


効果概要チャート

アイテム	移動コスト 非機械化／機械化と砲兵	戦闘の影響	注 釈
 平地 [Clear]	1 MP	諸兵科連合効果可能	泥濘中の全機械化と砲兵ユニットは2 MP。
 林 [Light Woods]	1 MP / 2 MP s	諸兵科連合効果可能	地表凍結中の全ユニットは1 MP。
 破砕地 [Broken]	2 MP s	1 シフト左	—
 森 [Forest]	2 MP s	1 シフト左	装甲ユニットは、道路以外で進入不可。
 町 [Town]	1 MP	防御側 2 倍 全攻撃ユニットが川を越えていると1シフト左	砲兵ユニットは2倍にならない
 道路 [Road]	1/3MP＝独軍歩兵&ロケット砲 1/2MP＝独軍軍団砲兵 1/4MP＝他の全て	—	—
 河川 [Rivers]	ユニットは、河川を越える前に隣接して開始しなければならない。 装甲、機甲騎兵、砲兵は、渡る瞬間に停止しなければならない。森又は破砕地形へクスの進入していると+1 MP。	防御側 2 倍 全攻撃ユニットが川を越えていると	砲兵ユニットは、決して2倍にならない。 パンター、ティーガー、ヤークトティーガー・ユニットは、決して非橋梁河川を越えられない。
 非補給下 [Out of Supply]	許容移動力半減 (端数切上げ)	攻撃戦力半減 (端数切上げ) ERは1だけ減少	影響下ユニットは、陣地又は要塞を構築できず、橋梁の爆破又は建設を試みることができない。砲兵は、攻勢支援を提供できない。
 陣地 [Improved Position]	—	攻撃側のER優位性と諸兵科連合効果を打ち消す	もしも防御側がすでにER優位性を持っていたら特典なし。
 要塞 [Fortification]	—	陣地と同様に加えて、ユニットはCAの結果を無視できる。並びに、弾幕砲撃のサイの目に-1と、側面攻撃特典を打ち消す。	連合軍ユニットによって、St.Vith、Bastogne、Marcheのみに構築できる。
 砲兵 [Artillery]	非橋梁河川を越えた瞬間に停止しなければならない。	もしも隣接する敵ユニットに攻撃されたら、半減で防御(端数切上げ)	砲兵支援を提供できる。射程は様々。
 ムーズ川 [Meuse River]	ユニットに全許容移動力を課す	河川と同じ 側面攻撃特典を打ち消す	歩兵と機甲歩兵のみが、非橋梁ムーズ川ヘクスサイドを越えることができる。
 軍境界線 [Army Boundary]	—	最初の3日間について、第5装甲軍、第6装甲軍、第7軍の機械化ユニットは、軍境界線を違反できない。	
 妨害 [Interdiction]	+1 又は +2 MP s 選択：ルール22	—	連合軍プレイヤーのみ
 地上支援 [Ground Support]	—	1 シフト	戦闘毎に1のみ

戦 闘 結 果 表

(戦闘比：攻撃側対防御側)

サイ の目	1-6 以下	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1 以上
— 1	A2	A1	A1	ENG	*D1	D3	D4	1D1	1D3	1D4	DE	DE
0	A2	A2	A1	SU	CA	D2	D3	D4	1D2	1D3	1D4	DE
1	1A2	A2	A2	A1	ENG	*D1	D2	D3	1D1	1D2	1D3	1D4
2	1A3	1A2	A2	A2	SU	CA	*D1	D2	D4	1D1	1D2	1D3
3	AE	1A3	1A2	A2	A1	FF	CA	*D1	D3	D4	1D1	1D2
4	AE	AE	1A3	1A2	A2	ENG	FF	CA	D2	D3	D4	1D1
5	AE	AE	AE	1A3	1A2	SU	ENG	FF	*D1	D2	D3	D4
6	AE	AE	AE	AE	1A3	A1	SU	ENG	CA	*D1	D2	D3
7	AE	AE	AE	AE	AE	A2	A1	SU	FF	CA	*D1	D2
8	AE	AE	AE	AE	AE	1A2	A2	A1	ENG	FF	CA	*D1

*10ターン以上イン・プレイにあった完全戦力機械化ユニットへの損耗（選択ルール20）。
 (21日AMターン以後にのみ適用)

非地形戦闘修正

選択ルールは青字

ER	— 1 攻撃側が高いERを持つとサイの目に。 + 1 防御側が高いERを持つとサイの目に。
防御側OOS	— 1 ER
攻撃側OOS	— 1 ER並びに戦闘戦力半減（端数切上げ）
陣地	攻撃側のER優越と諸兵科連合効果を打ち消す
要塞	陣地と同じ、CAs無視、— 1 弾幕砲撃のサイの目、側面攻撃特典を打ち消す。
航空機	1 コラム・シフト
奇襲（16日AM）	1 コラム・シフト右
砲兵	軍団砲兵は、隣接する敵ユニットに攻撃されると半減（端数切上げ）。
側面攻撃	— 1 サイの目に、ドイツ軍機械化師団の3ユニット又は5又は6のERを持つ連合軍師団の3ユニットに適用可能。
連携防御	+ 1 サイの目に、ドイツ軍機械化師団の3ユニット又は5又は6のERを持つ連合軍師団の3ユニットに適用可能。
諸兵科連合効果	1 コラム・シフト右（平地と林のみ、装甲が歩兵/機械化歩兵と砲兵と共同で攻撃する場合のみ、防御側が陣地内にいない場合のみ。砲兵の弾幕砲撃であると、それに成功しなければならない）。
SS装甲恐慌	1 コラムシフト右、少なくとも1 SS装甲ユニットが攻撃に参加し、防御ユニットの最高ER以上のサイの目であると。16日PMから17日PMにのみ適用する。
衝撃状態	— 1 防御側のER、防御側の戦闘値半減（端数切上げ）。
連合軍内連携	1 コラム・シフト、ドイツ軍プレイヤー有利に。
SSの残虐行為	+ 1 サイの目に（SSユニットのみ、ランダム・イベントが起きる場合のみ）

移動攻撃

サイの目	2-1	3-1	4-1以上
— 1	Adv2	Adv3	Adv4
0	Adv2	Adv3	Adv4
1	Adv1	Adv2	Adv3
2	Adv1	Adv2	Adv3
3	SU	Adv1	Adv2
4	*A1	Adv1	Adv2
5	A1	SU	Adv1
6	A2	*A1	Adv1
7	A2	A1	SU
8	1A2	A2	*A1

プレイのシーケンス概要

- 相互補給フェイズ
- 妨害フェイズ
(ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ)
- 予備フェイズ
- 移動フェイズ (ユニットの移動、陣地と要塞の構築、橋梁修理開始、増援の登場)
- 戦闘フェイズ (このフェイズの終了時に橋梁爆破が起きる)
- 機械化突破フェイズ
- 橋梁建設フェイズ