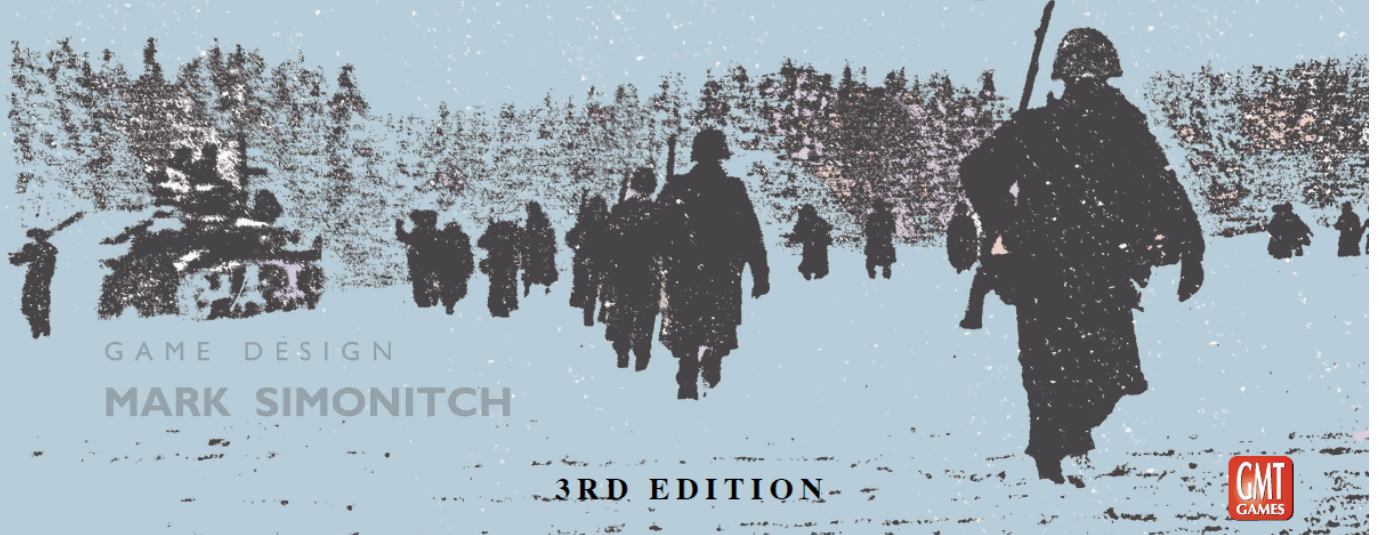


Ardennes '44

The Battle of the Bulge



GAME DESIGN
MARK SIMONITCH

3RD EDITION



RULE BOOK

Living Rules Dec 16, 2020

日本語解説書

目次

1. はじめに	2	21. 戦車と搜索ユニット	19
2. ゲームのコマ	2	22. 砲兵ユニット	19
3. マップ	3	23. 補給と降伏	20
4. プレイのシークエンス概要	4	24. 交通量マーカーと渋滞ヘクス	22
5. 砲兵補給フェイズ	4	25. 夜間ターンと補充	23
6. 燃料欠乏フェイズ	4	26. 分割ユニット	24
7. 橋梁の爆破と建設	5	27. 特殊ユニット	24
8. スタッキング	6	28. 天候	26
9. 支配地域 (ZOC)	6	29. ターン1の特別ルール	26
10. ZOC ボンド	7	30. 勝利方法	26
11. 移動のルール	8	選択ルール	
12. 戦略移動とトラック・マーカー	9	31. 夜間浸透	27
13. 増援、登場ヘクス、マップ外ボックス、封鎖位置	10	32. 燃料集積所	27
14. 戦闘の基本ルール	11	33. 道路ブロック	27
15. 戦闘修正	12	34. 18戦闘値の限度	28
16. 戦闘結果	13	35. ボーデンプラッテ作戦	28
17. 退却	15	36. グライフ・コマンド	28
18. 混乱状態と回復	16	シナリオ	28
19. 戦闘後前進	17	第3版の変更	30
20. 交戦離脱と交戦状態マーカーの撤去	18	索引	31
		発展したプレイのシークエンス	32

1. はじめに [INTRODUCTION]

「ヒトラーが私に欲したのは、川を渡ってブリュッセルを占領し、前進してアントワープを奪取することだ！ アルデンヌは年間を通じて最悪の時期で、腰の高さまで雪が積もり、装甲師団は言うまでもなく、4台の戦車を展開して並進させる余裕もない！ ここは8時になるまで明るくならず、4時には再び暗くなる。再建された師団は、主に子供や疾患を持つ老人たちから成っている。しかも、クリスマスと来たものだ！」

—ゼップ・ディートリヒ

*Ardennes'44*は、1944年中のアルデンヌにおけるヒトラーの奇襲攻撃を描写する2人プレイヤー用ゲームです。一人のプレイヤーはドイツ陣営をプレイし、マップの西側に到達することを試みます。他方のプレイヤーは連合国陣営をプレイし、ドイツ軍プレイヤーを停止させることを試みます。

1.1 目録 [Inventory]

*Ardennes'44*の完全なゲームは、以下を含みます。:

- 2枚のマップ・シート
- 3セットのカウンター
- 2枚の(同一) プレイヤー補助カード
- 2枚の増援カード
- 1枚のターン記録欄
- 1冊のルール小冊子
- 1冊のプレイ・ブック
- 2つのサイコロ

1.2 ゲームの規模 [Game Scale]

各ゲーム・ターンは、現実時間のほぼ8時間をあらわします。各マップ・ヘクスは、約1.6マイル(2.6キロメートル)をあらわします。ユニットは、大隊、連隊、旅団をあらわします。

2. ゲームのコマ [GAME PIECES]

2.1 戦闘ユニットの読み方 [How to Read the Combat Units]

この頁左下のチャートをご覧ください。

2.2 攻撃、防御、移動値 [Attack, Defense, and Movement Factors]

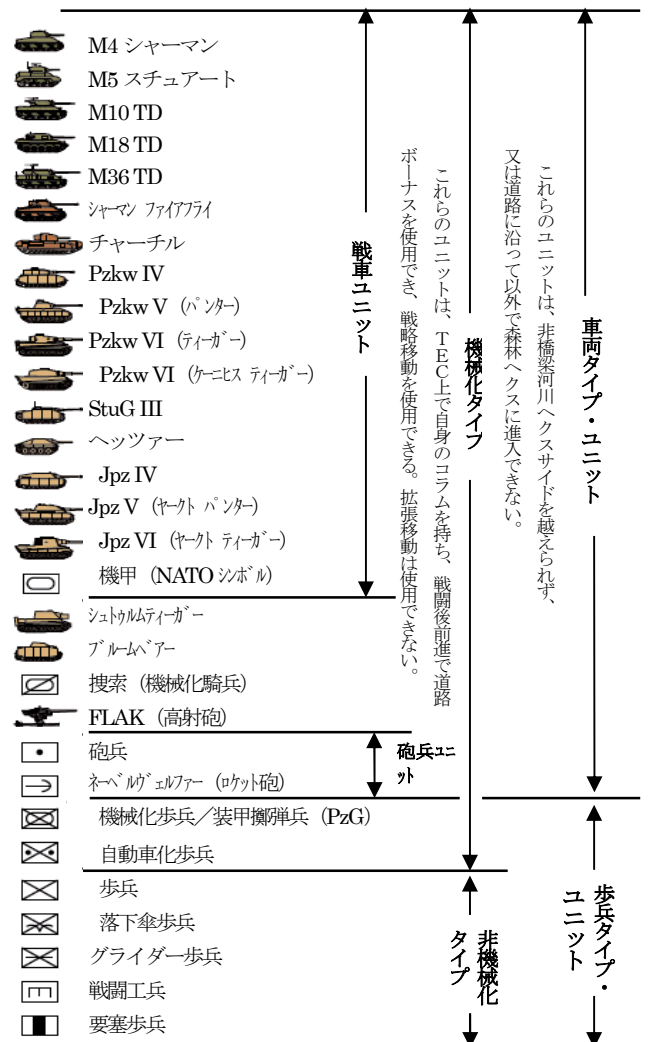
これらの数字は、ユニットがどれだけ攻撃、防御、移動できるかを表示します。これらの数値は、適切なルール項目で説明することになります。

2.3 ユニット規模 [Unit Sizes]

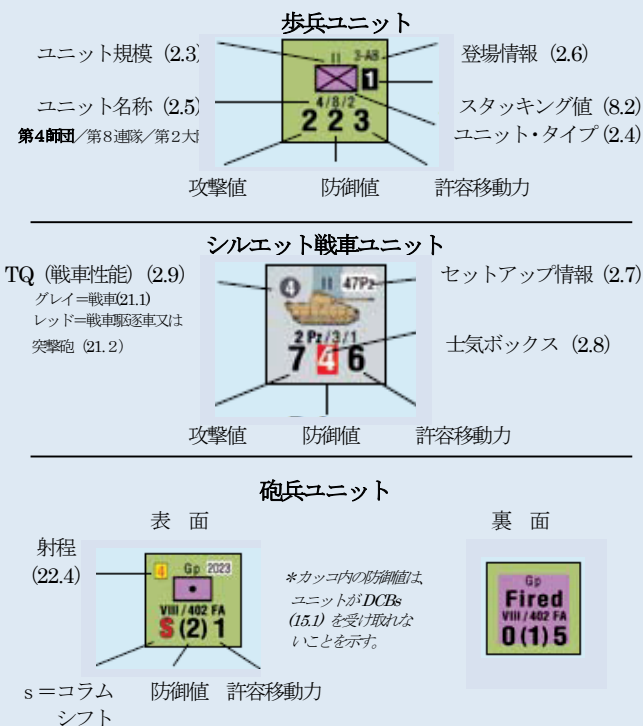
Sq=戦隊	I=中隊	II=大隊
TF=任務部隊	III=連隊	CC=戦闘団
X=旅団	Gp=グループ	XXX=軍団
(-) =一部欠	(+) =増強	

2.4 ユニット・タイプ [Unit Types]

全ての地上戦闘ユニットは、2つの基本カテゴリーの1つに属します。: 機械化又は非機械化です(移動の目的において重要)。以下は、異なるユニット・タイプのリストです。:



2.1 戦闘ユニットの読み方 [How to Read the Combat Units]



戦車ユニット [TANK UNITS]：戦車ユニットは、シルエット又は NATO シンボルの 2 つのタイプからなります。NATO シンボルは、戦車と歩兵の混成部隊をあらわします。シルエット戦車ユニットは、ほとんど又は全く歩兵支援を持たない装甲車両の大隊をあらわします。シルエット戦車ユニットの性能概要は、プレイヤー補助カードで見つけられます。

砲兵ユニット [ARTILLERY UNITS]：砲兵とネーベルヴェルファエー・ユニットは、砲兵ユニットと総称されます。

2.5 ユニット名称 [Unit ID]

容易に識別できるよう師団名称は最初に記載され、ゲーム・プレイに關係する唯一の識別番号です。二番目の数字は連隊番号で、三番目の数字（もしあれば）は大隊番号です。

2.6 到着情報 [Arrival Information]

ユニットが到着するターンと登場するヘクスを表示します。

例：3-AB は、ユニットがターン 3 に登場エリア A 又は B のどちらかに到着することを意味します。

2.7 セット・アップ情報 [Set Up Information]

白いボックスは、開始時のユニットを表示します。赤いボックスは、移動制限を持つ開始時のユニットです (29.1) 各連合軍ユニットは開始ヘクスを列記しますが、ドイツ軍ユニットはゲームの開始時にそれらが所属する軍団を列記します。

2.8 士気ボックス [Morale Box]






全てのユニットは、エリート、熟練、未熟練のいずれかです。防御値 (DF) 周囲の赤いボックスは、ユニットがエリートであることを意味し、白いボックスは未熟練、ボックスなしは熟練を意味します。士気は、射撃戦闘 (16.2)、断固とした防御 (16.7)、交戦離脱 (20.2)、降伏チェック (23.7) に使用されます。

2.9 TQ (戦車性能) [Tank Quality]

戦車ユニットに与えられた総合的な評価で、高いほど優秀です。装甲シフト (21.1) を決定するために使用されます。赤字の TQ は、戦車駆逐車又は突撃砲 (21.2) を表示します。正方形内の TQ は、FLAK ユニット (21.2) を表示します。

2.10 カラー体系 [Color Scheme]

戦闘ユニットの国籍を識別するために使用されるカラーは、以下のとおりです。:

	グリーン:	合衆国陸軍
	タン:	イギリス陸軍
	ダークグレイ:	ドイツ武装 SS
	グレイ:	ドイツ国防軍
	ブルーグレイ:	ドイツ降下猟兵

2.11 軍/軍団識別カラー [Army/Corps Identification Colors]

各戦闘ユニットは、戦役開始時の元の軍又は軍団にカラー分けされています。ドイツ軍の識別カラーは、燃料欠乏表上の「ウルトラ」結果 (6.4)、軍境界線 (11.10)、牽引車両 (22.3) のために使用されます。両プレイヤーは、砲兵支援制限 (22.6) のためにカラーを使用します。

ドイツ軍:

- レッド: ディートリヒの第 6 装甲軍
- グレイ: マントイフェルの第 5 装甲軍
- ブルー: ブランデンベルガーの第 7 軍

連合軍:

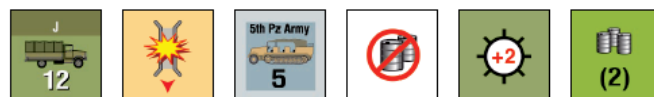
- パープル: ミドルトンの第 VIII 軍団
- バーガンディ: ジェロウの第 5 軍団
- オレンジ: パットンの第 3 軍 (ミリキンの第 3 軍団&エディの第 XII 軍団)
- ベージュ: コリンズの第 VII 軍団
- ブルー: リッジウェイの第 XVIII 空挺軍団
- レッド: ホロックスの第 XXX 軍団 (イギリス軍)

両軍:

- イエロー: 残余部隊と軍直轄部隊 (米軍)
- ホワイト: 分割ユニット

2.12 ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲームには、ゲーム・プレイの円滑化を手助けするために使用される様々なマーカーも含まれます。その使用は、ルールを通して説明されます。



トラック 橋梁爆破 牽引車両 非補給下 陣地 (IP) 燃料集積所

3. マップ [THE MAP]

3.1 セットアップ [Setup]

東マップを西マップに重ねて置きます。プレイヤー諸氏は、望む側に座ることができます。マーカー保持ボックスは、これらのマーカーを便利に整理できるようマップ端に提供されます。

3.2 登場ヘクスと封鎖位置 [Entry Hexes and Blocking Positions]

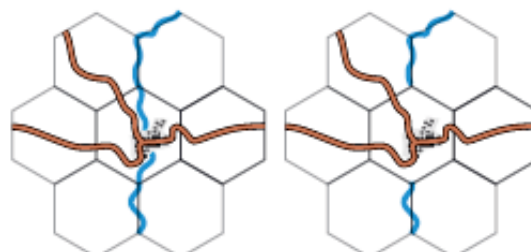


登場ヘクスは、連合軍ユニットについては星で、又はドイツ軍ユニットについてはバルケンクロイツで表示されます。東マップ上の各登場ヘクスへと繋がる封鎖位置ボックスは、特定道路からのドイツ軍の移動を抽象的に封鎖している連合軍ユニットを保持します。

3.3 ヘクスを通過して流れる河川

[Rivers That Flow Through Hexes]

町 (マルメディ [Malmedy] のような) 又は森林荒地ヘクスの中央を通過して流れる河川は、無視します。移動妨害や防御地形としての重要性は、他の地形によって軽減されています。



こう見えます

こう考えます

3.4 地形効果チャート (TEC) [The Terrain Effects Chart]

地形の完全なリストとその移動や戦闘ヘクスの影響については、地形効果チャートを参照してください。

4. プレイのシーケンス概要

[SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

各ゲーム・ターンは、ドイツ軍プレイヤー・ターンに続く連合軍プレイヤー・ターンから成ります。各ゲーム・ターンのシーケンスは、厳密に従わなければなりません。

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. 砲兵補給フェイズ (5.0)
2. 燃料欠乏フェイズー ドイツ軍ターンのみ (6.0)
3. 橋梁フェイズ (7.1)
4. 移動フェイズ (11.1)
5. 回復フェイズ (18.6)
6. 戦闘フェイズ (14.1)
7. 交通量マーカー・フェイズ (24.3)
8. 補給と降伏フェイズ (23.1)
9. 勝利チェック・フェイズー連合軍ターンのみ (30.1)

プレイ・ノート: 夜間ターンは、異なるごく短いシーケンスに従います (25.1)。

B. 連合軍プレイヤー・ターン

連合軍プレイヤー・ターンは、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一です (ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えます)。ただし、連合軍プレイヤーは勝利チェック・フェイズを持ち、燃料欠乏フェイズを持ちません。

C. ターンの終了

ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス進めることで、ゲーム・ターンの完了を記録します。

5. 砲兵補給フェイズ

[THE ARTILLERY SUPPLY PHASE]

5.1 概括 [In General]

このフェイズ中に、手番プレイヤーは一定数の自軍砲兵ユニットを砲撃済面から準備面に裏返します。もしもドイツ軍ターンであれば、ドイツ軍プレイヤーはマップ上から全ての自軍牽引マーカーを取り去り、これら重要なマーカーをストックして自軍砲兵ユニットが良く見えるようにします (22.3)。

5.2 砲兵補給の手順 [Artillery Supply Procedure]

砲兵補給は蓄積できず、未使用分は失われます。各陣営が各自軍砲兵補給フェイズに裏返すことができる砲兵ユニットの数は、以下のとおりです。:

- ・ドイツ軍: ターン毎に3つ。ターン2 (のみ) は、ドイツ軍プレイヤーは6つ裏返すことができます (5.4)。
- ・連合軍: 全てのユニットを裏返すことができます。

5.3 砲兵補給の制限 [Artillery Supply Restrictions]

混乱/崩壊状態 (18.1)、非補給下 (23.4)、戦略移動を使用している (連合軍のみ [12.1]) 砲兵ユニットは、その準備面に裏返すことができません。

注釈: EZOC 内又は交戦状態 (16.5) の砲兵ユニットは、裏返すことができます。このフェイズ中に補給線をたどる必要はなく、もしも非補給下でマークされていなければ裏返すことができます (これらは、弾薬備蓄を持つと仮定します)。

5.4 ターン2の特別砲兵補給 [Turn2 Special Artillery Supply]

攻勢のための補給備蓄を反映させるため、ドイツ軍プレイヤーはターン2に6つの砲兵ユニットをその準備面に裏返すことができます。

6. 燃料欠乏フェイズ

[THE FUEL SHORTAGE PHASE]

6.1 手順 [Procedure]

ターン7 (19AM) に開始して、ドイツ軍プレイヤーは燃料欠乏についてチェックします。燃料欠乏は、燃料欠乏表を使用してチェックします (下を参照)。各表について一度サイを振ります。もしも結果が師団を表示すると (総統警護と総統擲弾兵旅団は、このルールについては師団と見なされます)、その師団の全ユニットが非補給下と見なされ、その状態の全ての罰則を被ります (23.4)。結果は、しばしば2つの師団の選択をもたらし、ドイツ軍プレイヤーはどちらか1つを選択できます。

デザイン・ノート: 燃料欠乏のために OOS とマークされたユニットは、補給と降伏フェイズ (ドイツ軍プレイヤー・ターンの終了時) にももしも補給線をたどることができれば、マーカーを取り去ることができます。

表1	表2
サイ 結果 の目	サイ 結果 の目
1 欠乏なし	1 欠乏なし
2 ウルト川の西: 5 PzA*	2 ウルト川の西: 6 PzA*
3 15 PG 又は 9 Pz	3 3 PG
4 Füh Bgl と Füh Gr	4 2SS 又は 9SS Pz
5 2 Pz 又は Pz Lehr	5 1SS 又は 12SS Pz
6 116 Pz	6 2SS と 9SS Pz
7 5 PzA* 内のいずれか1個 Pz	7 1SS と 12SS Pz

DRM: +1 ターン15 (23AM) に開始して
*連合軍プレイヤーが師団を選択する (6.4)。

6.2 燃料欠乏のサイの目修正

[Fuel Shortage Die Roll Modifier]

連合軍のライン河西岸の鉄道網爆撃を考慮するため、ターン 15 (23AM) から開始して、ドイツ軍プレイヤーは自軍のサイの目を +1 だけ修正しなければなりません。

6.3 燃料欠乏と増援 [Fuel Shortage and Reinforcements]

もしも燃料欠乏がそのターンの増援として到着している師団を目標とすると、非補給下状態で到着します (戦術移動のみを使用できます)。もしも列記されたフォーメーションの1つのみが到着していたら、ドイツ軍プレイヤーはマップ上のそれを選択しなければなりません。もしもどちらの師団も到着していなければ、結果は「燃料欠乏なし」結果として扱われます。

6.4 いずれかの師団の結果 [Any Division Results]

(6.4.1) ウルト川の西 [West of the Ourthe]: 連合軍プレイヤーは、適切な軍 (第5装甲軍 [5 PzA] 又は第6装甲軍 [6 PzA]) に所属しているドイツ軍師団を選択します。その瞬間にウルト川の西にある、その師団のユニットのみが影響を受けます。

プレイ・ノート: ウルト川は、ヘクス 1003 の南端から開始し、北へ直線でウルト・オクシデンターレ [Ourthe Occidentale] 川へ、その川に沿ってウルト [Ourthe] 川へ、ウルト川に沿ってムーズ [Meuse] 川へと流れます。このライン以西のいかなるユニットも、ラインの西にしていると見なされます。

(6.4.2) いずれか1個装甲師団 [Any One Pz Div]: 連合軍プレイヤーは、東又は西マップ上の第5装甲軍内のいずれか1個装甲師団を選ぶことができます。

7. 橋梁の爆破と建設

[BUILDING AND BLOWING BRIDGES]

7.1 橋梁フェイズ [The Bridge Phase]

このフェイズ中に、手番プレイヤーは橋梁を破壊又は再建できます。

7.2 橋梁爆破の概要 [Bridge Demolition in General]



両プレイヤーは、橋梁を破壊（又は口語の「爆破」）できます。橋梁爆破は、友軍橋梁フェイズ内又は相手の戦闘フェイズ中に発生します。プレイヤー・ターン毎に、各橋梁は一度のみの試みが認められます。補給は、橋梁爆破に影響を持ちません。成否は、橋梁爆破表を使用して判定されます。もしも結果が「爆破」[“Blown”] であると、その橋梁は破壊されて橋梁爆破マーカーが置かれます。プレイヤー諸氏は、非橋梁河川ヘクスサイドを、爆破橋梁として扱わなければならないません。

橋梁爆破表 [Bridge Demolition Table]

サイの目	結果
1 - 4	爆破
5、6	効果なし

DRMs:

+1 もしも敵ターン中であると

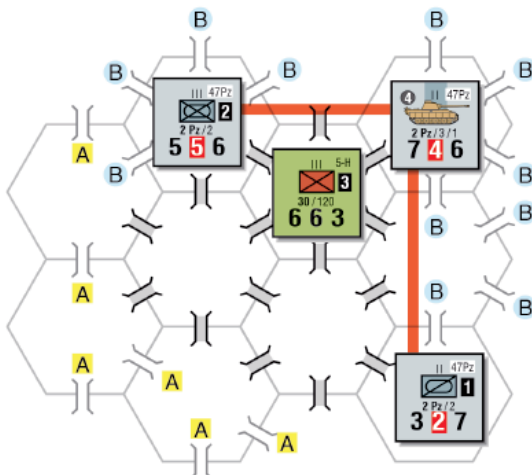
+2 もしも混乱状態又は交戦状態であると

全ての修正は蓄積する。6を超える結果は、6として扱う。

7.3 友軍橋梁フェイズの橋梁爆破

[Bridge Demolition in a Friendly Bridge Phase]

もしも敵ユニットが橋梁の1ヘクス以内にあると、自軍ターン中に一度のみその橋梁の爆破を試みることができます（下記の例を参照）。橋梁爆破には、その橋梁ヘクスサイドの1ヘクス以内に友軍の非崩壊状態戦闘ユニットを持つことが要求されます。1ヘクスの範囲は、EZOCs を通過してたどることができますが、敵ユニットを通過、敵道路ブロック (33.0)、敵ZOC ボンド内へ又は越えることができません。



例: 連合軍プレイヤー・ターンの橋梁フェイズです。アメリカ軍プレイヤーは、可能な限り多数の橋梁を爆破するために表示されたユニットを選択します。Aとマークされた橋梁は、連合軍ユニットの1ヘクス以内にないため爆破できません。Bとマークされた橋梁は、1ヘクスの範囲が敵ZOC ボンドに進入又は越えることができないか、あるいは敵ユニットを含んでいるヘクスのため爆破できません。他の全ての橋梁は、連合軍ユニットによって1-4のサイの目で爆破できます。

7.4 戦闘フェイズの橋梁爆破

[Bridge Demolition in the Combat Phase]

橋梁爆破は、相手側の戦闘フェイズ中に敵ユニットが橋梁ヘクスサイドを越えて攻撃しようとするときにいつでも認められます。戦闘フェイズ中の橋梁爆破の成功は、以下をもたらすこととなります。

- 橋梁を越えて攻撃している戦車ユニットが装甲シフトを獲得することを妨げます (21.3)。
- 射撃戦闘 (16.2) で車両タイプ・ユニットを先導ユニットとして使用することを妨げます。
- 車両タイプ・ユニットが戦闘後前進で河川ヘクスサイドを越えることを妨げます (19.2)。
- 攻撃側に攻撃をキャンセルする機会を認めます (14.4)。

7.5 橋梁爆破修正 (蓄積する)

[Bridge Demolition Modifiers (cumulative)]

+1 もしも相手側の戦闘フェイズ中に試みが行われると。

+2 もしも爆破を実施している友軍ユニットが混乱状態又は交戦状態のどちらかであると。

7.6 爆破の制限 [Demolition Restriction]

- 第1日：ターン1と2（最初の夜間ターンを含みます）には、橋梁爆破が認められません。例外：ドイツ軍プレイヤーは、ウーレン [Ouren] 橋梁をチェックしなければなりません (7.7)。
- 崩壊状態のユニット又は戦略移動を使用しているユニット、トラック、牽引車両は、橋梁を爆破できません。
- 河川が河ヘクスの中央を通過して流れるときには（例えば、クレルボア [Clervaux] とウッフアリーズ [Houffalize]）、爆破は不可能です (3.3)。

7.7 ウーレン橋梁 (E2020/2119) [The Ouren Bridge]



デザイン・ノート: ウーレン近郊の橋梁は、実際には2つの壊れやすい橋梁をあらわします。これらは、第116装甲師団が進撃するために極めて重要で、攻勢の2日目に到着したとき橋梁が戦車や重装備に不十分であることが分かりました。このゲームでは、橋梁の1つが保全される機会があります。

ドイツ軍ユニットがウーレン橋梁を越えて移動、攻撃、前進を試みる最初のときに、連合軍プレイヤーはサイを1つ振ります。1-4のサイの目で、橋梁は崩壊して破壊されたものと見なされます（橋梁爆破マーカーが置かれます）。5又は6のサイの目では、橋梁は無傷で留まり通常の橋梁と見なされます。この特別なサイ振りは、一度のみ発生します。一もしも橋梁が爆破されて後に再建されると、全ての面で通常の橋梁と見なされ、もしも無傷で留まると他の全ての橋梁と同様にターン3から開始して爆破できます。

7.9 橋梁の再建 [Rebuilding Bridges]

橋梁は、どちらかのプレイヤーによって元の橋梁位置に再建できます。橋梁を建設するためには、以下の2つの条件が求められます。



- 橋梁ヘクスサイドに接する両ヘクスは、敵ユニットから解放されていなければならない、a) 友軍ユニットによって占められているか、又はb) 敵支配地域 (9.1) から解放されていなければならない。
- 道路のみを使用している補給路は (23.3)、少なくとも橋梁ヘクスサイドに接するヘクスの1つから可能でなければならない。

デザイン・ノート: もしも建設位置にZOCを及ぼしている敵ユニットがなければ、橋梁を修理するためにヘクス内に友軍ユニットが物理的に必要なわけではありません。

手順 [PROCEDURE] : 橋梁建設は、二部工程で実施されます。最初、上記の2つの条件を満たす友軍橋梁フェイズで、橋梁爆破マーカーは建設中面に裏返されます。次の友軍橋梁フェイズには、もしも上記の2つの条件をいまだに満たすと、橋梁爆破マーカーは取り去られて橋梁はそのターンから通常で使用できます。もしも2番目の橋梁フェイズに条件が満たされなければ、建設中マーカーは爆破面に裏返されなければなりません。

7.9 ダスブルク (E2016/2115) とゲミュント (E1913/2013) の橋梁

[The Dasburg and Gemünd Bridges]

これらの2つの橋梁の建設は、攻勢の数週間前から計画され、各工兵1個大隊と架橋資材が投入され、これらの橋梁が迅速に完成することを認めました (ほぼ16日の午後4時まで)。それ故、これらの2つの橋梁は、もしも条件が認めたらターン2のドイツ軍橋梁フェイズに完成したものと見なされます (7.8)。

8. スタッキング [STACKING]

8.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングは、複数ユニットが1ヘクス内にいるときに発生します。両陣営についてのスタッキング限度は、**3スタッキング・ポイントにプラスしてフリー・スタッキング・ユニット**です。マーカーはスタッキング・ポイント値を持たず、ヘクス内に限度なしで自由にスタックできます。

8.2 スタッキング・ポイント [Stacking Points]

各スタッキング・ポイントはほぼ1個大隊をあらわすため、3個大隊の連隊は3のスタッキング・ポイント値を持ち、2個大隊の連隊は2のスタッキング・ポイント値を持つことになります。スタッキング・ポイントは、全ての非シルエット戦車ユニット上のユニット・タイプ・シンボル右の黒いボックス内に数字によって表示されます。

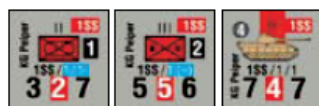
フリー・スタッキング・ユニット [FREE STACKING UNITS] : 全てのシルエット戦車ユニット (ブルームベアー、シュトルムティーガー、FLAK、絵が描かれた全ての戦車ユニット) と全ての砲兵ユニットは、スタッキング・ポイント値を持たず、以下の条件下でヘクス内にフリーでスタックできます。:

- ヘクス毎に1砲兵ユニットまで。
- ヘクス毎に2シルエット戦車ステップまで。

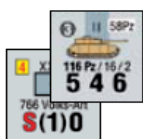
スタッキングの例:



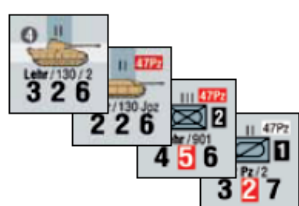
歩兵の3スタッキング・ポイントと2ステップ・シルエット・ユニット。



機械化歩兵の3スタッキング・ポイントと2ステップ・シルエット・ユニット。



0スタッキング・ポイント＝シルエット・ユニットと砲兵ユニットは、スタッキング値を持たない。



3スタッキング・ポイントにプラスして2つの1ステップ・シルエット・ユニット。

注釈 : 容易に識別するため、全ての2ステップ・シルエット・ユニットは、3又は4の防御値を持ちます。全ての1ステップ・シルエット・ユニットは、2又は1の防御値を持ちます。

8.3 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

スタッキング限度は、移動、前進の過程中、退却の後を除き、決して任意に超過できません。スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の完了時に厳密に調べられなければなりません。所有しているプレイヤーは、スタッキング限度を満たすためにヘクスから十分なユニットを除去することで、これらのときに全てのスタッキング違反を正さなければなりません。

8.4 連合軍の連携 [Allied Cooperation]

イギリス軍とアメリカ軍のユニットは、同一ヘクス内で一緒にスタックして防御できますが、同じ攻撃には参加できません (27.3)。

9. 支配地域 (ZOC) [ZONE OF CONTROL]

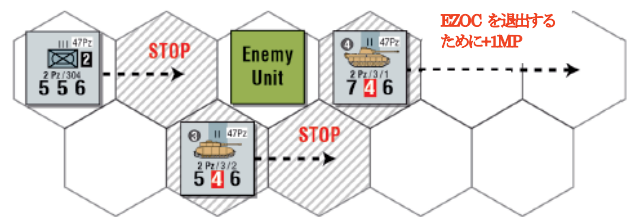
9.1 ルールの概要 [General Rule]

1つ以上の戦闘ユニットによって占められたヘクスに直に接する周囲6ヘクスは、これらのユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。全ての戦闘ユニットは、ZOC を及ぼします。複数の敵 ZOCs は、追加の影響を与えません。あるヘクスは、友軍 ZOCs と敵 ZOCs を同時に持つことができます。

9.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

(9.2.1) 移動の停止 [Stops Movement] : ユニットの、敵支配地域 (EZOC) に進入した瞬間に停止しなければなりません。その移動を EZOC 内で開始するユニットは、移動して離れることができます。EZOC を退出するためには、全てのユニットに追加の1移動ポイント (+1MP) がかかります。EZOC に進入するための追加移動ポイントはありせん。

(9.2.2) ZOC to ZOC 移動 [ZOC to ZOC Movement] : その移動を EZOC 内で開始するユニットは、ZOC ボンド (10.2) を越えたり進入したりしない限り、同一の又は異なる敵ユニットの他の EZOC 内に直接移動できます (そして停止します)。



9.3 ZOCs とシルエット車両タイプ・ユニット

[ZOC and Silhouetted Vehicle Type Units]

シルエット・ユニットからの ZOCs は、道路 (いずれかのタイプ) に沿う場合を除き、森林荒地又は森林ヘクスの内外に伸びません。

9.4 ZOCs の他の影響 [Other Effects of ZOC]

- EZOCs と退却 : 17.1, 17.2
- EZOCs と前進 : 19.3
- EZOCs と補給路 : 23.3

10. ZOC ボンド [ZOC BONDS]

10.1 ルールの概要 [General Rule]

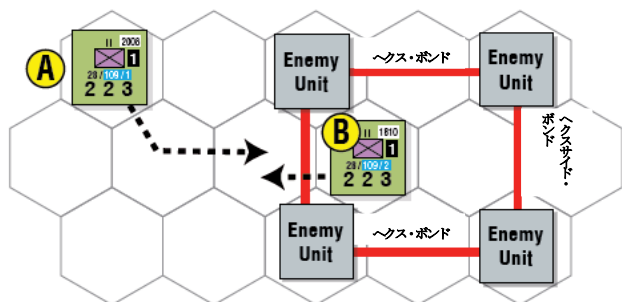
2つの友軍**非砲兵**ユニットが2ヘクス離れており（カラの1ヘクスが介在している）、しかもそれらが良好統制（18.1）であるとき、それらの間に敵ユニットが進入したり越えたりできないボンドを創出します。砲兵ユニットと混乱状態のユニットは**ZOCs**を持ちますが、**ZOC** ボンドを形成できません。ヘクス・グリッドのパターンのため、2つのタイプの **ZOC** ボンドがあります。ーヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです。

10.2 ZOC ボンドの影響 : [Effects of ZOC Bonds]

- ・ 移動フェイズ中、ユニットは敵ヘクス・ボンド内に進入したり又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えたりすることができません。
- ・ 敵ヘクス・ボンド内に又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて退却を強制されるユニットは、除去されます (17.2)。
- ・ 補給は、決して敵ヘクス・ボンド内に又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。

10.3 ZOC ボンドの無効化 [Negating ZOC Bonds]

ヘクスサイド・ボンドは、介在しているヘクスサイドの各サイド上に敵ユニットが位置するときに無効化されます（頁下図内のユニット C と D）。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスに敵ユニットを含むときに無効化されます（同一図のユニット D と E）。ZOC ボンドは、この条件が発生したら速やかに無効化されます。



例: ユニット A が移動してユニット B に隣接し、これによってドイツ軍の ZOC ボンドを解除します。いまやユニット B は、ユニット A を持つヘクス内へ移動できます。

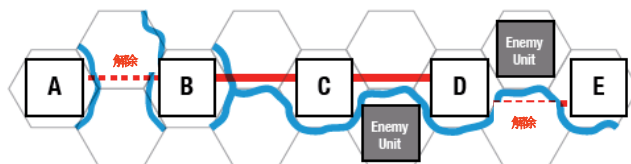
10.4 交差する ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds]

もしも両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、どちらのプレイヤーもそれが無効化されるまで他方の ZOC ボンドを越えられません。

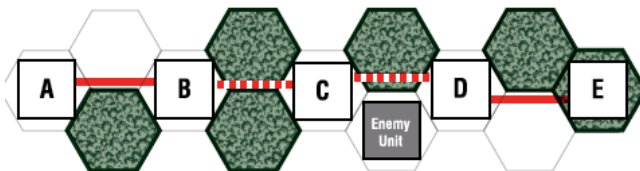
10.5 ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]

(10.5.1) ZOC ボンドは、2つの河川ヘクスサイド又は2つの森林荒地ヘクスサイド又はこれら2つのいずれかの組合せを越えて伸びることができず、道路や橋梁はこれに何ら影響を持ちません。湖もZOC ボンドに影響を持ちません。

(10.5.2) ヘクスサイド・ボンドのプッシング [Pushing Hexside Bonds]：河川又は森林荒地地形が友軍 ZOC ボンドを解除するかどうか判定しているとき、ZOC ボンドをあなたが選択するヘクスサイドの側にプッシュしますが、敵ユニットを含んでいるヘクス内へプッシュできません。

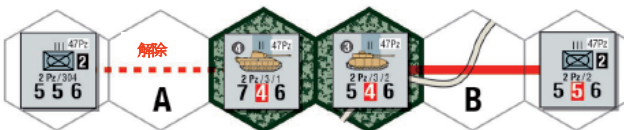


例: A-B は、2つの河川ヘクスサイドを越えるため解除されます。
D-E は、ZOC ボンドが河川の下にプッシュされねばならず、2つの河川ヘクスサイドを越えるため解除されます。



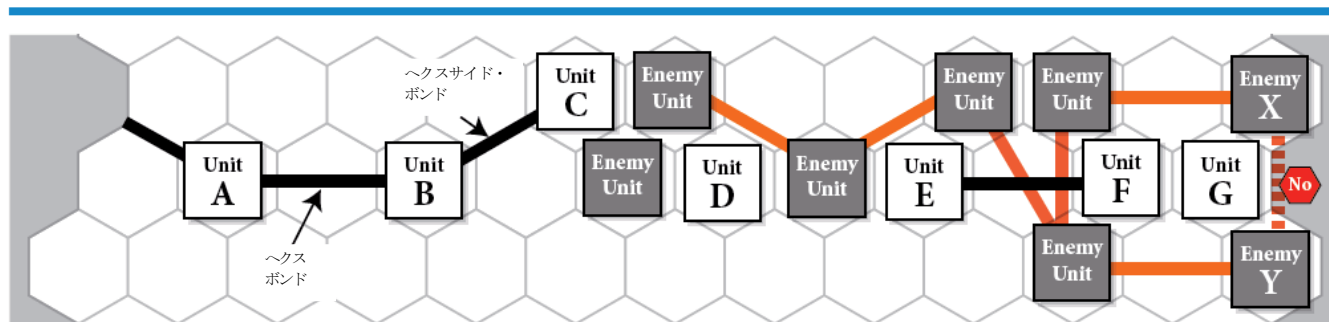
*B-C*は、森林荒地ヘクスなので解除されます。*C-D*は、ボンドが敵ユニットを含んでいるヘクス内にプッシュできないため解除されます。

(10.5.3) シルエット・ユニットとヘクス・ボンド [Silhouetted Units and Hex Bonds] : 森林荒地ヘクス内のシルエット車両ユニットは、もしもそのヘクスサイドを通して道路が存在する場合にのみ、森林荒地ヘクス**サイド**を越えてZOC ボンドを形成できます。



10.6 マップ端との ZOC ボンド [ZOC Bonds With Map Edge]

ユニットは、マップ端との **ZOC** ヘクスサイド・ボンドを形成できます。連合軍ユニットは、南、西、北のマップ端と **ZOC** ボンドを形成できます。ドイツ軍ユニットは、東端のみと **ZOC** ボンドを形成できます。



ZOC ボンドの例: 黒いラインは友軍 ZOC ボンドを示し、赤いラインは敵の ZOC ボンドを示します。敵ユニットのため、ユニット C と D との間にヘクスサイド・ボンドはなく、ユニット D と E との間にもありません。敵の ZOC ボンドによって交差されているにも

かかわらず、ユニット *E* と *F* がいまだに *ZOC* ボンドを持つことに注意してください。ユニット *A* はマップ端とヘクスサイド・ボンドを持ちますが、ヘクス・ボンドは持たないことに注意してください。敵ユニット *X* と *Y* は、マップ外エリア内に伸びる *ZOC* ボンドを持ちません。

11. 移動のルール [RULES OF MOVEMENT]

11.1 移動の手順 [Movement Procedure]

移動フェイズ中、手番プレイヤーは自軍戦闘ユニットの全て又はいくつか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。各ユニットは、移動フェイズ中に移動のために消費し戦闘フェイズに攻撃できる、移動ポイント (MPs) の最大数である許容移動力 (MA) を持ちます。進入する各ヘクスは、地形効果チャート (TEC) で決定されるごとく、進入するために一定数の MPs が掛かります。1つのユニット (又はスタック) の移動は、他のユニットが移動を開始する前に完了しなければなりません。

11.2 拡張移動 [Extended Movement]

非機械化ユニットは、その許容移動力を2MPsだけ増加させるために拡張移動を使用できます。機械化タイプのユニットは、拡張移動を使用できません (機械化ユニットは、戦略移動を持ちます)。拡張移動を使用するユニットは、その移動を敵ユニットに隣接して終了できません (たとえ、そのヘクスが EZOC 内でなくても)。ただし、ユニットは敵ユニットに隣接して移動を開始し、拡張移動を使用できます。

11.3 戦術移動 [Tactical Movement]

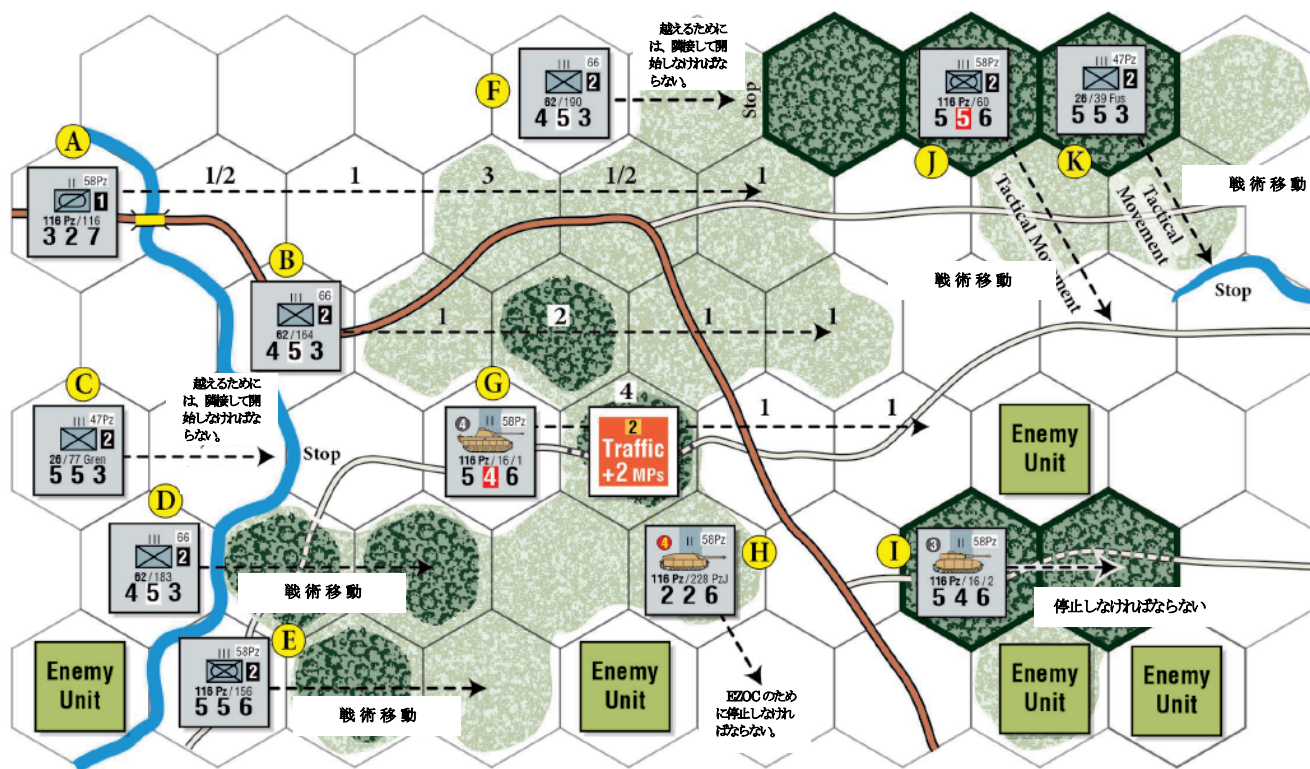
2以上のMAを持ついかなるユニットも、全てのMPコスト (地形、EZOC等) を無視して2ヘクスまで移動でき、これは戦術移動と呼ばれます。戦術移動を使用するユニットは、続く戦闘フェイズで通常に攻撃できます。戦術移動を使用するユニットは、それでもEZOCに進入した瞬間に停止しなければならず、敵ZOCボンドを越えられず、禁止地形に進入又は越えることができません (例: 車両タイプ・ユニットと非道路森林ヘクス)。

遅滞マーカー [DELAY MARKERS]: 交通量マーカー (24.1)、道路ブロック (33.0)、サン・ヴィット渋滞ヘクス (24.7) は、戦術移動を使用しているときには無視されます。

11.4 移動と河川 [Movement and Rivers]

(11.4.1) **河川 [Rivers]:** 車両タイプ・ユニット (2.4) は、非橋梁の河川ヘクスサイドを越えられず橋梁を使用しなければなりません。歩兵タイプ・ユニットは、河川ヘクスサイドに隣接して開始し、戦術移動を使用する場合にのみ越えることができます (最大2ヘクス移動します)。

(11.4.2) **ムーズ川 [The Meuse]:** ムーズ川は、移動と戦闘の目的において通常河川として扱われます。ただし、もしもムーズ河を越えて退却するユニットは除去されます (17.2)。

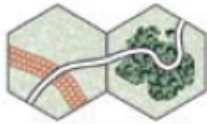


例: 数字は、各ヘクスへ進入するためにかかるMPsを示します (地表凍結前 [28.1])。ユニットAは、6MPs移動します。ユニットBは、そのMAを5に増加させるため拡張移動を使用します (11.2)。ユニットCは、河川ヘクスサイドに隣接して開始しなかったため、それを越えることができません (11.4)。ユニットDは、非橋梁の河川ヘクスサイドを越えるため、戦術移動を使用しなければなりません。ユニットEは、戦術移動を使用しなければなりません。なぜならば、さもなければ8MPsかかるからです (EZOCを退出するために+1MP、森林ヘクスのために4MPs、林のために3MPs)。ユニットFは、森林荒地ヘクスに隣接して開始しなかったため、そ

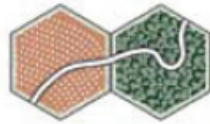
れに進入できません (11.6)。ユニットGは、交通量マーカーを持つ森林道路について4MPsを消費しなければなりません (24.2)。ユニットHは、EZOCに進入するため、1ヘクス移動した後に停止しなければなりません (9.2)。ユニットIは、森林荒地ヘクスが敵ZOCボンドを無効化する特典を得ます (10.5)。ユニットIは、道路に沿ってのみ森林と森林荒地ヘクスに進入することに注意してください (11.5)。ユニットJとKは、非道路の森林荒地ヘクスサイドを越えるために戦術移動を使用しなければなりません (11.6)。ユニットKは、非道路の森林荒地ヘクスサイドにプラスして非橋梁の河川ヘクスサイドを越えることはできません。

11.5 西方の壁と森林ヘクス [West Wall and Forest Hexes]

車両タイプ・ユニットは、道路の道筋に従ってのみ、西方の壁と森林ヘクスの入退が可能です。

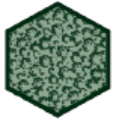


こう見えます



こう考えます

11.6 森林荒地 (ダーク・グリーン) ヘクスサイド [Wooded Rough (Dark Green) Hexsides]

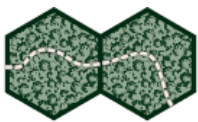


森林荒地は、ヘクスの中央を通過して流れる小川を持つ小さな森林溪谷をあらわします。非道路のダーク・グリーン・ヘクスサイドを越えることは、非橋梁の河川ヘクスサイドを越えることと同じです。車両タイプのユニットは、越えることができません。歩兵タイプのユニットは、もしも森林荒地ヘクスサイドに隣接して開始し、しかも戦術移動を使用する場合にのみ越えることができます。歩兵タイプのユニットは、同一の移動フェイズに、2つの非道路森林荒地ヘクスサイドを越えることができません。

11.7 道路移動 [Road Movement]

移動するときに道路の道筋に従うユニットは、道路の減少率を使用できます。道路率は、敵 ZOC の内外に移動しているときに使用できます。

11.8 森林道路 [Forest Roads]



一級道路とヘクスを共有しない森林又は森林荒地内の二級道路は、森林道路と呼ばれます。森林道路は、点線で示されます。このタイプの二級道路は、機械化ユニットの移動について 2MPs がかかります。その戦闘後前進への影響については、19.1.3 を参照してください。

11.9 マップの退出 [Exiting the Map]

(11.9.1) 連合軍ユニット [Allied Units]: 連合軍ユニットは、南、西、東のマップ端を通してマップを退出できます。マップを退出する連合軍ユニットは、そのマップ端 (南西、南東、西、北西、北東) に付随したマップ外ボックス内に置かれます。連合軍ユニットは、移動、退却、戦闘後前進を介してマップを退出できます。移動フェイズ中は、マップ端ヘクスからマップを退出するためのコストは常に 1 MP です。戦闘後前進中は、ユニットの前進率から 1 ヘクスのコストです。

マップ外ボックスの追加詳細については、13.4~13.8 を参照してください。

(11.9.2) ドイツ軍ユニット [German Units]: ドイツ軍ユニットは、決してマップ外ボックスに進入できず、自軍の勝利条件を満たすためにのみマップを退出できます。どちらの陣営からのユニットも、東端から退出できません。

(11.9.3) アントワープへ [To Antwerp]: 自軍の勝利条件を満たすために、いずれかの F 又は G の登場ヘクスを通してマップを退出するドイツ軍ユニットは、アントワープ・ボックス内に置かれます。ドイツ軍ユニットは、登場ヘクスを経由して退出しなければならず (道路のコストを消費して)、2つの登場ヘクスの間から退出できません。これらは、退出した後でマップに再登場できません。いったんドイツ軍ユニットがマップから退出するために連合軍の登場ヘクスを使用したら、その特定ヘクスはもはや連合軍ユニットについての登場ヘクスとして使用不能です。

(11.9.4) マップ外への退却 [Retreat off Map]: マップ外に退却した連合軍ユニットは、適切なマップ外ボックス内に置かれます。もしも退却がユニットに混乱状態又は崩壊状態になることを要求したら、

そのようにマークされなければなりません。その混乱状態又は崩壊状態のユニットは、回復 (18.6) するまでマップに再登場又はマップ外ボックスを退出すらできません。

11.10 軍境界線 [Army Boundaries]



(11.10.1) 移動制限 [Movement Restrictions]: ドイツ軍ユニットは、ターン 5 (18AM) の前に軍境界線を越えることができません。軍境界線の制限は、ターン 5 の開始時に取り去られます。軍境界線は、マップ上に表示されたヘクスを越えて伸びず、従って境界線の西で移動するドイツ軍ユニットは、いかなる方向にも移動できません。

(11.10.2) 戦闘への影響 [Effects on Combat]: ドイツ軍ユニットは軍境界線を越えて攻撃できますが、それらを越えて戦闘後前進できません。もしもドイツ軍ユニットが軍境界線を越えて退却を強制されると、境界線を再び越えるか又はターン 5 になるまで回復 (18.5) できません。軍境界線は、ZOCs や ZOC ボンドには影響を持ちません。

12. 戦略移動とトラック・マーカー

[STRATEGIC MOVEMENT AND TRUCK MARKERS]

12.1 戦略移動の概要 [Strategic Movement in General]

機械化ユニット (連合軍の砲兵ユニットを含みます) は、その MA を 2 倍にするために戦略移動を使用できます。戦略移動は、ドイツ軍の非機械化ユニット、ドイツ軍の砲兵ユニット (22.3)、混乱状態/崩壊状態のユニット、非補給下のユニットについては使用不可能です。非機械化の連合軍ユニットは、もしもトラックを割り当てられると戦略移動を使用できます (12.4.3)。戦略移動を使用しているユニットは、完全に道路 (全てのタイプ) に沿って移動しなければなりません。マップに登場している増援は、戦略移動を使用し て到着できます。

例: 戦略移動状態の騎兵戦隊 (MA = 7) は、一級道路に沿って 28 ヘクス移動できることになります。

12.2 制限 [Restrictions]

戦略移動を使用するユニットは、他のユニットとスタックして開始できますが、以下の制限下にあります。:

- 敵ユニットに隣接してその移動を開始できず、又はいかなるときでも敵ユニットに移動で隣接できません。
- その移動をいかなるユニットともスタックして終了できず (例外 12.4.2)、他の友軍ユニットはその移動をそれらと共にスタックして終了もできません。
- 橋梁の爆破又は陣地の構築ができません。
- その移動を戦略移動マーカー又はトラック・マーカーを持つ他のユニットに隣接して終了できません。もしもユニットが隣接しているものの異なる道路上にある場合、このルールについては隣接していると見なしません。

12.3 戦略移動と交通量マーカー

[Strategic Movement and Traffic Markers]

戦略移動を使用しているユニットは、追加の移動コストを消費することで、サン・ヴィット渋滞ヘクス (24.7)、交通量マーカーを含んでいるヘクス (24.1)、道路ブロック (33.0) に進入と通過ができます。

12.4 戦略移動 (SM) マーカー

[Strategic Movement (SM) Markers]



(12.4.1) 限度 [Limit] : 単一の移動フェイズに戦略移動を使用できるユニットの数は、各陣営が使用可能な SM マーカーの数 (ドイツ軍プレイヤーについて 6 枚、連合軍プレイヤーについて 10 枚)

まで厳密に限定されます。連合軍の SM マーカーは、トラック・マーカーの裏に記載されます。ドイツ軍の SM マーカーは、牽引車両マーカーの裏に記載されます。

プレイ・ノート : これは、トラック状態の歩兵毎に 1 少ない連合軍機械化ユニットが戦略移動を使用でき、戦略移動を使用しているドイツ軍機械化ユニット毎に 1 少ないドイツ軍砲兵ユニットが移動できることを意味します (22.3)。ドイツ軍の SM マーカーは、いずれかの機械化ユニットのために使用でき裏面の軍所属は無視します。

(12.4.2) 手順 [Procedure] : 戦略移動を使用した各ユニット (増援を含みます) の上に SM マーカーを置きます。非自動車化ユニットについては、戦略移動マーカーのトラック面を使用します。同一の連隊又は旅団の一部であるユニットは、戦略移動中に一緒にスタックでき、SM マーカーを 1 枚のみ使用します。例えば、106/424(-)、106/424/1、106/424/1 は、もしも一緒にスタックするとトラック・マーカーを 1 枚のみ要求されることになります。

プレイ・ノート : 同じ連隊又は旅団の一部であるユニットは、その I.D. 背後に色帯を持ちます。



(12.4.3) トラック・マーカー [Truck Markers] :

連合軍の非機械化ユニットは、戦略移動を使用するためにトラックを割り当てられなければなりません。トラックで移動している非機械化ユニットは、戦略移動を使用している機械化ユニットに等しくトラックは SM マーカーです。連合軍の非機械化ユニットは、もしも自軍移動フェイズを道路上 (いずれかのタイプ) で開始し、敵ユニットに隣接せず、あるいは現在マップ外ボックス内にあると、トラックを割り当てられることができます。ユニットは、トラックに乗車するために、その完全な MA を消費しなければなりません (例えば、最初のターンにトラック・マーカーを置き、第 2 ターンにユニットを移動させます)。

例外 : 連合軍の非機械化増援は、トラック輸送でマップに登場できます。乗車のために最初のターンを消費する必要はありません。

(12.4.4) トラックの移動率 [Truck Movement Rate] : 連合軍のトラック輸送非機械化ユニットは 12MPs を受け取り、機械化ユニットの率で移動します。トラック輸送ユニットは、戦略移動を使用していると見なされ、戦略移動の全てのルールに従わなければなりません。ただし、12MPs は 2 倍にならず、移動率はすでに戦略移動のために調整されています。

例 : トラック輸送で輸送されている非機械化ユニットは、一級道路に沿って 24 ヘクス移動できます。

12.5 戦略移動と戦闘 [Strategic Movement and Combat]

SM 下又はトラックのマーカーを持つユニットは攻撃できず、その防御戦力は半減されます (端数切り上げ)。これらは、DCBs からの特典を受け取らず、断固とした防御で先導ユニットとして使用できず、ZOC ボンドを形成できません。その TQ と ZOCs は、影響を受けません。

12.6 SM とトラック・マーカーの撤去

[Removing SM and Truck Markers]

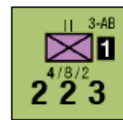
SM/トラック・マーカーは、もしもユニットが攻撃されたら、戦闘の完了時に取り去られます。これらは、ユニットが移動していない限り、友軍移動フェイズのいかなるときにも任意に取り去ることができます。いったん取り去られたら、ユニットは通常に移動できます。取り去られた SM/トラック・マーカーは、直ちに他のユニットのために使用可能です。

13. 増援、登場ヘクス、マップ外ボックス、封鎖位置

[REINFORCEMENTS, ENTRY HEXES, OFF MAP BOXES AND BLOCKING POSITIONS]

13.1 増援 [Reinforcements]

増援は、登場するターンにその完全な MA を受け取り、進入する最初のヘクスの地形コスト (道路移動率) を消費することで、移動フェイズ中にプレイに登場します。増援は、登場ヘクスを通して進入しなければならず、2 つの登場ヘクス間のヘクスを通して進入できません。増援は、敵 ZOC 内に移動することによってマップに進入できませんが、停止してそれ以上は移動できません。増援は、登場のターンに戦略移動を使用できます。連合軍の非機械化増援は、もしもトラック・マーカーが使用可能であれば、トラック輸送でマップに登場できます。マップに登場する代わりに、増援はマップ外ボックス又はユニットの登場ヘクスに付随した封鎖位置に置くことができます。



例 : ターン 3 に到着が予定されたアメリカ軍 4/82 歩兵大隊は、登場ヘクス A 又は B からマップに進入でき、連合軍南東マップ外ボックス内に置くことができ、登場ヘクス A 又は B についての封鎖位置に置くことができます (封鎖位置への移動は、

もしも登場ヘクス A 又は B をドイツ軍が占領している場合にのみ意味があります [13.4])。

13.2 米軍の工兵増援 [US Engineer Reinforcements]

(13.2.1) 到着 [Arrival] : アメリカ軍の工兵ユニットは、マップ外から到着しません。その代わりに、その登場のターンに、連合軍プレイヤーはそれらを友軍支配下の町又は都市ヘクス (村は不可) に置きます。各町/都市ヘクス内に 1 つまで置くことができます (2 つのバストーニュ [Bastogne] ヘクスは、それぞれに 1 つずつ合計で 2 つまで置くことができます。これらは、連合軍の補給源まで道路に拘束された補給路を持つ町又は都市ヘクス内に置かれなければなりません。これらは、配置の瞬間にスタッキング限度を超過できますが、敵ユニットに隣接させて又は敵の道路ブロックを含んでいる町/都市のヘクス内に置くことはできません (33.0)。



(13.2.2) 移動制限 [Movement Restrictions] : アメリカ軍の工兵ユニットは、到着したターンに戦術移動でのみ移動できます。

デザイン・ノート : 最初の 3 日間のパニック中に、米軍はこの地域の軍団と軍直轄の工兵大隊を歩兵として戦闘に動員しました。

13.3 砲兵の増援 [Artillery Reinforcements]

全ての砲兵ユニットは、砲撃済面に到着します。

13.4 登場ヘクスのドイツ軍占領

[German Capture of Entry Hexes]

もしもドイツ軍ユニットが封鎖位置の登場ヘクスを占領すると、その登場ヘクスを通して又はその「戦区」内のいずれかのヘクスへの登場を予定された連合軍増援は、ドイツ軍の脅威が「封鎖」されるまではマップに登場できません。戦区とは、マップ外ボックス並びにそのマップ外ボックスに付随した全ての登場ヘクスと定義されます。加えて、その戦区内のユニットは、異なるマップ外ボックスに移動できません。

封鎖 [BLOCKING] : 登場ヘクス上のドイツ軍ユニットは、連合軍プレイヤーにとってマップの向こう側への脅威をあらわします。この脅威を封鎖するため、少なくとも 6 の防御値を持つ連合軍ユニット (又は少なくとも組み合わせられた 6 の防御値を持つ複数のユニット) は、その登場ヘクスに付随した封鎖位置ボックスに移動しなければなりません。封鎖位置への移動方法については、13.1 と 13.5 を参照してください。

例：ターン4です。ドイツ軍が登場ヘクスAにユニットを持っています（連合軍プレイヤーは、その封鎖位置内に4防御値のみを持ちます）。これは、連合軍プレイヤーが少なくとも6防御値を持つユニット（又は複数ユニット）が登場ヘクスAのための封鎖位置ヘクス内に置くまでは、米軍の増援が登場ヘクスA、B、Cを通してマップに進入できないことを意味します。これは、連合軍の南東マップ外ボックス内のユニットは、連合軍南西ボックスに移動できないことも意味します。移動フェイズの開始時、連合軍プレイヤーは封鎖位置A内に4/22/2大隊を置き、6防御戦力の要件に到達しています。いまや脅威は「封鎖」されたので、10機甲/CCAは通常にマップへ登場できます。

デザイン・ノート：連合軍プレイヤーが自軍側面を確保することは極めて重要です。もしもそれができなければ、それを行うために自軍の増援をつぎ込むことになります。

13.5 マップ外ボックスからの移動

[Movement from an Off Map Box]

その移動をマップ外ボックスで開始するユニットは、以下を行うことができます。：

- ・ その場に留まる。
- ・ そのマップ外ボックスに付随したいいずれかの封鎖位置に移動する。
- ・ そのマップ外ボックス*に付随したいいずれかの登場ヘクスを通してマップに進入する。ユニットは、完全なMAを使用できる(13.1)。
- ・ 隣接するマップ外ボックス*に移動する。

13.6 封鎖位置からの移動 [Movement from a Blocking Position]

その移動を封鎖位置で開始するユニットは、以下を行うことができます。：

- ・ その場に留まる又はマップ外ボックスに戻る。
- ・ その封鎖位置に連結する登場ヘクスを通してマップに進入する（もしも登場ヘクスが敵ユニットから解放されていたら）。*ユニットは、その完全なMAを使用できる（13.1）。

* もしもその戦区内で占領された全ての登場ヘクスが封鎖されていれば認められます。

13.7 登場ヘクスと封鎖位置の特性

[Properties of Entry Boxes and Blocking Positions]

- ・ スタッキング限度なし
- ・ ドイツ軍ユニットは、これらのヘクス内を攻撃できない。
- ・ ZOCsは、内外に伸びない。

13.8 マップ上への連合軍の攻撃 [Allied Attacks onto the Map]

(13.8.1) 封鎖位置内の連合軍ユニットは、連合軍の戦闘フェイズ中にマップ上を攻撃できます。封鎖位置から登場ヘクスを攻撃できる連合軍ユニットの数は、連合軍プレイヤーが2つのヘクス内に通常にスタックできる数に限定されます（6スタッキング・ポイントにプラスして4ステップのシルエット・ユニット）。航空支援と封鎖位置内又は戦区のマップ外ボックスからの準備面の砲兵(22.5)は、使用可能です。戦闘の全てのルールを適用します。

(13.8.2) **制限 [Restrictions]：**マップ上への攻撃は、もしもその戦区内の全てのドイツ軍占領下の登場ヘクスが封鎖されている（少なくとも、それらに6連合軍防御値が割り当てられている）場合にのみ認められます。換言すると、側面が守られるまでマップ上を攻撃できません。

(13.8.3) **失敗した攻撃 [Failed Attacks]：**もしもマップ上への連合軍の攻撃がヘクスから防御側を取り去ることに成功しなければ、攻撃側は封鎖位置に留まります。

(13.8.4) **成功した攻撃 [Successful Attacks]：**もしも攻撃がヘクスから防御側を取り去ることに成功したら、参加している全てのユニットは戦闘後前進できー最初の前進ヘクスは登場ヘクスでなければなりません。前進しない又はできないユニットは（スタッキング制限のために）、封鎖位置内に留まらなければなりません。

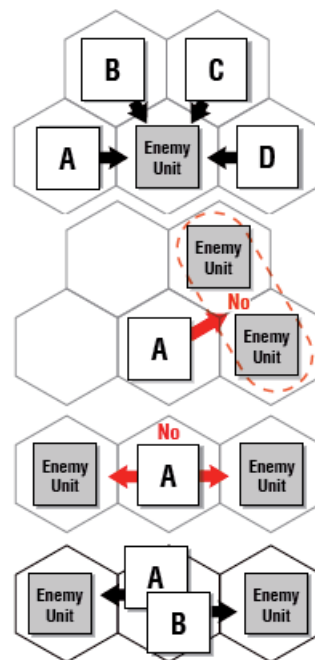
14. 戦闘のルール [RULES OF COMBAT]

14.1 ルールの概括 [General Rule]

手番ユニットは、戦闘フェイズに隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニットはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃されるユニットはありません（例外：突破戦闘 [19.4]）。あるヘクス内の全防御ユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、望む順番で自軍の攻撃を実施でき、予め指定しておく必要はありません。

14.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- ・ 防御しているユニット又はスタックは、異なる6つまでの隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- ・ 攻撃側は、同時に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2つのヘクスを目標にできません。
- ・ 個別の攻撃で、2番目のヘクスを攻撃するためにその戦力を分割できるユニットはありません。
- ・ 同一ヘクス内のユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます。

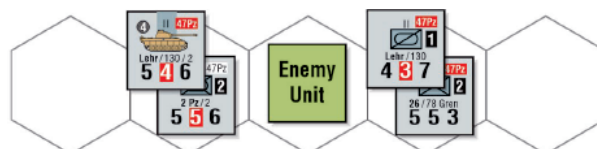


注釈：他のいくつかのゲーム・システムとは異なり、攻撃しているユニットは、隣接する全ての防御ユニットを攻撃する必要はありません。

14.3 指揮系統の制限 [Command and Control Restrictions]

(14.3.1) **2つのフォーメーション限度 [Two Formation Limit]：**攻撃側は、各攻撃に最大2つの異なるフォーメーションに参加させることができます。同一の師団、旅団、騎兵グループに所属している全てのユニットは、1つのフォーメーションとしてカウントします。各独立ユニット（太字のIDを持たない）は、付属されない限り（下記を参照）1つのフォーメーションとしてカウントします（下記を参照）。砲兵は、このルールによって制限されませんが、軍/軍団IDの制限を受けます（22.6）。

(14.3.2) **付属 [Attachments]：**各フォーメーションは、そのフォーメーションの1ユニットと単純にスタックすることで、一時的に付属される1ユニットを持つことができます。付属ユニットは、独立ユニット又は他の師団/旅団/騎兵グループからのユニットが可能です。「付属した」とときには、これらはスタックしたフォーメーションの一部と見なされます。



2つのドイツ軍フォーメーションが攻撃しています。第26VG師団と第2装甲師団です。Leherの装甲大隊は第2装甲師団に付属され、Leherの搜索大隊は第26VG師団に付属します。

14.4 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、これらのステップに従います。：

ステップ1：攻撃が起きる前に、防御側は橋梁爆破のためにサイを振ることができます（7.4）。もしも橋梁が爆破されたら、攻撃側は攻撃をキャンセルできます。

ステップ2：攻撃に参加している統合された攻撃戦力に対して、防御しているユニットの合計防御戦力（プラス防御戦闘ボーナス [15.1]）を比較し、数字の戦闘比（攻撃側対防御側）であらわします。この戦闘比を CRT 上で見つかる戦闘比コラムの1つに合致させるため、戦闘比を約分して端数を切り捨てます。例：15 対 4 は、3 対 1、4 対 15 は 1 対 4 になります。

ステップ3：攻撃側は、航空支援（15.6）と／又は砲兵支援（22.7）を使用するかどうか宣言します。使用した各砲兵ユニットは、その射撃済面に裏返されます。

ステップ4：防御側は、砲兵支援を使用しているかどうか宣言し、もしもそうであれば、砲兵ユニットをその射撃済面に裏返し、サイを1つ振ってその影響を判定するため防御砲兵表（22.8）を調べます。

ステップ5：もしもこれが晴天天候中のドイツ軍の攻撃であると（又はターン 15 [23 AM] の後、連合軍プレイヤーはヤーボ表（15.6）上でサイを振ります。

ステップ6：コラム・シフトを考慮した後、サイを振って結果を履行します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失を取り去り（16.3）、断固とした防御（16.7）、退却（17.1）、戦闘後前進（19.1）、突破戦闘（19.4）を実行します。

14.5 最小と最大の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds]

戦闘比が1対3未満の戦闘は、自動的に A1 の結果です。戦闘比が7対1を越える戦闘は、7対1のコラム上で解決されます。攻撃側と防御側のコラム・シフトは、最小と最大の制限前に適用されます。例：1シフト左を持つ9対1の戦闘比は、7対1のコラムを使用することになります。

15. 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

15.1 防御戦闘ボーナス (DCBs) [Defensive Combat Bonuses]

地形についてのコラム・シフトの代わりに、防御側は防御戦闘ボーナス (DCBs) を受け取ります。これらは、ヘクス（ユニット毎ではありません）への追加戦力ポイントです。DCBs の完全なリストについては、地形効果チャート (TEC) を参照してください。防御側は、1つの DCB のみを受け取ることができ、常に防御側に最も有利なものを使用します。

例：町ヘクス (+3) 内の 6-6-3 歩兵連隊は、9の防御戦力を持つことになります。

制限 [RESTRICTIONS]：

- DCB は、防御側スタックの統合された防御戦力を決して超過できません。例：都市ヘクス (+4) 内の 2-2-3 歩兵大隊は、2 DCBs のみを受け取ることになります。4ではありません。
- 歩兵支援の欠如のため、シルエット・ユニットのみを含んでいるスタックは、最大 DCB が1に制限されます。
- カッコ付の防御値を持つユニットは、DCBs を受け取らず、ヘクスについての DCBs の数を判定しているときにその防御戦力を加えません。
- 戦略移動を使用しているユニットは、DCBs を受け取りません（12.5）。

15.2 半減ルール [The Halving Rule]

半減させるときには、スタックではなく、常に個々のユニットを半減させ、端数は次に高い数値まで切り上げます。

例：5の攻撃戦力を持つ2つのユニットは、半減した後に6の統合戦力を持ちます（3+3=6）。

重要 [IMPORTANT]：攻撃しているユニットは、特定の攻撃において決してその攻撃戦力を複数回半減させることができません。

15.3 河川 [Rivers]

河川ヘクスサイド（ムーズ川を含めます）を越えて攻撃している戦闘ユニットは、その攻撃戦力が半減します。注釈：無傷の橋梁は戦車ユニットに装甲シフトの獲得を認めますが（21.3）、その攻撃値の半減はキャンセルされません。

15.4 車両ユニットと戦闘 [Vehicle Units and Combat]

車両ユニットは、もしも通常に移動で越えられないヘクスサイド（森林荒地、西方の壁、森林ヘクス、非橋梁河川ヘクスサイド）を越えて攻撃していると、その攻撃値が半減します。

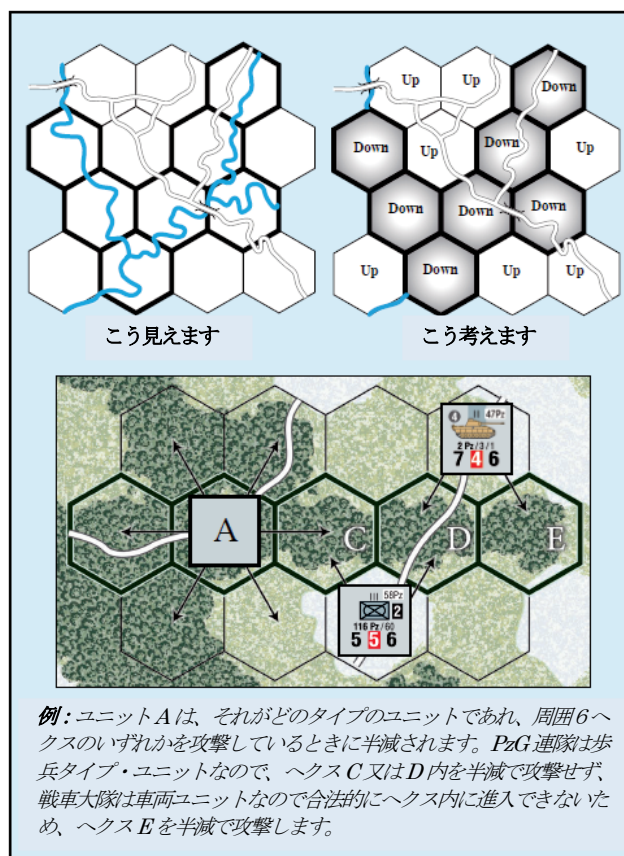
15.5 森林荒地と高度の優位性

[Wooded Rough and Height Advantage]

(15.5.1) 森林荒地と戦闘 [Wooded Rough and Combat]：森林荒地ヘクスの外を攻撃又は1つの森林荒地ヘクスから他のそれを攻撃している戦闘ユニットは、その攻撃値が半減します。

(15.5.2) 高度の優位性 [Height Advantage]：非森林荒地ヘクスから森林荒地ヘクス内を攻撃しているユニットは、半減されません（これは、高度の優位性と呼ばれます）。車両ユニットは、高度の優位性を得るために、道路に沿って攻撃しなければなりません（15.4のため）。

デザイン・ノート：森林荒地ヘクス内のユニットは、小さな溪谷にいるものと想像してください。もしも溪谷の外に上方へ攻撃すると、それは半減されます。もしも上方から攻撃されると、攻撃側は半減されません。森林荒地ヘクスは、このゲームでは必ずしも良好な防御位置ではありません。



デザイン・ノート：森林荒地ヘクスサイドは河川の恩恵を考慮しているため、森林荒地ヘクス内の河川は常に無視します。

15.6 連合軍の航空支援 [Allied Air Support]

(15.6.1) いつ [When] : ターン 15 (AM23) から開始して、連合軍プレイヤーは AM と PM ターン中に航空支援を受取ります。夜間ターン中は、航空支援が認められません。



(15.6.2) 攻勢航空支援 [Offensive Air Support] : 連合軍プレイヤー・ターン中、連合軍プレイヤーはどの攻撃が航空支援を受取るのかを示すために地上支援マーカーを使用します。連合軍プレイヤーは、自軍移動フェイズ中のいずれかのときにサイを1つ振って結果を半分にするにより(端数切上げ)、そのターンに使用可能な航空支援マーカーの数を決定します。例えば、5のサイの目は、3枚の航空マーカーの結果となります。各マーカーは、CRT 上で右への有利な1コラムのシフトを提供します。各戦闘に、最大1枚のマーカーを使用できます。航空支援マーカーは蓄積できず、未使用分は失われます。マーカーは、戦闘が解決された後に取り去られます。

(15.6.3) 防御航空支援 [Defensive Air Support] : ドイツ軍プレイヤー・ターン中、連合軍の航空支援は無作為で、各攻撃が実施される直前に(ただし砲兵投入の後)、ヤーボ表上でサイを振ることによって決定されます。ヤーボ表の結果は、左へのコラム・シフトを示します。防御航空支援は、ドイツ軍の全攻撃に適用され、連合軍航空支援マーカーの数に拘束されません。

ヤーボ表 [Yabos Table]

サイの目	結果
1	3
2	2
3	1
4-6	0

例: 1のサイの目は、ドイツ軍の攻撃に CRT 上で左への3コラム・シフトをもたらすことになります。

15.7 西方の壁 [West Wall]

ドイツ軍ユニットのみが西方の壁についての+3DCBからの恩恵を受け得ます(11.5の移動制限は、両プレイヤーに適用します)。西方の壁ヘクス内を攻撃している車両ユニットは、その攻撃値が半減します。

15.8 陣地 [Improved Positions]



(15.8.1) 戦闘の効果 [Combat Effects] : 陣地 (IP) を持つヘクス内で防御しているユニットは、+2のDCBを受取ります。現在戦略移動を使用しているユニット、並びにカッコ内に防御値を持つユニットは、IPsからの恩恵を受けません。シルエット・ユニットについての+1DCBの制限(15.1)も陣地に適用します。

重要: +2DCBは地形DCBの代わりに使用され、蓄積しません。村、町、都市のヘクスはすでに2以上のDCB値を持つので、これらのヘクス内に陣地を構築することは効果を持ちません。



(15.8.2) 構築の方法 [How to Build] : 両陣営は、いかなるヘクス内にもIPsを構築できます。補給下で戦略移動を使用していない、良好統制状態で非交戦状態の歩兵タイプ・ユニットは、IPを構築できます。建設は二部工程で、自軍移動フェイズに移動しない有資格ユニットは、IPの構築を開始できます。そのときにIP建設中マーカーをヘクス内に置きます。続く戦闘フェイズには攻撃できません。もしも次の友軍移動フェイズにユニットがそこにあって、交戦状態でなければ、IPを完成させることができます(マーカーを裏返します)。ユニットは、IPを完成させた同じ移動フェイズに移動できます。

(15.8.3) 建設の遅延 [Delayed Construction] : 完成できないIP建設マーカー(上記を参照)は、ヘクス内に留まり、後のターンに完成できます(異なる友軍ユニットによる完成を含みます)。

(15.8.4) IPsの撤去 [Removing IPs] : 各移動フェイズの終了時、カラで残されたいかなるIPsも取り去ります。戦闘フェイズ中、もしも占有者が除去されるか退却を強制されたら、直ちにIPsを取り去ります。

15.9 種々雑多な修正 [Miscellaneous Modifiers]

- SM マーカーの下にあるユニットは、その防御戦力が半減します(12.5)。
- 戦車ユニットは、装甲シフトを提供できます(21.1)。
- 砲兵は、CRT 上でシフトを提供します。攻撃側と防御側の両者が砲兵を使用できます(22.6)。
- 非補給下でマークされたユニットは、その攻撃戦力が半減します(23.4)。

16. 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

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

「攻撃側」と「防御側」の用語は、当該戦闘に参加しているユニットのみを意味し、全般的な戦略状況ではありません。

DS = 防御側撃破 [Defender Shattered] : 防御側は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、4ヘクス退却して崩壊状態にならなければなりません。断固とした防御は不可能です(16.7)。攻撃側は、ボーナス前進(19.1)と突破戦闘(19.4)を受け取ります。

DR4 = 防御側は、4ヘクス退却して崩壊状態にならなければなりません。断固とした防御は不可能です(16.7)。攻撃側は、ボーナス前進(19.1)を受取ります。

DR3 = 防御側は3ヘクス退却して崩壊状態にならなければなりません。断固とした防御は不可能です(16.7)。攻撃側は、ボーナス前進(19.1)を受取ります。

DR2 = 防御側は2ヘクス退却して混乱状態にならなければなりません。攻撃側は、通常前進を受取ります。

ENG = 退却や前進はありません。防御しているスタックの上に交戦状態マーカーを置きます(16.5)。

A1/ENG = ENGと同じですが、攻撃側は1ステップを失います。

FF = 射撃戦闘 [Fire Fight] : 攻撃側は、これをENG結果として扱うか、又は射撃戦闘表(16.2)上で直ちに再びサイを振ることができます。

FF(+1) = FFと同じですが、攻撃側は自軍射撃戦闘のサイの目に+1修正をしなければなりません。

EX = 各陣営は、1ステップを失います(16.3)。生き残っている防御側は、交戦状態です。退却や混乱はありません。もしも防御側が1ステップのみを持つと、攻撃側は限定前進のみを受取ります(19.1)。

A1 = 攻撃側は、1ステップを失います。

16.2 射撃戦闘表 [The Fire Fight Table]

サイの目	結果
1	D1
2	DR2
3	A1/D1
4	A1/DR2
5	ENG+
6	A1/ENG

DRMs (蓄積する):

- +1 先導ユニットが未熟練
- 1 先導ユニットがエリート
- 1 先導ユニットが、防御ヘクス内の最高 TQ 値以上のグレイ TQ を持つ戦車ユニット。*装甲シフトが認められる地形内のみで適用可能 (21.3)。

*「以上」は、装甲シフト・ルール (21.1) と意図的に異なる。
1未満の結果は1、6を超える結果は6として扱う。

(16.2.1) 目的 [Purpose]: この表は、CRT 上で射撃戦闘の結果が生じ、しかも攻撃側が「突進すること」を望むときにのみ使用されます。攻撃側は、最初に先導ユニットを決定しなければなりません。もしも攻撃側が1ユニットのみであると、そのユニットが「先導ユニット」です。もしも攻撃側が複数のユニットを攻撃に参加させていると、攻撃側は1ユニットを先導ユニットとして選択します。先導ユニットはサイの目修正を決定し、もしも要求されるとステップ損失を被るユニットとなります。以下のユニットは、先導ユニットとして選択できません: 混乱状態、崩壊状態、砲兵、SM マーカーの下にあるユニット。合法的に防御側のヘクス内に前進できるユニットのみが、先導ユニットとして指定され得ます。もしも攻撃側がそのようなユニットを持たなければ、射撃戦闘表を使用できません。

例: 戦車ユニットは、非橋梁河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているときには、先導ユニットとして選択できません。

(16.2.2) 射撃戦闘表上でのみ確認する結果 [Results Found Only on the Fire Fight Table]:

D1= 防御側は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならなければなりません。攻撃側は通常前進を受けます。

A1/D1= 両陣営は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならなければなりません。攻撃側は、通常前進を受けます。

A1/DR2= 攻撃側は、1ステップを失います。防御側は2ヘクス退却して混乱状態にならなければなりません。攻撃側は、通常前進を受けます。

ENG+= 退却や前進はありません。防御しているスタックの上上交戦状態マーカー (16.5) と攻撃側優勢マーカー (16.6) を置きます。

注釈: もしも射撃戦闘表の結果が戦闘後前進を認めると、先導ユニットのみでなく、元の戦闘の全ユニットが前進できます。

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

所有しているプレイヤーは、常にステップ損失を被るユニットを選択します。EX の結果では、もしもその戦闘で自軍に有利な装甲シフトを持っていたら、所有しているプレイヤーはステップ損失について戦車ユニットを選択しなければなりません。選択された戦車ユニットは、シフトについての資格を持つものでなければなりません。射撃戦闘表又は断固とした防御表を使用しているときは、もしも要求されたら先導ユニットが常にステップ損失を受けます (16.2, 16.7)。

16.4 ステップ損失の表示 [Indicating Step Losses]

ユニットを裏返すことで、ステップ損失を被ったことを表示します。もしも1ステップ・ユニットか、又はユニットがすでに裏返っていたら、デッド・パイルに置かれます。



残余部隊 [REMNANTS]: 減少面に2のスタッキング・ポイント値を持つユニット (細い帯でも表示されます) は、2番目のステップ損失を受けるときに残余部隊を形成します。ユニットを取り去り、同じタイプの残余部隊に置き換えます。残余部隊は、CRT 結果のいかなる退却又は混乱状態にも従わなければなりません。全ての残余部隊は、独立ユニットと見なされます。もしも3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときに使用可能な残余部隊がない場合には、何も生み出しません (プレイヤーは、ステップを放棄します)。



16.5 交戦状態マーカー [Engaged Markers]

交戦状態は、防御側のみに影響します (攻撃側は、次のターンに交戦状態で再戦闘をする必要はありません)。交戦状態でマークされたユニットは、以下の影響を被ります:

- ・ 次の移動フェイズに移動できません。
- ・ 陣地の構築を開始又は完了できません (15.8)。
- ・ 橋梁爆破について+2 DRM を被ります (7.5)。

交戦状態マーカーは、所有しているプレイヤーの戦闘フェイズに取り去られます (20.5)。

16.6 攻撃側優勢マーカー [Attacker's Advantage Markers]

このマーカーは ENG+ の結果に適用され、攻撃しているスタック又はユニットの1つの上に、矢印を防御側のヘクスに向けて置きます。マーカーは、もしも続くターンにスタック/ユニットが同一ヘクスを再び攻撃すると (自身又は他のユニットと共に)、有利な1コラム・シフトを提供します。

撤去 [REMOVAL]: 攻撃側優勢マーカーは、以下の場合に取り去られます:

- ・ 2番目の攻撃を解決した後で常に (別の ENG+ が振られない限り)。
- ・ もしも所有しているプレイヤーの戦闘フェイズ開始時に、目標ヘクスの敵ユニットがカラであると。
- ・ もしも元々マーカーの下にあった全てのユニットがヘクスを退出したら、他の友軍ユニットがその場所にいるかどうかは関係ありません。少なくとも元から攻撃しているユニットの1つが留まる限り、1つ以上のユニットがそのヘクスを退出できます。
- ・ 攻撃側優勢マーカーを含んでいるヘクス内のユニットは、退却の結果を被ります (たとえ退却の結果が、断固とした防御 [16.7] の成功によってキャンセルされても)。

16.7 断固とした防御 [Determined Defense]

断固とした防御は、反撃や死守命令をあらわします。

(16.7.1) 手順 [Procedure]: 防御側は、断固とした防御表を使用することで通常前進 (CRT 又は射撃戦闘表からの) のキャンセルを試みることができます。ボーナス前進は、キャンセルできません。この表で成功した結果は、生き残っているユニット又はスタックに退却の結果を無効にさせ、付随する混乱や攻撃側の前進をキャンセルさせます。この表を使用する前に、D1 又は A1/D1 結果からのステップ損失を適用します。防御しているスタック内に複数のユニット

があると、防御側は1つのユニットを先導ユニットとして選択します。このユニットは、サイの目修正を決定し、もしもステップ損失を要求されるとそれを被るユニットになります。

注釈：断固とした防御の成功は、被るステップ損失をキャンセルさせません。退却と混乱の結果部分のみをキャンセルします。

以下のユニットは、先導ユニットとして選択できません。：混乱状態、崩壊状態、砲兵、SM マーカーの下にあるユニット。

(16.7.2) 断固とした防御表 [The Determined Defense Table] :

サイの目	結果
≤ 0	Yes (EX)
1	Yes (−1 ステップ)
2	遅滞 (−1 ステップ)
3-5	No
≥ 6	No (−1 ステップ)

DRMs (蓄積する) :

- +1 先導ユニットが未熟練
- −1 先導ユニットがエリート
- −? 防御側ヘクスの DCB

注釈：DCB は、加えるのではなく差し引かれる。ヘクス内の合計 DCB についての 15.1 の全制限が適用される。

0未満の結果は0、6を超える結果は6として扱う。

(16.7.3) 結果の説明 [Examination of Results] :

- **Yes (EX) :** 断固とした防御は成功です。各陣営は1ステップを損失し (16.3)、防御側は交戦状態マーカーでマークされます。
- **Yes (−1 ステップ) :** 断固とした防御は成功です。防御側は1ステップを損失し、防御側は交戦状態マーカーでマークされます。
- **遅滞 (−1 ステップ) :** 防御側は1ステップ損失し、生き残っている防御側ユニットは2ヘクス退却します。攻撃側は、限定前進を受けます (19.1)。
- **No :** 断固とした防御は失敗です。
- **No (−1 ステップ) :** 断固とした防御は失敗し、防御側は1ステップを失います。

例：連合軍プレイヤーは、クレルボー [Clervaux] に1個歩兵大隊と1個戦車大隊を持ち、**DR 2**の結果を被りました。連合軍プレイヤーは、退却する代わりに断固とした死守を行うことを宣言し、自軍先導ユニットとして戦車大隊を選択します。町の DCB は−3修正を提供します。連合軍プレイヤーは4の目を出して1に修正され、「Yes −1 ステップ」の結果を与えます。戦車大隊は1ステップ減少させられ、退却と混乱はキャンセルされます。

(16.7.4) 単一ステップの防御側 [Single Step Defenders] : もしも防御側が1ステップのみを持ち、そのステップが断固とした防御の成功で失われたら、攻撃側は防御側のカラのヘクスに (のみ) 前進でき、停止します (限定前進)。

17. 退却 [RETREATS]

17.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

攻撃側は決して退却せず、防御側のみ退却します。退却しているユニットのスタックは、異なるヘクスへ退却できます。所有しているプレイヤーは道筋を決定できますが、下の指針に記載された優先度の順番に従わなければなりません。

1. 防御しているユニットは、同一ヘクスを2回通過することなしに、指定された完全なヘクス数を退却しなければなりません。可能であれば、退却は戦闘ヘクスから退却結果のヘクス数に一致するだけ離れて終了しなければなりません。
2. EZOCs : 可能であれば、EZOC 内のカラのヘクスへ進入することを避けます。不可能であれば、退却の最初のヘクスは、退却しているユニットが敵 ZOC ボンドを越えたり進入したりしない限り、EZOC 内のカラのヘクスに進入できます。最初のヘクスの後は、退却における他の全てのヘクスが敵 ZOC から解放されていなければなりません！ 友軍ユニット (現在の戦闘フェイズに退却していない) は、この目的においてそれが占めるヘクス内の EZOC を無効にします。
3. 可能であれば、ユニットはその退却を補給下で終了しなければなりません。
4. 可能であれば、スタッキング限度違反での退却終了を避けます。
5. 道路 [ROADS] : 車両ユニットは、上項 1-4 を違反することなしに、可能な限り道路を使用しなければなりません。

解明：「可能であれば」とは、不可能であれば無視できるという意味です。例えば、戦闘ヘクスから完全な数のヘクスを退却することは、最初のヘクス内で敵 ZOCs を避けることよりも重要です。

17.2 退却による除去 [Eliminating due to a Retreat]

退却するユニットは、以下の場合に除去されます。:

- 敵ユニットによって占められたヘクス内に
- 敵 ZOC ボンドを越えて又は進入
- その最初の退却ヘクス以外で、敵 ZOC 内のカラのヘクスに進入
- 非橋梁ムーズ川又は湖ヘクスサイドを越える
- 要求された完全なヘクス数を退却できない。

加えて、退却する車両ユニットは、以下の場合に除去されます。:

- 道路ヘクスサイドを通過しないで、森林、西方の壁、森林荒地ヘクスの内外へ
- 非橋梁河川ヘクスサイドを越えて。

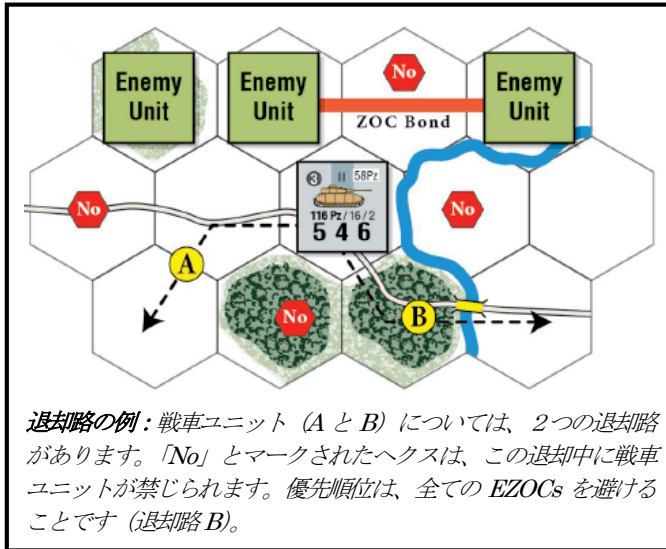
17.3 未消化の退却 [Unfulfilled Retreats]

もしも防御側が除去されたために退却しなければ、攻撃側は完全な前進の機会を受取ります。

17.4 退却における超過スタッキング

[Overstacking in a Retreat]

退却の後は、超過スタッキングが認められません。プレイヤーは、スタッキング制限を違反しない場所に到達するまでスタック (又はスタッキング限度の超過ユニット) を追加のヘクス退却させることにより、超過スタックの状況を避けることができます。追加のヘクスを退却したユニットは、まだであれば崩壊状態になります。もしもそのようなヘクスに到達できなければ、スタッキング限度を超過するステップは除去されます (所有しているプレイヤーの選択ですが、ステップは退却したユニットからでなければなりません)。



17.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreated Units]

もしもユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内に退却し、そのヘクスが同一戦闘フェイズに攻撃を受けると (突破戦闘ではありません)、退却したユニットはその戦力を戦闘に加えず、もしも再び退却を要求されたら除去されます。

17.6 マップ外への退却 [Retreat Off the Map]

いずれかのマップ端から退却するドイツ軍ユニット、並びにマップ東端から退却する連合軍ユニットは、除去されます。南、西、北のマップ端から退却する連合軍ユニットは、適切なマップ外ボックス内に置かれます。これらは、回復 (18.6) した後に再びマップに再進入できます。

17.7 砲兵と退却 [Artillery and Retreats]

退却する砲兵ユニットは、その砲撃済面に裏返さなければなりません。これは、牽引車両マーカの下にあるドイツ軍砲兵ユニットを含みます。牽引車両マーカを持たないドイツ軍砲兵ユニットは、もしも退却を強制されたら除去されます。

17.8 交戦状態マーカを載せているユニットの退却

[Retreating Units Bearing Engaged Markers]

退却しているユニットから交戦状態マーカを取り去り、通常に退却させます。これはもしもユニットが夜間ターンに交戦状態となり、続く AM ターンに攻撃された場合にのみ発生することに注意してください。

18. 混乱状態と回復

[DISRUPTED AND RALLY]

18.1 混乱状態、崩壊状態、良好統制

[Disrupted, Broken and Good Order]

戦闘ユニットは、常に以下の3つの状態の1つです。: 混乱状態、崩壊状態、良好統制。混乱状態でも崩壊状態でもないユニットは、良好統制として分類されます。

18.2 ユニットが混乱状態や崩壊状態になる方法

[How Units become Disrupted and Broken]

- 2ヘクス退却する戦闘ユニットは、混乱状態になります。
- 3~4ヘクス退却する戦闘ユニットは、崩壊状態になります。
- 再び退却することを強制された混乱状態ユニットは、その混乱状態を崩壊状態に変更します。

18.3 混乱の影響 [Effects of Disruption]

混乱状態のユニットは、以下の罰則を被ります。:

- 移動 [MOVEMENT]:** 戦術移動のみを使用できます。もしもユニットがEZOC内で開始したら、可能であれば移動して離れなければなりません。不可能であれば、そのヘクス内に留まるか又はEZOC内の他のヘクスへ移動できます。混乱状態のユニットは、もしも他の選択肢があれば、意図的にEZOCに進入できません。この目的において、良好統制の友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内のEZOCを無効にします。
- ZOCを持ちますが、ZOCボンドを形成するために使用できません。
- 戦闘 [COMBAT]:** もしも防御しているスタックが1つ以上の混乱状態/崩壊状態ユニットを含むと、攻撃側はCRT上で1シフト右を受取ります。
- 混乱状態の砲兵ユニットは支援を提供できず、その準備面に裏返すこともできません。
- 橋梁 [BRIDGES]:** 橋梁破壊表上で+2DRMを被ります。
- 戦略移動、断固とした防御、IPsの構築、補充の受取り (25.2)、分割の実行 (26.2) ができません。



18.4 混乱状態ユニットの能力 [Abilities of Disrupted Units]

混乱状態のユニットは、そのZOC、完全なTQ値を維持し、DCBsからの特典を受けることができます。

18.5 崩壊状態の影響 [Effects of Broken]

崩壊状態のユニットは、混乱状態と見なされます。崩壊状態のユニットは、混乱状態のユニットに適用される全てのルールを適用し、以下の追加罰則を持ちます。:



- いずれかのタイプの退却を被る崩壊状態のユニットは、除去されます。
- 崩壊状態ユニットについての回復は、2ターンの過程です。もしも回復できたら (18.5を参照)、その状態は混乱状態に向上します。混乱状態マーカの撤去は、18.5に従って続くターンになるまで待たなければなりません。
- 退却 [RETREAT]:** 別の2ヘクス退却を被る混乱状態ユニットは、崩壊状態になる。崩壊する混乱状態ユニットは除去される。
- 橋梁 [BRIDGES]:** 橋梁を爆破するために使用できません。

18.5 回復フェイズ [Rally Phase]

回復フェイズ中、敵ユニットに隣接していない友軍の混乱状態又は崩壊状態の全ユニットは自動的に1段階回復し、混乱状態ユニットはその混乱状態マーカを取り去り、崩壊状態ユニットは混乱状態になります。もしも混乱状態又は崩壊状態のユニットが敵ユニットに隣接していると、回復はサイ振りによって判定されます。

サイの目	結果
1, 2	1段階回復
3-6	ユニットは混乱状態又は崩壊状態に留まる
DRMs:	
+1	ユニットが未熟練、
-1	ユニットがエリート
0未満の結果は0、6を超える結果は6として扱う。	

19. 戦闘後前進 [ADVANCED AFTER COMBAT]

19.1 前進の概括 [Advance in General]

(19.1.1) 誰が前進できるのか [Who May Advance]: CRT の結果は、攻撃側が戦闘後前進できるか判定します。攻撃に参加したユニットのみが前進できます。フォーメーション限度 (14.3) 又は戦闘値限度ルール (34.0) のために攻撃値を提供できないユニットは、もしも参加していたとして指定され、攻撃しているユニットと共にスタックしていたら戦闘後前進できます。砲兵ユニットは、戦闘後前進できません。

(19.1.2) 前進のタイプ [Types of Advances]: 以下の3タイプ的前進があります。

- ・ **限定前進 [LIMITED ADVANCE]**: これは、防御側が除去されたものの退却を要求されていなかったとき (EX の結果又は1ステップの防御側による断固とした防御の成功で) に発生します。攻撃側は、防御側がカラにしたヘクスのみを占めることができます。
- ・ **通常前進 [REGULAR ADVANCE]**: 攻撃側は、いずれかの方向に1ヘクス前進できます。
- ・ **ボーナス前進 [BONUS ADVANCE]**: 攻撃側は、いずれかの方向に2ヘクス前進できます。これは、DR3、DR4、DS の結果のときに発生します。

(19.1.3) 道路ボーナス [ROAD BONUS]: もしも機械化ユニットがその前進を通して一級と／又は二級道路の道筋に従うと、その前進を1ヘクスだけ増やすことができます。この方法で、機械化ユニットは通常前進で2ヘクス、ボーナス前進では3ヘクス前進できることになります。森林道路は、凍結地表条件が開始されるまで (28.1) 道路ボーナスを使用できません。交通量マーカー (24.2) と道路ブロック (33.0) は、道路ボーナスに影響を持ちません。

19.2 地形と前進 [Terrain and Advance]

- ・ 通常の移動中に禁止されたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。
- ・ 歩兵タイプのユニットは、前進の最初のヘクス、又は道路を経由して進入する場合にのみ、森林ヘクス内に前進できます。車両ユニットは、道路の道筋に従っていない限り、決してそのようなヘクスに進入できません。

- ・ 歩兵タイプのユニットは、その最初の前進ヘクスである場合にのみ、非道路森林荒地ヘクスサイド又は非橋梁河川ヘクスサイドを越えて前進できます。車両ユニットは、決してこのようなヘクスサイドを越えることができません。

19.3 EZOC と前進 [EZOC and Advance]

(19.3.1) ZOC ボンド [ZOC Bonds]: 防御側がカラにしたヘクスに進入しているときを除き、決して戦闘後前進中に進入又は越えることができません。

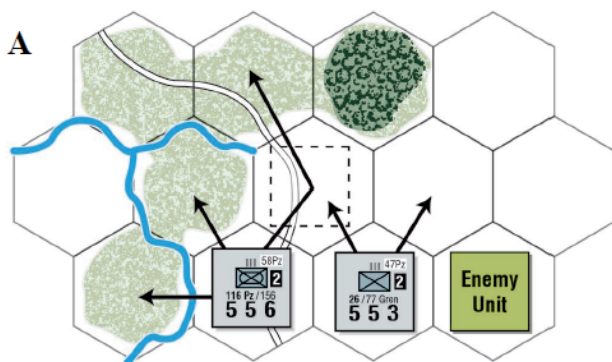
(19.3.2) ZOCs は前進を止めませんが、その前進の最初のヘクスに進入しているときを除き、1つの EZOC から同じ敵ユニットの他の EZOC 内へ直接戦闘後前進できるユニットはありません。

19.4 突破戦闘 [Breakthrough Combat]

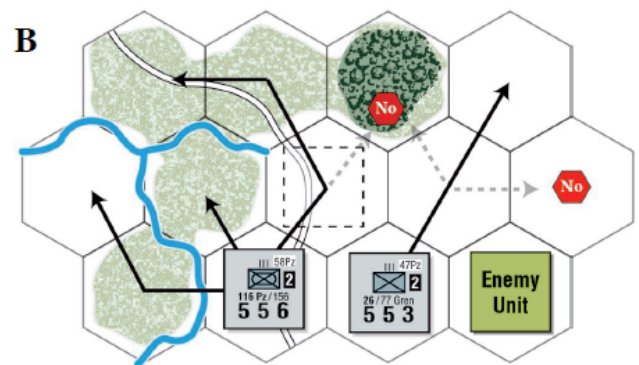
(19.4.1) 概要 [In General]: もしも CRT の結果が DS であると、攻撃しているユニットは前進後に再び攻撃できます。この2番目の戦闘は、突破戦闘と呼ばれます。ユニットの1スタックのみがこの二次攻撃に参加できますが、防御側がカラにしたヘクス内でスタック (以後は突破グループと呼びます) を形成することが認められます。これは、その前進からの1ヘクスのコストで、防御側のヘクス内に移動させます。機械化の突破グループは、その完全な前進を使用して再び攻撃でき (道路ボーナスの使用を含む)、非機械化の突破グループ又は両者の混合は1ヘクスのみ前進して再び攻撃できます。

(19.4.2) 手順 [Procedure]: 突破グループは、分割できず、複数の目標ヘクスを攻撃できません。突破戦闘を実施する前に、元の戦闘からのユニットの前進を終了させます。突破戦闘は、攻撃側が次の通常攻撃を実施する前に実施しなければなりません。突破戦闘は、通常戦闘と全て同じルールを使用し、同様の方法で解決されます。準備面の砲兵は、使用できます (攻勢又は防御)。突破戦闘を実施しているユニットは、もしも CRT 結果によって認められると、再び戦闘後前進できます。

(19.4.3) 資格を持つ目標 [Eligible Targets]: 突破戦闘は、突破グループが移動して隣接するいずれかの敵ユニットを目標にできます (通常の戦闘で退却した非崩壊状態のユニットを含みます)。突破グループは、他の友軍ユニットを含んでいる戦闘に戦闘値を加えるために使用できません。



例A: 通常前進: 防御側がカラにしたヘクスは、点線によって示されます。2つのドイツ軍ユニットは、いかなる方向へも前進できます。機械化ユニットは、もしも道路の道筋に従っていると2ヘクス前進できます。



例B: ボーナス前進: ユニッツは、いかなる方向にも2ヘクス前進できます。機械化ユニットは、もしも道路の道筋に従っていると3ヘクス前進できます。河川を渡ることと非道路森林ヘクスに進入できるのは、前進の最初のヘクスのみであることに注意してください。26/77 擲弾兵連隊は、「No」とマークされたヘクス内に前進できません。なぜならば、前進の最初のヘクスを除き、1つの EZOC から同じユニットの EZOC 内に直接前進できないからです。

(19.4.4) 複数の突破戦闘結果 [Multiple Breakthrough Results] : 各攻撃が DS の結果を達成する限り、ある突破グループが前進と攻撃を再びできる回数に限度はありません。

19.5 補給と前進 [Supply and Advance After Combat]

現在非補給下のユニットは、道路ボーナスを使用できず、突破戦闘を実施できません。

19.6 スタッキングと戦闘後前進

[Stacking and Advance After Combat]

スタッキング制限は、前進の終了時に調べなければなりません。ユニットは、戦略移動状態の友軍ユニットを含んでいるヘクス内でその前進を終了できません。

20. 交戦離脱と交戦状態マーカーの撤去

[DISENGAGEMENT AND REMOVING ENGAGED MARKERS]

20.1 概括 [In General]



交戦状態マーカーで表示されたユニットは、移動フェイズに移動できません。ただし、交戦離脱表を使用して戦闘フェイズに移動する機会を持ちます。友軍戦闘フェイズ中のいずれかのときに、手番プレイヤーは交戦離脱を実施します。あるユニットは、攻撃する代わりに交戦離脱できますが、両方はできません。もしも成功すると、ユニットは所有しているプレイヤーによって1又は2ヘクス退却させられます。交戦状態のユニットのみでなく、敵ユニットに隣接する全てのユニットが交戦離脱表を使用できます (20.4)。交戦状態マーカーの影響については、16.5 を参照してください。

20.2 交戦離脱表 [The Disengagement Table]

交戦離脱は、個々のユニット毎を基本に発生します。どのユニットが交戦離脱を試みているのかを示し、サイを1つ振ります。ユニットのスタックについては、所有しているプレイヤーは交戦離脱している各ユニットについてサイを振らなければなりません (サイを振る前に、どのユニットが交戦離脱を試みて、どのユニットが留まるのか (もしもあれば) を宣言します)。適用可能な DRM s を適用し、交戦離脱表上で結果を調べます。

サイの目	結 果
1-3	Yes
4	Yes + D
5	No
6	No+D

DRMs :

- +1 ユニットの未熟練
- 1 ユニットのエリート
- 1 戦車又は搜索ユニット

全ての修正は蓄積する。0未満の結果は0、6を超える結果は6として扱う。

20.3 結果の説明 [Explanation of Results]

Yes : 交戦離脱は成功です。ユニットは、17.2 と 17.7 の制限に従って1又は2ヘクス退却しなければなりません。もしもユニットが混乱状態であれば、最初のヘクス内で停止できます。

No : 交戦離脱は失敗です。ユニットはヘクス内に留まらなければなりません。

D : ユニットの混乱状態 (又はすでに混乱状態であれば崩壊状態) になります。もしも結果が Yes + D であると、混乱状態 / 崩壊状態は退却の終了時に適用され、もしも最初のヘクス

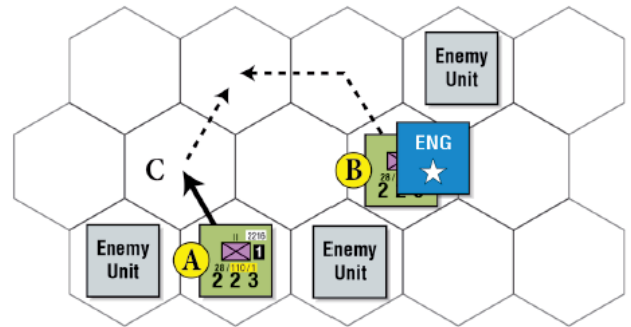
が EZOC 内であると、そこで停止することを禁じられます。

20.4 非交戦状態ユニットの交戦離脱

[Non-Engaged Units Disengaging]

交戦状態にない交戦離脱表を使用しているユニットは、その退却中に EZOC に進入できません (それらは、移動フェイズ中に ZOC to ZOC 移動の機会が認められていました)。もしもユニットが EZOC 内に退却する以外に選択肢を持たなければ、除去されます。

注釈 : ユニットの移動フェイズに移動して、戦闘フェイズに交戦離脱を実施できます。



例 : 移動フェイズ中に、ユニットAがヘクスCに移動します。敵ZOCに進入したので、ユニットは停止しなければなりません。ユニットBは、交戦状態なので移動フェイズに移動できません。戦闘フェイズ中、両ユニットは交戦離脱を実施します。ユニットAは成功して1ヘクス退却します (2ヘクス退却することもできました)。ユニットBも成功し、2ヘクス退却します (ただし、1ヘクスのみ退却できました)。

20.5 交戦状態マーカーの撤去 [Removing Engaged Markers]

以下の場合、自軍ユニットから交戦状態マーカーを取り去ります。:

- もしも相手側プレイヤーのターンに退却を強制されたら。
- 所有しているプレイヤーのターンの戦闘フェイズ中一このときに全ての交戦状態マーカーが外れます。ユニットが交戦離脱するか否かの決断に従って、これらを撤去します。交戦離脱しなかった交戦状態のユニットは、戦闘フェイズに攻撃できます。

21. 戦車と搜索ユニット

[TANK AND RECON UNIT]

21.1 装甲シフト [The Armor Shift]

攻撃側 [ATTACKER]: 攻撃側は、戦車ユニットが参加する以下の2つの戦闘の場合、CRT上で右への1コラム・シフトを獲得します。:

- ・ 防御側が戦車ユニットを持たない、又は
- ・ 戦車ユニットが防御側の全ユニットよりも高いTQ値を持つ。

例: もしも4のTQ値を持つ戦車ユニットが、3のTQ値を持つ戦車ユニットを攻撃すると、攻撃側は1シフトを受取ることになります。

防御側 [DEFENDER]: 攻撃側は、もしも戦闘に戦車ユニットを参加させておらず、防御側が歩兵タイプのユニットと戦車ユニットの両方で防御していると、CRT上で左への1コラム・シフトを被ります。このルールについては、米軍の戦闘団 [Combat Command]、イギリス軍の近衛機甲旅団 [Guards Armored Brigade]、第150装甲旅団 [150th Pz Brigade] は、歩兵と装甲の両方の要件を満たします。

例: もしも攻撃側が歩兵のみで戦闘団を攻撃すると、攻撃側は1シフト左を被ることになります。

21.2 赤いTQ数値 [Red TQ Numbers]

赤いサークル内のTQ値は、ユニットが攻撃しているときに1だけ減少させなければなりません。TQ値は、ユニットが防御しているときには減少しません。ドイツ軍のFLAKユニットは、戦車ユニットではないので装甲シフトを獲得できず、それを妨げることもできません。そのTQ値は、これを忘れないように赤い正方形内にあります。

21.3 装甲シフトへの地形の影響

[Terrain Effects on the Armor Shift]

攻撃側又は防御側は、もしも防御側が森林、森林荒地、西方の壁、都市のヘクス内にあると、決して装甲シフトを獲得できません。攻撃側は、非橋梁河川や非道路森林/非森林荒地のヘクスサイドによる可否にかかわらず、防御側のヘクス内へ合法的なヘクスサイドを越えることができない戦車ユニットからは、装甲シフトを獲得できません。

ただし、戦車ユニットの存在は、防御側自身の装甲シフトを否定するために十分です (すなわち、もしも攻撃側が戦車ユニットを持つと、防御側は決して装甲シフトを得ることはありません)。

注釈: 上記を考慮すると、無傷の橋梁で河川ヘクスサイドを越える、あるいはもしも防御側がいる基本地形が平地又は林内で、森林荒地から外部を攻撃していると、装甲シフトを獲得する可能性があります。

21.4 搜索ユニットの特殊能力 [Recon Units Special Ability]

あるヘクス内に単独で防御している搜索ユニットは、それらに対する全てのD1とDSの結果をDR4の結果として扱うことができます。

21.5 戦闘からの交戦離脱ボーナス

[Disengaging From Combat Bonus]

戦車と搜索ユニットは、交戦離脱 (20.2) を試みているときに-1 DRMを受けます。

22. 砲兵ユニット [ARTILLERY UNIT]

22.1 砲兵の概要 [Artillery in General]



砲兵とネーベルヴェルファールは、砲兵ユニットと総称されます。これらは、砲撃位置をシフト (22.2) しない限り、同一ターンに移動と砲撃はできません。1ヘクスを超えて移動する (又はマップ外ボックスや封鎖位置へ移動する) 連合軍の砲兵ユニットは、その砲撃済面に裏返さなければなりません。ドイツ軍の砲兵ユニットは、1ヘクスを超えて移動するために牽引車両マーカースが要求されます。射撃済面の連合軍の砲兵ユニット並びにドイツ軍の牽引車両は、機械化の移動率で移動します。連合軍の砲兵ユニットは戦略移動を使用でき、ドイツ軍の砲兵ユニットは使用できません。

22.2 砲撃位置のシフト (1ヘクス) [Shifting Fire Position]

ドイツ軍のネーベルヴェルファール旅団と準備面の連合軍砲兵ユニットは、1のMAを持ちます。これらのユニットは、1ヘクスシフトして準備面に留まることができます。1ヘクスの移動は、ユニットが通常の移動ルールの下で合法的にヘクスへ進入できる限り、MPコストにかかわらず、いかなるヘクス内にも行うことができます。一級道路は、2ヘクス移動するために使用できません。

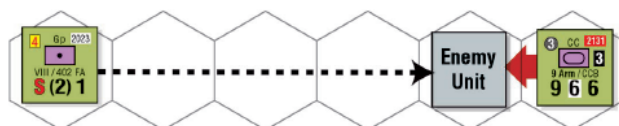
22.3 ドイツ軍の牽引車両 [German Prime Movers]



ドイツ軍は、軍団レヴェルの砲兵について牽引車両が不足しており、初期の攻撃後に多くが後方に残されました。それ故、ドイツ軍の砲兵ユニットは、ほぼ移動不能です。ただし、ターン毎に5つの砲兵ユニットまでは、牽引車両マーカースを使用するとMAが5に増加します (これらは、車両/機械化ユニットとして移動しますが戦略移動を使用できず、戦術移動は使用できます)。5枚の牽引車両マーカースがあり、2枚は第6装甲軍、2枚は第5装甲軍、1枚は第7軍です。1つの軍に所属している牽引車両マーカースは、異なる軍に所属している砲兵ユニットを移動させるために使用できません。1枚の牽引車両マーカースは、1つの砲兵ユニット (ヴェルファール旅団を含みます) を砲撃済又は準備面で移動させることができます (ドイツ軍の砲兵ユニットは、もしも移動しても裏返されません)。砲兵ユニットが砲撃できないことを示すため、次の砲兵補給フェイズになるまで、砲兵ユニット上に牽引車両マーカースを残します。牽引車両マーカースの下にあることによる戦闘罰則はありません。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍の砲兵補給フェイズ中にマップから全ての自軍牽引車両マーカースを取り去ります (5.1)。

22.4 射程 [Range]

各砲兵ユニットは、左上方の小さなボックス内に記載された射程を持ちます。これは、砲兵ユニットが目標ヘクスに砲兵支援 (22.6) を提供できる最大距離 (ヘクスで測ります) です。介在している地形や戦闘ユニットは、影響を持ちません。攻撃側と防御側の両者は、攻撃下のヘクスまで射程をたどります。目標ヘクスはカウントしますが、砲兵ユニットのヘクスはカウントしません。



砲兵ユニットは、機甲ユニットの攻撃で射程内にあります。

解明: 封鎖位置内の砲兵ユニットは、マップ上への攻撃を支援できますが (13.8)、マップ上の戦闘は不可です。

22.5 準備と砲撃済面 [Ready and Fired Sides]



全ての砲兵ユニットは1ステップのみを持ち、裏面は砲兵ユニットが砲撃したことを示すために使用されます（連合軍砲兵は、移動した場合も）。表面は、砲兵ユニットの「準備」面と見なします。

いったん砲兵ユニットが砲撃すると（又は連合軍であれば1ヘクスを超えて移動すると）、裏面に返されます。砲撃済面の砲兵ユニットは、砲兵補給フェイズ中にのみ準備面に戻すことができます（5.2）。

22.6 砲兵支援の概要 [Artillery Support in General]

準備面で交戦状態になく、良好統制で、射程内の砲兵ユニットのみが砲兵支援を提供できます。各砲兵ユニットは、1つの戦闘にのみ支援を提供でき、使用後は「砲撃済」面に裏返されます。

軍／軍団の識別カラー [ARMY/CORPS IDENTIFICATION COLORS]：砲兵ユニットは、自身と同じ識別カラー（2.11）を持つ少なくとも1つの地上ユニットが攻撃に参加している戦闘にのみ、攻勢支援を提供できます。防御支援についての軍識別カラーは無視します。

22.7 攻勢砲兵支援 [Offensive Artillery Support]

攻勢支援を提供している各砲兵ユニットは、CRT上で攻撃側に有利な1コラム右へのシフトを与えます。攻撃側は、戦闘毎に2つまでの砲兵ユニット、最大で2シフト右を使用できます。

22.8 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]

防御側は、戦闘毎に1つの砲兵ユニットのみを使用できます。防御側は、サイを1つ振って防御砲兵表をチェックすることで、自軍の防御砲兵の効果を調べます。防御側の砲兵は、結果にかかわらず裏返されます。もしも結果が1又は2であると、攻撃側はCRT上でその数の左へのコラム・シフトを適用しなければなりません。もしも防御側が連合軍で、TOT（Time on Target）の結果が達成されると、攻撃側は1ステップ損失を被り攻撃は頓挫します（A1の結果として扱います）。攻撃側は、ステップを失うユニットを選択します。

デザイン・ノート：Time on Targetは、可能な限り多数の砲兵を連携させて、同時に一点に砲弾を集中させる戦術でした。連携の要件を満たすことはまれでしたが、それが起きたときは壊滅的でした。

サイの目	連合軍砲兵	ドイツ軍砲兵
1	ToT	2
2	2	2
3	1	1
4	1	1
5	1	0
6	0	0

#=CRTの左へのコラム・シフト

22.9 地上戦闘での砲兵 [Artillery in Ground Combat]

砲兵ユニットは、それ自体では攻撃できず、支援を提供できるのみです。攻撃された砲兵ユニットは、DCBsなしで自身の防御値を使用し、自身のヘクスへの防御砲兵支援を提供できません。ただし、敵ユニットから攻撃されている砲兵ユニットは、異なる防御ヘクス

に防御砲兵支援を提供することはできます。砲兵ユニットは、防御地上支援を提供する同じ戦闘フェイズに自身の防御値を使用できます。

プレイ・チップ：Eng又は混乱状態の結果は、砲兵ユニットが防御支援を他のヘクスへ提供することを妨げるので、砲兵ユニットを含んでいるヘクスを最初に攻撃することは、しばしばベストです。

22.10 他の特性概要 [Summary of Other Characteristics]

- 砲兵ユニットはZOCsを持ちますが、ZOCボンドを形成できません（9.1、10.1）。
- 退却での砲兵（17.7）。
- 砲兵ユニットは、戦闘後前進できません（19.1）。
- OOSの砲兵ユニットは、準備面に裏返すことができません（23.4）。
- 砲兵は、再建できません（25.2）。

23. 補給と降伏 [SUPPLY AND SURRENDER]

23.1 補給と降伏フェイズ [Supply and Surrender Phase]



補給と降伏フェイズ中、手番プレイヤーは全自軍ユニットについての補給と降伏をチェックします。プレイヤー諸氏は、ユニットから補給原までの補給路をたどることによって補給についてチェックします。もしも補給線がたどれなければ、ユニットは非補給下マーカーを受取ります。ユニットがすでに非補給下だったら、追加の影響はありません。以前のフェイズから非補給下マーカーを載せているユニットがここで補給線をたどれると、マーカーは取り去られます。

注釈：このルールは、ドイツ軍ターン開始時に燃料欠乏を被ったドイツ軍ユニットにも適用します。これらは、もしもこのときに補給線をたどれると補給下に戻ります。

23.2 補給源 [Supply Sources]

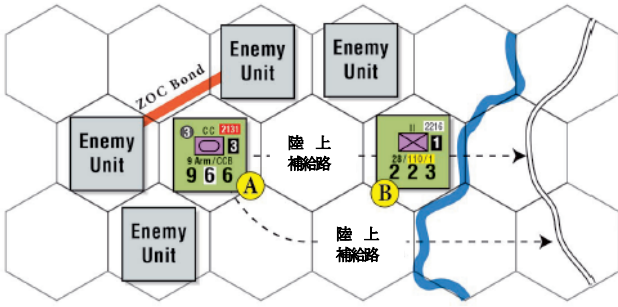
補給は、一定のマップ端ヘクスで使用可能です。ドイツ軍のマップ端補給源はドイツ軍のバルケンクロイツで示され、連合軍のそれはグリーン・サークル内の白い星で示されます（これらは、登場ヘクスも示します）。補給源を封鎖するためには、敵ユニットがそのヘクスを占めなければならず、ヘクスを通過するだけでは補給原に影響はありません。マップ外ボックス内の連合軍ユニットは、常に補給下です。

23.2 補給路 [Supply Path]

補給路は、ユニットから補給源までの連続したヘクスの道筋です。補給路は、陸上部分と道路部分の2つの部分から成ります。陸上部分（もしもあれば）は、常に道路部分の前に来なければなりません。

陸上部分 [OVERLAND PORTION]：補給路の陸上部分は、4ヘクスの長さまで可能です。補給路は、以下の制限に従い、全ての地形タイプ（河川越えを含みます）を横断できます。：

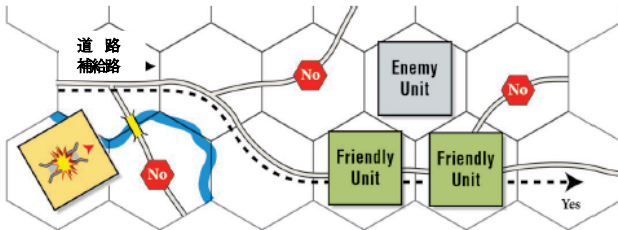
- 敵が占めるヘクスに進入、あるいは敵ZOCボンドを越える又は進入ができません。
- 補給路の最初のヘクスを除き、敵ZOC内のカラ・ヘクスに進入できません。陸上補給路は、EZOC内の最初のカラ・ヘクスに進入でき、敵ユニットによって部分的に包囲されているユニットに便利です。ヘクス内の友軍ユニットの存在は、そのヘクス内のEZOCによる補給封鎖を無効にします。



上の例は、ユニットAについての2つの合法的な陸上補給路をあらわします。補給路が非橋梁河川ヘクスサイドを越えられることと、ユニットBが自身の占めるヘクス内のEZOCを無効にしていることに注意してください。

道路部分 [ROAD PORTION]：補給路の道路部分は、無制限の長さですが、連続する道路ヘクス（いずれかのタイプ）の道筋に従わなければなりません。以下の場合には、補給路の道路部分は機能しません。：

- ・ 敵が占めるヘクスに進入する。
- ・ 友軍ユニットを含まないEZOCに進入する。
- ・ カラであるが、敵支配下の町又は都市のヘクスに進入する（これらのヘクスは、非戦闘部隊によって守備されていると見なされます）。
- ・ 道路ブロック（33.0）を含んでいるヘクスに進入する。
- ・ 爆破された橋梁ヘクスサイドを越える。



例：「No」とマークされた3つのヘクスは、無効にされていないEZOCs又は爆破された橋梁のため、補給路の道路部分として使用できません。

23.4 非補給下 (OOS) の罰則 [Out of Supply Penalties]

非補給下マーカを載せているユニットは、以下の罰則を被ります。：

- ・ **戦闘 [COMBAT]**：その攻撃力は、半減します（端数は切り上げされるため、1の半減は1です）。
- ・ **移動 [MOVEMENT]**：戦術移動のみを使用できます（11.3）。
- ・ **砲兵 [ARTILLERY]**：砲兵ユニットは、その準備面に裏返せません。それでも準備面にある限り、砲兵支援を提供できます。
- ・ **退却 [RETREAT]**：もしも3ヘクス以上の退却を強制されると除去されます。
- ・ **前進 [ADVANCE]**：道路ボーナス（19.1）を使用できません。
- ・ **補充 [REPLACEMENTS]**：補充を受け取れません（25.2）。

23.5 非補給下の能力 [Out of Supply Abilities]

OOSがマークされたユニットは、そのZOC、ZOCボンドを形成する能力、完全な防御戦力、TQと戦車効果を保持し、DCBsからの恩恵を受けることができます。OOSユニットは、橋梁を爆破でき、開始されているIP（15.8）を完成できます。

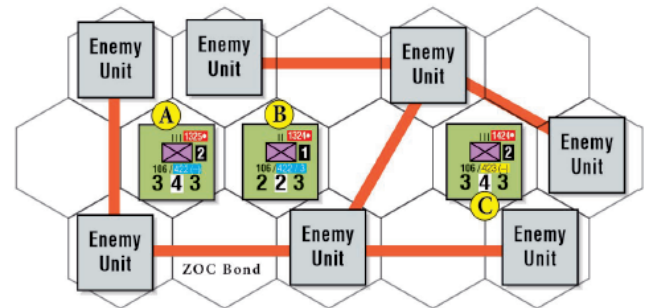
23.6 孤立と降伏 [Isolation and Surrender]



補給をチェックした後、次に手番プレイヤーは非補給下マーカを載せている自軍ユニットが孤立しているかどうかを判定します（マークされた直後のユニットを含みます）。連絡線（LOC）をたどることができないユニットは、孤立状態です。

LOCは補給路と似ていますが、他の友軍ユニットまで順番に4ヘクスをたどれる友軍ユニットまで陸上部分をたどり、結局は連鎖内で1ユニットが通常の補給路をたどることができるという例外を持ちます。もしもユニットがLOCをたどられなければ、孤立状態と見なされます。各孤立ユニット又は孤立ユニットのグループは、直ちに降伏についてチェックしなければなりません。

孤立グループの定義 [DEFINITION OF AN ISOLATED GROUP]：孤立グループは、いかなる規模でもかまいませんが、グループ内の各ユニットが孤立グループ内の少なくとも1ユニットまで4ヘクスの陸上補給路をたどられなければなりません。



例：ユニットAとBは、1つのグループを形成します。ユニットCは、二番目のグループを形成します。

23.7 降伏チェック [Surrender Table]

もしもユニットがグループの一部であると、それらはグループとして降伏します。各孤立グループについてサイを1つ振り、降伏表を調べます。結果は、孤立グループが蓄積する降伏ポイントの数（又は、航空補給の場合には、取り去る数）です。ある孤立グループは、もしも降伏基準点に達したら降伏します。降伏したユニットは、直ちにプレイから取り去られ、補充できません。

プレイ・ノート：降伏ポイント・マーカは、ユニットが非補給下であることも意味するため、非補給下マーカは不必要で取り去ることができます。

サイの目	結果
0	−1（航空補給）
1、2	0
3−6	1
DRMs：	
−2 晴天候ターンの連合軍プレイヤーについて（28.2）。	
0未満の結果は0として扱う。	

23.8 降伏基準点 [Surrender Thresholds]

未熟練基準点： 3降伏ポイント
通常基準点： 4降伏ポイント
エリート基準点： 5降伏ポイント

もしもグループ内に1つ以上のエリート・ユニットがあれば、エリート基準点を使用します。もしもグループ内の全ユニットが未熟

練であれば、未熟練基準点を使用します。他の全てのグループについては、通常基準点を使用します。グループ内の1ユニットの隣に降伏マーカーを置き、降伏ポイントの数を管理します。

デザイン・ノート: ユニットの集団で降伏する傾向があり、優秀なユニットは他のユニットを勇気づけます。

23.9 孤立グループの分割と統合

[Splitting and Combining Isolated Groups]

もしも孤立グループが友軍又は敵の活動のために分割されると、各分割グループ自体がマーカーを持つ個別グループとなります。もしも2つの孤立グループが統合されると、統合グループはより大きなグループの降伏ポイントのみを使用します。より大きいとは、より高い攻撃値を持つグループと定義されます(記載された数値を使用します)。もしも2つのグループの規模が同じであれば、降伏ポイントが高い方を使用します。

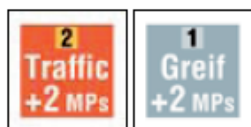
23.10. 孤立の解除 [Breaking Isolation]

降伏ポイントは、もしも友軍補給フェイズ中に少なくともグループ内の1ユニットが補給をたどることができたら取り去られます。

24. 交通量マーカーと渋滞ヘクス

[TRAFFIC MARKERS and BOTTLENECK HEXES]

24.1 交通量マーカーの概要 [Traffic Markers In General]



各プレイヤーは、敵対しているプレイヤーのユニットの移動遅延を試みるために、使用可能な交通量マーカーを置くことができます。交通量に加えて、これらはドイツ

軍のコマンド・チーム、混沌状態、心理的混乱、航空妨害(いったん天候が晴天になれば)もあらわします。連合軍プレイヤーは交通量マーカーを持ち、ドイツ軍プレイヤーはグライフ・マーカー(グライフ作戦に因んだ名称)を持ちます。両マーカーは同じもので、交通量マーカーと総称されます。

24.2 交通量マーカーの影響 [Effects of Traffic Markers]

交通量マーカーは、全てのユニットについてヘクスの進入コスト(道路と道路外)を2だけ増加させます。戦術移動(11.3)を使用しているユニットは、交通量マーカーを無視します。交通量マーカーは、戦闘、前進、退却、補給路に影響を持ちません。ドイツ軍の交通量マーカーはドイツ軍ユニットに影響を持たず、連合軍の交通量マーカーは連合軍ユニットに影響を持ちません。

24.3 交通量マーカー・フェイズ [The Traffic Markers Phase]

(24.3.1) 配置 [Placement]: このフェイズ中に、手番プレイヤーはマップ上の自軍交通量マーカー保持ボックス内に置かれた交通量マーカーを配置できます。ボックス内のマーカーのみを置くことができ、すでにマップ上にあるそれは置き直しができません。

(24.3.2) 無作為撤去 [Random Removal]: 配置後にサイを2つ振り、その目に一致する自軍交通量マーカーを取り去ります(例えば、もしも2と4の目を振ったら、2と4の自軍交通量マーカーを取り去ることになります)。もしもゾロ目が振られたら、1枚のみのマーカーが取り去られます。次のターンのために、取り去られた交通量マーカー(たち)を交通量マーカー保持ボックスに戻して置きます。交通量マーカーは、いったんマップ上に置かれたら決して任意に取り去られず、撤去のサイの目結果又は予定された撤去(24.6)によってのみ取り去られます。

注釈: いったんドイツ軍の交通量マーカーが予定された撤去によって取り去られ始めたら(24.6)、撤去のサイの目がいかなるマーカーも取り去らない可能性があります。

デザイン・ノート: 相手側プレイヤーが交通渋滞の起きる場所を選択するのは理不尽に思えるかも知れませんが、相手はあなたが最も使用を必要とする道路ヘクスを選択するので十分に現実的です。サイの目が1又は2枚を取り去るので、どれが有効となるか分からないことを請け合います。

24.4 交通量マーカーの配置制限

[Traffic Marker Placement Restrictions]

交通量マーカーは、以下の場合に配置できません。:

- 他の交通量マーカーの上又は隣接させて(この制限については、相手側の交通量マーカーは無視します)。
- 連合軍プレイヤーは、サン・ヴィット [St-Vith] 渋滞ヘクス内にこれらを配置できませんが、これらのヘクスに隣接させて置くことはできます。

これらの例外を除き、敵ZOCsの内外、敵ユニットによって占められたヘクス内、ドイツ軍の開始時師団セット・アップ地域内、敵戦線の背後又は正面など、いかなるヘクス内にも置くことができます。

24.5 開始時の状況 [At Start Situation]

全てのマーカーは、交通量マーカー保持ボックス内で開始します。連合軍プレイヤーは、ターン1の自軍交通量マーカー・フェイズ中に全6枚のマーカーを置くことができます(次に、どれが取り去られるかを調べるためにサイを振ります)。ドイツ軍プレイヤーは、ターン3(17AM)の自軍交通量マーカー・フェイズになるまで受取りません。

24.6 交通量マーカーの予定撤去

[Traffic Marker Scheduled Removals]

ターン8(19PM)から開始して、PM ターン毎に1枚のドイツ軍交通量マーカーがプレイから永久に取り去られます。撤去は、ドイツ軍プレイヤーの交通量マーカー・フェイズ中に発生します。マーカーは、数字の順番に取り去られなければならない(すなわち、#1が最初、#2が2番目等)。連合軍の交通量マーカーは、予定撤去を持ちません(いったん晴天天候が開始されると、これらは航空妨害をあらわします)。

24.7 サン・ヴィット渋滞ヘクス [St-Vith Bottleneck Hexe]

これらの3ヘクスは、マップ上にイエローでマークされています。これらは、ユニットが+2の代わりに追加の4MPs(+4MPs)を消費しなければならない点を除き、交通量マーカー(24.2)と全て同様の影響を持ちます。ドイツ軍プレイヤーがサン・ヴィットの支配を獲得した瞬間に、これらのヘクスのコストは+2MPsに減少します。もしもドイツ軍プレイヤーがサン・ヴィットの支配を失うと、渋滞ヘクスは再び+4MPsのコストとなります。サン・ヴィット渋滞ヘクスは、連合軍ユニット又は戦術移動には影響を持ちません。

注釈: 連合軍の交通量マーカーは、ドイツ軍プレイヤーに深刻な交通渋滞を引き起こすために、サン・ヴィット渋滞ヘクスに隣接させて置くことができます。これが起きるときには、ドイツ軍プレイヤーにとってしばしばベストなのは、そこを戦術移動で通過することです。

プレイ・ノート: +2 St. Vith マーカーは、プレイヤーが渋滞ヘクスの現行数値を覚えておく必要性のために提供されます。



25. 夜間ターンと補充

[NIGHT TURNS AND REPLACEMENT]

25.1 概括 [In General]

PM と AM ターンの間は、ミニ夜間ターンです。夜間ターンのプレイヤー・シークエンスは逆転するので（連合軍が最初で、次にドイツ軍）、各プレイヤーは他のプレイヤーに多少の混沌状態をつくりだす2つのターンを順番に持つことになります。夜間ターンは、補充が到着するときでもあります。以下は、各夜間ターンについてのプレイのシークエンスです。:

- A. 連合軍の夜間補充フェイズ
- B. 連合軍の夜間移動フェイズ
- C. 連合軍の夜間戦闘フェイズ
- D. ドイツ軍の夜間補充フェイズ
- E. ドイツ軍の夜間移動フェイズ
- F. ドイツ軍の夜間戦闘フェイズ

注釈: 夜間ターンに、他のフェイズ（補給、橋梁、回復、交通量等のような）はありません。

25.2 補充 [Replacement]

(25.2.1) 概要 [In General]: 各夜間ターン中、両プレイヤーは補充を受取ります。補充は、減少戦力又は除去ユニットを回復するために使用されます。各プレイヤーが受取る補充の数は、ターン記録欄上に記載されています。もしもプレイヤーが1補充のみを受取るときには、歩兵タイプ・ユニットのみに使用できます（2.4）。もしもプレイヤーが2補充を受取るときには、1つは歩兵タイプ・ユニットのため、他は戦車、搜索、Flak ユニット、あるいは他の歩兵タイプ・ユニットのために使用できます。補充はとっておくことができず、未使用分は破棄されます。プレイヤー諸氏は、自身の補充ポイントを自軍夜間移動フェイズ中に使用します。

(25.2.2) 手順 [Procedure]: 各補充は、減少戦力ユニットを完全戦力に回復させるか、又はデッド・パイルの外へ減少戦力面で持ってくる可以使用（25.2.4 の制限を参照）。敵ユニットに隣接するユニットは、補充を受取ることができます。もしもプレイヤーがデッド・パイルからユニットを持ってくるために補充を使用すると、ユニットは以下の制限下で到着しなければなりません。:

- ・ 友軍支配下の都市、町、登場ヘクス（村は不可）内で敵道路ブロックから解放され、友軍補給原へと続く道路補給路を持つヘクス内に置かなければなりません。
- ・ 敵ユニットに隣接させて置けません。
- ・ 同一軍団／軍の識別カラーを持つ他のユニットの5ヘクス以内に置かなければなりません（2.11）。

二者択一で、ドイツ軍ユニットは、EZOC 内にない K、L、M と標記された登場ヘクスに置くことができます。

(25.2.3) 大規模ユニット [Largr Units]: 減少戦力面に2のスタッキング値を持つデッド・パイル内のユニットは、もしもマップ上に同一タイプの補給下状態、非交戦状態、良好統制の残余部隊がある場合にのみ補充できます。補充ポイントを消費し、残余部隊を取り去り、残余部隊が位置していた場所に（減少面で）ユニットを置きます。

例: 6-6-3 米軍連隊をデッド・パイルの外に持ってくるためには、連合軍プレイヤーは 1-2-3 歩兵タイプ残余部隊をマップ上に持たなければなりません。



(25.2.4) 補充マーカー [Replacement Markers]:

補充マーカーで、補充を受けた各ユニットを示します。到来する AM ターン中、そのユニットは最大で1ヘクス移動でき、攻撃はできません。このマーカーは、ユニットの防御戦力に影響を持たず、所有しているプレイヤーの戦闘フェイズ終了時に取り去られます。もしもユニットが混乱状態又は崩壊状態になると、REPL マーカーを取り去り、新たなマーカーの影響を適用します。

(25.2.5) 制限 [Restrictions]: 補給下で良好統制のユニットのみが補充を受けることができます。交戦状態、戦略移動、夜間のマーカーでマークされたユニットは、補充を受けられません。以下のユニットは、決して補充を受取れません。: 5以上の TQ を持つドイツ軍の戦車ユニット、黒いボックスに攻撃戦力を持つドイツ軍の戦車ユニット、フォン・デア・ハイテ、第150 装甲旅団、連合軍の空挺ユニット、砲兵ユニット、イギリス軍ユニット、降伏した全てのユニット（23.7）。

25.3 夜間の移動と戦闘 [Night Movement and Combat]



(25.3.1) 移動 [Movement]:

夜間ターンの移動は、各陣営が3スタック・ユニットの移動に限定される以外は、通常のルールと同じです。移動するユニットは、その完全な MA を使用できます。拡張移動と戦術移動は、夜間ターン中に認められます。戦略移動は不可です。夜間移動について指定されたスタックは、夜間ターン中に分離して異なる方向に移動できます。

(25.3.2) 戦闘 [Combat]: 夜間ターンの戦闘は、夜間マーカーでマークされたユニットのみが攻撃できる以外は、通常のルールと同一です。準備面の砲兵は、夜間マーカーの必要なしに夜間ターンに攻勢と防御支援のために使用できます。

(25.3.3) 夜間マーカーの配置 [Placing the Night Turn markers]: プレイヤー諸氏は、自軍 PM ターンに、到来する夜間ターンにどの3スタックを使用可能とするのかを指定しなければなりません。これを行うために、手番プレイヤーは自軍 PM ターンの移動フェイズに各スタックの上に夜間マーカーを置きます。

プレイ・ノート: もしもプレイヤーが自軍 PM ターン中にいずれのスタックも夜間ターンのために指定しなければ、自軍夜間ターンの移動と戦闘は飛ばされます。

(25.3.4) 適性 [Eligibility]: ユニットの、良好統制でなければなりません。交戦状態又は非補給下（ドイツ軍の燃料欠乏からのそれを含みます）のユニットは、夜間ターンのために指定できません。

(25.3.5) 制限 [Restrictions]: 夜間マーカーを持つユニットは、PM ターン中に以下の制限下にあります。:

- ・ マップ外ボックス内にあると、そこを離れることができません。
- ・ 1 MP のみ使用できます（戦術移動は不可）、しかも
- ・ 攻撃できません。

(25.3.6) 夜間の橋梁爆破 [Bridge Blowing at Night]: 夜間ターンに認められる橋梁爆破は、7.4 で述べられたごとく戦闘の前に起り得る場合のみです。

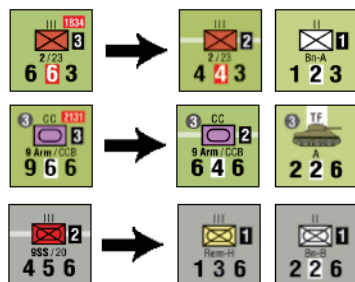
(25.3.7) 撤去 [Removal]: 夜間マーカーは、所有しているプレイヤーの夜間ターンに取り去られます。もしも夜間マーカーでマークされたドイツ軍ユニットが、連合軍プレイヤーの PM ターンに攻撃されて退却を強制されたら、夜間マーカーは取り去られます。

26. 分割ユニット [BREAKDOWN UNITS]

26.1 概括 [In General]

両プレイヤーは、大規模ユニットを減少させることにより、分割ユニットを創出できます。歩兵連隊は歩兵大隊を創出し、落下傘、グライダー、降下猟兵連隊は落下傘大隊を創出し、装甲擲弾兵連隊は装甲擲弾兵大隊を創出し、戦闘団 [Combat Command] 又は米軍戦車大隊は任務部隊 [Task Force] を創出します。分割ユニットは、ステップを取り去ったユニットのヘクス内に置き、両ユニットは通常に移動、交戦離脱、前進ができます。さらに、3ステップ・ユニットは、2つの分割ユニットにプラスして適切な残余部隊に分割できます。

分割ユニット創出の
いくつかの例



26.2 分割の制限 [Breakdown Restrictions]

ユニットは、移動、交戦離脱、戦闘後前進の前に分割を実行しなければなりません。分割は、友軍の移動又は戦闘フェイズ中にのみ行うことができます。決して敵プレイヤー・ターン中には行えません。混乱状態のユニットは、分割を実行できません。EZOCs、OOS、交戦状態のマーカーは、ユニットが分割を実行する能力には影響を持ちません。創出できる分割ユニットの数は、カウンター内容物の数によって厳密に限定されます。

戦略チップ: 交戦状態のユニットは分割ユニットを創出でき、次に分割ユニットが戦線を維持している間に減少戦力ユニットが交戦離脱を試みることができます。

26.3 分割ユニットの特性 [Properties of Breakdown Units]

分割ユニットは、全ての面で通常の1ステップ・ユニットです。分割ユニットの士気評価値は、完全無欠状態の喪失を反映するために、しばしば親ユニットの士気評価値よりも低くなります。

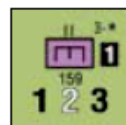
26.4 分割ユニットと再建 [Rebuilding With Breakdown Units]

分割ユニットは、それを創出したユニットにのみ再付属できます*。分割ユニットはマップから取り去られ、親ユニットは1ステップ増加します。再建は、移動フェイズ中に2つのユニットがその移動を完了した瞬間に発生します。

*これには、いくつかの管理が必要になるかもしれません。

27. 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

27.1 連合軍の工兵ユニット [Allied Engineer Units]



連合軍の工兵ユニットは、もしも単一の戦闘で崩壊状態になるか又は3ヘクス以上の退却を強制されると除去されます。その防御戦力は、このルールを忘れないために枠線で表示されます。その士気値は未熟練です。

デザイン・ノート: 連合軍の工兵ユニットは、通常の歩兵大隊よりも小規模で、戦闘を継続する訓練を受けていませんでした。これらは、大規模な部隊が到着するまで橋梁や要地確保のための穴埋めとして使用されました。

27.2 フォン・デア・ハイテ (シュテッサー作戦)

[Von der Heyde (Operation Stösser)]



デザイン・ノート: シュテッサー作戦は、ハイフェンス地域のアメリカ軍背後への落下傘降下でした。その目標は、「Baraque Michel」交差点でした。落下傘降下は完全な失敗でした。フォン・デア・ハイテは、合計で約300名の部隊になりました。連合軍の反撃に対してあまりにも小規模で脆弱だったため交差点を奪取する計画を放棄し、任務を偵察に変更しました。

フォン・デア・ハイテ・ユニットは、ターン3 (17AM) に空挺降下を介してプレイに登場します。これは、ヘクス 2335 (史実の着地へ) 内又はそこから8ヘクス以内の、都市、町、村、敵ユニット、EZOC を含まない、いずれかの平地又は林ヘクス内に着地できます。配置後に、ドイツ軍プレイヤーはフォン・デア・ハイテ表を使用して、その生存についてサイを振ります。フォン・デア・ハイテは1ステップ・ユニットで、もしも表で1が振られたら高い戦力面を使用し、もしも2又は3が振られたら減少戦力面を使用します。このユニットは、降下したターンに移動できません。このユニットは、いったん着地したら、全ての目的 (補給を含みます) において通常の1ステップ・ユニットと見なされます。

プレイ・ノート: ドイツ軍プレイヤーは、これを第6装甲軍戦区内に降下させることを強制されず、マップのいずれかの部分に降下できます。

27.3 イギリス軍ユニット [British Units]



(27.3.1) 移動制限 [Movement Restrictions]: 全イギリス軍ユニットは、常時西マップでムーズ川の西に留まらなければなりません。例外: 第29機甲旅団。

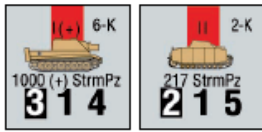
(27.3.2) 第29機甲旅団 [29th Armoured Brigade]: このユニットは、ターン29 (30AM) 又はドイツ軍ユニットがムーズ川を越えるときに、イギリス軍の移動制限から解放されます。

(27.3.3) 攻撃制限 [Attack Restriction]: 連合軍内部の連携を図ることが困難だったため、イギリス軍とアメリカ軍のユニットは同一の攻撃に参加できません。もしもイギリス軍とアメリカ軍のユニットが一緒にスタックしていても、防御上の罰則はありません。

(27.3.4) アントワープの防衛 [Antwerp Defense]: ドイツ軍ユニットがF又はGの登場ヘクスを通して西マップを退出するときは、連合軍プレイヤーはイギリス軍ユニットをアントワープ・ボックスに移動させることで対応しなければなりません。アントワープ・ボックス内の統合されたイギリス軍防御値は、常にドイツ軍の統合された防御値を少なくとも6だけ超過しなければなりません。連合軍プレイヤーは、現在マップ上のいずれかのイギリス軍ユニットを選択できます。ユニットは、この状況が発生したドイツ軍ターンの終了時に取り去られ、単に取り上げてアントワープ・ボックス内に置きます。取り去られたイギリス軍数値の要求超過分は、未来のドイツ軍の退出に対してカウントできます。もしもマップ上に、この条件

を満たすために不十分なイギリス軍ユニットしかなければ、連合軍プレイヤーが再び+6数値を持つまでイギリス軍の全増援を（到着に連れて）アントワープに転じなければなりません。

27.4 シュトゥルム・ティーガーとブルームベアー [Sturm Tigers and Brummbars]



1000(+)シュトゥルム・ティーガーと第217ブルームベアー・ユニットは、村、町、都市のヘクスを攻撃しているときにその攻撃値が2倍になります。これらのユニットは、この特殊能力をプレイヤーが忘れないために、黒いボックスで囲まれた攻撃値を持ちます。

シュトゥルム・ティーガーは38 cm臼砲を装備し、ブルームベアーは15 cm榴弾砲を持っていました。両者は市街戦に理想的でした。

27.5 カンプフ・グルッペ・パイパー [Kampfgruppe Peiper]



KG パイパーとして指定された第1SSの4ユニットは、ゲームの最初の夜間ターンに移動と戦闘ができます（たとえ、PM ターンに全許容移動力で移動して攻撃していたとしても）。加えて、これらは、12月16日夜間移動フェイズの終了時に、その夜間戦闘を支援するためにスタックしたいかなるドイツ軍ユニットも使用できます。徴集されたユニットは、夜間戦闘にのみ活性化され、夜間移動は不可です。徴集されたユニットは、もしも防御側が退却すると戦闘後前進できます。

デザイン・ノート：パイパーは非常に攻撃的な指揮官で、16日の夜間に第3降下猟兵師団の部隊を自身の攻撃を助けるために徴集しました。

注釈：潜在的に、ドイツ軍プレイヤーは、12月16日の夜間ターンに、4つのカンプフ・グルッペ・パイパー・ユニットにプラスして、夜間マーカーの下にある3つのスタックで移動と攻撃を行えます。

解明：16日PMターンに交戦状態のKGパイパーは、自軍夜間戦闘フェイズ中に回復できます。

27.6 米軍第2師団 [The US 2nd Division]



ヘクス1535と1636内で開始する第2師団の2個連隊は、ターン1 (16AM) には全く移動できず、ターン2は戦術移動のみです。これらのユニットは、忘れないように赤いRRDでマークされます。

デザイン・ノート：これらの2個連隊は、最後の3日間をローエル川ダムの側面への激しい攻勢に費やしていました。これらのユニットは、自らの占領地を容易に放棄できませんでした。史実では、これらは17日になるまで引き抜かれませんでした。

27.7 第653駆逐戦車大隊 (JPz VI) [The 653PzJ]



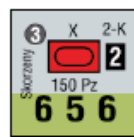
653PzJの到着は、保証されていません。ターン4 (17PM) にサイを1つ振り、1又は2のサイの目でユニットはそのターンに到着します。3又は4のサイの目で、ユニットは遅延します（次のターンに再びサイを振ります）。5又は6のサイの目で、ユニットは完全に到着しません。

解明：3と4の目が出続けると、ユニットは何度でも遅延される可能性があります。

デザイン・ノート：このユニットは、アルデンヌで戦うことが予定されていましたが、ノルトヴィント作戦に転用されました。

27.8 ゴラー博士と第150装甲旅団

[Dr Sola and Panzer Brigade 150]



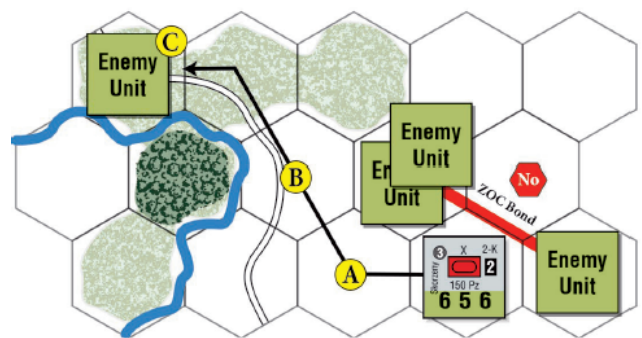
デザイン・ノート：ゴラー博士は、第150装甲旅団を指揮したオットー・スコルツェニー少佐のコードネームで、アメリカ軍部隊に変装して捕獲したアメリカ軍戦車と車両を一部装備していました。この部隊は、第6装甲軍の攻撃によって生じた混乱に乗じて連合軍戦線の浸透を意図していました（グライフとヴェーリング作戦）。

(27.8.1) ルールの概要：ドイツ軍プレイヤーは、このユニットを浸透 (27.8.2) と/又は戦闘シフトの提供 (27.8.3) のために使用できます。これらの能力は、もしもユニットが露見していなければ（サイ振りによって判定されます）使用できます。もしも露見しなければ、ユニットは1つ又は両方の能力を使用したターンの終了時に自動的に露見します。いったん、ユニットが露見すると直ちにその特殊能力は失われ、通常のユニットとして扱われます。

注釈：もしも連合軍ユニットが移動して第150装甲旅団に隣接するか、又は第150が移動して浸透を望まない敵ユニットに隣接しても、ドイツ軍プレイヤーは露見のサイを振りません。

(27.8.2) 浸透移動 [Infiltration Movement]：このユニットは、敵ZOCsの無視を試みることができます。旅団がEZOCの無視を試みる瞬間にサイを1つ振ることで、試みを解決します。1～3のサイの目で欺瞞は成功し、そのヘクス内の連合軍ZOCは無視されます（ZOC ボンドは、決して無視できません）。旅団は、移動を継続して更なるEZOCsの無視を試みることができます（各試みについてサイを振ります）。4～6のサイの目で、ユニットは敵として確認され（露見し）、ZOCは通常に扱われます（これ以上の欺瞞は不可能です）。

(27.8.3) 戦闘ボーナス [Combat Bonus]：このユニットは、防御側に奇襲を行い、CRT上で有利な1コラム右へのシフトの獲得を試みることができます。奇襲の試みは、もしも旅団がいまだに露見していない場合にのみ可能です。戦闘フェイズ中にその攻撃を解決する前に、サイを振ることで試みを解決します。1～3のサイの目で、奇襲に成功します。4～6では失敗です。成功したかどうかにかかわらず、1つの攻撃の後に旅団は「露見」して通常のユニットとなります。



例：スコルツェニー・ユニットは、現在非露見状態で、図で示されたように移動します。ヘクスA内で、ドイツ軍プレイヤーはEZOCの無視を試みることを宣言し、サイを振ります。2つの敵ユニットがいるにもかかわらず、一度のみサイを振ります。サイの目は2で、成功です。ヘクスBで、再びサイを振って成功します=3。次にスコルツェニーをもう1ヘクス移動させ、ユニットCへの奇襲攻撃を試みます。1～3のサイの目で成功し、1コラム・シフトを提供します。もしも失敗すると、攻撃は通常に解決されることになります。

28. 天候 [WEATHER]

28.1 地表凍結状況 [Frozen Ground Conditions]

ターン1～10 (16AM から 20PM) の地表状況は、泥濘と見なされます。これは、ゲームについての通常状況です。ターン11 (21AM) から開始して、寒冷前線が動いて道路外の移動を容易にします。いまや、機械化ユニットは、TEC 上の凍結 MP コストを使用します。

森林道路 [FOREST ROADS] : これらは、いまや戦闘後前進で道路ボーンパスを使用できます。

28.2 晴天天候 [Clear Weather]

ターン1～14 (16AM から 22PM) の天候は、曇天と見なされます。ターン15 (23AM) に天候は晴れ、以下のルールが有効となります。:

- ・ 連合軍プレイヤーは、航空支援 (15.6) を受取ります。
- ・ 連合軍プレイヤーは、全ての降伏のサイの目を-2だけ修正します (いまや、航空補給が可能です)。
- ・ ドイツ軍プレイヤーは、ライン河西岸の鉄道網の爆撃を考慮して、自軍燃料欠乏表のサイの目を+1だけ修正しなければなりません。

29. ターン1の特別ルール

[TURN1 SPECIAL RULES]

29.1 移動制限 [Movement Restrictions]

(29.1.1) **赤いセットアップ・コード [Red Setup Codes]** : 赤地の上に印刷されたセットアップ・コードを持つ全てのユニットは、ターン1に移動、交戦離脱の実施 (20.1)、陣地の構築ができません。もしもこれらのいずれかのユニットが戦闘のために退却を強制されると、通常に退却できますが、移動制限から解放されません。これらのユニットは、攻撃できますが前進はできません。移動制限の説明については、デザイナーズ・ノートを参照してください。

(29.1.2) **ドイツ軍の師団境界 [German Divisional Boundaries]** : ターン1に、他の師団の開始時エリア又は後背ゾーン (師団開始時エリア背後のヘクス) に進入できるドイツ軍ユニットはありません。最初のターンに、ユニットはアメリカ軍領域内に自由に移動や前進ができます。師団境界は、最初のターンの後は無視されます。

(29.1.3) **戦略移動 [Strategic Movement]** : どちらの陣営も、ターン1に戦略移動を使用できません。

29.2 戦闘の制限 [Combat Restrictions]

(29.2.1) **連合軍の砲兵 [Allied Artillery]** : ターン1に防御砲兵支援を使用できる唯一の連合軍砲兵ユニットは、V/187 と V/406 (モンシャウ [Monschau] 近郊) です。

(29.2.2) **ドイツ軍の砲兵 [German Artillery]** : ドイツ軍の砲兵ユニットは、自身と同じ軍団番号を持つユニットを含んでいる攻撃にのみ、攻勢砲兵支援を提供できます。この制限は、ターン1の後には解除されます。

29.3 第212国民擲弾兵師団 [The 212 Volksgrenadier Division]

ドイツ軍ユニットは、16日の朝にエヒターナッハ下流でザウアー川を渡りました。最初のターンにのみ、212VGからの1ユニットは、(ヘクス1006から)ヘクス1005内に移動することを認められます。このヘクスで停止して移動を終了しなければなりません。

29.4 第106師団 [The 106th Division]

第106師団のユニットは、もしも第18VG師団のセット・アップ・エリア内に1つ以上のドイツ軍ユニットが存在したら、そのエリア内に進入又は攻撃ができません。

デザイン・ノート : 連合軍は、第18VG師団がこのエリアをどれだけ薄く防御するか皆目分かりませんでした。

29.5 ダスブルク (E2016/2115) とゲミュント (E1913/2013) の橋梁

[The Dasburg (E2016/2115) and Gemund (E1913/2013)]

ターン1の橋梁フェイズ中、これら2つの橋梁は自動的に「修理中 [“under repair”]」としてマークされます。

デザイン・ノート : これらの2つの橋梁の建設は、攻勢の数週間前から計画され、各工兵1個大隊と架橋資材が投入され、これらの橋梁が迅速に完成することを認めました (ほぼ16日の午後4時まで)。

30. 勝利方法 [HOW TO WIN]

「アントワープに到達するどころか、もしもムーズ川に届いたら膝を屈して神に感謝することになるだろう！」

—ゲルト・フォン・ルントシュテット元帥

30.1 勝利チェック・フェイズ [The Victory Check Phase]

(30.1.1) **いつか [When]** : 勝利は、連合軍プレイヤー・ターンにのみ発生する勝利チェック・フェイズに、チェックならびに得点されます。ゲームは、もしもドイツ軍プレイヤーが勝利を達成すると、直ちに終了します。

(30.1.2) **支配 [Control]** : 勝利ヘクスの支配は、勝利判定に重要です。勝利ヘクスは、ドイツ軍ユニットが占めているか又はドイツ軍ユニットが最後に通過したら、ドイツ軍プレイヤーによって支配されたと見なします。どちらの場合も、勝利ヘクスはドイツ軍補給原まで道路経由の補給路を持たなければなりません。

30.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの勝利チェック・フェイズ中に以下の目標を1つ以上達成すればゲームに勝利します。:

- ・ 少なくとも統合された24攻撃値の数のユニットを、F又はGの登場ヘクスを通して西マップから退出させていたら。少なくとも、使用した登場ヘクスの1つは、(勝利チェック・フェイズ中に) ドイツ軍補給原まで道路経由の補給線をたどれなければなりません。
- ・ リエージュ [Liege] の全4ヘクスを支配する。
- ・ 以下のムーズ川上の6つの勝利ヘクスの4つを支配する。: ジヴェ [Givet]、ディナン [Dinant]、ナミュール [Namur]、アンデンヌ [Andenne]、ユイ [Huy]、アメ [Amay]。
- ・ 西マップの6つの勝利ヘクスを支配する。

30.3 連合軍の勝利 [Allied Victory]

- ・ ドイツ軍プレイヤーが勝利を達成することを妨げる。又は
- ・ 3つ以上の各ドイツ軍開始時師団エリアを、少なくとも1連合軍戦闘ユニットで、連続する2勝利チェック・フェイズについて占める。連合軍ユニットは、各勝利チェック・フェイズに補給下でなければなりません。これは、いかなるドイツ軍の勝利にも取って代わります。

選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下のルールは、ゲームに若干の複雑性を加え、必須ではありません。これらは、両プレイヤーが合意すれば使用できます。

31. 夜間浸透 [NIGHT INFILTRATION]



夜間移動についてスタックを指定するために使用されない各夜間マーカーは、代わりに夜間ターン中に1スタックを1ヘクス移動させるために使用でき、これは夜間浸透と呼ばれます。1ヘクス移動は、移動しているユニットが禁じられない地形内へ又は越えることができます。夜間浸透を使用しているスタックは、夜間ターンの戦闘フェイズに攻撃できません。

制限 [RESTRICTIONS]: 良好統制で、しかも補充、戦略移動、交戦状態マーカーの下にないユニットのみが、夜間浸透を使用できます。もしもユニットが熟練又はエリートユニットであると、1ヘクス移動はEZOC内へ、又は1つのEZOCから別のそれへできますが、1ヘクス移動は敵ZOCボンドを越える又は進入ができません。

夜間浸透を使用しているスタックは、夜間マーカーで事前に指定しておく必要はありません。プレイヤーは、単に何枚の使用可能な夜間マーカーを持つか宣言し、自軍夜間ターンの移動フェイズ中にスタックを移動させます。前のPMターン中にその完全な許容移動力を使用したユニットは、それでも夜間浸透を使用することが認められます。

例: 夜間ターンの開始時、あるプレイヤーは夜間マーカーを持つ1スタックを持ちます。プレイヤーは、そのスタックを完全な許容移動力で移動させることが認められ、他の2つのスタックは1ヘクス移動ができます。夜間マーカーを持つスタックのみが、夜間ターンの戦闘フェイズに攻撃できます。

デザイナーズ・ノート: このルールは、ドイツ軍を少し余分に助けますが、ドイツ軍は夜間戦闘が得意でした。連合軍プレイヤーは、差し迫った包囲から解放されるためにも使用できます。

32. 燃料集積所 [FUEL DUMPS]

32.1 隠匿された燃料集積所 [Hidden Fuel Dump]

ゲーム開始時に、連合軍プレイヤーは3枚の燃料集積所マーカーを、マップ上で燃料集積所のシンボルでマークされた各スペースに1つ置きます。マーカーの1つにのみ本物の燃料集積所を含み、残りはダミーです。連合軍プレイヤーは、マーカーを置いた後でそれらを調べることができますが、ドイツ軍プレイヤーには秘密のままにしておきます。ドイツ軍プレイヤーがユニットを移動させてマーカーの1枚に隣接した瞬間、表面に返します。もしもダミーであれば、取り去られます。

コメント: 第1軍は、フランコルシャン [Francorchamps] の外辺に主要な燃料集積所を置いていました。もしも捕獲されたら、ドイツ軍の燃料欠乏を軽減するために十分な燃料でした。カンブフ・グルッペ・パイパーは、それを知らずに集積所の数マイル以内に迫りました。

32.2 戦闘と捕獲 [Combat and Capture]

特性 [PROPERTIES]: 集積所は、防衛のために割り当てられたベルギー大隊をあらわしている2の防御値を持ちます。集積所自体は、

スタッキング値を持たず、DCBsを受取らず、断固とした防御のために選択できません。もしも除去、退却を強制、ステップ損失を被ったら、ドイツ軍プレイヤーは集積所を捕獲したものと見なされ、そのヘクス内に前進できます。

もしも捕獲されたら、ドイツ軍プレイヤーは燃料を取り去ることが可能になるまで集積所を保持しなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、もしも道路部分の補給路が集積所からドイツ軍のマップ東端までたどることができたら、次のドイツ軍燃料欠乏フェイズに捕獲した集積所を取り去ることができます。

効果 [EFFECTS]: もしも捕獲されて燃料が取り去られたら、ドイツ軍プレイヤーはターン7と8 (19AMとPM) の燃料欠乏フェイズを飛ばします。

もしもドイツ軍プレイヤーが集積所を取り去る前に、連合軍プレイヤーがそれを再捕獲したら、集積所は再びその固有の防御値を回復します。

32.3 破壊 [Destruction]

集積所は、橋梁爆破と同様の方法で破壊できます (連合軍の橋梁フェイズに1~4、もしもドイツ軍プレイヤーが集積所ヘクスを攻撃するとドイツ軍戦闘フェイズに1~2)。連合軍の橋梁フェイズでの爆破は、もしもドイツ軍ユニットがそのヘクスに隣接している場合にのみ発生します。どちらの場合でも、連合軍ユニットは必要ありません。全ての燃料集積所マーカーは、ターン6 (18AM) の終了時に自動的に取り去られます。

33. 道路ブロック [ROADBLOCKS]



33.1 ルールの概要 [General Rule]

道路ブロックは、ヘクスを支配して敵の移動を遅くさせることができるマーカーです。これらは交通量マーカーと似ていますが、より信頼できます。各プレイヤーは、2枚を持ちます。これらは、交通量マーカーと全く同様の影響を持ち、以下の追加特性を伴います。:

- 各ターンに再配置でき、サイ振りによって取り去れません。
- 戦略移動を使用しているユニットは、敵に道路ブロックを含んでいるヘクスへ進入できません。
- 補給路と橋梁爆破の道筋は、敵道路ブロックを含んでいるヘクスを通してたどることができません。
- それらがいるヘクスを支配します (30.1)。
- 米軍の工兵 (13.2) は、敵の道路ブロックを含む町又は都市のヘクス内に置くことができません。

33.2 配置 [Placement]

道路ブロックは、所有しているプレイヤーの交通量マーカー・フェイズに、撤去のサイを振る前に配置又は置き直しされます。配置には、以下の制限が適用されます。:

- 友軍ユニットから、連続する4道路ヘクス以内の道路の上に置かなければなりません。配置ヘクスは、友軍ユニットと友軍マップ端補給路原まで、正当な道路経路補給路を持たなければなりません。道路ヘクスは、相手側プレイヤーによって支配下のカラの町又は都市であっても構いません。
- 敵ユニットの上又は隣接させて置けません。
- 友軍交通量マーカー又は他の道路ブロック・マーカー (友軍又は敵) の上又は隣接させて置けません。

33.3 撤去 [Removal]

友軍道路ブロックは、敵ユニットがそのヘクス内で終わるか又は通過する敵の移動フェイズ又は、戦闘フェイズ (夜間ターンを含み

ます)の終了時に取り去らなければなりません。これらは、もはやマップ端補給源へ道路経由補給路を持たない友軍交通量マーカー・フェイズ中にも取り去られます。友軍の交通量マーカー・フェイズ毎に、自軍の道路ブロックを任意に取り去る又は置き直しができます。

道路ブロックは決して除去されず、取り去られても次の友軍交通量マーカー・フェイズに置くために使用可能です。

33.4 開始時 [At Start]

連合軍プレイヤーは、2枚の自軍道路ブロック・マーカーを最初の自軍交通量マーカー・フェイズに受取ります。ドイツ軍プレイヤーは、ターン3 (17AM) の自軍交通量マーカー・フェイズになるまで受取れません。

34. 18 戦闘値の限度 [18 FACTOR LIMIT]

攻撃側は、各戦闘で最大18攻撃値を使用できます。18を超過する全ての数値は無視されます。限度のために、参加しているものの0数値を提供した攻撃ユニットは、それでも戦闘後前進に参加できます。

例: 合計して24戦力のドイツ軍ユニットの2スタックが、6合計防御値の連合軍ユニットを攻撃します。戦闘比は、18対6 (3対1) になります。

デザイン・ノート: このルールは、単一の目標に対して多数の部隊を集中させることの困難さを反映させ、過度なカウンティングも防ぎます。また、プレイのスピードアップになります。

35. ボーデンプラッテ作戦

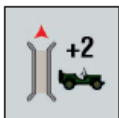
[OPERATION BODENPLATTE]

ターン15の開始時、ドイツ軍プレイヤーはサイを1つ振り、下の表を調べます。もしも結果が4-6であると、備忘のためターン記録欄の一致するスペース上にボーデンプラッテ・マーカーを置きます。そのターン以降、全ての晴天天候ターンについて、連合軍プレイヤーは攻勢航空支援のために-1DRMとヤーボ表のサイ振りに+1DRMを持ちます。1未満のサイの目は1として扱い、6を超える場合は6として扱います。

サイの目	結果
1-3	影響なし
4-5	ターン19 (25AM) 以降
6	ターン17 (24AM) 以降

デザイン・ノート: ボーデンプラッテ作戦は、アルデンヌ攻勢を支援するため、連合軍空軍に損害を与えるべく計画されましたが、1月1日が最初の出撃可能日になるまで、悪天候が延期させました。そのときまでに、天候はボーデンプラッテ作戦のような大規模空襲のために十分回復し、アルデンヌ攻勢は失速していました。代わりに、航空機はノルトヴィント作戦を支援するために使用されました。

36. グライフ・コマンド [GRIEF COMMANDO]



ゲーム毎に一度、ターン7 (19AM) の前のいずれかのとき、ドイツ軍プレイヤーはグライフ・コマンド・マーカーをいずれか1つの橋梁ヘクスサイドに置くことができます。これは、その橋梁の橋梁爆破の試みに+2DRMを提供します。いったん使用されたら、コマンド・マーカーは取り去られます。

シナリオ [SCENARIOS]

S1. キャンペーン・ゲーム [The Campaign Game]

これは、両マップと先行する全てのルールを使用する標準ゲームです。

S1.1 ゲームの長さ [Game Length]

16AM~26PMの22ターン。ゲームは、連合軍26PMターンの完了時に終了します。

S1.2 増援 [Reinforcements]: 両プレイヤーは、自軍増援を開始時ユニットと区別しなければなりません。開始時ユニットは、白又は赤地で強調されたセット・アップ・コードを持ち、他の全ては増援です。これらのユニットをターン記録欄上の登場ターンに置きます。

S1.3 セット・アップ [Set Up]

連合軍 [Allied]: 連合軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。自軍開始時ユニットを、カウンター上に指定されたヘクス内に置きます。ヘクス・コードの後ろのドットは、ユニットが陣地と共に開始することを示します。

ドイツ軍 [German]: 自軍開始時ユニットを、その師団セットアップ・エリア (マップ上に点線で表示されます) 内のどこかに置きます。軍団砲兵は、その軍団が所属しているいずれかの師団セットアップ・エリア内に置くことができます。ユニットは、敵ユニットに隣接させてセット・アップできます (スタッキング限度は、遵守しなければなりません)。

- 第26国民擲弾兵師団の2ユニットは、赤いセットアップ・コードでマークされ、3つの森林荒地ヘクスのいずれからも開始できません。
- 5FJ/11 StuG 旅団は、2つの森林荒地ヘクスのいずれにもセット・アップできません。

プレイ・ノート: 最初に、プレイヤー諸氏は、ゲームのセット・アップを手助けする拡張されたプレイの最初の図を使用してください。

S1.4 マーカー [Markers]: ターン記録マーカーをターン1 (16AM) ボックス内に置きます。橋梁爆破マーカーを#1~4と標記された4つの橋梁地点 (エヒターナッハ [Echternach] とヴィアンドン [Vianden] の間) に置き、橋梁建設中マーカーを橋梁#5と#6の上に置きます (7.9)。いったんウーレン [Ouren] 橋梁がチェックされたら、取り去るか又は無傷のために返すことができるウーレン橋梁マーカーもあり、ヘクスサイド E2020/2119 に隣接させて置くことができます (7.7)。



S1.5 砲兵 [Artillery]

全ての砲兵ユニットは、その準備面で開始します。

S2. 6 ターン・シナリオ [Six Turn Scenario]

S2.1 ゲームの長さ [Game Length]

16AM~18PM の 6 ターン。ゲームは、連合軍 18PM ターンの完了時に終了します。

S2.2 セット・アップ [Set Up]

キャンペーン・ゲームのセット・アップを使用します。

S2.3 特別ルール [Special Rules]

東マップのみを使用します。第 101 と第 82 空挺ユニットは、増援から取り去ります。これらは、このシナリオで使用しません。

S2.4 勝利条件 [Victory Conditions]

ドイツ軍プレイヤーは、もしもシナリオ終了時に 10VPs を持つと勝利します。支配する各勝利ヘクスについて 1 VP を、(東) マップの西端から退出させた 4 攻撃値毎に 1 VP を得点します。もしもドイツ軍プレイヤーがユニットを西端から退出させると、少なくとも退出ヘクスの 1 つからドイツ軍補給原まで道路経由の補給路をたどれなければならない、さもなければ退出しているユニットの VPs はカウントしません。

S3. 8 ターン・シナリオ [Eight Turn Scenario]

S3.1 ゲームの長さ [Game Length]

16AM~19PM の 8 ターン。ゲームは、連合軍 19PM ターンの完了時に終了します。

S3.2 セット・アップ [Set Up]

キャンペーン・ゲームのセット・アップを使用します。

S3.3 特別ルール [Special Rules]

東マップのみを使用します。第 101 と第 82 空挺ユニットは、ターン 6 (18AM) に戦略移動ですでに 4MPs を消費した状態で到着します。これらは、いずれかの西端道路ヘクスから登場できます。連合軍プレイヤーは、自軍の 8 空挺ユニットを移動するために、ターン 6 中に 8 枚の SM マーカーを使用しなければなりません。

S3.4 勝利条件 [Victory Conditions]

ドイツ軍プレイヤーが勝利するために 14VPs が必要であることを除き、6 ターン・シナリオと同じです。

S4. パットンの反撃、12 月 22 日

[Patton's Counterattack, December 22]

S4.1 ゲームの長さ [Game Length]

22AM~26PM の 10 ターン。ゲームは、連合軍 26PM ターンの完了時に終了します。

S4.2 セット・アップ [Set Up]

プレイ・ブックのパットンの反撃シナリオのセットアップ頁を使用します。ドイツ軍プレイヤーが最初にセット・アップし、連合軍プレイヤーが続きます。

S4.3 特別ルール [Special Rules] :

A. 両マップを使用します。

B. 連合軍プレイヤーは、セット・アップした後に (しかも、ゲームの開始前)、6 枚の交通量マーカーをマップ上のどこかに置くことができ、サイを振ってルールに従い適切なマーカーを取り去ります。

C. 全てのドイツ軍砲兵ユニットは、砲撃済面を開始します。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍砲兵補給フェイズ中にいずれか 3 つを裏返すことでゲームを開始します。

D. 燃料欠乏 [Fuel Shortage] : ドイツ軍プレイヤーは、最初のターンに両方の表についてサイを振らなければなりません。

E. 以下の橋梁は、爆破されています。: ラ・ロッシュ・エン・アンデンス [La Roche-en-Andenne] (E3920/3820)、オルト [Ortho] (E3718/3618)、トロワ・ポン [Trois Ponts] (両橋梁 E2928/3029 と E2929/3029)。

F. 孤立グループ [ISOLATED GROUPS]: 唯一の OOS ユニットの、KG パイパーの 3 ユニットの含んでいるスタックと、バスターニュ包囲陣内の全連合軍ユニットです。KG パイパーのグループは、降伏レベル 3 で、バスターニュ・グループはレベル 1 です。

G. 第一プレイヤー [FIRST PLAYER] : ドイツ軍プレイヤー・ターンの砲兵補給フェイズから開始します。

S4.4 勝利条件 [Victory Conditions]

もしも連合軍プレイヤーが 2 つのバスターニュ町ヘクスから連合軍の補給原まで戻る道路経由の連絡線をたどれなければゲームが引き分けと見なされることを除き、キャンペーン・ゲームと同じです。

S5. 拡張ゲーム [THE EXTENDED GAME]

キャンペーン・ゲーム又はパットンの反撃シナリオを 12 月 30 日まで継続することを望むプレイヤー諸氏は、この拡張されたゲームをプレイできます。

S5.1 ゲームの長さ [Game Length]

追加の 8 ターン—27 日夜間から 30PM まで。30PM の完了時に終了することを除き、キャンペーン・ゲームの全てのルールに従います。

S5.2 勝利条件 [Victory Conditions]

もしもゲームの終了時に下記の両方の条件を満たすとドイツ軍も勝利することを除き、キャンペーン・ゲームと同じです。:

- ・ バスターニュ [Bastogne] の両ヘクスを支配するか、又は連合軍プレイヤーがバスターニュ町ヘクスまで道路経由の補給路をたどることを妨げるかのどちらか、しかも
- ・ 西マップ上の 4 勝利ヘクスを支配する。

S5.3 天候 [Weather]

晴天天候はターン 23 (27AM) に終了し、連合軍の航空支援 (15.6) と—2 航空補給修正はもはや適用しません。ただし、燃料欠乏表への +1 は適用します。

第3版の変更 [3rd Edition Changes]

解明や更なる例の追加の他に、この第3版のために以下のルール変更が行われました。:

6.4.1 ウルト川ラインの西は、いまや明確に定義されてマップ上に記載されました。

10.5.3 森林荒地ヘクス内のシルエット・ユニットは、いまや道路を介してヘクスを退出すると ZOC ボンドを形成できます。

10.6 マップ端との ZOC ボンド: これは、いまや友軍マップ端とのみ認められます。

12.5 戦略移動と戦闘: SM マーカーの下にあることによる罰則は、変更されました。

16.1 D1*の CRT 結果は、いまや防御側撃破 (DS) と呼ばれます。これは、名称の変更のみで、以前と同じ影響を持ちます。

16.2 初版の TQ 値についての断固とした防御表の -1 DRM は、この版に戻されました。

16.7.2 断固とした防御表は、「遅滞」と呼ばれる新たな結果を受け取りました。

17.1 退却優先順位リストへの小さな変更が行われました。

18.5 崩壊状態のユニットは、もはや橋梁を爆破できません。

20.1 交戦離脱は、いまや戦闘フェイズのいかなる時にも発生し得ます。

28.1 森林道路は、いまやいったん地表凍結状況が起きたら、道路ボーンナスのために使用できます。

29.4 もしも第 18 国民擲弾兵のセットアップ・エリア内にドイツ軍ユニットが存在したら、第 106 師団はそのエリア内に移動又は攻撃できません。

31. 初版からの夜間浸透は、選択ルールとして復活しました。

34. 選択数値限度は、15 から 18 へ増加しました。

2つの新たなルールが追加されました。: 「What if」 ボーデンプラッテ作戦のルールと、ドイツ軍プレイヤーが橋梁を無傷で捕獲することを助けるためのグライフ・コマンド・ユニットです。

マップの変更 [CHANGE TO THE MAP]

1. 少数の「E」登場ヘクスが変更されました。これは、米軍空挺師団が、史実で行った方向から登場することを保証するために行われました。

2. リエージュ [Liege] の「G」の登場文字は、H に変更されました。

3. レヴェイン [Revin] とモンテルメ [Montherme] との間のムーズ川に沿った道路が追加されました。

4. 登場文字コードが拡張されました。

カウンターへの変更 [CHANGES TO THE COUNTERS]

1. 全ての国民ヴェルファール旅団の射程は、初版の3に戻されました。2の射程は6~7kmの射程を反映しましたが(各ヘクスは2.6kmです)、使用するのが非常に困難で、迅速に射撃位置に移動して離れることができる能力を反映していません。

2. 米軍第4機甲師団は、完全戦力で投入されました。Don M. Foxはその著書 *Patton's Vanguard, the United States Army Fourth Armored Division* で、師団がアルデンヌに到着したときの戦力について Huge Cole が誤ったと述べています。

3. 18/10+Flak ユニットの、シルエット・ユニットになりました。

4. 2つの近衛機甲旅団は、その戦力が2ずつ減少しました。これらは、いまや 10-8-6 です。

5. イギリス第3機甲大隊の TQ は、シャーマン・ファイアフライを装備したことを反映するため、3から4に増加しました。

6. 第99ノルウェイ人大隊は、独立ユニットに変更されました。

7. 少数の備忘マーカーが、ウーレン橋梁とサン・ヴィット・ヘクスのために追加されました。

8. 3枚のカウンター・シートではスペースが不十分のため、選択ユニットのほぼ全てがゲームから取り去られました。

CREDITS

Game Design: Mark Simonitch

ALPHA Developer: John Kranz

BETA Developer: Tony Curtis

2nd and 3rd Edition Developer: Ivano Rosa

Research: Mark Simonitch and Tony Curtis. Patton's Counter-attack Scenario research courtesy of Bruno Sinigaglio.

Playtesting: David Aud, Tony Curtis, Skip Franklin, Rick De Girolami, John Grant, Chris Hancock, Franklin Haskell, Randy Heller, John Kranz, Rick Kurtz, Lew Ritter, Martin Sample, Dick Sauer, John Spalding, Phil Wettsch.

Cover Art and Package Design: Rodger B. MacGowan

Layout and Graphics: Mark Simonitch

3rd Edition Proofreaders: Ken Campbell and Ivano Rosa.

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, and Mark Simonitch

Special Thanks: To Tony Curtis, Randy Heller and Joe Youst for encouragement and suggestions. To Bruno Sinigaglio and Danny Parker for designing inspirational Battle of the Bulge games, and to Ivano Rosa for continuous support.

索引 [INDEX]

- RRD (ローエル川ダム) : 27.6
 イギリス軍ユニット : 27.3
 EZOC (ZOC) :
 移動への影響 : 9.2
 前進への影響 : 19.3
 退却への影響 : 17.1、17.2
 補給路への影響 : 17.1、17.2
 ウルト川の西 : 6.4.1
 エヒターナッハ : 29.3
 拡張移動 : 11.2
 河川 :
 前進 : 19.2
 戦闘渡河 : 15.3
 ムーズ川 : 11.4、17.2
 移動渡河 : 11.4
 退却 : 17.2
 カンプフ・グルッペ・パイパー : 27.5
 橋梁 :
 ダスブルク : 7.9
 爆破 : 7.2
 ゲミュント : 7.9
 ウーレン : 7.7
 再建 : 7.8
 グライフ・コマンド : 36.0
 軍境界線 : 11.10
 攻撃側の優勢マーカー : 16.6
 交戦状態マーカー : 16.5
 交戦離脱 : 20.0
 交通量マーカー : 24.0
 工兵増援 : 13.2
 工兵ユニット : 27.1
 降伏基準点 : 23.8
 降伏チェック : 23.7
 孤立／孤立状態 : 23.6
 混乱／混乱状態 : 18.3
 サン・ヴィット渋滞へ : 24.7
 残余 : 16.4
 士気
 士気と断固とした防御 : 16.7
 士気と交戦離脱 : 20.2
 士気と射撃戦闘 : 16.2
 指揮系統 : 14.3
 射程 : 22.4
 シルエット・ユニット :
 スタッキング : 8.2
 ZOCs : 9.3
 DCBs : 15.1
 陣地 : 15.8
 森林荒地 : 10.5 (ZOC ボンド)、11.6 (移動)、15.5 (戦闘)、17.2 (退却)、19.2 (戦闘後前進)
 森林ヘクス : 11.5、15.4、17.2、19.2
 森林道路 : 11.8、19.1
 車両ユニット : 11.4-11.5 (移動)、15.4-15.5 (戦闘)、17.1-17.2 (退却)、19.2 (戦闘後前進)
 シュトウルムパンツァー : 27.4
 スタッキング・ポイント : 8.2
 ステップ損失 : 16.3、16.4
 西方の壁 : 15.7
 戦術移動 : 11.3
 戦闘結果 : 16.0
 戦闘修正 : 15.0
 戦闘後前進 : 19.0
 戦車駆逐車 : 21.2
 戦車ユニット : 21.0
 戦略移動 : 12.0
 増援 : 13.1
 装甲シフト : 21.1
 搜索ユニット : 21.4、21.5
 退却 : 17.0
 第 26 国民擲弾兵師団 : S.1
 第 150 装甲旅団 : 27.6
 ダスブルク橋梁 : 7.10
 地表凍結 : 28.1
 DCBs (防御戦闘ボーナス) : 15.1
 T.O.T (Time on Target) : 22.8
 TQ 値 : 21.1-21.2 (戦闘)、23.4 (補給)
 トラック・マーカー : 12.4
 泥濘 : 28.1
 天候 : 28.0
 ドイツ軍の牽引車両 : 22.1、22.3
 凍結地表状況 : 28.1
 道路ブロック : 33.0
 道路移動 : 11.7
 登場ヘクス : 13.1、13.4、13.7
 突破戦闘 : 19.4
 曇天 : 28.2
 燃料集積所 : 32.0
 燃料欠乏フェイズ : 6.0
 半減ルール : 15.2
 非補給下 (OOS) : 23.4
 フォン・デア・ハイテ : 27.2
 Flak ユニット : 21.2
 分割ユニット : 26.0
 米軍第 2 師団 : 27.6
 崩壊／崩壊状態 : 18.5
 砲兵
 砲兵補給フェイズ : 5.0
 移動と戦闘 : 22.1-22.9
 他の砲兵の影響については、22.10 を参照。
 ボーナス前進 : 19.1
 補給 :
 補給フェイズ : 23.1
 補給源 : 23.2
 補給路 : 23.3
 補給集積所 : 32.0
 補給線 (LOS) : 23.3
 ボーデンブラッテ作戦 : 35.0
 マップの退出 : 11.9
 夜間ターン : 25.1、25.3
 ヤーボ : 15.6
 良好統制 : 18.1
 連合軍の航空支援 : 15.6
 連合軍のマップ上への攻撃 : 13.8
 連絡線 (LOC) : 23.6

発展したプレイのシーケンス [EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. 砲兵補給フェイズ

適切な数のドイツ軍砲兵ユニットを、その準備面に裏返す（制限については、5.3を参照）。

2. 燃料欠乏フェイズ（ドイツ軍ターンのみ）

ドイツ軍プレイヤーは、燃料欠乏表#1について1つのサイと、燃料欠乏表#2について1つのサイを振る（2.1）。ドイツ軍プレイヤーは、結果によって影響を受けるユニットの上に非補給下マーカーを置く。

注釈: このフェイズは、ターン7 (19AM) になるまで飛ばされる。

3. 橋梁フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、橋梁を破壊又は再建できる（7.0）。

注釈: ウーレン橋梁 (7.7) を例外として、ターン1と2 (16AMと16PM) に橋梁爆破は不可。

4. 移動フェイズ

非交戦状態の全ドイツ軍ユニットが移動できる。

- ・ 混乱状態のユニットは、戦術移動のみを使用できる（18.3）。
- ・ OOSのユニットは、戦術移動のみを使用できる（23.4）。
- ・ ユニットの、このときに陣地を構築できる（15.8）。
- ・ ユニットの、このときに分割できる（26.1）。
- ・ (連合軍ターンのみ) 攻勢航空支援についてサイを振る（15.6）。
- ・ ユニットの、PMターン中に夜間ターン・マーカーでマークできる。これらのユニットは、その移動が制限される（25.3）。

5. 回復フェイズ

敵ユニットに隣接していない混乱状態又は崩壊状態の全ドイツ軍ユニットは、1レベル回復する。敵ユニットに隣接するユニットについては、サイを振る（18.6）。

6. 戦闘フェイズ

- ・ 戦闘フェイズ中のいずれかのとき、手番プレイヤーはドイツ軍ユニットから ENG マーカー（16.5）を取り去ることができる。取り去られる各 ENG マーカーについて、そのユニット（又はスタック内のどのユニット）が交戦離脱（20.0）を実施するのかを決定する。そのときに、交戦離脱を解決する。非交戦状態ユニットも、このときに交戦離脱表を使用できる。
- ・ 全ての戦闘（14.0）を実施する。ユニットは、戦闘後前進（26.2）の前に分割できる。

7. 交通量マーカー・フェイズ

- ドイツ軍の交通量マーカー保持ボックスから、マップ上へ交通量（グライフ）マーカーを置く。
- (選択) 2枚のドイツ軍道路ブロック・マーカー（33.2）を配置又は再配置する。
- 2つのサイコロを振り、それらの I.D.番号を持つドイツ軍の交通量マーカーを取り去る（24.3）。

8. 補給と降伏フェイズ

- 全ドイツ軍ユニットについて、補給をチェックする（23.1）。
- 孤立状態（23.7）の全ドイツ軍ユニットについて、降伏のサイを振る。

9. 勝利チェック・フェイズ（連合軍ターンのみ）

ドイツ軍プレイヤーが勝利を達成したかどうか調べ、そうでなければ次のゲーム・ターンに継続する（30.2、30.3）。

B. 連合軍プレイヤー・ターン

連合軍プレイヤー・ターンは、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一（ドイツ軍の用語を連合軍に変換する）だが、連合軍プレイヤーは勝利チェック・フェイズを持ち、燃料欠乏フェイズを持たない。

C. ターンの終了

ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス前進させることで、ゲーム・ターンの完了を記録する。

夜間ターンのプレイのシーケンス

A. 連合軍の補充フェイズ: 連合軍プレイヤーは、自軍の補充を使用する。



B. 連合軍の夜間移動フェイズ: PM ターンに夜間マーカーでマークした3つの連合軍スタックが移動できる。*



C. 連合軍の夜間戦闘フェイズ: PM ターンに夜間マーカーでマークした3つの連合軍スタックが攻撃できる。**

D. ドイツ軍の補充フェイズ: ドイツ軍プレイヤーは、自軍の補充を使用する。



E. ドイツ軍の夜間移動フェイズ: PM ターンに夜間マーカーでマークした3つのドイツ軍スタックが移動できる。*



F. ドイツ軍の夜間戦闘フェイズ: PM ターンに夜間マーカーでマークした3つのドイツ軍スタックが攻撃できる。**

* (選択) PM ターン中に置かれなかった各夜間マーカーについて、プレイヤーは夜間浸透（31.0）を行うことができる。

** その準備面の砲兵は、たとえ夜間マーカーでマークされていなくても、砲兵支援を提供できる。