

LIBERTY ROADS

Les Voies de la Liberté



日本語解説書

基本ルール

1 .ゲーム用語の説明	2
2 .プレイのシーケンス	4
3 .天候フェイズ	5
4 .補給フェイズ	5
5 .支援フェイズ	6
6 .移動フェイズ	7
7 .戦闘フェイズ	9
8 .突破フェイズ	12
9 .総統の信任	12
10 .増援と補充	13

上級ルール

11 .海上輸送フェイズ	14
12 .空挺部隊降下フェイズ	14
13 .進攻上陸フェイズ	15
14 .不屈の精神作戦	18
15 .港湾修理フェイズ	19
16 .FFLユニットの創出	19
17 .ユニットの変換と撤退	20
18 .ドイツ軍の戦略予備	20
19 .フランスからの撤退	21
20 .帝国の防衛	21

序文：

ルールブックは、基本と上級ルールに分かれている。システムの主な概要を正確に理解するために、基本ルールを読んだ後にコブラ・シナリオをプレイすることを勧める。

灰色の網掛けの上に書かれたいくつかのルールは、上記のコブラ・シナリオには適用しない。



ルール・テキスト内のあちこちに置かれた Liberty Roads マイルストーンは、プレイの例小冊子を参照することを示している。：マイルストーンの数字と同じセクションに進むこと。

基本ルール

1. ゲーム用語の説明 [EXPLANATION OF GAME TERMS]

1.1 ユニット

1.1.1 戦闘ユニット（ルールでは「ユニット」と呼ぶ）は、このゲームでシミュレートする軍事作戦に参加した敵対する2つの陣営の軍事組織をあらわす。

1.1.2 ユニットには、以下の5つのタイプがある。：

師団

司令部（HQ）

ドイツ軍の装甲又は歩兵「カンフグルッペ」（KG）

工兵ユニット

固定防御ユニット

1.1.3 各師団は、以下により明示される。：

エリート・ユニット

（国籍毎のメダル）

攻撃力



歴史的名称

移動力

防御力

師団の裏面は同一のユニットをあらわすが、戦闘損害による減少能力状態である（師団は、2ステップ損失を持つ。1.3を参照）。



1.1.4 師団は、装甲ユニット又は歩兵ユニットのどちらかである。

装甲ユニットは、カウンター中央部に戦車アイコン、右上端に歴史的な師団シンボルが記載され、プレイしやすいようにカウンターの色が他の同国籍ユニットよりもやや暗くしてある。



歩兵ユニットは、反対である。：カウンターの中央部に歴史的な師団シンボル、右上端に歩兵の NATO シンボルを持つ。



ゲームでは、以下の様々な NATO シンボルが使用される。

	歩兵		山岳歩兵
	自動車化歩兵		野戦補充山岳
	国民擲弾兵		グライダー
	固定歩兵		空挺部隊
	野戦補充		自動車化空挺部隊
	保安		Flak（高射砲）
	自由フランス軍(FFL16章)		

Note：NATO シンボルは、知識を与える目的のためにのみ付与され、FFL ユニット（自由フランス軍 - 16.0 を参照）を除いて、ゲームには影響を持たない。

Note：いくつかのドイツ軍師団の NATO シンボルは、ターン1のシナリオ開始セットアップを容易にするために色づけされている。

1.1.5 各司令部（HQ）は、以下のごとく特徴づけられる。： HQシンボル



HQの裏面は、ユニットが「舟橋」モードにあることをあらわす。カウンター上の矢印は、HQが渡河移動罰則を無効にしているヘクスサイドの方向を示す。



この面を上にしてしているHQは、その全能力を保持している。



1.1.6 KGは、ドイツ軍のエリート師団が撃破された後にプレイに出現する、名称なしのユニットである。これらは、置き換えられた師団として同じゲーム・ルールで使用し（ルールで特記されていない限り）、カウンター・シンボルによってのみ区別される（歴史的名称や NATO シンボルを持たない）。





1.1.7 工兵ユニット(「工兵」の NATO シンボルで識別される)は、師団同様に戦闘ユニットだが、1ステップ損失のみを持ち、スタッキングにカウントしない。



1.1.8 固定防御ユニットは、連合軍が侵攻上陸する海岸ヘクス上に出現する戦闘ユニットである。これらのユニットの能力は、侵攻されたヘクスの沿岸防御力に完全に依存する(13.2を参照)。

例:もしも、海岸ヘクス n0410 に上陸していると、0-5-0 固定防御ユニットがそのヘクス内に置かれる。

1.1.9 固定防御ユニットは、移動できない。:もしも戦闘後に退却しなければならない場合には除去される。

1.1.10 固定防御ユニットは、戦闘フェイズの終了時に、攻撃されたヘクスからも取り去られる。

1.2 指揮範囲(CR)

1.2.1 HQのCRは、HQが友軍部隊に指揮や補給を提供できる範囲で、ヘクス数で換算される。CRは、HQのヘクス(含まない)から目標ユニット(含む)まで測られる。HQのCR内にあるためには、ユニットはヘクス数で換算して、HQの指揮値以内の位置に存在していなければならない。連結した道路や鉄道ヘクスは、ヘクス毎に半分(1/2)でカウントする。

1.2.2 CRの道筋は、敵ユニットによって占められたヘクス又はその隣接ヘクス(後者の場合は、友軍ユニットによって占められていない限り)を通過できない。

1.2.3 CRの道筋は、橋梁がない大河川を越えられない(橋梁は、マップ上に描かれている、又は「舟橋」カウンター面にあるHQによって建設される)。

指揮範囲の例:



第1軍HQのCRは、2つのドイツ軍ユニットの存在により、ヘクス 1015、1016 内に伸びない。第3軍HQのCRは、舟橋ユニットの助けで河川を越える。したがって、アメリカ軍第30師団は補給下にある。

1.3 ステップ損失

1.3.1 各ユニットは、現実の戦闘力をあらわしている1又は2ステップの損失を受けることができる。表面はユニットの最大戦力で、もしも戦闘のために1ステップを損失すると、ユニットは弱体面に裏返されて減少戦力を表示する。もしも、さらにステップを損失すると、ユニットは除去される。

1.3.2 裏面を持たないユニット(HQや工兵を含む)は1ステップのみを持ち、1ステップを損失すると除去される。

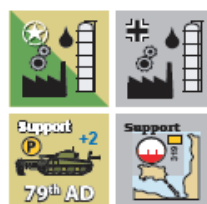
1.3.3 除去されたユニットは、所有しているプレイヤーの「除去ユニット」[Eliminated units]ボックス内に置かれる(マップ上)。

1.3.4 「要塞」[“Festung”]モード(6.5.5を参照)変換(17.1) 撤退(17.2と17.3)で除去されてマップから取り去られたユニットならびに除去されたKG(7.13.5)は、マップ上の所有しているプレイヤーの「プレイから取り去られたユニット」[Units removed from play]ボックス内に置かれ、再建できない。

1.4 ゲーム・マーカー

1.4.1 様々なゲーム・マーカーは、マップ上や共にスタックしたユニットの様々な状態を表示するために使用される。使用方法は、ルールの後方で説明される。

1.5 支援マーカー



1.5.1 支援マーカーは、プレイヤーによって軍事作戦に影響を及ぼすために使用される。支援は、物質的な要素のみならず、特定の戦闘イベントにも関連付けることができる。

1.5.2 これらの支援マーカーは、以下の2つの方法で利用できる。:

- ・支援マーカーに書かれたイベントを活性化させるために(プレイ補助の説明を参照)。
- ・又は、二者択一で、プレイヤーは様々なゲーム・アクション(装甲補充、ドイツ軍の戦略移動等)を実行するために、いかなる支援マーカーも消費できる。この場合には、支援マーカーに書かれたイベントは発生せず、使用されない。

例:「航空支援」マーカーは、悪天候時でさえも、装甲補充を与えるために使用できる。

1.6 国籍

1.6.1 各ユニット・カウンターは、その国籍と/又は下部組織を表示するために、以下のような地の色で印刷されている。:

連合軍：

イギリス軍：タン

アメリカ軍：オリーブドラブ

カナダ軍：ブラウン

フランス軍：ライトブルー

ポーランド軍：レッドとホワイト

ドイツ軍：

国防軍：グレイ

武装 SS：ブラック

ルフトヴァッフェ（空軍）：ブルーグレイ

クリークスマリーネ（海軍）：パープル

ゲームでは：

- ・連合軍は、2つの国籍から成る。：イギリス軍とアメリカ軍である。

- ・ポーランド軍ユニットと全てのカナダ軍ユニットは、イギリス軍ユニットと見なされる。

- ・フランス軍ユニットは、アメリカ軍ユニットと見なされる。

連合軍の二色支援マーカーと二色 D-DAY マーカーは、全ての連合軍国籍によって使用できる。

1.6.2 空挺師団と SHAEF HQ は、同時にイギリス軍とアメリカ軍と見なされる。

1.6.3 ユニットの国籍は、その補給状態（4.2を参照）、戦闘解決（7.1.12を参照）、スタッキング（1.10を参照）、支援マーカーの使用（5.5を参照）に影響を持つ。

1.7 複数の地形タイプを含むヘクス

1.7.1 もしも、単一ヘクス内に複数の地形タイプが存在すると、移動については最も高い地形コストを使用し、戦闘については防御側プレイヤーの選択とする（**訳注：例えば、河川とボカージュの効果は複合しない。**）

1.8 端数の処理

1.8.1 数値を半減させるときには、ルールに述べられていない限り、端数を次に高い数字まで切り捨てる。特に、戦闘比と機能港湾（連合軍支援マーカーの数を計算するために使用される）の数、常に切り捨てられる。半減されて2倍にするときには、変化させずに留まる。複数の数値を半減させるときには、すべてを合計した後、に半減させる。

1.9 ヘクスの支配

1.9.1 プレイヤーは、移動フェイズ中にユニットを移動させて進入／通過する瞬間に、又はいずれかのフェイズ終了時にそこを占めることによってマップ・ヘクスを支配（占領）する。

1.10 スタッキング

1.10.1 スタッキングとは、同一ヘクス内に複数の友軍ユニットを置く行為である。このようなカウンターの山は「スタック」と呼ばれる。各ヘクス内には、以下に定義されるごとく、限定された数のユニットがスタックできる。

1.10.2 スタッキングは、各ゲーム・フェイズ終了時にチェックされる。ただし、海上輸送フェイズを除く。もしも、許された最大スタッキング数を超過したら、所有しているプレイヤーは、スタッキング要件を満たすのに十分な数のユニットを除去しなければならない。

1.10.3 特記されていない限り、スタッキング限度はヘクス毎に3個師団と／又はKGである（例：2個師団と1個KG）。

1.10.4 HQと工兵ユニットは、スタッキング限度にはカウントしないが、あるヘクス内には1個HQと1個工兵ユニットのみがスタックできる。

1.10.5 異なる国籍のユニットは、フェイズ終了時には一緒にスタックできない。

例外1：空挺ユニットは、異なる連合軍国籍のユニットとスタックできる。

例外2：もしも、戦闘退却のために異なる国籍のユニットが超過スタックすると、一時的に一緒にスタックして留まることができ、除去されない。ただし、これは連合軍プレイヤーによって、可及的速やかに正されなければならない。

例外3：海岸ヘクス上では、スタッキング限度は4個師団になる。

例外4：海上輸送フェイズの終了時には、スタッキングをチェックしない。

2. ゲームのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

天候フェイズ

連合軍プレイヤー・ターン

- ・補給フェイズ
- ・支援フェイズ
- ・海上輸送フェイズ
- ・移動フェイズ
- ・空挺降下フェイズ
- ・戦闘フェイズ
- ・突破フェイズ
- ・侵攻上陸フェイズ
- ・港湾修理フェイズ
- ・増援と補充フェイズ

ドイツ軍プレイヤー・ターン

- ・補給フェイズ
- ・支援フェイズ
- ・移動フェイズ

- ・戦闘フェイズ
- ・突破フェイズ
- ・増援と補充フェイズ

Note : イタリック体のフェイズは、上級ゲーム・ルールでのみ使用される。

Note : 詳細なプレイのシーケンスは、プレイの例小冊子の裏に記されている。

3 . 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

3 . 1 天候の決定

3 . 1 . 1 天候は、各ターンの開始時に決定される。連合軍プレイヤーはサイを2つ振り、天候の結果を獲得するためにターン記録欄上の天候をチェックする。

3 . 1 . 2 記録のために、天候マーカーがマップ上の一致する天候記録欄上に置かれる。

3 . 2 天候のタイプ

以下の4つの天候タイプが起こりえる。:

晴天: 連合軍の支援入手可能性のサイ振りに + 1。

曇天: 効果なし。

悪天: 連合軍の支援入手可能性のサイ振りに - 2。

航空支援と絨毯爆撃カウンターは、マップ上に置けない。

侵攻上陸は禁止される。

ドイツ軍ユニットは、攻撃時にその「エリート」戦闘ボーナスを使用できる。

嵐: 悪天と同じ制限。

空挺降下は禁止される。

連合軍プレイヤーは、各橋頭堡マーカーについてサイを2つ振らなければならない。9以上の結果では、橋頭堡マーカーがゲームから取り去られる。今や超過スタックのユニットは、隣接する沿岸ヘクス内、又は「イングランド」内、又は「地中海戦線」の待機ボックス内に置かれる。



4 . 補給フェイズ [SUPPLY PHASE]

Km 9 このフェイズ中に、手番プレイヤーは各自軍HQの補給状態をチェックし、次に各自軍ユニットをチェックする。

4 . 1 HQの補給

4 . 1 . 1 HQが補給下にあるためには、補給源ヘクス上か、又は補給源に導かれる補給ルート・ヘクス（道路又は鉄道）上に位置しなければならない。後者の場合には、形成される補給路（SP）は無制限の長さを持つことができるが、敵ユニットによって占められたヘクス、又は敵ユニットに隣接するヘクス（そのようなヘクスが友軍ユニットによっても占められていない限り）を越え

られない。

4 . 1 . 2 補給下でないHQユニットはマップから取り去られ、同一ターンの増援と補充フェイズに増援として復帰することになる。

4 . 1 . 3 補給フェイズ中に、河川又は大河川に隣接する補給下のHQは、「船橋」面に裏返して水面ヘクスサイドの方向をカウンター上部で示すことができる。ここで、その特定ヘクスサイドに橋梁が存在するものと見なされ、そのヘクスサイドの移動又は補給のいかなる罰則も無効にする。

4 . 1 . 4 補給フェイズ中に、「舟橋」面のHQユニットを通常面に返すこともできる。

4 . 2 ユニットの補給

4 . 2 . 1 ユニットの補給下にあるためには、以下のいずれかでなければならない。:

・補給源ヘクス上に位置する。

・又は、同一国籍（ルール1.6）の補給下HQ（ルール1.2）の指揮範囲内に位置する。

覚え: HQの指揮範囲は、敵ユニットに占められたヘクス、敵ユニットに隣接するヘクス（友軍ユニットがそのヘクス内にいない限り）橋梁がない大河川ヘクスサイドを越えられない。

4 . 2 . 2 これらの条件を1つも満たせないユニットは、ターンの残りについては「補給切れ」となる。「補給切れ」[Out of Supply]マーカーをユニットの上に置くこと。

4 . 3 連合軍の補給源

4 . 3 . 1 連合軍プレイヤーによって支配される、いかなる港湾又は橋頭堡も補給源である。

4 . 3 . 2 機能状態にある大港湾は、補給源と見なされる。

4 . 4 ドイツ軍の補給源

4 . 4 . 1 ドイツ軍プレイヤーによって支配される、ドイツ国内のいかなる大都市も補給源である。

4 . 4 . 2 「要塞」[“Festung”]マーカーの下にあるドイツ軍ユニットは、常に補給下である。

4 . 5 補給切れの影響



4 . 5 . 1 非補給下のユニットは、「補給切れ」マーカーの下に置かれる。

4 . 5 . 2 補給切れ（OOS）ユニットは、攻撃力、防御力、移動ポイントが半減する（端数切り上げ）。

4.5.3 侵攻上陸が認められるヘクス内に居座っているOOSの連合軍ユニットの防御力は、半減されない。
4.5.4 OOSユニットは、突破移動については最大で1移動ポイントを持つ。

4.5.5 OOSユニットは、友軍HQユニットの補給源の方向にのみ移動できる。

例外: もしも、OOSユニットがエリートの質であれば、いかなる方向にも移動できる。

5. 支援フェイズ [SUPPORT PHASE]

5.1 支援マーカーの獲得

5.1.1 ゲーム開始時に、支援マーカーは2つの(プール)に入れられる。:各プレイヤーについて1つである。支援フェイズ中に、以下のルールに従い、所有しているプレイヤーによって無作為に引かれる(連合軍についてはルール5.3、ドイツ軍についてはルール5.4を参照)。

5.1.2 無作為に引かれた支援マーカーは、それぞれの「使用可能支援」[“Available Support”]ボックス内に(表面を伏せて)置かれる。

5.1.3 プレイヤーは、相手側の支援マーカーを決して見るできないが、自軍のものはいつでもチェックできる。

5.1.4 支援フェイズの後には、各「使用可能支援」ボックス内に最大6枚までの支援マーカーを持つことができる。超過のカウンターは、引きプールに戻される(プレイヤー諸氏は、どれを保持するか選択する)。

5.2 支援マーカーをプールに戻す:

5.2.1 支援フェイズの開始時、以前にプレイされた手番プレイヤーの全てのカウンターの、プール内に戻される(「使用可能支援」ボックス内のカウンターは、そこに留まる)。

5.2.2 連合軍プレイヤーは、以下の条件の下で、以前のターンからすでにマップ上に置かれている支援マーカーの保持を選択できる。:


少なくとも、2枚の支援マーカーを自軍の「使用可能支援」ボックス内に持つ。

その支援マーカーは、配置条件を尊重しなければならず、PLUTOマーカーの条件を含む(ルール5.6を参照)。

5.2.3 連合軍プレイヤーは、次に自軍の「使用可能支援」ボックスからいずれか2枚の支援マーカーを取り去ってプールに戻さねばならない。これにより、以前にプレイされた1支援マーカーを、マップ上の現在位置を変更せずに保持することを認める。

例外: 「モデル」[“Model”]支援(プレイ補助の説明を参照)。

5.3 連合軍の支援マーカー引き

 5.3.1 連合軍プレイヤーは、以下の条件の下で、フリーの「航空支援」マーカー1枚を獲得する(訳注:連合軍プレイヤーは任意に選択できる):

- ・ゲーム・ターンが6~8月。
- ・天候が「晴天」又は「曇天」のどちらかで、
- ・しかも、連合軍プレイヤーが大都市を支配しているか、又は「航空機」シンボルを含んでいる上陸ゾーン内に「橋頭堡」マーカーを持つ。

Note: 「絨毯爆撃」支援マーカーは、決してフリーに獲得できない。

5.3.2 フリーの航空支援マーカーは、「使用可能支援」ボックス内に置かれ、このターンのイベントとしてプレイされなければならない。

5.3.3 連合軍プレイヤーは、各ターンに可変する数の支援マーカーも獲得する。

手順: 連合軍プレイヤーは、自軍が支配する全ての機能大港湾を合計する。:

- ・Antwerp は、2港湾に相当する。
- ・イギリス海峡と北海(Brestを含む)の各大港湾は、1港湾に相当する。
- ・大西洋(Brestを除く)と地中海の各大港湾は、1/2港湾に相当する(合計して端数を切捨てる)。

もしも、プレイヤーが橋頭堡と小港湾のみを支配していると、支援表上の特別ラインを使用する。

プレイヤーはサイを2つ振り、可能な修正を加え、このターンに無作為に引くことができる支援マーカーの数を知らために、プレイ補助の連合軍支援表をチェックする。

5.3.4 「FFL」ユニットの引き

連合軍プレイヤーは、このフェイズ中にFFLユニットを引く可能性がある(配置については、ルール16を参照)。

FFLユニット(ならびに「抵抗」マーカー)は、たとえ他の制限のためにマップ上に置けなくても、認められる支援マーカー引きの合計数にカウントされる。もしも、これらのカウンターが使用できなければ、その支援マーカー引きは「浪費」となる。

5.4 ドイツ軍の支援マーカー引き

5.4.1 ドイツ軍プレイヤーは、「総統の信任記録欄」[“Führer's Approval Track”]に依存して、各ターンに可変する数の支援マーカーを獲得する。

手順: プレイヤーは、「総統の信任記録欄」をチェックする。記録欄上における「総統の信任」マーカーの配置は、プレイヤーがこのターンに無作為に引くことができるカウンターの数を表示する。

例外: ゲーム最初のターンには、ドイツ軍プレイヤーは支援マーカーを1枚のみ引き、記録欄上で「解任」

["Dismissal"]結果の後も支援マーカーを1枚のみ引く
(ルール9.3を参照)

5.5 支援マーカーの配置と使用

5.5.1 支援マーカーは、表面を伏せて「使用可能支援」ボックスに置かれるか、又は自軍の各支援フェイズ中のイベントとしてプレイヤーによってマップ上でプレイされるかのどちらかである。いくつかの支援マーカーは、敵のターン中に使用することができる。

5.5.2 連合軍プレイヤーについては、支援マーカーの使用は以下の順番で行われる。:

- ・「PLUTO」マーカーを移動させるために支援マーカーを使用。
- ・「奇襲攻撃」("Attaque surprise")のために支援マーカーを使用。
- ・「モントゴメリー」のサイ振りのために支援マーカーを使用。
- ・他の支援マーカー。

5.5.3 カウンターの配置についてのルールは、プレイ補助上で説明される。

5.5.4 いくつかの連合軍支援マーカーの配置と使用は、PLUTOマーカーの配置に依存することに注意(ルール5.6を参照)

5.5.5 もしも、天候が悪天又は嵐であれば、航空支援や絨毯爆撃カウンターは使用できない。

5.5.6 いくつかの支援マーカーは、友軍1ユニットに「付属」させねばならない。この場合には、支援マーカーはそのユニットがマップ上に留まる限りスタックしていなければならない。もしも、ユニットが除去されたら、支援マーカーは引きパイル内に戻される。

5.5.7 あるユニットに付属させることができる支援マーカーの数に制限はない。

例外: 2枚の同一支援マーカーは、同じ戦闘に使用できない。

5.6 PLUTOマーカー

5.6.1 PLUTO[pipelines under the sea]マーカーは、連合軍補給システムの主軸をあらわすために使用される。連合軍プレイヤーは、少なくとも1つの上陸が成功した各侵攻上陸フェイズの後に、このマーカーを1枚獲得する。

5.6.2 このマーカーは、次に連合軍プレイヤーによってマップ上のいずれかのヘクスに、いかなる地形でも、たとえ敵ユニットによって占められていても、置くことができる。

5.6.3 PLUTOマーカーは、ドイツ軍プレイヤーによってゲームから除去又は取り去ることができない。

5.6.4 いったんPLUTOマーカーが配置されると、連合軍プレイヤーは支援マーカーを消費することに

より、それを移動させることができる。

5.6.5 PLUTOマーカーの移動: 新たな自軍支援マーカーを獲得した後に、連合軍プレイヤーは、同一フェイズに、支援マーカーの消費によって1枚又は両方のPLUTOマーカーを移動できる。PLUTOマーカーに可変する長さの移動ヘクスを認めるカウンター消費の数は、プレイ補助シート上のPLUTO表に示されている。

例外: 「モントゴメリー」支援マーカーは、PLUTOマーカーを移動させるために消費できない。

5.6.6 連合軍プレイヤーは、消費する支援マーカーの枚数を宣言し、PLUTO表に示された最大ヘクス数までPLUTOマーカーを移動させる。この移動は、いかなる地形ならびに敵ユニットがいるヘクス内でも行うことができる。

5.6.7 PLUTOマーカーの効果:

「P」の文字で識別される支援マーカーは、PLUTOマーカーの3ヘクスの範囲内に置かれていない限り、イベントとしてプレイできない。この距離は、地形や敵ユニットによる影響を受けない。支援マーカーを使用してマップ上に再建するユニット(又は補充を獲得しているユニット)は、PLUTOマーカーの3ヘクス以内にそれを行わなければならない。**連合軍プレイヤーは、PLUTOマーカーの3ヘクス以内にある場合にのみ、大港湾を機能状態にするために支援マーカーを消費できる。**

「P」の文字によって識別されない支援マーカーのプレイは、PLUTOマーカーの制限なしで行うことができる。

6. 移動フェイズ [MOVEMENT PHASE]

6.1 概要

6.1.1 このフェイズ中に、プレイヤーはそれぞれの移動率内で自軍ユニットをいくつでも移動させることができる。全く移動させなくてもよい。ユニットは、単独又はスタックで移動させることができる。スタックで移動するユニットは、その移動を同一ヘクス内で開始しなければならない。

6.1.2 ユニットは、記載された移動力(カウンターの右下端の数字)(1.1.3を参照)の限度内又は特別な移動能力(6.2戦略移動、又は6.3鉄道移動を参照)で、ヘクスからヘクスへと移動する。

6.1.3 ユニット又はスタックは、その移動をプレイヤーが他のその移動を開始する前に終了しなければならない。

6.1.4 ユニットの移動は、地形によって影響される。ヘクスへの進入又はいくつかのヘクスサイドを越えるためのコストは、進入/越える地形のタイプに依存する。そのコストは、「地形効果チャート」に表示される。

例: 4移動ポイントを持つ装甲師団は、平地地形内で4ヘクス、又は森林内で2ヘクス移動できる。

6.1.5 移動ポイントは、あるターンから次のターンに蓄積できず、ユニットからユニットへ譲渡できない。友軍ユニットの存在は、移動のコストに影響しない。

6.1.6 敵ユニットを含んでいるヘクスには、進入できない。

6.1.7 ユニットの、たとえ移動するために十分な移動ポイントを持っていなくても、移動フェイズ(又は突破フェイズ)毎に少なくとも1ヘクスは常に移動できる。

例外:「舟橋」面のHQは、移動できない。

6.1.8 一つの連結した道路ヘクスから他のそれ(通常の道路ヘクスサイドを持つ)へと道路に沿って移動しているユニットは、ヘクス毎に2分の1移動ポイント(MP)のみを消費し、ヘクス内又はヘクスサイドの他の地形タイプは無視する。

Note:上記のルールについては、鉄道は道路と同じと見なされる。

6.1.9 HQ移動: HQは、任意に「補給切れ」(4.1.1を参照)になるようなヘクス内で移動フェイズを終了できない。

6.2 戦略移動

6.2.1 HQを除くいかなるユニットも、以下の条件を満たしていれば戦略移動を行うことができる。:

同一国籍の補給下の1個(又は複数)HQの指揮範囲内で完全に移動を行わなければならない。;


いかなる瞬間にも、敵ユニットに隣接して移動できない。

連合軍ユニットは、未だに支配下ではないジークフリート線又はドイツの都市ヘクス内に移動できない。


6.2.2 戦略移動は、以下のユニットの移動率を2倍にする。:

- ・全てのドイツ軍ユニット;
- ・2MP又は4MPの移動能力を持つ連合軍ユニット。

6.2.3 戦略移動は、3MPの移動能力を持つ連合軍ユニットの移動率を3倍にする。

 6.2.4 もしも、ドイツ軍プレイヤーが自軍ターンに少なくとも1戦略移動を行うことに決めたなら、自身の選択で使用可能な支援マーカーの1枚を消費しなければならない。もしも、そのようなカウンターを持っていなければ、その移動は不可能である。戦略移動中に何ユニットの移動を望んでも、消費するために必要なカウンターは1枚である。

6.3 鉄道移動


 6.3.1 ドイツ軍プレイヤーのみが鉄道移動を使用できる。

6.3.2 ユニットの、もしも以下の条件を満たしていれば鉄道移動を使用できる。:

- ・連合軍ユニットやその隣接ヘクスから解放された、ドイツの補給源に繋がる鉄道線上で移動を開始して終了するユニット。;
- ・敵ユニットに隣接しないで移動するユニット。;
- ・連合軍にかつて占領された大都市(たとえ、その都市がドイツ軍プレイヤーに奪回されていたとしても)に進入又は通過しないで移動するユニット。




6.3.3 各鉄道移動は、歩兵ユニットについては1鉄道許容ポイント、装甲ユニットについては2かかる。このコストは、もしもユニットが減少面でも同じである。

 6.3.4 各ターンの鉄道許容量については、ターン記録欄上に表示される。鉄道許容量ポイントは、あるターンから別のターンへと蓄積できず、現行ターンに使用しなければ永久に失われる。

「鉄道許容量記録欄」[“RailCapacityTrack”]上に残されたポイントの数を表示するために、鉄道許容量マーカーを使用する。

6.3.5 ユニットの、鉄道移動を用いて無制限な数のヘクスを移動できる。


 6.3.6 増援/補充フェイズ中に、ドイツ軍の増援をマップ上に置く際に、鉄道によって輸送できる(鉄道許容量ポイントを使用する)。

Note:鉄道移動と通常移動を行わなければならない特別な順番はない。

6.4 渡河

大河川又は小河川を越えるための移動罰則は、橋梁の存在で無効となる。橋梁は、直接マップ上に描かれているか(道路や鉄道で表示される)「舟橋」面のHQカウンターによって無効となる(カウンターの上部にあるヘクスサイドを指し示している)。

6.5 要塞

 6.5.1 ドイツ軍プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時に自軍ユニットを移動させる前に、大港湾又は小港湾を要塞に宣言できる。

6.5.2 要塞のシンボルを持つ港湾のみが選択され得る。

6.5.3 少なくとも、1個ドイツ軍師団ユニットがそのヘクス内に存在していなければならない。

6.5.4 次に、ドイツ軍プレイヤーは師団(又は複数師団)の上に「要塞」[“Festung”]マーカーを1枚置き、

配置された「要塞」マーカー毎にサイを1つ振る。

- ・ 1～3：効果なし。
- ・ 4又は5：FFL記録欄上で1マス前進させる(+1)。
- ・ 6：FFL記録欄上で1マス前進させ(+1)。

1)「総統の信任」記録欄上で1マス後退させる(-1)。
6.5.5 「要塞」マーカーの下にある師団は、以下の制限/有利性を持つ。:

- ・ 常に補給下にある。
 - ・ 攻撃できない。
 - ・ 補充の獲得や除去されても再建できない。
 - ・ 一定の防御特典を持つ(地形効果チャートを参照)。
- 6.5.6 ヘクス内の他のドイツ軍ユニット(すなわち、「要塞」マーカーの下にない)は、以下の限定的な得点を持つ。
- ・ 要塞によって与えられる「戦術結果」を獲得する。
 - ・ 防御修正としての都市地形は使用できない。
 - ・ 他の要塞の制限によって影響を受けない(6.5.5を参照)。

6.5.8 もしも、新たなドイツ軍師団が存在している要塞への進入を望むと、6.5.4により新たにサイを振る。

6.5.9 「要塞」マーカーは、その下にドイツ軍師団が存在しなくなれば直ちに取去られる。

6.5.10 ある港湾が連合軍によって占領されると、決して再び要塞を創出するために使用できない。

7. 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE]



Km 12.1
Km 12.2
Km 12.3

7.1 概要

7.1.1 このフェイズ中に、友軍ユニットは隣接する敵ユニットと戦闘を行うことができる。

7.1.2 ゲームの戦略的な状況にかかわらず、手番プレイヤーは攻撃側、相手は防御側と呼ばれる。

7.1.3 プレイヤーは、決して戦闘の宣言を強制されない。

7.1.4 攻撃しているユニットは、敵ユニットを含んでいる全ての隣接ヘクスを攻撃する必要はない。

7.1.5 敵ユニットは、攻撃されたときに防御しなければならない。

7.1.6 あるスタック内のユニットは個別に攻撃され得ないが、1つの戦闘で全て一緒に攻撃されなければならない。

7.1.7 戦闘は、攻撃しているプレイヤーが選択する順番で解決され、事前に宣言しておく必要はない。

7.1.8 戦闘フェイズ毎に、各ヘクスは一度のみ攻撃され得る。

7.1.9 あるユニットは、戦闘フェイズ毎に一度のみ攻撃できる。

7.1.10 一緒にスタックしたユニットは、異なる

隣接ヘクスを攻撃できるが、各攻撃ユニットは1戦闘の最大数に参加させることができる。

7.1.11 一緒にスタックしたユニットは、同時に一緒に同じヘクスを攻撃できる。

7.1.12 異なる国籍の連合軍ユニットは、同一の攻撃に参加できない。

7.2 戦闘のシーケンス

7.2.1 各戦闘は、下記のプレイのシーケンスに正確に従って解決される。:

- ・ ステップ1: 攻撃される1ヘクスと参加する友軍ユニットを決定する。
- ・ ステップ2: 防御側について補給をチェックする。
- ・ ステップ3: 戦闘比を計算する。
- ・ ステップ4: 戦闘解決と消耗結果の適用。
- ・ ステップ5: 攻撃側についての戦術結果の適用(E, E2, E3の結果を除く)次に防御側についての戦術結果の適用。
- ・ ステップ6: 突破マーカーの配置。

7.2.2 各戦闘は、戦闘結果表(CRT)を使用して解決される。

7.2.3 CRTの戦闘結果は、消耗(損失)結果と戦術結果として定義される。

7.3 攻撃される1ヘクスと参加する友軍ユニットを決定する。

7.3.1 ステップ1の間に、手番プレイヤーは攻撃される1ヘクスと戦闘に参加するユニットを指定する。

7.3.2 攻撃されるヘクス内の全ての防御ユニットが防御して、結果による影響を受けなければならない。

7.3.3 HQと工兵は、決して攻撃に参加できない。

7.4 防御側についての補給チェック

7.4.1 ステップ2の間に、ルール4.2の手順に従って、防御側の補給状態がチェックされる。

7.4.2 補給状態は、すでに「補給切れ」として識別されていないユニットについてのみチェックされる。

7.4.3 もしも、防御しているユニットが「補給切れ」(OOS)であることが発見されると、適切なマーカーがそれらの上に置かれ、自身の補給チェック・フェイズになるまでこの状態にあることになる。

7.4.4 このステップの間にOOSであることが発見されたHQユニットは、マップから取り去られず、「補給切れ」マーカーの下にも置かれない。ただし、これらのHQは、この戦闘フェイズについてユニットを補給下に保つために使用できないことになる。

覚え:「補給切れ」を持つユニットは、全ての数値が半減される(攻撃、防御、移動)。

7.5 戦闘比の計算

7.5.1 最初に防御側の戦闘力を合計し、次にこの合計は適切な修正で調整される（地形、支援、補給）。

7.5.2 次に、攻撃側の戦闘力を合計し、この合計は適切な修正で調整される（地形、支援、補給）。

7.5.3 戦闘比を出すために、攻撃側の修正後の合計戦力を防御側の合計で割る。この結果は、プレイヤーに端数付きの戦闘比を与える。この戦闘比は、常に防御側に有利になるように切り捨てられる。

例：

・35 攻撃力対 10 防御力は、35/10 の比となり、3/1 に単純化される。

・10 攻撃力対 35 防御力は、10/35 の比となり、1/4 に単純化される。

7.5.4 次に、戦闘比は攻撃側によって使用された支援マーカーについて調整される（CRT上で戦闘比を右にシフトさせる）。もしも、初期戦闘比が高過ぎ又低すぎのためにCRT上であわせなくても、いくつかのシフトがCRT上に戻る場合には、「想像上の」コラムを使用して調整できる。例：1/3、1/4、1/5 等

例：

・1/4 の初期戦闘比がCRT上で2コラム右にシフトすると（攻撃側有利に）最終戦闘比は1/2 となる。

7.5.5 もしも、最終戦闘比が1/2 未満になると、戦闘はキャンセルされる。

もしも、最終戦闘比が6/1 を越えると、戦闘は6/1 のコラムで解決される。

7.6 エリート・ユニットと装甲の突破

7.6.1 戦闘比の計算の後に、戦闘にエリート・ユニットを持つプレイヤーは、その戦闘の結果に影響を与えるために自身のエリート・ボーナスの使用を選択できる（ルール7.8.1と7.9.3を参照）。

7.6.2 攻撃側が最初に宣言し、次に防御側となる。

7.6.3 ドイツ軍ユニットは、攻撃時には、もしも天候が「悪天」又は「嵐」の場合にのみ、エリート・ボーナスを使用できる（**訳注：防御時にはいつでも使用可**）。

例外：「燃料&弾薬」[“Fuel&Ammo”]支援マーカーが付属されたドイツ軍ユニットは、いかなる天候状況でもそのエリート・ボーナスを使用できる。

7.6.4 このステップの間に、少なくとも2つの攻撃している装甲ユニットを使用しているプレイヤーは、装甲突破の宣言を決定できる。次に、戦闘結果が「E」タイプであると、装甲ユニットの1ステップを失うかもしれないが、ボーナスを獲得することができる。

7.7 戦闘解決

7.7.1 ステップ4の間に、戦闘結果表（CRT）を使用して戦闘が解決される。

7.7.2 攻撃側はCRTをチェックし、戦闘を解決するために使用する適切なコラムを見つける（前のステップで計算した戦闘比を使用する）。

7.7.3 手番プレイヤーはサイを2つ振り、合計的確な戦闘比コラムでチェックする。

7.7.4 「損失」[“Losses”]コラムで獲得した結果は、消耗結果を与える。すなわち、攻撃側（最初の数字）と防御側（2番目の数字）によってステップ損失が行われる。

例：「1/2」の結果は、攻撃側について1損失、防御側について2損失を意味する。

7.7.5 「A」コラムで獲得された結果は、攻撃側についての戦術結果である。

7.7.6 「D」コラムで獲得された結果は、防御側についての戦術結果である。

7.7.7 これらの戦術結果は、もしも攻撃側又は防御側がエリート・ボーナスを使用していたら修正され得る。

7.7.8 消耗結果は最初に適用し、次に攻撃側の戦術結果、次に防御側の戦術結果である。

7.8 消耗結果の適用

7.8.1 一方の陣営が消耗結果を被るときには、もしも戦闘でエリート・ボーナスが使用されたらエリート・ユニットから最初の損失を受けなければならない、又はもしも装甲突破が要求されていたら装甲ユニットから受けなければならない。もしも、両方のオプションが使用されていたら（エリート・ボーナスと装甲突破）どのユニットが最初に損失を受けるか防御側が選択する（エリートと装甲）。

7.8.2 所有しているプレイヤーは、どのユニットが他の損失を受けるかを選択できる。ただし、いずれかのユニットが2番目の損失を受ける前に、全てのユニットが1損失を受けなければならない。

例外：HQと工兵は、もしもヘクス内の他の全てのユニットが除去されてしまった場合にのみ損失を受ける。

7.8.3 もしも、あるヘクス内で防御している全てのユニットが除去されると、攻撃側はいずれか又は全ての攻撃ユニットを当該ヘクス内にスタッキング限度まで前進させることができる。

7.9 戦術結果の適用

7.9.1 ステップ5の間に、攻撃側、次いで防御側の順で、防御ヘクス内の地形によって修正された戦術結果を適用する。戦術結果は、たとえ一方の陣営が消耗によって完全に除去されても実行される。「要塞」と「橋頭堡」マーカーも、戦闘結果を修正し得る。

7.9.2 例：森林内では、最初の「S」結果は無視され、「DR」結果は「S」結果になる等。

Note：戦術結果は、戦闘結果表で説明される。

7.9.3 プレイヤーが自軍のエリート・ボーナスの使用を決定すれば、自身の戦術結果を最初に振られた戦術結果として、**同じ色**の次の結果に変更することを選択できる。

例：通常の 6/1 比の戦闘で、攻撃側は 2d6 を振って 3 を獲得する。攻撃側の戦術結果は D 1。もしも、エリート・ボーナスが宣言されていたら、攻撃側は D 1、E、E 2 の間から選択できる。

7.9.4 もしも、全ての攻撃側が大河川越えで攻撃していると、防御側は戦術結果が修正を受けるのが自身のヘクス内の地形なのか又は河川によってなのかを選択できる。

7.9.5 もしも、ドイツ軍プレイヤーが「橋頭堡」マーカーを持つヘクスを攻撃すると、連合軍は戦術結果が修正を受けるのが自身のヘクス内の地形なのか又は河川によってなのかを選択できる。

7.9.6 もしも、いずれかの損失が戦術結果によって受けなければならないと、ルール 7.8 の制限は**適用しない**。

7.10 戦闘後退却

7.10.1 戦術結果は、戦闘後退却の原因になる。

7.10.2 所有しているプレイヤーは、ユニットの退却路を決定する。

7.10.3 戦闘に参加する全てのユニットが影響を受け、退却結果に従わねばならない。

7.10.4 退却しているユニットたちは、一緒に又は個々に移動でき、異なる道筋を使用して撤退できる。

7.10.5 退却しているユニットは、HQ 又は補給源に接近するように試みなければならない。

7.10.6 退却移動は、進入する地形のコストを無視し、退却は単純なヘクス数で計算される。

7.10.7 ユニットの通過不能ヘクス（例：高山帯又は海上ヘクスサイド）を越えられず、**又は侵攻上陸を受けているヘクス内で退却を終了できない**。

7.10.8 退却移動の終了時には、影響下のユニットは CRT によって与えられた退却結果だけ初期開始ヘクスから遠ざからねばならない。

7.10.9 もしも、退却しているユニットが退却を超過スタックで終了すると、スタックを満たすヘクスが見つかるまで退却を継続しなければならない。

7.10.10 退却しているユニットは、もしもルール 7.10.7 や 7.10.8 に従えない場合には、除去される。

7.10.11 もしも、ユニットが同一フェイズ内の後に攻撃を受けるヘクス内に退却すると、そのユニットは合計防御力に対して 1 防御力のみを提供する。

7.10.12 移動力が「0」のユニットは退却できず、自動的に除去される。

7.11 戦闘後前進

7.11.1 戦術結果の適用の後、もしも全ての攻撃ヘクスがカラであれば、防御側は防御ユニットをスタッキング限度までこれらのヘクス内に前進できる。

7.11.2 戦術結果の適用の後、もしも全ての防御ヘクスがカラであれば、攻撃側は攻撃ユニットをスタッキング限度までこれらのヘクス内に前進できる。

7.11.3 「0」の移動力を持つユニットは、前進できない。

7.12 突破マーカーの配置



7.12.1 ステップ 6 の間に（E、E 2、E 3）の結果に続いて、攻撃側は戦闘に参加した 1 つ又は複数の自軍ユニットの上に「突破」[“Exploitation”]マーカーを置くことができる。

7.12.2 「E」の結果は、1 ユニットの突破マーカーの下に置かれることを認め、E 2 では 2 ユニットの、E 3 では 3 ユニットの

ある。

7.12.3 もしも、装甲突破が攻撃側によって要求されていたら（7.6.4 を参照）、突破マーカーの下に置かれることが認められるユニット数について、各装甲師団は 2 分の 1 ユニットのみに相当する。

例：もしも、装甲突破が要求されていたら、「E 3」の結果は 6 個装甲師団を突破下に置くことを認めることになる。又は、4 個装甲師団と 1 個歩兵師団等。

7.12.4 突破ユニットは、突破フェイズの攻撃と移動を認められる唯一のユニットである（ルール 8.0 を参照）。

7.13 ドイツ軍のカンプフルゲルペン



Km 12.3.1

7.13.1 もしも、ドイツ軍のエリート装甲又はエリート歩兵ユニットが戦闘で除去されると、ドイツ軍プレイヤーはこのユニットを完全戦力の装甲又は歩兵カンプフルゲルペン（KG）に置き換えることを選択でき、使用可能 KG のプールから無作為に引く。

7.13.2 除去されて置き換えられた装甲 / 歩兵ユニットは、後に再建される可能性がある。

7.13.3 装甲 KG ユニットの数値は、カウンターからカウンターで戦力が異なり、いくつかは 2 ステップを持ち、いくつかは 1 ステップ、「なし」というものもある（「Hiwis」のようなカウンターで、KG が創出されなかったことを意味する）。

7.13.4 歩兵 KG の数値は、全て同一である（1 ステップ損失のみを持つ）。したがって、無作為に引く必要はない。

7.13.5 除去された KG は、ゲームから取り去ら

れて、復帰できない。

7.13.6 いったん全てのKGが消費されたら、ドイツ軍プレイヤーはエリート・ユニットをKGに置き換えられない。



8. 突破フェイズ [EXPLOITATION PHASE]

Km 13

8.1 概要

8.1.1 突破フェイズの間には、「突破」マーカー(7.12を参照)の下にあるユニットのみが活動できる。これらのユニットは、「突破ユニット」と呼ばれる。

8.1.2 突破フェイズは、2つのセグメントに分割される。最初に攻撃側は自軍突破ユニットのいくつか又は全てを移動させ、次にこれらのユニット(のみ)で攻撃できる。

8.2 突破移動

8.2.1 このセグメントの間には、突破ユニットのみが移動できる。

8.2.2 突破ユニットは、その移動力が半減される(端数切り上げ)。

Note: 非補給下のユニットは、突破については1移動ポイントのみを持つ(4.5.4を参照)。

8.2.3 突破移動は、ルールと制限に従って通常の移動と全く同様の方法で行われる。ただし、戦略移動と鉄道移動は認められない。

8.3 突破戦闘

8.3.1 このセグメントの間に、攻撃側は敵ユニットに隣接する自軍突破ユニットで攻撃を実施できる。

8.3.2 突破戦闘は、攻撃側についての戦術結果がないことを除き、通常の戦闘と全く同様に行われる。防御側の戦術結果のみが適用される。

8.3.3 突破戦闘の後に、全ての「突破」マーカーがマップから取り去られる。

9. 総統の信任 [FUHRER'S APPROVAL]

9.1 概要



9.1.1 同じ名称の記録欄を使用するこのルールは、戦域で作戦が進む過程におけるヒトラーの信頼度(又はその欠如)をあらわす。

9.1.2 戦略的な土地の損失は、この評価を下げることになる。これらの土地を奪回し、攻勢に出ることは、総統の信任を押し上げることになる。

9.1.3 記録欄上の「ヒトラーの信任」マーカーの位置は、このターンにドイツ軍プレイヤーが持つ支援マーカーと補充ポイントの数を決定する。

9.1.4 「ヒトラーの信任」マーカーは、キャンペ

ーン・ゲーム開始時には「10」のマスに置かれ、又はシナリオの指示に従う。

9.2 手順

9.2.1 信任レベルの低下

・ドイツ軍の増援/補充フェイズの開始時に、信任レベルは自動的に1ポイント低下する。

・連合軍プレイヤーによる戦略ヘクスの占領の後(ポイント値については、戦略ヘクス表を参照)。

・もしも、ドイツ軍HQが除去されると、信任は1ポイントずつ減少する。

9.2.2 信任レベルの上昇

・少なくとも2個のドイツ軍装甲師団(KGではない)が攻撃しており、装甲突破が宣言されているドイツ軍の各攻撃について、結果がどうであれ、ヒトラーの信任は1ポイントずつ上昇する。

・ドイツ軍による戦略ヘクスの奪回の後(ポイント値については、戦略ヘクス表を参照)。

9.2.3 解任:

「ヒトラーの信任」マーカーが記録欄上の「0」マスに入った瞬間に方面軍司令官が解任され、以下の影響を伴う。

・「支援マーカー待機ボックス」内の全ての支援マーカーが失われる。

・次の増援/補充フェイズ、又はもしもそのフェイズ中に解任が発生したら、現行の増援/補充フェイズには補充を受けとらない。

・次のドイツ軍の移動フェイズについては、ドイツ軍ユニットの移動力が半減され(端数切り上げ)戦略移動は認められない。



・次に、「ヒトラーの信任」マーカーは記録欄上の「10」のマスに戻される。ただし、この場合には、ドイツ軍プレイヤーは次の支援フェイズに支援マーカーを1枚のみ獲得する。二回目の解任の後には、「ヒトラーの信任」と「最大満足」[“Maximum Satisfaction”]は、「9」のマスに置かれることになる。三回目の解任の後には、「8」のマスに戻される。この後に発生する解任については:「7」のマスに戻される。信任評価は、決して「最大信任」カウンターを越えるマスに置かれない。



・解任が発生するときには、忘れないように「ヒトラーの信任」マーカーが裏返される。次のターンの開始時に、表面に戻される。

10 増援と補充 [REINFORCEMENTS AND REPLACEMENT]

10.1 連合軍の増援

連合軍の増援は、連合軍プレイヤーの裁量で、「イングランド」又は「地中海戦線」待機ボックス内に出現する。

支援マーカーは、支援プール内に入れられる。

例外:「パットン」[“Patton”]支援マーカーは、ターン6の増援フェイズに直接「使用可能支援」待機ボックスに出現する。



10.2 ドイツ軍の増援

Km 15 10.2.1 ドイツ軍増援/補充フェイズの開始時に、「ヒトラー信任」評価は自動的に1ポイントずつ減少する。

10.2.2 全てのドイツ軍の増援は、敵ユニットに隣接しないドイツの大都市内に、その到着スケジュールを使用して出現する。ドイツ軍の支援マーカーは、支援プールに入れられる。

10.2.3 ドイツ軍の増援は、同一フェイズ中に鉄道によって移動できる（鉄道ポイントを使用して）。



10.3 補充

Km 16 10.3.1 連合軍プレイヤーは、増援スケジュールに指定されたごとく、各国籍について補充ポイント（RP）を受け取る。

10.3.2 ドイツ軍プレイヤーは、「ヒトラー信任」記録欄によりRPを獲得するが、ゲームの最初のターン、又は解任に続くターンには獲得しない。

10.3.3 ドイツ軍プレイヤーは、「フランスからの退却」（ルール19を参照）を決定すると、やはりターン毎に1補充ポイントを獲得する（たとえ解任の後でさえも）。

10.3.4 各RPは、存在しているユニットを完全戦力面に返すか、又は撃破されたユニットを減少戦力状態でマップ上に戻すことで、1ステップ損失の再建を認

める。補充は、HQユニットを再建するためにも使用できる。ゲーム内で除去されたユニットを、同一フェイズに完全戦力面に復帰させるために、2RPを消費することもできる。

10.3.5 補充されている装甲又は空挺ユニットは、PLUTOマーカーの範囲内で支援マーカーの使用も必要になる。プレイ補助カード上の一致する表には、これの詳細が全て説明されている。

10.3.6 再建されたユニットは、マップ上で同一国籍のHQのヘクス内に戻される。

例外:エリート・ユニットは、次のターンにのみ増援として、ドイツ軍についてはドイツの都市に、連合軍ユニットについては「イングランド」に出現する。連合軍の空挺又は装甲ユニットも、支援を使用することなく再建できるが、「イングランド」に出現する。

10.3.7 連合軍の補充ポイントは、同一国籍のユニットを再建するためにのみ使用できる。

10.3.8 ドイツ軍の「フランスからの撤退」の後には、ドイツ軍プレイヤーは最大で各1の攻撃力を持つ2つの減少ユニットを再建するための1RP（のみ）を使用できる。これらのユニットは、たとえ敵ユニットに隣接していても、ジークフリート線のヘクスに置かれなければならない。

10.3.9 「補給切れ」のユニット、要塞内のユニット、敵に隣接するユニット、HQの指揮範囲を外れたユニットは、補充を受け取れない。

10.3.10 補充ポイントは、あるターンから次のターンへと蓄積できない。

いまや、あなたは「コブラ」シナリオをプレイできる。



上級ルール



1 1 . 海上輸送フェイズ [SEA TRANSPORT

PHASE]

1 1 . 1 「イングランド」と「地中海戦線」待機ボックス

1 1 . 1 . 1 キャンペーン・ゲームの開始時に、全ての連合軍ユニットはこれら2つのボックス内に置かれ、全ての増援も同じ2つのボックスに置かれる（連合軍プレイヤーの選択で）。

1 1 . 1 . 2 これらの待機ボックス内には、スタッキング限度がない。

1 1 . 1 . 3 空挺ユニットは「イングランド」又は「地中海戦線」待機ボックスの「空挺」[“Airborne”]ゾーン内に置かれる。

1 1 . 1 . 4 これらのボックスを離れるためには、ユニットは以下のいずれかの方法をとらねばならない。：

- ・強襲又は後続ユニットとして、侵攻上陸に参加する。
- ・マップ又は他の待機ボックスまで海上輸送を行う。
- ・空挺ユニットについては、空挺降下作戦を通して。「空挺」ゾーン内の空挺ユニットは、連合軍プレイヤーの裁量で、海上輸送を経由して輸送できることに注意。

・「地中海戦線」ボックス内のユニットは、マップ上に置かれるためには地中海のみを移動できる。

1 1 . 1 . 5 「イングランド」待機ボックス内のユニットは、マップ上に置かれるために、地中海を除くいかなる海も通して移動できる。

1 1 . 2 海上輸送ポイント



1 1 . 2 . 1 ゲーム開始時には、連合軍プレイヤーは海上輸送フェイズ中に「イングランド」と「地中海戦線」待機ボックスにユニットを出入りさせるための3海上輸送ポイントを持つ。

1 1 . 2 . 2 海上輸送ポイントは、以下のように使用できる。：

- ・ユニットを「イングランド」から地中海を除く友軍港湾又は橋頭堡へ移動させる。
- ・ユニットを「地中海戦線」から地中海（のみ）の友軍港湾又は橋頭堡へ移動させる。
- ・ユニットを「イングランド」から「地中海戦線」へ移動させる。又はその逆。

1 1 . 2 . 3 1海上輸送は、以下を認める。：

- ・「イングランド」ボックスからイギリス海峡（Brestを含む）あるいは北海の港湾又は橋頭堡への1ユニット（師団、HQ、工兵）の移動。
- ・又は

・「地中海戦線」ボックスから地中海の港湾又は橋頭堡マーカーまで1ユニットの移動。

他の全ての海上移動コストは、1.5輸送ポイント。（例：St-Nazaireのような大西洋の港湾へ）

プレイ補助シート上の表は、11.2.2と11.2.3のポイントの説明し、様々な海上輸送コストも表示している。

1 1 . 2 . 4 連合軍プレイヤーは、もしも少なくとも1つの機能大港湾を支配すると、4番目の輸送ポイントを獲得する（15.1.4を参照）。この追加ポイントの使用は、この大港湾へ/からの輸送に限定されない。

1 1 . 2 . 5 連合軍プレイヤーは、もしもAntwerpの港湾（マップ上ではAntwerpen）が機能状態で連合軍支配下にあると、5番目の輸送ポイントを獲得する。この追加のポイントは、Antwerpへ/からの輸送に限定されない。

1 1 . 2 . 6 全てのポイントは、ユニットを同じ大港湾（機能又は非機能状態）に運ぶために使用できる。

1 1 . 2 . 7 ターン毎に1ユニットのみが同じ小港湾又は橋頭堡マーカーに輸送できる。

1 1 . 2 . 8 海上輸送を使用しているユニットは、同じターンに通常又は戦略移動を使用できる。

1 1 . 3 連合軍HQの到着

1 1 . 3 . 1 海上輸送フェイズ中に、連合軍HQは直接マップ上のいずれかのヘクスに輸送できる。ただし、当該ヘクスは補給下で（4.1を参照）。同一国籍の友軍師団によっても占められており、敵ユニットに隣接してはならない。

1 1 . 3 . 2 上記の方法を使用してHQを置くコストは、1海上移動ポイントだが、小港湾を通して移動したユニットとしてカウントしない（11.2.7を参照）。

1 1 . 4 「空挺」ゾーンへの空挺ユニットの復帰

1 1 . 4 . 1 いったんメイン・マップ上にあると、空挺ユニットは「空挺」ゾーンに復帰して再び空挺降下可能になることができる。これを行うためには、空挺ユニットは機能港湾上で海上輸送フェイズを開始しなければならない。次に、ユニットは海上輸送ポイントを消費することなしに、一致する待機ボックスの「空挺」ゾーン内に置かれる。

1 2 . 空挺部隊降下フェイズ [PARATROOP DROP

PHASE]

1 2 . 1 概要

1 2 . 1 . 1 空挺ユニットは、カウンター上部の空挺又はグライダーのアイコンによってマークされる。

1 2 . 1 . 2 連合軍プレイヤーのみが、「イングランド」又は「地中海戦線」待機ボックスの「空挺」ゾーン内のユニットで空挺部隊の降下を行うことができる。



12.1.3 プレイヤーは、「空挺」待機ゾーン内に存在する自軍の「空挺降下」マーカーを使用して空挺部隊降下作戦を開始する。

12.2 手順

12.2.1 各降下は、1つずつ順番に行われる（同時ではない）。

12.2.2 空挺ユニットは、連合軍HQの5ヘクス以内、ならびに「航空機」シンボルを持つ侵攻ゾーン内の沿岸ヘクス又は沿岸ヘクスに隣接するヘクス上にも降下できる。

12.2.3 空挺部隊降下は、ドイツの都市又はジークフリート線ヘクスに行くことはできない。

12.2.4 「空挺」イングランド・ゾーン内のユニットのみが、マップの北部分（ヘクス番号がxx23以下）に降下できる。

12.2.5 「空挺」地中海ゾーン内のユニットのみが、マップの南部分（ヘクス番号がxx23より高い）に降下できる。

12.2.6 降下した各ユニットについて、連合軍プレイヤーは同一の待機ボックスから「空挺部隊降下」[Paratroop Drop]マーカーを持ってきて、ユニットが降下したヘクス内に置く。

12.2.7 各ユニットについて、プレイヤーはサイを1つ振り、以下の修正を適用する。:

- ・ - 3大都市又は港湾内。
- ・ - 2小都市又は山岳内。
- ・ - 1荒地、湿地、ボカージュ、森林内。

状況修正（最悪の1つのみを適用する）:

- ・ - 1敵ユニットに隣接するヘクス内。
- ・ - 無傷の沿岸ヘクス上の沿岸要塞値の半分（端数切り上げ）
- ・ - 2敵ユニットの上。

・ **空挺降下フェイズの前に友軍ユニットが存在していたヘクス上に空挺降下した空挺ユニットは、上記の修正を無視し、サイの目に+1を加える。**

・ もしも、修正後の結果が0未満であれば、ユニットは除去される。

・ もしも、修正後の結果が0～2であれば、ユニットは1ステップ損失を被る。

・ もしも、修正後の結果が3以上であれば、ユニットは影響を受けない。

12.2.8 もしも、空挺ユニットが生き残れば、「空挺部隊降下」マーカーの下でマップ上に置かれる。

12.2.9 もしも、このヘクスが敵ユニットに占められていたら、空挺降下したユニットは、あるいは他の友軍ユニットと共に、次の戦闘フェイズに攻撃できる（防御側は、地形の防御特典を獲得する）。空挺降下したユニ

ットは、隣接する敵と戦闘できない。もしも、隣接する友軍ユニットの助けなしに単独で攻撃すると、CRT上で-2コラムの罰則を受ける。

12.2.10 敵ユニットに隣接するカラのヘクスに降下した空挺ユニットは、空挺降下していない友軍ユニットと一緒に行動できない限り攻撃できない。

12.2.11 もしも、活性化した沿岸ヘクス上に降下したら、このヘクスの沿岸防御値（ならびに存在する他のユニット）を攻撃しなければならない。

12.2.12 もしも、**侵攻上陸フェイズの終了時に**、降下した空挺ユニットと同一のヘクス内に敵ユニットが存在していたら、空挺ユニットは除去される。空挺部隊降下マーカーは直ちにマップ上から取り去られ、その復帰についてはルール12.3.4が適用される。

12.2.13 もしも、活性化した沿岸ヘクス上に空挺部隊降下が行われ、同一のターンにそのヘクスに侵攻上陸が行われたら、存在する各空挺ユニットについて、防御側が使用可能な「大西洋の壁」マーカーの数が1枚ずつ減少する。これらの空挺ユニットは、侵攻上陸戦闘にも参加できる。もしも、侵攻上陸フェイズの終了時に沿岸ヘクスがいまだに活性化状態にあれば、空挺降下したユニットは除去される。

12.3 「空挺部隊降下」マーカー



12.3.1 「空挺部隊降下」マーカーの下ユニットは、ターンの終了時まで補給下と見なされ、自身で敵沿岸ヘクスを無効にできず、隣接ヘクス内での敵の補給路（4.1.1

を参照）戦略移動、鉄道線の妨害ができない。

12.3.2 ドイツ軍の「指揮範囲」は、「空挺降下部隊」マーカーの下にある空挺ユニットに隣接するカラのヘクスを越えることができる。

12.3.3 「空挺部隊降下」マーカーは、ゲーム・ターンの終了時にマップから取り去られる（例外については、12.2.10を参照）。

12.3.4 このターンに使用された各「空挺部隊降下」マーカーについて（成功したかどうかにかかわらず）連合軍プレイヤーは2d6-2のサイを振る（2つのサイを振り、合計から2を差し引く）。この結果にターン数を加えると、合計はマーカーが再使用可能となるターン数になる。使用可能のときに、連合軍プレイヤーはこのマーカーを置く「空挺」ゾーンを選択する。空挺降下が試みられるまで、そこに留まることになる。

13 侵攻上陸フェイズ [INVASION LANDING PHASE]

このフェイズは、天候が「悪天」又は「嵐」であれば無視される。

13.1 侵攻上陸マーカー



13.1.1 連合軍プレイヤーは、初期に5枚の「侵攻上陸」マーカーを持ち、これらのマーカーはそれぞれ海岸を持つ沿岸ヘクスへの1侵攻上陸を認める。

13.1.2 1ターンの間に、最大で3枚のマーカーを使用できる。

13.1.3 マーカーは、単独または集団で、離れた又は隣接する沿岸の海岸ヘクスに使用できる。

13.1.4 各沿岸ヘクスには、1枚のマーカーのみを使用できる。

13.1.5 最初の上陸の後（すなわち、ターン1のゲーム最初の上陸）連合軍プレイヤーは8月の前に別の上陸を行えない（ターン記録欄に示されている）。2番目（そして最後）の侵攻上陸（2又3枚のマーカーで）を行えるのは、ターン10（含む）までである。この後には、侵攻上陸は認められない。



13.1.6 もしも侵攻に成功すると、「侵攻上陸」マーカーは「橋頭堡」面に返され、侵攻沿岸海岸ヘクスとなる。

13.1.7 もしも侵攻に失敗すると、「侵攻上陸」マーカーは永久に除去される。

13.2 海岸

13.2.1 海岸を持つ沿岸ヘクスは、侵攻が認められる唯一のヘクスである。

13.2.2 これらのヘクスは、沿岸防御力に一致する色つきの海岸外郭線を持つ。この防御力は、以下を示す。:

- ・海岸ヘクス要塞の防御力（1.1.8と13.6を参照）
- ・このヘクスについて防御側が引くことができる「大西洋の壁」マーカーの数（13.5を参照）

13.2.3 黒い海岸外郭線は、このヘクス内への上陸が不可能であることを示し、「侵攻可能」海岸を持たない。

13.2.4 海岸防御力は、侵攻上陸の場合にのみ使用され、ゲームでは他の影響を持たない（例外：空挺降下）

13.2.5 戦闘フェイズ又は侵攻上陸フェイズの終了時に海岸ヘクスが連合軍ユニット（例外：空挺部隊降下）によって占領されていると、そのヘクスは連合軍支配下となり、ゲームの残りについては「非活性化」と見なされる（すなわち、海岸防御は撃破される）

13.2.6 侵攻上陸の間、ドイツ軍プレイヤーは防御について「海岸」の地形効果を使用しなければならない。

13.3 侵攻ゾーン

13.3.1 マップの海上と海洋は、侵攻ゾーンに分割されている。

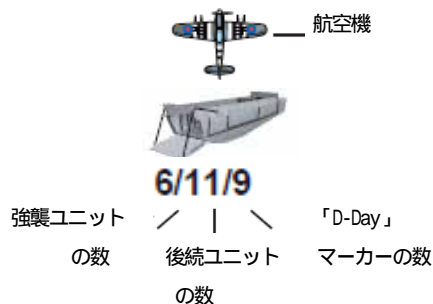
13.3.2 各侵攻ゾーンは、以下の特徴を所持する。:

- ・1侵攻上陸フェイズに海岸上陸を行えるユニットの最大数を示している数字（上陸用舟艇アイコンの左下の数字）これらのユニットは、侵攻上陸に続く戦闘に参加することになり、「強襲ユニット」と呼ばれる。歩兵ユニットでなければならない。

- ・最初の侵攻上陸フェイズに「後続」できるユニットの最大数を示している数字（上陸用舟艇アイコン中央下の数字）これらのユニットは、「後続」ユニットと呼ばれ、最初の侵攻が成功した場合にのみ海岸ヘクス上に置かれる。注意：ヘクス毎に1「後続」ユニットのみを装甲ユニットにできる。

- ・侵攻上陸フェイズに強襲上陸のために使用可能な「D-Day」マーカーの最大数を示している数字（上陸用舟艇アイコンの右下の数字）

- ・航空機シンボルは、沿岸ヘクスに空挺部隊降下が認められ、しかも「D-Day」航空支援マーカーもこのゾーン内で使用できることを示す。



13.3.3 連合軍プレイヤーが2つ又は3つの異なる上陸ゾーンを選択したら、低いゾーンの数値が使用される。

13.3.4 上記で説明された上陸ゾーンの数値は、侵攻上陸フェイズ中（フェイズのステップ1～3、13.6を参照）に以下の最大限度に従って分割使用される「侵攻上陸」マーカーの最大数である。:

- ・強襲上陸ヘクス毎に3初期強襲ユニットまで、
- ・「橋頭堡」ヘクス毎に4後続ユニットまで、
- ・侵攻上陸ヘクス毎に4「D-Day」マーカーまで。

13.4 「D-Day」マーカー

13.4.1 各海岸上陸ヘクスについて、連合軍プレイヤーは攻撃される海岸ヘクスが位置する上陸ゾーンに依存して可変する数の「D-Day」マーカーを使用できる。



13.4.2 「D-Day」マーカーは、以下の特徴を持つ。:



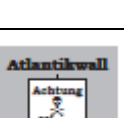



	「艦砲射撃」(×3): 侵攻上陸強襲に2コラム・シフトの特典を与える。
	「航空支援」(×3): 侵攻上陸強襲に1コラム・シフトを与える。 「航空機」シンボルを持つゾーン内でのみ使用できる。
	「パルティザン」(×2): 防御側の「予備」マーカーを無効にする。
	「レインジャー」(×1)と「コマンド」(×1): 戦闘解決のサイの目に+1ボーナスを与える。
	「変り種」(×1): 戦闘解決のサイの目に+2ボーナスを与える。
	「水陸両用戦車」(×1): 強襲について2戦闘力のボーナスを与え、最初の強襲ラウンド中のステップ損失数を「1」だけ減少させる。

13.4.3 「D-Day」マーカーの色は、ボーナスから恩恵を受けることができるユニットを表示する。例：イギリス軍部隊によって行われる侵攻上陸強襲は「レインジャー」マーカーからのボーナスを使用できない。
Note: 「D-Day」マーカーの使用は、13.6「侵攻上陸強襲」の章で説明される。

13.5 「大西洋の壁」マーカー

13.5.1 侵攻上陸によって攻撃される各ヘクスについて、ドイツ軍プレイヤーは攻撃される特定のヘクスに依存して可変する数の「大西洋の壁」マーカーを使用できることになる(13.2.2)。
13.5.2 「大西洋の壁」マーカーは、以下の特徴を持つ。:

	「ブロックハウス」(×3): 連合軍「艦砲射撃」マーカー1枚を無効にする。
	「Flak」(×3): 連合軍「航空支援」マーカー1枚を無効にする。

	「民兵」(×2): 連合軍「パルティザン」マーカー1枚を無効にする。
	「ヘッジホッグ」(×2): 連合軍「変り種戦車」又は「水陸両用戦車」マーカーを無効にする。そのようなマーカーが存在しなければ、侵攻上陸強襲のサイの目に-1の罰則を与える。
	「地雷原」(×2): 連合軍「レインジャー」と「コマンド」マーカーを無効にする。そのようなマーカーが存在しなければ、侵攻上陸強襲のサイの目に-1の罰則を与える。
	「歩兵予備」(×1): 5ヘクスの範囲内に位置する1個歩兵師団を、攻撃されているヘクス内に配置することを認める。
	「自動車化予備」(×1): 5ヘクスの範囲内に位置する1個師団(いかなるタイプでも)を、攻撃されているヘクス内に配置することを認める。
	「要塞/偽の警告」(×3): 攻撃されているヘクスに「要塞」アイコンを含むと、ドイツ軍プレイヤーはヘクス内に初期配置された1個師団を、サイ振りなしで自動的に「要塞」マーカーの下に置くことができる。

Note 1: 「自動車化予備」又は「歩兵予備」を使用している師団の移動は、通常の移動ではない。ユニットは、単純に攻撃されているヘクス内に置かれる。

Note 2: 「大西洋の壁」マーカーの使用については、下記で説明される。

13.6 侵攻上陸強襲

侵攻上陸強襲の手順は、以下のとおりである。:

- ・ステップ1: 連合軍プレイヤーは全ての上陸宣言にプラスして、「侵攻上陸」マーカーを攻撃される沿岸の海岸上陸ヘクスに隣接させて、目標ヘクスに矢印を向けて置く。
- ・ステップ2: 連合軍プレイヤーは、各「侵攻上陸」マーカーの上に(認められる最大数まで、13.3.4を参照)侵攻上陸に参加するユニットを配置する。
- ・ステップ3: 連合軍プレイヤーは、「D-Day」マーカーを選択し、各「侵攻上陸」マーカーの上に(認められる最大数まで)表面を伏せて置く。
- ステップ4: ドイツ軍プレイヤーは、攻撃される各沿岸ヘクスについて(認められる最大数まで)「大西洋の壁」マーカーを無作為に引き、表面を伏せてそこに置

く。引かれるマーカーの数は、ヘクス内の連合軍空挺師団毎に「1」ずつ減少する。

重要な例外:もしも、ヘクス内の沿岸防御がレベル「5」（赤い線）であると、ドイツ軍プレイヤーは低レベルの沿岸防御ヘクスについての無作為なマーカー引きを行う前に、レベル「5」のヘクスに使用する「大西洋の壁」マーカーを選択する。

- ・ステップ5:「D-Day」と「大西洋の壁」マーカーを明らかにする。無効にされたマーカーは、次のターンになるまでゲームから取り去られる。次に、ドイツ軍プレイヤーは必要とされたら（サイを振ることなしに）「要塞」マーカーの下にいくつかの師団を置くことができる。次に、「自動車化予備」と「歩兵予備」マーカーの効果が実行される。

- ・ステップ6: 攻撃される各ヘクスについて、侵攻強襲ユニット（ヘクス内の空挺ユニットを含む）とヘクス内のドイツ軍ユニット、プラス一致するドイツ軍沿岸防御ユニット（数値は侵攻ヘクスの沿岸防御力に依存する）との間で戦闘が解決される。使用される唯一の戦闘修正は、「D-Day」、「大西洋の壁」、「要塞」のマーカーである。ヘクス内の地形（海岸と要塞シンボルを除く）ユニットの補給状態、通常の支援マーカーは考慮しない。

戦闘には複数のラウンドが費やされ、そのヘクスがドイツ軍ユニットから解放されるか、又は全ての連合軍ユニットが除去されるまで継続する。

各戦闘ラウンドの後、以下の手順に従う。:

- 6.1 ヘクスからドイツ軍ユニットがカラになり（退却/除去により）しかも、少なくとも1個の連合軍侵攻強襲ユニットが健在であれば、侵攻は成功で、生き残っているユニットと「侵攻上陸」マーカーは（「橋頭堡」面に裏返されて）征服したヘクスに置かれる。

- 6.2 戦闘結果が防御側を除去せず、しかも攻撃側が「AR」に従って退却しなければ、新たな戦闘が開始される。: プレイヤー諸氏は、ステップ6に戻り、戦闘比が再計算される。

- 6.3 戦闘結果が全ての攻撃側を除去するか、又は「AR」戦闘結果の後に退却すると、上陸は失敗する。全ての強襲ユニットと「侵攻上陸」マーカーは除去される。沿岸防御ユニットも、ヘクスから取り去られる。

- ・ステップ7: 全ての侵攻上陸が解決された後、連合軍プレイヤーは上陸直後の強襲ユニットを1ヘクス移動させることができる。

ステップ8: 成功した各侵攻上陸について、連合軍プレイヤーは各「橋頭堡」マーカー上に、上陸ゾーンによって認められた最大数まで（4ユニットまで、しか

もその合計に含まれる装甲ユニットは最大1個）後続ユニットを置くことができる。

- ・これらのユニットは、スタッキング限度を守りつつ、1ヘクス移動、又は「橋頭堡」上に留まることができる。

- ・ステップ9: いまだに活性化状態の沿岸ヘクス（13.2.5を参照）上にいる空挺降下した空挺ユニットは、除去される。

- ・ステップ10: 少なくとも1つの上陸が成功していたら、ここで連合軍プレイヤーはマップ上のいずれかのヘクスに PLUTO マーカーを置かなければならず、この配置はたとえ敵ユニットが存在していても行うことができる（5.6を参照）。

13.7 無血侵攻上陸

13.7.1 もしも、侵攻沿岸ヘクスが非活性化状態で、敵ユニットに占められていなければ、その上陸は「無血上陸」["unopposed"]と言われる。

13.7.2 プレイヤー諸氏は、そのようなヘクス上には「D-Day」又は「大西洋の壁」マーカーを置かない（すなわち、侵攻上陸強襲のステップ3~6）。

13.7.3 侵攻上陸は、自動的に成功する。

13.7.4 侵攻上陸手順の残り（ステップ7~10）は、同様に行われる。

13.8 ドイツ軍の上陸対応

13.8.1 連合軍プレイヤーが全ての侵攻上陸の解決を終了したら、ドイツ軍プレイヤーは直ちにサイを振り、自軍の上陸対応レベルをチェックする。

13.8.2 このターンにマップ上に置かれた各「橋頭堡」マーカーについて、サイの目に+1の修正が与えられる。

13.8.3 獲得された結果は、ドイツ軍プレイヤーがこのターンに（軍境界線を考慮することなしに、14.1.2を参照）移動させることのできる師団の数である。対応させるのは、このターンに上陸した敵ユニットから6ヘクス以内に存在している師団でなければならない。

13.8.4 これらは直ちに移動し、敵ユニットに隣接して移動を終了できる。

13.8.5 戦略移動と鉄道移動は、認められない。

14.「不屈の精神」作戦 [OPERATION FORTITUDE]

14.1 概要

14.1.1 D-Dayに先立つ連合軍の欺瞞努力をシミュレートするため、ゲームの最初の数ターンの間、ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットを移動させる能力が制限される。

14.1.2 マップは、軍管区[Army zones]で分割され、不屈の精神作戦が終了しない限り、連合軍ユニット

が存在する軍管区内のユニット、ドイツ国内のユニット、増援として出現しているユニットのみが通常に移動できる。これらのユニットは、「解除された」[“Exempted”]と言われる。

14.1.3 ゲームの2番目のターンから開始して、6番目のターン(含む)まで、ドイツ軍プレイヤーは自軍移動フェイズ開始時にサイを振り、プレイ補助上の「不屈の精神作戦」表をチェックする。

14.1.4 結果が7未満の場合には、獲得されたその数字がヒトラーによって「解放されて」このターンに移動させることができるドイツ軍装甲師団の数である。

「解除された」ユニットは常に移動でき、この合計の一部ではない(14.1.2を参照)。

14.1.5 結果が7以上の場合には、不屈の精神作戦は終了し、全てのドイツ軍ユニット(歩兵師団を含む)はゲームの終了まで自由に移動できる。未来のターンには、この表でのサイ振りは必要ない。

14.1.6 例外：第19軍管区内(ヘクス列12xxの東)のユニット(歩兵と/又は装甲)は、不屈の精神作戦を終了させる純粋(修正前の)な「6」の目を振るか、又は連合軍ユニットが第19軍管区内に存在する場合にのみ移動を解放される。

14.1.7 ターン7から開始して、全てのドイツ軍ユニットは移動することができ、ゲームの残りについて有効のままで留まる。

15. 港湾修理フェイズ [PORT REPAIR PHASE]

15.1 概要

15.1.1 以下の3タイプの港湾がある。：大港湾 [Major Ports]、小港湾 [Minor Ports]、「橋頭堡」[“Beachhead”] マーカーである。

15.1.2 「橋頭堡」マーカーは、海上輸送については連合軍の小港湾、そして連合軍ユニットについての補給源として扱われる。

15.1.3 小港湾は、連合軍によって支配下になったときに、自動的に機能状態となる。

15.1.4 連合軍によって奪取された大港湾は、自動的に機能状態とならない。機能状態にするためには、連合軍プレイヤーは港湾修理フェイズの開始時に港湾ヘクス上に工兵ユニットを持たなければならない。

次に、連合軍プレイヤーはサイを振り、以下の修正に従う。：

- + 1 消費した各支援マーカーについて(その港湾が PLUTO マーカーの3ヘクス以内にある場合のみ、5.6.7を参照)。
- 1 大港湾と最寄りのPLUTO マーカーとの間の各ヘクスについて
「1」以上の結果で、大港湾は機能状態となる。



この状態は、工兵ユニットを「機能港湾」面に裏返すことで表示される。

Note : カウンターのどちらの面を上に向けていても、工兵ユニットは1ステップ・ユニットとして見なされる。

15.1.5 河口[Estuary]内の大又は小港湾(下記の例を参照)は、河口のシンボルでマークされた全てのヘクスが連合軍プレイヤーによって支配されている場合のみ、機能状態で補給、海上移動、支援マーカーの獲得のために使用できる。

15.2 港湾の支配

15.2.1 ターン1には、全ての港湾がドイツ軍支配下にある。

15.2.2 港湾は、ルール1.9に従って連合軍支配下になる。

15.2.3 もしも、ドイツ軍ユニットが「橋頭堡」マーカーの上に移動すると、このマーカーは永久に除去される。

16. FFLユニットの創出 [FFL UNIT CREATION]

16.1 FFL記録欄の機能方法



16.1.1 連合軍プレイヤーは、「解放された」フランスの各都市又は港湾について、プレイ補助シート上の一致している表に示されているごとく、FFIポイント(FFI = フランス国内軍[French Force of

the Interior])を獲得する。

16.1.2 FFL(FFL = 自由フランス軍[Free French Forces])記録欄上に、獲得したFFIポイントの合計数を表示する。

16.1.3 いったん、マーカーが記録欄の最上部(「10」のマス)に達したら、連合軍プレイヤーはFFLプールから無作為にFFLユニットを1つ引き、連合軍支援プール内に入れる。

16.1.4 次に、FFIマーカーは「0」マスにリセットされ、再び上昇できる。

例：

戦闘フェイズの開始時に、FFIマーカーは記録欄の「8」マスにある。勝利した戦闘の後で、連合軍は大都市の支配を奪取する。これは、FFL記録欄上でFFIポイントの数を4だけ増加させ、「10」マスを通り越す(次に、FFLユニットが無作為に引かれ、連合軍の使用可能支援プール内に入れられる)従って、FFIマーカーは「2」マスで終了する。

16.1.5 いったん、全てのFFLユニットが引かれたら、もはや記録欄は使用されない。

16.2 無作為に引かれたFFLユニット又は「抵抗」マーカー

16.2.1 支援フェイズの間に、連合軍プレイヤーがFFLユニットを引いたら、直ちに「解放された」フランスの都市又は港湾に置かれる。そのようなヘクスが存在しなければ、カウンターを引きパイルに戻す。



16.2.2 もしも、「抵抗」[“Insurrection”] マーカーが引かれたら、連合軍プレイヤーは「使用可能支援」待機ボックスに保持でき、又は支援マーカーが置かれるときにマップ

上でプレイする。もしもそれをプレイする場合には、連合軍プレイヤーの選択で、ドイツ軍が占めるフランスの都市に置かなければならない。マーカーはターンの終了時までそこに留まり、ゲームから取り去られる。

16.2.3 抵抗マーカーを持つ都市内の全ドイツ軍ユニットの防御力が2で割られる。この都市は、マーカーがそこにある限り、戦闘解決の目的において平地地形と見なされる。Paris の場合は、マーカーは都市の3ヘクス全てに効果を持つことになる。

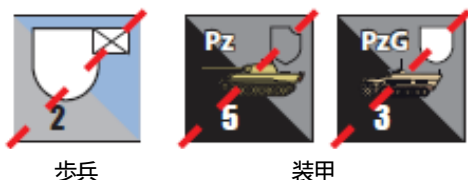
Note:「要塞」マーカーの下にあるユニットは、このルールによって影響を受けない。

17. ユニットの变换と撤退 [TRANSFORMATION AND WITHDRAWAL OF UNITS]

17.1 野戦補充師団 [Ersatz-division]の通常歩兵師団への昇格



17.1.2 増援スケジュールは、いくつかのターンで、「野戦補充師団」[Ersatz]の通常歩兵師団への昇格を要求する。マップ上での野戦補充師団の状況にかかわらず、そのカウンターは指定されたカウンターに置き換えられる（もしも、野戦補充ユニットが裏返されていたら裏面で）。次に、置き換えられた野戦補充師団は、「プレイから取り去られた」[“Removed from play”]待機ボックスに置かれる。もしも、野戦補充ユニットがすでに除去されていたら、変換は発生しない。



歩兵

装甲

17.2 ドイツ軍ユニットの撤退

17.2.1 増援スケジュールには、いくつかのターンにドイツ軍師団の撤退が表示される。

ドイツ軍プレイヤーは、そのターンに指定された数の師団をマップ上から取り去らなければならない。これは、

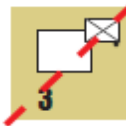
その攻撃力とタイプ（歩兵又は装甲）によって明示される。次に、これらのユニットは、ドイツ軍プレイヤーの「プレイから取り去られた」[“Removed from play”]待機ボックスに置かれる。特記されていない限り、ユニットは国防軍、ルフトヴァッフェ、武装SSから選択できる。指定された攻撃戦力ポイントは、撤退ユニットが所持していなければならない最低値である。KG（カンプフゲルuppe）ユニットは、この方法で撤退できない。

撤退する師団は、補給下でなければならないが、減少戦力状態（裏面）でも構わない。もしも、ドイツ軍プレイヤーがそのターンに指定された数の師団を撤退できなければ、ゲームの残りについて全ての補充ポイントを失う。

17.3 連合軍ユニットの撤退



17.3.1 ターン9に、連合軍プレイヤーは、自身の選択で、マップから補給下のイギリス軍師団を撤退させなければならない。このユニットは、完全又は半減戦力で構わない。「プレイから取り去られた」連合軍待機ボックス内に置かれる。



17.3.2 ターン16に、連合軍プレイヤーは、たとえ「補給切れ」であっても、イギリス軍第50師団をゲームから取り去らなければならない。もしも、このユニットがすでに裏返っていたら、プレイヤーはそのターンの1イギリス軍補充ポイントを失う。すでに除去されたか、又は撤退していたら、マップ上の他の補給下のイギリス軍師団から2ステップ損失を取り去らなければならない。このユニットは、「プレイから取り去られた」待機ボックス内に置かれる。

18. ドイツ軍の戦略予備 [GERMAN STRATEGIC RESERVE]

18.1 概要

18.1.1 ドイツ軍の戦略予備待機ボックスを満たすために、ドイツ軍プレイヤーは以下を行うことができる。:

- ・増援又は再建ユニットを、マップ上の代わりに「戦略予備」待機ボックス内に出現させることを選択する。;
- ・鉄道によってドイツ国内に移動できるマップ上のユニットを「戦略予備」に移送する（この移送には、鉄道許容量ポイントがかからない）;
- ・そのターンに受け取った支援マーカーの何枚か又は全てを「戦略予備」に入れる。

Note:これらの支援マーカーは、「解任」に従ってマップから取り去られない。

18.1.2 **重要:**「戦略予備」待機ボックス内の装

甲ユニットは、特別な支援カウンターを消費することなしに完全戦力まで回復できる。

18.1.3 「戦略予備」待機ボックス内には、最大で8個師団と3枚の支援マーカーまでをスタック/配置することができる。

18.1.4 これらのユニットは、ドイツ軍プレイヤーが「戦略的反撃」を発動する前には、ボックスを離れることができない。

18.2 戦略的反撃

18.2.1 ゲーム中で一度だけ、ドイツ軍プレイヤーは「戦略的反撃」の発動を宣言できる。

18.2.2 ドイツ軍プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時にのみ、この宣言を行うことができる。

18.2.3 次に、ドイツ軍プレイヤーは「戦略予備」待機ボックス内の全てのユニットを、ドイツ国内のいずれかの友軍HQユニットと同一のヘクス又は隣接するヘクスのどちらかに移送する(ただし、敵ユニットの隣は不可)。

18.2.4 「戦略予備」内の支援マーカーは、「支援使用可能」待機ボックス内に置かれる(このターンにのみ、ボックス内の最大カウンター数は6枚を越えることができる)。

18.2.5 これ以降、「戦略予備」のルールと待機ボックスはもはや使用されない。

19. フランスからの撤退 [WITHDRAWAL FROM FRANCE]

19.1 概要



19.1.1 ターン7から開始して、ドイツ軍プレイヤーはフランスから撤退していることを宣言できる。

19.1.2 それが認められるためには、「ヒトラーの信任」マーカーが「4」マス以上になければならない。

19.1.3 この決定の結果は、以下のとおりである。:

- ・「ヒトラーの信任」マーカーは、3のマスに戻される。;
- ・フランス国内の全ての沿岸ヘクスは、非活性化状態となる。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの終了時まで、ターン毎に追加の「1」補充ポイントを受け取る。この追加のポイントは「ヒトラーの信任」記録欄による影響を受けない。
- ・フランス国内の戦略ヘクスの数値が変更される(「總統の信任記録欄」を参照)。

19.1.4 次に、忘れぬように「フランスからの撤退」[“Retreat from France”]ボックス内に撤退マーカーが置かれる。

20. 帝国の防衛 [DEFENSE OF THE REICH]

20.1 ジークフリート線とドイツの都市(国民突撃隊)

20.1.1 ジークフリート線ヘクスは、地形効果チャートに表示されているごとく、防御ボーナスを与える。このボーナスは、ヘクス内の他の地形のそれに加えることはできず、ジークフリート線TECボーナスのみを使用する。連合軍ユニットは、非支配下のジークフリート線ヘクスに進入するために4MP(移動ポイント)を消費しなければならない(しかも、この場合には道路効果は無視される)。

20.1.2 ジークフリート線とドイツの都市の地形タイプについては、そのヘクス内にドイツ軍がもはやユニットを持たず、しかも「S」又は「DR」の最終戦闘結果を受けた場合にのみ(地形の修正後)連合軍は戦闘後前進ができる。

20.1.3 もしも、ジークフリート線又はドイツの都市ヘクスが連合軍によって占領されると、たとえ後にドイツ軍によって奪回されたとしても、ルール20.1.1と20.1.2で述べた全ての特性を失う。これらのヘクスを連合軍支配マーカーで表示できる。

20.2 「祖国」[“Vaterland”]

20.2.1 連合軍プレイヤーが最初の自軍ユニットをドイツ国内又はネーデルランドに進入させた瞬間に、ドイツ軍プレイヤーは、増援スケジュールに指定された7個師団の増援を受け取る。連合軍は直ちに自軍の移動フェイズを停止し、7個のドイツ軍ユニットが増援スケジュールに指定されたヘクス内に置かれる。いったん、7個師団がマップ上に置かれたら、連合軍プレイヤーは自軍の移動フェイズを再開する。

20.2.2 もしも、このヘクスが「戦闘後前進」で占領されていたら、ドイツ軍プレイヤーは当該戦闘の後にユニットを配置する。



Good Playing!

LIBERTY ROADS [2009 Hexasim SAIL]

[翻訳: 松谷健三 2009.6.14]