

- ・1944年9月7日～13日(全7GT)。
- ・1Hx=4km。
- ・1GT=1日。

#### [4.0] プレー手順

##### 米軍プレイヤーターン

1. 米軍 Moselle 河 VP Ph (6.1)
2. 米軍移動 Ph
3. 米軍戦闘 Ph

##### 独軍プレイヤーターン

4. 独軍移動 Ph
5. 独軍戦闘 Ph
6. Moselle 河米軍不在 VP Ph (6.2)
7. GTPH(GT マーカーを1マス進める。)

#### [5.0] 初期配置

- ・右上隅に VP 数記載の米 2、独 11 ユニットの選択ルール(11.0)使用時にのみ使用。
- ・独軍(先)=第106装甲旅団は第2GTの増援。他の10ユニットは指定 Hx に。
- ・米軍(後)=第1GTに8ユニットが増援として西端から。
- ・GT マーカー=「1」欄。
- ・全 VP マーカー=「0」欄。

#### [6.0] 勝利条件

##### [6.1] 米軍が得る VP

- ・1VP=米軍移動開始時に、Moselle 東岸のユニット毎。
- ・5VP=Thionville を米軍が最後に進入か通過。
- ・20VP=Metz を米軍が最後に進入か通過。
- ・5VP=終了時まで東端から離脱したユニット毎。

##### [6.2] 独軍が得る VP

- ・10VP=終了時まで西端から離脱したユニット毎。
- ・7VP(以下)=第3装甲擲弾兵や第17SS装甲擲弾兵師団の各ユニットが、終了時まで東または南端から離脱すると、第1GTは7VP、第2GTは6VP…(GT記録表参照)。
- ・1VP=各独軍戦闘 Ph 終了時に、Moselle 東岸に米軍ユニットがない。
- ・1VP=除去された米軍の戦闘力毎。

##### [6.4] 勝敗決定

- ・終了時に両軍の VP 差で判定：
  - 4 VP 以下=引分け。
  - 5 VP 以上=限定的勝利。
  - 10VP 以上=実質的勝利。
  - 15VP 以上=決定的勝利。

#### 地形効果表

地形	移動への影響(進入MP)	戦闘への影響*(GRTの左シフト)
道路	1、連続する道路 HxS 沿のみ	—
平地	2	—
荒地	3	1 L
森林	4	2 L
都市/町	Hx 内の他の地形	2 L
村	Hx 内の他の地形	—
要塞	Hx 内の他の地形	3 L
河川 HxS	移動開始時に隣接のこと。渡河に全 MP 使用。	3 L、全攻撃側が河川 HxS 越に攻撃時のみ。退却禁止。

\* 戦闘で防御側は1地形効果のみ使用可。

#### [7.0] ユニットの移動

- ・ある Hx に進入するのに十分な MP がなければ、進入不可。
- ・通行可能な複数の地形の Hx は最も高いコストで進入。

#### [7.3] スタック制限

- ・各 Ph 終了時に1ユニットまで。
- ・超過ユニットは相手側選択で除去。

#### [7.4] EZOC

- ・EZOC 進入=移動停止。
- ・EZOC 離脱=戦闘結果のみ。

#### [7.5] マップ離脱

- ・自軍移動 Ph に。戦闘結果では不可(除去)。
- ・登場 Hx への進入がルール上不可では、最も近いルールに合う Hx に登場。
- ・EZOC には1ユニットのみ登場(し停止)可。
- ・望めば登場遅延可。

#### [8.0] 増援

- ・指定 GT の移動 Ph に指定 Hx から登場。
- ・登場 Hx への進入がルール上不可では、最も近いルールに合う Hx に登場。
- ・EZOC には1ユニットのみ登場(し停止)可。
- ・望めば登場遅延可。

#### [8.3] 米軍の増援

- ・第1GTに登場。
- ・N=北方、C=中央、S=南方集団。

#### [8.4] 独軍の増援

- ・第2GTに1-8(第106装甲旅団)が Hx0401~0901 の北端から登場。

#### [9.0] 戦闘準備

- ・攻撃は強制されない。任意。
- ・1戦闘の目標は、敵占拠1Hxのみ。

#### [10.0] 戦闘解決

- ・戦力差を戦闘結果表に当て嵌め、次に地形シフト適用。
- ・戦力差が戦闘結果表の最右(最左)を超えると、同コラム使用。

#### [10.4] 戦闘結果による移動

##### (10.41-42) 退却：

- ・他のユニット(彼我)を含む Hx、EZOC、河川越(道路が通っていても)は不可(除去)。

##### (10.43) 戦闘後前進：

- ・攻撃側の1ユニットが空いた Hx へ。
- ・2Hx 退却では1ユニットがいずれかの空いた Hx へ。

#### [10.5] 戦闘への地形の影響

- ・コラムシフト。
- ・Hx に複数地形が存在時は累積せず、攻撃側に最も不利な地形を使用。

#### [11.0] 選択ルール

- ・史実結果を再現するために、基本ゲームは僅かに独軍有利だが、ゲーム開始前に下記を幾つか組み合わせ

ることに同意すると、バランスを取ることができる。

#### [11.1] 指揮統制

- ・攻撃部隊に同一師団(色分け)の複数ユニットを含むと、地形シフト適用後に右1シフト。
- バランス：米軍に有利。

#### [11.2] 戦術的撤退

- ・移動 Ph に機甲ユニット(許容移動力が8以上)は、+4MPでEZOC離脱し、EZOC外へ可。
  - ・最初の Hx は渡河不可。
  - ・最初の Hx の後も MP があれば移動継続可。
- バランス：独軍に有利だが、米軍も非常に使い良い。

#### [11.3] 「雄叫びの鷲」シナリオ

- ・任意の GT の米軍移動 Ph に、第502空挺連隊を空の平地に配置。着地した移動 Ph には移動不可。
- ・本シナリオ選択時は、独軍へ5VP。

#### [11.4] 米第90師団集結シナリオ

- ・戦術的考慮と兵站の問題で参加しなかった第359連隊が参戦したならば。
- ・第4GTに北方集団戦区西端から登場。
- ・本シナリオ選択時は、独軍へ3VP。

#### [11.5] 独軍再編成シナリオ

- ・仏国を横断して退却した独軍が、兵器、部隊、指揮を多く得たならば。
- ・初期配置時に、1ユニットまたは多くて2ユニットを無作為に裏返す。
- ・その記載 VP を米軍へ。

#### ■ 略語一覧：

- dr = 6面体サイコロ1個振り
- EZOC=敵のZOC
- GT =ゲームターン
- Hx =ヘクス
- HxS =ヘクスサイド
- Ph =フェイズ
- VP =勝利ポイント

#### Pakfront/YSGA 2016年2月例会配布用

脱稿 17.1.2016  
抄訳 パック1号

#### 戦闘結果表

dr	戦力差							
	-1	+0	+1	+3	+5	+7	+9	+10
1	NE	DR	DR	DR	DR2	DR2	DR2	DR2
2	NE	NE	DR	DR	DR	DR2	DR2	DR2
3	AR	NE	NE	DR	DR	DR	DR2	DR2
4	AR	AR	AR	NE	DR	DR	DR	DR2
5	AR	AR	AR	AR	NE	DR	DR	DR
6	AR	AR	AR	AR	AR	NE	DR	DR

#### 戦闘結果例：

- NE =影響なし。何も生じない。
- DR =防御側の手により、防御側ユニットは攻撃側ユニット(単複数)から1Hx離れる。次に、攻撃側1ユニットは防御側が空けた Hx へ前進可。
- DR2=同上。ただし防御側は2Hx退却。
- AR =攻撃側の手により、全ての攻撃側ユニットは防御側の位置から1Hx離れる。防御側は戦闘後前進不可【訳註：10.3より】。防御側は攻撃側が空けた Hx へ前進可【訳註：CRTより】。初版では防御側も前進可】。