



RULES OF PLAY

TABLE OF CONTENTS

はじめに	2	個別プレイヤー・セグメントー特性 (18.0~60.0)	23
内容物リスト	3	相互プレイヤー・セグメントーターンの終了	50
ルール of リスト	3	例	51
ルール	4	デザインの原理	60
戦闘ユニットの説明 (1.0~2.0)	4	経緯	61
相互プレイヤー・セグメントーターンの開始 (3.0~12.0)	11	Credits	62
個別プレイヤー・セグメントー概観 (13.0~17.0)	21	略号	63
		索引	64



これは、ゲームの「Living Rules」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。

はじめに [INTRODUCTION]

A Time for Trumpets (或いは *ATYT*) は、「バルジの戦い」として知られる 1944 年のドイツ軍最後の攻勢を描写する、一人から五人プレイヤー用のゲームである。キャンペーン・ゲームは、ドイツ軍が決定的な成果を達成しなければならなかった 12 月 16~26 日の期間を含む。

ゲームの縮尺 [Game Scale]

各ゲーム・ターンは、現実時間のほぼ 6 時間をあらわす。各マップ・ヘクスは、1 マイルの距離と約 1 平方マイルのエリアをあらわす。ユニットは、主に大隊と中隊にプラスして他規模の最小限の部隊をあらわす。

マップ [The Map]

マップは、バルジの戦いが行われたドイツ、ルクセンブルク、ベルギー、フランスの一部を含むアルデンヌ地方を表示する。マップは、この地域の最も顕著な地形造作を描く。番号付の六角形の格子(ヘクス)は、競技用コマの移動と位置を標準化するため、マップ上に重ねられている。マップ上には、ゲーム・ターン記録欄、盤外移動エリア、ドイツ軍の橋梁待機ボックス、地形造作の描写も配置されている。マップ上で見られる地形のタイプとそれぞれの説明は、以下の文節に提供される。

道路 [Roads] マップ上には、2 タイプの道路がある。: 一級 [major] と二級 [minor] である。一級道路は太く濃い線で描かれ、様々な道幅の主要な舗装道路をあらわす。二級道路は濃い点線で描かれ、狭い舗装道路、整備された砂利道、歴史的に重要な影響を持つ未舗装道路をあらわす。二級道路上では、AFV とトラックの車両ユニットは、軽装軌式又は路外走行評価車両として効果的に移動できない。

森 [Forest] アルデンヌの森は、今日と同様に森林局によって管理されていた。木々は幾何学的パターンが維持され、下生えと若木の成長は切り詰められていた。管理者は体系的な木々の伐採を許可し、森は多くの伐採用小道を有した。元々の *ATYT* マップ草案は 2 タイプの森地形を持ち、管理下森と荒れた森だった。簡略化のため、2 つのタイプは森に統一された。森を通る移動は遅く、大部分の車両は道路に束縛される。地形は近接戦闘で防御特典を与えるが、野戦砲兵 (FA) 又はネーベルヴェルファー (NW) からの HE 弾が命中すると木々が破片となって飛び散るため、森は FA 又は NW の効果を軽減しない。

林 [Woods] 林は開けた場所や多数の往来(例えば二級道路、未舗装道路等)を持つ軽度の木々に覆われた地形をあらわす。地形の性質と向上が局地内への移動と通過をかなり容易にする一方、隠匿の程度と悪天候中の視認性低下をももたらした。ただし、地形は近接戦闘について防御特典を与えず、FA や NW の効果も軽減させなかった。

平地 [Clear] : 戦車に適した地形としても知られるこの地形は、移動の障害をほとんど持たない、広く開かれた場所をあらわす。これには、水平な地形又は傾斜がなだらかな丘や農耕地、家畜飼育場を含む。通常、この地形は近接戦闘について防御特典を認めず、FA や NW の効果も軽減させない。

破砕地 [Broken] このタイプの地形は、平地地形や林地地形よりも折り合いをつけるのが困難だが、森ほどではない。その起伏とこれに準じる隠蔽のため、近接戦闘について防御特典を提供する一方で、占有者に野戦砲兵とネーベルヴェルファーの射撃に対するある程度の防護を認める。

湿地 [Marsh] 人間、機械、動物にとって不快な地形である。この地形は、水はけが悪い地域をあらわす。

村 [Villages] 限定されたインフラを持つ小さな居住地だが、防御側にとってある程度の防護を提供するには十分である。アルデンヌでは何世紀にも亘って人が暮らし、これらの村や部落には数千人ないし数百人が住んでいた。

町 [Town] これらは、村よりもかなり重要な場所をあらわす。これらは巨大である必要はないが、ほぼ常に重要な場所である。加えて、これらは火の玉特急がアルデンヌを通過して蓄積された補給の中継地をあらわし、そのためドイツ軍が進入するときに燃料を捕獲する機会を認める。これらの建物に囲まれたエリアは、防御側の戦力を 2 倍にし、野戦砲兵とネーベルヴェルファーの射撃に対するある程度の防護を認める。

都市 [Cities] アルデンヌ北端の都会エリアである。大規模な連合軍の補給基地がリエージュ、ベルビエ、ナミュール周辺の都会エリア内に集中していた。これらの建物に囲まれたエリアは、防御側の戦闘戦力を 3 倍にし、野戦砲兵とネーベルヴェルファーの射撃に対するある程度の防護を認める。

ムーズ河 [Meuse River] ドイツ軍の成功にとって大きな障害である。西端のヴィルー (0636) からヘクスサイドに沿って北方のナミュールへ、次いで東方のリエージュへ流れる。ユニットは、橋梁以外でムーズ河を越えることができない。

その他の河川 [Other Rivers] ムーズ河ではない他の全ての河川。これらもヘクスサイドに沿って流れ、やはりドイツ軍の成功にとって障害だった。車両ユニットは、橋梁と一定の条件下の河川浅瀬以外で河川を越えることができない。

河川トンネル [River Tunnel] レッス [Lesse] 川は、3035 内で自然の地下を流れるため、このヘクスは河川障害ではない。

小川 [Streams] 河川ほどの川幅や深さはないが、12 月中は移動にとって手ごわい障害だった。河川と同様、これらはヘクスサイドに沿って流れる。一定の状況下で、いくつかの車両ユニットは橋梁以外で小川を越えることができる。

湖 [Lakes] マップの北東部には、5 つの湖がある。湖ヘクスサイドは、橋梁を越える以外は通過不能である。例として、ブーツバッハ [Butgenbach] 湖とその 4 つの通過不能湖ヘクスサイドを参照すること。互いに湖の対岸を挟むユニットたちは隣接していない。

橋梁 [Bridges] 橋梁は、道路が河川、小川、湖のヘクスサイドを越える場所に存在する。

シュネー・アイフェル [Schnee Eifel] シュネー・アイフェル [Schnee Eifel]、又はシュナイフェル [Sneifel]、或いは雪山 [Snow Mountains] は 46 ヘクスのエリアで、プラムの上にあるようなエリア周辺が目立たない白い線であらわされる。このエリアは、44 年 12 月 23 日に戦場の上空を高気圧が移動するまで、雪嵐を受ける。

マップの面積 [Map Dimensions] マップ全体の寸法は、4 フィート × 6 フィートである。

単一マップ・シナリオ [Single Map Scenarios] 第 6 装甲軍シナリオ 91.0 と 92.0 を参照。

内容物リスト [COMPONENTS LIST]

A Time for Trumpets の完全なゲームは、以下を含む。:

- ・ 5 枚の 22"x 34" マップ
- ・ 12 枚 2304 個の型抜き競技用コマのカウンター・シート
- ・ 2つの六面体サイコロ
- ・ 1 冊のプレイのルール小冊子: 1.0~61.0 項
- ・ 1 冊のシナリオ小冊子: 70.0~160.0 項
- ・ 1 冊のプレイ補助小冊子
- ・ 1 枚の 11x17 カード (片面がプレイのシークエンスで片面が相互プレイヤー・セグメント)
- ・ 1 枚の 11x17 カード (片面が移動セグメントで片面が種々雑多なチャート)
- ・ 1 枚の 11x17 カード (両面が地上戦闘手順プラス砲兵&航空支援チャート)
- ・ 1 枚の 11x17 カード (CRT と戦闘セグメントを通じてのステップで要求されるその他全てのチャート)
- ・ 4 枚のプレイ補助カード (ドイツ軍砲兵パーク)
- ・ 1 枚のプレイ補助カード (指揮系統をあらわす)

ルールのリスト [LIST OF RULES]

以下の 3 タイプのルールがある。: 基本、上級、選択。もしもあるルールが上級として指定されていなければ、そのルールは基本である。上級ルールは、ゲームに重要な歴史的断面を与える。これらは 1944 年に知られていた情報を挿入することで、ゲームの進行を弛緩させる傾向がある。相互の同意により、プレイヤー諸氏はゲームに馴染むに連れて上級ルールを加えるべきである。広範囲なプレイテスト中、上級ルールは普通に使用された。選択ルールは、単純にプレイ促進のために提供され、適用可能なルール項目で見つけられる。

戦闘ユニットの説明 [Combat Unit Descriptions]

- 1.0 戦闘ユニットの図記号
- 2.0 戦闘ユニットの特性

相互プレイヤー・セグメントーターンの開始 [Mutual Player Segments – Start of Turn] : 3.0~12.0

- 3.0 ターン準備セグメント
- 4.0 相互 HQ 鮮度判定
- 5.0 相互航空機セグメント
- 6.0 指揮系統
- 7.0 相互指揮セグメント
- 8.0 US の作戦エリア (AO)
- 9.0 相互補給セグメント
- 10.0 US の航空補給
- 11.0 ドイツ軍の燃料欠乏
- 12.0 アメリカ軍の臨時補給集積所

個別プレイヤー・セグメントー外観 [Individual Player Segments – Overview] : 13.0~17.0

- 13.0 HQ 活性化セグメント
- 14.0 軍 HQ の活性化
- 15.0 軍団 HQ の活性化
- 16.0 師団/旅団 HQ の活性化
- 17.0 戦闘前の中途対応

個別プレイヤー・セグメントー外観 [Individual Player Segments – Overview] : 18.0~60.0

- 18.0 命令セグメント
- 19.0 防御構築セグメント
- 20.0 浅瀬渡河準備セグメント

- 21.0 橋梁構築セグメント
- 22.0 橋梁の爆破
- 23.0 通常のユニット・スタッキング
- 24.0 特殊なユニット・スタッキング
- 25.0 支配地域 (ZOC)
- 26.0 ドイツ軍の軍境界線
- 27.0 増援
- 28.0 戦略移動
- 29.0 移動
- 30.0 水障害越えの移動
- 31.0 HQ の移動
- 32.0 砲兵の移動
- 33.0 妨害された森林道路の移動
- 34.0 盤外の移動
- 35.0 移動中の蹂躪ー昼間ターン
- 36.0 移動中の蹂躪ー夜間ターン
- 37.0 戦闘前の中途対応
- 38.0 指揮官対応フェイズ
- 39.0 指揮官
- 40.0 ティーガー戦車恐慌
- 41.0 ドイツ軍の夜間戦闘特典
- 42.0 連合軍の連携と制限
- 43.0 砲兵戦闘の基準
- 44.0 ドイツ軍砲兵組織代用ユニット
- 45.0 ドイツ軍ネーベルヴェルファアー・オペレーション
- 46.0 ドイツ軍野戦砲兵オペレーション
- 47.0 連合軍野戦砲兵オペレーション
- 48.0 砲撃の衝撃
- 49.0 地上戦闘への地形の影響
- 50.0 地上戦闘への兵器の影響
- 51.0 地上戦闘の手順
- 52.0 戦闘結果
- 53.0 増加した AFV 戦闘
- 54.0 戦闘後退却
- 55.0 戦闘後前進
- 56.0 戦闘後前進中の蹂躪
- 57.0 電撃戦 44
- 58.0 戦闘セグメントの終了管理
- 59.0 突破
- 60.0 プレイヤー・ターンの終了セグメント

相互プレイヤー・セグメントーターンの終了 [Mutual Player Segments – End of Turn] :

- 61.0 相互ターンの終了 (EOT) セグメント

共通の略号 [COMMON ABBREVIATIONS]

AF 午後ターン [Afternoon Turn]	KG 戦闘団 [Kampfgruppe]
CF 戦闘値 [Combat Factor]	MF 移動値 [Movement Factor]
CP 戦闘司令所 [Command Post]	MO 朝ターン [Morning Turn]
DF 防御値 [Defense Factor]	NW ネーベルヴェルファアー [Nebelwerfer]
ER 効果値 [Effectiveness Rating]	PD 夜明け前ターン [Pre-Dawn Turn]
EV 夕方ターン [Evening Turn]	PG 装甲擲弾兵 [Panzer Grenadier]
FA 野戦砲兵 [Field Artillery]	PR バットンの救援 [Patton's Relief]
FJ 降下猟兵 [Fallschirmjäger]	PZ 装甲 [Panzer]
HQ 司令部 [Headquarters]	VG 国民擲弾兵 [Volksgrenadier]

「支配」の定義 [Definition of "Control"]

戦闘ユニットは、それが占めるヘクスを支配する。カラのヘクスは、どちらの陣営によっても支配されない。

参照方式 [Reference Formula]

1~61 まで番号が付いた項目は、ルール小冊子で見つけられる。
70 以上の番号が付いた項目は、シナリオ小冊子で見つけられる。

1.0 戦闘ユニットの図記号 [Combat Unit Graphic Keys]

1.1 カウンター図特性 [Counter Graphic Features]

- 紋章 [Emblems]** 通常、これらは歴史的な組織アカウンタで、大部分のユニットの左上端に見られる。
- NATO ボックス [NATO Box]** 非 AFV カウンターの中央に見られる NATO シンボルを持つ長方形は、ユニットのタイプを識別する。
- 車輪 [Wheels]** NATO シンボル・ボックス下部の3つの車輪は、路外機動車両をあらわす。2つの車輪は、トラックをあらわす。
- 範囲円 [Range Circle]** HQ の右上端と砲兵ユニットの裏面上に見られる。HQ については、指揮範囲を表示する。砲兵ユニットの「据砲 [“in-Battery”]」面或いは裏面は、射程を表示する。



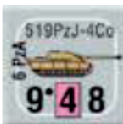
- バナー [Banners]** これらは、各軍団 HQ と軍団直属戦闘ユニットの上三分之一を覆う色付きバーである。



- リボン [Ribbons]** バナーよりも小さな色付きバーで、装甲戦闘車両 (AFV) 上部に見られる。



- シェブロン [Chevron]** 中隊規模ユニットであることを示すため、AFV を囲むシールド状のライン。



- 重 AFV [Heavy AFV]** 上を参照。その AFV が重 AFV であることを示す、戦闘値右の上付ドット。重 AFV は、パンター、ティーガー I、ティーガー II、ヤークト・パンター、ヤークト・ティーガーを含む。上はヤークト・パンター。
- 減少バー [Reduction Bar]** カウンター中央の明るい色の長方形で、ユニットが減少戦力面であることを示すため、カウンターの幅に及んでいる。



- 「据砲状態」又は「展開状態」スクエア [An “In-Battery” or “Deployed” square]** 砲兵ユニットが据砲状態を示すための裏面、又は HQ が展開状態（天幕が張られ、発電機が使用状態である等）であることを示すために現される、中央部の明るい色付きスクエア。



1.2 軍の色識別 [Army Color Distinction]

各軍は、個別の色であらわされる。

12.1 US 第1軍 [US 1st Army]

- US 第1軍の色は、白である。
- 軍直属非 AFV 戦闘ユニットは、下に表示されるごとく NATO ボックス内に US 第1軍の色が示される。
- 軍直属 AFV 戦闘ユニットは、下に表示されるごとく AFV の上に US 第1軍の色が示される。
- 第1軍 HQ と軍直属の全第1軍ユニットは、ER の周囲に白地を持つ。ER 或いは効果値は、NATO ボックス中央下の数字である。ER は練度、装備、士気等の評価基準である。簡略化のため、士気と言われるかもしれない。
- US 第1軍内の各従属軍団、師団、旅団ユニットは、ER の周囲に白地を持つ。



12.2 US 第3軍 [US 3rd Army]

US 第3軍の色は、橙である。ルールは、軍の色が白ではなく橙の違いを除き、上記 1.2.1 の US 第1軍についてのそれと同じである。

12.3 ドイツ軍 [German Armies]

ルールは、ドイツ軍の各軍がその独自色: 第6装甲軍について桃、第5装甲軍について明青、第7軍について黄を持つ違いを除き、上記 1.2.1 の US 第1軍についてのそれと同じである。

1.3 軍団の色識別 [Corps Color Distinction]

各軍団は、個別の色であらわされる。



13.1 US 第5軍団 [US 5th Corps]

- 各軍団 HQ と各軍団直属ユニット上には、色付きバナーがある。US 第5軍団についてのバナーは、赤である。
- US 第5軍団 HQ に従属する各師団又は旅団の戦闘ユニットは、カウンター上に赤を持つことになる。
- 赤のバナーを持つ各ユニットは、カウンター上に赤を持つ他のいかなるユニットともスタックや支援ができる。
- US 第5軍団に従属する師団又は旅団で AFV でないものは、NATO ボックス内に赤を持つ。下を参照。



- US 第5軍団に従属する師団又は旅団で AFV は、AFV の上部に赤いリボンを持つ。下を参照。



13.2 その他の連合軍の軍団 [Other Allied Corps]

ルールは、他の連合軍の軍団がその独自の色を持つことを除き、上記 1.3.1 の US 第5軍団についてのそれと同じである。連合軍の軍団は、アラビア数字によって識別される。

13.3 ドイツ軍の軍団 [German Corps]

ルールは、ドイツ軍の各軍団がその独自の色を持つことを除き、上記 1.3.1 の US 第5軍団についてのそれと同じである。ドイツ軍の軍団は、ローマ数字によって識別される。

1.4 師団と旅団の識別 [Division and Brigade Distinctions]

- 各師団又は旅団の戦闘ユニットは、カウンター上に親軍団の色を持つ。
- 全ての師団／旅団、非 AFV 戦闘ユニットは、NATO ボックス内に親軍団の色を持つ。
- 全ての師団／旅団、AFV 戦闘ユニットは、AFV 上部のリボンに親軍団の色を持つ。
- 軍団の色は、師団又は旅団を分離しない。
- 師団と旅団は、カウンターの左上端にあらわされる歴史的紋章によって識別される。

2.0 戦闘ユニットの特性 [Combat Unit Characteristics]

厚紙のコマ或いはユニット・カウンターは、戦いの期間中に關った個々の戦闘ユニットをあらわす。戦闘ユニット・カウンターの大多数は、地上ユニットである。航空戦闘ユニットもある。戦闘ユニット・カウンターは、機能又は戦闘特性をあらわしている情報：国籍、規模、タイプ、戦闘戦力、効果値 (ER)、移動値 (MF)、戦闘ユニット識別、シンボルを含む。更なる詳細は、ルールの後の項目で提供される。戦闘ユニットの国籍は、以下のごとくカウンターの地色によって示される。:

アメリカ軍ユニット	緑
イギリス軍ユニット:	カーキ
ドイツ国防軍:	灰
ドイツ軍降下猟兵:	青
ドイツ軍武装 SS:	黒

2.1 プレイ補助カウンター [Play-Aid Counters]

ゲームのプレイをアシストするため無数のプレイ補助カウンターがあり、記録作業の縮小とプレイの促進を容易にする。いくつかのプレイ補助カウンターは、ドイツ軍と連合軍が専用で使用するために色で識別される。GMT はこれらのカウンターを数百個用意したが、プレイヤー諸氏はときには一定タイプの欠乏に遭遇し得る。これが起きたとき、プレイヤー諸氏はこれらのカウンターを自由に複製して数を増やすことができる。

2.2 アルデンヌの航空機 [Aircraft in the Ardennes]

2.2.1 航空機ユニットの規模 [Aircraft Unit Size]




航空戦闘ユニットの規模は、US についてはスコードロン [Squadron] で、ドイツ軍についてはシュタッフエル [Staffel] である (日本語では、どちらも「戦隊」)。これらの組織は類似しており、同じ階級によって指揮され、通常は約 25 機の航空機を有した。ゲームにおける航空ユニットは、Royce Thompson, OCMH によって評価された戦場上空の出撃数を基準とした。

2.2.2 航空機ユニットのタイプ [Aircraft Unit Types]

バレンジの戦いでは多数のタイプの航空機が關ったが、簡略化のため、主として使用可能だった航空機のみが含まれる。ゲームの航空戦闘ユニットには、2つの主要な区分がある。: 戦闘機と爆撃機である。戦闘機は、迎撃、地上掃射、地上戦闘支援ができる。爆撃機は、地上掃射と地上戦闘支援ができる。航空機は、下であらわされる。



2.2.3 ドイツ軍の戦闘機と爆撃機

[German Fighter and Bomber Aircraft]

	フォッケ・ウルフ戦闘機	FW190D9
	メッサーシュミット ジェット戦闘機	ME262A
	ユンカース中型爆撃機	Ju88A4

2.2.4 アメリカ軍の戦闘機と爆撃機

[American Fighter and Bomber Aircraft]

	リパブリック戦闘機	P47D サンダーボルト
	マーチン中型爆撃機	B26G マローダー

2.2.5 航空機ユニットの能力 [Aircraft Unit Capabilities]



- 航空機下の最初の数字は空対空攻撃値で、Me262 については6。
- 航空機下の二番目の数字はカッコ付きの (7) で、Me262 についての空対空防御値である。
- 航空機下の三番目の数字は白文字の 20 で、Me262 についての地上支援値である。
- 航空機下の最後の数字は黒文字の 1 で、Me262 によって提供される地上支援コラム・シフトである。
- Me262 については、攻撃支援に 1 コラム・シフト右又は防御支援にコラム・シフト左を適用する。

2.3 地上戦闘ユニットの規模 [Ground Combat Unit Sizes]

ATYT の大部分の地上戦闘ユニットは、大隊規模の戦闘ユニットである。通常、大隊は任務と機能に関して同質である。歩兵大隊は主として歩兵中隊から構成され、戦車大隊は主として戦車中隊から構成される等により、同質である。大隊ベースのゲームは、システムに対して固有の区分を持ってデザインされる。一方で、連隊級のゲームはシステムに固有が内包されてデザインされる。例えば、大隊級のゲームでは、カンブフグルッパ・パイパー (KGP) は2個の個別装甲大隊、1個装甲擲弾兵大隊、1個対空 (AA) 大隊、1個砲兵大隊を含む。一方、連隊級のゲームでは、KGP は前述した全てのユニットをあらわしている1つのカウンターで構成されることになる。

戦闘ユニットの規模は、ユニットのタイプを識別するために表示される NATO シンボルのボックス上部に見られる。ユニットの規模は、以下のシンボルによってあらわされる。:

...	小隊	X	旅団
I	中隊	XX	師団
II	大隊	XXX	軍団
III	連隊	XXXX	軍

2.4 指揮官 [Leaders]

指揮官の属性と特性は、39.0 で述べられる。

2.5 地上戦闘ユニットのタイプ [Ground Combat Unit Types]

ユニットが戦闘に参加する方法に関連して、主に5つの地上ユニットの名称がある。下を参照。

司令部 (HQ) - 2.6 項

前線ユニット - 2.7 項

戦闘支援ユニット - 2.8 項

砲兵戦闘ユニット - 2.9 項

選択ドイツ軍砲兵代用 - 2.10 項

2.6 司令部 [HQ] 戦闘ユニット

[Headquarter [HQ] Combat Units]

HQ は戦闘への参加を強制されないが、主として防御のための戦闘能力を持つ。戦闘ユニットは、適切な司令部によって正しく指揮されるときに最大効力で闘う。様々な HQ が、NATO ボックス内又は NATO ボックスの右に HQ の文字を持ってあらわされる。ドイツ軍の HQ については、ルール 2.6.2 で述べられる。アメリカ軍とイギリス軍の HQ については、ルール 2.6.3 と 2.6.4 で述べられる。

2.6.1 司令部の基本 [Headquarters Basics]

下の項目は、司令部 (HQ) と戦闘司令所 (CP) とその従属組織の外観を提供する。

2.6.1.1 様々な HQ と直属レベル

[The Various HQ and Echelon Levels]

- ドイツ軍 HQ は、軍 HQ、軍団 HQ、師団 HQ、旅団 HQ、カンブグルッペ (KG) HQ、戦闘司令所 (CP) を含む。
- US HQ は、軍 HQ、軍団 HQ、野戦砲兵グループ HQ、師団 HQ、戦闘司令所 (CP) を含む。
- イギリス軍 HQ は、軍団 HQ、野戦砲兵グループ HQ、師団 HQ、旅団 HQ を含む。
- 軍 HQ は、限定された数の軍直属戦闘ユニットと一定数の軍団 HQ を指揮する。
- 軍団 HQ は、限定された数の軍団直属戦闘ユニットと一定数の師団又は旅団 HQ を指揮する。
- 師団／旅団 HQ は、師団又は旅団の戦闘ユニット、ときには1つの KG HQ 又は1つの CP を指揮する。

2.6.1.2 軍 HQ と軍直属能力

[Army HQ and Army Echelon Capabilities]

- 軍レベルのアセットは、通常は攻撃を先導しない。むしろ、師団と旅団が攻撃を先導する。
- 軍直属のアセットは通常自身で攻撃を行わないが、攻撃できる。
- 軍レベルの戦闘ユニットは、効力又は影響を加えることで、師団又は旅団をアシストする。

2.6.1.3 軍団 HQ と軍団職能力

[Corps HQ and Corps Echelon Capabilities]

- 軍団レベルのアセットは、通常は攻撃を先導しない。むしろ、師団と旅団が攻撃を先導する。
- 軍団直属のアセットは通常自身で攻撃を行わないが、攻撃できる。
- 軍団レベルの戦闘ユニットは、効力又は影響を加えることで、師団又は旅団をアシストする。

2.6.1.4 師団／旅団 HQ と能力 [Division/Brigade HQ and Capabilities]

- 師団と旅団は、主として軍のために攻勢と防御の能力を提供する。
- 師団と旅団の大隊は、ときには状況に応じて分散される (特に 12 月 16 日)。

- 分散が発生するとき、史実で使用されたごとく、連絡線を伸ばすために戦闘司令所が使用される。

2.6.1.5 HQ の共通特性 [Common Attributes of HQ]

- HQ によって指揮される組織は、NATO ボックスの左で識別される。
- 指揮される組織の規模は、NATO ボックスの上部にある。組織の規模については、2.3 を参照。
- HQ カウンターの表面は、NATO ボックス下部に車輪と 8 又は 9 の移動値を持つ行軍隊形である。
- MF の上付数字は、行軍隊形から展開モード、並びにその逆に転換するためのコストである。
- HQ が行軍隊形であるとき、右上円内の指揮範囲は減少範囲である。
- HQ が展開状態であるとき (すなわち、裏面であるとき)、NATO ボックス下部に車輪はなく、MF は 0 である。
- HQ が裏面を上に向けているとき、カウンター上に明るい正方形があらわされる。
- HQ が展開状態であるとき (行軍隊形ではない)、右上円内の指揮範囲は増加する (2 倍になる)。
- 指揮範囲は、親 HQ から従属 HQ 又はユニットを指揮状態にできるヘクスでの距離である。
- 戦闘値或いは CF はカッコ付き (1) で、防御のみに貢献できることを示す。
- カッコ付きの戦闘値を持つユニットは、攻撃できない。
- 旅団ユニットと師団ユニットについて重要なのは、左上端の組織紋章である。



2.6.2 ドイツ軍の司令部 [HQ] [German Headquarters [HQ]]

下の HQ は、ドイツ軍指揮系統内の大隊規模ユニットである。

- 軍 HQ (XXXX) [Army HQ] 3つのドイツ軍軍 HQ がある。下にあらわされたのは第7軍 HQ である。



表面と裏面—第7軍 HQ

- 第7軍 HQ は、ER 或いは士気について黄の地色を持ち 5 である。
 - これに応じて、全ての第7軍戦闘ユニットは ER について黄の地色を持つ。
- 軍団 HQ (XXX) [Corps HQ]. 9個のドイツ軍軍団 HQ がある。下にあらわされるのは、第LXXXV軍団 HQ である。



表面と裏面—第LXXXV軍団 HQ

- この HQ は、カウンター上部中央に「7A」が示されごとく、親 HQ 或いは上級 HQ を持つ。
- 全ての軍団 HQ は、カウンターの上部三分の一に色付きバナーを持つ。茶色は、第XXXV軍団の色である。
- ドイツ軍第LXXX軍団直属の全ユニットは、カウンターの上部三分の一に茶色のバナーを持つ。

- 4) ドイツ軍の軍団直属ユニットは、白い NATO ボックスを持ち、U.S.とイギリス軍のそれはライト・イエローである。
 - 5) 第 LXXXV 軍団の全従属師団／旅団の非 AFV 戦闘ユニットは、NATO ボックス内に茶色を持つ。
 - 6) 第 LXXXV 軍団の全従属師団／旅団の AFV 戦闘ユニットは、AFV 上部に茶色のリボンを持つ。
 - 7) 以前 2.6.2a で注記したごとく、ER についての黄色地は、ユニットが第7軍からであることを示す。
 - 8) 他のカウンター上の全情報は、2.6.1.5 で述べた HQ の共通特性に類似する。
- c. 旅団 HQ (x) [Brigade HQ]. 2つのドイツ軍旅団 HQ がある。下にあらわされたのは、総統警護 [Führer Escort] 旅団 HQ である。



表面と裏面—総統警護旅団 HQ

- 1) この HQ は、カウンター上部中央に示された第 LXVI 軍団のごとく親 HQ を持つ。
 - 2) 2の戦闘値はカッコ付きではなく、攻撃して自動的に戦闘後前進できることを示す。
 - 3) その他に2つの HQ のみが攻撃できる—カンプフグルッペ・パイパー [Kampfgruppe Peiper] (KGP) HQ とカンプフグルッペ・コッヘンハウゼン [Kampfgruppe Cochenhausen] (KGC) HQ。
 - 4) 加えて、FE HQ、KGP HQ、KGC HQ は、どちらの面を上に向けているかにかかわらず、常に行軍隊形である。
 - 5) 注釈：総統警護 HQ は、NATO ボックス内に表示されるごとく搜索ユニットでもある。これは、搜索ユニットでもある唯一の HQ。
 - 6) 他のカウンター上の全情報は、2.6.1.5 で述べた HQ の共通特性に類似する。
- d. 師団 HQ (xx) [Division HQ] 多数のドイツ軍師団 HQ がある。下にあらわされたのは、第12SS装甲師団 HQ である。



表面と裏面—第12SS装甲師団 HQ

- 1) この HQ は、カウンター上部中央に示された「1SSK」或いは第1SS装甲軍団のごとく親 HQ を持つ。
 - 2) 他のカウンター上の全情報は、2.6.1.5 で述べた HQ の共通特性に類似する。
- e. カンプフグルッペ HQ (x) 2つのドイツ軍カンプフグルッペ HQ がある。下にあらわされたのは、カンプフグルッペ・パイパー HQ である。



表面と裏面—カンプフグルッペ・パイパー (KGP) HQ

- 1) この HQ は、カウンター上部中央に示された「1SSD」或いは第1SS装甲師団のごとく親 HQ を持つ。
- 2) 3の戦闘値はカッコ付きではなく、攻撃して自動的に戦闘後前進できることを示す。
- 3) 3つの特定 HQ は、KGP HQ の場合と同様、どちらの面を上に向けているかにかかわらず、常に行軍隊形である。

- 4) 注釈：KGP HQ は、NATO ボックス内に表示されるごとく、工兵ユニットでもある。これは、工兵ユニットでもある唯一の HQ。
 - 5) 他のカウンター上の全情報は、2.6.1.5 で述べた HQ の共通特性に類似する。
- f. 3つの特定ドイツ軍 HQ の特殊能力
[Special Capabilities of three particular German HQ]
- 1) KG パイパー HQ、KG コッヘンハウゼン HQ、総統警護 HQ は、2ステップを持つゲーム唯一の HQ である。
 - 2) 3つの HQ は、常に行軍隊形である。
 - 3) 3つの HQ は、攻撃と戦闘後前進ができる。
 - 4) 3つの HQ は、ルール 23.1 で述べるごとく自由にスタックできる。
 - 5) 総統護衛 HQ は、搜索ユニットでもある。
 - 6) KGP HQ は、工兵ユニットでもある。

2.6.3 US の司令部 [US Headquarters]

以下の HQ は、指揮系統を反映する大隊規模ユニットである。

- a. 軍 HQ (xxxx) US の軍 HQ についてのルールは、ドイツ軍の軍 HQ のそれと同じである。色体系の連携は、それぞれの指揮系統プレイ補助チャート上に注記される。
- b. 軍団 HQ (xxx) US の軍団 HQ についてのルールは、ドイツ軍の軍団 HQ と同じで1つの追加を持つ。US の軍団 HQ は、野戦砲兵グループ司令部と呼ばれる、他と全く異なるタイプの HQ を指揮する。ドイツ軍は、野戦砲兵グループ HQ を持たない。色体系の連携は、それぞれの指揮系統プレイ補助チャート上に注記される。
- c. 師団 HQ (xx) US の師団 HQ についてのルールは、ドイツ軍の師団 HQ と同じで1つの追加を持つ。色体系の連携は、それぞれの指揮系統プレイ補助チャート上に注記される。
- d. 野戦砲兵グループ HQ (III) 多数の US 野戦砲兵グループ HQ がある。これらは、FAG HQ として略称される。下にあらわされたのは、第174 FA グループ HQ である。



表面と裏面—第174野戦砲兵グループ HQ

- 1) この HQ は、カウンター上部中央に示された「8C」或いは第8軍団のごとく親 HQ を持つ。
- 2) US FA グループ・ユニットについての重要性は、左上端に提供された紋章：スペード、ハート、クラブ、ダイヤである。
- 3) US FA グループ HQ とその従属砲兵大隊は、同じ紋章：スペード、ハート、クラブ、ダイヤを持つ。
- 4) MF の上付「1」は、展開モードに転換するため又は行軍モードに移行するためのコストである。
- 5) 効果値或いは ER は、5である。
- 6) US FAG HQ は、タイム・オン・ターゲット任務を指向できる (48.4)。
- 7) 他のカウンター上の全情報は、2.6.1.5 で述べた HQ の共通特性に類似する。

- e. 師団と連隊の戦闘司令所 [Divisional and Regimental Command Posts] 師団と連隊の戦闘司令所は、師団又は連隊の HQ のごとく正確に機能する。これらは、44年12月16日に広く分散したアメリカ軍ユニットと偏差して登場している増援の連絡線を拡張するために提供される。ユニットがその師団 HQ と共に退却、除去、集合する出来事は、通常は連隊 CP の余剰をもたらす。典型的な CP を下に表示する。



表面と裏面—第28/109連隊戦闘司令所

- 1) 上の CP は、28ID/109 連隊についてである。
- 2) NATO ボックス上部の DISP の用語は、連隊の大隊が分散状態であることを示す。

2.6.4 イギリス軍の司令部 [British Headquarters]

以下の HQ は、指揮系統を反映する大隊規模ユニットである。

- a. イギリス第 30 軍団 HQ (xxx) ルールは、ドイツ軍の軍団 HQ (2.6.2b) のそれと同じである。イギリス第 XXX 軍団は、US 第 1 軍 HQ によって指揮された。
- b. 旅団 HQ (x) イギリス軍の旅団 HQ のルールは、ドイツ軍の旅団 HQ (2.6.2c) と同じである。
- c. 師団 HQ (xx) イギリス軍の師団 HQ のルールは、ドイツ軍の師団 HQ (2.6.2d) と同じである。
- d. 野戦砲兵グループ HQ (III) イギリス軍の野戦砲兵グループ HQ のルールは、US FA グループ HQ のそれと同じだが、イギリス軍の野戦砲兵グループ HQ はアメリカ軍のそれのごとく強化された指揮機能を持たない。

2.7 前線ユニット [Front Line Units]

ルール 2.7.1~2.7.4 で述べられるユニットは、前線ユニットとして分類される。これらのタイプのユニットは、領域の占領と敵前線ユニットがそれを行うことを停止させるための訓練と装備を持つ。

2.7.1 徒歩歩兵タイプの前線戦闘ユニット

[Foot Infantry Type Front Line Combat Units]

これらは、主として徒歩で移動する。これらは NATO シンボルであらわされる。典型的な徒歩歩兵タイプ・ユニットは、下に表示される。

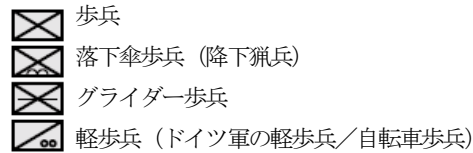
a. 典型的な徒歩歩兵 [Typical Foot Infantry]



表面と裏面—第 82AB/325 グライダー歩兵第 I 大隊

- 1) 旅団ユニットと師団ユニットについての重要性は、左上端の組織紋章である。
- 2) 親組織は NATO ボックスの左で、第 82 空挺師団である。
- 3) 全ての第 82 空挺師団ユニットは、同じ紋章を持つ。
- 4) ユニットの規模は NATO ボックスの上部で、II は大隊のシンボルである。
- 5) 更なる識別は NATO ボックスの右で、第 325 連隊第 I 大隊である。
- 6) NATO ボックス内は、グライダー歩兵のシンボルである。
- 7) NATO ボックス内の色は、このユニットが US 第 18 軍団に属していることを示す。
- 8) ER の白地は、ユニットが US 第 1 軍からであることを示す。
- 9) US 第 18 軍団直属ユニットは、ER が第 1 軍白色を持つ従属ユニットと共にスタックと支援ができる。
- 10) US 第 1 軍直属ユニットは、ER が第 1 軍白色を持つ従属ユニットと共にスタックと支援ができる。
- 11) NATO ボックス下部に車輪がなく、ユニットは徒歩で移動する。MF は 6 である。
- 12) 裏面は、ユニットがステップ損失を被った後を表示する。CF は 4 から 2 に減少している。
- 13) ユニットの 1 ステップ損失を被るとき、裏返されて裏面に上に向ける。明るい色のバーがユニットの横幅に重ねられている。

b. 前線徒歩歩兵タイプ・ユニットは、以下を含む。:

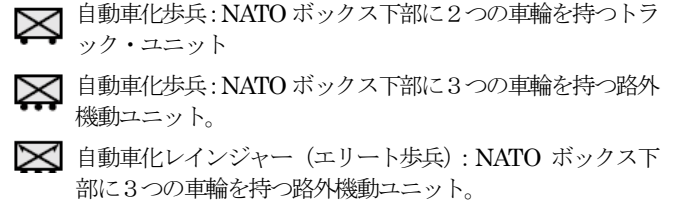


2.7.2 自動車化歩兵と自動車化工兵

[Motorized Infantry and Motorized Engineer]

これらのユニットの大部分は道路上の移動に最適で、NATO ボックスの下部に 2 つの車輪 (トラック) を持つ NATO シンボルであらわされる。NATO ボックス下部にあらわされた 3 つの車輪を持つユニットは、路外機動性を示す。

a. 前線自動車化歩兵タイプ・ユニットは、以下を含む。:



b. 前線自動車化工兵:



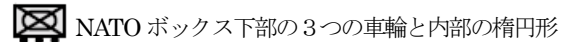
2.7.3 機甲騎兵、歩兵、工兵

[Armored Cavalry, Infantry and Engineers]

これらのユニットは、軽装甲車両 (すなわち、ハーフ・トラック、装甲車) を装備する。これらは、NATO ボックス内の楕円形と下部の車輪であらわされる。

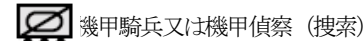
a. 前線機甲歩兵又は装甲擲弾兵

[Front Line Armored Infantry or Panzer Grenadiers]:

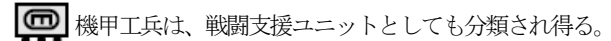


b. 前線機甲騎兵又は機甲偵察 (搜索)

[Front Armored Cavalry or Armored Recon]:



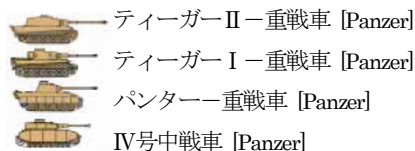
c. 前線機甲工兵 [Front Line Armored Engineers]:



2.7.4 装甲戦闘車両 [Armored Fighting Vehicle] [AFV]

これらのユニットは完全装軌式で、シルエットによってあらわされる。これらは、戦車 [Tank] 又は [Panzer] として類別される。突撃砲と駆逐戦車 (TD) も AFV だが、前線戦闘ユニットではなく、戦車でないことに注意。2.8.3 を参照。

a. 前線ドイツ軍 AFV タイプ・ユニットは、以下を含む。:



b. 前線連合軍 AFV タイプ・ユニットは、以下を含む。:



2.8 戦闘支援ユニット [Combat Support Units]

ルール 2.8.1~2.8.3 で述べられるユニットは、戦闘支援ユニットとして分類される。これらのユニットは、前線ユニットの近接支援を行うが、先鋒攻撃や自身で前線を確保する訓練は受けていなかった。戦闘支援ユニットが前線ユニットとして使用されたとき、通常は前線ユニットよりも高い損失を受けた。

2.8.1 対戦車 [AT] と重対戦車

[Anti-Tank [AT] and Heavy Anti-Tank]

これらのユニットは、牽引式又は NATO ボックス下部に2つないし3つの車輪があらわされた自走式である。

a. 戦闘支援-重対戦車ユニット

[Combat Support – Heavy Anti-Tank unit] :



- 1) 砲ベースのユニットは、カウンターの中央上部に火器の口径を含む。ードイツ軍「88mm」。
- 2) 更なる識別は、NATO ボックスの右である。: 第 667 装甲猟兵大隊。
- 3) NATO ボックス内は、対戦車のシンボルである。
- 4) NATO ボックス下部の最初の数字は攻撃値で、6である。
- 5) NATO ボックス下部の二番目の数字はカッコ付きの9で、防御値である。

b. 戦闘支援対戦車ユニットは、以下を含む。:



対戦車-トラック牽引式



対戦車-路外機動牽引式



重対戦車-トラック牽引式



重対戦車-路外機動牽引式

注釈: 重対戦車は、17 ポンド砲又は 88mm 砲。

2.8.2 対空 [AA] と機関銃 [MG]

[Anti-Aircraft [AA] and Machine Gun [MG]]

これらのユニットは牽引式又は自走式で、NATO ボックス下部に2つないし3つの車輪があらわされる。

a. 戦闘支援-自走対空 [Combat Support – Self Propelled Anti Aircraft]

第 489 は、「肉ひき器」又は「Krautmower」として知られた M45 四連装 50 口径 MG 銃架を載せた M16 対空自走砲を装備した。



b. 戦闘支援 AA と MG ユニットの、以下を含む。:



軽対空砲-トラック牽引式



対空自動火器 (AW) -トラック牽引式



軽対空-路外機動牽引式



自走対空



重対空-トラック牽引式



重対空-路外機動牽引式



機関銃-トラック牽引式

2.8.3 装甲戦闘車両 [AFV] [Armored Fighting Vehicle [AFV]]

これらのユニットは完全装軌式で、シルエットによってあらわされる。これらは、連合軍の駆逐戦車、ドイツ軍の Jagdpanzers (駆逐戦車)、ドイツ軍の突撃砲 (Sturmgeschütz, Sturmpanzer Tiger 等) である。

a. ドイツ軍の戦闘支援 AFV タイプ・ユニットは、以下を含む。:



ヤークト・ティーガー-重 TD



ヤークト・パンター-重 TD



IV号駆逐戦車-中 TD



38 駆逐戦車ヘッツァー-中 TD



ヴァッフェントレーガー-重 TD



Sturmgeschütz-中突撃砲-III号突撃砲又はIV号突撃砲。



StuG としての略称。



Sturm PanzerIV-重突撃砲-ブルームベアー

b. 連合軍の戦闘支援 AFV タイプ・ユニットは、以下を含む。:



アキリーズ イギリス軍中駆逐戦車



M10 US 中駆逐戦車



M18 US 中駆逐戦車



M36 US 中駆逐戦車

2.8.4 戦闘工兵 [Combat Engineers]

前線戦闘ユニットとしても使用できる。



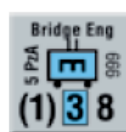
a. 連合軍の軍と軍団直属工兵 [Allied Army and Corps Echelon Engineers] ベイリー式組み立て橋の建設を含む、全ての戦闘工兵機能が実行できる。

b. 連合軍の師団工兵 [Allied Division Engineers] ベイリー式組み立て橋の建設を除く、全ての戦闘工兵機能を実行できる。

c. ドイツ軍の軍直属工兵 [German Army Echelon Engineers] 橋梁建設を含む、全ての戦闘工兵機能が実行できる。これらは、合計9個大隊である。: 第 207、第 600、第 62、第 73、第 253、第 47/I、第 47/II、第 677、Tmg。

d. ドイツ軍の師団と旅団工兵 [German Division and Brigade Engineers] J 又は B 橋梁の建設を除く、全ての戦闘工兵機能を実行できる。

2.8.5 ドイツ軍の架橋工兵 [German Bridge Engineers]

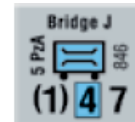


これらのユニットはトラック・ユニットで、NATO ボックス下部に2つの車輪であらわされる。これらは、戦闘工兵ではなく架橋工兵で、橋梁建設のみを実行できる。これらは、合計6個大隊である。: 第 803、第 999、第 59、第 655、第

798、第 605。

2.8.6 ドイツ軍の橋梁 [German Bridges]

これらのユニットは牽引式で、NATO ボックス下部に2つの車輪であらわされる。これらは、裏面を上に向けているときに固定橋梁となる。



ドイツ軍の J クラス戦車橋-トラック牽引式



ドイツ軍の B クラス戦車橋-トラック牽引式

2.9 砲兵戦闘ユニット [Artillery Combat Units]

2.9.1 (野戦砲兵) と 2.9.2 (ネーベルヴェルファー) のユニットは、通常は戦闘支援ユニットとして分類されるが、個別に砲兵として分類される。これらは、NATO シンボルであらわされ、牽引式又は自走式である。

2.9.1 野戦砲兵 [Field Artillery]

これは、通常は榴弾砲と野砲を含むが、WWII の US とドイツ軍はいくつかの組織で重迫撃砲を野戦砲兵として使用したため、迫撃砲はときには固有の重火器ではなく野戦砲兵大隊として含められることになる。

a. 典型的な野戦砲兵 [Typical Field Artillery]



表面と裏面—第26VG FA 第II大隊—馬匹牽引式

- 1) 野砲ベースのユニットは、カウンター上部中央に火器の口径を含む。105mm 榴弾砲を参照。
- 2) 別の識別は、NATO ボックス右の大隊IIである。
- 3) NATO ボックス内は、野戦砲兵のシンボルとドイツ軍第 XLVII 軍団の色である。
- 4) 表面の戦闘値或いは CF はカッコ付きの (1) で、防御のみに貢献することを示している。
- 5) ER についての明青色地は、ユニットがドイツ第5装甲軍からのユニットであることを示す。
- 6) 表面上の移動値右の上付文字「H」は、馬匹牽引を示す。
- 7) 馬匹牽引式砲兵が行軍隊形から据砲状態へモードを転換するとき、2MF を消費しなければならない。
- 8) モードを転換するためのコストは、馬匹牽引式砲兵についてカウンターに表示されておらず、常に2MFである。
- 9) もしもユニットが移動した後に2MFを残していなければ、据砲状態に移行できない。
- 10) カウンターの裏面は、砲兵ユニットが「据砲状態 [In-Battery]」で射撃の準備ができていないことを表示する。
- 11) 据砲状態のとき、右上端に8の射程が提供される。
- 12) 据砲状態のとき、NATO ボックス下部の最初の数字として3の攻撃値が提供される。
- 13) 繰り返しになるが、防御値はカッコ付き (1) として表示される。
- 14) 野戦砲兵ユニットは、1ステップ・ユニットであることに注意。これらは、1ステップ損失を被るときに除去される。
- 15) 据砲状態のとき、MF はゼロ (0) で上付文字 H は表示されず、上付文字「2」が表示される。
- 16) このユニットが据砲状態から行軍隊形へ転換するためには、2MF を消費しなければならない。
- 17) ユニティが据砲状態から行軍隊形へモードを転換するとき、裏返して表示された6MFの4MFを残している。

b. 野戦砲兵タイプのユニットは、以下を含む。:

- 砲兵: 馬匹牽引式。MF は上付文字の「H」を持つ。
- 砲兵: トラック牽引式
- 砲兵: 路外機動牽引式
- 砲兵: 自走式又は SPA
- 迫撃砲 (4.2 インチ): 路外機動ユニット

- 迫撃砲 (120mm): 全ての 120mm 迫撃砲は馬匹牽引式で、MF が「H」上付文字を持つことに注意。

2.9.2 ネーベルヴェルファー [Nebelwerfer]

これらの砲兵タイプ・ユニットは、150mm、210mm、300mm 型のロケット弾投射器だった。これらは、これらはほぼ完全に軍団直属の旅団内に編成された。各旅団は、612~798 門を装備した。これらは、NATO シンボルであらわされる。

a. 典型的なネーベルヴェルファー [Typical Nebelwerfer]:



表面と裏面—第18NW 旅団/第III大隊—トラック牽引式

- 1) ユニティは、カウンターの上三分の一に第 LXXXV 軍団直属ユニットであることを示す茶色のバナーを持つ。
- 2) 親組織は、NATO ボックスの左で、ドイツ軍第18NW 旅団である。
- 3) 大砲ベースのユニットは、カウンター上部中央に火器口径を含む。—210mm ロケット。
- 4) 別の表示が NATO ボックスの右にある。第III大隊。
- 5) NATO ボックス内は、ロケット砲又はネーベルヴェルファーのシンボルである。
- 6) ER の黄色地は、ユニットがドイツ第7軍からのユニットであることを示す。
- 7) 移動値は、4である。MF 隣の上付文字は、ユニットがモード転換のために1MFを消費しなければならないことを示す。
- 8) もしもユニットが移動した後に1MFを残して持っていなければ、据砲状態に移行できない。
- 9) カウンターが裏面を向けているとき、明るい正方形があらわされる。
- 10) カウンターの裏面は、NW ユニティが「据砲状態 [In-Battery]」で射撃の準備ができていないことを表示する。
- 11) 据砲状態のとき、右上端に5の射程が提供される。
- 12) 据砲状態のとき、NATO ボックス下部の最初の数字として6の攻撃値が提供される。
- 13) 繰り返しになるが、防御値はカッコ付き (1) として表示される。
- 14) 砲兵ユニット・タイプは、1ステップ・ユニットであることに注意。これらは、1ステップ損失を被るときに除去される。
- 15) 据砲状態のとき、MF はゼロ (0) だが、上付文字「1」が表示される。
- 16) このユニットが据砲状態から行軍隊形へ転換するためには、1MF を消費しなければならない。
- 17) ユニティが据砲状態から行軍隊形へモードを転換するとき、裏返して表示された4MFの3MFを残している。

b. ネーベルヴェルファー・ユニットは、以下を含む。:





- ネーベルヴェルファー—トラック牽引式
- ネーベルヴェルファー—トラック路外機動牽引式

2.10 ドイツ軍砲兵組織代用ユニット [選択]

[German Artillery Formation Substitute Units]

これらのユニットは、選択である。: 44.0 項を参照。これらの代用ユニットは、マップ上でユニットの過密状態を減少させることでプレイの促進を手助けする。代用ユニットは、盤上で適用可能な組織の全大隊と交換できる。これらは、第8国民砲兵軍団 (VAK)、第8NW 旅団、各ドイツ軍師団又は旅団のために使用可能である。編成された形で FA や NW 大隊の使用を維持するため、ドイツ軍砲兵配置カード [Artillery Park Cards] が用意されている。

2.10.1 ドイツ軍砲兵代用ユニットは、以下を含む。:

-  VAK 代用: トラック牽引式
-  NW 旅団代用: トラック牽引式
-  師団砲兵連隊代用: トラック牽引式
-  師団砲兵連隊代用: 馬匹牽引式。MF は「H」上付文字を持つ。

2.11 ドイツ軍の減少ステップ・ユニット

[German Reduced Step Units]

- a. ドイツ軍 SS ステップ減少チャートと国防軍ステップ減少チャート (プレイ補助小冊子) を参照。
- b. 大部分のドイツ軍非 AFV 戦闘ユニットは、2 ステップを持つ。ユニットの表面はより高い戦力ステップをあらわす。
- c. 2 ステップを持つドイツ軍戦闘ユニットは、二番目のステップが失われるときに除去される。
- d. 表面に 6 CF の完全戦力を持つドイツ軍非 AFV は、二番目のステップ損失後に 1 ステップを残して持つ。
- e. 全てのドイツ軍ティガー I、ヤークト・パンター、パンター AFV は、二番目のステップ損失の後に 2 ステップを残して持つ。
- f. 全てのドイツ軍ティーガー II とヤークト・ティーガーは、二番目のステップ損失の後に 3 ステップを残して持つ。

2.12 連合軍の減少ステップ・ユニット

[Allied Reduced Step Units]

- a. 連合軍ステップ減少チャート (プレイ補助小冊子) を参照。
- b. 大部分の連合軍非 AFV 戦闘ユニットは、2 ステップを持つ。ユニットの表面はより高い戦力ステップをあらわす。
- c. 2 ステップを持つ連合軍戦闘ユニットは、二番目のステップが失われるときに除去される。
- d. 表面に 6 CF の完全戦力を持つ連合軍非 AFV は、二番目のステップ損失後に 1 ステップを残して持つ。
- e. 全ての連合軍駆逐戦車大隊と M5 戦車大隊は、二番目のステップ損失の後に 2 ステップを残して持つ。
- f. 全ての U.S. とイギリス軍の中戦車大隊は、二番目のステップ損失の後に 4 ステップを残して持つ。
- g. 戦車ステップ又はステップ減少カウンターは、カウンター上にステップの表現を持つ。

2.13 要塞内で分散状態の US ユニット

[Dispersed US Units in Forts]

16MO ターン、多数のアメリカ軍大隊は中隊として分散していた。これらの中隊のいくつかはドイツ軍の西方の壁要塞又は長期防御位置を占めていた。このような防御位置は要塞 [Forts] と呼ばれ、それらの 2 つを下にあらわす。:



- a. 表面は、1 ステップ戦闘ユニットとしてあらわされる。
- b. 裏面は、表面を反映する戦闘値を持つ要塞として同じ 2 つのユニットをあらわす。
- c. 上に表示されたユニットは、16MO ターンを裏面或いは裏返された面である要塞で開始する。
- d. 要塞は、要塞外部を攻撃しているユニットの ER を増加させない。
- e. もしも望むのであれば、US プレイヤーは分散状態で要塞内の開始時中隊を表面に返し、通常に移動させることができる。

- f. もしも戦闘結果が要塞内の分散状態中隊への 1 ステップ損失であると、1 命中がユニットと要塞を除去する。
- g. もしも戦闘結果が退却であると、要塞を表面に返し、分散状態の戦闘ユニットを通常に退却させる。
- h. 分散状態の開始時中隊が表面に返された後、要塞面に戻すことはできない。
- i. 要塞ユニットを持つ、ヘクス内の他の US ユニットは、ヘクス内に要塞ユニットが留まる限り要塞の特典を受け取る。

相互プレイヤー・セグメント

[MUTUAL PLAYER SEGMENTS]

ターンの開始 [START OF TURN] :

3.0~12.0 項

3.0 ターン準備セグメント [Turn Preparation Segment]

3.1 ゲーム・ターン [Game Turns]

- a. 各ゲーム・ターンは、相互プレイヤー・セグメント (3.0~12.0) を通して始まる。
- b. 次に、ドイツ軍プレイヤーは自軍ターン (13.0~60.0) を活性化させて完了する。
- c. 次に、連合軍プレイヤーは自軍ターン (13.0~60.0) を活性化させて完了する。
- d. 各ゲーム・ターンは、相互ターン・セグメントの終了で終わる (61.0)。
- e. 暦日毎に 4 ターンがあり、ほぼ以下の時間枠から構成される。:
 - 1) 夜明け前 [Pre-Dawn] (PD) ターンは、その日の深夜と 0600 時との間の時間。これは、夜間 [Night] ターンである。
 - 2) 朝 [Morning] (MO) ターンは、その日の 0600 時と昼との間の時間。これは、昼間 [Day] ターンである。
 - 3) 午後 [Afternoon] (AF) ターンは、その日の昼と 1800 時との間の時間。これは、昼間 [Day] ターンである。
 - 4) 夕方 [Evening] (EV) ターンは、その日の 1800 時と深夜との間の時間。これは、夜間 [Night] ターンである。

3.2 地表状態の判定 [Ground Conditions Determination]

- a. 地表状態は、注記又はドイツ軍ターンの開始時に判定され、マップ全体に適用される。
- b. 地表状態のサイ振りは、マップ西端のターン記録欄上に指定されたターンに行われる。
- c. 地表状態は、連合軍ターンの終了まで有効である。
- d. マップ上のターン記録欄は、チャート下部の色コード付き長方形によって地表状況を示す。
- e. ターン説明の下部に長方形が明緑色で色付けされるとき、地表は凝固。
- f. ターン説明の下部に長方形が茶色で色付けされるとき、地表は泥濘。
- g. ターン説明の下部に長方形が明青色で色付けされるとき、地表は凍結。
- h. ターン説明の下部に長方形が白色で色付けされるとき、地表は可変。
- i. 要求されたとき、**プレイ補助カード 1A**、**相互セグメント**上の可変地表状態表上でサイを振る。

3.3 大気状態の判定 [Atmospheric Conditions Determination]

このデザインは、1944 年のアルデンヌで経験された可変する大気（天候）状態をシミュレートするための方法を使用する。それ故、天候状態はドイツ各軍の作戦エリア（AO）内で個別に適用される。

- ドイツ軍ターンの開始時、ドイツ各軍の AO について天候状態が同時に判定される。
- 天候状態のサイ振りは、マップ西端のターン記録欄上で指定されたターンに行われる。
- 要求されたとき、**プレイ補助カード 1A**、**相互セグメント**上の天候状態表上でサイを振る。
- もしもターン記録欄が天候についてのサイ振りを指定しなければ、状態はドイツの全軍について晴天である。
- ドイツ軍ターンの開始時に注記された天候状態は、連合軍ターンの終了まで有効で留まる。
- プレイヤー諸氏が状態を忘れぬよう、ドイツ各軍 HQ の近くに晴天 [Clear]、霧 [Fog]、濃霧 [Dense Fog]、雪 [Snow] のカウンターを置く。

3.3.1 ムーズ河渡河 [Across the Meuse River]

- このエリアは、ムーズ河の西又は北の全ヘクスを含む。
- 通常、このエリアは、12 月 23 日に高気圧が到着する前はイン・プレイにならない。
- それ故、単純化のため、ムーズ河を越える大気状態は常に晴天である。

3.3.2 第 6 装甲軍の AO [The 6th Panzer Army AO]

- このエリアは、第 5 装甲軍～第 6 装甲軍境界線の北の全ヘクスを含む。
- 第 5 装甲軍～第 6 装甲軍境界線は、両軍によって共通で使用可能な道路網を含むことに注意。
- 各軍の大気状態が異なるとき、境界道路については最悪の状態を適用する。
- 雪は、最悪の状態である。濃霧は次に悪い状態。以下、霧と晴天。

3.3.3 第 5 装甲軍の AO [The 5th Panzer Army AO]

- このエリアは、第 5 装甲軍～第 6 装甲軍境界線間と第 5 装甲軍～第 7 軍境界線との間の全ヘクスを含む。
- ドイツの軍境界線は、異なるドイツの軍によって共通で使用可能な道路網を含むことに注意。
- ドイツの隣接する軍の大気状態が異なるとき、境界道路については最悪の状態を適用する。
- 雪は、最悪の状態である。濃霧は次に悪い状態。以下、霧と晴天の順番。

3.3.4 第 7 軍の AO [The 7th Army AO]

- このエリアは、第 5 装甲軍～第 7 軍境界線の南の全ヘクスを含む。
- 第 5 装甲軍～第 7 軍境界線は、両軍によって共通で使用可能な道路網を含むことに注意。
- ドイツの隣接する軍の大気状態が異なるとき、境界道路については最悪の状態を適用する。
- 雪は、最悪の状態である。濃霧は次に悪い状態。以下、霧と晴天。

3.3.5 シュネー・アイフェルの雪嵐 [Schnee Eifel Snow Squalls]

- シュネー・アイフェル [Schnee Eifel] 或いは雪山 [Snow Mountains] として知られるマップの部分は、特定の天候条件を持つ。
- シュネー・アイフェル [Schnee Eifel] 或いはシュナイフェル [Sneifel] は、プラムの上にあるようなエリア周辺が目立たない白い線であらわされる。
- 16MO ターンに雪嵐 [Snow Squall] カウンターを置く。これは、23MO ターンの開始になるまで留まる。

- 雪嵐の結果は、戦闘参加者がシュネー・アイフェル内のヘクスを占めるときに可能性がある。
- 雪嵐の影響は、攻撃側が地上戦闘解決のためにサイコロを振るときに経験される。

3.3.6 ドイツ軍の軍エリア内の雪嵐

[Snow Squalls in German Army Areas]

- 雪嵐は、20PD から 22MO のキャンペーン・ゲーム・ターンにドイツの各軍エリア内でも可能性がある。
- この状態が振られたとき、適用可能なドイツの軍 HQ に「雪嵐」[“Snow Squall”] マーカーを置く。

4.0 相互 HQ 鮮度判定 [Freshness Determination]

18PD ターンと以降の各 PD ターンに、HQ とその組織が新鮮、疲労状態、消耗状態であるかを判定する。

4.1 判定の実行 [Making the Determination]

プレイ補助カード 1A、**相互セグメント**上の HQ 鮮度判定チャートを使用する。「夜間移動」[“Night Moves”] マーカーは、鮮度に影響を持たないことに注意。

4.1.1 HQ が新鮮 [HQ is Fresh]

- PD ターンに、「休息済」[“Rested”] マーカーのみを持つ HQ は、新鮮として判定される。マーカーを取り去る。
- PD ターンに、「疲労状態」[“Fatigued”] マーカーと 2 枚以上の「休息済」[“Rested”] マーカーを持つ HQ は、新鮮と判定される。下記 4.2 を参照。
- PD ターンに、「消耗状態」[“Exhausted”] マーカーを持つ HQ は、新鮮と判定される。4.3 を参照。

4.1.2 HQ が疲労状態 [HQ is Fatigued]

PD ターンに、「休息済」、「疲労状態」、「消耗状態」マーカーを持たない HQ は、疲労状態として判定される。マーカーを加える。

4.1.3 HQ が消耗状態 [HQ is Exhausted]

PS ターンに、「疲労状態」マーカーと 2 枚未満の「休息済」マーカーを持つ HQ は、消耗状態。4.3 を参照。

4.2 疲労と回復 [Fatigue and Recovery]

- 鮮度又は疲労は、常に夜明け前ターンに判定される。
- HQ が疲労状態のとき、組織内の各ユニットは士気罰則を被る。HQ 上に「-1 ER」マーカーを置く。
- HQ が「疲労状態」マーカーを持つとき、増加したマーカーの使用は、状態悪化を調べる必要がある。
- 下記の (e) ～ (k) で述べるごとく、疲労から回復するために 1 日の中で 2 休息ターンがかかる。
- いずれかのターン開始時、「疲労」マーカーを持つ HQ について休息を選択する。HQ を「休息中」[“Resting”] マーカーで覆う。
- 相互ターンの終了セグメント中、休息中の HQ は「疲労状態」マーカーを維持し、「休息済」マーカーを獲得する (61.1)。
- 別のターンの開始時、「疲労状態」と「休息済」マーカーを持つ HQ を休息のために選択し、「休息中」マーカーを追加する。
- 二番目の休息中ターンの終了時、休息中の HQ は二番目の「休息済」マーカーを獲得する。
- 「休息済」マーカーが獲得されたのが PD、MO、AF、EV のどのターンであるかは問題ではない。
- HQ は、次の PD ターンの前に 2 枚の「休息済」マーカーを獲得しているという条件で、選択された「夜間移動」ターンを持つことができる。
- PD ターンに、「疲労状態」マーカーと 2 枚の「休息済」マーカーを持つ HQ は、全てのマーカーを取り去る。HQ は、新鮮と見なされる。

4.3 消耗と回復 [Exhaustion and Recovery]

- 夜明け前ターンに、「疲労状態」[“Fatigued”] マーカーと2枚未満の「休息済」[“Rested”] マーカーを持つHQは、消耗状態になる。
- 全ての状態マーカーを取り去り、「消耗状態」[“Exhausted”] マーカーを置く。
- 消耗状態の組織は、その日全体の各ターンに「休息」しなければならない。組織内各ユニットのERはゼロである。
- 消耗状態のHQは、完全な移動能力を維持する。
- HQ以外の消耗状態ユニットは、PD、MO、AF、EV ターンに、そのMFの半分まで又は1ヘクス移動できる。
- 消耗状態のユニットは、任意に攻撃できない。強制された攻撃の状況については、下記の4.4と4.5を参照。
- 消耗状態のユニットは、減少したERで通常に防御する。
- PD ターンに、「消耗状態」マーカーを持って開始するHQは、前日に何も行っていなかったことになる。
- その次のPD ターンに、「消耗状態」マーカーは取り去られる。ここでHQは新鮮と判定される。

4.4 反撃 [CA] を強制される消耗状態ユニット

[Exhausted Units Forced to Counterattack]

- CAの戦闘結果は、消耗のために次のターンに休息を強制される組織のリスクを停止させる。
- 反撃 (CA) の戦闘結果を受ける消耗状態ユニットは、撤退を選択しなければならない (52.12.1)。
- 敵ユニット又は敵支配地域に包囲されたため、ときには撤退が不可能になる (52.12.3)。
- もしも上記 (c) が発生し、包囲されたユニットが消耗状態であると、それらは除去される。

4.5 再交戦 [ENG] を強制された消耗状態ユニット

[Exhausted Units Forced to Refight an Engaged]

- 交戦戦闘の繰返しを受けた消耗状態の元の攻撃側は、もしも可能であれば、その場で交戦離脱するか又は撤退しなければならない。52.13.2d.e.fを参照。
- ただし、一定の元の攻撃側は、交戦から撤退できない。52.13.2a.b.cを参照。
- 交戦戦闘状態の元の攻撃側が消耗状態で、それらが52.13.4c又は52.13.5eに従って交戦戦闘を再度闘わなければならないとき、除去される。

5.0 相互航空機セグメント [Mutual Aircraft Segment]

5.1 連合軍の戦略爆撃 [Allied Strategic Bombing]

- 連合軍の戦略爆撃攻撃は、23MO、23AF、24MO、24AF、25MO、25AF、26MO、26AF ターンに発生する。
- プレイ補助カード1B、相互セグメント上の連合軍戦略爆撃表を使用する。
- 「瓦礫2」[“Rubble 2”] マーカーが攻撃される町内に置かれる。もしも町が「瓦礫1」マーカーを持つと、「瓦礫2」に裏返される。
- 「瓦礫2」マーカーを持つ町は、追加の表示を受け取らない。
- 瓦礫マーカーは、相互ターンの終了セグメント中に調整される (61.2)。
- 瓦礫の影響は、以下のとおりである。：
 - 歩兵と馬匹牽引砲兵は、瓦礫に進入するため2MFを消費する。
 - 他の全てのユニットは、瓦礫ヘクスに進入するために4MFを消費しなければならない。
 - 補給道路は、瓦礫ヘクス内へたどることができない。
 - HQからの補給経路は、瓦礫を通してたどることができる。

5.2 ターン毎に使用可能な戦術航空機

[Tactical Aircraft Available per Turn]

マップ上のターン記録欄に表示されるごとく、使用可能な航空機戦隊は、下記に表示される。

	17MO	17AF	18MO	18AF	23MO	23AF
ドイツ	4	4	4	4	4	4
US	4	4	4	4	6	6
	24MO	24AF	25MO	25AF	26MO	26AF
ドイツ	4	4	4	4	4	0
US	14	14	12	12	12	12

5.3 航空機の判定 [Aircraft Determination]

プレイヤー諸氏は、プレイ補助カード1A、相互セグメント上の戦術航空機表を使用して、使用可能な各戦隊についてサイを振る。

5.4 ドイツ軍の航空機割当て [German Aircraft Allocation]

- キャンペーン・ゲームについて、ドイツ軍は1つの航空を第1SS装甲軍団と、1つの航空を第XLVII軍団と共に置かなければならない。その他は、望むいずれかの軍団に割当てる。
- 軍シナリオについて、2つの航空を第1SS軍団と共に、2つを第XLVII軍団と共に置かなければならず、その他の軍団にはなし。
- 紙の上にタイプ毎の航空機を密かに割当て、同時に明らかにしてそれらを各軍団HQの上に置く。

5.5 アメリカ軍の航空機割当て [American Aircraft Allocation]

- アメリカ軍は、航空機を軍団HQに割当てる。
- 紙の上にタイプ毎の航空機を密かに割当て、同時に明らかにしてそれらを各軍団HQの上に置く。
- アメリカ軍の航空機は、以下のごとく盤上の軍団HQの間で均等に割当てなければならない。：
 - 17MO～17AF ターン：5C、2航空；US 8C、2航空
 - 18MO～18AF ターン：5C、1航空、8C、2航空；18C、1航空
 - 23MO～23AF ターン：6個連合軍軍団を選択各1航空。
 - 24MO～24AF ターン：各連合軍軍団について、2航空。
 - 25MO～26AF ターン：選択した5個連合軍軍団について、各2航空；他の2個連合軍軍団について、各1航空。

5.6 航空機任務の概観 [Aircraft Mission Overview]

空軍力は、軍団HQの航空連絡点で循環する。航空機の配置は1944年にはより無作為だが、ゲームでは構築しなければならない。

- 戦闘機又は爆撃機は、相互航空機セグメント中に掃射／妨害任務に振り分けることができる。
- 戦闘機又は爆撃機は、戦闘セグメント中に地上戦闘支援を提供するため割り振ることができる。
- 戦闘機は、掃射／妨害任務と／又は地上戦闘支援任務を迎撃できる。

5.6.1 任務の制限 [Mission Limits]

アルデンヌにおける出撃は、視界によって制限されたため、目標攻撃の機会が平均的となり、掃射と迎撃を導き出す。地上戦闘支援は少ないものの、注目に値する出来事だった。

- 掃射／妨害。この任務に割り振られた航空機は、ゲーム・ターン全体について投入される。
- 地上戦闘支援。割り振られた航空機は、帰還させられたか否かにかわらず、1つの任務後に消費されて取り去られる。

- c. 迎撃。戦闘機は、もしも帰還させられず、しかも要件が満たされたら、1 ゲーム・ターンに複数回の迎撃を試みることができる。リアリズムの観点から、同じ戦隊が繰り返し投入されたと思わずのではなく、多数の索敵中戦闘機が局地的に集中したと仮定する。
- d. もしも戦闘機が迎撃から地上支援に転換されたら、支援任務の後に消費されて取り去られる。

5.6.2 掃射／妨害任務 [Strafe/Interdict Missions]

バルジの戦い中、最もよく知られた航空攻撃は、シュヌー [Cheneux] からラ・グルエーズ [La Gleize] まで縦隊で移動していた、6117 の橋梁まであと少しに迫った KGP への長時間の掃射だった。そこへの攻撃が続く間、パイパーは窪地に避難した。

- a. 掃射／妨害任務は、敵の移動を混乱させる。掃射は相互航空セグメントに発生し、妨害は続く敵の移動セグメント中に発生する。
- b. あるヘクスに1 掃射／妨害任務のみを割り振ることができ、このような任務を隣接ヘクスへ割り振ることはできない。
- c. 全ての掃射任務が置かれた後 (5.7.2)、掃射している航空機は敵戦闘機に迎撃され得る (5.7.3～5.7.4)。
- d. 特定の敵航空機に対して、1 迎撃任務のみを試みることができる。

5.6.3 敵移動の妨害 [Interdiction of Enemy Movement]

- a. 相互航空機セグメント中に迎撃されていない又は帰還させられていない掃射航空機は、後の敵移動セグメント中に妨害の影響を生み出すため、その場に留まる。
- b. 掃射／妨害航空機は、相互ターンの終了セグメント中に取り去られる。

5.6.4 地上戦闘支援 [Ground Combat Support]

- a. 軍団 HQ の航空機は、戦闘セグメント中に地上戦闘を支援できる。特定の地上戦闘に1 地上戦闘支援任務のみを割り振ることができる。
- b. 全ての戦闘支援任務が置かれた後 (5.9.1)、航空機は敵戦闘機によって迎撃され得る (5.9.2)。

5.6.5 迎撃 [Interception]

戦闘機は、5.6.1c で述べたごとく、1 ゲーム・ターンに複数回の迎撃を試みることができる。

5.7 掃射／妨害任務の詳細 [Strafe/Interdiction Mission Details]

両プレイヤーは、相互航空セグメント中に、以下の手順を使用して掃射／妨害任務に航空機を送ることができる。

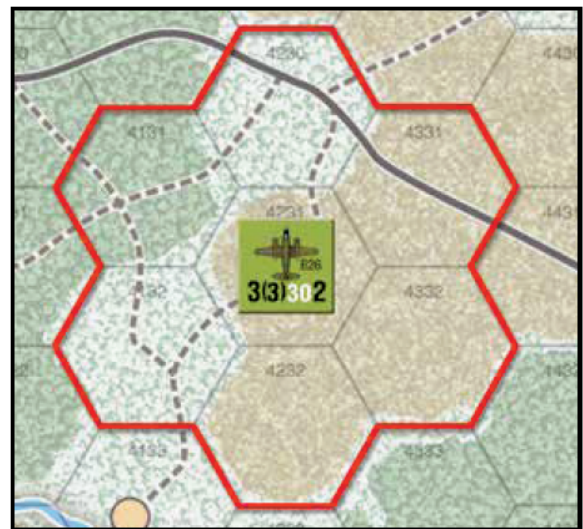
5.7.1 掃射エリア [Strafe Area]

- a. ドイツ軍とアメリカ軍の航空：掃射している航空ユニットは、それが割り振られた軍団 HQ から 20 ヘクス以内に置かなければならない。
- b. イギリス軍の航空：掃射している航空ユニットは、リエージュ [Liege] からルマーニュ [Remagne] のウルト [Ourthe] 川の西のどこかに置くことができる。
- c. 選択されるヘクスは掃射エリアの中心ヘクスとなり、7ヘクスのエリアから構成される。例えば、続く 5.7.2 項の掃射エリアの図を参照。

5.7.2 掃射エリアの選択 [Strafe Area Selection]

掃射している航空機は、以下のシーケンスで割り振られる。：

- a. ドイツ軍が掃射エリアに爆撃機を割り振る。
- b. 連合軍が掃射エリアに爆撃機を割り振る。
- c. ドイツ軍が掃射エリアに戦闘機を割り振る。
- d. 連合軍が掃射エリアに戦闘機を割り振る。
- e. ドイツ軍が掃射エリアにジェット戦闘機を割り振る。



5.7.3 掃射している戦隊の迎撃 [上級ゲーム]

[Intercept Strafing Squadrons]

- a. ここで、戦闘機は掃射している戦隊を迎撃できる。
- b. ドイツ軍又は US の迎撃機について、迎撃は迎撃機が割り振られた軍団 HQ から 20 ヘクス以内でなければならない。イギリス軍の迎撃機については、迎撃はリエージュ [Liege] からルマーニュ [Remagne] のウルト [Ourthe] 川の西でなければならない。
- c. 迎撃機は、以下の (d)、(e)、(f) のシーケンスに従って置かれる。
- d. ドイツ軍は、戦闘機で、掃射している戦隊を迎撃する。
- e. アメリカ軍の迎撃機は、戦闘機で、掃射している戦隊を迎撃する。
- f. ドイツ軍は、ジェット戦闘機で、掃射している戦隊を迎撃する。

5.7.4 掃射している戦隊の迎撃—解決

[Intercepting Strafing Squadrons – Resolution]

- a. もしも適用可能であれば、5.7.3d.を解決する。ドイツ軍は、戦闘機 (FW190) で、掃射している敵航空機を迎撃する。
 - 1) FW190 は、2つのサイコロを振る。赤色は迎撃している FW190 のため、白色は掃射している敵航空機のためである。
 - 2) 赤色サイに FW190 の格闘戦 AF (3) を加える。白色サイに掃射している敵航空機の DF を加える。
 - 3) もしも FW190 の合計が敵航空機の合計よりも大きければ、掃射している敵航空機は帰還させられる。
 - 4) ここで掃射している敵航空機は、2つのサイコロを振る。赤色は敵航空機のため、白色は FW190 のためである。
 - 5) 赤色サイに掃射している敵航空機の AF を加える。白色サイに掃射している FW190 の DF を加える。
 - 6) もしも掃射している航空機の合計が FW190 の合計よりも大きければ、FW190 戦闘機は帰還させられる。
 - 7) 両者が帰還させられ得る。もしもそうなら、これらは盤から取り去られる。
 - 8) もしも敵ユニットのみが帰還させられたら、FW190 迎撃機はその軍団 HQ へ戻される。
 - 9) 軍団 HQ へ戻された戦闘機—迎撃機は、ゲーム・ターンの続く戦闘セグメント中に、迎撃又は地上戦闘支援のために使用可能である。
 - 10) もしも FW190 のみが帰還させられたら、敵の航空ユニットは盤上に留まり、掃射／妨害任務へ進む。
 - 11) もしもどちらも帰還させられなければ、FW190 は軍団 HQ へ戻され、敵航空ユニットは掃射任務へ進む。
- b. もしも適用可能であれば、5.7.3e.を解決する。この手順は、上記 (a) で述べたのと同じで、FW190 を P47 に置き換える。

- c. もしも適用可能であれば、5.7.3f.を解決する。この手順は、上記 (a) で述べたのと同じで、FW190 を Me262 に置き換える。

5.7.5 掃射攻撃-相互航空機セグメント

[Strafe Attack - Mutual Aircraft Segment]

- 迎撃が解決された後、掃射エリア内の敵地上戦闘ユニットは掃射され得る。
- 掃射しているプレイヤーは、全ヘクスを攻撃しないことを選択できる。
- ドイツ軍爆撃機が掃射し、次いでアメリカ軍爆撃機が掃射する。
- ドイツ軍戦闘機が掃射し、次いでアメリカ軍戦闘機が掃射する。
- ドイツ軍ジェット戦闘機が掃射する。
- 掃射する最初のヘクスを選択する。各ユニットが掃射されなければならない。
- プレイ補助カード 1A、相互セグメント上の掃射攻撃表と AA 応射表を使用する。
- 各掃射攻撃は、赤色と白色のサイを振ることで解決される。最初に目標を選択する。
- 赤色サイは、掃射攻撃表を使用して目標に対する掃射を解決する。
- 白色サイは、AA 応射表を使用して AA 対航空機を解決する。
- 掃射攻撃について、適用可能な **drm** を適用する。AA 応射対航空機について適用可能な **drm** を適用する。
- 各 AFV が掃射されなければならない、次いで非 HQ が掃射されなければならない。
- 全ての非 HQ が掃射された後、各 HQ が掃射されなければならない。
- 掃射エリア内の敵が占める全ヘクスが掃射されるまで、又は攻撃側が中止するまで、又は攻撃側が帰還させられるまで、これを繰り返す。
- 掃射攻撃によって混乱状態の据砲状態砲兵ユニットと展開状態 HQ は、行軍隊形に裏返される。
- プレイの例の掃射の例を参照。

5.7.6 掃射攻撃セグメントの終了 [End of Strafe Attack Segment]

- 全ての掃射攻撃が解決された後、相互航空機セグメントが終了する。
- 迎撃又は帰還されていない、掃射している航空機は、相互 EOT セグメントになるまで盤上に留まる (61.2)。

5.8 掃射エリア内の妨害 [Interdiction in a Strafe Area]

- 相互航空セグメント後、盤上に留まっている掃射航空機は、続く敵移動セグメント中に敵の移動を妨害する。
- 敵ユニットは、妨害ヘクスへ進入するため追加 MF を消費しなければならない。
- プレイ補助カード 2A 上の航空妨害チャートを参照。
- もしも敵ユニットが十分な MF を所持しなければ、妨害ヘクスへ進入できない。
- 敵の車両ユニットは、森ヘクス内の道路に沿って移動しているとき、妨害の回避を試みることができる (33.0)。
- 車両ユニットは、AFV、路外機動ユニット、トラック・ユニット (∞) と馬匹牽引砲兵 (H) ユニットの含む。

5.9 地上戦闘支援 [Ground Combat Support]

両陣営は、友軍と敵の戦闘セグメント中に地上戦闘支援を提供するため、航空機を送ることができる。

5.9.1 戦闘支援のために使用可能な航空機

[Aircraft Available for Combat Support]

- 軍団 HQ の航空機は、地上戦闘支援を提供できる。
- 航空機は、ゲーム・ターン毎に 1 地上戦闘を支援でき、その後消費されて取り去られる。
- ドイツ軍とアメリカ軍の航空戦闘支援は、それが割り振られた軍団 HQ から 20 ヘクス以内に置かれなければならない。
- イギリス軍の航空戦闘支援は、リエージュからルーマーニュのウルト川の西のどこかに置くことができる。

- 戦闘支援は、航空機が割り振られた軍団からの地上戦闘ユニットを含まなければならない。

5.9.2 地上支援任務の迎撃 [上級ゲーム]

[Intercept Ground Support Mission]

- 軍団 HQ に戦闘機を持つプレイヤー諸氏は、地上戦闘支援に提供されている敵航空ユニットを迎撃するための選択枝を持ち得る。
- ドイツ軍と US の迎撃機については、迎撃はそれが割り振られた軍団 HQ から 20 ヘクス以内でなければならない。イギリス軍については、迎撃はリエージュからルーマーニュのウルト川の西のどこかでなければならない。
- 迎撃は、戦闘でその戦闘機が割り振られた軍団のユニットに対する敵航空機でなければならない。
- 迎撃機は、下記のシークエンス (e)、(f)、(g) に従って置かれる。
- ドイツ軍が戦闘機で地上戦闘支援を迎撃する。
- アメリカ軍が戦闘機で地上戦闘支援を迎撃する。
- ドイツ軍がジェット機で地上戦闘支援を迎撃する

5.9.3 迎撃の解決 [Interception Resolution]

- もしも適用可能であれば、5.9.2e.を解決する。迎撃の手順は、5.7.4a の掃射航空機に対して使用したものと同一である。
- もしも適用可能であれば、5.9.2f.を解決する。迎撃の手順は、5.7.4b の掃射航空機に対して使用したものと同一である。
- もしも適用可能であれば、5.9.2g.を解決する。迎撃の手順は、5.7.4c の掃射航空機に対して使用したものと同一である。

5.9.4 地上戦闘航空支援のメカニクス

[Ground Combat Air Support Mechanics]

- 地上支援は、攻撃に航空戦闘値と戦闘結果表上でコラム・シフトとして提供される。
- もしも地上戦闘が濃霧又は霧の間に発生したら、航空戦闘値は半減され (端数切り上げ)、コラム・シフト最大 1 に限定される。
- 航空機戦闘支援を持つ攻撃に対して防衛しているヘクス内の各 AA ユニットの地上戦闘のサイ振りに (+1) を加える。

6.0 指揮系統 [Chains of Command]

6.1 ドイツ軍の指揮系統構成

[German Chain of Command Structure]

- ドイツ軍は、3つの個別軍指揮系統を持つ。ドイツ軍指揮系統チャートを参照。
- プレイ補助チャート〜ドイツ軍指揮系統は、ドイツの各軍についてのトップダウン指揮構造を示す。
- 加えて、チャートは相互スタックと戦闘における相互支援の組織能力をあらわす。
- 特定の組織は色によって識別され、ドイツ軍指揮系統チャート内のボックスに表示される。
- 垂直に付属したボックス内の組織は、互いにスタックして互いに支援できる。
- 同じ水平列上に付属したボックス内の組織はスタックできないが、互いに通過できる。
- 同じ水平列上に付属したボックス内の組織は、同じヘクスを攻撃できる。
- 同じ水平列内だが付属していない組織は、一緒にスタックできず互いに支援もできない。
- 例えば、第 18VG、第 62VG、総統警護は一緒にスタックできないが (上記 f により)、互いを通過して移動でき (上記 f により)、同じヘクスを攻撃できる (上記 g により)。

- j. 同じ水平列上でスタックできるドイツ軍組織に関して、4つの特殊なケースがある。これらは、24.0 項特殊なユニットのスタッキングで述べられる。

6.2 連合軍の指揮系統構成 [Allied Chain of Command Structure]

- 連合軍は、2つの個別軍指揮系統を持つ。連合軍指揮系統チャートを参照。
- プレイ補助チャート〜連合軍指揮系統は、US の各軍についてのトッパードダウン指揮構造を示す。
- 連合軍指揮系統チャートは、ドイツ軍指揮系統チャートのそれと類似した配置を持つ。
- 同じ水平列上でスタックできるアメリカ軍組織に関して、2つの特殊なケースがある。これらは、24.0 項特殊なユニットのスタッキングで述べられる。

6.2.1 US FAG の指揮系統関係

[The Chain of Command Relationships of a US FAG]

- US 野戦砲兵グループ (FAG) は、軍団直属アセットである。
- 各野戦砲兵グループ HQ は、野戦砲兵グループの従属砲兵大隊を指揮する。
- US FA グループ HQ とその従属砲兵大隊は、供給された紋章を持つ。: スペード、ハート、クラブ、ダイヤ。
- アメリカ軍の FA グループ HQ は、上級 US 砲兵指揮システムのために向上した機能を持つ。
- US FA グループ HQ は、グループの従属砲兵大隊のみを超えて指揮できる。
- US FA グループ HQ は、軍直属の独立砲兵大隊からの射撃を指揮できる。
- US FA グループ HQ は、同じ軍団からの独立砲兵大隊からの射撃を指揮できる。
- US FA グループ HQ は、同じ軍団の師団砲兵大隊からの射撃を指揮できる。
- US FA グループ HQ は、タイム・オン・ターゲットについてのみ、同じ軍団の他の FAG の砲兵大隊からの射撃を指揮できる。
- US FAG HQ の能力は、48.4 項で述べられる。

7.0 相互指揮セグメント [Mutual Command Segment]

- 適切に機能するため、全ての HQ とユニットは「指揮範囲」内にあるか、又は上級 HQ の「指揮下 [In Comm]」でなければならない。
- 「In Command」と「In Communication」は、「指揮下 [In Comm]」と略称する。
- 「Out of Command」と「Out of Communication」は、「非指揮下 [Out Comm]」と略称する。
- このセグメント中、指揮状態は全ての HQ と従属ユニットについて判定され、次ターンの次の相互指揮セグメントになるまで変化せずに留まる。
- 軍全体の指揮判定について、プレイヤー諸氏は下記 7.11 項の指揮チェック・サマリーに従うことができる。

7.1 指揮の基準 [Command Basics]

- 軍 HQ は、盤上に上級を持たない。全ての軍 HQ は、常に「指揮下」である。
- 軍 HQ 以外の全ての HQ は、上級 HQ まで指揮経路をたどなければならない。
- 加えて、HQ 以外の全ての戦闘ユニットは、その親 HQ まで指揮経路をたどなければならない。
- 軍 HQ 以外の HQ は、もしもその親 HQ からそれを含むヘクスまで指揮経路をたどることができれば「指揮下」である。

- 戦闘ユニットは、その親 HQ からそれが占めるヘクスまで指揮経路をたどることができれば「指揮下」である。
- 「指揮経路」のヘクスの長さは、親 HQ の指揮範囲に一致する。
- 各 HQ の指揮範囲は、HQ の右上端に表示される。
- 展開状態の HQ (行軍隊形ではない) については、指揮範囲が2倍になる。一定のドイツ軍 HQ (3) は、常に行軍隊形である。

7.2 指揮経路 [Comm Paths]

- 指揮経路のヘクスの長さは、親 HQ の指揮範囲によって限定される。
- 「指揮経路」は、いかなるタイプの地形も通過して、非橋梁状態の河川、小川、湖も越えてたどることができる。
- 「非指揮下」の HQ を「非指揮下 [Out Comm]」マーカーで覆う。組織全体が「非指揮下」である。
- 組織全体が「非指揮下」であるとき、組織 HQ を「非指揮下」マーカーで覆うことのみが必要である。
- ユニットは、敵の活動のためにその HQ から非常に離れる状態になり得る。このような場合、これらは夜明け前ターンの「命令セグメント」中に、同じ国籍の師団又は旅団 HQ に「付属」させることができる。

7.3 指揮経路と敵 ZOC [Comm Paths and Enemy ZOC]

- あるヘクス内の敵 ZOC は、指揮をたどるためについてのみ、ヘクス内の友軍ユニットによって無効化される。
- 指揮経路は、敵 ZOC 内で開始又は終了できるが、ヘクス内の友軍戦闘ユニットによってその ZOC が無効化されていない限り、同じ敵ユニットの ZOC 内のヘクス・サイドを越えることはできない。

7.4 指揮経路：軍 HQ から軍直属戦闘ユニット

[Comm Path: Army HQ to Army Echelon Combat Units]

- 軍直属の戦闘ユニットは、軍 HQ 直轄の従属ユニットである。
- 軍 HQ は常に「指揮下」だが、軍レベルの従属ユニットの状態は、個別に判定されなければならない。
- 従属ユニットは、指揮範囲を超過しない自身の HQ から指揮経路をたどなければならないー2.6.1.5i。
- 「非指揮下」の個別ユニットを、「非指揮下 [Out Comm]」マーカーで覆う。

7.5 軍 HQ から軍団 HQ までの指揮経路

[Comm Path from Army HQ to Corps HQ]

- 軍団 HQ は、もしもその軍 HQ の指揮範囲内にあると「指揮下」である。
- これらは、指揮範囲を超過しない軍 HQ から指揮経路をたどなければならない。
- シナリオ・ルールに提供されたごとく、一定の連合軍 HQ については転換指揮経路があることに注意。例えば、106.13 を参照。
- 「非指揮下」軍団 HQ を「非指揮下 [Out Comm]」マーカーで覆う。
- 軍団 HQ が「非指揮下」のとき、全ての従属戦闘ユニット、師団等は「非指揮下」である。

7.6 指揮経路：軍団 HQ から軍団直属戦闘ユニット

[Comm Path : Corps Echelon Combat Units]

- 軍団直属の戦闘ユニットは、軍団 HQ 直轄の従属ユニットである。
- もしも軍団 HQ が「指揮下」であると、従属ユニットの状態は個別に判定されなければならない。
- 従属ユニットは、指揮範囲を超過しない自身の HQ から指揮経路をたどなければならないー2.6.1.5i。

- d. シナリオ・ルールに提供されるごとく、第8軍団直属ユニットとイギリス第30軍団のユニットについては転換指揮経路があることに注意。
- e. 「非指揮下」の個別ユニットを、「非指揮下 [“Out Comm”]」マークで覆う。

7.7 軍団 HQ から連合軍 FAG HQ までの指揮経路

[Comm Path from Corps HQ to Allied FAG HQ]

- a. 連合軍 FA グループ HQ とその従属 FA 大隊は、軍団直属アセットである。
- b. 連合軍 FA グループ HQ は、もしもその軍団 HQ の指揮範囲内にあると「指揮下」である。
- c. 「非指揮下」の連合軍 FA グループ HQ を、「非指揮下 [“Out Comm”]」マークで覆う。
- d. 「非指揮下」のアメリカ軍 FA グループ HQ は、いかなるアメリカ軍 FA ユニットの射撃にも連携できない。
- e. もしも FA グループ HQ が「非指揮下」であると、FA グループの従属 FA 大隊は「非指揮下」で射撃できない。

7.8 FA グループ HQ からグループの個別 FA 大隊までの指揮経路

[Comm Path from FA Group HQ to Individual FA Battalions of the Group]

- a. もしも FA グループ HQ が「指揮下」であると、従属 FA 大隊の状態は個別に判定されなければならない。
- b. 連合軍 FA グループの FA 大隊は、もしもその FA グループ HQ の指揮範囲内にあると「指揮下」である。
- c. 「非指揮下」の個別ユニットを、「非指揮下 [“Out Comm”]」マークで覆う。このようなユニットは、射撃できない。

7.9 軍団 HQ から師団／旅団／KG HQ までの指揮経路

[Comm Path from Corps HQ to Div/Bde/KG HQ]

- a. 師団と旅団の HQ は、もしもその軍団 HQ の指揮範囲内にあると「指揮下」である。
- b. カンプフグループ HQ は、シナリオ・ルールで述べるごとく、軍団又は師団の HQ へ指揮経路をたどることができる。
- c. シナリオ・ルールに提供されるごとく、第8軍団の従属 HQ とイギリス第30軍団の従属 HQ については転換指揮経路がある。
- d. 「非指揮下」の師団、旅団、カンプフグループの HQ を、「非指揮下 [“Out Comm”]」マークで覆う。
- e. 師団、旅団、カンプフグループの HQ が「非指揮下」であるとき、全ての従属戦闘ユニットは「非指揮下」である。

7.10 指揮経路：師団／旅団／KG HQ から従属ユニット

[Comm Path : Div/Bde/KG HQ to Subordinate Units]

- a. もしも師団、旅団、KG の HQ が「指揮下」であると、従属戦闘ユニットの状態は個別に判定されなければならない。
- b. 地上戦闘ユニットは、もしもその HQ の指揮範囲内にあると「指揮下」である。
- c. シナリオ・ルールに提供されるごとく、第8軍団とイギリス第30軍団の従属ユニットについては転換指揮経路があることに注意。
- d. 師団 CP が師団 HQ の指揮範囲を伸ばすために数珠繋ぎのように機能することにも注意。
- e. 「非指揮下」の個別ユニットを、「非指揮下 [“Out Comm”]」マークで覆う。

7.11 指揮チェックのサマリー [Commo Check Summary]

最初のチェック 軍 HQ は常に「指揮下」一軍 HQ は非マーク状態で留まる。

2番目のチェック 各従属軍直属戦闘ユニットの指揮状態を判定する。

- (a) 「非指揮下」軍直属戦闘ユニットは、「非指揮下」マークで覆われる。
- (b) もしも軍直属戦闘ユニットが「指揮下」であると、ユニットは非マーク状態で留まる。

3番目のチェック 各従属軍団 HQ の指揮状態を判定する。

- (a) もしも従属軍団 HQ が「非指揮下」であると、ユニットは「非指揮下」マークで覆われる。
- (1) 軍団全体が「非指揮下」
- (2) 軍団 HQ のみが「非指揮下」マークで覆われる必要がある。

4番目のチェック もしも従属軍団 HQ が「指揮下」であると、以下の5番目のステップに直接行く。

5番目のチェック 軍団 HQ が「指揮下」であるとき

- (a) 軍団 HQ は、非マーク状態で留まる。
- (b) 各従属軍団直属戦闘ユニットの指揮状態を判定する。
- (1) もしも軍団直属戦闘ユニットが「非指揮下」であると、それらを「非指揮下」マークで覆う。
- (2) もしも軍団直属従属戦闘ユニットが「指揮下」であると、これらは非マーク状態で留まる。
- (c) 各従属師団／KG／旅団 HQ の指揮状態を判定する。
- (1) もしも師団／旅団／KG HQ が「非指揮下」であると、HQ は「非指揮下」マークで覆われる。
- (2) 師団／旅団／KG 全体が「非指揮下」。
- (3) 師団／旅団／KG HQ のみが「非指揮下」マークで覆われる必要がある。

6番目のチェック もしも従属師団／旅団／KG HQ が「指揮下」であると、7番目のステップに直接行く。

7番目のチェック 師団／旅団／KG HQ が「指揮下」であるとき。

- (a) 師団／旅団／KG HQ は、非マーク状態で留まる。
- (b) 各従属戦闘ユニットの指揮状態を判定する。
- (1) もしも従属戦闘ユニットが「非指揮下」であると、ユニットは「非指揮下」マークで覆われる。
- (2) もしも従属戦闘ユニットが「指揮下」であると、非マーク状態で留まる。

7.12 ドイツ軍ステップまでの指揮経路

[Comm Path to German Steps]

- ドイツ軍 SS のステップは、第 I SS 装甲又は第 II SS 装甲軍団内の最寄りの師団 HQ によって指揮される。
- ドイツ国防軍のステップは、最寄りの師団又は旅団の HQ によって指揮される。
- 複数の師団又は旅団の HQ が最寄りの資格を持つとき、ドイツ軍プレイヤーが選択する。
- ドイツ軍 SS のステップは、第 I SS 装甲又は第 II SS 装甲軍団内のいかなる戦闘ユニットともスタックできる。
- 国防軍のステップは、いかなるドイツ軍戦闘ユニットともスタックできる。
- ドイツ軍のステップは、その指揮系統内のドイツ軍団 HQ からの航空機戦闘支援を受けることができる。
- ドイツ軍のステップは、その指揮系統内のドイツ軍団 HQ からの砲兵支援を受けることができる。
- ドイツ軍のステップは、「指揮下」のドイツ軍師団又は旅団 HQ からの砲兵支援を受けることができる。

7.13 連合軍ステップまでの指揮経路

[Comm Path to Allied Steps]

- アメリカ軍のステップは、最寄りの US 師団 HQ によって指揮される。
- イギリス軍のステップは、最寄りのイギリス軍師団又は旅団の HQ によって指揮される。
- 複数の師団又は旅団の HQ が最寄りの資格を持つとき、連合軍プレイヤーが選択する。
- アメリカ軍のステップは、いかなる US 戦闘ユニットともスタックできる。イギリス軍のステップは、いかなる戦闘イギリス軍ユニットともスタックできる。
- アメリカ軍のステップは、その指揮系統内の US 軍団 HQ からの航空機戦闘支援を受けることができる。
- アメリカ軍のステップは、その指揮系統内の US 軍団 HQ からの砲兵支援を受けることができる。
- アメリカ軍のステップは、「指揮下」の US 師団 HQ からの砲兵支援を受けることができる。
- イギリス軍のステップは、イギリス第 30 軍団 HQ からの航空機戦闘支援を受けることができる。
- イギリス軍のステップは、イギリス第 30 軍団 HQ からの砲兵支援を受けることができる。
- イギリス軍のステップは、「指揮下」のイギリス師団 HQ からの砲兵支援を受けることができる。

7.14 「非指揮下」であることの罰則

[Penalties for being "Out Comm"]

- 命令セグメントは、影響を受ける (18.2、18.3、18.4)。
- 防御位置を構築できず、橋梁爆破を試みることができない。
- 工兵は橋梁の建設、橋梁の解体ができず、ユニットは浅瀬又は爆破橋梁をフェリーで越えられない。
- 砲兵ユニットは射撃できない。
- 「非指揮下」のユニットは、砲兵支援又は航空機地上戦闘支援を受けられない。
- ある攻撃が非指揮下のユニットを含むとき、1 コラム・シフト左がある。
- 戦闘において防御側が非指揮下のユニットを含むとき、1 コラム・シフト右がある。

8.0 US の作戦エリア [AO] [US Areas of Operation]

バルジの戦いの間、軍団と師団はそれぞれの作戦エリア (AO) が制限されていた。このウォーゲームは、この概念に忠実であることを試み、ウォー・ゲーマーが便宜的にユニットをどこにでも送ることは認識している。ドイツ軍については、軍境界線がユニットの属す場所を維持する。連合軍については、ルールはより分かり難く、地形造作や任務目標の使用を含む。連合軍の作戦エリアについての専用ルールは、各シナリオのルール内に提供される。

9.0 相互補給セグメント [Mutual Supply Segment]

- 補給状態は、主に夜明け前ターンに、全ての HQ と全ての従属ユニットについて判定される。
- 非補給下は、「OOS」として略される。
- 指揮と補給の状態は独立しているが、両者がたどる経路はしばしば同一である。HQ と戦闘ユニットは、指揮下で補給下、指揮下で非補給下、非指揮下で補給下、非指揮下で OOS になり得る。

9.1 連合軍の補給源 [Allied Supply Sources]

- 連合軍は、マップ端道路 A~R から補給される。
- US 第 1 軍は、いずれかのリエージュ [Liege] 都市ヘクスから又はナミュール [Namur] 都市ヘクスからも補給され得る。
- 航空カウンターによる US の補給は、限定された数のユニットについての補給源として奉仕する。

9.2 ドイツ軍の補給源 [German Supply Sources]

- 第 6 装甲軍は、S~V の文字を持つマップ端道路とシュライデン [Schleiden] とシュタットキル [Stadtkyll] の町から補給される。
- 第 5 装甲軍は、V~Y の文字を持つマップ端道路とプリュム [Prum] とビットブルク [Bitburg] の町から補給される。
- 第 7 軍は、Y と Z の文字を持つマップ端道路とビットブルク [Bitburg] の町とニーダーヴァイス [Niederweiss] の村から補給される。

9.3 捕獲した連合軍補給源のドイツ軍使用

[German Use of Captured Allied Supply Sources]

- ドイツ第 6 装甲軍の全ての HQ は、ドイツ軍戦闘ユニットによって占められたいずれかのリエージュ [Liege] ヘクスから補給され得る。
- ドイツ第 5 装甲軍の全ての HQ は、ドイツ軍戦闘ユニットによって占められたいずれかのナミュール [Namur] ヘクスから補給され得る。

9.4 敵支配地域の補給妨害

[Enemy Zones of Control Block Supply]

- 敵支配地域は、補給道路と補給経路を妨害する。
- ある敵ユニットがあるヘクス内に ZOC を及ぼすと一いつれかのタイプのユニットに対して一そのヘクスを通過する全ての補給は妨害される。
- あるヘクス内への敵支配地域は、ヘクス内の友軍ユニットによって無効化されない。補給経路は、たとえそのヘクスが友軍ユニットによって占められていても、敵 ZOC 内のヘクスを通過してたどることができない。
- 補給経路は、敵 ZOC 内で開始又は終了できるが、同じ敵ユニットの ZOC 内のヘクスサイドを越えられない。

9.5 補給が発生するとき [When Supply Occurs]

- 補給状態は、17PD ターンから開始して、各夜明け前ターン中に判定される。
- 補給とは独立したドイツ軍の燃料欠乏は、19PD ターンに開始される (11.0)。
- 夜明け前ターン中に「補給下」の HQ と従属ユニットは、その日の残りについて補給下である。
- 夜明け前ターン中に「非補給下」の HQ と／又は従属ユニットは、その日の後の方で補給を確立できる。
- 後のターンの補給セグメント中に「補給下」状態を獲得するため、ユニットは PD ターンに補給を受け取るために特記された要件を満たさなければならない。

9.6 補給源から HQ までの補給道路

[Supply Roads from Supply Source to HQ]

- 各 HQ は、その組織のための補給地点をあらわす。
- キャンプグループは、その小規模のため、シナリオ・ルールで述べるとく優れた補給特性を持つ。
- キャンプグループ HQ は、その小規模のため、シナリオ・ルールで述べるとく優れた補給特性を持つ。
- 補給は、最初に友軍補給源から道路上の各 HQ まで、道路によってたどられる。
- 補給源から HQ までの補給道路は、無制限な長さの道路ヘクスであることができる。
- 補給道路は、友軍補給源から開始しなければならない、HQ までの全ての道において、決して一続きの道路を離れることができない。
- ドイツ軍の補給道路は、通常はドイツ軍の軍境界線を越えてたどれないが、第 XLVII 軍団 HQ とその従属師団 HQ は、ドイツ第 5 装甲軍—第 7 軍境界線を越えて補給道路をたどることができる (26.2)。
- 補給道路は、「瓦礫」ヘクス内へ又は河川、小川、湖の爆破された橋梁を越えてたどれない。
- 要求されたら、HQ 上に「非補給下」マーカーを置く。

9.7 HQ から従属戦闘ユニットまでの補給経路

[Supply Paths from HQ to subordinate Combat Units]

- もしも HQ が「補給下」であると、次いで HQ からその従属戦闘ユニットまで補給経路がたどられなければならない。
- HQ から従属者までの補給経路は、HQ の裏面上に表示された指揮範囲を超えてできない。
- HQ の裏面上の指揮範囲は、通常は HQ の表面の 2 倍の値であることに注意。
- HQ からの補給経路は、いかなるタイプの地形と瓦礫も通過してたどることができる。
- 注意：**補給経路は、非橋梁状態の小川、湖、河川を越えてたどれない。ただし、補給経路は、浅瀬で河川を越えてたどることができる。
- もしも補給経路が敵 ZOC、又は非橋梁の河川、小川、湖によって妨害されていたら、従属ユニットは OOS である。
- もしも補給経路が HQ の裏面上に表示された指揮範囲よりも長ければ、従属ユニットは OOS である。

9.8 補給経路：軍 HQ から軍直属戦闘ユニットまで

[Supply Path : Army HQ to Army Echelon Combat Units]

- 軍 HQ が「非補給下」であるとき、HQ を「OOS」マーカーで覆う。全ての軍直属戦闘ユニットは OOS である。
- 軍 HQ が「OOS」マーカーで覆われているとき、軍直属戦闘ユニットはマークされる必要がない。
- もしも軍 HQ が「補給下」であると、軍直属戦闘ユニットの補給状態が判定されなければならない。
- 9.7 に従って、補給経路は HQ から各軍直属戦闘ユニットまでたどらなければならない。
- もしも個別の軍直属戦闘ユニットが「OOS」であると、それらを「OOS」マーカーで覆う。

9.9 補給経路：軍団 HQ から軍団直属戦闘ユニットまで

[Supply Path : Corps HQ to Corps Echelon Combat Units]

- 軍団 HQ が「非補給下」であるとき、HQ を「OOS」マーカーで覆う。全ての軍団直属戦闘ユニットは OOS である。
- 軍団 HQ が「OOS」マーカーで覆われているとき、軍団直属戦闘ユニットはマークされる必要がない。
- もしも軍団 HQ が「補給下」であると、軍団直属戦闘ユニットの補給状態が判定されなければならない。
- 9.7 に従って、補給経路は HQ から各軍団直属戦闘ユニットまでたどらなければならない。
- もしも個別の軍団直属戦闘ユニットが「OOS」であると、それらを「OOS」マーカーで覆う。

9.10 国民砲兵軍団 [VAK] と NW 旅団

[Volks Artillery Corps [VAK] and NW Brigades]

- VAK 大隊と NW 旅団の大隊は、軍団直属ユニットで、上記 9.9 で述べられる。
- NW 旅団大隊の補給状態は、ドイツ軍砲兵組織代用ユニットが使用されない限り個別に注記される。
- VAK 大隊の補給状態は、ドイツ軍砲兵組織代用ユニットが使用されない限り個別に注記される。
- もしもドイツ軍砲兵組織代用ユニットが使用されたら (ルール 44.0)、補給状態は代用ユニットまでたどられる。
- ドイツ軍砲兵組織代用ユニットは軍団直属ユニットで、9.9 で述べられたごとく補給される。

9.11 連合軍 FA グループ HQ と従属 FA 大隊

[Allied FA Group HQ and Subordinate FA Bn's]

- 連合軍野戦砲兵グループ HQ は、補給道路をたどることにに関して自律している。
- FA グループ HQ が「非補給下」のとき、HQ を「OOS」マーカーで覆う。FAG 砲兵ユニットは OOS である。
- FA グループ HQ が「OOS」マーカーで覆われているとき、FA ユニットのグループ砲兵ユニットはマークされる必要がない。
- もしも FA グループ HQ が「補給下」であると、FA グループ砲兵ユニットの補給状態が判定されなければならない。
- 9.7 に従って、補給経路は HQ から各 FA グループ砲兵ユニットまでたどらなければならない。
- もしも個別の FA グループ砲兵ユニットが「OOS」であると、それらを「OOS」マーカーで覆う。

9.12 補給経路：師団／旅団 HQ から従属戦闘ユニットまで

[Supply Path : Dv/Bde HQ to Subordinate Combat Units]

- 師団／旅団 HQ が「非補給下」のとき、HQ を「OOS」マーカーで覆う。師団／旅団の全戦闘ユニットは OOS である。
- 師団／旅団 HQ が「OOS」マーカーで覆われているとき、従属者はマークされる必要がない。
- もしも師団／旅団 HQ が「補給下」であると、師団／旅団ユニットの補給状態が判定されなければならない。

- d. 9.7に従って、補給経路はHQから各師団／旅団戦闘ユニットまでたどらなければならない。
- e. もしも個別の師団／旅団戦闘ユニットが「OOS」であると、それらを「OOS」マーカーで覆う。

9.13 ドイツ軍ステップまでの補給経路

[Supply Path to German Steps]

- a. ドイツ軍のステップは、「指揮下」の師団又は旅団のHQまで補給経路をたどらなければならない。7.12を参照。
- b. もしも師団又は旅団のHQがOOSであると、ドイツ軍のステップはOOSになる。

9.14 連合軍ステップまでの補給経路

[Supply Path to Allied Steps]

- a. 連合軍のステップは、「指揮下」の師団又は旅団のHQまで補給経路をたどらなければならない。
- b. もしも師団又は旅団のHQがOOSであると、連合軍のステップはOOSになる。

9.15 非補給下であることの影響

[Effects of Being Out of Supply]

- a. HQ、馬匹牽引砲兵、徒歩ユニットの移動値は、たとえ非補給下でも減少しない。
- b. AFV、トラック・ユニット(∞)、路外機動ユニット(∞∞)は、そのMFの半分(端数切り上げ)のみ移動できる。
- c. 防御位置は構築できない。
- d. 工兵は、橋梁、組み立て橋を建設できず、ユニットは浅瀬又は爆破橋梁をフェリーで越えられない。
- e. OOSの砲兵ユニットは射撃できない。
- f. OOSのユニットは、もしも「指揮下」であると砲兵支援と航空機地上支援を受けることができる。
- g. OOSの攻撃ユニットを含む攻撃は、1コラム・シフト左を被る。
- h. 戦闘において防御側がOOSのユニットを含むと、1コラム・シフト右がある。
- i. 注意:「OOS」コラム・シフトは、町又は都市内の拠点又は要塞を占めている「OOS」防御側に適用しない。

9.16 孤立 [Isolation]

- a. 「非補給下」のHQとユニットは、孤立にもなり得る。
- b. 孤立は、「非補給下」のHQと／又はユニットが、友軍補給源までいかなる長さの、敵ユニット又は敵ZOCから解放された経路をたどれないときに発生する。それらを「孤立状態」[“Isolated”]マーカーで覆う。
- c. 孤立についての補給は、敵ユニットと敵ZOCは経路を妨害する。さらには、あるヘクス内への敵ZOCは、ヘクス内の友軍ユニットによって無効化されない。
- d. 孤立の影響については、18.1a、31.1c、54.1j、60.5gを参照。

10.0 USの航空補給 [US Supply By Air]

- a. 23MOから開始して、MO又はAFターン毎に連合軍は航空補給投下を受け取るため、1つの軍団、師団、旅団HQを選択できる。
- b. 航空補給投下は、ターンの補給セグメント中に発生する。航空補給ユニットを、補給を受けるHQのヘクス内に置く。
- c. 航空補給が発生するためには、補給を受けるHQ(軍団HQ自体も可)の指揮系統内の軍団HQから1つの航空機を消費しなければならない。
- d. 航空補給下のHQは、EVターンの終了までを通して、いずれかの組織からの友軍20戦闘ユニットを補給できる。



11.0 ドイツ軍の燃料欠乏 [German Fuel Shortage]

- a. ドイツ軍装甲師団と旅団は、たとえ「補給下」であっても19PDターンに開始して燃料欠乏に直面する。
- b. 19PDターンに開始して以後の各ターンに、ドイツ軍プレイヤーは装甲組織の燃料欠乏についてサイを振る。
- c. 燃料欠乏は、相互指揮と補給セグメントが完了した後に判定される。
- d. プレイ補助カード1A、相互セグメント上のドイツ軍燃料欠乏表で2つのサイコロを振る。
- e. 装甲組織HQは、「燃料不足」[“Low Fuel”]マーカーで覆われるが、HQ自体の移動は影響を受けない。
- f. 燃料不足を持つドイツ軍のAFV、トラック・ユニット、路外機動ユニットは、1ヘクス移動できる。もしも装甲師団がマップへ登場するターンに燃料不足が発生したら、その組織はかろうじて登場する。
- g. 1ヘクス移動する代わりに、トラック又は路外機動ユニットであるFA/NWユニットは、「据砲状態」から「行軍隊形」にモードを転換(逆もまた同様)できる。
- h. 燃料不足の移動減少は、他の移動減少罰則に優先される。
- i. 燃料不足を持つドイツ軍のAFV、トラック・ユニット、路外機動ユニットは、戦闘後前進が1ヘクスに限定される。
- j. 燃料欠乏は、捕獲燃料カウンターを直ちに消費することで、組織について回避できる(12.4)。



12.0 アメリカ軍の臨時補給集積所 [American Supply Dump]

12.1 連合軍の戦略補給処 [Strategic Allied Supply Depots]

- a. リエージュ [Liege] の6ヘクスとナミュール [Namur] の3ヘクスは、連合軍の戦略補給処である。
- b. リエージュのヘクスへ補給をたどるドイツ第6装甲軍の組織HQは、燃料欠乏を被らない(9.3)。
- c. ナミュールのヘクスへ補給をたどるドイツ第5装甲軍の組織HQは、燃料欠乏を被らない(9.3)。

12.2 アルデンヌを通しての燃料捕獲

[Capturing Fuel Throughout the Ardennes]

- a. 大量の燃料がアンブレイヴーヴァルシュ川の北の町や補給処の近くに集積されていた。
- b. 44年12月16日の前、中、後に、火の玉特急(輸送トラック)もアルデンヌ中で補給と燃料を運んでいた。
- c. プレイ補助カード1A、相互セグメント上のUS燃料臨時集積所も参照。
- d. ドイツ軍は、US燃料臨時集積所チャート内に列記された村、都市、町ヘクス内の燃料を捕獲できる。

12.3 補給 [燃料] 臨時集積所の基準

[Supply [Fuel] Dump Basics]

- 連合軍の臨時燃料集積所ヘクスは、US 臨時燃料集積所チャートに表示されるごとく、様々な燃料のユニットを含む。
- ドイツ軍は、ドイツ軍戦闘ユニットがヘクスに進入したとき、臨時燃料集積所内の燃料を捕獲できる。
- ドイツ軍は、臨時補給集積所で燃料について一度のみ略奪できる。ドイツ軍の十字でそのヘクスをマークする。
- 捕獲されたヘクス内に捕獲燃料カウンターを置く。これらは、スタッキングに対してカウントしない。
- 燃料カウンターは、8MF を持つトラックとして移動セグメント中に移動する。
- もしも燃料カウンターに付随しているドイツ軍戦闘ユニットが退却することを強制されたら、燃料カウンターはそれらと共に退却する。
- 燃料カウンターは、もしもあるヘクス内に単独で存在し、連合軍戦闘ユニットがそのヘクスに進入するとき、連合軍によって奪回され得る。
- 連合軍戦闘ユニットによって奪回された燃料カウンターは、連合軍ユニットがヘクスに進入したとき直ちに破壊される。

12.3.1 大規模臨時燃料集積所 [Large Fuel Dumps]

- 主要な US 臨時燃料集積所が、フランコルシャン [Francorchamps]、サンレ [Samree]、オイペン [Eupen]、ベルビエ [Verviers]、マルメディ [Malmedy]、スタヴロ [Stavlot] 内又はその近くに位置していた。
- US は 12 月 17 日に燃料の退避を開始したため、これらのヘクス内で燃料を捕獲する機会は時と共に減少する。
- ドイツ軍がこれらのヘクスに進入したとき、どれだけの燃料が残っているか調べるため、US 臨時燃料集積チャートにアクセスする。

12.3.2 付帯する臨時燃料集積所 [Incidental Fuel Dumps]

- アルデンヌ中に、上記 12.3.1 で述べたほど重要ではない臨時燃料集積所があった。
- ドイツ軍戦闘ユニットが最初に町ヘクスへ進入するときにはいつでも、1 燃料ユニットを捕獲できる。
- このルールは、ヴィアンデン [Vianden] の町又はシュライデン [Schleiden]、シュタットキル [Stadkyll]、プリュム [Prum]、ビットブルク [Bitburg] の 4 つのドイツ町について適用しない。
- ドイツ軍戦闘ユニットが最初に町に進入したとき、サイコロを 2 つ振り、2 又は 3 のサイの目で 1 燃料ユニットが捕獲される。
- 3 よりも高い目で、燃料は捕獲されない。

12.4 捕獲燃料 [Captured Fuel]

- 燃料カウンターは、1 ターンについて装甲組織の燃料欠乏を軽減させるために消費できる。
- 二者択一で、燃料カウンターは、1 日について KGP、KGC、総統警護の燃料欠乏を軽減できる。
- 燃料カウンターが KGP、KGC、総統警護のために消費されたとき、これらはその日の EV ターンの後に持ち越せない。
- 燃料欠乏を軽減するため、燃料カウンターは HQ の「指揮下」でなければならず、次いで消費される。
- 選択的に、上記 (d) に関して、捕獲燃料を SW 端に貯めておき、ドイツ軍によって必要に応じて使用できる。



個別プレイヤー・セグメントの概観

[INDIVIDUAL PLAYER SEGMENT OVERVIEW]:

13.0~17.0 項

- 相互プレイヤー・セグメントが完了した後、プレイはドイツ軍プレイヤーのオペレーションへ進む。ドイツ軍プレイヤーのオペレーションが完了した後、プレイは連合軍プレイヤーのオペレーションへ進む。
- 13.0~17.0 項は、組織の活性化プロセスを述べ、18.0~60.0 で詳述される個別プレイヤー・オペレーションの総合概観も提供する。
- 18.0~60.0 項は、13.0~17.0 項に従って組織が活性化された後に実行できる、個別プレイヤー・オペレーションについて詳述されたルールを提供する。

13.0 HQ 活性化セグメント [HQ Activity Segment]

- HQ の鮮度判定 (4.0) 中、プレイヤー諸氏は自軍組織が新鮮、疲労状態、消耗状態なのかを確立する。これらの判定は、このセグメント中に行われる HQ の活性化決定に影響する。
- HQ とその従属戦闘ユニットの作戦機能性は、選択された活性化状態に依存する。
- このセグメント中、活性化状態又は休息中が選択される。



13.1 HQ の活性化状態 [HQ Activity Statuses]

- 16MO、16AF、16EV ターンに、全ての HQ と戦闘ユニットは「活性化状態」である。
- 16EV よりも後のターンについて、HQ は活性化状態又は休息中を選択できる。
- 17EV ターンの後、HQ とその従属戦闘ユニットは活性化される可能性があるが、疲労状態になる。
- 疲労状態の HQ がいまだ活性化できる一方、その従属戦闘ユニットは ER の減少を被る。
- 18EV ターンの後、HQ とその従属戦闘ユニットは消耗状態になる可能性がある。

13.2 従属 HQ の活性化状態 [Subordinate HQ Activity Status]

- 従属軍団 HQ は、親軍 HQ と同じ活性化状態を反映させる必要がない。
- 従属師団/旅団/KG の HQ は、親軍団 HQ と同じ活性化状態を反映させる必要がない。

13.3 PD、MO、AF ターンの HQ 活性化状態の表記

[HQ Activity Status Notation on PD, MO and AF Turns]

- 夜明け前、朝、午後ターン、通常の活性化状態は「活性化」である。
- PD、MO、AF ターンに活性化状態が選択されたとき、組織 HQ の上にマーカーは置かれず。
- もしも選択された状態が「休息中」であると、HQ を「休息中」["Resting"] マーカーで覆う。
- 相互ターンの終了セグメント中、「休息中」マーカーは「休息済」["Rested"] へ裏返される (61.1)。
- 「休息済」マーカーは、次の PD ターンの新鮮 HQ 判定セグメント (4.0) になるまで保持される。

13.4 EV ターンの HQ 活性状態の表記

[HQ Activity Status Notation on EV Turns]

- タフターン、通常の活性状態は「休息中」である。
- あるターンに休息中状態が選択されたときにはいつでも、HQ を「休息中 [“Resting”]」マーカーで覆う。
- 相互ターンの終了セグメント中、「休息中」マーカーは「休息済 [“Rested”]」へ裏返される (61.1)。
- もしも HQ が EV ターンに活性化することを選択したら、その HQ に「夜間移動 [“Night Moves”]」マーカーを加える。
- 「夜間移動」マーカーは、相互 EOT セグメント中に取り去られる (61.2)。

13.5 HQ 活性化の基準 [HQ Activity Basics]

- 消耗状態のユニットは、1 日について活動外である (4.3、4.4、4.5)。
- 休息中のユニットの能力は、13.5.1 に従って制限される。
- 休息中のユニットの制限は、13.5.2 に列記される。
- 活性状態のユニットの能力は、13.5.3 項で述べられる。
- 疲労状態のユニットの能力は活性状態ユニットのそれと同じだが、減少した ER を持つ。

13.5.1 休息中ユニットの能力 [Resting Unit Capabilities]

- 休息中の HQ は、完全な移動能力を保持する。
- 休息中の非 HQ ユニットの、その MF の半分まで又は完全 MF で隣接ヘクスへ合法的に進入できれば 1 ヘクス移動できる。
- 休息中の砲兵ユニットは、モードを転換できる。
- 休息中の師団砲兵ユニットは、攻撃に対して防御している同じ師団のユニットを支援するために射撃できる。
- 休息中の旅団砲兵ユニットは、攻撃に対して防御している同じ旅団のユニットを支援するために射撃できる。
- 休息中のカンブフグループ砲兵ユニットは、攻撃に対して防御している同じカンブフグループのユニットを支援するために射撃できる。

13.5.2 休息中ユニットの制限 [Resting Unit Restrictions]

- 休息中のユニットは、防御位置を構築できない (19.0)。
- 休息中の工兵は、浅瀬オペレーションを補助できない (20.0)。
- 休息中の工兵は、橋梁作業ができない (21.0)。
- 休息中の工兵は、橋梁破壊ができない (22.0)。
- 休息中の戦闘ユニットは、攻撃ができない
- 休息中の砲兵大隊は、攻撃の支援に射撃ができない。
- 休息中の軍直属と軍団直属の砲兵大隊は、攻撃又は防御しているユニットの支援に射撃できない。

13.5.3 活性状態ユニットの能力 [Active Unit Capabilities]

他の全ての資格を持つルール条件が満たされると仮定すると、完全な戦闘能力が使用可能である。特に、活性状態ユニットについて、13.5.2a、b、c、d、e、f、g で禁じられた全ての活動が使用可能である。13.5.1b によって削られた活動、移動も完全に使用可能である。

13.6 休息が必要なユニットー反撃 [CA] の強制

[Units that need Rest – Forced to Counterattack [CA]]

- 現行ターンの反撃結果は、次のターンに休息を必要とする組織に混乱をもたらす得る。
- CA を受けるユニットは単に撤退し、組織は何事もなく休息中状態を選択できる。
- ただし、反撃結果を受けるユニットは、ときには包囲されて撤退できないことがある (52.12.3)。
- 上記が発生するとき、HQ は活性化又は休息する選択肢を持つが、以下の成り行きを持つ。

- もしも活性状態が選択されたら、包囲されたユニットは通常に反撃を行うことができるが、組織は休息できない。
- もしも休息中状態が選択されたら、包囲されたユニットは除去される (完全な詳細については、52.12.3 を参照)。

13.7 休息が必要なユニットー再交戦の強制

[Units that need Rest – Forced to Refight an Engaged]

- 現行ターンの交戦結果は、次のターンに休息を必要とする組織に混乱をもたらす得る。
- 交戦を繰り返すことを受ける一定の元々の攻撃側は、その場で交戦離脱するか又は撤退できる (52.13.2d、e、f)。
- ただし、いくつかの元々の攻撃側は交戦から撤退できず、戦闘を再度行わなければならない (52.13.2e、b、c)。
- (原文欠)
- 上記 (c) が発生するとき、HQ は活性化又は休息する選択肢を持つが、以下の成り行きを持つ。
- もしも活性状態が選択されたら、交戦状態のユニットは交戦戦闘を行うことができるが、組織は休息できない。
- もしも休息中状態が選択されたら、その場で交戦離脱又は撤退できえるユニットは、どちらかを行うことができ、休息する。52.13.4 を参照。
- ただし、もしも休息が選択されて撤退できない交戦状態ユニットがあると (52.13.2a、b、c)、そのようなユニットは除去される (52.13.4g)。

14.0 軍 HQ の活性化 [Army HQ Activation]

1 つの軍 HQ を活性化させる。消耗状態でなければ、活性状態又は休息中になる。13.3 又は 13.4 の手順に従う。

14.1 軍直属ー休息中 [Army Echelon – Resting]a

- あるターンに休息中が選択されたとき、軍 HQ は「休息中 [“Resting”]」マーカーで覆われなければならない。
- 相互ターンの終了セグメント中、「休息中」マーカーは「休息済」へ裏返される。

14.2 軍直属ー活性状態 [Army Echelon – Active]

- PD、MO、AF ターンに活性状態が選択されたとき、軍 HQ の上にマーカーは置かれない。
- EV ターンに活性状態が選択されたとき、軍 HQ は「夜間移動」マーカーで覆われなければならない。
- 活性状態の軍直属戦闘ユニットが使用可能なそれぞれの活動は、いずれかの従属軍団 HQ/師団 HQ/旅団 HQ の活性化と統合して行うことができる。

15.0 軍団 HQ の活性化 [Corps HQ Activation]

- 軍 HQ とその直属が休息中又は活性状態を選択した後、活性化させるための従属軍団 HQ を選択する。
- 1 つの軍団 HQ を活性化させる。消耗状態でなければ、活性状態又は休息中になる。13.3 又は 13.4 の手順に従う。
- 軍団 HQ が活性化したとき、その従属師団と旅団の全てが同時に活性化される。
- 軍団が活性化したとき、他の軍団とその従属者が活性化される前に、活性化組織は 18.0~60.0 項で述べられた使用可能な全ての活動を実行する。
- 複数のプレイヤーが使用可能であるとき、異なる軍/軍団は同時に活性化されてプレイできることに注意。

15.1 軍団直属－休息中 [Corps Echelon－Resting]

- 1つのドイツ軍団 HQ が活性化するとき、その軍団のそのターンについてのランダム・イベントのためにサイが振られる。
- あるターンに休息中が選択されたとき、軍団 HQ は「休息中」マーカーで覆われる。
- 「休息中」マーカーは、相互ターンの終了セグメント中に「休息済」に裏返される (61.1)。

15.2 軍団直属－活性状態 [Corps Echelon－Active]

- 1つのドイツ軍団 HQ が活性化するとき、その軍団のそのターンについてのランダム・イベントのためにサイが振られる。
- EV ターンに活性状態が選択されたとき、軍団 HQ は「夜間移動」マーカーで覆われなければならない。
- 軍団 HQ が活性化するとき、その従属師団と旅団の HQ 全てが同時に活性化される。
- 従属師団と旅団の HQ は、親軍団 HQ と同じ活性状態を選択する必要はない。

16.0 師団／旅団／KG HQ の活性化

[Division/Brigade/KG HQ Activation]

- 師団／旅団／KG HQ の活性化ルールは、軍 HQ 又は軍団 HQ のそれとは異なる。
- 1つの軍団 HQ が活性化されたとき、その従属師団／旅団／KG が同時に活性化される。
- 各従属師団／旅団／キャンプグループの活性化状態を選択する (適用可能なとき)。
- 各師団／旅団／キャンプグループの HQ を活性化させる。：もしも消耗状態でなければ、活性状態又は休息中である。13.3 又は 13.4 の手順に従う。
- 従属師団／旅団／キャンプグループ HQ の活動状態は、軍団 HQ の活動状態とは独立している。

16.1 師団／旅団／キャンプグループ－休息中

[Division/Brigade/Kampfgruppe－Resting]

- あるターンに休息中が選択されたとき、HQ は「休息中」マーカーで覆われなければならない。
- 「休息中」マーカーは、相互ターンの終了セグメント中に「休息済」に裏返される (61.1)。

16.2 師団／旅団／キャンプグループ－活性状態

[Division/Brigade/Kampfgruppe－Active]

- 従属戦闘ユニットは、師団／旅団／KG HQ が「活性状態」を選択したときに「活性状態」である。
- EV ターンに活性状態が選択されたとき、HQ は「夜間移動」マーカーで覆われなければならない。

17.0 戦闘前中途対応 [上級ゲーム]

[Reaction Interlude before Combat]

17.1 ドイツ軍ターン [German Turn]

- 概観 [Review] : ドイツ軍の軍 HQ とその直属が 14.0 を完了させた後、従属軍団 HQ が活性化させられる。
- 更に、あるドイツ軍団 HQ が活性化するとき、その直属と従属師団／旅団／KG HQ も活性化させられる。
- 最終的に、活性化したドイツ軍団 HQ と軍団の全戦闘ユニットは、移動を終了することになる。
- 次いで、戦闘に先立ち、**連合軍の指揮官対応**が発生する。
 - 指揮官対応は、上級ゲーム・ルールである (38.0)。

- 連合軍の指揮官対応は、活性化したドイツ軍団の全ユニットが移動を完了した後に発生する。
- 活性化したドイツ軍団が全ての移動を終了したとき毎に、連合軍の指揮官対応が発生する可能性がある。
- 連合軍の指揮官は、ドイツ軍ターン毎に一度のみ対応できる。消費面に裏返される。
- 単一のドイツ軍団の移動完了に複数の連合軍指揮官が対応することが可能である。
- その直後、活性化したドイツ軍団は、もしも適用可能であれば戦闘へ進む。
- ドイツの各軍について、軍の全ユニットが移動と戦闘をするまで上記の手順が繰り返される。

17.2 連合軍ターン [Allied Turn]

- 概観 [Review] : 連合軍の軍 HQ とその直属が 14.0 を完了させた後、従属軍団 HQ が活性化させられる。
- 更に、ある連合軍軍団 HQ が活性化するとき、その直属と従属師団／旅団 HQ も活性化させられる。
- 最終的に、活性化した連合軍軍団 HQ と軍団の全戦闘ユニットは、移動を終了することになる。
- 次いで、戦闘に先立ち、**ドイツ軍の指揮官対応**が発生する。
 - 指揮官対応は、上級ゲーム・ルールである (38.0)。
 - ドイツ軍の指揮官対応は、活性化した**連合軍軍団**の全ユニットが移動を完了した後に発生する。
 - 活性化した連合軍軍団が全ての移動を終了したとき毎に、ドイツ軍の指揮官対応が発生する可能性がある。
 - ドイツ軍の指揮官は、連合軍ターン毎に一度のみ対応できる。消費面に裏返される。
 - 単一の連合軍軍団の移動完了に複数のドイツ軍指揮官が対応することが可能である。
- その直後、活性化した連合軍軍団は、もしも適用可能であれば戦闘へ進む。
- 連合軍の各軍について、軍の全ユニットが移動と戦闘をするまで上記の手順が繰り返される。

個別プレイヤー・セグメントの特性

[INDIVIDUAL PLAYER SEGMENT SPECIFICS] :

18.0～60.0 項

ドイツ軍プレイヤーに次いで連合軍プレイヤーは、各自軍軍団について全てのユニットが消費されるまで18～60項を通して進める。

- 相互プレイヤー・セグメントが完了した後、プレイはドイツ軍プレイヤーのオペレーションに進む。：18.0～59.0。活性化した最終ドイツ軍軍団についての突破 (59.0) 後、ドイツ軍のターンの終了が発生する (60.0)。
- ドイツ軍のターンの終了が完了した後、プレイは連合軍プレイヤーのオペレーションに進む。：18.0～59.0。活性化した最終連合軍軍団についての突破 (59.0) 後、連合軍のターンの終了が発生する (60.0)。
- 連合軍のターンの終了が完了した後、相互プレイヤー・ターンの終了セグメントが発生する (61.0)。

18.0 命令セグメント [Orders Segment]

命令は、主として夜明け前に完成されて、戦闘マップで作戦命令の形で伝令によって伝えられた師団幕僚の管理機能だった。計画や命令を伝達するのは、通常は無線機では不十分だった。

18.1 降伏の判定 [Surrender Determination]

- 孤立状態にある、記載された4未満のERを持つ各HQ並びに記載された4未満のERを持つ各戦闘ユニットは、降伏についてサイを振る。孤立状態の定義については、9.16を参照。
- 降伏は、18PD ターンと以後の各ターンに可能性がある。6の目で、HQ 又は戦闘ユニットは降伏する。

18.2 付属一夜明け前ターンのみ

[Attachments – Predawn Turns Only]

- 一定組織のHQとユニットは、OOBによって他の上級HQへ移管され得る。例えば、第8軍団全体は、134.5項に従って第1軍から第3軍へ移管される。
- 加えて、プレイヤー諸氏は、「非指揮下」と／又は「OOS」の条件を軽減させるため、付属を行う必要性を見出すことができる。
- その親HQから実際に分離したユニットは、同じ国籍で代理の師団／旅団HQに付属させることができる。
- 軍直属ユニットは、付属が発生するためにセグメントを「非指揮下」で開始しなければならない。
- 軍団直属ユニットは、付属が発生するためにセグメントをそのHQから20ヘクスを超えて開始しなければならない。
- 師団／旅団ユニットは、付属が発生するためにセグメントをそのHQから20ヘクスを超えて開始しなければならない。
- 分離したユニットは、付属が発生するために代理HQの指揮範囲内にいなければならない。
- 付属ユニットは、代理の師団又は旅団HQの一体化アセットとして機能する。
- 「付属 [Attached]」 マーカーが用意されているが、プレイヤー諸氏は付属の状態をメモしておく必要があることに注意。

18.3 分離と再付属—PD ターンのみ

[Detachments and Reattachments - PD Turns Only]

- 以前に付属したユニットをその元のHQに戻す。
- もしもユニットがPDターンを元のHQから21ヘクス未満で開始したら、代理のHQから分離しなければならない。
- 付属ユニットは、分離が発生するために代理HQの指揮範囲内に存在しなければならない。
- 分離は、ユニットが「非指揮下」になる結果となり得る。
- 「付属」マーカーを取り去る。ユニットは、その元のHQの指揮に復帰する。
- その代わりに、付属ユニットを他の師団又は旅団の代理HQに引き渡すことができる。これが発生するためには、命令セグメントの開始時にユニットが両HQの指揮範囲内にいなければならない。

18.4 予備の指定 [上級ゲーム] [Designation of Reserves]

- 下記のルールは、師団HQ、旅団HQ、一定の指揮官が予備を指定することを認める。
- 「指揮下」で「補給下」の師団と旅団のHQは、夜明け前ターン中にのみ予備を指定できる。
- 一定の指揮官 (39.0) は、いずれかのターンの命令セグメント中に予備を指定できる。
- 消耗状態の師団／旅団HQは予備を指定できず、消耗状態の戦闘ユニットも予備に置くことができない。
- ユニットを予備に置くためには、指揮下、補給下でなければならない。敵ユニットに隣接してはならない。
- 休息中のユニットは、「予備状態」に置くことができる。
- 予備状態であることを指定するため、ユニットを「予備 [Reserve]」マーカーで覆う。
- 予備状態で指揮下のユニットは、友軍移動セグメントの開始時に予備から外れることができる。
- 予備状態のユニットは、いかなる構築もできない。

- 予備状態の工兵は、爆破準備マーカーを置くことができない。
- 予備状態のユニットが敵ユニットに隣接するいかなるときも、「予備」マーカーを取り去る。予備状態は終了する。
- もしも予備状態のユニットが混乱状態になると、「予備」マーカーを取り去る。予備状態は終了する。
- もしもEVターンの相互ターンの終了セグメントであると、全ての「予備」マーカーを取り去る。予備状態は終了する (61.2)。
- 予備状態のユニットは、以下のごとく予備移動を実施できる。
 - 指揮官対応フェイズ (38.0) 中に指揮官によって解放されたとき、
 - 突破セグメント (59.1) 中、再配置のためにそのMFの半分まで (端数切り上げ)。
 - 完全MF突破 (59.2) のため、指揮官によって解放されたとき。

18.4.1 ドイツ軍の予備指定 [German Designation of Reserves]

- 師団／旅団毎に、最大で3つの前線／戦闘支援ユニットを「予備」として指定できる。
- 砲兵ユニットとHQは、「予備」に置くことができない。

18.4.2 連合軍の予備指定 [Allied Designation of Reserves]

- 師団／旅団毎に、最大で3つの前線戦闘ユニット又は駆逐戦車を「予備」として指定できる。
- 戦闘支援ユニット、砲兵ユニット、HQは「予備」に置くことができない。

18.5 アメリカ軍の予備特典 [上級ゲーム]

[American Benefit of Reserves]

- 予備状態の3つのユニットを持つUS師団は、直ちに師団内の各ユニットのERを1ずつ増加させる。
- US師団が3つのユニットを予備状態に置くとき、師団HQを「+1ER」マーカーで覆う。
- 「+1ER」マーカーを持つUS師団は、予備状態の3つのユニットがない状態で活性化セグメント (16.0) を開始するまで、これを保持する。

19.0 防御構築セグメント [Construct Defenses Segment]

- 構築している戦闘ユニットは、構築を開始するために指揮下、補給下、活性状態でなければならない。解放されていないユニットは、防御を構築できない。
- すでに「構築 [Construction]」マーカーで覆われた工兵は、防御の構築を開始できない。
- あるヘクス内で構築を開始するため、敵の戦闘ユニットがそのヘクスに隣接してはならない。
- このセグメント中に防御の構築を開始するユニットは、「構築」マーカーで覆われる。
- もしも完成の前に敵の戦闘ユニットが移動して隣接したら、「構築」マーカーを取り去る。
- このセグメントに続き、「構築」マーカーを持つユニットは、移動、浅瀬渡河の補助、爆破又は攻撃の実施ができない。
- 構築は、プレイヤーEOTセグメント (60.2) に完了する。
- 構築後、いずれかの地上戦闘ユニットが占め、構築された陣地 [Improved Position] 又は拠点 [Strong Point] を維持できる。
- 防御造作の特典は、**プレイ補助カード4.A**上の防御位置プレイ補助チャート内に列記される。
- 防御造作は、内部のユニットが攻撃するとき、決してユニットの戦闘値又はERを向上させない。
- 防御造作は、占めている防御側が退却又は除去されたとき、又はプレイヤーEOTセグメント中にカラのとき直に取り去られる (60.2)。

19.1 陣地の構築 [ER5]

[Construction of Improved Positions]

- 5を表示する陣地は、指揮下、補給下、活性状態の前線戦闘ユニット又は戦闘支援ユニットによって、いかなるヘクス内にも構築できる。砲兵ユニットとHQは、このような構築を実行できない。
- マーカー上に5が表示された「IP」マーカーを、「構築」面を上に向けて置く。
- 他の特典に加えて、表示された5を持つ完成IPは、その中で防御しているユニットに対する攻撃で、ユニットの記載されたERと記載されたERを減少させる条件にかかわらず、5のERを与える。



19.2 陣地の構築 [ER6]

[Construction of Improved Positions]

- 6を表示する陣地は、指揮下、補給下、活性状態の工兵ユニットによって、いかなるヘクス内にも構築できる。
- マーカー上に6が表示された「IP」マーカーを、「構築」面を上に向けて置く。
- 他の特典に加えて、表示された6を持つ完成IPは、その中で防御しているユニットに対する攻撃で、ユニットの記載されたERと記載されたERを減少させる条件にかかわらず、6のERを与える。



19.3 拠点の構築 [ER6] [Construction of Strong Points]

- 指揮下、補給下、活性状態の工兵戦闘ユニットは、いかなるヘクス内にも拠点（SP）の構築を開始できる。
- 構築は、6を表示するIPを持つヘクス内で開始しなければならない。
- 構築しているユニットの上に、「SP」マーカーを「構築」面を上に向けて置く。
- 拠点が完成したとき、6を表示する「IP」マーカーを取り去る。
- 他の特典に加えて、表示された6のERを持つ完成SPは、その中で防御しているユニットに対する攻撃で、ユニットの記載されたERと記載されたERを減少させる条件にかかわらず、6のERを与える。



19.4 道路ブロックの構築 [Construction of Road Blocks]

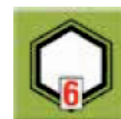
- 指揮下、補給下、活性状態の工兵戦闘ユニットは、いかなる道路ヘクス内にも道路ブロックの構築を開始できる。
- 構築しているユニットの上に、「道路ブロック」[“Road Block”] マーカーを「建設」面を上に向けて置く。
- 道路ブロックが攻撃されるとき、攻撃側は道路ブロックを越えて前進できない。
- 道路ブロックが5対1以上の比で攻撃されるとき、防御している前線戦闘ユニット又はAFVは直ちに1命中を受けなければならない。
- もしもいずれかの防御側が留まると、戦闘を解決するためにサイコロを振る。

- 攻撃側は、道路ブロック内へ前進できるが、戦闘結果又は防御側の損失にかかわらずそれ以上は不可。



19.5 要塞 [Forts]

- 開始時、多数のUS戦闘ユニットが、ドイツ軍の西方の壁要塞又は長期的な防御位置を占めていた。これらの強力な開始時防御位置は、要塞である。これらは、ゲーム中に構築できない。
- 多数の要塞は、分散したUS中隊によって占められる。これらのユニットを扱っている特別ルールについては、2.13を参照。
- 他の特典に加えて、6が表示された要塞は、ユニットの記載されたER又はそれを減少させる何かにかかわらず、攻撃に対して防御しているユニットに6のERを与える。
- 12の独立した「要塞」[“Fort”] マーカーが、8506、モンシャウ [Monschau]、8609、8610、9015、9116、9117、9119、8920、7937、7738、7449内のUSユニットによって占められる。ドイツ軍の16MOターン後、いかなるUS地上戦闘ユニットもこれらの要塞を占めて維持できる。
- 全ての要塞は、19.0項i、j、kの対象となる。



20.0 浅瀬渡河準備セグメント [Fording Preparation Segment]

- 浅瀬渡河の詳細については、ルール30.2項を参照。
- 浅瀬渡河のコストは、[プレイ補助カード2A](#)、[移動セグメント上の浅瀬渡河プレイ補助チャート](#)内に列記される。
- 河川を浅瀬で渡ることを望む戦闘ユニットは、地表状況に依存して、工兵の補助を要求できる。
- 補助している工兵は、移動フェイズにこのセグメントを浅瀬渡河を補助するため、その浅瀬に隣接して開始しなければならない。
- 浅瀬渡河オペレーションを補助するため、工兵は指揮下、補給下、活性状態でなければならない。
- このセグメントに、「工兵フェリー」[“Eng Ferry”] マーカーで工兵をマークする。
- すでに「構築」マーカーで覆われた工兵は、「フェリー」マーカーで覆うことができない。
- このセグメントに続いて、「工兵フェリー」マーカーを持つユニットは移動、橋梁爆破、攻撃ができない。
- 工兵は、移動セグメント中に1ユニットの浅瀬での渡河を助けることができ、工兵ユニット自体も渡河が可能。
- 「フェリー」マーカーは、相互ターンの終了（EOT）セグメントになるまで取り去ることができない（61.2）。



21.0 橋梁構築セグメント [Bridge Construction Segment]

21.1 橋梁構築の基準 [Bridge Construction Basics]

- ドイツ軍橋梁の構築は、戦闘序列に提供されたものに限定される。
- 必要であれば、ドイツ軍プレイヤーは更に西方で使用するため、設置されているいくつかの橋梁を解体できる。

- c. ドイツ軍の架橋又は軍直属工兵は、「J 橋梁」又は「B 橋梁」の構築が要求される。
- d. 連合軍の軍直属又は軍団直属の工兵ユニットは、ベイリー式橋梁の構築を要求される。
- e. 構築している工兵は、橋梁上で作業を開始するため、指揮下、補給下、活性状態でなければならない。
- f. このセグメントを防御位置「構築」マーカーと共に開始した工兵は、橋梁構築を開始できない。すでにこのセグメントを橋梁「構築」マーカーの下で開始した工兵は、継続できる。
- g. ドイツ軍架橋工兵が橋梁を機能状態にするためには2連続ターンがかかり、ドイツ軍の軍工兵が同様に行うためには4連続ターンがかかる。
- h. 連合軍の軍又は軍団工兵がベイリー式橋梁を機能状態にするためには2連続ターンがかかる。
- i. 師団工兵は、橋梁を建設できない。
- j. このセグメントを橋梁「構築」マーカーの下で開始した工兵はその努力をキャンセルでき、マーカーを取り去る。
- k. このセグメントに続き、「構築」マーカーを持つユニットは移動、浅瀬渡河の補助、爆破、攻撃の実行ができない。
- l. もしも工兵が休息中又は消耗状態に移行すると、橋梁上に「架橋停止」[“Bridge Halt”] マーカーを置く。工兵は、再び指揮下、補給下、活性状態のときに構築を再開できる。
- m. 敵の戦闘ユニットは、河川を越える場合にのみ、構築中の橋梁に隣接できる。
- n. もしも移動で河川を越えない敵の戦闘ユニットが、構築中の橋梁に隣接したら、橋梁構築は終了する。「構築」マーカーを取り去る。



21.2 ドイツ軍の橋梁構築セグメント

[German Bridge Construction Segment]

21.2.1 ドイツ軍の橋梁構築開始—最初のターン

[German Bridge Construction Begins – 1st Turn]

- a. 爆破橋梁ヘクス内で開始する、「B 又は J 橋梁」を持つ架橋又は軍工兵は、構築を開始できる。
- b. このセグメント中、ドイツ軍橋梁カウンターの上に「架橋開始」[“Begin Bridge”] マーカーを置く。
- c. 橋梁構築の過程は、プレイヤーEOT セグメントに「構築中 1」[“Under Construction 1”] へ更新される (60.3)。



21.2.2 ドイツ軍の橋梁構築継続—2 番目のターン

[German Continuing Bridge Construction – 2nd Turn]

- a. 構築は、「構築中」[“Under Construction 1”] マーカーの下で開始した橋梁について継続できる。
- b. 21.1 の条件は、ヘクス内で開始する資格を持つ架橋又は軍工兵によって満たされなければならない。
- c. 橋梁構築の過程は、プレイヤーEOT セグメントに「構築中 2」[“Under Construction 2”] マーカーに更新される (60.3)。
- d. ドイツ軍架橋工兵が橋梁を機能状態にするためには、2 構築ターンのみにかかることに注意。



21.2.3 ドイツ軍の橋梁構築継続—3 番目のターン

[German Continuing Bridge Construction – 3rd Turn]

- a. 構築は、「構築中 2」[“Under Construction 2”] マーカーの下で開始した橋梁について継続できる。
- b. 21.1 の条件は、ヘクス内で開始する資格を持つ軍工兵によって満たされなければならない。
- c. 橋梁構築の過程は、プレイヤーEOT セグメントに「構築中 3」[“Under Construction 3”] マーカーに更新される (60.3)。



21.2.4 ドイツ軍の橋梁構築継続—4 番目のターン

[German Continuing Bridge Construction – 4th Turn]

- a. 構築は、「構築中 3」[“Under Construction 3”] マーカーの下で開始した橋梁について継続できる。
- b. 21.1 の条件は、ヘクス内で開始する資格を持つ軍工兵によって満たされなければならない。
- c. 橋梁構築の過程は、プレイヤーEOT セグメントに「構築中 4」[“Under Construction 4”] マーカーに更新される (60.3)。



21.2.5 ドイツ軍の架橋と軍直属工兵の完全性

[German Bridge and Army Echelon Engineer Integrity]

- a. ドイツ軍架橋工兵によって開始された橋梁構築は、ドイツ軍架橋工兵によって完成されなければならない。
- b. ドイツ軍の軍直属工兵によって開始された橋梁構築は、ドイツ軍の軍直属工兵によって継続、完成されなければならない。

21.3 連合軍のベイリー式橋梁構築

[Allied Bailey Bridge Construction]

ベイリー式橋梁の構築は、無制限である。実際、多数のベイリー式橋梁が、単に訓練のためにアルデンヌで設置された。



21.3.1 連合軍の橋梁構築開始

[Allied Bridge Construction Begins]

- a. 軍直属又は軍団直属のユニットは、橋梁構築を要求される。
- b. 爆破橋梁ヘクス内で開始する軍直属又は軍団工兵ユニットは、構築を開始できる。
- c. このセグメント中、工兵と共に「ベイリー式橋梁」構築中と「架橋開始」[“Begin Bridge”] のマーカーを置く。
- d. 橋梁構築過程は、プレイヤーEOT セグメントに「構築中 1」[“Under Construction 1”] マーカーに更新される (60.3)。

21.3.2 連合軍の橋梁構築継続—2 番目のターン

[Allied Continuing Bridge Construction – 2nd Turn]

- a. 構築は、「構築中」[“Under Construction 1”] マーカーの下で開始した橋梁について継続できる。
- b. 21.1 の条件は、ヘクス内で開始する資格を持つ軍又は軍団工兵によって満たされなければならない。
- c. 橋梁構築の過程は、プレイヤーEOT セグメントに「構築中 2」[“Under Construction 2”] マーカーに更新される (60.3)。
- d. 連合軍の軍又は軍団工兵がベイリー式橋梁を機能状態にするためには、2 構築ターンのみにかかることに注意。

21.4 橋梁構築の完成 [Bridge Construction Completion]

- 橋梁は、プレイヤーEOTセグメントに完成する (60.3)。
- 橋梁を完成させるためには、河川の対岸上のヘクスが敵戦闘ユニットから解放されていなければならない。
- もしも敵ユニットが掃討されていなければ、構築している工兵がヘクスを離れないか又は他の活動を実行しない限り、無期限に完成の準備ができた状態に留まることができる。

21.5 ドイツ軍の「J 橋梁」と「B 橋梁」の解体

[German "J Bridge" and "B Bridge" Dismantling]

- 橋梁の解体についての過程は、構築過程の逆である。
- EOT セグメント中に「構築中 1 ["Under Construction 1"]」マークが取り去られるとき (60.3)、橋梁は移動可能になる。
- ドイツ軍の架橋工兵は、2 ターンで構築済橋梁の解体を完了することになる。ドイツ軍の軍工兵は、4 ターンで構築済橋梁の解体を終了する。
- 解体された橋梁をその移動可能面に裏返す。次のターンに移動できる。
- ダスブルク [Dasburg]、ゲミュント [Gemund]、ヴィアンデン [Vianden]、ヴァレンドルフ [Wallendorf]、エヒテルナハ [Echternach] に構築された橋梁は、解体できない。

21.6 ドイツ軍の架橋工兵 [German Bridge Engineers]

- これらは、橋梁建設を訓練した戦闘支援ユニットだった。
- これらは攻撃値を持たず、防御のみできる。
- これらは、戦闘工兵が与える戦闘支援 drm を与えない。
- これらは ZOC を有するが、1 ステップのみのユニットである。

21.7 ドイツ軍橋梁の移動 [German Bridge Movement]

- もしもプレイヤー諸氏が望むのであれば、ドイツ軍はゲーム盤上のドイツ軍橋梁ユニットを移動させる必要はない。
- その代わりに、橋梁はマップ SW 端内の橋梁待機ボックス内に維持できる。
- ドイツ軍プレイヤーが橋梁の設置を望むとき、適用可能な軍について「J」又は「B」橋梁を選択する。
- 設置ヘクスは、ドイツ軍によって支配され、東端から途切れない道路によってアクセスしていなければならない。
- 途切れない道路は、常に適用可能な軍エリア内を走らなければならない。

22.0 橋梁の爆破 [Bridge Demolition]

プレイヤー諸氏は、敵の移動セグメント中、敵の戦闘後前進中、突破中に敵ユニットが橋梁によってヘクスサイドを越えるとき、橋梁爆破を試みることができる。

22.1 橋梁爆破の基準 [Bridge Demolition Basics]

- 河川、小川、湖を越える道路を含んでいる各ヘクス内に橋梁が存在する。
- 橋梁は、その橋梁が越えるヘクスサイドに隣接する工兵によってのみ爆破できる。
- 「構築」マーク又は「フェリー」マークで覆われた工兵は、橋梁を爆破できない。
- 橋梁を爆破するため、工兵は指揮下、補給下、活性状態でなければならない。
- 移動中、戦闘後前進中、突破中に、橋梁毎、敵のターン毎に一度のみ爆破を試みることができる。

- 同じヘクス内の複数の橋梁は、同じターンに1つの工兵ユニットによって爆破できる。
- 橋梁は、17PD ターンになるまで、US プレイヤーによって爆破できない。
- 破壊されたドイツ軍の B 橋梁又は J 橋梁は、ゲームから取り去られる。
- 爆破後、「橋梁爆破 ["Blown Bridge"]」マークをヘクス内に置く。このヘクスは、非橋梁河川ヘクスになる。
- 補給道路又は補給経路は、爆破橋梁ヘクス内へたどることができるが、爆破橋梁を越えることはできない。
- 橋梁爆破は、以下のごとく試みることができる。：
 - 敵移動セグメントの開始時、敵ユニットが特定の橋梁が越えるヘクスサイドに隣接して開始するとき、友軍工兵はそのセグメントの開始に割り込み、橋梁の爆破を試みることができる。
 - もしも上記 (1) が発生しなければ、敵ターン毎に一度、移動、戦闘後前進、突破中に、敵ユニットが移動して特定橋梁を越えるヘクスサイドに隣接するとき、友軍工兵は直ちに敵のセグメントに割り込み、橋梁の爆破を試みることができる。
 - 橋梁を爆破するため、橋梁爆破表を使用する。
- 橋梁爆破の成功を減じさせる条件がある。それらは、以下のとおりである。：
 - 橋梁爆破を試みている工兵が、「橋梁爆破準備 ["Prep Bridge Demo"]」マークを持たず、射撃下に爆薬を設置している。：これは+2 drm。
 - 敵のコマンドが渡河点にいる。：これは+1 drm。44 年 12 月に、US の制服を着た見知らぬ志願者がスタヴロ [Stavelot] で爆破に失敗した橋梁の爆薬設置を手伝ったと言われていることを考慮する。彼らはワイヤーを切断したと信じられている。
 - 橋梁に隣接する敵ユニットが重 AFV を含む。：これは+1 drm。橋梁爆破を止める試みについてのドイツ軍のドクトリンは、パンター戦車に全速力で橋梁を渡らせることだった。
 - 橋梁に隣接する敵ユニットが、工兵を含む。：これは+1 drm。

22.2 橋梁爆破の準備 [Prepared Bridge Demolition]

- 橋梁は、それを越えるヘクスサイドに隣接してターンを開始する工兵によって爆破の準備ができる。橋梁は、17PD ターンになるまで US プレイヤーによって爆破の準備ができない。
- すでに「構築」マーク又は「フェリー」マークで覆われた工兵は、橋梁爆破のための準備ができない。
- 「橋梁爆破準備 ["Prep Bridge Demo"]」マークを置くためには、橋梁が越えるヘクスサイドに敵が隣接してはならない。
- 全ての要件が満たされたとき、橋梁爆破の位置についた工兵の上に「橋梁爆破準備」マークを置く。
- 「橋梁爆破準備」マークで覆われた工兵は、移動セグメント中に移動できない。
- 橋梁爆破は、22.1k で述べられるごとく解決される。
- 「橋梁爆破準備」マークは、爆破が振られたとき又はヘクスがもはや資格を持つ工兵によって占められていないときに取り去られる。
- 「橋梁爆破準備」マークで覆われた工兵は、戦闘セグメント中に攻撃できないが、通常に防御する。



22.3 緊急橋梁爆破 [Hasty Bridge Demolition]

- 緊急爆破は、「橋梁爆破準備」マーカーを持たない工兵によって実施されるものである。
- 工兵が「橋梁爆破準備」マーカーで覆われていないとき、爆破のサイの目に+2drmが適用される。

23.0 通常のユニット・スタッキング

[Normal Unit Stacking]

- 航空機、ドイツ軍 J 橋梁、ドイツ軍 B 橋梁、ベイリー式橋梁、プレイ補助マーカーは、スタッキングに対してカウントしない。
- 一定のスタッキング制限が破られたとき、ユニットに除去又は混乱をもたらす。
- 退却によって強制された不適切なスタッキング状態は、次の移動セグメントに解消されなければならないことに注意。
- 戦闘ユニット・スタッキング・チャートが、**プレイ補助カード 2B、種々雑多**上に提供される。

23.1 司令部 [Headquarters]

- 司令部は、他の戦闘ユニットのスタッキングに影響しない。
- 一般的に、兵団毎に1つのHQが罰則なしであるヘクスを占めることができる。ただし、いくつかの例外がある (24.0)。
- それ故、1つのヘクスは、1つの軍HQ、1つの軍団HQ、1つのFAG HQ、1つの師団/旅団HQ、1つのKG HQ、CPを保持する。
- 逆に、2つの軍HQ、2つの軍団HQ、2つのFAG HQ、2つの師団/旅団HQ、2つのCPは、同じヘクス内を占めることができない。

23.2 HQの超過スタッキング罰則

[Penalties for HQ Over-Stacking]

- 23.1dに相反して、いずれかのセグメント終了時に2つのHQが同じヘクス内にあると、それらを「混乱2」[Disrupt 2] マーカーで覆う。混乱状態の詳細は、29.3項に提供される。
- HQは、決して不正なスタッキングのために除去されない。

23.3 HQ以外の戦闘ユニット [Combat Units other than HQ]

- 非HQ地上戦闘ユニットは、前線ユニット、戦闘支援ユニット、砲兵ユニットを含む。
- 非HQ地上戦闘ユニットは、HQのスタッキングに影響を持たない。
- いずれかのセグメント又はフェイズの終了時、いずれかの組み合わせで、あるヘクスを占めることができる非HQ地上戦闘ユニットの最大数は、ヘクス毎に3である。いずれかのセグメント又はフェイズの終了時、もしも4つ以上の非HQ地上戦闘ユニットがあるヘクスを占めると、所有者は統合した合計が3に落ちるまで、十分なユニットを除去しなければならない。

23.4 ドイツ軍の砲兵組織代用 [選択]

[German Artillery Formation Substitutes]

- ドイツ軍の砲兵組織代用ユニットは、上記23.3で述べたごとく砲兵タイプの非HQ地上戦闘ユニットである。
- ドイツ軍の砲兵組織代用ユニットは、ある組織の全てのFA又はNW大隊をあらわす。
- 1つのみのドイツ軍砲兵組織代用ユニットは、罰則なしであるヘクスを占めることができる。
- 他の単一砲兵大隊、戦闘支援ユニット、前線戦闘ユニットは、1つのドイツ軍砲兵組織代用ユニットと統合し、ヘクス毎に3ユニットまでスタックできる。
- いずれかのセグメント又はフェイズ後に、複数のドイツ軍砲兵代用が同じヘクス内にあると、それらを混乱2で覆う。
- 混乱の詳細は、29.3項に提供される。

23.5 友軍の軍スタッキングと制限

[Friendly Army Stacking and Restrictions]

- 軍直属の大隊は、同じ軍の全ての従属ユニットと共にスタックできる。
- 友軍の軍に従属するユニットは、友軍の他の軍に従属するユニットを持つヘクスへ進入できない。ただし、以下の場合を除く。:
 - それらが戦略移動を使用している。
 - 友軍の他の軍に従属するユニットが、戦略移動を使用している。

23.6 友軍の軍団スタッキングと制限

[Friendly Corps Stacking and Restrictions]

- 軍団直属の大隊は、同じ軍団の全ての従属師団/旅団、カンパググループ・レベルのユニットと共にスタックできる。
- 友軍の軍団に従属するユニットは、友軍の他の軍団に従属するユニットを持つヘクスへ進入できない。ただし、以下の場合を除く。:
 - それらが戦略移動を使用している。
 - 友軍の他の軍団に従属するユニットが、戦略移動を使用している。

23.7 友軍の師団/旅団スタッキングと制限

[Friendly Division/Brigade Stacking and Restrictions]

- 同じ軍団の旅団と師団に所属する戦闘ユニットは、罰則なしで互いに通過できる。
- ただし、同じ軍団の旅団と師団に所属する戦闘ユニットは、一緒にスタックしてセグメント又はフェイズを終了できない。
- 注意:** 同じ軍団の師団が一緒にスタックできる6つの特殊な条件がある (24.0)。

23.8 進入禁止の罰則 [Prohibited Entry Penalty]

もしも退却が、自由に通過できない友軍ユニットが占めるヘクスの通過を友軍ユニットにもたらしたら、含まれる全てのユニットが「混乱2」[Disrupt 2] マーカーを受け取る。混乱の詳細は、29.3項に提供される。

23.9 スタッキング禁止の罰則 [Prohibited Stacking Penalty]

- もしも退却しているユニットが、自由に通過できない友軍ユニットが占めるヘクス内でその退却を終了すると、含まれる全てのユニットが「混乱2」[Disrupt 2] マーカーを受け取る。混乱の詳細は、29.3項に提供される。
- スタッキング・ルールに従うことの失敗で最悪の罰則は、23.3c一超過ユニットの除去であることに注意。

24.0 特殊なユニット・スタッキング

[Special Unit Stacking]

24.1 第1SS装甲師団が第3FJを指揮

[The 1SS Panzer Division Commands the 3FJ]

- 16AF ターンから開始して、第1SS装甲師団HQは第3FJ師団の指揮を執る。これらは、1つの組織として機能する。
- これら師団の全ての活動は統合されなければならない、休息中又は活性状態の選択を含める。
- 各師団の従属ユニットは、通常にそれぞれ自身のHQまで指揮と補給をたどる。
- もしも第1SS装甲師団が燃料不足についての罰則を受けても、第3FJは移動罰則を被らない。

24.1.1 KGPが第3FJの1個大隊を指揮

[KGP Commandeers a 3 FJ Bn]

シナリオ・ブックの第6装甲軍シナリオ・ルールを参照。もしもKGPが第3FJの1個大隊を指揮すると、それはKGPの一体化ユニットとなる。

24.2 第 116 装甲師団と第 560 国民擲弾兵師団の連携 [The 116 Pz and the 560 VG Cooperate]

- 16MO に開始して、第 116 装甲師団と第 560 国民擲弾兵 (VG) 師団は、ゲームの残りについて 1 つの組織として連携する。
- これら師団の全ての活動は統合されなければならない、休息中又は活性状態の選択を含める。
- 各師団の従属ユニットは、通常にそれぞれ自身の HQ まで指揮と補給をたどる。
- もしも第 116 装甲師団が燃料不足についての罰則を受けても、第 560 VG は移動罰則を被らない。

24.3 KGP と第 150 装甲旅団 [KGP and the 150th Brigade]

- 連携は 44 年 12 月 15 日に完了し、第 150 旅団の構成部隊は KGP 縦列内に組み込まれた。
- 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一緒に闘うことができる。
- KGP と第 150 旅団のユニットは、KGP ID を持たない第 1 SS 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、活性状態の機能は、個別のまま留まる。

24.4 総統警護旅団 AAA [Führ Escort Brigade AAA]

総統警護旅団は、組織の規模からすると法外な数の対空火器を装備していた。

- 総統警護 AA 中隊は、1 つの装甲警護装甲ユニットと共にスタックしたとき、ヘクス毎に 1 つを自由にスタックできる。
- 総統警護 AA ユニットと総統警護装甲ユニットがスタックとして留まる限り、これらは 1 ユニットのみにとしてカウントする。
- 戦闘後前進中、総統警護 AA 中隊は、それと共にスタックした総統警護装甲ユニットに随伴できる。

24.5 US 第 4 歩兵師団と第 10 機甲師団

[The US 4 ID and 10 AD]

- US 第 4 歩兵師団と US 第 10 機甲師団のユニットは、罰則なしで一緒にスタックして一緒に闘うことができる。
- US 第 4 歩兵師団と US 第 10 機甲師団の指揮、補給、活性状態の機能は、個別のまま留まる。
- これらのユニットは、マップの南東端で見つけることができる。

24.6 US 第 101 空挺連隊と第 10 機甲戦闘団 B

[The US 101AB and 10CCB]

- 101 AB と US 10 CCB のユニットは、罰則なしで一緒にスタックして一緒に闘うことができる。
- 101 AB と US 10 CCB の指揮、補給、活性状態の機能は、個別のまま留まる。

24.7 連合軍戦車大隊のスタッキング制限

[Stacking Restriction for Allied Tank Battalions]

- そのカウンター上に**完全**ユニット ID を持つ連合軍戦車大隊は、一緒にスタックできない。
- 完全**ユニット名称を持つ連合軍戦車大隊は、少なくとも 50 両の戦車によりスタッキングが限定されることをあらわす。
- このような戦力の戦車ユニットは、あるヘクス内に 1 つのみ認められる。
- 砲兵ユニット、戦闘支援ユニット、その他の前線戦闘ユニットは、完全なユニット名称を持つ 1 つの連合軍戦車大隊と統合し、ヘクス毎に 3 ユニットのスタックできる。

24.8 連合軍戦車大隊のスタッキング詳細

[Stacking Details for Allied Tank Battalions]

- 以下の 2 つのイラストは、完全戦力で 1 命中を持つ US 戦車大隊 9AD/CCB/14 を表示する。大隊カウンターは、完全ユニット名

称：例えば 9AD/CCB/14 を表示する。下に表示した戦車大隊は、完全ユニット名称を表示している他の戦車大隊と共にスタックできない。



- 以下のイラストは、2、3、4、5 命中後の連合軍のイーザー 8 戦車大隊を表示する。ユニット名称が表示されないユニットは、代わりに「ステップ」を表示することに注意。下記の汎用アメリカ軍ステップ下降ユニットは、2、3、4、5 命中を維持する。24.7 項の連合軍の戦車ステップ下降ユニットについての特殊なスタッキング制限はない。



- 完全ユニット ID を表示している連合軍戦車大隊は、決して 11CF 未満を持たないことに注意。特定の ID を持つがステップ表示なしのいくつかの戦車ユニットがある。このようなユニットは 11CF 未満を持つため 24.7 項に従わない。

25.0 支配地域 [ZOC] [Zones of Control]

各タイプの戦闘ユニットが隣接ヘクス内の敵ユニットへ ZOC を及ぼすときの識別は、**プレイ補助カード 2A** 上の ZOC プレイ補助チャートを参照。

25.1 ZOC チャートの詳細 [ZOC Chart Specifics]

- 歩兵と工兵は、地形の各タイプを通過して全ての敵戦闘ユニットに ZOC を及ぼす。
- 機甲偵察/機甲騎兵は、平地、林、破碎地、凍結湿地、町、都市を通過して全ての敵ユニットに ZOC を及ぼす。
- 機甲偵察/機甲騎兵は、湿地又は森を通過して敵ユニットに ZOC を及ぼさない。
- AFV、対戦車、重 AA は、平地、林、破碎地を通過して全ての敵ユニットに ZOC を及ぼす。
- AFV、対戦車、重 AA は、上記 (d) 以外の地形を通過して敵ユニットに ZOC を及ぼさない。
- 軽 AA、AW、MG ユニットの、敵 AFV に ZOC を及ぼさない。
- 軽 AA、AW、MG ユニットの、平地、林、破碎地を通過して敵の非 AFV ユニットのみに ZOC を及ぼす。
- 砲兵、NW、HQ は、隣接ヘクス内に ZOC を及ぼさない。
- 全ての戦闘ユニットは、自身が占めるヘクス内に ZOC を及ぼす。

25.2 敵 ZOC が指揮経路、補給経路、補給道路を妨害するとき

[When Enemy ZOC Blocks Command Path, Supply Path or Supply Road]

- もしもユニットがあるヘクス内の敵ユニットに ZOC を及ぼすと、そのヘクス内の指揮経路、補給経路、補給道路を妨害する。
- 友軍戦闘ユニットの存在は、補給をたどることについて敵 ZOC を無効化しない。
- ただし、敵 ZOC は、指揮経路をたどることについて友軍ユニットによって無効化される。
- 霧、濃霧、雪、夜は、一定の隣接ヘクスへ ZOC が及ぼされることを妨げる。ZOC チャート下の注記を参照。
- 上記 (d) で述べたごとく ZOC が及ぼされるとき、指揮経路、補給経路、補給道路は妨害されない。

25.3 河川と小川を越える ZOC

[ZOC Across Rivers and Streams]

支配地域は、河川と小川を越えて及ぼされるが、ムーズ [Meuse] 河又は湖のヘクスサイドを越えない。

25.4 マップ端外ヘクス内へ及ぶ ZOC

[ZOC are Exerted into Hexes off the Map Edge]

- 盤端外の想像上のヘクスは、常に平地地形ヘクスと見なされる。
- 例えば、湿地内の歩兵ユニットは、想像上のヘクス 7463、7564、7663 内へ ZOC を及ぼす。
- 支配地域のため、敵ユニットは盤端を保持しているユニットをすり抜けることができない。
- ただし、濃霧又は雪のターンに、ユニットが盤端を保持しているユニットをすり抜けることは可能。

25.5 ZOC の接点 [ZOC Interface]

両陣営の ZOC は、同じヘクス内に同時に及ぼされる。

25.6 敵の移動を禁止する支配地域

[Zones of Control Inhibit Enemy Movement]

- 移動に影響を与える敵 ZOC に進入しているユニットは、直ちに移動を停止しなければならない。
- 敵ユニットの ZOC 内で開始しているユニットは、異なる敵ユニットの ZOC 内へ直接移動でき、次いで停止する。
- ユニットは、1つのヘクスから他のヘクスへと、同じ敵ユニットの ZOC を通過して直接移動できない。
- ユニットは、敵ユニットの ZOC 外へ移動し、他のヘクスから同じユニットの ZOC へ再進入できる。

25.7 敵 ZOC 内への退却 [Retreating into an Enemy ZOC]

- 退却ルールについては、支配地域チャートと 54.0 項を参照。
- ユニットは、もしも退却ユニットに影響を持つ敵 ZOC を含むヘクス内へ退却することを強制されたら除去される。
- 例えば、戦車と歩兵ユニットが、軽 AA ユニットの ZOC 内へ退却することを強制されたらと仮定する。戦車は影響を受けないが、歩兵ユニットは除去される。

25.8 敵 ZOCs を通過する戦闘後前進

[Advance After Combat Through Enemy ZOCs]

- 戦闘後前進の最初のヘクスは、防御側のヘクスでなければならない。戦闘後前進のルールについては、55.0 を参照。
- 戦闘後前進している戦闘ユニットは、前進する最初のヘクス内の敵 ZOC を無視できる。

26.0 ドイツ軍の軍境界線 [German Army Boundaries]

26.1 北部軍境界線：第 6 装甲軍—第 5 装甲軍

[North Army Boundary : 6PzA—5PzA]

第二次世界大戦において、なぜ部隊が連絡線を越えなかったかについては、重要な戦術的、管理上の理由があった。

26.1.1 第 6 装甲軍—第 5 装甲軍の境界道路

[The 6PzA—5PzA Boundary Road]

- 境界線は、東端ヘクス 9926 からユイ [Huy] (ヘクス 3407) へと走る道路網である。
- 道路網は、道路上で境界を示している高速道路サイン (白いドット) を含む。
- 第 6 装甲軍のユニットは、境界線の南へ移動できず、境界線の南の敵ユニットを攻撃もできない。
- 第 5 装甲軍のユニットは、境界線の北へ移動できず、境界線の北の敵ユニットを攻撃もできない。
- 両軍のユニットは、境界線道路を使用でき、境界線道路上の敵ユニットを攻撃できる。

- 第 5 装甲軍の第 6 装甲軍のユニットによって占められたヘクスへ進入できず、逆もまた同様である。
- もしもドイツ軍プレイヤーが上手に計画しないと、両軍のユニットは道路上で交通渋滞を引き起こす。

26.1.2 第 6 装甲軍—第 5 装甲軍の制限

[The 6PzA—5PzA Restrictions]

- 第 5 装甲軍のユニットは、第 6 装甲軍のユニットによって占められたヘクスへ進入できず、逆もまた同様である。
- ただし、異なる軍のユニットは、必要とあらば、他の軍のユニット内へ又は通過して退却できる。
- 上記 (b) の場合、含まれる全てのユニットは混乱状態になる。必要に応じて「混乱 2」マーカーを加える。
- 混乱の詳細は、29.3 項に提供される。

26.1.3 境界線を越える退却 [Retreating Across the Boundary]

- 他の軍の作戦エリア内へ退却を強制されたユニットは、次のターンを「非指揮下」で開始しなければならない。
- 上記 (a) を受けるユニットは、最少数の移動値を使用して境界線に戻らなければならない。
- もしもこのようなユニットが等価の経路を持つと、所有しているプレイヤーはそれらの間から選択できる。

26.1.4 境界線の侵犯 [Violating the Boundary]

- 第 5 装甲軍のユニットは、そこを越えて退却を強制されない限り、軍境界線を北へ越えることができない。
- 第 6 装甲軍の SS ユニットの、条件付きで境界線を越えることができる。
- 第 6 装甲軍の SS ユニットの、境界線の南にある最初のヘクスへ進入するとき、サイを 1 つ振る。下記の d と e を参照。
- もしもサイの目がユニットの ER 未満であると、そのユニットは境界線の南で移動を継続し、境界線の南にある敵ユニットを攻撃できる。未来のターンに、ユニットは境界線道路の南で移動を継続できるが、「非指揮下」になる。
- もしもサイの目がユニットの ER 以上であると、そのユニットは直ちに停止しなければならない。それに加えて、次のターンは以下のとおりである。：
 - ユニットは、「非指揮下」で開始する。
 - ユニットは、最少数の移動値を使用して境界線に戻らなければならない。
 - もしも等価の経路があると、所有しているプレイヤーはそれらの間から選択できる。

26.2 南部軍境界線：第 5 装甲軍—第 7 軍

[South Army Boundary : 5PzA—7A]

シュール [Sure]、ウィルツ [Wiltz]、クレルフ [Clerf] 川の地勢。ウィルツ川は東へ流れ、7251 でシュール川と合流する。クレルフ川は南へ流れ、カウテンバッハ [Kautenbach] の真下でウィルツ川と合流する。7148~7248 間のヘクスサイドがクレルフ川で、ヘクス 7149~7248 間のヘクスサイドはウィルツ川である。

- 東端からクレルフ川、9949 から 7248、第 5 装甲軍—第 7 軍境界線が道路網である。
- クレルフ川の西、河川 (7248) とバストーニュ (5645) の境界線は、ウィルツ川の小川である。
- バストーニュ [Bastogne] (5645) の西からジヴェ [Givet] (1133)、第 5 装甲軍—第 7 軍境界線が道路網である。

26.2.1 第 5 装甲軍—第 7 軍の連携 [5PzA—7A Cooperation]

クレルフ川、7149~7150~7151 の西で、第 5 装甲軍の第 XLVII 軍団は、第 5 装甲軍—第 7 軍境界線の南で自由に機能できる。

26.2.2 クレルフ川—ウィルツ川の東の第 5 装甲軍—第 7 軍境界線

[The 5PzA-7A Boundary East of the Clerf/Wiltz Rivers]

- 境界線は、東端から 7248 のクレルフ—ウィルツ川まで流れる道

路網である。

- b. 道路網は、道路上で境界を示している高速道路サイン（白いドット）を含む。
- c. クレルフ〜ウィルツ川の東で、第5装甲軍のユニットは境界線の南へ移動できず、境界線の南の敵ユニットを攻撃もできない。
- d. クレルフ〜ウィルツ川の東で、第7軍のユニットは境界線の北へ移動できず、境界線の北の敵ユニットを攻撃もできない。
- e. 両軍のユニットは境界線道路を使用できるが、混雑を避けるよう注意する必要がある。
- f. もしもドイツ軍プレイヤーが上手に計画しないと、両軍のユニットは道路上で交通渋滞を引き起こす。

26.2.3 第5装甲軍のクレルフ川渡河 [The 5PzA Crossing the Clerf River]

- a. 第 XLVII 軍団のユニットは、7248 から 7148 の河川でカウテンバッハ [Kautenbach] 内へ越えることができるが、7248 から 7149 へ越えることはできない。
- b. 第5装甲軍のユニットがクレルフ川を越えた後、これらは第5装甲軍〜第7軍境界線の南へ移動できるが、26.2.5e を参照。

26.2.4 第7軍のウィルツ川渡河 [The 7A Crossing the Wiltz River]

- a. 第7軍のユニットは、7248 から 7148 の河川でカウテンバッハ [Kautenbach] 内へ越えることができるが、7248 から 7149 へ越えることはできない。
- b. 第7軍のユニットがウィルツ川を越えた後、これらは境界線の北へ移動できず、又は境界線の北の敵ユニットを攻撃できない。

26.2.5 クレルフ〜ウィルツ川西の第 XLVII 軍団の流動的的境界線 [Fluid Boundary for XLVII Corps West of the Clerf-Wiltz]

- a. クレルフ川からジヴェ [Givet] へ越えた後の第 XLVII 軍団のユニットについては、境界線は流動的である。
- b. 第 XLVII 軍団がクレルフ川を越えた後、これらは境界線の南へ移動して敵ユニットを攻撃できる。
- c. したがって、クレルフ川の西では、第 XLVII 軍団 HQ と師団 HQ は、境界線の南で補給道路をたどることができる。
- d. 第 XLVII 軍団のユニットが境界線の南にあるとき、これらはその大気状態に従う。
- e. 第 XLVII 軍団は境界線の南、ウィルツ川の西で自由に機能できるが、26.2.2c、クレルフ川の東の制限は維持されなければならない。それ故、26.2.2c は以下のごとく手が込んだものになる。：ウィルツ川の西にあるとき、第 XLVII 軍団のユニットは 7248 からマップの南端に流れるウィルツ〜シュール〜アルゼット河川水系の東で移動できない。

26.2.6 ウィルツ川西の第7軍についての厳格な境界線

[A Rigid Boundary for the 7th Army West of the Wiltz River]

- a. ウィルツ川の西の第7軍ユニットについては、境界線が厳格に維持される。
- b. 第7軍のユニットは、境界線の北へ移動できず、7149 からジヴェ [Givet] の境界線の北の敵ユニットを攻撃もできない。

26.2.7 バストーニュからジヴェまでの第5装甲軍〜第7軍境界線 [The 5PzA – 7A Boundary from Bastogne to Givet]

- a. バストーニュ [Bastogne] で、境界線はそれを示している道路内に白いドットを含む道路網へ復帰する。次いで、第5装甲軍〜第7軍の境界線道路は、バストーニュ (5645) からジヴェまで走る。
- b. 両軍のユニットは、バストーニュ (5645) からジヴェまでの境界線道路を使用できる。
- c. 26.2.5 に従って、第5装甲軍〜第 XLVII 軍団についての境界線は流動的である。
- d. 26.2.6 に従って、第7軍の境界線は厳格である。
- e. ジヴェ又は北方でムーズ川を越える第5装甲軍のユニットは、ムーズ川をどこかで越えるため自由に移動できる。
- f. 第7軍のユニットは、ムーズ川を越えることができない。

26.2.8 第5装甲軍〜第7軍ユニットの制限

[The 5PzA – 7A Unit Restrictions]

- a. 第5装甲軍のユニットは、第7軍のユニットによって占められたヘクスに進入できず、逆もまた同様である。
- b. ただし、異なる軍のユニットは、必要とあらば、他の軍のユニット内又は通過して退却できる。
- c. 上記 (b) の場合、含まれる全てのユニットは混乱状態になる。必要に応じて、「混乱2 [Disrupt 2]」マーカーを加える。
- d. 混乱の詳細は、29.3 項に提供される。

26.2.9 境界線の侵犯 [Violating the Boundary]

- a. 第5装甲軍〜第7軍の境界線の北へ退却することを強制されたドイツ第7軍のユニットは、次のターンを「非指揮下」で開始しなければならない。
- b. 上記 (a) を受けるユニットは、最少数の移動値を使用して境界線に戻らなければならない。
- c. もしも上記 (b) について等価の経路があると、所有しているプレイヤーはそれらの間から選択できる。

27.0 増援 [Reinforcements]

27.1 基準 [Basics]

- a. 増援は、シナリオ登場序列 (OOA) チャート上内で述べられた日付にゲームに登場する。
- b. 各増援グループは、それが初期にマップ上へ登場できる道路又はヘクスを示している文字コードを持つ。
- c. 増援は、特定文字間で指定された文字又はヘクスによって指定された盤端ヘクスを介して登場できる。
- d. 例えば、もしも「A」に登場することが列記されたら、その増援は 9263、9363、9563 から登場できる。
- e. 増援は、道路の経路に沿ってを除き、道路外から森ヘクス内へ直接登場できない。
- f. 増援は、道路に沿ってを除き、盤外から河川又は小川を越えて直接盤上に登場できない。
- g. このターンに登場する全ての増援を、進入を意図するヘクスに隣接する盤端上に置く。
- h. シナリオ・ルール内に列記されたごとく、一定の増援は特定の道路又はヘクスにのみ登場できる。
- i. いくつかの増援は、隣接するエリアに登場するため、登場の初期ターンを超えて保留できる。
- j. 増援によって進入できる隣接エリアは、シナリオ・ルールに特記される。
- k. 増援は、道路の経路に沿って道路移動率で登場できる。
- l. マップ端から登場している増援の US 歩兵ユニットは、常にトラックと共に登場できる。

27.2 増援 HQ と活性状態 [Reinforcing HQ and Activation Status]

全ての HQ 増援は、「指揮下」と「補給下」で、1 枚の「休息済」マーカーと共に登場する。

27.3 従属増援 [非 HQ ユニット] の状態

[Status of Subordinate Reinforcements [Non-HQ Units]]

- a. 従属増援は、その親 HQ の活性化状態を反映する。：活性状態、休息中、消耗状態。
- b. 増援は、その親 HQ が活性化するときに移動する。
- c. もしも HQ が休息中であると、14.1、15.1、16.1 で述べたごとく、増援は1ヘクス又はその MF の半分移動できる。
- d. もしも HQ が活性状態であると、増援は 14.2、15.2、16.2 で述べたごとく通常に移動できる。
- e. 活性組織は、疲労状態にもなり得るのを忘れないこと。
- f. もしも HQ が消耗状態であると、4.3e で述べたごとく、増援は1ヘクス又はその MF の半分移動できる。

27.4 増援が移動するとき [When Reinforcements Move]

増援は、その親 HQ が活性化させられるときに移動する。

27.5 増援の登場が妨害又は阻止されるとき

[When Reinforcement Entry is Blocked or Impeded]

- 盤端上の敵ユニットは、描かれていない想像上の隣接する盤外ヘクス内に ZOC を及ぼすことができる。
- 増援は、描かれていない盤外ヘクス内に及ぼされた ZOC を通過して移動できない。
- 全ての登場ヘクスが敵ユニット又は ZOCs によって妨害されるとき、増援は敵ユニットの隣接へ登場できる。
- 上記 (c) の場合、完全なヘクスにのみ登場できる。27.1 と 27.5b の制限は、破ることができない。
- もしも進入したヘクスが敵 ZOC 内であると、増援は停止しなければならない、それ以上移動できない。
- 南西道路ヘクスへの登場は、マップ端上に指定されたごとく移動罰則を受ける。
- いくつかの場合、増援は遅延させることができるため、隣接エリア内に登場できる。シナリオ・ルールを参照。

28.0 戦略移動 [Strategic Movement]

- 戦略移動は、マップに進入している増援が選択できる。このようなユニットによる戦略移動の特定基準は、シナリオ・ルールの増援チャート上に提供される。
- すでにマップ上にある一定のユニットは、シナリオ・ルール内のセットアップ・チャート上に指定されたごとく戦略移動を使用できる。
- 全ての移動は、移動セグメント中に発生する。
- プレイ補助カード 2A、移動セグメント上の戦略道路チャートを参照。

28.1 戦略移動の基準 [Strat Move Basics]

- 戦略移動を使用しているユニットは、道路上のみを移動できる。
- 戦略移動を使用しているユニットは、移動で敵地上戦闘ユニットに隣接できない。
- もしも敵ユニットが移動で隣接したら、ユニットはその「戦略移動」マーカーを失う。
- ドイツ軍ユニットは、その記載された MF で戦略移動を行う。
- アメリカ軍歩兵ユニットは、8MF で戦略移動を行う。歩兵縦隊の先頭に汎用トラック・カウンターを置く。
- アメリカ軍歩兵ユニット以外の他の全ての連合軍ユニットは、その記載された MF で戦略移動を行う。

28.2 ユニットの状態 [Unit Status]

- 「戦略移動」マーカーを持つユニットは、その親 HQ の活性化状態を反映する。：活性化状態、休息中、消耗状態。
- 「戦略移動」[「Strat Move」] マーカーを持って登場している増援は、自動的に指揮下で補給下である。
- 敵の活動のためにユニットがその「戦略移動」マーカーを失うと、これらはもはや自動的に指揮下で補給下ではない。

28.3 戦略移動マーカー [Strat Move Markers]

- 戦略移動を使用する増援は、「戦略移動」マーカーで覆われる。
- 「戦略移動」マーカーを持ってターンを開始しているユニットは、戦略移動を継続できる。
- もしも US 歩兵増援がその「戦略移動」マーカーを失うと、これらはシナリオ・ルールで指定された集合位置に到着するまで、トラックと共に移動できる。
- トラック・カウンターは、カウンター内容物によって限定されない。必要に応じて、トラックの複製を作ることができる。

28.4 戦略移動のスタッキング [Strat Move Stacking]

- 戦略移動を使用しているユニットは、他の組織の友軍ユニットを通過できる。：23.5b と 23.6b を参照。
- 「戦略移動」マーカーを持つユニットは、「戦略移動」マーカーを持たない友軍ユニットによって占められたヘクスを通過できる。
- 同様に、通常移動を使用しているユニットは、「戦略移動」マーカーを持つ友軍ユニットによって占められたヘクスを通過できる。
- ただし、「戦略移動」マーカーを持つユニットは、このようなマーカーを持たない友軍ユニットと共に、あるセグメント又はフェイズを終了できない。
- もしも退却が、自由にスタックできないユニットと共にスタックすることをもたらすと、「戦略移動」マーカーは失われる。
- それに加えて、ユニットが自由にスタックできないユニットと共にスタックするとき、全てのユニットが混乱状態になる (23.8 と 23.9)。
- 混乱の詳細は、29.3 項に提供される。

29.0 移動 [Movement]

- 各地上ユニットは、カウンター上に記載された移動値 (MF) 又は許容移動力を持つ。
- MF は、移動セグメント中に消費できる移動ポイントの数である。
- ユニットは、ヘクスから隣接ヘクスへと移動する。ヘクスは、決してスキップ又はジャンプができない。
- 各ユニットがヘクスに進入するに連れて、ユニットはその移動値 (MF) から移動ポイントを消費する。
- 移動セグメント中、プレイヤーは望むだけ多くの又は少ないユニットを移動させることができる。
- 未使用の MF の移動ポイントは蓄積できず、他のユニットへ移譲もできない。

29.1 移動の制限 [Movement Restrictions]

- 完全 MF を持つユニットは、そのヘクスへ進入するために消費する十分な MF を持たなければ、ヘクスに進入できない。
- 「構築」[「Construction」] マーカー、「フェリー」[「Ferry」] マーカー、「橋梁爆破準備」[「Prep Bridge Demo」] マーカーで覆われた工兵は、移動できない。
- ユニットは、禁止された地形に進入できない。プレイ補助カード 2A、移動セグメント上の路外移動チャートを参照。
- 移動への敵 ZOC の影響については、プレイ補助カード 2A、移動セグメント上の ZOC プレイ補助カードを参照。
- 移動への敵 ZOC の影響に関する特定ルールも、25.0 項であらわされる。
- 通常、友軍戦闘ユニットは、敵地上ユニットを通過して移動できない。下記に列記されるごとく、2つの例外がある。：
 - US ユニットの、ドイツ軍コマンドを通過でき、逆もまた同様である。94.2.1 を参照。
 - スコルツェニーの浸透 (第6装甲軍シナリオ-94.1) は、ドイツ第 150 旅団が US 戦闘ユニットを通過する移動を認める。

29.2 移動値の減少 [Movement Factor Reductions]

29.2.1 移動値半減 [Movement Factors Halved]

- 移動セグメントを衝撃状態又は「混乱」マーカーと共に開始するユニットは、その MF の半分のみで移動できる。
- 休息中又は消耗状態のユニットは、その MF の半分のみで移動できる。
- 非補給下の AFV、トラック・ユニット (∞)、路外機動ユニット (∞∞) は、その MF の半分のみで移動できる。
- いずれかの理由で MF が半減されるとき、端数は切り上げる。
- ユニットの移動値は、たとえ複数回の移動罰則を受けても、決して複数回半減されない。

f. MF 半減を被るユニットは、もしも完全 MF を持つと隣接ヘクス内へ合法的に進入できたら、常に最低 1 ヘクス移動できる。

29.2.2 燃料不足の減少 [Low Fuel Reduction]

- 装甲組織の AFV、トラック・ユニット、路外機動ユニットについての燃料不足罰則は最悪の減少で、他の全ての移動減少罰則に優先する。
- 燃料不足を持つドイツ軍の AFV、トラック・ユニット、路外機動ユニット、トラック牽引砲兵ユニットは、1 ヘクスのみ移動できる。
- 本質的な最大と最小の移動は、1 ヘクスのみである。ユニットは、完全 MF で合法的に進入できる隣接ヘクスへ移動できる。
- 1 ヘクス移動する代わりに、FA/NW ユニットの「据砲状態」から「行軍隊形」へモードを転換でき、逆もまた同様である。
- 燃料不足を持つドイツ軍の AFV、トラック・ユニット、路外機動ユニット、トラック牽引砲兵ユニットは、1 ヘクスのみ戦闘後前進できる。
- HQ、馬匹牽引砲兵、徒歩ユニットの移動値は、燃料不足によって影響されない。

29.3 混乱状態の罰則 [Disruption Penalty]

- 混乱状態（混乱 1 又は混乱 2）の主要な影響は、混乱状態ユニットがその MF の半分のみ移動できることである。
- その上更に、混乱状態の HQ と砲兵ユニットは、直ちに行軍隊形に裏返される。
- 予備状態のユニットは、混乱したときに予備状態を失う。
- ユニットが「混乱状態」のとき、「混乱状態 2」マーカーを受け取る。もしも「混乱状態 1」マーカーを持つと、「混乱状態 2」に裏返す。
- もしも「混乱状態 2」マーカーを持つユニットが再び混乱すると、「混乱状態 2」を保持する。更なる罰則はない。
- 混乱状態は、相互 EOT セグメント (61.2) 中に減少する。
- ユニットが「混乱状態 2」マーカーを獲得する原因となる出来事や条件のサマリーは、以下のとおりである。：
 - 掃射攻撃の結果として：5.7.5 を参照。
 - HQ が超過スタックしたとき (23.2)。
 - ドイツ軍の砲兵組織代用が超過スタックしたとき (23.4)。
 - 連合軍の前線ユニット又は AFV がドイツ軍の FA 組織代用の隣へ移動したとき (44.1p)：NW には適用しない。
 - 据砲状態の砲兵が退却することを要求されたとき (54.0c)。
 - 展開状態の HQ が退却することを要求されたとき (54.0d)。
 - 退却が友軍ユニットに制限された友軍ヘクスへの進入をもたらすとき (23.8, 26.1.2, 26.2.8, 28.4, 54.2k)。
 - プレイヤー EOT セグメント中に「衝撃 [Shock]」マーカーが「混乱状態 2」マーカーへ転換されたとき (60.6)。



29.4 道路外移動についての地形の影響

[Terrain Effects for Off Road Movement]

- 路外移動チャートは、あるヘクスに移動しているときの地形タイプとそれが負うコストを示す。
- 緑色の数字は、地表状態が凝固のときに負うコストを示す。
- 茶色の数字は、地表状態が泥濘のとき一定の地形について多く負うコストを示す。
- 青色の数字は、地表状態が凍結のとき一定の地形について少なく負うコストを示す。

29.5 道路移動 [Road Movement]

- 道路移動は、連結した道路ヘクスを通過する道路の経路に沿って移動しているユニットによって遂行される。プレイ補助カード 2A、移動セグメント上の道路移動チャートを参照。
- 道路移動は、道路上でないときに進入を禁じられる地形の通過をユニットに認める。このような場合、ユニットは道路の経路に沿ってのみ、禁止地形への進入と離れることができる。これは、退却と戦闘後前進にも適用する。

29.6 交通渋滞—12月16日ターン [Traffic Jams—16Dec Turns]

- 攻勢が開始されるに連れて、ドイツ軍の車両がその隠れ場所を出て、限定された道路網に溢れかえった。
- それ故、44 年 12 月 16 日にドイツ軍前線の背後で生じた大規模な交通渋滞によって道路移動が塞がれた。
- プレイ補助カード 2A、移動セグメント上の交通渋滞チャートを参照。

30.0 水障害越えの移動 [Movement Across Water]

- 徒歩ユニットは、ムーズ河以外の非橋梁小川又は河川を、非浅瀬又は非橋梁ヘクスで越えることができる唯一のユニットである。
- ユニットは、河川/小川の隣で開始しなければならず、最初の移動は河川/小川ヘクスサイドを越えるものでなければならない。
- 河川/小川を越えた後、もしも追加ヘクスに進入するための MF を残していたら、これらは移動を継続できる。
- ムーズ河と湖は、橋梁上でのみ越えることができる。

30.2 河川浅瀬 [River Fords]

- 河川を浅瀬で越えるコストは、プレイ補助カード 2A、移動セグメント上の浅瀬河川越えチャートに提供される。
- 歩兵ユニットは、いかなるヘクスでも河川を越えることができる。その他のユニットは、橋梁又は浅瀬でのみ河川を越えることができる。
- 河川を浅瀬で越えることを望む一定の戦闘ユニットは、地表状態に依存して、工兵の補助が必要になるかもしれない。
- 工兵が浅瀬で越える補助をするためには、20.0 項で特記された前提条件を満たさなければならない。
- 1 つの工兵ユニットは、移動中に 1 つのユニットの河川浅瀬越えを補助でき、工兵ユニット自体も渡河を行うことができる。

30.3 橋梁の混雑 [上級ゲーム] [Bridge Bottlenecks]

この上級ゲーム・ルールは、橋梁渡河を意図する大規模組織が交通渋滞をもたらす過程のリアリズムを組み込む。下記の数値は、US 師団がアヴァンシュで捕獲した橋梁を越えたときの率を基準にしている。

- 橋梁は、道路が河川、小川、湖を越える全ての場所に存在する。
- ユニットには、下の橋梁渡河ポイント・コスト表に提供された橋梁渡河コストが割当てられる。
- ターン毎に最大 24 ポイントが橋梁を越えることができる。
- プレイヤー諸氏は、サイコロ又はその他のプレイ補助で、渡河ポイントを管理する必要がある。
- 全てのドイツ軍 AFV ユニットの、ヘッツァーを含み、中隊規模 AFV ユニットの見なされる。
- US の分散状態 (Disp) AFV と連合軍の AFV ステップは、中隊規模の AFV ユニットのである。

- g. 上記 (f) で述べた以外のユニット、他の全ての連合軍 AFV は、大隊規模 AFV ユニットの見なされる。

橋梁渡河ポイント・コスト			
越えているユニット	ベリ式 橋 梁	ドイツ軍 J 橋梁	ドイツ軍 B 橋梁
戦闘司令所 (CP)	0	0	0
US 分散徒歩ユニット	0	0	0
いずれかの歩兵ステップ	0	0	0
US 分散トラック・ユニット	1	1	1
いずれかのトラック・ユニット・ステップ	1	1	1
US 分散路外機動ユニット	1	1	1
いずれかの路外機動ユニット	1	1	1
US 分散 AFV	1	1	不可
連合軍 AFV ステップ (3CF 又は 5CF)	1	1	不可
連合軍 AFV ステップ (7CF 又は 9CF)	2	2	不可
連合軍 AFV (上記以外)	3	3	不可
いずれかの自走砲兵	3	3	不可
ドイツ軍 AFV	1	1	不可
大隊規模徒歩ユニット	1	1	1
ドイツ軍馬匹牽引砲兵	2	2	2
大隊規模トラック・ユニット	3	3	3*
ドイツ軍砲兵大隊ユニット	4	4	4
大隊路外機動ユニット	3	3	3*

*自動車化、ドイツの軍レベル砲兵はドイツ軍 B 橋梁を越えられない。
 *牽引式 US 155G、203G、203H、240H はドイツ軍 B 橋梁を越えられない。
 *ドイツ軍と連合軍の自走砲兵はドイツ軍 B 橋梁を越えられない。

31.0 HQ の移動 [HQ Movement]

下記 31.3 に列記された HQ 以外の全ての HQ は、2つの作戦モードを持つ。：行軍隊形又は展開状態。

31.1 行軍隊形の HQ [HQ in March Order]

- HQ が行軍隊形であるとき、NATO ボックス下部に車輪が表示され、ユニットは8又は9の移動値を持つ。
- 行軍隊形のとき、HQ は移動する資格を持つ際、常に完全な移動能力を持つ。
- 休息中状態、消耗状態、指揮状態、補給状態、孤立状態は、HQ の移動に何ら影響を持たない。
- MF の上付文字は、「行軍隊形」から展開状態モードへ転換するためのコストである (逆もまた同様)。
- HQ が行軍隊形のとき、右上円内の指揮範囲は減少範囲である。

31.2 展開状態の HQ [HQ Deployed]

- HQ が展開状態のとき、カウンターの裏面は四角形で強調される。NATO ボックス下部に車輪はなく、MF は0である。
- 右上端円内の指揮範囲は、HQ が展開状態 (行軍隊形でない) のとき増加する (2倍)。
- MF の上付文字は、行軍隊形から展開状態へモード転換するためのコストである (逆もまた同様)。
- これらが移動を意図するとき、行軍隊形に裏返してモード転換に必要な MF を差し引く。モードを転換した後、残っている MF は移動のために使用可能である。

31.3 KGP HQ、KGC HQ、総統警護 HQ

[KGP HQ, KGC HQ and Führ Escort HQ]

- これらの HQ は、常に行軍隊形で、攻撃でき、戦闘後前進でき、自由にスタックできる。
- それぞれの NATO ボックス内に表示されたごとく、総統警護 HQ は偵察ユニットで、KGP HQ は工兵ユニットでもある。

32.0 砲兵の移動 [Artillery Movement]

- 全ての砲兵は、2つの作戦モードを持つ。：行軍隊形又は展開状態 (据砲状態)。
- ドイツ軍の砲兵は、通常の野戦砲兵 (FA) とネーベルヴェルファ・ロケット砲 (NW) から構成される。
- 連合軍の砲兵は、主として通常の野戦砲兵 (FA) から構成される。

32.1 行軍隊形の砲兵 [Artillery in March Order]

- FA と NW は、表面を上に向けて MF がゼロよりも大きいときに行軍隊形である。
- 行軍隊形のとき、火器の射程はカウンターの右上端に表示されない。
- 行軍隊形のとき、FA と NW は射撃できない。射撃するためには、「据砲状態」にモードを転換しなければならない。

32.2 「据砲状態」へのモード転換

[Changing Mode to "In-Battery"]

- 行軍隊形から据砲状態へモードを転換するため、移動値 (MF) を消費しなければならない。
- MF の上付文字は、行軍隊形から据砲状態へモード転換するためのコストである (逆もまた同様)。
- 移動値右の上付文字が「H」のときは、馬匹牽引を示す。
- 全ての馬匹牽引砲兵についてのモード転換のコストは、2MF である。
- ユニットは、行軍隊形から据砲状態へモード転換するため、移動後に十分な MF を残して持たなければならない。
- もしもユニットが移動後に十分な MF を残して持たなければ、モードを転換できない。
- 据砲状態の FA と NW ユニットの、0のMFを持つ。
- 据砲状態のとき、火器の射程はカウンターの右上端に表示される。
- 「据砲状態」のとき、それを示すために FA 又は NW ユニットの裏面上に目立つ色の正方形が示される。

32.3 「行軍隊形」へのモード転換

[Changing Mode to "March Order"]

- 据砲状態から行軍隊形へモードを転換するため、移動値 (MF) を消費しなければならない。
- MF の上付文字は、行軍隊形から据砲状態へモード転換するためのコストである (逆もまた同様)。
- これらが移動を意図するとき、行軍隊形に裏返し、次いでモード転換のために必要な MF を差し引く。
- モード転換のためのコストを消費した後、残っている MF は移動のために使用可能な MF である。

32.4 ドイツ軍の固定軍ユニット

[German Immobile Army Units]

- 0MF を持つ9つのドイツ軍の軍直属砲兵ユニットがある。
- これらのユニットは、ランダム・イベントによる場合を除き、移動できない。
- ランダム・イベントのみで移動できる1つのドイツ軍対戦車ユニットもある。—第7軍 501 PzJ。

33.0 妨害された森道路の移動

[Interdicted Forest Road Movement]

- 敵の移動セグメント中、掃射エリア内の航空機はエリアを通過する敵の移動を妨害する。5.8を参照。
- 妨害ヘクスに進入している敵ユニットは、航空妨害チャートに従い、進入した各ヘクスについて追加MFを消費しなければならない。
- 敵の車両ユニットは、森道路を使用しているとき、妨害と追加MFコストの回避を試みることができる。
- 車両ユニットには、AFV、トラック・ユニット車両ユニット（○○）、路外機動ユニット（○○○）、馬匹牽引砲兵（H）を含む。
- 妨害を回避するため、ユニットは妨害エリア内の最初の森道路ヘクスへ進入する前に停止しなければならない。
- ユニットは、回避のためにサイを振る前に、最初の森道路ヘクスへ進入するための十分なMFにプラスして妨害コストを持たなければならない。
- 各車両ユニットについて、**プレイ補助カード2A、移動セグメント**上の妨害回避表上でサイを1つ振る。
- もしも最初の森道路ヘクス内で妨害が回避されたら、ユニットは最初のヘクスに進入するための追加MFを消費しない。
- 加えて、最初のヘクスに連結する残りの森道路ヘクスに進入するために、追加MFを消費しない。
- もしも停止又は混乱の結果のために最初の森道路ヘクス内で妨害が回避されなければ、ユニットは最初のヘクスへ進入して停止する。

34.0 盤外の移動 [OFF Board Movement]

- 連合軍ユニットは、任意に又は退却の結果として、北端又は南端を介して盤を離れることができる。
- 北部では、ユニットはK~Rの登場ヘクス道路又はその間のいずれかのヘクスを介して離れることができる。
- 南部では、ユニットはA~Gの登場ヘクス道路又はその間のいずれかのヘクスを介して離れることができる。
- 道路ヘクスを介して任意に盤を離れているユニットは、連結した道路ヘクスへ進入するため、十分なMFを持たなければならない。
- 非道路ヘクス内で任意に盤を離れているユニットは、平地地形ヘクスへ進入するために十分なMFを持たなければならない。
- 盤を離れるユニットは、後の友軍移動セグメント中に復帰することができる。
- 友軍移動セグメント中にそのHQが活性化したとき、盤外移動ゾーン内のユニットは移動する。

34.1 盤からの退出 [Exiting the Board]

- 文字付の盤端道路を参照。全ての盤外ヘクスと道路は、円文字間内にある。
- ユニットが盤を離れるとき、マップ南西端の一致する連合軍盤外移動ゾーン内にそれを置く。
- 例えば、もしもユニットがヘクス9563、9462、9363、9262、9163、9062を介して離れたら、Aゾーン内に置かれる。
- 盤を離れるユニットは、盤外移動ゾーン内で盤外に無期限で留まることができる。

34.2 盤外ゾーン間の移動 [Moving between off Board Zones]

- 盤外移動ゾーン内で移動セグメントを開始するユニットは、隣接するゾーンへ移動して停止できる。
- ただし、ユニットは、隣接する文字付盤外移動ゾーンを越えて移動できない。プレイヤー諸氏は、記録しておく必要がある。
- 例えば、もしもユニットが、Cの文字付ヘクスから盤外移動C

ーンへ退出したら、隣接する盤外Bゾーン又は隣接する盤外Dゾーンよりも遠くへ移動できない。

- シナリオ・ルールは、ユニットが遠くの盤外移動ゾーンへ移動する能力も制限され得る。

34.3 盤への復帰 [Returning to the Board]

- ユニットは、盤外ゾーンからそれが来るゾーンと同じ文字を持つマップ・ヘクス内へ復帰できる。
- 例えば、もしもユニットが盤外ゾーンBから復帰すると、8062、8963、又はその間のいずれかのヘクスへ登場できる。

35.0 移動中の蹂躞一昼間ターン

[Overrun During Movement – Day Turns]

朝(MO)ターンと午後(AF)ターンは、昼間ターンである。

35.1 蹂躞一昼間ターンの移動セグメント

[Overrun – Movement Segment of a Day Turn]

一定のユニットは、もしも攻撃側が10対1の比を達成したら蹂躞を行うことができる。

- 単一のHQは、いかなるヘクス内でも蹂躞され得る。
- 1ステップの前線、戦闘支援、砲兵ユニットは、平地、林、破碎地形ヘクス内で蹂躞され得る。

35.2 蹂躞を禁じる条件 [Conditions Prohibiting Overruns]

蹂躞を回避する特定の条件は、以下の通りである。:

- ヘクスが複数ステップによって占められる。
- ヘクスがいくつかの戦力の重AFVによって占められる。
- ヘクスがドイツ軍の砲兵組織代用ユニットによって占められる。上級ゲーム・ルール44.0を参照。
- ヘクスが前線ユニットと道路ブロックによって占められる。
- ヘクスがいくつかのAFVと道路ブロックによって占められる。
- ヘクスが交戦状態の戦闘ユニットによって占められる。
- ヘクスが村、拠点、要塞を含む。
- 最低比の達成に必要な攻撃ユニットは、小川又は河川を越えて攻撃できない。
- 霧、濃霧、降雪のターンである。

35.3 蹂躞の手順 [Overrun Procedure]

蹂躞の手順は、以下のとおり。:

- 攻撃しているユニットは、歩兵プラス戦車(装甲)を含まなければならない。
- 注意:** ヘツァー、IV号駆逐戦車、ヤークトパンター、ヤークトティーガー、突撃砲、駆逐戦車は、戦車又は装甲の資格を持たない。
- 攻撃側は、いずれかの理由によるコラム・シフトの可能性を無視して、要求された数値比を獲得しなければならない。
- 戦闘支援ユニットは、戦車と歩兵の要件を満たす限り、要求された比を達成する補助ができる。
- 蹂躞は移動セグメント中に発生するため、砲兵と航空ユニットは攻撃側又は防御側を補助できない。
- 蹂躞を行っているユニットは、防御側の隣へ移動して停止する。
- 蹂躞を行っている戦車は、あたかもヘクス内に防御側が存在しないのごとく、防御側ヘクスへ進入するために十分なMFを持たなければならない。
- もしも蹂躞移動が道路に沿っていると、蹂躞を行っている戦車がヘクスへ進入するための移動コストは1MFである。
- 要件が満たされたら直ちに防御側は除去され、蹂躞を行っている戦車はそのヘクス内に前進しなければならない。
- ヘクス内に蹂躞カウンターを置く。他のいずれかの攻撃側は、スタッキング限度を受けてヘクス内に前進できる。
- 蹂躞を獲得したユニットについての移動は終了する。

- l. 除去ユニットは、移動セグメントの終了までヘクス内に留まる。スタッキングに対してカウントする。
- m. 移動セグメント中に移動するユニットは、通常の移動コストにプラスして1MFで蹂躪ヘクスへ進入できる。
- n. 非蹂躪ユニットは、移動のルールに従って蹂躪ヘクスを退出できる。

36.0 移動中の蹂躪—夜間ターン

[Overrun During Movement—Night Turns]

夕方 (EV) ターンと夜明け前 (PD) ターンは、夜間ターンである。

36.1 KGP による夜間ターンの蹂躪

[Overrun on Night Turns by KGP]

35.1 項で述べたユニットは、もしも第1SS 装甲師団 KGP が10対1の比を達成できれば、夜間の移動中に第1SS 装甲師団 KGP によって蹂躪を行うことができる。

36.2 第2SS 装甲と第2装甲による夜間ターンの蹂躪

[Overrun on Night Turns by 2SS and 2nd Pz]

35.1 で述べたユニットは、もしも10対1の比を達成できれば、夜間の移動中に第2SS 装甲師団と第2装甲師団によって蹂躪を行うことができる。

36.3 夜間の蹂躪を妨げる特定条件

[Specific conditions that Prevent Overruns at Night]

35.2 項の蹂躪を妨げる条件も、夜間の蹂躪を妨げる。

36.4 第1SS 装甲/KGP による蹂躪の手順

[Procedure for Overrun at Night by 1SS Pz/KGP]

- a. 手順は、35.3 項で述べたそれと同じに加えて、下に列記されたそれである。
- b. 攻撃側は、歩兵プラス1つのKGP 装甲を含まなければならない。
- c. KGP のユニットに加えて、指揮下の第2FJ 大隊、第1SS 装甲師団のユニット、第150 旅団のユニットが参加できる。
- d. 蹂躪を行っているKGP 装甲は、あたかもヘクス内に防御側がないごとく、防御側ヘクスへ進入するために十分なMFを持たなければならない。

36.5 第2SS 装甲又は第2装甲による夜間の蹂躪手順

[Procedure for Overrun at Night by 2SS Pz or 2nd Pz]

- a. 手順は、35.3 項で述べたそれと同じに加えて、下に列記されたそれである。
- b. それぞれの師団についての各攻撃ユニットが、少なくとも1つの歩兵と1つの装甲を含まなければならない。
- c. 攻撃は、これら各装甲師団以外のいかなる戦闘ユニットも含めることができない。
- d. 蹂躪を行っている装甲は、あたかもヘクス内に防御側がないごとく、防御側ヘクスへ進入するために十分なMFを持たなければならない。

37.0 戦闘前の対応 [Reaction Interlude before Combat]

37.1 ドイツ軍ターン [German Turn]

- a. 活性化したドイツ軍の軍団が全ての移動を完了したとき、連合軍プレイヤーが伝えてドイツ軍ターンは中断される。
- b. 連合軍の指揮官は、ここで活性化したドイツ軍軍団の移動に対応できる。詳細については、38.0 と 39.0 を参照。
- c. 活性化ドイツ軍軍団への敵指揮官の対応が完了した後、適用可能であれば、ドイツ軍プレイヤーは再開して活性化したドイツ軍軍団の戦闘へ進む。

37.2 連合軍のターン [Allied Turn]

- a. 活性化した連合軍の軍団が全ての移動を完了したとき、ドイツ軍プレイヤーが伝えて連合軍ターンは中断される。
- b. ドイツ軍の指揮官は、ここで活性化した連合軍軍団の移動に対応

できる。詳細については、38.0 と 39.0 を参照。

- c. 活性化連合軍軍団への敵指揮官の対応が完了した後、適用可能であれば、連合軍プレイヤーは再開して活性化した連合軍軍団の戦闘へ進む。

38.0 指揮官対応フェイズ [上級ゲーム]

[Leader Reaction Phase]

指揮官についての完全なルールは、39.0 項を参照。

- a. 全ての指揮官は、指揮官対応を実行するための能力を持つ。
- b. フェイズは、敵の軍団が移動を完了した後の敵移動セグメント内に発生する (17.1 と 17.2 を参照)。
- c. 各陣営について多数の軍団があるため、このフェイズは敵移動セグメント内に複数回発生する可能性がある。
- d. 指揮官対応は、もしも活性化した敵軍団のユニットが、その指揮官の指揮下にあるユニットの隣へ移動すると誘発される。
- e. 指揮官の指揮下にあるユニットは、適用を誘発する指揮官が「指揮下」でなければならない。
- f. 指揮官の対応は、影響下組織に属する予備状態ユニットの移動を指揮官に認める。
- g. 指揮官指揮属性は、対応によって移動させることができる予備状態の最大ユニット数を表示する。
- h. 予備状態のユニットは、「R」属性を所有している指揮官の指揮範囲内にいなければならない。
- i. 予備状態の戦闘ユニットは、そのMFの半分まで移動できる (端数切り上げ)。移動後に「予備」マーカーを取り去る。
- j. 指揮官の対応によって移動したユニットは、全ての移動ルールが適用される限り、いかなる合法的な移動も行うことができる。
- k. 休息中のユニットは、指揮官の対応によって移動でき、それでも休息中状態に留まる。
- l. 非指揮下、非補給下、消耗状態の戦闘ユニットは、指揮官の対応によって移動できない。
- m. 指揮官の対応が誘発されたとき、指揮官は対応フェイズ中の最終アクションとして、自身の半分のMFで移動できる。
- n. ある指揮官は、敵のターン毎に一度のみ指揮官対応を実行できる。指揮官をその消費済面に裏返す。

39.0 指揮官 [上級ゲーム] [Leaders]

- a. 各陣営は、パレジの戦い中にその功績が注目された指揮官たちを持つ。
- b. 一定の指揮官は、いずれかのターンの友軍命令セグメント中に予備を指定できる。
- c. 指揮官対応フェイズ中、全ての指揮官は敵が移動した後に影響力を及ぼすことができる (38.0)。
- d. 全ての指揮官は、戦闘の解決中に影響力を及ぼすことができる。
- e. 一定の指揮官は、友軍「突破」セグメント中に影響力を及ぼすことができる。
- f. 消費済の指揮官は、属性を使用できない。

39.1 指揮官の属性 [Leader Attributes]

- a. 写真左の情報は、指揮官が影響力を及ぼせる組織について述べる。
- b. 右の文字 D は、いずれかのターンの友軍命令セグメント中に指揮官が予備を指定することを認める。
- c. 右の文字 R は、適用可能な指揮官対応フェイズ中に指揮官が予備を移動させることを認める。
- d. 右の文字 H は、友軍又は敵の戦闘セグメント中に指揮官が保持命令を発することを認める。
- e. 右の文字 E は、友軍突破セグメント中に指揮官が予備を解放することを認める。
- f. 指揮属性：写真下部の最初の数字。どれだけ多数のユニット又は

戦闘に影響力を及ぼせるのかを示す。

- g. 範囲属性：二番目の数字は、指揮官がその属性を適用できるユニット（たち）への範囲を示す。
- h. 移動属性：写真下部の三番目の数字は、移動値である。



- 3A** パットン、第3軍内の各ユニットに影響力を及ぼすことができる。
- D** パットン、友軍命令セグメント中に3ユニットまでを予備に指定できる。
- R** パットン、指揮官対応フェイズ中に3ユニットまでの予備を移動させることができる。
- H** パットン、友軍と／又は敵戦闘セグメント中に3つの戦闘に全力発揮命令を発することができる。
- E** パットン、友軍突破セグメント中に3ユニットまでの予備を移動のために開放できる。
- 3** 数字の3は、パットンが属性毎に3つのユニット又は戦闘に影響力を及ぼせることを示す。
- 6** 数字の6は、パットンが自身の属性を適用できるユニットまでの最大範囲を示す。
- 9** 移動値。

39.2 指揮官の指揮範囲 [Leader Command Range]

- a. 指揮官の範囲はヘクス数の指揮経路で、指揮官ユニットから指揮下の友軍ユニットまでである。
- b. 指揮経路又は指揮経路は、いかなる地形のタイプも通過してたどることができる。
- c. 指揮経路は、友軍ユニットによって占められていない限り、敵ZOCを通過してたどることができない。

39.3 指揮官のスタッキング、ZOC、戦闘能力

[Leader Stacking, ZOC and Combat Capability]

- a. 指揮官はZOCを持たず、スタッキングに対してカウントしない。いかなる数の友軍指揮官も、あるヘクスを占めることができる。
- b. 友軍指揮官は、罰則なしでいずれかの友軍ユニットと統合又は通過できる。
- c. 指揮官は、友軍戦闘ユニットと共に（又は統合して）移動していない限り、敵ユニット又は指揮官の隣へ移動できない。
- d. 指揮官は、もしもあるヘクス内に単独であって、敵戦闘ユニットがそのヘクスへ進入したら直ちに除去される。
- e. 指揮官ユニットは、戦闘損失を満たすために選択され得る。

39.4 指揮官の移動 [Leader Movement]

- a. 指揮官は、友軍移動セグメント中に移動する資格を持つとき、常に完全なMFを持つ。
- b. 指揮官は、いかなるときにも、路外機動又は徒歩ユニットとして、2つの間を交換しながら移動又は退却ができる。
- c. 指揮官は、前進した友軍ユニットに随伴し、共にスタックして留まるとき、戦闘後前進できる。

39.5 指揮官の予備指定 [D] [Leader Designate Reserves]

- a. 「D」属性を持つ指揮官は、いずれかのターンの命令セグメント中に予備を指定できる。指揮官は、消費済に裏返されない。
- b. 予備状態に置かれたユニットは、その指揮官によって指揮された師団、旅団、カンブフグループからでなければならない。
- c. 軍又は軍団の司令官が予備を指定するためには、予備状態に置かれるユニットは従属する師団、旅団、カンブフグループからでなければならない。ユニットは「D」属性を所有している指揮官の指揮範囲内にいなければならない。
- d. 指揮官の指揮属性は、「予備状態」に指定できる最大戦闘ユニットを表示する。
- e. 指揮官は、自身を只で予備状態に置くことができる。
- f. ドイツ軍の指揮官について、18.4e~18.4Lと18.4.1を適用する。
- g. 連合軍の指揮官について、18.4e~18.4Lと18.4.2を適用する。

39.6 指揮官の対応 [R] [Leader Reaction]

- a. 全ての指揮官は、指揮官の対応を実行するための能力を持つ。
- b. 指揮官の対応を実行する指揮官は、敵の戦闘セグメント中に「全力発揮」命令を発する資格を持たないことになる。
- c. この対応は、38.0項で詳細が述べられる。

39.7 指揮官の全力発揮命令 [H]

[Leader Orders Hold at all Costs]

- a. 全ての指揮官は、その指揮系統内のユニットについて「全力発揮」を命令する能力を持つ。
- b. 指揮官は、友軍戦闘セグメント毎に1つの友軍軍団による失敗した攻撃について「全力発揮」を命令できる。そのH能力を使用した後、指揮官をその消費済面へ裏返す。
- c. 指揮官は、敵の戦闘セグメント毎に1つの敵軍団による攻撃への対応で「全力発揮」を命令できる。そのH能力を使用した後、指揮官をその消費済面へ裏返す。
- d. 指揮官の指揮属性は、戦闘セグメント中に指揮官が戦闘について命令できる「全力発揮」の最大数を表示する。
- e. 衝撃状態ではないいかなる戦闘ユニットも、退却の代わりに戦闘損失を受けることができる。
- f. 衝撃状態で拠点又は要塞を占めている戦闘ユニットは、退却の代わりに戦闘損失を受けることができる。
- g. 戦闘に参加した衝撃状態のユニットが拠点又は要塞を占めていない場合、退却しなければならない。
- h. 「全力発揮」を命令するため、ユニットは指揮官の指揮範囲内にいなければならない。
- i. 戦闘に参加した衝撃状態のユニットが指揮官の指揮範囲内にいない場合、退却しなければならない。
- j. もしもプレイヤーが損失を受けることを選択すると、退却義務の全体を戦闘損失によって満たさなければならない。
- k. 損失を受けるとき、退却するヘクスの数をステップ損失と退却ヘクス数との間で分割できない。
- l. もしも保持できるユニットと退却しなければならないユニットがある場合、保持できるユニットが全てのステップ損失を満たさなければならない。
- m. 指揮官の戦闘への影響の例は、プレイの例に提供される。

39.8 突破のための指揮官の予備解放 [E]

[Leader Release Reserves for Exploitation]

- a. 突破能力を持つ指揮官は、突破中にその完全MFまで移動させるため、予備状態のユニットを解放できる。
- b. 完全な詳細については、59.0項を参照。

40.0 ティーガー戦車恐慌 [Tiger Panzer Scare]

バルジの戦いの初期、アメリカ軍部隊は無敵ティーガー戦車の流言について敏感となった。

- 16AM~17EV ターンを通して、ティーガー戦車を含むドイツ軍の攻撃について、右への1コラム・シフトがある。
- 16AM~17EV ターンを通して、ティーガー戦車を持つヘクスに対する US の攻撃について、左への1コラム・シフトがある。



41.0 ドイツ軍の夜間戦闘特典

[German Night Combat Advantage]

- 通常、夜間戦闘について防御側に有利なコラム・シフトがあるが、第1SS装甲師団/KGP、第2SS装甲師団、第2装甲師団については、反対になる。
- 必要に迫られて、ドイツ軍装甲師団は夜間戦闘作戦を採用するようになったが、この能力は第1SS装甲師団/KGP、第2SS装甲師団、第2装甲師団に限定される。
- 第1SSと第2SSはよく訓練され、他の大部分の装甲師団と異なりルフトヴァッフェや年配者で補充されておらず、一方、第2装甲師団は突破と追撃の後で西方の壁へ脱出したヴェテラン基幹兵の多くを保持していた。その上更に、これらの3個装甲師団は、11月と12月の戦闘を回避していた。
- 第1SS装甲師団についての要件は、以下のとおりである。:
 - 少なくともユニットの1つが第1SSの前線ユニット。
 - ドイツ軍の軍団と／又は軍の砲兵が支援できる。
 - 第1SSは、第3FJのユニットによって支援され得る。
- 第2SS装甲師団についての要件は、以下のとおりである。:
 - 少なくともユニットの1つが第2SSの前線ユニット。
 - ドイツ軍の軍団と／又は軍の砲兵が支援できる。
 - 第2SSは、他の師団によって支援され得ない。
- 第2装甲師団についての要件は、以下のとおりである。:
 - 少なくともユニットの1つが第2装甲の前線ユニット。
 - ドイツ軍の軍団と／又は軍の砲兵が支援できる。
 - 第2装甲は、他の師団によって支援され得ない。
- ドイツ軍の夜間戦闘優越については、**プレイ補助カード4A**上の地上戦闘への地形の影響チャートを参照。

41.0 連合軍の連携と制限

[Allied Cooperation and Limitations]

42.1 イギリス軍の移動制限 [British Movement Restrictions]

7つのみのイギリス軍戦闘ユニットが、ムーズ河を越えることができる。: モントゴメリー元帥、第2ハウスホルド騎兵、第29機甲旅団の5つのユニット。

42.2 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

23.5aに従って、モンティは第1軍ユニットのいずれかと共にスタックできる。第1軍直属ユニットは、イギリス第30軍団のユニットと共にスタックできる。前の2つのセンテンスで述べた条件以外に、イギリス軍とU.S.ユニットは任意に一緒にスタックできない。

42.3 戦闘の罰則 [Combat Penalty]

連合軍内部の連携の困難さに遭遇したため、アメリカ軍とイギリス軍戦闘ユニットの両方が含まれている戦闘について、ドイツ軍プレイヤーはCRT上で有利な1コラム・シフトを適用される。

42.4 砲兵と航空機 [Artillery and Aircraft]

- 連合軍の砲兵は、少なくとも自国籍のユニットの1つが参加している戦闘のみを支援できる。
- 連合軍航空機は、どちらの国籍を含む戦闘も支援できる。

43.0 砲兵戦闘の基準 [Artillery Combat Basics]

- ドイツ軍の砲兵は、通常の野戦砲兵 (FA) とネーベルヴェルファー・ロケット砲 (NW) から構成される。
- 連合軍の砲兵は、大部分が通常の野戦砲兵 (FA) から構成される。

43.1 ドイツ軍砲兵の弾薬欠乏

[German Artillery Ammunition Shortages]

- ドイツ軍のネーベルヴェルファー (NW) ユニットの連合軍のヘクスを攻撃しているドイツ軍ユニットを支援するためにのみ射撃できる。
- ドイツ軍の野戦砲兵 (GA) は、攻撃又は防御しているドイツ軍ユニットを支援するために射撃できる。
- 弾薬欠乏のため、ドイツ軍のFAユニットは、同じターンに攻勢と防御の両方では射撃できない。
- 射撃したことを示すとき、ドイツ軍のFA大隊又はNW大隊の上に「射撃済 [Fired]」マーカーが置かれる。
- ドイツ軍のNWとFA上の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメントになるまで取り去られない (61.2)。

43.2 射程 [Range]

- FA又はNWユニットが射撃できるヘクスの最大数は、その「射程」である。
- 射程は、ユニットが据砲状態であるときにカウンターの右上端に表示される。
- 射撃しているヘクスから目標ヘクスまで射程をカウントする。射撃ヘクスはカウントしない。
- 射程は、照準線又は地形によって影響を受けない。

43.3 NWへの敵の近接 [Enemy Proximity to NW]

- ドイツ軍のネーベルヴェルファー・ユニットは、通常の野戦砲兵ユニットのように脆弱ではなかった。
- ネーベルヴェルファーは軽量で扱いやすく、機動性が高く、迅速に据砲状態と非据砲状態へ移行できた。
- ネーベルヴェルファーが敵戦闘ユニットに隣接するとき、これらは隣接するユニットを射撃できる。

43.4 FAユニットへの敵の近接 [Enemy Proximity to FA Units]

- 脆弱なFAユニットは、前線の背後に展開したため、敵戦闘ユニットはこれらを攻撃できなかった。
- ドイツ軍と連合軍のFAユニットは、たとえ据砲状態で開始しても、敵戦闘ユニットが隣接するとき射撃できない。
- もしも敵ユニットが攻撃されてFAユニットから離れたら、FAユニットは据砲状態であれば射撃するための資格を持つ。

43.5 連合軍FAグループHQへの敵の近接

[Enemy Proximity to Allied FA Group HQ]

- FAグループHQに従属する連合軍のFAユニットは、たとえ敵ユニットがグループHQの隣にいても射撃できる。
- 上記が発生するためには、FAユニットが相互指揮セグメント中に「指揮下」でなければならない。
- 他方、従属FAユニットが射撃を要求される前に、FAグループHQが蹂躪又は戦闘によって除去されたら、従属FAユニットは

射撃できない。

43.6 疲労状態又は消耗状態の影響

[Effect of Fatigue or Exhaustion]

- 疲労状態の FA 又は NW ユニットの、もしも基本条件が満たされたら射撃できる。疲労状態は、能力ではなく ER を減少させる。
- 消耗状態の FA 又は NW ユニットの、決して射撃できない。

43.7 休息中の影響 [Effect of Resting]

43.7.1 軍直属砲兵への休息中状態の影響

[Effect of Resting Status on Army Echelon Artillery]

- 休息中のドイツ軍又は US の軍直属 FA ユニットの、射撃できない。
- もしも US 第 1 軍の直属 FA ユニットのドイツ軍ターンに防御で射撃したら、第 1 軍 HQ の近くに「第 1 軍射撃済」[「1A Fired」] マーカーを置く。US 第 1 軍の直属は、US ターンに休息中状態を選択できない。
- もしも US 第 3 軍の直属 FA ユニットのドイツ軍ターンに防御で射撃したら、第 3 軍 HQ の近くに「第 3 軍射撃済」[「3A Fired」] マーカーを置く。US 第 3 軍の直属は、US ターンに休息中状態を選択できない。



43.7.2 軍団直属砲兵への休息中状態の影響

[Effect of Resting Status on Corps Echelon Artillery]

- 休息中の軍団直属 FA 又は NW ユニットの、射撃できない。
- もしも US 軍団の直属 FA ユニットのドイツ軍ターンに防御で射撃したら、その HQ の近くに「軍団射撃済」[「Corps Fired」] マーカーを置く。その軍団の直属は、US ターンに休息中状態を選択できない。



43.7.3 第 422 Lux の休息中の影響 [Effect of Resting for 422 Lux]

8C/422 FA ユニットのドイツ軍ターンに防御で射撃したら、SE 端外の第 8 軍団 Lux HQ の近くに「8C 422 Luxembourg 射撃済」マーカーを置く。US ターンに「休息中」を選択できない 8C HQ Lux とそのユニットは、アルゼット [Alzette] 川の東とシュール [Sure] 川の南のそれらのみである。バストーニュ [Bastogne] の第 8 軍団 HQ の休息状態は影響を受けない。

43.7.4 師団又は旅団砲兵への休息中状態の影響

[Effect of Resting Status on a Division or Brigade Artillery]

- 休息中の師団／旅団 FA/NW ユニットの、防御で射撃できない。
- 注意：**休息中の師団又は旅団の野戦砲兵は、攻撃に対して防御している同じ師団又は旅団のユニットの支援に射撃できる。

43.8 戦闘結果と砲兵 [Combat Results and Artillery]

- FA と NW ユニットの、それらが射撃するときに不利な戦闘結果を受けない。これらは、命中を被らず、退却しない等。
- FA と NW ユニットの、隣接する敵戦闘ユニットによって攻撃されるときに戦闘結果を受ける。
- FA と NW ユニットの、戦闘後前進している敵ユニットによる蹂躪に対して脆弱である (56.0)。

44.0 ドイツ軍の砲兵組織代用ユニット [上級ゲーム] [German Night Combat Advantage]

- ドイツ軍の砲兵組織代用は、複数の大隊をあらわしている FA 連隊又は NW 旅団規模のカウンターである。これらは、マップ上のカウンター密度を減少させてプレイの促進を促すことに奉仕する。
- 代用ユニットは、適用可能な組織の大隊の代わりに盤上に置かれなければならない。
- 代用を盤上に置くためには、組織内の全大隊が互いに 5 ヘクス以内にあり、全大隊が指揮下で補給下でなければならない。
- 盤上に代用として置くため、各組織の大隊は指揮下で補給下でなければならない。
- ドイツ軍の砲兵組織代用ユニットは、各ドイツ軍師団の砲兵連隊、8つの国民砲兵軍団、8つの NW 旅団のために使用可能である。

44.1 ドイツ軍の砲兵組織代用

[German Artillery Formation Substitution]

- 砲兵組織代用は、16MO に盤上に置くことができる。
- もしも開始時に使用したら、代用は砲兵配置カード上に列記されたヘクス内に置かれる。もしも代用に連携するヘクスがなければ、代用は開始時に配置できない。
- もしも代用が置かれたら、マップから個別の大隊を取り去り、それらをドイツ軍の砲兵配置カード上に置く。
- もしも後のターンになるまで使用されなければ、相互 EOT セグメント中に、その組織の代用は従属大隊の 1 つによって占められたヘクス内に置かなければならない (61.2)。
- 代用は、個別大隊の 1 つ又は複数が行軍隊形であると、行軍隊形で置かれなければならない。
- 砲兵代用が表面を向けているとき、個別大隊は行軍隊形で、代用の移動は組織全体の移動をあらわす。
- 砲兵代用が裏面を向けているとき、個別大隊は据砲状態で、射撃するための準備ができています。
- 個別大隊が盤へ戻るとき、それらを代用によって占められたヘクスの 5 ヘクス以内に置く。
- 代用は、個別大隊と同様にモードを転換する。
- 据砲状態のとき、砲兵代用ユニットの据砲状態面上の戦闘値と射程はアスタリスクである。下記の装甲教導師団の砲兵代用カウンターを参照。:



- アスタリスクは、CF と射程を判定するため、砲兵配置カード上で大隊の調査を要求する。
- 大隊が射撃した後、砲兵組織ボックス内で回転させるか又は「射撃済」マーカーで覆う。組織の全ての大隊が射撃した後、「射撃済」マーカーで代用を覆う。
- ドイツ軍の砲兵組織代用ユニットは攻撃され得るが、蹂躪はされ得ない。
- 砲兵代用ユニットが CRT 上で 1 ステップ損失結果を被るとき、所有者は自身の選択で大隊を除去する。
- ドイツ軍の砲兵代用ユニットが除去されたとき、その組織の全ての砲兵代替が除去される。
- もしも連合軍の前線戦闘ユニット又は AFV が、移動してドイツ軍の FA 代用ユニットに隣接したら、代用ユニットの上に「混乱状態 2」マーカーを置き、行軍隊形に置く (29.3)。この罰則は、NW 代用には適用しない。

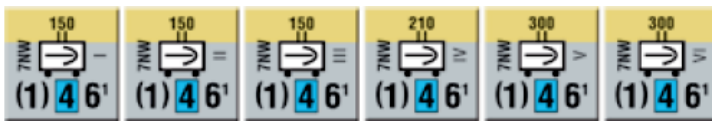
44.2 典型的なドイツ軍砲兵組織代用の使用

[Typical German Artillery Formation Substitute Use]

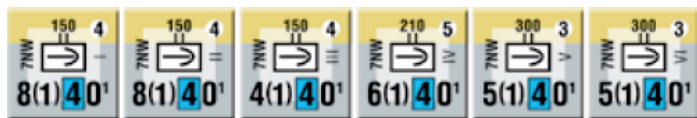
44.2.1 ドイツ軍第7NW 旅団の大隊展開

[The Battalions of the German 7th NW Brigade Deployed]

- 旅団の6個大隊が盤上に展開したとき、ドイツ軍砲兵代用ユニットは使用されない。
- 下にあらわすのは、第7NW 旅団の6個大隊である。



表面—機動時の大隊—行軍隊形

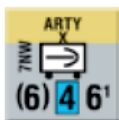


裏面—据砲状態時の大隊

44.2.2 ドイツ軍第7NW 旅団の代用展開

[The Substitute of the German 7th NW Brigade Deployed]

- 旅団代用ユニットが盤上に展開したとき、個別大隊は盤から取り去られる。
- 個別大隊は、ドイツ軍第5装甲軍 **砲兵配置カード** 上の適切なボックス内に置かれる。
- 下にあらわすのは、行軍隊形と据砲状態の第7NW 旅団代用ユニットである。
- 代用ユニット上部の「ARTY」の用語は、ユニットが完全な砲兵組織をあらわしていることを示す。
- 表面—行軍隊形：ユニットは、防御のみを示す6のカッコ付き戦闘値を持つ。
- 表面—行軍隊形：ユニットは、6の移動値を持つ。上付文字は、モード転換のコストである。



行軍隊形



据砲状態

- 裏面—据砲状態。代用ユニットは、全6個大隊が射撃する準備ができていたことをあらわす。
- 裏面—据砲状態。CFと射程は、アスタリスクによってあらわされる。
- 射撃しているとき。各個別大隊のCFと射程を判定するため、アスタリスクが参照を要求する。

45.0 ドイツ軍のネーベルヴェルファー・オペレーション [German Nebelwerfer Operations]

ドイツ軍のNW 旅団は、150mm、210mm、300mm ロケット砲を持つ大隊から構成される。各 SS 装甲師団に1個ずつ、4個の SS NW 大隊も存在する。全てのネーベルヴェルファー・ユニットは大隊規模ユニットだが、前線ユニットや戦闘支援ユニットと異なり、これらは1命中を受けるときに裏返されない。CRT 上で1命中を受けるとき、これらは除去される。

45.1 NW 旅団の基準 [NW Brigade Basics]

- 44年12月16日、ドイツ軍の各軍団に少なくとも1個NW 旅団が割当てられていた。
- 2つのNW 旅団、第4NW 旅団と第9NW 旅団は、第1SS 装甲軍団に割当てられていた。
- NW が射撃するためには、据砲状態、補給下、軍団 HQ の指揮下でなければならない。

- NW が連合軍のヘクスを射撃するためには、同じ軍団の師団又は旅団の戦闘ユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。
- ドイツ軍の NW 旅団は、ターン毎に1つの師団又は旅団のみを支援でき、NW 旅団は1ヘクスのみを射撃できる。個別 NW 大隊は、異なるヘクスを射撃できない。
- 休息中又は消耗状態のNW は、射撃できない。

45.2 異なる軍団のNW 旅団 [NW Brigades of Different Corps]

異なる軍団のNW 旅団は、決して同じ攻撃に参加できない。

45.3 ドイツ軍の SS 装甲ネーベルヴェルファー大隊 [German SS Panzer Nebelwerfer Battalions]

- 4個の各 SS 装甲師団は、1個NW 大隊を持つ。
- これらの単一NW 大隊は、それ自体で又はNW 旅団の一体化大隊としてあるヘクスを射撃できる。
- SS NW が敵ヘクスを射撃するためには、それぞれの SS 師団のユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。

45.4 第4NW 旅団と第9NW 旅団

[The 4th NW Brigade and 9th NW Brigade]

- ドイツ軍のNW 旅団は、同時に1個師団のみを支援できる。
- 第1SS 装甲軍団の複数師団が同じヘクスを攻撃するとき、第4NW 旅団と第9NW 旅団は射撃を統合できる。第4NW 旅団は、攻撃している師団の1つを支援し、第9NW 旅団は攻撃している異なる師団を支援する。これは、2つのNW 旅団が火力を統合できる唯一の状況である。

45.5 ネーベルヴェルファーの攻撃支援

[Nebelwerfer Attack Support]

- ドイツ軍のNW は、攻撃を支援するためにのみ射撃できる。射撃することを指定されたNW は、「射撃済」マーカーで覆われる。
- ドイツ軍 NW 上の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメントになるまで取り去られない (61.2)。
- 防御側ヘクスが射程内にある、射撃している NW 大隊の戦闘値を合計する。
- 砲兵攻撃支援表内に表示されたごとく、目標ヘクスについてのNW 戦闘値を修正する。
- 攻撃について、修正後のNW CFにFA CFと敵ヘクスを攻撃している隣接ユニットのCFを加える。
- 上記(e)で判定された合計攻撃CFを使用して、戦闘比を計算する。

46.0 ドイツ軍の野戦砲兵 [FA] オペレーション

ン [German Field Artillery [FA] Operations]

ドイツ軍の野戦砲兵は、野砲、榴弾砲、120mm 迫撃砲、21cm エレファントの1個大隊から構成される。全ての野戦砲兵 (FA) ユニットのは大隊規模ユニットだが、1命中を受けるときに裏返されず、代わりに除去される。

46.1 休息中/消耗状態のFA 基準

[Resting/Exhausted FA Basics]

- 消耗状態のFA 大隊は、射撃できない。
- 休息中のFA 大隊は、攻撃の支援で射撃できない。
- 休息中の師団/旅団/KG 野戦砲兵は、攻撃に対して防御している同じ師団/旅団/KG のユニットの支援で射撃できる。

46.2 ドイツ軍の師団、旅団、カンパフグループ FA

[German Division, Brigade and Kampfgruppe FA]

- 師団/旅団/KG の名称を持つFA 大隊は、同じ師団/旅団/KG のいずれかの戦闘ユニットの支援に射撃できる。
- 師団/旅団/KG のFA 大隊が射撃するためには、据砲状態、補給下、自身のHQの指揮下でなければならない。

- c. 師団／旅団／KG の FA 大隊が敵ヘクスを射撃するためには、同じ師団／旅団／KG のユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。

46.3 ドイツ軍の軍団直属 FA—VAK

[German Corps Echelon FA—VAK]

- 第 LXVI 軍団の VAK は、第 10SS 装甲師団と第 460 FA 大隊から構成されることに注意。
- ドイツ軍の軍団 FA が射撃するためには、据砲状態、補給下、軍団 HQ の指揮下でなければならない。
- VAK 砲兵があるヘクスを射撃するためには、同じ軍団のユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。
- ドイツ軍 VAK の砲兵大隊は、同じターンに 1 個の師団／旅団のみを支援することに限定されない。
- VAK の個別 FA 大隊は、同じターンに同じ軍団の異なる師団／旅団／KG を支援できる。

46.4 ドイツ軍の軍直属 FA [German Army Echelon FA]

- 軍の名称を持つドイツ軍の FA 大隊は、同じ軍のいかなる戦闘ユニットの支援にも射撃できる。
- 軍 FA 大隊が射撃するためには、据砲状態、補給下、軍 HQ の指揮下でなければならない。
- 軍 FA 大隊が敵ヘクスを射撃するためには、同じ軍の戦闘ユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。

46.5 ドイツ軍 FA の攻撃支援基準

[German FA Attack Support Basics]

- ドイツ軍の師団、軍団、軍の野戦砲兵が攻撃することを指定されたとき、ユニットを「射撃済」[Fired] マーカーで覆う。
- ドイツ軍 FA 上の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメントになるまで取り去られない (61.2)。
- 防御側の連合軍ヘクスを射程内に持つ、射撃している FA 大隊の統合された戦闘値を合計する。
- 野戦砲兵攻撃支援チャート内に表示されるごとく、目標ヘクスについて FA 戦闘値を修正する。
- 攻撃のため、修正後の FA CF は、NW CF と敵ヘクスを攻撃している隣接ユニットの CF に加えられる。
- 上記 (e) で決定された合計攻撃 CF を使用して、戦闘比を計算する。

46.6 ドイツ軍 FA の防御支援基準

[German FA Defense Support Basics]

- ドイツ軍 FA は、防御側のドイツ軍ヘクスに戦闘値を加えることで、防御支援を提供できる。
- ドイツ軍の師団、軍団、軍の FA が防御側を支援することを指定されたとき、ユニットを「射撃済」[Fired] マーカーで覆う。
- ドイツ軍 FA 上の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメントになるまで取り去られない (61.2)。
- ドイツ軍の防御側ヘクスは、射撃しているドイツ軍 FA の射程内になければならない。
- ドイツ軍の防御側ヘクスに CF を加えることになる、射撃している FA 大隊の統合された戦闘値を合計する。
- 野戦砲兵防御支援チャートに従い、防御に加える FA 戦闘値を修正する。

46.7 統合 FA 射撃の制限 [Combined FA Fire Restrictions]

異なる軍団又は異なる軍からのドイツ軍 FA は、決して射撃を統合できない。

46.8 攻撃時のドイツ軍 FA の統合射撃

[German Combined FA Fire when Attacking]

敵ヘクスを攻撃しているときにドイツ軍 FA 大隊が連携できる多数の方法がある。：下記を参照。ドイツ軍 NW も FA 大隊との攻撃に参加できることを忘れないように。

46.8.1 師団、軍団、軍 FA の統合

[Division, Corps and Army FA Combined]

これが発生するためには、ドイツ軍師団の戦闘ユニットが敵ヘクスに隣接していなければならない。

46.8.2 複数師団 FA 射撃の統合

[Multiple Division FA Fire Combined]

各ドイツ軍師団からのユニットが敵の占めるヘクスに隣接し、攻撃していなければならない。

46.8.3 軍団と軍 FA と複数師団 FA 射撃との統合

[Multiple Division FA Fire with Corps and Army FA]

これは、同じドイツ軍の軍団から複数の師団が同じ敵ヘクスを攻撃するときに発生し得る。

46.8.4 2つの VAK と軍 FA と複数師団 FA 射撃との統合

[Multiple Division FA Fire, with Two VAK and Army FA]

- これは、第 1 SS 装甲軍団からの複数師団が同じ敵ヘクスを攻撃するときのみ発生し得る。
- 第 388 VAK の FA 大隊は、師団の 1 つを支援する。
- 第 402 VAK の FA 大隊は、異なる師団を支援する。
- 全ての FA 大隊の CF は、一緒に加えられる。
- 攻撃に加える砲兵 CF を決定するため、46.5 に列記された手順に従う。

47.0 連合軍の野戦砲兵オペレーション

[Allied Field Artillery Operations]

連合軍の野戦砲兵は、野砲、榴弾砲、4.2 インチ迫撃砲から構成される。全ての野戦砲兵 (FA) ユニッツは大隊規模ユニットだが、1 命中を受けるときに裏返されず、代わりに除去される。プレイヤー諸氏は、US 砲兵組織について砲兵代用カウンターがないことに注意。ドイツ軍の砲兵組織が単に火力のハンマーだった一方、US FA システムは例外的に柔軟に対応性があった。そういうものとして、連合軍プレイヤーはプレイのメカニクに安易に依存する代わりに、自軍の有利なシステムでプレイしなければならない。

47.1 休息中／消耗状態の FA 基準

[Resting/Exhausted FA Basics]

- 消耗状態の FA 大隊は、射撃できない。
- 休息中の FA 大隊は、攻撃の支援に射撃できない。
- 休息中の師団／旅団野戦砲兵は、攻撃に対して防御している同じ師団のユニットの支援に射撃できる。

47.2 イギリス軍の師団／旅団と US 師団 FA

[British Division/Brigade and US Division FA]

- 師団／旅団 ID を持つ FA 大隊は、同じ師団／旅団のいかなる戦闘ユニットの支援にも射撃できる。
- 師団／旅団 FA 大隊が射撃するためには、据砲状態、補給下、その HQ の指揮下でなければならない。
- 師団／旅団の FA 大隊が敵ヘクスを射撃するためには、師団／旅団の戦闘ユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。

47.3 イギリス軍の軍団砲兵—4AGRA と 5AGRA

[British Corps Artillery—4AGRA and 5AGRA]

- イギリス軍の第 4 AGRA と第 5 AGRA 大隊は、イギリス軍第 30 軍団のいかなる戦闘ユニットの支援にも射撃できる。
- AGRA の FA が射撃するためには、据砲状態、補給下、AGRA HQ の指揮下でなければならない。
- 加えて、AGRA HQ は、補給下、イギリス軍第 30 軍団 HQ の指揮下、又はシナリオルールに従って指揮下でなければならない。

- d. 大隊が敵ヘクスを射撃するためには、イギリス軍第 30 軍団の戦闘ユニットがヘクスに隣接していなければならない。
- e. AGRA の個別 FA 大隊は、全ての要件を満たす限り、軍団のいかなるユニットも支援できる。

47.4 US 軍団直属独立砲兵大隊

[US Corps Echelon Independent Artillery Battalions]

- a. このユニットの分類例は、下の 8C/58 機甲野戦砲兵大隊を参照。
- b. 軍団の名称を持つ US FA 大隊は、同じ軍団のいかなる US 戦闘ユニットの支援にも射撃できる。
- c. 軍団 FA が射撃するためには、据砲状態、補給下、軍団 HQ の指揮下でなければならない。
- d. 軍団 FA 大隊が敵ヘクスを射撃するためには、同じ軍団の US ユニットのヘクスに隣接していなければならない。



47.5 US 軍直属独立砲兵大隊

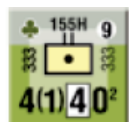
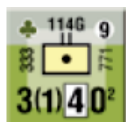
[US Army Echelon Independent Artillery Battalions]

- a. このユニットの分類例は、下の 1A/86 化学迫撃砲大隊を参照。
- b. 軍の名称を持つ US FA 大隊は、同じ軍のいかなる US 戦闘ユニットの支援にも射撃できる。
- c. 軍 FA が射撃するためには、据砲状態、補給下、軍 HQ の指揮下でなければならない。
- d. 軍 FA 大隊が敵ヘクスを射撃するためには、同じ軍の US 戦闘ユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。



47.6 US 野戦砲兵グループ [FAG] [US Field Artillery Groups]

- a. 下の第 333FA グループに注意。NATO ボックス上部に列記されるのは、8C 又は 8Corps の親 HQ の ID である。
- b. 下の第 333 FA グループ FA 大隊は、同じ軍団のいかなる US 戦闘ユニットの支援にも射撃できる。
- c. FAG の大隊が射撃するためには、据砲状態、補給下、FAG HQ の指揮下でなければならない。
- d. やはり、FAG の大隊が射撃するためには、FA グループ HQ が補給下で軍団 HQ の指揮下でなければならない。
- e. FAG の大隊が敵ヘクスを射撃するためには、同じ軍団の US 戦闘ユニットがそのヘクスに隣接していなければならない。
- f. FAG の個別大隊は、同じターンに異なる師団又は軍団直属戦闘ユニットを支援できる。
- g. US 野戦砲兵グループ HQ は、パルジの戦い中にタイム・オン・ターゲット (ToT) 任務の連携に熟達していた。US のタイム・オン・ターゲット任務の手順は、上級ゲーム・ルール 48.4 項に提供される。



47.7 攻撃時の連合軍野戦砲兵射撃基準

[Allied Field Artillery Fire Basics when Attacking]

- a. 連合軍の師団、軍団、軍の FA ユニットの攻撃を支援するために使用されたとき、ユニットを「射撃済」[“Fired”] マーカーで覆う。
- b. 射撃している連合軍 FA 大隊の上に置かれた「射撃済」マーカーは、各プレイヤーのターンの終了セグメント後に取り去られる (60.7)。
- c. 防御側ヘクスを射程内に収める、射撃している FA 大隊の統合された戦闘値を合計する。
- d. 野戦砲兵攻撃支援チャートの表示に従い、目標ヘクスについての FA 戦闘値を修正する。
- e. 攻撃のため、修正後の FA CF が敵ヘクスを攻撃している隣接ユニットの CF に加えられる。
- f. 上記 (e) で決定された合計攻撃 CF を使用して、戦闘比を計算する。

47.8 防御時の連合軍野戦砲兵射撃基準

[Allied Field Artillery Fire Basics when Defending]

- a. 連合軍の野戦砲兵ユニットが防御側の支援を指定されたとき、FA を「射撃済」マーカーで覆う。
- b. 射撃している連合軍 FA 大隊の上に置かれた「射撃済」マーカーは、各プレイヤーのターンの終了セグメント後に取り去られる (60.7)。
- c. 連合軍の防御側ヘクスは、射撃している連合軍 FA の射程内にななければならない。
- d. 連合軍の防御側ヘクスに CF を加える、射撃している FA の統合戦闘値を合計する。
- e. 野戦砲兵攻撃支援チャートに従い、防御に加える FA 戦闘値を修正する。

47.9 統合 FA 射撃の制限 [Combined FA Fire Restrictions]

異なる軍団又は異なる軍からの US 野戦砲兵は、決して射撃を統合できない。

48.0 弾幕衝撃 [上級ゲーム] [Bombardment Shock]

砲兵弾幕衝撃は、1918 年にドイツ軍によって実施された、ミヒャエル作戦攻勢開始時における、事前調定なしの広範囲な大規模集中砲兵弾幕で意図された副産物である。弾幕を生き残った兵士たちは茫然自失状態となり、続く地上攻撃の成功を認めた。第二次世界大戦では弾幕衝撃が大量に蔓延はしなかったが、アメリカ軍のタイム・オン・ターゲット砲兵システムは、有限エリア内の防御側に衝撃を与える可能性が高かった。

48.1 弾幕基準 [Bombardment Basics]

- a. あるヘクスにおける防御側の弾幕衝撃は、攻撃に加えられる NW と／又は FA の戦闘値が弾幕衝撃表の最低規定値を満たすときに可能性がある。
- b. あるヘクス内の攻撃側の弾幕衝撃は、攻撃に対する防御側に適用される FA の戦闘値が弾幕衝撃表の最低規定値を満たすときに可能性がある。
- c. 衝撃弾幕又はタイム・オン・ターゲットの結果は、HQ を含むヘクス内の各ユニットに適用する。
- d. 指揮官は、弾幕によって影響を受けない。
- e. 中止状態のユニットを「中止」[“Abort”] マーカーで覆う。衝撃状態のユニットを「衝撃」[“Shock”] マーカーで覆う。
- f. 戦闘が解決された後で、「中止」マーカーが取り去られる。
- g. 衝撃状態のユニットは、半分の MF (端数切り上げ) で移動する。
- h. プレイヤー EOT セグメント中、全てのユニットについて「衝撃」マーカーが「混乱状態 2」[“Disrupt 2”] マーカーに置き換えられる (60.6)。

48.2 ドイツ軍の砲兵弾幕 [German Artillery Bombardment]

ドイツ軍は第一世界大戦を彷彿させる大規模な砲兵弾幕を加える能力を有したが、バルジの戦いの間は限定されたものだった。ドイツ軍の方法は多くの計画と詳細な実施が要求されたが、1944年12月のドイツ軍は弾薬不足とその砲兵組織についての不十分な伝達手段によって妨げられていた。これらの障害は、タイムリーに集中された砲兵弾幕を実施するドイツ軍の限定された能力を反映する。

48.2.1 ドイツ軍の攻撃弾幕 [German Attack Bombardment]

- 攻撃弾幕は、要件が満たされたときに弾幕衝撃表—防御側を射撃で解決される。
- 攻撃下の連合軍ヘクスに砲兵攻撃を足すことに加えて、防御側に衝撃を与える可能性がある。
- NWは攻撃を支援するために加えられるため、ネーベルヴェルファ—支援チャートによって修正されたごとく NW 戦闘値を合計する。
- FA は攻撃を支援するために加えられるため、野戦砲兵攻撃支援チャートによって修正されたごとく FA 戦闘値を合計する。
- 統合された修正後の NW と FA 戦闘値が、衝撃についての最小コラム合計 (36CF) を満たすか否かを判定する。もしも最低コラム以上が獲得されたら、射撃している大隊の連携についてサイを1つ振る。もしも連携のサイ振りに成功したら (1~3)、結果について弾幕衝撃表上の—防御側を射撃でサイを振る。
- もしもあれば、続く地上戦闘で適用することになる達成された drm を示すため、サイを1つ使用する。
- 弾幕衝撃表上の衝撃影響についてのサイの目にかかわらず、地上攻撃を支援するために割当てられた、統合された修正後の NW と / 又は FA 戦闘値は、その地上攻撃に加えられることになる。

48.2.2 ドイツ軍の防御弾幕 [German Defensive Bombardment]

- 防御弾幕は、要件が満たされたときに弾幕衝撃表—攻撃側を射撃で解決される。
- 攻撃下のドイツ軍ヘクスへ砲兵防御値を加えることに加えて、攻撃側に中止 [Abort] 又は衝撃を与える可能性がある。
- 砲兵防御衝撃弾幕は、攻撃側の敵ユニットによって占められた特定ヘクスへ指向される。連合軍の攻撃側ヘクスは、射撃しているドイツ軍 FA ユニットの射程内でなければならない。
- この戦術は、防御に加える CF 支援提供を減少させるリスクを持つが、潜在的な防御効果は増大する。この戦術を使用するための決断は、連携のサイを振る前に述べられなければならない。
- ネーベルヴェルファ—は、防御支援に参加できない。
- 連合軍の攻撃側ヘクスは、射撃しているドイツ軍 FA ユニットの射程内でなければならない。
- 参加している野戦砲兵については、野戦砲兵防御支援チャートによって修正された FA 戦闘値を合計する。衝撃 (36CF) について最低コラム (以上) が獲得されたら、射撃している大隊の連携についてサイを1つ振る。
- 連携のサイ振りが失敗したら (4~6)、ドイツ軍は弾幕衝撃表の攻撃側を射撃する上でサイを振ることができない。代わりに、攻撃下のヘクスの防御側に修正後の FA 戦闘値の4分の1が加えられる。
- 連携のサイ振りが成功したら (1~3)、弾幕衝撃表の攻撃側を射撃上で2つのサイを振り、結果を注意する。全て又は修正後の FA 戦闘値のいくつかは、他の特典に加えてヘクスの防御に加えることになる。
- もしもあれば、続く地上戦闘で適用することになる達成された drm を示すため、サイを1つ使用する。

48.3 イギリス軍の砲兵弾幕 [British Artillery Bombardment]

イギリス軍の砲兵衝撃弾幕についてのルールは、ほぼドイツ軍のそれ (48.2) と同一だが、これらは衝撃についてサイを振るためにより低い基準値 (31CF) が要求される。

48.4 アメリカ軍の砲兵弾幕—タイム・オン・ターゲット [American Artillery Bombardment—Time on Target]

- ToT 任務とは、全ての砲弾を同時に目標へ着弾させる、多数の FA 大隊の統合された射撃だった。
- この戦術は、異なる射撃位置と射程に配備された異なる口径の火器からの射撃にもかかわらず、達成された。
- タイム・オン・ターゲット任務は、US 野戦砲兵グループ (FAG) HQ によって連携されなければならない。
- FA グループ HQ をこの任務に連携させるため、FAG HQ は補給下で自身の軍団 HQ の指揮下でなければならない。
- タイム・オン・ターゲット任務は、同じ軍団のいかなる US 戦闘ユニットの支援にも射撃できる。

48.4.1 タイム・オン・ターゲットの特性

[Time on Target Specifics]

- ToT に連携している FAG HQ の従属大隊は、その ToT 任務の支援にのみ射撃できる。
- 異なる FA グループの FA 大隊は、ToT 任務のために射撃を統合できる。
- 野戦砲兵グループからではない以下の FA 大隊は、ToT 任務に参加できる。:
 - 同じ US 軍の US 軍直属 FA 大隊。
 - 同じ軍団の US 軍団直属独立 FA 大隊。
 - 同じ軍団の師団 FA 大隊。
 - 上記の FA 大隊は、タイム・オン・ターゲット任務を連携している FAG HQ の指揮範囲内にいなければならない。
 - 上記の FA 大隊は、据砲状態、補給下、自身の HQ の指揮下にななければならない。

48.4.2 タイム・オン・ターゲット攻撃弾幕

[Time on Target Attack Bombardment]

- ToT 攻撃弾幕は、適用可能なときに弾幕衝撃表—防御側を射撃で解決される。
- 攻撃下のドイツ軍ヘクスへ砲兵攻撃値を加えることに加えて、防御側に衝撃を与える可能性がある。
- 攻撃を支援するために FA が加えられるに連れて、野戦砲兵攻撃支援チャートによって修正される FA 戦闘値を合計する。
- もしも最低コラム以上が獲得されたら、射撃している大隊の連携についてサイを1つ振る。もしも連携のサイ振りに成功したら (1~5)、弾幕衝撃表の防御側を射撃上でサイを振り、結果に注意する。
- もしもあれば、続く地上戦闘で適用することになる達成された drm を示すため、サイを1つ使用する。
- 弾幕衝撃表上の衝撃影響についてのサイの目にかかわらず、地上攻撃を支援するために割当てられた FA 戦闘値は、その地上攻撃に加えられることになる。

48.4.3 タイム・オン・ターゲット防御弾幕

[Time on Target Defensive Bombardment]

- ToT 防御弾幕は、適用可能なときに弾幕衝撃表—攻撃側を射撃上で解決される。
- 攻撃下の連合軍ヘクスへ砲兵防御値を加えることに加えて、攻撃側に中止 [Abort] 又は衝撃を与える可能性がある。
- 砲兵 ToT 防御衝撃弾幕は、攻撃側の敵ユニットによって占められた特定ヘクスへ指向される。ドイツ軍の攻撃側ヘクスは、射撃しているアメリカ軍 FA ユニットの射程内でなければならない。

- d. この戦術は、防御に加える CF 支援提供を減少させるリスクを持つが、潜在的な防御効果は増大する。この戦術を使用するための決断は、連携のサイを振る前に述べられなければならない。
- e. 参加している野戦砲兵については、野戦砲兵防御支援チャートによって修正された FA 戦闘値を合計する。衝撃についての最小コラム合計（26CF）以上が獲得されたら、射撃している大隊の連携についてサイを1つ振る。
- f. 連携のサイ振りに失敗したら（6）、連合軍は弾幕衝撃表一攻撃側を射撃上でサイを振れない。代わりに、攻撃下のヘクスの防御側に修正後の FA 戦闘値の4分の1が加えられる。
- g. 連携のサイ振りが成功したら（1〜5）、弾幕衝撃表上で2つのサイを振り、結果を注意する。全て又は修正後の FA 戦闘値のいくつかは、他の特典に加えてヘクスの防御に加えることになる。
- h. もしもあれば、続く地上戦闘で適用することになる達成された drm を示すため、サイを1つ使用する。

49.0 地上戦闘への地形の影響

[Terrain Effects on Ground Combat]

- a. 戦闘を解決する前に、地形効果チャートを調べる。
- b. 戦闘値修正、CRT 上のコラム・シフト、サイの目修正に注意する。

50.0 地上戦闘への火器の影響

[Weapons Effects on Ground Combat]

- a. 戦闘解決を解決する前に、火器効果チャートを調べる。
- b. 戦闘値修正、CRT 上のコラム・シフト、サイの目修正に注意する。
- c. 表に列記された火器の効果は、地形によって影響されない。

51.0 地上戦闘の手順 [Ground Combat Procedure]

51.1 基本ルール [Basic Rules]

- a. 攻撃：あるプレイヤーの戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは友軍ユニットに隣接する敵ユニットに対して攻撃を実施する。大部分の場合、隣接する敵ユニットに対する戦闘は選択である。
- b. 野戦砲兵とネーベルヴェルファールは、戦闘値の追加に支援を提供するために射撃できる。
- c. 制限：攻撃しているユニットは、攻撃側の戦闘フェイズ中に複数の戦闘に使用できない。ユニットの戦闘値は、分割できない。同じヘクス内の全防御ユニットは、1つの防御戦力に統合されなければならない。

51.2 戦闘のシーケンス [Combat Sequence]

- a. 詳細な戦闘の手順は、**プレイ補助カード 3A**に提供されている。
- b. 2つの選択ステップ 6b と 6e は、**プレイ補助カード 3A**上の戦闘手順に含まれる。両プレイヤーは、選択ステップの使用に合意しなければならない。
- c. 選択ステップ 6b と 6e は、攻撃と防御しているプレイヤーが敵の砲兵ユニットについて完璧に計算できる能力を限定し、歴史的にはよりリアルになる。

51.3 戦闘チャートと表 [Combat Charts and Tables]

プレイヤー諸氏は、砲兵チャート、地上戦闘への火器効果チャート、地上戦闘への防御位置の影響チャート、地上戦闘への地形効果チャートの可能性がある多数の戦闘コラム・シフトや戦闘サイの目修正に注意することになる。これらの影響は自明であり、ルール内で再掲されない。

52.0 戦闘結果 [Combat Results]

52.1 結果が [AE] 一攻撃側除去

[Result is [AE] – Attacker Eliminated]

攻撃している全てのユニットが除去される。

52.2 結果が [DE] 一防御側除去

[Result is [DE] – Defender Eliminated]

全ての防御側は除去される。攻撃側は、1ヘクス前進できる (55.0)。

52.3 結果が [1・/] 一攻撃側 AFV ステップ損失

[Result is [1・/] – Attacker AFV Stepp Loss]

ステップ損失の優先順位は、下記のシーケンス内に提供される。高い優先順位のユニットがないときには、次の優先順位に進む。

- 第1位 最高の記載 ER を持つ、攻撃している前線 AFV が、1 ステップ損失或いは命中を被る。
- 第2位 最高の記載 ER を持つ、攻撃している戦闘支援 AFV が、1 ステップ損失を被る。
- 第3位 最高の記載 ER を持つ、攻撃している歩兵ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第4位 最高の記載 ER を持つ、攻撃している非 AFV 戦闘支援ユニットが、1 ステップ損失を被る。

注釈：ステップ損失について資格を持つ複数ユニットが存在するときには、どのユニットが命中を受けるかは所有者の選択となる。

52.4 結果が [/1・] 一防御側 AFV ステップ損失

[Result is [/1・] – Defender AFV Stepp Loss]

ステップ損失の優先順位は、下記のシーケンス内に提供される。高い優先順位のユニットがないときには、次の優先順位に進む。

- 第1位 防御している AFV が、1 ステップ損失或いは命中を被る。
- 第2位 防御している歩兵ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第3位 防御している非 AFV 戦闘支援ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第4位 防御している砲兵ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第5位 防御している HQ が1 ステップ損失を被る。

注釈：ステップ損失について資格を持つ複数ユニットが存在するときには、どのユニットが命中を受けるかは所有者の選択となる。

52.5 結果が [1/] [Result is [1/]

ステップ損失の優先順位は、下記のシーケンス内に提供される。高い優先順位のユニットがないときには、次の優先順位に進む。

- 第1位 最高の記載 ER を持つ、攻撃している前線戦闘ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第2位 最高の記載 ER を持つ、攻撃している戦闘支援ユニットが、1 ステップ損失を被る。

注釈：ステップ損失について資格を持つ複数ユニットが存在するときには、どのユニットが命中を受けるかは所有者の選択となる。

52.6 結果が [/1] [Result is [/1]

ステップ損失の優先順位は、下記のシーケンス内に提供される。高い優先順位のユニットがないときには、次の優先順位に進む。

- 第1位 防御している前線戦闘ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第2位 防御している戦闘支援ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第3位 防御している砲兵ユニットが、1 ステップ損失を被る。
- 第4位 防御している HQ が、1 ステップ損失を被る。

注釈：ステップ損失について資格を持つ複数ユニットが存在するときには、どのユニットが命中を受けるかは所有者の選択となる。

52.7 HQ の戦闘損失手順 [HQ Combat Loss Procedure]

- HQ が除去されたとき、ターン記録欄の次のターン上に「非指揮下」マーカーを持って置かれる。
- 次のターンに、「非指揮下」マーカーを持つ HQ は、それが指揮する組織のいずれかの戦闘ユニットと共に置かれる。
- HQ が「非指揮下」であるとき、組織は「非指揮下」である。
- 続くターン、通常に指揮状態の判定に進む。

52.8 ドイツ軍のステップ損失進行

[German Step Loss Progression]

- ドイツ SS と国防軍ステップ減少チャートを参照。
- 大部分のドイツ軍非 AFV 戦闘ユニットは、2 ステップを持つ。ユニットの表面は、高い戦力ステップをあらわす。
- ドイツ軍の全ての非重 AFV は、2 ステップを持つ。ユニットの表面は、高い戦力ステップをあらわす。
- 2 ステップを持つドイツ軍戦闘ユニットは、二番目のステップが失われるときに除去される。
- 表面に 6 CF の完全戦力を持つドイツ軍の非 AFV は、二番目のステップ損失後に 1 つの減少状態ステップを持つ。
- ドイツ軍の全てのティーガー I、ヤークトパンター、パンター AFV は、二番目のステップ損失後に 2 つの減少状態ステップを持つ。
- ドイツ軍のティーガー II とヤークトティーガー AFV は、二番目のステップ損失後に 3 つの減少状態ステップを持つ。

52.9 連合軍のステップ損失進行 [Allied Step Loss Progression]

- 連合軍ステップ減少チャートを参照。
- 大部分の連合軍非 AFV 戦闘ユニットは、2 ステップを持つ。ユニットの表面は、高い戦力ステップをあらわす。
- 2 ステップを持つ連合軍戦闘ユニットは、二番目のステップが失われるときに除去される。
- 表面に 6 CF の完全戦力を持つ連合軍の非 AFV は、二番目のステップ損失後に 1 つの減少状態ステップを持つ。
- 全ての US 駆逐戦車と全ての M5 戦車大隊は、二番目のステップ損失後に 2 つの減少状態ステップを持つ。
- 全ての US M4 戦車大隊と全てのイギリス軍戦車大隊は、二番目のステップ損失後に 4 つの減少状態ステップを持つ。減少したステップは、上記 AFV のステップの用語を持つ。

52.10 [AR1] 又は [AR2] 又は [AR3]

- 攻撃側は、指定されたヘクス数を退却しなければならない (54.0)。
- 防御側は、戦闘後前進ができない。

52.11 [DR1] 又は [DR2] 又は [DR3] 又は [DR4]

- 防御側は、指定されたヘクス数を退却しなければならない (54.0)。
- 攻撃側は、戦闘後前進できる。55.0 項の戦闘後前進ルールを参照。

52.12 [CA]—反撃 [Counterattack]

- 防御側を「CA」マーカーで覆う。
- 拠点又は要塞を占めている防御側は、CA を無視できる。
- このターンに、防御側は撤退又は反撃しなければならない。選択肢は、下記 52.12.1~52.12.4 で説明される。

52.12.1 撤退 [Withdraw]

- もしも防御側が撤退すると、その位置は完全にカラになって他の友軍ユニットは進入できない。
- 戦闘が発生しないため、敵ユニットはカラになったヘクス内へ前進できない。

52.12.2 反撃 [Counterattack]

- 元々の戦闘で防御している全てのユニットは、少なくとも 1 ヘクスの元々の攻撃側ヘクスを攻撃しなければならない。

- 元々の防御側の全てが CA に参加しなければならないことに注意。もしも 1 つが撤退したら、全てが撤退しなければならない。
- 全ての元々の防御ユニットと共に反撃に参加するため、新たなユニットが元々のヘクス内に移動できる。
- 加えて、いずれかの隣接ヘクスから反撃に参加するために、他のユニットを持ってくることができる。

52.12.3 CA 結果を受けて包囲されたユニット

[Trapped Units subject to CA Result]

- ときには、ユニットが敵ユニット又は敵 ZOCs によって包囲されているため、撤退が不可能になる。
- もしも包囲された全てのユニットがカッコ付き戦闘値を持つと、それらは除去される。
- もしも包囲されたユニットが消耗状態であると、それらは除去される。
- もしも包囲されたユニットが休息中であると、それらは除去される。

52.12.4 CA 結果を受けたユニット—このターンに再び攻撃される

[Units Subject to a CA Result—Attacked Again this Turn]

- 特定の敵ヘクスは、同じ友軍軍団のユニットによって同じターンに複数回攻撃され得ない。
- ただし、同じ敵ヘクスは、異なる友軍軍団のユニットによって同じターンに攻撃され得る。
- もしも「CA」マーカーで覆われたユニットが同じターンに再び攻撃されたら、「CA」マーカーは後の攻撃を解決するために解決のサイが振られる前に取り去られる。

52.13 [Eng]—交戦状態 [Engaged]

- ユニットが戦闘に固縛されていることを示すため、「交戦状態」[“Engaged”] マーカーで攻撃側と防御側を覆う。
- 交戦戦闘における元々の防御側についての基本ルールは、52.13.1 に提供される。
- 交戦戦闘における元々の攻撃側についての基本ルールは、52.13.2 に提供される。
- 交戦戦闘結果に続いて起こり得る可能性については、52.13.3~52.13.7

52.13.1 交戦戦闘における元々の防御側についての基準

[Basics for the Original Defenders in an Engaged Battle]

次の自軍ターン、以下のごとく交戦状態は元々の防御側の機動性に影響する。:

- 歩兵タイプ・ユニットは、交戦戦闘から撤退できない。
- 航空機ユニットは、交戦戦闘から撤退できない。
- 対戦車ユニットは、交戦戦闘から撤退できない。
- 機甲騎兵/偵察(搜索)は、交戦状態に留まるか又は撤退できる。
- AFV は、交戦状態に留まるか又は撤退できる。
- 行軍隊形の砲兵ユニットは、交戦状態に留まるか又は撤退できる。
- 据砲状態の砲兵ユニットは交戦状態に留まるか又は行軍隊形にモードを転換して撤退できる。
- 行軍隊形の HQ は、交戦状態に留まるか又は撤退できる。
- 展開状態の HQ は、交戦状態に留まるか又は行軍隊形にモードを転換して撤退できる。

52.13.2 交戦戦闘における元々の攻撃側についての基準

[Basics for the Original Attackers in an Engaged Battle]

次の自軍ターン、以下のごとく交戦状態は元々の攻撃側の機動性に影響する。:

- 歩兵タイプ・ユニットは、いまだ交戦状態の元々の防御側プラスいずれかの増援と、再戦闘しなければならない。
- 対空ユニットは、いまだ交戦状態の元々の防御側プラスいずれかの増援と、再戦闘しなければならない。
- 対戦車ユニットは、いまだ交戦状態の元々の防御側プラスいずれかの増援と、再戦闘しなければならない。

- d. 機甲騎兵（機甲搜索）は、再戦闘するか、その場で交戦離脱するか、交戦戦闘から撤退できる。
- e. AFV は、再戦闘するか、その場で交戦離脱するか、交戦戦闘から撤退できる。
- f. 隣接する砲兵と HQ は、再戦闘するか、その場で交戦離脱するか、交戦戦闘から撤退できる。

52.13.3 交戦状態からの全防御側撤退

[All Defenders Withdraw from Engaged]

- a. もしも全ての元々の防御側が撤退したら、交戦状態は終了する。
- b. 元々の攻撃側と防御側から、適用可能な「交戦状態」マーカーを取り去る。

52.13.4 防御側のいくつか又は全てが交戦状態に留まる

[Some or All of the Defenders Remain Engaged]

- a. もしも元々の防御側の1つ以上が、自軍ターンに交戦状態で留まることを選択したら、交戦状態は継続する。
- b. 適用可能な「交戦状態」マーカーは保持される。
- c. 次の自軍ターン、撤退できない元々の攻撃側は、元々の防御側と再戦闘しなければならない。
- d. 次の自軍ターン、その場で交戦離脱できる元々の攻撃側は、再戦闘、その場で交戦離脱、撤退することができる。
- e. 次のターン、元々の攻撃側は、交戦戦闘で再戦闘するために増援を持ってくることができる。
- f. 元々の攻撃側の増援は、元々の防御側に隣接するいずれかのヘクスから攻撃を統合できる。
- g. 13.7h 項で述べたごとく、もしも元々の攻撃側が次のターンに休息中状態を選択したら、やはり起こり得る結果がある。交戦離脱できない休息中状態の各ユニットで、元々の防御側と再戦闘しなければならないものは、代わりに除去される。

52.13.5 交戦状態に留まる防御側が増援される

[Defender Remains Engaged and is Reinforced]

- a. もしも元々の防御側の1つ以上が、自軍ターンに交戦状態で留まることを選択したら、交戦状態は継続する。
- b. 適用可能な「交戦状態」マーカーは保持される。
- c. 防御側は、移動中に交戦戦闘を増援するため、ユニットを交戦状態の防御側ヘクス内に持ってくることができる。
- d. 増援ユニットを「交戦状態」[Engaged] マーカーの下に置く。いまやこれらは、交戦状態と見なされる。
- e. 次の自軍ターン、撤退できない元々の攻撃側は、元々の防御側並びに増援と再戦闘しなければならない。
- f. 次の自軍ターン、その場で交戦離脱又は撤退できる元々の攻撃側は、再戦闘、その場で交戦離脱、撤退することができる。
- g. 次のターン、元々の攻撃側は、交戦戦闘で再戦闘するために増援を持ってくることができる。
- h. 元々の攻撃側の増援は、元々の防御側に隣接するいずれかのヘクスから攻撃を統合できる。
- i. 次のターン、上記 52.13.4g 項で述べたごとく、元々の攻撃側について、やはり起こり得る結果がある。

52.13.6 防御側の反撃 [Defender Counterattacks]

- a. 防御側が次の自軍ターンに移動を完了した後、元々の交戦状態攻撃側に反撃できる。
- b. 元々の交戦状態攻撃側のユニットによって占められた、少なくとも1ヘクスが攻撃されなければならない。
- c. 元々の攻撃側と防御側から適用可能な「交戦状態」マーカーを取り去る。
- d. 交戦状態から撤退できない元々の防御側は、反撃に参加しなければならない。
- e. 反撃対元々の交戦状態攻撃側を支援するため、防御側によって増援を持ってくることができる。
- f. 元々の防御側の増援は、元々の攻撃側に隣接するいずれかのヘクスから反撃に統合できる。

52.13.7 交戦交代の結果を持つユニット—このターンに再び攻撃される

[Units with an Engaged Result – Attacked Again this Turn]

- a. 特定の敵ヘクスは、同じ友軍軍団のユニットによって同じターンに二度攻撃され得ない。
- b. ただし、同じ敵ヘクスは、異なる友軍軍団のユニットによって同じターンに攻撃され得る。
- c. もしも「交戦状態」マーカーで覆われたユニットが、同じターンに再び攻撃されたら、「交戦状態」マーカーは後の攻撃を解決するためにサイが振られる前に取り去られる。

53.0 向上した AFV 戦闘 [上級ゲーム]

[Enhanced AFV Combat]

アルデンヌで闘った、多数の戦車や駆逐戦車タイプの戦闘性能や生存性を組み込むことを望むプレイヤー諸氏のために、AFV ステップ損失適用の優先順位について、下記の上級ルールを提供する。

53.1 ドイツ軍の対戦車優越—[1・/] 又は [1・]

[German Anti-Tank Superiority]

- a. もしもドイツ軍参加部隊が優越対戦車砲を含むと、(1・/) 又は (1・) の戦闘結果で連合軍 AFV のステップ損失は増加する。このような場合、戦闘結果が (1・/) 又は (1・) のとき、連合軍 AFV は2命中を受ける。AFV 命中は、52.3 と 53.4 に列記された優先順位に従って適用される。
- b. 優秀な対戦車火器を装備したドイツ軍ユニットは、以下を含む。:
 - 1) NATO ボックス上部に「88mm」を持つドイツ軍 AA 砲。
 - 2) NATO ボックス上部に「88mm」を持つドイツ軍 AT 砲。
 - 3) 装甲戦闘車両：パンター、ヤークト・パンター、ティーガー I。ティーガー II、ヤークト・ティーガー、2SSK/410PzJ。

53.2 ドイツ軍重装甲の生存性—[1・/] 又は [1・]

[German Heavy Armor Survivability]

52.3 と 52.4 の AFV ステップ損失優先順位は、このルールが有効であるとき 53.2.1 と 53.2.2 によって優先される。

53.2.1 結果が [1・/]—攻撃側 AFV ステップ損失

[Result is [1・/]—Attacker AFV Step Loss]

ステップ損失の優先順位は、下記のシークエンスに提供される。高い優先順位のユニットがないときには、次の優先順位に進む。

第1位：最高の ER を持つ、攻撃している前線ドイツ軍 AFV が1ステップ損失を被る。ただし、もしも重 AFV で、防御側が M36、イージー-8、ファイアフライ、アキリーズ、90mm 又は 17 ポンド砲を含むと1命中のみを受け、さもなければ優先順位を進む。

第2位：最高の ER を持つ、いずれかの非重 AFV が1命中を被る。

第3位：最高の ER を持つ、攻撃している歩兵ユニットが1命中を被る。

第4位：最高の ER を持つ、戦闘支援ユニットが1命中を被る。

損失なし：全ての攻撃側が重 AFV で、防御している M36、イージー-8、ファイアフライ、アキリーズ、90mm 又は 17 ポンド砲がない場合にのみ発生する。

注釈：ステップ損失について資格を持つ複数ユニットが存在するときには、どのユニットが命中を受けるかは所有者の選択となる。

53.2.2 結果が [1・]—防御側 AFV ステップ損失

[Result is [1・]—Defender AFV Step Loss]

ステップ損失の優先順位は、下記のシークエンスに提供される。高い優先順位のユニットがないときには、次の優先順位に進む。

第1位：最高の ER を持つ、防御している AFV が1ステップ損失或いは1命中を被る。ただし、もしも重 AFV は、攻撃側が M36、イージー-8、ファイアフライ、アキリーズ、90mm 又は 17 ポンド砲を含む場合にのみ1命中のみを受け、さもなければ優先順位を進む。

第2位：防御しているいずれかの非重 AFV が1命中を受けなければならない。

第3位：防御している歩兵ユニットが1命中を被る。

第4位: 防御している戦闘支援ユニットが1命中を被る。

第5位: 防御している砲兵ユニットが1命中を被る。

第6位: 防御している HQ が1命中を被る。

損失なし: 全ての防御側が重 AFV で、攻撃している M36、イーゼル8、ファイアフライ、アキリーズ、90mm 又は 17 ポンド砲がいな場合のみ発生する。

注釈: ステップ損失について資格を持つ複数ユニットが存在するときには、どのユニットが命中を受けるかは所有者の選択となる。

54.0 戦闘後退却 [Retreat After Combat]

- 戦闘のためによる退却は、戦闘結果で指定されるごとく 1、2、3、4 ヘクスになる。
- 戦闘で防御している全てのユニットは、指定された正確なヘクスの数を退却しなければならない。
- 退却しなければならない 据砲状態の砲兵は、行軍隊形に裏返されて退却し、次いで「混乱状態 2」マーカーで覆われる。
- 退却しなければならない 展開状態の HQ は、行軍隊形に裏返されて退却し、次いで「混乱状態 2」マーカーで覆われる。

54.1 退却ルート [Retreat Routes]

- 各ユニットの退却ルートは、補給道路まで最短の経路、すなわち最小のヘクス数を通過しなければならない。
- 最短の経路として資格を持つ複数の経路があるとき、所有しているプレイヤーはそれらの間から選択できる。
- 補給道路に到達した後、退却し、いずれかの友軍補給源に向かって、その道路に沿って継続しなければならない。
- 補給道路上で開始するユニットは、いずれかの友軍補給源に向かって、その道路に沿って継続しなければならない。
- 補給道路に沿って退却しているユニットは、交差点で他の補給道路に変更できる。
- 屈曲している補給道路に従うと、ユニットがその元の位置から完全に離れて退却しない結果になり得るが、これは合法である。
- 交差点で補給道路を変更することも、ユニットがその元の位置から完全に離れて退却しない結果になり得る。
- 盤端補給源に到達した瞬間、もしも退却が未だ完了していなければ、ユニットは盤外へ退却しなければならない。
- 盤外への退却を強制されたユニットは、復帰できる (34.0)。
- 戦闘の瞬間に孤立状態 (9.16) のユニットは、所有者によっていかなる方向へも退却させることができる。

54.2 退却の制限 [Retreat Restrictions]

- 補給道路への退却ルートは、敵戦闘ユニット、敵 ZOC、妨害地形から解放されていなければならない。
- 補給道路に到達した後、補給源への道路は敵戦闘ユニットや敵 ZOC から解放されていなければならない。
- ZOC チャートと 25.0 で述べたごとく、敵戦闘ユニットは退却ルートや補給道路へ ZOC を及ぼす。
- ZOC チャートと 25.0 で述べたごとく、霧、濃霧、降雪は支配地域に影響することに注意。
- もしも敵 ZOC が連続した道路のいずれかのヘクスに及ぼされたら、その道路は補給道路としての資格を持たない。
- 退却しているユニットは、敵ユニットによって占められたヘクス又は敵ユニットの ZOC 内のヘクスに進入できない。
- 友軍ユニットによって占められたヘクス内に伸びた敵 ZOC は、無効化されない。
- 同じヘクス内に二回退却できるユニットはない。
- 複数の退却経路が使用可能であるとき、ユニットを戦闘から最遠方へ退却させる経路が選択されなければならない。
- もしも唯一の合法的な退却が超過スタックになるヘクスであるとき、退却しているユニットはスタッキングが合法になるまで除去

されなければならない。

- もしも退却が自由にスタックできないユニットとのスタックをもたらすと、全てのユニットが混乱状態になる (23.8 と 23.9)。
- 混乱状態の詳細は、29.3 項に提供される。
- ユニットは、移動中に工兵の助けなしで浅瀬を越えた場合のみ河川浅瀬を越えて退却できる。
- ユニットは、移動中に進入を禁じられたヘクス内へ退却できない。
- もしも指定されたヘクス数を退却できないか、又は上記のいずれかの制限を破ることなしに退却できなければ、ユニットは除去される。
- もしも別の退却ルートが使用可能であれば、退却の要件はユニットの除去を要求しない。ただし、別の退却ルートは、現行戦闘セグメント中に除去が発生する場合のみ選択できる。

54.3 退却の可能性と制限の例

[Example of Retreat Possibilities and Restrictions]

- 路外移動表と下記 (b) ~ (d) の少数の例を参照すること。
- AFV 又はトラックのユニットは、もしも道路に沿って以外で森ヘクスの内外へ退却することを強制されたら除去される。
- 馬匹牽引砲兵又は路外機動ユニットは、凍結でないときに湿地内へ退却することを強制されたら除去される。
- 歩兵は、いかなるヘクス内へ又は通過して、河川や小川を越えて退却できるが、湖又はムーズ河を越えることは不可。

55.0 戦闘後前進 [Advance After Combat]

- もしも防御しているプレイヤーが、除去又は退却することを強制されたら、攻撃しているプレイヤーは戦闘後前進ができる。戦闘後前進は、他の戦闘を解決する前に、直ちに実行されなければならない。
- もしも攻撃側の戦闘後前進前に、続く戦闘についてのサイ振りを行ったら、前進の機会は失われる。
- 前進の最初のヘクスは、その戦闘で防御しているユニット (たち) によって以前に占められていたヘクスでなければならない。防御側のヘクスに進入した後、前進しているユニットは前進を継続するために、いずれかの合法的な経路を選択できる。
- 戦闘後前進チャートは、以下のごとく戦闘結果表に一致する。: D1 は DR1、D2 は DR2 等。

55.1 戦闘後前進の制限 [Advance After Combat Restrictions]

- 野戦砲兵ユニット、ネーベルヴェルファー、ほぼ全ての HQ は、決して戦闘後前進ができない。
- 戦闘後前進ができる 3 つのドイツ軍 HQ がある。: KGP HQ、KGCHQ、FE HQ。
- ユニットは、通常の移動中に移動できるよりも遠くへ戦闘後前進ができない。
- 前進しているユニットは、移動中に進入又は退出が禁じられるヘクスの進入又は退出ができない。
- 最初のヘクス。前進しているユニットは、前進の最初のヘクスー防御側のヘクスー内の敵 ZOC を無視できる。
- 次のヘクス (たち)。前進しているユニットは、元々の防御側ヘクスを離れた後、敵 ZOC へ進入した瞬間に停止しなければならない。
- 前進している戦闘ユニットに ZOC を及ぼす敵ユニットの能力は、ZOC チャートと 25.0 で述べられる。
- 河川や小川を越えて前進するユニットは、移動中にそれらを越えることができるユニットのみである (29.0、30.0)。
- 浅瀬で河川越える工兵補助を要求するユニットは、河川浅瀬を越えて戦闘後前進ができない。
- 攻撃における防御側は、決して戦闘後前進ができない。

55.2 戦闘後前進の増加距離

[Increased Length of Advance after Combat]

- 戦闘後前進の距離については、戦闘後前進チャートを参照。
- 前進を認められる大部分の攻撃ユニットは、基本前進率でそれを行うことができる。
- 機甲歩兵、戦車 [Tanks] 又は [Panzer] は、道路前進率で前進できる。
- 機甲偵察 (搜索) / 騎兵、U.S. レインジャー、3つの強化ドイツ軍 HQ (2.6.2f) は、偵察 (搜索) 前進率で前進できる。

55.3 渡河前進 [Advance Across Rivers]

- 徒歩ユニットは、非浅瀬又は非橋梁ヘクスで橋梁なしの河川を越えて前進できる唯一のユニットである。
- もしも徒歩ユニットが河川の隣でターンを開始していなければ、これらは防御側のヘクス内へ前進して停止できる。
- もしも徒歩ユニットが河川の隣で開始したら、防御側のヘクスへ前進した後に移動を継続できる。
- ただし、継続するためには、追加ヘクスへ進入するために十分な MF を残して持っていなければならないことに注意。

55.4 前進の可能性と制限の例

[Examples of Advance Possibilities and Restrictions]

- 路外移動表と下記 (b) ~ (d) の少数の例を参照すること。
- 6MF を持つ歩兵は、森を通過して2ヘクス前進できる。各ヘクスは、3MF かかる。
- 6MF を持つ歩兵は、地表が凝固又は泥濘のとき、湿地 (4MF) を通過して1ヘクス前進できる。
- 6MF を持つ歩兵は、地表が凍結のとき、凍結湿地を通過して最大4ヘクス前進できる。

56.0 戦闘後前進中の蹂躪

[Overrun During Advance After Combat]

これらのルールは、戦闘後前進している AFV による、無防備の砲兵ユニットや HQ への蹂躪を認める。脆弱な砲兵ユニットや HQ は、前線がこれらの防護に失敗したときそれを把握しなかった。

56.1 朝 [MO] と午後 [AF] ターン

[Morning [MO] and Afternoon [AF] Turns]

朝と午後のターン中、戦闘後前進している AFV は、以下のごとく砲兵ユニット又は HQ を蹂躪できる。:

- 蹂躪ヘクスは、砲兵と／又は HQ ユニットののみを含まなければならない。
- 蹂躪している AFV は、防御側のヘクスがあたかもカラであるごとく進入できなければならない。
- 前進しているユニットは、防御側のヘクス内への道路を使用できる。
- 蹂躪している AFV は、防御側のヘクス内で停止しなければならない、更に進めない。
- 防御している砲兵ユニットと／又は HQ は、直ちに除去される。
- 除去されたユニットの存在は、未だ戦闘後前進していない他のユニットを妨害しない。
- 未だ戦闘後前進していない他のユニットは、移動と戦闘後前進のルールに従って蹂躪ヘクスの進入と退出ができる。
- 戦闘後前進中の蹂躪は、霧、濃霧、降雪のターン中は不可能である。

56.2 夜明け前 [PD] と夕方 [EV] ターン

[Predawn [PD] and Evening [EV] Turns]

これらのルールは、夜間に戦闘後前進している優秀な AFV による、無防備の砲兵ユニットや HQ への蹂躪を認める。

- 戦闘後前進している第1SS装甲師団/KGP、第2SS装甲師団、第2装甲師団の戦車 [Panzers] は、夜間ターン中に砲兵と／又は

HQ ユニットを蹂躪できる。

- 夜間蹂躪についてのルールは、上記ルール 56.1 に列記されたそれと同じである。

57.0 電撃戦 44 [Blitzkrieg 44]

アルデンヌ攻勢中、装甲組織は US の防御位置を迂回するよう命じられていた。しかし、1940 年と異なり、防御側の連合軍はこの戦術に用心していた。それでも、特に夜間や霧が出たときには、装甲部隊は連合軍部隊をすり抜けることができた。連合軍の機甲組織もこの戦術の使用を学んでいた。下記の2つのタイプの攻撃は、敵の後背地域へ前進するため、敵の防御位置を迂回する可能性創出の試みである。

57.1 アルデンヌ 44 電撃戦一晴天昼間 [MO と AF] ターン [Ardennes 44 Blitz - Clear Day [MO and AF] Turns]

- この攻撃のタイプは、敵をすり抜けるために通常戦闘フェイズ (51.0) 中に実施された欺瞞攻撃である。
- 補給下のドイツ軍又は連合軍のユニットは、元の敵防御側に電撃戦 (前進) を試みることができる。
- この攻撃の種類は、交戦戦闘で再戦闘していると選択できない。
- 衝撃状態のユニットは、電撃戦攻撃に参加できない。
- 攻撃しているユニットは、少なくとも1つの歩兵ユニットと1つの前線戦車 [Panzer 又は Tank] ユニットを含まなければならない。
- もしもこのタイプの攻撃で攻撃側が偵察 (搜索) ユニットを含むと、(-1) drm が適用される。
- もしも防御側がこのタイプの攻撃に対して偵察 (搜索) ユニットを含むと、(+1) drm が適用される。
- 上記 (f) と (g) に加えて、適用可能な全てのコラム・シフトと drm を適用する。
- 攻撃は、全ての支援が加えられ、適用可能な全てのコラム・シフトが適用された後で、2対1以上の比でなければならない。
- もしも航空支援、砲兵支援、火器の影響又は地形の影響が2対1未満に非を減少させたら、通常の戦闘が発生する。
- 攻撃側は、電撃戦攻撃表を使用する。
- 少なくとも、攻撃後に1つの攻撃している歩兵タイプのユニットが防御側ヘクスの隣接に留まらなければならない。

57.2 霧中の虎 44 年電撃戦一霧、降雪、夜間

[Tiger in the Mist 44 Blitz - Fog, Snow or Night]

アルデンヌ攻勢中、ドイツ軍は US の航空機と砲兵優越の圧倒を試みて欺瞞を用いた。霧と夜間ターン中の多くで、ドイツ軍の機械化総隊は US の総隊に紛れ込み、アメリカ軍の不意を突いて砲火を開いた。US 部隊がこの戦術を学んで自軍も待ち伏せを実施したため、反対に行うこともフェア・プレイだった。

- この攻撃のタイプは、敵をすり抜けるために通常戦闘フェイズ (51.0) 中に実施された欺瞞攻撃である。
- 補給下のドイツ軍又は連合軍のユニットは、霧、濃霧、夜間のターンに元の敵防御側に電撃戦を試みることができる。
- この攻撃の種類は、交戦戦闘で再戦闘していると選択できない。
- 衝撃状態のユニットは、電撃戦攻撃に参加できない。
- 攻撃しているユニットは、少なくとも1つの前線戦車 [Panzer 又は Tank] ユニットを含まなければならない。
- もしも攻撃側が攻撃に砲兵支援を投入しなければ、防御側は砲兵支援を投入できない。
- もしも攻撃側が攻撃に航空支援を投入しなければ、防御側は航空支援を投入できない。
- もしもこのタイプの攻撃で攻撃側が偵察 (搜索) ユニットを含むと、(-2) drm が適用される。
- もしも防御側がこのタイプの攻撃に対して偵察 (搜索) ユニットを含むと、(+2) drm が適用される。

- j. このタイプの攻撃は、霧、濃霧、降雪、夜間又はこれらのいずれかの組み合わせターン中に、1 コラム・シフト右を受け取る。
- k. 上記 (h)、(i)、(j) に加えて、適用可能な全てのコラム・シフトと drm を適用する。
- l. 攻撃側は、全ての支援が加えられ、適用可能な全てのコラム・シフトが適用された後で、2対1以上の比で攻撃しなければならない。
- m. もしも航空支援、砲兵支援、火器の影響又は地形の影響が2対1未満に比を減少させたら、通常の戦闘が発生する。
- n. 攻撃側は、電撃戦攻撃表を使用する。
- o. 攻撃しているユニットは、攻撃後に防御側ヘクスの隣接に留まる必要がない。

57.3 電撃戦 44 前進ルールと制限

[Blitzkrieg 44 Advance Rules and Restrictions]

- a. 電撃戦攻撃の後に前進しているユニットは、決して橋梁以外で河川を越えられない。
- b. 電撃戦攻撃では、防御側ユニットは決して退却又はステップ損失を強制されない。
- c. 電撃戦は、*前線* AFV、トラック・ユニット、路外機動ユニットにいかなる方向への前進も認める。
- d. 戦闘支援ユニットは、これらのタイプの攻撃で前進できず、これには突撃砲と駆逐戦車を含む。
- e. 野戦砲兵ユニットと NW は、決して戦闘後前進できない。
- f. KGP HQ、KGC HQ、FE HQ は、これらのタイプの攻撃で前進できる。その他の HQ は、前進できない。
- g. 前進しているユニットは、その攻撃で防御しているユニットの ZOC 内に前進できない。
- h. 電撃戦攻撃で前進しているユニットは、前進ユニットに影響する最初の敵 ZOC に進入した瞬間に停止しなければならない。
- i. ZOC は、霧、夜間、降雪によって影響を受けることに注意。ZOC チャートと 25.0 項を参照。
- j. 電撃戦攻撃が隣接ヘクス内に ZOC を及ぼさないユニットは、当該ヘクス内とそれを越える前進を認めることになる。
- k. 前進しているユニットは、対応する前進中に元々隣接で防御している HQ/砲兵ユニットを蹂躪できない。
- l. 電撃戦攻撃の後に前進しているユニットは、それでも全ての移動ルールと戦闘後前進のルールに従わなければならない。

57.4 戦闘後前進の増加距離

[Increased Length of Advance after Combat]

アルデンヌ 44 と霧中の虎 44 攻撃に適用するルール 55.2 を参照。

58.0 戦闘の終了セグメント管理

[End of Combat Segment Admin]

戦闘の終了セグメントに、活性化した軍団について、一定のユニットの状態とマーカーを調整しなければならない。他はその場に留まる。

- a. 「攻撃 [Attack]」マーカーを取り去る。
- b. 「中止 [Abort]」マーカーを取り去る。
- c. 地上戦闘支援任務の航空機を取り去る。
- d. 射撃しているいかなる大隊からも「射撃済 [Fired]」マーカーを取り去らない。
- e. 連合軍組織の「射撃済 [Fired]」マーカーを取り去らない。
- f. 適用可能な「CA」又は「交戦状態 [Engaged]」マーカーを取り去らない。
- g. 「衝撃 [Shock]」マーカーを取り去らない。
- h. 消費済指揮官をその表面に返さない。

59.0 突破 [Exploitation]

- a. 59.1 で述べるごとく、突破セグメント中、予備は指揮官による命令なしで配置変更できる。
- b. 59.2 で述べるごとく、突破セグメント中、予備は指揮官によって完全移動で解放され得る。

59.1 予備の配置変更 [Repositioning Reserves]

- a. このセグメント中、予備状態のユニットはその半分の MF (端数切り上げ) まで移動でき、予備状態に留まる。
- b. ユニットの、補給下で師団 HQ、旅団 HQ、指揮官の指揮下でなければならない。
- c. ユニットの、移動して敵ユニットに隣接できない。

59.2 突破移動 [Exploitation Movement]

- a. このセグメント中、予備状態のユニットは突破を実施できる。
- b. 突破は、活性化した軍団についての全ての攻撃が完了した後に発生する。
- c. 突破は、突破セグメントに予備状態のユニットがその移動値の半分を超えて移動するときに発生する。
- d. 突破は、突破セグメント中にユニットが移動して敵ユニットに隣接するときに発生する。
- e. 予備状態のユニットは、突破するために指揮下で補給下でなければならない。
- f. 予備は、予備の指揮系統内の「E」属性を持つ指揮官によって解放されなければならない。
- g. 予備ユニットを移動させるためには、「E」属性を有している指揮官の指揮範囲内にいなければならない。
- h. 「E」属性を持つ指揮官は、消費状態であっても予備を解放できる。
- i. 指揮官の指揮属性は、その指揮官が突破のために解放できるユニットの最大数を表示する。
- j. 予備状態の戦闘ユニットは、その完全な MF まで移動できる。突破移動の後に戦闘を実行できない。
- k. 突破が発生した後に「予備」マーカーを取り去る。
- l. 突破のために予備を解放する指揮官は、もしも消費済でなければ、突破セグメントの終了時に完全 MF で移動することもできる。

60.0 プレイヤー・ターンの終了セグメント

[Player End of Turn Segment]

60.1 ドイツ軍又は連合軍のターンの終了

[German or Allied End of Turn]

- a. このセグメントは、ドイツ軍プレイヤーについて最後に活性化されたドイツ軍軍団の突破セグメント後に発生する。
- b. このセグメントは、連合軍プレイヤーについて最後に活性化された連合軍軍団の突破セグメントの後に発生する。

60.2 防御構築完成フェイズ

[Defensive Construction Completion Phase]

- a. 防御構築セグメント (19.0) 中に開始した構築は、このフェイズ中に完成する。
- b. 敵の戦闘ユニットがその位置に隣接してはならず、それでも構築しているユニットはヘクス内にいなければならない。
- c. 陣地 [Improved Positions]、拠点 [Strong Points]、道路ブロック [Road Blocks] を完成面に裏返す。
- d. カラの陣地、拠点、道路ブロック、要塞 [Fort] を取り去る。

60.3 橋梁構築進捗フェイズ

[Bridge Construction Progress Phase]

以下の活動は、完成のために複数ターンが要求される橋梁構築について実施される。詳述されたルールは、12月16日のドイツ軍の

橋梁構築についてのシナリオで見られる。橋梁が完成したとき、完成面に裏返される。

60.3.1 軍工兵によるドイツ軍の橋梁構築進捗

[German bridge construction progress by Army Engineers]

- もしも「架橋開始 ["Begin Bridge"]」マーカーがあると、それを「構築 1 ["Constructin 1"]」マーカーに変更する。
- もしも「構築 1」マーカーと「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがあると、「構築 1」マーカーは留まる。
- もしも「構築 1」マーカーがあり、「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがないと、「構築 2」マーカーへ進捗する。
- もしも「構築 2」マーカーと「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがあると、「構築 2」マーカーは留まる。
- もしも「構築 2」マーカーがあり、「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがないと、「構築 3」マーカーへ進捗する。
- もしも「構築 3」マーカーと「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがあると、「構築 3」マーカーは留まる。
- もしも「構築 3」マーカーがあり、「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがないと、「構築 4」マーカーへ進捗する。
- もしも上記 (g) で置かれた「構築 4」マーカーが軍直属工兵を持つヘクス内であると、そのヘクスの対岸が敵戦闘ユニットから解放されている限り橋梁は完成する。完成の遅延については、21.4 を参照。

60.3.2 架橋工兵によるドイツ軍の橋梁構築進捗

[German bridge construction progress by Bridge Engineers]

- もしも「架橋開始 ["Begin Bridge"]」マーカーがあると、それを「構築 1 ["Constructin 1"]」マーカーに変更する。
- もしも「構築 1」マーカーと「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがあると、「構築 1」マーカーは留まる。
- もしも「構築 1」マーカーがあり、「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがないと、「構築 2」マーカーへ進捗する。
- もしも上記 (c) で置かれた「構築 2」マーカーが架橋工兵を持つヘクス内であると、そのヘクスの対岸が敵戦闘ユニットから解放されている限り橋梁は完成する。完成の遅延については、21.4 を参照。

60.3.3 軍団又は軍工兵による連合軍の橋梁構築進捗

[Allied bridge construction progress by Corps or Army Engineers]

- もしも「架橋開始 ["Begin Bridge"]」マーカーがあると、それを「構築 1 ["Constructin 1"]」マーカーに変更する。
- もしも「構築 1」マーカーと「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがあると、「構築 1」マーカーは留まる。
- もしも「構築 1」マーカーがあり、「架橋工事停止 ["Halt Bridge Work"]」マーカーがないと、「構築 2」マーカーへ進捗する。
- もしも上記 (c) で置かれた「構築 2」マーカーが連合軍の軍又は連合軍の軍団工兵を持つヘクス内であると、そのヘクスの対岸が敵戦闘ユニットから解放されている限り橋梁は完成する。完成の遅延については、21.4 を参照。

60.4 12 月 16 日のドイツ軍の橋梁構築進捗

[German Bridge Construction Progress on 16Dec]

16MO ターンのウール [Our] 川とザウアー [Sauer] 川上のダスブルク [Dasuburg]、ゲミュント [Gemünd]、ヴィアンデン [Vianden]、ヴァレンドルフ [Wallendorf]、エヒテルナハ [Echternach] の橋梁構築の重要なルールが、第 5 装甲軍と第 7 軍のシナリオ・ルールに提供される。

60.5 アメリカ軍師団砲兵の撤退

[American Withdrawal of Divisional Artillery]

- 全滅してしまったアメリカ軍師団から師団砲兵大隊を取り去る。
- 全滅した師団とは、特定のユニット名称を表示する前線大隊を持たない師団のことである。
- 特定のユニット名称を表示する US 大隊の例については、24.8 項を参照。

- ステップ減少ユニットは、決して特定のユニット名称を表示しない。これらは、カウンター上に「ステップ ["Step"]」の用語を持つ。
- 工兵は、望むときに前線ユニットとして分類できる。
- 撤退が要求されるとき、それらをマップから取り去る。
- 孤立状態ユニットは、撤退できない。9.16 を参照。

60.6 衝撃からの回復 [Shock Redovery]

ドイツ軍と連合軍プレイヤーの EOT セグメント中、全てのユニットについて「衝撃 ["Shock"]」マーカーが「混乱状態 2」マーカーに置き換えられる。

60.7 連合軍の「射撃済」マーカー [Allied "Fired" Markers]

- 射撃している個別の連合軍 FA 上に置かれた「射撃済」マーカーは、ドイツ軍と連合軍プレイヤー・ターンの終了セグメント後に取り去られる。
- 43.7.1 に従って置かれた連合軍組織の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメント (61.2) になるまで取り去られない。
- 43.7.2 に従って置かれた連合軍組織の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメント (61.2) になるまで取り去られない。

60.8 ドイツ軍の「射撃済」マーカー [German "Fired" Markers]

備忘-ドイツ軍の「射撃済」マーカーは、相互ターンの終了セグメント (61.0) になるまで取り去られない。

相互プレイヤー・セグメント [MUTUAL PLAYER SEGMENTS] ターンの終了 [END OF TURN]

61.0 相互ターンの終了セグメント

[Mutual End of Turn Segment]

このセグメントは、連合軍プレイヤーのターンの終了セグメント (60.1~60.7) が完了した後に開始される。

61.1 休息済 HQ 指定フェイズ [Rested HQ Designation Phase]

- 「休息中 ["Resting"]」マーカーで覆われた全ての HQ 上に「休息済 ["Rested"]」マーカーを置く。
- もしも HQ が「疲労 ["Fatigue"]」マーカーを持つと、「休息済」マーカーを受け取るときに「疲労」マーカーは留まる。
- ルール 4.2 で述べたごとく、疲労から回復するために1日の間の2ターンに休息中を取る。
- 工兵と共にスタックした「瓦礫 ["Rubble"]」マーカーが取り去られる。
- 「消耗状態 ["Exhausted"]」を持つ HQ は、次の PD ターンになるまでマーカーを保持する。消耗からの回復については、4.3 を参照。

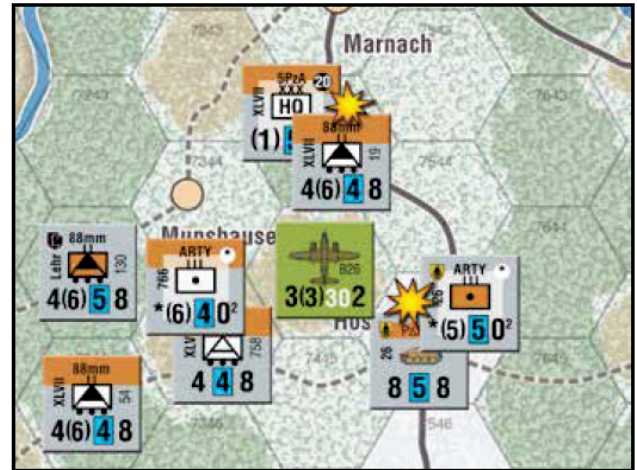
61.2 マーカーの調整と消費済航空機の撤去

[Adjust Markers and Remove Spent Aircraft]

- 全ての消費済指揮官をその表面に返す。
- 全てのユニットから「混乱 1 ["Disrupt 1"]」を取り去る。
- 全てのユニットについて、「混乱 2」マーカーを「混乱 1」に裏返す。
- 工兵と共にスタックした全「瓦礫 1 ["Rubble 1"]」マーカーは取り去られる。
- 瓦礫は、工兵なしでゆっくり一掃される。「瓦礫 2」は「瓦礫 1」になり、「瓦礫 1」マーカーは取り去られる。
- 全ての工兵ユニットから「フェリー ["Ferry"]」マーカーを取り去る。
- 全てのドイツ軍射撃済マーカーを取り去る。
- 43.7.1 に従って置かれた、全ての連合軍組織の「射撃済」マーカーを取り去る。
- 43.7.2 に従って置かれた、全ての連合軍組織の「射撃済」マーカーを取り去る。
- 全ての航空機を取り去る。
- 全ての「燃料不足 ["Low Fuel"]」マーカーを取り去る。
- もしも EV ターンの終了であると、「夜間移動 ["Night Move"]」マーカーを取り去る。
- もしも EV ターンの終了であると、「予備 ["Reserve"]」マーカーを取り去る。
- 砲兵代用カウンターを組織の個別大隊と置き換えるか又は逆も同様。

プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

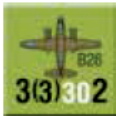
掃射攻撃 [Strafe Attack]



- アメリカ軍は、掃射のために B26 を 7444 に置く (上記を参照)。
- B26 は迎撃されず、掃射攻撃に進む。
- B26 は、7444 と各隣接ヘクスを掃射できる。
- 7345 内に美味しい砲兵目標があるが、ヘクス内に軽 AA と隣接に2つの重 AA ユニットがあることに注意。
- B26 は最初に 7545 の掃射を選択し、そこには 26VG 砲兵連隊と 26VG ヘッツァーを含む。
- 26VG 砲兵連隊は5個砲兵大隊をあらわし、AA 防護を持たない大きな目標である。
- ヘッツァー-AFV は、5.7.5 項に従って最初に掃射されなければならない。US プレイヤーによって赤と白のサイが振られる。：
 - 掃射攻撃表対ヘッツァーでサイを振り、赤いサイは3である。ヘッツァーは、混乱 2 を獲得する。
 - ヘッツァー射撃について AA 応射表上で、掃射している B26 にサイを振り、白いサイは4で、対爆撃機に drm なしで、4の目は効果なしを生み出す。
- ここで、26VG 砲兵連隊が掃射される。赤と白のサイが US プレイヤーによって振られる。
 - 掃射攻撃表対砲兵でサイを振り、赤いサイは4。砲兵ユニットは混乱 2 マーカーを獲得し、行軍隊形に裏返される。
 - 砲兵が掃射している B26 に応射する。航空機を帰還させるためには、不可能な7の目が必要となる。
- US プレイヤーは、ここで掃射するために他のヘクスを選択するか、又は掃射を中止しなければならない。
- US は、重要な XLVII HQ と重 AA 大隊を持つ 7443 を掃射することを選択する。
- 5.7.5.A 項に従って、重 AA ユニットが掃射されなければならない、US プレイヤーによって赤と白のサイが振られる。
 - 掃射攻撃表対重 AA ユニットでサイを振る。赤いサイは2で、目標ヘクス内の重 AA について +2 drm を加える。4の結果は混乱状態を生み出す。AA ユニットは、混乱 2 を獲得する。
 - 重 AA は、掃射している B26 に応射する。白いサイは1で、目標ヘクス内の重 AA について +2 drm を加え、3の効果なしを生み出す。

12. ここで、XLVII HQ が掃射される。US プレイヤーによって赤と白のサイが振られる。
 - a) 掃射攻撃表対 HQ でサイを振り、赤いサイは2で目標ヘクス内の重 AA について +2 drm を加える。以前の混乱対重 AA はその戦闘能力だけではなく機動性に影響するが、HQ に4混乱状態と行軍隊形へ裏返す結果になる。行軍隊形の軍団 HQ は、減少した指揮範囲を持ち、従属師団を「非指揮下」に置き得る。HQ 上に混乱状態2を置く。
 - b) HQ は掃射している B26 に応射し、白いサイは4で目標ヘクス内の重 AA のために +2 drm を加え、6を生み出して効果なしの結果である。
13. 7345 内の 766 砲兵 HQ を混乱させるのは良いが、近くに余りにも多数の AA ユニットのがある。
14. US プレイヤーは、他のヘクス/ユニットを掃射しないことに決める。
15. 相互航空機セグメントが終了する。掃射している B26 は、移動セグメントの終了まで 7444 内に留まる。
16. 敵の移動セグメント中に掃射しているユニットが盤上にあるとき、掃射エリアは妨害される。

迎撃の例 [Interception Example]



1. US は掃射のために B26 を 7444 内に置く (掃射の例を参照)
2. ドイツ軍は、その HQ と砲兵を混乱させることを望まず、掃射している B26 を Me262 ジェット機で迎撃する。
3. 5.7.4 を参照。Me262 の B26 へのドイツ軍の迎撃を解決する。
4. Me262 は、2つのサイコロを振る。赤 (2) は Me262 のため、白 (4) は掃射している B26 のためである。
5. Me262 の格闘戦 AF (6) に赤いサイの目 (2) 加え、(8) に相当する。
6. US の掃射航空機の DF (3) に白いサイ (4) を加え、(7) に相当する。
7. Me262 の AF 合計は B26 の DF 合計よりも大きく、US の掃射 B26 は帰還して取り去られる。
8. ここで US の掃射 B26 は、2つのサイコロを振る。US についての赤 (6) と Me262 についての白 (2) である。
9. 赤サイ (6) を US の掃射 B26 の AF (3) に加え、(9) に相当する。
10. 白サイ (2) を Me262 の DF (7) に加え、(9) に相当する。
11. US B26 の AF 合計は、Me262 の DF 合計よりも小さいため、Me262 は帰還しない。
12. Me262 は、XLVII 軍団 HQ に戻される。
13. 軍団 HQ へ戻った迎撃機は、このターンの後で戦闘セグメント中に使用可能である。戦闘セグメント中に迎撃でき、又は地上戦闘支援を提供できる。
14. Me262 は、迎撃機として使用されるのがベストである。

HQ 活性化手順の例：軍、軍団

[Example of HQ Activation Process: Army, Corps]

1. ドイツ第5装甲軍 HQ が活性化され、MO ターンに「活性」状態であると仮定する。
 - a. プレイのシーケンス内の直接的アクションについての手順を完了する。14.5.3 を参照。
 - 1) 全ての軍 HQ は各ターンに「指揮下」なので、第5装甲軍 HQ は「指揮下」である。
 - 2) 第5装甲軍の全ての HQ とユニットは、指揮下で補給下と仮定する。
 - 3) 第5装甲軍内の組織は、燃料不足 [Low fuel] を負っていると仮定する。

- b. 従属軍団によって、プレイのシーケンスの支援的アクションを実施できる。13.5.3 を参照。
 - 1) 活性状態の軍直属戦闘ユニットは、防御位置を構築できる。
 - 2) 活性状態の軍直属工兵は、「工兵フェリー」マーカーを置くことができる。
 - 3) 活性状態の軍直属工兵は、橋梁の構築又は解体ができる。
 - c. 軍 HQ とその従属軍直属戦闘ユニットは、完全な移動と戦闘の能力を持つが、活性軍とその師団と連携して移動並びに戦闘を行うため、これらの能力を拘置できる。
2. ここでドイツ軍プレイヤーは、LXVI 軍団、又は LVIII 軍団、又は XLVII 軍団を活性化させることができる。
 3. XLVII 軍団は、「活性」状態に活性化されると仮定する。
 - a. ドイツ軍 XLVII 軍団 HQ が活性化したとき、そのターンのその軍団についてのランダム・イベントが振られる。
 - b. XLVII 軍団が活性化したとき、2 装甲、26VG、Lehr も活性化される。
 - c. 活性化状態は、各師団について選択されなければならない。
 - d. 2 装甲について「休息中」、26VG について「活性状態」、装甲 Lehr について「活性状態」が選択されたと仮定する。
 - e. 2 装甲 HQ は、「休息中」マーカーで覆われる。
 - f. 「活性状態」の 26VG と Lehr は、非マーク状態に留まる。もしもこれが EV ターンであれば、「夜間移動」マーカーを得ることになる。
 4. 活性状態の軍団と師団の戦闘ユニットは、防御位置を構築できる。
 5. 活性状態の師団工兵は、「工兵フェリー」又は「橋梁爆破準備」マーカーを置くことができる。活性状態の軍団工兵は、同様に行うことができ、又は橋梁の建設/解体ができる。
 6. 状態にかかわらず、全ての HQ は完全移動で移動できる。
 7. XLVII 軍団直属、26VG、装甲 Lehr の戦闘ユニットは、完全な MF で移動できる。
 8. 上記ステップ 1c で移動を拘置した活性状態の軍直属戦闘ユニットは、完全な MF で移動できる。
 9. 第2装甲師団の休息中従属ユニットは、その MF の半分まで又は少なくとも1ヘクス移動できる。
 10. 最終的に、XLVII 軍団の全ユニットが移動を終え、次いで連合軍の指揮官対応が発生する。
 11. XLVII 軍団直属、26VG、装甲 Lehr の活性状態の戦闘ユニットは、完全な戦闘能力を持つ。
 12. 上記ステップ 1c で移動を拘置した活性状態の軍直属戦闘ユニットは、完全な戦闘能力を持つ。
 13. 休息中の第2装甲師団の戦闘ユニットは、攻撃できない。
 14. XLVII 軍団、又は LXVI 軍団、又は LVIII 軍団についての全てのアクションが完了した後、ステップ3で開始されるアクションが実行される。

橋梁構築 [Bridge Construction]

橋梁構築はルールとシナリオの指示で完全に述べられるので、橋梁構築の例は、ここでは提供されない。ランダム・イベントによって影響されない橋梁構築については、60.3 項を参照。12月16日にランダム・イベントによって影響される橋梁構築ダズブルク、ゲミュント、ヴィアンデン、ヴァレンドルフ、エヒテルナハについてはシナリオ 75.2、75.3 項を、橋梁構築手順の包括的な例については 75.4 項を参照。

指揮経路—補給経路の例 [Comm Path—Supply Path Examples]



黄色の点線

1. 晴天、昼間ターンで、各 US ユニットの隣接 6 ヘクス内に ZOC を持つ。
2. 友軍ユニットは、指揮経路をたどるために敵 ZOC を無効にする。
3. 指揮経路は、6620 内の 1SS 工兵を通過してたどることができる。
4. 6520 内の 1SS-1/I は、6921 内の 1SS HQ の指揮下である。
5. ただし、1SS-1/I は非補給下 (OOS) である。
6. 友軍ユニットは、補給経路をたどるために敵 ZOC を無効にしない。

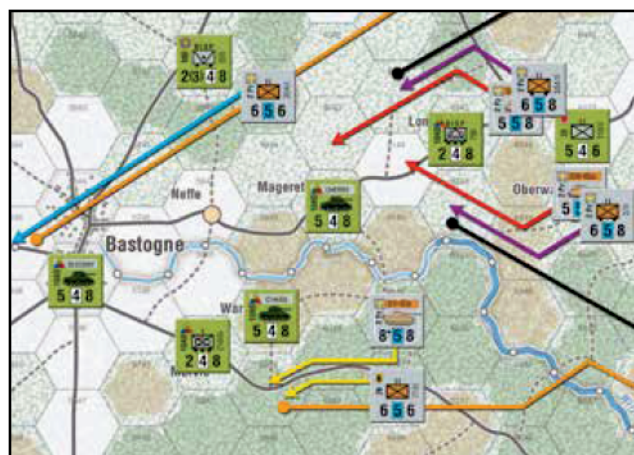
黒の点線

1. 晴天、昼間ターンで、各 US ユニットの隣接 6 ヘクス内に ZOC を持つ。
2. 指揮経路は、河川を越え、全ての地形タイプを通過してたどることができる。
3. 6421 内の 1SS-1/II 歩兵と 6124 内の 1SS 搜索は、6921 内の 1SS HQ の指揮下である。
4. ただし、両ユニットは OOS である。補給経路は、非橋梁河川を越えてたどることができない。
5. 補給経路は、河川又は浅瀬で河川又は小川を越えてたどることができるが、トロワ・ポン [Trois Ponts] の無傷の橋梁を越える唯一可能な補給経路は、US 歩兵ユニットの ZOC によって妨害されている。

赤い点線

1. 霧のターンである。隣接する森、林、破碎地のヘクス内に伸びる ZOC はない。
2. 指揮経路は、1SS-1/I、1SS-1/II、1SS 搜索までたどることができる。無傷の橋梁は要求されない。
3. 補給経路は、トロワ・ポンの無傷の橋梁を越えて、1SS-1/I、1SS-1/II、1SS 搜索までたどることができる。

移動と補給への ZOC の影響 [Effects of ZOC on Movement and Supply]



Zone Of Control (ZOC) Chart							
The ZOC Play-aid Chart identifies when each type combat unit exerts a ZOC over enemy units in adjacent hexes.							
Combat Unit	Into Clear ◆◆	Into Woods ◆◆◆	Into Broken ◆◆◆◆	Into Marsh ◆◆◆◆◆	Into Forest ◆◆◆◆◆◆	Into Town ◆◆◆◆◆◆◆	Into City ◆◆◆◆◆◆◆◆
Infantry, Engineers	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC	ZOC
Armored Recon, Cavalry	ZOC	ZOC	ZOC	No ZOC	No ZOC	ZOC	ZOC
AFV	ZOC	ZOC	ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC
Anti-Tank	ZOC	ZOC	ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC
Heavy AA	ZOC	ZOC	ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC
Lt AA, AAAW, MG vs AFV	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC
Lt AA, AAAW, MG vs Non-AFV	ZOC	ZOC	ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC
Arty, NW	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC
HQ	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC	No ZOC

以下の ZOC の例について、晴天、昼間と仮定する。

1. **青の矢印** 2Pz/304I 徒歩は、US の ZOC に当たることなしで 5843、5744、5644 を通過して移動する。チーム Desobry 戦車は、隣接する 5 つの平地地形ヘクスに ZOC を持つが、町ヘクス内は不可。
2. **青い矢印下部の橙色の矢印** この矢印は、有効な補給経路を示す。
3. **上部の赤の矢印** 6343 内で開始する IV 号戦車は、6242 を通過し (ZOC なし)、次いで 6243 内の SPAA で停止することなしで 6143、6043 へ移動できる。一軽 AA は AFV に ZOC を持たない。チーム・チェリーは、6043 内で停止する。
4. **最上部の紫色の矢印** 自動車化歩兵は、停止することなしで 6242 を通過して移動できるが (森は、AA による ZOC なし)、SPAA は 6143 内で ZOC によって停止させる。
5. **上側の黒の矢印** この矢印は、6243 内の SPAA によって停止させられる有効な補給経路を示す。もしもユニットがいずれかのタイプ・ユニットに ZOC を及ぼすと、補給経路も停止させる。
—25.2a.
6. **最下部の赤の矢印** 6444 で開始する IV 号戦車は、6345 内へ移動でき、次いで 6244 と 6144 内へ SPAA で停止することなしで 6143、6043 へ移動できる。一軽 AA は AFV に ZOC を持たない。チーム・チェリーは、6144 内で停止する。
7. **最下部の紫色の矢印** 自動車化歩兵は、6243 内の SPAA によって 6244 内で停止させられる。
8. **下方の黒い矢印** この矢印は、6243 内の SPAA によって停止させられる有効な補給経路を示す。もしもあるユニットがいずれかのタイプのユニットに ZOC を及ぼすと、それは補給経路も停止させる。
9. **黄色の矢印** パンター又は 26VG 歩兵は、チーム・オハラの前を停止することなしで 6046 を通過して移動できるが (森は、

AAによるZOCなし)、5846内の機甲歩兵は5947内で止させるどちらも停止させる。

10. 黄色の矢印下部の橙色の矢印 5846内の機甲騎兵によって停止される有効な補給経路を示す。
11. もしも霧のターンであると、林、破砕地、森、湿地内へZOCを及ぼすユニットはない。
12. もしも濃霧又は降雪のターンだったら、いかなるヘクス内にもZOCを及ぼすユニットはなかったことになる。
13. 夜間ターンだったら、森又は湿地内へZOCを及ぼすユニットはない。

移動の例—軍境界線 [Movement Example—Army Boundary]

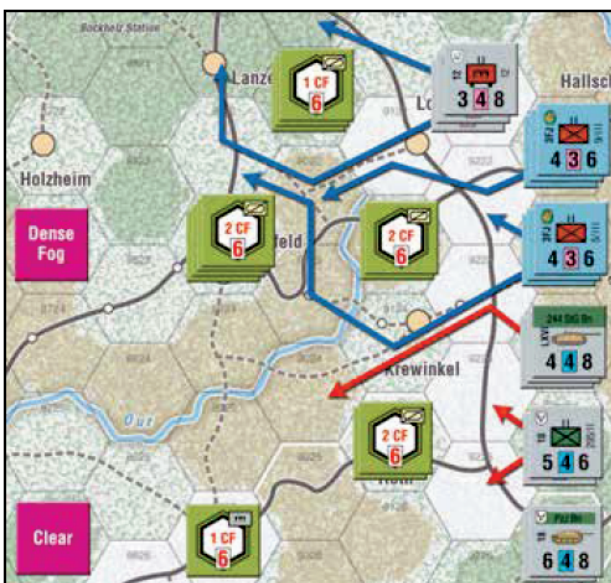
下のマップ図を参照。

ドイツ軍 16MO ターンの開始である。

軍境界線の北は濃霧。

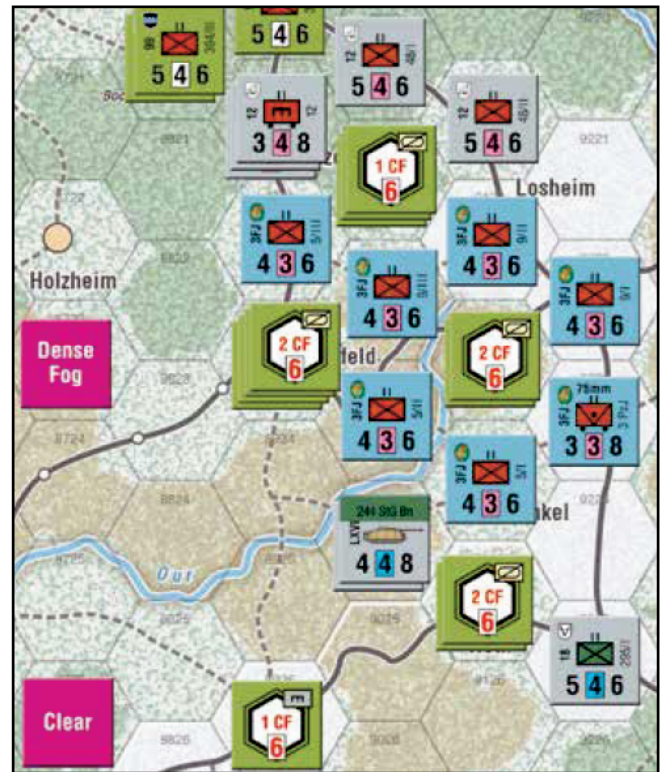
軍境界線の南は晴天。

3.3.2c と 3.3.3c に従い、濃霧状態は、軍境界線道路に沿って発生する。

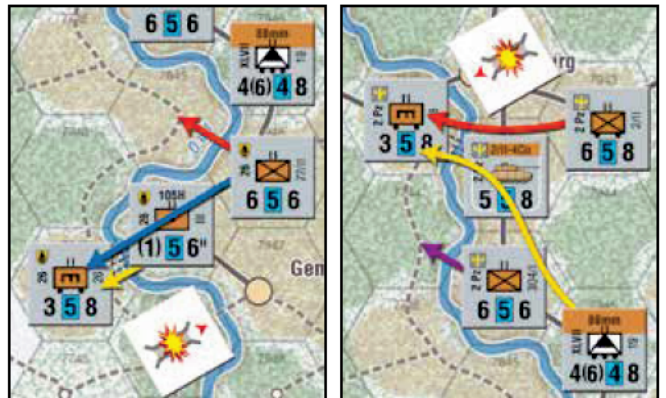


1. 境界線道路の北の US ユニットの、境界線道路以北のヘクス上にZOCを持たない。
2. 境界線道路の南の US ユニットの、境界線道路のいかなるヘクスにもZOCを持たない。
3. 境界線道路上の US ユニットの、ZOCを及ぼさない。それらは濃霧内である。ZOCチャートを参照。
4. 上の例で、XLVI 軍団は最初に活性化し、3.3.2cの特典を得る。
5. 244 突撃砲と中隊が 9223 へ、次いで 9124、9024 へ移動する。赤い矢印を参照。
6. ロート [Roth] 内の 14 騎兵は 9024 内にZOCを及ぼし、突撃砲を停止させる。
7. 1SS 軍団のユニットが道路の使用を妨げられぬよう、XLVI 軍団のユニットは、9223 又は 9124 内でそのターンを終了しないよう気をつける。
8. 境界線道路の以北にZOCがないため、1SS 軍団のユニットは US ユニットの間に浸透する。

結果状況 [Resultant Situation] : XLVI 軍団と 1SS 軍団が移動を終了した後の状況は、下に図示される。



移動の例—渡河 [Movement Examples—River Crossing]



この例については、**プレイ補助カード 2A** 上の路外道路移動チャートと浅瀬渡河チャートを使用する。

渡河例についての地表は、凝固である。路外移動チャート内の緑色で目立たせた数値を使用する。

1. 左のイラスト赤い矢印 晴天—昼間ターンである。7946内の26/77/II 徒歩は、河川に隣接して開始して 7845 へ進入する。破砕地へ進入するためのコストは2、徒歩ユニットが非橋梁河川を越えるためのコストは+2、合計コストは4MFである。河川に隣接して開始したので、残っている2MFで移動を継続できる。

2. 左のイラストー赤の矢印 霧又は夜間ターンについては、26/77/II が 7946 から 7845 へ移動するため、5MF がかかることになる。
3. 左の図ー青の矢印 晴天ー昼間ターンである。7946 内の 26/77/II 徒歩は、浅瀬で渡ることを望む。1MF で 7846 へ移動し、次いで 3MF のコストで 7747 内へ越え、破碎地地形へ進入するために 2MF と浅瀬のために +1。徒歩の歩兵は、浅瀬を越えるために工兵からの補助を必要としない。ユニットは未来の移動のために 2MF を残して持つ。
4. 右の図ー紫色の矢印 晴天ー昼間ターンである。7844 内の 2Pz/304/I 徒歩は、河川に隣接して開始して 7744 に進入する。森へ進入するためのコストは 3 で、徒歩の歩兵が非橋梁河川を越えるためのコストは +2 なので、合計コストは 5MF である。河川に隣接して開始したので、残っている 1MF で移動を継続できる。
5. 右の図ー紫色の矢印 もしも霧又は夜間ターンであつたら、2Pz/304/I が 7844 から 7744 まで移動するためのコストは 6MF だった。
6. 左の図ー黄色の矢印 晴天ー昼間ターンである。7846 内の馬匹牽引砲兵は、浅瀬を介して 7747 へ移動する。馬匹牽引砲兵は、浅瀬を越えるために工兵の補助が必要で、越える場所の 26Eng によって提供される。7846 から 7747 まで移動するためのコストは、4MF である。すなわち、破碎地地形に進入するための 2MF に浅瀬を越えるための +2。ユニットは、更なる移動のため 2MF を残しており、又は 2MF を消費して据砲状態へ移行できる。
7. 右の図ー黄色の矢印 晴天ー昼間ターン。7945 内の重 AA は、路外機動ユニットである。工兵の補助なしで浅瀬を越えることができる。道路移動を使用して、1MF のコストで 7945 から 7843 へ移動する。次いで、6MF のコストで 7743 内へ浅瀬を越える。すなわち、4317 へ進入するための 2MF と浅瀬を越えるための +4 である。ユニットは、1MF を残して持つ。
8. 右の図 晴天ー昼間ターンである。7843 内の IV 号戦車は、たとえ工兵の補助があっても河川を浅瀬で越えて 7743 へ行けない。7743 破碎地地形へ進入するための MF コストは、2MF と工兵の補助で浅瀬を越えるための +7MF であり、すなわち合計 9MF である。
9. 右図ー赤の矢印 晴天ー昼間ターンである。7943 内の 2Pz/2II 大隊はトラック・ユニットである。これは、浅瀬を越えて 7743 に行くことができる。道路を介して 1MF (1/2MF+1/2MF) で 7943 から 7843 まで移動する。工兵が浅瀬に隣接し、トラック・ユニットを補助できる。7743 破碎地へ進入するための MF コストは、3MF と工兵の補助で浅瀬を越えるために +4MF である。このターンに消費した合計 MF は 8MF である。

移動の例ー妨害 [Movement Examples – Interdiction]



Air Interdiction Chart		Added Cost to Enter Interdicted Hex						
		Clear	Marsh	Woods	Broken	Town	City	Forest
Foot		+1	+1	+0	+0	+0	+0	+0
Horse Drawn		+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
Cross-Country		+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
AFV		+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*
Truck		+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2*

* The type of units indicated may attempt to Avoid the Interdiction; see section 33.0.

Avoid Interdiction Table: Forest-Road Hexes						
Die Roll:	1	2	3	4	5	6
Truck	Go	Go	Stop	Disrupt	Disrupt	Hit+Disrupt
AFV	Go	Go	Stop	Stop	Disrupt	Disrupt
Cross-Country	Go	Go	Go	Stop	Stop	Disrupt
Horse Drawn Arty (H)	Go	Go	Go	Stop	Stop	Disrupt

Go Interdiction avoided; proceed without paying Interdiction Cost.
 Stop Interdiction not avoided; enter hex and then end movement.
 Disrupt Enter hex, end movement, add Disrupt 2 marker, or flip Disrupt 1 to Disrupt 2. Units that have a Disrupt 2 marker are not further penalized.

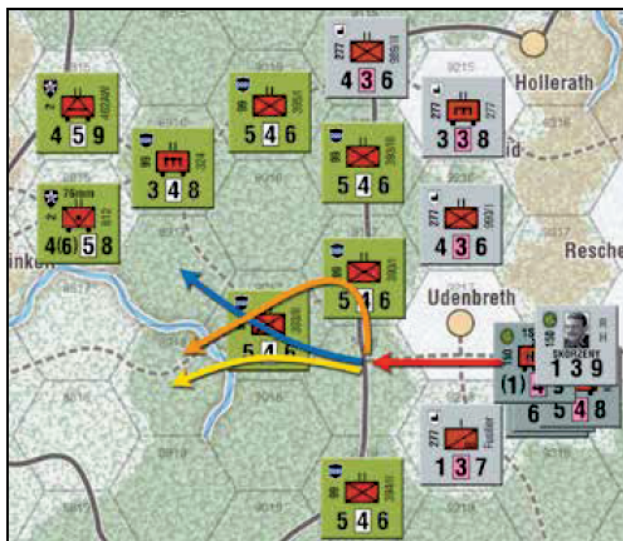
以下の妨害の例については、晴天ー昼間ターンと仮定する。

1. 赤のルートは、560VG/1128 徒歩歩兵についてベストのルートである。妨害は、その移動に影響を持たない。
2. パンター戦車は、紫色のルートを調査する。ウッフアリーズ [Houffalize] から 6035 (1/2MF+1MF)、6034 (1/2MF+2MF)、5935 (1/2MF+1MF)、5834 (1/2MF+1MF) へ移動し、7MF を消費する。ヴィブラン [Vibrin] には進入できない。
3. パンター戦車は、赤色のルートを調査する。ウッフアリーズ [Houffalize] から 6035 (1/2MF+1MF)、5936 (1MF+2MF)、5835 (1MF+2MF) へ移動し、7と 1/2MF を消費する。5736 には進入できない。
4. パンター戦車は、赤のルートの妨害に挑戦することに決める。33.0 を参照。ウッフアリーズ [Houffalize] から 6035 (1/2MF+1MF) へ移動し、5936 へ進入する前に最初の森道路ヘクスについて妨害の挑戦に成功したため、そのヘクスと最初の道路ヘクスに連結する残りの各森道路ヘクスについて 1MF 道路コストのみを消費する。したがって、5936 (1MF)、5835 (1MF)、5736 (1MF ; そこに妨害はない)、5635 (1MF)、最後に 5535 (1MF+1MF) で 7と 1/2MF を消費した。

5. 搜索ユニットは、紫色のルート进行调查する。ウッフアリーズ [Houffalize] 内へ (1/2MF)、次いで 6035 (1/2MF+1MF)、6034 (1/2MF+2MF)、5935 (1/2MF+1MF)、5834 (1/2MF+1MF) へ移動し、ヴィブラン [Wibrin] で終了する。9MF を消費した。
6. 搜索ユニットは、赤色のルート进行调查する。ウッフアリーズ [Houffalize] 内へ (1/2MF)、次いで 6035 (1/2MF+1MF)、5936 (1/2MF+2MF)、5835 (1/2MF+2MF)、5736 (1/2MF) へ移動する。7 と 1/2MF を消費した。5635 へ進入できない。
7. パンター戦車と同様、搜索ユニットは最初の森道路ヘクスに進入する前に妨害に挑戦できる。
8. 6138 内のフォン・マントイフェルは、路外機動ユニットとして 6037 と 6036 へ移動する (1/2MF と 1/2MF)。6036 を離れて 6035 へ行く際、妨害が影響を持たない徒歩に変換する。彼は望むように路外機動と徒歩の移動との間を変換して移動を継続する。39.4 を参照。

移動の例—スコルツェニーの浸透

[Movement Example—Skorzeny Infiltration]



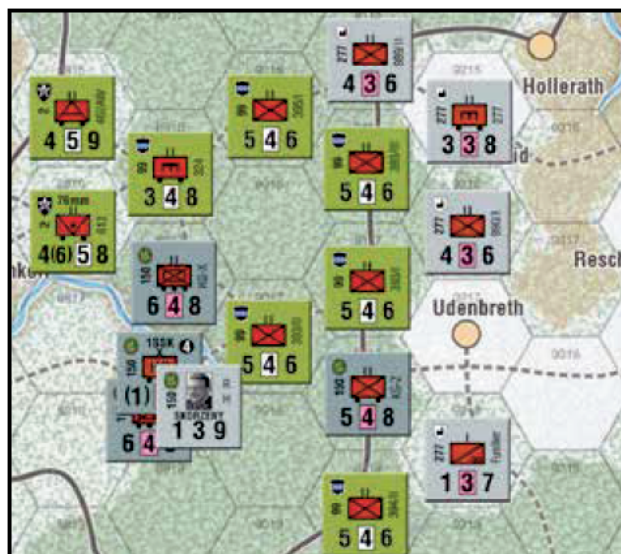
Skorzeny Infiltration Table (6th Pz Army Scenario)			
Turn Effects	drm	Condition Effects	drm
16EV, 17PD	-2	Dense Fog	-2
17MO, 17AF	0	Fog	-1
17EV, 18PD	0	Forest Hex	-1
18MO, 18AF	+2	Clear Hex	+1
18EV	+2	Move thru US units	+2

Roll two dice; on a 7 or less, Infiltration is successful.

- Skorzeny 150th Brigade infiltration is possible on the 16EV through 18EV turns.
- The 150th Brigade HQ and its three combat units may attempt to ignore ZOC and/or pass through enemy hexes during movement or exploitation. They may infiltrate individually or as a stack. The Skorzeny leader may accompany the unit(s) freely.
- Prior to infiltration through a US ZOC or a US occupied hex, the infiltration attempt is made.

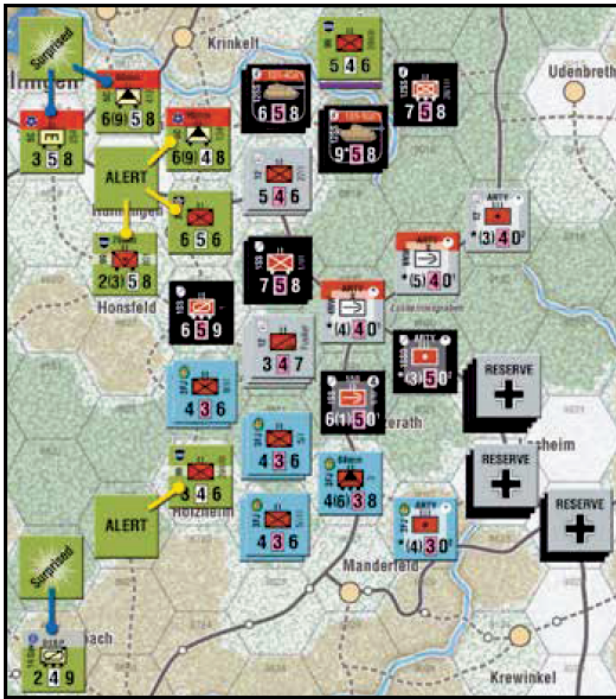
1. 16EV ターン、スコルツェニー、150th HQ、KG-X、JG-Y、KG-Z は、9318 内で開始する。スコルツェニーは、KG に随伴しなければならない (94.1f)。
2. もしもスコルツェニーのスタックがウーデンブレート [Udenbreth] の US ZOC 内に移動したら、25.6a に従って直ちに移動を停止しなければならない。
3. 赤の矢印 ウーデンブレート内への移動に先立ち、スコルツェニーは US ZOC を通過して 9118 への浸透を宣言する。
 - a) ウーデンブレートを通過して 9118 内の平地地形ヘクスへ移動するため、サイを1つ振って挑戦する。
 - b) 浸透の試みについての drm は、ターンについて (-2) で、平地地形を通過する試みについては (+1) である。
 - c) 試みが成功したと仮定する。いまやスタック全体が 9118 内にあり、移動を継続する。

4. 青の矢印 次いで、スコルツェニーは、KG-X に隣接する 9017 内の 99/393/II 歩兵を通過して 8917 内へ移動するよう命じる。1 つ以上の US ユニットの通過しているときは、使用可能な MF で到達できるヘクスへ退出できなければならない。US が占める各ヘクス内への浸透に1サイ振りが要求されるが、退出してカラのヘクスへ進入するためにサイ振りは要求されない。
 - a) 浸透の試みについての drm は、ターンについて (-2) で、US ユニットの通過する試みについては (+1) である。
 - b) 試みが成功したと仮定する。KG-X は 9017 を移動で通過するために 4MF を消費し (夜間に森を移動)、8917 に進入するために 1/2MF。
 - c) KG-X は、その移動を 8917 内で終了する。MF を残して持つが、行く場所がない。
 - d) もしも浸透のサイ振りが失敗だったら、KG-X はその移動を 9118 内で終了する。
5. 黄色の矢印 次いで、スコルツェニーは、KG-Y、150th HQ、自身に隣接する 9017 内の 99/393/II 歩兵を通過し、8918 へ移動することを命じる。これらのユニットは KG-X と異なるカラのヘクスへ退出しようとしていたので、KG-X の浸透と同時に解決できなかった。
 - a) 浸透の試みについての drm は、ターンについて (-2) と森について (-1)、US ユニットの通過する試みについては (+2) である。
 - b) 試みが成功したと仮定する。スタックは 9017 を移動で通過するために 4MF を消費し (夜間に森を移動)、8918 に進入するために 1/2MF。
 - c) スタックは、その移動を 8918 内で終了する。MF を残して持つが、更に移動することを望まない。
 - d) もしも浸透のサイ振りに失敗だったら、スタックはその移動を 9118 内で終了する。
6. 橙色の矢印 次いで、スコルツェニーは、KG-Z に彼に続いて 8918 内に入るよう命じる。ただし、KG-Z はトラック・ユニットなので、道路に沿って以外で森地形内へ移動できない。KG-Z が 8918 まで移動するため、9117 内の US ユニットの通過して浸透しなければならない (1MF)、次いで 8918 へ進入する (1MF) 前に 9017 (1MF) 内のユニットを通過する。両方の浸透のサイ振りは、KG-Z が 8918 に進入する前に成功しなければならない。もしもサイ振りの1つが失敗したら、浸透は失敗し、ユニットは 9118 内に留まる。各ヘクスを通過する浸透についての drm は、ターンについて (-2) で、US ユニットの通過する試みについては (+1) である。
7. KG-Z は、できる以上に食い込み、9118 内で停止したと仮定する。旅団の最終配置が表示される。



例：KGP の突破—16 夕方ターン

[Example: KGP Breakout—16EV turn]



1. 16PD ターンの命令セグメント中、KGP はパイパーによって予備状態に置かれた。
2. 1SS 装甲軍団は、16PD ターンについての移動セグメントを完了している。
3. 黄色の接続を参照。プレイヤー諸氏は、ここで第5装甲軍～第6装甲軍境界線以北、ヴァルシュ [Waeche] 河川／小川の南、1SS 装甲軍団のドイツ軍ユニットに隣接するアメリカ軍ユニットについて、警戒マーカーを置かなければならない。
4. 青の連結を参照。これらは、突破セグメント中に KGP のいずれかのユニットが移動して隣接すると奇襲を受ける、第5装甲軍～第6装甲軍境界線以北でヴァルシュ [Waeche] 河川／小川の南のアメリカ軍ユニットである。
5. 下線を参照。99/394/II は、KGP の突破による影響を受けない。これは、ヴァルシュ [Waeche] 河川／小川の北である。

例—指揮官の対応 [Example—Leader Reaction]

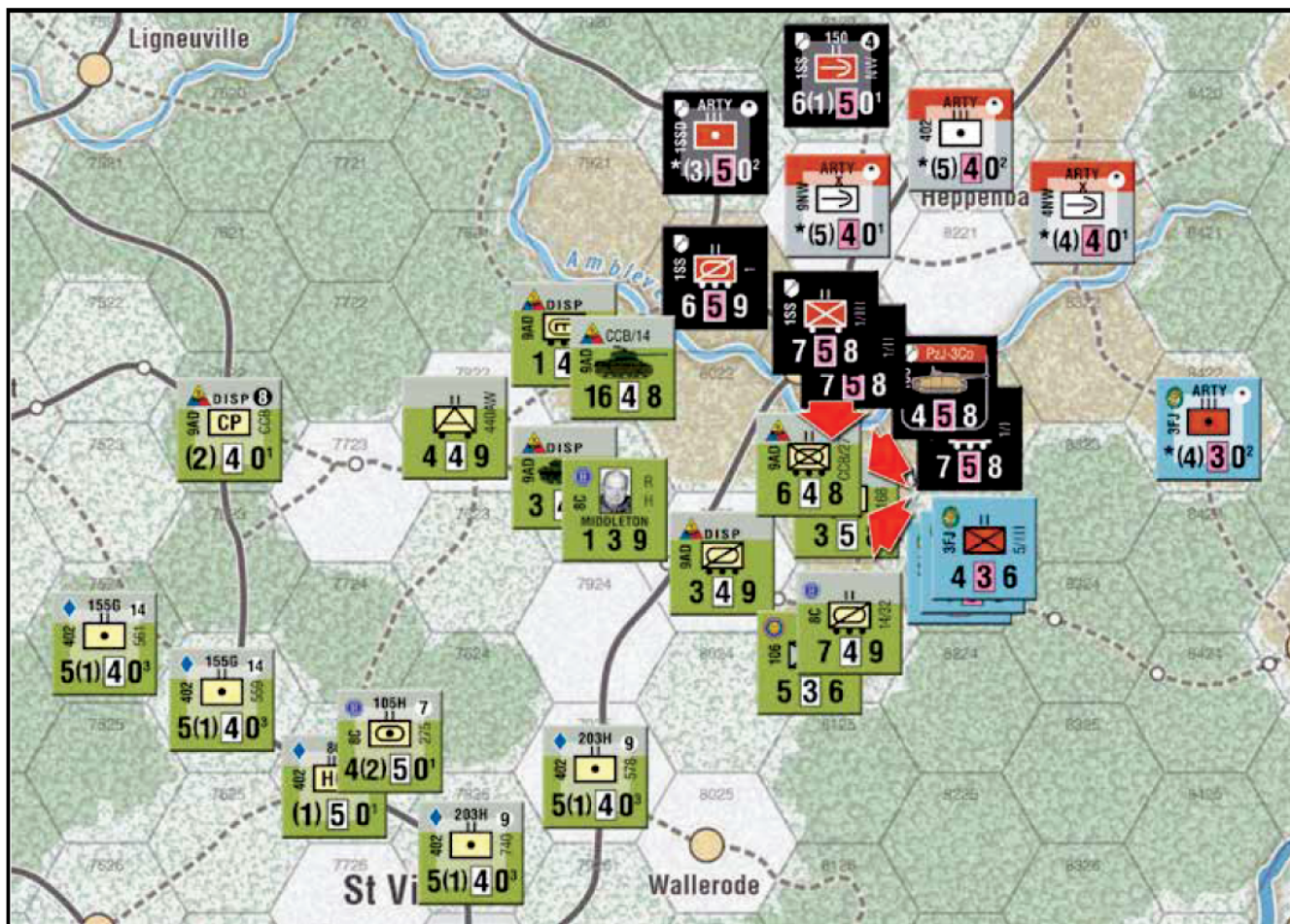


状況：

1. 総統警護旅団は、21PD ターンに休息して休息済マーカーを獲得した。
2. プレイは US の 21AF ターンへ進み、US18 軍団が移動を完了したところである。
3. US はプティ・アン [Petit-Han] 内のIV号戦車に対して強力な攻撃を実施しようとしている。
4. 見えるところにある砲兵を加えて、攻撃は 37 対 8 で1右シフト (非支援状態の戦車) と村についての (−1) 或いは5対1 (+1) である。
5. US 18 軍団の移動は、レーマーのコマンドの下にあるユニットの隣にある新たなユニットの移動を含む。
6. もしもレーマーのコマンドの下にあるユニットの隣に移動した新たなユニットがなければ、指揮官の対応は誘発されない。
7. レーマーの対応：
 - a) FE 装甲擲弾兵がプティ・アン内の戦車を増強する。上部の赤の矢印。
 - b) FE 徒歩歩兵がウルト河を越えてフロンヴィル [Fronville] 内へ (1MF+2MF)。下方の赤の矢印。
8. ペティ・ハンに対する攻撃は、いまや 37 対 14 で、村についての1右シフト (+1) はなく、或いは2対1 (+1)。
9. より重要なことは、ここで河川を越える徒歩の移動 (青の矢印) が、ドイツ軍の 21EV ターンに橋頭堡の安全を確保するため M5 戦車を叩く良い機会を認めることである。
10. レーマー指揮官は、消費のために裏返される。彼はいまや US の戦闘中に「全力発揮」命令を発令できない。

例—FA と VW の支援を持つドイツ軍の攻撃

[Example – German Attack with FA and NW Support]



この例は、プレイ補助カード3Aと3B上のチャートを使用する。

- ドイツ軍の AF ターン—昼間ターン。
- 8122 内の 1SS 歩兵 (14CF)、8222 内の 1SS 歩兵と突撃砲 (11CF)、8223 内の 3FJ 連隊 (9CF) が、8123 内の 168CE 工兵と 9CCB/27 (9CF) を攻撃している。地上戦闘手順チャートを参照。航空機は参加しない。
- 地上戦闘手順チャート上のアイテム 6 を参照。隣接するドイツ軍攻撃側は、合計 37CF である。
- 地上戦闘手順チャート上のアイテム 6c を参照。攻撃のため、ドイツ軍の NW と FA の支援が指定される。
 - 1SS 師団砲兵 (13CF) と 3FJ 師団 (16CF) 砲兵が支援を提供する。
 - 1SS NW (6CF) が支援を提供する。
 - 9NW 旅団 (34CF) が 1SS 師団の攻撃を支援する。NW 旅団は 1 個師団のみを支援でき、1 ヘクスのみを射撃できる。
 - 4NW 旅団 (28CF) が 3FJ 師団の攻撃を支援する。
 - 402 FA 軍団 (19CF) が攻撃を支援する。ドイツ軍 FA 軍団は、その射撃を分割でき、又は全て 1 ヘクスを射撃できる。
- FA と NW の射撃が合計される。FA と NW 攻撃チャートを参照。破碎地形内への射撃は、NW の射撃と FA の射撃を半減させる。
- 全ての NW と FA 射撃の合計は 116CF で、58CF に半減される。
- 地上戦闘手順チャート上のアイテム 6f を参照。攻撃に対して、US の FA 支援が指定される。

- 402FA グループ (20CF) が防御支援を提供する。
 - 275 砲兵 (4CF) 防御支援を提供する。
- 防御 FA 射撃が合計される。FA 防御支援チャートを参照。複数ヘクスを占めている攻撃側を射撃することは、合計を半減させる。合計防御 FA 射撃は 24CF で、12CF に半減される。
 - ドイツ軍は、弾幕衝撃についての基準点で優勢である。弾幕衝撃表—防御側を射撃を参照。ただし、複数の組織が射撃しているので、ドイツ軍は連携についてサイを振らなければならない。1～3 のサイの目で、全てが同時に命中する。
 - ドイツ軍の弾幕連携が成功し、弾幕衝撃表に従って振った目は 7 である。防御側は衝撃を受け、合計砲兵 CF (58) が防御側のヘクスに命中する。衝撃状態のユニットは、半減 CF (9/2) を被って 5 CF に低下し、工兵は戦闘でその防御効果を失う。すなわち、その +1 drm を失う。
 - 地上戦闘手順チャート上のアイテム 8 を参照。いまや攻撃は、37+58 対 5+12 或いは 95 対 17 で 5 対 1、破碎地地形のために 4 対 1 に減少する。
 - 地上戦闘手順チャート上のアイテム 9～14 を参照、両者が ER5 を持つため、ER についての drm はない。
 - 地形効果チャートを参照。ドイツ軍は歩兵—突撃砲について -1 drm、US は村について +1 drm を受け取る。
 - 攻撃は -1 drm を持つ 4 対 1 で、Meyerode を奪取する 100% の機会を生み出し、攻撃側の損耗命中の可能性はない。

例-USのタイム・オン・ターゲット

[Example-US Time on Target]



1. アメリカ軍は、1～2ターンについてバストーニュ [Bastogne] の町を確保するための使用を意図して、全ての8軍団砲兵を町の西へ移動させた。ただし、5546内の軽AAユニットの劣悪な配置は、ヤクト・パンターが5546内へ移動することを認めた。なぜならば、軽AAはAFVへZOCを及ぼさないからである。ここで、アメリカ軍は、マッコリフ将軍とその従属部隊が脱出できる望みを持って慎重に自軍砲兵を使用しなければならない。
2. ドイツ軍は、各バストーニュ町ヘクスに対して攻撃マーカを置いている。
3. ユニット上部に赤いバーを持つドイツ軍 (20CF) が、5644内のUS歩兵を攻撃する。ドイツ軍の攻撃は、砲兵支援を持たない。USは、D2の結果又はドイツ軍が5544内へ又は更に前進してマッコリフを包囲することは容認できない。US 402 FA グループ (ユニット下部に赤いバー) は、5644内の防御側を支援するために射撃して20CFを加え、10CFに半減される。→ドイツ軍の攻撃が複数ヘクスから来るために半減される。最終的な計算は20対16或いは1対1で、drmはない。ドイツ軍ができるベストはD1を振ることで、マッコリフが「全力発揮」命令を発したときに防御側が1ステップ失う結果になる。
4. ユニット上部に紫色のバーを持つドイツ軍 (28CF) が、5645内のUSユニットを攻撃する。ドイツ軍は、射程内にあるNWとFAを投入する。: Lehr, 15NW, 766 VAK, 26VGの合計は85CFで、43CFに半減される。→攻撃が町ヘクスに対して行われるため半減される。US 174FA グループは、ヘクス 5645の支援にタイム

オン・ターゲットを命じる。下部に紫色のバーを持つUS砲兵ユニット (52CF) は、攻撃しているヤクト・パンターに対してタイム・オン・ターゲットを指向し、5645内のユニットを支援するために射撃する。

- a. ドイツ軍は、防御側に対して43CFで弾幕衝撃表上で潜在的なサイ振りを持つ。複数のドイツ軍砲兵組織が参加するため、弾幕衝撃表上でサイ振りを行うために1～3の出目でなければならない。もしも1～3の連携が行われたら、弾幕衝撃表に従ってサイを振る。ベストの結果は、防御側の衝撃で攻撃に完全なCFとー1drmを加える。いずれにしても、攻撃に完全な43CFが加えられることになる。
- b. アメリカ軍は、攻撃側ヘクスの1つに対して52CFで、弾幕衝撃表上でタイム・オン・ターゲットのサイを振る潜在性を持つ。攻撃に複数のUS砲兵組織が参加するため、表上でサイ振りを行うために1～5の連携の出目でなければならない。USの砲兵無線網は、多数の組織からの支援を要求することが、ドイツ軍のそれよりも遙かに優れていた。もしも1～5の連携のサイの目が振られたら、弾幕衝撃表に従ってサイを振る。最も重要な結果は、83%の確率でヤクト・パンターの衝撃を含み、それは1ヘクスの退却を要求し、マッコリフのための脱出ルートを開けることになる。

デザインの方針 [Principles of Design]

以下の到達目標は、このゲームのデザインのために確立された。:

1. プレイが容易なゲームとするが、同種の大隊がその任務機能を実行するための能力を留める。
2. 正確な登場の順番に沿って、全ての戦闘部隊と可能な限り完全な戦闘序列を含める。
3. 通常のバルジの戦いのゲームよりも、航空戦闘の機能に関して考慮する。
4. 伝説的な戦史に、成果に影響する可能性がある機会と戦いの流れを再提示する。

最初の到達目標に関して、ゲームは *Bitter Woods* ゲーム・システムと 1977 年の *Wacht Am Rhein* ゲーム・システムの形態としてデザインされた。*Bitter Woods* と / 又は *Wacht Am Rhein* で、プレイテスターたちはルールを大雑把に読んでゲームに飛び込み、1~2 ターンのコーチ後にゲームを完全にプレイできることを経験した。

二番目の到達点に関しては、多くが含まれる全ての戦闘部隊について戦闘序列の完全さを評価するだろう。時の経過とドイツ側の歴史的資料不足により、戦闘序列が完璧又は疑う余地がないとは断言できないが、これまで作成された最も完全な戦闘序列と登場序列であると主張することは妥当である。更なるリサーチと優れた製品を作るためのガイドとして、この戦闘序列を使用することを歓迎する。考慮すべき別の観点から、登場序列は戦闘序列と同じくらい重要である。

三番目の到達点に関して、何人かのプレイテスターたちはそれほどでもない戦闘航空機その他の能力を加えることを好んだ。好みにかかわらず、航空機が戦場上空にあるとき、プレイヤー諸氏は自軍司令部や砲兵が混乱や無力化されることから防護するため、その対空火器を史実と同様に使用する必要があるだろう。

四番目の到達点に関して、バルジの US 陸軍公刊戦史にプラスして、1944 年 12 月後半中に前線の他方で起きていた知られざる出来事について、他の巻の件名や OCMH 原稿の見かけ上の垢を洗い落とすことになる。当時の司令官たちが知っており、プレイヤーが戦史として、並びにゲーム・マップ上の状況を完璧な情報として知っていることを基準に、移動や対応の雰囲気ゲーム内にデザインしなければならなかった。

最終的な到達点への更なる考慮としては、史実を反映する何らかの時間到達を可能にする、以下で述べる 2 つのデザイン的な性格—大気の霧や戦場の霧を組み込んだ後で、戦いの潮目や流れを再現する可能性だった。

大気の霧 [Atmospheric Fog] 支配地域の減少又は全廃—アメリカ軍プレイヤーは支配地域なしでは不安だが、ZOC がなくなると退却ルート上で除去することが困難になるため、両方の方法で機能する。他方、ときには微かに霧がかかり、ときには晴れていた。悪い大気

状況は、アルデンヌを通して不統一だった。—これは、歴史的資料で証明される。イギリスの戦史家で *Steel and Snow* の作者は、「アルデンヌは風変りな気候で、状況は数分間で急激に変化した」、「今日でさえ、アルデンヌを訪れた者はこの地方の風変りな気候に当たるかもしれない…」と述べている。

アルデンヌの地勢は、このような限られた地域について多様である。マルメディの北の第 6 装甲軍エリアでは、排水性が悪い高度を持った森オット・ファーニュ [Hohes Venn] に遭遇する。数マイル南の第 5 装甲軍エリア、ウール川の東には、US 第 106 歩兵師団が包囲されたシュネー・アイフェル [Schnee Eifel] 或いは雪山 [Snow Mountains] がある。12 月 16 日から 12 月 22 日までの毎日、シュネー・アイフェルは霧と雪だった。アルデンヌの中央部は、バストーニュへと導かれる開かれた土地で、造林が乏しいために異なる地上—大気の影響を持つ。バストーニュ南東の第 7 軍エリアは「小スイス」で、特有の天候パターンを生み出す。北西、南西、バストーニュの西の土地は再び深い森になるが、ファムンヌ [Famennne] のより開かれた土地を通過しており、造林が乏しいために異なる地上—大気の影響を持つ。

簡潔に述べると、上記で述べた不確実性の最初の側面である大気の霧を含むため、状況は戦場の異なるエリア内で変化することになる。便宜的に、これらのエリアは同時に軍の境界線である。大気の状態は、各ドイツ軍の軍エリア内で異なり、又は同じだが誰も分らない。

戦場の霧 [Fog of War] 戦場の霧を反映する史実の出来事は、考慮外である。プレイヤー諸氏は多数のこのような戦場の霧の概念に遭遇することになる。なぜならば、これらは OOB 内に書かれているからである。これは 1944 年 12 月の戦場に欠けていた局地的な情報の欠落とウォーゲームに特有の完璧な情報の回避を再現するために行われた。例えば、US 第 2 機甲師団の偵察分遣隊は、12 月 23 日にアヴェルサン [Haversin] 近郊のアイッド [Haid] で、思いがけず第 2 機甲師団の戦車部隊に突き当たった。したがって、第 2 機甲師団の接近をドイツ軍が知るところとなり、この暴露は第 7 軍団の計画を無視することを MG Harmon に促し、短時間の準備で直ちに攻勢に出た。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か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。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。

不確実性のデザイン [The Design of Uncertainty] 大気の霧の概念と共に戦場の霧の概念を含むことで、44 年 12 月の不確実性をゲーム内の不確実さのレベルでデザインし、一方で歴史的経緯の概観を留める。参加者たちは、1944 年の司令官たちが知っていた程度と、その知識に対してどのように反応したかに束縛されることになる。この要領で、完璧な情報は直ちに弱められる。

CREDENTIALS 経歴

Bruno F Sinigaglio, Military System Research and Development

From 1968-1999, employed at Aberdeen Proving Ground, Cold Regions Test Center, Yuma Proving Ground, Tropic Test Center, the USAHEL and the 9ID High Technology Test Bed. From 1977 to 1990, assigned temporarily to various US Army Installations and Commands for expertise in isolating and resolving technical and operational problems experienced with experimental and Type Classified US Army Systems.

Tank and Infantry Fighting Vehicle Systems

Nov 1997: Author, Test Plan, PQT-G, Cold Regions, Bradley Fighting Vehicle, M2A3, TECOM Project No. 1-VC-030-IFV-217.
 Mar 1988: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-223, HFE Appraisal, Phase II, SOF Mobile Over-Snow Transport System.
 Aug 1987: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-188, HFE Appraisal, Phase II, SOF Desert Mobility Vehicle System.
 Feb 1987: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-166, HFE Appraisal, SOF Mobile Over-Snow Transport System.
 July 1986: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-142, HFE Appraisal, SOF Desert Mobility Vehicle System.
 Jun 1986: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-104B, HFE Appraisal, Brazilian Armored Personnel Carrier, Engesa EE11.
 Jan 1986: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-104, HFE Appraisal, Spanish Armored Personnel Carrier, Pegaso BMR 3550/60.
 Mar 1985: Author, HFE Test Report, PQT-G, Tropic Phase, Abrams Tank, M1E1, USATECOM Project No. 1-VC-080-1E1-022.
 Aug 1981: Author, HFE Test Report, PVT-G, Cold Regions Phase, M1 Abrams Tank, USATECOM Project No. 1-VC-080-001-045.
 Aug 1981: Author, Weapons Systems Test Report, PVT-G, Cold Regions, M1 Abrams Tank, TECOM Project No. 1-VC-080-001-045.
 Sep 1978: Author, HFE Test Report, DTII, Cold Regions Phase, M113A1E1, APC, USATECOM Project No. 1-VS-010-113-062.
 Sep 1977: Co-Author, APG Report No. MT-5013, Foreign Materiel Exploitation, Soviet BTR-60, APC, MCN Project 36288.
 Jun 1977: Author, APG Report No. MT-4970, PQT-G, XM723 (Bradley Fighting Vehicle - XM2/XM3), USATECOM Project No. 1-VC-030-723-001.

Artillery and Ammunition Systems

July 1998: Command of the Firing Battalion for the IOTE, XM898, 155mm SADARM Projectile, Verdant Phase, Fort Greely, AK.
 Feb 1998: Author, Test Plan, Cold Regions, XM177, 155mm Titanium Howitzer, TECOM Project No. 2-WE-200-LWH-009.
 Jun 1997: Author, PQT-G, Cold Regions Phase, XM915, 105mm, TECOM Project No. 2-MU-001-915-004.
 Dec 1996: Author, PQT-G, Cold Regions, M913E1, 105mm, Rocket Assisted, TECOM Project No. 2-MU-001-915-004.
 Aug 1989: Author, HFE Evaluation of the Battalion Mortar System, incorporated into the CDEC Board (TEXCOM Board) Final IOTE.
 July 1988: Honorable Order of Saint Barbara bestowed for service in support of the Field Artillery Board and School, Fort Sill, OK.
 Apr 1988: Author, HFE Evaluation, Artillery Smart Radar System, US Army FA Board FDT&E Report No. ACN-855.
 Jun 1987: Author, OTEA Report No. TR-OT-1415, Initial Operational Test and Evaluation, Lt-weight Tactical Fire Direction System.
 Jun 1986: Author, TRADOC Report, No. 86F000337, Field Artillery Board FDT&E, Lightweight Tactical Fire Direction System.
 Aug 1985: Author, USADEA, 9ID, Report No. T-124, HFE Appraisal for the Operational Test II of the XM119, British Light Gun.
 Jan 1984: Author, Detailed Test Plan, Tropic Phase, PQT-G, XM853, 81mm, Illumination, TECOM Project No. 2-MU-001-853-007.
 Jan 1984: Author, Detailed Test Plan, Tropic Phase, PQT-G, XM819, 81mm, Smoke, TECOM Project No. 2-MU-001-819-013.
 Jan 1980: Author, HFE Report, DTII, Cold Regions, XM252 Mortar and XM821 Ammo, TECOM Project No. 2-WE-500-016-003.
 Jun 1979: Author, HFE Test Report, DTII, Cold Regions Phase, Cannon Launched Guided Projectile, Copperhead, and Ground Laser Locator Designator, GLLD, TECOM Project 2-MU-003-712-016.
 Mar 1979: Author, HFE Test Report, DTII, Cold Regions, XM134, Surface Launched Fuel Air Explosive, USATECOM Project No. 8-ES-025-FAE-003.

Anti-Aircraft Command and Control Systems

Dec 1987: Author, USADEA, 9ID, Report No. T-88, HFE Evaluation of the Stinger Platoon Heads-Up Display for direct receipt of E2G Sensor data from AWACS identifying enemy approach vectors for fixed wing and rotary wing aircraft - Incorporated into the US Army Combat Developments and Experimentation Center Report for the Forward Area Air Defense Initial Automated Distribution Test, TRADOC Project 870-000-559.

Anti-Aircraft Systems

Feb 1986: Author, USADEA, 9ID, HFE Report, Vulcan AA Gun, Wheeled Carrier, CDEC Board Report No. TR-86-002.
 Nov 1985: Author, USADEA, 9ID, Report No. T-138, HFE Appraisal, HMMVV Integrated Multiple Stinger Missile System.
 Sep 1969: Author, Interim Report, Engineering/IPT, XM167, 20mm, AAA, TECOM Project No. 3-WE-100-167-002.

Anti-Tank Systems

Oct 1995: Author, CRTC Test Support Plan, TOW 2A/2B, Cold Weather Evaluation, TECOM Project No. 2-MI-000-TOW-032.
 Aug 1988: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-237, HFE Appraisal, Ranger Medium Anti-Armor Weapon System.
 July 1987: Author, USADEA, 9ID, Report No. A-207, HFE Appraisal, Ranger Light Anti-Armor Weapon System.
 Nov 1985: Author, US Army Human Engineering Laboratory Evaluation of the TOW Missile Gunner Station for the HMMWV.
 July 1976: Author, APG Report MT-4832, Foreign Materiel Exploitation, Soviet BRDM-2, Sagger Launch Vehicle, MCN 36249.

CREDENTIALS (continued) 経歴 (続き)

Command and Control Systems

May 1986 - Jan 1990: Within this timeframe performed Operational Studies and/or Manpower, Personnel, Training and Human Factors Evaluations of 14 Command and Control Systems in conjunction with Operational Evaluations of the 9ID Battle Staff Drill at the Division Tactical Operations Center (TOC) during all Yakima Firing Center Field Training Exercises. Distinct Human Factors Engineering, Manpower, Personnel and Training Reports were provided for each of the 14 Command and Control Systems and a separate report was provided with recommendations for improvement of communication and logistical procedures at the 9th Infantry Division Tactical Operations Center.

In Memory

Of the men who fought and died in World War II. We will never see their likes again. May God bless you and your families. Of the many American and German veterans with whom I was privileged to communicate. May God bless you and your families.

Hugh Cole, Lt. Colonel, US 3rd Army HQ, WWII, Author of *The Ardennes, Battle of the Bulge*.

Charles MacDonald, Captain, 1st Infantry Division, 23th Infantry, Veteran BOB, Author of *A Time for Trumpets*.

Danny Parker, an old friend. We shared Ardennes research when we were younger. The most prolific author of "Bulge" books.

Of my veteran relatives, and friends, below, most of whom would not talk about The War:

Bruno H. (Father): I hold his Certificate: Corps of Engineers, Manhattan District, dated 6 August 1945, signed by Henry Stimson.

Frank Picchi (Mom's brother): earned seven WWII Battle Ribbons, 9ID/39th Infantry and 2AD/41st Armored Infantry.

Vincent Porreca, (Mom's brother): after he departed we learned he was Glider Infantry, landing near Utah Beach on 7Jun44.

Charles Pennington (my wife Diana's Father): served on the Sub Chaser, USS PC-1233, Veteran of D-Day.

Ernest Buccarelli (married my Dad's sister, Lydia): served on the Heavy Cruiser *USS Chester* throughout the Pacific Theatre.

John D. Weisz (my Boss at APG, 1977-90): Platoon Sergeant, 1st Infantry Division, 16th Infantry, Veteran of D-Day and BOB.

Dan Misiora (my Boss at APG, 1968-75): Lieutenant, 29th Infantry Division, veteran of D-Day.

Special Thanks

To Mark Simonitch for his expertise, support and patience.

To Charlie Kibler for putting up with my requests and for Pita sandwiches.

To Diana for putting up with me for so long. Coincidentally, our first date was on 16 Dec 1966 — a Philadelphia 76er's game.

Credits

Game Design: Bruno Sinigaglio

Game System Development: Randy Heller, Bruno Sinigaglio

Order of Battle Development: John Devereaux, Bruno Sinigaglio

Rules Development: Jeremy Osteen, John Clarke, Bruno Sinigaglio

Vassal Modules: John Rainey, Steve Bradford

Original Ideas: John Devereaux, Todd Larsen.

Art Director: Rodger B. MacGowan

Box Cover Illustration: Kurt Miller

Map Art: Mark Simonitch and Joe Youst

Counter Art: Mark Simonitch and Steve Bradford

Manuals and Player Aid Cards: Charlie Kibler

Proofreading: Christian Didier, Dave Morris, Jeff Newell, Jeremy Osteen, Marty Sample

Playtesting: Consim Expo Group (Cory Wells, Jeremy Osteen, John Clarke, John Devereaux, Ken Nied, Randy Heller); Game-On Group (Cory Rueb, Dave Brocado, Jeff Newell, Kevin Sharp, Michael Valance, Phil McQueen, Richard Okrent); Winterfest Group (Bill Quoss, Dave Morris, Greg Hanna, Keith Bockus, Lee Hamer, Lee Hanna, Mike Curtis, Ric De Girolami, Rich Sutton, Rick Kurtz).

Production Coordinator: Tony Curtis

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

略号 [ABBREVIATIONS]

連合軍の略号

1A	US 第1軍
3A	US 第3軍
3C	US 第3軍団
5C	US 第5軍団
7C	US 第7軍団
8C	US 第8軍団
12C	US 第12軍団
18C	US 第18軍団
30C	英第30軍団
AB	空挺師団 [Airborne Div]
AD	機甲師団 [Armored Div]
Bde	旅団 [Brigade]
Bn	大隊 [Battalion]
Co	中隊 [Company]
CP	戦闘司令所 [Command Post]
DISP	分散状態 [Dispersed]
Div	師団 [Division]
FA	野戦砲兵 [Field Artillery]
FAG	野戦砲兵グループ [FA Group]
Grp	グループ [Group]
HQ	司令部 [Headquarters]
ID	歩兵師団 [Infantry Division]
I-R	情報と偵察 [Intelligence & Recon]
Lux	ルクセンブルク [Luxembourg]
Nor	ノルウェー人アメリカ軍
PR	パットンの救援
Rgr	レインジャー [Rangers]

ドイツ軍の略号

5PzA	ドイツ第5装甲軍
6PzA	ドイツ第6装甲軍
7A	ドイツ第7軍
1SSD	第1SS装甲師団
1SSK	第1SS装甲軍団
2SSK	第2SS装甲軍団
LIII	ドイツ第LIII軍団
LVIII	ドイツ第LVIII軍団
LXVI	ドイツ第LXVI軍団
LXXX	ドイツ第LXXX軍団
LXXXV	ドイツ第LXXXV軍団
XLVII	ドイツ第XLVII軍団
Bde	旅団 [Brigade]
Bn	大隊 [Battalion]
Div	師団 [Division]
Co	中隊 [Company]
FA	野戦砲兵 [Field Artillery]
FE	総統警護 [Führer Escort]
FEB	総統警護旅団 [Führer Escort Brigade]
FGB	総統擲弾兵旅団 [Führer Grenadier Brigade]
FJ	降下猟兵 [Fallschirmjäger]
Führ	総統 [Führer]
FUS	軽歩兵 [Fusilier]
HQ	司令部 [Headquarters]
KG	カンプフグルッペ [Kampfgruppe]
KGC	カンプフグルッペ・コッヘンハ ウゼン [Kampfgruppe Cochenhausen]
KGP	カンプフグルッペ・パイパー [Kampfgruppe Peiper]
NW	ネーベルヴェルファー [Nebelwerfer]
PG	装甲擲弾兵 [Panzer Grenadier]
Pz	装甲 (戦車) [Panzer]
PzJ	装甲猟兵 [Panzerjäger]
StM	突撃榴弾砲 [Sturm Morser]
StG	突撃砲 [Strumgeschütz]
StPz	突撃装甲 (戦車) [Strum Panzer]
StuG	突撃砲 [Strumgeschütz]
VAK	国民砲兵軍団 [Volks Artillerie Korps]
VDH	フォン・デア・ハイデ [Von Der Heydte]
VG	国民擲弾兵 [Volks Grenadier]

カウンター属性の略号

CF	戦闘値 [Combat Factor]
DF	防御値 [Defense Factor]
ER	効果値 (士気) [Effective Rating (morale)]
H	馬匹牽引 [Horse-drawn]
MF	移動値 [Movement Factor]

火器の略号

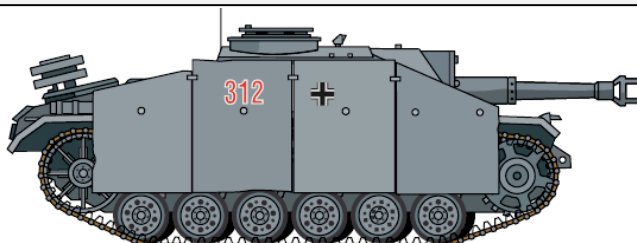
AA	対空 [Anti Aircraft]
AAA	対空 [Anti Aircraft]
AFV	装甲戦闘車両 [Armored Fighting Vehicle]
Arty	砲兵 [Artillery]
AW	自動火器 [Automatic Weapons]
Btrs	砲兵中隊 [Batteries]
CM	化学迫撃砲 [Chemical Mortar]
Comp	混成 [Composite]
G	野砲 [Gun]
H	榴弾砲 [Howitzer]
Hvy	重 [Heavy]
K	加濃砲 [Kanone (Gun)]
Lt	軽 [Light]
M	迫撃砲 [Mortar]
Med	中 [Medium]
MG	機関銃 [Machinegun]
Pdr	ポンド [Pounder]
SPA	自走砲 [Self Propelled Artillery]
TD	駆逐戦車 [Tank Destroyer]

ゲーム・ターンの略号

AF	午後ターン [Afternoon Turn]
EV	夕方ターン [Evening Turn]
MO	朝ターン [Morning Turn]
PD	夜明け前ターン [Pre-Dawn Turn]

ゲーム・プレイの略号

Adv	前進 [Advance]
AO	作戦エリア [Area of Operations]
CA	反撃 [Counterattack]
Comm	指揮又は連絡 [Command or Communication]
Const	構築 [Construction]
CRT	戦闘結果表 [Combat Results Tables]
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]
ENG	戦闘結果としての「交戦状態」 [“Engaged”]
ENG	フェリー・カウンターの工 兵 [Engineer]
EOT	ターンの終了 [End of Turn]
IP	陣地 [Improved Position]
OOA	登場序列 [Order of Appearance]
OOS	非補給下 [Out of Supply]
PREP	準備 [Prepared]
SP	拠点 [Strong Point]
Strat	戦略 [Strategic]
ToT	タイム・オン・ターゲット [Time on Target]
US	合衆国 [United States]
ZOC	支配地域 [Zone of Control]



索引 [INDEX]

朝ターン (昼間)	3.1e	スタッキング禁止	23.8	道路移動	29.5
アメリカ軍の臨時補給集積所	12.0	スタッキング総統警護	24.4	道路前進率	55.2
移動	29.0	スタッキング 116Pz-560VG	24.1	道路ブロックの構築	19.4
移動の減少	29.2	スタッキング 1SS-3FJ	24.1	渡河	30.0
移動の制限	29.1	スタッキング 10CCB-101AB	24.6	渡河の準備	20.1
HQ の移動	31.0	スタッキング 4ID-10AD	24.5	特殊なユニット・スタッキング	24.0
HQ の活性化状態	13.1	スタッキング KGP-150 th	24.3	突破	59.0
HQ の消耗	4.1.3	ステップ	2.11-12	ネーベルヴェルファー	45.0
HQ のスタッキング	23.1	ステップ損失の優先順位	52.3-6	燃料の捕獲	12.2
HQ の鮮度	4.1.1	前進の蹂躪	56.0	盤外移動	34.0
HQ の損失	52.7	前線ユニット	2.7	反撃の結果	52.12
HQ の疲労	4.1.2	戦闘結果	52.0	非指揮下の罰則	7.14
HQ のモード	31.1-2	戦闘航空支援	5.9	非補給下の罰則	9.15
火器の影響ー戦闘	52.0	戦闘後前進	55.0	疲労の回復	4.2
休息中の HQ	13.0	戦闘支援ユニット	2.8	付属	18.2
休息済の HQ	61.1	戦闘の終了管理	58.0	付帯する臨時燃料集積所	12.3.2
橋梁の構築	21.0	戦闘の手順	51.0	プレイヤー・ターンの終了	60.0
橋梁の進捗	60.3	戦闘ユニットの記号	1.0	分散ユニット	2.13
橋梁の爆破	22.0	戦闘ユニットのスタッキング	23.3	妨害の挑戦	33.0
拠点の構築	19.3	戦略移動	28.0	砲兵のモード	32.1-3
軍団の活性化	15.0	戦略爆撃	5.1	砲兵の移動	32.0
軍の活性化	14.0	全力発揮	39.7	砲兵ルール	43.0
航空機掃射攻撃	5.75	増援	27.0	砲兵の代用	44.0
航空支援の迎撃	5.9.2	掃射の迎撃	5.7.3	補給経路	9.7
交戦状態の戦闘結果	52.13	ZOC の退却妨害	25.7	補給道路	9.6
交戦状態のユニットー休息中	13.7	ZOC の渡河	25.3	命令セグメント	18.0
構築 IP5	9.1	ZOC の補給妨害	25.2	夜間移動	13.4d
構築 IP6	19.2	大気状態	3.3	夜間の蹂躪	36.0
構築の完成	60.2	大規模臨時燃料集積所	12.3.1	US の作戦エリア	8.0
交通渋滞	29.6	退却	54.0	US 砲兵の撤去	60.5
降伏	18.1	ターンの準備	8.0	US の航空補給	10.0
午後ターン (昼間)	3.1e	地形の影響ー戦闘	51.0	US のタイム・オン・ターゲット	48.4
孤立	9.16	地表状態	3.1	夕方ターン (夜間)	3.1e
混乱の罰則	29.3	昼間の蹂躪	35.0	雪嵐	3.3.6
指揮官	39.0	中途対応	17.0	夜明け前ターン (夜間)	3.1e
指揮官の対応	38.0	超過スタッキングの罰則	23.3d	要塞	19.5
指揮系統	6.0	ティーガー恐慌	40.0	予備の配置変更	59.1
指揮経路	7.2	偵察 (搜索) の前進率	55.2	旅団の活性化	16.0
指揮チェック	7.11	電撃戦ーアルデンヌ 44	57.1	連合軍の戦車スタッキング	24.7-8
師団の活性化	16.0	電撃戦ー霧中の虎	57.2	連合軍の補給源	9.1
支配地域	25.0	ドイツ軍の AT 優越	53.1	連合軍の野戦砲兵	47.0
衝撃	48.0	ドイツ軍の軍境界線	26.0	連合軍の予備	18.4.2
衝撃の回復	60.6	ドイツ軍の重戦車	53.2	連合軍の連携	42.0
消耗状態ー交戦状態	4.5	ドイツ軍の燃料欠乏	11.0	路外移動	29.4
消耗状態ー反撃	4.4	ドイツ軍の補給源	9.2		
司令部	2.6	ドイツ軍の夜間戦闘	41.0		
スタッキング限度	23.3	ドイツ軍の野戦砲兵	46.0		
スタッキング制限	23.1-9	ドイツ軍の予備	18.4.1		



© 2020 GMT Games LLC
P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

© 2021 GMT Games, LLC

日本語翻訳	氏 家 慎太郎
Shintaro.Ujii	2020.12.1 [O]
Living Rule 改定	2021.3.21