

The Dark Summer

NORMANDY, 1944



PLAYBOOK

拡大されたプレイの例2
デザイナーズ・ノート.....14

カウンター・シートのイメージ.....16
索引.....18

日本語解説書

拡大されたプレイの例 [Extended Example of Play]

このプレイの例では、ターン1の開始ラウンドを見ていきます。選択ルールは使用しません。ドイツ軍プレイヤーは、それぞれのセット・アップ・ヘクスに 22 の拠点と 7 個の東方大隊を無作為に割り当て（2 個の東方大隊は、シェルブール・ボックス内に置かれます）、それらを「？」面を上にして配置します。次いで、カウンター上にセット・アップ位置が記載された 31 個のドイツ軍ユニットを、そのセット・アップ・ヘクス内に置きます。連合軍プレイヤーは、以下のごとく自軍ユニットをセット・アップ位置に置きます：8 つの空挺ユニットはその降下ゾーン内に置かれ、上陸強襲のための 39 ユニットの明青色の沖合ヘクス内に置かれ、2 つのグライダー・ユニットはイングランド・ヘクス内にある明緑色の飛行場に置かれます。

ターン1における、プレイのシークエンスの最初の 3 フェイズは飛ばされ、プレイはアクション・フェイズで開始します。最初の 4 ラウンドについてのアクション・チットのシークエンスは、アクション・カップからプレイヤー諸氏がチットを引くことで判定する代わりに、固定されています (9.4)。

ラウンド1：連合軍上陸強襲の第一波 (9.4.1)

連合軍プレイヤーは、自軍第一波チットをアクション・ラウンド記録欄 (ART) 上の最初のスペースに置きます。このラウンドに、上陸強襲第一波のユニットが海岸に対する攻撃を実施します。下図の赤い矢印が攻撃を示します。



図1：ユタ海岸の初期上陸強襲

ユタ海岸の攻撃は1つのみで、US 第4歩兵師団の2個連隊が海岸を強襲します。拠点が裏返されて2の戦闘値を持つことが明らかとなり、攻撃と防御の合計戦闘戦力の比率（以降は戦闘比と呼びます）は 12 対 2 で、6 対 1 の戦闘比に相当します。コラム・シフトはなく、攻撃は CRT 上の 6 対 1（右端）で解決されることになります。このコラム上で唯一可能な戦闘結果は、DR*と DE です。拠点は退却できないため、どちらの結果も攻撃側の損失なしで拠点を除去し、サイを振る必要はありません。2 つの US ユニットのカラー

の海岸ヘクス内に前進し、開設海岸マーカが置かれ、次いでユニットはヘクス 2303 内の空挺部隊とスタックするため、2 番目の内陸ヘクスへ前進します。



図2：第一波ラウンド終了時のユタ海岸

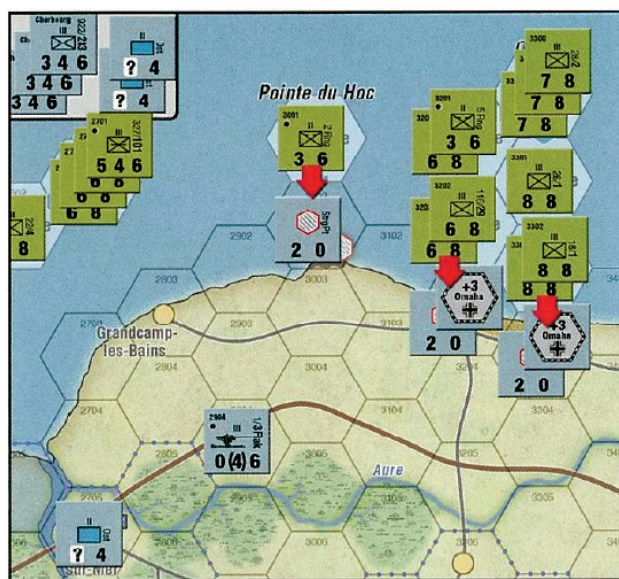


図3：オマハ海岸の初期上陸強襲

オック岬 [Point du Hoc] では、第2レインジャー大隊の攻撃についての部隊比は 3 : 2 で 1 対 1 に相当し、3 のサイの目は BL1 の結果を与えます。オック岬の第一波ラウンドについての特別ルールに従い (11.4.2)、これは DE として扱われます。拠点は除去され、レインジャーは防御ヘクス内へ、次いで 2 番目のヘクス 3102 内へ前進します。

オマハ海岸では、12 の戦闘戦力を持つ第 29 歩兵師団の第一波 2 個連隊は、5 の防御戦力（拠点の 2、強化されたオマハ防御マーカ一の 3）に遭遇し、2 対 1 の比に相当します。4 のサイの目は、DR の結果を与えます。ただし、海岸接近ヘクス（海岸ヘクスに連結する「第一波 [1st Wave]」と標記された明青色の沖合ヘクス）からのみ攻撃されたら、拠点は DR 結果を無視します。したがって、拠点はヘクスの支配を保持し、攻撃しているユニットは海岸接近ヘクス内

に留まります。その他のオマハ海岸ヘクスでは、16の戦力を持つ第1歩兵師団の第一波2個連隊が5の防御戦力に遭遇し、3対1の比に相当します。5のサイの目は、EXの結果を与えます。強化された拠点は除去されますが、交替(EX)では2ステップとしてカウントするため(11.4.1)、2つのUSユニットはそれぞれ1ステップを失い、海岸ヘクス内へ前進して開設海岸マーカ―を受け取ります。次いで、両者は内陸の2番目のヘクスに前進します。



図4：第一波ラウンド終了時のオマハ海岸

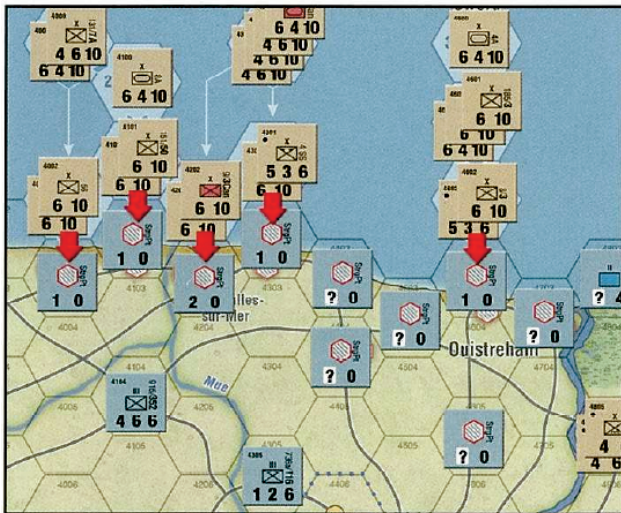


図5：ゴールド、ジュノー、スワード海岸の初期上陸強襲

イギリス軍ゾーンでは、第56独立歩兵旅団によって支援された第50歩兵師団が2つのゴールド海岸ヘクスを強襲します。各戦闘で、拠点は1の戦闘値を持つことが明らかにされ、攻撃はCRTの6対1コラム上で解決され、以前に見たごとく、拠点の自動的除去を意味します。攻撃しているユニットは、防御側のヘクス内に前進し、開設海岸マーカ―が置かれ、次いでユニットは内陸の2番目のヘクスへ直接前進します。

ジュノー海岸の1ヘクスで、カナダ第3歩兵師団の2個旅団が Courseulles-sur-Mer (ヘクス 4203) 内の拠点を攻撃します。拠点が2の戦闘値を持つことが明らかにされたため、部隊比は12:2で、

6対1の比に相当しますが、地形 (Courseulles-sur-Mer の町) のため最終比は1コラム左へシフトされます。CRTの5対1コラム上の1のサイの目はDRの結果を与え、拠点は無視します(11.5.1)。拠点はヘクスの支配を保持し、攻撃しているユニットはその海岸接近ヘクス内に留まります。

ジュノー海岸でも、カナダ第3歩兵の他の旅団とイギリス第4特殊任務旅団がヘクス 4302 内の拠点を攻撃し、1の戦闘値を持つことが明らかにされます。部隊比は11:1で6対1の比に相当し、拠点の自動的除去を意味します。再び開設海岸マーカ―が置かれ、両ユニットは内陸の2番目のヘクスへ直接前進します。

スワード海岸では、イギリス第3歩兵師団の1個旅団と第1特殊任務旅団が、1の戦闘値を持つことが明らかになっている拠点を攻撃します。11:1の部隊比は6対1に相当し、拠点は再び自動的に除去されます。2つの攻撃側はカラの海岸ヘクス内に前進し、開設海岸マーカ―が置かれ、両ユニットは2番目のヘクス 4604 内へ前進します。

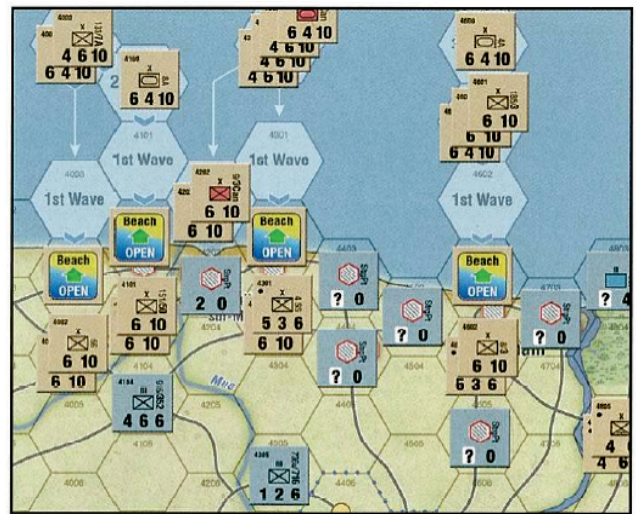


図6：第一波ラウンド終了時のイギリス軍とカナダ軍の海岸

ラウンド2：最初のドイツ軍の対応 (9.4.2)

ドイツ軍プレイヤーは、ART上の2番目のスペース内に対応チップを置きます。対応ラウンドに、ドイツ軍プレイヤーは1つのスタック又は1つの組織のどちらかを活性化できます(2.4, 9.3.4)。通常、活性ユニットは移動アクションを実施し、活性キャンプグループとティーガー大隊は、移動が完了した後に1つの防御ヘクスを攻撃できます。ただし、この最初の対応ラウンドの活性ユニットの許容移動力は半減され、ユニットは道路移動率を使用できず、重大な機動性の減少となります。

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットとZOCの連続したラインをつくることで、連合軍部隊を阻止する必要があります。オマハ海岸の強化拠点の1つは、いまだに確保していますが、前線のこの戦区のラインにはいくつかの間隙があります。イギリス軍の海岸全体で、状況は同じです。

ドイツ軍プレイヤーは、第352歩兵師団を活性化させることに決めます。

ヘクス3604内の第916連隊は、ヘクス3605に後退させます。このユニットの6の許容移動力は、半減されて3になります。ドイツ軍ユニットは、平地ヘクスの2MPと小河川ヘクスサイドの+2MPがかかり、合計は4MPです。ただし、ユニットは、たとえ十分な移動ポイントが不足しても、ユニットがその1ヘクスのみを移動するという条件で、常に1ヘクス移動できるので、この移動を行うことができます。

ヘクス3207内の減少戦力の第914連隊は、3306へ1ヘクス移動します。1ヘクス北に移動するSt-Lo内のF/914大隊は、表示されていません。最後に、ヘクス4104内の第915連隊は、攻撃を避けるために4105へ後退させ、第2波ラウンドにおそらく酷い目に会います。



図7：対応後の第352歩兵の
第914と第916連隊の位置

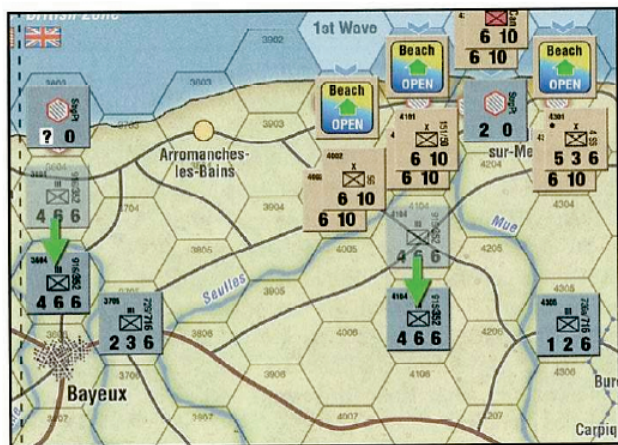


図8：対応後の第352の
第916と第915連隊の位置

ラウンド3：連合軍上陸強襲の第二波 (9.4.3)

連合軍プレイヤーは、ART上に自軍の第二波チットを置きます。ラウンドの開始時、全ての連合軍第二波ユニットは、開設であれば割り当てられた海岸ヘクス、又は開設でなければ生き残っている第一波ユニットと共に割り当てられた海岸接近ヘクスのどちらかへ置かれます。両方の場合、スタッキング限度は無視されます。このラウンドに移動は認められませんが、US並びにイギリス軍の第一波と第二波ユニットは、隣接するドイツ軍ユニットを攻撃できます。

ユタ海岸は開設状態なので、第4歩兵師団の第二波連隊がそこに置かれます。1つのオマハ海岸ヘクス（ヘクス3303）が開設状態なので、第1歩兵師団の第二波連隊がそこに置かれます。第29歩兵師団の第二波連隊とヘクス3201からの第5レインジャー大隊が、海岸接近ヘクス3202内の第29の他の2個連隊と組み合わせられます。

ゴールド海岸では、第二波の独立機甲旅団がヘクス4102内に置かれます。ジュノー海岸に第二波はありません。最後に、スウォード海岸では、3個の第二波旅団が開設海岸ヘクス内に置かれます。



図9：ユタ海岸の連合軍第二波の攻撃

ユタ海岸では、2つの攻撃があります。2303内の第4歩兵の2個連隊が、2204内の東方大隊を攻撃します。（上陸強襲の最初の2つの波からのユニットのみが、このラウンドに攻撃できることに注意してください。）東方大隊は、2の戦闘値を持つことが明らかになったため、部隊比は12：2で6対1に相当します。サイの目は1で、DR*の結果を与えます。防御側が単一ステップから構成されるため、ステップ損失はなく、東方大隊が2ヘクス退却するだけで、可能であれば最寄りのドイツ軍補給源の方向でなければならずこの場合ユニットは2206へ退却します。両攻撃ユニットは、カラの防御側ヘクス内に前進します。次いで、1ユニットが2番目のヘクスであるSte-Mère-Eglise（ヘクス2104）内へ前進し。他方は2304内です。2番目の攻撃では、2403内の連隊が3の戦闘値を持つことが明らかにされた2302内の拠点を攻撃します。部隊比は6：3で、2対1の比に相当します。これらは、湿地のために1コラム左へシフトし、1対1の最終比を与えます。3のサイの目はBL1の結果を与え、それは拠点を除去しますが、攻撃しているUSユニットにも1損失を与えます。戦闘後前進の2番目のヘクスは、このユニットを2203へ持っていくます。

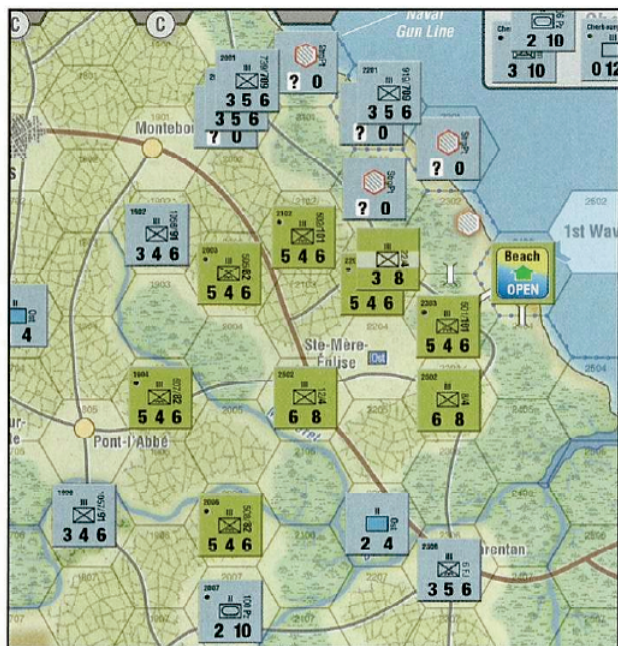


図10：ユタ海岸第二波ラウンドの終了



図11：オマハ海岸の連合軍第二波攻撃

オマハ海岸では、残っている拠点が第29歩兵の全3個連隊、両レインジャー大隊、第1歩兵の1個連隊から攻撃されます。部隊の比は32:5で、6対1の比に相当します。海上支援が使用可能ですが、それなしで最大比が達成されます。(海上支援は、ヘクス2302内の拠点に対して比を上げるために、ユタ海岸の攻撃で熱望されたかもしれません。) 拠点は更なる損失なしで除去され、第29歩兵と

第5レインジャーは海岸ヘクス内へ前進し、開設海岸マーカーが置かれて、攻撃側は内陸の2番目のヘクスへ前進します。

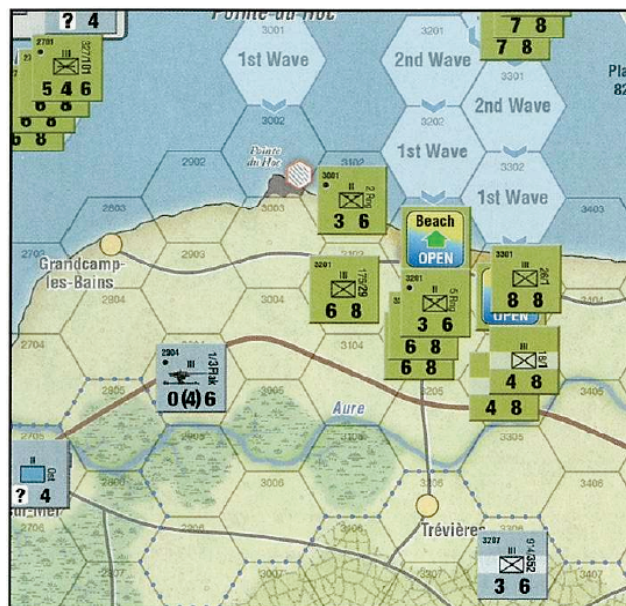


図12：オマハ海岸第二波ラウンドの終了

ジュノー海岸では、第一波ラウンドに陸へ上ることに失敗した4202の2個カナダ軍旅団が再び拠点を攻撃し、このときは4102内の独立機甲旅団からの支援を受けます。部隊比は18:2で6対1に相当しますが、これらは町のために1コラム左へシフトします。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わけではないので、小河川は2番目の左へのシフトを提供しません。攻撃はCRTの同じ5対1コラムで行われますが、このときは、拠点が海岸接近ヘクスではないヘクスから攻撃されているため、防御側はもはやDR結果を無視できません(11.5.1)。3のサイの目は、EXの結果を与えます。拠点は除去され、カナダ軍旅団の1つが1ステップを失い、全てのユニットが防御側のヘクス内へ前進し、開設海岸マーカーが置かれ、全てのユニットは2番目のヘクス4204へ前進します。



6月6日、オマハ海岸へ上陸するUS部隊

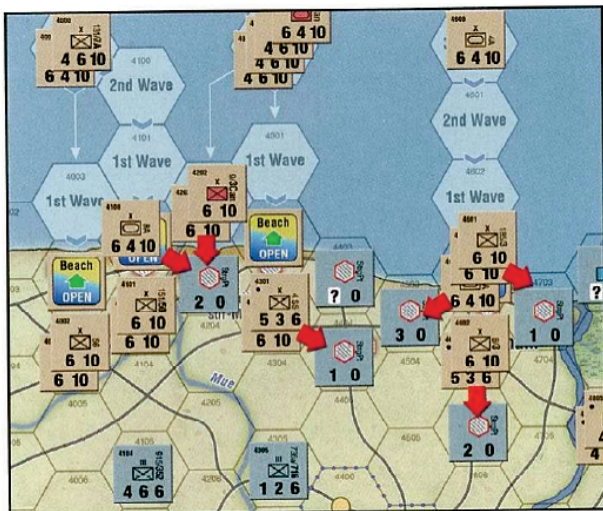


図13：ジュノーとスウォード海岸の
連合軍第二波攻撃

ジュノー海岸では、ヘクス 4303 内の2ユニットが 4404 内の拠点
を攻撃し、1の戦闘値を持つことが明らかになります。6対1の比
で、拠点は攻撃側ユニットの損失なしで除去され、防御側のヘクス
内へ、次いで2番目のヘクス 4405 へ前進します。

スウォード海岸では、ヘクス 4604 内の2個第一波旅団が 4605
内の拠点を5対1で攻撃し、自らの損害なしでそれを除去し、戦闘
後前進の2番目のヘクスは Caen に隣接する 4606 です。スウォー
ド海岸の第3歩兵師団の2個旅団は、Ouistreham (ヘクス 4703)
内の拠点を攻撃します。部隊比は12:1で6対1の比に相当し、都
市地形のために左へ2コラム・シフトし、最終比は4対1です。4
のサイの目は EX の結果を与え、拠点が除去されて攻撃している旅
団の1つが1ステップ損失を受けます。1個旅団が Ouistreham 内
に留まり、他方は2番目のヘクス 4704 内へ前進します。最後に、
スウォード海岸上の独立機甲旅団が 4503 内の拠点を攻撃し、3の
戦闘値を持つことが明らかになります。初期の部隊比は6:3です
が、連合軍プレイヤーは海上支援 (12.3) の6を加え、これを12:
3の4対1相当へ持ってきます。6のサイの目は DE の結果を与え、
拠点を除去し、攻撃側は防御側のヘクス内へ、次いで2番目のヘク
ス 4505 内へ前進します。



ゴールド海岸で陸に上がるイギリス第50師団の部隊

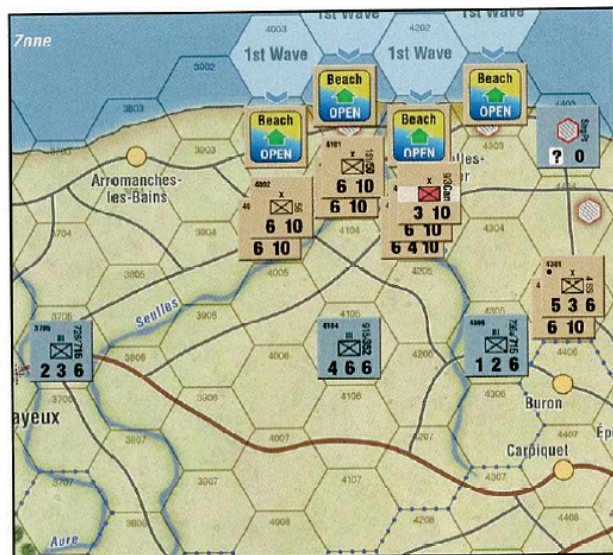


図14：ゴールドとジュノー海岸の
第二波ラウンドの終了時

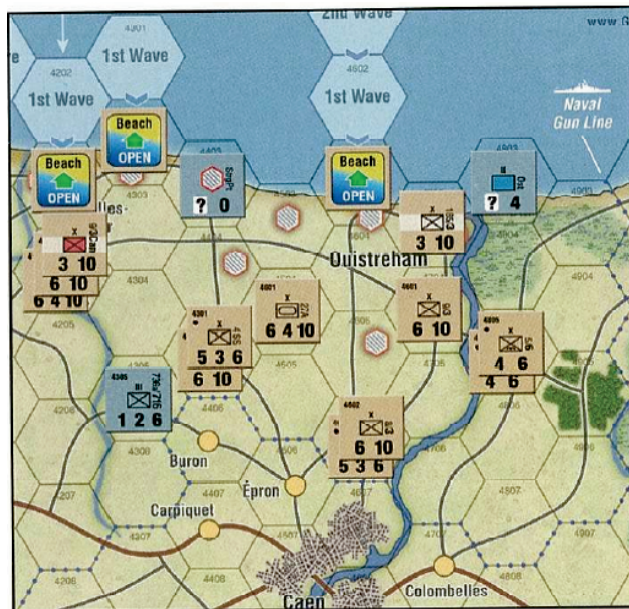


図15：スウォード海岸の第二波ラウンドの終了時

ラウンド4：2回目のドイツ軍の対応 (9.4.4)

ドイツ軍プレイヤーは、ART 上に対応チットを置きます。このラ
ウンドに対応しているユニットは、その完全な許容移動力を持ち、
道路率を使用できます。イギリス軍戦区で何かを行わなければなら
ず、ドイツ軍プレイヤーは第21装甲師団を活性化させます。Bayeux
近郊の間隙を塞ぐため、1つの KG を 4308 から 4006 へ移動させ
ます。2番目の KG は、ヘクス 4911 から Caen へ移動します (ヘ
クス 4608 と 4507 間の橋梁を用いてオルヌ川を渡り、ヘクス 4607
で終了します)。3番目の KG は、5009 から 4806 へ移動します。
結果状況は、図 16 と 17 に表示されます。

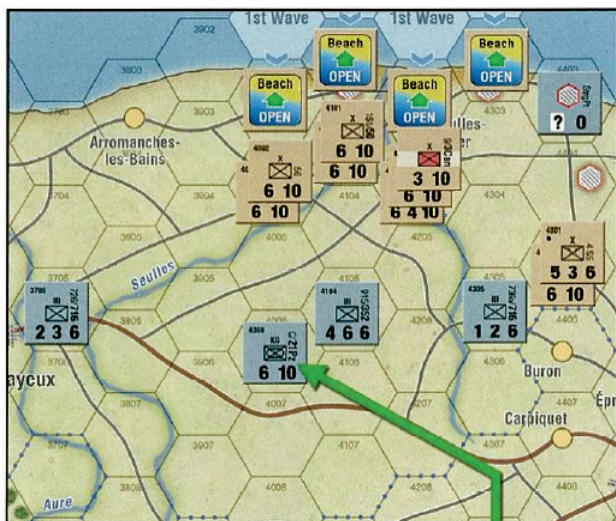


図 16 : 第 21 装甲の対応 :
KG C が 4006 の位置へ移動する



図 17 : 第 21 装甲の対応 : KGA と KGB が
Caen 北東の妨害位置内に移動する

ラウンド 5 : US の移動 (第三波)

ターンの最初の 4 ラウンドについて、指定されたアクション・チップのシークエンスでプレイしたら、ここでプレイヤー諸氏はラウンドのシークエンスを判定するため、アクション・カップからのチップ引きを開始します。最初に引かれたチップは US 移動/戦闘チップで、連合軍プレイヤーは移動ラウンドでプレイすることに決めます。移動面を上にして、ART 上の次のスペース内に置きます。

最初の US 移動ラウンドは US 第三波で、連合軍プレイヤーは最初に US 第三波ユニットを増援として置きます(ターン 1 の増援は、このラウンドには使用不能です。8.1.3)。海輸ユニットは、その割り当てられた海岸のいずれかの開設海岸ヘクス内に置くことができますが、スタッキング限度は遵守しなければなりません。したがって、ユタ海岸では、第 90 歩兵師団の 3 ユニットとヘクス 2701 内の第 101 空挺師団のグライダー連隊は、開設海岸 (ヘクス 2403) 内に置かれます。オマハ海岸では、第 2 歩兵師団の 3 ユニットがヘクス 3203 内に置かれます。

最後に、イングランド内で飛行を待っている第 82 空挺師団の第 325 グライダー連隊は、師団の他のいずれかのユニットと共に置くことができます。このプレイの例では、西方への進撃を増強するためヘクス 1904 内に置かれます。

全ての US ユニットは、ここで移動できます。ユタ海岸戦区では、強力なドイツ軍第 709 歩兵師団が北方前進路に立ちふさがるため、連合軍プレイヤーはコタタン半島を越えて西方へ強力に推進すべく第 90 歩兵師団を使用することに決めます。2 番目の進撃は、第 4 歩兵と第 101 空挺のユニットによる Carentan に対する南方へ行われます。オマハ海岸では、連合軍プレイヤーは 2904 内のドイツ軍 Flak を包囲し、Isigny-sur-Mer (ヘクス 2705) 内の東方大隊への攻撃を準備し、南のボカージュ内への進撃に備えます。

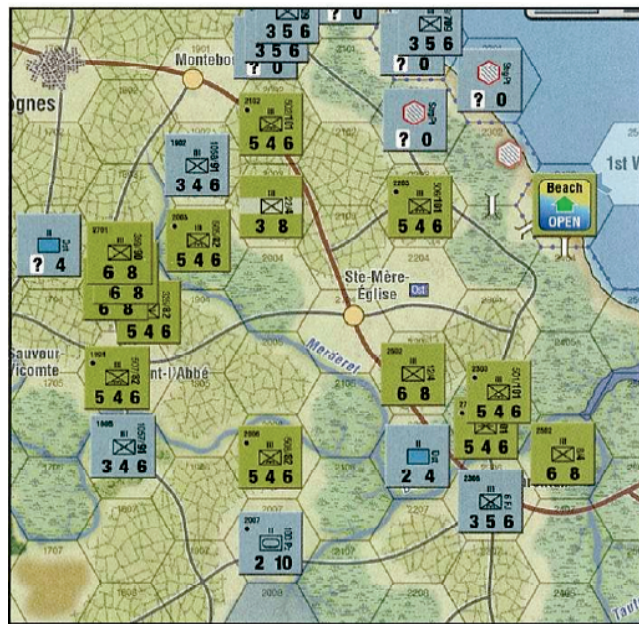


図 18 : US 移動ラウンドの終了 :
ユタ海岸と近くの US ユニット



図 19 : US 移動ラウンドの終了 :
オマハ海岸から US ユニットが進出

ラウンド6：ドイツ軍の対応

アクション・カップ内に残っている8枚のチット中、2枚が US で3枚がドイツ軍です。連合軍プレイヤーが別の US アクション・ラウンドを獲得し、ドイツ軍ラウンドの前に、St-Lo へ向かって南へ押し出すために使用する重大な可能性があります。これを防ぐため、ここでドイツ軍プレイヤーは第352歩兵師団を活性化させるため、残している自軍対応チットの1枚をプレイし、師団の4ユニットを図20と図21に表示された位置へ移動させます。たとえCaenを弱体なままに残すとしても、オマハ海岸の前線強化を助けるべく、イギリス軍ゾーンから第915連隊が投入されます。

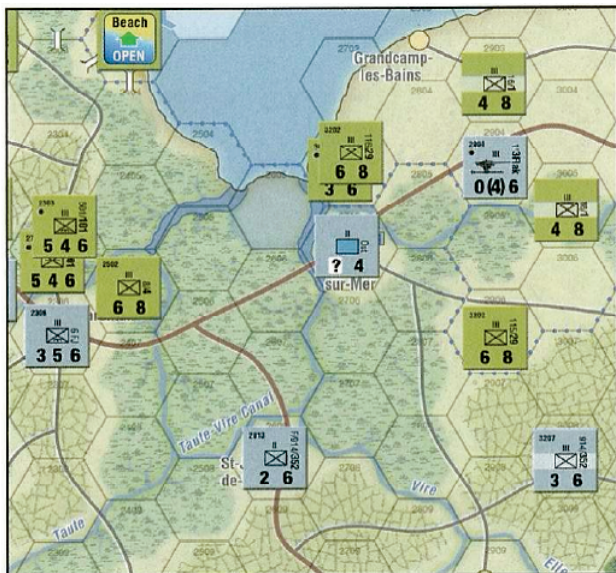


図20：第352歩兵の対応：F/914大隊が南のSt-Loへ向かう主要道路をブロックし、第914連隊の残りはヘクス3008内に陣取る。

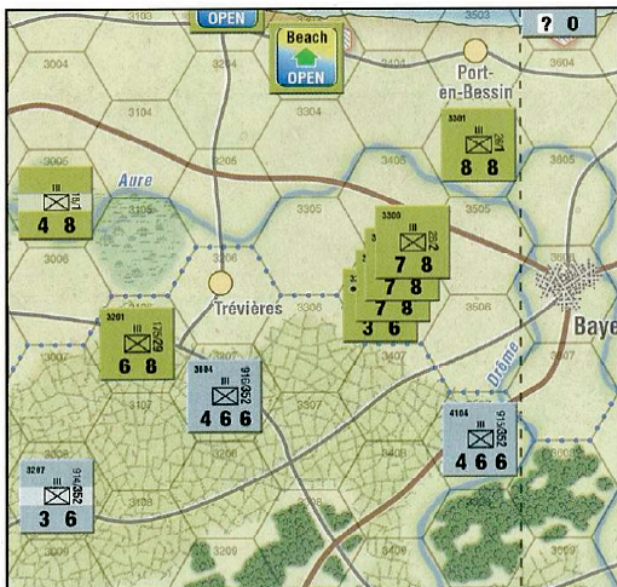


図21：第352歩兵の対応：ボカージュ内の第915と第916連隊

ラウンド7：USの戦闘

ドイツ軍は、次にアクション・カップから取り出されるチットが別のUSチットであるとき、自身の貴重な対応ラウンドの1つを行うことに決めます。多数のユニットが攻撃位置にあり、ターンの後々のために移動ラウンドを取っておくことを望みます。連合軍プレイヤーは、ART上の次のスペース内に、戦闘面を上にしてチットを置きます。攻撃は、図22と24に表示されます。

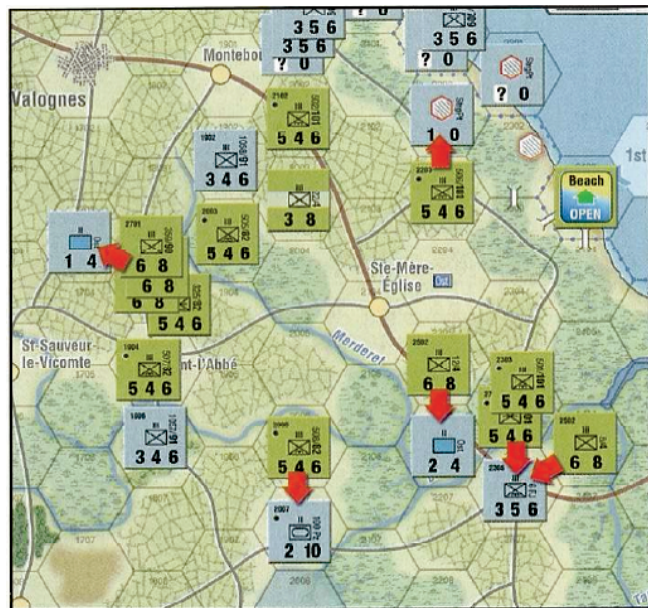


図22：ユタ海岸の近くでUSが攻撃

ユタ海岸から内陸へ、第90歩兵師団は第82空挺の1個連隊からの支援でヘクス1703内の東方大隊を攻撃します。東方大隊は、1の戦闘値を持つことが明らかにされています。部隊比は23：1で、6対1に相当しますが、これらはボカージュ地形のため左へ2コラム・シフトさせられます。最終比は4対1です。2のサイの目は、DRの結果を与えます。防御側のドイツ軍はボカージュ内でDRの結果を無視しますが、防御側がFlakユニット、東方大隊、拠点(11.8)のみから構成されるスタックの差異はそうではありません。それ故、東方大隊は最寄りのドイツ軍補給源 St-Sauveur-le-Vicomte (ヘクス1605)の方向へ2ヘクス退却します。攻撃している全ユニットは、カラの防御側ヘクス内へ前進します。

1902内のドイツ軍第91歩兵の連隊は、1対1の低い最終比のため(13：4の部隊比は3対1に相当し、ボカージュのために左へ2コラム・シフトします)、それに隣接する3つのUSユニットによって攻撃されません。隣接するUSユニットのZOCが拠点ヘクス内へ伸びないことを意味するため、2001内のドイツ軍ユニットに対する強制攻撃(11.2)がないことに注意してください。

2006内の第82空挺の連隊が、2007内の装甲大隊を2対1で攻撃します。5のサイの目はDR*の結果を与え、防御側は2208へ退却します。空挺部隊は、カラになった防御側のヘクス内へ前進します。

第101空挺の2個連隊と第4歩兵の1個連隊によるCarentan (ヘクス2306)への攻撃は、16：5の部隊比で3対1に相当し、町の

ために2対1へ減少します。2のサイの目は、BL1の結果を与えます。各陣営は1ステップを失ってその場に留まり、連合軍のステップ損失は空挺ユニットの1つによって吸収されます。

2205 内の第4歩兵の第12連隊が、2206 内の東方大隊を2対1で攻撃します（3対1の初期比が湿地のために左へ1コラム・シフトします）。サイの目は6で、EXの結果を与えます。東方大隊は除去され、第12連隊は1ステップ損失を受けて防御側のヘクスへ前進します。

最後に、2203 内の空挺部隊は、1の戦闘値を持つことが明らかになった2202 内の拠点の攻撃します。5対1の初期比は、湿地のために1コラム左へシフトして最終比は4対1です。3のサイの目はDR*の結果を与え、拠点を除去します。連合軍プレイヤーは、空挺部隊を防御側のヘクス内へ前進させないことに決めます。

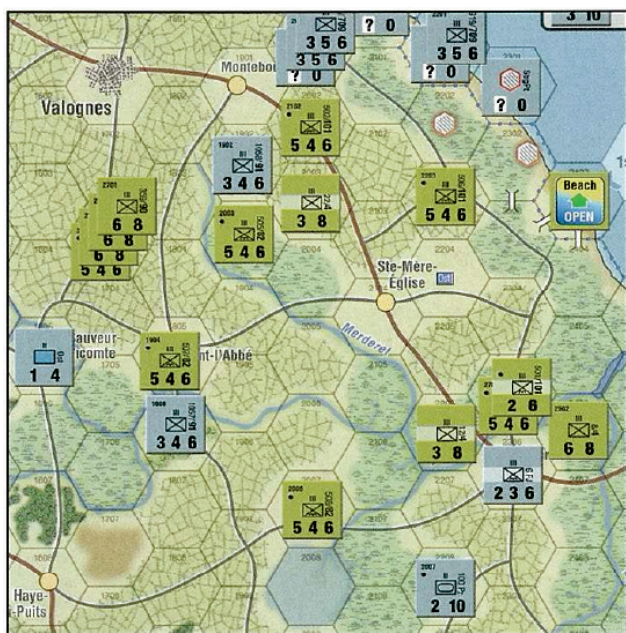


図23：ユタ海岸近くの攻撃後の状況



図24：オマハ海岸近くのUSの攻撃

オマハ海岸の近くで、レインジャーに支援された第29歩兵の第116連隊は、Isigny-sur-Mer（ヘクス2705）内の東方大隊を攻撃し、東方大隊は0の戦闘値を持つことが明かされます。東方大隊はゲームから取り去られ、USユニットはカラのヘクス内へ前進します（11.5.2）。

第1歩兵の2個の減少連隊は、ヘクス2904内で包囲されて非補給下のFlakを攻撃します。攻撃側が歩兵（非機甲、非機甲騎兵、非機械化、非戦術航空支援、非駆逐戦車支援）だけで構成されるため、Flakユニットは4の戦闘値の代わりに1の防御戦力を持ちます。1の戦力はOOSであるため半減されますが、スタックの最低戦力は1です。それ故、部隊比は8:1で、6対1の比に相当します。1のサイの目はDR*の結果を与えますが、防御側は敵ユニットとZOCで包囲されているため、退却できずに除去されます。両攻撃ユニットは、防御側のヘクス内へ前進します。

これら2つの攻撃後の状況は、図25に表示されます。ドイツ軍プレイヤーは、自身の残りの対応チットを取っておくことを選択し、アクション・カップから他のチットが引かれ、次のラウンドはイギリス軍の移動ラウンドになります。



図25：オマハ海岸近くの攻撃後の状況

ラウンド8：イギリス軍の移動（第三波）

ARTで自軍の移動チットをプレイした後、連合軍プレイヤーはイギリス軍の第三波ユニットを増援として置きます。第7機甲師団は、ヘクス4003内のゴールド海岸に置かれます。第51歩兵師団とカナダ第2機甲旅団は、ヘクス4302内のジュノー海岸に置かれます。イギリス機甲旅団は、ヘクス4603内のスウォード海岸内に置かれます。最後に、第6空挺師団の第6空挺旅団が4704内に置かれます。

連合軍プレイヤーは攻撃的になって、ドイツ軍プレイヤーに複数の脅威を提供することを決めます。カナダ第3歩兵とイギリス第50歩兵は、機甲旅団の支援によって移動でCaenへ隣接します。いったんドイツ軍の増援が到着したら、Caenを正面突撃で取ることは困難ですが、初期の防御は弱く、カナダ軍はヘクス4507内へ移動する脅威を与えます。そこは、オルヌ川に架かる重要な橋梁を支配

します。いくつかのユニットが Cabourg へ進出する圧力をかけ、2 個旅団はオルヌ川を越えて Colombelles と Caen の南東へクスへ進入する脅威を与えます。第7機甲は、Arromanches-les-Bains の支配を取って 1 VP を獲得するために移動で通過します。



図 26 : イギリス軍移動ラウンド終了時の Bayeux と Caen 間の状況

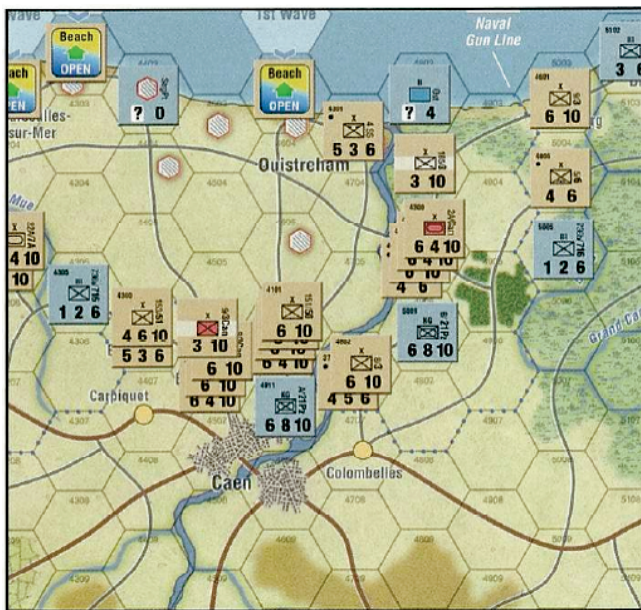


図 27 : イギリス軍移動ラウンド終了時の Caen の状況

ラウンド終了時の状況は、図 26 と 27 に表示されます。連合軍プレイヤーは、まだアクション・カップ内に 1 枚のイギリス軍移動チップを持ち、ドイツ軍の反撃が発展してもイギリス軍を再配備できます。海上支援は、平地又は町の地形内で防御している 1 スタックについて、ドイツ軍の戦闘又は対応の各ラウンドにも使用可能です。

ラウンド9：ドイツ軍の対応

Caen の状況は、ドイツ軍プレイヤーにとって致命的になっています。ドイツ軍プレイヤーは、全ての脅威に対抗するのではなく、最後の対応チップをプレイして、たとえ Caen 西のドイツ軍戦線に間隙を残すとしても、Caen の都市を防護するために第 21 装甲を活性化させます。アクション・カップ内には 3 枚のドイツ軍移動/戦闘チップと 1 枚のみのイギリス軍チップがあるため、ドイツ軍プレイヤーは計算済みのリスクをとることに決め、イギリス軍移動チップの前にドイツ軍チップの 1 枚が引かれることを期待します。図 28 と 29 は、ドイツ軍の対応後の状況を表示します。

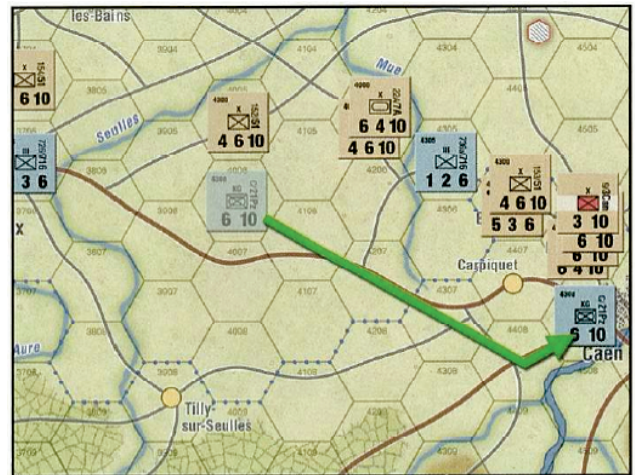


図 28 : 第 21 装甲対応後の Caen の西

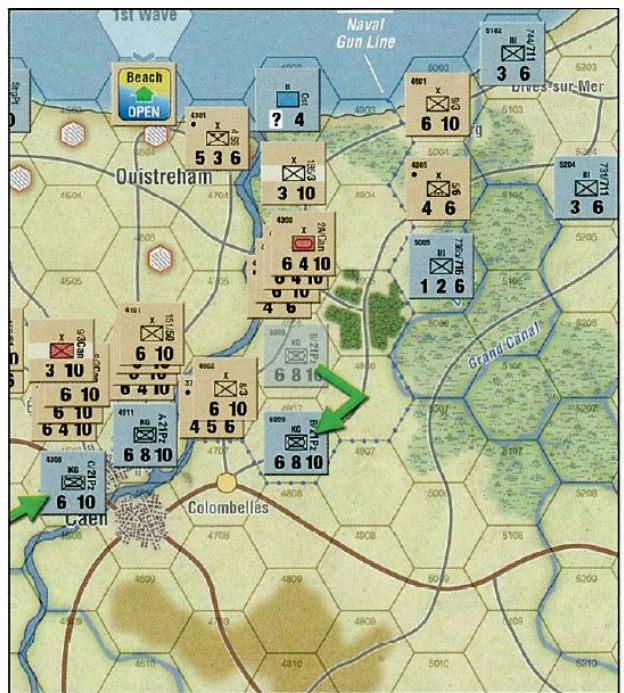


図 29 : 第 21 装甲対応後の Caen とオルヌ川の東



図 30：ドイツ軍移動後のシェルブール戦区

ラウンド10：ドイツ軍の移動

そして、アクション・カップから引かれた次のチットは、ドイツ軍の移動／戦闘チットです！ ドイツ軍プレイヤーの大喜びは、増援の登場サイ振りが低い2であることで直ちに薄められます。ただし、ドイツ軍プレイヤーは、それでも3つの組織を登場させることができます（使用可能な7の半分で、端数切捨て）。第3降下猟兵がW文字付ヘクス（2727）内に置かれ、前線の西部戦区に置かれます。第17 SS 装甲擲弾兵はS文字付ヘクス（3628）内に置かれ、中央部に割り当てられます。最後に、装甲教導もS文字付ヘクス（4327）内に置かれ、BayeuxとCaenとの間の地域に割り当てられます。8.1.2を参照。

西では、図30に表示されたごとく、Cherbourg内の機動ユニットがシェルブール・ボックスを離れます。第243歩兵師団と装甲大隊と機械化大隊は、後のラウンドにドイツ軍の主戦線を強化するため、一級道路に沿って可能な限り西方へ行軍します。2個の東方大隊は、Cherbourgへのアメリカ軍の前進遅延を試みている第709と第91歩兵師団のユニットを増強します。この戦区の南方部分は脆弱な状態で確保され、特に第6FJ連隊はステップ損失を受けています。ターン1の増援である第3降下猟兵はその途上にありますが、まだ距離が離れており、その間に第243歩兵が配置についてエリア内の他のユニットの支援を受けて戦線を維持します。

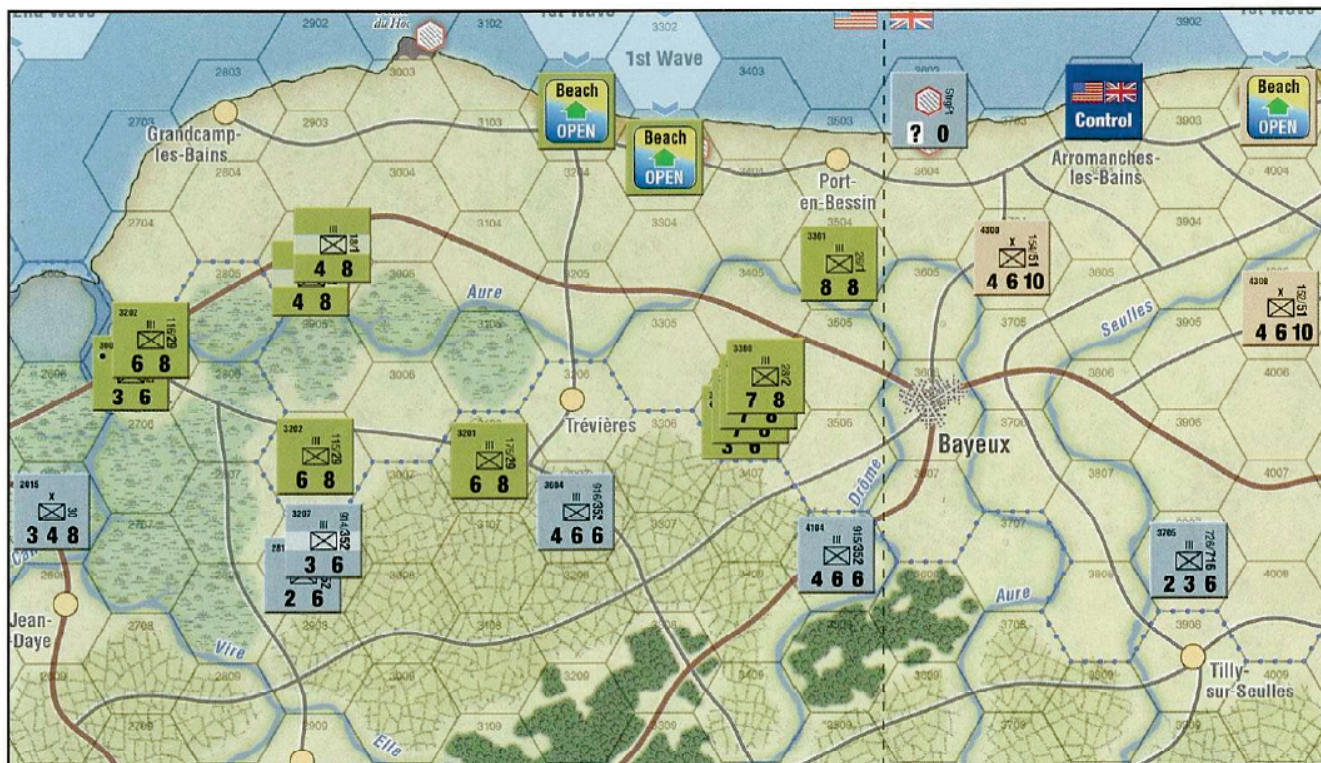


図 31 : ドイツ軍移動後の中央部

マップの中央部では、図 31 に表示されたごとく、第 352 歩兵を増強するために第 30 歩兵旅団が投入されます。ボカージュ・ヘクスは優れた防御地形ですが、この戦区は緊急に増援が必要です。表示されていない第 17 SS 装甲擲弾兵は、St-Lo の 3 ヘクス東の Torigny-sur-Vire に到達しています。

バイユーを移動通過中の連合軍機甲部隊



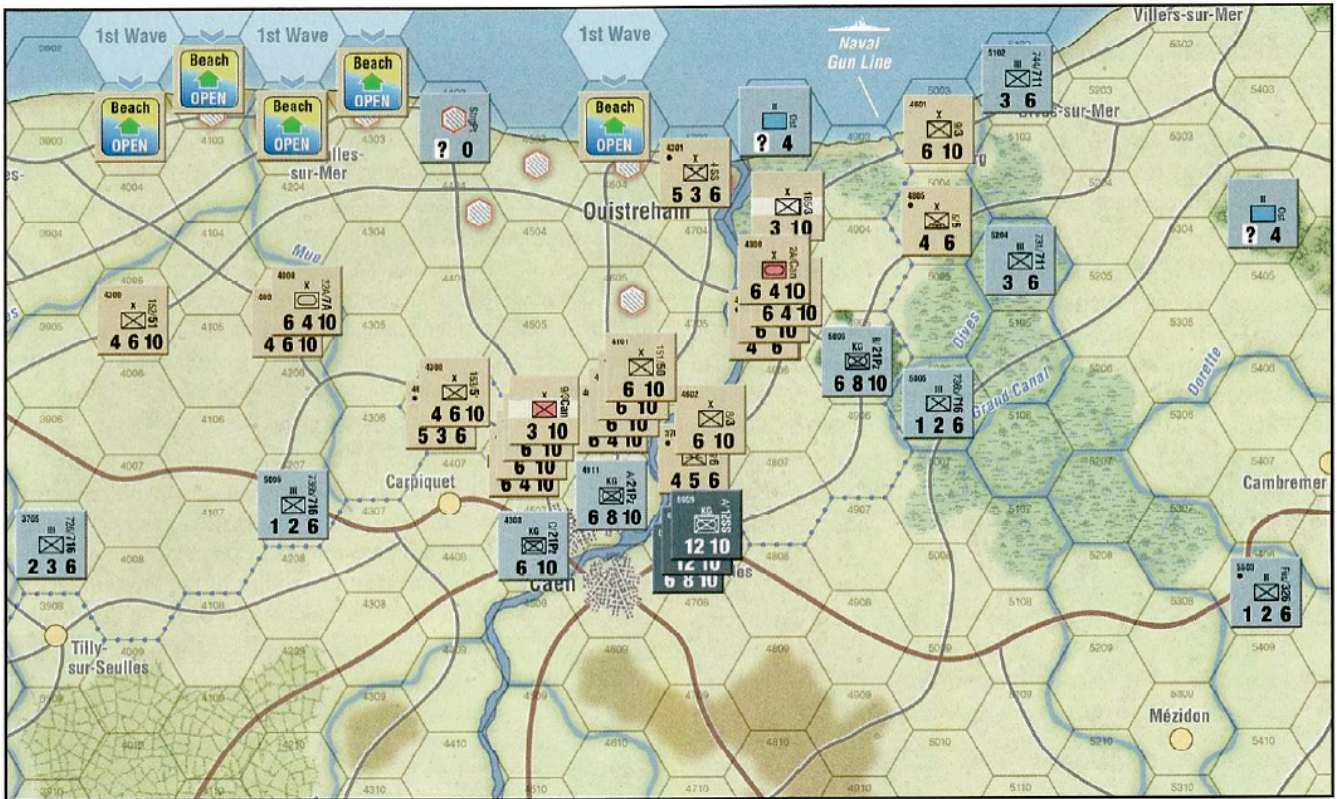


図 32：ドイツ軍移動後の Caen 戦区

東方では、図 32 に表示したごとく、オルヌ川東岸の防衛を支援するため、第 12 SS 装甲師団は Colombelles へ移動します（最初にヘクス 5908 内の林ヘクスに登場することで 9 と 1/2 MPs を消費し、次いで一級道路に沿って Lisieux を通過して移動しています）。第 21 装甲の連隊はすでにエリア内の森ヘクス 4905 に移動し、ヘクス 4805 内へ ZOC を及ぼしますが、それへのいかなる攻撃もイギリス軍の海上支援がないことになります（地形のため）。装甲教導は、



カーンの瓦礫内の連合軍歩兵

Caen 西のボカージュ内で配置につくため、この戦区への途上になりましたが、いまだ Tilly-sur-Seulles の南数ヘクスにあります。

そして、ここで離れることにします！ アクション・カップには、ターン 1 の増援を持ってくる移動ラウンドのためにプレイすると思われる 1 枚の US チットを含みます。アクション・カップは、1 枚のイギリス軍移動、1 枚のイギリス軍戦闘、2 枚のドイツ軍移動／戦闘チットも含みますが、ドイツ軍プレイヤーはもはや対応チットを持たず、いくつかの場所では、増援が配置につくまで連合軍を遅滞させるため地形に頼らなければなりません。連合軍が主導権を持ち、各ターンの最初のラウンドを行うこともドイツ軍プレイヤーは覚えておかなければなりません（9.2）。連合軍については、現実の戦役のごとく、Caen は占領することが難しく、ボカージュ・ヘクスは優れた防御地形で、US の努力は南への進撃と Cherbourg 奪取との間で分割しなければなりません。このゲームでは、両プレイヤーは興味深い戦略的、作戦的決断を行い、チット引きのメカニックはエキサイティングなプレイと不確実性の両方を作り出します。

デザイナーズ・ノート Designer's Notes

by Ted S. Raicer

「The Dark」システムのルールでは、アクション・チットが単純なメカニクスを通していくつかのゴールを完遂するためにデザインされています。最初に、最も重要なゴールは、「The Dark」ゲームをソロ・プレイで楽しめるものにすることです。:チット引きシステムの無作為性は、複雑な AI の必要なしでソロ・プレイヤーを驚かすことを認めます。

チット引きメカニクスの第二のゴールは、繰り返しますが、ソロ・プレイに負の影響をもたらす隠匿メカニクスの必要なしに、戦場の霧の要素を導入することです。あなたは史実の司令官よりも多くの情報を持ちますが、状況が変化する前にその情報を利用できるかどうかは分かりません。あなたの有用な知識は、残っているチットが引かれる順番に依存して暫定的に与えられ、これは不完全な知識を基本に決断する将軍たちの思考にあなたを押しやる手助けをします。

第三に、チット引きメカニクスは、戦争において典型的な程度の対応を提供しますが、大部分の交互移動システムのそれは不在です。同時に移動しているわけではありませんが（部隊が現実世界で行うごとく）、あなたはきちんと対処することを望む前に、敵が退却するか或いは最初に攻勢に出る可能性を考慮しなければなりません。

第四に、各陣営について異なるタイプのチットを持ち、ゲームの過程を通してチットの内容が異なり、さもなくばそれ自体の各ルールを要求する天候、戦術、作戦、管理、外交、政治の全種類をモデル化できます。

ゲーム・シリーズに関して、特定の歴史的状況に適合させるために行われるルール変更、シリーズの未来のゲームについての含意を持つ進化の適用を説明しましょう。WWII のロシア戦線と北アフリカ間の差異によって要求された *The Dark Valley* と *The Dark Sands* は、進化というよりは適応でした。 *The Dark Summer : Normandy 1944* についても、大部分はそれが真実です。:たとえモンティとロンメルが再び顔を合わせたとしても、ノルマンディは西方の砂漠ではありませんでした。しかしこの「The Dark」シリーズの三番目のゲームでは、シリーズの未来のタイトルのための潜在的な結果を持つ、複数の進化的変更を行いました。

各ターンに使用可能なアクション・チットの数が固定された *The Dark Valley* や *The Dark Sands* と異なり、 *The Dark Summer* では天候の結果として各ターンの実際のチット構成が変わります。フランスとイギリス海峡に沿った夏は、何日間か晴天、曇天となり、ときには強い嵐となりますが、当該日は予測不能です。天候はノルマンディ戦役の支配的な要素でした。なぜならば、第一に、それは唯一の自然現象で、ルフトヴァッフェは連合軍空軍の優越に対抗できず、第二に、海峡を越えて兵員や物資の流れを維持する連合軍の能力に、激しい嵐が非常に困難を与えたからです。そこで、 *The Dark Summer* では、そのターンのアクション・チットを判定する前に天候チットを最初に引きます。:あなたはそのターンにおける自軍の能力を知る前に、空模様がどうなっているのかを知らなければなりません。

なぜサイを振るのではなく、天候チットなのか？ 降雨又は晴天であるかはゲームに重要性を与え、チットの使用は説得力がある限度内で可変的な天候の影響を維持することを認めます。夏の全期間を通して雨にはならず、毎日曇りになるわけでもありません。ゲー

ムは、どちらのプレイヤーもコントロールできない何かによって決められません。天候に依存して、連合軍は多くの又は少ない数のアクション・チットを獲得し、イギリス軍については移動と戦闘チット、アメリカ軍については移動/戦闘チットに分割されます。ドイツ軍は固定された数の移動/戦闘チットを獲得しますが、対応チットの数に変化します。ドイツ軍の対応は、デザインに二番目の進化的要素を加えました。

The Dark Valley では、いくつかの例外を除き（主導権、スタッフ、マンシュタイン/モデルのチット）、チットのシークエンスは完全に無作為です。あなたが引いたチットを実行します。 *The Dark Sands* では、この無作為性を制限することを強いられました。なぜならば、参加した限定的な部隊があまりにも脆いため、活性化の順番を判定するために運だけを認めることができなかったからです。:一方の陣営が順番に全ての自軍チットを引いたら、他方の陣営は対応のために生き残れないでしょう。北アフリカでは変更が必要でしたが、それに私が完全に満足したわけではありません。結局のところ、更なる無作為性が、更なる戦場の霧と摩擦を生じさせました。

Normandy 44 は、広大な地域に及ぶ複数の軍集団による4年間の戦役ではありません。それにもかかわらず、連合軍とドイツ軍の増援が流れ込んできたため、部隊は西方砂漠の軍隊よりもかなり巨大化しました（そして、容易に崩壊しません）。そこで私は、無作為チットについてある一点まで好みのままにすることができました。

制限がない無作為性の最初の例外は *D-Day* の上陸強襲で、ターン1の初期部分に起こります。連合軍の計画と当初のドイツ軍のたたきつけた対応の影響を表示するため、ここでは出来事の順番を固定する必要がありました。（Mark Simonitch の優れた *Holland 44* をきっかけに、ドイツ軍の拠点と東方大隊について未確認戦力を導入することで、*D-DAY* に異なる種類の可変性を加えました）。

二番目の例外は、ドイツ軍の対応チットを導きました。これらなしに、特に晴天では、ときどき発生するに違いない連合軍のチット引きの連続によって、史実でそうだったよりも過早にドイツ軍戦線の綻びが残され得たでしょう。それにもかかわらず、ノルマンディの複雑な地形のため、ドイツ軍は連合軍の突破口を致命的に抑えるため、全てを動かす必要はありませんでした。ドイツ軍は、天候に依存して1~4枚の対応チットを獲得し、1つのスタック又は1つの組織（基本的に1個師団）のどちらかを移動させるため、いずれかの連合軍アクション・ラウンドの後にその1枚を使用できます。加えて、ドイツ軍の機械化部隊は、対応移動の終了時に限定された攻撃能力を持ちます。自軍対応チットを使用するときと場所を注意深く選択することで、少なくとも機械化予備が損耗してしまうまで、ドイツ軍プレイヤーは連合軍の成果を限定できます。これは「The Dark」のチット引きシステムに適合させたもので、私が望む「デザインの進化」を実践するものです。

ここに、別のアクション・チットの適合があります。:連合軍プレイヤーは、各ターンに1つのイギリス軍と1つのUSの移動又は戦闘ラウンドを統合アクション・ラウンドにすることを宣言できます。統合アクション・ラウンドでは、連合軍ユニットは1ヘクスの移動（道路上では2）に限定され、攻撃罰則（CRT上で左に1シフト）を被りますが、これは僅か10ターンのゲームで、ドイツ軍がコンスタントに1又は2ヘクス後退して時間稼ぎすることを妨げます。

チット内容物は、なぜイギリス軍よりもUSに作戦的な柔軟性を与えるのか？

1944年夏のノルマンディにおける戦役は連合軍の圧倒的勝利で終わりましたが、ここまでのWWIIの戦役は連合軍の用兵に激しい

論争をもたらしてきました。「勝利の女神には100人の父親がいる」という言葉があるように、多くの司令官が父性を主張したかったことや、多国籍連合を構成する国家間の摩擦が避けられなかったこともあります。後者はモンディの訴えによって悪化し、後には、自身が指揮した戦役が計画通りに行われたかのように見せかけています。しかし、それには深い理由があり、ノルマンディ戦役でドイツ軍部隊が撃滅され、それはフランスの解放を直接導きましたが、1944年に戦争を終わらせるために十分な損害を与えることには失敗しました。8月のファレーズ・ポケットからのドイツ軍残余の脱出は、*The Dark Summer*の最大のWhat-Ifに留まります。

ノルマンディの戦いの終わりのなき論争のため、異なる歴史家のスコアを読むと、約20の異なる戦役について読んでいる感覚をあなたに与えます。その大部分を読むと、大規模な戦争の一部としてノルマンディが扱うものと共に、このテーマの様々なゲーム・デザインと比較すると、デザインのバックボーンとして1つの語り口を選択することに決めました。私の選択は、1つの文献が正しくその他は誤っているという見方を基準にはおらず、むしろもっともらしく「The Dark」チット引きシステムに良く機能する語り口を提供するものでした。*The Dark Summer*の多くは、*Clash of Arms: How the Allies Won in Normandy*, by Russell A. Hartの書物内に表現されたアイデアに依存しています。

書評を見ることなしに、私はHartからいくつかの主要な概念を取りました。第一に、連合軍の人工港と海峡を繋ぐ石油パイプラインに多くの文章が費やされる一方、実際の戦役では極めて小さな役割を演じたため、これらを扱う専用ルールはありません。(これらは、連合軍の勝利ポイントのいくつかに反映されます。)第二に、戦役において天候は大きな役割を演じ、連合軍の航空優越やイングランドからの兵士や物資の流れを制限する唯一の現実的な要素です。第三の、最も重要なことは、ノルマンディで思いがけなく生じた問題に順応するドイツ、US、イギリス、カナダ陸軍の能力に関する戦術/作戦能力を分析しています。機能上の重大な足枷があったにもかかわらずドイツ軍が最も有力で、USは急激に向上してヴェアマハト(ドイツ国防軍)に匹敵するようになり、カナダ軍と更にはイギリス軍さえ戦役を通じて追いついたと彼は結論づけました。

この結論に批判があることは言うまでもありません。私はHartが「一件落着」させたと主張しているわけでもありません。しかし、彼が行ったことは説得力があり、「The Dark」システムはこれを描写するのに完璧に適しています。私は*The Dark Summer*のアクション・チットに、ドイツ軍とUSに英連邦軍よりも柔軟性を与えた理由を持ち込みました。*The Dark Summer*の物語の背骨として*Clash of Arms*を選択したことは、あなたがHartのPOVを購入するか否かにかかわらず、プレイヤーの選択や異なる軍隊間の対比が興味深くなります。

一方で、アメリカ軍がそのチットで移動又は戦闘のどちらかを選択できることは、引き次第で判定される移動又は戦闘の選択を持つイギリス軍よりも更に柔軟です。他方、US部隊はより険しい地形に直面します。再び他方、イギリス軍は一般的にドイツ軍装甲部隊の大群に対峙します。連合軍プレイヤーは、異なる機能と特異な問題に直面する2つの軍隊の管理方法を学ばなければなりません。それは、興味深いパズルです。ドイツ軍は、その対応チットの優位性を持ち、限定された移動と戦闘が認められます。ただし、これらの

チット枚数は天候によって変化し、最も必要なときに連合国空軍が使用可能枚数の減少をもたらします。

ここで、デザインの「クロム」について少し掘り下げてみましょう。連合国空軍力の完全な制空権は、アクション・チット内容物の天候の影響に組み込まれており、地形コストと同様です。ただし、連合軍は戦術空軍と絨毯爆撃支援マーカーも持ちます。連合軍の砲兵優越は、晴天と曇天天候ターンの最初の戦闘ラウンド中に1コラム右への準備下戦闘シフトとしてあらわされます。(この場合、天候はノルマンディへの弾薬の流れを反映します。)US駆逐戦車も支援マーカーによってあらわされ(*The Dark Valley*のSturmマーカーに類似します)、一方のドイツ軍は砲兵とネーベルヴェルファアのマーカーを持ちます。最後に、連合軍は海峡近くの開かれた地形で有効な海上支援マーカーを持ちます。

マップを一目見て明白なことは、*The Dark Summer*がシェルブールとコタンタン半島の一部を含まないことです。これは、8月の戦闘を単一のラージ・ヘクス・マップ上で扱うことを認めます。その代わりにシェルブール・ボックスがあり、相当なドイツ軍守備隊を持って開始します。初期のアメリカ軍のゴールは、マップの残りからシェルブールを切断し、港湾を占領するために部隊をシェルブール・ボックス内に移動させることです。より多数の部隊を使用すれば、USの損害が減少して港湾の陥落は早まりますが、主マップ上に置かれたドイツ軍への直接的な圧力は減じます。

ブルターニュ・ボックス内のUSユニットは、プレストとその他のブルターニュ港湾を奪取するために割り当てることができ、VPsを得点します。ユニットは、南マップへ登場するためにブルターニュから戻ることでもでき、ファレーズで閉ざした(幾分遅すぎた)史実のやっところでドイツ軍を脅かします。連合軍プレイヤーは、ブルターニュ内に留まる部隊についてのVPs得点と、ノルマンディのドイツ軍包囲との間で選択しなければなりません。

ドイツ軍は、連合軍の海岸ヘクスを占領することで、サドン・デス勝利で勝つことができます。これはロングシュートですが、不可能ではなく、連合軍は初期のターンに警戒する必要があります。ただし、最も確率が高いドイツ軍の勝利への道は、ノルマンディから十分な部隊を撤収させることです。ドイツ軍プレイヤーにとって不幸なことに、東プロイセンの某政治家は早期撤退を認めないでしょう。連合軍が8月半ばの前にマップを支配したら、ヒトラーは失望し、ドイツ軍プレイヤーはおそらく頭を抱えてゲームに敗北します。7月に組織的な退却を行うことができれば、それは8月に包囲から逃れるための絶望的な戦いを回避することになります。

私の3つの「The Dark」デザインの中で物理的な足跡は最小ですが、*The Dark Summer: Normandy 1944*はその兄弟である東部戦線と北アフリカと同様に多くの挑戦を提供します。「The Dark」チット引きシステムは、もう一度再びプレイヤー諸氏に特定の戦場環境と状況における戦場の霧と軌轢を強制します。したがって、3つのデザインは、単に異なるマップ上の同じゲームではなく、これら戦役の非常に異なる状況をモデル化します。プレイヤーの誰もが「The Dark」への旅を楽しめることを望みます。

ディヴェロッパーズ・ノート:これらのデザイナーズ・ノートは、2018年8月と9月にGMT内で発表された「目に見える暗闇: Dark システムと *The Dark Summer: Normandy 1944*」のタイトルを持つ、デザイナーによる3つの記事の短縮版です。読者諸氏は、これらの記事が書かれて以来いくつかのゲーム用語が変更されていることに気づくでしょう。

The Dark Summer **Sheet 1 Front** **2101-1**

Counter art by Chad Jensen, Charles Kibler

© 2021, GMT Games, LLC

The Dark Summer **Sheet 1 Back** **2101-1**

Counter art by Chad Jensen, Charles Kibler

© 2021, GMT Games, LLC

© 2021, GMT Games, LLC

© 2021 GMT Games, LLC

索引

あ

アヴランシュ.....	3.2.1
アクション・カップ.....	2.4
準備.....	9.1
チット引き.....	9.2
アクション・チット.....	2.2.2、2.4、3.1、9.1
統合アクション・ラウンド.....	9.3.3
ターン1.....	9.4
天候と.....	7.2.1
プレイ.....	9.2
アクション・チット可用性表.....	2.3
アクション・フェイズ.....	2.4、4.0、9.0
アクション・ラウンド.....	2.4、9.0、9.2
タイプ.....	9.3
ターン1.....	9.4
アクション・ラウンド記録欄.....	2.1、9.2、9.4
準備下攻勢マーカー.....	7.2.3
統合アクション・マーカー.....	9.3.3
イギリス軍ゾーン.....	2.4、10.4.5、15.0
通過する US の補給.....	13.2.2
1 ヘクス移動.....	10.1、10.2
移動.....	5.2、10.0
OOS の影響.....	10.1、13.4
ZOC.....	6.3、10.1
退出マーカー.....	10.1
地形の影響.....	10.2
天候の影響.....	7.2.2
マップ外ボックス.....	10.4
移動ポイント.....	10.1
移動ラウンド.....	9.2、9.3.1、10.0
緊急撤退.....	10.3
増援の登場.....	8.1、8.1.3
連合軍の撤退.....	8.3
イングランド内の飛行場.....	2.1、2.4、3.1
オック岬.....	9.4.1、9.4.3、11.4.2
オマハ海岸.....	2.4、3.1
戦闘.....	11.4.1、11.5.1

か

海岸接近ヘクス.....	2.1、2.4
上陸強襲ラウンド.....	9.4.1、9.4.3
海岸ヘクス.....	2.1、2.4
サドン・デス勝利.....	3.2.1
上陸強襲ラウンド.....	9.4.1、9.4.3
増援.....	8.1.2
ZOC.....	6.1
退却.....	11.3.7、11.9
海上支援.....	12.5
開設海岸.....	6.1、11.2、11.9
戦闘支援.....	12.0、12.3
増援.....	8.1.2、8.1.3
退却.....	11.3.7
撤退.....	8.3
補給.....	13.1.2、13.2.1、13.3

開設海岸マーカー.....	2.2.4、9.4.1、9.4.3
カーン.....	10.4.5
キャンプグルッペ.....	2.4、6.0、9.3.4、11.0
艦砲射撃ライン.....	2.4、12.3
活性マーカー.....	2.2.4、9.3.4
活性プレイヤー.....	2.4、4.0、9.2
戦闘.....	11.0、11.3
強化されたオマハ防御マーカー.....	2.2、3.1、11.4.1
強制攻撃.....	6.4、9.3.4、11.2
橋梁.....	6.1、10.2、10.3.1、11.3.7、11.3.8
拠点.....	2.2.1、3.1、11.5
オマハ海岸.....	11.4.1
上陸強襲ラウンド.....	9.4.1、9.4.3
スタッキング.....	5.1
戦闘.....	11.1、11.2、11.3.7、11.8
ZOC.....	6.0
補給.....	13.3
許容移動力.....	10.1
緊急撤退.....	10.3
空挺ユニット.....	2.4、3.1、8.1.3、9.4.3
スタッキング.....	5.1
補充.....	8.2
駆逐戦車支援.....	12.4

さ

The Dark Valley との差異.....	11.3.9
サドン・デス勝利.....	3.2.1
再建ユニット.....	8.2.1、8.2.2
再建ユニット表.....	2.3
シェルブール戦闘表.....	2.3
シェルブールの孤立.....	13.5
シェルブールの戦闘.....	11.7
準備下攻勢.....	7.2.3
戦闘支援.....	12.2、12.4
シェルブール・ボックス.....	2.1
進入と退出.....	10.4.3
スタッキング限度.....	5.3
対応ラウンド.....	9.3.4
ドイツ軍の退却方向.....	11.3.7
補給.....	13.0、13.2.1、13.2.2、13.3、13.5
支援—戦闘支援を参照	
支援マーカー—戦闘支援マーカーを参照	
史実の天候.....	7.3
支配.....	2.4、3.2.2
支配地域.....	2.4、6.0、9.4、15.0
移動.....	10.1、10.4
緊急撤退.....	10.3.1
戦闘.....	11.2、11.3.7、11.3.8
増援の配置.....	8.1.2
補給.....	13.1、13.2、13.5
補充の受け取り.....	8.2
連合軍の撤退.....	8.3

シナリオ.....	3.0
絨毯爆撃.....	7.2.3、12.1
CRT 上のコラム・シフト.....	11.3.4
TD 支援との統合.....	12.1、12.4
主導権チット.....	2.4、9.1、9.2
準備下攻勢.....	7.2.3、9.3.2、11.3.4
勝利	
サドン・デス.....	3.2.1
条件.....	3.2
勝利ポイント.....	3.2.2、8.3
勝利ポイント表.....	2.3
スタッキング.....	5.0、15.0
限度.....	5.1、8.1.2、8.1.3
限度を適用するとき.....	5.2
スタック.....	2.4、6.0、9.3.4、10.1、11.2
ステップ.....	2.2.1、8.2、11.3.6、11.9
戦術航空支援.....	12.2
戦闘	
OOS の影響.....	13.4
CRT 上のコラム・シフト.....	7.2.3、9.3.3、11.3.4、12.1
ZOC.....	6.4、11.2、11.3.7、11.3.8
地形の影響.....	11.3.1、11.3.4
手順.....	11.3
天候の影響.....	7.2.3、11.3.4、12.0
戦闘結果表.....	2.3
戦闘後前進.....	11.3.8
拠点.....	11.1、11.5.1
スタッキング限度.....	5.2
ZOC.....	6.2、6.4
Flak ユニット.....	11.6
連合軍の作戦境界線.....	15.0
戦闘支援.....	2.4、11.1、11.3.2、12.0
海岸.....	11.9、12.3
シェルブールの戦闘.....	11.7、12.2、12.4
地形の影響.....	12.1、12.2、12.3
天候と可用性.....	7.2.3
戦闘支援マーカー.....	2.2.3、8.0、11.3.2、12.0
天候と可用性.....	7.2.3
戦闘への影響.....	11.3、11.8、12.1、12.2、12.3
ZOC の影響.....	6.1
通過不能.....	2.4
天候.....	7.2.2
補給線.....	13.2
戦闘ユニット.....	2.2.1
補充の可用性.....	8.2
戦闘ラウンド.....	9.2、9.3.2、11.0
組織.....	2.4、8.1.1、9.3.4
組織登場のサイ振り.....	2.4、8.1.1、8.1.3、9.4.5
選択ルール.....	7.3、10.3.2、12.7
増援.....	8.1、9.3.3、9.4.3、9.4.5、12.0
スタッキング.....	5.1、5.2
天候の影響.....	7.2.2
配置.....	8.1.2
増援登場のサイ振り.....	8.1.1
ZOC の無効化.....	6.2

損耗.....	2.4、4.0、14.0
拠点.....	11.5
天候.....	7.2.4

た

第一波ラウンド.....	9.4.1、11.4
対応チット.....	9.1、9.2、9.3.4、9.4
対応ラウンド.....	9.2、9.3.4
移動.....	10.0、10.1、10.4
緊急撤退.....	10.3.2
戦闘.....	11.0
戦闘支援.....	12.3、12.5、12.6
ターン 1.....	9.4.2、9.4.4
大河川.....	2.1、6.1、9.4.3
移動.....	10.2
緊急撤退.....	10.3.1
戦闘.....	11.2、11.3.7、11.3.8
退却.....	10.1、11.3.1、11.3.7
開設海岸.....	11.9
拠点.....	11.5.1
スタッキング限度.....	5.2
ZOC.....	6.2、6.4、11.3.7
ボカージュ／都市.....	11.8
連合軍の作戦境界線.....	15.0
第三波増援.....	8.1.3、9.4.5
退出マーカー.....	2.2.4、10.4.5
移動.....	10.1
増援.....	8.1.2
補給.....	13.1.1、13.2.1
第二波ラウンド.....	9.4.3、11.4
ターン記録欄.....	3.1
地形	
移動への影響.....	10.2
地形効果チャート.....	2.3
通過不能.....	2.4、8.3、10.3.1
ヘクス.....	2.4、6.1、11.3.7
ヘクスサイド.....	6.1、11.1、11.3.7、13.2
ティーガー大隊.....	6.0、8.1.2、9.3.4、11.0
天候.....	7.0
天候チット.....	2.2.2、3.1、7.1
天候カップ.....	2.4、3.1、7.1
天候の影響.....	7.2、8.2、11.3.4、12.0
撤退	
緊急.....	10.3
連合軍.....	8.3、9.3.3
ドイツ軍の砲兵支援.....	12.6
ドイツ軍の突撃砲支援.....	12.7
統合アクション・ラウンド.....	9.3.3、12.0
増援の登場.....	8.1
戦闘.....	11.0、11.3.4、11.7
マップ外ボックス.....	10.4.1、10.4.2
連合軍の撤退.....	8.3
東方退出ボックス.....	5.5、10.4.5、13.0
東方大隊.....	2.4、3.1、11.5、11.5.2、11.8
都市.....	6.1、11.2、12.1
ドイツ軍の防衛.....	11.8

な

二級道路.....	2.1、10.2
ネーベルヴェルファー支援.....	12.5

は

林.....	11.3.1、12.2、13.4
非補給下.....	13.0
影響.....	10.1、10.4、11.3.1、13.4、14.0
Flak ユニット.....	2.2.1、11.6、11.8
スタッキング.....	5.1
ZOC.....	6.0
補充.....	8.2
ブルターニュ・ボックス.....	2.1
進入と退出.....	10.4.4
スタッキング限度.....	5.4
通過する US の補給.....	13.2.2
ドイツ軍の補給源.....	13.1.1
連合軍の作戦境界.....	15.0
プレイのシークエンス.....	4.0
プレイのシークエンス・チャート.....	2.3
閉鎖海岸マーカー.....	2.2.4、9.4.3、11.9
ボカージュ内で防御しているドイツ軍.....	11.8
補給.....	13.0
OOS の影響.....	10.1、10.4.5、13.4、14.0
シェルブール.....	13.2.1、13.2.2、13.3
チェックするとき.....	13.0
要件.....	8.2.2、11.0、11.7、12.0
補給源.....	10.3.1、11.3.7
ドイツ軍.....	13.1.1
連合軍.....	13.1.2
補給線.....	13.2
ZOC.....	13.2
補充.....	8.2
消費.....	8.2.2、13.0
タイプ.....	8.2.1
天候の影響.....	7.2.1
有資格ユニット.....	8.2
補充表.....	2.3

ま

マップ外ボックス.....	2.1、10.4、11.3.7
文字付マップ端ヘクス.....	2.4、6.2
移動.....	10.1、10.4.1、10.4.2
戦闘.....	11.1、11.2
増援.....	8.1.2
退却.....	11.3.7
補給.....	13.1.1、13.2.1、13.2.2、13.5
マップ外ボックス.....	10.4、13.5

や

US のゾーン.....	2.4、15.0
イギリス軍の補給.....	13.2.2
ユニットー戦闘ユニットを参照	
用語と略号.....	2.4

ら

ルールの備忘.....	2.3
連合軍の作戦境界線.....	2.4、15.0
連合軍の第三波増援.....	8.1.2、8.1.3、9.4.5
連合軍の撤退.....	8.3
統合アクション・ラウンド.....	9.3.3



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308