

# Ardennes '44

## The Battle of the Bulge

GAME DESIGN  
MARK SIMONITCH

# PLAY BOOK

3RD EDITION

日本語解説書

## 目次

デザイナーズ・ノート.....	2	連合軍の増援スケジュール.....	16
プレイヤーズ・ノート.....	6	パットンの反撃シナリオ.....	18
参考文献.....	6	カウンター・スキャン.....	22
拡張されたプレイの例.....	7	開始時移動制限の説明.....	23
ドイツ軍の増援スケジュール.....	15	勝利ポイント・マップ.....	24



© 2018 GMT Games, LLC

## デザイナーズ・ノート

### [DESIGNER'S NOTES]

「大部分の歴史はあて推量で、残りは偏見だ。」

—Will Durant

### 初版のノート [1\* Edition Notes]

**総合的なデザイン思想 [General Design Philosophy]**：可能な限り単純で明快さを保つべきです。全てのルールは苦勞して学習する価値を持たすべきであり、全てのルールの例外は読者を困惑させるだけの価値を持たすべきです。容易に覚えらるるレベル修正の数は3つに留まります。もしもプレイテスト中にルールの使用を忘れるようでしたら、カットされることとなります。ゲームに見せかけてシミュレーションをデザインするのではなく、むしろシミュレーションの間に立てるゲームをデザインするべきです。

**なぜ、新たなバルジ・ゲームなのか [Why a New Bulge Game]**：このゲームは、John Kranz からの提案として、壮大なゲームをテーマにディヴェロップするところから開始しました。私は、他のデザイナーの多くのバルジ・ゲームのために仕事をしてきたので、すでによく知っていました。私が研究に値すると感じていたロー・スタッキングを持つゲームは皆無でした。私は以前に *Hittler's Last Gamble* のみが試みていた、戦車のタイプとその効果を示すことも望んでいました。しかし、最も重要なのは、私がアルデンヌの地形を探索してヘクス・ゲームでの描写を切望していたことです。

**マップ [Map]**：私は Danny Parker が *Hittler's Last Gamble* のために用いた同じマップの使用を認めてくれた Randy Heller に感謝します。彼は、それを Hugh Cole (米陸軍の *The Battle of the Bulge* の著者) から受取りました。マップは、私が描く前にスキャンして視覚的に向上させました。これは、アイフェル、ルクセンブルク、アルデンヌの地勢と道路を検証するために当時の多数の 10 万分の 1 と 15 万分の 1 マップによって照合されました。私は、地域全体について米陸軍の GSGS 10 万分の 1 マップも所有していました。河川については、Atlas de Belgique からのアルデンヌのハイドロ・マップを使用しました。

**セモアイス川 [The Semois]**：最も興味深いマップ上の発見は、セモアイス川が大きな障害であったことです。いま、なぜヒトラーは第7軍が南方の側面を防護できると感じたのか、私は理解しています。セモアイス川は、ほぼそのように機能します。

**燃料欠乏 [Fuel Shortage]**：ドイツ軍は、深刻な燃料不足に直面していました。それが不足していただけでなく、前進ユニットに送ることが困難でした。2つの燃料欠乏表は、可能な限り手間をかけないで以下の全てをあらわすための試みです：

1. 補給は、西方へ前進するほど困難になる（「ウルト川の西」の結果）。
2. 天候が晴天になった後に、どのように補給状況を悪化させるか（サイの目に+1修正）。
3. 装甲軍団の司令官は、燃料についての柔軟性を持っていました。もしも1個師団についてのみ十分な燃料を持つと見たら、2個装甲師団のどちらかに補給することができました（でき得るベストとして、装甲師団をその軍団のペアにした理由です）

**橋梁の破壊 [Blowing Bridges]**：これらは、うまい橋梁破壊ルールです。主な目的は、連合軍プレイヤーが遙か戦線後方の橋梁を爆破するのを妨げることにありました。普通、橋梁は、最後の瞬間に爆破されます。

**橋梁の建設 [Building Bridges]**：なぜ、ドイツ軍プレイヤーが建設を認められる橋梁の数を限定しなかったのか？ 確かに、ドイツ軍は建設できた橋梁の数に限度を持っていましたが、これらをプレイヤーに課すことは歴史に忠実でない状況を導くことになります。例えば、ドイツ第7軍は、その戦区内に師団毎に1つ、計4つの橋梁を建設しました。しかし、もしも制限が課せられたら大部分のプレイヤーは1つ又は2つのみを建設することになります。しかも、もしもドイツ軍が決定的な前進を行ったら、さらに橋梁を必要とします。

私はよい方法が見つかるか考えました。しかし、結局は、橋梁爆破マーカーを記録するためにマップを探索することを止めました。なるようになるものです！

**スタッキング [Stacking]**：このゲームの大きなテーマは、ロー・スタッキングです。この戦役での師団は広大な前線をカヴァーし、単一の連隊がしばしば重要な時間を稼ぐことになりました。もしもゲームで史実のバストーニュ防衛線を同一視するのであれば、いくつかのゲームが見せるようにバストーニュの各ヘクス内に3個連隊ではなく、他のヘクス内に置くことになります。この1つのルールを変更するだけで、このバルジ・ゲームに全く新しい感覚を与えます。

**ZOC ボンド [ZOC Bonds]**：このルールは、通常の ZOC ルールでは不可能な突出部の形成を認めます。ZOC ボンドにより、3方面を囲まれたユニットがそれでも脱出路を持ち得ます。このルールは、2ユニットで敵ユニットを包囲するゲーム的な戦術も妨げます。

**戦術移動 [Tactical Movement]**：いくつかの思いがけない状況で MP コストを迅速に計算できるよう、このルールを必要としました。例えば、ZOC を退出して（+1 MP）、森林を通過して2ヘクス移動している（各2MPs）歩兵ユニットは、5MPs です。2ヘクスは3マイルに一致するため、ほとんどの歩兵は8時間で到達でき、そのように移動してなお攻撃ができることを望みました。このルールは、貧弱な道路や交通量マーカーを横断している自動車化ユニットに少なくとも2ヘクスの移動を常に認めることで、やはりよく機能します。

**拡張移動 [Extended Movement]**：このルールは、もしも EZOC 内で終了しなければ、2MAs だけ MA の増加を認めます。もしも前線の背後を行軍していると、歩兵ユニットは1日に16マイル行軍できます（このゲームでは10ヘクス）。半日の期間では、歩兵ユニットは攻撃する場合には3ヘクス移動でき（3MPs）、行軍では5ヘクス（5MPs）です。

**トラック・マーカー [Truck Markers]**：歩兵を自動車化することで戦略移動を諦める論拠は何か？ 最大の理由は道路スペースで、あなたはアルデンヌの道路網を通過して移動できるだけのユニットを持つことができるのです。道路に沿って移動している装甲又は機甲師団は、道路スペースを約60マイルまで進みます。これは、4ユニットがマップ上で約36ヘクス進むことに相当します。10ユニットが戦略移動マーカーで移動しているときには、実際には約90~100道路ヘクスを同時に埋め尽くしていることになります。

**森林道路 [Forest Roads] (2MPs)**：このルールは、私が装甲教導師団史で最初の二日間の進撃が遅かったことを学んだことからきています。敵の抵抗なしで、師団は4ターンかけて12から14ヘクス行軍しました。行軍の列はルクセンブルクの森林を通過し、蛇行した道路と泥濘が行軍している部隊の車両の移動率を遅くしました。

**防御砲兵表 [Defensive Artillery Table]**：このルールは、防御側の砲兵シフトが必ず攻撃側の砲兵シフトを無効にする（非常に退屈）ことを避ける手段として発展させました。現在のルールは多様性を与え、しばしばドイツ軍に潰滅的打撃を与えたタイム・オン・ターゲット結果の概念を導入することも認めます。

**士気 [Morale]**：いくつかの士気値は、裏面になると上がることに注意してください。これらのユニットが戦役中にヴェテラン・ユニットになることを反映させました。

**CRT [The CRT]**：攻撃側は2対1から4対1のコラムで、防御側よりも多くのステップを失う（平均して）ことに注目してください。これは、もしも正面突撃しかない場合に、攻撃側が頑張って勝つことを望んだからです。

**TQ 評価値と装甲シフト [TQ Ratings and the Armor Shift]**：このアイデアは、Dany Parker の *Hittler's Last Gamble* からインスパイアされました。私はこのアイデアを好みますが、よりユーザー・フレンドリーにすることを望みました。元々は、攻撃側よりも高い TQ 評価値を持つ防御側にシフトを与えましたが、アメリカ軍の攻撃を過



度に鈍らせることが分かりました。ある意味では、攻撃側のシフトを無効にすることは、シフトと同様です。

**射撃戦闘 [Fire Fight]**：これはデザインの後の段階で採り入れたもので、プレイヤーに負担をかけないで戦闘比の計算に士気の修正と比較の手順を加え、戦闘に士気の影響を導入する試みです。現在のシステムでは、プレイヤー諸氏は戦闘で CRT によって要求されるときにのみチェックが必要となります。射撃戦闘表は、他の2つのデザイン要素にもうまくフィットします。：(1) 高い損害リスクを意図するプレイヤーが迅速な進撃を可能とする。(2) 低い戦闘比コラムでさえも D1 の結果を認める。

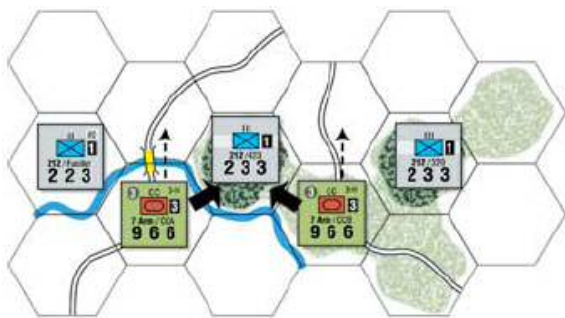
**指揮系統 [Command and Control]**：このルールは、プレイヤー諸氏が師団を分散させてあちこちに送ることを抑え、指揮系統を反映させる上でも一石二鳥です。他の多くのゲームでは、同一師団効果としてシフトを与えますが、私はシフトや修正を最小限に抑えることを望みました。

**交戦状態の結果 [Engaged Results]**：攻撃側も交戦状態になるべきではないかと感じた人もいました。しかし、すでに攻撃側は防御側を攻撃するためにこのターンを消費しており、いまや防御側が自軍ターンを防御に消費しなければなりません。交戦状態のユニットは攻撃できるので、攻撃が元の攻撃側に交戦状態を終わらせ得ることを忘れないでください。

**攻撃側優勢 [Attacker's Advantage]**：私はバルジ・ゲームに典型的な「交戦状態」ルールを常に好みますが、2ターン連続で同じ結果になることには我慢がなりません！ このようなハプニングが頻発することを限定するために、攻撃側優勢ルールを加えました。不測の事態は、戦闘に適度なディテールをもたらします。

**断固とした防御 [Determined Defense]**：これは、古い SPI もどきのルールです。その多くの WWII ゲームでは、1ヘクスの退却をキャンセルするために追加のステップ損失を受けました。このルールと表は本質的に同じものですが、不確実性を加えてあります。プレイヤー諸氏は、自軍ユニットが包囲されて退却路がないときには常にこのルールを使用することになります。なぜならば、EX の結果は、攻撃側に1ステップ損失を強いることになるからです（窮鼠猫を噛むを反映しています）。

**戦闘後前進 [Advance After Combat]**：「攻撃側前進2」で開始すると、（もちろん）前進の最初のヘクスは防御側がカラにしたヘクス内ではなければなりません。しかし、間もなく、自ら進入できないヘクス内を攻撃している戦車ユニットの問題が出てきました（下記の例を参照）。狡猾な防御側は、戦車ユニットが橋梁から攻撃することを避けるために、橋梁ヘクスサイドの側面に防御側を配置するでしょう。元々私は、ユニットにいかなる方向への前進も認めることは異端的！と感じていました。しかし、とにかく試してみると、間もなくユニットにいかなる方向への前進を認めることは、突破フェイズに移動するのと似ていることが明白になりました。それが問題でしょうか？ プレイすればするほど、それを好むようになりました。ドイツ軍プレイヤーは、勝利の機会のためにこれが鍵を握ることを素早く学ぶでしょう。



**例**：2個の戦闘団は、半減戦力で攻撃します（これらのヘクスに進入できません）。もしも攻撃に成功すると、いかなる方向にも前進でき、他のゲームのごとく防御側がカラにしたヘクスへの進入を要求されません。

**降伏 [Surrender]**：このルールは、*Campaign to Stalingrad*から引っ張ってきましたが、極度に単純化しました。ユニットは、集団で降伏する傾向があり、未熟であるほど早期に降伏します。1つの強靱なユニットは、他のユニットの忍耐力に影響を持ち得ます。

**交通量マーカー [Traffic Markers]**：私は、プレイヤーが注意深く段階的に自軍ユニットを移動させて問題を回避することをプレイヤーに認める交通ルールを避けたいと望みました。プレイヤーを交通整理の警官にしくなかつたのです。交通量をあらわすことに加えて、このルールはいくつかの森林道路部分が混乱渋滞（4MPs）になることを認め、増援到着の速さと距離にいくつかのヴァリエーションを創出します（特に、第7機甲師団と2個のアメリカ軍空挺師団）。ただし、過度の使用は、狭い前進路を握りつぶすことになります。例えば、ドイツ軍プレイヤーがバスターニユを迂回し、単一の道路に沿ってムーズ川を目指して突進している場合です。アメリカ軍プレイヤーは、最初のターンにその道路上に2枚の交通量マーカーを置くことができ、次のターンにさらに2枚置くことになるでしょう。単一の道路は、いまや交通渋滞の悪夢です。ドイツ軍の先導ユニットは、前進を維持できますが、後続ユニットは不可能です。先導ユニットが方向転換することは極端に困難です（第116装甲師団がウツファリース近郊で重大な方向転換を行ったときのように）。プレイヤー諸氏は、より多くの道路が開かれていれば、交通量マーカーの影響が減殺されることに気づくでしょう。これこそが、交通量マーカーの狙いなのです。

**道路ブロック [Roadblocks]**：交通量マーカーが全ての遅延要素をあらわすことを望むようになるに従い、道路ブロックのシミュレートではなくなってきました。これらの2枚のマーカーはデザインの後の方で導入され、ルクセンブルクの森林を通過する装甲教導師団の進撃速度を落とすことで連合軍プレイヤーを真に手助けし、両プレイヤーにとって戦線の穴を埋める便利なツールになりました。これらを交通量マーカーと共通のルールで使用できることは、大きなプラスでした。

**サン・ヴィット渋滞 [St-Vith Bottleneck]**：なぜ、サン・ヴィット近郊のヘクスではないのか？ これらの3ヘクスは、戦役を通じて交通遅延を経験しました（特に、ダスブルクの橋梁）。サン・ヴィットへの道路を締め付けることは専横ですが、私はドイツ軍プレイヤーの重大な道路交差点の奪取にいくらかの特典を与えることを望みました。渋滞ルールがないとしても、ドイツ軍陣営をプレイしているプレイヤーは、サン・ヴィットが占領されるときにマップがドラマチックに開かれることに気づくでしょう。

**夜間ターン [Night Turns]**：これは、16日の夜間にユニットの移動を認める初期のカンプ・グルッペ・パイパー・ルールから発展したものです。特別ルールのファンではないので、一般ルールに変更することになりました。その結果、ゲームに素晴らしい要素を加えることになりました。夜間ターンは、もしもアメリカ軍がなんとか堅固な戦線を形成していると、ゲームの途中で突破を創出するための非常に柔軟なツールです。私は、ムーズ川の橋梁占領のためにも使用しました（一種の奇襲です）。ちょっとした計画で、プレイヤーは2ターン連続して強力なダブル・パンチを加えることができます。

**勝利条件 [Victory Conditions]**：アルデンヌでのドイツ軍の攻撃は、一か八かでした。私は「ある時点」だけのドイツ軍の部分的勝利を含めませんでした。なぜならば、ムーズ川の前で停止して本腰を入れて塹壕化するといった、起り得なかった誘惑にプレイヤーが駆られるからです。

**ドイツ軍は勝利できたのか？ [Can the German win?]**：もしもドイツ軍プレイヤーが12月21日又は22日までにムーズ川に到達すると、公平な渡河の機会を持ちます。22日と23日に到着する大量の連合軍増援は、23日の渡河を不可能にします。連合軍の増援と空軍は、24日以降の渡河を極端に困難にします（連合軍プレイヤーが多数のユニットを失っていない限り）。大部分のドイツ軍プレイヤーは、23日までに勝利するか、又はタオルを投げたくなるでしょう。

**なぜ将軍を入れないのか [Why No Generals]** : 師団又は軍団の司令官が、実際の戦果にインパクトをもたらしたかどうか判定することは困難です。もしも師団が活躍したり不甲斐なかったりすると、しばしば指揮している司令官が名声を高めたり非難されたりしますが、実際には幕僚、兵士、純粋な「機会」が遥かに決定的な要素です。パットン、兵士に影響を持ったと評価される唯一の将軍で、彼の軍に所属しているというだけで士気を高めたようです。ただし、これに類したものは、カウンターよりもむしろ師団の士気評価によってよく示されています。結局は、プレイヤー諸氏が将軍の役割を演じるのです。

**補給 [Supply]** : なぜターンの終了時なのか？ これは、プレイヤー諸氏に補給が尽きる前に1ターンを与えることになります。もしも包囲されても、タンク内に燃料又は手中に弾薬を12時間持つだけは持ちます。

**プレイテスターたち [Playtesters]** : 哀れなプレイテスター達。彼らは、多くの変更と修正をもたらしました。私は、絶え間なく CRT、工兵の戦力、最大 DCB 限度等をいじり回しました。全てが偉大な助言の賜ですが、Marty Sample と Lew Ritter の2名のプレイテスターが傑出しています。もしもあなたがこれらの紳士の名前をゲームのクレジットで見かけたら、そのゲームはよくケアされていると考えてよいでしょう。

**ユニットについての種々雑多な注釈 [Miscellaneous Notes on Units]** : 2個の米軍重機甲師団(第2と第3)は、旅団編成でしたが、この戦いの期間中に戦闘団として作戦をしていたと証拠が示しています。同様に、イギリス軍近衛機甲旅団の2個旅団は、1つが機甲で1つは自動車化歩兵でしたが、2つの統合されたグループとして作戦をしていました。

Fuh Bglt/GD/2 ユニット上の4 TQ、は間違いではありません。このユニットは、L70 カノン砲を装備している約43両のIV号戦車を含みました。

560<sup>th</sup> PzJ 大隊は、第12SSに付属した軍ユニットでした。

本物のカンパフ・グループ・パイパーは、1個大隊のみの自動車化歩兵を持ちました。私はプレイバランスのために1/SS1(-)装甲擲弾兵連隊を加えました。

## 第2版のノート [2nd Edition Notes]

私は、このゲームをアップグレードするための機会を本当に嬉しく思います。発行以来、私は多くの好意的なコメントをもらってききましたが、私を思い悩ませ始めた多くの小さな欠点に直面していました。このゲームをプレイして改良の余地があると感じた多くのプレイヤーから絶え間ない批判も受けました。全てのフィードバックは有用でした。私はゲームの内容について徹底的に考え、負担をかけずに改良することに挑みました。以下で、この第2版の変更点について、項目別に説明します。

### マップの変更点 [MAP CHANGES]

2003年のオリジナル・ゲーム・マップ以来、私はアルデンヌ地方を広範囲に旅行する機会を持ちました。地域内のいくつかの溪谷や道路を初めて目にしたとき、オリジナルの中にいくつかの誤解や過度の単純化があることに気づきました。第2版ではこれらを整合し、多くの細かな変更を行いました。おそらく、マップ上で起きた最も大きな変更は、ストゥモン [Stoumont] 周辺のアメル [Ambleve] 河川溪谷とダスブルク [Dasburg] 近郊のウール [Our] 川です。

### カウンターの変更点 [COUNTER CHANGES]

カウンターも多くの小さな変更を受けました。7攻撃値を持つ全てのアメリカ軍師団は、6に下げられました。このように強力な戦力とは考えられなかったからです。全てのアメリカ軍 CCRs と任務部隊は、攻撃値が1だけ減少しました。第1師団の防御戦力は、エルゼンボルン尾根周辺の防衛戦闘に耐えられるよう7に増加させました。大部分のドイツ軍IV号戦車大隊は、4・4・6の代わりに5・4・6と評価されています。ドイツ軍ネーベルヴェルファールの射程は3から2に減少しましたが、いまや砲撃済面で1ヘクスの移動が認められています。

### ルールの変更点 [RULE CHANGES]

**8.0 スタッキング [Stacking]** : スタッキング・ルールは単純化され、より良いルールになりました。いまや、各陣営は1ヘクス内にシルエット戦車ユニットを2ステップのみスタックさせることができ、師団名称は問いません。ドイツ軍プレイヤーは、2ステップの限度で、望むスタックに戦車支援を加える完全な自由を持ちます。このルールは、これらのユニットを優秀な支援ユニットにして、スタックの戦力を大きく増加させることを認めますが、3つ以上のシルエット戦車ユニットによるキラー・スタックを創出することは禁じられます。

**10.0 ZOC ボンド [ZOC Bonds]** : 砲兵ユニットは、もはや ZOC ボンドを形成できません。

**13.4 登場ヘクスの占領 [Capture of Entry Hexes]** : 初版では、マップ外ボックスと封鎖について多くの質問が寄せられたので、これらのルールの明確化を試みました。結局、私はマップ上に封鎖位置スペースを加え、各マップ外スペースについて移動と戦闘の選択肢を明確化しました。この項目で起きた実際のルール変更は、極めて僅かです。

**15 戦力の限度 [The 15 Factor Limit]** : ウォーゲームは、戦闘に可能な限り多くの戦力をつぎ込むものであってはなりません。それは非現実的で、プレイヤーが自軍ユニットの移動に多くの時間を費やす原因となります。15戦力の限度は、これを止めさせます。ヘクス内に8戦力がある限り(DCBsを含める)、比較的安全であることが分かります。真にそこを安全にしたいのであれば、中に戦車ユニットを入れて近くに砲兵ユニットを置きますが、敵対者が2戦力を集めて大規模な攻撃を行うために時間を浪費することは望みません。攻撃側としては、ヘクスに対していったん15戦力を移動させてしまえば、やれることはしてしまったので他の戦場部分に移ることができます。もしも真にその攻撃を成功させたいのであれば、優秀な戦車ユニットを投入して1つか2つの砲兵ユニットで支援し、突破展開に備えて前線背後にユニットを置きます。それで十分でしょう。

**15.1 防御戦闘ボーナス (DCBs) [Defensive Combat Bonuses]** : このルールは、防御側の統合された防御戦力を超過できないように変更しました。初版では、無制限でした。

**16.2 射撃戦闘表 [Fire Fight Table]** : TQ とエリートの修正は、もはや累加しません。攻撃側が獲得できるベストの DRM は-1です。初版では、ドイツ軍がそのエリートのパンター戦車を使用して-2 DRM を獲得し、過度の D1 結果を得ていました。

**16.7 断固とした防御 [Determined Defense]** : 防御側ヘクスの DCB は、いまや表の DRM です。従って、もしも都市ヘクス (DCB=4) で防御していると、断固とした防御のサイの目に-4の修正を行います。これは、町と都市の価値を大いに高めました。町と都市の戦いは、いまや非常に激戦となり、もしも損害を出したくなければ避ける必要があります。都市ヘクス (-4) 内のエリート・ユニット (-1) は、退却を EX 結果に変更する機会を持ちます。

**18.1 混乱の影響 [Disruption Effects]** : 混乱は、再び退却したら追加のステップを損失するのではなくシフトです。

**18.4 崩壊状態 [Broken Status]** : 2005年のリビング・ルールの変更の1つは、潰走結果を加えたことでした。私は第2版にこれを組み入れましたが、改良して潰走 [Route] から崩壊 [Broken] へと名称を変更しました。

**19.4 突破戦闘 [Breakthrough Combat]** : 突破グループが D1\* の結果を継続する限り、再度攻撃できる能力を得る回数に限度はありません。私は防御側が前線に弱体ユニットを押し出すことで安全感を得ることを望みませんでした。それらは、蹂躪される可能性を持つべきです。

**21.1 装甲シフト [The Armor Shift]** : 全ての搜索ユニットから TQ 数値を取り除いたことを除き、ルールは同じです。搜索ユニットの任務は、防御スクリーンを張ることにあり、装甲シフトを認めることは良くありませんでした。



**21.2 赤いTQ数値 [Red TQ Numbers]**: 全ての無砲塔戦車と戦車駆逐車は、赤いTQ数値で評価されます。この代償として、赤いTQ数値は装甲シフトの資格を持ちますが、攻撃しているときにそのTQ数値を1だけ減少させなければなりません。

**21.4 搜索ユニット [Recon Units]**: 搜索ユニットについての特別ルールは変更され、D1とD1\*の結果はDR4の結果として扱います(旧の交戦状態結果をDR1として扱う特典は、価値が曖昧でした)。この特例により、よりスクリーニングに有効となりました。これらは、EXとA1/D1の結果では除去されることに注意してください。

**22.6 砲兵支援の概要 [Artillery Support in General]**: 砲兵ユニットは、同じ軍/軍団の識別カラーを持つユニットのみを支援できます。これは、狡猾な連合軍プレイヤーが自軍軍団部隊から遥かに離れた位置に軍団砲兵を移す非現実的な再配置を防ぐことにあります。

**22.8 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]**: 防御側は、各戦闘で1砲兵ユニットのみを使用することに限定されます。初版では、連合軍プレイヤーが2つの砲兵ユニットを使用することで、遥かに多くのドイツ軍の攻撃を頓挫させ、33%の確率でToTの結果を得ました。

**23.4 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]**: OOSであることによるCRTのコラム・シフトは、攻撃側にも適用します。防御側は、降伏するまで完全戦力で防御します。このルールは、第101空挺師団のバスターニュ保持とパイパーのラ・グルエズ保持を手助けします。

OOSユニットは、3ヘクス以上退却すると除去されます。これは、ユニットの潰走をあらわします。この新たなルールは、連合軍プレイヤーにフォン・デア・ハイテ・ユニットの掃討を手助けします。以前は、このユニットを効果的に処理するために3ユニットを要しました。

**25.22 補充 [Replacements]**: デッド・パイルから到着するユニットは、同じ軍/軍団識別カラーを持つ他のユニットから5ヘクス以内に置かなければなりません。これは、連合軍の補充が常にドイツ軍のムーズ川への前進正面に忽然と現れることを減らすためのルールです。

**27.1 工兵ユニット [Engineer Units]**: これらのユニットは、もしも単一の戦闘で3ヘクス以上の退却を強制されると除去されます。これは、これらのユニットが緊急時の目的でのみ使用され、長期間の戦闘に従事しなかったことを示します。

**27.3 イギリス軍ユニット [British Units]**: 第29機甲旅団は、もしもドイツ軍プレイヤーがムーズ川を渡るとムーズ川の渡河が認められます。加えて、もしもドイツ軍プレイヤーがアントワープに向けてマップを退出させると、連合軍プレイヤーはこの脅威に対抗するために転進しなければなりません。これは、もしもドイツ軍プレイヤーがユニットをマップから退出させることができれば役立ちます。

**30.0 勝利条件 [Victory Conditions]**: ブイヨン [Bouillon] とヌシャトー [Neufchateau] は、西マップからのVP位置として取り去られました。東マップの他の4ヘクスも同様です。西マップの2箇所は、アントワープの方向ではなく、東マップで取り去られたヘクスは軍事的価値を持ちません。バスターニュの占領又は孤立は、連合軍プレイヤーがバスターニュを保持して救出する動機を提供するために、ドイツ軍の勝利条件に加えられました。

**33.1 道路ブロック [Roadblocks]**: このルールは、選択項目に移されました。なぜならば、それらは複雑でゲームに必須ではないからです。ウール川への森林荒地ヘクスの追加により、もはや初期のセットアップに必要ありません。ただし、これらの使用は楽しいので、経験があるプレイヤーにはお奨めします。

#### パットンの反撃シナリオ [The Patton Counterattack Scenario]

私は12月22日の状況がいかにエキサイティングであるかを学んで非常に驚きました。両陣営が強力な攻撃の準備を整えていました。ドイツ軍は西マップ端上に3個装甲師団を持ち、ムーズ川へ進撃しようとしていました。ドイツ軍は連合軍戦線にパンチを繰り出した

めに第2SSと第9SSも準備を整え、総統警護旅団はサン・ヴィクトの卵の殻を破る位置についていました。最初のターンの2つの燃料欠乏のサイ振りは、各ゲームのドイツ軍の初期移動に差異をもたらします。

連合軍陣営では、イギリス軍師団がムーズ川渡河点に配置されるために到着し、パットンの3個師団は南から来て(さらに多くが続く)、多数のアメリカ軍師団が北から到着していました。ドイツ軍の進撃を停止させるための、巨大な戦力の殺到です。

2つの孤立地帯のドラマがあります。パイパーのカンプフ・グルッペとバスターニュ防衛線です。パイパーは完全に押し込められています。連合軍プレイヤーは第101について深刻な危機感を持つことになります。複数回の悪いサイの目で、マッコーリフは降伏したと見なされるからです。

#### チャートと表 [CHRTS AND TABLES]

**降伏表 [Surrender Table]**: 「<0」列が表に加えられ、「航空補給」の結果はその列の下に落とされました。いまや、シュネー・アイフェルの第106連隊は、過度に長期間保持できなくなりました。

**断固とした防御表 [Determined Defense Table]**: この表は、新たなDCBのDRMを考慮して、多少修正されました(上記16.7を参照)。

**燃料欠乏表 [Fuel Shortage Tables]**: 欠乏結果をより良く提供するために、これらの表はマイナー・チェンジが行われました。

**離脱表 [Disengagement Table]**: 離脱が成功する機会は、少し向上しました。1又は2ではなく、1〜3で発生します。これは、よくなったと感じます。エリート戦車又は搜索ユニットはほぼ常に離脱でき、士気が低い歩兵ユニットは1又は2のサイの目が必要です。

**回復のサイ振り [Rally Die Rolls]**: 敵ユニットに隣接しているときの回復成功の可能性は、僅かに困難となりました(1〜3の代わりに1又は2)。

#### 第3版のノート [3rd Edition Notes]

意図したよりも多くの変更を行いました。変更の大部分はルールの明確化と外見を整えたことです。

プレイヤー諸氏が本当に気に入ったと述べた、初版からの少数のルールを復活させました。断固とした防御表のTQM DRMと夜間浸透です。両者はゲームに良く機能し、これらの復活を喜んでいました。

第2版で導入した攻撃値の限度ルールは、正式な選択ルールになりましたが、(15から)18に増加させました。珍しく、このルールはプレイヤー諸氏の好き嫌いが分かれます。

そう、選択ユニットは除外しました。私はこれらを使用したことはなく、プレイヤー諸氏に使用を推奨しませんでした。それは、ゲームにゴジラ戦闘ユニットをもたらすようなもので、戦いに与えたであろう影響は検証できますが、邪魔なだけです。これらは、あなたが弟とプレイしている際に必要な手助けになりますが、カウンター・シートに余裕がなかったので省かなければなりませんでした。

存在しているゲームに変更を行うことは、非常に危険なことになり得ます。デザイナーはそれを進化と思いますが、プレイヤー諸氏の大多数はそう感じません。彼らはオリジナルのルールに慣れてしまっています。ある意味において、ゲームはもはやデザイナーに属しません。その気持ちを注意深く扱い、ゲームの仕上がりが台無しになっていないことを望みます。

ゲームに興味を持っていただき感謝します。もしも質問があれば、ConsimworldのArdennes '44のフォルダーをチェックするか、又は直接 [Simon7itch@aol.com](mailto:Simon7itch@aol.com) まで。

—Mark Simonitch



## プレイヤーズ・ノート [PLAYER'S NOTES]

これは、初心者プレイヤーを手助けするためのいくつかの指針です。

### ドイツ軍プレイヤー：

1. 可能な限り、エルゼンボルン [Elsenborn] 周辺の第 12 SS をスライドさせて西方に向かわせます。エルゼンボルンやビュリンゲン [Bullingen] での激戦に参加させてはなりません。
2. モンシャウ [Monschau] の攻撃は、何度も頓挫するところを見ました。この戦区で無理押しはしないでください。
3. ウッフアリーズ [Houfallize] は、極めて重要です。いったんこの町が占領されたら、盤上全体がオープンになる可能性が見えてきます。
4. アメリカ軍の戦線を、耐えられなくなるまで伸ばしてください！これを行うことでコンスタントに西進し、いくつかのアメリカ軍ユニットは迂回します。全ての道路でアメリカ軍が手薄となるように、圧力をかけ続けてください。
5. 第 101 空挺をバストーニュ [Bastogne] に閉じ込めた方が、サン・テューバル [St. Hubert] とラ・ロッシュ [La Roche] 間の森林帯に押し戻すよりも容易にムーズ川に到達できるようです。
6. 第 3 装甲擲弾兵師団と第 2 SS 装甲師団を、遅滞なく西方に送ってください。これらのユニットは、バストーニュの西方で起きる突破を拡大するためにとっても必要となります。
7. 第 116 装甲師団は、もっとも興味深い選択肢を持ちます。サン・ヴィット [St. Vith] に対して送るとこの町はたちまち粉碎され、ウッフアリーズに送ると突破が 1 日早まります。私はウッフアリーズを選択する傾向にありますが、どちらを指向してもそれぞれメリットがあります。
8. 南からのパットン第 3 軍の到着に備えておいてください。間違はなく、このために総統擲弾兵旅団プラスいくつかの独立戦車ユニットが必要となります。
9. シュネー・アイフェル [Schnee Eifel] で第 106 師団の 2 個連隊を攻撃しないでください。これらは、孤立させたままですぐに降伏します。
10. もしも攻撃にエリートと、又は戦車ユニットを参加させれば、1 対 1 や 1 対 2 の攻撃もしばしば成功します。
11. 2 対 1 の攻撃でいくつかのアメリカ軍ユニットを釘づけにして（交戦状態の結果になることを期待して）、より高い戦闘比で側面のユニットを叩きます。
12. 連合軍プレイヤーがこのリストを読まないよう仕向けます。

### 連合軍プレイヤー：

1. ドイツ軍のリストを読んでください。
2. 第 9 機甲師団の CCB：これは重要なユニットです。もしも史実のごとくサン・ヴィット戦区に送ると、17 日を通してサン・ヴィットを保持する機会を持ちます。もしも第 1 SS を妨害するために送ると、この師団の突破に釘を刺しますが、ユニットを失うことになるかもしれません。推奨することは困難です。
3. 第 5 軍団の 2 個砲兵ユニットを、ターン 2 にエルゼンボルン地域に送ります。これは、エルゼンボルンの保持を望む場合に極めて重要です。
4. 南端を保持してください。第 4 歩兵又は第 109 連隊のいかなるユニットも西方に送らないでください。レダンジュ〜アルロン地域での防御は、さして重要ではありません。なぜならば、ドイツ軍プレイヤーは、まれにしかそこにユニットを送らないからです。ただし、ジュングランステ [Junglinster] の正面は保持します。
5. もしもバストーニュへのレースに勝てなくても、大きな敗北ではありません。空挺ユニットをサン・テューバル [St. Hubert] とラ・ロッシュ [La Roche] 間の森林に展開させます。
6. 少なくとも 1 ユニットでリエージュ [Liege] を守備します。
7. ドイツ軍の過早なバストーニュ奪取を妨げるために、第 5 装甲軍戦区内で道路ブロックを使用してください。

## 参考文献 [BIBLIOGRAPHY]

### Books:

- Toland, John, *Battle The Story of the Bulge*. Excellent reading and a good place to start to learn about the battle.
- Cole, Hugh M. *The Ardennes: The Battle of the Bulge. The United States Army in World War II. The European Theater of Operation*.
- Dupuy, Trevor N., *Hitler's Last Gamble: The Battle of the Bulge, December 1944-January 1945*.
- Dupuy, R. Ernest. *St. Vith: Lion in the Way*. Washington, D.C., 1949
- Marshall, S. L. A. Bastogne; *The Story of the First Eight Days...* This is excellent reading and highly recommended. You can find it on the internet.
- Eisenhower, John S. D., *Bitter Woods, The Battle of the Bulge*. New York, 1969.
- Astor, Gerald, *A Blood-Dimmed Tide*. Interesting for the many personal accounts of the battle.
- Blair, Clay. *Ridgway's Paratroopers: The American Airborne in World War II*.
- Johnston, Wesley. *The US Army Armor School's The Defense of St. Vith, Belgium*.
- Whiting, Charles, *Death of a Division*, Stein and Day, 1980.
- Evans, Gary F. *The 501st Parachute Infantry Regiment at Bastogne, Belgium*.
- MacDonald, Charles B. *A Time for Trumpets: The Untold Story of the Battle of the Bulge*. New York, 1985.
- Patton, George S., *War As I knew It*. Boston, 1947.
- Quarrie, Bruce, *The Ardennes Offensive*, Vols 4, 5, 8, 12, and 13. Osprey.
- Stanton, Shelby L. *Order of Battle U.S. Army, World War II*. Novato, CA 1984.

### Archives:

- Luettwitz, Heinrich von. *Commitment of the XLVII Panzer Corps in the Ardennes 1944-1945*. MS # A-939. This is an excellent day-by-day account of each of the divisions of the corps.
- Luettwitz, Heinrich von. *XLVII Panzer Corps in the Ardennes Offensive*. MS # A-940. This gives the corps commander's opinions and answers questions given to him. Worthwhile.
- Kniess, Baptist. *LXXXV Corps (1 Dec 44-10 Jan 45)*. MS # B-030.
- Brandenberger, Erich. *Seventh Army (16 Dec 1944 - 16 Jan 1945)*. MS # A-934
- Waldenburg, Siegfried Von. *Commitment of the 116th Panzer Division in the Ardennes 1944/45*. MS # A-873.
- Kraas, Hugo. *12th SS Panzer Division "Hitler Jugend" in the Ardennes Offensive*. MS # 522.
- Panzer Lehr Division Situation Maps: 23 Dec. 1944 - Jan. 45*. MS # A-944. Five decent maps showing the location of this division in the later part of the offensive.
- Diebig, Wilhelm. *277 Volks Grenadier Division (Nov 44 - Jan 45)*. MS # B-273.
- Priess, H. *Commitment of the 1 SS Panzer Corps During the Ardennes Offensive (16 Dec 1944 - 25 Jan 1945)*. MS # A-877. A good day-by-day account of this corps.
- Ständer, Walter. *The Artillery Command of the 6 Panzer Army During the Ardennes Offensive, 1944-1945*. MS # B-347. Not as helpful as it sounds.
- Engel, Gerhard. *12th Volks Grenadier Division (3 - 29 Dec 44)*. MS # B-733. Very interesting and detailed account of this division.
- Krueger, Walter. *Offensive in the Ardennes from 16 Dec 44-2 Feb 45*.

### Games:

- Parker, Danny. *Hitler's Last Gamble*. 3W Publishing.
- Sinigaglio, Bruno. *The Battle of the Bulge*. The Avalon Hill Game Company.



# 拡張されたプレイの例 [Extended Example of Play]

以下のプレイの例の目的は、プレイの開始を手助けすることと、ゲーム内の多数のルール概念の明確化です。最初の図は、プレイヤーによるゲームのセットアップを手助けするために使用できます。この例で示された戦略は、しばしばプレイテスト中にデザイナーによって使用されましたが、可能なベストの移動を示すものではありません。例では、選択ルールの18戦力限度を使用しています。

この例で使用される略号：

Arty：砲兵	KG：カンプフ・グループ
Bn：大隊	Pz：装甲
Div：師団	Rgt：連隊
FJ：降下猟兵	VGD：国民擲弾兵師団

## ドイツ軍ターン1 (16AM)

### 移動フェイズ

ドイツ軍ターン1の図は、ドイツ軍移動フェイズの終了時を示します。いくつかの注意点があります：

1. **212/316** 連隊は、ルール 29.2 の特典を使用し、Echternach 下流で Sauer 川を越えます。
2. **276/986** 連隊は、Ernz Noire 内—森林荒地ヘクスは両翼の2つのアメリカ軍ユニット間の ZOC ボンドの形成を妨げます—に移動しています。
3. **FJ** 連隊と **26VG** 連隊は、非道路森林荒地ヘクスを退出するために、戦術移動を使用しなければなりません。
4. 搜索ユニットは、非架橋河川ヘクスサイドを越えられません (Gemünd の橋梁は、爆破されて開始します (ただし、建設中))。26thVG の1個連隊と Pz Lehr の全ユニットは、ターン1に凍結状態です。
5. **560VGD** のユニットは移動しませんでした。連隊の1つは森林荒地ヘクス内に移動して米軍大隊の側面を突けましたが、これは到来する戦闘の戦闘比を減少させることになります。
6. **116Pz** の2つのシルエット戦車ユニットは、道路を経由していない限り西方の壁ヘクスの入退出ができないので (11.5)、移動でアメリカ軍ユニットに隣接できないことに注意してください。**116thPz** の1戦車ユニットのみが、最初のターンの戦闘に参加できます。
7. これらのユニットが EZOC から EZOC へと1ヘクス移動したことに注意してください。これは、敵 ZOC ボンドに進入したり越えたりしない限り認められます。

### 回復フェイズ

混乱状態のユニットはないので、このフェイズは飛ばされます。

### 戦闘フェイズ

断固とした防御は、この例ではもしも防御側が複数ステップを持つ場合—にのみ適用します。ドイツ軍砲兵ユニットは、使用する度に裏返されます。

**A. 戦闘フェイズ中、212VGD** の3ユニットに加えて1砲兵ユニットが Echternach の **4/12/3** 大隊を攻撃します。212 Fusilier 大隊はこの攻撃に使用されませんが、攻撃 **B** で使用されます。防御側の DCB は +3 ですが、+2 のみが使用されます (15.1)。河川を越えて攻撃している **212th** の連隊は半減され、他は完全戦力です。戦闘比は 10 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。3 のサイの目は、FF の結果です。ドイツ軍プレイヤーは、突進することに決め、EnG 結果の代わりに射撃戦闘表を使用します。5 のサイの目は、ENG+

です。防御側は交戦状態となり、攻撃側の1スタックは攻撃側優勢マーカーを獲得します。これは、Saure 川ドイツ岸の **212/320** 連隊の上に置かれます。注釈：あなたは、連合軍ターン1の図により、戦闘結果と前進の多くを見ることができます。

**B. 276VGD** の2個連隊に加えて **212VGD** の Fusilier 大隊、1個砲兵ユニットが Berdorf の **4/12/2** 大隊を攻撃します。森林荒地ヘクスサイドを越えて攻撃しているドイツ軍連隊が半減されることに注意してください。戦闘比は、8 対 4 + 砲兵 = 3 対 1 です。サイの目は4で、EX の結果です。アメリカ軍大隊は除去され、ドイツ軍プレイヤーは、ステップ損失について **276/988** (4-5-3) を選択します。防御側のヘクスはカラなので、ドイツ軍プレイヤーはそのヘクスを占めることができます (EX では、他の前進は禁じられます)。

**C. 352VGD** の3個連隊と1砲兵ユニットが Our 川と Saure 川合流点の **28/109/3** 大隊を攻撃します。連隊の2個は半減されて河川ヘクスサイドを越えて攻撃します。戦闘比は8 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。サイの目は2で、DR2 の結果を与えます。アメリカ軍大隊は2ヘクス退却して混乱状態になります。敵 ZOC ボンドに進入又は越えない限り、退却の最初のヘクスは EZOC 進入できることに注意してください。3個の全ドイツ軍連隊は、いずれかの方向に1ヘクス前進できます。**352/916** による決定的な前進は、Fouhren 内のアメリカ軍大隊の包囲を完成します。

**D. 5FJ** の3ユニットに加えて1砲兵ユニットが Fouhren 内のアメリカ軍大隊を攻撃します。河川を越えて攻撃している2ユニットは半減されます。戦闘比は10 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。6 のサイの目は、Eng の結果です。アメリカ軍大隊の上に、交戦状態マーカーが置かれます。

**E. 26VGD** の2個連隊と1砲兵ユニットが Housingen の **28/110/3** 大隊を攻撃します。森林荒地ヘクスから外を攻撃している連隊が半減されることに注意してください。戦闘比は、8 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。5 のサイの目は、FF (+1) の結果です。ドイツ軍プレイヤーは、攻撃を無理押しする代わりに交戦状態の結果を行うことに決定します。アメリカ軍大隊の上に交戦状態マーカーが置かれます。

**F. 2Pz** の両装甲擲弾兵連隊は、Marnach の **28/110/1** 大隊を攻撃します。1砲兵ユニットの支援下です。戦闘比は8 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。1 のサイの目は、DR3 の結果を与えます。アメリカ軍大隊は3ヘクス退却し、崩壊状態になります。2個の装甲擲弾兵連隊は、ボーナス前進 (2ヘクス) を得ます。

**G. 116Pz/60、560VGD** の2個連隊に加えて1砲兵ユニットが Sevenig の **28/112/3** 大隊を攻撃します。戦闘比は13 対 4 + 砲兵シフト = 4 対 1 です。2 のサイの目は、DR3 の結果を与えます。アメリカ軍大隊は、3ヘクス退却して崩壊状態になります。全3個のドイツ軍ユニットはボーナス前進を受取りますが、その機会は1ヘクスに限定されます。

**H. 116Pz** の3ユニットに加えて1砲兵ユニットが Lützkampen の **28/112/1** 大隊を攻撃します。戦闘比は13 対 4 + 砲兵シフト = 5 対 1 です。サイの目は5で、FF の結果を与えます。ドイツ軍プレイヤーは突進を決意し、自軍先導ユニットとしてエリートのパンター大隊を選択します。エリートの戦車ユニットは、-2修正を提供します (エリートと TQ)。ドイツ軍プレイヤーは射撃表上で2の目を出し (修正後は1)、D1 の結果です。アメリカ軍大隊は除去され、3つのドイツ軍ユニットは1ヘクス前進できます。パンター大隊と搜索大隊は、Lützlamphen 内に前進します。





**I. 62VGD** の 2 個連隊に加えて砲兵が **Winterspelt** 正面の **106/424/1** 大隊を攻撃します。戦闘比は 8 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。6 のサイの目は、**Eng** の結果です。アメリカ軍大隊の上に交戦状態マーカーが置かれ、ドイツ軍ユニットについての前進はありません。

**J. 62VGD** の 1 個連隊、**18VGD** の 1 個連隊が **Bleialf** の **106/424P** 大隊を攻撃します。戦闘比は 8 対 4 = 2 対 1 です。3 のサイの目は、EX の結果です。臨時大隊は除去され、ドイツ軍プレイヤーは自軍歩兵連隊の 1 つから 1 ステップを取り去ります (装甲シフトが使用されなかったので、ドイツ軍プレイヤーの選択です)。全ての防御側が取り去られたので、ドイツ軍プレイヤーは防御側のカラのヘクスを占めることができます (限定前進)。

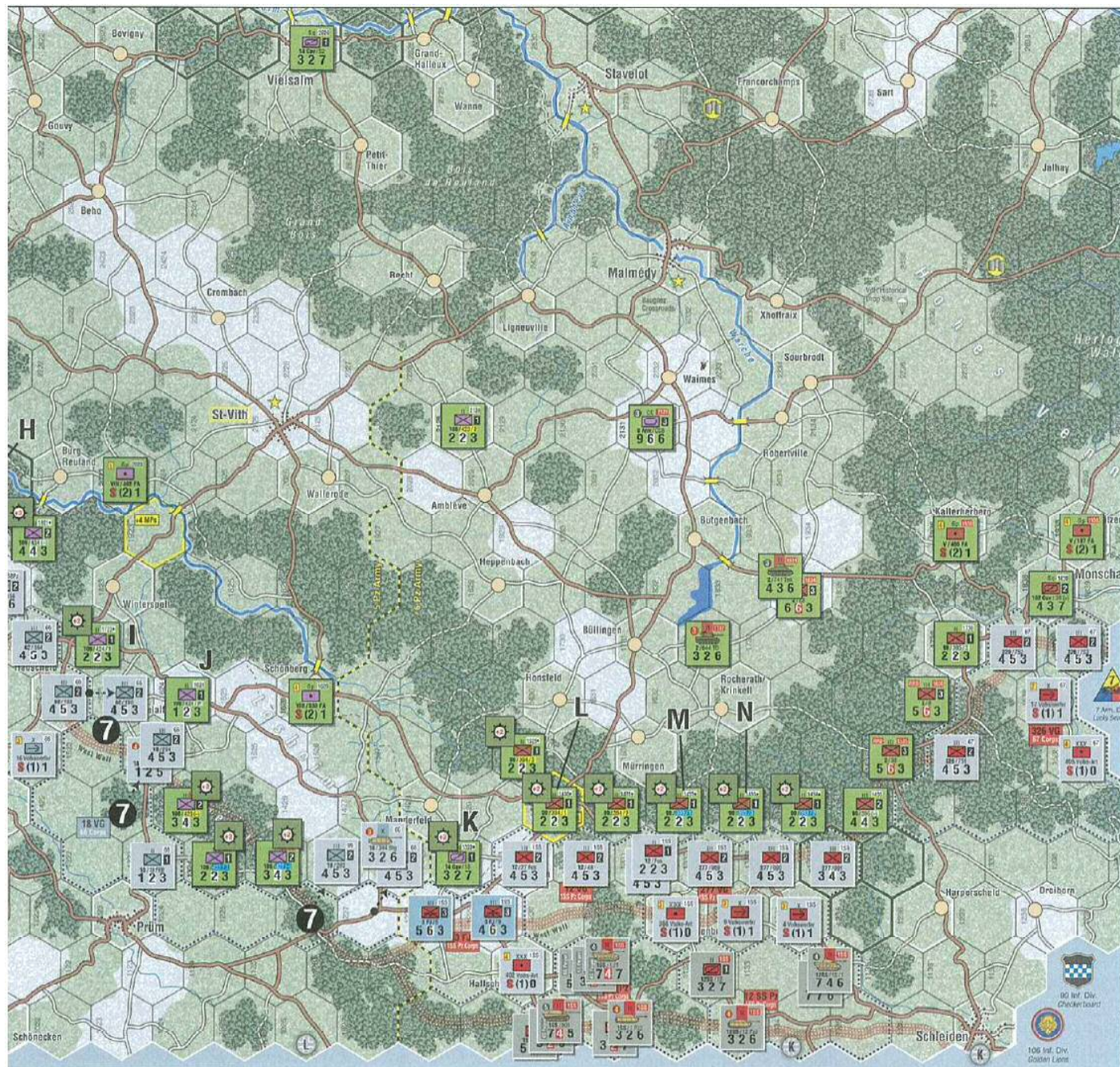
**K. 18VGD** の 1 個連隊、244 突撃砲旅団、1 砲兵ユニット、**3FJ** の 2 個連隊が **Losheim** 溪谷の **14Cav**/18 戦隊を攻撃します。戦闘比は、16 対 4 + 装甲シフト + 砲兵シフト = 6 対 1 です。1 のサイの目は、**D1\*** の結果です。騎兵戦隊は陣地内にあり、特殊能力は使用で

きないのて除去されます。4つのドイツ軍ユニットは、いずれかの方向に2ヘクス前進できます。ドイツ軍ユニットは軍境界線を越えて前進できませんが、これらの2つはそれを越えて攻撃したことに注意してください。244 突撃砲旅団は、もしも前進を通して道路の道筋に従うと、追加の1ヘクス前進できることにも注意してください（道路ボーナス）。244 突撃砲旅団は、砲兵ユニットに対して突破戦闘も実施できますが（3対2で装甲の1シフト）、ドイツ軍プレイヤーはそれを行うことを自重しました。

**L. 12VGD** の 2 個連隊と 1 砲兵ユニットがヘクス 1430 内の **99/394/1** 大隊を攻撃します。戦闘比は 8 対 4 + 砲兵シフト = 3 対 1 です。サイの目は 6 で、**Eng** の結果です。アメリカ軍プレイヤーは、アメリカ軍大隊の上に交戦状態マーカーを置きます。

**M. 12VGD** の1個連隊、軽歩兵大隊に加えて1砲兵ユニットがヘクス 1432 内の **99/393/1** 大隊を攻撃します。戦闘比は6対4+1砲





兵シフト=2対1です。1のサイの目は、DR2の結果です。アメリカ軍大隊は、2ヘクス退却して混乱状態になります。2つのドイツ軍ユニットは、いずれかの方向に1ヘクス前進できます。

**N. 277VGD** の2個連隊は、1砲兵ユニットの支援でヘクス 1433を攻撃します。8対4+砲兵シフト=3対1です。3のサイの目は、FFの結果です。ドイツ軍プレイヤーは突進することに決め、未熟練の**277/990**連隊を選択して再度サイを振ります。射撃戦闘表のサイの目は、未熟練ユニットのため+1の修正を受けます。5のサイの目は6に増加し、A1/Engの結果です。交戦状態マーカーがアメリカ軍大隊の上に置かれ、先導ユニットから1ステップが取り去られます。

**326VGD** : ツキがあると感じない限り、私はこの戦区で攻撃しません。2つの砲兵ユニットが準備面に留まっており、適切な時期又は連合軍の反撃を待っています。

ターンの最終的な帳尻は、アメリカ軍の5ステップ損失対ドイツ軍の4ステップ損失です。ただし、大部分のアメリカ軍ユニットが交戦状態か又は混乱状態で、自軍ターンに移動することを困難にしています。

### 交通量マーカー・フェイズ

なし。ドイツ軍プレイヤーは、17AM ターンになるまで使用を開始しません。

### 補給と孤立フェイズ

全ユニットが補給下です。





## 連合軍ターン 1 (16AM)

連合軍ターン1の図は、移動フェイズ後で回復フェイズ前の連合軍ユニットの位置を示します。この図で、ドイツ軍ターン1の前進も見るができます。

### 砲兵補給フェイズ

全連合軍砲兵ユニットは、すでに準備面です（ただし、Monshau 近郊の2つは、ドイツ軍ターン1中に射撃できました）。

### 橋梁フェイズ

16AM、PM、夜間には、橋梁爆破が認められません。

### 移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、図に示されたごとく移動を行います。いくつか注意点があります。:

1. VIII/333 砲兵グループは、St-Vith にずかりました。明示するためのドットの道筋は、図内に示されていません。
2. 14Cav/32 戦隊は、Vielsalm から Schonberg に移動して下ります。やはり、ドットの道筋は示されません。
3. Born の 106/423/2 大隊は、拡張移動の特典を使い5MPs で移動します（EZOC 内で終了しませんでした）。
4. 9Arm/CCA は、分割ユニット（任務部隊）を創出しました。
5. これらのユニットは、ターン1に移動できません。
6. 28 師団の戦車大隊は分割ユニットを創出し、Weiampach に送りました。残りは、Clervaux に留まります。
7. 106 師団の1個連隊は、歩兵大隊を創出しました。

### 回復フェイズ

連合軍ユニットから全ての混乱状態マーカーを外します（ドイツ軍ユニットに隣接しているユニットはありません）。崩壊状態のユニ

ットは、混乱状態になります。混乱状態／崩壊状態だった連合軍ユニットは、EZOC への再進入を認められず、戦術移動のみを使用できます。

### 戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーは、自軍の交戦状態ユニットにいくつかの苦しい選択を持ちます。もしもこれらを移動させなければ、包囲されて撃破されますが、もしも交戦離脱を試みると混乱状態になるかもしれません。

**A.** Echternach 内の 4/12/3 は交戦離脱を試みず、マーカーが取り去られます。

**B.** Hosingen 内の 28/110/3 が交戦離脱を試みます。サイの目は1で、大隊に退却（1又は2ヘクス）を認めます。ユニットは交戦離脱の試みの中で混乱状態にならなかったため、ヘクス 2313 又は 2314 で停止、又は 2414 まで継続できます。これらの3ヘクスは、唯一の合法的な退却路です。連合軍プレイヤーは、2313 に退却します。

**C.** Winterspelt 外部の 106/424/1 が包囲されかけているので、交戦離脱を試みます。大隊は未熟練なので、サイの目を+1だけ修正しなければなりません。6のサイの目は「No + D」の結果です。大隊は混乱状態となり、交戦離脱の試みは失敗です。退却は認められません。交戦状態マーカーは、混乱状態マーカーに置きかえられます。

**D&E.** 99 師団の交戦状態の2個大隊は良好な場所にいるので、交戦離脱の必要はありません。交戦状態マーカーが取り去られます。

### 交通量マーカー・フェイズ

16AM の連合軍交通量マーカーの配置は、非常に重要です。**Pz Lehr**、**2Pz**、**1SS** の動きを鈍らせるつもりです。6枚のマーカーは、2113、1913、2216、1527、1328、1129 に置かれます（これらのヘクスは、「T」でマークされています）。次いで、連合軍プレイヤーは、2枚の道路ブロック・マーカーを「R」とマークされたヘクス内に置きます。これらは、現在ドイツ軍ユニットに隣接しておら





ず、「補給下」の連合軍ユニットから連続する4道路ヘクス内にあるため、合法的な配置ヘクスです。次に、連合軍プレイヤーはどの交通量マーカースが取り去られるのかを調べるために2つのサイを振ります（道路ブロックは、取り去られません）。2と5の目を出し、1913、1328のマーカースを取り去ります。（残りの4枚を見るために、ドイツ軍ターン2の図を参照してください）。

### 補給と孤立フェイズ

18VGDの急速な前進は、Scnee Eifel 上にある 106 の2個連隊をすでに包囲孤立させています。全3ユニットが非補給下として示され、連合軍プレイヤーは降伏ポイントが蓄積されるかどうか調べるためにサイを1つ振らなければなりません（これらのポイントの蓄積は、3ユニットの完全なグループが降伏する原因となります）。2のサイの目は、蓄積ポイントなしの結果です。

### 勝利チェック・フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは勝利から程遠いので、このフェイズは飛ばされます。ターンは、ここで終わります。

## ドイツ軍ターン2 (16 PM)

ドイツ軍ターン2の図は、移動フェイズ後のドイツ軍ユニットの位置を示し、プレイヤー諸氏にルールを視覚化して手助けするために前線近くの連合軍ZOC ボンドが示されています。

### 砲兵補給フェイズ

ターン2に、ドイツ軍プレイヤーは6砲兵ユニットを裏返すことができます。ドイツ軍プレイヤーは、第7軍から1、第5装甲軍から2、第6装甲軍から最後の3つを裏返します。

### 燃料欠乏フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、19AM ターンになるまで燃料欠乏についてのサイ振りを開始しません。このフェイズは、それまで飛ばされます。

### 橋梁フェイズ

Gemund と Dasburg の2つの橋梁が完成します。ドイツ軍プレ

イヤーは、第7軍戦区内で2つの橋梁の建設も開始します。

### 移動フェイズ

ドイツ軍移動フェイズについて、以下のアイテムに注意してください。

1. ヘクス 1913 には、2つのシルエット戦車ユニットがスタックしています。両方とも1ステップのシルエット戦車ユニットなので、これは合法です。
2. ヘクス 2113（森林道路）の交通量マーカースは、Pz Lehr と KG Kunkel についてヘクスのコストを4MPs にします。
3. St-Vith 交通渋滞ヘクスに隣接する Marnach (2216) への交通量マーカースの配置は、大交通渋滞を現出しました。2Pz の戦車ユニットは、戦術移動を使用して2ヘクスのみ移動できます。どうやら、Dasburg の橋梁は計画されたように早期に完成しなかったが、Marnach 近郊の小包囲陣の抵抗が続いたようです。
4. ネーベルヴェルファー旅団は、たとえ裏返っていても1ヘクスの移動が認められます。もしも準備面にあると、この1ヘクス移動は裏返すことを要求されません。
5. KG Peiper の3ユニットは、4ヘクス移動するために7MPs を使用します。
6. 夜間マーカースがヘクス 1134 に置かれます。このスタックに加えてKG Peiper の4ユニットは、夜間ターンに移動と戦闘ができることになります。

### 戦闘フェイズ

ドイツ軍ターン2の図で戦闘を追い、連合軍ターン2の図を使用して退却と前進を調べてください。

**A.** 減少戦力の 276/988 と 212/423 が2-2-6 任務部隊（+1 DCB を持つ）を攻撃します。戦闘比は、6対3＝2対1です。防御側が森林ヘクス内なので、装甲シフトは不可です。1のサイの目は、DR2 です。任務部隊は2ヘクス退却して混乱状態となり、攻撃側は通常前進（1ヘクス）を受取ります。前進は、攻撃Bの退却路を妨害します。

**B.** 212VGDの他の3ユニットは、Echternach 内の 4/12/2 を攻撃します。連合軍大隊は+3 DCB（町）を持ちますが、DCBs は統合された防御戦力を超過できないので+2に減少します。戦闘比は、8対4＝2対1です。攻撃側の優勢マーカースが3対1に持ってきます。CRTのサイの目は3で、FFの結果です。ドイツ軍プレイヤーは、先導ユニットとして 212/320 連隊を選択し、再度サイを振ります。結果は4＝A1/DR2 です。ドイツ軍プレイヤーは、先導ユニットから1ステップを取り去り、4/12/2 は退却しなければなりません。アメリカ軍大隊は、包囲され、もしも退却すると除去されるので、連合軍プレイヤーは EX 結果又は少なくともドイツ軍の前進を鈍らせるための希望を持って、断固とした防御を宣言します。町は断固とした防御表に－3 DRM を提供します。4のサイの目は1に修正され、結果は「Yes－1 ステップ」です。アメリカ軍大隊は除去されますが、前進を限定前進に鈍らせます。

**C.** 少し危険ですが、352/914 がヘクス 1807 の 28/109/3 大隊を攻撃します。戦闘比は4対4（1対1）です。3のサイの目はFF（+1）の結果で、ドイツ軍プレイヤーは Eng 結果として許容します。連合軍ユニットは、交戦状態です。

**D.** Fouhren の 28/109/2 を包囲する4つのドイツ軍ユニットが砲兵支援を受けて攻撃します。戦闘比は、15対4＋砲兵シフト＝4対1です。3のサイの目は、DR2の結果です。連合軍ユニットは退却路を持たないので、連合軍プレイヤーは断固とした防御を宣言します。村は－2 DRM を提供します。連合軍プレイヤーは3の目を振って1に修正され＝Yes（－1 ステップ）です。アメリカ軍大隊は除去されますが、通常前進は限定前進（防御側のカラのヘクス内のみ）に減少します。11 突撃砲旅団が非橋梁河川ヘクスサイドを越えて前進できないことに注意してください。





**E. 26VGD** の3ドイツ軍ユニットが **28/110/3** 大隊を攻撃します。戦闘比は 15 対 3 = 5 対 1 です。サイの目は 5 で、**FF** の結果です。ドイツ軍プレイヤーは、**26/77Gren** を自軍先導ユニットとして選択し、射撃戦闘表上でサイを振ります。サイの目 4 は、**A1/DR2** です。ドイツ軍の先導ユニットは 1 ステップ減少し、アメリカ軍大隊は 2 ヘクス退却して混乱状態になります。退却の最初のヘクス内の **EZOC** を通過して退却が認められることに注意してください。全3つのドイツ軍ユニットは、いずれかの方向に 1 ヘクス前進できます。

**F. 2Pz** の2個装甲擲弾兵連隊に加えて、砲兵ユニットが **Cleravaux** を攻撃します。攻撃側に戦車ユニットが含まれていないので、防御側は装甲シフトを獲得します。町は +3 **DCB** を提供します。戦闘比は、10 対 6 = 1 対 1 です（2つのシフトは相殺されます）。4のサイの目は、**FF (+1)** の結果です。ドイツ軍プレイヤーは、代わりに交戦状態の結果を受けます。前進や退却はなく、**Cleravaux** に交戦状態マーカーが置かれます。

**G.** 5つのドイツ軍ユニットが **Weiswampach** 近郊のアメリカ軍 **28/112/2** 大隊を攻撃します。橋梁ヘクスサイド越しの攻撃なので、ドイツ軍プレイヤーは橋梁の状況を調べるためにサイを振り（ルール 7.8）、3のサイの目は橋梁破壊の結果です。ここでの戦闘については、戦闘比は 14 対 3 = 4 対 1 です。連合軍プレイヤーは砲兵支援を要求し、砲兵支援表上でサイを振ります。2のサイの目は、2シフト左の結果です。最終戦闘比は2対1です。ドイツ軍プレイヤーは、5のサイの目を振り、**Eng** の結果です。アメリカ軍大隊は、留まります。

**H.** 3つのドイツ軍ユニットが **Winterspelt** 近郊の混乱状態のアメリカ軍大隊を攻撃します。アメリカ軍ユニットは、陣地についての +2 **DCB** を持ちます。戦闘比は、15 対 4 に装甲と混乱状態についての 2シフト右を加え = 5 対 1 です。4のサイの目は、**DR2** の結果です。ユニットは 2ヘクス退却し、すでに混乱状態なので崩壊状態となります。ドイツ軍ユニットは、いずれかの方向に 1ヘクス前進できます。**PzkwIV** 戦車ユニットは、道路ボーナスを使用して 2ヘクス前進します。

**I.** **18VGD** からの3ユニットと1つの **3FJ** ユニットが **Schönberg** 近郊の機甲騎兵ユニットを攻撃します。アメリカ軍ユニットは、森林についての +1 **DCB** を持ちます。**3FJ** ユニットが軍境界線を越えて攻撃するのを認められることに注意してください。戦闘比は、11 対 3（3 対 1）です。防御側が森林内にいるので、装甲シフトは

ありません。2のサイの目は = **DR2** です。防御側は 2ヘクス退却し、混乱状態となります。全ドイツ軍ユニットは、軍境界線を越えて前進しないように注意し、いずれかの方向に 1ヘクス前進できます。**244** 突撃砲旅団は、道路ボーナスを使用して 2ヘクス前進できます。







**J.** 次の攻撃は、99の側面大隊に対するものです。3FJからの1ユニットと1SSからの3ユニットが99/394/3を攻撃します。ドイツ軍の19攻撃値は18に制限されるので、戦闘比は18対4（4対1）です。2のサイの目は、DR3の結果です。アメリカ軍大隊は、3ヘ

クス退却して崩壊状態にならない限りなりません。全ドイツ軍ユニットは、いずれかの方向に2ヘクス前進できます。貧弱な二級道路のため、道路ボーナスを使用できるユニットはありません。

**K.** 12VGDからの2ユニット、12SSからの2ユニットに1砲兵ユニットを加え、ヘクス1431（陣地についての+2DCB）の99/394/2大隊を攻撃します。戦闘比は、12対4+砲兵シフト=4対1です。5のサイの目は、EXの結果を与えます。戦闘で装甲シフトが使用されなかったため、ドイツ軍プレイヤーは参加したいずれかのユニットから1ステップ損失を受けることができます。ドイツ軍プレイヤーは12/Fus大隊を取り去り、連合軍プレイヤーは自軍ユニットを取り去ります。ドイツ軍プレイヤーは、カラのヘクスを占めることができ、これは次に攻撃されるアメリカ軍大隊の退却路を断ちます。

**L.** 12VGDの2個連隊、1SSの2ユニットに1砲兵ユニットを加え、99/394/1を18（+）対4+砲兵シフト=5対1で攻撃します。サイの目4=DR2です。アメリカ軍大隊は断固とした防御（-2DRM）を試みますが、失敗します。このユニットは除去され、ドイツ軍ユニットはいずれかの方向に1ヘクス前進できます。

**M.** 277の2ユニットに1砲兵ユニットを加え、99/393/3（+2DCB）を攻撃します。戦闘比は6対4+砲兵シフト=2対1です。5のサイの目=Engです。アメリカ軍大隊の上に、交戦状態マーカーが置かれます。

## 連合軍ターン2（16AM）

### 砲兵補給フェイズ

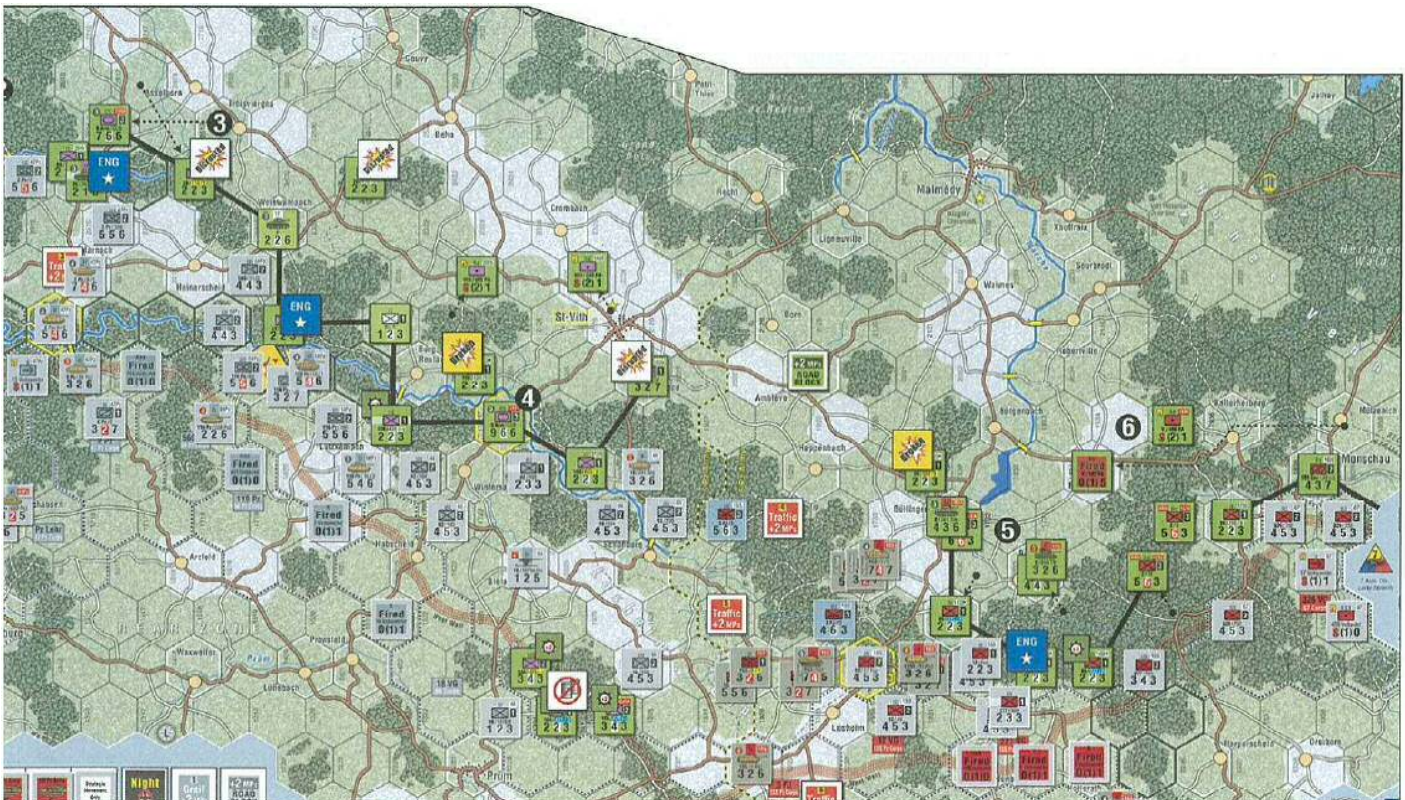
全ての連合軍砲兵ユニットは、準備面に裏返されます。

### 橋梁フェイズ

いまだに爆破は認められません。

### 移動フェイズ

連合軍ターン2の図は、移動フェイズ終了時の連合軍ユニットの位置を示します（図には、後に置かれる遅延マーカーの位置も加えてあります）。前線近くには、連合軍のZOCボンダが示されます。1ヘクスのみ移動した砲兵ユニットは、砲撃済面に裏返さないこと





に注意してください。アメリカ軍の移動について、いくつかの注意点があります。:

- 1: これは、マップ端から進入している増援です。
- 2: この混乱状態のユニットは、戦術移動のみを使用でき、EZOC から退出しなければなりません。
- 3: 9Arm/CCB は、Weiswampach に移動します。ドイツ軍の進撃を鈍らせるために、Clearvaux~Bastogne 間の道路近くに留まります。
4. 9Arm/CCB は、連合軍プレイヤーの重要な予備ユニットです。史実では、St-Vith 地域に移動して防波堤となりました。このゲームでは、同様に強力な St-Vith グループを形成します。
5. 連合軍プレイヤーは、Büllingen と Rocherath-Krinkelt 周辺で拠点の構築を開始します。
6. 連合軍プレイヤーにとって、Elsenborn 地域を防御するためにこれらの2つの砲兵ユニットが位置することが重要です。

### 回復フェイズ

ドイツ軍ユニットに隣接していない全てのアメリカ軍ユニットから混乱状態マーカーを取り去ります。

### 戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーは交戦状態の3ユニットを持ちますが、全てが良好な場所にいます(3枚の交戦状態マーカーが取り去られます)。戦闘はありません。

### 交通量マーカー・フェイズ

連合軍プレイヤーは、交通量マーカー#2と#5(前のターンに取り去られた2枚)を置くことができます。連合軍プレイヤーは、1枚を Hosingen に、他方を KG Peiper の前面に置きます。次に2枚の道路ブロックを置きます。1枚は Wiltz への道路上、他方は Peiper の前進路です。次いでサイを2回振り、どの交通量マーカーを取り去るか調べます。4と6の目を振り、これらのマーカーを取り去ります。

### 補給と孤立フェイズ

Schnee Eifelにある106の2個連隊を除く全ユニットが補給下です。これらの3ユニットは、孤立状態でもあり、降伏ポイントについてチェックしなければなりません。3のサイの目は、1降伏ポイントの結果です(あと2ポイントで、これらの3ユニットは降伏します)。孤立グループ内の全ユニットについて、1枚のマーカーで十分であることを注意してください。

## 12月16日夜間ターン

### 補充フェイズ

最初の夜間ターンには、どちらのプレイヤーも補充を持ちません。

### 連合軍夜間移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、夜間移動を持ちません。

### ドイツ軍夜間移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、KG Peiper の全4ユニットに加えて、夜間マーカーの下にある12SSの2ユニットを移動させることができます。

1. このヘクスで開始する3つのKG Peiper ユニットの1つは、移動してA地点の連合軍ユニットに隣接します。2つの装甲擲弾兵ユニットは、戦術移動を使用して2ヘクス移動します。森林ヘクスを移動で通過できないパンター大隊は、1ヘクス前方に移動します。
2. ティーガー大隊は、異なるルートを取りますが、交通量マーカーを通過しなければなりません。3ヘクス移動するために、3と1/2MPsを消費します。
3. 12SSの2ユニットは、ヘクスBで交戦するために移動します。

### ドイツ軍夜間戦闘フェイズ

A. 3つのKG Peiper ユニットの1つが99/394/3大隊を攻撃します。戦闘比は15対3に混乱状態の1右シフト=6対1です。4のサイの目はDR3で、大隊を除去します(崩壊状態の結果を被る混乱状態ユニットは除去されます)。3つのドイツ軍ユニットは、いずれかの方向に2ヘクス前進できます。3つ全てが3ヘクス前進するための道路ボーナスを使用でき、「Y」とマークされたヘクスまで前進します。

B. 12SSの2ユニットは、夜間攻撃を実行します。森林ヘクス内への道路が、パンター大隊に完全戦力での攻撃を認めることに注意してください。森林ヘクスは、いかなる装甲シフトも妨げます。戦闘比は、14対4=3対1です。3のサイの目は、DR2の結果です。アメリカ軍大隊は2ヘクス退却し、混乱状態になります。攻撃している2ユニットは、いずれかの方向に1ヘクス前進できます。

### 結末

ドイツ軍プレイヤーは好調です。道路は17AM ターンのKG Peiper のために広く開かれました。連合軍プレイヤーは、幸運にも南方戦線が揺さぶられていても崩壊はしておらず、Clervauxをいまだに保持しており、St-Vith 周辺に強力なグループを形成しています。もしもKG Peiper の数ユニットが突破すれば...





## ドイツ軍の増援スケジュール [GERMAN REINFORCEMENT SCHEDULE]

Army Unit	Factors	TQ	Entry	Turn 10 (20PM)			
<b>Turn 2 (16PM)</b>				7A Fuh Gr / 101	6-4-6	4	M
6PzA 150 Pz (Skorzeny)	6-3-6	3	K	7A Fuh Gr / 911 Stg	3-2-6	[3]	M
6PzA 217 StrmPz	2-1-5		K	7A Fuh Gr / 99 (-)	4-5-6		M
				7A Fuli Gr / 99 Füs	2-2-6		M
<b>Turn 3 (17AM)</b>				<b>Turn 11 (21AM)</b>			
6PzA 3 FJ / 8	4-6-3		K	5PzA 560 / 1129	4-4-3		L
6PzA von der Heydte	2-2-3		Airdrop	6PzA 506 Tiger	8-4-5	5	K
6PzA 394 + 667 Stg	3-2-6	[3]	K	6PzA 521 PzJ	3-2-5	[5]	LK
7A 44 Festung	1-2-2		MN	7A 79 / 208	4-5-3		M
7A 669 Ost	1-2-3		L	7A 79 / 212	4-5-3		M
				7A 79 / 226	4-5-3		M
<b>Turn 4 (17PM)</b>				<b>Turn 14 (22PM)</b>			
6PzA 12SS / 26	7-7-6		K	5PzA 9 Pz / 33 / 1	5-4-6	3	L
6PzA 653 PzJ	4-2-4	[6]	K (Rule 27.9)	5PzA 9 Pz / 33 / 2	6-4-6	4	L
<b>Turn 5 (18AM)</b>				5PzA 9 Pz / 50 PzJ	2-2-6	[4]	L
5PzA Fuh Bglt / GD / 2	5-4-6	4	LK	5PzA 9 Pz / 10	5-5-6		L
5PzA Fuh Bglt / 200 Stg	3-2-6	[3]	LK	5PzA 9 Pz / 11	5-5-6		L
5PzA Fuh Bglt / FBB	5-5-6		LK	5PzA 9 Pz / 60	3-2-7		L
5PzA Fuh Bglt / 828 (+)	4-4-6		LK				
6PzA 12SS / 560 PzJ	5-4-5		K	<b>Turn 15 (23AM)</b>			
<b>Turn 6 (18PM)</b>				5PzA 15 PG / 115	5-4-6	[3]	L
5PzA 902 Stg	3-2-6	[3]	L	5PzA 15 PG / 115 PzJ	2-2-6	[4]	L
5PzA 741 PzJ	2-2-6	[3]	L	5PzA 15 PG / 104	6-7-6		L
6PzA 1000 (+) StrmPz	3-1-4		K	5PzA 15 PG / 115	6-7-6		L
<b>Turn 7 (19AM)</b>				5PzA 15 PG / 33	2-2-7		L
6PzA 3 PG / 103	5-4-6	[3]	L	6PzA 301 Tiger	4-2-5	5	K
6PzA 3 PG / 3 PzJ	2 2 6	[4]	L	<b>Turn 19 (25AM)</b>			
6PzA 3 PG / 8	6-7-6		L	5PzA 167 / 331	4-5-3		LM
6PzA 3 PG / 29	6-7-6		L	5PzA 167 / 339	4-5-3		LM
6PzA 3 PG / 103	2-2-7		K	5PzA 167 / 387	4-5-3		LM
<b>Turn 8 (19PM)</b>				5PzA 167 / Fusilier	2-2-3		M
6PzA 2SS / 2 / 1	7 5 6	4	LK	6PzA 246 / 352	3-4-3		K
6PzA 2SS / 2 / 2	5-4-6	3	LK	6PzA 246 / 404	3-4-3		K
6PzA 2SS / 3	7-7-6		LK	6PzA 246 / 689	3-4-3		K
6PzA 2SS / 4	7-7-6		LK	<b>Turn 20 (25PM)</b>			
6PzA 2SS / 2	3-2-7		LK	7A 9 / 36	4-5-3		M
6PzA 2SS / 2 PzJ	3-2-6	[4]	LK	7A 9 / 57	4-5-3		M
6PzA 9SS / 9 / 1	5-4-6	4	LK	7A 9 / 116	4-5-3		M
6PzA 9SS / 9 / 2	5 4 6	3	LK	<b>Turn 22 (26PM)</b>			
6PzA 9SS / 19	7-7-6		LK	7A 89 / 1055	4-5-3		M
6PzA 9SS / 20	7-7-6		LK	7A 89 / 1056	4-5-3		M
6PzA 9SS / 9	3-2-7		LK	<b>Turn 27 (29AM)</b>			
6PzA 9SS / 9 PzJ	3-2-6	[4]	LK	6PzA 340 / 694	4-5-3		K
<b>Turn 9 (20AM)</b>				6PzA 340 / 695	4-5-3		K
6PzA 519 PzJ	3-2-5	[5]	K	6PzA 340 / 696	4 5 3		K

# 連合軍の増援スケジュール [ALLIED REINFORCEMENT SCHEDULE]

ID	Unit	Factors	TQ	Entry	Turn 7 (19AM)		
<b>Turn 2 (16PM)</b>					V 1 / 16	6-7-3	H
VIII	4 / 70 Tnk (-)	3-2-6	3	AR	V 9 / 39	6-6-3	J
VIII	VIII / 174 FA	S-(2)-1		B	Ind 51 Eng	1-2-3	Any town or city hex
<b>Turn 3 (17AM)</b>					<b>Turn 8 (19PM)</b>		
V 1 / 26		6-7-3		H	XVIII 3 Arm / CCR	9-6-6	3 H
V 7 Arm / CCA		9-6-6	3	H	XVIII 3 Arm TF	4-3-6	2 H
V 7 Arm / CCB		9-6-6	3	H	XVIII 509 Para	2-2-3	E
V 7 Arm / CCR		7-6-6	3	H	XVIII 551 Para	2-2-3	E
V 7 Arm / 814 TD		3-2-6	[4]	H	Ind 740 Tnk	3-2-6	3 H
V 146 Eng		1-2-3		Any town or city hex	<b>Turn 9, 20AM</b>		
VIII 4 / 8 / 2		2-2-3		AB	XVIII 3 Arm / CCB	9-6-6	3 H
VIII 4 / 803 TD (-)		2-2-6	[3]	AB	XVIII 3 Arm / 643 TD	3-2-7	[3] H
VIII 35 Eng		1-2-3		Any town or city hex	<b>Turn 10 (20PM)</b>		
VIII 44 Eng		1-2-3		Any town or city hex	V 1 / 18	6-7-3	H
VIII 159 Eng		1-2-3		Any town or city hex	VII 84 / 334	5-6-3	G
VIII 168 Eng		1-2-3		Any town or city hex	XXX SAS (-)	1-1-7	FG
<b>Turn 4 (17PM)</b>					<b>Turn 11 (21AM)</b>		
3A 10 Arm / CCA		9-6-6	3	BC	V 1 / 745 Tnk	4-3-6	3 H
3A 10 Arm / 609 TD		3-2-7	[3]	BC	VII 84 / 335	5-6-3	G
V 9 / 47		6-6-3		J	VII 84 / 771 Tnk	4-3-6	3 G
V 30 / 117		6-6-3		H	Ind 29	2-4-3	FG
VIII 4 / 22 / 2		2-2-3		AB	<b>Turn 12 (21PM)</b>		
<b>Turn 5 (18AM)</b>					3A 4 Arm / CCA	7-4-6	3 BC
3A 10 Arm / CCB		9-6-6	3	BC	3A 4 Arm / CCB	6-4-6	3 BC
3A 10 Arm / CCR		7-6-6	3	BC	3A 4 Arm / CCR	7-6-6	3 BC
V 1 / 634 TD		3-2-6	[3]	H	3A 4 Arm / 704 TD	3-2-7	[3] BC
V 1 / 703 TD		3-2-6	[4]	H	VII 84 / 333	5-6-3	G
V 30 / 119		6-6-3		H	VII 84 / 638 TD	3-2-7	[3] G
V 30 / 120		6-6-3		H	XVIII 517 Ind	4-6-3	E
XVIII 82 / 504		4-6-3		E	XXX 29 Arm / 8 RB	2-2-6	FG
XVIII 82 / 505		4-6-3		E	XXX 29 Arm / 2 F&FY	3-2-6	3 FG
XVIII 82 / 508		4-6-3		E	XXX 29 Arm / 3 RTR	3-2-6	3 FG
XVIII 82 / 325G		4-6-3		E	XXX 29 Arm / 23 Hus	3-2-6	3 FG
XVIII 101 / 501		4-6-3		E	<b>Turn 13 (22AM)</b>		
XVIII 101 / 502		4-6-3		E	3A 5 / 10	6-6-3	BC
XVIII 101 / 506		4-6-3		E	3A 26 / 101	5-6-3	BC
XVIII 101 / 327G		4-6-3		E	3A 26 / 104	5-6-3	BC
Ind 158 Eng		1-2-3		Any town or city hex	3A 26 / 328	5-6-3	BC
Ind 299 Eng		1-2-3		Any town or city hex	3A 26 / 735 Tnk	4-3-6	3 BC
Ind 705 TD		3-2-7	[3]	H	3A 26 / 818 TD	3-2-6	[3] BC
<b>Turn 6 (18PM)</b>					3A 80 / 317	6-6-3	BC
V 30 / 99 (Nor.)		2-2-3		H	3A 80 / 318	6-6-3	BC
V 30 / 526		3-2-6		H	3A 80 / 319	6-6-3	BC
V 30 / 743 Tnk		4-3-6	3	H	3A 80 / 702 Tnk	4-3-6	3 BC
V V / 190 FA		S-(2)-1		H	3A 80 / 610 TD	3-2-6	[4] BC
					3A XII / 182 FA	S-(2)-1	BC
					V 30 / 823 TD	3-2-6	[3] H

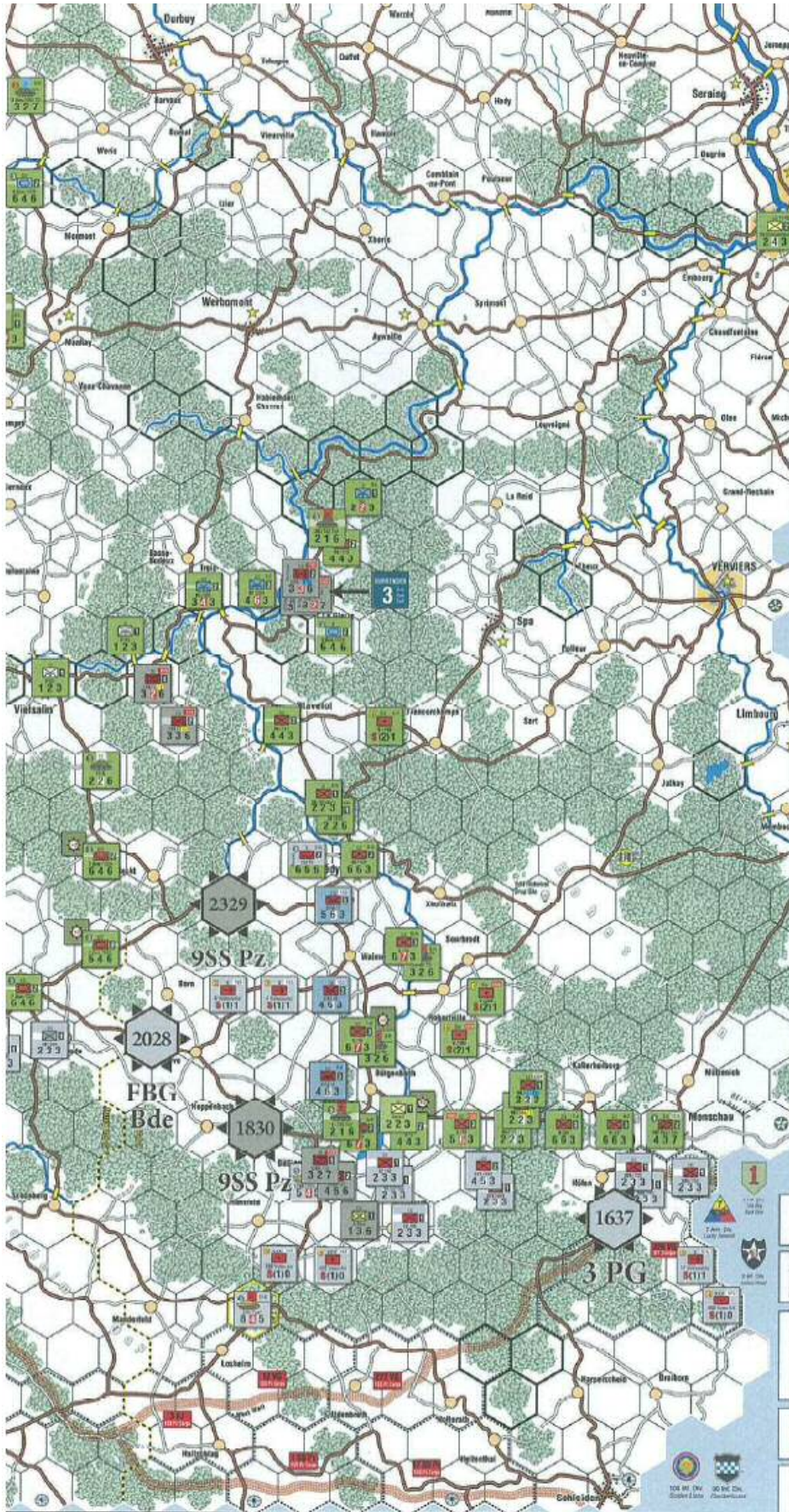


XVIII 3 Arm / CCA	9-6-6	3	H	<b>Turn 16 (23PM)</b>			
Br. 34 Tnk (-)	6-4-6	3	FG	3A 654 TD	3-2-6	[3]	BC
Br. 43 / 129	5-7-3		FG	VII VII / 18 FA	S-(2)-1		G
Br. 43 / 130	5-7-3		FG	VII VII / 142 FA	S-(2)-1		G
Br. 43 / 214	5-7-3		FG	VII VII / 188 FA	S-(2)-1		G
Ind Thrasher	1-2-3		F	Br. XXX / 4 AGRA	S-(2)-1		FG
				Br. XXX / 5 AGRA	S-(2)-1		FG
<b>Turn 14 (22PM)</b>				<b>Turn 17 (24AM)</b>			
VII 75 / 289	5-6-3		G	3A 5 / 2	6-6-3		BC
VII 75 / 290	5-6-3		G	3A 5 / 11	6-6-3		BC
VII 75 / 291	5-6-3		G	3A 602 TD	3-2-7	[3]	CD
VII 75 / 750 Tnk	4-3-6	3	G	Ind 5 Arm / CCA	8-6-6	3	G
VII 75 / 629 TD	3-2-6	[3]	G	Ind 5 Arm / CCB	8-6-6	3	G
Br. 53 / 71	5-7-3	FG		<b>Turn 19 (25AM)</b>			
Br. 53 / 158	5-7-3	FG		XVIII XVIII / 179 FA	S-(2)-1		F
Br. 53 / 160	5-7-3	FG		Br. 33 Arm (-)	6-4-6	4	FG
<b>Turn 15 (23AM)</b>				Br. 51 / 152	5-7-3		G
3A 5 / 737 Tnk	4-3-6	3	BC	Br. 51 / 153	5-7-3		G
3A 6 Cav / 6	3-2-7		BC	Br. 51 / 154	5-7-3		G
3A 6 Cav / 28	3-2-7		BC	<b>Turn 21 (26 AM)</b>			
3A III / 193 FA	S-(2)-1		BC	3A 35 / 134	6-6-3		BC
3A III / 203 FA	S-(2)-1		BC	3A 35 / 137	6-6-3		BC
3A XII / 177 FA	S-(2)-1		BC	3A 35 / 320	6-6-3		BC
VII 2 Arm / CCA	9-6-6	3	G	<b>Turn 22 (26 PM)</b>			
VII 2 Arm / CCB	9-6-6	3	G	3A 6 Arm / CCA	9-6-6	3	BC
VII 2 Arm / CCR	9-6-6	3	G	3A 6 Arm / CCB	9-6-6	3	BC
VII 2 Arm / TF	4-3-6	2	G	3A 6 Arm / CCR	7-6-6	3	BC
VII 2 Arm / 702 TD	3-2-6	[4]	G	3A 6 Arm / 603 TD	3-2-7	[3]	BC
VII 4 Cav / 4	3-2-7		G	<b>Turn 23 (27 AM)</b>			
VII 4 Cav / 24	3-2-7		G	Br. 6 / 3	4-6-3		FG
VII 628 TD	3-2-6	[4]	G	Br. 6 / 5	4-6-3		FG
Br. Gds / 5	10-9-6	3	FG	Br. 6 / 6	5-6-3		FG
Br. Gds / 32	10-9-6	3	FG	Br. 6 Gds Arm (-)	6-4-6	3	FG
Ind 118	2-4-3		FG				









## パットンの反撃シナリオ

### [Patton's Counterattack Scenario]

「W」で指定されない限り、全ヘクスが東マップ上です。

#### GERMAN AT START

Unit	Factors	TQ	Hex
<b>7th Army</b>			
212 / 316	(2-3-3)		1105
212 / 320	(2-3-3)		1104
212 / 423	(2-3-3)		1305
212 / Fusilier	2-2-3		Elim
276 / 986	(1-3-3)		1706
276 / 987	(1-3-3)		1606
276 / 988	(2-3-3)		1506
352 / 914	4-5-3		2306
352 / 915	(2-3-3)		2105
352 / 916	(2-3-3)		1906
5 FJ / 13	5-6-3		3007
5 FJ / 14	5-6-3		3709
5 FJ / 15	(3-4-3)		3408
5 FJ / 11 Stg	3-2-6	[3]	3408
44 Festung	1-2-2		Elim
Fuh Gr (all 4 units at full strength)			2508*
79 VG (all 3 units at full strength)			1810*
<hr/>			
8 Volkswfer	S-(1)-1		1307
18 Volkswfer	S-(1)-1		1808
406 Volks-Art	S-(1)-0		2107
408 Volks-Art	S-(1)-0		1007

#### 5th Panzer Army

2 Pz / 3 Panther	(3-2-6)	4	4017*
2 Pz / 3 Mk IV	(3-2-6)	3	4017*
2 Pz / 38 PzJ	3-2-6	[3]	4017*
2 Pz / 2 Pzg	(3-3-6)		4017*
2 Pz / 304 Pzg	5 5 6		4017*
2 Pz / 2 Recon	3-2-7		4017*
Lehr / 130 Panther	5-4-6	4	W1113*
Lehr / 559 PzJ	3-2-5	[5]	Elim
Lehr / 243 Stg	3-2-6	[3]	W1113*
Lehr / 902 Pzg	4-5-6		W1113*
Lehr / 130 Recon	4-3-7		W1113*
Lehr / 901 Pzg	4-5-6		3214
Lehr / 130 PzJ	2-2-6	[4]	3611
116 Pz / 16 Panther	(3-2-6)	4	3722*
116 Pz / 60 Pzg	(3-3-6)		3722*
116 Pz / 16 Mk IV	5-4-6	3	3824*
116 Pz / 156 Pzg	5-5-6		3824*
116 Pz / 116 Recon	3-2-7		3824*
116 Pz / 228 PzJ	2-2-6	[4]	3824*
26 / 39 Fus	(3-3-3)		3311
26 / 77 Gren	5-5-3		3615
26 / 78 Gren	5-5-3		3416
26 / KG Kunkel	3-2-7		3712
560 / 1128	4-4-3		3624
560 / 1130	4-4-3		3422
560/1129	4-4-3		2119
18 / 293	(2-3-3)		2025
18 / 294	(2-3-3)		2025
18 / 295	(2-3-3)		2026
18 / 18 FEB	1-2-3		Elim



18 / 244 Stg	3-2-6	[3]	Elim
18 / 10 Flak (+)	1-2-5	[4]	Elim
62 / 164	(2-3-3)		2221
62 / 183	(2-3-3)		1923
62 / 190	(2-3-3)		1921
Fuh Bglt (all 4 units at full strength)			2028*
7 Volkswfer	S-(1)-1		3015
15 Volkswfer	S-(1)-1		3217
16 Volkswfer	S-(1)-1		3617
401 Volks-Art	S-(1)-0		1823
766 Volks-Art	S-(1)-0		1920
<b>6th Panzer Army</b>			
1SS / 1 Panther	(3-2-7)	4	\$3031
1SS / 501 Tiger	(4-2-5)	5	\$3031
1SS / 1(-) Pzg	(3-3-6)		\$3031
1SS / 1 / 1 Pzg	3-2-7		Elim
1SS / 2(-) Pzg	(3-3-6)		2728
1SS / 2 / 1 Pzg	3-2-6		2828
1SS / 1 Recon	3-2-7		Elim
1SS / 1 PzJ	3-2-6	[4]	Elim
2SS (Any 3 units)			3018*
2SS (the remaining 3 units)			2618*
9SS (Any 3 units)			1830*
9SS (the remaining 3 units)			2329*
12SS / 12 Panther	7-4-6	4	Elim
12SS / 12 Recon	3-2-7		1731
12SS / 25 Pzg	7-7-6		Elim
12SS / 26 Pzg	(4-5-6)		1731
12SS / 12 PzJ	3-2-6	[4]	Elim
12SS / 560 PzJ	5-4-5	[5]	1731
Pzg (SS) Remnant	1-3-6		1632
12 / 27 Fus	(2-3-3)		1732
12 / 48	(2-3-3)		1732
12 / 89	(2-3-3)		1633
12 / Fus	2-2-3		Elim
277 / 989	(2-3-3)		1734
277 / 990	4-5-3		1734
277 / 991	3-4-3		Elim
3 FJ / 5	5-6-3		2331
3 FJ / 8	4-6-3		1931
3 FJ / 9	4-6-3		2131

326 / 751	(2-3-3)	1737	
326 / 752	(2-3-3)	1737	
326 / 753	(2-3-3)	1738	
3 PG (all 5 units at full strength)		1637*	
506 Tiger	8-4-5	5	1430
521 PzJ	3-2-5	[5]	1722
150 Pz Bde	6-5-6	3	2431
von der Heydte	2-2-3		Elim
<hr/>			
4 Volkswerber	S-(1)-1		2130
9 Volkswerber	S-(1)-1		2129
17 Volkswerber	S-(1)-1		1538
388 Volks-Art	S-(1)-0		1530
402 Volks-Art	S-(1)-0		1531
405 Volks-Art	S (1) 0		1439

**任意のユニット [Discretionary Units]:**以下のユニットは、補給下でその軍カラーに適合するユニットと一緒にスタックしなければなりません。ヘクス毎に1任意ユニットまでです。

<b>5th Pz Army</b>			
902 Stg	3-2-6	[3]	**
741 PzJ	2-2-6	[3]	**
669 Ost	1-2-3		**
<b>6th Pz Army</b>			
519 PzJ	3-2-5	[5]	**
633 PzJ	4-2-4	[6]	**
394+667 Stg	3-2-6	[3]	**
217 StrmPz	2-1-5		**
1000+ StrmPz	3-1-4		**

\$ = 降伏レヴェル3

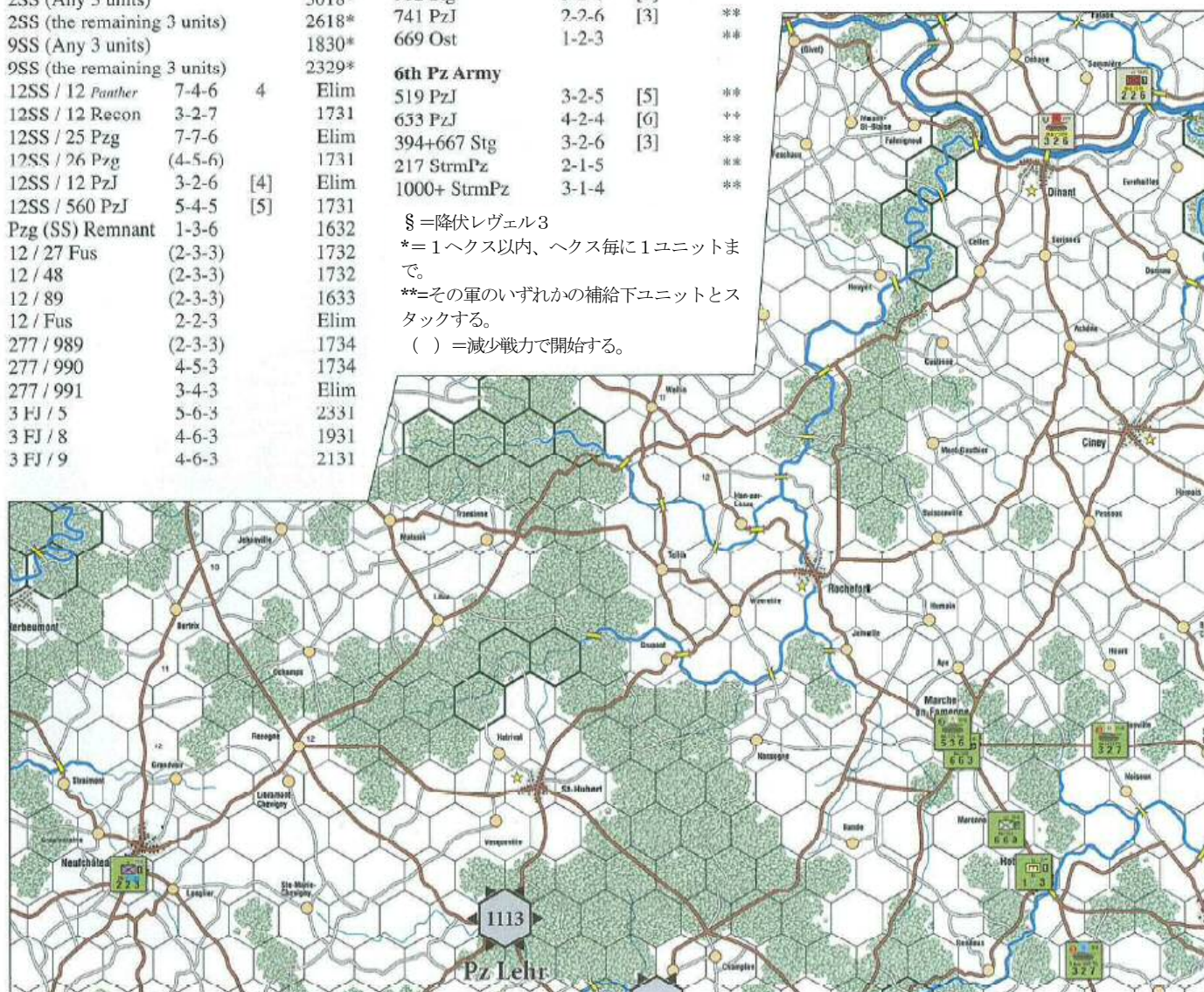
\* = 1ヘクス以内、ヘクス毎に1ユニットまで。

\*\* = その軍のいずれかの補給下ユニットとスタックする。

( ) = 減少戦力で開始する。

## ALLIED AT-START

Unit	Factors	TQ	Hex
<b>VIII Corps</b>			
4 / 8 / 2	2-2-3		Elim
4 / 12 / 1	2-2-3		1303
4 / 70 Tnk (-)	3-2-6	3	1303
4 / 12 / 2	2-2-3		Elim
4 / 12 / 3	2-2-3		1504
4 / 22 / 2	2-2-3		1103
4 / 803 TD (-)	2-2-6	[3]	1103
9 Arm / CCA (-)	5-4-6	3	Elim
9 Arm / CCA / 60	3-2-6		Elim
9 Arm / CCB	(6-4-6)	3	*2124
9 Arm / CCR	7-6-6	3	Elim
28 / 109 / 1	2-2-3		W1206
28 / 109 / 2	2-2-3		2503
28 / 109 / 3	2-2-3		Elim
28 / 110 / 1	2-2-3		Elim
28 / 110 / 2	2-2-3		Elim
28 / 110 / 3	2-2-3		Elim
28 / 112 / 1	2-2-3		2522





( ) = 減少戦力  
 ・ = 陣地と共に開始  
 SM = 戦略移動で開始  
 § = 降伏レベル1



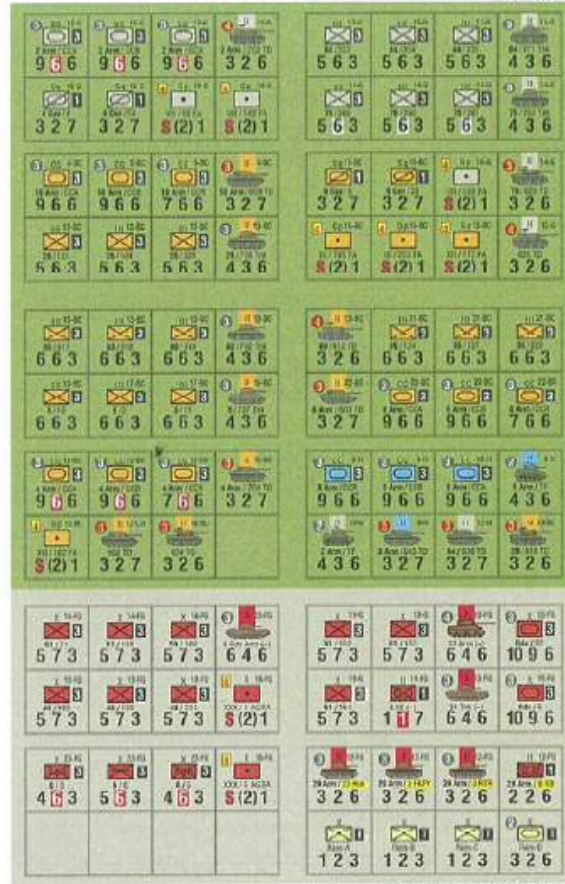
## Ardennes '44 The Battle of the Bulge

Sheet 1 of 3: FRONT

0304-18-1



Counter Art by Mark Szymanski



© 2018 GMT Games, LLC • Norfolk, California

## Ardennes '44 The Battle of the Bulge

Sheet 2 of 3: FRONT

0304-18-2

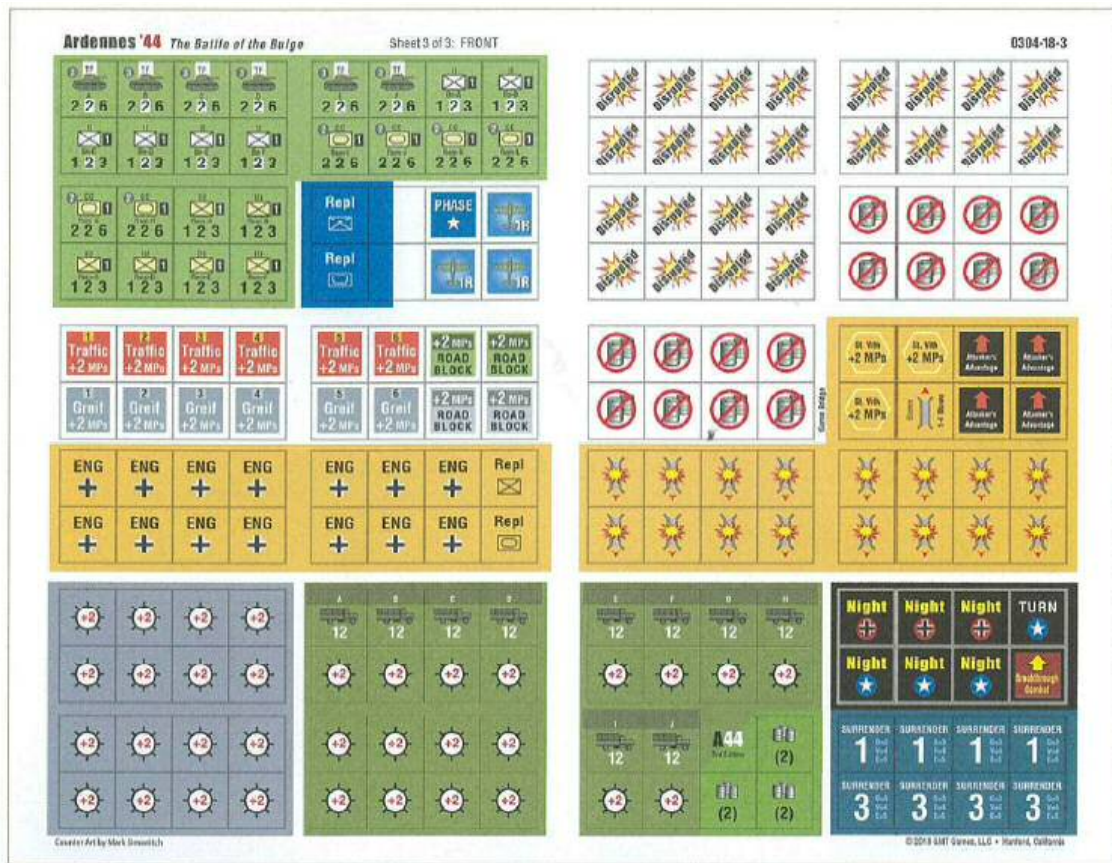


Counter Art by Mark Szymanski



© 2018 GMT Games, LLC • Norfolk, California





#### 開始時の移動制限 [At Start Movement Restrictions]

以下は、ターン1に移動制限を設けた理由です。

##### 連合軍ユニット：

**9 Arm/CCA** は、第V軍団の予備でした。

**9 Arm/CCR** は、第VIII軍団の予備でした。

**第2師団**は、ローエル川ダムを捕獲するための攻勢中核でした。

**第28師団**：ウィルツ [Wiltz] で開始する臨時の大隊は、司令部大隊、師団マーチング・バンド、町防衛のための集成分隊をあらわします。

**第106師団**：シュネー・アイフェルの第106師団の2個連隊は、後のドイツ国内への攻勢のために重要な場所を占領していました。

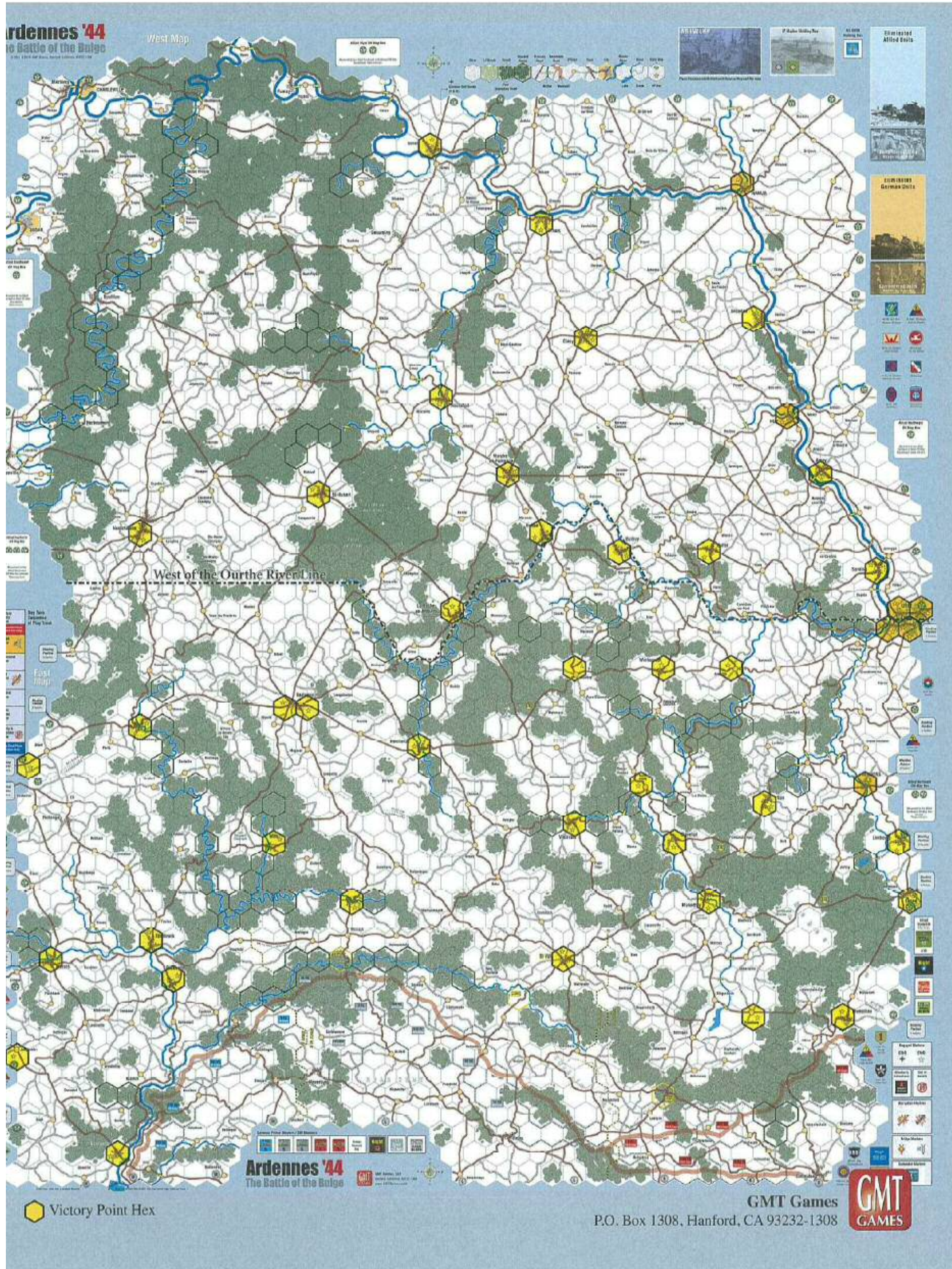
##### ドイツ軍ユニット：

**5FJ/13** 連隊は、最初のターンにウール川を渡るためのボートを持ちませんでした。

**1SS, 12SS, Pz Lehr** は、突破展開のために拘置されていました。







(翻訳: 松谷 健三 2019.4.14)