

Holland '44

Operation Market-Garden



RULES OF PLAY

日本語解説書

目次

1. はじめに.....	2	19. 増援と登場エリア.....	19
2. 内容物.....	2	20. 夜間ターンと補充.....	20
3. プレイのシーケンス概要.....	3	21. 分割ユニットとユニットの編合.....	20
4. 天候.....	4	22. 空挺着地.....	21
5. 橋梁破壊と修理.....	4	23. 特別ルール.....	22
6. スタッキング.....	5	24. 交通量マーカー.....	22
7. ZOCs と ZOC ボンド.....	6	25. 未確認ユニット.....	24
8. 移動.....	7	26. 勝利方法.....	25
9. 戦闘.....	8	27. 選択ルール.....	25
10. 戦闘修正.....	9	シナリオ.....	26
11. 戦闘結果.....	11	プレイヤー諸氏のためのヒント.....	27
12. 断固とした防御.....	12	拡張されたプレイの例.....	28
13. 退却.....	13	デザイナー・ノート.....	36
14. 混乱と回復.....	14	重要ルールの概要.....	37
15. 戦闘後前進.....	15	連合軍の増援スケジュール.....	39
16. 突破戦闘.....	16	ドイツ軍の増援スケジュール.....	40
17. 砲兵ユニット.....	16	索引.....	41
18. 補給.....	18	発展したプレイのシーケンス.....	42

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、WW II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。

頭字語 [Acronyms]

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	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	VP: 勝利ポイント
MA: 許容移動力	ZOC: 支配地域
MP: 移動ポイント	

2. 内容物 [CONTENTS]

2.1 目録 [Inventory]

*Holland'44*の完全なゲームは、以下を含みます。:

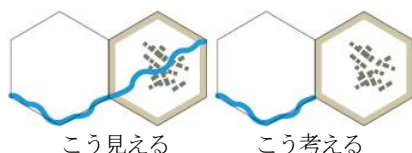
- 1枚のフル・サイズ・マップ・シート (22×34インチ)
- 1枚のマップ・セクション (17×22インチ)
- 2シートのカウンター
- 2枚の同一プレイヤー補助カード
- 1枚のセットアップ・カード
- 1冊のルール小冊子
- 2個のサイコロ (六面体)

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キロメートルをあらわします。

(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(2.4)。

(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]: ユニティが移動して戦闘フェイズに攻撃するために消費できるMPsの最大数です。

(2.3.5) ユニティ I.D. [Unit I.D.]: ユニティの実名又は識別番号です。

(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)。
- ・戦闘地域の回復サイ振りの DRM として (14.4.2)。

(2.3.7) フリー・スタッキング [Free-Stacking Units]: そのカウンター外周に沿った白いラインを持つユニットは、フリー・スタッキング・ユニットです (6.2)。

(2.3.8) ユニティの規模 [Unit Size]:

- I=中隊 [Company] II=大隊 [Battalion]
- III=連隊 [Regiment] X=旅団 [Brigade]

(2.3.9) ユニティ・カラー [Unit Colors]: ユニティの地色は、その国籍又は所属組織を示します。

- ・グレイ.....ドイツ国防軍 [German Wehrmacht]
- ・ブラック.....ドイツ軍 SS [German SS]
- ・メディウム・ブルー.....ドイツ空軍 [German Luftwaffe]
- ・ダーク・ブルー.....ドイツ海軍 [German Kriegsmarine]
- ・オリーブ・グリーン.....米軍 (U.S.)
- ・タン.....イギリス軍 [British]
- ・ライト・ブラウン.....カナダ軍 [Canadian]
- ・オレンジ.....オランダ軍 [Dutch]
- ・ダーク・ブラウン.....ポーランド軍 [Polish]

(2.3.10) 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す。装甲シフト (10.3) を判定するために使用されます。

歩兵ユニット

ユニット規模 (2.3.8)

ユニット I.D. (2.3.5)
第1師団/第4落下傘師団/第10大隊

到着情報 (2.3.11)

ステップ (2.3.12)

ユニット・タイプ (2.3.13)

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

裏面

射程 (17.4)

ステップ

フリー・スタッキング

ユニット表示 (2.3.7)

S=砲兵支援 防御戦力 許容移動力

戦車ユニット

師団エンブレム

シルエット (2.3.13)

装甲効果値 (2.3.10)

攻撃戦力

防御戦力

セットアップ情報 (2.3.11)

自動車化歩兵ユニット

減少戦力で到着するユニット (裏面の到着情報を参照)

空挺補給堡

表面

裏面

カッコ内の防御戦力は、条件付で使用されることを示す。

ターン5の終了時に枯渇する

防御戦力 (18.2.2)

許容移動力

(2.3.11) 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4桁の番号は、開始時ユニットを示します。

(2.3.12) 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合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。

(2.3.13) ユニットの概要 [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。全ての機械化ユニットは、車両タイプ又は歩兵タイプです。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†
- 砲兵
- ☒ 架橋ユニット
- 88mmFlak*
- 偵察 (連合軍)
- 搜索 (ドイツ軍)
- シャーマン
- クロムウェル
- シャール B1
- III号戦車
- IV号戦車
- III号突撃砲
- IV号駆逐戦車*
- ヤークトパンター*
- パンター
- ティーガー I
- ティーガー II

装甲ユニット

戦車ユニット

† 歩兵タイプ・ユニット

■ = 車両タイプ・ユニット

* 対戦車ユニット

(2.3.14) 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 (全てのタイプ) を渡ることができます。
- ・各ターンにフェリー・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。

(2.3.15) 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。

(2.3.16) 歩兵タイプ・ユニット [Infantry Type Units]: 全ての歩兵タイプ・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)。

2.4 ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲームは、プレイの促進を手助けするために使用される様々なマーカーも含まれます。その使用方法は、ルールを通して説明されます。

マーカーの見本



非補給下 (18.1) 自動的DS 河川強襲 混乱状態 潰走
連合軍/ドイツ軍 (8.7) (9.5.3) (14.1) (14.3)

橋梁爆破 (5.2) 交通量 (24.1) 分散状態 (22.3.6) 交戦状態 (11.5) 砲兵移動済 (17.3)

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。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 (8)	晴天 (8)
2	曇天 (4)	晴天 (8)
3	曇天 (4)	晴天 (8)
4	悪天 (0)	曇天 (4)
5	悪天 (0)	曇天 (4)
≥ 6	悪天 (0)	悪天 (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

4.4 天候の影響 [Effects of Weather]

晴天 [Clear]：

- 連合軍プレイヤーは、8空挺着地ポイントを受け取ります。
- 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 (10.7)。
- 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 (17.8.2)。

悪天 [Overcast] (と夜間ターン)：

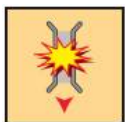
- 連合軍プレイヤーは、空挺着地ポイントを受け取りません。
- 連合軍プレイヤーは、航空ユニットを受け取りません。
- その準備面に返すことができる空挺砲兵はありません。

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 橋梁爆破の概観 [Bridge Demolition in General]

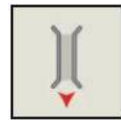


ドイツ軍プレイヤーのみが、橋梁を破壊 (又は口語体の「吹き飛ばす」) できます。橋梁爆破は、連合軍プレイヤーの移動と戦闘のフェイズ (5.4)、又はドイツ軍プレイヤーの橋梁フェイズ (5.5) 中に発生します。橋梁を爆破するため、サイを1つ振って橋梁破壊表を調べます。もしも結果が「爆破」であると、その橋梁は破壊されて橋梁爆破マーカーが置かれます。プレイヤー諸氏は、爆破された橋梁を非橋梁河川ヘクスサイドとして扱います。

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に、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

0 ~ 2	—
3 ~ 6	爆 破

サイの目修正：

- 1 ターン1の全ての試み

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

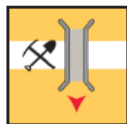
- アルンヘム [Arnhem] (6122)、ナイメーヘン [Nijmegen] (5321)、ウェステルフォールト [Westervoort] (6124) の道路橋は、決して爆破できません。これらの橋梁は、容易に識別できるよう内部にオレンジ色を持ちます。
- グラヴェ [Grave] 橋梁は、ターン1の連合軍プレイヤー・ターン中に爆破できません。ターン1には、もしも連合軍ユニットが橋梁を渡るか又は橋梁の両側が連合軍ユニットによって占められたら、橋梁は占領されます。この橋梁は、オレンジ色の帯で示されます。

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。:

- ・橋梁ヘクスサイドを繋げている両ヘクスが、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)。このルールの目的において、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。
- ・良好統制 (14.1.1) で、非補給下又は交戦状態のマーク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。

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。



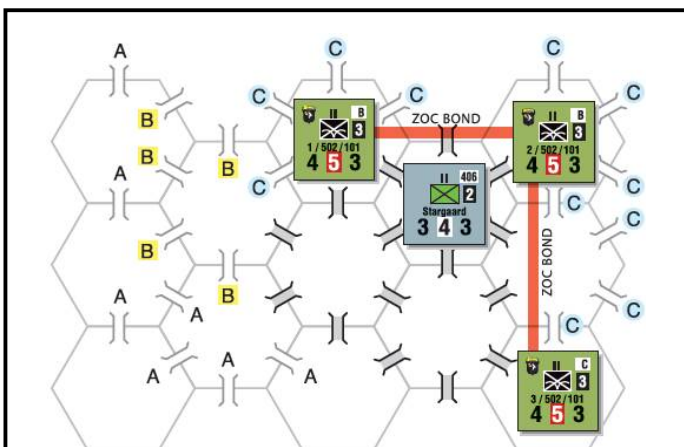
手順 [PROCEDURE]: 橋梁修理は、二部工程で実施されます。上記の2つの条件が満たされた最初の連合軍橋梁フェイズに、橋梁爆破マーカをその修理中面に裏返します。上記の2つの条件がまだ満たされた次の連合軍橋梁フェイズに、橋梁破壊マーカは**保全マーカに置き換えられ**、橋梁はそのターンに通常に使用できます。もしも橋梁フェイズに条件が満たされなければ、条件が満たされるまで修理中マーカはその場に留まります。もしも橋梁の両岸が敵支配下になれば、修理中マーカは取り去られます。

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みますが、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 (4ヘクスが介在)、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を置き、次のターンに (もしも両方の条件がまだ満たされていたら) 橋梁は修理されます。

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。



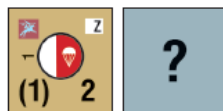
例: ドイツ軍プレイヤー・ターンの橋梁フェイズで、ドイツ軍プレイヤーは可能な限り多くの橋梁爆破を望みます。彼はAでマークされた橋梁を爆破できません。なぜならば、これらは連合軍ユニットから1ヘクス以内でないからです。彼はBでマークされた橋梁を爆破できません。なぜならば、これらはドイツ軍ユニットから1ヘクス以内でないからです。彼はCでマークされた橋梁を爆破できません。なぜならば、1ヘクスの範囲は、敵ZOCボンド又は敵ユニットを含んでいるヘクスへ進入又は越えることができないからです。

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。

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ユニットを置くことを言います。マーカは、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)。



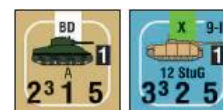
空挺補給堡 (18.2) とその非確認面の未確認ユニット (25.1) は、全くスタッキング値を持ちませんが、ヘクス毎に1つのみが認められます。

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

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



条件付フリー・スタッキング・ユニット

[CONDITIONAL FREE-STACKING UNITS]: 1ステップの装甲ユニットは、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。

6.3 半個大隊 [Demi-Battalions]

いくつかの大隊は、2つのユニットによってあらわされます。スタッキング目的において、これらは一緒にスタックしたときに1ユニットのみとしてカウントします。半個大隊は、そのユニットID地のカラー・バーによって示されます。



半個大隊の例

6.4 超過スタッキング [Overstacking]

(6.4.1) 定義 [Definition]: もしもスタックがスタッキング限度を超過したら、「超過スタック」と呼ばれ、6.4.2の罰則を被ります。

(6.4.2) 超過スタッキングの影響 [Effects of Overstacking]:

- ・移動 [MOVEMENT]: 移動フェイズには、機械化ユニットは戦術移動 (8.3) を使用してのみ (すでに) 超過スタック状態のヘクスに進入できます。
- ・防御 [DEFENDING]: もしも攻撃されたら、2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 (防御側の選択) までが防御でき、これらを超過する全てのユニットは無視されます (防御戦力なし、士気なし、装甲効果値なし)。超過スタックしたユニットは、もしもヘクス内に他のユニットが退却したら、退却しなければなりません。超過スタックしたユニットは、断固とした防御を使用できません。
- ・攻撃 [ATTACKING]: 超過スタックしたヘクスから、2ユニットにプラスして1つのフリー・スタッキング・ユニットまでが攻撃できます (たとえそのヘクスからいくつかのユニットが前進して超過スタッキングが解消されても)。スタッキング限度を超過したユニットは、戦闘後前進できますが、突破戦闘は実施できません。

・ **9ステップの限度 [9 STEPLIMIT]** : 各友軍の移動と戦闘フェーズの完了時、9ステップを超えるスタックがないよう十分なステップを、所有しているプレイヤーによって自軍超過スタックヘクスから取り去らなければなりません (空挺補給堡又は非確認状態の未確認ユニットはカウントしません)。ユニットは、完全除去を避けるため、ステップを減らすことができます。

プレイ・ノート : これらの制限とは別に、超過スタック内のユニットは不利な影響を被らず、9ステップの限度を超過しない限り無期限に留まることができます。

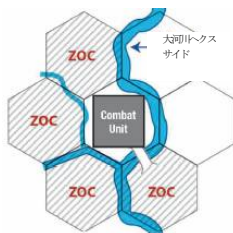
6.5 連携 [Cooperation]

イギリス軍、ポーランド軍、アメリカ軍のユニットは、罰則なしで一緒にスタックできます。同様に、異なる所属からの全ドイツ軍ユニットは、罰則なしで一緒にスタックできます。

7. ZOCS と ZOC ボンド [ZOCS AND ZOC BONDS]

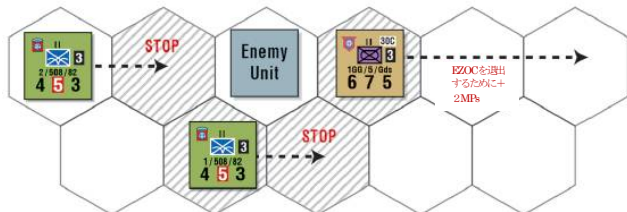
7.1 ルールの概要 [General Rule]

1つ以上の戦闘ユニットによって占められたヘクスを直接囲んでいる6つのヘクスは、これらのユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。ZOCS は、非橋梁大河川と湖ヘクスサイドを除く全てのタイプの地形を越えて伸びます。



7.2 ZOCS と移動 [ZOCS and Movement]

全てのユニットは、浸透 (8.3.3) をしているのではない限り、敵支配地域 (EZOC) に進入した瞬間に停止しなければなりません。EZOC に進入するための追加 MPs はかかわらず、EZOC を退出するために追加の 2MPs (+ 2MPs) が掛かります。その移動を EZOC 内で開始するユニットは、敵 ZOC ボンドを越えるか又は進入しない限り、直接他の EZOC へ移動してそこで停止できます (7.4)。



7.3 その他の ZOCS の影響 [Other Effects of ZOCS]

- ・ EZOCs と退却 : 13.0 を参照。
- ・ EZOCs と戦闘後前進 : 15.5 を参照。
- ・ EZOCs と補給路 : 18.3 を参照。

7.4 ZOC ボンド [ZOC Bonds]

(7.4.1) 概括 [In General] : 良好統制 (14.1.1) にある少なくとも 2 ステップの戦闘ユニットを持つヘクスは、ZOC ボンドを形成できま

す。このような2つのユニット (又はスタック) が2ヘクス離れているとき (カラの1ヘクスが介在する)、これらの間を敵ユニットが進入又は越えることができないボンドを創出します。ヘクス格子のパターンのため、2タイプの ZOC ボンドがあります。一ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです (下記の例を参照)。混乱状態ユニット (14.2) と1ステップのみを含んでいるヘクスは、ZOC ボンドを形成できません。

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

- ・ ユニットの移動中に敵ヘクス・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。
- ・ ユニットの移動は、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているのではない限り、敵ヘクス・ボンド内へ進入できず、又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて戦闘後前進ができません。
- ・ 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 (下図のユニット 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。

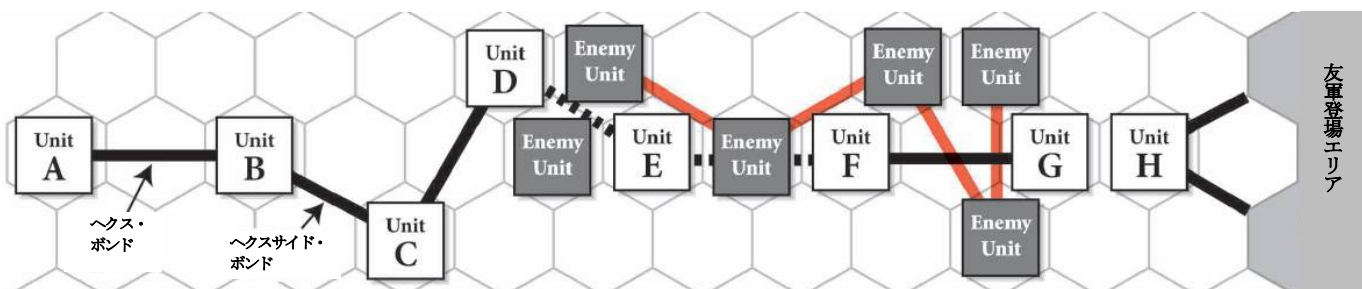
(7.4.4) 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds] : もしも両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、それが無効化されるまで、どちらのプレイヤーも他方の ZOC ボンドを越える／進入することができません (下図のユニット F と G)。

(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。:

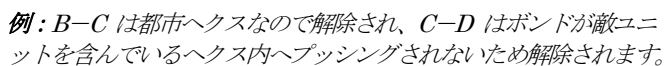
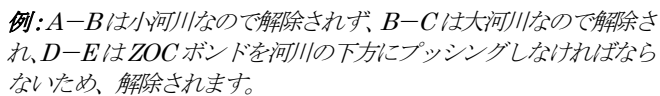
- ・ 都市ヘクスを通過して。
- ・ 非橋梁大河川又は湖ヘクスサイドを越えて。
- ・ 車両ユニットは、進入又は越えることを禁じられるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて、ZOC ボンドを形成できません。

ヘクスサイド・ボンドのプッシング [PUSHING HEXSIDE BONDS] : 河川又は都市が友軍 ZOC ボンドを解除するかどうか判定しているとき、ZOC ボンドの側をあなたが選択するヘクスサイドへプッシングします。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プッシングできません。



ZOC ボンドの例 : 黒い線は友軍 ZOC ボンドを示し、赤い線は敵 ZOC ボンドを示します。点線は無効化された ZOC ボンド (D-E と E-F) を示します。ユニット F と G は、たとえ敵 ZOC ボンド

によって交差されていても、いまだに ZOC ボンドを創出することに注意してください。ユニット H が友軍マップ端登場エリアとヘクスサイド・ボンドを持つことにも注意してください (7.4.5)。

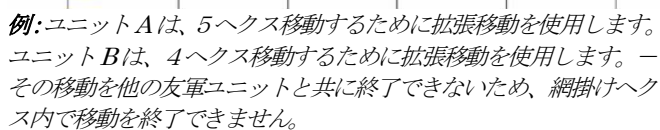


8.1 移動フェイズ [The Movement Phase]

8.2 拡張移動 [Extended Movement]

- ・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、移動の最初のヘクスで **EZOC** を退出する限り、拡張移動を使用できます。

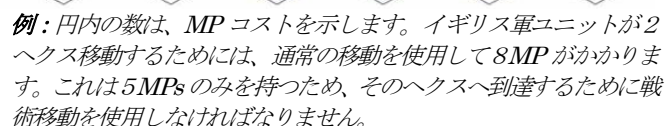
- ・その移動を、他の友軍ユニットを含んでいるヘクス内で終了する（この制限は、拡張移動を使用したユニットと共にその移動を終了する、通常移動を使用しているユニットには適用しません）。



(8.3.1) 特典 [Benefit]: 戦術移動を使用しているユニットは、地形とEZOCを退出する全てのMPコストを無視し、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。

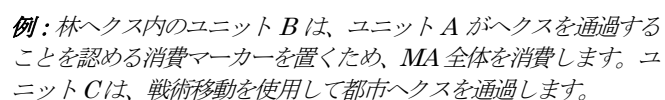
(8.3.2) 制限 [Restrictions]: 戦術移動を使用するユニットは、移動のその他全てのルールを守らなければなりません。特に、以下に留意してください。:

- ・EZOCへ進入した瞬間に、停止しなければなりません(例外:8.3.3)。
- ・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。
- ・禁止されたヘクスサイドを越えることができません。



(8.3.3) 浸透 [Infiltration] : これは、戦術移動を使用しているときにのみ使用でき、以下の状況で**いかなる数のユニットも** EZOCs を無視することを認めます。:

- ・都市へクス内へ。
- ・全ての移動に先立つへクス内への消費マーカーの配置に続いて、へクス内に少なくとも2ステップの**良好統制**の友軍ユニットがある林と町のへクス内へ。他の友軍ユニットは、いまやEZOCのために停止する必要なしで、戦術移動を使用してそのへクスを通過できます。消費マーカーを持つユニット（たち）は、到来する戦闘フェイズに攻撃できません。



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。道路が町又は都市のヘクスへ進入するときにはいつでも、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)。

(8.5.1) 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。

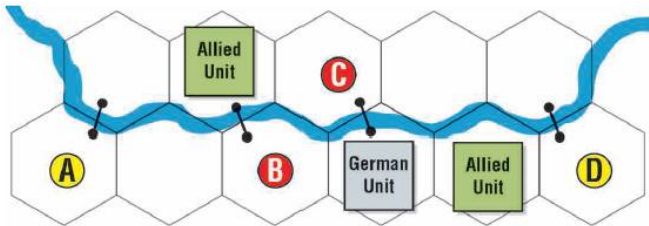
プレイ・ノート:機械化歩兵は、歩兵タイプとして分類されるため、非橋梁の小河川と運河を渡ることができます。

(8.5.3) 運河 [Canals] : 歩兵タイプ・ユニットは、非橋梁の運河へク
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。

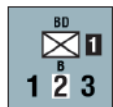
(8.5.5) フェリー [Ferries] : 使用可能なフェリーは、戦術移動を使用する1ステップ・ユニットが大河川へクササイドを渡ることを認めます (隣接して開始する必要はありません)。フェリーは、もしもそのフェリーが隣接する両ヘクスが、敵ユニットと EZOCs から解放されている場合にのみ使用可能です (この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化します)。使用不能フェリーは、全ての目的において完全に無視されます。



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、連合軍プレイヤーについては関係ありませんが、ドイツ軍プレイヤーは AM と PM ターン中は歩兵タイプに制限され、夜間ターン中はいずれかのタイプのステップ (車両タイプのステップを含みます) をフェリーで渡すことができます。

プレイ・ノート : 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。

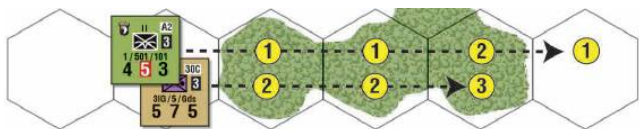


(8.5.7) 複数ステップ・ユニットとフェリー [Multi-Step Units and Ferries] : もしも複数ステップ・ユニットをフェリーで渡すことを望むと、分割ユニットを使用しなければなりません。ユニットが特定の分割ユニットを持たなければ、汎用の 1-2-3 分割ユニットを使用できます。これらの汎用 1-2-3 分割ユニットは、その親ユニットを再建するためにのみ使用できます。これには、管理が要求されます。

8.6 林、ポルダー、湿地ヘクスの移動

[Movement in Woods, Polder and Marsh Hexes]

(8.6.1) 林内の道路外移動 [Off-Road 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、指定された率が分かれますが、その後の全ての林ヘクスはヘクス毎に追加1MPがかかります。



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。

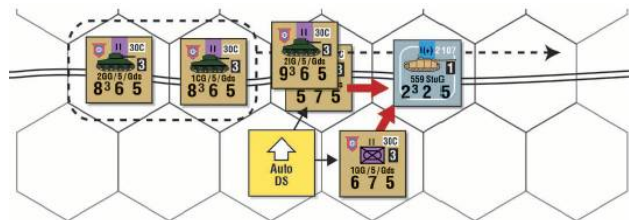
(8.6.2) 車両タイプ・ユニットは、もしも道路の道筋に従っている場合にのみ、ポルダーと湿地ヘクスを入退出できます。

(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不可です (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3ヘクス退却させます。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 マーカー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、そのときにマーカーが取り去られます。



例 : 連合軍プレイヤーは、StuG ユニットに対して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 マーカーを受け取り、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。突破戦闘 (16.0) の目標でない限り、戦闘フェイズ毎に複数回攻撃する又は攻撃されるユニットはありません。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]

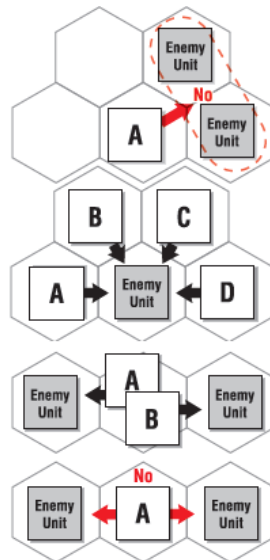
・攻撃側は、同時に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2ヘクスを目標にできません。

・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、2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: もしも防御ヘクスが未確認ユニット (25.3) を含むと、このとき明らかにされます。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、数字の戦闘比 (攻撃側対防御側) としてあらわします。CRT 上の戦闘比コラムの1つに当てはめるため、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、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。次いで、攻撃側は装甲 (10.3) と士気 (10.6) についてのコラム・シフトを判定します。

ステップ4: コラム・シフトを考慮した後、六面体サイが1つ振られ、CRTを調べ、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、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、1対3のコラムを使用します。7対1を超える戦闘比は7対1のコラムを使用します。

(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ます。例えば、7対1で2シフト右 (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]: 大河川を越える戦闘は、**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。運河と小河川を越える戦闘は、常に認められます。

(9.5.2) 橋梁を越える攻撃 [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2つの条件を満たさなければなりません。:

- 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に隣接して連合軍プレイヤー・ターンを開始し、移動していない。

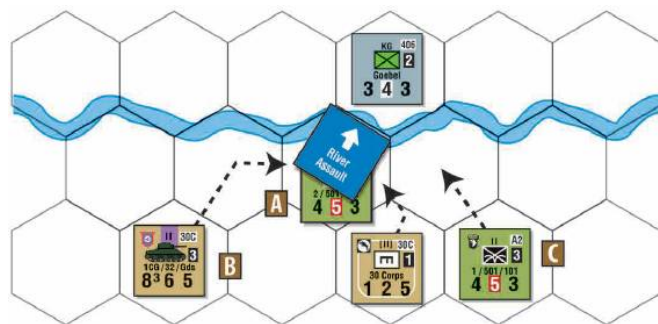
プレイ・ノート: 2番目のユニットは、ヘクスへ移動して攻撃に参加できます。一隣接して開始することを要求されません。

- 戦闘の瞬間に、工兵ユニットが歩兵タイプ・ユニットと共にスタックしていなければなりません (工兵ユニットは、その移動をそのヘクス内で開始又は攻撃に参加する必要はありませんが、**8.2.2** について拡張移動は使用できません)。
- 参加している全てのユニットは、**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。

デザイン・ノート: この「河川ヘクスサイドに隣接して開始しなければならない」ルールの曲げ加工は、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2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ドを越えて攻撃できるユニットを示すため、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はなければなりません。



例: 空挺ユニットAは、大河川に隣接して開始するため、河川強襲マーカーを置くことができます。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、戦闘後前進はできません。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。

注釈: 大河川を越えて敵ZOCボンド内へ、又は敵ZOCボンドを越える移動は、禁じられます。連合軍プレイヤーは、運河又は湖を越えて河川強襲を行うことができません。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、特殊な装備を持ちません)。

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 (3×1/2=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。

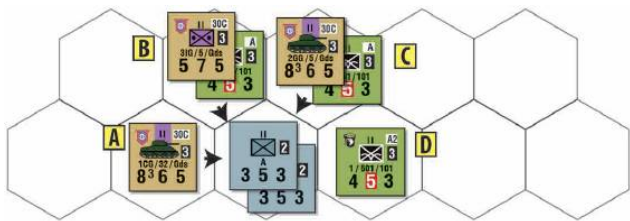
10.2 指揮統率と組織 [Command Control and Formations]

(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。先導組織は、完全攻撃戦力を提供できる1つの付属 (10.2.3) を持つことを認められます。

(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) 連合軍の軍団レベル・ユニット [Allied Corps-Level Units]: 白い組織色を持つユニットは、軍団レベル・ユニットです。軍団レベル・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。軍団レベル・ユニットは、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はありません。

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。

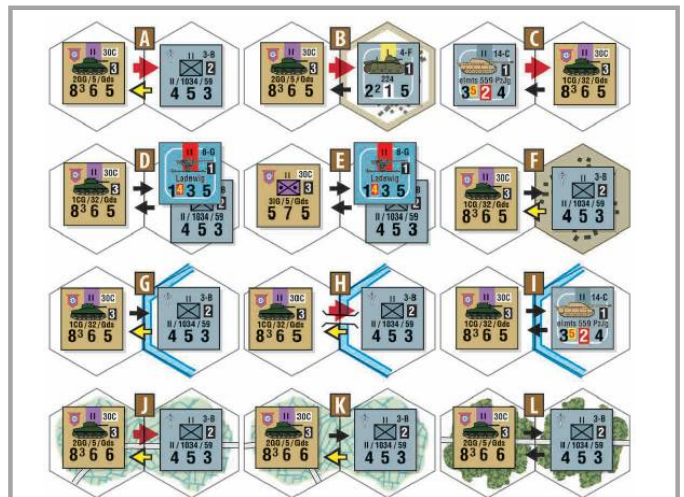
(10.3.2) 防御側のシフト [Defender Shift]: 攻撃側は、もしも自身の先導組織内に装甲効果値を持つユニットを持たず、しかも防御側が戦車ユニットを持つと左へのコラム・シフトを被ります。攻撃側の装甲効果値よりも高い装甲効果値を持つこと自体は、防御側のシフトをもたらさないことに注意してください。



(10.3.3) 対戦車ユニット [Anti-Tank Units]: 赤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。これらのユニットは、攻撃するときに1だけ減少した装甲効果値を持ちます。JgPzIV (IV号駆逐戦車) とヤークトパンター [Jagdpanther] ユニットの両方に分類され、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、Flak ユニットの装甲シフトを獲得できません。

装甲効果値を持ちます。JgPzIV (IV号駆逐戦車) とヤークトパンター [Jagdpanther] ユニットの両方に分類され、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、Flak ユニットの装甲シフトを獲得できません。

(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、非橋梁の運河、河川、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せん (下記例のIの場合)。



装甲シフトの例 [ARMOR SHIFT EXAMPLES]

これらの12の図は、24の攻撃例を表示します。右を差している矢印は左側のユニットからの攻撃を示し、左を差している矢印は右側のユニットからの攻撃を示します。赤い矢印は、装甲シフトが獲得される場所を示し、黒い矢印は獲得されない場所を示し、黄色い矢印は防御側が装甲シフトを獲得する場所を示します。

注釈: 装甲シフトは、町のヘクス (B) に対して認められますが、都市ヘクス (F) は不可です。装甲シフトは、橋梁ヘクスサイド (H) を越えて認められます。装甲シフトは、決して林ヘクス (L) 内で認められません。Flak ユニットの装甲シフトを獲得できません (E)。

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。地形は、この修正に影響を持ちません。

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。もしもシャーマン戦車ユニットのスタックがパンター戦車ユニットを攻撃したら、全てのシ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コラムで左へのシフトを被ります (ディンゴは装甲ですが、戦車ではありません)。

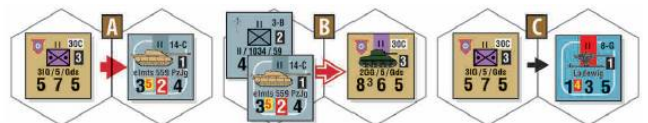
10.5 車両ユニットと非支援状態戦車ユニット

[Vehicle Units and Unsupported Tank Units]

(10.5.1) 車両ユニット (2.3.14) 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 (2.3.15) 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6対6）。Cでは、非支援状態のFlakユニットは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。

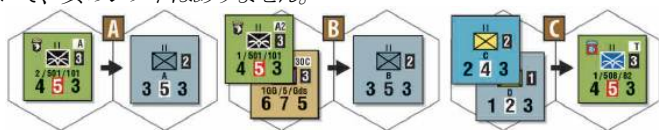
10.6 士気シフト [The Morale Shift]

エリート [ELEITE]：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。もしも士気シフトが獲得されて、結果がA1、A1/Eng、A1/DR、A1/D1であると、攻撃側はステップ損失のためにエリート・ユニットを選択しなければなりません。

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つのシフトは、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。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・ステップを持たず、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]



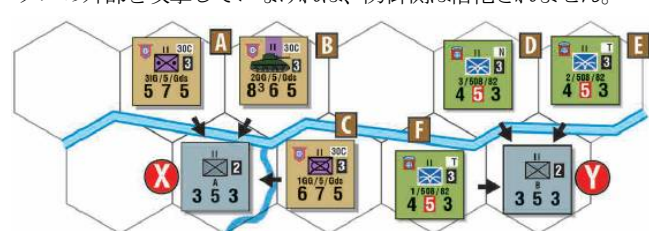
晴天と曇天のターン中、連合軍プレイヤーはそれぞれ2つ又は1つの航空ユニットを受け取り、CRT上で有利な1コラム・シフトを提供するために使用できます。戦闘毎に、1つの航空ユニットのみを使用できます。航空支援は、非空挺イギリス軍から4ヘクス以内のヘクスに対する攻撃のみを支援できます。マーカーは、戦闘が解決された後に取り去られます。航空ユニットは蓄積できず、未使用分は破棄されます。防御航空支援はありません。

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：戦闘への地形の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：運河を越えて攻撃しているユニットAとBは半減され、ドイツ軍ユニットXは全てのユニットが運河又は河川のどちらかを越え

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）です。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は半減されますが、ドイツ軍ユニットも倍化されません。戦闘比は8対5で士気のために右への1シフトがあります（2対1）。

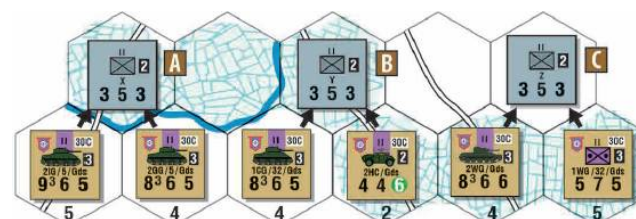
プレイ・ノート：地形が許せば、保全橋梁ヘクスサイドを越えて装甲シフトが可能です。

(10.8.3) 湿地 [Marsh]：車両ユニットは、湿地ヘクス内外へ攻撃しているとき、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、湿地ヘクス内外へ攻撃しているため、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、ポルダー内外を攻撃しているとき、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、各カウンター下部に列記されます。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（22.3.6）
- ・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を言います。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。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。

DR=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/DR=攻撃側が1ステップを失うことを除き、DRと同じです。

DRX=両陣営は、1ステップを失います。選択するユニットは、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。選択するユニットは、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 又は DRX が振られない限り、ステップ損失を受けるユニットを選択します。EX 又は DRX 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/DR、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を提供した砲兵ユニットは、選択できません。
- 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たことを示します。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]



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られます。3ステップ・ユニット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。残余ユニットは、CRT 結果の退却に従わなければなりません。もしも残余が除去されたら、除去ボックス内に置かれます。必要なときに使用可能な残余がなく、ユニットが連合軍空挺ユニットであると、ユニットは除去ユニット・ボックス内に置かれ、その師団は1補充ステップを受け取ります (22.7)。もしもユニットが空挺でなければ、その最終ステップは放棄され、

ユニットは除去ユニット・ボックス内に置かれます。

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闘う必要はありません)。交戦状態のユニットは、以下の影響を被ります。:

- **移動:** 交戦状態のユニットは、1ヘクス移動して交戦状態に留まるか、又は2ヘクス移動して混乱状態になるために、戦術移動を使用できます。
- **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)。ただし、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 [AIRBORNE SUPPLY HEADS]:** これらは、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いたら、断固とした防御表を使用することにより、DR、A1/D1、A1/DR、DRX、DI 結果の退却部分の無効化を試みることができます。断固とした防御は、DMR 又は DS の結果では認められません。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。この表での成功結果は退却、混乱状態、それに付随した戦闘後前進を無効化します。

(12.1.2) 先導ユニット [Lead Unit] : もしも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、防御側は先導ユニットとして1つを選択します。もしも1ユニットのみがあると、そのユニットが先導ユニットでなければなりません。先導ユニットは 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。混乱状態ユニット、砲兵ユニット、空挺補給堡は、断固とした防御で先導ユニットになれません。超過スタックのユニット (6.4) は、使用できます。

(12.1.3) 使用するコラムの判定 [Determine Column to Use] : 防御側ヘクスの地形は、表上で使用するためのコラムを判定します。都市ヘクス内で防御しているユニットは都市のコラムを使用し、平地又はポルダールのヘクス内のユニットについては平地/ポルダールのコラムを使用し、その他の全てのヘクス (村を持つ平地又はポルダールのヘクスを含めます) については、その他のコラムを使用します。

例外: 車両ユニットは、湿地ヘクス内にいるときに平地/ポルダールのコラムを使用します。

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

サイの目	平地/ポルダー	その他	都市
≤ 1	0 / 1	0 / 1	0 / 1
2	—	—	—
3	—	—	• 0 / 1
4	—	• 0 / 1	• 1 / 1
5	• 0 / 1	• 1 / 1	• 0 / 0
6	• 1 / 1	• 0 / 0	• 0 / 0
7+	• 1 / 0	• 1 / 0	• 1 / 0

サイの目修正:

- +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)

全ての修正は蓄積する。

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、これら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、その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たら、攻撃側は防御側がカラにしたヘクス内へ前進できません。

プレイ・ノート: これは、Normandy'44 や Ardennes'44 と異なります。

12.4 死守 [Desperation Defense]

通常、各戦闘は1つの断固とした防御のみが認められます。ただし、もしも退却するとスタック全体が除去に直面したら、退却が無効化されるか又は全ての防御ユニットが除去されるまで、再び繰り返してサイを振ることが認められます。この状況では、各「-」結果(最初を含みます)は「0/1」結果として扱います。再びサイを振る前に、ステップ損失を適用します。各サイ振りの後、新たな先導ユニットを選択できます(もしも以前の先導ユニットが除去されたら、これが要求されます)。死守は、DMR と DS の結果では認められません。

例: 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2を振り、「-」で失敗です。彼はこれを0/1失敗として扱い、再びサイを振ります。このとき、1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、再びサイを振ると4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]

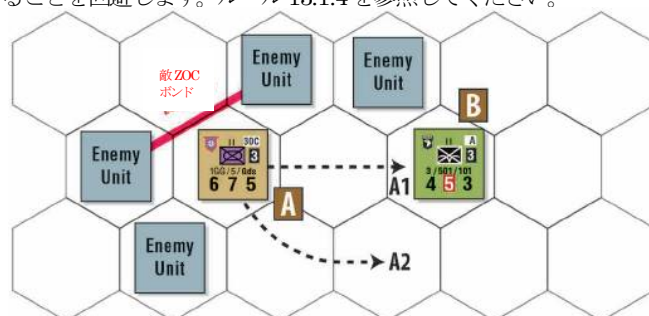
(13.1.1) 基本 [The Basics]: CRTによって退却することを要求されるとき、防御ユニットは所有しているプレイヤーによって適切な数のヘクスを退却させなければなりません。DS 又は DMR の結果では2又は3ヘクス(自身の選択)、D1、DR、A1/D1、A1DR、DRXの結果で2ヘクスです。攻撃側は、決して退却しません。いくつかの状況(13.3)で、退却は短い距離で停止できます。2ヘクス以上退却するユニットは、混乱状態になります(14.1)。

(13.1.2) スタック [Stacks]: 退却しているユニットのスタックは、

分離して異なるヘクスへ退却できます。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。
2. 可能であれば、ユニットがその退却を停止させない限り(13.3)、戦闘ヘクスから少なくとも2ヘクス離れて退却を終了させます。不可能であれば、ユニットは同じヘクスに二回進入しない限り、戦闘ヘクスに隣接させてその退却を終了できます。
3. 可能であれば、EZOC への進入を回避します。ユニットは、決してその退却を EZOC 内で終了できません(13.2)。友軍の非退却ユニットは、このルールにおいてそれらが占めるヘクス内のEZOCsを無効にします。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. 可能であれば、敵ユニットに隣接する友軍ユニットを含むヘクス内で退却を終了することを回避します。非橋梁大河川又は湖ヘクスサイドの対岸上の敵ユニットは、影響を持ちません。不可能であれば、この指針を無視できます。
5. 可能であれば、ユニットがそこから補給路(18.3)をたどれるヘクスへ退却します。不可能であれば、この指針を無視できます。
6. 可能であれば、超過スタッキング限度を違反して退却を終了することを回避します。ルール13.1.4を参照してください。



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)を持ちますが、退却の指針#4を守るためA2に従わなければなりません。

(13.1.4) 超過スタッキング [Overstacking]: ユニティは、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)。

もしも超過スタック状態のヘクスが再び攻撃されたら、13.5を参照してください。もしもヘクスが突破戦闘(16.0)の目標であると、スタッキング限度を超過する全ユニット(防御側の選択)は、防御戦力を提供しませんが、突破戦闘が成功したら退却しなければなりません。

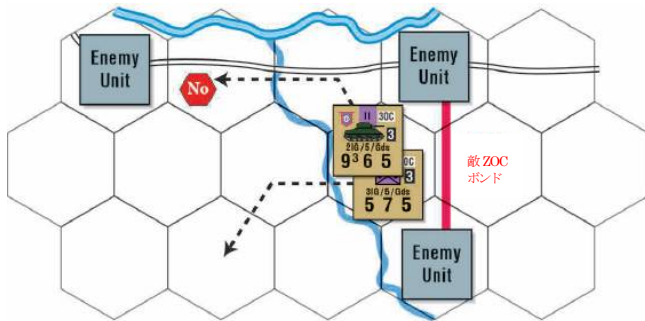
13.2 退却による除去 [Elimination Due to a Retreat]

0のMAを持つユニットは、もしも退却することを強制されたら除去されます。他のユニットは、以下の場合に除去されます。:

- ・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(TECを参照)。
- ・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。
- ・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

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、制限なしで橋梁大河川と橋梁重河を越えて退却でき、非車両ユニットは小河川を越えて退却できます。

重要: 退却すると除去に直面するユニットは、死守 (12.4) の資格を持ちます。



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2番目のヘクス内で除去されます。

13.3 退却の停止 [Stopping a Retreat]

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

- 結果がDS又はDMRではなく、退却しているスタックから追加の1ステップ損失を受ける (防御側の選択)。
- 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。
- 良好統制の友軍非混乱状態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。

1ヘクスのみ退却する良好統制のユニットは、混乱状態になりません。1ヘクス退却する混乱状態ユニットは、潰走になりません。

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) を戦闘に加えず、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 基本 [The Basics]



(14.1.1) 混乱状態、潰走、良好統制 [Disrupted, Full Retreat and Good Order]:

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 (11.5)、分散状態 (22.3.6)、消費状態 (8.3.3、25.3.3)、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2ヘクス以上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 (17.3) を使用する砲兵ユニット。

(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の結果から2又は3ヘクス退却するユニット。
- 別の混乱状態結果を被る混乱状態のユニット。

もしもユニットがすでに潰走状態であると、更なる罰則はありません。

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。
- 移動: 戦術移動 (8.3) のみを使用できます。これらは、浸透でアシストできません。
- 登場エリア: 登場エリアを離れることができません。
- 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、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。
- 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。
- 戦闘: 攻撃又は戦闘後前進ができません。その半減された防御戦力を持ちます。
- 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。
- 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、砲兵支援 (17.6) を提供できず、又はその準備面 (17.8) に裏返すことができません。
- 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 (拡張移動は認められません)。
- 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い潰走状態のユニットに、敵ユニットが移動又は前進で隣接したら、潰走状態のユニットは直ちに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)。

(14.3.2) 友軍移動フェイズ中、プレイヤーはその完全 MA で移動させるため、自軍ユニット上の混乱状態マーカーを潰走状態マーカーに置き換えることができます。

- ・戦術移動の制限を無視し、その完全 MA で移動できます (拡張移動は認められません)。

14.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

(14.4.1) 混乱の回復 [Disruption Recovery] : 手番プレイヤーの回復フェイズ中、EZOC 内にいない全ての友軍混乱状態ユニットは、自動的に 1 レベル回復し、混乱状態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。もしも混乱状態又は潰走のユニットが EZOC 内にあると、回復は戦闘地域の回復表上のサイ振りによって判定されます。

(14.4.2) 戦闘地域の回復表 [Combat Zone Recovery Table] :

サイの目	結果
1 ~ 3	不可
4 ~ 6	回復

サイの目修正 :

- +1 ユニットがエリート
- 1 ユニットが低練度

修正後の 1 未満の結果は 1 として、6 よりも大きい結果は 6 として扱います。

結果の説明 :

- 不可=ユニットは現在の状態に留まる。
- 回復=ユニットは 1 レベル回復する

(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 (22.3.6)、交戦状態 (11.5)、補充 (20.2.5)、消費 (25.3.3) 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**良好統制**の全ユニット又は**攻撃しているユニットと共にスタックしたユニット (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 MP を消費せず、ヘクス数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つのタイプの前進があります。: 限定、通常、ボーナスです。

- ・**限定前進 [Limited Advance] :** これは、EX の結果で防御側が除去されたときにのみ発生します。攻撃側は、防御側のカラのヘクスを占めることができます。
- ・**通常前進 [Normal Advance] :** ユニットは、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] :** ユニットは、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。

戦闘後前進チャート [Advance After Combat Chart]

CRT の結果	ヘクスの数	道路ボーナスと共に*
限定前進 (EX)	**	不可
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

**もしも防御側が除去されたら限定前進。

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、防御側のカラのヘクスへ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]

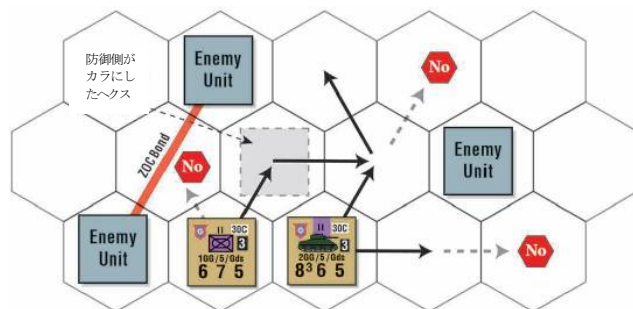
道路ボーナスを使用している機械化ユニットは、ユニットの 1 つがフリー・スタッキング・ユニットでない限り、他のユニットと一緒にスタックしてその前進を終了できません。

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) 防御側のカラのヘクスへ進入しているときを除き、戦闘後前進中に敵の ZOC ボンドへ進入又は越えることはできません。

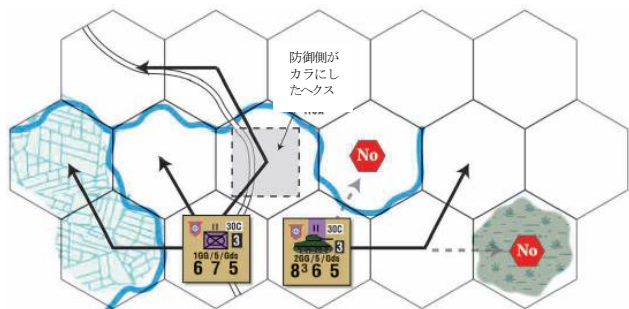
(15.5.2) EZOCs : 一般的に、これらは前進を停止させませんが、その前進の最初のヘクスへ進入しているときか、又は 2 番目のヘクスに友軍ユニットを含む場合を除き、EZOC から同じ敵ユニットの EZOC へと直接戦闘後前進できるユニットはありません。



例 : 2つのイギリス軍戦車ユニットは、2ヘクス前進を達成しました。黒い矢印は合法的な戦闘後前進の道筋を示します。灰色の点線と「No」とマークされたヘクスは、非合法の道筋を示します。

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。最初のヘクスは、防御側のカラのヘクス内でなければなりません。
- ・**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渡れないからです。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、通常の攻撃として同じ手順と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]

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、1つのみ（以後、突破グループと呼びます）が突破戦闘を実施できます。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します。攻撃側は、望むのであれば、それを行うためにその前進率から1ヘクス（合計）を消費することで、防御側のカラのヘクス内で突破グループを形成するための選択肢を持ちます。二者択一で、突破グループは、攻撃に参加したユニットを選択する限り、前進するに連れて1ユニットが他のユニット（たち）を拾い上げることによって形成できます。



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。2つのイギリス軍ユニットは、防御側のカラにヘクス内へ前進し（表示されたごとく）、又はユニットAがユニットBのヘクス内に前進でき、そこで突破グループを形成し、敵ユニット2を攻撃できます。両方の場合、前進しているユニットたちは、その前進率からの2ヘクスがかります。

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ヘクスがかります。もしも突破戦闘が防御側に退却を強い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のカラのヘクス内へ前進でき、又は攻撃したヘクス内で停止できます。

プレイ・ノート：基本的に、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、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。

(16.3.2) 最大1つの突破戦闘 [Maximum of One Breakthrough Combat]：もしも戦闘がDR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）が使用されたら、突破グループは1ユニットにプラスして、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、たとえフェリー・ヘクスサイドであっても、非橋梁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 Unit]

戦闘からの退却（13.5）と異なり、突破戦闘から再び退却することを強制されても、ユニットは除去されません。二度目の退却をするユニットは、潰走（14.3.1）になります。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。

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、先導組織の一部はなりません）、攻撃に参加できます。もしもこれが起きたら、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にのみ前進でき、停止するか又はそれが存在する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+1DRM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、断固とした防御 (12.1.2) のために選択できません。
- **これらは、戦闘後前進 (15.1) 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]

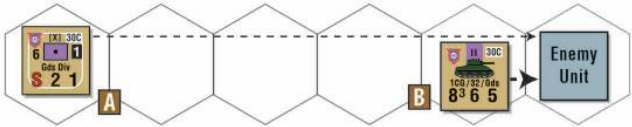
砲兵ユニットは、車両タイプのユニットです。これらは、1 ヘクス移動して同じターンに砲兵支援を提供するため、又は2ヘクス移動して混乱状態になりますが、戦術移動を使用できます。

移動済マーカー [MOVED MARKERS] : 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、5MPs 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、ユニット上に保持するときになるまで、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、決して地形によって倍化されません。
- 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た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も、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 Arko191 砲兵ユニットは、von Tettau と第2SS組織の両方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5AGRA 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より+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。サイ振り毎に、複数の砲兵ユニットを使用できません。

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、分散状態、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に、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、その準備面に着地します。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。

(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堡まで4ヘクスの陸上補給路を持たなければならず、しかもその補給堡は良好統制で、師団の降下 [Drop] ヘクスまで4ヘクスの陸上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)。
- 平地又はボ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空挺と第82空挺の2枚の非補給下マーカーは、師団の各ユニットの上に OOS マーカーを置く代わりに、師団の全ユニットが OOS であることを示すために使用できます。

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、1の防御戦力を持つ車両タイプ戦闘ユニットと見なされますが、この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とき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。

(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ユニットを含んでいるヘクス内に置かなければなりません。もしもボ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つの部分から成り得ます。：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来なければなりません。

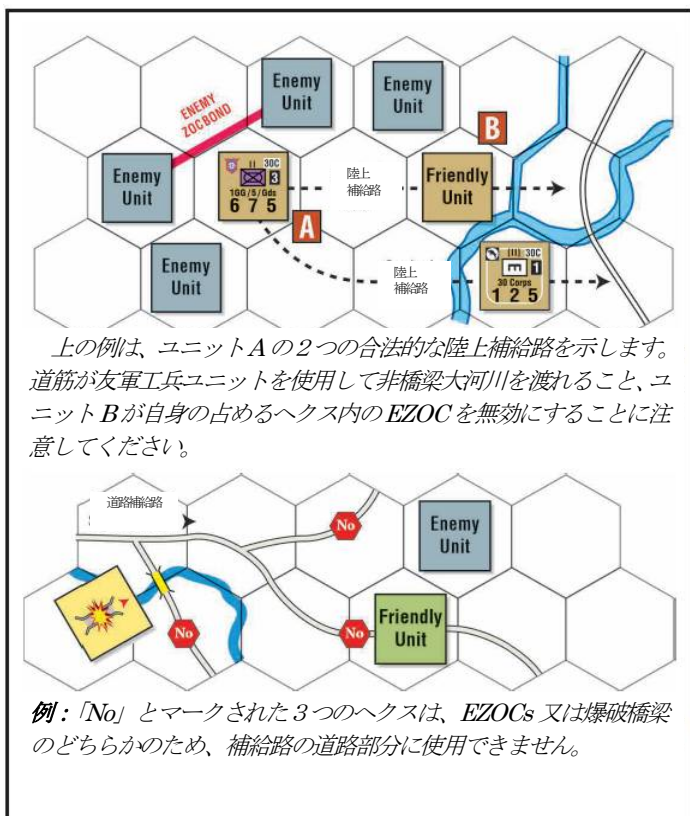
(18.3.1) 陸上部分の補給路は、4ヘクスまでの長さであることができます。これは、全てのタイプの地形を横断できますが、その道筋は以下ができません。：

- 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) 道路部分の補給路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。一たとえそのヘクスが友軍ユニットを含んでいても（これは、意図的に陸上補給路と異なります）。
例外：空挺補給堡は、たとえEZOC内にあっても道路を介して補給を提供できます。
- 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、非戦闘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、爆破のために配線された橋梁を渡る。



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を無効化することに注意してください。

例：「No」とマークされた3つのヘクスは、EZOCs 又は爆破橋梁のどちらかのため、補給路の道路部分に使用できません。

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

非補給下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であることを忘れないでください [10.1]）。

- ・戦闘後前進：道路ボーナスは認められません。
- ・砲兵：非空挺砲兵ユニットは、その準備面に裏返すことができます。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]

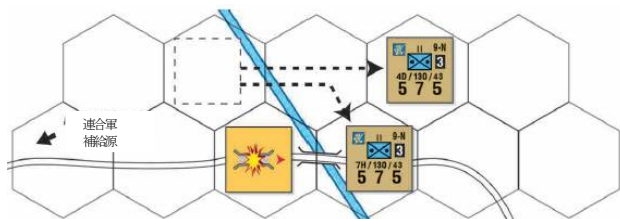
連合軍空挺ユニットは、着地した最初のターンを通して自動的に補給下で、着地したターンの最初の補給フェイズに補給をチェックしません。続くターンの連合軍補給フェイズに開始して、補給下を維持するため、これらは空挺補給堡まで又は友軍登場エリアまで補給をたどらなければなりません。

プレイ・ノート：これは、連合軍空挺ユニットが着地後の最初の 2 ターンについて、常に補給下にあることを保証します。

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歩兵ユニットは、補給下ではあるが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、ユニットの上には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越えたと、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。その陸上部分の補給路が非橋梁運河ヘクスサイドを渡るため、次の移動フェイズに、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 非空挺増援 [Non-Airborne Reinforcements]

非空挺増援は、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に進入できますが、そこで停止してそれ以上移動できません。マップに進入する代わりに、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 から 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 から 6 の間のみ友軍です。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、後の友軍移動フェイズになるまで退出できません。マップに再進入するためのコストは、常に進入する最初のヘクスのコストです。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、戦闘地域の回復 (14.4.2) と拡張移動 (8.2) の目的において、接続ヘクスと見なされません。

(19.3.2) 大河川 [Major Rivers]：大河川を越え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 Panzerden 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ず—もしも2つのエリア間に隙間があると (H と I のように)、これら間で移動は認められません。隣接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)。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)。
- ・補充は、ターン 8 に開始して受け取られます (20.2)。

注釈：空挺帰還兵は、ターン 2 に開始して到着する特別な補充です。

- ・選択ルール [OPTIONAL RULE]：孤立損耗が発生します (27.2)。

デザイン・ノート：夜間ターンは 12 時間をあらわし、PM 6 時と AM 6 時との間です。AM と PM のターンは、各 6 時間をあらわします。

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 ユニットのその最低ステップで持ってくることができます。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、良好統制で非交戦状態なければなりません。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。
- ・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へ移し、次いで残余をマップ上に置きます。

重要：工兵と架橋ユニットは例外で、除去された連合軍ユニットは補充できません。

(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、補充されたターン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、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 概括 [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。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。分割は、移動又は戦闘後前進中に発生できます。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。分割ユニットは、全ての面で通常の 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・ディスプレイに戻され、再使用できます。



大隊を 1 ステップ減少させ、分割ユニットを創出します。

21.2 非空挺分割ユニット [Non-Airborne Breakdown Units]



ドイツ軍ユニットと非空挺イギリス軍ユニットのために、一定数の分割ユニットがあります。イギリス軍戦車大隊（クロムウェル偵察ユニットを含む）のために戦車タイプの分割ユニットを使用し、その他の全てのタイプ（偵察ユニットを含む）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、分割カウンターの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。

21.3 分割の制限 [Breakdown Restrictions]

ユニットは、移動前、移動中、移動後並びに戦闘後前進の後（又は前）に分割できます。創出された分割ユニットは、分割した瞬間に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。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何ら影響を持ちません。以下の制限が適用されます。：

- ・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、そこから創出された組織の一部と見なされます。これは、管理を要求され得ます。

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消費状態、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、もしも良好統制で消費状態でなければ、戦闘フェイズに攻撃できます。

制限 [RESTRICTIONS]：空挺分割ユニットは、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）。その他全ての分割ユニットは、親ユニットとのみ再建、又は編合（21.5）のためにステップを提供できます。

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。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。：

- ・両者が同じ組織からのユニットである（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共に編合できます。

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分散状態 [Scattered]、消費状態 [Spent]、交戦状態 [Engaged]、混乱状態 [Disrupted]、潰走状態 [in Full Retreat] 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、又は消費状態、混乱状態、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、降下 [Drop] ヘクス（22.2）の上又はそれに隣接して置かれ、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・パイロット連隊 [The British Glider Pilot Regiment]：イギリス軍のグライダー・パイロット・ユニットは、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。これは、そのターンに通常に移動できます。

デザイン・ノート：パイロットたちは、実際にはターン1に着地しますが、態勢を取るために1ターンかかります。

22.2 着地ヘクス [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：ユニットは、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：ユニットは、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：ユニットは、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、ある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）を使用できます。
- ・ターン9+：ユニットは、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、ポルダーのヘクス（都市又は湿地のヘクスは不可）内に着地しなければなりません。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（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、ヘクス 4008 (A2) 内に着地します。その計画降下ヘクス (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]

サイの目	空挺ユニット
1～4	—
5	S
6、7	S1
8+	S2

(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] 以外の結果が発生すると、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。

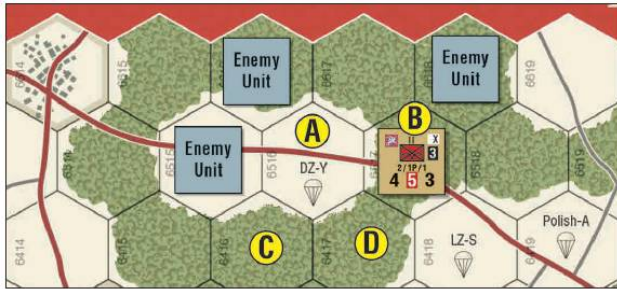
デザイン・ノート：ターン1にヘクス毎に1つのみのサイを振るのは、初期着地に対する相手側の経験不足を反映しています。

(22.3.2) 空挺着地表の修正 [Airlanding Table Modifiers] : 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 を適用します。: A: +2 (競合状態ヘクス)、B: +6 (競合状態の林ヘクス)、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) 結果の説明 [Explanation of Results] :

—=影響なし。

S: 空挺ユニットは分散します (22.3.5)。

S1: 空挺ユニットは分散し、1ステップを失います。空挺補充記録欄上で適切な師団について1空挺補充を記録します。*22.3.4と22.3.5も参照してください。

S2: 空挺ユニットは分散し、2ステップを失います。空挺補充記録欄上で適切な師団について1空挺補充を記録します。他のステップは、永久に失われます。*22.3.4と22.3.5も参照してください。

*空挺ユニットは、減少状態のユニットを回復させるため、これらの補充を使用できます (22.7)。

(22.3.4) 空挺砲兵の着地 [Airborne Artillery Landing] : S1結果を被る砲兵ユニットは、その射撃済みに裏返され、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。

(22.3.5) 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 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。



(22.3.6) 分散状態マーカー [Scattered Markers] : ユニットの、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、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、着地したこれらのユニットと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着地ヘクス [Polish Airborne Drop Hexes] : これら3つの着地ヘクスは、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。

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上に着地したら、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、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を受け取ります**。もしも攻撃側が防御側を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。**敵ユニットの上に着地したとき、空挺ユニットはスタッキング限度に従わ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) でなければならず、**交戦状態 (11.5) であってはならず**、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 (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**。

除去ユニットは、補充を受け取れません。空挺ユニットは、EZOC 内にある間に補充を受け取ることができます。空挺補充を割り当てるときには、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]

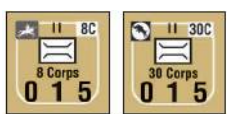
(23.1.1) 連合軍ターン [Allied Turn] : ゲームは、晴天天候で、連合軍空挺着地フェイズから開始します。砲兵再補給と橋梁フェイズは、スキップします。

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

- 空挺着地表 (22.3.1) 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サイを振ります。
- 空挺効果表 (22.3.2) の全てのDRMsを無視します。
- 全ての橋梁爆破の試み (5.6) に-1DRMを適用します。
- ドイツ軍ユニット (ターン1の増援を含む) は、戦術移動のみを使用できます (たとえ潰走状態のユニットでも)。
- 登場エリア内へのドイツ軍の移動は、登場エリアAとLを除き禁じられます。

(23.1.3) 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 または 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越え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たら、これを行うことができません。戦術移動を使用しているときのみ、フェリーの創出を使用できます。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は移動できません。
- 工兵ユニットは、同じターンにフェリーとして並び、大河川強襲のための両方には使用できません。—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か示すために工兵の裏面を使用できます。

工兵ユニットは、戦術移動を使用して、いかなるヘクスサイド地点でも大河川を渡ることができます。

(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、陸上補給路をたどるためのフェリー発着場として使用可能です。

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ユニットは、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6の後に解かれます。

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

デザイン・ノート: 第82空挺の指揮統率は、ドイツの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6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、サイ振りを継続します。

ターン4: ターン4には、サイを振る必要がありません。未だに到着していない第406師団ボックス内の全てのユニットが、使用可能になります。

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。

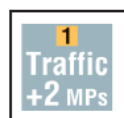
23.7 偵察 (搜索) ユニットの [Reconnaissance Units]



ヘクス内で単独の偵察 (搜索) ユニットの攻撃されたら、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観 [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）。

非機械化ユニットと戦術移動（8.3）を使用している機械化ユニットは、交通量マーカ―を無視します。交通量マーカ―は、戦闘、退却、補給路、ドイツ軍ユニットに何ら影響を持ちません。

24.3 交通量マーカ―・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―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―を、マップ上に置くことができます。

撤去 [REMOVAL]：配置後、2つのサイを振り、それらのサイの目のIDを持つ交通量マーカ―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―#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―が取り去られます。もしも未だイン・プレイにないマーカ―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―（たち）を、次のターンのために交通量マーカ―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―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―の配置制限

[Traffic Marker Placement Restrictions]

交通量マーカ―は、以下のように置けません。：

- お互いの上又はその隣接に。
- 第30軍団の全てのイギリス軍機械化ユニット又はマップ南端から到着したいかなるユニットの北のヘクス内に（あなたは、第30軍団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ができません）。

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、敵戦線の背後又は正面に置くことができます。交通量マーカ―待機ボックス内の交通量マーカ―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―（#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]

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、連合軍ユニットがそのヘクスへ進入するか、又はそのヘクスを攻撃するときのみ裏返されます（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、そのヘクスへの進入を試みた連合軍ユニット（たち）に対して防御します。

25.2 特性 [Properties]

(25.2.1) その未確認状態面にある間、未確認ユニットはドイツ軍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：25.6）。
- 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（6.2）。

- 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。
- これらは、隣接する連合軍ユニットを攻撃するために明らかにできず、最初に連合軍ユニットによって明らかにされなければなりません。
- これらは、友軍の補給と退却路の目的において、それらが占めるヘクス内の連合軍EZOCsを無効化します。連合軍ユニットは、それらのヘクス内へ退却することを禁じられます。

(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に対する戦闘

[Combat Against Lone Unknown Units]

(25.3.1) 移動フェイズ中 [During the Movement Phase]：連合軍ユニットは、未確認ユニットを持つヘクスに進入できますが（たとえ道路移動コストを使用している間であっても）、拡張移動を使用している間は不可です。ユニットは、そのヘクスに進入するために通常のコストを消費しますが、未確認ユニットのEZOCを退出するための+2MPは消費しません。連合軍ユニットが明らかになっていない未確認ユニットによって単独で占められたヘクスへ進入するとき、ユニットは裏返されます。もしも0-0-0守備隊であると、プレイから取り去られて連合軍スタックは遅滞なく移動を継続できます。これらは、拡張移動の資格さえ持ちます。もしも未確認ユニットが戦闘ユニットであると、連合軍スタックはその以前のヘクスへ戻り、明らかにされたユニットを直ちに攻撃しなければなりません。砲兵又は航空支援のシフトが認められず、攻撃が認められるユニットが移動している連合軍スタックのみであることを除き、戦闘の全てのルールに従います。移動フェイズの未確認ユニットへの攻撃で、ユニットは決して戦闘後前進を獲得しません（下記を参照）。

プレイ・ノート：未確認状態並びに明らかにされたドイツ軍ユニットの両方に移動して（同時に）隣接した連合軍ユニットは、その移動を終了しなければならず、戦闘フェイズになるまで未確認ユニットを攻撃できません。

(25.3.2) 蹂躞 [Overrun]：もしも戦闘結果がDS又はDMRであると、連合軍ユニットは遅滞なく移動を継続でき、戦闘フェイズに再び攻撃さえできます。ただし、これらは拡張移動を使用できません。

(25.3.3) 消費状態 [Spent]：もしも結果がDS又はDMR以外であると、連合軍ユニットは以下のどちらかで移動を停止しなければなりません。：

- 防御側がカラにしたヘクス又は、
- それらが攻撃を開始したヘクス。

両方の場合、ユニットは戦闘フェイズに攻撃できず、それを示すために消費状態 [Spent] マーカ―でマークされます。消費状態マーカ―は、回復フェイズに取り去られます。

(25.3.4) 戦闘フェイズ中 [During the Combat Phase]：連合軍ユニットは、戦闘フェイズ中に未確認ユニットを攻撃できます。これが発生するとき、攻撃の瞬間に未確認ユニットが裏返されて明らかにされます。攻撃は、キャンセルできません。もしも明らかにされたユニットが0を超える防御戦力を持つと、戦闘は通常に解決されます。もしもユニットが0-0-0守備隊であると取り去られ、攻撃はDSの結果として見なされます。

(25.3.5) 戦闘後前進中 [During Advance After Combat]：これは、突破戦闘ルールに従ってのみ認められます。もしも未確認ユニットが0-0-0守備隊であると、前進は遅滞なく継続できます。もしも未確

認ユニットの防御戦力が0よりも大きければ、戦闘は直ちに突破戦闘として実施されます。

25.4 他のユニットと共にスタック [Stacked with Other Units]

他のドイツ軍ユニット（潰走状態でない）と共にスタックした未確認ユニットは、移動フェイズに攻撃され得ず、**そのヘクスに対する連合軍プレイヤーの自動的DSの試みを避けることができます**。もしもその場合、直ちに未確認ユニットを裏返します。潰走状態のドイツ軍ユニットは、連合軍移動フェイズにそのヘクスが攻撃されることを妨げません。

もしもヘクスが戦闘フェイズに攻撃されたら、未確認ユニットは明らかにされ、たとえスタックが法的に超過スタックであっても、その防御戦力（もしもあれば）は防御側のドイツ軍に加えられます。もしもスタッキング限度が認めたら、**もしも明らかにされた未確認ユニットがスタッキング限度の違反をもたらしたら、この違反は次のドイツ軍移動フェイズの終了時に正さなければならず、9ステップの限度を超過する全てのステップは除去されなければなりません** (6.4)。

25.5 開始位置 [At Start Location]

ゲームが開始される前に、20の未確認ユニットをその開始ヘクス内に明らかにされない面で置きます。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。

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て獲得されます。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つ以上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、**マップ西端の補給源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てなければ、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]：連合軍プレイヤーは、マップ上の一定ヘクスの占領と支配、非空挺ユニットがライン川下流を越えることでVPsを得点します。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。：

- ・1VP 支配する各都市ヘクスについて
- ・1VP オーバールーン [Overloon] の町（ヘクス 3524）について
- ・1VP フェンラユ [Venray] の町（ヘクス 3225）について
- ・1VP ライン川下流の北で、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] (3VPs) とナイメーヘン [Nijmegen] (2VPs) 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 (5VPs)、10VPsを持ちます。

(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・ユニットについて1VPを得点します。連合軍の3ステップ・ユニットは、もしも残余が除去されたら除去されたと思なされます。その他の全ての連合軍ユニットは、1/2VPとしてカウントします。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、1/2VP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12VPを失うこととなります。

27. 選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下のルールは、プレイテストでは使用されず、ゲームの完全体験を楽しむために必要とされません。滅多に使用しないにもかかわらず、テスト中にこのようなルールがあれば便利だろうと感じたのでここに含めました。両プレイヤーが同意した場合にのみ使用してください。

27.1 交戦離脱 [Disengagement]

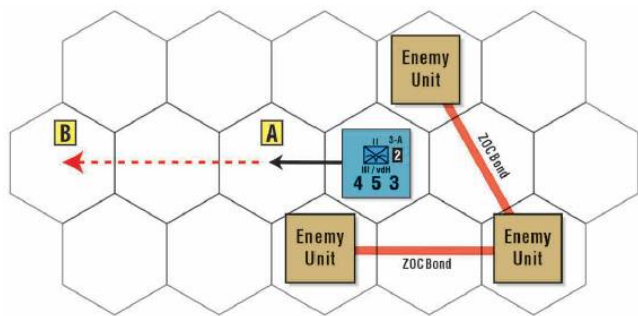
(27.1.1) 概括 [In General]：戦闘フェイズ中、ユニット（又はユニットのスタック）は、通常の戦闘の代わりに交戦離脱の試みを実施できます。もしも成功したら、交戦離脱を使用しているユニットが、**その退却中のいかなる瞬間にも、その戦闘フェイズに退却していない友軍ユニットを含んでいない限り EZOC 内に退却できないこと**を除き、ユニット/スタックは全ての退却ルールに従って、2ヘクス退却できます。

(27.1.2) 手順 [Procedure]：戦闘フェイズに攻撃しないい**いずれかの良好統制**ユニットは、交戦離脱を試みることができます。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズの**いずれかのとき**（いずれかの数の戦闘の前後）に解決できます。試みを解決するため、交戦離脱表を調べてサイを振ります。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サイを振ります。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みを行うことを決める前に、各試みの結果を見ることができます。戦闘戦力とCRTシフトは、無視されます。以下の修正を適用します。：

- +1 ユニットがエリート
- 1 ユニットが低練度
- +1 ユニットが装甲ユニット

全ての修正は、蓄積します。1未満の修正後の結果は1として、6を超えると6として扱います。

結果 [Result]：「No」結果は、交戦離脱の試みに失敗してユニットがその場に留まることを意味します。「Yes」の結果は、ユニットが**いずれかの方向へ1～2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。もしも結果が「Yes-1」であると、ユニットは退却する前に1ステップを失います。



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(4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 [Rocedure]: 各孤立状態ユニットについてサイを1つ振り、**孤立表を調べます**。もしも修正後のサイの目が1~4であると、ユニットは1ステップ減少します。修正後の5又は6の結果は、影響なしです。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損失し得ます。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。

(27.2.3) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]:

- +1 ユニットのエリート又は連合軍ユニット(蓄積しない)
- 1 ユニットの低練度
- +2 ユニットの1つ以上の都市ヘクスへいづれかの長さの陸上部分補給路をたどることができる

修正後の1未満の結果は1、6を超える場合は6として扱います。

例: 都市ヘクス内(+2)で孤立状態のエリート空挺ユニット(+1)は、1のサイの目でのみステップ損失を被ります。都市ヘクスへアクセスを持たない孤立状態の低練度ドイツ軍ユニットは、1~5のサイの目でステップを損失します。

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。
- ・ターン記録欄上にターン・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、マップ西端の補給原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 [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。

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]

ルール26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]

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. ベートウヴェ [Betuwe] 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。
6. 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。
7. 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]

1. 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、1 個か 2 個大隊が、ドイツ軍プレイヤーがナイメーヘン [Nijmegen] に要求するユニットを遅らせることになります。
2. 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。
3. 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。
4. 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] の橋梁がダメであると、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。
5. 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。
6. 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ヘン [Eindhoven] へ送ってください。
7. 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なければなりません。
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。エリートの実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。

プレイ・バランスの調整 [PLAY BALANCE ADJUSTMENT]:

競争的プレイのため、私どもはドイツ軍プレイヤーに、ゲーム開始前に 1 つの未確認ユニット（自身の選択）をヘクス 6421 へ移すのを認めることを推奨します。これは、ターン 1 にヘクス 6520 へ到着している連合軍ユニットが、Kraft (-) 大隊の退路を断つことを妨げることになります。

拡張されたプレイの例



第1空挺師団戦区

ターン1

連合軍プレイヤー・ターン

空挺着地フェイズ

ゲームは、連合軍の空挺着地フェイズで開始します。上図と以下の頁は、連合軍ユニットの着地ヘクス内への配置後の開始位置を示します。

ここで連合軍プレイヤーは、各ヘクスについてサイを1つ振り、空挺着地表を調べます。初日にのみ達成された奇襲を考慮して、ターン1はヘクス毎に1つのみのサイが振られますが、その後全てのターンに連合軍プレイヤーはユニット毎に1つのサイを振ることになります。ターン1に、この表への修正はありません。

第1空挺師団戦区

サイの目：A>2=影響なし、B>5=分散状態、C>4=影響なし。ヘクスB内のユニットの1つが分散状態となり、連合軍プレイヤーは自軍の半個グライダー大隊の1つを選択します。

第82空挺師団戦区

この戦区内のサイの目：

- D：1=影響なし
- E：6=分散状態-1
- F：5=分散状態
- G：5=分散状態
- H：2=影響なし
- I：6=分散状態-1

第82空挺師団は、4つの分散状態結果と2ステップ損失の酷い着地です。両ステップは回復可能で、空挺補充記録欄上で2つの第82補充として記録されます。これらは、続くターンに帰還兵としてプレイに復帰します。

最悪の結果は、南方岸からグラウヴェ [Grave] 橋梁を強襲した1ステップ・ユニットが、分散状態-1結果を被って除去されたことです。このユニットが生き残っていたら、たとえ分散状態であっても、橋梁地点で河川防御を倍化させませんでした。これは、連合軍プレイヤーにとって重大な問題となり得ます。

第101空挺師団戦区

この戦区のサイの目：

- J：5=分散状態
- K：6=分散状態-1
- L：1=影響なし
- M：3=影響なし
- N：6=分散状態-1

一連の悪いサイの目は、第101空挺師団の着地を混乱させます。これは、ターン1にこれらが目標を完遂することを困難にし得ます。連合軍プレイヤーは、ヘクスKとヘクスN内のユニットを減少させ、2つの第101空挺補充を記録します。これらの減少ユニットは、ヘクスJ内のユニットと共に分散状態でマークされます。

これで連合軍の空挺着地フェイズは終了です。



第82空挺師団戦区



第101空挺師団戦区

移動フェイズ

このフェイズに、連合軍プレイヤーは全ての自軍ユニットを移動させることができます。分散状態のユニットは、戦術移動のみを使用できます。

第1空挺師団戦区

下図は、全ての移動終了後のイギリス第1空挺師団戦区を示します。連合軍プレイヤーは、2/1P/1大隊を5ヘクス先の橋梁へ移動するため、拡張移動を使用しました（5MPs）。拡張移動は、EZOCに進入しなければ認められます。第1落下傘旅団の他の2個大隊は、空挺降下旅団からの少ない支援と共にKraft大隊を攻撃します。第1空挺降下旅団の残りは、ターン3又は4の増強着地のためDZ Yを防護すべく展開させます。砲兵は1ヘクス南西に移動させ、空挺補給堡は移動させません。



橋梁爆破: 2/1P/1が移動して鉄道橋に隣接したとき、ドイツ軍プレイヤーは爆破のためにサイを振り、成功しました（サイの目=5）。ターン1には、全ての爆破試みに-1 DRMがあります。

第82空挺師団戦区

第82空挺師団戦区では、連合軍プレイヤーはナイメーヘン[Nijmegen] 橋梁を押し渡すことに決めます。移動フェイズ中に、彼は2個大隊でAの未確認ユニットを攻撃します。自動的DSと未確認ユニットの攻撃は、プレイヤー諸氏が移動フェイズに攻撃できる唯一のときです。ユニットを裏返すと0-0-0守備隊であることが分かり、直ちに取り去られます。2個大隊はその移動をナイメーヘンに隣接させて終了します。



第82空挺師団戦区内の連合軍移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、フロースベーク[Groesbeek]の外側にある未確認状態のユニットに対して2個大隊で攻撃する準備をします。モオク[Mook]では、未確認ユニットを移動で攻撃できますが、連合軍プレイヤーは戦闘フェイズまで待つことを選びました。

マースワール[Maas-Waal] 運河を越えて、第504連隊の3個大隊がそこへ飛び込んでいます。最初に、3/504/82大隊は分割ユニット(1-1-3)を創出し、ホイメン[Heumen]とマルデン[Malden]の橋梁をチェックするために送ります。ドイツ軍プレイヤーは、ホイメンの橋梁で5を振ってこれを破壊します。マルデンでは2を振り、橋梁は保全です。分割ユニットは、橋梁を防御するためマルデンで移動を終了します。大隊の残りは北方へ行軍し、橋梁爆破が失敗した後でハーテルト[Hatert]近郊の橋梁を捕獲します。

西岸の奇襲が失敗したため、グラヴエ[Grave]では、連合軍プレイヤーは2個大隊を送って橋梁を奪取することに決めます。この攻撃は、戦闘フェイズに解決されることになります。

第101空挺師団戦区ーウェフヘル[Veghel]

2個の分散状態ユニットを持つこの戦区内では、連合軍プレイヤーはウェフヘル[Veghel]に対して第501連隊の全3個大隊を送ることに決めます。鉄道橋を通過している間、ドイツ軍プレイヤーはその爆破のためにサイを振って失敗します（1のサイの目）。ドイツ軍プレイヤーは、ターン2に-1 DRM なして爆破できる僅かな機会のため、道路橋の爆破についてのサイ振りを保留します。



第101空挺師団戦区ー南部

連合軍プレイヤーは、シント=ウーデローデ[St. Oedenrode]とヴィルヘルミナ[Wilhelmina] 運河を越える少なくとも1つの橋梁の捕獲を望みます。彼はシント=ウーデローデへ2個大隊を送り、移動でそれを攻撃し、1-2-5 Flak ユニットであることが明らかになります。これは車両ユニットなので、町ヘクス内で倍化されません。最終戦闘比は8対2+2士気シフト=5対1です。彼は2を振り、DRX です。第101空挺は町を奪取しますが、1ステップを失って停止しなければなりません。Flak ユニットは除去され、US ユニットは消費状態でマークされます。



ソン[Son]の橋梁については、連合軍プレイヤーは2個大隊を送り、うち1個は分散と減少の状態です。彼は戦闘フェイズにソンを攻撃します。

ベスト [Best] の町のドイツ軍守備隊は非常に強力なので、攻撃は計画されません。ただし、橋梁を手に入れば良いので、1個大隊が送られます。彼らが接近したとき、そこは爆破されます。残っている1/506/101大隊は、西方を防護するために配置されます。

ガーデン作戦戦区

この地域では微動だにできないため、戦闘フェイズ部分で見せることにします。軍団境界線を越えて1ヘクスの移動が認められるので、第50師団がその特典を使用することに注意してください。

戦闘フェイズ

断固とした防御 [Determined Defense] について DD、カンフグループ [Kampfgruppe] について KG、鉄道 [Railroad] について RR の略語を使用します。

第1空挺師団戦区



A. 戦闘フェイズ中、第1空挺師団の3ユニットは、アルンヘム [Arnhem] への道路にいる Krafft 大隊を攻撃します。イギリス軍の砲兵ユニットは使用されず、次のターンに橋梁に対して使用可能とするために取っておきます。戦闘比は 11 対 5 + 士気シフト = 3 対 1 です。6のサイの目は、D1の結果を与えます。ドイツ軍プレイヤーは、自軍大隊の最終ステップを DD のリスクに晒さないことに決めたので、自軍ユニットを2ヘクス退却させて混乱状態でマークします。EZOC 内の1ヘクスを通過して退却することが、何ら罰則を持たないことに注意してください。



第82空挺師団戦区

B. 第508連隊の2個大隊は、ナイメーヘン [Nijmegen] の KG Henke に対して決死の攻撃を行います。戦闘比は、8対8 + 士気シフト = 2対1です。サイの目は2で、ENGの結果です。ステップ損失又は退却はありませんが、防御側は交戦状態 [Engaged] マーカーでマークされます。

C. 第505連隊の2個大隊は、フロースベーク [Groesbeek] の外側で林内にある未確認状態のユニットを攻撃します。ユニットは 0-0-0 守備隊であることが明らかになり、取り去られます。2個大隊は2ヘクスのボーナス前進を使用し、マップ東端から進入する可能性があるドイツ軍ユニットのための防御位置に配置します。戦闘後前進は、上図のドイツ軍の移動で見ることができます。

D. 単一の大隊がモオク [Mook] 内の未確認ユニットを攻撃します。1-1-3 ユニットのことが明らかにされます。戦闘比は 4対2 + 2士気シフト (×2) = 4対1です。3のサイの目 = DR です。退

却すると除去に直面する低練度ユニットでない限り、DD はあまりにもリスクです。ドイツ軍プレイヤーは、RR 橋梁を越えて自軍ユニットを退却させます。空挺ユニットはモオク [Mook] 内に前進し、橋梁の上で橋梁爆破表が使用されます。サイの目6 = 爆破です。

E. ここで、グラヴエ [Grave] 橋梁への重要な攻撃です。1つのユニットは分散状態 [Scattered] でマークされていますが、これはこの攻撃には関係ありません。ユニットは、一度だけ半減され得ます。連合軍プレイヤーは、河川の背後で倍化されるドイツ軍ユニットに対して、修正後の4の攻撃戦力を持ちます。未確認ユニットは、1-1-3 であることが明らかにされます。戦闘比は 4対2 + 士気シフト = 3 対1です。4のサイの目 = DR です。ドイツ軍プレイヤーは、ポルダー地形内で DD を試み、3の目 = 失敗したためユニットは2ヘクス退却します。2個大隊は、いずれかの方向へ1ヘクス前進できます。これらの1つは、橋梁を保全状態でマークするために前進で渡ります (5.7)。

第101空挺師団戦区



F. 3個空挺大隊がウェフヘル [Veghel] 内の未確認ユニットを攻撃します。橋梁はこのときチェックされ、爆破に失敗します。保全マーカーが置かれます。未確認ユニットは 1-2-3 Hermann Goering 訓練ユニットであることが明らかになり、その防御戦力は町内で倍化されます。分散状態のユニットと運河を越えて攻撃している2つのユニットは、攻撃戦力が半減されます。戦闘比は 6対4 + 士気シフト (×2) = 3対1です。サイの目は1 = Eng です。大きな頓挫で、町は奪取されません。ドイツ軍ユニットは、交戦状態 [Engaged] でマークされます。



G. 第101師団の2個大隊が、ソン [Son] の未確認ユニットを攻撃します。ユニットは、1-2-0 Flak ユニットのことが明らかになります。これは車両ユニットなので、町ヘクス内で倍化されません。戦闘ポイントは 6対2 + 士気シフト = 4対1です。サイの目は4 = A1/D1 です。両陣営が1ステップを失い、Flak ユニットの除去します。連合軍プレイヤーは、自軍のステップ損失を減少状態ユニットが受けることに決め、これを残余にします。3-4-3 が残余ディスプレイ上に置かれ、代わりに残余がマップ上に置かれます。両ユニットはソン [Son] 内に前進し、橋梁が爆破についてチェックされます。サイの目は2 = 保全です！ もがき苦しんでいる第101空挺師団にとって、ようやく朗報です。

ガーデン作戦戦区



第 30 軍団は、2つの攻撃で高速道路への強襲を發動します。ターン1に、この地域の2つの砲兵ユニットは、予め計画された重弾幕を考慮するため倍のシフト（各2シフト）を提供します。ヘクス1405内で開始した5-7-5の1つは、ヘクス1504に進入するために戦術移動を使用します。そこは超過スタック状態なので戦闘に関与できませんが、戦闘後前進はできます。

H. 2個戦車大隊が、砲兵と航空の支援を受けて H の Kerutt 大隊を攻撃します。戦闘比は 17 対 5 で 4 シフト（装甲シフト、砲兵支援（×2）、航空支援）を持ちます。最終戦闘比は、7 対 1 です。サイの目は 4 = DMR です。ドイツ軍ユニットは 3 ヘクス退却し、潰走でマークされます。DMR の結果は、ボーナス前進と突破戦闘を認めます。道路ボーナスを使用して、連合軍プレイヤーは Vandeleur 第2アイリッシュ近衛大隊 (1IG/5/Gds) を道路上で 2 ヘクス前進させ、3 番目のヘクスでドイツ軍 1-2-3 ユニットの (14/Hoffmann) を攻撃します。連合軍プレイヤーは道路ボーナスを使用したので、他の戦車大隊とスタックできません。戦闘比は 9 対 2 = 4 対 1 で、防御側が林内にいるため装甲シフトはありません。サイの目は 4 = A1/D1 です。ドイツ軍の中隊は取り去られますが、戦車ユニットは 1 ステップ損失を被り、**Kerutt 大隊に隣接する**防御側のカラのヘクス内でその戦闘後前進は終了します。**Kerutt は潰走状態なのでファルケンスワールト [Valkenswaard] へ退却し、その突撃砲ユニットに合流します。**

他の戦車大隊は、ヘクス 1705 へ道路を前進し、超過スタック状態の 5-7-5 は 4-5-5 SS KG (Segler) が道路ヘクスを妨害することを妨げるために 1606 へ前進します。

I. その他の攻撃は、第6懲罰 [Penal] 大隊に対するものです。ポルダ地形は、歩兵に何ら影響を持ちませんが、車両ユニットを分離したままにします。戦闘比は 11 対 4 で 4 シフトです（×2 砲兵、士気、航空支援）。最終戦闘比は、6 対 1 です。サイの目は 4 = DMR です。懲罰大隊は 3 ヘクス退却して潰走状態でマークされ、イギリス軍の 2 個大隊は 2 ヘクス前進できます。2 個の近衛大隊が軍団境界線を越えて複数ヘクス前進できないことに注意してください。

これで戦闘フェイズは終了します。ユニットが戦闘後前進した場所を見るため、読者はドイツ軍プレイヤー・ターンの図を見ることができます。

回復フェイズ

連合軍ユニットから、全ての分散状態 [Scattered] と消費状態 [Spent] マーカーを取り去ります。もしも連合軍プレイヤーが混乱状態ユニットを持っていたら、そうしていなければこれらのユニットを 1 段階回復させます。

補給フェイズ

全ての連合軍ユニットは、補給下です。空挺ユニットは、着地したターンは常に補給下です。

ドイツ軍プレイヤー・ターン

砲兵再補給フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、まだイン・プレイに砲兵ユニットを持たないため、このフェイズはスキップされます。

橋梁フェイズ

このフェイズの橋梁爆破は、もしも橋梁が爆破のために配線され、しかも連合軍ユニットが橋梁から 1 ヘクス以内にいる両方の場合にのみ認められます。これが適用される唯一の橋梁は、ベスト [Best] の鉄道橋です。ドイツ軍プレイヤーは 4 を振り＝爆破されました。

移動フェイズ

ゲームの最初のターンに、ドイツ軍ユニットは戦術移動のみを使用できます。北から南への移動で、ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットを以下の図で示されるごとく移動させます。



2つの海軍訓練保安ユニットは、第1空挺師団と闘うために東へ移動します。



最初のターンの増援が北端から進入します。登場エリア F からの 1 つと G からの 1 つです。重要な移動は、これ以上第1空挺師団のユニットがアルンヘム [Arnhem] へ向かうのを断ち切るため、ヘクス 6321 へ KG Spindler を送ることです。Kraft は、このターンの終了時に回復することを保証するために 1 ヘクス下げます（敵ユニットに隣接するユニットは、戦闘地域の回復表でサイを振らなければなりません）。第 9 SS 捜索大隊を構成している 2 つのユニットを分割し、ナイメーヘン [Nijmegen] の北へ Gräbner を、他方を南へ送ります。



第406師団

ドイツ軍プレイヤーは、最初に第406師団に6ユニットのいずれが到着するか調べるためにサイを振ります。1又は2のサイの目で直ちに、3～6の目で影響なしです。彼は2、5、5、1、1、2を振ります。ドイツ軍プレイヤーにとって上々のサイの目で、6ユニット中の4ユニット、うち1つは砲兵ユニットが到着します。彼は砲兵ユニットを登場エリア内に保持し、他の3つをマップ上へ移動させます。



ターン2になるまで、このエリア内にドイツ軍の増援はありません。ただし、ドイツ軍プレイヤーは、第101師団を少しの圧力で押すために十分な戦力を持ちます。Ewald 大隊はスハインデル [Schijndel] へ向かって移動し、その他のユニットはベスト [Best] に集中させます。



第30軍団地域内で、ドイツ軍は近寄らないよう試みます。Kerutt 大隊はファルケンスワールト [Valkenswaard] へ退却し、そこで Sturmgeschütz ユニットとチームを組みます。SS KGs Segler と Richter は、包囲されるのを避けるため東へ走り去ります。vdH ユニットはその移動中に登場エリア A 内へ移動できましたが、第12軍団を更に数ターン妨害するためマップ上に留まります。

これで、ドイツ軍の移動フェイズは完了です。

戦闘フェイズ

第406師団戦区で、戦闘Aは6対4で砲兵のために1シフト=2対1です。5のサイの目=DR です。連合軍プレイヤーは、DD を行わないことに決め、2ヘクス退却して混乱状態になります。ドイツ軍ユニットは、いずれかの方向へ1ヘクス前進します。2つのユニットが前進した場所を見るため、ターン2の連合軍移動の図を参照してください。

回復フェイズ

混乱状態 [Disrupted] マーカーが取り去られ、潰走 [Full Retreat] は混乱状態面に裏返されます。この例では、全てのドイツ軍ユニットが連合軍ユニットに隣接していないので、これは自動的です。このフェイズには、ドイツ軍ユニット上の全ての交戦状態 [Engaged] マーカーも取り去られます。

補給フェイズ

全てのドイツ軍ユニットは、友軍登場エリアまで導かれる道路まで4ヘクスの道筋を持ちます。全てのドイツ軍ユニットは補給下です。

交通量マーカー・フェイズ

ターン1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、他の3枚のマーカーは後のターンに到着します。彼は第30軍団を遅滞させる希望を持って、全3枚のマーカーをファルケンスワールト [Valkenswaard] への道路に沿って置きます。次いで、彼は2つのサイを振って、どれが取り去られるのかを調べます。彼は3と6を振り=マーカー#3が取り去られて交通量マーカー待機ボックス内に置かれます。

ターン2

天候フェイズ

夜間ターン中は、天候フェイズはありません。天候は、ターン3にAMとPMの両方について振られます。

連合軍プレイヤー・ターン

連合軍の砲兵再補給フェイズ

連合軍プレイヤーは、このフェイズ中に自軍砲兵ユニットの2つを裏返すことが認められます。空挺砲兵は裏返すことができません。これらは、晴天又は曇天の天候ターンにのみ裏返すことができます。ターン2に、連合軍プレイヤーは適用可能な2つのみの砲兵ユニットを持ちます。Gds 師団と5AGRAの2つをその準備面に裏返します。

橋梁フェイズ

2つのイギリス軍架橋ユニットは、未だにいかなる爆破済橋梁にも隣接していないので、このフェイズはスキップされます。

移動と戦闘のフェイズ

簡略化のため、各戦区の移動と戦闘を一緒に述べます。特記されない限り、砲兵ユニットはCRTシフトを提供した後で射撃済面に裏返されます。

第1空挺師団戦区

これは第1空挺師団にとって非常に重要なターンです。連合軍プレイヤーは、このターンにアルンヘム橋梁を捕獲する必要があります。さもなければ決して捕獲できないでしょう。下図は、師団の移動を表示します。砲兵ユニットは1ヘクスのみ移動するため、このターンに戦闘Bのために砲兵支援を提供できます。

A: 浸透ルール(8.3.3)の優位性を使って、彼はFrost大隊(2/1P/1)を2ヘクス移動させ、移動フェイズ中に未確認ユニットを攻撃します。これは1/6訓練保安大隊の一部であることが明らかになり、都市ヘクス内で倍化されます。戦闘比は4対2+士気シフト(×2)=4対1です。2のサイの目=DRです。ドイツ軍プレイヤーはDDを行い、都市のコラムを使用して低練度ユニットのために-1DRMです。2のサイの目が修正されて1に落ち、失敗したDDでユニットは除去されます。空挺大隊は、橋梁を奪取します。アルンヘム[Arnhem]とナイメーヘン[Nijmegen]の橋梁は決して破壊されないの、橋梁爆破表は使用されません。

B: 2つの空挺ユニットにプラスして砲兵ユニットがAllwörden/9SSを攻撃します。戦闘比は7対3+士気シフト+砲兵支援=4対1です。4のサイの目=A1/D1です。各陣営は、1ステップを失います。連合軍プレイヤーは2SS/1Aを減少させ、Allwörden/9SSは除去されます。2つの空挺ユニットは、いずれかの方向へ1ヘクス前進できます。



第1空挺師団の移動

評価: これは、連合軍プレイヤー・ターン2終了時の第1空挺師団としては、平均よりもやや良い状況です。アルンヘム橋梁を持ち、DZ Yは安全で(今のところ)、その展開は良い形状です。着地、Kraftに対する攻撃、アルンヘム橋梁に対して良いサイの目に恵まれ、困難が生じた場所はまだまだありません。連合軍プレイヤーとしてのあなたは、アルンヘムへの進撃又はDZ Yの防護のために更に戦力を割く選択肢を持ちます。この例で、連合軍プレイヤーはDZ Yの防護を選択しました。

第82空挺師団戦区

史実では、第82空挺師団長ギャビン將軍は、初日の遅くに1個大隊のみをナイメーヘン[Nijmegen]へ送りました。私たちは、早期のドイツ軍の増援に何が起きたかで、彼の慎重さが何らかの利点を持つことが分かります。ここで連合軍プレイヤーは、自軍の着地ヘクスからドイツ軍を掃討するために反撃をしなければならず、それを十分に機能させるほど多くは持ちません。下図は、この地区内での連合軍の移動とドイツ軍ZOC(赤)ボンドのいくつかを表示します。ユニットは友軍登陸エリアとヘクスサイド・ボンドを形成できますが、ヘクス・ボンドは不可であることを注意してください。これは、1/505がEZOCからEZOCへと移動して、ドイツ軍ユニットを部分的に包囲することを認めます。

C: 空挺分割ユニットは2ヘクス移動し、移動フェイズに完全戦力ユニットを創出するため減少戦力大隊と統合させます。再統合するためのMPsはかからないので、最後のMPで大隊は未確認ユニットを攻撃します。これは低練度の1-2-3ユニットであることが明らかになり、戦闘比は4対2+士気シフト(×2)=4対1です。3のサイの目=DRです。連合軍はヘクスを奪取し、ドイツ軍ユニットは2ヘクス退却して混乱状態になります。

D: 混乱状態のユニットは攻撃できないので、2つの空挺ユニットのみでGoebelを攻撃します。戦闘比は8対4+士気シフト(×2)=4対1です。サイの目は1=EXです。両陣営は1ステップを失い、ステップ損失は相手側プレイヤーによって選択されます。ドイツ軍プレイヤーは1/505を選択し、連合軍プレイヤーはGoebel以外に選択肢はありません。

評価: いくつかの悪いサイの目といくつかの406師団到着の良いサイの目のため、第82師団は少々厄介な状況です。その砲兵は次の数ターンに到着する予定ですが、降下[drop]ヘクスは前線にあります。これらは、まだナイメーヘン橋梁の支配を持ちません。良い知らせは、グラウヴェ橋梁が保全され、マースワール運河上に架かる橋梁を、高速道路橋を含めて3つ持つことです。



第82空挺師団の移動

第101 空挺師団戦区

この地域では、第101 師団がウェフヘル [Veghel] の奪取とスハインデル [Schijndel] への Ewald の行軍を止めることに集中します。ユニットの移動は、下図に表示されます。3つの空挺ユニットがウェフヘルの周囲へ移動し、いかなる退却も妨害します。その ZOC ボンドは、赤で表示されます。1/502 大隊は、帰還兵のステップ収集のため背後のオエデンローデ [Oedenrode] 内に留まります。完全戦力にするため1ステップが使用され、第101 師団の補充マークが1下がります。

E: 戦闘フェイズに、3 個大隊がウェフヘル [Veghel] を攻撃します。戦闘比は 10 対 4 + 士気シフト (× 2) = 4 対 1 です。サイの目は 5 = DE です。第101 師団は、ウェフヘルを奪取します。

F: 2/502/101 は、スハインデル [Schijndel] 内の未確認ユニットを攻撃するために移動し、移動フェイズ中にそれを行います。これは 1-2-0 Flak ユニットのことが明らかになり、町ヘクス内で倍化されない車両ユニットです。戦闘比は 4 対 2 + 士気シフト = 3 対 1 です。6 のサイの目は = D1 です。Flak ユニットの除去され、アメリカ軍大隊はスハインデルへ進入します。これは消費状態でマークされ、戦闘フェイズに Ewald 大隊を攻撃できません。



更に南方では、第30 軍団を手助けするため、第101 師団が1 個大隊をアイントフォーヘン [Eindhoven] 方面へ送ります。ソン [Son] 内の空挺残余は、帰還兵のステップを使用できますが、ターン毎、師団毎に1ステップのみが使用を認められます。ドイツ軍第59 師団が道路を下って来るのに備えて、1/506 は林内に移動します。

G: 戦闘フェイズに、3/502 は未確認ユニットを攻撃し、0-0-0 守備隊であることが明らかになって消失させます。3/502 は、ボーナス前進を獲得します。進入する最初のヘクスは都市で、2 番目のヘクスで他の未確認ユニットに対して突破戦闘を実施します。これは、1-1-3 警察ユニットであることが明らかになります。戦闘比は 4 対 2 + 士気シフト = 3 対 1 です。サイの目は 6 = D1 です。ユニットは除去され、3/502 は前進を辞退してその移動をヘクス 2707 内で終了します。



評価: 第101 師団地域の状況は、非常に良いです。ソン橋梁は無傷で、ウェフヘル [Veghel] の両橋梁も同様です。第30 軍団は、もしもドイツ軍を近づけないようにできれば、ここをやすやすと通過できます。

ガーデン作戦

このターンには、多数の移動が高速道路上であったので、高速道路外の移動のみを矢印で表示します。重要なのは、拡張移動を使用したユニットについてスタッキングが認められず、ユニットが軍団境界線を越えて複数ヘクス移動できないことに留意してください。第3と第50 師団の砲兵の到着も表示されます。

H: ファルケンスワールト [Valkenswaard] に対する大規模な攻撃については、戦闘比は 39 対 8 + 砲兵シフト = 5 対 1 です。ドイツ軍スタックに3の装甲効果値を持つ StTuG を含むため、装甲シフトはありません。混乱状態のドイツ軍ユニットは半減されて (端数切上げ) 3 になり、次いで倍化されて 6 です。第559 StTuG は、町ヘクス内で倍化されません。3のサイの目 = A1/D1 です。ドイツ軍プレイヤーは Kerutt 大隊をその減少面に裏返し、DD を行うことは辞退して2ヘクス退却します。混乱状態のユニットは潰走状態となり、第559 StTuG は混乱します。連合軍プレイヤーは、自身のステップ損失を近衛機甲師団に割り振り、全ユニットを1ヘクス前進させます (もしも道路ボーナスを使用し、スタックしないで終了すれば2ヘクス)。ファルケンスワールトは占領され、近衛機甲師団は夜間のためにベッドへ入ります。

I: 1GG/5/Gds は、混乱状態の第6 懲罰大隊を攻撃します。戦闘比は 6 対 2 + 士気シフト = 4 対 1 です。3のサイの目 = DR です。懲罰大隊は2ヘクス退却し、混乱状態マークが潰走に格上げされます。1GG は1ヘクス前進、又は道路ボーナスを使用して2ヘクス前進できます。

J: 第50 師団は、Stephan 大隊を攻撃します。運河を越えて攻撃し



ているユニットは、半減されます。戦闘比は 19 対 5 + 砲兵シフト = 4 対 1 です。3 のサイの目 = DR です。ドイツ軍プレイヤーは、自軍大隊を登場エリア内に退却させ、混乱状態でマークします。攻撃しているユニットは、いずれかの方向に 1 ヘクス前進できます。

K: この攻撃には、3 つの異なる組織が含まれるため、連合軍プレイヤーは 1 つを先導組織として選択しなければなりません。これらのユニットは完全戦力で攻撃し、その他は半減されます。(これらは、支援射撃を提供しているか、又は側面に圧力をかけているだけと見なされます。) この例では、第 3 師団は、たとえその師団から 1 ユニットののみが参加していても先導組織になります。統合された攻撃戦力は = 18 (5 + 3 + 3 + 3 + 4) です。ドイツ軍ユニットがいるポルダー地形は、歩兵に対して何ら恩恵を提供しません。戦闘比は 18 対 5 + 砲兵シフト = 4 対 1 です。3 のサイの目 = DR です。ドイツ軍プレイヤーは、Segler を 2 ヘクス退却させ、混乱状態でマークします。ヘクス 1508 へ退却しなければなりません。攻撃に参加した全ユニットが、いずれかの方向へ 1 ヘクス前進できます。

総括

この時点で、拡張された例を終了します。連合軍プレイヤーはいくつかの隆起部を持ち、非常に良い状態です。ソン [Son] とウェフヘル [Veghel] の橋梁は、無傷です。グラヴエ [Grave] の橋梁は安全で、彼はマースーワール運河を越える 2 つの橋梁を持ちます。ドイツ軍プレイヤーは、高速道路に接近するか又は連合軍をワール川で止めるため、極度に攻撃的にならなければならないでしょう。ターン冒頭に、多くのことが起こり得ます。

デザイナー・ノート [DESIGNER NOTES]

Holland '44 のデザインの目標は、Ardennes '44 からのシステムの多くを使用して、マーケット・ガーデン作戦の中難易度ゲームを提供することでした。元々のアイデアは、空挺着地に集中してアイントフォーヘン [Eindhoven] のマップ南端を切り落とすことでしたが、その考えは間もなく捨て去られ、第 30 軍団の突破を含めることが必須であると決めました。それが、マップを 10 インチ追加する必要があった理由です。

戦闘序列 [Order of Battle]

これは、整然とした戦闘序列を構成するのが最も困難だった戦役です。フォン・テッタウ師団と第 406 師団のドイツ軍ユニットの情報が極めて少ないという単純な事実の他にも、イギリス第 30 軍団の一部でなかったか又はその道筋にいなかったユニットの情報を持つ書籍はほとんどありません。ドイツ第 180 師団の到着と第 8 軍団正面の Erdmann 大隊の配置と到着は、いくつかのあてずっぽうで行わなければなりませんでした。

振付 [Choreographing]

いくつかの開始位置は、歴史的な状況をセット・アップするために変更しなければなりませんでした。Gräbner 搜索ユニットは、実際には空挺降下時にライン川下流の北で開始しましたが、Frost 大隊がアルンヘム橋梁に到着する前に渡可させました。私はこれらをエルスト [Elst] で開始させました。そこは、ドイツ軍が状況を把握し始めたときにいた場所です。その他の自由な行いは、第 3 SS 警察大隊を開始時にベスト [Best] に置いたことです。これらは、実際にはその日遅くなるまで到着しませんでした。これが行われな限り、ドイツ軍プレイヤーが史実でそうしたように町を確保できる機会はありません。

敗走中のドイツ軍 [The German Army in Retreat]

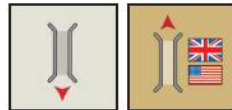
ほとんどのドイツ軍ユニットは、大部分が低戦力、低装備、低練度だったことを反映させるため、2 ステップのみを持つと評価されています。ユニットの大部分は、戦闘準備が整う前に戦闘へ放り込まれました。新着のユニット (第 180 師団) 又は完全戦力組織のどちらかと感じた少数の大隊には、3 ステップを与えました。

橋梁 [Bridges]

あまりにも多くが橋梁爆破のサイの目に依存し、これはゲームの

勝者を決定し得ます。一時期、少なくとも 1 つの橋梁を保全又は少なくとも 1 つの重要な橋梁の爆破をプレイヤー諸氏に与える「マリガン」ルールを私は考えましたが、それを採用しませんでした。これはエキサイトメントの一部です。このゲームを数回プレイした後、あなたはマーケット・ガーデン作戦がクレイジーであると考えられると思います。成功するためには、完璧に進めなければならないあまりにも多くの事柄があります。

保全マーカー [Intact Markers]



プレイヤー諸氏は、どちらかのヴァージョンの保全マーカー (表又は裏) を使用できます。ゲーム中途あたりで、あなたは未だ爆破のために配線状態の僅かな橋梁を示すためにこれらのマーカーの表面を使用し、その他を全て取り去ることもできます。

スタッキング [Stacking]

もしも超過スタッキング・ルールが少々扱い難いのであれば謝罪しますが、その範囲が狭められる第 1 空挺師団ユニットが生き残るために重要だったのです。

交通量マーカー [Traffic Markers]

このルールは、現実の部隊移動率を再現する手助けをするために含められました。イギリス軍は、単一の高速道路で部隊を移動させる上で、特に橋梁で、多くの遅延がありました。これらのマーカーは、渋滞地点 (通常の交通渋滞が発生する場所) で使用するのがベストです。

ポルダー [Polder]

これは、海や河川を埋め立てた陸地です。非常に防御に適した地形ではありませんが、往来している車両は道路上に留まらなければなりません。ときには、これらの道路は高台にありますが、常にではありません。歩兵タイプ・ユニットについてはポルダーを平地地形として、車両ユニットについては湿地地形と同様に扱うことに決めました。主な違いは、戦車ユニットはポルダー内で装甲シフトを獲得できますが、湿地内では不可であることです。

装甲シフト [The Armor Shift]

CRT でのコラム・シフトは、他の何よりも「恐怖」をあらわします。もしも防御側が接近している戦車を恐れれば (それらが自軍戦車に勝るか、又はそれらに対抗する戦車を持たないかのどちらか)、その恐怖は戦闘の要素となります。つまり、これが橋梁を越えて又はポルダー内を攻撃しているときに装甲シフトが認められる理由です。恐怖は、防御側が自身に迫る戦車を目にする現実なのです。

残余 [Remnants]

3 番目のステップを持つ各ユニットに提供できるほど十分な残余はなく、これは意図的なものです。空挺師団については、師団が壊滅的損失を被って崩壊することを反映します。イギリス軍の非空挺ユニットについては、死傷者に関していったん重大な損失を被るとユニットを撤退させる傾向をあらわします。

イギリス軍の補給問題 [British Supply Problems]

イギリス軍は、ノルマンディまで遡る遙かな補給線を持ち、この戦役中に弾薬の欠乏を被りました。ターン毎に連合軍プレイヤーが 3 枚の移動済マーカーと 2 つの砲兵再補給に限定されるのは、このシミュレイトを手助けするためです。

グラヴエ橋梁 [The Grave Bridge]

グラヴエ [Grave] 近郊の橋梁は、もしもドイツ軍プレイヤーが奪回するか、又は連合軍プレイヤーがターン 1 に捕獲することに失敗したら爆破され得ます。ただし、大河川を越える橋梁で修理できる唯一の橋梁でもあります。このゲームの時間枠では、第 30 軍団はこのように巨大な橋梁を修理するための能力を持たなかったため、橋梁の爆破が不完全で橋梁の修理に必要な期間のみであると見なします。

砲兵 [Artillery]

連合軍砲兵の大部分は、その歩兵と機甲大隊の戦闘戦力が内包されています。師団砲兵ユニットは、重弾幕、長射程弾幕、師団アセットの集中をあらわし、全てが限られた補給の消費を要求されます。

断固とした防御 [Determined Defense]

1 日が 3 ターンのスケールなので、戦闘が長引くよう断固とした防御表を調整しました。断固とした防御をエリート・ユニットで行うことは、特に林、町、都市のヘクス内にいるときには、ほぼ常にやる価値があることに注意してください。反対に、低練度ユニットで断固とした防御を行うことは、ほぼやる価値がありません。

第 406 師団戦区 [The 406th Division Sector]

この師団の初期部隊の到着を可変にしたため、連合軍プレイヤーは初日に直面するものが何かわかりません。さもないと、彼はターン 1 にナイメーヘン [Nijmegen] へあまりにも多数の大隊を送ることができます。盤端が降下ゾーンに近いと、デザインではうまく機能し、そうしなかったであろう、連合軍がドイツ国内の奥深くへ冒険することを妨げます。

第 12 軍団と第 50 師団 [The 12th Corps and the 50th Division]

ゲームでは、第 12 軍団のユニットはあらわされません。第 50 師団の開始時の 2 個旅団は、その地域内を攻撃した第 53 (ウェセックス) 師団の初期活動と西方へのマップ退出をあらわします。第 50 師団は、第 12 軍団が A/B 登陸エリアの境界線周辺で立ち往生したときに、アイントフォーヘン [Eindhoven] の西で側面を防護します。この数ターンについての第 50 師団による第 53 師団の代用は、カウンター・シートを節約し、状況に縫ぎ目なく適合します。

第 11 機甲師団 [The 11th Armored Division]

砲兵の再補給は、普通は第 30 軍団の 2 つの砲兵ユニットに行き、第 11 機甲師団は遠すぎて獲得できません。史実では、これらはターン 16 になるまでザウドゥーウィレムス [Zuid-Willems] 運河に架橋できず、9 月 25 日 (ゲーム終了の 2 日後) になるまでドイツ軍にヘルモント [Helmond] からの撤退を強制できませんでした。

オランダ vs. ネーデルラント [Holland vs. The Netherlands]

マップ上は実際にはオランダではなく、北オランダと南オランダはマップ地域の北西に位置するネーデルラントの地方です。私は、(a) 当時のマップの多くがネーデルラントをオランダと標記したこと、(b) この戦いの間、大部分の G.I たちが自分たちはオランダにいとみなしていたこと、(c) ネーデルラントよりも発音し易いため、タイトルにオランダを使用しました。マーケティングは、このマップの精度を大きく上回りましたが、全てのプレイヤーにもっとネーデルラントについて、実際のオランダがどこなのか知ってもらうことを望みます。

謝辞 [Special Thanks]

John Butterfield と彼の *Hell's Highway* ゲームに敬意を表したいと思います。困難なデザイン上の問題に直面したとき、しばしば私は Butterfield 氏がどのようにそれを解決したのか参照し、より頻繁にそれを補強するための要素をコピーしました。30 年以上前にデザインされた彼のゲームは、我々のホビーの指標であり、今日まだプレイされています。

—Mark Simonitch

重要なルールの概要

[SUMMARY OF IMPORTANT RULES]

Holland'44 は、多くのルールを *Ardennes'44*、*France'40*、*Normandy'44* と共有しています。これらのゲームに馴染んでいるプレイヤー諸氏のため、下記は差異と重要なルールのリストです。

4. 天候 [Weather]

・AM と PM ターンの天候を判定するため、AM ターンにサイを振

ります。

5. 橋梁の爆破と修理 [Bridge Demolition and Repair]

- ・全ての橋梁は、爆破のために配線されて開始します。ユニットが近くにすることは、橋梁を爆破するために必要ありません。
- ・ターン 1 に -1 DRM。
- ・もしも敵ユニットが少なくとも 5 ヘクス離れていたら、自動的修理が認められます (5.9)。

6. スタッキング [Stacking]

- ・ヘクス毎に 2 ユニットにプラスして 1 フリー・スタッキング・ユニット。
- ・一緒にスタックした半個大隊は、1 ユニットとしてカウントします。

7. ZOCs と ZOC ボンド [ZOCz and ZOC Bonds]

- ・ZOCs は、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて伸びません。
- ・ZOC ボンドを形成するためには、2 ステップが必要です。
- ・ZOC ボンドは、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて、又は都市ヘクスを通過して伸びません。

8. 移動 [Movement]

- ・拡張移動は、+2 MPs です。
- ・浸透：EZOCs を通過する戦術移動 (8.3.3)。
- ・非橋梁運河を渡るため、戦術移動を使用しなければなりません。
- ・車両タイプのユニットは、非橋梁の河川又は運河を渡ることができず、道路沿いを除きボルダーと湿地へ進入できません。
- ・フェリー：ターン毎に 1 ステップ。連合軍工兵ユニットを介して 6 ステップ。
- ・10 対 1 は自動的 DS (8.7) です。

9. 戦闘 [Combat]

- ・工兵ユニットによって支援されない限り、非橋梁大河川を越える攻撃は禁じられます。

10. 戦闘修正 [Combat Modifiers]

- ・先導組織：各攻撃で、1 つの組織 (プラスして 1 つの付属) のみが完全戦力で攻撃でき、その他の全ユニットは半減戦力で攻撃します。
- ・装甲シフト：保全橋梁を越えて又は道路沿いにボルダー・ヘクスに進入することが認められます。林、都市、湿地のヘクス内では、決して認められません。
- ・士気シフト：攻撃しているときにのみ提供されるシフトです。防御しているときは不可です。
- ・車両ユニット：車両ユニットは、町又は都市のヘクス内で倍化されません。
- ・非支援状態の戦車ユニット：もしも防御側が戦車ユニットのみを持ち、攻撃側が歩兵タイプのユニットを持つと、攻撃側は有利な右へのシフトを受け取ります。

11. 戦闘結果 [Combat Results]

- ・DS と DMR の結果では、断固とした防御は認められません。
- ・攻撃側のステップ損失は、先導組織のユニットから来なければなりません。
- ・もしも攻撃側が士気シフトを獲得したら、自軍ユニットに対して適用されるステップ損失は、シフトを可能にしたユニットの 1 つから来なければなりません。
- ・交戦状態：半減戦力で攻撃できます。交戦状態のユニットは、戦術移動を使用して攻撃できますが、混乱状態になります。

12. 断固とした防御 [Determined Defense]

- ・1/1 の結果は、防御側が攻撃側のステップ損失を選択することを認めます。
- ・超過スタッキング限度又は除去を回避するため、死守が認められ

ます。

13. 退却 [Retreats]

- ・DS と DMR の結果で2又は3ヘクス、その他の全ての退却は2ヘクスです。
- ・1ヘクス退却した後、スタックは都市、町、林、村のヘクス、又は友軍ユニットを含んでいるヘクス内で、1ステップのコストで停止できます (13.3)。
- ・退却後の超過スタッキングは認められますが、所有しているプレイヤーの移動フェイズ終了時までには正さなければなりません。

14. 混乱と回復 [Disruption and Recovery]

- ・2ヘクス以上退却するユニットは、混乱状態になります。1ヘクスのみを退却するユニットは、混乱状態になりません。
- ・潰走は完全な移動を認めますが、拡張移動は不可です。
- ・混乱状態のユニットは、防御戦力が半減され (端数切上げ)、攻撃できません。これらは、潰走状態にならない限り、戦術移動 (2ヘクス) のみを使用して移動できます。
- ・潰走は、完全MAを認めますが、ゼロ戦闘戦力です。拡張移動は認められません。

15. 戦闘後前進 [Advance After Combat]

- ・ユニットは、その前進の最初にヘクスに進入しているとき、又はもしも2番目のヘクスが友軍ユニットを含むと、1つのEZOCから同じユニットの別のEZOCへと前進できます。
- ・道路ボーナスを使用しているとき、スタッキングは認められません。
- ・非橋梁の運河又は大河川ヘクスサイドを越えている前進は、もしもユニットがそのヘクスサイドを越えて攻撃した場合にのみ認められます。

16. 突破戦闘 [Breakthrough Combat]

- ・DS 又は DMR の結果で、1スタックによってのみ認められます。その前進率から1ヘクスがかかります。
- ・砲兵と航空の支援は使用できませんが、装甲と士気のシフトは可能です。

17. 砲兵ユニット [Artillery Units]

- ・攻撃側については CRT 上で1コラム・シフトを、又は防御側については断固とした防御表上で+1DRMを提供します。
- ・砲兵再補給: 2ユニット (夜間は全てのドイツ軍ユニット)。友軍登場エリアからたどります。
- ・空挺砲兵の再補給: 曇天天候中に1ユニット、晴天天候中に全3ユニット。

18. 補給 [Supply]

- ・補給路: 道路まで4ヘクスと、次いで友軍登場エリアまで道路に沿って無制限の距離。
- ・空挺補給堡は、ターン5の終了時まで補給源です。
- ・OOS ユニットの攻撃戦力が半減されますが、その完全な防御戦力、士気、装甲効果値を保持します。
- ・選択ルール27.2を使用しない限り、ユニットは決してOOSであることで除去されません。

19. 増援と登場エリア [Reinforcements and Entry Areas]

- ・ユニットは、登場エリアから攻撃できます。ユニットは、登場エリア内に留まることができ、マップ端から友軍登場エリアへ進入できます。
- ・登場エリア間の移動は、もしも登場エリアが物理的に接している場合にのみ可能です。

20. 夜間ターンと補充 [Night Turns and Replacements]

- ・ターン8に開始して、各夜間ターンに1連合軍と2ドイツ軍の補充です。

21. 分割ユニットとユニットの編合

[Breakdown Units and Merging Units]

- ・ユニットは、1ステップ・ユニットを形成するために分割できます。フェリーを使用するために便利です。
- ・1ステップ・ユニットは、減少戦力ユニットの1ステップを回復させるために編合できます。

22. 空挺着地 [Airborne Landings]

- ・日毎に一度、AM又はPMのどちらかです。
- ・選択降下ヘクスの偏流は、22.2.1を参照してください。

23. 特別ルール [Special Rules]

- ・工兵ユニットは、大河川ヘクスサイドを越えて6ステップをフェリーで渡すことができます。工兵ユニットは、非橋梁大河川を越えて攻撃するために必要です。
- ・イギリス軍の軍団境界線は、移動を制限します。=そのラインを1ヘクスのみ越えることができます。
- ・第406師団のユニットは、無作為に到着します。: 1~2=到着、3~6=遅延。
- ・ヘクス内で単独の偵察 (搜索) ユニットのD1とDS結果のステップ損失を無視できます。

24. 交通量マーカー [Traffic Markers]

- ・連合軍の機械化ユニットのみに影響します。
- ・現在交通量マーカー待機ボックス内にあるものと、ターン記録欄から到着するマーカーを置き、取り去るものを判定するためにサイコロを2つ振ります。
- ・他の交通量マーカーに隣接させて、又はガーデン作戦の機械化ユニットの北に置けません。

25. 未確認ユニット [Unknown Units]

- ・ZOCを持ち、スタッキングに対してカウントしません。
- ・連合軍の移動フェイズに攻撃できる唯一のユニットです (10対1の自動的DSの例外です)。

CREDITS

GAME DESIGN: Mark Simonitch

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

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

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, Tom Peters and Carl Fung

ART DIRECTOR AND PACKAGE DESIGN: Rodger B. MacGowan

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 Sarnacki, and Dan Thorpe

PROOFREADING: Christian Diedler, John Holden, and Vincent Lefavrais

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

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

(翻訳: 松谷 健三 2017.9.28
2018.5.20 改訂)

連合軍増援スケジュール

登 場 エリア		登 場 エリア	
ターン2		ターン8	
1+2 GP/1 グラィダー・パノット大隊 (3-4-3)	w/補給堡	SRY/8 戦車大隊 (8 ³ -6-5)	N
3 師団砲兵 (S-2-1)	M	ターン9	
4KSLI/159/11 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	M	43/43 偵察大隊 (4-46)	N
3M/159/11 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	M	7H/130/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
50 師団砲兵 (S-2-1)	N	4D/130/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
15/19KRH/11 戦車/偵察大隊 (7 ³ -6-6)	N	5D/130/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
ターン3		12KRRC/8 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
10/4P/1 落下傘歩兵大隊 (4-5-3)	Y	ターン10	
11/4P/1 落下傘歩兵大隊 (4-5-3)	Y	4/7RDG/8 戦車大隊 (8 ³ -6-5)	N
156/4P/1 落下傘歩兵大隊 (4-5-3)	Y	5DCLI/214/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
82 空挺師団砲兵 (S-2-1)	T	1W/214/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
101 空挺師団砲兵 (S-2-1)	C	7SLI/214/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
2/327/101 グライダー歩兵半個大隊 (3-3-3)	C	ターン11	
2/327/101 グライダー歩兵半個大隊 (2-3-3)	C	Princess Irene 自動車化歩兵大隊 (5-8-5)	N
1/401/101 グライダー歩兵半個大隊 (3-3-3)	C	Princess Irene 偵察中隊 (1-2-6)	N
1/401/101 グライダー歩兵半個大隊 (2-3-3)	C	43 師団砲兵 (S-2-1)	N
23H/29/11 戦車大隊 (8 ³ -6-5)	M	43 師団工兵 (1-2-5)	N
2FFY/29/11 戦車大隊 (8 ³ -6-5)	M	ターン12	
3RTR/29/11 戦車大隊 (8 ³ -6-5)	M	13/18RH/8 戦車大隊 (8 ³ -6-5)	N
8RB/29/11 機械化歩兵大隊 (6-7-5)	M	4SLI/129/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
5EY/69/50 歩兵大隊 (5-7-3)	N	4W/129/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
6GH/69/50 歩兵大隊 (5-7-3)	N	5W/129/43 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	N
7GH/69/50 歩兵大隊 (5-7-3)	N	ターン13	
ターン4		2GH/46/15 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	O
11 機甲師団砲兵 (S-2-1)	M	7SH/46/15 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	O
1H/159/11 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	M	ターン14	
ターン6		20+23 RCE 工兵 (1-2-5)	N
1/325/82 グライダー歩兵半個大隊 (3-3-3)	T	ターン15	
1/325/82 グライダー歩兵半個大隊 (2-3-3)	T	6KOSB/44/15 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	O
2/325/82 グライダー歩兵半個大隊 (3-3-3)	T	6RSF/44/15 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	O
2/325/82 グライダー歩兵半個大隊 (2-3-3)	T	ターン18	
2/401/82 グライダー歩兵半個大隊 (3-3-3)	T	9C/46/15 自動車化歩兵大隊 (5-7-5)	O
2/401/82 グライダー歩兵半個大隊 (2-3-3)	T		
1/327/101 グライダー歩兵半個大隊 (3-3-3)	C		
1/327/101 グライダー歩兵半個大隊 (2-3-3)	C		
1/1 ポーランド軍落下傘歩兵大隊 (4-5-3)	P		
2/1 ポーランド軍落下傘歩兵大隊 (4-5-3)	P		
3/1 ポーランド軍落下傘歩兵大隊 (4-5-3)	P		

ドイツ軍増援スケジュール

ターン1		登場エリア	
Helle SS 歩兵大隊 (2-4-3)	F	3+4/2107/107 装甲半個大隊 (7 ⁺ 4-5)	K
Allwörden/9ss 歩兵 KG (2-3-3)	G	B/2107/107 装甲擲弾兵半個大隊 (5-5-5)	K
ターン2		107 工兵中隊 (2-2-5)	K
LXXXVIII 軍団自動車化歩兵中隊 (1-1-5)	C	30/180 工兵大隊 (2-2-5)	J
2LW 要塞歩兵大隊 (2-5-3)	F	ターン9	
184 砲兵歩兵連隊 (1-2-3)	F	II/26 保安大隊 (2-4-3)	F
Harder/9ss 歩兵 KG (2-3-3)	G	19LW Flak 大隊 (1 ⁺ 3-5)	G
Euling/10ss 自動車化歩兵大隊 (2-2-5)	H	191Arko 砲兵 (S-2-1)	G
1 降下猟兵軍自動車化歩兵中隊 (1-1-5)	J	12LW StuG 旅団 (3 ⁺ 2-5)	I
4/Erdmann 降下猟兵大隊 (4-5-3)	L	Becker/3 降下猟兵 KG (5-7-3)	I
ターン3		Isphording 歩兵大隊 (3-4-3)	I
III/von der Heydte 降下猟兵大隊 (4-5-3)	A	ターン10	
347 野戦補充大隊 (4-5-3)	B	Oelkers SS 歩兵大隊 (3-5-3)	F
II/1034/59 歩兵大隊 (4-5-3)	B	Neuman LW Flak 大隊 (1 ⁺ 3-5)	G
Schulz SS 歩兵大隊 (3-5-3)	F	Hunmmel ティーガー中隊 (4 ⁺ 2-4)	G
残余 19/9ss 歩兵連隊 (1-2-3)	G	III/Landstorm Nederland SS 歩兵大隊 (2-5-3)	G
Knaust 歩兵 KG (4-5-3)	G	Budde 降下猟兵 KG (4-5-3)	I
Brinkmann/10ss 自動車化歩兵 KG (4-5-5)	H	ターン11	
Reinhold/10ss 自動車化歩兵 KG (2-2-5)	H	Zedlitz/719 歩兵 KG (4-5-3)	B
Fürstenberg 自動車化歩兵大隊 (4-4-5)	I	1/26 保安大隊 (2-4-3)	F
Krause SS 砲兵連隊 (S-2-1)	K	2/10/10ss 装甲中隊 (3 ⁺ 2-5)	H
I/21 降下猟兵大隊 (4-5-3)	K	47/269/180 歩兵大隊 (4-7-3)	J
ターン4		ターン12	
159/59 砲兵連隊 (S-2-1)	B	159 野戦補充大隊 (4-5-3)	C
II/1035/59 歩兵大隊 (3-5-3)	B	30 要塞 MG 大隊 (2-5-3)	F
Eberwein SS 歩兵大隊 (4-5-3)	F	Schörken 補充大隊 (3-5-3)	G
224 装甲中隊 (2 ⁺ 1-5)	F	Molzer 工兵大隊 (2-2-5)	I
残余 20/9ss 歩兵連隊 (1-2-3)	G	Lewin 歩兵大隊 (3-5-3)	I
Mielke 装甲中隊 (2 ⁺ 2-5)	G	22/180 砲兵連隊 (S-2-1)	J
Hartung/10ss 歩兵大隊 (1-2-3)	H	Roestel/10ss 装甲猟兵大隊 (1 ⁺ 2-5)	K
5/Erdmann 降下猟兵大隊 (4-5-3)	K	ターン13	
ターン5		3LW 要塞歩兵大隊 (2-5-3)	F
I/1036/59 歩兵大隊 (3-5-3)	B	Köhnen KM 歩兵 KG (2-4-3)	F
Bruhns 歩兵 KG (4-5-3)	G	2/9/9ss 装甲中隊 (3 ⁺ 2-5)	G
PzJg/10ss 中隊 (1 ⁺ 2-5)	H	16/22/180 歩兵大隊 (4-7-3)	J
10/10ss 砲兵連隊 (S-2-1)	H	ターン14	
6/Erdmann 降下猟兵大隊 (4-5-3)	K	559 装甲猟兵大隊 (一部) (3 ⁺ 2-4)	C
ターン6		Jungwirth 降下猟兵大隊 (6-7-3)	C
I/1035/59 歩兵大隊 (3-5-3)	B	1409 要塞歩兵大隊 (2-5-3)	F
280 StuG 旅団 (2 ⁺ 2-5)	G	Junghans 保安大隊 (2-4-3)	G
37 要塞 MG 大隊 (3-5-3)	G	65/269/180 歩兵大隊 (4-7-3)	J
I/22/10ss 自動車化歩兵大隊 (2-3-5)	H	ターン15	
Ear 補充大隊 (2-4-3)	I	Finzel/2 降下猟兵大隊 (3-5-3)	B
100/180 歩兵大隊 (4-7-3)	J	9Lehr 工兵大隊 (2-2-5)	G
1+2/2107/107 装甲半個大隊 (7 ⁺ 4-5)	K	ターン16	
A/2107/107 装甲擲弾兵半個大隊 (5-5-5)	K	Mattusch SS 歩兵大隊 (3-5-3)	F
ターン7		ターン17	
Zuber/719 歩兵 KG (4-5-3)	B	IV/von der Heydte 降下猟兵大隊 (4-5-3)	C
Wos/Hermann Göring LW 歩兵大隊 (3-5-3)	F	Kauer LW 歩兵大隊 (2-4-3)	F
41 要塞 MG 大隊 (3-5-3)	G	ターン18	
II/22/10ss 自動車化歩兵大隊 (2-3-5)	H	Dryer/85 歩兵大隊 (4-5-3)	C
489/22/180 歩兵大隊 (4-7-3)	J	Ohler/85 歩兵大隊 (4-5-3)	C
ターン8		Chill 砲兵 KG (S-2-1)	C
Ladewig LW Flak 大隊 (1 ⁺ 3-5)	G	1LW 要塞歩兵大隊 (2-5-3)	F
Herman/5 降下猟兵 KG (5-7-3)	I	ターン20	
		3/506 重戦車中隊 (4 ⁺ 3-4)	G

索引

アルンヘム橋梁.....	5.7	自動的勝利.....	26.2、26.3	天候.....	4.0
イギリス軍の軍団境界線.....	23.4	自動的DS.....	8.7	道路移動.....	8.4
移動済マーカー.....	17.3	支配地域.....	7.0	道路ボーナス.....	15.2
移動と河川.....	8.5	射程.....	17.4	突破グループ.....	16.2
移動フェイズ.....	8.1	車両ユニット.....	2.3.14、10.5.1	突破戦闘.....	16.0
ウェステルフォールト橋梁.....	5.7	消費状態マーカー.....	25.3.3	ナイメーヘン橋梁.....	5.7
運河.....	8.5.3	勝利ポイント.....	26.5	爆破のための配線状態.....	5.3.1
潰走.....	14.3	勝利方法.....	26.0	林、ポルダー、湿地のヘクス内の移動.....	8.6
回復.....	14.0	浸透.....	8.3.3	半減と倍化.....	10.1
架橋ユニット.....	23.2	スタッキング限度.....	6.1	半個大隊.....	6.3
拡張移動.....	8.2	ステップ.....	2.3.12	非支援状態の戦車ユニット.....	10.5.2
河川と運河.....	10.8.2	ステップ損失の選択.....	11.2	フェリー.....	8.5.5
帰還兵.....	22.7	セットアップと到着情報.....	2.3.11	フェリー限度.....	8.5.6
橋梁の自動的修理.....	5.9	戦術移動.....	8.3	複数ヘクスの戦闘.....	9.2
橋梁の修理.....	5.8	戦車ユニット.....	2.3.15	付属.....	10.2.3
橋梁の再配線.....	5.3.2	前進率.....	15.2	分割ユニット.....	21.1
橋梁の爆破.....	5.2、5.4、5.5	戦闘.....	9.0	分散状態マーカー.....	22.3.6
橋梁フェイズ.....	5.1	戦闘後前進.....	15.0	ヘクス内の河川.....	2.2.3
許容移動力.....	2.3.4	戦闘結果.....	11.0	防御戦力.....	2.3.3
空挺着地.....	22.0	戦闘修正.....	10.0	砲兵再補給.....	17.8
空挺着地フェイズ.....	22.1	先導組織.....	10.2.1	砲兵支援.....	17.6
空挺着地ポイント.....	22.4	戦闘地域の回復.....	14.4.2	砲兵ユニット.....	17.0
空挺補給.....	18.5	戦闘ユニット.....	2.3.1	補給.....	18.0
空挺補給堡.....	18.2.2	先導ユニット.....	12.1.2	補給源.....	18.2
グライダー・パイロット連隊.....	22.1.3	増援.....	19.0	補給フェイズ.....	18.1
グラーヴェ橋梁.....	5.7	装甲効果値.....	2.3.10	補給路.....	18.3
ゲーム・マーカー.....	2.4	装甲シフト.....	10.3	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.....	2.3.16
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.....	2.3.9
混乱.....	14.0	第406師団.....	23.5	ユニットの規模.....	2.3.8
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.....	2.3.13
士気シフト.....	10.6	地形修正.....	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	連合軍の軍団レベル・ユニット.....	10.2.4
死守.....	12.4	偵察（搜索）ユニット.....	23.7	連合軍の工兵ユニット.....	23.3
湿地.....	10.8.3	テイルとスルト・ヘンボス守備隊.....	23.6		

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 (それ自体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)。橋梁の再配線と爆破は、決して同じフェイズにできません。常にどちらかです。

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、それぞれ空挺着地表 (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。
- 他のユニットと共にスタックしていない未確認ユニットに対する攻撃を実施します (25.3.1)。
- 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)。
- 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) 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。
- 複数ヘクスを退却するユニットは、混乱状態になります (13.1)。
- 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。
- 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。

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)。



GMT Games, LLC

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