

The Dark Summer

N O R M A N D Y , 1 9 4 4



RULES OF PLAY



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

日 本 語 解 説 書

目次 [Table of Contents]

1.0 はじめに.....	3	10.0 移動.....	15
2.0 内容物.....	3	10.1 移動の手順.....	15
2.1 マップ.....	3	10.2 地形.....	15
2.2 カウンター.....	3	10.3 緊急撤退.....	15
2.3 プレイ補助カード.....	5	10.4 マップ外ボックスを往来する移動.....	16
2.4 用語と略号.....	5	11.0 戦闘.....	17
2.5 ゲームの規模.....	7	11.1 概括.....	17
3.0 セット・アップと勝利.....	7	11.2 強制攻撃.....	17
3.1 セット・アップ.....	7	11.3 戦闘解決の手順.....	17
3.2 勝利条件.....	7	11.4 連合軍の第一波と第二波ラウンド.....	19
4.0 プレイのシークエンス.....	8	11.5 拠点と東方大隊.....	19
5.0 スタッキング.....	8	11.6 Flak ユニット.....	19
5.1 スタッキング限度.....	8	11.7 シェルブールの戦闘.....	20
5.2 スタッキング限度を適用するとき.....	9	11.8 ボカージュと都市.....	20
5.3 シェルブール・ボックス.....	9	11.9 連合軍の開設海岸.....	20
5.4 プルターニュ・ボックス.....	9	12.0 戦闘支援マーカー.....	20
5.5 東方退出ボックス.....	9	12.1 連合軍の絨毯爆撃.....	20
6.0 支配地域.....	9	12.2 連合軍の戦術航空支援.....	21
6.1 ZOC への地形の影響.....	9	12.3 連合軍の海上支援.....	21
6.2 ZOCs の無効化.....	9	12.4 US の駆逐戦車.....	21
6.3 移動への ZOC の影響.....	9	12.5 ドイツ軍のネーベルヴェルファール.....	21
6.4 戦闘への ZOC の影響.....	9	12.6 ドイツ軍の砲兵.....	21
7.0 天候.....	10	12.7 ドイツ軍の突撃砲 (選択).....	21
7.1 天候の判定.....	10	13.0 補給.....	21
7.2 天候の影響.....	10	13.1 補給源.....	22
7.3 史実の天候 (選択).....	10	13.2 補給線.....	22
8.0 増援&補充.....	10	13.3 自動的補給状態ユニット.....	23
8.1 増援.....	10	13.4 非補給下の影響.....	23
8.2 補充.....	12	13.5 シェルブールの孤立.....	23
8.3 連合軍の撤退.....	12	14.0 損耗.....	23
9.0 アクション・ラウンド.....	12	15.0 連合軍の作戦境界線.....	23
9.1 アクション・カップの準備.....	12	一般ルールの備忘.....	24
9.2 アクション・チットの引きとプレイ.....	12	D-DAY の備忘.....	24
9.3 アクション・ラウンドのタイプ.....	13		
9.4 強襲上陸ラウンド.....	14		

ゲーム内容物

ゲームは、以下から構成されます。:

- 1 枚のマップ・シート (22" x 34")
- 2 枚のカウンター・シート、各 192 枚の 9/16" カウンター
- 3 枚のプレイヤー補助カード (2xPAC1、1xPAC2)
- このルールブック
- 1 冊のプレイブック
- 1 つの六面体サイコロ
- 1 つのゲーム・ボックス

CREDITS

Designer: Ted S. Raicer

Developer: Ivan Blair

Counters & Map: Charles Kibler, Chad Jensen

Manuals & Player Aid Cards: Charles Kibler

Playtesters: Christian Diedler, William Doyle,

Bodo Drews, John Robinson

Proofreaders: Christian Diedler, Peter Gibson,

Hans Kortling, Jim McFetridge, Jonathan Squibb,

Dave Stiffler

Playtest VASSAL module: Joel Toppen

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy

Lewis, Gene Billingsley & Mark Simonitch

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

The Dark Summer : Normandy 1944 (TDSN) は、1944 年 6 月 6 日から 1944 年 8 月 21 日までの、連合軍の北フランス侵攻を連隊／旅団レベルで扱います。2 人プレイヤー用ゲームですが、ソリテア・プレイにも非常に適しています。

TDSN は、*The Dark Valley : The East Front Campaign, 1941-45* で使用したチット引きシステムが基本ですが、戦役の異なる性質を捉えるための変更があります (デザイナーズ・ノートを参照)。以前のゲームに馴染んでいるプレイヤー諸氏への配慮として、容易に見落とし易い戦闘解決の相違が 11.3.9 に示されます。

各ターンに、プレイヤー諸氏は可変する数のアクション・チットを受け取ります。大部分のチットは、アクション・カップ内に入れられて一度に 1 枚が無作為に引かれ、所有者が自軍ユニットで移動と／攻撃することを認めます。以下のチットは、決してアクション・カップ内に入れられません。ドイツ軍プレイヤーに連合軍のアクションへ反応するためのいくらかの能力を与えるドイツ軍の対応チット、並びに連合軍が自軍主導権チットとして選択し、ターンの最初のアクション・ラウンド中にプレイされるチットです。

2.0 内容物 [Components]

以下の項目は、ゲームの内容物について述べ、ゲームの用語と略号を説明します。

2.1 マップ [The Map]

ゲーム・マップは、戦役が行われたフランスのノルマンディ地域をあらわします。マップは、移動とユニットの位置を標準化するために使用される六角形 (ヘクス) で分割されます。ヘクス内とヘクスサイドの地形は、マップの地形記号上に示されます。シェブロンによって互いと海岸に連結したライト・ブルーのヘクスは、強襲上陸を実施している連合軍部隊について 3 つのウェーブに編成された、沖合の集合エリアをあらわします。海岸ヘクスに連結する「第一波 [1st Wave]」と標記されたヘクスは、海岸接近ヘクスとして示されます。「英国内飛行場 [Airfields in England]」と標記された 2 つのライト・グリーン・ヘクスは、連合軍強襲の第三波の空挺部隊についての集合エリアをあらわします。

マップ端上の「C」、「W」、「S」、「E」、「(E)」と標記されたヘクスは、増援の登場並びにマップと 3 つのマップ外ボックス間のユニットの移動のために使用されます。これらのヘクスは、「文字付マップ端ヘクス」又は単に「文字付ヘクス」として示されます。

地形記号に加えて、マップ・シートはプレイを促進させるために使用される、以下の記録欄とボックスを含みます。:

- ・ターン記録欄 (TRT) [Turn Record Track]: 現行ゲーム・ターンを示します。
- ・アクション・ラウンド記録欄 (ART) [Action Round Track]: 各ターンのアクション・ラウンドのプレイを記録します。
- ・現行天候記録欄 [Current Weather Track]: 現在の天候を示します。
- ・勝利ポイント記録欄 [Victory Point Track]: 連合軍とドイツ軍の VP 合計を示します。
- ・シェルブール・ボックス [Cherbourg Box]: シェルブールの港と全周防衛を示します。
- ・ブルターニュ・ボックス [Britany Box]: ブリュターニュに進入している US ユニットの保持します。

- ・東方退出ボックス [Eastern Exit Box]: VPs のために退出している連合軍とドイツ軍のユニットを保持します。

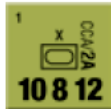
ときには、意味が明白であるとき、ブルターニュ・ボックスは「ブルターニュ」と述べられ、シェルブール・ボックスは「シェルブール」と述べられます。

ルールを通して、「河川」には大河川と小河川の両方を含み、「道路」には一級道路と二級道路の両方を含みます。

2.2 カウンター [Counters]

カウンターには、4 つの主要タイプがあります。

2.2.1 戦闘ユニット [Combat Units]



戦闘ユニットは、歩兵、機械化、機甲 (装甲)、機甲騎兵、落下傘兵、グライダー、特殊部隊、Flak、守備隊から構成されます。

これらのユニットは、1 又は 2 ステップのどちらかを持ち、戦闘で攻撃又は防御ができます。[例外: 0 の攻撃値を持つユニットは、他のユニットと合同してのみ攻撃できます。] いくつかのユニットは攻撃と防御値を個別に持ち、その他は攻撃と防御の両方に使用される単一の戦闘値を持ちます。大部分の戦闘ユニットは、支配地域を及ぼします (6.0)。

2.2.2 天候とアクション・チット [Weather and Action Chits]

これらチットの 2 セットは、無作為に引くため個別の不透明容器内に入れられます。



天候チットは、あるターンの天候を判定します (7.0)。天候は、各プレイヤーの能力に重大な影響を持ちます (7.2)。



アクション・チットは、あるターンのアクション・フェイズ中のアクションのシーケンスを判定して管理します (9.0)。アクション・ラウンド中、プレイヤー諸氏は自軍戦闘ユニットで移動と／又は攻撃します。ドイツ軍の対応チットは無作為に引かれず、ドイツ軍プレイヤーに連合軍のアクションへ反応することを認めます。

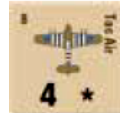


2.2.3 戦闘支援マーカー [Combat Support Markers]

これらは、支援している航空、海上、地上部隊をあらわし、以下から構成されます。:



イギリス爆撃機軍団と US 第 8 空軍 (絨毯爆撃を提供します)。



イギリスと US の戦術航空支援 (通常は、「戦術航空支援 [The Air Support]」と略されます)。



イギリスと US の海上支援。



US の駆逐戦車支援



ドイツ軍のネーベルヴェルファー支援



ドイツ軍の砲兵支援



ドイツ軍の突撃砲支援 (選択)

2.2.4 ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲーム・マーカーは、様々なゲーム・イベント、機能、情報を管理するために使用されます。



ゲームのターン・マーカーは、ターン記録欄上で現行ターンを示します。



現行天候マーカーは、現行天候記録欄上でそのターンの天候を示します。



アクション・ラウンド記録欄上の統合アクション・マーカーは、イギリス軍とUSの統合アクション・ラウンドを示します (9.3.3)。



アクション・ラウンド記録欄上の準備下攻勢マーカーは、イギリス軍とUSの準備下攻勢を示します (7.2.3)。



勝利ポイント・マーカーは、連合軍とドイツ軍のVP合計を示します。ドイツ軍VP合計×1マーカーの裏面は「VP+1/2」を示します。プレイヤー諸氏は、ドイツ軍プレイヤーが追加の1/2VPを記録するためにマーカーのこの面を使用します。



開設海岸と閉鎖海岸のマーカーは、海岸の状態を示します (9.4, 11.9)。



連合軍とドイツ軍の支配マーカーは、連合軍とドイツ軍のヘクス又はシェルブール・ボックスの支配を示すために使用できます。



シェルブール占領マーカーは、連合軍がシェルブールの支配を獲得したときに示します。裏面は、シェルブール孤立マーカーです (11.7, 13.5)。



ブルターニュへの進入不可マーカーは、USユニットがもはやマップを離れてブルターニュへ進入できないことを示します (10.4.4)。



USとイギリス軍退出マーカー (一方の面に「US Exit」[US Exit]と裏面に「BR Exit」[BR Exit]と記載されます) は、US又はイギリス軍ユニットが退出しているE文字付のマップ端を示します。



増加されたオマハ防御マーカーは、オマハ海岸上の強化されたドイツ軍拠点をあらわします (11.4.1)。



活性マーカーは、ドイツ軍の対応ラウンドに活性化されたユニットを示します (9.3.4)。

カウンターの読み方 [How to Read the Counters]

セット・アップ・ヘクス

ユニット・タイプ
戦闘値

登場のターン

攻撃値

文字付ヘクスを伴う
登場のターン
ティーガー大隊を示す

補充不可ドット
ユニット・タイプ

攻撃値

セット・アップ位置
(シェルブール・ボックス)

戦闘の瞬間になる
まで隠匿される
戦闘値 (11.5)

攻撃についての支援値

ユニット名称

移動値

ユニット規模

移動値
防御値

カウンス裏面の帯は
ユニットが減少戦力である
ことを示す。

カッコ内の防御値 (11.6)

ユニット・タイプ
(拠点)
0の移動値 (移動不可)

防御についての支援値
(「*」は不可を意味する)

ユニット・タイプ・シンボル [Unit Type Symbols]

- ☒ 歩兵
- ☒ 落下傘兵、降下猟兵 [Fallschi Rmjäger]
- ☒ グライダー
- ☒ 特殊部隊 (US レインジャー大隊、イギリス軍特殊部隊旅団)
- ☒ 機甲、ドイツ軍装甲 [Panzer] とティーガー
- ☒ 機甲騎兵
- ☒ 機械化 (ドイツ軍カンフグルッペン [Kampfgruppen]、突撃 [Sturm] 大隊)
- ☐ 守備隊 (シェルブール守備隊、東方 [Ost] 大隊)
- ドイツ軍高射砲 [Flak]
- 拠点

ユニット規模シンボル [Unit Size Symbols]

戦闘ユニットは、以下の規模になります。:

- X** 旅団
- III** 連隊
- II** 大隊
- KG** カンブフグルッペ

国籍カラー [Nationality Colors]

- US** :  グリーン
- イギリス** :  カーキ
- カナダ** :  カーキ上のレッド
- フランス** :  グリーン上のライト・ブルー
- ポーランド** :  カーキ上のオレンジ
- ドイツ** :  フィールド・グレイ
- ドイツ SS** :  ダーク・ブルー・グレイ

歴史的なユニット名称の略号 [Historical Unit ID Abbreviations]

- A** : 機甲 [Armoured] (イギリス、カナダ、ポーランド軍の師団又は旅団)
- AF** : 空軍 [Air Force]
- CC** : 戦闘団 [Combat Command]
- Fr** : フランス軍 [French]
- Füs** : 軽歩兵 [Füsiliers]
- GdA** : 近衛機甲 [Guards Armoured]
- Gd Tk** : 近衛戦車 [Guards Tank]
- LW** : ドイツ空軍野戦師団 [German Luftwaffe Field division]
- Po** : ポーランド軍 [Polish]
- Pz** : ドイツ軍装甲 [Panzer]
- Rng** : レインジャー [Ranger]
- SS** : 特殊部隊 [Special Service] (イギリス軍)、親衛隊 [Schutzstaffel] (ドイツ軍)
- Tk** : 戦車 [Tank]

綴りの注釈 : 英語の綴り [Armored] は、イギリスとカナダ軍のユニット名称に採用されています。例えば「近衛機甲 [Armoured] 師団」。米語の綴りは、イギリス軍ユニットについて述べているときでさえ、一般的な言及に使用されます。例えば「イギリス軍の機甲旅団」。

2.3 プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

プレイヤー補助カードは、以下のチャートと表を含みます。:

- ・地形効果チャート
- ・戦闘結果表
- ・シェルブール戦闘表
- ・移動と戦闘への天候影響表
- ・補充表
- ・再建ユニット表
- ・アクション・チット可用性表
- ・プレイのシークエンス・チャート
- ・サドン・デス勝利と勝利ポイント表
- ・一般ルール備忘

一般ルール備忘は、このルールブックの裏頁に D-Day ルール備忘と共に再掲されます。

2.4 用語と略号 [Terms and Abbreviations]

以下のリストが大部分のゲーム用語を含み、これらのルール内で表示するときはいつでも最初が大文字で表示される一方、大文字化されていない少数の一般用語も説明します。

第一波 [1st Wave] : 一定の連合軍ユニット、セット・アップ・ヘクス、ターン1の最初のアクション・ラウンドを参照します。これは、D-Day の連合軍強襲上陸の第一波をあらわします。

第二波 [2nd Wave] : 一定の連合軍ユニット、セット・アップ・ヘクス、ターン1の第3アクション・ラウンドを参照します。これは、D-Day の連合軍強襲上陸の第二波をあらわします。

第三波 [3rd Wave] : 一定の連合軍ユニット、セット・アップ・ヘクスを参照します。これは、D-Day+1 に発生する上陸をあらわします。

アクション・チット [Action chit] : アクション・カップから引かれるチット、又は対応チットのどちらかの主導権チットです。アクション・チットは、アクション・フェイズ中にアクション・ラウンド記録欄でプレイされ、所有しているプレイヤーがアクション・ラウンドを実施することを認めます (9.2)。

アクション・カップ [Action Cup] : アクション・チットが無作為に引かれる不透明容器です。

アクション・フェイズ [Action Phase] : プレイのシークエンスの一部で、プレイヤー諸氏がアクション・ラウンドを実施するときです。

アクション・ラウンド [Action Round] : プレイヤー諸氏は、各ターンのアクション・ラウンドのシークエンス内に、自軍戦闘ユニットで移動と／又は攻撃します。

活性プレイヤー [Active player] : 新たなアクション・ラウンドの開始時に、アクション・カップからそのアクション・チットが引かれ、そのアクション・ラウンド中に自軍ユニットで移動と／又は攻撃を行うプレイヤーです。あるターンの第1アクション・ラウンドは連合軍プレイヤーが活性プレイヤーで、自軍の主導権チットをプレイします。[例外 : ターン1に主導権チットはありません (9.4)。] ドイツ軍プレイヤーが対応チットをプレイするとき、そのアクションについて彼が活性プレイヤーになります。

空挺 [Airborne] : 連合軍の落下傘兵又はグライダー戦闘ユニット。

英国ボックス内の飛行場 [Airfields in England hex] : 連合軍強襲第三波の空挺構成部隊についての集合エリアをあらわしている、ライト・グリーン・ヘクスの1つです。2つのグライダー・ユニットをセット・アップし、その国籍の第三波ラウンドにその上陸ヘクス内に置かれるまでこれらのヘクスに留まります。

連合軍作戦境界線 [Allied Operational Boundary Line] : マップ上のヘクス列 35xx と 36xx 列との間に記載され、マップを西の US ゾーンと東のイギリス軍ゾーンに分割します。

強襲上陸ラウンド [Amphibious Assault Round] : ゲームの開始時に発生する2つの強襲上陸ラウンドがあります。: 第一波ラウンドと第二波ラウンドです (9.4)。

損耗 [Attrition] : 損耗フェイズ中の、非補給下ユニットによるステップの損失です。ドイツ軍は常に損耗を被り、連合軍は降雨と嵐の天候でのみ損耗を被ります (14.0)。

海岸接近ヘクス [Beach Approach hex] : 海岸ヘクス又はオック岬 [Pointe du Hoc] に連結する、「第一波 [1st Wave]」と標記されたライト・ブルーの沖合ヘクスの1つです。

海岸ヘクス [Beach hex] : 連合軍の強襲上陸が発生する海岸 (マップ上の地形記号を参照) を含んでいる8つのヘクスの1つです。開設海岸マーカーを含んでいる海岸ヘクスは、「開設海岸 [Open Beach]」と述

べられます。閉鎖マーカールを含んでいる海岸ヘクスは、「閉鎖海岸」[Closed Beach]として述べられます。

イギリス軍ゾーン [British Zone] : 連合軍作戦境界線の東のエリアで、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍ユニットが作戦を行います。

閉鎖海岸 [Closed Beach] : 海岸ヘクスを参照してください。

戦闘戦力 [Combat Strength] : 通常は、ユニットの記載された戦闘値で、これは戦闘で優位に立つためのユニットの能力尺度です。いくつかのユニットは、単一の戦闘値の代わりに個別の攻撃と防御の数値を持ちます。ユニットの戦闘戦力を獲得するため、関連する数値を使用します。

戦闘支援 [Combat Support] : 支援している航空、海上、地上部隊は、ゲームでは戦闘支援マーカールであらわされます。

統合アクション・ラウンド [Combined Action Round] : 連合軍のみが実施できるアクション・ラウンドで、限定された移動に続いて CRT 上で不利なコラム・シフトを持ちます (9.3.3)。

支配 [Control] : ヘクスの支配を参照してください。

緊急撤退 [Emergency Withdrawal] : 敵ユニットと ZOCs のため移動できないユニット又はスタックの2ヘクス置換えです (10.3)。

降下猟兵 [Fallschirmjäger] : ドイツ軍の空挺部隊で、この戦役では歩兵として闘います。

第一波 [First Wave] : 第一波 [1st Wave] を参照してください。

組織 [Formation] : 各師団は1つの組織と見なされ、各個別の非師団ユニットも同様です。ドイツ軍第III Flak のユニットも、単一の組織と見なされます。組織は、増援の登場とドイツ軍対応ラウンドの活性化の両方について重要です。

組織登場のサイ振り [Formation Entry die roll] : 移動ラウンドの開始時、どれだけ多くのユニットが登場できるのかを判定しているときにプレイヤーが行うサイ振りです (8.1.1)。

ゴールド海岸 [Gold Beach] : ヘクス 4003 と 4102。

ヘクスの支配 [Hex Control] : あるヘクスは、そのヘクスを現在占める又は最後に通過したユニットを所有しているプレイヤーによって支配されます。ゲームの開始時、ドイツ軍プレイヤーは、連合軍空挺ユニットを含んでいるヘクスを除く、全ての(陸上)ヘクスを支配します。ヘクスの支配は、勝利の目的についての関心です。

通過不能地形 [Impassable Terrain] : 溢水ヘクスは、通過不能です。完全海ヘクスサイド又は溢水ヘクスのサイドは、通過不能です。

主導権チット [Initiative chit] : 最初のアクション・ラウンド(ターン1を除く)中にプレイされるため、アクション・フェイズ開始時に連合軍プレイヤーによって選択されたアクション・チットです。

ジュノー海岸 [Juno Beach] : ヘクス 4203 と 4302。

キャンプグルッペ [Kampfgruppe] : ドイツ軍の戦闘グループ(複数形はキャンプグルッペン [Kampfgruppen])です。装甲又は装甲師団の一部である全てのドイツ軍機械化戦闘ユニットは、キャンプグルッペンです。

文字付マップ端ヘクス [Lettered mapedge hex] : しばしば「文字付ヘクス」として略されるこれらのヘクスは、大きな文字「C」、「E」、「S」、「W」、「(E)」を含んでいるマップ端ヘクスで、増援の登場並びにマップと3つのマップ外ボックスとの間でユニットを移動させるために使用されます。

強制攻撃 [Mandatory Attack] : 活性プレイヤーが行わなければならない攻撃です。なぜならば、敵のスタックが複数ヘクスから攻撃している

ときにはいつでも、攻撃しているユニットの ZOCs 内にある他の全ての敵ユニットが攻撃されなければならないか、又はすでに同じラウンドに攻撃されていなければならないからです (11.2)。

艦砲ライン [Naval Gun Line] : 連合軍ユニットが海上支援を受けられる海岸エリア周辺を描写します(地形記号を参照)。

ネーベルヴェルファー [Nebelwerfer] : ドイツ軍のロケット砲兵。

オマハ海岸 [Omaha Beach] : ヘクス 3203 と 3303。

開設海岸 [Open Beach] : 海岸ヘクスを参照してください。

東方大隊 [Ost battalion] : ソヴィエト連邦からの兵士で編成されたドイツ陸軍内の部隊で、沿岸防御や後方地域の任務に使用されました。

フェイズ [Phase] : プレイのシークエンスで述べたごとく、各ターンはフェイズのシークエンスから構成されます。

準備下攻勢 [Prepared Offensive] : 準備下攻勢は大規模な砲兵支援をあらわし、一定の連合軍戦闘ラウンドに宣言できます (7.2.3)。

減少状態ユニット [Reduced unit] : 1ステップを失っている2ステップ・ユニットで、ユニットを裏返すことでその裏(減少状態)面が上に向いています。

第二波 [Second Wave] : 第二波 [2nd Wave] を参照してください。

スタック [Stack] : 単一ヘクス内にある1つ以上の戦闘ユニット。

支援 [Support] : 戦闘支援を参照してください。

スウォード海岸 [Sword Beach] : ヘクス 4603。

第三波 [Third Wave] : 第三波 [3rd Wave] を参照してください。

ティーガー大隊 [Tiger battalion] : ティーガー戦車の大隊をあらわしているユニット・カウンターで、ユニット・タイプ・シンボルの左に記載された「Tiger」によって識別されます。

US ゾーン [US Zone] : 連合軍作戦境界線の西のエリアで、US ユニットがブルターニュに進入したラウンド後になるまで US とフランス軍ユニットが制限されます (15.0)。

ユタ海岸 [Utah Beach] : ヘクス 2403。

天候カップ [Weather Cup] : 天候チットが無作為に引かれる不透明の容器です。

支配地域 [Zone of Control] : 敵の作戦に影響を与えることができる、ユニットに隣接するヘクスです。

「友軍」と「敵」の用語は、その共通の意味を持ちます。TDSN には、連合軍とドイツ軍の2つの陣営があります。同じ陣営の事物は友軍で、他方の陣営は敵です。

ゲームは、以下の略号を使用します。

AG : 突撃砲 [Assault Gun]

Arty : 砲兵 [Artillery]

BR : イギリス軍 [British]

Can : カナダ軍 [Canadian]

CRT : 戦闘結果表 [Combat Results Table]

dr : サイ振り [Die roll] (全サイ振りは、1つの六面体サイを使用します)

DRM : サイの目修正 [Die roll modifier]

EW : 緊急撤退 [Emergency Withdrawal]

FJ : 降下猟兵 [Fallschirmjäger] (ドイツ軍落下傘部隊)

GE : ドイツ軍 [German]

KG : キャンプグルッペ [Kampfgruppe] (ドイツ軍戦闘グループ)

MP : 移動ポイント [Movement Point]

OOS : 非補給下 [Out of Supply]

SP : 拠点 [Strongpoint]

TD : US 駆逐戦車 [US Tank Destroyer]

TDSN : *The Dark Summer : Normandy 1944*

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

TRT : ターン記録欄 [Turn Record Track]

VP : 勝利ポイント [Victory Point]

ZOC : 支配地域 [Zone of Control]

2.5 ゲームの規模 [Game Scale]

各ヘクスは、対辺間ではほぼ 2 と 1/4 マイルです。戦闘ユニットは、通常は連隊、旅団、連隊規模戦闘団、カンパフグルッペンです。例外は、US レインジャー大隊、ドイツ軍ティーガー大隊、東方大隊、拠点、エリア内でゲームを開始する他のドイツ軍 5 個大隊です。各ターンは、一か月間の四分の一をあらわします。

3.0 セット・アップと勝利 [Setup and Victory]

The Dark Summer : Normandy 1944 は、単一のキャンペーン・シナリオから構成されます。1 人のプレイヤーがドイツ軍を指揮し、他方が連合軍 (US、イギリス軍、カナダ軍、フランス軍、ポーランド軍) を指揮します。天候の可変性は、キャンペーンを最後まで行う上で多くの変化が起きることを意味します。ヴァリエーションについて、より歴史的に正確な天候のための選択ルールがあります (7.3)。他の 2 つの選択ルール (10.3.2 と 12.7) は、プレイヤー諸氏がドイツ軍陣営としてプレイが困難で何らかの助けの提供を望む場合に使用できます。

3.1 セット・アップ [Setup]

戦闘ユニットには、そのセット・アップ位置 (ヘクス番号又はシェルブール [Cherbourg]) 又は増援としての到着ターンのどちらかが記載されます。[例外: 拠点と東方大隊は、無作為に配備されます。] 戦闘支援マーカーは、その到着ターン (又は 2 枚の連合軍海上支援マーカーの場合はアクション・ラウンド) が記載されます。

両プレイヤーは、ゲームの開始時に使用可能な自軍戦闘ユニットをマップ上、ライト・ブルーの沖合ヘクス内、英国ヘクス内のライト・グリーン飛行場内、シェルブール・ボックス内にセット・アップします。ヘクス 3207 内にセット・アップされるドイツ軍第 352 歩兵師団第 914 連隊は、その減少状態面でゲームを開始します。

マップ上の地形記号は、ドイツ軍の拠点と東方大隊のセット・アップ・ヘクスを指定するために使用されるシンボルを表示します。これらのユニットは、そのセット・アップ・シンボルを含んでいるヘクス (とシェルブール・ボックス) 内に、その「?」面を向けて無作為に配備されます。これらが戦闘に参加するまで、実際の戦闘値を見ることができるプレイヤーはいません (11.5)。オマハ海岸 (ヘクス 3203 と 3303) の各拠点上に、強化されたオマハ防御マーカーを置きます。

その到着ターンに従って、増援を整理します。増援は、ターン記録欄のその到着ターンに一致するスペース内に置くことができます。

ターン 2 から無作為に引くための準備として、9 枚の天候マーカーを天候カップ内に入れます。アクション・チットは、ターン 1 のアクション・フェイズの開始になるまで脇にセットされます。

ゲーム・ターン・マーカーをターン記録欄のターン 1 (6 月 II) スペース内、現行天候マーカーを現行天候記録欄のにわか雨 [Showers] スペース内、連合軍とドイツ軍の勝利ポイント・マーカーを勝利ポイント記録欄の 0 スペース内に置きます。その他のマーカーを、容易に手が届く場所に置きます。

プレイは、ターン 1 のアクション・フェイズで開始します (9.4)。

3.2 勝利条件 [Victory Conditions]

どちらのプレイヤーも、サドン・デス勝利で勝つことができます。さもなければ、ゲームの勝者はターン 10 の終了時に 2 つの陣営の VP 合計を比較することで判定されます (3.2.3)。

3.2.1 サドン・デス勝利 [Sudden Death Victory]

ゲームは、以下の 1 つが発生したら、直ちにドイツ軍の勝利で終了します。:

- ドイツ軍プレイヤーが 3 つ以上の海岸ヘクスを占領し (すなわち閉鎖させ)、少なくともその 2 つは連結していなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、たとえ最初の 2 つの閉鎖海岸の 1 つ又は両方の支配を失っていたとしても、3 番目の海岸ヘクス占領の瞬間に勝利します。
- ドイツ軍プレイヤーが、ターン 7 の終了時にシェルブールを支配する。
- ドイツ軍プレイヤーが、US ユニットのブルターニュに進入した後のいずれかのラウンド終了時にアヴランシュ [Avranches] (ヘクス 2726) を支配する。

ゲームは、以下であると、直ちに連合軍の勝利で終了します。:

- ターン 9 の終了までのいずれかの時点で、マップ上に補給下のドイツ軍ユニットが存在しない。

デザイン・ノート: ドイツ軍の勝利条件は、ドイツ軍による連合軍兵站の阻害、又はターン 1 に発生したら D-Day に連合軍が十分な兵站を獲得することに失敗したことをあらわします。二番目は、連合軍がシェルブールを無視できないことを意味します。三番目は、史実のモルタンにおけるヒトラーの反撃を動機づける (たとえ戦役のこの段階で、マップ外の部隊への連合軍の補給妨害が一時的で限られた影響を持つだけであっても) ことを意図しています。連合軍の勝利条件は、戦線の崩壊を招くためにヒトラーが決して認めなかった、ドイツ軍が単にノルマンディを放棄することを妨げます。

3.2.2 勝利ポイントの得点 [Scoring Victory Points]

ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に連合軍空挺ユニットを含んでいるヘクスを除く全ての (陸上) ヘクスを支配します。ヘクス支配は、友軍ユニットが敵支配下ヘクスに進入した瞬間に変更されます。: ユニットの、ヘクス内に停止する必要がありません。概して、ヘクスはゲーム中のいかなるときにも持ち主を変更できます。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーがシェルブール戦闘の結果として支配を獲得するまでシェルブール・ボックスを支配します (11.7 とシェルブール戦闘表を参照)。



各プレイヤーは、勝利ポイント表上で述べられたごとく勝利ポイントを得点します。師団得点 VP への関連は師団の全ユニットについて述べており、師団内の 1 ユニットの除去されたら、その師団は VPs

を得点できません。ただし、ユニットはVPsを得点するために完全戦力である必要はありません。

ドイツ軍 VPx1 マーカーの裏面は、「VP+1/2」を表示します。ドイツ軍プレイヤーが追加の 1/2VP を記録するため、マーカーのこの面を使用します。

3.2.3 勝利ポイントの獲得 [Winning on Victory Points]

どちらのプレイヤーもサドン・デス勝利で勝てなければ、ターン 10 の終了時に連合軍とドイツ軍の VP 合計を比較します。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーよりも多くの VPs を持つと勝利します。さもなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。引き分けはありません。

4.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

ゲーム・ターンは、両プレイヤーが特定のアクションを実施するフェイズに分割されます。大部分のゲーム活動は、アクション・ラウンドのシーケンスから構成されるアクション・フェイズに発生します。いったんプレイヤーが特定フェイズ又はラウンドに自軍アクションを完了させたら、相手側が認めない限り、忘れていたアクションを実行するために後戻りできません。

ターン 1 は、最初の 3 つのフェイズが飛ばされます。

1. ターン・マーカー前進フェイズ [Turn Marker Advance Phase]

1 人のプレイヤーは、ゲーム・ターン・マーカーをターン記録欄上で次のスペース内へ進めます。

2. 天候フェイズ [Weather Phase]

1 人のプレイヤーは、ターンの天候を判定するため、天候カップから無作為に天候チットを引きます。そのチットをターン記録欄上の現行スペース内に置き、現行天候マーカーで現行天候記録欄上に天候をマークします。

3. 補充フェイズ [Replacement Phase]

プレイヤー諸氏は、このターンに受け取る補充の数とタイプを確認するため補充表を調べます。最初に連合軍プレイヤー、次いでドイツ軍プレイヤーは、減少状態ユニットを完全戦力に戻すため補充を消費します。未使用の補充は失われます。

4. アクション・フェイズ [Action Phase]

プレイヤー諸氏は、このターンに使用可能なアクション・チットの数を確認するため、アクション・チット可用性表を調べます。連合軍プレイヤーは自軍主導権チットを選択し、その他（ドイツ軍の対応チットを除きます）はアクション・カップ内に入れられます。

最初のラウンドは連合軍プレイヤーが活性プレイヤーで、アクション・ラウンド記録欄上の最初のスペース内に自軍の主導権チットを置くことでプレイします。次いで、自軍ユニットで適切なアクションを行います。続くラウンドに、一人のプレイヤーがアクション・カップから無作為に 1 枚のチットを引きます。チットの所有者が活性プレイヤーとなり、アクション・ラウンド記録欄上でそれをプレイし、自軍ユニットで適切なアクションを行います。最初のそれを含む各連合軍ラウンドの後、ドイツ軍プレイヤーは対応チットをプレイする選択肢を持ちます（もしも使用可能であれば）。

ターン 1 に、連合軍プレイヤーは主導権チットを選択せず、最初の 4 ラウンドについてのチットのシーケンスは固定されています (9.4)。

5. 損耗フェイズ [Attrition Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、各ターンに自軍ユニットの補給についてチェックします。連合軍プレイヤーは、降雨と嵐のターンにのみ、自軍ユニットの補給についてチェックします。非補給下のユニットは、1 ステップを失います。

6. クリーン・アップ・フェイズ [Clean-Up Phase]

連合軍プレイヤーは、ブルターニュ・ボックスの進入直後区画 [Just Entered section] 内の US ユニットの離脱可能区画 [May Leave section] へ移動させます。プレイヤー諸氏は、アクション・ラウンド記録欄からアクション・チット、統合アクション・マーカー、準備下攻勢マーカーを取り去ります。登場することに失敗した増援は、ターン記録欄の次ターンのスペース内に置くことができます。

7. 勝利チェック・フェイズ [Victory Check Phase]

プレイヤー諸氏は、このターンに獲得している勝利ポイントを調べるためにチェックします。

ターン 10 に、どちらのプレイヤーもサドン・デス勝利で勝てなければ、勝利ポイントで勝者を判定します (3.2.3)。

5.0 スタッキング [Stacking]

スタッキングとは、単一ヘクス内に 1 つ以上の戦闘ユニットを置くことです。「スタック」の用語は、あるヘクス内の全戦闘ユニットを指します。あるヘクス内の単一ユニットはスタックです。プレイヤー諸氏は、互いのスタックを調べることができます。

イギリス、カナダ、ポーランド軍のユニットは自由にスタックでき、US とフランス軍のユニットも同様です。イギリス、カナダ、ポーランド軍のユニットは、決して US 又はフランス軍のユニットと共にスタックできません。連合軍ユニットは、決してドイツ軍ユニットと共にスタックできません。

戦闘支援マーカーとゲーム・マーカーは、スタッキングの目的において決してカウントしません。

5.1 スタッキング限度 [Stacking Limit]

プレイヤーは、単一ヘクス内に 4 つまでの戦闘ユニットをスタックできますが、ヘクス毎に 1 個師団のみが存在できます。したがって、ある師団ユニットは、自身の師団からの他のユニットと／又は非師団又は独立ユニットと共にスタックできますが、他の師団からのユニットと共にスタックできません。

以下の例外に注意してください。:

- 連合軍の空挺とグライダー・ユニット、ドイツ軍第 III Flak 軍団の連隊は、このルールのもくにおいて非師団ユニットとして扱われます。
- 拠点と大隊規模のユニットは、スタッキング限度に対してカウントしないため、これらは何個でも自由にスタックできます (師団統合を持つ 2 個のドイツ軍大隊を含めます)。
- 連合軍の第二波ユニットは、増援として置かれたときに超過スタックできますが、超過スタックしたヘクスの外部へ 4 つまでのユニットが攻撃できます。スタッキング限度は、ラウンドの終了時に確認しなければならず、さもなければ超過ユニットは除去されます。

例: US 第 90 歩兵師団の 1 つ以上の連隊は、US 第 82 と第 101 空挺師団の 1 つ以上の連隊と共にスタックできます (合計 4 ユニットまで)。カナダ第 3 歩兵師団の 1 つの旅団は、3 つまでのイギリス又

はカナダ軍の独立機甲旅団と共にスタックできますが、イギリス第50師団の旅団と共に不可です。最後に、以下は合法スタックです。：ドイツ第17SS装甲擲弾兵師団の2つのKG、第III Flak 軍団の1つの連隊、第6降下猟兵連隊（独立ユニット）、第100装甲大隊、1つの東方大隊

5.2 スタッキング限度を適用するとき

[When the Stacking Limit Applies]

スタッキング限度は、以下のときに強要されます。：

- ・ 増援の配置後 [例外：連合軍の第二波ラウンド]
- ・ 移動を認めるいずれかのアクション・ラウンドの移動部分の終了時。
- ・ 退却の終了時
- ・ 戦闘後前進の後

上記のいずれかのときに、あるヘクスが超過スタックであることが発見されたら、相手側プレイヤーはスタッキング限度内になるように選択したユニットを直ちに除去します。[例外：超過スタッキングの結果が退却からであると、所有しているプレイヤーが自身の選択でユニットを取り去ります。] 他の全てのときには、いかなる数のユニットもあるヘクスに進入又は通過ができます。

5.3 シェルブール・ボックス [Cherbourg Box]

ドイツ軍とUSのユニットは、シェルブール・ボックス内で共存できます（敵ユニットが同時に同じ「スペース」を占めることができる唯一の場所です）。いかなる数のユニットもシェルブール・ボックス内に存在できます。

5.4 ブルターニュ・ボックス [Britany Box]

US ユニットのみが、2つの区画を持つブルターニュ・ボックスに進入できます。進入直後 [The Just Entered] の区画は、現行アクション・フェイズにボックスへ進入したユニットを保持します。離脱可能 [The May Leave] 区画は、現行ターンの前に進入したユニットを保持します。どちらの区画内でも、いかなる数のユニットも存在できます。

5.5 東方退出ボックス [Eastern Exit Box]

連合軍とドイツ軍のユニットは東方退出ボックスへ進入でき、これらは自軍の区画を持ちます。どちらの区画内でも、いかなる数のユニットも存在できます。

6.0 支配地域 [Zones of Control]

大部分の戦闘ユニットは、隣接ヘクス内の敵の作戦に影響を与えることができます。これは、ゲームでは周囲6ヘクス内に支配地域（ZOC）を及ぼすことであらわされます。全ての連隊、旅団、カンパググペ規模の戦闘ユニットは、ZOC を及ぼします。拠点と大隊規模のユニットは、ZOC を及ぼしません。スタック内の少なくとも1つのユニットがZOC を及ぼすと、スタック全体がZOC を及ぼします。ドイツ軍の Flak ユニットのZOC を及ぼしますが、ティーガー大隊は及ぼさないことに注意してください。

ZOCs は、敵ユニットと作戦にのみ影響します。ZOCs は、下記で述べるごとく様々な状況で無効化又は影響を受け得ます。

6.1 ZOC への地形の影響 [Terrain Effects on ZOC]

地形は、以下のごとく ZOC の伸長に影響します。：

- ・ ZOCs は、通過不能ヘクス内へ伸びず、通過不能ヘクスサイドも越えません。
- ・ ZOCs は、都市ヘクス内に伸びませんが、都市ヘクスの外部に伸びます。
- ・ ZOCs は、たとえ橋梁が存在しても大河川ヘクスサイドを越えて伸びませんが、小河川ヘクスサイドを越えて伸びます。
- ・ 連合軍のZOCs は、拠点を含んでいるヘクス内へ伸びません。
- ・ ドイツ軍のZOCs は、開設海岸内に伸びません。

6.2 ZOCs の無効化 [Negating ZOCs]

いずれかのタイプ又は規模の友軍戦闘ユニットは、以下の目的においてそれが占めるヘクス内の敵ZOC を無効化します。：

- ・ 補給線をたどっているとき
- ・ 退却中
- ・ ターン1の連合軍第二波ラウンド中の戦闘後前進の2番目のヘクスについて (9.4.3)
- ・ OOSのドイツ軍ユニットからC文字付マップ端ヘクスへ、連続したヘクスの経路をたどっているとき (11.3.7, 13.5)



図1：ZOCの伸長と無効化

例：図1について述べます。第101空挺師団第501連隊が周囲6ヘクスの4つにZOCを及ぼします。通過不能（治水）ヘクスA内にZOCを及ぼさず、大河川ヘクスサイドを越えてヘクスB（イジニー・シュル・メール [Isigny-sur-Mer]）内にも及びません。ヘクスC内のドイツ軍ユニットは、US連隊がそのヘクス内にZOCを及ぼすことを妨げませんが、上記のごとく一定の目的についてZOCを無効化します。

6.3 移動へのZOCの影響 [ZOC Effects on Movement]

ユニット又はスタックは、敵ZOC内のヘクスへ進入した瞬間に移動を停止しなければならず、そのラウンドにそれ以上できません。敵ZOC内で移動を開始しているユニットは、進入する最初のヘクスが敵ZOCから解放されているという条件で移動でき、その後その許容移動力を消費するか又は敵ZOC内のヘクスへ進入するかどちらかになるまで移動を継続できます。1つの敵ZOCから他のそれへ直接移動できるユニットはありません。

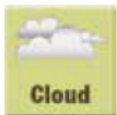
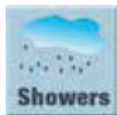
6.4 戦闘へのZOCの影響 [ZOC EFFECTS on Combat]

プレイヤーが複数ヘクスから攻撃するとき、防御プレイヤーの一定のユニットに対して強制攻撃が要求され得ます (11.2)。強制攻撃の要件以外では、ZOCs は戦闘を強制しません。

ユニットは、友軍ユニットによって無効化されていない限り、敵 ZOCs 内のヘクス内へ進入又は通過して退却できません。

戦闘後前進しているユニットは、敵 ZOC を無視します。[例外：ユニットは、ターン1の連合軍第二波ラウンドに2番目のヘクスへ前進しているときに敵 ZOCs を無視できませんが、この前進のために友軍ユニットが敵 ZOC を無効化することに注意してください (6.2, 9.4.3)。]

7.0 天候 [Weather]



5つの天候状況があります。：晴天 [Sun]、曇天 [Cloud]、にわか雨 [Showers]、降雨 [Rain]、嵐 [Storm] です。天候状況は天候フェイズに判定され、ターン全体について継続します。

天候は、補充と受け取られるアクション・チットを判定し、移動、戦闘（支援マーカーの可用性を含みます）、損耗に影響します。

7.1 天候の判定 [Determining the Weather]

9枚の天候チットがあります。：2枚の晴天、2枚の曇天、3枚のにわか雨、1枚の降雨、1枚の嵐です。ターン1（6月II）の天候は、にわか雨です。ターン2から開始して、天候フェイズの開始時に、そのターンの天候を判定するため、1人のプレイヤーが天候カップから無作為に天候チットを1枚引きます。ターン記録欄上の現行スペース内にそのチットを置き、現行天候マーカーで現行天候記録欄上に天候をマークします。

天候チットは、引かれた後に決して天候カップへ戻されません。

7.2 天候の影響 [Weather Effects]

天候は、以下の影響を持ちます。

7.2.1 概括 [General]

ターン2から開始して、天候は各陣営が受け取る補充の数とタイプを判定します。補充表を参照してください。

ターン2から開始して、天候は各陣営が受け取るアクション・チットの数を判定します。アクション・チット可用性表を参照してください。ターン1に、プレイヤー諸氏はにわか雨についてのアクション・チットを受け取りますが、ターンの最初の4アクションとしてプレイされる4枚の追加アクション・チットがあります。詳細については、9.4を参照してください。

7.2.2 移動への天候の影響 [Weather Effects on Movement]

晴天と曇天のターンに、ドイツ軍ユニットは道路 MP コストを使用できません。[例外：ドイツ軍の増援は、登場するラウンドに道路 MP コストを使用できます。] 降雨と嵐のターンに、ドイツ軍ユニットの平地地形の MP コストは2から1へ減少します。

7.2.3 戦闘への天候の影響 [Weather Effects on Combat]

天候は、連合軍の絨毯爆撃、戦術航空と海上支援マーカー並びにドイツ軍の砲兵と選択突撃砲支援マーカーの可用性を制限します。詳細については、12.0を参照してください。

晴天と曇天のターンに、全ての連合軍ユニットは防御（のみ）で自軍に有利な1コラム・シフトを獲得します。これは、連合国空軍力の影響をあらわしています。



晴天と曇天のターンに、連合軍プレイヤーは2つまでの準備下攻勢を発動できます。1つは US で、1つはイギリス軍です。準備下攻勢は、各国籍のターン最初の戦闘ラウンドにのみ発動できます。統合アクション・ラウンドに発動できず、やはりその国籍がターンの早期に統合アクション・ラウンドを行ってはいけません。準備下攻勢は、そのラウンドの全攻撃（シェルブール戦闘を除く）について CRT 上で1コラム・シフト右を提供します。これは、大規模砲兵支援の影響をあらわします。備忘のため、アクション・ラウンド記録欄上のアクション・チットの上部に、適切な準備下攻勢マーカーを置きます。

7.2.4 天候と損耗 [Weather and Attrition]

連合軍ユニットは、降雨と嵐のターンにのみ損耗の対象となります。ドイツ軍ユニットは、各ターンに損耗の対象になります。詳細については、14.0を参照してください。

7.3 史実の天候（選択） [Historical Weather (Optional)]

より史実に正確な天候を望むため（偶然性を排除して）、初期に1枚の晴天、1枚の曇天、降雨と嵐の天候チットのみを天候カップ内に入れます。残っている5枚の天候チットは、降雨と嵐の両チットが引かれた後で天候カップに加ええます。

8.0 増援&補充 [Reinforcements & Replacements]

増援とは、ゲームに登場する新たな戦闘ユニットと支援マーカーです。補充とは、補充フェイズ中に資格を持つ減少状態ユニットを再建するために使用される部隊や装備です。

8.1 増援 [Reinforcements]



増援は、カウンター上に記載ターン（その登場予定ターン）に使用可能となります。戦闘ユニットの登場は、意図的に遅延させることはできませんが、状況によって遅延させられます。予定されたときに登場できない増援は、続くターンに再び使用可能となります。

増援は、移動ラウンドの開始時（のみ）に登場します。[例外：連合軍プレイヤーが、統合アクション・ラウンド (9.3.3) として移動チットをプレイしたら、そのラウンドに増援が登場できます。] US とフランス軍の増援は、いずれかの US 移動ラウンドに登場します。イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍の増援は、いずれかのイギリス軍移動ラウンドに登場します。ドイツ軍の増援は、いずれかのドイツ軍移動ラウンドに登場します。

増援として受け取った戦闘支援マーカーは、所有しているプレイヤーの容易に手が届く場所に置かれます。

8.1.1 どの増援が登場できるかの判定

[Determining Which Reinforcements May Enter]

連合軍第三波増援の例外を除き、全ての戦闘ユニットについての手順は以下のとおりです。増援を登場させているプレイヤーはサイを1つ振り、その数の組織 (2.4) 又は現在使用可能で登場を待っている組織の半数（端数切捨て）のどちらかが登場できます。彼はサイの目を見た後で、この決定を行うことができます。

[例外：嵐のターン（のみ）に、連合軍プレイヤーは全ての組織登場のサイの目から2を減少させ、修正後のサイの目を使用しなければならず、使用可能な組織の半数を持ってくる選択肢を失います。修正後のサイの目が1未満であると、1として扱われます。両方の晴天ターン（のみ）に、ドイツ軍プレイヤーは同じことを行わなければならないかもしれません。]

どれだけ多くの組織が登場できるか判定したら、プレイヤーは現在使用可能な組織からその数の組織を選択します。その選択における唯一の制約は、現行ターンに到着を予定した組織を選択できる前に、早期のターンに到着が予定された組織を選択しなければならないことです。ただし、（何らかの理由で）そのいかなる登場ヘクスにも置くことができない早期ターンからの組織は無視され、現行ターンに登場を予定された組織の選択を妨げません。使用可能な組織に1早期ターンを超えて登場を予定された組織が含まれ、組織の登場サイ振りがこれら全ての組織を登場させるのに十分でなければ、プレイヤーはこれら早期ターンの組織から自由に選択できます。

例：ターン1の最初のドイツ軍移動ラウンドに、ドイツ軍プレイヤーは単一のサイを振って3の結果です。ドイツ軍プレイヤーは、ターン1に予定された7つの組織から3つを登場させて移動できます。（使用可能な組織の半数を登場させることを選択したら、それでも3つとなります。7つの半数で端数切捨て）。ドイツ軍プレイヤーは、次の自軍移動ラウンドに登場させるために使用可能な4つの組織を持つこととなります。そのラウンドに2の目を振ると2つの組織が登場し、2つはターン2に登場するために押し出されることとなり、これらはターン2に予定されたいかなる増援よりも前に選択されなければならないかもしれません。もしも1の目を振ったら、それでも2つの組織を登場させることができます（4つの半数）。4以上の目を振ったら、残っている全4つの組織を登場させることができます。

8.1.2 増援の配置 [Placing Reinforcements]

連合軍の増援は、適切な国籍の開設海岸内に置かなければなりません（つまり、US とフランス軍ユニットについては US 海岸、イギリス、カナダ、ポーランド軍ユニットについてはイギリス軍海岸です）。

ドイツ軍の増援は、カウンター上のその登場ターンの横に記載された文字にマッチする、文字付マップ端ヘクス内に置かなければなりません。ドイツ軍の増援は、連合軍支配下ヘクスと／又は連合軍 ZOC 内のヘクスに置くことができますが、連合軍ユニットによって占められたヘクスは不可で、US 又はイギリス軍退出マーカを含んでいるヘクス内も不可です。ドイツ軍の増援は、アランソン [Alençon]（ヘクス 6028）内に置くことができません。カウンター上に「E」が記載されたドイツ軍歩兵（ティーガー大隊ではない）は、（E）文字付ヘクス（ヘクス 5400）内に置くことができます。

全ての E 文字付ヘクスが US 又はイギリス軍の退出マーカを含むか、又は連合軍ユニットによって占められていたら、ドイツ軍の「E」増援が登場できないことに注意してください。状況が変われば、これらの増援は後に登場することが認められ、さもなければゲームに参加しません。

特定の移動ラウンドに登場している全ての増援は、いかなる移動も開始する前にマップ上に置かれなければならないかもしれません。スタッキング限度は遵守されなければならないかもしれませんが、さもなければ上で特記されたごとく、プレイヤーは資格を持つヘクスの中で自由にユニットを割り当てます。[例外：増援は、連合軍第二波ラウンドに超過スタックできます。必要であれば、連合軍第三波増援はユニットを1ヘ

クス転置できることに注意してください。：8.1.3 を参照。] 配置には移動ポイントがかからず、増援ユニットはそのラウンドに（US とイギリス軍第三波増援を含み）通常に移動するための資格を持ちます。ドイツ軍の増援は、たとえ晴天又は曇天のターンであっても、登場するラウンドに道路を使用できます（7.2.2）。

8.1.3 連合軍の第一、第二、第三強襲波

[Allied 1st, 2nd, and 3rd Assault Waves]

連合軍の第一波と第二波のユニットは、その沖合セット・アップ・ヘクス内でゲームを開始し、連合軍強襲上陸ラウンドの特殊手順を使用して登場します（9.4）。

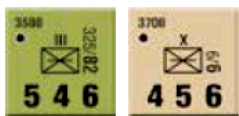
ターン1の最初の US とイギリス軍の移動ラウンドに、全ての各第三波増援は組織登場のサイ振りなしで登場します。海輪ユニットは、マップ上に記載されたシェブロンによって指示されたごとく、その割り当てられた海岸（ユタ、オマハ、ゴールド、ジュノー、スウォード）の開設海岸ヘクス内に置かれるため、いくつかのユニットは海岸ヘクスの選択肢を持ちます。第二波ラウンドと異なり、スタッキング限度は遵守されなければならないかもしれませんが、超過スタッキングを避けるため、到着している第三波増援は1つのヘクス（のみ）から必要に応じて転置させることができます。ユニットは、合法的に移動してそれらのヘクス内へ移動できるという条件で、内陸又は沿岸に沿って1ヘクス転置させることができます。第三波増援のみが、この方法でユニットを転置できます。割り当てられた海岸に開設海岸ヘクスがなければ、自動的に登場するターン2の増援として使用可能になります。これらは、組織登場のサイ振りに含まれる通常の手順によって選択されません。



図2：連合軍の第三波増援が登場することを認めるための転置

例：図2について述べます。オマハ海岸とオック岬 [Pointe du Hoc] の全3ヘクスは、二番目の内陸ヘクスへ前進しているユニットで、第一波ラウンドに占領されています（9.4.1）。第二波ラウンドに、第二波ユニットはその割り当てられた海岸ヘクス内に置かれていますが、隣接するドイツ軍ユニットがないため戦闘は不可能です（9.4.3）。いまやラウンド5で、US チットがアクション・カップから引かれた直後です。連合軍プレイヤーは、移動ラウンドとしてプレイすることに決め、これで US 第三波ラウンドを行います（9.4.5）。ラウンドの開始時、オマハ海岸に到着している第三波増援、第2師団は、

スタッキング限度を遵守して開設海岸内に置かれなければなりません。師団は第1又は第29師団のユニットと共にスタックできないため、これらの師団の1つから連隊を転置します。連合軍プレイヤーは、ヘクス 3303 内の第2師団へ進入することを選択し、そのヘクス内の第1師団の連隊はヘクス 3304 へ1ヘクス転置されます。



第三波内の2つの空挺ユニットは、以下のごとく置かれます。US 第82空挺師団の第325グライダー連隊は、第82空挺のユニットを含んでいるいずれかのヘクス内に置かれます(スタッキング限度内)。イギリス第6空挺師団の第6空挺旅団は、ヘクス 4704 内に置かれます。各場合に、ユニットが置かれるヘクスのスタッキング限度が認められないか、又はヘクス 4704 がドイツ軍に占められていたら、二番目の移動ラウンドに(もしもあれば)ユニットは自動的に適切な国籍の開設海岸内に置かれ、さもなければ自動的に進入するターン2に増援として使用可能です。これは、組織登場のサイ振りを含め、通常の手順によって選択されません。

各連合軍国籍の最初の移動ラウンド(その第三波ラウンド)は、その国籍のターン1の増援を登場させるために使用できません。代わりに、これらの増援は、組織登場のサイ振り(8.1.1)を含む、通常の手順を使用して各国籍の2番目の移動ラウンド(もしもあれば)に登場します。連合軍の国籍が2番目の移動ラウンドを行わなければ、そのターン1の増援はターン2に再び使用可能となり、いかなるターン2の増援よりも前に登場しなければなりません(8.1、8.1.1)。

8.2 補充 [Replacement]

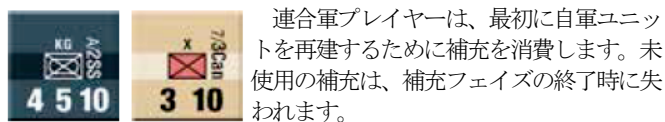
受け取られる補充の数とタイプは、ターンの天候によって判定されます(補充表を参照)。ターン1には、補充フェイズが飛ばされます。

除去されたユニットは、再建できません。これは、単一ステップ・ユニットが補充を受け取るための資格を持たないことを意味します。以下は、やはり補充を受け取る資格を持ちません。: 連合軍の空挺、グライダー、特殊部隊ユニット、全てのフランスとポーランド軍ユニット、ドイツ軍の Flak ユニットの。これら全てのユニットはカウンター上にドットを持ち、ステップ損失が補充不能であることを示します(4頁のサイド・ボックス「カウンターの読み方」を参照)。

8.2.1 ユニットのタイプによる制限 [Restrictions by Unit Type]

3つの主要国籍についての補充は、3つのタイプの1つです。: 歩兵、機械化、機甲(装甲)。カナダ軍の補充は汎用です。US 機甲騎兵ユニットの例外を除き、特定の資格を持つユニットの再建は、再建ユニット表内に述べられたごとく、特定の補充タイプが要求されます。

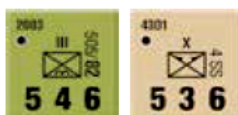
8.2.2 減少状態ユニットの再建 [Rebuilding Reduced Units]



連合軍プレイヤーは、最初に自軍ユニットを再建するために補充を消費します。未使用の補充は、補充フェイズの終了時に失われます。

ユニットは、補充を受け取るために補給下でなければなりません。要求されたタイプの1補充は、1つの減少状態ユニットを再建します。単純にユニットをその場で完全戦力面に裏返します。ユニットは、敵 ZOC 内であっても構いません。

8.3 連合軍の撤退 [Allied Withdrawals]



連合軍の空挺、グライダー、レインジャー、特殊部隊ユニットは、ターン5の終了までに撤退できます。撤退は選択ですが、ターン5の終了時にマップ上又はマップ外にある、又は除去されているこれら各ユニットについて、ドイツ軍プレイヤーは勝利ポイントを得点します。

資格を持つユニットは、ユニットの国籍のいずれかの移動ラウンドの開始時、又はユニットの国籍の移動チットがプレイされたときに宣言された統合アクション・ラウンドの開始時に撤退できます。単純にユニットを取り去って脇に置きます。ユニットは、無制限の移動ポイントで自国籍のいずれかの開設海岸へ移動できるという条件で資格を持ちます(換言すると、ユニットの海岸への経路は、通過不能地形、敵ユニット、敵 ZOCs によって妨害されてはなりません)。

撤退は、単一の嵐ターン中に発生できず、ターン5の後にも発生できません。撤退したユニットは、ゲームに復帰できません。

9.0 アクション・ラウンド [Action Rounds]

ゲーム内の大部分の活動は、アクション・フェイズ中に発生します。アクション・フェイズは、1人のプレイヤーが自軍ユニットで移動又は攻撃する(ときには両方)一連のアクション・ラウンドから構成されます。各アクション・ラウンドは、アクション・チットのプレイが要求されます。

9.1 アクション・カップの準備 [Preparing the Action Cup]

アクション・フェイズの開始時、現行天候によって判定されたごとく、そのターンに使用可能なアクション・チットの枚数を確認するため、プレイヤー諸氏はアクション・チット可用性表を調べます。その他のチットは、そのターンに使用されません。[例外: ターン1に、追加4枚のチットがあります。ターン1に従う手順については、下の9.4を参照してください。]

連合軍プレイヤーは、ゲームを通して主導権を持ちます。ターン1を除き、連合軍プレイヤーは最初のアクション・ラウンド中にプレイするため、主導権チットとして自軍アクション・チットの1枚を選択します。残っているチットは、ドイツ軍の対応チットを除き、アクション・カップ内に入れます。ドイツ軍プレイヤーは、自身の裁量で連合軍ラウンド後にプレイするために使用可能な自軍対応チットを保持します(9.3.4)。ターン1を含むにわかれ2ターンに、連合軍プレイヤーは、アクション・カップ内に入れたイギリス軍アクション・チットの組み合わせをドイツ軍プレイヤーに伝えます。

9.2 アクション・チットの引きとプレイ

[Drawing and Playing Action Chits]



あるアクション・ラウンドに、1人のプレイヤーは活性プレイヤーは1枚のアクション・チットをプレイし、アクション・ラウンド記録欄上の次の使用可能スペース内に置き、そのチットによって認められたいずれかのアクションを行います。

最初のラウンドに、連合軍プレイヤーは活性プレイヤーです。連合軍プレイヤーは、アクション・ラウンド記録欄の最初のスペース内に自軍主導権チットを置くことでプレイし、次いで自軍ユニットで適切なアクションを行います。[例外: ターン1について9.4を参

照。] 続くラウンドで、1人のプレイヤーがアクション・カップから無作為に1枚のチットを引きます。チットの所有者は活性プレイヤーとなり、それをアクション・ラウンド記録欄でプレイし、自軍ユニットで適切なアクションを行います。各連合軍ラウンドの後、アクション・カップから次のチットが引かれる前に、ドイツ軍プレイヤーは対応チットをプレイし（使用可能であれば）、対応ラウンドを実施する選択肢を持ちます。全てのチットが引かれてしまうまで、プレイはこの要領で継続します。引かれた最終チットが連合軍であると、連合軍ラウンドの後にドイツ軍プレイヤーは最終対応チット（使用可能であれば）をプレイできます。

連合軍プレイヤーは、個別のUSとイギリス軍のアクション・チットを持ちます。USとイギリス軍のユニットは、ターン1の2つの連合軍強襲上陸ラウンド中を除き、個別に活性化されます。

イギリス軍のアクション・チットは、プレイヤーが行うラウンドのタイプを指定する、移動又は戦闘のどちらかでマークされます。ドイツ軍とUSのアクション・チットは、1つの面は移動で他方が戦闘でマークされます。これらの1枚がアクション・カップから引かれるときはいつでも、所有しているプレイヤーは、それを移動ラウンド又は戦闘ラウンドとしてプレイするのかどうかを決定します。ただし、以下の制限があります。:

- ・ 単一の嵐ターンを除き、ドイツ軍プレイヤーは各アクション・フェイズに2つの移動と1つの戦闘ラウンドを選択しなければなりません。単一の嵐ターンには、ドイツ軍プレイヤーは2つの移動と1つの戦闘ラウンド又は1つの移動と2つの戦闘ラウンドのどちらかを選択できます。
- ・ 連合軍プレイヤーは、アクション・フェイズ毎に、USについて2つの移動又は2つの戦闘ラウンドを超えることを選択できません。降雨と嵐のターンに、連合軍プレイヤーは1つの移動ラウンドと1つの戦闘ラウンドを選択しなければなりません。

アクション・カップからのチット引きに加えて、ドイツ軍プレイヤーは自軍に対応ラウンドを行わせることを認める、1枚以上の対応チットも持ちます。

9.3 アクション・ラウンドのタイプ [Action Round Types]

4タイプのアクション・ラウンドがあり、ターン1の2つの特殊な連合軍強襲上陸ラウンドはカウントしません。

9.3.1 移動ラウンド [Move Round]



活性プレイヤーは、10.0で説明されるごとく、マップ上の全て、いくつかの自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。適切な国籍のユニットのみが活性化されて移動できます。

ドイツ軍移動ラウンドにはドイツ軍ユニット、US移動ラウンドにはUSとフランス軍ユニット、イギリス軍移動ラウンドにはイギリス、カナダ、ポーランド軍です。

9.3.2 戦闘ラウンド [Combat Round]



活性プレイヤーは、11.0で説明されるごとく、マップ上の全て、いくつかの自軍ユニットで隣接する敵ユニットを攻撃できます。全く攻撃しなくても構いません。適切な国籍のユニットのみが活性化されて攻撃できます。ドイツ軍戦闘ラウンドにはドイツ軍ユニット、US戦闘ラウンドにはUSとフランス軍ユニット、イギリス軍戦闘ラウンドにはイギリス、カナダ、ポーランド軍です。

いくつかの戦闘ラウンドに、連合軍プレイヤーは準備下攻勢を宣言できます (7.2.3)。

9.3.3 連合軍の統合アクション・ラウンド

[Allied Combined Action Round]



ターン2から開始して、連合軍プレイヤーは件の国籍で統合アクション・ラウンドを行うため、1枚のアクション・チット（移動又は戦闘のどちらか）をプレイできます。この要領で各ターンに、連合軍プレイヤーは1枚のUSと1枚のイギリス軍の合計2枚のアクション・チットをプレイできます。統合アクション・ラウンドを指定するため、アクション・ラウンド記録欄上のアクション・チットの上に適切な国籍の統合アクション・マーカーを置きます。

統合アクション・ラウンドでは、適切な国籍 (US/フランス又はイギリス/カナダ/ポーランド) の全てのユニットが活性化されます。これらは、以下のごとく、最初に修正された移動アクション、次いで修正された戦闘アクションを実施します。:

- ・ **移動**: ユニットの1ヘクス（又は道路によって2ヘクス）を超えて移動できません。それ以外は、全ての移動ルールを通常に適用します。
- ・ **戦闘**: 全ての攻撃は、CRT上で1コラム・シフト左を被ります。さもなければ、全ての戦闘ルールを通常に適用します。

デザイン・ノート: 統合アクション・ラウンドは、機動に続く戦闘の要素をあらわし、チットのシークエンスが認めるときはいつでも、ドイツ軍が連合軍の攻撃を回避するため単に戦線を1ヘクス後退させる戦略に対するカウンターを連合軍プレイヤーに提供します。

例: 連合軍プレイヤーは、イギリス軍が攻撃位置にあるため、次にイギリス軍戦闘チットが引かれることを望みますが、イギリス軍移動チットが引かれました。連合軍プレイヤーは、統合アクション・ラウンドを宣言することに決めます。増援が登場した後、連合軍プレイヤーはイギリス、カナダ、ポーランド軍ユニットを1ヘクス（道路によって2ヘクス）移動させることができます。次いで、連合軍プレイヤーは自軍の攻撃を実施し、全ての戦闘で追加の1左シフトを許容します。

連合軍プレイヤーは、移動チットを統合アクション・ラウンドとしてプレイするとき、増援の登場又は撤退を行うことができます。USについては、アクション・チットが移動又は戦闘のどちらでプレイされるかで、そのタイプのラウンドについての制限に対してカウントします（降雨と嵐のターンに1つ、他の全てのターンに2つ）。他の全ての目的において、ラウンドは決して移動ラウンド又は戦闘ラウンドではありません。

9.3.4 ドイツ軍の対応ラウンド [German Reaction Round]



各アクション・フェイズに、ドイツ軍プレイヤーは天候に依存して1〜4枚の対応チットを受け取ります。対応チットは、決してアクション・カップ内に入れられません。その代わりに、ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの連合軍ラウンドの後に1枚（のみ）の対応チットをプレイできます。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍のラウンド後に対応チットのプレイを強制されませんが、アクション・フェイズの終了時に残された対応チットは失われます。

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)。シェルブール・ボックス内のユニットは、組織によって活性化できます（これらはスタックとしてカウントしません）。活性ユニットは、通常の移動アクションを実施できます。スタック内の活性ユニットは、独立して移動できます（1つのユニットは、他のユニットが移動を開始する前に移動を終了しなければなりません）。他のドイツ軍ユニットは、移動や攻撃ができません。加えて、カンブフグレルペンとティーガー戦車大隊（のみ）の活性化は、全ての移動が完了した後に1ヘクスを攻撃できます。これは、ラウンド全体で最大1攻撃です。

全ての通常の移動と戦闘のルールを適用します。[例外: 連合軍第一波ラウンドに続く最初のドイツ軍の対応には制限があります。: 9.4.2を参照] 1つのみの攻撃が可能であるため、活性化カンブズグレッペンとティーガー大隊は、これが強制攻撃を要求する複数ヘクスから攻撃できません (11.2)。

ドイツ軍プレイヤーは、望むのであれば、活性化したドイツ軍ユニットをマークするために提供された活性化マーカーを使用できます。ラウンドの終了時に、活性化マーカーを取り去ります。

9.4 強襲上陸ラウンド [Amphibious Assault Round]

ターン1に主導権チットを選択する代わりに、連合軍プレイヤーは D-Day の連合軍強襲上陸をあらわす第一波と第二波ラウンドの2つの特殊なアクション・ラウンドを持ちます。これらの各ラウンドに、ドイツ軍の対応ラウンドが続きます。

ターン1のアクション・フェイズ開始時、プレイヤーはにわか雨天に使用可能で、対応チットを除くアクション・チットをアクション・カップ内に入れます (合計9枚のチット)。ドイツ軍プレイヤーは、にわか雨天候で後のプレイに使用可能な2枚の対応チットを保持します。次いで、連合軍プレイヤーは2枚の波 [Wave] チットを行い、ドイツ軍プレイヤーは残している2枚の対応チットを行い、これら4枚のチットは、以下のごとくターン1の最初の4ラウンドとしてプレイされます。

9.4.1 連合軍の第一波 [Allied 1st Wave]



連合軍プレイヤーは、第一波ラウンドを指定するため、アクション・ラウンド記録欄上の最初のスペース内に第一波チットを置きます。全ての連合軍 (US、イギリスとカナダ軍) 第一波ユニットは、介在するヘクスサイド上のシェブロンによってマップ上に指定されたごとく、割り当てられた海岸ヘクスを攻撃します。US 第2レインジャー大隊は、たとえオック岬 [Pointe du Hoc] が海岸でないとしても、このラウンドと第二波ラウンドの両方に参加します。他の戦闘は認められません。戦闘支援マーカーは使用不能です。各戦闘は、次のそれへ進む前に完全に解決されなければなりません。

その上陸に対抗している拠点を除去したユニットは、海岸ヘクス内に戦闘後前進します。海岸ヘクス内に、開設海岸マーカーを置きます。オック岬 [Pointe du Hoc] ヘクスは海岸ヘクスでないため、US 第2レインジャー大隊が勝利しても、そのヘクス内に開設海岸マーカーが置かれないことに注意してください。連合軍プレイヤーは、望むのであれば、次の戦闘に先立って、直ちにこれらのユニットのいくつか又は全てを、敵 ZOCs を無視して追加1ヘクス前進させることができます。

拠点を除去しないユニットは、その海岸接近ヘクス内に留まります。

9.4.2 最初のドイツ軍の対応 [First German Reaction]



連合軍第一波ラウンドが完了した後、ドイツ軍プレイヤーは最初のドイツ軍対応ラウンドを指定するため、アクション・ラウンド記録欄上の2番目のスペース内に1枚の対応チットを置きます。活性ユニットの許容移動力が半減してユニットが道路移動率を使用できないことを除き、全ての通常の対応ラウンドのルールを適用します。

9.4.3 連合軍第二波 [Allied 2nd Wave]



ここで連合軍プレイヤーは、第二波ラウンドを指定するため、アクション・ラウンド記録欄上の3番目のスペース内に自軍第二波チットを置きます。各第二波ユニットは、ユニットのセット・アップ・ヘクスから海岸接近ヘクス並びにそこから海岸ヘクスへ導かれるシェブロンによってマップ上に指定されたごとく、海岸ヘクスに割り当てられています。全ての第二波ユニットは、いかなる戦闘も発生する前に、開設海岸又は海岸接近ヘクス内に置かれます。

その割り当てられた海岸ヘクスが開状態であると、ラウンドの開始時に第二波ユニットはスタッキング制限を無視してそこに置かれ、4つまでのユニットが隣接するドイツ軍ユニットを攻撃できます。

その割り当てられた海岸ヘクスが占領されていなければ、第二波ユニットは海岸接近ヘクス内で生き残っている第一波ユニットとスタッキング制限を無視して統合し、4つまでのユニットが海岸ヘクスを攻撃できます。攻撃が成功したら、全てのユニットが戦闘後前進し、開設海岸マーカーが海岸ヘクス内に置かれます。

開設海岸へ上陸している友軍の第一波と第二波のユニットは、隣接するいずれかのドイツ軍ユニットを攻撃できます (第一波ラウンド中に占領されていない海岸ヘクスに対する統合攻撃を含みます)。このラウンドから開始して、海上支援マーカーが使用可能です。

第一波ラウンドと同様、防御ヘクスを占領したユニットは、直ちに2番目のヘクスへ前進できます。この2番目のヘクスは、ユニットが合法的に移動できるそれとでなければなりません (したがって、例えば機甲 (装甲) は橋梁なしの大河川を越えて前進できません)。第一波ラウンドと異なり、この2番目のヘクスへ前進しているとき、ユニットは敵 ZOCs を無視できません。防御側のヘクスが敵 ZOC 内でなければ、ユニットは敵 ZOC 内の2番目のヘクスに前進できます。防御側のヘクスが敵 ZOC 内であると、ユニットは敵 ZOC 内の2番目のヘクスへ前進できませんが、すでに2番目のヘクス内にある他の友軍ユニットが ZOC を無効化し、前進を認めます。2番目のヘクスへ前進するための決定は、次の戦闘へ進む前に行われなければなりません。

第二波ラウンドの終了時、ドイツ軍の手中に残る各海岸ヘクス内のドイツ軍拠点の下に、閉鎖海岸マーカーを置きます。海岸接近ヘクス内の連合軍の生き残りは、ターン2に増援として使用可能となります。US 第2レインジャー大隊が、オック岬 [Pointe du Hoc] を占領することなしで2つの強襲上陸ラウンドを生き残ると、やはりターン2の増援として使用可能となります。

スタッキング限度は、ラウンドの終了時に遵守されなければなりません。

連合軍の空挺ユニットは、第一波又は第二波ラウンドに攻撃できないことに注意してください。

9.4.4 2番目のドイツ軍の対応 [Second German Reaction]



第二波ラウンドが完了した後、ドイツ軍プレイヤーは2番目のドイツ軍対応ラウンドを指定するため、アクション・ラウンド記録欄上の4番目のスペース内に対応チットを置きます。全ての通常の対応ラウンドのルールを適用します。活性ユニットはその完全な許容移動力と道路移動率からの特典を持ちます。

9.4.5 アクション・ラウンドの継続 [Continuing Action Round]

このドイツ軍対応ラウンドの後、アクション・カップから1枚のアクション・チットを引き、通常に進捗させます (9.2)。[例外：最初のイギリス軍移動ラウンドと最初のUS移動ラウンドは、それぞれ第三波と見なされます。適切な国籍の全ての第三波増援 (のみ) は、組織の登場サイ振りなしで登場します (8.1.3)。] ドイツ軍プレイヤーは、いまだにターンの後の方で利用できる2枚の対応チットを持つことに注意してください。

10.0 移動 [Movement]

大部分の移動は移動ラウンド中に発生しますが、連合軍の統合アクションとドイツ軍の対応ラウンドは限定された移動を認めます。戦闘解決中に発生する退却と戦闘後前進は、移動と見なされません。

移動は、地形、敵ユニット、敵ZOCs、USとイギリス軍の退出マーカー、補給によって影響を受けます。

10.1 移動の手順 [Movement Procedure]

その移動開始時、ユニットは記載された移動値に相当する移動ポイント (MPs) の数を受け取ります。ユニットが非補給下であると、この許容移動力は3に減少します。

ユニットは個々に又はスタックで、ヘクスから隣接ヘクスへと、地形に依存して変化するMPコストを消費しながら移動します。友軍ユニットの存在は、ヘクスに入退出するMPコストに影響しません。

移動は、以下によって制御されます。:

- ・ ユニッツは、アクション・ラウンド毎に複数回移動できません。
- ・ 1ユニット又はスタックの移動は、他のそれを開始する前に完了させなければなりません。
- ・ ユニッツは、敵ユニットによって占められたヘクスに進入できません。
- ・ ユニッツは、敵ZOC内のヘクスに進入した瞬間に停止しなければなりません (6.3)。
- ・ ユニッツは、その許容移動力を超過できませんが、使用可能な全MPsを消費する前に停止できます。
- ・ ユニッツは、1つのラウンドから他のそれへMPsを蓄積できず、それを他のユニットに貸与できません。
- ・ 十分なMPsが不足していても、地形と敵ZOCsが認めたら、ユニットはこの1ヘクスのみを移動するという条件で常に1ヘクス移動できます。

イギリス、カナダ、ポーランド軍ユニットはUS退出マーカーを含んでいるヘクスへ進入できず、US又はフランス軍ユニットはイギリス軍退出マーカーを含んでいるヘクスへ進入できません。

ドイツ軍ユニットは、C、W、Sの文字付マップ端ヘクス内で移動又は対応ラウンドを終了できません。可能であれば、これらのヘクス内で退却を終了することを避けなければなりません (ただし、最寄りの補給源方向へ退却する優先度は取ります)。ドイツ軍ユニットは、これらのヘクス内へ退却して次の自軍移動ラウンド中に退出できないか、又は連合軍ユニット又はZOCsのため対応ラウンドに活性化したとき、それでも離れることができるか又は戦闘で除去されるまで、これらのヘクス内に留まることができます。ドイツ軍プレイヤーが対応ラウンドを行うとき、ドイツ軍ユニットがこれらのヘクスの1つにあると、ユニットをヘクスの外部へ移動させるため

にそのユニットの組織を活性化させる必要はありません。E文字付ヘクス内に停止しているドイツ軍ユニットへの制限はありません。

10.2 地形 [Terrain]

1つのヘクスから隣接ヘクスへ移動で進入するためのコストは、進入したヘクス内と越えたヘクスサイドの地形に依存します。地形コストは蓄積します。: ユニッツは、ヘクスとヘクスサイドの両方のコストを消費しなければなりません。[例外: 移動ポイントの不足は、ユニットが1ヘクスのみ移動することを妨げません。] これらのコストは、地形効果チャート (TEC) 上に列記されます。通常、ユニットは、道路に沿ってヘクスからヘクスへと移動しているときに減少したコストを消費します。

移動コストは、ときには天候やどちらのプレイヤーが移動しているかに依存して変化するに注意してください (7.2.2とTECの注釈を参照)。

マップ上に橋梁はマークされていませんが、道路が河川を越える場所に存在します。橋梁は河川ヘクスサイドを越えるMPコストを打ち消し、破壊できません。機甲 (装甲)、機甲騎兵、*Flak*、機械化ユニットは、橋梁なしの大河川を越えることはできませんが、橋梁なしの小河川は越えることができます。

10.3 緊急撤退 [Emergency Withdrawal]

友軍移動ラウンド (のみ) 中、敵ユニットとZOCsのために移動できないユニットは、代わりに緊急撤退 (EW) を実施できます。

10.3.1 手順 [Procedure]

緊急撤退では、ユニットは敵ZOCsと地形コストを無視して、その現行ヘクスから2ヘクス撤退 (転置) しますが、敵ユニット又は通過不能地形は無視できません。機甲 (装甲)、機甲騎兵、*Flak*、機械化ユニットは、橋梁なしの大河川を越えることができません。撤退した後、ユニットは最寄りの敵補給源から遠ざからなければならず (同じ近さに複数があるときは、撤退しているプレイヤーの選択)、敵ユニットに隣接してはなりません。敵補給源からの距離計算では、地形に関係なく、単に最も直接的なルートのヘクス数をカウントします。

ユニットは、これらの要件に従って撤退できなければならず、さもなければ緊急撤退を実施できません。



図3: 緊急撤退

例: 図3について述べます。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクスA内の第91歩兵師団第1058連隊で緊急撤退を実施することを望みます。ユニットはヘクスDへ撤退できません。なぜならば、ユニットの現行ヘクスから2ヘクス離れて敵ユニットに隣接していませんが、最寄りの敵補給源 (ユタ海岸、ヘクス2403) から遠ざかっていないから

です。ただし、ヘクス B と C は基準を満たす場所であるため、ユニットはその撤退を終了でき、ドイツ軍プレイヤーはどちらかのヘクスを選択できます。

10.3.2 対応中の緊急撤退 (選択) [Emergency Withdrawal during Reaction]

プレイヤー諸氏は、望むのであればこの選択ルールを使用できます (ドイツ軍陣営に若干の優位性を提供します)。資格を持つ活性ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍の対応ラウンド中に緊急撤退を実施できます。

10.4 マップ外ボックスを往来する移動

[Movement To and From Off-Map Boxes]

この項目は、マップと C、W、S、E 文字付マップ端ヘクスを介しての、3つのマップ外ボックス間におけるユニットの移動に関連します。ドイツ軍増援の配置に関しては、文字付マップ端ヘクス内です。8.1.2 を参照してください。

連合軍ユニットは、移動と統合アクション・ラウンドの両方で、マップと認められたマップ外ボックスとの間で移動できます。ドイツ軍ユニットは、移動と対応ラウンドの両方で、マップと認められたマップ外ボックスとの間で移動できます。

10.4.1 マップ外ボックスへの進入 [Entering Off-Map Boxes]

適切な文字付ヘクスに進入した後 (又はそこで開始していると)、ユニットはマップ外ボックスへ進入するために追加の 1 移動ポイントを消費します。もしも文字付ヘクスが敵 ZOC 内であると、ユニットはマップ外ボックスへ進入するため、そこで開始しなければなりません。非補給下のユニットは、マップ外ボックスヘクス進入するため 3MPs の減少した許容移動力を使用できます。ただし、OOS の連合軍ユニットは、東方退出ボックスに進入できません (10.4.5)。

統合アクション・ラウンドに、適切な文字付ヘクス内で開始している連合軍ユニットは、移動ラウンドに合法的に進入できるマップ外ボックスへ進入するため、その移動の 1 ヘクスを使用できます。道路上で開始している連合軍ユニットは、適切な文字付ヘクス内へ道路に沿って 1 ヘクス移動し、次いで移動ラウンドに合法的に進入できるマップ外ボックスへ進入するため、その移動の 2 ヘクス目を使用できます。

ユニットは、マップ外ボックスへ進入するために緊急撤退を使用できません。

10.4.2 マップ外ヘクスを離れる [Leaving Off-Map Boxes]

ユニットは、マップ外ボックスから適切な文字付ヘクスへ進入するために 1 移動ポイントを消費し、認められるのであれば、以後に通常の移動コストを消費することで移動を継続できます。文字付ヘクスは、敵ユニットによって占められてはなりません。敵 ZOC 内であることはでき、この場合マップへ登場しているユニットはそこで停止しなければなりません。シェルブールとブルターニュのボックス内で非補給下の US ユニットの、それぞれのボックスを離れるためにその減少した 3MPs の許容移動力を使用してマップへ再登場できます。

統合アクション・ラウンドに、US ユニットのシェルブール又はブルターニュのボックスを離れるために移動の 1 ヘクスを使用し、それぞれ C 又は S の文字付ヘクスでマップへ登場できます。そのヘクスが道路を含むと、そのようなユニットは、それが認められたら、その 2 番目のヘクスについて道路に沿って継続できます。

10.4.3 シェルブール・ボックス [Cherbourg Box]

ドイツ軍と US ユニットの、いずれかの C 文字付ヘクス (ヘクス 1200 から 2000 を含む) からシェルブール・ボックスに進入できます。これらは、敵ユニットがシェルブール・ボックス内に存在するときに、それを行うことができます。ユニットは、たとえ移動ポイントを残していても、シェルブール・ボックスへ進入した瞬間に停止しなければなりません。ドイツ軍ユニットは、連合軍がシェルブールの支配を獲得した後では、たとえ全ての US ユニットの離れてしまっても、シェルブール・ボックスへ進入できません。シェルブールが孤立状態であると、ドイツ軍ユニットは直接シェルブール・ボックス内へ転置もできます (13.5)。

ドイツ軍又は US ユニットの、シェルブール・ボックス内に敵ユニットがいけないという条件で、いずれかの C 文字付ヘクスを通してシェルブール・ボックスを離れることができます。ただし、ドイツ軍ユニットは、シェルブールが孤立状態のときに離れることができません。

10.4.4 ブルターニュ・ボックス [Brittany Box]

US ユニットの (のみ) は、いずれかの W 文字付ヘクス (ヘクス 2628、2727、2828) からブルターニュ・ボックスへ進入できます。ブルターニュへ進入したユニットは、ブルターニュ・ボックスの進入直後 [the Just Entered] 区画内に置かれ、クリーン・アップ・フェイズにのみ離脱可能 [the May Leave] 区画内へ移動させられます。離脱可能区画内のユニットのみが、ブルターニュ・ボックスを離れることができます。したがって、ユニットは進入した同じターンにブルターニュ・ボックスを離れることはできません。

ブルターニュ・ボックスの離脱可能区画内のユニットは、いずれかの S 文字付ヘクス (南マップ端に沿った 5 ヘクスで、アランソン [Alençon]、ヘクス 6028 を含みます) を通してマップへ再進入できます。ユニットは、単一の移動アクションでマップへ再進入できず、E 文字付ヘクスへ移動できず、東方退出ボックスへ進入できません。



ユニットが最初にブルターニュ・ボックスを離れてマップへ再進入したターンは、そのユニットがブルターニュ・ボックスへ進入できる最後のターンです。ユニットがもはやブルターニュに進入できない備忘として、ユニットが最初にマップへ再進入したとき、ターン記録欄上で次のターンに一致するスペース内に、ブルターニュへの進入不可 [No Entry to Brittany] マーカーを置きます。(次のターンの開始時にゲーム・ターン・マーカーがこのスペース内に移動したとき、プレイヤー諸氏はブルターニュへの進入不可マーカーをブルターニュ・ボックスの進入直後区画へ移すことを望めます。) ブルターニュ・ボックス内のユニットは、それでも後のターンに離れることができます。

連合軍プレイヤーは、ターン 10 の終了時にブルターニュ・ボックス内にある US 師団について VPs を得点することに注意してください。

10.4.5 東方退出ボックス [Eastern Exit Box]



いったん US とフランス軍ユニットがイギリス軍ゾーン内へ移動することが認められたら (15.0)、イギリス、カナダ、ポーランド軍ユニットによって占められておらず、イギリス軍退出マーカーを含んでおらず、イギリス軍退出マーカーを含む E 文字付ヘクスの北ではない両方のいずれかの E 文字付ヘクスから、東方退出ボックスへ進入できます (ただし、それらがマップを退出する際に、補給下の E 文字付ヘクス内にあるという条件で)。ヘクスが US 退出マーカーを持たなければ、それを置きます。



連合軍が最初にカーン [Caen] の全 3 ヘクスを支配するターンに開始して (現在、カーンの全 3 ヘクスを支配しているか否かにかかわらず)、イギリス、カナダ、ポーランド軍のユニットは、US 又はフランス軍ユニットによって占められておらず、US 退出マーカーを含んでおらず、US 軍退出マーカーを含む E 文字付ヘクスの南ではない両方のいずれかの E 文字付ヘクスから、東方退出ボックスへ進入できます。

(ただし、それらがマップを退出する際に、補給下の E 文字付ヘクス内にあるという条件で)。ヘクスがイギリス軍を持たなければ、それを置きます。

いったんあるヘクス内に置かれたら、US とイギリス軍の退出マーカーは、ゲームの残りについてそこに留まります。

ドイツ軍ユニットは、US 又はイギリス軍退出マーカーのどちらも含まないいずれかの E 文字付ヘクスから、東方退出ボックスへ進入できます。

(E) 文字付ヘクス (ヘクス 5400) を通して東方退出ボックスへ進入できる陣営はありません。

ユニットは、決して東方退出ボックスを離れることができません。

11.0 戦闘 [Combat]

戦闘は、戦闘ラウンド、連合軍統合アクション・ラウンド、2つの連合軍強襲上陸ラウンド、ドイツ軍対応ラウンド中に発生します。マップ上の全般的な状況にかかわらず、常に活性プレイヤーが攻撃側で、他方のプレイヤーは防御側です。

戦闘ラウンドと連合軍の統合アクション・ラウンドでは、全ての活性友軍戦闘ユニットが攻撃できます。2つの連合軍上陸ラウンドでは、海輸ユニットのみが攻撃できます (詳細については、9.4 を参照)。ドイツ軍の対応ラウンドでは、活性カンブグルッペンとティーガー大隊のみが攻撃できます (9.3.4)。

連合軍ユニットは、攻撃するために補給下でなければなりません。

11.1 概観 [In General]

ユニットは、通過不能ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて攻撃できます。各戦闘は、1つの防御ヘクスを攻撃している1ヘクス以上のユニットから構成されます。下記の 11.2 (強制攻撃)を除いて、攻撃は任意です。

以下のルールは、全ての戦闘に適用します。:

- ・ アクション・ラウンド毎に複数回攻撃できるユニットはありません。
- ・ ラウンド毎に複数回攻撃され得るユニットはありません。
- ・ 同じヘクス内の攻撃ユニットは一緒に攻撃する必要がなく、いくつかのユニットは異なるヘクスを攻撃でき、又は全く攻撃しないことを選択できます。
- ・ あるヘクスが攻撃されたら、ヘクス内の全ユニットが一緒に防御します。
- ・ ユニットの攻撃値は分割できず、複数の戦闘に適用できません。
- ・ 戦闘への全ての地形の影響は、蓄積します (地形効果チャートを参照)。
- ・ 拠点には攻撃できますが、決して戦闘後前進ができません。
- ・ ドイツ軍ユニットは、C、W、S 文字付マップ端ヘクス内を攻撃できません。

これらの状況に合致するという条件で、プレイヤーが行うことができる攻撃の数に限度はありません。

11.2 強制攻撃 [Mandatory Attacks]

異なるヘクス内のユニットは、攻撃ユニットの ZOCs 内にある他の全ての敵ユニットがすでに攻撃されているか、又はその同じラウンドに攻撃される場合にのみ、1つに統合して当該ヘクス内の敵ユニットを攻撃できます。

[例外: 完全に大隊規模ユニットのみから構成されるスタックは、それへの強制攻撃を強要しません。やはり、ドイツ軍ユニットは、C、W、S 文字付ヘクス内の連合軍ユニットを攻撃できないため、これらのヘクスは強制攻撃を強要しません。] 以下に注意してください。:

- ・ 連合軍とドイツ軍の ZOCs は、都市ヘクス内へ伸びず、大河川ヘクスサイドも越えません。
- ・ 連合軍の ZOCs は、拠点を含んでいるヘクス内へ伸びません。
- ・ ドイツ軍の ZOCs は、開設海岸内へ伸びません。

これらの状況で、プレイヤーはこのルール下でヘクスを攻撃することを要求されません。

単一スタックのみが攻撃しているとき、強制攻撃は要求されません。攻撃している単一スタックの ZOC 内にある他の敵ユニットは、攻撃される必要がありません。

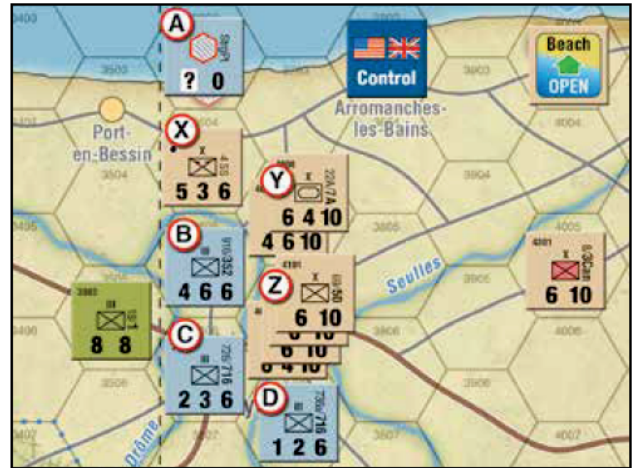


図4: 強制攻撃

例: 図4を参照してください。イギリス軍の戦闘ラウンド中、連合軍プレイヤーはヘクスB内の強力なドイツ軍歩兵ユニットへの攻撃を望みます。ヘクスZ内のスタックのみで攻撃したら、強制攻撃はありません。なぜならば、単一の攻撃スタックは強制攻撃を生じさせないからです。連合軍プレイヤーが、ヘクスXとY内のイギリス軍ユニットを含むよう攻撃部隊を拡大したら、3つのイギリス軍攻撃スタックの ZOC 内にある他の全てのドイツ軍ユニットに対する強制攻撃が要求されます。図に表示された状況では、連合軍プレイヤーはヘクスZ内の少なくとも1ユニットを、ヘクスD内のドイツ軍ユニットを攻撃するために割り当てなければなりません。ヘクスA又はCに対する強制攻撃はありません。なぜならば、連合軍の ZOCs は、拠点を含んでいるヘクスに又は都市地形内に伸びないからです。

11.3 戦闘解決の手順 [Combat Resolution Procedure]

一度に1つ、戦闘を指定して解決します。活性プレイヤーは、未来の全ての戦闘を宣言する必要はなく、望む順番で指定して解決できます。ただし、各戦闘は、次に進む前に完全に解決されなければなりません。

各戦闘を解決するため、以下の手順を使用します (11.7 シェルブールの戦闘を除きます)。

11.3.1 防御ヘクスと攻撃ユニットの指定

[Designate Defending Hex and Attacking Unit]

攻撃側は、防御ヘクスと攻撃しているユニットを指定します。

攻撃している全てのユニットと防御している全てのユニットの戦闘戦力を合計し、それぞれの合計について暫定的な数値を獲得します。補給下ユニットの戦闘戦力は、その記載された戦闘値に一致します。ユニットが攻撃と防御の数値を個別に持つと、関連するそれを使用します。非補給下ユニットの戦闘戦力は記載された数値の半分で、端数を切り捨てます。複数の OOS ユニットの含まれたら、この半減はヘクス毎を基準に実行されます。同じヘクス内の全ユニットの戦闘値を合計し、結果を半減させて端数を切り捨てますが、あるヘクス内の最小戦闘戦力は1です。

戦闘戦力への地形の唯一の影響は、林内の防御側の合計が1だけ増加することです。

現行ラウンドの早期に攻撃され、防御ヘクスへ退却したユニットは、そのヘクスの防御に何も加えませんが、全ての戦闘結果を通常に被ります。

11.3.2 戦闘支援の宣言 [Announce Combat Support]

最初に攻撃側、次いで防御側は、この戦闘に投入される支援マーカーを宣言します。防御側のヘクス内に支援マーカーを置きます。大部分の支援マーカーは、それが使用できる時期に制限を持つことに注意してください（詳細については12.0を参照）。

連合軍の絨毯爆撃を除き、支援マーカーは記載された支援値に一致する追加戦闘戦力を提供します【例外：戦術航空（12.2）】。それぞれの合計について最終数値を獲得するため、暫定的な攻撃と防御の支援マーカー合計からの戦闘戦力を加えます。

11.3.3 戦闘比の計算 [Calculate the Combat Odds]

戦闘比を獲得するため、攻撃側の合計戦闘戦力を防御側の合計戦闘戦力で割り、防御側が有利な戦闘比を獲得するために端数を丸めます。例えば、33の攻撃合計を10の防御合計で割ると、3対1の比です。

6対1の比を超える攻撃は、CRTのコラム・シフトを適用する前に6対1のコラムから開始します。攻撃側が自軍に有利なコラム・シフトを持つか否かに関係なく、1対3未満の攻撃は認められます。CRT上のコラムは、比の悪化が1対4、1対5等に増加するとCRTの左へ伸びると見なされ、1対5の1コラム・シフト右は、結局1対3のコラムになりません。最終比が1対3未満であると、結果は自動的にAL2（攻撃側2ステップ損失）です。

デザイン・ノート：したがって、ある攻撃が1つ以上の強制攻撃を誘発させることになると、これら強制攻撃のために十分な戦力を持つか確認してください。

攻撃側は、CRTの異なるコラムでサイを振るため、任意に低い比に落とすことはできません。

11.3.4 コラム・シフトの適用 [Apply Column Shifts]

以下の1つ以上のコラム・シフトが適用され得ます：

- **地形 [Terrain]：**戦闘は、防御側ヘクス内の地形と攻撃が実施されるヘクスサイド越えに依存して、1つ以上のコラム・シフトを受け取ることができます（地形効果チャートを参照）。

- **US 又はイギリス軍の統合アクション・ラウンド [US or British Combined Action Round]：**全ての戦闘は、1コラム・シフト左を受け取ります。
- **US 又はイギリス軍の準備下攻勢 [US or British Prepared Offensive]：**全ての戦闘（シェルブールの戦闘を除く）は、1コラム・シフト右を受け取ります。
- **US 又はイギリス軍の絨毯爆撃 [US or British Carpet Bombing]：**件の戦闘は、1コラム・シフト右を受け取ります。
- **晴天又は曇天ターンにおけるドイツ軍の戦闘又は対応ラウンド [German Combat or Reaction Round on a Sun or Cloud turn]：**全ての戦闘は、1コラム・シフト左を受け取ります。

全てのコラム・シフトは、蓄積します。実質コラム・シフトを計算して適用します。最終コラムは、決して6対1よりも上又は1対3よりも下へシフトできず、代わりにこれらのコラムで解決します。

11.3.5 結果の判定 [Determine the Result]

サイを1つ振り、戦闘結果表を参照します。DRMsはありません。結果には、ステップ損失、退却、戦闘後前進を含みます。可能性のある結果の完全な説明については、CRTの注釈を参照してください。

11.3.6 ステップ損失の適用 [Apply Step Losses]

一定の戦闘結果は、一方又は両陣営に適用する1以上のステップ損失を要求します。ステップ損失は、常にユニットを所有しているプレイヤーによって適用されます（防御側が最初）。含まれる全ての友軍2ステップ・ユニットが減少してしまうまで、除去できるユニットはありません。さもなければ、ステップ損失は望むように割り振ることができます。戦闘結果が吸収できるよりも多くのステップ損失を要求したら、超過損失は無視されます。

11.3.7 退却の実施 [Conduct Retreat]

一定の戦闘結果は、防御側ユニットが防御ヘクスから2ヘクス離れて退却することを要求します。ユニットは、以下の場合退却できません：

- 通過不能ヘクス内へ又は通過不能ヘクスサイドを越える。
- 敵ユニットによって占められたヘクス内へ又は通過する。
- 友軍ユニットによって無効化されていない限り、敵ZOCs内のヘクス内へ又は通過する。
- マップ外ボックス内へ。

機甲（装甲）、機甲騎兵、*Flak*、機械化ユニットは、橋梁なしの大河川ヘクスサイドを越えて退却できません。複数のユニットが退却しなければならぬとき、それら全てが同じヘクスへ退却する必要はありません。ユニットは、退却の終了時にスタッキング限度を調べなければならず、防御ヘクスから2ヘクス離れなければなりません。

ユニットは、可能な限り、最寄りの補給源の方向へ退却しなければなりませんが、不可能であれば他の方向へ退却できます。複数の補給源が同じ近さであると、退却しているプレイヤーは退却の両ヘクスに使用する補給源を選択します。可能であれば、退却の各ヘクスでユニットが補給源へ近づかなければなりません（ヘクスをカウントすることで測ります）。【例外：連合軍がシェルブールの支配を獲得するまで、OOSのドイツ軍ユニットは、そのヘクスまで連合軍ユニットや非無効化ZOCsから解放された、無制限な長さの連続したヘクスの経路をたどれたら、いずれかのC文字付ヘクスの方向へ退却できます。】S文字付ヘクスを介してブルターニュからマップへ再登場するUSユニットは、これらのヘクスを通して補給をたどることができますが、これらのS文字付ヘクスは補給源ではなく、可能であれば、全てのUSユニットはUS海岸の方向である北へ向かって退却を試みなければならぬことに注意してください。

開設海岸内へ1ヘクス退却した連合軍ユニットは、退却の2番目のヘクスを無視できますが、海岸ヘクス内のスタッキング限度を遵守しなければなりません。

拠点は、決して前進又は退却ができません。これらは、退却することを強制されたら除去されます。連合軍の強襲上陸ラウンド中、これらはときにはDR結果を無視できます(詳細については、11.5.1を参照)。

これらの条件に従って退却できないユニットは、除去されます。

退却しているユニットは、後の戦闘でその新たなヘクス内で再び攻撃されるかも知れず(ただし、防御には何も加えません)、戦闘結果によって要求されたら2回目の退却をすることができます。

11.3.8 前進の実施 [Conduct Advance]

全ての防御ユニットが除去又は退却したら、生き残っている攻撃ユニットは防御側のヘクス内に(のみ)戦闘後前進できます。前進しているユニットは敵ZOCを無視できますが、スタッキング限度は遵守しなければなりません。機甲(装甲)、機甲騎兵、Flak、機械化ユニットは、橋梁なしの大河川を越えて戦闘後前進ができません(たとえ、これらが橋梁なしの大河川を越えて攻撃できるとしても)。

[例外: ユニッツは、2つの連合軍の強襲上陸ラウンドで、各2ヘクス前進できます。第二波ラウンドでは、ユニットは戦闘後前進の2番目のヘクスについて、敵ZOCsを無視できません。やはり第2波ラウンドでは、ユニットはそれらのいくつか又は全てが2番目のヘクスへ前進する前に、防御側のヘクス内で超過スタックができます。5.1、9.4.1、9.4.3を参照。]

11.3.9 The Dark Valleyからの変更点 [Differences from The Dark Valley]

The Dark Valleyに馴染んだプレイヤー諸氏は、TDSNの戦闘解決において以下の差異に気づくでしょう。:

- 戦闘支援マーカーによって提供される戦闘戦力は、攻撃又は防御しているユニットの戦闘戦力を超過できます。
- CRT上で実質コラム・シフトを適用しているとき、最終コラムは決して1対3を下回ることができません。
- 以前に退却しているユニットが再び攻撃されたら、通常に全ての戦闘結果を被り、戦闘結果によって要求されたら2回退却できます。

11.4 連合軍の第一波と第二波ラウンド [Allied 1st and 2nd Wave Rounds]

これらのラウンドの一般的な過程は、9.4で詳述されています。以下は、これらのラウンド中の戦闘への特定の参照を持ちます。

これら2つのラウンドでのみ、戦闘後前進の2番目のヘクスが認められます。

11.4.1 オマハ海岸 [Omaha Beach]



オマハ海岸上の2つの拠点は、第352歩兵師団の一部によって増強されており、ゲームでは2つの強化オマハ防御マーカーによってあらわされます。これらは、以下の影響を持ちます。第一に、これらは第一波と第二波ラウンド中に防御しているとき、各拠点の戦闘戦力に3を加えます。第二に、これら2つの拠点は、DR*結果を交替 [Exchange] として扱い、交替での連合軍損失判定の目的において、2ステップを持つと見なされます。それでもBL1の結果は、拠点を除去します。これらの影響は、第二波ラウンドの終了時に停止します。

11.4.2 オック岬 [Pointe du Hoc]



第一波ラウンド中(のみ)、オック岬を強襲するUS第2レインジャー大隊は、記載されたEXとBL1の結果をDEとして扱います。

11.5 拠点と東方大隊 [Strongpoints and Ost Battalions]

拠点は、ゲームをその「?」面で開始します。これらは、その様々なセット・アップ・ヘクスとシェルブール・ボックス内に、どちらのプレイヤーも実際の戦闘戦力を知ることなしで無作為に配置されます。これらに対して攻撃が宣言されるか又は攻撃することを選択したとき、その確認済面に裏返され、ゲームの残りについてその場に留まります。損耗のため、未だ隠匿面の拠点又は東方大隊が除去されたら、その戦闘値は両プレイヤーに明らかにされます。

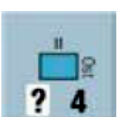
11.5.1 拠点 [Strongpoints]



拠点は、要塞化建造物、固定配置内に配備したユニットをあらわします。これらは、退却を要求されたら除去されます。ただし、拠点は、連合軍の第一波と第二波ラウンド中に、海岸接近ヘクスのみから攻撃されたら、DR (DR*は不可)結果を無視します。これらは、第二波ラウンド中に、攻撃側が開設海岸に上陸している第一波又は第二波ユニットを含むと、DR結果を無視できません。ただし、オマハ海岸の影響(11.4.1)は、それでも適用できます。

拠点は通常に攻撃できますが、決して戦闘後前進できません。

11.5.2 東方大隊 [Ost Battalions]



0の戦闘値を持つ東方大隊が明らかになると、直ちにゲームから取り去られます。ヘクス内で単独で防御していたら、攻撃側は戦闘後前進できます。

11.6 Flakユニット [Flak Units]



連合軍の攻撃部隊が、少なくとも1つの連合軍機甲旅団、機甲戦闘団、機甲騎兵連隊、戦術航空マーカー、駆逐戦車支援マーカーを含むと、ドイツ軍Flakユニットは4の防御値(完全戦力)又は2(減少状態)のみを持ちます。連合軍の攻撃部隊がこれらのタイプを含まなければ、Flakユニットは1の防御値を持ちます。備忘として、防御値はカッコ内に記載されます。

Flakユニットは、常に0の攻撃値を持ちます。これらは単独で攻撃できず、他のユニットと共に攻撃しているときに何も加えませんが、攻撃しているときにステップ損失を受ける資格を持ち、他の攻撃側と共に戦闘後前進できます。Flakユニットは、そのヘクス内で唯一の攻撃ユニットになることができます。河川を越えて攻撃していない唯一のユニットがFlakユニットであると、防御側が河川得点を受け取ることを妨げます。

11.7 シェルブールの戦闘 [Cherbourg Combat]

シェルブールの戦闘は、シェルブールの港湾支配の戦いをあらわします。連合軍プレイヤーのみがシェルブールの戦闘を実施でき、ドイツ軍プレイヤーは常に防御側です。この戦闘は、US 戦闘ラウンド毎に一度発生でき、ラウンド中のいずれかの時点で解決できます。US 統合アクション・ラウンドには、発生できません。

シェルブールの戦闘は、シェルブール・ボックス内で、各陣営の全ユニットを含む単一の戦闘として解決されます。シェルブールの戦闘を実施するため、連合軍プレイヤーは少なくとも1対1の比を達成できなければならず、US ユニットが補給下でなければなりません。連合軍プレイヤーは、少なくとも1対1の比を生じさせる十分な戦闘戦力をシェルブール・ボックス内に持ち、しかも自軍ユニットが補給下であると、戦闘を実施しなければなりません。

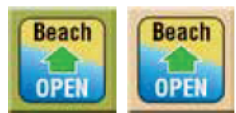
US の攻撃戦力合計と、ドイツ軍の防御戦力合計を比較します。地形の影響はありません。US 戦術航空と駆逐戦車支援マーカーのみを加えることができます(最大で各1枚)。比を計算してシェルブール戦闘表の適切なコラムを参照し、サイを1つ振ります。コラム・シフトはありません。結果の完全な説明については、シェルブール戦闘表の注釈を参照してください。

11.8 ボカージュと都市 [Bocage and City]

ボカージュと都市のヘクス内で防御しているドイツ軍ユニットは、DR 結果を無視しなければならず、複数のステップが防御しているときは、DR*結果を BL1 として扱わなければなりません。単一の防御ステップが DR*の結果を受けると、退却します。これらの影響は、Flak ユニット、東方大隊、拠点のみを含んでいるスタックには適用しません。

ボカージュでは、この影響はターン1~6 (6月IIから6月III以内)について続きます。都市ヘクス内では、この影響はゲーム全体について続きます。

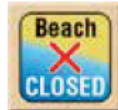
11.9 連合軍の開設海岸 [Allied Open Beaches]



開設海岸が単独で防御しているとき、1の戦闘戦力を持つ単一ステップで構成されます。これらはDR 結果を無視しますが、DR*結果並びにステップ損失を要求されるいずれかの結果により除去されます(少なくとも1つのドイツ軍ユニットが海岸ヘクス内へ戦闘後前進するという条件で、その閉鎖海岸面に裏返します)。これらは、海上(ただし、駆逐戦車は不可)支援を受け取ることができ、開設海岸の1の戦闘戦力に6を加えます。

連合軍ユニットが開設海岸内で防御しているとき、開設海岸は防御戦力に何も提供せず、DE 以外の全ての戦闘結果を無視します(少なくとも1つのドイツ軍ユニットが海岸ヘクス内に戦闘後前進するときという条件で、閉鎖状態になります)。開設海岸内のユニットは、通常に全ての戦闘結果を被ります。このようなユニットが退却することを強制され、それを行う場所を持たなければ除去されますが、開設海岸は占領されません。

開設海岸は、戦闘ユニットではなく攻撃はできません。開設海岸内へ1ヘクス退却する連合軍ユニットは、退却の2番目のヘクスを無視できますが、海岸ヘクス内のスタッキング限度を遵守しなければなりません。ドイツ軍ユニットは、単に開設海岸内へ移動できないことにも注意してください。



いったん閉鎖されたら、たとえ連合軍によって再占領されても、ゲームの残りについて海岸は閉鎖状態で留まります。

12.0 戦闘支援マーカー [Combat Support Markers]

両プレイヤーは、支援している航空、海上、地上部隊をあらわす戦闘支援マーカーを持ちます。通常、これらは単に「支援マーカー」と述べられます。

プレイヤー諸氏は、使用可能な支援マーカーなしでゲームを開始します。各支援マーカーは、マーカー上に記載されたターンに増援として登場しますが、いくつかのマーカーの可用性は現行天候に依存します。

連合軍の絨毯爆撃を除き、支援マーカーはその記載された支援値に一致する追加の戦闘戦力を提供します【例外: 戦術航空 (12.2)】。支援マーカーによって提供された戦闘戦力は、攻撃又は防御しているユニットの戦闘戦力を超過できます。例えば、開設海岸が単独で防御して海上支援を受けると、1+6=7の防御戦力を持つことになります(開設海岸について1、海上支援について6)。支援マーカーは、決して戦闘結果によって影響を受けません。

いくつかの種類の戦闘支援は、支援下ユニットが補給下であることが要求されます。その他については、支援されているユニットの補給状態は無関係です。大部分のタイプの支援マーカーについての詳細は下記ですが、連合軍の絨毯爆撃と戦術航空の場合、これらのマーカーが連合軍の攻撃のみを支援でき、攻撃している連合軍戦闘ユニットが補給下である必要があることに注意してください(13.4)。

12.1 連合軍の絨毯爆撃 [Allied Carpet Bombing]



晴天と曇天のターンに、連合軍プレイヤーは戦闘ラウンド中(統合アクション・ラウンドではありません)、それぞれイギリス軍又はUS 戦闘ユニットによって攻撃されるドイツ軍占有下ヘクスに、イギリス爆撃機軍団又はUS 第8空軍を割り当てることができます。

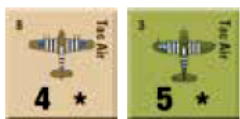
各絨毯爆撃マーカーは、ターン毎に一回、ゲーム毎に二回のみ使用できます。両マーカーは、同じターンに使用できます。最初の使用後その裏面に裏返し、二回目以後でゲームから取り去ります。絨毯爆撃は、戦術航空又は海上支援と統合できませんが、US 第8空軍による絨毯爆撃は駆逐戦車支援と統合できます。

絨毯爆撃を受けているヘクス内で戦闘を解決しているとき、都市ヘクス内の防御側の場合を除き、戦闘での全てのヘクス内地形の影響を無視し、戦闘比を1コラム右へシフトさせます。

例: 絨毯爆撃を受けているヘクス内の防御側ドイツ軍は、ボカージュの2左シフト並びにDR と DR*結果を変換する(ターン1~6)の要件の両方を失い、加えて1右シフトを被ります。絨毯爆撃を受けている都市ヘクス内の防御側ドイツ軍は、都市についての2左シフト並びにDR と DR*結果を変換する要件の両方を保持しますが、1右シフトも被ります。

デザイン・ノート：カーン [Caen] の爆撃は、ほとんど連合軍の助けになりません。

12.2 連合軍の戦術航空支援 [Allied Tac Air Support]

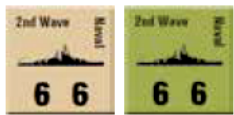


晴天と曇天のターンに、各連合軍戦術航空支援マーカーは、それぞれの国籍の戦闘又は統合アクション・ラウンド毎に一度使用できます。降雨と嵐のターンに、これらは使用不能です。

戦闘毎に1枚のみの戦術航空マーカーを使用でき、攻撃側の合計に記載された支援値を加えます。[例外：防御側ヘクス内の林又は森の地形は、マーカーの支援値を減少させます。-TECを参照。]海上と（US であると）駆逐戦車の支援を統合できます。これらのマーカーは、防御に使用できません（防御における連合国空軍は、天候の影響ルール 7.2.3 内に含まれています）。

1枚のUS 戦術航空マーカーは、シェルブールの戦闘に投入できます。

12.3 連合軍の海上支援 [Allied Naval Support]



1枚のUS と1枚のイギリス軍の海上支援マーカーがあります。これらのマーカーは、ターン1の第二波ラウンドから開始して、晴天、曇天、にわか雨のターンに使用可能です。US の海上支援マーカーは、US とフランス軍ユニットのみを支援できます。イギリス軍の海上支援マーカーは、イギリス、カナダ、ポーランド軍のユニットのみを支援できます。

各連合軍の戦闘又は統合アクション・ラウンドに、活性国籍の海上支援マーカーは1つの攻撃を支援できます。ターン1の第二波ラウンドに、各マーカーは資格を持つ国籍のユニットによる1つの攻撃を支援できます。各ドイツ軍の戦闘又は対応のラウンドに、資格を持つ国籍の防御しているユニット又は海岸マーカーを一度支援するために各マーカーを使用できます。1ラウンドに戦闘を支援することは、海上支援マーカーが同じターンの後のラウンドで戦闘を支援することを妨げません。

連合軍の攻撃が海上支援を受け取るためには、攻撃されているヘクスが平地地形又は町でなければなりません（開設と閉鎖の両海岸は、平地地形としてカウントします）。防御においては、連合軍は平地地形又は町内で防御していなければなりません。防御しているユニットは、たとえ非補給下のときでも支援され得ます。全ての場合、ヘクスは艦砲ラインによって描写されたエリア内に位置しなければなりません（マップ上に記載された地形記号を参照）。

単に、マーカーに記載された支援値を連合軍の合計に加えます。海上支援は、戦術航空支援と（US であれば）駆逐戦車支援と統合できます。

12.4 US の駆逐戦車 [US Tank Destroyers]



使用可能なUS 駆逐戦車（TD）支援マーカーは、ターン毎に一度、戦闘を認められるいずれかのUS 又はドイツ軍ラウンドにおける攻撃又は防御のどちらかで、補給下のUS ユニットの支援するために使用できます。

これらは、US 第8空軍による絨毯爆撃、戦術航空、海上支援のマーカーと統合できます。これらは、決して天候による影響を受けません。

単に、マーカーに記載された支援値をUS の合計に加えます。単一の戦闘に、1枚までのTD 支援マーカーを使用できます。TD 支援マーカーは、単独で防御している開設海岸を支援できません（11.9）。

1枚のTD 支援マーカーは、シェルブールの戦闘に投入できます。

12.5 ドイツ軍のネーベルヴェルファー

[German Nebelwerfer]



ターン2から開始して、ドイツ軍のネーベルヴェルファー支援マーカーは、ターン毎に一度、いずれかの戦闘ラウンド、連合軍の統合アクション・ラウンド、ドイツ軍の対応ラウンドで、攻撃又は防御のどちらかで使用可能です。これは、決して天候による影響を受けません。ユニットは、ネーベルヴェルファー支援を受け取るために補給下でなければなりません。少なくとも1つの攻撃ユニットが補給下にあるという条件で、いくつかの攻撃側はOOSであることが可能です。

単に、マーカーに記載された支援値をドイツ軍の合計に加えます。これは、ドイツ軍の砲兵支援マーカーと、選択の突撃砲支援マーカー（使用するのであれば）と統合できます。

12.6 ドイツ軍の砲兵 [German Artillery]



ターン3から開始して、降雨と嵐のターン中（のみ）、ドイツ軍の砲兵支援マーカーが使用可能です。使用可能なとき、これはターン毎に一度、いずれかの戦闘ラウンド、イギリス軍の統合アクション・ラウンド、ドイツ軍の対応ラウンドで、いかなるUS 又はフランス軍ユニットも含まれていない攻撃又は防御のどちらかで使用可能です。ユニットは、たとえ非補給下のときも支援され得ます。

単に、マーカーに記載された支援値をドイツ軍の合計に加えます。これは、ドイツ軍のネーベルヴェルファー支援マーカーと、選択の突撃砲支援マーカー（使用するのであれば）と統合できます。

12.7 ドイツ軍の突撃砲（選択） [German Assault Gun]

プレイヤー諸氏が、ドイツ軍陣営に少し助けが必要と感じたら、この選択ルールが防御に追加の支援を提供します。



ターン2から開始して、晴天天候でターン毎に一度、他の全ての天候でターン毎に二度、戦闘が認められるいずれかの連合軍のラウンドに、ドイツ軍の突撃砲支援マーカーを使用できます。これは、ドイツ軍の防御を支援するためにのみ使用できます。突撃砲の支援を受け取るためには、ユニットが補給下でなければなりません。

単に、マーカーに記載された支援値をドイツ軍の合計に加えます。これは、ドイツ軍のネーベルヴェルファーと砲兵の支援マーカーと統合できます。

13.0 補給 [Supply]

TDSNの戦闘ユニットは、ターンを通して持続する耐久補給状態を持ちません。むしろ、ユニットの瞬間的な補給状態は、以下のごとく、ターン内の一定の時点又はユニットがアクションを試みるときにチェックされます。：

- ・ ユニットの補充の受け取りを試みる時（8.2）。
- ・ ユニットの移動開始時

- ・ 戦闘の瞬間、攻撃と防御の両方。
- ・ ユニットの東方退出ボックスへの進入を試みるとき（連合軍ユニットのみ；10.4.5を参照）
- ・ シェルブールが孤立状態になったとき（ドイツ軍ユニットのみ；13.5を参照）。
- ・ 損耗フェイズに（14.0）

ユニットは、補給下又は非補給下（OOS）のどちらかに判定されます。ユニットは、友軍補給源まで補給線をたどることができれば補給下 [In Supply] です（「補給状態」[Supplied]の用語も使用されます）。さもなければ、ユニットは非補給下です [例外：自動的補給状態ユニット（13.3）]。

ユニットは、たとえターンの後の方で損耗フェイズに損耗を被ることを意味しても、非補給下になるヘクス内へ移動又は戦闘後先進ができます。

13.1 補給源 [Supply Sources]

ユニットは、補給源から補給を引きます。各陣営の補給源として機能するヘクスは、以下のとおりです。

13.1.1 ドイツ軍の補給源 [German Supply Sources]

ゲーム開始時のドイツ軍補給源は、全ての W、S、E 文字付ヘクスで、(E) 文字付ヘクスを含みます。全ての W 文字付ヘクスは、いったん US ユニットがブルターニュ・ボックスへ最初に進入したら、補給源であることを停止します。全ての S 文字付ヘクスは、いったんブルターニュ内の US ユニットが最初にいずれかの S 文字付ヘクスを通してマップへ再登場したら、補給源であることを停止します。E 文字付ヘクスは、いったん US 又はイギリス軍の退出マーカーを受け取ったら、補給源であることを停止します。C 文字付ヘクスがドイツ軍の補給源ではないことに注意してください。

全ての場合、特定の文字付ヘクスは、連合軍ユニットによって占められるか又は連合軍ユニットがそこへ非無効化 ZOC を及ぼすと、補給源として使用できません。

13.1.2 連合軍の補給源 [Allied Supply Sources]

US の開設海岸は、US とフランス軍ユニット（のみ）についての補給源です。イギリス軍の開設海岸は、イギリス、カナダ、ポーランド軍ユニット（のみ）についての補給源です。

13.2 補給線 [Supply Lines]

補給線は、ユニットのヘクス（含めない）から友軍補給源ヘクス（含める）までの、長さ無制限の連続したヘクスの経路です。補給線は、通過不能ヘクスサイドを越えてたどることができず、以下のいずれかを含んでいるヘクス内へ又は通過してたどることができません。：

- ・ 敵ユニット
- ・ 友軍ユニットによって無効化されていない敵 ZOC。

補給線は、カラの敵支配下ヘクス（いかなる地形でも）を通過してたどれます。これらは、橋梁なしの大河川を越えてたどることができます。

いかなる数のユニットも、単一の補給源まで補給をたどることができます。

13.2.1 ドイツ軍の補給線 [German Supply Lines]

ドイツ軍の補給線は、以下を通過してたどれません。：

- ・ 開設海岸、たとえカラで連合軍 ZOC 内になくても
- ・ US 又はイギリス軍の退出マーカーを含んでいる E 文字付マップ端ヘクス。

加えて、ドイツ軍の補給線は、シェルブール・ボックス内へたどり、再び C 文字付ヘクスを介して外へ出て、次いで補給源へとたどることはできません。

13.2.2 連合軍の補給線 [Allied Supply Lines]

US とフランス軍のユニットは、イギリス軍ゾーン内のヘクスを通過して補給線をたどることができます。イギリス、カナダ、ポーランド軍ユニットは、US ゾーン内のヘクス通過して補給線をたどることができます。

US ユニットは、以下のごとくマップ外ボックスの内外へ、通過してたどることができます。：

- ・ シェルブール・ボックス内の US ユニットは、いずれかの C 文字付ヘクスから US 開設海岸まで補給線をたどれたら補給下です。
- ・ ブルターニュ・ボックス内の US ユニットは、いずれかの W 文字付ヘクスから US 開設海岸まで補給線をたどれたら補給下です。
- ・ S 文字付ヘクスを通過してマップへ再登場した US ユニットは、いずれかの S 文字付ヘクスへ補給をたどることができ、ブルターニュを介して補給下と見なされます。これらは、ブルターニュ内のユニットと同じ補給状態を持ちます。もちろん、二者択一で、これらは US 開設海岸まで直接マップ上の補給線をたどることができます。ブルターニュ・ボックスからマップに再登場しているユニットのみが、この方法でブルターニュを通過して補給をたどることができます。

これらの補給線は、ドイツ軍ユニット又は非無効化のドイツ軍 ZOC を含む C、W、S の文字付ヘクスの内外へ又は通過してたどることができません。



図5：補給線をたどる

例：図5に関して、ドイツ軍ユニットが図の底部に沿ったヘクスまで補給線をたどれたら補給下と仮定します。A のドイツ軍ユニットは、敵ユニット、敵 ZOCs、通過不能地形（溢水ヘクス）によって完全に囲まれているため非補給下です。B のドイツ軍ユニットは、ヘクス C を通過して補給線をたどれるため（D の US 第2レインジャー大隊は、ヘクス C 内に ZOC を及ぼしません）、補給下です。最後に、E のドイツ軍ユニットは、ヘクス F を通過して補給線をたどれるため（F 内の友軍ユニットは、そのヘクス内の敵 ZOC を無効化します）、補給線をたどれます。

13.3 自動的補給状態のユニット [Automatically Supplied Units]

以下のユニットは自動的に補給下で、補給線をたどりません。:

- ・ ユニットのスタックしていないドイツ軍の拠点、ターン1と2 (のみ)。
- ・ シェルブールが孤立状態か否かに関係なく、シェルブール・ボックス内の全ドイツ軍ユニット (ただし、シェルブール・ボックスはドイツ軍の補給源ではありません)。
- ・ 開設海岸内の連合軍ユニット
- ・ マップ上の状況に関係なく、東方退出ボックス内の全ての連合軍とドイツ軍のユニット。

13.4 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

関連するときに非補給下であることが発見されたユニットは、以下の影響を被ります。:

- ・ 補充を受け取れません (8.2.2)。
- ・ その許容移動力は3に減少します。
- ・ その戦闘戦力の攻撃と防御の両方を半減させ、端数は切り捨てます。いくつかの OOS ユニットの含まれたら、この半減はヘクス毎を基準に実行されます。:同じヘクス内の全ユニットの戦闘値を合計して結果を半減させ、次いで端数を切り捨てますが、ヘクス内の最小戦力は1です。
- ・ いくつかの種類の戦闘支援を受けられません (12.0)。
- ・ OOS の連合軍ユニットは (シェルブールの戦闘の実施を含めて) 攻撃できません (OOS のドイツ軍ユニットは、攻撃できます)。
- ・ 損耗フェイズ中、OOS のドイツ軍ユニットは1ステップを失います。降雨と嵐のターンに OOS の連合軍ユニットは、1ステップを失います (14.0)。

記載された1の防御値を持つ単独の OOS ユニットの林地地形内で防御していると、1/2 に減少して最低の1に増加し、その後で林についての+1修正が適用されて、2の防御戦闘戦力を与えます。

13.5 シェルブールの孤立 [Isolating Cherbourg]



シェルブールは、(ユニットのごとく) ドイツ軍補給源まで補給線をたどることができる C 文字付ヘクス (1200~2000 を含む) がないときに孤立します。さもないと、シェルブールは孤立状態ではありません。この補給線をたどっているとき、文字付ヘクス自体は連合軍ユニットと非無効化の連合軍 ZOCs から解放されていない限りなりません。

プレイヤー諸氏は、シェルブールが占領されるまで、各ドイツ軍アクション・ラウンドの開始時にシェルブールの状態をチェックします。シェルブールの状態は、理論的には孤立状態と非孤立状態の間で切り替わる可能性があります。シェルブール占領マーカーの裏は「シェルブール孤立状態『Cherbourg Isolated!』」マーカーで、プレイヤー諸氏はシェルブールが孤立状態であるときに、備忘としてシェルブール・ボックス内又は近くに置くことを望めます。

シェルブールの孤立は、以下の影響を持ちます。:

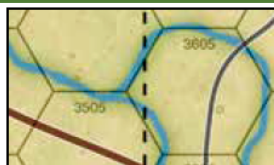
- ・ いずれかの C 文字付ヘクスまで、連合軍ユニットや非無効化の連合軍 ZOCs から解放された無制限な長さの連続したヘクスの経路をたどれる全てのドイツ軍 OOS ユニットの、直ちにシェルブール・ボックス内へ転置されます。[例外: この規定を満たす拠点は、決して転置されません。これらをその他の OOS 拠点として扱います。] この転置は、たとえ US ユニットのシェルブール・ボックス内に存在しても、以前にシェルブールの戦闘が発生していたとしても実行されます。

14.0 損耗 [Attrition]

ドイツ軍プレイヤーは、損耗フェイズ中に自軍ユニットの補給について常にチェックします。連合軍プレイヤーは、降雨と嵐のターン (のみ) に自軍ユニットの補給についてチェックします。非補給下のユニットは、1ステップを失います。すでに減少状態か又は単一のステップから構成されると、ユニットは除去されます。他の全ての連合軍ユニットと同様に、連合軍の空挺ユニットは自国籍の開設海岸まで補給線をたどるなければならない、さもないと損耗を被ります。

降雨と嵐のターンに、プレイヤー諸氏は同時に損耗損失についてチェックします。したがって、2つの減少状態又は2つの単一ステップのユニットがある場所で、それが各プレイヤーに属していたら両者が OOS で、どちらかのその除去が他方の補給線を開放するような状況であっても、両ユニットが損耗を被って除去されることになります。

15.0 連合軍の作戦境界線 [Allied Operational Boundary]



連合軍の作戦境界線は、マップ上のヘクス列35xxと36xxとの間に記載されます。US ゾーンはこのラインの西で、イギリス軍ゾーンは東です。

イギリス、カナダ、ポーランド軍の戦闘ユニットは、この境界線の西へ1ヘクスを越えて移動又は攻撃できません。つまり、これらはヘクス列35xx内の敵ユニットを攻撃でき、ヘクス列35xx内へ移動又は戦闘後前進でき、その ZOCs はヘクス列34xx内へ伸びますが、ヘクス列34xx内への移動や敵ユニットの攻撃はできません。当初、US とフランス軍の戦闘ユニットは、この境界線の東へ1ヘクスを越えて移動又は攻撃できません。つまり、これらはヘクス列36xx内の敵ユニットを攻撃でき、ヘクス列36xx内へ移動又は戦闘後前進でき、その ZOCs はヘクス列37xx内へ伸びますが、ヘクス列37xx内への移動や敵ユニットの攻撃はできません。

US ユニットの最初にブルターニュ・ボックスへ進入したラウンドの終了後、この作戦境界線の制限は US とフランス軍戦闘ユニットについて破棄されます (イギリス、カナダ、ポーランド軍のユニットについては不可)、それでもイギリス、カナダ、ポーランド軍のユニットと共にスタック又は活性化できません。

連合軍ユニットの ZOCs は、これらのユニットが進入できない作戦境界線の他方側のヘクス内へ伸びます。

ユニットは、他に退却可能な経路へ移動できなければ、境界線を越えたヘクス内へ退却できます。次に移動の機会を持つとき、自軍ゾーン内へ移動して戻るか、又は少なくとも可能な限り近くへ移動しなければなりません。

総合ルールの備忘

スタッキング限度: 最大で1個師団から最大4戦闘ユニット。連合軍空挺とドイツ軍 Flak ユニットの独立ユニットとして扱う。拠点と大隊はカウントしない。(5.1)。

組織登場のサイ振り: 嵐ターンに連合軍プレイヤーは-2DRMを適用し、修正後のサイの目を使用する。両晴天ターン、ドイツ軍プレイヤーは-2DRMを適用し、修正後のサイの目を使用する。(8.1.1)

橋梁: 以下のユニットは、橋梁なしの大河川を越えられない。: 機甲(装甲)、機甲騎兵、Flak、機械化。(10.2)

C、W、S文字付ヘクス: ドイツ軍ユニットは、これらのヘクス内で停止できず、その連合軍ユニットを攻撃できない。(10.1、11.1)

連合軍作戦境界線: US とフランス軍ユニットは、US ユニットの最初にブルターニュ・ボックスに進入したラウンドの後でのみ、このラインを越えることができる。(15.0)

CRT 上の交替結果: KG/ティーガーのみから構成される攻撃側ドイツ軍は、BL1 として扱うことができる。

ボカージュと都市の地形: ボカージュ内(ターン1~6)と都市内(1~10)の防御側ドイツ軍はDRを無視し、複数ステップが防御しているときにDR*をBL1として扱う。単一の防御ステップは、DR*結果

で退却する。これらの影響は、Flak、東方大隊、拠点のみから構成されるスタックに適用しない。(11.8)。

開設海岸: 単独で防御しているとき、1の戦闘戦力を持ちDR結果は無視するが、DR*結果とステップ損失を要求する結果によって除去される。連合軍ユニットが開設海岸内で防御しているとき、開設海岸は防御戦力に何も提供せず、DE以外の他の全戦闘結果を無視する。開設海岸内へ1ヘクス退却する連合軍ユニットは、退却の2番目のヘクスを無視する。(11.9)

OOSの影響: 補充を受け取れない。許容移動力が3に減少する。戦闘戦力が半減する(端数切捨て)。いくつかの種類は戦闘支援を受け取れない。連合軍ユニットは、攻撃できない。ドイツ軍ユニットは、常に損耗を被る。連合軍ユニットは、降雨と嵐のターンにのみ損耗を被る。(13.4)

シュルプールの孤立: OOSのドイツ軍ユニットは、シュルプール・ボックス内へ転置できる。シュルプール内のドイツ軍ユニットは、シュルプールが孤立状態を開始したラウンド中に離れることができない。(13.5)

D-DAYの備忘

拠点: 退却を要求されたら除去される。これらは、連合軍第一波と第二波ラウンド中、海岸接近ヘクスからのみ攻撃されたら、DR (DR*は不可) 結果を無視する。攻撃側が開設海岸に上陸している第一波又は第二波ユニットを含むと、第二波ラウンド中にDR結果を無視できない。(11.5.1)

オマハ海岸: 強化されたオマハ防御マーカーは、第一波と第二波ラウンド中に防御しているとき、各拠点の戦闘戦力に3を加える。やはり、これらの拠点はDR*結果を交替として扱い、交替で連合軍の損失を判定する目的において2ステップを持つと見なされる。それでもBL1の結果は拠点を除去する。これらの影響は、第二波ラウンドの終了時に停止する。(11.4.1)

オック岬: オック岬を強襲するUS第2レインジャー大隊は、第一波ラウンド中(のみ)記載されたEXとBL1の結果をDEとして扱う。

連合軍の第一波:

全てのUS、イギリス、カナダ軍の第一波ユニットは、その割り当てられた海岸ヘクスを攻撃する。その他の戦闘は不可。使用可能な戦闘支援マーカーはない。

拠点を除去したユニットは海岸ヘクス内へ前進し、開設海岸マーカーを受け取り、敵ZOCを無視して直ちに追加1ヘクス前進できる。拠点を除去できないユニットは、その海岸接近ヘクス内に留まる。

最初のドイツ軍アクション:

活性ユニットの許容移動力が半減し、ユニットが道路移動率を使用できないことを除き、全ての通常対応ラウンドのルールを適用する。

連合軍の第二波:

割り当てられた海岸ヘクスが開設であると、第二波のユニットはスタッキング制限を無視してそこに置かれ、4ユニットまでが隣接するいずれかのドイツ軍ユニットを攻撃できる。

割り当てられた海岸ヘクスが占領されていなければ、第二波ユニットは海岸接近ヘクス内で第一波ユニットとスタッキング制限を無視して統合し、4ユニットまでが海岸ヘクスを攻撃する。攻撃が成功したら、全てのユニットが戦闘後前進し、開設海岸マーカーが置かれる。

開設海岸に上陸している第一波と第二波のユニットは、隣接するドイツ軍ユニットを攻撃できる。ここで海上支援マーカーが使用可能。

防御ヘクスを占領したユニットは、直ちに2番目のヘクスを前進できるが、友軍ユニットによって無効化されていない限り、敵ZOCを無視できない(詳細については9.4.3を参照)。

ラウンドの終了時、ドイツ軍の手中に留まる各海岸ヘクス内に閉鎖海岸マーカーを置く。海岸接近ヘクス内の連合軍の生き残りは、ターン2に増援として使用可能となる。

ラウンドの終了時、スタッキング限度が遵守されなければならない。連合軍空挺ユニットは、第一波又は第二波ラウンドに攻撃できない。

2番目のドイツ軍の対応:

全ての通常対応ラウンドのルールを適用する。

連合軍第三波の増援:

ターン1の最初のUSとイギリス軍の移動ラウンドに、それぞれ全ての第三波増援は組織登場のサイ振りなしで登場する。海輸ユニットは、割り当てられた海岸の開設海岸ヘクス内に、スタッキング限度を遵守して置かれる。これらは、必要なだけ多くのユニットを1ヘクス内陸又は沿岸に沿って転置できる。1つのUSグライダー・ユニット(325/82)は第82空挺のユニットを含んでいづれかのヘクス内に置くことができる(スタッキング限度内)。1つのイギリス軍グライダー・ユニット(6/6)がヘクス4704内に置かれる。(8.1.3)。



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