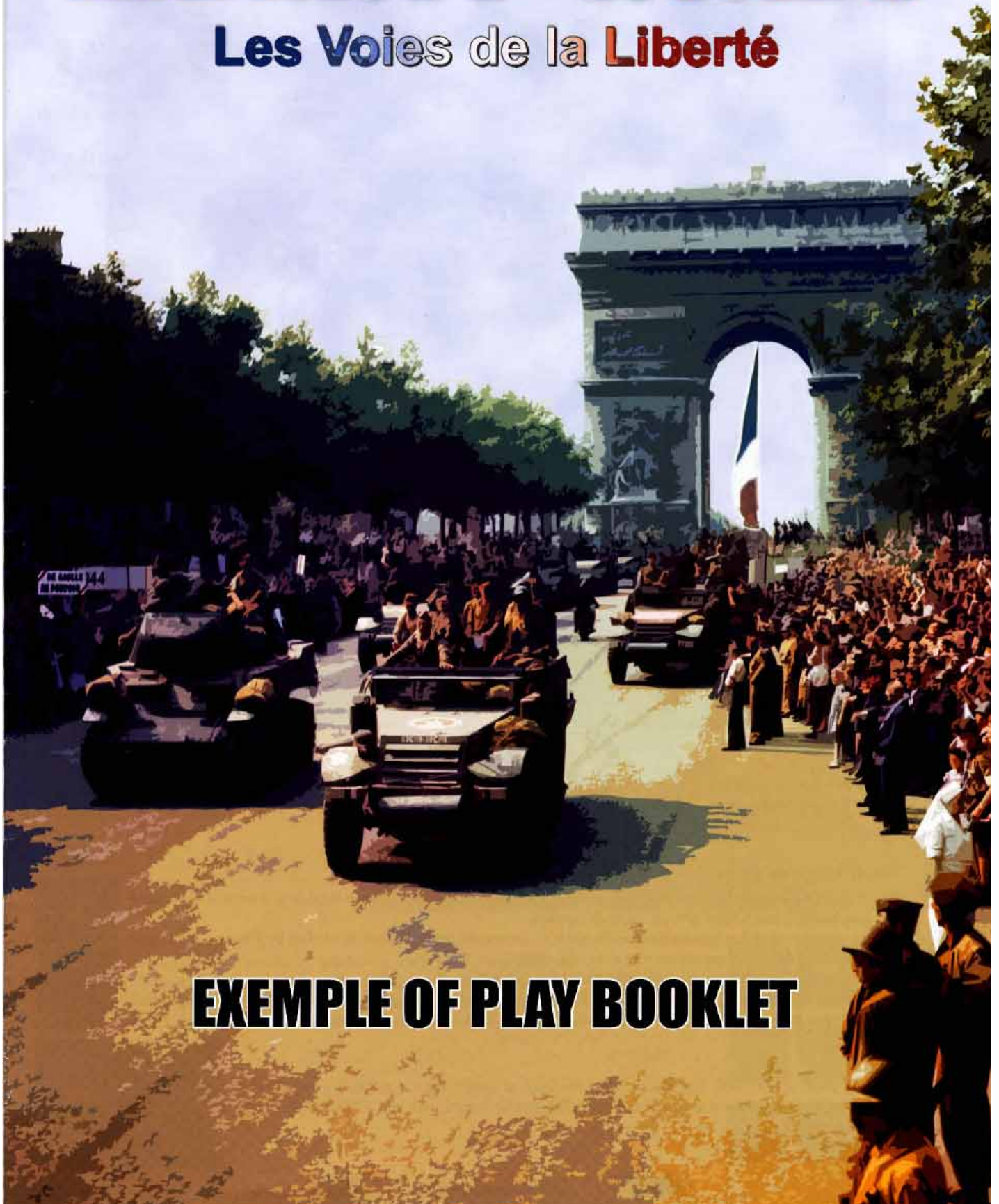


LIBERTY ROADS

Les Voies de la Liberté



EXEMPLE OF PLAY BOOKLET

この小冊子の目的は、包括的なプレイの例を通して主なゲームのメカニズムを図示することにある。歴史的な戦闘をベースにしているが、決して両陣営にとって最善のプレイ戦略を与えることは意図していない。より良い方法を考えるのは、あなたの義務だ！

ドイツ軍の初期配置



天候は、自動的に「曇天」。

Turn 1

最初のターンなので、いくつかのフェイズが飛ばされる。

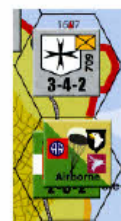


連合軍プレイヤーのシーケンス

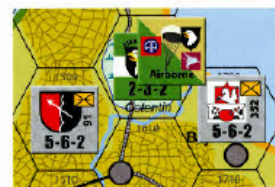
連合軍空挺フェイズ

Sainte-Mere-Eglise を占領するために、U S 第 82 空挺師団がヘクス 1608 に降下する。これは、「航空機」シンボルを持つ海岸ゾーンに付属する沿岸ヘクスとしての合法的な降下ゾーンである。状況修正については、最小の沿岸防衛値（3 割る 2 の端数切り上げで 2）で、敵ユニットに隣接していることで（- 1）の修正がある。

地形修正は - 1（ボカージュ）。最終修正は - 3 である。連合軍プレイヤーは 4 の目を出して、1 に修正される。第 82 師団は 1 ステップを失う。「空挺降下」マーカーが上に置かれ、ターン終了まで補給下になる。



第 101 空挺師団がヘクス 1609 に着地する。修正は上記と同じ。サイの目は 3 で、0 になる。雄叫びの鷲は、辛うじて全滅を回避した！ ユニットの裏返され、「空挺降下」マーカーが上に置かれる。





3 番目の空挺降下は、Caen 北東のヘクス 1910 への英第 6 空挺師団である。状況修正は上記と同じ（-2）だが、平地ヘクスなので地形修正はない。それ故、最終修正は -2 である。サイの目は 6 で、結果は 4 である。ユニットは無事に着地する。



連合軍侵攻上陸フェイズ

プレイヤーは、厳密に強襲上陸の手順（13.6）に従う。上陸はノルマンディに決定した。この地区の特性は 6/11/9 で、第一波に 6 個師団（全て歩兵師団）第二波に 11 個師団（橋頭堡毎に最大 1 個機甲師団）9 枚の D-Day マーカーである。

ステップ1: 連合軍プレイヤーは、3 枚の「侵攻上陸」マーカーをそれぞれヘクス 1608、1709、1810 に向けて置く。



ステップ2: 連合軍プレイヤーは、6 個の強襲ユニットを選択する。これらは、全て歩兵師団でなければならない。

ステップ3: 連合軍プレイヤーは、9 枚の「D-Day」マーカーを 3 つの海岸に割り当てる。何枚かは、特定の国籍にのみ割り当てることができる。例えば、「変り種」は、イギリス軍部隊が使用しなければならない。



ステップ4: ドイツ軍プレイヤーは、各海岸ヘクスについて、ヘクスの沿岸防御値と同じ枚数の「大西洋の壁」マーカーを無作為に選択する。もしも、ヘクス内に空挺師団が着地していたら 1 だけ減少するので、最初のヘクスについては 2 で（3 の沿岸防御値 - 第 101 空挺師団の 1）他の 2 つの海岸ヘクスについては 3 である（3 の沿岸防御値）。

最初の海岸



2 番目の海岸



3 番目の海岸



ステップ5：両プレイヤーは、各海岸ヘクスについて自身の「D-Day」と「大西洋の壁」マーカーを明らかにする。



Beach 1

連合軍プレイヤーは、この海岸に「艦砲射撃」と「航空支援」の2枚のマーカーを割り振った。

ドイツ軍プレイヤーは、「 bunker」と「民兵」を引いた。

「 bunker」は「艦砲射撃」を無効にし、「民兵」は効果なし、「航空支援」は、連合軍に1コラム・シフトを与える。



Beach 2

連合軍プレイヤーは、この海岸に「水陸両用戦車」、「艦砲射撃」、「レインジャー」の3枚のマーカーを割り振った。ドイツ軍プレイヤーは、2枚の「ヘッジホッグ」と「Flak」を引いた。「ヘッジホッグ」は「水陸両用戦車」を無効にし、「Flak」は効果なし。2番目の「ヘッジホッグ」と「レインジャー」は、それぞれ互いのDRMを打ち消しあい、「艦砲射撃」の+2 DRMが残る。



Beach 3

連合軍プレイヤーは、「パルティザン」、「航空支援」、「艦砲射撃」、「変わり種」の4枚のマーカーを割り振った。

ドイツ軍プレイヤーは「機動予備」、「Flak」、「偽の警告」を引いた。「パルティザン」は「機動予備」を無効にし、「Flak」は「航空支援」を無効にし、「偽の警告」は効果なし、「艦砲射撃」と「変わり種」はそれぞれ2コラム・シフトとー2 DRMを与える。



ステップ6：戦闘解決 各戦闘は、目標ヘクスが奪取されるか、攻撃側が撃退されるか除去されるまで個別に解決される。



Beach 1

強襲ユニットは、米第4師団と第82空挺師団である。ヘクス内には、ドイツ軍ユニットはない。

海岸防御値は3なので、0-3-0 固定防御ユニットが置かれる。合計の攻撃戦力は8で、対する防御側の戦力は3、2対1の基本戦闘比は「航空支援」D-Day マーカーのために3対1に修正される。

2d6の結果は7で、0/1の消耗結果（攻撃側は損失なし、防御側は1損失）攻撃側に「E」並びに防御側に「DR」の戦術結果となる。防御側ヘクスの地形は「海岸」なので、「E」は無視されて「DR」は「S」になる。0/1の消耗結果を適用することで、固定防御ユニットは減少面に裏返される。防御側の戦術結果が「S」であるため、ユニットは退却するか（除去されることになる。1.1.9を参照）又はその場に留まって追加の損失を被る。ドイツ軍プレイヤーがどちらを選択しても、ユニットは除去されて海岸は解放される。

「侵攻上陸」マーカーが「橋頭堡」面に裏返され、上陸ユニット、空挺ユニット、「空挺降下」マーカーと共にヘクス1608内に置かれる。



Beach 2

米第1師団と第29師団は、ヘクス内の固定防御ユニットに増強されたドイツ軍第352師団を強襲している。

・第1ラウンド

初期戦闘比は、12対9で1対1である。これは、「艦砲射撃」のために3対1に変更される。

連合軍プレイヤーは、第1師団のエリート・ボーナスの使用を選択する。



2d6を行って4を出し、消耗結果は0/0となる。エリート・ボーナスを使用しているため、自身の戦術結果の中から「AR」、「Eng」、「F」を選択できる。ドイツ軍プレイヤーに戦術結果はない。連合軍プレイヤーは「Eng」結果を選択し、3対1のコラムでサイを振り直して5を出し、1/1の結果となった。ドイツ軍プレイヤーは、この損失を固定防御ユニットに適用することを選択し、減少面に裏返す。連合軍プレイヤーは、戦術結果で特別な束縛を被らないのでエリート・ユニットを減少させる必要はない（7.9.6）。それ故、損失を第29師団に適用した。

・第2ラウンド

戦闘比は、今や9対8で1対1になり、「艦砲射撃」マーカーのために3対1に修正される。



連合軍プレイヤーは、再び第1師団のエリート・ボーナスの使用を選択する。連合軍プレイヤーは2d6を行って9を出し、損耗について1/2となる。自軍のエリート・ボーナスを使用したため、連合軍プレイヤーは損失を第1師団に適用しなければならない。同師団は、減少戦力になる。「S」の結果は、ドイツ軍プレイヤーに退却を強制し、さもないければ師団は除去される。それ故、ドイツ軍プレイヤーは、Saint-Lo(1610)に退却する。

海岸ヘクスは解放され、マーカーが「橋頭堡」面に裏返されて2個の減少戦力の米軍師団と共に置かれる。



Beach 3

3個のイギリス軍師団が、ヘクス内に置かれた固定防御ユニットで増強されたドイツ軍第716師団に対抗している。基本戦闘比は18対6で3対1。これは、「艦砲射撃」のために5対1に増加し、「変わり種」のために+2 DRMがつく。

連合軍プレイヤーは、イギリス軍第50師団のエリート・ボーナスを使用しないことを選択した。

2d6を行い、5の目が+2 DRMで7に増加した。結果は、消耗について0/2と「E2/DR2」で、地形のために「-/S」に変更される。

損耗結果が最初に適用される。ドイツ軍プレイヤーは、各自軍ユニットに1ステップ損失を適用しなければならない。

固定防御ユニットと第716師団は、両者とも裏返される。「S」の戦術結果は、ドイツ軍プレイヤーに追加の1ステップ損失で踏みとどまる選択肢を与えるが、単独で生き残っているユニットに第2ラウンドの戦闘を誘発することになる。彼は戦闘比があまりにも不利と判断し、「S」を使用して第716師団を1710に退却させる。固定防御ユニットは退却不可(1.1.9)なので、除去される。このヘクスは「解放」されたため、「侵攻上陸」マーカーが「橋頭堡」面に裏返されて3個イギリス軍師団と共に置かれる。



ステップ7: 連合軍プレイヤーは、強襲に成功したユニットで1ヘクス前進することを選択できる。彼は、第3と第50のイギリス軍師団を1910へ米第29師団を1609へ前進させることに決定する。



ステップ8: 連合軍プレイヤーは、ここで自軍の第二波ユニットを上陸させることができる。彼は、3個までの機甲ユニット(「橋頭堡」毎に1個)を含む11ユニットが認められる。

橋頭堡1: 米第9、第30、第79師団。

橋頭堡2: 米第2機甲師団、H Q第1軍、第2、第90師団。

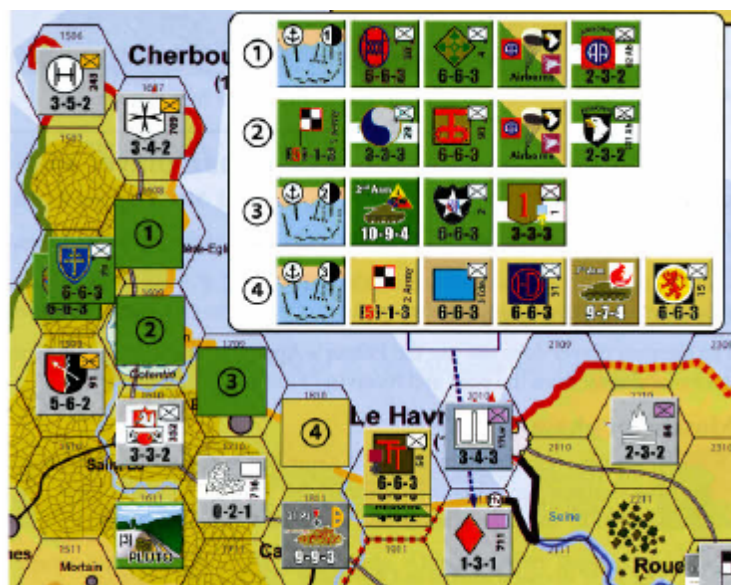
橋頭堡3: イギリス軍第7機甲師団、第15、第51師団、H Q第2軍。

もしも望めば、次に第二波ユニットを1ヘクス前進させることができる。米第9と第79師団を1508へ、第90師団とH Q第1軍を1609へ前進させた。

(注記: 上記の状況は、1ヘクスの前進終了時を表示する。)

覚え: 橋頭堡ヘクス上のスタッキング限度は4個師団である(H Qはカウントされない)。

ステップ9: 空挺ユニットが着地した全てのヘクスは、掃討されて敵ユニットから解放されているので、除去されるユニットはない(12.2.12)。



ステップ10: 少なくとも上陸には成功したので、連合軍プレイヤーはマップ上に「PLUTO」マーカーを置くことができる。彼は Saint-Lo 南のヘクス 1611 に置くことに決定した。敵ユニットは、「PLUTO」マーカーの配置には影響を持たない。

上陸の間に、總統の信任レベルは3スペース低下し(「橋頭堡」マーカー毎に1)「FFL」レベルは6スペース上昇している(「橋頭堡」毎に2)。上陸フェイズは、ここで終了する。「D-Day」と「大西洋の壁」マーカーは、それぞれのプール内に戻される。





ドイツ軍の対応

ドイツ軍プレイヤーは、上陸ヘクスから6ヘクス以内で、対応可能なユニットの数を決定するためにサイを振る。彼は2の目を出し、「橋頭堡」毎に1増加して、5ユニットが対応可能となる。彼は、第5FJ、第12HS S、装甲教導、第116装甲、第346師団を選択する。これらのユニットは、戦略移動や鉄道移動を使用することなしに通常に移動できる。



対応移動フェイズ終了時に、連合軍ターンは終わる。



ドイツ軍プレイヤーのシーケンス(ターン1)

補給フェイズ

ターン1には、補給フェイズはない。それ故、コタンタン半島の先端にいる2個師団(第243と第709)は、このターンについては補給下である。

ドイツ軍支援フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは最初のターンには総統の信任記録欄を使用しないが、その代わりに自動的に1支援マーカーを受け取る。プールから無作為に引いて「燃料と弾薬」を受け取る。

移動フェイズ

このフェイズ中には、第7軍管区内とドイツ国内のユニットのみが活性化できる。ターン1には、不屈の精神作戦の確認はない。

ドイツ軍プレイヤーは、Cherbourg内の第709師団を要塞化させることを選択する。サイを振り4の目を出す。

「FFL」マーカーが1レベル前進し、「要塞」マーカーが師団の上に置かれる。

第243師団をCherbourgへ、第5FJ師団をSaint-Loへ移動させる。



ドイツ軍プレイヤーは、いくつかのユニットを戦略的に移動させるために自軍支援マーカーを消費する選択肢を持つ。第275、第353、第3FJ師団は、その移動の全てを第7軍AOKHQの指揮範囲内で、しかも敵ユニットに隣接しないで完遂することで、許容移動力を2倍にできる。

最後に、ドイツ軍プレイヤーは、第2FJ師団を鉄道によってドイツ国内のAachenからRennesに移動させるために1鉄道ポイント消費する(ターン記録欄に表示されているごとく、ドイツ軍プレイヤーはターン1に2ポイントが使用可能)。





戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、いかなる攻撃も行わないことにした。それ故、突破フェイズはない。

増援と補充フェイズ

フェイズの開始時に、総統の信任レベルは自動的に6に低下する。ドイツ軍プレイヤーは、増援チャートを調べて新たなユニットをドイツ国内の大都市に置く。



ドイツ軍プレイヤーは、残っている鉄道ポイントを使用して、新たに到着したユニット(第363師団)を直接ル・マンに移動させる。ターン1には補充がないので、ドイツ軍プレイヤーは総統の信任記録欄上に表示された2 R P sを受け取らない。



ターンの終了時に、「空挺降下」マーカーがマップから取り去られ、連合軍プレイヤーはそれがいつプレイに復帰するのを確認するためにそれぞれについて2 d 6 - 2を行う。例えば、最初のマーカーについて7の目を出し、- 2 DRMのために修正後は5となる。ターン1なので、このマーカーがプレイに復帰するのはターン6の開始時になる(ターンの数プラス修正後のサイの目)。マーカーは、ターン記録欄上のターン6に置かれ、連合軍プレイヤーは他の2枚のマーカーについても同様にサイを振る。

天候フェイズ

Turn 2

連合軍プレイヤーは、現行ターンの天候を決定するために2 d 6を行う。8の目を出して、「曇天」となる。



軍プレイヤーのシークエンス(ターン2)

補給フェイズ

連合軍プレイヤーは、自軍HQの補給状態をチェックすることから開始する。米第1軍HQは、補給源(「橋頭堡」マーカー)まで導かれている鉄道線上で補給下にある。英第2軍HQは、道路や鉄道線上にないが、直接補給源上に存在するのでやはり補給下にある。連合軍プレイヤーは、次に自軍HQの指揮範囲内にある各自軍師団のそれをチェックする。全てのユニットは、補給下にあることが確認される。



支援フェイズ

必要な全ての条件が満たされるので(5.3.1を参照)連合軍プレイヤーはフリーの「航空支援」カウンターを選択することができる。2ヘクスの範囲内に2コラム・シフトを与えるユニットを選択し、自軍の「使用可能支援」待機ボックスに置く。



ここで、連合軍プレイヤーは、受け取る追加の支援の枚数を決定する。プレイヤー補助カード上の連合軍支援表を調べる。大港湾は支配していないので、修正なしで「橋頭堡又は小港湾」のラインを使用する。2 d 6を行い、7の目を出す。それ故、1枚の支援を無作為に選択することが認められる。「燃料」を引き、やや失望して自軍の「使用可能支援」待機ボックス内に置く。

ここで、自軍の支援をマップ上に置くか否かを選択しなければならない。「航空支援」カウンターをヘクス1609に置くことに決定する。この支援は「P」を持つので、「P L U T O」マーカーの3ヘクス以内に置かれなければならない。

連合軍プレイヤーは、自軍の使用可能な支援「燃料」を自軍待機ボックス内に保持する。



海上輸送フェイズ



連合軍プレイヤーは、まだ機能状態の大港湾を支配していない。それ故、このターンに使用可能な3輸送ポイントを持ち、「イングランド」ボックスから3個師団を、橋頭堡毎に1個（橋頭堡や小港湾に揚陸できるのは、ターン毎に1ユニットのみ。

11.2.7を参照）移動させることができる。

連合軍プレイヤーは、以下を上陸させる。:

米第8師団を橋頭堡1へ。

米第83師団を橋頭堡2へ。

米第3機甲師団を橋頭堡3へ。

海上輸送フェイズにはスタッキングがチェックされないで、イギリス軍が占めている橋頭堡内に米軍ユニットが上陸することに問題はない。各橋頭堡に4個師団のスタッキング限度も、超過することができる。



移動フェイズ



ここで、連合軍プレイヤーは、攻撃の実施を意図している準備位置に自軍ユニットを移動させる。フェイズの終了時には、スタッキング限度がチェックされて遵守しているかを確認する。

空挺降下フェイズ

連合軍プレイヤーは使用可能な「空挺降下」マーカーを持たないので、このターンには空挺作戦はない。

戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーは、最初に Cherbourg への攻撃を宣言する（フェイズの開始時に全ての攻撃を宣言する必要はないが、プレイヤーが望めば前の攻撃結果に応じて一度に一つずつ宣言できる）。



Cherbourg への攻撃

ステップ1: 連合軍プレイヤーは、攻撃の目標（1607）を宣言し、隣接する全ユニットが参加することを述べる。ドイツ軍プレイヤーは、2個師団で防御する。

ステップ2: 防御側の補給状態がチェックされる。第709師団は「要塞」マーカーの下にあるので、自動的に補給下にある。

他方、第243師団はHQユニットの指揮範囲内にないので、非補給補給下となる。ユニットの上にOOSマーカーが置かれる。

ステップ3: プレイヤー諸氏は、攻撃の戦闘比を決定する。30 攻撃ポイント対 15 防御ポイントである（第709師団については4「要塞」についての3倍、加えて、補給切れの第243師団は5割で2で端数切り上げ）。

初期戦闘比は2対1で、「航空支援」カウンターのおかげで連合軍プレイヤー有利に2コラム・シフトされる。最終戦闘比は、4対1である。どちらのプレイヤーもエリート・ユニットを持っておらず、連合軍プレイヤーは「装甲突破」を宣言できない。

ステップ4: 連合軍プレイヤーは、2d6を行い5の目を出す。戦闘結果表（CRT）の4対1のコラムを調べる。

表では消耗について1/1（互いに1損失）戦術結果については「D1/S」である。防御側の「S」は、地形効果チャート（TEC）に表示されるごとく、「要塞」のおかげで無効になる。消耗結果は適用され、連合軍プレイヤーは第8師団を減少戦力面に裏返し、ドイツ軍プレイヤーは第709師団を裏返す。

ステップ5: このステップの間に、「E1」、「E2」、「E3」を除き、防御側の前に攻撃側の結果が適用される。

連合軍プレイヤーは「D1」を獲得し、ドイツ軍に追加の1ステップ損失を与える。戦術結果を通しての損失には優先順位のルール（7.9.6を参照）を被らないので、ドイツ軍プレイヤーは2番目のステップ損失を第709師団に課して、これを除去することに決定した。ユニットは「要塞」マーカーの下で除去されたため（1.3.4を参照）「ゲームから撤退したユニット」ボックス内に置かれる。



防御側は戦術結果を持たず、「S」は「要塞」によって無効になる。

ステップ6: 連合軍プレイヤーは「突破」結果を獲得しなかったため、このステップは飛ばされる。

Cherbourg への攻撃はここで終了し、連合軍プレイヤーは次の *Saint-Lo* への攻撃を宣言する。



Saint-Lo への攻撃

ステップ1: 連合軍プレイヤーは、攻撃するヘクス (1601) を指定し、攻撃に隣接する全ユニットが参加することを述べる。

ドイツ軍プレイヤーは、防御に2個師団を持つ。

ステップ2: ドイツ軍の両師団は、HQの範囲内にあるので補給下である。

ステップ3: プレイヤー諸氏は、初期戦闘比を計算する。

連合軍の31攻撃ポイント（装甲ユニットは、ボカージュ地形によって半減している）対ドイツ軍の14防御ポイント（ボカージュによって防御力が2倍）で、戦闘比2対1が「航空支援」によって4対1まで上昇する。

連合軍プレイヤーは、第1師団がすでに減少状態で損失結果になると除去されるので、エリート・ボーナスを使用しないことを選択した。連合軍プレイヤーは、装甲突破の資格を持たない。

ステップ4: 連合軍プレイヤーは、2d6を行い7の目を出す。CRT上の4対1のコラムの下を見ると、消耗については「0/1」、戦術結果については「E2/DR」である。「E2」はボカージュによって無効となり、「DR」は「S」に変更される。消耗結果が適用され、ドイツ軍プレイヤーは第5FJ師団を減少させる。

ステップ5: 戦術結果

連合軍プレイヤーは、ボカージュ地形のために戦術結果を持たない。

ドイツ軍プレイヤーは、「S」の結果を持つ。彼は現地を確保することに決めて追加のステップ損失を適用し、すでに減少していた第5FJ師団が除去される。このユニットは「除去ユニット」ボックスに置かれ、再建が可能である。

ステップ6: 連合軍プレイヤーは「突破」結果を獲得しなかったため、このステップは飛ばされる。

ドイツ軍プレイヤーは重大な損害を被ったが、*Saint-Lo* の支配を維持した。攻撃は終わり、連合軍は次のヘクス 1710 への攻撃を宣言する。



ヘクス 1710 への攻撃

ステップ1: 連合軍プレイヤーは、攻撃の目標 (1710) を宣言し、1810の全ユニットが参加することを述べる。英軍HQも隣接しているが、参加はできない。

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の2個師団で防御する。

ステップ2: 防御側の補給状態がチェックされる。防御側の両師団は、HQの指揮範囲内にあるため補給下である。

ステップ3: 初期戦闘比が計算される。連合軍の23ポイント（装甲はボカージュ・ヘクスを攻撃している時に半減）対ドイツ軍の16防御ポイント（歩兵はボカージュ内で2倍だが、装甲はそのまま）である。それ故、戦闘比は1対1で、「航空支援」によって2コラム・シフトされて3対1である。

連合軍プレイヤーは、イギリス軍第50師団のエリート・ボーナスを適用することに決定する。彼は、装甲突破を宣言できない。

ドイツ軍プレイヤーは、自軍装甲師団のエリート・ボーナスを使用することを宣言する（防御しているドイツ軍プレイヤーは、自軍のエリート・ボーナスをいかなる天候でも使用できる）。

ステップ4: 戦闘解決

連合軍プレイヤーは2d6を行い、9の目を出す。この結果を3対1のコラムで交差照合して1/2の消耗結果を見つける。攻撃側1損失と防御側2損失である。両プレイヤーが一定の制限内で自軍のエリート・ボーナスを使用できるので、自軍の戦術結果を選択する。

連合軍プレイヤーは、隣接するサイの目と同じカラーの結果の間から結果を選択できる。選択可能なのは、「E」、「E2」、「E3」である。彼は論理的に「E3」を選択し、ボカージュによって「E」になる。

ドイツ軍プレイヤーは、「DR」又は「DR2」の間から選択でき、のカーージュのためにどちらの場合も「S」になる。

消耗結果が適用される。連合軍プレイヤーは、エリート・ボーナスを使用した第50師団にステップ損失の適用を強制される。ドイツ軍プレイヤーは、同じ理由で最初のステップ損失は装甲師団に適用し、2番目を第716歩兵師団にして同師団は除去される（最初の上陸の間に、すでに減少戦力だった）。



ステップ5：戦術結果

連合軍プレイヤーは、ステップ6で自軍の突破結果を適用することになる。



「S」を持つドイツ軍プレイヤーは、現地を確保することに決めて追加のステップ損失を装甲師団（第12SSH）に適用し、同師団は除去される。エリート師団なので、装甲「カンブフグループ」に置き換えられる。無作為に引いた5-5-3のエリートKGをヘクス1710に置く。

ステップ6：連合軍プレイヤーは、「E」の突破結果を獲得したので、師団の上に「突破」マーカーを置くことができる。イギリス軍第51師団を選択する。同師団は、突破フェイズに活動する資格を持つ唯一のユニットとなる。

連合軍プレイヤーは、これ以上戦闘を宣言しないので、戦闘フェイズは終了する。

**突破フェイズ**

このフェイズには、「突破」マーカーの下にあるユニットのみが移動と戦闘を行うことができる。この状態にある唯一のユニットは、イギリス軍第51師団である。

最初に、移動セグメントがあり、師団は許容移動力の半分まで移動できる。しかし、連合軍プレイヤーはもう一度ヘクス1710への攻撃を望んでいるので、移動しないことに決める。続く戦闘セグメントにヘクス1710への攻撃を宣言し、KGを撃破してこの重要なボカージュ・ヘクスを占領することを期待する。

ヘクス1710への突破戦闘

ステップ1：連合軍プレイヤーは、ヘクス1710への攻撃を宣言する。攻撃している唯一のユニットは英第51師団である。ドイツ軍プレイヤーは、単一のKGユニットで防御する。

ステップ2：防御側の補給がチェックされる。KGはドイツ軍HQの指揮範囲内にあるため、この戦闘については補給下になる。

ステップ3：プレイヤー諸氏は、戦闘比を計算する。連合軍プレイヤーは6攻撃ポイント、ドイツ軍は5防御ポイントを持ち、1対1の初期戦闘比が立ち、「航空支援」のために3対1にシフトする。連合軍プレイヤーは、エリート・ボーナスや装甲突破を使用できない。

ドイツ軍プレイヤーは、自身のエリート・ボーナスを使用する。

**ステップ4：戦闘解決**

連合軍プレイヤーは、2d6で4を出す。CRTを調べ、消耗について0/0であることを見つける。どちらの陣営もステップの損失はない。

突破戦闘では、攻撃側についての戦術結果はない。

ドイツ軍プレイヤーは、「R」と結果なしの間から選択できる。「R」を選択する。

ステップ5：戦術結果

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の「R」結果を使用し、連合軍ユニットに隣接しておらずに2ヘクス離れて位置する第3FJ師団を移動させて Saint-Lo に入れる。

ステップ6：突破フェイズには、このステップは飛ばされる。

これが唯一可能な攻撃なので、突破フェイズは終了する。

上陸フェイズ：このターンには、上陸は不可能。

港湾修理フェイズ：まだ港湾は占領されていない。

増援と補充フェイズ

連合軍プレイヤーは増援チャートを調べ、ターン2には新たなユニットがないことが分かる。どちらにも補充はない。

連合軍のターン2は、ここで終了する。

**ドイツ軍プレイヤーのシークエンス（ターン2）****補給フェイズ**

Cherbourg内の第243師団は、このターンについて補給切れ（OOS）である。

ドイツ軍支援フェイズ

「ヒトラーの信任」マーカーは総統の信任記録欄の6にあるので、ドイツ軍プレイヤーは無作為に選択した2枚の支援マーカーを受け取る。「パンツァーフアウスト」と「熱狂」を引く。



移動フェイズ



ターン2と6の間には、ドイツ軍プレイヤーは「不屈の精神」の効果进行测试することによって各移動フェイズを開始する。全ての連合軍ユニットが第7軍の管区内にあり、しかも6月なのでDRMsはない。ドイツ軍プレイヤーは3の目を出し、この数字がこのターンに移動できる装甲ユニットの数になる。加えて、第7軍管区内、ドイツ国内、増援として鉄道によって到着する装甲ユニットも移動できる。

このテストの後、ドイツ軍プレイヤーは新たな要塞の建設を試みることができる。大港湾を防御するために、Cherbourgに要塞を建設することに決める。ユニットはOOSで、以前に建設された要塞は効果を持たない。

ドイツ軍プレイヤーはサイを振って2を出す。「要塞」マーカーが第243師団の上に置かれ、OOSマーカーは取り去られる（要塞内のユニットは自動的に補給下になるため）。

ここで、ドイツ軍は不屈の精神テストによって解放されたものを含む、資格を持つ全てのユニットを移動させる。

第17SS装甲擲弾兵師団を1520から1516へ。

第1SSLAHをBrussels (Bruxelles, 3610)から鉄道によってLe Mans (1615)の西へ（2鉄道許容量ポイントを使用）。

第2SSDRを1033から1328へ。



増援と補充フェイズ

フェイズの開始時に、総統の信任レベルは自動的に1減少し、5のボックスに行く。次に、ドイツ軍プレイヤーは増援チャート調べ、自軍の新ユニットをドイツ国内のいずれかの大都市に置く。鉄道許容量ポイントを1のみ残しているため、2個の新装甲ユニットの1つを鉄道で移動させることができる。



総統の信任記録欄は、2補充ポイント（RPs）を受け取ることを表示する。



1RPを使用して第352師団を完全戦力に再建し、もう1RPで第116装甲師団を再建する。装甲師団なので、支援を消費しなければならない。支援プール内の「パンツァーファウスト」を置き換える。

これでドイツ軍プレイヤーのターン2は終了し、プレイヤー諸氏はターン3を開始することになる。



LIBERTY ROADS

詳細なプレイのシーケンス

天候フェイズ(3)

連合軍プレイヤーのシーケンス

補給フェイズ(4)

- ・HQの補給チェック
- ・舟橋のセットアップ
- ・ユニットの補給チェック

支援フェイズ(5)

- ・支援引きブールの補充
- ・フリー航空支援(ターン1~9)
- ・大港湾のカウント
- ・支援マーカーの無作為引き
- ・支援マーカーの配置

海上輸送フェイズ(11)

- ・海上輸送
- ・連合軍HQの到着
- ・空挺ユニットの「空挺」ゾーンへの帰還

移動フェイズ(6)

- ・通常と戦略移動

T1 空挺降下フェイズ(12)

戦闘フェイズ(7)

突破フェイズ(8)

T1 侵攻上陸フェイズ(13)

天候が「悪天」又は「嵐」の時は不可。

・(13.6 ステップ1)「侵攻上陸」マーカーを目標ヘクスに矢印を向け隣接させて置く。

・(13.6 ステップ2) 強襲歩兵ユニットのセットアップ。

・(13.6 ステップ3) 各強襲上陸に「D-Day」マーカーを選択。

・(13.6 ステップ4) 各強襲上陸に「大西洋の壁」マーカーを無作為に引く。

・(13.6 ステップ5)「D-Day」/[大西洋の壁]の解決。

・(13.6 ステップ6) 各攻撃下ヘクスについて:

- 固定防御ユニットのセットアップ
- 強襲ユニットと防御ユニット間の戦闘

もしも、ヘクスがドイツ軍ユニットからカラになり、しかも、少なくとも1個連合軍侵攻強襲ユニットが生き残ると侵攻は成功。生き残っているユニットと「侵攻上陸」マーカー(「橋頭堡」面に裏返される)は、征服したヘクスに置かれる(ステップ6-1)。

・(13.6 ステップ7) 上陸した強襲ユニットの1ヘクス前進。

・(13.6 ステップ8) 後続ユニットを橋頭堡に配置し、1ヘクス前進。

・(13.6 ステップ9) 未だに活性化沿岸ヘクス内の空挺降下ユニットの除去。

・(13.6 ステップ10) PLUTOマーカーのセットアップ。

・ドイツ軍の対応移動(13.8)

港湾修理フェイズ(15)

増援と補充フェイズ(10)

- ・連合軍増援の到着
- ・連合軍ユニットの撤退(17.3)
- ・補充ポイントによる連合軍ユニットの再建

ドイツ軍プレイヤーのシーケンス

補給フェイズ(4)

支援フェイズ(5)

- ・支援が支援ブールに復帰。
- ・総統の信任に従って支援レベルの決定
- ・支援の配置

T1 移動フェイズ(6)

- ・不屈の精神のテスト(ターン2~6)(14)
- ・要塞の宣言(6.5)
- ・通常、戦略、鉄道移動

T1 戦闘フェイズ(7)

T1 突破フェイズ(8)

T1 増援と補充フェイズ(10)

- ・総統の信任の1ポイント減少
- ・ドイツ軍増援の到着(鉄道によっても有り得る)
- ・野戦補充師団の昇格(17.1)
- ・ドイツ軍ユニットの撤退(17.2)
- ・総統の信任に従って、補充ポイントによるドイツ軍ユニットの再建(いったんフランスからの撤退が宣言されると、ドイツ軍プレイヤーは各ターンに追加の1RPを受け取る)

ターン1には、頭にT1が付いたフェイズのみがプレイされる。