

Holland'44 Errata と解明

2017年10月17日

ERRATA

増援スケジュール

- ・第101空挺師団砲兵は、ターン3に到着します。ーカウンターが正確です。
- ・30/180工兵ユニットは、Jに到着します。ーカウンターが正確です。

ルール

5.5 ドイツ軍橋梁フェイズの橋梁爆破：このフェイズに橋梁を破壊する資格を持つためには、ドイツ軍ユニットは良好統制でなければなりません。

6.5 連携：カナダ軍とオランダ軍のユニットを、連携する連合軍ユニットのリストに加えます。

21.5 ユニットの編合：ドイツ軍ユニットのみがルール21.5を使用でき、編合するユニットは同じユニット・タイプでなければなりません。連合軍ユニットは、ルール21.4で再建できます。

23.1 ターン1の特別ルール：この項目で、ターン1の空挺着地に使用されるサイの目修正がないことを忘れないでください。

23.3.3 フェリーの創出：マップ上に記載されたフェリーと異なり、フェリーとしての工兵ユニットを使用しているユニットは、EZOC内へ渡ることができます（ただし、敵ZOCボンドを越えて、又は進入することはできません）。

S1.2 開始時の破壊橋梁：開始時セットアップに以下を加えます。：ボホルトーヘーレントルス [Bocholt-Herentals] 運河に沿った4つの橋梁は、爆破状態でゲームを開始します。：1402/1502、1306/1407、1307/1408、1109/1210。

拡張されたプレイの例

33 頁、右下端の図：2HC偵察ユニットは、ヘクス1707（1ヘクス北）内でなければなりません。

解明

師団 OOS マーカー：第1と第82空挺師団のための2枚の非補給下マーカーは、師団内の各ユニット上に OOS マーカーを置く代わりに、師団の全ユニットが OOS であることを示すために使用できます。

第11機甲師団 15/19KRH：このユニットは、近衛機甲師団に付属していたため、登場エリアNを介して到着します。

5.4 橋梁爆破：もしも連合軍が橋梁を渡るときにドイツ軍プレイヤーが橋梁を爆破しなければ、その橋梁は保全と見なされ、もはや爆破のための配線状態ではありません。

6.4.1 超過スタッキング：フリー・スタッキング・ユニットは、ヘクス毎に最大9ステップの絶対値に対してカウントします。

7.1 : ZOCs：湖ヘクスサイドを大河川ヘクスサイドと同じに扱います。

8.2.2 拡張移動：通常移動を使用したユニットは、拡張移動を使用したユニットを持つヘクス内でその移動を終了できます。ただし、その逆は不可です。

9.3 戦闘の手順：もしも攻撃側が複数の橋梁を越えて攻撃しており、攻撃に含まれたいずれかの橋梁が爆破されたら、攻撃側は攻撃をキャンセルできます。

10.3.4 装甲シフトの例：黄色の矢印は、防御側が装甲シフトを獲得することを示すのを忘れないでください。

10.8.2 河川と戦闘

- ・車両ユニットは、たとえ橋梁を越えて攻撃しても、小河川を越えて攻撃していると半減されます。
- ・全てのユニットは、たとえ工兵が支援した渡河強襲であっても、大河川を越えて攻撃していると半減されます。

22.5.1 ポーランド軍空挺ユニット：これらのユニットは、残っているターン3の空挺増援が着地する同じターンに着地できます。

23.3 工兵ユニット：これらのユニットは、ユニットをフェリーで運ぶ又は渡河強襲を実施するために使用された同じターンに、大河川を越える補給路を認めるために使用できます。

25.2.1 未確認ユニット（明らかにされていない）は、攻撃できません。

25.3.1 移動フェイズ中の未確認ユニットへの攻撃

- ・ユニットは、移動フェイズ中に未確認ユニットを攻撃しているとき、目標ユニットのZOCを退出するために+2MPを消費する必要があります。
- ・明らかにされたドイツ軍ユニットのEZOCに進入する連合軍ユニットは、その移動を終了しなければなりません。戦闘フェイズになるまで、隣接する未確認ユニットへの攻撃は禁じられます。
- ・ユニットは、移動フェイズの攻撃中に決して戦闘後前進を獲得せず、もしも攻撃が成功したら（DR又はDMR）、移動の継続が認められます。