

THE LAST GAMBLE

Designer Signature Edition



カイザーバラッケ十字路 (4214) で水陸両用シュビムワーゲンに乗った、カンプフグルッペ Knittel の第1SS装甲捜索大隊に所属する2人の武装SS下士官。(国立公文書記録管理局)

Game Rules

Richard A. Hoffman
Danny S. Parker

Compass Games, © 2023

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

このルール・ブックは、**Errata & Clarification** (2024.9.9、2025.5.1)、の内容を含みます。
読み易さのため、重要な修正は青、緑文字で表示されます。

目次

はじめに	3	8.0 突破フェイズ	29
ゲーム	3	8.1 戦闘予備	29
ユニット	3	8.2 突破予備	29
マップ	7	8.3 予備戦闘	29
ゲームのプレイ方法	8	9.0 工兵フェイズ	29
1.0 天候フェイズ	8	9.1 橋梁建設	29
1.1 天候	8	9.2 陣地	30
1.2 地表条件	8	9.3 道路障害	30
2.0 補給フェイズ	8	10.0 ドイツ軍の奇襲優位性	30
2.1 補給判定	8	10.1 初期のドイツ軍補給	30
2.2 補給線と一般補給	9	10.2 補充の制限	30
2.3 補給源	9	10.3 連合軍の移動制限	31
2.4 非補給下のユニット	9	10.4 連合軍予備の制限	31
2.5 ドイツ軍の燃料捕獲	9	10.5 ドイツ軍の移動制限	31
2.6 ドイツ軍の補給不足	9	10.6 ドイツ軍の交通渋滞	31
2.7 統制状態	10	10.7 カンプフグルッペ・パイパー (KGP)	31
2.8 孤立状態ユニット	10	10.8 第 150 装甲旅団	33
2.9 降伏	10	10.9 モンシャウの砲撃制限	33
3.0 補充フェイズ	10	10.10 ドイツ軍の奇襲攻撃	33
3.1 計画補充ポイント	10	10.11 連合軍の戦闘制限	33
3.2 戦闘補充ポイント	10	10.12 連合軍の工兵制限	33
3.3 減少状態ユニットの再建	10	10.13 連合軍司令部の制限	34
3.4 除去されたユニットの補充	11	11 選択ルール	34
4.0 航空フェイズ	11	11.1 不確実な天候	34
4.1 航空任務の割当て	11	11.2 地上ユニットへの天候の影響	34
4.2 ドイツ軍の V 号兵器	11	11.3 連合軍の燃料集積所	34
4.3 非戦場迎撃	11	11.4 攻撃補給	36
4.4 航空補給	12	11.5 戦闘損耗の変更	36
4.5 航空妨害	12	11.6 装甲予備の早期投入	36
4.6 航空攻撃	12	11.7 「シュペトレーゼ作戦」	37
4.7 連合軍の航空優勢	13	11.8 モントゴメリーの対応	37
5.0 移動フェイズ	13	11.9 ドイツ軍のジェット爆撃機	37
5.1 移動のタイプ	13	11.10 連合軍の航空観測	37
5.2 移動への地形の影響	15	11.11 事前計画された航空活用	38
5.3 ユニット・タイプによる特殊な移動	17	11.12 橋梁の発見	38
5.4 予備移動	17	11.13 道路スペース	38
5.5 増援	18	11.14 司令部	38
5.6 制限ユニット	19	11.15 コマンド	40
5.7 支配地域 (ZOC)	19	11.16 山岳歩兵	40
5.8 スタッキング限度	20	11.17 渡河強襲	40
6.0 敵対応フェイズ	20	11.18 士気の問題	41
7.0 戦闘フェイズ	20	11.19 ドイツ軍の夜間作戦	41
7.1 戦闘正面／複数ヘクスの戦闘	21	11.20 連合軍の同時弾着射撃	41
7.2 戦闘への地形の影響	21	11.21 初期ドイツ軍砲兵の正確性	41
7.3 士気	22	11.22 ドイツ軍の弾薬不足	41
7.4 戦闘連携	22	11.23 戦場の霧	41
7.5 諸兵科連合又は装甲優越	22	ゲーム補助表	44
7.6 特殊ユニット	23	略号	45
7.7 砲兵	23	補充ワークシート	46
7.8 近接航空支援	25	攻撃ログ	47
7.9 戦闘解決手順	26	ドイツ軍の事前計画航空ワークシート	48
7.10 戦闘結果	26	連合軍の事前計画航空ワークシート	49
7.11 退却	27	ドイツ軍の司令部ワークシート	50
7.12 戦闘後前進	28	連合軍の司令部ワークシート	50

はじめに [INTRODUCTION]

1944 年 12 月、連合軍のフランス侵攻から六ヶ月後、ナチ・ドイツの崩壊は避けられないと思われた。東部と西部の両戦線において、連合軍はドイツ本国内に進出していた。第三帝国にとって最後の戦いが始まるのは、時間の問題に過ぎないと思われ — その戦いの勝者がどちらになるのかは疑いようがなかった。だが、ナチの総統アドルフ・ヒトラーは、状況を違う目で見ていた。ベルギーとルクセンブルクのアルデンヌの深い森林を突破し、アントワープ港を占領する攻勢の発動を準備していた。これにより米第 12 軍集団を粉碎し、英軍は補給を受けられなくなる。ヒトラーは米英同盟を分裂させ、時間を稼ぐことを期待した。西側連合軍が混乱している状態で、ドイツはその軍事的関心を東部とソ連に目を向けることになるだろう。

ヒトラーとその将軍たちは、装甲予備を慎重に活用し、経験不足で戦いに疲弊した米軍部隊が手薄に守っていたアルデンヌに強大な戦力を密かに集中させた。霧に覆われたこの密林に、20 万名のドイツ軍部隊、1,300 門の重砲、約 700 両の戦車と突撃砲が突撃位置に密かに移動した。

12 月 16 日午前 5 時、2,000 門の砲による一斉射撃がヒトラー最後の絶望的な攻勢の開始を告げた。この壮絶な戦いは、西部戦線の静かな一画を第二次世界大戦最大の戦場のひとつとした。：バルジの戦いである。連合軍にとっては、勝利前夜の最後の危機だった。第三帝国にとっては、戦争勝利への最後のチャンス — 最後の賭け [The Last Gamble] だった。

ゲーム [The Game]

The Last Gamble, Designer Signature Edition (DSE) は、合衆国ではババルジの戦いとしてよく知られる、1944~45 年のドイツ軍アルデンヌ攻勢の連隊／大隊レベルのウォー・ゲームである。この壮大な武力衝突を、基本および選択ルールとシナリオを通して、戦役の進捗に影響を持つ多数の重要要素を扱う。このゲームは、地形、部隊、兵器、指揮官などの入念な分析に基づいている。徹底的な調査により、この戦いに関する詳細な情報が新たに発掘された。

ゲームの構成 [Game Organization]。 *The Last Gamble* は多数の内容物を持ち、全てがゲーム・プレイに重要である。

マップ [The Map] は、実際の戦場を構成する地形的特徴を詳細に分析したものである。六角形（以後ヘクスと呼ぶ）とそのヘクスサイドは、ユニット・カウンター の位置と移動を標準化する。

ユニット・カウンター [The Unit Counters] は、戦いに参加した様々な戦闘ユニットと司令部をあらわす。ゲーム・マーカーは、ルールとゲーム機能を標準化する。

ゲーム・ルール [The Game Rule] は、ゲーム活動を厳密に規定するセットである。ゲームの構造は、プレイのシークエンスに依存し — 全てのゲーム活動は、順番に実施される。選択ルールは、歴史的な詳細とそれを望む方へのリアリズムを追加することができる。5 つのシナリオと一連のヴァリエントは、将来のプレイのために歴史的な「what if?」の状況を探求する。

プレイヤー補助カード [The Player Aid Cards] は、最も頻繁に使用するチャートとルール本体を概説する表を含む。各シナリオは、ゲーム状態、勝利条件、ユニットのタイプ、戦力、移動、到着のデータを述べる航空／地上の登場序列 (OOA) チャートを持つ。

ゲーム小冊子 [The Game Booklet] は、歴史的な出来事やゲームのアプローチをあらわす。5 つのゲーム・シナリオとその勝利条件、24 のゲーム・ヴァリエント、デザイナーズ・ノート、ゲーム・ルールを使用した 1944 年 12 月 16 日朝に実施した 15 のドイツ軍攻撃の図例を含む。

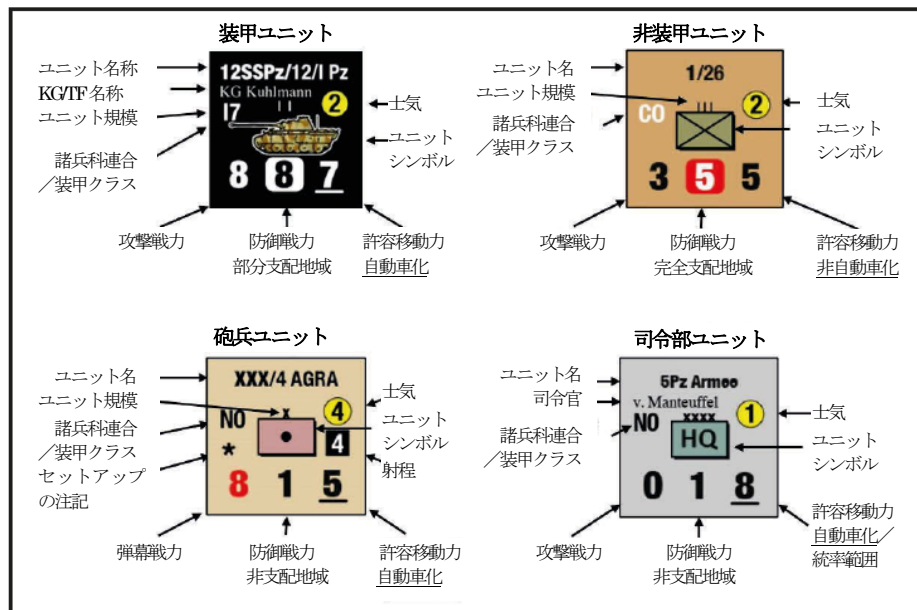
歴史的考察 [The Historical Study] は、ゲーム制作に用いられた根拠と出典を紹介する。これには、戦いの結果を形成した重要な側面の分析、注釈付き参考文献、各陣営の完全な戦闘順序 (OOB)、アルデンヌ攻勢における連合軍とドイツ軍の各師団の戦闘力評価が含まれる。

備品目録 [Parts Inventory]。3 枚のマップ・シート、6 枚のカウンター・シート、複数のプレイヤー補助、1 冊のゲーム・ルール小冊子、1 冊の歴史的考察、2 個のサイコロ、1 つのゲーム・ボックス。[42 頁を参照]。

ゲームの規模 [Scale of the Game]。各ヘクスは、ヘクスサイドからヘクスサイドまで 3.2 キロメートルの現実地形をあらわす。タイム・スケールは、北西ヨーロッパの真冬の昼間と夜間に一致し、昼間 (AM) ゲーム・ターンは現実時間の 8 時間 (ほぼ 8AM から 4PM) と各夜間 (PM) ゲーム・ターンは現実時間の 16 時間 (ほぼ 4PM から 8AM) をあらわしている。

ユニット [The Units]

型抜きカウンター（以後「ユニット」と呼ぶ）は、戦闘と非戦闘の組織をあらわす。カウンター上に標記されたユニット規模は、以下のとおり。：XXXX=軍、XXX=軍団、XX=師団、X=旅団、III=連隊又はグループ、II=大隊、I=中隊。連合国籍ユニットは、米軍（サージ・ブラウン地に黒）、イギリス軍（カーキ地に黒）、フランス／ベルギー軍（メディウム・ブルー地に黒）。ドイツ国籍ユニットは、国防軍 [Wehrmacht]（ブルー・グレイ地に黒）、武装 SS [Waffen SS]（黒字に白）、ルフトヴァッフェ [Luftwaffe]（ライト・ブルー地に黒）、特殊部隊（迷彩地に黒）。



攻撃戦力 [Attack Strength]. これは、ユニットの攻撃能力を数値化したものである。弾幕戦力（赤字）は、砲兵とロケット砲ユニットに特有のもの。砲兵ユニットは、士気値の下に射程（黒ボックス内の白タイプ）も持ち、その弾幕戦力を様々なタイプの射撃任務に使用できる距離（ヘクスでの）を示している。

防御戦力 [Defense Strength]. これは、ユニットの防御能力を数値化したものである。

許容移動力 [Movement Allowance]. これは、ユニットの移動能力を数値化したものである。各ユニットは、様々なタイプのヘクスへ進入するため移動ポイント（MP）を消費する。この許容力は、ユニットの補給状態又は戦術組織によって修正され得る。

減少状態戦力 [Reduced Strength]. ユニット・カウンターは、表면에ユニットの完全戦力、並びに裏面には戦闘損失のために低い効果値を示す、明るい色の帯上にユニット名を持つ。完全戦力から減少戦力への移行は、「ステップ損失」として知られる。完全戦力で1ステップのみを持つユニット又はすでに減少状態にあるユニットは、別のステップを失うと「除去」される（マップから取り去る）。**非戦闘ユニットは、ステップを持ちません。**

支配地域 [Zone of Control (ZOC)]. ユニットの防御戦力周囲のマーキングは、それが及ぼす ZOC のタイプと隣接ユニットの移動への影響を示す。

諸兵科連合/装甲クラス [Combined Arms/Armor Class]. この数字のマーキングは、ユニットがそれ自体で又は他のユニットと組み合わせて、諸兵科連合又は装甲優越優位性を主張できるかを述べる。

ユニット名 [Unit Name]. これは、それぞれの OOB 内のユニット編成を識別する。ハッシュ・マークの左のアイテムは、歴史的に戦闘の開始時に従属したか又は増援として到着した際の親編成である。ハッシュ・マークの右の数字は、ユニットの名称又は連隊、大隊、小規模ユニットの番号を示している。ドイツ軍ユニットは、ゲーム・ドキュメント内ではイタリアック体フォントで書かれているが、明確化のためユニット・カウンター上に通常フォントで書いてある。ユニットの例は、以下を含む。:

軍集団: H. Gru. B/506 s.Pz > *Heeresgruppe B/506 重戦車大隊*

軍: 第3軍 > 米第3軍 (パットン)

軍団: V/51 Eng > 米第V軍団/第51戦闘工兵大隊












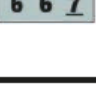
連隊: 12/48 > 第12国民擲弾兵 (VG) 師団/第48連隊

大隊: 28/110/1 > 第28歩兵師団/第110連隊/第1大隊

状況ユニット (*) [Situational Unit]. ユニットのセットアップ又は登場に適用する特殊な条件又は選択ルール。

ユニット・タイプ [Unit Types]. 戦闘ユニットは、自動車化（下線付許容移動力を持つ）又は非自動車化（非下線付許容移動力を持つ）のどちらかのタイプとして分類される。装甲ユニット・カウンターは、記載されたシルエットを持ち、非装甲ユニットはユニット・シンボルを持つ。

装甲ユニット [Armor Units]. これらは、戦車、突撃砲、装甲車、半装軌式トラック、その他の装甲戦闘車両の組織をあらわす。ドイツ軍戦車は、通常は「Panzer」として知られる。完全戦力の装甲大隊は、20~60 両の装甲戦闘車両を所有する。完全戦力の装甲旅団と連隊は、50~100 両の装甲戦闘車両を所有する。

 <p>1- Flak-Vierling</p>	 <p>3- Sturmpanzer IV</p>	 <p>8- Jg V Jagdpanther</p>	 <p>4- Cromwell</p>
 <p>1- Flammpanzer</p>	 <p>4- Sturmgeschütz</p>	 <p>9- Jg VI Jagdtiger</p>	 <p>5- M4A1 / M4A3 Sherman</p>
 <p>2- Lynx</p>	 <p>4- Sturmtiger</p>	 <p>9- Mk VIa Tiger I</p>	 <p>6- M4A3E2 Jumbo</p>
 <p>2- Puma</p>	 <p>5- Jg IV Jagdpanzer</p>	 <p>9- Mk VIb King Tiger</p>	 <p>7- Churchill</p>
 <p>2- SPW</p>	 <p>6- Mk IV Panzer</p>	<p>"Tigers"</p>	 <p>8- Achilles</p>
 <p>3- Jg 38t Hetzer</p>	 <p>7- Mk V Panther</p>		 <p>9- Firefly</p>

装甲ユニット

ドイツ軍カンパフグループ (KG) [German Kampfgruppen]。ドイツ軍は、米軍の戦闘団に類似する統合装甲／歩兵戦闘グループを編成した。これらのユニットは、通常は装甲擲弾兵連隊に装甲大隊を付属させるか、又は師団の装甲連隊の2個装甲大隊に装甲擲弾兵大隊を付属させて編成した。

連合軍任務部隊 (TF) [Allied Task Forces]。これらの単一ユニット戦闘団が任務部隊名称を持つことに加え、連合軍プレイヤーは第3機甲師団 (3Arm) 内に複数ユニットの「任務部隊」(TF) を形成できる。

「ティーガー」戦車 [Tiger Tanks]。ドイツ軍は、しばしば連合軍部隊によって「タイガー」として識別された、複数の装甲並びに装甲擲弾兵大隊を使用した。これらは、諸兵科連合／装甲クラスのマーキング隣の赤い「T」によって識別される (例えば、C8T 又は C9T)。

機甲歩兵 (装甲擲弾兵) [Armored Infantry (Panzergrenadiers)]。これらは、主に半装軌式トラックによって輸送される機械化歩兵組織をあらわす。機甲歩兵連隊は、3,000～4,000 名の兵士から成る。

砲兵、ロケット砲兵 (ネーベルヴェルファー) [Artillery, Rocket Artillery (Nebelwerfer)]。これらは、軍並びに軍団レベルの大口徑、長距離砲、ロケット投射器の砲兵組織をあらわす。個別師団に所属する砲兵は、各戦闘ユニットの攻撃と防御戦力内に数値化されている。榴弾砲／砲タイプのユニットは、「据砲状態 [Deployed]」表面と「移動済 [Moved]」裏面をそのカウンター上に持つ。

Flak/AAA。これらは、地上支援任務にも従事する様々な対空 (flak) 砲 (88mm 砲を含む) を持つ、6 個の完全自動車化ルフトヴァッフェ野戦連隊並びに、第1 SS 装甲師団 (装甲) と総統警護 [Führer begleitet] 旅団 (非装甲) に付属した2個 Flak 大隊をあらわす。1 個米軍 3 インチ対空砲兵 (AAA)

連隊 (非装甲) は、リエージュ近郊の燃料集積所を防護するために割当てられた。

対戦車 (AT) [Anti-Tank]。これらは、ドイツ軍の Pak43 (88mm) 砲の 3 個完全自動車化大隊並びに対戦車任務に従事するため特別に訓練された、Pak40 (75mm) 砲の 1 個 Festung (要塞) 大隊をあらわす。

歩兵、国民擲弾兵、要塞歩兵 [Infantry, Volksgrenadier and Festung (Fortress) Infantry]。これらは、非自動車化、徒歩歩兵大隊、連隊、旅団をあらわす。歩兵大隊は、ほぼ 1,000 名の兵士から成る。歩兵連隊と旅団は、ほぼ 4,000 名の兵士から成る。


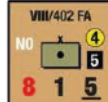





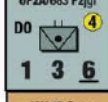

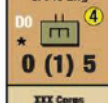
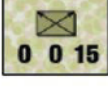
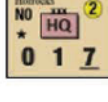
空挺歩兵 [Airborne Infantry]。これらは、連合軍の落下傘とグライダー歩兵並びにドイツ軍の降下猟兵 [Fallschirmjäger] ユニットのあらわす。

KG フォン・デア・ハイテ [KG von der Heydt]。この降下猟兵大隊は「シュテッサー [Stösser] 作戦」に割当てられ、ゲーム中に空挺降下できる唯一の空挺歩兵ユニットをあらわす。

山岳歩兵 [Mountain Infantry]。これらは、移動能力が強化された、特に訓練された部隊をあらわす。

レインジャー歩兵 [Ranger Infantry]。1 つの連合軍ユニットは、エリートの第2 レインジャー大隊 (V/2 Ranger) をあらわす。

工兵 [Engineers]。これらは、軍並びに軍団レベルの建設と戦闘工兵をあらわし、主な機能は友軍ユニットの機動性を強化するか又は敵の機動性を妨害する。



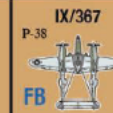

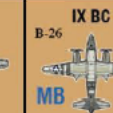










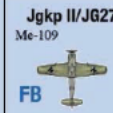
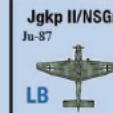

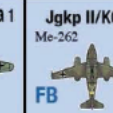

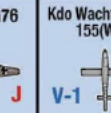
 1/16 CO ★ 4 5 5	歩兵/ 国民擲弾兵/ 要塞	 VIII/402 FA NO ★ 8 1 5	砲兵
 279/2 KG Gommern CO ★ 4 6 6	機甲歩兵/ 装甲擲弾兵	 H.Gra.B/19VW NO ★ 4/8 1 6	ロケット砲兵 (ネーベルグラフ)
 82/504 CO ★ 2 4 5	落下傘歩兵/ 降下猟兵	 Antwerp X/Liège DO ★ 0 2 6	Flak/AAA
 6/5AL CO ★ 3 6 5	グライダー歩兵	 6PzA/683 Pzgr DO ★ 1 3 6	対戦車
 855/11 KG Heydachs CO ★ 8 8 5	山岳歩兵/ 山岳猟兵	 V/146 Eng DO ★ 0 (1) 5	工兵
 ES/1 Lead ★ 0 0 15	コマンド	 XXX Corps Hannock NO ★ 0 1 7	司令部

非装甲ユニット

司令部 [Headquarters]。これらは軍並びに軍団の司令官、その司令部幕僚団、保安部隊をあらわす。司令部は非戦闘ユニットだが、移動と戦闘の両方に影響を与える能力を持つ。

コマンド [Command]。これらは、有名なオットー・スコルツェニーの「グライフ作戦 [Operation Greif] ジープ部隊「アインハイト・シュテューロウ [Einheit Steinkau]」をあらわす。コマンドは非戦闘ユニットで、その目的は偵察、敵交通の誤誘導、連合軍防衛の混乱をもたらすことだった。

航空ユニット [Air Unit]。これらは、戦いに参加した史実の航空グループをあらわす。各カウンターは、航空ユニットの組織（最上部）、航空機タイプ（左上）、上面図（中央）、航空任務タイプ（左下）を表示する。ドイツ軍のジェット機は「J」マークを持つ（右下）。地色はその国籍をあらわす。一米軍（サージ・ブラウン）、イギリス軍（カーキ）。ドイツ軍（ライト・ブルー）。

 IX/352 P-51 F	 IX/365 P-47 FB	 IX/367 P-38 FB	 IX BC A-26 MB	 IX BC B-26 MB	 8 AF (1) B-17 HB	 8 AF (2) B-24 HB
 II TAF/125 Spitfire F	 II TAF/122 Tempest F	 II TAC/143 Typhoon FB	 II TAF/137 A-20 MB	 II TAF/139 B-25 MB	 RAF BC Lancaster SB	 IX/TCC C-47 T
 Jgkp II/JG11 FW-190 FB	 Jgkp II/JG27 Me-109 FB	 Jgkp II/NSGr.1 Ju-87 LB	 Jgkp II/Kg 66/LG 1 Ju-88 LB, T	 Jgkp II/KG51 Me-262 FB J	 Jgkp II/KG76 Ar-234 LB J	 Kdo Wachtel Flak/155(W)-1 V-1 J

航空ユニット

マップ [The Map]

背景テクスチャ [Background Texture]. 全マップ・ヘクスは起伏した背景を持ち、薄紅色の線が描かれてアルデンヌ地方の起伏を表現している。これらは、ゲーム・プレイに影響を与えない。

ヘクス番号 [Hex Numbers]. マップ上の西から東（最初の2つの数字）と北から南（二番目の2つの数字）で位置を素早く示すため、各ヘクスは下端に沿って四桁の番号を持つ。

方向 [Orientation]. 羅針盤の矢印が示すごとく、北はマップ上端である。



平地ヘクス [Clear Hexes]. 平地地形ヘクスはホワイトで、牧草地、耕作地、広大な平原地域をあらわしている。これらのヘクスは移動の障害とならず、又はカバーや隠蔽をほとんど提供しない。



荒地ヘクス [Rough Hexes]. 荒地ヘクスは黄色の斑点で、岩だらけの丘陵低木地域をあらわしている。



林ヘクス [Woods Hexes]. 林ヘクスはライト・グリーンで、点在する林地帯と未成熟の薄い樹木をあらわしている。



森ヘクス [Forest Hexes]. 森ヘクスはダーク・グリーンで、広大な樹林、老齢、密生をあらわしている。



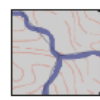
湿地地形 [Marsh Terrain]. 湿地地形は無作為のダーク・ブルー草によって描写され、湿った沼状の地域をあらわし、車両の路外移動に適さない。



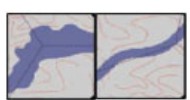
西方の壁地形 [Westwall Terrain]. 西方の壁地形は、小さな白い三角形の三重帯によって描写され、ドイツ国境に沿った地雷原、鉄条網、竜の歯、戦車壕、塹壕、コンクリート要塞化建造物、その他の重構築防御をあらわす。



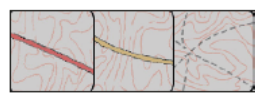
困難地形ヘクスサイド [Severe Terrain Hexsides]. 困難地形ヘクスサイドは、曲線、ダーク・グレイで、急峻斜面と車両の路外移動に適さない渓谷をあらわす、ヘクスサイドの大部分を越えて伸びる点線。



河川ヘクスサイド [River Hexsides]. 河川は、ヘクスサイドに沿って走る、蛇行した太い青線で描写される。河川は、移動と戦闘の大きな障害だった。



湖、貯水池、水路ヘクスサイド [Lake, Reservoir and Waterway Hexsides]. 5つの湖と3つの貯水池が巨大なダーク・ブルーの不正規ヘクスサイドによって描かれ、しばしば川幅の数倍もある。ムーズ [Meuse] 川とモーゼル [Moselle] 川は、幅広ダーク・ブルーのヘクスサイドで描かれた水路で、河川の3~4倍の川幅になる。橋梁又は浅瀬でない限り、全てが通過不能の水障害で、移動と戦闘に大きな影響を持つ。



道路 [Roads]. 道路網は、アルデンヌ内の舗装道路をあらわす。これらには、幅6メートル以上の舗装道路を

あらわす「幹線道路」（黒枠の赤線）、幅3メートル以上の舗装道路をあらわす「道路」（黒枠の黄線）、幅5メートル以上の砂利二級道路をあらわす「小道」（ダーク・グレイの点線）を含む。道路網の理解と適切な使用は、成功にとって最重要である。



橋梁 [Bridges]. 道路橋は、河川或いは水路ヘクスサイドを越える幹線道路、道路、小道を連結する、鉄橋又は石橋をあらわす「重」（二重の黒コルセット線）又は木橋と徒歩橋をあらわす「軽」（単一の黒コルセット線）のどちらかである。「鉄道」橋（黒い藁線）は、河川又は水路を越える幹線道路、道路、小道に連結しない。



浅瀬 [Fords]. 浅瀬は、河川又は水路ヘクスサイドを越える2本のダーク・グレイ平行点線によって描写される。これらは、比較的浅く流れが緩やかで、歩兵や軽装甲車両が制限付きで横断することができる、自然の河川や水路の渡河点をあらわす。¹



都市 [Cities]. 多数の濃い黒形によって4つの都市がマップ上に描写され、大文字で都市名が表記される。² これらは、25,000以上の人口を持ち、強力な防御優位性を提供する重建築物居住地をあらわす。



町 [Towns]. ヘクス内に多数の濃い灰色四角形でマップ上に描かれた138の町は、小さな大文字で町名が表記される。³ これらは、2,000~25,000人の居住市街地をあらわし、重要な防御優位性を提供する。



村 [Villages]. 2つの灰色長方形によってマップ上に描かれた126の村は、小さく記載された村名で示される。これらは、500~2,000人の小さな居住地をあらわし、良好な防御優位性を提供する。⁴



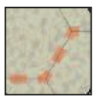
城 [Castles]. 灰色の五角形でマップ上に描かれた13の城は、小さく記載された城名で示される。これらは、中世の要塞化居住地をあらわし、歩兵ユニットに防御優位性を提供する。⁴



集落 [Hamlets]. 小さな灰色の二重正方形でマップ上に描かれた524の集落は、小さなイタリック体で記載された集落名で示される。これらは、人口100~500人の小さな集落である。これらは、防御する大隊規模の部隊に、確保又は退却の選択優位性を提供する。



地点 [Points]. ドットを持つ小さな灰色の三角形でマップ上に描かれた150の地点は、小さなイタリック体で記載された地点名を持つ。これらは、記念碑、展望地点、その他の歴史的興味だが、移動や戦闘に影響を持たない。



軍境界線／配備地域 [Army Boundaries / Assembly Areas]. 細く明るい赤の点線は、戦い開始時のドイツ3個軍の境界と米第3軍の配備地域を示す。



国家境界線 [International Borders]. 細く明るい黄色の点線は、ベルギー、フランス、ドイツ、ルクセンブルク間の境界を示す。

¹1944年晩夏に使用可能だった多数の浅瀬は、11月と12月の豪雨と降雪後には、もはや浅瀬ではなかった。

²Liège, Namur, Seraing, Verviers.

³5つの都市は、複数ヘクスを持つ (Dinant [0818-0918], Givet [0523-0623], Sedan [0838-0938], Huy [1807-1808], Herstal [2801-2802])。

⁴これらは、しばしば冬季天候からの唯一の避難所となり、両陣営による激しい争奪戦が繰り返された。

ゲームのプレイ方法 [How the Game Is Played]

ゲームは、二人のプレイヤー、プレイヤーのチーム、郵便によるプレイ (PBM)、e メールによるプレイ (PBEM)、ソリテアでさえプレイできる。

ルール項目 [Rules Sections]。はじめにとルール項目 1～10 は、全シナリオに適用される「基本」ルールである。ルール項目 11 は、リアリズムと不確実性を増加できる「選択」ルールを含む。史実シナリオと 24 の興味深い「what if」ゲーム・ヴァリエントがゲーム小冊子内に用意されている。プレイヤー諸氏は、ゲーム中にどの選択ルール又はヴァリエントを使用するか、事前に同意して記録しなければならない。

ゲームのセットアップ [Setting Up the Game]。マップ・シートを広げ、ヘクス横列 2800 に沿って組み合わせる。軽くテーピングするか、透明なプレキシグラスで覆うことで、プレイ面の安定性を保つことができる。ユニット・カウンターとゲーム・マーカーを、そのシナリオの OOA に従ってマップ上に置き、OOA に記載されている詳細に注意すること。

プレイのシークエンス [Sequence Of Play]。The Last Gamble 内の各シナリオは、多数の「ゲーム日」(例えば、12 月 16 日)の活動をあらわす。各ゲーム日は、各戦い期間の昼間と夜間(例えば、16AM 又は 16PM)をあらわす 2 つの「ゲーム・ターン」に分割される。各ゲーム・ターンは、2 つの「プレイヤー・ターン」(ドイツ軍と連合軍)に分割される。ドイツ軍プレイヤーは、最初に自軍プレイヤー・ターンをプレイし、連合軍プレイヤーが続く。プレイヤー・ターンを進捗させているプレイヤーは「手番プレイヤー」(攻撃側)と呼ばれ、他方は「非手番プレイヤー」(防御側)と呼ばれる。各シナリオの長さは、そのゲーム状態カード内に述べられる。プレイのシークエンス・カードは、各ゲーム・ターンに発生するゲーム・フェイズと活動を概説する。

1.0 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

WEATHER	GROUND CONDITION
---------	------------------

各シナリオは、移動、戦闘、航空支援に大きな影響を持つ、開始時の天候と地表状況を述べる。⁵ 天候と地表状況は、続く各日付ターンに判定され、昼間と夜間の両ゲーム・ターンに継続する。⁶ ノルジの戦い中に発生した天候は、史実天候表であらわされる。移動への影響は、地形効果チャート(TEC)上に概説される。

1.1 天候 [Weather]

ヨーロッパの冬季天候は、地理的に複雑なことで知られている。ゲーム内の天候は、アルデンヌ戦場上空の天候を構成し、連合軍とドイツ軍の航空部隊の様々な飛行場上空の天候としばしば異なった。それ故、天候は航空任務の可用性と効果に強い影響を持った。

1.1.1 晴天 [Clear]。晴れた空、穏やかな風、最大視界。最大航空支援を認める。

1.1.2 曇天 [Overcast]。低い雲と荒れた風で、一般的に視界は低い。航空支援の可用性と効果を減少させる。

1.1.3 悪天 [Bad]。可変する降雨、みぞれ混じりの降雪、全高度で視界不良。泥状の地表状況、航空補給と近接航空支援を妨げる。

1.1.4 霧 [Fog]。高湿度、小雨、視界不良を伴う地上霧。移動や航空作戦を妨害し得る。

1.1.5 降雪 [Snow]。みぞれと雪の可変にわか雨、視界が不良から最小。移動を遅らせ、航空支援の可用性と効果を減少させる。

1.1.6 雪嵐 [Blizzard]。強風、強く拡散する雪、視界ゼロに近い。移動を遅らせ、航空支援の可用性と効果を減少させる。

1.2 地表状況 [Ground Conditions]

地表状況は機動性に強い影響を持ち、地上戦闘に影響し得る。

1.2.1 強固 [Firm]。比較的乾燥し、移動に影響を持たない安定した地表状況。

1.2.2 泥濘 [Mud]。湿潤で飽和した地表状況で、12 月 10～12 日と 12 月 17～19 日に優勢又は不確定天候表上で判定する。装甲と自動車化の路外移動を遅らせる。

1.2.3 凍結 [Frozen]。堅く凍結した地表状況で、12 月 23～29 日に優勢又は不確定天候表上で判定する。装甲と自動車化の路外移動を促進させる。

1.2.4 降雪 [Snow]。著しい積雪状況で、12 月 30 日以降に優勢又は不確定天候表上で判定する。全ての移動を遅らせる。

2.0 補給フェイズ [SUPPLY PHASE]

2.1 補給判定 [Supply Determination]

補給判定は、ユニットのゲーム活動を可能にする兵站の流通をあらわす。各シナリオのゲーム状態カードは、各プレイヤーについての開始時補給レベルを提供する。続く昼間ターンに、両プレイヤーはマップ上のユニットの補給レベル(一般補給、非補給下、孤立状態)を、その補給線をたどることで判定する。そのシナリオの OOA 又は燃料ルールに特記されない限り、増援は一般補給下でマップに登場する。⁷ 各ユニットの補給レベルは、その日の昼間と夜間ゲーム・ターンを通して有効に留まる(例外:ドイツ軍の航空補給 [4.4.2])⁸ ユニッツは決して補給の欠乏のみを通して失われず、非補給下又は孤立状態で無期限に留まることができるが、降伏に従わなければならないかもしれない。

⁵ 選択不確定天候 (11.1) と地上ユニットへの天候の影響 (11.2) も参照。

⁶ 現在の天候と地表状況は、各シナリオのゲーム状態カード上で管理できる。

⁷ 基本のドイツ軍の燃料捕獲 (2.5) 又は選択の連合軍の燃料集積所 (11.3) とドイツ軍の燃料不足 (2.6) も参照。

⁸ 選択の渡河強襲 (11.17) も参照。

2.2 補給線と一般補給 [Supply Lines and General Supply]

補給線は、ユニットから有効な補給源まで伸びる、連続したヘクスの道筋に沿ってたどられる。補給路の最初の 4 ヘクスは、道路上又は平地、荒地、林、森のヘクスを通過する道路外を走ることができるが、非道路湿地地形、非道路西方の壁、非道路困難地形ヘクスサイド、浅瀬、湖、貯水池ヘクスサイド、非橋梁河川、水路ヘクスサイド（例外：工兵支援 [5.2.5]）、敵ユニットによって占められたヘクス、敵支配地域（ZOCs）によって支配されたヘクスによって妨害される。五番目の補給路ヘクスは、航空妨害（4.5）敵ユニット、敵 ZOCs、爆破された橋梁によって妨害されずに有効な補給源まで戻る、幹線道路、道路、小道を含まなければならない。補給線は、敵 ZOCs 内の友軍ユニットを通過してたどることができる。補給源まで戻る補給線をたどることができるユニットは「一般補給」下となり、その完全な潜在的戦闘能力を発揮できる。⁹

2.3 補給源 [Sources of Supply]

2.3.1 連合軍 [Allied]。以下に連結している、全ての幹線道路と道路（全ユニットについて）又は小道（非自動車化ユニットについて）。：リエージュ [Liège] 又はナミュール [Namur] の都市ヘクス、又はいずれかの「Q」登場エリア並びにヘクス 5001 と 5101 でマップ北端外へと導かれる、又は登場エリア「A」と「E」（ヘクス 1939～4839 を含む）間のマップ南端外へと導かれる、又はいずれかの連合軍の 4、5、10、15 ポイントの燃料集積所（連合軍の燃料集積所 [11.3]）に連結する。

2.3.2 ドイツ軍 [German]。マップ東端に導かれる全ての幹線道路（全ユニットについて）又は小道（非自動車化ユニットについて）。

2.3.3 両軍 [Both]。幹線道路、道路、小道を持たないマップ端ヘクスは、有効な補給源ではない。

2.4 非補給下のユニット [Unsupplied Units]



有効な補給源に補給線をたどれないユニットは、「非補給下」である。非補給下ユニットを非補給下マーカーでマークし、その補給レベルが変化したら、次の補給フェイズの開始時にそれらを取り去る。非補給下状態の非装甲ユニットの許容移動力は、半減する（端数切り上げ [FRU]）。非補給下状態の装甲ユニットの許容移動力は、2 移動ポイント（2MP）に減少する。¹⁰ 非補給下状態の全ユニットの攻撃戦力は半減（FRU）するが、その防御戦力には影響しない。非補給下状態のユニットは、統制状態（2.7）にあるユニットの活動を実行できない。

2.5 ドイツ軍の燃料捕獲 [German Fuel Capture]

実際の戦いの間、不十分な後方支援や輸送手段の不足により、ドイツ軍の装甲隊列は燃料不足に陥った。基本ゲームでは、ドイツ軍プレイヤーは以下の抽象的なルールを使用し、燃料の捕獲を試みることができる。¹¹

2.5.1 18AM の補給判定前に、いずれかのドイツ軍戦闘ユニット（KG von der Heydte [5.5.3.3] を除く）がスパ [Spa]（3509）又はアングル・キンカンボワ [Angleur - Kinkempois]（2704）に進入しているか又は 4 ヘクス以内にあると、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍燃料捕獲表上でサイを 1 つ振る。ドイツ軍戦闘ユニットがスパ [Spa] 又はアングル・キンカンボワ [Angleur - Kinkempois] に進入しているか又は 2 ヘクス以内にあると、サイの目から 1 を差し引く。「0～3」の結果は、表内に示された燃料捕獲の成功の影響を意味する。「4～6」の結果は、この地点で燃料捕獲なしを意味する。ドイツ軍戦闘ユニットがスパ [Spa] 又はアングル・キンカンボワ [Angleur - Kinkempois] から 4 ヘクス以内になれば、18AM に通常の補給判定に進み、ドイツ軍の燃料不足（2.6）が 19AM に開始される。

2.5.2 補給判定の前、ドイツ軍の燃料不足が開始されて以後の毎日、ドイツ軍プレイヤーはその日にドイツ軍の燃料不足が反映されるか否かを判定するため、2 つのサイコロを振る。「2」（ピンゾロ）の結果は、前の日に燃料捕獲が成功したことを反映し、現在の日に行われるドイツ軍燃料不足のサイコロの目を 1 だけ減少させる。「3～12」の結果は、前の日に燃料捕獲が失敗したことを反映し、現在の日に標準のドイツ軍燃料不足ルールを実施する。

2.6 ドイツ軍の燃料不足 [German Fuel Shortages]

燃料捕獲によって遅延しない限り、19AM に開始してドイツ軍プレイヤーは追加の補給判定サイ振りを行わなければならない。

2.6.1 手順 [Procedure]。マップ上ユニットの補給判定に続いて、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍燃料不足表上で一度以上、日付で決められた 2 つのサイコロ振りを行う。一致する師団、旅団或いはマップ上又は増援としてそのターンに到着している軍レベルの「ティーガー」大隊の全ユニットは、続く AM 補給フェイズになるまで「非補給下」になる¹²（例外：増援として到着するドイツ軍装甲搜索ユニットは、その最初のマップ上の日にドイツ軍燃料不足から除外される [例えば、12 月 20 日]）。¹³すでに非補給下のマップ上の組織又はユニットは、その状態に留まる。後のターンに到着する組織とユニットは、影響を受けない。影響下ユニットの上に非補給下状態マーカーを置き、その補給レベルが変化したら、次の補給フェイズにそれらを取り去る。

2.6.2 頻度 [Frequency]。12 月 19 日に一度、12 月 20～23 日から二度振り、12 月 24～25 日から三度振り、12 月 26 日以降は四度振る。¹⁴ 重複するサイの目は、影響を持たない。

⁹ 選択の攻撃補給（11.4）も参照。

¹⁰ 連合軍の航空優勢（4.7）も参照。

¹¹ 選択の連合軍の燃料集積所（11.3）も参照。

¹² 6 個の H.Gru.B 重戦車と装甲猟兵 [Panzerjäger] 大隊は、補給状態から独立していた（7.6.1）。

¹³ 全ての プーマ [Puma]、リンクス [Lynx]、SPW ユニットの、2SSPz2StuG (KG Krag) と同様。

¹⁴ 選択の「シュペトレーゼ作戦」[Operation Spitzel]（11.7）も参照。

2.7 統制状態 [Good Order]

一般補給下で、混乱状態 [disrupted] になく又は航空攻撃から回復している並びに／又は非統制状態 [disorganized] (7.10.8) にないユニットは、「統制状態」にあると見なされる。各ルール項目で述べた条件に加えて、以下の戦闘活動を実行するため、ユニットは最低限「統制状態」でなければならない。：その完全許容移動力の消費、戦略移動 (5.1.3) への移行、強行軍の実施 (5.1.5)、予備状態への移行又は維持又は予備移動 (5.4) の実施、敵対応移動 (6.0) の実施、完全戦力で攻撃、¹⁵ 予備戦闘 (8.3) の実施、橋梁の爆破又は建設 (5.2.6、9.1)、陣地の構築 (9.2)、道路障害物 (9.3) の構築。

2.8 孤立状態ユニット [Isolated Units]

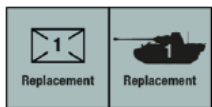


ユニットは、一日以上連続して非補給下にあり、敵ユニットと／又はその ZOCs により全隣接ヘクスを囲まれ、しかも一般補給下の友軍戦闘ユニットから 2 ヘクスを超えて離れているときに「孤立状態」である。孤立状態ユニットを孤立状態マーカーでマークし、その状態が変化したら、次の補給フェイズにそれらを取り去る。孤立状態の非装甲ユニットの許容移動力は、半減 (FRU) される。孤立状態の装甲ユニットは、全く移動できない。孤立状態のユニットは攻撃できず、攻撃されたら半減戦力 (FRU) で防御し、統制状態ユニットのいかなる戦闘活動も実行できない。

2.9 降伏 [Surrender]

包囲されて自軍補給源から切断されたユニットは、その練度と持久力に依存して最終的に「降伏」し得る。ユニット (又はユニットのスタック) が一日以上連続して孤立状態にあったら、相手側プレイヤーは補給フェイズの終了時にその降伏について 1 つのサイを振る。：¹⁶ サイの目がヘクス内の「最高士気」ユニットの士気値未満であると (7.3)、そのヘクスを占めている全ユニットが降伏する。「1」が振られ、「最高士気」ユニットが「1」の士気値を持つと、再びサイを振り、「1」又は「2」の目でそのヘクスを占めている全ユニットが降伏する。さもなければ、そのヘクスを占めている全ユニットは、孤立状態に留まる。降伏した全ユニットは、永久にゲームから取り去られる。友軍戦闘ユニットに近接又は接触、航空補給、敵ユニットの撤退又は除去のいずれかを通じて、ユニット (又はユニットのスタック) の補給レベルが非補給下又は一般補給下に向上するまで、続く各日にこの手順を繰り返す。向上した補給レベルは、ユニットの「降伏時計」をゼロに再設定する。

3.0 補充フェイズ [REPLACEMENT PHASE]



補充フェイズは、昼間ターンに両プレイヤーによって同時に実施される。補充ポイントは、タイプ毎に蓄積される。：装甲 (車両シルエットを持つユニット) 又は歩兵 (ユ

ニット・シンボルを持つユニット)。師団、旅団、軍団又は軍の名称を持つ米軍とドイツ軍の装甲並びに歩兵ユニットは、「再建」できる。師団名称を持つ、除去された米軍とドイツ軍の装甲並びに歩兵ユニットのみを補充できる (例外：イギリス第 29 機甲旅団¹⁷ の 3 ユニットは一度のみ再建できるが、その他のイギリス軍ユニットは再建又は補充ができない)。AT、砲兵、ロケット砲兵、工兵、Flak/AAA、コマンド、司令部、レインジャー、フランス軍とベルギー軍のユニット、ドイツ軍の KG von der Heydte、第 150 装甲旅団は、決して再建又は補充ができない。降伏したか又は除去されたときに孤立状態だったユニットは、補充できない。これらのユニットを、個別に「永久除去 [permanently eliminated]」パイル内に置く。

3.1 計画補充ポイント [Scheduled Replacement Points]

計画された補充ポイントは、一時的な不在 (例えば、本国送り、療養、訓練、修理等) から部隊に戻っている、並びに前線ライフル戦力を強化するために後方地域部隊から「抽出した」兵士や車両をあらわす。ドイツ軍は、初歩的な戦闘訓練を受けているユニットから構成された多数の「野戦補充 [Feldersatz]」大隊も持つ。計画された補充ポイントは、シナリオ・ゲーム状態カード上で使用可能となる日付以後に、有資格ユニットによって使用できる。計画された使用可能な補充ポイントを記録し、補充計画表を使用する。¹⁸

3.2 戦闘補充ポイント [Combat Replacement Points]

計画された補充に加えて、「戦闘」補充ポイントの数は、激しい戦闘期間中に使用可能となり得る。これらは、戦闘効果値の段階的回復並びに戦闘から離れたユニットの残余、損傷状態装甲車両の回復と修理、落伍兵、MIAs と他の部隊の戦力を回復させるために後で包含した徒歩負傷兵をあらわす。孤立ユニットから失われたステップは、この増加に対してカウントしない。戦闘補充ポイントは、獲得されてから二日間以上後に有資格ユニットによって使用できる。使用可能な戦闘補充ポイントを記録し、補充計画表を使用する。

3.2.1 ユニットの再編成 [Unit Reorganization]。攻撃又は防御している間に失われた歩兵タイプ・ユニットの 3 ステップ毎に、1 歩兵補充ポイントが獲得される。

3.2.2 戦車の回復と修理 [Tank Recovery and Repair]。攻撃又は防御している間に失われた装甲ユニットの 3 ステップ毎に、1 装甲補充ポイントが獲得される。

3.3 減少状態ユニットの再建 [Rebuilding Reduced Units]

統制状態 (2.7) で現在「交戦状態」(7.10.6) ではない、資格を持つ減少戦力の装甲又は歩兵ユニットは、適切なタイプ (装甲又は歩兵) の使用可能な 1 補充ポイントを消費することで完全戦力に再建できる。

¹⁵ 選択の攻撃補給 (11.4) と連合軍の同時弾着射撃 (11.20) も参照。

¹⁶ ゲームの補助として、プレイヤー諸氏はユニットが孤立しているときと長さを個別に記録しなければならない。

¹⁷ 12月16日、第29機甲旅団は、ベルギーの Ypres 近郊で旧形の M4 シャーマン戦車の新型コメット戦車への改編を開始した。12月21日、使用可能なファイアフライと M5 スチュアート戦車でムーズ川の橋梁を守るために急遽派遣された。午後21時、3つのユニットは全て半減戦力 (3-2-7) で「J」登場エリアに到着する。午前24時、孤立しない限り、3つのユニットは装甲補充ポイントの使用なしで、任意に完全戦力 (5-3-7) に引き上げられる。

¹⁸ 補充計画表は、再使用のために複写すべきである。

3.4 除去されたユニットの補充 [Replacing Eliminated Units]

除去されており、しかもマップ上にその師団の他の少なくとも 1 ユニットの持つ、有資格の米軍又はドイツ軍の師団所属の装甲又は歩兵ユニットは、適切なタイプ（装甲又は歩兵）の使用可能な 1 計画（3.1）又は戦闘（3.2）補充ポイント消費することで、除去された 2 又は 3 日後に「補充」できる（すなわち、マップ上に戻す）。¹⁹ 補充されたユニットは、減少戦力でマップ上に戻されなければならないが、後の補充フェイズに完全戦力へ再建できる。補充されたユニットは、少なくとも最寄りの敵戦闘ユニットから 3 ヘクス離れた、その親師団ユニットに最寄りの友軍支配下の都市、町、村内へ置かれる。²⁰

4.0 航空フェイズ [AIR PHASE]

航空フェイズの活動は、自軍の作戦的柔軟性を高め敵のそれを落とすために順次実施される。²¹ 非戦場迎撃、航空補給、航空妨害、航空攻撃任務は、航空フェイズに飛行する。地上攻撃支援と地上防御支援任務は、戦闘フェイズに飛行する。各航空任務は、使用可能なゲーム・ターン内でのみ使用できる。航空ユニットは、マップ上のいずれかのヘクスに「飛行」でき、スタッキング目的にカウントしない。各航空ユニットは、ゲーム・ターン毎に 1 タイプのみの航空任務を実行できる。²²

4.1 航空任務の割当て [Air Mission Allocation]

使用可能な航空任務は、そのシナリオの航空 OOA 内又は不確実天候ルール（11.1）で各陣営に割当てられる。²³

4.2 ドイツ軍の V 号兵器 [German V Weapons]



バルジの戦い中、連合軍の補給と増援の通過を妨害するため、リエージュとヴェルヴィエに対する V-1「ブンブン爆弾」攻撃を増加させた。V 号兵器の攻撃は、連合軍航空ユニットによって迎撃又は無効化できなかった、昼夜全体に及ぶブンブン爆弾の攻撃をあらわす。²⁴ 連合軍は、この問題を軽減するためにいくつかの手段を講じ、交通の迂回や高射砲（AAA）の防御を強化した。

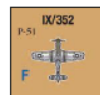
4.2.1 V 号兵器の攻撃 [V Weapon Attacks]. 12 月 16 日に開始して、各昼間（AM）航空フェイズの航空任務割当てに続き、3 つのリエージュ [Liège] 都市ヘクスの 1 つ又はアングル・キンカンボワ [Angleur - Kinkempois] (2704) を米軍 Antwerp X/ Liège AAA 連隊が占めるまで、ドイツ軍プレイヤーは 2 つの V 号

兵器攻撃を実施し、それがそこに留まる限り 1 つの V 号兵器攻撃を実施する。各 V 号攻撃について、どの都市が目標になるのかを判定するため、サイを 1 つ振る。：「1~5」= リエージュ [Liège]、「6」= ヴェルヴィエ [Verriers]。各 V 号攻撃のサイを振る。：リエージュについては、「1~2」= 2602、「3~4」= 2702、「5~6」= 2703。ヴェルヴィエの目標ヘクスに対する全ての攻撃は、ヘクス 3505 である。各 V 号兵器攻撃の正確性を判定するため、三番目のサイを振る。：「1~2」= 目標ヘクス、「3~6」= 偏差。必要であれば、各偏差結果について、その方向を判定するために四番目のサイを振る。：「1」= 北、「2」= 北東、「3」= 南東、「4」= 南、「5」= 南西、「6」= 北西。各最終 V 号兵器攻撃ヘクス内に V 号兵器マーカーを置き、夜間ゲーム・ターンの終了時にそれを取り去る（24 時間後）。

4.2.2 ドイツ軍の前進再目標選定 [German Advance Re-Targeting]. 昼間航空フェイズの開始時、ドイツ軍戦闘ユニットがリエージュ [Liège] 又はヴェルヴィエ [Verriers] から 6 ヘクス以内にあると、その都市は V 号兵器攻撃を受けず、それに対するいかなる V 号兵器攻撃のサイ振りも無視される。

4.2.3 V 号兵器の影響 [V Weapon Effects]. その日、ユニットは V 号兵器阻止ヘクスへ進入できない。同じヘクス内に 2 つの V 号兵器攻撃が発生したら、その日の全隣接ヘクスを通過する移動コストは二倍になる。同じターンにアングル・キンカンボワ [Angleur - Kinkempois] (2704) で 2 つの V 号兵器攻撃が発生したら、連合軍プレイヤーは上記の移動罰則に加えて、5 ポイントの燃料を失う。²⁵ V 号兵器攻撃下のヘクスを占めているユニットは、直ちにその戦略移動又は予備状態を失い、そのヘクスを退出するために追加の 2 MP を消費しなければならず、半減戦力で攻撃又は防御する。

4.3 非戦場迎撃 [Non-Battlefield Interception]



これらが使用可能な昼間ターンに、非戦場迎撃任務に割当てられた各連合軍戦闘機（F）と戦闘爆撃機（FB）は、2 つのドイツ軍非ジェット航空ユニットを迎撃し、これらのマップ登場を留めることができる（例外：P-38 は、1 つのみのドイツ軍非ジェット航空ユニットを迎撃できる）。²⁶ ドイツ軍ジェット航空ユニットはマップ外で迎撃され得ず、ドイツ軍プレイヤーは、非戦場迎撃任務に飛行できない。²⁷ 晴天天候中に 4 つまで、曇天と悪天天候中に 1 つを非戦場迎撃任務に飛行させることができ、霧、降雪、雪嵐の天候中は不可である。迎撃されたドイツ軍航空ユニットは、ドイツ軍航空 OOA に戻して再循環させる。

¹⁹ 例えば、17AM 又は 17PM に「除去」されたユニットは、19AM になるまで「補充」できない。「除去」された米軍又はドイツ軍の師団装甲又は歩兵ユニットを、ゲーム状態カードの除去から二日後のターン記録欄上に置く。

²⁰ 都市、町、村の支配は、それを占めた最後の陣営によって定義される。ゲーム中にそこを通過したユニットがなければ、西方の壁の西では連合軍、西方の壁の東ではドイツ軍のものとなされる（例外：ヘクス 5001、5101、5201）。「ムーズ川以前」と「12 月 22 日」戦闘シナリオでは、ドイツ軍セットアップ境界線内の都市、町、村を使用する。

²¹ 選択のドイツ軍のジェット爆撃機（11.9）、連合軍の航空観測（11.10）、事前計画された航空の活用（11.11）も参照。

²² 各陣営の爆撃機、戦闘機、戦闘爆撃機ユニットは、ユニット・タイプを基準に実行される 40~80 回の戦場上空の航空出撃をあらわす。爆撃機の潜在破壊力は、その分類に依存する。ドイツ軍のジェット機ユニットは、特異な能力を持つ。航空ユニットの組織は歴史的な興味のみで、プレイに影響を持たない。

²³ 「ムーズ川前面の戦い」シナリオは、各陣営について統合された航空-地上 OOA を持つ。

²⁴ 連合軍側の報告書では、アルデンヌでの V-1 の上空飛行は「約 15 分おき」に発生したとしばしば記述されている。

²⁵ 5 ポイントの燃料損失は、選択の連合軍の燃料集積所ルール（11.3）を使用しているときにのみ適用可能。

²⁶ 戦争のこの段階で、P-38 は主として航空攻撃と近接航空支援のために武装、訓練、使用されていた。

²⁷ ドイツ軍のジェット航空ユニットとは、V-1 ブンブン爆弾、Me-262 (KG-51)、Arado-234 (KG-76)。

4.4 航空補給 [Air Resupply]

4.4.1 連合軍 [Allied].



C-47 輸送機 (T) が友軍の占める平地、荒地、林、都市、町のヘクスに置かれることで、孤立状態の連合軍地上ユニットの再補給を試みることができる。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍戦闘機に対する C-47 を護衛するため、航空補給ヘクス内に使用可能な 1 つの米軍戦闘機 (F) 又は戦闘爆撃機 (FB) ユニットの任意に置くことができる。ドイツ軍プレイヤーは、航空補給ヘクス内に使用可能な 1 つの戦闘爆撃機 (FB) を置くことで、非護衛下の航空補給を無効化できる。²⁸ 無効化されない航空補給任務について、連合軍プレイヤーは成否を判定するためにサイを 1 つ振る。:「1~5」=成功、「6」=失敗。成功は、航空補給ヘクス内並びに隣接する全連合軍ユニットの補給レベルを、次の補給フェイズ (24 時間) になるまで孤立状態から非補給下へ向上させ、その降伏時計をゼロへ再設定する。失敗すると、ユニットは現在の補給と降伏の状態に留まる。

4.4.2 ドイツ軍 [German]



夜の Ju-88 (LB, T) は、友軍が占める平地、荒地、林、都市、町のヘクスに置かれることで、孤立状態のドイツ軍ユニットの再補給を試みることができる。成否を判定するためにサイを 1 つ振る。:「1~2」=成功、「3~6」=失敗。成功は、航空補給ヘクス内の全ドイツ軍ユニットの補給レベルを、続く PM 航空フェイズ (24 時間後) になるまで孤立状態から非補給下へ向上させ、その降伏時計をゼロへ再設定する。その補給をたどることが (2.2)、次の AM 補給フェイズに補給レベルを非補給下又は一般補給下のどちらかに向上させたら、その補給レベルはその日の AM と PM の両ゲーム・ターンについて持続する。次の AM 補給フェイズに補給線をたどれば、その航空補給は Ju-88 が使用可能であるとドイツ軍プレイヤーは再び航空補給を試みることができる、続く PM 航空フェイズになるまでのみ継続する。²⁹ 失敗すると、ユニットは現在の補給と降伏の状態に留まる。

4.5 航空妨害 [Air Interdiction]



昼間又は夜間ターンに使用可能なとき、河川渡河点又は道路の交差点と幹線道路 (ただし、小道は不可) に位置するドイツ軍支配 (占有又はカラ) 下の都市、町、城、村に対して、連合軍プレイヤーは中爆撃機 (MB)、重爆撃機 (HB)、超重爆撃機 (SB) で航空妨害任務を実施できる。³⁰ 各ターンに、いずれか 1 ヘクスに対して、1 航空妨害任務のみを実施できる。使用可能な全ての航空妨害任務は一度に置

かれ、全ての友軍地上ユニットから最低限無事な距離でなければならず (中爆撃機については 3 ヘクス又は重と超重爆撃機については 6 ヘクス離れる)、ドイツ軍戦闘機によって無効化されない。³¹ 敵地上ユニット (例外: コマンド [11.15]) が航空妨害ヘクスを占めていると、航空妨害の結果にかかわらず、同じ航空妨害のサイの目を使用して航空攻撃 (4.6) の結果も被る。各航空妨害について、航空攻撃/航空妨害表の右手コラム上で 1 つのサイを振り、その下の適用可能な蓄積サイの目修正を使用する。航空妨害の成功はヘクス内の道路と建築物を損傷させ、以下の影響を伴う。:³²

4.5.1 NE (影響なし). 航空妨害は失敗又は適用可能な影響を持たない。

4.5.2 #ターン妨害状態 [Interdicted#Turns]. 続く補給フェイズ中、どちらの陣営も妨害ヘクスを通過して補給をたどれない。妨害ヘクスへ進入しているユニットは、通常移動 (5.1.1) 又は道路移動 (5.1.2) のみを使用でき、両方とも +1MP 罰則を持つ。ヘクス内に「妨害 1 [Interdicted 1]」と/又は「妨害 2 [Interdicted 2]」マーカーを置き、妨害ターンの数を 1 ポイントずつ減少させるため、各ゲーム・ターンの終了時 (8~16 時間後) にそれらを裏返すか又は取り去る。複数の航空妨害マーカーは、同じヘクス内で蓄積できる。³³

4.6 航空攻撃 [Air Attack]



昼間又は夜間ターンに使用可能なとき、いずれかの友軍戦闘ユニット又は司令部ユニットに隣接していない平地、荒地、林ヘクスを占めている敵戦闘ユニット又は司令部ユニットに対して航空攻撃を実施するため、両陣営は戦闘爆撃機 (FB) と軽爆撃機 (LB) を使用できる。森ヘクス内のユニットは、その森ヘクスが町も含まない限り、航空攻撃を受け得ない。³⁴ 各ターンにいずれか 1 つのヘクスに対して、1 つのみの航空攻撃任務を実施できる。最初に全てのドイツ軍航空攻撃を置き、全ての連合軍航空攻撃が続く。次いで、どちらかのプレイヤーは、敵の航空攻撃を 1 対 1 基準で無効化するため、使用可能な戦闘機又は戦闘爆撃機ユニットを使用できる (例外: ドイツ軍のジェット航空機は、無効化され得ない)。無効化されない航空攻撃については、所有しているプレイヤーは航空攻撃/航空妨害表の 5 つの左手コラム上でサイを 1 つ振り、下記の蓄積されるサイの目修正を使用し、以下の影響を伴う。:

4.6.1 NE (影響なし). 航空攻撃は失敗又は評価できる影響なし。

4.6.2 ステップ [STEP]. 無作為に判定された 1 つのユニット

²⁸ C-47 の編隊は、投下地点までの往復に専用の護衛機をつけ、投下地点上空でさらに別の護衛と合流した。護衛機との合流に失敗したら、輸送機の損失が増大し、しばしば投下が中止された。

²⁹ ゲーム補助として、Ju-88 マーカーは以下になるまで、航空補給に成功した航空補給ヘクス内に残される。: 影響下ユニット (たち) が補給線をたどるか、又はその補給レベルが孤立状態に逆戻りするか、又は続く PM 航空フェイズの開始時のいずれか最初に発生するとき。

³⁰ 都市、町、城、村の支配は、それを占めた最後の陣営によって定義される。ゲーム中にそこを通過したユニットがなければ、西方の壁の西では連合軍、西方の壁の東ではドイツ軍のものとなされる (例外: ヘクス 5001、5101、5201)。

³¹ 連合軍の昼間爆撃任務は、航空 OOA に表示されない強力な戦闘機護衛を受けている。

³² 例えば、戦略移動状態の自動車化ユニットは、サイの目から 3 を差し引かれる。

³³ 「妨害 2」マーカーの上部に「妨害 1」マーカーが置かれたら、3 ゲーム・ターンの妨害の結果になる。

³⁴ これは自由射撃ゾーン内で実施された「航空攻撃」から、近接した支配下にある友軍地上ユニットに隣接して実施される「近接航空支援」任務 (7.8) と区別する。空中から密生した森内の目標を確認するのは、大きな居住地を除いてほぼ不可能だった。

4.6.3 DIS（混乱状態）。ヘクス内の全ユニットが混乱状態となり、移動又は攻撃ができず、それでも ZOC を及ぼし（適用可能であれば）、攻撃されたら半減戦力（FRU）で防御し、統制状態にあることがユニットに要求されるいかなる活動も実行できない（2.7）。全ての影響下ユニットの上に混乱状態マーカーを置き、現在のゲーム・ターンの終了時（8～16 時間後）にそれを取り去る。

晴天天候の昼間ターン、ドイツ軍自動車化ユニットの許容移動力は 2 移動ポイントだけ減少し、非補給下ユニットは最小 2 移動ポイントに低下する。ドイツ軍ユニットは、戦略移動 (5.1.3) に移行又は使用できず、晴天天候の昼間ターンの開始時に戦略移動状態のドイツ軍ユニットは、自軍移動フェイズの開始時に戦略移動を離れなければならず、ドイツ軍司令部の許容移動力は半減し、全ドイツ軍ユニットの士気は 1 ポイントだけ悪化し、最大で 9 までとなる (例えば、2 のドイツ軍士気は 3 へ調整される)。³⁵

移動フェイズに、手番プレイヤーは望むだけ少ない又は多い数のユニットを、望むいずれかの順番で又は方向へ移動させることができる。あるユニットが消費できる移動ポイント (MP) の数は、決してその許容移動力を超過できず、1つのユニットから他のそれへ譲渡できず、1つのターンから別のターンへと蓄積できない。ユニット又はユニットのスタックは、他のユニット又はユニットのスタックが移動できる前に、その完全な移動を実施しなければならない。ヘクスからヘクスへの移動は、連続していなければならない (すなわち、ユニットはヘクスをスキップできない)。ユニットは、敵ユニットによって占められたヘクスへ進入できないが (例外: コマンド [11.15])、友軍ユニットは他のそれを越えて移動や共にスタックできる。全ての移動は、現在の地表状況 (1.2)、補給 (2.0)、移動への地形効果 (5.2)、支配地域 (5.7)、スタッキング限度 (5.8) の規定や制限に従う。³⁶

5.1.1 通常移動 [Normal Movement]. 通常移動は、ユニットが幹線道路、道路、小道の特典なしでヘクスへ進入するときに使用され、越えるヘクスサイドと進入する地形の完全な移動ポイント・コストを消費する。³⁷

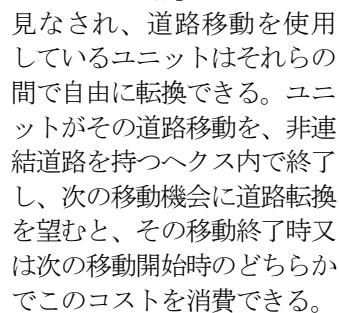
5.1.2.1 道路移動は、連結した幹線道路、道路、小道のヘクスを通じて行われなければならない、現在の地表状況下で移動ポイント・コストを消費する。

5.1.2.2 非自動車化ユニットは、友軍の自動車化又は非自動車化ユニットによって占められたヘクスへ進入するため、道路移動を使用できる。

5.1.2.4 自動車化ユニットは、他の自動車化ユニット（例外：「据砲状態」砲兵、AT、Flak/AAA [5.3.3]）によって占められたヘクスへ進入するため、通常移動（5.1）、行軍移動（機甲歩兵と装甲擲弾兵のみ [5.1.4]）、最小移動（5.1.6）を使用しなければならない。

5.1.2.5 幹線道路から道路、小道、非道路へクスへ経由しているとき、移動ポイントの端数は失われる。

5.1.2.6 複数の「非連結」幹線道路、道路、小道を含むヘクス内で道路の転換を望む、道路移動 (51.2) 中のユニットは、道路移動を使用してヘクスの入退出ができるが、通常移動 (5.1.1) 又は行軍移動 (歩兵のみ [5.1.4]) を使用して、幹線道路、道路、小道間のスペースを越えなければならない。³⁹ 町ヘクス内で発生する非連結道路 (例えば、1906、1907、4431) は、町内の街路によって「連結」していると



5.1.3 戦略移動 [Strategic Movement]

戦略移動 (SM) は、所有しているプレイヤーの移動フェイズ中に以下の条件下で、有資格ユニットが5倍までの許容移動力で道路移動 (5.1.2) を使用することを認める。: 全ての自動車化、連合軍の歩兵又は連合軍の工兵ユニットは、SMを実施できる。⁴⁾ その他の非自動車化ユニット (その許容移動力が下線付ではない) はSMを実施できない。SM状態のユニットは、統制状態 (2.7) でなければならず、疲労状態又は休息中 (5.1.5) であってはならず、予備 (5.4) であってはならない。SMにある戦闘ユニットは、同じ幹線道路、道路、小道に沿ってやはりSMにある

4 大量の連合軍工兵と歩兵ユニットは非自動車化だったが、これらは長距離の戦場移動を実施するために非系統一般トラック大隊を使用した。これらのユニットは、SMで移動しているときにTECの自動車化コラムを使用する。

他の友軍戦闘ユニット（又は複数ユニット *KGTF*）の隣接へ移動できず、又は *SM* にない友軍戦闘ユニット（又は複数ユニット *KGTF*）のヘクスへ進入できない（例外：都市、町、村を占めている非自動車化ユニット又は据砲状態の砲兵、AT、Flak/AAA [5.3.3] 又はいずれかのヘクス内の工兵ユニット [5.3.4]。スタッキング限度の適用 [5.8]）。⁴² *SM* にある装甲、機甲歩兵、装甲擲弾兵ユニットは、敵戦闘ユニットから 2 ヘクスよりも近くに移動できない（例外：*KG von der Heydte* [5.5.3.2]）。*SM* にある非装甲ユニットは、敵戦闘ユニットから 4 ヘクスよりも近くに移動できない。*SM* マーカーの枚数は、*SM* に移行又は留まるユニットの数を制限しない。*SM* にあるユニットは *ZOC* を及ぼさず、攻撃されたら半減戦力（*FRU*）で防御し、橋梁を爆破できず又は橋梁爆破の試みを修正できない（5.2.6.3）。⁴³

5.1.3.1 マップ上ユニットの戦略移動移行 [On-Map Units Entering Strategic Movement]。所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時、マップ上の *SM* 有資格ユニット（又は複数ユニット *KGTF*）は、統制状態で有効な補給源へ補給線をたどることができ、自軍移動フェイズに幹線道路、道路、小道を持つヘクス内にあり、*SM* にある友軍と敵近接ユニットの制限を満たし、その許容移動力の半分を消費すると、*SM* に移行できる。*SM* に移行している全ユニットの上に矢印（*SM*）マーカーを置く。⁴⁴ 使用可能な移動ポイント（*MP*）の数は、マップ上の戦略移動表の *SM* 移行移動ポイント・コラムの下に表示される。⁴⁵

5.1.3.2 戦略移動を継続しているマップ上ユニット [On-Map Units Continuing Strategic Movement]。その前のターン中に *SM* にあり、統制状態に留まるマップ上のユニットで、有効な補給源へ補給線をたどれ、*SM* にあるユニットについての敵ユニット接近限度を満たすものは、所有しているプレイヤーの移動フェイズ中に *SM* で移動を継続できる。使用可能な移動ポイント（*MP*）の数は、戦略移動表の *SM* 移動ポイント・コラムの下に表示される。

5.1.3.3 増援登場の戦略移動 [Reinforcements Entering Strategic Movement]。統制状態で *SM* にあるユニットについての敵ユニット接近限度を満たす *SM* 有資格増援は、*SM* でマップへ登場できる。矢印（*SM*）マーカーを、*SM* でマップに登場する全ての増援上に置く。使用可能な移動ポイント（*MP*）の数は、戦略移動表の *SM* 移動ポイント・コラムの下に表示される。同じヘクスに登場する複数増援についてのスペース要件も参照（5.5）。

5.1.3.4 戦略移動を離脱するマップ上ユニット [On-Map Units Leaving Strategic Movement]。非補給下又は孤立状態になったユニットは、直ちに *SM* から外される。*SM* にあるユニットは攻撃されることができ、航空攻撃又は「D」、「ENG」、

「FF」の戦闘結果から混乱又はステップ損失を被ると、*SM* から直ちにに取り去られる。最後に、自軍移動フェイズの開始時に *SM* にある装甲、機甲歩兵又は装甲擲弾兵ユニットは、敵戦闘ユニットがそれから 2 ヘクスよりも近くにあると *SM* を離脱しなければならない。*SM* にある非装甲ユニットは、敵戦闘ユニットがそれから 4 ヘクスよりも近くにあると *SM* を離脱しなければならない（両方の例外：*KG von der Heydte* [5.5.3.2]）。*SM* にあるいかなるユニットも任意に *SM* を離脱できる。*SM* を離脱するための移動ポイント・コストはない。

5.1.4 行軍移動 [March Movement]。所有しているプレイヤーの移動フェイズ中（のみ）、強固、泥濘、凍結の地表状況下で通常移動（5.1.1）を使用している、いずれかのタイプの歩兵ユニットは、その移動中のいかなるときにも敵戦闘ユニットに隣接しない限り、その *MP* コストをヘクス毎に 1 *MP* ずつ減少させ、ヘクス毎に 1 *MP* まで低下させる。地形進入とヘクスサイド越えコストと制限を適用する。⁴⁶

5.1.5 強行軍 [Forced March]。夜間ターンの所有しているプレイヤーの移動フェイズ中（のみ）、いずれかのタイプの装甲又は歩兵ユニットは、以下の条件下でその許容移動力を二倍にする「強行軍」を実施できる。：これらは統制状態（2.7）でなければならず、戦略移動（5.1.3）にあることはできず、予備（5.4）になれず、疲労から回復できず、その移動中のいかなるとき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 [10.7.2]）。⁴⁷ 装甲ユニットは通常移動（5.1.1）と／又は道路移動（5.1.2）のみを使用できる。歩兵ユニットは、通常移動（5.1.1）、道路移動（5.1.2）と／又は行軍移動（5.1.4）のみを使用できる。その移動終了時に、強行軍を行っているユニットの上に疲労状態マーカーを置く。続く自軍昼間（*AM*）ターンに、疲労状態のユニットは予備又は戦略移動へ移行できず、その許容移動力は半減し（*FRU*）、半減戦力で攻撃できるが完全戦力で防御し、いまだ *ZOC* を及ぼし（適用可能であれば）、橋梁を爆破でき、現在のゲーム・ターン中に移動又は戦闘に参加しておらず、敵 *ZOC* 内にいなければ陣地（*IP*）の構築を開始できる。各昼間（*AM*）ゲーム・ターンの終了時、全ての疲労状態マーカーを回復へ裏返す。続く夜間（*PM*）ターンに、回復しているユニットは予備又は戦略移動へ移行できず、移動又は攻撃できないが完全戦力で防御でき、いまだ *ZOC* を及ぼし（適用可能であれば）、橋梁を爆破できるが、完全に回復するまで陣地を完成できない。ユニットが地上戦闘に参加しない限り、各夜間（*PM*）ゲーム・ターンの終了時に全ての回復マーカーを取り去る。ユニットが地上戦闘に参加した場合、回復マーカーとその制限は、ユニットが戦闘に参加しないターンの終了時になるまでその場に留まる。

⁴⁸

⁴² 都市、町、村は、高い交通量を融通できる多数の平行街路と路地を持っていた。

⁴³ 戦術各移動は、高度に管理され、最小限の警備で、完全に道路網に沿って実施される移動をあらわす。

⁴⁴ マップ上でもマップ外でも、戦術から道路行軍への隊形変更には時間がかった。ゲーム補助として、*SM* マーカーを *SM* に移行するユニットは上向きに、前のターンから *SM* 移動を継続するユニットは横向きに置く。

⁴⁵ 選択の燃料捕獲又は米軍ユニットへの崩壊の影響（11.3.4）も参照。

⁴⁶ アルデンヌ地域には、マップに描かれていない未舗装の路地、小道、路線が数多くあり、重車両は足止めを食らったものの、歩兵は影響を受けず早く移動することができた。

⁴⁷ ゲームの夜間ターンは、16 時間の長さである。全ユニットが休息を要求されるため、ゲーム内の全ユニットの移動率はその通常（現実世界）値の半分に減少した。ただし、軍事組織は睡眠不足となることを代償に、「強行軍」を夜間に実施することが可能だった。

⁴⁸ ゲーム補助として、回復中に攻撃を受けたユニットについては、回復マーカーを下へ向ける。

5.1.6 最小移動 [Minimal Movement]。移動制限にかかわらず、そのユニット・タイプについて禁止されたヘクスサイド又は地形への移動を含まないか、又は 1 つの敵支配地域から他のそれへ直接移動しない限り、ユニットはその全許容移動力を消費することで 1 ヘクス移動できる（例外：孤立状態の装甲ユニット [2.8] と OMP を持つユニット [5.3.3] は、全く移動できない）。ゲーム・ターン毎に、1 つのみの友軍自動車化ユニット（又は *KGTF*）が、最小移動を使用していずれか 1 つの橋梁又は浅瀬を越えることができる。

5.1.7 統合移動 [Combined Movement]。いくつかの移動タイプは、移動フェイズ、敵対応フェイズ、展開フェイズ中に有資格ユニットによって統合できる。移動統合表を参照。

5.2 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

マップを通過して移動する目的において、異なる地形タイプについて異なる移動ポイントを消費する 2 タイプのユニット（自動車化と非自動車化）がある。⁴⁹ 地形効果チャート（TEC）は、各地形のタイプと現在の地表状況で自動車化と非自動車化ユニットの移動ポイント・コストを指標づける。ヘクス（平地、荒地、林、森）の基本地形は、しばしば下記で述べる地形特徴によって修正される。あるヘクス内に混合地形タイプがある場合（例えば、3618）、移動の目的において最もコストが高い地形のタイプを使用する。

5.2.1 困難地形ヘクスサイド [Severe Terrain Hexsides]。歩兵ユニットのみが、非道路の困難地形ヘクスサイドを越えることができる。非自動車化歩兵は、通常移動+1MP（5.1.1）、行軍移動+1MP（5.1.4）、最小移動（5.1.6）を使用できる。機甲歩兵と装甲擲弾兵は、最小移動（5.1.6）のみを使用できる。全てのユニットは、幹線道路、道路、小道に沿った困難地形ヘクスサイドを、道路移動（5.1.2）を使用して越えることができ、全ての自動車化ユニット、連合軍歩兵、連合軍工兵ユニットは、戦略移動（5.1.3）を使用してこれを行うことができる。道路又は戦略移動を使用しているユニットは、困難地形ヘクスサイドのコストを無視でき、いかなるユニットもヘクスの他の地形（例えば、河川、水路、湖、貯水池、湿地、西方の壁の地形）に一致する困難地形ヘクスサイドに平行して移動できる。困難地形のシンボルがヘクスサイドの一方又は両方の側に存在しても、移動への影響は同じである。

5.2.2 湖と貯水池のヘクスサイド [Lake and Reservoir Hexsides]。湖と貯水池のヘクスサイドを越えて移動できるユニットはない。⁵⁰

5.2.3 河川ヘクスサイド [River Hexsides]。いかなるユニットも、適切な許容量（5.2.6）の無傷の橋梁を渡り、河川ヘクスサイドを越えることができる。非自動車化歩兵、機甲歩兵又は

は装甲擲弾兵ユニットは、最小移動（5.1.6）を使用して非橋梁河川ヘクスサイドと付帯する困難地形を越えて移動できる。

5.2.4 水路ヘクスサイド [Waterway Hexsides]。いかなるユニットも、適切な許容量（5.2.6）の無傷の橋梁を渡り、水路ヘクスサイドを越えることができる。非自動車化歩兵、機甲歩兵と装甲擲弾兵ユニットのみが、工兵の支援を持つ非橋梁水路ヘクスサイドを越えることができる。

5.2.5 工兵の支援 [Engineer Assistance]。非自動車化歩兵、機甲歩兵と装甲擲弾兵ユニットは、それが越えようとするヘクスが工兵ユニットも含むと、最小移動（5.1.6）を使用して非橋梁水路ヘクスサイドを越えることができる（例えば、2 つのユニットが同じヘクス内でその移動を開始する）。非自動車化歩兵、機甲歩兵と装甲擲弾兵ユニットは、友軍工兵ユニットと互いに隣接して留まると、浅瀬、非橋梁河川、非橋梁水路ヘクスサイドを越えて、友軍工兵ユニットを通して補給線をたどることができる。⁵¹

5.2.6 橋梁 [Bridges]。橋梁は、それらに隣接する幹線道路、道路、小道を連結し、ユニットが河川、水路、一定の制限を持ついずれかの付帯する困難地形ヘクスサイドを越えて渡ることを認める。ダーネン [Dahnen] (4324) の南でウール [Oul] 川とザール [Sauer] 川の全ての橋梁は、「ラインの守り [Wacht am Rhein]」、「最後の電撃戦 [Last Blitzkrieg]」、「鉄は熱いうちに打て [Das Eisen Schmieden]」シナリオの開始時に「爆破」されている。⁵² 黄色円の「？」でマークされた 16 箇所の「未確認 [undiscovered]」橋梁は、やはり基本ゲームでは「爆破」されている（例外：オウレン [Ouren] 橋梁は、不確定 [10.5.2]）。⁵³

5.2.6.1 道路橋梁 [Road Bridges]。無傷の道路橋梁を越えているユニットは、そのユニット・タイプ（自動車化又は非自動車化）と橋梁許容量に一致する道路移動（5.1.2）、戦略移動（5.1.3）、最小移動（5.1.6）のみを使用できる。⁵⁴ 道路橋梁には、以下の 2 つのタイプがある。:

5.2.6.1.1 「重 [Heavy]」道路橋梁（黒色二重線）は、通常は石製又は鉄製で、いかなるユニットのタイプも支えることができる。

5.2.6.1.2 「軽 [Light]」道路橋梁（黒色単線）は、通常は木製で、軽装甲、⁵⁵ いずれかのタイプの歩兵、工兵、ロケット砲兵、司令部、コマンド・ユニットのみを支えることができる。

5.2.6.2 鉄道橋梁 [Rail Bridges]。鉄道橋梁（黒色破線シンボル）は、通常移動（5.1.1）を使用し橋梁について 1 移動ポイントを加える（+1MP）、又は最小移動（5.1.6）を使用するいずれかのユニットによって越えることができる。歩兵ユニ

⁴⁹ 自動車化と非自動車化ユニットの導入についての「ユニット」項目を参照。

⁵⁰ ヘクス 5005～5105 間のウルフト [Ulf] 貯水池ダムは貯水池ヘクスサイドで、全ユニットが通過不能である。

⁵¹ 工兵は河川と水路を越えて部隊と補給を渡すため、突撃ボートを運用した。

⁵² 1944 年秋の西方の壁への退却中、ドイツ軍はこれらの橋梁を爆破した。

⁵³ 選択の橋梁の発見 (11.12) も参照。

⁵⁴ アルシェイド [Alscheid] (4028～4128) の非道路橋梁は、道路橋梁と同様に越えている（地形進入コスト+1MP）。

⁵⁵ ドイツ軍のプーマ [Puma]、リンクス [Lynx]、SPW、イギリス軍のハンバー [Humber] IV とスタッグハウンド [Staghound]、米軍の M-5 スチュアート [Stuart] 装甲ユニット。

ットは、行軍移動も使用できる (5.1.4)。鉄道橋梁は、幹線道路、道路、小道へ連結しないが、鉄道橋梁ヘクスから河川又は水路を越えて 4 ヘクスまで補給をたどるために使用できる (2.2)。

5.2.6.3 橋梁破壊 [Bridge Demolition]



統制状態 (2.7) で、戦略移動 (5.1.3) 又は予備 (5.4) 状態にない戦闘ユニットは、敵の非コマンド・ユニットが移動、攻撃、前進で橋梁を越えるを試みるとき、無傷の橋梁の破壊 (爆破) を試みることができる。完全戦力の工兵連隊は、ゲーム・ターン毎に 2 つまでの橋梁を爆破できる。非工兵ユニット、減少戦力の工兵連隊、工兵大隊は、ゲーム・ターン毎に 1 つのみの橋梁を爆破できる。各陣営は、プレイヤー・ターン毎にいずれか単一の橋梁を爆破する試みを一度のみ行うことができ、橋梁の所持は他の試みを行うことができる前に変更されていなければならない。⁵⁶ 各試みについて、非移動プレイヤーは橋梁ヘクスサイドまでクリアな道筋を持つ範囲内の友軍ユニットを選択し、橋梁爆破表上でサイを 1 つ振る。橋梁ヘクスサイドへの道筋は、非橋梁の河川又は水路、非道路湿地地形又は非道路困難地形ヘクスサイド、又は敵ユニット或いはその ZOCs (この目的において、友軍戦闘ユニットは敵 ZOCs を無効化する) を通過しなければならないと妨害される。越えていない敵ユニットが進入しようとするヘクス内に ZOC を及ぼすか、又はその橋梁がリエージュ [Liège] 都市ヘクス (2602、2702、2703) に進入するか、又はドイツ軍先導のコマンド・ユニットが橋梁ヘクスの 1 つを占めると (11.15.4)、+1 サイの目修正が加えられる。米軍 V/291 工兵戦闘大隊による試みには、-1 サイの目修正を適用する。防御ユニットのヘクス内に爆破橋梁マーカーを、「B」結果を受け取る橋梁に向けて置く。⁵⁷ 新たに爆破された橋梁を越えるを試みているユニットは、その移動を越えることとなして終了しなければならない。攻撃している装甲ユニットはその攻撃を完了できるが、これらが主張できたいかなる諸兵科連合又は装甲優越優位性も失う。爆破された橋梁は、これらを越える道路を無効化し、再建されない限り無制限に破壊状態で留まる。

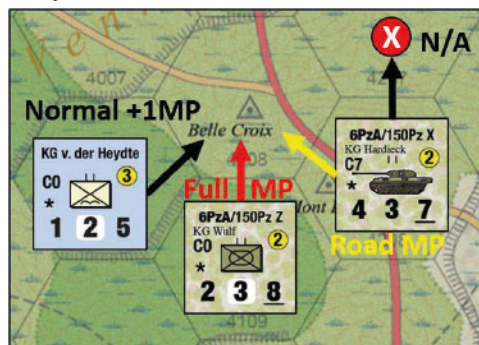
5.2.7 浅瀬 [Fords]。非自動車化歩兵ユニットは、通常移動 (5.1.1) を使用して浅瀬のために追加 2 移動ポイント (+2MP) (並びに存在したらいずれかの困難地形ヘクスサイドのために追加 1 移動ポイント [+1MP]) を加えるか、又は最小移動 (5.1.6) を使用して浅瀬を越えることができる。機甲歩兵又は装甲擲弾兵ユニットは、通常移動 (5.1.1) を使用することで困難地形なしの浅瀬のために追加 3 移動ポイント (+3MP) を加え、又は「接近小道 [approach trail]」⁵⁸ に沿って道路移動を使用し、浅瀬のために追加 3 移動ポイント (+3MP) を加えて困難地形を持つ浅瀬を越えて移動でき、又は最小移動を使用できる (5.1.6)。軽装甲ユニット⁵⁹ は、通常移動 (5.1.1) を使用して、浅瀬のために追加 3

移動ポイント (+3MP) を追加して浅瀬を越えることができ、又は接近小道に沿って道路移動 (5.1.2) を使用し、浅瀬のために追加 3 移動ポイント (+3MP) を加えて困難地形を持つ浅瀬を越えて移動できる。軽装甲ユニットは、非道路困難地形ヘクスサイドを越えて浅瀬を渡ることができず、他のユニット・タイプも浅瀬を越えることができない。⁶⁰

5.2.8 湿地地形 [Marsh Terrain]。湿地地形内の移動は、幹線道路、道路、小道の有無によって大きな影響を受け、1 つのみの自動車化ユニットが同時にいずれか 1 つの湿地地形ヘクスを占めることができる。

5.2.8.1 非道路湿地ヘクスサイド [Non-Road Marsh Hexside]。非自動車化の歩兵ユニットは、通常移動にプラスして湿地のために追加 1 移動ポイント (+1MP) を使用して (並びに存在したら困難地形ヘクスサイドのために +1MP) 非道路ヘクスサイドを越えて湿地地形に進入でき、又は最小移動 (5.1.6) を使用できる。機甲歩兵又は装甲擲弾兵ユニットは、最小移動 (5.1.6) を使用してのみ、非道路ヘクスサイドを越えて湿地地形に進入できる。湿地地形に進入するため、行軍移動 (5.1.4) を使用できる歩兵ユニットはない。

5.2.8.2 道路湿地ヘクスサイド [Road marsh Hexside]。他の全てのユニットは、道路移動 (5.1.2) を使用して幹線道路、道路、小道に沿ってのみ、湿地地形の入退出ができる。いずれかの自動車化ユニット、連合軍の歩兵又は連合軍の工兵ユニットは、戦略移動 (5.1.3) を使用してこれを行うことができる。



5.2.9 西方の壁地形 [Westwall Terrain]。連合軍ユニットは、通常移動 (5.1.1) 又は最小移動 (5.1.6) を使用してのみ、西方の壁地形に進入できる。ドイツ軍ユニットは、通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、戦略移動 (5.1.3)、強行軍 (5.1.5)、最小移動 (5.1.6) を使用し、これらの移動タイプについての制限に一致する。西方の壁地形へ進入するために行軍移動 (5.1.4) を使用できるユニットはない。(例外：連合軍ユニットは、ヘクス 4502、4602、4603、4704、4804、4701、4902、4818、4917、4421 に進入するため道路移動 [5.1.2] を使用できます)。

5.2.10 居住地 [Settlements]。移動は、都市、町、城、村、集落、地点の存在によって影響を受けない (例外：都市、町、村内を通過する非自動車化ユニットの戦略移動 [5.1.3])。

⁵⁶ 競合する橋梁の所持は、少なくとも 1 ゲーム・ターンについて、橋梁ヘクスサイドに隣接する両ヘクスサイドを友軍戦闘ユニットが占めることにより獲得される。

⁵⁷ ゲーム補助として、ユニットが移動/攻撃しているヘクス内に橋梁マーカー (無傷又は爆破) を置く。橋梁が北/南に面していると、連合軍については北側並びにドイツ軍の捕獲の試みについては南側にマーカーを置く。

⁵⁸ 例えば、ヘクスサイド 0731~0732、3022~3122、4517~4617。

⁵⁹ ドイツ軍のプーマ [Puma]、リンクス [lynx]、SPW、イギリス軍のハンバー [Humber] IV とスタッグハウンド [Staghound]、米軍の M-5 スチュアート [Stuart] 装甲ユニット。

⁶⁰ 移動の例プレイヤー補助カードを参照。

5.3 ユニット・タイプによる特殊な移動

[Specialized Movement by Unit Type]

5.3.1 ドイツ軍のカンプフグルッペン (KG) [German Kampfgruppen]。ドイツ軍のカンプフグルッペンは常に 2 つの自動車化ユニットから構成され、少なくともその 1 つは装甲ユニットでなければならない。ドイツ軍の KG は、移動又は戦闘後前進中、2 つの有資格ユニットが同じヘクスを占めるときに形成できる。いったん形成したら、KG は単一のユニットとして最低速ユニットの移動率で移動し、ユニットの装甲部分に影響し得る地形制限に従い、所有しているプレイヤーが分離するまで、スタッキングの目的において 1 連隊規模ユニットとしてカウントする。⁶¹ KGs は、同じヘクスを占める他の友軍ユニットたちと共に再形成でき、師団所属、ユニット規模、スタッキング限度に従う。シナリオをマップ上で開始するか又は増援として登場する KGs は、形成するために MP を消費しない。

5.3.1.1 同じ KG 識別名称 [Same KG Identified]

同じ KG 識別名称を持つ複数のユニットがマップ上にあるとき、これらは互い同士でのみカンプフグルッペを形成できる。この制限は、マップ上に 1 ユニットのみのみが留まると停止される。2 つのドイツ軍装甲ユニットは、同じ KG 識別名称を共有する場合にのみ、互いにカンプフグルッペを形成できる。⁶²

5.3.1.2 1つ又は KG 識別名称なし [One or no KG Identified]

単一の又は KG 識別名称なしのドイツ軍装甲擲弾兵連隊又は大隊は、同じ師団又は軍レベルからの装甲ユニット、旅団レベル又は軍団レベルの装甲ユニットと共にカンプフグルッペを形成できる (例外: ドイツ軍間のスタッキング [5.8.3])。

5.3.2 連合軍の任務部隊 (TF) [Allied Task Force]

任務部隊識別名称を持つ単一ユニット戦闘団 [Combat Commands] の他に、連合軍プレイヤーは米軍第 3 機甲師団からの 2 個機甲大隊を統合することで複数ユニット「任務部隊」(TF) を形成できる。⁶³ 米軍第 9 機甲/60 (+) 機甲歩兵大隊は、第 9 機甲師団の他のいずれかのユニットと共に TF を形成でき、第 1 軍/526 機甲歩兵大隊は、いずれかの軍レベル又は軍団レベルの戦車又は TD 大隊と共に TF を形成できる。いったん形成されたら、TF はドイツ軍のカンプフグルッペと同様に移動する。

5.3.3 砲兵、対戦車、Flak/AAA [Artillery, Anti-Tank and Flak/AAA]

下線付許容移動力を持つ砲兵、AT、Flak/AAA ユニットの自動車化である。非下線付許容移動力のドイツ軍砲兵ユニットは非自動車化 (馬匹牽引) で、「0」の許容移動力を持つこれらは移動できない。⁶⁴ 榴

弾砲タイプの砲兵、AT、Flak/AAA ユニットの、無傷の重道路橋梁又は鉄道橋梁でのみ河川又は水路を越えることができる。ロケット (R タイプ) 砲兵ユニットは、いずれかの無傷の橋梁で河川又は水路を越えることができる。砲兵、AT、Flak/AAA ユニットの、幹線道路、道路、小道に沿って、又は無傷の橋梁を渡ってのみ、困難地形ヘクスサイドを越えることができる。SM 状態にない砲兵、AT、Flak/AAA ユニットの、いずれかの地形内で戦闘のために「据砲 [deploy]」できる。⁶⁵ これらが幹線道路、道路、小道を持つヘクス内で「据砲」したら、友軍ユニットは道路移動 (5.1.2) 又は戦略移動 (5.1.3) を使用して自由にこれらを移動で通過できる。全ての砲兵、AT、Flak/AAA ユニットの、ゲーム状態カードと OOA 内で述べない限り、「据砲状態」でシナリオを開始する。ロケット砲兵、AT、Flak/AAA ユニットの、その移動の開始時又は終了時にコストなしで「据砲」できる。⁶⁶ 榴弾砲タイプの砲兵ユニットは、自軍移動フェイズの開始時にコストなしで、又はその移動の終了時に追加 1 移動ポイント (+1MP) を消費することで「据砲」できる (例外: 橋梁妨害射撃 [7.7.3])。退却するか又はその移動終了時に「据砲」しない榴弾砲タイプの砲兵ユニットは、その「移動済 [Moved]」面へ裏返され、そのヘクスを通過する自動車化ユニットの道路移動 (5.1.2) と戦略移動 (5.1.3) を妨害し、再び「据砲」するまで射撃できない。砲兵ユニットは、砲兵任務を実施するために「据砲状態 [deployed]」でなければならない。

5.3.4 工兵 [Engineers]

「6」の許容移動力を持つドイツ軍の工兵 (Pioniertuppen) は自動車化で、「5」の許容移動力を持つそれは非自動車化である。全ての連合軍工兵は非自動車化であるが、SM (5.1.3) を使用できる。自動車化ユニットは、通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、戦略移動 (5.1.3) を使用して、追加の移動ポイント・コストなしで友軍工兵ユニットを移動で通過できる。⁶⁷ 工兵は、橋梁の建設 (9.1) と道路障害物 (9.3.1) を創出しているときに特殊な移動を使用できる。工兵移動の制限については、シナリオ OOA の注釈も参照。

5.4 予備移動 [Reserve Movement]

所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時、統制状態 (2.7) で敵戦闘ユニットに隣接していない装甲と歩兵ユニット (のみ) は、「予備」として指定できる。装甲、機甲歩兵と装甲擲弾兵は、戦闘予備又は突破予備として指定できる「装甲」ユニットである。⁶⁸ 非自動車化の歩兵ユニットは、突破予備としてのみ指定できる。予備マーカーの枚数は、予備になることができるユニットの数を制限しない。各シナリオの OOA は、予備で開始するユニットを指定する。増援として到着しているユニットは、その到着のターンに予備に置くことができない。予備ユニットは、橋梁の破壊

⁶¹ ゲーム補助として、最低速 MP を持つユニットを KG の最上部へスタックさせる。

⁶² KG Peiper, KG Bayer, KG Fallois, KG Telkamp, KG Kuhlmann.

⁶³ 第 3 機甲師団は、戦闘の最も不明確な時期に投入され、連合軍の防衛に開いた穴を塞ぐため、多数の大隊規模の機甲/歩兵任務部隊に分割された。

⁶⁴ H.Gru. B725 列車砲大隊と 7APzgr. 501 Fest 対戦車大隊。

⁶⁵ ゲーム補助として、据砲状態で現在のゲーム・ターンに射撃していない砲兵ユニット・カウンターを上方へ向け、現在のゲーム・ターンにいずれかのタイプの射撃を実施したユニットについては下方へ向ける。

⁶⁶ 最前線に近く、豊富な訓練を積んでいるため、これらのユニットは迅速に展開することができた。

⁶⁷ 展開した工兵は広範な地域で総合支援の役割に機能し、必要なときにのみ集中した。

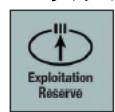
⁶⁸ 「装甲」ユニットはその車両で直接的に闘い、非装甲ユニットよりも迅速に「移動」することができた。

又は陣地 (IP) の構築を試みることができない。予備ユニットは、やはり予備にある他のユニットと共にのみ *KGs* 又は *TFs* を形成できる。予備にあるユニットは、敵戦闘ユニットが移動、前進、退却でそれらに隣接したら、敵ユニットが *ZOC* を及ぼすか否かにかかわらず、直ちにその予備状態を失う (例外：連合軍予備の制限 [10.4])。

5.4.1 戦闘予備 [Combat Reserves]。戦闘予備は、所有しているプレイヤーの移動フェイズ中、通常移動 (5.1.1) と/又は道路移動 (5.1.2) を使用し、その許容移動力の半分 (FRU) まで移動でき、次いで戦闘フェイズ中に攻撃できる。戦闘予備が *ENG* 結果を受けるか又は非統制状態 [disorganized] (7.10.8) になると、直ちにその予備状態を失う。他のいずれかの結果は、それが予備状態に留まり、所有しているプレイヤーの突破フェイズ (8.1、8.3) に再び移動と攻撃することを認める。



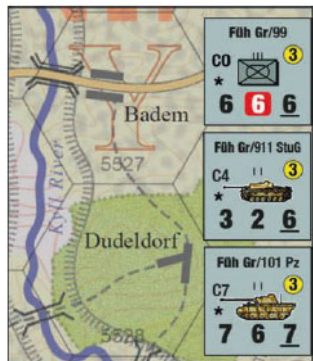
5.4.2 突破予備 [Exploitation Reserves]。突破予備は、所有しているプレイヤーの移動フェイズに移動できず、又は戦闘に「投入状態 [committed]」(7.10.6.1) でない限り、所有しているプレイヤーの戦闘フェイズに攻撃できない。突破予備は、敵対応フェイズ (6.0) に移動でき、又は所有しているプレイヤーの突破フェイズ (8.2、8.3) に移動と攻撃ができる。



5.5 増援 [Reinforcements]

増援 (単一ユニット又は複数ユニット *KG/TFs*) は、所有しているプレイヤーの移動フェイズ中、そのシナリオの *OOA* 内に指定された登場位置 (又は複数登場位置) で、マップに登場しなければならない。^①

増援は、道路移動 (5.1.2) 又は戦略移動 (5.1.3) を使用して道路ヘクス上へ、又は通常移動 (5.1.1)、行軍移動 (歩兵のみ [5.1.4]) と/又は最小移動 (5.1.6) を使用して、指定された登場位置間の非道路ヘクスに登場できる。増援は、強行軍 (5.1.5) を使用してマップへ登場できない。同じときと位置に登場する複数の増援は、先に登場する各ユニットの登場ヘクスの *MP* コストによって減少する。^②



5.5.1 登場妨害 [Blocked Entry]。敵ユニットによって妨害されない限り、増援はその予定された登場のターンと位置でマップに登場しなければならない。登場ヘクスは、物理的な占有 (敵 *ZOC* ではない) 又はドイツ軍ユニットがこれらのヘクスからマップを退出していた場合にのみ妨害される。全ての予定登場ヘクスが妨害されたら、増援は所有しているプレイヤーの続くターンに隣の非妨害登場ヘクス (連合軍ユニットについては、西方、北方、南方へ、ドイツ軍ユニットについては北方又は南方へ) に登場するまで待たなければならない。

5.5.2 マップからの退出ユニット [Exiting Units from the Map]。ドイツ軍プレイヤーは、ユニットをマップ外へ退出させ、連合軍プレイヤーが増援をゲームへ登場させるのを留め置くことを強制できる。ドイツ軍ユニットは、いずれかのタイプの移動を使用して、連合軍の登場エリア「A~C」と「F~N」のみから退出できる。これらは、登場エリア「D~E」、「O~Q」間、ヘクス 4801、4901、5001、5101、5201、5301、5401、5501 からマップを退出できない。

5.5.2.1 退出するための移動コスト [Movement Cost to Exit]。マップを退出しているユニットは、移動フェイズ、敵対応フェイズ、突破フェイズ中に、離れるヘクスの登場コストに一致する移動ポイントを消費しなければならない、又は戦闘後前進 (7.12) 中にマップを退出できる。^③

5.5.2.2 退出したユニットの状態 [State of Exited Units]。ユニットは、マップを退出するために一般補給下でなければならない。退出したユニットは、プレイから取り去られてゲームへ復帰できない。これらは除去されたと見なされず、再建 (3.3) 又は補充 (3.4) され得ない。

5.5.2.3 退出したユニットの影響 [Effects of Exited Units]。退出したユニットは、ドイツ軍の勝利条件に対してカウントできない。登場エリア「I~N」間でマップを退出したドイツ軍戦闘ユニットの攻撃戦力ポイント毎に、連合軍プレイヤーは可及的速やかに、この数の少なくとも二倍の攻撃戦力ポイント数のマップ北端と西端からの増援を「拘置」しなければならない。登場エリア「A~C」と「F~H」間でマップを退出したドイツ軍戦闘ユニットの攻撃戦力ポイント毎に、連合軍プレイヤーは可及的速やかに、この数に少なくとも一致する攻撃戦力ポイント数のマップ南端と西端からの増援を「拘置」しなければならない。ゼロ攻撃戦力を持つ連合軍の増援ユニットは、同じ登場エリアに正数の攻撃戦力を持つ増援ユニットによって随伴され得るまで、登場できない。マップを退出したドイツ軍ユニットは、ゲームの残りについて連合軍の増援と連合軍が補給をたどるためのこれら登場エリアを取り去る。

5.5.2.4 連合軍ユニットの「拘置」 [Allied Units "Held Off"]。拘置できる連合軍の増援は、いずれかのタイプの戦闘ユニットになることができ、ゲームの残りについてマップへ登場できない。連合軍プレイヤーが、ドイツ軍ユニットが退出した側からマップへ登場する増援を持たなければ、マップの他の側からの増援が最も早い機会に拘置されなければならない。連合軍プレイヤーが、現在のターンに拘置するための増援を持たなければ、拘置の条件を満たすために出現が予定された順番で、未来の増援が拘置されなければならない。

5.5.3 ドイツ軍の空挺降下 [German Air Drop]。「シュテッサー作戦 [Operation Stösser]」は、アルデンヌ攻勢の開始時に敵戦線背後にドイツ軍落下傘大隊を降下させる試みをあらわす。^④ 到着の詳細については、ドイツ軍 *OOA* の注釈を参照。降下したら、*KG von der*



^① 選択の早期装甲投入 (11.6)、「シュペトルーゼ作戦」(11.7)、モントゴメリーの対応 (11.8) も参照。

^② 図内では、「Y」に進入するための二番目と三番目のユニットは、進入する前に道路移動を使用して各ユニットについて+1MPを、又は通常移動を使用して+2MPを消費しなければならない (強固地表状況の下で)。2つのユニットが*KG*に統合されていたら、二番目のユニットのみが+1MP又は+2MPを消費することになる。*SM*は、このコストを増加させ得る。

^③ 例えば、幹線道路、道路、小道に沿って退出していたら道路移動コスト、又はそうでなければ基本の地形とヘクスサイドのコスト。

^④ 不十分な準備、悪天候、戦場の霧が当初から「シュテッサー作戦」を妨げていた。

Heydte はマップ上の最初の 2 ゲーム・ターンについて一般補給下で、以後は標準の補給ルールに従う。⁷³ その移動は、以下のごとく制限される。:

5.5.3.1 このユニットが完全戦力 (1-2-5) で目標に着地したら、着地した後のターンになるまで移動できず、ドイツ軍の交通渋滞 (10.6) に従わない。

5.5.3.2 このユニットが偏差して減少戦力 (0-1-5) で着地したら、着地したゲーム・ターンに非統制状態になり、続くゲーム・ターンに再編成し (7.10.8)、以後はドイツ軍の交通渋滞 (10.6) に従わない。適宜に、非統制状態/再編成マーカーを置く。戦略移動 (5.1.3) を使用している連合軍ユニットは、罰則なしで移動して隣接できる。特別ドイツ軍砲兵ルール (7.7.7.3) も参照。

5.5.3.3 このユニットは、連合軍の燃料集積所を捕獲するために使用できないが、それらの探索はできる、

5.5.3.4 このユニットは、リエージュ [Liège] 又はナミュール [Namur] のいずれかの都市ヘクスの占領を通して、ドイツ軍の勝利条件を獲得するための資格を持たない。

5.6 制限ユニット [Restricted Units]

指定された連合軍とドイツ軍のユニットの到着と移動は、特定ゲーム・ターン又は時期又は一定の条件が満たされて「解放」されるまで「制限」される。いくつかのユニットは、ゲーム中にプレイから「撤退」し、マップを通して移動して有効な補給源から退出しなければならない。撤退したユニットは、補充又はプレイに復帰できず、すでに除去されていたら罰則はない (例外: ドイツ軍 *891055 歩兵連隊*)。これら全ユニットは、ドイツ軍の奇襲優位性ルール (10.3~10.8) と各シナリオの OOA の注釈内で特記される。

5.7 支配地域 (ZOC) [Zone of Control]

支配地域 (ZOC) は、ユニットの位置に隣接するヘクスの戦闘影響と/又は限定的占有をあらわす。ユニットが及ぼす ZOC のタイプ、時間帯、越えるヘクスサイドと隣接ヘクス内の地形に依存して、ユニットはその隣接ヘクスのいくつか内に ZOC を及ぼす。全く及ぼさないかも知れない。ZOC が隣接ヘクス内に及ぼされるとき、そこにあるいずれかの居住地、湿地地形又は西方の壁地形に同様に適用する。補給レベルは、ZOCs に影響しない (非補給下又は孤立状態ユニットは、それでも ZOC を及ぼすことができる)。ZOC は、友軍と敵の両ユニットの移動に影響し得る。⁷⁴ 各ユニットは、「完全 ZOC」、「部分的 ZOC」、「ZOC なし」のいずれかを及ぼす。⁷⁵

5.7.1 完全 ZOC [Full ZOC]。戦略移動 (SM、[5.1.3]) 状態になり、その防御戦力の下層に赤い正方形を持つ単一ユニット

は、完全 ZOC を及ぼす。⁷⁶ 装甲擲弾兵連隊と装甲大隊から構成された複数ユニットのドイツ軍 *カンプフグルッペ (KG)* も完全 ZOC を及ぼす。

5.7.1.1 昼間ターン [Day Turns]。完全 ZOC は、昼間 (AM) ターンに、平地、荒地、林並びに森内へ、幹線道路、道路、小道に沿って、浅瀬と無傷の橋梁を越えて、困難地形なしの非橋梁河川ヘクスサイドを越えて及ぼされる。「沿って」の用語は、幹線道路、道路、小道がユニットのヘクスとそれが ZOC を及ぼすヘクスを連結することを意味する。ただし、完全 ZOC は、湖、貯水池、非橋梁水路ヘクスサイド越えて、又は困難地形を持つ非橋梁河川ヘクスサイドを越えて伸びない。

5.7.1.2 夜間ターン [Night Turns]。夜間ターンには、昼間の完全 ZOC の規定が適用されるが、完全 ZOC は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 (ただし、幹線道路、道路、小道に沿って、又は無傷の橋梁又は浅瀬を越えての場合を除く)。

5.7.2 部分的 ZOC [Partial ZOC]。戦略移動 (SM、[5.1.3]) 状態にない、その防御戦力の下層に白い正方形を持つ単一ユニットは、部分的 ZOC を及ぼす。⁷⁷ 戦略移動 (SM、[5.1.3]) 状態にない、その防御戦力の周囲に白枠線の正方形を持つ完全戦力の単一ユニットは、陣地 (IP) を含むときにのみ部分的 ZOC を及ぼす。⁷⁸ 複数ユニットのドイツ軍 *カンプフグルッペ (KG)* 又は 2 つの装甲ユニットから構成された連合軍の任務部隊 (TF) は、部分的 ZOC を及ぼす。装甲ユニットと機甲歩兵又は装甲擲弾兵大隊から構成された複数ユニットの *KGTF* は、歩兵ユニットの現在の ZOC を及ぼす。

5.7.2.1 昼間と夜間ターン [Day and Night Turns]。昼間と夜間の両ターンに、部分的 ZOC は、平地、荒地、林 (森ではない) ヘクス内へ、幹線道路、道路、小道に沿って、無傷の橋梁 (浅瀬は不可) を越えて、困難地形なしの非橋梁河川ヘクスサイドを越えて及ぼされる。「沿って」の用語は、道路がユニットのヘクスとそれが ZOC を及ぼすヘクスを連結することを意味する。部分的 ZOC は、森ヘクス内へ、浅瀬を越えて又は (幹線道路、道路、小道に沿っての場合を除く) 困難地形ヘクスサイドを越えて、湖、貯水池、非橋梁水路ヘクスサイドを越えて、困難地形を持つ非橋梁河川ヘクスサイドを越えて伸びない。

5.7.3 ZOC なし [No ZOC]。その防御戦力の下層又は周囲にマーキングを持たない単一ユニットは、いかなるときにも隣接ヘクス内に ZOC を及ぼさない。⁷⁹

5.7.4 移動への ZOC の影響 [ZOC Effects on Movement]。ユニットは、完全又は部分的敵 ZOC に進入したら、直ちに移動を停止しなければならない。ユニットは、1 つの敵 ZOC から他の

⁷³ *KG von der Heydte* は実際に夜明け前の数時間に着地し、初日を集合に費やした。

⁷⁴ 選択の道路スペースを参照 (11.13)。

⁷⁵ 完全なサマリーと図例については、支配地域チャートを参照。

⁷⁶ 完全又は減少戦力のいずれかのタイプの連隊又は旅団規模 (III、X) の歩兵。

⁷⁷ いずれかのタイプの大隊規模 (II) の歩兵 (例外: ベルギー軍 *V Fusiliers*)、工兵連隊と旅団 (III、X)、米軍騎兵連隊 (III)、イギリス軍機甲戦闘グループ (X)、連合軍戦闘団 [Combat Commands] (X)、第 2 機甲師団の 5 個「シャーマン」機甲任務グループ (X)、*KG Peiper* の「バンター」連隊 (*1SSPz1 Pz*)、*KG Kuhlmann* の IV 号と V 号装甲大隊 (*12SSPz12 Pz*)。

⁷⁸ 完全戦力の米軍 M5 スチュアート「Cav」大隊とイギリス軍ハンバー IV とスタッグハウンド「Rece」ユニット。

⁷⁹ 全ての砲兵、ロケット砲兵、Flak/AAA、対戦車、司令部、コマンド・ユニット、大隊規模 (II) 工兵ユニット、大隊規模装甲ユニット (注記を除く)、減少戦力的大隊規模ユニット。

それへ直接移動できない。ただし、これらは、その移動の最初の部分として敵 ZOC から非敵支配下ヘクス内へ撤退し、次いで十分な移動ポイントが使用可能であれば後に敵 ZOC へ再進入できる。ユニットは、1つの敵 ZOCs から他のそれへ、限定された退却又は戦闘後前進を実施できる (7.11.1 と 7.12.7 を参照)。

5.7.4.1 接触の解除 [Breaking Contact]。昼間ターン (のみ) に、全ての非装甲ユニットは、敵 ZOC を退出するために追加の 1 移動ポイント (+1MP) を消費しなければならない。これは、ユニットが 1つの敵 ZOC から他のそれへと直接移動することを認めない。

5.7.4.2 敵 ZOCs の打ち消し [Negation of Enemy ZOCs]。友軍ユニットは、補給をたどる目的と退却実施について敵 ZOC を打ち消す。

5.7.5 戦力損失の ZOCs への影響 [Strength Loss Effects on ZOCs]

5.7.5.1 完全 ZOC ユニット [Full ZOC Units]。完全 ZOC を及ぼすユニットは、完全と減少戦力の両方でそれを維持する。

5.7.5.2 部分的 ZOC ユニット [Partial ZOC Units]。連隊又は旅団規模の装甲ユニットは、完全又は減少戦力でその部分的 ZOC を維持する。完全戦力で部分的 ZOC を及ぼす大隊規模の装甲ユニットは、減少戦力でこれを失う (非 ZOC ユニットになる)。完全戦力で部分的 ZOC を及ぼす大隊規模の歩兵ユニットは、陣地 (IP、9.2) を占めるか、又は他の減少戦力歩兵大隊と共にスタックしていない限りこれを失う。

5.8 スタッキング限度 [Stacking Limitations]

単一カウンターの戦闘ユニットは、中隊 (I)、大隊 (II)、連隊/グループ (III) 又は旅団 (X) の規模である。スタッキングの目的において、中隊規模ユニットは大隊規模ユニットの三分の一としてカウントし、大隊規模ユニットは連隊又は旅団規模ユニットの三分の一としてカウントする。砲兵軍団と旅団 (X) は、連隊規模ユニットである。司令部は、大隊規模ユニットである。コマンド・ユニットは個別のジープ・チームで、スタッキング限度に対してカウントしない。複数ユニットのドイツ軍カンパフグループ (KG) 又は連合軍の任務部隊 (TF) は、単一の連隊規模ユニットを形成する。2 つまでの連隊又は旅団規模のユニットは、ユニット・タイプ、戦力又はステップの数にかかわらず、1つのヘクスを占めることができる。1つのみの連隊規模自動車化ユニットは、湿地地形 (5.2.8) を占めることができる。移動、敵対応、突破のフェイズに移動しているユニット (又は複数ユニット KGTF) は、最大許容量までスタックしたヘクスを通しての移動を含め、いかなるときにもスタッキング限度を超過できない。ただし、戦闘又は予備戦闘の結果として退却しているユニット (又は複数ユニット KGTF) は、その退却中に一時的にスタッキング限度を超過できる (7.11.3)。

5.8.1 スタック移動 [Stack Movement]。複数のユニットたちは、ユニットのスタックとしてのみ、通常移動 (5.1.1) 又は最小移動 (5.1.6) を使用して移動できる (例外：複数ユニッ

ト KGTF [5.3.1 と 5.3.2])。ユニットたちは、スタックから分割し、より低いユニットがその許容移動力を消費した後で移動を継続できる。2つの連隊 (又は相当) スタッキング限度を超過しない限り、スタックは分割、統合、再集結できる。

5.8.2 連合軍間のスタッキング [Inter-Allied Stacking]。イギリス軍、フランス軍、ベルギー軍、米軍のユニットは、退却中一緒にスタックすることを強制されない限り、それを行うことができない。このような場合、これらは最も早い機会にスタックを解消しなければならない (例外：イギリス軍 31T/1 FFY/B 火炎放射戦車隊。イギリス軍 OOA の注釈を参照)。

5.8.3 ドイツ軍間のスタッキング [Inter-German Stacking]。第 150 装甲旅団の 3 ユニットは、いかなるときにも非武装 SS ユニットと共にスタックできず、退却中にそれを行うことを強制されたら、非占有又は武装 SS のみが占めるヘクスへ退却を継続し、非統制状態にならなければならない (7.10.8)。

5.8.4 ゲーム・マーカーのスタッキングへの影響 [Game Marker Effects on Stacking]。航空任務カウンター、橋梁、非統制状態、混乱状態、疲労状態、燃料集積所、陣地、妨害状態、予備、補給レベルのマーカーは、スタッキングに影響を持たない。戦略移動 (SM) マーカーは、同時にあるヘクスを占めるために 1 ユニット (又は KGTF) のみを認める (例外：都市、町、村 [5.1.3] を占めている非自動車化ユニット、据砲状態の砲兵、AT、Flak/AAA [5.3.3]、工兵ユニット [5.3.4])。

6.0 敵対応フェイズ [ENEMY REACTION PHASE]



敵対応フェイズ中、非手番プレイヤーは、突破予備にあるいかなる自軍ユニットも移動できる。突破予備にある自動車化ユニット (又は複数ユニット KGTF) は、通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、最小移動 (5.1.6) を使用して、その完全許容移動力まで移動できる。突破予備にある非自動車化ユニットは、通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、最小移動 (5.1.6) を使用して、3 MP まで移動できる。ユニットがその対応移動を完了したとき、予備マーカーが取り去られ、攻撃できず、同じゲーム・ターン中に再び移動できない。⁸⁰

7.0 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE]

戦闘フェイズ中、手番プレイヤーの戦闘ユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃できる (例外：湖と貯水池ヘクスサイド [7.2.8])。非隣接の敵ユニットは、砲兵によって攻撃され得る。単一ユニットの戦闘戦力 (攻撃又は防御) は一つの単位で、決して個別の戦闘間で分割できない。ユニット (又は複数ユニット KGTF) は、戦闘フェイズ毎に 1つのみの攻撃を行うことができ、戦闘フェイズ毎に複数回攻撃され得る敵ユニットはない (例外：「交戦状態 [engaged]」[7.10.6] 又は「未解決戦闘 [unresolved battle]」[7.10.7] の戦闘結果)。イギリス、フランス、ベルギー軍のユニットは、米軍ユニットと共同攻撃を実施できず、退却の後で同じヘクスを占めることを強制された場合にのみ一緒に防御できる

⁸⁰ 対応移動は、強力な敵の移動に可及的速やかに対抗するために指定される。ゲーム補助として、現在のゲーム・ターンですでに移動したことを示すため、対応しているユニット・カウンターを横に向ける。

(例外：連合軍間のスタッキング [5.8.2])。⁸¹ 複数のドイツ軍ユニットは、制限付で攻撃と防御を一緒にできる(例外：ドイツ軍間のスタッキング [5.8.3])。手番プレイヤーは攻撃側で、非手番プレイヤーが防御側である。手番プレイヤーは、望むだけ多く又は少ない攻撃を行い、望むいずれかの順番で一度に1つの戦闘を解決できる。

7.1 戦闘正面／複数ヘクスの戦闘 [Combat Frontage/Multi-hex Combat]

7.1.1 攻撃正面 [Attack Frontage]。1つ以上の戦闘ユニットは、以下の条件で1つ以上の敵占有ヘクスを攻撃できる。：(1) 攻撃している各ユニットは、それが攻撃する各防御ユニットに隣接し(又は砲兵の射程内にある)、しかも (2) 防御ユニットたちが1つの連続したラインを占めていなければならず、しかも (3) 1つ以上の戦闘ユニットが1つ以上の敵占有ヘクスを攻撃するとき、攻撃している全戦闘ユニットの攻撃戦力を単一の攻撃戦力に統合しなければならない。単一ヘクス内に一緒にスタックした複数の戦闘ユニットは、そのヘクスの外を個別に、又は1つ以上の敵占有ヘクスに対して統合して攻撃できる。

7.1.2 防御正面 [Defense Frontage]。単一ヘクスを占めている複数のユニットは、1つの統合された防御戦力で防御しなければならない。単一の攻撃に対して複数ヘクス内で防御している複数のユニットは、全ての防御戦力を1つの防御戦力に統合しなければならない。⁸²

7.2 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

基本地形の各タイプは、戦闘結果表(CRT)上で適切な横列を持つ。使用される横列は、防御ユニットが占める基本地形のタイプ(平地、荒地、林、森)に依存する。あるヘクス内に複数の基本地形タイプがあるか(例えば、ヘクス 3619)、又は複数の敵占有ヘクスが攻撃されたら、防御側に最も有利な基本地形のタイプを使用する。

7.2.1 平地ヘクス [Clear Hexes]。1つ以上の防御ユニットが工兵、AT、Flak/AAA ユニットでない限り、装甲ユニットは平地ヘクス内の非装甲ユニットを二倍の戦力で攻撃する。⁸³ 装甲優越優位性を宣言する他の装甲ユニットによって攻撃されない限り、装甲ユニットは平地ヘクス内で二倍の戦力で防御する。平地ヘクス内に位置する都市と町は、この修正を無効化する。

7.2.2 荒地ヘクス [Rough Hexes]。これらは、そのCRT値を越える追加の影響を戦闘に持たない。

7.2.3 林ヘクス [Woods Hexes]。これらは、そのCRT値を越える追加の影響を戦闘に持たない。

7.2.4 森ヘクス [Forest Hexes]。装甲ユニットは、幹線道路と道路に沿って森ヘクス内を完全戦力で攻撃する。装甲ユニットは、小道に沿って並びに非道路森ヘクスサイドを越えて半減戦力(FRU)で攻撃する。開豁地形の森ヘクス内への弾幕攻撃は、「樹木炸裂」の致死率を反映するため、攻勢(+1)戦闘比シフトを受け取る。森ヘクス内でZOCを及

ぼすか又は歩兵ユニットと共にスタックした装甲ユニット(又は *KGTF*)は、完全戦力で防御する。さもなければ、これらは森ヘクス内で、半減戦力(FRU)で防御する。プレイヤー諸氏は、参加している自軍装甲ユニットの1つ(又はそれ以上)が道路又は幹線道路(ただし、小道は不可)に沿っての攻撃で攻撃又は防御する場合にのみ、森ヘクス内で諸兵科連合又は装甲優越優位性を宣言できる。⁸⁴

7.2.5 湿地地形 [Marsh Terrain]。幹線道路、道路、小道の存在にかかわらず、装甲ユニットは湿地地形内を半減戦力(FRU)で攻撃する。プレイヤー諸氏は、湿地地形を含む非森ヘクス内で諸兵科連合又は装甲優越優位性を宣言できる。

7.2.6 困難地形ヘクスサイド [Severe Terrain Hexsides]。幹線道路、道路、小道の存在にかかわらず、装甲ユニットは困難地形ヘクスサイドを越えて半減戦力(FRU)で攻撃する。戦闘への影響は、ヘクスサイドの一方又は両側に困難地形シンボルが存在した場合と同じである。

7.2.7 浅瀬、河川、水路のヘクスサイド [Ford, River and Waterway Hexsides]。全ての非砲兵ユニットは、渡河点であるか否かにかかわらず、浅瀬、河川、水路ヘクスサイドを越えて半減戦力(FRU)で攻撃する。装甲ユニットは、無傷の重道路、重戦車橋梁又は鉄道橋梁を越えて、幹線道路又は道路に沿って攻撃しているときにのみ、諸兵科連合又は装甲優越優位性を宣言できる。

7.2.8 湖と貯水池のヘクスサイド [Lake and Reservoir Hexsides]。非砲兵ユニットは、湖又は貯水池のヘクスサイドを越えて攻撃できない。

7.2.9 地点 [Points]。「地点」は、戦闘に何ら影響を持たない。

7.2.10 集落 [Hamlets]。集落を防御している大隊規模ユニットは、退却する代わりに1ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。連隊／旅団規模のユニットは、いずれかの「D」結果で退却しなければならない。

7.2.11 城 [Castles]。城を防御している1つの歩兵ユニットは、その防御戦力を1だけ増加させることができる(城毎に最大1ポイント)。城を防御している、ZOCを及ぼす装甲ユニット(又は *KGTF*)並びに全ての歩兵ユニットは、退却する代わりに1ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。砲兵、AT、Flak/AAA、司令部、非ZOC装甲ユニットは、いずれかの「D」結果で退却しなければならない。城ヘクスが陣地(9.2)も含むとき、城の+1戦力ポイント特典は無視される。

7.2.12 村 [Villages]。村を防御している全てのユニットは、退却する代わりに1ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。

7.2.13 町 [Towns]。全ての非装甲ユニット並びにZOCを及ぼすか又は歩兵ユニットと共にスタックして町を防御する装甲ユニット(又は *KGTF*)は、完全戦力で防御する。ZOCを持たないか又は歩兵ユニットと共にスタックしていない

⁸¹ イギリス軍 31T/1 FFY/B 火炎放射戦車隊は米軍第2機甲師団に付属し、米軍ユニットと共に自由に攻撃と防御ができる唯一の連合軍ユニット。

⁸² 複合戦闘の例プレイヤー補助カードを参照。

⁸³ DOの諸兵科連合又は装甲優越値を持つユニットは、対装甲防御の訓練と装備を受けていたユニット。

⁸⁴ 砂利道は冬のアルデンヌの天候でしばしば湿気を含み、装甲ユニットの迅速な集団行動が制限される。

装甲ユニットは、半減戦力（FRU）で町を防御する。町を防御している全てのユニットは、防御（-1）**戦闘比シフト**を受け取り、退却する代わりに 1 ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。⁸⁵ 砲兵弾幕戦力は、町内へ弾幕攻撃と攻勢射撃支援を実施しているときに半減する。

7.2.14 都市 [Cities]。全ての非装甲ユニット並びに ZOC を及ぼすか又は歩兵ユニットと共にスタックした装甲ユニット（又は *KGITF*）は、都市内で二倍の戦力で防御する。ZOC を持たないか又は歩兵ユニットと共にスタックしていない装甲ユニットは、半減戦力（FRU）で町を防御する。都市を防御している全てのユニットは、退却する代わりに 1 ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。砲兵弾幕戦力は、都市内へ弾幕攻撃と攻勢射撃支援を実施しているときに半減する。

7.2.15 西方の壁地形 [Westwall Terrain]。西方の壁地形内の全ユニットは二倍の戦力で防御し、退却する代わりに 1 ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。西方の壁地形を防御しているドイツ軍ユニットは、追加の 1 防御（-1）**戦闘比シフト**を受ける。装甲ユニットは、半減戦力（FRU）で西方の壁内を攻撃し、幹線道路、道路、小道の存在にかかわらず、諸兵科連合／装甲優越優位性を宣言できない。砲兵弾幕戦力は、西方の壁地形内へ弾幕攻撃と攻勢射撃支援を実施しているときに半減する。

7.2.16 陣地 [Improved Positions]。陣地（IP）を占めているユニットは二倍の戦力で防御し、退却する代わりに 1 ステップ損失を受けて位置を保持することを選択できる。砲兵弾幕戦力は、陣地内へ弾幕攻撃と攻勢射撃支援を実施しているときに半減する。

7.3 士気 [Morale]

全ての戦闘と司令部ユニットは、ユニット・カウンター上に黄色円内に標記された 1（最高）から 8（最悪）までの士気値を持つ。最高の士気ユニットを持つプレイヤーは、戦闘解決中に有利な 1 **戦闘比シフト**を受け取り（+1 攻撃、-1 防御）、同数では相殺される。⁸⁶ 砲兵ユニットは、非砲兵ユニットによる直接攻撃に対して防御するのではない限り、その士気値を与えることができない。

7.4 戦闘連携 [Combat Coordination]

広範に訓練して一緒に闘ったユニット間の戦闘連携は、第二次世界大戦の戦闘における強力な戦力増強要因だった。非補給下で疲労状態のユニットは、防御戦闘連携特典を受けることができるが攻勢では受けられない。孤立状態、非統制状態、混乱状態のユニットは、戦闘連携特典を受け取ることができない。単一の戦闘に、2 個師団までからのユニット（例えば、*26VG* と *2Pz*）が参加して戦闘連携特典を受けることができる。単一の戦闘に、3 個以上の師団のユ

ニットが単一の戦闘に参加したら、これらは全ての戦闘連携を失う。軍と軍団レベルのユニットは、この制限から除外される。⁸⁷ 適用可能な戦闘比シフトの数は、戦闘連携表の下に要約して述べられる。

7.4.1 非連携戦闘 [Uncoordinated Combat]。プレイヤーが独立（非師団）ユニット、同じ師団からの 2 つ未満又はこの 2 つの組み合わせと共に攻撃又は防御するとき、そのプレイヤーは戦闘連携特典を宣言できない（ゼロ戦闘比シフト）。⁸⁸

7.4.2 連携攻撃 [Coordinated Attack]。同じ師団からの複数ユニットが攻撃で統合するとき、攻撃側は 1 の正（+1）**戦闘比シフト**を受け取る。追加の友軍ユニットはこのような攻撃に参加できるが、更にこの特典を増加させない。

7.4.3 連携防御 [Coordinated Defense]。同じ師団からの複数ユニットが一緒にスタックするか、又はそれらの 1 つ以上が攻撃されるとき互いに隣接していたら、防御側は 1 負（-1）**戦闘比シフト**を受け取る。追加の友軍ユニットがこのような防御に参加できるが、この特典を更に増加させることはできない。

7.4.4 連携攻撃 vs. 連携防御 [Coordinated Attack vs. Coordinated Defense]。連携防御に対して実施する連携攻撃は、互いにキャンセルする（ゼロ戦闘比シフト）。

7.4.5 連携側面攻撃 [Coordinated Flanking Attack]。同じ師団からの複数ユニットが「側面攻撃」（少なくとも 2 つの非隣接ヘクスからの単一ヘクス攻撃）を実施するとき、攻撃側は連携防御に対して 1 の正（+1）**戦闘比シフト**又は非連携防御に対して 2 の正（+2）**戦闘比シフト**を受ける（例外：防御側が「1」の士気値を持つ 1 つ以上のユニットから構成されたら、1 の正 [+1] **戦闘比シフト**のみを受け取ることができる）。⁸⁹ 同じ師団から 2 つのユニットは、攻撃の非隣接攻撃を形成する必要がなく、他の友軍戦闘ユニットでこの要件を満たすことができる。⁹⁰ 砲兵攻勢射撃支援（7.7.5）又は地上攻撃支援（7.8.1）のどちらも、側面効果を提供できない。

7.4.6 単独の効果 [Singleness of Effect]。戦闘毎に各プレイヤーによって、1 つの戦闘連携特典と 1 つの連携側面攻撃特典（+又は-）のみを受けることができる。

7.4.7 特殊旅団 [Special Brigades]。たとえ師団ではなくても、総統警護 [*Führer Begleit*] 旅団 (*Füh Bglt*)、総統擲弾兵 [*Führer Grenadier*] 旅団 (*Füh Gr*)、イギリス軍第 29 機甲旅団 (29 Arm) は、戦闘連携特典を使用できる。⁹¹

7.5 諸兵科連合又は装甲優越 [Combined Arms/Armor Superiority]

7.5.1 諸兵科連合 [Combined Arms]。統合された歩兵／装甲と支援部隊の作戦は、第二次世界大戦の戦闘における強力な戦力増強要因だった。これを判定するため、諸兵科連合表上で参加しているユニット・タイプを交差照合し、戦闘解決

⁸⁵ これには、西方の壁地形内に位置する Simmerath (4804) と Rollesbroich (4903) の町を含む。

⁸⁶ 選択の士気の問題 (11.18) も参照。

⁸⁷ 非師団ユニットは、師団の作戦地域内にある間、通常は師団の指揮下で作戦を行った。

⁸⁸ 師団ユニットは、ユニット・カウンター上のユニット名左手の番号によって識別される（例えば、101/504）。軍、軍集団、軍団の名称を持つユニット（例えば、1Army、*HG*、*LXVI*）は、師団ユニットではない。

⁸⁹ 「1」の士気値を持つエリート・ユニットはよく訓練されており、たとえ悲惨な状況下にあっても闘うことが期待された。

⁹⁰ 例えば、16AM の Habscheid (4720)、ヘクス 4721、Grosskampfenberg (4621) の *62190*、*62183*、*116Pz* 60 連隊の、それぞれ Heckhuscheid (4620) 内の米軍 106/424 連隊に対するドイツ軍の側面攻撃。

⁹¹ この特典を獲得するため、一緒に闘う訓練を十分に積んだ他のイギリス軍機甲旅団はない。

のサイ振りに攻勢（-1）又は防御（+1）の修正を攻撃側又は防御側が宣言できるか否かを判定する。⁹² 森（7.2.4）、浅瀬、河川と水路ヘクスサイド（7.2.7）、西方の壁地形（7.2.15）は、諸兵科連合又は装甲優越優位性を制限又は禁止させ得る。諸兵科連合又は装甲優越優位性を宣言する決断は選択だが、戦闘解決のサイが振られる前に行われなければならない。

7.5.1.1 諸兵科連合のユニット・タイプ [Combined Arms Unit Types]

7.5.1.1.1 個別ユニット [Individual Units] ゲーム内の多数の単一カウンター装甲ユニットは、諸兵科連合優位性を個別に宣言できる「装甲&歩兵」諸兵科連合チームである（ユニット・カウンター上に「I#」によって標記される）。これらは、米軍の戦闘団 [combat commands] (X)、イギリス軍の機甲戦闘グループ [armoured battlegroups] (X)、米軍の機甲騎兵連隊 [armored cavalry regiments] (III)、ドイツ軍の装甲連隊 (III) *1SSPz/ (KG Peiper)*、ドイツ軍の装甲搜索大隊 (II)、装甲クラス I2 と I4)、*12SSPz (KG Kuhlmann)* の Mk IV と Mk V 装甲大隊 (II)。

7.5.1.1.2 統合ユニット [Combined Units] 大部分のユニットは、諸兵科連合優位性を宣言するため、他のユニットと統合しなければならない（ユニット・カウンター上に「C#」によって標記される）。これらには、同じ国籍の友軍装甲ユニットと統合したいずれかのタイプの歩兵ユニット、又はドイツ軍のキャンプグループ（5.3.1）或いは連合軍の任務部隊（5.3.2）を形成した2つの装甲ユニットを含む。

7.5.1.1.3 対装甲防御ユニット [Anti-Armor Defense Units] AT、Flak/AAA、工兵ユニットは、個別又は他のユニットと共にスタックしたときに、防御（+1）諸兵科連合優位性のみを宣言できる（ユニット・カウンター上に「D#」によって標記される）。この特典は、晴天天候の昼間ターンにドイツ軍 flak ユニットの適用しない。⁹³

7.5.1.1.4 非列記ユニット [Non-Listed Units] 砲兵、ベルギー軍、フランス軍、司令部ユニットは、諸兵科連合優位性を宣言するために貢献できない（ユニット・カウンター上に「N#」によって標記される）。⁹⁴

7.5.2 装甲優越 [Armor Superiority] 装甲優越は、参加している装甲ユニットの質的能力を反映させた諸兵科連合ルール続きであり、戦闘に装甲 vs. 装甲ユニット又は歩兵&装甲 vs. 歩兵&装甲ユニットを含む場合にのみ適用可能（諸兵科連合表上で「AST」結果によって示される）。これが起きたとき、参加している両陣営の最高の装甲クラスの装甲ユニットを装甲優越表上で交差照合する。⁹⁵ 結果は、連合軍プレイヤー (A) 又はドイツ軍プレイヤー (G) が、攻勢（-1）又は防御（+1）装甲優越優位性を宣言できるか否かを判定する。敵対している装甲ユニットが対等の場合、優位性は防御側 (D) へ行く。「0」の装甲クラスを持つユニットは、攻勢装甲能力を持たない。

7.6 特殊ユニット [Special Units]

7.6.1 ドイツ軍「ティーガー」戦車 [German "Tiger" Tanks]

いくつかのドイツ軍重戦車 [panzer] と装甲猟兵 [Panzerjäger] のユニットは、連合軍によって一貫して「タイガー」と識別された。ティーガー戦車は、単独又は他のユニットと共に機能しているときに有利な戦闘比シフト（+1 攻撃しているとき、-1 防御しているとき）を獲得し（例外：弾幕攻撃 [7.7.4]）、単一の戦闘でティーガー戦車の有利な戦闘比シフト並びに諸兵科連合／装甲優越優位性についての両方を受け取ることができる。⁹⁶

7.6.2 ドイツ軍の「突撃」戦車 [German "Sturm" Tanks]

歩兵と共にスタックしたドイツ軍のシュトゥルムティーガー [Sturm Tiger] 又は IV 号シュトゥルム・パンツァー [Sturmpanzer IV] 装甲ユニットは、都市、町、村、集落、西方の壁地形又は陣地 (IP) を直接攻撃しているとき、+1 戦闘比シフトを宣言できる。これらは砲兵と同様に射撃もでき、据砲するために MP を消費せず (5.3.3)、2 ヘクスの射程を持ち、弾幕攻撃と攻勢射撃支援のために他のドイツ軍砲兵ユニットと統合できるが、橋梁妨害射撃又は防御射撃支援を実施できない。これらは、砲兵として使用されるときに +1 戦闘比シフトを獲得しない。

7.6.3 火炎放射戦車 [Flame-Throwing Tanks]

歩兵又は ZOC を及ぼす装甲ユニットと共にスタックした火炎放射戦車は、AM ゲーム・ターン中にのみ都市、町、村、集落、西方の壁地形又は陣地 (IP) を攻撃しているとき、+1 戦闘比シフトを宣言できる。攻撃毎に、1つの+1 戦闘比シフトの制限。⁹⁷

7.6.4 工兵の脆弱性 [Engineer Vulnerability]

工兵大隊 (II) とベルギー軍 V Fusilier ユニットの単独で機能しているときに極めて脆弱なので、カッコ付 (1) の防御戦力によって反映される。⁹⁸ これらが単独で防御するとき、その防御戦力は「1」だが、攻撃側は1の正 (+1) 戦闘比シフトを獲得し、BTL 又は ENG の結果は D1 に、D1 は D2 に、D2 は D2X になる。これらが陣地 (9.2) を占めるか又は他の友軍戦闘又は司令部ユニット（他の工兵大隊を含む）と共にスタックしたとき、「脆弱」戦闘比シフトは適用しない。工兵連隊 (III) は、このルールに従わない。

7.7 砲兵 [Artillery]

ゲーム内の砲兵ユニットは、軍と軍団レベルの砲、榴弾砲、ロケット砲兵大隊、連隊、軍団をあらわす。歩兵又は装甲師団と旅団に隷属した砲兵は、個別戦闘ユニットの攻撃並びに防御戦力内に数値化されている。砲兵ユニットの弾幕戦力（ユニット・カウンターの最下部左手の数字）は、編成、補給レベル、時間帯、目標地形に強く依存する。砲兵ユニットは「1」の防御戦力を持ち、退却できる (7.11)。

⁹² 諸兵科連合の修正は、戦闘結果表上で6つの代わりに7つの可能な結果を認める。

⁹³ ドイツ軍の flak ユニットの、晴天天候昼間ターン中は防空に専念していた。

⁹⁴ 単独の砲兵と司令部ユニットは、装甲攻撃に対して特に脆弱だった。

⁹⁵ 「装甲クラス」は、ユニット・カウンター左側の諸兵科連合文字に続く数字である。

⁹⁶ 「タイガー」戦車の心理的影響は、連合軍部隊により強く感じられた。

⁹⁷ イギリス軍のクロコダイル [Crocodile] とドイツ軍の Flammpanzer 37 (ヘッツァー [Hetzer] 火炎放射戦車) は、歩兵に非常に恐れられた。

⁹⁸ 他方、工兵は特殊装備を所持しており（例えば、地雷、爆薬、鉄条網、塹壕掘削機材）、装甲に対してより脆弱にした。

砲兵ユニットはステップを持たず、ステップ損失を受けることを強制されたら除去される。砲兵ユニットは、自国籍のユニットのみを支援できる。敵の戦闘ユニットが砲兵ユニットに隣接していると、いずれかのタイプの砲兵射撃を実施又は継続するために、友軍戦闘ユニットと共にスタックしていなければならない。⁹⁹ 砲兵の移動については、ルール 5.3.3 を参照。据砲状態の砲兵ユニット (5.3.3) は、1つの橋梁妨害射撃任務又は弹幕攻撃を、そのゲーム・ターンのその唯一の戦闘活動として実施できる。或いは、ゲーム・ターン毎に1つの攻勢射撃支援任務並びに1つの防御射撃支援任務を実施できる。地形は、砲兵ユニットのラインに影響しない。全ての砲兵射撃は任意で、砲兵ユニットはその射撃の戦闘結果によって影響を受けない。

7.7.1 砲兵の射程と標定 [Artillery Range and Spotting]。全ての砲兵ユニットについて、ユニット・カウンター右の士気値の下にヘクスの射程が記載される。橋梁妨害射撃、弹幕攻撃、攻勢射撃支援について、射程は砲兵ユニットのヘクスから敵目標ヘクスまでカウントする。防御射撃支援について、射程は砲兵ユニットのヘクスから友軍支援下ユニットのヘクスまでカウントする。砲兵射撃を標定するためには、砲兵ユニット (たち) と同じ国籍の友軍戦闘ユニットが、目標ヘクスを占めるか又は隣接していなければならない。複数のヘクスが攻撃されるか又は防御していると、全目標ヘクスが標定されて、参加している全砲兵ユニットの射程内にいなければならない。¹⁰⁰

7.7.2 弹幕戦力修正 [Barrage Strength Modifiers]

7.7.2.1 補給レベル [Supply Level]。統制状態 (2.7) の据砲状態砲兵ユニットは、その完全弹幕戦力まで射撃できる。¹⁰¹ 非補給下の据砲状態砲兵ユニットは、その弹幕戦力の半分 (FRU) までのみ射撃できる。孤立状態の砲兵ユニットは、全く射撃できない。

7.7.2.2 時間帯 [Time of Day]。昼間ターンに、統制状態の据砲状態砲兵ユニットは、その弹幕戦力まで射撃できる。夜間ターンに、統制状態の据砲状態砲兵ユニットは、その弹幕戦力の半分 (FRU) まで射撃できる。

7.7.2.3 目標地形 [Target Terrain]

7.7.2.3.1 開豁地形 [Open Terrain]。統制状態の据砲状態砲兵ユニットは、その完全弹幕戦力で開豁地形 (湿地地形並びにカラカ又は城、村、集落、地点を含む平地、荒地、林、森へクス) 内を射撃できる。

7.7.2.3.2 強化地形 [Built-Up Terrain]。統制状態の据砲状態砲兵ユニットは、その半減弹幕戦力 (FRU) で強化地形 (都市、町、西方の壁地形又は陣地 [IP] を持つヘクス) 内のみを射撃できる。

7.7.2.3.3 地形ヘクスサイド [Terrain Hexsides]。湖、貯水池、河川、水路、困難地形ヘクスサイドは、砲兵射撃に影響を持たない。

7.7.3 橋梁妨害射撃 [Bridge Interdiction Fire]



昼間ターンの航空フェイズ開始時、統制状態 (2.7) の連合軍砲兵ユニットは、友軍ユニットによって標定されるドイツ軍プレイヤーが建設した橋梁 (9.1, 9.1.1)

をその射程内に持つと、直ちに据砲して (5.3.3)、そのゲーム・ターンの唯一の活動として、ピンポイント射撃によって橋梁の破壊を試みることができる。¹⁰² 各試みについてサイを1つ振る。:「1~2」=橋梁破壊、「3~6」=橋梁は無傷に留まるが、ゲーム・ターンの残りについて、ドイツ軍ユニットはそれを越えるために許容移動力の半分 (FRU) を消費しなければならない。無傷の橋梁マーカーの上に橋梁妨害マーカーを置き、連合軍プレイヤーの AM (昼間) ターンの終了時にそれを取り去る。

7.7.4 弹幕攻撃 [Barrage Attack]。所有しているプレイヤーの戦闘フェイズに、据砲状態の砲兵ユニットは、標定されて射程内にある敵ユニットに対して、砲兵のみの弹幕攻撃を実施できる。弹幕攻撃と非砲兵ユニットの地上攻撃は、同じ戦闘フェイズに同じヘクス (たち) に対して個別に行うことができず、戦闘フェイズ毎にいずれか1つのヘクスに対して1弹幕攻撃のみを行うことができる。複数の敵ヘクスが弹幕を受けていたら、全てのヘクスが標定下で攻撃している砲兵ユニットの射程内にいなければならない。同じ軍団からの砲兵ユニットは、その弹幕戦力を1つの弹幕攻撃に統合できる。¹⁰³ 弹幕攻撃の最終攻撃戦力は、参加している全砲兵ユニットの統合された弹幕戦力に一致し、補給、時間帯、目標地形のために修正される。¹⁰⁴ 戦闘連携 (H、I、J)、近接航空支援 (K、L)、工兵脆弱性 (N)、KG Peiper と第150装甲旅団の攻撃 (O、P、Q)、町の防御 (T)、タイガー戦車 (U)、火炎放射又は「シュトゥルム」戦車攻撃 (V)、個人司令官の存在 (X)、コマンドの戦闘欺瞞 (Y)、地上ユニットへの天候の影響 (Z) は、非砲兵ユニットを含むか又はすでに弹幕戦力修正内に数値化されているため適用不能である。ドイツ軍の奇襲攻撃 (R、S)、西方の壁を防御しているドイツ軍ユニット (W)、ドイツ軍の弾薬不足 (ZZ)、開豁地形の森ヘクス内への弹幕攻撃 (ZZZ) についての戦闘比シフトは、これらの攻撃と陣地の特異な性格のために適用される。¹⁰⁵ 士気 (M) についての戦闘比シフトは、弹幕攻撃が宣言されたときに防御側が1つのサイを振ることで判定される。結果が防御ユニットの最高の士気以上であると、-1 (防御) 戦闘比シフトを適用する。結果が防御ユニットの最高の士気未満であると、士気戦闘シフトを適用せず、攻撃は計算されたごとく発生する。「D」の戦闘結果は、防御ユニット (たち) に適用される。「FF」の戦闘結果は、防御ユニット (たち) にのみステップ損失を与える。全ての「A」、「BTL」、「ENG」の戦闘結果は無視される。

7.7.5 攻勢射撃支援 [Offensive Fire Support]。所有しているプレイヤーの戦闘フェイズに、据砲状態の砲兵ユニットは、友軍非砲兵ユニットの統合攻撃戦力にその弹幕戦力のいくつか

⁹⁹ 全ての国の砲兵ドクトリンは、直接強襲の脅威にさらされたときの自衛と退避を重視していた。

¹⁰⁰ 選択の連合軍航空観測も参照 (11.10)。

¹⁰¹ 選択の連合軍同時弾着射撃も参照 (11.20)。

¹⁰² ゲーム補助として、そのターンの弹幕又は橋梁妨害射撃を表示するため、射撃しているユニットのカウンターを横に向ける。

¹⁰³ 選択の連合軍同時弾着射撃も参照 (11.20)。

¹⁰⁴ 砲兵修正表は、射撃戦力修正のサマリーを含む。

¹⁰⁵ この段落の文字値は、戦闘修正表内のラインに一致する。

又は全てを割当てる（加える）ことができる。複数の敵ヘクスが攻撃されていたら、全てのヘクスが標定されて、参加している全砲兵ユニットの射程内にいなければならない。同じ軍団からの砲兵ユニットは、その弾幕戦力を 1 つの攻勢射撃支援に統合できる（例外：ドイツ軍の特別砲兵ルール [7.7.7]）。防御側がいかなる防御射撃支援も割当てる前に、攻撃側は各戦闘に攻勢射撃支援を割当てる。¹⁰⁶ 攻勢射撃支援の量は、補給、時間帯、地形のために修正された参加砲兵ユニットの統合された弾幕戦力か、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。¹⁰⁷

7.7.6 防御射撃支援 [Defensive Fire Support]。敵対しているプレイヤーの戦闘フェイズに、据砲状態の砲兵ユニットは、友軍防御ユニットの統合された防御戦力に、その弾幕戦力のいくつか又は全てを割当てる（加える）ことができる。砲兵ユニットは、弾幕攻撃を受けている友軍ユニットに防御射撃支援を提供できない。複数の友軍ヘクスが防御していると、その全てのヘクスが全参加砲兵ユニットの射程内にななければならない。同じ軍団からの連合軍砲兵ユニットは、その弾幕戦力を 1 つの統合された防御射撃支援任務に統合できる。1 つのみのドイツ軍砲兵ユニットは、いずれか 1 つの戦闘に防御射撃支援を提供できる。連合軍の砲兵ユニットは、昼間ターン中に完全戦力、並びに夜間ターン中に半減戦力（FRU）で防御射撃支援を実施できる。ドイツ軍の砲兵ユニットは、昼間ターン中に半減戦力、夜間ターン中に四分の一戦力（FRU）でのみ防御射撃支援を実施できる。¹⁰⁸ 各戦闘で攻撃側が攻勢射撃支援を割当てた後、防御側は防御射撃支援を割当てる。防御射撃支援の量は、補給、時間帯、地形のために修正された参加砲兵ユニットの統合された弾幕戦力¹⁰⁹ 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防御戦力の二倍の、どちらか少ない方に一致する。

7.7.7 特別ドイツ軍砲兵ルール [Special German Artillery Rules]

7.7.7.1 ドイツ軍の砲兵ユニットは、そのユニット・カウンター上に 2 つの弾幕戦力が記載されている（例えば、4/7）。これらは、シャルンホルスト・ライン [Schamhorst Line] の西のヘクスを占めているときに左（通常はより低い）の弾幕戦力、並びにシャルンホルスト・ラインの東のヘクスを占めているときに右（通常はより高い）の弾幕戦力を使用する。¹¹⁰

7.7.7.2 II SSPz/502W（ロケット砲兵）ユニットは第 II SS 装甲軍団に割当てられたが、緒戦時より後の何日間にもわたって第 I SS 装甲軍団に付属した。これは、ゲームを通して第 I SS 装甲軍団、第 II SS

装甲軍団、H.Gru.B のいずれかの砲兵ユニットと共に組み合わせて弾幕攻撃又は攻勢射撃支援を実施できる。

7.7.7.3 ドイツ軍は、KG von der Heydte の間接支援に、長射程 240mm と 280mm 列車砲の 1 個大隊（H.Gru.B/725 E-Art）を投入した（5.5.3、並びにドイツ軍 OOA の注釈）。この 1 つのドイツ軍砲兵ユニットは、昼間（AM）ターンにのみ、17AM の開始時に完全戦力の KG von der Heydte のために弾幕攻撃、攻勢射撃支援、防御射撃支援を実施できる。KG von der Heydte が半減戦力で降下したら、その無線通信状態を判定するためにサイを 1 つ振る。：「1~2」=良、「3~6」=失。KG von der Heydte がその空挺降下で生き残らないか、又はその無線通信を失うと、18AM から開始して H.Gru.B/725 E-Art は単独又は他のドイツ軍砲兵ユニットと組み合わせてのどちらかで弾幕攻撃（のみ）を実施できる。¹¹¹

7.7.7.4 3 つの H.Gru.B 野戦砲兵ユニットは、他のいずれかのドイツ軍砲兵ユニットと組み合わせて、弾幕攻撃又は攻勢射撃支援を実施できる。¹¹²

7.7.7.5 ドイツ軍の「シュトゥルム」戦車（7.6.2）も参照。

7.8 近接航空支援 [Close Air Support]

近接航空支援（地上攻撃支援と地上防御支援）は、戦闘フェイズに地上ユニットを直接的に補助する。敵航空ユニットによって無効化され得ず、又は突破フェイズに予備戦闘を支援するためにも使用できない。米軍 FB ユニットの、米軍戦闘ユニットのみを支援できる。イギリス軍 FB ユニットの、イギリス軍戦闘ユニットのみを支援できる。ルフトヴァッフェ FB ユニットの、いずれかのドイツ軍戦闘ユニットを支援できる。ベルギー軍とフランス軍のユニットは、近接航空支援を使用できない。

7.8.1 地上攻撃支援 [Ground Attack Support]。攻撃しているプレイヤーは、友軍戦闘フェイズ中の晴天又は曇天の天候で、地上攻撃支援任務を実施できる。連合軍プレイヤーは、これらはいずれかの平地、荒地、林ヘクスを占めている（ただし、居住地にかかわらず、森ヘクスは不可）敵の戦闘ユニット又は司令部ユニットに対して飛行させることができる。ドイツ軍プレイヤーは、非森ヘクス内の都市、町、城を占めている敵戦闘ユニットと司令部ユニットに対してのみ飛行させることができる。¹¹³ 単一の戦闘に 2 つまでの地上攻撃支援任務を使用できるが、それぞれ個別に振られなければならない。地上攻撃支援は、弾幕攻撃の戦闘比を増加させるために使用できない。¹¹⁴ 友軍の非砲兵ユニットによって攻撃されているヘクス内に使用可能な FB ユニットの置

¹⁰⁶ 二者択一で、プレイヤー諸氏は使用可能な射程内の砲兵ユニットをあらわす 1 枚又は 2 枚の予備マーカーを手に持ち、それらを同時に明らかにする。

¹⁰⁷ 砲兵組織は、その個別の補給状況、移動、射撃準備、支援優先度、敵の混乱のため、常に同時に使用可能ではない複数の射撃砲兵中隊から構成されていた。支援されるユニットの統合戦力が大きくなれば、より多くの砲兵支援を提供する可能性が大きくなる。

¹⁰⁸ これは、ドイツ軍の軍団と軍レベルの砲兵組織の深刻な弾薬不足並びにその攻勢使用への偏向を反映する。

¹⁰⁹ 防御射撃支援は、目標地形によって修正されない。

¹¹⁰ 輸送手段、燃料、砲兵弾薬の欠乏のため、攻勢中にドイツ軍砲兵の多くが西方の壁の背後に残された。シャルンホルスト・ラインは、ヘクス 4401~5339 に伸びている西方の壁地域の最西端地帯である。

¹¹¹ 歴史的には、KG von der Heydte の長距離 FuG-10 HF 無線機は、空挺降下中に破壊された。

¹¹² H.Gru.B/19W, H.Gru.B/20, H.Gru.B/410 VAK

¹¹³ 不良天候又は深い森内の敵味方識別の困難さは、近接航空支援を友軍地上部隊にとって非常に危険にした。ドイツ軍操縦士は、明らかな目標に対してのみ近接航空支援を提供できた。

¹¹⁴ 敵航空防御攪乱（SEAD）は、WWII 中の近接航空支援では広く使用されなかった。

き、その攻撃に適用する戦闘比シフトを判定するため、地上攻撃支援表上で適切な地形修正でサイを1つ振る。

7.8.2 地上防御支援 [Ground Defense Support]。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーの戦闘フェイズ中、晴天又は曇天天候に地上攻撃支援任務に置かれた後、地上防御支援任務で飛行させることができる。ドイツ軍プレイヤーは、これらを全く飛行させることができない。¹¹⁵ 単一の戦闘で、1つのみの地上防御支援任務を使用できる。地上防御支援は、弾幕攻撃の戦闘比を減少させるために使用できない。使用可能な FB 航空ユニットを、敵の非砲兵ユニットによって攻撃されている友軍ユニットに占められた、いずれかの平地、荒地、林のヘクス（ただし、居住地にかかわらず、森ヘクスは不可）内に置く。その戦闘に適用される戦闘比シフトを判定するため、地上攻撃支援表上で適切な地形修正でサイを1つ振る。

7.9 戦闘解決手順 [Combat Resolution Procedure]

個別の戦闘を一度に1つ解決するため、以下のステップを使用する。¹¹⁶

7.9.1 合計の攻撃と防御戦力の計算 [Calculate Total Attack and Defense Strengths]。個別戦闘ユニットの攻撃、防御、弾幕戦力は、戦闘修正表のライン A~G に要約されたごとく、補給、地形、ユニットの特定状況に従う。これらの条件の1つが存在するとき、ユニットの攻撃又は防御戦力は一度のみ修正させる。¹¹⁷ 同じ戦闘で、ユニットの攻撃、防御、弾幕戦力が半減又は二倍になるとき、条件が互いに無効化されてユニットの記載された戦力が使用される。

7.9.1.1 弾幕攻撃の合計攻撃戦力は、参加している全ての砲兵ユニットの統合された、修正後の弾幕戦力に一致する（端数は、最寄りの整数に切り上げる。[7.7.4]）。

7.9.1.2 砲兵に支援された攻撃の合計攻撃戦力は、参加している全ての非砲兵ユニットの統合された修正後の攻撃戦力（端数は、最寄りの整数に切り上げる）にプラスして、割当てられた攻勢射撃支援（7.7.5）に一致する。

7.9.1.3 合計防御戦力は、全ての防御している非砲兵ユニットの統合された修正後の防御戦力（端数は、最寄りの整数に切り上げる）にプラスして、割当てられた防御射撃支援（7.7.6）に一致する。

7.9.2 初期戦闘比の判定 [Determine Initial Combat Odds Ratio]。合計攻撃戦力（例えば 12）を合計防御戦力（例えば 6）で割り、それを最小公倍数に単純化する。この場合、初期戦闘比は 12/6 の結果となり、2 対 1（2-1）に約分される。端数は防御側有利に丸められる（例えば、4/9 は 1-3、19/10 は 1-1 になる等）。

7.9.3 最終戦闘比の判定 [Determine Final Combat Odds Ratio]。初期戦闘比は、戦闘修正表のライン H-ZZZ 内に要約されたごとく、士気、ユニット能力、戦闘連携、近接航空支援、奇襲、欺瞞、地形、天候によって修正され得る。最終戦闘比を達成するため、適切な戦闘比修正と一緒に適用する（例外：現在ゼロの攻撃戦力を持つ戦闘ユニットは、攻勢 [-X] 戦闘比シフトを獲得できない）。戦闘比シフトは、蓄積する。¹¹⁸

7.9.4.1 サイ振りと結果適用 [Roll Die and Apply Results]

7.9.4.1 使用する CRT コラムを判定するため、戦闘結果表（CRT）の適切な昼間（AM）又は夜間（PM）区画で、防御ユニットの基本地形を示している横列と最終戦闘比を交差照合する。基本地形について表示された最大比よりも大きな戦闘比は、最右端コラム上で解決される。基本地形について表示された最小比よりも小さな戦闘比は、最左端コラム上で解決される。

7.9.4.2 諸兵科連合表上で諸兵科連合（7.5.1）又は装甲優越（7.5.2）優位性を持つプレイヤーは、次いで+1 又は-1 サイの目修正を宣言するか否かを判定する（例外：現在ゼロの攻撃戦力を持つ戦闘ユニットは、攻勢 [-1] 諸兵科連合／装甲優越のサイの目修正を宣言できない）。

7.9.4.3 次いで、攻撃側はサイを1つ振り、必要に応じて諸兵科連合又は装甲優越について修正し、結果を右へ読む。¹¹⁹

7.10 戦闘結果 [Combat Results]

7.10.1 防御側の損失結果 (D1, D2) [Defender's Loss Result]。防御側がステップ損失と確保のオプション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を提供する地形を持つヘクスを占めると（7.2.10~7.2.16）、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。¹²⁰ 砲兵ユニットは、防御ヘクスを占めていない限り、これらの影響から免疫である。複数の防御側は、認められる地形進入、ZOC、スタッキング・ルールに従って、複数のヘクスへ退却できる。

7.10.2 防御側の損失結果 (D1+) [Defender's Loss Result]。これは D1 の結果と同様に解決されるが、攻撃側は攻撃ユニットの

¹¹⁵ ドイツ軍の軍は、1944 年にこの能力を支援するための地对空無線機又は前進航空指揮を持たなかった。

¹¹⁶ 戦闘結果表、戦闘修正チャート、砲兵修正表、諸兵科連合表、装甲優越表は、戦闘解決手順の修正を要約する。プレイヤー補助カード上とゲーム小冊子内の「ラインの守り」：歴史ドキュメントとしてのゲームの例が提供される。攻撃ログは、再使用のために複写すべきである。

¹¹⁷ この単純化は、ゲームをよりプレイし易くするため意図的に選択された。

¹¹⁸ 例えば、初期戦闘比 2-1 に +2 正の戦闘比シフトは、4-1 の最終戦闘比を生み出す。

¹¹⁹ 例えば、昼間攻撃で 4-1 比の林内への修正なしの 4 のサイの目は、D1+ 戦闘結果を生み出す。

¹²⁰ 例えば、D2 の結果で、防御ユニット（たち）は全て 2 ヘクス退却でき、或いは退却なしでそれらのいずれかから 2 ステップ損失を受けるか（ステップ損失と確保のオプションを持つ地形を占めると仮定する）、或いはそれらの 1 つから 1 ステップ損失を受け、全ユニットが 1 ヘクス退却する。

1つから1ステップ損失も受けなければならない。

7.10.3 攻撃側の損失結果 (A1) [Attacker's Loss Result]。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。

7.10.4 強制的な損失結果 (A1X, A2X, D2X) [Mandatory Loss Results]。攻撃側又は防御側は、参加しているユニットの1つから1ステップ損失を受け、しかも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。退却することを選択した攻撃ユニットは、やはり非統制状態(7.10.8)になる。

7.10.5 射撃戦闘 (FF) [Fire Fight]。防御側は、防御ユニットの1つから1ステップを損失し、しかも次いで攻撃側も、攻撃ユニットの1つから1ステップを損失しなければならない。一方のプレイヤーのユニットがステップ損失の結果として完全に除去されない限り、退却又は戦闘後前進は不可能。

7.10.6 交戦状態 (ENG) [Engaged]。ステップ損失又は退却は行われず、両陣営が戦闘に「拘束される」。攻撃ユニットから戦闘予備マークを取り去り、参加している全ての非砲兵ユニット上に交戦状態マークを置く。弾幕攻撃のENG結果は、攻撃側又は防御側に影響を持たない。攻勢射撃支援又は防御射撃支援を提供している砲兵ユニットは、やはりENG結果によって影響を受けない。使用可能であれば、攻撃側は突破予備にあるユニットを戦闘へ「投入」できる。

7.10.6.1 予備投入 [Committing Reserves]。戦闘フェイズにENG結果が発生したとき、攻撃側は突破予備にあるユニットを予備から外すことで直ちに「投入」でき、これを防御ユニット(たち)の隣接へ移動させて攻撃を振り直す。¹²¹ 自動車化の突破予備は、通常移動(5.1.1)、道路移動(5.1.2)、最小移動(5.1.6)を使用して、その完全許容移動力まで使用できる。非自動車化の突破予備は、通常移動(5.1.1)、道路移動(5.1.2)、最小移動(5.1.6)を使用して、3MPまで使用できる。突破予備にある1ユニットまで(又は複数ユニットのKGTF)が、単一戦闘に投入され得る。振り直しの戦闘では、投入された予備の攻撃戦力が元々の攻撃ユニットに加えられ、友軍砲兵を含む。合計攻撃戦力が再計算され、戦闘比修正と諸兵科連合又は装甲優越のサイの目修正が調整されて、新たな戦闘結果が判定される。二番目のENG結果が発生したら、その戦闘についての最終であり、投入された予備を含む、参加している全ての非砲兵ユニットの上に交戦状態マークが置かれる。¹²²

7.10.6.2 交戦の継続 [Engagement Continuation]。続くプレイヤー・ターンに、交戦の元々の防御側(いまや手番[攻撃]プレイヤー)は、以下の3つの選択肢の1つ、1「交戦」を一度に行わなければならない。:

7.10.6.2.1 全ての「交戦状態」ユニットを1ヘクス移動させる [Move all "Engaged" Units One Hex]。この決定は移動フェイズに行われ、ルール7.12に従って、交戦の元々の攻撃側が1つ以上の「交戦状態」ユニットと共に直ちに戦闘後前進することが認められる。地形進入の制限を適用する。両陣営から全ての交戦状態マークを取り去る。

7.10.6.2.2 全ての「交戦状態」ユニットと共に位置を保持する [Hold Position with all "Engaged" Units]。この決定は移動フェイズに行われ、両陣営の交戦状態がその場に留まる。元々の攻撃側の続くターンに移動できる「交戦状態」ユニットはなく、全てが元々のENG攻撃を継続しなければならない(すなわち、元々の戦闘と同じヘクスを再攻撃する)。両陣営の他の「非交戦状態」ユニットは、それが発生する前に資格を持つ位置内へ移動しているか又は砲兵が射程内にあると、継続戦闘に参加できる。

7.10.6.2.3 全「交戦状態」ユニットで反撃 [Counterattack with all "Engaged" Units]。この決定は、戦闘フェイズに他の友軍ユニットが攻撃する前後のどちらかで行われる(7.0)。「交戦状態」の反撃側は移動できず、現在「交戦状態」の全ての敵ユニットによって占められたヘクスを攻撃しなければならない。両陣営の他の「非交戦状態」ユニットは、それが発生する前に資格を持つ位置内へ移動しているか又は砲兵が射程内にあると、反撃に参加できる。¹²³ 反撃が別のENGの結果でなければ、両陣営から全ての交戦状態マークを取り去る。

7.10.7 未解決戦闘 (BTL) [Unresolved Battle]。戦闘は決定的ではなく、戦闘フェイズ中に効果なしで終了する。ただし、攻撃側が士気優越を持つと、参加している非砲兵ユニットのいずれか1つから任意に1ステップ損失を行い、次いで同じ比で攻撃を振り直すことができる。戦闘毎に、1BTLのみの振り直しが行われる。¹²⁴

7.10.8 非統制状態のユニット [Disorganized Units]。退却した全ての砲兵ユニット、退却を選択した全ての攻撃ユニット(予備状態を取り去る)並びに友軍ユニットの超過スタック状態のヘクスを通過して退却した全ての防御ユニット上に非統制状態マークを置く(7.11.3)。現在の昼間又は夜間ゲーム・ターンの終了時に、非統制状態マークを再編成に裏返す。続く昼間又は夜間ゲーム・ターンの終了時に、再編成マークを取り去る。¹²⁵ 非統制状態又は再編成中のユニットはZOCを及ぼすが(適用可能であれば)、移動又は攻撃ができず、攻撃されたら半減戦力(端数切り上げ)で防御し、ユニットが統制状態(2.7)であることを要求されるいかなる活動も実施できない。

7.11 退却 [Retreat]

退却は移動の変形で、全く統制がない逆行的な移動を反映する。退却しているユニットは、移動ポイント・コスト

¹²¹ 許容移動力、地形接近性、スタッキング限度を適用する。

¹²² これは激戦で、両陣営が勝利できると信じる継続戦闘をあらわす。

¹²³ あるヘクスを複数の敵ユニットが占めると、これらは反撃に対して一緒に防御する(7.1.2)。

¹²⁴ 士気優越を持つ攻撃側が戦闘フェイズにENG結果を受け、突破予備を投入し、攻撃を振り直してBTLの結果を受けたら、任意にステップ損失を行って再び攻撃を振り直すことができる。これは、1つの戦闘で戦闘を解決するために最大で3回サイを振る可能性がある。

¹²⁵ 例えば、18AMに非統制状態になったユニットは、18AMゲーム・ターンの終了時にその非統制状態マークを再編成に裏返し、18PMゲーム・ターンの終了時に再編成マークを取り去る。

にかかわらず、戦闘結果に一致するヘクス数（1 又は 2 ヘクス）を移動するが、移動フェイズ（5.2）に合法的に進入できるヘクスサイドを越えて並びに地形内へのみ退却できる。防御ユニットは、任意のステップ損失と確保のオプション（7.2.10～7.2.16）を持つヘクスを占めない限り、全ての D タイプ結果で退却しなければならない。退却した全砲兵ユニットは非統制状態（7.10.8）となり、榴弾砲タイプのユニットはその「移動済」面へ裏返す。所有しているプレイヤーは、以下の優先順位内で退却の道筋を判定する。：

（1）敵ユニットを通過できず（例外：コマンド [11.15]）、移動フェイズ（5.2）に合法的に進入できないヘクスサイドを越えられず又は地形内へ進入できず、代わりに退却しているユニットはステップを失わなければならない。マップ外へ退却しなければならないユニットは、除去される。

（2）ドイツ軍ユニットについては常に東で、連合軍ユニットについては常に西。ユニットの東方又は西方の退却ルートが敵ユニット、非無効化の敵 ZOC 又はヘクスサイド又は合法的に越える又は進入できない地形によって妨害されたら、1 以上のステップ損失の代わりに北又は南へ退却できる。東方又は西方退却の優先順位は、それでも 1 ステップ損失をもたらさない最初の使用可能ヘクスで適用する。

（3）可能な限り、非無効化の敵 ZOC を通過しない。

（4）可能な限り、非橋梁又は非浅瀬の河川又は水路ヘクスサイドを越えない。

（5）最後に、上記のすべてに失敗した場合、ユニットは他の友軍戦闘ユニットを通過して、ステップ損失を避けるためにいずれかの方向に退却できる。

7.11.1 支配地域の無効化 [Zone of Control Negation]。友軍戦闘ユニットの存在は、退却目的において敵 ZOC の影響を無効化する。ユニットが友軍戦闘ユニットによって占められたヘクス内へ退却し、次いで同じターンに再び攻撃下になると、退却したユニットはその防御戦力をヘクス内の他のユニット（たち）に加えない。ただし、二番目の（又は続く）攻撃の戦闘結果に従い、更に退却、ステップ損失、除去しなければならないかもしれない。退却したユニットは、戦闘後前進することができない。

7.11.2 退却への支配地域の影響 [Zone of Control Effects on Retreat]。ユニットは、他に使用可能な退却路がなければ、非無効化の敵 ZOCs を通過して退却できる。それを行うと、退却している各ユニットは、退却で通過する非無効化敵 ZOC を持つ各ヘクスについて 1 ステップを失わなければならない。

7.11.3 スタッキングと退却 [Stacking and Retreat]。スタックしたユニットたちは、同時に 1 ユニット（又は 1 つの複数ユニット KGTF）が退却しなければならない。その退却をスタッキング限度違反して終了できない。複数ユニットの KGTF は退却中に形成できないが、分割はできる。ただし、ユニットは、友軍戦闘ユニットを通過して退却しているときに、スタッキング限度を一時的に超過できる。ユニットは、その 1 又は 2 ヘクスの退却を超過スタック・ヘクス内で終了したら、ユニットは超過スタックしないヘクスへ到達する

まで退却を継続しなければならない、そこで停止して非統制状態にならない（7.10.8）。ユニットが越えられないヘクスサイドか又は進入できない地形のために退却を継続できなければ、その最終ヘクスのスタッキング限度を達成するためにステップを失わなければならない。¹³⁵

7.12 戦闘後前進 [Advance after Combat]

戦闘後前進は移動の変形で、異なるレベルの統制的な追撃を反映する。戦闘の結果として敵ユニットが退却又は除去されるとき、敵対プレイヤーの参加ユニットのいくつかは、戦闘後前進の資格を持ち得る。

7.12.1 前進の可用性 [Eligibility to Advance]。勝利したいずれかのタイプの装甲又は歩兵ユニットは、戦闘での攻撃側又は防御側だったかにかかわらず戦闘後前進ができる。砲兵、ロケット砲、Flak/AAA、AT、工兵、司令部ユニットは、戦闘後前進ができない。友軍ユニットは、戦闘後前進中にスタックできない（例外：複数ユニット KGTFs [5.3.1、5.3.2]、コマンド [11.15]）。

7.12.2 前進するとき [When to Advance]。戦闘後前進するためのオプションは、他のいかなる戦闘も発生する前に直ちに実行されなければならない。敗北した敵ユニットは、勝利したいずれかの参加ユニットが前進する前に、要求された全ヘクス数を完全に退却しなければならない。勝利したユニットは、決して前進することを強制されず、認められた最大ヘクスより少なく前進できる。

7.12.3 前進の方向 [Direction of Advance]。前進しているユニットは、最初に前進したヘクスが敗北したユニットがカラにしたヘクス内である限り、いずれかの方向へ前進できる。

7.12.4 前進の長さ [Length of Advance]。非自動車化の歩兵ユニットは、1 ヘクスまで戦闘後前進できる。機甲歩兵と装甲擲弾兵ユニットは、敗北したユニットが 2 ヘクス退却した場合にのみ、2 ヘクスまで戦闘後前進できる。装甲ユニットは、敗北したユニットが退却又は退却を要求されたヘクスよりも 1 ヘクス多く、最大で 3 ヘクスまで前進できる。戦闘フェイズに攻撃している戦闘予備は、1 ヘクスのみ前進できるが、それを行うことで敵ユニットに隣接する前進はできない（例外：コマンド [11.15]）。

7.12.5 除去結果後前進の長さ [Length of Advance after Elimination Results]。防御しているユニット（たち）がステップ損失を通して完全に除去されたら、勝利した（いずれかのタイプの）歩兵ユニットは 1 ヘクスのみ前進でき、勝利した装甲ユニットは 2 ヘクスまで前進できる。

7.12.6 前進への地形と地表状況の影響 [Terrain and Ground Condition Effects on Advance]。前進しているユニットは地形コストを無視するが、移動フェイズ中に合法的に進入できない地形内には決して前進できず、航空妨害（4.5）、橋梁妨害射撃（7.7.3）、道路障害（9.3.2）によって影響を受けるヘクスへ進入した瞬間に停止しなければならない。装甲ユニットは、幹線道路、道路、小道に沿って前進できるが、それらが進入した最初の非道路林又は非道路森ヘクス内で、その

¹³⁵ スタックしたユニットを退却させる順番は、続くターンにその価値が優先されるよう注意すべきである。

前進を停止しなければならない。降雪の地表状況中、ユニットのタイプ又は戦闘結果にかかわらず、戦闘後前進は 1 ヘクスに限定される。

7.12.7 前進への支配地域 (ZOC) の影響 [Zone of Control (ZOC) Effects on Advance]。ユニットは、1つの敵 ZOC から別のそれへと直接前進できるが、退却したユニットの ZOC を含み、それが進入した最初の完全又は部分的敵 ZOC 内で停止しなければならない。¹²⁷

8.0 突破フェイズ [EXPLOITATION PHASE]

突破フェイズにその予備状態 (5.4) を維持するユニットは、通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、最小移動 (5.1.6) を使用して移動できるが、戦略移動 (5.1.3)、行軍移動 (5.1.4) を使用できず、強行軍 (5.1.5) を行うことができない (例外: *KG Peiper* の強行突破移動 [10.7.2])。

8.1 戦闘予備 [Combat Reserves]



戦闘予備で、ENG 結果を受けなかったか又は戦闘フェイズに非統制状態にならなかった自動車化ユニット (又は複数ユニット *KGTF*) は、手番プレイヤーの突破フェイズに通常移動 (5.1.1) 又は道路移動 (5.1.2) を使用してその許容移動力の半分 (端数切り捨て [FRD]) まで移動し、予備戦闘に参加できる。その活動にかかわらず、突破フェイズの終了時に予備から取り去られる。

8.2 突破予備 [Exploitation Reserves]



8.2.1 突破予備にあるユニット (又は複数ユニット *KGTF*) は、手番プレイヤーの突破フェイズに移動して予備戦闘に参加できる。どちらか又は両方を行うと、予備状態から取り去られる。突破予備にある自動車化ユニットは、通常移動 (5.1.1) 又は道路移動 (5.1.2) を使用して、その完全許容移動力まで移動できる。突破予備にある非自動車化ユニットは、通常移動 (5.1.1) 又は道路移動 (5.1.2) を使用して、3MP まで移動できる。

8.2.2 二者択一で、突破予備にあるユニット (又は複数ユニット *KGTF*) は、突破フェイズに静止状態に留まってその予備状態を維持し、敵対プレイヤーの続くターンの敵対応フェイズ (6.0) に移動できる防御予備として保持できる。

8.3 予備戦闘 [Reserve Combat]

突破フェイズに移動する予備ユニットは、「予備戦闘」で隣接する敵ユニットを攻撃できる。使用可能な予備があるだけ多くの予備戦闘攻撃を行うことができる。予備戦闘副次フェイズは、全ての突破移動が完了した後に標準戦闘と同様に解決される。ただし、以下の例外を持つ。:

8.3.1 1つのみの予備ユニット (又は複数ユニット *KGTF*) が、敵ユニットによって占められた単一ヘクスに対して予備戦闘攻撃を実施できる。

8.3.2 諸兵科連合と装甲優越ルールを適用する。

8.3.3 砲兵と航空ユニットは、攻撃側又は防御側のどちらも支援するために使用できない。

8.3.4 単一ターンに、ある敵ユニットは戦闘フェイズに次いで、突破フェイズの予備戦闘中に再び攻撃される可能性がある。¹²⁸ 単一のユニット (又はユニットのスタック) は、予備戦闘中に複数回攻撃され得ない (例外: 「未解決戦闘」 [BTL] の戦闘結果 [7.10.7])。

8.3.5 突破予備は、予備戦闘中に ENG 結果の戦闘へ「投入」できない (7.10.6.1)。

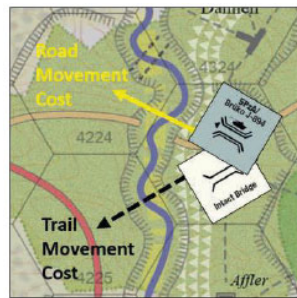
8.3.6 予備戦闘に参加しているユニットは、戦闘後前進ができる (7.12)。

9.0 工兵フェイズ [ENGINEER PHASE]

工兵フェイズに、手番プレイヤーの各工兵ユニットは、橋梁の完成 (移動フェイズに開始した)、陣地の構築、道路障害の建設ができる。

9.1 橋梁建設 [Bridge Construction]

統制状態 (2.7) で、戦略移動 (5.1.3) 状態になく、現在のゲーム・ターン中に移動又は戦闘に参加していない工兵ユニットは、自軍移動フェイズ中にそのヘクス内に橋梁爆破マーカーを置き、その橋梁が望むヘクスサイドを越えて建設されていることを宣言することで、橋梁の建設を開始できる。工兵は、続く 工兵フェイズ に河川又は水路を越え、それが来たヘクス内の橋梁爆破マーカーを裏返すか又は置き換え、いまや架橋されたヘクスサイドに矢印を向けることで橋梁を完成する。橋梁は、他の友軍戦闘ユニットによって占められるか又はそれに及ぼされた ZOC 内にあるのではない限り、敵 ZOC を含んでいるヘクス内に建設できない。連合軍プレイヤーは、ゲーム中に 15 までのベイリー重戦車橋梁と無制限な数の軽橋梁を建設できる。ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム中に 10 のみのブリュコ *[Brüko]* J 重戦車橋梁と無制限な数の軽橋梁を建設できる。存在している渡河点 (例えば、4224~4325) に建設された橋梁は、隣接する高速道路、道路、小道に途切れなく連結する。存在している渡河点 (例えば、4224~4325) を持たないヘクスサイドを越えて建設された橋梁は、接近小道によって連結され、小道移動のコストで道路移動 (5.1.2) を使用して小道を越えることをユニットに要求する。工兵支援 (5.2.5) は、橋梁を建設している間に提供され得る。



9.1.1 重戦車橋梁 [Heavy Tank Bridges]。連合軍のベイリーとドイツ軍のブリュコ *J* 重戦車橋梁は、いずれかのタイプのユニットを支援できる。10 枚のドイツ軍ブリュコ *J* マーカーが、特定の工兵ユニットに割当てられ (シナリオ OOA を参照)、任意に割当てられた工兵ユニットと共に「移動」し、スタ

¹²⁷ ユニッツは、1つの敵 ZOC から他のそれへ前進するためにカラ (非敵占有下) のヘクス内を攻撃できない。

¹²⁸ 例えば、前の予備戦闘攻撃の結果として他の予備ユニットに隣接するヘクス内に退却したら。

ッキング目的のためにカウントしない。¹²⁹ ドイツ軍工兵は、自軍移動フェイズ中互いに 1 ヘクス以内に移動し、その OOA 上で受け取っている工兵スペース上に未使用のブリュコ J マーカーを置くことで、ブリュコ J の割当てを交換できる。ドイツ軍工兵が航空攻撃又は戦闘によって除去されたら、サイを 1 つ振る。「1」=割当てられたブリュコ J (s) は除去されて補充できない、「2~6」=割当てられたブリュコ J (s) は影響を受けず、続くターンに同じ軍の他のドイツ軍工兵へ割当てることができる。連合軍のベイリー橋梁は、個別の工兵ユニットに割当てられず、必要な場所と時期に使用可能である。

9.2 陣地 [Improved Positions]



陣地 (IP) は、系統的縦深防御を提供するために設計された、野戦構築物 (塹壕、壕)、偽装、射界確保、重/要員配置兵器座、砲兵標定、電話通信、応急地雷原、鉄条網障害その他から構成される。

9.2.1 陣地の構築 [IP Construction]。統制状態 (2.7) で、戦略移動 (5.1.3) 又は予備 (5.4) 状態になく、敵 ZOC (5.8) 内になく、都市、町、西方の壁地形を占めておらず、現在のゲーム・ターン中に移動又は戦闘に参加していない、装甲、歩兵 (いずれかのタイプの)、工兵、AT、Flak/AAA ユニットの、所有しているプレイヤーの工兵フェイズに IP を構築できる。¹³⁰ IP は 2 プレイヤー・ターンで構築され、1 つの工兵フェイズに開始して続く工兵フェイズに完了する。IP を構築しているユニットのヘクス内に敵 ZOC が及ぼされたら、敵 ZOC が取り去られるまで IP は完成できない。大隊規模のユニットは、1 ポイントの IP (IP-1) を構築して占めることができる。連隊規模のユニット (又は複数ユニット KGTF) は、2 ポイントの IP (IP-2) を構築して占めることができる。構築しているユニットを、適切な規模の IP マーカーでマークする。¹³¹ あるヘクス内に、同時に 2IP までのマーカーが存在できる。

9.2.2 IP の影響 [IP Effects]。完成した陣地 (IP) を占めているユニットは、二倍にされた防御戦力を持ち、退却の代わりに 1 ステップ損失を受けて保持することを選択できる。

9.2.3 IP の耐久性 [IP Durability]。あるユニットは、IP を占めている他のユニットと「場所の交換」ができる。そのためには、2 つのユニットが同じユニット・タイプと規模で、移動しているユニットが IP を占めるために移動終了時に 1MP を消費しなければならない。IP は、占めているユニットが除去されるか、又は他のユニットと場所の交換なしでそこを離れたら除去される。¹³²

9.3 道路障害 [Roadblocks]



道路障害は、敵の道路能力を妨げるために使用された、応急地雷原、伐採木、排水路爆破、その他の工兵手段を

あらわす。いったん創出されたら、道路障害はマップ上に留まり、それが「取り去られる」まで、道路障害ヘクス内から発生している補給たどる (2.2)、道路移動 (5.1.2)、戦略移動 (5.1.3) を妨げる。道路障害のセットアップ位置については、各シナリオの OOA を参照。

9.3.1 道路障害の創出 [Roadblock Creation]。統制状態 (2.7) で、戦略移動 (5.1.3) 状態になく、現在のゲーム・ターン中に移動又は戦闘に参加していない工兵ユニットは、所有しているプレイヤーの工兵フェイズに、その開始ヘクス内に道路障害マーカーを置き、そこに留まるか又は移動して 1 ヘクス離れることで道路障害を創出できる。工兵は、橋梁と道路障害の建設を同じゲーム・ターンにできない。

9.3.2 道路障害の撤去 [Roadblock Removal]。統制状態 (2.7) で、戦略移動 (5.1.3) 状態になく、疲労状態又は休息中 (5.1.5) になく、予備状態 (5.4) になく、工兵大隊又は連隊、歩兵連隊又は旅団 (いずれかのタイプの) 又は装甲連隊又は旅団は、所有しているプレイヤーの移動フェイズ又は突破フェイズに、通常移動 (5.1.1) 又は最小移動 (5.1.6) を使用して道路障害ヘクス内に移動することで、又は現在の地表状況下のヘクスの基本地形コストに一致する移動ポイントを消費することで道路障害ヘクスを占めている間に道路障害を「撤去」できる (例外：現在「交戦状態」ユニット [7.10.6])。これは道路障害マーカーをその撤去済 [Cleared] 面に裏返し、撤去しているユニットは残っている移動ポイントを使用して移動を継続できる。ただし、道路移動 (5.1.2) と戦略移動 (5.1.3) は、現在のターンの終了時に撤去済マーカーが取り去られるまで禁じられる。¹³⁴ ユニットの、道路障害の撤去後に攻撃できるが、道路障害ヘクス内に戦闘後前進しているユニットは、それを撤去しないで停止しなければならない。工兵ユニットは、橋梁の建設と道路障害の撤去を同じゲーム・ターンにできない。

10.0 ドイツ軍の奇襲優位性

[GERMAN SURPRISE ADVANTAGES]

以下のルールは、12 月 10 日と 12 月 16 日に開始するシナリオの早期ターンに主として適用する、戦闘への特別な影響を述べる。これらのルールは、標準ゲーム・ルールを修正し、ドイツ軍がアメリカ軍に達成した完全な作戦的、戦術的奇襲の事実を反映する。これは、最初の三日間について、特に初日に強力にもたらされたドイツ軍の攻撃能力を強化する一方で、連合軍部隊をほぼ麻痺させる。

10.1 初期のドイツ軍補給 [Initial German Supply]

全てのドイツ軍ユニットは、戦闘の最初の二日間について十分な補給を携行しており、恣意的に 16AM~17PM は一般補給下にある。

10.2 補充の制限 [Replacement Restrictions]

16AM に補充ポイントを使用できるプレイヤーはいない。

¹²⁹ 重橋梁マーカーはその工兵と共にスタックせず、建設されたときにマップ上に置かれるのみである。

¹³⁰ 例外：Monschau (4606) 内の V/102/38 騎兵戦隊、Höfen (4707) 内の 99/395/3 歩兵大隊、Lammersdorf 内の V/102/102 騎兵戦隊 (DES シナリオ内の 4803) は、戦闘開始前に広範な IP の構築に数週間を費やした。ゲーム中、他の IP は町又は西方の壁地形内に構築できない。

¹³¹ ゲーム補助として、構築の最初のターンに IP マーカーの数字面を下に、完了したときに数字面を上に向ける。

¹³² IPs は非常に指向性があり、それを構築するユニットの適切な規模に合わせたものである。

¹³³ これらのユニットは、同時にその主要な任務を実施して道路障害を取り去るため、十分な系統兵力と特殊装備を持っていた。

¹³⁴ 橋梁と同様に、道路障害は地雷や瓦礫を除去し、影響下の道路を修理するのに多くの時間と労力を要した。

計画された補充ポイントは、ドイツ軍プレイヤーについては 17AM に、連合軍プレイヤーについては 18AM から開始して使用できる。戦闘補充ポイントは、18AM に開始して両陣営によって使用できる。

10.3 連合軍の移動制限 [Allied Movement Restrictions]

ドイツ軍の奇襲攻撃やドイツ軍の砲兵弾幕と無線妨害からの連絡喪失、**米軍燃料補給の緊急撤収**のため、連合軍ユニットはその能力や移動が制限される。16AM ゲーム・ターンに、連合軍プレイヤーはドイツ軍攻撃の前に対応フェイズを受け取らない。16AM 連合軍プレイヤー・ターンに、予備状態 (5.4) にない連合軍ユニットは、攻撃されたか、或いは敵ユニットが移動してそれらに隣接するか、或いはそれらに隣接した敵ユニットが移動した場合にのみ、1 ヘクス移動と／又は攻撃できる。16PM の連合軍プレイヤー・ターンに、増援ではなく又は予備状態にない連合軍ユニットは、16AM 又は 16PM ターンに何らかの方法で攻撃されたか、或いは敵ユニットが移動してそれらに隣接するか、或いはそれらに隣接した敵ユニットが移動した場合にのみ、その完全許容移動力まで移動と／又は攻撃できる。17AM から開始して、制限されていない (5.6) 全ての連合軍ユニットは、通常に移動と攻撃ができる (このルールの例外については、米軍 OOA の注釈を参照)。

10.4 連合軍予備の制限 [Allied Reserve Restrictions]

連合軍プレイヤーは、16AM 又は 16PM ゲーム・ターンに予備 (5.4) を指定できない。ただし、いくつかの連合軍ユニットは、突破予備の状態ゲームを開始する [OOA 注釈カッコ()]。連合軍の突破予備は、連合軍 16AM ゲーム・ターンの突破フェイズに移動できない (例外: VIII/14/32 騎兵)。¹³⁵ 16PM ゲーム・ターンには、連合軍の自動車化突破予備はその完全許容移動力まで移動でき、予備状態でゲームを開始する**装甲ユニット**は、たとえ敵ユニットが移動してそれらに隣接しても予備状態を維持できる。16PM ゲーム・ターンには、連合軍の**非自動車化突破予備**は 3MP までのみ移動でき、敵戦闘ユニットが移動、前進、退却でそれらに隣接したらその予備状態を失う。連合軍の予備制限は、17AM に終了する。

10.5 ドイツ軍の移動制限 [German Movement Restrictions]

ドイツ軍プレイヤーは、16AM に移動フェイズを受け取らない。マップ上で開始するユニットは、すでにその歴史的な強襲配置に移動しているか、又は 16AM ゲーム・ターンに抵抗を受けない移動が完了している。¹³⁶ ドイツ軍プレイヤーは 16AM ゲーム・ターンに予備を指定できないが、一定数のドイツ軍ユニットは突破予備状態でセットアップする (OOA 注釈「Res」)。これらのユニットは、16AM の突破フェイズ又は敵対応フェイズに移動できる。

10.5.1 第 6 装甲軍戦区の重大なルート損傷 [Critical Route Damage in Sixth Panzer Arme Sector]。シュタットキユル〜ビュリンゲン [Stadtkyll-Billingen] 道路上にある重要なクリーク橋梁と幹線道路は、ドイツ軍攻勢前の最後の日に修理されなかった。これらは、マップ上でヘクス 5013 (ロスハイム [Losheim]) と 4913 (ロスハイマーグラベン [Losheimergraben]) 内に黄色の「X」を持つ重橋梁シンボルであらわされる。17PM ゲーム・ターン (ロスハイム [Losheim]) と 18PM ゲーム・ターン (ロスハイマーグラベン [Losheimergraben]) の開始時に修理されるまで、これら 2 つのヘクス内で東方又は西方への道路移動 (5.1.2) 又は戦略移動 (5.1.3) に使用できる、又は補給をたどるために使用できるユニットはない。¹³⁷ これらの修理には、完成するために工兵ユニット又は橋梁を要求されない。

10.5.2 ウーレン橋梁の不確実性 [Ouren Bridge Uncertainty]。ドイツ軍の作戦立案者たちは、ウーレン [Ouren] 橋梁 (4321〜4421) が重装甲を渡すために十分頑丈であると信じていたが、最初の IV 号戦車が越えたときにそれが耐えられないことが露見した。¹³⁸ この不確実性を反映させるため、装甲クラス 3〜9 のユニットで渡ることを試みる最初のプレイヤーは、その許容量を判定するためサイを 1 つ振らなければならない。:「1〜2」=重道路橋梁、「3〜6」=軽道路橋梁。前者を表示するために無傷のベイリー橋梁マーカーを置き、後者を表示するために白い無傷橋梁マーカーを置く。18AM に開始して、この橋梁は通常の橋梁爆破 (5.2.6.3) に従う。

10.6 ドイツ軍の交通渋滞 [German Traffic Jams]

攻勢最初の二日間に、マップ東端からシャルンホルスト [Schamhorst] ラインの西 3 ヘクスに走る地域内で、大規模な交通渋滞がドイツ軍の移動を締めつけた。¹³⁹ 16AM と 16PM に、自軍ターンを交通渋滞地域内で開始したドイツ軍ユニットは、現在の地表状況について三倍の道路移動コスト (5.1.2) を消費し、戦略移動 (5.1.3) で進入できず、強行軍 (5.1.5) を実施できない。加えて、16AM から 17PM まで、交通渋滞地域内並びに隣接している無傷の**各橋梁は、ゲーム・ターン毎に**道路移動 (5.1.2) 又は最小移動 (5.1.6) を使用している 1 つのみのドイツ軍自動車化ユニット (又は KG) と 1 つのドイツ軍非自動車化ユニットによって越えることができる。連合軍ユニットと交通渋滞地域の外部で自軍ターンを開始するドイツ軍ユニットは影響を受けず、ドイツ軍の交通渋滞は 18AM に停止する。¹⁴⁰ このルールは、選択の道路スペース・ルールが使用されたら (11.13) 適用不能である。

10.7 カンプフグループ・パイパー (KGP) [Kampfgruppe Peiper]

第 1 SS 装甲師団の前衛は、その指揮統率、訓練、経験—特に夜間移動と衝撃戦闘—のため、特別な移動と戦闘の能力を満たしていた。

¹³⁵ 歴史的には、VIII/14/32 騎兵は、16AM にその姉妹戦隊の事前計画増援を実施した。

¹³⁶ ドイツ軍歩兵連隊 560/1128 を Dahnen (4324) へ、5FJ/14 を Bivels (4428) へ、212/320 を Rosport (5334) へ。

¹³⁷ ゲーム補助として、爆破橋梁マーカーをヘクス 4913 と 5013 をセットアップ中に置いて、指定されたときにそれらを修理済みに裏返す。

¹³⁸ 米軍の M-10 駆逐戦車 (18 トンのみ) は、ドイツ軍の攻撃前に毎日使用していた。

¹³⁹ シャルンホルスト・ラインは、ヘクス 4401 から 5339 へ伸びている西方の壁要塞化建造物の西端帯である。

¹⁴⁰ ドイツ軍の交通渋滞は、(前方部隊だけでなく) ドイツ軍部隊全体が混雑した地形を通過し、渋滞地域内の数少ない使用可能な橋梁を越えて、低速で慎重に移動することをあらわしている。

10.7.1 *KG*パイパーの編成 [*KG Peiper Organization*]. *KG Peiper*は、4つの装甲ユニットから構成される (1SSPz/1 Pz, 1SSPz/1Pz Spitzze, 1SSPz/s. Pz501, 1SSPz/84 Flak)。増強された装甲連隊 (1SSPz/1Pz [14-12-8]) は4ステップを持ち、その二番目のステップ損失を被るときに代替する二番目のユニット・カウンター (7-6-8) を持つ、ゲーム内で唯一のユニットである。これらのカウンターの1つのみが、同時にマップ上に存在できる。

1SSPz/84 Flakは、予備状態 (5.4) になれる装甲ユニットである。いずれか2つの *KG Peiper* ユニットの、複数ユニット・カンパフグループ (5.3.1) を形成できる。

10.7.2 *KG*パイパーの「強行突破」移動 [*KG Peiper "Breakout" Movement*]. *KG Peiper*は、戦闘最初の二日間に以下のごとく強化された移動の形態を実施できる。:

16AM: 全ての *KG Peiper* ユニットの、第5装甲軍/第6装甲軍境界線の北に留まらなければならない、¹⁴¹ その移動と戦闘後前進 (7.12.7) 中にドイツ軍の交通渋滞と敵支配地域 (ZOCs) に従う。

16PM: 全ての *KG Peiper* ユニットの、第5装甲軍/第6装甲軍境界線の北に留まらなければならない、予備 (5.4) になることができる又は強行軍 (5.1.5) を実施できる *KG Peiper* ユニットの、ドイツ軍プレイヤーは「戦争の摩擦」サイ振りを行わなければならない、16PM に全ての *KG Peiper* ユニットの許容移動力を修正する。「1~2」=+1MP、「3~4」=変化なし、「5」=-1MP、「6」=-2MP。*KG Peiper* の1つの西端ユニット (又は複数ユニット *KG*) は、その移動中に (のみ) ドイツ軍の交通渋滞 (10.6) から除外され、敵 ZOCs を無視できる。他の全ての *KG Peiper* ユニットのドイツ軍の交通渋滞に従うが、その移動中に (のみ) 敵 ZOCs を無視できる。¹⁴²

17AM: *KG Peiper* ユニットの、予備 (5.4) になれない。全ての *KG Peiper* ユニットのドイツ軍の交通渋滞から除外されるが、その移動と戦闘後前進 (7.12.7) 中に敵 ZOCs を遵守しなければならない。

17PM: *KG Peiper* ユニットの、予備 (5.4) になれず又は強行軍 (5.1.5) を実施できない。ドイツ軍プレイヤーは別の「戦争の摩擦」サイ振りを行わなければならない、17PM に全ての *KG Peiper* ユニットの許容移動力を修正する。「1~2」=+1MP、「3~4」=変化なし、「5」=-1MP、「6」=-2MP。次いでドイツ軍プレイヤーは、*KG Peiper* ユニットの強行突破すべく「最大努力」を発揮するための資格を持つ時期を判定するため、サイ振りを行わなければならない。:「1」=17PM、「2~6」=18PM。「最大努力」が18PMまで遅延したら、全4つの *KG Peiper* ユニットのこのターンにその17PM「戦争の摩擦」許容移動力を使用しなければならない、ドイツ軍の交通渋滞から除外され、その移動中に (のみ) 敵 ZOCs を無視できる。

*KG*パイパーの「最大努力」 [*KG Peiper "Maximum Effort"*]. 歴史的には、SS 親衛隊中佐パイパーは、12月17日夜の不可解な中断後、12月18日には米軍戦線を突破するために「最大努力」で部隊を遮二無二に進撃させた。「最大努力」を発揮しているとき、*KG Peiper* のユニット (又は複数ユニット *KG*) は疲労なしでその「戦争の摩擦」許容移動力を二倍にでき、ドイツ軍の交通渋滞から除外され、その移動中 (のみ) に敵 ZOCs を無視でき、その道筋内で橋梁が爆破されても移動を継続できる (5.2.6.3)。1つの *KG Peiper* ユニットの (又は複数ユニット *KG*) が「最大努力」を発揮したら、全てがそれを行わなければならない、それぞれが以下の条件を満たさなければならない。:

- (1) 17PM 又は遅延した 18PM の、成功した「最大努力」によって有資格になる。
- (2) 基本ドイツ軍の燃料捕獲ルールが有効 (2.5) である、「最大努力」ゲーム・ターンの前に少なくとも1つの *KG Peiper* ユニットのビューリンゲン [Büdingen] に進入しているか、又は選択の連合軍燃料集積所ルールが有効 (11.3) であると、「最大努力」ゲーム・ターンの前にトラック・ヘッド 55 の捕獲に成功していなければならない。¹⁴³
- (3) 「最大努力」を発揮しているとき、各 *KG Peiper* ユニットの (又は複数ユニット *KG*) は、少なくとも以下の2つの居住地に進入又は通過しなければならない。: リヌーヴィル [Ligneuville] (4113)、スタヴロ [Stavelot] (3812)、トロワ・ポン [Trois Ponts] (3613)、ラ・グレーズ [La Gleize] (3512)、ストウモン [Stoumont] (3411)、ウェルボモン [Werbomont] (3113)。¹⁴⁴
- (4) 全4つの *KG Peiper* ユニットの「最大努力」発揮の失敗は、「最大努力」優位性を放棄し、これらの夜間について述べた *KG Peiper* 強行突破規定を使用して移動する。

18AM: *KG Peiper* ユニットの予備になれず (5.4)、全4つの *KG Peiper* ユニットのその記載された許容移動力を使用し、ドイツ軍の交通渋滞から除外されるが、その移動と戦闘後前進 (7.12.7) 中に敵 ZOCs を遵守しなければならない。

18PM: *KG Peiper* ユニットの予備になれず (5.4)、又は強行軍 (5.1.5) を実施できない。ドイツ軍プレイヤーは1つの最終「戦争の摩擦」サイ振りを行わなければならない、18AM に全ての *KG Peiper* ユニットの許容移動力を修正する。「1~2」=+1MP、「3~4」=変化なし、「5」=-1MP、「6」=-2MP。全4つの *KG Peiper* ユニットの17PMに「最大努力」を発揮していなければ、全4つがそれを行わなければならない。全4つの *KG Peiper* ユニットの17PMに「最大努力」を発揮していたら、次いでこれらはその18PMの「戦争の摩擦」許容移動力を使用し、その移動と戦闘後前進 (7.12.7) 中に敵 ZOCs に従わなければならない。

¹⁴¹ マップ上で 4815~5516 に赤い点線でマークされる。

¹⁴² 「戦争の摩擦」のサイ振りは、12月16~18日の夜にかけて、南下する連合軍ユニットと西進する *KG Peiper* との間の警戒、混乱、小規模な相互作用の可能性をシミュレートする。*KG* は、ルール 11.13 に従わない。

¹⁴³ 例えば、17PM に最大努力が発生したら、ヘクスの進入又はトラック・ヘッドの捕獲は、16AM 又は 17AM に発生していなければならない。最大努力が 18PM に発生したら、ヘクスの進入又はトラック・ヘッドの捕獲は、16PM~18AM に発生していなければならない。ビューリンゲン [Büdingen] の 50,000 ガロンのガソリンは、パイパーの「最大努力」を一晩でムーズ川に到着することを可能にした。

¹⁴⁴ これらの居住地は、*KG Peiper* に割当てられた装甲進撃路 [Panzer Rollbahn] (D) 上だった。

12月19日 [19DEC] : ゲームの残りについて、全ての *KG Peiper* ユニットは通常に移動するが、18PM に「最大努力」を及ぼしていたら 19PM に強行軍 (5.1.5) を実施できない。

10.7.3 KG Peiper の戦闘 [KG Peiper Combat]。カンプフグルッペを形成した *KG Peiper* の 2 つのユニットによる最初の攻撃は、2 の正 (+2) 戦闘比シフトを受け取る。この特別な戦闘比修正は、一度のみ使用可能である。16PM に開始して、全ての夜間 (PM) ゲーム・ターンに、*KG Peiper* ユニットは追加の 1 戦闘比シフトを受け取る (+1 攻撃していると、-1 防御していると)。

10.8 第 150 装甲旅団 [Panzer Brigade 150]



第 150 装甲旅団¹⁴⁵ の 3 つのユニットは、ヘクス列 xx18 の南で移動又は機能できない。それを行うことを強制されたら、これらは除去される。第 150 装甲旅団のいずれかのユニットが攻撃を行う最初のターンに、第 150 装甲旅団のいずれかのユニットを含んでいる全ての攻撃は、1 の正 (+1) 戦闘比シフトを受け取る。特別な戦闘比修正は、一度のみ使用可能である。

10.9 モンシャウの砲撃制限 [Monschau Artillery Restriction]

16AM と 16PM に、ドイツ軍プレイヤーは、モンシャウ [Monschau] (4606) に対して弾幕攻撃又は攻勢射撃支援のために砲兵を使用できない。¹⁴⁶

10.10 ドイツ軍の奇襲攻撃 [German Surprise Attacks]

10.10.1 総力攻撃 [Full Scale Attack]。16AM に、ドイツ軍プレイヤーは、モンシャウ [Monschau] (4606) とエヒタナハ [Echtemach] (5134) との間で、ドイツ軍戦闘ユニットに隣接する全ての米軍ユニットを攻撃しなければならない。ジン

メラート [Simmerath] (4804) からベルクシュタイン [Bergstein] (5201) 又はヘクス 5238 を占めている隣接米軍ユニットへの攻撃は選択である。

10.10.2 奇襲攻撃の修正 [Surprise Attack Modifications]。16AM には、戦闘フェイズと突破フェイズ (予備戦闘) に実施される全てのドイツ軍の攻撃は、第 6 装甲軍地域内の敵ユニットに対して 1 の正 (+1) 戦闘比シフトを受け取り、又は第 5 装甲軍並びに第 7 軍地域内の敵ユニットに対して 2 の正 (+2) 戦闘比シフトを受け取る。¹⁴⁷ 16PM には、戦闘フェイズと突破フェイズ (予備戦闘) に実施される全てのドイツ軍の攻撃は、1 の正 (+1) 戦闘比シフトを受け取る。奇襲攻撃の修正は、17AM に停止される。

10.11 連合軍の戦闘制限 [Allied Combat Restrictions]

16AM ゲーム・ターンには、米軍第 V 軍団砲兵の全ユニットは、完全戦力まで防御射撃支援 (のみ) を実施できるが、他の米軍砲兵ユニットは全く射撃できない。16PM ターンには、全ての米軍砲兵ユニットが弾幕攻撃、攻勢射撃支援、防御射撃支援 (のみ) を半減戦力まで実施できる。¹⁴⁸ 17AM と続くゲーム・ターンに、全ての連合軍砲兵ユニットが弾幕攻撃、攻勢射撃支援、防御射撃支援、橋梁妨害射撃を通常に実施できる。¹⁴⁹ 表 1 を参照。

10.12 連合軍の工兵制限 [Allied Engineering Restrictions]

連合軍ユニットは、18AM ゲーム・ターンになるまで、橋梁爆破又は陣地 (IP) 構築を試みることができない。加えて、米軍の工兵ユニットは、ドイツ軍の戦闘ユニットがそれらの 7 ヘクス以内に移動 (又は空挺降下) するまで、IP の構築、橋梁爆破、道路障害の創出ができない。各シナリオの連合軍 OOA の注釈を参照。ドイツ軍の工兵活動は、ゲームの開始時から制限されない。

表 1: 連合軍の奇襲砲兵戦力			16AM DFS	16AM BA, OFS	16PM BA, OFS	16AM DFS	17AM BA, OFS	17AM BA, OFS	17AM DFS
ユニット	記載された 戦力	射程	いずれか の地形	開豁 地形	強化 地形	いずれか の地形	開豁 地形	強化 地形	いずれか の地形
V/32/79	3	7	3	1.5	1.5	1.5	3	1.5	3
V/187	3	5	3	1.5	1.5	1.5	3	1.5	3
V/190	5	6	5	2.5	2.5	2.5	5	2.5	5
V/406	7	6	7	3.5	3.5	3.5	7	3.5	7
VIII/174	4	5	0	2	2	2	4	2	4
VIII/333	2	5	0	1	1	1	2	1	2
VIII/402	8	5	0	4	4	4	8	4	8
VIII/422	3	5	0	1.5	1.5	1.5	3	1.5	3

用例 : DFS=防御射撃支援、BA=弾幕攻撃、OFS=攻勢射撃支援

¹⁴⁵ 6PzA/150Pz X (KG Hardieck)、6PzA/150Pz Y (KG Scherf)、6PzA/150Z (KG Wulf)。
¹⁴⁶ ラインの守りの計画で、モデル元帥は絵画のように美しいドイツの町モンシャウ [Monschau] の砲兵射撃を禁じた。初日の攻撃が失敗した後、この制限は撤回された。
¹⁴⁷ ドイツ軍の軍地域は、ゲーム・マップ上に赤い点線で表示される。マンダーフェルト [Manderfeld] (4915) は、第 6 装甲軍地域内にある。
¹⁴⁸ モンシャウへのドイツ軍の砲撃制限は、この地域の連合軍の砲兵情報伝達を無傷に残し、第 V 軍団の砲兵は、三日間についてケスターニヒ [Kesternich] 方向への米軍第 78 歩兵師団の攻撃を支援していた。ただし、第 VIII 軍団の砲兵は、初期のドイツ軍砲兵弾幕と無線妨害によって激しく混乱させられた。
¹⁴⁹ 連合軍の同時弾着射撃 (11.20) も参照。

10.13 連合軍司令部の制限 [Allied Headquarters Restrictions]

連合軍プレイヤーは、17AM ゲーム・ターンになるまで、士気増強 (11.14.5.1) 又は司令官の存在 (11.14.5.2) を使用できない。

11. 選択ルール [OPTIONAL RULES]

11.1 不確実な天候 [Uncertain Weather]

開始時の天候と地表状況は、各ゲーム状態カード内で述べられる。二番目と続く全ての昼間ターンに開始して、連合軍プレイヤーはその日についての天候を判定するために不確実天候表上でサイを 1 つ振り、前日の天候によって修正する。天候は、以下の影響を持つ。¹⁵⁰

11.1.1 晴天 [Clear]。両プレイヤーは、歴史的な 23AM、24AM、25AM、26AM、27AM の航空任務を受け取る（これらは、その順番で行われなければならない、23AM 航空任務は晴天天候の最初の日に使用され、次が 24AM で必要に応じてシークエンスを繰り返す）。ドイツ軍プレイヤーは、夜間に *Ju-87* と *Ju-88* を受け取る。地表状況は凍結で、連合軍の航空優勢 (4.7) が有効である。

11.1.2 曇天 [Overcast]。両プレイヤーは、歴史的な 18AM 航空任務を受け取る。ドイツ軍プレイヤーは、夜間に *Ju-88* を受け取る。地表状況は強固 [firm] で、連合軍の航空優勢 (4.7) が有効である。

11.1.3 霧 [Fog]。どちらのプレイヤーも AM 航空任務を受け取らない。~~ドイツ軍プレイヤーは、夜間に *Ju-88* を受け取る。~~地表状況は強固 [firm] で、連合軍の航空優勢 (4.7) が有効である。

11.1.4 悪天 [Bad]。どちらのプレイヤーも AM 航空任務を受け取らない。~~ドイツ軍プレイヤーは、夜間に *Ju-88* を受け取る。~~悪天の初日の地表状況は、強固 [firm] である。悪天の二日目以降の地表状況は、泥濘 [mud] である。連合軍の航空優勢 (4.7) は無効である。

11.1.5 降雪 [Snow]。サイを振り直す。「1~4」のサイの目で、降雪は 30AM から、並びに 31AM の歴史的な航空任務割当ての航空任務を認める（これらは、この順番で選択されなければならない、30AM 航空任務は降雪天候の初日について使用され、31AM が次で必要に応じて繰り返す）。ドイツ軍プレイヤーは、夜間に *Ju-88* を受け取る。地表状況は凍結で、連合軍の航空優勢 (4.7) は無効である。

11.1.6 雪嵐 [Blizzard]。未来の天候状況にかかわらず、ゲームの残りについてどちらのプレイヤーも航空任務は使用不能で、地表状況は降雪である。未来のターンについての航空任務を判定するため、連合軍は不確実天候表上でのサイ振りを継続する。連合軍航空優勢 (4.7) は、無効である。

11.2 地上ユニットへの天候の影響 [Weather Effects on Ground Units]

標準ゲームでは、霧と悪天候は航空機の活動に影響する。現実には、これらはいくつかの方法で地上ユニットにも影響した。

11.2.1 地上移動 [Ground Movement]。霧又は悪天候の昼間又は夜間ターンに、戦略移動 (5.1.3) を使用している地上ユニット（連合軍の歩兵と工兵を含む）の許容移動力は 1 だけ減少し（例えば、ドイツ軍 *Puma* ユニットの「9」から「8」又は連合軍の歩兵ユニットについては「5」から「4」）、幹線道路上の道路移動 (5.1.2) の移動ポイント・コストはヘクス毎に 1/2MP からヘクス毎に 1MP へ増加する。霧又は悪天候中に到着しているイギリス第 29 機甲旅団のユニットは、その初期目的地へ到達するために 2 ターン移動できる（イギリス軍 OOA の注釈を参照）。

11.2.2 支配地域 [Zones of Control]。霧は、視認性と移動で隣接した敵ユニットを発見するための能力を減少させる。霧期間中の昼間ターンは夜間 ZOC ルールが有効で、非装甲ユニットは 1MP 移動罰則を消費することなしで敵 ZOCs から接触を解除できる (5.7.4.1)。

11.2.3 戦闘 [Combat]。霧は、しばしば戦闘状況に不確実性と混乱を加えるが、常に攻撃側に利するわけではない。霧期間中の昼間と夜間ターンに、攻撃しているプレイヤーは攻撃の不確実性を判定するため、戦闘解決のサイ振りの前に 1 つの不確実性のサイ振り (UDR) を行う。UDR の 1~3 は、1 戦闘比シフトを加える (+1)。4~5 の UDR は、影響を持たない。6 の UDR は、1 戦闘比シフトを差し引く (-1)。

11.2.4 退却 [Retreat]。霧期間中の昼間と夜間ターンに、退却しているユニットは森ヘクス内の敵 ZOCs を無視できる。

11.3 連合軍の燃料集積所 [Allied Fuel Dumps]



これが使用されたら、ドイツ軍の燃料捕獲 (2.5) と置き換える。8 枚の連合軍燃料集積所マーカーは、リエージュ〜ナミュール戦区内の米第 1 軍の 3 百万ガロンを超えるガソリンと第 V と第 VIII 軍団の各戦区内の 150,000 ガロンをあらわす。ドイツ軍プレイヤーは、自軍の補給状態を向上させる（そして連合軍を悪化させる）燃料捕獲を試みることができる。連合軍プレイヤーも、ドイツ軍プレイヤーからそれを守るために燃料の破壊又は撤収を試みることができる。ヒトラーの攻勢を受けて、小規模なガソリンの備蓄は、ドイツ軍装甲部隊がこの燃料のいくらかを捕獲して、一時的な救援を提供される機会をもたらした。

11.3.1 燃料集積所の位置 [Fuel Dump Locations]。ナミュール [Namur] (0710)、アングルーキンカンポワ [Angleur-Kinkempois] (2704)、クレルモン [Clermont] (3602) のトラック・ヘッド集積所、ボヴィニー [Bovigny] (3719)、ビューリングゲン [Büllingen]、メルシュ [Mersch] (4136) の 2 マイル北西に位置した燃料集積所は固定され、そのマーカーはゲーム開始時にマップ上に視覚的に置かれる。ゲームを開始する前に、第 1 軍/集積所#2 (10 ポイント) と第 1 軍/集積所#3 (5 ポイント) は、連合軍プレイヤーによって秘密に保たれ、ドイツ軍ユニットが「位置」するまでマップ外に保持される。その秘密の位置 (たち) は、クール [Coul] (3610) 又はヘクス 3811 から 4 ヘクス以内のいずれかの道路又は小道上

¹⁵⁰ 実際の戦闘中、天候は決定的な不確実要素だったが、連合軍最大の優位性の一つである航空戦力を制限したり発揮させたりすることで、大きな影響を及ぼした。

であることができる。どちらか、ただし両方ではない燃料集積所は、スパ [Spa] (3509) の町内に位置させることができる。二者択一で、これら 2 つの燃料集積所の位置は、下表を使用して無作為に判定できる。¹⁵¹ 各位置を個別に記録すること。

2 サイコロ振り	第 1 軍／集積所 #2 (10 PT)	第 1 軍／集積所 #3 (5 PT)
2	3509	3713
3	3409	3912
4	3608	3809
5	3609	3710
6	3510	3810
7	3610	3811
8	3611	3711
9	3511	3911
10	3512	3612
11	3410	4011
12	3411	3812

11.3.2 燃料集積所の捕獲又は破壊 [Fuel Dump Capture or Demolition]。ドイツ軍の戦闘ユニットが、秘密又は視覚的な燃料集積所又はトラック・ヘッドのヘクスに進入したとき（例外：*KG von der Heydte* [5.5.3.3]）、連合軍プレイヤーはその事実をドイツ軍プレイヤーに伝え、適切な秘密の燃料集積所カウンターをヘクス内に置き、その運命を判定するため燃料集積所破壊表上で直ちにサイを 1 つ振る。燃料集積所が「爆破」されたら、ドイツ軍ユニットは燃料集積所ヘクス内でその移動を停止し、ゲーム状態カードのターン記録欄上でカウンターが裏返されて結果が記録される。燃料集積所が「捕獲」されたら、カウンターはその場に残され、結果が記録されてドイツ軍ユニットはその移動を完了できる。

11.3.3 ドイツ軍への捕獲燃料の影響 [Captured Fuel Effects on the Germans]

11.3.3.1 燃料集積所の捕獲 [Fuel Depot Capture]。ドイツ軍プレイヤーが、19AM の前に 1 つ以上の連合軍燃料集積所を捕獲したら、ドイツ軍の燃料不足ルール (2.6) の使用は捕獲した燃料の 3 ポイント毎に 1 日遅延される。¹⁵² ドイツ軍プレイヤーがドイツ軍燃料不足表上ですでにサイ振りを開始しており、しかも次いで燃料を捕獲したら、この活動は表でサイを振り続ける要件に何ら影響を持たないが、捕獲した燃料の各 3 ポイントについて、1 日毎に表で 2、3、4 回振らなければならない。3 ポイント以上の燃料を捕獲したドイツ軍師団は、ゲームの残りについてドイツ軍燃料不足の結果に従わない。燃料が捕獲される前に、ドイツ軍ユニットがすでに非補給下状態でマップ上に登場していたら、それらは非補給下に留まる。¹⁵³

11.3.3.2 トラック・ヘッドの捕獲 [Truck Head Capture]。ドイツ軍プレイヤーが、1 ポイントのトラック・ヘッド燃料集積所の 1 つを捕獲したら、154 捕獲したトラック・ヘッドから 4 ヘクス以内に 1 つ（以上）のユニットを持つ 1 つのドイツ軍の装甲師団、装甲旅団、ティーガー・ユニットは、翌日のドイツ軍燃料不足からの例外として指定できる。¹⁵⁵ トラック・ヘッドから 4 ヘクス以内にドイツ軍の装甲師団、装甲旅団、ティーガー・ユニットがなければ、それは代わりに爆破される。

11.3.3.3 隠匿燃料備蓄の捕獲 [Hidden Fuel Store Capture]。12 月 19～26 日の補給判定前に、装甲師団又は装甲擲弾兵師団又は旅団からの非孤立状態のドイツ軍戦闘ユニット（又は複数ユニット *KG*）がヘクス列 40xx の西にあると、隠匿燃料備蓄が捕獲されているかを判定するため、ドイツ軍プレイヤーは 2 つのサイコロを振る。¹⁵⁶ 「1～4」＝成功、「5～12」＝失敗。有資格ユニットがヘクス縦列 30xx の西にあると、2 サイコロ振りから 1 を差し引く。成功は、有資格ユニットとその親組織（のみ）の全ての非孤立状態ユニットを一般補給下に置き、その日のドイツ軍の燃料不足 (2.6) から除外される。日毎に、1 つの装甲師団又は装甲擲弾兵師団又は旅団のみが、この特典を受けることができる。異なる組織からの複数の有資格ユニットが同じ西端ヘクス縦列上にあると、ドイツ軍プレイヤーはそれを受け取る組織をサイ振りで無作為に判定する。隠匿燃料備蓄の捕獲は、連合軍の燃料捕獲又は破壊に対してカウントしない。

11.3.4 米軍ユニットへの燃料捕獲又は破壊の影響 [Fuel Capture or Destruction Effects on U.S. Units]。燃料捕獲又は破壊の連合軍への影響は、出来事に続くターンに開始するが、19AM の前に開始しない。

11.3.4.1 15 ポイント以上の燃料が爆破又は捕獲されたら、マップ上の全ての米軍ユニットは、戦略移動 (SM) に移行するために追加 1 移動ポイント (+1MP) を消費しなければならない。イギリス軍ユニットは影響を受けず、基本ルールの戦略移動ルール (5.1.3) を使用する。米軍の増援 (5.5) は影響を受けず、マップへ通常に登場できる。¹⁵⁷ 表 2 を参照。

11.4.3.2 22 ポイント以上の燃料が爆破又は捕獲されたら、上記の影響が適用され、並びにマップ上の全ての米軍装甲ユニットの許容移動力が 1 ポイントだけ減少する。イギリス軍ユニットは影響を受けず、基本ルールの戦略移動ルール (5.1.3) を使用する。米軍の増援 (5.5) は影響を受けず、マップへ通常に登場できる。¹⁵⁷ 表 3 を参照。

11.3.5 燃料集積所の撤収 [Fuel Dump Evacuation]。クレルモン [Clermont] (3602) とビューリンゲン [Bülingen] の第 V 軍団のトラック・ヘッドが 18PM の前に捕獲又は爆破されていなければ、ドイツ軍の戦闘ユニットがこれから 4 ヘクス以内

¹⁵¹ これは燃料集積所を歴史的な位置近辺に置く傾向となり、一方でアンブレヴ [Ambleve] 川の北に保ち、両集積所が同じヘクスを占める可能性を回避する。
¹⁵² Q179-P3 集積所、Q179-P4 集積所、第 1 軍集積所 #2、第 1 軍集積所 #3。
¹⁵³ 第 2 SS 装甲師団と第 II SS Pz 503W、第 9 SS 装甲師団と第 II SS Pz 502-503 砲兵、総統警護旅団、総統擲弾兵旅団については、各シナリオのドイツ軍 OOA の注釈を参照。
¹⁵⁴ トラック・ヘッド 55、83、84、700。
¹⁵⁵ ゲームの補助として、除外されるユニット（たち）を紙片に書き留める。
¹⁵⁶ 歴史的な戦役では、ドイツ軍は思いがけず小規模な燃料備蓄、しばしば後方地域内に位置する 5,000～40,000 ガロンの師団レベルのトラック・ヘッドを捕獲した。戦役の緒戦時又はドイツ軍の先鋒が連合軍の連絡地域内へ縦深突破したときに危険度がより高かった。
¹⁵⁷ 巨大な無傷の燃料集積所が、北方の米第 9 軍と南方の米第 3 軍の両戦区内に存在した。イギリス軍は、独自の兵站源を持っていた。

に移動した後の連合軍ターンにマップ外へ撤収させる。ボヴィニー [Bovigny] (3719) とメルシュ [Mersch] (ヘクス 4136 内) から北西 2 マイルの第 VIII 軍団のトラック・ヘッドが 18PM の前に捕獲又は爆破されていなければ、それぞれジュメル [Jemelle] (1821) とアルロン [Arlon] (3439) へ撤収させる。これらの新たな位置から 4 ヘクス以内にドイツ軍の戦闘ユニットが移動したら、続く連合軍ターンの終了時にマップ外へ撤収させる。第 1 軍燃料集積所#2 (3811) と#3 (3610) がそれぞれ 19AM と 22AM ゲーム・ターンの終了までに爆破又は捕獲されていなければ、これらはゲームの残りについてアングルーキンカンボワ [Angleur-Kinkempois] (2704) まで撤収させるが、そこでも捕獲に従う。連合軍の燃料集積所は、ナミュール [Namur] (0710) とアングルーキンカンボワ [Angleur-Kinkempois] (2704) へは撤収できない。連合軍の燃料集積所は、敵ユニット又はその支配地域 (ZOCs) によって完全に包囲されても撤収できないが、これらの条件が変化する最初の連合軍ターンの終了時に撤収させる。このような状況で、ドイツ軍プレイヤーはそれらが撤収させられるまで捕獲を試みることができる。

11.4 攻撃補給 [Attack Supply]

手番プレイヤーの移動フェイズ終了時、師団の一部であるユニットは、「攻撃補給」にあるために同じ師団の他の少なくとも 2 ユニットの 4 ヘクス以内にいない¹⁵⁸。ある師団の 3 ユニットの未満が同時にイン・プレイにあると、これらの制限は停止される。連合軍の戦闘団 (CCA、CCB、CCR)、イギリス軍の戦闘グループ、ドイツ軍のカンプフグループ (5.3.1)、連合軍の任務部隊 (5.3.2) は、この制限から除外される。軍、軍集団、軍団レベルのユニットは、攻撃補給にあるために他の 2 友軍戦闘ユニットから 4 ヘクス以内にのみにいる必要がある。これらの 4 ヘクスは、いずれかのタイプの地形、敵ユニットと ZOCs を通過できる。この制限は補給線をたどる要件に追加され、ドイツ軍の補給不足 (2.6) 又は連合軍の燃料集積所 (11.3) の影響を軽減させない。影響：攻撃補給にないユニットは、半減戦力 (FRU) で攻撃する。その防御戦力と移動能力は、攻撃補給の不足単体により影響を受けず、他の能力影響を受けない (例えば、戦闘連携、諸兵科連合／装甲優勢、タイガー戦車の優位性)。一般補給の判定と異なり、攻撃補給は戦闘フェイズに各攻撃が行われるときに判定される。

11.5 戦闘損耗の変更 [Alternative Combat Attrition]

Hitler's Last Gamble の初版は、従来の大部分のノルジの戦いのウォー・ゲームと同様、撃破ユニット数がしばしば極めて大きくなり、クリスマスの日までに 30~40 個の米軍

連隊と大隊が全滅した。これは、実際の戦役よりもかなり大きかった。¹⁵⁹ 標準ゲームでは、過度の消耗率に対処するため、任意に戦闘補充を増やすことで対処する。これは、プレイヤー諸氏が望んできた戦闘重視 CRT を維持しつつ、連合軍プレイヤーに回復したユニットで持ちこたえる機会を与える。この選択ルールでは、ドイツ軍の前進を維持しつつ、消耗率の更なる減少を提供する。

11.5.1 CRT の調整 [CRT Adjustments]

D2X : D2 結果に従って強制的なステップ損失を被る代わりに、防御側 (たち) は D3 結果を被り、両プレイヤーは別のサイを振る。防御側が攻撃側よりも高い数値を振ると、防御側は強制的な 1 ステップ損失を行う。同数のときには、ステップ損失なしで D3 結果を実施する。D3 結果は D2 と類似するが、追加 1 ヘクスの退却又は任意に追加 1 ステップ損失を要求する。戦闘後前進は、通常に実施される (7.12)。

FF : 両プレイヤーは別のサイを振り、高いサイの目を持つ陣営のみが 1 ステップ損失を行う。同数では、良い (低い数字) の士気を持つプレイヤーが勝利する。両プレイヤーが同じ士気を持ち、同じ結果を振ると、攻撃側のみが 1 ステップ損失を行う。ステップ損失の結果として、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、退却又は戦闘後前進は不可能である。

11.6 装甲予備の早期投入 [Early Panzer Reserve Commitment]

第 6 装甲軍の攻撃計画では、装甲進撃路 [Panzer Rollbahn]¹⁶⁰ に指定された A、B、C、D、E は第 I SS 装甲軍団に割当てられ、その跳躍ラインからムーズ川まで伸ばされた。最初の 3 つは第 12 SS 装甲師団で、後者の 2 つは第 1 SS 装甲師団だった。これらの後方梯団は、これらと同じ道路が掃討されたら直ちにそれに沿って従う第 II SS 装甲軍団で、第 9 SS 装甲師団と第 2 SS 装甲師団から構成されている。同様に、第 5 装甲軍の攻撃計画は、ムーズ川に軍が接近したら第 9 装甲師団と第 15 装甲擲弾兵師団の投入を基本としていた。実際の戦いでは、その投入は東方のアイフェル [Eifel] の交通状態と第 5 装甲軍先鋒の不活発のために 48 時間遅延した。このルールは、ドイツ軍プレイヤーが一定の重要目標を占領したら直ちにこれらの装甲予備の早期投入を認めるが、その最速の潜在的到着は 18AM の前であってはならない。進撃路とユニット登場データは、ドイツ軍 OOA の注釈、第 2 SS 装甲師団と第 II SSPz/503 W、第 9 SS 装甲師団と第 II SS PZ/502-503 s. 砲兵を参照。このルールは、「12 月 22 日」又は「ムーズ河前面の戦い」シナリオに適用しない。

¹⁵⁸ 師団の系統補給段列は、弾薬、燃料、糧食、水、予備部品、その他の補給品を距離と時間をかけて供給する能力が制限された。これら 2 つの要素が増加するに連れて、十分な補給を提供する能力が低下し、特に非自動車化師団について戦闘力の損失を導く。KGITFs は、通常は自身の補給部隊を系統に組み込み、独立して作戦することを可能にした。

¹⁵⁹ 歴史的には、降伏した第 106 師団の第 422 と第 423 連隊は、戦争中最大の単独米軍の損失だった。第 28 歩兵師団の第 109 と第 110 連隊、第 707 戦車大隊は徹底的に撃破され、大まかに 2 個大隊相当が残った。米軍第 9 機甲師団の戦闘団「R」は、バストーニュ [Bastogne] 近郊の防衛戦で掃討されたが、1,083 名 (10%) の兵員と 176 両中 69 両の装甲車両 (39%) の合計損失で、師団の残りは 12 月 16~23 日に急速に回復した。米軍第 99 歩兵師団は、12 月 23 日までにエルゼンボレン尾根に沿った大きな戦いで、僅か 2,000 名 (開戦日戦力の 15%) 未満の死傷者で生き残った。これらの損失の大半は 27 個のライフル中隊なので、歩兵連隊は 12 月 23 日までにかなり減少したが、完全に掃討されたわけではなかった。残っている合計ユニット損失は、第 14 機甲連隊並びに第 44 と第 168 工兵戦闘大隊だった。

¹⁶⁰ 米軍の軍事ドクトリンにおける主補給ルート (MSR) に類似している。

11.7 「シュペトレーゼ作戦」[Operation Spätlese]

ドイツ第5軍の攻勢は、ホーエス・フェン[Hohes Venn]高原を越えてムーズ川への到達に成功したら発動されていた。暗号名「シュペトレーゼ作戦」[Operation Spätlese]の攻撃は、ハインズベルク地域からの第15装甲擲弾兵師団、第9装甲師団、4個歩兵師団から装甲突進で構成されていた。その先鋒はマーストリヒトに集結し、第1SS装甲軍団と連携してリエージュを越えて進撃し、米第一軍を包囲する。

11.7.1 攻勢発動要件 [Offensive Launch Requirements] ドイツ軍プレイヤーは、各シナリオの「シュペトレーゼ作戦」OOAの注釈に列記された地域的目標の全てを満たした、ゲームのいずれかの瞬間に攻勢を発動できる。決断が下されたら、ドイツ軍プレイヤーは攻勢発動を連合軍プレイヤーに宣言し、直ちに有効になる。

11.7.2 シュペトレーゼ作戦の影響 [Operation Spätlese Effects]

11.7.2.1 すでに到着しているのではない限り、各シナリオの「シュペトレーゼ作戦」OOAの注釈内に識別されたユニットは、ゲームに到着しない。

11.7.2.2 いったん発動されたら、連合軍プレイヤーの日々の航空任務は、1FB航空ユニットだけ減少する。

11.7.2.3 いったん発動されたら、ドイツ軍プレイヤーが獲得できる最高の勝利レベルはドイツ軍の戦術的勝利である。

11.7.2.4 いったん発動されたら、基本ドイツ軍燃料捕獲ルール(2.5)が有効のときに少なくとも二度燃料捕獲に成功しているか、又は選択の連合軍燃料集積所ルール(11.3)が有効のときに8ポイントの燃料が捕獲されていない限り、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍燃料不足表上で通常(18AM)よりも1日早くサイを振る。これには、ドイツ軍燃料不足表で複数回サイを振るターンを含む。

11.7.2.5 いったん発動されたら、ゲームの残りについて上記の条件が継続する。

11.8 モントゴメリーの対応 [Montgomery's Reaction]

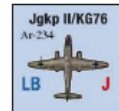
ドイツ軍のアルデンヌ攻勢中、モントゴメリー元帥は自らの判断でイギリス第XXX軍団に後方支援を命じた。これは、戦闘地域中を広範囲に日々の事実確認哨戒を実施している「ファントム」偵察部隊からの報告に基づいていた。モントゴメリーの歴史的な引き金となったのは、12月18日のKampfgruppe Peiperによるスタヴロ[Stavelot](3812)の占領だった。1940年のダンケルクの記憶から、ドイツ軍がサルム川(ヘクス縦列37xx)に到達するか又はその西岸へ移動すれば、米英軍の補給路にとって大きな脅威となると

考えていた。そこで彼はその当時は米軍地域だったムーズ川の橋梁警備を第XXX軍団に命じた。

モントゴメリーの対応を反映させるため、以下のごとくイギリス軍の配備について「誘発」ターン(MRO)を設定する。:ドイツ軍戦闘ユニットがヘクス縦列「37xx」の西でアルコンルー[Hakonreux](3720)の北のいずれかのヘクスに到達した最初のときが昼間(AM)ターンであると、その日をMRO誘発日として使用する。ドイツ軍戦闘ユニットがヘクス縦列「37xx」の西でアルコンルー[Hakonreux](3720)の北のいずれかのヘクスに到達した最初のときが夜間(PM)ターンであると、翌日をMRO誘発日として使用する。全イギリス軍ユニットの計画された到着と解放の日付は、下記の規定に従って、歴史的な18AMゲーム・ターンから再設定される。¹⁶¹

イギリス軍の登場位置、移動と解放の制限(イギリス軍OOAの注釈)はそれでも適用されるが、その日付は再設定される。「誘発」が22日AMまで発生していなければ、イギリス軍ユニットは登場せず、米陸軍は支援なしでドイツ軍の攻勢に対処する。

11.9 ドイツ軍のジェット爆撃機 [German Jet Bombers]



昼間ターンに使用可能なとき、ドイツ軍のアラド234ジェット爆撃機ユニット(KG-76)は、連合軍のAAAによって迎撃又は影響され得ない航空攻撃によって、アングルキーカンポワ[Angleur-Kinkempois](2704)内の連合軍燃料集積所の破壊を試みることができる。攻撃について1つのサイを振る。:「2~6」=効果なし。「1」=成功で、どの集積所が攻撃させるか(複数であると)無作為に判定するために別のサイを振り、次いで攻撃の影響を判定するために別のサイを振り、「3~6」=効果なし。成功した攻撃は、燃料の捕獲又は破壊の米軍ユニットへの影響を誘発できる(11.3.4)。

11.10 連合軍の航空観測 [Allied Air Observation]

晴天天候 AM ターン中、弾幕攻撃、攻勢射撃支援、防御射撃支援任務のための弾幕戦力を、記載された「4」以下の弾幕戦力を持つ連合軍砲兵について+1、又は記載された「5」以上の弾幕戦力を持つ連合軍砲兵について+2だけ増加させる。加えて、連合軍の弾幕攻撃と橋梁妨害射撃は、隣接する友軍標定ユニットなしで敵目標に対して実施できる。¹⁶²

MRO0 (誘発)日付	12月17日	12月18日	12月19日	12月20日	12月21日	12月22日	12月23日+
イギリス軍 配備の開始	12月19日	12月20日	12月21日	12月22日	12月23日	12月24日	イギリス軍の 配備なし

¹⁶¹ ゲーム補助として、イギリス軍の配備が開始される日付をマークするため、ゲーム状態カード上のターン記録欄にイギリス軍の交戦状態マーカーを置く。

¹⁶² ドイツ軍は、パイパーL4「カブ」軽観測機を恐ろしい「ヤーボ」と同じくらい恐れた。

連合軍の事前計画航空ワークシート (11.11)							
ターン	天候	NBI	補給／護衛	航空妨害	航空攻撃	GAS	GDS
23AM	晴天	3FB	3227-T 3227-FB	4317-MB 4125-MB	3422-FB	1FB	1FB

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

11.11 事前計画された航空活用 [Pre-Planned Air Utilization]

基本ルールの航空任務の割当てでは大きな柔軟性を提供し、特に任務自体が同時進行するという性質と、ゲーム・プレイヤーが使用可能な目標を同時に把握できるため、第二次世界大戦のドイツ空軍と連合空軍の計画と指揮統制機構を凌駕している。より挑戦的な（そしておそらく現実的な）空軍力の扱いを好むプレイヤーは、以下の選択ルールを使用することができる：

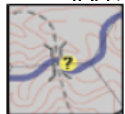
11.11.1 各夜間 (PM) ゲーム・ターンの航空フェイズ終了時、両プレイヤーは自軍の計画された航空任務を、続く昼間と夜間について、自軍の事前計画航空ワークシートの任務タイプ・コラム内に割当てなければならない。¹⁶³ 加えて、各航空補給 (4.4)、航空妨害 (4.5)、航空攻撃 (4.6) 任務が事前に記録されなければならない。¹⁶⁴ 指定された航空補給、航空妨害、航空攻撃が事前に計画されていないか又は実施の瞬間に目標ヘクスが最低安全距離要件を満たさなければ、その日については中止される。上の例を参照。

11.11.2 航空任務は、割当てられるに連れて消費される。未使用の航空任務は失われる。

11.11.3 各プレイヤーの事前計画航空ワークシートは、その日の航空任務についてのゲーム・ターン終了時に、相手側プレイヤーによって調べることができる。

11.11.4 このルールは、不確定天候ルールが有効のときには使用に適さない (11.1)。

11.12 橋梁の発見 [Bridge Discovery]



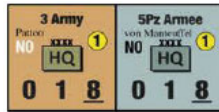
黄色の円内に「？」でマークされた 16 個中の 15 個の橋梁位置は、*バルジの戦い* の前に爆破されていた橋梁をあらわし、その再建状況はときには両陣営が戦術レベルで不明だった。これらの橋梁は基本ゲームでは「爆破」されているが、この選択ルールが有効であるとき、これらはゲーム開始時に爆破又は無傷のどちらかで、使用できる前に「発見」されなければならない。どちらのプレイヤーも、戦闘、司令部、コマンドのユニットを移動で橋梁に隣接させるか又は装甲搜索又は機甲騎兵ユニット¹⁶⁵ が橋梁から 2 ヘクス以内にあると、オウレン [Ouren] (4321~4421) の橋梁を除く全ての「？」橋梁について、その状態を判定するためにサイを 1 つ振ることでこれを行うことができる。：「1」＝無傷、「2~6」＝爆破。オウ

レン橋梁については、不確実なオウレン橋梁を参照 (10.5.2)。

11.13 道路スペース [Road Space]

これはドイツ軍の交通渋滞ルール (10.6) を置き換え、**ゲームを通して**各ゲーム・フェイズに使用可能である。道路移動 (5.1.2) は、敵又は友軍の ZOC 又は友軍占有下ヘクスに進入するために使用できず、それ故、それらに接近又は移動通過するため、移動しているユニットに他の認められた移動のタイプの使用を強制する (例外：据砲状態の砲兵、AT、Flak/AAA [5.3.3]、工兵 [5.3.4]、司令部 [11.14] とコマンド [11.15])。1つの敵 ZOC から別のそれへ直接移動の禁止は、それでも適用する。おそらく、この選択ルールは、アルデンヌにおける大規模戦闘組織の機動困難さを、他のどれよりも反映する。

11.14 司令部 [Headquarters]



23 個の選択司令部 (HQ) ユニットは、様々な軍と軍団の司令官とその司令部幕僚団をあらわす。司令部は攻撃に直接参加できず、「1」の防御戦力を持ち、諸兵科連合又は装甲優越の能力を持たない。これらはステップを持たず、ステップ損失を被ると除去される。その主要な機能は、自身の範囲内にある戦闘ユニットの移動と士気を強化することである。

11.14.1 司令部の移動 [Headquarters Movement]

司令部は、以下の修正で移動する大隊規模、自動車化、非戦闘ユニットである。：

11.14.1.1 司令部は、通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、戦略移動 (5.1.3) と／又は最小移動 (5.1.6) を使用できる。

11.14.1.2 司令部は、たとえ移動して他の友軍ユニットに隣接又は通過しているときでも、幹線道路、道路、小道上を移動しているとき、常に自動車化道路移動コスト (5.1.2) を消費する。

11.14.1.3 幹線道路、道路、小道上の司令部ユニットを移動通過している友軍ユニットは、いかなる追加コストも消費しない。

11.14.1.4 ドイツ軍司令部の移動は、連合軍の航空優勢 (4.7) に従う。

¹⁶³ 事前計画航空ワークシートは、繰り返し使用のために複写すべきである。

¹⁶⁴ これは、情報の収集、航空任務の計画、適切な飛行隊の割当て、搭乗員への説明、航空機の準備、適切な誘導機や航空管制官との連携のためにかかる時間を反映する。

¹⁶⁵ ドイツ軍のプーマ [Puma]、リンクス [lynx]、SPW、KG King、イギリス軍のハンバー IV とスタッグハウンド、米軍の M5 スチュアート装甲ユニット。

11.14.2 指揮系統の資格 [Chain of Command Eligibility]。いかなる米軍司令部も、いずれかの米軍師団ユニット及び付属したイギリス軍戦闘ユニットを強化できる。イギリス第 XXX 軍団司令部はイギリス軍ユニットのみを強化でき、イギリス軍ユニットは第 XXX 軍団によってのみ強化され得る。いかなるドイツ軍の通常陸軍 (国防軍 [Wehrmacht]) 司令部も、非 SS の師団ユニットを強化できる。第 6 装甲軍司令部 (Dietrich, Press, Bittrich) は、武装 [Waffen] SS の師団ユニット、第 150 装甲旅団、第 6 装甲軍に割当てられた 3 個歩兵師団 (第 277VG、第 12VG、第 3FJ) を強化できる。軍団名称を持つユニットは、その軍団の司令部のみによって強化できる。軍レベルのユニットは、その国籍のいずれかの軍団司令部によって強化できる。ベルギー軍、フランス軍、コマンドのユニットは、移動又は士気の強化を受けられない。

11.14.3 統率範囲 [Command Range]。統率範囲は、ある司令部から他の司令部、又は移動又は士気の強化を受けられる戦闘ユニットへのヘクスでの距離である。その前のターン中の各司令部の活動を基準に、所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時に各司令部について確立される。¹⁶⁷

11.14.3.1 軍司令部の統率範囲は、シナリオの開始時又はその前の移動フェイズに移動していなければ、現在の許容移動力の三倍 (X3) である。統率範囲は、その前の移動フェイズに通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、最小移動 (5.1.6) を使用して移動していたら、現在の許容移動力の二倍 (X2) である。統率範囲は、前のターンに戦略移動 (5.1.3) で移動しているか、退却を強制されているか、航空攻撃によって混乱していたらゼロである。

11.14.3.2 軍団司令部の統率範囲は、シナリオの開始時又はその前の移動フェイズに移動していなければ、現在の許容移動力の二倍 (X2) である。統率範囲は、その前の移動フェイズに通常移動 (5.1.1)、道路移動 (5.1.2)、最小移動 (5.1.6) を使用して移動していたら、現在の許容移動力の一倍 (X1) である。統率範囲は、前のターンに戦略移動 (5.1.3) で移動しているか、退却を強制されているか、航空攻撃によって混乱していたらゼロである。

11.14.3.3 軍団司令部は、戦闘ユニットにいずれかの移動又は士気強化の特典を提供するため、軍司令部の現在の統率範囲内にいなければならない。Horrocks は、この要件から除外される。¹⁶⁸

11.14.3.4 ドイツ軍司令部の現在の統率範囲は、連合軍の航空優勢 (4.7) によって減少させられる。

11.14.4 移動の強化 [Movement Augmentation]

11.14.4.1 戦略移動への移行 [Entering Strategic Movement]

自軍ターンをマップ上で開始する戦闘ユニットは、戦略移動 (SM) に移行するため、友軍の統率連鎖有資格軍団司令部の現在の統率範囲内にいなければならない。増援としてマップに登場しているユニットは、このような制限を受けない。

11.14.4.2 師団の移動 [Divisional Movement]

強化 [Augmentation]。ドイツ第 5 装甲軍司令官 (von Manteuffel) と米第 3 軍司令官 (Patton) は、友軍の師団又は旅団の 1 つ以上のユニットがその現在の司令部の統率範囲内にあると、1 つの友軍師団又は旅団の全ユニットの許容移動力を 1 移動ポイント (+1MP) だけ増加させることができる。ゲーム・ターン毎に、1 つのみの師団又は旅団が、この移動強化からの特典を受けることができる。独立 (非師団)、軍団と軍レベルのユニットは、資格を持たない (例外: ドイツ軍のカンプフグルッペン (5.3.1.2))。

11.14.4.3 主先鋒 [Prime Spearhead]。主先鋒は特別に指定された組織で、軍レベルの攻勢焦点となる主目的を達成することを任務とする。

11.14.4.3.1 自軍夜間移動フェイズの開始時に 3 つの完全戦力の軍司令部の 1 つの現在の統率範囲内にある統率連鎖有資格の機甲、装甲又は歩兵師団又は旅団は、主先鋒として指定され得る。指定されたとき、統制状態 (2.7) で戦略移動 (5.1.3) 又は予備 (5.4) 状態ではないその師団又は旅団の全ユニットは、その夜間移動フェイズ (5.1.5) にその許容移動力を二倍にする、フリーの強行軍を実施できる (疲労マーカーを置かない [5.1.5])。連続した 2 夜間に主先鋒として指定できる師団又は旅団はない。各条件が満たされたら、主先鋒の強行軍と師団移動強化の両方を統合できる。

11.14.4.3.2 ドイツ第 5 装甲軍司令官 (von Manteuffel) は、12 月 16~20 日に最大 2 つの主先鋒の両方を、1 つの夜間又は 2 つの異なる夜間に指定できる。加えて、第 560VG 師団のユニットは、16PM に開始して 1 つのフリー強行軍を実施できる (疲労マーカーは置かれない)。

11.14.4.3.3 ドイツ第 7 軍司令官 (Brandenberger) は、12 月 16~20 日に 1 つのみの主先鋒を指定できる。

11.14.4.3.4 米第 3 軍司令官 (Patton) は、12 月 22 日に開始して各夜間に 1 つの主先鋒を指定できる。第 4 機甲師団は、22PM に主先鋒として指定できる。

11.14.5 戦闘の強化 [Combat Augmentation]

11.14.5.1 士気の強化 [Morale Augmentation]。ゲーム日毎に一度 (例えば、12 月 23 日)、軍団司令部はその現在の統率範囲内で参加している 1 つの友軍ユニット (又は KGTF) の士気を、軍団司令部自体の士気値まで、1 つの攻勢又は防御戦闘について 1 ポイントだけ強化できる (例えば、士気を 4 から 3 へ向上させる)。¹⁶⁹

11.14.5.2 司令官個人の存在 [Commander's Personal Presence]。ゲーム日毎に一度 (例えば、12 月 23 日)、Patton と von Manteuffel は、その完全戦力司令部の統率範囲内で戦闘が発生したときに、1 つの攻勢又は防御戦闘に 1 攻勢又は防御戦闘比シフトを提供できる。

¹⁶⁵ 交通渋滞は、アルデンヌの戦いに決定的に影響してドイツ軍の突破を妨害したと共通して述べられており、この事実から、軍事組織は道路スペースの大きな部分を埋める結果になる。両陣営がこの問題を被る。

¹⁶⁷ ゲームの補助として、各司令部の統率範囲は、各ターンに司令部可用性ワークシートに記録し、司令部ユニットは自軍ターンの最後に移動すべきである。司令部可用性ワークシートは、繰り返し使用のために複写すべきである。

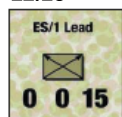
¹⁶⁸ Horrocks は、イギリス第 2 軍司令官 Sir Miles Dempsey に従属した。

¹⁶⁹ 強化している軍団司令部よりも良い士気を持つユニットは、このルールから恩恵を受けられない。

11.14.6 司令部の除去 [Headquarters Elimination]。単独の司令部ユニットが FF 又は D2X の戦闘結果を被ると、それは除去される。司令部を含んでいるユニットのスタックが FF 又はいずれかのタイプの「D」又は「A」の戦闘結果を被ると、司令部の運命を判定するために更に 1 つのサイを振る。：「1～5」＝効果なし。「6」＝司令部の除去。所有しているプレイヤーの続くターンに、**交替（裏面）**の司令部が東端（ドイツ軍）、北端（米第 1 軍又は第 V 軍団であると）、南端（米第 VIII 軍団）に沿って、又は増援として元々登場したマップ端に沿ってマップへ再登場する。**交替（裏面）**の軍団レベルの司令部は、戦闘比強化を実施できない。**交替（裏面）**の軍レベルの司令部は、司令官個人存在の強化又は主先鋒の指定を実施できない。**交替（裏面）**司令部の低い許容移動力は、その統率範囲に影響を持つ。除去された**交替（裏面）**司令部は、ゲームから永久に除去される。

11.14.7 ホロックスの可用性 [Horrocks Availability]。イギリス第 XXX 軍団司令官（Horrocks 中将）は 12 月 27 日に病気で離れ、第 43 歩兵師団司令官（「ブッチャー」Thomas 少将）に交代していた。これを反映するため、12 月 27 日に第 XXX 軍団司令部カウンターをその**交替（裏面）**面へ裏返す。

11.15 コマンド [Commandos]



ドイツ軍のアインハイト・シュティエロウ [Einheit Stielau] コマンドは、常に一般補給下の**非戦闘**ユニットで、自身で攻撃又は防御ができず、砲兵射撃を標定できず、近接航空支援を受けられない。

11.15.1 コマンドの移動 [Commando Movement]。ドイツ軍のコマンドは、戦闘ユニット（5.5）によって要求される増援スペースなしでマップに登場し、道路移動（5.1.2）を使用して自由に友軍ユニットを通過して移動でき、敵 ZOCs、ドイツ軍の交通渋滞（10.6）、道路スペース（11.13）の制限によって妨げられない。各コマンド・ユニットの移動終了時、その作戦継続を判定するためにコマンド除去表上でサイを 1 つ振る。そのターンに進入した連合軍 ZOCs の数がサイの目よりも大きければ、そのコマンドは捕らわれてゲームから取り去られる。17PM より後の各ゲーム・ターンについては、サイの目から「1」を差し引く。20AM ゲーム・ターンから開始して、友軍戦闘ユニットと共にスタックしていない限り、コマンドは敵 ZOC に進入したら自動的に捕らわれる。ドイツ軍プレイヤーは、コマンド・ユニットを個別の戦闘ユニット又は複数ユニットのカンプフグループに「付属」できる。コマンド・ユニットが移動してなくなるまで、移動（SM を含む）と戦闘後前進の全ての目的において、これは戦闘ユニット又はカンプフグループの一部と見なされる。

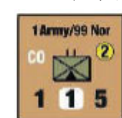
11.15.2 コマンドの退却と戦闘後前進 [Commando Retreat and Advance After Combat]。ドイツ軍のコマンドは、他のドイツ軍の戦闘ユニットに付属したときにのみ、退却又は戦闘後前進ができる。コマンドは敵の退却に影響を持たず、退却している連合軍ユニットは非付属状態のコマンドに影響をもたない。

11.15.3 コマンドの交通誤誘導 [Commando Traffic Misdirection]。ドイツ軍の「搜索 [Recon]」コマンド・ユニット（ES 9～12）は、「交通誤誘導」を通して連合軍ユニットの移動の欺瞞を試みることができる。コマンド・ユニットは自身の ZOC を持たず、連合軍ユニットがそのヘクスへ進入することを妨げない。ただし、連合軍ユニットが搜索コマンド・ユニットによって占められた幹線道路、道路、小道のヘクスに進入したら連合軍ユニットはその移動を中止し、誤誘導されたかどうかを判定するためにサイを 1 つ振らなければならない。「1」はドイツ軍プレイヤーが連合軍ユニットを操ることを認め、コマンドのヘクスから連結しているいずれかの幹線道路、道路、小道に沿って 3 ヘクスまで移動させてその移動を終了する。「2～6」は影響を持たず、連合軍プレイヤーはユニットの移動を完了できる。16PM から 18AM まで、「6」はコマンド・ユニットを除去する。18PM 以降、「5～6」はコマンド・ユニットを除去する。コマンド・ユニットを移動で通過する全ての連合軍ユニットは、コマンドが除去されるまで個別にサイを振らなければならない。
170

11.15.4 コマンドの妨害作戦 [Commando Sabotage Operations]。ドイツ軍の「先導」コマンド・ユニット（ES 1～8）は、連合軍の橋梁爆破試みの妨害を試みることができる。ドイツ軍の先導コマンドが橋梁ヘクスを占めるか、又は連合軍プレイヤーが爆破を試みている橋梁の隣へ移動したら、橋梁破壊のサイ振り（5.2.6.3）に「+1」が加えられる。ゲーム・ターン毎に、先導コマンド毎に 1 つのみの妨害を試みることができる。

11.15.5 コマンドの戦闘欺瞞 [Commando Combat Deception]。攻撃しているドイツ軍戦闘ユニットと共にスタックしたドイツ軍の「先導」コマンド・ユニット（ES 1～8）は、戦闘解決のサイ振り前に戦闘欺瞞を宣言することで、「戦闘欺瞞」を通してドイツ軍攻撃の支援を試みることができる。次いで、ドイツ軍プレイヤーは、その影響を判定するためコマンド戦闘欺瞞表上でサイを 1 つ振る。「S」＝欺瞞攻撃と正（+1）戦闘比シフトに成功する（例外：コマンドの戦闘欺瞞は、弾幕攻撃 [7.7.4] を支援できない）。「NE」＝効果なし。「NE/ELIM」＝効果なしでコマンド・ユニットの除去。ターン毎に 1 つのみの戦闘欺瞞攻撃を試みることができる。

11.16 山岳歩兵 [Mountain Infantry]



いくつかの非自動車化歩兵ユニットは、山岳戦のために編成、訓練されて経験を積み、アルペンヌで機動優位性を与えられた。¹⁷¹ 山岳歩兵ユニットは、全てのゲーム・フェイズで困難地形ヘクスサイドを移動で越えるための +1MP コストを無視でき、降雪の地表条件中に凍結移動率を消費する。

11.17 渡河強襲 [Assault Crossing]

歩兵ユニット（いずれかのタイプの）又は軽装甲ユニットが、工兵支援（5.2.5）又はその他の補給源の特典（例えば、無傷橋梁 [2.2] の対岸へ補給をたどる又は初期ドイツ軍補給 [10.1]）なしで非橋梁河川、非橋梁水路又は浅瀬を越え

¹⁷⁰ 連合軍プレイヤーは、コマンド・ユニットを捕らえるために、ユニットを意図的に「行きつ戻りつ」させたり、内外へ移動させたりすることはできない。

¹⁷¹ イギリス軍の 52/155、52/156、52/157、ドイツ軍の 6SS/11、6SS/12 連隊と米第 1 軍/99 ノルウェイ大隊。

るとき、対岸へ到達したら直ちに非補給下 (2.4) となり、孤立 (2.8) の可能性に向かう非補給下の数はその日付に開始する。¹⁷² 適切なユニット上に、非補給下マーカーを置く。

11.18 士気の問題 [A Question of Morale]

ナポレオンの有名な言葉：「士気と身体の割合は 3 対 1 である。」あるプレイヤーが 2 以上の士気優位性 (7.3) を持つ戦闘では、2 有利な戦闘比シフトが適用される (+2 攻撃側について、-2 防御側について)。この特典は、同じ士気又はより広い差の士気値を持つ追加のユニットによって増加できない。

11.19 ドイツ軍の夜間作戦 [German Night Operations]

16PM と 17PM (夜間) ターンに、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、連合軍の ZOC は森内へ伸びない。¹⁷³

11.20 連合軍の同時弾着射撃

[Allied Time-On-Target Fire]

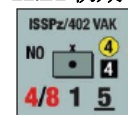


統制状態 (2.7) で据砲状態の連合軍砲兵ユニットは、それが使用可能な昼間 (AM) ゲーム・ターン中に、「TOT 弾幕攻撃」又は「TOT 防御射撃支援」任務のどちらかを実施できる。¹⁷⁴ 17AM からゲームの終了まで、連合軍プレイヤーの裁量でゲーム・ターン毎に 1 つのみの TOT 砲兵射撃任務を実施できる。TOT 砲兵射撃任務は、使用可能なターンにのみ使用でき、1 つの日から次の日まで持ち越せない。射撃している砲兵ユニット (たち) の上に TOT マーカーを置く。

11.20.1 TOT 弾幕攻撃 [TOT Barrage Attack]。TOT 弾幕攻撃は、航空観測 (11.10) を通して獲得された砲兵戦力の増加を含み、これを実施している砲兵ユニットの弾幕戦力を二倍 (2X) にする。

11.20.2 TOT 防御射撃支援 [TOT Defensive Fire Support]。TOT 防御射撃支援は、その統合された未修正の防御戦力にかかわらず、支援ユニット (たち) の統合された防御戦力へ実施している射撃砲兵ユニットの二倍 (2X) の弾幕戦力を加える。

11.21 初期ドイツ軍砲兵の正確性 [Initial German Artillery Accuracy]



初期のドイツ軍砲兵の支援効力は、戦区によって変化する。¹⁷⁵ 16AM の各攻撃について全ての参加ユニットを識別した後、ドイツ軍プレイヤーはその正確性を判定するため、参加している各砲兵ユニットについてサイを 1 つ振る。第 6 装甲軍戦区内では、「1~2」のサイの目=高い弾幕戦力 (右手の数字) を使用し、「3~6」=低い弾幕戦力 (左手の数字) を使用する。第 5 装甲軍戦区内では、「1~3」のサイの目=高い弾幕戦力

(右手の数字) を使用し、「4~6」=低い弾幕戦力 (左手の数字) を使用する。第 7 軍戦区内の全てのドイツ軍砲兵ユニットは、高い弾幕戦力 (右手の数字) を使用する。開始時の各攻撃について、初期と最終戦闘比を計算するため、これらの結果と戦闘修正チャートを使用する。

11.22 ドイツ軍の弾薬不足 [German Ammunition Shortages]

攻勢が長引くにつれ、燃料の不足、補給トラックの不足、空からの嫌がらせが砲兵弾薬の輸送を制限し、ドイツ軍の戦闘力を低下させた。この問題は、12 月 22 日までに顕在化し、連合軍の航空優勢が達成されたときに切実となった。WWII 組織の攻撃火力の大半は砲兵からもたらされており、これはドイツ軍の軍、軍団、師団レベルの砲兵にすら直接的な影響を持った。

11.22.1 弾薬制限 [Ammunition Limits]。22 日から開始して、ドイツ軍プレイヤーは各ターンに 4 つのドイツ軍榴弾砲タイプ砲兵ユニットと 2 つのロケット (ヴェルファア) ユニットでのみ弾幕攻撃 (7.7.4) 又は攻勢射撃支援 (7.7.5) を実施できる。防御射撃支援は、影響を受けない。¹⁷⁷

11.22.2 弾薬不足の影響 [Ammunition Shortage Effects]。22AM に開始して、ドイツ軍の各攻撃 (昼間又は夜間) について、ドイツ軍プレイヤーは戦闘解決のサイ振り後、攻撃を弱める弾薬不足を判定するため直ちにサイを 1 つ振る。「1~4」は影響なしを示し、攻撃は通常に解決される。「5~6」は、防御 (-1) 戦闘比シフトをもたらすことで弾薬不足が攻撃を弱体化させたことを示す。晴天天候の昼間又は夜間に、ドイツ軍の弾薬不足のサイの目から 1 を差し引く。

11.23 戦場の霧 [The Fog of War]

大部分のボード・ウォー・ゲームに見られるような、確実性や千里眼といった非現実的な要素を払拭するために、以下のような選択ルールが用意されている。

11.23.1 覗き見禁止 [No Peeking]。どちらのプレイヤーも、攻撃する前に敵スタックを調べることができない (航空妨害、航空攻撃、砲兵射撃を含む)。

11.23.2 水晶玉なし [No Crystal Ball]。どちらのプレイヤーも相手側プレイヤーの OOA を調べることができず、両プレイヤーはマップ上に置く前に、その登場ヘクスを書くことでその代替を明らかにしなければならない (登場エリアが複数の使用可能ヘクスを持つ)。

11.23.3 急げ! [Hurry Up!] 手番プレイヤーは、各プレイヤー・ターンの移動と戦闘フェイズに 45 分間まで認められる。時計を止めて、防御側が敵対応フェイズのために 5 分間が認められる。これはプレイのスピードが上がり、スキルが磨かれ、恣意的なルールがなくても「おっとっと!」/自業

¹⁷² これは、歩兵火力を補填する自走式又は牽引式重火器が部分的に欠けていることを反映している。

¹⁷³ 連合軍ユニットは、夜間作戦中の濃い森地形内の戦闘のために良く訓練されていなかった。

¹⁷⁴ 有名な WWII の同時弾着 (TOT) 射撃任務は、単一の射撃指令中枢 (FDC) の統制下に大規模増強砲兵射撃を提供するために必要な、砲兵弾薬備蓄、連携配備、強化された情報伝達をあらわす。

¹⁷⁵ 「12月22日」と「ムーズ川前面の戦い」シナリオでは、各ゲーム・ターンに 1 つの TOT 砲兵射撃任務が使用可能である。

¹⁷⁶ 第 6 装甲軍戦区では偵察又は観測がほとんどなく、砲兵射撃の大部分は地図によるもので、前線の米軍防御に限定的な効果を持った。第 5 装甲軍戦区では、砲兵射撃の大部分が米軍防御陣地と接触して初めて行われた。第 7 軍戦区では、ほぼ全ての米軍の目標位置が、攻勢開始前にルックセンブルクで活動しているドイツ軍の協力者によって特定され、報告されていた。

¹⁷⁷ ゲームの補助として、弾薬不足中に射撃したドイツ軍砲兵ユニットを下に向けること。

自得の摩擦要素が加わる。チェス・クロック又は秒針のある 時計を使用する。これらの時間は、チーム・プレイのために調整してもよい。

11.23.4 ソリテア・プレイ [Solitaire Play].「誠実さが全てだ！」
行動方針を決めたら、それを貫き、サイコロを振るのは 1 回だけ。ソリティア・ゲームの目的は教えることで、難しい問題に対する斬新な解決策を発見する唯一の方法である。

ゲーム部品目録
<ul style="list-style-type: none">・ 3 枚のマップ・シート・ 6 枚のカウンター・シート (5/8”サイズ)<ul style="list-style-type: none">・ 524 個の地上ユニット・ 49 個の航空ユニット・ 480 枚のゲーム・マーカー・ ゲーム・ルール小冊子・ ゲーム小冊子 デザイナーズ・ノートとプレイの例付・ 歴史的考察 詳細な OOBs 付・ 21 枚のプレイヤー補助カード・ 45 枚の連合軍とドイツ軍の登場序列／セットアップ・カード・ 2 個の六面体サイコロ・ 1 つのゲーム・ボックスと蓋

日本語解説書	氏家慎太郎
Shintaro Ujiie	2024.9.11 [⑧]
	2025.12.15 (改訂)

表 2 : 米軍ユニットへの 15 ポイント燃料損失の影響

	装甲ユニット (許容移動力 X4)			
装甲ユニット の例	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	マップ登場 SM 移動ポイント
M5 スチュアート	9	16	32	29
M18TD	8	14	28	26
M4 シャーマン、 機甲歩兵	7	12	24	22
M10TD、M36TD	6	10	20	19
	非装甲ユニット (許容移動力 X5)			
非装甲ユニット の例	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	マップ登場 SM 移動ポイント
高速司令部	8	17	35	20
通常司令部	7	15	30	17
AAA	6	12	25	15
非自動車化 歩兵、中砲兵、 工兵	5	10	20	12
重砲兵	4	7	15	10

表 3 : 米軍ユニットへの 22 ポイント燃料損失の影響

	装甲ユニット (許容移動力 X4)			
装甲ユニット の例	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	マップ登場 SM 移動ポイント
M5 スチュアート	8	12	24	29
M18TD	7	10	20	26
M4 シャーマン、 機甲歩兵	6	8	16	22
M10TD、M36TD	5	6	12	19
	非装甲ユニット (許容移動力 X5)			
非装甲ユニット の例	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	マップ登場 SM 移動ポイント
高速司令部	8	20	40	20
通常司令部	7	17	35	17
AAA	6	15	30	15
非自動車化 歩兵、中砲兵、 工兵	5	12	25	12
重砲兵	4	10	20	10

ゲーム補助表		
状況	ゲームの補助	ルール
状況	ユニットがいつでもどこでも長く 孤立状態 だったか、プレイヤー諸氏は個別に記録しなければならない。	2.9
除去	除去された 米軍又はドイツ軍の師団ユニットを、ゲーム状態カードのターン記録欄上の除去二日後に置く。	3.4
ドイツ軍の航空補給	影響下ユニット（たち）が補給線をたどれるか、又はその補給レベルが孤立状態に戻るか、続く PM 航空フェイズの開始時のいずれか最初に発生するときになるまで、成功した航空補給ヘクス内に Ju-88 マーカーを残す。	4.4.2
道路の変更	交戦状態 [Engaged] マーカーをユニットの下に置き、現在の自身の移動終了時に道路変更コストを消費したユニットを上向きにするか、又は現在の自身の移動終了時に道路変更コストを消費していないユニットを下向きにする。	5.1.2.6
戦略移動	SM マーカーを SM に移行しているユニットには上向きに、前のターンから SM 移動を継続しているユニットには横向きにする。	5.1.3.1
強行軍	休息 [Resting] マーカーを休息中に攻撃されたユニットには下向きにする。	5.1.5
橋梁破壊	橋梁 マーカー（無傷又は爆破）を移動／攻撃しているユニットのヘクス内に置く。その橋梁が北／南に面していると、連合軍については北側、ドイツ軍の捕獲試みについては南側にマーカーを置く。	5.2.6.3
KG 組織	KG の最上部に最低 MP を持つユニットをスタックする。	5.3.1
砲兵／AT／Flak の配置	現在のゲーム・ターンに据砲されているが射撃していない 砲兵 ユニット・カウンターを上向きに、現在のゲーム・ターンにいずれかのタイプの射撃を実施しているユニットを下向きにする。	5.3.3
対応移動	現在のゲーム・ターンに移動していることを示すため、 対応している ユニット・カウンターを横向きにする。	6
橋梁妨害射撃	そのターンに弾幕又は橋梁妨害射撃をしたことを示すため、 射撃している ユニットのカウンターを横向きにする。	7.7.3
IP の構築	IP マーカーを最初に構築したターンに数字面を下向きに、完成したときに数字面を上向きに置く。	9.2
6PzA ルートの損傷	セットアップ中に 爆破橋梁 マーカーをヘクス 4913 と 5013 内に置き、指定されたときにその修理面に裏返す。	10.5.1
トラック・ヘッドの捕獲	除外 ユニット（たち）を紙片に書く。	11.3.3.2
モントゴメリーの対応	イギリス軍の配備が開始される日付をマークするため、ゲーム状態カードのターン記録欄上にイギリス軍 交戦 [Engaged] マーカーを置く。	11.8
司令官の統率範囲	司令部使用ワークシート内の各ターンに各司令部の統率範囲を記録する。司令部ユニットは、自軍ターンの最後に移動しなければならない。	11.14.3
弾薬限度	弾薬不足中に射撃しているドイツ軍の 砲兵 ユニットのを下向きにする。	11.22.1
制限ユニット	マップ上にセットアップした全ての制限ユニット (*) を下向きにする。その制限が終了したときに上向きに変更する。シナリオの一時的ルール表を参照。	5.6

略 号			
略号	定義	略号	定義
A1	攻撃側の損失結果（1ヘクス）	III	連隊／グループ（ユニット規模）
A1X	強制損失結果（攻撃側）	IP	陣地（1又は2ポイント）
A2X	強制損失結果（攻撃側）	J	ジェット（機）
AAA	対空砲兵	KG	カンブフグループ
AM	昼間（ターン）	KGP	カンブフグループ・パイパー
AST	装甲優越表	LB	軽爆撃（機）
BA	弾幕攻撃	MB	中爆撃（機）
BTL	未解決戦闘（戦闘結果）	MP	移動ポイント
Cmdo	コマンド	MR0	モントゴメリーの対応（誘発）
CRT	戦闘結果表	OFS	攻勢射撃支援
D1	防御側の損失結果（1ヘクス）	OOA	登場序列
D1+	防御側の損失結果（1ヘクス+）	OOB	戦闘序列
D2	防御側の損失結果（2ヘクス）	PBM	Play By Mail
D2X	強制損失結果（防御側）	PBEM	Play By Mail
D3	防御側の損失結果（3ヘクス）	PM	夜間ターン（ターン）
DEC	12月	Res	予備（状態）
DFS	防御射撃支援	SB	超重爆撃（機）
DIS	非統制状態（戦闘結果）	SM	戦略移動
ENG	交戦状態（戦闘結果）	T	輸送（機）
Eng	工兵（ユニット・タイプ）	TEC	地形効果チャート
F	戦闘（機）	TF	任務部隊
FB	戦闘爆撃（機）	TOT	同時弾着（砲兵）
FF	射撃戦闘（戦闘結果）	U.S.	合衆国
FRD	端数切り捨て	VG	国民擲弾兵（編成）
FRU	端数切り上げ	X	旅団（ユニット規模）
H.Gru.B	Heeresgruppe B（B軍集団）	XX	師団（司令部）
HB	重爆撃（機）	XXX	軍団（司令部）
HQ	司令部	XXXX	軍（司令部）
II	大隊（ユニット規模）	ZOC	支配地域

補充ワークシート					
計画された補充ポイント (3.1)			戦闘補充ポイント (3.2) *		
日付	歩兵	装甲	歩兵	装甲	バランス
12月 16 日					/
12月 17 日					/
12月 18 日					/
12月 19 日					/
12月 20 日					/
12月 21 日					/
12月 22 日					/
12月 23 日					/
12月 24 日					/
12月 25 日					/
12月 26 日					/
12月 27 日					/
12月 28 日					/
12月 29 日					/
12月 30 日					/
12月 31 日					/
1月 01 日					/
1月 02 日					/
*歩兵：3 攻撃又は防御ステップ=1 歩兵 RP、装甲；3 攻撃ステップ又は防御ステップ=1 装甲 RP。戦闘補充ポイントは、獲得された二日後に使用できる。					

推奨指示：

シナリオ・ゲーム状態カード毎に、計画された歩兵と装甲補充ポイントを書く。

各歩兵と装甲ステップ損失を記録するため、発生するに連れてこれらのコラム内の記録するためハッシュ・マーク (H) を使用する。

各 PM ゲーム・ターンの終了時、累積されたハッシュ・マークを 3 つ消し、二日後に使用可能となるそのタイプの 1 戦闘補充ポイント (CRP) をあらわすため、それらの 2 列 (日) 括弧内に C を記入する (例えば、12 月 16 日のステップ損失は、12 月 18 日の補充ポイントに対してカウントする)。3 個のハッシュ・マークの倍数は、複数の戦闘補充ポイント RP を創出できる (例えば、6 個のハッシュ・マーク=2 CRP)。抹消されないハッシュ・マークは日から日へと持ち越される。

補充フェイズに、計画された RP は使用されるときにカウント・ダウンされ、戦闘 RP (CRP) は使用されたときに抹消される。各日に残っている合計補充ポイントは、バランス・コラム (歩兵/装甲) 内で更新される。

攻撃 LoG

[illegible]

ドイツ軍の事前計画航空ワークシート

ターン	天候	航空補給	航空攻撃	地上攻撃支援
16AM				
16PM				
17AM				
17PM				
18AM				
18PM				
19AM				
19PM				
20AM				
21PM				
22AM				
22PM				
23AM				
23PM				
24AM				
24PM				
25AM				
25PM				
26AM				
26PM				
27AM				
27PM				
28AM				
28PM				
29AM				
29PM				
30AM				
30PM				
31AM				
31PM				
01AM				
01PM				
02AM				
02PM				

連合軍の事前計画航空ワークシート

ターン	天候	NBI	補給／護衛	航空妨害	航空攻撃	GAS	GDS
16PM							
17AM							
17PM							
18AM							
18PM							
19AM							
19PM							
20AM							
21PM							
22AM							
22PM							
23AM							
23PM							
24AM							
24PM							
25AM							
25PM							
26AM							
26PM							
27AM							
27PM							
28AM							
28PM							
29AM							
29PM							
30AM							
30PM							
31AM							
31PM							
01AM							
01PM							
02AM							

NBI＝戦場妨害なし、GAS＝地上攻撃支援、GDS＝地上防御支援。

ドイツ軍司令部ワークシート (11.14)															
司令官	Dietrich	Hofeld	Priss	Blich	Pücker	von Manteuffel	Lucht	Krüger	von Lüttwitz	Deker	Brandenberger	Kriess	Beyer	von Rothkirch	Führer
	01-7	01-7	01-7	01-7	01-7	01-8	01-7	01-7	01-8	01-7	01-7	01-7	01-7	01-7	01-7
HQ	6PzA	LXVII	ISSPz	ISSPz	LXXIV	5PzA	LXVI	LVIII Pz	XLVIII Pz	XXXIX Pz	7A	LXXXV	LXXX	LI	XIII
16AM				NA	NA					NA				NA	NA
16PM				NA	NA					NA				NA	NA
17AM				NA	NA					NA				NA	NA
17PM				NA	NA					NA				NA	NA
18AM					NA					NA				NA	NA
18PM					NA					NA				NA	NA
19AM					NA					NA				NA	NA
19PM					NA					NA				NA	NA
20AM														NA	NA
20PM														NA	NA
21AM															NA
21PM															NA
22AM															NA
22PM															NA
23AM															NA
23PM															NA
24AM															NA
24PM															NA
25AM															NA
25PM															NA
26AM															
26PM															
27AM															
27PM															
28AM															
28PM															
29AM															
29PM															
30AM															
30PM															
31AM															
31PM															
01AM															
01PM															
02AM															
02PM															

連合軍司令部ワークシート (11.14)									
司令官	Hodges	Gerow	Middleton	Ridgeway	Collins	Patton	Eddy	Millikin	Horrocks
戦力	01-7	01-7	01-7	01-7	01-8	01-8	01-7	01-7	01-7
HQ	1Army	V	VIII	XVIII	VII	3Army	XII	III	XXX
16AM	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
16PM	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
17AM				NA	NA	NA	NA	NA	NA
17PM					NA	NA	NA	NA	NA
18AM					NA	NA	NA	NA	NA
18PM					NA	NA	NA	NA	NA
19AM					NA	NA	NA	NA	NA
19PM					NA	NA	NA	NA	NA
20AM					NA	NA	NA	NA	NA
20PM					NA	NA	NA		NA
21AM					NA	NA	NA		NA
21PM					NA	NA	NA		NA
22AM									NA
22PM									NA
23AM									NA
23PM									NA
24AM									NA
24PM									NA
25AM									
25PM									
26AM									
26PM									
27AM									
27PM									
28AM									
28PM									
29AM									
29PM									
30AM									
30PM									
31AM									
31PM									
01AM									
01PM									
02AM									
02PM									

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



ベルギーのゴロンヌ [3616] 付近で、第 628TD 大隊の M-36 駆逐戦車に撃破された SS 第 501 戦車大隊 (SS Oscha. Heinrich Ritter) のケーニヒス・ティーガー312 号車の前を歩くベルギーの少女たち。1945 年 1 月 7 日。(NARA)