

## Air Bridge to Victory

### マーケットガーデン作戦 1944

1. 導入
2. ゲームの備品
3. プレイの手順
4. 地上の移動
5. スタック
6. 支配地域(ZOC)
7. 地形
8. ユニットの練度
9. 砲兵の砲撃と支援
10. 戦闘回避
11. 防御側のリアクション
12. 機動戦闘
13. 突撃戦闘
14. 疲労
15. 航空ポイント
16. 補給
17. 工兵
18. 天候
19. 装甲
20. イニシアチブ
21. 増援

\* : GMT 社ホームページのエラッタにより修正、追加した部分である。

#### 1.0 導入

Air Bridge to Victory は連合軍が欧州大戦を1944年のクリスマスまでに終わらせようとしたマーケットガーデン作戦を大隊レベルで扱ったゲームである。

1944年9月17日 日曜日の午前10時をすぎた頃、イギリス南部の全飛行場からかつてないほど

の巨大な輸送機の大群が飛び立った。第2次世界大戦の第263週目に連合軍最高司令官ドワイト デビット アイゼンハワー将軍はこの戦争で最も大胆かつ独創的な作戦「マーケットガーデン」を発令した。空挺隊と地上軍の協同によるマーケットガーデン作戦は驚くことに連合軍指揮官の中でも最も慎重なバーナード ロー モントゴメリー陸軍元帥によって立案された。

作戦の空挺部分である「マーケット」は5000機の戦闘機、爆撃機、輸送機及び2500機のグライダーを呈する巨大さであった。日曜日の1:30PM ちょうど、前例のない昼間強襲で連合軍の完全1個空挺軍が全ての車両及び装備を持ってドイツ軍戦線の後方へ降下を始めた。この大胆かつ有名な目標はナチス占領下のオランダを空から侵攻することである。

一方オランダ-ベルギー国境沿いにはイギリス第2軍の戦車部隊「ガーデン」が集結していた。2:35PM、砲兵及び戦闘機のロケット弾攻撃に先導された戦車部隊は空挺部隊が確保のためすでに戦闘を始めている戦略ルートに沿うオランダのバックボーンに向けて進撃を開始した。

モントゴメリーの野心的な計画は歩兵と戦車がオランダを疾走しライン川を渡り、ドイツへ突入する出発点として計画された。モントゴメリーが熟考したマーケットガーデン作戦は第3帝国を倒し1944年中に戦争を終わらせるための一撃として脚光を浴びた。

Air Bridge to Victory は1人から4人でプレイできる。

注、Air Bridge to Victory はシミュレーション性よりもゲーム性を重視した。戦闘序列及びシナリオ情報について可能な限り正確になるよう努力した。しかしプレイして楽しくそして戦役の歴史的現実性についても学べるゲームを作りたいと願っ

た。

## 2.0 ゲームの備品

Air Bridge to Victory には  
22×34 インチの地図盤 1 枚  
22×17 インチの地図盤 1 枚  
300 個の駒  
ルール/シナリオブック 1 冊  
\*プレイヤー補助カード 1 枚  
10 面体サイコロ 1 個

が入っている。

## 2.2 地図盤

地図盤はオランダ南部の De Groote から Arnhem までを表している。1 ヘクスは 1 マイルである。道路が通ることを除き 1 つのヘクスには 1 つの地形しか存在しない。地図盤上の地形効果表は移動及び戦闘に対する地形の影響を説明している。

## 2.3 ゲームの駒

駒にはユニットとマーカーの 2 種類がある。ユニットは戦役に参加した戦闘部隊を表している。ユニットの表にはそのユニットの所属、規模、戦闘力、練度に関する情報が表示されている。ユニットの表は完全戦力の戦闘ユニットであることを表し、2 ステップを持つ。ユニットの裏は減少戦力を表し、1 ステップである。ユニットはシナリオで特に示されない限り完全戦力(2 ステップ)でゲームを開始する。戦闘結果でステップロスを受けたユニットは減少戦力面(1 ステップ)に裏返す。1 ステップのユニットがステップロスを受けると全滅する。ユニットの例と数値の説明は以降のページで示す。

マーカーは様々なタイミングで地図盤に置かれユニットの状態を示す、それらはそれぞれのルールで説明する。

## ユニットの色

タン	空挺以外のイギリス軍
赤	イギリス/ポーランドの空挺部隊
緑	アメリカの空挺部隊
グレー	ドイツ国防軍
黒	ドイツ SS

## 2.4 ユニットの数値の説明

攻撃力 攻撃時のユニットの戦闘力。この数値はユニットが機動または突撃戦闘を宣言、解決するときを使う。(See 12.0 13.0)

防御力 防御時のユニットの戦闘力。この数値は機動または突撃戦闘で攻撃されたときを使う。(See 12.0 13.0)

移動ポイント 1 ゲームターン中のユニットの移動能力。これは地図盤上であるヘクスから別のヘクスへユニットが移動するために各ゲームターンの移動フェイズに使う。(See 4.0)

練度 この値はユニットの訓練度、有効性、戦闘での団結力を表している。この数値は機動戦闘でコラムシフトを決めるとき、そして突撃戦闘で 2 回目の **dr** を行えるかを決めるときに使う。(See 12.0 13.1)

スタック値 これはユニットがヘクス内で占めるスペースを表す。移動及び戦闘の終了時に合計スタック値が 8 を越えるユニットを 1 ヘクスに置くことはできない。(See 5.0)

**砲撃力** 砲兵ユニットの火力である。この数値は砲撃フェイズに攻撃するとき及び機動戦闘フェイズに支援するときを使う。また敵の機動戦闘フェイズの防御支援及び敵の突撃戦闘フェイズの防御砲撃にも使う。(See 9.0-9.4)

**射程** この数値は砲兵ユニットが射撃できる距離を示している。これは射撃ヘクス(含まない)から目標ヘクス(含む)までをヘクス数で数える。(See 9.0)

**自動車化** C/M の移動タイプを持つユニットは自動車化である。自動車化ユニットだけが戦闘回避を行える。自動車化ユニットだけが自分の機械化移動フェイズに移動できる。

**装甲、対戦車、歩兵** これらは装甲効果を表している。各ユニットはいずれかのタイプに属する。装甲に属するユニットを含む機動または突撃戦闘の **drm** を計算するときには装甲効果表を参照する。

**ユニットの規模** ゲームにおけるユニットは実際の部隊規模を表している。このゲームではほとんどのユニットが大隊である。

**大隊、連隊、師団** ユニットの所属を示す。ゲームのために大隊/連隊/師団で表示している。例、1/508/82 は第 82 空挺師団、第 508 連隊の第 1 大隊である。

## 2.5 サイコロ

このゲームには 10 面体のサイコロを使う。「0」は常に「10」である。

### ゲームの基本

**Air Bridge to Victory** は 1 ターン半日のゲームターンを続けることでプレイされる。毎日すなわ

ち 2 ゲームターンの間、どちらかの軍がイニシアチブを握る。イニシアチブを持つプレイヤーが「第 1 プレイヤー」となる。各ターン、第 1 プレイヤーはプレイの手順に従い行動する。それが終わってから第 2 プレイヤーが同様に行動する。両プレイヤーがそれぞれのプレイヤーターンを終わらせるとゲームターンが終わる。ゲームターンマーカーをターゲットトラックの次のマスに動かし新しいターンを開始する。

### ユニットの例

**Infantry Unit** : 歩兵ユニット

**Stacking** : スタック値

**Battalion** : 大隊名

**Attack Strength** : 攻撃力

**Defense Strength** : 防御力

**Movement Points** : 移動ポイント

**Regiment or Division** : 連隊または師団名

**Efficiency Rating** : 練度

**Unit Size** : 部隊規模

**Artillery Unit** : 砲兵ユニット

**Stacking** : スタック値

**Bombardment Strength** : 砲撃力

**Range** : 射程

**Defense Strength** : 防御力

**Movement Points** : 移動ポイント

**Regiment or Division** : 連隊または師団名

**Efficiency Rating** : 練度

**Unit Size** : 部隊規模

**Unit Symbols** : ユニットシンボル

**Company** : 中隊

**Battalion** : 大隊

**Regiment** : 連隊

**移動タイプ** ユニットタイプ (装甲効果タイプ)

C/M	Armor/Panzer (装甲)
C/M	TD/JPZ (装甲/対戦車)
C/M	Armored Car (装甲/歩兵)
C/M	Mech Inf/PzG (歩兵)
C/M	Motorized Infantry (歩兵)
C/M	Motorized Recon (歩兵)
C/M	Motorized Engineer (歩兵)
C/M	Motorized Anti-Tank (対戦車)
C/M	Motorized Artillery (歩兵)
C/M	Self Propelled Artillery (歩兵)
C/M	Motorized Rocket Artillery (歩兵)
	Infantry (歩兵)
	Airborne Infantry (歩兵)
	Airlanding Infantry (歩兵)
	Engineer (歩兵)
	Anti-Tank (対戦車)
	Artillery (歩兵)

C/M=自動車化ユニット

### 3.0 プレイの手順

#### I. 戦略フェイズ(第1ターンを除く AM ターンだけ)

1. イニシアチブ決定
2. 天候決定
3. 疲労マーカー除去

#### II. 第1プレイヤーターン

##### A. 準備フェイズ

1. 両軍の補給状態決定
2. 両軍の第1射撃、最終射撃マーカー除去
3. 両軍の航空ポイント配分

##### B. 空挺強襲フェイズ(連合軍ターンだけ)

1. 登場できる空挺ユニットを配置する

##### C. 移動フェイズ

1. ユニットの移動させる、新しい地上ユニッ

トを登場させる

2. 必要な戦闘比に達しているスタックは移動中に敵ユニットをオーバーランできる

3. 移動した砲兵ユニットの上に「第1射撃」または「最終射撃」マーカーを置く

##### D. 戦闘宣言フェイズ

1. 全ての機動及び突撃戦闘を宣言する

##### E. 戦闘回避フェイズ

1. 自動車化ユニットしかいないヘクスが攻撃され、防御側プレイヤーが戦闘の回避を望む場合 dr する。

2. dr がそのヘクスにいるユニットの最も高い練度以下の場合、ユニットまたはスタックは戦闘回避に成功する。

3. 回避に成功したユニットは1ヘクス後退する。攻撃側は8スタック値までのユニットをそのヘクスに前進させられる。

##### F. 防御側リアクションフェイズ

1. 戦闘を宣言されたヘクス毎にそれに隣接する1ユニットがその防御ヘクスへ移動できるか試せる。

2. dr が対応を試すユニットの練度以下の場合、そのユニットは攻撃されるヘクスへ移動できる。

3. 攻撃されるヘクス毎に1回しかリアクションを試せない。

##### G. 砲撃フェイズ

1. フェイズプレイヤーは航空ポイント及び/または砲兵を使い砲撃を宣言する。

2. 射撃した砲兵ユニットに「第1射撃」または「最終射撃」マーカーを置く

3. 砲撃表で砲撃を解決し損害を適用する。

##### H. 機動戦闘フェイズ

1. 戦闘比決定

2. 練度の平均を基にコラムシフトを決める

3. 両軍は航空及び/または砲兵による支援射撃を割り当て解決する(攻撃側が先)

4.射撃した砲兵ユニットに「第1射撃」または「最終射撃」マーカーを置く

5.攻撃側は機動戦闘表で **dr** する、そして装甲効果及び **DRM** による修正を加える

6.損害を適用し、後退を実施するそしてユニットを疲労させる

#### I. 突撃フェイズ

1. 攻撃側は突撃するユニットを防御ヘクスへ移動させる

2. 防御側は航空及び/または砲兵を割り当て防御砲撃を解決する

3. 防御側が先に突撃表で **dr** する、装甲効果及び **DRM** による修正を加え攻撃側の損害を直ちに適用する

4. 攻撃側は突撃表で **dr** し、装甲効果及び **DRM** による修正を加える。防御側は損害を適用する。

5. 両軍はスタック内の最も高い練度に対し **dr** する

6. どちらかあるいは両方の軍が能力値チェックに成功していれば突撃戦闘の第2ラウンドを行える

7. 防御側が除去されなかった場合、攻撃ユニットは進入する前のヘクスへ戻る

#### J.機械化移動フェイズ

1. 疲労していない、非補給下でないそして敵 **ZOC** 内にいない自動車化ユニットは再び全移動力で移動できる

2. 必要な戦闘比に達しているスタックは移動中に敵ユニットをオーバーランできる

#### III.第2プレイヤーターン

準備フェイズに

2. 両軍の第1射撃、最終射撃マーカー除去

3. 両軍の航空ポイント配分

を行わないことを除きII. 第1プレイヤーターンと同じ

#### IV.更新フェイズ

1. ターンマーカーを進める

2. 航空ポイントマーカーを「0」に移す

#### 4.0 移動

各ユニットはそれに書かれた移動ポイントを持っている。これは各ゲームターンの自分の移動フェイズにそのユニットが消費できる移動ポイントの合計である。使わなかった移動ポイントを次のターンに持ち越すことはできない。余りのポイントはその移動フェイズの終了時に失われる。移動ポイントを他のユニットに譲ることもできない。

ユニットはヘクスサイドを超え隣のヘクスへ移動する、進入したヘクスの地形コストを移動ポイントから消費する。どんなことがあってもユニットはヘクスを飛び越えてはならない。移動中のユニットが残している移動ポイントより大きいコストの地形には進入できない。たとえどんな状態でも移動力が0でないユニットは\*そこが進入禁止の地形でなければ1ターンに最低1ヘクス移動できる。

ユニットは単独または合計8スタック値以下のスタックで移動する。(See 5.0) 全てのユニットが移動力を超えない範囲で、移動するスタックは自由にユニットを拾い上げたり置いていくことができる。プレイヤーは各地形の移動コストを知るために地図盤に書かれた地形効果表を参照する。

オーバーランを行わないユニットは移動フェイズ中に敵ユニットのいるヘクスへ進入できない、敵ヘクスへはそのヘクスに戦闘を宣言することによってだけ進入できる。

#### 4.1 機械化移動フェイズ

自動車化ユニットは各ターンに2回移動できる。

自動車化ユニットは移動フェイズに普通に移動する。機械化移動フェイズ中、疲労していないそして敵ZOC内にいない全ての自動車化ユニットは再び全移動力まで移動できる。

天候が荒天となったゲームターン及びそれ以降のゲームターン中、ヘクス列 xx11 から xx17(含む)までのワール川とネーデルライン川の間では機械化移動できない。この地域は雨の後、通常の機械化移動を妨げるほど泥濘がひどかった。

#### 4.2 オーバーラン

\* 自走砲を除く自動車化ユニットだけがオーバーランできる。オーバーランは移動フェイズ及び機械化移動フェイズのどちらでも行える。\* オーバーランは平地又は混合地でしか行えない。

オーバーランの目的は戦闘フェイズに攻撃することなく敵ユニットを除去することである。移動プレイヤーは移動するスタック内の自動車化ユニットの戦闘力を合計し、スタックの移動力以内にいる敵ユニットと戦闘比を出す。それが 7-1 に達していればそのユニットをオーバーランできる。疲労又は非補給下のユニットを含むスタック/ユニットに対しては 5-1 でよい。オーバーランは敵ユニットのいるヘクスへ進入できることを除き通常の移動の一部として行われる。オーバーランには追加 1 移動ポイントが必要である。オーバーランを行うスタックは単に防御ヘクスへ進入し、追加 1 移動ポイントを消費し、敵スタックを除去するそして移動を続ける。

疲労及び非補給下のユニットはオーバーランを行えない。

#### 5.0 スタック

各ユニットには左上にスタック値が書かれてい

る。これはヘクスにいるユニットのスタック値を表す。両軍とも 1 ヘクスに合計 8 スタック値までのユニットを置ける。8 ポイントを超えるスタックは許されない。移動中及び後退中のユニットはスタック制限を越えて良い、しかし各移動及び戦闘フェイズの終了時にはこの制限を守らなければならない。スタックオーバーが発生した場合、スタック制限を守るように敵プレイヤーがその中からユニットを選び除去する。

突撃戦闘では、両軍のユニットが突撃ヘクスで 8 スタック値までスタックできる。

#### 6.0 支配地域(ZOC)

地上ユニットは隣接する全てのヘクスに ZOC を及ぼす。しかし橋のない川及び運河を越えて ZOC は及ばないまた市街地ヘクスにも及ばない。移動中のユニットは敵 ZOC に進入したら停止する。ユニットは他の味方ユニットがいない敵 ZOC ヘクスへ後退するまたは補給線を通すことはできない。

連合軍の自動車化ユニットは第 1 ターン中だけ敵 ZOC を無視できる。

#### 7.0 地形

地図盤上の各ヘクスには一つの地形が存在する。各地形にはそれに対応した移動コストがある。これはユニットがそのヘクスへ進入するために消費する移動ポイントの数である。ヘクスはその地形により防御値も持っている。この防御値はそのヘクスの遮蔽物の程度を表し、砲撃や機動戦闘の損害を決定するときに使われる。移動コストや防御値は地形効果表を参照する。

## 7.1 道路と高速道路

道路及び高速道路はヘクスをまたいで存在する。そして移動する上で他の地形より優先する。道路または高速道路でつながっているヘクスを移動するユニットは進入するヘクスの地形の移動コストを無視できる、その代わり道路または高速道路のコストを消費する。

道路及び高速道路は戦闘に影響しない。道路または高速道路ヘクスで防御するユニットは常にそのヘクスにある他の地形を使う。

地図盤の北東から南西まで延びる中央の高速道路(空挺部隊によって「地獄の高速道路」と呼ばれた)は空挺以外のイギリス軍ユニットの補給線として非常に重要であった。高速道路は北東から南西へ以下のヘクスをたどる。

B5014-B4415-B4315-B3117-B3116-B3115-B3014-B2212-A2106-A2107-A0107

天候が荒天となったゲームターン及びそれ以降のゲームターン中、ヘクス B4215 から B3215 までの高速道路は道路として扱う。ここは泥濘がひどく雨の後移動がとてつもなく困難になった。

## 7.2 橋

橋によってユニットは通常渡河できない川や運河を越えることができる。赤い二重丸のマークが付いた橋はドイツ軍によって爆破される可能性がある。橋は以下の二つの方法で爆破される。

1) 連合軍ユニットが初めて「爆破可能」な橋に隣接したとき、ドイツ軍プレイヤーは橋爆破表で **dr** する。爆破に成功したら橋破壊マーカーをその橋に置く。爆破に失敗したら接触マーカーを置く。この方法は1つの橋に1度しか試せない。

2) ドイツ軍プレイヤーは自分の通常の移動フェ

イズ中、地図盤上のどの橋でもそのヘクスサイドの両側に味方ユニット(どちらか一方は工兵でなければならぬ)がいればいつでもその爆破を試せる。両ユニットは全移動力を消費し橋爆破表で **dr** する。爆破に成功したら橋破壊マーカーをその橋に置く。この方法で爆破に失敗してもドイツ軍は後のターンで再び爆破を試せる。(Grave、Nijmegen、Arnhem の高速道路に架かる橋はこの方法でしか爆破できない。)

爆破された橋は連合軍橋梁工兵によって修理できる。17.0 を参照。ドイツ軍に爆破された Grave、Nijmegen、Arnhem の高速道路に架かる橋は修理できない。

## 7.3 降下地帯(DZ)

各連合軍空挺師団は DZ マーカーを持っている。このマーカーには初期 DZ と変更 DZ の2つの面がある。このマーカーは空挺ユニットの初期配置と補給の確保に使う。空挺ユニットはその師団の DZ マーカーが地図盤上にないとき降下できない。

DZ マーカーは防御戦闘力「1」を持つ。これは砲撃によって破壊することはできない。DZ に対して機動攻撃はできない。DZ マーカーの上にいるユニットに対して機動攻撃を行える。DZ は機動戦闘によって後退を強いられることもない。機動戦闘によって DZ マーカーのあるヘクスに連合軍戦闘ユニットがいなくなってもドイツ軍ユニットは DZ マーカーに戦闘後前進したりそれをオーバーランできない。DZ が除去されるのはオーバーラン(See 4.2)または突撃戦闘による(1 ステップのユニットとして)場合だけである。除去された DZ マーカーはゲームターントラックの 2 ゲームターン後の欄に置く。2 ゲームターン後 DZ マーカーは以下の制限に従い地図盤上に置かれる。

1. マーカーは「変更 DZ」を上にして置く

2. 降下するユニットは損害のための **dr** を行う
3. **DZ** の補給範囲が減少する
4. 平地又は混合地に置く

「変更 **DZ**」が除去されるとその **DZ** は完全にこのゲームから取り除かれる。その師団にこれ以上増援は登場しない。高速道路によって補給線が確保できるまで、その師団の全ユニットは「補給切れ」となる。

連合軍ゲームターンの空挺強襲フェイズに連合軍プレイヤーはその師団の **DZ** マーカーの指定されたヘクス数内に空挺ユニットを配置する。初期配置及び増援スケジュール表に各師団のその距離が書かれている。

**DZ** マーカーが「**DZ**」を表にしているとき、降下するユニットの損害のための **dr** は行わなくて良い。ユニットは単にプレイヤーの選んだヘクスに置かれる。**DZ** マーカーが「変更 **DZ**」を表にしているときには 1 ユニット毎に降下させ、個々に損害判定の **dr** を行う。ユニットは以下の結果を受ける。

<b>dr</b>	結果
1-4	影響なし
5-8	ユニットは混乱し、疲労マーカーが置かれる
9-10	着地失敗、ユニットは 1 ステップを失う

**DZ** マーカーはその師団の部隊の補給源としても使われる。「**DZ**」は 10 ヘクス以内にいるユニットに補給を与えられる。「変更 **DZ**」は 5 ヘクス以内にいるユニットに補給を与えられる。

## 8.0 ユニットの練度

各ユニットの右上に練度が書かれている。この値はそのユニットの訓練度、有効性、団結力を表している。練度が大きいユニットがより優秀な戦闘ユニットである。

練度は機動戦闘及び突撃戦闘で以下のように使われる。

機動戦闘において、最初の戦闘比が決定された後、両プレイヤーはそれぞれ練度の平均を出す。それは戦闘に参加した全てのユニットの練度を合計しユニット数で割る。端数はそのままにしておく。計算した練度平均を比べる。より大きい練度平均のプレイヤーは **CRT** 上で自分の好きな方へ 1 又は 2 コラムシフトを行える。練度平均の差が 0 より大きく 3 未満のとき 1 シフト、3 以上のとき 2 シフトできる。両軍の平均が等しい場合コラムシフトは起きない。

例、練度 8,5,4 のドイツ軍ユニット 3 個が練度 6 の連合軍ユニット 1 個を攻撃する。最初の戦闘比を決定した後、練度平均を比べる。ドイツ軍の練度平均は  $5.67((8+5+4)/3)$ 。連合軍の練度平均は 6。その差は 0.33 だから、連合軍プレイヤーは望む方向(防御側だから左)へ 1 シフトできる。

突撃戦闘において、練度は 2 ラウンド目の突撃射撃が行えるかどうかを決定するために使われる。1 ラウンド目の突撃戦闘が終わった後、それぞれのプレイヤーはスタック内の最も高い練度に対し **dr** する。**dr** がその練度以下の場合、2 ラウンド目の突撃戦闘を行える。**dr** がその練度以上の場合、2 ラウンド目の突撃戦闘は行えない。すなわち 2 ラウンド目の突撃戦闘は片方のプレイヤーだけが行う場合もある。

練度は戦闘回避及び防御側リアクションの正否判定にも使われる、詳細は 18.0 及び 19.0 で述べられる。

プレイヤーはユニットの裏側の練度が戦闘力、



防御力と共に減少していることに注意する。

## 9.0 砲兵の砲撃と支援

砲兵ユニットは駒の底辺に渡って 4 つの数字が書かれている。左から砲撃力、射程、防御力、移動力の順で書かれている。砲兵ユニットは機動戦闘や突撃戦闘の攻撃側として直接参加することはできない。砲兵はその砲撃力で敵ユニットのいるヘクスを砲撃する、又は機動戦闘において攻撃又は防御支援を行う、あるいは敵の突撃戦闘において防御砲撃を行う。いずれの場合においても砲撃されるヘクスは射撃するユニットの射程内になければならない。射程を数えるとき射撃ユニットのヘクスは数えないが目標ヘクスは数える。1 つの砲兵ユニットは複数のヘクスを同時に砲撃できない、全砲撃力で 1 ヘクスだけを砲撃する。砲兵ユニットの防御力は固有の警備兵を表している。この防御力は敵ユニットに機動又は突撃戦闘で攻撃されたときに使う。

### 9.1 攻撃側砲撃の解決

各プレイヤーターンの砲撃フェイズにフェイズプレイヤーは射程内のヘクスを砲撃するために砲兵ユニットを使用できる、プレイヤーが望めば航空ポイントも一緒に使用できる。1 つの砲兵ユニットは 1 フェイズ中に 1 回しか攻撃できない。砲撃はそのヘクスを攻撃する全ての砲兵ユニットの砲撃力を合計し砲撃表の一番上の行にその合計砲撃力がある列を使って解決する。プレイヤーは **dr** し結果を出す。その結果には「-」及び 1 から 5 までの数字がある。「-」の結果は防御ユニットに何の影響も及ぼさない。数字の結果はその地形によっては目標に損害を与える可能性がある。それぞれの地形には地形防御値が与えられている。目標への

損害を決定するために砲撃表で得られた数字をその地形防御値で割り端数を全て切り捨てる。その結果が目標ユニットの失うステップ数である。

例、2 個のイギリス軍 4-3(1)-6 砲兵ユニットが 5 ヘクス先の混合地にいる 2 ステップのドイツ軍ユニットを砲撃した。合計砲撃力 8 で攻撃した。イギリス軍の **dr** は「2」だった。砲撃表の「7-12」列の **dr** 「2」の結果は「3」である。混合地の地形防御値は「2」。3 を 2 で割り、結果は 1.5。端数は切り捨て、ドイツ軍ユニットは 1 ステップを失う。

### 9.2 攻撃側及び防御側砲撃支援の解決

機動戦闘フェイズの開始時に両プレイヤーは宣言された機動戦闘毎に砲撃支援を行える(攻撃側が先に行う)。それぞれのプレイヤーは砲撃力及び航空ポイントを合計し砲撃/支援表で **dr** する。得られた結果がその機動戦闘に適用される **drm** である。攻撃側の結果はマイナスに防御側の結果はプラスに機動戦闘の **dr** へ適用される。この手順は宣言された機動戦闘毎に行われる。

例、連合軍プレイヤーフェイズ。このターンに連合軍は 2 つの機動戦闘を宣言した。連合軍プレイヤーは第 1 の戦闘で 2 個の 6-2-1-4 砲兵が射程内にいた、そしてこの戦闘に両方(12 ポイント)使うことにした。第 2 の戦闘には射程内の砲兵はいなかった、しかし 10 ポイントの航空ポイントが残っていたのでそれを全て使うことにした。それぞれの砲兵ユニットに「FINAL FIRE」マーカーを置き(このゲームターンの砲撃フェイズですでに射撃していた)、航空ポイントマーカーを 10 から 0 に動かす。ドイツ軍プレイヤーは第 1 の戦闘に 3 ポイント、第 2 の戦闘に 0 ポイントを使った。まず第 1 の戦闘で連合軍プレイヤーは「7-12」の列で **dr** 「4」を出し結果は「2」であった。ドイツ軍プレイヤーは「3-6」の列で **dr** 「5」を出し結果は「1」であった。二つの結果を比べこの機動戦闘の **drm**

は「-1」となった。第 2 の戦闘で連合軍プレイヤーは「7-12」の列で dr 「1」を出し結果は「4」であった。ドイツ軍プレイヤーはこの戦闘に支援ポイントを配分していないので dr しない。第 2 の機動戦闘の drm は「-4」となった。

### 9.3 突撃戦闘における防御側砲撃の解決

突撃フェイズにおいて、防御側は突撃するユニットを攻撃するために防御砲撃を行える。この射撃は砲兵と航空ポイントを合わせて行える。\*この射撃は砲撃と同様に解決されるが全てのユニットが平地から平地へ突撃するのでなければ突撃ユニットの地形防御値は常に「2」であるものとする。損害はその突撃戦闘を解決する前に(フェイズプレイヤーが選び)その突撃ユニットから適用する。

例、ドイツ軍プレイヤーはヘクス 4408 及び 4508(どちらも地形防御値は 1)からヘクス 4509(地形防御値は 1)へ突撃をかけた。連合軍プレイヤーは 12 砲撃力で防御砲撃を行った。「7-12」の列で dr は「4」、砲撃表の結果は「2」であった。それを攻撃側の地形防御値(1)で割り、攻撃側は 2 ステップの結果を受けた。このときいずれかのユニットが地形防御値 1 より大きいヘクスから又はヘクスへ突撃していたら攻撃側の地形防御値は「2」であるものとされ、突撃ユニットの損害は 1 ステップとなっていた。

### 9.4 砲兵の移動射撃制限

砲兵ユニットは各ゲームターンに移動又は射撃を 2 回行える、しかし 1 フェイズ中には 1 回しか行えない。1 回目の移動又は射撃を行った砲兵ユニットには「FIRST FIRE」マーカーを置く。2 回目の移動又は射撃を行った砲兵ユニットには「FINAL FIRE」マーカーを置く。これが置かれると砲兵ユニットはマーカーが取り除かれるまで移動も射撃も行えない。

例外、連合軍 GA 8-4-6 自走砲ユニットは射撃したときにだけマーカーが置かれる、移動したときには置かれない。

疲労状態の砲兵ユニットはあらゆるタイプの間接射撃に砲撃力を使えない。防御力は疲労の影響を受けない。

補給切れの砲兵ユニットは 1 ターンの移動又は射撃が 1 回に制限される。

機動または突撃戦闘の目標ヘクスにいる砲兵ユニットは防御砲撃又は防御砲撃支援を行えない。

### 9.5 砲兵支援の制限

空挺部隊と装甲部隊との間の指揮及び通信問題のため、砲兵の目標選択に以下の制限がある。

#### ・砲撃

空挺砲兵は射程内のどのヘクスでも射撃できる。

空挺以外の砲兵は空挺以外のユニットから 5 ヘクス以内の敵ユニットしか射撃できない。

#### ・支援射撃/防御砲撃

空挺砲兵は自分の所属する師団のユニットが少なくとも 1 つ以上参加している戦闘しか射撃できない。

空挺以外の砲兵は空挺以外のユニットが少なくとも 1 つ以上参加している戦闘しか射撃できない。

### 10.0 戦闘回避

機動又は突撃戦闘を宣言されたヘクスに自動車化ユニットしかいない場合そのスタックは戦闘回避を試せる。機動戦闘と突撃戦闘を同時に宣言されたスタックは戦闘回避を試せない。戦闘回避を試すにはヘクス毎にそのスタックの最も高い練度に対し dr する。dr が練度以下の場合、ユニットは戦闘回避に成功する。そのユニットは 1 ヘクス後退し、攻撃側は突撃戦闘か機動戦闘のどちらを行

っていたかに関わらず 8 スタック値まで前進できる。これは突撃した全てのユニットが防御側のいたヘクスへ前進しなければならないルール 13.2 の例外である。

戦闘回避に成功したユニットは攻撃が宣言されている目標ヘクスに後退できない。

## 11.0 防御側リアクション

どんな戦闘においてもその戦力が完全に整う前に増援が到着する可能性がある。この状況をリアクション移動ルールで再現する。

### 11.1 リアクション移動

戦闘が宣言されそれが解決される前、防御側はリアクション移動を試すことができる。攻撃されるヘクスに隣接するヘクスにいる疲労状態でないユニット 1 個を選び、そのユニットの練度に対し **dr** する。**dr** が練度以下の場合リアクションは成功し、そのユニットは防御ヘクスへ増援として進入できる。

### 11.2 リアクションの制限

1 リアクションフェイズ中に 1 目標ヘクスには 1 個のユニットしか増援として送れない。しかし攻撃された数だけいくつかのヘクスへでも増援を送れる。スタック制限は守らなければならない。

戦闘を宣言された目標ヘクスにいるユニットは他の目標ヘクスへリアクション移動することはできない。

直前の戦闘回避フェイズに戦闘を回避したユニットはリアクション移動できない。

## 12.0 機動戦闘

機動戦闘はフェイズプレイヤーが 1 つ以上の味方ユニットが隣接するヘクスへ機動戦闘を宣言したときに発生する。この攻撃は全て自発的に行われる。戦闘宣言フェイズに宣言された戦闘は機動戦闘フェイズに必ず実行する。機動戦闘では 1 ヘクスを攻撃するのにいくつのユニットでも使える。機動戦闘が宣言された場合には防御ヘクスにいる全ての敵ユニットが攻撃される。突撃戦闘を宣言したユニットはそのゲームターンの機動戦闘に参加できない。

### 12.1 手順

まず戦闘比を計算し、続いて練度を基にコラムシフトを決定する。攻撃側は攻撃する全ユニットの攻撃力を合計する。防御側は攻撃されるヘクスにいる全ユニットの防御力を合計する。この二つの合計を攻撃側対防御側の比で計算する。端数は防御側に有利になるように切り捨てる。次に練度平均を出しコラムシフトを決定する(See 8.0)。プレイヤーは戦闘に適用する(装甲/対戦車効果を含む)**drm** を決定するために機動戦闘表を参照する。次に攻撃側そして防御側の順に支援射撃の宣言を行う。それぞれのプレイヤーはいくつの砲兵及び航空ポイントでも使える。それぞれのプレイヤーは砲撃/支援表で **dr** する。その結果は続く機動戦闘の **drm** として適用される(See 9.2)。支援射撃を解決した後に攻撃側が **dr** する、そして装甲効果及びその他の **drm** を適用し戦闘を解決する。ステップロス、後退、疲労の結果が適用される。

例、19 攻撃力が 8 防御力を攻撃する戦闘は 2-1 である。続いて攻撃側が **dr** し、結果はそれにあつた修正を適用し機動戦闘表で求められる。機動戦闘表で求められたステップロス、疲労、後退の結果を実行する。

## 12.2 drm

多くの drm は戦闘結果表に書かれている。以下に述べる重要な説明に注意していただきたい。(すいません、地図盤に付け忘れしました)

橋または斜面越しの攻撃、補給切れによる drm は攻撃するステップの少なくとも 50%がその基準に当てはまる場合にだけ適用する。その基準に当てはまるステップが 50%未満の場合にはその drm は適用しない。

## 12.3 戦闘結果の説明

A: 攻撃側ユニットは全て 1 ヘクス後退する。

D: 防御側ユニットは全て 2 ヘクス後退する。全てのユニットが同じヘクスへ後退する必要はない。しかし全てのユニットは後退終了時に元いたヘクスから 2 ヘクス離れていなければならない。以下 4 つの状況においてユニットは後退できないまたは後退しなくて良い。

1) 防御側が敵ユニット、敵 ZOC、橋のない川及び運河、地図盤の端によって後退できない場合にはその場に残り追加のステップロスを受ける。(ユニット毎にではなくスタック全体から 1 ステップを失う。)

2) 防御側は後退を無視する選択を行える。この場合には防御ヘクスに残り追加のステップロスを受ける。(ユニット毎にではなくスタック全体から 1 ステップを失う。)

3) 市街地ヘクスにいるユニットは後退の結果を無視できる。この場合には追加のステップロスは無い。

4) 同じターンに機動及び突撃戦闘の両方の目標になっているユニットはどんな状況でも機動戦闘後に後退してはならない、たとえ防御プレイヤーが後退を望んでもそこに残り突撃戦闘を受ける。

これにより追加のステップロスを受けることはない。

A#: 攻撃側ユニットはその数だけステップロスし、1 ヘクス後退する。

D#: 防御側は数字の結果を防御ユニットのいるヘクスの地形防御値で割る。端数を切り捨てた数だけステップロスし、2 ヘクス後退する。

F#: 適用されたプレイヤーはその数のユニットを疲労状態にする。そのヘクスにいる全てのユニットがすでに疲労している場合にはそれ以上の効果はない。

BF1: 両軍とも 1 ユニットの疲労させ、そこに残る。

例、戦闘結果 AF1 の場合。攻撃側は 1 ユニットの疲労させ、全てのユニットを 1 ヘクス後退させた。

戦闘結果 A1F3 の場合。攻撃側はその地形に関わらず 1 ステップを失い 3 ユニットの疲労させ、全てのユニットを 1 ヘクス後退させた。攻撃側は後退しなければならないが防御側は前進できない。

防御側の地形が平地で戦闘結果 D1F1 の場合。防御側は 1 ステップを失い(防御側の地形防御値は 1) 1 ユニットの疲労させる、そして 2 ヘクス後退させる。防御側は 2 ヘクス後退する代わりに追加 1 ステップを失うこともできる。攻撃側は 8 スタック値までのユニットを防御側の空になったヘクスへ前進させられる、しなくても良い。

防御側が地形防御値 3 の森林にいるときに戦闘結果 D2F1 の場合。2 を地形防御値 3 で割ると .667。端数は切り捨てられるのでステップロスは起きない、しかし 1 ユニットの疲労し 2 ヘクス後退させる。

drm は戦闘結果表を参照する。

装甲効果は装甲効果表を参照する。

### 13.0 突撃戦闘

突撃は戦闘宣言フェイズにフェイズプレイヤーのユニットが隣接するヘクスに対して宣言する。実際の戦闘は防御側ヘクス内で行われる。攻撃側は戦闘宣言フェイズに8スタック値(突撃したヘクスでスタック制限が適用される)までのユニットを選び移動力を使わずに防御ヘクスへ移動させる。機動戦闘に参加したユニットはそのプレイヤーターン中に突撃できない。プレイヤーは防御砲撃及び最終防御射撃による損害を受けた後でも完全戦力で攻撃できるように突撃戦闘へ合計8スタック値を超えるユニットを割り振ることはできない。突撃は以下の手順に従い突撃フェイズに解決される。

#### 13.1 突撃戦闘の解決

- A) 突撃ユニットは防御ヘクスへ移動する。
- B) 防御側は防御砲撃のための砲兵/航空ポイントを配分する。
- C) 防御砲撃を解決する。
- D) 防御側はスタック内の防御力を合計し突撃表でdrする、攻撃側の損害は直ちに適用する。
- E) 手順 D)防御側の防御射撃による損害を適用した後、攻撃側も突撃表でdrし防御側が損害を適用する。
- F) 両軍はそれぞれヘクス内の最も高い練度に対しdrする。
- G) 両軍が練度チェックに成功した場合には直ちに突撃の第2ラウンドが同時戦闘で行われる。どちらか一方が成功した場合には成功した側だけが第2ラウンドのdrを行える。\*いずれの場合も

防御側はユニットの防御力による射撃だけを行う。両軍が失敗した場合には突撃戦闘はそのヘクスで終了する。突撃戦闘は突撃フェイズ中に何カ所でも行えるが、1ヘクスでは2ラウンドしか行われれない。突撃の第2ラウンドを行う場合、第1ラウンドで受けた損害による戦闘力及びdrmの変更を計算し直す。

H) 防御側が除去されなかった場合、攻撃側ユニットは進入する前のヘクスへ戻る。

#### 13.2 突撃戦闘において考慮すべき事項

突撃戦闘に適用するdrmは突撃表に書かれている。drmは第1及び第2ラウンドのdrを行う時点で決定されることに注意する。4つの違うヘクスから突撃する攻撃側は-2drmを受けるが、防御砲撃又は防御射撃により損害を受け、そのうちの1ヘクスにいる全てのユニットが除去された場合には3ヘクスからの攻撃と判定されその修正は-1となる。突撃戦闘における疲労ステップの割合を計算する上で、第1ラウンドの損害を疲労ユニットに与え第2ラウンドの疲労ステップ率を下げることができる。

突撃した全てのユニットは戦闘結果により防御ユニットが全滅したらその目標ヘクスへ進入しなければならない。

例、4つのドイツ軍ユニットが2つのUS空挺ユニットのいる森林ヘクスへ突撃した。ドイツ軍ユニットは全て攻撃力4、練度4である。USユニットの防御力は4と5、そして練度はどちらも6である。ドイツ軍ユニットは4方向から突撃した。

USプレイヤーは防御砲撃に使用するポイントを決定する。射程内に砲兵はいなかったが残る10航空ポイントを使うことにした。USプレイヤーは砲撃/支援表の「7-12」の欄でdrした。drは6で砲撃結果は「2」であった。それを突撃ユニットの

地形防御値(平地以外だから「2」)で割った結果ドイツ軍は 1 ステップロスを受ける。ドイツ軍プレイヤーはユニットの1つを攻撃力が2に減少した1ステップ側にひっくり返した。

USプレイヤーは防御側であるため突撃の第1ラウンドで先に射撃する。合計防御力は9、「7-10」の欄でdrは5であった、攻撃側は1ステップロスを受けた。ドイツ軍プレイヤーは他の2ステップのユニットを1ステップにひっくり返した、そのユニットは攻撃力2になった。

ドイツ軍の攻撃力は12(4+4+2+2)になった。ドイツ軍はまだ4方向か攻撃しているので-2drmを受け「11-14」の欄でdrした。drは3、-2drmを受け結果は1、戦闘結果は防御側2ステップロスとなった。USプレイヤーは4防御力のユニットに2ステップロスを与えそのユニットを除去した。

両プレイヤーは第2ラウンドのためにスタック内の最高の練度に対しdrした。USプレイヤーの練度は6、ドイツ軍の練度は4。USプレイヤーのdrは7で、第2ラウンドの射撃はできなくなった。ドイツ軍のdrは4で、射撃可能となった。

ドイツ軍プレイヤーは突撃表の「11-14」の欄で再びdrした。ドイツ軍はまだ4方向から攻撃しているので-2drmが得られる。ドイツ軍drは9、-2drmを受け結果は7、戦闘結果は防御側1ステップロスであった。USプレイヤーは残るユニットを1ステップ側にひっくり返し戦闘を終了した。防御側が除去されなかったため、攻撃ユニットはそれぞれ元いたヘクスへ戻る。

#### 14.0 疲労

疲労はユニットの耐久力減少を表している。ユニットは機動戦闘の戦闘結果によって疲労する。機動戦闘結果表でF#の結果を受けたとき、プレイ

ヤーは結果の数字と同じ数の疲労していないユニットの上に「疲労」カウンターを置く。

疲労ユニットは攻撃できない。疲労砲兵は射撃できない。攻撃においてスタック内に疲労ユニットがいても疲労していないユニットになんの影響もない。疲労ユニットは機動及び突撃戦闘において普通に防御する。疲労状態は両タイプの戦闘で不利なdrmを引き起こすが、練度平均の計算及びスタック内の最高練度を考える際には普通に扱う。

機動戦闘において、50%未満のステップが疲労している場合には機動戦闘表で-1drmを受ける。50%以上のステップが疲労している場合には-2drmを受ける。

突撃戦闘において、防御ヘクス内の50%未満のステップが疲労している場合には突撃戦闘表の防御側のdrで+1drmを受ける。50%以上のステップが疲労している場合には+2drmを受ける。このdrmは戦闘する瞬間に適用する、従って第1ラウンドで損害を受け第2ラウンドのdrmが変わることもある。(See 13.2)

ユニットはA.M.ゲームターンの戦略フェイズに疲労状態から復帰する。このとき敵ユニットに隣接していない疲労ユニットから疲労マーカを取り除く。

#### 15.0 航空ポイント

両軍は各ゲームターンの第1プレイヤーターンの準備フェイズに航空ポイントを受け取る。航空ポイントは砲撃戦闘、機動戦闘の支援、突撃戦闘の防御砲撃に使える。航空ポイントは射程に制限がないことを除き砲兵と同様に機能する。ドイツ軍の航空ポイントは地図盤上の敵ユニットがいるどのヘクスへでも使用できる。連合軍航空ポイントは空挺以外のユニットから5ヘクス以内にしか

使えない。航空ポイントは砲撃、機動戦闘、突撃フェイズのいずれでも砲兵と一緒に使える。航空ポイントを使用したら、使用できる航空ポイントが減少したことを示すために航空ポイントトラックのマーカーを動かす。使わなかった航空ポイントはゲームターンの終わり、更新フェイズに失われる。

\*選択ルール：航空ポイントの配分は戦闘宣言フェイズに行う。

## 16.0 補給

ユニットがその能力を完全に機能させるためには「補給下」状態になければならない。「補給下」状態にないユニットは補給切れ状態であり、以下の制限を受ける。

移動力半減(端数切り捨て)。

攻撃側で突撃戦闘に参加できない。

機動戦闘の攻撃側は+3drm を受ける(攻撃するユニットの半分以上が補給切れの場合)。

オーバーランできない。

戦闘回避できない。

リアクション移動できない。

砲兵ユニットは「最終射撃」になれない(各ターン射撃又は移動を1回しかできない)。

補給状態は各プレイヤーターンの準備フェイズに判定する。そのときに決定された補給状態は次のプレイヤーターンの準備フェイズまで効果が続く。補給切れと判定されたユニットには補給切れマーカーを置く。

補給状態を決定するためにはそれぞれのユニットに補給線を引かなければならない。補給線は敵ユニット及び敵 ZOC を通らず、定められた数の移動ポイント又はヘクス数内で補給源とユニットの

間に引く。補給線の引けないユニットは「補給切れ」と判定される。補給線の制限は以下の通りである。

全てのドイツ軍ユニット それ自身の移動力以下でドイツ軍が占領している市街地又は地図盤端ヘクスまで引かなければならない。あるいは占領した市街地又は地図盤端に続く道路又は高速道路に引いても良い。その間の道路又は高速道路にも敵ユニット又は ZOC があってはならない。Meuse L'Escant 運河より西の地図盤端を補給源にすることはできない。

連合軍空挺ユニット 自分の所属する DZ マーカーまで 10 ヘクス以内で引かなければならない。  
\*あるいは下記的高速道路ヘクスまで引いても良い。その高速道路ヘクスまでは DZ があるとき 10 ヘクス以内で、変更 DZ があるときまたは DZ が無いときは 5 ヘクス以内で引く。

連合軍空挺以外のユニット 地図盤を南西から北東へ縦断する中央の高速道路(See 7.1)のいずれかのヘクスへそれ自身の移動力以下で引かなければならない。そこから南西端までの高速道路上に敵ユニット又は ZOC があってはならない。

注、補給線を引く上で味方ユニットの存在は敵 ZOC を無効にする。

## 17.0 工兵

工兵には戦闘工兵と橋梁工兵の 2 種類がある。戦闘工兵は橋を修理できない。(カウンターに「Bridge」と書かれた)橋梁工兵は戦闘及び橋梁工兵の両方の能力を持つ。

### 17.1 橋梁工兵

橋梁工兵は爆破された運河に架かる橋を修理できる。そのためには移動終了時に爆破されたその

橋に隣接していなければならない。次の移動フェイズの開始時にその工兵が全移動力を消費する事によって直ちにその橋は修理される。橋破壊マーカーを修理側に裏返す。修理されたフェイズ中にその橋を渡るユニットは追加 1 移動ポイントを消費する。それ以降その橋は普通に渡ることができる。

ゲーム中工兵は爆破された運河に架かる橋をいくつでも修理できる。

## 17.2 戦闘中の工兵

攻撃に参加する工兵はその戦闘力以上の能力を発揮する。工兵が戦闘で攻撃するとき以下の効果がある。

### 機動戦闘

橋ヘクスサイドを越えて攻撃する **drm** を無効にできる。

防御側の地形防御値を 1 減少させる(最低でも 1)。

攻撃側がステップロス又は疲労の結果を受けた場合、工兵が最初に受ける。

例、工兵を含むスタックがヘクス **B-0505** から橋を越えて市街地ヘクス **B0605** を攻撃した。攻撃側は橋を越えて攻撃することによる **+2drm** を受けない。防御側の地形防御値は(工兵により市街地  $4-1=3$ )3 となる。攻撃側が 1 ユニット疲労又は 1 ステップロスを受けた場合には工兵がそれを受けるとする。

### 突撃戦闘

橋ヘクスサイドを越えて攻撃する **drm** を無視する。

第 1 ラウンドの射撃も防御側が先ではなく両軍同時に行う。

攻撃側は工兵から先に損害を出す。

## 17.3 工兵のフェリー能力

全ての工兵は非自動車化ユニットに川または運河を渡らせるフェリー能力を持っている。そのためには工兵及び渡るユニットが移動フェイズ開始時にその川または運河ヘクスサイドに隣接していなければならない。両方のユニットがそこで全移動力を消費し、輸送されるユニットは川または運河を越えた隣接ヘクスに置かれる。工兵は同様に自分自身も川ヘクスサイドを越えさせることができる。

## 18.0 天候

9月18日午前ターンの開始時に連合軍プレイヤーは天候決定のために **dr** する(9月17日は自動的に晴れる)。この **dr** は続く午前ターン毎に行う。**dr=1~7** は晴れ、**8~10** は荒天である。

### 18.1 荒天の影響

荒天の場合には空挺の増援は登場できない。登場予定の増援は次に晴れたゲームターンに降下する。

荒天の日には両軍とも航空ポイントを受け取れない。ここで使えなかった航空ポイントは貯めておけず、完全に失われる。

最初の荒天は **Nijmegen** と **Arnhem** の間の地形及び移動への影響を変化させる。See 4.1 7.1

## 19.0 装甲及び対戦車効果

装甲ユニットを含むあらゆる戦闘ではどちらかの軍に有利な **drm** が与えられる場合がある。修正は攻撃及び防御側のユニット構成によって装甲/対戦車戦闘効果表で決められる。



プレイヤーは(英文ルールブック 3 ページに載っている)ユニットタイプの分類に十分注意する必要がある。ユニットはそれによりいずれかの装甲効果タイプに分類される。装甲効果タイプには装甲、対戦車、歩兵の 3 種類がある。いくつかのユニットは複合タイプであることに注意する。複合タイプユニットは戦闘毎にその所有プレイヤーがどのタイプであるかを選べる。

### 19.1 機動戦闘の装甲効果

機動戦闘において戦闘比を決定した後に、**drm** を決定できる。その戦闘に装甲ユニットが含まれる場合、それぞれの軍は攻撃/防御ユニットの構成を決めなければならない。ユニット構成の種類は装甲/対戦車効果表に書かれている。それぞれのタイプが交差するところが **drm** となる。

例、ドイツ軍プレイヤーは戦車 3 ユニット、工兵 1 ユニットでイギリス軍空挺 2 ユニットの攻撃した。戦車のタイプは「装甲」、工兵のタイプは「歩兵」である。従ってドイツ軍のユニット構成は「歩兵/装甲」である。イギリス軍空挺ユニットは両方とも「歩兵」である。攻撃側「歩兵/装甲」、防御側「歩兵」の場合は機動戦闘において **-2drm** を受ける。

### 19.2 突撃戦闘の装甲効果

機動戦闘の装甲効果と同様に算出する、ただし「突撃戦闘の装甲/対戦車効果表」を使う。この表で得られた結果は攻撃側と防御側の両方の突撃 **dr** に適用される。いくつかの結果は両軍にとって「NE」(効果無し)である。2 つの結果が書かれている場合、右上が攻撃側で左下が防御側の結果である。

例、アメリカ軍の「歩兵」タイプユニットが戦車及び砲兵からなるドイツ軍スタックに突撃をかけた。戦車のタイプは「装甲」、砲兵のタイプは「歩

兵」である。「歩兵」が「歩兵/装甲」を攻撃する場合、攻撃側の突撃 **dr** には修正がないが防御側の突撃 **dr** は **-2drm** を受ける。

装甲効果 **drm** は両方のラウンドに影響する。第 1 ラウンドに受けた損害によりそのユニット構成が変わる場合がある。その場合、プレイヤーは装甲効果を再び判定し直す必要がある。

注、戦闘に参加するユニットタイプの割合は装甲効果に関係ない。その規模に関わらず 1 個の装甲または対戦車ユニットが存在すればその軍に装甲または対戦車能力を与えられる。

## 20.0 イニシアチブ

イニシアチブはそのゲームターンの移動/攻撃をどちらのプレイヤーが先に行うかを決定する。第 3 ターンからの戦略フェイズの開始時に(最初の 2 ターンは連合軍がイニシアチブを持つ)両方のプレイヤーはその日のイニシアチブを獲るために **dr** する。より小さい **dr** を出したプレイヤーがイニシアチブを獲るか否かを決定できる。イニシアチブは日毎に決定することに注意する、すなわちこれは完全 2 ターン影響する。

## 21.0 増援

それぞれのシナリオでは両軍に増援が登場する。増援は(連合軍空挺ユニットは)空挺強襲フェイズに(そのほかのユニットは)自分の移動フェイズに登場する。増援は増援予定に示された場所から地図盤に進入する。増援は所有プレイヤーの判断で登場を遅らせることができる。荒天によって登場できない空挺増援は晴れのターンになるまで登場

できない。\*敵ユニットによって進入ヘクスが妨害されている増援は登場を 1 ターン遅らせ隣のヘクスに進入させることができる(敵 ZOC 内であるためそこで移動を終わらせる)。\*プレイヤーは増援の登場ヘクスを代えるために自発的にその到着を遅らせることができる(1 ターンに付き 5 ヘクス)。

導入シナリオ：近衛機甲師団の突破

このシナリオはシステムの入門用としてソロプレイ用にデザインした。第 30 軍団の初期の突破を扱っている。1 プレイヤーターンしかなく(ドイツ軍の移動戦闘はない)、イギリス軍が最も有利になるためにはあらゆる手を使うことが重要である(オーバーランを忘れずに!)。キャンペーンゲームでイギリス軍をプレイする前にこのシナリオを数回行っておいた方がよいだろう。勝利条件は一つの基準である。決定的勝利を収めることができたならキャンペーンゲームでも突破に成功するだろう。

ゲームの長さ：1 プレイヤーターン(イギリス軍のみ)

セットアップ

ドイツ軍(先に配置)：

9SS 装甲師団

2/20=A/0509

10SS 装甲師団

2/22=A/0403

第 6 降下猟兵連隊

1/6=A/0806

2/6=A/0908

第 2 降下猟兵連隊

1/2=A/0606

\*2Art(4-1-4)=A/0706

第 7 降下猟兵師団

16/7=A/0411

1x7Art Co(2-1-4)=A/0609

混成部隊

6P=A/0505

イギリス軍(後に配置)：

近衛機甲師団

19 Hussars 装甲連隊

30 軍団直属部隊(1x 工兵、2x 砲兵)

全てのユニットを Meuse L'escout 運河の南及び A/0405, A/0406,A/0407 のいずれかに置く。

注、第 30 軍団の砲兵はこのシナリオ中に移動できない。

\*連合軍は 25 航空ポイントを受け取る。

勝利条件：

決定的勝利:ドイツ軍を 10 ステップ以上除去し、連合軍ユニットを 10 ステップ以上ヘクス列 13xx より北東へ(Valkensward に到達)進入させる。

限定的勝利:ドイツ軍を 6 ステップ以上除去し、連合軍ユニットを 6 ステップ以上ヘクス列 13xx より北東へ(Valkensward に到達)進入させる。

上記以外は連合軍の敗北

トーナメントシナリオ

ゲームの長さ：第 1 ターン(17AM)から第 10 ターン(21PM)まで

セットアップ

ドイツ軍(先に配置)：

9SS 装甲師団

1/9=B/4615

9Recc=B/4315 第1ターンは移動及び攻撃できない。

1/20=B/5023

GRSN=B/4207

16SS=B/4410

0-1-0GAR=B/4315

9TD,9ENG=B/5014

17PM:

9SS

1/19,2/19=B/5014

\*1/22=B/4125

10SS

10Recc,10ATR(3-1-6)=B/5023

1/21,\*1/22=B/4125

18AM:

10SS

2/21,1/10,2/10=B/4125

SHLT=B/5023

KGB,FB Rocket ATR,FB ART(8-1-6)=B/5014

18PM:

10SS

10ART(5-1-6),10ENG=B/4125

2/SHTS,502=B/5014

19AM:

SCTY=B/4701

19PM:

2xFB AT,FB ART(2-1-6)=B/5014

21AM:

HG,47,STM=B/5014

21PM:

KGS.4/KGK Inf,642=B/5014

イギリス軍(後に配置):

第1空挺師団 ZD=B/4509

第1空挺連隊,第1グライダー連隊(1AL)、1xGP  
大 隊 , GP AT, 第4空挺連  
隊,1xAT(3-1-4),1xAT(2-1-4),1xART(6-1-4); DZの3ヘクス以内の平地または混合地

DZの3ヘクス以内の平地または混合地

18AM:

1xGP 大隊 ,GP AT, 第4空挺連  
隊,1xAT(3-1-4),1xAT(2-1-4),1xART(6-1-4); DZの  
3ヘクス以内の平地または混合地

21AM:

ポーランド空挺旅団; DZの3ヘクス以内の平地  
または混合地

勝利条件:

21AM,第10ターンのドイツ軍プレイヤーターン  
終了時に判定する。

ドイツ軍圧倒的勝利: B/4315,B/4415,B/4412を  
支配

ドイツ軍実質的勝利: B/4315,B/4415を支配

ドイツ軍限定的勝利: B/4415を支配

連合軍圧倒的勝利: B/4315,B/4415,B/4412を支  
配

連合軍実質的勝利: B/4315,B/4412を支配

連合軍限定的勝利: B/4412を支配

キャンペーンシナリオ

ドイツ軍初期配置

9SS 装甲師団

1/9=B/4615

9Recc=B/4315

2/9=A/2107

1/20=B/5023

2/20=A/0509

10SS 装甲師団

2/22=A/0403

第 6 降下猟兵連隊

1/6=A/0806

2/6=A/0908

第 2 降下猟兵連隊

1/2=A/0606

2ATt(1-1-4)=A/2106

\* 2Art(4-1-4)=A/0706

第 7 降下猟兵師団

16/7=A/0411

1x7art Co(2-1-4)=A/0609

混成部隊

GRSN=B/4207

16SS=B/4410

1/406=B/2523

2/189PzCo=B/0103

935=B/0605

6P=A/0505

2x0-1-0GAR=B/2212

1x0-1-0GAR=B/3117

1x0-1-0GAR=B/4315

ドイツ軍増援

17AM : 第 1 ターン

59 歩兵師団 ;

1/1034,2/1034=西側 A/2701~B/3725

2/406,3/406,100t,60=東側 B/2225~B/3725

9SS 装甲師団 ; 9TD,9Eng=B/5014

180 歩兵師団 ; 1222,180Art=A/1714

17PM : 第 2 ターン

12SS,4SS,STM,FLGR=B/3701

SS/NDLD=B/4701

101T=東側 B/2225~B/3725

9SS 装甲師団 ;

1/19,2/19=B/5014

10SS 装甲師団 ;

10Recc,10Art(3-1-6)=B/5023

1/21=B/4125

\* 1/22=B/4125

18AM : 第 3 ターン

\* SHLT=B/5023

85,88=東側 B/2225~B/3725

KGB,FB,FB ロケット Art,FB Art(8-1-6)=  
B/5014

159=西側 A/2710~B/2501

10SS 装甲師団 ; 2/21,1/10,2/10=B/4125

59 歩兵師団 ;

1/1035,59Art(5-1-4) =西側 A/2710~B/2501

18PM : 第 4 ターン

2HSTS,502=B/5014

10SS 装甲師団 ; 10Art(5-1-6),10SS Eng=B/4125

59 歩 兵 師 団 ;

59Recc,59Eng,59AT,58Art(8-1-4),1/1036=

西側 A/2710~B/2501

19AM : 第 5 ターン

107 戦車旅団=A/2714~B/1114

SCTY=B/4710

2/198 戦車大隊,1/189 歩兵大隊=西側 A/2710~  
B/2501

59 歩兵師団 ; 2/1035,2/1036 = 西側 A/2710~

B/2501

19PM : 第 6 ターン

FB ; 2xFB AT,FB Art(2-1-6)=B/5014

20AM : 第 7 ターン

\* 6 降下猟兵連隊,105T=東側 B/2225~B/3725

85 歩兵師団 ; 1053,85Art(5-1-4)=西側 A/2710~

B/2501

20PM : 第 8 ターン

第 6 降下猟兵連隊 ;

6Art(5-1-4),6AT(3-1-4)=東側 B/2225~B/3725

第 7 降下猟兵師団 ; 18/7=東側 B/2225~B/3725

85 歩兵師団 ; 1054=西側 A/2710~B/2501

21AM : 第 9 ターン

HG,47,STM=B/5014

21PM : 第 10 ターン

KGS,4/KGK 歩兵,642=B/2501

22PM : 第 12 ターン

1,2,3/KGK 装甲=B/5023

第 7 降下猟兵師団 ;

17/7,7Art(2-1-4)=東側 B/2225~B/3725

23PM : 第 14 ターン

180 歩兵師団 ; 1221,1223=A/2714~B/1114

84 歩兵師団=東側 B/2225~B/3725

24AM : 第 15 ターン

506=B/5014

連合軍初期配置

近衛機甲師団、19 Hussars 装甲連隊、30 軍団直  
属部隊(1x 工兵、2x 砲兵)。

全てのユニットを Meuse L'escout 運河の南及び  
A/0405, A/0406,A/0407 のいずれかに置く。

注、第 30 軍団の砲兵は第 3 ターンまで移動でき  
ない。(第 3 ターンは移動できる)

第 101 空挺師団

DZ マーカー=A/2803

501,502,503 連隊=A/2803 から 5 ヘクス以内の  
平地または混合地。

第 82 空挺師団

DZ マーカー=B/2921

1xArt(6-2-1-4),1xAT,82Eng,2 個空挺連隊=  
B/2921 から 5 ヘクス以内の平地または混合地。

1 個空挺連隊=Maas 川と Wahl 川の間。

第 1 空挺師団

DZ マーカー=B/4509

1 連 隊 ,1AL 連 隊 ,1xGP 大  
隊,1Eng,1Recc,1xAT(3-1-4),

2AT(2-1-4)=B/4509 から 3 ヘクス以内の平地また  
は混合地。

連合軍増援

18AM : 第 3 ターン

第 1 空挺師団 ;

1xGP 大 隊 ,GP AT,4 連  
隊,1xAT(3-1-4),1xAT(2-1-4),

1xArt(6-1-4)=DZ マーカーから 3 ヘクス以内。

第 82 空挺師団 ;

1xAT,2xArt=DZ マーカーから 5 ヘクス以内

第 101 空挺師団 ;

327 連 隊 の 2 個 大  
隊,101Eng,1xArt(6-2-1-4),1xAT=DZ マーカーか

ら 5 ヘクス以内

18PM : 第 4 ターン

44 戦車連隊=A/0107

19AM : 第 5 ターン

第 101 空挺師団の残り=DZ マーカーから 5 ヘクス以内

21AM : 第 9 ターン

ポーランド第 1 空挺旅団=第 1 空挺師団の DZ マーカーから 3 ヘクス以内の平地または混合地。

23AM : 第 13 ターン

第 82 空挺師団の残り=DZ マーカーから 5 ヘクス以内

43 歩兵師団=A/0107 Maas 川の北に空挺以外の連合軍ユニットが補給下にいるまたは第 5 ターン以降に勝利レベルを 1 段階下げることによって登場。

50 歩兵師団=A/0107 Neder Rijn 川の北に連合軍地上ユニットが補給下にいるまたは第 8 ターン以降に勝利レベルを 1 段階下げることによって登場。

8 装甲旅団=50 歩兵師団と同じ。\*プレイヤー補助カードの条件は誤り。

\*航空ポイント :

晴天の日ごとに連合軍は 25 ポイント、ドイツ軍は 5 ポイントを受け取る。

勝利条件 :

第 22 ターンの終了時に判定する。勝利段階はゲ

ーム終了時の連合軍ユニットの位置で決定される。

連合軍圧倒的勝利 :

Rijn 川の北に疲労状態でないユニットが 20 ステップ以上いる。

連合軍実質的勝利 :

Rijn 川の北に疲労状態でないユニットが 10-19 ステップいる。

連合軍限定的勝利 :

Rijn 川の北に疲労状態でないユニットが 5-9 ステップいる。

ドイツ軍実質的勝利 :

Rijn 川の北に疲労状態でないユニットが 1-4 ステップいる。

ドイツ軍圧倒的勝利 :

Rijn 川の北に疲労状態でないユニットがない。