

# BASTOGNE: A DESPERATE DEFENSE

## 専用ルール

### 10.0 イン트로ダクション

#### 10.1 先攻プレイヤー

### 11.0 増援

#### 11.1 増援の数

#### 11.2 増援の登場時期

#### 11.3 増援の登場場所

#### 11.4 増援と戦闘

#### 11.5 装甲部隊の移動制限(PANZER MOVEMENT PENALTY)

### 12.0 連絡線(LINES OF COMMUNICATION)

### 13.0 敵支配地域(ENEMY ZONES OF CONTROL)

### 14.0 勝利条件VICTORY CONDITIONS

#### 14.1 盤外への退出

### 15.0 シナリオ

### 16.0 GAME NOTES

### 10.0 イン트로ダクション

「Bastogne」は1944年12月中旬のアルデンヌの森におけるドイツ軍の攻勢、特にベルギーの町バストーニュにおける戦いを扱ったシミュレーションゲームである。各ゲームターンは約半日、1ヘクスは約850メートルを表している。

#### 10.1 先攻プレイヤー

ドイツ軍プレイヤーが先攻となる。(3.0参照)

#### 11.0 増援

後述するリストに従い、プレイヤーの移動フェイズまたは機動フェイズに、指定されたヘクス(または指定されたヘクス数内の好きなヘクス)から増援を進入させる(例外: 15.0)。ユニットはマップに到着したゲームターンにすぐに移動することができるが、ユニットは他のユニットと同じヘクスにスタックして登場したり移動を終えたりすることはできない。

#### 11.1 増援の数

増援は以下に示す特定のゲームターンに到着する。

### 独軍

第1ゲームターン	
ユニット	ヘクス
6-4-12	2913
6-4-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
2-3-14	2913
第2ゲームターン	

5-5-12	2908-2915
4-4-12	2908-2915
4-4-12	2908-2915
4-4-7	2908-2915
2-3-14	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
第4ゲームターン	
5-5-12	2908-2921
5-5-12	2908-2921
1-3-12	2908-2921
3-3-7	2908-2921
3-3-7	2908-2921
3-3-7	2908-2921
第7ゲームターン	
3-3-12	2918より南の任意のヘクス
3-3-12	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
第10ゲームターン	
3-2-12	マップ東端の任意のヘクス
第12ゲームターン	
4-4-12	2918より北の任意のヘクス
4-4-12	2918より北の任意のヘクス
4-4-12	2918より北の任意のヘクス
第16ゲームターン	

4-4-12	2915より北の任意のヘクス
4-4-12	2915より北の任意のヘクス
4-4-12	2915より北の任意のヘクス

**米軍**

第2ゲームターン	
ユニット	ヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
2-4-7	マップ西端の任意のヘクス
第3ゲームターン	
5-4-12	マップ南端の任意のヘクス
第9ゲームターン	
5-5-12	マップ南端の任意のヘクス
5-5-12	マップ南端の任意のヘクス
5-5-12	マップ南端の任意のヘクス
5-4-12	マップ南端の任意のヘクス
5-3-12	マップ南端の任意のヘクス
4-3-12	マップ南端の任意のヘクス
4-3-12	マップ南端の任意のヘクス
1-3-12	マップ南端の任意のヘクス
第14ゲームターン	
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス

第16ゲームターン	
1-3-12	マップ南端の任意のヘクス
第18ゲームターン	
5-5-12	マップ南端の任意のヘクス
4-3-12	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス
2-3-7	マップ南端の任意のヘクス

**11.2 増援の登場時期**

増援はプレイヤーの移動フェイズの開始時に到着する。移動フェイズに到着したユニットは、進入した最初のヘクスの移動ポイントを通常通り消費し、その後も移動を継続できる。移動フェイズに到着しなかった機動ユニットは機動フェイズ開始時に到着し、その後も移動を継続できる。

**11.3 増援の登場場所**

11.1に示されたヘクスまたはヘクス範囲に登場する。

**11.4 増援と戦闘**

増援が登場したヘクスに隣接したヘクスに敵ユニットが存在する場合、その増援は到着したターン中の戦闘フェイズに戦闘を行うことがある。増援ユニットが登場するヘクスが敵ユニットに占拠されていた場合、そのヘクスが敵ユニットにより占拠されていない状態になるまで、その増援ユニットはゲームに登場できない。

**11.5 装甲部隊の移動制限 (PANZER MOVEMENT PENALTY)**

アルデンヌの森の深さを表すため、独軍「機動」ユニットが移動フェイズに(道路や小道沿いでない)森ヘクスへ侵入(または退出)した場合、そのユニットは移動力の半分を失う。さらに、道路沿いに森ヘクスへ進入する全ての独軍「機動」ユニットは、通常の1/2MPではなく1MPを消費する。この制限は米軍「機動」ユニットには適用されない。

**12.0 連絡線 (LINES OF COMMUNICATION)**

バストーニュのヘクス(1317/1416)のいずれかが敵ユニット

に占拠された場合、バストーニュのヘクスが独軍に占拠されている限り、以後のゲームターン中に米軍は火力支援マーカーを1つ失う(バストーニュのヘクス1つが独軍ユニットに占拠される毎に)。

### 13.0 敵支配地域(ENEMY ZONES OF CONTROL)

増援は敵支配地域に配置することができるが、通常ルール(6.0)に従ってその場に留まらねばならない。

### 14.0 勝利条件(VICTORY CONDITIONS)

ゲームに勝利するために、独軍プレイヤーは、バストーニュのヘクス(1317/1416)の両方を占拠した状態で、12ユニット以上の完全戦力の機動ユニット(印刷された移動力が12以上の独軍ユニット)をマップ西端ヘクスから退出させなければならない。「占拠」とは独軍ユニットが1317/1416ヘクスにいる、または最後に通過した、ということである。各占拠ヘクスは敵ユニットの支配地域であってはならない。

注)独軍ユニットが戦闘結果による退却でマップ外へ退出してはならない。勝利条件を決定する際に、退却の結果によりマップ外へ退出したユニットは数えない。

独軍プレイヤーが2つの勝利条件のうち1つしか達成できなかった場合、引き分けとなる。独軍プレイヤーが最終ゲームターン終了時まで勝利条件を2つとも満たせなかった場合、米軍の勝利となる。

#### 14.1 盤外への退出

独軍ユニットがマップから退出するためには、マップ端に隣接するヘクスが盤外へ続いているものと想定して、移動力を消費しなければならない。独軍ユニットがマップを退出する直前のヘクスの地形と同じ移動コストを支払って、マップ端から退出する。道路または小道沿いに盤外に退出する場合、道路移動コストを支払う。

独軍ユニットは独軍の移動フェイズまたは機動フェイズにのみ盤外へ退出できるが、戦闘フェイズには退出できない。

米軍ユニットの支配地域は、移動に関して仮想上のヘクスへ及ぶ。

盤外へ退出した独軍ユニットはどんな理由であれ、マップへ戻ることはできない。

### 15.0 シナリオ

バストーニュにはアルデンヌの森へ侵入するバストーニュ付近での独軍の攻勢と、この交通の要衝を保持しようとする米軍の戦闘を扱った歴史的シナリオ1本がある。

以下に示すヘクスにユニットを配置する。

#### 独軍

独軍ユニットは全てマップ外からゲームを開始する。

#### 米軍

ユニット	ヘクス
5-4-12	2800/2900列を除く任意のヘクス
4-4-12	2800/2900列を除く任意のヘクス
4-3-12	2800/2900列を除く任意のヘクス
4-4-12	Bastogneヘクスから2ヘクス以内
4-3-12	Bastogneヘクスから2ヘクス以内
1-3-12	Bastogneヘクスから2ヘクス以内

### 16.0 GAME NOTES

(略)

#### CREDITS

**Design:** Larry Pinsky

**Redesign:** Eric R. Harvey

**Cartography:** Redmond A. Simonsen

**Map Graphics:** Joseph Youst

**Counter Graphics:** Eric R. Harvey & Larry Hoffman

**Rules Booklet Layout:** Callie Cummins

**Development and Playtesters (original team):** Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zucker, Linda D. Mosca.

**Playtesters (redesign):** Eric R. Harvey and J. Scott Morris.

© 2010, Decision Games, Bakersfield, CA. Made & printed in the USA. [BastogneRules\_V4

Translated By : Sin.K