

# Tigers IN THE Mist

THE BATTLE OF THE BULGE  
DECEMBER 16 – 22, 1944

Rulebook



© Copyright GMT Games 1999

## Table of Contents

1.0 Components .....	2
2.0 Object .....	2
3.0 The Map .....	2
4.0 The Playing Pieces .....	3
5.0 Preparing For Play .....	3
6.0 Sequence of Play .....	4
7.0 Area Occupation Limits .....	4
8.0 Activation/Movement .....	4
9.0 Combat .....	5
10.0 Bridges .....	7
11.0 Reinforcements .....	8
12.0 Victory Determination .....	8
13.0 Supply .....	9
14.0 German Special Forces .....	9
Introductory Scenario: The 7th Army Attacks .....	10
Scenario: The 5th Panzer Army vs: VIII Corps .....	10
Scenario: The First Three Days .....	10
The Campaign Scenario .....	11
Examples of Play .....	11
Designer's Notes .....	13
Play Strategy .....	15
Bibliography .....	15

## GMT “Tigers in the Mist” 和訳

### 1. 0 コンポーネント

タイガーズインザミストには以下のものが含まれています。

- ・22インチ×34インチのマップ
- ・ルールブック
- ・カウンター／マーカーシート2枚
- ・10面ダイス4個: このゲームでは、0の目は常に10として扱います。
- ・シナリオカード5枚
- ・プレイヤーエイドカード1枚

### 2. 0 ゲームの目的

タイガーズインザミストは二人用ゲームです。一方のプレイヤーはドイツ軍を、もう一方のプレイヤーは連合軍を指揮します。ゲームの目的は各ターンの終了時に勝利条件エリアを支配することであり、ドイツ軍の場合にはこれに勝利得点を得られる境界ゾーンからユニットを退出させることが加わります。最終ターンまでにドイツ軍が獲得した勝利得点によって、どちらが勝者となるかが決定されます。

このゲームは、1944年12月に西ヨーロッパのアルデンヌ地方で行われたドイツ軍の攻勢の初期段階をシミュレートしたものです。史実では、ドイツ軍はこの地域におけるアメリカ軍の薄い防衛線を突破し、ミューズ川を越えてオランダのアントワープ港を奪取する計画を立てていました。ドイツ軍上級司令部は、この作戦の成功により西部戦線での政治的解決が可能となり、全力をもってソ連に当たれるようになると期待していました。ゲームで勝利するためには、ドイツ軍プレイヤーは一部のユニットにミューズ川を越えさせることが必要となるでしょう。

### 3. 0 マップ

マップには実際の戦闘が行われた地域が描かれています。

#### 3. 1 スケール

マップ上の1インチは、実際の約4マイルに相当します。

#### 3. 2 マップ上の図表

3. 21 境界ゾーンとは、マップの端に描かれているエリアのことで、大文字が書かれていることで区別できます。境界ゾーンは、増援の配置と補給源に使用します。ドイツ軍は連合軍支配下の一部のゾーンに進入することで勝利得点を獲得できます。

3. 22 エリアとは、マップ上に描かれた不定形のマスのことです。各エリアは、都市や町、交差点を表しています。各エリアには名前と番号が割り振られています。エリアの番号は、特定のエリアを示す補助となり、郵便やEメールによるプレイの際にも役立つでしょう。数字の連続するエリアは、常に隣接するようになっています(例: エリア 75 はエリア 74 と 76 に隣接しています)。

各エリアは道路で結ばれています。茶色の線は二級道路、灰色の線は一級道路です。ユニットは道路に沿ってエリアからエリアへと移動します。ユニットは、移動元のエリアと道路で結ばれていない限り、隣接するエリアへ移動することはできません。

3. 23 重要な河川はマップ上に記載されています。道路が河川を渡っている地点には橋が描かれています。5. 1項で指定されている物を除き、ゲーム開始時には橋は全て無傷の状態です。

3. 24 国境、森、沼、町は純粋に歴史的興味のためだけに描かれています。ゲーム上は何の効果もありません。

3. 25 ゲーム開始時の連合軍戦線に当たるエリアは、IDナンバーが黒丸の中に記載されています。これはドイツ軍砲兵の射撃可能範囲を判定するたものものです。

3. 26 一部のエリアには勝利ポイント(VP)が丸囲みで記載されています。ドイツ軍プレイヤーは、各ターン終了時に自軍支配下にあるVPエリアのVPを獲得します。

3. 27 一部のエリアはドイツ軍装甲師団予備の投入を引き起こします。これらのエリアには、戦車のシルエットが記載されています。

3. 28 一部の境界ゾーンは四角の中に勝利ポイント倍率が記載されています。ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム終了時に、これらのエリアに存在するドイツ軍ユニットの戦力に勝利ポイント倍率を掛けた値と等しい勝利ポイントを獲得します。

3. 29 ターンレコードトラックと勝利ポイントトラックがマップ上に印刷されています。

## 4.0 ゲームの駒

ゲームには正方形にカットされた様々な色の駒が含まれています。駒の大部分は戦闘部隊を表しています。その他に多くの情報マーカーが含まれています。

### 4.1 戦闘ユニット

4.11 このゲームの戦闘ユニットは、5種類に大別されます: 装甲、機械化、自動車化、工兵、歩兵です。ユニットの種類は、カウンターに描かれたシンボルで区別されます。歩兵ユニットには空挺ユニットも含まれますが、空挺降下は行えません。

4.12 ユニットの国籍ごとに色が異なっており、ドイツ軍の場合はSS・国防軍・空軍ユニットで異なっています。SSは黒、国防軍はグレイ、空軍はライトブルーです。アメリカ軍は緑、イギリス軍はカーキ、連合軍守備ユニット(ノルウェー軍とベルギー軍)はダークブルーです。

4.13 初期配置と増援で登場する戦闘ユニットには、ユニットタイプシンボルの左に部隊名が記載されています。部隊名のないユニットは、戦闘で損害を被ったユニットを表す為に使用する取替用ユニットです。ユニットは全て両面に印刷されています。

4.14 ユニットのタイプシンボルの右側の数字は、ゲーム開始時のセットアップ位置、あるいは増援として登場するインパルスを表します。

4.15 取替用カウンターには、ユニットシンボルの上に白い帯が印刷されています。

4.16 ユニットの下部の中央に記載された大きな数字は、そのユニットの戦力です。ユニットの戦力は、そのユニットが除去されるまでに被りうるヒット数と、戦闘で射撃を行う際に振るダイスの数を表します。

4.17 各ユニットの攻撃力・防御力・移動力は、ユニットの種類によって決まります。これらの値はユニットには記載されていません。下記のチャートを参照してください。数値は左から「攻撃力ー防御力ー移動力」の順です。

装甲: 4-5-8

工兵: 3-4-8

機械化歩兵: 3-4-8

自動車化歩兵: 3-4-8

歩兵: 3-4-5

砲兵: 3-5-X

### 4.18 情報マーカー

情報マーカーは、ターン数、戦闘位置、勝利ポイント、破壊された橋梁、橋梁修理修正、塹壕、補給切れ、移動完了等を記録/表示するのに使われます。

## 5.0 プレイの準備

以下の手順でゲームのセットアップを行います。

### 5.1 破壊された橋梁の配置

以下の橋梁はゲーム開始時に既に破壊されています。それぞれに「破壊された橋梁」マーカーを配置してください。

・Wahlerscheid – Monschau 間(40-41)

・Dasburg – Marnach 間(51-70)

・Gemund – Holzhum 間(55-69)

・Nusbaum – Beaufort 間(19-20)

・Irrel – Echternach 間(10-11)

セットアップを容易にするため、上記の橋梁はマップ上に破壊された状態で印刷されています。

### 5.2 ユニットの配置

5.21 マップ上に置かれてゲームを開始するユニットを、戦闘配置カードを参照して正しいエリアに配置してください。

5.22 ゲーム開始時に塹壕内にいると指定されているユニットに、塹壕カウンターを配置します。

5.23 連合軍ユニットのうち、カウンターの右下に緑色の三角が記載されたユニットのみが、12月16日の第一インパルスに移動が可能です。他の連合軍ユニットはこのインパルスには移動できません。全ての連合軍ユニット(例外: 装甲ユニットと、ドイツ軍ユニットが存在するエリア内のユニットを除く)は、12月16日の第一インパルスに塹壕を構築することができます。

5.24 ドイツ軍ユニットのうち、カウンターの右下に赤い三角が記載されたユニットは、12月16日の第二インパルスまで移動できません。

### 5.3 ターンマーカーとVP マーカーの配置

5.31 ターンマーカーをターンレコードトラックの16-1のマスに配置します。

5.32 VP マーカーを VP トラックの近くに置いておきます。ゲーム開始時のVPは常にゼロです。

### 6.0 プレイの手順

I. 増援／補充フェイズ: 両プレイヤーは戦闘序列カードを参照して、現在のインパルスに登場する増援ユニットをそれぞれに指定された進入ゾーンに配置します。

#### II. 第一ドイツ軍インパルス

1. ドイツ軍プレイヤーは、増援ユニットも含めて、自軍ユニットの一部または全部を移動させることができます。
2. ドイツ軍の移動中、連合軍ユニットは橋梁爆破を試みることができます。

例外: 12月16日ターンの全てのインパルスでは、連合軍プレイヤーは橋梁爆破を試みることができません。

3. ドイツ軍がこのインパルスの移動を完了したら、ドイツ軍の移動によって引き起こされた戦闘を全て解決します。
4. ドイツ軍工兵は架橋を試みることができます。

#### III. 第一連合軍インパルス:

1. 連合軍プレイヤーは、増援ユニットも含めて、自軍ユニットの一部または全部を移動させることができます。
2. 連合軍の移動中、ドイツ軍ユニットは橋梁爆破を試みることができます。
3. 連語具運がこのインパルスの移動を完了したら、連合軍の移動によって引き起こされた戦闘を全て解決します。
4. 連合軍工兵は架橋を試みることができます。

IV-VII. 各プレイヤーがそれぞれ3回ずつ移動／戦闘インパルスを完了するまで、ステップI~IIIを繰り返します。1ターンは以上のステップから構成され、実際の24時間に相当します。

例外: 12月22日ターンには、いずれのプレイヤーも一回の移動／戦闘インパルスしか実行できません。

VIII. 損耗フェイズ: 両軍の全ユニットについて補給状態(13.11参照)を

判定します。補給切れ(13.21参照)のユニットからは、1戦力を減少させます。

IX. 勝利条件判定フェイズ: 各ターンの終了時に勝利ポイント(VP)の判定を行います。VPトラック上のVPマーカーを、適切な位置へ動かします。両軍が移動／戦闘を完了したら、ターンレコードトラック上のターンマーカーを次のマスへ進めます。

### 7.0 エリア進入制限

7.1 各プレイヤーは、移動インパルスの終了時に、ひとつのエリアに合計10戦力までのユニット4つを保有することができます。

重要な例外: セットアップ時には、ドイツ軍は2カ所で上記のスタック制限を越えています。12月16日ターンの第三インパルス終了時には、7.2項のルールがこれら2カ所のエリアに適用されます。12月16日ターンの間は、ドイツ軍は合計戦力が10を越えたりユニット数が4を越えるスタックを構成するような移動を行えません。

7.2 移動インパルス終了時に、いずれかのプレイヤーが7.1の制限を越える戦力／ユニット数をひとつのエリアに保有していた場合、そのプレイヤーの判断によりユニットを除去し(戦力ではないことに注意)、制限内に収まるようにしなければなりません。

7.3 境界ゾーンに存在できるユニット数／戦力には制限はありません。

### 8.0 活性化と移動

#### 8.1 インパルス

各ターンは6つのプレイヤーインパルスに分割され、各プレイヤーにはそれぞれ3つのインパルスが割り当てられます。タイムレコードチャート上では、各インパルスは16-1、16-2(日付-インパルス数の順)等の記載で表されます。各プレイヤーは交互にインパルスを実行しますが、各ターンの最初のインパルスは常にドイツ軍プレイヤーのインパルスとなります。6.0項のプレイの手順を参照してください。

#### 8.2 移動

ユニットは道路に沿ってエリア間を移動します。移動元のエリアと道路で結ばれていない限り、隣接エリアへ移動することはできません。

8.21 ユニットはスタックで移動することもできますし、単独で移動することもできます。ターン開始時に同じエリア内にいたユニットのみが、スタック

クとして移動できます。

8. 22 敵ユニットのいるエリアに進入したユニットはその時点で停止しなければならず、そのターンにはそれ以上移動できません。

8. 23 敵ユニットのいるエリアに進入したユニットは、そのエリア内の全ての敵ユニットを攻撃しなければなりません。

8. 24 そのターンの移動を終えたユニット／スタックには、「移動完了」マーカーが置かれます。移動はしたけれど、敵支配エリアには進入していないユニットには、移動完了マーカーを国籍シンボルを上にして置きます。敵支配エリアに進入したユニットには、移動完了マーカーを矢印と国籍シンボルの面を上にして置きます。戦闘を解決したら、移動完了マーカーを裏返して矢印の無い面を上にします。

8. 25 同じターンの先のインパルスに既に移動したユニットは、そのターン中は再度移動できず、攻撃側として戦闘参加することもできません。

8. 26 ゾーンへの進入は、敵支配下かどうかにかかわらず、道路移動のみの移動力(MP)のみを必要とします。

8. 27 ユニットは、敵支配下のエリアから直接他の敵支配下エリアへと移動することはできません。

8. 28 ユニットは、自ら補給切れ(OoS)となるような移動は行えません(13. 0参照)。

8. 29 補給切れユニットは1エリアのみ移動できます。

### 8. 3 移動力／コスト

8. 31 装甲・機械化・自動車化・工兵ユニットは、1ターンに8移動力を消費できます。

8. 32 歩兵ユニットは1ターンに5移動力を消費できます。

8. 33 エリア間の移動に必要な移動力は以下の通りです：

移動先エリア	必要移動力
一級道路沿い	1
二級道路沿い	2
橋梁のない川越え	3(歩兵として移動する場合のみ[8. 34—5参照])

8. 34 機械化・自動車化・工兵ユニットが歩兵として移動する場合、1ターンに5移動力を消費できます。橋梁のない川を越える際のコストは3移動力だけで、道路移動分のコストが加算されることはありません。

橋梁／爆破された橋梁のない地点で川を渡ることはできません。8. 2にある通り、隣接するエリア間を移動するためには、両者が道路で接続されている必要があります。

8. 35 8移動力を持つ歩兵タイプのユニットは、任意に移動力を5MPに減少させることで、爆破された橋梁を越えて渡河することが可能です。このオプションを使用したユニットは、自軍補給源まで破壊された橋梁を通らずに補給線が引けるようになるまで、以後も1ターンの移動力が5MPとなります。補給線の設定が可能となった時点で、ユニットの移動力は通常のMPに戻ります。

8. 36 追加コスト(累積します)

行動	コスト(MP)
他ユニットの存在するエリアへの進入	1
敵ユニットの存在するエリアからの退出	1
橋梁が通過時に爆破された場合	1
塹壕の構築	4(工兵)
	全移動力(他の歩兵タイプユニット)
架橋	全移動力(工兵のみ)

8. 37 他ユニットの存在するエリアへの進入には、それが敵ユニットであるか自軍ユニットであるかを問わず、追加1移動力が必要です。

8. 38 ユニットがエリアへの進入のために必要な移動力を保有していない場合、そのエリアには移動できません。

8. 39 移動プレイヤーが全ての移動を完了した後、そのインパルスでの移動によって引き起こされた戦闘を全て解決します。

## 8.4 橋梁の爆破

8.41 敵の移動の実行中、移動を行っていない側のプレイヤーは、移動中の敵ユニットが自軍ユニットが存在するエリアに隣接する橋梁を渡ろうとする際に、橋梁の爆破を試みることができます(10.2参照)。

8.42 橋梁爆破が成功した場合、移動中のスタックは、残りの移動力を使って爆破された橋梁に隣接するエリアから移動先を変更して移動を続けられます。ただしこの場合、移動中のスタックは移動先の変更を強制された事により、1移動力を消費します。

## 8.5 塹壕の構築

8.51 歩兵タイプのユニットは自軍インパルスに塹壕を構築できます。各ユニットは別々に塹壕を構築せねばなりません。他のユニットが構築した塹壕を利用することはできません。

8.52 工兵は4移動力を消費して塹壕を構築できます。従って、工兵は4移動力分まで移動した後、塹壕を構築できるのです。

8.53 他の歩兵タイプユニットは全移動力を消費することで塹壕を構築できます。

8.54 装甲ユニットは塹壕を構築できません。

8.55 同じエリア内に敵ユニットが存在する場合、塹壕を構築することはできません。

8.56 塹壕で防御しているユニットは、射撃を受ける際に+1DRM(ダイス修正)を受けられます。

8.57 塹壕に入っているユニットには、その上に「塹壕(entrenched)」マーカーを置いて区別します。ゲームに含まれる塹壕マーカーの数は、一度に使用できる塹壕の数を制限するものではありません。

8.58 塹壕マーカーは、塹壕内のユニットが除去されたり、塹壕を放棄した場合にマップ上から取り除かれます。

8.59 攻撃側ユニットは塹壕内に留まることはできません。従って、攻撃を行うユニットは塹壕を放棄しなければなりません。放棄された塹壕は取り除かれます(8.58参照)。

## 9.0 戦闘

移動側プレイヤーがそのインパルスの移動を全て完了したら、戦闘を解決します。戦闘は移動側プレイヤーが指定する順序で解決されます。

### 9.1 原則

9.11 各ユニットは1ターンに一度だけ、いずれかの自軍インパルス中に攻撃を行えます。各ユニットは1ターンに三度まで、つまり敵の各インパルスに一度ずつ、防御を行えます。

9.12 現在のインパルス中に敵ユニットの存在するエリアに進入した移動側プレイヤーのユニットは、攻撃を行わなければなりません。

9.13 自軍インパルス開始時に敵ユニットの存在するエリアにいるユニットは、そのエリア内で攻撃を行うか、他のエリアへ移動するか、そのエリアに留まって攻撃は行わないかのいずれかを選択できます。

9.14 移動側プレイヤーのユニットが敵ユニットと自軍ユニットの両方が存在するエリアへ進入した場合、移動してきたユニットは攻撃を行わねばならず(9.12参照)、元からそのエリアにいたユニットは9.13に従っていずれかの選択を行わなければなりません。ただし、元からそのエリアにいたユニットが「現在のエリアに留まり、戦闘は行わない」を選択した場合でも、そのユニットには移動完了マーカーが置かれ、そのターンの後のインパルスには移動・攻撃を行えなくなります。

9.15 防御側ユニットは戦闘を拒否することはできません。

9.16 ユニットは、攻撃を行った後はそのターン中は移動できません。

9.17 境界ゾーンでは戦闘は発生しません。

### 9.2 ヒット

9.21 戦闘に参加しているユニットは、1戦力につきダイスを一個振ることで、目標へ射撃を行います。出た目がユニットの戦闘力以下の場合、射撃はヒットとなり、目標ユニットは1戦力を失います。戦力が1のユニットは、1ヒットを被った時点で除去されます。

9.22 目標ユニットを除去して尚ヒットが残っていても、余りのヒットを他の戦闘参加ユニットへ適用することはできません。

9. 23 戦闘でヒットを被ったユニットは、裏面に裏返されるか、取替カウンターと置き換えられるか、除去されます。例えば、4戦力を持つユニットが1ヒットを被ると、裏返して3戦力面を上になります。2ヒット目を受けると、2戦力の取替カウンターと置き換えられます。4ヒット目を受けた時点で、このユニットは破壊されマップ上から除去されます。

### 9. 3 戦闘解決手順

9. 31 両軍の砲兵支援を決定します。

9. 32 防御側の砲兵が砲撃を行い、ヒットを適用します。

9. 33 防御側が射撃目標を選択します。

9. 34 防御側の射撃を行い、ヒットを適用します。

9. 35 攻撃側の砲兵が砲撃を行い、ヒットを適用します。

9. 36 攻撃側が射撃目標を選択します。

9. 37 攻撃側の射撃を行い、ヒットを適用します。

9. 38 そのエリアでの現在のインパルスの戦闘は終了します。

9. 39 他のエリアの戦闘解決に移行します。全ての戦闘が解決されるまでこの手順を繰り返します。

### 9. 4 砲兵

9. 41 砲兵はこのゲームでは抽象的に扱われています。攻撃側／防御側スタックは、インパルスを問わず、それぞれに砲兵支援を受けられる可能性があります。プレイヤーは支援要請可能な各砲兵につき、ダイスを振って結果を判定します。

9. 42 砲撃要請:各プレイヤーは、一つの戦闘に参加している自軍戦力3ポイントごとに、砲撃要請を1回行うことができます。防御側は常に最低でも1回の砲撃要請を行えます。砲撃要請の数は、防御側の射撃前の戦力に基づいて決定されます。砲撃要請の為の戦力に端数が出ても、後のために取っておくことはできません。

例:5戦力のスタックは砲撃要請を1回行えます。

スタックは、それが参加している各戦闘について砲撃要請を行えます。

9. 43 連合軍の砲撃要請は、ダイスの目が1～8で成功します。

9. 44 連合軍セットアップ時前線エリア(エアナンパーが丸の中に記載されているエリア)に対するドイツ軍の砲撃要請は、ダイスの目が1～6で成功します。

9. 45 その他のエリアに対するドイツ軍の砲撃要請(連合軍セットアップ時前線エリアの東方のエリアも含む)は、ダイスの目が1～4で成功します。

9. 46 使用可能となった砲撃カウンター(砲撃要請が成功するごとに一枚)を、両軍の射撃解決前に砲撃目標とする敵ユニットの上に配置します。砲兵は、戦闘の行われるエリア内で最大の合計戦力を持つユニットタイプを砲撃しなければなりません。戦闘エリア内に同じタイプのユニットが複数存在する場合は、砲撃を行うプレイヤーが目標を選択できます。あるユニットに砲撃マーカーが置かれたら、次の砲撃マーカーの目標決定の際には、そのユニットタイプの合計戦力は置かれている砲撃マーカーの戦力分減少して計算されます。二枚目以降の砲撃マーカーも、同様の手順で目標を決定します(プレイの例参照)。

戦闘エリアの敵ユニット全てに砲撃マーカーが置かれていない限り、ひとつのユニットに二枚目の砲撃マーカーを置くことはできません。

9. 47 砲撃の目標ユニットが決定したら、各目標ごとにダイスを一個振ります。ひとつの目標ユニットに対して、複数の砲撃が行われることもあり得ます。先の砲撃により目標ユニットが破壊されたら、そのユニットを目標にしていた残りの砲撃は失われます。

9. 48 攻撃側を支援している砲撃は、1～3の目でヒットとなります。防御側を支援している砲撃は、1～5の目でヒットとなります。

9. 49 砲撃には、塹壕・渡河・諸兵科連合によるDRM(ダイス修正)が適用されます。これらの修正は累積します。

### 9. 5 ユニット間の戦闘

9. 51 ユニットのクオリティ

ゲームに登場するユニットには、クオリティの高低が決められています。ユニットのクオリティは、高い方から順に:工兵・装甲・機械化・自動車化・歩兵となります。

9. 52 ユニットの射撃は、可能な限り、クオリティが自分と同じかより低い敵ユニットを射撃しなければなりません。他に目標がない場合を除いて、自分よりクオリティの高い敵ユニットを射撃することはできません。敵ユニットが全て自分よりクオリティの高いユニットの場合には、その中で最もクオリティの低いユニットを射撃しなければなりません。

9. 53 防御側ユニット(または移動していないユニット)は、1戦力しかない攻撃側ユニットを射撃する必要はありません。

例外: 9. 55参照

9. 54 戦闘エリアに単独でいる攻撃側/防御側ユニットは、9. 52と9. 53の制限内で、どの敵ユニットでも射撃できます。攻撃側/防御側が複数ユニットで構成されている場合は、射撃目標は9. 52～9. 57に従って決定しなければなりません。9. 55のルールは9. 53より優先して適用されます。

9. 55 複数ユニットによる戦闘では、射撃を行うプレイヤーは各目標ユニットに対し最低でも自軍の1ユニットによる射撃を割り当てた上でないと、同じ目標に対して2ユニットによる射撃を割り当てることはできません。同様に、同一目標に対して3ユニットによる射撃を割り当てるためには、各目標ユニットに最低2ユニットを割り当てていなければなりません。

9. 56 各目標ユニットそれぞれに射撃ユニットが割り当てられた後は、射撃側プレイヤーは9. 55の制限に従って残りの射撃ユニットを自由に割り当てることができます。

9. 57 複数ユニットの戦闘では、目標選択は射撃ユニットのクオリティの高い順に行います(高いものから低いものへ)。複数ユニット戦闘では、射撃ユニットは可能であれば自分と同じクオリティの目標を射撃しなければなりません。同じクオリティの目標が存在しない場合は、射撃ユニットよりクオリティが低いユニットの中で、最もクオリティの高いユニットを目標に選択しなければなりません。自分よりクオリティの低いユニットも存在しない場合には、自分よりクオリティの高いユニットの中で最低のクオリティのユニットを目標に選択しなければなりません。ユニットの戦力はこのルールには一切影響しません。

例外: 9. 53参照

例: 射撃側には装甲1ユニット、機械化1ユニット、歩兵2ユニットが含まれます。目標ユニットは工兵1ユニット、自動車化1ユニット、装甲1ユニットで構成されています。射撃側の装甲ユニットは、敵の装甲ユニットを射撃しなければなりません。射撃グループの中で最高のクオリティのユニットと同じクオリティだからです。機械化ユニットは敵の自動車化ユニットを射撃しなければなりません。歩兵のうち1ユニット(射撃プレイヤーの選択)は、工兵に対して射撃を行えます。残ったユニットは敵の3ユニットのうち、どれに射撃しても構いません。

9. 58 ユニットの射撃は複数の目標に対して戦力を分割して射撃することはできません。

9. 59 射撃解決の前に、全ての射撃ユニットの目標を決定しなければなりません(9. 3参照)。

## 9. 6 諸兵科連合効果

攻撃側に歩兵・装甲・砲兵が含まれている場合、DRMは適用されません。攻撃側に歩兵・装甲・砲兵が含まれていない場合、防御側の行う射撃には全て-1DRMが適用されます。砲兵が含まれていると見なされるためには、砲撃要請に成功する必要があります。

## 9. 7 戦闘修正(DRM)

9. 71 戦闘のダイス修正(DRM)は以下の通りです:

射撃側	条件	DRM
攻撃側	塹壕内の歩兵に対して	+1
攻撃側/防御側	射撃ユニットが補給切れ	+1
防御側	諸兵科連合効果のない敵に対して	-1
防御側	渡河してきた敵に対して (橋梁の有無に関わらず)	-1
*この修正は攻撃側ユニットが全て防御側エリアに移動してきた場合にのみ適用されます		

9. 72 二つの異なるエリアから攻撃側が進入しており、一方は渡河してきたがもう一方は渡河していない場合、防御側は河川防御による-1のDRMを受けられません。

9. 73 インパルス開始時から防御側エリアに攻撃側ユニットが存在していた場合(そのユニットがそのインパルス中に攻撃参加可能であるか否かを問わず)、そのエリアに移動してきた攻撃側ユニットが渡河していても、

防御側は河川防御による-1のDRMを受けられません。

9. 74 全ての戦闘DRMは累積します。

## 10. 0 橋梁

### 10. 1 架橋

10. 11 工兵ユニットだけが架橋を行えます。

10. 12 架橋するためには、工兵ユニットはターン開始時に架橋地点に隣接するエリアにいないとなりません。また、架橋を行う対岸のエリアに自軍ユニット(タイプを問わず)が存在していなければなりません。このユニットは架橋を行うインパルス中にそのエリアに移動してきたものであっても構いません。

10. 13 工兵と同じエリアに敵ユニットが存在する場合、架橋は行えません。架橋する対岸のエリアに敵ユニットがいても、架橋は問題なく行えます。

10. 14 工兵は、架橋を試みるターン中は移動・攻撃を行えません。工兵のいるエリアで戦闘が発生しているインパルスには、その工兵は架橋を試みることはできません。

10. 15 架橋はダイスの目が1~4であれば成功します。

10. 16 工兵は、成功するまで、1インパルスに一度ずつ架橋を試みる事ができます。架橋の試みが一度失敗するごとに、次回に試み際には-1DRMを適用することができます。この修正は累積するため、2度目の橋修復の試みはダイスの目が1~5であれば成功し、3度目の試みは1~6で成功します。架橋の試みが失敗したら、適切な架橋DRMマーカーを橋梁の上に置いてください。架橋DRMマーカーは、架橋を試みていた工兵が架橋に成功する前に移動してしまった場合にも、マップ上に留まります。

10. 17 ひとつの橋梁に工兵が2ユニット隣接していても、架橋の試みの成功率は変化しません。ひとつの橋梁に対しては、1インパルスに一度しか架橋の試みを行うことができません。

### 10. 2 橋梁の爆破

10. 21 敵の移動中に、非移動側のプレイヤーは、移動中の敵ユニット

が自軍の歩兵タイプのユニットが存在するエリアに隣接する橋梁を渡ろうとした時点で、爆破チェックを行って橋梁の爆破を試みることができます。橋梁の爆破は、敵ユニットが橋梁を渡ろうとした瞬間にのみ試みることができます。

10. 22 歩兵タイプユニット(工兵・機械化・自動車化・歩兵)が橋梁の爆破を試みることができます。装甲ユニットは爆破を試みることができません。爆破を試みるユニットは、目標の橋梁に隣接するエリアにいないとなりません。

10. 23 各ユニットは、毎インパルス爆破を試みることができます。ひとつのユニットは、1インパルス中に橋梁を2つまで爆破を試みることができます。橋梁の爆破は移動とは見なしません。

10. 24 インパルス開始時に敵ユニットが存在したエリア内のユニットは、橋梁爆破を試みることができません。

10. 25 1インパルス中に、ひとつの橋梁に対し、複数のユニットが爆破を試みることはできません。

10. 26 連合軍のユニットは、12月16日ターンには橋梁の爆破を試みることはできません。

10. 27 塹壕に入っているユニットも、不利なDRMを被ることなく爆破を試みることができます。

10. 28 ゲームに含まれる「爆破された橋梁(Blown Bridge)」マーカーの数は、爆破できる橋梁の数を制限するものではありません。

10. 29 爆破チェック:ダイスを1個振り、爆破を試みたユニットのタイプに応じて下記の表を参照します。ダイスの目が表に記載された範囲であれば、爆破は成功します。爆破が成功したら、目標の橋梁の上に爆破された橋梁マーカーを置きます。

ユニットタイプと移動状態	爆破成功
現在のターンにまだ移動していない工兵	1-8
現在のターン既に移動した工兵	1-4
現在のターンにまだ移動していない他の歩兵タイプユニット	1-4
現在のターン既に移動した他の歩兵タイプユニット	1-2

## 11.0 増援

### 11.1 配置と移動

11.11 増援ユニットは、戦闘序列カードで指定された境界(進入)ゾーンに配置します。米軍の増援ユニットの中には、配置ゾーンが複数指定されているものがあります。これらについては、指定されたゾーンの中からプレイヤーが自由に配置エリアを決定できます。

11.12 増援は到着したインパルスにマップ上へ移動できます。

11.13 各境界ゾーンとマップ上の隣接エリアは、一級道路で接続されているものと見なします。

11.14 増援ユニットは、予定された登場インパルスの次のインパルスに、隣接する境界ゾーンから登場することも可能です。このようにして登場ゾーンを変更したユニットは、同時に2移動力を消費します。登場予定ゾーンから2つ以上離れたゾーンから登場する場合にも、同様の制限が課されます。増援ユニットは、登場ゾーンをひとつづらすごとに1インパルスと2移動力を消費します。

11.15 境界ゾーンに登場した増援ユニットのマップ上への移動は、意図的に遅らせても構いません。

### 11.2 制限

11.21 連合軍の増援はドイツ軍ユニット占領下のゾーンから進入することはできません。ドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットの存在する勝利ポイントゾーンへ進入することができます。ゾーンへ進入するユニットは、ゾーン内に他のユニットがいても追加移動力を消費する必要はありません。ゾーン内では戦闘は発生しません。

11.22 ドイツ軍のユニットは境界ゾーンL, M, N, Pに進入することはできません。

11.23 連合軍ユニットは境界ゾーンA, B, Cに進入することはできません。

### 11.3 条件付き増援

ドイツ軍増援の一部は、ドイツ軍が特定のエリアで優勢を得ることによって予備から解放されます。この場合の優勢とは、連合軍インパルス終了時にエリア内の合計戦力が相手を上回っていることを意味します。

11.31 装甲予備に含まれるユニットと、解放のために必要なエリアはドイツ軍増援カードに記載されています。

11.32 解放に必要なエリアは、マップ上に戦車のシルエットが印刷されています。

11.33 条件付き増援は、指定されているエリアのうち、いずれか一カ所でもドイツ軍が優勢を得れば解放されます。

## 12.0 勝利判定

### 12.1 原則

12.11 勝利ポイント(VP)は各ターンの終了時にカウントされます。

12.12 ドイツ軍プレイヤーのみがVPを獲得します。

12.13 シナリオ開始時にはVPトータルは常にゼロです。

### 12.2 支配とVP

12.21 一部のエリアは、ドイツ軍が支配するとVPを得られます。

12.22 エリアの支配は、最後にそのエリアを単独で保持していたプレイヤーのものとなります。ひとつのエリアに両プレイヤーのユニットが存在する場合、いずれかのプレイヤーインパルス終了時に単独でそのエリアを保持していた最後のプレイヤーが、そのエリアを支配しているものと見なします(たとえその時点では相手ユニットの方が多くても)。

ドイツ軍プレイヤーは、VPエリアを支配している各ターンのVPを得ます。VPエリアを支配権を得るためには、自軍ユニットがそのエリアでインパルスを終了する必要があります。一旦支配権を得た後は、ユニットがそのエリアから退出してもVPの獲得は可能ですが、最初に支配権を確立するためには自軍ユニットがそのVPエリア内でインパルスを終了しなければなりません。

12.23 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に連合軍が支配していた境界ゾーンを支配することによってもVPを獲得できます。ゾーンの支配によるVPは、そのゾーン内のドイツ軍戦力にゾーンの倍率(1~3)を掛けられたものです。VPゾーン内の各戦力からは、ゲーム中一度しかVPを得られません。

12.24 ゲーム/シナリオ終了時に補給切れ状態のユニットからは、V

Pゾーン内にいてもVPを得られません。

12. 25 一旦連合軍VPゾーンに進入したドイツ軍ユニットは、マップ上に戻ることはできません。

### 13. 0 補給

#### 13. 1 補給判定

13. 11 ユニットは、ゲーム開始時に自軍支配下にあった境界ゾーンまで、敵ユニットに妨害されることなく補給線を引くことができれば、補給状態にあるものと見なします。ドイツ軍の場合、ゾーンA～Cが補給源となります。連合軍はゾーンD～Pが補給源となります。補給線は道路に沿って引かなければなりません。

補給状態にないユニットは、補給切れ(OoS)と見なされます。

13. 12 補給線は、敵ユニットに支配されているエリアを通過できず、敵ユニットに支配されているゾーンへ引くこともできません。

13. 13 補給線は、敵ユニットと自軍ユニットが両方存在するエリアを通過でき、そのような境界ゾーンへも引くことができます。

13. 14 補給線は爆破されていない橋梁しか通過できません。

例外: 歩兵タイプユニットは、爆破された橋梁を一箇所だけ通過して補給線を引くことができます。

13. 15 移動時の補給状態は、移動前に判定されます。

13. 16 戦闘時の補給状態は、移動の後、戦闘解決の直前に判定されます。

13. 17 損耗に関する補給状態は、損耗フェイズ中に判定されます。

#### 13. 2 補給切れの影響

13. 21 損耗: 損耗フェイズ中に補給切れと判定されたユニットは、ただちに1戦力を失います。

補給切れによる損耗は、両軍に同時に適用されます。従い、損耗の適用がその損耗フェイズにおける他のユニットの補給状態に影響することはありません。

13. 22 戦闘: 補給切れのユニットも攻撃を行えますが、砲撃支援を受

けられません。

13. 23 移動:

1. ユニットは自ら補給切れとなるような移動は行えません。
2. 補給切れユニットは1エリアしか移動できず、1エリア移動した時点でそのターンの移動を終了します。
3. 補給切れ状態の工兵は、移動と塹壕の構築が可能です。
4. 補給切れ状態の歩兵タイプユニットは、移動せずに塹壕を構築することが可能です。

13. 24 補給切れ状態のユニットは、架橋や橋梁爆破を試みることはできません。

### 14. 0 ドイツ軍特殊ユニット

ドイツ軍は特殊な部隊(フォン・デア・ハイテのパラシュート部隊、グライフコマンドチーム、アメリカ軍の混乱を狙った捕獲シャーマン戦車による攻撃)を戦闘に参加させていました。このルールはこれらの特殊部隊の行動を反映したものです。

#### 14. 1 使用制限と配置

14. 11 12月17日・18日・19日の各ターン、それぞれいずれかひとつのインパルスに特殊部隊ユニットをひとつ使用できます。各ターンに使用されなかった特殊部隊ユニットは失われます。後のターンのためにとっておくことはできません。

14. 12 ドイツ軍インパルスの移動手順中に、ドイツ軍プレイヤーは特殊部隊ユニットをVPエリア以外のいずれかのエリアに配置します。特殊部隊ユニットはゾーンには配置できません。配置するエリアは連合軍ユニットの存在するエリアでも構いません。

#### 14. 2 効果

14. 21 ドイツ軍プレイヤーは、特殊部隊の効果を下記の3種類から選択できます。一度選択された効果は、そのゲーム中は再度選択できません。後のターンでは既に選択されたもの以外を選ばなければなりません。

14. 22 そのエリアを通過する連合軍の移動を制限: 特殊部隊ユニットの配置されたエリアに進入する連合軍ユニットは、進入のために追加1移動力を消費しなければなりません。特殊部隊ユニットの配置されたエリアから退出する連合軍ユニットは、退出のために追加1移動力を消費しな

ればなりません。特殊部隊エリアを通過する連合軍ユニットに対しては、進入と退出の両方のペナルティが適用されます。各ターンの第三インパルスには、この効果を選択することはできません。

14. 23 橋梁爆破の妨害: 特殊部隊ユニットによって橋梁爆破を妨害することができます。この効果は特殊部隊ユニットの配置されたエリアにつながる全ての橋梁に対して適用されます。特殊部隊ユニットは、爆破を行うであろう米軍ユニットと同じエリアに配置されなければなりません。この効果が選択された場合、橋梁爆破はダイスの目が1でのみ成功します。爆破チェックは、この効果が適用される橋梁ごとに別々に行います。

14. 24 戦場の混乱: 特殊部隊ユニットはひとつの戦闘における連合軍ユニットの戦闘力に影響を与えることができます。指定された戦闘での連合軍の射撃には(砲兵も含めて)、全て+1DRMが適用されます。ドイツ軍の射撃は影響を受けません。

### 14. 3 除去

特殊部隊ユニットは、それが配置されたインパルスに続く連合軍インパルスが終了した時点で、除去されます。

### 練習シナリオ:

#### 「第7軍の攻撃」

使用するマップ範囲: 緑色のシナリオ境界線の東側及び南側の全エリアと境界ゾーン

#### 使用ユニット:

ドイツ軍: 212VG、276VG、352VG、47-2 Eng、605 Eng、44MG、7A PzJgr、7A/15 Flak

及び: 614JgPz、653JgPz

特殊部隊ユニット: なし

連合軍: 4 Inf、9 Arm at Larochette、9 Arm Inf、803 TD、78/2 Rngr

及び: 70 Tnk、4 Inf(17-1)、10 Arm Inf

#### 特別ルール:

上記のマップ範囲外へユニットを移動させることはできません。ドイツ軍の補給源はゾーンCです。連合軍の補給源はゾーンP及び Mersch です。シナリオ開始時には、Vianden と Diekirch のユニット(28th Inf)は除去されています。このシナリオは12月18日ターンの終了時で終了します。この他のルールは全て適用されます。

#### 勝利条件:

ドイツ軍決定的勝利: ドイツ軍が Luxembourg と Mersch を両方支配

ドイツ軍戦術的勝利: ドイツ軍が一方の町を支配し、もう一方を継戦状態(両軍のユニットがエリア内に存在すること)にしている

引き分け: 両方の町が継戦状態

連合軍戦術的勝利: いずれか一方の町が継戦状態

連合軍決定的勝利: どちらの町も継戦状態になっていない

両軍とも敗北: 一方の町をドイツ軍が支配しているが、もう一方が継戦状態でない

予想プレイ時間: 1時間以内

## シナリオ:

## 「第5装甲軍 対 第8軍団」

使用するマップ範囲: 赤色のシナリオ境界線内側の全エリアと境界ゾーン

使用するユニット:

ドイツ軍: 18 VG, 244 Stg, 62 VG, LVIII/1 Flak, 560 VG, 116 Pz, 182 Flak, Lehr, 600 Eng, 2 Pz, 207 Eng, 26 VG, 5 FJ, 47-1 Eng, 352 VG unit at Sinspelt.

及び: 614 Pz, 653 JgPz, 669 Ost, 2SS Pz, FBB, Fuh Gren, 10SS Pz, 11 Pz.

特殊部隊ユニット: 12月17～19日ターンに各一個使用可能

連合軍: 106 Inf, 28 Inf, 9 Arm at Weiswampach, 1107 Eng, 1128 Eng, 1A/526, 78/2 Rngr.

及び: 70 Tnk, 7 Arm, 4 Inf(17-1), 10 Arm, 82 Abn, 101 Abn, 705 TD, 740 Tnk, 2HHC, 1313 Eng, 84 Inf, 551 Inf, 29 Tnk.

特別ルール:

上記のマップ範囲外へユニットを移動させることはできません。指定マップ範囲外に初期配置されたり、増援として配置されるユニットは、登場したターンの終了時に指定マップ範囲内で補給下の状態にないと除去されます。初期配置時には全ユニットは補給下にあります。増援ユニットは、登場ゾーンに配置される時点では補給下にあります。これ以外の場合は、補給線は指定マップ範囲の中の道路沿いにのみ引くことができます。ドイツ軍の補給源はゾーンB及びCです。連合軍の補給源はゾーンG～Kです。このシナリオはドイツ軍の22-1インパルス終了時に終了します。Diekirch - Ettlebruck 間の橋梁は、シナリオ開始時に爆破されているものとして扱います。その他のルールは全て適用されます。

勝利条件:

ドイツ軍決定的勝利: 16VP以上

ドイツ軍戦術的勝利: 13～15VP

引き分け: 10～12VP

連合軍戦術的勝利: 7～9VP

連合軍決定的勝利: 6VP以下

予想プレイ時間: 3時間

## シナリオ:

## 「最初の三日間」

使用するマップ範囲: 全マップ

使用するユニット: キャンペーンゲームに登場する全ユニット

特別ルール:

このシナリオは連合軍18-3インパルス終了時に終了します。この他は全てのルールが適用されます。

VP計算:

このシナリオでは、マップ上に印刷されたVPエリアのポイントは計算しません。VPゾーンからマップ外へ突破したドイツ軍ユニットのVPは、通常通り計算します。ドイツ軍特殊部隊ユニットの配置は、ルール通り通常のVPエリアに限られます。このシナリオ専用のVPエリアは、特殊部隊ユニットの配置上はVPエリアとは見なしません。ドイツ軍は、シナリオVPの設定された町をひとつ支配するごとに2VPを得ます。シナリオVPの設定された町を継戦状態にしていると、ひとつにつき1VPが得られます。シナリオVPの設定された町は、Luxembourg, Arlon, Martelange, Bastogne, Noville, Houffalize, Vielsalm, Stavelot, Malmedy, Hoffraai, Monschau です。

さらに、連合軍の戦線に穴があり、ドイツ軍進入ゾーン(ゾーンA～C)からゾーンD～Kのいずれかまで道路沿いに連絡線を引ける場合、ドイツ軍は穴ひとつにつき3VPを獲得します。このVPは連合軍18-3インパルス終了時に判定します。

勝利条件:

ドイツ軍決定的勝利: 13VP以上

ドイツ軍戦術的勝利: 10～12VP

引き分け: 8～9VP

連合軍戦術的勝利: 6～7VP

連合軍決定的勝利: 5VP以下

予想プレイ時間: 3時間

**「キャンペーンゲーム」**

使用するマップ範囲: 全マップ

使用するユニット: キャンペーンゲームセットアップカードを参照してユニットを配置

勝利条件:

連合軍決定的勝利: 0~14VP

連合軍限定的勝利: 15~24VP

引き分け: 25~29VP

ドイツ軍限定的勝利: 30~39VP

ドイツ軍決定的勝利: 40VP以上

**プレイの例:****移動(英文ルール11ページの図参照)**

Mersch にいるドイツ軍装甲ユニットは、Ettelbruck と Eschdorf を通って Rambrouch へ移動するのに、5移動力を消費します。しかし、58-59間の橋梁が爆破されている場合、Sael を通って二級道路沿いに Rambrouch へ行くのは9移動力かかる為、Rambrouch まで行くことはできません。この場合、いずれかの歩兵ユニットが装甲ユニットよりも前に移動していれば、Rambrouch まで行くことができます。

下の図では、Waimes にいるスタックが Malmedy へ移動しようとしています。この時、米軍の工兵が橋梁の爆破を試み、成功しました。ドイツ軍プレイヤーは移動先を変更して移動を続けることができます。ドイツ軍スタックは Malmedy へ進入するための移動コストは消費しませんが、渡ろうとしていた橋梁が爆破されたことによるペナルティとして1移動力を消費します。

**戦闘: 砲兵の割り当て**

ドイツ軍は3戦力の歩兵2ユニットと、2戦力の装甲1ユニットを戦闘に参加させています。連合軍プレイヤーは2個の砲撃支援を得ています。ドイツ軍には歩兵戦力が6戦力、装甲戦力が2戦力あるため、一個目の砲撃支援は最大戦力のユニットタイプである歩兵ユニットのいずれかを目標としなければなりません。二個目の砲撃支援の目標を決定する時には、歩兵タイプの合計戦力から、既に砲撃が割り当てられているユニットの戦力を差し引いて計算します。この場合、歩兵タイプの戦力は $6-3=3$ 戦力になります。これは依然装甲タイプの合計戦力=2よりも大きいので、二個目の砲撃支援はもう一方の歩兵ユニットに割り当てられなければなりません。

違う例として、ドイツ軍が3戦力の機械化歩兵、4戦力の歩兵、3戦力の歩兵、各1ユニットを戦闘参加させている場合を考えてみましょう。最大戦力を有するユニットタイプは歩兵なので、一個目の砲撃支援は歩兵ユニットのいずれかに割り当てられねばなりません。連合軍プレイヤーは4戦力の歩兵か3戦力の歩兵のいずれかを目標に選択することができます。連合軍プレイヤーは4戦力の歩兵を目標に選んだので、残った歩兵タイプの戦力は $7-4=3$ 戦力となります。この結果歩兵タイプと機械化タイプの戦力が等しくなったので、二個目の砲撃支援の目標は歩兵と機械化歩兵のどちらでも選択できます。

### 戦闘:(英文ルール12ページの図を参照:エラッタ=図中の米軍機械化ユニットの戦力は2戦力ではなく、3戦力です)

ドイツ軍が装甲1、機械化1、歩兵2の合計4ユニットで攻撃を行います。連合軍側は装甲と機械化が1ユニットずつ防御しており、機械化ユニットは塹壕に入っています。この戦闘は渡河攻撃であり、攻撃側ユニットは全て橋梁を渡って戦闘エリアに移動してきたユニットです。ドイツ軍プレイヤーは2回の砲撃要請を行いました、出た目が9と7で砲撃支援を受けられなかった為、諸兵科連合効果を得られていません。連合軍の砲兵は既に砲撃を行いました、効果がありませんでした。

まず防御側が射撃を行います。連合軍プレイヤーは装甲ユニットでドイツ軍の装甲ユニットを射撃せねばなりません。機械化ユニットは2戦力の歩兵ユニットを射撃することにしました。ドイツ軍の機械化ユニットは1戦力ユニットなので、連合軍はこの機械化ユニットへの射撃を強制されません。

通常は、防御側の装甲ユニットは5以下、機械化ユニットは4以下でヒットとなりますが、ドイツ軍は渡河攻撃を行っており、諸兵科連合効果もない為、アメリカ軍の射撃には全て-2DRMが適用されます。装甲ユニットの射撃は出た目が2と8で、1ヒットを得ました。機械化ユニットの射撃は3、5、6で、3ヒットとなりました。ドイツ軍の装甲ユニットは1戦力ユニットとなり、2戦力の歩兵ユニットは除去されます。歩兵ユニットへの3発目のヒットは、適用されずに失われます。

今度はドイツ軍の射撃です。最初に装甲ユニットの目標を決めますが、この場合は連合軍の装甲ユニットを射撃しなければなりません。次に機械化ユニットの目標選択ですが、敵機械化ユニットへの射撃が強制されます。歩兵ユニットはどちらを目標に選んでも構いませんが、よりヒットのチャンスが高い装甲ユニットを選択しました。装甲ユニットは1~4でヒット、機械化ユニットは目標が塹壕に入っているため1~2でヒット、歩兵ユニットは1~3でヒットとなります。

### 補給

下記の図はターン開始時の状況を表したものです。連合軍はマップの北から南まで、ユニットが一行に並んでいます。連合軍エリアの一部には、前ターンの戦闘で残ったドイツ軍ユニットが含まれています。

ドイツ軍プレイヤーは、自軍インパルス開始時には、Bastogne から Spimont へ歩兵ユニットを移動させたり、Nives から Moiricy へ装甲ユニットを移動させることはできません。いずれも移動先エリアへ補給線を引く

ことができないからです。

第一インパルスにドイツ軍が Bastogne で攻撃を行い、連合軍ユニットを除去したと仮定してみましょう。Nives の装甲ユニットは移動も戦闘もしていません。連合軍インパルスに連合軍プレイヤーが Bastogne や Sprimont へユニットを移動させなかった場合(Bastogne へ移動させると戦闘が強制されます)、ドイツ軍第二インパルスの開始時にドイツ軍は Bastogne と Sprimont を通過して Moiricy へ補給線を引くことができるようになります。この時点で、Nives にいるドイツ軍装甲ユニットは Moiricy やその先のエリアへ移動することが可能になります。

### 架橋

ドイツ軍は Dasburg から Marnach へと川を越えて3戦力の機械化ユニットを移動させました。この移動を行うためには、機械化ユニットは部隊内の車両を Dasburg に残し、徒歩で川を渡る必要がありました。この移動には、爆破された橋梁を越えるための3MPに加えて、Marnach に他のユニットがいるための1MPを消費します。Dasburg にいるドイツ軍の装甲ユニットは爆破された橋梁を越えることはできません。その後 Marnach での戦闘が解決されます。ドイツ軍の機械化ユニットが戦闘に生き残れば、Dasburg にいるドイツ軍工兵ユニットがこのインパルスの終了時に橋梁の修理を試みることができます。

橋梁修理の試みが成功すれば、ドイツ軍の機械化ユニットは次のターンに8移動力を消費することができます。また、ドイツ軍装甲ユニットが次のインパルスに橋を渡って Marnach の連合軍ユニットを攻撃することができます(機械化ユニットはすでに攻撃を行っており、このターン中は再度攻撃に参加することはできません)。橋梁修理の試みが失敗した場合、ドイツ軍機械化ユニットは他の爆破されていない橋梁を通して補給線を設定できない限り、以後のターンに5移動力しか消費できません。

戦闘でドイツ軍機械化ユニットが除去された場合、橋梁修理を試みることはできません。

アメリカ軍の反撃により、橋梁修理が完了する前にドイツ軍機械化ユニットが除去された場合(一回目の橋梁修理の試みが失敗しているものと仮定します)、ドイツ軍工兵ユニットは他のドイツ軍ユニットが Marnach に入るまでは橋梁修理の試みを行うことができません。この場合も、橋梁修理DRMはマップ上に留まります。

September 3, 2000

Takayuki Kawasaki