

## 1. 0 はじめに

*COBRA* は、ファレーズ・ポケットに約 16 万のドイツ軍部隊が包囲されて終了した、1944 年のノルマンディ戦役における戦略・作戦シミュレーションである。この版は、プレイヤー諸氏に全戦役、戦役の前半、戦役後半の突破作戦のシミュレイトを認める。

## 2. 0 内容物

### 2. 1 ゲーム内容物

*COBRA* には、以下の内容物を含む。：2 枚のマップ (A と B)、このルールブック、280 枚の打ち抜きカウンター。プレイヤー諸氏は、6 面体のサイコロも用意する必要がある。

### 2. 2 ゲーム・マップ

2 枚の 34×22 *COBRA* マップは、戦役が戦われた地域を表している。これらには、ゲームのプレイに必要なチャートや表を含む。競技用コマの位置や移動の標準化のために、六角形の格子がマップ上の地形を覆うように印刷されている。マップ B には、戦役ターン記録欄、偏流図、増援欄、連合軍撤退ユニット・ボックス、連合軍撃破ユニット・ボックス、ドイツ軍撃破ユニット・ボックス、CRT、VP と攻撃補給欄を含む。

**マップ・エラッタ**：マップには、A や B と表示されていない。マップ A は、より大きな、突破シナリオに使用される地域である。マップ B は、海岸とシェールブルを加えた拡張マップで、大量のチャートを含む。

### 2. 3 競技用コマ

厚紙のコマは、戦役に参加した実際の軍事ユニットを表す。コマ上の数値やシンボルは、戦力、移動、能力、コマによって表されるユニットのタイプを表示する。競技用コマは、今後「ユニット」と呼ばれる。

大部分のユニットは両面印刷され、裏面にはより弱い戦力が表示される。強力な面を見せているユニットが戦闘損害を受けた時は、弱い面を表示するように裏返す。

#### 2. 3. 1 ユニットの読み方

ユニットの名称は、歴史的な識別番号である。師団は 1 つのみの番号を持つが、各連隊は連隊番号とそれが所属する師団番号 (もしも所属すれば) を持つ。スラッシュの右の番号は、師団番号である。「イギリス軍」という用語は、カナダ軍とポーランド軍

の全ユニットに拡張して含める。

#### 2. 3. 2 ユニットとマーカーのタイプ (省略)

#### 2. 3. 4 定義

**戦闘力**：ユニットが攻撃又は防御する時の戦力。ユニットの戦力は、補給状態、同一師団効果、オーヴァーラン、イギリス軍の独立機甲旅団の場合は歩兵タイプ・ユニットと共にスタックしているか否かによって影響を受け得る。地形は、機械化ユニットの戦闘戦力にも影響を与える。

**許容移動力 (MPA)**：特定のユニットが移動フェイズ中に消費できる移動ポイントの最大数。

**指揮範囲**：司令部ユニットが戦闘ユニットの参加する戦闘に影響を及ぼすことができる最大ヘクス数。

**連合軍**：連合軍プレイヤーの全ユニットを言う。

**米軍**：特記されない限り、アメリカ軍とフランス軍のユニットを指す。

**イギリス軍**：特記されない限り、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍のユニットを指す。

### 2. 4 ゲーム・スケール

各ゲーム・ターンは 3 日間に相当し、各ヘクスは対辺間距離で 2 マイル (3.2km) を表す。

### 2. 5 ルールの読み方

ルールの前にドット (●) がある場合には、*橋頭堡の戦い [Battle of the Build-Up]* と拡張キャンペーン・シナリオをプレイする時にのみ使用する。*Cobra 突破シナリオ [Cobra Break-Out]* シナリオをプレイする時には、ドットがある全てのルールを無視すること。完全なキャンペーン・ゲームは、27 ターンの長さを持つ。*橋頭堡の戦い* シナリオは、ゲーム・ターン 1 から開始し、ゲーム・ターン 14 の完了時に終了する。*Cobra* シナリオは、ゲーム・ターン 15 から開始し、フル・キャンペーン・シナリオと同様に、ゲーム・ターン 27 に終了する。

### 2. 6 端数処理ルール

小数点以下の端数は、特記されない限り常に切り上げられる。

## 3. 0 初期セットアップ

*COBRA* には、3 つのシナリオが含まれる。2 つのショート・シナリオとキャンペーン・ゲームである。基本ルール (ドットを持たない) は、*Cobra 突破シナリオ* に使用される。このシナリオは 7 月 16 日に開始し、8 月 23 日に終了する 13 ゲーム・ターンの長さである。追加ルール (ドットを持つ) は、*橋頭堡の戦い* と キャンペーン・ゲーム・シナリオの

ために使用される。橋頭堡の戦いは、両マップを使用する。6月6日に開始し、7月15日に終了する14ゲーム・ターンの長さである。キャンペーン・ゲームは、両マップを使用する。6月6日に開始し、8月23日に終了する27ゲーム・ターンの長さである。

プレイヤー諸氏は、どのシナリオをプレイし、どちらの陣営を指揮するかを選択し、下記で述べられる順番に自軍陣営のユニットを配置する。シナリオの中で増援として後に受け取るユニットは、増援記録欄の適切な場所に配置する。プレイは最初のゲーム・ターンから開始され、プレイするシナリオの最終ターンまで継続する。

各陣営の「開始時」ユニットの配置を決定するために、シナリオ・セットアップ・チャートを参照すること。ドイツ軍プレイヤーは、常に最初に自軍ユニットを配置する。プレイヤー諸氏は、*Cobra* 突破シナリオをセットアップする時に、いくつかのユニット（大部分はドイツ軍）が弱体戦力面を向けて開始することに注意。これは、ゲーム開始時に被っている戦闘消耗を反映している。カウンター上に印刷されたヘクス番号は、オリジナルのSPI/Cobraシナリオのセットアップに従っている。他の全てのシナリオの開始位置は、各シナリオの特別ルール内に位置する。

## 4. 0 プレイのシーケンス

*COBRA*は、ゲーム・ターンの中でプレイされる。プレイするシナリオにより、13、14、27ゲーム・ターンを持ち、各ゲーム・ターンは2つのプレイヤー・ターンから構成される。プレイヤー・ターンを進行中のプレイヤーは、手番プレイヤーと呼ばれる。各ゲーム・ターンは、以下のアウトラインに従って進行する。もしも、橋頭堡の戦い又はキャンペーン・ゲーム・シナリオをプレイする場合には、プレイヤー諸氏はドイツ軍プレイヤー・ターンの開始前に連合軍上陸フェイズ(19.2)を実行する必要がある。

### A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

#### 1. 天候&ドイツ軍補給フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、サイを振って天候表(マップA)を調べる。天候は、ドイツ軍の現行プレイヤー・ターンにドイツ軍プレイヤーが自軍ユニットを完全MPAで移動させることができるか、又はどの程度制限を受けるのかを決定する。ドイツ軍プレイヤーは、このターンに受け取る攻撃補給ポイントと装甲補給をドイツ軍攻撃補給欄の現在の合計に加える。

#### 2. 補充フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、資格を持つユニットに補充を割り振る。

補給下であれば、HQは自動的に機能状態に復帰する。

#### 3. 第一移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、移動ルールに従って自軍のいくつか又は全ユニットを移動させる。オーヴァーランも実施できる。増援欄に列記された増援をマップ上に置いて移動させる。補充を受けたユニットは、現行フェイズについてはMPAが半減される。

#### 4. 戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、攻撃補給をどれだけ消費するか宣言し、攻撃を望む自軍ユニットに隣接するヘクス内の連合軍ユニットに対して攻撃を実施する。各攻撃には、2補給ポイントを消費しなければならない。前進をブロックする連合軍ユニットは、同一師団効果を持つ前進ユニットによってオーヴァーランされ得る。

#### 5. 機械化移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、望むいかなる装甲、装甲擲弾兵、司令部ユニットも移動させることができる。これらのユニットは、たとえ第一移動フェイズ中に移動していたとしても移動できる。他のユニットは、このフェイズ中には移動できない。オーヴァーランは実施できない。もしもHQが移動したら、ただちに非機能面に裏返される。

## B. 連合軍プレイヤー・ターン

#### 1. 補給フェイズ

連合軍プレイヤーは、ターン記録欄に従い、現行ゲーム・ターン中に受け取る補給ポイントの追加を反映させるため、補給ポイント欄上の米軍補給ポイントとイギリス軍/カナダ軍補給ポイント・マーカーを調整する。

#### 2. 補充フェイズ

連合軍プレイヤーは、資格を持つユニットに補充を加え、米軍歩兵師団を機械化するためのトラック・マーカーを着脱する。

補給下であれば、HQは自動的に機能状態に復帰する。

#### 3. 第一移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、自軍ユニットの移動、増援の投入、オーヴァーランの実施を行うことができる。

#### 4. 戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーは、攻撃補給をどれだけ消費するか宣言し、選択した攻撃を実施する。次のターンに絨毯爆撃攻撃を行う場合には、ここで計画しなけ

ればならない。戦闘後前進オーヴァーランが発生し得る。

#### 5. 機械化移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、いかなる機械化ユニットも移動させることができる。オーヴァーランは実施できない。ドイツ軍HQが移動する場合と同様の条件で、自軍HQを移動させることができる。

### C. ゲーム・ターン表示中間フェイズ

連合軍プレイヤーはゲーム・ターンの終了を表示するため、ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーを1ボックス前進させ、次を開始する。シナリオの最終ゲーム・ターンが完了したら、ゲームは終了して勝者を決定する。

#### 5. 0 移動

##### 5. 1 移動の方法

5. 1. 1 移動フェイズ中には、望むいかなる数の自軍ユニットも移動できる(例外:5.9.1を参照)。他のユニットは、任意に移動できない。このフェイズ中に発生し得る唯一の戦闘形態は、オーヴァーランである(5.5を参照)。

##### 5. 2 移動制限

5. 2. 1 移動は、移動ポイント(MP)の用語で計算される。ユニットは、進入する各平地地形ヘクスについて合計MPAから1MPを消費する。他の地形タイプは、進入又は越えるために1を超えるコストがかかる。これらのコストは、地形効果表(TEC)上に略記されている。

5. 2. 2 ユニットの、敵ユニットを含んでいるヘクスには決して進入できない。ただし、敵HQユニットのみを含んでいるヘクスには進入でき、この場合には置き換えが発生する(9.2を参照)。

5. 2. 3 ユニットの、敵の支配地域(EZOC)に進入したら停止しなければならない。いったんユニットがEZOC内に移動してしまったら、その移動フェイズ中には外に移動できない。EZOC内で移動フェイズを開始するユニットは、離脱によってEZOCを離れることができる。

5. 2. 4 ユニットの、1つの移動フェイズに自身の合計MPAを超えるMPを通常は消費できない(ただし、5.2.7、5.4.4、5.6.3を参照)。MPは、1つのゲーム・ターンから次のゲーム・ターンへとっておくことはできず、1つのユニットから他のユニットへ譲り渡すこともできない。

5. 2. 5 ユニットの、友軍移動フェイズ中のみ移動できるが、戦闘の結果として、前進や退却で

移動することもできる。これらは戦闘の置き換えと見なされ、MPの消費を必要としない。

5. 2. 6 非補給下のユニットは、MPAが半減する(10.5を参照)。

5. 2. 7 ユニットの、EZOC内にいない限り、MPA制限にかかわらず常に1ヘクスは移動できる。更なる例外については、5.6.3を参照。

#### 5. 3 機械化ユニット

5. 3. 1 ドイツ軍の全装甲、装甲擲弾兵、司令部ユニットは、機械化と見なされる。Flakユニットは12のMPAを持つが、移動については歩兵ユニットと見なされることに注意。

5. 3. 2 連合軍の全機甲、機甲騎兵ユニット、全司令部ユニットは、機械化と見なされる。

5. 3. 3 イギリス軍とカナダ軍の歩兵師団は歩兵ユニットではあるが、連合軍機械化移動フェイズ中に記載されたMPAの3分の2(6MP)まで移動できる。

5. 3. 4 連合軍プレイヤーは、各トラック・マーカーを使用して、1個米軍歩兵師団を機械化師団に変換することができる。

5. 3. 5 機械化ユニットは、ヘクスに進入する時に機械化MPコストを支払う。TECを参照。これには、機械化された米軍歩兵師団も含む。

5. 3. 6 機械化ユニットは、道路ヘクスサイドを通してでない限り、湿地[marsh]ヘクスの入退出ができない。

5. 3. 7 米軍レインジャーとイギリス軍コマンド・ユニットは、各友軍機械化移動フェイズ中に1ヘクス移動できる。これらは、EZOCからEZOCへと移動できない。このような移動を実行する時には、地形コストは無視する。

5. 3. 8 ディーヴ[Dives]川は、特殊なケースである。A4101からA4106までの非架橋ディーヴ川ヘクスサイドでは、機械化ユニットが渡河できない。

#### 5. 4 ドイツ軍移動への天候(連合空軍)の影響

5. 4. 1 ドイツ軍ユニットのMPAは、天候に依存する。天候決定フェイズにサイを振り、そのゲーム・ターンの天候が嵐、曇天、晴天のどれを示すのかを天候表で調べる。

5. 4. 2 もしも天候が嵐であれば、全ドイツ軍ユニットは記載された完全なMPAで移動できる。もしも天候が曇天であれば、全ドイツ軍ユニットはそのMPAから3分の1が減じられる。もしも天候

が晴天であれば、全ドイツ軍ユニットはそのMPAから3分の2が減じられる。例えば、記載された「6」MPAを持つドイツ軍ユニットは、嵐の天候では6MP、曇天の天候では4MP、晴天の天候では2MPを持つことになる。

**5.4.3** 2番目の連続した嵐のターンが発生した後のゲーム・ターンでは、天候のサイを振る時に「A」のコラムを使用せずに「B」のコラムを使用する。加えて、3番目の連続した嵐のターンは、自動的に曇天として扱う。ゲーム・ターン20以降は、たとえ2連続して嵐のターンが発生していなかったとしても、コラム「A」は使用しない。ゲームを通して、3連続して晴天のゲーム・ターンが発生したら、曇天又は嵐が発生するまでサイの目から1を差し引く。同様に、もしも3連続して非晴天のゲーム・ターンが発生したら、晴天が発生するまでサイの目に1を加える。サイの目を加減する時には、天候が変化しない各ゲーム・ターンについてサイの目修正（DRM）を1ずつ増減させる。

*例：3連続した晴天ゲーム・ターンの後、ドイツ軍プレイヤーが天候決定のサイを振る。サイの目には、-1 DRMが適用される。Cコラム上での出目は「5」で結果は「4」となるが、さらに晴天が続く。次のゲーム・ターン開始時には、天候のサイの目に-2 DRMが適用されることになる。ドイツ軍プレイヤーはそのゲーム・ターンに「2」の目を出し、修正後は「0」になる。「C」コラムの最低数値は「1」なので、そのゲーム・ターンの天候状態は嵐となる。3連続して晴天又は非晴天のゲーム・ターンが発生しない限り、天候のサイ振りにDRMは適用されない。*

**5.4.4** ドイツ軍プレイヤーが航空攻撃のリスクを負うことで、ドイツ軍ユニットのMPAを3分の1又は3分の2増加させることができる。ドイツ軍プレイヤーは、1ユニット毎を基本に、MPAを増加させることを宣言し、そのユニットが移動を終了した時にサイを振る。もしもユニットのMPAを3分の1増加させていたら、1又は2の目で、そのユニットはただちに1ステップ損失を被る。もしもユニットのMPAを3分の2増加させていたら、1から4のサイの目で1ステップを失う。サイを振る前にユニットが移動を完了することに注意。ユニットは、移動の増加とオーヴァーランの実行を同一の移動フェイズにできない。増加は、第一移動と機械化移動フェイズ中に実施できる。ユニットは、晴天のゲーム・ターン中に離脱するためにこの増加を使用できる。

連合軍ユニットがいずれかのマップ端から退出したら、晴天中のドイツ軍MPAは3分の2に、曇

天と嵐の間には完全MPAに増加する。ドイツ軍プレイヤーは、上記の手順を使用して3分の2MPAを完全MPAに増加させる試みを行うことができる（1又は2のサイの目で1ステップ損失を被る）。

## 5.5 オーヴァーラン

第一移動フェイズと戦闘後前進中のみ、手番プレイヤーは敵ユニットにオーヴァーランを試みることができる。オーヴァーランは、移動と戦闘後前進中に発生し得る特殊な戦闘の形態である。同一師団効果を持つユニットのみがオーヴァーランを実施できる。単一師団のユニットのみが特定のオーヴァーランに参加できる。オーヴァーランを実施するためには、師団の全ユニットが一緒にスタックしてフェイズを開始し、補給下でなければならない。

**5.5.1** オーヴァーランを開始するには、手番プレイヤーの師団は目標ヘクスに隣接し、3MPのオーヴァーラン・コストにプラスして、そのヘクスに進入するための地形コストを支払うための十分なMPを残して持っていなければならない（道路は使用できる）。オーヴァーランを実施している師団の全ユニットは、同一ヘクスにいないといけない。地形と補給の全ルールが効果を持つ。補給は、オーヴァーランの開始時に判定される。もしも、オーヴァーランの結果、目標ヘクスがカラになったら、オーヴァーランを行っているユニットは全てカラのヘクス内に移動しなければならない（例外：5.5.2）。勝利したオーヴァーラン・ユニットは、MPを残して、しかもEZOC内になければ通常の移動を継続できる（ただし、5.5.6を参照）。機甲、装甲、装甲擲弾兵師団は、フェイズ毎に2回までオーヴァーランを実施できる。米軍のトラック機械化歩兵師団は、1回のみ実施できる。

**5.5.2** オーヴァーランを行っているユニットは、もしもオーヴァーランで目標ヘクスから敵ユニットを駆逐することに失敗したら、現行フェイズの全移動を停止しなければならない。オーヴァーランを行っているユニットは、戦闘結果が「相互損害」結果（攻防両者に損害が出る）であると、カラの目標ヘクス内に移動しない（ただし、その場に留まり、損害を適用することになる）。相互損害の結果は、フェイズの残りについて、影響下のユニットに移動を停止させる。オーヴァーランを行っている部隊が損害を受けるか又は退却する戦闘結果では、部隊はそのフェイズの移動を停止する。

**5.5.3** ユニットの、大河山ヘクスサイド（架橋又は非架橋であるかにかかわらず）を越えて、又は要塞ヘクス内に決してオーヴァーランを行えな

い。

**5. 5. 4** 1回のオーヴァーランは、複数の敵ユニットに対して実施できるが、全ての敵ユニットは同一ヘクス内にいなければならない。師団は、同時に複数のヘクスに対してオーヴァーランを実施できない。特定の防御ユニット又はスタックのユニットは、同一フェイズに異なる師団によって複数回オーヴァーランされ得る。

**5. 5. 5** ユニットの、戦闘フェイズに同一師団効果が与える2倍ではなく、額面の戦闘戦力でオーヴァーランを実施する。湿地ヘクス内にオーヴァーランを実行しているユニットは、記載された戦闘戦力が半減される。

**5. 5. 6** ユニットがオーヴァーランを実施する時には、オーヴァーランを受けるユニットのZOCは無視できる。ユニットは、オーヴァーランを受けないユニットが及ぼしているEZOCを持つヘクスからは、オーヴァーランを実施できない。ユニットは、同一のフェイズに離脱とオーヴァーランの実行はできない。

**5. 5. 7** HQの戦闘シフト(攻撃と防御の両方)は、オーヴァーランに適用できる。HQは、オーヴァーランが行われるヘクスの範囲内にいなければならない。パットンを除く全HQは、現行の移動フェイズ中に移動してはならず、適用できる最大のシフト数は(パットンを除き)1である。パットンは、最初に移動してオーヴァーランにシフトを適用できる。パットンは、2つのオーヴァーランに1シフト、又は単一のオーヴァーランに2シフトを適用できる。これは、同一のオーヴァーランに他の1個HQによって提供されたシフトに加えられる。

**5. 5. 8** オーヴァーランは、戦闘後前進中にも発生し得る。もしも、防御ユニットが友軍ユニットを含んでいるヘクスを通過して退却し、しかもその友軍ユニットがその場に留まり、攻撃側が前進できたはずの退却路をブロックする場合には、前進ユニットはこれらのブロックしているユニットに対してオーヴァーランを試みることができる。前進ユニットは、同一師団効果を持っていなければならない。上記で述べた方法でオーヴァーランを実施する。このタイプのオーヴァーランには、地形と補給状態のみが適用される。HQと航空又は海上シフトは使用されない。攻撃側の前進結果は、前進をブロックする敵ユニットが存在しなければ目標ヘクス内に前進できた十分なものでなければならないことに注意。

デザイン・ノート：これは、大河川ヘクスサイドを越えて、又はボカージュ・ヘクス内への戦闘オーヴァーラン

が不可能であることを意味する。

戦闘後前進オーヴァーランの例(英文ルールブック6ページの図を参照)：

ユニット1と2がユニットAを攻撃する。結果はD3で、防御側は全結果を退却に選択する。退却路を点線矢印で示す。通常であれば、ユニットBはユニット1と2の両方の戦闘後前進をブロックすることになる。しかし、もしもユニット2が(同一師団効果を持つ)機甲師団であるとすると、前進プレイヤーはユニットBに対してオーヴァーランの実施を選択できる。もしもこれが成功して退却路がクリアになると、ユニット1も完全な距離を前進できる。防御側は、ユニットBを退却に合流させ(スタッキング制限を守って)、戦闘後オーヴァーランの回避を選択できたことに注意。攻撃側は、オーヴァーラン・ヘクスに到達するための十分な前進を持っていなければならない。

## 5. 6 離脱

**5. 6. 1** いずれかの友軍移動フェイズ中に、ユニットは進入するヘクスの地形コストに加えて2MPのコストでEZOCから離脱できる。

**5. 6. 2** 離脱するためには、ユニットは最初にEZOCを含んでいるヘクスの外へ移動し、直接EZOCではないヘクスに入らなければならない。ユニットは、離脱した同一の移動フェイズにはEZOCに再進入できない。

**5. 6. 3** ユニットは、必要なMPを消費できる場合にのみ離脱できる(5.6.1を参照)。これは、EZOC内のいくつかのユニットがまったく移動できないことを意味する。これは5.2.7の例外であることに注意。

**5. 6. 4** EZOC内でボカージュ、林、森林ヘクスを占めているドイツ軍ユニットは、進入先のヘクスもこれらの地形タイプを同様に含んでいるという条件を満たしていれば、常に離脱して1ヘクス移動できる。このような移動といえども、EZOCからEZOCへはできない。

## 5. 7 特殊地形：ボカージュ、大河川、道路

**5. 7. 1** ユニットは、道路に沿って移動していない限り(5.7.3を参照)、ボカージュ地帯内のいかなるヘクスにも2未満のMPコストでは移動できない。事実上、ボカージュ内では、平地地形と林ヘクスに進入するためには、全てのユニットに2MPがかかり、他の全てのMPコストは影響を持たない。ボカージュは、戦闘にも影響を及ぼすことに注意。機械化ユニットは、ボカージュ・ヘクスに進入するために、常に最低3MPを支払わなければならない。

**5. 7. 2** ユニットの移動は、大河川を越えてEZOC内のヘクスに移動できない。ただし、以下の場合を除く。： a) そのヘクスが友軍ユニットによって占められている。又は、 b) EZOCを及ぼしている敵ユニットが川に隣接していない。又は、 c) もしも大河川が存在しないとして、移動しているユニットが通常に移動を行える場合。

デザイン・ノート：実際的に述べれば、ユニットは大河川が存在しない場合には、EZOCからEZOCへと移動できないことを意味する。このEZOCからEZOCへのテストを使用するためには、ユニットが進入しようと望むヘクス内にEZOCが及ぼされていなければならないことに注意。

大河川渡河の例（英文ルールブック 5 ページの図を参照）：

ヘクス 3404 がEZOC内にないので、ユニットCはヘクス 3403 に進入できる。カーンの都市ヘクスは、通常であればその中に及ぼす全てのZOCを無効にする。

点線の矢印は、非合法の移動を示す。ユニットはたとえ川が存在しなかったとしても、そのような移動を通常に行えない場合には、大河川を越えてEZOC内に進入できない。もしも大河川を越えたヘクスがEZOC内であれば、この移動テストは必要なく、移動は認められることに注意（ヘクス 3406 へのユニット6）。ユニット2は、ヘクス 3704 に進入できない。なぜならば、もしも川が存在しなければ、この移動はEZOCからEZOCへ直接移動することになるからである。ユニットAと1は、相互にヘクス 3703 と 3802 に渡河できる。なぜならば、もしも川が存在しなければ、その移動が合法だからである。

**5. 7. 3** 道路が横切るヘクスサイドを通してヘクスに進入するユニットは、そのヘクスに進入するために道路移動コストのみを消費する。

**5. 7. 4** 完全海上ヘクスサイドは通行不能。そのようなヘクスサイドは、移動、補給、戦闘、ZOCを完全にブロックする。

## 5. 8 アメリカ軍のトラック

**5. 8. 1** 自軍補充フェイズ中に、連合軍プレイヤーは使用可能なトラック・マーカースに於いた数の米軍歩兵師団を機械化できる（内容物には、3枚のトラック・カウンターが用意されている）。連合軍プレイヤーは、師団を表しているカウンターの上にトラック・マーカースを置くことでそれを行う。そのゲーム・ターンに登場する増援の上に置くことができる。

**5. 8. 2** 米軍トラック機械化歩兵師団は、通常の機械化師団が持つ全ての能力と特性を所有する。機械化移動フェイズに移動でき、第一移動フェイズにオーヴァーランを実行できる。

**5. 8. 3** いったんトラック・マーカースが師団カウンターの上に置かれると、そのユニットが戦闘の結果として退却を強制されたらトラック・マーカースを取り去らなければならない（ただし、もしもユニットが踏みとどまって損害を受けたら取り去らない）。後の連合軍補充フェイズ中に、連合軍プレイヤーはトラック・マーカースを他の資格を持つユニットに転換するか、又は一時的にプレイから取り去ることができる。

**5. 8. 4** 補給下の米軍歩兵師団のみが機械化され得る。米第2歩兵師団は、もしも連合軍補充フェイズに全構成連隊が同一ヘクス内にあれば機械化できる。これらのユニットは、機械化されている時には一緒にスタックして留まらなければならない。5.8.3 に従ってのみ、ユニットを分割するためにトラック・マーカースを取り去ることができる。EZOCは、機械化することの妨げにはならない。

**5. 8. 5** トラック・マーカースは、決して撃破されない。もしも、米軍機械化歩兵師団が除去されたら、トラック・マーカースを脇に置いておく。それは、次の連合軍補充フェイズ中に再び使用可能となる。

## 5. 9 追加の移動ルール

（ドットが付いたルールは、*Cobra* シナリオでは使用しないことに注意）

**5. 9. 1** いくつかのケースでは、プレイヤー諸氏はマップ端からユニットを退出させることを指図される。マップから退出したユニットは、プレイから永久に取り去られる。つまり、それらは決してゲームに再登場しない。

例外：2個までの米軍師団がゲーム・マップの南端から退出し、南端のどこかに1ゲーム・ターン後のマップを退出した時と同じフェイズ中に再出現できる。

**5. 9. 2** ユニットの移動は、友軍移動フェイズ中のみ、1MPを支払うことでマップ端から退出できる。戦闘フェイズ中には、決してマップを退出できない。

**5. 9. 3** 連合軍ユニットは、以前に破壊されていない要塞地帯ヘクスに進入したら、移動を停止しなければならない。要塞地帯は、連合軍ユニットがそのようなヘクスに最初に進入した時にただちに破壊される。

●**5. 9. 4** 空挺ユニットはゲーム・ターン1に移動できず、ゲーム・ターン2には1ヘクスのみ移

動できる。これらは、戦闘中に通常に退却や前進を行える。

●5. 9. 5 ゲーム・ターン1と2には、全ての連合軍ユニットの記載されたMPAが半減される。機械化移動フェイズ中に通常であれば記載されたMPAの3分の2まで移動できるイギリス軍とカナダ軍歩兵ユニットは、第一移動フェイズ中には記載されたMPAが半減し、ゲーム・ターン1と2の機械化移動フェイズ中には3分の1になる。

●5. 9. 6 ゲーム・ターン1の天候は、常に晴天である。ゲーム・ターン2の天候は、常に曇天である。プレイヤー諸氏は、これ以降の全ターンに天候のサイを振らなければならない。ただし、1つの例外がある。：もしも、以前に嵐のターンがなければ、ゲーム・ターン6の天候は自動的に嵐となる。

●5. 9. 7 ゲーム・ターン1には、どちらのプレイヤーもオーヴァーランを実施できない。ゲーム・ターン2からゲームの終了まで、オーヴァーランは通常の方法で実施される。

●5. 9. 8 連合軍ユニットが撤退するためには、補給線がたどれなければならない。もしも、この要件を満たしていれば、ユニットは連合軍プレイヤー・ターン終了時に単純にプレイから取り去られる。いったん撤退されたら、プレイに再登場できない。

●5. 9. 9 もしも、あるユニットが撤退するフェイズの開始時にE Z O C内で海岸ヘクスを占めていると、ドイツ軍プレイヤーは修正なしの3対1攻撃を撤退の前に行うことができる。ドイツ軍ユニットは攻撃の影響を受けないが、撤退するユニットが損害を被ると、退却ではなくステップ損失を適用しなければならない。もしも、そのような損害結果が撤退ユニットを破壊すると、適切な撃破ユニット・ボックスに置かれる。この場合には、撤退の代わりにVPとしてカウントする。もしも、撤退するユニットが攻撃から生き残れば、更なる影響はなくドイツ軍プレイヤーはVPを獲得しない。連合軍プレイヤーがゲームから撤退できるユニットの数、又は撤退を実行できるゲーム・ターンの数に限度はない。

●5. 9. 10 ゲーム・ターン1には、第12SS装甲師団と第711歩兵師団のユニットに加えて、ドイツ軍プレイヤーは他の7ユニットのみを移動できる。これらは、マップ上で連合軍ユニットに隣接していないドイツ軍ユニットから選択できる。

●5. 9. 11 シェルブール守備隊ユニットは、活性化させられるまではシェルブール都市ヘクスの3ヘクス以内に留まらねばならない。それまでは、これらは罰則なしで3ヘクスの範囲内で移動でき

る。これらは、連合軍ユニットがシェルブール防衛地域ヘクス（例えば、ヘクスB1509）の4ヘクス以内でドイツ軍移動フェイズを開始すると活性化される。守備隊は、第932Flak大隊、FJT連隊(2-9)、第30Flak連隊(5-12)、第739/709歩兵連隊から成る。

## 5. 10 連合軍の軍境界線

連合軍の軍境界線(AAB)は、米軍ユニットのイギリス軍作戦地域内への移動を制限し、逆もまた同様である。ゲーム・ターン1には、境界線マーカーはヘクスA2519とB3518に置かれる。米軍ユニットは、2枚のマーカーによって形成されるヘクスラインの東1ヘクスを越えて任意に移動を終了できず、イギリス軍ユニットは境界の西1ヘクスを越えて移動を終了できない。ユニットは境界を越えて移動できるが、上記のルールを破る形で移動を終了できない。ユニットは、このルールを破る形で戦闘後退却できるが、可及的速やかに状況を正さなければならない。攻撃のために補給をたどっているユニットは、AABを破る形で補給をたどれない。

5. 10. 1 各連合軍プレイヤー・ターンの開始時に、連合軍プレイヤーが望むのであれば、AABを1ヘクス東又は西に移動できる(そのままでもよい)。AABは、3300ヘクス列の西又は4000ヘクス列の東には移動できない。連合軍ユニットがVire(A2116)の南に達した後のゲーム・ターンには、AABは以下のように調整される。：1枚のAABマーカーがヴィール[Vire]の3ヘクス以内のどこかに置かれ、他方はマップAの5100列のヘクス内に置かれる。新たなAABは、これら2枚のAABマーカーの間で形成されるヘクスのラインとなる。例：もしも、1枚目のAABマーカーが2117に置かれ、他方が5117に置かれると、下二桁が「17」から成る番号を持つヘクス間の全ヘクスがAABの一部となる。もしも、2番目のマーカーが5132に置かれると、2枚のAABマーカーの間の対角線ヘクス列が新たなAABとなる。

5. 10. 2 この新たなAABについては、元の境界と同一の効力を持つ。このAABも、各連合軍プレイヤー・ターンに1ヘクス北又は南に調整できる。

## 6. 0 スタッキング

6. 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が存在することを述べる用語である。通常、あるヘクスを通過できるユニットの数に限度はない。ただし、いかなる移動フェイズの終了時に

も、そしていかなる戦闘フェイズ中にも、どちらのプレイヤーもあるヘクス内に1個師団までしか置けない(ただし、下記6.2も参照)。スタッキングの目的においては、師団とは1個の師団サイズ・ユニット、あるいは3個の連隊又は旅団規模のユニットである。イギリス軍1個旅団は、2分の1個師団に相当する。情報マーカーは、決してスタッキング限度に対してカウントしない。

**6.2** いくつかのユニットは、上記6.1で述べられたスタッキング・ルールから免除される。1個HQと2個大隊までは、あるヘクス内に「自由に」スタックできる。加えて、1個イギリス軍独立機甲旅団(師団番号を持たない)は、1個イギリス軍歩兵師団と「自由に」スタックできる。1個米軍機甲騎兵連隊は、やはり1個米軍師団(機械化であるか否かにかかわらず)と「自由に」スタックできる。

**6.3** ユニットの、戦闘後退却中を除き、自由に他の友軍ユニットのスタックを通過できる。もしも、ユニットが友軍移動フェイズの終了時、又は戦闘フェイズ中のいかなる時でも、スタッキング制限を超過すると、ヘクス内の超過ユニットは(持ち主の選択で)除去され、ゲームから取り去られなければならない。

●**6.4** ドイツ軍のキャンプグループ(遅滞ユニットを除く、ユニット・サイズに「KG」を持つユニット)と**第3突撃高射砲軍団**の全ての連隊/旅団サイズのユニットは、スタッキングについては連隊として扱われる。

### 6.5 同一師団効果

以下のユニット・タイプは、同一師団効果からの特典を受ける。:ドイツ軍の装甲と装甲擲弾兵師団、米軍の機甲師団、米軍のトラック機械化歩兵師団、イギリス軍の機甲師団。

**6.5.1** もしも、資格を持つ師団の全構成ユニットが補給下で単一ヘクスを占めると、その師団は同一師団効果を持つ。そのヘクス内のユニットは、他の師団に従属してはならない。他の非師団ユニットは存在できるが、それらの戦力は2倍にならない。トラック・マーカーを持つ米軍歩兵師団は自動的に同一師団効果を持つ。ただし、分割ユニットを持つ師団がそれを獲得するためには、同一ヘクス内にスタックしていなければならない。

**6.5.2** 同一師団効果を持つユニットは、戦闘フェイズ中に攻撃と防御の両方について戦闘戦力

が2倍になる。オーヴァーランに対する防御も2倍になる。同一師団効果を持つユニットは、オーヴァーランを実施している時には2倍にならない。これらは、額面值で攻撃する。

**6.5.3** 同一師団効果を持つユニットのみが、オーヴァーランを実施できる。

**6.5.4** 同一師団効果を持つためには、ユニットは補給下でなければならない。第一移動フェイズ中に同一師団効果を持つためには、師団の全ユニットが同一ヘクス内に補給下でそのフェイズを開始していなければならない。

**6.6** 攻撃しているイギリス軍機甲旅団は、イギリス軍歩兵師団とスタックしていなければ戦闘戦力が半減する。

## 7.0 支配地域(ZOC)

**7.1** HQ、大隊、Flak ユニットの除く全ユニットは、自身が占める周囲隣接6ヘクス内に支配地域(ZOC)を及ぼす。ユニットがZOCを及ぼすヘクスは「支配下ヘクス」と呼ばれ、敵ZOC(EZOC)に進入する時にユニットは移動を停止しなければならない。次の友軍移動フェイズの開始時になるまでは、これらは任意にヘクスを離れられない。

**7.2** EZOCに進入するための追加MPコストはない。

**7.3** ユニットの、戦闘の結果、オーヴァーラン、離脱によってのみEZOCを離れられる。

**7.4** 友軍のZOCは、決して友軍ユニットに影響しない。

**7.5** HQを除く友軍ユニットは、補給線と指揮範囲をたどる目的においてEZOCの存在を打ち消す。戦闘後退却の目的においても同様に打ち消す。移動の目的においては、EZOCを打ち消さない。

**7.6** ZOCは、それを及ぼしているユニットのヘクスに隣接する全6ヘクス内に及ぶ。ZOCは、大河川ヘクスサイドを越えて及ばず、完全海上ヘクスサイドを越えても及ばない。ZOCは、カーンやシェルブールの都市ヘクス又は要塞ヘクス内には及ばない。ZOCは、これらのヘクスの外部には及ぶ。

**7.7** 特定のヘクス内に複数のユニットがZOC



を及ぼしていても、追加の影響はない。

●7.8 連合軍空挺ユニットと、それに隣接する敵ユニットは、ゲーム・ターン1にはZOCを及ぼさない。

## 8.0 戦闘

### 8.1 どのユニットが攻撃できるか

8.1.1 戦闘は、手番プレイヤーの判断で、隣接して敵対するユニット間で発生する。全般的な戦略状況にかかわらず、手番プレイヤーは「攻撃側」で非手番プレイヤーが「防御側」である。連合軍プレイヤーは、完全補給状態で攻撃するためには、1補給ポイント（SP）を消費しなければならない。ドイツ軍プレイヤーは、完全補給状態で攻撃するためには、2SPを消費しなければならない。補給ポイントは、戦闘フェイズの開始時に消費される。プレイヤーは、すでにSPを消費していても、補給状態で攻撃を行うことを強制されない。選択：たとえ攻撃が行われなくても、消費されたSPはそのまま、所有しているプレイヤーの合計から差し引かれる。

8.1.2 特定の攻撃に含まれる全攻撃ユニットの戦闘戦力を合計し、攻撃下にあるヘクス内の防御ユニットの戦闘戦力の合計と比較する。この比較を、攻撃側の戦力対防御側の戦力の比率として示す。この比率から防御側有利に切り捨てを行い、戦闘結果表（CRT）上に示された単純な比率に調整する。サイを振り、比率コラム見出しの下部にある適切なライン上の結果を読む。他の戦闘を解決する前に、ただちに結果を適用する。

8.1.3 ユニットは、友軍戦闘フェイズ中のみ、隣接する全ての敵ユニットを攻撃できる。特定の敵ユニットに隣接するユニットのみが、その敵ユニットの攻撃に参加できる。

8.1.4 攻撃は任意で、ユニットは決して攻撃を強制されない。また、敵ユニットの隣接する全てのユニットが攻撃に参加する必要はない。

8.1.5 敵が占めるヘクスは、隣接する6つのヘクスから攻撃を受け得る。

8.1.6 戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できるユニットはなく、同様に複数回攻撃を受けるユニットはない。オーヴァーランは、移動と見なされることに注意。

### 8.2 複数ユニット&複数ヘクスの戦闘

8.2.1 特定ヘクス内の全ユニットは、単一の防御戦力として攻撃されなければならない。防御側

は、攻撃下ヘクス内の全ユニットを戦闘に参加させねばならない。同一の戦闘では、あるヘクス内の異なるユニットは個別に攻撃され得ず、他のユニットを含まずに1ユニットが攻撃されることもない。

8.2.2 攻撃ユニットを含んでいるヘクス内の他のユニットは、その戦闘又は他のいかなる戦闘に参加する必要もない。したがって、あるスタック内の1ユニットが特定ヘクスを攻撃している時には、そのスタック内の他のユニットは別のヘクスを攻撃でき、あるいは全く攻撃しなくてもよい。特定の攻撃に参加していない、あるスタック内の友軍ユニットは、決してその攻撃結果からの影響を受けない。

8.2.3 もしも、ユニットが複数の敵支配下ヘクスに隣接していると、単一の戦闘としてそれらの全てを攻撃できる。したがって、単一ヘクス内のユニットは、複数のヘクスを攻撃できる。全攻撃ユニットが全防御ユニットに隣接していなければならないということが唯一の要件である。

8.2.4 特定ユニットの戦闘戦力は常に単一で、攻撃や防御において異なる戦闘間で分割できない。

### 8.3 戦闘特典

8.3.1 一定タイプの地形内で防御しているユニットは、防御特典を受ける。CRTは、比率コラムの連続で構成されており、通常は表上で1列右側（より高い比率）に移動する毎に、攻撃側の結果が向上する。それ故に、防御特典は、常に左側へのコラム・シフトで表される。例えば、もしも町ヘクス内のユニットが攻撃されると、防御特典は左側への1コラム・シフト（-1）になる。そこで、比率が「3対1」の攻撃は、実際には「2対1」のコラムを使って解決されることになる。コラム・シフトを適用する前に、戦闘比率を計算してCRT上で適切な比率コラムを設定すること。戦闘に適用する全てのコラム・シフト数を決定するために、攻撃側に有利なシフト数の合計から防御側のそれを差し引く。もしも、結果の値がマイナスであれば、比率はその数だけ左側にコラム・シフトさせる。反対にプラスであれば、比率はその数だけ右側にコラム・シフトさせる。どちらの陣営も地形特典を辞退することはできないが、戦闘の解決に先立って宣言されねばならない司令部ユニットの特典は辞退できる。

8.3.2 いかなる戦闘でも、もしも1個以上のティーガー戦車大隊が参加していると、ドイツ軍プレイヤーは1コラム・シフトの特典を受ける。この特典は、戦闘に何個大隊が参加しているかにかかわらず1コラムを越えることはない。このシフトは、もしもドイツ軍プレイヤーが攻撃、防御、オーヴァ

ーランを行うと適用する。

**8.3.3 戦闘での地形効果は累加する。**例えば、小河川背後の高地上で防御しているユニットは、マイナス3コラムの防御特典を持つことになる。

**8.3.4 ボカージュ地帯は、生垣のパターンと緑色の枠線でマップ上に描写されている。**ボカージュ地帯内の平地又は林ヘクス内で防御しているユニットは、左側への2コラム・シフトの防御特典を持つ。ボカージュ地帯内の湿地ヘクスは、湿地としてのみ扱い、湿地とボカージュではない。

**8.3.5** もしも、ある戦闘に参加している全ユニットが同一HQの指揮範囲内にあると、自身に有利な1コラム・シフト（防御では左、攻撃では右）を受けられる。あるHQは、ゲーム・ターンのどちらの戦闘フェイズ（友軍と敵）でも、1戦闘にのみこの特典を与えることができる。イギリス軍HQは、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍ユニットにのみ特典を与えることができ、米軍HQは米軍とフランス軍ユニットのみである。HQの使用は、攻撃の解決に先立って宣言されねばならない。攻撃側が最初に宣言し、次に防御側が宣言する。ゲーム・ターン17から開始して、各連合軍HQは連合軍の1攻撃に+2シフトの特典を与えることに注意。

**8.3.6** ヘクスA4101からA4106間でディーヴ川を渡河攻撃している機械化ユニットは、もしも非架橋ヘクスサイドを通してであると、最終戦闘戦力が4分の1になる。もしも架橋ヘクスサイドを通して攻撃していると、その戦力は半減される。

**8.3.7** パットンHQは、戦闘フェイズ毎に1つの米軍攻撃に2シフト又は2つの異なる米軍攻撃に1シフトずつ提供できる。これらは、上記8.3.5のシフトに追加される。

**8.3.8** 機械化ユニットは、湿地ヘクスの中へ又は中から攻撃する、あるいは湿地ヘクス内で防御すると、戦闘戦力が半減する。

## 8.4 戦闘解決

**8.4.1** 戦闘比は、常に（防御側の有利になるように）端数が切捨てられる。例えば、統合された攻撃戦力26対9の防御戦力（「26対9」）は、CRT上で次に低い比率コラムに置き換えられ、2対1のコラムが攻撃の解決に使用されることになる。

## 8.5 戦闘結果の説明

**8.5.1** 各ユニットは、「ステップ」と呼ばれるいくつかの戦力段階を持つ。CRT上の結果は、ステップ損失又はヘクス退却に換算して表示される。大部分の場合においては、退却するか又は踏み

止まってステップを損失するかのどちらかを選択できる。

**8.5.2** 大隊、遅滞ユニット、HQは、各1ステップを持つ。これらのユニットは、もしも1ステップ損失を被ると除去される。

**8.5.3** 連隊、旅団、いくつかのドイツ軍定置師団は、各2ステップを持つ。2番目のステップは、カウンター裏面に記載される。これらのユニットが1ステップ損失を受けると弱体面に裏返され、さらに損失を受けると除去される。シナリオによっては、いくつかのユニット（大部分がドイツ軍）がすでに1ステップ減少状態で開始することに注意。

**8.5.4** 大部分の連合軍歩兵師団は、4ステップを持つ。最初と2番目のステップは、それぞれカウンター表裏によって表される。もしも師団が2ステップを減少したら、連合軍ステップ損失マーカーをカウンターの上部に置くことで表示し、「6」戦力面を上に向ける。この6は、2ステップ減少した後のユニットの戦闘戦力である。そのユニットが3番目のステップ損失を受けたら、ステップ損失マーカーを「3」の面に裏返す。4番目のステップ損失は、師団を除去することになる。

**8.5.5** 全ての戦闘結果は、ステップ損失又はヘクス退却に換算して表示される。「e」の結果は、攻撃しているユニットの全ステップが失われ、退却オプションが不可であることを意味する。

**8.5.6** 数字の結果は、影響下のユニット（又は複数のユニットたち）は、指定された数のステップを損失し、さらに／又はその戦闘に参加した全ユニットが与えられた数のヘクスを退却しなければならないことを意味する。結果は、ステップ損失と退却の組み合わせで受けることができる。各退却ヘクスは、1ステップ損失を満たす。ステップ損失は影響下の全部隊が受ける合計損失であって、各ユニットが個々に被るものではない。例えば、3個の連合軍ユニットが「1/2」戦闘結果を受けるとする。連合軍プレイヤーは、以下の選択肢を持つ。:

- ① 1ユニットが2ステップ損失を受ける。
- ② 2ユニットが各1ステップ損失を受ける。
- ③ 1ヘクス退却し、1ユニットが1ステップを損失する。

もしも、戦闘結果が2よりも大きい場合には、影響下のスタックから少なくとも1ステップを損失しなければならない。もしも攻撃側が少なくとも1ヘクス退却すると、防御側の戦闘結果は1ずつ減少する。攻撃側は、常に少なくとも1結果はステップ損失を受けなければならない。同一の戦闘では、他の全ての友軍ユニットが少なくとも1ステップを

損失するまでは、2番目の損失を受けるユニットはない。

**8.5.7** CRT上のいくつかの結果は「相互損害」結果である。相互損害結果では、常に攻撃側が最初に自軍の結果（ステップ損失又は退却）を適用する。次に、防御側が自軍の結果を適用する。もしも、攻撃しているユニットが元のヘクスに残ると、防御ヘクスがカラという条件の下で、攻撃側は戦闘後前進できる。相互損害結果では、防御側は決して戦闘後前進できない。相互損害は、オーヴァーランを停止させる。

**8.5.8** VP計算を容易にするために、プレイヤー諸氏は拡張ゲーム・マップ上に印刷された撃破ユニット・ボックス内に除去ユニットを置くこと。ゲーム終了時にVP合計を求めるためには、ボックス内のカウンター数を調べることで、ユニットのVP値を計算できる。

**8.5.9** 機械化ユニットは、道路で繋がっているヘクスサイドを経由してのみ、湿地ヘクスの中へ又はそこから外に戦闘、戦闘後前進、戦闘後退却を行うことができる。

## 8.6 退却

**8.6.1** 退却は、常に任意である。プレイヤーは、退却の代わりにステップ損失を選択できる。ただし、ユニットは敵ユニットあるいはEZOC内への進入又は通過をして退却できない。EZOC内であっても、そのヘクスが友軍ユニット（HQや遅滞ユニットを除く）によって占められていれば退却できる。ユニットは、完全海上ヘクスサイドを通して、又はマップの外には退却できない。

**8.6.2** ユニットの退却は、8.6.3の限度内で、常に所有しているプレイヤーによって実施される。スタック内のユニットは、異なる方向に退却できる。

**8.6.3** 退却しているユニットは、もしも可能であれば、カラのヘクス内に退却しなければならない。もしも使用可能なカラのヘクスがなければ、友軍ユニットによって占められたヘクスの中へ、又は通過して退却できる。ユニットは、スタッキング制限を破る退却はできない。それを強制されるユニットは、代わりに除去される。

**8.6.4** ユニットの退却は、8.6.3の制限内で非退却ユニットを吸収することなく他の友軍ユニットを通過して退却できる。非退却ユニットは、退却しているユニットによって影響を受けず、退却しているユニットの通り道から移動して出る必要はない。退却しているプレイヤーは、元の戦闘に参加しなかったユニットを退却スタックに組み込むことを選択

できる。ただし、スタッキング限度は遵守されなければならない。これは、退却路に沿ってのいかなる時点でも発生し得る。これは、退却路の背後に残置していたユニットが前進ユニットからのオーヴァーランを避けるために発生し得ることに注意。

**8.6.5** もしも、ユニットが友軍ユニットの占めるヘクス内に退却し、そのヘクスが攻撃を受けると（通常戦闘又はオーヴァーラン）、退却ユニットは自身の戦力をそのヘクスに加えない。もしも、新たなヘクスが不利な戦闘結果（ステップ損失又は退却）を被ると、以前に退却したユニットは自動的に除去され、その除去は新たな戦闘結果を満たすにはカウントしない。

**8.6.6** もしも、米軍トラック機械化歩兵師団が退却又は除去されると、トラック・マーカは取り去られ、次の増援フェイズに再び使用可能となる。

**8.6.7** 退却しているユニットは、戦闘又はオーヴァーランを解決する時に、戦闘結果が示す可能な限り遠方（ヘクスで数えて）に退却しなければならない。もしも、これが不可能であるならば、ステップ損失で戦闘結果を満たさねばならない。

## 8.7 戦闘後前進

**8.7.1** 戦闘結果で、敵ユニットが退却を強制されるか又は除去されて元のヘクスがカラで残される時には、「退却路」と呼ばれるカラのヘクス道筋を残すことになる。その戦闘に参加したいくつか又は全ての友軍勝利ユニットは、退却路に沿っての前進が認められる。

**8.7.2** 前進している勝利ユニットは、退却路のいかなるヘクス内でも前進を停止できる。

**8.7.3** 前進している勝利ユニットは、EZOCを無視できる。

**8.7.4** 前進しているユニットは、退却路から逸脱できない。

**8.7.5** 前進する選択肢は、他の戦闘解決が開始される前にただちに実行されなければならない。ユニットは、決して戦闘後前進を強制されない（ただし、5.5.1と5.5.7を参照）。前進後は、たとえ戦闘が解決されていない（又は戦闘に参加していない）敵ユニットに隣接したとしても、そのフェイズには攻撃できない。もしも、防御ユニットが前進している場合には、攻撃を受けることはない（8.1.6を参照）。前進は、いまだに戦闘が解決されていない敵ユニットの退却を遮断する上で有効である。戦闘後前進は、移動の一部であるオーヴァーランには適用しないことに注意。前進しているユニットは、攻撃ヘクスからの退却路内にいる敵ユニットをオー

ヴァーランできることにも注意。

**8.7.6** もしも、あるヘクス内の全ユニットが除去されると、勝利ユニットは戦闘後に最大で2ヘクス前進できる。最初のヘクスは、撃破された部隊によって以前に占められていたヘクスでなければならず、2番目のヘクスはカラのヘクスであればよい。例外：8.7.9と8.7.8を参照。

**8.7.7** 戦闘では、攻撃側であっても防御側であっても、勝利したユニットは戦闘後前進できる。防御しているユニットは、戦闘後前進をしている時にはオーヴァーランを実行できない(8.5.7を参照)。

**8.7.8** ボカージュ・ヘクス内に、又は大河川を越えて前進するユニットは、防御側がどれだけ遠くに退却しても、これ以上は前進できない。

**8.7.9** 要塞、湿地、防御地帯のヘクス内に前進するユニットは、防御側がどれだけ遠くに退却しても、又は防御側が除去されても、これ以上は前進できない。

## 8.8 連合軍内部の連携

**8.8.1** アメリカ軍ユニットは、フランス軍ユニットと共に攻撃に参加でき、逆もまた同様である。イギリス軍ユニットは、カナダ軍、ポーランド軍と共に攻撃に参加でき、逆もまた同様である。ただし、カナダ軍、イギリス軍、ポーランド軍ユニットは、アメリカ軍/フランス軍ユニットと共に攻撃に参加できない。

**8.8.2** 連合軍ユニットは、退却路が他の選択肢を認めない限り、異なる国籍のユニットとスタックできない。加えて、もしも米軍とイギリス軍ユニットを含んでいるヘクスが攻撃されると、防御の目的において、そのヘクス内の全ユニットの戦闘戦力は半減される。

## 9.0 司令部ユニット (HQ)

通常、司令部 (HQ) ユニットの指揮範囲内にある戦闘ユニットは、攻撃や防御で特典を受けることができる。パットの指揮範囲内にある米軍戦闘ユニットは、攻撃にのみ特典を獲得でき、連合軍軍団HQの指揮範囲内にあるユニットは、攻撃又は防御の特典を受け取ることができる。

**9.1** 指揮範囲は、戦闘ユニットがHQから特典を得ることができる最大のヘクス距離である。指揮範囲は、敵ユニットやEZOCから解放された横断可能ヘクスの道筋を通してユニットにたどられる。この目的のためには、友軍ユニットは自身が占める

ヘクス内のEZOCを打ち消す。

## 9.2 司令部ユニットの特性

**9.2.1** もしも、HQが単独でいるヘクス内に敵ユニットが移動して進入(オーヴァーランではない)すると、そのHQユニットは所有しているプレイヤーによって開始ヘクスの4ヘクス以内に置き換えられる。次に、そのHQは非機能面に裏返される。敵ユニットは、それを行うためにMPコストを支払わない。あるHQは、フェイズ毎に1度のみ置き換えられる。もしも、同じフェイズに2度置き換えることを強制されると、その代わりに除去される。

**9.2.2** HQはZOCを及ぼさず、戦闘戦力を持たないので決して攻撃できない。もしも、戦闘ユニットと共にスタックしていると、防御戦力の合計に戦闘戦力を提供しない。ただし、もしも単独でヘクス内にいて攻撃されると、1の戦力で防御する。

**9.2.3** 各HQユニットは、戦闘損失の目的においては1ステップと見なされる。もしも、HQがいるユニットのスタックが戦闘損失を被ると、所有しているプレイヤーは1ステップ損失を満たすためにHQを除去することを選択できる。

**9.2.4** HQは、スタッキング限度に対してカウントしない。

**9.2.5** 非補給下又は敵支配下ヘクス内のHQは、戦闘特典を与えられない。

**9.2.6** 補給又は退却の目的においては、HQは自身が占めるヘクス内のEZOCを打ち消さない。

**9.2.7** 非機能状態のHQは、戦闘にCRTシフトを提供するために使用できない。

## 10.0 補給

ユニットは、完全な戦闘戦力とMPAを使用するためには、補給下でなければならない。もしも、ユニットが非補給下であると、移動と戦闘の能力に関して罰則を受ける。プレイヤーは、自軍指揮限度が認める限り、補給ポイントなしで攻撃できるが、攻撃しているユニットは非補給下と見なされる。

**10.1** 移動目的における補給状況は、各移動フェイズの開始時に決定される。移動フェイズの開始時に補給下のユニットは、完全MPAで移動できる。もしも、ユニットが非補給下で移動フェイズを開始すると、たとえ移動して補給下になるか又は補給線が開放されたとしても、そのフェイズ中は非補給下と見なされる。

**10.2 戦闘フェイズ**における補給決定は、戦闘の瞬間に行われる。それ故、もしもユニットが戦闘フェイズの開始時に補給下であったとしても、先立つ戦闘が補給線を切断すると、ユニットは自身の戦闘については非補給下になる。補給下になるためには、ユニットは補給源まで補給線をたどなければならない。

### 10.3 補給線

**10.3.1** あるヘクスは、もしも敵ユニットやEZOCから解放されたヘクスの道筋が所有しているプレイヤーの補給源までたどれると、補給下として決定される。このヘクスの道筋(補給線)は、12ヘクスを越えてはならず、EZOCや敵ユニットから解放されていなければならない。補給の目的においては、友軍ユニット(HQを除く)によって占められたヘクスは、EZOCを打ち消す。補給線は、完全海上ヘクスサイドや一定の非架橋ディーヴ川ヘクスサイドを除き、いかなるタイプの地形も通してたどることができる。

**10.3.2** 特定の補給線は、道路を含んでいるヘクスサイドを経由する場合を除き、複数の湿地ヘクスを通してたどることができない。更には、補給線は、A4101とA4106間の非架橋ディーヴ川ヘクスサイドを越えてたどることはできない。

**10.3.3** 連合軍ユニットは、ドイツ軍ユニット又はドイツ軍遅滞ユニット又はそれらのZOCに占められたヘクスの内外に補給線をたどることはできない。

**10.3.4** ボカージュ・ヘクスは、12ヘクスの補給線をたどっている時に2ヘクスとしてカウントする。

**10.3.5** 二級道路ヘクスは、通過するヘクスの地形にかかわらず1ヘクスとしてカウントする。

**10.3.6** 道路を使用しないで大河川を渡っていると、6ヘクスとしてカウントする。

### 10.4 ドイツ軍の補給源

**10.4.1** ドイツ軍の補給線は、マップの東端又は南端に走り抜ける一級道路までたどなければならない。これは、5101から5134まで、又は下二桁が「33」か「34」で終わるいずれかのヘクスとして定義される。いったん連合軍ユニットが南端から退出したら、その端はもはやドイツ軍の補給源として使用できない。

●**10.4.2** シェルブール大都市ヘクスからマップの南端又は東端に繋がっている全ての一級道路がいったん連合軍プレイヤーによって切断され

ると、ドイツ軍ユニットはシェルブールへと繋がる一級道路ヘクスに補給をたどることができる。事実上、シェルブールはコタンタン半島に閉じ込められたドイツ軍ユニットの補給源になる。ドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットによって進入されていないシェルブール大都市ヘクスに補給をたどることができる。シェルブールに補給線をたどることができるドイツ軍ユニットの数に制限はない。いったん半島が切断されると、シェルブールはゲーム・ターン毎にドイツ軍の1攻撃に補給を与えることができる。

●**10.4.3** ドイツ軍の補給は、ゲーム・ターン1と2には決定されない。これらのゲーム・ターン中は、全ドイツ軍ユニットが自動的に補給下状態となる。

### 10.5 連合軍の補給源

**10.5.1** 連合軍の補給線は、マップの北端(ヘクス0101~3701のヘクスと定義される)に走り抜ける一級道路までたどなければならない。キャンペーン・ゲーム又は橋頭堡の戦いシナリオをプレイしている時には、補給線をたどる一級道路は10.53に列記された補給源の1つ、又は米軍についてはイジニの都市(B2619)、又はイギリス軍についてはバイユーの友軍支配下ヘクス(A3620、A3621、A2701)に連結していなければならない。これらの都市を補給源として機能させるためには、米軍かイギリス軍部隊のどちらかによって完全な支配下になければならず、12ヘクスまでのクリアーな補給線を友軍支配下の海岸までたどなければならない。

●**10.5.2** 全連合軍ユニットは、たとえドイツ軍ユニットやEZOCによって包囲されていても、ゲーム・ターン1と2を通して補給下状態と見なされる。

●**10.5.3** 連合軍支配下の海岸ヘクスは、連合軍の補給源として機能する。もしも、海岸ヘクスがEZOC内にあると、補給源として役立つためには、連合軍ユニットによって占められていなければならない。ドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットが占めていない海岸ヘクスにZOCを及ぼすことで、一時的に補給源への補給を切断できる。

●**10.5.4** もしも、ドイツ軍ユニットが海岸ヘクス内で連合軍プレイヤー・ターンを終えると、その海岸ヘクスは破壊されたと見なされる。それは、ゲームの残りについては、連合軍の補給や増援の登場に使用できないことを意味する。

## 10.6 非補給下の影響

10.6.1 非補給下のユニットは、そのMPAと戦闘戦力が半減する。

10.6.2 ユニットの戦闘戦力は、決して1未満にはなり得ない。

10.6.3 ユニットの非補給下に留まることができ、補給の欠乏によって除去されることはない。

10.6.4 ユニットの指揮限度が認める限り、非補給下の時に攻撃できる。ユニットは、非補給下の時にはオーヴァーランを実施できない。

10.6.5 オーヴァーランのための補給は、(ちょうど戦闘のごとく)オーヴァーランの瞬間に決定される。

●10.6.6 ゲーム・ターン3の終了時に非補給下の連合軍空挺ユニットは、ただちに除去される(ドイツ軍プレイヤーのVPに計算される)。

## 11.0 補給ポイント&指揮限度

各ゲーム・ターンに、各陣営は補給ポイントを受け取る。補給下戦闘を行うためには、補給ポイントを支払わなければならない。連合軍は、各戦闘について攻撃補給状態となるために、1SPを支払わねばならない。ドイツ軍は、各攻撃について2SPを支払わねばならない。補給ポイントは、ゲーム・ターンからゲーム・ターンへと蓄えておくことができるが、ドイツ軍の合計は決して12を超えられない。連合軍の攻撃数は、米軍とイギリス軍の指揮限度によっても制限される。

### 11.1 補給ポイントの蓄積と補給ポイント記録欄(SPT)の使用

11.1.1 シナリオ開始時に、連合軍プレイヤーはシナリオ・ルール of 指示のとおり、補給ポイント記録欄(SPT)の適切なボックス内に米軍とイギリス軍の補給ポイント・マーカーを置く。

11.1.2 プレイにおける最初のゲーム・ターンと以降のゲーム残りの各補給フェイズ中に、連合軍プレイヤーは補給ポイントを受け取る。ゲーム・ターン1から10を通しては、連合軍はゲーム・ターン毎に3イギリス軍SPと3米軍SPを受け取る。これを反映させるために、連合軍プレイヤーは両SPマーカーをSPT上の適切なボックスに動かす。ゲーム・ターン11から開始して、米軍とイギリス軍のSPは、各ゲーム・ターン4SPずつに増加する。ゲーム・ターン24には、再び米軍のSPは5に増加するが、イギリス軍のSPはゲームの残りについては4に留まる。

●11.1.3 ゲーム・ターン1と2には、連合軍プレイヤーはSPを受け取らず、指揮限度はない。これらの2ゲーム・ターン中には、連合軍ユニットは完全戦力で攻撃するためにSPを要求されず、連合軍プレイヤーが行うことができる攻撃の数に限度はない。

11.1.4 嵐のターン中には、連合軍プレイヤーは通常の半分のSP(端数切り上げ)を受け取る。例外:最初の嵐のゲーム・ターンには、連合軍プレイヤーはいかなるSPも受け取らない。

11.1.5 もしも、プレイヤーが攻撃を完全補給下にするために必要なSPを支払えないか、又は支払わない場合には、その攻撃に参加している全てのユニットの攻撃戦力は半減する。

11.1.6 ドイツ軍プレイヤーは、天候が晴天のゲーム・ターン中に1SP、曇天のゲーム・ターン中に2SP、嵐のゲーム・ターン中に3SPを受け取る。「開始時」の合計については、シナリオの説明を参照のこと。

### 11.2 SPの消費

11.2.1 米軍のSPとイギリス軍のSPは、交換や両替ができない。例えば、連合軍プレイヤーは、イギリス軍SPを消費することによって米軍ユニットの攻撃を支援できない。逆もまた同様である。

11.2.2 SPは決してオーヴァーランのためには消費しない。

### 11.3 指揮限度

#### 11.3.1 連合軍の指揮限度

各ゲーム・ターンに、連合軍プレイヤーはゲーム・ターン記録欄上に与えられた指揮限度によって許可された数を超えて攻撃やオーヴァーランを実施できない。スラッシュの左の数字は、そのゲーム・ターン中にその国籍によって行われることが可能な各タイプの攻撃回数を示す。攻撃は、全て補給下状態で行われる必要はない。戦闘後前進で行われるオーヴァーランは、これらの限度に対してカウントしない。例:ゲーム・ターン14の連合軍陣営については、記録欄が4/4を示している。これは、そのゲーム・ターン中に、連合軍プレイヤーが合計で4回の攻撃と4回のオーヴァーランを実施できることを意味する。

## 12.0 補充

12.1 自軍補充フェイズ中に、各プレイヤーは戦闘により「減少状態」となっているユニットに「1ステップを加える」ことで補充を行うことができる。

補充ステップを受け取る資格を持つユニットについて、プレイヤーはユニットを表返して完全戦力面にするか、又はもしも2ないし3ステップを減少した連合軍師団であれば、ステップ損失マーカーを表返すかマーカーを取り去るか、どちらか適切な処置を行う。

## 12.2 補充使用の制限

**12.2.1** ユニットが補充ステップを受け取るためには、補給下で最寄りの敵ユニットから少なくとも3ヘクス（間が2ヘクス）離れていなければならない。

**12.2.2** 特定の師団のユニットは、どれだけ多数のステップを失っていたとしても、1ゲーム・ターンに1補充ステップを超えて受け取ることはできない。師団は、単一のユニット又は複数の連隊ユニットから構成されることに注意。

**12.2.3** 補充を受け取るユニットは、自身の現行MPAの半分までしか移動できない。

## 12.3 補充数の制限

**12.3.1** ゲーム・ターン2から9を通しては、ドイツ軍はゲーム・ターン毎に1機械化ステップと2歩兵ステップを受け取る。ドイツ軍は、未来のターン中に使用するために、各1ステップまでを蓄積することができ、1機械化ステップ又は2歩兵ステップまでをいずれかの特定ターン中に使用できる。ゲーム・ターン10から20を通しては、ドイツ軍の補充率はターン毎に2分の1機械化ステップと2歩兵ステップになる。ゲーム・ターン21からゲームの終了までは、ドイツ軍歩兵補充率はターン毎に1ステップになる。

（訳注：ゲーム・マップBのターン記録欄上には、ターン毎にドイツ軍が受け取る機械化補充と歩兵補充の数が表示されているので、こちらの情報を使用すべきと思われる。）

**12.3.2** ドイツ軍の第3突撃高射砲軍団のユニットは、補充の受け取りの目的においては歩兵ユニットと見なされる。

**12.3.3** 連合軍プレイヤーは、12.2の制限内で、いかなるゲーム・ターンにおいても、望むだけの数の自軍ユニットに補充を受け取らせることができる。

**12.3.4** 8月最初のゲーム・ターンから開始して、イギリス軍はターン毎に2歩兵ステップまで補充できる。

（訳注：これはイギリス軍の人的資源の枯渇を表すルールだが、機械化ステップについては従前どおり無制限に

補充可能と解釈すべきと思われる。）

## 13.0 増援

**13.1** 自軍の第一移動フェイズ中に、各プレイヤーは到着予定の友軍増援をマップ上に配置して移動できる。ターン記録欄には、特定のゲーム・ターンに到着予定の増援があるかどうかが表示されている。増援のスケジュールは、適切なシナリオのセットアップ・チャート上にも記載されている。増援は、プレイヤーの第一移動フェイズ中のいかなる時にもマップ上に置いて移動できる。

## 13.2 増援のマップ登場場所

**13.2.1** 連合軍の増援は、ヘクス0101と3701間の北端に沿ってマップに登場する。ドイツ軍部隊は、マップの東端、北端（4101の東）、南端のいずれかに沿って登場する。セットアップ・チャートは、各増援ユニットが登場できるマップ端（東、北、南）を表示する。もしも、複数の文字が列記されていると、ドイツ軍プレイヤーは選択できる。通常は、マップ上のEZOC内に増援を直接置くことはできない（例外：13.3.4）。

●**13.2.2** キャンペーン・ゲームでは、連合軍の増援は友軍海岸ヘクスに置くことでゲームに登場する。イギリス軍/カナダ軍/ポーランド軍のユニットは、ゴールド、ジュノー、スウォードの海岸ヘクスのみを使用でき、アメリカ軍とフランス軍のユニットは、ユタとオマハの海岸ヘクスのみを使用できる。

## 13.3 増援の状態と使用

**13.3.1** 増援は、セットアップ・チャートにアステリスクが表示されていない限り、完全戦力で登場する。アステリスクが表示されるユニットは、減少戦力で登場する。

**13.3.2** 増援ユニットが置かれる最初のヘクスは、実際に含まれる地形にかかわらず1MPがかかる。ユニットは、通常に自身の完全MPAまで移動できる。

**13.3.3** 増援は、マップに登場するゲーム・ターン中に戦闘に従事できる。

●**13.3.4** 連合軍の増援（のみ）は、EZOC内を経由してマップに登場できる、これは、13.2.1の例外である。

**13.3.6** ゲーム・ターン1の機械化移動フェイズから開始して、連合軍の増援は使用可能となった後のいかなる時にも登場できる。これらは、使用可能となったフェイズ中に登場する必要はない。ド

ドイツ軍の全ての増援と、ゲーム・ターン1の機械化移動フェイズの前に投入される連合軍の増援は、スケジュールで定められた時にゲームに登場しなければならない。これらは、登場を保留できない。もしも、スケジュールで定められた時に登場が不可能な場合には決して投入されないが、VPの計算にはカウントしない。

●13.3.7 連合軍のゲーム・ターン1には、スケジュールでマップ上への降下が定められた連合軍空挺部隊は、セットアップ・チャート上又はシナリオの説明で指定されたヘクス内に置かれなければならない。そこで偏流（スカッター）を被る。

●13.3.8 スケジュールで特定の海岸への投入を予定される連合軍ユニット（1と2の増援のみ）は、もしもスタッキング制限内で物理的に可能であれば、その海岸に投入されなければならない。もしも、それが物理的に不可能であると、ゲーム・ターン3になるか、又はスケジュールで計画された登場海岸が使用可能となるまでのどちらかが最初に訪れるまでプレイに投入できない。ゲーム・ターン1から14までは、連合軍ユニットは上陸したターンに自身のMPAの半分のみが使用可能となる。

13.3.9 道路を使用して登場する増援は、同一ゲーム・ターンに同じ道路で以前に到着した各ユニットについて追加の2分の1MPを支払わなければならない。換言すると、そのようなユニットは、「縦列状態」でゲームに登場する。

#### 14.0 連合軍空軍と絨毯爆撃

14.1 ゲーム・ターン1を除く各晴天の天候ゲーム・ターン中に、連合軍プレイヤーは6航空ポイント（AP）を持つ。曇天のターン中は3APに減少し、嵐の天候ではAPをまったく使用できない。

●14.2 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン1にはAPを受け取らない。

#### 14.3 航空ポイントの投入

14.3.1 航空ポイントは、攻撃毎に1ずつ適用させることができ、戦闘比を1コラム右にシフトさせる。その代わりに、連合軍プレイヤーは3APを使用することで、事前に任務が計画されているという条件の下で、いずれかの1ヘクスに「絨毯爆撃」を行うことができる。

14.3.2 連合軍プレイヤーがAPを使用可能な時には、どの戦闘に各APを適用させるかを戦闘フェイズの開始時に宣言しなければならない。連合軍プレイヤーは、いかなる戦闘も解決する前に宣言

しなければならない。使用しなかったAPは、保留できない。

#### 14.4 航空ポイントの効果

14.4.1 ある戦闘にAPを加えることは、戦闘結果の比に、連合軍プレイヤーに有利な1コラムのシフトの効果を持つ。攻撃へのAPの使用には、地形、航続距離、他の制限はない。単一のAPは、戦闘ユニットから独立して敵ユニットを攻撃するために使用できず、戦闘ユニットと連携してのみ使用できる。APは、オーヴァーランを支援するために使用できない。APは、戦闘で攻撃的又は防衛的的目的に1シフトまで投入できる。

連合軍プレイヤーは、現在使用可能なAPの半数までを防衛的に使用できる。このような方法で使用された各APは、消費されたと見なされ、到来する連合軍戦闘フェイズでの攻撃を支援するためには使用できない。

#### 14.5 絨毯爆撃

14.5.1 絨毯爆撃は、敵が占める単一ヘクスに対して実施するために3APを必要とする。絨毯爆撃は、連合軍戦闘フェイズの他のいかなる攻撃も起きる前に解決される。絨毯爆撃は、常にCRT上で6対1のコラムを使用して解決される。この比は、いかなる理由によっても決して左右にシフトしない。絨毯爆撃を被るドイツ軍ユニットは、全ての損失を退却ではなくステップ損失によって受けなければならない。連合軍プレイヤーは、任務を実行しようとする1ゲーム・ターン前の戦闘フェイズ開始時に、絨毯爆撃の目標ヘクスを記録しておかねばならない。連合軍プレイヤーは、いかなる理由（天候や敵ユニットの移動等）によっても任務を取り消しできるが、次の絨毯爆撃任務を実行できるようになる前に、少なくとも1ゲーム・ターンの遅延がなければならない。（訳注：絨毯爆撃任務を中止した戦闘フェイズには、次ターンの任務を計画できない。）

14.5.2 連合軍ユニットは、同一の戦闘フェイズに絨毯爆撃されたヘクスを攻撃できない。続く機械化移動フェイズに絨毯爆撃ヘクスに進入する連合軍ユニットは、そのフェイズにはそこで停止してこれ以上は移動できない。次のゲーム・ターンには、絨毯爆撃ヘクスは通常の状態に戻る。残っている3APは、絨毯爆撃を実施している国籍の前線（AABで区分される陣営）によっては使用できない。

14.5.3 絨毯爆撃は、晴天の天候ゲーム・ターンにのみ実施できる。絨毯爆撃任務を計画するゲ



ーム・ターンには天候が晴天である必要はなく、実行するゲーム・ターンのみが問題となる。

**14.5.4 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン5から14までの間に絨毯爆撃攻撃を1回行うことができる。さらに、ゲーム・ターン15からゲームの終了までに、合計で2回の絨毯爆撃攻撃を行うことができる。したがって、キャンペーン・ゲームでは、連合軍プレイヤーは合計で3回の絨毯爆撃攻撃を行うことができる。取り消された任務は、この合計にはカウントしない。**

#### 14.6 連合国の海上支援

拡張ゲームでは、連合軍プレイヤーは各ゲーム・ターンに使用可能なくつかの海上支援ポイント(NSP)を持つ。

**14.6.1** 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン1にはNSPを受け取らない。

**14.6.2** 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン2と3には各ゲーム・ターンに6NSPを、ゲーム・ターン4から10には各ゲーム・ターンに3NSPを、ゲーム・ターン11から27までは2NSPを受け取る。NSPは、ゲーム・ターンからゲーム・ターンへと蓄積できず、使用可能なゲーム・ターンに使用しなければならない。NSPは、マップAの西岸内陸部やマップBの4800列の東のヘクスには使用できない。

**14.6.3** 嵐の間は、1NSPのみが使用できる。

**14.6.4** ある攻撃には、2NSPまでを投入できる。各ポイントは、もしも目標ヘクスがマップBの完全海上ヘクスから3ヘクス以内(間に2ヘクスが介在する)であると、右への1コラム・シフトを提供する。もしも、目標ヘクスが4から6ヘクス以内であると、1シフトのために2NSPが必要となる。

●航空ポイントと海上ポイントの両方を同一の攻撃に使用できる。

●戦闘毎に、NSPの2シフトまでが認められる。

●固有の海岸防御：もしも、ドイツ軍の攻撃目標ヘクスが海岸ヘクス上の連合軍ユニットであると、連合軍プレイヤーは自動的に左への2コラム・シフトを受け取る。これは、艦砲射撃支援をあらわし、NSPを必要としない。

#### ●15.0 ドイツ軍の遅滞ユニット

●15.1 6個のドイツ軍遅滞ユニットは、弱小過ぎて戦闘ユニットとしては描けない、戦闘での生き残りや東部大隊などをあらわす。各遅滞ユニット

はZOCを所持し、1の戦闘戦力と6のMPAを持つ。

#### ●15.2 出現

●15.2.1 ゲーム・ターン2から開始し、各ゲーム・ターンに1遅滞ユニットが出現する。

●15.2.2 遅滞ユニットは、補給下でHQや他の遅滞ユニット以外の友軍ユニットに隣接するヘクス内に置かれなければならない。

●15.2.3 遅滞ユニットは、EZOC内に出現できない。

#### ●15.3 移動

●15.3.1 遅滞ユニットは、他の非機械化ユニットと同じ移動ルールに従う。

●15.3.2 遅滞ユニットは、友軍ユニットを通過して移動や退却を行えず、他の友軍ユニットとスタックして移動や戦闘フェイズを終了できない。もしもこれが発生すると、遅滞ユニットは除去される(より規模が大きなユニットに吸収されたものと見なされる)。

#### ●15.4 撤去

●15.4.1 遅滞ユニットは、いったん撃破されたら再使用できず、VPの計算にカウントしない。

●15.4.2 全ての遅滞ユニットは、ゲーム・ターン7の終了時にプレイから取り去られる。

#### 16.0 追加の特別ルール

##### 16.1 フランス軍の不信行為とパリ

フランス軍第2機甲師団がマップ東端から退出するクリアーな移動の道筋に直面したフェイズの開始時に、連合軍プレイヤーは同師団の指揮官であるLeclerc将軍が命令に違反して自身の師団をパリに向けるかどうかをチェックしなければならない。もしも、連合軍プレイヤーが「1」の目を振ったら、可及的速やかにフランス第2機甲師団を東端に向かわせ、そこから退出させなければならない。

##### 16.2 第15軍の解放とヒトラー

最初の米軍ユニットがいずれかのマップ端ヘクスから退出した後のゲーム・ターンに、ドイツ軍プレイヤーは第15軍に所属する歩兵師団をノルマンディで使用するために解放する試みを行うことができる。この試みを行う毎に、ドイツ軍プレイヤーには1VPがかかる。1個師団の解放を成功させるためには、「1」か「2」の目を振らなければならない。ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に1度、自

軍プレイヤー・ターンの開始時に試みを行うことができる。VPコストは、試みの成否にかかわらず発生する。いったん最初の師団が投入されたら、次の試みは続くゲーム・ターンに行われることになる。師団が出現する順番は、第 49、第 347、第 348、第 245 となる。2 個師団が解放される毎に、軍団 HQ の 1 個 (LXXXII 又は LXXXIX) も解放される。これらの師団は、全て増援としてマップ A の北端又は東端のヘクス列×20 列の上のどちらかから登場する。

### 16.3 第2降下猟兵師団とブレスト

もしも、ゲーム・ターン 25 までに米軍プレイヤーがいかなるユニットも西端から退出させていなければ、ドイツ軍プレイヤーは第2降下猟兵師団がブレストの守備隊から解放されてノルマンディに送られたかどうかをチェックしなければならない。米軍ユニットが退出していない場合、ゲーム・ターン 26 から開始して、各ゲーム・ターンの開始時にドイツ軍プレイヤーはサイを振る。「1」か「2」のサイの目で、増援として降下猟兵師団の2ユニットがマップ西端に出現する。それ以降の各ゲーム・ターンには、サイの目から1を差し引く。

## ●17.0 選択ルール：鉄道移動

フランスにおけるドイツ軍鉄道システムの崩壊は、6月18日になるまで完全ではなかった。このルールは、それまでの限定された、減少したドイツ軍の鉄道許容量を反映させる。連合軍プレイヤーは、鉄道移動を使用できない。

### ●17.1 鉄道許容量

●17.1.1 ゲーム・ターン2には、4個の非機械化ユニットを鉄道輸送できる。ゲーム・ターン3には、2個の非機械化ユニットを鉄道輸送できる。ゲーム・ターン4には、1個の非機械化ユニットを鉄道輸送できる。

●17.1.2 鉄道移動の目的においては、各機械化ユニットは2個非機械化ユニットに相当する。

### ●17.2 敷設場所

●17.2.1 鉄道は、一級道路と平行して走り、同一ヘクス内に敷設されているものとする。ユニットは、無制限な数のヘクスを鉄道輸送できる。ただし、拡張マップの北と北西地域内の完全海上ヘクスから6ヘクス以内には、鉄道線は存在しない。

## 18.0 勝利条件

勝利は、勝利ポイント (VP) によって決定される。ゲームの終了時に、プレイヤー諸氏はユニットの撃破、ユニットのマップ端からの退出、下記で述べる完全な前線の維持 (ドイツ軍プレイヤーのみ) について受け取る各VPを合計する。プレイヤー諸氏は、VP計算を容易にするために、拡張ゲーム・マップ上の撃破ユニット・ボックスを使用できる。拡張ゲームについては、ドイツ軍のシェルブール、放棄された海岸、連合軍の撤退失敗や退出ユニットのVPを記録するために使用する勝利ポイント記録欄が用意されている。

### 18.1 ドイツ軍プレイヤーのVP

ドイツ軍プレイヤーは、以下についてVPを受け取る。

#### 連合軍ユニットの除去による勝利ポイント

- 1 VP 各連合軍歩兵連隊又は旅団
- 2 VP 各連合軍HQ
- 3 VP 各連合軍歩兵師団又はイギリス軍/カナダ軍/ポーランド軍機甲旅団
- 1 VP プレイ中に使用された連合軍 10 補充ステップ毎に

#### 連合軍のユニット退出失敗についての勝利ポイント

- 3 VP ゲーム・ターン 26 の終了までに西端から退出していない米軍師団ユニット (機械化又は歩兵) 毎に (最大 12VP まで)
- 3 VP もしも、ゲーム・ターン 25 までに西端から米軍HQが退出していなければ

#### ドイツ軍ユニットについての勝利ポイント

- 1 VP マップAの3900ヘクス列の西に補給下で存在する完全師団 (全連隊が撃破されていない) 毎に
- 2 VP マップAの3900ヘクス列の西に補給下で存在する完全機械化師団 (全連隊が撃破されていない) 毎に

#### キャンペーン又は橋頭堡の戦いに追加するドイツ軍の勝利ポイント

- 1 VP ゲーム・ターン8の開始時にマップ上に存在する連合軍コマンド旅団又は米軍レインジャー・ユニット毎に
- 1 VP ゲーム・ターン 15 の開始時にマップ上に

存在する米軍空挺連隊毎に

**1 VP** 除去された連合軍空挺連隊又は旅団とコマンド旅団毎に

**1 VP** シェルブールについて。もしも、ゲーム・ターン2から開始して、各ゲーム・ターンの開始時に、少なくともシェルブールの1ヘクス（マップBのヘクス1207、1307、1308、1407）がドイツ軍プレイヤーによって支配されていると

**1 VP** 各ゲーム・ターンの開始時に、一級道路のみを使用しているドイツ軍の補給線がシェルブールからマップ端までたどれる場合

**15 VP** もしも、ドイツ軍がマップAの北端からマップAの南端までいかなるヘクスの連なりによっても完全な前線（ZOCとユニットで）をたどれる場合

## 18.2 連合軍プレイヤーのVP

連合軍プレイヤーは、以下についてVPを受け取る。

除去又はマップAのヘクス列4800の西で非補給下のドイツ軍ユニットについてのVP

**1 VP** 完全師団とHQ毎に

**1 VP** 装甲／装甲擲弾兵連隊又はティーガー大隊毎に

退出する米軍機械化ユニットによるVP（最大4個師団）

**5 VP** ゲーム・ターン20の終了以前にマップ西端のヘクス0123から0134から退出する米軍機械化師団毎に

**4 VP** ゲーム・ターン21に退出する米軍機械化師団毎に

**3 VP** ゲーム・ターン22に退出する米軍機械化師団毎に

**2 VP** ゲーム・ターン23又は24に退出する米軍機械化師団毎に

**1 VP** ゲーム・ターン25以降に退出する米軍機械化師団毎に

**4 VP** ゲーム・ターン26の終了までにマップ東端から退出するいかなるイギリス軍機械化師団についても（軍境界線で指定されたイギリス軍作戦地域内から退出しなければならない）

●**1 VP** 成否にかかわらず、第15軍師団の解放が要求される毎に

●**拡張ゲームに追加する連合軍のVP**

●**1 VP** ゲーム・ターン5の終了までに撤退したコマンド旅団毎に

●**1 VP** ゲーム・ターン14の終了までに撤退した米軍空挺連隊毎に

●**橋頭堡の戦いに追加する連合軍のVP**

●**20 VP** もしも、カーンの全ヘクスが連合軍の支配下になると

●**10 VP** もしも、シェルブールの全ヘクスが連合軍の支配下になると

●**15 VP** もしも、サン・ローの両ヘクスが連合軍の支配下になると

## 18.3 勝者の決定

ゲームの終了時、プレイヤー諸氏は最初に18.3.1と18.3.2の基準を元に初期の勝利段階を決定する。それからVPを合計し、勝利の度合いがどの段階かを決定するために、連合軍の合計からドイツ軍の合計を差し引き、最終的な勝利段階を決定するためにシフトさせる。

### 18.3.1 連合軍の限定的勝利

ゲーム終了時に、ドイツ軍プレイヤーがユニットやそのZOCでマップAのヘクス4901からマップAの0823まで連続する前線を構成してたどることが不可能な場合。

### 18.3.2 ドイツ軍の限定的勝利

ゲーム終了時に、ドイツ軍プレイヤーがユニットやそのZOCでマップAのヘクス4901からマップAの0823まで連続する前線を構成してたどることが可能な場合。

### 18.3.3 勝利段階のシフト

プレイヤーが相手の総合計を15VP上回る毎に、勝利段階を自軍有利に1シフトさせる。勝利段階は、以下のとおりである。

連合軍の決定的勝利

連合軍の作戦的勝利

連合軍の限定的勝利（上記18.3.1を参照）

引き分け

ドイツ軍の限定的勝利（上記18.3.2を参照）

ドイツ軍の作戦的勝利

ドイツ軍の決定的勝利

例：初期の勝利段階は、18.3.1で述べられたごとく連合軍の限定的勝利に決定された。もしも、連合軍プレイヤーのVPがドイツ軍プレイヤーのVPと比較してマイナス14（つまり、14VP低い）からプラス14VPの間であると、最終の勝利段階は連

合軍の限定的勝利に留まる。もしも、VPの差がマイナス14からマイナス29の間であると、引き分けにシフトダウンすることになる。もしも、VPの差がプラス15からプラス29の間であると、連合軍の作戦的勝利にシフトアップすることになる。もしも、初期段階が連合軍の限定的勝利であるとしても、ドイツ軍プレイヤーが連合軍プレイヤーより少なくとも30以上のVPを持っていれば、勝利できることに注意。

## 19.0 シナリオ

### 19.1 コブラ突破 [Cobra Break Out]シナリオ

これは通常のコブラ・シナリオで、13ゲーム・ターンの長さを持つ。最初のゲーム・ターンは15(1944年7月16~18日)である。最後のゲーム・ターンは、ゲーム・ターン27(1944年8月23日)又はゲーム・ターン28である。ゲーム・ターン27の終了時に、連合軍プレイヤーはサイを振る。もしも結果が1~3であると、ゲームを終了して勝者決定を行わねばならない。もしも結果が4~6であると、ゲームはさらに1ターン(ゲーム・ターン28)継続し、そのターンの完了時に終了する。全ての基本ゲーム・ルール(ドットを持たないルール)が有効となる。*Alt Cobra Break-Out*のセットアップ・チャートで、全ユニットの「開始時」配置ヘクスを調べる。

**19.1.1** プレイの開始前に、連合軍プレイヤーは、米軍SPマーカーをSPTの「3」ボックスに、イギリス軍/カナダ軍SPマーカーを「4」ボックスに置く。ドイツ軍のSPマーカーは、SPTの「4」ボックスに置く。ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン15の開始を表示するために、TRTの最初のボックスにゲーム・ターン・マーカーを置く。ゲーム・ターン15の天候は、自動的に晴天となる。

### 19.2 キャンペーン・ゲーム

これは、*Cobra*シナリオの聖杯である。D-DAYの侵攻からファレーズ渓谷におけるドイツ軍の壊滅までのノルマンディ戦役全体をプレイすることをプレイヤー諸氏に認める。これは、27又は28ゲーム・ターンの長さを持つ。最後のゲーム・ターンは、ゲーム・ターン27(1944年8月23日)又はゲーム・ターン28のどちらかである。ゲーム・ターン27の終了時に、連合軍プレイヤーはサイを振る。もしも結果が1~3であると、ゲームを終了して勝者決定を行わねばならない。もしも結果が4~6であると、ゲームはさらに1ターン(ゲーム・タ

ーン28)継続し、そのターンの完了時に終了する。最初のゲーム・ターンは、1944年6月6日である。最後のゲーム・ターンは、1944年8月23日又は8月24~26日である。ドットが付いたルールを含む全ルールが有効となる。基本ゲーム・ルールを否定する場合には、*拡張ゲーム・ルール*が優先される。*橋頭堡の戦い [Battle of the Build-Up]*のセットアップ・チャートで、全ユニットの「開始時」配置ヘクスを調べる。

**19.2.1** プレイの開始前に、連合軍プレイヤーは、連合軍の両SPマーカーをSPTの「0」ボックスに置く。ドイツ軍のSPマーカーは、SPTの「6」ボックスに置く。ゲーム・ターン1の天候は、自動的に晴天となる。ゲーム・ターン2の間の天候は、自動的に曇天となる。

### 19.2.2 連合軍の上陸フェイズ:

*拡張ゲーム*のプレイのシークエンスは、ゲーム・ターン1のドイツ軍プレイヤー・ターンの前に連合軍の上陸フェイズが行われることを除き、基本ゲームのそれと同じである。連合軍の上陸フェイズは、以下に列記された一連のステップの中で実施される。

**ステップ1:** 連合軍プレイヤーは、自軍の9個空挺ユニット、2個コマンド・ユニット、マップ上の米軍とイギリス軍の増援記録欄の「1」ボックス内の全ユニットを展開させる。増援記録欄上のユニットは、自身のボックス内に海岸名が記されたいずれかの海岸ヘクスに展開しなければならない。ユニットは、敵が占めるヘクス内又はスタッキング限度を破る形では展開できない。ユニットは、EZOC内に展開できる。

**ステップ2:** 連合軍プレイヤーは、各空挺ユニットについてサイを振り、ユニットの偏流について決定する。連合軍プレイヤーは、望む順番でユニットの偏流のサイを振ることができる。イギリス軍空挺ユニットと米軍第101空挺師団のユニットは、6の目で偏流する。米軍第82空挺師団のユニットは、5又は6目で偏流する。

**ステップ3:** 連合軍プレイヤーは、上記ステップ2で偏流した各空挺ユニットについてサイを振る。サイの目の結果をマップB上に印刷された偏流図 [Scatter Diagram] に当てはめ、偏流したユニットをサイの目によって指定された方向に1ヘクス移動させる。例えば、「4」のサイの目では、そのユニットは1ヘクス南への移動を要求されることになる。

**ステップ4:** 連合軍プレイヤーは、海岸又は沿岸のヘクスを占めるか、あるいは他の連合軍ユニッ

トとスタックしてスタッキング限度を破っている状態の全ての偏流ユニットから1ステップの損失を取り去る。もしも、空挺ユニットがドイツ軍ユニットの上に降下したら、そのドイツ軍ユニットは自身の戦闘戦力を使用してただちに空挺ユニットを攻撃する。空挺部隊は1の戦力で防御を行い、シフトは受けない。もしも生き残ったら、連合軍プレイヤーはそれを敵ユニットから解放されたいずれかの隣接ヘクス内に置くことができる。

**ステップ5：**ドイツ軍プレイヤーは、上陸部隊が占める海岸ヘクスの2ヘクス以内（間に1ヘクスが介在する）に存在する各自軍ユニットについてサイを振る。1から4の結果では、何も発生しない。5又は6の結果では、ドイツ軍はただちに（他のいかなるサイ振りも行う前に）当該ユニットの何ステップを海岸防衛に投入するのかと、これらのステップが防御する海岸ヘクスを宣言しなければならない。次に、ドイツ軍プレイヤーは、宣言したステップをそのユニットから取り去る。もしも、そのユニットが完全に撃破されると、拡張マップ上の適切な撃破ボックス内に置く。このようなユニットは、連合軍VPの算出にカウントする。ドイツ軍プレイヤーは、海岸防衛のためにステップを投入することを強制されない。

**ステップ6：**ドイツ軍プレイヤーは、マップ上に展開する各連合軍ユニットについてサイを振る。「上陸消耗」結果を見出すために、CRT上で適切な戦闘比コラムを調べてサイを振る。ドイツ軍ユニットは、この結果による影響を受けない。連合軍ユニットは、指定された数のステップ損失を被る。これらは、損失を満たすために退却できない。上陸消耗を解決するために使用される戦闘比は、以下のとおりである。：

- 4対1：もしも、ユニットがオマハ・ビーチの海岸ヘクスを占めていると
- 1対1：もしも、ユニットがユタ・ビーチの海岸ヘクスを占めていると
- 1対2：もしも、ユニットがゴールド又はジュノー・ビーチの海岸ヘクスを占めているか、又は米軍第82空挺師団の一部であると
- 1対3：もしも、ユニットがスウォード・ビーチの海岸ヘクスを占めているか、又はイギリス軍第6空挺師団あるいは米軍第101空挺師団の一部であると

これらの戦闘比は、以下のごとく修正される。

- a) もしも、ユニットが海岸ヘクスを占めていると、ステップ5でドイツ軍プレイヤーがそのヘクスの海岸防衛に投入した各ステップについて1コラム右にシフトさせる。
- b) もしも、ユニットが空挺ユニットであると、通常であればユニットが占める地形タイプについての左へのシフトに相当する数だけコラムを右にシフトさせる。例えば、もしも空挺ユニットが小都市（町）ヘクス内にいると、戦闘中には防御側に左への1シフトを提供するが、上陸消耗を解決するために使用する比率コラムは、右への1シフトとなる。ボカージュによるシフトはない。

**ステップ7：**ここで、連合軍プレイヤーは、海岸が放棄されたのかどうかをチェックしなければならない。もしも、ある海岸に投入されたステップ数の半数を超えるステップが除去されてしまったら、その海岸は放棄される。連合軍プレイヤーは、ただちにその海岸から全ユニットを取り去らねばならない。これらのユニットは、永久にプレイから取り去られるが、VPについてはカウントしない。放棄された海岸は、今やドイツ軍プレイヤーが支配するところとなり、その海岸の全ヘクスが再び連合軍プレイヤーによって支配下に置かれる（すでにマップ上に展開した連合軍ユニットがそのヘクスに進入することで）までは、補給や増援のために使用できない。その海岸を経由してゲームへの登場をスケジュールで定められた増援は、他の海岸を経由しなければならない。連合軍プレイヤーによって放棄された各海岸（海岸ヘクスではない）について、ドイツ軍プレイヤーはただちに10VPを加算する。ドイツ軍プレイヤーは、たとえその海岸がその後連合軍プレイヤーの支配下になったとしても、これらのVPを保持し続ける。上陸している連合軍ユニットが上陸消耗で負ったステップ損失毎に、上陸している連合軍ユニットは海岸シフトの罰則を負うことになる。当該ヘクスに海岸ヘクス内で被ったステップ損失の数と同数の「海岸シフト」マーカーを置く。このヘクスから指向される連合軍の全ての攻撃は、海岸シフトの数と同数の左へのシフトを被らなければならない。連合軍ユニットが戦闘後前進でこのようなヘクスから出ると、海岸シフト・マーカーはただちに取り去られる。もしも、放棄された海岸ヘクスがドイツ軍部隊によって占められると、10.5.4が発動

され、たとえ再占領してもそのヘクスは連合軍によって使用できない。

**19.2.3 自動的勝利：**もしも、連合軍プレイヤー・ターンの開始時に連合軍プレイヤーが支配する海岸ヘクスがなければ、ゲームは終了してドイツ軍プレイヤーが自動的に決定的勝利で勝つ。

### 19.3 橋頭堡の戦い

これは、拡張ゲームのより短いヴァージョンである。14 ゲーム・ターンの長さを持つ。最初のゲーム・ターンは、6月6日である。最後のゲーム・ターンは、7月15日である。ドットが付いたルールを含む全ルールが有効となる。基本ゲーム・ルールを否定する場合には、拡張ゲーム・ルールが優先される。橋頭堡の戦い [Battle of the Build-Up] のセットアップ・チャートで、全ユニットの「開始時」配置ヘクスを調べる。

**19.3.1** ルール 19.2.1 を適用する。

**19.3.2** ルール 18.3.1 と 18.3.2 (限定的勝利) は、以下のごとく修正される。：

橋頭堡の戦いについては、バイユー (全3ヘクス)、イジニィ、カランタンが全て連合軍の支配下で、シエルブルは一級道路によってマップの南又は東端に繋がってはいはならない。もしも、連合軍プレイヤーがこれの達成に失敗すると、結果はドイツ軍の限定的勝利となる (VPシフトを受ける)。

**19.3.3 自動的勝利：**もしも、連合軍プレイヤー・ターンの開始時に連合軍プレイヤーが支配する海岸ヘクスがなければ、ゲームは終了してドイツ軍プレイヤーが自動的に決定的勝利で勝つ。

### 20.0 プレイヤーズ・ノート

この版では、いくつかの鍵となる事柄が変更されている。戦闘は、一定の結果に強制的なステップ損失を要求されることで、より消耗的になっている。これは、戦役の特性をより反映している。勝利するためには、ドイツ軍ステップの除去という観点から見ると、連合軍プレイヤーは消耗のカーブを高く維持しなければならないだろう。ドイツ軍には、その逆が当てはまる。連合軍プレイヤーとしては、まずはターン毎に少なくとも4又は5ステップを除去しなければならない。キャンペーン・ゲームの中盤以降には2倍が必要となる。もしもこれに失敗すると、ゲームの中盤までに、ドイツ軍は強力すぎて突破できない戦線を引くだろう。加えて、連合軍プレイヤーは、消耗戦と共に地理上の到達点の獲得をも組み合わせなければならないのだ。

イギリス軍は、ゲームの中盤戦後半までにファレ

ーズに向かって突出しなければならない。サン・ローの確保は、全ての主要道路の交差点として、新たな補給線の要求と突破を行うために必須となる。キャンペーン・ゲームをプレイしている時には、ボカージュを押し分けて進むことに控えてはいけない。いったん、ドイツ軍を平地に押しやり、HQの支援力が2倍になれば、ドイツ軍にあちこちで平手打ちを加え、消耗比率を増加させることができる。

オーヴァーランの使用は、連合軍が勝利するための鍵となる。無謀にならないように、これを可能な限り使用すること。ドイツ軍プレイヤーは、消耗率をコントロールし、ゲームの最後の局面で前線全体が崩壊することを防ぐために、十分な戦力を蓄えておかねばならない。弱体ユニットを使用して防衛線の背後を支えることは、もはや不可能である。同一師団効果を持つ連合軍師団は、このようなユニットに対して戦闘後前進時にオーヴァーランを行える。

カーン周辺の地域は、ZOCがオルヌ川を越えて及ばないために、今や肉挽き機になっている。この地域では、慎重に物事を行うこと。なぜならば、どちらのプレイヤーも、敵ユニットを罠にかけるために、戦線の穴を通して割り込むことができるからだ。連合軍プレイヤーであれば、カーンを囲って周辺を進むのが良く、ドイツ軍であれば自軍部隊の配置転換地点として使用すべきである。

最初に、ドイツ軍プレイヤーとしては、連合軍海岸ヘクスの除去を試みるべきだ。成功の確率は低く、しかも失敗すると、連合軍に史実よりも早い突破を許してしまうだろう。戦線が途方もなく強力で、消耗戦からそれほどの損害を被っていないのでない限り、どこかの時点で米軍プレイヤーにおそらく西端 (ブリタニー) への突破を許さなければならないだろう。どのような状況下にあっても、イギリス軍に東からの突破を許してはならない。もしもこれが発生すると、ドイツ軍プレイヤーはある程度の戦線を保持するために、厳しい圧迫を受けることになるだろう。

Cobra [Strategy&Tactics No.251]

[翻訳：松谷健三 2008.9.1]

## Cobra III errata and clarifications

1. 現行 Cobra のどのシナリオにも使用しないヴァリアント・カウンター (将来使用することが決まっている)。ドイツ第4装甲師団の3ユニット、FVJSS コマンド大隊、第 507、第 654、第 505 ティーガー大隊。
2. 解明：オリジナルのコブラ・シナリオのセットアップは、カウンター上にヘクス番号と到着ターンが記載されるが、キャンペーン、橋頭堡、変更 [Alt] Cobra シナリオにのみ使用される新たな Flak ユニット (第1、第30、第2、第3、第4、第7、第32、第932) を除く。変更 Cobra シナリオについては、セットアップ・チャート上に表示された配置を使用する。KG266、KG265、K343、6FJ/91、2、3、4、7Flak ユニットは、オリジナルの Cobra シナリオには含まれていない。
3. 変更 Cobra シナリオは、プレイヤー諸氏が新たなゲーム・メカニクスを使用してより早い日付でゲームを開始する場合を考慮して、修正された開始日とユニット配備位置のための実際の frontline 正面を表す。このシナリオのためのセットアップは、ルール後のセットアップ・チャートに列記されている。もしも、変更 Cobra をプレイする場合には、第 102SS ティーガー大隊を 3507 に移す。旧 Cobra シナリオをプレイする場合には、このユニットは 2806 になる。6AL/6AB (66 は誤り) は、変更 Cobra をプレイする場合には 3903 で、さもないとオリジナル Cobra シナリオのために減少戦力で 3903 に移す。19.1 では「*Cobra Break-Out* のセットアップ・チャートで、全ユニットの「開始時」配置ヘクスを調べる。」と述べているが、「*Alt Break-Out* のセットアップ・チャートで・・・」に直す。
4. 第 21 装甲師団の装甲連隊は、22/21 である (歴史的には 100/21 だが)。
5. オリジナルの Cobra シナリオについては、15/5FJ はマップ A の 0608 にセットアップする。
6. 橋頭堡とキャンペーン・シナリオについての LXXXIV 軍団HQのセットアップは、B1606 ではなく A1606 である。
7. 解明：英軍第 27 機甲旅団は、ターン 1 の連合軍機械化フェイズ中に登場する。これは、そのターンの連合軍戦闘フェイズが終了した後となる。
8. 英軍空挺部隊は、以下のごとく降下する。：3/6 の降下ヘクスは 3905 で、6AL は 3803。5/6 は 3902 に降下する。
9. 第 2 レインジャー大隊は、第 1 又は第 29 師団のどちらかとスタックして上陸できる。このユニットは、いかなる米軍師団ともただでスタックできる。上陸消耗の目的については、2つのユニットは1つとして見なされる。
10. オリジナルと変更 Cobra シナリオについては、第 82 と第 101 空挺ユニットに記載されたヘクス番号を無視する。これらのヘクス番号は、橋頭堡とキャンペーン・シナリオについての降下ヘクスである。
11. ドイツ第 331 師団の 2 個連隊は、裏面に 1-9 として記載されているが、ゲームのプレイには影響しない。
12. 解明：連合軍トラックの赤い数字は、登場のターンである。
13. 第 32LW 連隊の名称は、第 16LW と第 17LW 師団に存在する。ゲーム・プレイには影響しない。
14. オリジナルの Cobra シナリオについては、米軍第 79 師団は A0302 に減少戦力で開始する。
15. マップ A はより広い地域のマップで、マップ B は増援記録欄を持つ。両マップの北は、真上の端である (ヘクス番号に近接するヘクスサイド)。マップ B 上の偏流図で「1」と表示される方向である。道路は、マップ A のヘクス 0323 内には存在せず、そのヘクス内の河川はヘクスサイドを抜けて海上へと続く。
16. ターン毎に 1 天候フェイズのみがあり、ドイツ軍ターンの開始時に発生する。ゲーム・ターン 1-6 に嵐が発生しなかったら、ターン 7 は自動的に嵐となる。もしも、キャンペーン・ゲームをプレイしているのであれば、ターン 15 の天候は自動的に

に晴天ではなくサイが振られる。

17. 解明：遅滞ユニットは、ドイツ軍プレイヤー・ターンの通常移動フェイズ中にのみ置くことができる。これらは、連合軍戦線正面の背後には置けない。ドイツ軍は完全に防御体勢にあるからだ。
18. 解明：シフトは、以下のように行う。：最初に通所に戦闘比コラムを決定する。たとえ、10 対 1 を超えても 10 対 1 である。次に、攻撃側と防御側の間のシフト全体の差を決定し、開始時に定めた戦闘比コラムに適用する。例：12 戦力の連合軍が 1 戦力のドイツ軍ユニットを攻撃している。10 対 1 のコラムが使用される。連合軍が合計 4 シフト、ドイツ軍が 2 シフトを持つとする。戦闘比でのこの結果は、10 対 1 のままである。もしも、ドイツ軍が 4 シフトを持ち連合軍が 2 シフトであると、ドイツ軍に有利な 2 シフトが戦闘比コラムに適用されることになり、8 対 1 のコラムが使用される。
19. HQの指揮範囲とは、HQユニットの括弧付の数値である。指揮範囲は、旧ゲームと同様に、EZOCがブロックし、いかなる地形によっても影響を受けないが、その道筋は通過不能ヘクスサイド（例えば、完全海上）を通してたどることができない。指揮範囲について記載された数値は、いかなる理由によっても決して増減しない。もしも、補給下であれば、HQは友軍補充フェイズ中に自動的に機能状態に復帰する。
20. 解明：全滅したユニットは、再建できない。
21. 解明：ゲーム・ターン7の後にコマンド・ユニットがマップ上に存在すると連合軍はVPsを失うので、ゲーム・ターン8の前に撤退させることが望ましい。

2008年7月以来の追加：

1. 解明：オーヴァーランを行っているユニットは、たとえ結果が相互損害であっても、最初の打撃はステップ損失で受けなければならない。
2. Cobra シナリオをプレイしている時には、第102騎兵連隊（米軍）はゲーム・ターン2にオマハ海岸に到着する。

3. 解明：ある戦闘に参加している全てのユニットは、同一のユニットが2番目のステップ損失を被る前に少なくとも1ステップの損失を受けなければならない。
4. 解明：戦闘戦力を半減させる場合の端数処理は、各ユニット個々に行い（端数切り上げ）、次に戦力を合計する。

以上



## 付 マップの説明

### ○天候表 [WEATHER TABLE]

いかなる天候決定フェイズでも、使用されるコラムは直前のプレイヤー・ターンの天候状況に依存する。もしも、ドイツ軍がゲーム・ターン2に曇天を体験していたら、連合軍プレイヤーは「曇天」コラムを使用することになる。もしも、「5」の目(晴天)を振ると、ゲーム・ターン3にドイツ軍は「晴天」のコラムでサイを振ることになる。ドイツ軍は、「晴天」コラムでゲームを開始する。

注意：3個連合軍機械化師団の西方への退出の完了に続くドイツ軍プレイヤー・ターンから開始して、ドイツ軍プレイヤーは晴天で3分の2、嵐と曇天の間には完全許容移動力で移動する。嵐のターンが2回連続して発生した最初の時よりも後には、もはや天候コラムAは使用せず、代わりにコラムBを使用する。ゲーム・ターン15から開始して、たとえ嵐のターンが2回連続して発生しなかったとしても、もはやコラムAは使用しない。ターン1～6の間に嵐が発生しなければ、ターン7は自動的に嵐の天候となる。

### ○地形効果表 [TERRAIN EFFECT CHART]

注意：移動コストは、累加しない。：ユニットは、複数タイプの地形を含んでいるヘクスに進入する時には、単一の最高のコストを支払う。道路によって移動している時には、ユニットは道路コストのみを支払う。渡河のコストは、追加コストとなる(道路を使用している時には無視される)。1つの都市ヘクスから他のそれへと直接移動することは、一級道路による移動に相当する。機械化と非機械化でコストが同じ時には、チャート上には1つだけ表示してある。戦闘結果表のコラム・シフトは累加する。例えば、都市と森林内プラス高地で防御しているユニットは、左へ6コラム・シフトさせることになる。平地ボカージュと町では、3コラム・シフトとなる。渡河攻撃のシフトは、攻撃している全ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃している時にのみ適用する(もしも、大河川と小河川ヘクスサイドの組み合わせであると、小河川の効果が優先される)。

\*機械化は、道路を使用して入退出できる。

\*\*機械化ユニットは、湿地ヘクス内へ、又はそこから攻撃する、又は湿地ヘクス内で防御している時に半減される。端数は切り上げる。

### ○戦闘結果表 [COMBAT RESULT TABLE]

結果の説明：スラッシュの左の数字は攻撃側に適用し、右の数字は防御側に適用する。ダッシュ(ー)は、効果なしを示す。「e」の結果は、攻撃しているユニットの完全除去を示す。数字は、指定された数のステップ損失、又は影響下の全ユニットが退却するヘクスの数をあらわす。相互損害の結果の時には、防御側が最初に自身の結果を被らなければならない。相互損害の後には、防御側は決して前進できず、攻撃側はもしも防御ヘクスがカラになれば前進できる。前進の最初のヘクスは、常に防御側によってカラにされたヘクスである。戦闘で防御側が攻撃側が完全に除去された時には、勝利したユニットは2ヘクス前進できる。敗者が退却する時には、勝利したユニットは退却路に沿って前進できる。退却は、所有しているプレイヤーによってコントロールされる。「10対1」を超える比率は「10対1」として扱い、「1対5」未満は「1対5」として扱う。9.6.9と9.8を参照。「2」を超える結果は、影響下のスタックのユニットに少なくとも1ステップ損失を要求する(ユニット毎ではない)。

もしも両陣営が戦闘に4ステップ以下しか参加させていなければ、**2/2\***の結果は**1/1**として扱う。