

NO RETREAT!

Italian Front: 1943-45



ルールブック

- | | |
|--------------------|---------------|
| 0.0 ルールの適用 | 14.0 戦闘フェイズ |
| 1.0 イントロダクション | 15.0 第2戦闘フェイズ |
| 2.0 ゲームの内容物 | 16.0 予備フェイズ |
| 3.0 ゲームのセットアップ | 17.0 最終補給フェイズ |
| 4.0 プレイの手順 | 18.0 大規模攻勢の継続 |
| 5.0 カード | 19.0 週準備フェイズ |
| 6.0 ゲームターンイベントフェイズ | 20.0 勝利条件 |
| 7.0 確認フェイズ | 21.0 特殊ユニット |
| 8.0 戦略フェイズ | 22.0 特殊なマーカー |
| 9.0 編制フェイズ | 23.0 記録マーカー |
| 10.0 展開フェイズ | 24.0 天候／気象 |
| 11.0 連合側の港湾補給 | 25.0 司令官能力 |
| 12.0 補給フェイズ | 26.0 イベント一覧 |
| 13.0 移動フェイズ | 27.0 上級ルール |

0.0 ルールの適用

本ゲームの説明は、主なルールごとの章に分けて構成されている（オリーブグリーンの大文字フォントで表示）。またそれぞれの章は、章番号における小数点左側の数字により表されている（たとえば [4.0] は第 4 章のルールとなる）。これらのルールは一般的にゲームの内容物、プレイの手順、ゲームの中心となるシステムや仕組み、セットアップ方法、勝利方法などについて記載されている。

それぞれのルールにおいて、一般的な概念や基本的な手順に関して、さらなる解説が加えられる場合がある。また例外規定により、ルールの適用が制限される場合もある。ルールを拡張する個々の事例（あるいはそれをさらに細分化したものは、番号をつけて示される。

重要な情報に関しては、イタリックで記載する。

i

本項目のように網掛けされたボックス内に表示された文章は、個々のルールまたは事例とは関連がないが、ゲームに関するアイディアやコンセプトを解説するための、ゲームデザイナーからのコメントを示している。

1.0 イントロダクション

No Retreat: Italian Front 1943-45 は、2 人用の作戦級ウォーゲームであり、第二次世界大戦のドイツ軍とイタリア軍、連合軍によるイタリアでの闘争を表している。これは、1943 年 6 月 10 日のハスキー作戦より 1945 年の春まで続けられた。

よく使われる略語

AAC=戦闘後前進

CRT=戦闘結果表

EZOC=敵支配地域

LZ=上陸地点

MP=移動力

SP=補給ポイント

TEC=地形効果表

ZOC=支配地域

カードエラッタ

Card #08 「Mark Clark」：カードテキスト末尾より、以

下のテキストが欠落している。

...do Combats to use as free counterblows next German Combat Phase.

Card #41 「Tactical Withdrawal」：最後の 2 文を以下に訂正する。

...or change any '# Allied Attrition Combat results into an 'DR' results.

2.0 ゲームの内容物

パーツ一覧

- ・ 17×22 インチの両面マップ 1 枚
- ・ 17×22 インチの片面マップ 2 枚
- ・ 8.5×11 インチのプレーヤー補助マット 1 枚
- ・ 88 個の両面方形ユニット 1 シート分
- ・ 88 個の円形マーカーと 24 個の六角形マーカー 1 シート分
- ・ ルールブックとシナリオブック
- ・ 6 面体ダイス 2 個

2.1 ゲームのマップとスケール

ゲームマップは主要な作戦が実施されたイタリアを表している。マップに重ねられた六角形のグリッドは、移動やコマの位置を統制するためのものだ。地形の詳細に関しては地形効果表 (TEC) を参照のこと。

ゲームには 3 枚のマップが含まれ、そのうち 1 枚は両面となっている。これらはイタリアの北部から南部に至る、4 つの連続した地域を表している。

- ・ 北イタリア (両面)
- ・ 中央イタリア (片面)
- ・ 南イタリア (片面)
- ・ シチリア (両面)

イタリア本土

シチリアを除くマップは「イタリア本土」となる。プレイにおいては、マップ全体の一部分のみが使用される。戦線はマップの切り替え時 [7.3] に移動する。

それぞれの六角形はヘクスと呼ばれ、辺と辺の間は 10 マイル (16 キロ) となっている。各ゲームターンは実際の時間における 1 か月を表しており、それぞれ数週間の攻勢期間に分割される。

マップの保持ボックス

・損害ボックス、壊滅ボックスと降伏ボックスには戦闘による損害を受けたユニットを置く。

・2つの予備ボックス（連合／ドイツ）には戦線後方で予備に指定されたユニットを置く。これらは輸送中であるか、港湾で前線への輸送を待機している状態を表す。

・ドイツ占領ボックスには南フランスと北イタリア、ユーゴスラビアに駐留しているユニットを置く。これらはカードの使用またはイベントによりドイツ軍の予備に指定される。

・コルシカ／サルジニアボックスはいずれの陣営がこの島を支配しているかを示す。これらに関しては、キャンペーンシナリオのルールで解説する。

2.2 ゲームの図と表

これらはゲームの特定の機能を要約し、図式化したものだ。これらには CRT や TEC、ゲームターントラック、戦略マップなどが含まれる。

2.3 プレイのコマ

下部に大きな文字で数字が書かれたコマは、ユニットと呼ばれる。これらは、作戦に参加した実際の軍部隊を表している。

ドイツ側プレイヤーはドイツ（灰色）とイタリア（ライトグリーン）のユニットを操作する。連合側プレイヤーはアメリカとフランス（ダークグリーン）、イギリスと英連邦軍ユニット（ライトブラウン）を操作する。下部に数字が書かれてない円形と六角形のコマは、マーカーと呼ばれる。これらはプレイにおいてゲームやユニットの状態を示すために使われる。

プレイにあたり3つのカップを用意すること。1つは除去されたか、あるいは未使用のドイツ軍「カンブグループ」ユニットを入れるためのものだ。また1つにはドイツ軍の六角形の陣地マーカーを入れ、1つにはイタリア軍の円形ファシストユニットを入れる。

ユニットの規模と名称

すべてのユニットは8000～1万2000人の師団規模となっている。一部はより小規模な旅団、連隊または分遣隊となる。

ユニットの名称

史実における部隊名または部隊番号となっている。イタリ

アのファシストユニットは、特定の名称を持たない。

戦闘力

戦闘におけるユニットの価値の指標であり、戦闘力ポイントで表される。

・戦闘力が白で記載されている場合、そのユニットが自発的に攻撃できないことを示している[14.1.1]。また「脆弱性」によるペナルティを受ける[21.13]。

・戦闘力が赤で記載されている場合、そのユニットは「熟練防御」によるアドバンテージを受ける[14.6.4]。

移動力

各ターンにおいてユニットがどれだけ移動できるかを決定するものであり、マップ上のヘクスに進入するごとにMPを消費する。六角形の陣地、港湾、橋頭堡マーカーは移動力を持たない。これらは防御施設や集積された補給物資、守備隊や海上支援部隊などを表したものだ[13.0]。



円形ユニット

移動力の記載はないが、4移動力を持つと見なす。ただしイタリアの固定守備（Static）ユニットは移動力ゼロとなる（六角形の陣地と橋頭堡も同様にゼロとなる）。

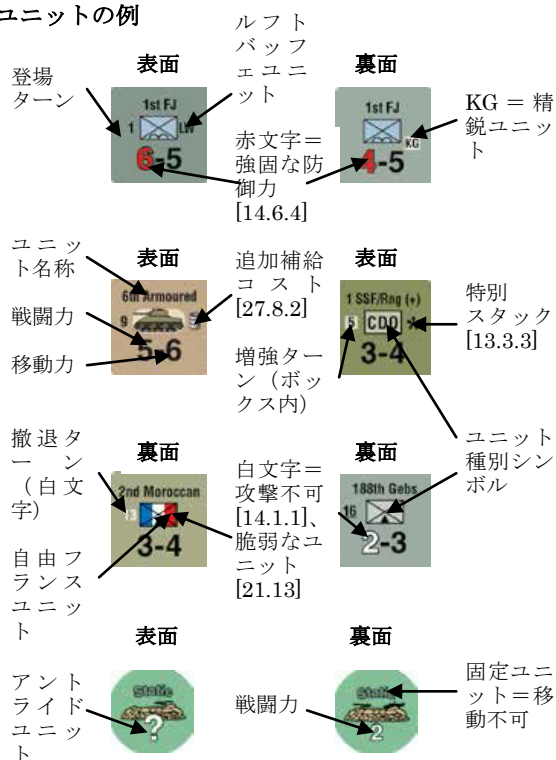
登場／撤退ターン数

ユニットがゲームにいつ登場し、いつ撤退するかが記載されている。

ほとんどのユニットは2ステップを有する。これらの表面（色の濃い面）が完全戦力となり、裏面が減少戦力となる。陣地や橋頭堡などの小規模なユニットは、1ステップしか持たない。

アントライドユニットは、クエスチョンマークが記載された表面でゲームを開始し、また表面（アントライド面）で再建される。なおこの際にはカップを使用し、ユニット選択にあたり裏面を見ないようにすること（陣地マーカーを除く[8.2.1]）。アントライドユニットは、戦闘フェイズの準備にあたり目標マーカーが配置された場合に[14.1]裏面となり、除去されるまでそのままの状態に留まる。アントライドユニットは白色の「？」が記載されており、これは白色の戦闘力と見なされる（つまり自発的に攻撃できない[14.1.1]）。

ユニットの例



ユニット種別シンボル



連合諸国、ドイツのルフトバフフェ、SSのユニットシンボルは、それぞれ別の背景色で記載されている。

主要なコンセプト

本ゲームのシステムは、いくつかの主要なコンセプトにより構成されている。これには、以下が含まれる。

2.4 戦略的優位

ゲーム開始時からターン 11 までは、ドイツ側プレイヤーが戦略的優位を有しており、その後は連合側プレイヤーにアドバンテージが移る。これはイベントカードの使用と VP の計算、航空支援 [2.13.5]、そしてサドンデスの判定

において影響を及ぼす。

戦略的優位を有するプレイヤーのみが、マップ上で VP を獲得し、これを VP 合計に加算する。

2.5 目標/カウンターブローマーカー



これらのマーカーは、攻撃とカウンターブローの宣言に使用され、ゲームターンの開始時に獲得される。これらは自身のプレイヤーターン [14.1.1] において任意に、かつ無償で「目標マーカー」の面で使用できる。またコストを消費することで、相手ターン [14.1.2] において「カウンターブロー」の面で使用できる。

つまり、同じ目標/カウンターブローマーカーのそれぞれの面を、特定のターンにおいてどちらも使用できるということだ。

2.6 電撃戦/強襲マーカー



電撃戦 (Blitz!) ならびに強襲 (Shock!)

マーカーは、攻撃時のオッズの修正に使用できる。これらはゲームターンの開始時、あるいは大規模攻勢における「週ターン」の開始時に獲得される。

これらは同じマーカーの両面に記載されている。ただし連合側プレイヤーが先にマーカーを獲得する権利を有することから、ドイツ側プレイヤーのマーカー数を制限することとなるだろう。

2.7 補充ポイントマーカー



補充 (Reserve) マーカーは編制フェイズまたは週編制フェイズにおいてカード引くために使用される。これらは、目標地点を占領するか [20.5]、またはターン開始時にカードを引く代わりとして獲得できる [5.1]。

これらのマーカーは予備のカードと見なすことができ、6 枚という手札上限を超えて追加のカードを保持できることを意味する。マーカーの数は、使用できる補充ポイントの上限となる。

2.8 補給ポイント (上級ルール)



連合側プレイヤーのみが補給ポイント (SP) マーカーを有しており、マップ上のユニットを戦闘補給マーカーにより補給下に置くためのコストとして、あるいはイベントカードをゲームターンの作戦準備段階

以外で使用するためのコストとして消費される。連合側プレイヤー補助マットの海輸トラックにより、SP が記録される [27.1]。

2.9 ヘクス間距離

ゲームにおいてヘクス間の距離を求める必要がある場合、目標ヘクスは含めるが計測開始位置ヘクスは含めないこと。またアペニン山脈ヘクスや湖ヘクスを経由してヘクス間距離を求めることはできない。

つまり「ユニットから 4 ヘクスの都市」とは、ユニットと都市の間に 3 つのヘクスが挟まれていることを意味する。

2.10 ヘクスの支配

赤色の文字の町／都市／飛行場を除き、本ゲームにヘクス支配のためのマーカーは付属していない。そのヘクスを最後に通過したプレイヤーが、ヘクスに対して補給線を引くことができる場合 [12.12]、そのヘクスを支配する。キャンペーンゲームの開始時において、ドイツ側プレイヤーがすべてのヘクスを支配している。

2.10.1 ローマの連合軍: 連合側プレイヤーがローマのいずれか 1 つのヘクスを支配している場合、次の確認フェイズ [7.5] においてイタリアの停戦 [26.2.1 ケース C] が発動し、ドイツ側プレイヤーは戦略ディスプレイカードとルール [21.12] に記載されているように、ロンメルユニットを予備ボックスに移動しなければならない（その時点においてまだ撤退していない場合）。

2.11 目標地点



名前が赤色で書かれたマップ上の町／都市／飛行場は目標地点であり、戦

略的優位を有するプレイヤーが支配した場合、マップ VP が与えられる [20.1]。



プレイ中は、目標地点マーカー（左図）を用いて、都市

／飛行場の支配を示すこと（これらは目標地点であり、かつその所有権が重要であるため）。連合側プレイヤーは目標地点が褐色のユニット（イギリス第 8 軍）により支配された場合は英軍のラウンデルのマーカーを置き、緑色のユニット（米第 5 軍）により支配された場合は米軍の星のマーカーを置く。ドイツのマーカーは、必要に応じて使用すること。ただし、連合側支配マーカーのないものはすべて

ドイツ側支配と見なされるため、あえて使う必要はない。

3 つのマップが競合状態になるなどごくまれな例を除き、ほとんどの場合において、支配マーカーの数はすべての目標地点の支配者を示すうえで十分に足りている。

2.12 大規模攻勢



プレイヤーは、戦略フェイズにおいて大規模攻勢イベントカードを使用することで、大規模攻

勢を宣言できる。大規模攻勢が宣言された場合、プレイヤーターンの手順が 1 回ではなく 2~5 回繰り返されることとなる。このことを示すため、攻勢期間に合わせて大規模攻勢トラックに週ターンマーカーを配置する。基本ゲームにおいて、連合側プレイヤーは「作戦」(Operation) と記載された大規模攻勢カードを 2 ターン連続で使用できない [8.1]。

ドイツ側プレイヤーが大規模攻勢を宣言した場合、ドイツは自身のプレイヤーターンを先に実施できる（通常は連合側プレイヤーが先に行う）。

一部の大規模攻勢カード（船のアイコンが記載されたもの）は、そのターンにおける強襲上陸と空挺降下 [13.6] を可能にする。

大規模攻勢は、1 カ月にも及ぶ激しい攻勢を表している。なお大規模な上陸作戦はこれらにおいてのみ実施される。

2.13 連合側の航空支援

それぞれのマップには、連合側の航空支援に関する状況が個別に設定されている [2.15]。なお連合側が支配下の飛行場を使用するには、利用可能な港湾まで補給線を引けなければならない [12.2.C]。

2.13.1 北部イタリア: イタリア本土のいずれかの飛行場が使用可能な場合、このマップにおいて航空支援が提供される。

2.13.2 中部イタリア: イタリア本土のいずれかの飛行場が使用可能な場合、このマップにおいて航空支援が提供される。なおコルシカ／サルジニアボックスが連合側支配下の場合 [2.14]、白色の破線で示された限定航空支援がサルジニア島から提供される。

2.13.3 南部イタリア: Rome、Napoli または Foggia に隣接する飛行場が連合側支配下の場合、このマップにおいて航空支援が提供される。Catania に隣接する飛行場が連合

側支配下の場合、白色の破線で示された限定航空支援がシチリア島から提供される [2.14]。

2.13.4 シチリア: Catania に隣接する飛行場が連合側支配下の場合、このマップにおいて航空支援が提供される。またマップ外の連合側支配下のマルタ島、パンテッレリア島、チュニジアより、白色の破線で示された限定航空支援が提供される [2.14]。

2.13.5 連合側戦略的優位: 連合側プレイヤーはターン 11 において戦略的優位を獲得する [2.4]。この時点ですべてのマップにおいて、連合側は航空支援を自動的に獲得する。

2.13.6 強襲マーカー: 連合側が航空支援を獲得したマップがテーブル上に置かれていない場合 [2.13]、そのターンにおいて連合側プレイヤーが受け取る強襲マーカーは 1 つ減少する。

2.14 連合側限定航空支援

限定航空支援下において、以下のルールが適用される。

- ・ **航空支援カード:** 航空機アイコンが記載された連合側のカードイベントは、限定航空支援下にあるヘクス、または航空支援のないヘクスに対して使用できない。
- ・ **空挺作戦の妨害:** 空挺降下ヘクスが限定航空支援にある場合、専用の表でチェックを行う [13.6.8]。

2.15 航空支援なし

航空支援の範囲外においては、以下のルールが適用される。

- ・ **航空支援カード:** 航空機アイコンが記載された連合側のカードイベントは、航空支援のないヘクスに対して使用できない [5.2.6]。
- ・ **強襲マーカー:** 航空支援の範囲外において使用できない。
- ・ **電撃戦マーカー:** 航空支援の範囲外のヘクスであれば、防御にも使用できる [14.6.2]。
- ・ **支援なしでの上陸:** 航空支援の範囲外における上陸について、専用の表でチェックを行う [13.6.6]。
- ・ **空挺作戦の妨害:** 空挺降下ヘクスが航空支援の範囲外にある場合、専用の表でチェックを行う [13.6.8]。

いずれかの飛行場ヘクスが占領されるまで、完全な航空支援を得られない領域において、連合側プレイヤーは戦闘にペナルティを被る。

3.0 ゲームのセットアップ

シナリオブックを参照し、シナリオを選択してセットアップ指示と特殊ルールに従うこと。ゲームには 2 つのキャンペーンゲームセットアップ表が付属している。

シナリオの戦場となるマップをプレイヤーの間に置き、ターン／勝利ポイントトラックと増援／撤退シートに係争中マップの隣に置く。

47 枚のイベントカードをシャッフルして伏せて置き、山札とする。またプレイヤーは、それぞれの CRT／TEC カードとプレイ手順カードを受け取る。

司令官カード [5.5] はデッキに混ぜ入れないこと。

4.0 プレイの手順

ターンの実施手順: それぞれのゲームターンは、管理フェイズと作戦準備フェイズ、それに続く連合側ターンと枢軸側ターンにより構成される（ドイツ側が大規模攻勢を実施した場合は、プレイヤーターンの順序が入れ替わる）。

各プレイヤーターンにおいて、それぞれのフェイズ（移動フェイズや戦闘フェイズなど）が決まった手順で実施される。なお次のフェイズへと移る前に、現在のフェイズにおけるアクションがすべて完了していなければならない。

新たなゲームターンが開始された場合、双方のプレイヤーが自身のプレイヤーターンを実施する前に、新たなターンにおける状況を調整するために、ターン開始処理が行われる。

プレイヤーがターンの戦略フェイズにおいて大規模攻勢を宣言した場合、その月において大規模な戦闘が発生したことを表すため、最大 5 週間分のプレイヤーターンが実施される。

自身のターン／相手のターン: 自身のターンを実施しているプレイヤーがフェイズプレイヤーとなる。このとき相手プレイヤーは非フェイズプレイヤーとなる。

重要! 連合側プレイヤーは、特記されていない限り常に先攻する。

プレイの手順

I. 新規ターン管理

このフェイズはシナリオの最初のターンにおいては、省略される。

1. ゲームターンフェイズ: ターンマーカーをゲームターントラック [15.4] 上で 1 段階進める。ゲームターン 22 が終了した場合、ゲームは終了し勝者が判定される。

2. ゲームターンイベントセグメント: ゲームターントラックにおいて、新たに開始されるターンのボックスにイベントが記載されている場合、適切なタイミングで効果を適用する [6.0]。

3. 確認フェイズ:

- ・ターンボックスに頭蓋骨のアイコン [7.2] が記載されている場合は、戦略的優位を有するプレイヤーにマップ支配による VP を加算し、VP 合計を調整する。
- ・頭蓋骨のアイコンが記載されているターンでは、サドネス勝利の判定を行う [20.8]。
- ・必要に応じてマップの切り替えを行う [7.3]。
- ・現在のターントラックボックスのイベント
- ・現在のターントラックにおいてイベントの条件を満たしている場合 [7.4]、「フリップフロップ」によるプレイヤーの陣営変更が行われる。
- ・ターン 12 の確認フェイズにおいて、イニシアティブの変更が行われる [20.6]。

II. 作戦準備

1. 戦略フェイズ: 双方のプレイヤーはカードが 2 枚になるまで捨て札を行い、そのうち 4 枚のカードを引くか、あるいは補充ポイントを追加する。また補充ポイントを消費して追加のカードを引いても良い。ただしプレイヤーターンの開始時において、7 枚以上の手札を持つことはできない。

そのうち、双方のプレイヤーは交互に 1 枚ずつ戦略フェイズイベントカードを使用する [8.0]。陣営ごとに、陣地化と大規模攻勢イベントはそれぞれ 1 枚しか使用できない。標準ゲームにおいて、一方のプレイヤーが 2 ターン連続で大規模攻勢を行うことはできない。

2. 編制フェイズ: 双方のプレイヤーは戦闘マーカーの獲得（電撃戦、強襲、連合側戦闘補給、目標／カウンターブローマーカー）、ユニットの増強、損害ユニットの予備ボックスへの移動、除去されたユニットの予備ボックスへの再建、増援の予備ボックスへの登場、撤退の実施を上記の順番で行う。再建／強化のための捨て札は、この時点で行

うこと。

3. 展開フェイズ: 双方のプレイヤーは予備ボックスよりマップへユニットを配置する。そのうちマップ上から予備ボックスへの移動を行う。連合側プレイヤーは無償で 3 つのユニットを予備ボックスへ移動させることができ、ドイツ側プレイヤーも 3 つを移動できる。ボックスからマップへ移動できる数に制限はない。連合側プレイヤーは港湾マーカーと上陸マーカーを、港湾／上陸ボックスからマップ上へと移動できる。

4. 連合側港湾補給フェイズ: 利用可能な港湾マーカーを裏返し、ボーナスアクションを獲得できる。使用または獲得された SP 数を計算し、合計値を修正する。残った SP のすべてを、次のターンに持ち越せるわけではないことに注意 [27.8]。

III. 連合側プレイヤーターン

1. 補給フェイズ: 双方のプレイヤーが 7 枚以上の手札を持っていないことを確認する。違反している場合は、超過分のランダムなカードを捨て札にする。この時点において補給線を引くことができない両陣営のユニットに、補給切れマーカーを置く。

2. 移動フェイズ: フェイズプレイヤーはマップ上の自身のユニットを移動させる。

3. 戦闘フェイズ: すべての任意の戦闘と強制的な戦闘（カウンターブロー）の実施を宣言し、フェイズプレイヤーの望む順番で解決する。

4. 第 2 戦闘フェイズ: 第 2 戦闘（Second Combat）マーカーがスタックされたユニットは、再度隣接する敵を攻撃できる。

5. 予備フェイズ: フェイズプレイヤーは、予備ボックスよりマップへユニットを展開させられる。そのうち上陸マーカーを LZ ヘクスより海岸ヘクスへと移動できる。

IV. ドイツ側プレイヤーターン

ドイツ側プレイヤーがフェイズプレイヤーとなり、上記のプレイヤーターンを繰り返す。

例外: ドイツ側プレイヤーが大規模攻勢を宣言している場合、ドイツのプレイヤーターンを先に実施し、そのうち連合側のターンを実施する。

VI. 終了時管理フェイズ

1. 最終補給セグメント: いまだ補給切れの状態にあるユニットを、すべて降伏ユニットボックスに移動させる。

2. 大規模攻勢継続フェイズ: 大規模攻勢が実施されている場合、週ターンマーカーを1段階下げる。大規模攻勢トラックにおいて攻勢期間が残っているならば、攻勢を継続する。トラック上の「ゼロ」のボックスは上級ゲームルール [27.6] においてのみ使用される。攻勢が継続される場合、双方のプレイヤーは週の準備セグメント（下記参照）を開始し、それ以外の場合はターンを終了する。

大規模攻勢の各週における準備

A. 週イベントカードドローセグメント: 双方のプレイヤーは1枚のカードを引く。補充マーカーを使用することで、追加のカードを複数引くことができる。

B. 週編制セグメント: 双方のプレイヤーは戦闘マーカーの獲得（電撃戦、強襲、目標／カウンターブローマーカー）、ユニットの増強、損害ユニットのそれぞれの予備ボックス（連合側／ドイツ側）への移動、破壊されたユニットの予備ボックスへの再建を上記の順番で行う

C. 週ターンセグメント: 大規模攻勢を実施したプレイヤー [2.12] の [III.連合側プレイヤーターン]（あるいは IV. ドイツ側プレイヤーターン）の処理に戻る。

3. 勝利判定フェイズ: ゲーム／シナリオにおける最終ターンの場合、勝利判定を行う。

5.0 カード

カードは、イベントカードセグメントにおいて山札より1枚ずつ引かれる。山札が残り1枚になった場合か（最後のカードは引かれない！）、特定のイベントにより指示された場合はリシャッフルを行う。

カードはイベントのほか、リソースとしてさまざまな目的に使用される [5.2]。

使用され捨て札となったカードは山札の隣の捨て札パイルに表向きにして置いておくこと。

捨て札パイルを確認することはできない。

5.0.1 カード使用のタイミング: イベントカードは記載されている特定のフェイズまたはステップにおいて使用できる [4.0]。これらはカード右上のタイミングアイコン（それぞれの陣営のボックスの右上）、またはイベントテキスト

トにより示される。

カード使用タイミング



- ドイツ側が戦略的優位を保持している場合に使用可
- 連合側が戦略的優位を保持している場合に使用可
- 戦略フェイズで使用
- いつでも使用できる（捨て札2枚分の価値）
- 移動フェイズに使用
- 戦闘フェイズ（戦闘手順）に使用
- 戦闘フェイズ（消耗手順）に使用
- 確認フェイズにおける司令官効果
- いつでも使用できる
- 確認フェイズにおいてフリップフロップを起こす

カードの処理は順番に行うこと。これはカードの効果が矛盾しない限り、使用された順番で解決されることを意味する。カードの効果が矛盾する場合、最後に使用されたものが効果を発揮する。

双方のプレイヤーが同時にカードを使用した場合、戦略的優位を有するプレイヤーが2枚のうちどちらを先に解決するか決めること。

イベントカードの例



5.0.2 イベント重複の禁止: ルールにより、捨て札パイルからのカードの回収やカードの再利用が認められる場合もあるが、まったく同一のイベントを1回のプレイヤーターンにおいて複数回使用することはできない。

5.1 イベントカードの捨て札とドロー

このフェイズは捨て札より開始される。プレイヤーはドローに先駆けて2枚のみ手札に残しておくことができる。超

過分はこの時点で捨て札としなければならない。もちろん、2枚とも残さず捨て札としても良い。

捨て札を行った後に、プレイヤーは山札から4枚のカードを引く（1枚ずつ引き、赤文字のカードがあれば直ちに使用する）。あるいは、カードを引く代わりに補充マーカを受け取る（カードを1枚引く代わりに1補充ポイントを受け取る）。これは合計が4となる範囲において任意に組み合わせることができ、手札または手持ちの補充ポイントに加えられる。連合側プレイヤーは褐色（UK）または緑色（US）のマーカを、任意の組み合わせで獲得できる。そのうち、利用可能な補充ポイントを使用して、追加のカードを引くことができる。ただし手札が7枚以上となつてはならない [12.4]

補給フェイズの終了時に [12.4]、手札が7枚以上であつてはならない。超過分はランダムに捨て札となる。

5.2 イベント

イベントは、それぞれのカードの2つのボックスに記載されている。カードの上部に記載された灰色のボックスがドイツ側のイベント（ドイツ側プレイヤーのみが使用できる）であり、下部に記載された緑色のボックスが連合側のイベント（連合側プレイヤーのみが使用できる）となる。いったん使用されたカードは原則として捨て札となる。

つまり、誰がカードを使用するかにより、その効果は異なる。

5.2.1 イベントの効果: イベントの使用タイミングと使用方法はカードに記載されている。

一部のカードには赤色の指示が記載されており、これらはカードを引いた時点で直ちに従わなければならない。

5.2.2 イベントの処理手順: イベントの記載とルールが矛盾している場合、イベントの記載が優先する。

5.2.3 戦略的優位イベント

- ・黒十字が記載されているイベントは、ゲームターン1～11でのみ使用できる（ドイツ側が戦略的優位を有している）。
- ・ラウンデルが記載されているイベントは、ゲームターン12～22でのみ使用できる（連合側が戦略的優位を有している）。
- ・上記いずれのアイコンも記載されていないイベントは、

ゲームを通して使用できる。

5.2.4 赤色のイベント: これらのカードを引いた場合、直ちに自身のイベント欄の赤文字で記載されたイベントテキストを実施する。そのカードに記載された指示は、赤文字または黒文字であっても可能な限り従うこと・

5.2.5 海上カードイベント: 艦船のアイコンが記載された連合側カードイベントにより、強襲上陸を実施できる [13.6]。

5.2.6 航空支援カードイベント: 航空機アイコンが記載された連合側カードイベントは、連合側航空支援が提供されているエリアでのみ発動する。また天候が泥濘または雨天の場合は使用できない [24.0]。

5.2.7 大規模攻勢イベント: このイベントにより、カードに記載されている回数の週ターンが実施される。週ターンの回数は、その時点の天候 [8.1] により増減する場合がある。

5.3 カードの代替利用

イベントを実施するほか、カードは補充やカウンターブローの実施、予備ボックスへのユニットの移動、戦闘不可（No Combat）マーカの除去といったアクションのコストとして捨て札にされる。

5.4 高価値カード

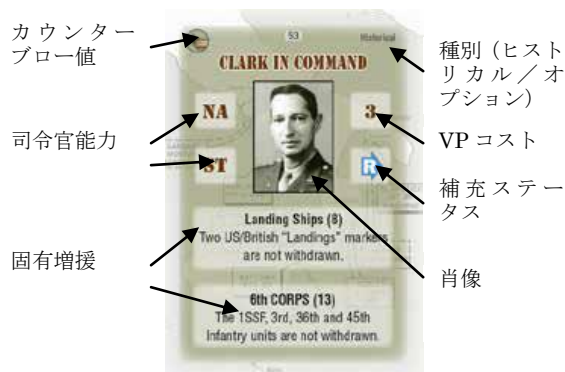
2枚のカードが重なったアイコンは、捨て札の際に2枚分の価値があることを示している。

例: これら高価値カードを1枚捨て札にすることで、ユニット1つを降伏ボックスから予備ボックスに移動させられる（通常は2枚の捨て札が必要）。

5.5 司令官カード

ゲームの開始時において、プレイヤーにはそれぞれ1人の司令官カードが割り当てられる（シナリオブックレット参照）。これは軍司令官を表しており、特殊能力を有している（詳細は [25.0] またはプレイエイドの TEC を参照のこと）。なお後任司令官のカードを、開始時の司令官として選択することはできない。

司令官カードの例



5.5.1 司令官能力: 司令官の肖像の左側にある 2 つのボックスは、その司令官の特殊能力を表している [25.0]。

5.5.2 VP コスト: 右側上部のボックスはイベント VP コストであり、この司令官が選択された場合に減算されるイベント VP を示している。

5.5.3 補充ステータス: 右側下部のボックスは司令官の補充ステータスとなっている。

- ・ **主要司令官:** 「R+番号」が記載された司令官は、サドンデスフェイズにおいて他の司令官に更迭される場合がある。

- ・ **後任司令官:** 青色の矢印に「R」が記載された司令官は、たとえ失われても他の司令官に更迭されない。

5.5.4 固有増援: カードの下部半分を占めるボックスは、カードに記載された特定のターンに発動する、特別な増援または撤退のキャンセルを表している。

なお司令官がユニットの撤退をキャンセルした後に更迭された場合、たとえ司令官がいなくなってもユニットはゲームに留まる。

5.5.5 カウンターブロー値: カード左上に記載された小さな円形のカウンターブローアイコンと強襲カウンターブローアイコンは、相手側の戦闘フェイズにおいてその司令官が無償で利用できるマーカーの数を表している。

通常、カウンターブローマーカーを使用するためには、カードを捨て札にしなければならない。

5.5.6 カードの種別: ヒストリカルな司令官は、すべてのキャンペーンとシナリオにおいて使用される。オプションの司令官は標準キャンペーンゲームにおいてのみ使用される。

5.6 司令官の更迭



頭蓋骨が記載された「サドンデス判定ターン」[20.8]において、プレイヤーが引いたカードの自身のイベント欄に頭蓋骨アイコンが記載されている場合、以下の効果が発生する。

サドンデスターン

A. ゲームに登場している主要司令官: 対象となるプレイヤーはダイスを 1 つ振る。結果が司令官の補充ステータス値以下であれば、その司令官は更迭される（以下の D を参照のこと）。その他の場合、何も起こらない。

B. ゲームに登場している後任司令官: 対象となるプレイヤーはダイスを 1 つ振る。結果が 1 以外であれば、その司令官は更迭される（以下の D を参照のこと）。その他の場合、何も起こらない。

C. 司令官カードなし: 司令官カードがない場合はロールを実施せず、何も起こらない。

D. 更迭された司令官: 司令官をゲームより永久に取り除く。代わりに、その陣営の後任司令官が着任する。

- ・ 後任司令官が除去された場合、新たな司令官は登場しない。

- ・ プレイヤーが大規模攻勢を宣言していた場合、これは直ちにキャンセルされる。大規模攻勢が実施中であれば、週ターンを直ちに停止し、終了時管理フェイズに移行する。

E. 更迭による VP の調整: 司令官の VP コストを支払う [5.5.2]。

プレイヤーが司令官カードを持っていない場合は、特記するまでもない能力しかない司令官が着任していると見なす。

5.7 司令官が前線を離れる

サドンデスターンではないときに、自らのイベント欄に頭蓋骨アイコンが記載されたイベントカードを引いた場合、以下の効果が発生する（ゲームの最初のターンと最後のターンを除く）。

通常のターン

A. 前線から離れる: プレイヤーの司令官カードを裏返し、以下の効果を適用する。司令官カードを持たない場合、3

番目の効果のみ適用する。

- ・このターンに予定されていた司令官の固有増援 [5.5.4] は、ゲームの残り期間において失われる。
- ・このターンにおいて、司令官の特殊能力は使用できない。
- ・プレイヤーが大規模攻勢を宣言している場合は、直ちにキャンセルされる。大規模攻勢が進行中の場合は、週ターンを停止し、終了時管理フェイズに移行する。

B. 次のターンにおけるリセット: 次のターンの開始時に、司令官カードを元に戻し、ふたたび使用可能となる。

このイベントはターン開始時のカードとローフェイズ、または週イベントドローフェイズの双方で起こりうる。後者の場合は、大規模攻勢が進行中のはずだ。

6.0 ゲームターンイベントフェイズ

新たなゲームターンにおいて、ゲームターントラックのボックス内にイベントが記載されている場合、適切なタイミングで効果が適用される。

イベントにはそれぞれ特別ルールが用意されており、本ブックレット末尾の [26.0] に詳細が記載されている。

6.1 緑文字と赤文字の撤退イベント



撤退シートに記載されたユニット／マーカー／補充ポイントがゲームから取り除かれる。緑色の文字は連合側の撤退であり、赤色の文字はドイツ側の撤退を意味する

[26.1]。

- ・撤退が指定されたユニットがすでに除去されている場合、プレイヤーは代わりに補充ポイントを失う。補充ポイントもない場合は、1 イベント VP を失う（その他のペナルティは適用されない）。
- ・撤退を指定された分の補充ポイントがない場合、1 イベント VP を失う（その他のペナルティは適用されない）。

つまりプレイヤーがイベント VP も有していない場合は、何も失わないということだ。すでに十分な悪条件にあるのだから！

6.2 黒文字のゲームルールイベント

これらゲームイベントに関しては [26.2] を参照のこと。

6.3 灰色文字のヒストリカルイベント

これらヒストリカルイベントに関しては [26.3] を参照のこと。

6.4 戦略的優位の交代イベント

ターン 11 まで、ドイツ側が戦略的優位を有する。ターン 12 のゲームターンイベントフェイズにおいて、イニシアティブの交代が発生し、戦略的優位が連合側のものとなる。詳細な手順については、[20.6] を参照のこと。

これはゲームにおいて非常に重要な手順であり、これにより双方のプレイヤーにマップ VP を獲得し、サドンデス勝利を収める機会が与えられる。

7.0 確認フェイズ

このフェイズにおいて、以下の処理が順番通りに行われる。

A. サドンデスマップ VP の確認: 頭蓋骨アイコンが記載されているターンのみ、マップ VP と VP 合計を集計する。

B. サドンデス判定: 頭蓋骨アイコンが記載されているターンにおいて、戦略的優位を有しているプレイヤーがサドンデスまたは自動的勝利を達成したかどうか判定される。

C. マップの変更判定: マップの一部が取り除かれるか、または追加されるかが判定される。

D. フリップフロップの判定: フリップフロップイベントのゲームターン開始時において、プレイヤーがフリップフロップカードを引いた場合、プレイヤーは陣営を交代する [26.2.4]。

E. イタリア参戦状況／休戦判定: ターン 2 より、イタリア参戦状況を判定し、これにより休戦や増援などの要素に影響が与えられる。

上記のうち最初の 2 つに関しては、頭蓋骨アイコンのターンにおいてのみ判定されることに注意。

7.1 サドンデスとマップ VP の判定

戦略的優位を有するプレイヤーは、支配する目標地点の数に応じて、VP トラックにおけるマップ VP と VP 合計を示すマーカーを調整する [20.1]。

7.2 サドンデスの判定

戦略的優位を有するプレイヤーは、後述の自動的勝利 [20.7] またはサドンデス勝利 [20.8] の手順により、直

ちにゲームに勝利するかどうかを判定する。

7.3 マップ変更の判定

テーブル上のマップはプレイエリア全体を表しており、戦線が北部に移動するにつれて、追加／除去される。

A. シチリアマップ: このマップ上よりドイツ側のユニットがいなくなり、他のマップにおいて少なくとも1つの目標地点を連合側が支配している場合、このマップは取り除かれる。

B. 南部イタリアマップ: このマップがテーブルから取り除かれることは、通常はない。ただし以下の青色の網掛けされたボックスを参照のこと。

C. 中部イタリアマップ: このマップがテーブルから取り除かれることはない。

D. 北部イタリアマップ: このマップはシチリアマップがテーブル上にない場合（シチリアマップの裏面に記載されている）かつ、以下の場合において配置される。

- ・連合側ユニットが、中部イタリアマップの折り目より完全に北側に進出している。
- ・あるいは、連合側プレイヤーが戦略的優位を有している [2.4]。
- ・なおマップが追加された際に、一部のドイツ側ユニットが新たに登場する（[21.12] のリストを参照）

いったんテーブル上に北部イタリアマップが配置されたら、これが取り除かれることはない。

E. 残されたカウンター／マーカー: マップが取り除かれる際にカウンター／マーカーがマップ上に残されている場合、またはシチリアマップが取り除かれた際に、南部イタリアマップの「ドイツ側配置限界線」より西側に枢軸側のユニットが配置されている場合、これらは除去され所有者の予備ボックスに置かれる。



ボックス内のカウンターは、新たなマップの同じボックスに置かれる。港湾／橋頭堡マーカーは、プレイヤーマットの港湾／上陸ボックスに置かれる。

例外: ファシストイタリアユニットとドイツの陣地は、マップに戻される。

F. 新たなユニット: キャンペーンゲームシナリオにおい

ては、ドイツ戦略マップディスプレイより新たなユニットがマップ上に配置される。詳細はシナリオルールを参照のこと。

マップの配置／除去はゲームにおいて2回のみ発生する。なお前線が北部にまで進んだ場合は、テーブルのスペースを節約するため南部イタリアマップを取り除いても良い。

7.4 フリップフロップの判定



フリップフロップイベントターンにおいて、プレイヤーがフリップフロップカードを引いた場合、絶頂期（High Tide）マーカーが変更（Switch）面になっていないならば、双方は陣営を交代する。詳細な手順はルール [26.2.4] を参照のこと。

これにより、双方のプレイヤーがゲームにおいて主攻陣営（連合側）を担当することとなる。なお本ルールは標準キャンペーンゲームにおいてのみ使用される。

7.5 参戦状況／休戦判定



イタリアの参戦状況（War Status）トラックは、イタリアが遂行中の戦争に対する世論を表している。参戦状況マーカーは「総統万歳！」（Viva il Duce!）の欄で、黒十字アイコンの面を上にしてゲームを開始する。詳細はルール [26.2.1] を参照のこと。

8.0 戦略フェイズ

戦略フェイズにおいて、以下ステップを順番通りに実施する。

A. 連合側カードドロー／捨て札ステップ: 連合側プレイヤーはイベントカードの捨て札とドローを行う [5.1]。

B. ドイツ側カードドロー／捨て札ステップ: ドイツ側プレイヤーはイベントカードの捨て札とドローを行う [5.1]。

C. 連合側カード使用ステップ: 連合側プレイヤーは以下のいずれかを行う。

1. 「戦略フェイズにおいて使用」アイコンまたは「いつでも使用できる」アイコンが記載されたイベントカード1枚を使用する。
2. パスする。

D. ドイツ側カード使用ステップ: ドイツ側プレイヤーは上記の手順Cを実施し、いずれかのアクションを行う。カードステップの終了: 双方のプレイヤーが続けてパスを

行うまで、交互にカードステップを実施する。

例: 連合側プレイヤーはイベントを実施し、ドイツ側プレイヤーはパスした。そののち連合側プレイヤーもパスしたため、双方のプレイヤーが連続してパスを行ったことからカードステップは直ちに終了する。

8.1 大規模攻勢

大規模攻勢イベントは、ターンごとに 1 回のみ発動／使用できる。いずれかの大規模攻勢が発動したら、その他の対規模攻勢は発動しない。

重要! 連合側プレイヤーは基本ゲームにおいて、作戦名のついた大規模攻勢カードを連続して 2 ターン、イベントとしては使用できない（ターン 22 を除く [26.3.8]）。

大規模攻勢を実施したプレイヤーは、カードテキストに従い週ターンマーカーを自陣営の面にして、大規模攻勢トラック上の攻勢期間を示す週の位置に置く（TEC の天候影響表を参照のこと）。

- ・乾燥における大規模攻勢の期間は、最大 3 週間までとなる。
- ・泥濘における大規模攻勢の期間は、最大 2 週間までとなる。
- ・好天の場合、1 週間延長される。
- ・雨天の場合、1 週間短縮される。
- ・理論上の最長期間は、4 週間となる。

例外: 上級ルール [27.6] の利用により、延長ターンである「エンドラン」週ターンが追加される場合がある。

- ・連合側プレイヤーが攻勢を宣言した場合、上級ルールが使用されているならば、戦闘補給マーカーを獲得する [27.1]。

重要! 週ターンの順序: 大規模攻勢を宣言した陣営が週ターンにおいて先攻する（通常のターンでは常に連合側が先攻する）。

カードステップを連合側プレイヤーが先に実施することから、ドイツ側プレイヤーより先に大規模攻勢を宣言するアドバンテージを得ていることとなる。

8.2 陣地線

陣地線の名称がつけられたカード（グスタフ線など）の陣地化イベントは、ターンごとに 1 枚のみ使用できる。陣地



化マーカーを追加できるイベントカードであってもタイトルに「〇〇線」(Line) の文字が入っていないものは、陣地線カードに追加して使用できる。

8.2.1 陣地の配置

これらはイベントカードによりマップ上に配置される。なお

EZOC に配置することはできない。配置にあたってはカップから引き、アントライド面（? の面）を上にして 1 つずつ配置していく。配置後に隠された戦闘力を見ることができる。

例外: 陣地を都市または沼地ヘクスに配置することはできない。

8.2.2 陣地構築の開始: ゲームターン 4 より以前に陣地を構築することはできない [26.2.2]。

9.0 編制フェイズ

このフェイズにおいて、連合側プレイヤーが以下の A~F までのセグメントを順番通りに実施し、そののちドイツ側プレイヤーが同様に実施する。

A. 戦闘マーカーの受領: 割り当てられた電撃戦／強襲マーカーと目標／カウンターブローマーカーを受け取る。

B. ユニットの増強: カードを捨て札にすることで、適切なユニットを戦力値が多い面へと増強できる。

C. 損害ユニットの再建: 損害ユニットボックスより、ユニットを連合側／ドイツ側の予備ボックスに移動させる。

D. 除去ユニットの再建: カードを捨て札とすることで、壊滅ユニットボックスまたは降伏ユニットボックスより、ユニットを予備ボックスに移動させる。

E. 増援: そのターンにおける増援ユニットを予備ボックスに移動させる。

F. 撤退: そのターンに撤退が予定されているユニットを、ゲームより取り除く（一部は後に復帰する）。

9.1 戦闘マーカーの受領

そのターンにおける規定の戦闘マーカーを受け取る。

A. 連合側プレイヤーは司令官の能力に応じて 4 つまたは 5 つの目標／カウンターブローマーカーを受け取る [25.0]。

B. ドイツ側プレイヤーは司令官の能力に応じて 3 つまたは 4 つの目標／カウンターブローマーカーを受け取る。

C. 連合側プレイヤーがこのターンに大規模攻勢を宣言した場合、戦闘補給マーカーを受け取る [上級ルール 27.1]。

D. 双方のプレイヤーはゲームタレントラックの表示と天候 [24.0]、航空支援 [2.13.6] の状況に従い、強襲マーカー（連合側）または電撃戦マーカー（ドイツ側）を受け取る。

これら支援マーカーは優れた訓練やドクトリン、戦術、指揮能力に加えて、航空戦力、砲兵の集中、兵站支援などの要素を表している。

9.2 ユニットの増強

マップ上から除去されていない 2 ステップの円形または四角形のユニットで、なおかつ補給線を設定できるもの [12.1]、あるいは予備／守備隊ボックスに配置されているものは、カウンターごとにカードを 1 枚捨て札にすることで戦闘力の高い面に裏返すことができる。

例外: ごく一部の連合側ユニットには、表面に「増強ターン数」の表示がある。これらは記載されたゲームターンになるまで増強を実施できない。

重要な例外! ドイツの精鋭ユニット [21.6]、連合側のコマンドウ [21.4]、連合側の空挺部隊 [21.5]、2 つある連合側のポーランドユニットは、それぞれ増強にカード 2 枚の捨て札を必要とする。

9.3 損害ユニットの再建

損害ユニットボックスに置かれた四角形のユニットを、現在のステップ数のまま所有者の予備ボックスに戻す（ユニットを裏返さないこと）。



再編成中／戦闘不可（Rebuilt, No Combat）マーカーをユニットに置く。これらのユニットは現在のゲームターンにおいて、自発的に攻撃を実施できない。ユニットにマーカーを置く代わりに、追加で 1 枚のカードを捨て札にしても良い。

9.4 除去ユニットの再建

壊滅ユニットボックスに置かれた四角形のユニットは、カード 1 枚を捨て札にすることで、減少戦力面（1 ステップユニットの場合は表面）で予備ボックスに復帰する。降伏ユニットボックスに置かれた四角形のユニットは、カード

2 枚を捨て札にすることで予備ボックスに復帰する。

例外: 円形のユニットはカードの捨て札により再建することができない [21.7～21.10]。



再編成中／戦闘不可（Rebuilt, No Combat）マーカーをユニットに置く。これらのユニットは現在のゲームターンにおいて、自発的に攻撃を実施できない。ユニットにマーカーを置く代わりに、追加で 1 枚のカードを捨て札にしても良い。

再編成中／戦闘不可マーカーは、ターン終了時の最終補給フェイズ [17.2] において除去される。

9.4.1 再編成中／戦闘不可マーカーの戦闘への影響

戦闘において以下のペナルティが適用される。

- ・防御側すべてのユニットに再編成中／戦闘不可マーカーが置かれている場合、攻撃側は CRT において 1 段階右側にシフトを得る。
- ・再編成中／戦闘不可が置かれたユニットは自発的に攻撃できない。

9.5 増援の受領



増援トラックまたはユニットに記載された増援ターン数により、このターンに増援としての到着が予定されているユニットを、それぞれの（連合側／ドイツ側）予備ボックスに置く。

9.6 撤退の実施

このゲームターンにおいて撤退が予定されているユニットを（撤退トラックまたはユニットの裏面に白色の数字で記載）、プレイより取り除く [6.1] 撤退したユニットに再登場ターンが記載されている場合や、特別ルール／イベントにより再登場する場合は、完全戦力面を上にして増援トラックに置く。

10.0 展開フェイズ

このフェイズにおいて、プレイヤーは自身のユニットを予備ボックスとの間で移動させることができる。

A. 連合側予備をマップに展開: 連合側プレイヤーは、任意の数のユニットを予備ボックスよりマップに移動させる。これらの配置ヘクスは連合側支配下の都市または町より 4 ヘクス以内にあり、敵に隣接しておらず補給下にあるか、あるいは橋頭堡ヘクスでなければならない（敵に隣接して

いても良い、航空支援の範囲外の場合は[13.6.6]を参照)。

B. ドイツ軍予備をマップに展開: ドイツ側プレイヤーは、任意の数のユニットを予備ボックスよりマップに移動させる。これらの配置ヘクスはドイツ側支配下の都市または町より 4 ヘクス以内にあり、敵に隣接しておらず補給下にあるか、あるいは陣地マーカーヘクスでなければならない(敵に隣接していても良い)。

C. 連合側ユニットをマップから予備ボックスに展開: 連合側プレイヤーは、マップ上の 3 つまでのユニットを予備ボックスに無償で移動できる。またさらに 3 つのユニットを連合側港湾補給フェイズ [11.0] で移動できるため、合計 6 つを移動できることとなる。これらは移動時において補給下になければならない。ユニットごとにカードを 1 枚捨て札にすることで、追加のユニットを移動できる。

D. ドイツ側ユニットをマップから予備ボックスに展開: ドイツ側プレイヤーは、マップ上の 3 つまでのユニットを予備ボックスに無償で移動できる。これらは移動時において補給下になければならない。ユニットごとにカードを 1 枚捨て札にすることで、追加のユニットを移動できる。

例外: ファシストイタリアユニットを、この方法でドイツの予備ボックスに移動させることはできない。

E. 連合側が港湾／上陸ボックスからマップに展開: 連合側プレイヤーは任意の数のマーカーを港湾／上陸ボックスよりマップ上に移動できる。



・港湾マーカーは港湾ヘクスに移動でき、表面 (Port の面) を上にして配置する。

・侵攻ターン [13.6] において、上陸マーカーを LZ ヘクスに移動でき、「Landing」面を上にして配置する。このとき敵ユニットに隣接していても良い。

・イタリア本土に移動する場合、直ちに「イタリアの休戦」の条件となる [26.2.1B]。



F. 連合側がマップから港湾／上陸ボックスに展開: 連合側プレイヤーは任意の数の上陸／橋頭堡マーカーをマップ上より港湾／上陸ボックスに移動できる。移動にあたりマーカーを表面 (港湾／上陸の面) にすること。

連合側プレイヤーは、この時点において強襲上陸のため上陸マーカーをマップ上に配置できる。ユニットは移動フェ

イズにおいて上陸マーカーが置かれた LZ ヘクスに移動できる。

11.0 連合側の港湾補給

本フェイズの処理は標準ゲームと上級ゲームで異なる。

11.1 港湾マーカーのフリップ

(標準／上級ゲーム) 本フェイズにおいて、連合側プレイヤーは自軍支配下の港湾マーカーを「利用可能」(Active) または「港湾」(Port) の面に裏返す。

「利用可能」から「港湾」の面に裏返されるごとに、以下のいずれかのボーナスアクションを獲得する。

- ・いずれか 1 つの連合側ユニットより、「再編成中／戦闘不可」マーカーを取り除く。

- ・補給下の連合側ユニット 1 つを、マップから予備ボックスに移動させる。

11.2 サプライの処理



(上級ゲームのみ) 港湾マーカーの

フリップが終了したら、連合側プレー

ヤーは大規模攻勢のコストを支払い、ユニットを補給下におくために SP を消費し、また新たに SP を受領する。利用可能な SP はプレイヤーマットの連合軍海輸トラックにおいて、2 つの海輸マーカーを使用して表示する。このルールは上級ゲームにのみ適用される (上級ル [27.8])。

重要! マーカーが「港湾」から「利用可能」な面になると、補給源として使用できる [12.2]。

12.0 補給フェイズ

各プレイヤーターンの補給フェイズにおいて、マップ上にある双方の陣営のユニットの補給状態が判定される。イニシアティブプレイヤーのユニットを先に判定し、そののち非イニシアティブプレイヤーを判定すること。双方のプレイヤーは、手札上限を超えるカードを捨て札とする。

12.1 補給線の設定

ユニットは、ユニットから自軍の補給源 [11.2] まで 4 ヘクス以下 (両者の間に 3 つまでのヘクスを挟む) の長さの適切な補給線を引くことができる場合に補給下となる [12.2]。

補給線の妨害: 補給線は以下を通過することができない。

A. そのヘクスに味方ユニットがない限り、EZOC[13.4]が及ぶヘクスを通過して引くことができない。つまり、補給線の判定に関して、味方ユニットは敵支配地域を無効化する。

B. メッシーナ海峡 (Messina Strait) ヘクスサイドを経由する場合、両陣営それぞれ4つまでのユニットに対して補給線を引くことができる (3つのヘクスサイドを合計して4つまで)。

C. 湖ヘクス、アペニン山脈ヘクス (Apennine)、アペニン山脈ヘクスサイドを経由して補給線を引くことができない。

例外: コマンドウと山岳ユニットは、アペニンヘクスサイドを経由して補給線を設定できる。

上級ゲーム: 連合側プレイヤーが、このフェイズにおいてSPを消費する必要はない。

12.2 補給源

補給線は、以下のいずれかの補給源まで引かなければならない。

A. 自軍のマップ端ヘクス (ドイツ側プレイヤーのみ) これは、自陣営が支配するマップ (テーブルの上に配置されていないものも含む) に隣接するマップ端を意味する。キャンペーンゲームの開始時において、ドイツ側はすべてのマップを支配している。連合側がマップにおけるすべてのVP目標を支配した場合、そのマップは連合側支配となる。

B. 補給シンボルが書かれたヘクス 北部イタリアマップに存在し、ドイツ側のみ利用できる。

C. 「利用可能」な港湾マーカーが置かれた港湾 連合側プレイヤーのみ利用できる。

重要! それぞれの港湾マーカーは、連合側のいずれか一方の軍のみ補給できる (緑色あるいは褐色)。

D. 道路ヘクス 補給シンボル、自軍のマップ端ヘクス (以上はドイツ側のみ)、利用可能な港湾または橋頭堡 (以上は連合側のみ)、都市 (ファシストイタリアのみ) のいずれかの補給源まで、敵ユニットやEZOC、上記の地形に妨害されることなく一連の道路または海岸により接続されているヘクス。

E. 自軍支配下の都市 ファシストイタリアユニット [12.2.2] と、大規模攻勢週ターンにおける最終補給フェ

イズ [17.0] (通常ターンの最終補給フェイズを除く) でのドイツ軍ユニットのみ利用できる。

これは都市近郊のドイツ軍ユニットが数週間は「持続」できるが、ターン終了時に他の補給源へ補給線を引けないならば除去されてしまうことを意味する。

F. 橋頭堡マーカー 補給の判定にあたり、橋頭堡 (Beachhead) マーカーは、いずれか一方の軍 (緑色か褐色) の2SP分のユニットを補給できる。

四角形カウンターの補給コストは1SPだが、ドラム缶のアイコンが記載されている場合は車両が集中運用されていることから2SPとなる。

標準ゲームにおいては、利用しない海輸マーカー [11.2] 2つを用いて連合側海輸トラック上で橋頭堡の補給能力を表示すると良いだろう。

12.2.1 補給ヘクス: 一部のユニットは以下のヘクスにおいて常に補給下となる。

- ・ **海岸ヘクス** コマンドウユニットはこれらのヘクスにおいて補給下と見なす。

- ・ **上陸ゾーン (LZ) ヘクス** 連合側ユニットは LZ ヘクスにおいて補給下と見なす。

- ・ **空挺部隊** 連合側の空挺ユニットは、空挺降下またはマップ上に登場した週ターンにおいて補給下と見なす [13.6.7]。

12.2.2 ファシストイタリアユニット: これらは、自軍支配下の都市に適切な補給線を引ける場合のみ補給下となる。

12.3 補給切れの効果



補給フェイズにおいて補給線を引くことができない場合、補給切れ (No Supply) マーカーを置く。これらのユニットは不利な影響を受ける。

12.3.1 移動: 移動力が3MPより大きい場合、3MPに低下する。

12.3.2 戦闘: 戦闘において以下のペナルティが適用される。

- ・ 装甲ボーナスを使用できない [14.6.3]。

- ・ 複数ヘクスの戦闘後前進を実施できない [14.8.1、14.8.2]

- ・ 戦闘において防御側のすべてのユニットが補給切れの場合、攻撃側はCRTにおいて2段階右側にシフトする。

・戦闘においてプレイヤーのすべてのユニットが補給切れの場合、そのプレイヤーはイベントカードと戦闘支援マーカーを使用できない。

・フェイズプレイヤーの攻撃側ユニットのいずれかが補給切れの場合、防御側は CRT において 1 段階左側にシフトする。

例外: 円形のユニットが補給切れになった場合、これは直ちに除去される。

円形のユニットは補給なしに持久するには小規模あるいは脆弱すぎ、直ちに除去される。

12.4 イベントカードの手札制限

いずれのプレイヤーも 7 枚以上のイベントカードを手札として持つことはできず、超過分はランダムに捨て札とされる。

13.0 移動フェイズ

プレイヤーは自身のユニットを、任意に移動させることができる。それぞれのユニットは、移動力の範囲内において、新たなヘクスに進入するごとに適切な移動力 (MP) を消費することで、一連のヘクスを移動できる。

プレイヤーが対戦相手のユニットを動かすことはできない。また戦闘結果や適切なイベントカードの使用によるものを除き、相手のユニットが移動することもない。

手順

ユニットは 1 つずつヘクス単位で移動し、いかなる方向にも移動させることができる。ユニットはそのプレイヤーターンにおいてすべての移動力を消費するか、敵ユニットに隣接するまで移動を継続できる (敵ユニットに隣接すると移動を停止する [13.4.2])。また、いつでもユニットの移動を停止できる。なおマップ端には、半分の大きさしかないヘクスが表示されている。これらのヘクスは新たなマップの追加により完全な大きさのヘクスとなるまで侵入することはできない。

ユニットが MP を次のターンへと持ち越すことはできず、ユニット間で移動力を転送することもできない。

事例

13.1 移動における天候の影響



泥濘または雨天ゲームターンにおいて (ゲーム

ターントラックを参照)、3 より大きい移動力を持つすべてのユニットの移動力は 3 に減少する。

13.2 移動における地形効果

平地ヘクスに進入する基本的な移動力は 1MP となる。他のヘクスに進入するコストは、TEC に記載されている通り、より高いものと成り得る。なお道路に沿って移動する場合の移動力は 1/2MP となり、河川による MP コストは無視される [13.6.4]。

ユニットは必要な MP を残している場合のみ、ヘクスに進入できる。

例外: ゼロより大きい移動力を持つユニットは、MP コストに関わらず、常に 1 ヘクス移動できる (ただし EZOC から EZOC には移動できない)。

13.2.1 メッシーナ海峡: シチリアマップの海峡ヘクス再度における特別ルール。

・陣営ごとに、メッシーナ海峡 [12.1B] を超えて最大 4 つまでのユニットを補給できる。

・陣営ごとに、移動フェイズにおいてメッシーナ海峡を超えて最大 4 つまでのユニットを移動できる。

・ドイツ側プレイヤーがメッシーナ海峡を超えてユニットを移動させる場合、移動フェイズの開始時にメッシーナ海峡ヘクスサイドに隣接していなければならない。ヘクスサイドを横断するにあたり、追加の MP は必要ない。

・ドイツ側ユニットはメッシーナ海峡を超えて攻撃できない。



・メッシーナ海峡を超えて移動または攻撃を行う連合側ユニットは、ユニット 2 つにつき上陸マーカー 1 つが港湾/上陸ボックスに配置されていなければならない。ヘクスサイトを超えるにあたり、追加の MP や戦闘時のペナルティは適用されない。

・メッシーナ海峡を超えて、通常通り退却や戦闘後前進を実施できる。

以上のルールは、頻繁に使われるものではない。歴史的に、ドイツ側の海峡を経由した撤退は妨害を受けず、連合側も抵抗なしに海峡を横断している。

13.2.2 LZヘクス: 連合側の LZヘクスに関する特別ルール

・LZヘクス [13.4.4] への移動は、上陸マーカーが置か

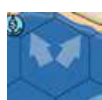
れている場合にのみ行える。

- ・連合側ユニットのみが LZ ヘクスに移動できるが、どのユニットも LZ ヘクスを攻撃できる。
- ・戦車が、自主的に LZ ヘクスから攻撃を行うことはできない。
- ・上陸マーカーの置かれていない LZ ヘクス内のユニットは、最終補給フェイズ [17.2] の終了時に、損害ユニットボックスに置かれる。
- ・連合側ユニットは LZ ヘクスにおいて常に補給下となる [12.2.1]。

13.3 移動におけるスタッキングの影響

自軍ユニットが、敵ユニットを含むヘクスに進入することはできない。自軍ユニットは、他の自軍ユニットを含むヘクスを、追加 MP コストを消費することなく進入／離脱できる。いずれかのフェイズまたはステップの終了時ににおいて複数の自軍ユニットが同じヘクスに留まっている場合、も「スタック」していると称する。

13.3.1 スタック制限: 通常、双方の陣営はヘクスごとに 2 つの四角形／円形ユニットに加えて、六角形のマーカー（陣地、港湾あるいは橋頭堡）をそれぞれの種類別に 1 つスタックできる。



例外: スタック制限は 2 つの矢印を持つ LZ ヘクスにおいて倍となる。

例: ヘクスに四角形のユニットと 1 つと円形のユニット 1 つ、橋頭堡と港湾をスタックできる。また四角形のユニット 2 つと橋頭堡、港湾をスタックしても良い。

13.3.2 ユニット色によるスタック制限

- ・ドイツ（灰色）とイタリア（緑色）のユニットは互いにスタックできない。

例外: ドイツの円形の KG（カンブグループ）ユニットはイタリアユニットとスタックできる。

これはしばしば、ドイツ軍の小部隊がイタリア軍の編制に組み込まれる、「コルセットの紐」と呼ばれる慣習を表している。

- ・連合側第 8 軍ユニット（褐色）と第 5／第 7 軍ユニット（緑色）は、互いにスタックできない。またこれらが共同攻撃を行った場合は、ペナルティが適用される

[14.6.10]。

これはイタリア戦役において両軍に顕著であった、協力の欠如を表している。



13.3.3 スタック制限外: ユニット右側にアスタリスクが記載されたユニット、または裏面にスタックに関する特別条項が記載されたユニットは、ヘクスにおける通常のスタック制限に加えて 1 つスタックできる。ただし、ユニットの色によるスタック制限には従うこと [13.3.2]。

13.3.4 スタック制限違反: 意図的に制限を超過してユニットをスタックさせることはできない。移動フェイズの終了時にスタック制限を超過しているヘクスは、所有プレイヤーが超過分のユニットを選択し、1 ヘクス退却させる [14.7.5]。それでもオーバースタックが解消されない場合は超過分を損害ユニットボックス（ただし [21.7.1] 参照）に移動させる。

例外: 補給切れのユニットは、破壊ユニットボックスに置かれる。

13.3.5 陣地、橋頭堡と港湾マーカーはユニットではない。 これらのみが配置されたヘクスに敵ユニットが進入してきた場合、陣地／橋頭堡／港湾マーカーは除去される。

13.4 支配地域（ZOC）



マップ上でユニットに隣接する 6 つのヘクスは、支配地域 (ZOC) と呼ばれる。左図において影がついて示されたヘクスが支配地ユニットの支配地域は、敵ユニットの移動のみを制限する。

敵ユニットに隣接するヘクスは敵が支配しており、敵支配地域 (EZOC) と呼ばれる。

13.4.1 接敵: 自軍ユニットが EZOC に進入する場合は、追加で 1MP を消費しなければならない。

13.4.2 停止: EZOC に進入した自軍ユニットは、そのプレイヤーターンにおける移動を停止しなければならない。

13.4.3 浸透移動: ユニットが EZOC から EZOC へ直接移動することはできない。まずは EZOC ではないヘクスに移動しなければならない、そののち通常通り移動できる。

重要な例外: 移動先のヘクスが自軍ユニットにより占めら

れている場合のみ、ユニットは EZOC から EZOC へと移動できる。ただしそののち、ルール [13.4.2] に基づき停止しなければならない。



13.4.4 LZ ヘクス: 青色の矢印で示された海上ヘクスはプレイ対象ヘクスだが、ドイツ側ユニットが進入することはできない（ただしドイツ側もこれらに攻撃を行うことができ、また ZOC を及ぼす）。

13.4.5 EZOC の無効化: 自軍ユニットの存在は、補給線の判定 [12.1] と退却 [14.7.5] において EZOC を無効化する。ただし移動において無視することはできない（ただし [13.4.3] を参照）。

注意: 陣地、橋頭堡、港湾マーカーはユニットではなく、ZOC を持たない。

13.5 マップからの離脱

自軍移動フェイズにおいて、自軍が支配するマップ端 [12.2A] からユニットをマップ外に離脱させることができる。マップを離脱する移動コストは 1MP であり、離脱したユニットは損害ユニットボックスに置かれる。

13.6 強襲上陸

連合側ユニットと上陸マーカーは連合側予備ボックスから、マップ上の LZ ヘクスへと移動できる。強襲上陸は大規模攻勢において実施でき、攻勢イベントカードに船のアイコンが記載されている場合のみ行える [5.2.5]。

13.6.1 強襲上陸イベントの VP コスト: 連合側プレイヤーが大規模攻勢イベントをイタリア本土への強襲上陸のため使用した以降のゲームターンにおいて、新たな強襲上陸が行われるごとに、ドイツ側は使用された上陸マーカーごとに 1 イベント VP を獲得する。

連合軍最高司令部は貴重な水陸両用部隊を投入するうえで、非常に慎重であった。これらはより「重要」な他戦線において必要とされていたからだ。なお、コマンドユニットは上陸マーカーを必要としないことに注意 [13.6.5]。



13.6.2 上陸マーカー: 上陸マーカーは、展開フェイズ [10.0E] において港湾／上陸ボックスより LZ ヘクスに配置される。LZ ヘクス [13.3.1] の矢印 1 つごとに、1 つのマーカーを配置できる。

13.6.3 上陸ゾーン最大 2 か所の制限: 上陸を行うプレー

ヤーは、以下の制限を順守しなければならない。

- ・同じゲームターンにおいて、3 か所以上の LZ に上陸してはならない。
- ・隣接する一連の LZ ヘクスは、1 か所の LZ と見なす。
- ・LZ が 1 つの上陸マーカーしか含まない場合を除き、それぞれの LZ は、同じ海岸線になければならない。
- ・それぞれの LZ は同じマップ上になければならない。
- ・海岸線とは、同じマップ上の陸上ヘクスを経由することなく、海上から到達できる場所を指す。

下記の図において、すべての海岸線が色分けして表示されている。



例: 強襲上陸を行うプレイヤーが上陸マーカーをタラントの港湾（緑色の海岸線）に隣接する 4 つの LZ ヘクスと、バリの港湾（緑色の海岸線）に隣接する 4 つの LZ ヘクスに使用する。ただしタラントと同じ海岸線ではないことから、バリの代わりにサレルノ（オレンジ色の海岸線）に上陸することはできない。

13.6.4 強襲上陸ユニット: LZ ヘクスの上陸マーカーごとに、連合側移動フェイズごとに連合側ユニット 1 つ（「戦闘不可」マーカーが置かれていないもの）を、連合側予備ボックスより配置できる。LZ ヘクスへの進入にあたっては、TEC の移動コストに従い 3MP を消費のこと。LZ ヘクスの連合側ユニットは海岸ヘクスへと移動するか、また戦闘後前進によりその他のヘクスへと進入できる。強襲上陸を実施しているユニットは、道路移動（道路ヘクスごとに移動コストが 1/2MP となる）を行えない。

例外: アメリカとイギリス／カナダのユニットのみが強襲上陸を行える。強襲上陸を行ったターンにおいて、上陸ユニットの半分（端数切り上げ）はいずれか一方の国籍グループでなければならない、残りはもう一方から構成されなければならない。

政治的な理由により、複数国籍（米国とイギリス／カナダ）の上陸部隊を編制しなければならない。

13.6.5 コマンドウ: 「戦闘不可」マーカーを置かれているものを除くコマンドウユニットは、上陸マーカーを含む LZ ヘクスから 3 ヘクス以内の、いずれかの海岸ヘクス（青色の海上エリアを含むヘクス）に上陸できる。

上陸した海岸ヘクスで移動を停止すること。

ヘクスのない海上エリアには EZOC が及ばないことから、コマンドウは 2 つの敵ユニットに挟まれたヘクスへ上陸できる。

13.6.6 支援なしでの上陸: コマンドウユニットを除く上陸ユニット（上陸マーカーを含まない）が、強襲上陸時に LZ ヘクスに移動する場合、あるいは予備フェイズにおいて橋頭堡または上陸マーカーへと配置される場合、航空支援 [2.15] 下がないならばユニットごとに 2 枚のカードを引き、無支援での上陸判定を行う。このとき連合側イベント欄における、ドイツの黒十字アイコンとイギリスのラウンデルアイコンをもとに判定すること。イギリスのラウンデルアイコンが引かれるごとに、ドイツの黒十字アイコン 1 つをキャンセルする。判定の後、カードは捨て札とする。

無支援上陸表

黒十字 2 つ	損害ボックスへ
黒十字 1 つ	1 ステップ喪失
ラウンデル	黒十字 1 つをキャンセル

13.6.7 連合側空挺ユニット: 強襲上陸ターンにおいて、連合側の移動フェイズごとに空挺ユニット 1 つを、上陸マーカーが置かれた LZ ヘクスから 3 ヘクス以内の任意の陸上ヘクスに配置できる。ただしユニットに「戦闘不可」マーカーが置かれてはならず、敵ユニットの真上に降下することもできない。空挺ユニットの移動は、降下ヘクスで終了する。

13.6.8 空挺作戦の妨害: 連合側航空支援の範囲外に降下する空挺ユニット、または自軍ユニットがいない EZOC ヘクス内に降下する空挺ユニットごとに 1 枚のカードを引き、空挺作戦が妨害されたかどうかを判定する。このとき連合側イベント欄における、ドイツの黒十字アイコンとイギリスのラウンデルアイコンをもとに判定すること。イギリスのラウンデルアイコンが引かれるごとに、ドイツの黒十字アイコン 1 つをキャンセルする。判定の後、カードは捨て札とする。

空挺作戦妨害表

黒十字	損害ボックスへ
アイコンなし	1 ステップ喪失
ラウンデル	無事に降下

空挺ユニットは、強襲上陸と同じタイミングで同じエリアにのみ降下することに注意。歴史的に、連合軍の空挺部隊はいまだ初期段階にあり、その作戦は上陸作戦の支援に限られていた。



13.6.9 ドイツ本国侵攻への警戒: 連合側プレイヤーがイタリア本国（シシリーマップ以外）へ上陸を実施した場合、その初回と 2 回目において、ドイツ側プレイヤーは戦略マップディスプレイカードの本国侵攻ボックス（1st or 2nd Mainland Invasion Box）に記載された増援を受け取る。

これらの増援は、ドイツ側の最初の週ターン終了時に予備ボックスに置かれる。

連合側プレイヤーが同じゲームターンにおいて異なる 2 か所の上陸ゾーンに侵攻した場合 [13.6.3]、1 回分の上陸と計算する。

13.7 戦略移動ボーナス

大規模攻勢が実施されなかったターンにおいて、敵に隣接

した状態で移動フェイズを終了しないユニットは、移動力が倍となる。

14.0 戦闘フェイズ

自軍の戦闘フェイズにおいて、それぞれのユニットは敵部隊が占める隣接する 1 か所のヘクスに対して、1 回の攻撃を行える。隣接するユニットに対して攻撃を行う場合、戦闘が発生する（戦闘の手順すべてが実施される）。ダイスを振り、適切なプレイヤーの CRT を参照して戦闘を解決すること。

例外: 天候が泥濘かつ雨天の場合、そのターンにおける戦闘はない。双方の戦闘フェイズをスキップさせること。戦闘においては、攻撃を開始したプレイヤーが攻撃側となり、相手が防御側となる（戦局とは関係がない）。

戦闘の種類

戦闘フェイズの開始時に、フェイズプレイヤーはそのフェイズ全体において、どの方法で戦闘を実施するかを宣言しなければならない。

- ・**交戦:** それぞれの戦闘を、ダイス振って解決する [14.5]。大規模攻勢においては、この方法を選択しなければならない [2.12]。
- ・**消耗戦（上級ルール）:** 消耗戦ではより簡易な手順を用いられ、ダイスを 1 回振り、その出目をすべての戦闘解決に使用する [上級ルール 27.2]。

交戦はゲームにおける標準的な戦闘方法であり、消耗戦はより低烈度の衝突を表している。

戦闘フェイズの準備

戦闘フェイズは以下の手順に従いフェイズプレイヤーから先に、次いで非フェイズプレイヤーがすべての攻撃ヘクスを宣言することから開始される。

14.1 戦闘の宣言

戦闘を解決する前に、双方のプレイヤーは以下に記載されている通りすべての攻撃目標ヘクスを宣言しなければならない。



フェイズプレイヤーの部隊を含むヘクスに隣接しており、非フェイズプレイヤーの部隊を含むヘクスが攻撃対象となり得る。攻撃側プレイヤーは、攻撃を実施するそれぞれの目標ヘクスに目標マーカーを置く

こと。ただし、カウンターブローマーカーが置かれたヘクスに目標マーカーを置くことはできない。

各プレイヤーの目標／カウンターブローマーカーの数は最大で 5 個であり、緑色のものを連合側が灰色のものをドイツ側が使用する。これはゲームにおいて使用できる数の制限となっており、そのためプレイヤーターンごとに 6 回以上の攻撃やカウンターブローを行うことはできない（より少なくなる場合もある）。

14.1.1 任意攻撃ステップ: フェイズプレイヤーより先に、その戦闘フェイズにおいて攻撃を実施するすべての目標ヘクスを、目標マーカーを置いて示す。防御側のアントライドユニットを明らかにすること。

なお、以下のユニットは任意攻撃に参加できない。

- ・戦闘不可マーカーが置かれているユニット。
- ・戦闘力が白文字で記載されているユニット／マーカー。

14.1.2 カウンターブローステップ: フェイズプレイヤーがすべての任意攻撃を宣言した後に、非フェイズプレイヤーは、この手番においてフェイズプレイヤーが攻撃対象としなければならない追加のヘクスを宣言する。

- ・非フェイズプレイヤーは追加の目標ヘクスごとにカードを 1 枚捨て札とするか、司令官による無償のカウンターブロー能力を使用する [5.5.5]。

一部のカードは捨て札において 2 枚分の価値がある。つまりこれらのカードを使用すると、2 つのカウンターブローマーカーを配置できるわけだ [5.4]。

- ・非フェイズプレイヤーの白文字の戦闘力を持つユニット、またはアントライドユニット／マーカーはカウンターブローに参加できない。ただしこれらは、共にスタックするユニットが被った退却の効果を受ける。
- ・カウンターブローの目標ヘクスをカウンターブローマーカーで示す。ただしすでに目標マーカーが置かれているヘクスは除く。
- ・隣接するフェイズプレイヤーの任意のユニットが、カウンターブローに対応できる。これには戦闘不可マーカーを置かれているユニット、アントライドユニット、白文字で戦闘力が記載されたユニット／マーカーを含むことができる。

カウンターブロー目標ヘクスでの戦闘において、地形によ

る CRT のシフトは適用されない。ただし TEC の赤線の下部に記載されている、その他の効果は適用される。

なぜ地形効果のアドバンテージを失ってまで、自らのユニットを攻撃させるためにコストを支払う必要があるのだろうか？ 答えは好機を逃さないため、もしくは自暴自棄の攻撃かもしれない。補給切れのユニットに活路を開く、あるいは別な攻撃からユニットを引きつける、CA の戦闘結果を期待して突出した脆弱なユニットを叩く、などが考えられるだろう。

14.2 戦闘の手順と種類

- すべての戦闘はフェイズプレイヤーの望む順序で解決される。それぞれの戦闘は、次の戦闘が開始される前に解決されなければならない。

- 消耗戦（上級ゲーム）において、すべての戦闘は 1 回のダイスロールで判定される。固有の戦闘結果の指示に従うこと。

14.3 戦闘の条件

ユニットは以下の手順で戦闘に参加する。

14.3.1 攻撃側の特権: フェイズプレイヤーはどのユニットの組み合わせで、目標ヘクスを攻撃するかを決定する。ただしすべての宣言された目標ヘクスと、カウンターブローヘクスが攻撃されなければならない。

14.3.2 戦闘におけるユニットの共同: 複数ヘクスからの攻撃側ユニットが戦闘力を合計し、1 回の戦闘において共同攻撃できる。1 回の戦闘において参加できる攻撃側のユニット数と、いちどに攻撃できる目標ヘクス数に制限はない。

14.3.3 戦闘における隣接: すべての攻撃側ユニットが、その戦闘におけるすべての目標ヘクスに隣接している場合、1 回の攻撃として解決できる。

14.3.4 ユニットごとの戦闘回数: 同じ戦闘フェイズにおいて、ユニットが複数回攻撃することはできない。また同じ目標ヘクスが、戦闘フェイズにおいて複数回攻撃されることもない（「反撃」の結果を除く [17.7.3]）。

14.3.5 複数ユニットによる攻撃: ある 1 か所のヘクスから攻撃を行うユニットは、1 回の戦闘において隣接するすべての目標ヘクスを攻撃しなければならない。ただし攻撃を実施するユニットとフェイズプレイヤーの他のユニッ

トがスタックしている場合、これらのユニットが攻撃に参加する必要はない（ただしこれらのユニットも退却の結果は受ける）。

本ルールはシリーズ 1 作目の『No Retreat!: The Russian Front』より変更されており、プレイヤーはユニットの攻撃を複数ヘクスに振り分けることが可能となっている。なおこの変更は、リプリントされた旧作には適用されている。

14.3.6 複数ヘクスでの防御時におけるヘクスとヘクスサイドのボーナス: 1 回の戦闘において複数のヘクスが攻撃を受けた場合、防御側は地形効果の中からいずれのヘクスとヘクスサイドの防御ボーナスを適用するか選択できる [14.6.1]。

14.4 戦闘力の統合

ユニット固有の戦闘力を、ある戦闘フェイズでの異なる戦闘間で分割することはできない。

重要！ スタックしているユニットが攻撃を行う場合、これらは同じ戦闘に参加しなければならない。また目標ヘクスのすべてのユニットは、共同して防御にあたらなければならない。

消耗戦では、戦線全体を 1 回の大規模な戦闘と見なす。そのため重要なのは、戦闘解決時においてユニットが目標マーカ―またはカウンターブローマーカ―に隣接しているかどうかのみとなる。

14.5 戦闘の手順

戦闘の解決

戦闘は戦闘手順を用いて解決される。それぞれの戦闘ごとに、以下に記載された順序に正確に従い手順を実施すること。

戦闘のシーケンス

1. 戦闘力ステップ 攻撃に参加するすべてのユニットの戦闘力を合計し、次いで防御側ユニットを合計する。

上級ルール: 連合側が攻撃側であり、このゲームターンに大規模攻勢を宣言している場合、それぞれの攻撃において戦闘補給マーカ―を使用できる（上級ルール参照 [27.1]）

2. 割り当てステップ 最初に、攻撃側が（戦闘ヘクスが連合航空支援の範囲外である場合は、続いてドイツ側が行う [2.15]）利用可能な戦闘支援マーカ―（電撃戦または強

襲)を1つ割り当てるかどうかを宣言する。続いて攻撃側、防御側の順序でダイスを振る前に、戦闘イベントカードを1枚使用できる。防御側は攻撃側の後に選択を行うことから、攻撃側の選択を見てから決めることができるわけだ。

例外: 戦闘に参加するすべてのユニットが補給切れとなっている場合、その戦闘においてマーカーやカードといったリソースを割り当てることはできない。連合側は航空支援の範囲外において、同様の制限を受ける [2.14、2.15]。

3. 初期戦闘比ステップ 攻撃側ユニットの合計戦闘力を防御側ユニットの合計戦闘力で割り、初期戦闘比を CRT で求める。

端数が出た場合は、防御側に有利になるよう切り捨てる。この時点において、アントライドユニットの戦闘力を明らかにする。

例: 12 戦闘力で 9 戦闘力を攻撃する場合、比率は 1.33 対 1 となる。これは CRT においては端数が切り捨てられ、1 対 1 となる。攻撃側がさらに戦力を集中させて 14 対 9 とした場合、戦闘比は 3 対 2 となる。この簡略化された戦闘比により、攻撃側の CRT における初期戦闘比が決定される。

4. 最終戦闘比ステップ 初期戦闘比を地形効果や天候、支援マーカー、装甲ボーナス、イベントカードの使用に応じてシフトし、戦闘解決に用いる最終戦闘比を求める。すべての修正を累積させ、合計値をオッズのシフトに用いること。

5. 攻撃ロールステップ 攻撃側プレイヤーは 6 面体ダイスを 1 つロールし、ステップ 4 で求められた最終戦闘比の欄で結果を参照する。

6. 結果の適用 戦闘結果を適用する。なお「反撃」の結果により、上記の手順が繰り返されることがある。ユニットのステップロス／除去、退却と戦闘後前進を適用する。

14.6 戦闘比のシフト

ステップ 4 における最終戦闘比の算出には、以下の項目が適用される（ただし [14.6.9] とゼロ戦闘力ユニットを参照のこと）。

14.6.1 地形効果: 防御側ヘクスに応じたシフト、ならびにすべての攻撃側ユニットが特定のヘクスサイドを経由して攻撃している場合はそれらによるシフトが、TEC に基づ

いて適用される。

陣地と橋頭堡は地形効果とは見なされない。なお TEC の赤線の下に書かれているものは、地形効果ではない。

例: 攻撃側が丘陵ヘクス（1 段階左にシフト）にある町（1 段階左にシフト）を、河川ヘクスサイド（1 段階左にシフト）越しに攻撃している。そのため、合計して 3 シフトが適用される。

14.6.2 支援マーカー: 攻撃側のプレイヤーがマーカーを有している場合、1 つの電撃戦または強襲マーカーを戦闘に割り当てられる（反撃を実施している場合を含む）。これにより、1 段階右側にシフトされる [14.0]。

ドイツ側プレイヤーが防御側であり、ユニットが連合側航空支援の範囲外で防御を行っている場合 [2.13]、電撃戦マーカー 1 つを防御に使用できる。これにより、1 段階左側にシフトされる。

- ・支援マーカーは、補給切れユニットのみによる攻撃に使用できない。
- ・支援マーカーが、マップに置いたままになることはない。これらは使用後に取り除かれる。
- ・支援マーカーを取っておくことはできず、これらは次のゲームターンにおいて、再度獲得される。



14.6.3 装甲ボーナス: 攻撃側部隊が装甲ユニットを有しており、かつ攻撃側ユニット種別において最大数を占めており、かつ適切なヘクスに対して攻撃を行う場合、攻撃側は CRT において 1 段階右側にシフトする。アーモrbonusを受けられる地形かどうかは、TEC の戦車アイコンを参照のこと。

例外: 装甲ユニットで装甲／機械化ユニットまたは陣地マーカーを攻撃する場合、ボーナスは与えられない。

- ・どれだけ多くの装甲ユニットが戦闘に参加していても、戦闘においてボーナスが与えられるのは 1 回のみとなる。
- ・このボーナスは、戦闘において装甲ユニットが攻撃側に存在する場合のみ適用される。防御側にいても、ボーナスが適用されることはない（ただし反撃においてはボーナスが適用される）。
- ・このボーナスが適用され、攻撃側がステップロスを受けた場合、装甲ユニットが少なくとも 1 ステップロスを受けること。

- ・このボーナスは泥濘または雨天の天候ターンには適用されない (TEC を参照)。

イタリアの大部分を占める障害地形において、戦車部隊が攻撃ボーナスを獲得することは稀であろう。



14.6.4 熟練防御ボーナス: 防御側部隊に赤文字で戦闘力が記載されたユニットが含まれている場合、所有プレイヤーは最終戦闘比ステップにおいて、CRT 上で 1 段階左側にシフトするボーナスを獲得できる (任意)。

- ・どれだけ多くの熟練ユニットが戦闘に参加していても、戦闘においてボーナスが与えられるのは 1 回のみとなる。
- ・このボーナスが適用された場合、戦闘結果が「D」または「DR」であれば、熟練ユニットは退却の代わりに 1 ステップロスを受けなければならない。



14.6.5 陣地防御ボーナス: 防御側部隊に陣地マーカーが含まれている場合、CRT において 1 段階左側にシフトするボーナスを得る。このボーナスはいくつの陣地マーカーが戦闘に参加しているかどうに関わらず、戦闘ごとに 1 回のみ適用される。

ゼロ戦闘力の陣地マーカーも、陣地としてのすべての能力とボーナスを提供する。

14.6.6 戦闘比の制限: すべてのシフトの合計が CRT に適用され、最終戦闘比となる。初期戦闘比または修正後の最終戦闘比が 6 対 1 を超える場合、それは 6 対 1 として扱われる。初期戦闘比または最終戦闘比が 1 対 3 を下回った場合、結果は自動的に「CA1」となる。

例: 連合側が 24 戦闘力で、2 戦力しかない山岳のドイツ側を攻撃する。初期戦闘比は 24 対 2、つまり 12 対 1 であることから 6 対 1 となる (シフト適用前に最大の戦闘比に修正される)。そののち、防御側地形により 2 段階左側にシフトされ、4 対 1 の項目で戦闘が解決される。



14.6.7 連合側とドイツ側の強襲目標ボーナス: これらの強襲目標マーカーは、特別な状況においてのみ使用できる [22.4、22.5]。

- ・ヘクスへの攻撃に使用された場合、攻撃側に 1 段階右側へのシフトを提供する。
- ・攻撃側に追加の損害をもたらす [14.7.2]。



14.6.8 ドイツ側の強襲カウンターブローボー

ナス: この目標は特別な状況においてのみ使用できる [22.6]。このマーカーを含むヘクスへの攻撃は、1 段階左側へシフトする。



14.6.9 ゼロ戦闘力ユニット: 一部のアントライドユニットは、裏面の戦闘力がゼロとなっている。これらが明らかになっても、自動的に除去されるわけではない。

- ・ゼロ戦力ユニットは、他のユニットと同様にステップロスを受ける。
- ・単独で攻撃され、かつ防御力がゼロのままである場合、CRT の「6:1+」の項目で戦闘を解決し、コラムシフト [14.6] を適用しない。

戦闘イベントカードを使用することで、ゼロ戦闘力ユニットの防御力を上昇させられることに注意。

14.6.10 連合側共同攻撃問題: 連合側第 8 軍ユニット (褐色) と第 5/7 軍ユニット (緑色) が同じ攻撃または反撃に参加している場合、防御側は 1 段階左側へのシフトを獲得する。

14.6.11 雨天: 雨天 [24.4] において、防御側は CRT で 1 段階左側へのシフトを獲得する。

14.7 戦闘結果

戦闘結果はそれぞれのプレイヤーのプレイヤーエイドにある戦闘解決表に記載されている。戦闘結果の適用については、以下の項目に記載されている。

戦闘結果

CA1 = 反撃: 防御側は直ちに反撃を実施しても良い。1 段階右側へシフトされるボーナスを獲得し、新たな戦闘手順を開始すること。地形効果は適用されない。

CA = 反撃: 防御側は直ちに反撃を実施しても良い。新たな戦闘手順を開始すること。地形効果は適用されない。

- = 膠着: 効果なし

CB = カウンターブロー: 最終的に CRT において右側にシフトした場合、あるいは攻撃側プレイヤーが戦闘カードを使用した場合、CB の項目でダイスを振る。その他の場合は、戦闘においてフェイズプレイヤーが攻撃を実施しているいずれかのヘクス 1 か所に、カウンターブローマーカーを置く。このマーカーは、相手陣営の戦闘フェイズ (次

のプレイヤーターン)において解決される。

CR = 強制反撃: 防御側は直ちに反撃を実施するか、あるいは D の結果を被る。

EX = 引き分け: 双方の陣営は 1 ステップを失う。いずれも退却または戦闘後前進を行わない。

EX/CR =: 引き分け+強制反撃:EX から先に解決し、そののち CR を適用する。

D = 防御側後退: 防御側はユニットを 2 ヘクス退却させるか、退却を行わず白文字ではないユニットの 1 ステップを除去する。攻撃側ユニットは、防御側が退却した場合に 1 ヘクス戦闘後前進を行える。

DR = 防御側退却: 防御側は戦闘ユニットを 2 ヘクス退却させるか、退却を行わず白文字ではないユニットの 1 ステップを除去する。攻撃側ユニットは、戦闘後前進を行える。

DS = 防御側損害: 防御側はユニットを 2 ヘクス退却させ、壊滅されなければそれらを損害ボックスに置く。攻撃側ユニットは戦闘後前進を行える。

DD = 防御側壊滅: 防御側はユニットを 2 ヘクス退却させ、それぞれのユニットから 1 ステップを減らす。攻撃側ユニットは戦闘後前進を行える。

FB = 最終カウンターブロー: 攻撃側は、フェイズプレイヤーが占めるいずれかのヘクスにカウンターブローマーカーを置く。

赤文字の結果 = 第 2 戦闘が可能: 適切なユニットが戦闘後前進を行った場合、第 2 戦闘 (Second Combat) マーカーを置く。これはすべての戦闘終了後に解決する [15.0]。

すでにいくつかのカウンターブローマーカーが配置されている状態で、プレイヤーターンが開始される場合がある。戦闘フェイズにおいてこれらに自軍ユニットが隣接している場合は、敵ユニットを攻撃しなければならない。

移動フェイズにおいて移動を行い、自軍ユニットが隣接しないようにすることで、戦闘を回避できる。この場合、カウンターブローは効果なしとなる。これは重要な選択だ!

14.7.1 ステップロス: 特定の戦闘結果によりステップロスまたは除去が発生する。

- ・完全戦力のユニットは減少戦力面 (裏返す) とする。1 ステップしか持たないユニットがステップロスを受けた場合は除去される。

・陣地と橋頭堡マーカーは、参加する戦闘において、これらを除去することで 1 ステップの損害を吸収できる。

・複数の選択肢がある場合、ルールに特記されていない限り、ユニットの所有者が戦闘によるステップロスの適用ユニットを選択する。

ユニットとマーカーの除去

・除去された四角形のユニットは、原則として壊滅ユニットボックスに置く。**例外:** 補給切れマーカーが置かれていれば、降伏ユニットボックスに置く。

・除去されたファシストイタリアユニットとドイツのキャンプグループ (Kampfgruppe) の円形ユニット、六角形の陣地マーカーが除去された場合、適切なカップに戻す。これらが降伏ユニットボックスに置かれることはない。

・除去された上陸/橋頭堡と六角形の港湾マーカーはゲームターントラック上の 3 ターン後の位置に置き、増援として登場する。

例: ターン 2 で失われた上陸マーカーは、トラックのターン 5 の位置に置かれる。

貴重な港湾/上陸マーカーに注意しておくこと。これらが失われると長期間戻ってこない。

降伏した四角形ユニットによる VP 獲得

・補給切れマーカーが置かれた四角形のユニットが除去された場合、降伏ユニットボックスに置く (表面の戦闘力が 3 以上であれば、これにより敵プレイヤーに 1 イベント VP が与えられる [20.2])。

・赤文字の戦闘結果 [14.7.5] によりもたらされた退却の失敗で除去された四角形のユニットは、降伏ユニットボックスに置かれる (表面の戦闘力が 3 以上であれば、これにより敵プレイヤーに 1 イベント VP が与えられる [20.2])。

円形のユニットは決して降伏ユニットボックスに置かれず、また除去されてもイベント VP を失うことはない。精鋭ユニットが退却の代わりにステップロスを選択した場合も、降伏ユニットボックスに置かれる。

14.7.2 マーカーによるステップロス: 特定のマーカーにより、CRT に記載されたものだけでなく、追加のステップロスが発生する。

- ・防御側に陣地マーカーがある場合、黒色の戦闘結果に

において攻撃側に少なくとも1ステップロスが適用される。

- ・攻撃側が強襲目標マーカーを使用している場合、防御側が攻撃目標ヘクスより退却しなければ、攻撃側に少なくとも1ステップロスが適用される。

- ・上記は、反撃戦闘が解決されCB表での戦闘が終了した後に判定される。

重要！ 上記2つの条件（黒色の戦闘結果における陣地の効果と、強襲目標マーカー使用時に敵が退却しなかった）は累積しない。そのため上記により複数のステップロスが適用されることはない。

例：陣地が防御部隊の一部にあり、黒色のEXの結果がロールされた。攻撃側は、EXの結果による1ステップのみを受ける。攻撃側が強襲目標マーカーを使用していたとしても、さらなる損害を受けることはない。戦闘結果がDRであり、防御側が退却の代わりにステップロスを受けたならば、攻撃側も1ステップロスを受ける。

14.7.3 反撃：CAの結果となった場合、防御側は戦闘結果を「効果なし」として終了するか、反撃を実施する。

防御側が反撃する場合：以前の戦闘で使用された支援マーカーとイベントカードをすべて取り除き、新たな戦闘手順をステップ1から開始する。この戦闘には先ほどの戦闘と同じユニットが参加しなければならないが、反撃を実施するプレイヤーが攻撃側となり、かつCRTをシフトする地形効果は適用されない。ただし装甲ボーナスと複数ヘクス戦闘後前進に関しては、地形の影響を受ける。なお地形に関係しないシフトは適用される。

- ・**戦闘に非参加のユニット：**ヘクス内の一部のユニットのみが攻撃を行い、他は参加しないということがあり得る。この場合は戦闘に参加するユニットのみにすべての戦闘結果が適用され、戦闘に参加せずスタックしているユニットには退却の効果だけが適用される。

- ・**反撃：**反撃により反撃が発生することもあり、これは反撃以外の戦闘結果が出るまで続くこととなる。これらの反撃もまた、本ルールに基づいて解決される。

最初の戦闘において支援マーカーが使用された場合、続く反撃においては使用できず、新たな支援マーカーを消費しなければならない。

14.7.4 カウンターブロー（強制的な反撃）：非フェイズプ

レーヤーによるカウンターブロー [14.1.2] は、フェイズプレイヤーによる強制的な反撃が行われるという点で、防御側（一般的には非フェイズプレイヤー）による通常の反撃と似ており、地形効果修正を受けられない。

- ・ただしフェイズプレイヤーが攻撃側となり、目標ヘクスはカウンターブローマーカーにより示される [14.1.2]。

- ・戦闘力が白文字のユニットとマーカーもこれらカウンターブローに参加できるが、勝利時の戦闘後前進 [14.8] は行えない。

- ・戦闘結果により発生したカウンターブローは、次のプレイヤーターンにおいて解決される。目標マーカーをカウンターブローの面に裏返し（カウンターブローマーカーがなければ、戦闘を「効果なし」とする）、フェイズプレイヤーが攻撃の起点としたいいずれかのヘクスに置くこと。なおマーカーを置く場所は、（カウンターブローの解決により発生した場合であっても）ユニットの所有者が選択する。

カードの捨て札によって配置されるカウンターブローは、防御側による牽制を表しており、フェイズプレイヤーに攻撃を強いるためのものだ。CRTの「CB」の結果により置かれる（そして次のターンに解決される）ものは、攻撃側による隣接地域への部分的な突破を表しており、相手プレイヤーに退却（戦闘フェイズにおいて隣接しないように）か直接攻撃による脅威への対処を強いることとなる。

14.7.5 退却：退却を求められた場合、防御側は自身のユニットを戦闘より2ヘクス離れた場所に移動させなければならない（ジグザグに退却することで、1ヘクスしか離れていない場所で退却を終了することはできない）。このとき以下の制限において、可能な限り自軍補給源に向かって退却しなければならない。

- ・ユニットは敵ユニットを含むヘクスに退却できず、また通行不可ヘクスサイドを経由した退却やマップ外への退却を行えない。

- ・自軍ユニットが存在しない限り、EZOCが及ぶヘクスに退却できない（自軍ユニットの存在は、退却においてEZOCを無効化する）。

- ・退却を実施するユニットは、他の自軍ユニットを自由に通過し、また退却の終了時にこれらとスタックできる

(ただしオーバースタックの状態が退却終了時には解決されていなければならない [13.3.4])。

- ・退却に MP は必要なく、ヘクス数のみを計測する。
- ・赤色の戦闘力を持つユニット（熟練ユニット）が D または DR の結果において退却をキャンセルする能力を使用した場合 [14.6.4]、CRT の指示に記載されているように、1 ステップを失う。

・白色の戦闘力を持つユニット（脆弱ユニット）または陣地は、D または DR の結果における退却をキャンセルした際に与えられるステップロスを適用できない。損害の適用には、他の防御側ユニットを使用すること [21.13]。

・陣地、港湾、橋頭堡マーカーは退却できない。陣地と橋頭堡は、敵ユニットがヘクスに進入した際に除去される。これらはマーカーであり、ユニットではない [14.8.1] 退却を求められたユニットが、これらルールにより退却を実施できない場合、代わりに除去される [14.7.6]。ただし自軍マップ端からマップ外へ退却を行うことはでき、この場合は損害ユニットボックスに置かれる（戦闘結果が DS である場合を含む）。

付記: 陣地、上陸／橋頭堡、港湾マーカーと固定ユニットは移動できず、従って退却できない。

14.7.6 損害退却: DS の結果を受けたユニットは、損害ユニットボックスへ置かれる前に退却を行わなければならない。退却を実施できない場合は、損害ユニットボックスに置かれる代わりに除去される。

14.8 戦闘後前進

CR、DR、DS、DD の戦闘結果による退却／除去で、目標ヘクスより防御側ユニットがいなくなっている場合、攻撃側ユニットは戦闘後前進を行える。これは攻撃側ユニットが防御側の空になったヘクスへと進入し、さらに前進できることを意味する。

- ・戦闘後前進において MP は必要なく、EZOC も影響を及ぼさない。前進ヘクス数のみを計測すること。
- ・白色の戦闘力を持つユニット、陣地と橋頭堡は戦闘後前進を行えない。
- ・D の戦闘結果においては、退却により空白となったヘクスにのみ前進できる。ユニットの除去により空白とな

った場合は実施できない [14.7]。

14.8.1 複数ヘクスの戦闘後前進: 最初の戦闘後前進は防御側ユニットが空けたヘクスに行わなければならないが、ユニットは以下の制限内において 2 ヘクス目への前進を行える。

- ・ユニットは敵ユニットを含むヘクスに 2 ヘクス目の前進を行えず、また通行不可ヘクスサイドを經由した前進やマップ外への前進、泥濘や雨天における河川越えの前進も行えない（地形効果表を参照のこと）。
- ・複数ヘクスの前進を実施するユニットは、他の自軍ユニットを自由に通過し、また前進の終了時にこれらとスタックできる（ただしオーバースタックの状態が前進終了時には解決されていなければならない）。
- ・複数ヘクスの前進を行うユニットが退却ユニットの退却路を辿る必要はない。防御側が空にしたヘクスに前進した後は、禁止されていない限り隣接ヘクスへと自由に前進できる。

重要! 特定の地形へ進入または通過したユニットは、戦闘後前進を停止する (TEC の Stop Advance の項目を参照のこと)。

例: 防御側が空けたヘクスが山岳ヘクスであった場合、複数ヘクスの戦闘後前進を行うことはできない。戦闘後前進を実施したユニットは、最初のヘクスで停止する。



14.8.2 装甲前進ボーナス: 赤色の戦闘結果において、装甲ユニットまたは連合側機械化ユニットは、乾燥

ターン（雨天または泥濘ではない）においてのみ、2 つ目のヘクスの地形により停止させられない限り、3 つ目のヘクスへの前進を行える（ただし第 2 戦闘は実施できなくなる [15.1]）。

15.0 第 2 戦闘フェイズ

自軍戦闘フェイズにおいて、赤色の戦闘結果で戦闘後前進したユニットは、第 2 戦闘を実施できる。

例外: 泥濘において第 2 戦闘は実施できない。

15.1 誰が攻撃を実施できるか



第 2 戦闘マーカーが置かれたユニットは、このフェイズにおいて攻撃を行える。所有プレーヤ

ーは、このマーカーを赤色の戦闘結果において戦闘後前進を行った装甲ユニットまたは連合側機械化ユニットに、以下の条件において配置できる。

- ・TECの「Stop Advance」の項目に「NO」と記載されているヘクスで、戦闘後前進を停止している。
- ・3ヘクスの戦闘後前進を行っていない [14.8.2]。

言い換えるならば、2ヘクス目の前進がTECにより停止されているではない。

- ・ゲームの制限として、ドイツ側にはマーカーが1つしかなく、連合側には2つしかない。同じフェイズにおいて、すでに配置されたマーカーを他のユニットに置き換えることはできない。

第2戦闘マーカーは1セットしかない。つまり再度、赤文字の戦闘結果を出しても、同じフェイズにおいて第2戦闘マーカーを配置することはできないわけだ。

15.2 戦闘の解決

第2戦闘マーカーの下にあるスタックごとに、1回の戦闘 [14.3] を実施できる。

- ・各スタックは個別に攻撃を実施しなければならず、それぞれ1ヘクスのみを攻撃できる。
- ・戦闘にあたり目標マーカーを使用する必要はない。

重要！ 非フェイズプレイヤーはカウンターブローマーカーを配置できない。

重要！ 割り当てステップは実施されない。つまり戦闘支援カードもイベントカードも使用できない。

突破に伴う第2戦闘における迅速さは、支援アセットの使用を妨げる。

16.0 予備フェイズ

フェイズプレイヤーは、予備ボックスからマップへとユニットを配置し、そののち上陸マーカーをLZヘクスより海岸ヘクスに移動させる。

16.1 予備ユニットの配置

予備ボックスからマップに配置されるユニットは、以下のいずれかにより補給下の状態で置くこと。

- ・支配下の都市または町から4ヘクス以内にあり、敵ユニットに隣接していない位置に置く（連合側の場合は、さら

に使用可能な港湾へと補給線を引く必要がある）。

- ・橋頭堡または上陸マーカーと同じヘクスに置く（航空支援範囲外の連合側ユニットは [13.6.6] を参照）。
- ・陣地マーカーに置く（ドイツ側ユニットのみ）。

16.2 上陸マーカーの前進



LZヘクスの上陸マーカーをLZ海岸ヘクス（矢印により示されたヘクス）に移動させ、橋頭堡の面に裏返す。

上陸したユニットを補給下に置くためには、上陸マーカーを橋頭堡にすることが非常に重要となる。

17.0 最終補給フェイズ



補給切れのユニットは、このフェイズにおいて補給状態を再度確認する。補給切れの状況をしていないユニットは、マップより除去される。なお、ドイツ側の補給切れの陣地は、カップに戻される。

17.1 再補給／降伏

補給切れマーカーが置かれているユニットのみ、再度補給線を確認する。連合側のユニットより先に確認し、続いてドイツ側が行うこと。適切な補給線を引くことができないユニットは除去され、降伏ユニットボックスに置かれる。補給線を引くことができるユニットはマップに留まり、補給切れマーカーを取り除く。

一部の連合側ユニットは橋頭堡の制限 [12.2F] により、補給のない状態でゲームを開始する。ただし補給切れマーカーの載せられているユニットのみが補給判定と橋頭堡の制限の対象となるため、除去されることはないはずだ。

17.2 上陸と戦闘不可マーカーの除去

大規模攻勢が継続していない場合 [18.0]、すべての戦闘不可マーカーはマップとボックスより取り除かれる。またLZヘクスに置かれている上陸マーカーは、それぞれの港湾／上陸ボックスに戻される。LZヘクスのユニットは損害ユニットボックスに置かれる。

18.0 大規模攻勢の継続

大規模攻勢が宣言された場合、プレイヤーターンが複数回繰り返される。これを早期に終了させることはできない。

A. 週ターンマーカー： ゲームターントラックの週ター

ンマーカーを、ボックス 1 つ分低い数値に動かす。エンドラン週ターンでなければ [27.6]、マーカーがゼロのボックスに入った時点で構成は終了する。攻勢が継続する場合、週準備フェイズに移る [19.0]。

B. マーカー: すべての未使用の強襲、電撃戦、目標／カウンターブローマーカーは消費されたと見なす。

19.0 週準備フェイズ

大規模攻勢が継続する場合、新たなプレイヤーターンの準備を行うため、以下のセグメントを繰り返す。

19.1 週イベントカードドローセグメント

連合側プレイヤーより先にイベントカードを 1 枚ずつ引く。このとき利用可能な補充ポイントを使用して、追加のカードを引いても良い。ただし 6 枚という手札制限を超えてはならない [12.4]。

重要! 週ターンには戦略フェイズ [8.0] がないことに注意。これはイベントカードの使用に影響を及ぼす。

19.2 週編制セグメント

双方のプレイヤーは、編制フェイズと同様に以下のステップを順番通りに実施する。

A. 戦闘マーカーの受領: 指定された数の電撃戦／強襲マーカーと目標／カウンターブローマーカーを、ターン開始時と同様に受け取る [9.1]。

B. ユニットの増強: カードを捨て札にすることで、ユニットを増強面にできる [9.2]。

C. 損害ユニットの再建: 損害ユニットボックスのユニットを予備ボックスに移動させる [9.3]

D. 除去ユニットの再建: カードを捨て札にすることで、壊滅ユニットボックスまたは降伏ユニットボックスのユニットを予備ボックスに移動させる。

19.3 週ターンセグメント

プレイ手順の III の連合側プレイヤーターンに戻り、補給フェイズより開始する [12.0]。

重要! ドイツ側が大規模攻勢を開始した場合、ドイツ側プレイヤーターンを先に行う [2.12]。

20.0 勝利条件

VP の獲得とさまざまな勝利の方法と、特別なイニシアテ

ィブ交代フェイズに関して、詳細が以下に記載されている。

VP 得点: マップ上の特定のヘクスを支配するか、敵ユニットを降伏させるか、一部のカードをゲームターンイベントとして使用することで、プレイヤーは VP を獲得できる。

20.1 マップ VP

プレイヤーは都市、町、飛行場などの赤色で地名が記載されたマップの目標地点 [2.11] を支配することで、マップ VP を獲得する。戦略的優位を持つプレイヤーが VP 目標地点ヘクスを支配することにより、1VP を獲得する。

- ・戦略的優位 [2.4] を持つプレイヤーのみがマップ VP を獲得する。

- ・最後に対象のヘクスをユニットが通過するか、占拠したプレイヤーがヘクスを支配する [2.10]。支配者を示すために適切な支配マーカーを用いると良いだろう。

- ・キャンペーンゲームの開始時に、すべての目標はドイツ側が支配していると見なす (合計 25 目標がある)。

- ・シナリオにより、いずれの陣営が目標を支配しているか示される。

- ・マップ VP は勝利得点トラックにおいて、円形のマップポイント (Map Point) マーカーを用いて示される (ドイツまたは連合のいずれかの面を上にして得点陣営を示す)。

- ・このマーカーによる最大得点数は 25VP となる。

- ・それぞれのサドンデスターンにおいて、その時点において支配しているマップ VP を集計し、マップポイントマーカーで示す。

重要! テーブルの上のマップにある目標だけでなく、すべてのマップにある目標を集計すること。得点集計のため、プレイエイドの戦略ミニマップを使用すると良いだろう。

20.2 イベント VP

プレイヤーは以下の 3 つの方法でイベント VP を獲得する。

- ・四角形の敵ユニットを降伏ユニットボックスに送る。表面の戦闘力が 3 以上のユニットを降伏ユニットボックスに送るたび、1VP を獲得する。

- ・一部のイベントカードの使用による。それぞれのカードに、どのように VP を獲得するかが記載されている。

- ・一部のゲーム／ヒストリカルイベントにより VP が獲得される [6.2、6.3]。

- ・一部の強襲上陸は実施時に VP を獲得できる [13.6.1]。
- ・司令官の更迭による [5.6E]。
- ・サドンデスの判定におけるもの [20.8]

双方のプレイヤーが獲得したイベント VP は累積する。一方のプレイヤーがイベント VP を得ている場合、もう一方が新たに獲得したイベント VP は相手の合計値より引かれる。自身の獲得合計が相手の合計を上回った場合は、イベントポイント (Event Point) マーカーを裏返し、そのことを示す。



イベント VP は勝利得点トラック上で、円形のイベントポイントマーカーを用いて示される。

このとき、現在得点を獲得している陣営の面を上にする (ドイツまたは連合)。

重要! このマーカーによる最大得点数は 12VP までとなる。

例: ドイツ側プレイヤーが3 イベント VP 分先行している。そのためイベント VP マーカーはドイツ側の面を上にして、ターントラックの「3」の位置に置かれる。連合側プレイヤーがイベント VP を1点獲得した場合、マーカーを「2」の位置に移す。連合側がさらに3点のイベント VP を獲得したならば、マーカーを連合側の面に裏返し「1」のボックスに置く。

20.3 VP 合計



戦略的優位を持つプレイヤーのマップ VP とイベント VP の合計は、ドイツまたは連合の VP 合計 (VP Total) マーカーで示される。

例: 前回の例において、ドイツ側プレイヤーが戦略的優位を有しており、マップ VP マーカーが (ドイツ側の面を上にして) 15 の位置に置かれており、イベント VP マーカーが1の位置にあるとする (連合側の面が上)。VP 合計マーカーは、14 (15VP-1VP) の位置に置かれる。

20.4 VP マーカーの機能



マップポイント VP と VP 合計マーカーは、常に戦略的優位を持つ陣営の得点を示している。これは重要なコンセプトであり、ドイツ側の面が上になっていれば、ドイツ側の得点のみを示す。同様に、連合側が上になっていれば、連合側の得点のみを示す。



イベント VP マーカーは、イベントとユニットの降伏による VP 獲得合計を示したものとなっている。イベント VP マーカーの値はヘクスの支配により獲得されるマップ VP に加算 (または減算) され、その合計が VP 合計マーカーにより表示される。

20.5 目標ヘクス支配ボーナス



赤文字の地名がついた都市、町、飛行場は占領または喪失により、さまざまなアドバンテージが獲得される。

A. 連合側プレイヤーによる支配: これらのヘクスを連合側プレイヤーが支配した場合、目標ヘクス内の緑色のボックスに記載された数に等しい補充ポイントを獲得する。ヘクスを第8軍ユニットが支配したならば褐色の RP を獲得し (ユニットも褐色となっている)、第5軍ユニット (緑色) ならば、緑色の RP を得る。

B. 連合側プレイヤーの喪失: 連合側プレイヤーがこれらのヘクスを喪失した場合、目標ヘクス内の緑色のボックスに記載された数より1少ない分の補充ポイントを獲得する。英軍の支配マーカーがあったならば褐色の RP を獲得し、米軍の支配マーカーならば緑色の RP を獲得する。

C. ドイツ側プレイヤーの支配/喪失: これらのヘクスをドイツ側プレイヤーが支配/喪失した場合、目標ヘクス内の灰色のボックスに記載された数に等しい補充ポイントを獲得する。

その通り、補充ポイントは目標の喪失によっても獲得される。最高司令部は、戦線を維持するための追加のリソースを送り込むだろう。更迭されなかったことに感謝すべきだ!

20.6 イニシアティブ変更

ターン 11 まで、戦略的優位はドイツ側が有している。ターン 12 のゲームターンイベントフェイズにおいて、以下が行われる。

A. ドイツ側のサドンデス判定: ドイツ側プレイヤーは VP 合計を計算し [20.3]、サドンデスによりゲームに勝利したかどうかを判定する [7.1、20.8]。

B. 絶頂期: 獲得された VP の最大値を記録するため、ドイツ側の四角形の VP 合計マーカーが置かれている位置

に 8 点のボーナスを加え、そこに絶頂期マーカーを置く。
この合計が 30VP を超えていれば、ドイツの自動的勝利
[20.7] となる。

C. イニシアティブ: ゲームの残り期間において連合側
プレイヤーが戦略的優位を獲得する。これはカードの使
用に影響を及ぼす [5.2.3]。

D. VP マーカーのリセット: イベントポイントマーカー
をゼロにリセットする。マップ VP マーカーを連合側の
面に裏返し、マップ支配に応じた点数に移動させる。VP
合計マーカーも同様にする。

E. 連合側のサドンデス判定: 連合側プレイヤーは VP
合計 [20.3] を計算し、サドンデスによりゲームに勝利
したかどうかを判定する [20.8]。

プレイヤーの陣営がフリップフロップにより入れ替わっ
た場合は、絶頂期マーカーを裏返してそのことを示す
[7.4]。

勝利方法

キャンペーンゲームは、VP を獲得することで以下の 3 つ
の方法により勝利できる。

- ・自動的勝利
- ・サドンデスによる勝利
- ・ゲーム終了時における作戦的勝利

シナリオにはそれぞれ独自の勝利条件が記載されている。

20.7 自動的勝利



勝利フェイズにおいて、プレイヤーが戦略的優
位 [2.4] を有しており VP 合計または絶頂期マ
ーカーが勝利得点トラックにおける自動的勝利
(Automatic Victory!) の項目に位置しているならば (VP
合計が 30 より大きい)、自動的勝利が達成される。

例外: 連合側プレイヤーがローマ 3 つのヘクスすべてを支
配している場合、自動的勝利で敗北することはない。

マップ VP マーカーが 25 より高い位置になることはない。
そのため勝利には、少なくとも 6 イベント VP が必要とな
る。

20.8 サドンデスによる勝利

サドンデスターンにおいて (ゲームターントラックの頭蓋
骨アイコンで示される)、戦略的優位を有しているプレー
ヤーは直ちに勝利できる場合がある。

ターン 12 のサドンデスフェイズにおいて戦略的優位がド
イツ側から連合側に渡るため、このターンでは双方のプ
レイヤーがサドンデス勝利を判定する [6.4]。

A. サドンデス判定: 勝利得点トラックを確認すること。戦
略的優位を持つプレイヤーは、以下のすべての条件を満た
した場合、即座に勝利する。

- ・現在のゲームターンにおいて、自身の陣営のシンボル
に記載された数字を上回る VP 合計を獲得している。
- ・相手の司令官が更迭されている。
- ・ローマの 3 ヘクスを支配している。

それ以外の場合においては以下を参照のこと。

B. 主要司令官がいまだ更迭されていない: 相手の主要司
令官 [5.5.3] が更迭されていないことが原因で、サドンデ
スの判定に失敗したならばゲームは継続する。この場合、
戦略的優位を持たないプレイヤーの主要司令官は更迭さ
れ後任司令官となる。

司令官の更迭判定 [5.6] とは異なり、新たな司令官は VP
コストなしに配属される。

C. ローマを確保せず: サドンデス判定において、戦略的優
位を有しているプレイヤーがローマを支配していないこ
とが原因で判定に失敗した場合、ゲームは継続する。

D. 双方の条件: 条件 B (主要司令官) と条件 C (ローマ)
がいずれも適用される場合、条件 B が優先される。

E. ゲームの状況: ゲームが継続した場合、戦略的優位を有
していないプレイヤーは 2 イベント VP を失う。

これはリーダーシップと、地上戦闘における事態に対応す
る能力の崩壊を意味している。

あなたは司令部より降格され、残りの期間において自らの
過失の責任をヒトラーかチャーチルに求めることとなる。

例: サドンデスターンのターン 8 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、22 マップ VP を獲得し
ている。ゲーム開始時よりモンゴメリーが連合側の指揮を
執っており、イベント VP は連合側に 3 点有利となっている
(マーカーが連合側の面で置かれている)。そのため VP
合計マーカーは 19VP の位置に置かれる (ドイツ側の 22
マップ VP より連合側の 3 イベント VP を引く)。
勝利得点トラックの「18」のボックスに「T8」の表記があ
ることから、ドイツ側プレイヤーは十分な VP 合計を有し

ている（19点）。ただし連合側の主要司令官が更迭されておらず、かつ連合側がローマの1ヘクスを支配していることから、ドイツ側プレイヤーは勝利できない。

「勝利を防ぐ」双方の条件を満たしていることから、連合側プレイヤーはモンゴメリーをクラークに置き換えなければならない。また彼は2VPを失う。イベントVPマーカーを連合側の面で1のボックスに配置し、VP合計マーカーを「21」のボックスに置く（ドイツ側22マップVPより連合側1イベントVPを引く）。

つまり開始時の司令官が未だ指揮を執っているならば、サドンデスによる敗北を防ぐわけだ。また、ローマのいずれかのヘクスを支配している場合も同様である。VP合計が相手に有利に修正されることから、長期的には事態は悪化しているといえるが、恥ずべきサドンデスによるゲームの敗北を回避することとなるだろう。

20.9 ゲーム終了時の作戦的勝利

ターン22までに上記のいずれの方法による勝利も達成されない限り、作戦的勝利判定が行われる。

勝利得点トラックを確認し、枢軸側の絶頂期マーカーと連合側VP合計マーカーの置かれた位置を比較すること（絶頂期マーカーが陣営変更面になっているときは、元の面に戻す）。

- ・絶頂期マーカーが連合側VP合計を上回っている場合、ドイツ側が勝利する。
 - ・連合側VP合計マーカーが絶頂期マーカーを上回っている場合、連合側が勝利する。
 - ・双方のマーカーが同じボックスにある場合、イベントVPにおいて上回っている側が勝利する。いずれのプレイヤーもイベントVPを有していない場合、ゲームの所有者が勝利する。だからゲームを買ってくださいね！
- これは軍事作戦における勝利を表している。ただし相手陣営も、何とかこの戦いに勝利したという主張を行える程度のものだ。史実において、連合側は4VP差で勝利した。

21.0 特殊ユニット

一部の特別なユニットと、ユニットの種類における詳細の一覧を記載する。

21.1 機甲／装甲ユニット

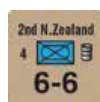


これらは戦車の大規模な部隊を表しており、戦闘において以下の特典を得る。

- ・歩兵タイプのユニットを攻撃する場合（あるいは反撃する場合）に、地形と天候に応じて[14.6.3]1段階右側にシフトする。
- ・赤文字の戦闘結果において、第2戦闘[15.0]または1ヘクス追加の戦闘後前進[14.8.2]を行える。
- ・アペニン山脈ヘクスサイドを経由して、または上陸ゾーンより自主的な攻撃を実施できない。

陣地はマーカーであり、ユニットでないことに注意。そのため戦車はこれらに対してボーナスを獲得できない。

21.2 機械化歩兵ユニット



これらは自動車化され、対戦車能力を備えた部隊あるいは装甲ユニットが付属した部隊を表している。

- ・戦闘の防御時において、攻撃側は装甲ボーナスを受けられない[14.6.3]。
- ・連合側の機械化ユニットは赤文字の戦闘結果において、第2戦闘[15.0]または1ヘクス追加の戦闘後前進[14.8.2]を行える。

21.3 山岳歩兵ユニット



これらは山岳と荒野での作戦のため訓練された部隊を表している。これらは通常の歩兵ユニットより軽装備となっている。

- ・山岳歩兵ユニットが山岳または沼地ヘクスの敵ユニットを攻撃するか、アペニン山脈ヘクスサイドを経由して攻撃する場合（山岳歩兵ではないユニットとの共同攻撃時を含む）、防御側は1シフト少ない地形防御効果しか受けられない。このボーナスが適用された場合、攻撃側に適用されるいずれかのステップロス、山岳歩兵ユニットが受けなければならない。
- ・山岳歩兵ユニットが山岳または沼地ヘクスに移動する場合、あるいはアペニン山脈ヘクスサイドを超えて移動する場合、MPコストが減少する（TECを参照）。
- ・山岳ユニットは、アペニン山脈ヘクスサイドを経由して補給線を引くことができる。

21.4 連合側コマンドユニット



これらは襲撃や奇襲に用いられた、高度に訓練され高い士気を備えた軽歩兵ユニットを表している。

- ・山岳歩兵ユニットと同じ特典を得る [21.3]。
- ・海岸ヘクスにおいて、常に補給下にあると見なされる [12.2.1]。
- ・強襲上陸において、コマンドユニットは LZ ヘクスの近くに上陸マーカーなしに上陸できる [13.6.5]。
- ・米軍のコマンドユニットは減少戦力でゲームを開始し、四角形で囲まれた登場ターン数に記載されているように、ターン 5 まで増強できない [9.2]。
- ・表面に増強するために、カード 2 枚を必要とする [9.2]。

21.5 連合側空挺ユニット



これらのユニットは、大規模な上陸作戦において支援のため空挺降下を行えるよう訓練されている。

- ・連合側空挺ユニットは、降下した週ターンにおいて補給下にある [12.2.1]。
- ・連合側空挺ユニットは強襲上陸において LZ ヘクスの近くに上陸できる [13.6.7]。
- ・表面に増強するために、カード 2 枚を必要とする [9.2]。

21.6 ドイツ側精鋭ユニット



これらはイタリア国内のドイツ陸軍の中でも、大規模かつ経験を備えた部隊となっており、より多くの損害を吸収できる。

- ・これらのカウンター裏面には、白色のボックスで「KG」と書かれている。
- ・戦闘で除去された場合、補給切れマーカーが置かれていなければ、カップからランダムに 1 枚引かれた円形のキャンプグループカウンターと置き換える（もし残っていれば）。円形の KG ユニットはその他の戦闘結果に従う。
- ・表面に増強するために、カード 2 枚を必要とする [9.2]。

この能力は、一部の戦闘結果において非常に有効となる。精鋭ユニットが退却をキャンセルするために除去されても、KG カウンターが防御ヘクスを維持するために退却と戦闘後前進を防げるからだ。

21.7 ドイツ側キャンプグループユニット



これらはドイツ陸軍が戦線を維持するため、また戦術的な柔軟性を持たせるために、いくつかの部隊より兵力を抽出して創設された、その場しのぎの「戦闘団」を表している。

- ・これらは、4 移動力を有している [2.3]。
- ・これらは補給切れになると除去される [12.3]。
- ・壊滅するか損害を受けた場合、カップに戻される。
- ・他のユニットのように、カードの捨て札により再建することはできない。
- ・カップより引かれた際に、戦力面を見ることはできない。これらは戦闘フェイズにおいてのみ明らかにされる。いったん明らかにされたら、カップに戻されるまでそのままにしておく。

21.7.1 KG による増強: 減少戦力のドイツ側ユニットがキャンプグループとスタックしている場合、直ちに無償で完全戦力面に増強できる [9.2]。キャンプグループはカップに戻すこと。

21.7.2 KG の編制: 自身の移動フェイズの開始時において、完全戦力の精鋭ユニット [21.6] 1 つ（上限）を減少戦力面に裏返し、カップから 1 枚引いたキャンプグループをスタックさせることができる。

KG ユニットは、ドイツ側ユニットに速やかな増援ステップを与える目的において、また前線のエリアをカバーする間に合わせの分遣隊として非常に便利である。

21.8 イタリアファシストユニット



これらは 1943 年のイタリアにおけるムッソリーニの軍の残存勢力であり、後にドイツ占領地域で設立されたサロ共和国の部隊となった。

- ・これらは、4 移動力を有している [2.3]。
- ・展開フェイズ [10.0D] において予備ボックスに移動できない。
- ・都市のみがこれらユニットの補給源となる [12.2.2]。
- ・これらは補給切れになると除去される [12.3]。
- ・除去されるか損害を受けた場合、カップに戻される。
- ・ムッソリーニが健在な場合は無償の増援として [7.5]、あるいはカードイベントによりゲームに登場する。
- ・他のユニットのように、カードの捨て札により再建す

ることはできない。ただし 2 ステップのユニットは完全戦力面に増強できる [9.2]。

- ・カップより引かれた際に、戦力面を見ることはできない。これらは戦闘フェイズにおいてのみ明らかにされる。いったん明らかにされたら、カップに戻されるまでそのままにしておく。

21.9 イタリア共同参戦国ユニット



これらはイタリアの休戦後に連合側のため戦った、イタリア解放軍団と共同参戦国軍を表している。

- ・これらは、4 移動力を有している。
- ・CIL (イタリア解放軍団) ユニットの減少戦力でゲームを開始し、カウンター表面の四角形で囲まれた登場ターン数に記載されているように、ターン 11 まで増強できない [9.2]。
- ・ターン 19 において、CIL ユニットの永久に除去され、4 つの円形の共同参戦国軍ユニットと置き換える。
- ・補給切れの場合、除去される [12.3]。

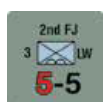
21.10 連合側の円形ユニット

イタリア人部隊に加えて、日系アメリカ人の部隊 1 つと、ギリシャ/ユダヤ教徒部隊 1 つが登場する。

- ・これらは、4 移動力を有している。
- ・スタック制限外となる [13.3.3]
- ・補給切れの場合、除去される [12.3]。

1 ステップの円形ユニットと、2 ステップになるまでの CIL ユニットのステップロスを受けた場合、これらはゲームから取り除かれる。

21.11 熟練防御ユニット



これらのユニットは通常の兵員より高い士気による優れた防御能力を有しており、追加の損害を受けることで死守を行える。

- ・これらは赤字で戦闘力が記載されている。
- ・戦闘の防御時において、所有プレイヤーは CRT の最終戦闘比を 1 段階左側にシフトするボーナスを使用できる。
- ・このボーナスを使用した場合、D と DR の戦闘結果は、代わりに熟練ユニットの 1 ステップロスとして適用される。

つまりこの特殊能力は、より多くの損害を受けるリスクをもたらす。「死守せよ」(No Retreat!) という命令は、兵士の血で贖う必要があるのだ。

21.12 ドイツのグループ名称

主に登場ターンを識別する目的から、グループ化されているユニットがある。特定の司令官カードに関連しているドイツ側のユニットは、黄色の名称が記載されている。



- ・ロンメル (Rommel) : 撤退していない場合、これらユニットはロンメルが司令官となった場合か、あるいは連合側がローマに侵入した場合 (カード番号 50 とルール [2.10.1] を参照)、あるいは

北部イタリアマップが配置された際に [7.3]、ドイツ予備ボックスに投入される。



- ・モーデル (Model) : 撤退していない場合、これらユニットはモーデルが司令官となった場合か、あるいは北部イタリアマップが配置された際に [7.3]、ドイツ予備ボックスに投入される (詳細はカード番号 51 を参照)。

北部 (North) : これらユニットは北部イタリアを守護しており、連合側がイタリア本土に上陸するか [13.6.9]、北部イタリアマップが配置された際に [7.3]、ドイツ予備ボックスに投入される。



- ・北部 (North) : これらユニットは北部イタリアを守護しており、連合側がイタリア本土に上陸するか [13.6.9]、北部イタリアマップが配置された際に [7.3]、ドイツ予備ボックスに投入される。



- ・OKW: これらユニットはドイツ戦略予備軍の一部であり、2 回目のイタリア本土強襲上陸が発生した際 [13.6.9]、または 1944 年以降において [26.2.5] ドイツ予備ボックスに投入される。



- ・南部 OB: これらのユニットはマップ外のアリアに駐留しており、特定のイベントカードまたはターン 16 の増援において登場する。



- ・LW: これらはルフトバフフェ (Luftwaffe ドイツ空軍) の陸上部隊であり、司令官に LW の能力がある場合は [25.0]、より低コストでゲームに投入できる。

北部マップが配置された場合、史実とは異なりロンメルまたは OKW のユニットがゲームに登場することとなる。これは崩壊するイタリア戦線を支えるために、ドイツ最高司令部が緊急増援を送ったと見なされる。

21.13 脆弱ユニット



白色の戦闘力を持つユニットは、「脆弱」として見なす。これらのユニットまたは

はマーカーは退却の代わりに損害を受けるだけの戦闘力、ドクトリン、士気を有していない。

- ・白色の戦闘力を持つユニットまたは陣地は、D または DR の結果をキャンセルするためにステップロスを受けられない。
- ・白色の戦闘力を持つユニットまたは陣地は戦闘後前進を行えない [14.8]。

22.0 特殊なマーカー

特殊なマーカーの効果に関する詳細を記載する。

22.1 ドイツ側陣地マーカー



これらはイタリアにおける連合側の猛進撃を遅延させるため、ドイツ側により構築された無数の陣地線を表している。

- ・陣地はイベントカードの使用により、戦略フェイズの増援として登場する（ほとんどのカードには陣地線の名称が記載されている）。これらは通常、ターンごとに 1 枚使用できる [8.2]。
- ・除去または損害を受けた陣地はカップに戻される。
- ・これらはマーカーでありユニットではない。そのため単独では防御できず、退却も行えない。また ZOC を持たず、スタックするユニットに戦闘力を追加するのみである。単独で配置されたヘクスに敵ユニットが移動または戦闘後前進してきた場合、陣地は除去される。
- ・陣地マーカーのみが置かれたヘクスを攻撃できない。
- ・陣地は自主的に攻撃を行えない（白色の戦闘力を有している）。また戦闘後前進も行えない [14.8]。
- ・防御時に CRT において 1 段階左側にシフトさせ、また攻撃側の消耗ナンバー [27.4.3] を減少させる。
- ・攻撃側により多くの損害を与える場合がある [14.7.2]。
- ・陣地内にドイツ側のユニットがすでに置かれているならば、たとえ敵ユニットに隣接していても、予備ボックスからドイツ側ユニットを陣地ヘクスに配置できる [10.0B、16.1]。

・増援として受領した場合、ドイツ側プレイヤーはカップより 1 つずつランダムに引く。また戦闘力は見ずに、アントライド面（? の書かれた面）を上にして置く。

EZOC、都市、沼地ヘクスに置くことはできない。

それぞれのカードのタイトルは、イタリアにおける歴史的なドイツの陣地線の名称となっている。これらの陣地マーカーはゲームにおいて、ドイツが長期に防衛を成功させるうえで重要なものとなっている。

22.2 連合側上陸／橋頭堡マーカー



これらは強襲上陸に必要な、連合側の上陸用舟艇と支援艦艇を表している。

- ・これらは連合側ユニットが予備ボックスから LZ ヘクスに移動し、強襲上陸するために必要である [13.6.4]。
- ・これらは通常の移動は実施できないが、展開フェイズ [10.0] と予備フェイズ [16.0] において移動を行える。
- ・橋頭堡の面になると、戦闘において 1 ステップロスを受けられる。またヘクス内の連合側ユニットに 2 戦闘力を追加する。これらは戦闘後前進を行えない [14.8]。
- ・これらはマーカーであり、ユニットではない。そのため単独で防御や退却を行えない。また ZOC を持たず、スタックするユニットに戦闘力を追加するのみである。単独で配置されたヘクスに敵ユニットが移動または戦闘後前進してきた場合、これらは除去される。
- ・除去された場合、3 ターン後に増援として登場する [14.7.1]。
- ・それぞれの橋頭堡マーカーは、4 ヘクス以内の 2SP 分のユニットの補給源となる [12.2F]。
- ・上陸／橋頭堡マーカーのみが置かれたヘクスを攻撃できない。

GMT の C3i マガジン第 28 号に、オプションの補給カウンターが付属している。これらは、それぞれの橋頭堡が補給するユニット数を記録するために使用するものだ。

22.3 連合側港湾マーカー



これらは連合側の港湾と、作戦中の部隊を維持するための施設を表している。

- ・これらは通常の移動は実施できないが、展開フェイズ

[10.0] において移動を行える。

- これらはマーカーであり、ユニットではない。そのため単独で防御や退却を行えない。単独で配置されたヘクスに敵ユニットが移動または戦闘後前進してきた場合、これらは除去される。
- 除去された場合、3 ターン後に増援として登場する [14.7.1]。
- 上級ゲームにおいて、連合側プレイヤーは利用可能 (Active) 面の港湾ごとに SP を受け取る [12.2C]。
- 連合側プレイヤーはマーカーを港湾 (Port) 面に裏返すことで、ボーナスアクションを受け取る [11.1]。
- 港湾マーカーのみが置かれたヘクスを攻撃できない。

22.4 連合側強襲目標



このマーカーは、攻撃の集中と米軍がイタリアで使用した特殊な戦術リソースを表している。

- 連合側プレイヤーは、このマーカーを Clark または Alexander が司令官の場合に受け取る [25.0]。
- これはすべての攻撃ユニットが米第 5 軍に所属している場合にのみ使用できる (緑色のカウンター)
- これにより攻撃側は CRT で 1 段階右側のシフトを得る (ただし追加損害を被る [14.7.2])。またこれは目標マーカーとしての機能を持つ。

22.5 ドイツ側強襲目標



このマーカーは攻撃における洞察力和、リスクを取る意志を示している。

- ドイツ側プレイヤーは、このマーカーを Rommel が司令官の場合に受け取る [25.0]。
- これにより攻撃側は CRT で 1 段階右側のシフトを得る (ただし追加損害を被る [14.7.2])。またこれは目標マーカーとしての機能を持つ。

22.6 ドイツ側強襲カウンターブロー



このマーカーはドイツ軍の優れた反撃スキルを表している。

- ドイツ側プレイヤーは、このマーカーを Rommel が司令官ではない場合に受け取る [25.0]。
- これが置かれたヘクスにおいて防御側は CRT で 1 段階左側のシフトを得る。またこれはカウンターブローマーカーとしての機能を持つ。

23.0 記録マーカー

これらの記録マーカーはゲームにおける将来の状況、または進行中の状況の記録補助のために用いられる。



2 つの晴天／雨天マーカーはイベントカードの指示により、記載されている通りにゲームターントラックに置かれる。



支配マーカーはいずれのプレイヤーがマップ目標またはイタリアの戦争状況を支配しているかを示すものだ。



予備マーカーはプレイヤーがどれだけの追加カードを引けるかを示す [5.1]。



第 2 戦闘マーカーは、フェイズプレイヤーのユニットが 2 回目の攻撃を実施できることを示す [15.0]。



絶頂期マーカーは、イニシアティブが変更された時点において、ドイツ側プレイヤーが獲得していた VP 合計を示す [20.6]。

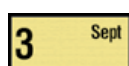


2 つの海輸マーカーは上級ゲームにおける港湾補給 [11.2] または標準ゲームにおける橋頭堡の補給 [12.2F] 能力を示す。

24.0 天候／気象

天候は移動や戦闘といったゲーム内のさまざまな要素に影響を及ぼし、ターンごとに乾燥または泥濘の天候が設定されている (ゲームターントラック参照)。雨天と晴天は特定のイベントカードを使用することで、自動的に適用され、マーカーによって表される。すでにターンボックスに気象マーカーが置かれている場合、これが置き換えられることはなく、そのまま留まる。ターンボックスに複数の気象マーカーが置かれることはない。

24.1 乾燥



これは適切な地面の状態と気象条件であることを示す。戦闘には最適な季節だ！

- ゲームターンにおいて、ターンボックスが黄色で塗られている。
- 大規模攻勢は、3 週間継続する。

24.2 泥濘



これはぬかるんだ大地と寒冷な気象条件であることを示す。戦争遂行にはひどい季節

となる。

- ・ゲームターンにおいて、ターンボックスが茶色で塗られている。
- ・大規模攻勢は、2週間継続する。
- ・第2戦闘フェイズは行われない。
- ・すべてのユニットの移動力が最大 3MP となり、空挺降下 [13.6.7] は行えない。
- ・複数ヘクスの戦闘後前進を行えない。
- ・航空機アイコンのついたイベントカードは、このターンに使用できない。

24.3 晴天



快晴であり、軍用機の飛行と大規模攻勢には最適である。

- ・晴天マーカーをゲームターントラックに置く。
- ・大規模攻勢の期間が1週間伸びる。
- ・連合側プレイヤーは、プレイヤーターンごとに追加で1つの強襲マーカーを獲得する。

24.4 雨天



戦闘には不向きな天候を表している。

- ・雨天マーカーをゲームターントラックに置く。
- ・大規模攻勢の期間が1週間短縮される。
- ・連合側プレイヤーは、プレイヤーターンごとに1つ少ない強襲マーカーを獲得する。
- ・すべてのユニットの移動力が最大 3MP となり、空挺降下 [13.6.7] は行えない。
- ・航空機アイコンのついたイベントカードは、このターンに使用できない。
- ・河川越えの戦闘において、戦闘後前進を行えない。
- ・防御側は、CRT において1段階左側のコラムシフトを獲得する。

24.5 泥濘かつ雨天

泥濘と雨天が同時に発生した場合、そのターンにおける戦闘フェイズは実施されない。

戦争のことはしばし忘れること。この月には誰も殺される

ことはない！ 遅れている参謀業務をすべきときだ。

25.0 司令官能力

以下の章は、さまざまな司令官の特殊能力の詳細を記載したものだ。

ドイツ側司令官

FD - 陣地守備: プレーヤーが「LINE」のタイトルがついたカードを陣地構築イベントとして使用した場合、追加で1つの陣地マーカーを得る。

LW - ルフトパッフェ: 除去された LW ユニットの、作戦フェイズにおいて予備ボックスに移動する際 [9.0d]、完全戦力面で置かれる。1 ステップユニットは無償で移動できる。

PZ - 装甲: それぞれの戦車カウンターは攻撃時に+1の戦闘力を得る。

SC - 強襲カウンターブロー: 強襲カウンターブローを使用できる [22.6]。

RT - 目標マーカーの再利用: 戦闘フェイズで使用した自身のすべてのマーカーを、次の連合側プレイヤーターンにおいてカウンターブローマーカーとして使用できる（強襲カウンターブローを除く）。

XT - 追加目標: Rommel の強襲目標マーカー [22.5] を使用できる。

連合側司令官

AB - 消耗ボーナス: 消耗戦闘において、1 段階右側にシフトする。

DA - 捨て札能力: 戦略フェイズにおいて引いた最初の赤字ではないイベントカードを捨て、代わりのカードを引くことができる。

NA - 消耗戦闘不可: 乾燥または晴天において消耗戦闘を実施できない。

RP - 補充ポイント: 乾燥ゲームターンの開始時において（週ターンではない）、追加で1 補充ポイントを得る。

SM - 強襲マーカー: 晴天ターンにおいて、自身の戦闘マーカーを獲得する際に、追加で1つの強襲マーカーを得る。

ST - 強襲目標マーカー: 連合側の強襲目標マーカーを使用できる [22.4]。

TEC/CRT プレーヤー補助カードに、司令官特殊能力の

表と効果の一覧が記載されている。

26.0 イベント一覧

以下には各ゲームターンイベントの詳細が記載されている。これらをすべて覚えておく必要はなく、ターンごとに参照すると良い。

26.1 緑色と赤色の撤退指示



緑色または赤色でゲームターントラックに記載されているのは、歴史的なイベントである。

解決には以下のルールを使用し、プレイヤーはユニットとリソースをゲームより取り除くこと。すでに壊滅したユニット（あるいは降伏したユニット）の撤退を指示されるごとに、もしあれば1RPのペナルティを支払うこと。

26.1.1 ターン 3、コルシカ: ターン 1〜2 においてこれらへの侵攻を行っていないならば、この時点よりコルシカ／サルジニアは休戦が宣言されたターンの終了時に連合側支配下となる [26.2.1C]。

ドイツは両島より撤退し、連合側はこれらとイタリア本国へ速やかに上陸した。

26.1.2 ターン 4、アフリカ: 連合側の 5 個師団と上陸マーカー 2 個がゲームより撤退する。

- ・Rommel ユニットの使用されている場合、米軍のユニット 3 個のみがターン 6 の Overlord [26.1.4] で撤退する。
- ・Model ユニットの使用されている場合、英軍のユニット 2 個のみがターン 6 の Overlord [26.1.4] で撤退する。

これらユニットは北アフリカに移動し、次に英国へと送られた。そして状況が悪化するまで、しばらくそこに留まることになる。

26.1.3 ターン 5、ロシア: 連合側ユニットがローマの 4 ヘクス以内にない限り、ドイツ側の 2nd FJ ユニットの、ドイツ側 1 補充ポイントが撤退する。もし撤退が行われない場合、このイベントはターン 7 に実施される。

この降下猟兵と一部の小規模な部隊はロシア前線に送られたが、連合側の脅威がローマに迫っていれば、もう少し長く留まっていたことだろう。

26.1.4 ターン 6、オーバーロード: 連合側の 2 個師団と上陸マーカー 2 つが撤退する。これに加えて、ターン 4 の時

点で撤退が延期されていた連合側ユニットも除去される。

これらのユニットは 1944 年 6 月にノルマンディー侵攻準備のため戦線を離れた。

26.1.5 ターン 7、ポーランド: ドイツ側装甲師団 1 つと、ターン 4 において撤退が遅延していた場合は 2nd FJ が撤退する。

ソ連がポーランドに侵攻する。ヒトラーの帝国は急速に崩壊しつつあった。

26.1.6 ターン 8、アンヴィル: 上陸マーカー 2 つをゲームから取り除く。

これらのマーカーは南フランスにおける侵攻準備のため戦線を離れた。この強襲上陸は史実において 1944 年 8 月に実施された（ゲームにおけるターン 14）。

26.1.7 ターン 9、エジプト: 連合側 2 個師団が撤退する。第 46 歩兵師団はターン 19 の増援として戻る。

これらのユニットは近東に移動し、そこに駐留した。

26.1.8 ターン 11、英国: 戦車旅団 1 つがゲームより撤退する。

この部隊は、1944 年 6 月のノルマンディー侵攻の準備のため戦線を去った。

26.1.9 ターン 12 D-Day: ドイツ側の 3 個装甲師団をゲームより撤退させる。

これらは D-Day におけるノルマンディー侵攻に対応するため戦線を離れた。これらの部隊の一部は、マップ上に登場しない場合がある。

26.1.10 ターン 13、ドラゴン: 連合側ユニット 9 つが、ゲームより撤退する。

これらのほとんどは、次のターンに南フランスで実施される強襲上陸の準備のため戦線を離れた。

26.1.11 ターン 14、ファレーズ: ドイツ側の装甲師団 1 つと装甲擲弾兵 3 個師団をゲームより撤退させる。

一部はノルマンディーにおけるファレーズ・ギャップの危機のため西部戦線のフランスに留まった。

26.1.12 ターン 18、バルジ: ドイツ側の歩兵 3 個師団がゲームより撤退する。ドイツ側プレイヤーはまた、3 補充ポイントを失う。**付記:** このターンにおいてドイツ側は、カップよりランダムに引かれたイタリアファシストユニット 2 つの増援を受ける。

RP リソースは、アルデンヌにおけるドイツ側の最後の奇襲攻勢のため抽出された。

26.1.13 ターン 19、ヴェリタブル: 連合側のユニット 7 つがゲームより撤退する。

これらのほとんどがオランダとドイツ本土におけるヴェリタブル作戦の攻勢に利用された。

26.1.14 ターン 20、ハンガリー: ドイツ側 3 個師団がゲームより撤退する。

これらのほとんどは、赤軍に包囲されたハンガリー首都での負け戦のために抽出された。

26.2 黒色のゲームルールイベント

これらのゲームイベントは黒色の文字でゲームターントラックに記載されており、解決には以下のルールに従う。



26.2.1 ターン 2、休戦判定の開始: このターンより、イタリア戦争状態トラックにおけるイベントが適用される。

重要! ターン 1 の時点でトラック上のマーカーが移動したとしても、ターン 2 の「休戦判定の開始」イベントまでは、その効果が発動することはない。

史実において、ムッソリーニは 1943 年 6 月に権力の座より追放され、9 月に休戦が宣言された。



A. 参戦状況表: 表に記載されたイベントが発動するごとに、トラック上のマーカーを指示された通り移動させる。マーカーは枢軸国イタリア (Axis Italy) の面で「ドゥーチェ万歳」(Viva il Duce!)

のボックスに置かれる。同じ表が、連合側戦略マップディスプレイシートにも記載されている。

- ・**連合側による都市の占領:** 連合側がドイツ側プレイヤーの支配するマップ目標を占領した場合 [2.11]、ドイツ占領マーカーを 1 段階左側に移動させる。

- ・**連合側によるイタリア本土への侵攻:** 連合側プレイヤーが、少なくとも 4 つの上陸マーカーを使用してイタリア本土に強襲上陸を実施した場合 [13.6]、その初回においてマーカーを 1 段階左側に移動させる。

- ・**ドイツ側ユニットの除去:** 連合側がドイツ側の四角形

のユニットを攻撃により除去した場合、マーカーを 1 段階左側に移動させる。

- ・**ドイツ側による都市の占領:** ドイツ側プレイヤーが連合側プレイヤーの支配するマップ目標を占領した場合、ドイツ占領マーカーを 1 段階右側に移動させる。

- ・**連合側ユニットの除去:** ドイツ側が連合側の四角形のユニットを攻撃により除去した場合、マーカーを 1 段階右側に移動させる。

B. イタリア参戦状況イベント: それぞれのトラックには、異なるゲーム上の効果が設定されている。これらの効果は、ルールに特記されていない限り確認フェイズの参戦状況／休戦の判定時に適用される。

- ・**ドゥーチェ万歳:** ドイツ側プレイヤーはカップよりランダムに 2 つのファシストイタリアユニットを受け取り、ドイツ側予備ボックスに置く。

- ・**ベニートの終焉:** ドイツ側プレイヤーはカップよりランダムに 1 つのファシストイタリアユニットを受け取り、ドイツ側予備ボックスに置く。

- ・**国王陛下万歳:** ファシストイタリアユニットは、自主的に攻撃できない。

国王がムッソリーニを権力より遠ざけ、バドリオ首相が指揮を掌握する。

- ・**休戦協定:** ドイツ側プレイヤーは、ターン終了時までシチリアのマップよりすべてのユニットを移動させること (イタリアのつま先の部分を含む)。残ったユニットは損害ボックス (補給切れの場合は降伏ボックス) に置く、イタリアユニットはカップに戻す) に置く。ファシストイタリアユニットは、移動と自主的な攻撃を行えない。

イタリア政府は連合側と秘密裡に降伏条件の交渉を開始し、ヒトラーはイタリア軍の強制的な武装解除を行うアフリック作戦準備のため、兵員を撤退させた。

- ・**休戦協定+連合側支配マーカー:** 休戦協定の位置よりさらにマーカーを 1 段階左側に移動するイベントが発生した場合、マーカーを裏返し連合側の面にする。連合側プレイヤーが少なくとも 4 つのユニットでイタリア本土に対して 2 回目の強襲上陸を宣言するか、あるいはイタリア本土に 4 つのユニットを有している時点で [10.0E]、

13.6]、直ちに休戦が発動する。

メッシーナ海峡を横断してユニットを移動させることで、大規模なイタリア本土への強襲上陸なしに休戦が発動する。

C. 休戦

- ・マップよりすべてのファシストイタリアユニットを取り除き、カップに戻す。
- ・ドイツ側プレイヤーは 2 補充ポイントを得る。
- ・参戦状況トラックは、ゲームの残り期間において「休戦」ボックスより移動しない。
- ・コルシカ／シチリアボックスは、ターン終了時に連合側の支配下となる（シナリオブックの [0.0A] を参照）。
- ・連合側プレイヤーは 2 イベント VP を得る。

D. 休戦せず

- ・ターン 6 の開始時までには休戦が宣言されなかった場合 [26.2.3]、トラックより支配マーカーを取り除き、連合側イタリアの「Fol」ユニットを「ベニートの終焉」ボックスに写真の面を上にして置く。このマーカーは、ドイツ側プレイヤーはローマの 3 ヘクスすべてを支配している間、その場に留まる。
- ・ドイツ側プレイヤーは 2 イベント VP を獲得する。



カウンターの写真は、1943 年後半において第 8 ベルサリエリ連隊（モットーは「Velox ad Impetum」）の狙撃兵であるヴィンチェンツォ・デ・チッチョとなっている。彼は私が尊敬するウォーゲームの対戦相手である Danny Pancaldi の祖父である。

E. ローマの占領: 連合側プレイヤーが少なくとも 1 つのローマヘクスを支配した場合、直ちに休戦が発動し [26.2.1C]、ドイツ側プレイヤーは特定の増援を受け取る [2.10.1]。

連合側がローマに侵攻した場合、イタリアは直ちに降伏するだろう。

26.2.2 ターン 4、陣地構築の開始: このターンより、ドイツ側プレイヤーは陣地マーカーを配置できる（ターンごとに 1 枚使用できる陣地カードにより）。陣地が構築されたら、カップより 1 枚ずつランダムに引き、カードの指示に従いボードに配置すること。このときアントライド面を上にして置く。配置後に、戦闘力を確認することができる。

ケッセルリンクは長大な陣地線をイタリアに構築したが、これはゲームにおいてドイツ側が成功するために重要なものである。

26.2.3 ターン 6、休戦判定の終了: 休戦が宣言されなかった場合、以降において休戦が行われることはない。緑色のイタリア軍ユニットはドイツ軍がローマのすべてのヘクスを支配する限りゲームに留まる [7.5]

期待された通りにムッソリーニが権力を掌握し続けていれば、彼を通報する計画を失敗させ、イタリア軍が枢軸の目的のため戦い続けるうえで大きな役割を占めたことだろう。

26.2.4 ターン 9 と 14、フリップフロップの判定: プレイヤーが、これらゲームターンの開始時にフリップフロップイベントカードを引いた場合（シンボルが記載されている）、プレイヤーは陣営を交代する（週ターンには発生しない）。

例外: 双方のプレイヤーがそれぞれカードを引いた場合（カード 8 番の Lili Marlene、カード 20 番の Kilroy was Here）、あるいは絶頂期マーカーがすでに交代済みの面になっている場合は、何も起こらない。

- 1. フリップフロップによる交代:** 双方のプレイヤーはゲームにおける役割を交代する。
- 2. イベントカード:** 双方のプレイヤーは手札をそのまま持つておく。
- 3. イベント VP:** イベント VP マーカーを裏返し（イベント VP を獲得したプレイヤーは、陣営を交代してもそれを持ち越す）。
- 4. マップ VP:** イベント VP マーカーを以下のように調整する。

ターン 9 での交代: ドイツ側プレイヤーのマップ VP が 15 以上であれば、ドイツ側プレイヤーは 3 イベント VP を失う。14 以下であれば、3 イベント VP を獲得する。

ターン 14 での交代: 連合側プレイヤーのマップ VP が 15 以上であれば、連合側プレイヤーは 3 イベント VP を失う。14 以下であれば、3 イベント VP を獲得する。

5. 絶頂期マーカー: 絶頂期マーカーを裏返し、再度フリップフロップが発生しないことを示す（マーカーが勝利

得点トラックに配置されていない場合も含む)。

6. フリップフロップの小康: 陣営の変更が行われた場合、そのターンにおいて戦闘の宣言は行えず、双方のプレイヤーは戦闘フェイズをスキップする。

これにより、ゲームにおいて双方のプレイヤーが主攻陣営(連合側)を担当することとなる。もし気に入らないならば、このルールを使用する必要はない。

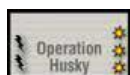
26.2.5 ターン 10、OKW の予備: いまだドイツの駐留ボックスに配置されているならば、OKW と書かれたユニットをドイツ側の予備ボックスに移動させる。またドイツ側プレイヤーは 2 補充ポイントを得る。

これらの戦略予備はアンツィオへの上陸後にドイツの最高司令部により投入され、結局はイタリアに送られることとなった。

26.2.6 ターン 16、OB Süd の投入: いまだドイツの駐留ボックスか壊滅ユニットボックスに配置されているならば、OB Süd と書かれたユニットをテーブルの上に落とし、落ちたときに表示された面のまま、ドイツ側の予備ボックスに置く。またドイツ側プレイヤーは 2 補充ポイントを得る。

これらの兵員は、撤退する精鋭の機械化部隊に代わりとして、北イタリアまたはバルカンの駐留を解除された部隊を表している。

26.3 灰色の歴史イベント



これらの歴史的イベントは灰色の文字でゲームタレントラックに記載されている。それぞれの解決には、以下のルールを使用すること。

26.3.1 ターン 1、ハスキー作戦: ターン 1 において、連合側プレイヤーはカードを使用することなく、3 週間の大規模攻勢であるハスキー作戦を無償かつ自動的に実施する(強襲上陸も行える)。

連合側のシチリアにおける攻撃は、初期の上陸を実施した師団数において、WW2 でもっとも大規模な強襲上陸作戦といえるだろう。

26.3.2 さまざまなターンにおける「作戦」: これらのイベントはシナリオにおける連合側の手札調整や、「エンドラン」上級ルールにおいて使用される [27.6]。

これらは連合側の大規模攻勢イベントが、歴史上において実施された日を表している。

26.3.3 ターン 5、レロス島のドイツ軍: イタリアの休戦が宣言された場合 [26.2.1]、ドイツ側プレイヤーは LW (ルフトバッフェ) または山岳ユニットを選択し、これらのユニットより 1 ステップを除去するごとに(最大 2 ステップ)、連合側プレイヤーは 1 補充ポイントを失う。またドイツ側プレイヤーは、除去したステップごとに 1 イベント VP を獲得する。

これはイギリス軍により占領されたギリシャの島に対する、ドイツ軍の奇襲反撃を表している。2FJ 師団がこのターンに撤退することから、ドイツ側プレイヤーにとって簡単にイベント VP を獲得するまたとない機会になることだろう。

26.3.4 ターン 12/13/18、ローマ/リヴォルノ/ラヴェンナにおける連合軍: 連合側プレイヤーがこれらのターン開始時において名称が記載された町/都市を支配している場合、ドイツ側の ZOC にないヘクスごとに 1 イベント VP を獲得する。連合側プレイヤーが記載されたヘクスのすべてを支配していない場合、ドイツ側プレイヤーは 1 イベント VP を獲得する。

これら政治的に重要な地点のタイムリーな占領と防衛は、最高司令部への要請にあたり、勝利した司令官の影響力を高めることだろう。

26.3.5 ターン 17、ギリシャの連合軍: 連合側が補充ポイントを使用するごとに(最大 3 まで)、ドイツ側プレイヤーはドイツの予備ボックスに配置されたユニットより 1 ステップを除去するか、1 ステップ分のユニットをドイツ側の駐留ボックスに移動させるか、あるいは 1 補充ポイントを除去しなければならない。

ドイツ側は、連合側のギリシャにおける大規模な投入に対応した。

26.3.6 ターン 19、ブダペストのソ連軍: この時点より、ドイツ軍は新たな補充ポイントを、いかなる方法によっても受け取れない(陣地化カードやカードイベントによるもの、目標地点の占領/喪失によるものなど)。またユニットの増強 [9.2] も行えない。

ドイツの駐留ボックスにあるすべてのユニットを、ゲームより撤退させる。

このターンより、双方のプレイヤーは戦略フェイズにおい

て4枚ではなく3枚のカードしか引けない [5.1]。また5枚以上のカードを手札に持つことはできない [12.4]。

イタリア戦線は北部の重要な戦闘に対して二の次という扱いであり、双方の陣営とも投入する軍事的リソースは先細りとなっていった。

26.3.7 ターン 21、春の目覚め: このターンにおいてドイツ側プレイヤーが自身の脆弱ユニット [21.6] を撤退させるごとに、1 イベント VP を獲得する (最大 2VP まで)。

ドイツは最後のあがきであるハンガリーにおける反攻作戦「春の目覚め」を支援するため、追加の部隊を送り出した。

26.3.8 ターン 22、グレープショット作戦: 連合側プレイヤーはターン 22 において常に大規模攻勢 [8.1] を宣言できる (直前のターン 21 で実施している場合を含む)。

最終ラインへのソ連との競争とヨーロッパにおけるドイツ軍が最終的に戦意を失ったことにより、戦争の最終段階において連合側の作戦テンポは加速した。

27.0 上級ルール

これらの上級ルールはオプションであり、ゲームに詳細さを (そしてプレイ時間を) 加えるものだ。望むならば、一部のみを使用しても良い。

なお消耗戦闘ルールについては、使用することを強く推奨したい。

27.1 連合側戦闘補給マーカー



このマーカーは、大規模攻勢にあたり集積された追加の戦闘補給と、広範囲な攻撃計画を表すものだ。このルールは上級ルール [27.8] の港湾補給と共に使用する。

- ・自主的な攻撃 [14.1.1] を行うにあたり、戦闘力ステップ [14.5] においてこのマーカーを使用できる。ただし連合側の大規模攻勢が行われている場合のみで、通常の戦闘ならびに消耗戦闘ターンには使用できない。
- ・攻撃側部隊が1ヘクスにのみスタックしている場合、1SPを消費することで、1戦闘力を追加できる。
- ・攻撃側部隊が複数ヘクスにスタックしている場合、2SPを消費することで、2戦闘力を追加できる。
- ・このマーカーはステップロスを引き受けることができず、

決して除去されない。

大規模攻勢における攻撃においてのみ使用できることに注意。ただし「CA」(反撃)の結果によるもの、または自主的ではない攻撃(カウンターブロー)を含む。これは連合側を有利にするルールである。

27.2 消耗戦闘

消耗戦闘では、すべての戦闘に同じダイスロールを適用する、より簡易な手順を用いる。

- ・消耗戦闘は大規模攻勢ターンでは実施できない。
- ・通常の戦闘とは異なり [14.6.10]、双方の陣営のすべてのユニットがペナルティなしに一度に攻撃を行い、1回のダイスロールのみで判定する。

以下のユニットが消耗戦闘に参加できる。

27.2.1 攻撃側: フェイズプレイヤーのユニットで、敵ユニットに隣接しているものは、戦闘不可マーカーが載せられたものを除き消耗戦闘に参加する。

27.2.2 防御側: 非フェイズプレイヤーのユニットと陣地マーカーで敵ユニットに隣接しているもの、ならびに予備ユニットボックスに配置されているものは消耗戦闘に参加する。

消耗戦闘においては、戦線全体を1つの戦闘として処理する。

27.3 消耗戦闘の手順

消耗戦闘の解決は、消耗戦闘手順により実施される。これらのステップは、正確に下記の順序で実施されなければならない。

消耗戦闘手順

- 1. 戦闘力ステップ:** 補給下にあり、白色の戦闘力ではなく、敵ユニットに隣接する攻撃側ユニットの戦闘力を合計する。
- 2. 割り当てステップ:** 攻撃側は利用可能な戦闘支援マーカー(電撃戦、強襲など)のうち、いくつを戦闘に使用するか宣言すること。これらの支援マーカーはマップ上には配置されないが、使用後は消費される。そののちダイスを振る前に、攻撃側より先に消耗イベントカードを使用する(複数可)。

防御側は連合側航空支援の範囲外であっても、支援マーカーを使用できない。

3. 初期戦力ステップ: 攻撃側ユニットと支援マーカーの数を合計し、これより隣接する陣地とカウンターブローマーカーの数を引く。消耗戦闘 CRT においてこの数値に対応した項目が、「初期戦力項目」となる。

4. 最終項目ステップ: 初期戦力項目を、天候や特別なボーナス、イベントカードに応じてシフトさせ、最終項目を決定する。

5. 攻撃側ロールステップ: 攻撃側プレイヤーは 6 面体ダイスを 1 個振り、最終項目を参照して戦線全体に適用される戦闘結果を求める。

6. 結果適用ステップ: 求められた戦闘結果を適用する。これには目標／カウンターブローマーカーをダイスのように振るという手順も含まれる。

27.4 判定項目の修正

上記のステップ 4 により最終項目が決定されたら、以下の手順を行う

27.4.1 地形効果: 消耗戦闘において TEC によりシフトが適用されることはない。

例外: 雨天の場合は 1 段階左にシフトさせる。

27.4.2 戦闘支援マーカー: 電撃戦または強襲マーカーは、攻撃側の 1 ユニット分に相当する。支援マーカーはマップ上に置かず、ユニット合計数に加算した後は、使用したものとして脇によけておく。

27.4.3 陣地マーカー: 目標マーカーの置かれた陣地マーカーごとに（訳注: おそらく「攻撃ユニットに隣接する陣地マーカーごとに」の誤り）、攻撃側ユニットの数より 1 を引く。また、これらは戦闘結果に影響を及ぼす [27.5]。

27.4.4 カウンターブローマーカー: 目標マーカーに隣接するカウンターブローマーカーごとに、（訳注: おそらく「攻撃ユニットに隣接するカウンターブローマーカーごとに」の誤り）、攻撃側ユニットの数より 1 を引く。

例: 連合側の 12 ユニットがドイツの前線を攻撃する。連合側プレイヤーは強襲マーカー 3 つを使用し、ドイツ側プレイヤーはカウンターブロー 1 つと陣地 1 つが連合側ユニットに隣接している。そのため合計は 13 となり、13~15 の項目でロールを行う。連合側プレイヤーは消耗イベントカード 2 枚を使用し（番号 46 の Carpet Bombing と番号 47 の Rolling Gun Barrages）、これにより右側に 3 シフト

が発生するため 22~24 の項目を用いる。

27.5 消耗戦闘の解決

消耗戦闘の結果が判明したら、以下のように適用する。

- ・ EX の結果は、双方の戦闘に参加したユニットまたは陣地 1 つから、1 ステップを取り除く。

- ・ 数字の結果（たとえば「2」など）となった場合、フェイズプレイヤーは数字の分だけ、ゲームにおいて利用可能な目標／カウンターブローマーカー（[22.4~22.6] の例外について参照）を取りダイスのようにテーブルの上で振る。

例: [27.4] の例の続きにおいて、連合側プレイヤーは 22~24 の項目においてダイスで 2 を振り、「4」の結果を得た。そのため 4 つの目標／カウンターブローマーカーを使用する。アレキサンダーまたはクラークが連合側の司令官でなければ、連合側プレイヤーは強襲目標マーカー [22.4] を選択できない。

- ・ マーカーを振って上になった面を確認し、以下の表で結果を参照しながら、攻撃側が選択した順番で解決していく。

- ・ 消耗戦闘表の結果より、少ない数の目標／カウンターブローマーカーしか利用できないことがある。この場合、超過分は無視すること。

消耗戦闘の結果



目標: 非フェイズプレイヤー（防御側）は戦闘に参加したユニットまたは陣地に、1 ステップロス適用する。



カウンターブロー: フェイズプレイヤー（攻撃側）は、戦闘に参加した自身のユニットが占めるいずれかのヘクスにカウンターブローマーカーを置く。あるいは、自身のいずれかのユニットに 1 ステップロス適用し、そのユニットに隣接する防御側ヘクスに D の結果を適用する。



強襲目標: 双方の戦闘に参加したユニットより、1 ステップを取り除く。



強襲カウンターブロー: フェイズプレイヤー（攻撃側）は、戦闘に参加した自身のいずれかのユニットに 1 ステップロス適用し、戦闘に参加した自身のいずれかのユニットが占めるヘクスにカウンターブ

ローマーカーを置く。



その他の場合: 効果なし。

例: [27.5] の例からの続きにおいて、連合側はクラークが司令官となっている。そのため 3 つの目標／カウンターブローマーカーと強襲目標マーカーを選択する。結果は以下ようになった。



防御側は 2 ステップを失い、また攻撃側はカウンターブローを自身のユニットに置くことを選択した。最後のマーカーは効果なしとなる。

消耗戦闘は前線が「沈黙」しており、かつ大規模な攻勢が実施されていないか、あるいは天候が悪く通常の攻勢を実施できないときに起こる、低烈度の小競り合いを表している。これはドイツ側に有利なルールである。

27.6 エンドラン週ターン

ターンイベントと同じ名前のカードを大規模攻勢のために使用した場合、連合側は直ちに 2 補充ポイントを支払うことで、追加で 1 ターン分の攻勢を行える（「0」の位置でエンドラン週が実施される）。

例: グレープショット作戦の歴史イベント [26.3.2] が記載されたゲームターン 22 において、連合側プレイヤーがカード 34 (Operation Grapeshot) を大規模攻勢イベントとして使用した。この場合、連合側プレイヤーは、追加の「ゼロ」ターンをプレイできる。

これは史実における連合側の増強と準備を表しており、連合側に有利なルールとなっている。

27.7 制限なしの大規模攻勢

基本ゲームと異なり、2 ターンごとに 1 回の大規模攻勢しか実施できないという制限はなくなり [8.1]、十分な補充を有している限り宣言を行えるようになる。

このルールはゲームの初期においては連合側を制限するものだが、イタリアの多くの部分を占領し、十分な港湾が利用可能となれば、SP の数は問題にならなくなるだろう。このルールは前半ではドイツにとって有利だが、後半では連合側に有利となる。

27.8 連合側の港湾補給フェイズ

連合側プレイヤーはユニットを補給し、大規模攻勢を宣言し、戦闘補給マーカーを獲得するために SP を管理する必要がある。

27.8.1 大規模攻勢における SP の消費: 連合側プレイヤーが大規模攻勢を宣言したターンにおいて、作戦を行う週ごとに 5SP を消費しなければならない。すべての週ターンを実施するのに必要な SP がない場合、あるいは消費したくない場合は、より少ない SP で実施できるよう大規模攻勢を短縮しても良い。



27.8.2 ユニットによる SP の消費: 連合側プレイヤーは、マップ上にあり補給線 [12.1] を引くことができる四角形のユニットごとに、1SP を消費しなければならない。ドラム缶のアイコンが記載されている場合、車両が集中運用されていることから 2SP となる。

例外: 予備ボックスのユニットは SP を消費しない。

予備ボックスの「無償」のユニットは、非戦闘状況にあるか、あるいは独自の補給源を有していると見なされる。

27.8.3 非支援ユニットの除去: すべてのユニットに銃砲な SP を供給できない場合、超過分のユニットは直ちに損害ユニットボックスに置かれる。

可能ならば、連合側プレイヤーはこれら超過分のユニットを展開フェイズに予備ボックスに移動させるべきだろう。

27.8.4 SP の追加: 連合側プレイヤーは利用可能な連合側港湾の能力に等しい SP を獲得する。



港湾はマーカーが裏側の「Active」なオレンジ色の面になっており、かつ EZZOC 内にない場合、利用可能となる。港湾都市の丸で囲まれた数字が補給能力となる。

例: ナポリの港湾は連合側プレイヤーに 25SP をもたらす。橋頭堡は SP をもたらさないが、補給源として使用できる [12.2F]。

連合側プレイヤーがそのターンの SP 割り当てを獲得する前に、補給分を支払うことに注意。そのため使用する SP は前のターンに蓄積しておくこと。