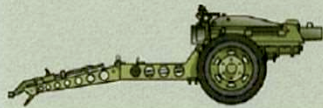
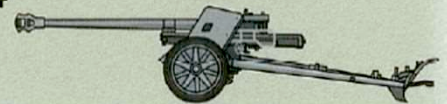


The Dark Summer

NORMANDY, 1944



Player Aid Card 1



戦闘結果表

dr	戦闘比							
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	≥6-1
1	AL1	AL1	AL1	AL1	BL1	DR	DR	DR*
2	AL1	AL1	NE	BL1	DR	DR	DR*	DR*
3	AL1	NE	BL1	DR	DR*	DR*	EX	DE
4	NE	BL1	DR	DR	DR*	EX	DE	DE
5	NE	DR	DR	DR*	EX	DE	DE	DE
6	DR	DR	DR*	EX	DE	DE	DE	DE

初期比 < 1 対 3 は認められる (詳細については、11.3.3を参照)。

記号：

AL1 攻撃側は、1 ステップを失う。

NE 影響なし。

BL1 攻撃側と防御側の両者が1ステップを失う (防御側が最初)。

DR 防御側は2ヘクス退却する。退却が不可能であると、防御側は除去される。

DR* 防御側は、上記のごとく退却する。複数ステップが防御していると、防御側は1ステップも損失する。

EX (交替) 防御側は除去され、攻撃側は同数のステップを失う。攻撃側のドイツ軍がカンブフグルッペン/ティーガー大隊のみで構成されると、BL1として扱うことができる。

DE 防御側は除去される。

シェルブール戦闘結果表

dr	戦闘比		
	1-1	2-1	≥3-1
1	BLdr	EX	EX
2	BLdr	EX	CS
3	BLdr	EX	CS
4	EX	EX	CS
5	EX	CS	CS
6	CS	CS	CS

記号：

BLdr ドイツ軍とUSは各1サイの目相当のステップを失うが (それぞれ振る)、3未満にならない。連合軍プレイヤーは、両陣営についての損失を選択するが、シェルブール守備隊はこの結果によって影響を受け得ない。

EX (交替) ドイツ軍は除去される。USは最大7ステップまで同数のステップを失う (超過分は無視する)。

CS (シェルブールの降伏) ドイツ軍は除去され、USは1サイの目相当のステップを失うが、3未満にはならない。

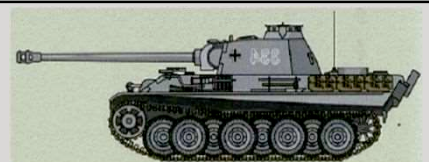
参加した全ての友軍2ステップ・ユニットが減少状態になるまで、除去できるユニットはない。さもなければ、ステップ損失は望むように配分できる。戦闘結果が吸収できるよりも多くのステップ損失を要求すると、超過損失は無視する。

たとえ全US部隊が除去されても、連合軍はEX又はCSの結果のどちらかでシェルブールの支配を獲得する。ターン記録欄上の現行スペース内にシェルブール占領マーカーを、シェルブール・ボックス内に連合軍の支配マーカーを置く。

移動と戦闘への天候の影響

天候	移動と戦闘の影響
晴天 曇天	ドイツ軍ユニットは、道路MPコストを使用できない (増援を除く) 連合軍は、いくつかの戦闘ラウンドに準備下攻勢を宣言できる (7.2.3を参照)。 防御側の連合軍は、空軍力のために1Lコラム・シフトを受ける。 連合軍の絨毯爆撃が認められる (各マーカーについて、ゲーム毎に2度)。 各連合軍戦術航空マーカーは、連合軍の戦闘又は統合アクション・ラウンドについて一度使用できる。 海上支援が使用可能。
にわか雨	各連合軍戦術航空マーカーは、ターン毎に1度使用できる。 海上支援が使用可能。
降雨 嵐	ドイツ軍ユニットの平地地形のMPコストは1へ減少する。 ドイツ軍の砲兵支援が使用可能。

USの駆逐戦車支援とドイツ軍のネーベルヴェルファー支援は、決して天候によって影響を受けない。選択のドイツ軍突撃砲支援マーカーは、晴天ターンにターン毎に一度、他の全ての天候でターン毎に2度、防御 (のみ) に使用できる (12.7を参照)。



© 2021 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

地形効果チャート

地形タイプ	MPコスト* (連合軍/ドイツ軍)	戦闘への影響	注釈
 平地 [Clear]	1/2 a	影響なし	海上支援可
 ボカージュ [Bocage]	3 b /2	防御側連合軍 1L/防御側ドイツ軍2L c	
 林 [Woods]	2/1	+1 防御側 d	−1 戦術航空値
 森 [Forest]	3/2	1L	−2 戦術航空値
 高地 [Hill]	2	2L	
 湿地 [Marsh]	3	1L	
 溢水 [Flooded]	NA	NA	内部へZOC不可
 町 [Town]	1	1L	海上支援可
 都市 [City]	2/1	2L e	内部へZOC不可
 海岸 [Beach]	OT f	OT	開設海岸: 内部へドイツ軍ZOC不可(6.1); 連合軍は内部へ1ヘクス退却(11.9)。
 小河川 [Minor River]	+2 g	1L h	
 大河川 [Major River]	+3 g	1L h	ZOCは越えない
 土手道 [Causeway]	+0 j	OT	
 二級道路 [Minor Road]	1 k	OT	
 一級道路 [Major Road]	0.5 k	OT	

記号:

NA 不可

*n*L CRT上で*n*コラム左ヘシフト

OT その他の地形

脚注:

- a** 降雨と嵐のターンに1へ減少する。
- b** ターン7〜10に、USは2に減少する。
- c** 防御側のドイツ軍はDRを無視し、複数ステップが防御しているとき、DR*をBL1として扱い(ターン1〜6)。詳細は、11.8を参照。
- d** 防御側は、ユニット毎ではなくヘクス毎に+1。OOSであると、最初に防御の合計を半減させて、次に1を加える(13.4)。
- e** 防御側のドイツ軍はDRを無視し、複数ステップが防御しているときは、DR*をBL1として扱う。詳細は11.8を参照。
- f** ドイツ軍ユニットは、開設海岸内へ移動できない。
- g** 橋梁なしで越えるためのMPコスト。機甲(装甲)、機甲騎兵、Flak、機械化ユニットは橋梁なしで小河川を越えることができるが、大河川は不可。
- h** 全ての攻撃側が河川ヘクスサイドを越えて攻撃している場合のみ。
- j** 土手道を越えて湿地ヘクスへ進入しているユニットは、進入するために平地地形のMPを消費し、ヘクスサイドについてはゼロ。
- k** 晴天と曇天のターンに、ドイツ軍ユニットは道路MPコストを使用できない。[例外: 増援は、登場するラウンドに道路を使用できる。]これは、橋梁の存在に影響しない。

海岸ヘクスとオック岬:

これらは、移動と戦闘の目的において平地ヘクスだが、註fを参照。

文字付ヘクス: 文字付ヘクスは、マップ外ヘクスから進入する際に1MPがかかり(10.4)、隣接ヘクスから進入するためにその他の地形を使用する。

*MPコストは、ときには連合軍とドイツ軍ユニットについて異なるコストに分割される。

The Dark Summer

NORMANDY, 1944

Player Aid Card 2

アクション・チット可用性表

天候	陣営	使用可能アクション・チット
晴天	US	4 移動／戦闘
	イギリス軍	2 移動、2 戦闘
	ドイツ軍	3 移動／戦闘、1 対応
曇天	US	4 移動／戦闘
	イギリス軍	2 移動、2 戦闘
	ドイツ軍	3 移動／戦闘、2 対応
にわか雨	US	3 移動／戦闘
	イギリス軍	1 移動、2 戦闘又は2 移動、1 戦闘のどちらか
	ドイツ軍	3 移動／戦闘、2 対応
降雨	US	2 移動／戦闘
	イギリス軍	1 移動、1 戦闘
	ドイツ軍	3 移動／戦闘、3 対応
嵐	US	2 移動／戦闘
	イギリス軍	1 移動、1 戦闘
	ドイツ軍	3 移動／戦闘、4 対応

ターン1はにわか雨天候ターンに使用可能なアクション・チットで、対応チットを除いてアクション・カップ内に入れられる（合計9枚のチット）。最初の4アクション・ラウンドについては、追加4枚のチットがプレイされる。詳細については、9.4を参照。

にわか雨ターンは、ターン1を含み、連合軍プレイヤーはアクション・カップ内に入れるイギリス軍の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る。

補充表

天候	受け取る補充	
	US	イギリス軍
晴天、曇天	2 機械化、1 歩兵	1 機甲、1 歩兵、1 カナダ
にわか雨	1 機械化、1 歩兵	1 機甲
降雨	1 機械化又は1 歩兵	なし
嵐	なし	なし
天候	ドイツ軍	
晴天、曇天	なし	
にわか雨	1 歩兵	
降雨	1 機械化又は1 歩兵	
嵐	なし	



USとドイツ軍は、機械化 (Mech) と歩兵 (Inf) 補充を受け取る。イギリス軍は、機甲 (Arm)、歩兵 (Inf)、汎用カナダ軍 (Can) 補充を受け取る。降雨ターンには、プレイヤー諸氏はUSとドイツ軍が受け取る補充タイプの選択肢を持つ。8.2を参照。

プレイのシーケンス

1. ターン・マーカー前進フェイズ

2. 天候フェイズ

ターンの天候を判定するため、1枚の天候チットを無作為に引いてターン記録欄上に置き、現行天候記録欄上の天候をマークする。

3. 補充フェイズ

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、補充表を調べる。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に補充を消費する。未使用の補充は失われる。

4. アクション・フェイズ

こ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、アクション・チット可用性表を調べる。連合軍プレイヤーは、自軍の主導権チットを選択する。その他（ドイツ軍の対応チットを除く）をアクション・カップ内に入れる。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、自軍の主導権チットをプレイする。続くラウンドに、アクション・カップから1枚のチットを無作為に引く。チットの所有者は活性プレイヤーとなり、アクション・ラウンド記録欄でそれをプレイする。各連合軍ラウンドの後、ドイツ軍プレイヤーは1枚の対応チットをプレイするための選択肢を持つ（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る（9.4）。

5. 損耗フェイズ

ユニットの補給をチェックする。ドイツ軍プレイヤーは毎ターン行い、連合軍プレイヤーは降雨と嵐のターンにのみ行う。非補給下のユニットは、1ステップを失う。

6. クリーン・アップ・フェイズ

ブルターニュ・ボックスの進入直後区画内のユニットを、離脱可能区画へ移動させる。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アクション・ラウンド記録欄から取り去る。登場に失敗した増援は、ターン記録欄上の次ターンのスペース内に置くことができる。

7. 勝利チェック・フェイズ

このターンにVPsが獲得されているか確認するためにチェックする。ターン10に、どちらのプレイヤーもサドン・デス勝利で勝っていないければ、勝利ポイント (3.2.3) で勝者を判定する。

再建ユニット表

再建されるユニット | 必要とされる補充タイプ

イギリス軍機甲	イギリス軍Arm
イギリス軍歩兵	イギリス軍Inf
いずれかのカナダ軍ユニット	汎用カナダ軍
USコンバット・コマンド	US Mech
US歩兵	US Inf
US機甲騎兵	US Mech又はUS Infのどちらか
ドイツ軍カンパフグループ	ドイツ軍 Mech
ドイツ軍ティーガー大隊	ドイツ軍 Mech
ドイツ軍歩兵	ドイツ軍 Inf
ドイツ軍降下猟兵	ドイツ軍 Inf

フランス軍とポーランド軍ユニットは、補充を受け取れない。

総合ルール備忘

スタッキング限度：最大1個師団から最大4戦闘ユニット。連合軍の空挺とドイツ軍のFlakユニットは、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)

組織登場サイ振り：嵐のターンに、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しなければならない。両晴天に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しなければならない。(8.1.1)

橋梁：以下のユニットは、橋梁なしで大河川を越えることができない。：機甲、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、これら内の連合軍ユニットを攻撃できない。(10.1、11.1)

連合軍の作戦境界線：USとフランス軍ユニットは、USユニットが最初にブルターニュ・ボックスに進入したラウンドの終了後にのみ、このラインを越えることができる。

CRT上の交替 (EX) 結果：KG/ティーガーのみから構成される攻撃側のドイツ軍は、BL1として扱う。

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 (ターン1～10) の防御側ドイツ軍はDRを無視し、複数のステップが防御しているときは、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ユニット、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)

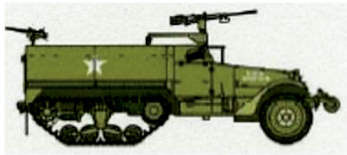
開設海岸：単独で防御しているとき、これらは1の戦闘戦力を持ち、DR結果を無視するが、DR*結果によって除去され、いかなる結果も1ステップ損失を要求する。連合軍ユニットが開設海岸内で防御しているとき、開設海岸は防御戦力に何ら貢献せず、DE以外の他の全ての戦闘結果は無視する。開設海岸内へ1ヘクス退却する連合軍ユニットは、退却の2番目のヘクスを無視する。(11.9)

OOSの影響：補充を受けられない。許容移動力は、3に減少する。戦闘戦力は半減する(端数切捨て)。いくつかの種類の戦闘支援を受けられない。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り、連合軍ユニットは降雨又は嵐のターンにのみ損耗を被る。(13.4)

シェルブールの孤立：OOSのドイツ軍ユニットは、シェルブール・ボックス内へ再配置できる。シェルブール内のドイツ軍ユニットは、シェルブールの孤立状態が開始するラウンド中は離れることができない。(13.5)

連合軍のサドン・デス勝利

- ・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。

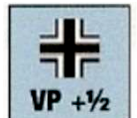


連合軍の勝利ポイント表

VP	イヴェント
1	ターン1にArromanches-les-Bains (ヘクス3803) 占領
5	ターン1の終了時に支配している各Caenヘクス
10	ターン1にシェルブールを占領
5	ターン2にシェルブールを占領
3	ターン3にシェルブールを占領
2	ターン4にシェルブールを占領
5	ターン10の終了時に全都市ヘクスを支配
1	ブルターニュ・ボックス内の各US師団 (最大4VPs)
2	東方退出ボックス内の各US、イギリス、カナダ、ポーランド軍師団 (2個旅団の師団を含む)
3	東方退出ボックス内のフランス軍第2機甲師団 (ステップ損失不可)
2	東方退出ボックス内のフランス軍第2機甲師団 (いくつかのユニットが減少状態)

ドイツ軍のサドン・デス勝利

- ・ドイツ軍プレイヤーは3つ以上の海岸ヘクスを占領し、少なくともその2つは連結していなければならない。
- ・ターン7の終了時にドイツ軍プレイヤーがシェルブールを支配する。
- ・いずれかのUSユニットがブルターニュへ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 (ヘクス2726) を支配する。



ドイツ軍の勝利ポイント表

VP	イヴェント
1	除去された各連合軍空挺部隊、グライダー、イギリス軍特殊任務ユニット
1/2	除去された各USレインジャー大隊
1	ターン5の終了時にマップ上又はいずれかのマップ外ボックス内にある各連合軍空挺部隊、グライダー、特殊任務ユニット
1/2	ターン5の終了時にマップ上又はいずれかのマップ外ボックス内にある各USレインジャー大隊
1	ターン5の終了時にドイツ軍がシェルブールを支配 (ターン5と6のみ使用可能)
4	ブルターニュ・ボックス内に2個未満のUS師団が存在する
1	東方退出ボックス内の各ドイツ軍キャンプ・グルッペン
1/2	東方退出ボックス内の各ドイツ軍連隊又は旅団

- ・プレイヤー諸氏は、イヴェントが発生するか又は特定ターンの終了時に関連VPsを得点する。さもなければ、VPsはターン10の終了時に得点される。Arromanches-les-Bains (ヘクス3803) についての連合軍VPは、いずれかの時点でドイツ軍が町を奪還すると永久に失われる。その他の全VPsは、いったん獲得されたら恒久的。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、ターン5の終了時にいまだマップ上にあって後に除去されたら、連合軍空挺部隊ユニット (例えば) について2倍を得点できる。



© 2021 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com