

1 INTRODUCTION

序章は省略します。

GMT社の Ardennes '44 は二人プレイヤーのゲームで1944年ヒトラーのアルデンヌ地方への奇襲攻撃を描写してあります。ゲームの期間は12月16日から26日までのドイツ軍がミューズ川渡河のチャンスまでです。2つのショートシナリオはドイツ軍の初期攻勢を扱っています。

1.1 ゲームスケール

各ゲームターンは実際の時間の約8時間を表しています。各マップヘックスは約1.6マイルを表しています(2.6km)。部隊は大隊、連隊、旅団を表しています。

2 GAME EQUIPMENT

2.1 内容物

マップ 2枚 30インチ*37インチ
カウンターシート 3枚 計570個
プレイヤー補助カード 2枚
ルールブック 40ページ
セットアップ早見表 1枚
さいころ 1個

2.2 部隊ユニットとマーカー類

2種類のプレイ用基本のコマがあります：戦闘ユニットとゲームマーカーです。

2.3 部隊規模

X=旅団 III=連隊 II=大隊 TF=機動(機甲)部隊 Gp=戦闘グループ
XXX=軍団 Sq=戦隊 CC=戦闘団 (-)=分遣隊または独立部隊の一部

2.4 部隊の種類

すべての地上部隊は2つの基本種類のどちらかに属しています：機械化 または 非機械化 (移動目的で重要です)。下記は各兵科の種類一覧です。

英語のP2を見てください。

戦車ユニット：戦車ユニットには2種類あります：戦車が描かれたのと、NATOシンボルのユニットです。NATOシンボルユニットは戦車と歩兵が含まれています。戦車が描かれた方は歩兵が随伴すこしか全く無い装甲車両の大隊を表しています。戦車が描かれたユニット特性の要約はプレイヤー補助カード8(Player aid cards)を見てください。

砲兵：砲兵とネーベルファアは総じて砲兵ユニットと呼びます。

2.5 部隊識別

師団識別は 01/02/03 最初の強調数字が師団識別、真中は連隊識別、最後(もし、いくつかあっても)が大隊識別
デザイナーズノート：軍隊で実施している 大隊/連隊/師団の基本的な表記とは反対です。

2.6 増援情報

部隊が到着するターンを示し、登場ヘックスに到着します。

2.7 初期配置情報

マップ上の白BOXの師団番号は開始時から行動できます。赤BOXの師団番号の部隊は移動規制があります(29.1を見てください)。連合軍ユニットに記載されているヘックスから開始します、その間ドイツユニットはゲームの開始時の軍団に分けます。

2.8 Morale Box

ユニット防御力部分のモラルボックスについて

赤四角 エリート

白四角 新兵

なし ベテラン

これらは 戦闘結果のFF (Fire Fight) (16.2)、死守 (Determined Defence) (16.7) 接敵したままでの混乱回復 (18.4) 交戦離脱 (20.2)、降伏判定 (23.8) に関係があります。

2.9 TQ (Tank Quality) (装甲性能数値)

ユニット左上に○内に数字があるが装甲性能数値で高ければ高いほど良く、装甲優越決定 (21.1) に使用します、赤○は防御にだけ用いる事が出来ます(21.2)。

2.10 組織の色識別

戦闘部隊の色識別は：

緑 アメリカ軍

灰 ドイツ軍

暗い灰 ドイツ武装親衛隊

黄土 イギリス軍

青灰 ドイツ降下猟兵

2.11 軍/軍団 色識別

戦闘ユニットおきに作戦開始時の軍または軍団の、色識別してあります。

ドイツ

赤 デイートリッヒ第6SS装甲軍

灰 マントイフェル第5装甲軍

青 ブランデンベルガー第7軍

緑 北風作戦部隊

連合軍

紫 ミドルトン第8軍団

濃い赤 ゲロウ第5軍

橙 パットン第3軍

肌 コリンズ第7軍
青 リッジウェイ第18空挺軍団
赤 イギリス第30軍団
明るい黄 軍直轄部隊または残余部隊

連合軍の識別色は歴史上の興味だけです(セットアップと仕分けを助ける為でもあります)。ドイツ軍の識別色は輸送移動力(22.3)、軍境界線(11.10)、Ourthe River の西側での燃料欠乏テーブルの結果に使用します。識別色は決して戦闘に影響しません。

2.12 ゲームマーカー類

ゲームにはまた多数のマーカーが含まれています、ゲームを容易に補助するために使用します。

2.13 マップ

マップはバルジ戦で戦ったアルデンヌ地方とシュネーアイフェルを収めています。

3 PREPARE FOR PLAY

3.1 一般

連合軍プレイヤーはアメリカ軍とイギリス軍を担当します、ドイツ軍は全国防軍、SS、空軍地上部隊を担当します。

3.2 増援

両プレイヤーは自軍の増援をスタート時からの分と分けておきます。開始時のユニットは白か赤の四角枠の下地色で強調してセットアップコードがあります、他すべての増援もそうです。増援は到着するターンと同じターン記録表に置きます。

3.3 連合軍のセットアップ

連合軍プレイヤーは先に配置します。指定のヘックスに配置し、カウンターの上に置きます。ヘックスコードにドットが表示されているのは、開始時に陣地で開始します。

3.4 ドイツ軍のセットアップ

配置する開始部隊は師団セットアップエリア内にどこにでも置きます(マップ上点線で表示してあります)。軍団砲兵は同一軍団の師団セットアップエリア内に配置します。ユニットは敵に隣接して配置できます(スタック値の範囲内)。

ノート：**ヘックス1331**：第277、12国民擲弾兵師団の部隊らはどちらでもこのヘックスから開始できます。

第12国民擲弾兵師団：ドイツ軍プレイヤーは26/77 Gren 26/39 Fus の2個連隊は Our 川の西側から始める事ができます(師団セットアップエリア内)。ほかの2個連隊は Our 川の東側に配置しなくてはなりません。

デザインノート：この師団は12月15日夜に浸透しており、16日AM5：30の攻撃開始前に2個連隊は渡河していました。

3.4 他のマーカー

ターン記録マーカーは16AM BOXに置きます。橋爆破マーカーを6箇所、開始時に爆破しているところに配置します(マップ上に表示しています)。

3.5 砲兵

全砲兵は射撃可能面で開始します。

3.6 セットアップ早見表

見てセットアップすると早く配置できます。

A ドイツ軍プレイヤーターン

1 射撃済み砲兵補充 フェイズ (ドイツは3個グループまで、連合軍は全て可能) (5)

(ドイツは2ターンのみ特別補充があり6個グループまで可能になります。)

2 燃料欠乏チェック フェイズ (ドイツ軍のみ) (6)

19Turn AM から行います。

燃料欠乏決定表1と2の2テーブルありおのおのさいころを振り欠乏する師団を決定しOOSマーカーを置きます。

3 橋 爆破/修復 フェイズ (7)

4 移動 フェイズ

全てのドイツ軍部隊は任意で移動することができます。

ENG 状態(交戦中) ユニットの移動できません。(16.5)

混乱部隊の移動は最大1ヘックスです。(18.2)

陣地を構築する事が出来ますまたは完成します。(15.8)

Breakdown(分遣)を行うことが出来ます、再結成は最大2部隊までです。(26.1)

PM turn であればその日の Night turn に行動予定の3スタックまでに Night Maker を置く事ができます、戦術移動を使わず且つ1ヘックスだけしか移動していない部隊が Night Maker の資格を得ます。(ほかにもありますが)(25.3)

ドイツの Replacement Maker (補充割り当てマーカー)(25.2)を取り去る事ができます、AM turn のみに可能です。

5 回復 フェイズ (18.4)

Disrupted Maker 混乱マーカーを取り去る事ができます、ただし敵 ZOC 内の時はさいころ1個振り **1-3** で成功 **4-**

6 は混乱継続 になります。

6 戦闘 フェイズ

ENG Maker (交戦マーカー) を取り去る事が出来ます、または Disengagements (交戦離脱) を試みる事が出来ます。(20)

戦闘の解決を行う(14) Breakdown (分遣) は戦闘後前進の前に行う事が出来ます。(26. 2)

7 The Traffic Maker フェイズ

Traffic Maker をマップに配置する事が出来ます、ただしドイツ軍が 17AMturn から配置できます連合軍には規制なしです。(24)

2個の Roadblock Maker を配置、再配置出来ます。

配置したあとにさいころを2個振り出た目の Traffic Maker (ドイツは Greif Maker) をマップ外の保存BOXに撤収します、更にドイツは19AMTurn よりターン記録表にある1から6までの数字に該当するマーカーも撤収します、重複した時はそれだけになります。

8 補給、降伏チェック フェイズ

すべてのドイツ軍部隊の補給状態の確認を行い、非補給と判定した時は OOS Maker を配置します。(23. 1)

OOS Maker がすでにのっている場合でまだマーカーが取れない時は降伏チェックを行います。(23. 7)

9 勝利判定 フェイズ (連合軍ターンに行います) (30. 2, 30. 3)

B 連合軍プレイヤーターン

C END ターン

Night ターンの手順

A

補充フェイズ 両軍とも行います。

B

連合軍夜間移動フェイズ その日の昼ターンにマークした部隊を移動する事が出来ます。

C

上記の部隊は戦闘を行う事が出来ます。

D

ドイツ軍夜間移動フェイズ その日の昼ターンにマークした部隊を移動する事が出来ます。

E

上記の部隊は戦闘を行う事が出来ます。

砲兵支援は Night Maker の指定が無くても支援出来ます。

5 THE ARTILLERY SUPPLY PHASE

5. 1 概要

射撃済み面の砲兵グループを射撃可能面にすることができます、

ドイツ軍に関しては砲兵グループに輸送マーカー Prime Mover がのっているものがあれば取り去ることができます。(ドイツ砲兵唯一の長距離移動手段です)(12. 7を参照してください)

5. 2 砲兵補充手順

補充は貯めておく事はできません、割り当てるグループが無い時補充は消えてしまいます。

補充は ドイツは3グループ(5. 4に例外があります) 連合軍は無制限 です。

5. 3 制限

混乱(18)、補給切れ(23. 4)、戦略移動(12. 1)の場合は補充を受けることができません、敵ZOCの場合やENGマーカーをのせている場合は補充を受ける事が出来ます。

5. 4 第2ターン特別補充

ドイツは攻撃のための備蓄を反映して 16PMturn (2ターン) に6グループを射撃可能面にすることができます。

6 THE FUEL SHORTAGE PHASE

6. 1 手順

19PMturn 以後ドイツ軍だけ燃料欠乏の確認をします、チェックはチャートの2個のテーブルで確認します、さいころはそれぞれ一個ずつ振ります、結果の師団すべての部隊に OOS Maker をのせます。(23. 4を参照してください) 結果のなかには二つの師団の時がありますがドイツ担当プレイヤーがどちらを補給切れにするかを決めます。

(The Fuhrer Begleit & The Fuhrer Grenadier brigades は師団として扱います。)

6. 3 さいころ修正

23AMturn から必ず +1 すること、ライン川西側の鉄道網への連合軍の爆撃が理由です。

6. 4 燃料欠乏と増援

燃料欠乏の対象師団が増援として到着するターンと重なった時は OOS Maker をのせて非補給状態になります。(移動は最大2ヘックスです) もし対象師団の一部が到着したら、ドイツ軍プレイヤーはマップ上その部隊を選ばなくてはなりません。燃料欠乏対象の師団が到着しないときは、無効とします。

6. 5 West of the Ourthe River

West of the Ourthe River の結果が出たときは連合軍がドイツ軍の代わりに指示のあった軍の師団を川の西側の師団をマークします、また師団のたった1部隊でもあれば影響します、勝利ポイントヘックスも West of the Ourthe River とします。

7 BUILDING AND BLOWING BRIDGE

ES

7. 1 橋フェイズ

このフェイズ中にフェイズプレイヤーは橋の爆破と修復ができます。

7. 2 橋爆破の概要

両軍とも橋を爆破できます、爆破は自分の橋フェイズが敵の戦闘フェイズの行うことができます、毎ターンに一回だけそれぞれの橋の爆破を試みることができます、O O Sにかかわらず爆破はできます。

7. 3 自軍の橋フェイズでの橋爆破

敵Z O Cと自分のZ O Cと重なり合ったところの橋を毎ターンに一回だけ爆破を試みることが出来ます、ただし敵ヘックスとE Z O Cボンドを超えることは出来ません。(7. 9 付近の図を参照してください)、チャートの橋爆破結果テーブルを見ながらさいころ 1 個ふり結果で“B l o w n”が出ますと爆破成功で Bridge Blown maker でマークします。

7. 4 敵戦闘フェイズでの橋爆破

敵が橋越しで攻撃するときに橋爆破をすることができます。

プレイノート：敵戦闘フェイズに橋爆破に成功したら・・・非架橋川越しの攻撃になりますので敵戦車ユニットはArmor Shift 装甲優越を得られません。

Tank & Recon Unit は非架橋の川を超えての戦闘後前進を阻みます。

敵は目の前で橋爆破されたら戦闘をキャンセルすることができます。

7. 5 橋爆破でのさいころ修正

- + 1 敵の戦闘フェイズでの橋爆破を試みる時。
- + 2 橋爆破を試みるユニットが「混乱マーカ―」「ENG マーカ―」「戦略移動マーカ―」がのっている時。

7. 6 爆破された橋の影響

両軍、橋がない状態とってください。

7. 7 爆破制限

Ouren River(2020)以外 1 日目(夜を含む)は爆破できません。Town を通っている川・・・middle of a town を通る川は爆破できません。

7. 8 Ouren River (2020)

ドイツ軍が初めて隣接した時(移動、戦闘後前進)に連合軍はさいころ 1 から 4 (修正なし)で爆破ができますもし失敗したら 7. 7 に従います。

7. 9 橋の修復

落ちた橋を以下の 2 つの条件をクリアすれば修復作業にはいれます。

- 対岸に敵ユニットが無く Z O C でもなく手前に友軍ユニットが存在すること。
 - その友軍ユニットまで補給が来ていること。
- 修復期間は友軍の橋フェイズから始まり次ターンの友軍橋フェイズに修復できます。

7. 10 The Dasburg(2115) and Gemund(2013) Bridges

上記の橋は攻撃前から工兵大隊と装備の準備をしており早期の修復することができます。

16 PM turn (2turn)の橋フェイズに修復することができます。(バスターニュへの道)

以降また爆破されたときは通常のルールになります。

プレイノート

1 ターンに修復中マーカ―を置いておき 2 ターンに完成としますと便利です。

8 STACKING

8. 1 スタッキングポイントリミット

1 ヘックスあたり 3 スタッキングポイントです。

戦車(シルエット)と砲兵はスタックポイント値がないのでそのときは 8. 2 をご覧ください。

8. 2 ユニットの限界

原則として 1 ヘックスあたり 2 ユニットが限界です。

例外

スタッキングポイントを持つユニットと戦車(シルエット)が基本の組み合わせ。

- その戦車(シルエット)が同一師団の戦車であれば 2 個を 1 個としてカウントできます、そして同一師団の部隊を組み合わせる。
- 上記の逆で同一師団部隊の 3 スタッキングポイントが限界で 2 個の組み合わせを 1 個としてカウントして、それに戦車(シルエット)を組み合わせる。
- または防御力の合計 6 以内の 3 個以下の混成グループ(Battle Group)を編成できます、砲兵は除きます。

8. 3 オーバースタッキングの罰則

移動と退却の後、故意に超過することはできません。移動終了後、戦闘後前進終了後は 超過してないか注視しなくてははいけません、違反したときはリミットポイントか 2 スタック内になるように所有プレイヤーが正します、例外：退却終了後にオーバーしても次の移動フェイズに制限以下なるように移動して正すことができます、またはステップロスの選択でもかまいません。

9 ZONE OFF CONTROL (ZOC)

9. 1 一般

すべての戦闘ユニットは ZOC を持ちます。

9. 2 ZOC と移動

移動中 ZOC にはいりますと、必ず止まり移動を終了します。
ZOC から出るときは移動力に +1 加算して出ることができます、入るときは無料です。

9. 3 ZOC 間移動

ZOC に入ると必ずそこで終了しますが、ZOC 間移動は可能です。ただし ZOC ボンドは超えることも入ることもできません、戦闘後前進のときに敵がいたヘックスには ZOC ボンドでも入れます。

9. 5 ほかの ZOC の影響

退却に関しては 17. 1, 17. 2 をみてください。

戦闘後前進に関しては 19. 3 をみてください。

補給に関しては 23. 3 をみてください。

10 ZOC BONDS

10. 1 一般

ZOC ボンドにはヘックスボンドとヘックスサイドボンドがあります。

取説の P6 を参照してください。

10. 2 ZOC ボンドの影響

移動中、ZOC ボンドに入ることやヘックスサイドボンドを渡ることではできません。

退却で上記の状態しか退却方法が無いとき退却部隊は全滅します。

補給線も通すことはできません。

10. 3 ZOC ボンドと地形

ZOC ボンド (ヘックスサイドではありません) の間に川が 2 本存在すると無効になります

Wooded Rough HEX は ZOCBOND を無効にします、2 つの Wooded Rough HEX の間に

ZOCHEXSIDEBOND を無効にします。

(取説 P7 と P8 の参考のマーク I の状況をみてください)

プレイノート：湖ヘックスサイドにはとおります。(湖岸のことです・・・)

10. 5 ZOC ボンドの打ち消し

ZOCBOND の間に敵部隊があるときは無効になります。

敵 2 つの部隊の間に ZOCHEXSIDEBOND は無効になります。

10. 6 ZOC ボンドとマップ端

ZOCHEXSIDEBOND はありますが ZOCBOND はありません。

11 BASIC RULES OF MOVEMENT

11. 1 移動の手順

移動フェイズの間自由に部隊を動かすことができますまたそれぞれの部隊には移動ポイントを消費してそれぞれの部隊の持っている範囲内移動することができますさらに戦闘フェイズでもできます。移動する際は地形効果表を参照してヘックスに入る際その地形に必要な移動ポイントを消費します。移動はひとつ又はひとつのスタックが移動完了したあとで次の移動を行います。

11. 2 拡張移動

非機械化部隊は拡張移動を行うことができ 2 MP s 増加します。機械化部隊はできません。(機械化部隊は戦略移動になります。) 拡張移動は敵 ZOC 内から開始できますが終了はできません。

11. 3 戦術移動

戦術移動とはすべての移動コストや障害を無視して 2 ヘックス動くことができますが敵 ZOC に入ったときは移動を終了しなくてはなりませんまた ZOC ボンドに入ることも超えることもできません、本来進入不可の地形はやっぱり進入できません。

ノート：車両部隊 (Vehicle unit)、(機械化部隊と車両部隊との境目に注意してください) は森林ヘックスに入ることはできません。(道路があれば別ですが・・・)

障害マーカーや障害地形について：Traffic Maker, Roadblocks and St-Vith Bottle-neck (ルール 24) は戦術移動では無視できません。

11. 4 移動と川

車両部隊は橋がない川ヘックスサイドを渡ることができません必ず橋を使って渡ってください 歩兵タイプの部隊は移動開始時川に隣接していたら橋がなくても川ヘックスサイドをわたることができます。(戦術移動も同様です) 同じ移動フェイズ内に 2 本の川を渡ることができません。

ミューズ川

移動も戦闘も普通の川として扱います、例外は 17. 2 の退却時のミューズ川をみてください。

Town を通る川について

middle of town を通る川は橋があるものと考えます。(Malmedy のような)

重要：周囲からこの都市への川の移動による障害と地形効果は緩和されます。

11. 5 Forest と West Wall について

車両部隊は道路無しには出入りできません。

11. 6 Wooded Rough (Dark Green) Hexside

Wooded Rough とは小さな森の谷間に川や小川が存在するヘックスです。

ヘックスの周囲を濃い緑で囲まれて道路がないヘックスサイドは橋のない川ヘックスサイドと同じです。車両部隊は進入不可で、歩兵部隊は移動開始時に隣接していたら進入できます。(戦術移動も同様です) 歩兵部隊は同じ移動フェイズ内に道路がない2つの **Wooded Rough** ヘックスサイドを移動することはできません。

1 1. 7 道路移動と森の道路

部隊が道路を利用すると道路の移動コストを使います、敵 ZOC への進入、退出も道路の移動コストを使えます。

森の道路: 機械化部隊が森の2級道路を利用するときの道路移動コストは2MPs になります。(TECチャートを参照してください。)

1 1. 8 砲兵と移動

2 2. 1 から 2 2. 3 までを参照してください。

1 1. 9 マップ外BOXへの退出

一般: 連合軍はマップ端のマップ外BOXに関連したところから出ることができます。

出るためのコストはマップ端ヘックスからどこでも1MPです、出た次のターンにマップ外BOXに関連したところから再進入しても構いません、または隣接したマップ外BOXに移動してターンを終了します。ドイツ軍はマップ外BOXに出ることはできません。ですがドイツは勝利ポイントヘックスからは出ることができます・・・

すべての部隊はマップ東端からは出ることができません。

参考: 連合軍部隊が南東のマップ外BOXからはマップ端A, B, Cヘックスに入ることができますまた南東のマップ外BOXに出ることができます。

アントワープへ・・・

ドイツ軍はW3420からリージュ(ミューズ川をまたいでいます)から出ますと勝利条件になりますがマップ外BOXにおきません、しかし脇に重ねおきます。一度ですと再進入はできません。

退却でマップ外BOXに出る・・・

連合軍は退却でマップ外BOXに出ることができます。混乱した状態で適切なマップ外BOXにおきます。混乱した部隊は回復フェイズまでマップ外BOXに出ることができません。(18.4)

1 1. 1 0 軍の境界線

境界間の移動規制: ドイツ軍は18AM Game Turn 以前まで境界線を越えられません 18AM Game Turn から規制解除になります。境界線はマップ上に引いてあります境界線より伸びていない

ところからドイツ軍は西側の境界線へのどちら側でも移動できます。

戦闘への影響: ドイツ部隊は軍境界線を越えて戦闘はできますが境界線越しに戦闘した部隊は境界線を越えて戦闘後前進はできません。ドイツ軍が戦闘結果でどうしても境界線を越えなければならなくなったときは自動的に混乱になります(18.2)、この状態での混乱は超えた境界線をこえて元にもどるか、18AMturn まで混乱を取り去ることはできません。(18.4) 軍境界線はZOCボンドには影響を及ぼしません。

増援: 軍境界線の効力がある間の増援は所属軍の境界線側に配置します。

1 2 STRATEGIC MOVEMENT AND TRUCK MAKERS

1 2. 1 戦略移動 一般

機械化部隊は(連合軍砲兵部隊を含みます) 移動力が2倍になる戦略移動を使うことができます。非機械化部隊、補給切れ部隊、ドイツ砲兵輸送移動中は戦略移動を利用できません。機械化部隊は一級、二級道路沿いに戦略移動をしなくてはなりません。増援部隊は戦略移動で進入することができます。

1 2. 2 戦略移動の規制

部隊が戦略移動を使うときはスタックした状態で開始できますが、しかし以下の規制があります。

- 敵ZOCから開始できませんし敵ZOCに入ることはできません。
- スタックして終了できません。
- 他の戦略移動マーカーをのっている部隊に隣接して終了できません。しかし違う道路であれば隣接していても隣接しているとはみなしません。

1 2. 3 戦略移動と Traffic Makers

戦略移動を使っている部隊が、St-Vith Bottleneck と Traffic Maker が置かれているヘックスへ入るときは規定のMPコストを消費しなくてはなりません。敵の Roadblock Maker の置かれているヘックスに入りますとそこで移動終了します。

1 2. 4 戦略移動(SM) マーカー

一回の移動フェイズで戦略移動マーカーの数は制限があります、戦略移動マーカーのどちらかの目的にあった面を利用してください。(連合軍の反対面はトラックマーカー・・・非機械化用です、ドイツの反対面は輸送マーカーPrime Mover と記載されており、砲兵移動に使用します。5個あります残り1個は純粹に戦略移動

だけです。ドイツは総計6個、連合軍は総計10個です) 戦略移動を行うユニットおきにSMマーカー1個をおきます。(増援部隊も含みます)

12.5 戦略移動と戦闘

SMマーカーが置かれている部隊は **Defensive Combat Bonuses(DCBs)** (15.1) の恩恵を受けられませんしSMマーカーが置かれている部隊を攻撃するときは戦闘比が右へ1シフトします TQ値(装甲性能数値)とZOCsはSMマーカーによる影響はありません 戦闘結果で退却か交戦(ENG)になった部隊はSMマーカーを取り去ります

12.6 トラックマーカー

12.6.1 一般ルール

連合軍非機械化部隊はトラックによる移動ができます。歩兵部隊は機械化部隊の戦略移動と等しい移動ができます。(SMの条件を適用することになります。) 連合軍非機械化部隊は開始時に道路(どちらでも)にあり敵から2ヘックス離れていてまたはマップ外BOXに居る部隊にトラックを割り当てることができます。兵科に気をつけてください

トラックを利用する部隊の移動力はトラックに乗せるのに全移動力を使わなくてはなりません。(すなわち1ターンは行うことはできません)

例外:連合軍非機械化の増援はトラックを利用することができず・・1ターンの積み込みの移動力は必要としません。

トラックマーカーは戦略移動マーカーのうらにありますのでトラックを一個使うと機械化部隊の戦略移動マーカーが減ることになります。

12.6.2 トラックの能力

連合軍歩兵はトラック輸送すると移動力が12MPsになり機械化部隊移動率で移動でき機械化部隊の戦略移動ルールを順守します。でも移動力は2倍にはなりません12MPsのままです。

12.7 SM/トラックマーカーの除去

戦略移動を行うと次ターンの移動フェイズまでSMマーカー/トラックマーカーは取れません。下記の3つの状況で除去できます。

- 次ターンの移動フェイズで戦略移動を使わないときは取り去ることができ、他の部隊にマーカーをすぐ使用できます。
- 戦闘結果で交戦(Eng)を受けたときか退却を強制されたとき。
- ドイツ軍(連合軍不可)は自軍の砲兵補充フェイズに輸送マーカーを取り去ることができ、そのマーカーを(SM/Prime Mover Maker)を所定のBOXに保管します 連合軍砲兵隊は戦略移動中表面に戻せません。(5.3)

13 REINFORCEMENTS & ENTRY HEXES

13.1 増援

増援部隊は額面の移動力を使用できます 移動フェイズの間に最初のヘックス(道路移動率)の地形コストを消費して進入します、増援部隊は必ず登場ヘックスを通り進入しなくてはなりません。登場ヘックスが2個ある間からは進入することはできません。登場ヘックスはZOCでも進入できますがそこでとまらなくてはなりませんそれ以上は移動できません。戦略移動を使えます、連合軍非機械化部隊はトラック移動が利用できます。

増援部隊は登場する代わりに登場ヘックスに関連するマップ外BOXに配置できます。

例:アメリカ第2師団第8連隊第4大隊(4/8/2)は3ターンの増援です。マップ上ではAかBの登場ヘックスから進入するか、連合軍南西マップ外BOXに配置できます。

13.2 アメリカ軍工兵部隊の増援

アメリカ軍工兵は自軍支配下の町、都市(村は不可です)の敵ZOCでない場所に登場しそれぞれの都市や町に工兵1個だけを配置できます、バスターニユは2ヘックスありますがそれぞれに一個ずつ配置し全部で2個まで配置できます。スタック制限に注意してください。

アメリカ工兵の移動制限:増援を受けたターンの移動は最大2ヘックスまでです。

デザインノート:はじめの3日間はパニック状態でアメリカの軍団、軍所属の工兵は歩兵として戦闘地域に動員されました、工兵の任務は道路の補修や木を道路に切り倒しを行う・・などなど

13.3 砲兵の増援

すべての砲兵隊は射撃済み面にて到着します。

13.4 ドイツ部隊の登場ヘックスの占領

ドイツ戦闘部隊が登場ヘックスを占領しているときは、戦闘して排除するか登場ヘックスの関連するマップ外BOXで空くまで待機するか13.1の手順にしたがい他の登場ヘックスから進入します。(他のBOXに移動します。)

BLOCKING:ドイツ部隊により登場ヘックスが占領されたらその後の連合軍の増援はその登場ヘックスから進入できませ

ん。 sector の定義は登場ヘックスの関連するマップ外 BOX すべてのヘックスです。占領されている登場ヘックスのドイツ戦闘部隊につき連合軍は合計防御力6以上の部隊、複数の部隊をドイツ戦闘部隊に隣接しているマップ外に配置しなくてはなりません。(占領部隊に此处に対応します) 以下条件を満たすものが対応部隊になれます。(間違っていたらすみません登場ヘックスが占領されるとそのエリアから増援を占領されていない登場ヘックスさせる前に対応部隊を割り当てたのちマップ外から戦闘をしかけ強制排除するかと思っています。)

- その登場ヘックスから登場する増援部隊。
- 登場ヘックスに関連するマップ外BOXにいる連合軍部隊 (砲兵を含みます)

砲兵隊も防御部隊になることができます。

対応部隊の制限: 連合軍対応部隊は一度配置に着くとドイツ占領部隊がなくなるまで動けませんまたは他の部隊が対応しない限りそのとき動いた部隊は連合軍移動フェイズの間で登場ヘックスが空いたときは進入できますまたは登場ヘックスの関連するマップ外 BOX に移動し後のターンに他の登場ヘックスから進入できます。対応部隊はまたマップ外から戦闘を仕掛けることができます。(13.5を参照してください。)

デザインノート: 非常に重要 占領部隊がいるにもかかわらず空いている登場ヘックスから増援が出るのを制限します。(訳はたぶんこのようなニュアンスとおもいます。)

こつ: アメリカ第10機甲師団でバスターニュ防衛を強化するのを妨害するのにドイツ第7軍で南端登場ヘックスを固めるべきとおもいます。

13.5 連合軍のマップ外からのマップ内への攻撃

連合軍(対応中の部隊か登場ヘックスに関連するマップ外BOXの部隊)はマップ外から登場ヘックスに隣接してマップ内占領部隊に攻撃できます。マップ外から占領部隊のいるヘックスにつながる道路に隣接しているマップ外部隊の戦力を合計し攻撃できます。

例: ヘックス1601はマップ外から2ヘックス分隣接できます、この分の戦力を攻撃時合計できます、また関連するマップ外BOXの射撃可能な砲兵も使用できますし航空支援も受けることができます。すべての戦闘ルールを適用します。

制限: すべての登場ヘックスがドイツ軍に占領されてしまったらマップ外からの戦闘しか許可されません。(対応部隊をすべて割り当てたのち) いいかえれば側面防御が完成したのち連合軍はマップ外から戦闘をしかけます。(おかしかったらご指摘ください) 攻撃失敗: 対応部隊としてすることができます。(しかし対外ステップロスしますので規定の防御力に注意してください。)

攻撃成功: 占領部隊を排除することができれば戦闘に参加した部隊は登場ヘックスを通り(必ず) 戦闘後前進をすることができます。またなんらかの理由で前進できない。(スタックオーバーなど...) 事情があるときは必ず登場ヘックスの関連するマップ外

BOXに戻らなくてはなりません。

重要: マップ外BOX内部隊と対応部隊は攻撃できません。

14 BASIC RULES OF COMBAT

14.1 一般

手番プレイヤーは攻撃フェイズに隣接している敵部隊を攻撃できます。攻撃は任意です 強制されません、各部隊の攻撃(複数)が1ヘックスの攻撃にまとめても同様)は1回しかできません。

(Break through Combat 19.4は例外です) ヘックスにいる防御側の防御力はまとめて算出します(個別にできません) ですので一回しか防御戦闘できません 19.4は例外です) 攻撃はその都度おこないます、あらかじめ指定する必要もありません。

14.2 複数ヘックスへの戦闘

攻撃部隊はそのつど1ヘックスのみ戦闘できます。一回の戦闘で2ヘックスに攻撃できません。

あるヘックスのスタックは個別にできるのであれば違うヘックスの敵を隣接さえしていれば攻撃できます。

個々の部隊の戦闘力を分割できません。

ノート 他のゲームシステムとはちがい隣接している防御部隊をすべての部隊で攻撃する要求はありません。

14.3 指揮統制

一般: 最大2個師団までが協力して攻撃できます。砲兵は制限ありません 軍/軍団の識別色も関係ありません。

無所属の部隊: 無所属の部隊は他の部隊とスタックせずに師団から分離している部隊(師団の番号が無い部隊もそうです) 無所属の部隊は他の師団の部隊をスタックしていれば指揮統制の目的のために師団の一部として考えることができます。(一時的な編成) 師団の番号が無い部隊とスタックしているものは2ユニットを指揮統制のための1個師団と数えることができます。

旅団とグループ: The 150th Pz brigade, The Fuhrer Begleit brigade, The Fuhrer Grenadier brigade and U.S. Mechanized Cavalry Groups (それぞれ2個戦隊からなっています) ルール上師団と考えます。

14.4 戦闘手順

それぞれの戦闘に以下の手順があります。

ステップ1

戦闘が始まる前に防御側は橋を爆破するさいころをふれます。橋が落ちたら攻撃を中止することができます。

ステップ2

攻撃側の戦力を合計し、防御側の戦力を合計して。(あれば **Combat Bonuses** 15.1 を加算します) 整数比を算出し戦闘結果表の欄をさがします。

例 15:4 は 3:1 になります

ステップ3

攻撃側は砲兵支援を行うか宣言したあとに防御側は攻撃側がどうであろうと砲兵支援の宣言ができます、どの砲兵を使用するか決めます。(22.6)

ステップ4

砲兵等の支援で最終の戦闘結果の欄がきまればさいころをふり結果適用します。すみやかに除去やステップロス(16.3)、退却させたり **Determined Defence** (死守)(16.7)をおこなったり、戦闘後前進をおこなったり、**Breakthrough Combat**(19.4)をおこないます。

14.5 最小最大戦闘比

1:3以下は1:3として 7:1を越えるものは7:1として扱います 戦闘比の砲兵等の欄シフトは最終比を決める前に適用します。

例 初期戦闘比が9:1で左1シフト(防御側に有利)したあと最終に7:1とします。

15 COMBAT MODIFIERS

15.1 Defensive Combat Bonuses (DCBs) 防御戦闘ボーナス

地形は戦闘比コラムシフトの代わりに防御側は **Defensive Combat Bonuses (DCBs)** 防御戦闘ボーナスを受け取ることができます、ヘックスの防御戦闘力が増えます(ユニットごとではありません) **Terrain Effects Chart(TEC)**地形効果表を参照してそのヘックスの **DCBs** を確認してください。防御側にその地形のもっとも有利な **DCB** を受け取ることができます複数は不可。

例 1-1-3の工兵隊が町ヘックス(DCB +3)での防御力は4になります。

制限

防御力が括弧になっている部隊は **DCBs** を受け取れません。

戦力移動中は **DCBs** を受け取れません。

歩兵が随伴していない戦車(シルエット)部隊は **DCBs** を最大+1までしか受け取れません。

15.2 半減

半減は個々に半減します(スタックではありません) 端数は切り上げします四捨五入ではありません。(例 5の半減は3になります) 攻撃部隊の戦闘力半減は戦闘時一回のみです複数回半減しません。

15.3 川

川越しの戦闘は戦闘力半減します(ミューズ川を含みます) 橋が健在で橋越しであれば戦車(シルエット)部隊の **Armor Shift**(21.3)は受けられますが攻撃側戦闘力半減はキャンセルできません。

15.4 車両部隊(Vehicle Unit)と戦闘

車両部隊が **Forest, West wall or Wooded Rough hex** に対してまたは内からの攻撃で道路つたいでなければ戦闘力は半減します。いいかえれば道路なしのヘックスサイド越しの車両部隊の戦闘力は半減します。

15.5 Wooded Rough and Height Advantage

Wooded Rough から外への戦闘 また **Wooded Rough** からほかの **Wooded Rough** への戦闘での戦闘力は半減します。 **Wooded Rough** でないヘックスから **Wooded Rough** への戦闘力は半減しません。(**Height Advantage** と呼びます) 車両部隊は道路つたいであれば **Height Advantage** を受けることができます。

デザインノート

Wooded Rough の部隊は小さな谷間に入ったと考えます。谷間からの攻撃は半減しますが谷間の上からの攻撃は半減しません。このゲームでは **Wooded Rough** はよい防御ヘックスではありません。

River & Wooded Rough Hexes

Wooded Rough に流れている川は無視します。 **Wooded Rough Hexside** は川を考慮します。 例外 橋がある **Wooded Rough Hexside** 越しで **Wooded Rough Hex** を攻撃するとき、いつも戦闘力は半減します) 例 2828から2928をみてください。

15.6 連合軍航空支援

December 23rd AM turn より連合軍は空軍の支援を受けられません。

攻撃支援: 連合軍プレイヤーターンに攻撃時航空支援を受けることができます。連合軍プレイヤーはさいころを1個ふり支援数を決定します。(移動フェイズ中いつでもいいです) 例 西マップに連合軍航空支援表があります、さいころで5がでたらこのターンの航空支援はマーカーを3個受け取ります、攻撃支援する際はマーカー1個で戦闘結果表にて右に1コラムシフトし、ひとつの戦闘ではマーカー1個しか支援できません。このマーカーは貯めることはできません使用しなければ除去します、戦闘結果がでたらマーカーは除去します。

防御支援: ドイツ軍の攻撃解決をする前に連合軍の航空支援表(**Jabos Table** 15.6 西マップにもあります)でさいころを一個ふり戦闘結果表の左コラムシフト数を決めます。防御支援には制限はありません。マーカーは関係ありません。

夜ターン: 航空支援はありません。

15.7 West Wall

ドイツ軍のみ West Wall で+3の防御力修正が得られます。(移動制限は両軍に適用されます) 連合軍の戦車(シルエット)と偵察部隊は West Wall への攻撃は戦闘力半減します。

15.8 陣地(Improved Position=IP)

戦闘への影響: 防御ヘックスに陣地があると 死守(Determined Defence 16.7)をすることができます。DCBは+2です。このDCBを受けるとそのヘックスの地形のDCBは受けることができません。

例外: 戦略移動中と防御力に括弧があるものは陣地の恩恵を受けられません。戦車(シルエット)部隊のDCBは+1までしか受けることはできません。

陣地構築の仕方: 両軍構築できます 町、都市、村と West Wall (これらはすでに陣地と同様の効果があります) 以外に構築することができます。補給状態の戦闘ユニットで戦略移動を行っておらず、混乱、ENGになっていない部隊が陣地構築することができます。(戦車(シルエット)部隊はできません) 構築には2段階の段取りがあります。

1) 資格のある部隊が陣地構築するためにはその移動フェイズに移動できません。そのターンに陣地マーカーの裏面にして配置します。

2) 次ターンの友軍移動フェイズに混乱、ENG状態でなければ陣地マーカーを完成面にすることができます。

完成の遅延: 構築中の部隊がENG状態やすべての部隊が混乱状態のときは陣地を完成させることができません。陣地完成は次ターンになりマーカーは構築中にとどまります。いったん陣地構築が始まったら取り去る方法はそのヘックスから構築部隊がそのヘックスから離脱するしかありません。

陣地の撤去: 移動フェイズの終了時にいくつでも取り去ることができます。戦闘中は敵が戦闘後前進して陣地ヘックスを占領するか防御部隊が退却を強制されたときはすみやかに取り去ります。

追加: 陣地建設を自軍移動フェイズ開始したらそのあとの戦闘フェイズでの戦闘はできません。砲兵は陣地建設することはできません。

15.9 その他の修正

戦略移動中の部隊を攻撃するときは右に1コラムシフトします。戦車部隊で灰色のTQ値(装甲性能数値)があるものは装甲優越(Armor Shift 21.1)になりますと1コラムシフトが得られます。

砲兵支援によるコラムシフトsがあり、攻撃側・防御側とも支援がうけられます。

補給切れによる1コラムシフトがあります。

16 COMBAT RESULTS

一つの戦闘の結果を戦闘結果表から攻撃・防御側に適用します、言うまでもなく有利な状況だけとは限りません。

D1*

防御側は1ステップロスし 4ヘックス後退を強制されそのあとと混乱状態になります。攻撃側は戦闘後前進 Bonus Advance (19.1)ができ且つ突破戦闘 Breakthrough Combat (19.4)ができます。

DR4*

防御側は4ヘックス後退を強制されそのあとと混乱状態になります。攻撃側は戦闘後前進 Bonus Advance (19.1)ができ且つ突破戦闘 Breakthrough Combat (19.4)ができます。

DR3

防御側は3ヘックス後退を強制されそのあとと混乱状態になります。攻撃側は戦闘後前進 Bonus Advance (19.1)ができます。

DR2

防御側は2ヘックス後退を強制されそのあとと混乱状態になります。攻撃側は戦闘後前進 Regular Advance (19.1)ができます。

FF Fire Fight

攻撃側はENGの結果か Fire Fight Table を使用してすぐにもう一度さいころを振るか(16.2)どちらかを選ぶことができます。

FF(+1) Fire Fight

攻撃側はENGの結果か Fire Fight Table を使用してすぐにもう一度さいころを振るか(16.2)どちらかを選ぶことができますがさいころを振るときは+1のさいころ修正を必ずします。

EX

両軍1ステップ失います。(所有者側が決めます 例外16.3 ステップロスの選択) 防御側はENG状態になります。退却と混乱はありません。EXの損害で防御側が除去されない限りは(1ステップしかなかったとき) 戦闘後前進はできません。出来ても防御部隊のいたヘックスに前進して終わりです。

ENG

防御側にENGマーカーをおきます。退却、混乱、戦闘後前進はありません。

A1/ENG

攻撃側が1ステップロスを適用する以外はENGと同じです。

A1

攻撃側が1ステップロスします。

* アスタリスク

アスタリスクがある場合、突破戦闘 Breakthrough Combat (19.4)ができます。

16.2 Fire Fight Table

このテーブルは戦闘結果でFFが生じ攻撃側がさらに突き進みたいとき時使用します。攻撃側は最初に先鋒(Lead Unit)を決

めなくてはなりません、攻撃に参加している部隊が1個しかないときはその部隊が先鋒(Lead Unit)になります、複数であれば先鋒(Lead Unit)として1個を選びます、FFのさいころを振るときの修正に先鋒(Lead Unit)のモラルを使用します(エリート-1、ベテラン±0、新兵+1)また損害も先鋒(Lead Unit)が受けます。

ユニットが一個のときは先鋒として選んだ部隊が防御側ヘックスへ進めます。FFを使用する使用しないは自由です。

例:戦車と偵察部隊は橋のない川越しと道路が通じてない森ヘックスサイドのときは、先鋒(Lead Unit)として選ぶことができます。

さいころ修正

+1 先鋒が新兵

-1 先鋒がエリート

-1 先鋒がグレー丸のTQ値(装甲性能数値)を持つ戦車ユニットであり且つ防御側が森、Wooded Rough、都市ヘックスでない時、TQの比較で攻撃側が大きいまたは同等の時にさいころ修正があります。

ノート さいころ修正の累積で21.1の装甲優越Armor Shiftと違いTQ値(装甲性能数値)は同等でも得られます、21.1ではTQ同士の比較は防御側以上になっています。Armor Shiftと故意に違えております。

例

第4機甲師団がバスターニュへの攻撃で連合軍プレイヤーはFFの結果を出しました。連合軍プレイヤーはFFを行うべく第4機甲師団のCCR(エリート戦車部隊)を先鋒(Lead Unit)に選びました。このときのさいころ修正は-2(エリート部隊とCCRのTQ値(装甲性能数値)を上回る戦車部隊が防御側プレイヤーにないためです。)

FFの結果

D1

防御側は1ステップロスし防御側がまだ残っているなら2ヘックス後退を強制されそのあと混乱状態になります。攻撃側は戦闘後前進 Regular Advanceを行うことができます。

A1/D1

両軍1ステップ失います。(攻撃側は先鋒が受けますが防御側は防御側が決めます)防御側がまだ残っているなら2ヘックス後退を行うことができ混乱状態(退却の有無にかかわらず)になります。攻撃側は戦闘後前進 Regular Advanceを行うことができます。

A1/DR2

攻撃側は1ステップ失います。(先鋒が受けます)防御側は2ヘックス後退を行うことができ混乱状態(退却の有無にかかわらず)になります。攻撃側は戦闘後前進 Regular Advanceを行うことができます。

ENG+

防御側にENGマーカーをおきます。退却、混乱、戦闘後前進はありません、違うところは攻撃側優勢マーカー Attacker's Advantage maker を攻撃部隊1ヘックスに防御側へ矢印を向けて置きます。(16.6)

戦闘後前進:FFにて前進できるのはFFの戦闘に関連した部隊が進めます。先鋒(Lead Unit)だけではありません。

16.3 ステップロスの選択

戦闘結果でEX時 装甲優越Armor Shiftをもたらした戦車部隊がいた時はその戦車部隊がステップロスします。戦車部隊を選ぶのはArmor Shiftの資格を持つ部隊ではなくてはなりません。他の結果(A1,D1.etc...)では所有者側プレイヤーはどれかを選ぶことが出来ます。

FF(Fire Fight):先鋒(Lead Unit)がいつもステップロスを受けます。(16.2)

16.4 ステップロスの仕方

裏返すとステップロスしたことになります(2ステップの部隊)、1ステップしかないときか1ステップしか残っていないときはマップ上から取り去りデットパイルに置きます。

大部隊 Large Units:いくつかの部隊でステップロスしてもスタック値が2の部隊は2回目のステップロスができます。2回目の行い方は同系の残余ユニットに置きかえます、そのあと退却と混乱結果を受けます、同系の残余部隊がないとき2ステップロスはありませぬ除去になります。

16.5 ENGマーカー

交戦中の影響は防御側のみです。(攻撃側は次ターンに再戦闘を行わなくてもいいです。)

ENGマーカーをのせたユニットは以下の影響を受けます。

移動フェイズに移動できません。

橋の爆破の際さいころ修正+2になります。

16.6 攻撃側優勢マーカー Attacker's Advantage maker

ENG+の結果の時に攻撃側1ヘックスに置かれて矢印を防御側に向けておいています。

この部隊が矢印を向けているヘックスを再攻撃するときに右1コラムシフトを得られます。(どの部隊でもかまいません、そこに部隊がいれば成立します。)

マーカーの除去は以下の状況で取り去られます。

再攻撃が終了した。(再攻撃終了時ENG+の結果ではなかったら)

マーカーをのせている部隊の戦闘フェイズはじめに矢印の先の防御部隊がない時。

マーカーをのせているヘックスからマーカーをのせた時の部隊はそのヘックスからでたとき。(他のヘックスの部隊に変われま

せん、ただしマーカーをのせた時の部隊が1部隊でも残っている時は取り去られません。)

マーカーをのせた部隊、スタックが退却の結果を受けた時。

16.7 死守 Determined Defence

死守は反撃か部隊維持を表しています。

16.7.1 手順

防御側は戦闘後前進 Regular Advance を Determined Defence Table をしようして阻止を試みることができます。戦闘後前進 a Bonus Advance は阻止できません、阻止を試みることができる箇所は村 町 都市 West Wall または陣地(IP)です。成功すると退却と混乱を無視することができます、敵の戦闘後前進も阻止することになります。もし防御側が2ユニット以上あれば混乱していない部隊を先鋒(the Lead Unit)に選びます、この部隊の能力をさいころ修正に使用しステップロスはこの部隊が受けます。全部隊が混乱しているとき死守はできません。

結果の説明

Yes

成功：死守成功です。退却は取り消しになります、混乱と戦闘後前進も同様です。

けれども16.74を参照してください

No

死守失敗です。退却を行います。

YesかNoには以下のことが伴うことがあります

EX 両軍1ステップロスを行います。(攻撃側はどれかに適用できます、死守を試みた側は先鋒(the Lead Unit)に適用します、1ユニットのときはそれに適用します。)

—1 先鋒(the Lead Unit)は1ステップロスします1ユニットのときはそれに適用します。

CA 防御側は1ヘックス退却しますが混乱はしません 攻撃側は戦闘後前進 Limited Advance を得られます、攻撃側が戦闘後前進を行い終了したら防御側は反撃を行うことができます。反撃は通常戦闘として解決します、砲兵支援と航空支援は受けられません。攻撃側は防御側の反撃で失敗してできた空きヘックスには戦闘後前進できません、防御側は反撃に成功してできた空きヘックスに戦闘後前進できますがそこで終わりです。

16.7.3 さいころ修正

FFと同じですが違うところは下記の修正が違います。

防御側が都市にいる時は —1

防御側にTQ値が赤丸の戦車部隊がいる時は —1

例：連合軍は2-2-3の歩兵大隊と4-3-6の機甲大隊が Clervaux にてDR2の結果を受けました。ですが退却をせずに死守を宣言し4-3-6の機甲大隊(TQ値 3)を先鋒に選びました。ドイツの戦車部隊のTQ値3、連合軍はTQ値3なので

さいころ修正に-1になります。さいころは2で-1して1結果はEXになります。連合軍側は先鋒の戦車部隊が1ステップロスしますドイツ軍も1ステップロスします。ですが退却と混乱は取り消しになりました。

16.7.4 1ステップの防御部隊

死守を行って残念ながら死守した側が全滅してしまった時に攻撃側はそのヘックスにのみ戦闘後前進を行うことができます。(a Limited Advance)

17 RETREATS

17.1 退却行動

攻撃側は退却できません、(ステップロスのみ) 防御側のみできます。戦闘結果で退却の結果がでたら結果の退却ヘックス数分退却しなければなりません。所有者側が退路を決めます。退却は以下の優先順位にそって退却します。

A

可能な限り戦闘結果の退却数分戦闘ヘックスから退却しなければなりません。

B

可能な限り空の敵ZOCには入らないこと、ただしどうしても入らなければならない時は最初のヘックスは空の敵ZOCに入ることができます。ZOCボンドとヘックスサイドボンドには入ることも超えることもできません。このあとの退却は必ず敵ZOCのないところでなくてはなりません。友軍部隊の存在は退却の目的でのEZOCを無効にします。(しかし今回の退却部隊は不可です。一部の部隊を先に退却させてそれをZOC無効にする友軍とすることはできません。)

C

可能な限り退却は自軍補給源に向かって退却しなければなりません。

D

機械化部隊は極力道路沿いに退却すること。

17.2 退却による全滅(除去)

以下の退却で部隊は全滅します。

敵ユニットのいるヘックスに進入したとき。

敵ZOCボンドまたはヘックスサイドボンドに進入または越えたとき。

退却1ヘックス目も敵ZOCで、2ヘックス目も敵ZOCのとき。橋のかかってないミューズ川と湖ヘックスサイド

追加で車両部隊は以下の退却で全滅します。

森、West Wall、Wooded Rough hex の道路のないヘックスサイドでの出入りする退却。

橋のかかってない川ヘックスサイド。

17.3 退却ができなかった

防御部隊が全滅してしまい退却できなかった時でも攻撃側がフルに戦闘後前進することができます。

17.4 退却でのオーバースタッキング

退却終了時にオーバースタッキングを許可されます。しかし次の自軍移動フェイズに是正するかペナルティをうけるかどちらかを行わなければなりません。

17.5 退却部隊がまた攻撃に巻き込まれたら

退却で友軍ヘックスに退却したとき、そのヘックスでまた戦闘が起こったら退却してきた部隊はその戦闘に防御力を加えられません、もしそのヘックスの部隊が退却の結果を被ったときは退却してきた部隊は全滅します。

17.6 マップ外への退却

ドイツ軍は全マップエッジと連合軍は東側エッジからマップ外へ退却すると全滅します。連合軍は南西北エッジから退却すると混乱状態になり出たセクターに関連するマップ外BOXに配置します。再進入は次ターンの混乱回復後以降できます。

17.7 砲兵の退却

裏面にして(射撃終了面)他のユニットと同じように退却できません。

もし退却1ヘックス以上退却を強制された時に、ドイツ軍砲兵は輸送マーカー Prime Mover Maker なしには退却できません。

17.8 ENG状態の部隊が退却する

退却する部隊からENGマーカーを取り去り通常に退却します。夜ターンにENG状態になり翌朝(AMTurn)に攻撃を受けた時だけです。

18 DISRUPTION AND RALLY

18.1 混乱ルール一般

どの部隊も2ヘックスかそれ以上退却しますと混乱状態になります。すでに混乱している部隊がさらに混乱の結果を受けると、その部隊、またはスタックは混乱したままでそれぞれ部隊ごとに1ステップロスします。

18.2 混乱の影響

混乱しますと以下のペナルティになります。

移動は最大1ヘックスです。敵ZOCには入れません。移動は敵ZOCから離れる移動をしなければなりません。

攻撃はできません、砲兵の支援もできません。

混乱状態でもう一度混乱結果をうけたら1ステップロスをそれぞれ部隊単位にしなければなりません。(18.1)ヘックスにつき1ステップではありません。

陣地は構築できません(15.8)。

Determined Defense 死守と(16.7) Disengagement Table 交戦離脱(20.1)と Breakdown 分遣(26.1)は行うことができます。

注記

アメリカトラックマーカーは退却のときに速やかに取り去りません。輸送マーカー Prime Mover Maker はドイツ軍砲兵部隊が混乱してもとどまります。混乱のままですと射撃はできません。

18.3 混乱部隊の能力

混乱部隊のZOCは保持できZOCボンドも形成できます。防御戦闘力も保持しDCBs 防御戦闘ボーナスも得られます。

18.4 混乱マーカーの除去(Rally Phase 回復フェイズ)

敵部隊に隣接していなければ自軍の Rally Phase 回復フェイズに自動的に混乱マーカーを取り去ることができます。もし敵部隊に隣接している時は(混乱部隊は敵ユニットから離れなければならないことを思い出してください)。

さいころを1個振り1~3で回復成功します、4~6は回復失敗になります。

さいころ修正 Green 新兵は+1、Elite エリートは-1します。

19 ADVANCE AFTER COMBAT

19.1 戦闘後前進 一般

3種類の戦闘後前進があります。

Limited 限定 Regular 通常 Bonus ボーナス があります。砲兵は戦闘後前進ができません。

Limited 限定 戦闘後前進

防御側が退却の要求なしに全滅した時に起こります。(EXの結果または死守で防御側がステップロスをこうむったとき)攻撃側は防御側のいたヘックスに前進することができます。

Regular 通常 戦闘後前進

攻撃側はどちらかの方向に1ヘックス前進できます。

Bonus ボーナス 戦闘後前進

攻撃側はどちらかの方向に1ヘックス前進できます。**DR3**、**D****R4***と**D1***の結果でおこります。

道路ボーナス

機械化部隊は1級道路と森、Wooded Rough を通らない2級道路を利用して戦闘後前進するのであれば戦闘後前進量が1ヘックス増加します。機械化部隊はRegular 通常 戦闘後前進で2ヘックスになり、Bonus ボーナス 戦闘後前進で3ヘックスになります。

天候が Poor コンディションと森を通る2級道路は道路ボーナスを使用することはできません。

注意: Traffic Maker は戦闘後前進には影響しません。

19.2 地形と戦闘後前進

移動で禁止しているところは進入も越えることもできません。

Infantry Type(歩兵)は最初のヘックスが森であれば前進するこ

とができます、また部隊は道路沿いではれば前進できます。車両部隊(Vehicle Unit)は道路沿いを除いては、決して森には前進できません。

Infantry Type(歩兵)は最初のヘックスが道路のない Wooded Rough hexside を越えて、または橋のない河 hexside を越えて前進することができます。車両部隊(Vehicle Unit)は決して上記2種類の hexside 越えて前進できません。(道路沿いは可能です。)

19.3 敵ZOCと戦闘後前進

ZOCボンド：戦闘後前進では入ることも越えることもできません。例外 防御側のいたヘックスであれば入れます。

ZOCs：戦闘後前進ではZOCで止まりません、しかし同じ部隊のZOCからZOCへと進むことはできません。

例外 最初からZOCいたときは、最初に戦闘後前進するヘックスがZOCであっても戦前進することができます。

19.4 Breakthrough Combat 突破戦闘

戦闘結果にアスタリスク (*) が含まれていたら、攻撃部隊は戦闘後前進したあとに戦闘を行うことができます。この2回目の戦闘を Breakthrough Combat 突破戦闘と呼びます。

2回目の戦闘は参加した部隊のうち1スタック(ユニット)が戦闘後前進の間に許可されます。(これからは突破戦闘グループと呼びます。)機械化突破戦闘グループは戦闘後前進をフルに行うことができます。非機械化突破戦闘グループ/非機械化と機械化の混成突破グループは戦闘を行うには1ヘックスしか戦闘後前進ができません。

手順：突破戦闘グループが限定で一回戦闘を行うことができます。戦力を分けることはできません、2ヘックス以上の敵を攻撃できません。突破戦闘を実施する前に一回目戦闘での戦闘グループの編成で戦闘後前進を終了します。突破戦闘は次の部隊の通常攻撃の前に実施しなければなりません。突破戦闘もすべての通常戦闘のルールを適用します。射撃可能な砲兵部隊は支援できます。(攻撃・防御共)

制限：突破戦闘が成功し Bonus ボーナス 戦闘後前進が得られても、突破戦闘グループは Regular Advance 通常戦闘後前進に限定されてしまいます。

突破戦闘で成功して、さらにアスタリスク (*) が得られても、もうできません。

19.5 突破戦闘グループの他戦闘への援助

突破戦闘グループが他部隊の戦闘の防御側ヘックスに戦闘後前進で隣接して、他部隊の攻撃で指揮統制(14.3)の範囲内であれば突破戦闘グループの攻撃力をその他部隊の攻撃力に加算することができます。このときの結果は他部隊の戦闘結果に持ち越しになります。

19.6 補給と戦闘後前進

補給切れの部隊は最大1ヘックスしか前進できません、突破戦闘も実施することもできません。

20 DISENGAGEMENT AND REMOVING ENGAGED MARKER

20.1 一般

ENGマーカーをのせている部隊は移動フェイズに移動できません。しかし戦闘フェイズ中にチャート内の Disengagement Table (交戦離脱を試みる) を使用して移動できるチャンスがあります。戦闘フェイズ中でこれらの戦闘を行う前に手番プレイヤーは Disengagement 交戦離脱を実施することができます。ENG状態の部隊は戦闘ではなくむしろ交戦離脱を行います、両方を行うことはできません。成功したときは所有者により 1または2ヘックス退却させます。非混乱部隊が敵部隊に隣接していても Disengagement Table (交戦離脱を試みる) を使うことができます。ENGマーカーをのせていない部隊でも使用できます。

20.2 手順

Disengagement 交戦離脱は各部隊おきにおこります。ENGマーカーがのっている部隊は Disengagement 交戦離脱を試みることができます。(さいころをふるまえにどの部隊が交戦離脱を試みるのか公表します。とどまるときもそうです。)DRMs 加味して Disengagement Table から結果を見つけてください。

さいころ修正

- +1 新兵
- 1 エリート
- 1 戦車または偵察

20.3 結果の説明

NO：退却はできません、ENGマーカーはとどまります。

YES：退却を1か2ヘックス後退行わなければなりません、退却制限17.2と17.7を順守します。もし混乱していない部隊が最初に入ったヘックスが敵ZOCであれば止まります。(ZOCボンドには入ることも、越えることもできません。)

D：部隊は混乱します。結果が Yes + D のときは、退却完了時に混乱状態になります、退却のとき最初のヘックスが敵ZOCでそこでとまるような退却は禁止します。

20.4 非ENG状態の部隊が Disengagement Table を使用する

非ENG部隊が Disengagement Table を使用して退却する間はEZOCに入れません。

(ZOC to ZOC 移動の機会は移動フェイズの間に認めています。)選択肢がなくEZOCに入る退却の場合は全滅します。

20.5 ENGマーカーの除去

ENG マーカーはどんな状態であろうと、交戦離脱またはしないときでも取り去ります。すべてのENG マーカーは自軍戦闘フェイズに取り去ります。取り去った部隊はその戦闘フェイズに戦闘できません。

21 TANK AND RECON UNITS

21.1 装甲優越シフト

攻撃側は以下の2つのケースで戦闘結果表の右コラムシフトが得られます。

- 攻撃側に戦車が含まれていて、防御側にTQ値を持つ部隊がない時
- 攻撃側に戦車が含まれていてが参加していて、防御側もTQ値を持つ部隊参加していたとき、しかし攻撃側の装甲優越値(TQ)が防御側を上回っている時

例

攻撃側の装甲優越値(TQ)が4、防御側は3の時、攻撃側は右シフトが得られます。

攻撃側に戦車がなく防御側に戦車(装甲優越値の丸の色が赤またはグレー)と歩兵がいるときは戦闘結果表で左コラムシフトを受けます。

この左コラムシフトの際、アメリカの戦闘団 Combat command(CC)とステップロスをしていない第150装甲旅団(150th Pz Brigade)は戦車、歩兵の両方としてとしてみなすことができます。

TQ値がある偵察部隊は戦車、歩兵の両方としてとしてみなすことができます、防御装甲優越シフトの目的のためでしたら。

例

攻撃側の戦車部隊が装甲優越値(TQ)3、防御側は4のとき、攻撃側は右コラムシフトを受けることはできません。しかし防御側もコラムシフトはありません。

21.2 Tank Destroyers

赤丸の装甲優越値(TQ)は攻撃でのコラムシフトには使用できません。

防御時だけ使用できます。(攻撃側に戦車を参加させてないとき。)

赤丸の装甲優越値(TQ)が攻撃側より高いか同じなら、攻撃側の装甲優越シフトを無効にすることができます。赤丸の装甲優越値(TQ)は死守 Determined Defence にてさいころ修正-1する資格があります、しかし Fire Fight にはさいころ修正はありません。(グレーの○になります。)

21.3 装甲優越シフトでの地形の影響

防御側は、森、Wooded Rough、West Wall、都市ヘックスでは

装甲優越シフトはありません。攻撃側の戦車部隊が敵防御ヘックスへ入るときに正規に Hexside を越えることのできない 橋の無い河川、道路がまたいでいない森/Wooded Rough Hexside に対する装甲優越シフトはありません。注意、攻撃側は橋がかかっている河川越しのときは装甲優越シフトがあり、または道路がまたいでいる a dark-green wooded rough hexside にもありません。

21.4 偵察部隊の特殊能力

偵察部隊単独で防御時にENGの結果を受けたときにDR1(1ヘックス退却で混乱しません。)として受けることができます。もしこのオプションを使用したとき、攻撃側は Regular の戦闘後前進行うことができます。

21.5 戦車と偵察の特性の要約

橋のかかってない河川ヘックスサイドを越えて戦闘後前進、退却することはできません。

(11.4、17.2、19.2)

道路沿いではない森、Wooded Rough、West Wall を出入りする戦闘後前進、退却はできません。(11.5、17.2、19.2)

交戦離脱 Disengagement を試みるときにさいころ修正-1を受けます。(20.2)

死守 Determined Defence で戦車は-1のさいころ修正を提供する資格があります。

(16.7)

FF Fire Fight で戦車は-1のさいころ修正を提供する資格があります。(グレー○です。)

22 ARTILLERY UNITS

22.1 砲兵部隊の移動一般

砲兵部隊は射撃体勢での移動 Shifting Fire Position (22.2)を除いて射撃ターンは 移動できません。連合軍砲兵部隊は1ヘックス以上移動するのであれば必ず射撃済み面にして移動します。ドイツ軍砲兵部隊は1ヘックス以上移動するときは、輸送マーカー Prime Mover Maker を必要とします。(22.3)この連合軍とドイツの砲兵移動は機械化部隊の移動レートになります。連合軍砲兵は戦略移動ができますが、ドイツ軍砲兵はできません。

22.2 射撃体勢での移動 Shifting Fire Position

ドイツ軍ネーベルファー部隊と連合軍砲兵は射撃可能面で1の移動ポイントを持っています。これらは1ヘックス移動しても射撃可能面でもどまります。移動してヘックスに入る際、移動ルールの範囲内で移動ポイントとは関係なしに1ヘックス移動できます。一級道路は2ヘックス移動できません。(1ヘックスだけです。)

22.3 ドイツ軍輸送移動力 German Prime Movers

ドイツの軍団所属砲兵の輸送力は不足していました、初期戦闘後の後砲兵は取り残されました。実質ドイツ軍砲兵は動かせませんでした。しかしながらターン毎 5 個砲兵部隊の移動力(MA)を5に増加できる輸送マーカーが使えます。(戦略移動はできません。)これら 5 個の輸送マーカーの内訳は第 6 装甲軍に 2 個、第 5 装甲軍に 2 個、第 7 軍に 1 個です。この輸送マーカーは、その軍の砲兵しか使用できません。他の軍の砲兵は使用できません。この輸送マーカーはどちらの状態でも輸送できます。(ドイツ軍砲兵は輸送マーカーで移動しても射撃済み面にしなくてもいいです。)砲兵にのせている輸送マーカーは、のせている間は射撃できず、次ターンの射撃済み砲兵補充フェイズに取り去ります。ドイツ軍プレイヤーはすべての輸送マーカーを射撃済み砲兵補充フェイズの間にとり去ります。

注記

輸送マーカーの裏面は戦略移動マーカーです、砲兵を移動させるたびにドイツ軍機械化部隊の戦略移動が 1 つ減ります。これは限られた燃料、武器弾薬輸送のトラック使用、道幅などの輸送上の要因を反映しています。

2.2.4 射撃

それぞれの砲兵ユニットの左上の小さな四角の中に射程(ヘックス数)が印刷されています。それがターゲットヘックスからその砲兵部隊までの最大射程(ヘックスで測ります。)で砲兵支援を行えます。攻撃側/防御側とも攻撃ヘックスまでをたどりま。ターゲットヘックスは距離のうちですが砲兵のヘックスは数えません。

2.2.5 射撃態勢と射撃済み

すべての砲兵は 1 ステップしかありません;裏面は射撃済みであることを表示します。(連合軍砲兵では移動態勢でもあります。)表面は射撃態勢とみなします。一度射撃をしますと射撃済み面に裏返します。また射撃態勢面に戻すのは射撃済み砲兵補充フェイズの間に射撃態勢に戻せます。(5.2)

2.2.6 砲兵支援の一般

射撃態勢で射程内の非 ENG 状態、非混乱状態の砲兵は支援できます。両軍の砲兵は一つの戦闘にしか支援できません。攻撃/防御側 2 個の砲兵部隊を投入できます。防御側が宣言するまえに、攻撃側が支援を先に宣言します。軍の識別色は無視します、ある砲兵は友軍に支援することができます。(2.9.5 に一つ例外があります。)

2.2.7 攻撃砲兵支援

両軍の一つの攻撃砲兵支援は戦闘結果表を右に一つコラムシフトし、最大 2 シフトまでです。

2.2.8 防御砲兵支援

防御側は防御支援の効果をさいころ 1 個振って防御支援表から見つけます。2 個の砲兵部隊を投入したとき、さいころは 1 個だけですがさいころから -1 します。防御支援に投入した砲兵は結

果にかかわらず射撃済み面にします。結果で 1 または 2 のときは戦闘結果表の今回の戦闘比を、数字分だけ左シフトを適用しなくてははいけません。防御側が連合軍で TOT (Time on Target) の結果がでたときは、攻撃側は 1 ステップロスを受けて、その攻撃を中止させてしまいます。(A 1 の結果を受けたのと同じ扱いです。)ステップロスは攻撃側が選ばれます。

注記

TOT は砲兵部隊の共同攻撃の実施で、攻撃側の要への集中砲火が成功したことです。共同攻撃が成功するのはまれでしたが成功した時は計り知れないものでした。

2.2.9 砲兵部隊の地上戦闘

砲兵部隊は自分自身から攻撃することはできません、防御砲兵支援のみです。砲兵部隊が攻撃されたら防御力を使用できますが攻撃される砲兵は自分自身に防御砲兵支援はできません、ですが接触されても防御砲兵支援を違う防御ヘックスに行うことができます。砲兵部隊の防御地上支援は戦闘フェイズの間でその防御力を使用できます。

こつ

攻撃は砲兵が含まれているヘックスを最初に攻撃します、なぜなら ENG や退却の結果は砲兵のほかのヘックスの防御支援を阻止できるからです。

2.2.10 他の影響のまとめ

砲兵も ZOC s を持っています。(9.1)

退却での砲兵(17.7)

砲兵は戦闘後前進できません。(19.1)

補給切れは射撃態勢面にすることはできません。(23.4)

2.3 SUPPLY AND SURRENDER

2.3.1 補給、降伏チェック フェイズ

このフェイズ中にフェイズプレイヤーは友軍すべての部隊の補給と降伏をチェックします。プレイヤーは補給線によって部隊から補給源に補給できるかチェックします。補給線が引けないときは、補給切れマーカーを受け取ります。すでに補給切れであれば追加の影響はありません。補給切れ状態で今回補給が通じたら補給切れマーカーを取り除きます。

注記

ドイツ軍部隊は、ドイツ軍ターン開始時、燃料欠乏を被りますが、補給フェイズに補給線が通っていれば補給が回復します。

2.3.2 補給源

補給は一部のマップ端ヘックスで使用できます。ドイツ軍の補給源はマップ端の十字型の表示、連合軍はマップ端の緑丸の中の星印。(これらはまた登場ヘックスでもあります。)補給源を遮断するには敵部隊が補給源ヘックスを占領しなくてはなりません。た

だ補給通過だけで補給源にはなんの影響もありません。

2 3. 3 補給路

補給路は2種類からなります、陸路部と道路部です。

陸路部：陸路での補給路は4ヘックスまでになります。すべての地形横断には下記の制限があります。(渡河も含みます。)

敵ヘックスへははいれません。ZOCボンドを超えたり、入ったりすることもできません。

2ヘックス目の空いている敵ZOCに入れません。1ヘックスだけであれば敵ZOCにへることができ、敵に半包囲されている部隊に補給を通せます。友軍の存在は敵ZOCでの補給妨害を無効にします。(P17の左下の絵は補給が通せている例です。)

道路部：1級、2級道路で続く限り道路を補給路として使用できます。

以下のときはその道路部分は補給路として使用できません。

- ・敵が存在するヘックス
- ・友軍の存在しない敵ZOCヘックス
- ・橋が爆破されたヘックスサイド

(P17の右上の絵を見てください。)

2 3. 4 補給切れの影響 Out of Supply

OOS マーカーをのせていますと以下の影響をうけます。

戦闘：一つまたはそれ以上の OOS 部隊が戦闘に参加しますと戦闘結果表を1左コラムシフトします。全防御部隊が OOS の場合攻撃側は1右コラムシフトします。

TQ (Tank Quality) (装甲性能数値)：1減ります。

移動：移動は最大2ヘックスまでです。戦略移動はできません。

砲兵：射撃済み面を射撃可能面にすることはできません。射撃可能であれば砲兵支援ができます。

戦闘後前進: Bonus ボーナス 戦闘後前進と突破戦闘はありません。

2 3. 5 補給切れ部隊の能力

補給切れ状態でも以下のことは変わりません。

橋の爆破。

構築中の陣地を完成面することができる。(構築の開始はできません。)

2 3. 6 孤立と降伏

補給確認後、手番プレイヤーは OOS マーカーをのせている部隊が孤立しているか確認します。(ちょうど補給切れと判定したのも含みます。) いくつかの部隊と連絡線 Line of Communication(LOC)が引くことができないと孤立します。

LOC は補給線と同じ感じですが陸路部の最大4ヘックスは除外し補給を受けている部隊まで引ければ成り立ちます。

最終的には補給線に連絡線が引ける状態です。(補給状態にはなりません。) LOC がたどれないと孤立と判定します。両軍の孤立部隊またはグループは即刻降伏のためのチェックをうけなければなりません。

孤立グループの定義：グループはいくつかの部隊からなります、しかしグループ内でお互いの孤立部隊が4ヘックス内の陸路で補給路が少なくとも1部隊と引ければ一つの孤立グループになります。(P18左上の絵を見てください。)

2 3. 7 降伏チェック

孤立グループ内の部隊は孤立グループとして降伏チェックをします。さいころ1個を各グループおきにふり、降伏テーブルで結果をみます。結果の降伏ポイントは孤立グループに蓄積します。降伏ポイント蓄積限界に到達すると孤立(部隊、グループ)は降伏します。

プレイノート：降伏ポイントマーカーは OOS マーカーでもありますが、OOS マーカーの代わりになりますので、OOS マーカーがのっていれば取り去ります。

2 3. 8 降伏ポイント蓄積限界

新兵 Green 3降伏ポイント

通常 Normal 4降伏ポイント

エリート Elite 5降伏ポイント

エリート降伏ポイントは孤立グループ内が一個またはそれ以上エリート部隊であれば使用できます。新兵降伏ポイントは全て新兵であれば使用できます。孤立グループの降伏ポイントマーカー値が降伏点になっていないか注意します。

2 3. 9 孤立グループの分割と統合

孤立グループが所有者または敵によって2つ以上のグループに分割されたら、それぞれに分割前の降伏ポイントマーカーをのせます。2つ以上の孤立グループが1つに統合したときは統合時で大きいグループのマーカーを使用します。大きいグループの判別定義は一番大きい額面攻撃力をもつ部隊がある側とします。同じ攻撃力のときはその中でも一番小さい降伏ポイントをもつ部隊側とします。

2 3. 10 孤立の解除

友軍補給フェイズにグループ内の1つでも連絡線(補給線)が引くことができれば降伏ポイントマーカーを取り去ることができます。

2 3. 11 永久除去

降伏によります部隊除去は二度とマップに配置することはできません。降伏 BOX に置きます。

24 TRAFFIC MARKERS, BOTTLENECK HEXES and ROADBLOCKS

24.1 障害マーカーの一般

両軍とも敵部隊の移動の遅延を試みるのに障害マーカーを利用できます。道路上に置き、これらは、ドイツ特殊チーム、多数の混乱状態、心理的な混乱、航空妨害（天気のとときは）などを一括表現しています。連合軍は **Traffic Marker** ドイツ軍は **Greif Marker** になります。名前がちがいますが同じ内容です。

24.2 障害マーカーの影響

このマーカーに入るすべてのユニットはプラス2移動力が増えます。（道路、道路以外関係なしです。）戦術移動（11.3）のときは無視します。戦闘、退却、補給には影響ありません。自軍の障害マーカーには影響ありません。

24.3 The Traffic Marker フェイズ

このフェイズの間に手番のプレイヤーは障害マーカー保管BOX内の障害マーカーを配置できます。あと **Roadblock** マーカーを再配置できます。

取り去り方：配置のあとにさいころを2個ふります、出た目と同じ障害マーカーのID番号のマーカーをとりさります。（例 ふった目が2と4であれば、2と4の障害マーカーをとりさります。）もし、ぞろ目なら障害マーカー1個だけをとりさります。取り去った障害マーカーは保管BOXに収めて、次のターンから使います。いったん配置した障害マーカーは自由に取り去ることはできません。ドイツには唯一さいころの結果またはスケジュールによる取り去りがあります。（24.6）

注記：いったんドイツ軍の障害マーカーのスケジュールによる取り去りがはじまると、さいころをふって取り去ることができなくなります。

デザインノート：敵プレイヤーが交通障害で迂回するようなことになるように妨害するのは十分ありえます。敵はあなたのもっとも良く使う道路に配置する傾向になります。さいころをふって1個または2個をとりさることでその効果が続くのかあなたはわかりません。

24.4 障害マーカーの配置規制

障害マーカーを以下のように配置することができません。重ねたり、並べたりはできません。（相手の障害マーカーの横は配置規制を無視できます。）

連合軍は、**St-Vith Bottleneck hex** 内に配置できませんがそれに隣接して障害マーカーは配置できます。

敵ZOCの中、隣接、敵のいるヘックス、ドイツ軍の開始エリア内、敵戦線の後背に特に関係なく配置できます。ただ配置するときは、保管BOXからの配置しかできません、すでにマップ上に配置されている障害マーカーは再配置、取り去りできません。

24.5 スタート時

全部のマーカーは保管BOXから出します、連合軍は1ターンの**The Traffic Marker** フェイズに全部配置することができます（そのあとさいころをふります。）。ドイツ軍は17turnAMまで使用できません。（ドイツ軍の**The Traffic Marker** フェイズの間。）

24.6 取り去りの指定

19 PM turnからはじまります、ドイツ軍は毎PMターンからプレイから永久に取り去ります。開始は自軍の**The Traffic Marker** フェイズの間に行います。指定された障害マーカーを取り去ります。（ターントラックの数字を見てください。）連合軍の取り去りの指定はありません。（天候が晴れのとときは航空妨害の開始も表現します。）

24.7 St-Vith Bottleneck hexes

ヘックスが黄色の淵で囲まれたのが3箇所あります。これらは障害マーカーと同じ効果ですが、例外はプラス2移動力の代わりにプラス4移動力を消費します。ドイツ軍が**St-Vith**を占領していれば、プラス2移動力に変更します。連合軍に奪還されると再びプラス4移動力にもどります。**St-Vith Bottleneck hexes**は連合軍と戦術移動には影響ありません。

注記：連合軍障害マーカーを**St-Vith Bottleneck hexes**に隣接して配置することはドイツ軍にとって深刻な交通障害となるでしょう。

24.8 Roadblocks

効果：障害マーカーと似ていますが、より強力です。両軍2個所有しています。効果は障害マーカーと同じですが、以下の特性が追加されます。

- さいころをふらずに再配置ができます。
- 戦闘後前進の間に敵**Roadblocks**を含んでいるヘックスに入ると必ず止まらなければなりません。
- 戦略移動の間に敵**Roadblocks**を含んでいるヘックスに入ると必ず止まらなければなりません。
- 補給線を敵**Roadblocks**の含んでいるヘックスを通すことができません。

配置：**Roadblocks**の配置または再配置は自軍**The Traffic Marker** フェイズに行います。以下の配置規制が適用されます。

- 配置は友軍の4ヘックス以内におこないます。友軍の道路での補給線がマップ端からとおっている必要があります。
- 敵部隊上に置くまたは隣接して配置はできません。
- 友軍部隊上に配置できません。
- 連続して3ヘックスに遅延マーカーを配置することはできません。例：**Roadblock-Traffic Marker-Roadblock** または **Roadblock-Traffic Marker-Roadblock** などを

禁止します。

- 敵の Roadblock マーカーが含むヘックスにはおくことができません。

取り去り : Roadblock の取り去りは敵移動フェイズで敵がそのヘックスで終了または通過したどちらかで行うことができます。敵の戦闘後前進でそのヘックスで止まったときにも取り去りができます。このマーカーは決して除去されません、取り去ったマーカーは次ターンの友軍 The Traffic Marker フェイズで使うことができます。

スタート時 : 連合軍はクイックセットアップで配置されているところに配置します (ヘックス 2 3 1 1 と 2 1 1 1)。ドイツ軍は 1 7 AM TURN まで受け取れません。(自軍 The Traffic Marker フェイズの間にしようできます。)

2 5 NIGHT TURNS AND REPLACEMENTS

2 5. 1 一般

PMturn と AMturn の間にちっちゃな NIGHTturn があります。夜 Tturn はプレイヤーの順番がひっくり返り(連合軍が先手でドイツは後手です)。夜用のフェイズを 2 ターン行ったあと後手が 2 ターン行います。夜ターンの補充が到着します。夜ターンの内容は以下のとおりです。

- A : 補充フェイズ (両軍とも)
- B : 連合軍移動フェイズ
- C : 連合軍戦闘フェイズ
- D : ドイツ軍移動フェイズ
- E : ドイツ軍戦闘フェイズ

注記 : 夜ターンは他のフェイズはありません (補給、橋、回復、障害などなど)。

2 5. 2 補充

2 5. 2 1 一般 : 夜ターンの間に両軍補充を受けます。補充は部隊を完全戦力にもどしたり、除去部隊を半減戦力でマップ復帰させます。補充量はターンレコードトラックに印刷されています補充ステップ数を両軍受け取ります。補充が 1 ステップのときは歩兵タイプ Infantry Type にしか当てられません (2. 4)。2 ステップのときは、1 ステップを歩兵タイプに割り当て、のこり 1 ステップを戦車/偵察部隊または、他の歩兵タイプに割り当てられます。両軍とも補充は半減戦力の部隊を完全戦力にもどしたり、デッドパイル BOX から半減戦力面でマップにもどすことができます (2 5. 2 4 に例外があります。)。補充ステップは次ターンに繰越できません、そのターンに割り当てなければ消滅します。Flak の補充は戦車/偵察部隊の補充で完全戦力に戻すことができます。

2 5. 2 2 手順

デッドパイル BOX からマップ上へ、補給を受けていて非混乱半減部隊が補充を受けることができます。もし 1 ヘックス退却して敵 ZOC から離脱できるのであれば (退却ルールに従います。) 非 ENG 部隊で敵に隣接していても退却して補充を受けることができます。この特別退却は夜ターンに補充を受ける半減戦力の 2 部隊だけが行うことができます。プレイヤーは補充をデッドパイルから部隊を復帰させるときは、半減戦力面で敵に隣接しておらず、補給がおっている支配下の都市、町に配置します (村は禁止です。)。代わりにドイツ軍は登場ヘックスの K, L, M で敵 ZOC でなければ配置できます。

2 5. 2 3 順番

補充フェイズは同時ですが、微妙な状況が生じたときは最初にドイツ軍が最初に決めます。

2 5. 2 4 大部隊

半減戦力でもスタック値 2 の部隊をデッドパイル BOX から補充するときにはマップ上に同じ種類の補給状態、非混乱状態の残余部隊が存在しないと補充できません。配置するときは補充ポイント消費して、残余部隊を取り去り残余部隊が居たヘックスに半減面で配置します。

例 : デッドパイルから 6-6-3 アメリカ連隊を補充するときは、連合軍プレイヤーは 1-2-3 の残余部隊がマップ上に存在しないとはいけません。

2 5. 2 5 移動不可

補充を受けた部隊は次ターンの自軍移動フェイズで移動できません。補充マーカーをのせている部隊です。

2 5. 2 6 規制

以下の部隊は補充を受けることができません。

- ・ドイツ戦車部隊で装甲優越値 (TQ) 5 以上
 - ・ドイツ戦車部隊の攻撃力表示が黒四角部隊
 - ・von der Heydte パラシュート部隊
 - ・150th 装甲旅団
 - ・アメリカ空挺部隊
 - ・砲兵部隊
 - ・イギリス部隊
- と 降伏した部隊

2 5. 3 夜ターンの移動と戦闘

通常ルールと同じです、両軍とも 3 スタックまでが移動できます (戦闘もです。)

重要 : プレイヤーはどの 3 スタックが夜ターンに移動をおこなうのか PM ターンの間には夜マーカーをのせて表示します。手番プレイヤーは自軍の PM ターンに Night Marker をそれぞれのスタックにのせます。もし Night Marker のせなかったとき夜ターンは

とばします(相手プレイヤーがのせていたらそちらはおこないません。)

行動資格:夜ターンに行動できる資格は、戦術移動をおこなわずまたはPMターンに1ヘックス以上移動を行っていないこと。補給切れでないこと(ドイツ軍は燃料欠乏も含みます。)または夜ターン行動の指定をした部隊が混乱しないこと。

ペナルティー:夜マーカーのせていると、PMターンは限定した移動(上記参照)と戦闘を行うことができません。

恩恵:夜マーカーをのせている部隊は夜ターンに全MAを消費でき、全攻撃力で攻撃できます。夜ターンの間、戦略移動はできません。

橋の爆破:夜ターンの橋の爆破は戦闘の前にだけ許可しております、7.4で説明があります。

砲兵:夜マーカーなしに攻撃支援/防御支援ともおこなうことができます。

26 BREAKDOWN UNITS

26.1 一般

1ターンの最初に両軍は、大部隊(スタッキング値2以上)から大隊を分遣することができます。兵科は歩兵、空挺、グライダー連隊からは歩兵大隊を分遣でき、装甲擲弾兵連隊からは装甲擲弾兵大隊を分遣できます。戦闘指令部(CC)からは残余機甲旅団1個と2個分遣戦車部隊へ分割できます(英文P20参照お願いします。)。移動を行う前にヘックスに半減戦力にした母隊と分遣した部隊を配置しそれから部隊は交戦離脱(disengage)、戦闘後前進を通常に行えます。完全戦力の戦闘指令部(CC)の分遣は2個の分遣戦車部隊に加えて1個の残余機甲旅団を充てます。(CCユニットはとりざります。)

26.2 分遣の規制

分遣を実行するときは移動の前でなければなりません、そのあと交戦離脱(disengage)、戦闘後前進を通常に行えます。分遣は自軍の移動、戦闘フェイズでしか起こり得ません、決して敵のターンで行うことはできません。敵ZOC、補給切れ、ENG状態でも影響なく分遣をすることができます。分遣隊の数には制限があります(無い時は分遣をおこなうことができません。)

こつ:ENG状態の部隊が交戦離脱を試みる前に分遣を行い、半減部隊の交戦離脱ができれば、分遣隊で戦線を維持をするあいだに、半減部隊は離脱することができます。

26.3 分遣隊の特徴

分遣隊は戦力1ステップです。モラルは母隊のものを反映できず、新兵(Green)のモラルになります。

26.4 分遣隊との再編成

分遣隊はオリジナル(*)の母隊とだけに再編成されます。マップ上から取り去り母体の1ステップを再編成し回復させます。

再編成は移動フェイズにおこない、2部隊を再編成できます。

* 分遣時の記録を必要とします、しかし記録を必要にする分遣隊はまれであります。

27 SPECIAL UNITS

27.1 Dr.Sola、第150装甲旅団

デザインノート:Dr.Solaはコードネームで第150装甲旅団の指揮するオットー・スコルツェニー大佐です、この装甲旅団はアメリカ軍から鹵獲した戦車や車両を一部装備してアメリカ軍として偽装しており、第6装甲軍の攻撃によって混乱したアメリカ軍戦線をすり抜けました。

27.11 一般

第150装甲旅団は浸透移動と、または戦闘比コラムシフトを使用できます。その浸透能力の発揮は一回限りで17PMturnまでです、コラムシフトは見破られる前に一回だけ実行できます。(さいころをふって成功できれば実行できます)。もしさいころをふって浸透移動が成功してもそのターンの終わりに必ず見破られ、または両方の能力を使用しても見破られます。旅団は一度見破られますと、直ちに能力を失い、通常の部隊として扱います。

注記:連合軍が第150装甲旅団に隣接してきてもドイツプレイヤーは探知のためのさいころをふる必要はありません。

27.12 浸透移動

この旅団は敵ZOCを無視する試みができます。敵ZOCに侵入したらさいころをふって結果をだします。1から3がでますとだまし成功で連合軍ZOCを無視します(ZOCボンドは決して無視できません。)。旅団は移動を継続でき、更なる敵ZOCを無視する試みを行えます。4から6は失敗で敵に見破られ、敵ZOCの効果を受けます(試みはこれ以上できません。)

27.13 戦闘ボーナス

防御側に不意打ちを食わせる試みが成功することができれば戦闘結果表を右コラムシフトできます。不意打ちの試みはまだ見破られていなければ一回だけ実行できます。戦闘結果を出す前に不意打ちの結果を出します。1から3で不意打ち成功、4から6で失敗です。成功または失敗のどちらでも通常部隊になります、以後通常攻撃をおこないます。

27.2 von der Heydte

von der Heydte 空挺部隊は17AMに空挺降下にてゲームに登場します。降下地点は平地かLight Woodsで町、都市、村、敵部隊、敵ZOCを含まない地点です。配置後、降下が成功したかさ

いころをふってチャートの von der Heydte Table で確認します。降下したターン移動はできません。降下後は通常の部隊(歩兵タイプ)として扱います(補給も同じです。)

27.3 イギリス軍

移動:イギリス全軍は常にミューズ川西側に展開しなくてはなりません。東マップには展開不可です。

戦闘:連合軍司令部内のアメリカ、イギリスの関係が対立していた為、アメリカ、イギリスの共同攻撃は不可です。アメリカ、イギリスの部隊がいっしょにスタックしているときでの防御面では制約はありません。

砲兵:砲兵隊は唯一支援が行えますが、少なくとも自軍の砲兵一個を参加させないとけません。

27.4 Sturmtigers and Brummbars

第1000+1001 Sturmtiger と 第217 Brummbar 大隊は都市と町攻撃時に使用できます。これらの部隊の攻撃力が黒 BOX にあるのは特別能力であることを認識してください。

Sturmtiger は 38cm 臼砲を、Brummbar は 15cm 榴弾砲を装備しておりました。双方都市攻撃に理想的でした。

27.5 パイパー戦闘団

第1SS装甲擲弾兵師団所属4個部隊で、パイパー戦闘団として表示されているのは1日目の夜ターンに移動と戦闘が行えます(もし昼ターンに移動したとしても)。加えてパイパー戦闘団の部隊と最終12月16日の夜ターン移動フェイズでスタックしているいくつかのドイツ軍はパイパー戦闘団の戦闘に徴用できます。参加したパイパー隊以外の部隊は戦闘しかできません、移動はできません。もし敵が退却したら参加したパイパー隊以外の部隊は戦闘後前進することができます。

デザインノート:パイパーはとても積極的な指揮官でした、16日の夜にパイパーが攻撃するために第3降下猟兵師団を徴用しました。

ノート:12月16日夜ターンはパイパー隊4部隊と夜マーカをのせた3スタックが攻撃できることとなります。

27.6 アメリカ第2師団 と The Roer River Dams

第2師団を構成している第9連隊と38連隊は開始時にヘックス1636と1535で開始し第2ターンに1ヘックスのみ移動できます(カウンターの左上にRRDと表示しています)。これらの部隊はまた29.1の規制も適用します(1ターンは移動不可)。もし攻撃を受けて退却するときは退却ルールを適用します。

デザインノート:これらの2個連隊はドイツ軍が The Roer River

Dams 側面に回りこむための厳しい攻撃で最後の3日間で消耗してしまいました。第2師団は持ち場の放棄はしませんでした。史実では17日未明まで退却しませんでした。

27.7 アメリカ第106歩兵師団の担当区

もしドイツ軍が1かそれ以上の部隊がゲームターン1,2存在していれば、連合軍は第18国民擲弾兵師団の初期配置エリアに入ることも攻撃することもできません。

デザインノート:連合軍は第18国民擲弾兵師団からこのアメリカ第106歩兵師団の担当区を容易に防御する方法を持っていませんでした。

27.8 第9機甲師団の戦闘団 (任意)

2ターン目の連合軍移動フェイズ初めに連合軍プレイヤーはさいころをふります。1から3で第9機甲師団の戦闘団(CCB)はSt-Vithの地域に移動しなくてはなりません。定義は第5装甲軍と第6SS装甲軍境界線から南でSt-Vithの4ヘックス以内です。この移動ではそれ以外は無理ですが、以後その義務からは自由なれます。4から6では望みのままに移動できます。この戦闘団のすべてにおいての制限は17PMturnに解除されず。

デザインノート:この部隊は重要な部隊です。史実ではSt-Vith地域に移動しました、どのようにしても多くのプレイヤーはパイパー戦闘団を止めたいはずですが連合軍司令官はパイパーの意図を知る由もなく、毎ゲーム迎撃させるのは許可しません。

27.9 The 653 Jpz V1

The 653 Jpz V1 (ハンティングタイガー)戦車大隊が到着する保障はありません。4ターンにさいころをふり1か2がでたらそのターンに登場します。3か4がでたら次ターンに持ち越しになります(次ターンにまたふり結果をみます)。5か6ではゲームには登場しません。

デザインノート:アルデンヌの作戦に投入する意図はありましたが、しかし北風作戦(Nordwind Operation)に転用されました。

28 WEATHER

28.1 凍結状態

Dec.16から20(GT1-10)までの地面状態はぬかるんだ状態です。これはゲームの普通の状況です。開始からDec.21AMturn(GT11)は凍結状態でわき道移動が楽になります。機械化部隊は地形効果表の凍結時の移動コストを使います。

28.2 晴天

Dec.16から22までは曇天です。Dec.23AMturnは晴天でルールに追加は発生します。

- 連合軍は航空支援が得られません(15.6)。

- 連合軍の降伏判定のさいころ修正-2になります(空中補給が受けることができます)。
- ドイツ軍の燃料欠乏チェックのさいころ修正に+1しなくてはなりません、ライン川西側の鉄道網への爆撃の為です。

29 TURN 1 SPECIAL RULES

29.1 移動規制

第1ターン、ユニットの右上セットアップヘックス番号が赤地四角で囲んで印刷されたすべての部隊は移動や交戦離脱実施 **Disengagement** はできません。もし戦闘による退却を強制されたら通常の退却を行います。しかし1ターンの移動規制は適用します。これらの部隊は攻撃できますが、戦闘後前進はできません。

デザイナーズノートの移動規制 **The movement restriction** を参照してください。

29.2 **Echternach** エヒテルナハでの第212国民擲弾兵師団
16日朝エヒテルナハの東のサウワー川をドイツ軍が渡河しました。第1ターンだけ第212国民擲弾兵師団の1個連隊がヘックス1005に進入するのを許可します(ヘックス1006から)。進入したらそこで終了しなければなりません。

29.3 ドイツ軍師団境界線

第1ターン、ドイツ軍部隊は師団初期配置エリアから他のエリアへ入れません、また後方へも移動できません(師団初期配置場所から後ろです)。第1ターンは自由に前進してアメリカ軍のエリアに移動できます。この師団境界線は第1ターンだけです、以後無視します。

29.4 奇襲

不意打ち攻撃によりアメリカ軍はその結果、第1ターンは以下のルールを適用します。

- ドイツ軍の16Amturnに連合軍は砲兵の防御支援を受けることができません。
- 連合軍は戦略移動ができません。

ノート：拡張移動(11.2)と死守 **Determined Defence**(16.7)は、両軍共第1ターンから許可しています。

29.5 ドイツ 軍団所属砲兵

軍団所属砲兵は同じ軍団所属の部隊に対して攻撃砲兵支援を提供できます。この規制は 第1ターン以降は解除します。

30 HOW TO WIN

30.1 勝利確認フェイズ

勝利チェックは連合軍プレイヤーターンだけあります勝利確認フェイズで行います。もしドイツ軍プレイヤーが勝利を取めたらゲームその場で終了します。

30.2 ドイツの勝利

ドイツが勝利するには、勝利確認フェイズのときに目的地を占領しているすなわち 東マップ上で20VPs分勝利ヘックスを占領(通過すれば満たします)していること、加えて条件を達成しているすなわち下記の条件の1つ以上達成していること。

A：少なくとも複合した24攻撃力分の部隊をF、Gエリアからマップ外に突破する。すくなくとも突破したヘックスの1つから陸路部をとおして(勝利確認フェイズの間に)ドイツ補給源に補給線が引けること。

ドイツ軍がF、Gから突破していれば連合軍はF、Gから登場することはできません。

B：リエージュの全4ヘックスを補給下の部隊が占領している。
C：ミューズ川付近の6町/都市のうち補給下の部隊が4個占領している。

Givet, Dinant, Namur, Andenne, Huy, Amay

(Amay は星印が印刷されていませんが勝利ポイントヘックスです。)

D：西マップで8勝利ポイントヘックス分占領している。

30.3 連合軍の勝利

A：連合軍はドイツの勝利条件に達するのを妨害します。または
B：勝利確認フェイズに二つ以上の連続するドイツ軍初期師団配置エリアに少なくともエリアに連合軍1個部隊以上がいること。連合軍部隊は補給線が引けなくてはなりません。これはどのドイツ軍勝利にも取って代わります。

31 SCENARIOS

31.1 6ターンゲーム

ゲームの長さ：16AMから18PMまでです、連合軍側の18PMターンで終了します。

セットアップ：通常のゲームの配置を使用します。

特別ルール：東マップだけを使用します。第101、82空挺師団は18PMturnに 4MPsを使った状態で戦略移動にて到着します。西マップ端のどれかの道路ヘックスから進入します。連合軍プレイヤーは空挺8個連隊移動のためにSMマーカーを8個使用しなくてはなりません。

勝利条件：ドイツ軍はゲーム終了時に10VPsを得ていれば勝利します。支配下(通過すれば満たします)の勝利ポイントヘックスごとに1VP獲得します、東マップの西端から4攻撃力突破するごとに1VPを得ます。ドイツ軍プレイヤーは突破したヘックスで少なくとも1つとドイツ補給源まで陸路部で補給線がとおすことができなくては、突破部隊でVPを得ることができませ

ん。

31.2 8ターンゲーム

ゲームの長さ：16 AMから19 PMまでです、連合軍側の19 PMターンで終了します。

あとは6ターンゲームと同じです。勝利条件は14 VP sに変更します。

32 FUEL DUMPS (任意)

コメント：第1軍の最重要の燃料集積所は Spa-Francorchamps スパ・フランコルシャンの周辺に配置してありました。もしドイツ側が占領していれば潤沢な燃料により燃料欠乏は緩和したでしょう。パイパーは知ること無しに集積所に数マイルまで接近していました。

32.1 燃料集積所の隠蔽

ゲームスタート時連合軍プレイヤーは3個(A, B, C)の燃料集積所マーカーを用意し見ないで1つ選びどのアルファベットか見ます。それが本物の燃料集積所の位置です。その3個のマーカーはドイツ軍に対して隠されます。ドイツ軍は移動してどれかの燃料集積所に隣接すると連合軍はその燃料集積所が本物か違うかドイツ軍に対し回答しなくてはなりません。もし本物であればその燃料集積所マーカーをマップ上の同一のアルファベットに配置します。このマーカーにはスタック値はありません、移動も退却もできません、ZOCもありません。

32.2 戦闘と占領

戦闘：ベルギーの歩兵大隊が防衛任務についていたのを現す意味で燃料集積所は防御力2を持っています。燃料集積所単独では **Defensive Combat Bonuses (DCBs)** 防衛戦闘ボーナスを受け取れません。また死守 **Determined Defence (16.7)** もおこなえません。戦闘では1ステップの損失に割り当てることができません。しかし単独のときは燃料集積所を除去します。退却はできません。退却を強制されたときは除去します。ドイツ軍部隊が燃料集積所に進入したときは防御力0に裏返して占領したことにします。

占領：もし占領したら、ドイツ軍プレイヤーは燃料集積所を取り去るまで保持しなくてはなりません、取り去ることが出来るのは、ドイツ燃料欠乏チェックのときに燃料集積所から東マップ端まで陸路部で補給線が引くことが出来ることのできればドイツ軍プレイヤーは取り去ることが出来ます。とりさることができたら一度だけ燃料欠乏チェックのさいころ修正で-2することができます(この修正は晴天の+1の修正もいっしょにおこないます加味すれば-1になります)。

奪還：連合軍プレイヤーはドイツ軍が燃料集積所を取り去るまえに奪還することができます。もし奪還しても固有の防御力は失われます(裏面のまま)。

32.2 破壊

連合軍プレイヤーはドイツ軍に占領されるまえに燃料集積所を破壊することができます。破壊は橋の爆破と似ています(1-4は連合軍橋爆破フェイズ、1-2はドイツ軍戦闘フェイズにて・もし燃料集積所に攻撃をしかけてきたら)。破壊は連合軍橋爆破フェイズで唯一ドイツ軍が隣接していたらおこなえます。連合軍部隊は必要ありません。燃料集積所は18PMturnの最後に自動的にとりさります。

33 OPTIONAL UNITS

33.1 一般

下地が青色のエントリーコードのユニットは使用を選択することができます。両プレイヤーはお互い合意するのであれば選択ユニットをいくつかまたは全部使うことができます。

33.2 連合軍の選択ユニット

第11機甲師団：登場はマップの南西コーナーに規制します(**The Semois River** を渡河して進入は禁止します)。

第90歩兵師団：ドイツ軍はミューズ川を一個以上の部隊が渡河したら登場できます。(GT22以前は決して登場できません)。

第5機甲師団：GT17に連合軍北東マップ外BOXに配置します。ドイツ軍がミューズ川を渡河するか移動で隣接するまでは北東マップ外BOXに留まります。

33.3 ドイツ軍選択ユニット

北風作戦：軍IDが緑色の10個の部隊は北風作戦に割り当てられていました。ヒムラーのアメリカ第7軍に対する攻撃でしたが結局ちっちゃな成功に終わる結果でした。プレイヤーはアルデンヌで北風作戦の部隊が派遣されることを見込んでいるはずでGT21に規制なしで到着します。

オプション プレイバランスの為のルール

アメリカ軍工兵は工兵単独戦闘で全滅を引き換えに2ヘックス以上の退却します。

これは工兵隊の戦線維持の粘りが少ないのを反映してドイツ軍プレイヤー側への多少の助力を与えます。

プレイヤーズノート

プレイヤーの初期での助言をいくつかあげておきます：

ドイツ軍

1：第12SS装甲師団はエルゼンボルン周辺付近から可能な限り西へ突破することを考慮すること—エルゼンボルンまたは同様 **Bullingen** プリンゲンへの犠牲の大きい戦闘に巻き込まないこと。

2 : Monschau モンシャウへの直接攻撃は必ず行き詰まります。決してこの地域への攻勢は試みないこと。

3 : Houfallize ウーファリズは非常に重要です。一旦その周辺全体を占領したら先の展開がよくなると思います。

4 : アメリカ軍戦線をぶちっときれるまで延ばしきること。たえず西へ突出することを意識し、いくつかのアメリカ軍部隊は回避すること。貧弱になったアメリカ軍いるあらゆる道路を押しまくること。

5 : ミューズ川にもっとも容易に近づくには、St.Hubert サンユーベルと La Roche ラロッシュの間の森を一気に抜けるより、第101空挺師団をバスターニュに封じ込めるほうが良いです。

6 : 第3装甲擲弾兵師団と第2SS装甲師団は遅延なく、西へ突破すること。バスターニュ西の突破し戦線を広げるのは非常に大変です。

7 : 第116装甲師団はもっとも興味深い選択支をもっています。St.Vith サンビット攻撃に向かわせ早期に町を陥落する、もしくは Houfallize ウーファリズの突破を早いうちに行う。Houfallize ウーファリズオプションのほうが有利だと思います、しかしどちらの方針もメリットがあります。

8 : パットンの第3軍が南から到着したときの対応準備をしておくべきです。間違いなく Fuhrrer Grenadier Brigade といくつかの独立戦車大隊が必要になると思います。

9 : シュネーアイフェルで孤立した第106歩兵師団の2個連隊には攻撃をかけてはいけません、近いうち降伏しますので。

10 : もしエリートと戦車の組み合わせが含まれた攻撃は 1-1、2-1の比率でも結構成功することができます。

11 : 2-1の攻撃でいくつかのアメリカ軍部隊を拘束して(ENGの結果を望む)その間にハイオッズを立てるために側面に部隊を送り込む。

12 : 連合軍プレイヤーはこのドイツ軍のリストを読まない。

連合軍

1 : ドイツ軍の項目を読む

2 : 第9機甲師団に戦闘団B(CCB):重要な部隊です。もしSt.Vith サンビット地域に派遣したら史実どおりで17日中戦線を維持できるチャンスがあります。もし第1SS装甲擲弾兵師団をブロックするために派遣するのであれば、SSの突破を妨害できますが、

戦闘団を失うこととなります。このSSブロック提案はやめておいたほうが良いとおもいます。

3 : 第5軍団の2個砲兵隊は2ターンにエルゼンボルン地域に移動します。エルゼンボルンを防衛するには重要です。

4 : 南端の保持—決して第4師団の部隊をいくつか、または第109連隊を西に派遣してはいけません。Redange-Arlon間の地域防衛に重要な存在です。ドイツ軍プレイヤーはこれらに派遣することは少ないです。しかしJunglinsterの全面は保持のこと。

5 : もしバスターニュまでのレースに負けても、大きくひっくり返される訳ではない。

St.Hubert サンユーベルと La Roche ラロッシュの間に空挺部隊に配備させます。

6 : Garrison Liegeに少なくとも部隊を1個置きます。

7 : Roadbloak マーカーは第5装甲軍の担当区側でドイツ軍が早期にバスターニュに到達するのを妨害する為に使用します。

マップエラー

橋は印刷されていません : W 2 9 2 7 W 3 3 2 1 / 3 4 2 1
E 2 6 3 9 E 1 0 0 7 / 1 0 0 8 E 1 1 0 9 / 1 2 1 0
E 1 1 1 0 / 1 2 1 1

Vianden (E 1 8 1 1) Seraing には村を示す白の囲いが印刷されていません。

カウンターエラー

イギリス第33機甲旅団は両面 TQ値 3 です。間違いは裏が4になっています。

イギリス第34機甲旅団はNATOシンボルで CC 戦闘団の役割をします。

ドイツ第11師団第61突撃砲大隊は1ステップです。

アメリカ第7機甲師団 戦闘団Aのユニットの黄色枠の3はなんの意味もありません。

北風作戦の部隊は10ユニットとありますが、9ユニットしかありません、直前で引き抜かれました、参加したかどうかは確認がありません。その部隊は第353突撃砲大隊でした。

増援スケジュールエラー

アメリカ第8軍団第174砲兵隊はBの道路に到着します、ABからは間違いです。

アメリカ第628戦車大隊は15ターンに到着します。

19ターン、24AM は 19ターン、25AM と見ます。

21ターン、25AM は 21ターン、26AM と見ます。

22ターン、25PM は 22ターン、26PM と見ます。

ドイツ 第246歩兵師団は19ターンに到着します。

ノート : カウンター上の到着インフォメーションは上記の三種

類のケースに訂正します。

クイックスタートマップエラー

E 1 7 2 2 のアメリカ 1 0 6 / 4 2 4 / 1 の部隊は I P が抜けています。