

Holland '44

Operation Market-Garden



RULES OF PLAY

2nd Edition, 2024

目次

1. はじめに.....	2	17. 砲兵ユニット.....	19
2. 内容物	2	18. 補給.....	20
3. プレイのシーケンス概要.....	3	19. 増援と登場エリア.....	21
4. 天候.....	4	20. 夜間ターンと補充.....	22
5. 橋梁破壊と修理.....	4	21. 分割ユニットとユニットの編合.....	23
6. スタッキング.....	5	22. 空挺着地.....	24
7. ZOCs と ZOC ボンド.....	6	23. 特別ルール.....	25
8. 移動.....	7	24. 交通量マーカー.....	26
9. 戦闘.....	8	25. 未確認ユニット.....	27
10. 戦闘修正.....	9	26. 勝利方法.....	28
11. 戦闘結果.....	13	27. 選択ルール.....	28
12. 断固とした防御.....	14	シナリオ.....	29
13. 退却.....	14	プレイヤー諸氏のためのヒント.....	30
14. 混乱と回復.....	16	Credits	30
15. 戦闘後前進.....	17	索引	31
16. 突破戦闘.....	18	拡張されたプレイの例.....	32

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

日本語解説書

1. はじめに [INTRODUCTION]

*Holland'44*は、マーケット・ガーデン作戦の秘匿名称を持つ、WWⅡ中における連合軍のネーデルラントへの陸上と空挺の統合攻撃を描写する2人プレイヤー用ゲームです。1人のプレイヤーが連合軍部隊を指揮し、他方はドイツ軍部隊を指揮します。各プレイヤーは、領土目標の占領と敵対している部隊の撃破を試みます。

以下の頭字語は、これらのルールで使用されます。:

CRT：戦闘結果表	MPs：移動ポイント
DD：断固とした防御	OOS：非補給下
DRM：サイの目修正	TEC：地形効果チャート
EZOC：敵支配地域	TM：戦術移動
LOS：補給線	VP：勝利ポイント
MA：許容移動力	ZOC：支配地域

2. 内容物 [CONTENTS]

2.1 目錄 [Inventory]

*Holland'44*の完全なゲームは、以下を含みます。:

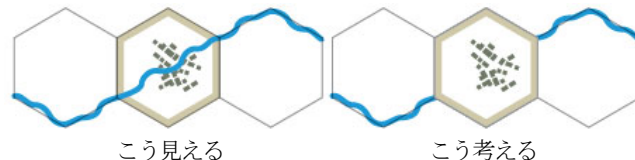
- 1 枚のフル・サイズ・マップ・シート (22×34 インチ)
- 1 枚のマップ・セクション (17×22 インチ)
- 3 シートのカウンター
- 2 枚の (同一) プレイヤー補助カード
- 1 枚のセットアップ・カード
- 2 枚の登場序列カード (1 枚が連合軍、1 枚がドイツ軍)
- 1 冊のルール小冊子
- 2 個のサイコロ (六面体)

2.2 マップ [The Map]

(2.2.1) スケール [Scale] : 各マップ・ヘクスの幅は、約 2 km をあ
わします。

(2.2.2) 地形 [Terrain]: マップの完全な地形リストとそれが移動と戦闘に与える影響を TEC で調べます。

(2.2.3) ヘクス内の河川 [Rivers Inside Hexes]:都市又は湿地ヘクスの中央を流れ抜ける小河川を無視します。移動のための障害と防御への貢献は、周辺地形によって緩和されています。



2.3 カウンター [The Counters]

(2.3.1) 戦闘ユニット [Combat Units] : 2つのタイプのゲーム・コマがあります。一戦闘ユニットとマーカーです。防御戦力を持つ全てのコマ（未確認ユニットを含む）は戦闘ユニットと見なされ、その他全てはマーカーです。

(2.3.2) 攻撃戦力 [Attack Strength] : 攻撃しているときのユニットの戦力です。

(2.3.3) 防御戦力 [Defense Strength]: 防御しているときのユニットの戦力です。

(2.3.4) 許容移動力 (MA) [Movement Allowance] : ユニットが移動してそれでも戦闘フェイズに攻撃するために消費できる移動ポイント (MPs) の最大数です。

(2.3.5) ユニット I.D. [Unit ID] : ユニットの名称又は識別番号です。

(2.3.6) 士気値 [Morale Rating] : その防御戦力を赤いボックス内に持つユニットは、エリートです。その防御戦力を白いボックス内に持つ

歩兵ユニット

ユニット規模 (2.3.7)

ユニット I.D.(2.3.5)
第10大隊第4落下中隊第1師団

到着情報 (2.3.13)

ステップ (2.3.15)

ユニット・タイプ (2.3.8)

攻撃戦力 (2.3.2)

防御戦力 (2.3.3)

士気値 (2.3.6)

許容移動力 (2.3.4)

砲兵ユニット

表面

射程 (17.4)

S=砲兵支援 (17.6)

防御戦力

許容移動力

裏面

ステップ

フリー・スタック表示 (6.2)

戦車ユニット

師団エンブレム

シルエット(2.3.8)

装甲効果値 (2.3.11)

攻撃戦力

防御戦力

自動車化歩兵ユニット

三角形は、ユニットが減少戦力で到着することを示す

セットアップ情報 (2.3.13)

空挺補給堡

表面

防御戦力 (18.2.2)

許容移動力

裏面

DEPLETED

ターン5の終了時に枯渇する

マーカーの見本

非補給下 (18.1)	橋梁保全 (5.3)	自動的 DS (8.7)	河川強襲 (9.5.3)	混乱状態 (14.2)	潰走 (14.3)	橋梁爆破 (5.2)	交通量 (24.1)	分散状態 (22.3.5)	交戦状態 (11.5)	砲兵移動済 (17.3)

つそれは低練度です。その他全ては、通常です。この評価値は、以下の目的のために使用されます。:

- ・士気シフト (10.6)。
- ・断固とした防御表の DRM として (12.2.4)。
- ・回復表上の DRM として (14.4.2)。

(2.3.7) ユニットの規模 [Unit Size] :

I=中隊 [Company] II=大隊 [Battalion]

KG=カンフグループ [Kampfgruppe] III=連隊 [Regiment]

X=旅団 [Brigade] []=適切な規模 (+)(-)=それぞれ構成部隊追加又は欠。

(2.3.8) ユニットのタイプの概要 [Summary of Unit Types] : 全てのユニットは、機械化又は非機械化のいずれかです。これは、各ヘクスへ移動で入るコスト、又はそもそもユニットがそのヘクス内に移動で入れるのかどうかを判定するために重要です。

非機械化 [Non-Mechanized]

- ☒ 歩兵†
- ☒ 落下傘歩兵†
- ☒ グライダー歩兵†
- Sec 保安†
- Ers 補充 (野戦補充 [Ersatz]) †
- ↑ 機関銃†
- 要塞歩兵†

機械化 [Mechanized]

- ☒ 機械化/装甲擲弾兵†
- ☒ 自動車化歩兵†
- m 工兵†
- 空挺補給堡
- 砲兵
- 架橋ユニット
- 88mm Flak *
- 戦車 ●●
- ダイムラー・デインコ (偵察) ●●
- Sdkfz 222 (搜索) ●●

戦車ユニットのリスト



†=歩兵タイプ・ユニット (2.3.12) *対戦車ユニット (10.3.3)

■=車両タイプ・ユニット (2.3.9)

●●装甲ユニット [ARMORED UNITS] : 戦車 (2.3.10) と偵察 (搜索) ユニットの (2.3.7) は、装甲ユニットと総称されます。

(2.3.9) 車両ユニットは、その火力又は主要な機能が主にその車両からもたらされる戦闘ユニットです。これらのユニットは、以下の特異な性格を持ちます。:

- ・これらは、道路を介して又はフェリー (8.5.5) を使用しているときにのみ、ポルダーと湿地ヘクスの入退出ができます。
- ・これらは、橋梁とフェリーでのみ、運河と河川を渡ることができます。
- ・フェリー・ヘクスサイドを渡ることができる車両ユニット・ステップの時間と数は、限定されます (8.5.6)。

プレイ・ノート: 機械化歩兵、自動車化歩兵、工兵は機械化ユニットですが、車両ユニットではありません。

(2.3.10) 戦車ユニット [Tank Units] : これらは、装甲シフト (10.3) の獲得又は無効化のために重要です。

(2.3.11) 装甲効果値 [Armor Rating] : 戦車と対戦車ユニットに与えられた性能評価で、高いほど有効です。装甲シフト (10.3) を判定するために使用されます。

(2.3.12) 歩兵タイプ・ユニット [Infantry Type Units] : 歩兵タイプ・ユニットは、非橋梁の運河と河川を渡ることができます (TEC を参照)。

(2.3.13) セットアップと到着情報 [Setup and Arrival Information] : ユニットの到着するターンと到着するエリアを示します。白いボックス又は四桁の番号は、開始時ユニットを示します。

(2.3.14) ユニットのカラー [Unit Colors] : ユニットの地色は、その国籍又は所属組織を示します。

カーキ	イギリス軍	グレイ	ドイツ国防軍
グリーン	米軍 (U.S)	ブラック	ドイツ軍武装SS
ライト ブラウン	カナダ軍	ブルー グレイ	ドイツ軍 ルフトヴァッフェ (空軍)
レディッシュ ブラウン	ポーランド軍	ダーク ブルー	ドイツ軍 クリグスマリーネ (海軍)
オレンジ	オランダ軍		

(2.3.15) ステップ [Steps] : ユニットの、1、2、3 ステップのいずれかを持ちます。カウンターを横切る帯は、ユニットが1又は2ステップを失っていることを示し、これはユニットが補充又はユニット編成からステップを回復する資格を持つことの視覚的備忘です。3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるとき、適切なタイプの残余 (11.4) と置き換えられます。



上図は、1/501/101B 大隊の3ステップを示します。

3. プレイのシーケンス概要

[SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

Holland'44は、ゲーム・ターンでプレイされます。1ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンから構成され、各プレイヤー・ターンは複数のフェイズに細分化されます。自軍プレイヤー・ターンを実行しているプレイヤーは、手番プレイヤーと呼ばれます。各ゲーム・ターンは、以下の順番でプレイされます。:

A. 天候フェイズ (4.1) [WEATHER PHASE]

天候は、AM ターンの開始時に AM と PM の両ターンについて判定されます。PM と夜間ターンは、このフェイズをスキップします。

B. 連合軍プレイヤー・ターン

[THE ALLIED PLAYER-TURN]

C. ドイツ軍プレイヤー・ターン

[THE GERMAN PLAYER-TURN]

プレイヤー・ターンは、以下のフェイズから構成されます。:

1. 砲兵再補給フェイズ (17.8) [The Artillery Resupply Phase]
2. 橋梁フェイズ (5.1) [The Bridge Phase]
3. 空挺着地フェイズ (22.1) [The Airlanding Phase]—連合軍プレイヤー・ターンのみ
4. 移動フェイズ (8.1) [The Movement Phase]
5. 戦闘フェイズ (9.1) [The Combat Phase]
6. 回復フェイズ (14.4) [The Recovery Phase]
7. 補給フェイズ (18.1) [The Supply Phase]
8. 交通量マーカー・フェイズ (24.3) [The Traffic Marker Phase]—ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ

D. 勝利チェック・フェイズ [VICTORY CHECK PHASE]

このとき、自動的勝利がチェックされます (26.1)。

4. 天候 [WEATHER]

4.1 手順 [Procedure]

各 AM ターンの開始時、連合軍プレイヤーは、2つのサイコロを振って天候表を調べることで、その日の天候を判定します。AM ターンについて白いサイを、PM ターンについて色付きサイを使用します。天候記録欄上に AM と PM の天候マーカーを置くことにより、天候を記録します。天候は、連合軍プレイヤーが受け取る航空ユニットの数と空挺着地ポイントの数、並びに再補給が認められる資格を持つ連合軍空挺砲兵ユニットの数に影響します。天候は、昼間ターンのみに適用し、夜間ターン中は天候について振りません。ターン1についての天候は、自動的に晴天です。

4.2 天候の修正 [Weather Modifiers]

9月18日と19日の天候予報を考慮するため、ターン3と4の天候サイ振りを-1ずつ、ターン6と7を+2ずつ修正します。

4.3 天候表 [The Weather Table]

サイの目	AM ターン	PM ターン
1	晴天 [Clear] (9)	晴天 [Clear] (9)
2	曇天 [Cloudy] (4)	晴天 [Clear] (9)
3	曇天 [Cloudy] (4)	晴天 [Clear] (9)
4	悪天 [Overcast] (0)	曇天 [Cloudy] (4)
5	悪天 [Overcast] (0)	曇天 [Cloudy] (4)
6	悪天 [Overcast] (0)	悪天 [Overcast] (0)

(#) = 空挺着地ポイント

サイの目修正：

-1 ターン3と4

+2 ターン6と7

1未満は1として、6を超える場合は6として扱う。

4.4 天候の影響 [Effects of Weather]

晴天 [Clear]：

- ・連合軍プレイヤーは、9空挺着地ポイントを受け取ります (22.4)。
- ・連合軍プレイヤーは、2航空ユニットを受け取ります (10.7)。
- ・資格を持つ空挺砲兵を、その準備面に返すことができます (17.8.2)。

曇天 [Cloudy]：

- ・連合軍プレイヤーは、4空挺着地ポイントを受け取ります。
- ・連合軍プレイヤーは、1航空ユニットを受け取ります。
- ・資格を持つ1つの空挺砲兵を、その準備面に返すことができます。

悪天 [Overcast] (と夜間ターン)：

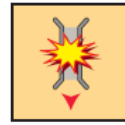
- ・連合軍プレイヤーは、空挺着地ポイントを受け取りません。
- ・連合軍プレイヤーは、航空ユニットを受け取りません。
- ・その準備面に返すことができる空挺砲兵はありません。

5. 橋梁爆破と修理 [BRIDGE DEMOLITION AND REPAIR]

5.1 橋梁フェイズ [The Bridge Phase]

このフェイズ中、手番プレイヤーは、破壊、修理、爆破のための再配線を行うことができます。フェリー・ヘクスサイドは、破壊できません。

5.2 橋梁爆破の概括 [Bridge Demolition in General]

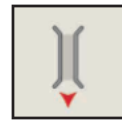


ドイツ軍プレイヤーのみが、橋梁を破壊（又は口語体の「吹き飛ばす」）できます。橋梁爆破は、連合軍プレイヤーの移動と戦闘のフェイズ (5.4)、又はドイツ軍プレイヤーの橋梁フェイズ (5.5) 中に発生します。橋梁を爆破するため、サイを1つ振って橋梁爆破表を調べます。もしも結果が「爆破」であると、その橋梁は破壊されて橋梁爆破マーカーが置かれます。プレイヤー諸氏は、爆破された橋梁を非橋梁河川/運河ヘクスサイドとして扱います。

重要：小河川に架かる橋梁は、決して爆破することができないため、そこには橋梁シンボルが記載されていません。

5.3 保全又は爆破のための配線状態

[Intact or Wired for Demolition]



(5.3.1) 保全マーカー [Intact Markers]：各橋梁（アルンヘム [Arnhem]、ナイメーヘン [Nijmegen]、ウェステルフォールト [Westervoort] の橋梁を除く [5.7]) は、爆破のための配線状態でゲームを開始し、爆破することができます。もしも橋梁爆破の試みに失敗したら、橋梁の隣に保全マーカーを置きます。その橋梁は、いまや連合軍プレイヤーについて安全で、橋梁が再び爆破のための配線状態にならない限り、爆破できません。

(5.3.2) 橋梁の再配線 [Rewiring a Bridge]：保全マーカーの撤去は、もしもドイツ軍プレイヤーが橋梁の支配を持つと、ドイツ軍橋梁フェイズにのみ認められます。これは、良好統制のドイツ軍戦闘ユニット（未確認ユニットを含めます）が少なくとも橋梁の一方の岸にあり、対岸が敵ユニットと EZOCs から解放されている（このルールにおいて、友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOC を無効にします）状態として定義されます。保全マーカーの撤去は、その橋梁を再び爆破のための配線状態にします。

(5.3.3) 再配線又は爆破 [Rewire or Demolition]：あなたは、再配線した同じ橋梁フェイズにその橋梁を爆破できず、その爆破を試みた同じ橋梁フェイズに再配線することもできません。どちらか一方です。

5.4 連合軍プレイヤー・ターン中の橋梁爆破

[Bridge Demolition during the Allied Player-Turn]

連合軍ユニットが移動又は戦闘後前進で橋梁ヘクスサイドに隣接するか、又は爆破のために配線された橋梁を渡るために移動、攻撃、戦闘後前進を試みた瞬間、ドイツ軍プレイヤーは橋梁の爆破を試みることができます（それを行うことを強制されません）。もしも連合軍ユニットが橋梁を渡るとき、ドイツ軍プレイヤーが橋梁爆破に失敗するか又は辞退するか、あるいは対岸がすでに連合軍支配下であるときに移動/前進して隣接したら、保全マーカーが置かれます。

5.5 ドイツ軍橋梁フェイズの橋梁爆破

[Bridge Demolition in the German Bridge Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍プレイヤー・ターン中にドイツ軍と連合軍ユニットの両方が橋梁から1ヘクス以内にあり、ドイツ軍ユニットが良好統制でその橋梁に隣接するか、又はその橋梁への道筋が敵ユニットを通して又は敵 ZOC ボンドを越えてたどられなければ、橋梁の爆破を試みることができます（次頁の例を参照）。橋梁は、爆破のための配線状態でなければなりません。もしも爆破の試みが不成功であれば、保全マーカーが置かれます。

5.6 橋梁破壊表 [The Bridge Demolition Table]

サイの目 結果

1~2	—
3~6	爆 破

サイの目修正：

- 1 ターン1の全ての試み（修正後の1未満の結果は1として扱う）。

5.7 特殊な爆破制限 [Special Demolition Restrictions]

(5.7.1) 爆破不可 [May Never be Blown]：アルンヘム [Arnhem]

(6122/6022)、ナイメーヘン [Nijmegen] (5321/5421)、ウェステルフオールト [Westervoort] (6123/6124) の道路橋は、決して爆破できません。これらの橋梁は、容易に識別できるよう内部にオレンジ色を持ちます。

(5.7.2) ターン1は不可 [Not on Turn 1]：フラーフェ [Grave] 橋梁 (4816/4817) は、ターン1の連合軍プレイヤー・ターン中に爆破できません。ターン1には、もしも連合軍ユニットが橋梁を渡るか又は橋梁の両側が連合軍ユニットによって占められたら、橋梁は捕獲されて保全マーカーが置かれます。この橋梁は、オレンジ色の帯で示されます。

5.8 橋梁の修理 [Bridge Repair]



プレイヤー諸氏は、元々の橋梁位置で橋梁を修理できます。大河川を渡る鉄道橋は再建できません。連合軍プレイヤーについては、橋梁を修理するために以下の2つの条件が要求されます。：

- 良好統制 (14.1.1) で、非補給下又は交戦状態のマーカーを持たない架橋ユニットが、橋梁ヘクスサイドに隣接していなければなりません。
- 橋梁ヘクスサイドを繋げている他方のヘクスが、敵ユニットとEZOCs から解放されていなければなりません (7.1)。このルール目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内のEZOCs を無効にします。

ドイツ軍プレイヤーは、自動的修理の方法 (5.9) のみを使用して橋梁を修理できます。

手順 [PROCEDURE]：橋梁修理は、二部工程で実施されます。上記の2つの条件が満たされた最初の連合軍橋梁フェイズに、橋梁爆破マーカーをその修理中面に裏返します。上記の2つの条件がいまだに満たされた次の連合軍橋梁フェイズに、橋梁破壊マーカーは保全マーカーに置き換えられ、橋梁はそのターンに通常に使用できます。もしも橋梁フェイズに条件が満たされなければ、条件が満たされるまで修理中マーカーはその場に留まります。もしも橋梁の両岸が敵支配下になれば、修理中マーカーは取り去られます。

5.9 自動的修理 [Automatic Repair]

友軍橋梁フェイズ中、全ての敵ユニット（未確認ユニットを含めますが、登場エリア内の敵ユニットは無視します）から少なくとも5ヘクス離れ、しかも友軍登場エリアまで道路で結ばれた補給路 (18.3.2) を持つ破壊橋梁（大河川を渡る鉄道橋を除きます）は、架橋ユニットなしで修理することができます。手順は同じで、最初のターンに修理中マーカーを置き、次のターンに（もしも両方の条件がいまだに満たされていたら）橋梁は修理されます（ドイツ軍については配線状態、連合軍プレイヤーについては保全）。

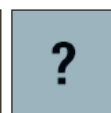
連合軍プレイヤーについては、この方法は最北の連合軍架橋ユニットよりも南の橋梁のみ可能です。いくつかの橋梁は、道路に連結しておらず、橋梁ユニットによってのみ再建可能なことに注意してください。

プレイ・ノート：これは、ドイツ軍プレイヤーが爆破された橋梁を修理できる唯一の方法です。

6. スタッキング [STACKING]

6.1 スタッキング限度 [Stacking Limit]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数の戦闘ユニットを置くことを言います。マーカーは、決してスタッキングに対してカウントしません。スタッキング限度は、いずれか2つのユニットにプラスして1つのフリー・スタッキング・ユニットです (6.2)。スタッキングは、移動中には判定されず、スタックは罰則なしで他の友軍スタックを通過して移動できます（例外：6.4.2）。



空挺補給堡 (18.2.2) とその非確認面の未確認ユニット (25.1) は、全くスタッキング値を持ちませんが、ヘクス毎に1つのみが認められます。

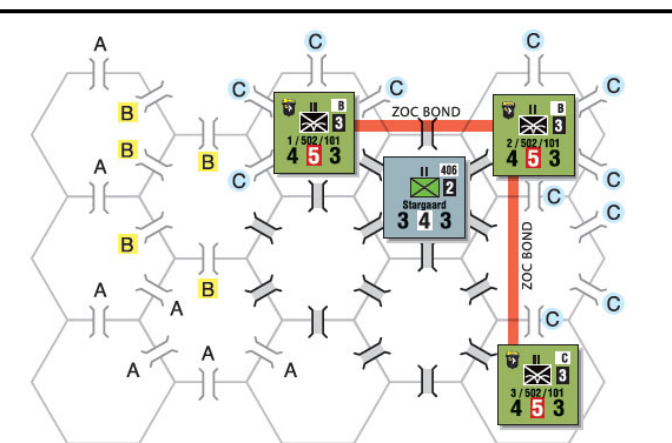
6.2 フリー・スタッキング・ユニット [Free-Stacking Units]

1 ステップ装甲ユニット*、砲兵ユニット (17.0)、架橋ユニット (23.2)、工兵ユニット (23.3)、Flak ユニットは、フリー・スタッキング・ユニットです。あるヘクス内に、これらの1つはフリーでスタックできます。最初の1つを超えるこれらの全ユニットは、スタッキング限度に対して通常にカウントされます。



フリー・スタッキング・ユニット

* 1 ステップ装甲ユニットは、ヘクス内にその他の装甲ユニットがない限り、やはりフリー・スタッキング・ユニットです。



例：ドイツ軍プレイヤー・ターンの橋梁フェイズで、ドイツ軍プレイヤーは可能な限り多くの橋梁爆破を望みます。彼はAでマークされた橋梁を爆破できません。なぜならば、これらは連合軍ユニットから1ヘクス以内でないからです。彼はBでマークされた橋梁を爆破できません。なぜならば、これらはドイツ軍ユニットから1ヘクス以内でないからです。彼はCでマークされた橋梁を爆破できません。なぜならば、1ヘクスの範囲は、敵ZOCボンド又は敵ユニットを含んでいるヘクスへ進入又は渡ることができないからです。その他の全ての橋梁は、ドイツ軍プレイヤーによって3~6のサイの目で爆破できます。

(7.4.2) ZOC ボンドの影響 [Effects of ZOC Bonds] :

- ・ユニットは、移動中に敵ヘクス・ボンドへ進入できず、敵ヘクスサイド・ボンドを越えることができません。
- ・敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて退却することを要求されたユニットは、除去されます。
- ・ユニットは、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているのでない限り、戦闘後前進で敵ヘクス・ボンド内へ進入できず、又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えられません。
- ・補給は、決して敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。

(7.4.3) ZOC ボンドの無効化 [Negating ZOC Bonds] : ヘクスサイド・ボンドは、敵ユニットが介在しているヘクスサイドの各側に位置するとき (図のユニット D と E の間) に無効化されます。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスに敵ユニットを含むとき (同図のユニット E と F の間) に無効化されます。

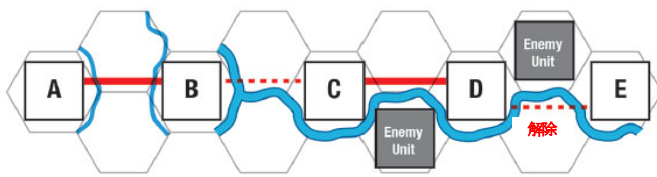
(7.4.4) 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds] : もしも両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、それが無効化されるまで、どちらのプレイヤーも他方の ZOC ボンドを越える／進入することができません (図のユニット F と G)。

(7.4.5) マップ端とのヘクスサイド・ボンド [Hexside Bonds with the Map Edge] : ユニットの、友軍登場エリア (19.2) とヘクスサイド・ボンド (ヘクス・ボンドは不可) を形成できます。ユニットは、敵の登場エリアと ZOC ボンドを形成できません。

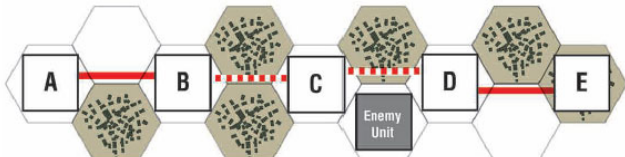
(7.4.6) ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain] : ZOC ボンドは、以下に伸びません。:

- ・都市ヘクスを通過して。
- ・非橋梁大河川又は湖のヘクスサイドを越えて。
- ・車両ユニットは、進入又は越えることを禁じられるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて、ZOC ボンドを形成できません。

ヘクスサイド・ボンドのプッシング [PUSHING HEXSIDE BONDS] : 地形が友軍 ZOC ボンドを解除するかどうか判定しているとき、ZOC ボンドをあなたが選択するヘクスサイドへ押します。例外: これは都市ヘクス又は以下の例のごとく、敵ユニットを含んでいるヘクス内へ押されることができません。



例: A-B は小河川なので解除されず、B-C は大河川なので解除され、D-E は ZOC ボンドが河川の下方向に押されなければならないため、解除されます。



例: B-C は都市ヘクスなので解除されます。C-D はボンドが敵ユニットを含んでいるヘクス内へ押すことができないため解除されます。

8. 移動 [MOVEMENT]**8.1 移動フェイズ [The Movement Phase]**

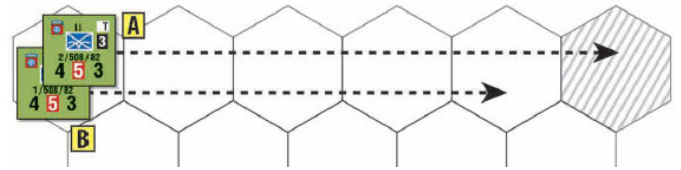
手番プレイヤーに属している全ての戦闘ユニットは、移動フェイズ中に移動できます。各ユニットは、移動フェイズ中に移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の通常数である許容移動力 (MA) を持ちます。MA は、ユニットが拡張移動 (8.2) を使用すると増加され得ます。進入する各ヘクスは、TEC 上に示されたごとく進入するために一定数の MPs が掛かります。移動は、個別ユニット又はスタックによって行うことができ、スタックとして移動している全ユニットは、それらの1つが受ける最高の MP コストを消費します。あなたは、他のそれが移動を開始する前に、1 つのユニット又はスタックの移動を完了させなければなりません。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へ進入できません。例外: 未確認ユニット (25.1)。

8.2 拡張移動 [Extended Movement]

(8.2.1) 特典 [Benefit] : ユニットの、その MA を 2 MPs だけ増加させるため、拡張移動を使用できます。

(8.2.2) 制限 [Restrictions] : 拡張移動を使用するユニットは、以下を行うことができません。:

- ・移動して敵ユニット (未確認ユニット [25.0]、潰走状態のユニット、大河川又は湖のヘクスサイド越えのユニットを含む) に隣接する。その移動を敵ユニットに隣接して開始するユニットは、拡張移動を使用できます。
- ・それがフリー・スタッキング・ユニットでない限り、他の友軍ユニットを含んでいるヘクス内でその移動を終了する。この制限は、拡張移動を使用したユニットと共にその移動を終了する、通常移動を使用しているユニットに適用しません。



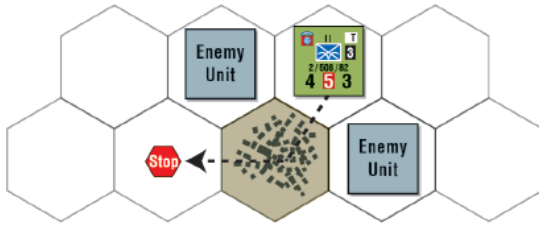
例: ユニットの A は、5 ヘクス移動するために拡張移動を使用します。ユニット B は、4 ヘクス移動するために拡張移動を使用します。—その移動を他の友軍ユニットと共に終了できないため、網掛けヘクス内で移動を終了できません。

8.3 戦術移動 [Tactical Movement]

(8.3.1) 全ての戦闘ユニットは、戦術移動を使用できます。戦術移動は MA 又は MPs を使用せず、1 又は 2 ヘクス移動できます。戦術移動を使用するユニットは、戦闘フェイズに攻撃できます。戦術移動を使用しているユニットは、移動のその他全てのルールを守らなければなりません。特に、以下に留意してください。:

- ・EZOC へ進入した瞬間に、停止しなければなりません (例外: 8.3.2)。
- ・敵 ZOC ボンドを越える又は進入ができません。
- ・非橋梁運河を渡るためには、そこに隣接して開始しなければなりません (8.5.3)。

(8.3.2) 浸透 [Infiltration] : これは、戦術移動を使用しているときのみ使用でき、以下の状況でいかなる数のユニットも都市ヘクス内の EZOCs を無視することを認めます。:



例: 米軍の空挺ユニットが、都市ヘクスを通過するために戦術移動を使用します。都市ヘクスを通しての ZOC ボンドが認められないことに注意してください (7.4.6)。

8.4 道路移動 [Road Movement]

道路の道筋に従うユニットは、道路の減少したコストを使用できます。道路が小河川を渡るときはいつでも、橋梁が存在するものと見なします。道路が河川又は都市のヘクスへ進入するときもいつでも、道路の道筋に従っているユニットは道路移動を使用しているものと見なします。道路コストは、EZOC の内外へ移動しているときに使用できます (7.2)。

8.5 移動と河川 [Movement and Rivers]

(8.5.1) 移動コスト [Movement Cost] : 非橋梁河川ヘクスサイドを渡るための MPs でのコストについては、TEC を参照してください。

(8.5.2) 車両タイプ・ユニットと水路 [Vehicle Type Units and Waterways] : 車両タイプ・ユニットは、フェリー又は工兵ユニット (23.3) を使用しているときを除き、決して非橋梁の河川又は運河のヘクスサイドを渡ることができません。

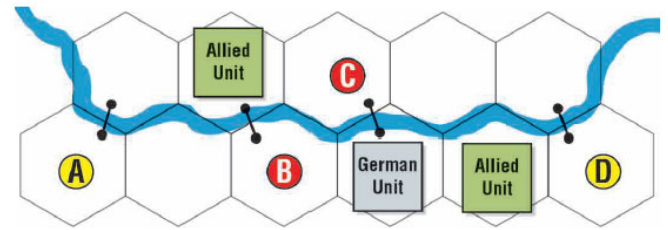
プレイ・ノート: 機械化/自動車化歩兵と工兵ユニットは、歩兵タイプとして分類されるため、非橋梁の小河川と運河を渡ることができません。

(8.5.3) 運河 [Canals] : 歩兵タイプ・ユニットは、非橋梁の運河ヘクスサイドを渡るため、そこに隣接して開始しなければならず、戦術移動を使用しなければなりません。

(8.5.4) 大河川 [Major Rivers] : 非橋梁の大河川は、工兵ユニットの援助 (23.3.3) で又は使用可能なフェリー地点 (8.5.5) でのみ渡ることができます。もしもどちらかが存在したら、戦術移動を使用するユニットは渡ることができます (限度については 8.5.6 を参照)。

プレイ・ノート: 移動中、もしもユニットが橋梁を渡ることを試みてその橋梁が爆破されたら、ユニットは追加の MPs コストなしで異なる方向へ移動を継続できます。

(8.5.5) フェリー [Ferries] : 使用可能なフェリーは、戦術移動を使用する 1 ステップ・ユニットが大河川ヘクスサイドを渡ることを認めます (隣接して開始する必要はありません)。フェリーは、もしもそのフェリーに隣接する両ヘクスが、敵ユニットと EZOCs から解放されている場合のみ使用可能です (この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化します)。使用不能フェリーは、全ての目的において完全に無視されます。



例: 連合軍プレイヤーは、A 地点と D 地点でフェリーを使用できますが、どちらの陣営も B 地点と C 地点でこれらを使用できません。

(8.5.6) フェリー限度 [Ferry Limits] : 各フェリーは、ターン毎に 1 ステップを運ぶための許容量を持ちます。ステップのタイプは関係ありませんが、以下の例外があります。:

- ・ドイツ軍プレイヤーは、AM と PM ターン中は車両タイプのステップをフェリーで渡らせることができません。
- ・連合軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットがフェリーから 2 ヘクス以内にいと、AM と PM ターン中は車両タイプのステップをフェリーで渡らせることができません。

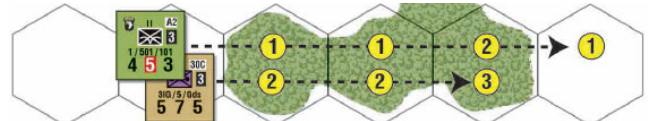
註釈: 連合軍の工兵ユニット (23.3.3) は、ターン毎に 6 ステップまで大河川をフェリーで渡すことができ、それらの 1 ステップは車両タイプでも構いません。

(8.5.7) 複数ステップ・ユニットとフェリー [Multi-Step Units and Ferries] : もしも複数ステップ・ユニットをフェリーで渡すことを望むと、分割ユニットを使用しなければなりません。詳細については、21.1 を参照してください。

8.6 林、ポルダー、湿地ヘクス内の移動

[Movement in Woods, Polder and Marsh Hexes]

(8.6.1) 林内の移動 [Movement in Woods] : 移動コストについて TEC を参照してください。移動フェイズ中に進入した最初の 2 つの林ヘクスは、指定された率がかりますが、その後の全ての林ヘクスはヘクス毎に追加 1 MP がかります。



例: 2 つのユニットが、拡張移動を使用して林ヘクスを通過しています。各ヘクスに進入するための MP コストを表示します。

(8.6.2) 車両タイプ・ユニットは、もしも道路の道筋に従っているか又はフェリーで渡っている場合にのみ、ポルダーと湿地のヘクスを入退出できます。

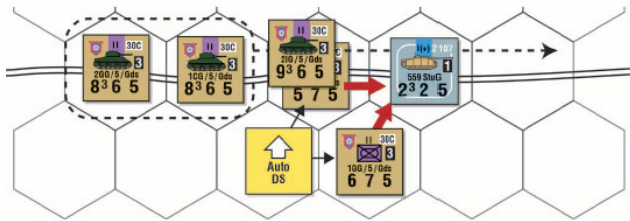
(8.6.3) ポルダー+林 [Polder + Woods] : ポルダーと林のヘクス (例: 6325) は、装甲シフトを獲得できない以外、ポルダー・ヘクスと同じです。

8.7 自動的 DS [Automatic DS]



移動フェイズ中、手番プレイヤーが防御側のヘクスに対して 10 対 1 を確保するために十分なユニットを移動で隣接させたとき、防御しているユニットは自動的 DS の結果を被ります。戦闘の手順 (9.3) に従いますが、航空又は砲兵の支援は使用できません (これらは、戦闘フェイズにのみ割り当てられます)。その時点で、防御しているユニット (たち) は直ちに DS 結果を被り、生き残りは退却の指針を遵守して防御側によって 2 又は 3 ヘクス (防御側の選択) 退却させます (13.1.3)。10 対 1 を可能にした全てのユニットは、自動的 [Auto] DS マーカーでマークされ、その移動フェイズはそれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズで通常の戦闘に参加できません。手番プレイヤーは、自動的 DS の結果が発生したヘクス内へ並びに通

過して他のユニットを移動させることができます。自動的DS マーカでマークされたユニットは、続く戦闘フェイズのいかなるときにも、突破戦闘 (16.0) を含む、自身の戦闘後前進 (適切なボーナス前進率 [15.2] で) を実施でき、そのときにマーカが取り去られます。



例: 連合軍プレイヤーは、*StuG* ユニットの対して 10 対 1 の比を達成するために十分な値を持っています。ドイツ軍ユニットは 1 ステップを失って取り去られ、3 つのイギリス軍ユニットが自動的DS マーカを受け取り、いまや攻撃の背後にいた 2 つの戦車ユニットは道路を下って移動できます。

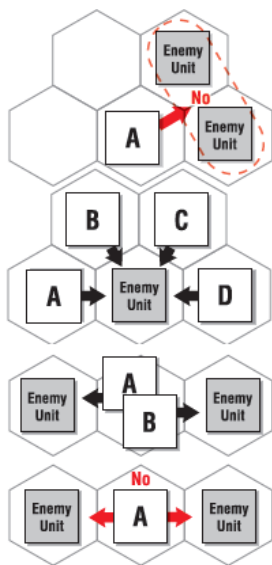
9.0 戦闘 [COMBAT]

9.1 基本 [The Basics]

戦闘フェイズ中、ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニット又はスタックはありません。戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できる又は攻撃され得るユニットはありません (例外は 13.5 と突破戦闘 [16.0])。あるスタック内のいくつかのユニットが攻撃し、その他は攻撃しないことができます。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 (超過スタックしたユニットについては、6.4.2 を参照)。攻撃側は、自身の攻撃をいずれかの順番で実施でき、予め指定する必要はありません。ユニットは、移動フェイズに進入又は越えることが禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃することが認められます (8.5、8.6)。0 の攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。

9.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 攻撃側は、同時に 1 ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で 2 ヘクスを目標にできません。
- 防御しているユニット又はスタックは、6 つまでの異なる隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- 同じヘクス内のユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます。
- 個別の攻撃で、二番目のヘクスに自身の攻撃戦力を分割できるユニットはありません。
- 他のいくつかのゲーム・システムと異なり、攻撃しているユニットは、隣接しているいくつか又は全ての防御ユニットを攻撃することを要求されません。



9.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、これらのステップに従います。:

ステップ 1: 防御側のドイツ軍は、攻撃が起きる前に橋梁爆破のためにサイを振ることができます (5.4)。もしも橋梁が爆破されたら、攻撃側は攻撃をキャンセルできます。

ステップ 2: 参加している攻撃ユニットの統合された攻撃戦力に対して、含まれる防御ユニットの合計防御戦力を比較し (全ての修正を適用した後)、数字の戦闘比 (攻撃側対防御側) としてあらわします。最寄りの戦闘比に適合させるため、戦闘比を下方へ切り捨てます。

例: 15 対 4 は 3 対 1 になり、11 対 12 は 1 対 2 になります。

ステップ 3: 攻撃側は、装甲 (10.3、10.5) と士気 (10.6) について CRT シフトを判定します。次いで、攻撃側は航空支援 (10.7) と/又は砲兵支援 (17.6) を使用するかどうか宣言しなければなりません。

ステップ 4: コラム・シフトを考慮した後 (9.4.2)、六面体サイが 1 つ振られ、CRT が調べられて結果が履行されます。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失 (11.2) を取り去り、断固とした防御 (12.0) を実施し、又は退却を実行し (13.0)、戦闘後前進 (15.0) します。

9.4 最低と最高の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds]

(9.4.1) 1 対 3 未満の戦闘比は、認められません。7 対 1 を超える戦闘比は 7 対 1 のコラムで解決されます。

(9.4.2) コラム・シフト [Column Shifts]: コラム・シフトの後に最低と最大の制限を適用します。7 対 1 を超えるコラム・シフトを適用しているときは、8 対 1、9 対 1 等のコラムが存在するものと見なしします。

例: 7 対 1 の戦闘比で 2 シフト右 (いまや 9 対 1) と 1 シフト左 (8 対 1) は、7 対 1 のコラムで解決されることになります。

9.5 大河川と戦闘 [Major Rivers and Combat]

(9.5.1) 禁止 [Prohibited]: 大河川と湖を渡る戦闘は、非爆破橋梁 (9.5.2) 地点と/又は工兵ユニットの補助 (9.5.3、23.3) を持つ場合を除き、禁じられます。運河と小河川を渡る戦闘は、常に認められます。

(9.5.2) 橋梁を渡る攻撃 [Attacking Across a Bridge]: 非爆破大河川橋梁を越えて攻撃している全てのユニットは、その攻撃戦力が半減されます。防御側の防御戦力は、倍化し得ます (10.8.2)。

(9.5.3) 大河川強襲 [Major River Assaults]: 連合軍プレイヤーのみが、非橋梁大河川又は湖のヘクスサイドを越えて攻撃できます。このようなヘクスサイドを越えて攻撃するためには、以下の 3 つの条件を満たさなければなりません。:

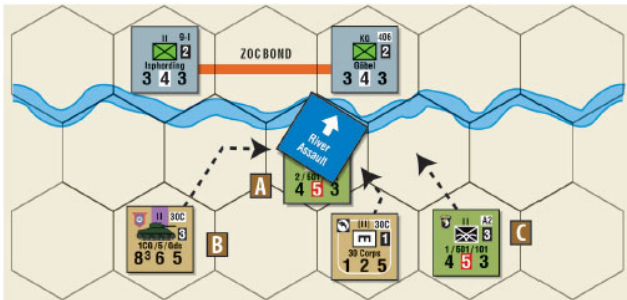
- 参加している全ユニットは、工兵ユニットと共にスタックしていません。
- 参加している全ユニットは、良好統制 (14.1.1) でなければならず、交戦状態 (11.5) であってはなりません。
- 少なくとも 1 つの歩兵タイプ・ユニットが攻撃に参加し、そのユニットは大河川又は湖のヘクスサイドに隣接して連合軍プレイヤー・ターンを開始し、**しかも移動してはなりません**。

プレイ・ノート: 工兵ユニットにプラスして 1 つのフリー・スタッキング・ユニットは、そのヘクスに参加して攻撃に参加できます。—これらは、隣接して開始することを要求されません。ルール 8.2.2 のため、ユニットはこのヘクスへ到達するために拡張移動を使用できません。

デザイン・ノート：この「河川ヘクスサイトに隣接して開始しなければならない」ルールは、ドイツ軍プレイヤーに河川強襲の起きる場所を推測させるためです。

もしも3つの条件が満たされたら、そのスタック内で大河川ヘクスサイトを越えて攻撃できるユニットを示すため、プレイヤーの移動フェイズ中に河川強襲マーカーを置きます。攻撃は、到来する戦闘フェイズ中のいずれかのときに、通常の戦闘ルールを使用して解決され得ます。工兵の攻撃能力は使用される必要がなく、攻撃側は防御側によってステップ損失のために選択できないようにこれを行うことができます。もしも攻撃が成功したら、工兵ユニットと共にスタックした全ての歩兵タイプ・ユニット（並びに工兵ユニットも同様に）は、大河川を越えて戦闘後前進できます。大河川を越えて前進することを要求されない一方、もしもそれを行うと、最初のヘクスは防御側がカラにしたヘクス内でなければなりません。

制限：敵 ZOC ボンド内へ又は越えて大河川を渡ることは禁じられます。ドイツ軍プレイヤーは、河川強襲を行うことができません（その工兵は通常の歩兵ユニットで、特別な装備を持ちません）。



例：空挺ユニット A は、大河川強襲に必要とされる大河川に隣接して開始します。戦車ユニット B は、河川まで移動してユニット A と共に攻撃しますが、歩兵タイプ・ユニットではないので、戦闘後前進ができないことになります。工兵ユニットは、攻撃を可能にするためにヘクスへ移動します。ユニット C は移動して隣接しますが、工兵ユニットと共にスタックしていないので、攻撃に貢献できません。

10. 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

10.1 半減&倍化 [Halving & Doubling]

各ユニットは、決して複数回の半減又は倍化ができません。半減させるときは、常に個別ユニット（スタックではない）を半減させ、端数は直近上位の整数に切り上げます。**例外：**攻撃では、全ての1戦力ユニットを合算し、次いでその合計を半減させます（端数切上げ）。

例：5の攻撃戦力を持つ2つのユニットは、半減した後に6の統合された戦力（ $3+3=6$ ）を持つことになります。1の防御戦力を持つ3つのユニットは、半減後に2の統合された戦力（ $3 \times 1/2 = 1.5 = 2$ ）を持つことになります。都市ヘクス内で河川の背後で防御している防御側は、2倍になるのみです。-3倍又は4倍ではありません。

シーケンス [SEQUENCE]：もしもユニットが半減と倍化の両方になると、最初に半減させ（端数切上げ）、次いでそれを倍化します。これは、記載された戦力よりも強力な結果になり得ます。

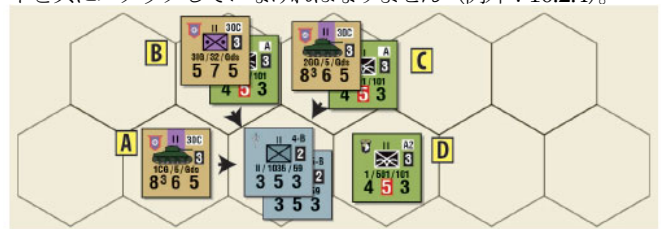
10.2 指揮統率と組織 [Command Control and Formations]

(10.2.1) 先導組織 [Lead Formation]：各攻撃で、1つまでの組織が完全攻撃戦力で参加でき、その他全てのスタックは半減戦力です。完全戦力で攻撃する組織は、先導組織と呼ばれます。先導組織は、その完全攻撃戦力を提供できる1つの付属（10.2.3）を持つことが認められます。

(10.2.2) 組織 [Formations]：組織は、カウンターのユニット・ボックス内側又はユニット規模表示の地の色によって示されます。基本的に、各連合軍の師団又は独立旅団は異なる組織で、ドイツ軍の組織は軍団と軍レベルです。ドイツ軍の組織は、以下のとおりです。：

- ・フォン・テッタウ [von Tettau] 師団黄
- ・第15軍灰
- ・第1降下猟兵軍青
- ・フェルト [Feldt] 軍団緑
- ・第2SS装甲軍団赤

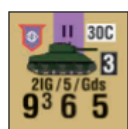
(10.2.3) 付属 [Attachments]：異なる組織からのいずれか1つのユニットは、先導組織に付属させて完全戦力で攻撃に参加させることができます。ユニットを付属させるためには、先導組織からのユニットと共にスタックしていなければなりません（例外：10.2.4）。



例：近衛機甲師団は先導組織で、付属が認められた第101連隊の大隊（ヘクス B）を持ちます。他の2つの第101連隊ユニットは、半減戦力で攻撃します。戦闘比は29対10で、装甲シフトのため=3対1です。

(10.2.4) 独立ユニット [Independent Units]：白い組織色を持つユニットは、独立ユニットです。これらのユニットは単一の組織と見なされますが、特殊な付属能力を持ちます。—これらは、付属していると見なされるために先導組織と共にスタックしている必要がありません。

10.3 装甲シフト [The Armor Shift]



(10.3.1) 攻撃側のシフト [Attacker Shift]: 地形が許せば (10.3.4)、攻撃側が先導組織 (10.2) 内に戦車ユニットを持ち、防御側がヘクス内に装甲効果値を持つユニットを持たないか、又はそのようなユニットを持っていたり、全てが攻撃ユニットの最高装甲評価値よりも低い装甲効果値を持つと、攻撃側は CRT 上で右への 1 コラム・シフトを獲得します。比較のために、各陣営からの最良の戦車/対戦車ユニットのみを使用し、装甲効果値を合計しません。シフトの判定については、常に防御側がいる地形を使用します。

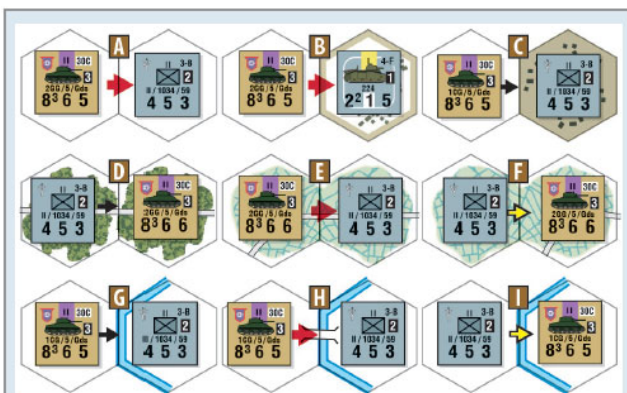
(10.3.2) 防御側のシフト [Defender Shift]: 攻撃側は、もしも自身の先導組織内に装甲効果値を持つユニットを持たず、しかも防御側が戦車ユニットを持つと左への 1 コラム・シフトを被ります。攻撃側の装甲効果値よりも高い装甲効果値を持つことは防御側にシフトをもたらしますが、攻撃側の戦車戦力に影響を与えません。—10.4 を参照。



(10.3.3) 対戦車ユニット [Anti-Tank Units]: 赤色又は黄色のボックス内に装甲効果値を持つユニットは、対戦車ユニットとして分類されます。黄色ボックス

の JgPz IV (IV 駆逐戦車) とヤークトパンター [Jagdpanther] ユニットの、戦車ユニットと対戦車ユニットの両方に分類されます。—これらは装甲シフトを獲得できますが、攻撃しているときにその装甲効果値を 1 だけ減少させなければなりません。他方、赤色ボックスの Flak ユニットの、装甲シフトを獲得できません。これらは、たとえ戦車ユニットを攻撃しているときであっても、シフトを無効化できます。

(10.3.4) 地形と装甲シフト [Terrain and the Armor Shift]: 装甲シフトは、もしも防御側が林、湿地、都市のヘクス内にあると決して認められず、移動で越えることができないヘクスサイド (例えば、非橋



装甲シフトの例 [ARMOR SHIFT EXAMPLES]

赤色の矢印は装甲シフトが獲得される場合、黒色の矢印はそれが獲得されない場合、黄色の矢印は防御側が装甲シフトを獲得する場合を示します。

(A) 戦車 vs. 歩兵=1 シフト。(B) より高い装甲値を持つ戦車=1 シフト。装甲シフトは、町ヘクスに対して認められることに注意してください。(C、D) 戦車シフトは、防御側が都市又は林のヘクス内にあると認められません。(E) 戦車シフトは、道路に沿っていればポルダー・ヘクス内で認められます。(F) ポルダー・ヘクス内で防御している戦車は、それでも戦車シフトを獲得できます。(G、H) 戦車シフトは、非橋梁の河川又は運河を越えて攻撃しているときに認められず、これらは戦車ユニットが橋梁ヘクスサイドを介して攻撃していると認められます。(I) 防御側は、たとえ攻撃側が非橋梁の河川/運河ヘクスサイドを越えて攻撃しているとき、戦車シフトを獲得できます。

梁の運河/河川又は道路なしポルダーのヘクスサイド) を越えて攻撃している戦車ユニットによっても獲得できません。もしも地形のために攻撃側が装甲シフトを獲得できなくても、防御側のそれを無効にできます (下記例の I の場合)。

10.4 対戦車修正 [The Anti-Tank Modifier]

もしも防御側が先導組織内の全ての攻撃ユニットよりも高い装甲効果値を持つと、その攻撃の全装甲ユニットはその攻撃戦力が半減します。攻撃している対戦車ユニットの装甲効果値を 1 だけ減少させることを忘れないでください (10.3.3)。地形は、この修正に影響を持ちません。—防御側はこのボーナスを都市、林、ポルダー、湿地等で獲得します。

例: 都市ヘクス内で 4 の装甲効果値を持つドイツ軍 88mm Flak ユニットの、その都市ヘクスを攻撃している全ての連合軍装甲ユニットを半減させます。もしもチャーマン戦車ユニットのスタックが 1 つのパンター戦車ユニットを攻撃したら、全てのチャーマン戦車は半減します。もしもイギリス軍のダイムラー・ディンゴ偵察ユニットがいずれかの敵戦車ユニットを攻撃したら、それは半減され、プラスして CRT コラムで左への 1 シフトを被ります (ディンゴは装甲ですが、戦車ユニットではありません)。

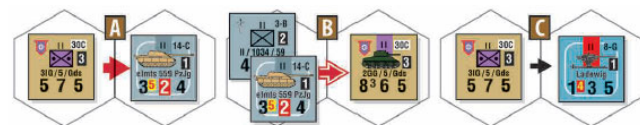
10.5 車両ユニットと非支援状態の戦車ユニット

[Vehicle Units and Unsupported Tank Units]

(10.5.1) 車両ユニット (2.3.9) は、町又は都市のヘクス内で防御しているときに倍化されません。

(10.5.2) 少なくとも 1 つの友軍歩兵タイプ・ステップと共にスタックしていない戦車タイプ・ユニット (2.3.10) は、非支援状態と見なされます。先導組織内の少なくとも 1 つの歩兵タイプ・ユニットによって攻撃された非支援状態の戦車ユニットは、CRT 上で右への 1 シフトを被ります。

プレイ・ノート: このシフトは、逆に機能しません。戦車ユニットのみから攻撃された防御側は、左への 1 シフトを獲得しません。



例: A では、防御側がヘクス内に戦車ユニットのみを持ち、攻撃側が歩兵を持つため、攻撃側は右への 1 シフトを獲得します。ただし、防御側が装甲シフトを獲得するため、2 つのシフトは相殺されます。最終戦闘比は、5 対 2=2 対 1 です。B では、攻撃側が装甲シフトにプラスして非支援状態の戦車ユニットについてのシフトの両方を獲得し、最終戦闘比は 3 対 1 になります (右への 2 シフトを持つ 7 対 6)。C では、非支援状態の Flak ユニットの戦車ユニットではないので、これに対するシフトは獲得されません。戦闘比は、5 対 3=1 対 1 です。

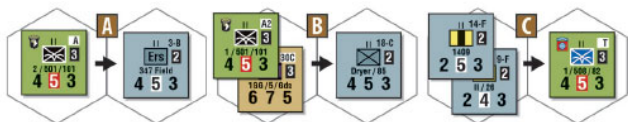
10.6 士気シフト [The Morale Shift]

エリート [ELETE]: もしも先導組織 (この合計に付属を含めます) 内の過半数のステップがエリートであると、攻撃側は CRT 上で有利な右への 1 シフトを獲得します。防御側がやはりエリートであっても関係ありません。

低練度 [LOW QUALITY]: もしも全ての防御ユニットが低練度であると、攻撃側は CRT 上で有利な右への 1 シフトを受け取ります。

これらの 2 シフトは蓄積します。—もしもエリート部隊が低練度ユニットのスタックを攻撃したら、攻撃側は 2 シフトを獲得します。

プレイ・ノート: より高い士気を持つユニットを攻撃することについて、負のシフトはありません。



例: 攻撃側は、戦闘 A で 2 士気シフトを獲得します (エリート vs. 低練度)。B では、近衛ユニットが付属されるかに依存し、もしもそうであると、先導組織は過半数のエリート・ステップを持たないためシフトを獲得しません。もしも近衛ユニットが半減戦力で支援しているだけであれば、シフトは獲得されます。C では、どちらの陣営によっても士気シフトは獲得されません。

10.7 航空支援 [Air Support]



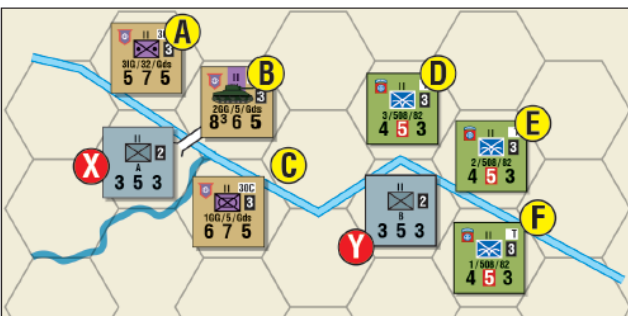
晴天と曇天のターン中、連合軍プレイヤーはそれぞれ 2 つ又は 1 つの航空ユニットを受け取り、CRT 上で有利な右 1 コラム・シフトを提供するために使用できます。戦闘毎に、1 つの航空ユニットのみを使用できます。航空支援は、非空挺のイギリス軍ユニットから 4 ヘクス以内のヘクスに対する攻撃のみを支援できます。マーカは、戦闘が解決された後に取り去られます。航空ユニットは蓄積できず、未使用分は破棄されます。防御航空支援はありません。

プレイ・ノート: 南端からのイギリス軍ユニットが空挺ユニットに到達するまで、空挺ユニットは航空支援を使用できません。

10.8 地形修正 [Terrain Modifiers]

(10.8.1) TEC: 戦闘への地形影響の完全なリストについては、TEC を参照してください。

(10.8.2) 河川と運河 [Rivers and Canals]: いずれかのタイプの河川又は運河 (橋梁又は非橋梁) を越えて攻撃している車両ユニットは、半減されます。大河川又は運河のヘクスサイド (橋梁又は非橋梁) を越えて攻撃しているその他の全ユニットは、半減されます。もしも攻撃している全ユニットが湿地ヘクスの外部へ、河川 (いずれかのタイプ) 又は運河のヘクスサイドを越えて、又はこれらのいずれかの組合せで攻撃していると、防御側は倍化されます。もしもたった 1 つのユニットでも、これらのヘクスサイドを越えて又は湿地ヘクスの外部を攻撃していなければ、防御側は倍化されません。



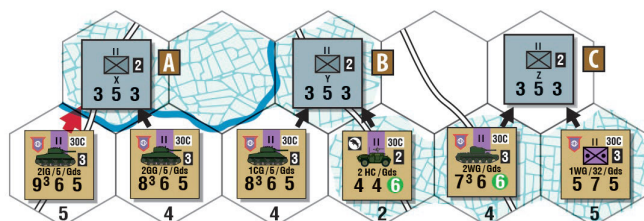
例: ユニット A、B、C がユニット X を攻撃します。ユニット A と B は運河を越えて攻撃しているため半減され、C 内のユニットは完全戦力です。ユニット X は、全てのユニットが運河/河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているため、倍化されます。戦闘比は 13 対 10=1 対 1 で、戦車シフトのために 1 シフトです (保全橋梁ヘクスサイドを渡る装甲シフトは可能です)。次に、ユニット D、E、F がユニット Y を攻撃します。ユニット D と E は、運河ヘクスサイドを越えて半減で攻撃しています。ユニット F が河川/運河ヘクスサイドを越えて攻撃していないので、ユニット Y は倍化されません。戦闘比は 8 対 5+士気シフト=2 対 1 です。

(10.8.3) 湿地 [Marsh]: 車両ユニットは、湿地ヘクスの内外を攻撃しているとき、その攻撃戦力が半減します。戦車ユニットは、もしも防御側が湿地ヘクス内にあると、装甲シフトを獲得できません (10.3.4)。湿地ヘクスは、ルール 10.8.2 について河川と同様に機能します。



例: 上の 3 つの各場合、湿地ヘクスの内外を攻撃しているため、戦車ユニットの攻撃戦力は半減します。B と C の場合、ルール 10.8.2 のため防御側は倍化されます。B の場合 (のみ)、攻撃側は装甲シフトを獲得します。

(10.8.4) ポルダー [Polder]: ポルダーは、歩兵タイプ・ユニットに戦闘の影響を持ちません。車両ユニットは、ポルダー・ヘクスの内外を攻撃しているとき、その攻撃戦力が半減します。戦車ユニットは、道路の道筋に従っている限り、ポルダーの内外を攻撃していると装甲シフトを獲得できます。



例: イギリス軍ユニットは、A、B、C でマークされた 3 つのユニットを攻撃します。ポルダー地形のため半減後の各攻撃戦力は、各カウンターの下に列記されます。戦闘 A は 9 対 10+装甲シフト=1 対 1 です。戦闘 B は 6 対 5=1 対 1 です。戦闘 C は 9 対 5=1 対 1 です。

10.9 その他の戦闘修正 [Other Combat Modifiers]

- ・防御側が混乱状態 (14.2)
- ・砲兵支援 (17.6)
- ・攻撃側が交戦状態 (11.5) 又は分散状態 (22.3.5)
- ・攻撃側が非補給下 (18.4)

11. 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

11.1 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat Results]

「攻撃側」と「防御側」の用語は、当該戦闘に参加するユニットのみについて言及しています。一戦略的状況ではありません。

DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED]：防御側は1ステップを損失します。一選択されるユニットは、攻撃側によって判定されます。生き残っている防御側は、2又は3ヘクス（防御側の選択）退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされ、断固とした防御 (12.0) は不可能です。攻撃側は、ボーナス前進 (15.2) を受け取り、突破戦闘 (16.0) を実施できます。

DMR=防御側強制退却 [DEFENDER MANDATORY RETREAT]：防御側は、2又は3ヘクス（防御側の選択）退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされ、断固とした防御は不可能です。攻撃側は、ボーナス前進を受け取り、突破戦闘を実施できます。

D1=防御側は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態 [Disrupted] になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進 (15.2) を受け取ります。

A1/D1=両陣営は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態 [Disrupted] になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取ります。

DR2=防御側は、2ヘクス退却して混乱状態 [Disrupted] になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取ります。

A1/DR2=攻撃側が1ステップを失うことを除き、DR2と同じです。

DRX=両陣営は、1ステップを失います。選択されるユニットは、相手側プレイヤーによって決定されます。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態 [Disrupted] になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取ります。

EX=交替 [EXCHANGE]：両陣営は、1ステップを失います。選択されるユニットは、相手側プレイヤーによって決定されます。防御側について退却はありません。もしも防御側が1ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラになったヘクスへ進入して停止できます（限定前進 [15.2]）。

ENG=交戦状態 [ENGAGED]：前進、退却、ステップ損失はありません。交戦状態 [Engaged] マーカーが防御ユニットの上に置かれます (11.5)。

A1/ENG=1つの攻撃ユニットが1ステップを失うことを除き、Engと同じです。防御側は、たとえ戦闘で攻撃している全てのステップが除去されても、交戦状態 [Engaged] でマークされます、

A1=攻撃側は、1ステップを失います。退却又は前進はありません。

11.2 ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses]

所有しているプレイヤーは、EX、DRX、DSが振られたのでない限り、ステップ損失を受けるユニットを選択します。これら3つの結果では、相手側プレイヤーがステップ損失を選択します。ステップ損失（あなた又はあなたの相手の）を選択しているとき、あなたの選択は以下の制限によって限定されます。：

- 攻撃側に対するいかなるステップ損失も、先導組織又はその付属 (10.2) から来なければなりません。その上更に、ステップ損失は実際に防御側のヘクス内に前進できるユニットから来なければなりません（もしもそのようなユニットがあれば）。
- もしも攻撃側が士気シフトを獲得し、A1、A1/Eng、A1/DR2、

A1/D1でステップ損失を被ったら、シフトを可能にしたユニットの1つを選択しなければなりません。

- EX 又は DRX では、攻撃側はゼロ防御戦力を提供する超過スタックしたユニットを選択できません。
- 戦闘に攻勢又は防御砲兵支援 (17.6.2) を提供した砲兵ユニットは、選択され得ません。
- 空挺補給堡は、もしもそれらが唯一防御しているユニットである場合にのみ選択できます。

11.3 ステップ損失の指定 [Indicating Step Losses]

ユニットを裏返すことは、ユニットがステップ損失を被っていることを示します。もしも1ステップ・ユニット、又はすでに裏返された2ステップ・ユニットであると、除去されます。その減少面の3ステップ・ユニットは、2番目のステップ損失を受けるときに残余 (11.4) を形成します。

11.4 残余と残余ディスプレイ

[Remnants and the Remnant Displays]



(11.4.1) 概括 [In General]：3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるとき、適切なタイプの残余と置き換えることができます。連隊又は旅団をマップ上に記載された残余ディスプレイ上に置き、残余をマップ上でユニットがあった場所に置きます。

(11.4.2) 残余は強制されない [Remnants are not Mandatory]：プレイヤー諸氏は、残余を使用せず3ステップ・ユニットを除去ボックスへ直接置くことを選択できます。この場合、ユニットは2ステップを損失しているものと見なされます。このオプションは、ディスプレイ内に使用可能な残余がなければ強制されます。

(11.4.3) 残余の除去 [Remnant Elimination]：もしも残余が除去されたら、それがあらわしていたユニットは除去ボックス内に置かれ、残余はディスプレイ内に戻して置かれ、他のユニットのために再び使用できます。

11.5 交戦状態マーカー [Engaged Markers]



(11.5.1) 交戦状態の結果は、防御側のみに影響します（攻撃側は、次のターンに交戦状態戦闘で再度開く必要はありません）。交戦状態のユニットは、以下の影響を被ります。：

- 移動：1ヘクス移動して交戦状態に留まるために戦術移動のみを使用でき、又は2ヘクス移動して混乱状態になります。
- 戦闘：これらはその攻撃戦力が半減し、非橋梁運河ヘクスサイドを越えて攻撃又は大河川強襲に参加できません (9.5.3)。これらは、通常に戦闘後前進ができます。
- 砲兵 [ARTILLERY]：これらは、砲兵支援を提供できません (17.6)。
- 架橋ユニット [BRIDGING UNITS]：これらは、橋梁を修理できません (5.8)。
- 工兵ユニット [ENGINEER UNITS]：これらは、河川強襲でアシストできず、フェリーの創出もできません (23.3)。
- 空挺補給堡は、帰還兵 (22.7) を提供できません。
- これらは、補充 (20.2) 又は帰還兵 (22.7) を受け取れません。

(11.5.2) 交戦状態と混乱状態 [Engaged and Disruption]：もしも交戦状態のユニットが2ヘクス移動するか又は退却を強制されたら、交戦状態マーカーを混乱状態マーカーに置き換えます。もしも混乱状態のユニットが交戦状態になると、交戦状態マーカーは置かず、交戦状態の結果は混乱状態ユニットに追加の影響を持ちません。

(11.5.3) 撤去 [Removal]：交戦状態マーカーは、所有しているプレイヤーの回復フェイズ中に取り去られます。

12. 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

12.1 概括 [In General]



(12.1.1) 防御側は、少なくとも 1 ステップが戦闘で生き残っており、そのヘクスが使用可能な先導ユニット (12.2.2) を含むという条件で、断固とした防御表を使用することにより、CRT 戦闘結果の退却部分の無効化を試みることができます。断固とした防御表上の成功結果は退却、混乱、付随する戦闘後前進を無効化します。ステップ損失は、無効化しません。

12.2 断固とした防御表 [The Determined Defense Table]


(12.2.1) 手順 [Procedure]: CRT からのステップ損失は、断固とした防御の解決前に履行されます。防御スタック内に生き残っている複数のユニットがあると、防御側は 1 つを先導ユニット (12.2.2) として選択します。資格を持つユニットが 1 つのみあると、そのユニットが先導ユニットでなければなりません。防御側ヘクスの地形は、表で使用するためのコラムを判定します。—平地/ポルダー。その他、町、都市。林、湿地、平地/ポルダーのヘクスを含んでいる他の全てのヘクスについては、その他コラムを使用します。道路は、影響を持ちません。2 つのサイコロを振ります。

(12.2.2) 先導ユニット [Lead Unit]: 先導ユニットは可能な DRMs を決定し、もしもステップ損失を要求されたらそれを被るユニットになります。いずれかの良好統制の戦闘ユニットが先導ユニットになれますが、砲兵ユニットと空挺補給堡を除きます。

(12.2.3) CRT の色コード [CRT Color Codes]: CRT 結果の背景色は、以下を意味します。:

-  =断固とした防御は認められません。
-  =断固とした防御は-1 DRM を被ります。

(12.2.4) サイの目修正 (蓄積する) [Dice Roll Modifiers]:

- +1 防御砲兵支援 (17.6.3)
- +1 先導ユニットがエリート (2.3.6)
- 1 先導ユニットが低練度 (2.3.6)
- 1 CRT 結果が明るいオレンジ色で強調されている .

全ての修正は蓄積します。

12.3 結果の説明 [Explanation of Results]

・ =断固とした防御は成功で、退却は無効化されます。生き残っている防御ユニットは、交戦状態マーカーでマークされます。(「・」なしの結果は、試みが失敗したことを意味します。)

/ # =攻撃側ステップ損失/防御側ステップ損失。攻撃側は、1/0 の結果で自軍のステップ損失を選択できます。

1 / 1 =両陣営は、1 ステップ損失を受けます。この場合、攻撃側のステップ損失は防御側によって選択されます。

注釈: もしも防御側からステップ損失が要求されたら、自軍先導ユニットから来なければなりません。攻撃側からのステップ損失は、常に先導組織から来なければなりません。

単一ステップの防御側 [SINGLE-STEP DEFENDERS]: もしも防御側が 1 ステップのみを持ち、そのステップが成功した断固とした防御で失われ、ヘクスがいまや敵の戦闘又は非戦闘ユニットからカラであると、攻撃側は防御側がカラにしたヘクス内へ前進できます (15.2)。

12.4 失敗した断固とした防御 [Failed Determined Defense]

もしも断固とした防御が失敗したら、防御側は退却路を持たないのでない限り退却しなければなりません。もしも防御側のスタック内の全ユニットが退却すると除去され、しかも結果が DMR 又は DS でなければ、防御側は自軍先導ユニットを 1 ステップだけ減少させ (例外として、結果が「0/1」だったら追加のステップ損失はありません)、断固とした防御表上で再びサイを振ります。防御側は、全ての防御ユニットが除去されるか又は保持に成功するまで、断固とした防御表で振り続けることができます (失敗した各試みについて自軍先導ユニットが 1 ステップ損失を受けます)。もしも防御側が +1 防御支援 DRM を持っていたら、それを各サイ振りに使用します。

例: 退却路を持たない 5 ステップのスタックが都市ヘクス内で防御しており、CRT の結果は A1/D1 です。両陣営は、A1/D1 結果のために 1 ステップを取り去り、防御側は断固とした防御表で 5 を振り、「-」で失敗です。彼はこれを 0/1 失敗として扱い、1 ステップを取り去り、再びサイを振ります。このとき、4 を振って 0/1 失敗が記載されます。彼は別のステップを取り去り (2 ステップではありません)、再びサイを振ると 8 で 1/1 の結果です。両陣営は別のステップを取り去り、退却は無効化されます。防御側は合計 4 ステップを失い、攻撃側は 2 ステップを失います。

13. 退却 [RETREATS]

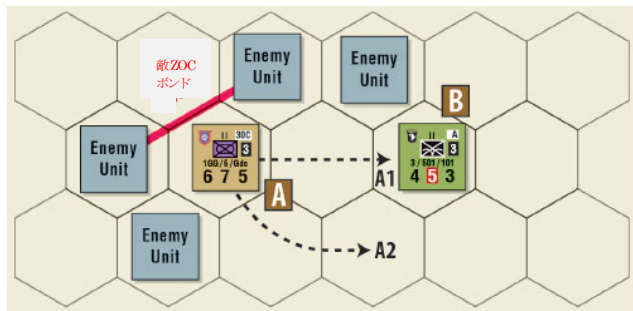
13.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

(13.1.1) 基本 [The Basics]: CRT によって退却することを要求されるとき、防御ユニットは所有しているプレイヤーによって適切な数のヘクスを退却させなければなりません。DS 又は DMR の結果では 2 又は 3 ヘクス (自身の選択)、D1、DR2、A1/D1、A1DR2、DRX の結果で 2 ヘクスです。攻撃側は、決して退却しません。いくつかの状況で、退却は短い距離で停止できます (13.3)。

(13.1.2) スタック [Stacks]: 所有しているプレイヤーは、スタックを分割して異なるヘクスへ退却させる選択肢を持ちます。ユニットは、非退却ユニットを混乱させることなく友軍ユニットを通過して退却できます。

(13.1.3) 退却方向の指針 [Retreat Direction Guidelines]: 全ての退却は、下記の指針に従わなければなりません。指針は、優先順に列記されます。(最初に #1 を満たすことを試み、次に #2 を満たすことを試みる等です。)

1. 可能であれば、除去を生じさせないヘクスへ退却させます (13.2)。
2. ユニットの、その退却で同じヘクスへ 2 回進入できず、他に退却路がないのでない限り、その退却を短縮するためにジグ・ザグの方法で移動させることもできません。
3. 可能であれば、EZOC への進入を回避します。不可能であれば、敵 ZOC ボンドを越えない限り、1 つの EZOC を無視できます。
4. もしも複数の退却路が使用可能であると、優先順位は、退却の終了時に防御側を補給下に置くことです。



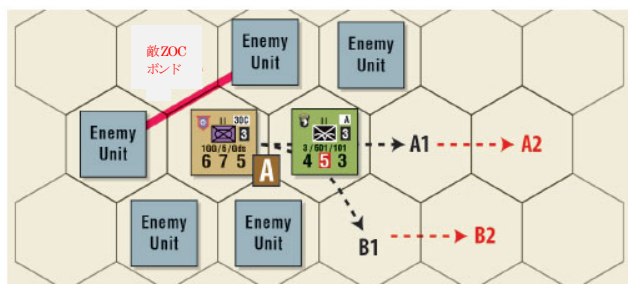
例：連合軍ユニット (A) は 2 ヘクス退却しなければならず、2 つの安全な退却路 (A1 又は A2) を持ちます。

(13.1.4) 超過スタッキング [Overstacking]：ユニットは、超過スタッキング限度を違反してその退却を終了できます。ただし、この違反は所有しているプレイヤーの次の移動フェイズ終了時の前に正さなければならず、さもなければ 9 ステップの限度を超過する全ステップは除去されなければなりません (6.4)。

13.2 退却による除去 [Elimination Due to a Retreat]

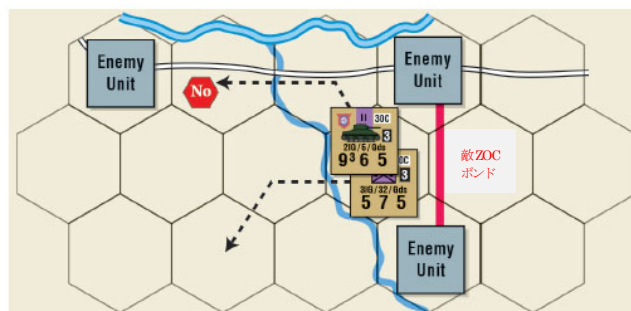
ユニットは、以下の退却を行うと除去されます。：

- 移動フェイズに移動で進入／越えることが禁じられたヘクス、登場エリア内へ、ヘクスサイドを越えて退却する。
- 非橋梁の大河川／運河又は湖のヘクスサイドを越えて退却する。これは、たとえユニットがその退却をヘクスサイドに隣接して開始しても適用します。フェリー・ヘクスサイドは、このルールにおいて非橋梁ヘクスサイドと見なされます。全てのユニットは、制限なしで大河川橋梁と運河橋梁を越えて退却でき、非車両ユニットは小河川を越えて退却できます。
- 0 の MA を持つユニットが退却することを強制されたら。
- 敵ユニット (未確認ユニットを含む) によって占められたヘクス内へ退却する。
- 敵 ZOC ボンドを越えて又は内部へ退却する。
- EZOC 内にある、連続した 2 つのカラ・ヘクス内へ退却する。
- その戦闘フェイズに退却していない友軍ユニットを含むヘクスでない限り、EZOC 内でその退却を終了する。ユニットは、それが除去から救う追加の 1 ヘクスを退却できますが、これはユニットが生き残るために 2 つの連続した EZOCs を通過して退却することを認めません。



例：ユニット (A) は 2 ヘクス退却しなければなりませんが、それを行うと EZOC 内で終了することになります。この場合、追加の 1 ヘクスを退却できます。

重要：退却すると除去に直面するユニットは、断固とした防御で複数のサイコロを振る資格を持ちます (12.4)。



例：2 つのイギリス軍ユニットは、2 ヘクス退却しなければなりません。機械化歩兵ユニットは、小河川ヘクスサイドを越えて退却できます。戦車ユニットは橋梁を使用しなければなりません。EZOC 内にある 2 連続したカラ・ヘクスに進入したため、その退却の二番目のヘクス内で除去されます。

13.3 退却の停止 [Stopping a Retreat]

もしも以下の全ての条件を満たしていたら、退却しているスタックからの追加 1 ステップ損失 (防御側の選択) のコストで、1 ヘクス後に退却を終了できます。：

- 結果が DS 又は DMR ではない。
- ユニット (たち) が、都市、町、林、村、退却していない友軍ユニット (明らかにされていない未確認ユニットを含む) を含んでいるヘクス内に退却する。村又は良好統制の友軍ユニットを含まない限り、平地、ポルダー、湿地のヘクス内で退却を停止できません。
- 良好統制の友軍ユニットがすでにそのヘクス内にいない限り、ユニットはその退却を EZOC 内で終了できません。

重要：1 ヘクスのみ退却する良好統制のユニットは、それでも混乱状態になります (これは、初版からの変更です)。

13.4 前進率は変更しない [The Advance Rate Does Not Change]

攻撃側は、たとえ防御側が退却で除去されるか又は退却を停止しても (13.3)、完全な戦闘後前進を受け取ります。

13.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreated Units]

もしもユニット又はスタックが、友軍が占めるヘクス内に退却し、そのヘクスが同じ戦闘フェイズに攻撃 (突破戦闘ではない) を受けたら、退却したユニットはその何も (防御戦力、装甲効果値、士気等) 戦闘に加えず、CRT からのステップ損失を満たすために選択できず、断固とした防御で先導ユニットとして使用できず、もしも再び退却することを要求されたら除去されます。

プレイ・ノート：このようなユニットを表示するため、消費状態マーカーを使用します。戦闘後にマーカーを取り去ります。



14. 混乱状態と回復 [DISRUPTION AND RECOVERY]

14.1 混乱状態、潰走、良好統制

[Disrupted, Full Retreat and Good Order]

(14.1.1) 概括 [In General] : 2つのタイプの混乱があります。一混乱状態と潰走です。ユニット又はスタックがこの状態にあるとき、適切なマーカーをその上に置きます。混乱状態又は潰走でないユニットは、たとえ交戦状態、分散状態 (22.3.5)、非補給下 (18.4)、補充マーカーの下 (20.2.5) であっても、良好統制と見なされます。

(14.1.2) どのようにしてユニットは混乱状態になるのか [How Units Become Disrupted] :

- DS 又は DMR 以外の結果から退却するユニットは (14.1.3)、混乱状態になります。もしもすでに混乱状態であれば、潰走になります。
- もしも交戦状態でマークされたユニットが 2 ヘクス移動したら (11.5)。
- 戦術移動を使用して 2 ヘクス移動する砲兵ユニット (17.3)。

(14.1.3) ユニットが潰走状態になる方法 [How Units Become in Full Retreat] :

- DS 又は DMR を被るユニット。
- 別の混乱状態結果を被る混乱状態のユニット。
- 友軍移動フェイズ中、プレイヤーは自軍ユニットを完全 MA で移動させるため、その上にあるいずれかの数の混乱状態マーカーを潰走マーカーと置き換えることができます。

14.2 混乱の影響 [Effects of Disruption]

混乱状態のユニットは、以下の影響を被ります。:

- 橋梁: 爆破又は再配線を試みることができません。
- ZOC ボンド: ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成するために使用できません。
- 移動: 戦術移動 (8.3) のみを使用でき、登場エリアを退出できません。
- 低練度ユニット: その移動を EZOC 内で開始する低練度ユニットは、一良好統制のユニットと共にスタックしていない限り、可能であればそこを離れなければなりません。混乱状態の低練度ユニットは、そのヘクスが良好統制のユニットを含まない限り、移動フェイズ中に EZOC に進入できません。もしも ZOC から解放されたヘクスへの移動が不可能であれば、そのヘクス内に留まることができます。
- 戦闘: 攻撃又は戦闘後前進ができません。混乱状態のユニットは、その半減された防御戦力を持ちます (10.1)。
- 断固とした防御: 断固とした防御で、先導ユニットになれません (12.0)。
- 砲兵: 混乱状態の砲兵ユニットは、移動済マーカーを使用できず (17.3)、砲兵支援を提供できず (17.6)、又はその準備面に裏返すことができません (17.8)。
- 工兵ユニット: これらは、河川強襲でアシストできず、フェリーの創出もできません (23.3)。
- 架橋ユニット: これらは、橋梁を修理できません (5.8)。
- 空挺補給堡: これらは、空挺砲兵を再補給できず (17.8.2)、帰還兵も提供できません。
- 補充 (20.2) 又は帰還兵 (22.7) を受け取れません。

能力: 混乱状態のユニットは、その ZOC、士気、装甲シフトの能力を保持します。その他のユニットは、混乱状態になることなしで、友軍混乱状態ユニットを持つヘクスに進入又は通過できます。

14.3 潰走 [Full Retreat]

(14.3.1) 潰走状態のユニットは、以下の例外と共に、混乱の全ての罰則を被ります。:



- 戦術移動の制限を無視し、その完全 MA で移動できます (拡張移動を含みます)。
- これらは、0 の防御戦力を持ちます。もしも他のユニットと共にスタックしたら、これらは防御 (装甲値、士気等) に何ら貢献しません。もしも敵の戦闘ユニットが移動又は戦闘後前進で潰走状態のユニットに隣接し、しかもその潰走状態のユニットが混乱状態又は良好統制のユニット (未確認ユニットはカウントしません) と共にスタックしていなければ、潰走状態のユニット (たち) は直ちに 2 ヘクス退却しなければなりません。13.1.3 の全ての退却指針に従います。潰走状態のユニットは、ヘクス内に潰走状態でない他の友軍戦闘ユニット (未確認ユニットはカウントしません) が存在する限り、隣接で留まるか又は移動して敵ユニットに隣接できます。非橋梁大河川又は湖のヘクスサイドによって分離されているユニットは、隣接と見なされません。
- 潰走状態のユニットは、ZOC を及ぼしません。
- これらは、回復するために時間がかかります (14.4.1)。

14.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

(14.4.1) 回復 [Rally] : 回復フェイズ中、EZOC 内にはない全ての友軍の混乱と潰走状態のユニットは、自動的に 1 レベル回復します。一混乱マーカーは取り去られ、潰走マーカーはその混乱状態面に裏返されます。もしも混乱状態/潰走状態のユニットが EZOC 内にあると、回復は回復表上でサイを振ることで判定されます。プレイヤー諸氏は、その自動的潰走の能力を維持するため、潰走状態のユニットを回復させないことを選択できます (14.3.1)。

(14.4.1) 回復表 [The Rally Table] : もしも混乱状態/潰走ユニットが敵ユニットに隣接すると、ユニットは回復のサイ振りを行わなければなりません。

サイの目 結果

1~4	ユニットは、その現状に留まる
5~6	ユニットは 1 レベル回復する

サイの目修正 (蓄積する) :

- +1 ユニットが町又は都市ヘクス内にある。
- +1 ユニットがエリート
- 1 ユニットが低練度

1 未満の結果は 1 として、6 を超える結果は 6 として扱う。

(14.4.3) その他の状態の回復 [Other Status Recovery] : このとき、友軍ユニットは、その他の状態から回復します。ユニットの状態又はマップ上の位置にかかわらず、全ての分散状態 (22.3.5)、交戦状態 (11.5)、補充 (20.2.5)、消費 (13.5) マーカーを取り去ります。

15. 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

15.1 基本 [The Basics]

もしも防御側が除去されるか又は退却したら、攻撃に参加したか又は攻撃しているユニットと共にスタックした良好統制の全ユニット(超過スタックしたユニットを含む)は、戦闘後前進ができます。砲兵ユニットと空挺補給堡は、決して戦闘後前進ができません。戦闘後前進は MPs を消費せず、ヘクスだけをカウントします。スタッキング限度は、各前進の終了時に確認しなければなりません。異なる攻撃に参加したユニットと共にスタックしたユニットは、現在攻撃しているユニットと共に前進できません。

15.2 前進率 [Advance Rates]

3つのタイプ的前進があります。: 限定、通常、ボーナスです。

- **限定前進 [Limited Advance]** : これは、防御側が EX の結果で除去されたとき、又は断固とした防御が成功したものの最終ステップが除去されたときにのみ発生します。攻撃側は、防御側がカラにしたヘクスのみを占めることができ、停止します。
- **通常前進 [Normal Advance]** : ユニットの、いずれかの方向へ1ヘクス前進できます。
- **ボーナス前進 [Bonus Advance]** : ユニットの、いずれかの方向へ2ヘクス前進できます。

道路ボーナス [ROAD BONUS]: もしも機械化ユニットがその前進を通して道路(3つのタイプのいずれか)の道筋に従い、しかも道路ボーナス・スタッキング・ルール(15.4)を遵守すれば、その前進率を1ヘクスだけ増加させることができます。この方法で、機械化ユニットは、通常前進で2ヘクス、ボーナス前進で3ヘクス前進できることになります。非補給下のユニットは、道路ボーナスを使用できません。

戦闘後前進許容チャート [Advance After Combat Allowance Chart]

CRT の結果	ヘクスの数	道路ボーナスと共に*
限定前進 (EX 又は DD)	1ヘクス**	NA
通常前進	1ヘクス	2ヘクス
ボーナス前進 (DMR, DS)	2ヘクス	3ヘクス

*機械化ユニットのみ

**防御側がカラにしたヘクス内へ (11.1, 12.3)。

15.3 いずれかの方向へ前進 [Advance in Any Direction]

ユニットは、いずれかの方向へ前進でき、大河川強襲(9.5.3)の場合を除き、防御側がカラにしたヘクスへの前進を要求されません。

15.4 道路ボーナス・スタッキング [Road Bonus Stacking]

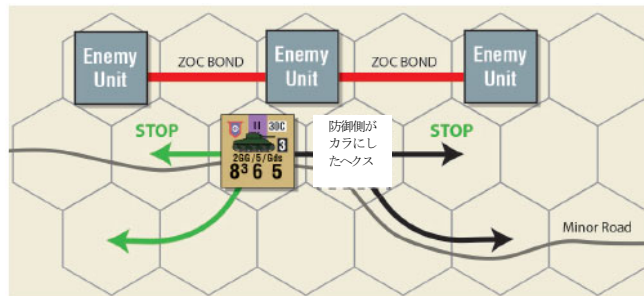
道路ボーナスを使用している機械化ユニットは、ユニットの1つがフリー・スタッキング・ユニットでない限り、他のユニットと一緒にスタックしてその前進を終了できません。

プレイ・ノート : この制限は逆に適用されず、通常の率で戦闘後前進しているユニットは、道路ボーナスを使用したユニットと共にその前進を終了できます。

15.5 前進と敵 ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

(15.5.1) **EZOCs** : ユニットの、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません(たとえヘクスが友軍ユニットを含んでも)、1つの例外があります。: ユニットの、防御側がカラにしたヘクス内のEZOCs を無視できます。

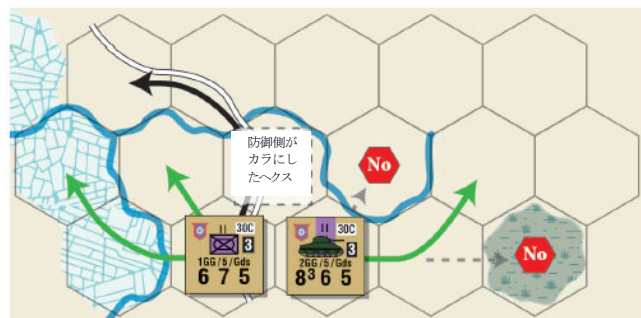
(15.5.2) **敵の EZOC ボンド** : これらは、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、前進中に進入又は越えることができません。



例 : イギリス軍の戦車ユニットは、2ヘクス前進を達成しました。これは防御側がカラにしたヘクス内のEZOCを無視し、道路に沿っていると三番目のヘクスへ前進できます。太い黒矢印は、合法的な戦闘後前進の道筋を示します。緑色の道筋は、ユニットがいずれかの方向へ前進できることを証明するために表示されます。

15.6 地形と戦闘後前進 [Terrain and Advance After Combat]

- 通常移動で禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて戦闘後前進できるユニットはありません。
- 小河川 [MINOR RIVERS] : 歩兵タイプのユニットは、その前進の最初のヘクスでのみ、非橋梁の小河川を渡ることができます。
- 運河 [CANALS] : 歩兵タイプのユニットは、もしもそこを越えて攻撃しており、しかもその前進の最初のヘクスである場合にのみ、非橋梁の運河ヘクスサイドを渡ることができます。
- 大河川 [MAJOR RIVERS] : 歩兵タイプのユニットは、もしもそこを越えて攻撃しており、しかもその前進の最初のヘクスである場合にのみ、非橋梁の大河川を渡ることができます。運河ヘクスサイドと異なり、最初のヘクスは防御側がカラにしたヘクス内でない限りはなりません。
- 湿地 [MARSH] : 歩兵タイプのユニットは、道路に沿って進入していない限り、もしも湿地ヘクスへ進入したら、その前進を停止して終了しなければなりません。



例 : イギリス軍の攻撃は、ボーナス前進を達成しました。機械化ユニットは、もしも道路ボーナスを使用すれば2又は3ヘクス前進できます。イギリス軍の戦車ユニットは、「No」とマークされたヘクス内に前進できません。なぜならば、車両ユニットは、道路を介さない限り、非橋梁の小河川又は湿地ヘクスを越えられないからです。機械化歩兵は、その前進の最初のヘクスである限り、非橋梁の小河川を渡ることができます。

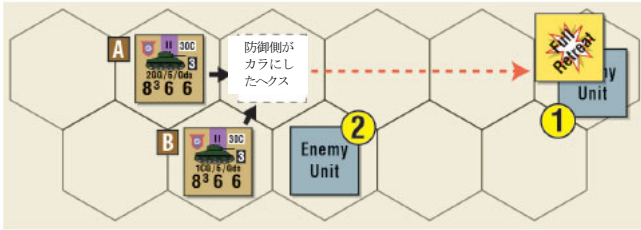
16. 突破戦闘 [BREAKTHROUGH COMBAT]

16.1 概括 [In General]

突破戦闘は、戦闘後前進しているユニットが再び攻撃することを認めます。戦闘で DS（自動的 DS を含みます）又は DMR を達成したユニットのみが、突破戦闘を実施できます。突破戦闘は、16.3 に列記された追加の特徴と制限を除き、通常の攻撃と同じ手順と CRT を使用します。突破戦闘は、通常戦闘で退却した直後のユニット又は他の友軍ユニットによって攻撃されたそれを含む、いかなる敵ユニットも目標にできます。

16.2 突破グループ [The Breakthrough Group]

各攻撃で、1 つのスタック（以後、突破グループと呼びます）のみが突破戦闘を実行できます。参加した他のユニットは、突破グループが前進と突破戦闘の実施を終了させた後に前進を実施できます。もしも攻撃側が戦闘に複数のスタックを参加させていたら、望むのであれば、防御側がカラにしたヘクス内で突破グループを形成するため、前進率から 1 ヘクスを消費する選択枝を持ちます。



例：ユニット A と B は、敵ユニット #1 に対して DMR の結果を達成したところで、突破戦闘を実施できます。ユニット A と B は、防御側がカラにしたヘクス内へ前進することで突破グループを形成します。これらはユニット #2 に対して突破戦闘を実施するため、その二番目のヘクスを消費できます。もしも成功したら、そのヘクス内へ前進できます。

16.3 コストと手順 [Cost and Procedure]

(16.3.1) コスト [Cost]：突破戦闘を実施するためには、突破グループにその前進率の 1 ヘクスがかかります。もしも突破戦闘が防御側に退却を強制することに成功したら、突破グループは追加のコストなしで防御側がカラにしたヘクス内へ前進でき、又は攻撃を開始したヘクス内で停止できます。

プレイ・ノート：非機械化ユニットは 1 ヘクス移動して突破戦闘を実施でき、一方、道路ボーナスを持つ機械化ユニットは 2 ヘクス移動して突破戦闘を実施できます。突破戦闘は、前進の開始時、中途、終了時に行うことができます。

(16.3.2) 最大 1 つの突破戦闘 [Maximum of One Breakthrough Combat]：もしも戦闘が DS 又は DMR の結果を達成したら、突破グループはその前進を完遂することができますが、更なる突破戦闘は実施できません。

(16.3.3) 追加前進不可 [No Additional Advance]：攻撃側は、突破戦闘の成功によって追加のヘクスを獲得せず、常に最初の戦闘の前進率を使用します。

(16.3.4) 突破戦闘と道路ボーナス [Breakthrough Combat and the Road Bonus]：もしも道路ボーナス (15.2) を使用していると、突破グループは 1 つのユニットにプラスして 1 つのフリー・スタッキング・ユニットからのみ構成できます。



例：2 つのイギリス軍戦車ユニットが DS 結果を達成してユニットを除去し、突破戦闘が認められます。道路ボーナスを使用して、1 つのユニットは道路を下って前進し、3 ヘクス先のユニットに対して突破戦闘を実施できます。

(16.3.5) 制限 [Restrictions]：

- ・前進できないヘクスに対して突破戦闘を実施できません。
- ・突破グループは、分割して異なるヘクスから攻撃できず、複数ヘクスの突破戦闘は認められません。
- ・道路渋滞 [ROAD CONGESTION]：突破グループは、元々の戦闘に参加しなかった友軍ユニットを含んでいるヘクスから突破戦闘（又は他の戦闘の支援 [16.5]）を実施できません。
- ・突破戦闘は、非橋梁の大河川又は運河を越えては禁じられます。
- ・突破戦闘では、航空と砲兵の支援は認められず、その他の全ての戦闘修正を適用します（地形、士気のシフト、装甲シフトを含みます）。

16.4 突破戦闘対退却したユニット

[Breakthrough Combat Against Retreated Units]

戦闘からの退却 (13.5) と異なり、戦闘フェイズで以前に退却していた防御ユニットは、突破戦闘から再び退却することを強制されても除去されません。潰走状態のユニットは、もしも敵ユニットが移動して隣接したら自動的に退却することを忘れないでください (14.3.1)。

16.5 他の攻撃を支援する突破グループ

[Breakthrough Group Assisting Other Attacks]

もしも突破グループが前進して、他の友軍ユニットによって攻撃されようとしている防御ヘクスに隣接したら、突破グループはその突破戦闘オプションを使用して（その前進の 1 ヘクスを消費して）、その戦闘に自身の攻撃戦力の半分を加えるために使用でき（たとえ同じ師団に属していても、先導組織の一部にはなりません）、その攻撃に参加できます。もしもこれが発生したら、この攻撃を次に解決しなければなりません。他の戦闘を支援する突破グループは、新たな攻撃の戦闘後前進結果からいかなる特典も得ず、支援したグループは防御側がカラにしたヘクス内へのみ前進でき、停止するか又はその現在のヘクス内に留まります。

17. 砲兵ユニット [ARTILLERY UNITS]

17.1 砲兵の概括 [Artillery in General]



砲兵ユニットは、CRT 上で有利なコラム・シフトと断固とした防御表上で+1 DRM を提供します。シフト又は断固とした防御 DRM のどちらかで使用されるとき、砲兵ユニットはその使用済面に裏返されます。

17.2 特性 [Properties]

砲兵ユニットは、以下の特性を持ちます。:

- これらは、フリー・スタッキング・ユニットです (6.2)。
- これらは、1 ステップのみを持ちます。
- これらは、先導ユニットになれません (12.2.2)。
- これらは、戦闘前後進 (15.1) ができません。
- これらは、突破戦闘 (16.0) で使用できません。

17.3 砲兵ユニットの移動 [Moving Artillery units]

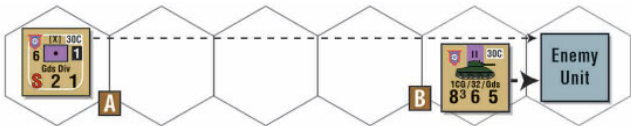
砲兵ユニットは、車両タイプのユニットです。これらは、1 ヘクス移動して同じターンに砲兵支援を提供するため、又は2 ヘクス移動して混乱状態になりますが、戦術移動を使用できます。

移動済マーカー [MOVED MARKERS]: 良好統制の砲兵ユニットは、もしも移動済マーカーが割り当てられたら、5 MPs まで移動させることができます。マーカーの下にある間のみ、砲兵ユニットは道路移動コストを使用すること並びに拡張移動が認められます。マーカーは、次の友軍移動フェイズに、所有しているプレイヤーがそれを撤去、置き直し、ユニット上に保持できるときになるまで、ユニット上に留まらなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは2枚のみの移動済マーカーを持ち、連合軍プレイヤーは3枚を持ち、これは厳格な限度です。砲兵ユニットは、移動済マーカーの下にある間に、その準備面に裏返すことができます。移動済マーカーの下にある間、砲兵ユニットは:

- 1 の防御戦力を持ちます。
- 砲兵支援を提供できません。
- もしも退却を強制されたら、直ちにその移動済マーカーを失います。

17.4 射程 [Range]

各砲兵ユニットは、射程を持ちます。これは、砲兵ユニットから目標ヘクスへ砲兵支援 (17.6) を提供できる最大距離 (ヘクスで測る) です。介在している地形や戦闘ユニットは、影響を持ちません。攻撃側と防御側の両者が攻撃下のヘクスまで射程をたどります。目標ヘクスはカウントしますが、砲兵ユニットのヘクスはしません。



例: 砲兵ユニット A は、敵ユニットから 5 ヘクス離れているので、ユニット B の攻撃を支援できます。

17.5 準備面と射撃済面 [Ready and Fired Sides]



砲兵ユニットは1 ステップのみを持ち、裏面は砲兵ユニットが射撃していることを示すために使用されます。いったん砲兵ユニットが射撃したら、裏面に返されます。射撃済面の砲兵ユニットは、もはや戦闘でシフト又は断固とした防御表で+1 DRM を提供できません。砲兵ユニットは、砲兵再補給フェイズ中にのみ、その準備面に裏返すことができます。

17.6 砲兵支援 [Artillery Support]

(17.6.1) 概括 [In General]: 各砲兵ユニットは、戦闘フェイズ毎に1つのみの戦闘に支援を提供できます。その射程内で準備面の砲兵ユニットのみを使用できます。砲兵支援には、以下の制限が適用されます。:

- 分散状態 [Scattered]、交戦状態 [Engaged]、混乱状態 [Disrupted]、潰走状態 [in Full Retreat]、移動済マーカーの下にある砲兵ユニットは、砲兵支援を提供できません。
- 砲兵ユニットは、自身のヘクスへ砲兵支援を提供できません。
- 砲兵は、もしも戦闘が自身の組織からのユニットを含む場合にのみ (組織は、先導組織である必要はありません)、攻撃を支援できます。例外: 連合軍の軍団レベル砲兵は、アメリカ軍ユニットのみを持つ戦闘を含み、いかなる戦闘も支援できます。砲兵は、いかなる友軍組織にも**防御砲兵支援を提供できます**。
- ドイツ軍の Arko 191 砲兵ユニットは、von Tettau と第2 SS の両組織に砲兵支援を提供でき、これを示すためにカラー・コード化されています。

(17.6.2) 攻勢砲兵支援 [Offensive Artillery Support]: 攻勢支援を提供している各砲兵ユニットは、CRT 上で攻撃側に有利な右への1コラム・シフトを与えます。連合軍プレイヤー (のみ) は、第5 AGRA 砲兵ユニットと他の友軍砲兵ユニットの両方を使用することで、単一の戦闘で2シフトを獲得できます。

(17.6.3) 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]: 断固とした防御のサイ振りに+1 DRM を提供するため、1つの砲兵ユニットを裏返すことができます。戦闘毎に1つのみの砲兵ユニットを使用できます。もしも防御側が退却できないために複数回のサイを振っていると、各サイ振りは追加コストなしで+1 DRM を受け取ります。

17.7 地上戦闘での砲兵 [Artillery in Ground Combat]

砲兵ユニットは攻撃戦力を持たず、攻撃で砲兵支援 (17.6) を提供できるのみです。もしも攻撃されたら、これらはその防御戦力を使用し、自身のヘクスに防御砲兵支援を提供できません。砲兵ユニットは、異なるヘクスへ防御砲兵支援を提供した同じ戦闘フェイズに、自身の防御戦力を使用できます。その逆に、砲兵ユニットは、交戦状態、混乱状態、潰走状態、移動済マーカーの下にあるのでない限り、攻撃された後で砲兵支援を提供できます。

17.8 砲兵再補給 [Artillery Resupply]

(17.8.1) 連合軍非空挺砲兵の再補給 [Allied Non-Airborne Artillery Resupply]: 各友軍砲兵再補給フェイズ中、連合軍プレイヤーは登場エリア N まで補給路をたどることができる、いずれか2つの**非空挺**の砲兵ユニットをその準備面に裏返すことができます。

プレイ・ノート: 空挺砲兵は、その準備面で着地します。いったん使用された空挺砲兵は、もしも航空降下 (下記を参照) を介して再補給される場合にのみ、その準備面に裏返すことができます。登場エリア N の裏返しを使用できません。

(17.8.2) 連合軍空挺砲兵の再補給 [Allied Airborne Artillery Resupply]: もしも天候が晴天であると、連合軍プレイヤーは自軍の全3つの空挺砲兵ユニットを裏返すことができ、天候が曇天であると3つの中のいずれか1つを裏返すことができます。悪天と夜間ターン中は、空挺砲兵を裏返すことができません。裏返された砲兵は、その師団の空挺補給路まで4ヘクスの陸上部分の補給路を持たなければならない、しかもその補給路は良好統制で、師団の降下 [Drop] へ

クスまで 4 ヘクスの陸上部分の補給路を持たなければなりません。ただし、降下 [Drop] ヘクスには以下の条件があります。:

- EZOC 内であってはなりません (ヘクス内の友軍ユニットは、この目的において EZOCs を無効化します)。
- 平地又はポルダーの地形でなければなりません (村は影響を持ちません)。

ターン 5 の後、空挺補給堡によって占められたヘクスにプラスして隣接する 6 ヘクスは、もしも上記の 2 つの条件を満たせば、砲兵再補給の目的において降下 [Drop] ヘクスと見なすことができます。

プレイ・ノート: 空挺砲兵は、たとえその空挺補給堡が枯渇した後でさえ、裏返すことができます。

(17.8.3) ドイツ軍砲兵の再補給 [German Artillery Resupply]: AM と PM ターンのドイツ軍砲兵再補給フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは友軍登場エリアまで補給路をたどることができるいずれか 2 つの砲兵ユニットを裏返すことができます。夜間ターン中、友軍登場エリアまで補給路をたどれる全てのドイツ軍砲兵ユニットは、その準備面に裏返すことができます。

(17.8.4) 制限 [Restrictions]: 砲兵再補給は、蓄積することができず、使用されなかったこれらの裏返しは失われます。混乱状態又は潰走状態の砲兵ユニットは、その準備面に裏返すことができません。交戦状態と移動済マーカーは、再補給に何ら影響を持ちません。

18. 補給 [SUPPLY]

18.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



補給フェイズ中、手番プレイヤーは自軍の全ユニットについて補給をチェックします。プレイヤー諸氏は、ユニットから補給源へ補給路をたどることによって補給をチェックします。もしも補給路がたどれなければ、ユニットは非補給下マーカーを受け取ります。もしもユニットがすでに非補給下だったら、追加の影響はありません。もしも以前のターンから非補給下マーカーを載せているユニットがいまや補給路をたどれたら、マーカーは取り去られます。

プレイ・ノート: ドイツ軍と連合軍ユニットの両方が、互いに隣接状態となる場合に備えて、異なる色の非補給下マーカーが用意されています。第 1 と第 82 のための 2 枚の非補給下マーカーは、師団内の各ユニット上に OOS マーカーを置く代わりに、師団内の全ユニットが OOS であることを示すために使用されます。

18.2 補給源 [Supply Sources]

(18.2.1) 補給は、友軍登場エリア (19.2) と空挺補給堡で使用可能です。



(18.2.2) 空挺補給堡は、その空挺師団に属しているユニットのための一時的な補給源です。その師団の一部ではない友軍ユニットは、補給源としてその補給堡を使用できません。ターン 5 の連合軍補給フェイズの完了時 (その師団のユニットへ補給を供給した後)、補給堡はその枯渇面に裏返されます。それ以降、これらはその師団の砲兵ユニットの再補給の支援 (17.8.2)、その師団に再統合するための復帰 (22.7) を認める、その師団のための降下 [Drop] ヘクス (22.2.1) として奉仕するのみです。いったん枯渇したら、それらは決して非枯渇面に裏返されず、空挺ユニットは補給下になるために友軍登場エリアまでたどらなければなりません。

特性 [PROPERTIES]:

- これらは、戦闘車両タイプの戦闘ユニットと見なされますが、その防御戦力はもしもこれらがヘクス内で唯一のユニットである場合にのみ使用されます。もしも他の友軍ユニットと共にスタックしていたら、これらはステップ損失を満たすために使用できません。
- これらは 1 ステップのみを持ち、その裏面は枯渇状態を示します。
- これらは、フリーでスタックします。
- これらは ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成できません。
- これらは、戦術移動のみを使用して移動できます。
- 断固とした防御で先導ユニットになれません (12.2.2)。
- 戦闘後前進ができません (15.1)。

(18.2.3) 除去された補給堡 [Eliminated Supply Heads]: もしも空挺補給堡が除去されたら、以下の条件下で次の連合軍補給フェイズにプレイに復帰します。:

- 少なくともその師団からの 1 ユニットの含んでいるヘクス内に置かなければなりません。もしもポルダー内に置かれたら、ヘクス内に道路がなければなりません。もしもそのようなヘクスがなければ、復帰できません。
- その枯渇面でイン・プレイに戻ります。
- 混乱状態でイン・プレイに戻りますが、通常の回復ルールに従って、次のターンの回復フェイズに回復できます。

18.3 補給路 [Supply Path]

補給路は、ユニットから補給源までの連続したヘクスの道筋です。補給路は、2 つの部分から成ります。: 陸上部分と道路部分です。陸上部分 (もしもあれば) は、常に道路部分の前にならなければなりません。

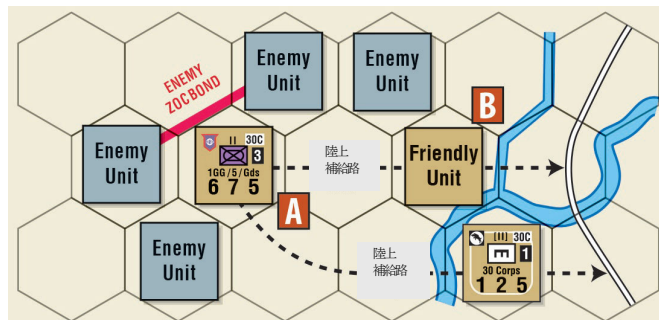
(18.3.1) 補給路の陸上部分は、4 ヘクスまでの長さであることができ、道路ヘクス又は補給源へ到達しなければなりません。これは、全てのタイプの地形を横断できますが、その道筋は以下ができません。:

- 使用可能なフェリー (工兵ユニットによって提供されたそれを含め) を除く、非橋梁大河川ヘクスサイドを渡る。
- 敵が占めるヘクスへ進入する。
- 敵 ZOC ボンドを越える又は進入する。
- 2 連続した EZOC のヘクス内に進入する。友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOC を無効化します。

デザイン・ノート: 最後の制限は、敵ユニットによって部分的に包囲されたユニットへ補給路を到達させることを認めます。

(18.3.2) 補給路の道路部分は無制限な長さですが、連続した道路ヘクス (いずれかのタイプ) の道筋に従わなければなりません。補給路の道路部分は、いかなる瞬間も以下であってはなりません。:

- 敵が占めるヘクスに進入する。
- **EZOC に進入する。**一友軍ユニットは、それらの占めるヘクス内の EZOC を無効化します。
- 敵ユニットによって最後に占められたカラの都市ヘクスに進入する。これらのヘクスは、カウンターによってあらわされない後方エリア又は保安部隊によって占められていると見なされます。
- 爆破された橋梁又はフェリー (使用可能又は使用不能) ヘクスサイドを渡る。フェリーは、補給路の陸上部分に使用できることに注意してください。
- ドイツ軍が補給路をたどっているとき、保全でマークされた橋梁を渡る。
- 連合軍が補給路をたどっているとき、保全でマークされていない橋梁を渡る。



上の例は、ユニットAの2つの合法的な陸上補給路を示します。道筋が友軍工兵ユニットを使用して非橋梁大河川を渡れること、ユニットBが自身の占めるヘクス内のEZOCを無効にすることに注意してください。

18.4 非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties]

OOS マーカーを載せているユニットは、以下の罰則を被ります。:

- ・移動：戦術移動（8.3）を使用しなければなりません。
- ・戦闘：その攻撃戦力は、半減されます（端数は切り上げるので、1の半減は1です [10.1]）。
- ・戦闘後前進：道路ボーナスは認められません（15.2）。
- ・砲兵：非空挺の砲兵ユニットは、その準備面に裏返すことができません。これらは、準備面にある限り砲兵支援を提供できます。

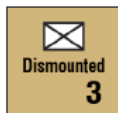
能力：非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、その ZOC と ZOC ボンド、士気値、装甲効果値を保持します。

18.5 空挺補給 [Airborne Supply]

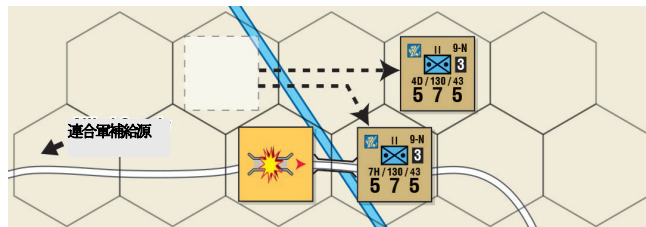
連合軍空挺ユニットは、着地した最初のターンを通して自動的に補給下で、着地したターンの最初の補給フェイズに補給をチェックしません。続くターンの連合軍補給フェイズに開始して、補給下を維持するため、これらは空挺補給堡又は友軍登場エリアまで補給をたどらなければなりません。

プレイ・ノート：これは、空挺ユニットが着地した最初の2ターンについて常に補給下になることを連合軍に保証します。

18.6 降車状態の歩兵 [Dismounted Infantry]



もしも連合軍の補給フェイズ中、連合軍の機械化又は自動車化の歩兵ユニットが補給下ではあるものの、その陸上部分の補給路が非橋梁運河を渡ると、自身の車両から降車状態にあると見なされ、ユニットの上に降車状態マーカーが置かれます。(もしも陸上部分の補給路が、使用可能フェリーで大河川を渡ると、マーカーは置かれませんが、このユニットは、補給下と見なされますが、3のMAを持つ非機械化ユニットとして移動と戦闘後前進をしなければなりません。もしもその移動開始時に、自身の陸上部分の補給路がもはや非橋梁運河を渡らなければ、マーカーは直ちにに取り去られます。OOS ユニットは、このマーカーを必要としないことに注意してください。



例：2つのイギリス軍自動車化歩兵ユニットが、運河ヘクスサイドを渡るために戦術移動を使用します。次の移動フェイズに、その陸上補給路が非橋梁運河ヘクスサイドを渡るため、これらは3の MA を持つ非機械化ユニットとして移動しなければなりません。

19. 増援と登場エリア

[REINFORCEMENTS AND ENTRY AREAS]

19.1 非空挺の増援 [Non-Airborne Reinforcements]

非空挺の増援は、所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時に、自軍登場エリア（そのカウンター上に列記）内に置かれます。これらは、進入する最初のヘクスの地形コストを消費することで、登場エリアを通してその完全な MA でマップへ登場できます。増援は、EZOC 内に移動することによってマップへ進入できますが、そこで停止してそれ以上移動できません。マップへ進入する代わりに、ユニットは登場エリア内に留まるか、又は隣接する友軍登場エリアへ移動できます (19.6)。

19.2 友軍登場エリア [Friendly Entry Areas]

(19.2.1) 連合軍の登場エリア [Allied Entry Areas] : 登場エリア M、N、O は常に連合軍プレイヤーに友軍で、登場エリア A と L はターン 7 に友軍になります。

(19.2.2) ドイツ軍の登場エリア【German Entry Areas】: 登場エリア B～K は、常にドイツ軍プレイヤーに友軍です。登場エリア A と L は、ターン 1～6 の間にのみ友軍です。ターン 7 に、これらは連合軍支配下となり、ターン 7 の開始時にこれらの登場エリア内に存在するドイツ軍ユニットは、隣接するドイツ軍登場エリアへ置き換えられます。これは、もしも統制状態であれば混乱状態に、すでに混乱状態であれば潰走を引き起こします。

19.3 登場エリアの概括 [Entry Areas in General]

(19.3.1) 友軍登場エリアは、移動、退却、戦闘後前進中に進入できます。移動フェイズ中、登場エリアへ進入するためのコストは1MPです。ユニットは、登場エリアに進入した瞬間に停止しなければならず、後の友軍移動フェイズになるまで退出できません。登場エリアを離れるためには、ルール 19.1 を参照してください。良好統制のユニットのみが、登場エリアを離れることができます（例外：エリア A と L からの自動的置換え、19.2.2）。登場エリアは、回復（14.4.2）と拡張移動（8.2）、退却の目的において、連接ヘクスと見なされません。

(19.3.2) 大河川 [Major Rivers] : 大河川を渡る登場エリアの進入と退出は禁じられます (例外: エリア H の Pannerden フェリー)。

19.4 登場エリアの特性 [Properties of Entry Areas]

- ・マップ上を攻撃しているときを除き、スタッキング限度はありません (19.7)
- ・ZOCs は、登場エリアの内外に伸びません。

- ・ユニットは、登場エリア内にいる間に攻撃され得ません。
- ・連合軍ユニットはドイツ軍の登場エリアに進入できず、ドイツ軍ユニットは連合軍の登場エリアに進入できません。

19.5 マップ外への退却 [Retreating Off the Map]

マップ外の敵登場エリア内に退却するユニットは、除去されます。マップ外の友軍エリア内に退却するユニットは、その登場エリア内に置かれ、混乱状態又は潰走として（適宜）マークされます。混乱状態／潰走ユニットは、良好統制に戻るまでマップに再進入できません。

19.6 登場エリア間の移動 [Movement Between Entry Areas]

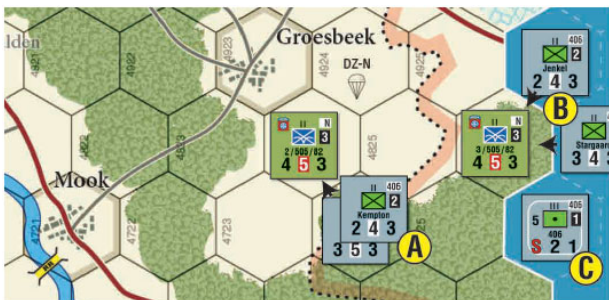
登場エリア内で自身の移動を開始するユニットは、その MA 全体のコストで隣接する登場エリアへ移動できます。2 つの登場エリアは、実際に接していなければならぬ（もしも 2 つのエリア間に隙間があると（H と I との間のように）、これらの間で移動は認められません。隣接する登場エリアへ移動するユニットは、そのターンの戦闘フェイズにマップ上を攻撃できません(19.7)。(必要であれば、消費済 [Spent] マーカーを使用します)。隣接するエリア間を移動できるユニットの数に限度はありません。

19.7 マップ上への攻撃 [Attacking Onto the Map]

登場エリア内のユニットは、もしも敵ユニットが登場エリアに隣接すると、友軍戦闘フェイズ中にマップ上を攻撃できます。マップ上を攻撃するユニットは、スタッキング限度を遵守して登場エリアの端にスタックします（この目的において、ヘクスは登場エリア内に伸びたと仮定します）。これらはそこから攻撃でき、もしも敵ユニットを除去又は退却させることに成功したら、それらが攻撃したヘクスサイドを通してマップ上に前進できますが、それを行うことを要求されません。もしも攻撃が防御側を除去又は退却させることに失敗したら、ユニットは登場エリア内に留まります。

19.8 砲兵と登場エリア [Artillery and Entry Areas]

全ての砲兵増援は、その準備面に到着します。これらは、通常にマップへ進入でき、又は登場エリア内に留まって砲兵支援を提供できます。もしも登場エリアから支援を提供していたら、マップの最初のヘクスを最初のヘクスとして用い、通常に射程をカウントします。砲兵ユニットは、一定のマップ外ヘクス内にいる必要はなく、所有しているプレイヤーにとって最も有利な位置にいるものと仮定します。



例：ドイツ軍の砲兵ユニット (C) は、A 又は B のどちらかの攻撃を支援できます。

20. 夜間ターンと補充

[NIGHT TURNS AND REPLACEMENTS]

20.1 夜間ターン [Night Turns]

夜間ターンは、以下を除き AM と PM ターンと同一です：

- ・天候のサイは、決して振りません。
- ・連合軍プレイヤーは、航空ユニット又は空挺着地ポイントを受け取りません。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、車両タイプ・ユニットをフェリーで渡すことができます (8.5.6)。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、資格を持つ全ての砲兵ユニットを裏返すことができます (17.8.3)。
- ・ターン 8 に開始して、補充が受け取られます (20.2)。
- ・選択ルール [OPTIONAL RULE]：孤立損耗が発生します (27.2)。

註釈：夜間ターンは 12 時間をあらし、PM 6 時と AM 6 時との間です。AM と PM のターンは、各 6 時間をあらしします。

20.2 補充 [Replacements]

(20.2.1) 夜間ターンのみ [Night Turns Only]：補充は、ターン 8 に開始して夜間ターンにのみ受け取られ、所有しているプレイヤーの移動フェイズに割り当てられます。各補充は、減少状態ユニットを 1 ステップ回復させるか、又は除去ユニット・ボックスから 1 ユニットの最低ステップで持ってくるのができます。補充は、取っておくことができず、使用されなかったそれは放棄されます。

(20.2.2) 補充率 [Replacement Rates]：

- ・ドイツ軍：夜間ターン毎に 2 つの歩兵タイプ補充—マップの西端（登場エリア B 又は C）からの 1 と、マップの北端又は東端（登場エリア F、G、H、I）からの 1 です。
- ・イギリス軍：夜間ターン毎にいずれかのタイプ（空挺を除く）の 1 つの補充が登場エリア N から来ます。

(20.2.3) 制限 [Restrictions]：補充を割り当てているとき、以下の制限が適用されます：

- ・受け取っているユニットは、補充が適用される瞬間に、適切な登場エリアまで補給路を持たなければなりません。
- ・受け取っているユニットは、良好統制でなければならず、交戦状態であってはなりません。敵ユニットと隣接しているか否かは、問題ではありません。
- ・いったん連合軍ユニットが除去されたら、工兵又は架橋ユニットでない限り、補充を受け取れません。
- ・ドイツ軍のエリート・ユニット、連合軍の空挺ユニット、砲兵ユニット、ドイツ軍の車両タイプ・ユニットは、決して補充を受け取れません（連合軍の空挺ユニットは、帰還兵 [22.7] を受け取ります）。

(20.2.4) 除去ユニットの回復 [Restoring Eliminated Units]：補充を受け取る除去ユニットは、補充が発生した登場エリア内にその最低ステップで置かれます。二者択一で、補充を提供した登場エリアまで補給路を持つ、いずれかの友軍都市ヘクス内に置くことができます。そのヘクスは、EZOC 内であってはなりません。除去ユニット・ボックスから 3 ステップ・ユニットを持ってくるためには、それを残余ディスプレイ (11.4) へ移し、次いで残余をマップ上に置きます。

Repl
1 Hex Max
No Combat

(20.5) 補充マーカー [Replacement Markers]：補充を受け取る各ユニット（除去ボックスから来るそれを含みます）を、補充マーカーで示します。そのユニットは、移動フェイズに最大 1 ヘクス移動でき、戦闘フェイズに攻撃できません。工兵ユニットは、補充されるターン

にその特殊能力を使用できません。もしも登場エリア内にいると、マップ上へ1ヘクス移動するか又は隣接する登場エリアへ移動できます。補充マーカーは、回復フェイズに取り去られます。補充マーカーを持つユニットは、補充を受けているユニットのみでなく、そのヘクス外部への全ての攻撃を妨げます。回復フェイズにマーカーが取り去られたら、直ちにこの制限が解除されます。補充マーカーを持つスタック内の砲兵ユニットは、それでも戦闘支援を提供できます。

デザイン・ノート：このルールは、ユニットが前線に留まり、静かな戦区内で補充を受けることを認めます。

21. 分割ユニットとユニットの編合

[BREAKDOWN UNITS AND MERGING UNITS]

21.1 概観 [In General]



両プレイヤーは、より規模が大きいユニットを減少させることで分割ユニットを創出できます。分割ユニットは、全ての面で1ステップ・ユニットです。除去されたとき、これらは分割ユニット・ディスプレイへ戻され、再使用できます。創出された分割ユニットは、親ユニットと同じタイプで、同じ師団（もしも空挺であれば）からでなければなりません。イギリス軍戦車大隊（クロムウェル偵察ユニットを含みます）のために戦車タイプの分割を使用し、他の全ての非空挺ユニット・タイプのために歩兵タイプの分割ユニットを使用します。もしも親ユニットが機械化であると、分割カウンターを機械化面を使用します。もしも親ユニットが非機械化であると、非機械化面を使用します。

21.2 手順 [Procedure]

ユニットは、移動する前、最中、後並びに戦闘後前進の前（又は後）に分割できます。分割ユニットは、ステップを取り去ったユニットを持つヘクス内に置かれ、次いで両ユニットは通常に移動又は戦闘後前進ができます。創出された分割ユニットは、それが分割されたときの親ユニットと同じ数の MPs（又は前進率のヘクス）を消費しているものと見なされます。



大隊を1ステップ減少させ、分割ユニットを創出します。

21.3 分割の制限 [Breakdown Restrictions]

以下の制限が適用されます。：

- 分割は友軍ターン中にもみ発生し一敵のプレイヤー・ターン中には決して発生しません。
- 分散状態、混乱状態、潰走状態のユニットは、分割できません。
- 創出された空挺分割ユニットは、親師団と同じ師団からでなければなりません。
- 創出できる分割ユニットの数は、存在しているカウンター内容物に厳格に限定されます。
- 分割ユニットは、創出された組織の一部と見なされます。これには、管理を要求され得ます。

註釈：補給、EZOCs、拡張移動、交戦状態マーカーは、分割するための能力に影響を持ちません。

21.4 分割ユニットの再建 [Rebuilding with Breakdown Units]

再建は、移動フェイズ中に2つのユニットがその移動を完了させた瞬間に発生します。補給状態とEZOCsは、再建に何ら影響を持ちません。もしも分割ユニットが交戦状態、混乱状態、潰走状態であると、ステップを受け取るユニットもその状態を受け取ります。分割ユニットはディスプレイに戻され、親ユニットを1ステップ増加させます。分割ユニットを吸収したユニットは、もしも良好統制であれば戦闘フェイズに攻撃できます。

制限 [RESTRICTIONS]：空挺の分割ユニットは、同じ師団のユニットとのみ再建できます（同じ連隊又は大隊であるか否かは、問題ではありません）。他の全ての分割ユニットは、親ユニットとのみ再建でき、又は編合のためにステップを提供します（21.5）。

プレイ・ノート：分割ユニットが大隊と統合するとき、その大隊は1ステップ増加し、分割ユニットは直ちに再使用が可能です。

21.5 ユニットの編合 [Merging Units]

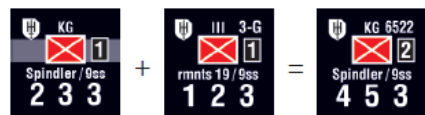
ドイツ軍プレイヤーのみが、ユニットを編合できます。ある歩兵タイプ・ユニットは、異なる歩兵タイプ・ユニットを1ステップ回復させるため、1ステップ減少させることができます。車両ユニットは編合できませんが、自動車化歩兵/装甲擲弾兵ユニットはできます。この行為は、もしも以下の条件が満たされたら、友軍移動フェイズ中のいずれかのときに発生できます。：

- 両ユニットが同じ組織から（10.2.2）。
- 両ユニットがその移動を完了し、一緒にスタックしている。
- 減少したユニットが、回復するユニットと同じ又はより優れた士気値を持つ。

プレイ・ノート：非自動車化歩兵ステップは、減少状態の自動車化歩兵/装甲擲弾兵ユニットと編合できます。

もしも条件が満たされたら、1つのユニットを取り去るか又は減少させ、他方のユニットを1ステップ増加させます。補給と敵ユニットの存在は、何ら影響を持ちません。

もしもステップを移送しているユニットが交戦状態、混乱状態、潰走状態であると、ステップを受け取るユニットもその状態を受け取ります。受け取っているユニットがそうでない限り、或いは混乱状態又は潰走状態にならない限り、到来する戦闘フェイズに攻撃できます。



編合の例

22. 空挺着地 [AIRBORNE LANDINGS]

22.1 空挺着地フェイズ [The Airlanding Phase]

(22.1.1) このフェイズは、連合軍プレイヤー・ターン中にのみ発生し、空挺ユニットがプレイに到着するときです。ユニットは、その適切な降下 [Drop] ヘクス (22.2) の上に置かれ、着地の影響を判定するため、所有しているプレイヤーは着地表 (22.3) 上でサイを振ります。

(22.1.2) 日毎に一度 [Once per Day]: 空挺着地は、日毎に一度のみ、天候が晴天又は曇天の AM ターン又は PM ターン (夜間は不可) に実施できます。したがって、もしも連合軍プレイヤーが AM ターンにユニットを着地させたら、PM ターンにユニットを着地させることができません。

(22.1.3) イギリス軍のグライダー操縦士連隊 [The British Glider Pilot Regiment]: イギリス軍グライダー操縦士連隊の2個大隊は、ターン2の空挺着地フェイズ中に、第1空挺師団の補給堡にサイを振らず自動的に到着します。これらは、そのターンに通常に移動できます。

デザイン・ノート: 操縦士たちは、実際にはターン1に着地しますが、隊形を整えるために1ターンかかります。

22.2 降下ヘクス [The Drop Hex]

(22.2.1) 偏流 [Leeway]: 空挺ユニットが置かれる場所は、そのカウンター上に記載された降下 [Drop] ヘクス・コードによって判定されます。これらのコードは、マップ上に記載された降下ヘクス・コードに対応します。この降下ヘクスの偏流の度合は、ターンによって判定されます。:

- ・**ターン 1:** ユニッツは、自身の降下ヘクス上に着地しなければなりません。もしも2つのヘクスが同じコードを持つと、ユニットはどちらかのヘクス内に置くことができます。
- ・**ターン 3 と 4:** ユニッツは、自身の降下ヘクス上又はその隣接へ着地できます。
- ・**ターン 6 と 7:** ユニッツは、自身の師団に属しているいずれかの降下ヘクス上又はその隣接、或いは自身の師団の空挺補給堡上又はその隣接に着地できます。例外: ポーランド軍ユニットのみが、3つのポーランド軍降下ヘクス (22.5.2) を使用できます。
- ・**ターン 9+:** ユニッツは、いずれかの空挺師団のいずれかの降下ヘクス又は空挺補給堡上又はその隣接に着地できます (例外: 22.5.2)。

(22.2.2) 着地の遅延 [Delayed Landings]: 連合軍プレイヤーは、決して空挺増援を着地させることを強制されません。望む限りそれらを遅延させることができます。遅延したユニットは、その新たな日付の偏流を使用します。

(22.2.3) 降下ヘクスの制限 [Drop Hex Restrictions]:

- ・**地形 [TERRAIN]:** 落下傘ユニットは、平地、林、町、ポルダールのヘクス内に着地しなければなりません (都市又は湿地のヘクスは不可)。グライダーと砲兵のユニットは、平地ヘクス内に着地しなければなりません。村は、何ら影響を持ちません。
- ・**スタッキング [STACKING]:** ターン毎に、各ヘクス内に9ステップまで着地できます。もしも他の友軍ユニットがすでにヘクス内にいたら、超過スタッキング限度を超えることが認められますが (6.4に従い)、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。
- ・**河川 [RIVERS]:** もしも降下ヘクス/空挺補給堡が河川又は運河に隣接すると、着地しているユニットは河川又は運河を越えて置くことができません。

(22.2.4) 降下ヘクス A1 と A2 [Drop Hexes A1 and A2]: 1/501/101 大隊は、そのパスファインダーの機が *flak* により撃墜されたため、ヘクス 4008 (A2) 内に着地します。その計画降下ヘクス 3909 (A1) は、主に歴史的興味のために表示されますが、ターン6以後に使用できます (22.2.1)。

22.3 空挺着地表 [The Airlanding Table]

(22.3.1) 手順 [Procedure]: ターン1には、ヘクス毎に1つのみのサイを振ります。もしも「影響なし」[“No effect”] 以外の結果であると、そのヘクス内の1つの歩兵タイプ空挺ユニットに適用します (連合軍プレイヤーの選択)。ターン1の後、各ユニットについてサイを1つ振ります。

デザイン・ノート: ターン1には、初期着地によって経験された相手側の抵抗欠如を反映するため、ヘクス毎に1つのみのサイが振られます。

サイの目	空挺ユニット
1~4	—
5	S
6, 7	S1
8+	S2

—=影響なし。

S: 空挺ユニットは分散状態 (22.3.5)。

S1: 空挺ユニットは分散状態で、1ステップを失う。空挺補充記録欄上で適切な師団について1空挺補充を記録する。* 22.3.3 と 22.3.4 も参照。

S2: 空挺ユニットは分散状態で、2ステップを失う。空挺補充記録欄上で適切な師団について1空挺補充を記録する。* 他のステップは永久に失われる。22.3.3 と 22.3.4 も参照。

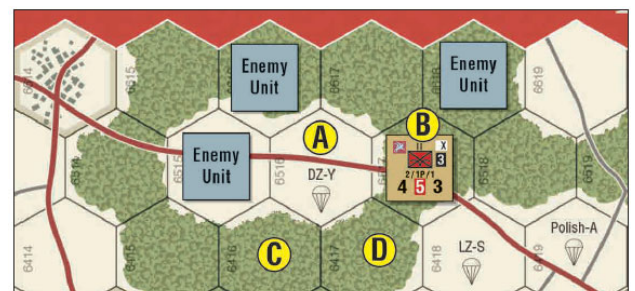
*これらは、減少状態の空挺ユニットを回復するために使用できる (22.7)。

(22.3.2) **DRMs:** 下に列記された DRM をサイの目に適用します。: 全て蓄積します。ターン1は、全ての修正を無視します。

- +1 もしもポルダールのヘクス内に着地していると
- +2 もしも競合状態のヘクス内に着地していると (下記を参照)
- +3 もしも敵支配下ヘクス内に着地していると (下記を参照)
- +4 もしも町又は林のヘクス内に着地していると

競合状態 [CONTESTED]: あるヘクスは、もしも敵ユニット (未確認ユニットを含む) に隣接していても、その同じヘクス内に又はその隣接に友軍ユニットもいれば競合状態です。

敵支配下 [ENEMY-CONTROLLED]: あるヘクスは、もしも敵ユニット (未確認ユニットを含む) に隣接し、そのヘクス内又はその隣接に友軍ユニットがいなければ敵支配下です。



例: イギリス軍第4落下傘旅団がターン3又は4 (2日目) に、ヘクス 6516 (A) 上又はその隣接に着地します。各ヘクスに、以下の空挺着地 **DRMs** を適用することになります。: **A:** +2=競合状態ヘクス、**B:** +6=競合状態の林ヘクス (+2 と +4)、**C:** +7=敵支配下の林ヘクス (+3 と +4)、**D:** +4=林ヘクス。

プレイ・ノート：競合状態と敵支配下の状態は、空挺着地フェイズの開始時に判定され、空挺ユニットの着地によってフェイズ中に変化しません。

(22.3.3) 空挺砲兵の着地 [Airborne Artillery Landing]：S1 結果を被る砲兵ユニットは、その射撃済面に裏返され、ステップを失う代わりに分散状態でマークされます。S2 結果を被る砲兵ユニットは、除去されます。両方の場合、空挺補充は記録されません。

(22.3.4) 1 ステップ空挺ユニットの着地 [One-Step Airborne Unit Landing]：もしもターン1に着地している A/82 分割ユニットが S1 の結果を被ると、ユニットは除去されて補充が受け取られます。



(22.3.5) 分散状態マーカー [Scattered Markers]：ユニットは、空挺着地表の不運な結果によって分散状態になります。分散状態のユニットは、以下の影響を被ります。：

- ・戦術移動のみを使用できます。
- ・その攻撃戦力は、半減します。
- ・砲兵ユニットは、砲兵支援を提供できません。

分散状態マーカーは、たとえユニットが EZOC 内にあっても、連合軍の回復フェイズに取り去られます。

22.4 空挺着地ポイント [Airlanding Points]

ターン3から開始して、連合軍プレイヤーは、自軍空挺着地フェイズ中に、使用可能な空挺着地ポイント (4.4) で空挺増援をプレイに登場させます。各ポイントは、1 つの連合軍空挺増援ユニット (いずれかの規模) を着地させることを認めます。もしも連合軍プレイヤーが使用可能なユニットよりも少ない空挺着地ポイントを持つと、どのユニットを着地させるか選択できます。もしも空挺ユニットがその到着ターンに到着しなければ、翌日に着地できます。空挺着地ポイントは蓄積できず、そのターンに使用しなければならず、さもなければ失われます。

22.5 ポーランド軍空挺旅団 [The Polish Airborne Brigade]

(22.5.1) 制限 [Restrictions]：ポーランド軍空挺ユニットは、晴天ターンにのみ着地でき、しかもターン3の全ユニットが着地してしまうまで着地できません (これらは、それらのユニットが着地する同じターンに着地できます)。

(22.5.2) ポーランド軍空挺旅団の降下ヘクス [Polish Airborne Drop Hexes]：これら3つの降下ヘクスは、ポーランド軍空挺ユニットによってのみ使用できます。ポーランド軍は第1空挺師団に属しているため、その降下ヘクスにも着地できることに注意してください。—偏流 (22.2.1) を参照。

22.6 敵ユニット上への着地 [Landing on Enemy Units]

もしもいずれかの空挺ユニットが敵ユニットの上に降下したら、その空挺着地フェイズ中に全ての空挺増援を配置した後で、戦闘を解決します。通常の方法で、CRT で戦闘を解決しますが、例外として、攻撃側 (空挺ユニット) は半減して防御側は倍化されます。空挺ユニットは、砲兵又は航空支援からのシフトを受け取りませんが、士気についてのシフト (たち) を受け取ります。もしも攻撃側が防御側の除去又は退却を強制しなければ、そのヘクス内に着地している全ての空挺ユニットは除去されます。もしも攻撃が成功したら、空挺ユニット (たち) は、通常のルールに従って空挺着地表でサイを振らなければなりません。空挺ユニットは、敵ユニットの上に着地するときにスタッキング限度を遵守しなければなりません (友軍ユニットのみをカウントします)。

22.7 帰還兵 [Returnees]



これらは、空挺着地表上の S1 と S2 の結果によって創出されます。これらのステップは、補充の形態でプレイに復帰します (20.2)。これらは、空挺ユニットが受け取る唯一の補充です。空挺補充は、それが創出されたターンに使用できませんが、続くいずれかのターンの連合軍移動フェイズ中に使用できます。空挺ユニットは、以下の制限下に補充を受け取ることができます。：

- ・各師団は、ゲーム・ターン毎に1ステップのみを受け取ることができます。これらのステップは、AM、PM、夜間ターンに使用できます。
- ・空挺ユニットは、良好統制 (14.1.1) で、交戦状態ではなく (11.5)、その補給堡へ補給路を持たなければなりません。
- ・空挺補給堡は、良好統制でなければならず、交戦状態であってはなりません。

空挺補充を割り当てているときには、20.2.5 に従います。

23. 特別ルール [SPECIAL RULES]

23.1 ターン1の特別ルール [Turn1 Special Rules]

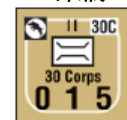
(23.1.1) 連合軍ターン [Allied Turn]：ゲームは、晴天天候で、連合軍空挺着地フェイズから開始します。砲兵再補給と橋梁フェイズは、スキップします。

(23.1.2) 奇襲効果 [Surprise Effects]：空挺着地によって完全な奇襲が達成されたことを考慮し、ターン1に以下のルールが有効です。：

- ・空挺着地表を使用しているとき、各空挺ユニットについて一度サイを振る代わりに、各空挺スタックについて一度振ります (22.3.1)。
- ・空挺着地表上の全ての DRM を無視します (22.3.2)。
- ・全ての橋梁爆破の試みに-1 DRM を適用します (5.6)。
- ・ドイツ軍ユニット (ターン1の増援を含めます) は、戦術移動のみを使用できます。
- ・登場エリア内へのドイツ軍の移動は、登場エリア A と L 内へを除き禁じられます。

(22.1.3) 二重砲兵シフト [Double Artillery Shifts]：事前に計画された砲兵弾幕を考慮し、第5AGRA と Gds (近衛) 師団の砲兵ユニットは、各1シフトではなく、各2シフトを提供します。 (これらは、4シフトを達成するために統合できません)。

23.2 架橋ユニット [Bridging Units]



橋梁を修理できる唯一のユニットは、第8軍団と第30軍団で開始する2つの連合軍架橋ユニットです。詳細については、橋梁修理ルール (5.8) を参照してください。架橋ユニットは、フリー・スタッキング・ユニットです (6.2)。

23.3 連合軍の工兵ユニット [Allied Engineer Units]



(23.3.1) 目的 [Purpose]：これらのユニットは、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて攻撃することを認める唯一のユニットです。これらは、大河川ヘクスサイドに隣接して位置するとき、フェリーも創出します。

(23.3.2) 大河川強襲 [Major River Assaults]: 詳細については、ルール 9.5.3 を参照してください。工兵ユニットは、大河川強襲を可能にする同じターンに移動できます(ただし、拡張移動は使用できません)。これは、ターン毎に1つの大河川強襲のみを可能にできます。連合軍プレイヤーは、EX 又は DRX の結果からそれを守るため、工兵ユニットの攻撃戦力を攻撃から拘置できます。

(23.3.3) フェリーの創出 [Creating a Ferry]: 工兵ユニットは、いずれか1つの隣接大河川ヘクスサイドを渡るフェリーとして機能することもできます。このタイプのフェリーは、ターン毎に6ステップの許容量を持ち、そのうちの1ステップは車両タイプであることができます。工兵ユニットは、大河川ヘクスサイドへ移動し、全て同じ移動フェイズにフェリーを創出できます。もしも拡張移動を使用していると、これを行うことができません。工兵ユニットは、戦術移動を使用して、いずれかのヘクスサイドで大河川を渡ることができます。フェリーを創出するため、以下の制限を適用します。:

- いったん友軍ユニットが工兵ユニットをフェリーとして使用したら、工兵ユニットはその移動フェイズにもはや移動できません。
- ある工兵ユニットは、同じターンにフェリーとして並びに大河川強襲のための両方には使用できません。一どちらか1つです。

他のフェリー発着場と同様、ユニットは渡るために戦術移動を使用しなければならず、河川に隣接して開始する必要はありません。印刷されたフェリー発着場と異なり、フェリーとしての工兵を使用しているユニットは、EZOC 内に渡ることができます(ただし、敵 ZOC ボンドを越える又は進入することはできません)。

プレイ・ノート: フェリーは、運河、小河川、湖のヘクスサイドを越えて創出できません。プレイヤー諸氏は、どのヘクスサイドにフェリーが位置するのを示すために工兵の裏面を使用できます。

(23.3.4) 補給 [Supply]: 大河川ヘクスサイドに隣接する工兵ユニットは、印刷されたフェリーと同じ方法で、陸上部分の補給路をたどるためのフェリー発着場として使用可能と見なされます (18.3.1)。

23.4 イギリス軍の軍団境界線 [British Corps Boundaries]

第8、第12、第30軍団を分割する、マップ上に記載された2本の軍団境界線があります。8C、12C、30C とマークされた、又はその軍団に付随する登場エリア・コード (N、M、O) を持つイギリス軍ユニットは、その境界線を越えて1ヘクスまで移動することに制限されます。これらは、その1ヘクスの重複地域内で作戦中にドイツ軍ユニットを攻撃できます(境界線から2ヘクス離れたドイツ軍ユニットを含みます)。もしもユニットが移動、前進、退却で、その境界線から2ヘクスを超えて離れたら、直ちにマークされて潰走状態を被り、軍団境界線の自身の側に復帰するまで回復できません。全てのイギリス軍の増援と境界線 (2000ヘクス列) の北を移動する 8C/12C/30C ユニットの、このヘクス列の北である限り、望むように移動できます。ただし、これらは回り込んで境界線を下げることにはできません。境界は、ドイツ軍ユニットに何ら影響を持ちません。これらの境界制限は、ターン1~6にのみ有効です。

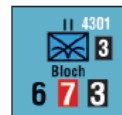
23.5 ドイツ軍第406師団 [The German 406th Division]

第82空挺の指揮統率は、ドイツ国境からどれだけ多くのドイツ軍部隊が、どれだけ迅速に彼らを攻撃するか非常に多く関係しました。以下のルールは、この不確実性を再現します。

「406」でマークされた5つのユニットは登場エリアIに進入しますが、サイ振りによってその到着ターンを判定します。各ドイツ軍移動フェイズの開始時(ターン1に開始して)、各ユニットについてサイを1つ振ります。もしもサイの目が1又は2であると、そのユニットはそのターンに到着します。もしもサイの目が3~6であると、ユニットは待機ボックス内に留まります。ターン4になるまで又は全てのユニットが到着するまでの各ターンに、サイ振りを続けます。ターン4には、未だにボックス内の全てのユニットがサイ振りなしで解放されます。

23.6 ティールとスヘルトーヘンボス守備隊

[The Tiel and 's Hertogenbosch Garrisons]



ティール [Tiel] (5606) とスヘルトーヘンボス [s Hertogenbosch] (4301) で開始するドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットがその位置から2ヘクス以内に移動するまで移動できません。それを示すため、そのMAは黒いボックス内に記載されます。いったん解放されたら、通常に移動できます。註釈: SS ユニットの守備隊です。

23.7 偵察 (捜索) ユニット [Reconnaissance Units]



ヘクス内で単独の偵察 (捜索) ユニットが攻撃されたら、D1 又は DS 結果のステップ損失要件 (退却部分ではありません) を無視します。EX、DRX、A1/D1の結果は、通常に適用します。この特殊能力を持つユニットは、そのMAを緑色の円内に持つことで示されます。

24. 交通量マーカー [TRAFFIC MARKERS]

24.1 交通量マーカーの概括 [Traffic Marker In General]



ドイツ軍プレイヤーは、連合軍機械化ユニットの移動を遅らせる試みとして、使用可能な交通量マーカーを置くことができます。交通量マーカーは、連合軍の非機械化ユニットやドイツ軍ユニットに何ら影響を持ちません。

デザイン・ノート: これらは、高速道路に沿った重要な橋梁や交差点で発生した、交通渋滞をあらわします。

24.2 交通量マーカーの影響 [Effects of Traffic Markers]

交通量マーカーは、以下の影響を持ちます。:

- 全ての機械化連合軍ユニットについて、ヘクスの進入コスト (道路と非道路) を2MPs ずつ増加させます。
- そのヘクス内へ戦闘後前進している全ての機械化連合軍ユニットに、停止してその前進を終了させることを強制します (突破戦闘は不可です)。

戦術移動 (8.3) を使用している機械化ユニットは、交通量マーカーを無視します。交通量マーカーは、戦闘、退却、補給路に何ら影響を持ちません。

24.3 交通量マーカー・フェイズ [The Traffic Marker Phase]

このフェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは交通量マーカー待機ボックス内で使用可能か又はターン記録欄から到着しているいずれかのマーカーを、マップ上に置くことができます。

撤去 [REMOVAL]: 配置後、2つのサイコロを振り、それらのサイの目のIDを持つ交通量マーカーを取り去ります (例えば、もしも2と4が振られたら、交通量マーカー #2と#4を取り去ります)。もしもゾロ目が振られたら、1枚のみのマーカーが取り去られます。もしも未だイン・プレイにないマーカーのナンバーが振られたら、

何ら影響はありません。取り去られた交通量マーカー（たち）を、次のターンのために交通量マーカー待機ボックス内に戻します。いったんマップ上に置かれたら、交通量マーカーは決して任意に取り去られません。これらは、撤去のサイ振りの結果としてのみ取り去られます。

24.4 交通量マーカーの配置制限

[Traffic Marker Placement Restrictions]

交通量マーカーは、以下のように置けません。:

- お互いの上又はその隣接に。
- 全てのイギリス軍機械化ユニットの北のヘクス内に（あなたは、イギリス第2軍が未だに到着していないヘクス内で交通渋滞を引き起こすことはできません！）。

これらの2つの制限を除き、いずれかのヘクス内、EZOCの内外、敵ユニットによって占められたヘクス内、敵戦線の背後又は前面に置くことができます。交通量マーカー待機ボックス内の交通量マーカーのみを置くことができ、すでにマップ上にあるそれを再配置又は取り去ることはできません。

24.5 開始時の状況 [At Start Situation]

ターン1の交通量フェイズに、ドイツ軍プレイヤーは3枚の交通量マーカー（#1、#2、#3）を置くことができます。彼はターン4に全てがイン・プレイになるまで、各ターンに追加の1枚を得ます。

25. 未確認ユニット [UNKNOWN UNITS]

第2版の註釈：いまや未確認ユニットは、連合軍ユニットが移動でそれに隣接したとき直ちに明らかにされます。

25.1 概括 [In General]



未確認ユニットは、1ステップのドイツ軍ユニットが存在する可能性をあらわします。これらは、その未確認（「？」）面で開始し、連合軍ユニットが移動して隣接するときのみ明らかにされます。もしも裏面が0-0-0守備隊ユニットであると、何ら影響を持たず直ちに取り去られます。もしも裏面が防御戦力を持つユニットであると、ヘクス内に留まります。

25.2 特性 [Properties]

(25.2.1) その未確認状態面にある間、未確認ユニットは戦闘ユニットとして見なされ、以下の特性を持ちます。:

- これらは、移動できません（例外：25.5）。
- これらは、スタッキング値を持ちませんが、各ヘクス内に1つのみが認められます（6.1）。
- これらはZOCを持ちますが、ZOCボンドを形成するために使用できません。
- これらは、橋梁破壊又は橋梁の再配線の目的において、ドイツ軍ユニットとしてカウントします。
- 連合軍ユニットは、移動してこれらに隣接するために拡張移動を使用できません。

(25.2.2) 戦闘ユニットであることが明らかにされた未確認ユニットは、全ての点で通常の戦闘ユニットとして扱われ、再び未確認状態になれません。これらのユニットのいくつかは0のMAを持ち、移動できず、もしも退却することを強制されたら除去されます（13.2）。

25.3 単独の未確認ユニットの確認

[Revealing Lone Unknown Units]

連合軍ユニットが移動又は戦闘後前進で、非橋梁大河川ヘクスサイドによって分離されていない未確認ユニットに隣接するとき、未確認ユニットは明らかにされます。もしもそれが0-0-0守備隊であるとプレイから取り去られ、そのヘクス又は隣接ヘクス内の他の確認状態ユニットによって停止されなければ、連合軍スタックは移動／前進を継続できます。0-0-0未確認ユニットを明らかにすることは、移動している連合軍ユニットの拡張移動を妨げます。もしも未確認ユニットが戦闘ユニットであると、連合軍のスタックはその移動を停止しなければなりません。

25.4 開始位置 [At Start Location]

ゲームが開始される前に、21個の未確認ユニットをその開始ヘクス内に未確認面で置きます。ドイツ軍又は連合軍プレイヤーのどちらも、明らかにされるまでその裏面を調べることができません。容易にセットアップするため、未確認ユニットを含んでいるヘクスは黄色のドットを持ちます。例えば、6314。

25.6 未確認ユニットの移動 [Moving Unknown Units]

ターン3に開始して、ドイツ軍プレイヤーは自軍移動フェイズ中に、ターン毎に1つの明らかにされていない未確認ユニットの置き直しができます。ドイツ軍プレイヤーはそれを取り上げ（その裏面を調べずに）、以下の条件の下で、いずれかの町又は都市のヘクスに裏面を伏せた状態で戻して置くことができます。:

- 町又は都市のヘクスが、連合軍ユニットが占めるか又は隣接していない。
- 町又は都市のヘクスが、ドイツ軍支配下の登場エリアまで道路に拘束された補給路を持つ。

26. 勝利方法 [HOW TO WIN]

26.1 勝利チェック・フェイズ [The Victory Check Phase]

勝利は、各ターンの勝利チェック・フェイズにチェックされます。もしもどちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成したら、ゲームは直ちに終了します。

26.2 ドイツ軍の自動的勝利 [German Automatic Victory]

ドイツ軍プレイヤーは、もしもいずれかの勝利チェック・フェイズ中に連合軍プレイヤーが自身の勝利条件を未だ達成しておらず、しかも以下の目標の 1 つ又は両方を完遂すればゲームに勝利します。:

- ・ライン川下流 [the Lower Rhine] の北側から、全ての連合軍ユニットを除去又は撤去を強制したら。
- ・累計で 12VPs。

26.3 連合軍の自動的勝利 [Allied Automatic Victory]

連合軍プレイヤーは、いずれかの勝利チェック・フェイズ中に 10VPs 以上を持ち、しかもライン川下流 [the Lower Rhine] の北に少なくとも 1 つの非空挺ユニットを持ち、登場エリア N まで補給路をたどることができれば、ゲームに勝利します。

26.4 ゲーム終了時の勝利 [End Game Victory]

もしもゲームの終了までにどちらのプレイヤーも自動的勝利で勝利していなければ、プレイヤー諸氏は自軍の VPs を合計し、最も VPs が高いプレイヤーが勝利します。同数の場合は、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。

26.5 勝利ポイント [Victory Points]

(26.5.1) 連合軍の VPs [Allied VPs]: VPs は、連合軍プレイヤーがマップ上の一定ヘクスの支配並びに非空挺ユニットがライン川下流を（北岸へ）渡ることによって得点します。もしもドイツ軍プレイヤーが VP ヘクスを奪回したら、連合軍プレイヤーはそのヘクスの支配を回復できるまで VP を失います。連合軍プレイヤーは、以下により VPs を得点します。:

- ・ 1 VP 支配する各都市ヘクスについて。以下の 11 : アイントホーフェン [Eindhoven] (ヘクス 2608、2707、2708)、ヘルモンド [Helmond] (ヘクス 2914)、スヘルトーヘンボス [s'Hertogenbosch] (ヘクス 4301)、ナイメーヘン [Nijmegen] (ヘクス 5320 と 5321)、ティール [Tiel] (ヘクス 5606)、アルンヘム [Arnhem] (ヘクス 6122、6222、6223)。
- ・ 1 VP オーバーローン [Overloon] の町 (ヘクス 3524) について
- ・ 1 VP フェンラウ [Venray] の町 (ヘクス 3225) について
- ・ 1 VP ライン川下流の北で、南マップ端補給源まで補給路をたどることができる非空挺、非分割の各連合軍ユニットについて。

例: 連合軍プレイヤーは、もしもアイントフォーヘン [Eindhoven] (3 VPs) とナイメーヘン [Nijmegen] (2 VPs) を支配し、ライン川下流を越えて 5 つの非空挺ユニットを持ち、補給路をたどることができれば (5 VPs)、10VPs を持つことになります。

(26.5.2) ドイツ軍の VP [German VPs]: ドイツ軍プレイヤーは、除去した各連合軍の 3 ステップ・ユニット—実際に除去パイル内にあり、残余に減少したときではありません—について 1 VP を得点します。その他の全ての連合軍ユニットは、1/2 VP としてカウントします。例外：ドイツ軍プレイヤーは、分割ユニット又は空挺補給堡について VPs を得点しません。

注釈: もしもドイツ軍プレイヤーが連合軍の工兵又は架橋ユニットを除去したら、1/2 VP を獲得します。もしも連合軍プレイヤーがこのユニットを回復させたら、ドイツ軍プレイヤーは 1/2 VP を失うことになります。

27. 選択ルール [OPTIONAL RULES]

27.1 交戦離脱 [Disengagement]

(27.1.1) 目的 [Purpose]: 手番プレイヤーが戦闘フェイズ中に退却するための方法です。

(27.1.2) 交戦離脱表 [The Disengagement Table]

サイの目	結果
1~3	No
4	Yes (-1 ステップ)
5, 6	Yes

6 を超える結果は 6 として、1 未満の結果は 1 として扱う。

サイの目修正 (蓄積する):

+1 もしもユニット/グループが機械化であると*

+1 もしもユニット/グループの TQ がエリートであると*

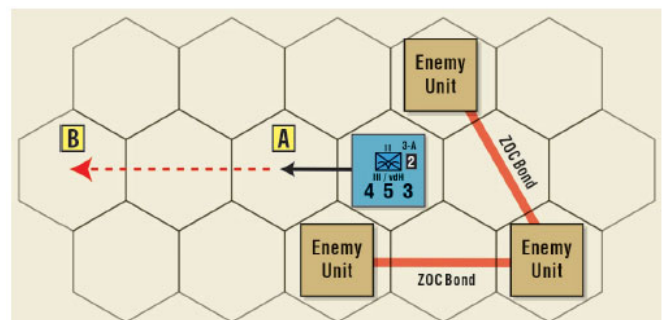
-1 もしもユニットの TQ (又はグループ内の少なくとも 1 ユニットの) が低練度であると

*もしもグループとして交戦離脱していると、これらの正の修正はグループ内の全てのユニットが資格を持つ場合にのみ適用する。

(27.1.3) 手順 [Procedure]: 戦闘フェイズに攻撃せず、敵ユニットに隣接するいずれかのユニット又はスタック (混乱状態のユニットを含む) は、交戦離脱を試みることができます。ユニットは、攻撃又は交戦離脱のためにサイを振ることのどちらかができ、両方を行うことはできません。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのとき—全ての戦闘の前、最中、後に解決できます。ユニットは、敵ユニットに隣接していなければなりません。試みを解決するため、交戦離脱表を調べます。所有しているプレイヤーは、スタック内の各ユニットについて一度又はスタック全体について一度サイを振ることができます (自身の選択)。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みの実施を決める前に、各試みの結果を見ることができます。

(27.1.4) 結果 [Results]: もしも修正後のサイの目が 1~3 であると、ユニットは退却しません。4 の結果はユニット又はスタックから 1 ステップ損失をもたらします。「Yes」の結果は、ユニットが退却の手順 (13.1) に従って、いずれかの方向へ 1 又は 2 ヘクス退却することを認めます。もしもユニットが退却したら混乱状態になりますが、到来する回復フェイズに通常に回復します。

プレイ・ノート: このルールは、閉ざされつつあるポケットからユニットが脱出するための試みに有用で、前方又はポケットの外部への退却を試みることができます。



例: ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍移動フェイズ中にヘクス A へ移動し、戦闘フェイズ中に交戦離脱を試みます。試みは成功です (5 のサイの目)。: ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットをヘクス B に退却させ、混乱状態としてマークします。

27.2 孤立損耗 [Isolation Attrition]

(27.2.1) 夜間ターンのみ [Night Turns Only]: 各夜間ターン中、以前のターンから非補給下でマークされ、現在も孤立状態の全ての友軍ユニット（空挺補給堡を除く）は、孤立損耗を被ります。孤立損耗は、友軍補給フェイズ中に発生します。

孤立状態の定義 [DEFINITION OF ISOLATED]: ユニットの、もしも友軍補給源までいかなる長さの陸上部分の補給路もたどれなければ、孤立状態です。

空挺補給堡 [AIRBORNE SUPPLY HEADS]: 枯渇状態の空挺補給堡まで補給路をたどれるユニットは、孤立損耗を免れます。

(27.2.2) 手順 [Procedure]: 各孤立状態ユニットについて枯渇表を調べます。もしもスタックが孤立状態であると、スタック内の各ユニットについて振ります。

孤立表 [Isolation Table]:

サイの目	結果
1~4	-1 ステップ
5, 6	影響なし

サイの目修正:

- +1 ユニットがエリート又は連合軍ユニット（蓄積しない）
- 1 ユニットが低練度
- +2 ユニットが 1 つ以上の都市ヘクスへ、いずれかの長さの陸上部分の補給路をたどれる

修正後の 1 未満の結果は 1 として、6 を超える場合は 6 として扱います。

結果:

- 1 ステップ=ユニットは 1 ステップ減少します。ユニットは、孤立損耗のためにその最後に残っているステップを失い得ます。

影響なし=ユニットには何も起きません。

27.3 プレイ・バランス [Play Balance]

(27.3.1) ゼグラーとリヒター [Segler and Richter]: ヘクス 1408 (Segler) と 1408 (Richter) 内で開始する 2 つの SS ユニットは、ターン 1 と 2 に戦術移動のみを使用できます。ターン 3 から開始して、この制限は解除されます。

経験豊富なプレイヤー諸氏は、前線から 2 つの SS 機械化ユニット (Segler と Richter) がアイントホーフェン [Eindhoven] へ駆け戻れば、第 30 軍団に大きなトラブルをもたらすことを発見していました。ゲームをテストしているときは予見できず、これを認めることは歴史的ではありません。—前線のドイツ軍ユニットは、初日はそれほど迅速に対応できませんでした。

シナリオ [SCENARIOS]

S1 短期ゲーム [The Short Game]

S1.1 セットアップとシナリオ・データ

[Setup and Scenario Data]

- ・ゲームの長さ [Game Length]: 11 ターン。ターン 1 に開始して、ターン 11 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・第 1 プレイヤー [First Player]: ターン 1 の連合軍空挺着地フェイズから開始します。ターン 1 の天候フェイズ、砲兵再補給フェイズ、橋梁フェイズはありません。
- ・セットアップ [Setup]: セットアップ・カードを使用します。

S1.2 マーカー [Markers]

- ・交通量マーカー [Traffic Markers]: マーカー #1~3 は交通量マーカー待機ボックス内で開始し、他の 3 枚はターン記録欄上に置きます。—ターン 2、3、4 に各 1 枚。
- ・移動済マーカー [Moved Markers]: 全 5 枚 (3 枚のイギリス、2 枚のドイツ) をマップ上の自軍待機ボックス内に置きます。
- ・航空ユニット・マーカー [Air Unit Markers]: 両方をその待機ボックス内に置きます。両方をターン 1 に使用できます。
- ・空挺補充マーカー [Airborne Replacement Markers]: 全 4 枚のマーカーは、0 で開始します。
- ・橋梁マーカー [Bridge Markers]: ボホルトーヘレンタール [Bocholt-Herentals] 運河に沿った 4 つの橋梁は、爆破状態でゲームを開始します。: 1402/1502、1306/1407、1307/1408、1109/1210。1303/1404 の橋梁 (ジョーの橋) は保全状態です。
- ・その他のマーカー [Other Markers]: ターン記録欄上のターン 1 にターン・マーカーを置き、2 枚の天候マーカーを天候記録欄の晴天に置き、他の全てのマーカーを脇に置きます。

S1.3 シナリオ勝利条件 [Scenario Victory Conditions]

連合軍プレイヤーは、ターン 11 の勝利チェック・フェイズ中に、ワール [Waal] 川の北岸上に少なくとも 4 ステップの非空挺ユニットを持ち、南マップ端補給源まで補給路をたどることができれば勝利します。さもなければ、ドイツ軍の勝利です。

S2 キャンペーン・ゲーム [The Campaign Game]

S2.1 セットアップとシナリオ・データ

[Setup and Scenario Data]

- ・ゲームの長さ [Game Length]: 20 ターン。ターン 1 に開始して、ターン 20 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・第 1 プレイヤー/セットアップ [First Player/Setup]: 短期ゲームと同じです。

S2.2 マーカー [Markers]

- ・短期ゲームと同じです。

S2.3 シナリオ勝利条件 [Scenario Victory Conditions]

26.0 を参照してください。

プレイヤー諸氏のためのヒント

[HINTS FOR PLAYERS]

ドイツ軍プレイヤー [German Player]

- ワール [Waal] 川戦線の防衛を助けるため、あなたのフォン・テッタウ [von Tettau] ユニットのいくつかを島 (ベートウヴェ [Betuwe]) へ送ることを忘れないでください。
- たとえ早期にナイメーヘン [Nijmegen] を失っても、橋梁の対岸側を強力に保持すれば、まだうまくいっています。
- 前線がマップ端に近い限り、あなたは自軍砲兵ユニットを登場エリア内に保持し、そこから支援を提供できます。
- 登場エリア B 内にいくつかのユニットを保持し、ゲーム全体を通して連合軍プレイヤーにそのエリアに対する防護を強制してください。
- ベートウヴェ [Betuwe] の島の防衛と第 1 空挺師団の除去の間には、バランスがあります。島により多くのユニットを送れば、第 1 空挺師団を減少させることが長引きます。もしも十分なユニットを島に送らなければ、第 1 空挺師団の包囲陣を減少させるあなたの努力の全てが水泡に帰すでしょう。
- 第 107 装甲旅団と一緒に保持し、分散させてはなりません。半個大隊スタッキング・ルールの使用は、同じヘクス内で全 5 ユニットの完全戦力で闘うことを認めます。
- 各ターンに 1 ステップを島へ移動させるため、パネルデン [Pannerden] フェリー (5626) を使用してください。ナイメーヘン [Nijmegen] は、可及的速やかに増強する必要があります。

連合軍プレイヤー [Allied Player]

- たとえ空挺大隊がアルンヘム [Arnhem] 橋梁を奪取できなくても、それに隣接する 1 個か 2 個大隊は、ドイツ軍プレイヤーがナイメーヘン [Nijmegen] へ送るユニットを遅らせることになります。
- 2 日目に着地する第 4 落下傘旅団のために、第 1 空挺師団が DZ Y の安全を確保することは極めて重要です。もしも降下ゾーンが蹂躪されたら、翌日になるまで着地を遅延させることができます。
- 第 43 師団を近衛機甲師団の背後に送り、道路を直進させてください。—あなたはナイメーヘン [Nijmegen] とアルンヘム [Arnhem] との間の戦闘でこれを必要とするでしょう。
- 架橋ユニットをできるだけ速く移動させてください。もしもベスト [Best] とソン [Son] の橋梁が不全であると、ターン 5 に据えるため、ターン 4 までに架橋ユニットを橋梁地点に到着できるよう手配してください。
- あなたの空挺ユニットは、戦闘で士気シフトを提供するのに有用ですが、もしもこれらを使いすぎるとドイツ軍プレイヤーを容易に勝たせることになります。
- 近衛師団の進撃を助けるため、ターン 2 に第 101 空挺師団から数ユニットをアイントフォール [Eindhoven] へ送ってください。
- 工兵ユニットを戦闘外に保持してください。これらは脆弱に過ぎます。もしも 1 つが除去されたら、3 ターン毎に獲得する 1 補充を優先的に与えるべきです。

8. ドイツ軍は、長期間に亘ってナイメーヘン [Nijmegen] を保持できるので、たいいていは大河川強襲を介してワール [Waal] 川を渡る必要があるでしょう。その準備をしてください。エリートの先導組織と砲兵支援で、あなたはほぼ常に渡ることができます。あなたが恐れなければならないのは、反撃です。

9. ワール [Waal] 川の南の砲兵ユニットは、オーステルベーク [Oosterbeek] の第 1 空挺師団に防御砲兵支援を提供するための射程を持ちます。この位置は、第 43 師団の砲兵ユニットが到着するときに完璧な地点です。

CREDITS

GAME DESIGN: Mark Simonitch

CRUCIAL DESIGN ASSISTANCE: Christian Diedler, Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter, Ivano Rosa, and Maciej Samacki

DEVELOPER: Mark Simonitch with the assistance of Christian Diedler and Vincent Lefavrais

1ST EDITION LIVING RULES: Mark Simonitch and Ivano Rosa with special thanks to Loris Luchetti.

ORDER OF BATTLE: Richard and Mark Simonitch. Additional help by Vincent Lefavrais and Tom Peters.

2ND EDITION ORDER OF BATTLE: Fred Thomas with special thanks to Carl Fung.

BOX COVER ILLUSTRATION: Antonis Karidis

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

MAP ADVISOR: Niek van Diepen

PLAYTESTING: John Charbonneau, Christian Diedler, Marc Guénette, Dave Knoyle, Jim Lauffenburger, John Leggat, John Rainey, Henrik Reschreiter, Maciej Samacki, and Dan Thorpe

1ST EDITION PROOFREADING: Christian Diedler, John Holden, and Vincent Lefavrais

2ND EDITION PROOFREADING: Janek Stolarek, Fred Thomas and David Wilkinson

PRODUCTION COORDINATION: Kai Jensen

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

索引

アルンヘム橋梁.....5.7	支配地域.....7.0	道路ボーナス特典.....15.2
イギリス軍の軍団境界線.....23.4	射程.....17.4	突破グループ.....16.2
移動済マーカー.....17.3	車両ユニット.....2.3.9、10.5.1	突破戦闘.....16.0
移動と河川.....8.5	守備隊 (Tiel と's Hertogenbosch)23.6	ナイメーヘン橋梁.....5.7
移動フェイズ.....8.1	消費状態マーカー.....13.5	爆破のための配線状態5.3.1
ウェステルフォールト橋梁.....5.7	勝利ポイント.....26.5	林、ポルダー、湿地のヘクス内の移動.....8.6
運河.....8.5.3	勝利方法.....26.0	半減と倍化.....10.1
潰走.....14.3	浸透移動.....8.3.2	半個大隊.....6.3
回復.....14.0	スタッキング限度.....6.1	非支援状態の戦車ユニット.....10.5.2
架橋ユニット.....23.2	ステップ.....2.3.15	フェリー.....5.1、8.5.5
拡張移動.....8.2	ステップ損失の選択.....11.2	フェリー限度.....8.5.6
河川と運河(戦闘).....10.8.2	セットアップと到着情報.....2.3.13	複数ヘクスの戦闘.....9.2
帰還兵.....22.7	戦術移動.....8.3	付属.....10.2.3
橋梁の再配線5.3.2	戦車ユニット.....2.3.10	フラーフェ橋梁5.7
橋梁の自動的修理.....5.9	前進率.....15.2	フリー・スタッキング・ユニット.....6.2
橋梁の修理.....5.8	戦闘.....9.0	分割ユニット.....21.1
橋梁の再配線.....5.3.2	戦闘後前進.....15.0	分散状態マーカー.....22.3.5
橋梁の爆破.....5.2、5.4、5.5	戦闘結果.....11.0	ヘクス内の河川.....2.2.3
橋梁フェイズ.....5.1	戦闘修正.....10.0	防御戦力.....2.3.3
許容移動力.....2.3.4	先導組織.....10.2.1	砲兵再補給.....17.8
空挺着地.....22.0	戦闘地域の回復.....14.4.2	砲兵支援.....17.6
空挺着地フェイズ.....22.1	戦闘ユニット.....2.3.1	砲兵ユニット.....17.0
空挺着地ポイント.....4.4、22.4	先導ユニット.....12.1.2	補給.....18.0
空挺補給.....18.5	増援.....19.0	補給源.....18.2
空挺補給堡.....18.2.2	装甲効果値.....2.3.11	補給フェイズ.....18.1
グライダー操縦士連隊22.1.3	装甲シフト.....10.3	補給路.....18.3
ゲーム・マーカー.....2.3	装甲ユニット2.3.8	補充.....20.2
降下ヘクス.....22.2	組織.....10.2.2	保全橋梁.....5.3.1
航空支援.....10.7	ZOC ボンド.....7.4	ボーナス前進.....15.2
攻撃戦力.....2.3.2	大河川.....8.5.4、9.5	歩兵タイプ・ユニット.....2.3.12
降車状態の歩兵.....18.6	大河川強襲.....23.3.2	ポーランド軍空挺旅団.....22.5
交戦状態マーカー.....11.5	退却.....13.0	ポルダー.....10.8.4
交戦離脱(選択)27.1	退却の停止.....13.3	未確認ユニット.....25.0
交通量マーカー.....24.0	対戦車修正.....10.4	夜間ターン.....20.1
孤立損耗(選択)27.2	対戦車ユニット.....10.3.3	ユニット・カラー.....2.3.14
混乱.....14.0	第406師団.....23.5	ユニットの規模.....2.3.7
最低と最高の戦闘比.....9.4	ターン1の特別ルール.....23.1	ユニットの編合.....21.5
残余.....11.4	断固とした防御.....12.0	ユニット・タイプ.....2.3.8
士気シフト.....10.6	地形修正(戦闘)10.8	良好統制.....14.1.1
士気値.....2.3.6	超過スタッキング.....6.4、13.1.4	隣接8.2.2、13.1.3、14.3.1
湿地.....10.8.3	偵察(搜索) ユニット.....23.7	連合軍の軍団レベル・ユニット.....10.2.4
自動的勝利.....26.2、26.3	天候.....4.0	連合軍の工兵ユニット.....23.3
自動的DS.....8.7	道路移動.....8.4	

発展したプレイのシーケンス

A. 天候フェイズ (4.1)

天候は、AM ターンの開始時に AM と PM ターンの両方について判定されます。PM と夜間ターンは、このフェイズをスキップします。

B. 連合軍プレイヤー・ターン

C. ドイツ軍プレイヤー・ターン

D. 勝利チェック・フェイズ

- このときに自動的勝利がチェックされます (26.1)。
- もしもどちらのプレイヤーも自動的勝利で勝利しなければ、ターン・マーカーを 1 スペース進めて別のターンを開始します。

プレイヤー・ターンは、以下のフェイズから構成されます。:

1. 砲兵再補給フェイズ (17.8)

連合軍プレイヤー・ターンのみ:

- 現在登場エリア N まで補給路をたどれる、いずれか 2 つの非空挺砲兵ユニットを裏返します。
- 自身の師団空挺補給堡 (それ自身が自身の師団の安全な降下ヘクスまで陸上部分の補給路を持つ) まで陸上部分の補給路をたどれる全て (もしも晴天天候であれば) 又は 1 つ (もしも曇天であれば) の連合軍空挺砲兵ユニット (たち) を裏返します (17.8.2)。

ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ:

- 現在友軍登場エリアまで補給路をたどれる、いずれか 2 つの砲兵ユニットを裏返します。夜間ターンには、友軍登場エリアまで補給路をたどれる全ての砲兵ユニットを裏返します。

2. 橋梁フェイズ (5.1)

- 良好統制の連合軍架橋ユニットが存在する (5.8) か、又は自動的な修理が可能 (5.9) な橋梁の修理を開始します。

ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ:

- 爆破のために配線され (5.3)、しかも連合軍ユニットから 1 ヘクス以内にある橋梁の爆破を試みます。
- 爆破のために橋梁に再配線します (5.3.2)。ある橋梁は、再配線と爆破を同じフェイズにできません。

3. 空挺着地フェイズ (22.1)

連合軍プレイヤー・ターンのみ:

- 到着している空挺ユニットを、資格を持つ降下ヘクス (22.2.3) 内に置き、空挺着地表 (22.3) 上でサイを振ります。
- もしも敵ユニットの上に着地したら、このときに戦闘を実施します。

4. 移動フェイズ (8.1)

- 増援をその登場エリア内に置きます。

いずれかの順番で、下記のいずれかの活動を実施します。

- いずれか又は全てのユニットを移動させます。全く移動させなくても構いません。
- ユニットの編合 (21.5) 又は分割ユニットの創出 (21.1) を行います。
- 混乱状態マーカーを潰走マーカーに置き換えることができます (14.1.3)。
- 連合軍ユニットに隣接する未確認ユニットを明らかにします (非橋梁大河川を越える場合を除く)。 (25.3)

- 少なくとも 10 対 1 の戦闘比が獲得される、いずれかの防御ヘクスに対する自動的 DS を実施します。その攻撃に参加するユニットを自動的 DS マーカーで示します (8.7)。

- ターン 2 に開始して、空挺ユニットは帰還兵 (22.7) を受け取ることができます。これを行うユニットを補充マーカーで示します。

- ターン 8 に開始して、夜間ターン中に 1 補充 (連合軍) 又は 2 補充 (ドイツ軍) を受け取ります。補充を受け取る全てのユニットは、補充マーカーでマークされます。

- 連合軍プレイヤー・ターンのみ: ドイツ軍プレイヤーは、爆破 (5.3) のために配線状態の橋梁 (5.4) の爆破を試みることができます。

5. 戦闘フェイズ (9.1)

- いくつか又は全ての友軍ユニットは、隣接する敵ユニットに対する戦闘を実施できます。全く攻撃しなくても構いません。戦闘の手順 (9.3) を参照してください。

- もしも CRT の結果が DMR 又は DS であると、突破戦闘が発生し得ます。

- 連合軍プレイヤー・ターンのみ: ドイツ軍プレイヤーは、爆破 (5.3) のために配線された橋梁 (5.4) の爆破を試みることができます。

6. 回復フェイズ (14.4)

- 敵ユニットに隣接していない全ての友軍混乱状態と潰走のユニットは、1 レベル回復します。敵ユニットに隣接しているこれらの友軍ユニットについては、戦闘地域回復表上でサイを振ります。註釈: ユニットの潰走状態に留まることができます (14.4.1)。
- 友軍ユニットから、全ての消費状態、交戦状態、補充、分散状態のマーカーを取り去ります。

7. 補給フェイズ (18.1)

- 非補給下の全てのユニットを OOS マーカーでマークします。
- ここで補給路をたどれるこれらの友軍ユニットから OOS マーカーを取り去ります。
- 選択ルール: 夜間ターンに、フェイズ開始時に OOS マーカーを載せて現在孤立状態 (27.2) の全てのユニットの孤立損耗についてサイを振ります。
- 連合軍プレイヤー・ターンのみ: 除去された空挺補給堡を補充します (18.2.3)。

8. 交通量マーカー・フェイズ (24.3)

ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ:

- 交通量マーカー待機ボックスからの又はターン記録欄からマップ上に到着する交通量マーカーを置きます (24.5)。
- 2 つのサイコロを振り、これらの ID 番号の交通量マーカーを取り去ります (24.3)。