

NO RETREAT!

Italian Front: 1943-45



プレイブック

- 1.0 プレイバランسرール
- 2.0 特別キャンペーンルール
- 3.0 キャンペーンゲーム
- 4.0 シナリオ
- 5.0 3人用ゲーム

- 6.0 DESIGNER' S NOTES (未訳)
- 7.0 PLAYER' S NOTES (未訳)
- 8.0 HISTORICAL NOTES (未訳)
- 9.0 Examples of Play (未訳)

1.0 プレイバランスルール

これらのルールは、ゲームバランスを調整するため双方のプレイヤーの同意により使用できる。

A. 連合側大規模攻勢ボーナス

連合側プレイヤーが「作戦」とタイトルがついたイベントカードを大規模攻勢の宣言に使用した場合、連合側航空支援の範囲内で使用された [2.13] 強襲マーカーは最初の週ターンにおいて [14.6.2]、CRT 上で右側に 2 段階シフトさせる（1 段階のシフトではなく）。

これは連合側プレイヤーが路上の進撃後に遭遇する、山地の強固な防御戦を突破する助けになるだろう。歴史的に本ルールは適切だが、連合側プレイヤーがキャンペーンの「事前知識」を有していることですでに十分な利益を得ていると判断したため、ゲームの基本ルールには組み込まなかった。このルールは連合側を強力に利する。

B. 共同参戦国部隊の早期到着

連合側プレイヤーがターン 12 の「Rome」イベント以前にローマの 3 ヘクスを支配している場合、以下が発生する。

- ・4 つのイタリア共同参戦国ユニットが、早期に増援として投入される。これらの登場ターンは、ローマ占領の 6 ターン後になる。
- ・連合側イタリアの「CIL」ユニットが、ターン 19 に取り除かれることはない。

例: ローマがターン 10 に占領された場合、連合イタリアユニットはターン 16 に登場し、CIL ユニットの撤退しない。

これは連合側にとって多少の助けにはなるだろう、でも、追加の部隊には期待できるはずだ。このルールは連合側を有利にする。

C. ドイツの増強

ドイツの精鋭ユニット [21.6] を完全戦力面にするにあたり、カード 2 枚ではなく 1 枚しか必要としない [9.2]。

これによりドイツ側プレイヤーは精鋭ユニットを容易に補充でき、連合側の先端部に対するより消耗の度合いが高い反撃に投入できるようになるだろう。あるいは複数のカードの捨て札を心配することなく、死守を行えることとなる。このルールはドイツ側を強力に利する。

D. ヒトラーによる司令官の更迭

任意のターンの勝利判定フェイズにおいて、ドイツ側プレイヤーが戦略的優位を有しており [2.4]、イベント VP マーカーが連合側の面になっている場合、司令官をその他 3 人のうちいまだ着任していない人物と交代できる [5.5.3]。

- ・交代にあたり VP の調整は必要ない [5.6E]。
- ・この時点においてドイツ側の「後任司令官」が着任し [5.6B]、主要司令官が更迭された [20.8B] と見なす。

これによりドイツ側プレイヤーは、ロンメルまたはモーデルを、早期に増援を投入するため無償で着任させることができる。ただしこれにより、ローマの支配を失うとサドンデスの敗北条件を満たすこととなる。このルールはドイツを有利にする。

2.0 特別キャンペーンルール

これらのルールはキャンペーンゲームでのみ使用され、シナリオでは使用されない。

A. コルシカ／サルジニアボックス

- ・このボックスにユニットは初期配置されず、港湾マーカーだけを移動させることができる。
- ・所有者を示すため、支配マーカーを 1 枚置くこと（ドイツ側支配で開始する）。
- ・休戦が宣言されたターンの終了時に、ボックスは連合側支配となる [26.2.1]。
- ・連合側プレイヤーは、大規模攻勢時の展開フェイズに 2 補充ポイントと 3 上陸マーカーを使用することで、島を支配できる。
- ・上陸マーカーは 2 ターン後に増援として戻る。
- ・侵攻ターンの終了時にコルシカ／サルジニアボックスの支配マーカーを連合側の面とし、連合側支配下にあることを示す（これは、以降のターンにおいてローマ周辺において航空支援を提供するうえで重要となる [2.13.2]）。そののち 1 つまたは 2 つの港湾マーカーを、利用可能面でボックスに配置できる。

例: 連合側プレイヤーはターン 1 において侵攻を行い、ターン 2 より限定航空支援がローマ周辺に提供される。上陸マーカーはターン 3 に戻る。

コルシカ／シチリアの占領はイタリア本土のローマ周辺への侵攻を計画する場合、その部分に航空支援を提供する

うえて重要である。

B. ローマエリア



・ドイツのローマ駐留: ドイツ側プレイヤーは連合側が中部イタリアマップに侵入するまで、移動フェイズの終了時点において少なくとも5SP分の四角形のユニットを、ローマのいずれかのヘクスより3ヘクス以内に配置していなければならない。これに失敗した場合、1補充ポイントか1イベントVPをゲームターンごとに失う(ドイツ側プレイヤーが選択)。



連合側によるローマ侵攻: 連合側が中部イタリアマップに侵攻した際にイタリアの休戦が宣言された場合 [26.2.1C]、連合側のイタリア CIL ユニットの、休戦により除去される2SPのファシストイタリアユニットが占めていたいずれかのヘクスに伏せた状態で配置できる(ターン4に増援として到着する代わりに)。

3.0 キャンペーンゲーム

3つのキャンペーンゲームにおいては、通常の勝利条件を使用する [20.0]。

A. 標準キャンペーンゲーム

標準キャンペーンゲームでは、すべてのヒストリカルではないオプションと司令官を使用する。

セットアップの手順

1. マップ: 中部、南部イタリアとシチリアのマップを、2人のプレイヤーの間に適切に配置する。ドイツ側支配マーカーをコルシカ/サルジニアボックスに置く。

2. 記録マーカー: 円形のゲームターンマーカーを、ゲームターントラックの「1」のボックスに置く(連合側の面を上にする)。また週ターンマーカーを、大規模攻勢トラックの「ゼロ」の位置に置く(連合側の面を上にする)。勝利得点トラックに、イベント得点マーカーを現時点においては「ゼロ」の位置に置く(ただし番号10の司令官カードを参照のこと)。いずれもドイツ側の面を上にしてマップ得点マーカーを「25」の位置に置き、VP合計マーカーを「25」の位置に置く。

3. イタリア参戦状況トラック: イタリア参戦状況マーカーを(ドイツ側の面を上にして)、イタリア参戦状況トラ

ックの「Viva il Duce!」の欄に置く。

4. 戦略マップディスプレイカード: 各プレイヤーは自身の戦略マップディスプレイカードを取り、以下の指示に従う。

5. 連合側セットアップ

- ・すべてのユニットは、連合側予備ボックスに置かれる(これらのほとんどは北アフリカに展開していた)。
- ・上級ゲーム: 連合側海輸トラックにおける、補給ポイントは数25で開始される。

6. ドイツ/イタリアのセットアップ: 以下の制限は、枢軸側ユニットをマップ上に配置する際に適用される。

- ・「Anywhere」と書かれたボックスの2つのドイツ側ユニットは、3つのマップ上へ任意に配置できる。
- ・ドイツ側予備ボックスと駐留ボックスへの配置を指示されたユニットは、マップ上の同じ名前のボックスに置かれる。
- ・「Sicilia」ボックスのドイツ側ユニットは、Siciliaマップに置かれる。
- ・「Southern Italy」ボックスのドイツ側ユニットは、南部イタリアマップに配置する。
- ・「Central Italy」ボックスのドイツ側ユニットは、中部イタリアマップに配置する。
- ・「Northern Italy」ボックスのドイツ側ユニットは、駐留ボックスに配置する。
- ・「Allies in Rome」の「1st Mainland Invasion」と「2nd Mainland Invasion」ボックスのユニットは、イタリアが侵攻された時点で投入される。

・ボックスに置かれたユニットの一部は、以下により投入される。

- 特別なイベント [21.12]
- ローマが占領される [2.10.1]
- イタリア本土が侵攻される [13.6.9]
- 北部イタリアマップがゲームに登場する [7.3]

・セットアップにおいて、ドイツ側ユニットは道路ヘクスまたは道路に隣接するヘクスにのみ配置できる。ただしこれらが海岸、都市または町ヘクスであってはならない。



・上記の画像のイタリアユニットは、以下のようにプレイに登場する。

a. 連合側プレイヤーが、これらの配置マップに侵攻を行う場合 [13.6]、展開フェイズにおいて港湾／上陸ボックスからマップへの移動が行われる [10.0E] 直前に配置される。

b. 移動フェイズ [13.0] において連合側ユニットがこれらのマップに侵入する直前に配置される。

イタリアユニットを正しい組み合わせでカップよりランダムに選択し、「Untried」の面でテーブルに置く。そのうち本書のページ 4～5 と 9 (訳注: 英文プレイブックのページ数) の図に記載されている通り、固定配置される。

セットアップに必要なイタリアユニットの数がカップ内にない場合、あるいは配置ヘクスをドイツ側ユニットが占めている場合、これらは失われ配置されない。

例外: 休戦が宣言された後、戦略ディスプレイのすべてのイタリアユニットが除去されたと見なされ [26.2.1C]、この方法によりゲームに登場することはない。

7. 連合側初期手札: 連合側プレイヤーは山札のいちばん上のカードを 1 枚引き、さらにカード番号 10 (Attrition / Avalanche) を加える。

8. ドイツ側初期手札: ドイツ側プレイヤーは山札のいちばん上のカードを 1 枚引き手札とする。



南部イタリアマップのイタリアユニットは、上記のように配置する。



中部イタリアマップのイタリアユニットは、上記のように配置する。



北部イタリアマップのイタリアユニットは、上記のように配置する。

9. ハスキー作戦: 連合側プレイヤーは戦略フェイズの開始時にハスキー作戦を発動しなければならない。このイベントはゲームのカードにはなっておらず、ドイツ側のカードプレイによりキャンセルすることはできない [26.3.1]。

10. 司令官カード

- ・連合側プレイヤーは、3 枚の主要司令官から開始時の司令官としてランダムに 1 枚を選び、イベント VP マーカーを調整する [5.5.2]。

- ・ドイツ側プレイヤーは、3 枚の主要司令官から開始時の司令官としてランダムに 1 枚を選び、イベント VP マーカーを調整する [5.5.2]。

例: 連合側がアレクサンダーを選択し (1 連合側 VP を消費)、ドイツ側がロンメル (4 ドイツ側 VP を消費) した場合、イベント VP マーカーは連合側の面を上にしてトラック上の 3VP の位置に置かれる。

2 枚の後任司令官カードを引かないよう、注意すること。

11. 天候: 最初のターンの天候は自動的に晴天となる。晴天マーカーを、ゲームターントラックの1のボックスに置く。

12. 連合側初期侵攻: 連合側プレイヤーは以下の3つの中から1つを選択しなければならない。

a. コルシカ／サルジニアボックスへの侵攻: 連合側プレイヤーは、[2.0] 特別キャンペーンルールの[A]の項目に従いボックスの支配を得る。このゲームターンにおいて、連合側がその他の侵攻を行うことはできない。

b. シチリアマップへの侵攻: 連合側はシチリアへの侵攻[13.6]を行う。

c. イタリア本土マップへの侵攻: 連合側プレイヤーは中部または南部イタリアマップへの侵攻[13.6]を行う。

13. 第1ターンの奇襲

- ・ドイツ側プレイヤーは第1ターンの展開フェイズにおいてユニットを移動できない[10.0]。

- ・ドイツ側プレイヤーは自身の最初の移動フェイズにおいて道路移動(1/2MP)を実施できない。

- ・ドイツ側プレイヤーは最初の週ターンの予備フェイズ[16.0]において、ユニットを移動できない。

- ・いずれのプレイヤーも、最初の編制フェイズ[9.0]において増強[9.2]、再編成[9.4]を行えない。

14. ゲームの開始: ゲームは、ゲームターンイベントフェイズ[4.0]より開始される。

15. ゲームの終了と勝利判定: ルール[20.0]がすべて適用される。

連合側プレイヤーが初期侵攻オプションのAを選択した場合、ターン2の開始時点でマップに置かれている連合側ユニットはない。これらはすべて連合側予備ボックスに留まる。

B. ヒストリカルキャンペーンゲーム

ヒストリカルキャンペーンゲームでは、ヒストリカルなオプションと司令官のみ使用する。

セットアップ手順

1〜9. 標準キャンペーンゲームと同じように実施する。

例外: ドイツ側マップディスプレイにおいて「Anywhere」と指定された2つのユニットは、ボックスに灰色で記載された歴史的な配置場所に置かれる。

10. 司令官カード

- ・連合側プレイヤーは自動的にアレクサンダー司令官カード(番号52)でゲームを開始する。

- ・ドイツ側プレイヤーは自動的にケッセルリンク司令官カード(番号48)でゲームを開始する。

11. 天候: 標準キャンペーンゲームと同じように実施する。

12. 連合側の開始時シチリア侵攻: 連合側プレイヤーはイタリアを侵攻しなければならない[13.6]。戦略ディスプレイの「Sicilia」ボックスに書かれたイタリアユニットを標準キャンペーンゲームセットアップ手順の「6. ドイツ／イタリアのセットアップ」に従い行うこと(本マニュアルのページ3 訳注: 英文プレイブックのページ数)。

13. 第1ターンの奇襲: 標準キャンペーンゲームと同じように実施する。

14. ゲームの開始: ゲームは、ゲームターンイベントフェイズ[4.0]より開始される。

15. ゲームの終了と勝利判定: ルール[20.0]がすべて適用される。

16. フリップフロップルール: ルール[7.4](フリップフロップ)はヒストリカルキャンペーンゲームでは使用されない。

ヒストリカルキャンペーンゲームでは、侵攻先の固定やオプションの司令官を使用しないこと、ゲーム途中における陣営交代がなくなるなど、やや行動の自由が制限されることとなる。

C. イタリア本土キャンペーンゲーム

イタリア本土キャンペーンゲームでは、歴史的なオプションのみを使用し、イタリア本土侵攻より開始される。

セットアップ手順

1. マップ: 中部、南部イタリアとシチリアのマップを、2人のプレイヤーの間に適切に配置する。ドイツ側支配マーカーをコルシカ／サルジニアボックスに置く。

2. 記録マーカー: 円形のゲームターンマーカーを、ゲームターントラックの「3」のボックスに置く(連合側の面を上にする)。また週ターンマーカーを、大規模攻勢トラックの「ゼロ」の位置に置く(連合側の面を上にする)。勝利得点トラックに、イベント得点マーカーを現時点においては「1」の位置に置く(連合側の面を上にする)。いずれ

もドイツ側の面を上にしてマップ得点マーカーを「19」の位置に置き、VP 合計マーカーを「18」の位置に置く。

3. イタリア参戦状況トラック: イタリア参戦状況マーカーを（ドイツ側の面を上にして）、イタリア参戦状況トラックの「Armistizio!」の欄に置く。

4. 戦略マップディスプレイカード: 各プレイヤーは自身の戦略マップディスプレイカードを取り、以下の指示に従う。



5. 連合側セットアップ

- 上記の 2 つの米軍ユニット、ならびにターン 2~3 の増援 5 つは、連合側予備ボックスまたはシチリアマップのシチリア島部分に配置する。

- 連合側プレイヤーは連合側戦略マップディスプレイカードのセットアップ欄に記載された数の補充マーカーを受け取る。

- 上級ゲーム:** 連合側海輸トラックにおける、補給ポイントは数 35 で開始される。

6. ドイツ/イタリアのセットアップ

- ドイツ側戦略マップディスプレイカードに記載された中部イタリアと南部イタリアのイタリア軍ユニットを、本ブックレットのマップ（ページ 4~5 訳注: 英文のページ数）に配置する。

- 北部イタリアとシチリアボックスのイタリア軍は、ゲームに登場しない。

- ドイツ側プレイヤーは、ドイツ側戦略マップディスプレイカードに記載された数の補充マーカーを受け取る。

- 以下の 8 つのドイツ側ユニットを、指定されたマップに配置する。3 つの「Anywhere」（任意）と記載されたユニットは、中部/南部イタリアマップ、または予備ボックスに配置できる。



中部

中部

南部

南部



南部

任意

任意

任意

- セットアップにおいて、ドイツ側ユニットは道路ヘクスまたは道路に隣接するヘクスにのみ配置できる。ただしこれらが海岸、都市または町ヘクスであってはならない。

- ドイツ側予備ボックスと駐留ボックスへの配置を指示されたユニットは、マップ上の同じ名前のボックスに置かれる。

ドイツ側プレイヤーは最大 2 つまで追加の KG（カンパグループ）を、ユニットごとに 1RP [2.7] を消費することで、あるいはカンパグループの編制ルール [21.7.2] に従うことで、マップ上に配置できる。

- 「Northern Italy」ボックスのドイツ側ユニットは、駐留ボックスに配置する。

- 「Allies in Rome」の「1st Mainland Invasion」と「2nd Mainland Invasion」ボックスのユニットは、イタリアが侵攻された時点で投入される。

- マップに配置されていないユニットは、以下のイベントにより投入される。

- 特別なイベント [21.12]
- ローマが占領される [2.10.1]
- イタリア本土が侵攻される [13.6.9]
- 北部イタリアマップがゲームに登場する [7.3]

7. 連合側初期手札: 連合側プレイヤーはカード番号 10 (Attrition/Avalanche)を一時的にプレイから取り除き、カードをシャッフルし、マップの横に裏向きに置いて山札とする。そののち、山札のいちばん上のカードを 1 枚撮り、さらにカード番号 10 (Attrition/Avalanche) を手札に入れる。

8. ドイツ側初期手札: ドイツ側プレイヤーは山札のいちばん上のカードを 1 枚引き手札とする。そののちカードをリシャッフルして山札を作り直す。

9. アヴァランチ作戦: 連合側プレイヤーは戦略フェイズにおいてアヴァランチ作戦カードを使用しなければならない。このカードはドイツ側のカードの使用によりキャン

セルできない [8.1]。

10. 司令官カード

- ・連合側プレイヤーは自動的にアレクサンダー司令官カード（番号 52）でゲームを開始する。
- ・ドイツ側プレイヤーは自動的にケッセルリンク司令官カード（番号 48）でゲームを開始する。

11. 天候: 最初のターンは自動的に晴天となる。晴天マーカーを、ゲームターントラックの 3 のボックスに置く。

12. 連合側の開始時イタリア本土侵攻: 連合側プレイヤーはイタリア本土を侵攻しなければならない [13.6]。

連合側がイタリア本土を侵攻した場合、ルール [13.6.9] に基づき戦略マップディスプレイカードにおいて「1st Mainland Invasion」と書かれたボックス内のドイツ側ユニットが増援として登場する。

13. 第 1 ターンの奇襲

- ・ドイツ側プレイヤーは第 1 ターンの展開フェイズにおいてユニットを移動できない [10.0]。
- ・ドイツ側プレイヤーは最初の週ターンの予備フェイズ [16.0] において、ユニットを移動できない。
- ・いずれのプレイヤーも、最初の編制フェイズ [9.0] において増強 [9.2]、再編成 [9.4] を行えない。

14. ゲームの開始: ゲームは、ゲームターンイベントフェイズ [4.0] より開始される。

15. ゲームの終了と勝利判定: ルール [20.0] がすべて適用される。ゲームがサドンデスにより決着しない場合、ターン 22 まで行われる。

16. フリップフロップルール: ルール [7.4]（フリップフロップ）はイタリア本土キャンペーンゲームでは使用されない。

本キャンペーンは史実においてターン 1～2 で実施されたシチリア侵攻により、何が起こるかを仮想するものだ。マップ上のイタリア軍ユニットは、連合側の 4 ユニットがイタリア本土に上陸した時点で、休戦の宣言により直ちに除去される [26.2.1B]。

D. ショートキャンペーンゲーム

ショートキャンペーンゲームでは歴史的なオプションのみ使用し、イタリア本土上陸時点から 1944 年 6 月までを行う。

セットアップ手順

1～14. 以下の 15 項を除き、イタリア本土キャンペーンと同様の手順で行う。

15. ゲームの終了と勝利判定: ゲームはターン 12 で終了する。連合側またはドイツ側がサドンデスを達成するか [20.8]、あるいはローマのすべてのヘクスを占領した側が勝利する。その他の場合は引き分けとなる。

ドイツ側が勝利条件を満たしていても、連合側プレイヤーがマップ南端から北端のヘクスまで、EZOC や敵ユニット、湖、アペニン山脈ヘクス／ヘクスサイドに妨害されることとなる一連のヘクスを辿ることができる場合は、引き分けとなる。

4.0 シナリオ

各シナリオにはセットアップ指示とゲーム終了ターンが記載されている。ゲーム終了ターンが完了した場合、シナリオに指定された勝利条件を確認し、勝者を判定すること。

重要！ シナリオが引き分けで終わることはない。イニシアティブを持つプレイヤーが勝利できなかった場合、もう一方のプレイヤーが勝利する。

短縮キャンペーン: 通常の勝利条件を使用し、ターン 22 までをプレイするキャンペーンゲームとして、ダイアデム作戦シナリオを利用しても良いだろう。

A. ハスキー作戦ミニゲーム

この小規模シナリオは、ゲームのルールとコンセプトを学ぶうえで最適である。

セットアップ手順

1. マップ: 本シナリオで使用するシチリアマップを、2 人のプレイヤーの間に適切に配置する。

2. 記録マーカー: 円形のゲームターンマーカーを、ゲームターントラックの「1」のボックスに置く（連合側の面を上にする）。また週ターンマーカーを、大規模攻勢トラックの「ゼロ」の位置に置く（連合側の面を上にする）。勝利得点トラックに、イベント得点マーカーを現時点においては「ゼロ」の位置に置く（ただし番号 10 の司令官カードを参照のこと）。いずれもドイツ側の面を上にしてマップ得点マーカーと VP 合計マーカーを「6」の位置に置く。

3. イタリア参戦状況トラック: イタリア参戦状況マーカー

ーを（ドイツ側の面を上にして）、イタリア参戦状況トラックの「Viva il Duce!」の欄に置く。

4. 戦略マップディスプレイカード: 各プレイヤーは自身の戦略マップディスプレイカードを取り、以下の指示に従う。

5. 連合側セットアップ

- すべてのユニットは、連合側予備ボックスに置かれる（これらのほとんどとは、北アフリカに展開していた、なお4つの補充マーカーは2の数値を上にして予備ボックスに置く）。

6. ドイツ/イタリアのセットアップ

- イタリア軍ユニットは、シチリアのセットアップ表に従い配置する。ページ 9（訳注: 英文のページ数）のハスキー作戦セットアップ図に従うこと。



- HG Panzer と 15th Panzer Grenadier は、道路ヘクスまたは道路に隣接するヘクスにのみ配置できる。ただしこれらが海岸、都市または町ヘクスであってはならない。



- 29th PzGren と 1st FJ（裏面）は、数値1のドイツ側補充マーカーと共に予備ボックスに置く。

7. 連合側初期手札: 連合側プレイヤーは一時的にゲームからカード番号 26（Rough Weather/Diadem）を取り除き、残りをシャッフルしてマップの横に裏向きに置き山札とする。そののち、山札から2枚のカードを引く。

8. ドイツ側初期手札: ドイツ側プレイヤーは山札のいちばん上のカードを1枚引き手札とする。そののちカード番号26を加えてカードをリシャッフルし、山札を作り直す。

9. ハスキー作戦: 連合側プレイヤーは戦略フェイズの開始時にハスキー作戦を発動しなければならない [26.3.1]。

10. 司令官カード

- 連合側プレイヤーは自動的にアレクサンダー司令官カード（番号 52）でゲームを開始する。

- ドイツ側プレイヤーは自動的にケッセルリンク司令官カード（番号 48）でゲームを開始する。



ハスキー作戦ミニゲームにおけるイタリア軍は、上図のように配置する

11. 天候: 最初のターンは自動的に晴天となる。晴天マーカーを、ゲームターントラックの1のボックスに置く。

12. 連合側の開始時シチリア侵攻: 連合側プレイヤーは戦略フェイズを、ハスキー作戦イベントの実施で開始しなければならない。イベントはゲームにおけるイベントカードとしては表現されておらず、ドイツのカード使用によりキャンセルされない ([26.3.1] のイベントルール参照)。

13. 第1ターンの奇襲

- ・ドイツ側プレイヤーは第1ターンの展開フェイズにおいてユニットを移動できない [10.0]。
- ・ドイツ側プレイヤーは自身の最初の移動フェイズ [13.0] において道路移動 (1/2MP) を実施できない。
- ・ドイツ側プレイヤーは最初の週ターンの予備フェイズ [16.0] において、ユニットを移動できない。

・いずれのプレイヤーも、最初の編制フェイズ [9.0] において増強 [9.2]、再編成 [9.4] を行えない。

14. フリップフロップルール: ルール [7.4] (フリップフロップ) は本シナリオでは使用されない。

15. 上級ゲームルール: 本シナリオにおいて上級ゲームルールは使用しない。

16. 増援/撤退: 本シナリオにおいて増援/撤退はない。ただしドイツ側プレイヤーはカンパグループの円形ユニットを通常の方法で獲得できる。

17. ゲームの開始: ゲームは、ゲームターンイベントフェイズ [4.0] より開始される。

18. ゲームの終了と勝利判定: ゲームは3ターンの間、ターン1 (43年7月) ~3 (43年9月) 継続する。連合側は、ターン2の終了時点でイタリア参戦状況マーカーが (連合

側の面を上にして) イタリア参戦状況トラックの「Armistizio!」の欄に置かれている場合か、あるいはターン3終了時点で少なくとも1つの空挺またはコマンドウではないユニットがマルタ限定航空支援範囲を示す点線の北側に存在している場合、連合側が勝利する。その他の場合はドイツ側が勝利する。

B. ダイアデム作戦

この6ターンのシナリオは、アンツィオ橋頭堡における連合側の突破から、強固なカッシーノ陣地の最終的な突破とローマの占領、そして北部イタリアのドイツの最後の主要な防衛線に迫るまでを扱っている。

セットアップ手順

1. マップ: 中部イタリアと南部イタリアマップを、2人のプレイヤーの間に配置する。連合側支配マーカーをコルシカ/サルジニアボックスに置く。

2. 記録マーカー: 円形のゲームターンマーカーを、ゲームターントラックの「11」のボックスに置く(連合側の面を上にする)。また週ターンマーカーを、大規模攻勢トラックの「ゼロ」の位置に置く(連合側の面を上にする)。勝利得点トラックに、イベント得点マーカーを現時点においては「2」の位置に、マップ得点マーカーを「13」の位置に、VP 合計マーカーを「15」の位置に、いずれもドイツ側の面を上にして置く。

3. イタリア参戦状況トラック: イタリア参戦状況マーカーを(連合側の面を上にして)、イタリア参戦状況トラックの「Armistizio!」の欄に置く。

4. 戦略マップディスプレイカード: 連合側支配マーカーを両方のマップの6つのマップ目標に置く。

5. 連合側セットアップ

ページ11(訳注: 英文のページ数)のダイアデム作戦のセットアップ図に従い配置を行う。

6. ドイツ/イタリアのセットアップ

ページ11(訳注: 英文のページ数)のダイアデム作戦のセットアップ図に従い配置を行う。

10個の陣地マーカーを配置する。ドイツ側プレイヤーは5つの陣地マーカーを取り、シナリオセットアップ図に示された位置に裏面で(戦力面で)配置する。そののち、さらに5個の陣地マーカーを取り、戦闘力を見た後で残る陣地

配置場所に表面で(アントライド面で)配置する。

ドイツの3rd PzGren と 98 Inf は、壊滅ユニットボックスに置く。

7. 連合側初期手札: 連合側プレイヤーは一時的にゲームからカード番号26(Rough Weather/Diadem)を取り除き、残りをシャッフルしてマップの横に裏向きに置き山札とする。そののち、山札から1枚のカードとカード番号26(Rough Weather/Diadem)を引く。

8. ドイツ側初期手札: ドイツ側プレイヤーは山札のいちばん上のカードを1枚引き手札とする。そののちカードをリシャッフルし、山札を作り直す。

9. ダイアデム作戦: 連合側プレイヤーは戦略フェイズをダイアデム作戦カードの使用で開始しなければならない。このイベントカードはドイツ側カードの使用によりキャンセルされない[8.1]。

10. 司令官カード

- ・連合側プレイヤーは自動的にアレクサンダー司令官カード(番号52)でゲームを開始する。

- ・ドイツ側プレイヤーは自動的にケッセルリンク司令官カード(番号48)でゲームを開始する。

11. 天候: 最初のターンは自動的に晴天となる。晴天マーカーを、ゲームターントラックの1のボックスに置く(訳注: おそらく11の誤り)。

12. 連合側の侵攻: 連合側プレイヤーは本シナリオにおいて強襲上陸を行えない。

13. 第1ターンの奇襲

- ・第1ターンの編制フェイズ[9.0]はステップAのみ実施され、ステップB~Fはスキップする。

- ・双方のプレイヤーとも第1ターンの展開フェイズをスキップする。

- ・本シナリオの最初の週ターンにおいて、連合側の強襲マーカーはCRTにおいて2段階右側にシフトする(1段階のシフトではない)。

- ・いずれのプレイヤーも、最初の編制フェイズ[9.0]において増強[9.2]、再編成[9.4]を行えない。

14. フリップフロップルール: ルール[7.4](フリップフロップ)は本シナリオでは使用されない。

15. 上級ゲームルール: A. 連合側大規模攻勢ボーナスを

使用する（本プレイブックのページ 2 訳注：英文のページ数）。

16. 増援／撤退: 双方のプレイヤーとも、標準キャンペーンゲームの増援／撤退が適用される。

17. 連合側の補給:

- ・ 3 つの港湾マーカーを南部イタリアマップの任意の港湾ヘクスに配置する。
- ・ 中部イタリアマップには、港湾マーカー 1 つ (Anzio) と 2 つの上陸マーカーを配置する。残る港湾／上陸マーカーは本ゲームでは使用しない。

18. ゲームの開始: ゲームは、ゲームターンイベントフェイズ [4.0] より開始される。戦略フェイズ [8.0] において、双方のプレイヤーは実際に 4 枚以上の手札を獲得するまでカードを引き続けること。

19. ゲームの終了と勝利判定: ゲームは 6 ターンの間、ターン 11 (44 年 5 月) ～16 (44 年 10 月) まで継続する。連合側は VP 合計マーカーが 20 以上であった場合か、ゲーム終了時に少なくとも北部イタリアマップの都市／町 (Ravenna を除く) を 4 つ以上支配しているときに勝利する。さもなければ、ドイツ側が勝利する。ただし連合側プレイヤーがマップ南端から北端のヘクスまで、EZOC や敵ユニット、湖、アペニン山脈ヘクス／ヘクスサイドに妨害されることとなる一連のヘクスを辿ることができる場合は、引き分けとなる。



ダイアデム作戦ミニゲームにおけるユニットは、上図のように配置する

C. ゴシック線

この3ターンのシナリオは、ドイツ軍がイタリアにおいて降伏する最後の数か月を扱ったものだ。

セットアップ手順

1. マップ: 中部イタリアと南部イタリアマップを、2人のプレイヤーの間に配置する。

2. 記録マーカー: 円形のゲームターンマーカーを、ゲームターントラックの「20」のボックスに置く（連合側の面を上にする）。また週ターンマーカーを、大規模攻勢トラックの「ゼロ」の位置に置く（連合側の面を上にする）。勝利得点トラックに、イベント得点マーカーを現時点においては「1」の位置に、マップ得点マーカーを「18」の位置に、VP 合計マーカーを「19」の位置に、いずれも連合側の面を上にして置く。絶頂期マーカーをドイツ側の面を上にして「24」の位置に置く。

3. イタリア参戦状況トラック: イタリア参戦状況マーカーを（ドイツ側の面を上にして）、イタリア参戦状況トラックの「Viva il Duce!」の欄に置く。

4. 戦略マップディスプレイカード: 連合側支配マーカーを両方のマップにおいて支配する7つのマップ目標[2.11]に置く。

5. 連合側セットアップ

ページ 13（訳注: 英文のページ数）のゴシック線のセットアップ図に従い配置を行う。

6. ドイツ/イタリアのセットアップ

ページ 13（訳注: 英文のページ数）のゴシック線のセットアップ図に従い配置を行う。

ドイツ側プレイヤーは4つの陣地マーカーを取り、戦力を確認した後にシナリオセットアップ図に示された任意の位置に裏面で（アントライド面で）配置する。

7. 連合側初期手札: 連合側プレイヤーは一時的にゲームからカード番号 12 (Veteran NCOs/Operation Encore) とカード番号 34 (Forced Labor/Operation Grapeshot) を取り除き、残りをシャッフルしてマップの横に裏向きに置き山札とする。そののち、山札からはカードを取らず、カード番号 12 (Veteran NCOs/Operation Encore) とカード番号 34 (Forced Labor/Operation Grapeshot) を取る。

8. ドイツ側初期手札: ドイツ側プレイヤーは山札からカードを引かない。1945 年において双方の陣営のカードドロに影響を及ぼすルール [26.3.6] に注意のこと。

9. アンコール作戦: 連合側プレイヤーは戦略フェイズをアンコール作戦カードの使用で開始しなければならない。このイベントカードはドイツ側カードの使用によりキャンセルされない [8.1]。

10. 司令官カード

- ・連合側プレイヤーは自動的にクラーク後任司令官カード（番号 53）でゲームを開始する。

- ・ドイツ側プレイヤーは自動的にフィーティングホフ後任司令官カード（番号 49）でゲームを開始する。

11. 天候: 最初のターンに特別な天候は適用されない。ターン 20（45 年 2 月）と 22（45 年 4 月）に晴天マーカーを配置する。

12. 連合側の侵攻: 連合側プレイヤーは本シナリオにおいて強襲上陸 [13.6] を行えない。

13. 第1ターンの奇襲

- ・第1ターンの編制フェイズ [9.0] はステップ A のみ実施され、ステップ B~F はスキップする。

- ・双方のプレイヤーとも第1ターンの展開フェイズをスキップする。

- ・本シナリオの最初の週ターンにおいて、連合側の強襲マーカーは CRT において2段階右側にシフトする（1段階のシフトではない）。

- ・いずれのプレイヤーも、最初の編制フェイズ [9.0] において増強 [9.2]、再編成 [9.4] を行えない。

14. フリップフロップルール: ルール [7.4]（フリップフロップ）は本シナリオでは使用されない。

15. 上級ゲームルール: A. 連合側大規模攻勢ボーナスとエンドラン週ターン [27.7]（訳注: [27.6] の誤り？）を使用する（本プレイブックのページ 2 訳注: 英文のページ数）。

16. 増援/撤退: 双方のプレイヤーとも、標準キャンペーンゲームの増援/撤退が適用される。

17. 連合側の補給:

- ・マップの南端は連合側ユニットの補給源となる。

- ・本シナリオにおいて港湾または上陸マーカーは使用し

ない。

18. ゲームの開始: ゲームは、ゲームターンイベントフェイズ [4.0] より開始される。戦略フェイズ [8.0] において、双方のプレイヤーは実際に 3 枚以上の手札を獲得するまでカードを引き続けること。

19. ゲームの終了と勝利判定: ゲームは 3 ターンの間、ターン 20 (45 年 2 月) ~22 (45 年 4 月) まで継続する。連合側は VP 合計マーカーが 25 以上であった場合か、ゲーム終了時に少なくとも北部イタリアマップの 8 つの都市／町のうち、6 つ以上支配しているときに勝利する。さもないと、ドイツ側が勝利する。ただし連合側プレイヤーがマップ南端から北端のヘクスまで、EZOC や敵ユニット、湖、アペニン山脈ヘクス／ヘクスサイドに妨害されることとなる一連のヘクスを辿ることができる場合は、引き分けとなる。

これは比較的大規模なシナリオだが、比較的短時間の「ルール無制限」の試合でもある。連合側プレイヤーはついに、北部イタリアの平原において戦局を変化させるために機動戦を実施することとなるだろう。



ゴシック線ミニゲームにおけるユニットは、上図のように配置する



5.0 3 人用ゲーム

すべてのキャンペーンとシナリオは、以下のルールに従い 1 人が枢軸側部隊を指揮し、2 人目が米国（連合側）を、3 人目がイギリス／イギリス連邦部隊（連合側）を指揮することで、3 人でプレイできる。

手順

1. 連合側ユニットのセットアップ

- ・米国プレイヤーは緑色のユニットを担当する。
- ・英国プレイヤーは褐色のユニットを担当する。

2. 司令官カードの所有権

- ・司令官がアイゼンハワーかクラークであれば、米軍プレイヤーが所有権を得る。
- ・司令官がアレクサンダーかモントゴメリーであれば、英軍が司令官カードを得る。

3. 連合側手札とマーカーの配分

- ・連合側の各プレイヤーは、まず連合側手札とマーカー総数の半分を得る。
- ・カード／マーカーの数が奇数であれば、司令官カードを所有するプレイヤーが端数分を獲得するプレイヤーを決定する。
- ・それぞれの連合側プレイヤーはゲームターン開始時のカードドロウにおいて、半分ずつ獲得する（つまり各プレイヤーが 2 枚獲得する）。大規模攻勢週においては、司令官カードを所有するプレイヤーがカードを獲得するプレイヤーを決定する。
- ・連合側プレイヤーターンの開始時において、各プレイヤーの手札上限はそれぞれ 3 枚となる。超過分はランダムに捨て札とすること。

4. 連合側カードと強襲／目標マーカーの処理

- ・カードドロウフェイズにおいて、連合側プレイヤーは自由にカードとマーカーをやり取りできる。**例外：**一部のマーカーはやり取りできない。下記の 5 と 6 を参照のこと。
- ・他のプレイヤーのゲームターンフェイズにおいて、連合側プレイヤーはもう 1 人の連合側プレイヤーのユニットを支援するため、自身のカードやマーカーを使用することはできない。

例：米国プレイヤーの戦闘フェイズにおいて、英国プレイヤーが、ドイツによるイベントカードの使用をカードによりキャンセルすることはできない。

- ・連合側プレイヤー同士でカードの使用順序において問題があった場合、司令官カードを有している側が順番を決定する。

例：戦略フェイズにおいて、司令官カードを有しているプレイヤーは、もう 1 人の連合側プレイヤーが使用する前にイベントカードを使用でき、その使用を妨げることができる。

5. 連合側補充マーカー：連合側プレイヤーのそれぞれが補充マーカーを有しており（緑色＝米国、褐色＝英国）、自身に対してのみ使用できる。もう一方のプレイヤーと、マーカーをやり取りすることはできない。

6. 連合側の上陸／港湾マーカー：連合側プレイヤーは上陸／港湾マーカーのそれぞれ半分を獲得する。これらは所有プレイヤーのみが使用でき、互いにやり取りできない。

7. 連合側ターンの処理：連合側プレイヤーは、それぞれのフェイズを順番に実施する。司令官を有するプレイヤーが、そのターンの全フェイズにおいて先攻するプレイヤーを決定すること（すべてのフェイズを同じプレイヤーが先に実施する）。

例：米国プレイヤーが移動フェイズを実施し、そののち英国が実施する次に米国プレイヤーが戦闘フェイズを実施し、英国が行う。

8. 戦闘における連合側の協調

- ・最初の連合側プレイヤーが移動フェイズを開始するにあたり、もう一方のプレイヤーはそのゲームターンにおいて自身のユニットのうち 3 つまでのコントロール権を

相手に渡すことができる。これらの「貸与された」ユニットは、[14.6.10]（連合側の共同攻撃問題）によるペナルティを受ける。これは、米国と英国のユニットが自発的に共同攻撃を行う唯一の方法となる。

・カウンターブローに対応する場合、連合側の2陣営のユニットが共に対応できる。意見の相違があるならば、このターンにおいて最初に移動した連合側プレイヤーが対応しなければならない。

9. SHAEF に対する指揮権の要請: サドンデス判定ターンの開始時に、司令官カードを有していない連合側プレイヤーは、最高司令部に対して現在の司令官の更迭を要請できる。ただしこれは、連合側司令官のカードを有しているプレイヤーより、少ない VP しか獲得していない場合に限られる。

ダイスを1個振る

1. ダイス目が現在の司令官の補充値 [5.5] より大きい場合、司令官は以下のリストに従い VP コストなしに更迭される。

アレクサンダー→クラーク

モントゴメリー→クラーク

アイゼンハワー→アレクサンダー

クラーク→司令官カードなし [5.6C]

2. ダイス目が現在の司令官の補充値 [5.5] と同じ場合、司令官は前線を離れる [5.7]。

3. ダイス目が現在の司令官の補充値 [5.5] より小さい場合、ダイスを振ったプレイヤーは 1VP を失う（これはゲームにおける VP 合計には影響を及ぼさない）。

4. 連合側司令官カードがプレイされていない場合、年上の連合側プレイヤーが上記のルールにおいて司令官カードを持っていると見なすこと。

通常の指揮官更迭ルールと比較して、もしアイゼンハワーが指揮しているならば、アレクサンダーではなくクラークに更迭されることを意味している。

10. 連合側勝利得点

・勝利得点トラックにおいて、連合側プレイヤーはそれぞれ独自に勝利得点を記録していく（英国はラウンデルの、米国は星印の支配マーカーを用いる）。

・これらのマーカーは、通常のゲームにおける VP マー

カーとは完全に独立したものとなっている（通常の VP マーカーに並行して使用される）。

・連合側が戦略的優位を持たず VP 合計がない状態であっても、それぞれの連合側プレイヤーが獲得した VP（戦略的目標の占領やイベントカード、敵ユニットの除去によるもの）は個別に集計される。

11. 連合側勝利得点の集計: VP の獲得や喪失が、いずれかの連合側プレイヤーを特定したものでない限り、司令官カードを有するプレイヤーが VP 獲得／喪失の対象となる。

例 1: ドイツ側プレイヤーがイベントカードを使用し、連合側に 1 イベント VP の喪失をもたらした。これにより、司令官カードを有するプレイヤーの VP もまた、1 ポイント失われる。

例 2: 米国のユニット 1 つが降伏ボックスに置かれた。ドイツ側プレイヤーはこれにより 1 イベント VP を獲得し、米国の連合側勝利得点を示す支配マーカーを 1 ポイント分低下させる。

例 3: ドイツ側プレイヤーが戦略的優位を有しており、英国プレイヤーがマップ目標を占領した。ドイツの VP マーカーは 1 ポイント低下し、英国の連合側勝利得点を示す支配マーカーは 1 ポイント上昇する。

そのため、プレイヤーはそれぞれ異なる 3 種類の VP 合計を個別に集計しなければならない。通常のゲームにおける VP と、連合側プレイヤーの VP2 つだ。なお連合側勝利得点の合計が、ゲームにおける VP 合計とは食い違う場合がある。

12. 連合側プレイヤーの勝利

・ドイツ側が勝利した場合、連合側プレイヤーはいずれも敗北する。（もしあれば）司令官を有しているプレイヤーは、この失敗に関して特に批判を受けることとなるだろう。

・連合側が勝利した場合、より多くの連合側勝利得点（支配マーカーにより勝利得点トラックで表示される）を獲得した陣営がゲームに勝利する。

・連合陣営内での得点が引き分けであれば、現時点で司令官を有するプレイヤーが勝利する。

13. フリップフロップルール

・フリップフロップルール [7.4] 使用されている場合、

ドイツ側プレイヤーはその時点において司令官カードを有する連合側陣営を担当する。

ール [7.4] (フリップフロップ) は本シナリオでは使用されない。

・フリップフロップによるマップ勝利得点の調整[26.2.4.4]は実施されない。

14. ゲームにおける秘密: 連合側プレイヤーは、すべての交渉をドイツ側プレイヤーの前でオープンに実施しなければならない。

ドイツ側プレイヤーは、連合側が作戦の実施について議論を行うところを観察する良い機会を得ることだろう。上等なキャンティ어의ボトルでも空けて、ショウを楽しむべきだ。

6.0 DESIGNER'S NOTES (未訳)

7.0 PLAYER'S NOTES (未訳)

8.0 HISTORICAL NOTES (未訳)

9.0 Examples of Play (未訳)
