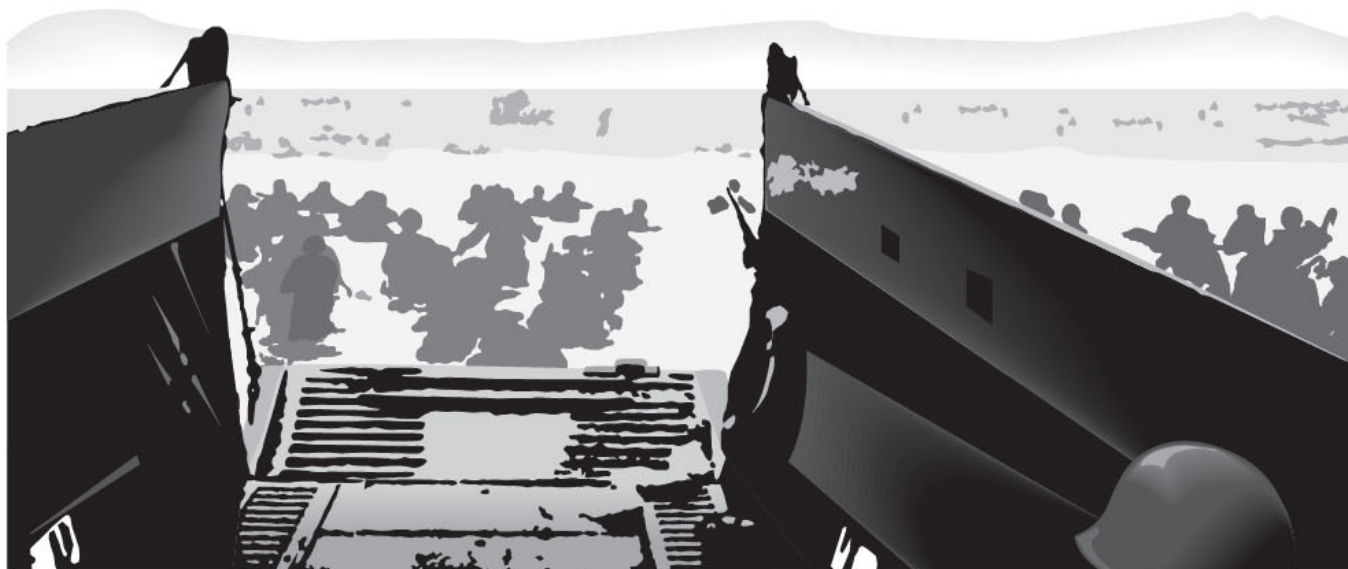


The Battle for **NORMANDY**²



June – August 1944

目次

1.0 はじめに	2	15.0 中隊 (分割ユニット)	27
2.0 ゲームの備品	2	16.0 6月6日ターンのプレイのシーケンス概要.....	29
3.0 標準的な手順	5	17.0 落下傘部隊の降下	29
4.0 ゲーム・ターン	6	18.0 6月6日海岸侵攻ターン	31
5.0 支配地域	7	19.0 連合軍の特別ルール	34
6.0 スタッキング	7	20.0 ドイツ軍の特別ルール	38
7.0 補給と司令部	7	21.0 プレイの準備	39
8.0 天候	11	22.0 追加選択ルール	40
9.0 補充と増援	11	23.0 無作為イベント	42
10.0 移動と地形	15	24.0 Time Hacks	43
11.0 航空割当て、妨害、索敵攻撃、地上支援	18	25.0 発展ゲーム・ルール	43
12.0 戦闘	21	26.0 ソリテア・プレイ表	43
13.0 砲兵と艦砲単独の射撃	26	Battle for Normandy 2 の変更	45
14.0 工兵フェイズ	27	付属と補給関連チャート	46
		索引	48



ゲーム用語と重要な略号の解説

1d6 : 1つの六面体サイを振る

1d10 : 1つの十面体サイを振る (3.1を参照)

2d6 : 2つの六面体サイを振る

AA : 対空 [Anti-Aircraft]

索敵攻撃 [Armed Recon] : 地上ユニットや橋梁を攻撃する航空任務の名称。地上掃射としても知られます。**強襲ヘクス [Assault Hex]** : 上陸海岸縦列内のヘクス名称。**海岸堡 [Beachhead]** : 各上陸地点は、1つの海岸堡を創出できます。海岸堡は、連合軍の補給源ならびに連合軍増援のための導管として機能します。

CA : 諸兵科連合 [Combined Arms]

CRT : 戦闘結果表の略号

CSP : 戦闘補給ポイントの略号

CW : 英連邦軍の略号

漂流 [Drift] : 侵攻ユニットが目標海岸を外れる移動。

DRM : サイの目修正の略号。

EM : 塹壕 [Entrenchment] マーカー

EZOC : 敵支配地域 [Enemy Zone of Control]

地上支援 [Ground Support] : 地上攻撃に有利なサイの目修正を提供する航空任務。

GSP : 地上支援ポイント [Ground Support Point]

上陸海岸縦列 [Landing Queue] : 海岸に付随する強襲ヘクスのグループ。**上陸地点 [Landing Queue]** : ユタ [Utah]、オマハ [Omaha]、ゴールド [Gold]、ジュノー [Juno]、スワード [Sword]

LOS : 照準線 [Line of Sight]

MA : 許容移動力 [Movement Allowance]

MP : 移動ポイント [Movement Point(s)]

O&B : オックスフォードシャー・アンド・バッキンガムシャー軽歩兵

OOS : 非補給下 [Out of Supply]

REM : 残余部隊の略号。

Recon : 搜索 [Reconnaissance] (ドイツ軍の Aufk 又は Aufklärung)**Repl** : 補充 [Replacement(s)]**道路 [Road]** : 幹線道路 [Highway]、一級道路 [Primary]、二級道路 [Secondary]

RP : 補充ポイント [Replacement Point]

観測者 [Spotter] : 砲兵ユニットのために敵目標を視認できるユニット。**拠点 [Strongpoint]** : しばしば海岸ヘクス近辺で見られた固定ドイツ軍ユニット。**支援ユニット [Support Units]** : 主に侵攻ターンに使用される 0 スタッキング・ユニット : 特に AVRE、クロコダイル、突撃工兵。

TEC : 地形効果チャート [Terrain Effects Chart]

ZOC : 支配地域 [Zone of Control]

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

The Battle for Normandy は、2人のプレイヤー又はチームのためのゲームで、1944年6月6日から同年8月第1週までのノルマンディの闘いを描写します。シナリオは、この時期に発生したノルマンディにおける様々な小規模戦闘を扱います。ターン記録欄を8月中旬まで延長します。この版にはオリジナルの拡張を含み、キャンペーンは突破時期まで継続できます。

2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

- ・1冊のルール・ブック
- ・1冊のシナリオ・ブック
- ・7枚の 22×34" ゲーム・マップ
- ・11枚のカウンター・シート
- ・1枚の連合軍航空ポイント割当てログ (ラミネート処理)
- ・1枚のドイツ軍 AA 割当てログ (ラミネート処理)
- ・1枚のターン記録欄
- ・2枚の CRT/補充表プレイヤー補助カード
- ・1枚のドイツ軍記録欄カード
- ・2枚の海岸上陸補助
- ・サイコロ : 3D6 と 1D10

2.1 ルール [The Rules]

ルールの各大項目は、整数 (1.0、2.0) で指定されます。副次的なルールは、一致するナンバーの小数点右位置に指定されます。選択ルールは、各項目の背景が青で強調されます。

Ωは、デザイナーによって推奨された標準「上級ゲーム」追加に選択されたルールを示します。

例えば、ルール 7.0 の下は 7.6、7.7 で、7.6 内の副次は 7.6.1、7.6.2 です。このシステムは、ルールの迅速で容易な照合を認めます。

2.2 ゲーム・マップ [The Game Map]

マップ (A、B、C、D、E、F、G) は、1944年フランスのノルマンディを描写します。競技用駒の移動と位置を標準化し、プレイに影響する様々な地形的特徴を描写するため、マップ上が六角形状のパターンで覆われています。これらの六角形は、今後は「ヘクス」と呼びます。

2.2.1 マップの配置とセットアップ [Map Placement and Setup]

複数マップ・シナリオについては、マップ B はマップ A とマップ C に重ねて置かれることに注意してください。次いで、マップ D と E がマップ B とマップ C に重ねて順に置かれます。拡張マップ F と G は、マップ D と E の中間に重ねて置かれます。19.11~19.14、20.7、マップ F と G でプレイしていると 25.0 を参照してください。

2.3 チャートと表 [Charts and Tables] :

プレイヤー補助カードには、プレイを通してプレイヤーを補助するために使用されるチャート、表、記録欄を含みます。これらは、以下に列記されています。:

連合軍航空ポイント配置ログ [Allied Air Point Allocation Log] : 各夜間ターンに、連合軍プレイヤーはその日の自軍航空ポイントを密かに割り当てます (11.0)。

航空ポイント記録欄 [Air Points Track]：使用可能な連合軍プレイヤーの合計航空ポイント並びに現行ターンの地上支援航空ポイント (11.4) を記録します。

対空射撃表 [Anti-Aircraft Fire Table]：地上支援航空ポイントに対するドイツ軍 AA 射撃の結果を判定します。

大隊降下偏差表 [Battalion Drop Accuracy Table]：空挺ユニットの連隊先導部隊配置ヘクスからの降下距離を判定します (17.2)。

橋梁破壊／修理表 [Bridge Destruction/Repair Table]：工兵による橋梁破壊又は修理の試みの成否を判定します (14.0)。

シェルブール港湾破壊記録欄 [Cherbourg Port Destruction Track]：シェルブール港湾の現状と VP レベルを記録します (20.4)。

戦闘結果表 (CRT) [Combat Results Table]：1d10 を振ることで、戦闘の結果を判定します。

コタンタン半島 REM 補充記録欄 [Cotentin Peninsula REM Replacements]：もしコタンタン半島が本土から切り離されたら、そのドイツ軍ステップ損失と REM タイプ補充を記録します (20.2)。

日常の連合軍補充 [Daily Allied Replacements]：補充&増援フェイズ中に受け取る連合軍補充を判定します (9.1)。

日常のドイツ軍補充 [Daily German Replacements]：補充&増援フェイズ中に受け取るドイツ軍補充を判定します (9.1)。

DD 戦車生存評価値：上陸している DD 戦車は、各海岸の DD 戦車 (生存) サイの目範囲に対して振らなければなりません (19.6.2)。

漂流評価値 [Drift Rating]：海岸侵攻ターンのフェイズ 1 中に海岸を攻撃している中隊は、上陸ヘクスを決定するために各海岸の漂流評価値に対して振らなければなりません (18.3.1)。

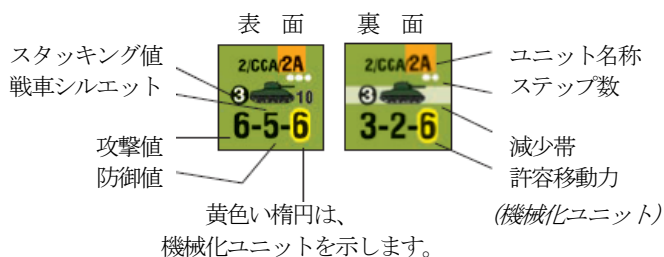
ドイツ軍 AA ポイント配置ログ [German AA Point Allocation Log]：各夜間ターンの、ドイツ軍プレイヤーはその日の自軍対空ポイントを密かに割り当てます (11.1.3)。

妨害レベル記録欄 [Interdiction Level Tracks]：各マップについての妨害レベルを記録します (11.2)。

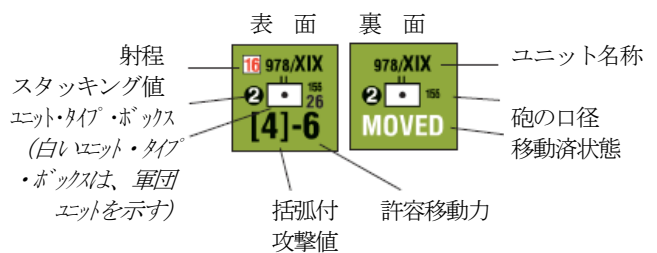
機雷／潜水艦表 [Mines/Submarine Table]：ドイツ軍プレイヤーは、海上ユニットが自身のヘクスから移動するとき毎にサイを振ります。これは、損傷してゲームから取り去られ得ます (10.9)。

マルベリー建設記録欄 [Mulberry Construction Track]：連合軍プレイヤー (たち) は、使用可能な 2 つのマルベリー人工港についての建設レベルを記録します (19.4.1)。

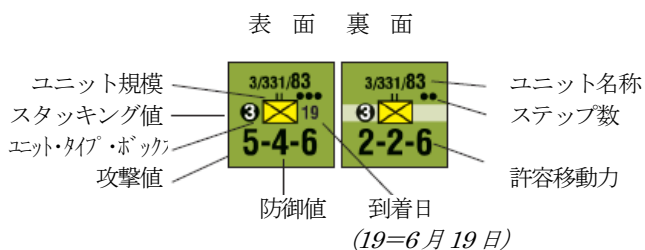
装甲ユニットのサンプル



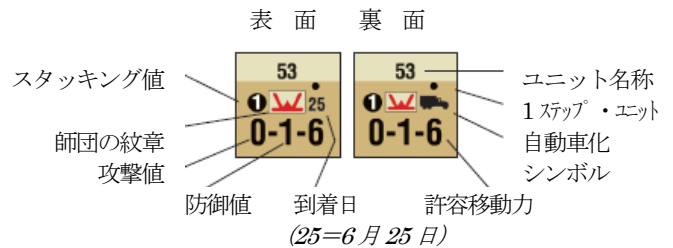
砲兵ユニットのサンプル



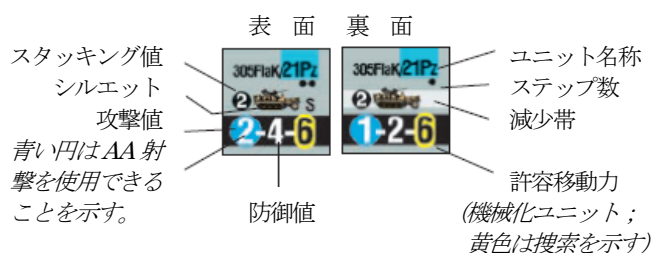
歩兵ユニットのサンプル



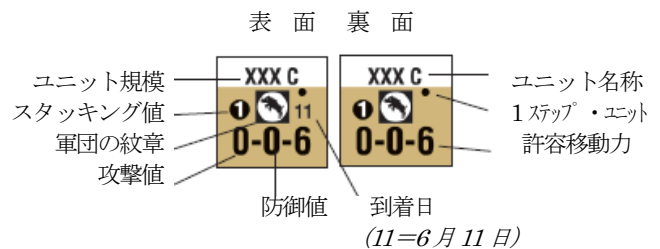
師団 HQ のサンプル



軽 AA ユニットのサンプル



軍団 HQ のサンプル



海上ユニットの見本



支援ユニットの見本



先導部隊降下チャート [Pathfinder Drop Chart] : 落下傘連隊の先導部隊降下の正確性を判定します (17.1)。

索敵攻撃任務記録欄 [Recon Mission Track] : 戦闘フェイズに使用可能な索敵攻撃任務の数 (11.1.2)。

ステップ損失記録欄 [Step Loss Track] : 限定補充ポイントに変換する連合軍とドイツ軍のステップ損失を記録します (9.3.5)。

補給記録欄 [Supply Track] : 現行ターン中に連合軍プレイヤー (たち) が使用可能な戦闘補給ポイントを記録します (7.6.2)。

地形効果チャート (TEC) [Terrain Effects Chart] : 各地形タイプについての移動と戦闘への修正が列記されています (10.6)。天候による修正も列記されています (8.2)。

ターン記録欄 [Turn Record Track] : 現行ターン、ターンの天候、特別なイベントを表示します。

勝利ポイント記録欄 [Victory Point Track] : プレイしているシナリオについて連合軍プレイヤーが得点した現行の勝利ポイント (VPs) を記録します。

天候表 [Weather Table] : 各天候タイプについての支援ポイント、移動、戦闘への修正が列記されています (8.2)。

2.4 競技用駒 [The Playing Pieces] :

色付きの型抜き競技用駒には、2つの基本タイプがあります。: 軍事ユニットとゲーム・マーカーです。これらの競技用駒は、以後カウンター、ユニット、マーカーと総称することになります。

2.4.1 軍事ユニット [Military Units]

軍事ユニットは、歴史的な戦闘と機動の組織をあらわします。カウンター上の数字やシンボルは、規模、攻撃力、防御力、許容移動力、国籍、ユニット・タイプを示します。

2.4.2 到着日 [Arrival Dates]

大部分の戦闘ユニット上には、到着日が記載されています。頭文字「J」は、ユニットが7月 [July] に到着することを示します。頭文字「A」は、8月 [August] を意味します。頭文字「S」は、「開始時 [At Start]」を意味します。もし日付が頭文字を持たなければ、ユニットは6月に到着します。

例:

- ・10 6月10日
- ・J10 7月10日
- ・A10 8月10日

2.4.3 軍事ユニットの数値の説明

[Explanation of Military Unit Values]

攻撃戦力 (AS) [Attack Strength] : その戦力を識別するためにカウンター上に記載された戦闘値で、所有しているプレイヤーが戦闘で攻撃側のときに使用します。

歩兵タイプ・ユニット

ユニット・タイプ・ボックス

歩兵

自転車歩兵

コマンド

工兵

レインジャー／コマンド

落下傘部隊歩兵

グライダー歩兵

空挺工兵

Ost (東方大隊)

重火器

空挺重火器

砲兵

山岳砲兵

空挺砲兵

重対空砲 (FLAK)

軽対空砲 (FLAK)

対戦車

沿岸砲台

迫撃砲

司令部 (7.5.1 を参照)

砲兵タイプ・ユニット

色

減少

完全

B/D

黄

歩兵

歩兵

歩兵

橙

2x 歩兵

2x 歩兵

歩兵

緑

装甲

歩兵

歩兵

青

装甲

装甲

装甲

タン

装甲

装甲

歩兵

紫

—

2x 装甲

—

赤

補充不可

装甲

連合軍車両

M3 軽戦車

M5 スチュアート

M4 シャーマン

シャーマン VC ファイアフライ

シャーマン DD

Mk IV チャーチル

Mk VIII クロムウェル

Mk VIII セントー

チャーチル AVRE

M10 (アキリーズ)

M18 ヘルキャット

M7 プリースト 105mm

セクストン 25 pdr

M12 155mm

ジープ 50 口径 MG 装備*

ハンバー偵察車

ダイムラー偵察車

M3 半装軌式トラック*

M8 グレイハウンド

ドイツ軍車両

R-35

シャール B

オチキス

II号軽戦車 リンクス

戦車駆逐車

自走砲

装甲

装甲

IV号戦車

V号戦車 パンター

VI号e戦車 ティーガー I

VI号f戦車 ティーガー II

I号突撃戦車 ビーズン 150mm

IV号突撃戦車 ブルムベア

III号突撃砲

4.7cm 対戦車自走砲 35R(f)

7.5cm 対戦車自走砲 39H(f)

マードラー

マードラー III

IV号駆逐戦車

ヤークト・パンター

自走砲

Sd.Kfz 124 ヴェスペ 105mm

Sd.Kfz 165 フンメル 150mm

sFH13 auf GW Sd.Kfz 135/1 150mm

Sd.Kfz 4 マルティア 4/1 (ネーベルルーフ・エルファー)

BMW R-75*

Sd.Kfz 222

PSW 234/1

PSW 234/2 プーマ

Sd.Kfz 251 SPW*

Sd.Kfz 10/4 (FLAK)

突撃砲

駆逐戦車

自走砲

*歩兵タイプ・ユニットと見なされる。

防御戦力 (DS) [Defense Strength] : その戦力を識別するためにカウンター上に記載された戦闘値で、所有しているプレイヤーが戦闘で防御側のときに使用します。砲兵ユニットは常に1のDSを持ち、同一ヘクス内の他のユニットと蓄積します。

許容移動力 (MA) [Movement Allowance] : 移動フェイズ中にユニットが消費できる移動ポイント (MPs) の最大数です。

スタッキング値 [Stacking Value] : 戦闘ユニットの関連規模で、あるヘクス内に一緒にスタックできるユニット数を判定するために使用します。

ステップ値 [Step Value] : ドットの数、ユニットが持つステップの数を示します。もし存在しなければ、それは1ステップ・ユニットです。ドットの色は、ユニットが諸兵科連合ボーナスについての資格を持つか、又は諸兵科連合ボーナスを無効化できるかどうかを示します (12.6.2)。白いドットは、諸兵科連合ボーナスを受けるか又は無効化する資格を持つ戦車タイプ・ユニットを示します。赤いドットは、対戦車 (AT) ユニットとして機能し、攻撃側の戦車タイプ諸兵科連合ボーナスを無効化できるユニットを示します。

射程 [Range] : 砲兵ユニット又は海上ユニットが観測下ユニットに射撃できるヘクスでの最大距離です。射程は目標ヘクスを含みますが、ユニットが射撃するヘクスは含みません。

ユニット規模 [Unit Size] : NATO ユニット・タイプ・ボックスの最上部に位置し、これは軍事組織タイプを示し、以下の1つになります。:

XXX : 軍団	III : 連隊
XX : 師団	II : 大隊 (又は「グループ」)
X : 旅団	I : 中隊 (通常は分割ユニット)

2.4.4 ユニット名称の差異 [Unit Designation Differences]

イギリス軍又はカナダ軍 (今後は「英連邦軍」又は「CW」と呼びます) の「連隊」は、大雑把にアメリカ軍又はドイツ軍の「大隊」に相当します。同様に、「CW」旅団は、大雑把にアメリカ軍又はドイツ軍の「連隊」に相当します。

2.4.5 色体系 [Color Scheme]

各国籍のカウンターは、その地の色によって識別されます (下記を参照)。

合衆国	グリーン	ポーランド	オレンジ
大英帝国	ライト・タン	フランス	ダーク・ブルー
カナダ	ダーク・タン	ドイツ	グレイ

加えて、プレイ中に容易に組織分けできるよう、更にユニットの NATO ユニット・タイプ識別ボックス内が師団毎に色コード化されています。白い NATO ユニット・タイプ・ボックスを持つユニットは、通常は軍団に所属している非付属ユニットです。「軍団」ユニットは、いずれかの軍団 HQ の下で自由に機能できます。注記: いくつかのドイツ軍軍団ユニットは、色コード化されてある組織に属しますが、全ての場合に他の軍団ユニットと同様に扱われます (例、W7、W8、W9 砲兵連隊)。

2.5 ゲーム・スケール [Game Scale]

各昼間ターンは、約6時間をあらわします。夜間ターンは、夜間と早朝を抽象化して含んでいます。

各ヘクスは、約1,270ヤードをあらわします。

軍事ユニット、又はカウンターは、大部分が大隊規模のユニットをあらわし——一般的な歩兵大隊で約800~1,000名又は装甲大隊で

50~80両の戦車です。ゲームにはいくつかの中隊が存在し、これらの大部分は単なる「分割ユニット」で、主に6月6日の侵攻ターンに使用されます。

3.0 標準的な手順 [STANDARD PROCEDURES]

プレイで使用される、いくつかの標準的な規約と基本概念があります。

3.1 サイコロ [The Dice]

ゲームを通して、戦闘や天候等のイベントを解決するために、十面体サイコロ (D10) と六面体サイコロ (D6) を使用します。十面体サイコロの0は、通常は10として見なされます。

3.2 端数 [Fractions]

全ての端数は切り上げられますが、スタック内の数値は半減の前に統合します。例えば、5と6の2つの数値は、6になります (5+6=11、11÷2=5.5で、6に切り上げます)。

3.3 ヘクスの支配 [Hex Control]

ヘクスの支配は、プレイ中の瞬間にある特定ヘクスをどちらの陣営が「支配」しているのかを述べる際に使用される用語です。ヘクスの支配は、勝利条件について重要です。

あるプレイヤーのユニットによって占められているか、又は1プレイヤーのユニットのみの支配地域 (5.0を参照) 内にあるヘクスは、そのプレイヤーによって即座に支配下となります。両プレイヤーのユニットのZOCs内にある非占有ヘクスは、所有者を変更しません。

各ヘクスの支配状態は、シナリオ中に何度でも変更される可能性があります。

どちらの陣営が特定の勝利位置を支配しているのかを忘れないため、マーカーが用意されています。異なる連合軍の旗印: US、イギリス、カナダは、この方法で使用することを望むプレイヤーのためにのみ用意されています。

3.4 ユニットのステップ [Unit Steps]

ゲーム内の大部分のユニットは3ステップから構成される大隊規模 (2.4.4を参照) か、又は中隊です。ユニット内のステップ数を識別するため、カウンターの完全戦力面にいくつかの数の色付きドットを持ちます。いくつかの一般的な指標が以下で説明されます。:

3ステップを持つユニットには、以下が含まれます。:

- 歩兵大隊
- 機甲又は装甲大隊
- 装甲擲弾兵又は機械化歩兵
- 3以上の攻撃又は防御値を持つ機甲偵察又は装甲搜索。

いくつかの大隊は、2ステップのみを持ちます。通常、これらは裏面に4未満の統合された攻撃値と防御値を持ちます。

HQs、砲兵ユニット、ドイツ軍固定沿岸砲台、中隊分割ユニット並びに裏面に戦闘値を持たないその他のユニットは、1ステップを持ちます。

通常、他の全てのユニットは2ステップを持ちます。

3.5 手番プレイヤー [Phasing Player]

もし特定プレイヤーのフェイズであれば、どちらのプレイヤーが特定のときにアクションを行っているかにかかわらず、「手番プレイヤー」と見なされます。

例: 連合軍プレイヤーの戦闘フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーが防御支援のために砲兵を選択しています。連合軍プレイヤーは、それでも「手番プレイヤー」と見なされます。

3.6 戦場の霧 [Fog of War]

プレイヤーは、ヘクスに隣接する友軍ユニットを持ち、しかもその敵対しているユニットが都市又はボカージュ・タイプの地形にない場合に限り、そのスタックの内容を調べることができます。都市又はボカージュ地形タイプ内を地上攻撃する前に敵スタックを調べる唯一の方法は、索敵攻撃 (11.3) 又は偵察ユニットの使用 (12.6.3.1) を介してです。

砲兵は、目標が友軍ユニットによって観測されていない限り、敵ヘクスを射撃できません。索敵攻撃でヘクス又は橋梁を攻撃しているときは、防御しているスタックは攻撃が宣言された後のみ明らかにされます。いったんプレイヤーが攻撃を宣言したら、必ず行わなければならないません。攻撃しているユニット (砲兵又は戦闘) は、常に明らかにされます。

3.7 6月6日侵攻ターン [June 6 Invasion Turns]

ルール内で述べられる「侵攻ターン」は、連合軍プレイヤー (たち) がノルマンディで最初の強襲を実施する6月6日の2ターンから構成されます。これらのターンは、1944年6月6日の夜間とAMターン並びに、空挺降下と海岸侵攻フェイズから構成されます。

3.8 無作為イベントの判定 [Random Events Determination]

夜間ターン中、1つのd6を振ります。1~3の目で、イベントはありません。4~6の目で、2d10を振り、表1無作為イベントに対します。現在の目にちについて、サイの目の結果に従います。イベントの詳細については、23.0を参照。

4.0 ゲーム・ターン [THE GAME TURN]

*The Battle for Normandy*は、選択したシナリオにより、いくつかのゲーム・ターンに分割されます。完全な各ゲーム・ターンは、夜間、AM、PM ターンに分割され、それぞれがいくつかのフェイズから構成されます。プレイのシークエンスは、下記に示された順番に厳密に従わなければならないません。それ故、いったんプレイヤーが当該フェイズを終了して他のフェイズに移行したら、相手側が認めない限り、忘れていた活動又はやり直しを実行するために戻ることとはできません。

プレイのシークエンス

これは、6月6日後の全ターンについてのプレイのシークエンスです。6月6日ターンのシークエンスについては、16.0を参照してください。

A. 夜間ターン [The Night Turn]

1. 夜間中間フェイズ [Night Inter-Phase]

- ・天候決定フェイズ (8.0) [Weather Determination Phase]
- ・無作為イベントの判定 (3.8) [Random Event Stermination]
- ・マルベリー人工港の建設 (19.4.1) [Mulbery Harbor Construction]
- ・シェルブール港湾破壊フェイズ (20.4) [Cherbourg Port Destruction Phase]
- ・連合軍海上移動フェイズ (10.9) [Allied Naval Movent Phase]
 - ◇海上ユニットを移動させます。
 - ◇全ての海上ユニットを準備面に裏返します。

- ・補充&増援フェイズ [Replacement & Reinforcement Phase]

- ◇両プレイヤーは、増援を配置します (9.2)。
- ◇連合軍補充セグメント (9.3~9.5)
- ◇ドイツ軍補充セグメント (9.3~9.6)

- ・航空割当てフェイズ (11.1) [Air Allocation Phase]

- ◇両プレイヤーは、航空又はAAポイントを割り当てます。
- ◇割り当てを明らかにします。
- ◇航空妨害を解決します。
- ◇日常地上航空ポイント記録欄上に連合軍地上支援マーカーを置きます。

2. 連合軍夜間プレイヤー・ターン [Allied Night Player Turn]

- ・連合軍工兵フェイズ (14.0)
- ・連合軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)。
- ・連合軍夜間移動フェイズ (10.7)
- ・連合軍夜間戦闘/砲兵フェイズ (12.6.1)

3. ドイツ軍夜間プレイヤー・ターン [German Night Player Turn]

- ・ドイツ軍工兵フェイズ (14.0)
- ・ドイツ軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)。
- ・ドイツ軍夜間移動フェイズ (10.7)
- ・ドイツ軍夜間戦闘/砲兵フェイズ (12.6.1)

タイム・マーカーを前進させます。

B. AM ターン [The AM Turn]

1. 連合軍AMプレイヤー・ターン [Allied AM Player Turn]

- ・連合軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)。
- ・連合軍移動フェイズ (10.0)
- ・連合軍戦闘/砲兵フェイズ (12.0)
- ・連合軍機械化移動フェイズ (10.5)

2. ドイツ軍AMプレイヤー・ターン [German AM Player Turn]

- ・ドイツ軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)。
- ・ドイツ軍移動フェイズ (10.0)
- ・ドイツ軍戦闘/砲兵フェイズ (12.0)
- ・ドイツ軍機械化移動フェイズ (10.5)
- ・連合軍航空索敵攻撃フェイズ (11.3)

3. ターンの終了フェイズ [End of Turn Phase]

タイム・マーカーを前進させます。

C. PM ターン [The PM Turn] AM ターンと同一です。

D. 1日の終了フェイズ [End of Day Phase]

- ・勝利についてチェックします (個々のシナリオ・ルールを参照してください)
- ・日にち (Date) マーカーを進めます。

5.0 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

5.1 ルールの概要 [General Rule]

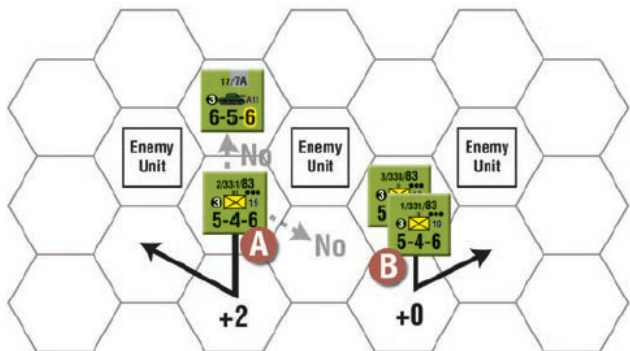
支配地域は今後「ZOC」と呼ばれ、又は敵支配地域の場合は「EZOC」です。全ての地上ユニット(補給ユニットを除く(19.6.1))は、自身の周囲 6 ヘクス内に ZOC を及ぼします。両陣営が同時に同一ヘクス内に ZOC を及ぼす可能性があります。同一ヘクス内の複数 ZOCs は、追加の影響を生み出しません。

5.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

EZOC に進入するため、追加の移動ポイント (MPs) はかかりません。ユニットは、EZOC を退出するために追加 2MPs を支払わなければなりません(ただし、下記の「戦線維持」を参照してください)。戦闘ユニットは、退出する各 EZOC について +2 MP を支払う限り、しかも 1 つの EZOC から別の EZOC に直接移動しない限り、EZOC に進入した後で移動できます。もしユニットが EZOCs に囲まれて移動できなければ、元のヘクス内に他の友軍ユニットが留まる限り、1 個中隊 (のみ) は EZOC から EZOC へ、その完全な許容移動力を使用して移動できます。

以下の 2 つの条件下では、最初の EZOC を離れるために追加の MPs はかかりません。:

- ・夜間ターンである。
- ・戦線維持 [HOLDING THE LINE]: もしユニットがそこでターンを開始し、ユニット (たち) が移動して離れる瞬間に少なくとも 1 ユニットの拠点がそのヘクス内に留まる場合、「戦線維持」のユニットがそのターンのより以前にそこに移動してきたか、又は移動フェイズのより後にヘクスの外に続いて移動するのかどうかは問題でなく、それでも他のユニットが離れるための +2 MPs コストを無効化します。



例: ユニット A とユニット B は、どちらも EZOC 内にあります。ユニット A は、EZOC を退出するために追加の 2 MPs を支払わねばなりません。たとえユニットが移動して進入しようとしているヘクスを友軍ユニットが占めていても、EZOC から EZOC へと移動できないことに注意してください。ユニット B は、友軍ユニットが戦線維持の背後に留まっているので、退出するために追加の MPs を支払いません。

5.3 ZOCs と地形 [ZOCs and Terrain]

ZOCs は、全海上ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて及び、都市ヘクスを除く全てのヘクス内に及びます。

5.4 ZOCs の他の影響 [Other Effects of ZOCs]

- ・退却: ユニットのスタックは、もし EZOC 内に退却すると 1 ステップ損失を被ることになります。EZOC を含んでいるヘクス内の友軍ユニットは、退却の目的について EZOC を無効にします (12.10)。
- ・補給線: 補給線は、EZOC 内のカラのヘクスを通してたどれます。

ん。EZOC を含んでいるヘクス内の友軍ユニットは、補給線をたどる目的について EZOC を無効にします (7.3)。

6. スタッキング [STACKING]

6.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングとは、単一ヘクス内に複数のユニットを置くことです。ユニットのスタッキング値は、カウンター上に列記されています。各フェイズの終了時に、最大で 6 スタッキング・ポイントが単一ヘクスを占めることができます。海軍のスタッキングについては、10.7 を参照してください。

6.1.1 英連邦軍の機甲/歩兵連携

[Commonwealth Armoured / Infantry Cooperation]

4 のスタッキング値を持つ CW 戦車大隊は、8 月になるまで全ての状況下で、ヘクス毎に 6 スタッキング・ポイントの通常スタッキング限度を遵守しなければなりません。8 月になると、7 スタッキング・ポイントの限度まで 1 個歩兵大隊と共にスタックできます。

(つまり、これらは 6 月又は 7 月には、歩兵大隊と共にスタックできません。)

6.2 超過スタッキング [Overstacking]

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進、補充配置の過程中に超過できます。スタッキング限度は、各フェイズの完了時、並びにユニット統合 (15.4) の前に、厳密に調査されなければなりません。所有しているプレイヤーは、フェイズの終了時に、スタッキング限度を満たすために十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。戦闘のために超過スタック状態になる退却ユニットに関しては、12.10 を参照してください。

6.3 US と英連邦軍 [US and Commonwealth]

US と CW ユニットの通常は一緒にスタックできません。例外はそれらの 1 つが退却する場合ですが、これはスタックしたユニットが合法的に移動できる次の連合軍移動フェイズに正さなければなりません。これらは、互いに他方のユニットを付属できません。

7.0 補給と司令部 [SUPPLY AND HEADQUARTERS]

7.1 補給のサマリー [Supply Summary]

ユニットは、完全な有効性で機能するために補給を必要とします。ユニットは、常に補給下状態又は非補給下状態 (OOS) のどちらかです。2 つのタイプの補給があります。:

- ・一般補給 [General Supply]: OOS 罰則を回避するため (7.2)
- ・戦闘補給 [Combat Supply]: 完全有効性で攻撃するため (7.6)

補給をチェックする時 [WHEN SUPPLY IS CHECKED]: 一般補給は各ユニットの移動開始時にチェックされ、一般補給と戦闘補給は戦闘又は移動の瞬間にチェックされます。OOS になる、又はそのようなヘクス内にユニットを移動させることは認められます。

7.2 一般補給 [General Supply]

一般補給下状態のユニットは、非補給下であることのいかなる不利な影響も被りません (7.5)。ユニットは、もし補給源又はやはり一般補給下状態の適切な HQ まで補給線をたどることができれば、一般補給下です。

師団 HQs [DIVISION HQs]: 一般補給下状態の師団 HQs は、その師団に所属している全てのユニットにプラスして他の 3 ユニットのまで一般補給を提供できます。これには、他の師団からの 1 非砲兵ユ

ユニットを含めることができますが、残りは軍団ユニットでなければなりません。これらの3ユニットは、フェイズの残りについて一時的にその師団に「付属された」と見なされ、又は補給下です。ドイツ軍プレイヤーは、師団と軍団の砲兵ユニットを自由に付属させることができますが、師団への連合軍砲兵系統は異なる師団に付属できません。軍団砲兵は、いずれかの師団又はKG HQに付属させることができます。

註釈：ドイツ軍ユニット（のみ）は、一定の状況下でキャンプブルペ（KG）HQを創出して使用できます（20.3）。

例外#1：CW 師団は、単一のCW 機甲又は戦車旅団（その旅団内のユニット数にかかわらず）に一般補給を提供できます。これは、一般補給を提供できる3つの非師団ユニットに追加されます。

例外#2：海軍ユニット、クロコダイル（CW）、AVRE（CW）ユニットは、いずれかのCW 師団に自由に付属させることができ、「3つのユニット」の限度に対してカウントしません。

軍団 HQs [Corps HQs]：一般補給下の軍団 HQs は、無制限な数の非師団ユニットに一般補給を提供できます。軍団 HQ は、師団ユニットと師団/KG HQs に一般補給を提供できません。分割中隊は、侵攻ターン中を除き、補給の目的については軍団ユニットと見なされます。連合軍の海岸堡は、6月11日にその実際のHQs が上陸するまで、全ての面で軍団HQs として機能します。

7.3 補給線 [Line of Supply]

補給線は、当該ユニットから補給源までたどられる連続したヘクスの絶え間ない線から構成されます。7.3.2の地形制限を参照してください。以下の道筋は禁じられます：

- ・敵のユニット又は拠点によって占められたヘクスに進入する；又は

- ・EZOCs 内のヘクスに進入する。ただし、その友軍ユニットの存在はEZOCs を無効にします（5.4）。

7.3.1 補給ルート の長さ [Supply Route Length]

- ・軍団 HQ は、もし友軍補給源まで無制限の長さの補給線をたどることができれば補給下です。
- ・師団 HQ は、もし友軍補給源又は補給下の友軍軍団 HQ まで最大20MPs までの補給線をたどることができれば補給下です。
- ・師団ユニットは、もし友軍補給源又はそのユニットの師団 HQ（もし補給下であると）に6ヘクス又は6MPs（所有しているプレイヤーの選択）までの補給線をたどることができれば補給下です。
- ・非師団ユニットは、もし友軍補給源又は補給下の軍団 HQ に6ヘクス又は6MPs（所有しているプレイヤーの選択）までの補給線をたどることができれば補給下です。二者択一で、3つまでの非師団ユニットは、各師団 HQ にたどることができます。

7.3.2 補給線への地形の影響

[The Effects of Terrain on Line of Supply]

補給線は、もし補給をたどっているユニットが非架橋の小川又は大河川のヘクスサイドに隣接している場合にのみ、小川又は大河川のヘクスサイドを越えてたどることができます。例外：隣接する河川又は小川を越えて補給源にたどっているHQ については、たどっている軍団HQ と同じ河岸上のヘクス（HQ ユニット自体からではありません）から距離のカウントを開始します。P.45の例を参照してください。

もしいずれかの天候でMPs を使用する場合は、常に最大の歩兵移動率を使用します。：一級道路上でヘクス毎に1/2 MP、幹線道路上でヘクス毎に1/3 MPsです。補給の目的についてのみ、たとえ幹線道路から3ヘクス以内に敵ユニットが存在していても、1/3の率を使用します。



補給線の例：ユニットAを除く全ての連合軍ユニットは一般補給下です。ユニットAは、小川ヘクスサイドに隣接しない限り、小川ヘクスサイドを越えて補給線をたどることができません。ユニットB、

C、D、E、Fは、その師団HQまで6ヘクスをたどり、ユニットGはHQに到達するためにMPsを使用しなければなりません。ユニットDが、補給線をたどる目的においてEZOCsの影響を無効化していることに注意してください。

7.3.3 補給線への天候の影響

[The Effects of Weather on Line of Supply]

補給範囲は、豪雨と嵐のターン中に半減されます。

7.4 補給源 [Supply Sources]

連合軍の補給源 [Allied Supply] : 各海岸堡 (18.8.2) は、連合軍の補給源です。連合軍ユニットは、海岸堡海岸縦列末端の海岸堡ヘクスにたどります。英連邦軍とポーランド軍のユニットは、戦闘補給についてはイギリス軍海岸堡に補給線をたどらなければなりません。US とフランス軍のユニットは、戦闘補給については US 海岸堡に補給線をたどらなければなりません。連合軍ユニットは、一般補給についていずれかの海岸堡へ、並びにもし一般補給のために無傷又は修理されていたらシェルブール [Cherbourg] へ、補給線をたどることができます。

ドイツ軍の補給源 [German Supply Source] : ドイツ軍の補給源は、マップ外へと導かれるマップの東端又は南端上の全ての幹線道路又は道路ヘクスです。加えて、ドイツ軍プレイヤーは、友軍支配下のバイユー [Bayeux]、シェルブール [Cherbourg]、カーン [Caen]、アルジャンタン [Argentan]、フレール [Flers]、ヴィール [Vire] のいずれかの都市ヘクスから一般補給を引くことができます。

6月6日と7日の例外 [June 6th and 7th Exceptions] :

- ・CW と US の空挺ユニットと連合軍の海岸侵攻ユニットは、補給線をたどれるか否かにかかわらず、6月6日の夜間と海岸侵攻ターンに一般補給下で戦闘補給下と見なされます。
- ・先導部隊 [Pathfinders] は、6月6日 PM ターン中の CW と US の空挺ユニットの一般補給源 (戦闘補給ではありません) として機能します。補給の目的において (補給ルートの長さも含め)、先導部隊を師団 HQ として扱います。
- ・加えて、6月7日 AM ターンの終了時になるまで、CW と US の空挺ユニットは、もしいずれかの先導部隊ヘクスへ補給線をたどれたら一般補給下ですが、その師団 HQ が軍団 HQ 又は海岸堡から通常の補給を獲得できるまで戦闘補給を使用できません。
- ・ドイツ軍ユニットは、6月6日の夜間と海岸侵攻ターンを通して、一般補給下で戦闘補給下にあると見なされます。

7.5 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

一般補給下でないユニットは、非補給下又は OOS と見なされます。OOS のユニットは、以下の罰則を被ります。:

- ・攻撃戦力は、半減されます (端数切り上げ)。例えば、5 の攻撃戦力は、*切上げて3* になります。
- ・許容移動力は、半減されます (端数切り上げ)。これは、連合軍の夜間の移動と機械化移動の半減に蓄積します。例えば、*夜間に移動している OOS 連合軍ユニットの MA は、2 度半減されます。:6 から3、次いで3から1.5 で端数を切上げて2 となります。*
- ・補充を受け取れません。
- ・戦闘補給を受け取れません。
- ・道路又は戦略移動率を使用できません (それでも道路は、他の地形コストを無効化します)。

OOS のユニットは、いまだにその完全な防御戦力に留まります。

7.5o 孤立状態の機械化ユニットの移動 Ω

[Isolated Mechanized Unit Movement]

影響は、単に一般補給への範囲をたどれない機械化ユニット (黄色で強調された MA) については通常です。ただし、もし機械化ユニットが無制限な長さのヘクスをたどれば、友軍軍団 HQ へ補給をたどる他の全てのルールに従い、次いでその MA は2 と見なされ、機械化移動フェイズに移動できません。この状況を示すために「孤立状態 [Isolated]」マーカーを使用します。このマーカーは、ユニットが軍団 HQ にたどれたら直ちに取られます。

7.6 戦闘補給 [Combat Supply]

7.6.1 戦闘補給の要約 [Combat Supply in Brief]

戦闘補給は、戦闘で師団と軍団砲兵並びに連合軍について航空 (地上支援) と海上支援へのアクセスをユニットに認めます。以下のごとく、適切な HQ を通してその一般補給をたどっているユニットのみが戦闘補給下です。: 戦闘補給は、ユニットから師団 HQ へ、軍団 HQ へ、補給源へたどらなければなりません (例えば、師団 HQ は、一般補給と同様に軍団 HQ を「スキップ」できません。) 師団ユニットは、戦闘支援を受け取るために師団 HQ へ補給をたどらなければなりません。

もし攻撃している部隊の少なくとも1ユニットが戦闘補給下であると、その攻撃に参加した全てのユニットが戦闘補給からの特典 (砲兵、航空、海上の支援) を受けることができます。少なくとも1つのユニットが戦闘補給下である限り、攻撃でいくつかのユニットが非補給下 (攻撃戦力半減) になり得ると考えられます。

軍団ユニットは、自身が付属した師団又は軍団 HQ ユニットの戦闘補給を引くことができます。このようなユニットの補給線は、7.3.1 に従わなければなりません。連合軍の軍団 HQs が上陸するまでは、連合軍の軍団ユニットは海岸堡から戦闘補給を引くこともできます。ドイツ軍の軍団ユニットは、自身が付属した師団 HQ 又は軍団 HQ からのみ戦闘補給を引くことができます。

7.6.2 戦闘補給ポイント (CSPs) [Combat Supply Points]

連合軍プレイヤーのみが CSPs を持ちます。連合軍は、シナリオの指示に従っていくつかの CSPs でゲームを開始します。連合軍補給記録欄上で補給マーカーを使って連合軍 CSPs を管理してください。連合軍プレイヤーは、天候、シナリオ、シェルブールの支配 (20.4)、マルベリー人工港の存在 (19.4) を基準に、毎日追加の CSPs を受け取ります。これらは、ターンからターンへと蓄積することができます。戦闘で使用されるに連れて、補給記録欄上のマーカーを一致するように調整します。

連合軍プレイヤーは、大規模攻撃 (7.6.3) を実施するため又は戦闘で砲兵、艦砲射撃、地上支援を使用するために CSPs を消費しなければなりません。連合軍プレイヤーは、砲兵、海上、航空の支援を使用しない限り、常に CSPs を消費することなしで単一ヘクスから攻撃することができます。

7.6.2o 連合軍内部の航空と補給の連携 Ω

[Inter-Allied Air and Supply Cooperation]

連合軍プレイヤー諸氏は、どれだけの補給を U.S. の努力に向け、どれだけの補給を CW に向けるかを、1 日前に合意しなければなりません。用意されたマーカー (CW 航空&補給計画 %) を使用します。その使用可能な補給総量が CW に使用可能で (端数切り上げ)、残りは U.S. です。

7.6.3 CSP のコスト [CSP Cost]

ある攻撃に要求される CSPs の数は、防御している部隊が攻撃されているヘクスからのヘクス数がベースになります。支援しているユニットの数は、CSP コストを変更します。以下の 4 タイプの戦闘があります。：非支援下、並びに戦闘補給の使用が要求される 3 つです—これらには、航空、海上、砲兵の支援を含みます。：

- **非支援下攻撃 [Unsupported Attack]**：単一ヘクスからの攻撃です。ユニットが一般補給下にある限り、完全戦力で非支援下の攻撃を実施するために 0 CSPs がかかります。ただし、これらは、航空、海上、砲兵の支援を使用できません。
- **通常攻撃 [Normal Attack]**：単一ヘクスからの攻撃です。航空、海上、砲兵の支援を持つ通常攻撃を補給するために 1 CSP がかかります。
- **大規模攻撃 [Major Attack]**：複数ヘクスからの攻撃です。航空、海上、砲兵の支援を持つ通常攻撃を補給するために 3 CSP がかかります。
- **防御砲兵射撃 [Defensive Artillery Fire]**：連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤー・ターン中に攻撃される友軍ユニットを支援すべく砲兵、海上、航空の支援を使用するため、やはり防御ヘクス毎に 1 CSP を消費しなければなりません。

7.6.3o 段階的な連合軍補給消費 Ω

[Graduated Allied Supply Expenditure]

1 又は 3 補給ポイント消費セットの代わりに、連合軍プレイヤーは戦闘で使用する支援のレベルを基準に補給を消費します。

戦闘に参加できる砲兵と海上支援ユニットの数は、戦闘の地上ユニット（それらの規模が何（中隊、大隊等）であるかにかかわらず）の数に限定されます。いくつかの例では、これらはより多くの砲兵を使用できますが、追加のコストがかかります。以下の表を参照してください。：

段階的な連合軍補給コスト	
補給コスト	戦闘アクション（攻勢又は防御）
0	3 ポイントまでの砲兵又は艦砲射撃を支援に持つ単一ヘクス戦闘。
1	2 ポイントの砲兵又は海上ユニットを支援に持つ単一ヘクス戦闘。
2	2 ポイントの砲兵又は海上ユニットを支援に持つ複数ヘクス戦闘。
1	航空支援を追加
1	各 2 追加砲兵又は海上支援（認められる最大まで）

7.7 司令部と戦闘 [Headquarters and Combat]

師団 HQ は、1 の防御戦力を持ちます。軍団 HQ は防御戦力を持たず、もし軍団 HQ が戦闘フェイズ中に攻撃されたら、自動的に除去されてターン記録欄上の完全な 1 日後に復帰のために置かれます。

もしドイツ軍 HQ ユニットの攻撃されたら、野戦補給ポイント（9.6 を参照）を統制していない限り、その防御戦力はカウンター上に表示されたとおりです（0 又は 1）。野戦補給ポイントを統制している場合は、その防御戦力は自身の REPL レベルと同じです。固有の HQ 防御戦力とその REPL レベルは統合されません。

例：第 352 師団 HQ は、カウンターの下に 3 REPL ポイントを残しており、1 の固有防御戦力を持ちます。US ユニットの攻撃されたら、防御戦力は 4 ではなく 3 です。

もし師団又は軍団の HQ ユニットの戦闘で除去されたら、ターン記録欄上で除去されたターンから完全な 1 日後に置かれ、そのターンの開始時にゲームに復帰します。これは、夜間ターンの補充ステップ内で、非 HQ 補充として発生しません。

例：もし 7 日の AM ターンに除去されたら、8 日 AM ターン・ボックス上に置き、8 日にゲームへ復帰します。

もし戦闘でドイツ軍 HQ が除去されたら、そのときにそれが所持する REPL ポイントはターン記録欄上のユニットの下に置かれ、HQ と共にゲームに復帰します。これらの REPL ポイントは、HQ がゲームに復帰するまで使用不能です。

師団 HQs は、以下のいずれかのヘクス内に置くことができます。：

- その師団のユニットから 6 移動ポイント以内
- EZOC 内ではない

軍団 HQ は同じルールに従いますが、いずれかの友軍ユニットから 10 ヘクス以内に置くことができます。

もし HQ が使用可能になるとき、このような配置場所が存在しなければ、マップには復帰できません。直ちにターン記録欄上で次のターンに移されます。HQ は次のゲーム・ターンに置き換えられます。これは無期限に続き、その従属ユニットの全てが除去されない限り、司令部ユニットは決して永久に撃破されません。

8.0 天候 [WEATHER]

8.1 天候のサイ振り [Weather Die Roll]

ドイツ軍と連合軍の両陣営は、比較的正確な天気予報を持っていました。通常の予測方法以外にも、連合軍が航空機や船舶を常に移動させていた大西洋からの偏西風が天候をもたらしました。ドイツ軍は、大西洋上の潜水艦から定期的に天候の報告を受けていました。

ゲームの最初の四日間については、天候のサイ振りを行わず、以下の歴史的状況を使用します。：

6 月 6 日：曇天 [Overcast] 6 月 7 日：曇天 [Overcast]
6 月 8 日：曇り [Cloudy] 6 月 9 日：豪雨 [Heavy Rain]

6 月 7 日に、6 月 10 の天候予報についてサイを振ります。天候記録欄上でこれを記録するため、用意されたマーカーを使用します。ゲームの各日にちに、3 日先の追加の天候予報のためにサイを振ります。次いで、現在日の実際の天候について 2d6 を振ります。7~8 の結果で、影響はありません。9 以上で天候は 1 列悪化し、7 未満で 1 列緩和します。

例：6 月 8 日の天候判定フェイズ中、連合軍プレイヤーは 6 月 11 日について 11 を振って霧 [Fog] を受け取り、3-Day マーカーを置きます。6 月 11 日に当日の変化のために 11 を振り、現在の日にちについて霧から重曇天 [Heavy Overcast] に悪化します。

重要な註釈：嵐の天候結果に続く夜間ターンには、新たな天候のサイ振りに -1 DRM があります。この修正は、7 月になくなります。8 月には、晴天天候結果に続いて +1 DRM を適用します。

例：もし6月19日が嵐 [Storm] の天候だったとすると、6月20日の夜間ターンは現在の日にちについて-1 DRM がサイの目に適用されることになります (3は2に、6は5になる等)。7月にはDRMはなく、8月には晴天天候の後に+1です。詳しくは、天候チャートとTECを参照してください。

8.2 天候の影響 [Effects of Weather]

TEC に従った地上移動への影響に伴い、天候は戦闘 (12.6.4)、補給範囲、連合軍の補給、連合軍の海上と航空の支援、連合軍の増援に影響します。下の天候影響のサマリーを参照してください。

8.2 o 変更航空可用性 Ω [Alternate Air Availability]

天候表の航空ポイントの減少を使用する代わりに、下表に従います。連合軍航空ポイントの合計数に列記されたパーセンテージを掛け、端数を切り上げます。(135 航空ポイント \times .40)

このパーセンテージの減少により、悪天候時に使用可能な航空ポイントをより正確に測ることができます。

変更天候表		
サイの目	状態	航空可用性
2	嵐 [Storm]	なし
3~4	豪雨 [Heavy Rain]	なし
5	小雨 [Light Showers]	40%
6	霧 [Fog]	50%
7	重曇天 [Heavy Overcast]	60%
8	曇天 [Overcast]	70%
9	曇り [Cloudy]	80%
10~11	薄曇り [Partly Cloudy]	90%
12	晴天 [Clear]	100%

悪天候中の海上ユニット [Naval Units During Bad Weather]：もし天候のために海上ユニットが射撃できなければ、マップから取り去られず、天候が回復するまで単に無視されます。[二者択一で、それらを射撃済面へ裏返します。]

9.0 補充と増援

[REPLACEMENTS AND REINFORCEMENTS]

9.1 補充&増援フェイズ

[The Replacement & Reinforcement Phase]

補充と増援フェイズのシークエンスは、以下のとおりです。:

1. 増援の配置 [Place Reinforcements]：両プレイヤーは、9.2に従って増援を配置します。
2. 連合軍補充セグメント [Allied Replacement Segment]：補充についてサイを振り、補充記録欄に適切なタイプの補充を加えます。このセグメント中、連合軍プレイヤーは、これらの RP にプラスして REM RP s、野戦補充大隊 RP s を自軍の減少状態又は除去ユニットに使用できます。
3. ドイツ軍補充セグメント [German Replacement Segment]：補充についてサイを振り、補充記録欄に適切な補充タイプを加えます。このセグメント中、ドイツ軍プレイヤーは、これらの RP にプラスして自軍 REM RP s を自軍の減少状態又は除去ユニットに使用できます。

9.2 増援 [Reinforcements]

増援は、増援スケジュールに従って各陣営が使用可能となった新たなユニットから構成されます。プレイヤーは、後のいずれかのターンに登場させるため、任意に増援を保留することができます。

9.2.1 ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]

ドイツ軍の増援は、増援スケジュールで指定された位置でマップに登場します。これらは、登場ヘクスに最初の移動ポイントを消費して道路移動率で登場します。移動フェイズ中、あたかも架空の道路/幹線道路ヘクス上にあるがごとく、スタッキング限度内でユニットをマップ外に並べ、これらの架空ヘクスの適切な移動率による移動コストを消費しながらマップ上に移動させます。マップに登場するターンは、全てのユニットが移動について一般補給下と見なされ、以降は全ての通常補給ルールに従います。(22.9 a、選択早期ドイツ軍増援を参照。)

封鎖された登場ヘクス [BLOCKED ENTRY HEXES]：自身の登場ヘクスが封鎖されたユニットは、いずれかの隣接ヘクス内に登場できますが、直ちに通常の EZOC 制限に従います。ドイツ軍プレイヤーは、元の道路ヘクスの左又は右にある最寄りの道路ヘクスを通してマップ上に持ってくるため、増援を1ターン遅延させることができます。

天候影響のサマリー [Summary of Weather Effects]

サイの目	天候	CSPs	連合軍航空可用性	連合軍海上	補給範囲	連合軍増援	戦闘DRM
12	晴天 [Clear]：	12	完全	全て	—	—	—
10~11	薄曇り [Partly Cloudy]：	11	-10	全て	—	—	—
9	曇り [Cloudy]：	10	-30	全て	—	—	—
8	曇天 [Overcast]：	9	-40	全て	—	—	—
7	重曇天 [Heavy Overcast]：	8	-55	BB、CA、CLのみ	—	—	—
6	霧 [Fog]：	7	-70	BB、CA、CLのみ	—	—	—
5	小雨 [Light Showers]	6	-80	BB、CAのみ	—	—	—
3~4	豪雨 [Heavy Rain]：	5	なし	なし	半減	ターン毎 BH 毎に最大1	-1
2	嵐 [Storm]	0	なし	なし	半減	増援なし	-2

DDs、DEs、PGs、モニター艦は、天候のサイ振り度で8~12の間でのみ艦砲射撃支援のために使用できる。

9.2.2 連合軍の増援 [Allied Reinforcements]

連合軍の増援は、連合軍到着スケジュール上に指定された海岸堡に上陸（もし可能であれば）させなければなりません。もしその海岸堡がドイツ軍の支配下であれば、同一国籍グループ（オマハ又はユタに US/フランス軍ユニット、ゴールド、ジュノー、スウォードに CW ユニット）内の異なる海岸堡に上陸できます。軍団ユニットは、下記に表示されたいずれかの適切な海岸に上陸できます。：

US 軍団ユニット	CW 軍団ユニット
<ul style="list-style-type: none"> ・ オマハ海岸 ・ ユタ海岸 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゴールド海岸 ・ ジュノー海岸 ・ スウオード海岸

増援フェイズ中、スタッキング限度（ヘクス毎に4ユニット）に従いながら、望む順番で適切な海岸堡の強襲ヘクス（18.2）上にユニットを置きます。場所が使用可能で、現在海岸縦列 [Beachhead queue] 内のユニットが新たなユニットの前に上陸する限り、海岸堡海岸縦列のいずれかの強襲ヘクスにユニットを置くことができます。各移動フェイズ（連合軍の夜間移動フェイズを含みます）に、ユニットを海岸に向けて前進させます。フェイズ1ヘクス内のユニットを最初に移動させ、フェイズ1ヘクスに隣接するいずれかの海岸ヘクス上に、スタッキング限度内で上陸させます（そして停止）。次いで、それらの背後にある他の全てを1ヘクス前進させます。砲兵ユニットは、その移動局面で上陸します。

スタッキング [STACKING]：全てのスタッキング・ルールに従わなければなりません。一強襲ヘクス毎に4ユニットで、いったん上陸したら通常のスタッキング・ルール。もしユニットがスタッキングのために前方に移動又は上陸できなければ、その場に留まります。これらは、登場日までに縦列内に置かれる必要はありません。歩兵と装甲の中隊は、それでもEZOCs内に上陸できます。

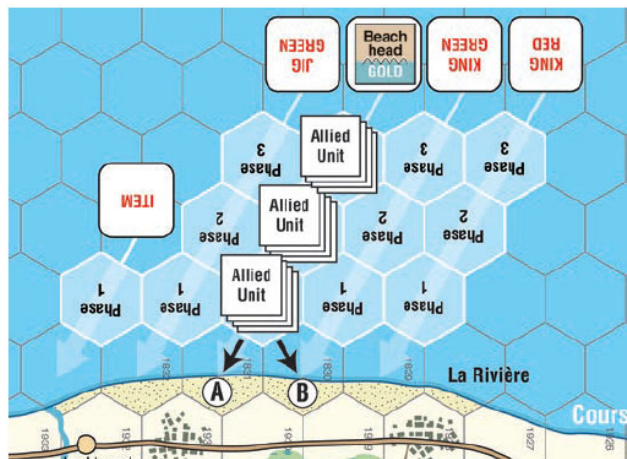
例外:もし海岸に隣接した敵ユニットの存在のために、プレイヤーがいかなるユニットも上陸できなければ、1 個大隊 (のみ) は海岸上に移動できます。もしこの移動が超過スタッキングをもたらすと (例えば、1 個大隊が 2 個中隊を持つヘクス内に移動する)、ただちにスタッキング要件を満たすためにユニット又は複数のユニットを取り去ります。この場合、フェイズの終了時にスタッキングをチェックするまで待ちません。

機械化移動フェイズ [MECHANIZED MOVEMENT PHASES]：マルチパーソン工港が完成して機能するまで、機械化と非機械化タイプのユニットは、もし上陸するための空きスペースがあれば、機械化移動フェイズにも上陸できます。

註釈：もし自軍の上陸縦列を注意深く計画すれば、機械化タイプのユニットは海岸ヘクスを離れることで、上陸地点を開放できます。

ユニットが海岸上に前進するに連れて、後背のユニットは縦列に沿って前進し、追加のユニットを上陸縦列内に置くことができます。ユニットは、スタッキング限度を超過しない限り、またすでに縦列上にあるユニットの前方に置かれない限り、縦列内のいずれかのヘクス内に置くことができます。

マルベリー人工港も参照してください (19.4)。



例: フェイズ1 ヘクス内の4ユニットは最初に移され、ヘクス毎の6スタッキング・ポイントのスタッキング制限に従って海岸ヘクスA又はB上に上陸します。フェイズ2とフェイズ3ヘクス内の8ユニットは、1ヘクス前方に移されます。

9.3 補充ポイント (RPs) [Replacement Points]

2つのタイプのRPsがあります。: 歩兵 (INF) と装甲 (ARM) です。連合軍については、US と CW 軍の補充ステップがあります。US ステップは、US 又はフランス軍のステップ損失を補充するためにのみ使用できます。CW 補充ステップは、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍ユニットのためにのみ使用できます。ドイツ軍 RPs は、適切なタイプのいずれかのドイツ軍ユニットのためにのみ使用できます。

RPs は、3つの異なる源から来ます。:

- ・ターン基準 (9.3.4)
- ・REM 補充 (9.3.5、15.4.1、20.2、22.9o)
- ・ドイツ軍野戦補充大隊 RPs (9.6)

補充表によって受け取る RPs、並びに REM 補充手順を通して前日から蓄積されたそれは、補充 & 増援フェイズに使用されなければならず、さもなければ失われます。補充 & 増援フェイズの終了時、補充記録欄に残っている蓄積された RPs は、保持される空挺損失を除いて取り去られます。9.3.5 を参照してください。

9.3.1 歩兵タイプ補充 [Infantry Type Replacements]

歩兵 RPs は兵員をあらわし、以下のユニットのタイプのいずれかのために使用できます。:

- ・歩兵 [Infantry] (徒歩)
- ・工兵 [Engineer] (装甲工兵を除く)
- ・自転車 [Bicycle]
- ・非機械化偵察 [Non-mechanized Recon]
- ・オートバイ [Motorcycle]
- ・空挺 [Airborne] (空挺は、自身のREM 補充を持つ)

9.3.2 装甲タイプ補充 [Armor Type Replacements]

(15.4.1、15.4.2を参照)

装甲 **RP**s は装備をあらわし、その **MA** を黄色又は青色の楕円内に持ついずれかのユニット、又は重火器タイプ・ユニットのために使用できます。具体的には、下記のとおりです。:

- 装甲 [Armor]
- 戦車駆逐車 [Tank Destroyer] (TD)

- ・突撃砲 [Sturmgeschütz] (StuG)
- ・機械化歩兵 [Mechanized Infantry]
又は装甲擲弾兵 [Panzergranadier]
- ・重火器 [Heavy Weapons] 又は Schwere (重装備)
- ・砲兵 [Artillery] 又はネーベルヴェルファー [Nebelwerfer]
- ・対戦車 [Anti-Tank]
- ・対空 [Anti-Aircraft] (FLAK)
- ・機械化偵察 (搜索) [Mechanized Reconnaissance (Recon)]

重要: 装甲擲弾兵、機械化偵察、Schwere (重装備) ユニットのようないくつかのユニットは、歩兵と装甲の両タイプの補充を使用します (下の分割と補充チャートを参照してください)。

註釈: 1 つの砲兵ユニット (ネーベルヴェルファーを含む) を再建するためには 2 装甲 RPs がかかりますが、これらは単一のステップ損失で除去されます。

9.3.3 制限 [Restrictions]

- ・航空ポイント、海上ユニット、ドイツ軍固定砲兵、拠点、コマンド、レインジャーのタイプのユニットは、決して補充ポイントの受け取りや再建ができません。
- ・空挺ユニットは、6月8日になるまで補充を受け取れません。
- ・コタンタン半島での補充に使用されるルールについては、20.2 を参照してください。

分割と補充チャート [Breakdown and Replacement Chart]

ユニット・タイプ	残留中隊	— RP タイプ —	
		減少状態面	完全戦力面
歩兵、空挺、工兵	歩兵	歩兵	歩兵
機甲、装甲	装甲	装甲	装甲
戦車駆逐車、駆逐戦車	装甲	装甲	装甲
機械化歩兵、装甲擲弾兵	歩兵	装甲	歩兵
対戦車、装甲猟兵	—	装甲	装甲
突撃砲	装甲	装甲	装甲
砲兵又はネーベルヴェルファー	—	—	装甲
FLAK/AA	—	装甲	装甲
装甲偵察 装甲搜索	歩兵	装甲	装甲
非機械化偵察	—	歩兵	歩兵
非機械化偵察中隊	歩兵	—	—
重装備/重火器	歩兵	装甲	歩兵

例: ドイツ軍プレイヤーが 1 個歩兵中隊から完全戦力の装甲擲弾兵大隊を再建するためには、その減少状態面まで持ってくるために 1 装甲 REPL、次いで完全戦力まで持ってくるために 1 歩兵 REPL を消費する必要があります。

9.3.4 ターン基準 RPs [Turn-Based RPs]

プレイヤー諸氏は、日常補充チャートと／又は個別のシナリオ・ルールを基準に RPs を受け取ります。これらのターン基準の補充は、REM 補充記録欄を介して前日中に受け取った RPs と統合されます。9.3.5 を参照してください。註釈: 6月6日は、ターン基準の補充は受け取りません。

両陣営は、装甲又は歩兵各タイプの補充をどれだけ受け取るのかを判定するためにサイを振ります。

ドイツ軍プレイヤーは 1D10 を振り、サイの目と現在の月を交差照合します。

例: ドイツ軍プレイヤーは、7月8日ターンの補充フェイズ中に「5」の目を振ります。彼は、REM 補充記録欄から受け取るものに加えて、1 装甲と 1 歩兵タイプの補充ステップを受け取ることになります。9.3.5 を参照してください。

連合軍プレイヤーは 1d10 を振り、US と CW 部隊の両方についてチャート上の補充数を受け取ります (両国籍について同一のサイの目を使用します)。この数は、7月と8月の上限です。換言すると、上限として列記された数は、これらの月のターン中に獲得できる最大数です。

重要な註釈: もし選択の「連合軍補充兵 [Repple-Depple]」ルールを使用している場合には、これらの最大数は無視してください。9.4 o を参照してください。

例: 連合軍プレイヤーは、8月6日ターンの補充フェイズ中に 8 の目を振ります。彼は、REM 補充記録欄から受け取るものに加えて、1 US 装甲と 2 US 歩兵、1 CW 軍歩兵、1 CW 装甲ステップを受け取ることになります。9.3.5 を参照してください。

9.3.5 REM 補充 [REM Replacements]

各プレイヤーは、ステップ損失記録欄と残余 (REM) 補充記録欄を持ちます。ステップ損失記録欄上では、プレイヤーは受け取る各ステップ損失を記録します。各陣営は、INF と ARM のマーカーを持ちます。記録欄上で損失マーカーが「5」に到達したとき、プレイヤーはそのタイプの 1 補充ポイントを受け取ります。補充記録欄上で、適切な REPL マーカー、INF 又は ARM を調整します。補充マーカーには +5 面があり、もし特定のターンに 5 RPs を超過したら、マーカーを裏返して継続してください。プレイヤーは、あるターンに各タイプについて 10 RPs を超えて蓄積できません。

註釈: 沿岸砲台と拠点は、残余補充を生み出しません。

例: 連合軍プレイヤー・ターン中、ドイツ軍プレイヤーは 2R の結果を受け取ります。彼は、1 個歩兵大隊と 1 個機甲 (装甲) 大隊から 1 損失を受け、生き残っているユニットを 1 ヘクス退却させます。これに応じて、ステップ損失記録欄上の INF 損失マーカーを 2 のスペースから 3 のスペースに、ARM マーカーを 4 から 5 に調整します。ARM 損失マーカーは最大数なので、この時点で 0 のスペースに戻し、装甲残余補充 [ARMOR REM REPL] マーカーを 1 のスペースに置きます。この時点で、そしてこのターンに獲得される他の全ては、ドイツ軍プレイヤーの次の補充フェイズ中に割り当てるために使用可能となります。

砲兵 [Artillery]: 非固定砲兵タイプ・ユニットが 1 ステップ損失を受けるとき、1 装甲損失として記録されます。

コマンドとレインジャー [Commandos and Rangers] : コマンドの損失とコマンド補充マーカーは、CW コマンドと U.S. レインジャーの REM 補充を記録します。これらは、ターン基準の補充を受け取れません。

空挺 [Airborne] : 空挺大隊は、6 月 8 日になるまで REM 補充を受け取れませんが、そのときになるまで生み出して保持します。

註釈: ユニットの分割手順については、15.0 を参照してください。プレイヤー諸氏は、標準表の代わりに特定タイプの分割も使用し、これらのいくつかは強制的です。これらは、現在/は拡張版に含まれるオリジナル・ゲームの拡張内で導入されました。

9.4 補充ポイントの使用 [Using Replacement Points]

補充ポイントは、以下のごとく使用できます。:

- ・ マップ上の減少ユニットを補充、そして/又は
- ・ 除去又は分割ユニットを再建 (9.5 を参照)

マップ上の減少状態の大隊規模ユニットを補充するため、選択されたユニットは一般補給下でなければなりません。ユニットは、もし EZOC 内でも RPs を受け取ることができます。ユニットに消費された各 RP は、そのユニットが完全戦力になるまで 1 ステップを補充します。

除去された大隊規模ユニットを再建するため、必要な RPs を消費し (各 RP は 1 ステップを回復させます)、EZOC 又は禁止ヘクス内ではない、そのユニットの師団 HQ 又は軍団 HQ (連合軍の海岸堡を含みます) の隣接ヘクス内に置きます。プレイヤーは、除去ユニットを再建するために完全戦力に戻すことを要求されず、減少戦力でユニットを戻すために十分な RPs のみを消費できます。RPs は、中隊を再建するために使用できません。もしマップ上に軍団 HQ が存在する前に非師団の軍団大隊が再建されたら、海岸堡補給源ヘクスの上又はそこに隣接して置かれます。砲兵ユニットは、2 装甲ステップを要求され、決して分割できません。

RPs を受け取るユニットは、続く移動と戦闘フェイズで通常に移動や戦闘ができます。

9.4a 連合軍の「補充兵」Ω [Allied "Repple Depple"]

連合軍プレイヤーがいずれかの非空挺歩兵大隊を完全戦力に戻すため再建するときにはいつでも、その下に補充兵 (R-D) - 1/-1 カウンターを置かなければなりません。この修正は、それが完全戦力に留まる限り攻撃と防御の両戦力に -1 を反映させます。もし再びステップを失うと、マーカーが取り去られます。もし後に完全戦力へ再建させたら、ユニットの下に別の R-D - 1/-1 マーカーを置きます。

註釈: 6 月 7 日ターン中に完全戦力へ再建される連合軍ユニットは、そのターンについてのみ R-D マーカーの配置から除外されます。加えて、全ての空挺大隊はゲーム期間中に除外され、コマンドとレインジャー・ユニットも同様です (これらはそれ自体の特殊な REM 補充のみを受け取ることができます)。

デザイン・ノート: 連合軍は、ほぼ完全な新米部隊を実戦に投入する傾向がある補充体系を採用しました。補充集積所或いは「補充兵」[“Repple fray”] を利用することで、連合軍は部隊を完全戦力に保つ能力の柔軟性を高める一方、補充兵が訓練と経験をほとんど持たなかったため、部隊の質と結束力は低下しました。不幸なことに、これら部隊の死傷率は非常に高かったのです。ドイツ軍部隊は、主として師団の訓練又は野戦補充大隊から補充兵を受けました。これらの部隊は徐々に戦闘に参加するようになり、通常、基礎訓練から戦闘に参加するまで戦友と共に過ごしました。これは相手側より柔軟性に欠けますが、その分、経験や部隊の結束力が高まることを意味しました。

9.5 RPs と中隊 [RPs and Companies]

分割中隊は、異なる補充手順に従います。これらは、もし再建するために大隊の親師団 HQ 又は軍団 HQ に隣接している場合にのみ、RPs を受け取ることができます。マップ上の中隊に 1RP を消費することで、以前に除去又は任意に 3 ステップ・ユニットに分割された大隊を減少面で再建します。ある中隊への 2 RPs の消費は、その完全戦力面でユニットを再建します。

ユニットは、13 頁と 28 頁の分割と補充チャートに従って再建されます。

例: US 第 1 歩兵師団の 1/16/1 歩兵大隊が除去ボックス内にあります。US プレイヤーは、事前に 1-2-6 歩兵を移動して第 1 師団 HQ ユニットの隣接させています。夜間ターンの補充フェイズ中、US プレイヤーは使用可能な 1 REM 補充ポイント、ターン基準の 1 補充ポイントを使用し、マップ上の 1-2-6 歩兵中隊は完全戦力の 1/16/1 大隊に再建されます。これは、以前に 1-2-6 歩兵中隊が占めていたヘクス内に置かれます。分割中隊は、マップから取り去られます。

9.6 ドイツ軍野戦補充大隊 RPs

[German Feldersatz Battalion RPs]

デザイン・ノート: 多くのドイツ軍師団は、配属された訓練又は「野戦補充」大隊を持っていました。通常、これらのユニットの兵員は、たとえ防御であっても固有のユニットとして戦闘を行わず、師団内の戦闘大隊の補充供給源として使用されました。

ドイツ軍の師団がゲームに登場するとき、それが使用可能な予め定められた補充ポイントを持ちます。いくつかは全く持たず、その他は 6 程度を持ちます。これらは、適切な数値の REPL カウンターであらわれ、使用されるまで師団 HQ カウンターの下に保持されます。これらは固有の移動値を持たず、HQ ユニットの共に移動します。これらは補充され得ません。いったん使用され尽くしたら、無くなります。これらは、自身の師団からの歩兵タイプ・ユニットのステップのみを補充できます。

野戦補充 RPs の使用 [Using Feldersatz RPs] : これらの RPs は、友軍移動フェイズ中、一般補給下にあるその師団のいずれかの減少状態の歩兵タイプ・ユニットに適用できます。さもなければ、ターン基準の補充が使用されるのと同じ方法で使用されます。野戦補充 RPs は除去ユニットを再建するために使用できず、減少状態のユニットのみを補充できます。

野戦補充のスタッキング [Feldersatz Stacking] : 野戦補充 RPs を下に持つ HQ ユニットの、下にある野戦補充 RPs の数に一致するスタッキング値を持ちます。ただし、下にある RPs の数にかかわらず、

HQは常に他の1友軍戦闘ユニットと共にスタックでき、航空又は砲兵攻撃の目的において合計1ユニットとしてのみカウントします。

例: 第21装甲師団HQは、通常は1のスタッキング・ポイント値を持ちます。ただし、下に3野戦補充RPsを持つ場合には、3のスタッキング値を持ちます。

例: 第12SS装甲師団HQは、6野戦補充と共にゲームに登場します。それでも、1友軍戦闘ユニットと共にスタックできます。

10.0 移動と地形 [MOVEMENT AND TERRAIN]

10.1 移動の基準 [Movement Basics]

移動フェイズ中、プレイヤーは友軍ユニットやスタックを、その使用可能な許容移動力の限度まで移動させることができます。進入する各ヘクスには、地形効果チャートに記述された一定数のMPsがかかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。もしユニットがスタックとして移動すると、スタック内の最低速ユニットの率で移動します。ユニット又はスタックは、敵ユニットによって占められたヘクスに進入できません。友軍ユニットは、ルール5.2の記述を除き、移動に影響を持ちません。**他の移動を開始する前に、ユニット又はスタックの移動を完了させなければなりません。**移動するに連れて、スタックからユニットを置き去りにできます。未使用の全MPsは失われ、蓄積できません。マップ上のハーフ・ヘクスは、プレイ可能です。

ドイツ軍ユニットの移動は、航空妨害によって影響を受け得ます(11.2を参照)。

10.2 道路移動 [Road Movement]

道路又は鉄道の道筋に従うユニットは、その過程で減少した率を使用でき(詳細については、TECを参照)、高地ヘクスサイドを越えるための+1 MPを消費しません。非補給下ユニットは、道路移動率を使用できませんが、それでも道路は地形コストを無効化します。

10.2o ボカージュ、林内の交通修正 Ω

[Traffic Modifier in Bocage, Woods]

道路又は幹線道路に沿って道路移動率で移動しているユニット(戦略移動を含みます)は、友軍ユニットも含むボカージュと林の地形ヘクスへ進入するために追加1 MPがかかります。

10.3 最小限移動と移動不能ユニット

[Minimum Movement and Immobile Units]

許容移動力を持ついかなるユニットも、その地形タイプ内への移動が禁じられておらず、EZOCsによって制限されていない限り、そのヘクスに進入するためのコストにかかわらず、自軍移動フェイズに常に1ヘクス移動できます(5.2を参照)。

固定ユニット [IMMOBILE UNITS]:ドイツ軍の固定沿岸砲台のような、許容移動力を持たないユニットは、いかなるときにも移動できません。もし戦闘のために退却を強制されたら、撃破されます。

10.4 砲兵と移動 [Artillery and Movement]

2タイプの砲兵ユニットがあります。:機械化と非機械化です。他の機械化ユニットと同様に、機械化砲兵ユニットの許容移動力は黄色で強調されています。

非機械化砲兵 [NON-MECH ARTILLERY]:非機械化砲兵ユニットが移動(最小限移動を含みます)又は射撃するとき、そのカウンターを「移動済["Moved"]」面に裏返します。これらは、次の友軍ターン開始時に裏返されるまで、再び射撃できないことになります。

機械化砲兵 [MECH ARTILLERY]:機械化砲兵ユニットは、通常の移動フェイズ中に移動でき、戦闘フェイズに射撃できます。これらは、射撃又は退却したときに裏返されます(12.10)。したがって、もし戦闘で射撃していたら、機械化移動フェイズに再び移動できません。もし戦闘で射撃しなければ、両方のフェイズで移動できますが、次いで裏返されます。

砲兵ユニットは直接EZOC内へ移動できず、他の友軍非砲兵ユニットと同じヘクス内でそのターンを終了しない限り、フェイズを通してそこに留まります。(Flak又はATへ適用しないでください。)

重要:両タイプの砲兵ユニットは、地形効果チャートの「機械化」コラムに従って移動します。

10.5 機械化移動フェイズ [Mechanized Movement Phase]

機械化ユニットは、分離した地形効果チャートや独特の戦闘修正を持ち、移動フェイズと機械化移動フェイズに移動できます。黄色又は明青色(機械化偵察ユニット)で強調されたMAを持つユニットのみが、機械化移動フェイズ中に移動できます。機械化移動フェイズ中、MAを黄色内にそのMAを持つユニットは、その許容移動力の半分(端数切り上げ)まで移動でき、MAが明青色内のユニットはその全MAを使用できます。全ての通常の移動ルールが適用されます。海岸に上陸している連合軍機械化砲兵ユニットは、上陸の瞬間に裏返されません(侵攻フェイズ中を除く。18.2を参照)。

夜間ターン中は、機械化移動フェイズはありません。

10.6 地形効果のサマリー [Terrain Effects Summary]

飛行場 [Airfield]:飛行場周辺を含んでいる各ヘクスは、固有の1 Flakです。

海岸 [Beach]:海岸上陸と登場を認める特定の沿岸ヘクスです。目標ヘクス内で二番目を超える各ユニットについて、海岸ヘクス内への攻撃に+1 DRMがあります。

例:ある海岸ヘクス内に3個中隊と1個クロコダイル戦車ユニットが存在すると、攻撃側はそのヘクス内を射撃しているときにサイの目に+2 DRMを受け取ることになります。もし1個大隊、1個中隊、1個AVREユニットが存在すると、攻撃側は+1 DRMを受け取ります。

絶壁、断崖、溪谷 [Bluffs, Cliffs and Draws]:歩兵ユニットは、豪雨と嵐を除くいかなる天候でも、その全MPsを使用して絶壁ヘクスサイドを越えて移動できます。コマンドとレインジャーのユニット(19.5)は、そのMPsの半分を使用します(端数切り上げ)。装甲は、開けている(又は「溪谷」)場所(例えば、ヘクスC1748)を除き、絶壁ヘクスサイドを越えての移動は禁じられます。海岸から絶壁ヘクスサイドを上方へ射撃しているユニットには、-1射撃戦闘DRMがあり、溪谷を通していない限り、上陸フェイズ中を除いて戦闘後前進はありません。コマンドとレインジャーのユニットは、-1 DRMと前進制限を無視します。絶壁ヘクス上のユニットは、海上ユニットにLOSを持ちます。溪谷を通して絶壁ヘクスサイドを越えて移動又は戦闘後前進しているとき、絶壁は無視されます。断崖ヘクスサイドは通過不能で、戦闘後前進が不可能であることを除き、戦闘では通常の絶壁と同じです。

ボカージュ [Bocage]:開けた農地を囲む高い生垣は、越えることや中での戦闘を非常に危険な地域にしました。ボカージュ・ヘクス内で防御しているユニットは、-3 DRMを受け取ります。攻撃しているユニットは、防御している全ステップがCRTの結果によって除去された場合にのみ戦闘後前進できます。

橋梁 [Bridge]：無傷の橋梁を越えているユニットは、その橋梁を越える道路又は鉄道の移動率を使用できます。橋梁は、工兵フェイズに破壊又は修理ができます。14.0を参照。

シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]：防衛線（シェルブールに対してのみ）を越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します（端数切上げ）。機械化ユニットは、道路又は鉄道によって移動していない限り、追加の2 MPsを消費しなければなりません。防衛線内部のドイツ軍ユニットは、防衛線ヘクスサイドを越えた平地又は農地ヘクス内の連合軍ユニットに対する強制攻撃を無視できます。

都市 [City]：防衛しているユニットは-3 DRMを受けます。ただし、防御側が戦車タイプ（のみ）の場合、-2 DRMを受けることになります。ZOCsは、都市ヘクス内に及びません。もし防御側が都市地形内にあると、諸兵科連合を適用しません。

平地 [Clear]：AMとPMのターンに平地地形内にあるユニットは、もしその戦闘フェイズ中に敵ユニットが隣接していたら攻撃しなければなりません（12.3）。

塹壕 [Entrenchment]：工兵ユニットによって構築され（14.3）、ヘクス内の1ユニットの防御戦力を二倍にします。これらは1スタッキング・ポイントを使用するため、同一ヘクス内には追加の5スタッキング・ポイントのみが留まることができます。

農地 [Farmland]：しばしば大部分が沿岸近辺に位置した軽ボカージュ・タイプの地形です。防衛しているユニットは、攻撃されたら-1 DRMを受け取ります。AMとPMのターンに農地地形内にあるユニットは、強制攻撃の影響を受けます（12.3）。

洪水 [Flooded] / 湿地 [Marsh]：歩兵タイプのユニットは、その全MPを使用することで、この地形内に移動できます。機械化と砲兵のユニットは、道路を介してのみ洪水/湿地ヘクスの入退出ができ

ます。洪水/湿地ヘクスの外部を攻撃しているか又は洪水/湿地ヘクスから他のそれを攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します（端数切上げ）。攻撃側は、もし洪水/湿地ヘクス内に攻撃していると+2 DRMを受け取ります（この平坦で広く開けた地形内では、防御側は極度に脆弱です）。AMとPMのターンに洪水/湿地の地形内にあるユニットは、強制攻撃の影響を受けます（12.3）。

（ゴールド海岸近郊の洪水ヘクスサイドは、機械化ユニット（砲兵、非機械化ユニットのコストが全MAを含みます）によって越えることができません）。

森林 [Forest]：森林ヘクス内への射撃は-2 DRMです。

幹線道路 [Highway]：ユニットは、幹線道路に沿って移動しているときに高速度で移動します（詳細については、TECを参照）。戦略移動（10.8）も使用できます。

高地 [Hill]：移動や戦闘への修正は、もしより上方に向かって高い高度ヘクスに移動している場合にのみ適用します。もし下方に向かって、又は同一レベルを攻撃している、ヘクス内の他の地形を参照します。もし全てのユニットが上方に向かって攻撃していると、-1 DRMです。いくつかの地形内の高地（13.2）は、砲兵/艦砲の観測者に+1ヘクスの範囲ボーナスも与えます。

河川 [River]：記載された7以下のMAを持つ非機械化歩兵タイプのユニット（HQsを含む）は、越えるためにその全MPを使用します。他の全てのユニットは、無傷の橋梁を越えている場合を除き禁じられます。河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します（端数切上げ）。砲兵と艦砲射撃は、影響を受けません。補給は、河川に隣接する友軍ユニットのみ非橋梁河川ヘクスサイドを越えてたどることができます（7.3.2）。

要衝 [Point of Interest]：そのヘクスが少なくとも1つの装甲又はATユニット（白又は赤のステップ・ドット）によって占められているときを除き、何ら影響はありません。上記の場合には、POIを持つヘクスを攻撃しているユニットは-1 DRMを被ります。

一級道路 [Primary Road]：一級道路に沿って移動しているとき、ユニットは高速度で移動します（詳細についてはTECを参照）。



例は、各ユニットの移動の道筋と各ヘクスに進入するためのMPコストを表示します。ユニットBが洪水地域を横断するために、ヘクス毎に1 MPのコストで鉄道を使用していることに注意してください。ユニットCは、農地ヘクス毎に2 MPsと小川ヘクスサイドを越えるために2 MPsを消費します。ユニットDとEは、大河川

ヘクスサイドを越えるため、又は洪水ヘクスに進入するために全許容移動力を消費しなければなりません。ユニットFは、各一級道路について1/2 MP、各二級道路ヘクスについて1 MP、農地ヘクスについて2 MPsを消費します。

二級道路 [Secondary Roads] と鉄道 [Railroads] : ヘクス毎に 1 MP のコスト (好天時) でヘクスを移動通過することをユニットに認めます。ヘクス内の他の地形は、戦闘に影響を及ぼします。

小川 [Stream] : 歩兵タイプのユニットが越えるために追加の 2 MPs がかかり、車両と全ての砲兵タイプ・ユニットは禁じられます。小川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減されます (端数切上げ)。砲兵と艦砲射撃は、影響を受けません。補給は、小川に隣接する友軍ユニットからのみ非橋梁の小川ヘクスサイドを越えてたどることができます (7.3.2)。

町 [Town] : 防御側は -2 DRM を受け取ります。戦車タイプ (のみ) の場合には、-1 DRM 適用されます。

村 [Village] : 村ヘクス内を射撃しているユニットは、-1 DRM を受け取ります。

10.6.1 自動車化歩兵と小川と河川

[Motorized Infantry and Stream and Rivers]

もし自動車化歩兵が小川又は河川を越え、後に移動で離れて OOS になると、再補給されるまで 6 MP に減少します。

10.7 夜間ターンの移動 [Night Turn Movement]

両陣営の全ユニットは、夜間ターンにその MA が半減します。ただし、ドイツ軍ユニットは、一級道路と幹線道路に沿ってのみ行軍しているときに、その完全な MA を使用できます。連合軍ユニットは、幹線道路に沿ってのみ行軍しているときに、その完全な MA を使用できます。7 月から開始して、連合軍ユニットは夜間に一級道路に沿って移動するために、やはりその MA を使用できます。夜間ターン中、機械化移動フェイズはありません。

デザイン・ノート : ドイツ軍部隊は遥かに地形に馴染んでおり、大部分が防御側だったので、自信を持って夜間に移動できました。

10.8 戦略移動 [Strategic Movement]

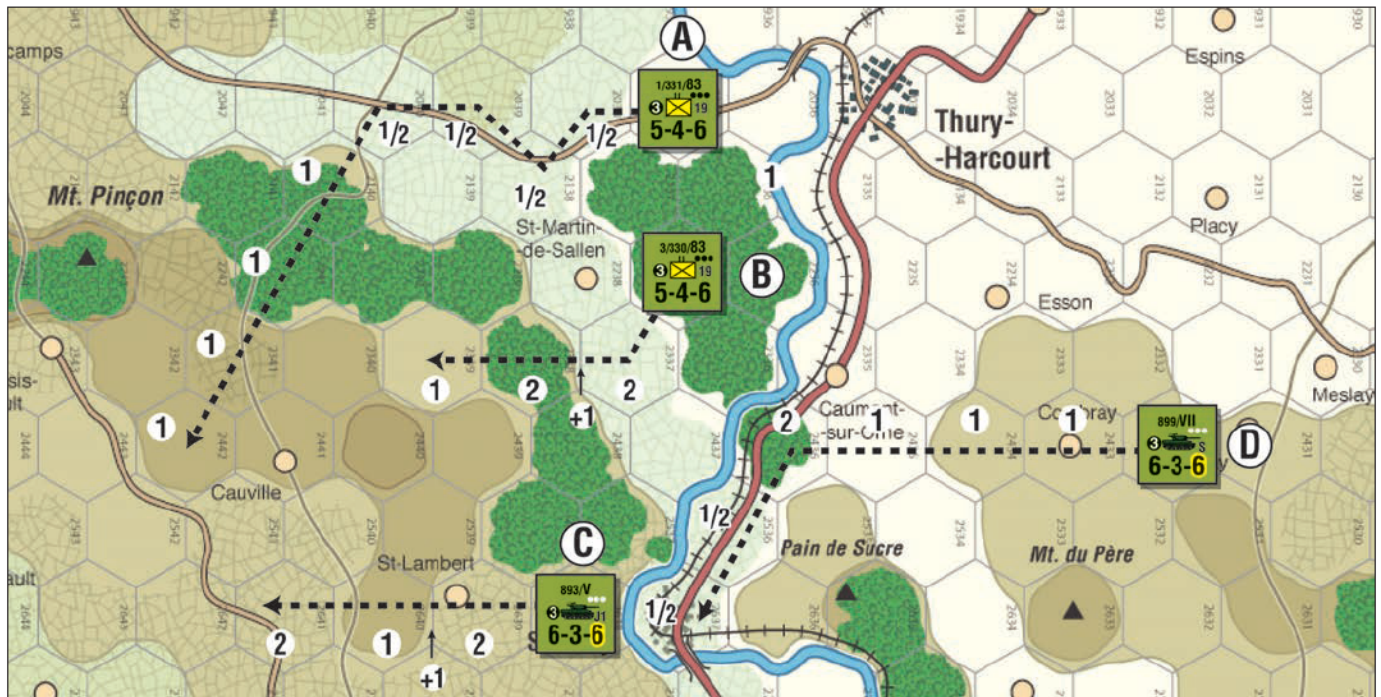
戦略移動は、ユニットが幹線道路に沿って移動するときを使用でき、ヘクス毎に 1/3 MP の高速率を認めます。戦略移動は、他の道路タイプでは認められません。その移動のいずれかの部分で戦略移動を使用しているユニットは、そのフェイズ中に敵ユニットから 3 ヘクス以内に移動できません。機械化ユニットは、移動フェイズと機械化移動フェイズの両方で戦略移動を使用できます。戦略移動を使用するため、ユニットは一般補給下でなければなりません。

ドイツ軍ユニット [GERMAN UNITS] : いずれかの昼間 (AM 又は PM) ターン中に戦略移動を使用しているドイツ軍のユニット又はスタックは、使用される MPs の数にかかわらず、戦略移動マーカーでマークされなければなりません。連合軍の素敵攻撃フェイズ中、これらのユニットに対する攻撃には +1 DRM を受けることになります。ドイツ軍ユニットは、海岸侵攻フェイズ中に戦略移動を使用できます。

10.9 海上ユニットの移動 [Naval Unit Movement]

海上ユニットは、夜間中間フェイズの海上移動フェイズ中 (並びに 18.5 に従って、三番目の海岸侵攻フェイズ中) にのみ移動できます。このとき、これらを準備面に裏返すこともでき、同じターンに両方が発生できます。BB、CA、CL ユニットの、スタッキング限度内 (12 戦力ポイント又は 3 ユニットの (18.8.3 を参照) で—もし 5 以上の戦力であると陸上ヘクスとそれとの間に 2 つ以上の全海上ヘクスを持つ—いずれかの全海上ヘクスへ移動できます。DD、DE、モニター艦のユニットは、いずれかの全海上又は部分海上ヘクスへ移動できます。単にカウンターを取り上げ、そこへ移します。海上ユニットは、マップ B、D、E、F、G 又はマップ A の西エリアに進入できません。

ドイツ軍の機雷 [German Mines] : そのヘクスから移動する各海上ユニットについて、ドイツ軍プレイヤーは 1d10 を振って機雷/潜水艦チャートを参照します。命中の結果で、それはゲームから取り去られます。



上図には、各ヘクスに進入又は各ヘクスサイドを越えるためのコストが表示されています。等高線 (高地) を越えるための +1 は、

もし上方へ移動している場合にのみ適用され、道路又は小道を使用しているときに適用しないことに注意してください。

11.0 航空割当て、妨害、索敵攻撃、地上支援

[AIR ALLOCATION, INTERDICTION, ARMED RECON AND GROUND SUPPORT]

11.1 航空割当てフェイズ [The Allocation Phase]

11.1.1 連合軍航空ポイントとドイツ軍 AA ポイント

[Allied Air Points and German AA Points]

各陣営は、航空支援（連合軍の場合）又は対空（ドイツ軍の場合）をあらわしている一定数のポイントを受け取ります。これらは、各ターンに使用可能です。キャンペーン・ゲームでは、ドイツ軍プレイヤーはゲームの期間中を通して各ターンに消費するための 35 AA ポイントを持ちます。連合軍プレイヤーは、135 航空ポイントを持ってキャンペーン・ゲームを開始し、これらのポイントは各晴天の天候ターン使用可能ですが、悪天候とドイツ軍の AA 射撃のために減少し得ます。連合軍プレイヤーは、合計航空ポイント記録欄上で現在の自軍航空ポイントを管理しなければなりません。連合軍航空ポイントの補充はありません。

註釈：嵐又は豪雨の天候ターン中、並びに 6 月 6 日は航空割当てフェイズがないので、妨害又は地上支援は不可能です。夜間ターン中は、航空ポイントは使用不可能です。

手順 [Procedure]：航空割当てフェイズ中、プレイヤー諸氏は以下の手順に従います：

1. 両陣営は、自軍の航空割当てチャート上に航空ポイント（連合軍）と AA ポイント（ドイツ軍）を割り当てます。
2. 連合軍プレイヤーは、索敵攻撃に 20 航空ポイントまでを割り当てます。
3. 連合軍プレイヤーは、残っている自軍航空ポイントを地上支援に割り当てます。
4. 両陣営は、夜間ターンの終了時に自軍の割り当てを明らかにします。

11.1.2 連合軍の航空配置 [Allied Air Allocation]

連合軍プレイヤーは、自軍の使用可能な航空ポイントを以下の 3 つの任務の間で分割します（もしマップ F と G がイン・プレイであると、19.11 を参照）

- ・ **妨害 [Interdiction]：**各マップのボックスに数字の合計を密かに記録することで、個々の領域（各マップが 1 つの領域です）にいずれかのポイントを割り当てます。マップ B と C に割り当てられた航空ポイントは、ドイツ軍の AA 関与を適用する前に半減されることになります（端数切上げ）。
- ・ **索敵攻撃 [Armed Recon]：**索敵 [Recon] ボックスに 20 ポイントまで割り当てます。
- ・ **地上支援 [Ground Support]：**残っている全てのポイントは、戦闘フェイズ中に地上支援任務のために使用可能です（11.4 を参照）。用意された記録欄上で使用可能なポイントを示します。3 に上昇した後の 7 月 15 日になるまで、戦闘毎に 2 航空ポイントを使用できます。

例：6 月 7 日、連合軍プレイヤーは 135 航空ポイントを持ちます。夜間中間ターンの航空割当てフェイズ中、20 ポイントを索敵攻撃（最大数）に、20 ポイントをマップ A に、20 ポイントをマップ B に、50 ポイントをマップ C に割り当てます。地上支援のために 25 ポイントを残しています。マップ B と C に割り当てられた妨害ポイントは、それぞれ 10 と 25 に半減されます。

11.1.3 ドイツ軍の AA 割当て [German AA Allocation]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の使用可能な AA ポイントを 5 枚のマップの間で分割します。ドイツ軍 AA の唯一の任務は、妨害からの防護です。

例（続き）：ドイツ軍プレイヤーは、使用可能な 35 AA ポイントを持ちます。マップ A に 10、マップ B に 10、マップ C、D、E に各 5 を割り当て、合計は 35 になります。

11.2 妨害 [Interdiction]

各マップについて、連合軍の妨害関与からドイツ軍の AA 関与を同時に差し引き、航空妨害記録欄上でこれらの数値を交差照合することで結果を調べます。そのマップへのドイツ軍の移動への影響が表示されます。航空妨害記録欄上にそのマップについてのマーカーを置きます。

妨害は、ドイツ軍プレイヤーにのみ影響します。航空妨害記録欄上のマーカーは、AM と PM ターン中のドイツ軍の移動と機械化移動フェイズの両方について、そのマップ上のドイツ軍の移動への影響と一致します。

ドイツ軍プレイヤーが自軍の移動を実行するに連れて、移動開始前に各ユニットの MP 値から関連マップの妨害値を差し引きします。もしユニットが複数のマップ上を移動すると、ユニットが開始するマップの妨害値のみを使用します。妨害は、移動への他の影響（機械化移動フェイズ中に MA が半減するような）が適用される前に、ユニットの基本許容移動力に適用します。

例（続き）：両プレイヤーは、自軍の妨害と AA の割当てを明らかにします。マップ A では、ドイツ軍プレイヤーの 10 AA ポイントに対して連合軍プレイヤーは 20 航空ポイントを持ちます。マップ B では、連合軍の航空ポイントは半減されて 10 となり差は 0 です。マップ A では、差が 10 です。マップ C では、連合軍の 50 航空ポイントは半減されて 25、ドイツ軍は 5 なので差は 20 ポイントです。このため、マップ A では、ドイツ軍プレイヤーは 1 MP の妨害を持ち、マップ C では 4 MP、マップ B では妨害はありません。

11.3 索敵攻撃（地上掃射） [Armed Recon (staffing)]

連合軍プレイヤーは、20 航空ポイントまで索敵攻撃に割り当てることができます。索敵攻撃に割り当てられた航空ポイントの数は、現在の日にち中にいくつの攻撃を行えるのか、ならびにその成功の機会を判定します。索敵攻撃の攻撃は、観測者としての地上戦闘ユニットの存在にかかわらず、連合軍プレイヤーにいずれかの場所にある敵ユニットと／又は橋梁に地上攻撃の実施を認めます（13.2 を参照）。

11.3.1 索敵攻撃チャート [The Armed Recon Chart]

いくつの攻撃を行うことができるのかを判定するため、索敵攻撃チャートを参照してください。チャートは、完全な 1 日中（AM と PM ターンの両方中ではありません）に試みることができる攻撃の回数、ならびに十面体サイで必要とされる命中ナンバーを表示します。連合軍索敵攻撃任務記録欄上に、この数を記録します。これらの攻撃は、ただちには実施されませんが、各ドイツ軍昼間ターン終了時の連合軍索敵攻撃フェイズ中に行われることになります。

例：もし 12 ポイントが割り当てられたら、7 の命中ナンバーで 4 回の攻撃が認められます。AM ターンに 2 回と PM ターンに 2 回、又は他の組み合わせで使用することができます。

11.3.1 o 友軍の射撃 Ω [Friendly Fire]

失敗した AR 攻撃の後、ドイツ軍の選択で、隣接するいずれか 1 つの連合軍ユニットに対して、追加 +2 DRM でサイを振ります。

11.3.2 索敵攻撃への修正 [Modifiers to Armed Recon Attacks]

地形効果 [TERRAIN EFFECTS]：もし目標が戦闘ユニットで、幹線道路上又はボカージュ内ではない一級道路上でなければ、地形が索敵攻撃を修正します。TEC からの戦闘修正を使用します。幹線道路／一級道路ヘクス内の全てのユニットと橋梁は、索敵攻撃の目的においては平地地形内と見なされます。

例外：もし目標が幹線道路／一級道路上で、しかも敵ユニット（たち）から2ヘクス以内にある戦闘ユニットであれば、その地形についての DRM(s) を適用します。すなわち、幹線道路／一級道路は無視されます。

戦略移動修正 [STRATEGIC MOVEMENT MODIFIER]：もし目標スタックが戦略移動マーカーを含むと、サイの目に+1を修正します。戦略移動を使用しているユニットは、いかなる地形修正も受取れません。

塹壕と拠点、他の地形修正に加えてサイの目から-3を差し引きます（最大-3を超過しない。）

11.3.2.1 戦術移動 [Tactical Movement]：もしドイツ軍ユニット又はスタックが自軍移動フェイズ中に道路又は戦略移動を使用していないものの、自軍ターンを道路タイプ・ヘクス上で終了したら、その上に「戦術移動 [TAC MOVE]」マーカーを置きます。もし索敵攻撃によって攻撃されたら、ヘクス内の地形から特典を受けて道路は無視します。

11.3.3 手順 [Procedure]

スタックの調査 [INSPECTING STACKS]：プレイヤーは、地上戦闘ユニットが隣接ヘクス内にない限り、相手側のスタックを調査できません。加えて、もし敵スタックがボカージュ又は都市のヘクス内にあると、索敵攻撃の目標である場合にのみ調査できます（3.6、例外 12.6.3.1）。

複数回攻撃 [MULTIPLE ATTACKS]：橋梁のみが、単一のターンに複数回の攻撃を受けることができます。あるヘクス内のユニットたちは、あるターンに一度のみ索敵攻撃の目標になり得ます。連合軍プレイヤーは、最初の攻撃を試みる前に、ある橋梁に何回攻撃を実施するのかを述べなければなりません。たとえいくつかの試みが行われる前に橋梁が破壊されても、全ての攻撃が使用されます。

各索敵攻撃は、以下のごとく実施されます。：

1. 索敵攻撃チャートから命中ナンバーを判定します。
2. 地形又は戦略移動についての修正があるかどうか判定します。
3. 連合軍プレイヤーは、ある橋梁に対して攻撃を何回実施するのか、並びにもし目標がユニットであると、この攻撃について目標タイプ（装甲又は歩兵）の選択を望むか否かを宣言します。
4. ドイツ軍プレイヤーは、目標ヘクス内又はそれに隣接する FLAK ユニットの識別します。
5. もし FLAK ユニットの存在すると、連合軍プレイヤーは全ての地形修正後に各 FLAK について1を差し引き、もし目標タイプの選択を望むと追加の-1です。これが地形と拠点の修正に加えてサイの目に影響し、この場合にのみ通常の-3/+3ルールを超過できることに注意してください。

6. 連合軍プレイヤーは1つの十面体サイを振り、修正後のサイの目が命中ナンバー以上であると命中を獲得します。もし命中が達成されたら、1ユニットが単一ステップ損失を受けるか又はもし目標が橋梁であると、それは破壊されます。
7. 結果が1以下であると、連合軍の合計から1航空ポイントを取り去ります。
8. 目標への各追加攻撃についてこの手順を繰り返し、次いで戦略移動マーカーを取り去ります。

例：連合軍プレイヤーは、索敵攻撃に20航空ポイントを割り当てています。これは、彼に5の命中ナンバーによる6回の攻撃を認めます。その攻撃の1つについて、B3015/B3114ヘクスサイド上の橋梁の破壊を試みます。ヘクスB3114とB3015ヘクス内にはドイツ軍 FLAK ユニットの存在するため、この攻撃のサイの目から2を差し引くことになります。橋梁は道路上にあるため、ヘクス内に他の地形があるにもかかわらず地形修正はありません。連合軍プレイヤーは、ここで攻撃についてサイを振ります。：7以上の目で、橋梁は破壊されます。3以下の目で、連合軍プレイヤーは1航空ポイントを失い、攻撃は失敗します。

例 #2：もし目標が都市地形内の歩兵と装甲ユニットで、連合軍プレイヤーが損失タイプの選択を望むのであれば、その地形の命中ナンバーについて-3、次いで FLAK ユニットの存在について-2、損失タイプについて-1が適用されます。連合軍プレイヤーは命中のために10が必要で、6以下のサイの目で1航空ポイントを失います。

註釈：HQ の固有 Flak 能力は、隣接ヘクスに適用しません。ただし、HQ ユニットの位置するヘクス内に越えている橋梁を除きます。通常 AA ユニットの Flak 能力を、AA ユニットのヘクス内又は隣接する全ての攻撃に適用します。

11.4 地上支援 [Ground Support]

連合軍プレイヤーは、地上支援ポイントを使用することで、戦闘で追加の DRM を獲得する能力を持ちます。使用可能な地上支援ポイントの数は、11.1に従って判定されます。単一ヘクスに対して適用できる地上支援ポイントの最大数は2で、7月15日から最大3になります。ある攻撃又は防御に地上支援で砲兵を使用するため、プレイヤーはその攻撃のため最初に消費する戦闘補給を持たなければなりません。全ての地上支援攻撃は、AA 射撃からの影響を受け得ます。

手順 [PROCEDURE]：各地上支援は、以下のごとく実施されます。：

1. 戦闘補給についてチェックします。
2. 連合軍プレイヤーは、戦闘に投入する2（又は3、上記を参照）までの地上支援ポイントを宣言します。地上支援記録欄上のマーカーを調整することにより、その航空ポイントの数を差し引きます。
3. ドイツ軍プレイヤーは、目標ヘクス内又はそれに隣接する FLAK ユニットの識別します。もし FLAK ユニットの存在がなければ、AA 射撃はありません。
4. もし FLAK ユニットの存在すると、ドイツ軍プレイヤーは対空射撃を実施します（11.5）。攻撃している地上支援の数にかかわらず、一度のみサイを振ります。
5. AA 射撃によって「命中」しなかった各地上支援ポイントは、もし攻撃していると+1 DRM、もし防御していると-1 DRM を提供します。

例: 連合軍プレイヤーは、3 地上支援ポイントでドイツ軍スタックを攻撃しています。目標ヘクスは、FLAK ユニットのヘクスを含みます。連合軍プレイヤーが驚いたことに、隣接ヘクス内に 2 つの追加 FLAK ユニットの存在します。ドイツ軍プレイヤーは、1d10 で 8 の目を振ります。追加の FLAK ユニットのサイの目に +2 DRM が加えられ、実質結果は 10 です。連合軍プレイヤーは 1 航空ユニットを失い（自軍の合計航空ポイント記録欄から 1 ポイントを差し引きます）、残っている地上支援ポイント値から、戦闘について +2 DRM 地上支援修正を持つことになります。

11.4.1 装甲縦隊支援 [Armored Column Cover]

7 月 25 日からゲームの終了になるまで、U.S. の第 2 機甲師団と第 3 機甲師団は、各 AM と PM ターンにそれぞれ地上戦闘のために使用可能な 1 航空支援ポイントを受け取ります。この航空ポイントは、ターンについて連合軍プレイヤー（たち）の使用可能な合計に対してカウントせず、もし段階的な連合軍補給コスト（7.6.1 o）を使用しており、しかも使用した唯一の航空ポイントであると、補給ポイントを消費しません。

11.5 対空射撃表 [Anti-Aircraft Fire Table]

地上支援に対する対空射撃は、対空射撃表を使用して解決されます。1d10 を振り、資格を持つ最初の FLAK ユニットのサイの目を増える毎に +1 ずつサイの目を修正します。どれだけ多くの FLAK ユニットの存在するかにかかわらず、1 つのサイのみが振られます。目標ヘクス内又はそれに隣接する FLAK ユニットのサイのみが射撃できます。ドイツ軍 HQ ユニットのサイは、自身のヘクスに行われるいかなる攻撃についても FLAK ユニットのサイとしてカウントします（この数値は、隣接ヘクスには適用しません）。

結果の説明 [Explanation of Results]

帰還 [Abort]: 1 航空ポイント（のみ）がその任務に失敗しますが、失われません。

命中 [Hit]: 1 航空ポイント（のみ）が失敗し、永久に失われます。

11.5.1 ドイツ軍司令部の FLAK [German Headquarters FLAK]

全てのドイツ軍 HQ ユニットのサイは、索敵攻撃セグメント又は戦闘で地上支援によって攻撃されるとき、いつでも 1 の固有 flak を持つと見なされます。これは、HQ が位置するヘクスにのみ影響し、隣接ヘクスに適用しません。例外、橋梁、11.3.3 索敵攻撃を参照。

12.0 戦闘 [COMBAT]

12.1 戦闘の概要 [Combat in General]

戦闘は、あるプレイヤー・ターンの戦闘フェイズ中、隣接する敵対ユニット間で発生します。全体的な戦略状況にかかわらず、手番プレイヤーは「攻撃側」と見なされ、他方は「防御側」です。

戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃されるユニットはありません（海岸侵攻フェイズ中を除く。18.4 を参照）。あるヘクス内で防御している全てのユニットは、1 つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、事前に自身の全攻撃を宣言する必要はなく、望む順番でそれらを解決できます。各攻撃（退却と戦闘後前進を含みます）は、次のそれに進む前に完了しなければなりません。

攻撃制限 [ATTACKING RESTRICTION]: 攻撃している地上ユニットは、同一師団／旅団又はそれに付属する（下記を参照）ユニットからでなければなりません。防御しているスタックは、この要件を持ちません。

付属 [ATTACHMENT]: 各師団には、3 ユニットの範囲で付属させることができます。師団又は付随する軍団 HQs に一般補給を引けるいずれかのユニットは、戦闘についてその師団に付属しているものと見なされます（制限については、7.2 を参照）。補給と付属は戦闘の瞬間に決定され、戦闘フェイズに付属した 3 ユニットの範囲で、以前のフェイズに一般補給を引いた 3 つの非師団ユニットと異なっても構いません。

地形 [TERRAIN]: ユニットの範囲で、進入を禁じられるヘクス内又はヘクスサイドを越えて攻撃できますが、12.6.2 と 12.11 に注意してください。

12.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 敵が占めるヘクスは、攻撃側が周囲のヘクスから投入できるだけ多くのユニットによって、1 つの戦闘で攻撃され得ます。ただし、単一の攻撃で複数のヘクスは目標にできません。
- 攻撃している単一ユニットは、その攻撃戦力を分割して複数の戦闘に適用できません。
- 同一ヘクス内のユニットたちは、各攻撃が別々に実施される限り、異なる隣接ヘクス内の防御側を攻撃できます。

12.3 強制攻撃 [Mandatory Attacks]

通常、攻撃は任意で、手番プレイヤーの自由裁量です。ただし、攻撃が強制される 2 つの状況があります。:

- もし自軍戦闘フェイズに、ユニット又はスタックが平地、農地、溢水／湿地のヘクス内にあり、しかも敵ユニットに隣接していると（下の例外に注意してください）。この場合、友軍地上ユニットはそのヘクス（又は複数ヘクス）への攻撃が強制されるか、又はそのヘクスを砲兵又は艦砲射撃の目標にしなければなりません。
- もしユニット／スタックが攻撃すると、そのヘクス内に ZOC を及ぼす各敵ユニットは何かの方法で攻撃されなければなりません。これは、たとえ夜間、豪雨、嵐のターンでさえ適用します。

砲兵 [ARTILLERY]: 砲兵又は艦砲射撃は、あるヘクスに対する強制攻撃を満たします。例えば、地上ユニットが 1 つのヘクスを攻撃する一方で、砲兵が他の要求されたヘクスに対して射撃できます。砲兵射撃が要求された全ヘクスを攻撃し、地上ユニットが攻撃を回避することすら認められます。

重要: 手番プレイヤーが強制攻撃の状況を満たすのに十分なだけ補給や砲兵を残していないため、ルールに従ってユニットが攻撃することが不可能な場所では、ユニットは相手側プレイヤーによって1ヘクス退却させられます。

以下の場合、全て強制攻撃の例外です。もし例外が無視されてユニットが攻撃したら、全ての攻撃要件に従わなければなりません。

- 敵ユニット、EZOCs、通過不可能地形によって包囲されているため、隣接する敵ユニットから移動できないユニット。その移動をOOSで開始するユニットは、攻撃を要求される地形内で敵ユニットに隣接するヘクスへ意図的に移動することができません。
- ユニットは、小川又は河川（橋梁又は非橋梁）を越えて攻撃することを決して要求されません。
- 夜間、豪雨、嵐のターン中、強制攻撃は決して要求されません（上記の例外です）。
- 連合軍ユニットは、拠点と／又は固定砲兵のみを含んでいる隣接ヘクスへの攻撃を強制されません。
- 拠点、固定砲兵、並びにそれらと共にスタックした、又は平地、農地、溢水／湿地のヘクス内に位置した塹壕を持つ全てのユニットは、決して強制攻撃への参加を要求されません。要衝（POI）内に位置するか又はシェルブール防衛線ヘクスサイド背後のユニットは、やはり要求されません。

12.4 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、以下のステップに従います。:

ステップ 1: 攻撃側は攻撃を宣言し、攻撃しているユニットと防御側のヘクスを識別します。

ステップ 2: 攻撃しているユニットが一般補給下であるかどうかを判定します。

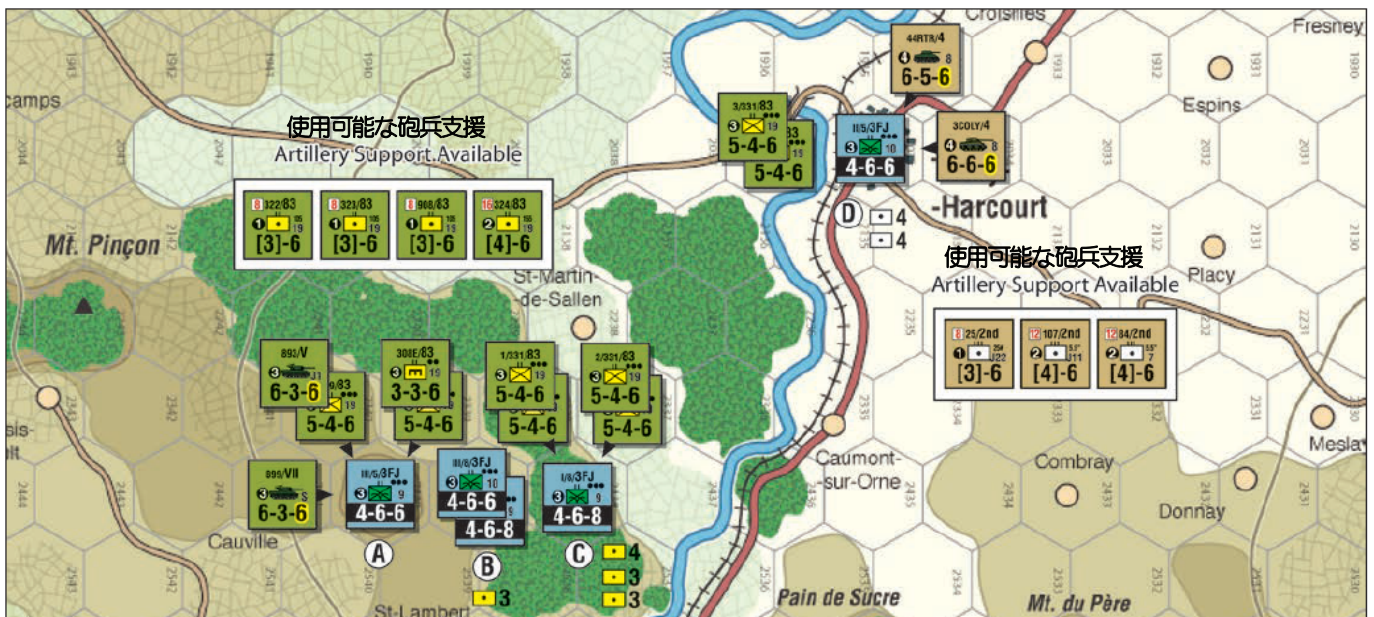
ステップ 3: 連合軍は、もし望めば CSPs を消費し、CS についてチェックします。

ステップ 4: 攻撃側は、もし使用可能であれば、攻撃のため地上支援、艦砲射撃、砲兵支援を宣言します。もし適用可能であれば、AA射撃についてサイを振ります。

ステップ 5: 防御側は、もし使用可能であれば、防御のため砲兵、航空と／又は海上支援を宣言します。註釈: 7月15日になるまで、最大で2航空ポイント (11.4)。

ステップ 6: 攻撃に参加しているユニットの統合攻撃戦力と、防御に参加しているユニットの合計防御戦力を比較し、数字の比率として表現します（攻撃側対防御側）。この比率を戦闘結果表（CRT）上の比率コラムの1つに一致するよう約分します。CRT 上部のコラムは、1対4から7対1までの範囲です。1対4未満の比率での攻撃は認められません。7対1を超える攻撃は、7対1として扱われます。

ステップ 7: 全てのサイの目修正を判定します。もし正の修正と負の修正の両方があれば、単一の DRM を獲得するために大きい方から小さい方を差し引きします。最終的な最大 DRM は、-3 又は+3 です。



連合軍プレイヤーの戦闘フェイズで、4つの攻撃を行っています。A、B、CはUSの攻撃で、Dはイギリス軍です。戦闘Aでは、25攻撃値が高地上の6数値を攻撃します。戦闘比は4対1で、高地ヘクスサイドの-1 DRM と諸兵科連合の+1を持ちます。戦闘補給ポイントのコストは3です。戦闘Bでは、連合軍プレイヤーは強制攻撃を満たすために3数値の砲兵ユニットを使用します。—「命中」のサイの目は5です（砲兵の3、地形の+0、ヘクス内の6ステップの+2）。CSPのコストは1です。戦闘Cでは、連合軍プレイヤーは30数値（20地上値プラス10砲兵）で攻撃しています。戦闘

比は5対1で、森林ヘクスについての-2 DRM と+1砲兵諸兵科連合を持ちます。CSPのコストは3です。戦闘Dは、12イギリス軍地上数値プラス8砲兵値が6ドイツ軍数値を攻撃しています。2つのUSユニットは、CWユニットと統合して攻撃できないので参加できません。イギリス軍ユニットは、射程内に3つの砲兵ユニットを持ちますが、2つの地上ユニットのみが攻撃しているの、2つの砲兵ユニットのみが使用できます。最終戦闘比は20対6又は3対1で、町ヘクスの-2 DRM と砲兵諸兵科連合の+1を持ちます。CSPのコストは3です。

ステップ8: 攻撃側は 1d10 を振り、適切な DRM を適用させた後に、CRT の適切なコラムで結果を交差照合します。全ての修正後のサイの目が 0 未満の場合には 0 として、全ての修正後のサイの目が 12 を超える場合には 12 として扱います。

ステップ9: もし攻撃側が諸兵科連合+1 又は+2 DRM (12.6.2) についての資格を持つと、ここでそれを適用することを選択できます。

ステップ10: 戦闘後退却と／又は戦闘後前進の結果を含めて、直ちに（防御側が最初）結果を適用します。

12.4.1 戦闘での孤立ユニット [Isolated Units in Combat]

もしユニットが、軍団 HQ へ補給をたどるための全てのルールに従って無制限な長さの道筋をたどれば、「孤立状態」と見なされます。もし地上攻撃を受けたら、ユニット（たち）の上に「孤立状態」[Isolated] マーカーを置きます。もしマーカーが取り去られる前に別の攻撃を受けたら、攻撃側は+1 DRM を受け取ります。孤立状態の機械化ユニットは、追加の影響を持ち得ます。7.5 o を参照。

12.5 砲兵と海上の戦闘支援

[Artillery and Naval Combat Support]

12.5.1 手順 [Procedure] (砲兵のプレイの例は、44 頁を参照)

砲兵と海上ユニットは、射程内にある友軍ユニットの攻撃又は防御戦力の合計に自身の攻撃戦力を直接加えます。攻撃に使用される大隊（完全又は減少戦力）毎に 1 つの砲兵ユニット又は 1 つの海上ユニットを投入できます。このルールの目的についてのみ、2 つの中隊規模又は HQ のユニット毎に減少戦力大隊としてカウントしますが、単一の中隊又は HQ は 1 つの砲兵を使用できます。もし退却又は除去を強制されなければ、もし攻撃されたら支援を提供できます。

例1: 4 個大隊がボカージュ・ヘクス内の防御側を攻撃しています。攻撃側は、合計で 4 つの砲兵／海上ユニットを攻撃に投入できます。

例2: 連合軍プレイヤーは、8 の防御戦力を持つドイツ軍部隊に対して、8 の統合された攻撃戦力を持つ 2 個大隊で攻撃しています。連合軍プレイヤーは戦闘補給を使用しており、射程内で 4 の砲兵戦力を持つ 1 個 105mm 砲大隊と 5 の攻撃戦力を持つ 1 個駆逐艦戦隊で攻撃を支援できます。攻撃は 17 対 8 で、2 対 1 になります。

師団砲兵 [DIVISION ARTILLERY]: 攻撃の支援が認められる唯一の砲兵ユニットは、攻撃している師団の系統砲兵ユニット、又はその師団 HQ 或いはその師団 HQ が補給を受ける軍団 HQ のどちらかに付属した補給下の砲兵ユニットです。

補給コスト [SUPPLY COST]: 連合軍プレイヤーは、支援ポイントを使用する前に、攻撃や防御のために CSPs を消費しなければなりません (7.6.3)。

4 戦力以上のドイツ軍砲兵ユニットは、日毎に一度のみ射撃でき、射撃後に裏返され、次の夜間ターンのドイツ軍工兵フェイズ中のみ元に戻すことができます。註釈: これらのユニット（のみ）は、移動した後ではなく、射撃した後でのみ裏返します。

12.5.1 o ドイツ軍の攻撃砲兵ボーナス Ω

[German Attack Artillery Bonus]

ドイツ軍はフランス防衛のために準備しており、戦闘中には多くの位置で射撃標定が行われていました。

ドイツ軍プレイヤーは、戦闘のサイの目に適用する DRM ボーナスとして使用するため、ある攻撃に追加 2 砲兵射撃まで適用できます。各+1 DRM（のみ）を提供します。これらの追加射撃は、戦闘の最大砲兵数に対してカウントしませんが、使用した数字はその攻撃値を使用している砲兵の数を超過できません。DRMs、砲兵射撃、付属に関する全ての通常ルールを適用します。



戦闘の例: A では、US ユニットの農地ヘクス内にあるため、通常は隣接する全ヘクスに攻撃を要求することになります。ただし、ユニットと敵ユニットとの間に小川が介在しているため、攻撃は要求されません。B では、洪水ヘクスの外部を攻撃している 2 つの連合軍ユニットは半減されます。攻撃は、6 砲兵値によって支援されています。戦闘比は 16 対 6 = 2 対 1 で、-1 DRM を持ちます（農地ヘクスについての -1 と PoI 内の装甲ユニットについての -1、砲兵 CA（諸兵科連合）ボーナスについての +1）。C では、14 数値が 6 数値を攻撃します。戦闘比は 2 対 1 で、農地の -1 と新たな砲兵 CA

のために +2 です。D では、小川ヘクスサイドと湿地ヘクスが全 4 ユニットの半減させ、装甲諸兵科連合ボーナスを妨げます。攻撃は、4 砲兵値によって支援されます。戦闘比は 15 対 6 = 2 対 1 で、洪水ヘクス内への射撃で +2 DRM、砲兵諸兵科連合で +1 を持ちます。

全 4 つの攻撃は、もし防御砲兵支援が使用されたら、更に修正される可能性があります。攻撃 B と D は各 2 CSPs が要求され、攻撃 C は 1 CSP のみ要求されます。諸兵科連合の修正は、サイ振りの後で決定されるわけではありません。

12.5.2 準備と移動の状態 [Ready and Moved Status]

すでに「移動済 [MOVED]」面に裏返されていないユニットのみが戦闘に使用できます。いったん、砲兵ユニット又は海上ユニットが射撃すると、「移動済」面に裏返されます。砲兵ユニットは、各夜間、AM、PM ターンの開始時に準備 [Ready] 面に裏返されます。海上ユニットは、夜間ターンの海上移動フェイズ中のみ準備面に裏返されます。海上支援は、夜間に使用不能です。

12.5.3 射程 [Range]

射程は、射撃しているユニットから目標まで計算され一目標ヘクスはカウントしますが、射撃側のヘクスはしません。全ての砲兵と艦砲の最大射程は、カウンター上に記載されています。全ての砲兵と海上ユニットの最小射程は、最大射程に 0.25 (1/4) を掛けて端数を切り上げます (隣接目標については、12.5.5 を参照)。

例: ある砲兵ユニットは、9 ヘクスの最大射程を持ちます。9x 0.25=2.25。端数を切上げ、この砲兵ユニットは 3 ヘクスの最小射程を持ちます。3 ヘクス未満又は 9 ヘクスを越える射程では、射撃できません。

12.5.3.1 U.S. 「ロング・トム」大隊 [U.S. "Long Tom" Battalions]:

第 978、第 979、第 980、第 981、第 987、第 989、第 991 大隊は、155mm 「ロング・トム」砲を持ちます。

「ロング・トム」と 155mm 榴弾砲との間で、U.S. 中砲兵大隊の射程は異なります。ロング・トムは 20 ヘクスの射程を持ち、他の全ての 155mm ユニットの 12 ヘクスの射程を持ちます。

12.5.4 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]

攻撃側が自軍の砲兵支援を宣言した後、もし適用可能であれば、防御側は防御している自軍ユニットを支援するため、以下のごとく砲兵支援と海上支援を割当てることができます。註釈: ドイツ軍の NW (ネーベルヴェルファー) ユニットの戦力は、防御支援で射撃しているとき常に半減されます。

防御砲兵は、下記を除き、攻勢砲兵支援と同様に適用されます (支援の目的において、1 ユニットのみの補給下となる必要がある 7.6.1、三番目の段落を含みます)。

- ・防御砲兵支援は、戦闘補給ではなく、一般補給状態であることのみがユニットに要求されます。
- ・もし防御ユニットの師団 HQ が一般補給下でなければ、師団砲兵は使用できません。ただし、射程内の軍団砲兵ユニットは、もし一般補給下であると使用できます。
- ・OOS の防御ユニットは、もし他の全ての条件が満たされ、しかも一般補給をたどることができる他の友軍ユニットから 3 ヘクス以内にあると、砲兵支援を受けることができます。

もし連合軍プレイヤーが防御側であると、防御砲兵支援を受けている各ヘクスについて 1 CSP を消費しなければなりません (使用した砲兵ユニットの数にかかわらず)。ドイツ軍プレイヤーは、CSPs を使用しません。

例: ドイツ軍ユニットが、Herouville の第 6 空挺師団の 2 個落下傘大隊 (1 減少状態—合計 8 防御値) を攻撃します。ドイツ軍は、2 個装甲大隊と 1 個装甲擲弾兵 (10、8、6 の AS) 攻撃値を含みます。これらは、支援に 1 つのヴェルファーと 2 つの 150mm 砲兵を加え、合計 40 攻撃戦力です。

Pegasus 橋梁がドイツ軍の手中にあるため、第 6 空挺 HQ は非補給下です。これらは、射撃するために使用可能な 2 つの 2-4 砲兵ユニットを持ちますが、やはり師団は非補給下です。ただし、Benouville 隣の 2913 内の第 3 師団歩兵 1 個大隊は補給下で、防御ユニットから 3 ヘクス以内にありま。第 52 重砲兵連隊 (8-6) は、以前のターンにゴールド海岸からスウォード海岸近郊に移動しており、使用可能です。第 6 空挺はこれに沖合の駆逐艦 1 隻 (3) から適用し、合計 11 砲兵です。ドイツ軍の 40 対 8 (5 対 1) 攻撃は、40 対 19 で 2 対 1 になります。

12.5.5 砲兵ユニットの属性 [Properties of Artillery Units]

砲兵ユニットは、ZOC を持ちます。砲兵ユニットは、たとえカウンター上に記載していなくても、ユニットが準備面か移動済面かにかかわらず 1 の防御戦力を持ちます。砲兵ユニットは、地上戦闘で隣接する敵ユニットを攻撃できません (落下傘降下と海岸侵攻フェイズ中を除く)。海岸侵攻フェイズ中、ドイツ軍防御射撃セグメント中に隣接する敵ユニットを射撃するための攻撃値として、1 の防御値を使用できます。ドイツ軍沿岸砲台: 18.9.4 も参照。

12.5.6 固定沿岸砲台 [Non-Traversable Coastal Batteries]

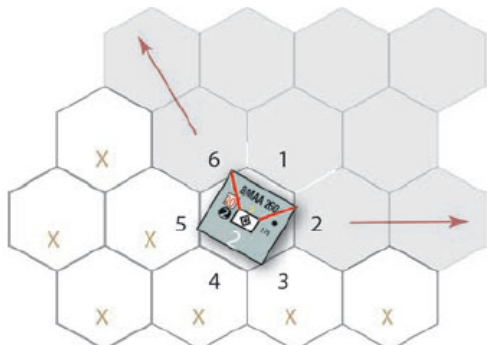
ゲーム内のいくつかの固定砲台は、360 度全周回転が認められない砲郭内に据砲されていました。

その他は砲郭内に据砲されていましたが、ドイツ軍は運び出すことができ、又は砲郭が完全でない場合、内陸の敵部隊に向けて砲を回転させるため、爆薬の使用を通して「矯正」することができました。

10 個の沿岸砲兵ユニットは、固定です。これらのユニットは、下記の方で置かれます。ユニットを配置するためマップ上の方向チャートを使用し、ゲーム中に変更できません。ユニットは、その射界内にある射程内のいずれかの目標を射撃できます。これらのユニットは、以下のごとく置かれます。:

ユニット	方向	ユニット	方向
5/MAA 260	2	6/HKAR 1261	2
6/MAA 260	1	7/HKAR 1261	6
8/MAA 260	1	4/HKAR 1262	6
3/HKAR 1261	2	1/HKAR 1260	1
5/HKAR 1261	2	4/HKAA 1260	1

これらのユニットは、海上ユニットを射撃するために観測者を必要としません。



例えば、上図で、8MAA 260 は方向 1 に向いて置かれています。これは、砲兵射撃の全てのルールに従い、網掛けエリア内で通常射程内までにあるいずれかの敵ユニットを射撃できます。「X」ヘクス内へは、射撃できません。

12.6 戦闘修正 [Combat Modifiers]

全ての修正は、蓄積します。ただし、その攻撃戦力が 1 未満になるユニットやスタックはなく、サイの目修正は決して -3 や +3 を超過できません。半減させるときは、常にスタックを合計して次に半減させます。

12.6.1 夜間ターンと戦闘 [Night Turns and Combat]

地上支援 (11.4) は、夜間ターン中に使用不能です。夜間ターン中の戦闘には、-1 DRM もあります。夜間は、たとえ平地、農地、溢水／湿地の地形内にあっても、決して戦闘を強制されません。海上射撃は、夜間に使用不能です。

12.6.2 諸兵科連合修正 [Combined Arms Modifier]

諸兵科連合 (CA) 修正を達成するための 2 つの方法があります。

攻撃しているプレイヤーがある攻撃に歩兵タイプ・ユニットと戦車タイプ・ユニットの両方を参加させていると、選択 +1 DRM を受け取ります。(5 頁のユニット・タイプ・チャートを参照。) この修正の資格を持つ全ての戦車タイプ・ユニットは、その白色のステップ・ドットで表示されます。防御側は、もし防御しているヘクス内に戦車、AT、重 FLAK ユニットの持つと、この修正を無効化します。攻撃側の修正を無効化する資格を持つ全てのユニットは、その赤色又は白色のステップ・ドットで表示されます。

この修正の使用は選択で、サイ振り後に使用を選択できます。これは、準備不足又は対抗する装備を持たない防御の両方に対してこれが存在するとき、柔軟性と機動性が提供されていることをあらわします。

CADRM は最大修正に対してカウントしませんが、攻撃側は二つの最高結果の選択を受け取ります。例えば、もし攻撃側が装甲 CA を持つと、サイの目結果又は DR+1 結果から選択できます。もし攻撃側が装甲と砲兵 CA の両方を持つと、DR+1 又は +2 結果 (二つの最高) のどちらかから選択できます。

制限: 装甲の CA は、もし適用可能な戦車タイプ・ユニットが機械化ユニットに禁じられたヘクスサイドを越えて、又はヘクス内を攻撃していると、攻撃側によって使用できません。これを判定しているときは、道路を無視します。CA は、もし防御側が都市地形内にあると使用不能です。

12.6.3 偵察ユニットと防護地形

[Recon Units and Covering Terrain]

単一の偵察ユニットが単独でいずれかの種類の防護地形内にあるとき、これに対する全ての攻撃に追加の -1 DRM が適用されます。防護地形とは、そこを攻撃する際に負の DRM を適用するいずれかの地形として定義され、修正は地形に蓄積します。

例: 移動フェイズ中、ある偵察ユニットが敵スタックに隣接する森林ヘクス内に移動します。相手側プレイヤーは、自軍戦闘フェイズ中に偵察ユニットを攻撃することに決めます。攻撃のサイの目から 3 を差し引きます (森林の -2 と、防護地形内で単独の偵察ユニットの -1)。

12.6.3.1 偵察 (捜索) [Reconnaissance (Aufklärung)]

機械化移動フェイズの終了時、もし偵察ユニットが相手側のユニットに隣接していると、プレイヤーは都市やボカージュを含むいかなる地形内に隣接する敵スタックも調べることができます。

12.6.4 天候のサイの目修正 [Weather Die Roll Modifiers]

- 1 豪雨のターンは、全ての地上戦闘に対して適用されます。
- 2 嵐のターンは、全ての地上戦闘に対して適用されます。

12.6.5 地形修正 [Terrain Modifiers]

一般的に、地形は蓄積しません。ヘクス内に存在する最も顕著な地形を使用します。ただし、村、町、POIs は、背景の地形と蓄積しますが、蓄積効果は -3 が上限です。

例: ボカージュ地形 (-3) 内の村 (-1) は、それでも -3 です。上限は、攻撃側の正の修正を調整する前に適用されます。

全てのヘクスサイドの特徴は、ヘクスの特徴と蓄積します。

例: 小川ヘクスサイドを越えて (攻撃戦力は半減して端数切上げ)、高地を上り (-1)、村を含んでいる (-1)、ボカージュ・ヘクス内 (-3) を攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減し、CRT のサイの目が -3 だけ修正されます。

12.6.6 建物密集地域内の非支援下戦車

[Unsupported Tanks in Built Up Areas]

もし防御ヘクスが都市又は町の地形で、戦車タイプ (白色のステップ・ドット) ユニットののみを含むと、防御側の地形 DRM は 1 だけ減少します (都市ヘクスでは、-3 の代わりに -2、町ヘクスでは -2 の代わりに -1 です)。

12.6.7 防御砲兵優越 [Defensive Artillery Superiority]

もし防御プレイヤーが砲兵支援を持ち、攻撃側が持たなければ、攻撃側は -1 戦闘修正を受けます。

12.6.8 種々雑多な修正 [Miscellaneous Modifiers]

- 攻撃側が OOS: 攻撃戦力は半減で、端数を切上げます (7.5)。
- 地上支援: 航空ポイント毎に +1 / -1 DRM (11.4)
- 連合軍補充兵 [Repple-Depple] マーカー: ユニットの攻撃値又は防御値は、1 だけ減少します (選択ルール 9.4o)。
- ユニットの質: +1 / -1 DRM (選択ルール 21.1 o)

12.6.8 o 同一連隊効果 Ω [Regimental Integrity]

いかなる大規模攻撃 (7.6.3) でも、攻撃側は先導連隊を指名しなければなりません。もし先導連隊が、同じヘクス内に少なくともその 2 個大隊を持たなければ、攻撃のサイの目に -1 DRM が適用されます。

12.7 連合軍内部の連携 [Inter-Allied Cooperation]

US とフランス軍の砲兵ユニットは、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍のユニットによる攻撃を支援できず、逆もまた同様です。

12.8 戦闘結果 [Combat Results]

戦闘結果は、文字と数字の組合せから構成されます。スラッシュの左側に列記された結果は、攻撃しているユニット（たち）への影響を示します。スラッシュの右側に列記された結果は、防御しているユニット（たち）への結果を示します。戦闘結果は、以下のとおりです。:

1、2...ステップ損失:	指定されたステップ数が除去される。*
NE 効果なし:	両部隊は、無傷でその場に留まる。
R 退却:	指定されたプレイヤーの全部隊は、1 ヘクス退却しなければならぬ。

*除去ユニットは、プレイヤーの除去ボックス内に置かれる。

例: 2つの個別ヘクス内で、両方が1個戦車大隊と1個歩兵大隊を含む39地上攻撃値を持つ連合軍部隊が、14の合計防御戦力を持つドイツ軍スタックを攻撃します。連合軍プレイヤーは、この大規模攻撃を補給するために3 CSPsを消費します。攻撃を支援するため、地上支援に使用可能な1航空支援ポイント、各4戦力を持つ3個105mm 砲大隊、5戦力を持つ射程内の海上ユニットを加えます。これは、合計で39+4+4+4+5 又は56攻撃ポイントと+3 DRM (諸兵科連合修正の+2と、使用した地上支援ポイントの+1)を与えます。全てがそのまま残ると、4対1で+3 DRMの攻撃になります。

ただし、全てがそのままでは留まりません。ドイツ軍プレイヤーが自軍スタック内にATユニットを持つため、装甲諸兵科連合DRMは無効化されます。加えて、ドイツ軍プレイヤーは、射程内にある2の戦力を持つ76.2mm (ロシア軍から捕獲) 大隊で自軍の防御を支援します。これは自軍防御戦力を16まで上昇させ、砲兵諸兵科連合DRMは無効化します。ドイツ軍ユニットは、地形の-2 DRMを与える町ヘクス内にもあります。最終的な攻撃は、連合軍の56対ドイツ軍の16、3対1の戦闘比で-1 DRMです。連合軍プレイヤーは1d10を使用して9の目を出し、修正後に8となります。結果は1/2です。ドイツ軍プレイヤーは、2ステップを失います。連合軍プレイヤーは、1ステップを失います。

12.9 ステップ損失 [Step Losses]

損失を受けるユニット（たち）の選択は、所有プレイヤーの自由裁量ですが、全ての友軍ユニットが1ステップ損失を吸収してしまうまで、現行の戦闘結果として複数のステップ損失を受けられるユニットはありません。

あるユニットが戦闘で損害を受けるとき、ステップの損失を通して反映されます。ステップは、以下のごとく戦闘を通して取り去られます。:

- 3 ステップ・ユニット: 最初のステップ損失は、ユニットを裏返します。二番目のステップ損失後、ユニットを取り去って適切な分割中隊に置き換えます。
- 2 ステップ・ユニット: 最初のステップ損失は、ユニットを裏返します。もし二番目の損失を受けると、ユニットを除去します。
- 1 ステップ・ユニット: ユニットの、除去されます。

除去ユニットは、除去ボックス内に置かれます。

12.9 o U.S. (連合軍) の損失蓄積 Ω

[Cumulative U.S. (Allied) Losses]

このルールは、主にU.S.を想定してデザインされましたが、望むのであればCWに適用可能です。連合軍のステップ損失が発生する都度、付属チャート上にマークします。RP ポイントを使用して補充されていたか否かにかかわらず、ある師団の蓄積ステップ損失が18に達したとき、その師団は休養とリハビリ (R & R) のため、直ちに前線から撤退しなければなりません。1 VPを差し引きします。師団は、少なくとも五日間について戦闘から外れ、ドイツ軍ZOCs外に留まらなければなりません。師団が18ステップ損失に達した後、次のプレイヤー・ターン終了時まで、これら2つの要件のどちらかが満たされなければ、以下の規定が適用されます。:

- 師団のユニットは、攻撃できず、任意にドイツ軍ZOCs内へ移動できません。
- 移動可能であれば、強制攻撃の状況から移動で出なければなりません。
- すでにドイツ軍ZOC内にあるユニットが強制攻撃の状況にない場合、その場に留まることができますが、その師団の全ての非孤立状態ユニットがドイツ軍ZOCsの外に出るまで、五日間のR & R期間は開始されません。

ターン記録欄上の、師団の全ユニットがドイツ軍ZOCsから出た日から五日後にHQユニットを置きます。以下の2つの条件が満たされた後、上記の制限が破棄されて師団は戦闘に復帰できます。:

- 師団が少なくとも五日間について戦闘から外れており、
しかも
- 師団が補充ポイントで90% (-2ステップ損失) 以上に復帰している。

もし選択ルール9.4oを使用していると、そのR & R期間後に全ての「補充兵 [“Reple-Deple”]」マーカーが師団から取り去られます。

「R-D」マーカーを取り去ってR & R手順を開始するため、師団は要求されたステップ損失に到達する前に、戦闘から任意に引き抜くことができますが、もしそうしたら最低五日間について戦闘から外れなければなりません。**註釈: 空挺師団は、例外です。** また、侵攻フェイズ中に強襲師団 (US 第1、第4、第29、CW 第3、第3カナダ、第50) によって失われたステップはカウントしません。

12.10 退却 [Retreats]

ユニット又はスタックは、可能なときは常に最寄りの友軍補給源の方向へ1ヘクス退却しなければなりません。もし複数の友軍補給源が等距離にある場合、所有しているプレイヤーが選択できます。マップ外へ又は敵が占めるヘクスを通過して退却できるユニットはありません。戦闘中に一緒にスタックしているユニットは、他の全ての退却要件を満たしている限り、異なるヘクスに退却できます。もし同じフェイズに後から攻撃を受けるヘクス内に退却すると、そのヘクスの防御には加えませんが、もし元のユニットが退却しなければならない場合に留まることになります。全ての砲兵ユニットは、もし退却を強制されたら裏返さなければなりません。

地形 [TERRAIN]: ユニットの、通常の移動中に進入できない地形内へ又は通過して決して退却できません。

EZOCs: EZOC内へ退却を強制されたユニットは、追加のステップ損失を被ります。スタックの場合、1ユニット毎ではなく、1ステップ損失のみが適用されます。このルールにおいて、友軍ユニットはEZOCを無効化します。ユニットは、最後の手段としてのみEZOC内に退却できます。最初に他の退却を使用してください。

超過スタッピング [OVERSTACKING]：もしユニットが超過スタッピングを生じさせる友軍ヘクス内に退却しなければならない場合、退却しているユニットは全て追加の1ヘクス退却しなければなりません。唯一可能なヘクスが再び超過スタッピングを生じさせる場合、そうなくなるまで退却を継続します。

拠点／塹壕 [STRONGPOINTS/ENTRENCHMENTS]：これらのどちらかを含んでいるヘクス内のユニットは、塹壕又は陣地を取り去ることで退却を無視できます（拠点戦力が0でない限り）。

攻撃側の退却 [ATTACKER RETREATS]：攻撃しているユニット（防衛しているユニットではありません）は、所有しているプレイヤーの自由裁量で、退却しないことを選択できます。もしそれを選択したら、攻撃しているユニットは追加の1ステップ損失を被らなければなりません。このステップ損失は、攻撃に参加したいずれかのユニット又はスタックから受けることができます。

例：2つの個別平地地形ヘクス内に位置する4つの攻撃ユニットが、戦闘で1Rの結果を受けます。攻撃側は1ステップ損失を受け、次に退却を受け入れて全ユニットを1ヘクス後退させるか、又は攻撃側の自由裁量で、通常のステップ損失ルールに従って、攻撃しているユニットから追加の1ステップ損失を被ります。

除去 [ELIMINATION]：退却について上記の要件を満たせないユニットは、代わりに除去されます。

12.11 戦闘後前進 [Advance After Combat]

防衛ヘクスが戦闘でカラになるとき、攻撃に参加しているユニットの1つ、いくつか、全てが（スタッピング限度に従って）防衛側がカラにしたヘクス内に前進できます。これは、たとえ前進がEZOC内のヘクスから直接他のEZOC内のヘクスへと行われても可能です。前進するヘクスは、防衛側によって放棄されたヘクスでなければなりません。

前進は強制ではありませんが、それを行う決断は次の戦闘解決手順が開始されるか又はフェイズが完了する前に直ちに行われなければなりません。前進には、MPsがかかりません。いくつかの攻撃ユニットが前進し、他は前進しなくても構いません。砲兵、牽引対戦車、防衛側のユニットは、決して戦闘後前進ができません。

戦闘後前進への地形効果

[Terrain Effects on Advance After Combat]

ボカージュ [BOCAGE]：もし攻撃がボカージュ・ヘクス内に行われていたら、CRTからのステップ損失によって全防衛側が除去された場合にのみ攻撃側は前進できます。

禁止ヘクスとヘクスサイド [PROHIBITED HEXES AND HEXSIDES]：ユニットは、通常の移動中に進入できない地形内へ又は通過して、決して戦闘後前進できません。

13.0 砲兵と艦砲単独の射撃

[ARTILLERY AND SHIPS FIRING ALONE]

13.1 概要 [In General]

砲兵ユニットと海上ユニットは、自軍戦闘フェイズ中に射程内のユニットを独自に射撃できます。最大で1砲兵ユニット又は1海上ユニットが、敵のユニット又はスタックを射撃できます。連合軍プレイヤーは、射撃する各ユニットについて1CSPを消費しなければならず、ドイツ軍プレイヤーは消費しません。あるヘクスは、地上戦闘又は砲兵／艦砲射撃のどちらかによって、戦闘フェイズ毎に1度のみ攻撃を受けられることを忘れないで下さい。

13.2 観測者 [Spotters]

砲兵や艦砲射撃に観測を提供するため、観測者が存在しなければなりません。観測者は、もし目標ヘクスと介在しているヘクスが海岸、平地、溢水／湿地、農地の地形であると、目標ヘクスから2ヘクス以内にあるいずれかの一般補給下の友軍ユニット（拠点を含まず）として定義されます。もし目標ヘクス又は介在しているヘクスが他のいずれかの地形タイプであると、観測者は隣接していなければなりません。

高地ボーナス [HILL BONUS]：高地地形は、海岸、平地、溢水／湿地、農地の地形内にあるユニットを観測するため+1ヘクス範囲ボーナスを提供します。すなわち、高地上のユニットは、3ヘクスまでの観測を提供できます。目標ユニットまでのヘクスの道筋は、海岸、平地、溢水／湿地、農地の地形以外のいかなる地形も越えることができません。

付属 [ATTACHMENT]：もし砲兵射撃のために観測していると、観測者と砲兵ユニット（たち）は同一の師団に所属するか、又は付属に従わなければなりません（12.1）。

海上ユニットの観測 [SPOTTING NAVAL UNITS AT SEA]：沿岸砲兵ユニットは、その射程内（12.5.3）で射界内（12.5.6）にあるいずれかの海上ユニットを射撃でき、補給線を要求されません（20.5）。同様に、海上ユニットは、完全海上ヘクスから2ヘクス以内にあるいずれかのユニットを観測でき、地上ユニットの観測なしに単独で射撃できます。

夜間 [NIGHT]：夜間は、砲兵射撃のために観測者が目標ヘクスに隣接していなければなりません。海上射撃（艦船へ又は艦船から）は、夜間には認められません。

13.3 砲兵と海上射撃の手順

[Artillery and Naval Fire Procedure]

各砲兵又は海上の射撃については、以下に従います。：

ステップ1：基本命中ナンバー（修正前の攻撃側の攻撃戦力）を判定します。

ステップ2：もし適用可能であれば、以下の地形戦闘修正と天候（12.6.4）を差し引くことで、命中ナンバーを修正します。：

平地、海岸、溢水、海上	0
農地、村	-1
森林、町、ボカージュ	-2
塹壕、都市	-3

地形修正は蓄積します。ただし、最終的な地形修正は-3を超過できません。

ステップ3：これが夜間ターンであれば、命中ナンバーを-1だけ修正します。（*備忘：艦砲射撃は、夜間に認められません。*）

ステップ4：命中ナンバーは、目標ヘクス内のステップ数によって更に修正されます。3以下：修正なし。4〜5ステップ：+1、6+ステップ：+2。

例えば、もし1個の3ステップ大隊と2個中隊(5ステップ)がヘクス内にあると、命中ナンバーは1だけ増加します。

ステップ5: 十面体サイコロを1つ振ります。もしサイの目が命中ナンバー以下であると、目標ユニット又はスタックは所有しているプレイヤーの自由裁量で1ステップを失います。「1」の目は常に命中で、「10」の目は常にはずれです。

例1: 連合軍プレイヤー(たち)は、(4)–6 砲兵ユニットで町ヘクス内の2個の3ステップ・ドイツ軍ユニットのスタックを射撃しています。基本命中ナンバーは4で、–2(地形)と+2(スタッキング)によって修正され、最終的な命中ナンバーは4です。4以下のサイの目でドイツ軍スタックは1ステップ損失の損害を受け、連合軍は1CSPを差し引きします。

例2: ドイツ軍の(6)–6 ヴェルフアー・ユニットは、開けた地形内の1個大隊と1個中隊の連合軍ユニットを射撃しています。基本命中ナンバーは3で、+1(スタッキング)によって修正され、最終的な命中ナンバーは4です。4以下のサイの目で連合軍スタックは1ステップ損失の損害を受けます。

13.4 連合軍の対砲兵射撃 [Allied Counter-Battery Fire]

ドイツ軍砲兵ユニットがあるターン中に13.3に従って射撃すると、連合軍プレイヤーはそのターン中にまだ射撃していない射程内の砲兵又は海上ユニットで、ドイツ軍砲兵ユニットを含んでいるヘクスを直ちに射撃できます。ただし、この瞬間に観測者は必要なく、連合軍プレイヤーは補給ポイントを消費しません。これは、豪雨又は嵐のターンに使用不能です。この対砲兵射撃を実施するため、13.3の方法を使用します。対砲兵射撃は、ドイツ軍プレイヤーが自軍砲兵ユニットで射撃を実施した直後に発生します。夜間は、対砲兵射撃は通常の夜間修正に加えて–1で使用できます。

13.5 ドイツ軍の対連合軍艦船射撃 [German Fire Against Allied Ships]

ドイツ軍の砲兵ユニットは、非嵐又は非豪雨ターンのAM又はPMターン中に、連合軍の海上ユニットに直接砲兵射撃ができます。砲兵射撃の全ての通常ルールを適用し、目標は射程内(12.5.3)で観測(13.2)されていなければなりません。地形修正はありません。沿岸線ヘクス上のいずれかのユニットは、10ヘクスまで離れた海上ユニットを観測できます。各ドイツ軍砲兵ユニットが連合軍の海上ユニット(「目標」)を射撃する前、連合軍プレイヤーは射撃を受ける海上ユニットが応射するか否かを宣言しなければなりません(海上ユニットがその日まで射撃していないと仮定すると)。もし連合軍プレイヤーが応射を選択せず、目標が命中を受けたら、その海上ユニットはゲームから永久に取り去られます。もし連合軍プレイヤーが応射を選択し、目標が命中を受けなければ、海上ユニットは射撃したドイツ軍砲兵ユニットのヘクス内へ応射しなければなりません。他の海上ユニットは、対砲兵射撃ができます。単一の海上ユニットは、フェイズ内に一度のみ射撃できますが、スタックを射撃している他の制限(12.1)は適用しません。

13.5.1 火力 vs. 連合軍の戦艦 [Firepower vs. Allied Battleships]

ドイツ軍の口径170mm以上の砲のみが連合軍の戦艦ユニットを除去します。より小口径の砲は、次の夜間ターンになるまで戦艦を取り去ることになります(ターン記録欄上に置きます)。それでも、これらはもし潜水艦/機雷による命中を受けたら取り去られます。

14.0 工兵フェイズ [ENGINEERING PHASE]

各プレイヤーの工兵フェイズは、毎日の夜間ターン中に実施されます。以下の活動を試みることができます。:

14.1 橋梁の破壊 [Bridge Destruction]

両プレイヤーは、自軍工兵ユニットで橋梁の破壊を試みることができます。EZOC内にはない工兵ユニットは、友軍工兵フェイズ中に、橋梁破壊/修理チャート上でサイを振ることで、隣接する1つの橋梁破壊を試みることができます。EZOC内の工兵は、–2 DRMでそれを試みることができます。もし成功したら、橋梁破壊マーカーの矢印を破壊された橋梁に向けて隣接ヘクス内に置きます。

注記: 連合軍プレイヤーは、索敵攻撃を使用して橋梁の破壊を試みることができます。11.3.3を参照してください。

14.2 橋梁の修理 [Bridge Repair]

両プレイヤーは、以前に破壊された橋梁の修理を試みることができます。EZOC内にはない工兵ユニットは、友軍工兵フェイズ中に、橋梁破壊/修理チャート上でサイを振ることで、以前に破壊された隣接する1つの橋梁の修理を試みることができます。EZOC内の工兵は、–2 DRMでそれを試みることができます。橋梁修理の試みに成功したら、橋梁破壊マーカーは取り去られます。

14.2.1 河川の架橋 [Bridging Rivers]

各プレイヤーの工兵フェイズ中、いずれかの連合軍工兵大隊又はドイツ軍機械化工兵大隊は、非橋梁の河川又は小川を越え、移動を終了し、その背後に橋梁を構築できます。これは工兵の下に「橋梁」[“Bridge”] マーカーで表示します。その工兵がその位置に留まる間、1つの自動車化又は機械化タイプのユニットは、あるターン中に越えるためにその完全なMPを使用できます。他の全ての地形とスタッキング限度を適用します。45頁の補給の例も参照してください。

14.3 塹壕 [Entrenchments]

ドイツ軍プレイヤーのみが塹壕を建設できます。いずれかの瞬間にイン・プレイに存在できる塹壕の数は、ゲーム内の塹壕マーカーの数によって限定されます。塹壕は、都市、町、溢水/湿地、ボカージュの地形内に建設できません。

構築 [CONSTRUCTION]: 塹壕を構築するため、複数のEZOC内にはない、友軍工兵タイプ・ユニット上部に塹壕マーカー(EM)の「構築中 [Under Construction]」(つるはしとシャベル)面を上にして置きます。その工兵は、その日の残りについて移動できません。続く工兵フェイズに、もし工兵ユニットがまだそのヘクス内にあれば、EMを塹壕面に裏返します。戦闘又は任意撤去を介して取り去られるまで、EMは移動できません。単一のヘクス内に、1つのみを構築できます。

効果 [EFFECTS]: 塹壕は、1スタッキング・ポイントのスタッキング値を持ち、同一ヘクス内の1ユニットの防御戦力を二倍にします。もし戦闘結果が防御側退却であると、その退却は塹壕マーカーを取り去ることで無効化できます。

撤去 [REMOVAL]: もし敵ユニットがEMを占めるか、又は所有プレイヤーが任意に取り去るとマップから取り去られますが、後にゲーム内で再使用できます。

14.3o 連合軍の塹壕 Ω [Allied Entrenchments]

この選択ルールで、連合軍の工兵ユニットは塹壕を構築でき、ドイツ軍の工兵と同じルールに従います。カウンターは用意されています。

14.4 戦闘での工兵 [Engineers in Combat]

拠点、都市、塹壕のヘクス内を攻撃しているユニットは、もし攻撃に工兵大隊を持つと+1 DRM を受けることができます。装甲工兵大隊は、戦闘でいずれかの地形内への戦闘で+1 DRM を受けることができます。ただし、このボーナスが適用される攻撃で攻撃側がステップ損失を受けたら、工兵ユニットが最初のステップ損失を受けなければなりません。

15.0 中隊 (分割ユニット)

[COMPANIES (BREAKDOWN UNITS)]

15.1 特性と機能 [Properties and Function]

中隊は、2 のスタッキング値を持ち、軍団ユニットと見なされます。中隊は、3 ステップ・ユニットの最終ステップを示すために使用されるか (3.4)、又は大隊を中隊規模ユニットに分割するために使用されます (15.2)。プレイヤー諸氏は、下に列記された特定分割タイプを使用できます。

15.2 任意の分割 [Voluntary Breakdowns]

プレイヤー諸氏は、いずれかの友軍移動フェイズ中、任意で大隊を中隊に分割できます。この任意の分割は、ユニットが移動する前に実行されなければなりません。このアクションからの結果のユニットは、通常に移動できます。プレイヤー諸氏は、親ユニットが創出する中隊のタイプを調べるため、分割と補充チャートを参照しなければなりません。3 ステップ・ユニットは、3 個中隊に分割します。完全戦力又は減少状態の 3 ステップ・ユニットは、自身の 1 ステップを減少させることで単一の中隊を創出できます。完全戦力の 2 ステップ・ユニットは、自身の 1 ステップを減少させることで単一の中隊ユニットを創出します。これらは、2 個中隊に分割できません。

15.3 ドイツ軍の開始時分割 [German AT Start Breakdowns]

分割を認められたドイツ軍ユニットは、ドイツ軍プレイヤーの自由裁量で、キャンペーン・ゲームの開始時にそれを行うことができます。これらは、3 個の個別中隊又は減少状態の 1 個大隊と 1 個中隊として分割できます。これらは、元のセットアップ・ヘクスに留まるか、又はいずれかの隣接ヘクス内に置くことができ、又はそれらが割り当てられた海岸に拠点と共に置くことができます。拠点毎に 1 個中隊の限度があります。

15.4 中隊の統合と吸収 [Combining and Absorbing Companies]

中隊の統合 [Combining Companies] : 大隊を再建するため、一緒にスタックした複数の中隊が親師団 HQ に隣接すると (又は、もし軍団レベルの大隊を再建するため軍団 HQ に隣接していると)、以前に除去された又は任意に分割した 3 ステップ・ユニットを、その減少状態面 (又は、もし 3 個中隊を統合したら完全戦力面) で再建するために統合できます。統合する前にスタッキング制限に従わなければならない、これは移動中ではなく移動フェイズの終了時にのみ発生できるため、全ての移動が完了して全てのスタッキング・ルールを満たした後のみです。

註釈 : 6 月 6 日の侵攻ターンに、中隊は EZOC 内で再建することが認められ、HQ に隣接する必要はありません。

空挺中隊の統合 [Combining Airborne Companies] : 6 月 6 日ターンの空挺移動セグメント中、同一大隊からの空挺中隊は、もし同一ヘク

ス内でその移動を終了したら統合できます。隣接する HQ は必要なく、EZOC 内での統合が認められます。6 月 8 日にこの制限が解除され、空挺中隊は同一師団の使用可能ないずれかの空挺大隊内に統合できます。

中隊の吸収 [Absorbing Companies] : 友軍移動フェイズ中、減少状態の大隊が適切な中隊と一緒にスタックしたら、大隊を完全戦力に持ってくるために統合できます。隣接する HQ は必要なく、EZOC 内で統合が認められます。中隊の統合/吸収は、全てのスタッキング・ルールに従い、ターンの終了時にのみ発生できます。

中隊への補充の統合については、9.5 を参照してください。

15.4.1 ドイツ軍の戦車分割中隊

[German Tank Breakdown Companies]

6 個の重戦車中隊は、ドイツ軍ティーガー装備装甲大隊のみの分割中隊として使用可能です。ドイツ軍ティーガー装備装甲大隊が 1 ステップ損失を受けるとき、ティーガー損失/補充マーカーで個別に記録します。それが 5 に達したとき、通常の補充ルールに従ってティーガー補充 1 ステップが使用可能です。マーカーを REPL 面へ裏返し、REM 補充記録欄上の 1 のスペースに置きます。そのステップが使用される前は、更なるティーガー損失を REM ステップ損失に追加してはなりません。

ティーガー REM ステップが使用されない限り、1 ティーガー・ステップを補充するために 2 戦車タイプ補充がかかります。加えて、いずれかの単一日に 1 ティーガー・タイプ補充のみを使用できます。同様に、2 個の軽戦車中隊は、ドイツ軍の第 100 装甲大隊と第 206 装甲大隊の分割カウンターとして厳密に使用されます。

15.4.2 その他の特定分割タイプ

[Other Type-Specific Breakdowns]

Flak、機械化歩兵、自動車化歩兵、対戦車、自走戦車駆逐車の中隊のごとく、特定タイプの分割ユニットが含まれます。これらの分割ユニットは、マップ上のこれらのタイプの大隊から損失を受けるか又は中隊へ分割しているときに使用されます。

分割と補充チャート

		—RP タイプ—		
	ユニット・タイプ	分割中隊	減少状態面	完全戦力面
	自動車化歩兵 (MA-8)	歩兵 (t)	歩兵 (t)	歩兵 (t)
	パンター (選択)	パンター	戦車	戦車
	機械化歩兵、 装甲擲弾兵	機械化 歩兵	機械化 歩兵	機械化 歩兵
	戦車駆逐車、 駆逐戦車		SPAT	SPAT
	対戦車 装甲猟兵		AT (t)	AT (t)
	FLAK		Flak	Flak
	自動車化 FLAK (MA-8)		Flak (t)	Flak (t)
(t) = トラック輸送又は牽引。				

補充ポイントが使用されるとき、標準の「装甲」又は「歩兵」ステップは、ターン基準であれ又はREM 補充によるものであれ、常に標準ルールに従って使用されます。これらのユニットは、分割と補充チャートに従い、汎用の装甲と歩兵分割中隊の代わりに使用されます。

15.4.3 ドイツ軍の東方大隊 [German Ost Battalions]

ドイツ軍の東方 (OST) 大隊は、中隊に分割又は自身を1 ステップ減少させて1 個中隊を創出できますが (15.2)、特別な東方中隊のみを使用します。AM と PM ターン後のターンの終了フェイズ中、もしドイツ軍東方大隊が孤立状態であると、1 ステップを失います。東方大隊は、この方法で除去される可能性があります。孤立状態は、無制限な長さの補給線をたどることができない状態として定義されます。

16.0 6月6日ターンのプレイのシーケンス概要

[SEQUENCE OF PLAY OUTLINE FOR THE JUNE 6TH TURN]

ゲーム初日 (6月6日) のプレイのシーケンスは他のターンと異なるため、以下に概要を記します。:

A. 6月6日夜間ターン [The June 6th Night Turn]

重要: 夜間中間フェイズと夜間プレイヤー・ターンは、6月6日に使用されません。

1. 連合軍落下傘降下フェイズ [The Allied Parachute Drop Phase]

a. 先導部隊セグメント [PATHFINDER SEGMENT]: 連隊先導部隊ユニットを指定されたセットアップ・ヘクスに置き、降下精度についてサイを振ります。

b. 空挺降下セグメント [AIRBORNE DROP SEGMENT]: 空挺大隊を自身の連隊先導部隊ユニットの上に置き、全ての落下傘降下とグライダー着地を実施します。各大隊について、以下を行います。:

- ・ 精度のサイ振り
- ・ 方向のサイ振り

いったん、精度と方向が判定されたら、各中隊ユニットについて下記を行います。:

- ・ 先導部隊からの距離についてのサイ振り
- ・ ただちに、着地時損害の解決

c. 空挺移動セグメント [AIRBORNE MOVEMENT SEGMENT]: 空挺ユニットは1ヘクス移動でき、空挺中隊は統合できます。

d. 空挺戦闘セグメント [AIRBORNE COMBAT SEGMENT]: 空挺ユニットは、隣接するドイツ軍に対して射撃戦闘を実施できます。

2. ドイツ軍空挺対応フェイズ

[The German Airborne Reaction Phase]

a. ドイツ軍空挺対応移動セグメント

[German Airborne Reaction Movement Segment]

b. ドイツ軍空挺対応戦闘セグメント

[German Airborne Reaction Combat Segment]

B. 6月6日海岸侵攻ターン [The June 6th Beach Invasion Turn]

重要: 連合軍とドイツ軍のAM プレイヤー・ターンをこれに置き換えます。

1. 海岸侵攻フェイズ #1 [Beach Invasion Phase #1]

- 連合軍上陸セグメント [Allied Landing Segment] (フェイズ #1 の漂流についてチェックします)
- ドイツ軍防御射撃セグメント [German Defensive Fire Segment]
- 連合軍射撃セグメント [Allied Fire Segment]
- ドイツ軍移動セグメント [German Movement Segment]

2. 海岸侵攻フェイズ #2 [Beach Invasion Phase #2]: フェイズ2について上記を繰り返します。

3. 海岸侵攻フェイズ #3 [Beach Invasion Phase #3]: フェイズ3について上記を繰り返します。

4. 終了フェイズ [End Phase]

- 連合軍再集結セグメント [Allied Regroup Segment]
- 各侵攻地点への海岸堡マーカー設置
- 連合軍6月6日海上セグメント [Allied June 6th Naval Segment]
- 砲兵回復セグメント [Artillery Recovery Segment]
- ディーヴ橋梁 [Dives Bridges] (18.8.5 o)

C. 連合軍 PM プレイヤー・ターン [Allied PM Player Turn]

この時点から、通常のプレイのシーケンスに復帰します。ただし、6月6日PMには特別増援フェイズがあります (9.2を参照)。

17.0 落下傘部隊の降下 [PARATROOP DROPS]

17.1 先導部隊 [Pathfinders]

各空挺師団は、各連隊について1つの先導部隊ユニットを持ちます。連隊先導ユニットは、師団の残りの落下傘部隊が降下する前にセットアップ・ヘクス内又はその隣接に置かれなければなりません。

先導部隊の降下手順 [Pathfinder Drop Procedure]: 精度について1d6を振ります。1~3の結果で、ユニットは割当てられたヘクス内に着地します。4~6の結果で目標を外れ、1ヘクス離れて着地します。もし目標を外したら、方向についてサイを振り、先導部隊をそのヘクス内に置きます。もし目標ヘクスが溢水/湿地ヘクスであると、方向チャートに従って (1) の方向に追加1ヘクス移動させます。そのヘクスも溢水/湿地であれば、代わりに (2) の方向等というように移動させます。これらは、6月7日AMターンの終了時に取り去られます。



例: 第82空挺師団第505連隊の先導部隊は、ヘクスA4218内にセットアップ位置を持ちます。連合軍プレイヤーは、精度のために1d6を振り、4の目で目標を外れます。次いで、連合軍プレイヤーは方向について5の目を振ります。連合軍プレイヤーは、方向チャートに従って先導部隊をヘクスA4219に置きます。ただし、このヘクスは溢水/湿地ヘクスなので、連合軍プレイヤーは追加1ヘクスを移動させなければならず、最初に (1) の方向であるヘクスA4118を見つけます。このヘクスは溢水/湿地ヘクスではないので、先導部隊はそこに置かれます。

もし別の溢水/湿地ヘクスであれば、プレイヤーは (2) の方向をチェックし、A4218に戻すことになります。

先導部隊の特性 [Pathfinder Properties]: 先導ユニットは、移動できません。もし敵ユニットがそのヘクス内に移動してきたら、先導ユニットは除去されます。6月7日AMターン終了時になるまで、先導部隊はいずれかの空挺ユニットについての一般補給源です。もし敵ユニットの上に着地したら、着地を実施し、次いで先導部隊を永久に取り去ります。

17.2 空挺降下セグメント [The Airborne Drop Segment]

いったん全ての先導部隊が着地したら、連合軍プレイヤーは自軍落下傘部隊を降下させることができます。各空挺大隊は付随する3個空挺中隊を持ち、降下のために使用されることになります。このときに大隊カウンター自体は使用されず、マップ上に記載された空挺待機ボックス内に置かれ、その中隊から再建できるときにプレイに登場することになります。17.3を参照してください。

落下傘降下セグメントに参加している砲兵大隊、工兵、師団 HQs は、空挺降下の目的においてそれぞれ個別ユニットと見なされ、下記の「中隊」に関して、同様にこれらのユニットに適用します。これらは、いずれかの先導部隊配置位置に着地できます。

17.2.1 空挺降下手順 [Airborne Drop Procedure] :

ステップ1: 空挺大隊の精度について 1d6 を振り、下の精度チャートを参照します。この結果は3個中隊全てに適用し、大隊のダミー・カウンターも同様です (ルール 17.2 o を参照)。CW の空挺ユニットは、自動的に「1」の結果を振ります。

精度表 [ACCURACY TABLE]

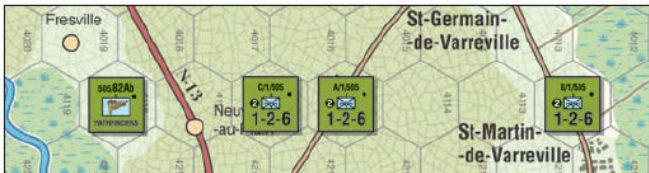
1:	先導部隊からの距離は 1d6 の半分 (端数切り捨て)
2~5:	距離は 1d6
6:	距離は 2d6

ステップ2: マップ (マップ A と C) 上の方向矢印を使用し、大隊の方向について 1d6 を振ります。この方向は、大隊の全3個中隊に適用します。

ステップ3: ここで距離について、大隊の各中隊を個別に振ります。結果は、先導部隊のヘクスからのヘクス距離です。ステップ1の結果に基づき、1つ又は2つのサイコロを使用します。空挺中隊は、これらのヘクス内に着地します。各中隊が着地するに連れて、着地損害 (下記を参照) を実施します。

注記: ペガサス [Pegasus] 橋梁のイギリス軍第2 O&B の初期中隊に関する特別ルールは、19.8 を参照してください。

この手順を、次の大隊について繰り返します。



例: プレイでは、実際の空挺中隊はもしダミー・カウンターを使用している場合のみ裏返されることに注意してください。前の例で、第505先導ユニットが目標を外してヘクス A4118 に降下した後、部隊を降下させるときです。この例では、1/505/82 大隊を降下させます。1/505/82 大隊を構成する A/1/505、B/1/505、C/1/505 の3個中隊があります。連合軍プレイヤーは最初に精度のサイを振り、結果は4です。これは各中隊が目標を外して 1d6 を行うことを意味します。次に、方向のサイを振り、結果は「2」です。全4ユニットは目標を外して (2) の方向 (東) にいずれかの順番で偏差します。最初の A/1/505 のサイの目は「3」です。(2) の方向に3ヘクスをカウントし、ヘクス A4113 内に置きます。B/1/505 については、結果は6でヘクス A4112 内に置きます。ダミー・カウンター (もし使用すると) については「5」の目が振られ、ヘクス A4114 内に置かれます。C/1/505 については「2」の目が振られ、ヘクス A4116 内に置かれます。

17.2.2 着地損害 [Landing Casualties] :

- 敵ユニットの上、又は完全海上ヘクス内に降下したユニットは除去されて脇に置かれ、それでも裏返されます。
- 溢水/湿地ヘクス内に降下したユニットは、損害について 1d6 を振らなければなりません。

1~4:	効果なし
5~6:	1ステップ除去

- ドイツ軍ユニットの隣接に降下したユニットは、直ちにそれから射撃を受けます。ドイツ軍プレイヤーは、隣接する各ドイツ軍スタックについて 1d10 を振ります (DRM は適用しません)。もし結果が以下であると:

- ◇ドイツ軍ユニットの攻撃値以下=ユニット除去 (又は、もし大隊規模であれば (例: 工兵) 1ステップ損失します)。
- ◇ドイツ軍ユニットの攻撃値よりも高い=効果なし。

17.2 o 連合軍のダミー空挺ユニット Ω [Allied Dummy Airborne Units]

各空挺大隊に1つ、18個の U.S.、6個の CW のダミー・カウンターが含まれます。これらの1つは、各大隊の3個中隊と共に置かれることになります。これらが攻撃を実施するか又は攻撃を受けるまで、連合軍プレイヤーのみがこれらを見ることができ、ダミーは実際のユニットと同様に移動させます。6月7日 AM ターンの終了時にこれらを取り去ります。戦闘状態にあるとき、これらを明らかにします。

例: 3/506/101 大隊は、G/3/506、H/3/506、I/3/506 と標記された3個中隊と1枚のダミー・カウンターを持つことになります。3個空挺中隊と1枚のダミー・カウンターを裏返し (落下傘が上)、先導部隊が降下したヘクス上に置き、次いで全4ユニットについて空挺降下手順に従います。連隊の各大隊について、この手順を繰り返します。その連隊の全ての中隊が降下したとき、次の先導部隊に移行し、全ての空挺中隊とダミー・ユニットが置かれるまで手順を繰り返します。空挺降下手順については、以下のルールを参照してください。

17.3 空挺移動セグメント [The Airborne Movement Segment]

全ての空挺ユニットが降下して着地損害が解決された後、連合軍プレイヤーはいくつか又は全ての空挺ユニットを、1ヘクスまで移動させることができます。空挺中隊は、このとき移動の後に統合できます (15.4)。1ヘクス移動の後、スタッキング・ルールが適用されることになります。ドイツ軍ユニットに隣接して着地した空挺ユニットは移動できますが、EZOC から EZOC へは移動できません。

注記: 海岸強襲シークエンスが開始されるとき、落下傘ユニットは海岸強襲ユニットと同様に、海岸侵攻フェイズ毎に1ヘクス移動できます。

17.4 空挺戦闘セグメント [The Airborne Combat Segment]

このセグメント中、連合軍プレイヤーは自軍空挺ユニットで隣接するドイツ軍ユニットを射撃できます。CRT は使用されず、下記で説明する「射撃戦闘」システムが代わりに使用されます。もし隣接する敵ユニットが複数ある場合、空挺ユニットはそれらの1つのみを射撃できます。各空挺ユニットは、自身の攻撃戦力を使用して、隣接するドイツ軍ユニットを個別に射撃します。あるドイツ軍ユニットは、異なる空挺ユニットによって複数回射撃され得ます。CSPs は要求されません。射撃する各空挺ユニットについて、1d10 を振ります。地形修正はありません。もし修正後のサイの目が以下であると:

- 空挺ユニットの攻撃値以下=ユニットは1ステップ損失 (注記: 「1」は常に命中で、「10」は常に外れです)。
- 空挺ユニットの攻撃値よりも高い=効果なし

この戦闘セグメントに、前進や退却はありません。

17.5 ドイツ軍空挺対応移動フェイズ

[German Airborne Reaction Movement Segment]

ドイツ軍プレイヤーは、現在連合軍空挺ユニット (先導部隊ではない) から2ヘクス以内にある、1以上の MA を持ついずれかのユニットを、通常の移動ルールに従って、1移動ポイント (1 MP) ま

で非海岸ヘクス内に移動させることができます。他の全てのドイツ軍ユニットは、移動できません。

17.6 ドイツ軍空挺対応戦闘フェイズ

[German Airborne Reaction Combat Segment]

ドイツ軍プレイヤーは、ここで空挺戦闘セグメントの連合軍について述べたのと同様の方法を使用して、射撃戦闘を実行できます。砲兵支援は認められず、射撃前に複数のドイツ軍ユニットはその攻撃戦力を統合できません。

17.7 グライダーの着地 [Glider Landings]

デザイン・ノート: グライダー・ユニットは、より適した目的地に後から到着しました。ただし、地形、敵の射撃、溢水により、着地はより危険でした。

グライダー・ユニットは、着地ヘクスからグライダー・ユニットの師団に所属する先導部隊ユニットまで補給線をたどることができ、ドイツ軍ユニットや EZOCs から解放されたいずれかのヘクス内に着地できます。着地に際してスタッキング限度を無視できますが、連合軍移動フェイズの終了までに正さなければなりません。グライダー・ユニットは、損害と精度についてサイを振らなければなりません。: 註釈: 6月7日にグライダー着地が予定されているユニットは、天候にかかわらず到着することになります。

損害 [Casualties]: 各グライダー・ユニットについて 1d10 を振ります。1~2 の目で、ユニットは 1 ステップ* を失い、3~10 で効果なしです。

*もし中隊又は他の 1 ステップ・ユニットであると撃破され、完全又は減少状態の大隊であれば 1 ステップ損失を適用します。

精度 [Accuracy]: 精度について 1d6 を振ります。1~3 の結果で、ユニットは割当てられたヘクス内に着地します。4~6 の結果で目標を外し、1 ヘクス離れて着地します。もし目標を外すと、方向についてサイを振り、グライダー・ユニットをそのヘクス内に置きます。もし目標ヘクスが溢水ヘクス、全海上ヘクス、敵が占めるヘクス、ドイツ軍ユニットに隣接するヘクスであると、17.2 に従って着地損害を適用します。

移動 [Movement]: グライダー・ユニットは、着地したターンに最大で 1 ヘクス移動できます (17.3)。

17.7o グライダー大隊の変更 DZ Ω

[Glider Battalion Alternate DZ]

選択のグライダー大隊先導部隊が含まれます。指定された位置に着地する代わりに、師団 HQ から 6 ヘクス以内のいずれかのヘクスに置き、先導部隊の配置についてサイを振り、グライダー着地が続きます。

17.7.1o 第6空挺師団の機甲偵察連隊 (AARR)

[6th Airborne Armored Recon Regiment]

実際は戦力が低い大隊に過ぎない、テトラーク軽戦車を装備する 1 個機甲戦隊を持ちました。ゲームに含まれる選択のカウンターを加え、17.7 に従い、6月6日 PM ターンの連合軍移動フェイズ中にグライダーを介して着地します。他のシナリオについては、通常のスタッキング限度内で他の第6空挺師団ユニットと共に置きます。

17.8 空挺砲兵 [Airborne Artillery]

落下傘降下フェイズ中にその「移動済 [Moved]」面で着地できる 3 個の US 空挺砲兵ユニットがあります (第 82 師団の第 376、第 456 と第 101 師団の第 377)。連合軍プレイヤー (たち) は、グライダー着地 (17.7) のルールに従って 6月6日 PM ターンになるまで待つことができ、又は 6月6日夜間ターン中の初期着地で降下させることができます。もし初期着地で降下させると、グライダーの

生存について -2 DRM でサイを振り、落下傘偏差ルール (精度、方向、距離のサイ振り) に従います。

18.0 6月6日海岸侵攻ターン

[JUNE 6TH BEACH INVASION TURN]

18.1 上陸地点、上陸縦列、強襲ヘクス、待機ボックスの定義 [Defining Landing Sites, Landing Queues, Assault Hexes, and Holding Boxes]

各上陸地点 (ゴールド、ジュノー、スウォード、ユタ、オマハ) は、個別の海岸から構成されます。各海岸は、3 つの部分を持ちます。: 海岸ヘクス、上陸縦列 (3 つまでの強襲ヘクスから構成されます)、待機ボックス (強襲ヘクス後方の白いボックス) です。

例: ゴールド海岸では、キング・レッドはヘクス 1829 内です。その強襲ヘクスは 1728、1628、1527 です。

18.2 強襲トラック上への連合軍ユニットの配置

[Placing Allied Units on the Assault Tracks]

連合軍プレイヤーは、自軍侵攻部隊を以下のごとくマップ上に配置します。:

1. **大隊の配置 [Place Battalions]:** 各上陸地点の各強襲ヘクス内に 1 つのユニットを配置します。例えば、スウォード海岸は 10 の強襲ヘクスを持ち、それぞれ 1 個大隊を保持できます。シナリオ・セットアップ・ルールで照合し、史実の「海岸強襲大隊」がフェイズ 1 ヘクス内に置かれます。他の大隊は、プレイヤーの自由裁量で、師団内の使用可能ユニットから置かれます。下記も参照してください。: 「強襲ヘクス内の他のユニット」。

2. **分割大隊 [Breakdown Battalions]:** 適用可能な場所では、配置した大隊を中隊に分割します。分割された大隊ユニットを、その海岸に付随する待機ボックス内に置きます。砲兵大隊は分割できないため、もし強襲ヘクス内に置かれたら、大隊として上陸しなければなりません。

3. **中隊の再整理 [Rearrange Companies]:** ここで、戦車と歩兵の中隊を、その海岸の 3 つの強襲ヘクス内に適合するよう調整します。使用可能であれば、DD 戦車は第 1 波と共に上陸できますが、スタッキング・ルールに従わなければなりません。

4. **支援ユニットの配置 [Place Support Units]:** 支援ユニット (工兵、AVRE、クロコダイル・ユニット) を望むように中隊規模の上陸ユニットと共に置きます。これらはいずれかの強襲ヘクス内に、一緒に又は単独で、スタッキング値なしで置くことができます。ただし、ドイツ軍防衛射撃セグメント中、これらはスタッキングのサイの目修正についてユニットとしてカウントします。コマンドとレンジャーは、支援ユニットを受け取れません。

5. **脇に残っているユニットの配置 [Place Remaining Units Aside]:** 強襲師団のユニットで強襲ヘクス内に配置できないものは、通常の増援として、6月6日の PM ターン又は必要ならばそれ以降にゲームに登場します。

強襲ヘクス内のスタッキング [Stacking in Assault Hexes]: 6月6日侵攻ターン中、上陸縦列内の各強襲ヘクスは、1 個大隊又は 3 個中隊のスタッキング限度を持ちます。いったん配置されたら、これらは上陸シークエンス中に上陸できる唯一のユニットとなります。支援ユニットは、スタッキング値を持ちません。待機ボックスはスタッキング限度を持たず、各大隊の位置を管理するだけです。海岸ヘクスは、他の陸上ヘクスと同様に、6 スタッキング・ポイントを持ちます。

コマンド海岸のスタッキングについては、19.5 を参照してください。

6月6日侵攻ターンの後は、上陸縦列内のスタッキングはヘクス毎に 4 ユニットであることに注意してください。

強襲ヘクス内の他のユニット [Other Units in Assault Hexes] : 強襲ヘクス内に置かれた司令部並びに偵察や砲兵のようなユニットは、敵ユニット又は拠点に隣接していない海岸ヘクス内にのみ上陸できます。これらは単独で置かれ、上陸のために分割できず、砲兵ユニットは「移動済 [“MOVED”]」面に裏返されます (たとえ機械化でも)。両者は、上陸縦列内で移動するに連れてスタックできます。

デザイン・ノート : 連合軍プレイヤーは、上陸させることを望むユニットと上陸縦列内の位置に、綿密な注意を払うべきです。

18.3 連合軍上陸セグメント [Allied Landing Segments]

18.3.1 連合軍上陸セグメント、フェイズ 1

[Allied Landing Segment, Phase 1]

全ての連合軍ユニットは、1 ヘクス移動します (夜間ターンに着地した空挺ユニットを含みます)。強襲ヘクス内のユニットをトラックの下方へ1ヘクス前進させます。フェイズ 1 強襲ヘクス内のユニットは、実際の海岸ヘクスに進入することになります。フェイズ 1 にのみ、このフェイズに海岸ヘクスに進入している各ユニットの漂流についてチェックします (下記を参照)。上陸は、連合軍プレイヤーが望む順番で実行できますが、各上陸地点内のユニットは西から東へと上陸しなければなりません。

例 : オマハ海岸では、海岸上へ移動する最初のユニットはチャーリー [Charlie]、次にドッグ・グリーン [Dog Green]、次にドッグ・ホワイト [Dog White] 等となります。

漂流 [Drift] : 各上陸地点は、マップ上に表示された漂流値を持ちます。連合軍プレイヤーは、フェイズ 1 に上陸しているユニット (支援ユニットを含みます) についてのみ 1d10 を振ります (19.5 も参照)。もしサイの目が漂流値以下であると、目標ヘクス内に上陸します。もし漂流値よりも大きければ、目標ヘクスから1ヘクス東に上陸します。

例外 : オック岬 [Pointe du Hoc] のレインジャーは漂流についてチェックせず、その強襲ヘクスから直接攻撃します。

DD 戦車 [DD Tanks] : 海岸ヘクスに進入している DD 戦車中隊は、それぞれ生存 (19.6.2) についてサイを振り、もし生存したら、漂流をチェックします。次いで、これらは 18.5 に従い、ただちに射撃できます。これは「特別な」臨機射撃で、これらは侵攻フェイズの連合軍射撃セグメント中にも射撃できます。DD 戦車の最小限投入を参照してください (19.6.3)。

18.3.2 連合軍上陸セグメント、フェイズ 2 と 3

[Allied Landing Segment, Phase 2 and 3]

フェイズ 2 と 3 に、全ての連合軍ユニットは再び1ヘクス移動できます。強襲ヘクス内のユニットは、1ヘクス前進します。すでに海岸又は陸上のヘクスにあるユニット (空挺部隊を含みます) は、もし望むなら1ヘクス移動できます。この1ヘクス移動は、通常の移動で禁じられる地形への進入や越えることができません。ユニットは、1つの EZOC から直接他のそれへと移動できません。

スタッキング [Stacking] : ユニットの、いかなる瞬間にもスタッキング限度を超過できません。もし移動又は上陸する余地がない場合、ユニットはその場に留まらなければなりません。

海岸の変更 [Changing Beaches] : 二番目と三番目の上陸セグメント中、フェイズ 1 強襲ヘクス内のユニットは、その上陸縦列に割当てられた海岸ヘクスへ上陸する代わりに、そのヘクスが EZOC 内であれば、(左又は右に) 隣接する海岸ヘクスへ上陸できます。

18.4 ドイツ軍防御射撃セグメント

[German Defensive Fire Segment]

ドイツ軍プレイヤーは、このセグメントに連合軍ユニットを射撃できます。CRT は使用されず、代わりに下記で説明するごとく「射撃戦闘」システムが使用されます。全てのドイツ軍ユニットは、6月6日侵攻ターンの期間中について戦闘補給下と見なされます。各射撃戦闘については、以下のガイドラインに従ってください。:

- 異なるヘクス内のユニットは、一緒に射撃できません。単一ヘクス内のユニットは、その戦力を統合して一緒に射撃できます。
- 各目標は単一ヘクスでなければならず、複数ヘクスへの攻撃は認められません。
- ある戦闘ユニットは、単一フェイズ内に一度のみ射撃できます。
- 非砲兵ユニットは、隣接する敵ユニットのみを射撃できます。
- 砲兵ユニットは、1 の防御値を持つ隣接した敵ユニットを射撃しているのでない限り、海岸侵攻フェイズ 1 に射撃できません (12.5.5)。HQ ユニットの、やはり射撃戦闘について1戦力を持ちます。
- 砲兵ユニットは、海上の上陸縦列内の連合軍ユニットを目標にできず、目標ヘクスは海岸又は陸上のヘクスでなければなりません。
- 海岸侵攻フェイズには、ある敵ヘクスは複数回の目標となり得ます。(註釈: 「1」は常に命中で、「0」は常に外れです。)

射撃手順 : 各戦闘について、どのユニットが射撃するかを示し、目標ヘクスを選択して 1d10 を振ります。命中ナンバーは、射撃しているユニット (たち) の合計攻撃戦力に一致します。もしサイの目が命中ナンバー以下であると、目標ユニット (たち) に1ステップ損失が与えられます。非手番プレイヤーは、どのユニットを除去するかを選択します (支援ユニットは、ステップ損失を満たすために取り去ることができます)。絶壁 [Bluffs] を除き、全ての地形修正は無視します (このフェイズは、絶壁は命中 # に-1 として扱われます)。退却又は戦闘後前進はありません。

海岸スタッキング DRM [Beach Stacking DRM] : ドイツ軍プレイヤーが海岸ヘクス上の複数ユニットのスタックを射撃しているとき、海岸ヘクス内で二番目を超える各ユニットについて、命中ナンバーに +1 を加えます。このルールについて、支援ユニットはユニットとしてカウントします。

例 : もし 5 ユニットのスタック (3 個中隊と 2 個支援ユニット) を射撃したら、ドイツ軍プレイヤーの命中ナンバーに +3 が提供されることになります。

諸兵科連合 DRM [Combined Arms DRM] : 諸兵科連合修正はそれが適用可能な場所で適用され、命中 # に +DRM します。この DRM は、連合軍とドイツ軍の両射撃セグメントに使用可能です。

18.5 連合軍射撃セグメント [Allied Fire Segment]

連合軍射撃セグメントは、2つのステップに分割されます。:

ステップ 1 : 大隊の再建 [REBUILD BATTALIONS] : このとき、連合軍ユニット (空挺ユニットを含みます) は、もし望むのであれば 15.4 の再建ルールに従って形成できます (註釈: 6月6日侵攻ターンは、HQ の存在は必要ありません)。ユニットたちは、現在待機ボックス内にあるユニットのみを再建できます。これらは、使用可能な中隊に依存して、減少又は完全戦力の大隊として再建できます。

ステップ 2 : 18.4 で述べたのと同じ手順と制限を使用して射撃戦闘を実施します。ただし、連合軍プレイヤーはドイツ軍ユニットに対して海岸スタッキング DRM は受けず、もし防御ヘクスがカラになると、戦闘後に海岸ヘクスから1個中隊 (のみ) が前進できます。

航空支援 [Air Support] : 6月6日ターンは、航空支援は使用不可能です。

砲兵支援 [Artillery Support] : 砲兵ユニットは、上陸するまで射撃できません。

連合軍の補給 [Allied Supply] : 全ての連合軍部隊は、海岸侵攻ターンについて戦闘補給下と見なされます。フェイズ3に選択の緊急海上支援を使用していない限り、CSPsを消費する必要はありません。下記を参照してください。

緊急海上支援 [Emergency Naval Support] : 三番目の上陸フェイズ中(のみ)、連合軍プレイヤー(たち)はこの選択が使用される各海岸について1 CSPを消費し、選択した海岸の射程内に5つまでの海上ユニットを置くことができます(配置した各海上ユニットについて機雷/潜水艦 [10.9] のサイを振ります)。この海上射撃は、コストを含む海上支援の全通常ルールに従いますが、戦闘支援についてのみ使用できます(海上ユニットの数値を陸上ユニットの攻撃戦力に加えます)。この射撃は、海上ユニットのその日の射撃としてカウントし、翌日になるまでは再度使用不可能となります。海上ユニットを射撃済面に裏返します。

18.6 ドイツ軍移動セグメント [German Movement Segment]

現在マップ上にあるドイツ軍ユニットは、このセグメントに通常に移動できますが、減少 MA を持ちます(マップ A 上: 20.2.1 を参照)。その MA は、海岸侵攻フェイズによって判定されます。:

- ・海岸侵攻フェイズ1: 1 MP
- ・海岸侵攻フェイズ2: 2 MPs
- ・海岸侵攻フェイズ3: 3 MPs

最小1ヘクス移動(10.3)は各フェイズに認められますが、海岸タイプ・ヘクス上への移動はできません。全てのドイツ軍ユニットは、6月6日侵攻ターンの期間中は一般補給下と見なされます。6月6日侵攻ターンは、機械化移動フェイズはありません。ドイツ軍ユニットは、全3つのフェイズに中隊への分割又は大隊への再建が認められます。

全てのドイツ軍ユニットは、PM ターンに通常に移動できます。

18.7 侵攻ターンのドイツ軍砲兵

[German Artillery on the Invasion Turn]

ドイツ軍ユニットと拠点、海岸侵攻フェイズ2と3中に師団と軍団の砲兵を要求でき、下記の例外を除いて、戦闘で砲兵射撃支援を使用する全てのルールに従います。:

- ・フェイズ1に、砲兵射撃はありません。
- ・海岸侵攻フェイズ中、各戦闘に1砲兵ユニットのみが認められます。合計攻撃戦力にその射撃戦力を加えます(ただし、単独で射撃できません)。その射撃戦力を合計攻撃戦力に加えます。
- ・各砲兵ユニットは、3つの海岸侵攻フェイズ中に一度のみ射撃できます。
- ・ある砲兵ユニットは、落下傘降下フェイズと3つの海岸侵攻フェイズ中に、一度射撃するか又は一度移動できます。例えば、もしあるユニットが最初の海岸侵攻フェイズのドイツ軍移動フェイズに移動すると、二番目と三番目の海岸侵攻フェイズに移動や射撃ができません。ただし、機械化砲兵ユニットは移動して次いで射撃できますが、3つの海岸侵攻フェイズ中にこの順番で一度のみです。例えば、ある機械化ユニットが二番目の海岸侵攻フェイズのドイツ軍移動セグメントに移動すると、二番目の海岸侵攻フェイズに射撃できますが、三番目の海岸侵攻フェイズに移動できないこととなります。いったん「移動済」面に裏返されたら、砲兵

ユニットは海岸侵攻シークエンスが終了する6月6日PMターンの直前になるまで元に戻せません。

- ・砲兵ユニットは、もしそれが射程内にあり、下のチャート上に列記されたユニットからであると、海岸侵攻フェイズ中に使用できます。

位置

砲兵

ユタ海岸:	1709, Breccourt Manor
オマハ海岸:	Pt du Hoc, 352
ゴールド海岸:	716/1716
ジュノー海岸:	716/1716
スウォード海岸:	716/1716
内陸 (vs. 空挺ユニット)	観測者と同じ師団

フェイズ2と3中(のみ)、これらの砲兵ユニットは列記された海岸を防御して観測しているユニットと共に使用できます。

18.8 終了フェイズ [The End Phase]

海岸侵攻フェイズ #3 の完了後、連合軍プレイヤーは以下の活動を実施します。:

18.8.1 連合軍再集結セグメント [Allied Regroup Segment]

- ・3つのクロコダイルと/又はAVREユニットは、ゲームに留まります(19.6.1を参照)。他のAVREと工兵支援ユニットは、取り去られます。
- ・上陸しなかった強襲ヘクス内のユニット(海岸上のスペース不足のために)は、次のターンに上陸させるため、可能な場所に整理させて脇に置かれます。これらのユニットは、他のユニットの前に上陸させなければなりません。オック岬 [Pointe du Hoc] のユニットは、自身のの上陸ヘクスから戦闘します。
- ・プレイヤー諸氏は、同じヘクス内に上陸しているユニットを整理できます(空挺ユニットを含みます)。このとき、ユニットは師団HQに隣接している必要はありません。
- ・待機ボックス内に残された大隊ユニットは、除去ボックス内に置かれます。これらは、後に補充で再建できます。

18.8.2 海岸堡マーカーの配置 [Beachhead Marker Placement]

連合軍プレイヤーは、各上陸地点(ユタ、オマハ、ゴールド、ジュノー、スウォード)の1つの非コマンド上陸縦列を選択し、その上陸縦列の待機ボックス内に適切な海岸堡マーカーを置きます。このマーカーは、決して移動させることができません。その上陸縦列の末端にある海岸ヘクスは、補給源並びに連合軍増援の登場位置になります。

上陸縦列内の増援のスタッキング [Stacking of Reinforcements in the Landing Queue] : 上陸縦列内に上陸していないユニットを置きます。上陸縦列内のスタッキング限度は、いまや強襲ヘクス毎にいずれかの規模(大隊又は中隊)の4ユニットです。

18.8.3 連合軍の6月6日海上移動フェイズ

[Allied June 6th Naval Movement Phase]

全ての海上ユニットは、このときある陸上ヘクスから少なくとも2ヘクス離れたいずれかの全海上ヘクス上に置かれます。配置される各海上ユニットについて、機雷のサイを振ります(10.9)。これらは、6月6日PMターン中に射撃するための準備ができていることとなります。

海上スタッキング [NAVAL STACKING] : 連合軍は、単一のヘクス内に12戦力ポイント又は合計3ユニットを超えて置けません。5+戦力の戦艦と巡洋艦(モニター艦は除く)は、これらと陸上との間に介在する2つの全海上ヘクスを持たなければなりません。

18.8.4 砲兵回復セグメント [Artillery Recovery Segment]

全ての連合軍とドイツ軍の砲兵ユニットを、その準備面に裏返します。

18.8.5o ディーヴ橋梁 (マップC、カーンの東)

[Dives Bridges]

第6空挺師団の任務の一つは、ディーヴ川を越える橋梁を奪取してドイツ軍増援の海岸到達を遅らせることでした。これらの小部隊戦闘はゲームの規模を下回りますが、プレイヤー諸氏は以下に従ってこれらの任務の成功についてサイを振ることを選択できます。:

6月6日AMターンの終了時、以下の各橋梁の破壊についてサイを振ります (ドイツ軍ユニットの存在にかかわらず):

- Varraville (C2805) : 1~4 橋梁爆破、5~6 橋梁無傷。
- Troarn 鉄道 (C3507) : 1~3 橋梁爆破、4~6 橋梁無傷。
- Troarn 鉄道 (C3606) : 1~3 橋梁爆破、4~6 橋梁無傷。

連合軍プレイヤーは、全3つのサイ振りについて各DRMに2CSPまで消費することを選択できます (これは、Varraville を自動的に成功させます。)

18.9 拠点 [Strongpoints]

18.9.1 拠点の特性 [Properties of Strongpoints]

- 防御のため、1~4の戦闘戦力を持ちます。6月6日の夜間とAMターンにのみ攻撃できます。
- 決して移動できません。
- 1のスタッキング値を持ちます。
- ZOCを持ちます。
- いったん撃破されたら、決して補充されません。
- 隠匿と確認面 [HIDDEN AND REVEALED SIDES] : 拠点カウンターは、隠匿面と確認面を持ちます。これらは、連合軍プレイヤーに戦力を隠して配置されます。ドイツ軍プレイヤー (たち) は、戦力を調べてそれに応じて配置を計画できます。攻撃を受けたとき又は攻撃するとき、それらを確認面に裏返します。いったん明らかにされたら、取り去られるまで永久にその状態で留まります。

18.9.2 拠点の配置 [Placement of Strongpoints]

拠点は、ゲーム開始時にドイツ軍プレイヤーによりシナリオの指示に従って、隠匿面で5つの上陸海岸上又は近く、並びにシェルブール防衛線周辺に置かれます。拠点は、シナリオの指示で与えられたヘクス位置、又はルールに従って海岸又はシェルブール防衛線内のどちらかに配置されます。:

- 海岸 [At Beaches] : 拠点は、ヘクス毎に1つ、海岸ヘクスに隣接させて配置されます。これらは、海岸ヘクス内に配置できません。これらの配置では、地形は考慮しません。例えば、*溢水地形が存在するにもかかわらず*、これらはヘクス C1929 と/又は C1930 に置くことができますが、C1928 は海岸ヘクスなので不可です。シナリオの指示には、各海岸にいくつを配置されるかが述べられています。
- シェルブール [At Cherbourg] : シェルブール防衛線内に12個の拠点が配置されます。1個はヘクス A2035 (註釈: これは Fort du Roule です) に配置しなければなりません。2個は、防衛線内で都市ヘクスを除くいずれかのヘクス内に置くことができ、他の9個はシェルブール防衛線内部の隣接に、ヘクス毎に1個を置かなければなりません。

以下の戦力を持つ46個の拠点マーカーがあります。:

4戦力	X 15
3戦力	X 15
2戦力	X 8
1戦力	X 8

18.9.3 拠点の戦闘 [Strongpoints in Combat]

連合軍ユニットは、活性状態の拠点ヘクス内への移動を禁じられ、まずそれを破壊しなければなりません。射撃戦闘又は地上戦闘の目的において、拠点はヘクス内の他のユニットと統合できます。ヘクス内に拠点を含んでいる防御側にステップ損失が適用されるとき、防御側は損失を受けるユニットを選択できます。ヘクス内で拠点が唯一のユニットである場合、取り去られます。拠点についての他のルールは、以下が含まれます。:

- ヘクス内に拠点を所持する防御ユニットは、戦闘で退却結果の代わりに、1ステップ損失を受けることも選択できます。
- 拠点に対する戦闘は、AVRE ユニット (19.6.1) の存在によって修正され得ます。
- 拠点、並びに拠点とスタックしたユニットは、強制攻撃 (12.3) の実施を要求されません。
- 拠点と砲兵射撃については、18.7を参照してください。侵攻フェイズの後、これらは軍団ユニットとして機能します。

18.9.4 孤立状態の拠点

[Isolated Strongpoints and Coastal Artillery]

6月6日PMターンの後のいずれかのドイツ軍戦闘フェイズ終了時に、もし友軍ユニット又は他の拠点まで無制限な長さの補給線をたどれない拠点は孤立状態と見なされ、除去のためにサイを振らなければなりません。

もし孤立状態であると、各ドイツ軍戦闘フェイズの終了時に1d6を振ります。1の目で、拠点は除去されます。2~6の目は、効果なしです。

19.0 連合軍の特別ルール

[ALLIED SPECIAL RULES]

19.1 戦艦の撤退 [Battleship Withdrawal]

連合軍の戦艦は、6月30日から7月5日の間で無作為な日に戦闘から撤退します。6月30日から開始して、各夜間ターンの補充&増援フェイズ中に1d6を振ります。下記の修正後に「6」の結果で、全ての戦艦は直ちにマップから永久に撤退します。

7月1日はサイの目に1を加え、7月2日には2を加え、以下同様です。7月5日に、戦艦は自動的に撤収します。

例外: 戦艦 ウォースパイト [Warspite]、ラミリーズ [Ramilles]、ロドネイ [Rodney]、及びモニター艦 ロバーツ [Roberts] と エレバス [Erebus] は、撤退の対象から外されます。

19.2 第82と第101空挺師団の撤退

[82nd and 101st Airborne Division Withdrawal]

USの空挺師団は、6月30日と7月5日との間のいずれかの時点で戦闘から撤退します。6月30日から開始して、各夜間ターンの補充 & 増援フェイズ中に各空挺師団について1d6を振ります。下記の修正後に「6」の結果で、師団は次の連合軍PMターン終了時までマップから取り去られなければなりません。

7月1日はサイの目に1を加え、7月2日は2を加え、以下同様です。7月5日は、いまだに取り去られていないいかなるUS空挺師団も、自動的に撤退します。7月5日夜間ターンの終了時、マップからそのカウンターを取り去ります。

19.3 連合軍の絨毯爆撃 [Allied Carpet Bombing]

デザイン・ノート：ノルマンディ戦役中の特例として、地域内の抵抗を完全に拭き去り、計画された強襲のために突破口を穿つことを意図して、連合軍は狭い目標への大規模な爆撃を發動しました。これらは、グッドウッド作戦とコブラ作戦の間に実施されました。

19.3.1 絨毯爆撃の制限 [Carpet Bombing Restrictions]

絨毯爆撃攻撃は、連合軍 AM 又は PM 移動フェイズの開始時にドイツ軍に宣言されなければならず、その移動フェイズの終了時に実施されなければなりません。最初の絨毯爆撃攻撃は、7月16日の前に発生できません。絨毯爆撃が発生する日の天候状況は、少なくとも曇天 [Overcast] 以上でなければなりません。最初と二番目の絨毯爆撃の間に、少なくとも6日間経過していなければなりません（例えば、最初の攻撃が7月16日に発生したら、二番目は7月22日の前に発生できません。）

19.3.2 絨毯爆撃の配置 [Carpet Bombing Placement]

目標ヘクス [Target Hexes]：絨毯爆撃を実施するため、連合軍移動フェイズの開始時に連合軍プレイヤーは 2x4、2x5、2x6 ヘクスのいずれかの規模の単一の長方形ゾーンを目標に定めなければなりません。目標ゾーンは長方形でなければならず、マップのヘクス格子に収まらなければなりません。連合軍プレイヤーが望むいずれかの角度に回転させて向けることができます。目標ゾーンは、いかなる連合軍ユニットも移動する前で、いかなる攻撃も実施される前に選択されなければなりません。計画ゾーンを識別するため、便宜的なマーカー（戦略移動マーカーのような）を使用します。

19.3.3 絨毯爆撃の補給コスト [Carpet Bombing Supply Cost]

単一の絨毯爆撃攻撃は、目標ゾーンの規模に依存して、8、10、12 のいずれかのコストがかかります。2x4 ヘクス・ゾーン（合計 8 ヘクス）は 8 CSP がかり、2x5 ヘクス目標ゾーン（合計 10 ヘクス）は 10 CSP がかり、2x6 ヘクス目標ゾーン（合計 12 ヘクス）は 12 CSP がかりです。

19.3.4 絨毯爆撃の解決 [Carpet Bombing Resolution]

連合軍移動フェイズ [The Allied Movement Phase]：通常に移動を実施しますが、連合軍プレイヤー（たち）は絨毯爆撃目標ゾーンに隣接して連合軍移動フェイズを開始する各ユニットについて 1d10 を振らなければなりません。9 又は 0 の目で、そのユニットは移動できません（しかも、絨毯爆撃攻撃から友軍射撃結果を受け得ます）。

デザイン・ノート：史実では退避命令が出されていましたが、陸軍は要求された退避距離の半分のみを認め、しかもいくつかのユニットはこれまで闘った土地の明け渡しを渋ったために、これらの命令にさえ従いませんでした。

絨毯爆撃の解決 [Resolve Carpet Bombing]：連合軍移動フェイズの終了時、目標ゾーン内の各ヘクス（何も占められていないヘクスを含みます）に対して通常の戦闘比 CRT 上で 6 対 1 を振り、全戦闘結果（退却を含む）を通常に適用します。ドイツ軍ユニットは、CRT 上の戦闘結果を読む目的において防御しているものと見なされます。全ての退却は、最寄りのドイツ軍補給源に向かわなければなりません。地形又はその他の DRM は適用されませんが、もし目標ヘクス内に完成状態の塹壕マーカーがあれば -3 DRM があります。

絨毯爆撃ゾーン内の 1 つの目標ヘクスから他のそれへと退却する

ユニットは、退却したヘクス内で追加の戦闘結果を受けません。

目標ゾーン内のいずれかのヘクスに対して「防御側退却」結果が獲得されたとき、そのヘクス内のドイツ軍ユニットが戦闘結果を履行した後、そのヘクス内のいかなる塹壕マーカー（完成状態又は構築中）も取り去られます。

CRT 上で攻撃側の損失結果が示されたとき、目標ゾーンでマークされた外部の目標ヘクスに隣接したいずれか 1 つのユニットに適用します。攻撃側の損失結果は、影響下ヘクス内のユニット国籍にかかわらず適用され、目標ゾーンの外部でその目標ヘクスに隣接するのがどこかに依存して、連合軍又はドイツ軍ユニットのどちらかに影響を持ち得ます。もし目標ゾーンにマークされた外部に複数のユニットがあり、攻撃側の損失結果を目標ヘクスの隣接が被ると、どのユニットが指定された結果を受けるのか無作為に判定するため、サイを振ります。

デザイン・ノート：隣接ヘクス内における攻撃側損失結果の可能性は、たとえその目標ヘクスがいかなるユニットによって占められていなくても、目標ゾーンでマークされた各ヘクスに対して 6 対 1 攻撃が振られる理由です。目標ゾーンの外部で隣接するヘクスへ攻撃側の損失結果を適用することは、実際の爆撃中に体験された、比較的曖昧な目標ゾーンへの過早爆撃、友軍の射撃攻撃をシミュレートします。

目標ゾーン内のいずれかのヘクス内でヘクスサイドを越える全ての橋梁は、やはりそれぞれ 1 つの索敵攻撃を受け、索敵攻撃チャートを使用して 5 の命中ナンバーで DRM はなしです。

全ての絨毯爆撃攻撃において、ドイツ軍の AA 射撃と連合軍の航空損失は無視されます。

19.3.5 絨毯爆撃の滞留影響 [Lingering Effects of Carpet Bombing]

連合軍戦闘フェイズ：元の目標ゾーン内部に位置するドイツ軍の生き残りユニットは、絨毯爆撃直後の最初の連合軍戦闘フェイズ中に防御砲兵支援の実施又は防御砲兵支援を受けられません。

ドイツ軍移動フェイズ：元の目標ゾーン内部に位置するドイツ軍の生き残りユニットは、絨毯爆撃直後の最初のドイツ軍移動フェイズ中に最大 1 ヘクス移動できます。

一級道路と幹線道路ヘクス上の移動への影響：絨毯爆撃が実施されたゲーム・ターンの残りの期間について、元の目標ゾーン内部で全ての一級道路又は幹線道路ヘクスに沿った移動は、両陣営の全ユニットについてヘクス毎に 1 移動ポイントかかります（連合軍の機械化フェイズとドイツ軍プレイヤー・ターン）。二級道路、鉄道、非道の移動は、影響がありません。

註釈：元の目標ゾーンの境界を忘れないためのプレイ補助として、続くゲーム・ターンが終了するまで、これらのヘクスを示しているマーカーをその場に残しておくことを推奨します。

19.3.6 絨毯爆撃の連合軍航空ポイントへの影響

[Effect of Carpet Bombing on Allied Air Points]

絨毯爆撃は、航空ポイントの使用又は割当てを要求されず、連合軍航空ポイントの数又は割当てに影響を持ちません。その日に使用可能な全ての連合軍航空ポイントは、通常のルールと天候の影響に従って妨害、索敵攻撃、地上支援の間で分割できます。

19.4 マルベリー人工港 [Mulberry Harbors]

マルベリー人工港マーカーは、ノルマンディ戦役中に連合軍が建設した人工の港をあらわします。

19.4.1 マルベリー人工港の建設 [Mulberry Harbor Construction]

建設のために使用可能な2つのマルベリー人工港があります。これらは、5つの海岸の2つに建設できます。6月7日の夜間中間フェイズに、連合軍プレイヤー（たち）はマルベリー人工港を建設するための2つの海岸を選択し、次いで建設の進捗を判定するため各マルベリー人工港建設フェイズの開始時に1d6のサイ振りを開始します。各人工港について個別にサイを振り、サイの目が完成に向けた進捗量となります。蓄積した結果を記録するために、マルベリー記録欄上でマルベリー×1 とマルベリー×10 マーカーを使用します。人工港の合計が21に到達したとき、準備が整ったものと見なされます。プレイヤー諸氏は、特定人工港の建設を開始することを要求されず、異なるターンに建設を開始できます。

史実では、オマハとゴールド海岸で—これらは最も実行可能な海岸でした。ただし、選択肢として、連合軍プレイヤーはこれらを他の海岸に建設できます。

マルベリーの特典 [Mulberry Benefits]：マルベリー人工港の配置で、連合軍プレイヤーは以下の特典を受け取ります。：

- ・増援は、海岸堡列上とそれに隣接する両ヘクスに置くことができます。換言すると、隣接する海岸ヘクスに上陸する増援の「列」を2つ追加して並べることができ、ターン毎の上陸許容量は三倍効果的になります。
- ・これら全3ヘクス列は、いまや補給源と見なされます。
- ・翌日から開始して、各ターンの夜間中間フェイズの天候フェイズ中、連合軍プレイヤーはイン・プレイの各マルベリー人工港について、追加10マルベリー補給ポイント(MSP)を受け取ります。

19.4.2 マルベリー人工港の損傷 [Mulberry Harbor Damage]

嵐のターン中、連合軍プレイヤーは現在イン・プレイの各マルベリー人工港の状態についてサイを振らなければなりません。1d6を振り、下の表を調べます。もし損傷状態であると、現在の日のポイントを受け取った後でもはやMSPsを生じさせず、それが備えられていた海岸は海岸堡マーカーに戻されます。損傷状態のマルベリーの追加上陸縦列内のユニットは、無傷で海岸堡の待機ボックス内に移されます。

マルベリー人工港破壊表

サイの目 結果

1~4	効果なし
5~6	マルベリー損傷状態

マルベリー人工港損傷のサイ振り [Mulberry Harbor Damage Rolls]

マルベリーが嵐のために損傷状態になると、3d6を振ります。もしマルベリーが建設中であると、その現在の合計からそのポイントを取り去ります。もしそうでなければ、21から数字を差し引き、マルベリーが再び完成するまで、現在のターンを含む各ターンに修理を開始します。

19.5 コマンドとレインジャーのユニット

[Commando and Ranger Units]

コマンド・ユニットには、US レインジャー、イギリス軍ロイヤル・マリーン、CW 軍コマンドを含みます。コマンドとレインジャー大隊は、通常の大隊と同様に上陸手順中に中隊へ分割されます。コマンド・ユニットは、以下の例外を除き、歩兵大隊と同様に機能します。：

- ・これらは、US と CW の連合軍ステップ損失記録欄のどちらかで個別にカウントされます。
- ・これらは、絶壁 [Bluffs] ヘクスサイドを越えるために、その MP の半分のみを消費します。
- ・これらは、全ての漂流のサイの目に-1 DRM を受け取ります。
- ・これらは、軍団ユニットと見なされます。
- ・これらは、対拠点又は塹壕の攻撃に+1 DRM を提供します。

US レインジャー [Rangers]：ゲーム開始時の US レインジャーの特別配置ルールについては、20.6 を参照してください。

レインジャーとコマンドは、独力で海岸に到達し、開始時に支援ユニットを割り当てることができません。

RMASG：ロイヤル・マリーン機甲支援グループ (RMASG) の戦車中隊は、コマンドに帯同します。強襲ヘクス内のスタッキングは3ユニットのみなので、強襲グループとともに置かれた各 RMASG について、1 個コマンド中隊を待機ボックス内に置かなければなりません。待機ボックス内の中隊ユニットは、もし海岸のスペースが認めたら、二番目又は三番目の海岸強襲フェイズに上陸できます。

19.6 ホバートの「変り種」 [Hobart's "Funnies"]

イギリス第79機甲師団の特殊機能ユニットは、主にイギリス軍のパーシー・ホバート少将によって開発され、AVRE 戦車 (工兵)、クロコダイル (火炎放射) 戦車、DD (水陸両用) 戦車から成ります。

19.6.1 AVRE 戦車とクロコダイル戦車 (支援ユニット)

[AVRE Tanks and Crocodile Tanks]

これらのユニットは、CW ユニットと共に置かなければならず、常時他のユニットと共に移動しなければなりません。もしあるヘクス内に単独であつて、ドイツ軍ユニットにより攻撃されたら、マップから永久に取り去られます。これらは、侵攻中は他の全てのユニットと同様、漂流についてサイを振らなければなりません。これらは ZOC、戦闘値、スタッキング値を持ちませんが、スタッキング DRM においてユニットとしてカウントします。これらは、諸兵科連合ボーナスについては、戦車ユニットとして見なされません。これらの戦車は、以下のごとく特別なボーナスを与えます。：

AVRE 戦車 [AVRE Tanks]：拠点と塹壕に対して+1 DRM。

クロコダイル戦車 [Crocodile Tanks]：歩兵を含むいかなる防御スタックに対しても+1 DRM。

侵攻の後 [Post Invasion]：連合軍プレイヤー（たち）は、上陸後に残っている中から、いずれか3つのクロコダイルと／又は AVRE ユニットの選択できます。これらはスタッキング値に加えず、戦闘結果のステップ損失として使用できません。これらは独立的に移動できますが、ヘクス内に単独でいる間に攻撃されるか又は戦闘後に残っている最後のユニットであると、ゲームから永久に取り去られます。単一の戦闘に、1 クロコダイルと／又は AVRE 戦車ボーナスのみを適用できます。

19.6.2 DD 戦車 [DD Tanks]

DD 戦車は、もし DD ユニットとして上陸に成功したら、海岸侵攻シークエンス中に連合軍による追加の「先制射撃」を提供します。

最初の海岸侵攻フェイズの後、これらはゲームの期間を通して通常の戦車ユニットとして機能します。もし DD 戦車として上陸を試みていると、DD 分割中隊を使用します。もしそうでなければ、通常の戦車中隊ユニットを使用します。DD 中隊と通常の戦車中隊は、戦車大隊を再建しているときに交換可能です。DD 戦車大隊を分割するときに「混合と一致」させることもできます。例えば、侵攻ターン（のみ）中に、1 個 DD 中隊と 2 個通常戦車中隊にすることができます。

手順 [Procedure] : 各侵攻海岸は、マップ上に記載された漂流値を持ちます。もし連合軍プレイヤーが戦車中隊を DD 戦車として上陸させることを望むと、大隊を 3 個の戦車中隊に分割し、DD 戦車として上陸させるそれとして DD 戦車分割中隊を使用します。セットアップ・ルールに従って、最初の強襲ヘクス内に DD 中隊と共に置きます。次いで、連合軍プレイヤーは各 DD 戦車中隊について 1d10 を振り、上陸するときに DD 戦車値を調べます。もしサイの目がその海岸の DD 戦車値以下であると、DD 戦車は上陸に成功し（漂流可能性の後）、連合軍上陸セグメントに直ちに射撃できます。もしその海岸の DD 戦車値よりも大きければ、除去されます。例外：ジュノー海岸—下記を参照。

19.6.3 DD 戦車の最小限投入 [DD Tank Minimum Commitment]

少なくとも 1 個戦車中隊は、DD 戦車としてユタ、ゴールド、スウォード海岸に上陸しなければなりません。少なくとも 2 個戦車中隊は、DD 戦車としてオマハ海岸に上陸しなければなりません。残りの初期戦車中隊は、プレイヤーの自由裁量で、どちらかの方法で上陸させることができます。DD 戦車はジュノー海岸に上陸しませんが、もしプレイヤー諸氏がヒストリカル・ヴァリエントとして使用に同意すればできます。註釈：DD 戦車は、後にジュノーへの到着が割り振られました。

19.6.3o ジュノー海岸の DD 戦車 [Juno Beach DD Tanks]

ジュノー海岸では DD 戦車の投入が遅れ、ジュノー海岸での歩兵の掃討に貢献しませんでした。選択ルールにより、プレイヤー諸氏はジュノー海岸に 2 個までの DD 中隊を上陸させることを同意できます。上陸と DD 戦車の生存について、通常にサイを振ります。

19.7 突撃工兵中隊 [Assault Engineer Companies]

海岸突撃工兵ユニットは、史実では中隊としては展開しませんでした。「変り種」（DD 戦車を除く）と同様に、突撃工兵中隊は戦闘値又はスタッキング値を持たず、他の友軍ユニットと自由にスタックできます。ただし、射撃戦闘のスタッキング DRM の目的においてユニットとしてカウントします。

侵攻フェイズ中、突撃工兵中隊を持つヘクスは、やはり海岸ヘクスから攻撃している歩兵タイプ・ユニット（のみ）を含むスタックの連合軍命中ナンバーに +1 を加えます。これは他のボーナスに蓄積し、例えば、AVRE 戦車ユニット。ただし、同一ヘクス内の追加突撃工兵ユニットは、追加の修正を与えません。侵攻シークエンスの後、これらのユニットはゲームから永久に取り去られます。これらは、ステップ損失として使用できません。

19.8 ペガサス橋梁 [Pegasus Bridge]

第 6 空挺師団第 2 O&B の 1 個中隊は、落下傘降下フェイズの間にペガサス [Pegasus] 橋梁（ヘクス C3014）に着地します。この中隊のカウンターは、用意されています。この中隊は、17.1 で述べた先導部隊の方法を使用して着地します。もし目標ヘクス内に着地したら、そこのドイツ軍拠点は破壊され、O&B 中隊はヘクスを占領

します。もしそうでなければ、17.1 に従って隣接ヘクス内に置かれます。これ以降、他の分割中隊と同様に機能します。

O&B 大隊の残りは、6 月 7 日ターンにその減少面でスウォード海岸に上陸します。

19.9 「サイ」戦車 [“Rhino” Tanks]

鬱蒼と生い茂る生垣で構成されたボカージュは、解放を目指す連合軍部隊、特にノルマンディ西部のアメリカ軍部隊にとって極めて厄介な代物でした。ボカージュ地帯では、比較的小規模なドイツ軍部隊が縦深防御に使用し、遥かに強大な部隊を押し留めることができました。戦車は大きな助けになり得ましたが、それを行うためには広大な障害を突破しなければならませんでした。もし道路や小道を通過中に、戦車が隠匿された対戦車砲によって撃破されると、しばしば縦列全体が立ち往生しました。いくつかの異なる改造戦車が戦場で試されましたが、最も有名なのはカーティス・カリン軍曹によって発明されたものです。「カリン・カッター」を装備したシャーマン戦車は、「サイ」戦車と名づけられました。

到着 [Arrival] : 7 月 7 日、連合軍プレイヤーは 6 個のサイ戦車ユニットを受け取ります。これらは、他の増援と同様に海岸に「上陸」します。これらは許容移動力を持ちますが、戦闘値は持ちません。これらは、スタッキングの目的については、コストがありません。無作為イベントは、サイ・ユニットの早期登場をもたらします。

戦闘効果 [Combat Effects] : もし 1 つ又は複数が攻撃している連合軍の装甲ユニットと共にスタックし、攻撃が河川や小川を越えないボカージュ地形内への攻撃であると +1 DRM 修正が与えられ、1 ユニットのカラーのヘクスへの前進が認められます。

補充 [Replacement] : サイ・ユニットは、永久に除去され得ません。もしドイツ軍ユニットがそのヘクスに進入するか、又はサイ戦車ユニットが戦闘で除去されたユニットと共にいると、マップから取り去られますが、次のターンに最寄りの海岸堡でプレイに再登場できます。

19.10 連合軍の自動車化 [Allied Motorization]

連合軍プレイヤーは、夜間ターンの補充フェイズ中に師団自動車化を受け取ることができます。日常連合軍補充チャートを参照してください。連合軍プレイヤーが師団自動車化を受け取るときは、現在マップ上又は上陸縦列内にある 1 個師団を選択し、その HQ ユニットの自動車化シンボル面に裏返します。もし後に HQ が戦闘を通してマップから取り去られても、この状態は恒久的です（復帰するときに自動車化シンボル面を上にして戻ります）。

自動車化されている間、師団は 6 以下の移動力を持つ全ての非機械化ユニットが +2 MP を受け取ります（6 MP を超えるユニットは、すでに固有の輸送手段を持っています）。

プレイの助言：プレイヤー諸氏は、もし望むのであれば、変更師団評価記録上にこの自動車化を注記しておくこともできます。

例：連合軍プレイヤーは、6 月 9 日夜間ターン中に師団自動車化を受け取ります。彼は、それを受け取るために第 4 歩兵師団を選択します。1/84 歩兵大隊（ならびに第 4 師団の全ての非機械化ユニット）は、その通常の 6 MA に +2 を受け取り、いまや 8 MA を持ちます。連合軍プレイヤーは、ゲームの間に第 4 師団 HQ を非機械化面に裏返すことができず、この能力を他のユニットに譲渡することができません。

19.11 マップ F と G : 連合軍の航空ポイント

[Maps F and G Allied Air Points]

プレイヤー諸氏は、マップ F と G で長期ゲームをプレイすることを決められます。もしマップ F と G がイン・プレイであると、航空ポイントの割当てと使用について、それぞれマップ D と E の一部と見なされます。

19.12 ベルギー旅団とプリンセス・イレネ旅団

[Belgian and Princess Irene Brigades]

これらの2個旅団は軍団ユニットとしてゲームに登場し、CW 機甲旅団と同様に CW 師団（機甲又は歩兵）に付属させることができます。各旅団は、全体としてのみ付属させることができます。これらのユニットに、19.15 の損失に関する同じルールを適用します。

19.13 カンガルー・ユニット [Kangaroo Units]

これらの新ユニットは、クロコダイル・ユニットと同様に移動してその特典を適用します (19.6.1)。戦闘でカンガルーと共にスタックした単一の歩兵ユニットは+1 攻撃戦力を、そのスタックに対する砲兵攻撃に-1 DRM を受け取ります。

19.14 英連邦軍牽引式砲兵の交換

[Commonwealth Towed Artillery Swap]

6 個の追加 CW 砲兵ユニットが用意されています。第3カナダ歩兵師団の3個と第3イギリス歩兵師団の3個です。登場のターンに、マップ上又は除去プール内にかかわらず、単に全ての元のユニットを新たな牽引式砲兵ユニットに置き換えます。イギリス軍は、6月6日に上陸した M-7 ブリスト用 105 ミリ砲弾をアメリカ軍から調達するのに大変な苦勞をしていました。

19.15 US と CW の軍団偵察ユニット

[US and CW Corps Reconnaissance Units]

いずれかの連合軍偵察ユニットが戦闘に参加しているとき、戦闘でこれらがステップ損失を受ける前に、他のいずれかの歩兵又は装甲ユニットが最初のステップ損失を受けなければなりません。

20.0 ドイツ軍の特別ルール

[GERMAN SPECIAL RULES]

20.1 ドイツ軍の自動車化 [German Motorization]

ドイツ軍プレイヤーは、夜間ターンの増援 & 補充フェイズ中に歩兵師団自動車化を受け取ることができます。日常ドイツ軍補充チャートを参照してください。歩兵師団自動車化は、トラック・カウンターによってあらわされます。

ドイツ軍のトラック・カウンターは、移動フェイズ中に道路を介してマップ上を移動します。トラック・カウンターがドイツ軍の歩兵師団 HQ を含んでいるヘクス内に移動するときには、その HQ ユニットの下部に置きます。トラック・カウンターがその HQ と共にある間は、師団は連合軍プレイヤーが自動車化のために受け取る移動と同じ+2 ボーナスを受け取ります。

ただし、ドイツ軍プレイヤーは、移動フェイズ中に通常の移動コストを使用して、トラック・カウンターを単に他の師団 HQ へ移動させることで、この能力を譲渡できます。トラックが元の HQ から離れたら直ちに、その師団はもはやボーナスを受け取らず、そのターンに再びボーナスを与えることは認められません。トラック自動車化カウンターの数は、ゲームに含まれるカウンターの枚数に厳密に限定されます。いったん全てが受け取られたら、ドイツ軍プレイヤー（たち）はそれ以上受け取れません。

もしトラック・カウンターを付属したドイツ軍 HQ が撃破されたら、そのトラック・カウンターはユニット・プールに戻されます。

20.2 コタンタン半島の補給と補充

[Cotentin Peninsula Supply and Replacements]

補給 [Supply] : シェルブールのいかなる都市ヘクスも、ドイツ軍ユニットについての一般補給源として機能します。

補充 [Replacements] : シェルブールの都市ヘクスに補給線をたどることはできるものの、マップの南端又は東端に補給線をたどれないユニットは、もはやターンを基準とした補充ポイントは使用できません。ただし、REM 補充は受け取ることができます。もし半島が分断されたら、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍記録チャート上のコタンタン REM 補充記録欄の使用を開始します。半島内で生じるステップ損失はこのチャート上で記録され、通常の REM 補充と同様に補充ステップとなります。マップの南端又は東端への補給線が再開しない限り、これらは半島内で使用できる唯一の補充です。

20.2.1 コタンタン半島の警戒状態

[Cotentin Peninsula Alert Status]

マップ A 上で沿岸（部分海上）ヘクスから 2 ヘクス以内にあるドイツ軍ユニットは、U.S. ユニットが 2 ヘクス以内にあるか、又は連合軍の海上ユニットが 10 ヘクス以内にあるのでない限り、初期の 3 侵攻フェイズ中に移動できません。

20.3 ドイツ軍のカンプフグループ (KG) HQs

[German Kampfgruppe (KG) HQs]

夜間ターンの補充フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは必要と考えるマップ上のエリア内に、1 つ又は複数の KG HQ ユニットの置くことができます。KG HQ は、以下のいずれかのヘクス内に置くことができます。:

- EZOCs から解放され、しかも
- 友軍の軍団 HQ まで一般補給を引くことができ、しかも
- いずれかの友軍戦闘ユニットから 6 ヘクス以内。

もし KG HQ が戦闘で除去されたら、ゲームから永久に除去されます。ドイツ軍プレイヤーが使用可能な KG HQs の数は、カウンター内容物によって厳密に限定されます。ただし、自軍ターン中、ドイツ軍プレイヤーは盤から 1 つの KG HQ を取り去ることができ、以降のターンに再び置くことができます。

ドイツ軍の KG HQ は、友軍のいずれかの師団又は軍団の 6 ユニットまで一般補給のみを提供でき、ユニットの再建のために使用できない（ただし、補充ステップを使用できます）ことを除き、全ての点で通常の師団 HQ ユニットとして機能します。

20.4 シェルブール港湾の破壊 [Cherbourg Port Destruction]

爆破の手順 [Demolition Procedure] : ドイツ軍プレイヤーは、6 月 7 日の後のいずれかの夜間ターンの工兵フェイズ中、シェルブール港湾の破壊を開始することができます。シェルブール港湾破壊記録欄上の 5 スペース上に港湾破壊 (+10) マーカーを置いてください。次のターンの工兵フェイズに、港湾破壊マーカー（その+10 面にある）は 5 から 4 のスペースに移動されます。いまだその+10 面にあるマーカーが 0 のスペースに移された日の後、その+0 面に裏返して 9 のスペースへ移します。マーカーが 0 のスペースに到達するまで、その+0 面のマーカーを次に低い数字のスペースへ毎日移動させ続けます。0 のスペースに到達したら、港湾は「破壊」されます。いったん開始されたら、都市が連合軍によって占領されない限り、15 日間の手順を停止することはできません。シェルブールの全都市ヘクス内に連合軍ユニットのみが位置するとき、都市は占領されます。

ドイツ軍の勝利ポイント [German Victory Points] : 6 月 28 日夜間ターン終了時、もしシェルブールがいまだ連合軍によって占領されて

いなければ、ドイツ軍プレイヤー（たち）は 10 勝利ポイントを受け取ります。連合軍 VP 記録欄から現行レベルの数を差し引きします。

連合軍の勝利ポイント [Allied Victory Points]：もし連合軍が 6 月 28 日の前に都市を占領したら、占領されたときの港湾の現行レベルに一致する数の勝利ポイントを受け取ります。もし爆破がスタートしていなかったら、連合軍プレイヤーは 10 勝利ポイントを得点します。

港湾の修理 [Port Repair]：占領後のいずれかの工兵フェイズ中、連合軍プレイヤー（たち）はそれが損傷又は破壊されていたら、港湾破壊マーカーを 1 スペース上方に移動させることができます。例えば、7 から 8 へ等です。増加毎のコストは、1 CSP です。破壊のために使用した類似の破壊記録欄を通して移すことで 20 に到達したとき、港湾は部分的に機能状態となり、連合軍は港湾を保持し続ける限り港湾を使用できます。連合軍は、ドイツ軍がそれを損傷又は破壊できるようになった時点から修理できます。

連合軍の港湾機能 [Allied Port Operation]：連合軍が未損傷状態の港湾を占領したとき、又はそれを完全に修理した後、連合軍は毎日以下ができます。：

- ・ 5 CSPs を受け取る（7.6.2 に従って受け取るそれに追加して）、又は
- ・ 1 個大隊を上陸させ、2 CSPs を受け取る、又は
- ・ 2 個大隊を上陸させる。1 個を AM、1 個を PM ターンに。大隊は、ユタ又はオマハに上陸するものから選択できます。

デザイン・ノート：シェルブールは、ノルマンディ戦役の強襲段階における US 第 1 軍の重要目標でした。防御側のドイツ軍は、寸土の土地でも争うよう命令されており、大部分の場合にはそのように行いました。US 部隊が都市を奪取するまでに港湾はほぼ完全に破壊され、7 月を通して港湾は部分的に機能しただけで、数ヶ月間は完全に機能するようになりませんでした。

20.5 ドイツ軍の固定砲台 [German Static Batteries]

ドイツ軍プレイヤーは、マップ上の位置を通してゲームを開始する多数の固定砲台を持ちます。これらのユニットは、決して移動できず、もし退却を強制されたら除去されます。これらは、たとえ現在一般補給が切れていても常に戦闘補給下です。これらは、固有の 1 地上攻撃/防御戦力を持ちます。これらは、軍団砲兵と見なされます。

陸上の目標を射撃しているとき、固定砲台は通常の砲兵ユニットのルールを遵守しなければなりません。

20.6 オック岬 [Pointe du Hoc]

ヘクス B1305 でゲームを開始する砲座のカウンターが 2 つあります。1 つは裏面に記載された砲兵ユニットで、他方は「砲移動済..1」[“Guns Moved..1”] です。ゲームの開始時、ドイツ軍プレイヤーはこれらのカウンターの 1 つをヘクス B1305 内に裏返して置くことができます（自身の選択で）、他方をヘクス B1406 内に裏返して置きます。両者は、他の固定砲台と同様に、固有の 1 戦闘攻撃/防御戦力を持ちます。もしオック岬 [Pointe du Hoc] (B1305) 内の砲が移動していなければ、通常に射撃できます。もし砲が B1406 内に置かれていたら、ドイツ軍プレイヤーはこれらの砲で射撃するため、ヘクス内に存在する歩兵タイプ・ユニットを持たなければなりません。このルールは、この砲台にのみ適用します。

上陸ユニットの配置中、連合軍プレイヤー（たち）は以下のどちらかを行えます。：a) 第 2 レインジャー大隊をヘクス B1205 内に置き、通常にオック岬 [Pointe du Hoc] を強襲します。又は、b) 第

2 レインジャー大隊をオマハ海岸に上陸させ、海岸侵攻フェイズ中の後続大隊として、第 5 レインジャー大隊の後にチャーリィ海岸に上陸させます。B1205 は、B1305 とのみ連結し、断崖ヘクスサイドによって分離された海岸ヘクスと見なします。

20.6 オック岬の U.S. レインジャー部隊増援 Ω [Reinforcing U.S. Rangers at Pt. du Hoc]

第 5 レインジャー大隊は、オック岬の可能な増援として最初の侵攻フェイズで拘置できます。もし使用されたら、第 5 レインジャーは最初の上陸フェイズに「チャーリィ」に上陸させません。

最初のフェイズ後、1d6 を振ります。4~6 の目で信号が受け取られ、第 5 レインジャー大隊は分割してオック岬の第 2 大隊に続くことができ、スタッキング制限を遵守して中隊を岬に上陸させます。1~3 のサイの目で、第 5 レインジャーは通常にオマハ海岸の「チャーリィ」海岸に上陸します。

20.7 マップ F と G：ドイツ軍増援の登場

[Maps F and G: German Reinforcement Entry]

追加マップでプレイするかどうかはプレイヤー次第です。もしマップ F と G がイン・プレイであると、基本ゲームからのドイツ軍の増援は、元の登場ヘクスを使用します。これらのヘクスは、マップ南端から登場する全ユニットについて、新たなマップ上に黄色で強調されています。7 月 15 日後のいずれかのとき、ドイツ軍プレイヤー（たち）は代わりに以下のスケジュールに従って、マップ F 又は G の南端からの変更登場地点からユニットを登場できます。この場合、これらのユニットは列記されたごとく 1 又は 2 ターン速くゲームに登場できます。：

元の登場 ヘクス	マップ F 又は G 登場ヘクス	ターン
D4842	F2836	2
D4835	F2836	2
D4837	F2836	2
D4810	F2821	2
E4807	G1801	1
E4841	G2845	2
E4838	G2830	2

例：7 月 24 日、ドイツ軍第 116 装甲師団は、ヘクス E4838 でゲームに登場します。ドイツ軍プレイヤーは、代わりに 2 ターン早く 6 月 23 日 PM ターンにヘクス G2830 に登場することに決めます。

21.0 プレイの準備 [PREPARING FOR PLAY]

いったんプレイヤー諸氏が相互にシナリオを同意して陣営を選択したら、標準ルールに優先して、選択したシナリオについて全ての特別な指示に従います。各陣営は、セットアップの指示に従って、マップ・シート上にユニットとゲーム・マーカーを配置します。いったん配置が完了したら、通常にプレイを開始します。

大部分のシナリオで、ドイツ軍プレイヤーが最初にセットアップし、連合軍プレイヤーが最初に移動しますが、一定のシナリオでは異なる場合があります。シナリオの指示を参照して、矛盾が生じるときにはシナリオ・ルールが一般ルールに優先します。

22.0 追加選択ルール [ADDITIONAL OPTIONAL RULES]

22.1 o 連合軍ユニットの質 [Allied Unit Quality]

極端に変化にとんだドイツ軍師団の質は、すでにカウンターの戦力に反映されています。大部分の連合軍師団は、ほぼ同一の性格を持っていますが、いくつかの連合軍師団は戦闘に投入するまで相違が現れませんでした。相違がある場合には、大部分が指揮の問題でした。

連合軍の師団 HQ がブレイに登場するとき、連合軍プレイヤーは 1d10 を振ります。下記に注記されているごとく、一定の師団は除外されます。ユニット質チャートを調べます。結果は、師団からのいずれかのユニットが地上戦闘で敵ユニット（たち）を攻撃するときのみ適用する、サイの目修正に反映します。砲兵のみの攻撃には適用しません。師団の状態を記録するため、選択のユニット練度チャートを使用してください。これは、戦力上に使用可能なマーカーを置くことで記録でき、又はチャートがラミネート処理してあれば消せるマーカーでそこに丸をします。

いかなるときにも、ちょうど戦闘で除去されたごとく HQ を次の日のターン記録欄上に置くことで、プレイヤーは任意に師団長を「解任」できます。7.7 を参照してください。HQ が戦闘に復帰するとき、プレイヤーは再び質についてサイを振ります。

デザイン・ノート：プレイヤー諸氏の裁量で、任意の師団長交代をゲーム毎に一度に限定できます。

このルールは、除去されたドイツ軍 HQs がゲームに復帰するときにも適用できます。下のチャートを使用します。

サイの目	質 (DRMに適用)
1~2	-1
3~9	0 (なし)
0	+1

除外される師団：

- ・US 空挺師団
- ・イギリス軍の第 6 空挺師団と近衛機甲師団
- ・ドイツ軍：全ての装甲師団と SS 師団（第 17SS を除く）と第 3 FJ 師団。

二者択一で、プレイヤー諸氏は除外師団の師団長交代を認めることができ、この場合は 1~2 のサイの目は「0 (なし)」として扱われます。換言すると、これらの師団は同じで留まるか又は向上するだけです。

歴史的変更ヴァリエント [Historical Alternative Variant]：

代わりに、以下の歴史的ユニットの質値を使用します。：

+1 DRM (平均よりも良い)：

U.S.：第 1、第 9 歩兵、第 2 機甲、第 82、第 101 空挺師団（グライダー歩兵ユニットを除く、下記を参照）。

CW：第 15 歩兵、第 6 空挺（グライダー歩兵を含む）、第 11 機甲師団。

-1 DRM (平均よりも悪い)：

U.S.：第 8、第 83、第 90 歩兵師団。

CW：第 2、第 3、第 51 イギリス歩兵、第 7 機甲師団、第 3 カナダ歩兵。

歴史的註釈：アメリカ軍のグライダー歩兵部隊は、特別な訓練や質を持たず、その役目に割当てられた通常の歩兵と見なします。彼らは志願兵ではなく、空挺訓練が未完了でした。それ故、全てのアメリカ軍グライダー歩兵ユニットは、平均的な質 (DRM なし) の歩兵と見なされるべきです。

22.2 o 第 91 LL 師団の砲兵 [91st LL Division Artillery]

第 91 空輸師団の 2 個砲兵大隊は、GebH40 105mm 山岳榴弾砲を装備していました。これらの砲の弾薬は、通常の 105mm 砲のそれとは異なりしました。ドイツ軍プレイヤーは、これらのユニットが戦闘で射撃するとき毎に、弾薬が使用可能かどうかを調べるために 1d6 を振らなければなりません。：

1~4： 通常に射撃

5~6： 弾薬なし、射撃は無効

もし弾薬が使用不能であると、ユニットは移動済／射撃済面に裏返されません。

22.3 o 大隊レベル・ユニットの上陸

[Battalion-level Unit Landings]

もし両プレイヤーが同意すれば、初期の上陸を大隊レベルで行うことができます。大隊が分割できないことを除き、最初の 2 ステップ後のスタッキング修正を含む全ての通常ルールに従います。強襲ヘクス内のスタッキングは、3 スタッキング・ポイントにプラスしていずれかの数の支援ユニットです。ドイツ軍防御射撃セグメント中、各命中は大隊を 1 ステップ減少させます。

22.4 o 強制攻撃 [Mandatory Attacks]

強制攻撃のルール (12.3) は、より詳細な計画を要求し、プレイヤー諸氏はもっと自由な活動を望むことができます。この選択ルールにより、12.3 項の全ての強制攻撃は無視します。

22.5 o 3 マップ・キャンペーン・ゲーム・ヴァリエント

[Three-Map Campaign Game Variant]

3 マップ・プレイ補助カードを使用します。

新たな各日の夜間ターン中、各陣営は通常に妨害フェイズをプレイし、除外されるマップ D と E のプロットを含めます。ソリティア・プレイについては、ルール・ブック内の現在の表を使用し、以下のルールに従ってユニットを進めます。

新たなドイツ軍の到着を適切なマップのボックス 1 内に、通常のスタッキング・ルール内で置きます。3 マップ妨害表上に表示されたボックスの数を、ユニット・タイプ：徒歩又は機械化に従って前進させます。これは、その日全体についての移動と見なされます。

註釈：連合軍プレイヤーは、3 マップ・ヴァリエント・ボックス内のスタックを調査できません。

戦略移動 [Strategic Movement]：スタック上に移動開始マーカーを置くことは、追加 1 ボックス移動することを認めます。ただし、ボックス内の全スタックは、それでも索敵攻撃を受けます。スタック内で攻撃された Flak ユニットの射撃できます。戦略移動は、豪雨又は嵐の天候では認められません。

橋梁 [Bridges]：隣接に橋梁シンボルを持つボックスは、橋梁破壊を受けます。もし橋梁破壊マーカーがそのボックス内にあると、ユニットはその日を通して移動できません。ただし、もしターンをそこで開始していたら、「E1701」ボックス内で開始するユニットを含め、これらは移動できます。橋梁シンボルを持つボックスのみが、橋梁破壊を受けます。

橋梁の攻撃 [Attacks on Bridges] : ドイツ軍プレイヤーは、ボックス内の橋梁マーカーの隣に1スタックのユニットを置くことができます。そのスタック内のいかなる **Flak** ユニット (のみ) も、橋梁に対する航空攻撃に適用します。連合軍プレイヤーは、通常ルールに従い、その橋梁に対する1つ以上の航空攻撃を試みることができます。

全ての破壊橋梁マーカーは、続く夜間ターンの終了後に取り去られます。例えば: もし連合軍プレイヤーが6月8日PMターンにマップD、ボックス3内の橋梁破壊に成功したら、6月8日夜間ターン・ターンにそのボックスを通過する移動を試みた全ユニットは、進入後に停止します。破壊橋梁マーカーは、6月9日の夜間移動後に取り去られます。

残りの移動ポイント [Remaining Movement Points] : もしユニットが3マップ・プレイ補助に従ってMPsを残して持つと、これらは早期に適切な「生きている」マップ (B 又は C) に登場できます。

例: 表に従い、2個歩兵大隊は4移動が認められ (妨害なし)、6月9日夜間ターンにマップEのボックス4で開始します。2移動を残して持つこれらは、ボックス6内へ2スペース前進し、ボックスの「PM」区画内に置かれます。6月9日PMターンに、これらはマップCに進入します。

マップB又はCへの登場 [Entering Map B or C] : ユニットは、適切なマップ南端のいずれかの道路又は幹線道路ヘクスを介して、マップB又はCに登場します。D通路からマップB、E通路からマップCです。これらは、特別なチャートを離れたボックス6のマップに従った速度で移動を継続します。

E1701の登場 [E1701 entry] : ヘクス1701を介してマップEへ登場することを指定されたドイツ軍ユニットは、マップEボックス3内の表で開始します。

キャンペーン・ゲームの開始位置 [Campaign Game At-Start Locations] : マップDとE上でゲームを開始することを指定されたドイツ軍ユニットは、以下のごとくキャンペーン・ゲームを開始します (マップ・ボックス) : :

第30快速旅団ユニット (全て)

第21装甲I/125装甲擲弾兵 E-5

第21装甲III砲兵大隊 E-4

第21装甲IV砲兵大隊 E-4

第21装甲I/22装甲 E-4

第21装甲HQ E-3

第21装甲II/22装甲 E-3

第1装甲200突撃砲大隊 E-2

ユニットは、6月6日に移動を開始します。

6月15日又は6月30日のどちらかの勝利条件を使用します。

22.6 o 「流血のオマハ」シナリオ・ヴァリエント [“Bloody Omaha” Scenario Variant]

6月8日、トレヴィエール [Trevieres] (C2352) 内のドイツ軍第30快速旅団の2個大隊を増援として置きます。第30快速旅団HQは、ゲームに登場しません。

22.7 o ユタ海岸の歴史的セットアップ [Utah Beach Historical Setup]

ユタ海岸について指定された2つの拠点を、ヘクスA4110とA4309/B1018内に置きます。

22.8 o ドイツ軍第LXXXI軍団 [German LXXXI Corps]

ドイツ軍の第711と第346歩兵師団及び第21装甲師団は元々第LXXXI軍団の下にあり、ゲーム・マップ外でカーン [Caen] の東のエリアに位置しました。このHQはゲームに用意され、もしこのオプションを使用すると、ドイツ軍プレイヤーはマップ上で第711師団のユニットから2ヘクス以内で、これと共に開始できます。

	最早期投入日付	最初に可能	二番目に可能	三番目に可能	四番目に可能	五番目に可能
第10 SS	6月13日	6月18日	6月20日	6月22日	6月24日	6月26日
		-2Pz、-3PG、-3Inf、 -2Art	-2Pz、-3PG、-3Inf、 -2Art	-2Pz、-3PG、-3Inf、 -2Art	-2Pz、-3Inf、-2Art	完全
第16 LW	7月18日	6月23日	6月25日	6月27日	6月29日	7月1日
		-2Art、-6Inf、-2その他	-2Art、-4Inf、-2その他	-1Art、-2Inf、-2その他	-1Art、-1Inf、-1その他	完全
第9装甲	7月20日	7月25日	7月27日	7月29日	7月31日	8月2日
		-3Pz、-4Inf、-2Pzjg、 -2Art	-2Pz、-3Inf、-1Pzjg、 -2Art	-1Pz、-2Inf、-1Art	-1Pz、-1Inf、-1その他	完全
第331歩兵	7月28日	8月2日	8月4日	8月6日	8月8日	8月10日
		-2Art、-6Inf、-2その他	-2Art、-4Inf、-2その他	-1Art、-2Inf、-2その他	-1Art、-1Inf、-1その他	完全
第708歩兵	7月28日	8月2日	8月4日	8月6日	8月8日	8月10日
		-2Art、-4Inf、-2その他	-2Art、-3Inf、-2その他	-1Art、-2Inf、-2その他	-1Art、-1Inf、-1その他	完全
第344歩兵	8月3日	8月8日	8月10日	8月12日	8月14日	8月16日
		-2Art、-6Inf、-2その他	-2Art、-4Inf、-2その他	-1Art、-2Inf、-2その他	-1Art、-1Inf、-1その他	完全
第48歩兵	8月3日	8月8日	8月10日	8月12日	8月14日	8月16日
		-2Art、-5Inf、-2その他	-1Art、-4Inf、-2その他	-1Art、-2Inf、-2その他	-1Art、-1Inf、-1その他	完全
第17 LW	8月5日	8月10日	8月12日	8月14日	8月16日	8月18日
		-2Art、-6Inf、-2その他	-2Art、-4Inf、-2その他	-1Art、-2Inf、-2その他	-1Art、-1Inf、-1その他	完全

各到着増加に投入するために5日間

22.9 o 選択早期ドイツ軍師団の登場

[Optional Early German Division Entry]

ノルマンディ戦役を通して、多数のドイツ軍増援師団は、部隊を完全に構成するか又は完全戦力に近づくまで拘置されました。このオプションは、ドイツ軍プレイヤーに列記された増援をやや早期にもたらす能力を与えますが、もし必要と判断されると兵力が不足します。

下のドイツ軍早期到着表を参照してください。ドイツ軍プレイヤーは、もし状況がそれを要求したら、1 つ以上の師団を早期にゲームにもたらすことを選択できます。これらは、8 日間まで早期にゲームに登場できますが、ゲーム登場が早まれば準備は不足し、師団がステップ損失することであらわれます。

プレイヤーは、投入日を登場の 5 日前に決定しなければならず、師団の条件は下の登場日に注記されます。二日毎に、師団の状況が歴史的な登場日付である最終日に、戦闘序列に列記された完全戦力にまで改善し、もし歴史的登場日の前に登場したら、ゲームで後に登場する師団のユニットは、これらのユニットと共に登場します。早期に登場するユニットは、変更されません。(下の例を参照)

いったん決定が行われたら(投入日)、師団はそれが行われた日付から 5 ゲーム日に、表により指定された条件で登場します。プレイヤーは指定されたステップ損失を割当て、ユニット又はマーカーとしての HQ ユニットのターン記録欄上に置きます。

重要: この決定は、割り当てられたステップ損失と同様、取り消すことはできません。取り去られたユニット又はステップ損失は、いかなるときにも到着しません。ユニットは、ターン基準と REM 補充を受け取ることができます。

例えば、ドイツ軍プレイヤーは、最初の機会で、第 9 装甲師団を早期に投入することに決めます。決定は 7 月 20 日に行われたので、師団は 7 月 25 日に以下のステップ損失で登場します。: - 3 Tank (Panzer), - 4 Inf, - 2 PzJg, - 2 Artillery. PzJg ユニットの 1 つのみあるため、取り去られます。2 個装甲大隊があります。1 個は師団主力と共に、1 個は後の 8 月 6 日に登場しますが、早期到着を選択することで、その装甲大隊はやはり早期に登場します。ただし、この場合は 3 装甲ステップ損失が要求され、プレイヤーは 1 つを REM に減少させて他方から 1 ステップを取り去り、又は完全な 1 個装甲大隊の損失を受けることができます。どちらの場合も、除去された装甲大隊は決してゲームに登場できません。6 歩兵損失について、同じ手順で実施されます。師団又は HQ を、ターン記録欄上の 7 月 25 日に置きます。これは、すでに割当てられた選択したステップ損失で、その日に登場することになります。

もしプレイヤーが 7 月 20 日ターンに第 9 装甲師団の早期投入を決定せず、7 月 21 日ターンに心変わりしたら、師団は 7 月 26 日に指定された完全ステップ損失内に登場しなければなりません。7 月 27 日登場 5 日間前の 7 月 22 日にのみ、ステップ損失は -3 tank, -4 Inf, -1 PzJg に落ちることになります。

22.10 o 連合軍師団遅延の CSP [Allied Division Delay for CSP]

6 月 7 日の増援フェイズに開始して、各日常増援フェイズに連合軍プレイヤーは代わりに追加 CSP を受け取るため、U.S.又は英連邦師団(軍団ユニットは不可)の到着を遅延させることを選択できます。各師団について、スケジュール上で受け取るか、又は到着予定日の 3 日前までに、師団を(予定通りに)到着させるか、到着を

遅らせるか決断しなければなりません。もし計画通りに受け取ることを望むと、さらなるアクションは要求されず、変更は行われません。もし遅延させることを望むと、師団 HQ ユニットの取って、計画した到着日から少なくとも 5 日間未来の日付のゲーム・ターン記録欄上に置き、それは師団の新たな到着日になります。再度変更はできません。いったん師団が計画された到着日から 3 日間未満になると、その到着を遅延させるための選択は失効します。各師団は、この要領で一度のみ遅延できます。

到着を遅延させた各連合軍師団について、連合軍プレイヤーは師団が元々到着することを計画された日から開始して、各日の夜間中間フェイズ中に追加 CSP を受け取ります。元々計画された到着日(のみ)に、連合軍プレイヤーは到着を遅延させた各師団について、追加 35 CSP を受け取ります。次いで、次の日から開始して、到着を遅延させた各師団(その HQ ユニットのターン記録欄上で未来の日付に位置する)について、日毎に追加 1 CSP が受け取られます。一定師団についての追加 CSP は、師団が実際に到着した日に停止します(受け取られません)。

23.0 無作為イベント [RANDOM EVENTS]

23.1 ルールの概要 [General Rules]

プレイヤー諸氏は、サイ振りの方法を決めます。一人のプレイヤーが毎日振るか、又は交互に振ることができます。表 2 でイベントについて振ることは、6 月 16 日になるまで発生できません。そのときになるまで、20 のサイの目はイベントなしとして扱います。

23.2 結果の説明 [Explanation of Results]

大部分の無作為イベント結果は自明です。以下は、いくつかの特徴です。

1. 適用不可イベント [Not Applicable Events]: 結果がシナリオに適用可能でないか又はすでに発生していたら(例えば、シェルブールがすでに陥落している等)、結果を「イベントなし」として扱います。

2. 即時の影響 [Immediate Effects]: CSP、航空ポイント、補充への影響は、直ちに発生します。要求されたイベントはその日に発生しなければならず(又はしない)、「保留」できません。

3. 天候の影響 [Weather effects]: イベント毎に影響についてサイを振ります。CSP への影響はありません。移動、海上支援能力、補給に適用される影響を適用し、嵐の場合はマップ上に存在するマルベリー人工港にのみ適用します。

4. 航空補給 [Air Supply]: これは航空投下と見なし、目標ヘクスから 3 ヘクス以内の各ユニットは、その日についてのみ補給下と見なされます。

5. 歴史的変更イベント [Historical Alternative Events]: もしプレイヤー諸氏が歴史的変更イベントを使用しないことに決めたら、以下のとおり置き換えます。: もし親ドイツ軍イベント(シュタインボック作戦 [Op Steinbock]、第 319 師団)であると、-4 CSP。もし親連合軍(ポーランド軍旅団、第 1 落下傘)であると、+4 CSP。歴史的変更イベントは、以下を含みます。:

- ・シュタインボック作戦
- ・ドイツ軍第 319 師団
- ・ポーランド旅団の降下
- ・第 1 イギリス落下傘師団

6. 前進準備 [Advance Preparation]: 友軍ユニットは、橋梁から 2 ヘクス以内になければなりません。

7. サイ戦車可用性 [Rhino Tank Availability] : もしこれが発生しなければ、サイ戦車は 19.9 に従って通常にゲームに登場します。

8. 第1ポーランド旅団 [1* Polish Brigade] : 変更降下のルールに従って直ちに降下させるか、又は海岸へ上陸させます。

9. ドイツ軍第319師団 [German 319th Division] : ヘクス D3652 又は D3651 のグランヴィル [Granville] にターン毎に 3 ユニットの割合で登場します。海輸損失について 1d10 を振ります。1~3 : ステップ損失なし。4~7 : 1 ステップ損失。8~10 : 2 ステップ損失。夜間に、結果を-1 ステップ損失だけ減少させます。

10. 第1イギリス空挺師団 [1* British Airborne Division] : 変更降下の全てのルールに従って、夜間ターンに師団を 7 CSP のコストで降下させます。或いは、コストなしで師団全体が登場するまで、ターン毎に 3 個大隊 (又は付属中隊) を降下させます。プレイヤーは、やはり師団を海岸に上陸させるとを選択できます。

24.0 TIME HACKS

ゲームのイベントについての備忘リスト :

6月6~9日 :	自動的天候 (8.1)
6月7日、夜間 :	連合軍がマルベリー人工港の位置を選択 (19.4.1)
6月7日、PM :	連合軍空挺一般補給終了 (7.5)
6月8日、夜間 :	シェルブール港湾破壊を開始できる (20.4)
6月13日 :	ドイツ軍の早期登場開始 (選択 22.9 o)
6月28日、夜間 :	シェルブール VP のチェック (20.4)
6月30日~ 7月5日 :	連合軍戦艦の撤退 (19.1)
6月30日~ 7月5日 :	第82、第101空挺の撤退 (19.2)
7月1日 :	連合軍は、夜間に幹線道路上に通常に移動できる (10.7)。
7月7日 :	連合軍は、6サイ・ユニットを受け取る (19.9)
7月16日 :	絨毯爆撃の可用性 (19.3.1)
7月25日 :	U.S.第2、第3機甲が装甲縦隊支援 (11.4.1)
8月1日 :	U.K.戦車大隊は、歩兵大隊とスタックできる。 (6.1.1)

25.0 発展ゲーム・ルール

[EXPANSION GAME RULES]

Battle for Normandy 2 は、オリジナルの発展キットと共にリリースした2枚のマップを含みます。何人かのプレイヤーは、スペースが理由でこれらを使用できず、オリジナルの登場ヘクスが維持されているので、ゲームはどちらの方法でもプレイ可能です。もしマップ F と G がイン・プレイであると、基本ゲームからのドイツ軍の増援は、新たなマップ上の黄色で強調されたオリジナル登場ヘクスを使用できます。

発展キットに含まれていたカウンターは、発展シート 1 と 2 上に位置します。

これらの新ユニットを扱う特定ルールは、以下のとおりです。:

19.12	ベルギー旅団とプリンセス・イレーネ旅団
19.13	カンガルー・ユニット
19.14	英連邦軍牽引式砲兵の交換
19.15	US と CW の偵察ユニット

26.0 ソリテア・プレイ表

[SOLITAIRE PLAY TABLES]

もしも望むのであれば、ソリテア・プレイを促進させるために以下の表を使用できます。

ソリテア・ゲームの航空損失修正

[Solitaire Game Air Loss Modifiers]

ソリテア表がデザインされたとき、中庸の航空ポイント損失が考慮されました。ただし、もし通常よりも大きければ、以下の修正を適用すべきです。

航空損失	妨害	地上支援
10	A	-2
15	CB	-3
20	A、B、C	-4

例えば、連合軍が 16 航空損失を蓄積させたら (例えば、その合計が 119 に落ちたら)、天候のサイ振りの後、もしマップ B と C が通常に-1 妨害を持つと、代わりに適用される妨害は持たないことになります。他のマップは、ソリテア妨害効果表によって表示されるごとく妨害状態に留まることになります。加えて、その日のドイツ軍地上支援可用性から 3 ポイントが差し引かれます。

ソリテア航空表 [Solitaire Air Table]

天候	妨害レベル	索敵攻撃	地上支援
嵐	E	0	0
豪雨	E	0	10
小雨	D	5	10
霧	D	8	12
重曇天	C	10	15
曇天	C	12	17
曇り	B	18	20
薄曇り	B	20	27
晴天	A	20	35

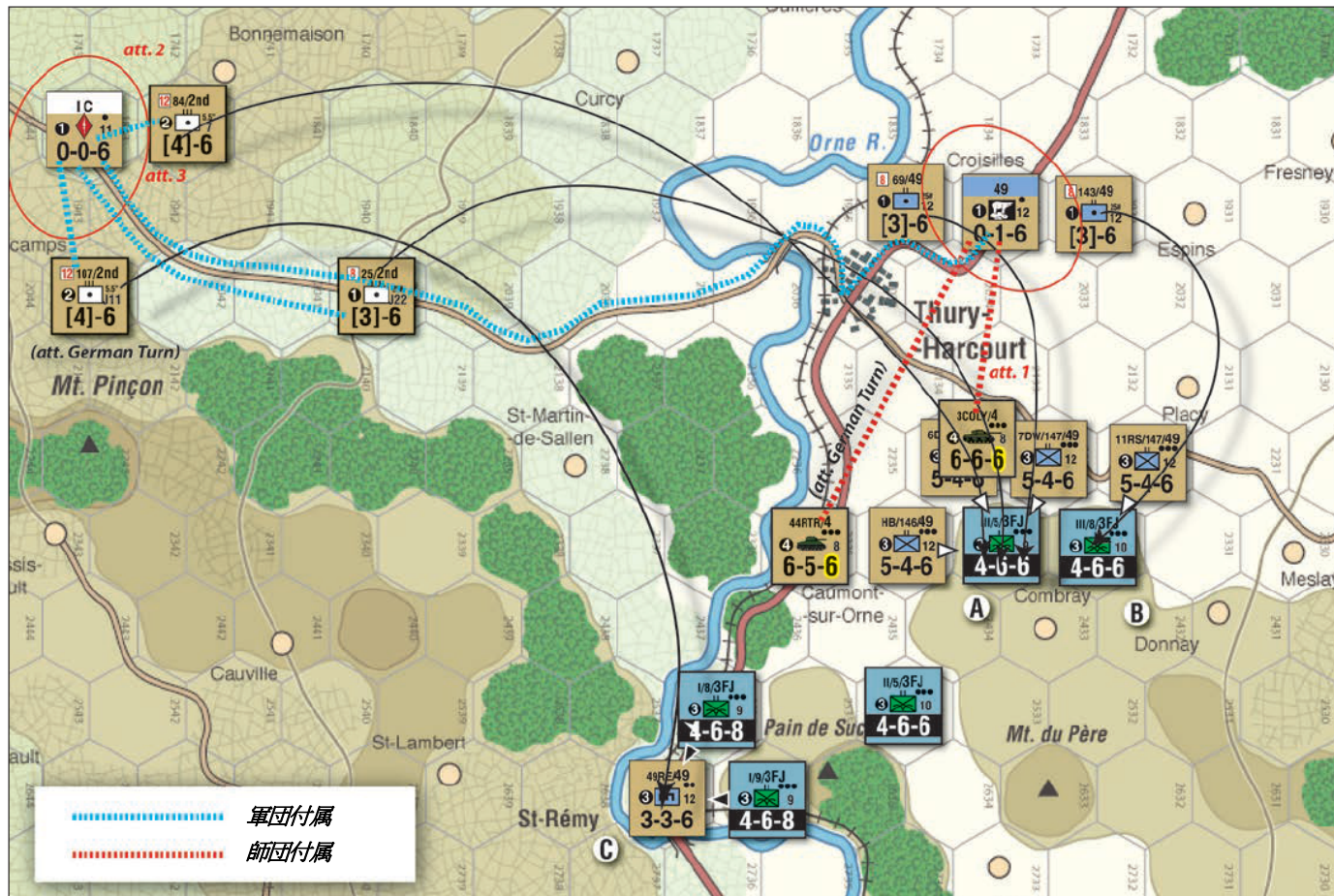
例: もし天候が晴天であると、全5枚マップの妨害レベルは A となり、索敵攻撃に割当てられる航空ポイントの数は 20、地上支援に割当てられる航空ポイントの数は 35 になります。

ソリテア妨害の影響 [Solitaire Interdiction Effects]

妨害 レベル	マップ				
	A	B	C	D	E
A	-1	-1	-1	-3	-3
B	-1	-1	-1	-2	-2
C	-	-1	-1	-1	-1
D	-	-	-	-1	-1
E	-	-	-	-	-

#=そのマップの許容移動力の影響。

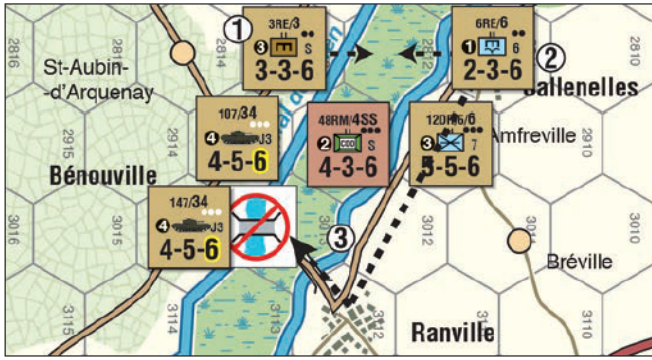
-=影響なし。



砲兵のプレイ例: 連合軍ターンで、ドイツ軍ユニット A (III/5/3FJ) を隣接する全ユニットで攻撃しています。師団 HQ と軍団 HQ は補給下で、この例では赤い円で囲まれています。ドイツ軍ユニット B は攻撃側の 1 つに隣接し、それに ZOC を持つため、強制攻撃の要件に従います (12.3)。連合軍プレイヤーは、この必要を満たすため 143/49 砲兵単独でそれを射撃するため (13.0)、地上ユニットによって攻撃する必要はありません。A の攻撃で、連合軍プレイヤーは 69/49 にプラスして第 25 と第 84 軍団砲兵 (IC HQ に隣接) を加えます。これらのユニットは第 49 HQ の範囲内にはありませんが、第 49 HQ が補給を引く第 I 軍団の範囲内にあります。全ての砲兵ユニットはその範囲を持ち、これは最大付属の 3 ユニットの満たします (3 COLY 戦車を含む)。

ここで、ドイツ軍プレイヤー・ターンです。3FJ の 2 ユニットの移動させ、C の第 49 師団工兵に隣接させます。これはその師団から遮断し、補給切れにします。ただし、第 49 師団に付属する 44RTR が遮断された工兵大隊から 3 ヘクス以内にあるため、防御砲兵支援が認められることになります (12.5.4)。イラスト化された 3 つの連合軍砲兵ユニットは、自軍攻撃フェイズ中に使用されましたが、連合軍プレイヤーは工兵大隊の防御に 4 戦力ポイントを加えるため、残りの 107/2 を選択できます。

註釈: 通常、第 4 機甲旅団は、3 つの標準付属に加えて第 49 歩兵師団に付属できます。ただし、この例の目的において、これらは他の軍団アセットとして扱われています。



状況 1: もし 6RE/6 工兵ユニットが Orne 川を越えて (1) → 2 ヘクス東に移動したら、これは Canal de Caen に架橋して (2) とマークしたヘクスから補給をたどります。橋梁マーカーを置きます。これに隣接して Orne 川を東に越えるユニットは、補給下になります。(このエリアは、2 つの隣接する河川を越える特異な状況を持ちます。)

状況 2: もし 2 ターンにわたり、IC HQ が (2) から 2 ヘクス東の (1) とマークされたヘクスへ移動させたら、視覚できる全てのイギリス軍ユニットは補給下になります。或いは、もし第 6 AB HQ が南に移動して (3) → Ranville で橋梁を越えたら、補給目的のために Bénouville で Caen de Canal に架橋し、視覚できる全てのユニットは補給下になります。

補給をたどる: もし第 6 AB HQ が (1) に位置していたら、(2) から軍団 HQ へ補給をたどることになります。もし (3) (3013) に位置していたら、第 34 機甲によって占められたヘクスのどちらかからカウントを開始することになります。

CREDITS

GAME DESIGN
Danny Holte

CO-DEVELOPERS
Ed Rains, Matt Longabaugh

MAP ART
Mark Simonitch and Danny Holte

COUNTER ART:
Charlie Kibler and Mark Simonitch

1ST EDITION PROOFREADING
Hans Korting

2ND EDITION PROOFREADING
Michael Neubauer, Jonathan Squibb, David Wilkinson

PRODUCTION COORDINATION
Kai Jensen

PRODUCERS
Tony Curtis, Rodger B. MacGowan,
Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

1ST EDITION SPECIAL THANKS:
Vincent Lefavrais for help with French spelling and locations plus counter edits and David Hughes with the CW order of battle.

2ND EDITION SPECIAL THANKS:
Louis Rotundo.

Battle for Normandy 2 のルール変更

初版をプレイした方々については、ルール・ブックを通して読むことを推奨します。ただし、以下は最重要変更項目のリストです。:

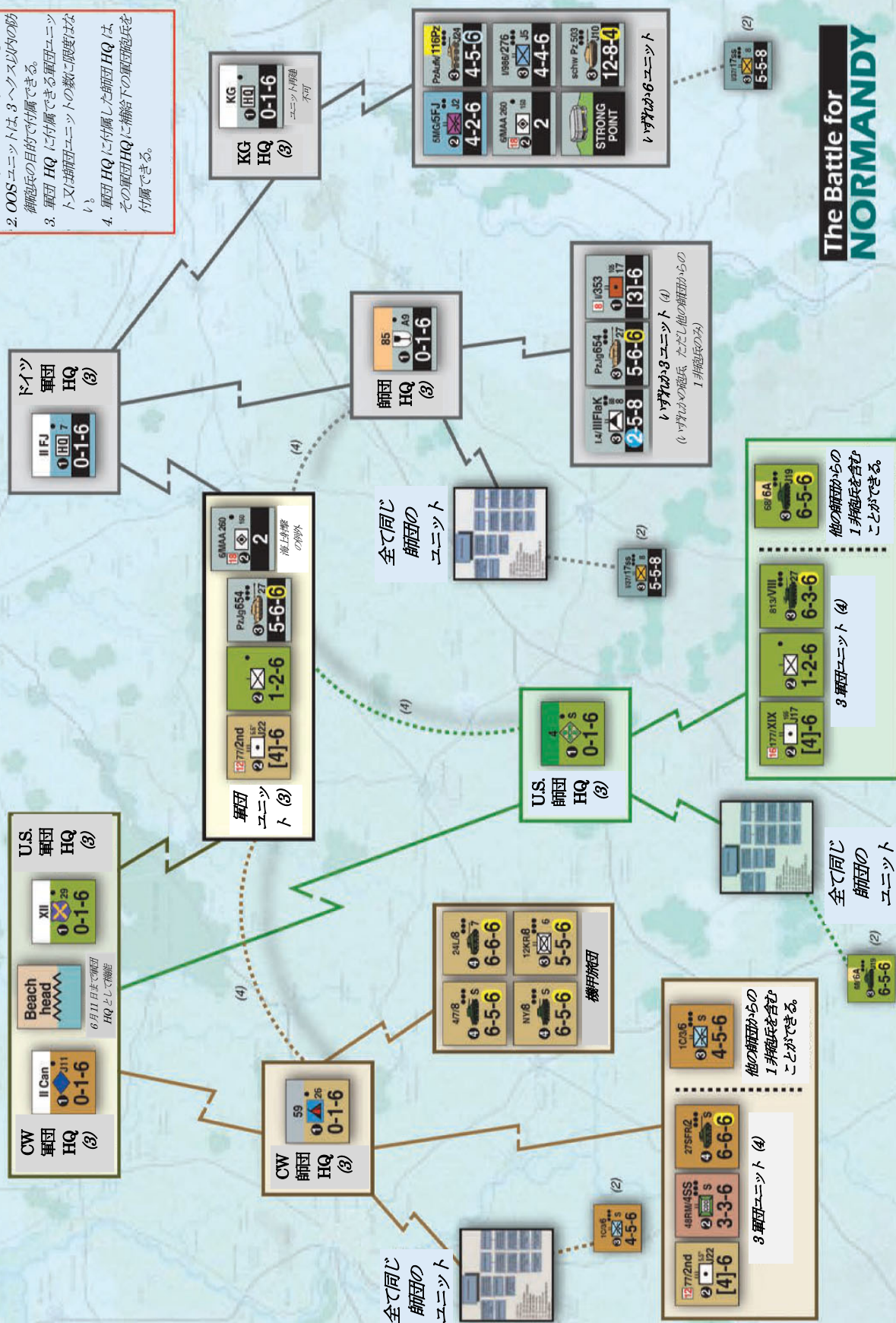
- 3.8 無作為イベントのサイ振り
- 6.1.1 CW 機甲/歩兵の連携 (いまや標準ルール)
- 7.5 連合軍空挺の一般補給
- 8.1 天候 (いまや最初の四日間は標準ルール)
- 10.6 飛行場 flak
- 10.7 夜間移動
- 11.3.2.1 戦術移動 (いまや標準ルール)
- 12.4 戦闘と航空支援
- 12.4.1 戦闘の孤立状態ユニット (いまや標準ルール)
- 12.5.6 非機動沿岸砲台 (いまや標準ルール)
- 12.6.2 諸兵科連合
- 12.6.3.1 偵察 (捜索) (いまや標準ルール)
- 12.6.7 防御砲兵優越
- 12.9.0 蓄積した U.S. (連合軍) 損失
- 13.2 沿岸砲兵の観測者
- 13.3 砲兵と海上射撃の手順
- 14.0 工兵
- 14.2.1 架橋河川
- 14.3 塹壕
- 15.4 中隊の統合/吸収
- 17.2.0 空挺降下とダミー・ユニット
- 18.4 支援ユニットは、損失を満たすために使用できる
- 19.3 絨毯爆撃
- 19.15 US と CW 偵察ユニット (いまや標準ルール)
- 20.3 ドイツ軍 KG
- 20.4 シェルブール港湾破壊、稼働
- 22.9.0 選択早期ドイツ軍ユニット登場
- 23.0 第 319 師団、第 1 BR 空挺師団、ポーランド旅団ヴァリアント

多数のカウンターが変更されました。いくつか強調します。:

- ・レインジャーとコマンド/RM ユニット
- ・パンター/ティーガーの防御
- ・連合軍 AT ユニット
- ・橋梁マーカー (橋梁破壊の裏面)
- ・ダミー落下傘ユニット (選択)

The Battle for NORMANDY

- 註釈**
1. 付属ユニットからHQの縦隊開始、天候に依って6mp 又は6ヘクス（注釈：6月6日AMの例外）
師団HQから軍団HQは20mp
 2. OOSユニットは、3ヘクス以内の防衛圏の目的で付属できる。
 3. 軍団HQに付属する軍団ユニット又は師団ユニットの数の上限は、6つ。
4. 軍団HQに付属した師団HQは、その軍団HQに補給下の軍団砲兵を付属できる。



補給関連チャート

補給源

連合軍

ドイツ軍

先導部隊

6月7日AMターンの終了になるまで(空挺ユニットに一般補給のみ)



海岸堡

都市ヘクス
Bayeux, Cherbourg,
Caen, Argentan,
Flers, Vire (一般補給のみ)

東又は南
道路ヘクス無制限の
範囲Omaha, Utah への
U.S.又はフランス軍Gold, Juno, Sword への
イギリス、カナダ、ポーランド軍軍団
HQ6月11日まで軍団
HQとして機能6mp 又は
6ヘクス20
移動
ポイント軍団
HQ海上射撃
の例外6mp 又は
6ヘクス戦闘
補給

- 常にユニットから源にたどる。
- 補給範囲は、豪雨又は嵐の天候で半減される。
- もしユニットが戦闘補給下にあると、一般補給下にある。

The Battle for
NORMANDY

非補給下の影響

- 攻撃能力は半減
- 許容移動力は半減
- 補充を受けられない
- 戦闘補給を受けられない
- 道路又は戦闘移動率を使用できない(道路は他の地形コストを無効化する)
- OOSの防御ユニットは、もし他の全条件を満たし、一般補給をたどれる他の友軍ユニットから3ヘクス以内にあると、砲兵支援を受けられる。
- その移動を OOS で開始するユニットは、攻撃を要求される地形内の敵ユニットに意図的に移動で隣接できない。

一般
補給3
ヘクス(いずれかの
天候で)

補給下ユニ
ットから3ヘ
クス以内にある
OOS。
防御支援のみ

索引

EZOCs	5.0	コタンタン半島の警戒状態	20.2.1	ドイツ軍の特別ルール	20.0
移動	10.0	上陸セグメント	18.3	ドイツ軍の防御射撃	18.4
移動不能ユニット	10.3	大隊レベル・ユニットの上陸	22.3o	端数	3.2
海上移動	10.9	第6AARR	17.7.1	付属	7.2、12.5.1
海上スタッキング	10.9、188.3	ディーヴ橋梁	188.5	プリンセス・イレネ旅団	19.12
機械化移動	10.5	ドイツ軍の防御射撃	18.4	プレイのシークエンス	4.0
許容移動力	2.4.3	プレイのシークエンス	16.0	プレイの準備	21.0
最小限移動	10.3	落下傘降下	17.1、17.2	ペガサス橋梁	19.8
自動車化歩兵と小川、河川	10.6.1	連合軍の再編	188.1	ヘクスの支配	3.3
戦術移動	11.3.2.1	連合軍の射撃セグメント	18.5	ベルギー軍旅団	19.12
戦略移動	10.8	連合軍ユニットの配置	18.2	妨害	11.1.2、11.2
地形効果	10.6	スタッキング	6.0	砲兵	
道路移動	10.2	CW 装甲/歩兵連携	6.1.1	英連邦軍牽引式砲兵の交換	19.14
砲兵の移動	10.4	スタッキングと野戦補充	9.6	空挺砲兵	17.8
夜間移動	10.7	ステップ損失	12.9	射程	2.4.3、12.5.3
AVRE 戦車	19.6.1	戦艦の撤退	19.1	準備と移動済の状態	12.5.2
オック岬	20.6	戦場の霧	3.6	第91LL師団砲兵	22.2o
海上ユニット		戦線維持	5.2	対砲兵射撃	13.4
海上戦闘支援	12.5	選択ルール	22.0	単独射撃（非地上戦闘）	13.0
海上ユニットの移動	10.9	戦闘	12.0	手順	13.3
火力 vs 連合軍の戦艦	13.5.1	HQ の除去	7.7	ドイツ軍攻撃砲兵ボーナス	12.5.1o
艦船単独の射撃	13.0	強制攻撃	12.3	ドイツ軍射撃 vs. 連合軍艦船	13.5
戦艦の撤退	19.1	空挺戦闘	17.4.1	特徴	12.5.5
ドイツ軍の射撃 vs 海上ユニット	13.5	結果	12.8	非機動沿岸砲台	12.5.6
艦船に対するドイツ軍の射撃	13.5	支援、砲兵と海上	12.5、12.6.7	付属	7.2
観測者	13.2	修正	12.6	プレイの例	44 頁
カンガルー・ユニット	19.13	諸兵科連合修正	12.6.2	砲兵と海上戦闘支援	12.5
カンパフグループ (KG) HQs	20.3	ステップ損失	12.9	防御砲兵支援	12.5.4
強襲ヘクス	18.1	選択強制攻撃	22.4o	防御砲兵優越	12.6.7
強制攻撃	12.3、24.4o	装甲縦隊支援	11.4.1	U.S.「ロング・トム」大隊	12.5.3.1
橋頭堡マーカーの配置	188.2	戦闘の拠点	18.9.3	6月6日のドイツ軍砲兵	18.7
橋梁修理	14.2	戦闘の工兵	14.4	補給	7.0
5 拠点	12.10、18.9	戦闘の孤立状態ユニット	12.4.1	一般補給	7.2
空挺降下セグメント	17.2	戦闘手順	12.4	コタンタン半島	20.2
空挺の撤退	19.2	戦闘補給	7.6	孤立状態機械化ユニットの移動	7.5o
グライダーの着地	17.7	退却	12.10	司令部	7.0、7.7
ゲーム・スケール	2.5	地形修正	10.6、12.6.5	戦闘補給	7.6
ゲームのセットアップ	21.0	地上支援	11.4	戦闘補給ポイント	7.6.2
3 枚マップ・キャンペーン・ヴァリエント	22.5o	偵察ユニットと防護地形	12.6.3	段階的な連合軍補給消費	7.6.3o
ドイツ軍第LXXXI 軍団	22.8o	天候の影響	12.6.4	地形の影響	7.3.2
マップの配置	2.2.1	同一連隊効果	12.6o	天候の影響	7.3.3
ユタ海岸の歴史的セットアップ	22.7o	非支援下の戦車	12.6.6	ドイツ軍の補給源	7.4
航空ポイント	8.2、11.0	複数ヘクス戦闘	12.2	非補給下の影響	7.5
索敵攻撃	11.3	夜間ターンと戦闘	12.6.1	補給線	7.3
索敵攻撃友軍射撃	11.3.1o	戦闘後前進	12.11	ルート長さ	7.3.1
絨毯爆撃	19.3	先導部隊	17.1	連合軍の補給源	7.4
装甲縦隊支援	11.4.1	増援	9.0、9.2	連合軍内部の航空と補給連携	7.6.2o
地上支援	11.4	早期ドイツ軍砲兵登場	22.9o	補充	9.0、9.3
変更航空可用性	8.2o	ドイツ軍	9.2.1	コマンドREM 補充	9.3.5
妨害	11.2	変更増援登場	9.2o	制限	9.3.3
マップ F と G：連合軍航空ポイント	19.11	マップ F と G：ドイツ軍ユニット登場	20.7o	装甲タイプ	9.3.2
割当て	11.1.2	連合軍	9.2.2	ターン基準	9.3.4
工兵フェイズ	14.0	掃射（索敵攻撃）	11.3	蓄積 U.S.（連合軍）損失	12.9o
橋梁の破壊	14.1	ソリテア・プレイ	26.0	中隊	9.5
橋梁の修理	14.2	退却	12.10	ドイツ軍の重戦車と軽戦車中隊	15.4.1
塹壕	14.3	対空 (AA)	11.5	「補充兵」	9.4o
連合軍の塹壕	14.3o	対空射撃	11.5	補充ポイント	9.3
固定砲台	20.5	ドイツ軍 AA の割当て	11.1.3	歩兵タイプ	9.3.1
「サイ」戦車	19.9	ドイツ軍司令部 FLAK	11.5.1	野戦補充	9.6
塹壕	14.3	建物密集地域内の非支援下戦車	12.6.6	落下傘REM 補充	22.4o
シェールブル港湾の破壊	20.4	地形効果	10.6	REM（残余）	9.3.5
自動車化、ドイツ軍	20.1	戦闘修正	10.6、12.6.5	ホバーの「変わり種」	19.6
自動車化、連合軍	19.10	移動	10.6	マルベリー人工港	19.4
支配地域	5.0	地上支援	11.4	マルベリー人工港の損傷	19.4.2
砲兵と ZOCs	10.4	中隊	15.0	無作為イベント	3.8、23.0
絨毯爆撃	19.3	特定タイプの分割ユニット	15.4.2	夜間ターン	
シュタインボック作戦	23.0	コマンドとレインジャーのユニット	19.5	戦闘	12.6.1
上陸縦列	18.1	コタンタン半島	20.2	工兵	14.0
上陸セグメント	18.3	クロコダイル戦車	19.6.1	移動	10.7
司令部	7.0	偵察ユニット	12.6.3	プレイのシークエンス	4.0
カンパフグループ (KG) HQs	7.7	偵察（捜索）	12.6.3.1	野戦補充	9.6
戦闘と除去	7.7	U.S.とCWの偵察ユニット	19.15	侵攻後のAVREとクロコダイル	19.6.1
補給	7.6	DD 戦車	19.6.2	ユニットの分割	9.5、15.2
侵攻ターン	3.7、16.0、18.0	ジュノー海岸のDD 戦車	19.6.3o	落下傘部隊	17.0
オック岬のレインジャー増援	20.6o	撤退（第82と第101）	19.2	レインジャー・ユニット	9.3.5、19.5、20.6
海岸堡マーカー	188.2	天候	8.0	連合軍前線遅延のCSP	22.10o
空挺の移動	17.3	影響	8.2	連合軍ダメージ空挺ユニット	17.2o
空挺の戦闘	17.4	歴史的天候	8.1	連合軍特別ルール	19.0
グライダー大隊の変更DZ	17.7o	東方大隊	15.4.3	連合軍ユニットの質	22.1o
グライダーの着地	17.7	突撃工兵中隊	19.7	連合軍内の連携	7.6.2o、12.7