

Arnhem: The Farthest bridge

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 空挺降下の分散

11.5 増援と戦闘

12.0 降下地点(Drop Zone)の連絡線

13.0 敵支配地域(Enemy Zone of Control)

14.0 橋梁爆破

14.1 破壊された橋梁

14.2 橋梁の修復

15.0 渡河

16.0 支援砲撃の調整

17.0 勝利条件

18.0 シナリオ

10.0 イン트로ダクション

Arnhemは1944年9月にオランダで行われた連合軍による空挺作戦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ゲーム中先攻となる(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。ユニットはマップに到着した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

増援は通常、特定のゲームターンに到着する。「連合軍」という単語は、米軍、英軍、ポーランド軍ユニットを指す。

ドイツ軍

第1ゲームターン	
ユニット	ヘクス
3-3-7	3907-3916
3-3-7	3907-3916
3-3-7	0701-0901
3-3-7	0701-0901
5-5-10	3824
4-4-7	3925
2-2-12	3326

第2ゲームターン	
3-3-7	3907-3916
5-3-10	0725
4-4-10	0726
第3ゲームターン	
2-2-7	1726-2726
2-2-7	1726-2726
2-3-7	0126-0825
2-3-7	0126-0825
2-3-7	0126-0825
3-4-7	3326
4-3-10	0126-0825
第4ゲームターン	
4-4-10	3326
第5ゲームターン	
2-3-7	0701-2301
2-3-7	0701-2301
5-5-10	0701-2301
3-4-7	3326
第7ゲームターン	
3-3-7	0901-2301
3-3-7	0901-2301
1-2-7	0901-2301
第8ゲームターン	
2-3-7	0901-2301

ポーランド軍(連合軍)

第5ゲームターン	
ユニット	ヘクス
2-2-7 (1/Pol)	Arnhem から 7ヘクス以内
2-2-7 (2/Pol)	Arnhem から 7ヘクス以内
第7ゲームターン	
2-2-7 (3/Pol)	Arnhem から 7ヘクス以内

米軍(連合軍)

第1ゲームターン	
ユニット	ヘクス
9 x 2-2-7	第101空挺師団降下地点から7ヘクス以内
9 x 2-2-7	第82空挺師団降下地点から7ヘクス以内
第3ゲームターン	
2x 2-3-7 (G)	第101空挺師団降下地点から7ヘクス以内
第7ゲームターン	
2x 2-3-7 (G)	第101空挺師団降下地点から7ヘクス以内

英軍(連合軍)

第1ゲームターン	
ユニット	ヘクス
3 x 2-2-7	第1空挺師団降下地点から7ヘクス以内
3 x 2-2-7 (G)	第1空挺師団降下地点から7ヘクス以内
第2ゲームターン	
3 x 2-2-7	第1空挺師団降下地点から7ヘクス以内
4-3-10	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
3-3-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
3-3-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
3-3-10 (E)	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
第3ゲームターン	
2 x 4-3-10	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
2 x 5-5-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
第4ゲームターン	
2 x 5-5-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する
第8ゲームターン	
4-3-10	Eindhovenに隣接するマップ端から進入する

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。降下ヘクスに配置された各空挺ユニットは、“scatter”ダイスロールにより登場場所がずれる。(11.4参照)

11.4 空挺降下の分散

連合軍の空挺ユニットを降下ヘクスに配置した後、連合軍プレイヤーは風によるパラシュート降下の分散を表すためにダイスロールを行わなければならない。このために、連合軍プレイヤーは到着した空挺ユニット(但し(G)ユニットはグライダーを表すため行わない)は6面体ダイス1個を振る。出目の数字は選択した降下ヘクスの周囲6ヘクスと合致し、出目1を真上(降下地点の真西)のヘクスとして時計回りに数えていく。例えば、出目4の場合、真下のヘクス、つまり降下ヘクスの真東のヘクスとなる。

各空挺ユニットの分散のダイスロール後、そのユニットを指定されたヘクスに配置する。

空挺ユニットが分散した結果、敵ユニットのいるヘクスやマップ外に配置されることになった場合、そのユニットは除去される。

空挺ユニットの分散した先のヘクスが都市(町ではなく)や森(道路または小道が通過していない場合)の場合、そのユニットは損耗する。

空挺ユニットが分散した先が友軍ユニットのいるヘクスだった場合、そのユニットは損耗する。その後、他のユニットがない、隣接ヘクスへ配置しなおす。他ユニットがない隣接ヘクスが存在しない場合、その空挺ユニットは除去される。

空挺ユニットが分散した先のヘクスが独軍ユニットのZOC内だった場合、その空挺ユニットは損耗する。空挺ユニットが分散した先のヘクスが友軍ユニットのいるヘクスかつ独軍ユニットのZOC内であった場合、その空挺ユニットは除去される。

グライダーユニット(1/325, 2/325, 1/327, 2/327, 1B/1 and 7C/1)は複雑な地形でなくても着陸時に壊れるかもしれない。グライダーが単純(non-Mixed)地形へ着陸した場合、連合軍プレイヤーはD6を振る。

- Brokenヘクスに着陸し出目が1の場合
- Roughヘクスに着陸し出目が1-2の場合
- Town、Woodsヘクスに着陸し出目が1-3の場合
- Cityヘクスに着陸し出目が1-4の場合

グライダーは壊れ、そのユニットはただちに損耗状態になる。さらに独軍ユニットのZOC内だった場合、そのユニットは除去される。

空挺ユニットの着陸判定が終わった後、そのユニットは11.2で示されるように通常通り移動できる。実際には、連合軍プレイヤーは、空挺ユニットを着陸させ、移動を完了した後、次の空挺ユニットの着陸を行う。空挺ユニットが着陸後に移動する場合、着陸ヘクスはそのユニットの最初の移動ヘクスであるとみなす。空挺ユニットが敵ZOC内に着陸した場合、その敵ZOCから退出することはできるが、同じ移動の間に他の敵ZOCに進入することは出来ない。

11.5 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 降下地点(DROP ZONES)の連絡線

各空挺師団の補給降下地点を示すために、ゲーム開始時にマップに3か所、連合軍の降下地点(Drop Zone)マーカーを配置

する(18.0参照)。降下地点ヘクスがドイツ軍によって占拠されている限り、連合軍はゲームから”+3”の火力支援マーカーを取り除き、続くゲームターンの間、連合軍火力支援上限が-3される。2箇所以上の連合軍降下地点ヘクスがドイツ軍に占拠されている限り、”+3”の火力支援マーカー全てを取り除き、続くゲームターンの間、連合軍火力支援上限が-6される。

注)英軍の降下地点ヘクスがドイツ軍ユニットに占拠されている場合、連合軍プレイヤーは英軍の”+3”マーカーをゲームから取り除かなければならない。同様に米軍の降下地点ヘクスがドイツ軍ユニットに占拠されている場合、連合軍プレイヤーは米軍の”+3”マーカーをゲームから取り除かなければならない。

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出来るが、通常のルールに従わねばならない(6.0参照)。

14.0 橋梁爆破(BRIDGE DEMOLITION)

連合軍ユニットが橋梁ヘクスサイドに隣接するヘクスに進入し、そのヘクスがドイツ軍ユニットの移動レンジ(MPではなくヘクス数で)内であった場合、ドイツ軍プレイヤーは直ちに橋梁爆破を試みることができる(必要なら、連合軍ユニットの移動を一時的に停止する)。もしそうする場合、ドイツ軍プレイヤーは移動レンジ内の橋梁毎にダイス1個を振る。

- ・運河橋の場合、出目 1-3
- ・鉄道橋の場合、出目 1-2
- ・道路橋の場合、出目 1

であったら、その橋梁は破壊される。

現在のゲームターン開始時に既に連合軍ユニットが隣接している橋梁をドイツ軍プレイヤーが爆破することは出来ない。

橋梁爆破は任意であり、ひとたび橋梁が爆破されると、連合軍工兵ユニットが橋梁の修理を行うまで(14.2参照)破壊されたままである。ドイツ軍プレイヤーは爆破した橋梁を修理することは出来ない。

14.1 破壊された橋梁(DEMOLISHED BRIDGES)

爆破された橋梁は直ちに河川または小川ヘクスサイドになる。全ての通常戦闘や移動について通常の河川や小川ヘクスサイドのルールが適用される。

注)あらゆるユニットは橋のない河川(たとえ移動を禁止されていたとしても)をまたぐ攻撃を行えるが、移動を禁止されている橋のない河川をまたいで前進することは出来ない。同様に、移動を禁止されている橋のない河川をまたいで退却することは出来ない。

14.2 橋梁の修理(BRIDGE REPAIR)

連合軍の移動フェイズまたは機動フェイズの間、連合軍プレイヤー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)にある爆破された橋梁を修理できる。但し、修理対象の橋梁はドイツ軍ユニットに隣接されてはならず、ドイツ軍ユニットのZOC内にあってもならない。そうする場合、連合軍プレイヤーは、工兵の移動レンジ以内の橋梁毎にダイス1個を振り、

- ・運河橋または鉄道橋の場合、出目 5-6
- ・道路橋の場合、出目 4-6

でその橋梁は修理される。

修理は任意であるが、修理した場合、修理の効果は同じプレイヤーターンの間継続する(しかしながら、14.0で規定された

ように、このターンの手順中に、修理した橋梁をドイツ軍が再度破壊することもある)。ドイツ軍ユニットは爆破された橋梁を修理することは出来ない。

15.0 渡河(RIVER CROSSING)

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としても)架橋ヘクスサイドを通過し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ではなくヘクス数で)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出来ない。

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通過して攻撃を行える。

16.0 支援砲撃の調整(SUPPORT FIRE COORDINATION)

連合軍プレイヤーはルール8.3に従い通常通り火力支援マーカーを割り当てられるが、米軍ユニットが含まれる戦闘(攻撃/防御問わず)2箇所以上に英軍火力支援マーカーを割り当てることはできず、英軍ユニットが含まれる戦闘(攻撃/防御問わず)2箇所以上に米軍火力支援マーカーを割り当てることは出来ない。

連合軍プレイヤーが望むなら、英軍・米軍ユニットの両方が含まれる攻撃に対して、好きな(英軍/米軍)火力支援マーカーを割り当てることができる。

この制限はポーランド軍ユニットには適用されない。ポーランド軍ユニットには好きな火力支援マーカーを割り当てることができる。

17.0 勝利条件

連合軍プレイヤーは、Arnhemヘクス(3423, 3523, 3524)のうち2ヘクスを、(一時的であれ)連合軍の空挺でもグライダーでもないユニットによって占拠したら、直ちにゲームに勝利する。

連合軍プレイヤーが(一時的であれ)Arnhemヘクス1つを、連合軍の空挺でもグライダーでもないユニットによって占拠したら、引き分けとなる。

連合軍の空挺でもグライダーでもないユニットによってArnhemヘクスを1つも占拠できなかった場合、ドイツ軍の勝利となる。

18.0 シナリオ

Arnhemには、1944年9月のマーケット・ガーデン作戦を扱った歴史的シナリオがある。連合軍の3個空挺師団は最前線の後方60マイルに渡って、Arnhemのニーダーライン川(Neder Rijn River)を横断する安全な橋頭堡を構築しようとパラシュート降下した。(18.1参照)

以下に示すヘクスに指定されたユニットを初期配置する。初期配置地点はゲームのプレイにその他の影響を与えない。

ドイツ軍

ユニット	ヘクス
2-2-7	2025
2-2-7	2325
2-2-7 (BrDf)	2621
3-3-7	3722
4-4-7	3724
2-2-12 (9S)	3322
2-2-12 (Grsn)	0702

連合軍

連合軍ユニットはマップに配置されない状態でゲームを開始するが、以下のヘクスに降下地点マーカー3つを配置する。この降下地点マーカーは連合軍の空挺増援の到着を規定する。

降下地点	ヘクス
第1空挺師団	3919
第101空挺師団	1007
第82空挺師団	2323

18.1 自由配置シナリオ

このシナリオは各プレイヤーが秘密裏に初期配置(ユニット名と配置ヘクスのヘクス番号)を記録する。

ドイツ軍

ユニット	ヘクス
2-2-7	ドイツ国内の好きなヘクス
2-2-7	ドイツ国内の好きなヘクス
2-2-7 (BrDf)	2621
3-3-7	ニーダーライン川以北の好きなヘクス
4-4-7	ニーダーライン川以北の好きなヘクス
2-2-12 (9S)	ワール川以北の好きなヘクス
2-2-12 (Grsn)	マース川以南の好きなヘクス

ドイツ軍ユニット(BrDfを除く)は、都市ヘクスの2ヘクス以内に初期配置してはならず、また、マップ南端から5ヘクス以

内(2-2-7ユニットを除く)に初期配置してはならない。さらに、ゲームのスタック制限を違反して初期配置してはならない。

連合軍

連合軍プレイヤーは第1、第101、第82空挺師団の降下地点マーカーを、ドイツ国外かつドイツ軍ユニットに占拠されていない好きなヘクスに配置する。

両プレイヤーが自軍ユニットの初期配置地点をメモし終えた後、メモの記述どおりに、同時にユニットを配置する。連合軍の空挺降下マーカーの配置場所がドイツ軍ユニットと同じヘクスになってしまった場合、かわりに18.0で規定されたヘクスに配置する。

CREDITS

Design: J. A. Nelson

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): Christopher Allen, Jay Nelson, Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zucker, Linda D. Mosca.

Playtesters (redesign): Eric R. Harvey, J. Scott Morris, Chris Perello, & Christopher Cummins.

© 2010, Decision Games, Bakersfield, CA. Made & Printed in the USA. [ArnhemRules_V4]

Translated By: Sin.K