

BITTER WOODS

THE BATTLE OF THE BULGE

DESIGNER EDITION

RULES OF PLAY



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

基本ルール

1. はじめに	2
2. ゲームの備品	2
3. プレイの準備	4
4. プレイのシークエンス	4
5. 移動	4
6. スタッキング	5
7. 支配地域	5
8. 陣地と要塞	6
9. 戦闘	6
10. 砲兵	9
11. 航空支援	9
12. 補給	9
13. 橋梁	10
14. 予備	11
15. 初期奇襲	11
16. 増援	11
17. 勝利条件	12

選択ルール

18. 同一師団効果	12
19. SS 装甲恐慌	12
20. 損耗	13
21. 砲撃	13
22. 航空妨害の試み	13
23. 移動攻撃	13
24. 指揮官ユニット	13
25. 燃料集積所	14
26. 降伏	15
27. パイパーとスコルツェニー	15
28. 連合軍内の連携	15
29. ランダム・イヴェント	15
30. シュネー・アイフェル	16
31. 可変奇襲シフト	16
32. 諸兵科連合効果	16
33. モンシャウの砲兵制限	16
34. 加速された連合軍指揮官の対応	16
35. ドイツ第7軍守備隊	16

ヴァリエント・ルール

36. パイパーの変更	17
37. ドイツ軍の軍砲兵	17
38. 追加ランダム・イヴェント	18

プレイの例	20
デザイナーズ・ノート	22
ゲームのクレジット	24

内容物

1 個のボックスと 1 つのサイ	
1 枚の 30"×44"マップ	
528 個の 5/8"打ち抜きカウンター	
1 枚のチャートと表カード (両面)	
1 枚ドイツ軍登場序列カード (片面)	
1 枚連合軍登場序列カード (片面)	
1 枚の拡張カード (片面)	
1 枚のパットンのバスターニュ救援シナリオ・カード (両面)	
1 枚のマルティン作戦シナリオ・カード (両面)	
2 枚の突出部掃討シナリオ・カード・セットアップ・カード (両面)	
1 枚の突出部掃討シナリオ・カード (両面)	
1 冊のデザイナー・エディション・ルール・ブック	
1 冊のデザイナー・エディション・プレイヤーズ・ハンドブック	

1. はじめに [INTRODUCTION]

「西部戦線の兵士諸君！ 偉大な時が訪れた。アングロ・アメリカ軍に対する大攻勢が開始されたのだ。これ以上言う言葉はない。自ら感じてほしい。我々は重大な賭けに出たのだ！」
—フォン・ルントシュテット元帥

DESIGNER EDITION BITTER WOODSは、「バルジの戦い」として知られる 1944 年末のドイツ軍最後の攻勢を描写する、2人プレイヤー用ゲームです。キャンペーン・ゲームは、ドイツ軍が決定的な結果を達成しなければならなかった 12 月 16 日から 26 日までの期間に焦点を当てます。

1. 1 ゲーム・スケール [Game Scale]

各ゲーム・ターンは、現実時間のほぼ 12 時間をあらわします。各マップ・ヘクスは、約 2 マイルをあらわします。ユニット規模は、主に連隊と旅団からなります。

1. 2 基本ゲーム・ルール [Basic Rules] : 3.0~17.0

基本ゲームには、ゲームの基本メカニズムに慣れる必要がある新たなプレイヤー諸氏のためのルールを含みます。プレイヤー諸氏が基本ゲームのメカニズムに慣れたら、選択ルールを加えることができます。追加のランダム・イヴェント又はヴァリエントは、キャンペーンの歴史性と戦術的要素を高めます。

1. 3 選択ルール [Optional Rules] : 18.0~35.0

これらのルールは、WWII のアルデンヌにおける地域性、戦術を反映するメカニズムの導入により、歴史的リアリズムを加えることを意図しています。

1. 4 ヴァリエント [Variants] : 36.0~37.0

2 つのヴァリエントが含まれます。パイパーの変更とドイツ軍の軍砲兵です。プレイヤー諸氏は、これらのヴァリエントを個別に、又は一緒に導入できます。ヴァリエントは、戦闘の一定の局面を正確に再現するため、ゲームのメカニズムを僅かに修正します。

・パイパーの変更ヴァリエントは、キャンペーン・ゲーム、拡張キャンペーン・ゲーム、16 日 AM に開始するシナリオ、ドイツ軍の早期攻勢シナリオ、南肩部変更シナリオで使用できます。パットンのバスターニュ救援シナリオ又は突出部の掃討シナリオには、適用できません。

・ドイツ軍の軍砲兵ヴァリエントは、キャンペーン・ゲームといかなるシナリオにも使用できます。

1. 5 追加のランダム・イヴェント [Additional Random Events] : 38.0

これらのルールは、起きたと主張されてきた事柄に加えて、起きる可能性があった潜在的シナリオを導入します。これらは、17 日 AM と/又は 19 日 AM ターンにサイを振ります。その使用は、連合軍とドイツ軍の両プレイヤーに大きな挑戦を提供し、プレイヤー諸氏が変更された戦術を実験することを認めます。追加のランダム・イヴェントは、キャンペーン・ゲーム、拡張キャンペーン・ゲーム、16 日 AM に開始する 6 ターン・シナリオ、16 日 AM に開始する 8 ターン・シナリオ、南肩部シナリオに不確実性を加えます。これらは、パットンのバスターニュ救援シナリオ、マルティン計画、早期ドイツ軍攻勢シナリオへの使用は意図されていません。

2. ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

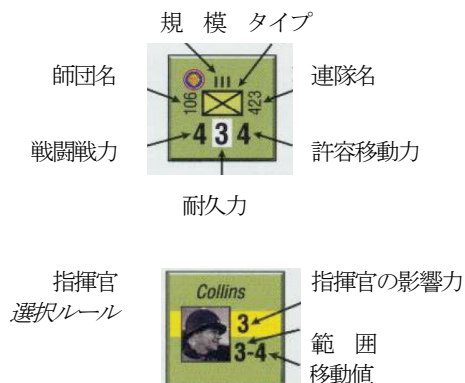
「西部は全てがー変した！ 完全な成功、今や成功が我々の手中にある！」
—アドルフ・ヒトラー

2. 1 マップ [The Map]

マップは、バルジの戦いが行われたドイツ、ルクセンブルク、ベルギー、フランスの一部を含んでいるアルデンヌ地方を示します。マップは、この地方の最も顕著な地形特徴を描写します。戦闘ユニットとその他の競技用コマの移動や位置を標準化するため、番号付きの六角格子 (ヘクス) が重ねられています。地形の各タイプについての移動コストを特定する地形効果チャート、ゲーム・ターン記録欄、補給欠乏表、橋梁爆破表もマップ上に位置します。

2. 2 ユニットのカウンター [The Unit Counters]

厚紙のコマ又はユニット・カウンターは、戦闘中に参加した個々の戦闘ユニットをあらわします。各ユニットは、いくつかの情報を含みます。：国籍、ユニット名称、規模、タイプ、戦闘戦力、耐久力、許容移動力です。下記に見本が提供されます。：



2. 3 ユニットの規模 [Unit Sizes]

X 旅団
II 大隊
III 連隊
XXXX 軍

2. 4 色体系 [Color Schemes]

戦闘ユニットを識別するために使用する色は、以下のとおりです。：

緑色：米陸軍ユニット。これらは、NATO シンボル・ボックスの地色によって描写されます。米第1軍に配属された米軍ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に薄緑色の地色を持ちます。米第3軍に配属された米軍ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に青色の地色を持ちます。

赤色：英陸軍ユニット。全ての英軍は、NATO シンボル・ボックスの橙色の地色によって描写されます。

灰色：ドイツ国防軍。これらは、NATO シンボル・ボックスの地色によって描写されます。ドイツ第6装甲軍に配属された国防軍ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に橙色の地色を持ちます。ドイツ第5装甲軍に配属された国防軍ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に薄青色の地色を持ちます。ドイツ第7軍に配属された国防軍ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に緑色の地色を持ちます。

黒色：ドイツ軍武装 SS。これらは、普通はドイツ第6装甲軍に配属されます。

薄青：ドイツ空軍降下猟兵ユニット。これらは、NATO シンボル・ボックスの地色によって描写されます。ドイツ第6装甲軍に配属された空軍降下猟兵ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に橙色の地色を持ちます。ドイツ第5装甲軍に配属された空軍降下猟兵ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に薄青色の地色を持ちます。ドイツ第7軍に配属された空軍降下猟兵ユニットは、NATO シンボル・ボックス内に緑色の地色を持ちます。

2. 5 ユニットのタイプ [Unit Types]

全ての地上ユニットは、4つの範疇の1つに属します。：機械化、非機械化、砲兵、指揮官。機械化ユニットは、機甲/装甲（シムエントを含んでいるユニット）、機甲騎兵、機甲歩兵（装甲擲弾兵）から構成されます。砲兵ユニットは、軍団砲兵、軍砲兵（ヴァリアント・ルール 37）、ロケット砲（ネーベルヴェルファール）から構成されます。指揮官ユニットは、個々の将軍とその幕僚団から構成されます。非機械化ユニットは、他の全ての地上ユニットから構成されます。ユニット・タイプは、以下のとおりです。：



2. 6 用語の定義 [Definition of Terms]

戦闘戦力 [COMBAT STRENGTH]：敵ユニットと闘うためのユニットの能力を定量化したものです。

耐久力 [ENDURANCE RATING]：ユニットの訓練、士気、統率と、戦闘の苦難に耐える能力を定量化したものです。

許容移動力 [MOVEMENT ALLOWANCE]：ユニットがマップを横断して移動するための能力の尺度です。

2. 7 ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲームは、ゲームのプレイを促進するために使用される様々なマーカーも含みます。下記に見本を提供します。：



2. 8 プレイヤー補助カード [The Player Aid Cards]

ゲームのプレイを促進するため、多数のプレイヤー補助カードが提供されます。これらのプレイヤー補助カードとキャンペーン・ゲームと多数のシナリオの適用について、以下で述べます。

- ・チャートと表カード。戦闘結果表を含め、常にプレイに必要です。
- ・ドイツ軍登場序列カード。ドイツ軍ユニットの16日AMの開始位置と、26日PMターンまでの増援を列記します。キャンペーン・ゲームと16日AM以前に開始するシナリオに必要です。
- ・連合軍登場序列カード。連合軍ユニットの16日AMの開始位置と、26日PMターンまでの増援を列記します。キャンペーン・ゲームと16日AM以前に開始するシナリオに必要です。
- ・マルティン作戦シナリオ・セットアップ・カード。裏面にマルティン計画マップ・カードを持ちます。シナリオのプレイのため、両面が必要です。
- ・パットンのバスターニュ救援シナリオ・セットアップ・カード。裏面にシナリオ・プレイヤー補助カードを持ちます。シナリオのプレイのため、両面が必要です。
- ・拡張カード。このカードには、拡張キャンペーン・ゲームのターン記録欄、拡張キャンペーン・ゲーム戦闘序列、拡張キャンペーン・ゲームをプレイするためのその他の情報が含まれます。ターン記録欄は、突出部の掃討シナリオにも使用されます。

・突出部の掃討シナリオ・ドイツ軍セットアップ・カード。突出部の掃討シナリオのためのドイツ軍ユニットの開始位置と増援を列記します。

・突出部の掃討シナリオ連合軍セットアップ・カード。突出部の掃討シナリオのための連合軍ユニットの開始位置と増援を列記します。

・突出部の掃討シナリオ説明カード。掃討シナリオのための戦闘序列制限を裏面に持ちます。シナリオのプレイのため、両面が必要です。

2. 9 プレイヤー・ハンドブック [The Player's Handbook]

プレイヤー・ハンドブックには、拡張キャンペーン・ゲーム、6ターンのトーナメント・シナリオ、8ターンのトーナメント・シナリオ、マルティン計画シナリオ、パットンのバスターニュ救援シナリオ、突出部の掃討シナリオ、南肩部シナリオ、早期アルデンヌ攻勢シナリオの追加特別ルールを含みます。プレイヤー・ハンドブックには、カンパフ・グループ・パイパーとアルデンヌにおける砲兵に関する歴史的記事を含みます。

3. プレイの準備 [PREPARE FOR PLAY]

「第1軍は、第VIII軍団を動かさないという悲惨な過ちを犯した。その東では、ドイツ軍が増強している可能性が高かったというのに。」
—ジョージ・S・パットン将軍

連合軍プレイヤーは、米、英陸軍の構成部隊と航空機ユニットを操ります。ドイツ軍プレイヤーは、全てのドイツ陸軍、SS、空軍地上ユニット、航空機ユニットを操ります。プレイヤー諸氏は、各軍の登場序列又はセットアップ・カードに従い、自軍の「開始時」ユニットをマップ上に配置します。残っているユニット・カウンターは、指定されたゲーム・ターンにゲームに登場する増援です。セットアップの終了後、プレイを開始できます。

4. プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

「さようなら中尉、アメリカで会いましょう！」
—第1SSの無名兵士からパイパー戦闘団の将校へ。

各ゲーム・ターンは、ドイツ軍プレイヤー・ターンと連合軍プレイヤー・ターンから構成されます。各ゲーム・ターンのシークエンスには、厳密に従わなければなりません。

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

1. 相互補給フェイズ [Mutual Supply Phase] : 各プレイヤーは、イン・プレイにある全自軍ユニットの補給状態をチェックします (ルール12)。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤー・ターンの相互補給フェイズ中に航空補給 (12.5) を実行できます。

2. 連合軍妨害フェイズ [Allied Interdiction Phase] : 連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の移動を妨害するため、使用可能ないずれかの航空ユニットを置きます (11.3)。

3. ドイツ軍予備フェイズ [German Reserve Phase] : ドイツ軍の機械化ユニットを、予備状態に置くことができます (14.1)。

4. ドイツ軍移動フェイズ [German Movement Phase] : ドイツ軍プレイヤーは、移動 (ルール5)、陣地構築 (8.1) の実施、橋梁修理を開始できます。このターンに到着が予定されたいかなるドイツ軍ユニットも、このときプレイに登場できます。

5. ドイツ軍の戦闘と爆破フェイズ [German Combat and Demolition Phase] : ドイツ軍プレイヤーは、望むいずれかの順番で戦闘 (ルール9) を実施します。橋梁は、このフェイズの終了時に爆破できます (13.1)。

6. ドイツ軍機械化突撃フェイズ [German Mechanized Exploitation Phase] : 予備状態 (ルール14) にあるドイツ軍の機械化ユニットは、その完全な許容移動力で移動できます。

7. ドイツ軍橋梁建設フェイズ [German Bridge Construction Phase] : 橋梁の建設は、このときに完成できます (13.3)。

B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

連合軍のプレイヤー・ターンは、以下の違いを除き、ドイツ軍のプレイヤー・ターンと同じです (ドイツ軍の用語を連合軍に入れ替

えます)。

・連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤー・ターンの相互補給フェイズ中に航空補給 (12.5) を実行できます。

・連合軍プレイヤーは、自軍移動フェイズ中に陣地を構築できます。

・航空妨害フェイズはありません。

C. 管理フェイズ [RECORD KEEPING PHASE]

ゲーム・ターン記録欄に沿ってゲーム・ターン・マーカーを1ボックス前進させることにより、ゲーム・ターンの完了を記録します。

5. 移動 [MOVEMENT]

「これらの全ては、我々が闇に直面する兆候を示している。」
—クレルボーの無名米軍将校

5. 1 手順 [Procedure]

適切な移動フェイズ中に、プレイヤーは望むだけ多くの、あるいは少ないユニットを移動させることができます。ユニットは、ヘクスから隣接ヘクスへと移動させます。ヘクスは決して飛ばしたり、ジャンプしたりできません。友軍ユニットは、決して敵ユニットによって占められたヘクスを通過又はそこで移動を終了できません。

5. 2 許容移動力 [Movement Allowances]

各地上ユニットは、カウンター上に記載された「許容移動力」を持ちます。この数値は、移動フェイズ中に消費できる移動ポイント (MPs) の最大数です。各ユニットがヘクスへ進入するに連れて、ユニットはその許容移動力からMPsを消費します。未使用のMPsは、ゲーム・ターンからゲーム・ターンへ蓄積できず、他のユニットに譲渡できません。

1ヘクス移動の保証 [GUARANTEED ONE HEX MOVEMENT] : ユニット (3つのドイツ軍軍砲兵ユニットを除きます。ルール37を参照) は、その移動が禁止地形内へ、又は禁止ヘクスサイドを越えて、又は敵ユニットのZOCから同じ敵ユニットのZOCへ直接移動しない限り、移動コストにかかわらず少なくとも1ヘクスは常に移動できます (例外—橋梁建設13.3、戦闘後前進9.8)。

5. 3 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

マップ上に位置する地形効果チャートは、地形のタイプと各タイプ内へ移動しているときに負うコストを示します。ユニットは、下記で説明するように、進入したヘクスの地形を基本にMPsを消費します。

道路 [Roads] : 道路移動は、連結している道路ヘクスを通して移動しているユニットによって行われます。ドイツ軍の歩兵とドイツ軍の砲兵を除く道路移動率は、ヘクス内又は連結しているヘクスサイド内のその他の地形にかかわらず、進入するヘクス毎に4分の1移動ポイント (1/4MP) です。ドイツ軍の歩兵とドイツ軍のロケット砲は、進入するヘクス毎に1/3MPの道路移動率を持ちます。ドイツ軍の軍団砲兵は、進入するヘクス毎に1/2MPの道路移動率を持ちます。

森 [Forest] : 装甲シルエットを持つユニットを除き、全てのユニットは森を含んでいるヘクスへ2MPsを消費して進入します。装甲シルエットを持つユニットは、道路上でのみ森ヘクス内に入ることが認められ、道筋に沿ってのみ森ヘクスの入退出ができます。

例：装甲ユニットは、ヘクス0912へ直接移動することによってのみ、ヘクス0812を退出できます。

破碎地 [Broken] : 破碎地形ヘクスに進入しているユニットは、2MPsを消費します。破碎地形は、しばしば近くを走る水流の険しい自然流路を持つ荒地をあらわします。

町 [Town] : 町ヘクスへ進入している全てのユニットは、1MPを消費します。

林 [Light Woods] : 林ヘクスへ進入している非機械化ユニットは1MPを消費し、機械化と砲兵ユニットは2MPsを消費します。12月23日AMゲーム・ターンから開始して、地表凍結が起きます。このとき、林ヘクスに進入している全てのユニットは、1MPを消費します。

平地 [Clear]: 平地ヘクスへ進入しているユニットは、1MPを消費します。12月18日AMから19日AMゲーム・ターンに泥濘状態が存在します。これらのターン中、平地ヘクスへ進入している機械化と砲兵ユニットは、2MPsを消費します。

河川ヘクスサイド [River Hexside]: ユニットの移動は、その移動を河川ヘクスサイドの隣で開始し、しかもその最初の移動がその河川ヘクスサイドを越えるのでない限り、非架橋河川ヘクスサイドを越えることができません。非架橋河川ヘクスサイドに隣接してターンを開始するユニットは、潜在的な渡河能力を示すため、浅瀬 [Ford] カウンターを載せることができます。異なるユニット・タイプについての特別な渡河ルールは、以下のとおりです。:

- ・自軍ターンを河川ヘクスサイドの隣で開始する歩兵又は機械化歩兵ユニットは、その河川ヘクスサイドを越えて町、平地ヘクス、林ヘクス内に入り、罰則なしで移動を継続できます。森ヘクス又は破砕地形ヘクス内へ越えるには、+1MPがかかります。

- ・自軍ターンを河川ヘクスサイドの隣で開始する装甲、機甲騎兵、砲兵ユニットは、そのヘクスサイドを越えて移動を終了することができます(これらは、続くターンに通常に移動できます)。パンター、ティーガー、ヤークト・ティーガー・ユニットは、決して非架橋ヘクスサイドを越えることができません。

ムーズ川 [The Meuse]: 装甲、機甲騎兵、砲兵ユニットは、橋梁地点でのみムーズ川ヘクスサイドを越えることができます。自軍ターンを非橋梁ムーズ川ヘクスサイドの隣で開始する歩兵、機甲歩兵ユニットは、その河川ヘクスサイドを越えて移動を終了することができます。ユニットは、続くターンに通常に移動できます。

断崖ヘクスサイド [Cliff Hexside]: 断崖ヘクスサイドを越えての移動や戦闘は、禁じられます。砲兵は、断崖ヘクスサイドを越えて支援射撃を提供できます。



河川ヘクスサイドを越える様々な例で、各ヘクスのコストが示されます。森又は破砕地ヘクス内へ越えるには、+1MPがかかることに注意してください。

5. 4 軍境界線 (赤い点線) [Army Boundaries (Dotted Red Lines)]

最初の3日間 (6ゲーム・ターン) 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、互いの軍境界線を破ることができません。

- ・第6装甲軍の機械化ユニットは、軍境界線の内部へ攻撃できず、移動できず、ヘクス 0915 から開始している道路の南へ移動できません。第5装甲軍の機械化ユニットは、この道路に沿って移動して外部を攻撃できますが、道路の北へ移動できません。両軍の機械化ユニットは、0613 から 0914 (含む) の道路を使用できません。

- ・第5装甲軍と第7軍の機械化ユニットは、ヘクス 1129 から開始している道路に沿って移動できますが、第5装甲軍の機械化ユニットは道路の南へ移動できず、第7軍の機械化ユニットは道路の北へ移動できません。

- ・軍境界線の制限は、19日AMゲーム・ターンから開始して取り

去られます。19日AMゲーム・ターンに先立ち、軍境界線終了地点 (ヘクス 2417 又は 1730) の1つに進入する機械化ユニットは、ゲームの残りについて境界線を無視できます。

- ・もしも地形が認めたら、機械化ユニットは軍境界線を越えて退却できますが、最も早い機会に軍境界線に従わなければなりません。

5. 5 マップの退出 [Exiting the Map]

- ・ドイツ軍の機械化ユニットは、マップの西方と北方端のムーズ川を越える道路ヘクスからのみ、マップを退出できます。マップからの退出は、道路移動率で計算されます。マップ端と境を接している町は、マップ外へ導かれる道路を持つと見なされます。

- ・北方、南方、西方のマップ端以外に退却路を持たない連合軍ユニットと、任意に北方、南方、西方のマップ端から退出した非補給下の連合軍ユニットは、ゲームに復帰できます。退出した連合軍ユニットは、少なくとも完全な1ゲーム・ターンについてマップ外に留まらなければならず、後のいずれかのゲーム・ターン中に再進入できます。再進入は、同じマップ端に沿った箱文字を含んでいる、いずれかの道路ヘクス上でなければなりません。退却の目的において、ドイツ軍のZOCはマップ端外へ伸びるので、マップの退出を強制された退却している連合軍ユニットは、除去され得ます。

6. スタッキング [STACKING]

「突進せよパイパー、そして手綱は緩めておけ」
—第6装甲軍参謀長 SS 旅団指揮官クレマー

6. 1 スタッキング限度 [Stacking Limit]

いずれかのタイプの3地上ユニットまでが、同じヘクス内にスタックして移動を終了できます (ユニットは、ヘクスを占めているユニットの数にかかわらず、友軍ユニットによって占められたヘクスを自由に通過して移動できます)。このルールの唯一の例外は、自由にスタックできる653JPZ装甲と、同じヘクス内にその全4つのユニット・カウンターがフリーでスタックできるドイツ軍の装甲教導師団です。

6. 2 航空機とゲーム・マーカー [Aircraft and Game Markers]

陣地、要塞、航空機、プレイヤー補助マーカーは、スタッキングに対してカウントしません。

6. 3 敵ユニット [Enemy Units]

ユニットは、敵ユニットによって占められたヘクス内へ移動して入る又は通過が決してできません。

7. 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

「...敵がムーズ川を渡ることは、決して許さない」
—ドワイトD. アイゼンハワー将軍

地上ユニットの周囲6ヘクスは、そのユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。

7. 1 ZOCs と地形 [ZOCs and Terrain]

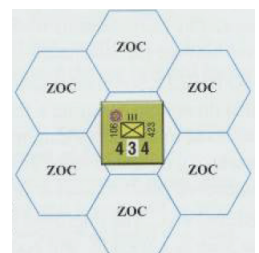
ZOCsは全ての地形タイプ内に伸び、全ての非ムーズ川ヘクスサイドを越えます。ZOCsは、ムーズ川ヘクスサイドを越えて伸びません。

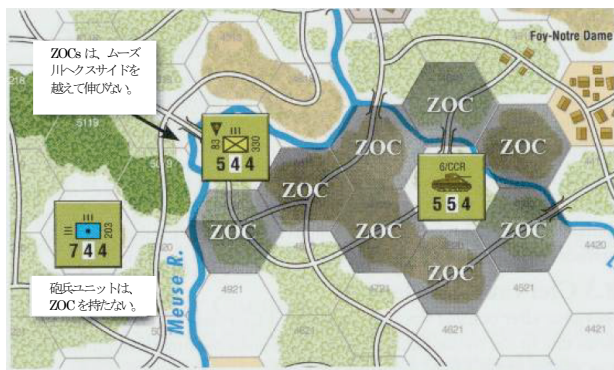
7. 2 特徴 [Features]

フェイズにかかわらず、ZOCsは常時及ぼされます。両陣営のZOCsは、同じヘクス (複数ヘクス) 内へ同時に及ぼし得ます。ZOCの存在は、敵又は友軍ユニットによって決して影響を受けません。

7. 3 ZOCの例外 [ZOC Exceptions]

砲兵と個別のパイパー選択分割ユニットのみは、自身が占めるヘクス内のみZOCを及ぼします。フォン・デア・ハイテ・ユニットと指揮官ユニットは、決して支配地域を及ぼしません。





砲兵がZOCを持たないことと、ムーズ川がZOCを妨害する様が強調されています。

7.4 移動の停止 [Stops Movement]

敵ZOCに進入しているユニットは、直ちに移動を停止しなければなりません。敵ユニットのZOC内で移動を開始しているユニットは、異なる敵ユニットのZOC内へ直接移動でき、次に停止しなければなりません。ユニットは、同じ敵ユニットのZOCを通過して、1つのヘクスから別のヘクスへと直接移動できません（例外：橋梁建設 13.3 と戦闘後前進 9.8）。ただし、ユニットは、敵ユニットのZOCから外へ出て、別のヘクスから同じユニットのZOCへ再進入することができます。

7.5 ZOC内への退却 [Retreating into a ZOC]

敵ZOCを含んでいるヘクス内への退却を強制されたユニットは、除去されます。

7.6 航空機と地上ユニット [Aircraft and Ground Units]

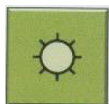
航空機ユニットは、決して地上ユニットのZOCによって影響を受けません。

8. 陣地&要塞 [IMPROVED POSITIONS & FORTIFICATIONS]

「この場所は、非常に強力である。良く守られた陣地なしで、部隊が重要な事を成し遂げられるとは思わない。」

—ハリソン将軍から第30歩兵師団長ホッブスへ

8.1 陣地 [Improved Positions]



特典 [BENEFIT]: 陣地は、攻撃側のER優越 (9.3) を無効にします。これは防御側に自動的なERサイの目修正を与えるのではなく、修正を受けるために防御側は攻撃側よりも高いERを持たなければならないことに注意してください。

例: 陣地内の米軍5-4連隊は、攻撃している9-5-4装甲連隊のER優越を無効にします。陣地は、もしも4のERを持つドイツ軍ユニットによって攻撃されても、同じ連隊に特典を提供しません。なぜならば、攻撃しているこれらのユニットは、ER優越を持たないからです。

構築方法 [TO BUILD]: 友軍プレイヤー・ゲーム・ターン中に移動しない補給下の機械化又は補給下の非機械化ユニットで、敵ユニットに隣接していないものは、町ヘクスを除くいずれかのヘクス内に陣地を構築できます。陣地を表示するため、ヘクス内に陣地マーカーを置きます。

撤去 [REMOVAL]: 陣地マーカーは、友軍ユニットがそのヘクスを占める限り、マップボード上に留まります。もしも友軍ユニットが戦闘又は通常移動のどちらかでヘクスを離れると、陣地は取り去られます。

8.2 要塞 [Fortifications]



特典 [BENEFIT]: 防御しているユニットは、陣地と同じ特典を受け取ります。加えて、要塞内で防御しているユニットは、CRT上でCA結果を要求されたときに無視できます。

構築方法 [TO BUILD]: クレルボー [Clervaux]、ディナン [Dinan]、ナミュール [Namur]、リエージュ [Liege] の全ヘクスは恒久要塞と見なされ、

プレイから取り去ることができません。サン・ヴィット [St. Vith]、バストーニュ [Bastogne]、マルシェ [Marche] は、戦略的に重要な一級道路分岐点として認識され、要塞に転換できます。補給下の機械化又は補給下の非機械化連合軍ユニットは、陣地の構築と同じ方法を使用して、これらのヘクスのいずれかに要塞を創出できます。要塞を表示するため、ヘクス内に要塞マーカーを置きます。

撤去 [REMOVAL]: 陣地と異なり、サン・ヴィット [St. Vith]、バストーニュ [Bastogne]、マルシェ [Marche] 内の要塞は、もしも友軍ユニットによってカラにされてもヘクス内に留まります。これらの3つの要塞は、ドイツ軍地上ユニットによって進入された瞬間に除去されたと思われ、そのマーカーをプレイから取り去ります。

8.3 クレルボーの渋滞 [Clervaux Bottleneck]

クレルボーの町を通過する戦闘後前進は、狭い通りが町中を抜ける捻じれて曲がりくねった主要道路のため、とりわけ困難でした。町の東側から出る狭い一方通行の蛇状の坂が低い尾根を町の西側へと登り、クレ [Clerv] 川を圧するシャトーを最初に通過すると、固い岩を刻んだ12世紀の修道院があり、第28歩兵師団第110連隊の一部が頑強に抵抗しました。この「渋滞」を反映するため、クレルボーの町で防御しているユニットに対して戦闘後前進しているユニットは、CRT上で要求された半分のヘクスとなります（端数切り上げ）。機械化ユニットは、攻撃側の前進で道路ボーナスを使用できません。

例: クレルボー内のユニットに対する3対1の戦闘は、CRT上でD3の結果となります。攻撃しているユニットは、2ヘクス戦闘後前進できます。

9. 戦闘 [COMBAT]

「将軍！ 捕まりたくなかったら、町から出た方がよいです！ ドイツ軍はすぐそこです！」

—ディクソン大佐から米第1軍指揮官ホッブス将軍へ

9.1 概括 [In General]

一般的な戦略状況にかかわらず、自軍戦闘フェイズ中に戦闘を実施しているプレイヤーは「攻撃側」と定義され、他方のプレイヤーは「防御側」です。

誰が攻撃できるのか [WHO MAY ATTACK]: プレイヤーの戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは友軍ユニットに隣接するいずれかの敵ユニットに対して攻撃を実施します。隣接する敵ユニットに対する戦闘は任意で、強制ではありません。

砲兵とロケット砲ユニット [ARTILLERY AND ROCKET UNITS]: 敵ユニットに隣接していない軍団砲兵ユニットと、敵ユニットに隣接するロケット砲ユニットは、戦闘支援の形態で支援を提供できます。注釈：戦闘支援を提供する能力は、攻撃が宣言される瞬間に判定されます。

攻撃の宣言 [DECLARING ATTACKS]: 戦闘は、攻撃しているプレイヤーが望む順番で実施されます。攻撃は事前に宣言される必要はありませんが、いったん宣言されたらキャンセルできません。

制限 [RESTRICTIONS]:

- ・攻撃側の戦闘フェイズ中、複数回の戦闘に使用できる攻撃ユニットはありません。
- ・あるユニットの戦闘戦力は、分割できません。
- ・同じヘクス内にスタックした全ての防御ユニットは、1つの防御戦力に統合しなければなりません。

最大戦闘修正 [MAXIMUM COMBAT MODIFIERS]: 戦闘で+2又は-2を超えるサイの目修正はできず、CRT上で2シフトを超える左又は右へのシフトはできません。

9.2 戦闘の手順 [Combat Procedure]

1. 参加ユニットの決定 [DETERMINE PARTICIPANTS]: 各戦闘において、攻撃しているプレイヤーは、支援している砲兵と／又は航空機を含み、どのユニットが攻撃しようとしているのか指定します。次に、防御しているプレイヤーは、支援している砲兵と／又は航空機を指定します。防御している航空機カウンターは、攻撃している航空機カウンターを打ち消すことに注意してください。

2. 戦闘比の決定 [DETERMINE ODDS]: 当該攻撃に参加した攻撃してい

るユニットの戦闘戦力を合計し、攻撃下ヘクス内で防御しているユニットの合計戦闘戦力と比較します。比較を攻撃側の戦力対防御側の戦闘比として述べます。CRT 上に見られる戦闘比と適合させるため、戦闘比の端数を防御側有利に切り捨てます。

例外：17対6は、2対1になります。

3. サイを振る [ROLL THE DIE]：攻撃側は、サイを振ります（サイの目修正と戦闘シフトを考慮します）。振られたサイの目は、CRT 上の適切なコラムで交差照合されます。戦闘の結果は、他の戦闘を実施する前に直ちに適用されます。

4. 結果の適用 [APPLY RESULTS]：防御側は常に最初に自軍の結果を適用し、次に攻撃側が適用します。

最大戦闘比 [MAXIMUM ODDS]：攻撃側の CRT シフトとサイの目修正を防御側よりも先に行うシーケンスのため、森又は破砕地形内の防御側に対する攻撃は、決して6対1を超過できません。

9. 3 耐久力 (ER) ボーナス [Endurance Rating (ER) Bonus]

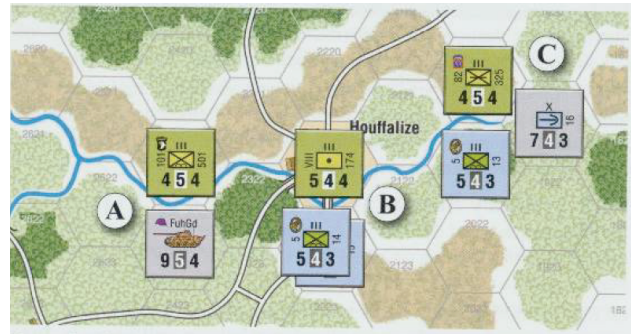
各戦闘を解決する前に、攻撃しているユニット内の最高の単一 ER と、防御しているユニットの最高の単一 ER とが比較されます（攻勢又は防御支援を提供している砲兵を含めます）。もしも攻撃側の ER 値が高ければ、サイの目から1を差し引きます（-1）。もしも防御側の ER が高ければ、サイの目に1を加えます（+1）。ユニットの ER は、衝撃（21.3）と補給状態（12.4）によって修正されます。

攻撃側	防御側	
		攻撃側は自身のサイの目に -1 を受け取る。
		ER 修正なし
		攻撃側は自身のサイの目に +1 を被る。

9. 4 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

防御側が以下を占める：

- ・平地又は林 [CLEAR or Light Woods]：なし
- ・森 [Forest]：左へ1コラム・シフト。装甲ユニットは、たとえ道路が存在しなくても森ヘクス内を攻撃できることに注意してください。
- ・破砕地 [BROKEN]：左へ1コラム・シフト。
- ・町 [TOWN]：防御している全ての非砲兵ユニットの戦闘戦力は2倍になります。もしも攻撃している全ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、防御ユニットは防御で2倍に加えて、左へ1コラム・シフトを受け取ります。
- ・河川 [RIVER]：もしも攻撃している全ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、防御している全ての非砲兵ユニットは、その戦闘戦力が2倍になります。河川を越えて移動することが妨げられるユニットは、それでも越えて攻撃できます。
- ・地形効果の蓄積 [CUMULATIVE EFFECTS OF TERRAIN]：地形効果は蓄積しますが、複数回2倍にできるユニットはありません。複数の地形内で防御しているユニットは、防御側が最も有利な地形と見なされます。



例：ドイツ軍プレイヤーは、河川ラインに沿って3つの攻撃を行います。「A」は9対8で、破砕地形のために左への1シフトを持ちます。「B」は10対3です。連合軍の砲兵ユニットは、町や河川の地形効果による2倍の特典を受けず、防御では半減され、町に対する渡河攻撃のため左への1シフトを持ちます。「C」は12対4で、破砕地形のために左への1シフトと、連合軍の ER 優越のためサイの目に+1を持ちます。全てのドイツ軍ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているわけではないので、グライダー歩兵ユニットが河川防御の特典を受けないことに注意してください。

9. 5 戦闘結果 [Combat Results]

- DE** 全防御ユニットが除去されます。攻撃側は1ヘクス前進できます。
- AE** 全攻撃側ユニットが除去されます。防御側は1ヘクス前進できます。
- D#** 防御側は、指定されたヘクス数を退却しなければなりません。攻撃側は、一致するヘクス数を前進できます。
- A#** 攻撃側は、指定されたヘクス数を退却しなければなりません。防御側は、1ヘクス前進できます。
- 1D#** 最初の数字は防御側の戦闘損失を示し、2番目の数字は退却するヘクスをあらわします。防御側は1戦闘損失を被り、指定されたヘクス数を退却しなければなりません。攻撃側は、一致するヘクス数を前進できます。
- 1A#** 最初の数字は攻撃側の戦闘損失を示し、2番目の数字は退却するヘクスをあらわします。攻撃側は1戦闘損失を被り、指定されたヘクス数を退却しなければなりません。防御側は、1ヘクス前進できます。
- CA** **反撃 [COUNTERATTACK]**：自軍ターンに、防御側は撤退するか又はもしも要塞内にいなければ反撃しなければなりません。もしも防御側が反撃を選択すると、元の戦闘内の全防御ユニットは、少なくとも元の攻撃ユニットの1ヘクスと戦闘しなければなりません。もしもスタッキングが許すのであれば、元のヘクス内といずれかの隣接ヘクスから反撃するため、他のユニットを持てくることができます。もしも防御側が撤退を選択すると、元の位置をカラにしなくてはならず、同じゲーム・ターンに他の友軍ユニットに進入させることはできません。敵 ZOCs のために撤退できないユニットは、反撃しなければなりません。単独の軍団砲兵ユニットが反撃を強制されると、除去されます。この状況では、CA を実行するため、友軍の非砲兵地上戦闘ユニットが砲兵ユニットと共にヘクスを占めなければなりません。もしも敵 ZOCs のためにこれが不可能であると、単独の友軍砲兵ユニットは、友軍戦闘フェイズの開始時に自動的に除去されます。戦闘が発生しないので、敵ユニットはカラのヘクス内へ前進できません。
- SU** **混乱状態 [SUPPRESSED]**：戦闘は、決着がついていません。両陣営がその場に留まります。防御側は、死守、増援、撤退、攻撃を選択できます。攻撃側は、次の自軍ターンに元の戦闘で再度闘う義務がありません。
- ENG** **交戦 [ENGAGED]**：攻防ユニットは戦闘に釘づけ状態で、その場に留まらなければなりません。攻撃側は、次の自軍ターンに元の戦いを再度闘わなければなりません。両プレイヤー

一は、それぞれのターンに、交戦を増強できます。もしも交戦状態のユニットが攻撃されるか、又は交戦状態のユニットがいずれかの隣接ユニットを攻撃するか（元の交戦の一部か否かにかかわらず）、あるいは元のヘクスが元の防御ユニットによってカラにされると（歩兵と機械化歩兵ユニットは、ヘクスをカラにできません）、元の交戦は解除されたと見なされ、再び戦う必要はありません。装甲、機甲騎兵、砲兵ユニットは、交戦の結果を自由に無視できます。

FF 近接戦闘 [FIREFIGHT]：攻撃側と防御側の両者は、1 戦闘損失を受けなければなりません。各陣営は、自軍の損失を選択します。防御側が除去されない限り、前進は不可です。この場合、攻撃側はカラのヘクス内へのみ前進できます。

9. 6 戦闘損失 [Combat Losses]

損失の指定 [INDICATING LOSSES]：全てのユニット・カウンター（砲兵を除きます）は、表面と裏面を持ちます。表面を上になっているユニットは完全戦力と見なされ、裏面を上になっているユニットは減少戦力と見なされます。完全戦力ユニットの戦闘損失は、ユニットを減少戦力面に裏返すことで示されます。減少戦力のユニットと砲兵ユニットは、もしも戦闘損失を受けると除去されます。

損失の割当て [DISTRIBUTING LOSSES]：もしもある戦闘に複数のユニットが含まれると、損失を被っているプレイヤーは当該戦闘に参加したユニットのいずれから損失を受けることができます。

9. 7 戦闘後退却 [Retreat After Combat]

戦闘のための退却は、移動値を使用しません。退却しているプレイヤーは、下記で説明されるごとく、望む順番で退却しているユニットを移動させることができます。

指針 [GUIDELINES]：

- ・可能であれば、各ユニットの退却路は、友軍補給道路まで導かれる最少数のヘクスをたどらなければなりません。補給道路は、友軍ユニットによって占められるヘクスでない限り、敵 ZOC 内のヘクスであってはなりません。もしも退却の負債が残ると、道路に沿って友軍補給源の方向へと継続します。
- ・補給道路に沿って退却を継続しているユニットは、交差点又は町で別の補給道路へ変更できます。ユニットが元の位置から指定されたヘクス数を退却しなかった結果になり得ますが、これは合法です。
- ・補給道路に沿って補給源に向かって退却路を選択しているとき、退却しているユニットが結局その補給道路をジャンプすることを要求される道筋を、プレイヤー諸氏は選択できません。代わりに、プレイヤーは、代替の道筋を選択しなければなりません。
- ・友軍補給へ向かって退却する要件は、もしも代替の退却路が使用可能であれば、ユニットの除去を要求できません。ただし、代替の退却路は、現行戦闘フェイズ中に除去が起きる場合のみ選択され得ます。
- ・退却しているユニットは、退却中にその許容移動力を超過できません。

例：ドイツ軍歩兵ユニットは、もしも CRT によって要求されたら、2 破砕地形ヘクスを通過して退却できます。

- ・連合軍の機甲ユニットと、ドイツ軍の IV 号戦車のシルエットを持つ装甲ユニットは、閉鎖された爆破橋梁ヘクスサイドへ道路が直接導かれている限り、森道路ヘクス内へ爆破橋梁を越えて退却できます。
- ・連合軍ユニットは、マップ外へ退却できます (5.5)。

制限 [RESTRICTIONS]：

- ・退却しているユニットは、指定された数のヘクスを退却しなければなりません。
- ・同じヘクス内に 2 回退却できるユニットはありません。
- ・退却しているユニットは、スタッキング・ルールを破ってその退却を終了できません。
- ・退却しているユニットは、友軍ユニット又は友軍 ZOC の存在にかかわらず、敵砲兵ユニットによって占められたヘクス又は敵ユニ

ットの ZOC 内のヘクスへ進入できません。

罰則 [PENALTIES]：

- ・退却するヘクスを持たない、又は指定されたヘクスを退却できないユニットは、除去されます。
- ・パンター、ティーガー、ヤークトティーガーのシルエットを持つドイツ軍ユニットが、非橋梁河川ヘクスサイドを越えての退却を強制されると、除去されます。非橋梁ムーズ川ヘクスサイドを越えて退却することを強制される装甲、機甲騎兵、砲兵ユニットは、除去されます。ムーズ川の断崖ヘクスサイドを越えて退却することを強制されるいかなるユニットも、除去されます。

9. 8 戦闘後前進 [Advance After Combat]

もしも防御しているプレイヤーが戦闘のために退却することを強制されると、攻撃しているプレイヤーは戦闘に参加しているいかなる数のユニットも前進させることができます。戦闘後前進は、攻撃側が戦闘に勝利した直後で、しかも他の戦闘を解決する前に実行されなければなりません。

前進の長さ [LENGTH OF ADVANCE]：攻撃しているときにユニットが前進できるヘクスの数は、防御側が退却したヘクスの数に一致します。退却路がないために防御しているユニットが除去されたら、攻撃しているユニットはそれでも CRT 上で要求された完全なヘクスの数を前進できます。もしも攻撃側が退却すると、防御ユニットは最大 1 ヘクス前進できます。

前進への地形の影響 [TERRAIN EFFECTS ON ADVANCE]：戦闘後前進中、ユニットは通常移動中に移動できる範囲を超えて移動できません。

例：ドイツ軍歩兵ユニットは、道路を利用していない限り、2 つの破砕地形ヘクス内へ前進できません。

道路ボーナス [ROAD BONUS]：その戦闘後前進を道路ヘクスから開始している機械化ユニットは、前進全体を道路上に留まるという条件で、CRT によって要求されたヘクスの数を 1.5 倍して前進できます（端数は切り上げ）。

例：減少戦力の連隊に対する結果が 1D3 であると、機械化ユニットは前進全体を道路上に留まるという条件で、5 ヘクス先進できます。

制限 [RESTRICTIONS]：

- ・前進しているユニットは、通常の移動中に入退出を禁じられたヘクスの入退出ができません。
- ・砲兵ユニットは、決して戦闘後前進ができません。
- ・前進路は、最初に防御ユニット（たち）が占めたヘクスを含まなければなりません。前進しているユニットは、次に退却路から外れることができます。
- ・敵の ZOCs [ENEMY ZOCs]：前進しているユニットは、前進の最初のヘクス（防御側のヘクスでなければなりません）内の敵 ZOC を無視できますが、2 番目に進入した敵 ZOC 内で停止しなければなりません。
- ・河川 [RIVERS]：戦闘後前進しているユニットは、その前進の最初のヘクスでない限り、非橋梁河川ヘクスサイドを越えることができます。非橋梁ヘクスサイドを越えて攻撃する全ユニット（パンター、ティーガー、ヤークトティーガーのユニットを除きます）は、防御側のヘクスを越えて前進できません。例外：前の移動フェイズに移動しなかった歩兵と機械化歩兵ユニットは、認められる限り戦闘後前進できます。このようなユニットは、戦闘の前に浅瀬カウンターでマークされていなければなりません。非橋梁ムーズ川ヘクスサイドを越えて攻撃している歩兵と機械化歩兵は、防御側のヘクスを越えて前進できません。
- ・重戦車ユニットと河川 [HEAVY TANK UNITS AND RIVERS]：パンター、ティーガー、ヤークトティーガーのシルエットを持つドイツ軍ユニットは、橋梁でのみ河川ヘクスサイドを越えて前進できます。装甲と機甲騎兵ユニットは、橋梁でのみムーズ川ヘクスサイドを越えて前進できます。
- ・森ヘクス [FOREST HEXES]：装甲シルエット・ユニットは、道路に沿って移動していない限り、森の内外へ前進できません。

10. 砲兵 [ARTILLERY]

「これから出発する。転がせ！」
—エイブラムス中佐

10.1 概括 [In General]

砲兵は、軍団砲兵とドイツ軍ロケット砲の、2つの個別タイプから成ります。砲兵ユニットは、攻撃している友軍ユニットの支援又は防御している友軍ユニットの支援のどちらかに、その戦闘戦力を使用できます。

射程 [RANGE]: 大部分の軍団砲兵ユニットは、4ヘクスの射程を持ちます。4ヘクス以外の射程を持つ軍団砲兵は、軍団名称の上部の装飾された数字によって示されます。全てのロケット砲ユニットは、1ヘクスの射程を持ちます。射程は、照準線や地形によって影響を受けません。

頻度 [FREQUENCY]: 連合軍の砲兵は、各プレイヤー・ターン中に一度使用できます。ドイツ軍の砲兵は、ゲーム・ターン毎に一度のみその戦闘戦力を使用できます。戦闘に参加したことを示すため、砲兵カウンターを「射撃済」[fired] 面に裏返します。

10.2 砲兵支援 [Artillery Support]

攻撃側と防御側の両者は、戦闘で自軍ユニットを支援するために砲兵を投入できます。1つの戦闘に使用できる砲兵ユニットの数に、限度はありません。

攻勢支援 [OFFENSIVE SUPPORT]: 攻勢砲兵支援を提供している砲兵は、その戦闘戦力を攻撃している他の非砲兵ユニットに加えます。攻勢支援を提供するためには、防御している全ての敵ユニットが攻撃している砲兵の射程内にいなければなりません。支援を提供している砲兵は、少なくとも1つの友軍機械化クラス又は歩兵クラスのユニットと共同で、それを行わなければなりません。

防御支援 [DEFENSIVE SUPPORT]: 防御砲兵支援を提供している砲兵ユニットは、その戦闘戦力を個別の戦闘で防御側の陣営に加えます。支援を受けている友軍の防御ユニット（たち）は、支援している砲兵の射程内にいなければなりません。防御砲兵支援の射程は、防御側のヘクスは含め、攻撃している敵ユニットが占めるヘクスは含めずに判定されます。

砲兵支援と CRT の結果 [ARTILLERY SUPPORT AND CRT RESULTS]: 攻勢支援を提供している砲兵ユニットは、非隣接の敵ユニットを攻撃しているときに、退却又は戦闘損失のどちらも被りません。防御支援を提供している砲兵と、敵 ZOC 内にいない砲兵は、どちらも戦闘結果を被らず、特典も受けません。

10.3 敵ユニットに隣接した砲兵 [Artillery Adjacent to Enemy Units]

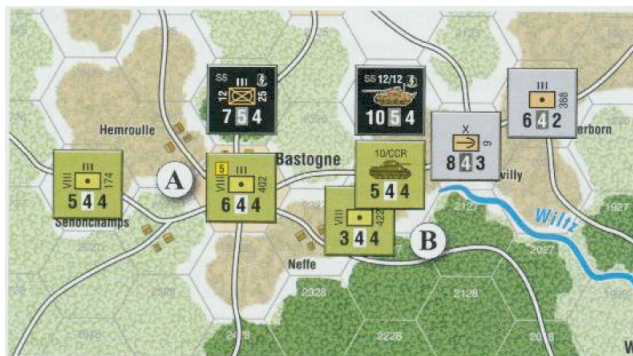
敵ユニットに隣接した軍団砲兵ユニットは、弾幕砲撃（ルール 21）、攻撃、防御地上支援の提供ができません。隣接した敵ユニットによる攻撃に対して防御している軍団砲兵は、半減戦力（端数切上げ）で防御します。隣接した敵ユニットによる攻撃に対して防御している軍団砲兵は、「射程」戦闘とは異なり、退却と戦闘損失を被ります。

ドイツ軍砲兵の防御 [GERMAN ARTILLERY IN DEFENSE]: ドイツ軍砲兵ユニットは、敵の攻撃に対して防御を行います。これは、ドイツ軍砲兵がゲーム・ターン毎に一度のみその戦闘戦力を使用できる禁止ルールの例外です。

10.4 ドイツ軍の砲兵制限 [German Artillery Limitations]

ロケット砲 [ROCKETS]: ドイツ軍のロケット砲ユニットは、長射程火器ではなかったので、隣接した敵ユニットのみと戦闘ができます。ロケット砲ユニットは、1の防御値を持ち、単独か又は友軍ユニットと共同して防御します。ロケット砲ユニットは、防御地上支援を提供できません。

軍団砲兵 [CORPS ARTILLERY]: ドイツ軍の軍団砲兵は戦馬牽引が主体で、車両牽引砲兵よりも遥かに鈍重でした。この理由のため、ドイツ軍の軍団砲兵は、同じゲーム・ターンに移動と射撃ができません。プレイヤー諸氏は、ドイツ軍の軍団砲兵が移動したら、戦闘フェイズに射撃できないことを忘れぬよう、ユニットを裏返します。



例: 12/12SS がヘクス「B」を攻撃します。ドイツ軍プレイヤーは、自軍の両砲兵ユニット（第9ロケット砲と第388）を使用できます。連合軍プレイヤーは、第174が完全戦力、第422が半減戦力でのみ使用できます。第402は、敵ユニットに隣接しているので、使用不能です。戦闘出は24対12で、破砕地形のために左へ1シフトと、ドイツ軍のER 優越のためにサイの目に-1を持ちます。

11. 航空機の支援 [AIRCRAFT SUPPORT]

「地上で、空中で、至る所で敵を撃破する事に専念してくれたまえ！」
—1944年12月22日、アイゼンハワー将軍の命令。

11.1 概括 [In General]

ゲームの行程中、両プレイヤーはマップ上に位置するゲーム・ターン記録欄上に示されたごとく、一定数の航空機を受け取ります。スラッシュの左の数字はドイツ軍航空機ユニットの数で、右の数字は連合軍航空機ユニットの数です。これらのユニットは、戦役中に飛行した出撃数を反映します。航空機ユニットは、ゲーム・ターン毎に一度のみ使用できます。

11.2 地上支援 [Ground Support]



航空機ユニットが地上支援を提供していることを示すため、戦闘を望む敵ヘクス内にカウンターを置きます。陣営毎に、1つのみの航空機ユニットをいずれか1つのヘクス内に置くことができます。地上支援を提供している航空機ユニットは、攻撃側について右へ1コラム、防御側について左に1コラムをシフトさせます。航空機ユニットは、地上ユニットの攻撃又は防御を支援するためにのみ使用できます。これらは、それ自体で地上ユニットと戦闘できません。航空機ユニットは、特定戦闘の解決に先立って置かれます。攻撃側は、もしもあれば自軍航空機ユニットを割り当て、次に防御側が割り当てます。

11.3 妨害 [Interdiction]

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の移動を混乱させるため、妨害任務に飛行できます。連合軍の妨害フェイズ中、ドイツ軍の予備フェイズ前に、連合軍プレイヤーは使用可能ないかなる連合軍航空機も、妨害のために使用できます。各航空機ユニットは、ユニットが占める又は占めないいずれかのヘクス内に置くことができます。その効果は、機械化ユニットについてヘクスの移動コストを完全な2移動ポイント、その他の全てのユニットについて完全な1移動ポイント増加させることです。ヘクス毎に1航空機ユニットの限度が、妨害を実行できます。妨害は、ドイツ軍プレイヤー・ターンを通して継続し、移動フェイズと突破フェイズに影響を与えますが、前進、退却、補給をたどることに影響しません。

12. 補給 [SUPPLY]

「許可されようがされまいが、我々はここを徒歩で突破する！」
—パイパー大佐から彼の無線将校へ

12.1 補給の確認 [Checking Supply]

地上ユニットは、その完全な能力を発揮するため、「補給下」[in supply]であることを要求されます。全てのユニットの補給状態は、各プレイヤー・ターンの相互補給フェイズ中にチェックされます。ユニットは、もしも補給源まで補給路をたどれる場合のみ、補給下と見なされます。補給下でないユニットは、「非補給下」[out of supply]

と見なされ、非補給下マーカーで識別されます。

1 2. 2 補給路 [Supply Path]

補給路とは、ユニットのヘクスから友軍マップ端外へ導かれている道路まで走る、敵 ZOCs から解放された連続するヘクスの道筋です。補給路は、地形又は妨害によって影響を受けません。

制限 [RESTRICTIONS]

- ・ユニットから道路までの補給路は、4ヘクスの長さを超えることができません。いったん道路上に達したら、補給路は無限の長さです。
- ・補給は、友軍ユニットによって占められていない限り、敵 ZOC を通過してたどれません。
- ・補給道路は、無傷の橋梁ヘクスサイドを介してのみ、河川を越えてたどることができます。

1 2. 3 補給源 [Supply Source]

ドイツ軍 [GERMAN]：ドイツ軍の補給源は、東のマップ端に導かれているいずれかの道路と、ドイツ軍戦闘ユニットによって占められたいずれかのリエージュ [Liege] ヘクスから構成されます。

連合軍 [ALLIED]：連合軍の補給源は、西、南、北のマップ端に導かれているいずれかの道路と、いずれかの支配下リエージュ [Liege] ヘクスから成ります。

1 2. 4 非補給下 [Out of Supply]



補給源まで補給路をたどることができないユニットは、その次の補給フェイズになるまで非補給下と見なされます。これらのユニットを識別するため、非補給下マーカーが提供されます。

非補給下の影響 [EFFECT OF OUT OF SUPPLY]：非補給下のユニットは、その攻撃のための戦闘戦力と許容移動力が半減され（端数切上げ）、耐久力が1だけ減少します。砲兵は、この状態のときに攻勢地上支援を提供できません。非補給下のユニットは、陣地又は要塞を構築できず、橋梁の爆破試み又は建設ができません。

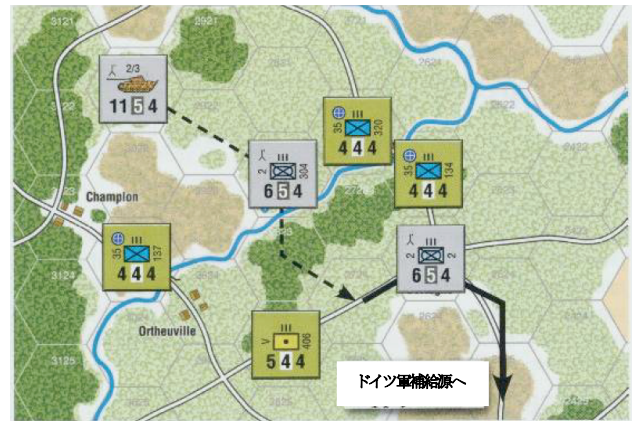
1 2. 5 航空補給 [Air Drops]

連合軍プレイヤーは、航空補給を受け取るためにマップ上の1つ又は複数のヘクスを選択できます。航空補給は、連合軍の航空支援が使用可能なターンにのみ、ドイツ軍プレイヤー・ターンの相互補給フェイズ中に実施されます。未使用の各航空機ユニットは、1航空補給を実行できます。ヘクス内に航空補給マーカーを置くことにより、航空補給を示します。指定されたヘクス内の全連合軍ユニットは、次のドイツ軍ターンの相互補給フェイズになるまで「補給下」と見なされます。

1 2. 6 ドイツ軍の補給欠乏 [German Supply Shortage]

解説：戦闘が進捗するに従い、ドイツ軍は自軍機械化ユニットに補給を輸送する困難の増大を経験しました。

ルール [RULE]：20 日 AM に開始して、各ゲーム・ターンの残りについて、ドイツ軍プレイヤーは補給欠乏についてサイを振らなければなりません。補給欠乏は、各ドイツ軍プレイヤー・ターンの相互補給フェイズ中に、サイを振ることによって判定されます。1 又は2の結果では、非補給下のユニットはありません。その他の結果では、ドイツ軍プレイヤーはゲーム・マップ上に位置する補給欠乏表 [Supply Shortage Table] を参照して再びサイを振らなければなりません。指定されたユニットは、そのゲーム・ターンについて非補給下と見なされます。



例：ドイツ軍装甲ユニットは、道路まで4ヘクスをたどれるので補給下です。非道路部分は、いかなるタイプの地形も通過でき、非橋梁河川ヘクスを越えることができます。補給をたどる目的において、友軍ユニットが敵 ZOC を打ち消し、砲兵ユニットが ZOC を持たないことに注意してください。

1 3. 橋梁 [BRIDGES]

「くそったれの工兵め！」

ーパイパー、スターグロー近郊の爆破された橋梁に到着後。

1 3. 1 橋梁爆破 [Bridge Demolition]



どちらのプレイヤーも、橋梁爆破を試みることができます。橋梁爆破の試みは、各友軍戦闘フェイズの終了時に発生し、マップ上に記載された橋梁爆破表 [Bridge Demolition Table] を使用して解決されます。プレイヤーは、友軍戦闘フェイズ毎、橋梁毎に、一度のみ試みを行うことができます。

制限 [RESTRICTIONS]

- ・12月16日 AM と16日 PM ゲーム・ターンに、連合軍プレイヤーによる橋梁爆破は認められません。
- ・橋梁爆破は、もしも敵ユニットが橋梁に隣接するか又は1ヘクス以内におり、友軍ユニットが橋梁ヘクスサイドを含んでいるヘクスを占める場合에만、試みることができます。
- ・機械化又は非機械化ユニットのみが橋梁破壊を試みることができ、砲兵ユニットと指揮官ユニット（ルール24）は、橋梁爆破を試みることができません。
- ・非補給下のユニットは、橋梁爆破を試みることができません。

手順 [PROCEDURE]：橋梁への敵ユニットの近接は、表のどのコラムを使用するかを判定します。もしも敵ユニットが橋梁ヘクスサイドから1ヘクス離れていると、4以下のサイの目で橋梁は爆破されます。もしも敵ユニットが間に橋梁を挟んで友軍ユニットに隣接すると、3以下のサイの目で橋梁は爆破されます。



例：連合軍戦闘フェイズの終了時で、連合軍プレイヤーはいくつかの橋梁を爆破することに決めます。彼は「A」の橋梁を1～3で爆破でき、「B」の橋梁は1～4で爆破できます。「C」の橋梁は、橋梁ヘクスサイドに隣接する橋梁爆破ユニットがいないので、爆破できません。

1 3. 2 爆破された橋梁 [Blown Bridges]

橋梁地点の上に爆破橋梁マーカーを置きます。両プレイヤーは、爆破橋梁を非橋梁ヘクスサイドとして扱わなければなりません。補給道路は、河川を越えてたどりません。

開始時の状況 [AT START SITUATION]：以下の橋梁は、プレイの開始時に爆破されていると見なされます。：1424、1129、0533。

1 3. 3 橋梁の再建 [Rebuilding Bridges]

橋梁は、どちらかのプレイヤーによって、元の橋梁位置に再建できます。橋梁は、戦闘師団に付属した特殊工兵ユニットによって再建されました。機械化と非機械化ユニットのみが橋梁を再建でき、砲兵ユニットと指揮官ユニットは橋梁を再建（容易に建設）できません。橋梁を再建しているユニットは、補給下でなければならず、橋梁ヘクスサイドに隣接してターンを開始しなければならず、戦闘に参加できません。これらのユニットを識別するため、橋梁建設マーカーが用意されています。もしも同じターンの橋梁建設フェイズ中に、河川の対岸が敵ユニットから解放されていると、建設ヘクス内のいかなる友軍ユニットも河川を越えて前進し、停止できます。橋梁を完成させるため、要求された前進は建設しているユニットを含まなければならず、同じ又は異なる敵ユニット（たち）の ZOC から ZOC へと実行できます。橋梁は、いまや再建されたと思なれます。

1 3. 4 ドイツ軍の架橋装備制限 [German Bridging Equipment Limits]

ドイツ軍プレイヤーは、最大8つの橋梁を再建できます。

1 4. 予備 [RESERVES]



1 4. 1 ユニットの予備状態に置く

[Placing Units in Reserve]

各プレイヤー・ターンの開始時、マップ上で補給下のいずれかの機械化ユニットは、予備マーカーを置くことにより、「予備状態」にあることを宣言できます。予備ユニットは、移動フェイズに移動できず、又は戦闘フェイズに戦闘を実施できません。



1 4. 2 ユニットの予備からの解放

[Reserving Units from Reserve]

全ての戦闘後、いかなる予備ユニットも自身の完全移動値を使用して突破移動を実施できます。この突破移動の後に、戦闘は実行できません。

1 4. 3 予備状態の喪失 [Losing Reserve Status]

もしも予備ユニットが機械化突破フェイズ中に移動するか、又は予備状態のユニットが敵ユニットに隣接した瞬間に予備マーカーが取り去られ、ユニットはもはや予備状態と見なされません。

1 5. 初期奇襲 [INITIAL SURPRISE]

「しかし、この畜生どもは、どこでこんな強い力を得たのだ？」

—オマール N. ブラッドレイ 将軍

解説：ドイツ軍の攻勢は、完全に連合軍の不意を突きました。ドイツ軍の無線妨害の結果として、情報と事前に計画された砲撃目標が錯綜し、初期攻撃の重圧によって混乱が巻き起こりました。この状況を反映するため、以下の条件が有効です。

1 5. 1 奇襲シフト [The Surprise Shift]

16 日 AM におけるドイツ軍の全ての攻撃は、CRT 上で右へ1 コラム有利なシフトを受けます。

1 5. 2 連合軍の移動制限 [Allied Movement Restrictions]

16 日 AM ターン、連合軍ユニットは移動のための能力が制限されます。ドイツ軍 ZOC 内でゲームを開始した連合軍ユニットのみが、その完全な許容移動力で移動するための資格を持ちます。連合軍の砲兵ユニットは1の許容移動力を持ち、米第2歩兵師団のユニットは4の許容移動力を持ち（古参のため）、その他の連合軍非砲兵ユニットで、ドイツ軍 ZOC 内でゲームを開始しなかったものは、2の許容移動力を持ちます。16 日 AM ターンの戦闘後前進の目的において、全ての連合軍ユニットは、その完全な許容移動力を持つ

と見なされます。12 月 16 日 PM ターンから開始して、全ての連合軍ユニットは、通常に移動できます。

1 5. 3 連合軍の砲兵制限 [Allied Artillery Restrictions]

連合軍の砲兵は1の許容移動力を持ち、16 日 AM ターンに攻勢地上支援の射撃ができません。もしもドイツ軍ユニットが前進して連合軍の砲兵ユニットに隣接すると、その完全な許容移動力で自由に移動できます。

1 5. 4 橋梁爆破制限 [Bridge Demolition Restrictions]

16 日 AM と 16 日 PM ターンに橋梁破壊を試みることができる連合軍ユニットはありません。

1 5. 5 ドイツ軍の移動制限 [German Movement Restrictions]

第1SS装甲軍団（第1SS、第12SS、第150装甲旅団）は、緒戦で攻撃への参加を妨げられます。これらは、達成された突破口を拡大することが期待されました。これらのユニットは、16 日 AM ターン中に移動できません。



1 5. 6 ドイツ軍の初期補給 [Initial German Supply]

全てのドイツ軍ユニットは、最初の4ゲーム・ターンについて補給下と見なされます。この期間中に非補給下マーカーが置かれるドイツ軍ユニットはありません。

1 5. 7 交通渋滞 [Traffic Jams]

出発地点の渋滞のため、16 日 AM ターンにドイツ軍機械化ユニットは許容移動力が1だけ減少します。予備状態に置かれるドイツ軍機械化ユニットはありません。16 日 AM ターンの戦闘後前進の目的において、ドイツ軍の機械化ユニットはその許容移動力が1MPだけ減少し、CRTによって要求されたヘクス数を超えて戦闘後前進できるドイツ軍機械化ユニットはありません。ドイツ軍ユニットは、登場序列カード上のセットアップ位置によって定義された、それぞれの軍展開エリアに面している連合軍ユニットのみを攻撃できます。16 日 PM ターンから開始して、ドイツ軍プレイヤーは機械化ユニットを予備状態に置くことができ、いかなる連合軍ユニットも自由に攻撃できます（5.4 項の軍境界線の制限内で）。

例：開始時の移動で、第5装甲軍のユニットは、第28師団第110連隊と第14機甲騎兵（含む）間のユニットのみを攻撃できます。第6装甲軍のユニットは、第14機甲騎兵と第102機甲騎兵（含む）間のユニットのみを攻撃できます。第7軍のユニットは、第4師団第12連隊と第28師団第109連隊（含む）間のユニットのみを攻撃できます。

1 6. 増援 [REINFORCEMENTS]

「キリストのように、寺院を浄化したまう」

—英軍将校がモントゴメリー元帥の登場をホッジス将軍の司令部へ語っている。

1 6. 1 増援が登場する時と場所 [When and Where Reinforcements Enter]

増援は、プレイヤーの登場序列カードに従い、指定された日付にゲームへ登場できます。各増援グループは、登場時期の隣に列記された文字コードを持ち、マップに登場できる道路又は複数道路を示しています。登場序列カードは、増援がプレイに登場することを許される前に獲得される一定の地勢目標を規定するかもしれません。

1 6. 2 封鎖された登場ヘクス [Blocked Entry Hexes]

もしも指定された全ヘクスが敵ユニット又はそのZOCsによって封鎖されたら、増援は遅延でき（16.3）又は敵ユニットとそのZOCsから解放された最寄りのマップ端ヘクスへ進入できます。増援は、敵 ZOC 内でゲームに登場できますが、停止してそれ以上移動できません。

1 6. 3 増援の遅延 [Delayed Reinforcements]

プレイヤー諸氏は、後のターンになるまで、新たなユニットの到

着を遅延させることができます。もしもプレイヤーが増援の遅延を選択したら、これらは登場するために予定された同じマップ端に沿って、箱入り文字を含んでいるいずれかの道路上でプレイに投入できます。

1.6.4 登場コスト [Entry Cost]

マップに登場しているユニットは、進入する最初のヘクス内で、少なくとも完全な1移動ポイントを消費することにより、それを行うことができます。

1.7. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

「もしも我々がムーズ川に到達したら、跪いて神に感謝しなければならない。言うまでもなく、アントワープを目指すのだ！」
—フオン・ルントシュデット元帥

16日 AM ターンから 26日 PM ターンを通してのキャンペーン・ゲームのプレイについての勝利条件は、以下のとおりです。

1.7.1 ドイツ軍の戦略的勝利 [German Strategic Victory]

ドイツ軍プレイヤーは、もしも少なくとも補給下の1ユニットを3つの町（バストーニュ [Bastogne]、サン・ヴィット [St. Vith]、マルシェ [Marche]）のそれぞれに持ち、合計6個の補給下の機械化ユニット、内2個は装甲（装甲師団に相当）を、ムーズ川よりも西でマップの西端又北端のいずれかの道路ヘクスから退出させたら、戦略的勝利で勝ちます。ドイツ軍プレイヤーがこれを達成した瞬間に、ゲームは終了します。

注釈：6個未満の補給下の機械化ユニットが退出しても、ドイツ軍プレイヤーに他の勝利レベルの資格を与えません。

1.7.2 ドイツ軍の戦術的勝利 [German Tactical Victory]

ドイツ軍プレイヤーは、もしもゲーム終了時に、補給下の3機械化ユニット、内1個は装甲（装甲師団に相当）を、ヴィルレー [Vireux]（ヘクス 5223）町の北でムーズ川を渡らせ、少なくとも1個の補給下のドイツ軍ユニットが3つの町（バストーニュ [Bastogne]、サン・ヴィット [St. Vith]、マルシェ [Marche]）の少なくとも2つにいたら戦術的勝利で勝ちます。

1.7.3 引き分け [Draw]

ゲームは、もしもゲーム終了時に、ドイツ軍プレイヤーが少なくとも1個の補給下のユニットを、3つの町（バストーニュ [Bastogne]、サン・ヴィット [St. Vith]、マルシェ [Marche]）の少なくとも2つに持ち、少なくとも1個の補給下の機械化ユニットを（1）ヴィルレー [Vireux]（ヘクス 5223）町の北でムーズ川を渡らせ、又は（2）ヴィルレー [Vireux]（ヘクス 5223）町の北、ラメ [Rame]（ヘクス 3204）村の南でムーズ川から1ヘクス以内に持つと引き分けです。

1.7.4 連合軍の戦術的勝利 [Allied Tactical Victory]

歴史的な結果。ゲーム終了時に、連合軍プレイヤーがドイツ軍の勝利と引き分けの両条件を妨げると。

1.7.5 連合軍の戦略的勝利 [Allied Strategic Victory]

連合軍プレイヤーがドイツ軍の勝利と引き分けの両条件を妨げ、ゲーム終了時にドイツ軍ユニットがバストーニュ [Bastogne]、マルシェ [Marche]、ウーファリーズ [Houffalize] 内にいない。

1.7.6 勝利段階のシフト [Victory Level Shift]

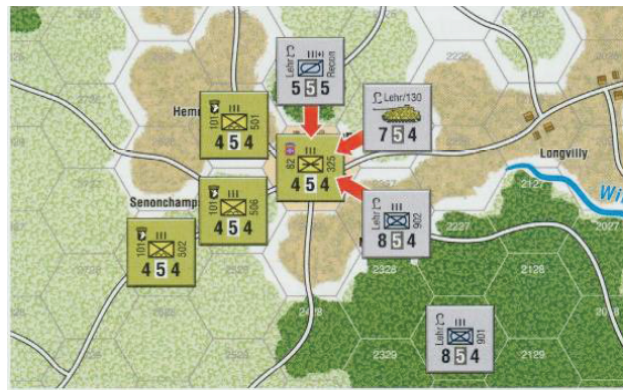
ドイツ軍プレイヤーが48以上の連合軍ユニットの除去に成功したら、勝利段階はドイツ軍プレイヤー有利に1段階シフトします。連合軍プレイヤーが12以上のドイツ軍機械化ユニットの除去に成功したら、勝利段階は連合軍プレイヤー有利に1段階シフトします。ドイツ軍の損失を判定する際に、除去された各装甲ユニットは2個機械化ユニット相当が除去されたものと見なします。

選択ルール

1.8. 側面攻撃と連携防御（同一師団効果）

[FLANKING ATTACK AND CO-ORDINATED DEFENSE (DIVISIONAL INTEGRITY)]

攻撃している一定の師団が側面攻撃に参加していると、-1のサイの目修正が適用されます。防御している一定の師団が攻撃されると、+1のサイの目修正が適用されます。



例：装甲教導は、4つの構成ユニットの3つが攻撃に含まれているので、側面攻撃ボーナスの資格を持ちます。第101空挺は5のERを持つ連合軍師団で、少なくともその4つの構成ユニットの3つが師団の少なくとも他の1つに隣接しているため、連携防御からの特典を受けます。

1.8.1 側面攻撃 [Flanking Attack]

1つのヘクスを占めている防御ユニットが3つのヘクスから、又は2つの非隣接ヘクスから攻撃されているとき、もしも1個ドイツ軍機械化師団からの3ユニット、又は5あるいは6のERを所持する1個連合軍師団からの3ユニットが攻撃に参加すると、戦闘結果のサイの目から1が差し引かれます。攻撃している師団の全ユニットは、同じヘクスを占めることができますが、強制はされません。

1.8.2 連携防御 [Coordinated Defense]

ドイツ軍の機械化師団又は連合軍の師団の、5あるいは6のERを持つ少なくとも3つのユニットが一緒にスタックするか、又は各ユニットがその師団の他のユニットの少なくとも1つに隣接しているとき、これらのユニットを1つ以上含んでいるヘクスに対する攻撃について、戦闘のサイの目に1が加えられます。

1.8.3 制限 [Restrictions]

- もしもこれらの師団のいずれかのユニットが衝撃下 (21.3) か又は非補給下であると、同一師団効果ボーナスは認識できません。
- 戦闘毎の同一師団効果の最大サイの目修正は、+1又は-1です。

ボーナスの打消し [CANCELING THE BONUS]：要塞とムーズ川越えの攻撃は、攻撃側の側面攻撃ボーナスを打消します。もしも攻撃側と防御側の両者が同一師団効果を所持すると、陣地又はムーズ川ヘクスサイドの存在にかかわらず、修正は適用しません。

1.9. SS 装甲恐慌 [SS PANZER SCARE]

解説：戦闘の序盤において、攻撃しているSS装甲ユニットは米軍兵士に重大な心理的影響を与えました。恐ろしいティーガー戦車（しばしばパンター戦車と混同されました）、屈強なSS兵士の名声、ときには戦闘で向こう見ずに身を任せることの組み合わせが戦闘の天秤を傾けました。

ルール [RULE]：16日 AM から 17日 PM ターンを通して、SS装甲連隊（又はSS装甲大隊、ルール36を参照）が含まれる攻撃の戦闘が宣言された後、ドイツ軍プレイヤーはCRT上で右への1シフトが起きるかどうかに判定するため、サイを振ります。このサイ振りは、米軍プレイヤーが支援している砲兵と／又は航空機の宣言後に実施されます。サイの目を防御ユニットの最高ERと比較します。もしもサイの目がER以上であると、右への1シフトが起きます。攻撃に含まれるSS装甲連隊（又は大隊）の数にかかわらず、攻撃毎

に最大で一度のサイ振りを試みることができます。

例：17日 AM ターン、第12SS 装甲連隊が米第2歩兵師団の第9連隊を攻撃します。5又は6のサイの目は、CRT上で右への1シフトの結果です。

20. 損耗 [ATTRITION]

解説：戦闘が進捗するに連れて、戦闘ユニット、特に機械化は疲労と機械的故障を被るようになりました。

ルール [RULE]：21日 AM ターンから開始して、5日間（10ターン）以上イン・プレイにあった機械化の攻撃ユニットは、戦闘損耗を受けます。CRT上でアスタリスクを含む戦闘結果の攻撃で、攻撃側は戦闘損失を要求されます。戦闘損失は、機械化ユニットに適用しなければなりません。この戦闘損失を、すでに減少したユニットに適用できるケースはありません。もしも攻撃している全ての機械化ユニットが減少状態か、又は攻撃している全ユニットが非機械化であると、この結果を無視します。

21. 弾幕砲撃 [BOMBARDMENTS]

21.1 概略 [In General]

攻撃側は、弾幕砲撃が防御側に衝撃を与えることを期待して、戦闘フェイズの地上攻撃直前に、防御している地上ユニットを弾幕砲撃するために自軍砲兵を使用できます。弾幕砲撃に使用された砲兵は、同じゲーム・ターンに攻勢地上支援を提供できません。防御している砲兵は弾幕砲撃できず、弾幕砲撃を受けている友軍ユニットを支援できません。

21.2 手順 [Procedure]

弾幕砲撃を行うためには、最少で2つの軍団砲兵ユニット又は2つのロケット砲ユニットが必要です。弾幕砲撃はCRTを使用せず、代わりに弾幕砲撃プレイヤーは、弾幕砲撃ヘクス内の各敵ユニットについてサイを1つ振ります。もしも結果が防御しているユニットの耐久力よりも高ければ、ユニットは「衝撃下」[shocked]です。衝撃下のユニットを識別するため、衝撃マーカーが用意されています。

サイの目修正 [DIE ROLL MODIFIERS]：もしも4つの砲兵ユニット（いずれかの組合せの）が同じヘクスを弾幕砲撃したら、弾幕砲撃のサイの目に+1のサイの目修正を適用します。4つを超える砲兵ユニットによる弾幕砲撃は、追加の特典を与えません。敵の要塞を弾幕砲撃しているときは、-1のサイの目修正を適用させます。

例：ドイツ軍プレイヤーは、ディナン [Dinant] にいる補給下で4のERを持つ米軍歩兵ユニットを、3つの軍団砲兵と1つのロケット砲ユニットで弾幕砲撃しています。4のサイの目は、両方のサイの目修正を互いに打消します。米軍歩兵ユニットは、サイの目がユニットの4のERを超えなかったため、衝撃下になりません。

制限 [RESTRICTIONS]：弾幕砲撃を受けるヘクスは、攻撃している砲兵ユニットの射程内で、友軍が占めるヘクスに隣接していなければなりません。また、同じ戦闘フェイズで、後に攻撃されなければなりません。砲撃は、当該戦闘フェイズ中に、特定ヘクスに対して一度のみ実施できます。

21.3 衝撃の影響 [Effects of Shock]

衝撃下のユニットは、そのERが1だけ減少し、その戦闘値が半減します（端数切上げ）。衝撃下のユニットは、移動攻撃 [Angriff attacks]（ルール21）を実施できません。要塞を占めていない衝撃下のユニットは、友軍指揮官ユニットの存在にかかわらず、もしも戦闘フェイズにCRTによって退却を要求されたら、退却しなければなりません。指揮官ユニット（ルール24）は、衝撃下になり得ません。衝撃マーカーは、友軍プレイヤーのターン終了時に取り去られます。

22. 航空妨害への挑戦 [CHALLENGING AIR INTERDICTION]

22.1 手順 [Procedure]

ドイツ軍の機械化ユニットは、追加の完全2移動ポイントを消費して停止することにより、妨害下の森道路ヘクスへ進入できます。もしも機械化ユニットが道路移動率を使用して妨害下ヘクス内へ移動して進入又は通過することを望むと、妨害に挑戦しなければなりません（22.2）。

22.2 妨害への挑戦 [Challenging the Interdiction]

挑戦しているユニットが妨害下の森道路ヘクスへ進入するために道路移動コストを消費した後、サイを振ります。1又は2のサイの目で、ユニットは1ステップ損失を受け、妨害下ヘクス内で停止しなければなりません。3又は4のサイの目で、ユニットは妨害下ヘクス内で停止しなければなりません。5又は6のサイの目で、ユニットは道路移動率で移動を継続できます。もしも移動フェイズ終了時に、失敗した挑戦がスタッキング限度を破る結果になると、超過スタックした挑戦ユニットは除去されなければなりません。

23. 「Angriff aus der Bewegung」（移動攻撃）

[ATTACK ON THE MOVE]

「我々は全砲で射撃しながら進み、敵が照準をつける前に通過しました」
—チャールズ・ボーゲル中尉、シャーマン戦車「コブラキング」内で

解説：しばしば装甲ユニットは、友軍歩兵が敵を拘束するか注意を引く間に、敵の防御拠点の迂回を試みました。この試みには、重要な連携と、ある程度攻撃側の口実が要求されました。

23.1 移動攻撃の資格 [Angriff Attack Eligibility]

補給下のドイツ軍又は連合軍のユニットは、もしも以下の条件を満たすと、2対1以上の戦闘比で移動攻撃を試みることができます。

- ・攻撃しているユニットは、5以上のERを所持する、少なくとも1つの機甲／装甲ユニット（シルエットを持つ）を含まなければなりません。
- ・攻撃側は、2対1以上の戦闘比を持たなければなりません。防御側が防御地上支援を投入し、結果的に戦闘比が2対1未満になると、戦闘は標準 CRT を使用している非移動攻撃として実施されなければなりません。
- ・移動攻撃は、交戦戦闘の再戦闘で選択できません。
- ・移動攻撃は、16日 AM ゲーム・ターン中に実施できません。

23.2 手順 [Procedure]

この戦術を使用する意図は、戦闘の解決前に宣言されなければなりません。攻撃側は、特別な移動攻撃表を使用します。全てのサイの目修正とコラム・シフトは、適用します。

最大戦闘比 [MAXIMUM ODDS]：防御側の CRT シフトとサイの目修正に先立つ攻撃側の CRT シフトとサイの目修正のシークエンスのため、森又は破碎地形内の防御側に対する移動攻撃は、3対1の戦闘比を超過できません。

制限 [RESTRICTIONS]：

- ・ユニットは、同じ戦闘フェイズの移動攻撃の前に、弾幕砲撃（ルール21）を受け得ません。
- ・衝撃下のユニット（21.3）は、移動戦闘に参加できません。
- ・どちらのプレイヤーも、移動攻撃に航空機を投入できません。
- ・移動攻撃の後に前進しているユニットは、移動フェイズ中に移動していなかったのではない限り、非橋梁河川ヘクスサイドを越えることができません。

23.3 結果 [Results]

防御しているユニットは、移動攻撃で決して退却又はステップの損失を強制されません。移動攻撃の前進は、攻撃している機械化ユニットに、その攻撃で防御しているユニットのヘクス又はそのZOC内を除く、いかなる方向へも前進することを認めます。移動攻撃の後に前進している機械化ユニットは、河川ヘクスサイドを含む、全ての移動、航空妨害、前進制限に従わなければならず、最初の敵ZOCに進入した瞬間に停止しなければなりません。攻撃している非機械化ユニットは全く前進できず、少なくとも攻撃している1つの歩兵ユニット又は機械化歩兵ユニットは、防御しているユニット（たち）に隣接させて留めなければなりません。

24. 指揮官ユニット [LEADER UNITS]

「私が扱った最も興味深く、特異な戦闘の1つだった」
—サー・バーナード・ロウ・モントゴメリー元帥

注釈：これは、基本ゲームの予備ルールと置き換えます。

解説：指揮官ユニットは、様々な軍と軍団の指揮官とその幕僚団をあらわします。彼らは、戦闘へ影響を与え、予備を派遣する能力を持ちます（3頁のイラストを参照）。

2.4.1 指揮官の影響力 [Leader's Influence]

指揮官の影響力とは、指揮官がいずれかのプレイヤーのターンに影響を与えることができる戦闘の数です。

2.4.2 指揮官の範囲 [Leader's Range]

指揮官の範囲は、指揮官からユニットまでの、ヘクス単位の連絡線をあらわします。連絡線は、いかなるタイプの地形も通してたどることができますが、友軍ユニットによって占められていない限り、敵 ZOC を通してたどることはできません。

2.4.3 指揮官ユニットの特性 [Properties of Leader Units]

指揮官は、機械化又は非機械化ユニットとして、いつでも2つのタイプの間を変換しながら移動できます。指揮官は、スタッキング限度についてカウントしませんが、唯一の例外として、1つのみの指揮官が特定ヘクスを占めることができます。指揮官は、友軍の攻撃ユニットとスタックしたときに戦闘後前進できます。指揮官ユニットは、戦闘損失を満たすために選択できます。指揮官は、ZOC や戦闘戦力を持たず、もしも単独で敵 ZOC 内のヘクスにいと、直ちに除去されます。

2.4.4 戦闘能力 [Combat Capability]

衝撃下になく（又は衝撃下で要塞を占めている）、友軍指揮官ユニットの範囲内にある（2.4.2）いずれかの戦闘ユニットは、退却する代わりに戦闘損失を受けることができます。もしもプレイヤーが指揮官の影響力を及ぼすことを選択すると、退却義務全体を戦闘損失によって満たさなければなりません。退却するヘクスの数は、ステップ損失と退却ヘクスの間で分割できません。戦闘に参加したものの、指揮官の範囲内でないユニットと、要塞を占めていない衝撃下ユニットは、退却しなければなりません。指揮官の影響力は、攻撃中に使用でき、再び防御中に使用できます。

例：

1. バストーニュ [Bastogne] の要塞化された町を占めているユニットのスタックが、1D2 の戦闘結果を受け、友軍指揮官ユニットの範囲内にいます。スタックは、強制的な1戦闘損失を受けなければならず、加えて、その場に留まり追加の2戦闘損失を受けるか、又は2ヘクス退却することを選択できます。

2. 強制的なステップ損失は、いずれかの防御ユニットから出すことができます。いかなる衝撃下ユニットも2ヘクス退却しなければならず、一方で非衝撃下ユニットと要塞を占めている衝撃下のユニットは、もしも友軍指揮官の範囲内にあると、2損失を吸収することによりその場に留まることができます。

2.4.5 予備 [Reserves]

ユニットを予備状態に置く [PLACING UNITS IN RESERVE]：以下の友軍指揮官ユニットの1つは、予備ユニットを解放するため、機械化突破移動フェイズの開始時に同じヘクスを占めていなければなりません。：マントイフェル [Manteuffel]、パットン [Patton]、コリンズ [Collins]。残っている指揮官も予備を解放できますが、移動しておらず、解放する機械化ユニットと同じヘクス内で友軍プレイヤー・ターンを開始した場合のみです。パイパー装甲連隊と総統警護旅団 (Fuh Es) は、指揮官の随伴なしで予備から解放できます。この例外は、その指揮官であるヨッヘン・パイパーとオットー・レイマーそれぞれの積極性と独立した戦術主導権の発露を反映します。



移動済カウンター [MOVED COUNTERS]：移動した指揮官ユニットを示すため、カウンター内容物内に3つのドイツ軍移動済マーカーが提供されています。

手順 [PROCEDURE]：全ての戦闘後、いかなる予備の機械化ユニットとそれを解放した指揮官も、その完全な移動値を使用して突破移動を実施できます。指揮官ユニットは、予備ユニットに随伴する必要はなく、前の移動フェイズ中に移動していない場合にのみ、突破移動を実施できます。この突破移動の後、戦闘は実行できません。

予備状態の喪失 [LOSING RESERVE STATUS]：いつでも、予備状態のユニットが敵ユニットに隣接すると、予備マーカーを取り去り、ユニットはもはや予備状態と見なされません。指揮官ユニットのみが、機械化ユニットを予備から解放できます。ドイツ軍の指揮官ユニットが除去されたら、適切な軍の機械化ユニットからいかなる予備マーカーも直ちに取ります。

モントゴメリー [MONTGOMERY]：モントゴメリー指揮官は、戦闘に影響をもたらすことができ、どちらの連合国籍の予備も派遣できます。その他の連合軍指揮官は、自国籍のユニットのみをそうすることができます。

2.4.6 ドイツ軍指揮官の制限 [German Leader Restrictions]

ドイツ軍の指揮官ユニットは、自身の軍に所属している機械化ユニットのみの予備を解放できます。ドイツ軍の機械化増援は、登場のターンに、ドイツ軍の3つの軍の1つに付属していることを宣言しなければなりません。ただし、ドイツ軍の指揮官ユニットは、軍の提携にかかわらず、範囲内のいずれかの戦闘に影響を及ぼすことができます。ドイツ軍の指揮官ユニットは、同じ軍に所属している機械化ユニットの境界制限に留まることを強制されます。

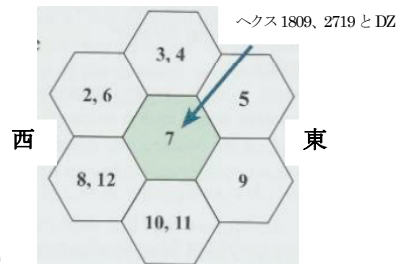
2.5. 燃料集積所 [FUEL DUMPS]

「彼らは、我々を枯らせるため、その装甲部隊を故意に犠牲にしている！」
—ヘスラー大佐。BATTLE OF THE BULGE ワーナー・ブラザーズ

2.5.1 隠匿燃料集積所 [Hidden Fuel Dumps]

ゲーム開始時、連合軍プレイヤーは2つの隠匿燃料集積所の位置を決定しなければなりません。1つはヘクス 1809（フランコルシャン [Francorchamps]）付近、1つはヘクス 2719（サムレー [Samree]）付近です。各燃料集積所について、密かにサイを2つ振ります。サイコロの合計を使用し、次に燃料集積所の位置を判定するため、燃料集積所マトリクス（右）を参照します。紙片に位置を記録します。

燃料集積所と VdH
降下マトリクス



例：もしもフランコルシャン燃料集積所について2又は6が振られたら、集積所はヘクス 1909 内に置かれます。

2.5.2 捕獲 [Capture]

ドイツ軍ユニットが燃料集積所ヘクスに進入した瞬間に、補給線が燃料集積所からマップ東端にたどることができれば、連合軍プレイヤーはその位置を宣言しなければならず、燃料集積所は捕獲されたと見なされます。フランコルシャンの燃料集積所が捕獲されたら、第6装甲軍のユニットへ適用可能な燃料欠乏表上のいかなるサイの目も無視されます（サイを振りません）。サムレー燃料集積所が捕獲されたら、第5装甲軍のユニットへ適用可能な燃料欠乏表上のいかなるサイの目も無視されます（サイを振りません）。もしも両方の燃料集積所が捕獲されたら、ドイツ軍プレイヤーはゲームの残りについて燃料欠乏表でサイを振る必要がありません。燃料集積所の位置は、ドイツ軍ユニットが燃料集積所ヘクス内へ移動する瞬間に明らかにならなければなりません。ドイツ軍ユニットがそのヘクスまでドイツ軍の補給線をたどれるまでは、捕獲したと見なされません。いったん捕獲されたら、燃料集積所は相手側のプレイヤーによって奪回され得ます。

2.5.3 破壊 [Destruction]

連合軍が占領する燃料集積所にドイツ軍ユニットが隣接する瞬間、連合軍プレイヤーは燃料集積所の位置を宣言し、破壊のためにサイを振る選択肢を持ちます。いずれかの補給下又は非補給下の連合軍地上ユニットは、燃料集積所の破壊を試みることができます。もしも連合軍プレイヤーが燃料集積所を爆破する最初の機会を辞退すると、次の機会は次の連合軍戦闘フェイズの終了時に起きます。ター

ン毎、燃料集積所毎に、一度の破壊の試みを実行できます。1、2、3のサイの目で、集積所は破壊されます。燃料集積所ヘクスは、連合軍が占め、敵が隣接ヘクスを占めていなければならず、その位置は破壊のサイ振りの試みの前に明らかにされます。

26. 降伏 [SURRENDER]

「ふざけるな！」

ーバスターニューで降伏を要求したドイツ軍へのマッコーリフの返答

ルール [RULE]: 17 日 AM ゲーム・ターンから開始する各ターンに、非補給下と判定され、しかも隣接ヘクス内の敵 ZOCs によって包囲されている、修正前に3以下の ER を所持するユニットは、サイが振られます。もしも「6」が振られたら、各影響下ユニットは「降伏」したと見なされる1ステップを失います。完全戦力のユニットはその減少戦力面に裏返され、減少戦力のユニットはプレイから取り去られます。これらのサイ振りは、友軍の移動や戦闘の前に行われます。非補給下ユニットのヘクスに、修正前に4以上の ER を持つ1つ以上のユニットを含むと、そのヘクス内のユニットは降伏を受けません。

27. パイパーとスコルツェニー [PEIPER AND SKORZENY]

「みんな、遥かなるティベラリだ！」

ーヨッペン・パイパー中佐から第285野戦砲兵観測大隊B中隊の捕虜たちへ

解説: カンプフグルッペ・パイパーと、スコルツェニー大佐の指揮下にある第150装甲旅団は、特殊能力を持ちます。パイパーの部隊は、兵士5000名、戦車100両(40両以上のティーガーを含む)、装甲擲弾兵と自走砲各1個大隊、自動車化高射砲大隊、戦闘工兵大隊、装甲搜索大隊を持つ強力なものでした。第150装甲旅団は、米軍第5機甲師団の部隊に偽装し、捕獲した米軍戦車と車両を一部装備していました。それは、第6装甲軍の攻撃によって引き起こされた混乱に乗じて、連合軍の戦線をすり抜けることを意図していました。

27.1 カンプフグルッペ・パイパー [Kampfgruppe Peiper]

17 日 AM ゲーム・ターンについてのみ、カンプフグルッペ・パイパーは、以下の特典を受け取ります。:

- ・移動フェイズに敵 ZOCs と航空妨害を無視できます。
- ・もしも予備状態に置かれたら、航空妨害を無視でき、突破移動中に敵 ZOCs の無視を試みることができます。これは、敵 ZOC を通過して移動するための各試みについてサイを1つ振ることによって行われます。1、2、3のサイの目で、試みは成功です。4、5、6のサイの目で試みは失敗し、カンプフグルッペはその移動を終了しなければなりません。
- ・もしも予備状態に置かれたら、全ユニットの突破移動完了後に攻撃できます。攻撃は、友軍の航空支援又は友軍の砲兵支援なしで、隣接するいずれかの敵ユニット(たち)に対して、パイパー・ユニット単独で実施しなければなりません。攻撃は、適用可能な全てのサイの目修正と CRT シフトで、通常に実施されます。この攻撃の戦闘後前進中のいかなるときにも、あなたは残っている未使用の前進ヘクスを移動ポイントに変換し、連結している道路ヘクスを通して、道路移動率でカンプフグルッペ・パイパーを移動させることができます。

例: ヘクス 1211 から、パイパーはヘクス 1311 内の減少連隊を攻撃します。結果は1D3です。パイパーはヘクス 1311 へ前進し、次に道路に沿って8ヘクス前進できます。

27.2 第150装甲旅団 [Panzer Brigade 150]

16 日 PM から18 日 PM を通してのいずれか1ゲーム・ターンに、第150装甲旅団は敵 ZOCs の無視を試みることができます。これは、敵 ZOC を通過して移動するための試みについてサイを1つ振ることにより、一度のみ行うことができます。1、2、3のサイの目で、試みは成功です。その他の目で試みは失敗し、ユニットはその移動を終了しなければなりません。成功した「スコルツェニー蛇行」[Skorzeny Sneak] は、ドイツ軍の移動フェイズ又はドイツ軍の機械化突破フェイズのどちらかで起こり得ます。戦闘後前進中は起こり得ず、最初の連合軍 ZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません。

28. 連合軍内の連携 [INTER-ALLIED COOPERATION]

「今日ここで、我々はドイツ軍を叩くことになる！」

ーリッジウェイ将軍の1944年12月24日の命令

28.1 英軍の移動制限 [British Movement Restriction]

11/29 機甲旅団とモントゴメリー指揮官は、ムーズ川を渡ることができる唯一の英軍ユニットです。

28.2 スタッキング制限 [Stacking Restriction]

モントゴメリー指揮官を除く英軍と米軍のユニットは、任意に一緒にスタックできません。

28.3 戦闘罰則 [Combat Penalty]

連合軍内の作戦連携が困難であったため、米軍と英軍非指揮官ユニットの両者を含むいかなる戦闘についても、CRT 上でドイツ軍プレイヤーに有利な1コラム・シフトが適用されます。

28.4 砲兵と航空機 [Artillery and Aircraft]

砲兵は、少なくとも1つの自国籍ユニットを含んでいるいずれかの戦闘を支援できます。連合軍の航空機ユニットは、どちらかの友軍国籍を含んでいる戦闘を支援できます。

29. ランダム・イベント [RANDOM EVENTS]

「この地方の住民は、全てテロリストだ！」

ーパイパーからM.ナタリスへ、ストゥーモン

ゲーム中に一度、18 日 AM ゲーム・ターンの開始時、連合軍の航空妨害の配置後、ドイツ軍プレイヤーはサイを1つ振り、指示を履行します。

#1: フォン・デア・ハイテ (VdH) の落下傘降下成功 [Von der Heydte (VdH) Parachute Drop Successful]: ドイツ軍プレイヤーは、第6装甲軍境界線の北で非森、非町ヘクスの1つを、降下ゾーン (DZ) として選択します。次に、4個の各 VdH 中隊について2つのサイを振ります。サイコロの合計を使用し、VdH 降下マトリクスを参照します。マトリクスは、隠匿燃料集積所のために使用されたものと同じです。ルール 25.1 を参照してください。サイの目の合計は、4個中隊の各着地位置を判定します。VdH 中隊によって占められた着地位置ヘクスに進入している各連合軍ユニットは、サイ振りを行わなければなりません。1、2、3で効果なしです。4、5、6では、ユニットはそのヘクスに進入するために、追加1MP を消費しなければなりません。このヘクスへの進入を試みている連合軍ユニットは、試みを行う前に追加MP を消費していなければなりません。複数の VdH ユニットの含んでいる着地位置ヘクスへ進入するため、連合軍プレイヤーは追加の1MP がかります(サイ振りは要求されません)。連合軍ユニットは、1つ以上の VdH ユニットのによって占められたヘクスを、罰則なしで退却通過できます。そのヘクスが連合軍ユニットによって進入されたターンの終了時、又は19 日 AM ゲーム・ターンの開始時のどちらか最初に起きたとき、各中隊を取り去ります。

#2: SS の残虐行為が米軍の不屈を増加させる [SS Atrocities Increase American Resolve]: 次の2ゲーム・ターンに、SS ユニットの含んでいる全てのドイツ軍の攻撃について、サイの目に1を加えます。

#3: ドイツ軍のコマンドウが橋梁破壊を妨げる [German Commandos Prevent Bridge Destruction]: ドイツ軍の18 日 AM ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍プレイヤーは、第6装甲軍境界線の北の橋梁で、米軍プレイヤーによって爆破できない橋梁を1つ指定できます(これは、連合軍の18 日 AM ゲーム・ターン中に爆破を妨げる効果です)。

#4: ドイツ軍コマンドウの欺瞞 [German Commando Deception]: ドイツ軍プレイヤーは、第6装甲軍境界線の北の1つの町ヘクスを選択します。18 日 AM ゲーム・ターンについて、その町に進入している各連合軍ユニットは、サイ振りを行わなければなりません。1、2、3のサイの目=効果なしです。4又は5=ユニットは、ターンの残りについて道路移動を使用できません。6=ユニットは停止して、移動を終了しなければなりません。

#5：ボーデンプラッテ作戦の発動 [Operation Bodenplatte Launched]：大きなリスクを冒して、ルフトヴァッフェが連合国空軍力の無効化を試みます。各プレイヤーはサイを振り、自軍の次に使用可能な未使用の航空ユニットからこのサイの目を差し引き、超過損失は次の適切なゲーム・ターンに持ち越します。

#6：バルジの闘いにヤークトティーガー部隊が到着 [Jagdtigers Reach the Bulge]：第653駆逐戦車(653JPZ)が、18日AMに箱入りの文字を持つ道路ヘクスを含んでいる東盤端から登場します。このユニットは、スタッキング制限に対してカウントしません。

30. シュネー・アイフェル [SCHNEE EIFEL]

解説：疑いなく、シュネー・アイフェルは、アルデンヌで最も起伏が多い地形でした。これは、道路網の混雑に加えて、この地域のドイツ軍突破の可能性を限定しました。

ルール [RULE]：16日AMターン、シュネー・アイフェルの2つの連合軍ユニット(106/422と106/423連隊)のどちらかに対して、ドイツ軍は戦闘後に前進又は退却できるヘクスの数から1を差し引きします。

31. 可変奇襲シフト [VARIABLE SURPRISE SHIFT]

注釈：これは、基本ゲームのルール15.1と置き換えます。ドイツ軍の16日AMターン、5のERを所持しているドイツ軍機械化ユニットを含んでいる各戦闘について、ドイツ軍プレイヤーはCRT上で右への1シフトが発生するかどうか判定するため、サイを振ります。サイ振りは、連合軍プレイヤーが支援砲兵を宣言した後に実施されます。もしもサイの目が防御ユニットの最高ERを超えると奇襲に成功し、ドイツ軍プレイヤーはシフトを受け取ります。もしもサイの目が防御ユニットの最高ER以下であると、奇襲は達成されずシフトを受け取れません。

例：16日AM、装甲教導が第14機甲騎兵を攻撃します。5又は6のサイの目は、CRT上で右への1シフトの結果となります。

32. 諸兵科連合ボーナス [COMBINED ARMS BONUS]

ルール [RULE]：もしも機甲/装甲ユニットが、歩兵又は機械化歩兵ユニットと砲兵ユニットの両者と合同で、平地又は林ヘクス内を攻撃していると、攻撃側はCRT上で右への1コラム・シフトを受け取ります。攻撃しているユニットの組合せは、同じヘクスを占める必要はありません。砲兵は、攻勢地上支援を提供するか、又は少なくとも1つの防御ユニットに弾幕砲撃を成功させなければなりません。シフトは、もしも防御側が陣地を占めると打ち消されます。

33. モンシャウの砲撃制限

[MONSCHAU ARTILLERY RESTRICTION]

攻勢の初期参謀計画で、B軍集団司令官モーデル元帥は、モンシャウ [Monschau] の歴史街への砲兵の使用を禁じました。彼の参謀は、町内の歴史的建造物や陸標を保護するという彼の望みに従いました。それ故、第6装甲軍の砲兵は、町内に位置した米軍の防御へ自由に砲を使用できませんでした。戦闘の過程で、町は前線の他の部分が通して発生した砲撃を浴びることを免れました。この選択ルールが採用されたら、ドイツ軍プレイヤーは最初の攻撃でモンシャウの町へ砲兵支援を使用できません。この制限は、16日AMゲーム・ターンについてのみ適用します。

34. 連合軍指揮官の対応加速

[ACCELERATED ALLIED LEADER]

ドイツ軍の攻勢は、連合軍最高司令部にとって完全な奇襲となりました。当時、ドイツ軍は限定的な攻勢を行う能力しかないと考えられていました。ドイツ軍の無線妨害と、情報中枢へ焦点を絞った長射程砲兵を含む初期砲兵弾幕の影響で、連合軍の各層に混乱を創出することに見事成功しました。初期的印象では、攻勢は局地的な「攪乱攻撃」又は重要位置の防衛線を短縮する試みに過ぎませんでした。この選択ルールは、連合軍の指揮官がドイツ軍攻撃の情報により迅速に対応したと仮定します。全ての連合軍指揮官ユニットは、16日AMゲーム・ターンに開始して、その完全な許容移動力で移動することが認められます。

35. ドイツ第7軍の守備隊 [GERMAN 7th ARMY GARRISON]

ドイツ第7軍の主要な目的は、第5装甲軍の側面に防護を提供することでした。ヒトラーは、第7軍の前進をルクセンブルク・シティ [Luxembourg City]、アルロン [Arlon]、ヌフシャトー [Neufchâteau] までと見ていました。より現実的なドイツ軍幕僚部は、ブランデンベルガーがその半分まで行ければ幸運で、彼に西はマルトランジュ [Martelange]、南はメルシュ [Mersch] の占領を命じました。ドイツの3つの軍で、第7軍は目的を達成した唯一の軍で、その限定された資材で極めて顕著な偉業を成し遂げました。

この選択ルールを使用することで、ドイツ軍プレイヤーは18日AMから21日PMまでの各ドイツ軍ゲーム・ターン開始時に、メルシュ [Mersch] とコンスドルフ [Consdorf] の町、ヘクス1134と0335を占領しなければなりません。この条件が満たされない各ゲーム・ターンについて、ドイツ第7軍に割り当てられた各ユニットの移動値は、ドイツ軍の移動フェイズ中に1だけ減少し、ドイツ第7軍機械化ユニットの機械化突破フェイズの移動は禁じられます。

ヴァリエント・ルール

36. パイパーの変更 [THE PEIPER ALTERNATIVE]

パイパー変更ヴァリエントは、キャンペーン・ゲーム、拡張キャンペーン・ゲーム、16日AMに開始するいずれかのシナリオ、南肩部シナリオで使用できます。パットンのバスターニョ救援シナリオ又は突出部の掃討シナリオに適用できません。現実のトーナメント・プレイについては、このヴァリエントは16日AMに開始する8ターン・シナリオに使用されませんが、16日AMに開始する6ターン・シナリオに使用されます。

パイパーの変更 (PA) では、単一のカンパフグループ (KG) パイパー・ユニットを、第1SS装甲連隊HQ、砲兵、工兵、付属した空軍高射砲大隊の部隊を含む、KGを構成する大隊をあらわしている3つの個別ユニットに置き換えます。3つのPAユニットは、元のKGパイパー・ユニットの統合戦闘戦力に一致し、6の耐久力評価と5の許容移動力を保持します。PAユニットは、以下のとおりです。



標準 変更

PAは、パイパー指揮官ユニットも使用します。変更パイパー指揮官ユニットは、SSの残虐行為ランダム・イベントが起きる場合にのみ使用されます。

PA KGパイパー戦闘ユニットは、ルール27.1に列記された全ての特性を保持します。加えて、以下のルールが有効です。

1. 全てのPA KGユニットは、いかなる移動又は戦闘フェイズの終了時にも(戦闘後前進を含めて)、少なくとも他のPAユニットの2ヘクス以内にしなければなりません。連合軍ユニットとそのZOCsは、互いに2ヘクス以内にあるPAユニットの間に存在できません。PA KGパイパー・ユニットは、他の第1SS装甲師団の連隊から2ヘクス以内にいることを要求されません。パイパー指揮官ユニットは、他のPAユニットのために「2ヘクス以内」にあることを判定するために使用できません。

2. もしも可能であれば、他のPAユニットから2ヘクスを超えて退却を終了できるPAユニットはありません。他のPAユニットから2ヘクスを超えて退却を終了したPAユニットは、続くドイツ軍プレイヤーのターン終了時まで、少なくとも1つの他のPAユニットから2ヘクス以内にしなければなりません。

3. 第1SS装甲大隊と第501大隊 (Abt) のみが、SS装甲恐慌の特典を受け取ります。もしもこれらの両ユニットが同じスタック内

にあると、一度のみ SS 装甲恐慌のサイ振りが認められます。もしも第1 SS 装甲大隊と Abt.501 が自身の個別攻撃にいと、各攻撃が SS 装甲恐慌のサイ振りについての資格を持ちます。

4. 側面攻撃又は連携防御サイの目修正についての、第1 SS 装甲師団の同一装甲師団効果のためには、1/1 SS 装甲擲弾兵連隊と 1/2 SS 装甲擲弾兵連隊に加えて、第1 SS 装甲大隊と第3 SS 装甲擲弾兵大隊が要求されます。第1 SS 装甲師団の同一師団効果のためには、SS501 大隊は必要ありません。(注釈: KG パイパーに付属したものの、Schwere SS Abt 501 は、主として第1 SS 装甲軍団に付属したティーガー重戦車大隊でした)。

5. Abt.501 と第1 SS 装甲大隊は、諸兵科連合ボーナスのため個別に各資格を提供できます。第3 SS 装甲擲弾兵大隊は、諸兵科連合ボーナスの判定についての供給者としての資格はありません。Abt.501 と第1 SS 装甲大隊は、諸兵科連合効果の資格を持つため、歩兵連隊又は装甲擲弾兵連隊、並びに砲兵ユニットの参加を要求されます。

6. 標準 KG パイパー (15-6-5) ユニットの同様、全3個の PA ユニットの交戦の戦闘結果を無視できます。

7. 全ての PA KG パイパー・ユニットは、他のドイツ軍ユニットとスタックできます。1つのヘクスを占めている全3個の PA ユニットの、スタッキングの目的において1ユニットとして扱われます。さもなければ、全ての個別 PA ユニットの、スタッキングの目的において1ユニットの 1/3 として扱われます。PA ユニットのスタッキング又は分割するための追加の移動コストはありません。前述の条件内で、PA ユニットの統合して、個別に、それ自体又はドイツ軍プレイヤーの裁量で他のユニットと再統合できます。

8. 個別の PA KG パイパー・ユニットは、マップ退出の目的において1ユニットの 1/3 と見なされます。勝利条件判定のために1ユニットとしてカウントするため、全3個の PA KG パイパー・ユニットが要求されます。パイパー指揮官ユニットは、勝利条件を提供しているユニットにカウントしません。

9. PA KG パイパー・ユニットは、PA 第3 SS 装甲擲弾兵大隊とスタックしていない限り、ZOC を持ちません。第3 SS 装甲擲弾兵大隊は自身の ZOC を持たず、他の PA KG パイパー・ユニットの1つ又は両方と同じヘクス内にいるときに ZOC を創出するためにのみ奉仕します。

10. PA KG パイパー・ユニットの耐久力特典は、あるヘクスを占めている PA ユニットの数にかかわらず発生します。

11. 全3個 PA ユニットの完全戦力で、同じヘクス内に位置するという条件で、これらを統合して標準 KG パイパー (15-6-5) ユニットの置き換えることができます。逆に、標準の完全戦力 KG パイパー (15-6-5) ユニットの、同じ方法で、3個の PA ユニットの分割できます。これは、戦闘フェイズの近接戦闘又は戦闘後前進あるいは退却を解決する目的のためを含め、ゲーム・ターン中のいつでも発生できます。ユニットの統合又はユニットの分割に続き、残っている許容移動力は、含まれたユニット間で残っている最も少ない移動ポイントの数です。

例: ドイツ軍の移動フェイズ中、3個の PA ユニットの同じヘクス内へ移動します。それを行う中で、第3 SS 装甲擲弾兵大隊は2MPs を消費し、第1 SS 装甲大隊は3MPs を消費し、Abt.501 は5MPs を消費します。次に、全3個の PA ユニットの、標準パイパー (15-6-5) ユニットの構成されます。Abt.501 がその全5MPs を消費したので、この移動フェイズにユニットはこれ以上移動できません。

12. もしもいずれかの PA KG パイパー大隊ユニットが減少状態又は除去されたら、標準 KG パイパー・ユニットへの置き換えは認められません。

標準 DBW 指揮官ルール (戦闘影響、範囲、移動等) に加えて、パイパー指揮官ユニットは、以下の特殊ルールで機能します。:

1. 3個の PA ユニットの又は標準パイパー (15-6-5) ユニットの共同でのみ使用できます。BW で使用された他のドイツ軍ユニットへの影響力や効果は持ちません。もしも攻撃される非 KG パイパー・ユニットと共にスタックしたら、非 KG パイパー・ユニットのために退却ヘクスをステップ損失に変換できません。3個の PA ユニットののためにのみ、退却をステップ損失に変換できます。パイパー指揮官ユニットは、他の PA ユニットのと共に同じヘクス内にスタックしたときのみ、戦闘でステップ損失として選択できます。

2. マントイフェルとパットン指揮官ユニットと同様、同じターンに移動と PA 予備状態の解放ができます。

3. いくつもの PA KG パイパー・ユニットも、標準パイパー (15-6-5) ユニットのを含め、予備状態に置くことができ、パイパー指揮官ユニット又はディートリヒ指揮官ユニットによって解放された場合にのみ、機械化突破フェイズ (MEP) に移動できます。

4. パイパー指揮官ユニットは、MEP の終了時に PA ユニットのについての「2ヘクス以内」ルールに従わなければなりません。

5. もしも SS の残虐行為ランダム・イベントが振られたら、「標準」パイパー・ユニットは、直ちに「犯罪容疑者」[mug shot] パイパー指揮官ユニットに変更しなければなりません。この置き換えは、ゲームの残りについて有効です。「犯罪容疑者」ユニットは、「標準」パイパー指揮官ユニットと同じ能力を保持します。

6. パイパー指揮官ユニットは、ルール 24.3 の例外です。他の指揮官ユニットと同じヘクス内に、自由にスタックできます。

3.7. ドイツ軍の軍砲兵 [GERMAN ARMY ARTILLERY]

このヴァリエントは、ドイツの3つの各軍に1つの砲兵カウンターを加え、軍指揮、軍団砲兵とネーベルヴェルファー旅団の管理を導入します。ドイツ軍の軍砲兵ヴァリエントは、キャンペーン・ゲームといくつものシナリオにも使用できます。

3.7.1 ドイツ軍の軍レベル砲兵支援部隊 [German Army Level Artillery Assets]

これらのユニットは、本質的に小規模の固定軍団砲兵集団です。軍表示 (XXXX) はその編成を反映し、規模ではありません。これらは、様々な射程の砲を持ちます。これらは、以下を除き、ドイツ軍軍団砲兵の全てのルールに従います。: これらは、自由にスタックし、固定式で移動できません。もしも退却することを要求されると、代わりに除去されます。

ドイツ軍の軍レベルの砲兵ユニットについての開始位置は、ドイツ軍登場序列カード上に表示されます。これらの開始位置は、マルチン計画シナリオを除き、適用可能な全てのシナリオについて同じです。マルチン計画シナリオについては、これらの各ユニットは連合軍戦闘ユニットに隣接しないそれぞれの軍セットアップ・エリアの、いずれかのヘクス内に置くことができます。

3.7.2 ドイツ軍砲兵の指揮統制 [German Artillery Command and Control]

ドイツ軍砲兵の指揮統制システムは、優れたものでした。ただし、バルジの戦いの間、米軍のシステムが何も劣らないことが、疑う余地なく証明されました。米陸軍野戦砲兵部隊は、輸送手段と弾薬を豊富に持っていました。米陸軍砲兵指揮統制システムは、ユニークな射撃指揮中枢、L4 航空観測部隊、グラフィック射撃表、そして特に FM 無線ネットワークを持ち、非常に優れていました。米陸軍砲兵 FM 無線ネットワークは、支援を要請された際に、近隣の軍団や軍から砲兵大隊を回すことを可能にしました。この柔軟性を要求される資源を所持する国は、他にありませんでした。このヴァリエントを使用しているときには、米軍のシステムに劣ることを正確に反映するため、ドイツ軍砲兵の柔軟性は省略されます。最初の3日間 (6ゲーム・ターン) について、ドイツ軍の軍団砲兵ユニットと第5装甲軍、第6装甲軍、第7軍のネーベルヴェルファー旅団は、ドイツ軍機械化ユニットと同じ軍境界線制限に従わなければなりません。これらは、下記で述べるように、各軍の境界線を破ることができません。

a. 第 6 装甲軍のドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、ヘクス 0915 から開始する道路を移動できず、その道路の南を攻撃、移動できません。第 5 装甲軍のドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、この道路に沿って移動でき、その外部を攻撃できますが、道路の北へ移動できません。両軍のドイツ軍軍団ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、0613 から 0914 (含む) の道路を使用できます。

b. 第 5 装甲軍と第 7 軍のドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、ヘクス 1129 から開始している道路に沿って移動できますが、第 5 装甲軍のドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は道路の南へ移動できず、第 7 軍のドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、道路の北へ移動できません。

c. ドイツ軍軍団砲兵は、同じ軍名称を持つ少なくとも 1 ユニットの含んでいる戦闘にのみ、攻勢又は防御支援を提供できます。さらに、ドイツ軍軍団砲兵ユニットは、同じ軍名称を持つ少なくとも 1 つのドイツ軍ユニットを含んでいるヘクスに隣接する敵ユニットのみを弾幕砲撃できます。

d. ドイツ軍の砲兵指揮統制制限は、19 日 AM ゲーム・ターンの開始時に取り去られます。ドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、軍境界線を越えて退却できますが、最も早い機会に軍境界ルールに従わなければなりません。19 日 AM ゲーム・ターンの前に、軍境界線の終了地点の西を移動するこれらのドイツ軍軍団砲兵ユニットとネーベルヴェルファール旅団は、ゲームの残りについて境界線を自由に無視できます。

3.8. 追加ランダム・イベント

[ADDITIONAL RANDOM EVENTS]

バルジの戦いに関する、追加の歴史的に微妙な点を探検することを望むプレイヤー諸氏については、ルールの 29 項で提供されたものに加えて、これらのランダム・イベントを勧めます。最初の追加ランダム・イベントのセットは、ドイツ軍の 17 日 AM ターンに可能となります。二番目の追加ランダム・イベントのセットは、ドイツ軍の 19 日 AM ターンに可能となります。

プレイヤー諸氏は、キャンペーン・ゲーム、拡張キャンペーン・ゲーム、16 日 AM に開始する 6 ターン・シナリオ、16 日に開始する 8 ターン・シナリオ、南肩部シナリオで、追加ランダム・イベントのどちらか又は両方のセットを使用できます。パットンのバスターニュ救援シナリオ、マルティン計画シナリオ、早期ドイツ軍攻勢シナリオでの使用は意図していません。

3.8.1 追加ランダム・イベントー17 日 AM [Additional Random Events-17AM]

ドイツ軍プレイヤーは、17 日 AM ターンの開始時に 2 つのサイを振り、結果を適用します。

17 日 AM

サイの目 ランダム・イベント

2~3 第 2 装甲師団第 3 装甲連隊の夜間暗視装置。連隊の ER は、17 日 PM ターンから開始する全ての PM ターンに 6 へ増加します。

4 パリエルラインがベルギー人住民によって翻弄させられます。17 日 AM ターンに、装甲教導師団の全ユニットは移動値が 2 に減少します。

5 ゼップ・ディートリヒが爆弾を受け、17 日 AM から 18 日 PM を通して予備を解放できません。

6 エデーシェド [Heiderscheid] 橋梁 (ヘクス 1630) は、17 日 AM 又は 17 日 PM ターンに米軍プレイヤーによって爆破できません。

7 ゲームの残りについて、サムレー [Samree] 集積所は 1 のサイの目でのみ爆破できます。

8 くそつたれ工兵。ゲーム中に一度、連合軍プレイヤー

は、サイ振りなしでの橋梁爆破を指定できます。ただし、その他の全ての橋梁爆破要件は満たさなければなりません。このイベントは、18 日 AM のランダム・イベント # 3 を打ち消しません。

9 後背地のヒステリー。ホッジス将軍とミドルトン将軍の移動値は、米軍の 18 日 PM ターン終了時になるまで半減されます。

10 第 106 歩兵師団は、航空補給を受け取ります。ウール [Ourl] 川の北にある第 106 師団の連隊は、12 月 17 日と 12 月 18 日に自動的に補給下です。連合軍ターンをウール川の西で開始するこれらの各連隊については、通常の補給ルールが有効です。米軍プレイヤーは、この結果を得るために航空機を指定する必要があります。

11~12 17 日 AM でドイツ第 7 軍の増援として、Fuh Gd 旅団が到着します。

3.8.2 追加ランダム・イベントー19 日 AM [Additional Random Events-19AM]

ドイツ軍プレイヤーは、19 日 AM ターンの開始時に 2 つのサイを振り、結果を適用します。

19 日 AM

サイの目 ランダム・イベント

2 アルデンヌ攻勢のため、ドイツ軍の兵站が十分に用意されています。ドイツ軍機械化ユニットは、このゲームについてドイツ軍補給欠乏表 (12.6 を参照) を被りません。直後に列記されたドイツ軍の砲兵支援イベント (サイの目 3) も含みます。

3 アルデンヌ攻勢のため、ドイツ軍の兵站は良好に用意されています。19 日 AM から開始して、ドイツ軍の砲兵は各プレイヤー・ターン中に一度、その戦闘戦力を使用できます (10.1 を参照)。

4 シュペートレーゼ作戦。ドイツ第 15 軍は、21 日 AM に計画された攻勢を発動します。ドイツ軍は、22 日 AM の後に増援を受け取りません。連合軍は、22 日 AM の後に米軍の北端 (K-Q) からの増援を受け取りません。24 日 AM から 26 日 PM までの各ターンについて、連合軍の航空機も 2 ユニットの減少します。

5 ヒトラーは、ドイツ第 7 軍に機械化師団が必要というマントイフェルの意見に同意します。19 日 AM 一に、第 9 装甲師団がドイツ第 7 軍を増強します。

6 ヒトラーは、ドイツ第 7 軍に機械化師団が必要というマントイフェルの意見に同意します。19 日 AM 一に、第 15 装甲擲弾兵師団がドイツ第 7 軍を増強します。

7 カンプフグルッペ・パイパーは、航空補給を受け取ります。ドイツ軍の 19 日 AM ターンから連合軍の 21 日 PM ターンまでを通して、パイパーは自動的に補給下です。

8 シュペートレーゼ作戦の遅延。ドイツ第 15 軍は、計画された攻勢を 22 日 AM に発動します。ドイツ軍は、23 日 AM の後に増援を受け取りません。連合軍は、23 日 AM の後に米軍の北端 (K-Q) からの増援を受け取りません。24 日 AM から 26 日 PM までの各ターンについて、連合軍の航空機も 1 ユニットの減少します。

9 米第 9 歩兵師団は、第 9 空軍によって爆撃されます。第 6 装甲軍境界線の北にある完全戦力の米歩兵連隊を、直ちに減少させます。ヘクスの優先順位: # 1 マルメディ [Malmedy]、# 2 その他のいずれかの町、# 3

その他のいずれかのヘクス。もしも使用可能な完全戦力の歩兵ユニットがなければ、ランダム・イヴェントを振り直します。

10 ロシア軍は、予期された冬季攻勢を早期に発動します。ドイツ軍プレイヤーは、24日PMターンの後に航空機ユニットを受け取らず、25日AMと25日PMの到着を予定されたドイツ軍の増援は、代わりに東部戦線へ送られます。

11 ヒトラーは、「V号兵器」をアントワープの代わりにリエージュへ射ち込むことを命じます。リエージュの主要燃料集積所が破壊されます。連合軍の機械化ユニットは、燃料欠乏を被ります。23日AMから26日PMを通して、大部分の連合軍機械化ユニットの許容移動力は、5又は4から3に減少します。以下の8つのユニットは、影響を受けません。4CCA、4CCB、4CCR、6Cav、2Cav、6CCA、6CCB、6CCR。

12 ヒトラーは、全ての「V号兵器」をリエージュへ射ち込むことを命令します。リエージュの弾薬と燃料集積所が破壊されます。大部分の連合軍砲兵ユニットは、23日AMから26日PMを通して、ゲーム・ターン毎に一度のみその戦闘戦力を使用できます。以下の6つの砲兵ユニットは、影響を受けません。:193、203、183、177、182、404。直上に列記された燃料集積所イヴェント（サイの目11）も含まれます。

3.8.3 追加ランダム・イヴェントー解説 [Additional Random Events Commentary]

夜間暗視装置 [Night Sight]：休息して再編された第3装甲連隊は完全戦力を持ち、新しいパンターは新型の夜間暗視装置を装備しました。このイヴェントは、16日AMに最初に使用された暗視装置が、その後も有効性を保持したと仮定します。

バイエルラインが翻弄される [Bayerlein Distracted]：バイエルライン将軍は、北アフリカとノルマンディの古参でした。ノルマンディで彼の装甲教導師団が事実上全滅した後、彼は厭世的でシニカルになりました。バスターニュへの進撃中、彼はドイツ軍に好意的と思われたベルギー農民の助言に従いました。バスターニュ地域内における米軍の配置についての情報を要求し、町に導かれる主要道路は頑強に防御されているので（実際はそうではありませんでした）、使わないようベルギー人は警告しました。バイエルラインはその助言を受け入れ、彼の先鋒部隊の一部をひどい泥道の二級道路へ向けました。このまわり道は、師団に数時間を浪費させました。その上、19日の真夜中過ぎ、米第101空挺師団の到着前に、マジレ [Mageret] の町の米陸軍救護所が捕獲されました。バイエルラインは、負傷したドイツ兵の介護を救護所に命じました。その朝遅く、バイエルラインは小破片で負傷したと疑い、救護所へ戻りました。そこにいた看護婦が、彼の目を捉えたようです。バイエルラインは、その看護婦が「若いブロンド美人」であることに気づきました。彼の従者が命令を待つ間、バイエルラインが看護婦といちゃついていたという噂が間もなく広がりました。戦後、マントイフェル元帥は、もしもバイエルラインが熱意と行動を見せていたら、バスターニュは米第101空挺師団の到着前に陥落していただろうとコメントしました。

ゼップ・ディートリヒが爆弾を受ける [Sepp Dietrich Gets Bombed]：ここでは、連合軍の航空機について述べていません。12月17～18日にゼップが大量のアルコールを摂取し、その間に彼が正体をなくしていたことが伝説として知られています。戦いの後、フォン・デア・ハイデ大佐は、常に酔っているように見えた司令官ゼップの能力について、強烈な不安を抱いていたと証言しました。ただし、何人かの歴史家が提唱したように、ゼップのSS飾り徽章がカクテル・グラスの交差だったというのは事実無根です。

エデーシェド橋梁 [Heiderscheid Bridge]：エデーシェド橋梁とその構造的な強度に関しては、両陣営で混同がありました。エデーシェド近郊の橋梁は、12月下旬にドイツ軍によって爆破されましたが、近隣に

あった他の2つの橋梁は無傷で留まりました。

サムレー集積所 [Amree Dump]：この集積所は、第116装甲師団によって捕獲されました。この集積所で獲得された燃料と物資は、ドイツ軍のマルシェ [Marche]、ロシュホル [Rochefort]、セル [Celles] への進撃を大いに助けました。このイヴェントは、ドイツ軍にすぐさま集積所を与えるわけではありませんが、無傷で捕獲する機会を増加させます。

くそつたれ工兵 [Dammed Engineers]：バルジの闘いの間の、米戦闘工兵の英雄的な爆破を語る、この名を持った有名な書物があります。パイパーは、くそつたれ工兵によって彼の面前で爆破された橋梁について嘆き悲しみました。このイヴェントは、不滅のくそつたれ工兵による、1つの英雄的な橋梁爆破行為を米軍プレイヤーに認めます。

後背地のヒステリー [Rear Area Hysteria]：ドイツ軍攻勢の情報が米陸軍によって集められるに連れて、ドイツ軍が戦闘に特殊部隊を投入していることが明らかとなりました。ドイツ軍の落下傘兵が偶然遠方の後背地に着地したとき、ドイツ軍コマンドウの作戦についての不気味な話が流布されました。米軍の給油地点で、ジープのためにガスではなくガソリンを要求する間違いを犯した、米軍の制服を着た4人のドイツ兵が捕えられると、噂は成長悪化しました。全ベルギー、ルクセンブルク、フランス中の米軍将校は、野球、地理、映画スターの知識を訪ねる兵卒によって引き留められました。このヒステリーは、ブラッドレイが疑い深い歩哨に引きとめられ、アイゼンハワーの側近が彼を脅威から護るため、その自由を制限することを試みたとき頂点に達しました。このイヴェントは、階級にかかわらず将校を超えた権威者に尋問する機会を持った米軍の兵卒によって、前線付近で2人の米軍将軍が本格的な取り調べを受けたと仮定します。

第106師団と航空補給 [The 106th and Air Supply]：第106師団のジョーンズ将軍により、17日AMに航空補給が要請されました。軍団司令部は、補給はその日の遅くに到着すると通知しました。第IX部隊輸送コマンドは、40機の航空機に第106師団の補給を積み込みました。これらの内、23機は霧が基地を閉ざす前に英国のウェルフォードから離陸しました。航空機は、17日PMにベルギーのフロレンヌ上空に到着しました。航空機は、リエージュに転ずるまで、フロレンヌ上空を旋回しました。リエージュに着いたとき、これらはフランスのドルー [Dreux] への航路に転じました。錯誤の悲劇の中で、最終的に12月22日にキャンセルされるまで、任務は繰り返し無様に行われました。この失敗した任務の教訓は迅速に生かされ、バスターニュで包囲された防御者への再補給の成功で実証されました。このイヴェントは、連合軍の第106師団への連携が成功したと仮定します。

17日AMに総統警護旅団が到着する [Führer Gd Brigade Arrives 17Am]：フォン・マントイフェルの重大な関心事の1つは、第7軍が第5装甲軍とペースを保ち、その側面を防護する能力でした。彼は第7軍に機械化師団を回すよう提案しましたが、彼の要請はヒトラーによって個人的に拒絶されました。このイヴェントは、ヒトラーが少なくとも総統警護旅団の西部への移送速度を速めたと仮定します。

ドイツ軍の兵站専門家 [German Logisticians]：アルデンヌ攻勢は、かなりのドイツ軍を含め、多くの者にとって奇襲でした。ヒトラーは、自軍の多くの者たちに秘密を保ちました。結果として、ドイツ軍の補給部隊は、ライン川の東に築いた補給集積所の攻勢目的を知りませんでした。攻勢のために十分な量の燃料と弾薬がありましたが、遥かな後背地から迅速に前方へ持ってくることはできませんでした。ヒュー・コールによると、問題は補給の欠乏ではなく、むしろ遥か東の集積所から輸送することの困難でした。このイヴェントは、ドイツ軍の兵站専門家が攻勢について聞かれ、それに応じて主要な集積所を配置させることができたことと仮定します。

シュペートレーゼ作戦 [Operation Spatlese]：これはドイツ第15軍による攻勢で、ヒトラーの雄大な二重包囲計画における鉄の右刃でした。第6装甲軍は、シュペートレーゼ作戦が発動される前に、一定の目標を達成していなければなりません。必要な目標は、決して

達成されませんでした。シュペートレーゼ作戦は12月24日にキャンセルされ、一定の第15軍部隊がアルデンヌで闘うために送られました。このイヴェントは、シュペートレーゼ作戦が12月21日AMに発動されると仮定します。したがって、ドイツ第15軍はいかなるユニットも南に送らず、米第9軍はアルデンヌへの道路行軍を開始されていないので引き留められます。連合軍空軍も影響を受けることになります。

シュペートレーゼ作戦の遅延 [Delayed Spaidee]：このイヴェントは、第15軍の攻勢が、米軍の予備を縛るための牽制攻撃に過ぎないと仮定します。この場合、ドイツ軍の23日AMの増援は、アルデンヌから引き留められず、米第2機甲師団も同様です。第2機甲師団は、21日AMに道路行軍を開始しました。連合軍空軍も、後者の小規模なシュペートレーゼ作戦による影響が減ります。

第7軍の機械化師団 [Mechanized Division for the 7th Army]：このイヴェントは、フォン・マンントイフェルの第7軍への機械化師団の要求をヒトラーが受け入れたと仮定します。それは、第9装甲又は第15装甲擲弾兵になります。ヒトラーは、実際にフォン・マンントイフェルの再三の要求にある程度応じました。

パイパーと航空補給 [Peiper and Air Supply]：ルフトヴァッフェは、孤立したパイパー・カンフグループを補給下にするため、2度の航空補給任務を実行しました。最初の任務は成功でしたが、供給された航空補給は僅かでした。2回目の任務は、20機の貨物輸送機から成っていましたが、貨物の大部分が第82空挺師団に投下されて失敗しました。このイヴェントは、ルフトヴァッフェが立派に努力したと仮定します。

同士討ち [Friendly Fire]：12月24～25日、米第9空軍は、マルメディ [Malmedy] と米第120歩兵連隊を2回爆撃しました。町は炎に包まれ、連隊は夥しい数の死傷者を出しました。

ロシア軍の冬季攻勢 [Russian Winter Offensive]：スターリンは、1月12日に発動された有名なロシア軍の冬季攻勢を繰り上げます。WWIIの後、スターリンは1945年のロシア軍の冬季攻勢が、アルデンヌで連合軍のペーコンを救ったと主張しました。このランダム・イヴェントは、スターリンに口実を与えます。

V号兵器攻勢 [V-Weapon Offensive]：12月16日から12月31日まで、アルデンヌへの連合軍補給の流れを混乱させるため、合計740発のV-1と924発のV-2がアントワープとリエージュに対して発射されました。リエージュにはV-1の大部分が発射され、アントワープにはV-2の大部分が発射されました。12月17日、1発のV-1がリエージュ近郊の400,000ガロンの燃料集積所を破壊しました。他方、アントワープの都市はほぼ完全に破壊されました。もしもドイツ軍が、西部戦線の補給集積所ネットワークの中枢だったリエージュに対してV号兵器をもっと集中させていたら、連合軍の補給システムへのダメージは遥かに大きくなっていただいでしょう。リエージュに対する集中的なV号兵器の攻撃を扱う、2つのランダム・イヴェントがあります。パットンの第3軍団と第12軍団の機械化と砲兵ユニットは、ルクセンブルク・シティとアルロンから補給を受けていたので、これらの結果による影響を受けません。

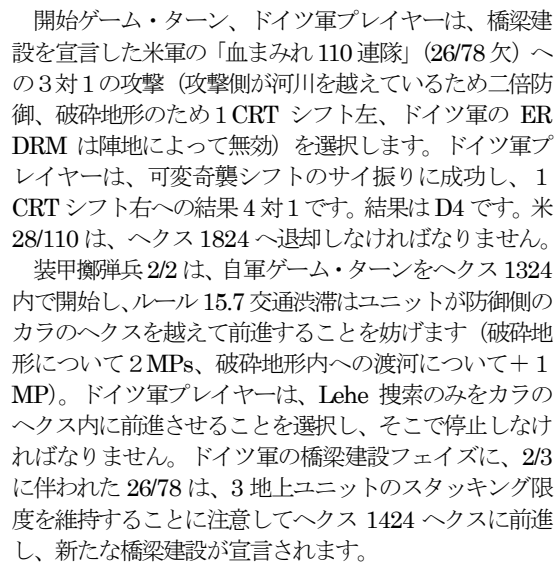
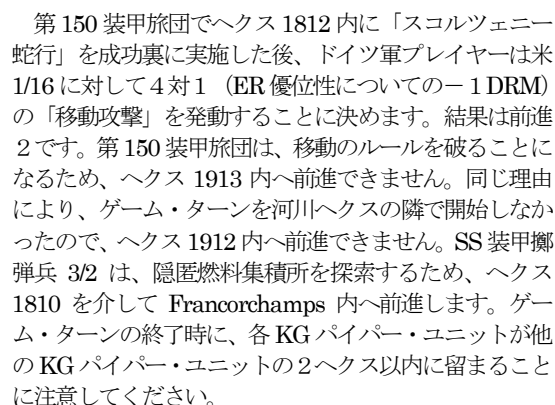
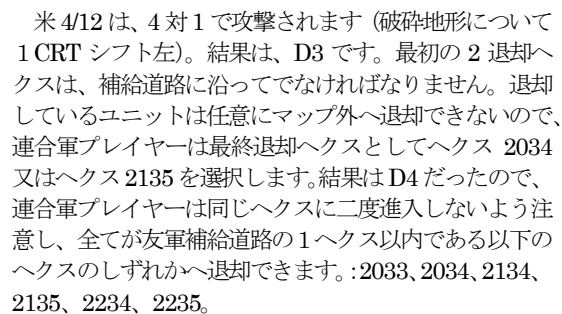
プレイの例



12SSがEupen内の米2/9を1対1で攻撃します(側面攻撃のため-1 DRM、町を攻撃しているため2倍防御、河川を越えて町を攻撃しているため1 CRT)。結果はD2です。連合軍プレイヤーは、ヘクス1601まで西方向へ退却することが望ましかったのですが、ヘクス1401内の友軍補給道路に最寄りのヘクス1501ヘクスの退却を義務付けられます。たとえドイツ軍の戦闘後前進又は続くドイツ軍の移動が米2/9と米9/39の両者を罠にはめるかもしれないでもです。補給をたどる目的において、米9/39がヘクス1401内のドイツ軍ZOCを打ち消すことに注意してください。



ドイツ軍の17日AMゲーム・ターンです。第150装甲旅団は、米2/23を包囲するため、ヘクス1311からヘクス1411へと「スコルツェニーの蛇行」を試みます。2のサイの目は、試みが成功の結果です。第150装甲旅団は、その移動をヘクス1411内で終了終了します。最初の連合軍ZOCに進入した瞬間にその移動を終了しなければならぬので、Ligneuville又はBaugnezへ移動できません。



デザイナーズ・ノート

Randy Heller

この *Bitter Woods* の第5版は、1998年の夏にアヴァロンヒル・ゲーム社から最初にリリースされたゲームの進化型をあらわします。それ以来、多数のファンを魅了するトーナメント・プレイや多くのホビー賞のノミネートを通して、4つの版が出版されました。この認識と継続された販売は、コンパス・ゲームに別版の契約を導き、それは追加の刷新されたシナリオに加えて、我々年配ゲーマーのために大きなサイズの競技用コマの特典を持つものです。

私は戦いについての一般的な著作をすでにほぼ読んでいましたが、Stephen M. Rusiecki が書いた *The Key to Bulge, The Battle for Losheimergraben* というタイトルの、小さな宝物のような本にはお巡り合っていないませんでした。この書物は、ドイツ軍が大挙してムーズ川に到達する合理的な機会を持っていてと私に認識させました。すでに発行されている他のバルジの戦いのゲームについて熟考すると、この突破の可能性の機会を実際に認めたゲームは、ほとんどないようです。落ちていた連合軍プレイヤーが最初の数ゲーム・ターンをいったん乗り切ると、連合軍の増援が絶え間なく押し寄せ、ドイツ軍部隊は目標からほど遠く、ゲームは中盤で停滞するように見えます。私のデザイン目標は、競技性が高く比較的早く進む連隊規模ゲームであり、歴史的に正確な戦闘序列とマップ・リサーチの枠組の中で、ムーズ川に到達して越えるためドイツ軍に必要だった戦略と戦術を反映するものです。私にとって重要だったのは、提案されたゲームがアルデンヌの森林地帯での戦いで、シンプルルールに複雑さを加えないで適合することを証明することでした。ゲームが成功して何度もプレイしてもらうためには、複雑さとプレイのし易さの間でバランスをとらなければなりません。

私は過去のバルジ・ゲームのデザインで、Danny Parker と Bruno Sinigaglio と一緒に仕事ができたと嬉しく思います。二人とも長い友人です。彼らの支援のおかげで、*Bitter Woods* は疑いなく連隊級バルジの戦いゲームで最も正確な戦闘序列を持ちます。主要なリサーチは、ワシントン D.C. の国立公文書館と OCMH からの記録で実施されました。戦闘力は、論理的で吟味された学究的アプローチを採った、ダニーの作品から引用しました。マップは、1944年の米陸軍による一連の 100,000 の 1 スケールのマップから描かれ、ダニー・パーカーが校閲しました。余談として、ダニーは親切にも、Hugh M. Cole が米陸軍公刊戦史のために書いたオリジナルのカラー・マップ (1943年6月付) を与えてくれました。

Bitter Woods には、紹介するに足ると感じる、多数の注目すべきデザイン上の決定を含みます。:

マップは、アルデンヌの主要な道路網をあらわします。おそらく、多数の二級道路や小道路がありましたが、そのいくつかは土の小道に過ぎませんでした。ただし、これらの夥しい未舗装道路を設置する試みは、繰り返し行われました。地表凍結の特典なしでは、特に何両かの車両が通過した後、二級道路はしばしば泥沼をかき回した状態になる危険がありました。

開始時から十分なドイツ軍機械化部隊が与えられていたら、サン・ヴィット (St. Vith) は比較的容易に占領されたでしょう。クレルボー (Clervaux) は、そうではありません。第110歩兵が司令部を置いた年代物の城館を持つ町は、古典的な天然要害でした。クレルボーへ入退出する道は狭く、戦闘下の状況では塹壕の役割を果たしました。第2装甲師団によるバストーニュ (Bastogne) への競争は、「血まみれ第110連隊」の頑強な抵抗のためここで敗れました。歴史的に正確な町の防御を促進するため、クレルボーはユニークな「交通渋滞」ルールを持つ恒久要塞とされました。

バストーニュの英雄的な攻囲戦と救出を正確に描写するバルジ・ゲームは、ほとんどありません。実際、最も経験を積んだ連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の最初の攻撃で容易に屈服するよう見える防御のため有力な部隊を犠牲にする代わりに、この重要な道路交差点を放棄する傾向があります。*Bitter Woods* は、連合軍プレイヤーにバストーニュの町を守る合理的な機会を提供することにより、町の防御を促進させます。ドイツ軍プレイヤーは、その歴史的な当事

者と同様に、しばしばムーズ川への進撃を続けるか又は要塞化された町を占領するために装甲軍団を送るかで悩むことになります。

バルジ・ゲームのデザイナーが直面する最大の葛藤は、カンブフグルッペ・パイパーの突破だと感じました。彼の悪名高い戦闘二日目の連合軍防御の突破と、その後のムーズ川への突進を特別ルールで反映させるべきでしょうか？ もしもそうであれば、突破は与えられるべきか、又は不確かにするべきでしょうか？ 第6装甲軍の同僚の中に、彼の大胆さと戦術的主導権を持った者がいなかったと主張する者はいません。パイパーのカンブフグルッペは、夜間戦闘に精通していました。使用された戦術はシンプルで実直なもので、全ての砲で射撃しながら全速力で攻撃するというものでした。ギャンプルは大胆でリスクがないものでしたが、しばしば結果は茫然とさせるものでした。この有名な、17日の夕刻に翌朝まで待つ代わりにスターヴロー (Stavelot) を攻撃した事実は、トロワ・ポン (Trois Ponts) を越えて更に進んだかもしれない可能性を、印象として与えました。ただし、必ずしも突破を保証する状況だったとは考えませんでした。実質的な結果は、この戦いの最も良く知られた局面の1つに、倍加又は妨害する正当な理由をプレイヤー諸氏に認めることでした。

空軍力は、日毎の戦闘出撃数を基本に関連して扱われます。例えば、ドイツ軍は、17日に650機、18日に849機の戦闘機をアルデンヌの戦場に投入しました。あまり知られていない事実として、戦いの期間中に旧式な JU87 シュトゥーカ急降下爆撃機 50機が戦闘に使用されました。ドイツ軍は、自軍航空機をもっぱら地上攻撃の役割に使用することを試みました。この理由のため、連合軍プレイヤーのみが自軍航空機を補給と妨害のために追加して使用できます。

Bitter Woods は、ユニットの損失をあらわすためにステップ損失を提供します。戦闘結果表の最大比率に達するまで、防御側の除去はありません。ユニット除去の意味を誤解しないよう注意してください。米軍ユニットは、20パーセントの死傷者で常に前線から取り去られ、これは防御側の除去をあらわします。10パーセントの損失は、裏返し又はステップの減少であらわします。ドイツ軍については、公式はもっと困難です。ドイツ軍兵士は、差し迫った無益な死に直面しながら攻撃することで有名でした。米兵は、そうではありませんでした。したがって、ドイツ軍についての防御側除去の結果は、40又は50パーセントの損失又は米軍の2倍の損失をあらわします。

両陣営は、橋梁の建設と破壊の能力を持ち、戦闘期間中を通じて両方の複数機会がありました。主要なリサーチの疑問は、ドイツ軍に橋梁建設の能力があったかということでした。ドイツ軍は、2つのタイプの架橋設備 (橋列 (Bruckengerät) B と J が使用可能でした。J タイプは、戦車を支えることができました。もしも数を加えたら、8つの J タイプ橋列が B 軍集団の3つの軍の間で分配されました。各軍内の工兵能力も考慮しなければなりませんでした。実質的な結果は、ドイツ軍プレイヤーに8つの戦車橋梁までを限度とすることでした。

アルデンヌの戦場を制限する適切な許容移動力をデザインすることは、最大のとんち問答であると感じます。私の気持ちの中心は、プレイのし易さを保持することでした。現実的にプレイヤー諸氏に敵支配地域を入退出するコスト管理し、加えてスタッキングについてユニットを罰することを私は求めたのでしょうか？ あるいは、単純な地形コストによって更に容易に反映できたのではないのでしょうか？ 連合軍の輸送と補給の能力については、軍団と軍レベルで数百の車両を所持する大量のトラック大隊を持ち、米軍部隊を恐ろしく機動的にしていました。いったん地表が凍結したら、道路外機動力は極端に高まりました。コールは、以下のように指摘しています「R戦闘団が12月26日の朝にレミシャンパーニュ (Rmichampagne) へ向けて出発したとき、地表が凍結して戦車の行軍は夏のフランス横断追撃の間よりも良好だった」。

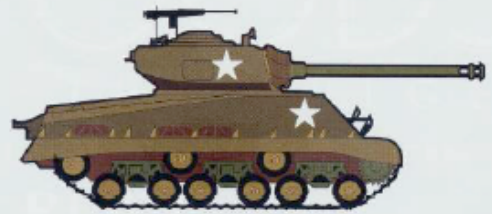
ここで砲兵の討議に入ります。伝統的な米軍砲兵は、訓練されて高い士気を持ちました。これらは弾薬を豊富に持ち、1日を通して複数の砲撃任務を行う能力があり、高い機動性を誇りました。ドイ

ツ軍の砲兵は弾薬欠乏のため、主に攻勢のため絶対的に必要な割合でに限定されました。ドイツ軍の軍団砲兵は主として馬匹牽引で、撤去と移動が鈍重でした。他方、ドイツ軍のロケット砲部隊（ネーベルヴェルファーク）は、全く異なりました。15cm ネーベルヴェルファークの最大射程は7,200ヤードで、ほぼ4マイル又は2ヘクスでしたが、3マイル又は1.5ヘクスがより正確で効果的でした。15cm ロケット砲は、アルデンヌの少なくとも2/3のネーベルヴェルファーク旅団を構成したため、1.5ヘクスの最低限度は1ヘクスに切捨てました。コールは、以下のように述べています「この兵器は、アルデンヌ攻勢の期間中にドイツ軍の火力を前方へ運ぶことが大きな特徴だった」。パーカーは、以下のように述べています「軽量のヴェルファークは、装甲先鋒部隊が運んでいるドイツ軍火力の大きな構成要素だった」。これらの理由により、*Bitter Woods*のネーベルヴェルファークは機動性を維持します。

バルジの戦いをゲームでデザインするうえでの大きな挑戦の1つは、ドイツ軍のモウメンタムを維持させる必要性の視点を失わないことです。もしもドイツ軍がエルゼンボルン尾根の突破に失敗することで、あまりにも容易に歴史的な出来事の再現に失敗すると、ゲーム中盤でレング壁に突き当たり、決してムーズ川に到達する現実的な機会を持たないでしょう。ドイツ第6軍が初期の突破に失敗した理由は、その実力ではなく指揮統率の失敗だったと信じます。デザイナーとディヴェロッパーは、ゲーマーたちが歴史を変更するための場所に置かれ、首尾一貫してそれを創造するために狭い視野を持つ必要はないと考えます。

疑いなく、ゲーマー諸氏は *Bitter Woods* と他の多くのバルジの戦いゲームとの間に、機械化突破フェイズのダイナミックについて、大きな差異があることを発見するでしょう。指揮官ユニットは、諸刃の剣になります。彼らは防御側が退却する代わりに現在地の保持を提供しますが、機械化突破のために予備を解放する能力は、ドイツ軍攻勢における最大の武器であることが証明されます。連合軍プレイヤーは、可能な限りドイツ軍の機械化突破の可能性と、防御に縦深を与えるための試みに目を光らせていなければなりません。このため、*Bitter Woods* はときには初心者の連合軍プレイヤーに容赦しません。他のバルジの戦いゲームのごとく、連合軍がプレイするために学ぶ策略があります。*Bitter Woods* の好戦的なプレイは、連合軍の矛盾がない強烈な嘘を明らかにします。連合軍プレイヤーとして、あなたの防御位置を忍耐強く学習してください。継続してプレイすることでスキルを獲得し、あなたは間もなく優秀なパットン将軍になるために必要な専門的知識を習得するでしょう。

終りにあたり、私は *Bitter Woods* のこの版について、最も誇りに思うのは何かと尋ねられました。最初に、私は4つの異なるゲーム会社、アヴァロンヒル、Multi-Man Publishing、L2 Design、Compass Games が強力に信頼してくれ、後続版を販売したと信じています。二番目に、ゲーム・コミュニティ自体がゲームを気に入って、特に積極的にトーナメント・プレイを続けてくれたこと。最後に、ゲーム・デザイナーで歴史家のダニー・パーカーは、*Bitter Woods* について以下のようにレビューしています「問題なく、これまで製作された最も優れた連隊級バルジの戦いゲームの1つである。注意深くリサーチされ、美しく達成された。大いに推薦する」。



GAME CREDITS

Game Design: Randy Heller

Game Development: Bruno Sinigaglio

Special Assistance: Bob Ryan

Order of Battle: Bruno Sinigaglio, Danny Parker, and Randy Heller

Map Research: Danny Parker and Bruno Sinigaglio

Map, Player Aid Cards, Rules Layout and Counter Graphics: Mark Mahaffey, Mark Simonitch

Booklet Layout: Knut Grunitz

Box Cover Art: David Pentland

Box Design: Mark Mahaffey and Brien Miller

Historical Proofing: John Devereaux

Playtesters: Phil Evans, John B. Grant, Jr., Tom Gregorio, Paul Koenig, Brian Laskey, Steve Likevitch, Forrest Pafenberg, Bob Ryan, Eric Seadale, Bruno Sinigaglio, Daniel Tierney

Produced by: Ken Dingley and Bill Thomas

SPECIAL THANKS: To Pam, Reagan, and Courtney Heller who graciously allowed me the time to pursue my passion for "The Bulge."

Compass Games, LLC

P.O. Box 271
Cromwell CT 06416
U.S.A.

www. <http://compassgames.com>

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。森又は破砕地形ヘクスに進入していると+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) E R 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