

FRANCE 1944

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

GAME DESIGN BY MARK HERMAN

RULES OF PLAY

**Designer
Signature
Edition**



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

FRANCE 1944

目次 [TABLE OF CONTENTS]

- 1.0 はじめに [INTRODUCTION]
- 2.0 ターンの手順 [TURN PROCEDURE]
- 3.0 戦闘ユニット [COMBAT UNITS]
- 4.0 司令部 [HEADQUARTERS]
- 5.0 主導権&対応フェイズ [INITIATIVE & REACTION PHASES]
- 6.0 増加 [INCREMENTS]
- 7.0 移動 [MOVEMENT]
- 8.0 戦闘 [COMBAT]
- 9.0 戦闘の手順 [COMBAT PROCEDURE]
- 10.0 管理フェイズ [ADMINISTRATIVE PHASE]
- 11.0 補給 [SUPPLY]
- 12.0 特別ルール [SPECIAL RULES]
- プレイ・ブック [PLAYBOOK]
- 13.0 シナリオ [SCENARIOS]
- 14.0 ゲーム・セットアップ [GAME SETUP]
- 15.0 プレイの例 [EXAMPLES OF PLAY]
- 16.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

France 1944は、1944年6月から1945年5月までの連合軍のドイツ進撃中に、フランス、ベルギー、ルクセンブルク、ネーデルラントを解放に導いた歴史的な事柄をシミュレートするウォーゲームです。ゲームは、6月のD-Day侵攻に続き、連合軍（イギリス、カナダ、フランス、ポーランド、アメリカ）がすでにフランス国内に地歩を確立した状態で開始します。ゲームの最初にあらわされるごとく、連合軍ユニットはいまだにノルマンディ近くの荒地内で立ち往生しており、その進捗はこれまでゆっくりでした。それにもかかわらず、連合軍の戦力はドイツ軍よりも高い率で増強されていました。ゲーム開始時、連合軍は突破を試みてドイツ国境へ向かっての競争を開始するため十分に増強されていました。

このデザイナー公認エディションについて

France 1944 : The Allied Crusade in Europeは、元々1986年にVictory Gamesから出版されました。ゲームは人気の題材を扱い、ユニットの移動と戦闘フェイズが組み合わされた時間分割システムに包含される増殖されたユニットが両方の任務を行うことができる、主導権と対応フェイズの形態を持ついくらか特異な概念を導入します。多くの特異な概念が導入されるため、プレイヤー諸氏は新たな概念、すなわちオリジナルの中に導入された戦闘結果表にいくらか戸惑いました。過去を振り返ると、1980年代中ごろでさえ、このゲームは時代の先を行っていました。

ゲーム・デザイナーのマーク・ハーマンとのディスカッション中、このタイトルが「デザイナー公認エディション」(DES)の扱いから恩恵を得られることは明らかでした。内容物を更新するだけでなく、ゲームを拡大して新たな戦闘システム（専用サイコロを持つ）を導入し、デザイナーが三十年以上に亘って発展させたより高度なテクニックを使用します。**DSE**扱いの狙いは、著名のデザイナーによるゲームの最終回答又は「総決算」版を提供することにあります。焦点は、完全に再デザインされた内容物、フル・カラーのグラフィックを通して、可能な限りゲームをプレイヤー・フレンドリーに補強してお届けすることです。

以下は、オリジナル・ゲームのいくつかの補強です。:

- ・確認した全てのエラッタと訂正の包含。
- ・14.5mm カウンターと厚紙ゲーム・マップに特徴付けられる内容物の向上。
- ・専用サイコロによる、再デザインされた戦闘結果表。
- ・戦闘マトリクスを含む、全て新たなプレイヤー補助。
- ・新たなシナリオ。
- ・全て新たなノルマンディ・ゲーム・マップ。
- ・プレイ促進のための新たに改良されたゲーム・マーカー（V-1 発射基地、橋梁状態、ライン河渡河、非補給下、橋頭堡、航空支援）
- ・終戦まで拡張されたプレイ期間（追加された2つの1ヵ月ゲーム・ターン）
- ・東方を扱う拡張されたゲーム・マップ領域（終戦のため）
- ・追加のドイツ軍ユニット（闘いの後半に登場）
- ・新たなルール項目とゲームのセット・アップと包括的なプレイの例を手助けするためのイラストレーション付プレイ・ブック。
- ・新たな選択ルール、作戦的優位性

おそらく、このゲームに関する最も重要な発展は、**Russia 1944**のタイトルであらわされる連続編ゲームです。これは、両戦線を扱う大作キャンペーン・ゲームのため、同じシステムを使用して2枚のマップを組み合わせます。**Russia 1944**の制作中、**France 1944**の完全新版で楽しめることを希望します。

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

マーク・ハーマンのパートナーとして、ゲームの最終ディヴェロップ中に信じられない援助をしたジャッド・ヴァンスに感謝します。

—John Kranz

このゲームについて、オンライン・サポートが使用可能です。
Web 上で私たちを訪問してください。:

<https://www.compassgames.com>

Email で接触してください:

sales@compassgames.com

アフター・アクション・レポートを読むため、並びにあなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。Consimworld.com の Western Front 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを訪問し、**France 1944** game topic を探してください。

1.1 総合的なプレイの過程 [GENERAL COURSE OF PLAY]

France 1944 は、1944 年 7 月から 1945 年 5 月の間で 1 カ月間をあらわしている連続する 11 ターンまでプレイされます。ゲームを通して、連合軍プレイヤーの主要な関心事は、沿岸からドイツ軍国内へ向かって進撃し、ライン河に渡河橋頭堡を確立してドイツに降伏をもたらすことです。ドイツ軍の目標は、連合軍の進撃を阻止することです。

各プレイヤーは、使用可能な多数の戦闘ユニットと司令部 (HQ) コマを持ち、マップを横切って機動し、戦闘で敵のコマと交戦する能力を持ちます。各プレイヤーは、補給ポイントと対応ポイントの割当も受け取ります。これらのポイントは、プレイヤーが一時的な主導権を獲得するための努力に消費され、順番に戦闘ユニットを指揮できる司令部の活性化をプレイヤーに認めます。

多くのウォーゲームと異なり、**France 1944** は、厳格なプレイのシーケンスを使用しません。その代わりに、出来事のシーケンスは、ターン中の主導権チットの購入と、これらチットのランダム引きによって制御されます。主導権チットが引かれるとき、そのチットを所有するプレイヤーは主導権フェイズを実施する機会を持ち、その最中にプレイヤーは司令部を活性化させて資格を持つ戦闘ユニットを指揮し、戦闘ユニットは移動するために許容移動ポイントから移動ポイントを消費し (移動インクリメント)、攻撃します (攻撃インクリメント)。いったん、主導権プレイヤーが自身の主導権フェイズを完了したら、対応プレイヤーは 1 つ以上の対応フェイズを実施することにより対応する機会を持ち、そのプレイヤーは使用可能な 3 対応ポイントまで、一度に全て (軍対応フェイズ) 又は 3 つの単一コマ対応フェイズのどちらかまで消費できます。いったん対応フェイズが完了したら、別の主導権チットが引かれます。この手順は、全てのチットが引かれてしまうまで繰り返し (両プレイヤーが補充と増援を投入することを認める、管理フェイズ・チットを含みます)、このとき両プレイヤーはターンが終了する前に最終対応フェイズを持ちます。次いで、プレイヤー諸氏は新たなターンを開始し、主導権と管理フェイズのチットを引き、

シナリオが完了する最終ターンになるまで完全な手順を繰り返します。このとき、ゲームの勝者を判定するため、ルール上の勝利項目を調べます。

1.2 ゲームの備品 [GAME INVENTORY]

ゲーム・ボックス内に、以下のものが見つかります。:

- ・ 1 枚の厚紙ゲーム・マップ
- ・ 1 枚の拡大ノルマンディ・ゲーム・マップ
- ・ 2 枚の 0.65" 円形カウンター・シート
- ・ ルール小冊子
- ・ プレイの例とデザイナーズ・ノートを持つプレイ・ブック。
- ・ 2 枚のプレイヤー記録欄補助カード (同一)
- ・ 1 枚のターン手順カード
- ・ 連合軍のセットアップと増援ディスプレイ
- ・ ドイツ軍のセットアップと増援ディスプレイ
- ・ 2 枚の両面プレイヤー補助カード (同一)
- ・ 4 つの六面体サイコロ (2 つの専用戦闘サイコロを含む)

もしもこれらの部品のいずれかが欠損していたら、以下に連絡してください。: Compass Games by e-mail at sales@compassgames.com

1.3 マップ [THE MAP]

厚紙のマップ・シートは、**France 1944** で発生した歴史的事柄を描写する地域です。地域内の単純化された地形は、位置を特定して移動を標準化するために使用される六角形の格子で覆われています。各ヘクスは、対辺間でほぼ 20 マイルの地域をあらわします。

マップ上で色とシンボルで識別される様々な地形タイプは、プレイヤー補助カードの 1 枚に位置する地形記号上に要約されます。これらの地形タイプは、ユニットが移動できる率と戦闘におけるユニットの能力の両方に影響します。

拡大マップのヘクスは、フルサイズ・マップに相当する位置を持ちます。1 つのマップから別のそれへユニットを移管する際の特別な手順はなく、最適な便宜のために含まれます。ユニットが拡大マップを退出したら、フルサイズ・マップ上に置かれます。ヘクス番号は両マップで同じなので、1 枚のマップから他方を攻撃できますが、いかなる時点でも全てのユニットを拡大マップからフルスケール・マップへ移管でき、その使用を共有できます。その目的は、初期突破を整理整頓する以外の何ものでもありません。

1.4 セットアップ/増援スケジュール・プレイヤー補助

[SET UP/REINFORCEMENT SCHEDULE PLAYER AID]

このカードは、ゲーム開始時にセットアップしなければならないユニットと、各ユニットについての開始ヘクス番号、ユニットが到着する時期と場所を表示します。ルール参照を含みます。

FRANCE 1944

1.5 連合軍&ドイツ軍のプレイヤー補助

[ALLIED & GERMAN PLAYER AIDS]

各カードは、そのプレイヤーの盤側近くに置きます。各カードは、以下を含みます。:

- ・移動ポイント消費記録欄: 移動と攻撃のインクリメントを記録するために使用します (6.0を参照)。
- ・ターン記録欄: 各ターンが完了するに連れて、各プレイヤーは最上部を横切るこの記録欄のターン・マーカーを次の月に勧めます。現行月の下にある全てのコラムは、プレイヤーが現行月に行うことができる活動を述べます。:
 - ◇航空支援能力の判定 (連合軍プレイヤーのみ)。
 - ◇対応と補給ポイント能力。
 - ◇補充ポイント能力
- ・補給ポイント記録欄: この記録欄は、使用可能な補給ポイントと投入された補給ポイントの両方を管理するために使用されます。この記録欄は、各ターンの開始時にのみ調整されます。
- ・対応ポイント能力記録欄: この記録欄は、使用可能な対応ポイントを記録します。プレイヤー諸氏は、ターンの開始時にポイントを受け取り、対応フェイズ中にそれらを消費します。
- ・除去ユニット: 戦闘で完全に撃破されたユニットは、所有しているプレイヤーの除去ユニット・ボックス内に置かれます。ユニットは、補充ポイントの消費によってこのボックスから復活でき、増援として投入されます。この手順は、補充と増援についてのルールに詳述されます。

注釈: カードは同一なので、両プレイヤーに情報を表示します。記録欄上に両陣営についての開始時対応ポイント値と補給ポイント値が表示されますが、各プレイヤーは自身の数値のみを記録します。同じ記録欄に記載されている理由は、ソリテア・プレイのためです。: 両陣営を記録するために1枚のカードを使用し、ソリテア・ゲームについて資料を減少させることができません。

1.6 表プレイヤー補助 [TABLES PLAYER AID]

この両面刷カードは、以下の情報を含みます。:

- ・戦闘結果マトリクス: このマトリクスは、各戦闘の成果を判定するために使用されます (9.6を参照)。
- ・損耗チャート: 補給フェイズ中の損耗を判定するために使用します (10.1.1を参照)。
- ・HQ 指揮と国籍概要: このディスプレイは、国籍を識別するために連合軍カウンター上で使用された様々な色の記号として奉仕し、どの司令部がどのユニットを指揮する資格を持つのかの備忘としても機能します (4.5を参照)。
- ・地形記号: この概要は、マップ上で使用される色やシンボルの重要性を識別し、地形の移動と戦闘への総合的な影響を示します。

1.7 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

*France 1944*には、合計 260 個の競技用コマがあります。これらの 15 個が司令部コマ (7 個の連合軍と 8 個のドイツ軍)、100 個が戦闘ユニット (54 個の連合軍と 46 個のドイツ軍)、145 枚は適切なルール項目内で説明される。様々な目的に奉仕する情報マーカーです。概括すると、以下の情報マーカーが使用されます。:



マップ外に置く:

橋梁&橋頭堡マーカー

支配マーカー

命中マーカー



主導権チット [容器から引かれる]:

連合軍主導権チット

ドイツ軍主導権チット

管理フェイズ・チット



英国の待機ボックス

(マップ上) 内に置く:

連合国空軍マーカー



プレイヤー記録欄のためのマーカー [連合軍=緑、ドイツ軍=灰]:

ゲーム・ターン [ターン記録欄]

使用可能補給ポイント [補給記録欄]

投入された補給ポイント [補給記録欄]

対応ポイント [使用可能対応ポイント記録欄]

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE



戦闘ユニットの上に置く：

基幹 [Cadre]
活性マーカー
非補給下



プレイヤー・カード上の移動ポイント

消費記録欄の近くに置く：
インクリメント・マーカー [両面]



マップ上の名称付位置に置く：

V1 発射基地



連合軍プレイヤーに与える：

優位性マーカー [選択]

戦闘ユニットと司令部は、それぞれの項目で詳述されます
(3.4、4.2 を参照))。

1.8 開始方法 [HOW TO BEGIN]

ゲーム開始前、ルールを通して読み、プレイブック内のプレイの例 (15.0) に目を通してください。この例は、ターン1の完全な通しプレイと、ターン2についてのターン開始手順です。

いったんゲームを機能させるための意図を理解したら、あなた自身のゲームを開始するため、プレイブックのシナリオ項目 (13.0) へ進みます。この *France 1944* の新版は、全てゲーム・ターン1に開始する4つのシナリオを提供しますが、プレイの期間と合計ターン数は変化します。私共は、シナリオ1で開始することを推奨します。：ファレーズの間隙 (13.1) は、あなたがゲーム・システムに精通する手助けのための練習シナリオを意味します。その利点は、イン・プレイのユニットがより少数で、1ターンのみ継続し、ゲームのプレイ方法に馴染む手助けをするのに十分なことです。ユニットの配置と移動のためにより物理的なスペースを提供する、ノルマンディ部分の拡大マップを使用することも高く推奨します (特に、初期ユニットの配置を表示する陣営)。

練習シナリオに加えて、あなたのガイドになるゲーム・セットアップの例を調べて、文字通り1つずつゲームのセットアップ手順を通してください (セットアップは、選択したシナリオを基準により限定され得ることに留意してください)。この項目は、プレイの準備を手助けし、更なるガイドのためにセットアップのビデオ指導もオンラインで視聴可能です。

2.0 ターンの手順 [TURN PROCEDURE]

新たな各ターンの開始時、ステップ9のチット引きと複数フェイズを通してのプレイを開始する前に、以下の8つの予備的ステップを実行します。

ターン1には、ゲームのセットアップ下のシークエンスに従うことで、これら予備的ステップの大部分がすでに完了していることに注意してください (14.0)。ターン1は、直接ステップ8 (補給ポイントの投入) へ進みます。

1. **ゲーム・ターン表示 [Game Turn Indicator]** ターン記録欄上でターン・マーカーを1スペース前進させます。

2. **対応記録欄のリセット [Reset Reaction Track]** 両プレイヤーの使用可能対応ポイント記録欄を、ゼロにリセットします。

3. **連合軍の航空支援 [Allied Air Support]** 連合軍プレイヤーは、使用可能な航空支援を判定します。最初に、前のターンからのドイツ軍対応記録欄上の戦術空軍マーカーを取り去り、英国内の待機ボックスへ戻します。次いで、このターンに使用可能な航空支援についてサイを1つ振ります。もしも航空支援が使用可能であると、最初に、それぞれの待機ボックス内の航空支援マーカーが使用可能面 (「使用不能 [“Unavailable”]」の反対面) を表示していることを確認します。次いで、連合軍プレイヤーは、各戦術空軍マーカー (1/2) の使用方法を決定します。：妨害又は地上支援。妨害のために選択した各マーカーについて、それをドイツ軍対応記録欄上に置き、ステップ5で使用可能なドイツ軍対応ポイントを2ポイントだけ減少させます (投入されたマーカーの数に依存して、2又は4ポイントだけ減少させます)。妨害のために選択されなかった戦術空軍マーカーは、地上支援のために使用可能です。

4. **補給の決定 [Supply Determination]** 両プレイヤーは、ターン記録欄上にこのターンのために列記された補給ポイント数を決定し、それぞれ使用可能な補給ポイントへこれらのポイントを加えます。

対応ポイントと異なり、補給ポイントは1つのターンから別のターンへと蓄積できます。もしも9補給ポイント (記録欄の上限) を超えて蓄積させたら、マーカーを+10面へ裏返します。

5. **対応ポイント [Reaction Points]** 両プレイヤーは、新たに使用可能な対応ポイントを、ターン記録欄上に列記された数値に従って自軍の使用可能対応ポイント記録欄に加え、連合軍プレイヤーは対応ポイント・カウンター上に書かれた量を基準に更に調整します。対応ポイント・カウンターは、一定の目標を持たすことを基準に裏返されるか又は置き換えられます (参照：ブルターニュ戦役 (12.1) & V-1 ブンブン爆弾 (12.2))。ドイツ軍プレイヤーは、ステップ3で記録欄上に置かれた各航空支援マーカーについて、2ずつ使用可能対応ポイントを減少させます。

6. **主導権チットの配置 [Place Initiative chits]** 各プレイヤーは、補給ポイント投入マーカーの数値に一致する主導権チットを容器内に入れます。次いで、各プレイヤーは補給ポイント投入マーカーを補給記録欄上のゼロ・スペースに移します。

補給ポイントは、次のターンのため各ターンに投入されなければならないことを忘れないでください。

7. **管理チットの配置 [Place Administrative chit]** 管理フェイズ・チットを容器内に入れます。

8. **補給ポイントの投入 [Supply Point Commitment]** 両プレイヤーは、投入済補給ポイントを1スペース増加させるため、補給ポイント・マーカーを1スペース減少させることにより、次のターンのための補給ポイントを投入済補給ポイントに変換できます。両陣営は、投入済補給ポイントの数が限定されます (連合軍：5、ドイツ軍：3)。

9. **主導権と対応プレイ・サイクル [Initiative and Reaction Play Cycle]** 容器から全てのチットを一度に一枚引きます。もしも引かれたチットが管理フェイズ・チットであると、管理フェイズのシークエンスに従います (10.1)。もしも引かれたチットが主導権チットであると、所有しているプレイヤーは直ちに主導権フェイズを実施し、次いで、相手側は対応フェイズの機会を持ちます。もしも相手側が対応を実行したら、次のチットはこの対応が完了した後に引かれます。ただし、もしも相手側が少なくとも1対応ポイントの消費を辞退したら、主導権プレイヤーが対応フェイズを実施でき、この場合次のチットはこの対応が実行された後に引かれることとなります。もしもどちらのプレイヤーも対応の実行を選択しなければ、次のチットが引かれます。いったん容器から全てのチットが引かれ、全ての手順が完了していたら、ステップ10に進みます。

10. **ドイツ軍の最終対応フェイズの機会 [German Final Reaction Phase Opportunity]** ドイツ軍プレイヤーは、使用可能な3対応ポイントまで消費できます。

11. **連合軍の最終対応フェイズの機会 [Allied Final Reaction Phase Opportunity]** 連合軍プレイヤーは、使用可能な3対応ポイントまで消費できます。

12. **勝利の判定 [Victory Determination]** どちらかの陣営がプレイしているシナリオに勝利したかどうかを判定します。もしもそうでなければ、ステップ1へ戻ります。

最初のゲーム・ターンの後、シナリオでどちらかの陣営が自動的に勝利するまで上記ステップ1～12を繰り返すか、又は勝者を判定するために最終ターンの完了に従います。

3.0 戦闘ユニット [COMBAT UNITS]

戦闘ユニットは、ゲームの中核です。プレイヤー諸氏が自軍ユニットを機動させて戦闘に従事することは、ゲームの成果を最終的に決することになります。各プレイヤーは、マップ上に自軍戦闘ユニットの少数部分を持って開始します。その他のユニットは、増援としてゲームの過程を通して使用可能になります（10.1.3～6を参照）。戦闘ユニットが戦闘損害を受けるに連れて、その戦力が減少する可能性があります、そのようなユニットを再生するために補充ポイントを使用できます（10.1.2を参照）。戦闘ユニットは、活性化司令部コマによって指揮されていない限り、自身を防御する以外は非常に限られたことしかできないので留意してください（4.7を参照）。

戦闘ユニットの用語には、司令部コマが除外されることに注意してください。戦闘ユニットとHQの両方に影響するルールは、両タイプのコマについて述べます。

3.1 戦闘ユニットのタイプ [COMBAT UNIT TYPES]

ゲームでは、2つのみの重要な戦闘ユニット・タイプがあります。：装甲と歩兵です。競技用コマの上に使用されたシンボルは、4つのユニット・タイプを表示しますが、歴史的正確性が目的です。カウンター上に表示される4つのタイプは、以下のとおりです。：



歩 兵 落下傘部隊 装甲（機甲） 装甲擲弾兵

全てのゲーム目的において、歩兵と落下傘部隊ユニットの両方が歩兵と見なされ、装甲（機甲）と装甲擲弾兵（機械化）ユニットの両方が装甲（機甲）と見なされます。**France1944**で登場する全歩兵ユニットは軍団規模ユニットと見なされ、登場する全ての装甲（機甲）ユニットは師団規模ユニットと見なされます。

3.2 ステップ [STEPS]

大部分の戦闘ユニットは、3ステップから構成されます。：完全戦力、減少戦力、基幹です。9個の総統 [Führer] 装甲師団はこの例外で、片面カウンターで単一ステップ・ユニットを構成します。3ステップ・ユニットについては、ユニットの表面はそのユニットの完全戦力をあらわします。ユニットの裏面はそのユニットの減少戦力をあらわします。



完全戦力 減少戦力 基 幹

ユニット（ユニットの減少戦力面を上に向けた）の上に置かれた基幹 [Cadre] マーカーは、そのユニットが基幹戦力であることをあらわします。基幹戦力のユニットは、支配地域（3.3を参照）を及ぼさず、その両戦闘戦力が1に減少します（その士気値は影響を受けません）。基幹戦力を下回るユニットは除去され、所有しているプレイヤーの除去ボックス内に置かれます。補充ポイントは、除去ユニットを復帰させるため、又は1あるいは2ステップを失った3ステップ・ユニットの戦力を上昇させるために使用できます（10.1.2を参照）。

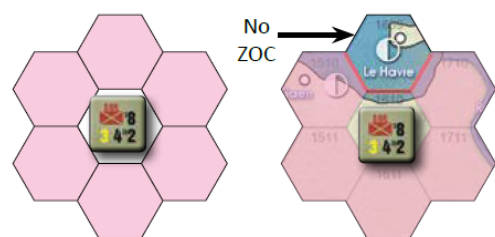
3.3 支配地域 (ZOC) [ZONE OF CONTROL]

マップ上の完全戦力又は減少戦力の各戦闘ユニットは、妨害ヘクスサイドをあらわす赤いラインを持つヘクスサイド（例：1609 & 1610）でない限り、それが占めるヘクスに隣接する6ヘクス内に支配地域（ZOC）を及ぼします。

HQ コマと基幹戦力のユニットが決して支配地域を及ぼさないことに注意してください。

敵 ZOC 内のヘクスは、以下の要領で影響を受けます。：

- ・敵 ZOC ヘクスに進入するため、追加の1移動ポイント（1MP）がかかります。敵 ZOC ヘクスを離れるため、追加の2移動ポイント（+2MPs）がかかります。敵 ZOC 内の1ヘクスから同じ ZOC 内の別のヘクスに移動することは、両方の例の組み合わせで、したがって+3MPsにプラスして地形のコストがかかります。
- ・友軍ユニットは、そのヘクスが友軍ユニットによって占められていない限り、敵ZOC内へ又は通過して退却できません。
- ・友軍司令部の指揮範囲（4.6を参照）と補給線（11.0を参照）は、敵 ZOC 内へたどることができますが、友軍ユニットがそこを占めていない限りヘクスを通過できません。



FRANCE 1944

3.4 戦闘ユニットの見本 [SAMPLE COMBAT UNIT]



3.5 名称 [DESIGNATIONS]

各戦闘ユニット上に記載された名称は、歴史的な部隊名です。この名称は、セットアップ・カード、増援スケジュール、例における特定ユニットの識別を除き、ゲームには何も意味を持ちません。

3.6 国籍 [NATIONALITIES]

連合軍の戦闘ユニットと司令部は、5つの国籍に分割されます。: US、イギリス、フランス、カナダ、ポーランドです。戦闘ユニットについては、連合国籍間の区別は補充ポイントを使用する際 (US ユニットとその他の連合国籍について個別に列記されます)、並びにどの戦闘ユニットが活性化司令部によって指揮される資格を持つのかを判定する際にのみ関係します。

ユニットの国籍は、ユニット名称の隣にある略号とシンボルの色によって判定できます。国籍色体系の概要は、プレイヤー補助上と以下に提供されます。:

BR = イギリス 赤

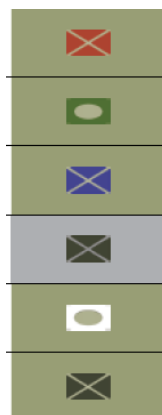
CA = カナダ 緑

FR = フランス 青

GE = ドイツ 灰

PO = ポーランド 白

US = 合衆国 オリーブ緑



3.7 士気値 [MORALE RATING]

各戦闘ユニットは、戦闘解決に使用される士気値を持ちます。基本的に、高い士気値を持つユニットは、低い士気値のユニットよりも不利な戦闘結果を被り難くなります。アスタリスクを持つユニットは、「新米ユニット」です。士気の詳細については、戦闘ユニット/新米ユニットを参照してください。

いくつかの状況では、戦闘結果の判定において士気値は戦力よりも重要であることに注意してください。

3.8 戦闘戦力 [COMBAT STRENGTHS]

各戦闘ユニットは、2つの戦闘戦力を持ちます。: 非常に特殊な状況でのみ使用される機動戦闘戦力と、戦闘解決においてほぼいつも使用される停止戦闘戦力です。本質的に、機動戦闘戦力は、ユニットが移動中に平地で闘う能力をあらわします。この戦力は、大規模な歩兵ユニットよりも、小規模の高速移動装甲 (機甲) ユニットについてかなり高い傾向にあります。

3.9 許容移動ポイント [MOVEMENT POINT ALLOWANCE]

各ユニットは、ユニットの移動と攻撃の能力を定量化する許容移動ポイント (MPA) を持ちます。ユニットは、インクリメントのルールに概括されたごとく、友軍の主導権又は対応フェイズの各インクリメントに、その MPA の全て又はいくらかを消費できます。友軍移動インクリメント中にユニットが移動するとき毎に、選択されたインクリメントによって指定された量まで移動ポイントを消費し、プレイヤー補助上の地形効果チャートに列記された移動ポイント・コストに従って移動ポイントを消費します。

戦闘解決 (そして攻撃インクリメント中にのみ続いて発生する) の機能である戦闘後退却と前進も、ユニットが移動することを認めますが、移動ポイントの消費を要求されないことに注意してください。

3.10 新米ユニット [GREEN UNITS]

アスタリスクでマークされた US 歩兵ユニットは、新米 (未熟練) ユニットです。これは2つのカウンターであらわされます。: 未確認状態と正規 (確認状態) カウンターです。これらは、士気値を除き同じです。未確認状態ユニットは、全ての目的において1の士気値を持ちます。これらのユニットは、最初に未確認状態の増援としてゲームに登場します。ユニットは、以下の条件の1つを満たすまでこの状態に留まります。:

1. 新米ユニットが攻撃側として戦闘に参加し、敵が占めた攻撃下のヘクスがカラになった (退却又は除去により)。
2. 新米ユニットが防御側として戦闘に参加し、攻撃側が少なくとも2ステップ損失を受けた。

3. 新米ユニットが除去された（「除去ユニット」ボックス内に置かれた）。

もしもこれらの3例のいずれかが発生したら、未確認状態ユニットのマーカを正規マーカに置き換え、ゲームから未確認状態マーカを取り去ります。これが発生したとき、もしも未確認状態ユニットがその減少面であると、正規ユニットをその減少面に置きます。同様に、もしも未確認ユニットが基幹マーカを上を持つと、正規ユニットの上に基幹マーカを置きます。ユニットが変化する唯一の事柄は、その士気値です。もしもユニットが補充ポイントを受けた後にゲームへ復帰したら、正規ユニットとしてゲームに登場します。これを忘れぬよう、未確認状態ユニットが除去されたとき、直ちにゲームからそれを取り去り、「除去ユニット」ボックス内に正規ユニットを置きます。

3.11 総統装甲師団 [FÜHRER PANZER DIVISIONS]

9個の総統装甲師団は、戦争の終了に向けて奉仕するためドイツに置かれた「樽の底」部隊をあらわします。これらのユニットは、1ステップを持ちます。減少面と基幹値を持ちません。



いったん連合軍がライン河を渡ったら、ドイツはこれらのユニットを創設するためにのみ補充ポイントを使用できます。（10.1.2を参照）これらのユニットは、ユニット毎に1補充ポイントがかかります。これらのユニットは、補給損耗を通してを除き、連合軍がライン河を渡るまで創設できません（10.1.1を参照）。

デザイン・ノート：これらは、回復した負傷者や車両に老人や少年の詰め合わせを加えて増強された、大規模組織の残余から編成されたドイツ軍の戦闘序列に出現した組織です。

3.12 第18空挺師団 [18TH AIRBORNE DIVISION]

第18空挺師団がゲームに登場するとき、英国の空挺待機ボックス内に置かれます。このユニットは、マーケット・ガーデン作戦（12.3を参照）とブランダー・ヴァーシティ作戦（12.4を参照）の両方に使われます。マーケット・ガーデンが宣言された主導権フェイズの完了時、もしも第18空挺ユニットが撃破されていなければ、取り上げられて待機ボックス内に置かれます。もしもユニットがマーケット・ガーデンで撃破されていたら、再建できませんが、待機ボックス内に置かれます。もしも減少状態であると、待機ボックス内で再建できます（それは待機ボックス内で補給下）。ブランダー・ヴァーシティの後、ゲーム内に留まり、補充と増援に関して通常の歩兵と同様に機能します。



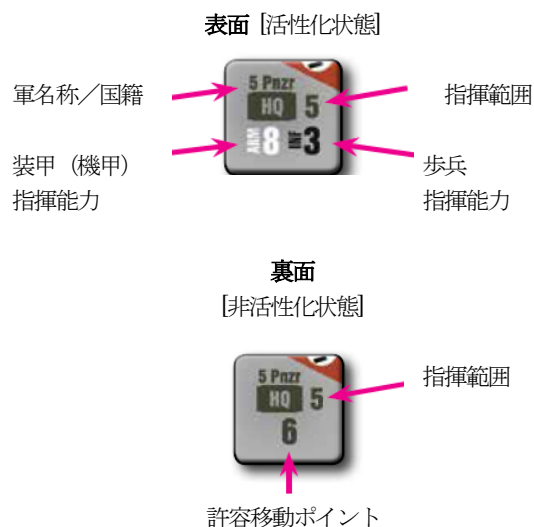
4.0 司令部 [HEADQUARTERS]

戦闘ユニットが *France1944* の作戦行動における重要なユニットである一方、司令部（HQs）は戦闘ユニットに移動と攻撃の連携を認めるコマです。戦闘ユニットと共に、マップ上に各プレイヤーは HQs の少数部分のみを持ち、その他は増援として登場します。司令部は戦闘戦力を持ちませんが、共にスタックした戦闘ユニットの戦力を増加させることができます。HQ の重要な役割の大部分は戦闘ユニットを指揮し、それらに移動や攻撃を認めることです。

4.1 ステップ [STEPS]

司令部コマは、ステップを持ちません。これらは戦闘で損害を与えられず撃破され得ませんが、解散させることはできます（4.10を参照）。これらは、活性化面と非活性化面を持ちます。これらは、通常は非活性化状態で、活性化中と軍対応中（5.1&5.2）は、単一 HQ を活性化のために指定することができます、フェイズ期間についてその活性化面に裏返されます。フェイズの終了時、その非活性化面に戻されます。

4.2 司令部（HQ）コマの見本 [SAMPLE HEADQUARTERS(HQ) PIECE]



4.3 名称 [DESIGNATION]

各戦闘ユニット上に記載された名称は、歴史的な部隊名です。この名前は、セットアップ・カード上の特定ユニットの識別、増援スケジュール、例を除き、ゲームに影響を持ちません。

FRANCE 1944

4.4 国籍 [NATIONALITIES]

連合軍の司令部&戦闘ユニットは、以下の4国籍に分割されます。: US、イギリス、フランス、カナダ。ポーランド軍 HQ コマはありません。司令部については、連合軍国籍間の区別は活性化 HQ によって指揮できる戦闘ユニットの判定と、HQ 戦闘戦力ボーナスの使用を試みるに関連します (4.9 を参照)。ユニットの国籍は、ユニット名称の隣にある略称と同様にシンボルの色によって判定できます。色体系は、司令部と戦闘ユニットについて同じです (3.6 を参照)。

4.5 連合軍の司令部と国籍制限

[ALLIED HEADQUARTERS AND NATIONALITY RESTRICTIONS]

連合軍の司令部は、プレイヤー補助に概括されるごとく、国籍によって指揮できる戦闘ユニットがかなり制限されます。US HQ は、US とフランス軍の戦闘ユニットのみを指揮できます。フランス軍 HQ は、フランス軍戦闘ユニットのみを指揮できます。カナダ軍 HQ は、カナダ軍、イギリス軍、ポーランド軍の戦闘ユニットのみを指揮できます。イギリス軍 HQ は、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍、最大1つの US 戦闘ユニットのみを指揮できます。

HQ の国籍	ユニットの国籍				
	US	イギリス	フランス	カナダ	ポーランド
US	X		X		
イギリス	最大1	X		X	X
フランス			X		
カナダ		X		X	X

4.6 指揮範囲 [COMMAND RANGE]

指揮範囲は、活性化 HQ (含めない) から資格を持つ戦闘ユニット (含む) まで伸びる3~6ヘクスの道筋です。指揮範囲は、妨害ヘクスサイドを除くいかなるタイプの地形も通してたどることができます。指揮範囲は、友軍戦闘ユニットを含んでいるヘクスを通してたどることができますが、完全又は減少戦力の敵ユニットに隣接するカラのヘクス (「支配地域」内-3.3 を参照) を通してたどることができません。ある HQ の指揮範囲内にあるユニットは「HQ 補給」状態と見なされて補充を受け取る資格を持ち (10.1.2 を参照)、もしも国籍要件が満たされたら、主導権フェイズ中に活性化の資格を持ちます。

指揮範囲は、各 HQ コマの表と裏の両方に列記されます。範囲は、補給と指揮を判定するために HQ が活性化されるとき、補給判定のため非活性化するときにより必要となります。

4.7 指揮能力 [COMMAND CAPACITIES]

各活性化 HQ は、単一の主導権又は軍対応フェイズに、その指揮範囲内にある限定された数の友軍装甲 (機甲) と歩兵ユニットのみを指揮できます。これらの制限は、装甲 (機甲) 指揮能力と歩兵指揮能力として、HQ カウンター上に列記されます。

HQ は活性化されたときのみ指揮できるため、指揮能力は HQ コマの表面にのみ列記されます。

4.8 許容移動ポイントと司令部の移動

[MOVEMENT POINT ALLOWANCE AND HEADQUARTERS MOVEMENT]

各 HQ は、6 移動ポイントの許容移動ポイントを持ちます。HQ は、非活性化状態のとき、友軍単一コマ対応フェイズ中にのみ移動できます。HQ は、管理移動を使用できます (5.3 を参照)。HQ が敵 ZOC に進入するための唯一の方法は、管理移動を使用しておらず、友軍戦闘ユニットが ZOC 内のヘクスを占める場合です。

重要: HQ は、友軍戦闘ユニットによって占められていない敵 ZOC 内に存在する状況下には、決してなりません。

4.9 司令部と戦闘戦力

[HEADQUARTERS AND COMBAT STRENGTH]

HQ ユニットの、決して自身で攻撃又は防御ができず、戦闘戦力を持ちません。ただし、もしも補給下 HQ と共にスタックした1つ以上の友軍ユニットが戦闘に参加すると (攻撃側又は防御側のどちらかとして)、HQ はその戦闘の合計友軍戦闘戦力に3を加えます。

連合軍 HQ が戦闘へ自身の戦闘戦力ボーナスを適用させるためには、指揮するための資格を持つ、少なくとも1戦闘ユニットと共にスタックしていなければならないことに注意してください。もしも HQ が攻撃に自身のボーナスを加えていると、それは活性化していなければなりません (注釈: 防御しているときはそうではありません。なぜならば、それは不可能だからです)。防御では、1つの HQ のみとそのボーナスの適用を認められます。HQ は、その戦闘ボーナスを適用させるため、補給下でなければなりません。

4.10 司令部の退却と解散

[HEADQUARTER RETREAT AND DISPERSAL]

敵 ZOC 内に単独でいる HQ は、直ちに解散することを強制されます。解散するためには、マップから HQ を取り去り、直ちにそれをターン記録欄上に置きます。ノルマンディ又は東方の増援として、連合軍又はドイツ軍プレイヤーはそれぞれ2ターン後に登場する資格を持ちます。

例えば、ターン3に、ドイツ軍戦闘ユニット (基幹ではない) に自身が隣接していることを発見した連合軍 HQ は、連合軍ターン記録欄のターン5スペースに置かれることになります。ターン5の管理フェイズ中、連合軍プレイヤーはその他の連合軍ユニットがそのときに登場するか否かにかかわらず、HQ をノルマンディ増援として、投入することができます。

戦闘の結果として、もしも HQ を含んでいるヘクスから友軍戦闘ユニットが退却すると (戦闘ユニットがその退却を HQs のヘクスから開始したか否かにかかわらず)、もしも退却している戦闘ユニットの少なくとも1つを指揮する資格を持つと、HQ は拾い上げられて戦闘ユニットと共に退却します。

(注釈: 防御しているHQは活性化されないため、ユニットを指揮していません。このルールは、戦闘ユニットが指揮される資格を持つことについて述べています)。

この状況は、退却中のみ適用されます(相手側によって開始された攻撃の結果)。ユニットは、移動中に立ち止まって「HQを拾い上げる」ことができません。もしもHQが移動インクリメント又は戦闘後前進のためにヘクス外へ移動する部隊と共にスタックしているか、又はもしも退却しているユニットがそのHQによって指揮される資格を持たなければ、HQはその場に留まります。

5.0 主導権と対応フェイズ [INITIATIVE AND REACTION PHASES]

5.1 主導権 [INITIATIVE]

いったん、連合軍又はドイツ軍の主導権チットが容器から引かれたら、所有しているプレイヤーは主導権プレイヤーとなり、他方のプレイヤーは対応プレイヤーになります。これは、他のチットが引かれるまで留まります。主導権プレイヤーは、直ちに補給下HQを活性化させるか又はパスしなければなりません。HQの活性化なしの単一コマ活性化は、この瞬間には認められません。

もしもHQが活性化したら、その非活性化面から活性化面に裏返されます。次いで、主導権プレイヤーは、そのHQが指揮する資格を持つ戦闘ユニットを指定します。指揮されない戦闘ユニットと混合しないよう、これらのユニットを指定してください。もしも標準マップを使用していたら、活性ユニットを90度回転させることで容易にこれが示されます。もしも拡大部分を使用していたら、HQの指揮値に一致する数の何枚かの歩兵活性化カウンターと何枚かの装甲(機甲)活性化カウンターを取り出して指揮されるユニットの上に置き、活性化カウンターを裏返して矢印を表示しないようにします。次いで主導権プレイヤーは、各インクリメント中にどのユニットが移動又は攻撃できるのか、一連のインクリメントを宣言します。(6.0を参照)

活性化HQはフェイズの終了まで活性化状態に留まり、各活性化戦闘ユニットは、たとえフェイズ中にHQの指揮範囲外に移動しても、フェイズの終了まで指揮下に留まることに注意してください。

主導権プレイヤーが最終インクリメントを完了した瞬間、又はそのプレイヤーが更にインクリメントを実施しないか又はHQを活性化させないことを選択したら(パス)、主導権フェイズは直ちに終了し、対応フェイズが始まります。対応プレイヤーは、1〜3対応ポイントを消費するための機会を持ちます。もしも対応プレイヤーがいかなる対応ポイントも消費することを辞退するか、又は消費するためのそれを持たなければ、次いで唯一主導権プレイヤーは3対応ポイントまで消費でき(又は

両者が辞退したら)、対応フェイズは終了します。

対応プレイヤーは、主導権プレイヤーから対応の機会を奪うため、1対応ポイントを消費して何も行わないことができるので注意してください。

拡張された例については、プレイブックを参照してください(「15.2 包括的なプレイ: 主導権フェイズ」)

5.2 対応 [REACTION]

各プレイヤーは、各ターンに対応ポイントを受け取ります。対応ポイントは、受け取られたターンに使用しなければならず、さもなければ失われます。対応ポイントを消費するための機会は、所有しているプレイヤーが対応の機会を持つときに発生します。所有しているプレイヤーは、これらの瞬間にポイントを消費することを要求されませんが、もしもプレイヤーがそれを選択したら、1〜3ポイントを消費できます。対応には2つのタイプがあります。:

軍対応 [Army Reaction]: 順番に指揮できる資格を持つ戦闘ユニットを持つ補給下HQを活性化するため、使用可能な3対応ポイントを消費します。この場合の活性化と指揮の手順は、主導権フェイズのそれと同じです。このタイプの対応フェイズは3対応ポイント(最大)がかかるため、対応フェイズ中に実行できる唯一の対応で、対応フェイズ毎に1つのみの軍対応を実行できます。

単一コマ対応 [Single-Piece Reaction]: 1つのHQ又は戦闘ユニットを直接的に指揮するため、使用可能な1対応ポイントを消費します。コマは補給下である必要はありませんが、非補給下ユニットについての罰則が発生します(11.0を参照)。これは、非補給下ユニットを移動させるための唯一の方法です。単一コマ対応のために選択された戦闘ユニットは、他の活性化ユニットと全く同様に攻撃と移動のインクリメントを実施します(6.0を参照)。もしもHQコマが選択されたら、移動インクリメントのみを実施でき、その非活性化面に留まります。この手順は、退却以外でHQが移動できる唯一の方法です。このタイプの対応フェイズは、1対応ポイントのみで行われるため、対応機会毎に3回まで実施できます。所有しているプレイヤーは、全ての対応ポイントをいっぺんに宣言する必要はなく、1ポイントを消費してインクリメントを実行し、結果を見てから別のポイントの消費を選択できます。ただし、対応フェイズ中に最大3ポイントを消費できるため、単一コマ対応を実施してから軍対応を宣言すると4ポイントが必要になるので、プレイヤーはこれを実施できないことに留意してください。また、あるユニットは、対応フェイズ中に一度のみ活性化できます。

拡張された例については、プレイブックを参照してください(「15.3 包括的な例: 対応フェイズ」)

活性対応ユニットは、主導権中に活性化したユニットと全く同じにそれら自体の行動を実施します。

FRANCE 1944

プレイ・ノート：対応は、いうなれば、他の主導権チットを引く前の最終的な潜在的対応です。

フェイズの終了時、全てのユニットから管理移動マーカーを取り去ります。

5.3 管理移動 [ADMINISTRATIVE MOVEMENT]

あなたの主導権又は対応フェイズの開始時、指揮下の自軍ユニットを指定した後、いずれかのユニットが管理移動を使用するかどうか決定します。それを使用する各ユニットの上に、管理移動マーカーを置きます。

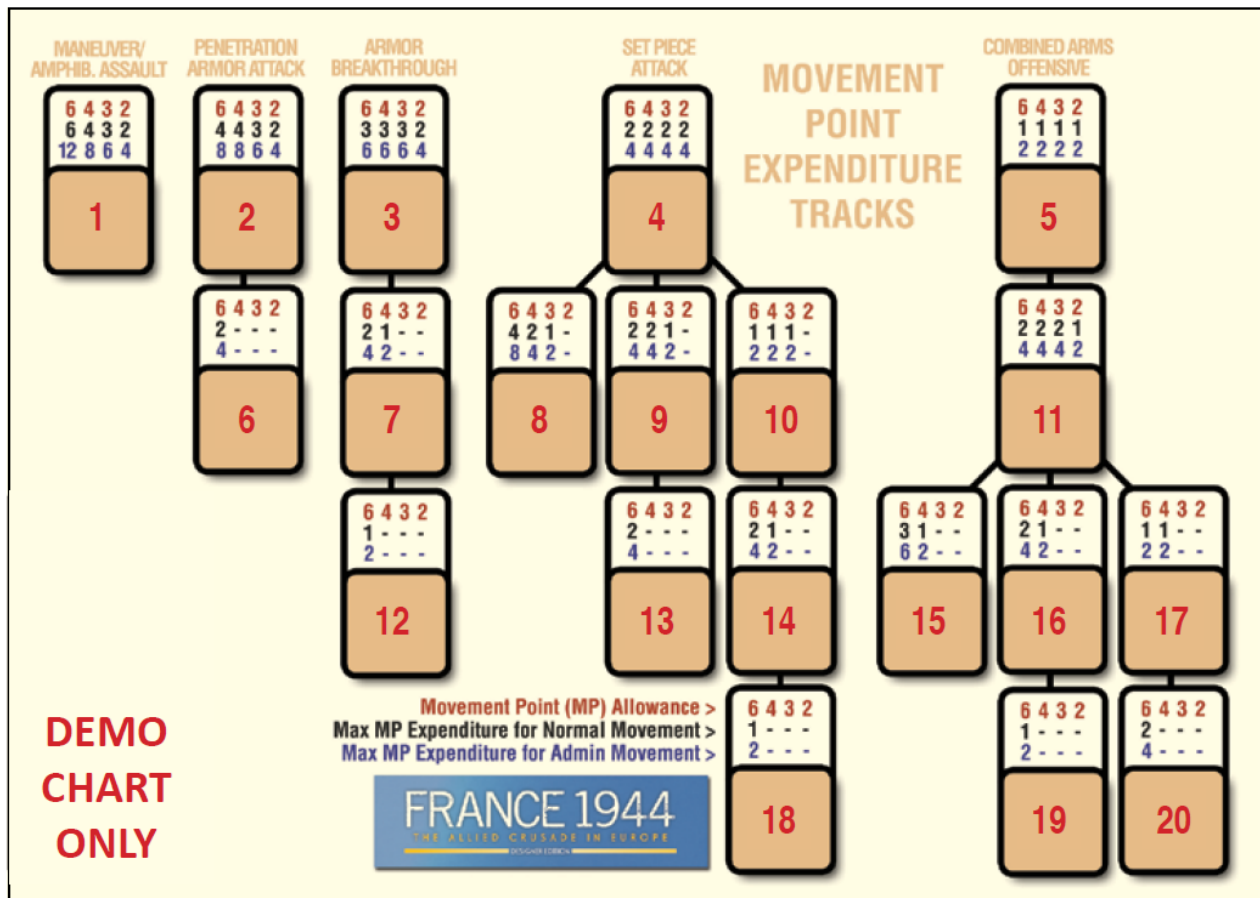
管理移動は、ときには他のウォーゲームでは「戦略移動」と言われます。これは、移動インクリメント中の特殊な移動形態で、そのインクリメントに管理移動中のユニットに二倍の移動ポイントを与えます。指揮下のいかなるユニットにも、管理移動の指定ができます。管理移動は、常にフェイズの開始時に指定され、フェイズ全体に適用されます。管理移動を使用しているユニットは、たとえ友軍ユニットがそのヘクス内に存在しても、いかなる状況下においても敵 ZOC に進入できません。ただし、もしもそこで開始したら、他の敵ユニットの ZOC に進入しない限り、+2移動ポイント・コストを消費して ZOC を退出できます。基幹ユニットが ZOC を及ぼさないことを忘れないでください。管理移動マーカーを持つユニットは、戦闘に参加できません。

全てのノルマンディ/アントワープ（連合軍）とドイツ軍の増援は、マップに登場するとき自動的に管理移動を使用することに注意してください。

6.0 インクリメント [INCREMENTS]

*France 1944*における移動と戦闘は、多くのウォーゲームで使われる一ユニットが移動フェイズに移動し、次いで戦闘フェイズに闘うシステムに従いません。その代わりに、時間をインクリメントに分割することで、ユニットが移動と戦闘の両任務を混合できるシステム内に包含されます。足が速いユニットは、より反復して攻撃できることになります。足が遅いユニットは、移動に続いてその攻撃値を戦闘に統合させる贅沢を持たないことになります。

12 頁の移動ポイント消費チャートは、インクリメントを表示します。これは、実際のチャートではありません。ボックス内



THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

の1～20の数字は、デモンストレーション目的のために加えられています。最上部を横切る列は、1～5の数字付の5インクリメント（ボックス）です。これらのそれぞれは、ラインによって連結されたシリーズのインクリメント（ボックス）の開始をあらわします。シリーズの有効な例は、以下のとおりです（12頁の図に従っています）：

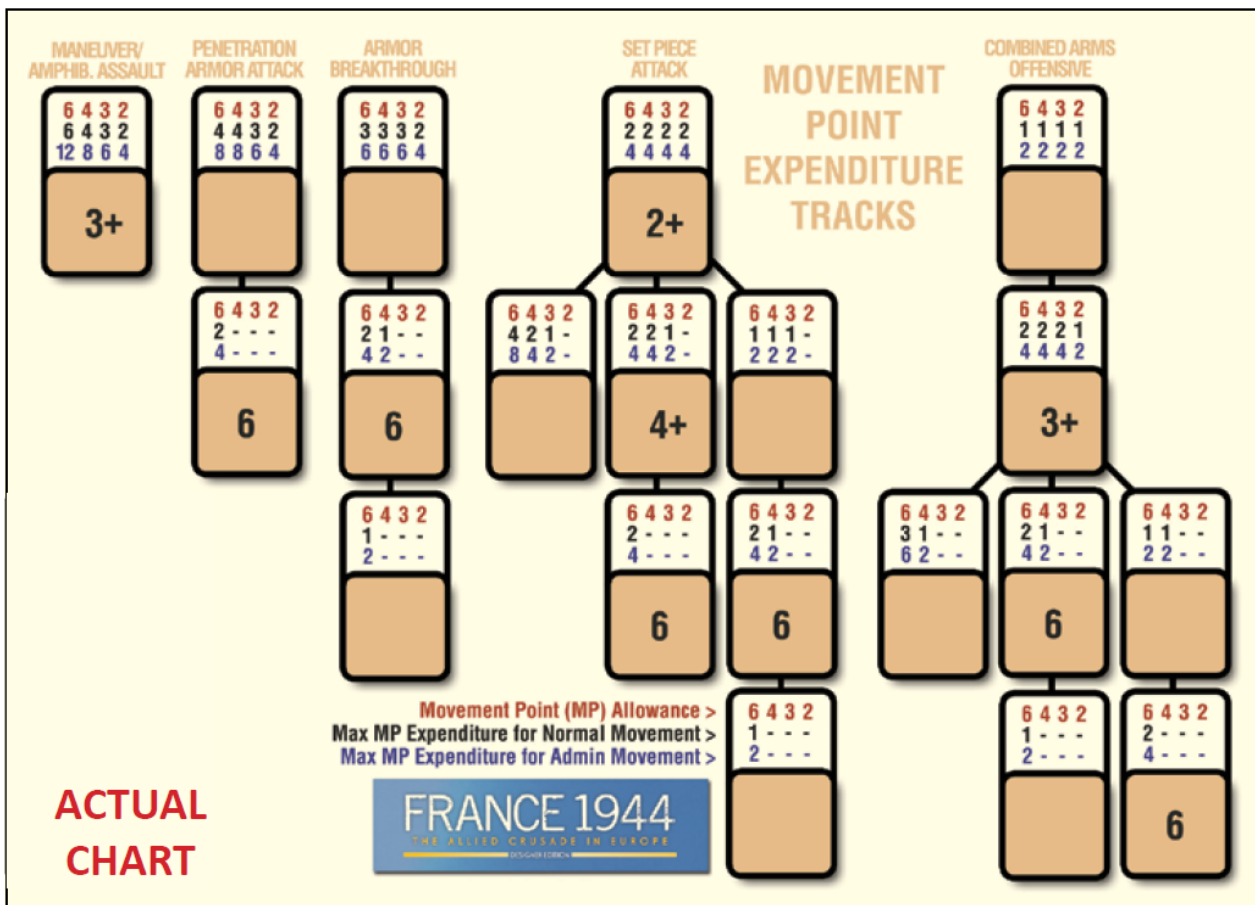
- ・インクリメント4、10、14、18
- ・インクリメント5、11、15
- ・インクリメント3、7、12
- ・インクリメント1

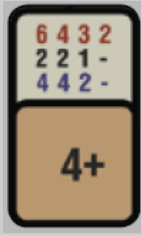
インクリメント4、8、13は有効な道筋ではありません。なぜならば、8と13は連結していないからです。

結局、プレイヤーは9つの異なるシリーズのインクリメントの選択枝を持ちます。全9つのシリーズは、同じ長さの期間をあらわします。上記全4つの有効な各道筋は、同じ合計期間を内包し、この合計期間はフェイズ全体を要約します。各インクリメント（ボックス）は、期間の副次分割—又は、あなたがそう表現することを望むなら、インクリメントの期間をあらわします。各個別インクリメント（ボックス）は、他のインクリメントの期間と一致しません。インクリメント1は、それ自体でシリーズ全体なので、最長のインクリメントです。基本的に、

インクリメントは、そのインクリメントの期間中にあなたが消費できる移動ポイントの数を管理します。消費するための移動ポイントをより多く認められたら、当該インクリメントが扱う期間はより長くなります。

実際の移動ポイント消費記録欄は、下に表示されます。あなたの主導権又は対応フェイズの開始時、指揮下の自軍ユニットを指定し、管理移動マーカーを置いた後、移動ポイント消費記録欄のいずれかの最上部列インクリメント内に、移動ポイント消費マーカーを置きます（前の例のインクリメント＃1～5）。あなたが以前に選択したスペース内の数字は、あなたが現行インクリメントに何を行うことができるのかを特定します。もしもタンのインクリメント・ボックスが空白（数字なし）である、あなたのユニットはそのインクリメントに移動のみでき、戦闘は認められません。移動ポイント消費マーカーが空白のタンのボックス（数字なし）内にあるときは、それを「M」面に裏返します。もしもタンのインクリメント・ボックスが数字（2+、3+、4+、6）を含むと、あなたは移動インクリメントあるいは攻撃インクリメントを宣言する選択枝を持ちます。もしも移動インクリメントを宣言したら、移動ポイント消費マーカーは「M」面でなければなりません。もしも攻撃インクリメントを宣言したら、移動ポイント消費マーカーを「A」面に裏返します。





＜許容移動ポイント (MP)

＜通常移動についての最大MP消費

＜管理移動についての最大MP消費

この例は、単一インクリメントを表示します。タンのインクリメント・ボックスが数字を含むため（この場合は4+）、プレイヤーは移動又は攻撃インクリメントを選択できます。もしも移動インクリメントが選択されたら、上の白いボックスはどのユニットが移動することが認められるのかと、そのインクリメントに消費が認められる移動ポイントの量を表示します。最上部は、可能な4つの許容移動ポイントです（各戦闘ユニット又はHQ上で見られます）。二番目の列は、ユニットが通常（管理ではない）移動を使用してこのインクリメントに消費できる最大移動ポイント相当を表示します。三番目の列は、ユニットが管理移動を使用してこのインクリメントに消費できる最大移動ポイント相当を表示します。

例えば、このインクリメントでは、4又は6の許容移動ポイントを持つユニットは、通常移動を使用していると2移動ポイント又は管理移動を使用していると4移動ポイントを消費することが認められます。3の許容移動ポイントを持つユニットは、通常移動を使用していると1移動ポイント又は管理移動を使用していると2移動ポイントを消費することが認められます。2の許容移動ポイントを持つユニットは、このインクリメントに移動することが認められません。

二番目のラインは、このインクリメントのための特定ユニットによって、このインクリメントに消費できる移動ポイントの最大数を表示します。ユニットは、少ない移動ポイントを消費するか又は全く消費しないことができますが、あるインクリメント内で未使用の移動ポイントは失われます。これらは、別のインクリメントへ持ち越せません。また、もしも許容移動ポイントの最大数がユニットにあるヘクスへの進入を認めなければ、そのヘクスへ進入できません。例えば、3の許容移動ポイントを持つユニットは、このインクリメントに1移動ポイントのみを消費できます。進入するために2移動ポイントを要求される荒地ヘクスへの進入が認められず（「地形効果チャート」を参照）、敵 ZOC 内の平地ヘクス内にも進入できません（平地ヘクスに進入するために1、敵 ZOC に進入するために+1）。

もしもプレイヤーが当該インクリメントを攻撃インクリメントにすることを選択したら、ボックス内の数字は攻撃するために要求される戦闘ユニットの許容移動ポイントを示します。この例では、「4+」は4又は6の許容移動ポイントを持つ戦闘ユニットが攻撃できることを意味します。2又は3の許容移動ポイントを持つ戦闘ユニットは、このインクリメント中に攻撃できません。

重要:あなたが実行するつもりインクリメントのタイプをいったん宣言してしまったら、そのインクリメント・タイプに適切な行動のみを実行できます。あなたは、同じインクリメントにいくつかのユニットを移動させ、他のユニットを攻撃させることができません。

指揮下のユニットのみが移動又は攻撃できます。もしも活性化と非活性化ユニットのスタックを持つと、そのスタック内の活性化ユニットのみが攻撃できます。

いったん、移動することを望む全ての指揮下ユニットを移動させるか、又は実施を望む全ての攻撃を実施してしまったら、あなたはその当該インクリメントを完了したことになります。インクリメント・マーカーを、離れたスペースに連結する下の記録欄スペース内へ移動させ、次のインクリメントを宣言します。いったん、あなたがあるインクリメントを完了し、もはや進入するためのインクリメント記録欄を持たなければ、フェイズは終了です。二者択一で、あなたはいかなるときにももはやインクリメントがないことを宣言でき、その時点で直ちにフェイズは終了します。

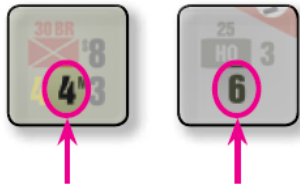
何が起きているのか [What's Going on Here]

インクリメントの目的は、戦場における一定の同時進行性をシミュレートすることです。インクリメント・システムは、基本的に、たとえ他の指揮下ユニットが何も行わなくても、他のユニットが少なくとも許容移動ポイントの一部を消費することなしに単一ユニットが許容移動ポイント全体を消費することを妨げます。あなたの装甲（機甲）師団の1つが道路で移動している間も時間は経過し、その時間の経過はあなたの各ユニットに適用されます。

注意深く観察すれば、あなたは移動ポイント消費記録欄上の各スペースが、一定数の移動ポイント (MPs) 消費をあらわすことに気づくでしょう。大部分の場合、記録欄の最初のスペースは、ユニットの最大許容移動ポイントの数をあらわし、あなたが記録欄を下スペースへ下げるに連れて、低い許容移動ポイント値を持つユニットは、その許容移動ポイントを消費してしまうので、できることが減少していきます。

あなたがインクリメント決定のため、十分な深慮を適用することは避けて通れません。例えば、2MPsのみの消費を認める移動インクリメントを宣言するとき、目標として意図した敵ユニットに隣接する荒地地形に進入するため3MPがかかることを発見するとします。言うまでもなく、いったんあなたのインクリメント・スペースを選択してしまったら、そのインクリメントを完了するまでそこに留まることを要求されます。しかもこのように不足したら、相手側はあなたがマーカーを置くことを要求する有利な場所へ対応しません。この記録欄を熟知してください！

7.0 移動 [MOVEMENT]



許容移動ポイント

各戦闘ユニットと HQ コマは、その上に記載された許容移動ポイントを持ちます。この数値は、当該移動インクリメントに当該コマが消費できる移動ポイント (MPs) の数を判定する際に移動ポイント消費記録欄を調べるため、又は攻撃インクリメント中に攻撃する資格を持つか調べるために使用されます。コマが新たなヘクスに進入するとき毎に、地形効果チャート上に列記されたコストに従って1以上の移動ポイントを消費します。記号上に列記された全てのコストが蓄積することに注意してください。

例えば、河川ヘクスサイドを越えて (追加2MPs) 平地ヘクス (1MP) に進入するためのコストは、合計3移動ポイントです。もしも進入したヘクスが敵支配下 (追加1MP) でもあると、そのヘクスへ進入するための合計コストは4になります。もしも移動しているユニットが、河川ヘクスサイドを越えて敵支配下の平地ヘクスに進入するために敵支配ヘクスを離れていると (追加2MPs)、合計6MPsがかかることになります。

- 戦闘ユニットは、友軍移動インクリメント中に指揮下にある場合にのみ移動できます。

注釈：退却は「移動」ではなく、戦闘の一部です。

- HQ コマは、友軍対応フェイズの友軍移動インクリメント中に非活性化状態である場合にのみ、単一对応ポイントのコストで移動できます (4.8を参照)。

コマは、移動ポイントを消費しながら、常に1つのヘクスから隣接ヘクスへと移動します。コマは、移動ポイント消費記録欄の当該インクリメント・スペースによって認められた数を超えて移動ポイントを消費できません。これは、もしもコマがそのインクリメントに使用可能な不十分な移動ポイントしか持たないために移動不能であると、全く移動できないことを意味します。

注釈：多くのウォーゲームは、たとえそのヘクスに進入するためのポイントを持たなくても、単一ヘクスに移動するためにその全移動ポイントの消費が認められます。このゲームでそれは当てはまりません。

橋梁なしのライン河渡河は、水陸両用渡河を要求されます (12.8を参照)。

7.1 スタッキング [STACKING]

しばしば、一定の瞬間にあるヘクス内に複数のユニットがスタックすることがあり、その場合は以下の制限が適用されます。:

- 友軍ユニットは、いかなる瞬間にも敵ユニット又はHQ コマを含んでいるヘクスへ進入できません。
- いかなる瞬間にも、4つを超える装甲 (機甲) ユニット、2つを超える歩兵ユニット、合計4つを超える戦闘ユニットが同じヘクスを占めることはできません。この制限は、移動、退却、戦闘後前進中を含む常時に適用されます。

同時にあるヘクスを占めることができる HQs の数に制限がないことに注意してください。スタッキング限度は、戦闘ユニットにのみ適用されます。

8.0 戦闘 [COMBAT]

France1944 の各戦闘ユニットは、停止戦闘戦力 [Set Piece Combat Strength]、機動戦闘戦力 [Mobile Combat Strength]、士気値 [Morale Rating] を持ちます。



士気

機動戦闘戦力

停止戦闘戦力

プレイヤー・ノート：HQs は、戦闘戦力を持ちません。これらは決して直接的に戦闘に参加できませんが、攻撃しているユニットの指揮と戦闘ボーナスを加えることができます (4.6、4.7、4.9)。

いったん攻撃インクリメントが宣言されたら、攻撃しているプレイヤーは複数ある場合最初に解決するための戦闘を選択します。プレイヤーは、追加の戦闘が発生するのか、そしてどこで発生するかを決定する前に、戦闘を解決することが認められます。攻撃は常に任意で、1つ又は複数の敵ユニットに隣接する友軍ユニットを参加させますが、攻撃ヘクス内の全ユニットが攻撃に参加する必要はありません。ただし、指揮下のユニットのみが攻撃できます。1つ以上のヘクス内のユニットは、参加する全てのヘクスが他の全てに隣接する限り、1つ又は2つの防御ヘクスを攻撃するため、その戦力を単一の数値に統合できます。あるヘクス内の全防御ユニットが防御しなければならず、1つの統合された戦力で防御します。単一のインクリメントに複数回攻撃できるユニットはなく、単一の攻撃インクリメントに複数回攻撃され得るユニットはありません。ただし、ユニットは、当該フェイズ内の複数の攻撃インクリメントで攻撃でき、攻撃され得ます。妨害ヘクスサイドを越える攻撃は認められません。

9.0 戦闘の手順 [COMBAT PROCEDURE]

9.1 戦闘タイプの判定 [DETERMINE COMBAT TYPE]

いったん戦闘が宣言されたら、攻撃しているプレイヤーはその戦闘が停止戦闘か又は機動戦闘になるのか判定しなければなりません。以下の場合、機動戦闘が発生しなければなりません。:

1. 直前のインクリメントにおいて、移動（直前のインクリメントが移動インクリメントだった）又は戦闘後前進（直前のインクリメントが攻撃インクリメントだった）のどちらかを通して、攻撃している全ユニットが現行フェイズ中にそれぞれのヘクスに進入している。
2. 河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットがおらず、しかも

3. 防御ヘクス（たち）が要塞又は都市を含まない平地ヘクス内。

あるいは

防御ヘクスが平地地形上の要塞又は都市で、少なくともそのヘクス内のユニットの1つが直前のインクリメントにそのヘクス内へ退却し、戦闘後前進したユニットによって攻撃を受けている。（注釈：これは、ユニットが穴を掘る時間を持たず、すでにそこにいた他のユニットは混沌状況によって混乱していることをあらわす。）

プレイ・ノート：最初のインクリメントに発生する全ての攻撃は、最初の要件を満たさないため、常に停止戦闘になります。

もしも機動戦闘の要件が満たされたら、戦闘は自動的に機動戦闘として解決されます。もしも機動戦闘についての全ての要件が満たされなければ、戦闘は自動的に停止戦闘です。機動戦闘においては、参加した全ユニットがその機動戦闘戦力を使用し、戦闘解決マトリクスの機動部分が使用されます。停止戦闘では、参加した全ユニットがその停止戦闘戦力を使用し、停止戦闘マトリクスが使用されます。

注釈：もしも複数ユニットでしかも／又は複数ヘクスから攻撃していると、攻撃ユニットの1つが前のインクリメントにヘクス内へ移動していなければ、停止戦闘です。

停止戦闘と機動戦闘の例については、プレイブックを参照してください。（「15.1 例：停止戦闘&軌道戦闘の区分方法」）

機動戦闘の解明

機動戦闘は、平地地形内又は平地地形上の要塞又は都市地形でのみ可能であるため、そのヘクス内のユニットの少なくとも1つがそのヘクス内に退却していたら、**機動戦闘について地形効果修正はありません**。地形修正は、停止戦闘にのみ適用します。この解明は、ルールに優先します。

9.2 航空支援の判定 [DETERMINE AIR SUPPORT]

もしも連合軍プレイヤーが攻撃しており、このターンに航空支援が使用可能であると（2.0、ステップ3を参照）、そのプレイヤーは戦術空軍マーカー又は重爆撃機（-2/+0）マーカーが英国内の待機ボックス内にあれば、この攻撃インクリメントに加えることができます。



戦術空軍（-1/-2⁺）マーカーは、以下の戦闘に加えることができません。:

- 重爆撃機マーカーがこのインクリメントに使用された。
- 他の戦術空軍マーカーが戦闘で使用されている（戦闘毎に1つの空軍マーカー）
- マーカーがすでに妨害のために指定されている（ドイツ軍対応ポイント記録欄にある）
- 連合軍プレイヤーが防御している。

重爆撃機（-2/+0）マーカーは、以下の戦闘に加えることができません。:

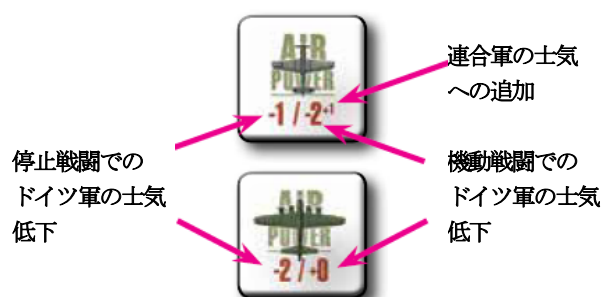
- このインクリメントにどちらかの戦術空軍マーカーが使用された。
- この主導権チットが引かれたため、他の重爆撃機マーカーが使用されている。

注釈：もしも主導権フェイズ中にあなたの重爆撃機マーカーの1つを使用し、対応フェイズを獲得したら（相手側が異なる対応ポイントの消費も拒否したため）、あなたはこのインクリメント中に重爆撃機マーカーをすでに使用したため、この対応フェイズに他の重爆撃機の使用を認められません。）

- 連合軍プレイヤーが防御している。

戦闘の後、戦術空軍マーカーをその使用可能（-1/-2⁺）面で待機ボックスへ戻します。各重爆撃機マーカーは、ゲーム中に一度のみ使用できます。重爆撃機マーカーを投入した攻撃が解決された後、ゲームからその投入したマーカーを取り去ります。

注釈：ターン1の連合軍は、使用可能な1枚のみの戦術空軍マーカーを持ちます。その他は、使用不能面に返されます。使用可能な戦術空軍マーカーは、地上支援にのみ使用できます。これらの注釈は、戦術空軍待機ボックス内に示されています。

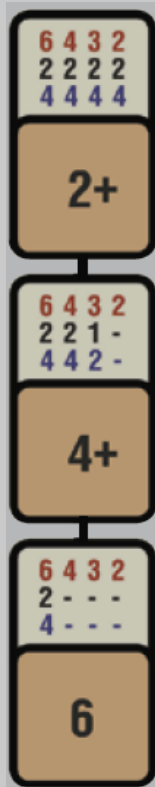


9.2 の例： 連合軍プレイヤーは、表示されたインクリメントのシリーズを選択し、各インクリメント中に攻撃することを選びます。

最初のインクリメントに、彼は2ヘクスを攻撃してその攻撃に最初の重爆撃機マーカーを使用することを選びます。同じインクリメント中に重爆撃機と戦術空軍マーカーを混合できないため、二番目のヘクスは航空支援を受けません。それに加えて、二番目の重爆撃機マーカーは、残っているインクリメントについて使用できません。これは、容器からもう1枚の自軍主導権チップを引くまで使用不能です。重爆撃機を持つ戦闘の解決後、ゲームからそれを取り去ります。

二番目のインクリメントに、彼は更に2ヘクスを攻撃します。残っている重爆撃機は使用不能なので、各ヘクスに1枚の戦術空軍マーカーの使用を選びます。なぜならば、同じ戦闘に両方を使用できないからです。各戦闘の解決後、彼は戦術空軍マーカーをそれぞれの待機ボックスへ戻して置きます。

三番目のインクリメントに、彼は1ヘクスを攻撃します。彼は自軍戦術空軍マーカーの1枚を攻撃のために使用し、他の1枚は使用できません。戦闘の解決後、彼は戦術空軍マーカーをそれぞれの待機ボックスへ戻して置きます。



9.3 先導ユニットの士気判定

[DETERMINE MORALE OF LEAD UNIT]

各戦闘状況において、攻撃プレイヤーによって攻撃している全ユニットから1つの攻撃ユニットを士気値を提供するよう指定しなければならず（先導攻撃ユニット）、防御プレイヤーによって防御しているユニットから1つの防御ユニットを士気値を提供するよう指定しなければなりません（先導防御ユニット）。その士気値の使用を指定されたユニットは、それぞれのヘクス内の最上部に置かれなければなりません。これらユニットの士気値は、攻撃又は防御が成功するか否かの判定に使用されます。

9.4 先導ユニットの士気調整

[ADJUST MORALE OF THE LEAD UNIT]

次に、地形効果チャートを調べ、防御側の地形と停止戦闘又は機動戦闘（タイプに依存して）についてのコラムを交差照合し、それに従って士気値を調整します。もしも複数地形が適用されると、防御側に最も有利な地形を選択します。地形効果は蓄積しません。

最後に、もしも連合軍プレイヤーが戦闘に戦術空軍又は重爆撃機マーカーを投入していたら、先導ドイツ軍防御ユニットの士気を低下させます。スラッシュの前の数字は、停止戦闘でドイツ軍防御ユニットがその士気を低下させる量です。スラッシュの後の数字は、機動戦闘でドイツ軍防御ユニットがその士気を低下させる量です。機動戦闘では、戦術空軍ユニットがドイツ軍先導ユニットの士気を2だけ低下させ、連合軍先導ユニットの士気に1を加えることに注意してください。

プレイヤー・ノート：最高の士気を持つユニットを選択することが理論的のチョイスに見える一方、先導ユニットが最初のステップ損失を受けることを考慮してください。いくつかの戦闘では、1ステップ損失のみを受けるため、これはあなたの決断に加えるべき要素です。

9.5 サイコロ振り [ROLL THE DICE]

各プレイヤーは、標準的な d6 と専用サイを持ちます。各専用サイは、3つの面を表示します。：3つの面は1命中（破裂）、2つの面は2命中、1つの面は3命中を表示しています。

プレイ・ノート：相手側ではなく、あなたが自身の潜在的命中の判定で専用命中サイを振ります。

各プレイヤーは、両方のサイコロを振ります。D6の結果は、そのプレイヤーの先導ユニットの調整後士気と比較されます。もしも d6 の結果が調整後の士気以下であると、その陣営は士気チェックにパスします。もしも防御側が士気チェックのパスに成功したら、そのプレイヤーは退却して攻撃側によって受けた損害を減少させる選択肢を持つことになります。もしも d6 の結果が調整後士気よりも大きければ、士気チェックは失敗です。もしも防御側が士気チェックに失敗したら、そのプレイヤーは退却しなければなりません。攻撃側の士気チェック結果は、両陣営が受ける損害に影響し得ます。専用サイは、士気チェックの成否にかかわらず、所有しているプレイヤーのユニットに適用される基本命中の数を表示することになります。命中の数は、手順の次のステップで詳述されるごとく修正され得ます。

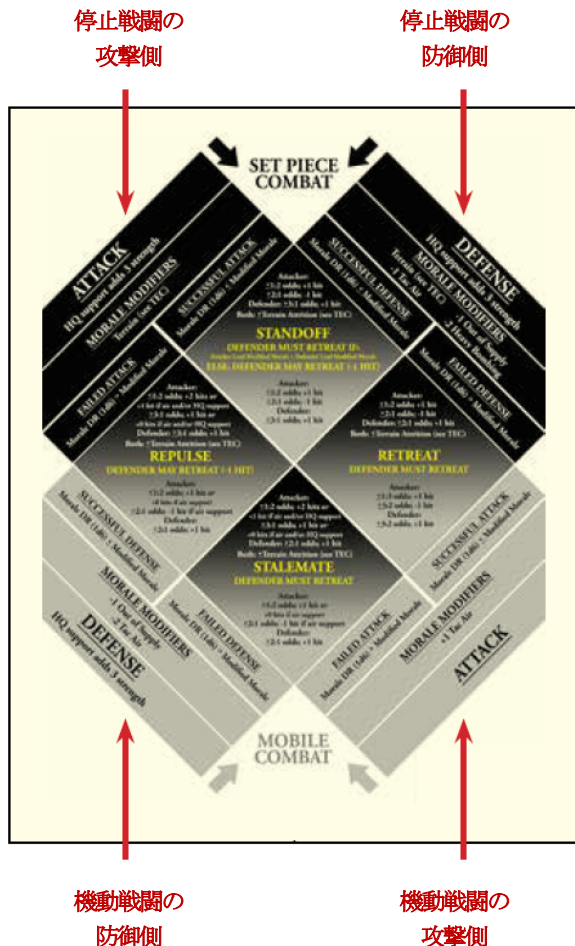
FRANCE 1944

9.6 戦闘マトリックスの照合

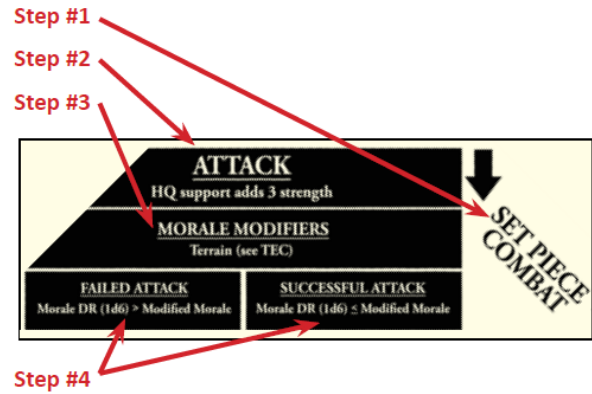
[CONSULT THE COMBAT MATRIX]

プレイヤー補助カードは、停止戦闘と機動戦闘のための戦闘マトリックスを含みます。両タイプの戦闘は、同じチャートに統合されます。マトリックスを正確に使用するため、以下のステップに従います。:

1. (9.1) 戦闘タイプの設定: 停止戦闘は、マトリックスの最上部で開始します。機動戦闘は、マトリックスの最下部で開始します。:



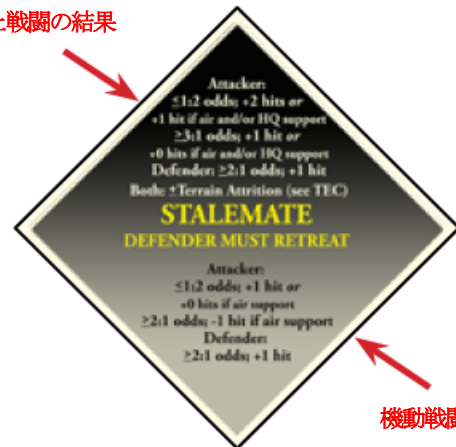
2. 最上部又は最下部から開始して、あなたの陣営を設定します。: 攻撃側又は防御側。あなたはマトリックスのそのセクション内に留まることになります。最初に、「攻撃」["Attack"]又は「防御」["Defense"]文字の下で、HQ があなたのは戦闘戦力に加えることが適用可能かどうかを表示します (4.9)。



停止戦闘での攻撃側についての手順矢印 # 1 ~ 4。

3. (9.4) 次のセクションは、地形又は適用可能航空支援ユニットが士気調整を提供するかどうかを示します (上図を参照)。
4. (9.5) 次のセクションは、あなたの士気チェックの結果を基準に、あなたの攻撃又は防御が成功するかどうかを示します (上図を参照)。
5. 攻撃と防御の結果を交差照合します。これは、4つのボックスの1つに収められます。: 交戦 [Standoff]、退却 [Retreat]、撃退 [Repulse]、膠着 [Stalemate]。例: もしも停止戦闘で、攻撃が成功し (士気チェックにパス)、防御が失敗したら (士気チェックに失敗)、交差照合した結果は「退却」になります。もしも機動戦闘で攻撃が失敗し、防御は成功したら、結果は「撃退」になります。
6. 結果を判定したら、ボックス内の指示に従います。最上部の指示 (白文字) は停止戦闘の結果で、最下部の指示 (黒文字) は機動戦闘の結果です (下図を参照)。各プレイヤーは、その専用サイの目に一致する命中の数プラス/マイナス戦闘マトリックスに指定された修正を受け取り、防御側による任意の退却を同様にを行います。先導ユニットは、最初のステップ損失を受けます。追加のステップ損失は、所有しているプレイヤーが望めば分配します。

停止戦闘の結果



機動戦闘の結果

戦闘の拡張された例については、プレイブックを参照してください。（「15.2 包括的な例：主導権フェイズ」）

9.7 退却 [RETREAT]

もしも戦闘マトリクスが、防御側が退却できると判定したら、そのプレイヤーはそれを行って、ステップ損失を1だけ減少させることができます。ただし、もしも戦闘マトリクスが、防御側が退却しなければならぬと判定したら、ステップ損失の減少はありません。

スタック内で戦闘を開始する防御ユニットが退却するときにはいつでも、スタックとして退却しなければならず、退却を通してスタックとして留まります。ドイツ軍歩兵は常に2ヘクス退却し、他の全てのユニットは2又は3ヘクス退却できますが、ドイツ軍歩兵と共にスタックしたドイツ軍装甲ユニットは2ヘクスのみ退却できます。

退却しているユニット又はスタックは、友軍戦闘ユニットによってそのヘクスが占められていない限り、敵 ZOC へ進入できませんが（ただし、退却しているユニットたちは、スタッキング限度を破ることができません）、ユニットが合法的に移動できるいかなるタイプの地形も、移動ポイントのコストなしで通過退却できます。退却しているユニット又はスタックは、妨害ヘクスサイドを越えることができません。退却しているユニットは、次のステップ（9.8）を開始する前に、攻撃しているユニットから少なくとも2ヘクス離れてその退却を終了しなければなりません。何らかの理由により、退却しているユニットが少なくとも2ヘクス退却できなければ、全く退却せずに退却しているいずれかのユニットから追加の1命中（ステップ損失）を受けます。

プレイヤー・ノート：もしも4つの戦闘ユニットのスタックが、1つの戦闘ユニットを持つヘクス内へ退却しなければならぬと、スタッキング限度を破ることになるため退却できません。3つのユニットをそのヘクス内へ退却させ、1つのユニットを後衛活動として戦闘ヘクス内に残すことはできません。退却は、全か無かの事柄です。

9.8 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

防御ヘクスが除去又は退却のためにカラになるとときにはいつでも、攻撃に参加した全ての指揮下ユニットは1つずつ前進する資格を持ちます。進入する最初のヘクスは、カラになったヘクスでなければなりません。もしもカラになったヘクスが別の敵ユニットの ZOC 内にあると、前進している歩兵は停止しなければなりません。ただし、装甲（機甲）ユニットは、カラになったヘクスの後に追加の1ヘクス前進できます。この追加へはいかなる方向でもよく、退却の道筋に沿う必要はありません。もしもカラになったヘクスが敵 ZOC 内でなければ、前進している全ユニットはカラになったヘクスの後に追加の1ヘクス移動できます。妨害ヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。戦闘後前進に移動ポイント・コストはなく、戦闘の機能と見なされます。

10.0 管理フェイズ [ADMINISTRATIVE PHASE]

管理フェイズは、容器から管理フェイズ・チットが引かれたときに発生します。管理フェイズ中、両プレイヤーは現行月に到着予定の増援を受け取ることができ、両プレイヤーは資格を持つ損害状態又は除去ユニットへ補充ポイントを適用できます。増援と補充は、管理フェイズ中のみ管理できます。



拡張された例については、プレイブックを参照してください。（「15.5 包括的な例：管理フェイズ」）

10.1 管理フェイズのシーケンス [ADMINISTRATIVE PHASE SEQUENCE]

管理フェイズ・チットが引かれるとき、以下のセグメントを指定された順番で実行します。:

1. 補給状態の判定／損耗セグメント
2. 補充セグメント
3. ドイツ軍の南部増援セグメント
(9月ターンのみ)
4. 連合軍の南部増援セグメント
(9月ターンのみ)
5. ドイツ軍の増援セグメント
6. 連合軍の増援セグメント

10.1.1 補給状態の判定／損耗セグメント [Determine Supply Status / Attrition Segment]

最初に、マップ上の各 HQ と戦闘ユニットを見て、各ユニットが補給下か否かを判定します（11.0を参照）。もしもユニットが「非補給下マーカー」を持ち、現在補給下であるとマーカーを取り去ります。ユニットが非補給下でマーカーを持たなければ、「非補給下」マーカーを加えます。次のユニットに移る前に、そのユニットが損耗を受けるか否かを判定します。



損耗は、以下の2つの要素が基準です。:

1. 「非補給下」マーカーを受けた直後か、又はすでにそれを持ち、しかも
2. 敵ユニットと／又は敵 ZOC ヘクスによって包囲されている（戦闘ユニットは一たとえ基幹ユニットでさえ敵 ZOC を妨害することを忘れないでください）。損耗レベルを判定するため、以下のマトリクス（プレイヤー補助にもあります）に従って両要素をチェックします。

FRANCE 1944

状態	「非補給下」マーカ ーを受けた直後	「非補給下」マーカ ーをすでに持つ
戦闘ユニットが包 囲されていない	0 ステップ損失	1 ステップ損失
戦闘ユニットが包 囲されている	1 ステップ損失*	2 ステップ損失*

*もしもドイツ軍ユニットがこの方法で除去されたら、ゲームから取り去られる。もしも総統装甲師団ユニット (3.11 を参照) がゲームに未だ登場していなければ、ターン記録欄上に1つを置き、2ターン進める。そのターンに達したとき、ターン記録欄から総統装甲師団を取り去って「除去ユニット」ボックスへ移す。

HQ の場合、1 以上のステップ損失を受ける状況であると、代わりに解散します (4.10 を参照)。

上記アスタリスクの例外として、もしも戦闘ユニットが損耗によって除去されたら、それを「除去ボックス」の隣に置きますが中には入れません。これは、ユニットが次のターンになるまで補充として使用できないことを示します。補充セグメントの後、それを「除去ユニット」ボックスへ移します。

10.1.2 補充セグメント [Replacement Segment]

補充セグメント中、両プレイヤーは同時に使用可能な補充ポイントを損害状態又は除去ユニットに適用できます。戦闘ユニットが補充ポイント (又は複数の補充ポイント) を受け取るためには、「除去ユニット」ボックス内にあるか (その隣ではなく: 損耗ステップ中に除去されたユニットは、補充ポイントを受け取る資格がありません) 又はマップ上にあつて HQ 補給下のどちらかでなければなりません (11.0 を参照)。補充ポイント (又は複数の補充ポイント) を消費した後、「除去ユニット」ボックスの外にあるユニットを中に移します。

各プレイヤーが使用可能な補充ポイントの数は、ターン記録欄上に列記されます。これらのポイントは、装甲 (機甲) ポイントと歩兵ポイントとして使用可能であることに注意してください。装甲 (機甲) ポイントは装甲 (機甲) ユニットのみに適用でき、歩兵ポイントは歩兵ユニットのみに適用できます。加えて、連合軍補充ポイントは、US ポイント又は連合軍ポイントとして使用可能です。US ポイントは US ユニットのみに使用でき、連合軍ポイントは非 US 連合軍ユニットのみに使用できます。管理フェイズ中に何らかの理由で使用されない補充ポイントは、永久に失われます。これらは、次のターンに持ち越せません。プレイヤーは、次のターンになるまで更なる補充ポイントを受け取りません。



完全戦力



減少戦力



基 幹

単一の補充ポイントは、除去 (プレイヤーの除去ユニット・ボックス内) から基幹へ、基幹から減少戦力へ、減少戦力から完全戦力へ、1つのユニットのステップ段階を上昇させることになります。マップ上のユニットに補充ポイントを適用しているときは、どれだけ多くのポイントが適用されるのかを宣言し (基幹へ1又は2、減少戦力ユニットへ1)、ユニットの新たな戦力を表示します (減少戦力ユニットを完全戦力面へ裏返し、減少戦力面を表示するために基幹マーカを取り去り、基幹マーカを取り去ってユニットを減少戦力面から完全戦力面へ裏返します)。補充ポイントを除去ユニットに適用しているとき、あなたは基幹としてユニットを創出するため1ポイントを、又は減少戦力ユニットとしてユニットを創出するため2ポイントを、又は完全戦力ユニットとしてユニットを創出するため3ポイントを消費できます。この方法で除去ボックスから再建されたユニットは、現行管理フェイズ中に増援として登場しなければなりません。

フェイズの完了時、もしも新たに除去されたユニットが「除去ユニット」ボックスの外側に置いてあると (10.1.1 を参照)、ここでそれらを「除去ユニット」ボックス内へ移します。

10.1.3 南部の増援 [Southern Reinforcements]

1944 年 9 月ターン、ドイツ軍と連合軍の両者は南から増援を受け取ります。これらのユニットは、連合軍部隊によって **France 1944** が扱うエリア内に追撃された南フランスのドイツ軍守備隊をあらわします。これらのユニットは、事実上戦闘継続中をあらわすため、特別な方法でマップ上に到着します。ドイツ軍の南部増援セグメントに、全てのドイツ軍南部増援を 1128 と 2528 との間のいずれかのヘクス内に、スタッキング制限内を保ちつつセット・アップします。いったん全てのこれらドイツ軍ユニットが置かれたら、連合軍の南部増援を青いマップ外ヘクス内にやはりスタッキング限度内で、ドイツ軍ユニットに隣接させて置きます。ドイツ軍ユニットを含んでいる各ヘクスは、それに (盤外で) 隣接する連合軍ユニットを持たなければなりません。ドイツ軍は退却して、前進している連合軍ユニットと共にマップへ進入するところなので (盤外で発生した戦闘の後)、このような連合軍ユニットの設定は実際に発生し得ます。

いったん、これらの全ユニットが置かれたら、あたかも退却しているかのごとく、1ヘクスずつのドイツ軍ユニットをマップ上の増援ヘクス内で防御している間に強制的な退却結果を被ったとして、正確にそれらが開始したな南部増援ヘクスから2ヘクス退却させなければなりません (歩兵と共にスタックしていない装甲は、3ヘクス退却できます)。いったんドイツ軍ユニットがマップに進入したら、隣接する連合軍ユニットをあたかも戦闘後前進しているごとく正確にマップ上へ前進させます (進入する最初のヘクスは、ドイツ軍ユニットがカラにしたヘクスでなければならないことを忘れないでください)。この機動の目的において、全連合軍ユニットは全ドイツ軍ユニットに対する戦闘に参加したと見なされます。

これは退却と戦闘後前進の扱いなので、もしもドイツ軍ユニットがすでにマップ上にある連合軍ユニットからの敵支配下へ

へ進入することを強制されたら、ドイツ軍ユニットは全滅に直面することに注意してください。

連合軍ユニットがマップ上へ前進できなければ（ドイツ軍の非増援ユニットが登場を妨害したため）、これらの連合軍ユニットは、続く連合軍の主導権と対応フェイズに、活性化と指揮の通常ルールを受けて、停止攻撃のみを使用して攻撃できます。

この場合、指揮の目的において、南部増援ヘクス内のいかなる連合軍HQも、範囲をたどることなしで、増援ヘクス内の全ユニットの範囲内であると見なされます。南部増援ヘクス内のHQは、増援ヘクス内にいないユニットを指揮できません。南部増援ヘクス内にいないHQは、通常に指揮範囲をたどることによってのみ、増援ヘクス内のユニットを指揮できます。

マップ外の南部増援ヘクス内を攻撃又は支配を及ぼすことができるユニットはありません。いったんいずれかのコマが南部増援ヘクスを退出したら、決してそのヘクスへ再進入できません。南部増援ヘクス内の連合軍ユニットは、マップ上に支配地域を及ぼします。

10.1.4 ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]

ドイツの増援は、マップ上のいずれかのドイツ都市ヘクス内に置くことができます。次いでユニットは、インクリメントではなく管理移動を使用して一度に全ての移動ポイントを消費して直ちに移動し、管理移動のルールに従って敵ZOCへ進入しないよう注意します。敵ZOCによって妨害されるドイツの増援は、後のターン中に投入できます。



10.1.5 連合軍の増援 [Allied Reinforcements]

連合軍の増援は、マップ上のいずれかのノルマンディ増援ヘクス内に置くことができます。もしもアントワープが連合軍の補給港であると（11.4を参照）、やはり増援ヘクスとして使用できます。次いでユニットは、ドイツ軍の増援と同じルールに従って管理移動を使用して移動できます（10.1.4を参照）。



敵ZOCによって妨害された連合軍のノルマンディ／アントワープ増援は永久に失われ、後のゲーム・ターンに来ることができません。

10.1.6 増援の制限 [Reinforcement Restrictions]

全ての増援は、移動する前にその登場ヘクス内に置かれなければならない、各ユニットは登場ヘクスに進入するために要求された数の移動ポイントを消費していると見なされます（あたかも非河川ヘクスサイドを越えているごとく）。ノルマンディと東の増援は、友軍ユニットがそのヘクスを占めていない限り、敵ZOC内のマップに登場できません。

11.0 補給 [SUPPLY]

11.1 補給線 [SUPPLY LINES]

HQユニットがいかなるときにもその補給状態が補給下と見なされるためには、20ヘクスの長さを超えない正当な補給線を正当な補給源まで持たなければなりません。戦闘ユニットが活性化の瞬間に補給下になるためには、それを活性化できるHQユニットの指揮範囲内にいるか、又は正当な補給源から1ヘクス以内にいないければなりません。

HQが補給源又はHQから戦闘ユニットまでの道筋は、以下の制限を持って、いかなるタイプのヘクスを通過してたどることができます。:

- 補給線は、たとえそのヘクスが敵HQ又は基幹によって単独で占められていても、敵が占めるヘクス内へ又は通過してたどることができません。
- 補給線は、そのヘクスが友軍戦闘ユニット（基幹ユニットを含む）を含まない限り、敵ZOCを通過してたどることができません。備忘：HQsと基幹ユニットは、ZOCを及ぼしません。
- 補給線は、あるHQの指揮範囲内にある他の友軍HQへ、そのあるHQが正当な補給線をすでに持つと、伸ばすことができます。この手順は、補給下HQsの鎖を形成するために継続できます。

11.2 補給源 [SUPPLY SOURCES]

正当なドイツ軍の補給源は、いずれかのドイツ都市又はドイツ軍支配下の港湾ヘクスです（例：ゲーム開始時のサン・ナゼール）。

正当な連合軍の補給源は、連合軍プレイヤーによって現在支配下のいずれかの連合軍補給源、又は連合軍ユニットを南部増援ヘクス内にセット・アップした瞬間から開始して、ヘクス範囲1128と2528のいずれかの南部増援ヘクスです。

マップ上のいかなる補給源ヘクスも、それを支配する陣営についての補給源としても機能します。

11.3 連合軍補給源ヘクスの支配

[CONTROLLING ALLIED SUPPLY SOURCE HEXES]

ゲーム開始時、連合軍プレイヤーによって実際に支配された唯一の連合軍補給源は、1207、1309、1409（連合軍のノルマンディ増援ヘクス）です。他の連合軍補給源ヘクスを使用するためには、連合軍プレイヤーはそのヘクスの支配を獲得しなければなりません。補給源ヘクスの支配を獲得するためには、連合軍プレイヤーは戦闘ユニットでそのヘクスに進入又は通過しなければなりません。いったん連合軍プレイヤーがそのような

FRANCE 1944

ヘクスを支配したら、ドイツ軍ユニットがそのヘクスに進入するか又は通過するまで支配を維持します。大部分の場合、様々な連合軍補給源ヘクスをどちらが支配しているかは両プレイヤーに明かです。疑わしい場所の場合は、記録のために支配マーカーを使用してください。

ドイツの都市は、実際に連合軍の戦闘ユニット又はHQによって占められる間のみ、ドイツ軍プレイヤーにとって無効であることに注意してください。連合軍がヘクスの外へ移動する瞬間に、ヘクスは再び有効なドイツ軍補給源になります。

11.4 アントワープ [ANTWERP]

10月のターンから開始して1月まで、アントワープが連合軍支配下でスヘルデ河口ヘクス(ヘクス 2705、2706、2804、2805、2806、2905、2906)内にドイツ軍ユニットが存在しなければ、連合軍プレイヤーは追加の1補給ポイントを受け取ります。もしもこれらのターンの1つの開始時に、どちらの条件も満たしていなければ、そのターンに追加のポイントは受け取られません。加えて、もしもこれらの条件が満たされたら、連合軍プレイヤーはアントワープを通して増援を投入できます(ノルマンディと同様に)。

これは、10月に開始するいずれかのターンについて、条件が満たされる限り有効です。条件はそれが発生する瞬間に満たされ、補給ポイントは補給メーターが調整されるターンの開始時にチェックされ、増援の登場は管理フェイズ中にチェックされることを意味します。

ターン記録欄は、このルールを表示します。例えば10月の「3(+1)」は、アントワープ/スヘルデの条件が満たされる限り、連合軍が3補給ポイントと共に追加1ポイントを獲得することを意味します。

11.5 OOSの影響セグメント

[OOS EFFECTS SEGMENT]

HQsと戦闘ユニットの補給状態は、異なる3つのときに判定され、しかもこれらのときのみです。:



1. 活性化の瞬間に、活性化罰則が適用されるか否かを判定するため。
2. 戦闘において防御ユニットのみ、戦闘の瞬間に戦闘値を判定するためにチェックする。
3. 管理フェイズ中、戦闘ユニットが補充を受け取れるか否か、戦闘ユニットが「非補給下」マーカーを受け取るか否か、HQが損耗/解散を被るか否かを判定するため(10.1.1を参照)。

あるユニットが補給についてチェックするとき、もしもそれが補給下でその上に「非補給下」マーカーを持つと、それを取り去ります。ただし、管理フェイズ中は「非補給下」マーカーを加えるのみです(上記3項と10.1.1で記述)。もしも上記1又は2の場合のチェックで、そのユニットが非補給下と判定されても「非補給下」マーカーを加えてはならず、これらの瞬間に罰則を適用するだけです。

これは重要です。: 補給は継続してチェックされません。列記された3つのときの1つでのみチェックされます。これは、これらの両方の瞬間に以下が発生することを意味します。:

1. 主導権又は対応のフェイズを補給下で開始する活性化戦闘ユニットは、フェイズの残りについて補給下に留まります。もしも戦闘ユニットが全友軍HQの指揮範囲を超えて移動したら、その時点で非補給下ではなく、主導権又は対応のフェイズの期間中も非補給下ではありません。活性化の瞬間に補給下でフェイズを開始するユニットは、そのフェイズの全インクリメントについて補給下に留まります。

2. 防御しているユニットが戦闘中に非補給下で、次いで友軍HQの指揮範囲内に退却する可能性があります。ただし、範囲内に退却する瞬間に、「非補給下」マーカーを取り去らないでください。代わりに、もしも後のインクリメントで攻撃されたら、再チェックして補給下に戻るのであれば、そのときにマーカーを取り去ります。

これらのチェック中に補給下ではないユニットは、以下の影響を被ります。:

- ・主導権フェイズの開始時に補給下ではないHQ又は戦闘ユニットは、活性化できません。
- ・対応フェイズの開始時に補給下ではないHQは、軍対応の一部として戦闘ユニットを活性化できません。
- ・対応フェイズの開始時に補給下ではないHQ又は戦闘ユニットは、単一コマ対応として活性化できますが、「非補給下」マーカーを受け取って移動罰則を被り、その移動から1数値を落します。:もしもその記載されたMPAが6であると、4へ落とされます。もしも4だったら、いまや3です。もしも3だったら、いまや2です。もしも2だったら、いまや0です。加えて、もしも戦闘ユニットが対応フェイズ中に攻撃したら、半減戦力で攻撃します(端数は切上げ)。
- ・「非補給下」マーカーを持つ防御ユニットは、その現行戦力の半分で防御します(端数は切上げ)。注釈:最初に全ての非補給下防御側ユニットを合計し、次いで半減させます。
- ・「非補給下」マーカーを持つ防御HQは、その戦闘ボーナスを戦闘に加えることができません。
- ・「非補給下」マーカーをその上に持つ戦闘ユニットは、補充ポイントを受け取れず、ステップ損失(戦闘ユニット)又は解散(HQ)を受け得ます。(10.1.1-2を参照)。

12.0 特別ルール [SPECIAL RULES]

以下のルールは標準と見なされますが、マーケット・ガーデン、プランダー／ヴァーシティ、バルジの能力をいつ又は使用するか否かは、それぞれ連合軍とドイツ軍プレイヤーの判断に委ねられます。

12.1 ブルターニュ戦役 [BRITANY CAMPAIGN]

連合軍プレイヤーがサン・ナゼール [St. Nazaire] とブレスト [Brest] を支配するいずれかのターン開始時、追加の3対応ポイントを受け取ります。もしもドイツ軍がどちらかの都市を奪回したら、ドイツ軍がそれを支配するターンにボーナスは受け取られません。連合軍が成功したとき、使用可能補充ポイント・カウンターを裏返して+3ボーナスを表示します。もしも連合軍プレイヤーが、すでに V1 ブンブン爆弾の脅威を無効化していたら、使用可能補充ポイント・カウンターを他のそれに置き換えて+5面に裏返します。

12.2 V-1 ブンブン爆弾 [V-1 BUZZ BOMBS]

連合軍がル・アーヴル [Le Havre]、カレー [Calais]、ブローニュ [Boulogne]、ダンケルク [Dunkirk]、オステンド [Ostend] の港湾都市を支配するとき、各ターンに追加2補充ポイントを受け取ります。これは、V1 ブンブン爆弾発射基地の位置と破壊をあらわします。これが発生するとき、使用可能補充ポイント・カウンターを他のそれに置き換えて+2面に裏返します。もしもブルターニュ戦役がすでに成功していたら、新たなカウンターを+5面に裏返します。



12.3 マーケット・ガーデン作戦

[OPERATION MARKET GARDEN]

9月から3月を通してのいずれかのターン中、連合軍の主導権チットが引かれるときにいつでも、活性化するためのHQを選択する前に、連合軍第18空挺軍団が待機ボックス内にあるという条件で、連合軍プレイヤーは空挺降下の発生を宣言できます。第18軍団は、敵ユニットによって占められておらず、いずれかの連合軍HQから5ヘクス以内に、移動ポイントのコスト又はインクリメントなしで、直ちに降下させることができます。降下ヘクスは、敵支配下であることが可能です。第18軍団は、イン・プレイの間は補給下と見なされ、たとえ活性化HQの指揮範囲外にあっても、その指揮下にあると見なされます。同様に、活性化HQの歩兵指揮許容量(4.7を参照)に対してカウントします。

次いで、主導権フェイズ／対応フェイズ・サイクルの残りが通常にプレイされますが、第18軍団に隣接する河川ヘクスサイドを越えて移動又は攻撃するいかなる連合軍ユニットも、第18軍団がその降下ヘクスから移動するまで(任意又は強制的に)、又は第18軍団が除去されるまで、河川ヘクスサイドを無視します。主導権フェイズ／対応フェイズ・サイクルの終了時、もしも第18軍団が「除去ユニット」ボックス内になれば、連合軍プレイヤーはユニットを取り上げて待機ボックスへ戻します(3.12を参照)。

12.4 プランダー／ヴァーシティ作戦

[OPERATION PLUNDER/VARSITY]

4月又は5月のターン中、連合軍の主導権チットが引かれるときにいつでも、最初のインクリメントを移動又は攻撃として宣言する前に、連合軍第18空挺軍団が待機ボックス内にあるという条件で、連合軍プレイヤーは空挺降下が発生することを宣言できます。ルールはマーケット・ガーデンと同じですが、主導権フェイズ／対応フェイズ・サイクルの終了時に第18軍団の空挺ユニットはマップ上に留まり、他の連合軍歩兵ユニットと同様に扱われるのが異なる点で、もはや自動的に補給下ではなく11.5に従って補給をチェックしなければならないことを意味します。

12.5 バルジの戦い [BATTLE OF THE BULGE]

10月から1月を通してのいずれかのターン開始時、いかなるチットも引かれる前に、ドイツ軍プレイヤーは容器内に少なくとも2枚の主導権チットを持つという条件で、奇襲攻勢を宣言できます。いったん攻勢が宣言されたら、ドイツ軍プレイヤーは直ちに1〜3の使用可能な対応ポイントを消費する資格を持ちます。次いで、ドイツ軍プレイヤーは、容器から2枚のドイツ軍主導権チットを取り出してそれらを脇にセットし、主導権フェイズについての全ての通常ルールに従って(連合軍の対応機会を含めます)、2つのドイツ軍主導権フェイズを連続して行います。いったん二番目の連続ドイツ軍主導権フェイズと続く対応が完了したら、プレイは通常にチットを引くことによって元に戻ります。

12.6 橋頭堡 [BRIDGEHEADS]

ライン東岸ヘクスが補給下の連合軍戦闘ユニット(基幹を含む)によって占められるか、又は連合軍戦闘ユニットのZOC内にのみあるとき、そのヘクス内に橋頭堡マーカーを置きます。もしもそのヘクスがカラで連合軍とドイツ軍の両戦闘ユニットのZOC内にあると、そこに橋頭堡マーカーは置きません。



もしもドイツ軍戦闘ユニットが橋頭堡マーカーを持つヘクスを占めるか、又は橋頭堡マーカーのヘクスが戦闘ユニットによってカラにされてドイツ軍戦闘ユニットのZOC内のみにあると、橋頭堡マーカーを取り去ります。

橋頭堡マーカーは、全ての目的において橋梁と同様に機能し、いくつかのシナリオで勝利を判定します(プレイブックを参照)。

もしもマップ上で橋頭堡マーカーが長い列になったら、両端に橋頭堡カウンターを置き、カウンター上の矢印を互いの方向に向けて指し、その間の各ヘクスが橋頭堡マーカーを持つことを示して混雑を解消できます。単一ヘクスの橋頭堡については、矢印をライン河ヘクスサイドから離して向けるだけです。

注釈：橋頭堡マーカーは、爆破された橋梁の上に置けず(12.7を参照)、ライン河以外の河川上に置くこともできません。

FRANCE 1944

12.7 橋梁の爆破 [BLOWING BRIDGES]

連合軍がマップ上に印刷されたライン河橋梁を持つヘクス（例：3409）内に移動するとき、ドイツ軍プレイヤーは直ちにd6を振ります。：2～6で橋梁は爆破されます。結果に依存して、ライン河の東（右）岸上にマーカーを置きます。：もしも試みに失敗したら（1の出目）、無傷橋梁マーカーを置きます。試みに成功したら（2～6の出目）、爆破済橋梁マーカーを置きます。



ヘクス 3511 については、3回サイ振りを行います。爆破された橋梁は修理できません。橋頭堡マーカーは、このルールに従って爆破できません。：これらは、ルール 12.6 に従って設置又は撤去されます。

ケルン [Cologne]（ヘクス 3510）とマンハイム [Manheim]（ヘクス 3715）は、それらに導かれる2つの橋梁をそれぞれ持ち、各橋梁は異なるヘクスサイドに架かります。橋梁の状態を明確化するため、各位置は4つの一致する二倍のカウンターを持ち、各橋梁が持つ3つの可能状態の1つ（破壊、爆破の試みに失敗して無傷、爆破の試みが試みられずに無傷）を表示しています。ゲームの開始時には、カウンターを置きません。それは、各橋梁が無傷で、橋梁を爆破するための試みが行われていないことを示します。試みが行われる最初るとき、適切なカウンターを置きます。他の橋梁に試みが行われたとき、カウンターを更新します。

12.8 ライン河の渡河 [CROSSING THE RHINE RIVER]

連合軍プレイヤーは、爆破されていない橋梁を越えてライン河を渡河できます。さもなければ、ライン河を渡る唯一の方法は水陸両用渡河を通してです。

主導権又は対応のフェイズをライン河に隣接して開始する活性ユニットは、水陸両用渡河を試みることができます。それを行うためには、手番プレイヤーが最初のインクリメント選択（機動／水陸両用強襲）を選ばなければなりません。もしも隣接ヘクス内に敵ユニットがなければ、河川を越えてユニットを移します。ライン河の水陸両用渡河のために、その全移動がかかります。もしも適用可能であれば、ヘクス内に橋頭堡マーカーを置きます（12.6を参照）。

もしも隣接ヘクス内に敵ユニットがいると、攻撃インクリメント選択肢を選び、戦闘を実施します。もしも防御側が退却するか又は除去されたら、攻撃しているユニットをカラになったヘクス内へ前進させて停止します。追加の追撃は認められません。

注釈：もしも異なる2ヘクス内のユニットがライン河の渡河を望み、ユニットの1つがライン河の対岸に敵ユニットを持ち、他方がそうでなければ、「移動」又は「攻撃」インクリメントのどちらかが選択されることを忘れないでください。これは、両ユニットが渡れるわけではないことを意味します。

表面



裏面



12.9 ライン河突破の影響

[CONSEQUENCES FOR BREACHING RHINE RIVER]

連合軍がライン河を渡る最初るとき、ドイツ軍は以下の影響を被ります。：

- ・ドイツ軍プレイヤーは、各ターンにゼロ対応ポイントを受け取ります。スケジュールの記述は無視します。備忘のため、R=0/ライン渡河マーカーを記録欄上に置きます。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、現在ゲーム上にないか又はターン記録欄上にある総統装甲師団を、「除去ユニット」ボックス内に置きます（3.10を参照）。
- ・補充ポイントは、存在しているユニットに使用できません。これらは、総統装甲師団を創設するためにのみ使用できます。

これが発生したとき、ドイツ軍のターン・マーカーを「ライン河渡河 [“Rhine crossed”]」面を表示する裏面に返します。この条件は、たとえ連合軍がライン河を越えて戻っても、覆すことができません。

12.10 作戦的優位性（選択） [OPERATIONAL ADVANTAGE]

注釈：ゲーム・プレイに更なる多様性と緊張感を提供するため、各プレイヤーは悪いサイの結果の変更を試みるために「優位性」を実行する選択肢を持つことになります。以下のルールは、プレイのための選択ですが、シナリオ1：フェーズの間隙については使用不能です。



連合軍プレイヤーは、ゲーム開始時に「優位性 [“Advantage”]」マーカーを保持します。

優位性マーカーを持つプレイヤーは、プレイ中のいかなる時点でも、どちらかのプレイヤーの不利な結果を変更させる試みで振り直しを強制できます。このマーカーのプレイにより、直ちにサイの振り直しが発生しなければならず、最終結果になります（たとえ新たなサイの目が、優位性を持つプレイヤーにとって元の出目より不利な結果になっても）。

優位性を保持しているプレイヤーは、一定のターンにそのプレイを強制させません。続くターンのために未使用で保持できます。ただし、いったんプレイされたら、マーカーは相手側に移管され、次のゲーム・ターンに使用開始されます（優位性マーカーを受け取るプレイヤーは、備忘のためそれをターン記録欄上の続くゲーム・ターンに置くことができます）。

（翻訳：松谷 健三 2020.4.13）