

A TIME FOR TRUMPETS



SCENARIO BOOK

TABLE OF CONTENTS

44年12月16日シナリオへの導入	2	ウール川セットアップ・マップドイツ軍チャート	42
ドイツ軍第7軍シナリオ (70.0~78.0)	2	ウール・セットアップ・マップドイツ軍後背と連合軍チャート	45
ドイツ軍第5装甲軍シナリオ (80.0~88.0)	9	ヴィアンデン・セットアップ・マップチャート	46
ドイツ軍第6装甲軍シナリオ (90.0~99.0)	15	サウアー川セットアップ・マップチャート	49
キャンペーン・ゲーム (100.0~109.0)	25	終了ゲーム・シナリオへの導入	50
シナリオのセットアップ指定	32	ムーズ河への競争 (110.0~114.0)	50
モンシャウ・セットアップ・マップチャート	34	バスターニュの戦い (120.0~127.0)	52
ロスハイム・セットアップ・マップドイツ軍チャート	36	US 第3軍団の攻勢 (130.0~136.0)	54
ロスハイム・セットアップ・マップ連合軍チャート	39	サン・ヴィット突出部 (140.0~145.0)	56
シュネー・アイフェル・セットアップ・マップチャート	40	サルム川とウルト川 (150.0~154.0)	57
		終了ゲーム・キャンペーン (160.0~164.0)	60

これは、ゲームの「Living Scenario Book」ドキュメントである。オリジナル・ルールの更新と説明を含む。
読み易さのため、重要な更新と説明は青文字で表示される。

44年12月16日シナリオへの導入

[Introduction to 16Dec44 Scenarios]

44年12月16日、WWIIにおける完全な敗北を食い止めるため、ドイツ軍は西部で最後の攻勢を発動した。当時、連合軍の司令官たちは、ドイツ軍が大攻勢を実施することは不可能と信じていた。実際、前線部隊から大攻勢が来るという7度にわたる警告が無視された。連合軍はウルトラ情報に頼り、大攻勢の兆候が明らかではないため、それは起こらないという評価が下された。

シナリオ・ルールは、実際にはプレイヤーがこれらを別の場所へ送ることを望む必要とするにもかかわらず、ユニットが一定の移動と展開のルールに従わなければならない理由を説明する。つまり、戦いを始めてから10日間が経過した後でさえ、前線の反対側で何が起きているのか互いに分からないのである。この雰囲気は、プレイヤーが史実を知らず、マップ上の状況を完全な情報として与えられず、当時の指揮官たちが知っていたことを基本に、ゲーム内の移動や対応にデザインされた。他方、もしも敵のプレイヤーが史実から大きく逸脱した行動を取ったら、相手側に史実の対応者の指揮と異なる決定を行うことを認める。

連合軍兵士個々人の前に与えられた情報が軽視された一方、アメリカ軍に対しては前線のドイツ軍も、ヒトラーの指示で情報が意図的に欠けていた。44年11月30日の後、ヒトラーは前線部隊に偵察を実施せぬよう命じたため、44年12月16日のアメリカ軍配置に関する情報は非常に限定的だった。第26国民擲弾兵師団はこの命令を無視し、それはゲーム内に反映されている。加えて、44年12月1~15日まで、大規模攻勢の準備のために突破ミューラー砲兵戦術を使用していることを連合軍に悟られぬよう、ドイツ軍砲兵部隊は大隊毎に1門すら砲の調定が認められなかった。

ドイツ第7軍シナリオ：70.0-78.0

[German 7th Army Scenarios]

70.0 ドイツ第7軍シナリオについての解説

71.0 導入ドイツ第7軍シナリオ

72.0 7ターンのドイツ第7軍シナリオ

73.0 11ターンのドイツ第7軍シナリオ

74.0 ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール

75.0 ドイツ第7軍の橋梁構築

76.0 US対第7軍についてのシナリオ・ルール

77.0 連合軍の作戦エリア (AO)

78.0 ドイツ第7軍についてのランダム・イベント

70.0 ドイツ第7軍シナリオについての解説

[Briefing for German 7A Scenarios]

70.1 ドイツ第7軍の目標 [German 7A Objectives]

ドイツ第7軍の主要な目標は、第5装甲軍のための側面防護を提供することだった。第7軍についてのヒトラーの基本的な目標は、部隊にとっては非現実的な、ルクセンブルク・シティ [Luxembourg City]、アルロン [Arlon]、ヌシャトー [Neuchateau] だった。モデルとマントイフェルの両将軍は、ヒトラーがより現実的な目標を割当ててくれることを欲しない限り、第7軍が達成できない事実を認識していた。第LXXX軍団の目標は、第212VGと第276VG師団それぞれ

のためシュール [Sure] 川に橋を架け、アメリカ軍砲兵がザウアー [Sauer] 川の南で優勢を保つことを認め、モンパハ [Mompach]〜ヘルボルン [Herborn] メルシュまでの西に防御線を形成するため、アメリカ軍から高い土地を奪取することだった。第LXXXV軍団の目標は、ウィルツ [Wiltz] とマルトランジュ [Martelange] を占領し、ビッセンからベットボーン [Bettborn] までアットエール [Attert] 川に沿って防御線を形成し、そこから第5装甲軍の南側面を防護するために西へ伸ばすことだった。

70.2 12月16日の奇襲 [Surprise on 16 Dec]

適用可能なとき、16MOターンのドイツ軍の攻撃は奇襲についての1コラム・シフト右を受け取る。

- ドイツ軍第LXXXV軍団について振られたランダム・イベントによって取って代わられない限り、28IDは16MOに奇襲を受ける。
- 9ADは、16MOに奇襲を受ける。9ADは、到来する攻勢の重大な警報を受けていなかった。
- 4IDは、16MOに奇襲を受けない。76.5.1を参照。

70.3 ドイツ第7軍の橋梁建設 [German 7A Bridge Building]

12月16~17日、アメリカ軍の砲兵は、ドイツ第7軍の橋梁を繰り返し混乱、損傷、破壊した。この結果、ザウアー川南のドイツ軍VG師団について急性の補給と戦闘支援の欠乏が発生し、第212と第276国民擲弾兵師団がアメリカ軍を数で圧倒することを妨げた。ランダム・イベントには、攻勢の初期にドイツ軍が経験した橋梁建設問題の反映が含まれる。結局のところ、アメリカ軍の砲兵から防護するため、ドイツ軍はより遠隔地に橋梁を建設した。高地にある一定の村を占領することは、ザウアー川とオウル川に架橋するドイツ軍の試みをアメリカ軍砲兵が邪魔する機会を減少させることになる。

70.4 シュワルツ・エルンツ・ゴージ川

[The Swartz Ernzt Gorge]

ドイツ軍第276VG師団のアメリカ軍後背への浸透は、このゲームに導入された大きな歴史的出来事である。アルデンヌで最弱のドイツ軍国民擲弾兵師団の1個連隊がミュレルタル [Mullerthal] でシュワルツ・エルンツ・ゴージ川の自然の森に浸透し、一週間にわたって3個US師団の構成部隊を拘束することができた。

70.5 アメリカ軍の増援 [American Reinforcements]

ドイツ第7軍の攻撃へのアメリカ軍の迅速な対応は、U.S.の指揮と補給の要として重要だったルクセンブルク・シティへの攻撃が近づいたためだった。ドイツ軍の攻勢が妨害攻撃ではないと認識された12月17日に、10CCAと10CCRはティオンヴィル [Thionville] から北へ送られた。10CCBは北西のアロン [Arlon] へ、第5装甲軍から重要な道路交差点を守るため、そこからバストーニュへ送られた。

70.6 戦闘序列とルール [The OOB and the Rules]

シナリオ・ルールの最も重要な内容は、戦闘序列と登場序列に関するものである。これらは、「ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール」と「連合軍対第7軍についてのシナリオ・ルール」の標題を持つ。これらのルールは、セットアップと増援チャートの情報が不完全であるときにのみ提供される。プレイヤー諸氏は、ゲームの進捗に連れてこれらを参照するため、歴史的なイベントと雰囲気が競技に組み込まれる。

71.0 導入ドイツ第7軍シナリオ

[The Introductory German 7A Scenario]

71.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の16MO ターンから開始し、US の17EV ターンに終了する。

71.2 要求されるマップ [Maps Required]

初期に南東マップが要求され、後のターンに南中央マップが要求される。

71.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

- セットアップに関して第7軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでザウアー [Sauer] 川上に描かれる。
- セットアップに関して第7軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでヴィアンデン [Vianden] 上に描かれる。
- ドイツ第 LIII 軍団は、第 212VG 師団に付属した2個歩兵大隊を含む。
- ドイツ軍増援チャート1に従って到着する第7軍のユニット。

71.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

- セットアップ・マップに関して連合軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでザウアー [Sauer] 川上に描かれる。
- セットアップ・マップに関して連合軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでヴィアンデン [Vianden] 上に描かれる。
- 7348 と 7547 内の軍境界線上の2個の28ID/110 中隊は、これらのヘクス内に含まれずに留まることになる。もしも攻撃されたら、US プレイヤーはこれらをシナリオで自由に移動と配置ができる。
- バストーニュ [Bastogne] (3)、ウィルツ [Wiltz] (4)、マルトランジュ [Martelange] (1) 内で開始する8つのユニットが「セットアップ・チャート連合軍開始時ユニット西」上にある。
- 連合軍増援チャート1に関連して、南端に到着するユニット。

71.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- 74.0 ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール
- 75.0 ドイツ第7軍の橋梁構築
- 76.0 US 対第7軍についてのシナリオ・ルール
- 77.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- 78.0 このシナリオでは、ドイツ第7軍についてのランダム・イベントは使用しない。

71.6 勝利条件 [Victory Conditions]

71.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

US は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨害することで勝利する。

71.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

US 17EV ターンの後に、いずれかの状態で以下のヘクスをドイツ軍戦闘ユニットが占める。:

ブールシャイト [Bourscheid] エテルブリューク [Ettelbruck] シュロンドヴァイラー [Schrondweiler] メーデルナハ [Medernach] クリストナハ [Christnach] ミュレルタル [Mullerthal] シェイドゲン [Scheidgen] エヒテルナハ [Echternach] オズヴァイラー [Osweiler] モンパハ [Mompach]

72.0 7ターンドイツ第7軍シナリオ

[The 7-Turn German 7A Scenario]

72.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の16MO ターンから開始し、US の17EV ターンに終了する。

72.2 要求されるマップ [Maps Required]

初期に南東マップが要求され、後のターンに南中央マップが要求される。

72.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

- セットアップに関して第7軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでザウアー [Sauer] 川上に描かれる。
- セットアップに関して第7軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでヴィアンデン [Vianden] 上に描かれる。
- ドイツ第 LIII 軍団は、第 212VG 師団に付属した2個歩兵大隊を含む。
- ドイツ軍増援チャート1に従って到着する第7軍のユニット。

72.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

- セットアップ・マップに関して連合軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでザウアー [Sauer] 川上に描かれる。
- セットアップ・マップに関して連合軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでヴィアンデン [Vianden] 上に描かれる。
- 7348 と 7547 内の軍境界線上の2個の28ID/110 中隊は、これらのヘクス内に含まれずに留まることになる。もしも攻撃されたら、US プレイヤーはこれらをシナリオで自由に移動と配置ができる。
- バストーニュ [Bastogne] (3)、ウィルツ [Wiltz] (4)、マルトランジュ [Martelange] (1) 内で開始する8つのユニットが「セットアップ・チャート連合軍開始時ユニット西」上にある。
- 連合軍増援チャート1に関連して、南端に到着するユニット。

72.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- 74.0 ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール
- 75.0 ドイツ第7軍の橋梁構築
- 76.0 US 対第7軍についてのシナリオ・ルール
- 77.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- 78.0 ドイツ第7軍についてのランダム・イベント

72.6 勝利条件 [Victory Conditions]

72.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

US は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨害することで勝利する。

72.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

US 17EV ターンの後に、いずれかの状態で以下のヘクスをドイツ軍戦闘ユニットが占める。:

ブールシャイト [Bourscheid] エテルブリューク [Ettelbruck] シュロンドヴァイラー [Schrondweiler] メーデルナハ [Medernach] クリストナハ [Christnach] ミュレルタル [Mullerthal] シェイドゲン [Scheidgen] エヒテルナハ [Echternach] オズヴァイラー [Osweiler] モンパハ [Mompach]

73.0 11 ターンドイツ第7軍シナリオ

[The 11-Turn German 7A Scenario]

73.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の16MO ターンから開始し、US の18EV ターンに終了する。

73.2 要求されるマップ [Maps Required]

初期に南東マップが要求され、後のターンに南中央マップが要求される。

73.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

- セットアップに関して第7軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでザウアー [Sauer] 川上に描かれる。
- セットアップに関して第7軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでヴィアンデン [Vianden] 上に描かれる。
- ドイツ第LIII 軍団は、第212VG 師団に付属した2個歩兵大隊を含む。
- ドイツ軍増援チャート1に従って到着する第7軍のユニット。

73.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

- セットアップ・マップに関して連合軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでザウアー [Sauer] 川上に描かれる。
- セットアップ・マップに関して連合軍のユニットは、その対応するセットアップ・チャートでヴィアンデン [Vianden] 上に描かれる。
- 7348 と 7547 内の軍境界線上の2個の28ID/110 中隊は、これらのヘクス内に含まれずに留まることになる。もしも攻撃されたら、US プレイヤーはこれらをシナリオで自由に移動と配置ができる。このルールは、キャンペーン・ゲームには適用しない。
- バスターニュ [Bastogne] (3)、ウィルツ [Wiltz] (4)、マルトランジュ [Martelange] (1) 内で開始する8つのユニットが「セットアップ・チャート連合軍開始時ユニット西」上にある。
- 連合軍増援チャート1と2に関連して、南端に到着するユニット。ただし、ウェルボモン [Werbomont] へ北に行軍している82AB は含めない。
- 第101 空挺増援の移動のため、18MO と 18AF ターンに SW マップが要求されることに注意。

73.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- 74.0 ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール
- 75.0 ドイツ第7軍の橋梁構築
- 76.0 US 対第7軍についてのシナリオ・ルール
- 77.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- 78.0 ドイツ第7軍についてのランダム・イベント

73.6 勝利条件 [Victory Conditions]

73.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

US は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨害することで勝利する。

73.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

US 18EV ターンの終了時に以下の条件を満たすことで、ドイツ軍は限定的勝利を獲得する。:

- エヒテルナハ [Echternach] 又はロスポール [Rosport] で、1つの橋梁が機能状態でなければならない。
- ヴァレンドルフ [Wallendorf] 又はボレンドルフ [Bollendorf] で、1つの橋梁が機能状態でなければならない。
- US 18EV ターンの後に、いずれかの状態で以下のヘクスをドイツ軍戦闘ユニットが占める。:

ブルシャイト [Bourscheid] エテルブリューク [Ettelbruck] シュロンドヴァイラー [Schroendweiler] メーデルナハ [Medernach] クリストナハ [Christnach] ミュレルタル [Mullerthal] シェイドゲン [Scheidgen] エヒテルナハ [Echternach] オズヴァイラー [Osweiler]

モンパハ [Mompach]

73.6.3 ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory]

US 18EV ターンの終了時に、上記 73.7.2 内に列記された目標を満たすこと、並びに US 18EV ターンの終了時に、以下の町と村をいずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットが占めることによって、ドイツ軍は限定的勝利を獲得する。

メルシュ [Mersch] ヴィヒテン [Vichten] エスドルフ [Eschdorf] ビュダーシャイト [Buderscheid] ブヴァンジュアットエール [Boevange-Attert] グロブー [Grosbous] エッシュールシュール [Esch-sur-Sure] ウィルツ [Wiltz]

73.6.4 ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory]

ドイツ軍18MO ターンの終了時、もしもいずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットがアットエール [Attert] からバスターニュ [Bastogne] までの道路上を占めると、ドイツ軍は実質的勝利を獲得する。このような事態は、101AB の前にドイツ軍がバスターニュへ到着することを認める。

74.0 ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the German 7A]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

74.1 ドイツ軍の指揮と補給 [German Comm and Supply]

- 16MO、16AF、16EV ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下で補給下である。
- 17PD ターンに開始して、ルールに従って指揮と補給がたどられる。

74.2 第7軍直属 [7th Army Echelon]

- 16MO には、第7軍 HQ のみが移動セグメントに移動できる。
- 移動できない (0MF を持つユニット) 第7軍直属の全ユニットは、16MO ターンの後に自由に移動できる。
- 8952、9052、9153 内の第7軍砲兵は、それらが機動化されない限り、いかなるターンにも第7軍内のユニットを支援できる。
- もしも上記 (c) の第7軍砲兵ユニットが、捕獲したトラックで機動化されたら、これらは第7軍直属が休息するときに休息しなければならない。
- 多数の第7軍工兵が、橋梁構築に関わっている。

74.3 第LXXX 軍団 [LXXX Corps]

74.3.1 第LXXX 軍団直属 [LXXX Corps Echelon]

- 16MO には、第LXXX 軍団 HQ のみが移動セグメントに移動できる。優先順位は、師団アセットに与えられる。
- 第8NW 旅団と第408VAK は、第LXXX 軍団ユニットの支援にのみ射撃できる。
- 7A/Trng 工兵大隊は、第965「B クラス」橋梁をエヒテルナハ [Echternach] に置いている。
 - 7A/965 橋梁は、決して移動できない。
 - エヒテルナハの架橋作業は、US 砲兵によって妨害される。「架橋開始」[“Begin Bridge”] マーカーは、16MO に置くことができない。
 - 7A/Trng 工兵は、965 橋梁が完成又は破壊されるまで移動できない。
- 7A/677 工兵と276VG 工兵は、961「B クラス」橋梁をヴァレンドルフ [Wallendorf] のオウルシュール川三角州内に設置している。
 - 7A/961 橋梁は、決して移動できない。
 - ヴァレンドルフ [Wallendorf] 架橋作業は、US 砲兵によって妨害される。「架橋開始」[“Begin Bridge”] マーカーは、16MO に置くことができない。
 - 7A/677 工兵と276VG 工兵は、961 橋梁が完成又は破壊され

るまで移動できない。

74.3.2 第 212 国民擲弾兵師団 [212 VG Division]

- 16MO には、移動セグメントに軽歩兵 [fusiliers] と 212/320 並びに 212/423 の 4 個大隊のみが移動できる。
- 予備状態の 212/316 の 2 個大隊は、16MO ターンの突破セグメント中に自由に移動できる。
- 212 VG 工兵は、ヴァイラーバッハ [Weilerbach] (9058) でフェリーを準備している。これらは、17PD ターンになるまで移動できない。フェリーは、ランダム・イヴェントとしてのみ、17PD ターンに機能状態となる。

74.3.3 第 276 国民擲弾兵師団 [276 VG Division]

- 16MO と 16AF ターンについてのルール。:
 - 16MO には、移動セグメントに軽歩兵 [fusiliers] と 276/986 並びに 276/988 の 4 個大隊のみが移動できる。
 - 下記の 74.3.3b を参照。16MO と 16AF には、8755 で予備状態の 276/987 の 2 個大隊は、突破セグメント中にシュワルツ・エルンツ・ゴージ [The Swartz Ernzt Gorge] を浸透する。これら 2 つのユニットは、浸透した後のターンになるまで自由に移動できない。
- シュワルツ・エルンツ・ゴージ川 [The Swartz Ernzt Gorge]: ドイツ軍第 276VG 師団のアメリカ軍後背への浸透は、このゲームに導入された大きな歴史的出来事である。アルデンヌで最弱のドイツ軍国民擲弾兵師団の 1 個連隊がミュレルタル [Mullerthal] でシュワルツ・エルンツ・ゴージ川の自然の森に浸透し、一週間にわたって 3 個 US 師団の構成部隊を拘束することができた。
 - 16MO の突破セグメント中に 276/987 の 1 個大隊をボレンドルフ [Bollendorf] からミュレルタル [Mullerthal] へ移動させる。ミュレルタルのドイツ軍ユニットは、17PD ターンになるまで攻撃され得ず、次いで US ユニットの 8660 と 8561 を占める場合にのみ可能となる。もしも攻撃されても、これらは包囲され得ず、退却の結果はゴージを経てこれらを 8757 へ戻す。
 - 16AF の突破セグメントの移動中、276/987 の他の大隊を 8757 から南端へ流れるシュワルツ・エルンツ・ゴージ川に隣接するいずれかのヘクスへ移動させる。もしも US ユニットのヘクスを占めると、ドイツ軍プレイヤーの選択で隣接ヘクスへ立ち退かせる。ミュレルタル内以外のゴージ内のドイツ軍ユニットは、もしも連合軍がミュレルタルを占める場合にのみ攻撃され得る。

74.4 第 LXXXV 軍団 [LXXXV Corps]

74.4.1 第 LXXXV 軍団直属 [LXXXV Corps Echelon]

- 16MO には、第 LXXXV 軍団 HQ のみが移動セグメントに移動できる。優先順位は、師団アセットに与えられる。
- 第 18NW 旅団と第 406VAK は、第 LXXXV 軍団ユニットの支援にのみ射撃できる。
- 7A/47/I 工兵は、第 7 軍戦車橋梁のみをオウル川を越えてヴィアンデン [Vianden] に越えるルート [Roth] に置いている。
 - 7A/974 橋梁は、決してヴィアンデンから離れて移動できない。
 - ルートの河岸は、追加の準備を必要とする。「架橋開始 [“Begin Bridge”]」マーカーは、16MO に置くことができない。
 - 7A/47/I 工兵は、974 橋梁が完成するまで移動できない。
- 7A/47/II 工兵は、964 「B クラス」橋梁をゲンティンゲン [Gentingen] 浅瀬 (8253) に設置している。
 - 7A/964 橋梁と 7A/47(II) 工兵は、16MO ターンに移動できない。
 - ゲンティンゲンの河岸は、追加の準備を必要とする。「架橋開始 [“Begin Bridge”]」マーカーは、16MO に置くことができない。
 - 7A/964 橋梁は重要ではない。なぜならば、最終的にルートの J 橋梁が第 7 軍の主要橋梁になったからである。
 - 16AF ターンには、ゲンティンゲン浅瀬での構築をキャンセルして、橋梁と工兵を移動させることができる。

74.4.2 第 352 国民擲弾兵師団 [352 VG Division]

- 16MO には、移動セグメントに軽歩兵 [fusiliers] と 352/915 並びに 352/916 の 4 個大隊のみが移動できる。
- 予備状態の 352/914 の 2 個大隊は、16MO ターンの突破セグメント中に自由に移動できる。
- 352 VG 工兵は、16MO ターンに渡河作戦の補助をしている。これらは、16AF ターンになるまで移動できない。

74.4.3 第 5 降下猟兵師団 [5FJ Division]

- 16MO には、移動セグメントに 5FJ/14 並びに 5FJ/15 の 6 個大隊のみが移動できる。
- 予備状態の 5FJ/13 の 3 個大隊は、16MO ターンの突破セグメント中に自由に移動できる。
- 5FJ 工兵は、16MO ターンに渡河作戦の補助をしている。これらは、16AF ターンになるまで移動できない。
- 第 5 降下猟兵師団は戦術司令部 [Command Post] を持ち、指揮経路を伸ばす必要があるときに配置できる。時間が経過するに連れて、第 5 FJ は広大な領域について責任を持つようになる。CP は、第 5 FJ HQ 又は第 LXXXV 軍団 HQ まで指揮をたどることができる。

74.4.4 第 LXXX 軍団橋梁の苦悩 [LXXX Corps Bridge Woes]

第 LXXX 軍団は戦車橋梁アセットを待たなかったため、ヴィアンデン [Vianden] の橋梁を介して南へ重ユニットを送った。第 LXXX 軍団は、このような南への行軍のため、いずれかの第 LXXX 軍団ユニットを戦略モードに置くことができる。

74.5 第 LIII 軍団 [LIII Corps]

- 7 ターンと 11 ターンのシナリオについて、第 LIII 軍団のユニットによる参加は最小限となる。
- 攻勢の開始時、第 LIII 軍団は南東端の 2 つの部隊：第 999 歩兵と第 44MG から構成された。
- 上記の 2 ユニットの、第 LIII 軍団が到着を開始する 20PD ターンになるまで第 212VG 師団に付属する。

74.6 ドイツ軍の砲兵組織代用

[German Arty Formation Substitutes]

ルール項目 44.0 を参照。もしも代用が使用されたら、砲兵配置 [Artillery Park] チャート上に列記されたヘクス内に置かれる。

75.0 ドイツ第 7 軍の橋梁構築

[German 7A Bridge Construction]

導入シナリオ (71.0) で使用されない「橋梁の損傷又は向上」が、ランダム・イヴェントに適用されることに注意。

- ヴィアンデン [Vianden] の橋梁は、建設されなければならない。
- エヒテルナハ [Echternach] 又はロスポート [Rosport] の橋梁は、建設されなければならない。橋梁は、両位置に建設する必要はない。
- ヴァレンドルフ [Wallendorf] 又はボレンドルフ [Bollendorf] の橋梁は、建設されなければならない。橋梁は、両位置に建設する必要はない。
- ゲンティンゲン [Gentingen] 浅瀬の橋梁は、移動させてどこかに建設できる。
- 第 7 軍エリアでは橋梁が重要で、さもなければオウル川とザウアー川を越えるユニットは、12 月 17 日以降は非補給下になる。
- 12 月 17~18 日、「休息中」状態のために未完成の橋梁は「架橋停止 [“Bridge Halt”]」マーカーを要求され得る。21.1L と 21.1m を 7 参照。

75.1 ドイツ第 7 軍の橋梁構築手順—12 月 16 日

[German 7A Bridge Construction Procedure—16Dec]

- ドイツ軍は、16AF ターンになるまで第 7 軍橋梁上に「架橋開始」マーカーを置くことができない。

- b. 12月16日にはドイツ軍の架橋工兵がないため、もしも妨害されなければ、構築に4ターンが要求されることになる。
- c. 史実を反映させるため、オウル川とザウアー川を越えての橋梁構築にランダム・イベントが影響し得る。
- d. 導入ドイツ第7軍シナリオ (71.0) は、下記の 75.2~75.5 のランダム・イベントの要素を含まない。
- e. その他の第7軍シナリオは、下記の 75.2~75.5 の特別な架橋進捗ルールを要素を内包する。

75.2 構築進捗—橋梁損傷なし又は向上マーカー

[Construction Progress—No Bridge Damaged or Improved Marker]

ドイツ軍の橋梁構築セグメント (21.1~21.2 項) と構築進捗フェイズ (60.3.1 項) を参照。

- a. 16AF 橋梁構築セグメント: ドイツ軍の橋梁上に「架橋開始」マーカーを置く。; 21.2.1 項。
- b. 16AF 橋梁構築進捗フェイズ: 「架橋開始」を「構築1」マーカーに交換する。60.3.1 項。
- c. 次の橋梁構築セグメント: もしも 21.1 項に準拠すると、「構築1」マーカーは保持される。
- d. 次の橋梁構築進捗フェイズ: 「構築1」を「構築2」に置き換える。; 60.3.1 項。
- e. 次の橋梁構築セグメント: もしも 21.1 項に準拠すると、「構築2」マーカーは保持される。
- f. 次の橋梁構築進捗フェイズ: 「構築2」を「構築3」に置き換える。; 60.3.1 項。
- g. 次の橋梁構築セグメント: もしも 21.1 項に準拠すると、「構築3」マーカーは保持される。
- h. 次の橋梁構築進捗フェイズ: 「構築3」を「構築4」に置き換える。; 60.3.1 項。
- i. 「構築4」マーカーが配置された瞬間、橋梁は完成する。; 60.3.1h を参照。

75.3 橋梁構築がランダム・イベントによって損傷

[Bridge Construction is Damaged by Random Event]

- a. もしも橋梁構築の進捗がないか又は橋梁が完成していたら、ランダム・イベントは無関係である。
- b. もしもランダム・イベントの部位に構築中の橋梁があると、「橋梁損傷」マーカーを置く。
- c. もしも「架橋開始」マーカーがエヒテルナハ [Echternach]、ヴァレンドルフ [Wallendorf]、ロート [Roth] に置かれていたものの、側の位置について橋梁損傷のイベントが振られたら、そのターンの続く橋梁構築セグメント中に「架橋開始」マーカーを置くことができない。
- d. 橋梁構築進捗フェイズ (60.3.1 項) の開始時、もしも橋梁が構築1、2、3 マーカーと「橋梁損傷」マーカーも持つと、進捗は以下のごとく解決される。:
 - 1) もしも「構築1」マーカーがあると、構築1で留まる。「橋梁損傷」マーカーを取り去る。
 - 2) もしも「構築2」マーカーがあると、構築2で留まる。「橋梁損傷」マーカーを取り去る。
 - 3) もしも「構築3」マーカーがあると、構築3で留まる。「橋梁損傷」マーカーを取り去る。
 - 4) 「架橋停止」は、この状況に無関係であることに注意。

75.4 橋梁構築がランダム・イベントによって向上

[Bridge Construction is Improved by Random Event]

- a. もしも特定位置に橋梁が完成していたら、ランダム・イベントは無関係である。
- b. もしもランダム・イベントの部位に構築中の橋梁があると、「架橋向上」マーカーを置く。
- c. もしも「架橋開始」マーカーがエヒテルナハ [Echternach]、ヴァレンドルフ [Wallendorf]、ロート [Roth] に置かれていたものの、

その位置について橋梁向上イベントが振られたら、「架橋開始」マーカーの配置が有利になる。橋梁構築進捗フェイズ (60.3.1 項) の開始時、もしもある橋梁が「架橋開始」マーカーと「橋梁向上」マーカーも持つと、架橋開始マーカーを「構築2」マーカーに置き換える。「架橋停止」マーカーは、この状況では無関係であることに注意。

- d. 橋梁構築進捗フェイズ (60.3.1 項) の開始時、もしも橋梁が構築1、2、3 マーカーと「架橋向上」マーカーも持つと、進捗は以下のごとく解決される。:
 - 1) もしも「構築1」マーカーがあると、構築3になる。「架橋向上」マーカーを取り去る。
 - 2) もしも「構築2」又は「3」マーカーがあると、「構築4」になる。「架橋向上」マーカーを取り去る。
 - 3) 「構築4」マーカーが配置された瞬間、橋梁は完成する。; 60.3.1h を参照。
 - 4) 「架橋停止」は、この状況に無関係であることに注意。

76.0 US 対第7軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the US vs the 7A]

参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記で登場しない場合、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャートで足りる。

76.1 連合軍の指揮と補給 [Allied Comm and Supply]

- a. 16MO ターンには、全ての連合軍ユニットが指揮下である。16AF に開始して、ルールに従って指揮がたどられる。ただし、第7軍シナリオの制限のため、第8軍団 HQ は第1軍 HQ まで指揮経路をたどる必要がない。
- b. 全ての連合軍ユニットは、16MO、16AF、16EV に補給下である。
- c. 第7軍シナリオを通して、US ユニットの南端外へ指揮と補給をたどることができると述べられる。第8軍団 HQ Lux をエエファンジャン [Hefflingen] 南のヘクス端内に置く。

76.2 アメリカ軍の分散中隊—12月16日

[American Dispersed Companies—16Dec]

アルデンヌでドイツ軍に対して配備された組織は、2つの状態にあった。: ヒュルトゲンの森で被った損害から回復するためにいたか、又は訓練のために静かな戦区に置かれた未経験部隊だった。新米の9CCA とともに打撃を受けた28ID/109 と4ID/12 があった。このアルデンヌのエリアでは、前線は十分な兵力で満たされていなかった。完全な線というよりは、大隊はその中隊を長期間に亘って防御位置に分散させ、この努力について要塞と呼ぶ。16MO に、ドイツ軍はこのような要塞内の中隊に直面した。例えば、下記の第4歩兵師団の分散された中隊を参照。



- a. 表面では、ユニットは1ステップの戦闘ユニットとしてあらわされる。
- b. 裏面では、同じ2つのユニットが表面を反映して、戦闘値を持つ要塞としてあらわされる。
- c. 下記で表示されるユニットは、16MO ターンをその裏面又は裏返された面、要塞状態として開始する。
- d. 要塞は、攻撃されるときに2コラム・シフト左を提供する。
- e. アメリカ軍プレイヤーは、分散状態の開始時中隊を表面に返して通常に移動させることができる。
- f. もしも防御側がステップ損失の戦闘結果になると、下記に表示のごとく、1命中が要塞/ユニットを除去する。
- g. もしも戦闘結果が防御側の退却であると、要塞は表面に返されてユニットは通常に退却する。

- h. 分散状態の開始時中隊を表面に返した後、要塞面に戻すことはできない。
- i. 要塞ユニットと共にヘクス内にある他の US ユニットの、要塞ユニットがヘクス内に留まる限り要塞の特典を受ける。

76.3 US 第1軍直属 [US 1st Army Echelon]

- a. マルトランジェ [Martelange] 内の第 299 工兵は、US 第8軍団に付属される。解放された後は、第8軍団 HQ が活性化するとき活性化化する。
- b. 第1軍直属工兵は、**解放されるまで**移動、防御の構築、橋梁爆破準備ができない。

76.4 US 第8軍団直属 [US 8 Corps Echelon]

- a. 第8軍団直属ユニットは、ドイツ軍ユニットが移動して隣接するか、又は適切なセットアップ・チャート上で表示されたときに自由に移動できる。
- b. 9262 内の 174FA 大隊は、南端下にある自身の HQ の「指揮下」にある。
- c. 7352 内の 35 工兵は、敵ユニットが移動で隣接するか又は 17MO ターンになるまで、防御の構築又は移動ができない。
- d. ウィルツ [Wiltz] 内の 44 工兵は、敵ユニットが移動で隣接するか又は 17AF ターンになるまで、防御の構築又は移動ができない。
- e. ゲームを通して、連合軍の増援チャート 1 と 2 上に提供されたごとく、第8軍団の増援が到着する。
- f. バストーニュ [Bastogne] 内の第8軍団 HQ とその直属並びに第8軍団 Lux HQ とその直属は、個別の組織として扱われることに注意。シュール [Sure] 川南のユニットでアルゼット [Alzette] 川東のユニットは、第8軍団 Lux と共にある。ただし、ユニットがそのエリアの外へ移動したら、次のターンを第8軍団直属とバストーニュ内の HQ と共に開始する。逆もまた適用可能である。休息中については、43.7.3 も参照。

76.5 US 第8軍団—第4歩兵師団

[US 8 Corps – 4th Infantry Division]

76.5.1 第4歩兵師団の状況 [4ID Situation]

44 年 12 月 15 日、タビー・パートン少将は現地情報に基づいて離れることをキャンセルし、12 月 16 日に予想されるドイツ軍の襲撃対策のために幕僚を集めた。もしも攻撃されても退却せぬよう彼は命じた。彼は巨大な攻勢を減少させなかったが、たとえ包囲されても最終的に救出されると理解している多数の防御位置を第4歩兵師団が保持することをその準備が可能にした。

- a. 174FA 大隊以外でシュワルツ・エルンツ [The Swartz Ern] の東で開始している全ユニットは、第4歩兵師団に属す。コンスドルフ [Consdorf] 内の第4師団 CP は、コンスドルフ南西のユングリンスター [Junglinster] 内の第 VIII 軍団 HQ 構成部隊の「指揮下」にある。
- b. シュワルツ・エルンツの東の全てのアメリカ軍非砲兵ユニットは、16MO に自由に移動できる。
- c. 第4歩兵師団は、16MO に奇襲を受けない。シュワルツ・エルンツ東のいかなるヘクスに対する奇襲のためのコラム・シフトもない。
- d. 更には、第4歩兵師団は警戒していたため、シュワルツ・エルンツ・ゴージ東のユニットに対する 16MO の攻撃について、+1 drmm が加えられる。
- e. 衝撃状態ではない第4歩兵師団のユニットは、「全力発揮」で退却の代わりにステップ損失を被ることを選択できる。39.7 を参照。
- f. ルール 24.5 項に関して、第4歩兵師団と第10機甲師団は一緒にスタックして罰則なしで連携できる。

76.5.2 第4歩兵師団戦闘司令所の指揮経路 [4ID CP Comm Path]

- a. 16MO から 21PM まで、第4歩兵師団のユニットは第4歩兵師団 AO 内で開始する場合にのみ指揮下になることができる。77.0

項を参照。

- b. やはり 16MO から 21PM まで、軍団 HQ の指揮範囲内に指揮経路をたどる代わりに、第4歩兵師団 CP はメルシュ [Mersch] とザウアー川との間の8つの盤端道路ヘクスのいずれかへ指揮経路をたどる。
- c. 8つの盤端、道路ヘクスのいずれかまでの指揮経路は、10 ヘクスを超過できない。

76.5.3 第4歩兵師団 CP への補給経路 [Supply Path to 4ID CP]

第4歩兵師団 CP は、メルシュ川とザウアー川との間のいずれか8つの盤端道路ヘクスへ、その補給道路をたどらなければならない。これら8つの盤端道路ヘクスは、第4歩兵師団 CP がその補給道路をたどることができる唯一の補給源である。

76.6 US 第8軍団—第9機甲師団 A 戦闘団

[US 8 Corps - 9CCA]

76.6.1 第9機甲師団 A 戦闘団 [9CCA Situation]

- a. ブランシュ・エルンツ [Blanch Ern] 川とシュワルツ・エルンツ [Swartz Ern] 川との間で開始する全ユニットは、第9機甲師団/A 戦闘団 (9AD/CCA) に属す。9CCA HQ は、ルクセンブルク内の第8軍団 HQ (すなわち 8C HQ Lux) 構成部隊と共に「指揮下」である。
- b. 9CCA は、16MO に奇襲を受ける。ドイツ軍の攻撃は、1 コラム・シフト右を受ける。
- c. ブランシュ・エルンツ川とシュワルツ・エルンツ川との間の全てのアメリカ軍非砲兵ユニットは、16MO にどこでも自由に移動でき、工兵は、陣地、拠点、道路ブロックを構築できる。
- d. 9AD のユニットは軍団直属ユニットなので (Nato ボックス内の色を参照)、第8軍団のいかなるユニットともスタックできる。
- e. 9AD/3 砲兵も、第8軍団のいかなるユニットも支援できる。

76.6.2 第9機甲師団 A 戦闘団 HQ の指揮経路変更

[9CCA HQ Comm Path Alternatives]

- a. 9AD のユニットは、第8軍団 AO 内のどこでも指揮下になれる。77.0 を参照。
- b. 9CCA HQ は、軍団 HQ の指揮範囲内に指揮経路をたどることができる。二者択一で、9AD HQ はメルシュ川とザウアー川との間のいずれか8つの盤端、道路ヘクスへ補給道路をたどることができる。8つの盤端道路ヘクスのいずれかまでの指揮経路は、10 ヘクスを超過できない。

76.6.3 補給経路 [Supply Path]

9CCA HQ は、9.1 項に従っていずれかのマップ端に補給経路をたどることができる。

76.7 US 第8軍団—第28歩兵師団

[US 8 Corps – 28th Infantry Division]

76.7.1 第28歩兵師団の状況 [28ID Situation]

- a. 第5装甲軍〜第7軍境界線の南で開始する全ての第28歩兵師団ユニットは、28ID/109 連隊に属す。
- b. ドイツ軍第 LXXXV 軍団についてのランダム・イヴェントによって優先されない限り、第28歩兵師団は 16MO に奇襲を受ける。
- c. 第28歩兵師団のユニットは、ドイツ軍ユニットが移動で隣接するとき又はヴィアンデン・セットアップ・チャート上で指定されると自由に移動できる。

76.7.2 第28歩兵師団第109連隊 CP の指揮経路変更

[28/109 CP Comm Path Alternatives]

- a. 28ID ユニットの、第8軍団 AO 内のどこでも指揮下になれる。77.0 を参照。
- b. 28/109 CP は、軍団 HQ の指揮範囲内に指揮経路をたどることができる。二者択一で、28/109 CP はメルシュ川とザウアー川との間のいずれか8つの盤端道路ヘクスへ補給道路をたどることができる。8つの盤端道路ヘクスのいずれかまでの指揮経路は、10 ヘクスを超過できない。

76.8.3 補給経路 [Supply Path]

28/109 CP は、9.1 項に従っていずれかのマップ端道路へ補給経路をたどることができる。

76.8 US 第8軍団—第10機甲師団 A 戦闘団と R 戦闘団 [US 8 Corps—10CCA and 10CCR]

76.8.1 全シナリオについての第10機甲師団 A 戦闘団と R 戦闘団の状況 [10CCA—10CCR Situation for all Scenarios]

- 17AF と 17EV に、10CCA と 10CCR が到着する。
- 後のために登場を拘置される 10CCA 又は 10CCR のユニットは、8062 の西に登場できない。
- ルール 24.5 項に従って、第4歩兵師団と第10機甲師団と一緒にスタックして罰則なしで連携できる。

76.8.2 第10機甲師団 A 戦闘団と R 戦闘団の指揮経路 [10CCA—10CCR Comm Path]

- 16MO から 21PM まで、10AD のユニットは第4歩兵師団 AO 内で開始する場合にのみ指揮下になることができる。77.0 項を参照。
- やはり 17AF から 21PM まで、軍団 HQ の指揮範囲内に指揮経路をたどる代わりに、第10機甲師団 HQ はメルシュ [Mersch] 川とザウアー川との間のいずれか8つの盤端道路ヘクスのいずれかへ指揮経路をたどる。
- 8つの盤端道路ヘクスのいずれかまでの指揮経路は、10 ヘクスを超過できない。

76.8.3 第10機甲師団 HQ への補給経路 [Supply Path to 10AD HQ]

第10師団機甲 HQ は、メルシュ川とザウアー川との間のいずれか8つの盤端道路ヘクスへ、その補給道路をたどらなければならない。これら8つの盤端道路ヘクスは、第10機甲師団 HQ がその補給道路をたどることができる唯一の補給源である。

76.9 US 第8軍団—第101空挺師団

[US 8 Corps—101st Airborne Division]

- 18MO に、第101空挺師団の増援が G に到着する。南端の G 登場道路の MF 減少に注意。
- これらは戦略移動で到着し、移動する前にマンドーサンテティエンヌ [Mande-St. Etienne] 又はシブレット [Sibret] に登場しなければならない。
- これらは、マンドーサンテティエンヌ又はシブレットに進入又は通過した後のターンになるまで、戦略移動を維持しなければならない。
- もしもドイツ軍ユニットがバストーニュ [Bastogne] の両ヘクスを占めるか、又は第101空挺の前にマンドーサンテティエンヌ又はシブレットにドイツ軍が到着又は隣接したら、第101空挺ユニットは第8軍団作戦エリア内のどこにでも展開できる。

76.10 US 第8軍団—第10機甲師団 B 戦闘団

[US 8 Corps—10CCB]

76.10.1 第10機甲師団 B 戦闘団 [10CCB Situation]

- 18MO ターンに、アットエール [Attert] に到着する 10CCB ユニットの、直接バストーニュへ移動しなければならない。もしも 10CCB の全ユニットがバストーニュに到着する前に、ドイツ軍ユニットが移動してバストーニュに隣接したら、10CCB 全体が解放されて US 第8軍団作戦エリア内のどこにでも展開できる。
- もしもバストーニュに到着する前に、ドイツ軍ユニットが 10CCB のいずれかのユニットの隣に移動したら、10CCB 全体が直ちに解放されて US 第8軍団作戦エリア内のどこにでも展開できる。
- 第7軍シナリオの 10CCB についての歴史的完全性—キャンペーン・ゲームに適用できない。: 10CCB の全ユニットがバストーニュに進入する前に、ドイツ軍ユニットが 10CCB のいかなるユニットの隣にも移動しなければ、バストーニュへ進入した後の 10CCB の移動は以下のごとく制限される。:
 - ティーム Cherry のユニット、連合軍増援チャート 2 の注記

55 は、第5装甲軍〜第7軍境界線の南に展開できない。

- ティーム Desobry のユニット、連合軍増援チャート 2 の注記 57 は、第5装甲軍〜第7軍境界線の南に展開できない。
- ティーム O'Hara のユニット、連合軍増援チャート 2 の注記 56 は、第5装甲軍〜第7軍境界線の南に展開できる。
- ルール 24.6 項に従って、10CCB と 101 空挺は一緒にスタックして罰則なしで連携できる。

76.10.2 第10機甲師団 B 戦闘団の指揮経路変更 [10CCB Comm Path Alternatives]

- 10CCB のユニットは、第8軍団 AO 内のどこでも指揮下になれる。77.0 を参照。
- 10CCB CP は、軍団 HQ の指揮範囲内に指揮経路をたどることができる。
- 二者択一で、10CCB CP はバストーニュの第8軍団 Signal ユニットの指揮経路をたどることができる。

76.10.3 補給経路 [Supply Path]

10CCB CP は、9.1 項に従っていずれかのマップ端道路へ補給経路をたどることができる。

77.0 連合軍の作戦エリア [Allied Areas of Operation]

77.1 第7軍導入シナリオについての連合軍作戦エリア・マップ [Allied AO Maps for the 7A Introductory Scenario]

- 16MO〜17EV の期間中、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍の作戦エリアは要求されない。
- 16MO〜17EV の期間中、US 軍団 16EV〜17EV 作戦エリア・マップのみが要求される。; プレイ補助小冊子の 25 頁。
- 第4歩兵師団と第10機甲師団は、表示された第4歩兵師団の作戦エリア内でのみ指揮下になることに注意。

77.2 7ターンドイツ第7軍シナリオについての連合軍作戦エリア・マップ

[Allied AO Maps for the 7-Turn German 7A Scenario]

- 16MO〜17EV の期間中、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍の作戦エリアは要求されない。
- 16MO〜17EV の期間中、US 軍団 16EV〜17EV 作戦エリア・マップのみが要求される。; プレイ補助小冊子の 25 頁。
- 第4歩兵師団と第10機甲師団は、表示された第4歩兵師団の作戦エリア内でのみ指揮下になることに注意。

77.3 11 ターンドイツ第7軍シナリオについての連合軍作戦エリア・マップ

[Allied AO Maps for the 11-Turn German 7A Scenario]

- 16MO〜17EV の期間中、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍の作戦エリアは要求されない。
- 16MO〜17EV の期間中、US 軍団 16EV〜17EV 作戦エリア・マップのみが要求される。; プレイ補助小冊子の 26〜27 頁。
- 18PD〜18EV の期間中、US 軍団 18PD〜19EV 作戦エリア・マップのみが要求される。; プレイ補助小冊子の 25 頁。
- 第4歩兵師団と第10機甲師団は、表示された第4歩兵師団の作戦エリア内でのみ指揮下になることに注意。

78. 第7軍エリア内のランダム・イベント

[Random Events in the 7A Area]

- ドイツ第 LXXX 軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の 2 頁にあり、16MO〜18EV ターンのドイツ第 LXXX 軍団の活性化を受けて発生する。
- ドイツ第 LXXXV 軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の 3 頁にあり、16MO〜18EV ターンのドイツ第 LXXXV 軍団の活性化を受けて発生する。
- ドイツ第 LIII 軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の 11 頁にあり、22PD〜24EV ターンのドイツ第 LIII 軍団の活性化を受けて発生する。
- ランダム・イベントの基準:

- 1) ランダム・イベントは、ルールの過程と変更増援計画に取って代わり得る。
- 2) 単一のイベントが二度振られたら、二番目のサイの目は効果なし。
- 3) 特殊な移動や配置を含むランダム・イベントは、休息状態に影響しない。

ドイツ第5装甲軍シナリオ : 80.0-88.0

[German 5th Pz Army Scenarios]

- 80.0 ドイツ第5装甲軍シナリオ
- 81.0 7ターンのドイツ第5装甲軍シナリオ
- 82.0 11ターンのドイツ第5装甲軍シナリオ
- 83.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 84.0 ドイツ第5装甲軍の橋梁構築
- 85.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 86.0 第7軍第LXXXV軍団の包含
- 87.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- 88.0 ドイツ第5装甲軍についてのランダム・イベント

80.0 ドイツ第5装甲軍シナリオについての解説

[Briefing for German 5PzA Scenarios]

ドイツ第5装甲軍は、3個の攻撃軍団から構成される。左翼の第XLVII 装甲軍団は、ダスブルク [Dasburg] とゲミュント [Gemünd] の近くでオウル [Owl] 川を越え、クレルフ [Clerf] を経由して西方へ押し出し、バストーニュの主要な道路の中心を奪取して、ナミュール [Namur] 南のムーズ [Meuse] 河渡河点へ突き進む。中央部では、第LVIII 装甲軍団がオウレン [Ouren] の両側でオウル河を越え、ウッファリーズ [Houffalize] を通過して西へ進撃し、ナミュールとアンデンヌ [Andenne] の近郊でムーズ河上に橋頭堡を築く。右翼では、2個の国民擲弾兵師団を持つ小軍団がサン・ヴィット [St. Vith] の占領と、第LVIII 軍団に続いてアンデンヌへ向かう任務を与えられた。第5装甲軍は2つの装甲組織を予備に持ち、装甲教導師団と総統随伴旅団は先行する2個装甲軍団の背後に続く。ムーズ河を渡った後、第5装甲軍はブリュッセル [Brussels] へ突き進み、右翼の第6装甲軍はアントワープ [Antwerp] へ向かうことになっていた。

80.2 12月16日の奇襲 [Surprise on 16 Dec]

適用可能なとき、16MO ターンのドイツ軍の攻撃は奇襲についての1コラム・シフト右を受け取る。

80.2.1 第5装甲軍のエリア [5th Panzer Army Area]

- ドイツ軍第XLVII 軍団によって振られたランダム・イベントによって取って代わられない限り、28/110 は16MO に奇襲を受ける。
- ドイツ軍第LVIII 軍団によって振られたランダム・イベントによって取って代わられない限り、28/112 は16MO に奇襲を受ける。
- ドイツ軍第LXVI 軍団によって振られたランダム・イベントによって取って代わられない限り、106 ID は16MO に奇襲を受ける。

80.2.2 第7軍のエリアー第LXXXV 軍団

[7th Army Area – LXXXV Corps]

ドイツ軍第LXXXV 軍団によって振られたランダム・イベントによって取って代わられない限り、28/109 は16MO に奇襲を受ける。

80.3 ドイツ第5装甲軍の橋梁建設

[German 5PzA Bridge Building]

12月16日、ドイツ軍のダスブルク [Dasburg] とゲミュント [Gemünd] の架橋作業は、さして妨害を受けずに進捗し、両橋梁は夕暮れ時には機能した。第2装甲師団はオウル川を渡って血まみれ

の第110連隊を除去したが、その自己犠牲は第101空挺がバストーニュへの競争に勝利することを認める要因の1つとなった。ダスブルクの橋梁は、元々第2装甲師団のために用意されていたが、装甲教導師団の一部に加えて第116装甲師団のいくつかの部隊がそこで渡った。ゲミュントの橋梁は、第26国民擲弾兵と装甲教導師団のために用意されていたが、26VGが高速道路からアメリカ軍を迅速に掃討することに失敗したため、橋梁付近で交通渋滞が発生し、装甲教導師団の一部はダスブルクへ引き返した。

80.4 ドイツ第7軍ー第LXXXV 軍団

[The German 7A – LXXXV Corps]

ドイツ第5装甲軍シナリオは、常にドイツ第7軍の第LXXXV 軍団を含める。第5装甲軍と第LXXXV 軍団はいかなる場合にも連携できないが、これらの多様な組織の平行プレイは、1944年12月に発生した戦いの流れをいくらかでも再現するため、同時に進めなければならない。

80.5 アメリカ軍の増援 [American Reinforcements]

12月17~18日、ドイツ軍の前進を食い止めるため、北と南から第8軍団に増援が送られた。第7機甲師団は、12月17日に南のヴィエルサルム [Vielsalm] 近郊に送られた。第10機甲師団B戦闘団は、北西のアルロン [Arlon] を経て、第5装甲軍から重要な道路交差点を防護するためバストーニュへ送られた。バストーニュで使用するために10CCBを分遣する決定は全くの偶然で、ティーム Desobry、Cherry、O'Hara によって確立された道路ブロックは、第101空挺師団がバストーニュでドイツ軍を打ち負かすことを可能にした。10CCBに随伴した10AD/420砲兵大隊は、長期間の配備に不足しないよう砲兵弾薬の小輸送隊を連れてきた。

80.6 OOB とルール [The OOB and the Rules]

第5装甲軍シナリオ・ルールの最も重要な内容物は、戦闘序列と登場序列に関するものである。これらは、「ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール」と「連合軍対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール」の標題を持つ。これらのルールは、セットアップと増援チャートの情報が不完全であるときにのみ提供される。プレイヤー諸氏は、ゲームの進捗に連れてこれらを参照するため、歴史的なイベントと雰囲気競技に組み込まれる。

81.0 7ターンドイツ第5装甲軍シナリオ

[The 7-Turn German 5PzA Scenario]

81.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の16MO ターンから開始し、USの17EV ターンに終了する。

81.2 要求されるマップ [Maps Required]

南東、北東、南中央マップが要求される。

81.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

ドイツ第5装甲軍シナリオは、ドイツ第7軍の第LXXXV 軍団を含める。

81.3.1 ドイツ第5装甲軍 [The German 5Pz Army]

- セットアップ・チャート・シュネー・アイフェル上に表示された第5装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- セットアップ・チャート・オウル川ードイツ軍とセットアップ・チャート・オウル川ードイツ軍後背エリア上に表示された第5装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- ドイツ軍増援チャート1と2に従って到着する第5装甲軍のユニット。

81.3.2 第7軍ー第LXXXV 軍団 [The 7A – LXXXV Corps]

- セットアップ・チャート・ヴィアンデン上に表示されたドイツ第7軍と第LXXXV 軍団のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。

- b. 16MO ターンに到着する第7軍増援のみ。ドイツ軍増援チャート1を参照。

81.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

81.4.1 開始時 [At Start]

- a. セットアップ・チャート・シュネー・アイフェル上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
例外—C09、C11、C15 ヘクス内にセットアップされる4ユニットは第6装甲軍によって殲滅され、第5装甲軍シナリオから除外される。
- b. セットアップ・チャート・オウル川—アメリカ軍上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- c. セットアップ・チャート・ヴィアンデン上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- d. セットアップ・チャート・ロスハイム [Losheim] 上に表示されたUS 第8軍団の8ユニットは、注記 10、12、14 によって識別されて適用する。
- e. 第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の南で開始する、セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第1軍直属の2ユニットは、第1278 工兵と第299 工兵である。
- f. 第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の南で開始する、セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第5軍団直属の9ユニットは、第8軍団 HQ、ミドルトン [Middleton]、14/32 騎兵、コタ [Cota]、第28ID HQ、第635AW、第28ID 偵察、第158 工兵と第44 工兵である。

81.4.2 連合軍増援チャート1 [Allied Reinforcement Chart 1]

- a. 北端に到着する一定のUS 第8軍団ユニット：注記 43、44、45 に従って、8C/58 砲兵、第7機甲師団のユニット。
- b. 南端に到着するUS ユニットの無い。

81.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- a. 83.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- b. 84.0 ドイツ第5装甲軍の橋梁構築進捗
- c. 85.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- d. 86.0 第7軍第LXXXV 軍団の包含
- e. 87.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- f. 88.0 ドイツ第5装甲軍についてのランダム・イベント

81.6 勝利条件 [Victory Conditions]

81.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

US は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨害することで勝利する。

81.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

US 17EV ターンの後に、いずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットが以下のヘクスを占める。：

シュロンドヴァイラー [Schrondeweiler] ヴィルヴェルヴィルツ [Wilwerwiltz] ウーレン [Ouren] エテルブリュック [Ettelbruck] ドラフフェルト [Drauffelt] ベルクロイラント [Berg Reuland] ブールシャイト [Bourscheid] クレルヴォー [Clervaux] シュタイネブリュック [Steinebruck] コタンバック [Kautenbach] ワイワンバック [Weiswampach] シェーンベルク [Schonberg]

82.0 11 ターンドイツ第5装甲軍シナリオ

[The 11-Turn German 5PzA Scenario]

82.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の16MO ターンから開始し、US の18EV ターンに終了する。

82.2 要求されるマップ [Maps Required]

南東、北東、南中央マップが要求される。

82.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

ドイツ第5装甲軍シナリオは、ドイツ第7軍の第LXXXV 軍団を含む。

82.3.1 ドイツ第5装甲軍 [The German 5PzArmy]

- a. セットアップ・チャート・シュネー・アイフェル上に表示された第5装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- b. セットアップ・チャート・オウル川—ドイツ軍とセットアップ・チャート・オウル川—ドイツ軍後背エリア上に表示された第5装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- c. ドイツ軍増援チャート1と2に従って到着する第5装甲軍のユニット。

82.3.2 第7軍—第LXXXV 軍団 [The 7A—LXXXV Corps]

- a. セットアップ・チャート・ヴィアンデン上に表示されたドイツ第7軍と第LXXXV 軍団のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- b. 16MO ターンに到着する第7軍増援のみ。ドイツ軍増援チャート1を参照。

82.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

82.4.1 開始時 [At Start]

- a. セットアップ・チャート・シュネー・アイフェル上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
例外—C09、C11、C15 ヘクス内にセットアップされる4ユニットは第6装甲軍によって殲滅され、第5装甲軍シナリオから除外される。
- b. セットアップ・チャート・オウル川—アメリカ軍上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- c. セットアップ・チャート・ヴィアンデン上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- d. セットアップ・チャート・ロスハイム [Losheim] 上に表示されたUS 第8軍団の8ユニットは、注記 10、12、14 によって識別されて適用する。
- e. 第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の南で開始する、セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第1軍直属の2ユニットは、第1278 工兵と第299 工兵である。
- f. 第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の南で開始する、セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第5軍団直属の9ユニットは、第8軍団 HQ、ミドルトン [Middleton]、14/32 騎兵、コタ [Cota]、第28ID HQ、第635AW、第28ID 偵察、第158 工兵と第44 工兵である。

82.4.2 連合軍増援チャート1 [Allied Reinforcement Chart 1]

- a. 北端に到着する一定のUS 第8軍団ユニット：注記 43、44、45 に従って、8C/58 砲兵、第7機甲師団のユニット。
- b. 南端に到着するUS ユニットの無い。

82.4.3 連合軍増援チャート2 [Allied Reinforcement Chart 2]

- a. 南端に到着するUS ユニットの第82AB でないものは、第5装甲軍シナリオで使用不能。
- b. 第101AB 増援の移動のため、18MO と18AF ターンにSW マップが要求されることに注意。

82.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- a. 83.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- b. 84.0 ドイツ第5装甲軍の橋梁構築進捗
- c. 85.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- d. 86.0 第7軍第LXXXV 軍団の包含
- e. 87.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- f. 88.0 ドイツ第5装甲軍についてのランダム・イベント

82.6 勝利条件 [Victory Conditions]

82.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

US は、ドイツ軍の限定的又は実質的勝利の条件獲得を妨害することで勝利する。

82.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

US 18EV ターンの後、いずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットが1つのバストーニュ [Bastogne] ヘクスを占め、以下の町と村ヘクスを占めなければならない。:

グヴィ [Gouvy] ウッフアリーズ [Houffalize] ウィルツ [Wiltz] ヴィヒテン [Vichten] ブオ [Beho] ノヴィル [Noville] エッシュ・シュール・シュール [Esch-sur-Sure] ビッセン [Bissen] クロンバッハ [Crombach] マルトランジュ [Martelange] (5656) エシュドルフ [Eschdorf] シーレン [Schieren] ヴァラローデ [Wallerode] アルスドルフ [Arnsdorf] グロブス [Grosbous] シュロンドヴァイラー [Schrondeweiler]

82.6.3 ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory]

ドイツ軍 18EV ターンの後、もしもいずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットがバストーニュ [Bastogne] の両町ヘクスにプラスして、上記 82.6.2 に列記された同じ町と村を占めなければならない。

83.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the German 5PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

83.1 ドイツ軍の指揮と補給 [German Comm and Supply]

- a. 16MO、16AF、16EV ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下で補給下である。

83.2 第5装甲軍直属 [5th Panzer Army Echelon]

- a. 16MO には、第5装甲軍 HQ とその AA 護衛のみが 16MO 突破セグメントに移動できる。
- b. 8143 と 8243 内の第5装甲軍砲兵は、機動状態でない限りいずれかのターンの第5装甲軍のユニットを支援できる。
- c. もしも上記の第5装甲軍砲兵ユニットが捕獲したトラックで機動化されたら、第5装甲軍直属が休息するときに休息しなければならない。
- d. 第 207 工兵は、タンテスマラン [Tintsmule] の橋梁を修理している。修理は、17AF のドイツ軍ターンの終了セグメントに完了し、「爆破橋梁」マーカーが取り去られる。第 207 工兵は移動できず、又は 17EV になるまで何もできない。

83.3 第 XLVII 軍団 [XLVII Dorps]

83.3.1 第 XLVII 軍団直属 [XLVII Corps Echelon]

- a. 16MO には、第 XLVII 軍団 HQ のみが移動セグメントに移動できる。優先順位は、師団アセットに与えられる。
- b. 第 15NW 旅団は、第 XLVII 軍団ユニットの支援にのみ射撃できる。
- c. オウル川セットアップ・チャート上に注記されるとおり、第 766VAK の第 II 大隊と第 IV 大隊は、ゲミュント [Gemund] の第 846 橋梁の構築が完了するまでは、第 26VG 師団の支援にのみ射撃できる。
- d. 第 766VAK の他の 4 個大隊は、いずれかの第 XLVII 軍団ユニッ

トの支援に射撃できる。

- e. 第 600 と第 803 工兵は、ダスブルクに第 850 「J クラス橋梁」を設置している。
 - 1) 第 850 橋梁は、決してダスブルクから移動して離れることができない。
 - 2) ダスブルクの橋梁作業は、夜明け前に開始された。「架橋開始」マーカーは、16MO に設置することができる。
 - 3) 工兵は、橋梁が建設されるまで移動できない。
- f. 第 999 工兵と教導 [Lehr] 工兵は、ゲミュントで第 846 「J クラス橋梁」を設置している。
 - 1) ゲミュントの橋梁作業は、夜明け前に開始された。「架橋開始」マーカーは、16MO に設置することができる。
 - 2) 工兵は、橋梁が建設されるまで移動できない。

83.3.2 第 26 国民擲弾兵師団 [26VG Division]

- a. 16MO には、第 26VG の 10 ユニットの、オウル川セットアップ・チャート上に指定されたごとく自由に移動できる。
- b. 第 26VG/78 の大隊は、すでに 16MO ターンに移動していることに注意。これら 2 ユニットの、第 116 装甲と第 62VG に代わって前線を確保していたため、12 月 15 日の夕方遅くなるまで交代されなかった。
- c. 第 26VG/39 と第 26VG/77 の 2 個突撃中隊は、以下のごとく特殊能力を持つ。:
 - 1) 勇猛 [Valor]: これら中隊の兵士の多くは勇猛果敢で、その豪胆さは高い死傷率を導いた。もしもこれらが参加した攻撃で命中があると、これらがステップ損失を受けなければならない。
 - 2) 砲兵支援 [Artillery Support] 12 月 16 日に先立つ二週間について、これらの中隊はヒトラーの命令に背いてアメリカ軍後背地域のパトロールを行った。中隊は新型の無線機も装備し、オウル川の東で彼らを支援する砲兵部隊と良好な無線連絡がとれる場所を探した。その結果、18MO ターンに彼らが参加した攻撃については、第 26VG 砲兵大隊は「野戦砲兵攻撃支援チャート」の「ドイツ軍の 16MO 列」を使用せず、適用可能な「その他のターン」列を使用する。

- d. 装甲教導師団の付属 [Panzer Lehr Attachments] オウル川セットアップ・チャート上に指定されたごとく、装甲教導師団からの多数のユニットが第 26VG に付属した。詳細については、83.3.3b を参照。
- e. VAK766 砲兵 [VAK 766 Art] オウル川セットアップ・チャート上に指定されたごとく、766VAK の第 II 大隊と第 IV 大隊は、ゲミュントの橋梁が完成するまでは、第 26VG のみを支援できる。

83.3.3 装甲教導師団 [Panzer Lehr Division]

- a. 「オウル川セットアップ・チャートドイツ軍後背エリア」上の装甲教導ユニットは、16MO の突破セグメント中に移動する。
- b. 「オウル川セットアップ・チャートドイツ軍」上に表示された装甲教導ユニットは、16MO に第 26VG に付属する。下記を参照。
 - 1) 付属には、工兵、搜索、1 個 IV 号戦車中隊、3 個砲兵大隊を含む。
 - 2) 第 26VG への付属は、ゲミュントの第 846 橋梁が完成した後終了する。
 - 3) 付属が終了した後、第 26VG のユニットと共にスタックした教導師団のユニットは、罰則なしでスタックを解除できる。
 - 4) 教導師団の搜索と IV 号戦車中隊は、16MO の突破セグメント中に移動する。
 - 5) 教導師団の砲兵大隊は、ゲミュントの橋梁が建設されるまで、第 26VG のみを支援できる。
 - 6) 工兵は、第 846 橋梁が建設されるまで移動できない。

83.3.4 第 2 装甲師団 [2nd Panzer Division]

16MO には、第 2 装甲師団の大部分が自由に移動できる。AA と砲兵大隊は、16AF ターンになるまで移動できない。

83.4 第LVIII軍団 [LVIII Corps]

83.4.1 第LVIII軍団直属 [LVIII Corps Echelon]

- 16MOには、第LVIII軍団HQのみが移動セグメントに移動できる。優先順位は、師団アセットに与えられる。
- 第7NW旅団と第401VAKは、第LVIII軍団の支援にのみ射撃できる。
- 第401VAKの2個大隊は移送中で、ランダム・イベントに依存して17PD又はもっと早く到着する。

83.4.2 第560国民擲弾兵師団 [560VG Division]

- 16MOには、移動セグメントに軽歩兵 [fusiliers] と 560/1128 並びに 560/1130 の4個大隊のみが移動できる。
- 第560VGの4個大隊は移送中で、ランダム・イベントに依存して17PD又はもっと早く到着する。
- タンテスマラン [Tintsmule] の損傷橋梁を修理するため、作業中の第560VG工兵大隊が含まれる。この橋梁は、17AFのドイツ軍ターンの終了セグメントに修理され、「爆破橋梁」マーカーが取り去られる。第560VG工兵は移動できず、又は17EVになるまで何もできない。

83.4.3 第116装甲師団 [116 Panzer Division]

- 16MOには、第116装甲師団の大部分が自由に移動できる。
- 第116搜索大隊、第116工兵大隊にプラスして、1個パンター中隊が予備状態。
- 16MOの突破セグメント中、予備は自由に移動できる。
- 移送中の1個突撃砲中隊にプラスして、パンターとIV号戦車は増援チャートに従って、又は第LVIII軍団のランダム・イベントのためにそれより早く到着する。

83.4.4 第560VG—第116装甲の連携

[560VG – 116Pz Cooperation]

- 16MOに開始して、第116装甲師団と第560VG師団は1つの組織として連携する。
- これらの師団の全ての活動は、休息又は活性状態の選択を含み、統合されなければならない。
- 各師団の従属ユニットは、それぞれのHQへ通常に指揮と補給の経路をたどる。
- もしも第116装甲師団が燃料不足の罰則を受けても、第560VGは移動罰則を被らない。

83.5 第LXVI軍団 [LXVI Corps]

83.5.1 第LXVI軍団直属 [LXVI Corps Echelon]

- 16MOには、第LXVI軍団の2ユニットのみが移動セグメントに移動できる。：第244突撃砲大隊と第LXVI軍団HQである。
- 第16NW旅団、第460FA大隊、第10SS装甲師団砲兵は、第LXVI軍団の支援にのみ射撃できる。

83.5.2 第62国民擲弾兵師団 [The 62VG Division]

- 16MOには、移動セグメントに軽歩兵 [fusiliers] と 62/183 並びに 62/190 の4個大隊のみが移動できる。
- 62/164の2個大隊と62VGヘッツァー大隊は予備状態で、16MOターンの突破セグメント中に自由に移動できる。

83.5.3 第18国民擲弾兵師団 [The 18VG Division]

- 16MOには、移動セグメントに「R」中隊と18/293、294、295の6個大隊のみが移動できる。
- 第18VGの軽歩兵 [Füsiliers]、工兵、ヘッツァー・ユニットは予備状態で、16MOターンの突破セグメント中に自由に移動できる。
- シュナイフェル [Schneifel] 川南のいずれかの第18VGユニットは、18EVターンを通して第LXVI軍団HQへ20ヘクスの指揮と補給をたどることができる。

83.5.4 総統警護旅団 [Führ Escort Brigade]

- 総統警護HQは、1枚の休息済マーカーを持って開始する。
- 旅団が招集されるとき、総統警護の徒歩歩兵大隊と共にトラック・カウンタが置かれる。捕獲トラックの使用については、105.1.3を参照。
- 総統警護旅団は、旅団としては法外な数のAAAを装備していた。総統警護AAA中隊は、総統警護の装甲ユニットと共にスタックするとき、ヘクス毎に1つをフリーでスタックできる。
- 総統警護旅団は、19MOターン以降に第LVIII軍団へ移管できる。もしも移管が行われたら、HQを交代させる。

83.6 ドイツ軍砲兵組織の代用

[German Arty Formation Substitutes]

ルール44.0項を参照。もしも代用が使用されたら、これらは砲兵配置チャート [the Artillery Park Charts] 上に列記されたヘクス内に置かれる。

84.0 ドイツ第5装甲軍の橋梁構築

[German 5PzA Bridge Construction]

- ダスブルク [Dasburg] とゲミュント [Gemund] の橋梁は、建設されなければならない。
- ゲミュントの橋梁は、解体して移動できる。

84.1 ドイツ第5装甲軍の橋梁構築手順

[German 5PzA Bridge Construction Procedure]

- ドイツ軍は、16MOターンの「架橋開始」マーカーをダスブルクとゲミュントに置くことができる。
- ドイツ軍架橋工兵が両橋梁で作業中であるため、構築には2ターンのみ要求される。

84.2 第5装甲軍橋梁の構築進捗

[Construction Progress for the 5PzA Bridges]

ドイツ軍の橋梁構築セグメント (21.1～21.2項) と構築進捗フェイズ (60.3.1項) を参照。「架橋停止」を含む構築状況は、12月16日に発生し得ないことに注意。なぜならば、そのときに「休息中」が要求されないからである。

- 16MO 橋梁構築セグメント：各橋梁上に「架橋開始」マーカーを置く。；21.2.1項。
- 16MO 橋梁構築進捗フェイズ：各橋梁上に「構築1」マーカーを置く。；60.3.2項。
- 16AF 橋梁構築セグメント：もしも21.1項に準拠すると、「構築1」マーカーは保持される。
- 16AF 橋梁構築進捗フェイズ：「構築1」を「構築2」に置き換える。；60.3.2項。
- 架橋工兵によって「構築2」マーカーが配置された瞬間、橋梁は完成する。；60.3.2d項。

85.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール

ル [Scenario Rules for the US vs the 7A]

参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記で登場しない場合、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャートで足りる。

85.1 連合軍の指揮と補給 [Allied Comm and Supply]

85.1.1 連合軍の指揮 [Allied Comm]

- 16MOターンには、全ての連合軍ユニットが指揮下である。16AFに開始して、ルールに従って指揮がたどられる。ただし、第5装甲軍シナリオの制限のため、第8軍団HQは第1軍HQまで指揮経路をたどる必要がない。
- サン・ヴィット [St. Vith] 内の第8軍団司令官ノード [Node] は、指揮をたどるために第8軍団HQとして機能する。
- バストーニュ [Bastogne] 内の第8軍団司令官ノード [Node] は、指揮をたどるために第8軍団HQとして機能する。

85.2 アメリカ軍の分散中隊

[American Dispersed Companies]

アルデンヌでドイツ第5装甲軍に対して配備された組織は、2つの状態にあった。：ヒュルトゲンの森で被った損害から回復するためにいた第28歩兵師団と、又は訓練のために静かな戦区に置かれた未経験の第106歩兵師団だった。エリアでは、前線は十分な兵力で満たされていなかった。完全な線というよりは、両師団の大隊はその中隊を長期間に亘って防御位置に分散させ、この努力について要塞と呼ぶ。16MOに、ドイツ軍はこのような要塞内の中隊に直面した。例えば、下記の第4歩兵師団の分散された中隊を参照。



- 表面では、ユニットは1ステップの戦闘ユニットとしてあらわされる。
- 裏面では、同じ2つのユニットが表面を反映して、戦闘値を持つ要塞としてあらわされる。
- 下記で表示されるユニットは、16MO ターンをその裏面又は裏返された面、要塞状態として開始する。
- 要塞は、攻撃されるときに2コラム・シフト左を提供する。
- アメリカ軍プレイヤーは、分散状態の開始時中隊を表面に戻して通常に移動させることができる。
- もしも防御側がステップ損失の戦闘結果になると、下記に表示するごとく、1命中が要塞/ユニットを除去する。
- もしも戦闘結果が防御側の退却であると、要塞は表面に戻されてユニットは通常に退却する。
- 分散状態の開始時中隊を表面に戻した後、要塞面に戻すことはできない。
- 要塞ユニットと共にヘクス内にある他の US ユニットの、要塞ユニットがヘクス内に留まる限り要塞の特典を受ける。

85.3 US 第1軍直属 [US 1st Army Echelon]

第5装甲軍シナリオに登場する第1軍直属の4ユニットは、「連合軍開始時ユニット西」セッティング・チャート上に表示される。

- マルトランジェ [Martelange] 内の第299工兵は、US 第8軍団に付属される。解放された後は、第8軍団 HQ が活性化するとき活性化する。
- 4739 内の第1278工兵は、US 第8軍団に付属される。解放された後は、第8軍団 HQ が活性化するとき活性化する。
- 第1軍直属工兵は、解放されるまで移動、防御の構築、橋梁爆破準備ができない。
- オットン [Hotton] 内のカナダ第9 Forestry 中隊は、17AF に北へ送られる。17AF ターンにマップから取り去る。

85.4 US 第8軍団直属 [US 8 Corps Echelon]

- 第8軍団直属ユニットは、ドイツ軍ユニットが移動して隣接するか、又は適切なセッティング・チャート上に表示されたときに自由に移動できる。
- 第8軍団直属工兵は、解放されるまで移動、防御の構築、橋梁爆破準備を置くことができない。
- 16MO には、第5装甲軍～第6装甲軍境界線の北で開始する第8軍団直属の8ユニットがある。これらは、ロスハイムセッティング・チャート上の注記10、12、4によって識別される。8ユニット中の7つは、9 CCB からである。

85.5 US 第8軍団—第28歩兵師団

[US 8 Corps – 28th Infantry Division]

- 第5装甲軍～第7軍境界線の北で開始する全ての第28歩兵師団ユニットは、28/ID/110 と 28/112 連隊に属す。
- ドイツ軍第 XLVII 軍団についてのランダム・イベントによって優先されない限り、28/110 は 16MO に奇襲を受ける。

- ドイツ軍第 LVIII 軍団についてのランダム・イベントによって優先されない限り、28/112 は 16MO に奇襲を受ける。
- 第28歩兵師団のユニットは、ドイツ軍ユニットが移動で隣接するとき又は適用可能なアセットアップ・チャート上で指定されると自由に移動できる。

85.6 US 第8軍団—第106歩兵師団

[US 8 Corps – 106th Infantry Division]

- ドイツ軍第 LXVI 軍団についてのランダム・イベントによって優先されない限り、106/424 は 16MO に奇襲を受ける。
- 8923、9021、9123 内の分散状態のユニットは、第3 FJ と交戦状態で、第5装甲軍シナリオ内に移動できない。
- 史実では、106ID の2個連隊は、疑わしい指揮統率と貧弱な連絡の結果として、シュネー・アイフェルで包囲された。このゲームでも歴史が繰り返され易いが、もしもドイツ軍が罠を閉じることにより失敗したら、第 LXVI 軍団のランダム・イベントは5個大隊がシュネー・アイフェルから脱出することを可能にする。第 LXVI 軍団のランダム・イベント D を参照。

85.7 US 第8軍団—第7機甲師団

[US 8 Corps – 7th Armored Division]

85.7.1 第7機甲師団 B 戦闘団の増援 [7CCB Reinforcements]

- 17PD には、第7機甲師団 B 戦闘団の増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート1上の注記43ユニットとして識別される。
- これらは戦略移動で到着し、どこかへ移動する前にベルビエ [Verviers]、スタヴロ [Staverot]、最後にヴィエルサルム [Vielsalm] を移動で通過しなければならない。
- これらは、第5装甲軍～第6装甲軍境界線以南でターンを開始するまで、戦略移動に留まらなければならない。
- もしも 17PD ターンにドイツ軍ユニットがベルビエ内又は隣接すると、ユニットは第5装甲軍～第6装甲軍境界線以南でターンを開始するまで、いずれかのルートを紹介して戦略移動を継続しなければならない。
- もしも 7CCB の前にドイツ軍ユニットがスタヴロ内又は隣接に到着すると、7CCB ユニットの第5装甲軍～第6装甲軍境界線以南でターンを開始するまで、いずれかのルートを紹介して戦略移動を継続しなければならない。
- もしも 7CCB の前にドイツ軍ユニットがスタヴロ内又は隣接に到着しなければ、7CCB ユニットのスタヴロを通過して、ワンヌ [Wanne]、次いでグラン・アルー [Grand Halleux]、どこかで展開するために自由になる地点でヴィエルサルムへ進入しなければならない。
- もしも上記 (f) の状況が発生したら、ここで史実の条件を反映した局地的情報の欠如がヴァルシュアンブレヴ川の南で発生し得る。7CCB の縦隊がスタヴロとヴィエルサルムとの間でドイツ軍ユニットに出くわす可能性がある。もしもそれが発生したら、7CCB の縦隊は以下に進まなければならない：
 - 1) 先導する 7CCB ユニットの、たとえ戦略移動状態で行軍していても、ドイツ軍ユニットに出くわさなければならない。
 - 2) 敵ユニットの隣への戦略移動を回避する禁止は、情報条件の欠如を再現するため中断される。
 - 3) もしもドイツ軍ユニットがいずれかの理由で ZOC を及ぼさないと、可能であれば先導ユニットはスタヴローワンヌーグラン・アルーヴィエルサルムの道路に沿って戦略移動を継続しなければならない。例えば、霧ターン中、6921 内のドイツ軍ユニットは、先導ユニットの行軍を停止させないことになる。後続している 7CCB ユニットの、同様に戦略移動に沿って従う。
 - 4) ただし、ドイツ軍の ZOC 又はドイツ軍の存在が、スタヴローワンヌーグラン・アルーヴィエルサルムの道路に沿った 7CCB ユニットの移動を妨害したら、先導ユニットは停止してその「戦略移動」マーカーを失う。後続している 7CCB ユニットの (たち) は、先導ユニットの背後でヘクス毎に1つ停滞しなければならない、それぞれ停止してその「戦略移動」マーカーを

失わなければならない。

- 5) 7CCB ユニットの、境界線の北で任意に攻撃できず、可能であればユニットはCAから撤退しなければならない。

85.7.2 第7機甲師団 A 戦闘団の増援 [7CCA Reinforcements]

- a. 17PD には、7CCA の増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート 1 上の注記 44 として識別される。
- b. 7CCA ユニットの、ルール 85.7.1b~85.7.1g に従うが、17PD には 4MF のみを持って到着する。

85.7.3 第7機甲師団 C 戦闘団の増援 [7CCR Reinforcements]

- a. 17PD には、7CCR の増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート 1 上の注記 45 として識別される。
- b. これらは戦略移動で到着し、どこかへ移動する前にオイペン [Eupen]、マルメディ [Malmedy]、最後にレヒト [Recht] を移動で通過しなければならない。
- c. これらは、第5装甲軍~第6装甲軍境界線以南でターンを開始するまで、戦略移動に留まらなければならない。
- d. もしも 17PD ターンにドイツ軍ユニットがオイペン内又は隣接すると、ユニットは第5装甲軍~第6装甲軍境界線以南でターンを開始するまで、いずれかのルートを紹介して戦略移動を継続しなければならない。
- e. もしも 7CCR の前にドイツ軍ユニットがマルメディ内又は隣接に到着すると、7CCR ユニットの第5装甲軍~第6装甲軍境界線以南でターンを開始するまで、いずれかのルートを紹介して戦略移動を継続しなければならない。
- f. もしも 7CCR の前にドイツ軍ユニットがマルメディ内又は隣接に到着しなければ、7CCR ユニットのマルメディを通過して、パウネズ [Baunez] 交差点、次いでリヌーヴィル [Ligneuville]、どこかで展開するために自由になる地点でレヒト [Recht] へ進入しなければならない。
- g. もしも上記 (f) の状況が発生したら、ここで史実の条件を反映した局地的情報の欠如がヴァルシュエアンブレグ川の南で発生し得る。7CCR の縦隊がマルメディとレヒトとの間でドイツ軍ユニットに突き当たる可能性がある。もしもそれが発生したら、7CCR の縦隊は以下に進まなければならない。:

- 1) 先導する 7CCR ユニットの、たとえ戦略移動状態で行軍していても、ドイツ軍ユニットに突き当たらなければならない。
- 2) 敵ユニットの隣への戦略移動を回避する禁止は、情報条件の欠如を再現するため中断される。
- 3) もしもドイツ軍ユニットがいずれかの理由で ZOC を及ぼさないと、可能であれば先導ユニットはマルメディ~パウネズ交差点~リヌーヴィル~レヒトの道路に沿って戦略移動を継続しなければならない。例えば、霧ターン中、7618 内のドイツ軍ユニットは、先導ユニットの行軍を停止させないことになる。後続している 7CCR ユニットの、同様に戦略移動に沿って従う。
- 4) ただし、ドイツ軍の ZOC 又はドイツ軍の存在が、マルメディ~パウネズ交差点~リヌーヴィル~レヒトの道路に沿った 7CCR ユニットの移動を妨害したら、先導ユニットは停止してその「戦略移動」マーカーを失う。後続している 7CCB ユニットの (たち) は、先導ユニットの背後でヘクス毎に 1つ停滞しなければならない。それぞれ停止してその「戦略移動」マーカーを失わなければならない。

- 5) 7CCR ユニットの、境界線の北で任意に攻撃できず、可能であればユニットはCAから撤退しなければならない。

85.7.4 第7機甲師団の砲兵と AA の増援

[7AD Arty and AA Reinforcements]

17MO には、7AD 砲兵 AA 増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート 1 上の注記 45 として識別される。これらのユニットについての移動ルールは、上記 85.7.3b~85.7.3g 項の 7CCR についてのそれと同じである。参照ルールを使用しているとき、「7CCR」の用語が表示される場合は「7AD 砲兵 AA」に置き換える。この一連の要素は、1944 年 12 月 17 日の KGP によるパウネズ交差点の虐殺からである。

85.7.5 第7機甲師団の指揮と付属 [7AD Commands and Attachments]

- a. 第7機甲師団は、19MO に US 第 18 軍団に移管できる。
- b. 1944 年に、9CCB、106/424、28/112 は第7機甲師団に付属させられた。ATFT では、ドイツ軍の進捗が、より適した指揮のために同様の付属を強制し得る。

85.8 US 第8軍団—第101空挺師団

[US 8 Corps—101st Airborne Division]

- a. 18MO には、101AB の増援が G に到着する。南端上の G 登場道路の MF 減少に注意。
- b. これらは戦略移動で到着し、どこかへ移動する前にマンド・サンティエヌ [Mande-St.Etienne] 又はシブレ [Sibre]、最後にレヒト [Recht] を移動で通過しなければならない。
- c. これらは、マンド・サンティエヌ又はシブレに進入又は通過した後のターンになるまで、戦略移動に留まらなければならない。
- d. もしもドイツ軍ユニットがバストーニュ [Bastogne] の両ヘクスを占めるか、又は 101AB ユニットの前にドイツ軍がマンド・サンティエヌ又はシブレ内又は隣接に到着したら、101AB ユニットの第8軍団作戦エリア内のどこかに展開できる。

85.9 US 第8軍団—第10機甲師団 B 戦闘団

[US 8 Corps—10CCB]

85.9.1 第5装甲軍シナリオについての第10機甲師団 B 戦闘団の状況 [10CCB Situation for 5PzA Scenarios]

- a. 18MO ターンには、アットエール [Attert] に到着する 10CCB ユニットの、直接バストーニュ [Bastogne] へ移動しなければならない。
- b. もしも 10CCB のいずれかのユニットがバストーニュに到達する前に、ドイツ軍ユニットがそれらの隣へ移動したら、10CCB 全体が直ちに解放されて US 第8軍団作戦エリア内のどこにでも展開できる。
- c. もしも 10CCB の全てのユニットがバストーニュに到達する前に、ドイツ軍ユニットがそれらの隣へ移動しなければ、ユニットがバストーニュに進入した後、10CCB 全体が直ちに解放されて US 第8軍団作戦エリア内のどこにでも展開できる。
- d. ルール 24.6 項に関して、10CCB と 101AB は一緒にスタックして罰則なしで連携できる。

85.9.2 第10機甲師団 B 戦闘団の指揮経路変更

[10CCB Comm Path Alternatives]

- a. 10CCB のユニットは、第8軍団 AO 内のどこでも指揮下になれる。87.0 を参照。
- b. 10CCB CP は、軍団 HQ の指揮範囲内に指揮経路をたどることができる。
- c. 二者択一で、10CCB CP はバストーニュ又はサン・ヴィット [St.Vith] 内の第8軍団シグナル [Signal] ユニットの指揮経路をたどることができる。

85.9.3 補給経路 [Supply Path]

10CCB CP は、9.1 項に従っていずれかのマップ端道路へ補給経路をたどることができる。

85.10 US 第18軍団—第82空挺師団

[US 18 Corps—82nd Airborne Division]

18PD には、第82空挺は G に到着する。南端の G 登場道路上の MF 減少に注意。第82空挺は戦略移動で到着し、どこかへ移動する前にウェルボモン [Werbomont] を通過して移動しなければならない。

86.0 第7軍第LXXXV軍団の包含

[Inclusion of the 7A-LXXXV Corps]

このルール項目全体は、キャンペーン・ゲームに適用不能である。

86.1 限定 [Limitations]

- ヴィアンデン・セットアップ・チャート上で開始するドイツ軍とUSユニットは、第5装甲軍シナリオに含まれる。
- ヴィアンデン・セットアップ・チャート上のドイツ軍とUSユニットは、エルンツ [Ernz] 支流の東岸へ越えられない。
- ザウアー川セットアップ・チャート上で開始するドイツ軍とUSユニットは、第5装甲軍シナリオに含まれない。

86.2 ドイツ第7軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the German 7A]

以下の第7軍ルールは、第5装甲軍シナリオに関係する。:

- 74.1 ドイツ軍の指揮と補給
- 74.2 第7軍直属
 - 74.4.1 第LXXXV軍団直属
 - 74.4.2 第352VG師団
 - 74.4.3 第5FJ師団
- 75.0 ドイツ第7軍の橋梁構築
- 78.2 第LXXXV軍団のランダム・イベント

86.2 US 対第7軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the US vs the 7A]

以下の第7軍シナリオ・ルールは、第5装甲軍シナリオに関係する。:

- 74.1 ドイツ軍の指揮と補給
- 74.2 第7軍直属
 - 74.4.1 第LXXXV軍団直属
 - 74.4.2 第352VG師団
 - 74.4.3 第5FJ師団
- 75.0 ドイツ第7軍の橋梁構築
- 78.2 第LXXXV軍団のランダム・イベント

86.2 US 対第7軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the US vs the 7A]

以下の第7軍シナリオ・ルールは、第5装甲軍シナリオに関係する。:

- 76.1 連合軍の指揮と補給
- 76.2 アメリカ軍の分散中隊
- 76.3 第1軍直属
- 76.4 US第8軍団直属
- 76.7 US第28歩兵師団
- 77.0 連合軍のAOマップ

87.0 連合軍の作戦エリア [Allied Areas of Operation]

87.1 7ターン第5装甲軍シナリオについての連合軍のAO [Allied AO for the 7-Turn 5PzA Scenario]

- 16MO~17EVの期間枠中、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍AOマップは要求されない。
- 16MO~17EVの期間枠中、US軍団16EV~17EV AOマップのみが要求される。: プレイ補助小冊子の25頁。

87.2 11ターン第5装甲軍シナリオについての連合軍のAO [Allied AO for the 11-Turn 5PzA Scenario]

- 16MO~18EVの期間枠中、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍AOマップは要求されない。
- 16MO~17EVの期間枠中、US軍団16EV~17EV AOマップが要求される。: プレイ補助小冊子の25頁。
- 18PD~18EVの期間枠中、US軍団18PD~19EV AOマップが要求される。: プレイ補助小冊子の26~27頁。

88.0 第5装甲軍エリアのランダム・イベント

[Random Events in the 5PzA Army Area]

- ドイツ第XLVII軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の4頁に表示され、16MO~18EVターンのドイツ第XLVII軍団活性化の対象が発生する。
- ドイツ第LVIII軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の6頁に表示され、16MO~18EVターンのドイツ第LVIII軍団活性化の対象が発生する。
- ドイツ第LXVI軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の7頁に表示され、16MO~18EVターンのドイツ第LXVI軍団活性化の対象が発生する。
- ランダム・イベントの基準:
 - ランダム・イベントは、ルールの過程と変更増援計画に取って代わり得る。
 - 単一のイベントが二度振られたら、二番目のサイの目は効果なし。
 - 特殊な移動や配置を含むランダム・イベントは、休息状態に影響しない。

ドイツ第6装甲軍シナリオ : 90.0-99.0

[German 6th Pz Army Scenarios]

90.0 ドイツ第6装甲軍シナリオ

91.0 7ターンのドイツ第6装甲軍シナリオ

92.0 11ターンのドイツ第6装甲軍シナリオ

93.0 ドイツ第6装甲軍についてのシナリオ・ルール

94.0 グライフ作戦—シュテッサー作戦

95.0 カンプフグルッペ・パイパーの突破

96.0 US 対第6装甲軍についてのシナリオ・ルール

97.0 第6装甲軍周辺のUS第8軍団

98.0 連合軍の作戦エリア (AO)

99.0 ドイツ第6装甲軍についてのランダム・イベント

90.0 ドイツ第6装甲軍シナリオについての解説

[Briefing for German 6PzA Scenarios]

90.1 ドイツ第6装甲軍の目標 [German 6PzA Objectives]

ヒトラーの大きな解決: 敵はムーズ河の東で叩かれなくても、河川を越える迂回移動によって包囲される。主要な努力は、3日直後(12月18日)に第2SS装甲軍団を持つ第1SS装甲軍団によって行われることになる。第6装甲軍はムーズ河を渡って北へ進み、アルベルト運河を一撃して前線はマーストリヒトからアントワープへ至る。第6装甲軍の歩兵師団が装甲部隊縦列に続き、ムーズ河の東でヴェドル川に沿って防護位置を形成する。最終的に、又はヒトラーの意図は、第15軍が前進して第6装甲軍の右側面と背後を防護する位置を占めるものだった。

90.2 12月16日の奇襲 [Surprise on 16 Dec]

適用可能なとき、16MOターンのドイツ軍の攻撃は奇襲についての1コラム・シフト右を受け取る。

- 16MOターンのUS第5軍団に対するドイツ軍の全ての攻撃は、奇襲のために1コラム・シフト右を受ける。
- 第5装甲軍~第6装甲軍境界線以北でヘクス9021、9123、マンダーフェルト [Manderfeld] 内の第14騎兵ユニットは、第1SS装甲軍団についてのランダム・イベントによって優先されない限り、16MOに奇襲を受ける。

90.3 ドイツ第6装甲軍の橋梁建設

[German 6PzA Bridge Building]

16MO ターンに、第6装甲軍は橋梁構築を要求されないが、代替ルートが探索されない限り1つの未修理橋梁が KGP を遅滞させた。第6装甲軍は、爆破された橋梁よりも深い森林と自軍地雷原のために遅滞させられた。

90.4 第6装甲軍経路内の US 第8軍団

[US 8C in the Path of the 6PzA]

1944 年 12 月 16 日、第5装甲軍～第6装甲軍境界線以北には、多数の US 第8軍団ユニットが位置していた。加えて、サン・ヴィット近くの US 部隊を増強するため、第7機甲師団が第6装甲軍エリアを通過して行軍した。第6装甲軍シナリオにおける限定期間の歴史的完全性を維持するため、これらのユニットと第6装甲軍との関連を繋ぐルールが提供される。

90.5 ブンブン爆弾街道 [Buzz-Bomb Alley]

44 年 12 月 16 日、アメリカ軍の AAA ユニットのリエージュに向かってドイツの V-1 ブンブン爆弾を撃墜するため、エルゼンボルン尾根とその背後に配置された。公式任務は、リエージュ無人航空機 (PAC) 防御として知られた。兵士たちは、この任務を「ブンブン爆弾街道」の配置と呼んだ。アルデンヌ攻勢が大規模攻撃であることが第1軍 HQ に明白となったとき、ブンブン爆弾街道の重高 AA (90mm 砲) 部隊をその照準メカニズムと共に後方へ運び、地上戦闘の役割に備えるよう命じた。加えて、アントワープ X 対空旅団から少なくとも 14 個 AA 大隊がリエージュとムーズ河上の他の町を防護するため南へ送られた。巷で信じられているのとは異なり、アメリカ軍 AA は後方地域の防護にのみ甘んじてはいなかった。HQ と砲兵、四連装 50 口径自動火器部隊がソフト目標に対して壊滅的な破壊力を持つ一方、90mm 砲ユニットは戦車に対して有効だった。バルジの戦い後に US 沿岸砲兵学校によってインタビューされたとき、AA 砲ユニットを操作した兵士たちは「戦車は航空機よりも遥かに命中させ易かった」と述べた。参考のため、バルジの戦いにおける第1軍 AA、主な役割と副次的役割、US 陸軍の指揮と幕僚団、1946 年を参照。

90.6 アメリカ軍の増援 [American Reinforcements]

44 年 12 月 16 日、ドイツ軍第6装甲軍の左翼は、アルデンヌの最弱の確保地域であるロスハイム渓谷内を攻撃した。他方、第6装甲軍の中央と右翼は、アルデンヌの最強確保地域であるモンシャウの森とモンシャウ回廊内を攻撃した。モンシャウの森の険しい地形と貧弱な道路網のため、第12SS 装甲師団が容易にエルゼンボルン尾根を通過することは理解できない。加えて、完全戦力の第99歩兵師団は手に負えない障害で、モンシャウの森に存在を知られずにいたベテランの第2歩兵師団が事態を悪化させた。結果的に、US はヴァルシュアンプレーヴ川北の第6装甲軍の進撃を遅らせるために南へ強力な増援を送る時間を持つことになる。

90.7 戦闘序列とルール [The OOB and the Rules]

シナリオ・ルールの最も重要な内容物は、戦闘序列と登場序列に関するものである。これらは、「ドイツ第6装甲軍についてのシナリオ・ルール」と「US 対第6装甲軍についてのシナリオ・ルール」の標題を持つ。これらのルールは、セットアップと増援チャートの情報が不完全であるときにのみ提供される。プレイヤー諸氏は、ゲームの進捗に連れてこれらを参照するため、歴史的なイベントと雰囲気競技に組み込まれる。

91.0 7ターンドイツ第6装甲軍シナリオ

[The 7-Turn German 6PzA Scenario]

91.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の 16MO ターンから開始し、US の 17EV ターンに終了する。

91.2 要求されるマップ [Maps Required]

北東マップが要求される。

91.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

- セットアップ・チャート・モンシャウ上に表示された第6装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- セットアップ・チャート・ロスハイム上に表示された第6装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- ドイツ軍増援チャート1と2に従って到着する第6装甲軍のユニット。

91.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

91.4.1 開始時 [At Start]

- セットアップ・チャート・モンシャウ上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- セットアップ・チャート・ロスハイム上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- シュネー・アイフェル・セットアップ・チャート上で識別される6つの第8軍団ユニットは、以下のごとくセットアップ・マップされる。: C01, C08, C09, C11, C15。これらは、ゲームを軍境界線以北で開始する。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第8軍団の1ユニットは 14/32 騎兵。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第1軍直属の12ユニットは、18EV までに解放される。: ホッジス [Hodges]、第1軍 HQ、カナダ 9F、B5Fus、第99Nor、第526機甲歩兵、第825AT、第740戦車、第143重AA、第563AW、第110重AA、第639AW である。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第5軍団直属の6ユニットは、18EV までに解放される。: 第5軍団 HQ、第51工兵、第202、第291工兵、第112工兵、第1111工兵である。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示されたベルビエ内と周辺の第1歩兵師団/第16連隊の8ユニットは 18AF に解放されるが、早期に解放され得る。

91.4.2 連合軍増援チャート1 [Allied Reinforcement Chart1]

- 北端に到着する全ての US ユニットの。
- 南端に到着する US ユニットのはない。
- 8C/58 砲兵と全 7AD ユニットの、可及的速やかに軍境界線の南へ移動しなければならない。これらが境界線の南のヘクスへ進入するとき、ユニットを取り去る。7AD ユニットの、注記 43、44、45 の増援に従って移動しなければならない。

91.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- 93.0 ドイツ第6装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 94.0 グライフ作戦-シュテッサー作戦
- 95.0 カンプフグルッペ・パイパーの突破
- 96.0 US 対第6装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 97.0 第6装甲軍周辺の US 第8軍団
- 98.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- 99.0 ドイツ第6装甲軍についてのランダム・イベント

91.6 勝利条件 [Victory Conditions]

91.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

USは、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨害することで勝利する。

91.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

ドイツ軍は、下記の勝利条件の4つを達成しなければならない。:

- 複数条件 [Multiple Conditions]**: US 17EV ターンの終了時、いずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットが16MO ターンにUSによって支配されていた町を占める。例えば、ビューリンゲン [Bullingen]。このような各町は、1勝利条件としてカウントする。
- 単一条件 [Single Condition]**: US 17EV ターンの終了時、いずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットがフランコルシャン [Francorchamps] を占める。
- 単一条件 [Single Condition]**: US 17EV ターンの終了時、いずれかの状態のドイツ軍戦闘ユニットがトロワ・ポン [Trois Ponts] を占める。

92.0 11 ターンドイツ第6装甲軍シナリオ

[The 11-Turn German 6PzA Scenario]

92.1 期間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の16MO ターンから開始し、USの18EV ターンに終了する。

92.2 要求されるマップ [Maps Required]

北東マップが要求される。

92.3 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

- セットアップ・チャート・モンシャウ上に表示された第6装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- セットアップ・チャート・ロスハイム上に表示された第6装甲軍のユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- ドイツ軍増援チャート1と2に従って到着する第6装甲軍のユニット。

92.4 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

92.4.1 開始時 [At Start]

- セットアップ・チャート・モンシャウ上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- セットアップ・チャート・ロスハイム上に表示された連合軍ユニットは、その対応するセットアップ・マップを持つ。
- シュネー・アイフェル・セットアップ・チャート上で識別される6つの第8軍団ユニットは、以下のごとくセットアップ・マップされる。: C01、C08、C09、C11、C15。これらは、ゲームを軍境界線以北で開始する。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第8軍団の1ユニットは14/32 騎兵。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第1軍直属の12ユニットは、18EV までに解放される。: ホッジス [Hodges]、第1軍 HQ、カナダ 9F、B5Fus、第99Nor、第526機甲歩兵、第825AT、第740戦車、第143重AA、第563AW、第110重AA、第639AW である。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示された第5軍団直属の6ユニットは、18EV までに解放される。: 第5軍団 HQ、第51工兵、第202、第291工兵、第112工兵、第1111工兵である。
- セットアップ・チャート「連合軍開始時ユニット西」上に表示されたベルビエ内と周辺の第1歩兵師団/第16連隊の8ユニットは18AFに解放されるが、早期に解放され得る。

92.4.2 連合軍増援チャート1 [Allied Reinforcement Chart1]

- 北端に到着する全てのUSユニット。
- 南端に到着するUSユニットはない。
- 8C/58 砲兵と全第7機甲師団のユニットは、可及的速やかに軍境界線の南へ移動しなければならない。これらが境界線の南へ進入するとき、ユニットを取り去る。第7機甲師団のユニットは、増援注記43、44、45に従って移動しなければならない。

92.4.3 連合軍増援チャート2 [Allied Reinforcement Chart2]

- 北端に到着する全てのUSユニットにプラスして、第18軍団HQとギャビン [Gavin] を第1軍HQへ。
- 南端に到着する82ABユニット: これらはこのシナリオで唯一使用可能な南端の増援である。

92.5 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- 93.0 ドイツ第6装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 94.0 グライフ作戦—シュテッサー作戦
- 95.0 カンプフグルッペ・パイパーの突破
- 96.0 US 対第6装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 97.0 第6装甲軍周辺のUS第8軍団
- 98.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- 99.0 ドイツ第6装甲軍についてのランダム・イベント

92.6 勝利条件 [Victory Conditions]

92.6.1 アメリカ軍の勝利 [American Victory]

USは、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨害することで勝利する。

92.6.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

ドイツ軍は、上記91.6.2で述べた勝利条件の4つにプラスして、US 18EV ターンの終了時に以下を達成しなければならない。:

- ドイツ軍は、7216 と 6116 との間で川兩岸の橋梁を支配しなければならない。
- ドイツ軍は、7216 と 6116 との間でヴァルシュューアンブレラヴ川兩岸の橋梁を支配しなければならない。
- ドイツ軍は、リエヌヌ [Lienne] クリーク橋梁ヘクスの兩岸を占めなければならない。橋梁は、無傷である必要はない。

93.0 ドイツ第6装甲軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the German 6PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明が十分である。

93.1 ドイツ軍の指揮と補給 [German Comm and Supply]

- 16MO、16AF、16EV ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下で補給下である。

93.2 第6装甲軍直属 [6th Panzer Army Echelon]

- 9718 と 9618 内の第6装甲軍砲兵は、機動状態でない限りいずれかのターンの第6装甲軍のユニットを支援できる。
- もしも上記の第6装甲軍砲兵ユニットが捕獲したトラックで機動化されたら、第6装甲軍直属が休息するときに休息しなければならない。

93.3 第1SS装甲軍団 [1SS Panzer Corps]

93.3.1 第1SS軍団砲兵—16MO

- 第4NW、第9NW、第388 VAK、第402 VAKは、第1SS軍団ユニットのいずれかを支援できる。
- 第12SS と第9SS 師団は、第277 VG のみを支援できる。
- 第1SS と第2SS 師団砲兵は、第12 VG 又は第3 FJ のみを支援できる。

93.3.2 第12国民擲弾兵師団 [12VG Division]

予備状態 [In Reserve]: 軽歩兵 [Fusiliers] にプラスして12/89の第I

と第II大隊。これらは、16MO 突破セグメント中に自由に移動できる。

93.3.3 第150旅団-KGPの連携 [150th Bde-KGP Cooperation]

- 連携は44年12月15日に達成され、第150旅団の一部がKGP縦隊に組み込まれた。
- KGPと第150旅団のユニットは、罰則なしで一緒にスタックして闘うことができる。
- 第150旅団のユニットは、KGP IDを持たない第1SS装甲師団のユニットと自由にスタックできない。
- KGPと第150旅団の指揮、補給、活性化状態の機能は、個別で留まる。

93.3.4 第1SS装甲師団-第3降下猟兵師団

[1SS Pz Division-3FJ Division]

- 16AF ターンに開始して、第1SS装甲師団 HQ は第3降下猟兵師団の指揮を執る。これらは、1つの組織として機能する。
- これらの師団の全ての活動は、休息又は活性化状態の選択を含み、統合されなければならない。
- 各師団の従属ユニットは、それぞれのHQまで通常に指揮と補給をたどる。
- もしも第1SS装甲師団が燃料欠乏の罰則を被っても、第3降下猟兵に影響はない。

93.3.5 第1SS装甲とロルバーン (進撃路) C

[1SS Panzer and Rollbahn C]

- 進撃路「C」は、ロスハイマーグラベン [Losheimergraben]、ビュートゲンバッハ [Butgenbach]、ウェーム [Waimes]、ボネ [Baugnez]、マルメディ [Malmedy]、フランコルシャン [Francorchamps]、スパ [Spa] を行軍する。
- 史実では、進撃路 C はエワイユ [Aywaille]、オヌー [Oneux]、ロテュー [Rotheux]、ムーズ河へ進んだが、ATFT ではスパのみに注目した。
- 進撃路 C がヴァルシュ [Warche] 川を越えた後、スパへの黄金道路サインによって強調される。
- ATFT では、第1SS装甲師団は7216からスパまでのヴァルシュ川の北で使用できるが、KGP が第12SSの進撃路を奪わない限り (第1SS軍団のランダム・イヴェント F)、進撃路 C の東へ移動できない。
- 他方、第12SS師団のユニットは、同様に制限されない。これらは、強調された進撃路 C の西を移動できる。

93.4 第LXVII軍団 [LXVII Corps]

- 第17NWと第405VAKは、第LXVII軍団の支援にのみ射撃できる。
- 第LXVII軍団HQは、盤の東端から出て間もないため、その従属師団HQは指揮範囲内にある。

93.4.1 第272国民擲弾兵師団 [272 VG Division]

US 第78歩兵師団がローエル [Roer] とウルフト [Urft] のダムに向かってモンシャウ回廊内で攻勢を開始したとき、第272VG師団はベルグステイン [Bergstein] からケスターニヒ [Kesternich] まで再配備の途上だった。第78歩兵師団は12月15日にケスターニヒを占領したが、これはモーデル元帥から直ちに対応を引き出した。272/980、326VG/752 第II大隊、326/753 第II大隊が反撃し、12月15日の深夜にケスターニヒを奪回した。この事態で、第272VGとUS 78IDは重大な損害を被り、両陣営は攻勢能力を残していなかった。実際、12月16日にコンツェン [Konzen] を確保している第272軽歩兵中隊は、45年2月6日になるまで居座った。:

- 第272国民擲弾兵は、1ヘクス又はユニットの移動値の半分までのみ移動できる。
- 第272国民擲弾兵のユニットによって元々占められたヘクスは、移動セグメントの終了時にカラにできない。
- 第272国民擲弾兵師団のユニットは、攻撃できない。
- 第272国民擲弾兵師団は、US 第78歩兵師団が解放された後に

解放される。

93.4.2 第326国民擲弾兵師団 [326VG Division]

第326国民擲弾兵師団は、ケスターニヒでの反撃に戦力を割いたため、身動きがとれなかった。加えて、326/751大隊は16MOにモンシャウの森で道に迷った。結果的に、12月16日の目標ハーフェン [Hofen]、モンシャウ [Monscaul]、ミュッツェニヒ [Mutzenich] は、ほぼ奪取不可能だった。奇襲が失われた後、この任務は更に困難となった。

93.5 ドイツ軍の砲兵組織代用

[German Arty Formation Substitutes]

- ルール 44.0 項を参照。
- もしも代用が使用されたら、これらは砲兵配置チャート上に列記されたヘクス内に置かれる。

94.0 グライフ作戦-シュテッサー作戦

[Operation Grief-Operation Stoesser]

この項目は、フォン・デア・ハイテによる失敗に終わった空挺降下作戦、アインハイト・シュティールラウ・コマンドの浸透、第150旅団による浸透と続くアメ [Amay] とユイ [Huy] のムーズ河橋梁の占領計画を含む。

94.1 スコルツェニーと第150旅団

[Skorzeny and the 150th Brigade]

グライフ作戦の主要面は、第150旅団による浸透が計画されたことだった。ドイツ軍は、この作戦に貴重な資源を投入したが、スコルツェニーは経験不足の兵士たちがすり抜けられたら幸運だと信じていた。下記のルールは、第150旅団の浸透を定量化する試みである。浸透の頻繁な成功は旅団消滅の結果となるが、スコルツェニーがUSユニットの繋がりを通過して進撃したら、連合軍プレイヤーにとって問題が生じることになる。

- もしも戦闘ユニットが敵ZOC内に移動したら、25.6に従って直ちに移動を停止しなければならない。
- ただし、スコルツェニーと第150旅団の戦闘ユニットは、敵ユニットのZOCの無視と／又は通過を試みることができる。
- プレイヤー諸氏は、全ての可能性を扱うために、94.1.1~94.1.4項に提供された理論を適用できる。
- この試みは、16EV~18EV ターンの移動又は突破中に行うことができる。
- ユニットは、個別又はスタックとして浸透を試みることができる。
- スコルツェニーは、自身では浸透ができないが、第150旅団戦闘ユニットに随伴してできる。

94.1.1 1つのZOCを通過する浸透

[Infiltration through one ZOC]

- US ZOC 内のカラのヘクスを通過する浸透は可能である。
- US ZOC 内のカラのヘクスを通過する浸透に先立ち、浸透の試みが宣言されなければならない。
- US ZOC 内のカラのヘクスを横切り、その後に入力するヘクスを指定しなければならない。
- 次いでスコルツェニー・ユニット (たち) はZOCに入力し、停止し、スコルツェニー浸透表上で浸透についてサイを振る。
- 敵ZOC通過の試みが失敗したら、ZOCヘクス内で移動を終了する。
- もしも浸透が成功したら、ユニット (たち) は移動を継続し、追加の浸透さえ試みることができる。

94.1.2 連続するZOCを通過する浸透

[Infiltration through Consecutive ZOC]

- 敵ZOC内の連続するカラのヘクスの繋がりを通過して浸透することは可能。
- US ZOC 内のカラのヘクスを横切り、最後に入力するヘクスを指定しなければならない。
- 次いでスコルツェニー・ユニット (たち) は最初のZOCに入力

- し、停止し、スコルツェニー浸透表上で浸透についてサイを振る。
- d. もしも最初の浸透に成功したら、ユニット（たち）は次のヘクスへ継続して再びサイを振ることができる。
- e. 敵 ZOC 通過の試みが失敗したら、ZOC ヘクス内で移動を終了する。
- f. もしもカラのヘクスを通過する各浸透が成功したら、ユニット（たち）は指定した最後のヘクス内へ移動する。もしも浸透しているユニットが MF を残していると、移動を継続して追加の浸透さえ試みることができる。

94.1.3 敵ユニットを通過する浸透 [Infiltration through Enemy Units]

- a. 敵が占めるヘクスを通過する浸透も可能である。
- b. 敵が占めるヘクスを通過する浸透に先立ち、浸透の試みが宣言されなければならない。
- c. 横切る占有ヘクスと後に進入するヘクスを指定しなければならない。
- d. 次いで、スコルツェニー・ユニット（たち）は、敵が占めるヘクスの隣へ移動してスコルツェニー浸透表でサイを振る。
- e. 敵が占めるヘクスを通過する試みに失敗したら、敵が占めるヘクスの隣で移動を停止する。
- f. もしも浸透が成功したら、ユニット（たち）は指定されたカラのヘクス内へ置かれ、これらはそこで停止するか又は移動を継続して追加の浸透さえ試みることができる。

94.1.4 連続する敵ユニットを通過する浸透 [Infiltration through Consecutive Enemy Units]

- a. 敵が占めるヘクスの繋がりを通過して浸透することは可能。
- b. 敵が占めるヘクスを通過する浸透に先立ち、浸透の試みが宣言されなければならない。
- c. 敵が占める連続する各ヘクスを横切り、最後に進入するヘクスを指定しなければならない。
- d. 次いでスコルツェニー・ユニット（たち）は最初の敵が占めるヘクスに進入し、横切る各ヘクスについてサイを振る。
- e. 敵が占めるヘクスを通過するいずれかの試みが失敗したら、開始ヘクスの敵が占めるヘクス内で移動を終了する。
- f. もしも全ての浸透が成功したら、ユニットは指定した最後のヘクス内へ移動する。もしも浸透しているユニットが移動を残して持っている、移動を継続して追加の浸透さえ試みることができる。

94.2 アインハイト・シュティエラウ・コマンド [Einheit Steilau Commandoes]

グライフ作戦の論点は、英語を話すドイツ軍コマンドのアメリカ軍ジープによる浸透だった。チームと車両は、第5機甲師団からの部隊に変装した。12月16日、9つのチームがアメリカ軍の前線に浸透した。9つには4つの偵察チーム、2つの爆破チーム、3つの先導チームが含まれた。3つの先導チームは、単に第1SS、第12SS、第12国民擲弾兵師団を道案内しただけなのであらわされない。4つの偵察チームと2つの爆破チームは、あらわされる。偵察チームの任務は、敵の後背地を偵察して混乱の種を蒔くことだった。爆破チームの任務は、サボタージュの実行と混乱の種を蒔くことだった。チームの異なる任務は一緒に変態するため、各6チームは以下の機能を実行する。:

- a. 橋梁の爆破をサボタージュするため、連合軍支配下の橋梁渡河地点に陣取る。
- b. 敵後背地内の交差点を占め、連合軍ユニットの移動妨害を試みる。

94.2.1 コマンド・チームの特徴

[Commando Team Characteristics]

- a. コマンド・ユニットはジープ1台のみで、どちらの陣営についてもスタッキングの目的にカウントせず、いかなるユニットも自由に通過できる。
- b. コマンド・ユニットは戦闘ユニットではなく、ZOC を持たず、ヘクスを支配できず、その移動は敵によって影響を受けない。

- c. コマンド・ユニットは、路外機動ユニットとして移動する。
- d. コマンドは、交通渋滞ルールを受ける。
- e. 16AF ターンには、第1SS 装甲軍団内のいずれかの HQ と共に6つのコマンド・チームを置く。

94.2.2 連合軍橋梁破壊のサボタージュ

[Sabotage Allied Bridge Demolition]

- a. 橋梁渡河点の1つのコマンド（のみ）が、連合軍の橋梁爆破の試みに+1 drm を加えることができる。
- b. コマンドが橋梁爆破のサイ振りに影響を与えるために使用されるとき、そのコマンドはマップから取り去られて、ターン記録欄の次のターン上に置かれる。
- c. ドイツ軍プレイヤーは、橋梁爆破のサイ振りに影響を与えることを辞退し、コマンドをマップ上に留めることができる。

94.2.3 連合軍移動の混乱 [Disrupt Allied Movement]

- a. 交差点のアインハイト・シュティエラウ・コマンドは、通過している連合軍ユニットの移動を誤誘導できる。
- b. コマンドが連合軍移動の誤誘導に成功したとき、そのコマンドはマップから取り去られ、ターン記録欄上の次のターンに置かれる。
- c. コマンドの連合軍移動の誤誘導が失敗したとき、コマンドは除去され得る。
- d. ドイツ軍プレイヤーは、連合軍移動の誤誘導を辞退し、マップ上にコマンドを残すことができる。
- e. ドイツ軍コマンドによる連合軍移動の誤誘導を解決するため、下記の手順に従う。:
- 1) 最初の連合軍ユニットが交差点に進入したとき、ドイツ軍は誤誘導を試みるか辞退するか宣言しなければならない。
 - 2) もしもドイツ軍が辞退したら、交差点を通過している全ての連合軍ユニットは、現行ターンに影響を受けないことになる。
 - 3) もしもドイツ軍が誤誘導の試みを解決すると、そのヘクスを通過している全ての連合軍ユニットは、このターンに影響を受けることになる。
 - 4) 2つのサイコロを振り、下記のコマンド誤誘導表上で試みを解決する。
 - 5) もしも試みが5CCR ユニットから10ヘクス以内であると、コマンドを5CCR 面に裏返してサイの目に+1を加える。

コマンド誤誘導表	
サイの目	結果
2~4	移動値損失なし、コマンド・チームは除去される。
5~6	移動値損失なし*
7	移動値損失なし、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	移動値損失なし*
10	連合軍ユニットは1MF を失う。もしも1MF 未満を持つと、残りの MF を失う*
11	連合軍ユニットは2MF を失う。もしも2MF 未満を持つと、残りの MF を失う*
12	連合軍ユニットは3MF を失う。もしも3MF 未満を持つと、残りの MF を失う*

*コマンド・チームをターン記録欄の次のターン上に置く。

94.2.4 コマンド・チームの復帰 [Returning Commando Teams]

44 年 12 月、コマンドは連合軍の状況を報告するためにドイツ軍 HQ へ帰還し、次いで任務を再開した。

- ターン記録欄上のコマンド・チームは、第 1 SS 軍団のランダム・イベントによってゲームに復帰できる。ターン記録欄上の全てのチームを第 1 SS 装甲軍団内のいずれかの HQ と共に置く。
- チームを戻すランダム・イベントがあるターンに振られなければ、記録欄上の次のターンに移す。ターン記録欄上のチームは、18EV ターンの後に除去される。

94.3 フォン・デア・ハイテ [Von der Heydte]

フォン・デア・ハイテ空挺部隊の任務は、バラク・ミシェル [Baraque Michel] に降下し、US 第 9 軍から南へ行軍している連合軍の増援を妨害することである。上空の思いがけない風、経験不足のドイツ軍操縦士、ブンブン爆弾街道内のアメリカ軍 AA は、空挺降下の広範囲の分散を引き起こした。空挺降下を解決するため、3つのサイコロを振らなければならない、プレイヤー諸氏は要求された 4 番目の VDH 中隊のサイコロを行うため、白いサイを借りる必要がある。空挺降下解決の手順は、94.3.2 に従う。

94.3.1 フォン・デア・ハイテ中隊の特徴

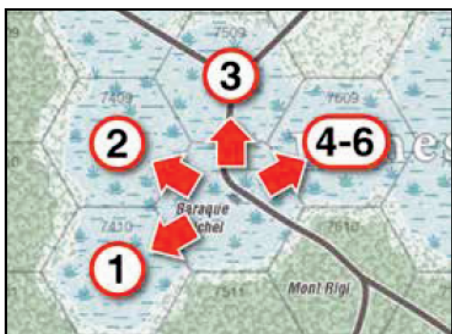
[Von der Heydte Company Characteristics]

- VDH 中隊は、スタッキングについて歩兵ユニットとしてカウントする。
- VDH ユニットの戦闘ユニットで、ZOC を持ち、ヘクスを支配できる。
- 降下猟兵中隊は、歩兵（徒歩）ユニットとして移動する。

94.3.2 フォン・デア・ハイテの空挺降下

[Von der Heydte Airdrop]

- バラク・ミシェル (7510) 内へのフォン・デア・ハイテの各 4 個中隊についてサイコロを振る。
- もしも 3つのゾロ目 [triples] が振られたら、空挺降下した VDH 中隊をバラク・ミシェル (7510) 内に置く。
- もしも 3つのゾロ目が振られなかったら、その中隊は偏差する。赤いサイは偏差の方向を判定する。下図を参照。
- 方向が判定された後、2つの白いサイを調べる。
- もしも赤いサイが 1、2、3 であると、2つの白いサイコロを合計し、VDH 中隊を適切な方向にバラク・ミシェルから離れたヘクスに置く。
- もしも赤いサイが 4、5、6 であると、2つの白いサイを二倍にし、VDH 中隊をバラク・ミシェルから NE 方向に離れたヘクスに置くために使用する。
- もしも VDH 中隊がマップ外に着地したら、ユニットは除去される。
- マップ上に着地した VDH 中隊は、17EV ターンを通して指揮下で補給下である。
- もしも VDH 中隊が連合軍戦闘ユニットの上に着地したら、攻撃しなければならない。通常は戦闘比と drm を決める。攻撃側の退却結果については、VDH 中隊は除去される。防御側の退却結果については、防御側が除去される。



95.0 KGP の突破—16EV と 17PD ターン

[KGP Breakout—16EV and 17PD Turns]

アルデンヌ攻勢の初期、KGP は夜間に前線を浸透し、後背の多数の US 戦闘ユニットを奇襲した。

95.1 KGP HQ の能力 [KGP HQ Capabilities]

- KGP HQ は、常に機動可能である。
- KGP HQ は 2 ステップを持ち、前線戦闘ユニットと同様に攻撃と戦闘前後進ができる。
- KGP HQ は、付属の 2 個工兵中隊を持ち、工兵戦闘ユニットの全ての能力を持つ。
- KGP HQ は、18EV ターンの終了を通して、自動的に指揮下で補給下である。
- 18EV ターンの後、KGP は第 1 SS 軍団 HQ 又は第 1 SS 師団 HQ から指揮経路をたどれなければならない。

95.2 KGP の突破展開準備

[KGP Preparation for Breakout Exploitation]

- 16MO、KGP ユニットの増援として到着する。
- 16EV と 17PD ターンの開始時、KGP 全体を予備に置くことができる。
- KGP 全体が予備状態であることを表示するため、KGP HQ 上に「予備」マーカーを置く。
- KGP は、たとえ KGP ユニットが US 戦闘ユニットに隣接していても予備状態に置くことができる。
- もしも KGP が 16EV と 17PD ターンにそこにいなければ、KGP 戦闘ユニットは通常に扱われる。

95.3 KGP 進撃経路内の US ユニットの準備

[Readiness of US Units in KGP Path]

- パイパー進撃経路内の US ユニットの、KGP の縦隊を何度もアメリカ軍と誤認した。
- パイパー進撃経路には、ヴァルシュ [Warchel] 川の南で第 6 装甲軍境界線以北のいかなるヘクスも含む。
- 16EV~17PD ターン、パイパー進撃経路内の戦闘ユニットは、95.3d に従って「警報下 [“Alert”]」又は 95.4e に従って「奇襲下 [“Surprised”]」となり得る。
- 16EV と 17PD ターンのドイツ軍移動セグメントの終了時、ドイツ軍戦闘ユニットに隣接する U.S. ユニットの「警報下」マーカーを置く。

95.4 手綱を緩める [Hold the Reins Loose]

95.4.1 KGP 突破移動の影響 [KGP Breakout Movement Effects]

- 下記のルールは、1944 年 12 月に KGP によって達成された大胆な移動と思いがけない成功を反映する。
- 16EV と 17PD ターンに予備状態であるとき、KGP は突破セグメント中に完全 MF で移動する。
- KGP の戦闘ユニットは、16EV と 17PD ターンのドイツ軍突破セグメント中にアメリカ軍 ZOC を無視する。
- それに応じて、16EV と 17PD ターンのドイツ軍突破セグメント中、KGP のユニットは ZOC を及ぼさない。
- 警報下ではない U.S. ユニットの、16EV と 17PD ターンに突破している KGP によって攻撃されたとき、「奇襲」を受けることになる。
- 16EV ターンに KGP によって奇襲下の US ユニットの、17PD ターンについて「警報下」マーカーを獲得する。
- KGP による夜間蹂躪についてのルール 36.0 項は、奇襲下ユニットのみを含んでいるヘクスに対して、以下のごとく修正される。
 - 平地、林、破碎地のヘクスは、もしも KGP が 10 対 1 の比を達成できれば、突破中に蹂躪できる。
 - あるヘクス内で複数の奇襲下ステップが蹂躪され得る。

95.4.2 KGP のホンスフェルト蹂躪 [KGP Overruns Honsfeld]

- 44 年 12 月、ホンスフェルトの村は、第 99 歩兵師団の慰労休養センターで規律は緩かった。
- 混乱の中で、KGP はホンスフェルトを蹂躪した。防御側は眠っており、多くの対戦車砲は牽引状態だった。
- ホンスフェルトの村は、もしも KGP からの装甲ユニットが参加し、第 801TD が単独でいると蹂躪できる。
- これは、ATFT でユニットが村を占めている瞬間に蹂躪できる唯一の例である。

95.5 KGP と第 3 降下猟兵 [KGP and the 3FJ]

- 16EV の突破セグメント中、KGP は第 3 降下猟兵師団の 1 個歩兵大隊を統率できる。
- 降下猟兵 (FJ) 大隊は、自身のヘクスを通過するいずれかの KGP 装甲ユニットによって統率され得る。FJ はフリーでスタックする。
- たとえ FJ 大隊がドイツ軍移動セグメント中に移動していたとしても、装甲ユニットに跨乗する。
- FJ 大隊は KGP の一部となり、除去されるまで統率している装甲ユニットと共に留まる。

95.6 第 12SS 師団ロルバーン (進撃路) への配慮

[12SS Division Rollbahn Restricted]

- バルジの戦い中、KGP は一時的に第 12SS 師団のロルバーンを使用したが、完全に奪ったわけではなかった。
- KGP の戦闘ユニットは、マルメディ [Malmedy] 以東でヴァルシュ [Warche] 川を越えられない。
- KGP の戦闘ユニットは、7317 から 7216 以西のいずれかのヘクスでヴァルシュ川を越えることができる。
- ヴァルシュ川を越えて、KGP ユニットの道路内に金色のサインによってマークされた道路の東又は北東を移動できない。
- KGP の限定された道路網は、7216 からフランコルシャン [Francorchamps]、スパ [Spa] へ「ロルバーン C」に続く。93.3.5 を参照。
- スパに到着する KGP/1SS のユニットは、スパに進入した後でどこにでも自由に移動できる。

95.7 第 12SS 師団ロルバーン (進撃路) の奪取

[12SS Division Rollbahn Usurped]

- ランダム・イヴェントにより、KGP は第 6 装甲軍境界線の北で移動制限から解放され得る。
- ランダム・イヴェント F は、KGP がいずれかの地点でヴァルシュ [Warche] 川を越えて第 V 軍団の側面に回り込むことを認める。
- 第 99 歩兵師団将官ラウアー少将は、ヘクス 8316 内の高地上にいる間に KGP がビューリングゲンを退出した後で南西に向かうのを観察した。彼は KGP がヴァルシュ川の無防備の橋梁を越えて、無防備のエルゼンボルン尾根に沿ってアメリカ軍の側面に回り込むことに驚愕した。第 2 歩兵師団と第 99 歩兵師団は、全滅に瀕していた。

95.8 KGP の強行突破戦闘の影響

[KGP Breakout Combat Effects]

- KGP が 16EV と 17PD ターンに予備に置かれたとき、ドイツ軍突破セグメント中に攻撃できる。
- 突破セグメントの強行突破中、KGP は移動、攻撃、戦闘後前進を 2 回行うことができる。
- 突破セグメント中の奇襲下ユニットに対する KGP の攻撃は、CRT 上で右への 1 コラム・シフトを獲得する。
- 奇襲についてのコラム・シフトは、KGP の夜間優越と装甲恐慌についてのシフトに加えられることに注意。
- 奇襲下の US ユニットの、砲兵支援を受け取れない。
- 奇襲下のユニットが攻撃されたとき、構築された防御位置、すなわち道路ブロック、陣地、拠点について防御特典を受け取らない。

95.9 KGP 後背地域の大混乱 [KGP Rear Area Havoc]

- 大混乱は、U.S. 後背内への浸透、奇襲、蹂躪、装甲恐慌、夜間戦闘優越のために発生する。
- KGP が移動と攻撃できる回数には、KGP 戦闘ユニットの MF によってのみ限定される。
- 各 KGP ユニットの消費された MF を、プレイヤーによって提供される数字チップでマークする。
- 戦闘後前進は、消費した MF としてカウントしない。
- KGP の移動、戦闘、戦闘後前進、再移動、再戦闘等の手順は、以下に従う。
 - 各 KGP ユニットの移動は、それが移動するに連れてカウントされる。
 - もしもユニットがその MF 全体を消費して停止したら、それが消費されたことを表示するため「移動不可 ["Can't Move"]」マーカーで覆う。
 - もしもユニットが完全 MF 未満を消費したら、ユニットをそれが消費した MF を示している数字チップで覆う。
 - 各 KGP ユニットの最初の突破移動を終了した後、隣接するアメリカ軍に対して KGP 戦闘を実施する。
 - 戦闘を支援できる唯一の砲兵ユニットは、据砲状態の KGP 砲兵ユニットである。
 - 適用可能なとき、各 KGP 突破戦闘について KGP 戦闘後前進を実行する。
 - 戦闘後前進は、残っている KGP の移動値に対してカウントしない。
 - その元々の MF から残っている MF を持つ KGP ユニットの、ここで再び移動して上記のステップ 1、2、3 を繰り返す。
 - 各 KGP ユニットの二番目の移動が終了した後、再び KGP 戦闘を実施するが、1 MF のコストがかかる。
 - KGP 戦闘ユニットの MF によって限定されるため、同じ US 戦闘ユニットが複数回攻撃され得る。ただし、特定の US 戦闘ユニットは、一度のみ奇襲を受けることができる。
 - その元々の MF から MF を残している KGP ユニットの、ここで再び移動でき、上記のステップ 8、9、10 を繰り返す。
 - 全ての KGP ユニットのその全体の MF を消費した後、強行突破ターンは終了する。

96.0 US 対第 6 装甲軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for the US vs the 6PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明が十分である。

96.1 連合軍の指揮と補給 [Allied Comm and Supply]

- 16MO ターンは、全ての連合軍ユニットが指揮下である。16AF から開始して、指揮はルールに従ってたどられる。
- 16MO、16AF、16EV には、全ての連合軍ユニットが補給下である。
- 第 6 装甲軍 7 ターンと 11 ターン・シナリオについては、第 8 軍団ユニットはサン・ヴィット [St. Vith] に指揮と補給をたどることができ、第 106 歩兵師団と第 14 騎兵も第 106 師団 CP へ指揮と補給をたどることができる。

96.2 アメリカ軍の分散中隊

[American Dispersed Companies]

アルデンヌでドイツ第 6 装甲軍に対して配備された組織は、モンシャウの森内の未経験の第 99 歩兵師団とロスハイム溪谷を防護している軽第 14 機甲騎兵を含んだ。加えて、ホーフェンとロスハイム溪谷内の要塞に、分散された中隊があった。それ故、16MO ターンに、ドイツ軍は要塞内にある多数の完全戦力ユニットと少数の分散した中隊に直面した。

例えば、下記の第4歩兵師団の分散された中隊を参照。



- 表面では、ユニットは1ステップの戦闘ユニットとしてあらわされる。
- 裏面では、同じ2つのユニットが表面を反映して、戦闘値を持つ要塞としてあらわされる。
- 下記で表示されるユニットは、16MO ターンをその裏面又は裏返された面、要塞状態として開始する。
- 要塞は、16MO に攻撃されるとき2コラム・シフト左を提供する。
- アメリカ軍プレイヤーは、分散状態の開始時中隊を表面に戻して通常に移動させることができる。
- もしも防御側がステップ損失の戦闘結果になると、下記に表示するごとく、1命中が要塞/ユニットを除去する。
- もしも戦闘結果が防御側の退却であると、要塞は表面に戻されてユニットは通常に退却する。
- 分散状態の開始時中隊を表面に戻した後、要塞面に戻すことはできない。
- 要塞ユニットと共にヘクス内にある他の US ユニットの、要塞ユニットがヘクス内に留まる限り要塞の特典を受ける。

96.3 US 第1軍直属 [US 1st Army Echelon]

第6装甲軍シナリオに登場する第1軍直属の多数のユニットがある。それらは、モンシャウ・セットアップ・チャート、ロスハイム・セットアップ・チャート、連合軍開始時ユニット西セットアップ・チャート上に表示される。第6装甲軍シナリオで使用される第5～第6装甲軍境界線の南で開始する下の (c) に列記される1つの第1軍直属ユニットがある。

- 第1軍ユニットは、ドイツ軍ユニットが移動で隣接するか又は適切なセットアップ・チャート上に表示されたときに自由に移動できる。
- 第1軍直属工兵は、解放されるまで移動、防御の構築、橋梁爆破準備ができない。
- カナダ第9 Forestry 中隊は、17AF に北へ送られる。
- スプリモン [Sprimont] 内の戦車修理所で開始する第740 戦車大隊は、戦いのために戦車を獲得する。もしもドイツ軍が US 19PD ターンの前にスプリモンの隣へ移動したら、修理所は除去されて第740 戦車大隊も同様である。
 - 19PD ターン以降のいずれかのターンの、ユニットはスプリモン [Sprimont] を離れることができる。もしも 19PD ターンに離れたら、5の戦闘値を持つ M4 戦車1ステップが離れる。
 - スプリモンを離れるのが遅延する各ターンについて1ステップを獲得し、もしも 20PD まで離れなければ最大15CFになる。

96.4 US 第5軍団直属 [US 5 Corps Echelon]

第6装甲軍シナリオに登場する多数の第5軍団直属戦闘ユニットがある。これらは、モンシャウ・セットアップ・チャート、ロスハイム・セットアップ・チャート、連合軍開始時ユニット西セットアップ・チャート上に表示される。第5軍団直属ユニットの使用は、戦いの最初の数日間において、防御側の US にとって重要である。なぜならば、第5軍団直属の戦闘ユニットは、ヴァルシュ〜アンブレレーヴ川の南で「指揮下」になることができ、一方、大部分の第5軍団師団ユニットは河川の南で「非指揮下」になるからである。プレイ補助小冊子内の US 軍団作戦エリア・マップ: 16EV〜17EV と US 作戦エリア・マップ: 18PD〜19EV を参照。

- 第5軍団直属ユニットは、ドイツ軍ユニットが移動で隣接するか又は適切なセットアップ・チャート上に表示されたとき自由に移動できる。
- 第5軍団直属工兵は、解放されるまで移動、防御の構築、橋梁爆破準備ができない。

- 第134 重 AA は、16EV ターンにウェーム [Waimes] へ移動しなければならない。もしもユニットが 16EV にウェームに進入できなければ、第5装甲軍〜第6装甲軍境界線以北に自由に展開できるが、もしも 17PD、17MO、17AF ターンにドイツ第6装甲軍ユニットが移動でウェームの西の US ユニットの隣接したら、AA ユニットのヴァルシュ〜アンブレレーヴ川の北へ移動し、その南へ復帰できない。
- 第413 重 AA は第5装甲軍〜第6装甲軍境界線以北のどこか自由に展開できるが、もしも 17PD、17MO、17AF ターンにドイツ第6装甲軍ユニットが移動でウェーム列の西の US ユニットの隣接したら、AA ユニットのヴァルシュ〜アンブレレーヴ川の北へ移動し、その南へ復帰できない。

96.5 US 第5軍団―第78歩兵師団

[US 5 Corps – 78th Infantry Division]

44年12月13日、第78歩兵師団はモンシャウ回廊内でローエル・ダムを攻撃した。12月15日に第78歩兵師団はケスターニッヒを占領したが、第272VG と第326VG によるドイツ軍の反撃は夜間に村を奪回した。ケスターニッヒの戦いは第272VG と US 第78歩兵師団を消耗させ、両陣営は攻勢能力を残していなかった。解放されるまで、第78歩兵師団は以下のごとく制限される。:

- 第78歩兵師団のユニットは、1ヘクスのみ又はユニットの移動値の半分まで移動できる。
- 第78歩兵師団のユニットによって元々占められたヘクスは、移動セグメントの終了時にカラのままにできない。
- 第78歩兵師団のユニットは、攻撃できない。
- 第78歩兵師団は、ターンのいずれかの時点で、US がミュツェニヒ [Mutzenich] 内へ補給道路をたどれなければ解放される。

96.6 US 第5軍団―第99歩兵師団

[US 5 Corps – 99th Infantry Division]

未経験の第99歩兵師団は、第2歩兵師団の両側面の防護並びに第2歩兵師団のローエルとウルフト・ダムに向けての攻撃を支援する任務だった。第99歩兵師団はバレジの戦い中にその勇敢な行いで賞賛を受けた。

- 第99歩兵師団の6ユニットのみがヴァルシュ川の南で機能できる。ロスハイム・セットアップ・チャート上の注記18を参照。
- 上記の6ユニットの1つ第801TD 中隊は、KGP によってホンズフェルト [Honsfeld] 内で蹂躪された。
- もしもドイツ軍が 16MO ターンにランツェラート [Lanzerath] を占領していなければ、99ID/394 I&R 小隊がランツェラート西の道路に沿って高地を要塞化し、第6装甲軍の進撃を邪魔することが可能である。第1SS軍団のランダム・イヴェントCを参照。

96.7 US 第5軍団―第2歩兵師団

[US 5 Corps – 2nd Infantry Division]

96.7.1 背景 [Background]

- 44年12月16日 12月16日の朝、US 第2歩兵師団はヴァッフェルシャイト交差点を占領した。同時に、第6装甲軍は交差点の南北で第99歩兵師団を攻撃した。12月16日の午後、第5軍団司令官ジェロウ將軍は、包囲を回避するため第2歩兵師団を後退させる許可をホッジス將軍に求めた。許可は拒絶された。
- 44年12月17日 12月17日1000時になるまで、撤退の許可は与えられなかった。なぜならば、US 第1軍HQはドイツ軍がもはや大規模な攻勢を發動できないと確信し、ホッジスは交差点をドイツ軍に明け渡すことを欲しなかったからである。カンブフグルッペ・パイパーがスタヴロ [Stavelopt] に出現したとき、第1軍HQは自らの分析が誤りであったことを認識した。
- ロバートソンの役割 [Robertson's Role] 第2歩兵師団はモンシャウで包囲されていた可能性があるが、ロバートソン將軍は別の準備をしていた。彼はヴァッフェルシャイト交差点から2/9と2/38の退却を命令できなかったが、脱出させる計画は実行した。彼はワーツフェルト [Wirtzfeld] からヴァッフェルシャイトまでの道路をオープンに保つため未投入の部隊を防御位置に配置し、撤退の許可が下りたときに交差点からロッヘラート [Rocherath] とク

リンケルト [Krinkelt] へ森を抜けて大隊の複雑な移動を自ら指揮した。ロバートソン将軍は、バルジの戦い中のその洞察力と指揮統率のために殊勲十字章 (DSC) を授けられた。

- d. **ドイツ軍の役割 [German Role]** 森内の第2歩兵師団大隊は、ドイツ軍がそれらを解放するために何か一すなわち第2歩兵師団を攻撃、マルメディの占領、移動でワッツフェルトからヴァッフエルシャイトまでの第2歩兵師団の補給道路に隣接すると、17AF ターンになるまで釘付けである。
- e. **質問 [Question]** : なぜドイツ軍は、機会があったときにヴェテルンの第2歩兵師団を包囲する努力を行わなかったのか? 解答: 二つの村落で激突するまで、ドイツ軍は第2歩兵師団が近隣にいることを知らなかった。明らかに、戦場の霧が両陣営に影響した。第2歩兵師団は12月13日に交差点の攻撃を開始したが、ドイツ軍は12月17日になるまで第2歩兵師団が真ん中にいたことを知らなかった。なぜならば、三日間の交差点の戦い中に、一人のアメリカ兵捕虜も取られなかったからである。

96.7.2 ATFT におけるロバートソン [Robertson in ATFT]

- a. 第2歩兵師団の非交戦状態ユニットは、ワッツフェルトからヴァッフエルシャイトまでの道路をオープンに保つために移動し、モンシャウ森内の先導ユニットに脱出する機会を与えた。
- b. ロスハイム・セットアップ・チャート上の注記7によって表示されたユニットは、モンシャウの森内の第2歩兵師団がエルゼンボルン尾根へ撤退するのをホッジス将軍が拒否したことを反映する。
- c. ロスハイム・セットアップ・チャート上の注記6、9、11によって表示されたユニットは、ワッツフェルトからヴァッフエルシャイト交差点までの道路をオープンに保つために非交戦状態の第2歩兵師団ユニットを反映する。
- d. ロスハイム・セットアップ・チャート上の注記15によって表示されたユニットは、ホッジス将軍の第2歩兵師団への差し迫る撤退許可命令へのロバートソン将軍の予想を反映する。
- e. ロスハイム・セットアップ・チャート上の注記8によって表示されたユニットは、99/394 を支えるためミュルリンゲン [Murringen] とヒュニンゲン [Hunningen] へ1個ライフル大隊を送るラウアー将軍の要請をロバートソン将軍が許可したことを反映する。

96.8 US 第5軍団—第1歩兵師団

[US 5 Corps - 1st Infantry Division]

- a. 16MO には、1ID/16 グループの8ユニットがベルビエ周辺でゲームを開始する。これらは18AF に解放されるが、早期に解放され得る。連合軍開始時西セットアップ・チャート上の注記36と37を参照。
- b. 17AF には、1ID/18 第III大隊が7301に到着し、トラックによってバラク・ミシェル守備隊へ移動する。19AF ターンに守備隊義務から解放される。ユニットは、バラク・ミシェルとオイペン [Eupen] 間の道路上でドイツ軍空挺部隊を攻撃しなければならない。
- c. 17AF に1/18CP が7301に到着する。17EV には、1ID/18 の4ユニットが7301に到着する。その任務は以下のとおり:
- 1) ユニットは、ドイツ軍空挺部隊からオイペンを防護するため、都市から3ヘクス以内へ移動しなければならない。
 - 2) ユニットは、19AF ターンに3CCA によって救援されるまで、オイペンから3ヘクス以内に留まらなければならない。
 - 3) ユニットは、オイペンから3ヘクス以内にきたドイツ軍空挺部隊を攻撃しなければならない。

96.9 US 第5軍団—第9歩兵師団

[US 5 Corps - 9th Infantry Division]

- a. 17EV には、9ID/47 グループの8ユニットがQに到着する。
- b. もしもUS が17EV にミュツツェニヒ [Mutzenich] 内に補給道路をたどることができれば、ユニットはどこかへ移動する前にミュツツェニヒに進入しなければならない。
- c. もしもUS が17EV にミュツツェニヒ内に補給道路をたどることができなければ、ユニットはヴァルシュ〜アンブレイヴ川の北の

第5軍団AO内のどこかに展開できる。

96.10 US 第8軍団直屬—第9機甲師団 B 戦闘団

[US 8 Corps Echelon - 9CCB]

- a. 16MO には、第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の北で開始する第8軍団—第9機甲師団Bの7ユニットがある。
- b. 9CCB ユニットは、ロスハイム・セットアップ・チャート上の注記10と12によって表示される。
- c. 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。: 3つの分散状態の騎兵ユニットは、16AF ターンの終了を通して第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の北に留まることができる。16EV ターン以降、分散した騎兵ユニットは境界線の南で自由に移動でき、その移動を第5装甲軍〜第6装甲軍境界線上で終了できるが、境界線の北のヘクス内へ移動できない。

96.11 US 第8軍団直屬砲兵 [US 8C Echelon Artillery]

- a. 16MO には、第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の北に2つの第8軍団直屬砲兵ユニット; 8C/776と8C/275がある。
- b. 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。上記のユニットは、第6装甲軍シナリオから取り去られた後、第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の南に移動しなければならない。

96.12 第8軍団直屬—分散状態の14/18騎兵ユニット

[US 8C Echelon - Dispersed 14/18 Cav Units]

- a. 16MO には、第5装甲軍〜第6装甲軍境界線以北に3つの第8軍団直屬の分散状態騎兵ユニットがある。
- b. ロスハイム・セットアップ・チャート (最下部列) とセットアップ・マップ: 騎兵ユニットをヘクスC09、C11、C15内にセットアップする。
- c. 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。: 3つの分散状態騎兵ユニットは、16AF ターンの終了を通して第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の北に留まることができる。16EV ターン以降、分散状態の騎兵ユニットは境界線の南へ自由に移動し、その移動を第5装甲軍〜第6装甲軍境界線上で終了できるが、境界線の北のヘクス内へ移動できない。

96.13 US 第8軍団直屬—第14/32騎兵

[US 8C Echelon - 14/32 Cavalry]

- a. 16MO には、14/32 騎兵はヴィエルサルム [Vielsalm] で開始する。
- b. 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。史実では、このユニットは軍境界線上の領域を防御した。第6装甲軍シナリオでは、14/32 騎兵は境界線の南へ自由に移動し、その移動を境界線上で終了できるが、境界線の北のヘクス内へ移動できない。

96.14 US 第8軍団—第106歩兵師団

[US 8 Corps - 106th Infantry Division]

- a. 16MO には、軍境界線上に2つの106IDユニットがある。
- b. ロスハイム・セットアップ・チャート (最下部列) とセットアップ・マップ: C01内の歩兵ユニットとC11内のATユニット。
- c. 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。:
- 1) 106/423 第II大隊は、ロスハイム・セットアップ・チャート上のC01内に位置する。: 16AF ターンに、ユニットはシュネーアイフェル内の106/422の側面を防護するために送られた。16AF ターンに第6装甲軍シナリオから取り去られる。
 - 2) 106/820 AT は、ロスハイム・セットアップ・チャート上のC11内に位置する。: もしも移動できたら、ATユニットは16AF ターンの終了を通して第5装甲軍〜第6装甲軍境界線の北に留まることができる。16EV ターン以降、ATユニットは境界線の南へ自由に移動し、その移動を第5装甲軍〜第6装甲軍境界線上で終了できるが、境界線の北のヘクス内へ移動できない。

96.15 US 第8軍団直属砲兵の増援

[US 8C Echelon Arty Reinforcements]

- 17PD には、8C/58 砲兵は O に到着する。
- 18PD には、8C/755 砲兵は O に到着する。
- 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。上記のユニットは、第6装甲軍シナリオから取り去られた後で、第5装甲軍～第6装甲軍境界線の南へ移動しなければならない。

96.16 US 第8軍団—第7機甲師団

[US 8Corps – 7th Armored Division]

- 17PD と 17MO に到着する第7機甲師団ユニットは、直ちに連合軍増援チャート 1 上の注記 43、44、45 によって表示される。
- 第7機甲師団についての第5装甲軍シナリオの移動ルールは、第6装甲軍シナリオに適用可能である。: 85.7 項を参照。
- 第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性ルールは、キャンペーン・ゲームに適用不能である。: 第7機甲師団の増援が第5装甲軍～第6装甲軍境界線以南へ移動した後のターン。
- 7CCR/17 戦車大隊は、第5装甲軍～第6装甲軍境界線の南へ自由に移動し、その移動を第5装甲軍～第6装甲軍境界線上で終了できるが、第5装甲軍～第6装甲軍境界線の北のヘクス内へ移動できない。史実では、このユニットはレヒト [Recht] とその近郊を防御した。
- 軍境界線に到着した後でシナリオから除去を要求される 7CCA/40 と 7CCA/48 大隊は、ドイツ軍戦闘ユニットがポトー [Poteau] に進入した後のターンに、増援としてサン・ヴィット [St. Vith] で使用可能となる。これらがシナリオに復帰するとき、これら2個大隊は第5装甲軍～第6装甲軍境界線の南へ自由に移動し、その移動を第5装甲軍～第6装甲軍境界線上で終了できるが、第5装甲軍～第6装甲軍境界線の北のヘクス内へ移動できない。史実では、これらのユニットはドイツ軍によって奪われた後にポトーを奪回するために送られた。

96.17 US 第18軍団直属 [US 18 Corps Echelon]

- 18PD には、第18軍団 HQ は第1軍 HQ に置かれる。
- 18MO には、ギャビン [Gavin] は第1軍 HQ に置かれる。

96.18 US 第18軍団—第30歩兵師団

[US 18 Corps – 30th Infantry Division]

- 18PD に、30/117 増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート 2 上の注記 54 によって表示される。
- これらは、戦略移動で到着する。これらは、18PD ターンの後のいずれかのターンに戦略移動を外れることができる。
- 18PD ターンにマルメディ [Malmedy] がドイツ軍によって支配されていると、ユニットは連合軍プレイヤーによって望むごとく移動させることができる。

96.18.2 30ID/120 増援 [30ID/120 Reinforcements]

- 18PD に、30/120 増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート 2 上の注記 54 によって表示される。
- これらは、戦略移動で到着する。これらは、18MO ターンの後のいずれかのターンに戦略移動を外れることができる。
- 18MO ターンにマルメディ [Malmedy] がドイツ軍によって支配されていると、ユニットはどこかへ移動する前にオフレイ [Xhoffsraix] へ進入させなければならない。
- 18MO ターンにマルメディ [Malmedy] がドイツ軍によって支配されていると、ユニットは連合軍プレイヤーによって望むごとく移動させることができる。

96.18.3 30ID/119 増援 [30ID/119 Reinforcements]

- 18AF に、30/119 増援が到着する。これらは、連合軍増援チャート 2 上の注記 58 によって表示される。これらは、戦略移動で到着する。これらは、18AF ターンの後のいずれかのターンに戦略移動を外れることができる。ユニットの2つは、4MF のみを持つ

って到着する。

- 30/119 ユニットの、ユニットはどこかへ移動する前にティユー [Theux] へ進入させなければならない。
- 18AF ターンにドイツ軍ユニットがティユー内又は隣接していると、ユニットは連合軍プレイヤーによって望むごとく移動させることができる。

96.19 US 第18軍団—第82空挺師団

[US 18 Corps – 82nd Airborne Division]

- 18PD には、第82空挺師団は G に到着する。南端上の G 登場道路の MF 減少に注意。
- ユニットは戦略移動状態で到着し、どこかへ移動する前にウェルボモン [Werbomont] を移動で通過しなければならない。
- もしも全ての第82空挺師団ユニットが到着する前に、ドイツ軍ユニットがウェルボモンに隣接すると、第82空挺師団ユニットは第5装甲軍境界線を越えた後で自由に展開できる。

97.0 第6装甲軍周辺の US 第8軍団

[US 8C on the Periphery of the 6PzA]

第6装甲軍シナリオの限定された期間についての歴史的完全性を維持するため、第6装甲軍の周辺で開始する US 第8軍団ユニット、又は北端に増援として到着するそれは制限下に置かれる。これらの制限はキャンペーン・ゲームに適用しない。これらの制限は、下記を反映する上記のルール項目内で説明されている。

- 96.10 US 第8軍団直属—第9機甲師団 B 戦闘団
- 96.11 US 第8軍団直属—8C/776 砲兵と 8C/275 砲兵
- 96.12 US 第8軍団直属—分散状態 14/18 騎兵ユニット
- 96.13 US 第8軍団直属—14/32 騎兵大隊
- 96.14 US 第8軍団—第106歩兵師団ユニット
- 96.15 US 第8軍団—砲兵増援: 8C/58 と 8C/755
- 96.16 US 第8軍団—第7機甲師団

98.0 連合軍の作戦エリア [Allied Areas of Operation]

98.1 7ターン第6装甲軍シナリオについての連合軍 AO

[Allied AO for the 7-Turn 6PzA Scenario]

- 16MO～17EV の期間中に、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍 AO マップは要求されない。
- 16MO～17EV の期間中に、US 軍団 16EV～17EV AO マップのみが要求される。: プレイ補助小冊子の 25 頁。

98.2 11ターン第6装甲軍シナリオについての連合軍の AO

[Allied AO for the 11-Turn 6PzA Scenario]

- 16MO～18EV の期間中に、第1軍の作戦エリアはマップ全体であるため、軍 AO マップは要求されない。
- 16MO～17EV の期間中に、US 軍団 16EV～17EV AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子の 25 頁。
- 18PD～18EV の期間中に、US 軍団 18PD～19EV AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子の 26～27 頁。

99.0 第6装甲軍エリアのランダム・イベント

[Random Events in the 6PzA Army Area]

- ドイツ第1SS 軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の 8 頁に表示され、16MO～18EV ターンのドイツ第1SS 軍団活性化の対象が発生する。
- ドイツ第 LXVII 軍団についてのランダム・イベントは、プレイ補助小冊子の 10 頁に表示され、16MO～18EV ターンのドイツ第 LXVII 軍団活性化の対象が発生する。
- ランダム・イベントの基準:
 - ランダム・イベントは、ルールの過程と変更増援計画に取って代わり得る。
 - 単一のイベントが二度振られたら、二番目のサイの目は効果なし。
 - 特殊な移動や配置を含むランダム・イベントは、休息状態に影響しない。

キャンペーン・ゲーム : 100.0-109.0

[The Campaign Game]

100.0 キャンペーン・ゲームについての解説

101.0 第7軍の攻撃—16MO から 18EV ターン

102.0 第5装甲軍の攻撃—16MO から 18EV ターン

103.0 第6装甲軍の攻撃—16MO から 18EV ターン

104.0 天候の概観—19PD から 26EV

105.0 ドイツ軍についてのゲーム・ルール—19PD から 26EV

106.0 連合軍についてのゲーム・ルール—19PD から 26EV

107.0 キャンペーン・ゲームのランダム・イベント

108.0 連合軍の作戦エリア (AO)

109.0 キャンペーン・ゲームの勝利条件

100.0 キャンペーン・ゲームについての解説

[Briefing for the Campaign Game]

100.1 背景 [Background]

下記に提供される情報は、非常に凝縮されたものである。チャプターIIに、他の作者からの文章をプラスする。バルジの戦いの検討は、ヒトラーの計画—大きな解決から開始される。攻撃はバスターニュ—ブリュッセル線の北で英米軍の包囲殲滅を意図した。それは2段階で実施されるはずだった。:第一段階はムーズ河に沿って攻撃部隊が遮断して橋頭堡を奪取し、第二段階は最終的なアントワープの占領である。攻勢の時期は、ヒトラーが要求する、少なくとも10日間の悪天候で視界不良が期待できる期間だった。そのような飛行不良天候期間は、優勢な連合軍空軍を地上に釘付けにすることになる。ヒトラーの計画の弱点は、レントシュテットとヴェストパールによって以下のごとく指摘された。:遠いアントワープの目標を奪取するために使用可能な部隊が不十分で、全ての攻撃が第一世界大戦と同種の突出部を生み出す平均以上の可能性があり、多数のドイツ軍師団が戦線確保任務で消耗することになる。

モデル、レントシュテット、ヴェストパールの各将軍は、最小限のリスクで最大限の連合軍部隊の撃破を狙う、より現実的な小さな解決を提示した。事実、参加したドイツ軍の将軍全てが小さな解決を支持した。44年11月1日、ヨードル将軍はヒトラーに大きな解決と自身版の小さな解決: リューージュの奪取並びにムーズ河の東で南部のジヴェと北部のシッタルトの大きな境界線を分けた地域内で部隊を包囲する計画を提示した。ヒトラーは将軍たちを無視し、大きな解決を選択した。

ヨードルは、アントワープの奪取を目的に大きな解決の計画を押し進めたが、自身が支持する解決を押すことを躊躇わなかった。ヨードルは、もしもヒトラーがその処置を認めない場合、彼の小さな解決に同意するよう、極端に大きな解決の処置を勧めた。ヒトラーは、小さな解決を真の成功を生み出さない中途半端な手段と見なしたが、同時に大きな解決を成功させるために必要な厳しい処置の採用には不本意だった。ドイツ軍の将軍たちは繰り返し却下され、大きな解決が進められた。

100.2 キャンペーン・ゲームのセットアップ—16MO

[Campaign Game Setup—16MO]

- キャンペーン・ゲームの開始は、第7軍、第5装甲軍、第6装甲軍についての11ターン・シナリオの開始と同一である。
- キャンペーン・ゲームを開始するためには、これらのシナリオについてのルールを再掲することは不十分である。
- 18EVターンを超えてゲームを拡張するために必要な追加ルールは、104.0~109.0に提供される。
- 短期、個別軍シナリオについての勝利条件は、キャンペーン・ゲームに適用しない。
- ゲームのプレイについての一定の個別軍シナリオの歴史的完全性ルールは、個別軍シナリオについてのみ適用する。これらのルールは、軍シナリオ・ルールと同一である。

101.0 第7軍の攻撃—16MO から 18EV ターン

[Attack of the 7A—16MO to 18EV Turn]

- 73.0—(73.1~73.5) 11ターンについてのドイツ第7軍シナリオを参照。
- 74.0—第7軍についてのシナリオ・ルールを参照。
- 75.0—ドイツ第7軍の橋梁構築を参照
- 76.0—US対第7軍についてのシナリオ・ルールを参照
- 77.0—連合軍の作戦エリアを参照
- 78.0—第7軍エリア内のランダム・イベントを参照

102.0 第5装甲軍の攻撃—16MO から 18EV ターン

✓ [Attack of the 5PzA—16MO to 18EV Turn]

- 82.0—(82.1~82.5) 11ターンについてのドイツ第5装甲軍シナリオを参照。
- 83.0—第5装甲軍についてのシナリオ・ルールを参照。
- 84.0—ドイツ第5装甲軍の橋梁構築を参照
- 85.0—US対第5装甲軍についてのシナリオ・ルールを参照
- 86.0—第7軍第LXXXV軍団の包含適用を参照
- 87.0—連合軍の作戦エリアを参照
- 88.0—第5装甲軍エリア内のランダム・イベントを参照

103.0 第6装甲軍の攻撃—16MO から 18EV ターン

✓ [Attack of the 6PzA—16MO to 18EV Turn]

- 92.0—(92.1~92.5) 11ターンについてのドイツ第6装甲軍シナリオを参照。
- 93.0—第6装甲軍についてのシナリオ・ルールを参照。
- 94.0—ドイツ第6装甲軍の橋梁構築を参照
- 95.0—KGPの強行突破—16EVと17PDターン
- 95.0—US対第6装甲軍についてのシナリオ・ルールを参照
- 98.0—連合軍の作戦エリアを参照
- 99.0—第6装甲軍エリア内のランダム・イベントを参照

104.0 天候の概観—19PD~26EV

[Weather Review—19PD to 26EV]

104.1 地表条件 [Ground Conditions]

マップ上の時間記録欄上に注記されるごとく、18AF~19EVの地表条件は泥濘である。史実では、44年12月19日に気温が低下し始め、44年12月20日には地表はより凝固した。ATFTでは、完全な情報を軽減するため、特定ターンではなく12月20日のある時点で発生する。同様に、地表は23PDに確実ではなく22EV又は23PDに凍結する。

- 可変地表条件表を反映して、地表は12月20日のある時点で凝固する。
- 可変地表条件表を反映して、地表は22EV又は23PDに凝固する。

104.2 雪嵐—20PD から 22MO

[Snow Squalls—20PD to 22MO]

44 年 12 月 19 日、12 月 17～18 日の霧状況は 12 月 16 日のそれに類似した深い曇天に取って代わった。加えて、気温が低下し始め、アルデンヌ中で思いがけない雪嵐が発生した。20PD～22MO ターンの天気条件を判定した後、ドイツ軍プレイヤーは霧が振られるかどうか再びサイを振る。霧と雪嵐の両方の可能性は、ドイツ軍エリア内で有効となる。全般的な天気ではなく、雪嵐が戦闘に影響することに注意。適用可能なとき、各ドイツの軍エリア内に「雪嵐」[Snow Squalls] マーカーを置く。

104.3 天候前線の衝突：22AF～22EV～23PD]

[Weather Front Crash:22AF-22EV-23PD]

44 年 12 月 22 日、ロシアからの高気圧がアルデンヌへ移動した。この寒波はアルデンヌ上空の低気圧と衝突し、天気条件表上に反映された様々な天気状況：濃霧、霧、降雪、晴天をもたらした。結局、高気圧が勝り、晴天で寒冷になる。

104.4 晴天で寒冷—23MO から 26EV

[Clear and Cold—23MO to 26EV]

23MO ターンから開始して、天気状況は晴天が保証され、地表が凍結する。凍結地表は、全てのタイプの地形内で車両の機動性を増加させる結果となる。晴天天気は、連合軍の航空機任務を劇的に増加させる結果となる。

105.0 ドイツ軍についてのゲーム・ルール—16MO から 18EV

[Game Rules for the Germans -19PD to 26EV]

下記のドイツ軍増援の到着について登場がなければ、増援チャート上の説明は十分である。

105.1 第 2SS 装甲軍団と師団群

[2SS Panzer Corps and Divisions]

- 19PD には、第 2SS 装甲軍団直属にプラスして第 2SS 師団と第 9SS 師団が到着する。
- このグループは、12 月 18 日に第 1SS 装甲軍団に続く第二波として計画されたが、SS 装甲軍団がホーエ・フェン [Hohe Venn] を迅速に通過することに失敗し、第 2SS 装甲軍団の投入が遅れた。：それ故、到着は 44 年 12 月 19 日の実際の解放を基準とし、計画された 44 年 12 月 18 日の到着ではない。

105.1.1 第 2SS 軍団直属 [2SS Corps Echelon]

第 2SS 軍団直属の到着は計画されており、輸送変更の優先順位に応じて何度も変更された。

- 第 2SS 軍団直属が到着できる最速は 19PD ターンである。
- 19PD ターンに開始する各 PD ターンに、ドイツ軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、7 の目で第 2SS 軍団直属が到着する。
- サイの目は 25PD と 26PD ターンに +1 だけ修正され、サイが振られるときにドイツ軍によって以下の町が占められた各ターンに +1 だけ修正される。

スパ [Spa] マネ [Manhay] ウェルボーモン [Werbomont] エワイユ [Aywaille] スプリモン [Sprimont]

105.1.2 第 2SS 装甲師団のトラック

[2SS Panzer Division Trucks]

第 2SS 師団の徒歩歩兵大隊は、到着するときにトラック・カウンター（捕獲トラック）を装備する。152.5 を参照。

105.1.3 捕獲トラック [Captured Trucks]

- 捕獲トラックを持つ徒歩歩兵は、もしもトラックと共にターンを開始したら、8 のトラック MF で移動できる。もしも移動した最初のヘクスがトラック移動率であると、移動全体がトラック・ユニットとしてでなければならない。
- もしも歩兵によって移動した最初のヘクスが徒歩ユニットとしてであると、移動全体が徒歩ユニットとしてでなければならない。トラックは、個別に移動する。歩兵とトラックは、新たなターンの開始時に再統一できる。
- もしも捕獲トラックを持つ徒歩歩兵が、トラックが禁止された地形内への退却を強制されたら、トラック・ユニットは除去されるが、徒歩歩兵は退却できる。これは、固有のトラックを持つ自動車化歩兵については適用できない。

105.2 第 7 軍—第 LIII 軍団直属 [7A—LIII Corps Echelon]

20PD には、第 LIII 軍団 HQ が到着する。マップ南東端内の LIII/99 歩兵と LIII/44MG は、第 212 VG に残るか又は第 212 VG から第 LIII 軍団 HQ の支配へ移管できる。

105.3 第 5 降下猟兵師団を第 LIII 軍団へ

[5FJ Division to LIII Corps]

21AF 以降のいずれかのターンに、第 5 降下猟兵師団を第 LXXXV 軍団から第 LIII 軍団へ移管できる。適用可能な従属を反映させるため、第 5FJ の HQ を交換する。

105.4 第 6 軍—第 506 ティーガー大隊 [6PzA—506 Tiger Battalion]

- 21AF に、第 506 ティーガー大隊の 4 個中隊は、存在する限り第 7 軍へ移管される。もしも 21AF にいずれかのユニットが撃破されているか孤立状態であると、それらのユニットは決して移管されない。
- 「戦略移動」マーカーを、移管される資格を持つティーガー中隊の上に置く。このマーカーは、ユニットがエスドルフ [Esdorf]、ブールシャイト [Bourscheid]、ショーモン [Chaumont] に進入した後のターンになるまで留まる。
- もしもティーガーが到着する前に全 3 つの村に連合軍ユニットが隣接しているか、又はもしも連合軍ユニットがこれらの村への全ての経路を妨害していたら、ティーガーが第 5 装甲軍～第 7 軍境界線を越えた後のターンになるまで、「戦略移動」マーカーは留まる。

105.5 教導—第 559 ヤークト・パンター中隊

[Lehr—559 Jagd Panther Company]

- 21AF に、第 559 ヤークト・パンター中隊は、第 5 装甲軍から第 7 軍へその存在している条件で移管される。
- もしも 21AF にユニットが孤立状態であると、決して移管されない。
- ユニットの上に「戦略移動」マーカーを置く。このマーカーは、ユニットがマルトランジ [Martelange] (5656) へ進入した後のターンになるまで留まる。
- もしもユニットが到着する前に連合軍ユニットが 5656 の隣にあるか、又はそのヘクスへの経路が妨害されていたら、第 5 装甲軍～第 7 軍境界線を越えた後のターンになるまで、「戦略移動」マーカーは留まる。

105.6 第 LIII 軍団—総統擲弾兵旅団

[Führer Grenadier Brigade]

- 23PD に、7325～7350～オッシュェド [Hoscheid] 道路上のヘクス毎に 1 つ、23PD ターンにゼロ MF を持つ「注記 VA」ユニットを置く。
- 23PD に、8449～8549～8648～8748 道路上のヘクス毎に 1 つ、23PD ターンにゼロ MF を持つ戦略移動状態の「注記 VB」ユニットを置く。移動制限の更なる詳細は、以下に従う。：
 - ユニットは、オウル川の東で遅滞に悩まされた。
 - 23MO から開始して、増援フェイズにサイを 1 つ振る。1～3 のサイの目で、ユニットは以降自由に移動できる。
 - ユニットは、24PD ターンに自動的に自由に移動できる。

- 4) これらは、ゲミュント [Gemund] 又はヴィアンデン [Vianden] でオウル川を越えることができる。
- 5) 徒歩ユニットは、ウィルツ [Wiltz] 〜シュール [Sure] 川水系 (7149〜7556) の西でターンを開始するまで、トラックで行軍する。

105.7 第 LXXXV 軍団—第 79 国民擲弾兵師団

[LXXXV Corps – 79VG Division]

- a. 23PD に、「注記 WA」歩兵ユニットをウェルシャイト [Welscheid] (7554) 内に置く。もしも US ユニットのウェルシャイトを占めていると、シュール [Sure] 川とブレス [Bless] 川との間のいずれかのヘクス内に置くことができる。
- b. 23PD に、「注記 WB」ユニットをディーキルヒ [Diekirch] 〜ヴィアンデン [Vianden] 道路上に戦略移動状態で置く。ヘクス毎に 2 徒歩ユニットまで、ヘクス毎に 1 車両ユニットまでである。

105.8 第 LVIII 軍団—第 9 装甲師団

[LVIII Corps – 9Pz Division]

- a. 23PD に、第 9 装甲は休息済マーカースと共に戦略移動状態で移動する。
- b. 第 9 装甲の徒歩歩兵は、捕獲トラックを持つ。112.6 を参照。
- c. 第 301 ティーガー大隊は遅れて到着し、多数のティーガーが保守のため背後に残された。到着は不確かで、全てではない。24PD、25PD、26PD の増援セグメントにサイを 1 つ振る。1〜2 のサイの目で、3 個ティーガー中隊を戦略移動状態でウッフアリーズ [Houffalize] 内又は隣接に置く。

105.9 第 LIII 軍団—第 9 国民擲弾兵師団

[LIII Corps – 9VG Division]

25EV に、クリスマスの朝東に星が散りばめられた後、第 9 国民擲弾兵は第 7 軍を増強するため西へ向かった。命令を受けた後で移動するために、組織はほぼ二日間をかけた。

- a. 注記 ZB ユニットの、コンスタム [Consthun] 内に置かれる。
- b. 注記 ZC ユニットの、8449 内に戦略移動状態で置かれる。
- c. 注記 ZD ユニットの、9648 内に戦略移動状態で置かれる。
- d. 注記 ZE ユニットの、9949 内に戦略移動状態で置かれる。
- e. これらは、ゲミュント又はヴィアンデンでオウル川を越えることができる。

106.0 連合軍についてのゲーム・ルール—19PD

〜26EV [Game Rules for the Allies – 19PD to 26EV]

下記のドイツ軍増援の到着について登場がなければ、増援チャート上の説明は十分である。

106.1 第 1 軍直属対空 [1A Echelon Anti-Aircraft]

PAC リエージュ防衛任務の第 1 軍対空ユニットとアントワープからの X PAC 防衛のそれは、バルジの戦い中にムーズ河点を防衛するために展開していた。ユニットが特定ヘクスへ割り振られるとき、ドイツ軍戦闘ユニットが移動で隣接して再展開できるまで、これらのヘクスの守備隊でなければならない。詳細な説明は、下記に提供される。

106.1.1 ヴェドル川北の AA 到着 [AA Arriving North of the Vesdre]

- a. 19MO に、3 つの第 1 軍 AA がベルビエ [Verviers] 又はオイペン [Eupen] へ移動するために O へ到着する。注記 61 増援チャート 3。
- b. 19MO に、1A/116 重 AA が注記 62 増援チャート 3 に従って到着する。ヴェドル川のどこかに展開できる。
- c. 20PD、20MO、20EV には、第 1 軍 AA ユニットのリエージュへ移動するために到着する。注記 65 増援チャート 3。
- d. 上記の第 1 軍 AA 増援で、何らかの理由で目的地に移動できないものは、ヴェドル川の北でムーズ河の東で展開できるが、どちらの河川も越えられない。

106.1.2 ムーズ河北の AA 到着 [AA Arriving North of the Meuse]

- a. 19MO に、1A/141 重 AA がユイ [Huy] へ移動するために L へ到着する。注記 63 増援チャート 3。

- b. 20PD に、1A/142 重 AA がアメ [Amay] へ移動するために L へ到着する。注記 63 増援チャート 3。
- c. 20MO と 20AF には、1AAA ユニットのリエージュへ移動するために N に到着する。注記 68 増援チャート 3。
- d. 上記の増援で、何らかの理由で目的地に移動できないものは、ムーズ〜サンブル [Sambre] 川の北で展開できるが、どちらの河川も越えられない。

106.1.3 ジヴェ、ディナン、ナミュールへの AA 到着

[AA Arrival at Givet, Dinant and Namur]

- a. 20MO、20AF、20EV、22PD には、第 1 軍 AA ユニットの指定されたごとく 1624、ジヴェ [Givet]、1410 内に置かれる。連合軍増援チャート 3 と 4 上の注記 67 によって指定されたユニットを参照。
- b. ユニットの配置するため、ヘクスへ連合軍の補給道路をたどなければならない。
- c. もしも増援を指定されたヘクス内に置くことができなければ、サンブル川の南でムーズ河の西のどこかに展開できるが、どちらの河川も越えられない。

106.2 第 1 軍直属—第 3 機甲師団 A 戦闘団

[1A Echelon – 3CCA]

- a. 19MO に、3CCA グループの 6 ユニットの、ドイツ軍空挺部隊に対してオイペンを防護するために到着した。3CCA は、空挺部隊の脅威が去る 21AF ターンになるまで、オイペン [Eupen] から 3 ヘクス以内に留まらなければならない。
- b. オイペンから 3 ヘクス以内にある生き残りのドイツ軍空挺部隊は、攻撃されなければならない。

106.3 第 1 軍直属—第 3 機甲師団 R 戦闘団

[1A Echelon – 3CCR]

- a. 19AF に、3CCR の 10 ユニットの Q に到着する。: 注記 64、連合軍増援チャート 3。
- b. 3CCR のユニットは、どこかに移動する前にバルヴォー [Barvaux] (4620) へ進入しなければならない。もしも 3CCR のいずれかのユニットが到着する前にドイツ軍ユニットがバルヴォーに隣接したら、3CCR は第 1 軍作戦エリア内のどこかに展開できる。

106.4 第 1 軍直属—第 3 機甲師団 B 戦闘団

[1A Echelon – 3CCB]

- a. 20PD に、3CCB の 5 ユニットの Q に到着する。: 注記 66、連合軍増援チャート 3。
- b. 3CCB のユニットは、どこかに移動する前にティュー [Teux] (6308) へ進入しなければならない。もしも 3CCB のいずれかのユニットが到着する前にドイツ軍ユニットがティューに隣接したら、3CCB は第 1 軍作戦エリア内のどこかに展開できる。

106.5 第 1 軍直属—87CM [1A Echelon – 87CM]

21AF に、87CM が 6901 に到着する。どこかに移動する前にウッフエ [Ouffet] へ移動して進入しなければならない。もしも 87CM が到着する前にドイツ軍ユニットがウッフエに隣接したら、ユニットは第 1 軍作戦エリア内のどこかに展開できる。

106.6 第 1 軍直属—第 5 機甲師団 A 戦闘団と B 戦闘団 [1A Echelon – 5CCA and 5CCB]

- a. 24AF に、5CCA と 5CCB が P に到着する。これらは、リンブルク [Limbourg] 〜オイペン道路網上に展開しなければならない。
- b. 5CCA と 5CCB は、第 78 歩兵師団が解放されたときに解放される。もしも 78ID が 24AF の前に解放されたら、第 5 機甲師団のユニットは O〜P に到着し、第 1 軍作戦エリア内のどこかに展開できる。
- c. もしも 24AF 以前にドイツ軍がリンブルク又はオイペンに隣接したら、これらは O〜P に到着し、第 1 軍作戦エリア内のどこかに展開する。

106.7 US 第7軍団直属 [US 7 Corps Echelon]

- a. 20MO、22MO、22EV、23MO、26PD に、第7軍団直属の構成部隊が北西に到着する。
- b. 第7軍団直属ユニットは、連合軍増援チャート3、4、6、7の注記69によって識別される。
- c. これらが到着するとき、移動してオエエ [Ohey] から2ヘクス以内に留まなければならない。
- d. 第7軍団直属は、106.9.2 又は 106.9.3 で述べたごとく、第2機甲師団が解放された後に解放される。
- e. もしも第7軍団増援のいずれかの到着前にドイツ軍がオエエ又はモダーヴ [Modave] に隣接したら、これらは第7軍団作戦エリア内のどこかに展開でき、直ちに解放される。

106.8 US 第7軍団—第2機甲師団／第82騎兵の偵察任務 [US 7C-2AD/82 Cav Recon Mission]

22EV ターンになると、第2機甲師団は22時間の行軍とアブランジュ [Havelange] 周辺の野営を完了した。2AD は、ドイツ軍の進撃が確認されるまで予備状態に拘置されたが、イベントがそうしないと述べた。82Cav は、LESS [Lesse] 川〜ルオーム [L'Homme] 川〜ワンス [Wanne] 川へ偵察に向かったが、アヴェルサン [Haversin] 西のアイッド [Haid] 集落 (2926) で第2装甲師団によって待ち伏せされた。82Cav は第2機甲師団戦闘団へ攻撃を報告し、第2機甲は最寄りの部隊に奇襲の要素が失われないよう行動すべく迅速に命じた。23EV に、第2機甲師団の先導部隊は、シネイ [Ciney] を確保し、ビューイソンヴィル [Buissonville] 方面を攻撃した。その結果、ATFT では、もしも 82Cav の偵察任務がドイツ軍部隊に明らかでなければ、第2機甲師団は24MO ターンに解放されるまで予備状態に留まることになる。

106.8.1 第82 偵察の到着 [82 Recon Arrival]

22EV ターンに、第82 偵察はLに到着する。23PD ターンに、ハーフェンラング [Havenlange] へ移動して停止しなければならない。

106.8.2 第82 の偵察任務 [82 Recon Mission]

23MO ターンに、第82 偵察は以下のごとくLESS [Lesse] 川〜ルオーム [L'Homme] 川〜ワンス [Wanne] 川方面への偵察を開始する。:

- a. 23MO に、第82 偵察ユニットは、ハーフェンラング [Havenlange]、アモワ [Hamois]、シネイ [Ciney] へ移動し、アヴェルサン [Haversin] 内でターンを終了しなければならない。
- b. もしも第82 偵察が23MO に移動してドイツ軍ユニットに隣接したら停止しなければならない、第2機甲師団は23AF に解放される。106.9.1 を参照。
- c. もしも第82 偵察が23MO にドイツ軍戦闘ユニットの隣接に移動しなければ、ターンは何事もなく終了する。
- d. もしもドイツ軍ユニットが移動して23AF に第82 偵察に隣接したら、第2機甲師団は23EV に解放される。106.9.1 を参照。
- e. もしもドイツ軍が移動して23AF に第82 偵察に隣接しなければ、第82 の偵察任務はUS 23AF ターンに継続する。
- f. 23AF に、第82 偵察はアヴェルサン、ビューイソンヴィル [Buissonville]、3132、ユマン [Humain]、アエイ [Aye]、オニユ [Hogne] へ移動し、3325 内でターンを終了しなければならない。
- g. もしも第82 偵察が23AF に移動してドイツ軍ユニットに隣接したら停止しなければならない、第2機甲師団は23EV に解放される。106.9.1 を参照。
- h. もしも第82 偵察が23AF にドイツ軍戦闘ユニットの隣接に移動しなければ、ターンは何事もなく終了する。
- i. もしも第82 偵察が23EV に移動してドイツ軍ユニットに隣接したら停止しなければならない、第2機甲師団は24PD に解放される。106.9.1 を参照。
- j. もしもドイツ軍が移動して23EV に第82 偵察に隣接しなければ、第2機甲師団は24PD に「休息中」状態を選択することになる。
- k. 第2機甲師団は、もしも上記で述べた出来事によって未だに解放されていないければ、24MO に解放される。

106.9 US 第7軍団—第2機甲師団 [US 7Corps-2AD]

- a. 22EV ターンに、第2機甲師団はLに到着する。
- b. 23PD ターンに、第2機甲師団は「休息中」状態を選択し、ハーフェンラング [Havenlange]—エヴレット [Evelette]—タイエ [Tahier] 道路網上で露営しなければならない。
- c. 第2機甲師団 HQ は、ハーフェンラング内に位置する。
- d. 第2機甲師団は、解放されるまでフェンラング—エヴレット—タイエ道路網上に留まなければならない。
- e. 第2機甲師団は、第82 騎兵の偵察任務のために23AF、23EV、24PD に部分的に解放され得る。106.9.1 を参照。
- f. 部分的解放後のターンに、第2機甲師団の残りが解放される。
- g. もしも第2機甲師団が第82 騎兵の偵察任務のために解放されなければ、24MP に全体が解放される。106.9.3 を参照。

106.9.1 第82 騎兵の偵察任務による解放

[Release due to 82Cav Recon Mission]

- a. 106.8.2 に従い、もしも第82 騎兵が移動してドイツ軍戦闘ユニットに隣接したら、第2機甲師団は23AF、23EV、24PD に解放される。
- b. 又は、106.8.2 に従い、もしもドイツ軍戦闘ユニットが移動で第82 騎兵に隣接したら、第2機甲師団は23AF、23EV、24PD に解放される。
- c. 上記 (a) 又は (b) に関係して第2機甲師団が解放されるとき、以下のユニットのみが解放される。
 - 1) 2AD/82 騎兵大隊
 - 2) 2AD/66 第I、第II、第III機甲大隊
 - 3) 2AD/41 機甲歩兵第II大隊
 - 4) 2AD/17 工兵大隊
 - 5) 2AD/92 機甲 FA 大隊

106.9.2 第2機甲師団の部分的解放後

[After 2AD Partial Release]

- a. 第2機甲師団の残りは、106.9.1 のために同師団が部分的に解放された後のターンに解放される。
- b. 上記 (a) に従って第2機甲師団の残りが解放された後のターンに、第7軍団直属が解放される。

106.9.3 24MO ターンの解放 [Release on 24MO Turn]

- a. もしも第2機甲師団が第82 騎兵の偵察任務のために解放されなければ、同師団全体が24MO ターンに解放される。
- b. 第7軍団直属は、第2機甲師団が解放された後のターンに解放される。

106.10 イギリス第30軍団 [British 30 Corps]

- a. モンティ [Monty] は20MO に到着し、どこへでも自由に行軍できる。
- b. コールによる歴史的考察は興味深い。: 第5装甲軍が中央の第VIII軍団を撃破してしまった。もしもドイツ軍部隊が西方への進撃ペースを保持し続けたら、UK からの増援がムーズ河へ到着するのは遅すぎる。12月19日、それ故モントゴメリー元帥は自主的に第21軍集団からの部隊の移動を開始した。

106.10.1 ムーズ河を越えていない第30軍団ユニットの指揮経路 [Comm Path for 30C Units not across the Meuse]

- a. ムーズ河の北又は西の全イギリス軍HQ/ユニットは、もしもドユニットがムーズ河を越えていなければ自動的に「指揮下」である。
- b. もしもドイツ軍ユニットがムーズ河を越えると、全イギリス軍HQとその従属は、7.0 に従って指揮をたどる。
- c. 二者択一で、もしもドイツ軍ユニットがムーズ河を越えると、0635 から5101 までの西又は北端の連合軍登陸ヘクスまで10ヘクスを超過しない指揮経路をたどるムーズ河の北又は西のいかなるイギリス軍HQ又はユニットも「指揮下」である。

106.10.2 第2HH 騎兵のための指揮経路

[Comm Path for 2HH Cavalry]

- a. ユニットのムーズ河を越えることができる7イギリス軍ユニッ

トの1つ

- b. 22EV ターンにユニットが第 30 軍団 HQ まで指揮をたどる。
- c. 22EV の前に、もしも 9.6 項に従って「補給経路」をたどれたら、リエージュからルマーニュ [Remagne] までウルト [Ourthe] 川の西のどこでも「指揮下」になれる。

106.10.3 第 29 旅団のために指揮経路 [Comm Path for 29th Bde]

- a. 旅団はムーズ河を越えることができる 7 イギリス軍ユニットの 5 つを持つ。
- b. 旅団 HQ は、22EV ターンに第 30 軍団 HQ まで指揮をたどる。
- c. 第 30 軍団 HQ の到着前に、9.6 項に従って「補給経路」をたどれるいかなるイギリス軍ユニットも「指揮下」になることができる。

106.10.4 第 29 旅団の任務 [29th Brigade Mission]

- a. 21PD、21MO、21AF に、第 29 旅団の 5 ユニットが KW に到着する。これらのユニットは、モンティと第 2 HH 騎兵と共にムーズ河を越えることができる 7 イギリス軍ユニットの 5 つである。
- b. ユニットは、ドイツ軍ユニットがワンス〜エードレ [Wann-Hedree] を越えるまで、列記されたヘクスから 5 ヘクス以内に移動して留まらなければならない。
 - 1) 第 29 旅団 HQ ディナン [Dinant] 町
 - 2) 3RTR と 8RB ディナン 町
 - 3) 23Hussars ジヴェ [Givet]
 - 4) 2FFY ナミュール [Namur]

106.10.5 イギリス軍機甲／戦車旅団

[British Armored/Tank Brigades]

イギリス軍の機甲と戦車旅団は、イギリス軍師団の戦闘能力を強化するために使用された。第 29 機甲旅団、第 33 機甲旅団、第 34 戦車旅団は、イギリス第 30 軍団直属アセットで、いずれかのイギリス軍ユニットとスタックできる。

106.11 US 第 5 軍団—第 9 歩兵師団/60

[US 5Corps—9ID/60]

21AF に、9ID/60 グループの 5 ユニットが Q に到着する。これらは、連合軍増援チャート 4 上の注記 74 によって識別される。連隊はウッフェ [Ouffet] へ送られたが、それが到着したとき方向転換して、第 9 師団の残りに合流するために東へ戻された。プレイの簡略化のため、連合軍プレイヤーは 22AF に Q へ到着するグループを持つことができる。

106.12 US 第 18 軍団—第 75 歩兵師団 [US 18Corps—75ID]

- a. 第 75 歩兵師団は、下で述べるごとく 25PD 以前に解放される。
- b. もしも 25PD の前にドイツ軍がオキエ [Ocquier]〜4514〜4515 アモワ [Hamois] 道路網のいずれかのヘクスの隣にあると、第 75 歩兵師団は直ちに解放される。
- c. 第 75 歩兵師団は、ドイツ軍戦闘ユニットがオットン [Hotton]、エルゼ [Ereze], グランメニル [Grandmenil], マネ [Manhay], オットン〜エルゼ〜グランメニル道路の北のヘクスへ進入した後、直ちに解放される。
- d. 第 75 歩兵師団が第 2 機甲師団を支援：25PD 以降、75/291 の 3 個歩兵大隊は、第 2 機甲師団に付属させることができる。

106.12.1 第 2 歩兵師団の支援 [Support for 2ID]

25PD 又は以降のいずれかのターンに、75/291 の 3 個歩兵大隊は、第 2 機甲師団に付属させることができる。

106.13 US 第 8 軍団の指揮 [US 8Corps Command]

106.13.1 軍集団の指揮系統網 [Army Group Comm Network]

第 12 軍集団は、ルクセンブルク〜ナミュール〜リエージュまでの中継局、地上通信線、埋設ケーブルを持っていた。この系統網は、距離にかかわらず第 8 軍団 HQ が第 1 軍 HQ と指揮を維持することを認めた。ドイツ軍はワイヤーの根幹を切断し、モンティ [Monty] の北で機能と最終的な指揮移管の低下を生じさせた。加えて、ジャメル [Jamel] (3432) の中継局は重要な南北の連結で、系統全体が機能不全になる一点であることが証明された。

106.13.2 第 1 軍—第 8 軍団の指揮 [1A-8C Comm]

ドイツ軍のジャメル [Jamel] 占領を除き、第 8 軍団 HQ が第 1 軍 HQ に属するとき、9.6 に従って単純に補給線をたどれたら、第 1 軍 HQ の指揮下と判定される。

106.13.3 系統網の損傷—第 8 軍団の移管

[Network Damaged—8C Transfer]

- a. 22MO に、もしも第 8 軍団 HQ を第 3 軍へ移管したら、第 1 軍に属す第 8 軍団 HQ (白色の ER ボックス) を第 3 軍に属す第 8 軍団 HQ (橙色の ER ボックス) へ置き換える。
- b. 第 8 軍団 HQ が第 3 軍へ移管された後、7.6 に従って指揮をたどることができ、二者択一で、軍集団系統の南部部分を使用し、3462 から 5163 の南端上の連合軍道路登場ヘクスへ 20 ヘクスを超過しない指揮経路をたどることができる。
- c. もしも第 8 軍団 HQ を 22MO に移管させたら、第 28 歩兵師団 HQ と第 101 空挺 HQ は、第 8 軍団の従属に留まる。

106.13.4 切断された系統—ジャメル

[Network Severed—Jemelle]

ドイツ軍ユニットが 22MO ターンの前にジャメル [Jemelle] に進入したら、軍集団の指揮根幹が切断される。続くターン、第 9 軍団 HQ と第 8 軍団全体は、非指揮下。その 1 ターン後、第 8 軍団は第 3 軍 HQ へ移管される。106.13.3a で述べたごとく HQ を変換し、106.13.3b で述べたごとく指揮をたどる。

106.14 第 8 軍団従属の第 12 軍団への移管

[8C Subordinate Transfers to 12C]

21EV に、5 つの移管の可能性がある。適用可能なとき、変更を反映させて第 12 軍団の色付 HQ を変換する。

- a. 21EV ターンに、組織を持つ第 4 歩兵師団 CP と第 10 機甲師団 HQ は、第 8 軍団から第 12 軍団へ移管されなければならない。
- b. 21EV ターンに、連合軍プレイヤーの選択で、以下の HQ と組織は第 8 軍団から第 12 軍団へ移管できる：9CCA HQ、28/109 CP、422FA グループ HQ。

106.14.1 注記第 4 歩兵師団と第 10 機甲師団の指揮経路

[Note 4ID and 10AD Comm Paths]

- a. 16MO から 21EV まで、第 4 歩兵師団と第 10 機甲師団のユニットは、もしも第 4 歩兵師団作戦エリア内でターンを開始した場合にのみ指揮下になれる。連合軍の作戦エリア・マップを参照。
- b. 16MO から 21EV まで、軍団 HQ の指揮範囲内で指揮経路をたどる代わりに、第 4 歩兵師団 HQ と第 10 機甲師団 HQ は 8 つの盤端のメルシュ [Mersch] とザウアー川との間の道路ヘクスのいずれかへ指揮経路をたどれる。指揮経路は、8 つの盤端道路ヘクスのいずれかまで 10 ヘクスを超過できない。
- c. 22PD ターンに、第 4 歩兵師団と第 10 機甲師団は第 12 軍団に移管されており、いまや通常に第 12 軍団 HQ へ指揮経路をたどる。

106.15 US 第 III 軍団 [US III Corps]

最近の US 情報の失敗により、第 III 軍団が 12 月 22 日に攻撃を開始するに連れて、側面保全は主要なものとなり、これは第 III 軍団が更に西へ展開できる前に西側面を獲得しなければならない目標に反映される。

106.15.1 第 4 機甲師団 B 戦闘団 [The 4CCB]

- a. 4CCB ユニットは、連合軍の増援チャート 5 上の注記 90 ユニットである。これらは、5163 又は 5262 に登場する。
- b. 初期目標は、フォヴィエ [Fauvillers] だった。その側面を防護していた 4CCB と工兵は、第 III 軍団の左側面だった。保全のため、連合軍ユニットがファヴィエ、トランモン [Tramont], エブリー [Ebly] を占めない限り、第 III 軍団のユニットはヘクス列 4600 の西で移動できない。

106.15.2 第 4 機甲師団 A 戦闘団 [The 4CCA]

- a. 4CCA ユニットは、連合軍の増援チャート 5 上の注記 91 ユニットである。これらは、5662 からアットエール [Attert] に登場する。
- b. 初期目標は、マルトランジュ [Martelange] (5662) だったが、側

面を固めなければならなかった。第III軍団は、4CCAの9ユニットが5400列又は6000列の東へ移動できる前に、マルトランジュを確保しなければならない。

106.15.3 第4機甲師団 R 戦闘団 [The 4CCR]

- 4CCRユニットは、連合軍の増援チャート5上の注記94ユニットである。これらは、アットエール [Attert] に登場する。
- 23MOに、第5降下猟兵はまだビゴンビル [Bigonville] を確保しており、4CCRはその占領を命じられた。その達成後、パットンは西からのドイツ軍の集団を攻撃するため、4CCRをヌシャトー [Neufchateau] へ送った。第III軍団は、4CCR/53 又は 704TD が5400列の西へ移動できる前にビゴンビル [Bigonville] を占領しなければならない。

106.15.4 第26歩兵師団 [The 26ID]

- 第26歩兵師団のユニットは、連合軍の増援チャート5上の注記92ユニットである。22MOに、これらは、アットエール [Attert] の南でエル [Eil] から6962の盤上に登場する。もしも盤上へのセットアップが不可能であると、第26歩兵師団はエルから6763に登場する。
- 初期目標は、グロブス [Grasbous] を介してエシュドルフ [Eschdorf] だった。26/104と26/328の6個大隊は、USユニットがグロブスに進入するまで、シュール川南のいかなる村も進入又は攻撃できない。

106.15.5 第80歩兵師団 [The 80ID]

- 第80歩兵師団のユニットは、連合軍増援チャート上の注記93ユニットである。これらは、7163からメルシュ [Mersch] に登場する。
- 第80歩兵師団は、アルゼット [Arzette] 川を越えてUS第XII軍団のエリアに進入できないが、シュール [Sure] 川は自由に越えることができる。
- 西方へのシフト。第80歩兵師団は、目標の跳ね回った。:メルツィヒ [Mertzig]、エテルブリュック [Ettelbruck]、ウェルシャイト [Welscheid]、ブールシャイト [Bourscheid]、ハイダーシャイト [Heidersheid]。ほとんど進展がない後の12月24日、80/318からの2個歩兵大隊は、第4機甲師団A戦闘団へ送られた。24PDに、連合軍は第80歩兵師団の1個連隊から1〜3個大隊を第4機甲師団A戦闘団へ送ることを選択できる。大隊が第4機甲師団HQから5ヘクス以内でターンを開始するまで、トラックと戦略移動マーカーを加える。

106.16 US 第3軍の無作為増援

[US 3A Random Reinforcements]

- 22PDターンに、ドイツ第LIII軍団は活性化されるときにランダム・イヴェントについてサイ振りを開始する。
- 連合軍増援チャート上で不定 [Varies] として識別される第3軍のレインジャーとAAユニットは、第LIII軍団のランダム・イヴェントB又はGによって、US第3軍団又はUS第12軍団に割当てられる。
- 第3軍第35歩兵師団ユニットは、連合軍増援チャート7上でランダムとして認識され、第LIII軍団のランダム・イヴェントHによって、US第12軍団に割当てることができる。24EVターンまでにイヴェントが振られなければ、第35歩兵師団は到着しない。

107.0 キャンペーン・ゲームのランダム・イヴェント [Random Events in the Campaign Game]

キャンペーン・ゲームのこのステージ中に発生するランダム・イヴェントには、ドイツ第7軍第LIII軍団を含む。関連するルールは、プレイ補助小冊子の11頁で見つけれ、22PDから24EVターンのドイツ第LIII軍団の活性化のために発生する。

108.0 キャンペーン・ゲームの連合軍作戦エリア

[Allied AO for the Campaign Game]

- 16MO〜21EVターン中、第1軍の作戦エリアはマップ全体であ

- る。:それ故、これらのターンについて軍の作戦エリアは必要ない。
- 22PD〜26EVターン中、US軍作戦エリア・マップが要求される。プレイ補助小冊子24頁を参照。
- 16MO〜17EVターン中、US軍団16EV〜17EV作戦エリア・マップが要求される。プレイ補助小冊子25頁を参照。
- 18PD〜19EVターン中、US軍団18PD〜19EV作戦エリア・マップが要求される。プレイ補助小冊子26〜27頁を参照。
- 20PD〜21EVターン中、US軍団20PD〜21EV作戦エリア・マップが要求される。プレイ補助小冊子28〜29頁を参照。
- 22PD〜26EVターン中、US軍団22PD〜26EV作戦エリア・マップが要求される。プレイ補助小冊子30〜31頁を参照。

109.0 キャンペーン・ゲームの勝利条件

[Campaign Game Victory Conditions]

フル・キャンペーン・ゲームは、16MO〜26EVターンを含む。

109.1 連合軍の勝利 [Allied Victory]

連合軍は、ドイツ軍がその勝利条件を達成することを妨げることで勝利する。

109.2 ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory]

この勝利は、ヨードル将軍によって提唱された小さな解決を反映する。リエージュは、ドイツ軍の目には熟れたブラムに見えた。事実、リエージュは12月19日にドイツ軍最高司令部が都市への強襲を命じたとき、短期間で奪取が期待されてV号兵器の攻撃はつかの間停止されたが、たった二日間の後で再開された。この都市の価値は、理解され得なかった。ドイツ軍の攻勢が大規模であることを連合軍が認識したとき、アメリカ軍とイギリス軍の指導者たちはムーズ河とリエージュを守るために強力な予備を投入した。ヒトラーの思惑や計画にかかわらず、バルジの戦いの歴史的記述は連合軍がリエージュの防御に没頭したことで満たされている。リエージュの臨時補給集積所を脱出させるようリトルジョン将軍が三度命令されたように、連合軍の指導者たちは恐れおののいた。ただし、脱出は事実上不可能だった。なぜならば、火の玉特急が莫大な量の補給品を、一日24時間、一週間に7日、臨時補給集積所に淀みなく運び続けていたからである。

- このタイプの勝利は、ゲームを直ちに終了させる。
- ドイツ軍は、6つのリエージュ・ヘクスのいずれかにドイツ軍戦闘ユニットが進入した瞬間に実質的勝利で勝つ。

109.3 ドイツ軍の戦術的勝利 [German Tactical Victory]

この勝利は、ヒトラーの大きな解決を反映する。アントワープの占領も戦争がドイツ有利に終結することも保証しないが、それにもかかわらず達成されることになる。事実、ドイツ軍プレイヤーはモデル元帥の「両手と膝を屈して神に感謝しなければならない」という言葉を心に留める必要がある。

- このタイプの勝利は、ゲームを直ちに終了させる。
- ドイツ軍は、ジヴェ [Givet] からリエージュ都市ヘクス5101ヘムーズ河を越えるヘクスにドイツ軍AFVが進入した瞬間に戦術的勝利で勝つ。実質的勝利と戦術的勝利は、同時に起こり得ることに注意。

109.4 ドイツ軍の戦術的勝利 [German Tactical Victory]

この勝利は、モデル、フォン・ルントシュテット、ヴェストフアル将軍による小さな解決を反映する。三人の将軍たちは、ムーズ河の東にある連合軍部隊の壊滅を目指した現実的な計画を提案した。いずれかのゲーム・ターン終了時、もしも以下の条件が達成されたら、ドイツ軍は戦術的勝利を獲得する。

- ビットブルク [Bitburg] からウィルツ川までの第5装甲軍〜第7軍境界上のいかなる町又は村までも、連合軍が補給道路をたどれない。
- いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、カウテンバッハ [Kautenbach]、ウィルツ [Wiltz]、6446、6145、ネッフェ [Neffe]、バストーニュの両町ヘクスを占める。

- c. バストーニュからボーレン [Beauraing] までの第5装甲軍～第7軍境界上のいかなる町又は村までも、連合軍が補給道路をたどれない。
- d. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、左側面の西端でウイエ [Houyet]、ユルソニオー [Hulsonniaux]、ドレアンス [Drehance] の村を占める。
- e. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ディナン [Dinant] の町とイヴォワール [Yvoir]、モン [Mont]、リュスタン [Lustin]、サル・ベルナール [Sart Bernard]、モゼ [Mozet] の村を占める。
- f. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、アルティンヌ [Haltinne]、オエエ [Ohey]、ジャレ [Jallet]、マルシン [Marchin]、3610、ストレ [Stree]、タンロ [Timlot]、ナンドゥラン [Nandrin]、ロテュー [Rotheux]、プレーヌヴォー [Plaineveaux] を占める。
- g. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ティルフ [Tilff]、エスヌー [Esneux]、スプリモン [Sprimont]、ロヴェニエ [Louveigne]、ティユー [Theux]、ポルール [Polleur]、スパ [Spa]、ティエージュ [Tiege] を占める。
- h. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ジャレ [Jalhay]、7506、ミュッツェニヒ [Mutzenich]、モンシャウ [Monshau]、コンツェン [Konzen]、ジンメラート [Simmerath]、ジークフリート・シュトラウヒ [Siegfried Strauch] を占める。

109.5 ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory]

109.5.1 背景 [Background]

この勝利は、ドイツ軍がムーズ河を越えない、リエージュを奪取しない、ムーズ河東の全連合軍部隊を殲滅できないことが明らかになったとき、成功の段階を回復する試みを反映する。それ故、ドイツ軍が敗北を認識した後に目標を変更した事実を基準に、限定的勝利の条件を向上させるための理論が使用される。このアイデアは、下記の Schramm Manuscript, A-862 からの記述を基準にしている。:

「ムーズ河を渡ることが不可能な事態となり、その計画を変更して「小さな解決」を実行することが提唱された。すなわち、より限定された挟撃で、西へ向けた強襲を再開する条件を創出することだった。後に結局ムーズ河に到達できないとき、ヒトラーが攻勢の目的をすぐに調整し、修正を望んだことから明らかである。」

下記の抜粋は大部分が Cole, Chapter 22 と 23 からのもので、圧縮して掲載するために編集した。:

12月24日までに、第5装甲軍は大幅に遅れていた。ある程度、モウメンタムの損失は補給の破綻から生じていたが、第6装甲軍が側面を防護し、マントイフェルの軍と連絡線を保つのに失敗したことにも由来した。第6装甲軍の組織は、エルゼンボルンで交戦離脱する必要があり、その時点で自由を得て移動を再開することができた。ルントシュテットは、第5装甲軍を防護して支援する優れた防衛位置にディートリヒが前進師団を回すことを望んだ。

西では、マントイフェル将軍は、12月24日が暮れるまでに軍事的、政治的葛藤に直面した。彼の第5装甲軍は、ディナンへの道であるマルシェ高原とバストーニュへ向かっており、12月22日から24日の間にドイツ軍最高司令部によって決定が再考された。25日早朝、第5装甲軍司令部に関連してヨードルから新たなヒトラーの命令がマントイフェルに下され、使用可能な全部隊をマルシェ高原支配の戦いに投入するものだった。

マントイフェルは、以下の問題を抱えていた。: 1) 孤立した第2装甲師団前進部隊までの道を再開しなければならない。: 2) ディナン方面の北側面をかなりの戦力で防護しなければならない。: 3) 南側面を固めなければならない。: 4) 最後に、中央のマルシェ高原への強襲は、幅広い縦深が要求されること。ヨードルは、ウルト川の東右翼で闘うため、第6装甲軍から第II SS 装甲軍団を引き抜くことと、第9装甲師団が攻撃を計画した時間に到着することを彼に約束した。

突出部の右肩部は、ウルト川西岸の全部隊である第116装甲師団によって形成され、ヴェルデンヌでアメリカ軍の戦線を突破していた。第116装甲師団は、マルシェとオットンとの間でアメリカ軍の

防御に穴を穿ち、ディナンへの進撃を防護するために突破しなければならなかった。第9装甲師団の到着は、中央部の第2装甲師団の攻撃を強化するためのチケットだった。

サルム川とウルト川との間のドイツ軍の攻撃計画は12月23日の夜間に練られ、第2SS装甲師団が北西を攻撃して直ちにマネの交差点を奪取することが要求された。マネの陥落後、第2SS装甲師団はマネから西へ転換し、エルゼまで側面道路に沿って進撃し、デュルビュイでウルト川の橋梁を奪取するために北西へ方向を変え(これは、第116装甲師団のバイヨンヴィルの占領に同期することになる)、セル〜マルシェ戦区内を掌握するアメリカ第VII軍団の側面を突破するというものだった。

109.5.2 限定的勝利の条件 [Marginal Victory Conditions]

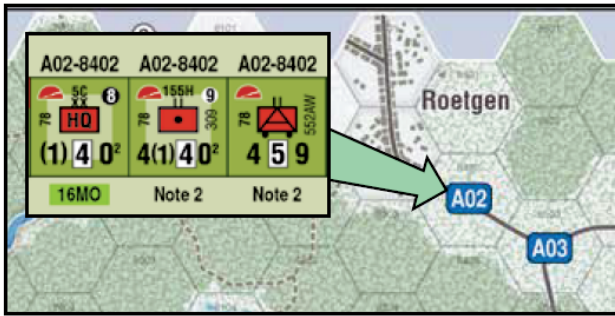
限定的勝利は、ドイツ軍がムーズ河を越えない、リエージュを奪取しない、ムーズ河東の全連合軍部隊を殲滅できないことが明らかになったとき、成功の段階を回復する試みを反映する。24PD以降のいずれかのゲーム・ターン終了時、もしも以下が達成されたら限定的勝利が獲得される。:

- a. 連合軍がビットブルク [Bitburg] からウィルツ川までの第5装甲軍～第7軍境界線上の、いかなる町又は村へも補給道路をたどれない。
- b. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、カウテンバッハ [Kautenbach]、ウィルツ [Wiltz]、6446、6145、ネッフェ [Neffe]、バストーニュ [Bastogne] の両ヘクスを占める。
- c. 連合軍がバストーニュからグリュボン [Grupont] までの第5装甲軍～第7軍境界線上のいかなる町又は村にも補給道路をたどれない。
- d. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ヴァヴレイユ [Wavreille]、アン・シュル・レス [Han-sur-Lesse]、エブラーヴ [Eprave]、シエルニヨン [Ciergnon]、ウイエ [Houyet]、ユルソニオー [Hulsonniaux]、ドレアンス [Drehance] を占める。
- e. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ディナン [Dinant]、ピュルノッド [Purnode]、スポンタン [Spontin]、ブレバン [Braibant]、シネイ [Ciney]、ペスー [Pessoux]、ネッタンヌ [Nettinne]、バイヨンヴィル [Baillonville]、ノワジュー [Noiseux] を占める。
- f. ドイツ軍がウルト川からノワジューを越える機能橋梁を支配する。
- g. 補給下のドイツ軍ユニットが、ロシュフォーール [Rochefort]、マルシェ [Marche]、オットン [Hotton] を占める。
- h. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、グランダン [Grand Han]、デュルビュイ [Durbuy]、バルヴォー [Barvaux]、ボマル [Bomal] を占める。
- i. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、フィロ [Filot]、オリ [Xhoris]、オヌー [Oneux]、スプリモン [Sprimont]、ルムシャン [Remouchamps]、6111、6411、スパ [Spa]、ティエージュ [Tiege] を占める。
- j. いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ジャレ [Jalhay]、7506、ミュッツェニヒ [Mutzenich]、モンシャウ [Monshau]、コンツェン [Konzen]、ジンメラート [Simmerath]、ジークフリート・シュトラウヒ [Siegfried Strauch] を占める。

シナリオのセットアップ指定

[SCENARIO SETUP INSTRUCTIONS]

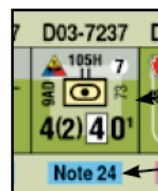
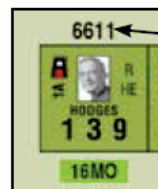
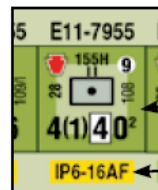
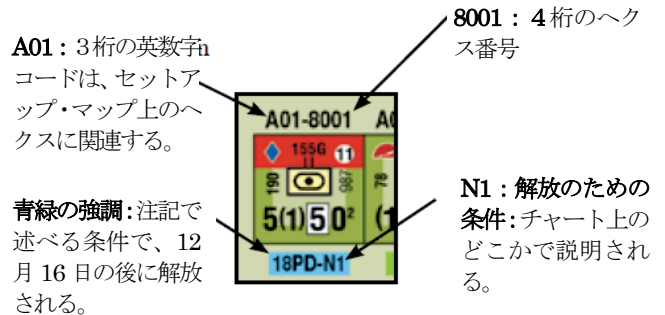
1. シナリオの参加者は、シナリオ・ルール開始時に識別される。
2. 同様に、シナリオ・ルール開始時にシナリオのために必要な専用のセットアップ・チャートが列記される。
3. **セットアップ・ヘクス**: セットアップ・チャート上では、ユニットのセットアップ・ヘクスがユニットの上に列記され、これは4桁の番号になる。
4. **英数字コード**: 4桁のヘクス番号が3種類の英数字コードによって先行されるとき、ユニットのセットアップ・ヘクスは一致するセットアップ・マップ上に容易に配置できる。



例: モンシャウ・セットアップ・チャートのヘクス 8402 からの3 US ユニットの参照。記載されたヘクス番号を使用することなしで、容易にその位置を見つけることができる。3桁の英数字コードA02を使用し、モンシャウ・セットアップ・マップに一致するヘクス上に配置する。

5. **前線西の連合軍ユニット**: 前線西の連合軍ユニットについて1枚のセットアップ・チャートがあり、一致するセットアップ・マップは持たない。このチャートは、参加するユニットについての4桁ヘクスのみを持つことになる。
6. **自由に移動できるターン**: ユニットの自由に移動できるターンは、ユニットの下に列記される。
7. **解放カラー・コード**: もしも解放ターンがグリーンで強調されていたら、ユニットは16MO ターンに移動できる。イエローで強調されていたら、16AF ターンに移動できる。ピンクで強調されていたら、16EV ターンに移動できる。ティール (青緑) で強調されていたら、16EV よりも後のターンに移動できる。
8. **解放の条件**: もしも解放のための条件があると、ユニットの下に注記 (N の略号) であらわされる。
9. **既定の早期解放**: 連合軍ユニットは、もしも解放ターンの前又はドイツ軍ユニットが移動で隣接するか、又は一定の解放条件が満たされる前に直ちに解放される。
10. **解放前の射撃支援**: 移動のために解放される前、「据砲状態」の砲兵ユニットはゲーム・ルールとシナリオ・ルールに従って射撃支援を提供できる。
11. **特殊な略号**: 適用可能なとき、一定の略号 (Ft)、(SP)、(IP6)、(IP5) もユニットの下部にあらわされる。下記の説明を参照。
- 16MO-Res: 開始時に予備状態: 指揮官による指揮なしで、16MO 突破セグメント中に完全移動のために解放される。
- Ft: ユニットの要塞を占める。
- SP: ユニットの拠点占める。
- IP5、IP6: ユニットの陣地 ER5 又は ER6 を占める。

12. シナリオを開始しているとき、ドイツ軍プレイヤーはカウンターの混雑を解消してプレイを促進させるため、ドイツ軍砲兵代用カウンターを使用する選択肢を持つ。ルール 44.0 項とドイツ軍砲兵配置カードを参照。代用の使用は、カウンターの密度をかなり低下させる。
13. セットアップ・チャート上のいくつかの描写例は、下記に表示される。



連合軍開始時ユニット西セットアップ・チャート

5645 1st Army HQ 1 3 9 16MO	5645 1st Army HQ (1) 5 0 16MO	5645 Bastogne BC Signal Unit 16MO	6611 HODGES 1 3 9 16MO	6611 HODGES (1) 5 0 16MO	6726 1402 7 4 9 16MO-N31	6748 COTA 1 4 9 16MO	6748 HODGES (1) 5 0 16MO	7502 HODGES (1) 5 0 16MO	5645 533AW 4 4 9 16AF
6748 28 1 4 12 16AF	5024 51 3 5 8 16EV	6918 202 3 5 8 16EV	7416 291 3 6 8 16EV	7502 112 3 5 8 16EV	4326 Cassif 1 5 8 17AF-N32	4739 1278 3 5 8 17AF-N33	5240 158 3 5 8 17AF	5656 299 3 5 8 17AF-N33	
6520 111 1 5 8 17AF	6748 44 3 5 8 17AF	7416 BSP Unit 1 3 7 17AF	5205 600m 4 5 7 17EV-N34	5514 525 5 4 8 17EV-N34	6611 75mm 4(6) 4 8 17EV-N34	5202 90mm 6(9) 4 8 18AF-N36	5612 533AW 4 4 9 18AF-N36		
6611 90mm 6(9) 5 8 18AF-N36	6611 533AW 4 4 9 18AF-N36	6401 1054 TD 6 5 8 18AF-N36	6402 160m 6 5 6 18AF-N37	6503 155H (1) 5 8 ² 18AF-N36	6504 DISP (1) 5 9 ¹ 18AF-N36	6504 160m 3 5 8 18AF-N36	6505 160m 6 5 6 18AF-N37	6603 105H (1) 5 8 ² 18AF-N36	6604 160m 6 5 6 18AF-N37
5510 740 15 4 8 19PD-N35									
6301 7C 3 5 8 20MO	7003 61 3 5 8 Note 38	7502 387 4 5 8 25AF-N38	3407 201 2 4 5 Note 39	3713 300 3 5 8 Note 39	2110 Explosion Explosion	1521 Explosion Explosion			

注記 31：17EV ターンの終了を通して 106ID に付属し、そのときまで 106ID 砲兵によって支援され得る。17EV ターンの後、第 8 軍団の指揮に復帰する。

注記 32：17EV ターンを通して自動的に指揮下。

注記 33：第 8 軍団に付属。

注記 34：ドイツ軍ユニットが移動でマルメディ [Malmedy]、スタヴロ [Stavelot]、ザルム [Salm] 川に隣接したら直ちに解放される。

注記 35：ユニットは移動でスプリモン [Sprimont] へ進入し、どこかへ移動する前に停止しなければならない。もしもスプリモンに到着する前にドイツ軍戦車ユニットが隣接したら、ユニットは除去される。詳細は 96.3d を参照。

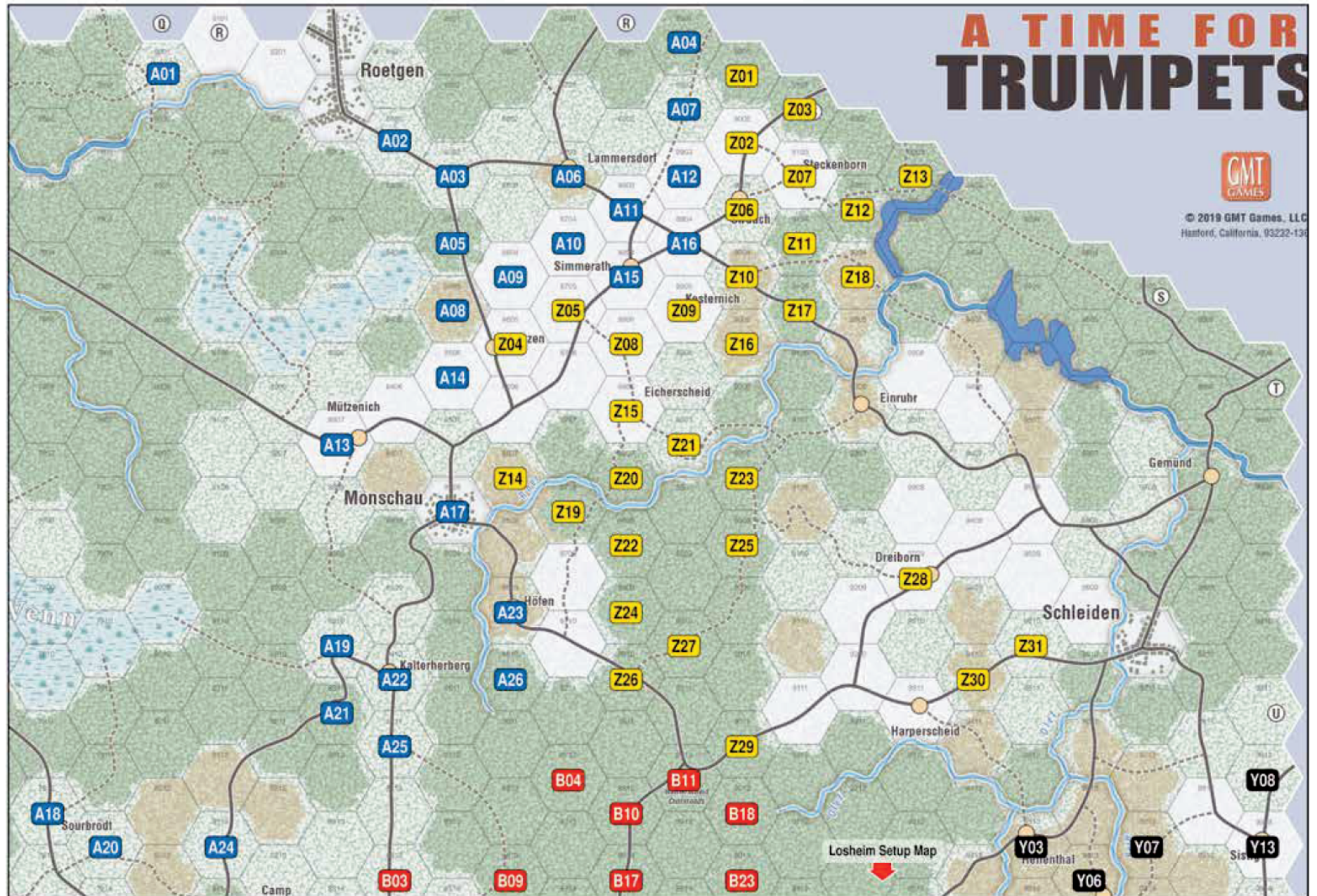
注記 36：ドイツ軍戦車ユニットがマルメディ [Malmedy]、スタヴロ [Stavelot]、ザルム [Salm] 川に西へ、ヴァルシュ [Warche] へアンブレヴ [Ambleve] 川の北へ進入したら、直ちに解放される。

注記 37：注記 36 のそれと同じ解放。解放されたとき、3 個歩兵大隊は 2 ターンについてトラック・カウンターを受け取る。

注記 38：78ID が解放されるときに解放される。モンシャウ・セットアップ・チャート、注記 2 を参照。

注記 39：ドイツ軍戦車ユニットがウルト [Ourthe] 川を越えるときに解放される。

モンシャウ・セットアップ・マップ



モンシャウ・セットアップ・チャート

Z01-9001	Z02-9002	Z03-9102	Z04-8605	Z05-8705	Z06-9003	Z07-9103	Z07-9103	Z08-8805	Z09-8905	Z10-9004	Z11-9104	Z12-9203	Z13-9303	Z14-8607	Z15-8806	Z15-8806	Z15-8806
4 3 6	4 3 6	3(1) 3 0 ²	1 3 7	4 3 6	3 3 8	6 3 8	3(1) 3 0 ²	4 3 6	5 3 6	4 3 6	4 3 6	3(1) 3 0 ²	4(1) 3 0 ²	5 3 6	6(1) 4 0 ¹	3(1) 3 0 ²	4 4 8
SP-Note A	SP-Note A	Note A	SP-Note A	SP-Note A	SP-Note A	Note A	Note A	SP-Note A	16MO	Note A	Note A	Note A	Note A	SP-16MO	16AF	16AF	16MO
Z16-9005	Z17-9105	Z18-9204	Z18-9204	Z19-8708	Z19-8708	Z20-8807	Z20-8807	Z20-8807	Z21-8907	Z21-8907	Z22-8808	Z23-9007	Z23-9007	Z23-9007	Z24-8809	Z25-9008	Z25-9008
5 3 6	6(9) 5 8	(1) 3 0 ¹	3 4 8	3 3 8	5(1) 4 0 ¹	8(1) 4 0 ¹	8(1) 4 0 ¹	4(6) 4 8	5(1) 4 0 ²	3(1) 4 0 ²	5 3 6	(1) 3 0 ¹	2(1) 4 0 ²	4(6) 4 8	5 3 6	3(1) 3 0 ²	4(1) 3 0 ²
16MO	16AF	16MO	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	16AF	16AF
Z26-8810	Z27-8910	Z28-9309	Z29-9011	Z30-9410	Z31-9510												
1 3 7	5 3 6	3(1) 3 0 ²	1 3 7	5(1) 4 0 ²	4(1) 4 0 ²												
16MO	16MO	16AF	SP-Note B	16AF	16AF												

注記 A : 解放されるまで、1 ヘクス又はユニットの MF の 1/2 のみ移動できる。ヘクスは、カラのままにできない。解放の前に攻撃できない。US 78ID は解放された後に解放される。
 注記 B : ユニツは、沈設する US 2ID が移動でいなくなるまで移動できない。

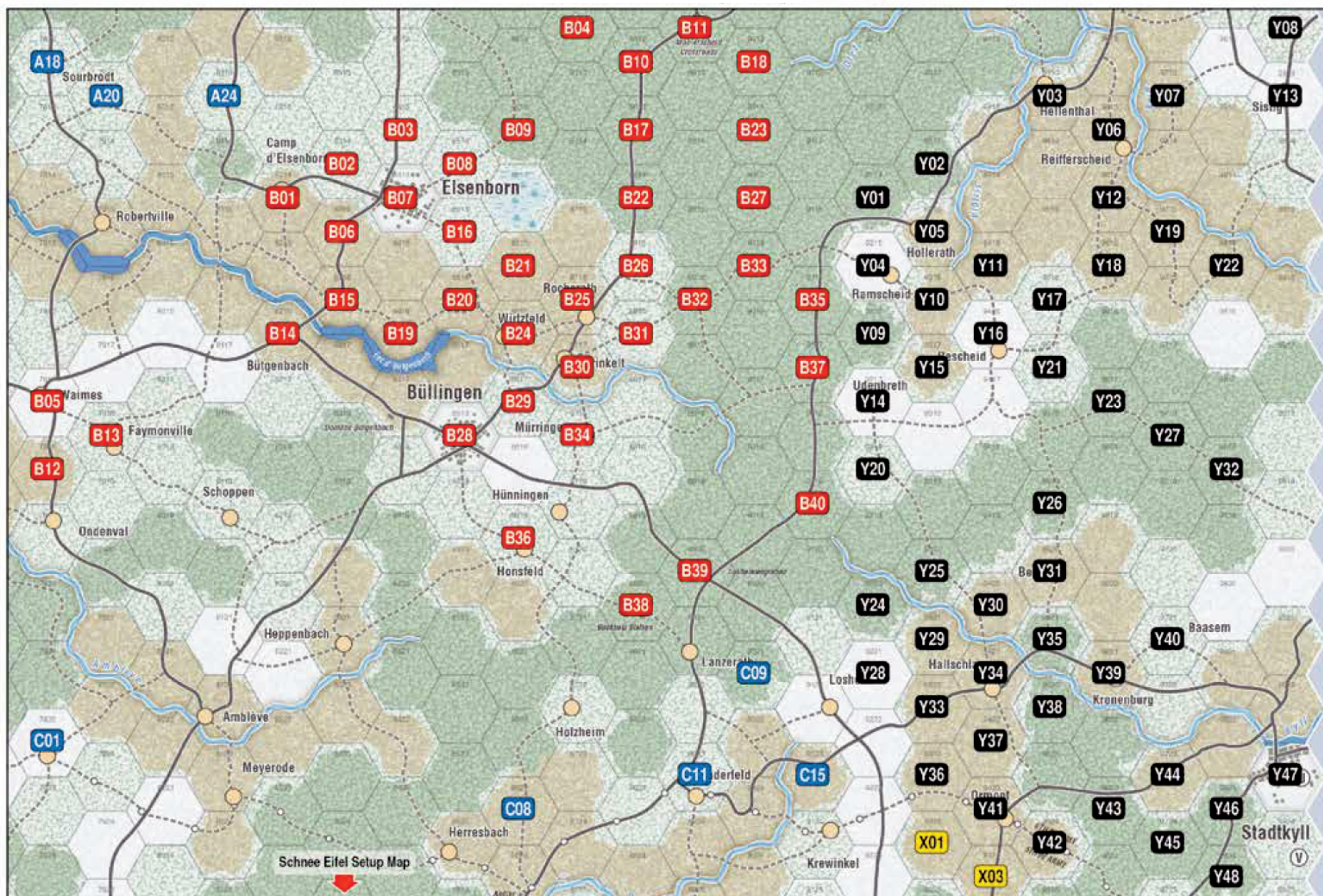
A01-8001	A02-8402	A02-8402	A02-8402	A03-8503	A03-8503	A04-8901	A05-8504	A05-8504	A06-8703	A07-8902	A08-8505	A09-8604	A10-8704
5(1) 5 0 ²	(1) 4 0 ²	4(1) 4 0 ²	4 5 9	3(1) 4 0 ²	3(1) 4 0 ²	1 4 12	4 5 9	4(2) 5 0 ¹	3 6 9	5 4 6	3 4 8	5 4 6	9 5 8
18PD-N1	16MO	Note 2	Note 2	Note 2	Note 2	IP5-N2	17AF	16EV	Note 3	Note 2	SP-N2	Note 2	Note 2
A11-8803	A12-8903	A13-8307	A13-8307	A13-8307	A14-8506	A15-8804	A16-8904	A16-8904	A17-8508	A18-7812	A19-8310	A20-7913	A21-8311
15 4 8	5 4 6	3(1) 4 0 ²	(1) 5 0 ¹	3 5 8	7 5 9	5 4 6	5 4 6	3 4 6	7 5 9	3 5 8	3(1) 5 0 ²	4 5 9	4(1) 5 0 ²
Note 2	Note 2	16EV	16MO	16AF	FI-16MO	Note 2	Note 2	Note 2	FI-16MO	17AF	16EV	17AF	16EV
A22-8410	A22-8410	A23-8609	A23-8609	A24-8113	A25-8411	A26-8610							
4 4 5	3(1) 4 0 ²	5 4 6	2(3) 5 8	5(1) 5 0 ³	4(1) 5 0 ²	1 4 12							
17AF	16EV-N5	FI-16MO	16MO-N4	16EV	16EV	FI-16MO							

注記 1 : 17 タ方ターンを通して 78ID に付属。第 190FA グループに統合すべく、18PD に移動のために解放される。
 注記 2 : 対応の瞬間毎に解放される。解放されるまで、1 ヘクス又はユニットの MF の 1/2 のみ移動できる。ヘクスは、カラのままにできない。解放の前に攻撃できない。96.5 項を参照。
 注記 3 : 78ID に付属。注記 2 に従って解放される。
 注記 4 : 配置後に要塞面に裏返す。要塞内の分散されたユニットの説明は、96.2 項を参照。
 注記 5 : 17 EV を通して 1 ID に付属し、17 EV を通して 2 ID と共に移動する。18PD ターンに 190F AG の指揮下に復帰する。

即時対応解放 : モンシャウ・セットアップ・チャート上で A01~A-16 のヘクス表示を持つ US ユニツは、もしも US がミュツツェニヒ [Mutzenich] 内へ補給道路をたどれないターン中のいずれかの時点で、即座に解放される。

ユニツを上へセット・アップするため、このチャートを 100%以上で複写する。

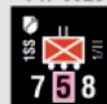
ロスハイム・セットアップ・マップ



ロスハイム・セットアップ・チャートドイツ軍

Y01-9214	Y01-9214	Y02-9314	Y02-9314	Y03-9513	Y04-9215	Y04-9215	Y05-9315	Y05-9315	Y05-9315	Y06-9613	Y07-9713	Y07-9713	Y08-9912	Y08-9912	Y08-9912	Y09-9216	Y10-9316
16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO
Y10-9316	Y10-9316	Y11-9415	Y11-9415	Y11-9415	Y12-9614	Y13-9913	Y13-9913	Y14-9217	Y15-9317	Y15-9317	Y15-9317	Y15-9317	Y16-9416	Y17-9516	Y17-9516	Y18-9615	Y19-9715
16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	Note CN	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16MO	Note CN	16AF	Note CN
Y20-9218	Y20-9218	Y21-9517	Y21-9517	Y22-9815	Y23-9617	Y24-9220	Y24-9220	Y25-9320	Y25-9320	Y25-9320	Y26-9519	Y27-9718	Y27-9718	Y28-9221	Y28-9221	Y28-9221	Y29-9321
16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	Static	Static	16MO	16MO	16MO	16MO-RES
Y29-9321	Y29-9321	Y30-9420	Y30-9420	Y30-9420	Y30-9420	Y31-9520	Y31-9520	Y31-9520	Y32-9818	Y33-9322	Y33-9322	Y33-9322	Y34-9421	Y35-9521	Y36-9323	Y36-9323	Y36-9323
16MO-Res	16MO-Res	16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	Static	16MO	16MO	16MO	Note CS	16AF	16MO	16MO	16MO
Y37-9422	Y37-9422	Y37-9422	Y37-9422	Y38-9522	Y38-9522	Y38-9522	Y39-9621	Y39-9621	Y40-9721	Y41-9423	Y41-9423	Y42-9524	Y43-9623	Y44-9723	Y44-9723	Y45-9724	Y46-9823
16AF	16AF	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	Note C9	16MO	16MO	Note CS	Static	16MO	Note CS	16AF	Note C2

Y47-9923



16MO

16MO一予備: ユニットの、開始時に予備状態である。16MO 突破セグメント中に指揮官による指揮なしで移動のために解放される。

第1SS軍団: 第4NW、第9NW、第388FA、第402FAは、16MOに1SSKのいずれかのユニットを支援するために射撃できる。NW ユニットの、45.0に従って射撃する。FA ユニットの、46.0に従って射撃する。

注記 CN: 16MO には、第277VGを支援するためにのみ射撃できる。16AFに解放される。

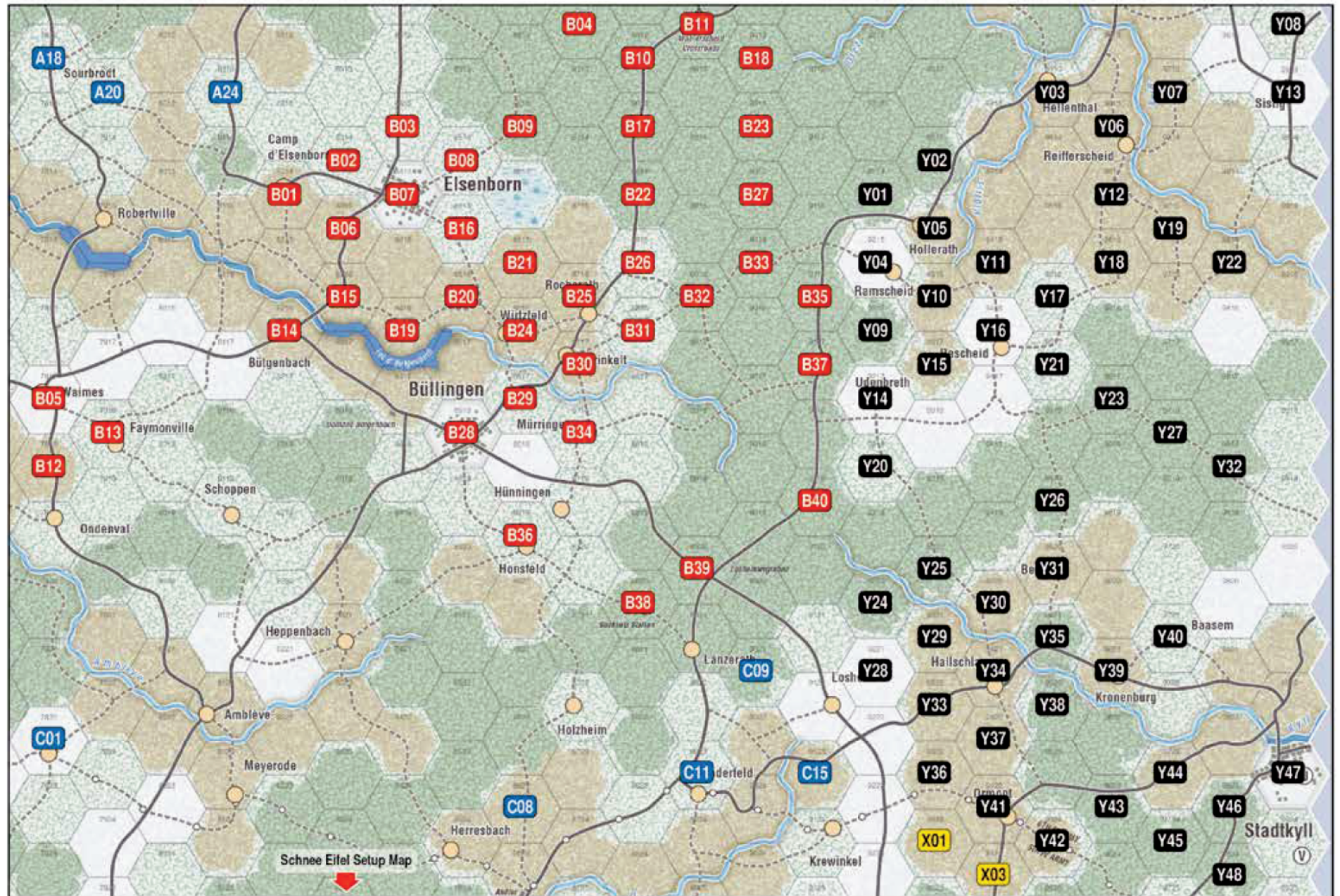
注記 CS: 16MO には、第12VG又は第3FJを支援するためにのみ射撃できる。16AFに解放される。

注記 C9: 16MO には、第277VGを支援するためにのみ射撃できる。ターン後に取り去る。

注記 C2: 16MO には、第12VG又は第3FJを支援するためにのみ射撃できる。ターン後に取る

ユニットを上セット・アップするため、このチャートを100%以上で複写する。

ロスハイム・セットアップ・マップ



ロスハイム・セットアップ・チャートーアメリカ軍

B01-8214	B02-8314	B03-8413	B04-8712	B05-7817	B05-7817	B06-8315	B07-8414	B07-8414	B08-8514	B09-8613	B10-8812	B11-8912	B11-8912	B12-7818	B12-7818		
6 5 6	6 5 6	4(1)50 ²	1 5 12	2 4 8	16 4 8	(2)4 9 ¹	6 5 6	(1)5 0 ²	2 4 9	4 4 5	4(2)40 ¹	8(1)40 ¹	5 5 6	3 5 8	5 5 6	1 4 8	3 4 8
16AF-N8	16EV-N9	16EV	17AF-N7	17AF	16AF-N10	16AF-N10	16EV-N11	16MO	16MO	17AF	16AF-N12	16EV	17AF-N7	16AF-N6	17AF-N7	16AF-N10	16AF-N10
B13-7918	B13-7918	B14-8216	B14-8216	B15-8316	B16-8515	B16-8515	B17-8813	B18-9012	B18-9012	B19-8416	B20-8516	B21-8615	B22-8814	B23-9013	B24-8616	B24-8616	B25-8716
3 4 9	6 4 8	(1)4 0 ²	4 5 9	4(1)40 ²	3(1)50 ²	3(1)50 ²	5 5 6	5 5 6	5 5 6	4(1)40 ²	3(1)40 ²	3(1)50 ²	5 5 6	5 4 6	3(1)40 ²	3(1)40 ²	15 5 8
16AF-N10	16AF-N10	16MO-N18	16MO-N18	16AF-N14	16EV	16EV	17AF-N7	17AF-N7	17AF-N7	16MO	16MO	16EV	17MO-N15	16MO	16MO	16MO	16EV
B26-8815	B27-9014	B28-8518	B29-8617	B30-8717													
4 5 9	5 4 6	3 5 8	6(9)5 8	9 5 8													
16EV	16MO	16EV	16EV-N16	16EV													
B31-8816	B32-8916	B33-9015	B34-8718	B35-9116													
4(6)5 8	3 4 8	5 4 6	6(9)4 8	5 4 6													
16EV	16MO	Fi-16MO	16EV-N16	Fi-16MO													
B36-8619	B37-9117	B38-8820	B39-8920	B40-9119													
2(3)5 8	5 4 6	5 4 6	5 4 6	5 4 6													
Notes 13, 18	Fi-16MO	16AF-N18	16MO-N18	16MO-N18													
C01-7822	C08-8623	C09-9021	C11-8923	C11-8923	C15-9123												
5 3 6	4(2)50 ¹	1 4 9	2 4 9	2(3)4 8	2 4 9												
16AF-N17	16AF	Fi-Note19	Fi-Note19	Fi-Note19	Fi-Note19												

注記6：16AFに[Krinkelt]へ移動しなければならぬ。可能であれば、16EVにIP6と17PDにSPを建設しなければならぬ。17MO又はドイツ軍が隣接したら解放される。

注記7：17AFに自由に移動できる。ドイツ軍ユニットがヴァーラーシャイト[Wahlersheid]交差点(8912)からウィルツフェルト[Wirtzfeld](8616)までの道路に移動して隣接したら、早期に解放される。例外：ドイツ軍ユニットは、早期解放を誘発することなしにヘクス9011へ進入できる。

注記8：可能であれば、ビューリングゲン[Hunningen]へ移動しなければならぬ。16AFにのみ、トラックで4MFで移動する。もしもユニットがビューリングゲンへ進入できなければ、ヴァルシュ[Warche]川南のどこかに移動できるが、ヘクス列81xxの西は不可。移動で隣接する敵ユニットによって早期に解放されない限り、17AFに解放される。これは、ヴァルシュ川の南へ越えることができる唯一の第2歩兵師団ユニットである。第2歩兵師団を含む詳細については96.7を参照。

注記9：可能であれば、8816内へ移動しなければならぬ。17AFに解放されるか又は敵の移動が隣接して早期に解放されるまで、8816内に留まらなければならぬ。もしもユニットが16EVに8816に進入できなければ、ヴァルシュ[Warche]川の北のどこかに自由に移動できる。第2歩兵師団を含む詳細については、96.7を参照。

注記10：16AFターンに、ユニットはサン・ヴィット[St. Vith]に向かって4MFで移動しなければならぬ。ユニットは、16AFターンを第6装甲軍-第5装甲軍境界線以南で終了しなければならぬ。16EVターンに、ユニットは自由にどこへでも移動できる後、サン・ヴィット[St. Vith]へ進入しなければならぬ。

注記11：可能であれば、8815内へ移動しなければならぬ。17AFに解放されるか又は敵の移動が隣接して早期に解放されるまで、16EVに8815内に進入しなければならぬ。もしもユニットが16EVに8815に進入できなければ、ヴァルシュ[Warche]川の北のどこかに自由に移動できる。第2歩兵師団を含む詳細については、96.7を参照。

注記12：16MOに第2歩兵師団に付属する。16AFに、行軍隊形で登場して戦略移動マーカーを加える。16AFターンを第6装甲軍-第5装甲軍境界線以南で終了しなければならぬ。

注記13：ドイツ軍ユニットが移動で隣接した後に解放される。もしもホンスフェルト[Honsfeld]内にあると、KGPによって蹂躞され得る。詳細については、95.4.2を参照。ユニットは、ヴァルシュ-アンブレ-ヴ川南で作戦できる第99歩兵師団の6ユニットの1つである。

注記14：US 16AFターン開始時になるまで、第2歩兵師団に付属。16AFに、行軍隊形で登場して戦略移動マーカーを加える。戦略移動マーカーは、ユニットが第6装甲軍-第5装甲軍境界線の南でターンを開始するとき又は17PDターンに取り去られる。

注記15：可能であれば、クリンケルト[Krinkelt]内に移動しなければならぬ。もしもユニットがクリンケルトに進入できなければ17AFに解放され、ヴァルシュ川の北のどこにでも自由に移動できる。

注記16：第134重AAは、96.4cと96.4dで述べた移動命令に従わなければならぬ。

注記17：ユニットは、16AFターンにトラックによって移動する。

注記18：このユニットは、ヴァルシュ-アンブレ-ヴ川南で作戦できる第99歩兵師団の6ユニットの1つである。

注記19：配置後に要塞面へ裏返す。85.2項を参照。騎兵は、17EVターンの終了までを通して第106歩兵師団に付属し、そのときになるまで第106歩兵師団砲兵によって支援され得る。17EVターンの後、騎兵は第8軍団の支配下に復帰する。

即時対応解放：ロスハイム・セットアップ・チャート上でB01〜B40のヘクス名称を持つUSユニットは、もしもドイツ軍がマルメディ[Malmedy]を占領するか、又はもしもドイツ軍砲兵ユニットがヴァルシュ川をヘクス6619と8316との間で越えたら、即時に解放される。

注記6：16AFに[Krinkelt]へ移動しなければならない。可能であれば、16EVにIP6と17PDにSPを建設しなければならない。17MO又はドイツ軍が隣接したら解放される。
 注記7：17AFに自由に移動できる。ドイツ軍ユニットがヴァーラーシャイト[Wahlersheid]交差点(8912)からウィルツフェルト[Wirtzfeld](8616)までの道路に移動して隣接したら、早期に解放される。例外：ドイツ軍ユニットは、早期解放を誘発することなしにヘクス9011へ進入できる。

注記8：可能であれば、ビューリンゲン[Hunningen]へ移動しなければならない。16AFにのみ、トラックで4MPで移動する。もしもユニットがビューリンゲンへ進入できなければ、ヴァルシュ[Warchel]川南のどこかに移動できるが、ヘクス列81xxの西は不可。移動で隣接する敵ユニットによって早期に解放されない限り、17AFに解放される。これは、ヴァルシュ川の南へ越えることができる唯一の第2歩兵師団ユニットである。第2歩兵師団を含む詳細については96.7を参照。

注記9：可能であれば、8816内へ移動しなければならない。17AFに解放されるか又は敵の移動が隣接して早期に解放されるまで、8816内に留まらなければならない。もしもユニットが16EVに8816に進入できなければ、ヴァルシュ[Warchel]川の北のどこかに自由に移動できる。第2歩兵師団を含む詳細については、96.7を参照。

注記10：16AFターンに、ユニットはサン・ヴィット[St. Vith]に向かって4MPで移動しなければならない。ユニットは、16AFターンに第6装甲軍—第5装甲軍境界線以南で終了しなければならない。16EVターンに、ユニットは自由にどこへでも移動できる後、サン・ヴィット[St. Vith]へ進入しなければならない。

注記11：可能であれば、8815内へ移動しなければならない。17AFに解放されるか又は敵の移動が隣接して早期に解放されるまで、16EVに8815内に進入しなければならない。もしもユニットが16EVに8815に進入できなければ、ヴァルシュ[Warchel]川の北のどこかに自由に移動できる。第2歩兵師団を含む詳細については、96.7を参照。

注記12：16MOに第2歩兵師団に付属する。16AFに、行軍隊形で登場して戦線移動マーカーを加える。16AFターンに第6装甲軍—第5装甲軍境界線以南で終了しなければならない。

注記13：ドイツ軍ユニットが移動で隣接した後に解放される。もしもホンスフェルト[Honsfeld]内にあると、KGPによって降参され得る。詳細については、95.4.2を参照。ユニットは、ヴァルシュ—アンブレイヴ川南で作戦できる第99歩兵師団の6ユニットの1つである。

注記14：US 16AFターン開始時になるまで、第2歩兵師団に付属。16AFに、行軍隊形で登場して戦線移動マーカーを加える。戦線移動マーカーは、ユニットが第6装甲軍—第5装甲軍境界線の南でターンを開始するとき又は17PDターンに取り去られる。

注記15：可能であれば、クリンケルト[Krinkelt]内に移動しなければならない。もしもユニットがクリンケルトに進入できなければ17AFに解放され、ヴァルシュ川の北のどこにでも自由に移動できる。

注記16：第134重AAは、96.4cと96.4dで述べた移動命令に従わなければならない。

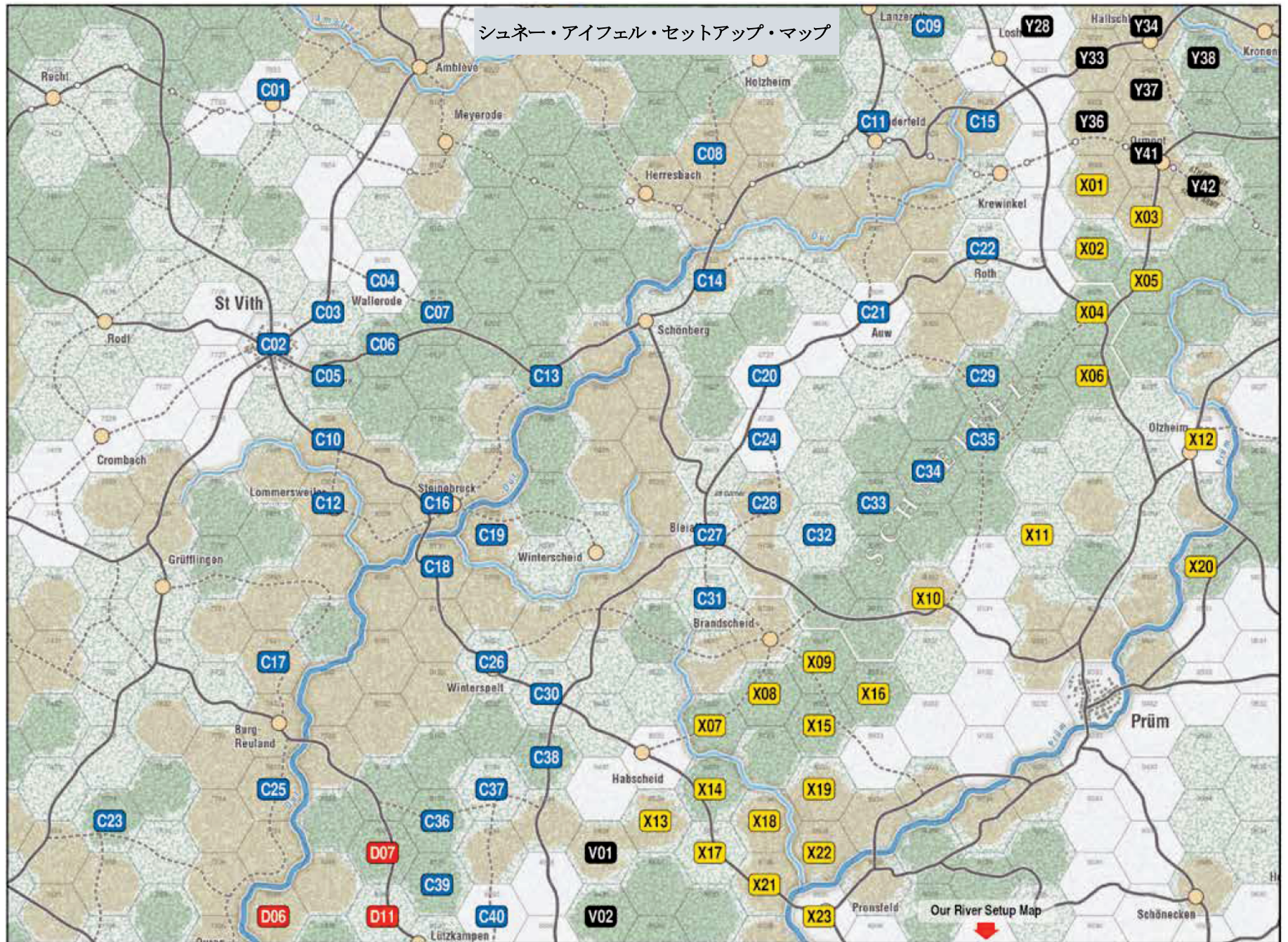
注記17：ユニットは、16AFターンにトラックによって移動する。

注記18：このユニットは、ヴァルシュ—アンブレイヴ川南で作戦できる第99歩兵師団の6ユニットの1つである。

注記19：配置後に要塞面へ裏返す。85.2項を参照。騎兵は、17EVターンの終了までを通して第106歩兵師団に付属し、そのときになるまで第106歩兵師団砲兵によって支援され得る。17EVターンの後、騎兵は第8軍団の支配下に復帰する。

即時対応解放：ロスハイム・セットアップ・チャート上でB01～B40のヘクス名称を持つUSユニットは、もしもドイツ軍がマルメディ[Malmedy]を占領するか、又はもしもドイツ軍戦闘ユニットがヴァルシュ川をヘクス6619と8316との間で越えたら、即座に解放される。

シュネー・アイフェル・セットアップ・マップ



シュネー・アイフェル・セットアップ・チャート

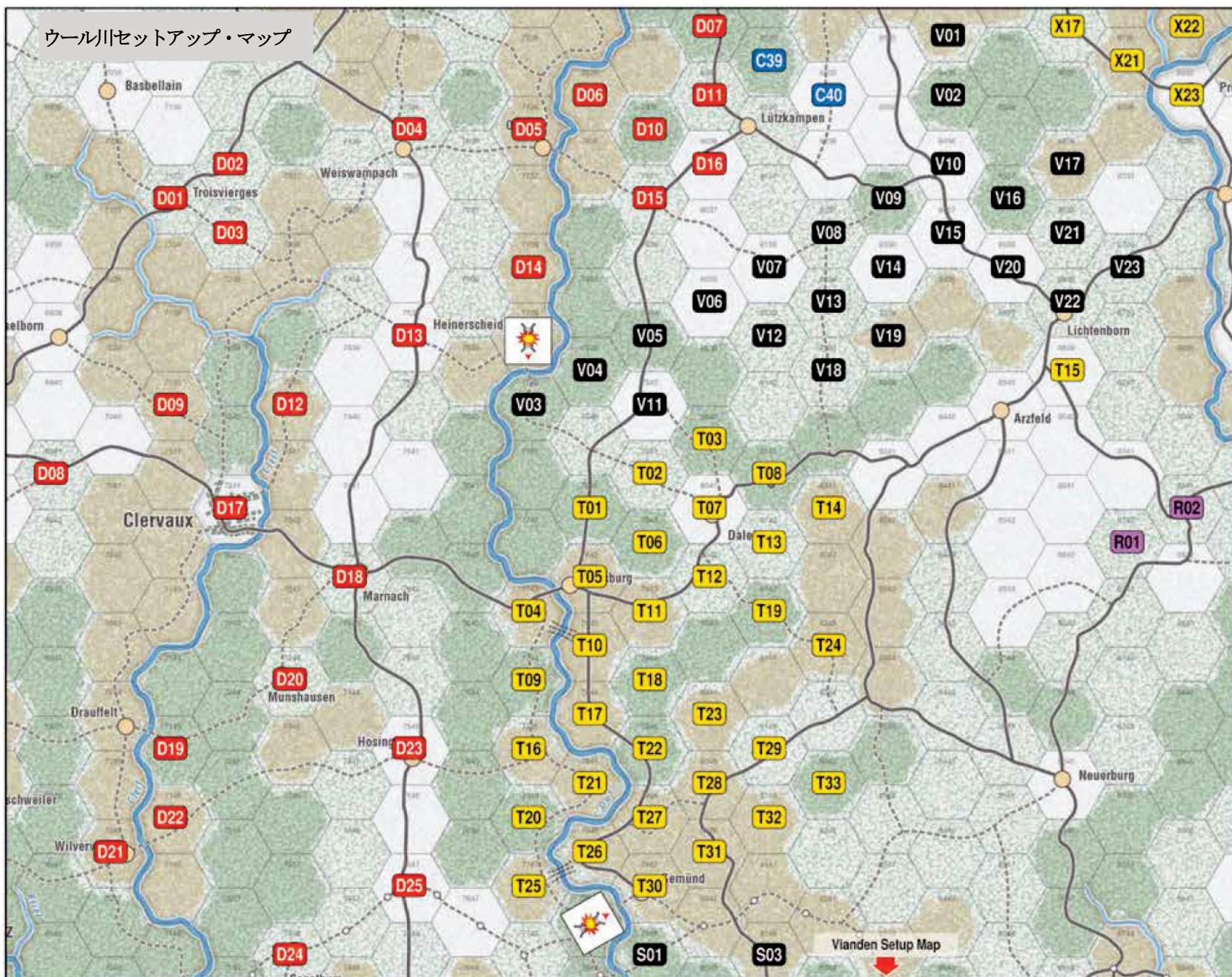
X01-9324	X01-9324	X01-9324	X02-9325	X02-9325	X03-9424	X03-9424	X04-9326	X05-9425	X05-9425	X06-9327	X06-9327	X06-9327	X07-8632	X08-8732	X09-8831	X10-9030	X11-9229
16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16AF	16AF	16AF	16AF	SP-16MO	16MO	16MO	16MO	SP-16MO	SP-16MO
X12-9528	X13-8534	X13-8534	X13-8534	X14-8633	X14-8633	X14-8633	X15-8832	X15-8832	X16-8932	X17-8634	X17-8634	X17-8634	X18-8734	X18-8734	X18-8734	X19-8833	X20-9530
16MO	16AF	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	Note D	Note D	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	Note D	16MO
X20-9530	X21-8735	X21-8735	X21-8735	X22-8834	X23-8835	X23-8835	X23-8835										
16AF	16AF	16AF	16MO-Res	Note D	16MO-Res	16MO-Res	16MO										

16MO-予備: ユニットの、開始時に予備。16MO 突破セグメント中に指揮官の指揮なしで移動のために解放される。
注記D: 第 LXVI 軍団のランダム・イヴェントによってのみ移動できる。

C01-7822	C02-7826	C02-7826	C02-7826	C03-7926	C04-8025	C05-7927	C06-8026	C07-8126	C08-8623	C09-9021	C10-7928	C11-8923	C11-8923	C12-7929	C13-8327	C14-8625	C14-8625
16AF-N17	16MO	16AF	Static	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	Fi-Note19	16AF	Fi-Note19	Note 21	16MO	16AF	16MO	Note 20
C15-9123	C16-8129	C17-7831	C17-7831	C18-8130	C19-8229	C20-8727	C21-8926	C22-9125	C23-7534	C24-8728	C25-7833	C26-8231	C26-8231	C27-8629	C28-8729	C29-9127	C30-8332
Fi-Note19	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	Note 20	Note 21	Fi-Note19	16MO	Note 20	16AF	16MO	Note 21	Note 21	Note 21	IP5-N22	Note 21
C31-8630	C32-8829	C33-8929	C34-9028	C35-9128	C36-8134	C37-8233	C38-8333	C39-8135	C40-8235	C40-8235							
SP-16MO	IP5-N22	IP5-N22	IP5-N22	IP5-N22	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21							

注記 17: ユニットの、16AF ターンにトラックで移動する。
注記 19: 配置後に要塞面へ裏返す。85.2 項を参照。騎兵は、17EV ターンの終了までを通して第 106 歩兵師団に付属し、そのときになるまで第 106 歩兵師団砲兵によって支援され得る。17EV ターンの後、騎兵は第 8 軍団の支配下に復帰する。
注記 20: 17MO 以前にもしもドイツ軍が移動で隣接したら、自由に移動できる。
注記 21: 配置後に要塞面へ裏返す。16MO に自由に移動できる。85.2 を参照。
注記 22: ランダム・イヴェントによって解放されたら、18MO 以前に自由に移動可。

ユニットを上セット・アップするため、このチャートを 100% 以上で複写する。



ウール川セットアップ・チャートドイツ軍

V01-8434	V01-8434	V01-8434	V02-8435	V03-7740	V03-7740	V04-7839	V05-7939	V06-8038	V07-8138	V08-8237	V08-8237	V09-8337	V09-8337	V09-8337	V10-8436	V10-8436	V10-8436
16MO	16AF	16AF	16MO	Note EF	Note EF	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	16MO	16MO	16MO
V10-8436	V11-7940	V12-8139	V13-8238	V14-8338	V15-8437	V15-8437	V15-8437	V16-8537	V16-8537	V17-8636	V17-8636	V18-8239	V19-8339	V19-8339	V20-8538	V20-8538	V20-8538
16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res
V21-8637	V22-8638	V22-8638	V22-8638	V23-8738	V23-8738												
16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16MO												
T01-7841	T01-7841	T02-7941	T02-7941	T03-8040	T04-7743	T04-7743	T04-7743	T05-7842	T05-7842	T05-7842							
16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	Note E	Note F	Note F	Note F
T05-7842	T06-7942	T06-7942	T06-7942	T07-8041	T07-8041	T08-8141	T09-7744	T10-7843	T11-7943	T11-7943	T12-8042	T12-8042	T12-8042	T13-8142	T14-8241	T14-8241	T15-8639
16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16MO	16AF
T15-8639	T16-7745	T16-7745	T17-7844	T17-7844	T17-7844	T18-7944	T18-7944	T19-8143	T19-8143	T20-7746	T20-7746	T21-7845	T22-7945	T22-7945	T22-7945	T23-8044	T23-8044
16AF	16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	Static	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF
T24-8243	T25-7747	T26-7846	T26-7846	T27-7946	T27-7946	T27-7946	T28-8045	T28-8045	T29-8145								
Static	16MO	Note G	16MO-Res	16MO	16MO	16AF	16AF	Note H	16AF								
T30-7947	T30-7947	T30-7947	T30-7947	T31-8046	T31-8046	T32-8146	T32-8146	T32-8146	T33-8245								
Note E	Note F	Note F	Note I	Note H	Note I	Note H	Note H	Note H	16MO								

16MO—予備: 開始時に予備。16MO 突破セグメントに指揮官によって指揮されることなしで解放される。

注記 E: 16MO ターンの橋梁構築セグメント中にこの橋梁の上に「架橋開始 [“ Begin Bridge”] マーカーを置く。条件が満たされたとき完成面に裏返す。: 60.3 を参照。

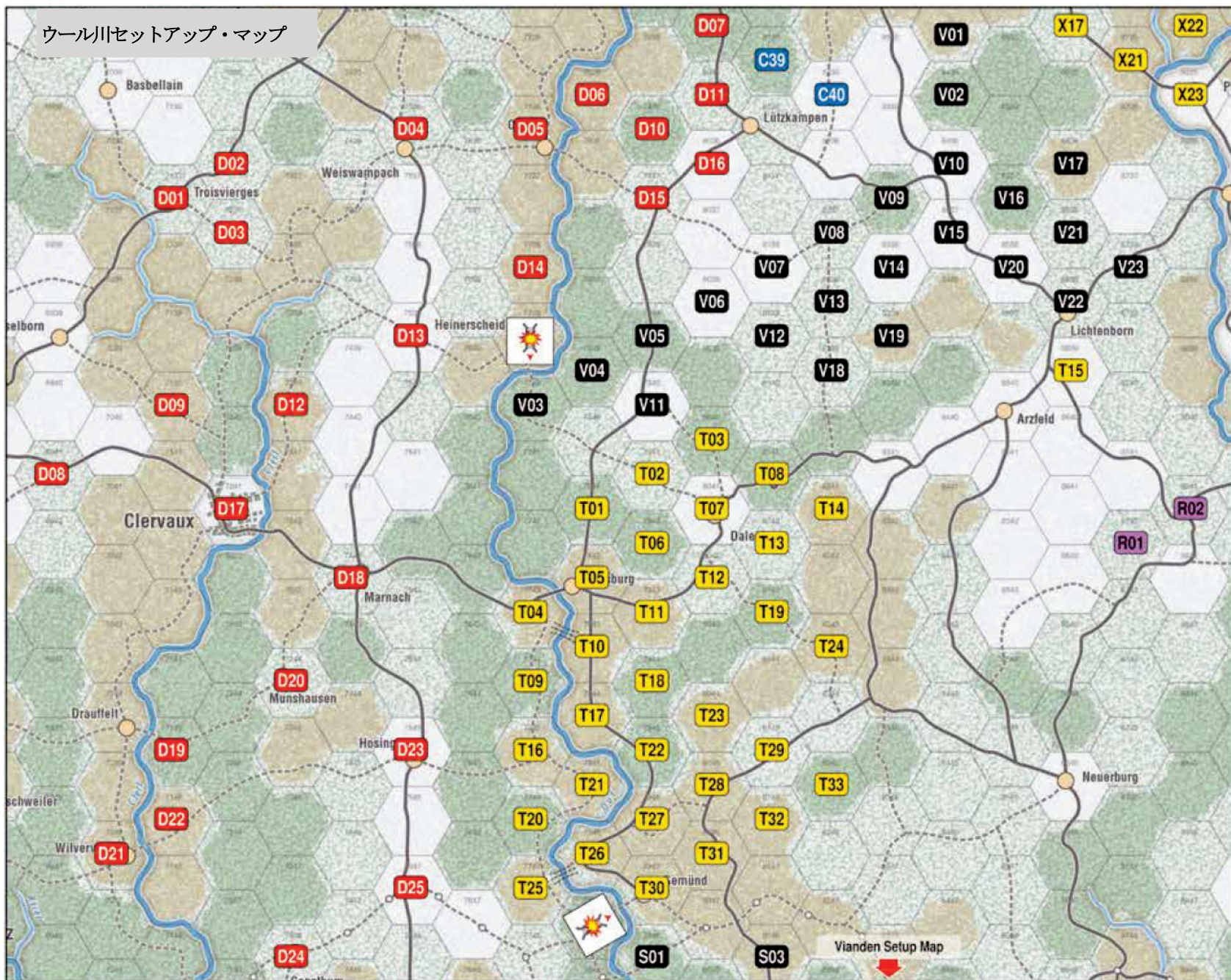
注記 EF: 損傷した橋梁を修理する。17EV になるまで移動できない。83.2d と 83.4c を参照。

注記 G: 第 26 VG 工兵は、浅瀬を向上させている。これらは、渡りしているユニットを支援できるが、16AF ターンになるまで移動できない。20.0 項を参照。

注記 H: 砲兵ユニットは、開始時に第 26 VG に付属する。これは、ゲミュント [Gemund] の橋梁が完成するまでのみ第 26 VG を支援できる。

注記 I: 開始時に第 26 VG に付属する。16MO ターンの突破セグメント中に移動する。完全な詳細については、83.3.3 項を参照。

ユニットを上セット・アップするため、このチャートを 100% 以上で複写する。



ウール川セットアップ・チャートドイツ軍後背エリア

R01-8742 R01-8742 R02-8841

6 5 8 5 5 8 6 5 8

16MO-Res 16MO-Res 16MO-Res

上記の3つの装甲教導ユニットは、ウール川セットアップ・マップ上に描かれる。

8941	8941	9040	9040	9040	9239	9239	9239	8942
6 5 8	8 5 8	6 5 8	8 5 8	1 3 9	4 4 8	(1) 5 0	3 5 9	4 4 8
16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res

8942	8942	9241	9241	9043	9043	9043	9545	9545
(1) 5 0	2 4 9	4 5 8	4 5 8	3 5 8	5 5 8	4 5 8	4(6) 5 8	(1) 5 0
16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	Note J	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res	16MO-Res

このボックス内のドイツ軍ユニットは、ウール川セットアップ・マップ上に表示されていない。これらは、ヘクス列 8800 の東にセット・アップされる。配置ヘクスは、ユニットの上に表示される。

16MO-予備: ユニットの 16MO 突破セグメントに指揮官によって指揮されることなしで移動する。

注記 J: ヤークト・パンター・ステップは、1 6MO ターンに手元にある第 559PzJ 大隊のそれをあらわす。追加のヤークト・パンターが移送され、ステップを増強する。ユニットは、16MO 予備注記に従って移動する。

ウール川セットアップ・チャートアメリカ軍

D01-7137	D01-7137	D01-7137	D02-7236	D02-7236	D03-7237	D03-7237	D04-7536	D05-7736	D05-7736	D06-7835	D07-8034	D08-6941	D09-7140	D10-7936	D11-8035	D12-7340	D13-7539
(2) 4 9	16 4 8	4 4 8	6 4 8	2 4 8	3 4 8	4(2) 4 0	2 5 8	(1) 5 0	2(3) 4 8	3(1) 4 0	1 4 8	5 4 6	4(1) 4 0	1 4 6	2 4 6	1 4 6	1 4 6
Note 24	Note 24	Note 24	Note 24	Note 24	Note 24	Note 24	Note 25	16MO	16MO	16AF	SP-16MO	Note 25	Note 26	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21

D14-7738	D15-7937	D16-8036	D17-7241	D17-7241	D18-7442	D18-7442	D19-7145	D20-7344	D21-7046	D22-7146	D23-7545	D23-7545	D24-7348	D25-7547	7739	7847
5 4 6	5 4 6	2 4 6	(1) 5 9	3 5 8	2 4 6	2(3) 4 8	4 5 9	1 4 6	3 5 8	3(1) 4 0	2 4 6	1 4 8	2 4 6	1 4 6		
Fi-16MO	Fi-16MO	Note 21	SP-16MO	SP-16AF	Note 21	Note 21	SP-16MO	Note 21	16AF	16AF	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21		

注記 21: 配置後に要塞面に裏返す。85.2 を参照。16MO に自由に移動できる。

注記 23: 上のアメリカ軍ユニットの多数は、ランダム・イベントによって早期に解放され得る。

注記 24: 17MO 又はドイツ軍ユニットがクレルフ [Clerf] 川を越えた後直に解放される。

注記 25: 16EV 又はドイツ軍ユニットがクレルフ [Clerf] 川を越えた後直に解放される。

注記 26: 16EV に自由に移動できる。16EV ターンの終了時まで第 28 ID に付属する。ユニットは、17PD ターンに第 174 FA の支配下に復帰する。

ユニットを上セット・アップするため、このチャートを 100% 以上で複写する。

ヴィアンデン・セットアップ・マップ



ヴィアンデン・セットアップ・チャート

S01-7948	7848	S02-8048	S03-8148	S03-8148	S03-8148	S04-8149	S05-8150	S06-8249	S06-8249	S07-8250	S08-8350	S09-8251	S09-8251	S09-8251	S09-8251	8151	
16MO		16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	16AF	16MO	16MO-Res	Note K	Note L	
S10-8550	S10-8550	S10-8550	S11-8252	S11-8252	S11-8252	S12-8352	S12-8352	S12-8352	S13-8551	S13-8551	S14-8253	S14-8253	S14-8253	S14-8253	S15-8353	S15-8353	S15-8353
16AF	16AF	16AF	Note M	16MO-Res	16MO-Res	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16MO	Note N	Note O	Note M	16MO-Res	16MO-Res	16AF
S16-8552	S17-8651	S17-8651	S18-8550	S18-8550	S19-8354	S19-8354	S20-8553	S20-8553	S20-8553	S21-8652	S21-8652	S21-8652	S22-8454	S22-8454	S23-8653	S23-8653	
16AF	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16MO	16AF	16MO	
Q01-8952	Q02-9052	Q03-9351	Q03-9351	Q03-9351	Q04-9153												
Static-NP	Static-NP	16MO-NP	16AF-NP	16MO-NP	Static-NP												
<p>CP は、第 5FJ の指揮経路を伸ばすため、いずれかのターンに置くことができる。</p>																	

16MO—予備: ユニットは、開始時に予備。16MO 突破セグメント中に指揮官による指揮なしで解放される。

注記 K: 第 974 架橋の建設は、爆弾穴と U.S 砲兵のために遅延される。「架橋開始」マーカーは、16AF ターンの橋梁構築セグメントになるまで配置できない。

注記 L: 工兵は、橋梁が完成するまで移動できない。

注記 M: 第 5FJ と第 352 VG の工兵は、河岸を向上させてユニットの渡河を支援している。これらは、渡河を支援できるが、16AF ターンになるまで移動できない。ルール 20.0 項を参照。

注記 N: 第 964 架橋は、ゲンティゲン [Gentigen] 浅瀬を繋いでいるが、泥岸と U.S 砲兵が作業を遅延させる。「架橋開始」マーカーは、16AF ターンの橋梁構築セグメントになるまで繋ぐことができない。二者択一で、ゲンティゲン箇所の構築の試みは、16AF ターンにドイツ軍プレイヤーによって放棄できる。

注記 O: 第 47/II 工兵は、ゲンティゲンの橋梁が完成するまで移動できない。この制限は、もしも試みが放棄されたら取り去られる。

注記 P 又は NP: Q コード・セットアップ・ユニットは、全てのドイツ第 7 軍シナリオで使用可能である。これらは、ゲンティゲン・セットアップ・マップ・チャートとザール川セットアップ・マップ・チャート上に表示される。



CP は、第5FJ の指揮経路を伸ばすため、いずれかのターンの置くことができる。

16MO-予備: ユニットの、開始時に予備。16MO 突破セグメント中に指揮官による指揮なしで解放される。

注記 K: 第974 架橋の建設は、爆弾穴と U.S 砲兵のために遅延される。「架橋開始」 マーカーは、16AF ターンの橋梁構築セグメントになるまで配置できない。

注記 L: 工兵は、橋梁が完成するまで移動できない。

注記 M: 第5FJ と第352 VG の工兵は、河岸を向上させてユニットの渡河を支援している。これらは、渡河を支援できるが、16AF ターンになるまで移動できない。ルール 20.0 項を参照。

注記 N: 第964 架橋は、ゲンティゲン [Gentigen] 浅瀬を繋いでいるが、泥岸と U.S 砲兵が作業を遅延させる。「架橋開始」 マーカーは、16AF ターンの橋梁構築セグメントになるまで繋ぐことができない。二者択一で、ゲンティゲン箇所の構築の試みは、16AF ターンにドイツ軍プレイヤーによって放棄できる。

注記 O: 第47/II 工兵は、ゲンティゲンの橋梁が完成するまで移動できない。この制限は、もしも試みが放棄されたら取り去られる。

注記 P 又は **NP:** Q コード・セットアップ・ユニットは、全てのドイツ第7軍シナリオで使用可能である。これらは、ヴィアンデン・セットアップ・真マップ・チャートとカール川セットアップ・マップ・チャート上に表示される。

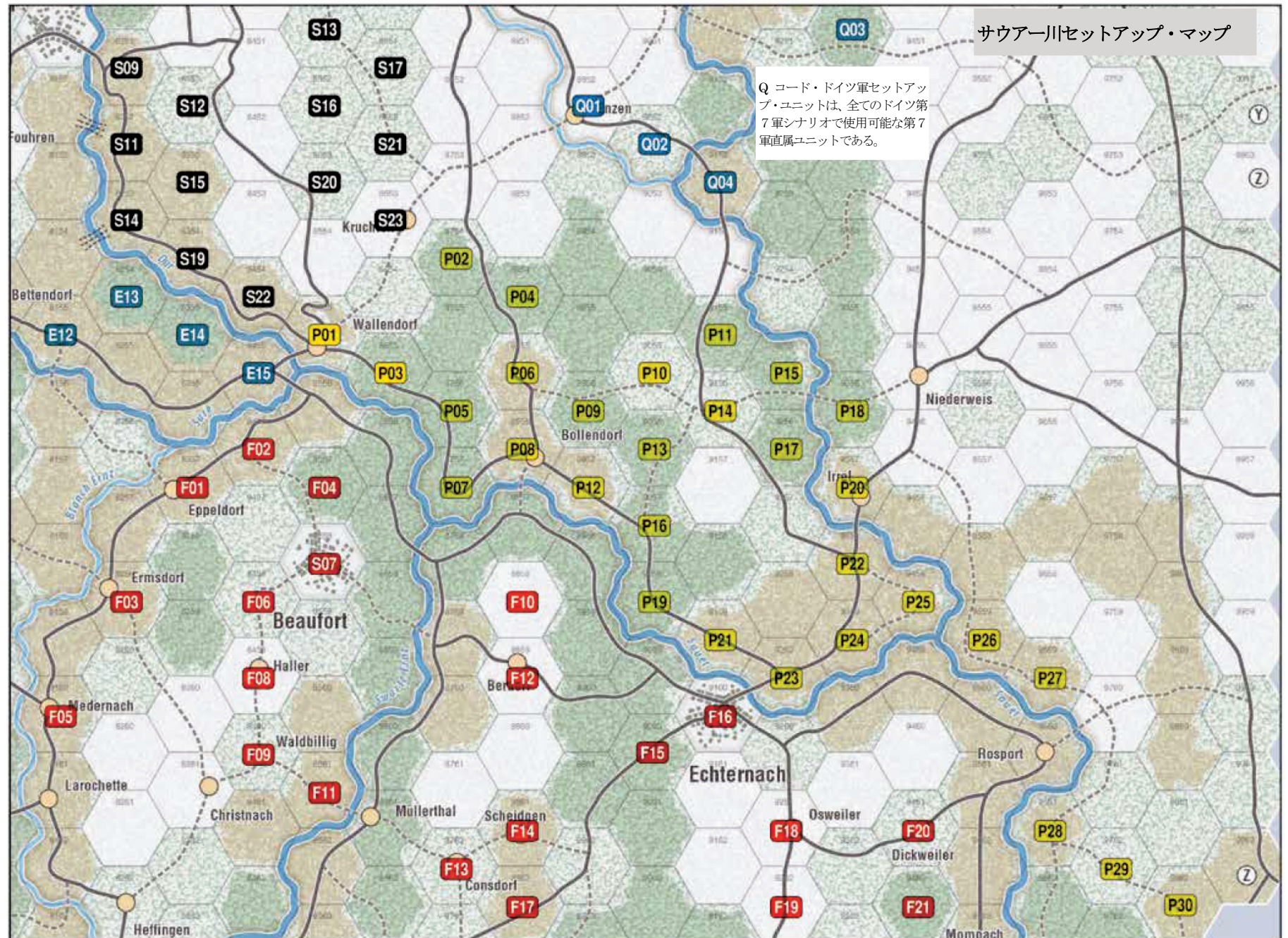
E01-7449	E02-7648	E03-7352	E04-7950	E05-7553	E06-7752	E07-8052	E08-7556	E09-7854	E09-7854	E10-7855	E11-7955	E11-7955	E11-7955	E12-8155	E13-8254	E14-8355	E15-8455
Ft-16MO	Note 21	17MO	Note 21	16AF	Note 21	Note 21	Note 21	16AF	16MO	16AF	IP6-16AF	IP6-16MO	IP6-16MO	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21

注記 21: 配置後に要塞面に裏返す。85.2 項を参照。16MO に自由に移動できる。

ユニットを上セット・アップするため、このチャートを100%以上で複写する。

サウアー川セットアップ・マップ

Q コード・ドイツ軍セットアップ・ユニットは、全てのドイツ第7軍シナリオで使用可能な第7軍直属ユニットである。



サウアー川セットアップ・チャート

P01-8555	P01-8555	P01-8555	P01-8555	P02-8754	P03-8655	P04-8854	P05-8756	P06-8855	P06-8855	P06-8855	P07-8757	P08-8856	P08-8856	P09-8956	P09-8956	P10-9055	P11-9155
4 3 6	(1) 4 7	3 3 8	3 3 8	4(1) 30 ²	4 3 6	3(1) 30 ²	4 3 6	(1) 3 0 ¹	3(1) 30 ²	3(1) 30 ²	4 3 6	4 3 6	4 3 6	3(1) 40 ²	6(9) 4 8	4(1) 40 ²	(1) 4 0 ¹
16MO	Note Q	Note R	Note R	16AF	16MO	16AF	16MO	16MO	16AF	16AF	16MO	Note S	Note S	16AF	16AF	16AF	16MO
P11-9155	P11-9155	P12-8957	P12-8957	P12-8957	P13-9056	P13-9056	P14-9156	P15-9255	P16-9057	P16-9057	P17-9256	P17-9256	P17-9256	P18-9356	P19-9058	P19-9058	P19-9058
4 4 8	5(1) 40 ²	1 3 7	8(1) 40 ¹	8(1) 40 ¹	2(1) 40 ²	6(1) 40 ¹	5(1) 40 ²	4(1) 50 ²	5 5 6	5(1) 40 ¹	(1) 5 0 ¹	3(1) 50 ²	4 4 8	3(1) 50 ²	4 5 7	5(1) 40 ¹	3 5 8
16AF	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16AF	16MO	16AF	16MO	16AF	16AF	16AF	16MO	16AF	Note T
P20-9357	P21-9159	P22-9358	P23-9259	P23-9259	P24-9359	P25-9458	P26-9559	P27-9659	P28-9661	P29-9762	P30-9862	Q01-8952	Q02-9052	Q03-9351	Q03-9351	Q03-9351	Q04-9153
2 5 8	5 5 6	3(1) 50 ²	(1) 4 7	(1) 3 8	5 5 6	5 5 6	5 5 6	5 5 6	6(9) 3 0	3 2 6	3 3 6	2(1) 40 ²	5(1) 40 ²	1 3 9	(1) 5 0 ¹	2 4 8	5(1) 40 ³
16MO	16MO	16AF	Note U	Note V	16MO	16MO-Res	16MO	16MO-Res	Static	Note W	Note W	Static-NP	Static-NP	16MO-NP	16AF-NP	16MO-NP	Static-NP

16MO—予備: ユニッツは、開始時に予備。16MO 突破セグメント中に指揮官による指揮なしで解放される。

注記 P 又は NP: Q コード・セットアップ・ユニットは、全てのドイツ第7軍シナリオで使用可能である。これらは、ヴィアンデン・セットアップ・チャートとサウアー川セットアップ・マップ・チャート上に表示される。

注記 Q: ワレンドルフ [Wallendorf] で橋梁建設中の工兵は、多くの理由によって遅延する。「架橋開始」マーカーは、16AF ターンの橋梁構築セグメントになるまで置くことができない。構築の試みは、橋梁が完成するか、又は破壊されるか、又はボレンドルフ [Bollendorf] で橋梁が構築されるまで継続しなければならない。条件が満たされるとき、橋梁を完成面へ裏返す。60.3 を参照。

注記 R: このヘクス内で開始する工兵は、ワレンドルフの橋梁が完成するか、又は破壊されるか、又は橋梁がボレンドルフで構築されるまで移動できない。

注記 S: 276/987 の大隊は、16MO と 16AF ターンにシュワルツ・エルンツ・ゴージ川に浸透する。これは、これら2ユニットがその開始ヘクスから移動できる唯一の方法である。シナリオ 74.3.3 項を参照。

注記 T: 第 212 VG 工兵は、古く錆びついた橋梁の上で作業し、ヴァイラーバッハ [Weierbach] (9058) でフェリーを準備している。ユニットは、17PD ターンになるまで移動できない。74.3.2 と 78.1—イベント G を参照。

注記 U: エヒテルナッハ [Echternach] で橋梁建設中の工兵は、US 砲兵によって遅延している。「架橋開始」マーカーは、16AF ターンの橋梁構築セグメントになるまで置くことができない。構築の試みは、橋梁が完成するか、又は破壊されるか、又はロスボール [Rosport] の橋梁が構築されるまで継続しなければならない。条件が満たされるとき、橋梁を完成面へ裏返す。60.3 を参照。

注記 V: このヘクス内で開始する工兵は、エヒテルナッハの橋梁が完成するか、又は破壊されるか、又はロスボール [Rosport] の橋梁が構築されるまで移動できない。

注記 W: 16MO ターンに自由に移動できる。第 LIII 軍団 Q が 20PD ターンに到着するまで、第 212 VG 師団に付属する。

ユニットを上セット・アップするため、このチャートを 100%以上で複写する。

F01-8357	F02-8456	F03-8258	F04-8557	F05-8160	F06-8458	F07-8558	F08-8459	F08-8459	F08-8459	F09-8460	F09-8460	F10-8858	F11-8561	F12-8859	F12-8859	F13-8762	F13-8762
16MO	Note 21	16MO	Note 21	16MO	16MO	Note 21	IP6-16AF	IP6-16MO	IP6-16MO	16MO	16MO	Note 21	16MO	Note 21	Note 21	16MO	16MO
F13-8762	F14-8861	F14-8861	F15-9060	F16-9160	F16-9160	F17-8862	F18-9261	F18-9261	F19-9262	F20-9461	F21-9462	8555	8857	9160	9660	Off Map	
16AF	16MO	Note 21	Note 21	Note 21	Note 21	16AF	16MO	Note 21	16AF	Note 21	Note 21					(1) 5 9 ¹	
																See 76.1c	

終了ゲーム・シナリオへの導入

[Introduction to End Game Scenarios]

デザイン [Design] : 終了ゲーム・シナリオは、第5装甲軍とドイツ第7軍対 US 第1軍と第3軍のプレイに含まれている終了ゲーム・キャンペーン・ゲームを形成するため、一緒に統合できるようデザインされた。5つの終了ゲーム・シナリオがある。ただし、開始時点は、下で説明するごとくふらついている。プレイヤー諸氏は、単一シナリオで開始し、後に5つ全ての終了ゲーム・キャンペーン内に統合できる。

開始時期 [Start Dates] : シナリオは、12月22日又は23日に開始する。これらのシナリオのタイプは、一週間も移動した後のユニットの位置を見つけることの問題に付随して、デザインが困難である。前述したごとく、ウォー・ゲームでは完璧な情報があり、12月16日より後に開始するシナリオについては好ましくない。後のシナリオでは、プレイヤー諸氏は史実の当事者が知ることができなかった弱体なエリアを見ることができる。やはり、プレイヤー諸氏は、増援の到着について完璧な知識を持つ。結果的に、シナリオ・ルールは歴史的な情報制限を含むことになる。

ユニットの位置 [Unit Locations] : 終了ゲーム・シナリオに登場するユニットの位置を定めるためには、多くのリサーチが必要だった。前線ユニットとHQは容易に見つけることができたが、シナリオに数百時間を費やす上では比較的内容だったという意味だ。駆逐戦車と工兵は、通常はそれほど見つけることが困難ではなかった。砲兵ユニットはなかなか見つからず、それらのドクトリンを基準に推定に訴えなければならなかった。対空ユニットの位置は、主要な資料ではほとんど見つからず、大部分の位置を見つけるために多大な探索時間が必要だった。

ゼップの排除 [Sepp Excluded] : バルジの最初の一週間が終わりに近づいたとき、第5装甲軍はいくらかの成功を収めていたが、第6装甲軍はほとんど何も達成していなかった。やがて、レントシュエットとモーデルは、第6装甲軍の部隊を南へシフトさせ、第5装甲軍によって達成された限定的な成功に焦点があてられた。終了ゲーム・シナリオ自体は、第5装甲軍～第6装甲軍境界線北の手詰まりの状況は含まない。

南東の排除 [Southeast Excluded] : ドイツ第LXXX軍団の脆弱さと第4歩兵師団、第9機甲師団A戦闘団、第10機甲師団の頑強な抵抗のため、アルゼット東の戦いとシュール南の戦いは手詰まりの状況になった。部隊は小さなエリア内に押し込められ、機動のためのスペースはなかった。この理由のため、ドイツ第LXXX軍団とUS第12軍団の南東エリア内は、終了ゲーム・シナリオから除外される。

ムーズ河への競争 [The Race to the Meuse]

シナリオは、ドイツ軍の22MOターンに開始する。

110.0 要旨

111.0 シナリオの範囲

112.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール

113.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール

114.0 連合軍の作戦エリア (AO)

110.0 要旨解説 [Briefing]

12月22日の朝、第2装甲師団の燃料輸送隊が到着した。カンブフグループ・フォン・ベームが最初に補給されて22MOに移動し、カンブフグループ・コッペンハウゼンが22AFに続き、最後は第2装甲の残りが22EVだった。第2装甲師団の左翼を防護する任務を帯びていた装甲教導師団は、12月22日の昼間に留飲を下げた。Lehrの搜索は58FA大隊を蹂躪し、Lehrの他の部隊は大量のアメリカ軍

装備と補給を22PDと22MOに捕獲した。Lehrから引き抜かれて第26VGに付属したカンブフグループ901は、休息して22AFに再編した。22EV、最終的にLehrはサン・ヒューバート南の開かれた道路を介して反対に移動した。第2装甲の右翼は、第116装甲によって防護されることが期待されたが、12月22日に開始してオットンとサムレとの間で立ち往生していた。

111.0 シナリオのパラメーター [Scenario Parameters]

111.1 時間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の22MOターンで開始し、連合軍の26EVターンに終了する。

111.2 要求されるマップ [Maps Required]

北西、南西、南の中央マップが要求される。

111.3 航空機の割当 [Maps Required]

- このシナリオについての航空機は、以下の表に従って割当てられる。
- イギリス軍又は第7軍団に2つの航空機が割当てられたとき、航空機の1つは掃射でなければならない。

	23MO	23AF	24MO	24AF	25MO	25AF	26MO	26AF
XLVII	1	1	1	1	1	1	1	0
イギリス	1	1	2	2	1	1	1	1
US 第7軍団	0	0	2	2	2	2	2	2

111.4 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

ドイツ軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートは、プレイ補助ブック内にある。

- 32頁の第2装甲セットアップ・チャートを参照。
- 33頁の装甲教導セットアップ・チャートを参照。
- ドイツ軍増援チャート4を参照。第9装甲師団全体は、ラ・ロッシュ [La Roche] から1ヘクス以内に置かれるか、又は23EVの開始時に戦略モードで東へ。ルール105.8cは使用されない。

111.5 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

連合軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートは、プレイ補助ブック内にある。

- 34頁の連合軍セットアップ・チャートを参照。
- イギリス第43歩兵師団と34Tの22ユニットについては、連合軍増援チャート3を参照。これらは、サンブレ川～ムーズ河の北にセット・アップできる。
- イギリス第53歩兵師団の18ユニットについては、連合軍増援チャート4を参照。これらは、サンブレ川～ムーズ河の西にセット・アップできる。
- 22MOターンに到着している連合軍増援チャート4のユニットについては、注記69によって指定される。
- 22AFターンと22EVターンに到着しているイギリス軍ユニットとアメリカ軍ユニットについては、連合軍増援チャート5を参照。
- 以下のユニットについては、連合軍増援チャート6を参照。：
 - 注記80によって識別される、23PDターンに到着しているユニット。
 - 注記69によって識別される、23MOターンに到着しているユニット。
 - 23AFターンに到着している2つの第1軍工兵大隊。
 - 24PDターンに到着している3つの第118歩兵大隊。
- 第774戦車大隊については、連合軍増援チャート7を参照。

111.6 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- a. 112.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- b. 113.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール
- c. 114.0 連合軍の作戦エリア (AO)

111.7 勝利条件 [Victory Conditions]

111.7.1 ムーズ河への競争単独のプレイ [Race to the Meuse]

- a. 連合軍の勝利 [Allied Victory] ドイツ軍の勝利条件獲得を妨げることで勝利する。
- b. ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory] 24PD 以降に終了するいずれかのゲーム・ターンの終了時、いずれかの状態のドイツ軍ユニットが以下の町と村を占める。: ドレアンズ [Drehance], ディナン [Dinant], ピュルノッド [Purnode], スポンタン [Spontin], ブレバン [Braibant], シネイ [Ciney], ペスー [Pessoux], ネットアンヌ [Nettanne], ウール [Heure], オニユ [Hogne], アエイ [Aye], アルジモン [Hargimont], ロシュフォール [Rocheft], ヴァヴレイユ [Wavreille], アン・シュル・レス [Han-sur-Lesse], エプラーヴ [Eprave], シエルニオン [Ciergnon], ウイエ [Houyet], ユルソニオー [Hulsonniaux]。
- c. ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory] ドイツ軍 AFV がジヴェ [Givet] からユイ [Huy] へムーズ河を越えてヘクスへ進入した瞬間に獲得する。

111.7.2 ムーズ河への競争ザルムとウルト川が一緒 [Race to the Meuse-Salm and the Ourthe Together]

- a. 連合軍の勝利 [Allied Victory] ドイツ軍の勝利条件獲得を妨げることで勝利する。
- b. ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory] 111.7.1b にプラスして下に列記された2つの同じ条件を達成する。:
 - 1) いずれかの状態のドイツ軍ユニットがマルシュ [Marche], バイヨンヴィユ [Baillonville], ノワジュー [Noiseux], グランダン [Grand Han], デュルブイ [Durbuy], ウェリス [Weris], モリモン [Mormont], マネ [Manhay], マロンプレ [Malempre], パーカーの交差点 [Parker's Crossroad]。
 - 2) ドイツ軍がウルト川を越えてノワジュー [Noiseux] 内へ機能橋梁を持つ。
- c. ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory] 111.7.1c と同じ。

112.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール [Scenario Rules for German 5PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

112.1 ドイツ軍の休息済状態 [German Rested Status]

全てのドイツ軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

112.2 ドイツ軍の指揮状態 [German Comm Status]

- a. 22MO ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下である。
- b. シナリオの限定された領域のため、指揮は軍団 HQ から軍 HQ へたどらるる必要がない。
- c. 22AF から開始して、上記 (b) を除いて指揮は 122.5 で説明したカンプフグルッペ・コッヘンハウゼンについてを除くルールに従ってたどらるる。

112.3 ドイツ軍の補給状態 [German Supply Status]

- a. 全てのドイツ軍は、22MO、22AF、22EV に補給下である。
- b. 23PD から開始して、補給は 122.5 で説明したカンプフグルッペ・コッヘンハウゼンについてを除くルールに従ってたどらるる。

112.4 第 XLVII 軍団砲兵 [XLVII Corps Artillery]

- a. 第 15NW 旅団と第 766VAK は、22MO、22AF、22EV ターンにバストーニュ [Bastogne] 攻撃の支援ができる。
- b. 23PD、上記 (b) の組織の1つは、ムーズ河への競争にある第2装甲を支援するために離れなければならない、その他はバストーニュの減殺を支援するために留まらなければならない。ドイツ軍が組織を選択する。

112.5 カンプフグルッペ・コッヘンハウゼン [Kampfgruppe Cochenhausen]

アルデンス攻勢の開始時、KGC は1個パンター大隊、1個装甲擲弾兵大隊、1個砲兵大隊、2個高射砲中隊から構成されていたが、12月24日までに KGC は捜索大隊と追加の2個砲兵大隊を加えていた。第2装甲のセットアップ・チャートを参照。

- a. 23PD ターンから 24EV ターンを通して、KGC HQ は自動的に「指揮下」で「補給下」である。従属大隊は、指揮と補給を KGC HQ へたどる。
- b. KGC HQ は、戦闘中に指揮下の KGC 従属ユニットへ「全力発揮」命令を発令できる。

112.6 捕獲トラックを持つ徒歩歩兵 [Foot Infantry with Captured Trucks]

2Pz/304 歩兵I 大隊と 9Pz/10 歩兵II 大隊は、捕獲トラックを装備した。

- a. 捕獲トラックを持つ徒歩歩兵は、もしもトラックと共にターンを開始したら、8のトラック MF で移動できる。もしも移動した最初のヘクスがトラック移動率であると、移動全体がトラック・ユニットとしてでなければならない。
- b. もしも歩兵によって移動した最初のヘクスが徒歩ユニットとしてであると、移動全体が徒歩ユニットとしてでなければならない。トラックは、個別に移動する。歩兵とトラックは、新たなターンの開始時に再統一できる。
- c. もしも捕獲トラックを持つ徒歩歩兵が、トラックが禁止された地形内への退却を強制されたら、トラック・ユニットは除去されるが、徒歩歩兵は退却できる。これは、固有のトラックを持つ自動車化歩兵については適用できない。

112.7 装甲教導師団 [Panzer Lehr]

装甲教導師団は、26PD と 26MO にバストーニュ境界線を越えて車両、装備、補給を蹂躪して捕獲した。一方、Lehr の偵察隊は、ピロンプレ [Pironpre] とアンベルルー [Amberloup] の西を通る道路がアメリカ軍工兵によって徹底的に損なわれており、車両部隊が使用する前に広範囲な道路網が必要になることを発見していた。他方、Lehr の偵察隊はレマーニュ [Remagne] とモイルシー [Moircy] を通過する二級道路が防御されておらず妨害されないことも発見した。22AF には、装甲教導師団の主力は休息して再編した。22EV、装甲教導師団はモルエ [Morhet]、ヴォー・レ・ロジエール [Vaux-les-Rosieres]、レマーニュ [Remagne]、モイルシー [Moircy] を通過する、妨害を受けない南方ルートを介してバストーニュ・エリアを離れなければならない。

112.8 地域限定 [Territorial Limitations]

第 XLVII 軍団の目標はムーズ河とコンドローズ平原で、一方マルシュ [Marche] とバイヨンヴィユ [Baillonville] は第 LVIII 軍団の目標である。第 XLVII 軍団のユニットは、第5装甲軍〜第7軍境界線の南へ移動できず、ラロシュ [LaRoche]〜マルシュ [Marche]〜バイヨンヴィユ [Baillonville] 道路又は北東へのこれら道路も使用できない。

113.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール [Scenario Rules for US vs 5PzA]

もしも参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である

113.1 連合軍の休息済状態 [Allied Rested Status]

全ての連合軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

113.2 連合軍の指揮状態 [Allied Comm Status]

- 22MO ターンは、全ての連合軍ユニットが指揮下である。
- シナリオの限定された領域のため、指揮は軍団 HQ から軍 HQ へたどられる必要がない。
- 22AF から開始して、上記 (b) を除いて指揮はルールに従ってたどられる。

113.3 連合軍の補給状態 [Allied Supply Status]

全ての連合軍は、22MO、22AF、22EV に補給下である。23PD ターン以降、補給はルールに従ってたどられる。

113.4 ロシュフォール [Rochefort]

防御位置は、拠点である。第 335CP が留まる限り、「全力発揮」を要求できる。

113.5 第 84 歩兵師団 [84ID]

第 84 歩兵師団のユニットと第 87CM の付属は、ワンス [Wanne] 川〜エードレ [Hedree] 川北で 1 つ以上の完全戦力の第 84 歩兵師団歩兵大隊が攻撃されるまで移動できない。

これらは、防御陣地を構築できない。

113.6 オットンとロンドゥー [Hotton and Rendeux]

オットン [Hotton] とロンドゥー [Rendeux] で開始するユニットは、攻撃されるまで移動できない。もしもムーズ河への競争シナリオが、ザルム川とウルト川シナリオと共にプレイされていると、第 LVIII 軍団からのユニットがラロッシュ [LaRoche] の西へ移動するか、又は第 LVIII 軍団からのユニットがラロッシュの北でウルト川を越えるか、又は 25PD ターンであると解放される。

114.0 連合軍の作戦エリア [AO] [Allied Areas of Operation]

- 22PD~26EV ターン中、US の軍 AO マップが要求される。プレイ補助小冊子を参照。
- 22PD~26EV の期間中、US 軍団 22PD~26EV AO マップが要求される。プレイ補助小冊子を参照。

バスターニュの戦い [The Battle of Bastogne]

シナリオは、ドイツ軍の 22MO ターンで開始する。

120.0 要旨**121.0 シナリオの範囲****122.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール****123.0 除外される第 XLVII 軍団ユニット****124.0 バスターニュ近郊の第 7 軍****125.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール****126.0 シナリオ補給ルール****127.0 連合軍の作戦エリア (AO)****120.0 要旨解説 [Briefing]**

このシナリオは、第 26 VG と Lehr 901 のバスターニュ奪取の試みを扱う。シナリオのデザインは容易ではない。約 20,000 名のドイツ軍は、多数の付属部隊と 11 個砲兵大隊を持つエリートの空挺師団を含む、18,000 名を打ち破ることが期待された。アメリカ軍の補給欠乏が条件を平等にした。11 個の US 砲兵大隊は、以下のごとく構成される。: 第 101 グライダー砲兵グループは第 321 と第 907 グライダー FA 大隊から構成される。第 101 落下傘砲兵グループは第 377 と第 463 落下傘 FA 大隊から構成される。28/109 FA、10CCB/420 FA、9CCR/73 FA、333/333 FA、333/771 FA、174/969 FA、8C/755 FA。バスターニュの砲兵大隊のいくつかは、境界線に到着する前に砲を失っていたが、これは半数の砲を持ってバスターニュで闘った 8C/687 FA を含まないことで相殺される。

121.0 シナリオのパラメーター [Scenario Parameters]**121.1 時間枠 [Timeframe]**

シナリオは、ドイツ軍の 22MO ターンで開始し、連合軍の 26EV ターンに終了する。

- 地表条件は、22MO~22AF が凝固、22EV~23PD は判定され、23MO~26EV は凍結である。
- 大気状態は、22MO~23PD は判定され、次いで 23MO~26EV は晴天である。

121.2 要求されるマップ [Maps Required]

南中央マップが要求される。

121.3 航空機の割当 [Maps Required]

- このシナリオについての航空機は、以下の表に従って割当てられる。
- US は、列記されたよりも多数の航空機を受け取っているが、各昼間ターンの 1 航空が航空補給に変換される。

	23MO	23AF	24MO	24AF	25MO	25AF	26MO	26AF
26VG	1	1	1	1	1	1	1	0
US8C	0	0	1	1	1	1	1	1

121.4 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

ドイツ軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートは、プレイ補助ブック内にある。

- 35 頁のドイツ軍セットアップ・チャートを参照。
- 33 頁の装甲教導セットアップ・チャートを参照。Lehr の主力はバスターニュ攻撃を支援できないが、それが占めるスペースは他のドイツ軍部隊の移動に影響を持つ。
- 23AF に到着するヘッツァーについて、ドイツ軍増援チャート 4 を参照。これらを 24PD ターンにブルシー [Bourcy] 又はロンヴィリー [Longvilly] 内に置く。これらは、24MO ターンになるまで移動できない。
- 25AF に到着する第 167 VG については、ドイツ軍増援チャート 4 を参照。第 167 VG の移動のため、25AF に SE マップが要求されることになる。

121.5 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

連合軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートは、プレイ補助ブック内 37 頁にある。このシナリオについては、アメリカ軍の増援はない。

- 36 頁の連合軍セットアップ・チャートを参照。
- 24MO ターンに到着する 11AD については、連合軍増援チャート 7 を参照。

121.6 適用可能なシナリオ専用ルール**[Applicable Scenario Specific Rules]**

- 122.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 123.0 除外された第 XLVII 軍団ユニット
- 124.0 バスターニュ近郊の第 7 軍
- 125.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール
- 126.0 シナリオ補給ルール
- 127.0 連合軍の作戦エリア (AO)

121.7 勝利条件 [Victory Conditions]**121.7.1 バスターニュ・シナリオを単独でプレイ****[Bastogne Scenario Played Standalone]**

- 連合軍の勝利 [Allied Victory] 連合軍の 26EV ターン終了時に連合軍が両バスターニュ [Bastogne] ヘクスを占める。
- ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory] 連合軍の 26EV ターン終了時にドイツ軍が 1 つのバスターニュ [Bastogne] ヘクスを占める。
- ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory] 連合軍の

26EV ターン終了時にドイツ軍が両バストーニュ [Bastogne] ヘクスを占める。

121.7.2 バストーニュと第3軍団の攻勢を一緒にプレイ [Bastogne and 3 Corps Offensive played together]

- a. 連合軍の勝利 [Allied Victory]** 以下の3つの目標を、いずれかのゲーム・ターンの終了時に満たさなければならない。:
 - 1) 連合軍が両バストーニュ [Bastogne] ヘクスを占める。
 - 2) US がバストーニュ・ヘクス内に補給道路をたどれる。
 - 3) いずれかの状態の US ユニットの 6154、6352、6752 でシュール [Sure] 川 (河川の両岸) を越える。無傷の橋梁は要求されない。
- b. ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory]** 連合軍の 26EV ターン終了時に、US がバストーニュ・ヘクス内に補給道路をたどれない。
- c. ドイツ軍の実質的勝利 [German Substantial Victory]** 26EV ターン終了時に、ドイツ軍が1つのバストーニュ・ヘクスを占める。
- d. 引分け** どちらの陣営もその勝利条件を満たさない。

122.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール [Scenario Rules for German 5PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

122.1 ドイツ軍の休息済状態 [German Rested Status]

全てのドイツ軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

122.2 ドイツ軍の指揮状態 [German Comm Status]

- a. 22MO ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下である。
- b. 22AF から開始して、第5装甲軍直属、第 XLVII 軍団直属、26 VG、Lehr 901 は、以下のいずれかの HQ 上記に指揮をたどることができる。: 第5装甲軍 HQ、第 XLVII 軍団 HQ、26 VG HQ、Lehr 901 CP。

122.3 ドイツ軍の補給状態 [German Supply Status]

- a. 全てのドイツ軍は、22MO、22AF、22EV に補給下である。
- b. 23PD から開始して、第5装甲軍直属、第 XLVII 軍団直属、26 VG、901 Lehr は、以下のいずれかの HQ 上記に指揮をたどることができる。: 第5装甲軍 HQ、第 XLVII 軍団 HQ、26 VG HQ、Lehr 901 CP。

122.4 第 XLVII 軍団砲兵 [XLVII Corps Artillery]

- a. 第 15NW 旅団と第 766VAK は、22MO、22AF、22EV ターンにバストーニュ [Bastogne] 攻撃の支援ができる。
- b. 23PD、上記 (b) の組織の1つは、ムース河への競争にある第2装甲を支援するために離れなければならない、その他はバストーニュの減殺を支援するために留まらなければならない。ドイツ軍が組織を選択する。

122.5 Lehr 901 と 26 VG の連携 [Lehr 901 and 26 VG Cooperation]

26 VG と Lehr 901 のユニットは、互いに自由にスタックできる。これらは、このシナリオについて同じ組織として見なされる。

122.6 ヌッフとフォア [Neffe and Foy]

- a. **ヌッフ [Neffe]** : ヘクス格子の気まぐれが、このシナリオで影響を持つ。ヌッフの城は、実際には 22MO にドイツ軍によって占められたが、これらはヘクスの端のみを確保する。したがって、US がヘクスを獲得するが、防御陣地なしである。
- b. **フォア [Foy]** : ヌッフと同様の状況である。ドイツ軍は村を確保しただが、ヘクスは競合状態であるため、前線はヘクス格子に適合するよう調整されている。

123.0 除外された第 XLVII 軍団ユニット

[Excluded XLVII Corps Units]

123.1 装甲教導師団 [Panzer Lehr]

第 26 歩兵師団に付属したカンブフグルッペ 901 の 7 ユニットの以外の装甲教導師団の残りは、22PD と 22MO にバストーニュの南南西、西の周辺で自由に移動していた。第 58FA 大隊が撃破され、多数の車両、装備、補給品がこの期間中にエリア中で Lehr によって捕獲された。22AF、装甲教導師団の主力は、休息と再編をした。装甲教導の位置と休息済状態は、22AF ターン終了時の状況を反映する。Lehrmの主力はバストーニュ攻撃に参加できないが、組織の配置はエリアを移動している他のユニットに影響を持つ。22EV、装甲教導は、モルエ [Morhet]、ヴォー・レ・ロジエール [Vaux-les Rosieres]、ルマーニュ [Remagne]、モイルシー [Moiry] を通して妨害されていない南方ルートを紹介してバストーニュ・エリアを離れなければならない。ドイツ軍 22EV ターンの開始時、Lehr の主力 16 ユニットを取り去る。

123.2 第2装甲師団 [2nd Panzer Division]

燃料欠乏のため、12月20日にオルトゥーヴィル [Ortheuville] の橋梁を奪回して以来、第2装甲師団はシャンプロン [Champlon] 周辺に居座っていた。間もなくムース河への競争が開始されるため、第2装甲師団はバストーニュ攻撃に参加できない。

124.0 バストーニュ近郊の第7軍

[The 7A near Bastogne]

第7軍は、バストーニュの南に多数のユニットを持つ。第7軍の任務は、バストーニュの救出を妨げることだが、第7軍ユニットはバストーニュ攻撃に参加できず、バストーニュの戦いシナリオと US 第3軍団の攻勢シナリオが同時にプレイされていない限り、マップ上に配置する必要がない。

125.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール [Scenario Rules for US vs 5PzA]

もしも参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である

125.1 連合軍の休息済状態 [Allied Rested Status]

全ての連合軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

125.2 連合軍の指揮状態 [Allied Comm Status]

- a. 22MO ターンは、全ての連合軍ユニットが指揮下である。
- b. 106.13.3b 項に従って、指揮は軍団 HQ から軍 HQ へたどられる。
- c. 22AF から開始して、バストーニュ境界線内の全ユニットがバストーニュ内の第8軍団 Signal Node へ指揮をたどる。もしも第8軍団 Signal Node が捕獲されると、指揮は通常にたどられなければならない。

125.3 連合軍の補給状態 [Allied Supply Status]

- a. 全ての連合軍は、22MO、22AF、22EV に「非補給下」である。
- b. 全ての連合軍ユニットは、23PD に「非補給下」になることが望まれる。
- c. 23MO に開始して、航空補給が可能である。126.0 を参照。

125.4 連合軍の指揮 [Allied Command]

- a. **スタッキング [Stacking]** : バストーニュ境界線内の全ユニットは第 101 空挺師団に付属し、罰則なしで一緒にスタックできる。
- b. **指揮 [Command]** : バストーニュ境界線内の全ユニットは、マッコリーフ [McAuliffe] 将軍の指揮下にある。
- c. **予備 [Reserves]** : 18.4 を参照。マッコリーフ [McAuliffe] は、たとえそれらが非補給下であってもユニットを予備として指定できる。これは、このシナリオに適用する 18.4 の例外である。これらは、

補給状態にかかわらず、指揮官対応フェイズ中に半分（端数切り上げ）までの MF で解放できる。ユニットの合併のため、18.5 に従う予備の特典はこのシナリオについて適用しない。

- d. 砲兵 [Artillery] : バストーニュ境界線内の全砲兵大隊は、同じ組織と見なされる。

126.0 シナリオ補給ルール [Scenario Supply Rules]

- a. 下記のルールは、ルール 9.0 項に従って通常の補給線がたどれないときに適用する。
- b. 第 101 空挺師団が包囲されて非補給下で闘った史実を基本に、バストーニュの戦いシナリオのために、以下の特殊な補給ルールが用意される。

126.1 非砲兵ユニット [Non-Arty Unit]

- a. このようなユニットが非補給下であると、これらはルール 9.15 項の全ての影響を受ける。
- b. 航空補給は、23MO に開始して昼間ターンに受け取られる。境界線内の全ユニットは、23MO から 26FV の MO、AF、FV ターンについて補給下である。
- c. ただし、境界線内の全ユニットは、第 101 空挺師団が包囲下であるとき、23PD~26PD の各 PD ターンについて非補給下である。

126.2 第 420FA [The 420 FA]

- a. 第 420FA が非補給下のとき、ルール 9.15 項の影響を受けるが、9.15e は受けない。
- b. 第 420FA の司令官は、大隊に砲兵弾薬の段列を持ってくる先見性を有していた。
- c. 第 420FA 大隊は、たとえ非補給下でも、常に完全戦闘値で射撃できる。

126.3 他の US 砲兵ユニット [Other US Arty Units]

- a. これらが非補給下であるとき、ルール 9.15 項の影響を受けるが、9.15e ではない。
- b. 第 101 空挺師団は、包囲状態となったときに砲兵能力を維持するため、砲兵射撃が限定されることが望まれる。

126.4 バストーニュ補給表 [Bastogne Supply Table]

下表は、第 101 空挺師団が包囲されている間、昼間ターンの食料配給と受け取った航空補給を組み込む。砲兵 CF は防御と攻撃の両方について適用するが、休息は攻撃を除外する。

ターン	非砲兵	第 420FA	他の砲兵
22MO-22AF-22EV	OOS	完全 CF	1 CF
23PD-24PD-25PD-26PD	OOS	完全 CF	1 CF
23MO-24MO-25MO-26MO	補給下	完全 CF	2 CF
23AF-24AF-25AF-26AF	補給下	完全 CF	完全 CF
23EV-24EV-25EV-26EV	補給下	完全 CF	2 CF

127.0 連合軍の作戦エリア [AO]

[Allied Areas of Operation]

- a. 22PD~26EV ターン中、US 軍 AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。
- b. 22PD~26EV 期間中、US 軍団 22PD~26EV AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。

US 第 3 軍団の攻勢 [US 3 Corps Offensive]

シナリオは、US 22MO ターンで開始する。

130.0 要旨

131.0 シナリオの範囲

132.0 ドイツ第 7 軍についてのシナリオ・ルール

133.0 第 7 軍エリア内の第 5 装甲軍 - 第 XLVII 軍団

134.0 US 対第 7 軍についてのシナリオ・ルール

135.0 連合軍の作戦エリア (AO)

136.0 ドイツ第 7 軍についてのランダム・イベント

130.0 要旨解説 [Briefing]

このシナリオは、ドイツ軍の 22MO ターンに増援がすでに移動した後開始する。したがって、アクションは US 22MO ターンに開始する。US 第 3 軍団は、ドイツ第 LXXXV 軍団と第 LIII 軍団を攻撃している。US の目的は、バストーニュで包囲された第 101 空挺師団を救出し、シュール川を越えた橋頭堡を獲得することである。シュール川南での 12~18 インチの積雪が進捗を妨害した。

131.0 シナリオのパラメーター [Scenario Parameters]

131.1 時間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の 22MO ターンで開始し、連合軍の 26EV ターンに終了する。第 7 軍は、すでに 22MO ターンの移動を終えている。

- a. 地表条件は、22MO~22AF が凝固、22EV~23PD は判定され、23MO~26EV は凍結である。
- b. 大気状態は、シュール [Sure] 川の北の 22MO~23PD は判定され、次いで 23MO~26EV は晴天である。
- c. 大気状態は、シュール [Sure] 川の南の 22MO、22AF、22EV は降雪で、次いで 23PD~26EV はシュール川の北のそれと同じである。

131.2 要求されるマップ [Maps Required]

南東と南中央マップが要求される。

131.3 航空機の割当 [Maps Required]

このシナリオについての航空機は、以下の表に従って割当てられる。

	23MO	23AF	24MO	24AF	25MO	25AF	26MO	26AF
7AHQ	1	1	1	1	1	1	1	0
US3C	1	1	2	2	2	2	2	2

131.4 シュール川南の降雪 [Snow South of the Sure]

天候ルール 3.3.4 にかかわらず、22MO、22AF、22EV の特定のシュール [Sure] 川南の第 7 軍エリアの状況は降雪で、これはヘクス列 4600 以東の全ヘクス列に適用する。

131.5 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

ドイツ軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートは、プレイ補助ブック内にある。

- a. 38 頁のドイツ第 7 軍セットアップ・チャートを参照。
- b. 23PD に到着する第 7 軍ユニットについて、ドイツ軍増援チャート 3 を参照。
- c. 23AF、24EV、25EV ターンに到着する第 7 軍ユニットについて、ドイツ軍増援チャート 4 を参照。

131.6 アメリカ軍の参加部隊 [American Participants]

連合軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートは、プレイ補助ブック内にある。

- a. 37 頁の連合軍セットアップ・チャートを参照。
- b. 22PD に 5163 へ到着する第 3 軍団工兵については、連合軍増援チャート 4 を参照。代わりに、このシナリオでこれらは 22MO ターンに到着するが、これらは最初に移動して 22MO に 2 回移動する。
- c. 22MO ターンに南へ到着するユニットについては、連合軍増援チャート 5 を参照。
- d. 以下のユニットについては、連合軍増援チャート 6 を参照。：
 - 1) 23MO ターンに到着しているユニットは、4363 へ。
 - 2) 23MO ターンに到着しているユニットは、注記 94 に指定される。
 - 3) 23AF ターンに到着しているユニットは、注記 95 に指定される。
 - 4) 24PD ターンに到着しているユニットは、E と D へ。
- e. 以下のユニットについては、連合軍増援チャート 7 を参照。：
 - 1) 25PD ターンに到着しているユニットは、注記 96 に指定される。
 - 2) 22AF～24EV ターンに到着しているユニットは、「様々 [Varies]」指定される。

131.7 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

- a. 132.0 ドイツ第 7 軍についてのシナリオ・ルール
- b. 133.0 第 7 軍エリア内の第 5 装甲軍―第 XLVII 軍団
- c. 134.0 US 対第 7 軍についてのシナリオ・ルール
- d. 135.0 連合軍の作戦エリア (AO)
- e. 136.0 US 第 3 軍団の攻勢についてのランダム・イヴェント

131.8 勝利条件 [Victory Conditions]

131.8.1 第 3 軍団攻勢シナリオを単独でプレイ

[The 3C Offensive Scenario Played Standalone]

- a. **ドイツ軍の勝利 [German Victory]** 連合軍の勝利条件獲得を妨げることで勝利する。
- b. **連合軍の勝利 [Allied Victory]** いずれかのゲーム・ターンの終了時に以下を獲得する。
 - 1) US ユニットがシブレ [Sibret] とアセノワ [Assenois] へ補給道路をたどる。
 - 2) いずれかの状態の US ユニットが 6154、6352、6752 でシュール [Sure] 川 (河川の両岸) を越える。無傷の橋梁は要求されない。

131.8.2 第 3 軍団の攻勢とバストーニュを一緒

[The 3C Offensive and Bastogne together]

勝利条件は、121.7.2 に列記される。

132.0 ドイツ第 7 軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for German 7A]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

132.1 ドイツ軍の休息済状態 [German Rested Status]

全てのドイツ軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

132.2 ドイツ軍の指揮状態 [German Comm Status]

22MO ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下である。22AF から開始して、指揮はルールに従ってたどられる。

132.3 ドイツ軍の補給状態 [German Supply Status]

全てのドイツ軍は、22MO、22AF、22EV に補給下である。23PD ターンから開始して、補給はルールに従ってたどられる。

132.4 南東の除外 [Southeast Exclusion]

ドイツ軍ユニットは、アルゼット [Alzette] 川とシュール [Sure] 川によって区分された南東エリア内へ移動できない。そのエリア内への退却を強制されたユニットは除去される。

132.5 ドイツ第 7 軍直属 [The German 7A Echelon]

第 7 軍直属には、マルトランジュ [Martelange] の第 5 装甲軍から移管されたヤークトパンターと、ショーモン [Chaumont]、エシュドルフ [Eschdorf]、ブールシャイト [Bourscheid]、6756 の第 6 装甲軍からの 4 つのティーガー・ユニットを含む。

132.6 第 LXXXV 軍団 [LXXXV Corps]

132.6.1 第 LXXXV 軍団 [LXXXV Corps Echelon]

- a. 第 18NW 旅団は、第 LXXXV 軍団直属に留まる。
- b. ゲーム管理に関する面倒な調整で、2 つの移管は以下のごとく 44 年 12 月の第 7 軍によって行われた。
 - 1) 第 406 VAK は、第 LXXXV 軍団から第 LIII 軍団へ移管される。
 - 2) 第 5 FJ 砲兵は、第 LXXXV 軍団砲兵として活動するために移管される。

132.6 第 LXXXV 軍団の従属師団

[LXXXV Corps Subordinate Divisions]

- a. 第 5 FJ は、第 LIII 軍団へ移管される。―HQ の変更に注意。
- b. 第 352 VG は、第 LXXXV 軍団の従属に留まる。
- c. 第 79 VG は、第 LXXXV 軍団へ移管される。

132.7 第 LIII 軍団 [LIII Corps]

- a. 第 406 VAK は、第 LXXXV 軍団から第 LIII 軍団へ移管される。
- b. 第 5 FJ は、第 LXXXV 軍団から第 LIII 軍団へ移管される。

133.0 第 7 軍エリア内の第 5 装甲軍―第 XLVII 軍団

[The 5PzA-XLVII Corps in the 7A Area]

ドイツ第 5 装甲軍―第 XLVII 軍団は、ゲーム・ルールに従って第 7 軍エリア内で機能することが認められるが、シナリオの一部ではなく、US 第 3 軍団の攻勢シナリオとバストーニュ・シナリオが同時にプレイされているのでない限り、ユニットはマップ上に置かれない。

134.0 US 対第 7 軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for US vs 7A]

もしも参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である

134.1 連合軍の休息済状態 [Allied Rested Status]

全ての連合軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

134.2 連合軍の指揮状態 [Allied Comm Status]

22MO ターンは、全ての連合軍ユニットが指揮下である。22AF ターンから開始して、指揮はルールに従って通常にたどられる。

134.3 連合軍の補給状態 [Allied Supply Status]

全ての連合軍は、22MO、22AF、22EV に非補給下である。23PD ターン以降、補給はルールに従ってたどられる。

134.4 南東の除外 [Southeast Exclusion]

連合軍ユニットは、アルゼット [Alzette] 川とシュール [Sure] 川によって区分された南東エリア内へ移動できない。そのエリア内への退却を強制されたユニットは除去される。

134.5 US 第 8 軍団直属 [The US 8C Echelon]

- a. US 第 8 軍団は、44 年 12 月の第 3 軍団の攻撃前に US 第 3 軍へ移管された。22MO の増援チャート上で HQ を交換するので注意。
- b. 5 つの第 8 軍団砲兵大隊は、第 3 軍団へ移管される。131.6b を参照。4 つは転換時間のため 12 月 16～17 日のドイツ軍に先立つ

て配置に取り組んだ「重砲」だった。重砲は、典型的なアルデンヌの村を数斉射で完全に破壊できた。

- c. 22MO には、プレイ補助ブック 37 頁のпаттон・セットアップ・チャート上に描かれたごとく、バストーニュ境界線を越えた町や村内に US 第 8 軍団の 19 ユニットがあった。これらのユニットは、ド戦闘ユニットが移動で隣接しない限り移動できない。
- d. 22MO には、プレイ補助ブック 37 頁のпаттон・セットアップ・チャート上に描かれたごとく、グロブー [Grosbous] 南の村内に第 28 ID の 7 ユニットがある。第 3 軍団のユニットがそれらのヘクスへ進入するに連れて、マップからこれらを取り去る。
- e. バルジの戦い中の第 8 軍団砲兵の 16 個大隊。
 - 1) 第 58 FA-ティレット [Tillet] で Lehr 捜索隊によって捕捉された。全ての砲が失われた。
 - 2) 第 81 FA と第 174FA-第 4 ID と共に闘った。
 - 3) 第 275 FA と第 965FA-サン・ヴィット [St. Vith] で第 18 軍団と共に闘った。
 - 4) 第 333 FA、第 755 FA、第 771 FA、第 969 FA-バストーニュ [Bastogne] で闘った。
 - 5) 第 687FA-ハルラング [Harlange] で蹂躪された。2 個砲兵中隊がバストーニュで闘った。
 - 6) 第 770 FA-危うくサンレ [Samree] を脱出した。ヌフシャトー [Neufchateau] で第 8 軍団に組み込まれた。
 - 7) 第 776 FA-паттонに貸し出された。第 4 CCB と第 4 CCR を支援した。
 - 8) 第 559 FA、第 561、第 578 FA、第 740FA-重砲。第 8 軍団 HQ に組み込まれるために脱出した。паттонに貸し出された。第 4 CCA と第 26 ID を支援した。

134.6 US 第 3 軍団の従属師団 [The US 3C Subordinate Divisions]

第 4 AD、第 26 ID、第 80 ID についての制限と能力を述べた、連合軍増援チャート 5、6、7 を参照。これらのルールは、第 3 軍団の攻勢シナリオに修正なしで適用される。

135.0 連合軍の作戦エリア [AO] [Allied Areas of Operation]

- a. 22PD~26EV ターン中、US 軍 AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。
- b. 22PD~26EV 期間中、US 軍団 22PD-26EV AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。

136.0 第 LIII 軍団についてのランダム・イベント [Random Events for the LIII Corps]

ドイツ軍第 LIII 軍団の活性化の瞬間に発生するランダム・イベントは、16MO ターンに開始して 26EV ターンに終了する完全キャンペーン・ゲームにのみ適用する。これらは、終了ゲーム・シナリオ又は終了ゲームのキャンペーン・ゲームに使用されない。

サン・ヴィット突出部 [The St. Vith Goose Egg]

シナリオは、ドイツ軍の 22AF ターンで開始する。

140.0 要旨

141.0 シナリオの範囲

142.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール

143.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール

144.0 US の撤退

145.0 連合軍の作戦エリア (AO)

140.0 要旨解説 [Briefing]

部隊の位置をより正確にすることが容易な 22AF でシナリオが開始される。第 7 機甲師団によって提供された報告を除き、記録は希薄である。第 18 VG は 12 月 21 日遅くにサン・ヴィットを占領し、翌日の午後までに押し入った。総統警護と第 62 VG は、夜間から朝にかけて攻撃を継続して休息した。更に西では、第 2 SS 装甲のカンプフグルッペ・クラッグが前方へ急進し、突出部を防衛している

US ユニットを包囲するため、サン・ヴィットからサール [Sart] への道路切断を命じた。

141.0 シナリオのパラメーター [Scenario Parameters]

141.1 時間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の 22AF ターンで開始し、ドイツ軍がヴィエルサルム [Vielsalm]、サルムシャトー [Salmchateau]、サール [Sart]、アルブルフォンテーヌ [Arbrefontaine]、リエルヌー [Lierneux]、レン [Regne] を占領した後に終了する。

- a. 地表条件は、22AF が凝固、22EV~23PD は判定され、23MO~26EV は凍結である。
- b. 大気状態は、22AF~23PD は判定され、次いで 23MO~26EV は晴天である。

141.2 要求されるマップ [Maps Required]

北東、南東、南中央マップが要求される。

141.3 航空機の割当 [Maps Required]

なし。

141.4 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

プレイ補助小冊子内 39 頁のドイツ軍セットアップ・チャートを参照。

141.5 連合軍の参加部隊 [American Participants]

プレイ補助小冊子内 40 頁の連合軍セットアップ・チャートを参照。

141.6 適用可能なシナリオ専用ルール [Applicable Scenario Specific Rules]

- a. 142.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール
- b. 143.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール
- c. 144.0 連合軍の作戦エリア (AO)

141.7 勝利条件 [Victory Conditions]

141.7.1 連合軍の勝利 [Allied Victory]

連合軍は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨げることで勝利する。

141.7.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

- a. ドイツ軍意欲的 [German Incentive]: US ユニットの除去。計画された US 撤退中に脱出した US ユニットは、もしもシナリオが終了ゲーム・キャンペーン・ゲームの一部としてプレイされると、ナネ [Manhay] で使用可能となる。
- b. 限定的勝利 [Marginal Victory] シナリオがスタンドアローン・シナリオとしてプレイされるとき、もしも 23EV ターンの終了前にポトー [Poteau]、ブオ [Beho]、グヴィー [Gouvy] が占領されたら限定的勝利が獲得される。
- c. 実質的勝利 [Substantial Victory] シナリオがスタンドアローン・シナリオとしてプレイされるとき、もしも 23EV ターンの終了前にヴィエルサルム [Vielsalm] とサルムシャトー [Salmchateau] が占領されたら実質的勝利が獲得される。

142.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール [Scenario Rules for German 5PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

142.1 ドイツ軍の休息済状態 [German Rested Status]

第 LXVI 軍団 HQ と第 18VG HQ は、休息済マーカを持ってシナリオを開始する。

142.2 ドイツ軍の指揮状態 [German Comm Status]

- a. 22AF ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下である。
- b. シナリオの限定された領域のため、指揮は軍団 HQ から軍 HQ

へたどられる必要がない。

- c. 22EV ターンから開始して、上記 (b) を除いて指揮はルールに従ってたどられる。

142.3 ドイツ軍の補給状態 [German Supply Status]

全てのドイツ軍ユニットは、22AF と 22EV に補給下である。
23PD ターン以降、補給はルールに従ってたどられる。

142.4 総統警護 [Fuhr Escort]

- a. 2.6.2f、24.4、31.3、55.2 の FE 能力に注意。
b. 8 個戦闘大隊から構成される FE は、2 個大隊が AA を装備した。18 個戦闘大隊を持つ SS 装甲師団は、通常 1 個 AA 大隊を持つ見なされる。6 月 20 日の相当暗殺未遂事件の後、まだ成功する可能性があった間、レーマーはヒトラーのプリマ・ドンナの位置を獲得した。彼は追加の高射砲と同意したときに命令に従う権利を得た。

142.5 捕獲トラックを持つ徒歩歩兵

[Foot Infantry with Captured Trucks]

総統警護/Ⅲ大隊は、捕獲トラックを装備した。捕獲トラックの使用については 105.1.3 を参照。142.6b も参照。

142.6 地域的制限 [Territorial Limitations]

- a. 第 LXVI 軍団の目標は、サルムシャトー [Salmchateau]〜ヴィエルサルム [Vielsalm]〜サール [Sart]〜リエルヌー [Lirneux]〜アルブルフォンテーヌ [Arbrefontaine] 道路網をクリアを掃討することが期待される。次いで部隊は、リエンス [Lienne] 川とサルム [Salm] 川との間で第 9 SS 装甲を支援することが予定される。したがって、ユニットはヘクス列 6100 を越えて西へ移動することが禁じられる。
b. 総統警護旅団は、最終的に第 116 装甲の支援を命じられ、ドイツ軍のブオ [Beho]、グヴィー [Gouvy]、シュラン [Dherain]、サルムシャトー [Salmchateau]、サール [Sart]、レン [Regne] の占領後に第 LVIII 軍団へ移管される。FE は、西への移動のために戦略移動状態で置くことができる。FE/歩兵Ⅲ大隊は、捕獲したトラックを装備する。
c. 第 2 SS 装甲は、サール [Sart]〜リエルヌー [Lierneux]〜ヴォー [Vaux]〜シャヴァンヌ [Chavanne]〜マネ [Manhay] 道路網を使用し、その道路網上と南へのいかなるヘクスでも自由に作戦できるが、もしも第 2 SS 装甲がこの道路網の北へ退却することを強制されたら除去される。

143.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for US vs 5PzA]

もしも参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である

143.1 連合軍の休息済状態 [Allied Rested Status]

全ての連合軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

143.2 連合軍の指揮状態 [Allied Comm Status]

- a. 22AF ターンは、全ての連合軍ユニットが指揮下である。
b. シナリオの限定された領域のため、指揮は軍団 HQ から軍 HQ へたどられる必要がない。
a. 22AF から開始して、指揮は 7AD、9CCB、106ID、28/112 のルールに従ってたどられ、82AB ユニットの補給下であると指揮下である (143.3b を参照)。

143.3 連合軍の補給状態 [Allied Supply Status]

- a. 全ての連合軍は、22AF と 22EV に非補給下である。
b. 23PD ターン以降、補給は 7AD、9CCB、106ID、28/112 のルールに従ってたどられ、82AB ユニットの軍境界線の北の 10 ヘクスの補給道路を超過しない補給路をたどれたら補給下である。

143.4 連合軍の連携 [Allied Cooperation]

サン・ヴィット突出部を防衛している全ての連合軍ユニットは第 7 機甲師団に付属し、罰則なしで一緒に攻撃できる。サン・ヴィット突出部を防衛している全ての砲兵ユニットは、第 7 機甲師団に付属する。第 82 空挺のユニットは、第 7 機甲師団に付属しない。

143.5 第 82 空挺師団の制限 [82AB Limitations]

第 82AB ユニットのサルム [Salm] 川を越えることができない。5927 内の 82/325 ユニットのドイツ軍ユニットがパーカーの交差点 [Parker's Crossroad] に進入するまで移動できない。他の全ての第 82AB ユニットのドイツ軍ユニットがいずれかの第 82AB ユニットの隣に移動した後に解放される。

144.0 US の撤退 [The US Withdrawal]

サン・ヴィットの喪失後、総統警護が 12 月 22 日の正午直前にロット [Rodt] を奪取したとき、US 防衛側の後方陣地は脅威に晒された。第 2 SS 装甲師団が突出部の後背に移動していることも分かっていた。結果として、モンティは第 7 機甲師団に、午後には撤退するよう命じた。複雑な計画が立案され、12 月 23 日 0600 から開始して秩序だった形で履行された。このシナリオでは、秩序だった段階的な撤退計画は 23MO ターンに開始されるが、ドイツ軍の行動はこの作戦を妨害できたかもしれない。

144.1 秩序だった撤退 [Organized Withdrawal]

- a. 撤退は、23MO ターンに開始される。
b. ユニットが撤退するに従い、リエルヌー [Lierneux] 又はアルブルフォンテーヌ [Arbrefontaine] へ移動しなければならず、後にこれらの村から北へ移動しなければならない。村から 1 ヘクス北 (ヘクス 6025、6125、6224、6324 内) へ移動した後、これらをマップから取り去る。撤退の手順は、条件が満たされるまで、最初のターンの後も継続できる。
c. 撤退しているユニットは、罰則なしで第 82 空挺を通過できるが、罰則なしではスタックできない。
d. シークエンスがユニットに撤退を要求するとき、可能な限り遠くへ移動しなければならない。
e. 第 7 機甲師団のユニットは、計画に従って事前に段階的な撤退を認めるため、指揮官の存在なしで「全力発揮」を行うことができる。
f. もしも第 2 SS 装甲により、撤退しているユニットの完全な移動が短縮されたら、撤退しているユニットは攻撃できる。
g. 従わなければならない撤退のシークエンスは、下に列記される。23MO に開始される下記の全ての撤退を順番に行う必要はなく、また不可能である。
1) 9 CCB の 7 ユニットの、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。
2) 7 CCR/17 と 7 CCR/38 は、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。
3) 第 106 ID の全ユニットは、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。
4) 第 8 軍団直属の非騎兵ユニットは、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。
5) 7 CCB/31 と 7 CCB/23 は、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。
6) 第 7 機甲師団砲兵は、再配備又は撤退ができる。
7) 7 CCA/40 (ステップ) と 7 CCA/48 は、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。後衛とフリーの道路ブロックを、プティ・ティエ [Petit Their] 内に残すことができる。下記 h を参照。
8) 第 7 機甲師団の支援ユニット (TD、騎兵、AA、工兵) は、他のユニットが移動する前に撤退移動を実行しなければならない。後衛とフリーの道路ブロックを、ブオ [Beho]、クルティル [Courtill]、ボヴィニー [Bovigny] 内に残すことができる。下記 h を参照。

9) 第 28 ID と第 8 軍団騎兵 (任務部隊 Jones) は、最後に撤退する。これらのグループは、後衛とフリーの道路ブロックをいずれかの村内に残すことができる。下記 h を参照。

- h. 後衛 [Rear Guard] あるユニットのグループが後衛を残しているとき、任務の優先度は以下のとおりである。工兵が最初、次いで騎兵、次いで歩兵、次いで他のいずれかの前線又使用可能な支援ユニット。

144.2 撤退の妨害 [Impeded Withdrawal]

- a. 撤退を開始するとき、もしもドイツ軍戦闘ユニットがポトー [Poteau]、ブオ [Beho]、グヴィー [Gouvy] 内にいるか又は隣接すると、撤退は妨害される。
- b. 妨害された撤退の手順は、秩序だった撤退のそれとほぼ同じである。唯一の変更は、143.4.1e に含まれる。7CCA と 7CCB のユニットは、指揮官の存在なしで「全力発揮」を行うことができない。

145.0 連合軍の作戦エリア [AO] [Allied Areas of Operation]

- a. 22PD~26EV ターン中、US 軍 AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。
- b. 22PD~26EV 期間中、US 軍団 22PD-26EV AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。

サルム川とウルト川 [The Salm and the Ourthe]

シナリオは、ドイツ軍の 23PD ターンで開始する。

150.0 要旨

151.0 シナリオの範囲

152.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール

153.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール

154.0 連合軍の作戦エリア (AO)

150.0 要旨解説 [Briefing]

これは、第 LVIII 軍団と第 5 装甲軍 HQ による第 116 装甲の扱いを反映する奇妙なシナリオである。タヴィニー [Tavigny] で再編中の第 116 装甲の戦車と歩兵部隊に、不用意に退却してきたアメリカ軍第 9 CCR を全滅させた第 116 装甲の士気は上がっていた。次いで、無抵抗な西方へ移動した第 116 装甲の先遣部隊は、1 日前の第 2 装甲と同様に、12 月 19/20 日にオルトゥーヴィル [Ortheuville] の橋梁を占領した。数マイル東へ戻り、第 116 装甲はバストーニュ近郊の第 101 空挺野戦病院を蹂躪している。不幸にも、バストーニュへオルトゥーヴィルの道路は、第 2 装甲の進撃路だったので、第 116 装甲はウッフアリーズ [Houffalize] まで逆行軍するよう命ぜられた。戦後、第 LVIII 軍団の兵士は、逆行軍命令が発令された数時間後になるまでオルトゥーヴィルの橋梁が占領されたことを知らなかったと証言した。

そこで第 116 装甲は向きを変え、ウッフアリーズを通過してラロッシュ [LaRoche] で無傷の橋梁を占領したが、第 116 装甲はウルト川沿いに北へ移動し、オットン [Hotton] の橋梁占領を命ぜられた。次いで、サルム川とウルト川との間で展開を妨げる森林の行き止まりに飛び込んだ。オットンの US 守備隊はほとんどいなかったが、地形と右翼の US 3 CCR が第 116 装甲を停止させた。最終的に、新たな命令が来た。第 116 装甲は、ウルト川を越えてラロッシュへ戻って US 第 84 歩兵師団を攻撃し、バイヨンヴィル [Baillonville] を占領して第 2 装甲の右翼を固めるべし。逆行が発生したため、第 560 VG は第 116 装甲によって占領された土地を引き継ぐことになった。やや離れた東では、ノワゾー [Noiseau] でウルト川を越える橋頭堡を獲得するため、第 2 SS 装甲がエネ [Aine] 川を越えた地域を占領すべく整然と移動していた。

151.0 シナリオのパラメーター [Scenario Parameters]

151.1 時間枠 [Timeframe]

シナリオは、ドイツ軍の 23PD ターンで開始し、US の 26EV ターンに終了する。

- a. 地表条件は、23PD が判定され、23MO~26EV は凍結である。
- b. 大気状態は、23PD が判定され、次いで 23MO~26EV は晴天である。

151.2 要求されるマップ [Maps Required]

南中央マップにプラスして北西マップの一部が要求される。

151.3 航空機の割当 [Maps Required]

このシナリオについての航空機は、以下の表に従って割当てられる。

	23MO	23AF	24MO	24AF	25MO	25AF	26MO	26AF
LVIII	1	1	1	1	1	1	1	0
US18C	1*	1*	1	1	1	1	1	1

*—US はサイを 1 つ振る。1~3 のサイの目で、第 18 軍団は 1 航空機を受け取る。

151.4 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

- a. プレイ補助小冊子内 42 頁のドイツ軍セットアップ・チャートを参照。
- b. FE 旅団は、25PD に第 LVIII 軍団を増強する。ドイツ軍増援チャート 2 と 83.5.4 を参照。旅団を 1 枚の休息済マーカースと共にハリュール [Halleux] (4632) 内又は隣に置く。旅団は、25MO ターンになるまで移動できない。

151.5 連合軍の参加部隊 [American Participants]

プレイ補助小冊子内の連合軍についてのセットアップ・チャートと増援チャートを参照。

- a. 42 頁のアメリカ軍セットアップ・チャートを参照。
- b. 22EV ターンに到着したユニットについては、注 79 に指定された連合軍増援チャート 6 を参照。これらのユニットは、23PD ターンに二回移動する。
- c. 23PD ターンに到着したユニットについては、注 79 に指定された連合軍増援チャート 6 を参照。
- d. 23MO ターンに到着する第 240 FA 大隊については連合軍増援チャート 6 を、26PD に到着する第 259FA については増援チャート 7 を参照。

151.6 適用可能なシナリオ専用ルール [Applicable Scenario Specific Rules]

- a. 152.0 ドイツ第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール
- b. 153.0 US 対第 5 装甲軍についてのシナリオ・ルール
- c. 154.0 連合軍の作戦エリア (AO)

151.7 勝利条件 [Victory Conditions]

151.7.1 サルムとウルト川を単独でプレイ [Salm and the Ourthe played standalone]

- a. 連合軍の勝利 [Allied Victory] 連合軍は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨げることで勝利する。
- b. ドイツ軍の限定的勝利 [German Marginal Victory] 以下の条件が全て満たされたいずれかのターン終了時に獲得される。
- 1) いずれかの状態のドイツ軍がマルシェ [Marche]、バイヨンヴィル [Baillonville]、ノワゾー [Noiseux]、グラン・ダン [Grand Han]、プティ・アン [Petit Han]、デュルビュイ [Durbuy]、バルヴオー [Barvaux]、ウェリス [Weris]、モルモン [Mormont]、マネ [Manhay]、マロンプレ [Malempre]、パーカーの交差点 [Parker's Crossroad] を占める。
 - 2) ドイツ軍がノワゾー [Noiseau] でウルト川を越える機能橋梁を持つ。

151.7.2 ムーズ河ヘクスの競争—サルムとウルト川を一緒

[Race to the Meuse – Salm and the Ourthe together]

勝利条件は、117.7.2 内に列記される。

152.0 ドイツ第5装甲軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for German 5PzA]

もしも参加しているドイツ軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である。

152.1 ドイツ軍の休息済状態 [German Rested Status]

全てのドイツ軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

152.2 ドイツ軍の指揮状態 [German Comm Status]

- 23PD ターンは、全てのドイツ軍ユニットが指揮下である。
- シナリオの限定された領域のため、指揮は軍団 HQ から軍 HQ へたどられる必要がない。
- 23MO ターンから開始して、上記 (b) 以外、指揮はルールに従ってたどられる。

152.3 ドイツ軍の補給状態 [German Supply Status]

- マルクールレ [Marcouray] 内の連合軍ユニットは、非補給下でシナリオを開始する。
- マルクールレ内外の連合軍ユニットは、全 12 月 23 ターンについて補給下である。24PD ターン以降、補給はルールに従ってたどられる。

152.4 第 116 装甲師団についての燃料状態

[Fuel Status for 116Pz]

第 116 装甲師団 HQ は、1 燃料ユニットを捕獲している。

152.5 捕獲トラックを持つ徒歩歩兵

[Foot Infantry with Captured Trucks]

第 2SS 装甲／第 3 歩兵／第 I 大隊は、捕獲トラックを装備した。捕獲トラックの使用については、105.1.3 を参照。

152.6 地域的制限 [Territorial Limitations]

- 第 116 装甲の救援を命ぜられた第 2SS 装甲の増援は、ウッフアリーズ [Houffalize] でウルト川の北へ越えなければならない。
- ドイツ軍は、軍境界線の北へ移動できない。ただし、1つの例外がある。：これらは、レン [Regne]〜リエルヌー [Lierneux]〜ヴォー [Vaux]〜シャヴァンヌ [Chavanne]〜マネ [Manhay] 道路網と南又は西へのいずれかのヘクスを使用できる。ただし、これらがこの道路網の北又は東へ退却することを強制されたら除去される。
- ドイツ軍ユニットは、ラロッシュ [LaRoche] でウルト川の西へ又はラロッシュの北へのみ越えることができる。

153.0 US 対第5装甲軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for US vs 5PzA]

もしも参加している連合軍組織又は個別ユニットに関して下記の登場がなければ、適用可能なセットアップ・チャート又は増援チャート上の説明で十分である

153.1 連合軍の休息済状態 [Allied Rested Status]

全ての連合軍 HQ は、休息済マーカーを持ってシナリオを開始する。

153.2 連合軍の指揮状態 [Allied Comm Status]

- 大気状況表を基準に、マルクールレ [Marcouray] 内の連合軍ユニットは指揮下でシナリオを開始する。もしも待機が晴天であると、ユニットは非指揮下で開始する。
- 上記 (a) 以外の連合軍ユニットは、23PD ターンに指揮下である。
- シナリオの限定された領域のため、指揮は軍団 HQ から軍 HQ へたどられる必要がない。

153.3 連合軍の補給状態 [Allied Supply Status]

- マルクールレ [Marcouray] 内の連合軍ユニットは非補給下でシナリオを開始する。
- 上記 (a) 以外の連合軍ユニットは、12 月 23 日ターン全体が補給下である。
- 24PD ターン以降、補給はルールに従ってたどられる

153.4 マルクールレ [Marcouray]

マルクールレの防御陣地は、防御側に 2 コラム・シフトを与える要塞である。更には、Hogan CP が留まる限り、「全力発揮」を要求できる。

153.5 第 84 歩兵師団 [84ID Infantry]

第 84 歩兵師団の非歩兵ユニットと付属した 87CM は、1つ以上の第 84 歩兵師団歩兵大隊が攻撃されるか、又はドイツ軍ユニットがワンヌーエードレ [Wanne-Hedree] 川を越えるまで移動できない。

153.6 第 82 空挺、第 254FA、第 400FA [82AB, 254FA, 400FA]

- 第 325 グライダー歩兵もサン・ヴィット・シナリオに登場する。23PD ターンまでに、82/325 III 大隊は、6228 から 6025 まで移動する。
- 第 82AB グライダー・ユニットがレン [Regne]〜リエルヌー [Lierneux]〜ヴォー [Vaux]〜シャヴァンヌ [Chavanne]〜マネ [Manhay] 道路の北は東へ移動したら、プレイから取り去られる。
- ただし、2つの第 18 軍団砲兵ユニットは、上記の道路網を越えて移動でき、それでも第 18 軍団に支援を提供できる。

153.7 オットンとロンドゥー [Hotton and Rendeux]

オットンとロンドゥーで開始するユニットは、攻撃されるか又は第 LVIII 軍団からのユニットがラロッシュ [LaRoche] に西へ移動するまで、又は第 LVIII 軍団からのユニットがラロッシュ以外の位置でウルト川を越えるか、又は 25PD ターンになるまで移動できない。

153.8 第 7 機甲師団 [The 7AD]

153.8.1 スタンド・アローン・シナリオ [Stand Alone Scenario]

スタンド・アローン・シナリオとしてサルム川とウルト川がプレイされるとき、7 CCA/48 と TD ステップはマネ [Manhay] に到着し、7 AD/440 FA は第 5 装甲軍〜第 6 装甲軍境界線の北から支援するが、もしもマネがドイツ軍によって占領されたら、代わりにユニットは到着せず、第 5 装甲軍〜第 6 装甲軍境界線の北を防御する。

153.8.2 サン・ヴィット・シナリオとの統合

[Conjunction with St. Vith Scenario]

サン・ヴィット突出部シナリオが、サルム川とウルト川と統合してプレイされるとき、少なくとも 7 AD/M4 戦車の 12CF と 7 AD 機甲歩兵の 4CF がサン・ヴィット [St. Vith] から脱出した場合にのみ第 7 機甲師団のユニットは到着できるが、もしもマネ [Manhay] がドイツ軍によって占領されたらユニットは到着せず、代わりに第 5 装甲軍〜第 6 装甲軍境界線の北を防御する。

153.9 第 106 歩兵師団第 424 連隊 [The 106ID/424]

153.9.1 スタンド・アローン・シナリオ [Stand Alone Scenario]

スタンド・アローン・シナリオとしてサルム川とウルト川がプレイされるとき、106/424 歩兵はマネ [Manhay] に到着し、106/591 と 592 FA は第 5 装甲軍〜第 6 装甲軍境界線の北から支援するが、もしもマネがドイツ軍によって占領されたら、代わりにユニットは到着せず、第 5 装甲軍〜第 6 装甲軍境界線の北を防御する。

153.9.2 サン・ヴィット・シナリオとの統合

[Conjunction with St. Vith Scenario]

サン・ヴィット突出部シナリオが、サルム川とウルト川と統合してプレイされるとき、106/424/I 大隊がサン・ヴィット [St. Vith] から達出した場合にのみ第 106 歩兵師団のユニットは使用可能だが、もしもマネ [Manhay] がドイツ軍によって占領されたらユニットは到着せず、代わりに第 5 装甲軍〜第 6 装甲軍境界線の北を防御する。

153.10 第9機甲師団B戦闘団 [The 9CCB]

153.10.1 スタンド・アローン・シナリオ [Stand Alone Scenario]

スタンド・アローン・シナリオとしてサルム川とウルト川がプレイされるとき、9CCB (5ユニット) はヴォー・シャヴァンヌ [Vaux-Chavanne] に到着するが、もしもマロンプレ [Malempre] がドイツ軍によって占領されたら到着せず、代わりにヴォー・シャヴァンヌの北を防御する。

153.10.2 サン・ヴィット・シナリオとの統合

[Conjunction with St. Vith Scenario]

サン・ヴィット突出部シナリオが、サルム川とウルト川と統合してプレイされるとき、サン・ヴィット [St. Vith] から脱出した9CCBユニットのみが使用可能で、脱出した条件で到着するが、もしもマロンプレ [Malempre] がドイツ軍によって占領されたら、ユニットは到着せず、代わりに第5装甲軍～第6装甲軍境界線の北を防御する。

154.0 連合軍の作戦エリア [AO] [Allied Areas of Operation]

- 22PD～26EV ターン中、US 軍 AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。
- 22PD～26EV 期間枠中、US 軍団 22PD-26EV AO マップが要求される。: プレイ補助小冊子を参照。

終了ゲーム・キャンペーン [The End Game Campaign]

シナリオは、ドイツ軍の 22MO ターンで開始する。

160.0 要旨

161.0 シナリオの範囲

162.0 ドイツ軍についてのシナリオ・ルール

163.0 US についてのシナリオ・ルール

164.0 連合軍の作戦エリア (AO)

160.0 要旨解説 [Briefing]

終了ゲーム・キャンペーンは、終了ゲーム・シナリオを交互に開始する同時プレイを含む。個別シナリオのルールは、同時プレイが継ぎ目なく同時にプレイできるように書かれている。シナリオの一面が隣接シナリオに影響するときは、シナリオ・ルール内に注記される。

161.0 シナリオのパラメーター [Scenario Parameters]

161.1 時間枠 [Timeframe]

終了ゲームは、ドイツ軍の 22MO ターンで開始し、US の 26EV ターンに終了する。

161.2 要求されるマップ [Maps Required]

全5枚のマップが要求される。

161.3 航空機の割当 [Maps Required]

航空機は、個別シナリオに従って終了ゲーム・キャンペーンに割当てられる。

161.4 ドイツ軍の参加部隊 [German Participants]

個別シナリオに従う。

161.5 連合軍の参加部隊 [American Participants]

個別シナリオに従う。

161.6 適用可能なシナリオ専用ルール

[Applicable Scenario Specific Rules]

個別シナリオに従う。

161.7 勝利条件 [Victory Conditions]

161.7.1 連合軍の勝利 [Allied Victory]

連合軍は、ドイツ軍の勝利条件獲得を妨げることで勝利する。

161.7.2 ドイツ軍の勝利 [German Victory]

いずれかのゲーム・ターン終了時、もしも以下の条件が達成されたら、ドイツ軍は限定的勝利を獲得する。:

- ビットブルク [Bitburg] からウィルツ [Wiltz] 川までの第5装甲軍～第7軍境界線上のいかなる町又は村にも、連合軍が補給道路をたどれない。
- いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、コタンバック [Kautenbach]、ウィルツ [Wiltz]、6446、6145、ヌッフ [Neffe]、バストーニュ [Bastogne] の両町ヘクスを占める。
- 連合軍が、バストーニュからオネ [Honnay] までの第5装甲軍～第7軍境界線上のいかなる町又は村にも、連合軍が補給道路をたどれない。
- いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、フォカン [Focant] を占める。
- いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、ディナン [Dinant]、ピュルノッド [Purnode]、スポンタン [Spontin]、ブレバン [Braibant]、シネイ [Ciney]、ペスー [Pessoux]、ネッタンヌ [Nettinne]、バイヨンヴィル [Baillonville]、アール [Heure] を占める。
- ドイツ軍がノワジュー [Noiseux] を占め、ウルト川を村へ越える機能橋梁を支配する。
- 補給下のドイツ軍ユニットがロシュフォール [Rochefort]、マルシェ [Marche]、オットン [Hotton] を占める。
- いずれかの状態のドイツ軍ユニットが、グランダン [Grand Han]、プティ・ハン [Petit Han]、デュルビュイ [Durbuy]、バルヴォー [Barvaux]、ウェリス [Weris]、モルモン [Mormont] を占める。
- モルモン [Mormon] から東端までの第5装甲軍～第6装甲軍境界線上のいかなる町又は村にも、連合軍が補給道路をたどれない。

162.0 ドイツ軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for Germans]

個別シナリオに従う。

163.0 連合軍についてのシナリオ・ルール

[Scenario Rules for Allies]

個別シナリオに従う。

164.0 連合軍の作戦エリア [AO] [Allied Areas of Operation]

- 16MO～21EV ターン中、第1軍の AO はマップ全体であるため、これらのターンに軍 AO マップは要求されない。
- 22PD～26EV ターン中、US 軍 AO マップが要求される。プレイ補助小冊子 24 頁を参照。
- 16MO～17EV ターン中、US 軍団 16EV～17EV AO マップが要求される。プレイ補助小冊子 25 頁を参照。
- 18PD～19EV ターン中、US 軍団 18PD～19EV AO マップが要求される。プレイ補助小冊子 26～27 頁を参照。
- 20PD～21EV ターン中、US 軍団 20PD～21EV AO マップが要求される。プレイ補助小冊子 28～29 頁を参照。
- 22PD～26EV ターン中、US 軍団 22PD～26EV AO マップが要求される。プレイ補助小冊子 30～31 頁を参照。

