

ターン準備セグメント

可変地表状況表								
	18PD	18MO	20PD	20MO	20AF	20EV	22EV	23PD
泥濘	1-2(x)	1-4	1-5	1-4	1-3	1-2	—	—
凝固	3-6	5-6	6(y)	5-6(y)	4-6(y)	3-6	1-5	1
凍結	—	—	—	—	—	—	6(z)	2-6
x	18PDに泥濘が振られたら、18MOは自動的に泥濘。							
y	このターンに凝固が振られたら、20EVを通して自動的に凝固。							
z	22EVに凍結が振られたら、23PDは自動的に凍結。							

大気状況表				
ターン	濃霧	霧	降雪	晴天
17PD-18PD-19PD	1	2-4	—	5-6
16MO-17MO-18MO-19MO	1	2-4	—	5-6
16AF-17AF-18AF-19AF	—	—	—	晴天
16EV-17EV-18EV-19EV	—	—	—	晴天
20PD-21PD-22PD	1	2-4*	—	5-6
20MO-21MO-22MO	1	2-4*	—	5-6
20AF-21AF	—	—	—	晴天
20EV-21EV	—	—	—	晴天
22AF-22EV-23PD	1	2-4	5	6
23MO以降	—	—	—	晴天
その他の状況:				
*振り直し: 1の目で、その軍エリア内で霧と雪嵐の両方が有効。				
16MO～22EVの各ターンに、シュネー・アイフェル内で雪嵐が有効。3.3.5を参照。				
雪嵐は、一般的な天候影響ではなく戦闘の影響であることに注意。3.3.5eを参照。				

相互航空機セグメント

連合軍戦略爆撃表

晴天昼間ターンは23MOに開始する

連合軍戦略爆撃に付随する手順と影響は、5.1を参照。



サイの目	結果
2-4	Houffalize内に瓦礫2マーカーを置く。
5-6	Malmedy内に瓦礫2マーカーを置く。
7	影響なし。
8-9	St. Vith内に瓦礫2マーカーを置く。
10-12	LaRoche内に瓦礫2マーカーを置く。



戦術航空機表



サイの目	US	ドイツ
1-4	P47D	FW190D9
5	B26G	ME262A
6	B26G	JU88A4
ターン記録欄に表示されたごとく、使用可能な各航空機についてサイを1つ振る。		



掃射攻撃表

・各掃射攻撃は、赤と白のサイを各1つ振って解決する。目標ヘクスと目標を選択する。

・赤いサイは、**掃射攻撃表**を使用して、目標に対する掃射を解決する。

・白いサイは、**AA応射表**を使用して、対航空機のAA射撃を解決する。

・掃射攻撃VS地上ユニットのdrmを適用する。

・AA応射対航空機のdrmを適用する。

・ヘクス内の各AFVは、最初に掃射されねばならない。次いで、全非HQが掃射される。

・全非HQが掃射された後、各HQが掃射される。

・哨戒エリア内の全敵ヘクスが掃射されるか、攻撃側が中止するか帰還するまで繰り返す。

・掃射攻撃によって混乱した砲兵ユニットと

HQは、行軍隊形に裏返される。

・掃射攻撃は、森内の対歩兵に影響なし。

掃射攻撃表

サイの目	FW190	JU88	ME262	P47	B26
≤2	D	D	D	D	D
3	—	D	—	D	D
4	—	—	—	—	D
≥5	—	—	—	—	—

掃射攻撃drm vs地上目標:

森又は湿地内の戦闘機対トラック・ユニット —2

森又は湿地内の戦闘機対AFVユニット —1

目標ヘクス内の各重AA +2

目標ヘクス内の各AA +1

目標ヘクスに隣接する各重AA +1

D ユニットは混乱。混乱状態2マーカーで

マークするか、又は混乱1を混乱2に裏返

す。ユニットが砲兵又はHQであると、行軍

隊形に置く。

AA応射表

サイの目	FW190	JU88	ME262	P47	B26
≤5	—	—	—	—	—
6	A	—	A	A	—
7	A	A	A	A	A
8	A	A	A	A	A

応射AA drm vs航空機:

AFV vs ジェット戦闘機 +1

AFV vs 戦闘機 +1

目標ヘクス内の各重AA +2

目標ヘクス内の各AA +1

目標ヘクスに隣接する各重AA +1

A 帰還:哨戒任務は中止される。この航空

機による更なる掃射攻撃は不可。航空機

は消費され、マップから取り去られる。

A TIME FOR TRUMPETS

Play-Aid Card 1A Mutual Player Segment 相互プレイヤー・セグメント Living Play Aid Card Feb. 2021

HQ鮮度判定チャート

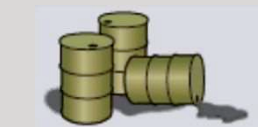
鮮度は、相互鮮度HQ判定セグメント中に判定される。4.0を参照。

夜間移動マーカーは、鮮度に何ら影響を持たない。—これらは、あるターンの状態を示すのみ。

活性化の瞬間	休息済	疲労状態	消耗状態	判定
活性化の瞬間に、HQがこれらのマーカーを持つ…	0	0	0	疲労状態
活性化の瞬間に、HQがこれらのマーカーを持つ…	0	1	na	消耗状態
活性化の瞬間に、HQがこれらのマーカーを持つ…	1	0	na	新鮮
活性化の瞬間に、HQがこれらのマーカーを持つ…	1	1	na	消耗状態
活性化の瞬間に、HQがこれらのマーカーを持つ…	2	1	na	新鮮
活性化の瞬間に、HQがこれらのマーカーを持つ…	na	na	1	新鮮

ドイツ軍燃料欠乏表 [11.0]

組織	燃料不足サイ振り
KGP	2-3
第1SS装甲師団 (非KGP)	2-4
第12SS装甲師団	2-5
第9SS装甲師団	2-5
第2SS装甲師団	2-5
第116装甲師団	2-4
総統警護旅団	2-3
装甲教導師団	2-5
第2装甲師団	2-5
第9装甲師団	2-4



drm:

—1 PDターンにHQが疲労状態。

+1 休息中が獲得された後のターン。

+1 第9装甲師団:23PD-23EV。

19PDターンに開始して、一定のドイツ軍装甲組織は燃料欠乏を生じ得る。

燃料欠乏は、相互指揮と補給セグメント後に判定される。

消耗状態に続く日、装甲組織は燃料不足のサイを振らない。

適用可能であるとき、装甲師団HQ又は旅団HQを「燃料不足」マーカーで覆う。

US燃料集積所チャート [12.0]

連合軍の燃料集積所ヘクスは、下に表示されるごとく

燃料のユニットを含む。燃料は、ヘクス内に進入する瞬間に捕獲される。

これらのヘクス内で燃料が捕獲される機会は、時の経過と共に減少する

	捕獲された燃料ユニット			
都市、町、村	12/16	12/17	12/18	12/18の後
Francorhamps	12	9	6	3
Samree	3	2	1	1
Eupen	3	2	1	1
Spa	3	2	1	1
Verviers (各ヘクス)	3	2	1	1
Stavelot	3	2	1	0
Malmedy	3	2	1	0
Wiltz	2	1	0	0
その他の町*	1	1	1	1

*ドイツ軍ユニットが最初に町ヘクスへ進入したとき、1燃料ユニットが捕獲され得る。

2つのサイを振る。:2又は3のサイの目で、1燃料ユニットが捕獲される。ルール12.

3.1を参照。ルールは一定の町に適用しない。燃料はVianden、Schieiden、Stadkyll、Prum、Bitburg内では適用されない。



相互プレイヤー・セグメント
1. 増援について、マップ上の 時間記録欄 を調べる。
2. 地表条件 (3.2 + <i>可変地表条件表</i>)
3. 大気状況 (3.3 + <i>大気状況表</i>) ・各ドイツ軍の軍に晴天、霧、濃霧、降雪のマーカーを置く。
4. HQ鮮度判定セグメント － PDターン (4.0 + <i>HQ 鮮度判定チャート</i>)
5. 航空セグメント 。時間記録チャート上の航空機の数に注意。 ・連合軍の戦略爆撃を解決する。(5.1+ <i>連合軍戦略爆撃表</i>) ・このターンに使用可能な各戦隊について、 <i>戦術航空機表</i> 上でサイを1つ振る(5.2、5.3)。 ・各航空機を軍団 HQ に割当てる。(5.4、5.5) ・航空機を掃射任務に割当てるか、又は地上支援或いは迎撃のために取っておく。(5.6) ・掃射任務の発動。(5.7.1、5.7.2) ・掃射任務は、迎撃され得る。(5.7.3、5.7.4) [<i>上級ゲーム</i>] ・各掃射エリア内で掃射攻撃を解決する。(5.7.5+ <i>掃射攻撃表</i> + <i>A4応射表</i>)
6. 指揮セグメント 。指揮系統は、ルール内のドイツ軍と連合軍の <i>指揮系統ブレイ補助チャート</i> に表示される。
7. 全ての HQ と従属ユニットについての指揮状態を判定する。(7.0)
8. <i>指揮チェック・サマリー</i> は、各軍の指揮状態を判定する手助けをする。(7.11)
9. 補給セグメント (9.0) ・補給状態は、全ての HQ と従属ユニットについて、主に夜明け前ターンに判定される。 ・ <i>補給道路</i> は、友軍補給源から各 HQ へたどられなければならない。(9.6) ・特定 HQ の補給状態は、他のいかなる HQ の補給状態にも何ら影響を持たない。 ・ある HQ の補給状態を判定した後、従属戦闘ユニットの補給状態が判定される。 ・従属戦闘ユニットは、 HQ からそれが占めるヘクスまで <i>補給路</i> をたどらなければならない。(9.7-9.14) ・従属ユニットへの補給路は、 HQ の裏面上に表示されるごとく範囲が増加する。 ・ある HQ からの補給路は、いかなるタイプの地形と瓦礫を通してもたどることができる。 ・注記：指揮経路と異なり、補給路は浅瀬以外の非架橋小川又は非架橋河川を越えてたどることができない。 ・敵 ZOC は、あるヘクスを通過して補給道路と補給路をたどることを妨げる。 ・補給をたどるためには、敵 ZOC はヘクス内の友軍ユニットによって無効化されない。 ・夜明け前ターン中に「補給下」の HQ と従属ユニットは、その日の残りについて補給下。
10. USの航空補給 。(10.0)航空機が使用可能なとき、MOとAFターン中に可能。
11. ドイツ軍の燃料欠乏 。(11.0) <i>ドイツ軍燃料欠乏表</i> を使用して、燃料欠乏を判定する。 ・燃料不足を持つ組織は、 HQ に「燃料不足 [Low Fuel]」マーカーを加える。 ・燃料不足を持つ装甲組織AFVと自動車化ユニットは、1ヘクスのみ移動できる。
12. アメリカ軍の補給集積所 (12.0) ・ドイツ軍の燃料欠乏は、捕獲燃料の消費によって回避できる。(12.4) ・アメリカ軍燃料カウンター捕獲の可能性を判定するため、 <i>US 燃料集積所チャート</i> を調べる。

A TIME FOR TRUMPETS

Sequence of Play

プレイのシーケンス

個別プレイヤー・セグメント
個別プレイヤー・セグメントの概観:ステップ13～17
13. HQ活性化セグメント (13.0) ・全ての HQ と組織は、16MO、16AF、16EVに活性状態。 ・16EVターンの後のいずれかのターンに、 HQ は活性又は休息中を選択できる。 ・あるターンに休息中状態が選択されたときにいつでも、「休息中」マーカー [Resting] で HQ を覆う。 ・PD、MO、AFターンに活性状態が選択されたとき、 HQ 上にマーカーは置かれない。 ・EVターンに活性状態が選択されたとき、 HQ 上に夜間移動マーカーを置く。
14. 軍HQの選択と活性化状態の選択 － 活性又は休息中 (14.0)
15. 軍団HQの選択と活性化状態の選択 － 活性又は休息中 (15.0) ・ドイツ軍の軍団が活性化したとき、そのランダム・イベントを振る。 シナリオ・ルールを参照。 ・軍団 HQ が活性化されたとき、その従属 HQ が同時に活性化される。
16. 従属師団／旅団／KG HQの活性化状態 － 活性又は休息中 を選択する。(16.0)
17. 戦闘前中途対応 (17.0) [<i>上級ゲーム</i>] ・ドイツ軍の軍団 HQ 、その従属師団 HQ 、旅団 HQ 、全戦闘ユニットが移動した後、敵の移動セグメント内に <i>連合軍指揮官対応</i> が発生する。 ・連合軍の軍団 HQ 、その従属師団 HQ 、旅団 HQ 、全ての戦闘ユニットが移動した後、敵の移動セグメント内に <i>ドイツ軍指揮官対応</i> が発生する。
個別プレイヤー・セグメントの特性:ステップ18～32
18. 命令セグメント (18.0) ・18PDターンに開始して、3のERが記載された孤立状態ユニットは、降伏についてサイを振る。 ・師団 HQ と旅団 HQ は、ユニットの付属と分遣を行うことができる。－ <i>PDターンのみ</i> 。 ・ドイツ軍は、23PDターンにKGC HQ を置くことができる。ムーズ河への競争シナリオを参照。 ・師団 HQ と旅団 HQ は、予備を指定できる。－ <i>PDターンのみ</i> 。 [<i>上級ゲーム</i>] ・一定の指揮官は、いずれかのターンの命令セグメント中に予備を指定できる。 [<i>上級ゲーム</i>]
19. 防御位置構築セグメント (19.0) ・前線戦闘ユニットと戦闘支援ユニットは、5を表示する陣地を構築できる。 ・工兵は、道路ブロック、拠点、6を示す陣地を構築できる。 ・防御の構築を開始するユニットは、構築カウンターで覆われる。 ・このセグメントの後に、構築マーカーで覆われたユニットは、工兵フェリー・マーカー又は橋梁爆破準備マーカーを与えられず、移動や攻撃もできない。 ・構築は、プレイヤーEOTセグメント中に完了する。(60.2) ・防御特徴の特典は、 <i>防御位置チャート</i> 内に列記される。

Play-Aid Card 1B

Sequence of Play

Living Play Aid Card Feb. 2021

20. **浅瀬渡河準備セグメント** (20.0)
・浅瀬で河川を越えることを望む戦闘ユニットは、工兵の支援を必要とするかもしれない。(30.0)
・支援している工兵は、移動セグメント中に浅瀬渡河を支援するため、このセグメントを浅瀬に隣接して開始しなければならない。
・このセグメント中、工兵を「工兵フェリー [Eng Ferry]」マーカーで覆う。
・構築マーカーで覆われた工兵は、フェリー・マーカーで覆うことができない。
・このセグメントに続き、「工兵フェリー」マーカーを持つユニットは、橋梁爆破マーカーを与えることができず、移動や攻撃もできない。
・工兵ユニットは、移動セグメント中に1ユニットが浅瀬で渡河することを支援でき、工兵自体も渡河できる。
21. **橋梁構築セグメント** (21.0)
・ドイツ軍架橋工兵と軍直属工兵は、爆破橋梁地点で橋梁を構築できる。
・ドイツ軍架橋工兵と軍直属工兵は、更に西方で使用するためにドイツ軍が構築した橋梁を解体できる。
・連合軍の軍と軍団の工兵は、爆破橋梁地点でベイリー式橋梁を構築できる。
・橋梁構築の手順は、プレイヤーEOTセグメント中に更新される。(60.3)
22. **橋梁爆破** (22.0)
・橋梁を爆破するため**位置**についた工兵の上に橋梁爆破準備マーカーを置く。(22.2)
・構築又はフェリー・マーカーを持つ工兵は、橋梁爆破準備マーカーを与えられることができない。
・爆破は、敵の移動セグメント中又は敵の戦闘後前進中に、敵ユニットが橋梁によってヘクスサイドを越えるときに解決される。
- 23.**増援の配置** (27.0)
・シナリオ・ブック内の**時間記録チャート**と**増援チャート**を調べる。
・このターンに登場する増援を、それらが登場を意図する盤端ヘクスに置く。
・*HQ*は、1枚の「休息済」マーカーを持って登場する。
・従属増援は、その**HQ**の活性状態を反映させる。
・増援は、戦略移動を使用できる。(28.0+ *戦路道路移動チャート*)
24. **移動セグメント**
・ユニットは、その**HQ**が活性化したときに移動できる。(14.0～16.0)
・路外移動は、地表状況によって影響を受ける。(3.3+ *路外移動チャート*)
・移動は、大気状況によっても影響を受ける。(3.4+ *道路移動チャート*+ *路外移動チャート*)
・哨戒エリア内に配置された航空機は、敵戦闘ユニットの移動を妨害する。(5.8+ *航空妨害チャート*)
・友軍ユニットは、移動に影響し得る。(6.0、23.0-24.0)
・ユニットのMFは、様々な理由で半減し得る(29.2.1)。
・複数の罰則にかかわらず、MFは決して複数回半減しない。
・**燃料不足**：AFV、トラック・ユニット、路外機動ユニットの移動は、燃料不足を持つ装甲組織について1ヘクスに限定される。
・移動は、敵**ZOC**によって制約を受ける。(25.0+ *ZOC* チャート)
・ドイツ軍の移動は、軍境界線によって制約を受ける。(26.0)
・連合軍の移動は、作戦エリアによって制約を受ける。(8.0)
・交通渋滞は、16MO、16AF、16EVターンにドイツ軍の移動に影響を与える。(*交通渋滞チャート*)
・構築、フェリー、橋梁爆破準備マーカーで覆われた工兵は、移動できない。



- 増援は、その**HQ**が活性化したときに移動し(27.0)、戦略移動で移動できる。(28.0)
 - 非橋梁の河川と小川越えと浅瀬越えの移動は限定される、(30.0 + *河川浅瀬渡河チャート*)
 - 森道路を使用しているドイツ軍AFV、トラック・ユニット。路外機動ユニット、馬匹牽引砲兵ユニットは、妨害の回避を試みることができる。(33.0 +妨害回避表)。
 - 連合軍ユニットは、盤外移動を使用できる。(34.0)
 - 蹂躞は、移動セグメント中に可能。(35.0、36.0)
 - 第150装甲旅団ユニットとOtto Skorzenyは、*スコルツェニー浸透表*を使用して、敵**ZOC**と／又は敵ユニットを通過して移動できる。
 - カンブフルッペ・パイパー*は、16EVと／又は17PDターンに突破できる(*KGP突破チャート*)。
25. **戦闘前中途対応**
・活性化軍団が全ての移動を完了したとき、相手側プレイヤーが宣言して、敵指揮官対応フェイズのために活性プレイヤーのターンが中断される。
26. **指揮官対応フェイズ**
・指揮官の対応は、活性化した敵軍団**HQ**と全ての従属ユニットが移動した後、敵の移動セグメント内に発生する。(シーケンスのアイテム17とルール38.0項)
27. **地上戦闘**
・*ブレイ補助チャートの地上戦闘手順*上に列記された手順に従う。
28. **電撃戦戦術**
・*上記の地上戦闘セグメント中に、別のタイプの攻撃を使用できる。*
・*攻撃側は、アルデンス44又は霧中の虎攻撃を介して、過去の防御側へ前進するための策略を試みることができる(57.0)。*
29. **戦闘セグメントの終了管理**
・ドイツ軍又は連合軍の戦闘セグメント完了後、58.0の手順と*戦闘セグメントの終了管理チャート*を参照。
30. **突破セグメント**
・予備状態のユニットは、その半分のMFで位置変更して予備状態に留まることができる。(59.1)
・予備状態のユニットは、一定の指揮官によって突破のために解放され得る。(39.8と59.2)
31. **プレイヤー・ターンの終了セグメント**
・防御構築セグメント(19.0)中に開始したIP(ER5)、IP(ER6)、拠点道路ブロックの構築が完了する。(60.2)
・橋梁構築が完了又は進捗する。(60.3)
・全滅したアメリカ軍師団からの砲兵撤退。(60.5)
32. **相互ターンの終了セグメント**:連合軍プレイヤーのターンの終了セグメントが完了した後発生する。
・「休息中」**HQ**上に「休息済」マーカーを置く。(61.1)
・相互ターンの終了セグメント・チャートを使用して、マーカーを調整する。

交通渋滞チャートー44年12月16日

交通渋滞は、9012から9806へ流れるOlef小川の北又は北西の全ヘクスを含み、第LXVII軍団エリア内で発生しない。

軍エリア	ターン	影響
第6装甲軍第1SS軍団	16MO	ヘクス列9000の東の道路移動は、ドイツ軍車両ユニットについてヘクス毎に2MF*
第5装甲軍	16MO	Our川の東の道路移動は、ドイツ軍車両ユニットについてヘクス毎に2MF*
第7軍	16MO	Our-Sauer川の東又は北東の道路移動は、ドイツ軍車両ユニットについてヘクス毎に2MFがかかる*
第6装甲軍第1SS軍団	16AF、16EV	ヘクス列9000の東の道路移動は、ドイツ軍車両ユニットについてヘクス毎に1MFがかかる*
第5装甲軍	16AF、16EV	Our川の東の道路移動は、ドイツ軍車両ユニットについてヘクス毎に1MFがかかる*
第7軍	16AF、16EV	Our-Sauer川の東又は北東の道路移動は、全ドイツ軍車両ユニットについてヘクス毎に1MFがかかる*

*車両ユニットには、AFV、トラック・ユニット、路外機動ユニット、馬匹牽引砲兵を含む。

路外移動チャート										
戦闘ユニット	平地	林	破碎地	森	湿地	町	都市	非橋梁小川 越え	非橋梁河川 越え	浅瀬 河川
徒歩ユニット	1 (1) (1)	1 (2) (1)	2 (3) (2)	3 (3) (3)	4 (4) (1)	1 (1) (1)	1 (1) (1)	+1 (+2) (+0)	(+2) (+2) (+2)	浅瀬チャート
馬匹牽引	1 (1) (1)	1 (2) (1)	2 (3) (2)	3 (3) (3)	R (R) (1)	1 (1) (1)	1 (1) (1)	R (R) (+0)	道路のみ	浅瀬チャート
路外機動(○○○)	1 (1) (1)	1 (2) (1)	2 (3) (2)	3 (3) (3)	R (R) (1)	1 (1) (1)	1 (1) (1)	R (R) (+1)	道路のみ	浅瀬チャート
トラック(○○)	2 (3) (1)	2 (3) (1)	3 (4) (2)	Rのみ	Rのみ	1 (1) (1)	1 (1) (1)	道路のみ	道路のみ	浅瀬チャート
AFVー中、軽	1 (2) (1)	1 (2) (1)	2 (3) (2)	Rのみ	Rのみ	1 (1) (1)	1 (1) (1)	道路のみ	道路のみ	浅瀬チャート
AFVー重	1 (2) (1)	2 (3) (1)	3 (4) (2)	Rのみ	Rのみ	1 (1) (1)	1 (1) (1)	道路のみ	道路のみ	道路のみ
#	地表が凝固のときにヘクスへ進入するためのMFコスト。									
#	地表が泥濘のときにヘクスへ進入するためのMFコスト。									
#	地表が凍結のときにヘクスへ進入するためのMFコスト。									
+ #	ヘクスサイドを越えるためのMFコスト。隣接ヘクスへ進入するためにMFコストに追加して消費されるMFコスト。									
☾ 夜間	道路の経路に沿って移動していなければ、夜間にヘクスへ進入するために+1を追加。									
☁ 霧	道路の経路に沿って移動していなければ、ヘクスへ進入するために+1を追加。夜間と霧の統合についてのMFコストは+1。									
☼ 濃霧	道路の経路に沿って移動していなければ、ヘクスへ進入するために+1を追加。夜間と濃霧の統合についてのMFコストは+1。									
✪ 降雪	道路の経路に沿って移動していなければ、ヘクスへ進入するために+2を追加。夜間と降雪の統合についてのMFコストは+2。									
R 又は R	凝固地表又は泥濘中に道路を介してのみ湿地へ進入又は小川を越えることができる。									
Rのみ	地表状態にかかわらず、道路を介してのみ森又は湿地へ進入できる。									
道路のみ	地表状態にかかわらず、道路を介してのみ河川又は小川を越えることができる。									
渡河	徒歩歩兵ユニットは、非橋梁河川ヘクスサイドを越えることを意図するとき、そのヘクスサイドに隣接して開始しなければならない。									
(+2) (+2) (+2)	ユニットが非橋梁河川に隣接して開始するとき、河川を越えるヘクスへ進入するために+2MFを消費しなければならない。									
浅瀬チャート	可能性について河川浅瀬渡河チャートと30.2項を調べる。ユニットは、浅瀬で渡河するため河川に隣接して開始する必要はない。									

浅瀬での渡河						
戦闘ユニット	凝固地表		泥濘地表		凍結地表	
	コスト	要工兵	コスト	要工兵	コスト	要工兵
徒歩	+1	no	+2	no	+0	no
馬匹牽引	+2	yes	+3	yes	+1	no
路外機動	+4	no	+4	yes	+1	no
トラック	+4	yes	X	X	+3	yes
軽又は中AFV	+7	yes	X	X	+3	no
重AFV	X	X	X	X	X	X
+#	ヘクスサイドを越えるためのMFコストは、隣接ヘクスへ進入するためのMFコストに加算。					
要工兵	浅瀬渡河は、工兵の補助を要求される。 20.2と30.2を参照。					
工兵制限	河川浅瀬渡河のために工兵を要求するユニットは、河川浅瀬を越えて戦闘後前進不可。					
X	ユニットは、指定された条件下の浅瀬で河川を越えることができない。					

航空機妨害チャート							
妨害ヘクスへ進入するための追加コスト							
	平地	湿地	林	破碎地	町	都市	森
徒歩	+1	+1	+0	+0	+0	+0	+0
馬匹牽引	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
路外機動	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
AFV	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
トラック	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
*指定されたタイプのユニットは、妨害回避を試みることができる。33.0項を参照。							

妨害回避表:森道路ヘクス						
サイの目;	1	2	3	4	5	6
トラック	Go	Go	Stop	混乱	混乱	命中+混乱
AFV	Go	Go	Stop	Stop	混乱	混乱
路外機動	Go	Go	Go	Stop	Stop	混乱
馬匹牽引砲兵(H)	Go	Go	Go	Stop	Stop	混乱
Go	妨害回避、妨害コストを消費しないで進む。					
Stop	妨害回避できない。ヘクスへ進入して移動を終了する。					
混乱	ヘクスに進入し、移動を終了し、混乱2マーカーを加えるか又は混乱1を混乱2に裏返す。混乱2マーカーを持つユニットに追加罰則なし。					

A TIME FOR TRUMPETS

Play-Aid Card 2A

Movement Segment

移動セグメント

Living Play Aid Card Feb. 2021

支配地域 [ZOC] チャート

各タイプの戦闘ユニットが隣接ヘクス内の敵ユニットへZOCを及ぼすときを示すZOCプレイ補助チャート。

戦闘ユニット	平地内へ	林内へ	破碎地内へ	湿地内へ	森内へ	町内へ	都市内へ
歩兵、工兵	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC
機甲偵察、騎兵	ZOC	ZOC	ZOC	非ZOC	非ZOC	ZOC	ZOC
AFV	ZOC	ZOC	ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC
対戦車	ZOC	ZOC	ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC
重AA	ZOC	ZOC	ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC
軽AA、AAAW、MG vs AFV	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC
軽AA、AAAW、MG vs 非 AFV	ZOC	ZOC	ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC
砲兵、NW	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC
HQ	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC	非ZOC

霧

濃霧

降雪

夜間

霧のターン中、ZOCは林、破碎地、湿地、森内へ伸びない。

濃霧ターン中(又は濃霧内のユニットによって)、ZOCはいかなるユニットによっても隣接ヘクス内に伸びない。

降雪ターン中(又は降雪内のユニットによって)、ZOCはいかなるユニットによっても隣接ヘクス内に伸びない。

夜間ターン中、ZOCは隣接する湿地又は森のヘクス内へ伸びない。

降雪はターン全体に影響し、戦闘に影響する雪嵐と異なることに注意。

通常道路移動チャート						
戦闘ユニット	晴天／霧の天候		濃霧		降雪	
	一級	二級	一級	二級	一級	二級
ドイツ軍徒歩	1MF	1MF	1MF	1MF	2MF	2MF
連合軍徒歩	1MF	1MF	1MF	1MF	2MF	2MF
馬匹牽引砲兵(H)	1/2MF	1/2MF	1MF	1MF	2MF	2MF
路外機動(○○○)	1/2MF	1/2MF	1MF	1MF	2MF	2MF
トラック(○○)	1/2MF	1MF	1MF	1MF	2MF	2MF
AFV	1/2MF	1MF	1MF	1MF	2MF	2MF

戦略道路移動チャート		
戦闘ユニット	戦略移動	
	一級	二級
ドイツ軍徒歩	1MF	1MF
連合軍徒歩	1/2MF	1/2MF
馬匹牽引砲兵(H)	1/2MF	1/2MF
路外機動(○○○)	1/2MF	1/2MF
トラック(○○)	1/2MF	1/2MF
AFV	1/2MF	1/2MF
戦略移動は、天候の影響を受けない。		



スコルツェニー浸透表 [第6装甲軍シナリオ]			
ターンの影響	drm	条件の影響	drm
16EV、17PD	−2	濃霧	−2
17MO、17AF	0	霧	−1
17EV、18PD	0	森ヘクス	−1
18MO、18AF	+2	平地ヘクス	+1
18EV	+2	USユニットを通過する移動	+2
2つのサイを振り、7以下で浸透は成功する。			
・スコルツェニー第150旅団の浸透は、16EV〜18EVターンに可能。			
・第150旅団HQとその3つの戦闘ユニットは、移動又は突破中に敵ZOCを無視と／又は敵ヘクスの通過を試みることができる。これらは、個別又はスタックとして浸透できる。スコルツェニー指揮官は、自由にユニット(たち)に随伴できる。			
・US ZOC又はUS占有ヘクスを通過する浸透の前に、浸透の計画を宣言しなければならない。詳細については、第6装甲軍シナリオを参照。			
・US占有ヘクスを通過して浸透するため、越えてカラのヘクスが存在しなければならず浸透ユニット(たち)はそのカラのヘクスへ到達するために使用可能な十分なMFを持たなければならない。			
・USのZOCを通過するため、又はUS占有ヘクスを通過するため、又は連結した占有ヘクスの繋がりを通過するためのサイ振りに失敗したら、ユニット(たち)は宣言ヘクスで移動を終了する。			



A TIME FOR TRUMPETS

Play-Aid Card 2B
Miscellaneous
種々雑多
Living Play Aid Card Feb. 2021

戦闘ユニット・スタッキング・チャート

戦闘ユニット	ヘクス毎のスタッキング限度
<i>ドイツ軍HQー(23.1)</i>	<i>兵団毎に1HQ:1軍、1軍団、1師団又は1旅団、1KG</i>
ドイツ軍前線、戦闘支援、砲兵／NWー(23.3)	ヘクス毎に3ユニットだが、従属砲兵組織はヘクス毎1に限定される。
ドイツ軍砲兵組織従属ユニットー(23.4)	ヘクス毎に1。23.3に従って他の2つの戦闘大隊と共にスタックできる。
特殊なドイツ軍スタッキングの組合せー(24.1～24.4)	第1SS装甲と第3FJ、第116装甲と第560VG、KGPと第150旅団、FE旅団IV号戦車とAAA
<i>連合軍HQー(23.1)</i>	<i>兵団毎に1HQ:1軍、1軍団、1FAグループ、1師団又は1旅団、1CP</i>
連合軍前線、戦闘支援、砲兵ー(23.3)	ヘクス毎に3ユニットだが、連合軍戦車大隊はヘクス毎1に限定される。
連合軍完全ユニットIDを持つ戦車大隊ー(24.7と24.8)	ヘクス毎に1。23.3に従って他の2つの戦闘大隊と共にスタックできる。
特殊なアメリカ軍スタッキングの組合せー(24.5と24.6)	US第4歩兵師団とUS第10機甲師団、US第10101空挺と第10CCB



混乱状態罰則の適用 [29.3]

掃射攻撃の結果として(5.7.5)。
司令部の超過スタック(23.2)。
ドイツ軍砲兵代用の超過スタック(23.4)。
連合軍ユニットがドイツ軍砲兵代用の隣へ移動(44.1p)
据砲状態の砲兵が退却を要求される(54.0d)。
展開状態のHQが退却を要求される(54.0d)。
様々な制限ヘクスへ進入する(29.3g7)。
衝撃が混乱状態に変換されるとき(60.1、60.2、60.6)。
HQ又は砲兵が混乱状態のとき、行軍隊形に裏返す。
予備ユニットは、混乱状態のときに予備状態を失う。



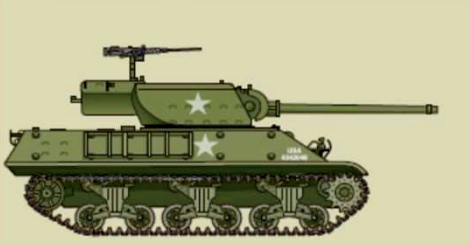
橋梁爆破表

爆破後に「爆破橋梁」マークを置く。

サイ振り後に「爆破準備」マークを取り去る。

目標橋梁	爆破サイの目
ベイリー式橋梁	10以下
ドイツ軍J又はB橋梁	10以下
河川橋梁	9以下
小川橋梁	8以下

橋梁爆破サイの目修正	DRM:
工兵が「爆破準備」マークを持たない	+2
敵のコマンドが渡河地点にいる	+1
敵の重AFVが渡河地点にいる	+1
敵の工兵が渡河点にいる	+1



燃料不足の移動値減少 [29.2.2]

AFV:1ヘクス移動
トラック・ユニット:1ヘクス移動
路外機動ユニット:1ヘクス移動
FAとNWはモードを変換できる
・馬匹牽引砲兵は影響なし
・徒歩ユニットは影響なし

MF半減の移動値減少 [29.2.1]

「混乱1」又は「混乱2」マーク下のユニット
「休息中」又は「消耗状態」のユニット
OOSのAFV
OOSのトラック・ユニット
OOSの路外機動ユニット
(MFは複数回半減されず、端数切り上げ)

指揮官能力チャート [上級ゲーム]

属性	ルール項目	能力
D	39.5、18.4	いずれかのターンの命令セグメント中に予備を指定する。
R	37、17.1d、17.2d	敵軍団の移動に対応。予備を移動させることができる。
H	39.7	戦闘からの退却を排除するため全力発揮を命じる。
E	39.8、59.2	予備のために突破移動を命じる。

予備能力チャート [上級ゲーム]

予備は、以下のごとく解放と／又は移動できる。:

敵の移動への指揮官対応中、指揮官によってその半分のMFまで(17.1d、17.2d)。

突破セグメント中、指揮官又は師団／旅団HQによって配置変更のため(59.1)。

突破セグメント中、指揮官によって完全MFのため(59.2)。



KGP突破チャート [第6装甲軍シナリオ]

機能(詳細は95.0を参照)

16EVと／又は17PDターンの移動セグメント開始時にKGPを予備状態に置く。

KGP HQとその従属ユニットは、たとえUS戦闘ユニットの隣にいても予備状態に置くことができる。

移動セグメントの後、ドイツ軍戦闘ユニットの隣にいるUSユニット上に「警戒 [Alert]」マークを置く。

突破ターン中のKGPユニットの道路移動は、通常道路移動チャートに従う。

16EVと／又は17PDターンの突破セグメント中、KGPユニットはアメリカ軍のZOCを無視する。

16EVと／又は17PDターンの突破セグメント中、KGPユニットはZOCを及ぼさない。

警戒状態ではないUSユニットは、奇襲を受け得る。

夜間の奇襲下ユニットに対するKGPの蹂躞条件は、達成が容易になる。

KGPは、たとえHonsfeldが村であっても蹂躞できる。

KGPの装甲ユニットは、第3降下猟兵の1個大隊を指揮できる。

通常、KGPは第12SS装甲師団の南方進撃路を完全に奪うことはできない。

KGPは、シナリオ・ルールに従って第12SS装甲師団の南方進撃路を完全に奪うことができる。

16EVと17PDの突破ターン中、KGPは突破中に攻撃できる。

突破中、KGPは移動、攻撃、戦闘後前進が複数回できる。

奇襲のため、KGPは1コラム・シフト右を受け取る。

ティーガー II が攻撃するとき、装甲恐慌のためKGPは1コラム・シフト右を受け取る。

夜間優越のため、KGPは1コラム・シフト右を受け取る。

奇襲下のUSユニットは、戦闘中に砲兵支援を受けられない。

奇襲下のアメリカ軍ユニットは、陣地、拠点、道路ブロックの防御特典を受けられない。

戦闘の終了セグメント管理 [58.0]

「攻撃」マークを取り去る。

「警戒」マークを取り去る。

地上戦闘支援任務の航空機を取り去る。

射撃している大隊から「射撃済」マークを取り去らない。

連合軍組織の「射撃済」マークを取り去らない。

適用可能な「CA」又は「交戦状態」マークを取り去らない。

「衝撃」マークを取り去らない。

消費済指揮官をその表面に返さない。

プレイヤー・ターンの終了セグメント [60.0]

防御位置の構築が完了する(60.2)。

カラの防御位置を取り去る(60.2)。

橋梁構築を進捗させる(60.3)。

アメリカ軍砲兵を撤退させる(60.5)。

全てのユニットについて、衝撃を混乱2へ変換する(60.6)。

各プレイヤーEOT後、連合軍FAから「射撃済」を取り去る(60.7)。

相互ターンの終了セグメント [61.0]

「休息中」マークで覆われたHQ上に「休息済」マークを置く。

全ての消費済指揮官をその表面に返す。

全てのユニットから「混乱1」マークを取り去る。

全てのユニットの「混乱2」マークを「混乱1」マークに返す。

工兵と共にスタックした全ての「瓦礫」マークを取り去る。

「瓦礫2」マークを工兵なしで「瓦礫1」へ返す・

「瓦礫1」マークが工兵の助けなしで取り去られる。

全ての「工兵フェリー」マークを取り去る。

地表条件マークを取り去る。

大気状態マークを取り去る。

全ての航空機を取り去る。

全ての連合軍組織の「射撃済」マークを取り去る。

砲兵代用と大隊を交換する。逆もまた同様。

EVターンの終了であると、全ての「予備」マークを取り去る。

EVターンの終了であると、「夜間移動」を取り去る。

ドイツ軍の射撃済マークを取り去る。

燃料不足マークを取り去る。

ターン・マークを前進させる。

コマンド誤誘導表 [94.2.3]

サイの目	結果
2-4	移動値の損失なし。コマンド・チームは除去される。
5-6	移動値の損失なし。*
7	移動値の損失なし。コマンド・チームをいずれかのドイツ軍HQと共に置く。
8-9	移動値の損失なし。*
10	連合軍ユニットは1MFを失う。1MF未満を持つと、その残りのMFを失う。*
11	連合軍ユニットは2MFを失う。2MF未満を持つと、その残りのMFを失う。*
12	連合軍ユニットは3MFを失う。3MF未満を持つと、その残りのMFを失う。*

*コマンド・チームをターン記録欄上の次のターンに置く。



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

地上戦闘の手順 [51.1]

1. 軍団活性化と敵指揮官の対応による移動の後、活性化した軍団についての地上戦闘が発生する。
2. 活性化軍団によって攻撃される各敵ヘクス内に「攻撃 [”Attack”]」マーカーを置く。
3. 隣接する敵ユニットに対する戦闘は、大部分の場合任意で強制ではない。
4. 同じ敵ヘクスへの複数回の攻撃：

a. 特定の敵ヘクスは、同じ友軍軍団のユニットによって同じターンに2回攻撃できない。

b. 特定の敵ヘクスは、異なる友軍軍団のユニットによって同じターンに再び攻撃できる。
5. 攻撃側は、活性化軍団の攻撃側に隣接する敵ヘクスに対して、一度に1つの攻撃を解決する。
6. 攻撃側は、「攻撃」マーカーを持つヘクスの1つを選択し、以下のごとく進める。：

a. 攻撃側は、隣接する攻撃側と支援している航空機を指定する。

b. **選択:** 攻撃側は、自軍戦闘ユニットが隣接する敵スタックのみを調べることができる。; 51.2を参照。

c. 攻撃側は、支援しているFAと／又はNWユニットを「射撃済 [”Fired”]」マーカーで覆う。; 45.5、46.5、47.7を参照。

d. 防御側は、支援している航空機を指定する。

e. **選択:** 防御側は、自軍戦闘ユニットが隣接する敵スタックのみを調べることができる。; 51.2を参照。

f. 防御側は、支援しているFAユニットを「射撃済 [”Fired”]」マーカーで覆う。; 46.6、47.8を参照。

g. 射撃しているドイツ軍NW/FA上に置かれた「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメントになるまで留まる (61.2)。

h. 射撃している連合軍FA上に置かれた「射撃済」マーカーは、各プレイヤー・ターンの終了セグメントの後に取り去られる (60.7)。
7. 上級ゲーム・ルール: 砲兵弾幕衝撃 (48.0)。

a. このルールが使用され、攻撃側と／又は防御側が十分な砲兵CFを投入していたら、衝撃についてサイを振る。

b. 衝撃の結果は、攻撃側と／又は防御側のCF戦力を減少させ、サイの目修正も与え得る。
8. **調整前の戦闘比計算。**

a. 隣接する攻撃側、支援している航空機、支援している砲兵の最終攻撃値を合計する。

b. 防御側ヘクス内の全ユニット、支援している航空機、支援している砲兵の最終防御値を合計する。

c. 戦闘比を獲得するため、合計AFを合計DFで割る。全ての端数は、防御側有利に切り捨てる。

d. 調整前の戦闘比は、7対1を超過できず、1対4を下回ることができない。
9. 攻撃しているユニットの最高ERと防御しているユニットの最高ERを比較する。

a. 攻撃側のERが高ければ、戦闘のサイの目は－1戦闘drmを受け取る。

b. 防御側のERが高ければ、戦闘のサイの目は＋1戦闘drmを受け取る。
10. コラム・シフト右とERによる負のdrm、航空と砲兵の支援、地形の影響、火器の影響を適用する。
11. ステップ10のコラム・シフトは、調整前の戦闘比を7対1を超過して増加し得る。新たな比に従ってdrmに注意する。
12. コラム・シフト左とERによる正のdrm、航空と砲兵の支援、地形の影響、火器の影響、防御位置を適用する。
13. ステップ12のコラム・シフトは、調整前の戦闘比を1対4を超過して減少し得る。新たな比に従ってdrmに注意する。
14. **調整後の最終戦闘比とdrmを判定する。**

a. 全てのコラム・シフトが適用された後に比が7対1を超えると、攻撃は7対1のコラムで解決される。

b. 全てのコラム・シフトが適用された後に比が1対4よりも悪化すると、攻撃は1対4のコラムで解決される。

c. 全てのdrmが適用された後に蓄積したdrmが－4を超過したら、サイの目は－4によって修正される。

d. 全てのdrmが適用された後に蓄積したdrmが＋4を超過したら、サイの目は＋4によって修正される。
15. 戦闘を解決するため、攻撃側は赤と白のサイを1つ振って地上戦闘結果表を調べる。

a. 両サイコロは、蓄積するdrmによって修正される。

b. 赤サイは、攻撃側への戦闘損耗の影響を判定し、CRT上でスラッシュの左を読む。

c. 赤サイは、修正後のサイの目が赤で強調された **1** 又は **1●** のときにのみ適用する。

d. 白サイは、戦闘の結果を判定し、スラッシュの右を読む。

e. 両方のサイ振りの結果として、攻撃側が損失を被り得ることに注意。
16. 防御側は自軍の結果を最初に適用し、ステップ損失を割り振り、退却を管理する。; 52.0～54.0を参照。
17. 攻撃側は自軍の結果を最後に適用し、ステップ損失を割り振り、退却を管理する。; 52.0～54.0を参照。
18. 上級ゲームの指揮官ルールが使用されたら、退却を拒むために「全力発揮」命令を発令できる。; 39.7を参照。
19. ステップ損失を割り振るため、プレイ補助カード4上のチャートを使用する。
20. 攻撃しているプレイヤーは、戦闘後前進できる。; 55.0～56.0項とプレイ補助カード4を参照。

A TIME FOR
TRUMPETS

Play-Aid Card 3A
Combat Segment
戦闘セグメント
Living Play Aid Card Feb. 2021

ネーベルヴェルファー攻撃支援チャート



攻撃される敵ヘクスは、支援しているNW大隊の射程内でなければならない。

ターン	大気	平地	林	森	破碎地	町	湿地	都市	拠点	要塞
16MO	いずれかの状況	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF
他のターン	いずれかの状況	全CF	全CF	全CF	1/2CF	1/2CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF

ネーベルヴェルファーの調整

2つの異なるコラムを適用する状況では、最悪の状況 (1/4CF) が使用される。
NWの戦闘値を半減するとき、参加する全戦闘値を合計し、合計を半減させ、四捨五入する。
NWの戦闘値を四分の一にすると、参加する全戦闘値を合計し、合計を四分の一にし、四捨五入する。

野戦砲兵攻撃支援チャート



攻撃される敵ヘクスは、支援しているFA大隊の射程内でなければならない。

ターン	大気	平地	林	森	破碎地	町	湿地	都市	拠点	要塞
ドイツ軍16MO	いずれかの状況	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF	1/4CF
他のターン	夜間／霧／降雪	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF
他のターン	晴天	全CF	全CF	全CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF

野戦砲兵の調整

FAの戦闘値を四分の一にすると、参加する全戦闘値を合計し、合計を四分の一にし、四捨五入する。
FAの戦闘値を半減するとき、参加する全戦闘値を合計し、合計を半減させ、四捨五入する。
野戦砲兵の射撃を半減するとき、決して複数回半減させない。

野戦砲兵防御支援チャート



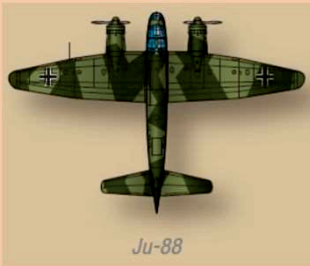
防御する友軍ヘクスは、支援しているFA大隊の射程内でなければならない。

火器	大気	1ヘクスからの	複数ヘクスからの
		敵の攻撃	敵の攻撃
野戦砲兵	晴天	全CF	1/2CF
野戦砲兵	夜間／霧／降雪	1/2CF	1/2CF

野戦砲兵の調整

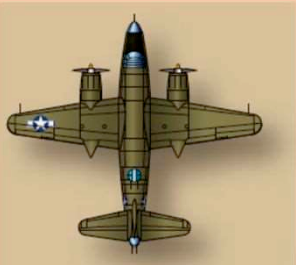
FAの戦闘値を半減するとき、参加する全戦闘値を合計し、合計を半減させ、四捨五入する。
野戦砲兵の射撃は、決して複数回半減させないことに注意。

戦闘の航空支援



Ju-88

航空機	CF追加	晴天	CF追加	霧／濃霧
		コラム・シフト		コラム・シフト
FW190	全CF (9)	1	1/2CF (5)	1
ME262	全CF (20)	1	1/2CF (10)	1
JU88	全CF (23)	2	1/2CF (12)	1
P47	全CF (23)	2	1/2CF (12)	1
B26	全CF (30)	2	1/2CF (15)	1



B-26

Play-Aid Card 3B Combat Segment

戦闘セグメント

弾幕衝撃表～攻撃側を射撃

ドイツ軍又はイギリス軍の防御弾幕 (48.1、48.2、48.3)
アメリカ軍のタイム・オン・ターゲット防御弾幕 (48.1と48.4)

砲兵射撃連携

- a. 国籍に従って、弾幕衝撃を解決するために使用される砲兵CFのコラムは異なる。
- b. 複数の砲兵組織が参加するとき、射撃連携が達成されなければならない。
- c. ドイツ軍又はイギリス軍については、サイを1つ振る。1～3が振られたら、連携は良好。: 下の表を使用できる。
- d. アメリカ軍については、サイを1つ振る。1～5が振られたら、連携は良好。: 下の表を使用できる。
- e. 連携が良好のとき: 2つのサイコロを振って下の弾幕衝撃表を調べる。
- f. 連携が良好でないとき、弾幕衝撃表でサイを振らないが、射撃している砲兵は何らかの効果を持ち、攻撃下の友軍ヘクスの防御に1/4の射撃CFを加える。

	NWとFA攻撃チャートによって修正後の砲兵戦闘値							
US FA	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61+
イギリス軍FA	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66+
ドイツ軍FA	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66-70	71+
サイの目								
2	1/2CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**	CF+S**	CF+S**	CF+S***
3	1/2CF+S	1/2CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**	CF+S**	CF+S**
4	1/2CF+S	1/2CF+S	1/2CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**	CF+S**
5	1/2CF+A	1/2CF+S	1/2CF+S	1/2CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**
6	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+S	1/2CF+S	1/2CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*
7	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+S	1/2CF+S	1/2CF+S	CF+S*	CF+S*
8	1/2CF	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+S	1/2CF+S	1/2CF+S	CF+S*
9	1/2CF	1/2CF	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+S	1/2CF+S	1/2CF+S
10	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+S	1/2CF+S
11	1/4CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+S
12	1/4CF	1/4CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF	1/2CF+A	1/2CF+A	1/2CF+A

弾幕衝撃「S」結果は、ヘクス内の各ユニットに適用する。
適用可能な場合、ユニットを「衝撃」マーカーで覆う。

弾幕結果vs攻撃しているユニット:


- CF: 弾幕している砲撃値がヘクスの防御に加えられる。
- 1/2CF: 弾幕している砲撃値の半分 (端数切り上げ) がヘクスの防御に加えられる。
- 1/4CF: 弾幕している砲撃値の四分の一 (四捨五入する) がヘクスの防御に加えられる。
- 「S」は「衝撃」を示す。攻撃しているユニットは、1ヘクス退却しなければならない。
- 「A」は「中止」を示す。攻撃しているユニットは、続く地上戦闘フェイズに攻撃できない。
- 各アスタリスク(*)は、続く地上戦闘に+1drmが適用されることを示す。

弾幕衝撃表～防御側を射撃

ドイツ軍又はイギリス軍の攻撃弾幕 (48.1、48.2、48.3)
アメリカ軍のタイム・オン・ターゲット攻撃弾幕 (48.1と48.4)

砲兵射撃連携



- a. 国籍に従って、弾幕衝撃を解決するために使用される砲兵CFのコラムは異なる。
- b. 複数の砲兵組織が参加するとき、射撃連携が達成されなければならない。
- c. ドイツ軍又はイギリス軍については、サイを1つ振る。1～3が振られたら、連携は良好。: 下の表を使用できる。
- d. アメリカ軍については、サイを1つ振る。1～5が振られたら、連携は良好。: 下の表を使用できる。
- e. 連携が良好のとき: 2つのサイコロを振って下の弾幕衝撃表を調べる。
- f. 連携が良好でないとき、弾幕衝撃表でサイを振らない。
- g. 弾幕衝撃の連携にかかわらず、砲兵CFはいまだ攻撃に加えられる。

	NWとFA攻撃チャートによって修正後の砲兵戦闘値							
US FA	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61+
イギリス軍FA	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66+
ドイツ軍FA	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66-70	71+
サイの目								
2	CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**	CF+S**	CF+S**	CF+S***
3	CF+S	CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**	CF+S**	CF+S**
4	CF+S	CF+S	CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**	CF+S**
5	CF	CF+S	CF+S	CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*	CF+S**
6	CF	CF	CF+S	CF+S	CF+S	CF+S*	CF+S*	CF+S*
7	CF	CF	CF	CF+S	CF+S	CF+S	CF+S*	CF+S*
8	CF	CF	CF	CF	CF+S	CF+S	CF+S	CF+S*
9	CF	CF	CF	CF	CF	CF+S	CF+S	CF+S
10	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF+S	CF+S
11	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF+S
12	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF

弾幕衝撃「S」結果は、ヘクス内の各ユニットに適用する。
適用可能な場合、ユニットを「衝撃」マーカーで覆う。

弾幕結果vs防御しているユニット:

- CF: 弾幕している砲撃値が攻撃に加えられる。
- 衝撃「S」の結果は、防御側の戦闘値を半分にする。; 合計を半分にして四捨五入する。
- 衝撃状態の防御工兵は、火器効果チャート上に表示されるごとく+1drm能力を失う。
- 各アスタリスク(*)は、続く地上戦闘に-1drmが適用されることを示す。

地上戦闘への火器の影響		
下表内に列記された火器の効果は、地形による影響を受けない。		
攻撃側	防御側	戦闘の影響
16MOのドイツ軍の奇襲攻撃	第4歩兵師団を除くアメリカ軍の防御側	1R
ティーガー恐慌: 16PM～17EVターン	いずれか	1R
いずれかの前線ユニット	非前線ユニット	1R
歩兵と共にAFVを含む	歩兵なしのAFV	1R
いずれか	非指揮下のユニットを含む	1R
いずれか	非補給下のユニットを含む ¹	1R
いずれか	アメリカ軍とイギリス軍のユニットを含む	1R
霧中のティーガー攻撃	いずれか	1R
歩兵と工兵を含む ²	いずれか	－1drm
3ヘクス内に前線攻撃側 ³	いずれかー防御側が側面から攻撃される	－1drm
霧／降雪／夜間ターンに  を含む	いずれか	－1drm
アルデンヌ44攻撃 (57.1) に  を含む	いずれか	－1drm
霧中の虎攻撃 (57.2) に  を含む	いずれか	－2drm
ER	ER	依存
いずれか	ティーガー恐慌: 16PM～17EVターン	1L
非前線ユニット	いずれかの前線ユニット	1L
歩兵なしのAFV	歩兵を含む	1L
非指揮下のユニットを含む	いずれか	1L
非補給下のユニットを含む	いずれか	1L
アメリカ軍とイギリス軍のユニットを含む	いずれか	1L
AFVなしの歩兵	いずれかの前線ユニットと軽AA又はAW	1L
航空機に提供された戦闘値を含む	いずれかのタイプの1つ以上のAAユニットを含む	+1drm
いずれか	工兵を含む	+1drm
いずれか	霧／降雪／夜間ターンに  を含む	+1drm
いずれか	vsアルデンヌ44攻撃 (57.1) に  を含む	+1drm
いずれか	vs霧中の虎攻撃 (57.2) に  を含む	+2drm
¹ コラム・シフトは、町又は都市内の拠点を占めているユニットについて適用しない。		1R＝1コラム・シフト右
² 少なくとも攻撃している1つの工兵が小川又は河川を越えて攻撃してはならない。		2R＝2コラム・シフト右
³ 攻撃は、河川又は小川を越えていない、少なくとも3ヘクスから攻撃している前線ユニットを含まなければならない。		2L＝2コラム・シフト左 1L＝1コラム・シフト左

地上戦闘における防御位置の影響					
地上戦闘についてのコラム・シフトとdrmを判定するため、下の防御位置チャートにアクセスする。					
	IP (ER5)	IP (ER6)	道路ブロック	拠点	要塞
建設ユニット	前線ユニット	工兵	工兵	工兵	建設できない
建設者の機動性	移動できない	移動できない	移動できない	移動できない	建設できない
ヘクス	いずれかのヘクス	いずれかのヘクス	道路ヘクス	IP ER6を持つヘクス	開始時のみ
要求される期間	1ターン	1ターン	1ターン	1ターン	建設できない
諸兵科連合の影響	No	No	No	No	No
側面攻撃の影響	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
歩兵－突撃砲強襲の影響	Yes*	Yes*	Yes*	Yes*	Yes*
蹂躪	Yes	Yes	蹂躪不可	蹂躪不可	蹂躪不可
ER	防御側はER5	防御側はER6	ERは影響なし	防御側はER6	防御側はER6
野戦砲兵 (FA)	FAは影響なし	FAは影響なし	FAは影響なし	FAは半減	FAは半減
ネーベルヴェルファー (NW)	NWは影響なし	NWは影響なし	NWは影響なし	NWは四分の一	NWは四分の一
タイム・オン・ターゲット (ToT)	ToTは影響なし	ToTは影響なし	ToTは影響なし	FAは半減	FAは半減
CRT	影響なし	影響なし	防御側は5対1で命中	1シフト左	2シフト左
CAの無視	No	No	No	Yes	Yes
退却	影響なし	影響なし	影響なし	影響なし	影響なし
前進	影響なし	影響なし	道路ブロック内で停止	基本前進	基本前進
*地形効果チャートを参照。VS破砕地又は林内で可能性。防御位置は、それでも防御側に特典をもたらす。					

A TIME FOR

TRUMPETS


Play-Aid Card 4A

Combat Segment

戦闘セグメント

Living Play Aid Card Feb. 2021

地上戦闘への地形効果								
通常戦闘					ドイツ軍の夜間戦闘優越－PDとEVターン			
防御 地形	昼間ターン MO又はAF	夜間ターン PD又はEV	諸兵科 連合 ¹	歩兵Ⅲ突 強襲 ²	防御 地形	諸兵科 連合 ¹	第1SS、第2SS、 第2装甲の攻撃 ³	第1SS、第2SS、 第2装甲の防御 ⁴
平地	－	1L	2R	－	平地	2R	1R	2L
林	－	1L	1R	－1	林	1R	1R	2L
破砕地	1L	2L	－	－1	破砕地	－	－	3L
森	1L	2L	－	－	森	－	－	3L
湿地	－	1L	－	－	湿地	－	1R	2L
小川 ⁵	1L	2L	－	－	小川 ⁵	－	－	3L
河川 ⁵	2L	3L	－	－	河川 ⁵	－	1L	4L
村	+1	+1&1L	－	+1 ⁶	村	－	+1&1R	+1&2L
町	DF×2	DF×2&1L	－	－	町	－	DF×2&1R	DF×2&2L
都市	DF×3	DF×3&1L	－	－	都市	－	DF×3&1R	DF×3&2L
注記:						全ての影響は蓄積する。		
¹ 防御側が平地又は林を占めるとき可能。攻撃は砲兵にプラスして小川又は河川を越えて攻撃していない戦車ユニットと歩兵ユニットを含まなければならない。						+1 戦闘サイの目修正 －1 戦闘サイの目修正		
² 防御側が林又は破砕地を占めるとき可能。攻撃は同じ林又は破砕地ヘクスから攻撃し、小川又は河川を越えて攻撃していないⅢ号突撃砲と歩兵ユニットを含まなければならない。防御側がAFV、AT、重AAを含むと無効化される。						1L CRT上で1コラム・シフト左 2L CRT上で2コラム・シフト左 3L CRT上で3コラム・シフト左 4L CRT上で4コラム・シフト左		
³ 少なくとも攻撃側の1つがそれぞれの装甲師団からの前線ユニットであると。41.0項を参照。						1R CRT上で1コラム・シフト右 2R CRT上で2コラム・シフト右		
⁴ 1つ以上の防御側がそれぞれの装甲師団からの前線ユニットであると。41.0項を参照。								
⁵ 全ての攻撃側が小川又は河川ヘクスサイドを越えて攻撃していなければならない。								
⁶ 村の+1drmは歩兵－Ⅲ突の－1drmを無効化するため、結果としてのdrmはゼロ。								

	電撃戦攻撃表				
サイの目	2－1	3－1	4－1	≥5－1	アルデンヌ44攻撃は、この表を使用して晴天昼間ターン中に実施できる (57.1)。
－2	Adv3	Adv3	Adv4	Adv4	霧中の虎攻撃は、この表を使用して霧、降雪、夜間ターン中に実施できる (57.2)。
－1	Adv2	Adv3	Adv4	Adv4	
0	Adv2	Adv2	Adv3	Adv4	
1	Adv1	Adv2	Adv3	Adv3	
2	Adv1	Adv1	Adv2	Adv3	
3	－	Adv1	Adv2	Adv2	
4	－	－	Adv1	Adv2	
5	Eng	－	Adv1	Adv1	
6	A1	Eng	－	Adv1	
7	A1	A1	－	－	
8	A2	A1	Eng	－	火器影響チャート、地形影響チャート、防御位置チャートから獲得された全てのdrmとコラム・シフトを適用する。
9	A2	A2	A1	Eng	
					防御側は、決してこの表のために退却しない。
					Adv1、2、3、4の結果は、この表のサイ振りの結果として攻撃側が戦闘後前進できるヘクスの数である。
					戦闘後前進能力と増加については、カードの裏面を参照。
					例えば、機甲騎兵は、指定されたAdv1、2、3、4結果の2倍のヘクス数を前進できる。


Play-Aid Card 4B Combat Segment


戦闘セグメント


Living Play Aid Card Feb. 2021


地上戦闘結果表 [CRT]

サイの目	1－4	1－3	1－2	1－1	3－2	2－1	3－1	4－1	5－1	6－1	7－1	サイの目
－3	/DR2	/DR3	/DR4	/1DR1	/1DR1	/1DR2	/1DR3	/DE	/DE	/DE	/DE	－3
－2	/DR1	/DR2	/DR3	/DR4	/DR4	/1DR1	/1DR2	/1DR4	/DE	/DE	/DE	－2
－1	1 /CA	/DR1	/DR2	/DR3	/DR3	/DR4	/1DR1	/1DR3	/1DR4	/DE	/DE	－1
0	1 • /1	1 • /CA	/DR1	/DR2	/DR2	/DR3	/DR4	/1DR2	/1DR3	/1DR4	/DE	0
1	/Eng	1 • /1	1 • /CA	/DR1	/DR1	/DR2	/DR3	/1DR1	/1DR2	/1DR3	/1DR4	1
2	－	/Eng	1 • /1	1 • /CA	/CA	/DR1	/DR2	/DR4	/1DR1	/1DR2	/1DR3	2
3	/AR1	－	/Eng	1 • /1•	1 • /1	1 • /CA	/DR1	/DR3	/DR4	/1DR1	/1DR2	3
4	/1AR1	/AR1	－	/Eng	1 • /1•	1 • /1•	1 • /CA	/DR2	/DR3	/DR4	/1DR1	4
5	/AR2	/1AR1	/AR1	－	/Eng	/Eng	1 • /1•	/DR1	/DR2	/DR3	/DR4	5
6	/AR3	/AR2	/1AR1	/AR1	－	－	/Eng	1 • /CA	/DR1	/DR2	/DR3	6
7	/AE	/AR3	/AR2	/1AR1	/AR1	/AR1	－	1 • /1•	1 • /CA	/DR1	/DR2	7
8	/AE	/AE	/AR3	/AR2	/1AR1	/1AR1	/AR1	/Eng	1 • /1•	1 • /CA	/DR1	8
9	/AE	/AE	/AE	/AR3	/AR2	/AR2	/1AR1	－	/Eng	1 • /1•	1 • /CA	9
10+	/AE	/AE	/AE	/AE	/AR3	/AR3	/AR2	/1AR1	－	/Eng	1 • /1•	10

	攻撃側に影響する損耗	・攻撃は、いずれかのタイプの地形内の防御側に対して7－1で可能。
1 /	攻撃側が被るステップ損失	・蓄積したコラム・シフトを合計する。
1 • /	攻撃側が被るAFVステップ損失	・7－1を超える比は、7－1のコラムで振る。1－4未満の比は1－4のコラムで振る。



	防御側に影響する損耗	・蓄積したサイの目修正を合計する。
/CA	反撃	・－3未満のサイ目は、－3列で解決される。＋10を超えて増加するサイの目は、10+列で解決される。
/1	防御側が被るステップ損失	
/1•	防御側が被るAFVステップ損失	
/DR1	防御側は1ヘクス退却	
/DR2	防御側は2ヘクス退却	
/DR3	防御側は3ヘクス退却	
/DR4	防御側は4ヘクス退却	
/1DR1	防御側は1命中を被り1ヘクス退却	
/1DR2	防御側は1命中を被り2ヘクス退却	
/1DR3	防御側は1命中を被り3ヘクス退却	
/1DR4	防御側は1命中を被り4ヘクス退却	
/DE	防御側は除去	

	攻撃側と防御側に影響する戦闘結果	
Eng	交戦状態の結果は攻撃側と防御側に適用	
－	ダッシュは効果なしの戦闘結果を示す	

	攻撃側に影響する戦闘結果	
/AE	攻撃側除去	
/1AR1	攻撃側は1命中を被り1ヘクス退却	
/AR2	攻撃側は2ヘクス退却	
/AR3	攻撃側は3ヘクス退却	

- ・攻撃は、いずれかのタイプの地形内の防御側に対して7－1で可能。
- ・蓄積したコラム・シフトを合計する。
- ・7－1を超える比は、7－1のコラムで振る。1－4未満の比は1－4のコラムで振る。
- ・蓄積したサイの目修正を合計する。
- ・－3未満のサイ目は、－3列で解決される。＋10を超えて増加するサイの目は、10+列で解決される。

赤と白のサイを各1つ振る。両サイコロは、蓄積されたdrmによって修正されることになる。

-  赤サイは攻撃側の損耗を判定し、戦闘結果表上でスラッシュの左を読む。
 -  白サイは戦闘結果を判定し、戦闘結果表上でスラッシュの右を読む。
- 攻撃側は両サイ振りの結果として損失を被り得ることに注意。

攻撃キャンセル: バルジの戦いの期間中、互いに相手が視界から消えたときに多くの攻撃が終了した。

雪嵐エリア内、又は濃霧あるいは降雪ターン中の戦闘: ゾロ目は攻撃をキャンセルさせる。

霧ターン中の戦闘: 「6ゾロ」は、攻撃をキャンセルさせる。

ステップ損失の優先順位は、下に提供される。下降する順番でステップ損失を適用する。
ユニットの数を超える命中の際は、所有者の選択。

攻撃側が被るAFVステップ損失 [52.3]

1• /

優先順位

- 第1位 攻撃している**最高のER**を持つ前線AFVユニットが1命中を被る。
- 第2位 攻撃している**最高のER**を持つ支援AFVユニットが1命中を被る。
- 第3位 攻撃している**最高のER**を持つ歩兵ユニットが1命中を被る。
- 第4位 攻撃している**最高のER**を持つ非AFV戦闘支援ユニットが1命中を被る。

防御側が被るステップ損失 [52.6]

/1

優先順位

- 第1位 防御している**前線戦闘**ユニットが1命中を被る。
- 第2位 防御している戦闘支援ユニットが1命中を被る。
- 第3位 防御している砲兵ユニットが1命中を被る。*
- 第4位 防御しているHQユニットが1命中を被る。

注記: * ユニットがドイツ軍の砲兵代用であると、44.1nを参照。

防御側が被るAFVステップ損失 [52.4]

/1•

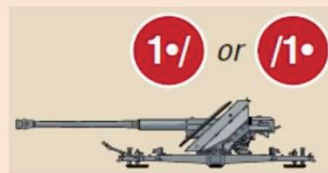
優先順位

- 第1位 防御しているAFVが1命中を被る。
- 第2位 防御している歩兵ユニットが1命中を被る。
- 第3位 防御している非AFV戦闘支援ユニットが1命中を被る。
- 第4位 防御している砲兵ユニットが1命中を被る。*
- 第5位 防御しているHQが1命中を被る。

注記: * ユニットがドイツ軍の砲兵代用であると、44.1nを参照。

強化されたAFV戦闘ードイツ軍対戦車 [上級ゲーム]

連合軍AFVが(1• /)又は(/1•)ステップ損失を被るドイツ軍の対戦車優越。
条件が満たされるとき、連合軍AFVのステップ損失は2ステップに増加する。53.1を参照。



強化されたAFV戦闘ードイツ軍重装甲 [上級ゲーム]

(1• /)又は(/1•)ステップ損失を被るときドイツ軍重装甲の生存性。53.2を参照。
戦闘に向上した連合軍対戦車砲がなければステップ損失は除外される。



戦闘後前進チャート

野戦砲兵とネーベルヴェルファー・ユニットは、決して戦闘後前進ができない。
3つの特殊ドイツ軍HQ以外のHQは、決して戦闘後前進ができない。
拠点と要塞に対する攻撃後前進は、常に基本前進率。
適切に人員配置された道路ブロックに対する攻撃後前進は、常に1ヘクスに限定される。
前進はヘクスで与えられるが、ユニットは戦闘後前進中にそのMFを超過できない。

偵察(搜索)の前進

偵察前進コラム内の前進ユニットは、道路使用の有無にかかわらず基本前進の2倍で前進する。

道路前進

ユニットは、道路上で開始して前進全体を道路に沿って実行しなければならない。
ユニットは交差点で道路を変更できるが、路外をジャンプできない。
道路上の戦闘後前進は、道路ヘクス毎に常に1MFで、決して道路ヘクス毎に1/2MFではない。

	偵察前進(ヘクス)	道路前進(ヘクス)	基本前進(ヘクス)
	機甲偵察、機甲騎兵、自動車化 レインジャー、KGP/KGC/FE HQ	機甲歩兵、戦車又は装甲は、道路 上で開始して道路上に留まらなければならぬ。	前の2つのコラム内に列記されて いない、他の全ての前線と戦闘 支援ユニット
戦闘結果			
DEのためにD除去	2	2	1
(1•)又は(1)のためにD除去	2	2	1
DR1	2	2	1
DR2	4	4	2
DR3	6	6	3
DR4	8	8	4



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