

AACHEN: FIRST TO FALL

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

12.0 敵支配地域

13.0 西方防壁(WEST WALL)

13.1 米軍第30歩兵師団

14.0 渡河

15.0 米軍第2機甲師団

16.0 勝利条件

17.0 シナリオ

18.0 GAME NOTES

10.0 イン트로ダクション

「Aachen」は1944年10月の米軍によるドイツのアーヘンに対する攻撃を扱ったシミュレーションである。

10.1 先攻プレイヤー

連合軍プレイヤーが先攻プレイヤーとなる(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

増援は特定のゲームターンに到着する。

独軍

第4ゲームターン	
ユニット	ヘクス
2-3-7	2204
4-5-7	2105 or 2205
第6ゲームターン	
3-5-8	2204
4-5-8	2105 または 2205
6-4-12	2105 or 2205
第7ゲームターン	
6-5-12	2204

第8ゲームターン	
2-1-12	2813
第10ゲームターン	
5-6-12	3014 または 3016
5-6-12	3014 または 3016
第13ゲームターン	
3-5-12	3014 または 3016
5-6-12	3014 または 3016
5-6-12	2612 または 2813 または 2914
6-5-12	2612 または 2813 または 2914
6-5-12	3014 または 3016

米軍

第3ゲームターン	
ユニット	ヘクス
2-2-7	0301
第7ゲームターン	
2-2-7	0301
第11ゲームターン	
2-4-7	0119

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。

12.0 敵支配地域

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。

支配地域(ZOC)は敵が占拠している要塞ヘクスには及ばない。

13.0 西方防壁(WEST WALL)

マップ上の西方防壁ヘクスは陣地ヘクス(7.5参照)である。陣地ヘクスを占拠しているユニットは(攻撃側退却であれ防衛側退却であれ)退却(Retreat)の戦闘結果を無視する。つまり退却(Retreat)の結果は影響なし(No Effect)として扱う。しかしながら、陣地ヘクスの外側にいる退却中のユニットは通常通り退却を継続しなければならない。味方が支配している陣地ヘクスに侵入したり通過したりすることで、その退却を免除される訳ではない。さらに、米軍第30師団ユニット(13.1参照)以外のユニットは、敵が占拠している陣地ヘクスへZOCを及ぼすことはない。陣地ヘクスはゲーム中にいかなる理由であれ破壊されることはない。

陣地ヘクスを保持(capture)している全てのユニット(米軍ユニットを含む)は、その陣地ヘクスを占拠している限り、陣地の効果を受ける。

13.1 米軍第30歩兵師団

米軍第30歩兵師団は西方防壁(West Wall)を攻略するための装備を持ち、特別な訓練を受けていた。そのため、米軍第30師団を構成する米軍ユニット(30と印刷されている米軍ユニット)は他のヘクス同様に、陣地ヘクスへ通常通りZOCを及ぼす。

14.0 渡河

連合軍プレイヤーは、連合軍ユニット(工兵ユニット自身を含む)が河川または小川ヘクスサイド(ドイツ軍ユニットのZOC内ではない場合のみ)を渡河するために工兵ユニットを使用することができる。この場合、連合軍移動フェイズまたは機動フェイズの間、特定の河川または小川ヘクスサイド1箇所は、連合軍工兵ユニットの移動レンジ内(MPではなくヘクス数)でなければならない。そのヘクスサイドは以後のゲームターン中橋ヘクスサイド(ドイツ軍プレイヤーによって破壊されることのない)とみなされる。もし、そのヘクスサイドが破壊された橋梁ヘクスサイドだった場合、それはこのルールにおいて橋ヘクスサイドとみなされる。つまり、そのヘクスサイドをまたがる爆破された橋梁が修理された訳ではない。爆破された橋梁は14.2に従って修理されない限り”爆破された”ままである。しかしながら、(爆破され修理されていない橋ヘクスサイドだとしても)架橋ヘクスサイドを渡って河川や小川ヘクスサイドを移動できる。現在連合軍工兵ユニットの移動レンジ内(MPではなくヘクス数)にある河川または小川の架橋ヘクスサイドは、道路移動ボーナスを中断させない。

架橋ヘクスサイドは、連合軍プレイヤーが他の異なる(工兵ユニットの移動レンジ内である)河川または小川ヘクスサイドに架橋し直さない限り、架橋ヘクスサイドのままである。連合軍プレイヤーは好きなときに異なった河川または小川ヘクスサイドに架橋しなおすことができるが、同じゲームターン中に異なる2箇所の河川または小川ヘクスサイドを利用することはできない。

あらゆるユニット(ドイツ軍を含む)は、同じゲームターン中に連合軍プレイヤーが架橋状態にしたヘクスサイドを渡って攻撃を行える。

15.0 米軍第2機甲師団

ヴィルム川(Wurm River)から2ヘクス以内にある西方防壁(West Wall)陣地ヘクス3つ以上を米軍ユニットによって確保(capture)した場合、米軍プレイヤーは、追加の増援(第2機甲師団)を受け

取る。この確保した西方防壁(West Wall)陣地ヘクスは連続してなければならない。

この3つの西方防壁(West Wall)陣地ヘクスを確保した次のターンに、米軍第2機甲師団が到着する。第2機甲師団のユニット全ては同時に到着しなければならない(米軍プレイヤーはユニットを取っておいて後のゲームターンに到着させることはできない)。以下の表に従ってユニットを登場させる。

ユニット	ヘクス
3-3-12	0102-0109
3-3-12	0102-0109
3-3-12	0102-0109
3-3-12	0102-0109
4-3-12	0102-0109
4-3-12	0102-0109
4-3-12	0102-0109
4-3-12	0102-0109
4-3-12	0102-0109
4-3-12	0102-0109

16.0 勝利条件

米軍プレイヤーが、いつでも(一時的であれ)アーヘン(Aachen)都市ヘクス全てを確保し、かつ、ドイツの心臓部に至る道路を表している、マップ東端の道路ヘクス(ヘクス2204, 2612, 2813, 2914, 3014, 3016, 3018, 3019, 3024, 2730, 2531, 1934)のうち半分(6ヘクス)を確保した場合、米軍の勝利となる。米軍プレイヤーがアーヘン(Aachen)都市ヘクス全てを確保しているが、マップ東端の道路ヘクスの占拠が不十分(6ヘクス未満)な状態でゲームが終了した場合、ゲームは引き分けとなる。最終ゲームターン終了までに米軍プレイヤーがアーヘン(Aachen)都市ヘクス全てを確保できない場合、たとえマップ東端の道路ヘクス半分以上を確保していたとしてもドイツ軍の勝利となる。

17.0 シナリオ

アーヘン(Aachen)は米第1軍の第7、18軍団が1944年10月にドイツの都市を確保しようと試みた歴史的シナリオ1つが含まれる。

アーヘン(Aachen)は、竜の歯(Dragon's Teeth)と対戦車壕による2線の陣地帯と独第15軍第81軍団により護られている。マーケット・ガーデン作戦の失敗の後、ドイツ軍は西方防壁(West Wall)に25万人に近い増援を送り込んだ。米第1軍はこの都市を最終的に確保する前に3週間近く包囲を続けていた。

以下のユニットを下に示すヘクスへ初期配置する。初期配置ヘクスはゲームのプレイに他の影響はない。

独軍

ユニット	ヘクス
0-1-6	0409
0-1-6	1428
1-1-6	0317
1-1-6	0518
1-1-7	0415
1-1-7	2124
1-1-7	1823
1-1-7	1330
1-1-7	1226
1-1-7	1527
1-2-6	1522
1-2-7	0411
1-2-7	0413
1-2-7	0619
1-2-7	0522
1-2-7	0423
1-2-7	0426
1-2-7	0428
1-2-7	0628
1-2-7	0829
1-2-7	1129
1-2-7	2621
1-2-7	2223
1-2-7	2023
2-2-7	2422
2-2-7	0401

2-2-7	3019
2-2-7	2820
3-4-7	0407
3-4-7	0405
3-4-7	0403
3-2-12	0604
3-2-12	2123
4-3-12	1726
4-4-12	2520

連合軍

ユニット	ヘクス
2-3-7	0205
2-3-7	0203
2-3-7	0302
2-3-7	0209
2-3-7	0207
2-3-7	0211
2-3-7	0213
2-3-7	0215
2-3-7	0117
3-3-7	0932
3-3-7	1232
3-3-7	1532
3-3-7	1629
3-3-7	1729
3-3-7	1827
3-3-7	1925
2-3-7 (1 st Div)	1926

3-3-7	2025
	1934-2431
2-2-12 (3 rd Div)	2630-3028
2-2-12 (3 rd Div)	2630-3028
2-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
2-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
2-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
2-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
2-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
3-2-12 (3 rd Div)	2630-3028
3-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
3-2-12 (3 rd Div)	1934-2431
2-2-7	0301
3-3-8	0332
5-4-8	0630

17.1 米軍の過剰な損害

シナリオの長さは除去された米軍ユニット1つにつき1ゲームターン短くなる。例えば、独軍プレイヤーが米軍ユニット5つを除去した場合、ゲームは第15ゲームターン(第20ゲームターンではなく)で終了する。勝敗は最終ゲームターンが完了した時点で判定する。

米軍ユニットが除去されることで前述の条件を満たした場合、シナリオは終了し、直ちに勝敗を判定する。どちらのプレイヤーも移動・戦闘など追加のフェイズはない。

18.0 GAME NOTES

(略)

CREDITS

Design: David James Ritchie

Redesign: Eric R. Harvey

Cartography: Redmond A. Simonsen, David James Ritchie, Eric R. Harvey

Map Graphics: Joseph Youst

Counter Graphics: Eric R. Harvey and Larry Hoffman

Rules Booklet Layout: Callie Cummins

Development & Playtesters (original team): Jon Pickens, David James Ritchie

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

© 2010, *Decision Games, Bakersfield, CA. Made & Printed in the USA. [AachenRules_V4]*

Translated By: Sin.K