

Salerno '43



RULES OF PLAY

Living Rules – August 2022

目次	
1. はじめに.....	2
2. 内容物.....	2
3. プレイのシークエンス・アウトライン.....	3
4. スタッキング.....	4
5. 陸上移動.....	4
6. 支配地域.....	5
7. ZOC ボンド.....	6
8. 戦闘.....	7
9. 戦闘修正.....	8
10. 戦闘結果.....	10
11. 断固とした防御.....	10
12. 退却.....	12
13. 混乱と回復.....	13
14. 戦闘後前進.....	14
15. 突破戦闘.....	14
16. 補給と孤立.....	16
17. 砲兵支援ユニット (ASUs).....	17
18. 橋頭堡、港湾、海上輸送.....	18
19. 特殊ユニット.....	19
20. 補充.....	19
21. 増援と登場エリア.....	20
22. 天候フェイズ.....	21
23. 勝利ポイントと自動的勝利.....	21
24. ターン1の特別ルール.....	22
25. 選択ルール.....	22
S1. アヴァランチ.....	23
S2. キャンペーン・ゲーム.....	23
プレイのヒント.....	24
デザイン・ノート.....	25
戦闘序列の注釈.....	26
参考文献.....	26
拡張されたプレイの例.....	27
Credits.....	31
索引.....	32

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

日本語解説書

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Salerno '43 は、1943 年 9 月の南イタリア侵攻を扱うゲームです。一人のプレイヤーがドイツ軍部隊を指揮し、他方が連合軍部隊を指揮します。各プレイヤーは、領土の目標の奪取と確保並びに相手側敵部隊の撃破を試みます。

以下の略号がルール内で使用されます。:

1/2 Eff: 効果半減	MA: 許容移動力
ASU: 砲兵支援ユニット	MPs: 移動ポイント
BH: 橋頭堡	NA: 適用不可
CRT: 戦闘結果表	OOS: 非補給下
CW: 英連邦軍	SP: 補給ポイント
DD: 断固とした防御	TEC: 地形効果チャート
DS: 防御側撃破	TM: 戦術移動
EZOC: 敵支配地域	TQ: 部隊評価値
LOS: 補給線	VP: 勝利ポイント
LPs: 上陸ポイント	ZOC: 支配地域

2.0 内容物 [CONTENTS]

2.1 目録 [Inventory]

Salerno '43 のゲーム一式は、以下を含みます。:

- ・ 1 枚のマップ
- ・ 1 枚のカウンター・シート
- ・ このルール小冊子
- ・ 1 つの六面体サイ
- ・ 2 枚のセットアップと増援カード
- ・ 2 枚の同一 CRT/TEC プレイヤー補助カード

2.2 マップ [The Map]

(2.2.1) 規模と地形 [Scale and Terrain]: 各ヘクスは、対辺間でほぼ 3.8km (2.35 マイル) の地域をあらわします。マップ地形の完全なリスト並びにそれが移動や戦闘に与える影響については、地形効果チャート (TEC) を調べてください。

(2.2.2) 山岳 [Mountains]: 山岳はヘクスサイド特徴であって一ヘクス地形ではありません。山岳ヘクスサイドと見なされるためには、ヘクスサイド全体が山岳地形によって覆われていなければなりません。沿岸ヘクスサイドについては、ヘクスサイドの陸地部分全体が山岳でなければなりません。山岳ヘクスサイドによって周囲 6 面を囲まれた高地ヘクスは、完全山岳ヘクスとして扱います。

(2.2.3) ヘクス地形の分類 [Hex Terrain Classification]: 平地と高地地形の両方があるヘクス内では、ヘクスの中心の地形が TEC 上で使用される地形を決めます。

2.3 ゲーム駒 [The Game Pieces]

(2.3.1) タイプ [Types]: 以下の 2 タイプのゲーム駒があります。:

- ・ 戦闘ユニット [COMBAT UNITS]: 防御戦力を有するユニットで、これには橋頭堡ユニット、可変戦力ユニット、ASUs を含みます。
- ・ マーカー [MARKERS]: これらは、単にプレイ補助と状態表示です。

(2.3.2) ユニットの読み方 [How to Read the Units]

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

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

許容移動力 [Movement Allowance] (MA): ユニットが移動のために消費し、それでも戦闘フェイズに攻撃できる移動ポイントの最大数。

ユニット ID [Unit ID]: ユニットの実名又は番号。太い番号は組織番号をあらわし、主として師団です。

歩兵ユニットの見本

表面 裏面

ユニット規模

ユニット ID

攻撃戦力

防御戦力

スタッキング値

帯は、ユニットが減少状態であることを示す (23.5)

許容移動力

シルエット戦車ユニットの見本

ユニット ID.

上陸海岸

シルエット (4.3)

許容移動力

戦車値 (9.3)

カウンター周囲の外枠は、フリー・スタッキング・ユニット (4.3) でユニットが ZOC ボンド (7.0) を形成しないことを示す。

車両ユニットの見本

師団色

到着のターンとマップ端 (21.1.1)

攻撃戦力

戦車値 (9.3)

TQ 表示 (23.2)

円は、空挺降下による到着を示す (21.6)

エリート

低練度

砲兵支援ユニット (ASU) の見本 (17.0)

表面 裏面

セットアップ・ヘクス

射程

S は、CRT へのコラム・シフトを示す。

ユニット規模

射撃済面

カッコ付防御戦力、8.46 を参照。

マーカーの見本

自動的 DS (8.7)	効果半減 (5.7)	混乱状態 (13.2)	潰走 (13.3)	海上支援 (9.6)	航空支援 (9.4)	支配 (16.3.4)	非補給下 (16.1)	孤立状態 (16.5)	天候 (22.1)	勝利ポイント (23.1)	ゲームターン

部隊評価値 [Troop Quality] (TQ) : これは、ユニットの訓練と現在の有効性を示します。赤ボックス内にその防御戦力を有する全てのユニットは、エリートです。白ボックス内にその防御戦力を有する全てのユニットは、低練度ユニット又は減少した有効性を有する標準部隊です。他の全てのユニットは、通常です。この値は、以下の目的のために使用されます。:

- ・エリート・シフト (9.7)
- ・回復表 (13.5)
- ・断固とした防御のサイの目修正として (11.2.4)。








ユニット規模 [Unit Size] :

II=大隊 III=連隊 X=旅団
XX=師団 XXX=軍団 XXXX=軍










注釈 : 大隊を分遣した一定数の連隊や旅団がありました。これらは、そのユニット規模の隣にマイナスの記号で示されます III(-)、X(-)。

(2.3.3) ユニット・タイプのサマリー [Summary of Unit Types] : 全てのユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。これは、ユニットが各ヘクス内に移動するためのコストを判定するために重要です。

非機械化

-  歩兵
-  空挺歩兵†
-  グライダー歩兵†
-  工兵†
-  コマンド/レインジャー†
-  BH 橋頭堡
-  G 可変戦力を有する守備隊

機械化

-  ASU*
-  ネーベルベルグ (ASU) *
-  機械化/装甲擲弾兵†
-  自動車化歩兵†
-  搜索 (偵察) *
-  戦車/装甲*
-  シャーマン*
-  M10*
-  IV号戦車*
-  突撃砲*

†=歩兵タイプ [Infantry Type] : これらのユニットは、湿地、都市、高地ヘクス内で防御しているときに防御戦力が二倍となり、山岳ヘクスサイドを越えることができます (5.6)。




***車両タイプ [Vehicle Type] :** 戦車、搜索 (偵察)、ASUユニットは、車両ユニットと総称されます。その主目的と戦闘戦力は車両からもたらされるため、その移動 (5.5、5.6、22.4) と ZOC (6.1) に制限を持ちます。

搜索 (偵察) ユニット [Reconnaissance Unit] : これらのユニットは車両タイプですが、都市、湿地、高地ヘクス内で防御しているときに二倍の防御戦力を持ちます。

戦車ユニット [Tank Unit] : 戦車ユニットは、戦車シフトの獲得又は無効化ができます (9.3)。これらのユニットは、全て戦車値を持ちます。

(2.3.4) ユニット色 [Unit Colors] : ユニットの地色は、その国籍又は部隊組織を示します。

連合軍ユニット

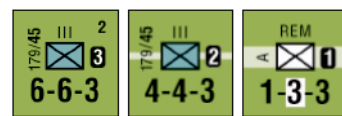
-  緑 US
-  カーキ イギリス軍*
-  茶 カナダ軍*

ドイツ軍ユニット

-  灰 国防軍 [Wehrmacht]
-  中青 ドイツ空軍 [Luftwaffe]

*イギリス軍とカナダ軍のユニットは、英連邦軍 (CW) の一部。

(2.3.5) ステップ [Step] : ユニットは、1、2、3ステップを持ちます。3ステップ・ユニットは、そのカウンター裏面を横切る細い帯で示されます (ユニットの最終ステップは、幅広の帯で示されます)。3ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けるとき、適切なユニット・タイプの残余 (10.4) と置き換えることができます。



US 第45師団第179連隊の3ステップ。

3.0 プレイのシーケンス・アウトライン

[SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

Salerno '43 は、ゲーム・ターンでプレイされます。1 ゲーム・ターンは、2 プレイヤー・ターンで構成されます。各プレイヤー・ターンは、下記のアウトラインのごとく、いくつかのフェイズに分割されます。

プレイ・ノート : ターン1は異なり、連合軍の侵攻で開始します (ルール 24.0 を参照)。

A. 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

1. 天候についてサイを振ります (22.1)
2. 航空と海上支援のマーカーを準備します (22.2)
3. 補給ポイントを調整します (22.3)

B. ドイツ軍プレイヤー・ターン [THE GERMAN PLAYER TURN]

1. 初期フェイズ [The Initial Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、以下をいずれかの順番で行うことができます。:

- ・ASUs をその準備面に裏返すため、補給ポイントを使用します (17.5)。第 71 ネーベルヴェルファールは、現在補給下であるとフリーで裏返されます (19.1)。
- ・補充を使用してドイツ軍ユニットを回復させます (20.0)。
- ・ドイツ軍の増援を友軍登場エリア内に置きます (21.1)。
- ・上陸ボックス内に連合軍ユニットを置き (21.1.1)、空挺降下を実施します (21.6) — 連合軍プレイヤー・ターンのみ。

2. 移動フェイズ [The Movement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、以下をいずれかの順番で行うことができます。:

- ・自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させます。全く移動させなくても構いません (5.0)。
- ・海上輸送を実施します (18.4) — 連合軍プレイヤー・ターンのみ。
- ・自動的 DS を実施します (8.7)。
- ・任意に友軍ユニットを潰走に置きます (13.3.4)。

*これらのユニットの戦闘前後進は、戦闘フェイズの終了時に実施されます。

3. 戦闘フェイズ [The Combat Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの順番で隣接する敵ユニットを攻撃でき (8.0)、又は交戦離脱の試みを実施します (25.1)。次いで、自動的 DS マーカーを有する全ユニットを前進させます (8.7.2)。

4. 回復フェイズ [The Recovery Phase]

- ・混乱状態又は潰走状態で EZOC 内にはないドイツ軍ユニットは、1 レベル回復します。EZOC 内のそれらは、回復についてサイを振ります (13.5)。
- ・全ての補充 (20.4)、1/2 効果 (5.7)、トラック・マーカー (5.8) が取り去られます。

5. 補給フェイズ [The Supply Phase]

- ・全ドイツ軍ユニットの補給状態をチェックします (16.1)。
- ・全影響下ドイツ軍ユニットの孤立損耗についてチェックします (16.5)。

- ・ドイツ軍 ASUs を裏返すために SPs を消費します (17.5)。

注釈: ASU ユニット (ネーベルヴェルファーを除く) は、あるゲーム・ターンに二度 (初期フェイズと補給フェイズ中) 裏返すことができます。

C. 連合軍プレイヤー・ターン [THE ALLIED PLAYER TURN]

ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えることを除き、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一です。

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 (23.2)、又はシナリオの最終ターン後に勝利をチェックします (S1.2 又は S2.4)。

4.0 スタッキング [STACKING]

4.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

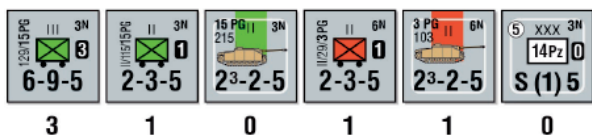
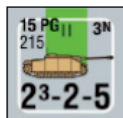
スタッキングとは、あるヘクス内に複数の競技用駒が置かれることを述べます。両陣営のスタッキング限度は、**6 スタッキング・ポイント**です。マーカーはスタッキングに影響せず、あるヘクス内に制限なしで自由にスタックできます。

4.2 スタッキング・ポイント [Stacking Points] :

大部分のユニットのスタッキング・ポイント値は、黒ボックス内に 0~3 の数字で指定されます。0 のスタッキング値を有すいかなる数のユニットも、あるヘクス内にスタックできます。

4.3 シルエット戦車ユニット [Silhouetted Tank Unit]

1 つのシルエット戦車ユニット (戦車アイコン) は、各ヘクス内にフリーでスタックでき、ヘクス内の他の全シルエット戦車ユニットは各 1 スタッキング・ポイントとしてカウントします。



例: 各ユニットのスタッキング値が表示され、合計 6 です。最初のシルエット戦車ユニットは、フリーでスタックします。

4.4 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の過程にのみ超過できます。スタッキング限度は、手番プレイヤーによって、自軍移動フェイズと戦闘フェイズの完了時、各突破と自動的 DS 攻撃 (8.7) が解決される瞬間に厳密に遵守されなければなりません。手番プレイヤーは、これらのときにスタッキング限度を満たすためにヘクスから十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を矯正しなければなりません。

5.0 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

5.1 基本 [The Basics]

各ユニットは許容移動力 (MA) を持ち、これは移動フェイズ中に移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の通常の数です。進入した各ヘクスは、TEC 上に特記されるごとく、進入するために一定数の MPs がかかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。複数のユニットがスタックとして移動したら、これらはスタック内の最低速ユニットの率で移動します。スタックは、移動するに連れてユニットを置き去りにできません。置き去りにされたユニットは、そのフェイズ中はそれ以上移動できません。他のユニット又はスタックの移動を開始する前に、1 つのユニット又はスタックの移動を完了しなければなりません。ユニット又はスタックは、敵戦闘ユニットによって占められたヘクスへ進入できません。

5.2 道路移動 [Road Movement]

道路の道筋に従うユニットは、道路の減少率を使用できます。道路が河川を越える場所には、橋梁が存在すると見なされます。道路率は、移動で敵 ZOC (6.2) に入退出しているときに使用できます。ユニットは、同じ移動に道路と路外移動を組み合わせることができます。第 8 軍戦区内における連合軍の道路移動については、ルール S2.3.4 を参照してください。

5.3 拡張移動 [Extended Movement]

ユニットは、その MA を 3 MPs だけ増加させるために拡張移動を使用できます。拡張移動を使用するユニットは、敵 ZOC へ進入できません。EZOC 内でその移動を開始しているユニットは、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。

5.4 戦術移動 [Tactical Movement]

戦術移動は MA 又は MPs を使用せず、ユニットが 1 又は 2 ヘクス移動することを認めます。戦術移動を使用するユニットは、戦闘フェイズに攻撃できます。戦術移動を使用しているユニットは、移動の他の全ルールに従わなければならない、特に以下のとおりです。:

- ・EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません (6.2)。
- ・敵 ZOC ボンドを越える又は進入ができません (7.0)。
- ・禁止ヘクスサイドを越えられません。

デザイン・ノート: このルールはゲーム・プレイを簡易化し、ユニットを単純に 2 ヘクス移動させる場合、MP をカウントする必要がありません。

5.5 河川の移動への影響 [Effects of Rivers on Movement]

- ・歩兵タイプのユニット (2.3.3) は、非架橋河川ヘクスサイドを越えるために +1 MP を消費します。
- ・車両タイプのユニットは、非架橋河川ヘクスサイドに隣接して開始する場合にのみ (非降雨ターン中—22.4 を参照)、戦術移動を使用して、移動の最初のヘクスとして越えることができます。このようなユニットは、渡河後に不利な条件を持ちます—ユニット又はスタックの上に 1/2 効果マーカーを置きます (5.7)。

5.6 山岳ヘクスサイド [Mountain Hexsides]

山岳は、ヘクスサイド特徴 (2.2.2) でヘクス特徴ではありません。これらは、移動に以下の影響を持ちます。:

- ・歩兵タイプのユニットは、ヘクスサイドに隣接して開始し、戦術移動を使用すると、道路又は小道なしで、移動の最初のヘクスとして越えることができます。このようなユニットは、越えた後に不利な条件を持ちます—ユニット又はスタックの上に 1/2 効果マーカーを置きます (5.7)。
- ・車両タイプのユニットは、道路又は小道を使用する場合にのみ、山岳ヘクスサイドを越えることができます。

5.7 効果半減マーカー [Half Effectiveness Markers]



これらのマーカーは、移動又は空挺降下 (21.6.1) によって非統制状態又は分散状態になっているユニットを指定するために使用されます。以下の1つを行ったユニットの上に、このマーカーを直ちに置きます。:

- 海上輸送を使用する (海上によって到着している増援を含みます)。例外: レインジャーとコマンドは、海上輸送を使用したときにこのマーカーを受けません。
- 道路又は小道を使用しないで山岳ヘクスサイドを越える (移動又は戦闘後前進中)。
- 車両タイプのユニットが非架橋河川ヘクスサイドを越えている。

影響 [EFFECTS]: ユニットの、その攻撃戦力が半減し (端数切り上げ)、最大で1ヘクス戦闘後前進ができます。ユニットは、同じターンに2枚の1/2効果マーカーの受け取りが生じる任意の活動が禁じられます (例えば、1つの山岳ヘクスサイドを越えて移動し、次いで戦闘フェイズに二番目のそれを越えて前進する)。それに加えて、マーカーはユニットが山岳ヘクスサイドを越えて攻撃すること並びに車両ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃することを禁じます。

撤去 [REMOVAL]: 1/2効果マーカーは、回復フェイズに取り去られます。

注釈: ユニットがその移動を敵ユニットに隣接して終了しないのであれば、このマーカーを置く必要はありません。

5.8 トラック・マーカー [Truck Markers]



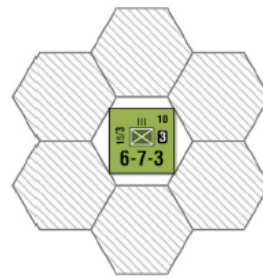
補給下 (その瞬間に) の2つまでのドイツ軍非機械化ユニットは、5のMAを有す機械化ユニットとして移動するためにトラック・マーカーを使用できます。これらが拡張移動を使用しなければ、敵ユニットの隣接へ移動できます。トラック・マーカーの下にある間、これらは0

の攻撃戦力を持ちます。全トラック・マーカーは回復フェイズに取り去られるため、決して連合軍ターン中に存在しません。

6.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

6.1 一般ルール [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の周囲6ヘクスは、それらユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。非車両タイプのユニットからのZOCsは、完全海上ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて伸びます。車両タイプのユニットからのZOCsは、道路又は小道でのみ山岳ヘクスサイドを越えて伸びることを除き同一です。



デザイン・ノート: フリー・スタッキング・ユニット、橋頭堡ユニット、ASUsを含み、全ての戦闘ユニットがZOCを持ちます。

6.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

全てのユニットは、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はかかりませんが、EZOCを退出するために追加2移動ポイント (+2MPs) がかかります。その移動をEZOC内で開始するユニットは、敵ZOCボンド (7.0) を越えず又は進入しない限り、他のEZOC内へ直接移動して停止できます。

6.3 その他のZOCsの影響 [Other Effects of ZOCs]

- EZOCsと退却: 12.2を参照。
- EZOCsと戦闘後前進: 14.4を参照。
- EZOCsと補給線: 16.3を参照。



例: Aとマークされたユニットが、戦術移動を使用して増援として到着し、BH毎に3上陸ポイントまでです。ユニットBはEZOCからEZOCへと移動し、停止しなければなりません。ユニットCは、6MPs移動するために拡張移動を使用し (+3)、各ヘクスと非架橋河川ヘクスサイドのコストが指定されています。ユニットがEZOCに進入しないため、拡張移動が認められます。ユニットDは機械化ユニットなので、二級道路について1/2MPのみと一級道

路について1/3MPのみを消費します。ユニットEは戦術移動を使用して山岳ヘクスサイドを越えるため、1/2効果マーカーが置かれます。ユニットFは、Soprano山の頂上へ移動して停止しなければなりません。一ユニットは、各移動フェイズに1つのみの山岳ヘクスサイドを越えることができます。ユニットAとFは、ユニットEと同様に1/2効果マーカーを受け取らなければなりません、敵ユニットに隣接して終了していないためその必要はありません。

7.0 ZOC ボンド [ZOC BONDS]

7.1 ZOC ボンドの形成方法 [How to form a ZOC Bond]

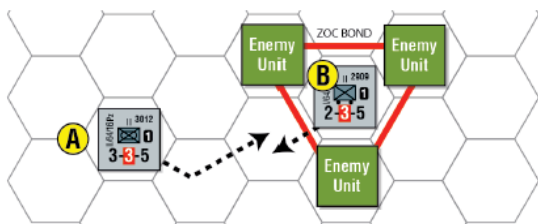
良好統制 (13.1.1) で、そのカウンター周囲に白枠線を持たない戦闘ユニットは、ZOC ボンドを形成できます。そのような2つのユニット (又はスタック) が2ヘクス離れていると (カラの1ヘクスが介在)、それらの間に敵ユニットが進入又は越えることができないボンドを創出します。ヘクス格子のパターンのため、2タイプの ZOC ボンドがあります。—ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです (下図を参照)。フリー・スタッキング・ユニット (4.3) は ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成できません。

7.2 ZOC ボンドの影響 [Effects of ZOC Bonds]

- 移動フェイズ中、ユニットは敵ヘクス・ボンドに進入できず、又は敵ヘクスサイド・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強制されたユニットは、除去されます。
- ユニットは、防御側のカラのヘクス内へ進入しているのでない限り、敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて戦闘後前進できません。
- 補給は、決して敵 ZOC 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。

7.3 ZOC ボンドの解除 [Breaking 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サイドに位置するときに解除されます (ページ下部図のユニット D と E の間のごとく)。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスが敵ユニットを含むときに解除されます (ユニット E と F の間のごとく)。ボンドは、条件が発生する瞬間に解除されます。



例: ユニット A が移動してユニット B へ隣接し、それ故敵 ZOC ボンドが解除されます。いまやユニット B は、ユニット A を有すヘクス内へ移動できます。

7.4 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds]

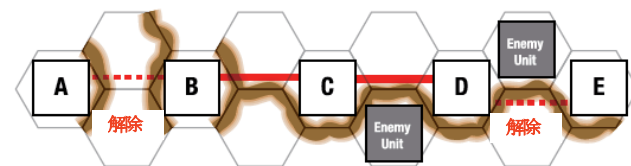
両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、それが解除されるまで、どちらのプレイヤーも他方の ZOC ボンドを越えることができません (下図のユニット F と G との間のごとく)。

7.5 登場エリアとの ZOC ボンド [ZOC Bonds with Entry Areas]

ユニットは、友軍の登場エリア (21.2) と共に ZOC ヘクスサイド・ボンドを形成できます (ただし、ヘクス・ボンドは不可)。敵の登場エリア又は中立マップ端との ZOC ボンドは認められません。

7.6 ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]

(7.6.1) 山岳ヘクスサイド [Mountain Hexsides]: ユニットは、2つの非道路山岳ヘクスサイドを越えて ZOC ボンドを形成できません。山岳が ZOC ボンドを解除するか否かを判定しているとき、ヘクスサイドを一方のサイド又は他方の山岳ヘクスサイドへプッシュしますが、敵ユニットによって占められたヘクス内へプッシュできません。車両ユニットは、道路が存在していない限り、山岳ヘクスサイドを越えて ZOC ボンドを形成できません (道路なしの山岳小道では不十分です)。

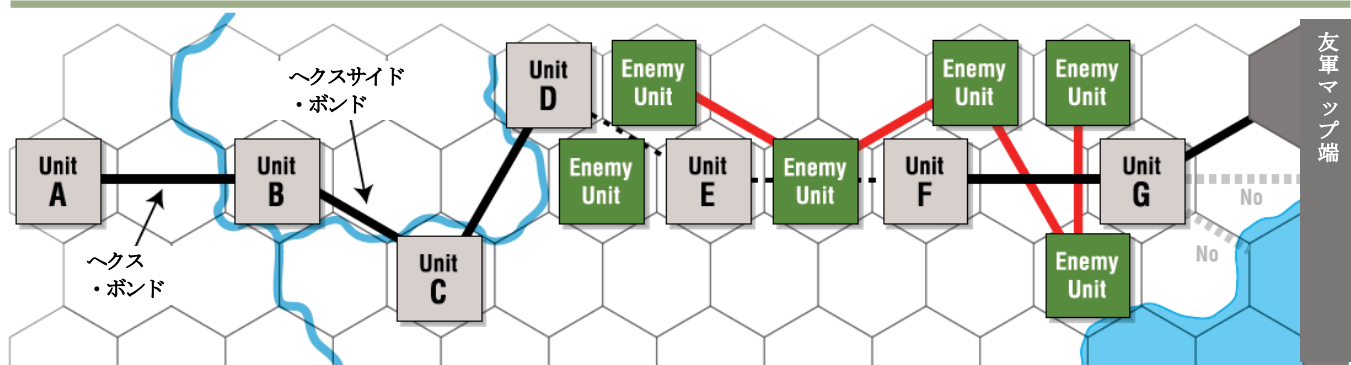


例: A~B は、ボンドが2つの山岳ヘクスサイドを越えるため解除されます。B~C は、1つのみの山岳ヘクスサイドを越えます。C~D は、いかなる山岳ヘクスサイドも越えません。D~E は、ボンドが敵ユニットによって占められていないヘクスへプッシュしなければならないため解除されます。—この結果、ZOC ボンドは2つの山岳ヘクスサイドを越えることになります。

(7.6.2) 沿岸 [The Coast]: ZOC ボンドは、沿岸と共に形成できません。

(7.6.3) 河川 [Rivers]: ZOC ボンドは、2つの小河川ヘクスサイドを越えて形成できます。

プレイ・ノート: このゲームに大河川はありませんが、シリーズの後の方にはあります。



ZOC ボンドの例: 黒線は友軍 ZOC ボンドを、赤線は敵 ZOC ボンドを、細点線は解除された ZOC ボンドを示します。ユニット D と E の間にヘクスサイド・ボンドはありません。—それは解除されています。ユニット E と F との間のヘクス・ボンドも同様です。ユニット C と D との間の ZOC ボンドは、2つの小河川ヘクスサイド

によって解除されません (7.6.3)。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 ボンドを持ちます。ユニット G は、友軍の登場エリアと共にヘクスサイド・ボンドを持ちますが、他のいくつかのゲームにおけるシステムのような、沿岸線とのヘクスサイド・ボンドは不可です。

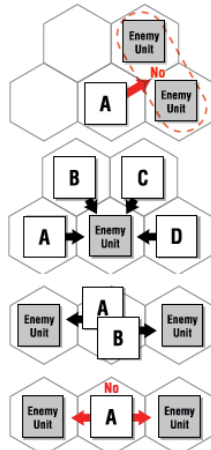
8.0 戦闘 [COMBAT]

8.1 基本 [The Basics]

戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは隣接する敵戦闘ユニットを攻撃できます。攻撃は任意です。：攻撃を強制されるユニット又はスタックはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃され得るユニットはありません（例外：突破戦闘—15.0）。スタック内のいくつかのユニットが攻撃し、一方で他が攻撃しないか又は異なるヘクスを攻撃できます。あるヘクス内の全ての防御ユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、自軍の攻撃を望むいずれかの順番で実施でき、それらを事前に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を禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。

8.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 攻撃側は、各戦闘で1ヘクスのみを攻撃できます。
- 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。
- 複数のヘクスを攻撃するためにその攻撃戦力を分割できるユニットはありません。



8.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、以下のステップに従います。：

ステップ1：攻撃しているユニットの統合された攻撃戦力に対して、防御している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）として表現します。戦闘比を戦闘結果表（CRT）上にある戦闘比コラムの1つに適合するよう、下方に切り捨てます。

例：7対2は3：1になります。9対4=2：1。6対4=1：1。5対6=1：2です。

ステップ2：プレイヤー諸氏は、戦車（9.3）、エリート（9.7）、降雨（22.4）の CRT コラム・シフトが適用されるか否かを判定します。次いで攻撃側は、航空支援（9.4）、砲兵シフト（9.5）、海上支援（9.6）を宣言します。次いで防御側は、防御航空支援（もしあれば）を宣言します。更なる詳細については、9.2を参照。

ステップ3：防御ヘクスが可変戦力ユニットを含むと、ここでその戦力が判定されます（19.3）。

ステップ4：コラム・シフトを調整した後、1つの六面体サイを振ります。CRT 上の適用可能なコラムを使用し、サイの目と履行結果を交差照合します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失（10.2）を取り去り、必要に応じて断固とした防御（11.0）を実施するか又は退却（12.0）します。退却したユニットは、混乱状態又は潰走でマークされます（13.0）。

ステップ5：防御側が除去されるか又は退却したら、攻撃側は戦闘後前進（14.0）を実行できます。戦闘後前進中には、突破戦闘（15.0）が発生する可能性があります。

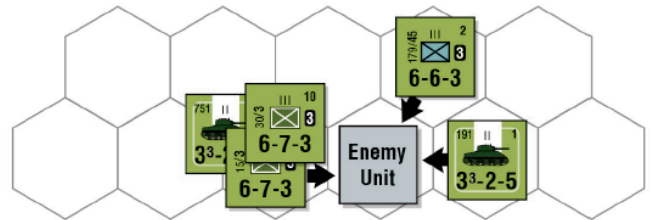
8.4 主強襲部隊（MAF） [Main Assault Force]

(8.4.1) 概括 [In General]：各攻撃において、攻撃側は1つのユニット又は1つの組織を主強襲部隊として宣言しなければなりません。主強襲部隊は完全戦力で攻撃し、その他のユニットは半分の戦力（端数切り上げ）で攻撃します。

デザイン・ノート：主強襲部隊の一部ではないユニットは、支援射撃又は側面への圧力を与えています。

(8.4.2) 組織の定義 [Formation Definition]：通常、組織は師団ですが、2つの例外があります。：3個の US レインジャー大隊は、ダービーのレインジャー [Dart's Ranger] と呼ばれた大隊を構成します。2個のイギリス軍コマンド大隊は、コマンド旅団 [Commando Brigade] と呼ばれた組織を構成します。これら2つの組織は、師団と同様に扱われます。

(8.4.3) 1つの付属 [One Attachment]：連合軍プレイヤーについて、いずれか1つのシルエット戦車ユニット又はいずれかのタイプの1個大隊を、単純に MAF ユニットの1つと共にスタックさせることで、臨時に MAF へ付属させることができます。ドイツ軍プレイヤーについては、いかなるユニット、いかなる規模でも構いません。付属させたとき、これらは MAF の一部と見なすことができ、完全戦力でカウントされます。独立（8.4.4）又は他の組織からのユニットであることができます。



例：戦車大隊を付属させた MAF の第3師団は完全戦力で攻撃し、他の2つのユニットは半減戦力で攻撃します。—その合計攻撃戦力は20です。

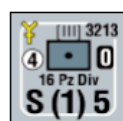
(8.4.4) 独立ユニット [Independent Unit]：大部分の独立ユニットは、白いバー又は白いユニット・タイプ・ボックスで識別されます、以下の2つの例外があります。：2509 空挺大隊と BH（橋頭堡）ユニットです。独立ユニットは組織の一部ではありませんが、付属させることができます。

(8.4.5) 戦闘戦力の限度 [Combat Strength Limit]：防御側と攻撃側の両者は、一定の戦闘で最大 20 戦力ポイントを使用できます。超過した全ての戦力ポイントは、無視されます、この限度は、倍化と半減の後に適用します。

例#1：高地ヘクス内で防御している2つの 5-7-3 は、修正後に20の戦力を持ちます。—28ではありません。

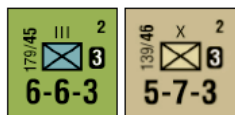
例#2：山岳ヘクスサイドを越えて攻撃している24の攻撃戦力を有す攻撃は、12へ半減されます—20へ落として次いで半減はしません。

プレイ・ノート：いったん防御側があるヘクス内に11の戦闘戦力を持つと、攻撃側ができるベストはコラム・シフト前に1対1です。



(8.4.6) カッコ付ユニット [Parenthesized Unit]：これらのユニットの防御戦力は、これらがヘクス内で唯一のユニットである場合のみ使用されます。ヘクス内に複数のこのようなユニットがあると、1つのみが使用されます。他のユニットと共にスタックしたとき、他の全ての防御ユニットが除去されるまで、ステップ損失のためにこれらのユニットを選択できません。

8.5 連合軍の連携制限 [Allied Coordination Restrictions]



(8.5.1) US と英連邦軍 [US and Commonwealth]: US ユニットの、英連邦軍ユニットと共に攻撃に参加できず、逆もまた同様です。一緒にスタックしたら、不利益なしで一緒に防御できます。US と CW ユニットの、互いに ZOC ボンドを形成できます。

(8.5.2) 第5軍と第8軍 [5th and 8th Army]: 第5軍と第8軍からのユニットは、決して同じ攻撃に参加できません。

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

(8.6.1) 概括 [In General]: 1対3未満の戦闘比は、認められません。8対1又は9対1の比による戦闘は、7対1のコラムで解決されます。10対1以上に比による戦闘は、自動的に DS 結果を達成します。

(8.6.2) コラム・シフト [Column Shifts]: 7対1を超えるコラム・シフトが適用されるときは、8対1、9対1等のコラムが存在すると仮定します。攻撃側と防御側の両方のコラム・シフトの実質効果を計算した後で、最低と最高の制限を適用します。

例: 8対1の比で、防御砲兵支援について1シフト左を持つと、6対1のコラムではなく7対1のコラムで解決されることになります。7対1の比で、1シフト右を持つと、7対1のコラムで解決されることになります。

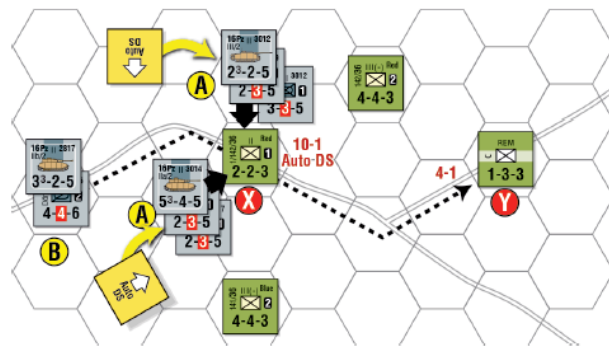
8.7 自動的 DS [Automatic DS]



(8.7.1) 手順 [Procedure]: 防御しているユニットは、移動フェイズ中に手番プレイヤーがそれに対して 10 対 1 の比を保証するために十分なユニットを防御側ヘクスへ隣接させて持つと、自動的防御側撃破 (自動的 DS) を被る可能性があります。MAF (8.4) と連合軍の連携制限を適用します (8.5)。戦車とエリートのシフト (9.3 と 9.7) は使用できませんが、航空、海上、砲兵のシフトは使用できません (これらは戦闘フェイズにのみ割り当てられます)。この時点で、手番プレイヤーは、そのヘクスに対して自動的 DS を宣言できます。防御しているユニット (たち) は、直ちに DS の結果を被り、生き残っているユニットは退却方向指針 (12.1.3) に従って、防御側により 4 ヘクス退却させられます。10 対 1 を可能にした全てのユニットは、「自動的 DS [Auto DS]」マーカーでマークされます。これらは、その移動フェイズにこれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズで通常戦闘に参加できません。

(8.7.2) 戦闘後前進 [Advance After Combat]: 戦闘フェイズ中、自動的 DS マーカーでマークされたユニットは、全ての戦闘と交戦離脱の試みが解決された後で、マーカーが取り去られるときに、その戦闘後前進を完全な前進率 (14.2) で実施します。通常戦闘のごとく、各自動的 DS 攻撃の 1 スタックのみが突破戦闘 (15.4) を実施できます。

重要: 自動的 DS マーカーは移動フェイズに置かれ、決して戦闘フェイズではありません。



例: ドイツ軍移動フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは上に表示された 6 つのユニットを、移動でアメリカ軍大隊に隣接させます。比は 16 対 2 で 2 シフト (戦車とエリート) を持つため、戦闘比は 10 対 1 です。US 大隊は、直ちに除去されます。6 つのドイツ軍ユニットは、自動的 DS マーカーで示されます。ここでスタック B が道路を下り、戦闘フェイズにヘクス Y に対して 4 対 1 (7 対 3 で 2 シフト) を設定することができます。

9.0 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

9.1 半減と倍化 [Halving and Doubling]

あるユニットは、決して複数回の半減又は倍化ができません。半減しているときは、常に個別ユニット (スタックではなく) を半減させ、端数は次の上位整数まで切り上げます。ユニットが半減と倍化の両方であると (例えば、都市ヘクス内で防御している混乱状態ユニット)、ユニットはその記載された戦力へ戻ります。ユニットは、以下の理由のために半減されます。:

- ・河川ヘクスサイド (9.8) を越えて攻撃している車両ユニット (2.3.3)
- ・山岳ヘクスサイド (9.8) を越えて攻撃しているいずれかのユニット。
- ・1/2 効果 (5.7) でマークされたときに攻撃している。
- ・非補給下 (16.4) でマークされたときに攻撃している。
- ・混乱状態ユニットが防御しているとき (13.2)

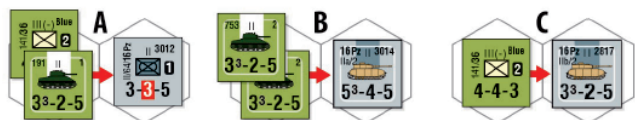
9.2 CRT 結果のサマリー [Summary of CRT Shifts]

CRT シフト右	CRT シフト左
攻撃側の戦車シフト (9.3.1)	防御側の戦車シフト (9.3.2)
航空支援 (9.4)	防御側の航空支援 (9.4)
師団砲兵支援 (9.5.1)	降雨 (22.4)
軍団又は海上支援 (9.5.2)	
エリート・シフト (9.7)	
制限: <ul style="list-style-type: none"> ・各攻撃に 1 つのみの師団支援と 1 つの軍団支援を使用できる (9.5)。 ・攻撃側シフトの最大数は 5 : 戦車シフト、航空支援、師団 ASU、軍団 ASU、エリート。海上支援は軍団支援の形態と見なされるため、攻撃しているプレイヤーは決して海上支援マーカーと軍団 ASU の両方を使用できない。 ・CW の航空と海上支援マーカーは CW の攻撃のみを支援でき (第 8 軍の攻撃を含む)、US の航空と海上支援マーカーは US の攻撃のみを支援できる。防御しているときに使用されると、防御ヘクス内に少なくともその国籍の 1 ユニットの存在しなければならない。 	

9.3 戦車シフト [Tank Shift]

(9.3.1) 攻撃側のシフト [The Attacker's Shift] : 地形が許可すると (9.3.3)、攻撃側が自軍 MAF 内に戦車ユニットを持ち、防御側がヘクス内に戦車ユニットを持たないか、又は戦車ユニットを持つものの、全てが攻撃ユニットの最高戦車値よりも低い戦車値を持つと、攻撃側は CRT 上で1コラム・シフト右を獲得します。比較のためには、各陣営からの最高の戦車値のみを使用し、戦車値を合計してはなりません。

(9.3.2) 防御側のシフト [The Defender's Shift] : 攻撃側が参加させている自軍 MAF 内に戦車ユニットを持たず、防御側が戦車を持たないか、又は両者が参加させている戦車を持つものの、攻撃側の戦車値が防御側未満であると、攻撃側は1コラム・シフト左を被ります。比較のため、各陣営から最高の戦車値のみを使用します。



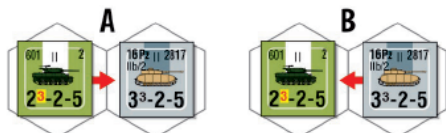
例：連合軍プレイヤーが、平地地形内を攻撃しています。A では攻撃側が戦車シフトを獲得し、B ではどちらの陣営も戦車シフトを獲得せず、C では防御側が戦車シフトを獲得します。

(9.3.3) 戦車シフトと地形 [Tank Shifts and Terrain] : 防御側が高地、湿地、完全山岳、都市のヘクス内にあると、どちらのプレイヤーも戦車シフトを獲得できません。

河川又は山岳のヘクスサイドを越えて攻撃している戦車ユニットは、戦車シフトを獲得するために使用できませんが、その存在は防御側が戦車シフトを獲得することを妨げるには十分です (9.3.2)。

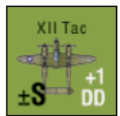


(9.3.4) 駆逐戦車大隊 [Tank Destroyer Battalions] : 黄色のボックス内部に赤字の戦車値を有する戦車ユニットは、攻撃しているときにその戦車値が1だけ減少します。これらのユニットは、主に対戦車目的に使用されました。



例：A では防御側のドイツ軍が戦車シフトを獲得し、B ではどちらのプレイヤーもシフトを獲得しません。

9.4 航空支援 [Air Support]



各陣営は、戦闘毎に最大で可能な1航空ユニットを使用できます。航続範囲の制限はありません。US と CW の航空ユニットは、その戦闘に自国籍の地上ユニットが参加している場合のみ使用できます。ドイツ軍航空ユニットの制限については、ルール 22.2.2 を参照してください。いったん使用されたら、マーカーをその使用済 [USED] 面に裏返します。

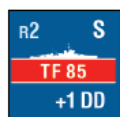
9.5 砲兵支援 [Artillery Support]

(9.5.1) 師団支援 [Division Support] : その準備面にある射程内の師団 ASU (17.4) は、攻撃側によって1CRT コラム・シフトを提供するために使用できます。その師団からの少なくとも1ユニットが、攻撃に参加していなければなりません。いったん使用されたら、ASU をその使用済 [USED] 面に裏返します。

(9.5.2) 軍団支援 [Corps Support] : その準備面にある射程内の軍団 ASU (又は海上マーカー) は、攻撃側によって1CRT コラム・シフトを提供するために使用できます。いったん使用されたら、ASU 又は海上マーカーをその使用済 [USED] 面に裏返します。

(9.5.3) x2 砲兵シフト [x2 Artillery Shift] : 師団と軍団の両支援が使用されたら、攻撃側は砲兵について最大2シフトを獲得できます。

9.6 海上支援 [Naval Support]



連合軍プレイヤーは、2枚の海上支援マーカーを持ちます。1枚は US で1枚は CW です。使用可能であれば、ゲーム・ターン中に各一度使用できます。目標ヘクス (防御ユニットがいる場所) は、プレイ不能海上エリアから2ヘクス以内でなければなりません (例えば、サレルノ [Salerno] は、このエリアから1ヘクスになります)。Campanella Point の北では、海上支援は不可です。海上支援は、砲兵支援の目的において軍団 ASU と同じとして扱われます。一同じ戦闘で軍団 ASU と海上ユニットの両方を使用することは決してできません。19.4 も参照してください。

9.7 エリート・シフト [Elite Shift]

攻撃側が自軍 MAF 内にエリート・ユニットを持ち、防御側が防御ヘクス内にエリート・ユニットを持たなければ、攻撃側は CRT 上で1コラム・シフト右を獲得します。エリート・シフトは、決して防御側によって獲得できません。

9.8 地形 [Terrain]

- 河川 [RIVERS] : 参加している全てのユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、防御側は二倍になります。河川 (架橋又は非架橋) を越えて攻撃している車両ユニット (2.3.3) は、半減します (端数切り上げ)。
- 高地、湿地、都市 [HILLS, MARSH and CITY] : シルエット戦車ユニット、ASUs、可変戦力ユニットを除く全ての戦闘ユニットは、この地形内でその防御戦力が二倍になります。
- 山岳ヘクスサイド [MOUNTAIN HEXSIDES] : 全ての戦闘ユニットは、山岳ヘクスサイドを越えて攻撃していると半減されます。戦車と捜索 (偵察) ユニット (2.3.3) は、道路又は小道がある場合のみ、山岳ヘクスサイドを越えて攻撃できます。



例：Xでは、全てのUSユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているため、ドイツ軍ユニットの防御戦力は二倍となり、戦闘比は10対6 (1対1) です。Yでは、1つのユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していないため、防御側は二倍にならず、戦闘比は12対3 (4対1) です。

9.9 その他の戦闘修正 [Other Combat Modifiers]

- 混乱状態 [DISRUPTED] : 防御戦力半減 (13.2.1)
- 潰走 [FULL RETREAT] : 防御戦力 = 0 (13.3.2)
- 非補給下 [OUT OF SUPPLY] : 攻撃戦力半減 (16.4)
- 降雨 [RAIN] : 全ての戦闘は、CRT 上で1シフト左を被る (22.4)。

10.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

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

「攻撃側」と「防御側」の用語は、当該戦闘に参加しているユニットのみを指します。一戦略的な状況ではありません。

DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED]：防御側は、1 ステップを損失します。一選択されるユニットは、攻撃側によって決められます。生き残っている防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされます。一断固とした防御 (11.0) は不可能です。攻撃側は、自軍機械化ユニットで4ヘクスまで、自軍非機械化ユニットで2ヘクス前進できます。

DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされます。一断固とした防御 (11.0) は不可能です。攻撃側は、自軍機械化ユニットで3ヘクスまで、自軍非機械化ユニットで2ヘクス前進できます。

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、3ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。防御側が退却したら、攻撃側は自軍機械化ユニットで3ヘクスまで、自軍非機械化ユニットで2ヘクス前進できます。

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。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できます。

A1/DR2=攻撃側は、1 ステップを失います。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できます。

DR2=防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できます。

DRX=両陣営は、1 ステップを失います。一選択されるユニットは、相手側によって決められます。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。防御側が退却したら、攻撃側は2ヘクス前進できます。

Dis：防御側は、混乱状態になります。退却又は前進はなく、ステップ損失もありません。いずれかの防御ユニットがすでに混乱状態であると、それらは潰走でマークされ、2ヘクス退却しなければなりません。

EX=交替 [Exchange]：両陣営は、1 ステップを失います。一選択されるユニットは、相手側によって決められます。防御側の退却はありません。防御側が1ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できます。一限定前進 (14.2.2)。

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。

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

(10.2.1) 誰が選択するのか [Who Picks]：所有しているプレイヤーは、EX、DRX、DS 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、DRX、DS が振られたときは、相手側プレイヤーがステップ損失を選択します。

(10.2.2) ステップ損失の指針 [Step Loss Guidelines]：ステップ損失は、その戦いで攻撃又は防御戦力を提供したユニット（攻撃側についてはMAFの一部）から来なければなりません。カッコ付ユニット (8.4.6) 並びに攻撃又は防御値を提供しなかったユニットは、他の参加している全てのユニットが除去されるまで選択できません。参加しているいずれかのユニットを選択でき、戦車又はエリートシフトを提供したユニットである必要はありません。両陣営がステップを取り去ることを要求されたら、防御側が最初に選択します。

注釈：超過スタック状態のユニット、以前の戦闘からヘクス内へ退却したユニットは、そのヘクスの防御に何ら貢献せず、選択することができません。

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

ユニットを裏返すことは、そのユニットが1ステップ損失を被ったことを示します。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。3ステップ・ユニットは、その三番目のステップで残余 (10.4) を形成します。

10.4 残余と残余ディスプレイ [Remnants and the Remnant Display]

(10.4.1) 概括 [In General]：3ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けたら、適切なユニット・タイプの残余と置き換えることができます。連隊又は旅団をマップ上に記載された残余ディスプレイ上に置き、マップ上のユニットがあった場所に残余を置きます。

(10.4.2) 残余は強制的ではない [Remnants are not Mandatory]：プレイヤー諸氏は、残余を使用せず、3ステップ・ユニットを除去ボックスへ直接置くことを選択できます。この場合、ユニットは2ステップを失ったと見なされます。この選択肢は、ディスプレイ内に使用可能な残余がなければ強制されます。

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



11.0 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

11.1 概括 [In General]

防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残り、しかも戦闘結果が認めたという条件で、断固とした防御表を使用して、CRT結果の退却部分の無効化を試みることができます。この表の成功結果は、退却、混乱状態、戦闘後前進を無効化します。


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

(11.2.1) 手順 [Procedure]：CRTからのステップ損失は、断固とした防御の解決前に履行します。防御スタック内に生き残っている複数のユニットがあると、防御側は先導ユニット (11.2.3) として1つを選択します。資格を持つ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。防御側ヘクスの地形は、表上で使用するためのコラムを決定します。都市ヘクス内のユニットは「都市」コラムを使用し、町を持たない平地ヘクス内のユニットは「平地」コラムを使用し、他の全てのヘクスについては「その他」を使用します。1つの六面体サイを振り、結果を履行します。

(11.2.2) CRT 背景色 [CRT Background Colors]：背景色がオレンジ  であると、防御側が断固とした防御を実施したら一サイの目修正を被ります。背景色がレッド  であると、防御側は断固とした防御が認められません。一たとえ防御側の死守 (11.5) であってもです。

(11.2.3) 先導ユニット [Lead Units]：先導ユニットは、使用可能なDRMsを判定し、ステップ損失が要求されたらそれを被るユニットになります。ASU (17.0) を除く、いずれかの良好統制状態の (13.1.1) 戦闘ユニットが先導ユニットになることができます。スタック内に先導ユニットになれるユニットがなければ、断固とした防御は不可能です。

(11.2.4) サイの目修正 [Die Roll Modifiers] :

- +1 先導ユニットがエリート (2.3.2)
- 1 先導ユニットが低練度 (2.3.2)
- 1 CRT 結果がオレンジ 
- +1 防御支援 (11.3, 19.4)

ヴァリエント／ウォースパイ特 [Valiant/Waspire] マーカーが使用されない限り (19.4)、断固とした防御のための最大修正は防御支援 (+1) にプラスしてエリート・ユニット (+1) = +2 です。

11.3 防御支援 [Defensive Support]

防御側は、サイの目を修正するために1つの航空或いは射程内の ASU 又は海上ユニットを使用できます。航空又は ASU 又は海上ユニットは、先導ユニットと同じ国籍でなければなりません。師団 ASU が使用されたら、少なくともその師団からの1ユニットがヘクス内になければなりません (先導ユニットである必要はありません)。防御側は、サイが振られる前に防御支援を宣言しなければなりません。その準備面の航空、海上、ASUs のみを使用でき、各断固とした防御に1つまで使用できます。一防御支援の最大修正は+1 です。いったん使用したら、航空、海上、ASU は、その使用済面に裏返されます。

11.4 結果の説明 [Explanation of Results]**(11.4.1) 結果のリスト [List of Results]**

- 1I 先導ユニットが1ステップを損失し、断固とした防御は失敗する。
- I- ステップ損失はなく、断固とした防御は失敗する。
- I-P ステップ損失はなく、部分的に成功する (11.6.2)。
- I-D ステップ損失はなく、遅滞する (11.6.1)
- 1IH 先導ユニットが1ステップを損失し、防御側は確保する。
- 1*1H 両陣営が1ステップを損失し、攻撃側のステップ損失は防御側によって選択される。防御側は確保する。
- 1dis H 攻撃側が1ステップを損失し、**防御側の先導ユニット**は混乱するが確保する。

(11.4.2) 単一ステップの防御側 [Single Step Defenders] : 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、いまやヘクスから戦闘ユニットがなくなると、攻撃側は限定前進を受け取ります (14.2.2)。

(11.4.3) 確保又は遅滞 [Hold or Delay] : 結果が選択肢を与えたら (例えば、-1IH 又は遅滞)、防御側はどちらか1つを選択できます。

(11.4.4) 失敗した断固とした防御 [Failed Determined Defense] : 結果が H (確保 [Hold]) でも P (部分的 [Partial]) でもなければ、断固とした防御は失敗し、ユニット又はスタックは、退却路がないのでない限り、退却しなければなりません (11.5)。

11.5 死守 [Desperate Defense]

(11.5.1) 概括 [In General] : これは、防御ユニットが退却路を持たず、闘い続けるときに発生します。失敗した試み毎に1ステップ損失のコストで、全ての防御ユニットが除去されるか又は確保に成功するまで、断固とした防御表上でサイを振り続けることが防御側に認められます。

(11.5.2) 資格要件 [Eligibility] : 死守は、防御しているスタックが断固とした防御の資格を持ち、しかも以下の1つが適用される場合にのみ認められます。:

- ・退却すると1つ以上のユニットが除去される (11.5.4) か、又は
- ・港湾又は橋頭堡ヘクスを占め、そのヘクスの喪失が退却終了時にこれらのユニットに OOS をもたらす。

(11.5.3) 手順 [Procedure] : 防御ユニットが死守の状況であると宣言し、通常の要領で断固とした防御を実施します。ただし、この試みに失敗したら、それを無視し、先導ユニットに1ステップ損失を適用して再び試みます。各試みの後で、新たな先導ユニットを選択できます。複数のサイ振りが要求されたら、各サイ振りに**防御支援についての DRM**を適用します。結果が「遅滞」であると (11.6.1) を、「部分的」であると (11.6.2) を参照します。



例：左の3つのイギリス軍ユニットが、高地ヘクスで防御しています。ユニットは退却路を持たず、CRTの結果

は D1 です。防御側は、D1 結果の自軍ステップ損失として 5H/46 大隊を取り去り、断固とした防御を宣言します。彼は自軍先導ユニットとしてエリートのコマンド大隊を選択し、DD 表上の「その他」コラムを使用します。サイの目は2で、エリート・ユニットのため3に修正され、「-」失敗の結果です。彼はコマンドを除去し、いまや旅団 (残された唯一のユニット) が先導ユニットです。これは死守なので、サイを振り続けることができます。3を振り、もう一度失敗です。彼は旅団を1ステップだけ減少させ、再びサイを振ります。このときは5 = 「-1H」の結果を振り、旅団からのもう1ステップのコストで退却が無効化されます。防御側は合計4ステップを失い、ヘクス内には1-3-3の残余のみが留まります。

(11.5.4) 車両ユニットで死守 [Vehicle Units with No Retreat] : いくつかのユニットが退却できてその他ができなければ、防御側はそれができるユニットを退却させなければならず、その他は死守を行います。

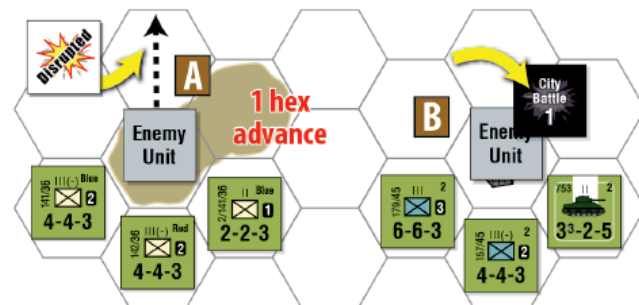
11.6 遅滞と部分的成功 [Delay and Partial Success]

(11.6.1) 遅滞 [Delay] : 防御側は1~3ヘクス退却し (自身の選択)、混乱状態になります。攻撃側は、限定前進 (14.2.2) を獲得します。退却すると防御側が除去される場合、失敗結果を遅滞として扱い、1ステップを取り去って再びサイを振ります。同じ死守で別の遅滞が振られたら、二番目のそれを1H結果として扱います。

もしも防御側が1ヘクス退却すると [IF THE DEFENDER RETREATS ONE HEX]: 退却の全てのルールに従います。一ユニット/スタックは、退却していない友軍ユニットがそのヘクスを占めていない限り、EZOC 内でその退却を終了できません。



(11.6.2) 部分的成功/市街戦マーカー [Partial Success/City Battle Marker] : 防御側が都市ヘクス内にあったら、そこに市街戦マーカーを「1」面で置き、退却を無効化します。いったん都市ヘクスが市街戦マーカーを持つと、そのヘクス内の更なる全ての「部分的成功」の結果を「遅滞」として扱います (11.6.1)。



例：ヘクス A 内では、遅滞の結果が防御側に退却と混乱状態をもたらす、連合軍ユニットはいずれかの方向へ1ヘクス前進できます [訳注：「遅滞」の結果では、攻撃側は限定前進 (防御側がカラにしたヘクス内へのみ前進可) を獲得します]。ヘクス B (都市) 内では、部分的の結果が市街戦マーカーを加えます。

(11.6.3) 市街戦マーカーの撤去 [Removing City Battle markers] : これらのマーカーは、防御側が都市ヘクスをカラにするか、又は敵ユニットが都市ヘクスに隣接していなければ取り去られます。

デザイン・ノート : ユニットたちは、もはや *Stalingrad 42* のごとく市街戦で同じヘクスを共有しません。

12.0 退却 [RETREATS]

12.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

(12.1.1) 退却の長さ [Length of Retreat] : CRT 又は自動的 DS によって退却することを要求されたとき、防御ユニットはヘクスを放棄して所有しているプレイヤーによって退却させなければなりません。ヘクスの数は、CRT 結果によって判定されます。退却の長さを減少させる方法については、12.1.5 退却の停止を参照してください。

(12.1.2) スタック [Stacks] : 退却しているユニットのスタックは、分割して異なるヘクスへ退却できます。ユニットは、非退却ユニットに影響を与えることなしで、友軍ユニットを通過して退却できます。

(12.1.3) 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、優先の順番で列記されます (# 1 は # 2 に優先される等)。

1. 除去をもたらさない、いずれかのヘクスへ退却させます (12.2)。
2. 可能であれば、退却の各ヘクスは、戦闘が解決されたときにユニットが占めていたヘクスから離れるよう、退却しているユニット又はスタックを移動させなければなりません。
3. 退却の最初のヘクスは、退却しているユニットが敵 ZOC ボンドを超えない又は進入しない限り、EZOC 内のカラのヘクスへ進入できます。続く全ての退却ヘクスは、敵 ZOCs から解放されていなければなりません。現行退却の一部ではない友軍ユニットは、この目的においてそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化します。
4. 可能であれば、ユニットが補給下となるヘクスへ退却します (16.3)。
5. 可能であれば、道路又は小道に沿っていない限り、山岳ヘクスサイドを越えて退却することを避けます。

(12.1.4) 超過スタッキング [Overstacking] : ユニットは、その退却を、スタッキング制限を破る状態で終了できます。ただし、超過スタッキングは、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズの終了時、限度を超過した全てのユニットが除去される前に矯正しなければなりません (4.4)。

(12.1.5) 退却の停止 [Stopping a Retreat] : 友軍支配下の都市ヘクスへ進入する退却、又は橋頭堡ユニット (18.1.1) を含んでいるヘクスへ進入する連合軍ユニットは、追加罰則なしでその退却を停止する選択枝を持ちます (ユニットは、それでも CRT 結果に従って混乱又は潰走状態です)。

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

ユニットは、以下に退却すると除去されます。:

- ・敵ユニットによって占められたヘクス内へ。
- ・敵 ZOC ボンドを越えて又は内へ。
- ・二連続した EZOC 内のカラのヘクス内へ。
- ・EZOC 内に停止することで、現行フェイズに退却していない友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。ユニットは、それが除去から救うのであれば追加 1 ヘクス退却できますが、これは二連続した EZOCs を通過して退却したユニットを生き残らせるためには認められません。
- ・友軍登場エリア (21.3.2) でない限り、マップ外へ。(友軍登場エ

リア内への退却は、退却によって要求されたヘクス数を自動的に満たします)。

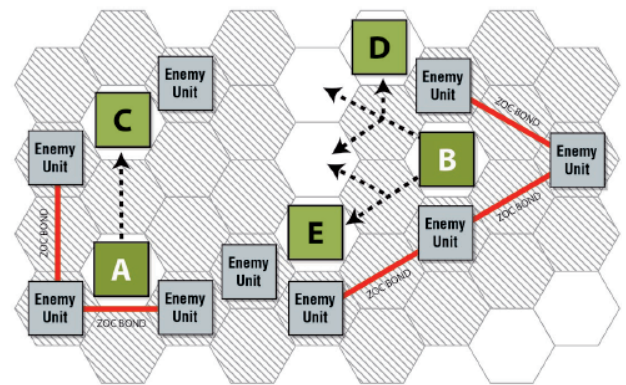
- ・移動フェイズに進入又は越えることが禁じられたヘクス内又はヘクスサイドを越えて。
- ・0 の MA を有す。
- ・追加の制限については、退却と地形を参照してください (12.3)。

12.3 退却と地形 [Retreat and Terrain]

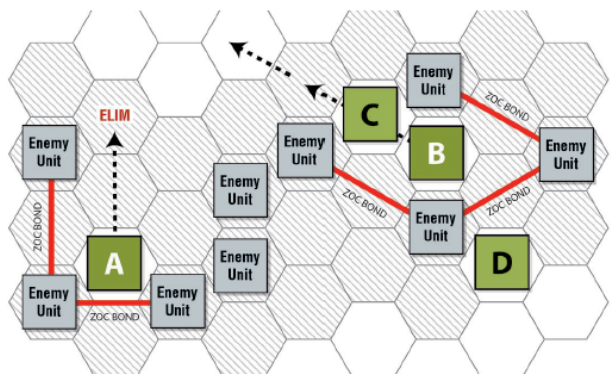
(12.3.1) 河川と退却 [Rivers and Retreat] : 車両タイプのユニットは、非架橋河川ヘクスサイドを越えて退却したら除去されます。河川は、他のユニットに影響を持ちません。

(12.3.2) 山岳ヘクスサイドと退却 [Mountain Hexsides and Retreat] : 車両タイプのユニットは、非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越えて退却したら除去されます。他の全てのユニットは、1/2 効果マーカーでマークされます。単一の退却で、2 非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越えて退却を強制されたユニットは除去されます。

退却の例



例#1 : 色付ヘクスは、EZOCs を示します。ユニット A と B は、2 ヘクス退却しなければなりません。ユニット A は 1 つのみの退却路—ユニット「C」を含んでいるヘクスを持ちます。ユニット C は退却の目的において自身が占めるヘクス内の EZOCs を無効化するため、これは認められます。ユニット B は、友軍ユニット D と E のため、退却する 4 つのヘクスの選択枝を持ちます。



例#2 : ユニット A と B は、2 ヘクス退却しなければなりません。ユニット A は、二連続した EZOC 内のヘクスへ進入するため除去されます。ユニット B は、ユニット C を通過して追加 1 ヘクス退却することで除去を回避します (12.2、4 番目のドット)。

12.4 除去は前進を減少させない [Elimination Does Not Reduce the Advance]

防御側が除去されたら、それでも攻撃側は完全な戦闘後前進許容量を受け取ります。

12.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreated Units]

ユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内へ退却させられ、しかも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戦闘にその防御戦力を加えず、先導ユニットになれず、ステップ損失を満たすために選択できず、再び退却を要求されたら除去されます。このルールは、突破戦闘（15.3）に適用しません。

13.0 混乱&回復 [DISRUPTION & RECOVERY]

13.1 混乱状態、潰走、良好統制 [Disrupted, Full Retreat and Good Order]

(13.1.1) 概括 [In General]：戦闘ユニットは、常に以下の3つの状態の1つです。：混乱状態、潰走状態、良好統制です。混乱状態でも潰走状態でもないユニットは、良好統制として区分されます。混乱状態又は潰走状態のユニットは、良好統制のユニットと共にスタックでき、それらの良好統制状態を失わせることはありません。

(13.1.2) ユニットのどのようにして混乱状態となるのか [How Units become Disrupted]：CRT 上で Dis 結果を被る、又は D1、A1/D1、DR2、A1/DR2、DRX 結果のために退却した戦闘ユニットは、混乱状態になります。

(13.1.3) ユニットのどのようにして潰走状態に進むのか

[How Units go into Full Retreat]

- ・DR4 又は DS の CRT 結果を被る戦闘ユニットは、潰走状態に進みます。
- ・再び混乱状態になった混乱状態ユニットは、その状態が潰走に上昇します。
- ・任意に（13.3.4）

13.2 混乱の罰則 [Penalties of Disruption]

(13.2.1) 混乱状態のユニット：

- ・移動 [MOVEMENT]：戦術移動のみを使用できます。登場エリア内にあると、そこから移動できません。
- ・ZOC ボンド [ZOC BONDS]：ZOC を持ちますが、どのような場合でも、ZOC ボンドを形成するために使用することはできません。
- ・戦闘 [COMBAT]：攻撃できません。混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減し（端数切り上げ）、断固とした防御で先導ユニットになれません（11.2.3）。
- ・ASUs：その準備面に裏返すことができません。
- ・補充 [REPLACEMENTS]：補充を受け取れません（20.0）。

(13.2.2) 能力の維持 [Abilities Retained]：混乱状態のユニットは、そのZOCと戦車シフトを維持します。

(13.2.3) 他のユニットへの影響なし [No Effect on Other Units]：他のユニットは、混乱状態になることなしに友軍の混乱状態ユニットへ進入又は通過ができます。

13.3 潰走の影響 [Effects of Full Retreat]

(13.3.1) 潰走の特典 [Full Retreat Benefit]：潰走状態のユニットは、その完全 MA で移動でき、拡張移動を使用できます。

(13.3.2) 潰走の罰則 [Full Retreat Penalties]：潰走状態のユニットは、混乱の全ての罰則（移動罰則を除く）にプラスして以下の追加罰則を被ります。：

- ・ZOCs：潰走状態のユニットはZOCを持ちません。

- ・EZOCs：単に隣接に留まるか、又はヘクス内に潰走状態ではない他の友軍戦闘ユニットがあれば移動して敵ユニットに隣接できます。
- ・移動 [MOVEMENT]：これらは、敵支配下の都市へ進入できません。これらは、敵の移動を遅くさせません（例外：13.3.3）。
- ・自動的退却 [AUTOMATIC RETREAT]：敵戦闘ユニットが、移動、前進、退却して潰走状態のユニットに隣接し、潰走状態のユニットがそうではない友軍戦闘ユニットと共にスタックしていなければ、潰走状態のユニットは直ちに所有しているプレイヤーによって2ヘクス退却させられ、敵ユニットは移動/前進/退却を継続できます。
- ・除去 [ELIMINATION]：潰走状態のユニット（たち）は、潰走状態ではない友軍戦闘ユニットと共にスタックしていない限り、敵ユニットに隣接して開始するいずれかの移動又は戦闘フェイズの開始時に除去されます。
- ・戦闘 [COMBAT]：これらは、0の防御戦力を持ちます。他のユニットと共にスタックしても、防御に何ら貢献しません（戦車シフトと断固とした防御を含む）。
- ・回復 [RECOVERY]：これらは、回復するために時間がかかります（13.4）。
- ・継続退却 [SUBSEQUENT RETREATS]：潰走状態のユニットが別の退却を被っても、追加の罰則はありません。

プレイ・ノート：いったんユニットが潰走状態に進むと、敵戦闘ユニットが移動で隣接したら自動的に2ヘクス退却させられるため、除去することは困難です。

(13.3.3) 能力の維持 [Abilities Retained]：これらは、敵ユニットがそれらに隣接するために拡張移動を使用することを妨げます。

(13.3.4) 任意の潰走 [Voluntary Full Retreat]：友軍移動フェイズ中、プレイヤーはいまだ移動していない自軍の良好統制又は混乱状態ユニットを潰走状態に置くことができます。これは、混乱状態ユニットがその完全 MA を使用できるため、又は敵ユニットが移動で隣接したら自動的に退却することを望むために行うことができます。任意に潰走状態に行くユニットは、同じ移動フェイズにその完全な MA で移動できます。敵ユニットに隣接して開始したら、EZOCs を退出するために+2MPsを消費する必要はありません。

13.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

回復フェイズ中、EZOC 内にはない全ての友軍の混乱状態と潰走状態のユニットは、1レベル回復できます。一混乱状態マーカーは取り去られ、潰走状態マーカーはその混乱状態面に裏返されます。混乱状態/潰走状態のユニットが EZOC 内にあると、回復は回復表上のサイ振りによって判定されます。

13.5 回復表 [The Rally Table]

サイの目	結果
1～4	ユニットは、その現在の状態に留まる。
5～6	ユニットは、1レベル回復する。

サイの目修正 [DIE ROLL MODIFIERS]：

- +2 ユニットのBH 又は都市ヘクスを占める
 - +1 ユニットのエリート
 - 1 ユニットの低練度
- 1未満は1として、6を超える場合は6として扱う。



14.0 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

14.1 基本 [The Basics]

防御側が除去されるか退却したら、攻撃に参加した全てのユニット (CRT シフトを提供した ASUs を除く) は、戦闘後前進できます。戦闘後前進は MPs を消費せず、ヘクスだけをカウントします。スタッキング限度は、各前進の終了時に遵守されなければなりません。

14.2 前進の長さ [Length of Advance]

(14.2.1) 概括 [In General] : ユニットの「戦闘後前進」できるヘクスの数は、CRT の結果によって判定されます (例えば、「Adv 4」は4ヘクスの前進を認めます)。ただし、非機械化ユニットは、決して2ヘクスを超えて前進できません。

(14.2.2) 限定前進 [Limited Advance] : これは、遅滞の結果、又は防御側が EX の結果で除去されるか、又は断固とした防御の成功として発生し、攻撃側は防御側のカラのヘクスのみを占めることができます。

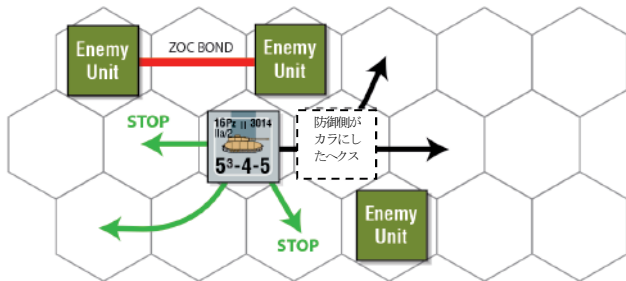
14.3 いずれかの方向への前進 [Advance in Any Direction]

ユニットは、いずれかの方向へ前進でき (限定前進を除く)、防御側がカラにしたヘクス内へ進入する必要はありません。

14.4 前進と敵 ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

(14.4.1) EZOCs : 防御側がカラにしたヘクスに入退しているのではない限り、1つの EZOC から同じ敵ユニットの別の EZOC へ直接前進できるユニットはありません。ユニットは、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません (たとえ友軍ユニットを含んでいても)。ただし例外が1つあり、ユニットは防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視できます。

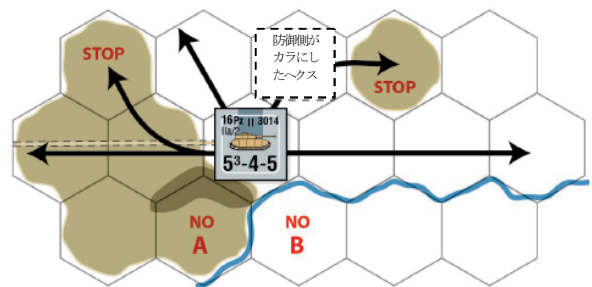
(14.4.2) 敵 ZOC ボンド [Enemy ZOC Bonds] : 防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、戦闘後前進中に敵の ZOC ボンドへ進入又は越えることはできません。



例：戦車ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視して2ヘクス前進できます。緑色の道筋は、ユニットがいずれかの方向に前進できる見本が表示されます。

14.5 地形と前進 [Terrain and Advance]

- 通常の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前進できるユニットはありません。
- 河川 [RIVERS] : ユニットの、その最初の前進ヘクスで、しかもそれらが攻撃したヘクスへ進入している場合にのみ、非架橋河川ヘクスサイドを越えることができます。
- 高地 [HILLS] : ユニットの、道路を介して高地ヘクスへ進入と退出するのでない限り、高地ヘクスへ進入したら停止してその前進を終了しなければなりません。道路を介して進入と退出する場合は、高地は影響を持たず、或いは道路によって進入する場合は二番目のスペース内へ前進できますが、次いで停止しなければなりません。
- 山岳ヘクスサイド [MOUNTAIN HEXSIDES] : 車両タイプのユニットは、非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越えることが禁じられます。他の全てのユニットは、その最初の前進ヘクスで、しかもそれらが攻撃したヘクスへ進入している場合にのみ越えることができます。山岳ヘクスサイドを越えている全てのユニットは 1/2 効果を被り、ユニットの上に 1/2 効果マーカーを置きます (5.7)。



例：戦車ユニットの前進オプションが、黒線で表示されます。山岳ヘクスサイドのため、ヘクス A に進入できません。非架橋ヘクスサイドは、これらが越えて攻撃したヘクスサイドでない限り越えられないため、ヘクス B へ進入できません。

15.0 突破戦闘 [BREAKTHROUGH COMBAT]

15.1 概括 [In General]

2ヘクス以上を前進を達成した戦闘は、攻撃側に突破戦闘の実施を認めます。突破戦闘は、戦闘後前進中にユニットが攻撃を実施することを認めます。突破戦闘は、CRT を使用して通常の戦闘と同様に解決されます。

15.2 手順 [Procedure]

(15.2.1) シークエンス [Sequence] :

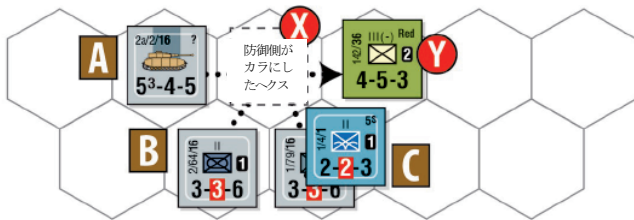
ステップ 1 : そのスタックが突破グループ (15.2.2) になるのかを宣言します。突破グループが、防御側がカラにしたヘクス内で形成されたら、それをいまいります (15.2.3)。

ステップ 2 : 突破グループの戦闘後前進を実施し、スタックが生み出す突破戦闘を解決します。MAF (8.4) と連合軍の連携制限 (8.5) は、いまだ適用します。その突破戦闘が除去又は防御側に退却を強制したら、突破グループは防御側がカラにしたヘクス内に進入して停止するか、又は攻撃を開始したヘクス内に留まって停止するかのどちらかができます。ただし、突破戦闘が DR4 又は DS の結果を達成したら、突破グループは上記と同じ2つの選択肢を持ちますが停止することは要求されず、その戦闘後前進許容量 (14.2) の限度まで前進 (並びに再度攻撃さえ) を継続できます。

ステップ3：攻撃で突破グループの一部ではなかった、その他のユニットの戦闘後前進を実施します。これらのユニットは、突破戦闘を実施できません。

(15.2.2) 突破グループ [The Breakthrough Group]：各攻撃で、1 スタックのみが突破戦闘を実施できます。そのスタックは、突破グループと呼ばれます。突破グループは、攻撃に参加したその他のユニットが前進できる前に、その戦闘後前進と突破戦闘を完了しなければなりません。戦闘に参加したいかなるユニットも（MAF の一部ではなかったユニットを含みます）、突破グループの一部になることができます。

(15.2.3) 突破グループの形成 [Forming a Breakthrough Group]：突破グループは、攻撃に参加した前進ユニットによって、防御側がカラにしたヘクス内で形成できます（その陣営のスタッキング限度まで）。この防御側がカラにしたヘクス内への移動は、その戦闘後前進許容量からの1ヘクスがかかります。



例：防御側がカラにしたヘクス内へ前進することによる、突破グループからのヘクス A、B、C 内の4つのドイツ軍ユニットです。その二番目のヘクスで、これらはヘクス Y に対して突破戦闘を実施するために消費できます。成功したら、これらはヘクス Y 内へ前進して停止します。

(15.2.4) アクション・コスト [Action Cost]：突破グループが前進のために認められるヘクスの数は、それが実行できるアクションの数を判定します。各アクションのコストは、下記に箇条書きされています。

アクション	ヘクス内のコスト
防御側がカラにしたヘクス内への前進を辞退（方向転換）。*	1
1ヘクス前進	1
隣接ヘクスに対する突破戦闘の実施	1**

*このコストは初期の防御ヘクスのみに適用し、突破戦闘中に攻撃したヘクスではない。
**この攻撃が成功したら、防御側がカラにしたヘクス内への前進はフリー。



例：ドイツ軍の戦車ユニットが、攻撃 A から「前進3」を獲得しています。防御側がカラにしたヘクス内へ前進する代わりに、方向転換して1ヘクス前進し、次いで B へ突破戦闘を実施します（5対2と戦車シフト=3対1）。各アクションのコストが表示されています。B の攻撃が成功し、戦車ユニットはフリーでヘクス B 内へ前進できます。

(15.2.5) 追加ヘクス不可 [No Additional Hexes]：突破グループは、突破戦闘によってその許容量の追加ヘクスを決して獲得できません。一常にその初期攻撃からの前進許容量を使用します。

例：ある攻撃が2ヘクスの前進を獲得したら、突破グループは1ヘクス前進して次いで攻撃できます。その二番目の攻撃からの戦闘後前進許容量は無視します。

(15.2.6) 資格を持つ目標 [Eligible Targets]：突破戦闘は、突破グループが移動して隣接するいずれかの敵ユニットを目標にできます（退却を強制された直後の敵ユニットを含みます）。ただし、以下の制限があります：

- ・地形 [TERRAIN]：突破戦闘は、ユニット（たち）が合法的に前進できないヘクス内へは認められません（14.5）。
- ・山岳と河川 [MOUNTAINS AND RIVERS]：突破戦闘は、道路沿いを除く山岳と河川のヘクスサイドを越えては認められません。

(15.2.7) 突破戦闘の解決 [Resolving Breakthrough Combat]：他の戦闘と同様に戦闘比を計算して CRT を使用しますが、攻撃側は ASUs、航空、海上のシフトを使用できません。他の全ての戦闘修正を適用します（戦車とエリートのシフトを含みます）。

(15.2.8) 失敗した突破戦闘 [Failed Breakthrough Combat]：突破戦闘が防御側を除去又は退却を強制させなければ、突破グループはその前進を終了しなければなりません。

(15.2.9) 突破グループの分割 [Splitting the Breakthrough Group]：突破グループは、前進するに連れてユニットを置き去りにできますが、拾い上げることはできません。置き去りにされたユニットは、停止してその前進を終了しなければなりません。

15.3 突破戦闘対以前に退却したユニット

[Breakthrough Combat Against Previously Retreated Units]

通常戦闘からの退却と異なり（12.5）、すでに退却しているユニット（これらは現在混乱状態でマークされています）は、突破戦闘に対して（半減戦力で）防御でき、再び退却を強制されても除去されません。防御側のヘクスがスタッキング限度（12.1.4）を超過したら、スタッキング限度を超過する全てのユニットは（防御側の選択）、防御に何ら貢献しません。

15.4 突破戦闘と自動的 DS [Breakthrough Combat and Auto DS]

移動フェイズに達成された各自動的 DS は、1つのみの突破グループを創出できます。

プレイ・ノート：しばしば単一の自動的 DS は、自動的 DS マーカーを受け取っている2～4ヘクス内のユニットからの結果となり得ます。—これらのスタックから複数の突破グループが形成されないよう気をつけてください。

16.0 補給と孤立 [SUPPLY AND ISOLATION]

16.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



所有しているプレイヤーの補給フェイズ中、ユニットは補給と孤立 (16.5) についてチェックされます。補給源 (16.2) まで補給線 (16.3) をたどれるユニットは、「補給下」です。ユニット又はスタックが補給線をたどれなければ、非補給下マーカーを受け取ります。ユニットがすでに非補給下でマークされていたら、追加の罰則はありません。非補給下マーカーを載せている友軍のユニット又はスタックが、いまや補給線をたどれたら、マーカーは取り去られます。

16.2 補給源 [Supply Sources]

(16.2.1) ドイツ軍の補給源 [German Supply Sources] : 2つの北登場エリアにプラスしていずれかの友軍の南又は東登場エリア (21.2) です。

(16.2.2) 連合軍の補給源 [Allied Supply Sources] : 友軍支配下の橋頭堡又は港湾です。ターン 11 から開始して、南マップ登場ヘクスが補給源となり、同様に東端登場ヘクスは占領されたら直ちに補給源となります (21.2.2)。友軍支配下の港湾を補給源とするためには、連合軍ユニットを含むか又は EZOCs から解放されていなければなりません。

16.3 補給線 [Line of Supply]

(16.3.1) 概括 [In General] : 補給線 (LOS) は、連続したヘクスの道筋です。これはヘクス内の友軍ユニットから開始し、陸上部分 (16.3.2) を介して道路まで走ります。そこから道路に沿って補給源までたどられることになります。陸上部分 (もしもあれば) は、常に道路部分 (16.3.3) の前に来なければなりません。道路部分は強制的ではなく一陸上部分は補給源まで直接たどることができます。

(16.3.2) 補給線の陸上部分 [The Overland Portion] は、5ヘクスまでの長さであることができます。道路の道筋に従わずに補給線が進入する各湿地ヘクスは、2ヘクスとしてカウントします。これは、全てのタイプの地形を横断できますが、道筋は以下ができません。:

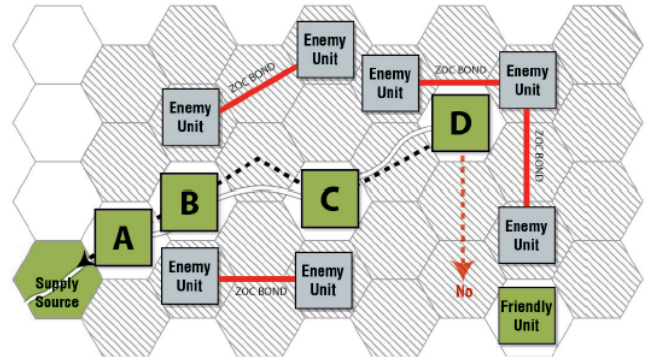
- ・全海上ヘクスサイドを越える。
- ・道路の道筋又は山岳小道を使用していない限り、山岳ヘクスサイドを越える。
注釈: 道路なしの完全山岳ヘクス内のユニットは、常に非補給下です。
- ・敵が占めるヘクスへ進入する。
- ・敵 ZOC ボンドを越えるか又は進入する。
- ・EZOC 内の二連続したヘクスへ進入する。この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化する。

(16.3.3) 補給線の道路部分 [The Road Portion] は、無制限の長さであることができますが、連続した道路ヘクスの道筋に従わなければなりません。いかなるときにも、補給線の道路部分は以下ができません。:

- ・敵が占めるヘクスに進入する。
- ・EZOC で開始又は進入する。一この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化する。
- ・敵支配下の都市又は VP ヘクスに進入する (16.3.4)。

(16.3.4) 支配マーカー [Control Markers] : 支配マーカーは、港湾、都市、VP ヘクスについてのみ使用され、一港湾、都市、VP ヘクスを占めたか又は通過した最後のプレイヤーが支配します。LOS は、カラの敵支配下の港湾、都市、VP ヘクスを通過してたどることができません (ヘクスは、カウンターによってあらわされない敵ユニットによって守備されていると見なされます)。ZOCs から解放された他の全てのカラのヘクスは、補給線をたどっているときに両プレイヤーの友軍です。

プレイ・ノート: 各港湾、都市、VP ヘクスのために十分な支配マーカーはありません。一ユニットの位置によって支配が不明確なそれらにのみ使用します (あっても非常に稀です)。



例: 色付ヘクスは、EZOC を示します。連合軍ユニット A, B, C, D は、補給下です。その補給線は、敵 ZOC ボンドを越える又は進入ができず、EZOC 内の二連続したヘクスにも進入できません。

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

非補給下マーカー (白又は赤) を載せているユニットは、以下の罰則を被ります。:

- ・移動 [MOVEMENT] : 機械化ユニットは、戦術移動 (5.4) ののみを使用できます。非機械化ユニットは、影響を受けません。
- ・戦闘 [COMBAT] : その攻撃戦力が半減されます (端数は切り上げるため、1の半減は1です)。
- ・戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT] : 2ヘクスに限定されます。
- ・再補給 [RESUPPLY] : ASUs は、その準備面に裏返すことができません (17.5)。
- ・補充 [REPLACEMENTS] : 補充を受け取れません (20.0)。

能力の維持 [Abilities Retained] : 非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、ZOCs、TQ、戦車の影響を維持します。

16.5 孤立と孤立損耗 [Isolation and Isolation Attrition]



(16.5.1) 孤立の定義 [Isolation Defined] : ユニットの連絡線 (LOC) をたどれなければ孤立状態です。LOC は LOS と同一ですが、道筋の陸上部分が無制限な長さであることが可能で、ユニットに隣接する1つの非道路/非小道山岳ヘクスサイドを越えることができます。孤立状態のユニットを、赤色の非補給下マーカーで示します。

(16.5.2) 孤立損耗 [Isolation Attrition] : 各友軍補給フェイズ中、赤色の非補給下マーカーでマークされ、しかも敵戦闘ユニットに隣接する全ての友軍戦闘ユニット (ASUs を除く) は、孤立損耗を被ります。例外: ユニットの、赤色の孤立マーカーを獲得したターンに、孤立損耗についてサイを振りません。ASUs は、ASU ではない友軍ユニットと共にスタックしているか又はそれへ LOS をたどれる限り (16.3 の手順を使用して)、孤立損耗から免疫です。孤立状態の ASUs は、これを行うことができなければ直ちに除去されます。

(16.5.39) 孤立損耗表 [The Isolation Attrition Table]

サイの目	結果
1~4	ユニットは1ステップ失う
5, 6	影響なし

(16.5.4) 手順 [Procedure]:

- +2 都市又は軍団 ASU [CITY or CORPS ASU]: ユニットの少なくとも1つの友軍支配下都市ヘクス又は友軍軍団 ASU へ LOS をたどれたら。これらの2つは蓄積しない。
- +1 晴天天候ターン中の全連合軍ユニット (可能な航空補給をあらわす)。

(16.5.6) 孤立による永久除去 [Permanent Elimination by Isolation]: 孤立損耗によって除去されたユニットは、補充できません。これらを除去ボックスではなくゲーム・ボックス内に置きます (それでも VP 目的においては、除去ボックス内と見なされます)。

17.0 砲兵支援ユニット (ASUs)

[ARTILLERY SUPPORT UNITS]

17.1 ASUs の概括 [ASUs in General]



簡略化のため、軍団 HQs、師団 HQs、ネーベルヴェルファーは、砲兵支援ユニット (ASUs) と総称されます。ASUs は、CRT 上で有利なコラム・シフト又は断固とした防御に DRM を提供します。ASU が使用されたとき、その射撃済面へ裏返します。

17.2 特性 [Properties]

ASUs は戦闘ユニットで、以下の特性を持ちます。:

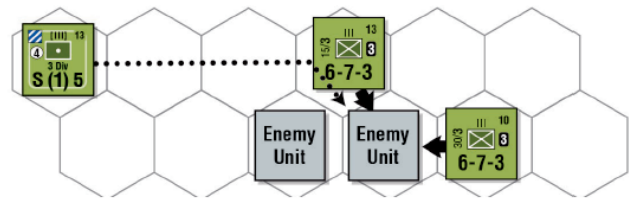
- スタッキング [STACKING]: 完全にスタッキング値を持たず、一あるヘクス内に無制限に存在できます。
- ステップ [STEPS]: 1 ステップのみを持ちます。
- ZOCs: これらは ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成できません。
- 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]: これらは、その戦闘フェイズに砲兵シフトを提供していたら戦闘後前進ができません。
- 補充 [REPLACE]: 除去されたら、特殊補充を使用して補充できます。補充されたとき、これらはその射撃済 [FIRED] 面で到着します。
- 軍団 ASUs は、孤立損耗表上で修正を提供します (16.5.5)。
- ASUs は、断固とした防御で先導ユニットになれません (11.2.3)。
- 軍団と師団の ASUs は、補充を受け取った後に除去ボックスから到着しているユニットについての登場位置です (20.3.1)。

17.3 ASUs の移動 [Moving ASUs]

ASUs は、車両タイプのユニットです。1 ヘクスのみ移動した ASUs は、砲兵シフトを提供できます。1 ヘクスを超えて移動した ASUs は、混乱状態になります。混乱は回復フェイズに取り去れることとなりますが、戦闘フェイズに砲兵支援を提供することを妨げます。

17.4 射程 [Range]

各 ASU は、そのカウンター上に記載された射程を持ちます。これは、ASU が目標ヘクスから離れることができる最大距離です (ヘクスで計測されます)。射程は、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスを含む、いかなる地形内へも又は通過してもたどることができます。攻撃又は断固とした防御を支援していたら、射程は常に防御側のヘクスまでたどられます。



例: 第3師団 HQ は、目標ヘクスを射程内に収めています。

17.5 準備と射撃済の面 [Ready and Fired Sides]



ASUs は、1 ステップのみを持ちます。; 裏面は、ユニットが射撃済であることを示すために使用されます。裏面の ASUs は、もはや戦闘にシフト又は断固とした防御に DRM を提供できません。ASUs は、補給ポイントを消費することで、友軍初期フェイズ又は補給フェイズ中に準備面に裏返して戻すことができます。各補給ポイントは、1つの ASU を裏返します。その瞬間に良好統制で補給下の ASUs のみを裏返すことができます。

17.6 砲兵支援 [Artillery Support]

(17.6.1) 攻勢砲兵支援 [Offensive Artillery Support]: 攻勢支援を提供している1つの砲兵ユニットは、攻撃側に CRT 上で有利な1コラム右を与えます。プレイヤー諸氏は、師団と軍団の両 ASUs を一緒に使用すると、2シフトを獲得できます。

デザイン・ノート: 軍団 ASU シフトは、軍団砲兵、軍団レベルの計画、ゲームでは明示されない軍団アセットをあらわします。

(17.6.2) 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]: 1つの ASU は、断固とした防御のサイの目に+1 DRM を提供するために裏返すことができます (11.3)。サイ振り毎に、1つのみの ASU を使用できます。

(17.6.3) 砲兵支援の制限 [Artillery Support Restrictions]:

- 準備面で、1/2 効果でマークされておらず、良好統制で、射程内に収めた ASUs のみが、砲兵支援を提供できます。ASUs は、それ自体のヘクスへ砲兵支援を提供できます。ASU は、たとえ敵ユニットに隣接しているか、又は補充を受け取っているユニットと共にスタックしていても砲兵シフトを提供できます。
- 師団 ASUs は、戦闘がその師団からのユニットを含む場合のみ、攻撃又は断固とした防御を支援できます。軍団レベルの ASU とネーベルヴェルファーは、自国籍のいずれかを含んでいる戦闘を支援できます。

17.7 地上戦闘における砲兵 [Artillery in Ground Combat]

ASU は攻撃戦力を持たず、攻撃に砲兵支援 (17.6) を提供するだけです。その防御戦力はカッコ内にあるため、防御している唯一のユニットでない限り、ヘクスの防御に何ら貢献しません (8.4.6)。あるヘクス内で防御している唯一のユニットが複数の ASUs であると、1つのみを使用できます。ASU は、良好統制でその準備面である限り、攻撃を受けた後で防御砲兵支援を提供できます。

18.0 橋頭堡、港湾、海上支援

[BEACHHEADS, PORTS, AND NAVAL TRANSPORT]

18.1 橋頭堡 [Beachhead]



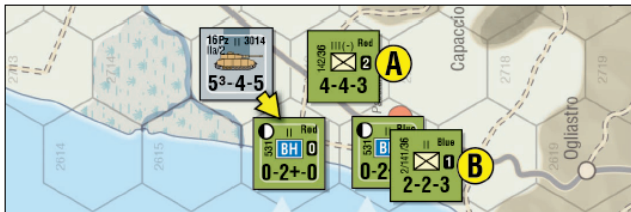
(18.1.1) 橋頭堡ユニット [Beachhead Unit] : 全ての橋頭堡 (BH) ユニットの、侵攻している連合軍ユニットと共にターン1に到着します。これらはその海岸ヘクス上に置かれ、移動できません。これらは、全くスタッキング値を持ちません。その存在は、海岸が開設されて補給と海上輸送のために使用できることを示します。

(18.1.2) 補給源 [Supply Source] : 各橋頭堡は、全ての連合軍ユニットについての補給源です。

(18.1.3) 橋頭堡と戦闘 [Beachheads and Combat] : BH ユニットの、常に良好統制と見なされ、混乱状態になり得ません。BH ユニットの、断固とした防御で先導ユニットになれます。BH ユニットの、1 ステップ損失を被るか又は退却を強制されたら除去されます。除去されたら、BH ユニットの補充できません。アヴァランチ・シナリオ (S1) で -1 VP の価値があります。

(18.1.4) BH ヘクスの防御戦力 [The Defense Strength of a BH] は、2 プラス BH ユニットの共にスタックした連合軍ユニット、プラス BH ユニットの並びに BH を攻撃している少なくとも1つのドイツ軍ユニットに隣接する、全ての良好統制、非 BH 連合軍ユニットの半分の防御戦力 (端数切捨て) に相当します。防御戦力を提供した隣接ヘクス内の連合軍ユニットは、BH ヘクスへの不利な結果によって影響を受けず、いかなるステップ損失のためにも選択できず、戦車シフトを適用又は影響せず、断固とした防御で先導ユニットを提供できません。

プレイ・ノート : BH ユニットの防御戦力を提供している隣接ヘクス内のユニットは、同じ戦闘フェイズに自身のヘクスも (完全戦力で) 防御できます。両ヘクスを攻撃しているドイツ軍プレイヤーは、隣接ヘクス内のユニットの退却又は混乱を試みるため、最初に隣接ヘクスを攻撃するべきです。



例 : ユニットの A は、攻撃しているドイツ軍ユニットと BH ユニットの両方に隣接しており、戦闘にその4防御戦力の半分を加えることができます。ユニット B は不可です。戦闘比は5対4と戦車シフト=2対1です。

18.2 港湾 [Ports]

(18.2.1) 概括 [In General] : 連合軍支配下の港湾は、除去され得ないことを除き、橋頭堡ユニットと同様に機能します。連合軍プレイヤーは、連合軍移動フェイズの開始時に友軍支配下だった場合、海上輸送のためにのみ港湾を使用できます。

(18.2.2) ソレントとトッレ・アンヌンツィアータ [Sorrento and Torre Annunziata] : ナポリ湾内の機雷のため、これらの2港湾はいかなる目的 (輸送又は補給) においても使用できません。これを示すため、その LP 値はカッコ内にあります。

18.3 流動予備ボックス [The Floating Reserve Box]

このボックスは、上陸を待っているか又は撤回した連合軍ユニットを保持するために使用されます。このボックス内にあることができる連合軍ユニットの数に限度はありません。

18.4 海上輸送 [Naval Transport]

(18.4.1) 概括 [In General] : 連合軍プレイヤーのみが、海上輸送を使用できます。海上輸送は、連合軍移動フェイズ中に発生します。海上輸送は、3つの使用を持ちます :

- 増援の上陸 (21.1.2)。
- 1つの橋頭堡/港湾から他の友軍支配下の橋頭堡/港湾又は自軍流動予備 (18.4.5) へ連合軍ユニットを輸送する。



(18.4.2) 海上移動の手順 [Naval Movement Procedure] : 海上輸送を使用しているユニットは、良好統制で戦術移動を使用しなければなりません。レインジャーとコマンドを除き、海上輸送を使用しているユニットは、その攻撃戦力が半減され、上陸したターンに戦闘後前進が1ヘクスの割合に限定されます。この備忘のため、そのようなユニットの上に1/2効果マーカー (5.7) を置きます。USの戦闘ユニットはCWの橋頭堡を使用でき、CWの戦闘ユニットはUSの橋頭堡を使用できますが、このようなユニットは他の国籍のBHを使用するときに、1/2効果ではなく混乱状態になります。21.1.2を参照してください。

ASUsは、上陸したターンに上陸後に移動しておらず、しかもその上陸ヘクスがEZOC内でなければ、攻勢支援を提供するために使用できます。



(18.4.3) 上陸ポイント [Landing Point] : 海上輸送は、上陸ポイント (LPs) で測られます。連合軍プレイヤーは、各ターンに自軍流動予備又は増援から12 LPs 相当のユニットを上陸させる能力を持ちます。ユニットのスタッキング・ポイント値は、消費する LPs の数を判定します。フリー・スタッキング・ユニットは、1のLP値を持ちます :

スタッキング・ ポイント値	LPコスト
0, 1	1
2	2
3	3

例 : 1つの戦車大隊 (1 LP)、プラス1つのASU (1 LP)、プラス1つの1-3-3残余 (1 LP) の上陸は、3 LPs になります。

(18.4.4) 港湾とBHの許容量 [Port and BH Capacity] : 港湾の許容量は、港湾シンボルの隣にある白い数字です。これは、各ターンに艦船を出入港させることができる LPs の数 (両方ではありません) です。全てのBHユニットは、3の許容量を持ちます。サレルノの許容量は、都市から2ヘクス以内にドイツ軍ユニットが存在すると1へ減少します。



2ターンの輸送 [2-TURN TRANSFER] : 2又は3LPの連隊/旅団は1の許容量を有する港湾に上陸できますが、2ターンかかります。ユニットを目的地港湾近くの海上に置くことで、それを2ターン海上輸送マーカーでマークすることでマークします。続くターンに、通常に上陸できます。ユニットが上陸できる前にドイツ軍によって目的地が占領されたら、流動予備ボックス内に置かれ、その移動を終了します。連合軍プレイヤーが2ターンの輸送を実施できる回数に限度はありません。

(18.45) 陸地からの海上移動 [Naval Movement from Land]: 連合軍プレイヤーは、良好統制のユニットを1つの港湾/BH から他の港湾/BH へ、又は港湾/BH から自軍流動予備へ戻す輸送ができます。港湾許容量のルールを適用します。ユニットは EZOC 内で開始し、それでも海上移動を使用できます。海上移動は、その2ヘクスの許容量から1ヘクスがかかるため、ユニットが海上によって移動する前後に他のヘクスを使用できます。海上移動は、戦闘フェイズ中に退却を介しては決して発生できません。ターン毎に3LPs までが港湾/BH から港湾/BH 海上移動のために使用できます。

19.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

19.1 第71 ネーベルヴェルファー連隊 [The 71st Nebelwerfer Regiment]



このユニットは、軍団 HQ と同じ方法で砲兵シフトと防御支援を提供しますが、裏返すために補給ポイントを要求されません。第71 ネーベルヴェルファー連隊は、シフト又は DRM を提供するとき毎にユニットをその使用済み面へ裏返し、ターン毎に一度のみ使用できます。連隊は、各ドイツ軍初期フェイズに補給線をたどることができると、フリーでその準備面に裏返して戻すことができます。

19.2 トッレ・アンヌンツィータ守備隊

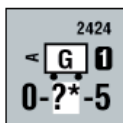
[The Torre Annunziata Garrison]



ヘクス 2202 (Torre Annunziata) 内で開始するドイツ軍ユニットは、解放されるまで移動できません。連合軍ユニットがその位置から3ヘクス以内にあるか、又はターン3になるかのどちらか最初に発生したときに解放されます。

19.3 可変戦力ユニット [Variable Strength Units]

これらのユニットは、戦闘ユニットと同じ特性を持ちますが (ZOCs を持ち、ZOC ボンドを形成できる等)、以下の特殊な特性を持ちます。:



- 攻撃に参加できません。
- 防御戦力 [DEFENSE STRENGTH]: その防御戦力は、未確認状態です。攻撃されたとき、ドイツ軍プレイヤーはその戦力を判定するためにサイを1つ振ります。:

サイの目:	1	2	3	4	5	6
防御戦力:	0	0	0	1	1	2

結果が0であると、ユニットは直ちに除去されます。それが防御している唯一のユニットだったら、DS 結果を達成しているごとく扱います。可変戦力ユニットが戦闘に生き残ると、その数値を維持せず、代わりにそれが新たな戦闘に含まれるとき毎に再びサイを振ります。

- 決して戦力を二倍にしません (その防御戦力の隣にあるアスタリスクは、この備忘です)。
- 他のユニットと同様に、ステップ損失のために選択できます。
- 断固とした防御で先導ユニットになれます。
- 0の MA を有す可変戦力ユニットは移動できず (たとえトラックを使用しても)、しかも退却したら除去されます。
- 自動的 DS の目的において、全ての可変戦力ユニットは連合軍の移動フェイズ中に2の戦力を持つと仮定されます。

19.4 戦艦ヴァリアントとウォースパイト

[Battleships Valiant and Warspite]



これら2隻の戦艦は、1枚のマークによってあらわされます。これらは、ドイツ軍の反撃を停止させる手助けのためにサレルノ湾へ急行しましたが、長く滞在できるだけ十分な高性能炸薬弾を搭載していませんでした。

ターン8から開始して、連合軍プレイヤーはヴァリアントとウォースパイト・マークで、自軍海上支援マーク (CE 又はアメリカ軍のどちらでも) の使用を増加させることができます。これを行っているとき、連合軍プレイヤーは自軍のサイの目 (CRT 又は断固とした防御表上のどちらか) を修正します。連合軍プレイヤーは、サイが振られる前にマークの使用を宣言しなければなりません。CRT 上では、サイの目は6を超えて修正できません。DD 表上では、7を超えて修正できません。ヴァリアントとウォースパイト・マークを使用しているとき、断固とした防御表上で+3が可能です。最初に使用された後でマークを裏返し、二回目の使用後にプレイから取り去ります。マークは、連合軍プレイヤーが二回使用してしまうまで留まります。

20.0 補充 [REPLACEMENTS]

20.1 基本 [The Basics]

(20.1.1) 概括 [In General]: 各補充は、減少状態の戦闘ユニットを1ステップ回復させることができ、又は除去ボックスの外へその減少ステップで持ってくるができます。補充は、各プレイヤーの初期フェイズ中に受け取って使用されます。補充は、ターン記録欄上に列記されます。プレイヤー諸氏は、補充を取って置くことができず、一使用されなければ放棄されます。

(20.1.2) 補充のタイプ [Types of Replacements]:

- 戦車/装甲 [Banks/Panzer]: 戦車タイプのユニットのために使用されます (23.3)。
- 歩兵 [Infantry]: 歩兵、守備隊、自動車化歩兵、装甲擲弾兵ユニットのために使用されます。
- 特殊 [Special]: コマンド、レインジャー、降下猟兵/空挺、グライダー歩兵、ASUs、搜索 (偵察)、工兵のために使用されます。これらは、歩兵補充としても使用できます。

20.2 補充制限 [Replacement Restrictions]

- マップ上のユニットが補充を受け取るためには、以下でなければなりません。:
 - ◇ 補給下 (その瞬間に判定されます)
 - ◇ 良好統制 (13.1.1)
- ターン毎に複数の補充を受けられるユニットはありません。

20.3 除去ボックスから復帰しているユニット

[Units Returning from the Eliminated Box]

(20.3.1) 資格を持つ位置 [Eligible Locations]: 除去ボックスの外へ出るユニットは、以下のいずれかに置かれなければなりません。:

- 友軍登場エリアードイツ軍と第8軍ユニットのみ。
- 流動予備—連合軍第5軍ユニットのみ。
- 友軍軍団 ASUs を含んでいるヘクス、又は復帰している師団の師団 ASU を含んでいるヘクス。ヘクスは、補給下でなければなりません (その瞬間に判定されます)。
- 制限 [RESTRICTION]: ユニットの、たとえ補充ヘクスが他の友軍戦闘ユニットを含んでいても、敵戦闘ユニットに隣接するヘクス内に置くことができません。

(20.3.2) 超過スタッキング [Overstacking] は初期フェイズに認められますが、プレイヤーの移動フェイズ終了時までには矯正されなければなりません。

(20.3.3) ASUs は、その射撃済みで戻ってきて開始します。

(20.3.4) 3ステップ・ユニット [3 Step Units]: 3ステップ・ユニットを除去ボックスの外へ持ってくるとき、それを残余ディスプレイ内に置き、上記の制限に従って残余をマップ上へ置きます。



(20.3.5) 残余 [Remnants]: 残余が補充を受け取る時、その残余は残余ディスプレイ (10.4) 内に戻して置かれ、それをあらわしているユニットはその減少面でゲーム内に戻されます。

プレイ・ノート：3ステップ・ユニットと残余の両方が同時にイン・プレイに存在しないよう注意してください。一残余ディスプレイ内に常に存在していなければならないのは、残余又はそれがあらわしているユニットのどちらかです。

20.4 補充マーカー [Replacement Markers]



補充を受ける各ユニット（除去ボックスの外へ出るそれを含まず）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、登場エリア間を移動できず又は海上輸送を使用できません。これは、戦闘フェイズに攻撃、戦闘後前進、交戦離脱ができません。補充マーカーを有するユニットは、ヘクスの外への全ての戦闘を妨げます。一補充を受けているユニットが含まれる戦闘のみではなく、ASUs も影響を受けないことを忘れないでください (17.6.3)。

デザイン・ノート：このルールは、ユニットが前線に留まり、そのヘクスが戦闘を持たない限り補充を受けることを認めます。

撤去 [REMOVAL]：全ての補充マーカーは、回復フェイズ中に取り去られます。

21.0 増援&登場エリア [REINFORCEMENTS & ENTRY AREAS]

21.1 増援 [Reinforcements]

(21.1.1) 到着位置 [Arrival Locations]：増援は、所有しているプレイヤーの初期フェイズ中に置かれます。連合軍第5軍の増援は、流動予備ボックス内に置かれます。第8軍の増援と全ドイツ軍ユニットは、その登場コードに従って登場エリア内に置かれます。：N=北マップ端（実際は北西ですが、簡略化のため北として述べます）、S=南マップ端、E=東マップ端。ドイツ軍の増援は、その登場コードに一致するいずれかの登場エリア内に到着できます。連合軍第8軍の増援は、増援スケジュール上に述べられた登場エリア内に到着しなければなりません。

(21.1.2) 海上によって到着している増援 [Reinforcements Arriving by Sea]：流動予備ボックス内の連合軍ユニット（到着したばかりの第5軍の増援を含みます）は、海上輸送 (18.4) を使用して移動フェイズ中にいずれかの友軍支配下の港湾/BH ヘクスに上陸できます。ユニットは、上陸しているときに戦術移動を使用しなければならず、港湾/BH ヘクスへ進入するために最初のヘクスを消費します。上陸しているヘクスが EZOC 内であると、ユニットは上陸ヘクス内で停止しなければなりません。スタッキング限度は、このときに超過できますが、移動フェイズの終了時には適用されます。

(21.1.3) マップ端からの増援 [Reinforcements from the Map Edge]：移動フェイズ中、これらは進入した最初のヘクスの地形コストを消費することで、登場エリアからその完全 MA（拡張移動を含みます）でマップへ進入できます。マップへ進入する代わりに、ユニットは登場エリア内に留まることができ、又は隣接エリアへ移動できます。

21.2 友軍対敵の登場エリア [Friendly vs Enemy Entry Areas]

(21.2.1) 概括 [In General]：ターン 11 の連合軍プレイヤー・ターン中に第8軍が到着するまで、全てのマップ端登場エリアはドイツ軍プレイヤーの友軍です。そのとき、登場エリア S1~S3 は連合軍プレイヤーの友軍となり、いまだこれらの増援エリア内にあるドイツ軍ユニットは除去されます。東端 (E1~E5) に沿った登場エリアは、連合軍ユニットがその登場エリアに進入したら直ちに連合軍プレイヤーの友軍となります。その占領された東端登場エリア内のドイツ軍ユニット（たち）は直ちに除去され、一戦闘は必要ありません。いったん連合軍プレイヤーの友軍となったら、ドイツ軍ユニットは登場エリアへ進入できず、又は補給源として使用できません。

(21.2.2) 東端登場エリア [East Entry Areas]：東端登場エリア (E1~E5) を使用できる唯一の連合軍ユニットは、第8軍からのそれです。

(21.2.3) 北端登場エリア [North Entry Areas]：たとえ連合軍ユニットがその勝利条件 (21.3.4) を満たすために北端登場エリアに進入しても、N1 と N2 は常にドイツ軍プレイヤーの友軍です。ドイツ軍と連合軍のユニットは、2つの北端登場エリア内で共存できます。

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

(21.3.1) スタッキング [Stacking]：マップ上を攻撃しているユニットを除き、スタッキング限度はありません (21.3.4)。

(21.3.2) 内外への移動 [Movement Into and Out Of]：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（又は戦術移動を使用していると1ヘクス）。進入した瞬間、ユニットは停止しなければならず、次のターン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、常に進入した最初のヘクスのコストで、ユニットは適用可能であれば道路率を使用できます。ユニットは、マップへ再進入するために良好統制でなければなりません。

(21.3.3) ZOCs：ZOCs は、登場エリアの内外へ伸びません。ユニットは、直接隣接 ZOC 内のマップへ進入できますが、その際に敵 ZOC ボンドを越える又は進入することはできません。ユニットは、友軍登場エリアとヘクスサイド・ボンド（ヘクス・ボンドは不可）を繋ぐことができます。

(21.3.4) 戦闘と登場エリア [Combat and Entry Areas]：ユニットは、登場エリア内にある間に攻撃され得ません。移動フェイズを登場エリア内で開始したユニットが移動していなければ、友軍戦闘フェイズ中にその登場エリアに隣接する敵ユニットに対してマップ上を攻撃できます。マップ上を攻撃しているユニットは、スタッキング限度を遵守しなければなりません（登場エリア内にヘクスがあると仮定します）。マップ上を攻撃しているユニットは、他のマップ上のユニットと組み合わせて攻撃でき、ASUs と攻勢航空支援から特典を得ることができます（もしも使用可能であれば）。防御側が除去されるか又は退却したら、これらはマップ上に前進できますが、それを行う必要はありません。攻撃が防御側を除去するか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。登場エリア内の ASUs は、その登場エリアに隣接するヘクス内の戦闘にのみ攻勢と防御支援を提供できます（すなわち、それらはその完全な射程を使用できません）。

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

敵の登場エリア内へ退却するユニットは除去されます。友軍の登場エリア内へ退却するユニットは、その登場エリア内へ置かれ、混乱状態又は潰走状態（適切な方）でマークされます。

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

下記の制限内で、ユニットは1つの登場エリアから隣接する登場エリアへと移動できますが、これはユニットの全 MA がかります。良好統制ユニットのみが、登場エリア間を移動できます。登場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。ユニットは、エリア内へ又はエリア間で移動した同じターンにマップ上を攻撃できず又は砲兵支援を提供できません。以下の制限は、登場エリア間の移動に適用します。：

- ・東端登場エリアに進入できる唯一の連合軍ユニットは、第8軍からのそれです (21.2.2)。
- ・ドイツ軍ユニットのみが N1 と N2 との間を移動できます。
- ・N2 と E5 との間移動は、認められません。

21.6 連合軍の空挺増援 [Allied Airborne Reinforcements]



(21.6.1) 概括 [In General] : 3つの連合軍増援は、空挺降下を介して到着し、1つがターン5で2つがターン6です。その到着は、

遅延させることができません。504/82と505/82連隊は、BHユニットから3ヘクス以内のどこかに着地できます。2509大隊は、第5軍戦区内のどこかに着地できます（史実では、アヴェリーノ [Avellino] 近郊に着地しました）。これらは、連合軍初期フェイズ中に着地し、移動フェイズに移動できます。これらは、都市ヘクスとヘクスなしの全海上エリアを除く、いずれかのタイプの地形内に着地できます。これらは、敵が占めるヘクス内又は2つのユニット間のヘクス（敵のヘクス・ボンド）へ直接着地できません。ユニットが無事に着地したか調べるため、各1つの六面体サイを振ります。:

サイの目	結果
≤ -2	ユニット除去
0, -1	-1 ステップ+混乱状態
1, 2	混乱状態
3, 4	1/2 効果
5, 6	着地 OK

(21.6.2) 空挺降下表修正 [Airlanding Table Modified] : 下に列記された DRM をサイの目に適用します。修正は蓄積します。

- 2 完全山岳ヘクス、都市、湿地ヘクス内に着地していると。
- 2 EZOC 内に着地していると（複数の EZOC は、追加の影響を持たない）。

(21.6.3) 空挺補給 [Airborne Supply] : 空挺ユニットは、降下したターンに補給下で、そのターンは補給についてチェックしません。降下した後のターンから開始して、通常に補給をチェックします。

(21.6.4) 空挺着地と天候 [Airborne Landings and Weather] : 天候は、空挺着地に影響を持ちません。

22.0 天候フェイズ [THE WEATHER PHASE]

22.1 天候記録欄と表 [The Weather Track and Table]

天候マーカーは、天候記録欄の A ボックス（晴天天候）内で開始します。ターン2から開始して、各天候フェイズ中、サイを1つ振って天候記録欄の隣に位置する天候表を調べることで、天候マーカーが移動するか否かを判定します。結果に従って、天候マーカーを0、1、2スペース右へ移動させます。天候マーカーが F スペースの右へ移動したら、循環して A スペースへ戻ります（A は F に続きます）。

22.2 航空と海上支援マーカーの調整

[Adjust Air and Naval Support Markers]

(22.2.1) 概括 [In General] : 天候マーカーが天候記録欄上に置かれたスペースは、天候並びに航空と海上マーカーの可用性を判定します。使用可能であれば、その準備面に裏返されます。

(22.2.2) ルフトヴァッフェ [The Luftwaffe] : ドイツ軍の航空支援マーカーは、連合軍がモンテコルヴィーノ [Montecorvino] 飛行場 (22.2.3) を使用できず、天候マーカーが C スペース内にあると使用可能です。

(22.2.3) モンテコルヴィーノ飛行場 [Montecorvino Airfield] : 連合軍プレイヤーがこの飛行場（ヘクス 2811）を支配し、その3ヘクス以内にドイツ軍戦闘ユニットがなければ、ドイツ軍プレイヤーは自軍航空

ユニットを受け取ることができません。

デザイン・ノート : この飛行場は、連合軍の戦闘機援護のために使用されましたが、ドイツ軍砲兵の飛行場妨害を阻止するため十分に前線を押し戻すまで使用できません。

22.3 補給ポイント・マーカーの調整 [Adjust Supply Point markers]

(22.3.1) 概括 [In General] : 天候記録欄は、各プレイヤーがそのターンに受け取る補給ポイントの数も判定します。蓄積された補給ポイントを、一般記録欄上で軍補給マーカーによって記録します。各プレイヤーは、最大で19補給ポイントを蓄積できます。

(22.3.2) サレルノ港湾 [Salerno Port] : いったん連合軍がサレルノ [Salerno] を占領し、都市の2ヘクス以内にドイツ軍ユニットがいなければ、連合軍プレイヤーは天候表のアスタリスクを有す結果で、追加1補給ポイントを受け取ります。

22.4 降雨 [Rain]

以下は、降雨ターンに有効です。:

- 全ての戦闘は、CRT 上で1シフト左を被ります。
- 車両ユニットは、非架橋河川ヘクスサイドを越えて移動又は攻撃できません。

22.5 晴天と曇天 [Clear and Cloudy]

孤立損耗表上の晴天天候の修正を除き、晴天と曇天の天候は特別な影響を持ちません。

23.0 勝利ポイントと自動的勝利

[VICTORY POINTS AND AUTOMATIC VICTORY]

23.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points]

(23.1.1) 概括 [In General] : 連合軍プレイヤーのみが VPs を得点し、それらを一般記録欄上に記録します。VPs は、目標ヘクスの占領と重要ユニットの損失 (23.1.2) について得点されます。各目標ヘクスは、ヘクスの価値である VPs の数を有す赤い円を持ちます。勝利フェイズ中、連合軍支配下の港湾、橋頭堡、友軍登場エリアへ戻る補給線を持つ連合軍支配下の VP ヘクスのみが、勝利の判定のためにカウントされます。

(23.1.2) 重要ユニットのための VPs [VPs for Critical Units] : 下記のいずれかのユニットが除去ボックスへ進入したら、連合軍の VP マーカーを調整します。これらの VPs は一時的なもので、ユニットが補充を受けてプレイに再登場したら無効化できます。

除去ボックス内の各連合軍空挺又はグライダー連隊について -1 VP。1 ステップ空挺大隊又は基幹ディスプレイ内の連隊については、VPs を減少させません。

-1 VP 除去ボックス内の各連合軍 ASU。

+1 VP 除去ボックス内の各ドイツ軍 ASU。

(23.1.3) 連合軍 BH ユニット [Allied BH Units] : 自動的勝利の目的 (23.2) とアヴァランチ・シナリオにおいて、連合軍は除去された各 BH ユニットについて1VPを失います。これは、キャンペーン・ゲーム (S2.4) の終了ゲーム勝利条件に適用しません。

(23.1.4) 北マップ端の VPs [North Map Edge VPs] : 連合軍プレイヤーは、第5軍からの複数の連合軍戦闘ユニット（統合された6以上の攻撃戦力に相当する）が N1 に進入した瞬間に5VPsを、第5軍からの

複数の連合軍戦闘ユニット（統合された6以上の攻撃戦力に相当する）が N2 に進入した瞬間に **4VPs** を得点します。N1 又は N2 内のドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットが登場エリアに進入することを妨害しません。連合軍とドイツ軍の両ユニットは2つの登場エリア内で共存でき、一戦闘は認められません。北登場エリア内への連合軍の進入は、その登場エリアがドイツ軍の補給源であることを停止させません。連合軍ユニットが登場エリア内にある間、ドイツ軍ユニットはその登場エリアから連合軍の ZOC 内ではないヘクス内へのみ退出できます。連合軍ユニットは、いったん北登場エリアに進入したら決して離れることができません。これらの登場エリアについての VPs は、連合軍の補給線が登場エリアまでたどれる場合にのみ得点されます。

23.2 自動的勝利 [Automatic Victory]

連合軍プレイヤーは迅速に成功を達成する圧力下にあり、ドイツ軍プレイヤーは可能な限り長期間土地を確保する圧力下にあります。ターン4から開始して、ターン記録欄の各スペースは連合軍プレイヤーがそのターンまでに達成していなければならない VPs の数を示す指標（最下部の色付帯内の数字）を持ちます。連合軍の VPs が指標を5ポイント以上上回ると、連合軍プレイヤーは自動的勝利で勝ちます（勝利判定フェイズに）。ドイツ軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターン終了時に連合軍プレイヤーが指標から少なくとも5ポイント以上下回ると、自動的勝利で勝ちます。どちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していなければ、プレイは継続します。

24.0 ターン1の特別ルール [TURN1 SPECIAL RULES]

24.1 ターン1のプレイのシーケンス [Turn 1 Sequence of Play]

ゲームの最初のターンに、特別な一度のみの侵攻戦闘フェイズが発生します。ターン1について、このシーケンスに従います。:

- A. 侵攻戦闘フェイズ [The Invasion Combat Phase]: 連合軍プレイヤーは全ての侵攻戦闘 (24.2) を実施し、自軍ユニットを1又は2ヘクス前進させます。侵攻戦闘フェイズは、天候フェイズを置き換えます。
- B. ドイツ軍プレイヤー・ターン [The German Player Turn]: これを通常のドイツ軍プレイヤー・ターンとして扱いますが、24.3の移動制限を除きます。
- C. 連合軍プレイヤー・ターン [The Allied Player Turn]: これを通常の連合軍プレイヤー・ターンとして扱いますが、24.4に列記された例外を有します。

24.2 侵攻戦闘フェイズ [Invasion Combat Phase]

(24.2.1) 手順 [Procedure]: 各海岸上陸ヘクスで、連合軍プレイヤーは初期強襲のために連合軍開始時カードからの強襲ユニットを使用します。戦闘比は計算されず、代わりに侵攻 CRT を使用します。

(24.2.2) CRT の結果 [CRT Results]: 侵攻 CRT 上の結果は、ステップ損失とユニットが前進できる距離を判定します。ステップ損失は、その海岸強襲に参加した連合軍ユニットから受ける可能性があります。

(24.2.3) 戦闘後前進 [Advance After Combat]: 攻撃している連合軍ユニットは、侵攻 CRT の結果に依存して1〜2ヘクス前進できます。前進の最初のヘクスは、海岸ヘクス内でなければなりません。

(24.2.4) 突破戦闘 [Breakthrough Combat]: 発生できる唯一の突破戦闘は、1つ又は両コマンド・ユニットがサレルノ [Salerno] の可変戦力ユニットを攻撃する場合です（強く推奨します!）。エリート・シフトを除くシフトは認められません。可変戦力ユニットは、防御で二倍になりません (19.3)。

24.3 ターン1のドイツ軍の移動制限

[Turn 1 German Movement Restriction]

ターン1には、全てのドイツ軍ユニットはその許容移動力が半減します（端数切り上げ）。拡張移動と戦術移動は、影響を受けません。

例: 拡張移動 (+3MPs) を使用する、5の MA (半減して3) を有すユニットは、6MPs を使用して移動できます。

24.4 ターン1の連合軍プレイヤー・ターン [Turn 1 Allied Player Turn]

(24.4.1) 概括 [In General]: ここで連合軍プレイヤーは、以下の特別ルールで自軍プレイヤー・ターンを実施します。:

- ・連合軍ユニットは、戦術移動のみを使用できます。
- ・ターン1についての連合軍の増援は、後続波のそれです。

(24.4.2) 後続波 [The Follow-Up Wave]: 後続波ボックス内のユニットは、増援として連合軍移動フェイズに上陸し、戦術移動を使用しなければなりません。その2ヘクスの最初のヘクスとして、橋頭堡をカウントします。ドイツ軍ユニットに隣接してその移動を終了する後続波内の全ユニットは、1/2 効果マーカーでマークされます。

(24.4.3) シュガー海岸 [Sugar Beach]: イギリス軍戦区内のこの海岸は、後続波ユニット (3LPs 相当) を上陸させるために使用できますが、海岸はターン1の終了時に閉鎖されるものと見なされます。そのときのみ、アングル海岸とロジャー海岸が開設されます。

デザイン・ノート: 私は2つのみのイギリス軍 BH を含めたかったので、この海岸は他の2つを抽象化したものです。

25.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

25.1 交戦離脱 [Disengagement]

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

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

サイの目	結果
1, 2	No
3	Yes (−1 ステップ)
4〜6	Yes

1未満の結果は1として、6を超える結果は6として扱う。

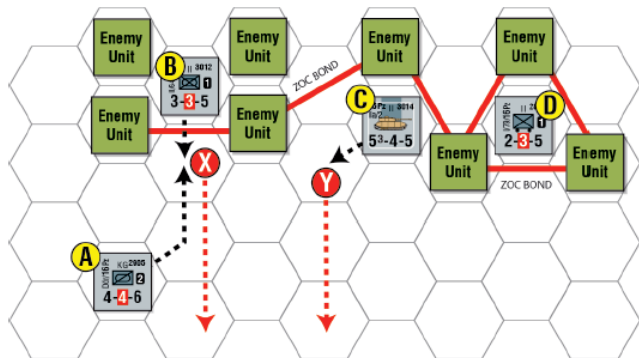
+1 ユニットが機械化であると。(スタックとして交戦離脱していると、この修正はスタック内の全ユニットが機械化である場合にのみ適用する)。

(25.1.3) 手順 [Procedure]: 戦闘フェイズに攻撃しないユニット（混乱状態のユニットを含む）は、交戦離脱を試みることができます。ユニットは、攻撃するか又は交戦離脱のサイを振ることのどちらかができ、一両方を行うことはできません。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのとき一全戦闘の前、最中、後に解決できます。試みを解決するため、交戦離脱表を使用します。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、又はスタック全体について（自身の選択で）一度サイを振ることができます。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みの実施を決める前に、各試みの結果を知ることができます。

(25.1.4) 結果の説明 [Explanation of Results]: 「No」の結果は、交戦離脱が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1又は2ヘクス退却して混乱状態になる（又は、

すでに混乱状態であると潰走状態へ変換する)ことを認めます。交戦離脱を使用しているユニットが、友軍ユニットを含んでいるヘクスでない限り EZOC 内へ退却できないことを除き、退却の全てのルールに従います。結果が「Yes-1」であると、ユニット又はスタックは退却の前に1ステップを失います(所有しているプレイヤーの選択)。

プレイ・ノート：交戦離脱を使用するユニットは、他のユニットと同様に回復フェイズに回復します。



例：ユニット B と C を自由にするを試み、ドイツ軍プレイヤーはユニット A をヘクス X へ移動させて敵 ZOC ボンドを解除し、ユニット B がヘクス X 内へ移動することを認めます。ユニット C は、ヘクス Y へ移動します。戦闘フェイズ中、全3ユニット (A, B, C) は、退却を試みるために交戦離脱の試みを実施します。ユニット D は敵 ZOC ボンドによって包囲されており、移動又は交戦離脱の試みのどちらも実施できません。

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

あるヘクス内に単独でいて攻撃された搜索 (偵察) ユニットの D1 又は DS 結果のステップ損失要件を無視します (ただし、退却部分は無視できません)。EX, DRX, A1/D1 結果からの全てのステップ損失は、通常に適用されます。搜索 (偵察) ユニットの、このルールの特典を受ける同じ戦闘で、断固とした防御を実施できません。

25.3 港湾からの限定補給 [Limited Supply from Ports]

1つの小港湾から無制限な数のユニットが補給をたどることを認める代わりに、プレイヤー諸氏は以下のルールを使用できます。

BH へ補給線をたどれない連合軍ユニットは、港湾ヘクスから限定された量の補給を引くことができます。港湾の上陸ポイント値を10倍し (x10)、それが補給できるユニット相当 LPs の数を判定します。例えば、1のLP値を有すアマルフィ [Amalfi] は、完全な1個師団-3個の完全戦力連隊と師団の ASU (3+3+3+1=10) を補給できることになります。完全に補給されないユニットは、OOS マーカーでマークされます。

シナリオ [SCENARIOS]

S1. アヴァランチ [AVALANCHE]

S1.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ・ゲームの長さ [Game Length]：8 ターン。ターン1に開始してターン8の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・セットアップ [Setup]：キャンペーン・ゲーム開始時カードを使用します。連合軍プレイヤーは、全4枚の航空と海上支援マーカーをその準備面で獲得します。
- ・開始時の補給ポイント [Starting Supply Points]：連合軍第5軍：0、ドイツ軍第10軍：3。
- ・マーカー [Markers]：天候マーカーを、天候表のスペース A 内に置きます。ターン・マーカーをターン記録欄のターン1に置き、フェイズ・マーカーをフェイズ記録欄上に置きます。他の全てのマーカーを脇にセットします。

S1.2 勝利条件 [Victory Conditions]

連合軍プレイヤーは、ターン8の終了時に少なくとも8VPsを持つと勝利します。そうでなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。このシナリオにおいて、除去された各橋頭堡ユニットは連合軍のVPsを1ずつ減少させます。

S1.3 特別ルール [Special Rules]

ターン1の特別ルールを参照してください (24.0)。

S1.4 トーナメント・ルール [Tournament Rules]

競争プレイであると、ドイツ軍プレイヤー・ターンで、連合軍がすでに海岸にある状態でゲームを開始します。このバージョンについては、連合軍開始時カードの裏面を使用します。

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 [Set Up and Scenario Data]

S1.1と同じです。

S2.2 第16装甲師団の撤退 [16th Panzer Division Withdrawal]

ターン14の初期フェイズ開始時、ドイツ軍プレイヤーは現行の合計12防御戦力以上相当のドイツ軍戦闘ユニットを、プレイから取り去らなければなりません。撤退したユニットは除去されたときになされず、補充を介して復帰できません。どのユニットを取り去るか決めているとき、現在補給下 (その瞬間に判定) の第16装甲師団のユニットに優先度が与えられなければなりません。そのような十分なユニットがなければ、ドイツ軍プレイヤーは資格を持つそれを取り去り、次いで補給下の他のドイツ軍ユニットから残りを選択しなければなりません。第16装甲師団のASUは自動的に取り去られ、12戦力ポイントに対してカウントしません。

デザイン・ノート：第16装甲師団は、軍需物資を確保し、経済資源を奪取し、熟練労働者を捕らえるためにナポリ地区へ撤退しました。次いで、師団は結果として発生した蜂起を撃破し、ナポリを離れる際にあらゆるものを破壊しました。ボルトゥルノ川に沿ったカイアツォ近郊で戦区を防御する準備をしましたが、イギリス軍がテルモリーを攻撃した後、10月21日にアドリア海へ急派されました。

S2.3 第8軍のユニット [8th Army Units]

第8軍のユニットは、最上部を横切る黄色の帯で示されます。黄色の帯を持たない全ての連合軍ユニットは、第5軍のユニットです。



(S2.3.1) 戦闘 [Combat] : 第5軍と第8軍からのユニットは、決して同じ攻撃に参加できません。ただし、これらは一緒にスタックでき、一緒に防御でき、ZOC ボンドを形成できます。

(S2.3.2) 補給ポイントなし [No Supply Points] : 第8軍は ASU ユニットの持たないため、この軍についての補給ポイントはありません。

(S2.3.3) 軍境界線 [Army Boundary Line] : このライン（ヘクス 2425/2426 から 4100/4201 まで）は、US 第5軍をイギリス第8軍から分離します。第8軍からの1ユニットのみが、軍境界線を越えてその移動を終了できます。—それが機能できる境界線からの距離制限はありません。連合軍移動フェイズの終了時、第8軍からの複数ユニットがラインを越えていたら、1つを超過した全ての第8軍ユニットは除去されます（連合軍プレイヤーの選択）。このラインは第8軍からのユニットのみに影響し、—第5軍からのユニットはこの境界を無視できます。

デザイン・ノート : 第5師団は、連絡線が天候に耐えられ次の進撃のために編成する 10 月 1 日になるまで、アウレッタで停止しました。ただし、ドイツ軍はそれを知らなかったため、ドイツ軍がスケジュールで退却を強制されるために移動するよう仕向けました。

(S2.3.4) 第8軍戦区の道路 [8th Army Sector Roads] : メッシーナへ戻る長大な補給線とドイツ軍の遅滞戦術をあらわすため、第8軍戦区内の全ての道路は、全ての連合軍機械化ユニットについて 1 MP (1/2 又は 1/3 の代わりに) がかります。このルールはドイツ軍ユニットに適用されず、連合軍の非機械化ユニットに影響を持ちません。

(S2.3.5) 東端登場ヘクス [East Edge Entry Hexes] : ドイツ軍ユニットと第8軍のユニットのみが、東端登場エリアを使用できます (21.2.2)。

(S2.3.6) 残余なし [No Remnants] : 第8軍ユニットについては残余がなく、ルール 10.4.2 を使用します。

(S2.3.7) 第8軍の撤去 [8th Army Removal] : ターン 16 以後のいずれかのドイツ軍プレイヤー・ターンの補給フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは第8軍戦区を放棄していることを宣言できます。そのとき、以下が発生します。: ドイツ軍ユニットはゲームの残りについて第8軍戦区に進入することを禁じられます。現在第8軍戦区内にある、又は進入するドイツ軍ユニットは直ちに除去され、全ての東端登場エリアは連合軍支配下になります。プレイから全ての第8軍ユニットを取り去ります。第5軍のユニットは、それでも第8軍戦区へ進入できます。連合軍の支配マーカーを、第8軍戦区内の3つの VP ヘクス内に置きます (いまだに連合軍支配下でなければ)。

プレイ・ノート : ドイツ軍プレイヤーは、アヴェリーノと北マップ端のみを防御してもはや第8軍戦区を気づかれないとき、ゲームの終了に向けてこれを行うことを望むでしょう。

S2.4 勝利 [Victory]

連合軍プレイヤーは、ゲームの終了時に少なくとも 20VPs を持つと勝利します。そうでなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。ゲーム終了の目的においてのみ、連合軍プレイヤーはいまだドイツ軍支配下であるものの孤立状態 (16.5.1) の VP ヘクスをカウントできます。このとき、除去された BH ユニットの VPs をカウントしません。

プレイのヒント [HINTS ON PLAY]

連合軍プレイヤー [ALLIED PLAYER]

1. レインジャー : キウインツィ峠 [Chiunzi Pass] を確保するため、これらのエリート大隊を使用します。
2. コマンド : 可能であれば、ターン 1 にサレルノ [Salerno] に両コマンドを投入します。
3. 橋頭堡ユニット : 隣接ヘクスから防御戦力を持ってくる特殊能力を使用することに留意してください。これは、ターン 1 に重要です。
4. イギリス軍の海岸 : 第 46 師団をサレルノ [Salerno] に向かわせ、第 56 師団をバッティパーリア [Battipaglia] に向かわせます。
5. アメリカ軍の海岸 : 第 36 師団をアルタヴィッラ・シレンティーナ [Altavilla Silentina] に向かわせます。イギリス軍を手助けするため、第 45 師団をセレ [Sele] 川の北に送ることを考慮します。
6. キャンペーン・ゲーム : ドイツ軍が南部の確保を試みるのであれば、その側面を迂回するため、東登場ヘクスを通してカナダ軍師団を送ります。

ドイツ軍プレイヤー [GERMAN PLAYER]

1. 連合軍を半身不随にする最高の機会はターン 1 ですが、包囲されないよう注意してください。
2. サレルノ [Salerno] を奪取できるのであれば、そうしてください。短期シナリオの終了時まで都市を確保できなければなりません。
3. サレルノ [Salerno] を奪取できないのであれば、レインジャーを悩ませてマイオーリ [Maiori] の港湾奪取を試みてください。
4. MAF ルールのため、師団と一緒に維持するよう試みてください。
5. 連合軍プレイヤーにバッティパーリア [Battipaglia] を奪取されないようにしてください。ターン 5 ~ 7 に積極的に攻撃すれば、相手はその都市の奪取に集中できません。
6. キャンペーン・ゲーム : ターン 9 あたりで、北への退却を開始します。第8軍があなたの側面を突くために東登場ヘクスを使用できるようになるため、アヴェリーノ [Avellino] の南のラインを維持することはほぼ不可能です。
7. あなたの戦線の重要なエリアは北です。—あなたはそこを支援するため南方部隊からいくつかのユニットを送る必要があるかもしれません。可能な限りイギリス軍後背の確保を試みなければなりません。
8. 2対1又は3対1の戦闘比の反撃は、連合軍プレイヤーから主導権を奪うために有効となり得ます。混乱の結果でさえ、あなたに休息のターンを与えることになります。
9. 連合軍の南側面を脅かすため、あなたの機動可変戦力ユニットを使用してください。

デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

Salerno'43 は、イタリア戦役についてもっと知りたいという望みから生まれました。異なるマップ規模で試みた後、私は *Normandy'44* で使用したのと同じ規模に帰着しました。これはイタリアの渓谷や山岳をより良く表現することを認め、2つの侵攻を比較するための素晴らしい方法となります。*Stalingrad'42* の網羅的なプロジェクトの後、私は妥当な時間内に終了できるようゲームを小さく保つことに決めました。その結果、私が望むイタリア戦役の最初の一か月の歴史を楽しく伝える、非常にコンパクトなゲームとなりました。

下記は、ゲーム内のいくつかのルールの注釈と説明です。

他の 19XX ゲームとの共通点 [Commonality with other 19XX games]:

Salerno'43 の中核システムは、*Stalingrad'42* と *Normandy'44* のいここ取りをしたものです。

1/2 効果マーカー [The 1/2 Eff Markers]

このルールは、ユニットが単一ターンに複数の山岳ヘクスサイドを越えることを避けるために加えられました。いったんこの使用を開始したら、海上によって移動するユニットや非架橋河川を越えている車両ユニットに良く機能することに気づきました。加えられる複雑さは、価値があるように思われました。1/2 効果マーカーは戦闘にのみ影響を与えるため、ユニットがその移動を敵ユニットに隣接して終了しなければ、マーカーを置く必要がないことに注意してください。

山岳地形 [Mountain Terrain]

プレイヤー諸氏が山岳ヘクスサイドのルールを理解する手助けとして、ゲームが大河川を持てば多くの同じルールを共有することになる、大河川ヘクスサイドとして考えてください。これらは越えることが困難で、車両ユニットは道路又は小道を介してのみ越えることができ、ユニットは越えて攻撃していると半減されます。

補充 [Replacements]

ゲームでは、各陣営が正確に同じ量の補充: 18 ステップを獲得します。これは意図的なもので、1943 年 9 月の実際の部隊比を明確にあらわすことができます。

戦闘戦力の限度 [Combat Strength Limits]

Salerno'43 では、どちらの陣営もその攻撃又は防御で 20 を超える数値を使用できません。ルールは、どんなときでも 20 戦力ポイントを獲得するためにあくせくする攻撃側には影響を持ちませんが、ルールはお追加の 1 又は 2 の数値を探すために 5 分間と消費しないためにあります。一プレイヤー諸氏には、数値のカウントではなく戦略に集中してほしいのです。類似のルールは、*Normandy'44* にも存在します (18 数値の限度)。

なぜアマルフィ沿岸道路がないのか? [Why no Amalfi Coast Road?]

私はアマルフィ [Amalfi] とサレルノ [Salerno] の町との間を走る沿岸道路を取り去りました。なぜならば、何人かのプレイテスターが、西岸を突進すべく道路に沿って複数師団部隊を補給するために使用したからです。この有名な、崖に沿ってトンネルを抜けて走る風光明媚な道路は、たとえ 1 個連隊でさえも補給するために使用されませんでした。一それはサボタージュや爆破に対してあまりにも脆弱でした。

橋頭堡ユニット [Beachhead Units]

橋頭堡ユニットは、隣接ヘクスのスタックが橋頭堡を攻撃しているドイツ軍ユニットにも隣接していると、その隣接スタックからの友軍防御戦力を加える特殊能力を獲得します。このルールは、これらに更なる僅かな防護を与え、橋頭堡の防護が常に最重要優先であることを近隣の連合軍部隊が承知していることを反映します。

新たな CRT 結果 [New CRT Result]

初期のテスト・ゲームは損耗率が高すぎたため、それをやや落として減少させるために「混乱」結果が加えられました。「交戦」結果もテストしましたが、非常にエキサイティングというわけではなと感じました。防御側の混乱は、それからの反撃を禁じ、ユニットが回復フェイズに回復できなければ非常に有害となり得ます。

連合軍にトラック・ユニットなし [No Truck Units for the Allies]

内陸へ前進している連合軍の師団は、近隣に大港湾が存在しないことやイタリア中央部の道路が貧弱なため、補給問題を経験しました。補給ルールを複雑化する代わりに、私は単にトラック・マーカーを取り去り、第 8 軍戦区内の全ての道路コストを 1 MP にルール化しました。

第 8 軍と東側面 [8th Army and the East Flank]

イギリス第 8 軍が盤の東端へ移動するために東登場エリアを使用できるため、ドイツ軍プレイヤーはそれを停止させることはできません。ドイツ軍プレイヤーにとっての試練は、第 8 軍によって包囲されることなく、可能な限り遅滞させて北端へ下がることです。ただし、第 8 軍がゲームの終了に向かって突き進むことになるため、ドイツ軍プレイヤーはこれとの戦闘を試みてステップを浪費してはなりません。第 8 軍が全く関わらず、ドイツ軍プレイヤーを脅して退却させるだけでも驚くにはあたりません。

補給線と騾馬 [Supply Lines and Mules]

リアリスティックなプレイを促進するため、私は非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越える補給線を禁じました。ただし、次のゲーム *The Gustav Line* では、騾馬マーカー又は抽象的なルールを含めて、プレイヤー諸氏が山岳上で又は山岳ヘクスサイドを越えてユニットを補給できるようします。

可変戦力ユニット [Variable Strength Units]

これらのユニットは、ドイツ軍プレイヤーが優秀なユニットを南下させて投入することなしで、連合軍の南側面に僅かな圧力をかけることを認めます。これらは、ゲームにいくらか戦場の霧をもたらすための良い方法でもあります。一連合軍プレイヤーは、サレルノ [Salerno] やアヴェッリーノ [Avellino] にドイツ軍部隊がいるのかどうか分かりません。サレルノ近郊で開始する可変ユニットは、連合軍プレイヤーに少し圧力をかけるため、自軍レインジャーを補給下に保つため、マイオーリ [Maiori] の港湾を警備しなければなりません。

ターン 1 に、普通コマンドはサレルノ [Salerno] 内の可変ユニットを攻撃します。0 戦力である可能性は 50% です。ターン 1 に 2 個大隊で攻撃すると、コマンドがサレルノを奪取する確率は 87% です。ターン 1 に KG Dörmeann をサレルノ内で得られたら、これらを追い出すのは一苦労でしょう。

—Mark Simonich

戦闘序列の注釈 [Order of Battle Notes]

連合軍部隊 [ALLIED FORCES]



2509 落下傘大隊 [2509th Parachute Battalion]：この大隊は、南に向かっているドイツ軍の増援を遅滞させるため、夜間にドイツ軍戦線背後のアヴェッリーノ [Avellino] 近郊に降下しました。その着地は分散し、再集結した兵たちはすぐに殺されるか捕らえられ、或いは高地に追いやられました。多くが連合軍の戦線に復帰しましたが、精鋭大隊を犠牲にしてまでこのような疑わしい任務に就くというのは、私にはとても奇妙に思えました。この件については、ほとんど書かれていませんが、第 509 大隊は US 陸軍で最も優れた空挺大隊の 1 つであり、夜間空挺着地時の先導任務に熟達していました。

US 第 3 師団 [US 3rd Division]：この師団は、良く訓練され、ルシアン K. トラスコット, Jr 少将によって指揮されていました。北アフリカとシシリー戦役のヴェテランで、おそらく地中海戦域で最高のアメリカ軍歩兵師団でした。WW II で最も多く叙勲されたアメリカ軍兵士オーディ・マーフィは、この師団にいました。



US 第 34 師団 [US 34th Division]：当初、この師団はナポリが占領された後に上陸する計画でしたが、侵攻中の困難のため、第 34 師団をサレルノの海岸へ上陸させる決断が下されました。この師団は、日系人二世大隊 (第 100 大隊) を付属させていました。9 月の従軍は何事もなく終わりましたが、その後この部隊は US 陸軍で最も多くの叙勲を受けた大隊となりました。

第 36 テキサス州兵師団 [36th Texas National Guard Division]：これは良く訓練され、統率された不運な師団でした。サレルノはその最初の戦闘任務で、ヴェテランのドイツ軍師団に手こずりました。4 か月後、ラピド川の渡河で再び手酷い敗北を喫しました。US 補充システムの興味深いコメントとして、師団が戦闘に入ろうとしていたとき全ての兵士がテキサス訛りでしたが、全合衆国中から補充を吸収した 4、5 か月後には師団の特異な性格は失われました。

第 45 オクラホマ州兵師団 [45th Oklahoma National Guard Division]：これは、シシリー戦役のヴェテラン師団でした。US 第 3 師団と共に、欧州内で最も強襲上陸の経験を持つ連合軍師団の 1 つになりました。シシリーの強襲上陸では主導的役割を演じ、D+1 日にサレルノへ上陸し、アンツィオ [Anzio] 橋頭堡内への増援となり、南フランス侵攻部隊の一部となりました。漫画キャラクターのウィリーとジョーを創作したビル・モールドインは、第 45 師団に従軍しました。

第 82 空挺師団 [82nd Airborne Division]：この師団は、低戦力で急遽サレルノ戦に投入されたことを反映するため ASU を持ちません。第 36 師団を助けてアルタヴィッラ [Altavilla] を奪取した後、しばらく第 5 軍の予備に置かれました。次いで、レインジヤーを増強するためボートでマイオーリ [Maiori] の港湾へ行き、ナポリ [Naples] へ向かう進撃途上でイギリス軍を助けました。

カナダ第 1 機甲旅団 [Canadian 1st Armoured brigade]：第 11 機甲連隊はイギリス第 5 歩兵師団を支援し、第 14 機甲連隊はカナダ第 1 歩兵師団を支援しました。第 12 機甲連隊は、ターラント [Taranto] 地区へ進出したため、ゲームには登場しません。(英連邦軍の機甲連隊は、実際には大隊規模だったので、そのカウンターは大隊のシンボルを持ちます。)

イギリス第 56 歩兵師団 [British 56th Infantry Division]：この師団は、1943 年 4 月にチュニジアの最終戦役に参加するため移動するまで、イラクとパレスチナで従軍しました。シシリー戦役では、腰を据えました。ガザラの戦いでその第 150 旅団を失って戦力が低下した第 50 師団に、第 168 旅団を差し出しました。サレルノでは、完全戦力に戻すために第 201 近衛旅団が与えられました。

ドイツ軍部隊 [GERMAN FORCES]

第 15 装甲擲弾兵師団 [15th Panzergrenadier Division]：この師団は、アフリカ軍団の第 15 装甲師団の残余等でシシリーに編成されました。その 2 個装甲擲弾兵連隊 (第 104 と第 382) はナポリとローマ間の海岸を防護していたので、マップには登場しません。

第 16 装甲師団 [16th Panzer Division]：この師団は、ほぼ完全戦力でした。装甲連隊の第 I 大隊はドイツ国内で訓練したパンター戦車でした。第 II 大隊は 87 両の戦車を有す完全戦力でしたが、経験が不足していました。突撃砲大隊はやはり完全戦力で、37 両の突撃砲を有しました。ゲームでは、突撃砲大隊の 1 個中隊はカンブフグルッペ・デルネマン [Kampfgruppe Dömeann] (4-46 搜索ユニット) と見なされるため、大隊は 2-2-5 に減少させられています。

第 26 装甲師団 [26th Panzer Division]：この師団からのユニットがマップ北端と南端の両方から来ることに注意してください。—これはカウンター上の誤りではありません。師団は 2 個装甲大隊を持ちましたが、1 個はフランスでパンター戦車を再装備中で、他方はローマを防護していました。実際には、1 個装甲中隊のみが南のサレルノ地区へ行きました。

第 1 降下猟兵師団 [1st Fallschirmjäger Division]：この師団の大隊は、南イタリア全体に分散していました。いくつかは東岸のイギリス軍に抗すため、いくつかはカナダ軍に抗すために送られたため、5 個大隊のみがこのゲームに登場します。

第 3 装甲擲弾兵師団 [3rd Panzergrenadier Division]：この師団の極一部のみがサレルノにありました。師団の第 103 搜索大隊はナポリに送られ、マップ上では聞いせんでした。I/29 はゲーム後半にローマから南へ送られましたが、マップには登場しません。III/29、第 8 装甲擲弾兵連隊の全体、第 103 装甲大隊の 1 個中隊は、ゲームの期間中ローマに留まりました。

第 71 ネーベルヴェルファー連隊 [71st Nebelwerfer Regiment]：第 71 ネーベルヴェルファー連隊は、2 個大隊のみを持ちました。：第 II と第 III 大隊です。第 I と第 II 大隊はチュニジアで撃破され、第 IV 大隊は以後第 II 大隊に改称されました。半装軌式トラック上に搭載した、第 22 パンツァーヴェルファー中隊を持ちました。

ヘアマン・ゲーリング装甲師団 [Hermann Göring Panzer Division]：この師団は、チュニジアの降伏でいくつかのユニットを失った後の再建途上にありました。これはシシリーで闘い、追加の重損害を受けずに脱出しました。イタリアではナポリの北岸を確保し、連合軍の上陸後は多くの部隊を南のサレルノへ送りました。

—Fred Thomas and Mark Simonitch

参考文献 [Bibliography]

- Atkinson, R. (2007). *The Day of Battle: The War in Sicily and Italy, 1943–1944*.
 Blumenson, M. (1969). *Salerno to Cassino*.
 Graham, D. and Bidwell, S. (1986). *Tug of War: The Battle for Italy: 1943–45*.
 Headquarters Fifth Army (1944). *Fifth Army History: Part I, From Activation to the Fall of Naples*.
 Konstam, A. (2007). *Salerno 1943: The Allied Invasion of Italy*.
 Konstam, A. (2013). *Salerno 1943: The Allies Invade Southern Italy*.
 Molony, C. J. C. (1973). *The Mediterranean and Middle East, Volume V*.
 Morris, E. (1983). *Salerno: A Military Fiasco*.
 National Archives Collection of Foreign Records Seized, Record Group 242, Records of German Field Commands, Microfilm Publications T312 rolls 85–87; T314 rolls 540–541 and 1572; and T315 rolls 173, 681, and 827.
 U.S. War Department Historical Division (1944). *Salerno: American Operations From the Beaches to the Volturno 9 September–6 October 1943*.

拡張されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]



ターン1 (侵攻ターン)

侵攻戦闘フェイズ

ゲームは、侵攻戦闘フェイズで開始します。このフェイズ中、連合軍プレイヤーは各上陸海岸についてサイを1つ振り、侵攻戦闘結果表を調べます。結果は、スタックのステップ損失（海岸の抵抗がほとんどなかったため、通常はありません）と戦闘後前進です。連合軍プレイヤーは、いずれかの順番で戦闘を解決できますが、北から南へ進めることに決めます。

1. レインジャー：戦闘のレインジャーとコマンドの列を使用して連合軍プレイヤーは3を振り、レインジャーに2ヘクスの戦闘後前進を認めます。最初のヘクスは **Maioni** の港湾内で、そこで1個大隊を置き去りにし、二番目のヘクスは **Chiunzi** 峠に向かって溪谷を上ります。初期ターンには、レインジャー大隊の主要任務は峠の確保です。

2. コマンド：連合軍プレイヤーは4を振り、コマンドに2ヘクスの前進を認めます。最初のヘクスは **Vietri sul Mare** の港湾内で、二番目のヘクスは **Salerno** 内の可変戦力ユニットに対する突破戦闘を実施するために使用されます。ドイツ軍プレイヤーは、ユニットの防御戦力を確認するためにサイを振ります。彼は6を振り、2であることを意味します。戦闘比は4対2で、エリート・ユニットであ

るために1シフトします（3対1）。可変戦力ユニットは、決して地形のために二倍になりません。連合軍プレイヤーは **CRT** を使用して1つのサイを振り、3対1の列を調べます。これは突破戦闘なので、航空又は海上支援の使用が認められません。結果は3 = DR = 防御側2ヘクス退却です。ドイツ軍プレイヤーは断固とした防御表で都市の列を使用してサイを振り、自軍低練度ユニットのため-1 DRM を適用します。結果は2で失敗です。-ユニットは0 MA を持つため除去されます。2つのコマンド・ユニットは、**Salerno** へ進入します。



2個コマンド大隊が Salerno を攻撃

3. アンクル海岸：これは、連合軍が重大な抵抗に会う唯一の海岸です。連合軍プレイヤーは、侵攻 CRT のアンクル海岸のコラムを使用し、3 を振ってユニットが1ヘクスのみ前進することを認めます。幸運にも、ステップ損失はありません。

4. シュガー海岸：サイの目 5 = 前進2ヘクス。

5. ロジャー海岸：サイの目 3 = 前進2ヘクス。



イギリス軍が上陸した後の状況。A では、1ヘクスの前進で第128旅団は最初のヘクスで停止しなければならない。B では、第169旅団は内陸へ移動して飛行場を占領する。C では、第167旅団と戦車大隊が内陸へ移動する。

アメリカ軍の海岸

6. レッド海岸：サイの目 6 = 前進2ヘクス。

7. ブルー海岸：サイの目 4 = 前進2ヘクス。

注釈：2ヘクス前進で使用可能ないくつかの選択肢を示すため、平均的な上陸よりも良い結果を連合軍に与えました。



アメリカ軍が上陸した後の状況。第142連隊 (D) は内陸へ移動し、第141連隊 (E) は海岸を防護するために1個大隊を置き去りにし、1ユニットのみで内陸へ移動する。

橋頭堡ユニット：これら4つのユニットは、0のMAを持ちます。これらは海岸に上陸した瞬間に停止しなければならず、ここでその海岸が開かれたことを示します。これらは、ヘクスから退却

したら除去され、海岸は閉鎖されたものと見なされ、もはやいかなる目的のためにも使用できません。連合軍プレイヤーは、これらの貴重なユニットを防護しなければなりません。

これで侵攻戦闘フェイズは終了し、この時点でゲームは標準のプレイのシーケンスへ進みます。侵攻前の天候フェイズが完全に飛ばされたことに注意してください。

ドイツ軍プレイヤー・ターン

ドイツ軍初期フェイズ

このフェイズは、いずれかの順番で実施できる3つの部分を常に持ちます。：登場エリア内に増援を配置、補充の使用、補給ポイントを使用してASUsを裏返すことです。

増援：ドイツ軍プレイヤーは、2つの増援を持ちます。彼は北ユニットを登場エリア N1 内に、南ユニットを登場エリア S2 内に置きます。

補充：このターンにはありません。

ASUs の裏返し：この瞬間には、マップ上に1つのみのドイツ軍 ASU があり、すでにその準備面です。したがって、これは飛ばされます。

ドイツ軍移動フェイズ

ターン1の特別ルール：ドイツ軍ユニットは、半減されたMAを持ちます。拡張移動と戦術移動は影響を受けません。

ドイツ軍プレイヤーは、このときにマップ上の全自軍ユニットを移動させることができます。履行できる多数の選択肢があります。イギリス軍海岸を攻撃、アメリカ軍海岸を攻撃、両海岸を攻撃、引き下がるです。この例では、ドイツ軍プレイヤーはイギリス軍に対しては維持で、アメリカ軍の海岸を攻撃します。これはリスクな移動ですが、いくつかの重要なルールを紹介することになります。



サレルノ戦区内のドイツ軍の移動

A) HG 捜索大隊が北から増援として到着し、Nocera Inferiore へ移動させます。カンパフグループ・デルネマンは、北へ伸びている道路を封鎖するため2ヘクス移動します。

B) イギリス第46師団全体を抑えるを試みるのではなく、この第16装甲大隊が後退します。

C) Battapaglia 内の装甲擲弾兵大隊は、その場を確保します。

D、E) 第16装甲師団の突撃砲大隊とASUは、ヘクス3113内で合流します。このヘクスは、Gの攻撃を支援するため、ASUを射程内に置くことになります。1ヘクスのみ移動したので、混乱状態にはなりません。

F) ターン1の増援である降下猟兵大隊にトラック・マーカが与えられるため、6MPs (3+3=6) で移動します。Eboli に到着します。



全てのドイツ軍ユニットが移動した後の状況

G) 表示された3つのユニットは、アメリカ第142連隊を攻撃するために移動します。

H) 第79装甲擲弾兵連隊のこの大隊は南側面を放棄し、中央渓谷に向かって移動します。南を確保する利点がある間、ドイツ軍プレイヤーは中央に追加戦力が必要となります。ユニットのMAは3（5の半分）で、拡張移動のために更に3MPsです。二級道路は、各1/2MPがかかります。

I) 可変戦力ユニットは前方へ移動しますが、アメリカ軍の攻撃範囲内に入らないよう気をつけます。

ドイツ軍戦闘フェイズ

J) 攻撃は1つのみです。10の攻撃戦力を有す3つのドイツ軍ユニットに対して、6の防御戦力を有す2つのアメリカ軍ユニットで、基本戦闘比は1対1ですが、ドイツ軍プレイヤーは戦車とエリート・ユニットを参加させておりアメリカ軍が持たないため、2コラム・シフトして3対1です。ドイツ軍プレイヤーは、別のシフトの

ため自軍第16装甲師団のASUを裏返すことも選択します。一戦闘比はいまや4対1です。

攻撃のリスクを認識し、連合軍プレイヤーは戦闘比を3対1に減少させるためアメリカ軍航空支援マーカースを使用します。サイの目は4=DR2で、防御側は退却するか又は断固とした防御を行わなければなりません。連合軍プレイヤーは、断固とした防御を行うことを宣言し、先導ユニットとして自軍2-2-3大隊を選択します。彼は+1 DRMを提供するため、防御支援(17.6.2)のためにアメリカ軍海上支援マーカースを使用することを宣言します。断固とした防御表の平地コラムで2を振り、3に修正されて=失敗です。連合軍ユニットはDR2結果に従って2ヘクス退却しなければならず、混乱状態としてマークされます。

連合軍プレイヤーは、自軍ユニットをレッド海岸上のBHユニットまで退却させます。この橋頭堡ユニットは、ユニットがその退却をヘクス内で停止することを認めますが(12.1.5)、それでも混乱状態になります。

連合軍の航空と海上ユニットはその待機ボックスへ戻され、使用済みへ裏返されます。

戦闘後前進：ドイツ軍プレイヤーは、ここで攻撃に参加した3つのユニットで戦闘後前進を実施します。

K) ドイツ軍プレイヤーは、突破グループのために2つのユニットを選択します。その戦闘後前進許容量は、2ヘクスです、これらは最初のヘクスを防御側がカラにしたヘクスに進入するために使用し、二番目のヘクスを橋頭堡に対する突破戦闘を実施するために使用します。ヘクスの防御戦力は5です（BH の2とその防御戦力が半減した混乱状態ユニットの3）。戦闘比は7対5で、装甲とエリートのシフトで=3対1です。サイの目は1=EX です。ドイツ軍プレイヤーはVPをもたらず BH ユニットの選択し（アヴァランチ・シナリオをプレイしていたら）その海岸を閉鎖できるため、許容できるサイの目です。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍のステップ損失のために装甲ユニットを選択して減少面に裏返されます。退却又は前進がないため、突破グループはその前進を停止します。攻撃に参加した他のドイツ軍装甲ユニットは、ここで側面を防護するために北へ1ヘクス前進します。これで、ドイツ軍戦闘フェイズを完了します。



突破戦闘直前の状況

ドイツ軍回復フェイズ

全てのドイツ軍ユニットは良好統制なので、回復の必要はありません。トラック・マーカーは取り去られます。

ドイツ軍補給フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、第16装甲師団のASUを再装填するために蓄積された補給ポイントの1つを使用します。補給記録欄上で、第10軍の補給ポイント・マーカーを1スペース移し、自軍ASUをその準備面へ戻します。

連合軍プレイヤー・ターン

連合軍初期フェイズ

増援：ターン1の連合軍の増援は、海岸近くの後続ボックス内のそれで、一ターン1に認められた唯一の連合軍の増援です。ターン2から開始して、連合軍プレイヤーはこれらの侵攻ボックスを、流動予備から到着しているユニットのための登場エリアとして使用できます。

補充：このターンにはありません。

ASUs の裏返し：連合軍プレイヤーは補給ポイントを持たないため、このフェイズは飛ばされます。

連合軍移動フェイズ

ターン1の特別ルール：連合軍ユニットは、戦術移動のみを使用できます。他の全てのルールは、同じに留まります。

連合軍プレイヤーは、自軍後続ユニットを橋頭堡ヘクスに進入するために最初のヘクスを、内陸へ移動するために二番目のヘクスを消費します。海上によって到着しているユニットは、1/2 効果マーカーでマークされなければなりません。上陸許容量は有効で、一BH ユニットの毎に3LP、又は小港湾毎に1LPです。すでに陸上にある連合軍ユニットは、戦術移動のみを使用できます。連合軍ユニットの終了位置は、以下の図内に表示されます。



イギリス軍戦区内における連合軍の移動と戦闘

L) 第46師団：ユニットは、内陸へ移動します。第46師団の仕事は、ドイツ軍の反撃に対して Salerno の確保を手助けすることです。

M) 第56師団：この師団の主要な任務は、Battipaglia を奪取することです。この師団の5つのユニットは、その都市へ向かって移動します。



アメリカ軍戦区内における連合軍の移動と戦闘

N) 橋頭堡ユニットの1つが除去されたため、アメリカ軍は3LPs 相当のみのユニットを上陸させることができます。彼は第143連隊又は ASU と2個戦車大隊のどちらかを持ててくるすることができます。

彼は、後者を持ってくることに決めます。到着している増援は、1/2 効果マーカーでマークされます。戦術移動を使用しているアメリカ軍ユニットは、ドイツ軍を押し戻すための全力攻撃を行うために移動します。

O) 第 143 連隊は海上に留まり、移動で流動予備へ戻ることができます。ターン 2 に登場できます。連合軍プレイヤーは、アメリカ軍ユニットを CW BH ユニット上へ上陸させることができますが、1/2 効果の代わりに混乱状態になることに注意してください。

連合軍戦闘フェイズ

P) 第 56 師団は主強襲部隊で、独立戦車大隊を付属させています。戦闘比は 13 対 6 = 2 対 1 です。連合軍プレイヤーは、これを 3 対 1 にするために CW 航空支援マーカーを使用します。サイの目は 3 = DR です。ドイツ軍プレイヤーは、自軍エリート・ユニットで断固とした防御を宣言し、近隣の自軍 ASU で支援します。統合された修正は +2 DRM です。サイの目は 3 で、5 に修正されて = A1 確保又は P です。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス上に市街戦 1 マーカーを置か、又は 1 ステップ損失を受けて自軍の土地を確保します。彼はユニットを裏返すことを選択し、辛うじて Battipaglia を確保します。

Q) 第 36 師団は主強襲部隊で、完全戦力で攻撃します。上陸したばかりで 1/2 効果マーカーでマークされた戦車と駆逐戦車大隊は、その攻撃戦力が半減されています。戦闘比は 9 対 5 で、ASU のために 1 シフトして = 2 対 1 の戦闘比です。サイの目は 6 = A1/D1 です。防御側のドイツ軍は 1 ステップを失って 2 ヘクス退却します。ドイツ軍プレイヤーは断固とした防御を行わないことを選択します。アメリカ軍ユニットは 1 ステップ損失を受け、1/2 効果マーカーでマークされていないそれは 2 ヘクスまで戦闘後前進でき、1/2 効果マーカーでマークされたそれは 1 ヘクスのみ前進できます。第 36 師団の ASU は、その使用済面に裏返されます。



戦闘と回復フェイズ後のイギリス軍戦区内の状況。

連合軍回復フェイズ

2つの混乱状態のアメリカ軍ユニットは、敵ユニットに隣接していないため自動的に回復します。全ての 1/2 効果マーカーが取り去られます。



退却、戦闘後前進、回復フェイズ後のアメリカ軍戦区内の状況。

連合軍補給フェイズ

全ての連合軍ユニットは、その BH ユニットと港湾ヘクスを介して補給下なので、非補給下マーカーは置かれません。連合軍プレイヤーは、蓄積された補給ポイントを持たないため、自軍 ASUs を裏返すことができません。

これで連合軍プレイヤー・ターンとターン 1 が完了します。連合軍がしっかりと上陸した状態でストップします。ただし、ドイツ軍増援の増強が間もなく連合軍の増援を上回り、ドイツ軍プレイヤーはターン 3 又は 4 までいくらかの反撃を実施できることになります。

CREDITS

GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPER: Christian Diedler

ADVISORY BOARD: Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter, and Fred Thomas

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas and Mark Simonitch

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Gene Buksa, Krzysztof Chadaj, Leonardo Ciccarello, John Clarke, John Collis, Christian Diedler, Doran Ingalls, Jim Lauffenburger, John Nolan, and Henrik Reschreiter

PROOFREADING: Jim McFetridge, Fred Thomas, Leonardo A. Ciccarello, and David Wilkinson

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

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

索引 INDEX

移動 (陸上)	5.0	支配地域	6.0	第8軍	S2.3
エリート・シフト	9.7	支配マーカー	16.3.4	第8軍戦区の道路	S2.3.4
海上支援	9.6	射程	17.4	断固とした防御	11.0
海上輸送	18.4	車両ユニット	23.3、9.8、11.5.4、22.4	地形修正	9.8
潰走	13.1、13.3	主強襲部隊	8.4	遅滞	11.6.1
回復表	13.5	上陸ポイント	18.4.3	超過スタッキング	12.1.4、20.3.2
回復フェイズ	13.4	勝利ポイント	23.1	撤収	18.4.6
拡張移動	5.3	シルエット戦車ユニット	4.3	天候フェイズ	22.0
確保と遅滞	11.4.3	侵攻戦闘	24.2	登場エリア	7.5、21.2~21.5
河川 (と移動)	5.5	スタッキング限度	4.1	道路移動	5.2
カッコ付ユニット	8.4.6	スタッキング・ポイント	4.2	独立ユニット	8.4.4
可変戦力ユニット	19.3	ステップ	2.3.5	突破グループ	15.2.3
橋頭堡ユニット	18.1.1、18.4.4、23.1.3	ステップ損失	10.2、10.3	突破戦闘	15.0
空挺増援	21.6	戦艦ヴァリアントとウォースパイト	19.4	トッレ・アンヌンツィアータ守備隊	19.2
駆逐戦車大隊	9.3.4	戦術移動	5.4	トラック・マーカー	5.8
軍境界線	S2.3.3	戦車シフト	9.3	曇天天候	22.5
降雨	22.4	戦闘	8.0	半減と倍化	9.1
効果半減マーカー	5.7	戦闘結果	10.0	非補給下の罰則	16.4
港湾	18.2、18.4.4	戦闘後前進	14.0	付属	8.4.3
航空支援	9.4	戦闘修正	9.0	部隊評価値	2.3.2
交戦離脱	25.1	戦闘戦力の限度	8.4.5	部分的成功	11.6.2
孤立と孤立損耗	16.5	先導ユニット	11.2.3	防御支援	11.3
混乱	13.2	増援	21.1	砲兵支援	9.5、17.6
最低と最高の戦闘比	8.6.1	搜索ユニット	25.2	砲兵支援ユニット (ASUs)	17.0、20.3.3
山岳	2.2.2	組織の定義	8.4.2	補給	16.0
山岳ヘクスサイド	5.6、12.3.2、14.5	ZOC ボンド 7.0、	14.4.2	補給源	16.2
3 ステップ・ユニット	20.3.4	第16 装甲師団の撤退	S2.2	補給線	16.3
残余と残余ディスプレイ	10.4、20.3.5	退却	12.0	補充	20.0
市街戦マーカー	11.6.2	山岳ヘクスサイドと退却	12.3.2	モンテコルヴィーノ飛行場	22.2.3
死守	11.5	退却と地形	12.3	流動予備ボックス	18.3
自動的 DS	8.7	退却の停止	12.1.5	良好統制	13.1
自動的勝利	23.2	第71 ネーベルヴェルファー連隊	19.1	連合軍の連携	8.5



GMT Games, LLC

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

© 2021 GMT Games, LLC