

FAB シリーズ vol.1

The Bulge プレイブック

FAST ACTION BATTLE SERIES FAQ

Version 3 – January 20, 2009 適用

目次

- 11.0 イントロダクション
- 12.0 コンポーネント
- 13.0 基本用語の定義
- 14.0 一般ルール
- 15.0 本ゲームにおけるユニットの特殊ルール
- 16.0 本ゲームにおけるアセットの特殊ルール
- 17.0 イベントの詳細
- 18.0 オプションルール
- 19.0 勝利の判定
- 20.0 デザイナーズノート（未訳）
- 21.0 デベロッパーズノート（未訳）
- 22.0 プレーヤーズノート（未訳）
- 23.0 プレイの例（未訳）
- 24.0 シナリオ

11.0 イントロダクション

いまいちど、われわれは 1944 年 12 月のアルデンヌの森に舞い戻った。いったいどれだけの熟練したウォーゲーマー達が、この特別な戦いをゲームボード上で戦ったことだろう。すでにわれわれの多くが、この暗く、冷たく、深い森の戦場に戻っている。これは偉大な反攻作戦であり、独軍は戦略的な立場から、米軍は作戦的な立場から絶望的

といえた。両軍の兵士は激しく戦った。まだ終わりは訪れていないのだ。

歴史シミュレーションの、新たなプレーヤー諸君。エキサイティングで、やりがいのあるゲーム体験によようこそ。ここでは、自身の軍隊により歴史的な結果を変えるべく試みることができる。歴史シミュレーションは「紙のタイムマシン」として使うことでこそ、最高のものとなるのだ。

(Redmond A. Simonsen — R.I.P.)

12.0 コンポーネント

FAB: The Bulge には以下のものが含まれる。

- 75 個の木製ブロック
 - 独軍＝灰色
 - 英軍＝青
 - 米軍＝緑
- 1 シートのブロック用の打ち抜きラベル
- 1 シートの 9/16 インチ打ち抜きカウンター 228 個
- 1 枚の開始カード
- 1 冊のシリーズルールブック（12 ページ）
- 1 冊の独自ルールブック（24 ページ）
- 1 枚の 22×34 インチのマップシート
- 1 枚の 8.5×11 インチの「NUTS!」ボーナスシナリオマップシート
- 2 枚の増援カード
- 2 枚のプレーヤーエイド
- 4 個の 10 面体ダイス

※修正値に関わらず、ロールの 1 は常に成功でありロールの 10 は常に失敗となる。FAB に含まれているダイスは 1～10 の目がついている。0～9 の目がついた 10 面体ダイスを利用する場合、0 を 10 として扱うこと。

13.0 基本用語の定義

13.1 第一プレイヤー

The Bulge では、すべてのシナリオにおいてドイツが第 1 プレーヤーとなり、連合が第 2 プレーヤーとなる。

13.2 上級司令部

上級司令部と、それに関連するラベル／カウンターのユニットシンボルに使用された色は以下の通り。

ドイツ

- ・ 5th Panzer Army (灰色)
- ・ 6th Panzer Army (紫)
- ・ 7th Army (青)
- ・ 戦略予備 (オレンジ)

連合

- ・ US 1st Army (ライトグリーン)
- ・ US 3rd Army (ダークグリーン)
- ・ US 戦略予備 (ライトブルー)
- ・ British XXX Corps (レッドオレンジ)

13.3 ユニットの兵科

(プレイブック図版参照)

14.0 一般ルール

14.1 境界線と接続タイプ

このゲームには追加の境界線タイプとして、エリア 4 と 11 の間に移動制限境界線が置かれており、これは「雪のアイフェル」(丘陵地帯)を表している。これら 2つのエリア間における接続タイプも、同様に制限を受ける。これらの接続タイプにおける移動には全移動力を必要とし、装甲兵科ユニットと戦略移動により移動しているユニットは、いずれの方向からも移動制限境界線を越えることができない。

14.2 適切な進入エリア

ユニットの到着エリアが指定された登場ターンに

すべてブロックされている場合、またはスペシャルアクションが使用された場合は、以下のエリアから進入できる。

14.21 独軍の進入エリア

5th Panzer Army はエリア X～Z を進入に使用し、6th Panzer Army はエリア Y と Z を使用し、7th Army はエリア X と Y を使用する。戦略予備はエリア Y と Z を進入に使用する。

14.22 米軍の進入エリア

US 1st Army はエリア A～J (マップの北端と西端) を進入に使用し、US 3rd Army はエリア K～M (マップの南端) を使用し、US 戦略予備はエリア F～J (マップの西端) を使用する。

14.23 英軍の進入エリア

エリア C～H を使用する。

14.3 軍管区とゾーン

14.31 独軍の軍管区とゾーン

マップ上に表示された軍管区は、ドイツの上級司令部(軍司令部)が担当するエリアを示す。

・それぞれの軍管区内のエリアをまとめて「ゾーン」と呼ぶ。

・整理のため、5th Panzer Army のゾーンを「ゾーン 5」、6th Panzer Army のゾーンを「ゾーン 6」、7th Army のゾーンを「ゾーン 7」とする。

・ドイツのアセット／イベントは、所属する軍管区外のエリアでは使用できない。

・ルール[14.72]を除き、連合軍は軍管区の影響を受けない。

14.32 連合軍の軍管区

なし(ただし[14.72]を参照)。

14.4 移動の制限

14.41 独軍の移動制限

・作戦移動フェイズでユニットが所属する軍管区を離れ、軍管区境界線を横断する場合は、ユニットごとに追加の 2 移動力が必要となる。

・独軍のユニットが(上記以外の)別な軍管区境

界線を横断するか、または自身のゾーンに戻ってくる場合、また退却や突破、戦略移動によっていずれかの軍管区境界線を横断する場合の制限はない。

14.42 米軍の移動制限

米軍に特別な移動制限はない。

14.43 英軍の移動制限

英軍はミューズ川の北西のみで作戦できる（北側のエリア 57 から西側のエリア 96 まで）。

14.5 工兵活動と特別条項

14.51 追加の工兵活動[4.3]

本ゲームにはない。

14.52 ドイツ工兵の特別条項

・軍管区境界線が河川境界に沿っている場合、橋梁に関する工兵活動は、隣接エリアいずれの上級司令部に所属する工兵が行っても良い。ただし工兵活動を実施するゾーンには他のすべての条件が必要とされる[4.31～4.32]。

・各独軍司令部は 1 つの工兵アセットしか持たない。工兵アセットを除去された軍司令部は、ゾーン内での活動に限定する例外として[14.31]、他の友軍工兵アセットを橋梁に関する工兵活動に（のみ）利用できる。

14.6 スペシャルアクションと司令部機能の追加

14.61 スペシャルアクションの追加機能

本ゲームにはない。

14.62 司令部機能の追加

a) 越境の事前許可（独軍のみ）—この機能が選択されるごとに、1 つの独軍ユニットが追加の 2 移動力を消費することなくゾーンを離脱できる。ユニットに越境（Boundary Crossing）マーカーを置くこと。マーカーは次にユニットが移動した際もしくは、次の自軍補給フェイズにおいて除去される（いずれか先に実施された方）。

b) 重要な戦闘のためのアセット集積（米軍のみ）

—管理フェイズにおいて、アセット集積のためのエリアを 1 つ指定できる。事前集積（Pooled Assets）マーカーを置いて表示すること。これは、現在のプレーヤーターンの補給フェイズで除去される。このプレーヤーターンを通して、指定されたエリアの米軍は、「アセットは自身と同じ軍司令部に所属するユニットしか支援できない」という制限と、異なる上級司令部に所属するユニットが混在することによる制限（ペナルティ）から解放される。

14.7 予備マーカーの制限

プレーヤーは、ユニットが補給下であり統制状態にあり、非競合エリアにいる場合にのみ予備マーカーを置くことができる。

14.71 独軍予備マーカーの制限

予備マーカーはゾーン[14.3]による制限を受ける。独軍の予備マーカーは、マーカーに記載されたゾーン内であれば、任意の上級司令部に所属するユニットに置くことができる。

14.72 連合軍予備マーカーの制限

予備マーカーの配置は、連合軍もゾーンによる制限を受ける。連合軍の予備マーカーは、マーカーに記載されたゾーン内であれば、任意の連合軍ユニットに置くことができる。

14.8 戦略移動の制限

14.81 独軍戦略移動の制限

独軍は、ゲームターンごとに 1 ユニットの戦略移動しか実施できない。このユニットは任意のゾーンから移動を開始でき、軍管区境界線を越えられる。

14.82 米軍戦略移動の制限

連合軍の戦略移動は、予備マーカーの数によってのみ制限を受ける。

14.83 英軍戦略移動の制限

英軍は作戦領域外に戦略移動できない[14.43]。

14.9 補給源と特別ルール[9.31]

14.91 独軍の補給源

すべての上級司令部に所属する独軍のエリア、ユニット、アセットはいずれかの味方支配下にある独軍進入エリアに補給線を引く（進入エリア X～Z）。補給線は軍管区境界線をペナルティなしに越えられる。

14.92 連合軍の補給源

すべての上級司令部に所属する連合軍のエリア、ユニット、アセットはいずれかの味方支配下にある連合軍進入エリアに補給線を引く（進入エリア A～Q）。

14.93 補給切れのモラルチェック

ゲームターン 6～9 は、それぞれ 1 日ではなく 2 日を表している（部隊の移動速度低下や、戦闘の疲労や負傷者による反応の低下を再現している）。これらゲームターンにおいて、補給切れのユニットは自軍補給フェイズで 1 回ではなく続けて 2 回のモラルチェックを行う必要がある。

15.0 本ゲームにおけるユニットの特殊ルール

15.1 独軍の戦略予備

独軍司令官の度重なる追加支援の要請ののちに、ついにいくつかの師団が少しずつ投入されたのだ……だがそれは遅すぎた。

a) 独軍の 4 つの戦略予備ユニット（ラベルのユニットシンボルがオレンジ）は、それぞれに対応するイベントがプレイされた場合、進入エリア Y または Z に置く。

b) これら 4 つのユニットは、2 移動力のペナルティなしに軍管区境界線を横断できる[14.41]。

c) これらユニットは、現在配置されている軍司令部によってアセットを割り当て、イベントを使用できる。これは、現在のゾーンとは異なる上級司令部に所属するユニットとスタックしている場合

でも同様である（このような場合、砲兵アセットのみを割り当てられる[6.22～6.33]）。

15.2 米軍の戦略予備

空挺ユニットとアセット、工兵アセット、タスクフォースアセット、守備隊アセット、空軍イベントは米軍の戦略予備を表しており、ライトブルーの上級司令部色で見分けることができる。

a) 戦略予備に所属するユニットとアセット、イベントは、複数の司令部が混在することのペナルティなしに他の米軍ユニットと組み合わせ、割り当てることができる。

b) 戦略予備のユニットは、いずれかの米軍上級司令部からペナルティなしにイベントとアセットを割り当てることができる（ただし[14.62b]の司令部機能が使用されていない限り、特定の戦闘において両方の上級司令部から支援を受けられない）。

15.3 独軍ターン 4 の増援

ターン 4 に登場する独軍の 3 個ユニットは、ルール[4.1c]の例外としてスタック制限に違反することなく、進入エリア Z に置かれる。

16.0 本ゲームにおけるアセットの特殊ルール

16.1 独軍アセットの一般ルール

独軍のアセットは、通常の制限通り[6.22、6.23]自身が所属するゾーンにおいてのみ使用できる。

16.11 フォン・デア・ハイテの空挺降下

これは軽率に立案された空挺作戦であった。ほんのわずかなパラシュート兵だけが、正しい降下地点にたどり着いた。

・このアセットがカップから最初に引かれた管理フェイズにおいて、Hohes Venn（エリア 31）または Stoumont（エリア 52）に配置できる（これらのエリアが空白でありかつ連合軍支配下の場合）。または戦闘アセットとして、利用可能ボックスに配置する（空挺降下のチャンスは失われる）。

・空挺降下した場合、米軍はアセットが占めるエリアを経由して戦略移動、またはこのエリアに撤退できず、さらに最初に進入する米軍ユニットは追加の 1 移動力を消費しなければならない。米軍が進入了ら、独軍はロールを行い以下のように空挺降下を解決すること。

1＝アセットの完全な降下: 米軍は続く戦闘フェイズにおいて、「防御された道路障害」として攻撃しなければならない。ただし、アセットは砲兵支援を受けることができない。アセットから攻撃を仕掛けることはできず、防御の際にしか射撃できない。補給フェイズにおいてアセットが除去されていない場合、使用済みボックスに置かれる代わりにエリアに留まる。アセットは（戦闘で）除去されるか救援されるまで、取り除かれない。

・アセットは、12 月 19 日のゲームターンまで補給線を引く必要がない。19 日以降に補給切れであればモラルチェックを行う必要があり、失敗すると除去される。

・アセットが降下エリアに留まっており、独軍ユニットが進入了きた場合、フォン・デア・ハイテは救援され使用済みボックスに戻る。以降は、通常の戦闘アセットとして利用できる。

・降下エリアが競合状態にあり、独軍ユニットが進入了きた場合、救援を実施する独軍ユニットは表面を明らかにしなければならない。

2～5＝アセットの一部が分散: 攻撃されてもアセットが反撃できない点を除けば、「アセットの完全な降下」と同じ（除去または救援されるまで、移動と撤退を妨害するのみ）。

6～10＝アセットの完全な分散: アセットを除去ボックスに置く。ダイスロールを引き起こしたユニットに移動力が残っていれば、移動を継続できる。

（明確化: たとえロールが行われなくても、独軍ユニットが進入了きた場合、アセットは救援され

る）

16.12 独軍の砲兵アセット

独軍はこの作戦において、先頭集団に砲兵を同行させることと、火力を集中させることの両面において困難に陥っていた。

独軍砲兵アセットには、以下の特別ルールが存在する。

・各ターンの増援フェイズにおいて、独軍は使用済みボックスのアセットをカップに戻す前に、使用済みボックスにある通常の砲兵アセット（ロケットを除く）のうち 1 つを選び、除去ボックスに移す。

・独軍は、攻撃の際に 2 つの砲兵アセットから支援を受けられない。ただし 2 つの砲兵アセットが、同じ上級指令部に所属する通常の砲兵とロケット砲兵の組み合わせである場合は除く。

16.13 燃料不足

この戦闘において、独軍の燃料はきわめて不足していた。新たなプレーヤーがこのゲームの独軍を担当する場合、独軍での勝利を達成するまでこのルールを無視しても良いだろう。独軍の習熟には、経験が求められるのだ。

独軍ユニット（新たな到着した増援を含む）は利用可能ボックスに燃料アセットがない限り、3 移動力を超える移動[例外 5.33]を行えず、また戦略移動も行えない。上記の移動を行うユニットごとに、利用可能ボックスの燃料アセット 1 つを使用する

（3 を超える移動力を使用しても 1 エリアしか移動していない場合は燃料アセットを消費しない）。独軍は、5 つの燃料アセットを利用可能ボックスに持った状態でゲームを開始する。それらは使用されると使用済みボックスに置かれ、他のアセットと同様に再利用が可能だ。独軍は黄色い星のマークがついたエリアを支配するごとに、燃料の鹵獲を試みることができる（1 つのエリアにつき 1 回のみ）。ダイスを振り以下の指示に従うこと。

1＝ 鹵獲燃料 (Captured Fuel) アセットを利用可能ボックスに加える。これによりゲームにおける燃料アセットの数が増加するが、1 度しか発生しない。2 度目以降の判定でこの結果が出た場合、2～5 の結果に置き換える。

2～5＝ 使用済みボックスにある燃料アセットひとつを、利用可能ボックスに移す (使用済みボックスにない場合はカップから移しても良い)。

6～10＝ 燃料の鹵獲に失敗。

16.2 連合軍アセットの一般ルール

米軍のアセットはゾーンによる制約を受けず、支援の対象によってのみ制限される (ユニットの所属する上級司令部による制約—ただし[15.2]を参照のこと)。

16.21 守備隊アセット

シナリオにより Witz、Bastogne、Spa、St. Vith に守備隊アセットを置くことが求められている。これらのアセットは、除去されるまで配置されたエリアを移動できない。単独で戦う場合、決して使用済みボックスに戻されない点を除き、防御された道路障害[4.35]として機能する。連合軍ユニットという場合は、そのユニットの戦闘アセットとして機能する。守備隊は撤退できない。同じエリアにいるユニットは、撤退によりヒットを吸収できるが、これにより守備隊は除去される (これは防御側が 1 ヒットを受け、包囲を避けるため撤退する場合にのみ意味のある行為だ)。守備隊は、1 ヒットを受けるか、ユニットの撤退に取り残されるか、補給切れのモラルチェックに失敗すると除去される。守備隊アセットを、イベントの代理使用[4.21]で再利用することはできない。

16.22 タスクフォースアセット

ゲームターン 2～5 において、連合軍プレイヤーは増援フェイズ[4.1]に配置できるタスクフォースアセットを受け取る。これらのアセットは、非競合状態の友軍支配下エリアで、かつ現時点で補給下

にあるエリアに配置しなければならない。他の友軍部隊が、すでにエリアに存在していても良い。いったん配置されたタスクフォースアセットは守備隊アセットと同様に機能し、上記のルール[16.21]によりその場に留まる。

16.23 米軍砲兵アセット

米軍が参加する戦闘において、米軍砲兵の破壊的な効果をよりよく再現するため、連合軍は通常の制限に加えて 1 つの砲兵アセットを使用できる (攻撃時には 3 個、防御時には 2 個)。このアドバンテージは、防御された道路障害における戦闘において、また連合軍の司令部機能アセット[14.62b]を使用することなく上級司令部が混在している場合には、適用されない。

17.0 イベントの詳細

17.1 独軍のイベント

独軍イベントは、同じ軍 (戦略予備を含む) に所属するユニットにのみ影響を及ぼす。また、自身の所属するゾーンでのみ使用できる。独軍戦略予備イベントは任意のゾーンで使用でき、すべての独軍ユニットに影響を及ぼす。

17.11 グライフチーム—阻止

グライフ作戦の戦術は、米軍部隊に混乱を引き起こした。

- このイベントは、管理フェイズ中に米軍ユニット 1 つに対して使用でき、このユニットが次に移動や陣地構築、予備マーカーの受け取りを試みるまで (対象ユニットと共に) とどまる。米軍プレイヤーは意図する行動を宣言しなければならない。またイベントの解決後に行動を変えてはならない。上記の行動を取った場合、ユニットの表面を見せ +2 の修正でモラルチェックを行う (補給下にあり統制状態にある新兵ユニットは 1～5 でパスし、同様のベテランは 1～7 でパスする)。

- モラルチェックに失敗した場合、ユニットはそ

のエリアに留まるか、隣接するエリアに移動できる。ユニットは陣地構築を行えず、予備マーカを受け取ることもできない。このユニットに使用しようとした予備マーカを、同じフェイズ中に別なユニットへ割り当てることはできない。

- ・モラルチェックに成功した場合は不利な影響を受けることなく、宣言した行動を実施できる。

- ・モラルチェックが終了したら、阻止イベントを除去ボックスに移す。

- ・イベントの影響を受けるユニットの、次の移動がスペシャルアクションによって引き起こされた場合（8.21、8.23、8.24）、グライフチームは効果を発揮することなく取り除かれ、除去ボックスに移される。

17.12 グライフチーム—橋梁

- ・このイベントは、管理フェイズにおいて河川境界線に配置され、その橋梁が爆破されるか独軍ユニットが河川境界線を超える（いずれか先に実施された方）まで留まる。いずれの場合でも、その後は除去ボックスに置くこと。

- ・独軍の通過中に、連合軍がマーカの置かれた橋梁の爆破を試みた場合、ダイスロール 1～5 ではなく 1 の目が出た場合のみ爆破が成功する。

- ・連合軍が管理フェイズに工兵アセットを利用して爆破を行う場合、（自動的に爆破されるのではなく）ダイスロールを行い 1～5 が出た場合のみ爆破が成功する。なお爆破の試みに失敗した場合、連合軍は同じ管理フェイズにその橋梁の爆破を再度試みることはできない。

（補足：グライフチームイベントは、エリアの補給状況に関わらず使用できる）

17.13 戦略予備の解放

6th Mountain Division、10th Panzer Division、17th SS Panzer Grenadier Division のそれぞれに、1つのイベントが用意されている。これらイベントをプレイしたら、指示されたユニットを進入エリ

ア Y または Z（独軍プレイヤーが選択）のいずれかに配置する。

17.14 ボーデンブラッテ作戦

これは連合軍の全面的な航空優勢を切り崩すため、独軍に残存する航空機のほとんどが参加した、ルフトバッフェによる連合軍飛行場への攻撃を表している。ただしルフトバッフェが甚大な損害を被ったのに対し、連合軍に対しては損害を補充するため他の戦域から航空機を移転してくるという、一時的な効果をもたらしたに過ぎなかった。

このイベントが使用されたら、連合軍の利用可能ボックスにある航空任務（Air Mission）イベントごとに d10 のロールを行い、以下の結果に従う。

1＝ 航空任務チットを除去ボックスに置く。

2～5＝ 航空任務チットをカップに戻す。

6～10＝ 航空任務チットは影響を受けない。

17.2 連合軍のイベント

連合軍イベントは、同じ軍に所属するユニット（例外[15.2]）にのみ影響を及ぼすが、任意のゾーンで使用できる。

17.21 連合軍の航空任務

このイベントは、師団単位の作戦行動に打撃を与えるのに十分な数の航空任務を表しており、実際に飛行している航空機を示しているわけではない。そのため、これらはアセットではなくイベントとして扱われる。航空任務はルール[9.34d]の例外として、補給下でないエリアでも使用できる。各航空任務イベントは、以下の 3 つの任務の中から 1 つを実施でき、そののち除去ボックスに置かれる。

- ・**戦闘支援任務**—戦闘ラウンドにおいて、それぞれの競合エリアにおけるイベントとして（許容範囲内で）割り当てることができる。なお、複数の上級司令部に所属するユニットが混在していても使用できる。イベントは以下の 2 つのうちいずれかの方法で使用でき、そののち除去ボックスに置かれる（攻撃が中止された場合を含む）。

- ・砲兵アセットとして使用する。連合軍の砲兵アセットによる、射撃解決の際に攻撃を行う。戦闘で使用できる砲兵アセット数の制限[16.23]には含まれない。

- ・近接戦闘支援イベントとして使用する。連合軍プレイヤーが選択したユニット 1 つに直接支援を与え、そのユニットの成功値を+2 する。連合軍のステップロスと航空任務に割り当ててはならない。

- ・**阻止任務**—管理フェイズに航空任務カウンターを任意のエリアに配置する。独軍がこのエリアに進入する際、またこのエリアから出る際には追加の 1MP を必要とする。独軍はこのエリアを経由して戦略移動を行えない。イベントは同じプレイヤーターンの補給フェイズに除去ボックスに置かれる。

- ・**空中補給任務**—補給フェイズの任意の時点で、非補給下にあるエリア 1 か所に対して使用できる。そのエリアとエリア内にある味方ユニット、守備隊アセットはイベントがプレイされた時点から次の補給フェイズ開始時点まで、あらゆる目的において ([9.34a]、[9.34b]) 補給下にあると見なす。そののち、イベントを除去ボックスに置く。

17.22 再編成または補充

米第 1 軍には「再編成または補充」(Rebuild or Replace)と書かれたチットが 2 つ用意されており、1 つは歩兵兵科の、もう 1 つは装甲兵科のためのものである。これらイベントは補充イベント[17.31]として使用できるほか、非エリートかつ適切な兵科の、除去された 1 ステップユニットを除去ボックスから戻すためにも使用できる。除去された複数ステップのユニットを、このイベントによって戻すことはできない。再建されたユニットは、任意の友軍支配下の目標エリア[19.0]に置くことができる (競合状態でも良い)。

17.23 歩兵連隊の到着

米第 1 歩兵師団と、第 4 歩兵師団には師団固有のイベントが用意されている。これらチットは、戦闘に遅れて到着した、各師団に所属する連隊の増援を表している。これらのチットのうちの 1 つがプレイされたら、補給下にある指定のユニットが補充のステップを受け取らなければならない。指定されたユニットが除去ボックスにある場合、ユニットをプレイに戻すためチットを使用できる。ユニットを 1 ステップの状態、味方支配下の適切な進入エリア[14.2]に置くこと。「歩兵連隊の到着」は、第 1 歩兵師団のエリートステップを補充するために使用しても良い。その他の点において、イベントは「歩兵部隊の補充」チット[17.31]と同様に扱う。

17.3 双方の陣営に存在するイベント

17.31 歩兵部隊の補充

このイベントは、記載された上級司令部に所属する任意の、補給下にあり損害を受けた歩兵兵科ユニットの現在の戦力を、(競合エリア内であっても) 増加させることができる。補充チットの使用により、除去されたユニットを除去ボックスから戻すことはできない。また、増援の結果によりユニットがエリートの兵員を獲得してはならない。独戦略予備の歩兵部隊補充チットは、任意の独上級司令部の適切なユニットに使用できる。

17.32 装甲部隊の補充

装甲兵科ユニットに影響を及ぼす点を除き、上記の「歩兵部隊の補充」と同様に使用する。

17.33 スペシャルアクション

これらは 1 度だけ使用できるスペシャルアクションであり[8.1]、記載された上級司令部に所属するユニットに対し、スペシャルアクションルール[8.1]で解説された任意の目的に使用できる。

17.34 対応の遅延

これは、連合側の初期の戦場における混乱と、戦闘後半の独軍に対する連合側戦闘爆撃機の効果を

表している。これらがドローされたら、直ちに除去ボックスに置くこと。チットを引いたプレイヤーに対して、実質的な効果は及ぼさない（ルール[4.21]の対象とならない）。「対応の遅延」イベントは、カップから引くことができる枚数の1つとして計算される。

18.0 オプションルール

これらのルールは、ゲームに「仕上げ」を加えるためのものだ。これらルールの使用と組み合わせは、双方のプレイヤーの同意により行うこと。

18.1 橋梁修理の制限

独軍は、8つ分の大型橋梁を架橋できる装備を有していた。このルールデザインにおいて、すでに2つ分の架橋装備が、マップ上に反映されていない橋梁のため使用されていると見なしている。

独軍は、制限により最大6つの橋梁しか修理できない。ゲームの開始時点で、ドイツ架橋残存（German Bridges Remaining）マーカーを総合情報トラックの「6」の位置に置き、橋梁を修理するごとに1つずつ減らすこと。

18.2 陣営の入札

双方のプレイヤーが同じ陣営でのプレイを望んだ場合、独軍プレイヤーが開始時に持つ燃料アセット数に対してビッドを行う。ダイスを振り、最初にビッドするプレイヤーを決めること。最初のビッドにおいて、「ゼロ」は有効なビッドである。

双方が米軍でのプレイを望んだ場合、最後のビッド数が独軍プレイヤーの開始燃料アセット数に追加される。これら追加の燃料アセットは、カップによって再利用されず、使用されたら除去ボックスに置かれる。カウンターには2つ分の「ビッド用」アセットが含まれており、再利用できないことを忘れないようイベントチットと同じボーダー（縁取り）がつけられている。2より大きいビッド数で確定した場合、追加の燃料アセットを示すた

めコインを使用すること。なお、イベントチットと同じボーダーがつけられているが、これらアセットはルール[4.21]の対象とはならない。

双方が独軍でのプレイを望んだ場合、最後のビッド数が独軍プレイヤーの開始燃料アセット数から引かれる。ゲーム開始前に、ビッド数分の燃料アセットを利用可能ボックスから使用済みボックスに移すこと。これら燃料アセットは、通常通りカップを使用して再利用できる。独軍に対するビッドでは、5が最大値となる。そのため（訳注：それまでのビッドで決着がつかなかった場合は）最初に「5」をビッドしたプレイヤーが独軍でプレイする。これには、入札の開始時点で「5」をビッドした場合も含む。

18.3 パイパー戦闘団

第6装甲軍に所属するこのユニットは、夜間戦闘の高度な訓練を受けており、該当するゾーンにおいて唯一の突破戦力であったため、米軍にちょっとした恐れを引き起こしていた。

ゲームにおいて1度だけ、ターン3以前の突破フェイズでパイパー戦闘団が突破ユニットとして移動する場合（スペシャルアクションあるいは戦闘によるもの）、隣接エリアに移動する代わりに全移動力を使用して移動できる

18.4 第150装甲旅団

このユニットは、少数の鹵獲された米軍装備を支給されていた。

このユニットは米軍の戦線に、以下のような混乱を起こす試みを行える。

- ・このユニットが最初に参加した戦闘において（のみ）、前衛ユニットに指定されなければならない。
- ・その際、双方の砲兵が砲撃を終了し、かつ第150装甲旅団が砲撃を生き残っていれば、米軍前衛ユニットは+2の修正でモラルチェックをおこなわなければならない（補給下で統制状態にある新兵ユニットは1〜5で成功し、同様の状況でベテランは

1～7で成功する)。

- ・モラルチェックに失敗した場合、米軍の前衛ユニット（のみ）は直ちに混乱する。防御された道路障害がモラルチェックに失敗した場合、アセットは除去され、突破の機会が与えられる[6.6]。

- ・米軍前衛ユニットがモラルチェックに成功した場合や、すでに混乱している場合は効果なしとなる。

18.5 米軍空挺ユニット

第 82 と第 101 空挺師団、第 517 空挺連隊は最小限の補給とともに、敵戦線の後背で活動するための特別な訓練を受け、装備を有していた。

これら 3 つのユニットは、補給切れによる-1 のモラルチェック修正を無視できる。

18.6 砲兵修正値の上級ルール

砲兵は一般的に防御側に対する効果が低く、装甲兵科よりは歩兵兵科に対してより効果的である。

砲撃の成功値に、以下の修正を加える。

- 1 目標が防御側である。
- +1 目標前衛ユニットが歩兵兵科であり、陣地構築していない。

18.7 砲兵に対するオーバーラン

防御側が戦闘に砲兵アセットを投入しており、かつエリアから防御側ユニットが駆逐された場合、防御側砲兵アセットをオーバーランで破壊する機会が与えられる。オーバーランを解決するため、攻撃側は防御側砲兵アセットごとにダイスをロールすること（ロケット砲兵を含む）。防御側が撤退し、少なくとも1ステップが生き残っている場合、砲兵アセットはダイスロールの成功値 1 で破壊される。防御側ユニットと戦闘アセットが破壊された場合、成功値は 2 となる。戦闘で割り当てられなかったヒット（超過分のヒット）1につき、成功値に 1 を加えること。防御側が攻撃側の砲撃により除去された場合、防御側砲兵に対するオーバー

ランの成功値を修正するため、割り当てられなかったヒットがいくつ発生するか、（あたかも防御側が存在しているかのように）攻撃側ユニットの射撃ロールを行い決定すること。戦闘に参加した防御側砲兵アセットそれぞれにつき、1つのダイスを振る。

18.8 陣地の維持

補給フェイズにおいて、競合エリアの陣地を自動的に除去する代わりに、エリアを支配しているプレイヤーは自軍補給フェイズ（のみ）において、エリア内のユニット 1 つを任意に選択し、モラルチェックを行う。陣地マーカーは、ヒットを受けるかモラルチェックに失敗した場合のみ除去される。

18.9 ランダムな増援

18.91 概要

戦場の霧をより反映させるため、どのシナリオも「ランダムな増援」でプレイできる。

18.92 手順

プレイするシナリオの、すべてのルールに従うこと。ただし増援ユニット（のみ）は以下の手順でランダム化される。

a) このターンに到着が予定されている増援と、以前のターンに到着が予定されていた増援（いずれの場合も、まだ増援として登場していないもの）をカップに入れ、さらに次のターンに登場が予定されている増援の中から、任意のユニット（複数可）を選んでカップに加える。

b) このターンに受けとる予定のユニットと同数のユニットを、ランダムにカップから引く。残るユニットはカップに残しておくか、伏せた状態で次のターンの増援と一緒に置いておくこと。

19.0 勝利の判定

プレイヤーは目標エリア（エリア内に記載された 1 つ以上の VP シンボルにより判別できる）の確保と、

特定の敵ユニットの除去で勝利得点（VP）を獲得できる。

19.1 目標エリアと勝利得点

目標エリアが友軍支配下であり、かつ正しく補給線を引くことができる場合、勝利確認フェイズで VP を獲得できる。目標エリアには、以下のよう

どのプレイヤーがエリア支配によって VP を獲得するか、異なる VP シンボルが記載されている。

- ・ドイツ本国エリア—これらのエリアには、1 つ以上の独軍シンボルが印刷されている。連合軍プレイヤーがこのエリアを支配すると、表示されたシンボルごとに 1VP を獲得できる。これらのエリアでは、連合軍プレイヤーのみが VP を獲得できる。
- ・マップ端の重要エリア—これらのエリアには、1 つ以上の白い星が印刷されている。独軍プレイヤーがこのエリアを支配すると、表示されたシンボルごとに 1VP を獲得できる。これらのエリアでは、独軍プレイヤーのみが VP を獲得できる。

- ・戦場における重要なエリア—これらのエリアには、黄色い星が 1 つ印刷されている。これらのエリアを支配するプレイヤーは、勝利確認フェイズごとに、これらのエリア 1 か所につき 1VP を獲得する。

19.2 大規模ユニットの除去

敵戦闘力の破壊は、双方の陣営にとって戦闘における主要な目的の一つであった。

ラベルに 3 ステップ以上が記載されたユニットを除去するごとに、相手プレイヤーに 1VP が与えられる。これらのユニットが除去されたら、大規模ユニット除去トラック（Eliminated Large Unit Track）に置くこと。小規模なユニットやアセットにより、VP は獲得できない。米軍の第 1 と第 4 歩兵師団は、連合軍プレイヤーが師団固有の増援イベント[17.23]を使用することで、トラックから戻される場合があることに注意。

19.3 勝利得点の計算

各ターンの勝利確認フェイズにおいて、双方のプレイヤーは[19.1]で記載した目標エリアの支配による VP を加算し、それに除去した敵大規模ユニットの数を加えて、合計を比較すること。合計の差が、現在の VP レベルとなる。合計が上回っているプレイヤーが、優勢なプレイヤーとなる。片方の面に独軍（シンボル）が、もう片方の面に連合軍が記載されている VP マーカーが用意されているため、それを使用して総合情報トラック上で優勢なプレイヤーの VP レベルを示すこと。

19.4 サドンデスによる勝利

ターン 4 より、そのターンの勝利確認フェイズにおいてサドンデス勝利でゲームを終了するのに必要な VP レベル[19.3]が、ターン記録チャートに記載されている。優勢なプレイヤーの VP レベルが、そのターンにプレイヤーが必要とする VP 値以上である場合（ターントラックを参照）、サドンデス勝利となる。サドンデス勝利が発生しなかった場合、次のターンのプレイを続行すること。

20.0 デザイナーズノート（未訳）

21.0 デベロッパーズノート（未訳）

22.0 プレーヤーズノート（未訳）

23.0 プレイの例（未訳）

24.0 シナリオ

24.1 キャンペーンシナリオ

24.11 概略

これは長時間にわたるゲームであり、独軍の攻勢と米軍による反撃の開始の双方を再現している。このゲームを完了させるには、熟練したプレイヤーが 4～5 時間を必要とする。ゲーム開始時点にお

ける米軍の状況は、絶望的に思えるかもしれない。だが耐えることだ。イニシアティブを自らの陣営で握る時が、きっと訪れるはずだ。そうなれば、ちょっとした復讐を楽しむことができる。

24.12 シナリオの長さ

サドンデス勝利が達成されない限り、9 ターンをプレイする。

24.13 プレイエリア

マップ全体を使用する。連合軍部隊が配置されたすべてのエリアと、その戦線の後方は連合軍支配下にある。独軍はその他すべてのエリアを支配する。

24.14 開始時の配置

- ・すべての初期ユニットとアセットを使用する。
- ・初期ユニットは 2 ステップでシナリオを開始する米第 4 歩兵師団を除き、完全戦力で配置される。

24.15 増援

- ・予定されたすべてのユニットとアセット、イベントが本シナリオで使用される。
- ・ターン 2 に 1 ステップで登場する米第 1 歩兵師団を除き、双方の陣営のすべての増援ユニットが完全戦力で登場する。

24.16 シナリオの特別ルール

- ・すべてのエリア、ゾーン、境界線が効果を発揮する。
- ・このシナリオは、ターン 1 の独軍戦闘フェイズから開始される。独軍移動フェイズは、戦闘前に立案された詳細な計画により、すでに実施されている。
- ・ターン 1 の独軍戦闘フェイズにおいて、すべての競合エリアは「新たな競合エリア」と見なされ、戦闘を行う必要がある。
- ・シナリオ開始時点において、すでに 4 つの橋梁が爆破されている。橋梁爆破マーカーをエリア 15／16、15／18、13／20、13／21 の境界線に置くこと。

- ・ターン 4 に登場する独軍の 3 つのユニットは、ルール[4.1c]の例外として、すべて進入エリア Z に配置する（オーバースタックさせる）。ただしターン 4 の独軍移動フェイズ終了時点で、スタックを適正な状態にしなければならない。

24.17 勝利

サドンデス勝利が達成されなかった場合、[19.3]に基づいて VP を計算し、最終の計算結果を比較して以下の表にあてはめる。

- ・VP 差が 4 以上ある＝VP を獲得した側の作戦的勝利
- ・VP 差が 1～3＝VP を獲得した側の限定的勝利
- ・VP 差がない＝ドロー

24.18 歴史上の結末

無鉄砲な最初の一撃の後、双方の戦闘員は冬季の雪と泥にまみれた過酷な取組み合いに突入した。その過程において独軍は最後の、そして最高の予備を投入し、連合軍は失われたものを取り戻すため利用できるものをすべて投入した。双方の陣営とも、不屈の意図で戦いに臨んだ。

24.2 トーナメントシナリオ

24.21 概略

これは、独軍の攻勢がもっとも成功の可能性を秘めていた最初の時期を再現する、ショートゲームである。このゲームを完了させるには、熟練したプレイヤーが 2～3 時間を必要とする。米軍プレイヤーは、独軍プレイヤーが目的を成しえなかった場合にのみ勝利する。

24.22 シナリオの長さ

ターン 4 のサドンデス勝利が達成されない限り、ゲームターン 1～5 までプレイする。

24.23 プレイエリア

マップ全体を使用する。連合軍部隊が配置されたすべてのエリアと、その戦線の後方は連合軍支配下にある。独軍はその他すべてのエリアを支配する。

24.24 開始時の配置

- ・すべての初期ユニットとアセットを使用する。
- ・初期ユニットは 2 ステップでシナリオを開始する米第 4 歩兵師団を除き、完全戦力で配置される。

24.25 増援

- ・ターン 5 までに予定されたすべてのユニットとアセット、イベントが本シナリオで使用される。
- ・ターン 2 に 1 ステップで登場する米第 1 歩兵師団を除き、双方の陣営のすべての増援ユニットが完全戦力で登場する。

24.26 シナリオの特別ルール

- ・すべてのエリア、ゾーン、境界線が効果を発揮する。
- ・このシナリオは、ターン 1 の独軍戦闘フェイズから開始される。独軍移動フェイズは、戦闘前に立案された詳細な計画により、すでに実施されている。
- ・ターン 1 の独軍戦闘フェイズにおいて、すべての競合エリアは「新たな競合エリア」と見なされ、戦闘を行う必要がある。
- ・シナリオ開始時点において、すでに 4 つの橋梁が爆破されている。橋梁爆破マーカーをエリア 15／16、15／18、13／20、13／21 の境界線に置くこと。
- ・ターン 4 に登場する独軍の 3 つのユニットは、ルール[4.1c]の例外として、すべて進入エリア Z に配置する（オーバースタックさせる）。ただしターン 4 の独軍移動フェイズ終了時点で、スタックを適正な状態にしなければならない。

24.27 勝利

サドンデス勝利が達成されなかった場合、[19.3]に基づいて VP を計算し、最終の計算結果を比較して以下の表にあてはめる。

- ・独軍が 4 以上の VP を獲得＝独軍の作戦的勝利
- ・独軍が 2～3 の VP を獲得＝独軍の限定的勝利
- ・独軍が 0～1 の VP を獲得＝連合軍の限定的勝利

- ・連合軍が 1 以上の VP を獲得＝連合軍の作戦的勝利

24.28 歴史上の結末

ひどい渋滞に加えて、数日分の燃料しかない状況での戦いを強いられながら、独軍は死に物狂いでミューズに突出していった。霧に不慣れた兵員に加え、初期の混乱における戦いを強いられながら、連合軍は独軍の成功を阻止する増援が到着する時間を稼ぐため、英雄的な反撃を行った。

24.3 導入シナリオ

24.31 概略

ルールに慣れるため、このとても短いシナリオを利用すると良いだろう。目標はシンプルだ。Bastogne に突入して支配せよ！

24.32 シナリオの長さ

ターン 1～3 までのみプレイする。

24.33 プレイエリア

プレイの概略を学ぶため、ゲームに付属する導入シナリオマップを使用する。マップに記載されているエリアのみプレイする。連合軍部隊が配置されたすべてのエリアと、その戦線の後方は連合軍支配下にある。独軍はその他すべてのエリアを支配する。

24.34 開始時の配置

以下に記載された（プレイブック参照）ユニットとアセット、イベントのみを使用する。初期ユニットは完全戦力で配置される。

24.35 増援

以下に記載された増援のみ使用する。連合軍の第 10 戦車師団は完全戦力で Martelange に到着する。

24.36 シナリオの特別ルール

本シナリオのため修正されたルールを除き、すべてのシリーズ／独自ルールが効果を発揮する。

- ・独軍プレイヤー：ゾーン 5 と 7 の軍管区境界線がゲームにどのような影響を与えるか、ルール [14.31]、[14.41]、[14.52]、[14.71]を読んでおくこ

と。砲兵アセットの制限に関するルール[16.12]を読んでおくこと。2 つのイベントに関するルール[17.12]と[17.33]を読んでおくこと。

- ・ 連合軍プレイヤー: 予備マーカーのルール[14.72]を読んでおくこと。守備隊とタスクフォースアセットの利用と配置に関するルール[16.21]、[16.22]を読んでおくこと。砲兵アセットの増強に関するルール[16.23]を読んでおくこと。

- ・ このシナリオは、ターン 1 の独軍戦闘フェイズから開始される。

- ・ ターン 1 の独軍戦闘フェイズにおいて、すべての競合エリアは「新たな競合エリア」と見なされ、戦闘を行う必要がある。

- ・ 橋梁爆破マーカーを以下の河川境界線に置くこと。 a) Dasburg、Marnach b) Dasburg、Holzthum

- ・ このシナリオの管理フェイズに引くアセット／イベントに関しては、導入シナリオのマップを参照のこと。

- ・ 補給源に関するルールは以下のように修正される ([14.91]、[14.92])。プレイエリアの端まで、一連の味方支配下のエリアを経由して補給線を引くことができる場合、ユニットは補給下にある。

24.37 勝利

勝利はターン 3 の終了時に判定される。競合下がない Bastogne を支配しているプレイヤーは決定的な勝利を得る。その他の場合は、以下の手順で判定する。

- ・ 双方の陣営は Bastogne エリアのユニットのステップ数を計算する。

- ・ 独軍プレイヤーは、以下のうち支配していないエリアごとに 2 ポイントを引く。 Ettelbruk、Houffalize、Noville、Sprimont、Sibret。

- ・ 最終的により高いポイントを獲得したプレイヤーが限定的勝利を収める。同値の場合は、連合軍プレイヤーが勝利する。

24.38 歴史上の結末

12 月 18 日には、独軍の 3 個師団が町をほぼ包囲していた。しかし 12 月 19 日には第 101 空挺師団（スクリーミング・イーグルス）の勇敢な守備隊が到着し、このもっとも記憶すべき競争のひとつに勝利した。

（訳注: 初期配置リストの「15th Eng」は「158th Eng」の誤り）

（補足: 第 7 軍の工兵 47+605th は、ルール[14.52]に基づき、第 5 装甲軍のゾーン内で使用できる）