

June 6

D-Day, 1944

Designed by *Richard Berg*
GMT Games, 1999

ルールブック・セクション	4	10.2 連合軍の登場.....	14
1.0 はじめに	4	10.3 ドイツ軍の登場.....	15
2.0 内容物	4	11.0 支配地域 (ZOC)	15
2.1 マップ.....	4	11.1 移動へのZOCの影響.....	15
2.2 カウンター	4	12.0 戦闘	16
2.3 サイコロ.....	4	12.1 ユニット戦力タイプ	16
2.4 ルールの定義 / 略号	4	12.2 戦闘の資格	16
2.5 規模	5	12.3 地形の制限	16
2.6 質問?	5	12.4 戦闘モード.....	16
3.0 プレイのシーケンス	5	12.5 DRM s.....	17
3.1 主導権 / 天候決定フェイズ [4.0].....	5	13.0 戦闘結果	18
3.2 連合軍兵站フェイズ [5.0]	5	13.1 混乱 [Disorder]	18
3.3 連合軍の航空爆撃と艦砲射撃フェイズ	6	13.2 戦力減少 [Reduced]	18
3.4 ドイツ軍兵站フェイズ [5.0]	6	13.3 退却 [Retreat]	18
3.5 連合軍の増援配置フェイズ	6	13.4 前進 [Advance].....	19
3.6 ME活性化フェイズ	6	13.5 突破 [Breakthrough].....	19
3.7 RE活性化フェイズ.....	6	13.6 攻撃側潰走 [Attacker Rout].....	19
3.8 終了フェイズ	6	13.7 戦闘結果の配分	20
4.0 天候と主導権	7	14.0 ドイツ軍の即時反撃 (GCA)	20
4.1 天候	7	14.1 GCAが起きる時	20
4.2 主導権.....	7	14.2 シーケンス.....	20
5.0 兵站	7	15.0 装甲優越DRM	21
5.1 資源ポイント (RPs).....	7	15.1 装甲優越の決定	21
5.2 補給源.....	8	15.2 ボカージュと装甲優越	21
5.3 LOCs.....	8	16.0 砲兵支援	21
6.0 フォーメーションとHQ	9	16.1 砲兵ポイント.....	21
6.1 フォーメーションのカテゴリ	9	16.2 ポイントを使用する時	22
7.0 活性化	10	16.3 ポイントの使用方法.....	22
7.1 活性化マーカー (AM).....	10	16.4 砲撃	22
7.2 活性化の手順	10	17.0 連合国の空軍力	23
7.3 ME活性化アクション.....	11	17.1 航空マーカー	23
7.4 RE活性化アクション	11	17.2 砲爆撃フェイズ任務.....	23
7.5 軍団活性化	11	17.3 地上戦闘支援	23
8.0 移動	12	18.0 連合国の海軍力	23
8.1 基本概念	12	18.1 海上マーカー	23
8.2 許容移動力 (MAS)	12	18.2 砲爆撃フェイズ任務.....	24
8.3 戦略移動消耗 (SMA)	13	18.3 地上戦闘支援	24
8.4 移動と地形	13	19.0 追加のドイツ軍防御能力	24
9.0 スタッキング	14	19.1 遅滞ポイント (DP).....	24
9.1 スタッキング限度.....	14	19.2 拠点 (SP).....	24
9.2 スタッキングと海岸ヘクス.....	14	19.3 分遣隊 (Det)	24
9.3 スタックの調査.....	14	19.4 拠点	25
10.0 増援	14	20.0 工兵	25
10.1 登場	14	20.1 工兵能力.....	25
		20.2 渡河支援 (ARC).....	25

20.3 強行渡河.....	26	4.10 勝利条件.....	39
20.4 橋梁の爆破.....	26	5.0 サン・ロー.....	40
20.5 橋梁の建設.....	26	5.1 シナリオの長さ.....	40
21.0 回復.....	26	5.2 マップ・エリア.....	40
21.1 回復のタイプ.....	26	5.3 ドイツ軍の配置.....	40
21.2 混乱の回復.....	26	5.4 連合軍の配置.....	40
21.3 減少状態の回復.....	26	5.5 使用可能A M s.....	41
22.0 孤立.....	27	5.6 主導権.....	41
22.1 孤立が起きる時.....	27	5.7 天候の決定.....	41
22.2 孤立の影響.....	27	5.8 兵站.....	41
22.3 降伏チェック.....	27	5.9 連合軍の航空と海上支援.....	42
プレイブック セクション.....	28	5.10 勝利条件.....	42
1.0 6月6日侵攻ターンのプレイ.....	28	6.0 エブソム作戦 / カーンへの突進.....	42
1.1 ドイツ軍ユニットの配置.....	28	6.1 シナリオの長さ.....	42
1.2 連合軍ユニットの配置.....	29	6.2 マップ・エリア.....	42
1.3 6月6日ターンのA Mの選択.....	30	6.3 ドイツ軍の配置.....	42
1.4 ラングム チット引きの実行 (選択).....	30	6.4 連合軍の配置.....	43
1.5 連合軍の落下傘降下.....	30	6.5 使用可能A M s.....	44
1.6 海岸上陸前のシークエンス.....	31	6.6 主導権.....	45
1.7 海岸上陸フェイズ.....	31	6.7 天候の決定.....	45
1.8 海岸抵抗.....	31	6.8 兵站.....	45
1.9 連合軍の海岸戦闘.....	32	6.9 連合軍の航空と海上支援.....	45
1.10 6月6日ターンの残り.....	32	6.10 特別な条件.....	45
2.0 キャンペーン ゲーム.....	32	6.11 勝利条件.....	46
2.1 ゲームの長さ.....	32	7.0 おまけ.....	46
2.2 マップ.....	33	7.1 史実の天候.....	46
2.3 ドイツ軍の初期配置.....	33	7.2 Credits.....	46
2.4 連合軍の初期配置.....	33	Q & A.....	47
2.5 6月6日ターンのA Mの選択.....	33	Errata.....	52
2.6 勝利段階の決定.....	33		
2.7 増援.....	33		
2.8 勝利条件.....	35		
3.0 最初の週.....	38		
3.1 ゲームの長さ.....	38		
3.2 マップ.....	38		
3.3 セットアップ.....	38		
3.4 増援.....	38		
3.5 勝利条件.....	38		
4.0 シェルブールへの進撃.....	38		
4.1 シナリオ・エリアと長さ.....	38		
4.2 ドイツ軍ユニットの配置.....	38		
4.3 連合軍ユニットの配置.....	38		
4.4 使用可能A M.....	39		
4.5 主導権.....	39		
4.6 天候の決定.....	39		
4.7 連合軍の兵站.....	39		
4.8 連合軍の航空と海上の支援.....	39		
4.9 ドイツ軍の兵站.....	39		

ルールブック・セクション

何ヵ月もの訓練と準備の後、連合軍の歩兵と空挺 8 個師団によるノルマンディ上陸で偉大な聖戦の幕が上がった。海岸や生け垣の中で彼らに立ち向かう敵は、玉石混交のドイツ軍部隊である。

上陸は、オマハ海岸での惨事を除いて成功した。

両陣営は部隊の増強に励んだ。連合軍は完全な制海、制空権を握っており、6 月中はドイツ軍をゆっくりと押しやっていた。

連合軍は、迅速に前進するプレッシャーを受けており、それは純粋に軍事的な理由だけではなかった。

しかし、進撃は遅々として捗らなかつた。イギリス第 2 軍は、カーンを D デイに奪取する予定だったが、狂信的で狡猾なドイツ軍の抵抗により、1 カ月に渡って大損害を出し続けた。アメリカ軍は弱体化した部隊を相手にしており、シェルブールの港湾を奪取したにもかかわらず、はてしない生け垣の迷宮にはまり込んでいた。

ドイツ軍は、予備を形成して崩壊をくい止めるための十分な時間を稼げるだろうか？ 連合軍は、史実以上に迅速に突破して戦争を早期に集結させることができるだろうか？ June 6th をプレイして、あなた自身で解答を見つけ出してほしい。

ユニットの略号

連合軍

Abn; 空挺 [Airborne] (落下傘部隊)
AL; 空輸 [Air Landing] (グライダー部隊)
Cdn; カナダ軍 [Canadian]
HHC; 近衛騎兵 [Household Cavalry]
Hus; 軽騎兵 [Hussar]
KRIH; 王室アイリッシュ軽騎兵
[Kings Royal Irish Hussar]
NYeo; ノーザンバーランド・ヨーマンリー
[Northumberland Yeomanry]
Para; 落下傘 [Parachute]
Rngr; レインジャー [Ranger]
RylDgn; 王室竜騎兵 [Royal Dragoons]
SpSvc; 特殊部隊 [Special Service] (コマンド)
79Ar; 英第 79 機甲師団

ドイツ軍

Ausb; [Ausbildung] (訓練)
Cher; シェルブール司令部
D; [Deutschland]
DF; [Der Fuhrer]
DP; 遅滞ポイント [Delay Point]
Det; 分遣隊 [Detachment]
FJ; 降下猟兵 [Fallschirmjaeger]
Flak; 高射砲 [Flugabwehrkanone]
Fus; 軽歩兵 [Fusilier]
LAH; 親衛旗アドルフ・ヒトラー
[Liebstandarte Adolph Hitler]
LW; [Luftwaffe] (空軍野戦部隊)

NW; ネーベルヴェルファー [Nebelwerfer] (ロケット砲)
OrgTodt; トー T 組織 (建設)
Ost; 東部大隊 [Ostruppen]
Pz; 装甲 [Panzer]
PzJg; 装甲猟兵 [Panzer Jaeger]
SP; 海岸防衛拠点 [Beach Defense Strongpoint]
StW; ロケット砲 [Stellungswerfer]
Stug; 突撃砲 [Sturmgeschutz]
VTartar; ヴォルガ・タートル人

1.0 はじめに

June 6th は、連合軍のノルマンディ侵攻 : D-Day プラス 1944 年 6 月の残りを扱う。

ゲームプレイヤーズ・シリーズでは、取りつきやすさと可能な限りのプレイアビリティに重点を置き、その中に多くの歴史的風味を盛り込んである。プレイアビリティと歴史的「ディテール」との選択において、私共はプレイアビリティを優先した。それでも、June 6th は入門ゲームではない。

2.0 内容物

ゲームには、以下を含む。:
2枚の 22" x 34" ゲーム・マップ
2シートの 1/2 (560) カウンター
1冊のルール・ブックと1冊のプレイ・ブック
3枚のプレイヤー補助カード
1個の 10 面体サイコロ

2.1 マップ

ゲーム・マップは、移動を標準化するために六角形の格子(ヘクス)が重ねられ、識別のために西マップ上のヘクスはヘクス番号の前に「W」を持ち、一方東マップ上のヘクスは「E」を持つ。

2.2 カウンター

June 6th には、以下の4タイプのカウンターが含まれる。:
a. 戦闘ユニット
b. 戦闘支援ユニット
c. 情報マーカー。これらのマーカーは、プレイヤーが物事を管理することを手助けする。
d. 活性化マーカー (AMs)。司令部 (HQ) を活性化させるために使用するマーカー。

2.3 サイコロ

10 面体のサイコロ (1D10) は、ゲームの全ての目的に使用される。「0」は、ゼロとして読む(0ではない)。

2.4 ルールの定義 / 略号

以下の用語を理解しておく、ルールを通して読む上で役に立つ。

AM 活性化マーカー [Activation Marker]。どのHQが活性化するかを決定するために使用するカウンター。

装甲ポイント [Armor Points] :ユニット・タイプ・ボックスの右側の黒ボックス内の白数字は、ユニット内の戦車の質と量をあらわす。装甲ポイントは、戦闘解決で装甲サイの目修正を決定するために使用される。

対戦車ポイント [Anti Tank Points] (AT) :ユニット・タイプ・ボックスの右側の白ボックス内の黒数字は、ユニット内の対戦車砲 (主に牽引式) の数とタイプをあらわす。ATポイントは、装甲ポイントを相殺するためにのみ使用される。

砲兵ポイント [Artillery Points] :ユニット・タイプ・ボックスの左側の黄色円内の数字は、戦闘サイ振りの砲兵DRMを決定するために使用される。

結束度 [Cohesion] :ユニットが戦闘の試練に耐える能力を数値化したもの。

戦闘戦力 [Combat Strength] (CS) :ユニットが戦闘に従事する能力を数値化したもの。もしもこの数字がカッコ付きであると、そのユニットは防御のみが可能。

戦闘ユニット [Combat Unit] :支配地域を及ぼすCSを持つユニット。これらのカウンターは、装甲、徒歩、自動車化歩兵ユニットをあらわす。

戦闘支援ユニット [Combat Support Unit] :支配地域を及ぼさないユニット。これらのカウンター (最上部に白帯を持つ全て) は、戦闘ユニットを支援したユニットをあらわす。例には、自走砲兵、対戦車 (AT)、ネーベルヴェルファー (NW) 司令部 (HQ) ユニットの含む。

DR : サイ振り [サイの目]

DRM : サイの目修正

効率 [Efficiency] : ユニットが移動や戦闘を最大限有効に行う能力で、最大効率 [Maximum Efficiency] (ME) としてあらわされる。ユニットは、減少効率 [Reduced Efficiency] (RE) では有効に活動できない。

徒歩 [Foot] : 兵員の大部分が自動車化輸送手段を使用しないで移動するユニット。

フォーメーション : HQによって操られる全ての系統ユニットとHQ自体。

LOC : 連絡線 [Line of Communication]。ユニットが補給源にたどる道筋。LOCは、以下によりたどられなければならない :

1. MEで活性化するためにHQにより。
2. ターン終了フェイズの間に孤立の影響を避けるために全てのユニットにより。

3. 減少の回復を行っているユニットにより。

MA 許容移動力。

自動車化 [Motorized] : 徒歩の代わりに装輪式又は装軌式車両で移動するユニット。全ての自動車化ユニットは、赤ボックス内に白MAを持つ。

系統ユニット [Organic Unit] : 親HQが活性化する時に活性化せられる戦闘ユニット又は戦闘支援ユニット。

注意 : 連合軍軍団AMが引かれる時には、連合軍軍団活性化が宣言される時を除き、連合軍師団は活性化しない。

親HQ 活性化した時に自身の系統ユニットに移動、戦闘、その他のアクションを認める指揮統制の要素。

RP : 資源ポイント [Resource Point]。プレイヤーに補給、命令の伝達、指揮統制、連絡等の「購入」を認める、異なる量で使用可能なゲームのお金。

支配地域 [Zone of Control] (ZOC) : ユニットが隣接ヘクス内に自身の存在を拡張する能力。

2.5 規模

マップ規模は、ヘクス毎にほぼ1.4マイルである。各ターンは6月6日ターンを除き現実時間の二日間を扱う。戦闘ユニットは、通常は連隊又は旅団である。戦闘支援ユニットは、通常はより小さい大隊規模ユニットである。両陣営についての大部分の砲兵は、HQユニットの中に含まれる。

2.6 質問 ?

もしもオン・ラインでなければ、質問に切手を貼った返信用封筒を同封して下記に送ってほしい。 :

GMTGames、AATN : J6、P.O.Box1308、Hanford、CA93230

オン・ライン・ゲーマーは、下記にe-mailを :

BergBROG@aol.com (RichardBerg)、又は
acurtis@sirinet.net (TonyCurtis)

3.0 プレイのシーケンス

3.1 主導権 / 天候決定フェイズ [4.0]

このフェイズは、天候が自動的に晴天で連合軍が自動的に主導権を持つ6月6日ターンには使用されない。

3.2 連合軍兵站フェイズ [5.0]

6月6日ターンについては、このフェイズを省略する。

3.2.1

連合軍プレイヤーは、RPをどれだけ受け取るのかを決定する[5.12]。

3.22

連合軍プレイヤーは、RPをそのターンのAMを購入するために使用する。購入したAMをAMプール内に入れること。増援で到着している「フリー」AM[7.23]と、もしも天候が晴天であれば連合軍フリーOps マーカー[4.12]もAMプール内に入れること。

3.3 連合軍の航空爆撃と艦砲射撃フェイズ

3.31

ドイツ軍プレイヤーは、増援登場ヘクスの選択を行う[10.35]。

3.32

連合軍プレイヤーは、以下について航空ポイントと海上ポイントを割り当てる。:

- a. 航空爆撃と艦砲射撃。砲爆撃表で解決する[17.2 と 18.2]。
- b. 増援妨害 (6月 6日ターンには不可)
- c. 補給妨害 (6月 6日ターンには不可)

3.4 ドイツ軍兵站フェイズ[5.0]

6月 6日ターンには、使用されない。

3.41

ドイツ軍プレイヤーは、RPをどれだけ受け取るのかを決定する[5.12]。

3.42

ドイツ軍プレイヤーは、RPをそのターンのAMを購入するために使用する。購入したAMをAMプール内に入れること。増援で到着する「フリー」AM[7.23]と、もしも天候が非晴天であればドイツ軍フリーOps マーカー[4.12]もAMプール内に入れること。

3.5 連合軍の増援配置フェイズ

連合軍プレイヤーは、到着している連合軍の増援を海岸上陸ボックス内に置く。

3.6 ME活性化フェイズ

3.61

主導権を持つプレイヤーは、最初の活性化のために選択したAMを明らかにする。

3.62

プレイヤーは、活性化HQについてLOCチェックを行う。もしもLOCをたどることができなければ、そのHQの上にREマーカーを置く。HQとその系統ユニットは、REフェイズになるまでは活性化され得ない。もしもLOCがたどられると、このシーケンスを進む。

3.63

活性化HQとその系統ユニットでRE、孤立、偏差のマーカーを載せていないものは、以下を行うことができる。:

- a. 分割 (ドイツ軍)、移動、敵ZOCに進入、攻撃、又は
- b. 戦略移動を使用、又は

c. 回復 (減少回復を行っているユニットは、LOCをたどれないこと)に注意すること[21.35]。

3.64

いったん活性化フォーメーションが望む全ての認められたアクションを完了したら、どちらかのプレイヤーがAMプール・カップから別のAMを引く。

3.65

上記3.62、3.63、3.64は、AMプール内の全てのAMが引かれてしまうまで繰り返す。

3.7 RE活性化フェイズ

両プレイヤーは、ME活性化フェイズの間に活性化しなかった全てのユニットとフォーメーションの上にREマーカーを置く。REマーカーを載せているユニットやフォーメーションは、ここで限定的なアクションを行うことができる。そのターンの主導権を持つプレイヤーは、自軍の全「RE」ユニットを最初に移動させるのか又は最後に移動させるのかを決定する[6.34]。各ユニット又はフォーメーションが活性化される毎に、REマーカーを取り去る。

3.8 終了フェイズ

3.81 孤立の決定

- a. 孤立マーカーを持つユニットについてLOCをたどる。もしも孤立状態でなければ、マーカーを取り去る。
- b. 新たにLOCをたどることができないユニットがあるのかどうかを調べ、孤立マーカーを置く。
- c. いまだに孤立マーカーを載せている各ユニットは、自動的に混乱[Disorder] - 1マーカーを受け取る (これは、混乱 - 2や減少状態になり得る)。
- d. 孤立マーカーを載せている5以下の結束度の各ユニットについて降伏チェックを行う。

3.82

全ての釘付け状態[Pinned]と偏差状態[Scattered]マーカーを取り去る。

3.83

射撃シンボルを表示している全てのカウンターを非射撃面に裏返す。

3.84

使用可能ボックスから、全ての連合軍の未使用航空マーカーと海上マーカーを取り去る。

3.85

Cherbourg 司令部HQは、REマーカーを保持し続ける (もしもマップ上に存在すれば)。

3.86

マップ上に親HQを持たない全てのマップ上のユニットは、REマーカーを保持し続ける。

3.87

GTマーカーを次のGTボックスに前進させる。

4.0 天候と主導権

天候 / 主導権決定フェイズに、どちらのプレイヤーがそのターンの主導権を持つのかを決定するために、各プレイヤーは 10 面体サイコロを振る[4.2]。ドイツ軍プレイヤーのサイの目は、そのターンの天候も決定する。天候は、ドイツ軍の移動、連合軍の航空と海上支援使用可能量に影響を与え、各ターンの最も重要なサイ振りである RP 段階を決定する。

4.1 天候

4.11

ドイツ軍の DR は、天候を決定する[天候表を参照]。ドイツ軍の DR は、主導権の決定とは異なり決して修正されない[4.22]。

4.12 天候の影響

a. 晴天[Clear] :

1. 全ての連合軍航空と海上支援マーカーが使用可能。
2. ドイツ軍の戦略移動消耗が有効[8.3]。
3. 連合軍プレイヤーは、AM プールにフリー O P s マーカーを 1 枚受け取る[4.23]。

b. 軽度曇天[Light Overcast] :

1. 連合軍航空マーカーの使用可能量は半減する。
2. ドイツ軍の戦略移動消耗が - 1 DRM を伴い有効[8.3]。
3. ドイツ軍プレイヤーは、AM プールにフリー O P s マーカーを 1 枚受け取る[4.23]。

c. 重度曇天[Heavy Overcast] :

1. 連合軍の航空マーカーは使用不可能。
2. 全てのドイツ軍の許容移動力が 2 だけ増加する。
3. ドイツ軍プレイヤーは、AM プールにフリー O P s マーカーを 2 枚受け取る[4.23]。
4. ドイツ軍の戦略移動消耗はない。
5. ドイツ軍プレイヤーは、追加の 2 RP s を受け取る。
6. ドイツ軍プレイヤーは、全ての解放のサイの目に - 2 DRM を受け取る。

d. 嵐[Storm] :

1. 連合軍の航空と海上マーカーは使用不可能。
2. 全てのドイツ軍の許容移動力が 2 だけ増加する。
3. ドイツ軍プレイヤーは、宣言したいかなる時点でも、フリー O P s マーカーを 2 枚受け取る[4.23]。
4. ドイツ軍の戦略移動消耗はない。
5. ドイツ軍プレイヤーは、追加の 4 RP s を受け取る。
6. ドイツ軍プレイヤーは、解放のサイの目に DRM を受け取らない。

注意 : 嵐は、連合軍空軍からドイツ軍を隠す一方で、長距離移動を遅延させた (2つの効果は、違いに打ち消しあう)。

7. 連合軍プレイヤーは、そのターンについては 10 RP s のみを受け取る (又は実際に振られた数のどちらか低い方)。次のターンの天候は、自動的に重度曇天である。

連合軍は、そのターンについては 15 RP s のみを受け取る (又は実際に振られた数のどちらか低い方)。

注意 : 嵐は、実際に 6 月 16 日頃に発生し、連合軍の人工港 (マルベリー) に大被害を与え、海岸に直接物資を揚陸させるために使用される多数の舟艇を破壊した。

4.2 主導権

4.21

プレイヤー諸氏は、主導権のサイの目を比較する。合計が高い方がそのターンの主導権を持つ。同数の場合には、連合軍プレイヤーが再度サイを振り、枢軸軍の DR は有効で留まる。主導権を持つプレイヤーは、自身が購入した AM の中で、そのターンの自軍の最初の活性化に使用するために AM プールから取り出すことを望むものを選択する。どちらのプレイヤーも、軍団活性化[7.5]の選択ができる。

4.22

6 月 7 / 8 日ターンから主導権のサイ振りを開始する (6 月 6 日ターンについては、自動的に連合軍の主導権となる)。ドイツ軍プレイヤーは、6 月 7 / 8 日と 9 / 10 日ターンのサイの目から自動的に DRM を差し引くが (上陸に対するドイツ軍の初期対応の鈍さを反映する)、そのターンの天候を決定するためには未修正のドイツ軍のサイの目を使用する[4.11]。

4.23

フリー・オペレーション・マーカーは、天候状況の結果として各陣営に生じる優位性をあらかず。晴天の天候は、連合軍に空軍力の全力使用による好機をつくりだすことを認める。天候状況が悪化するに連れて、ドイツ軍は戦術的柔軟性をより発揮できる。 :

- a. もしもフリー O P s マーカーが AM プールに指示されたら、無作為に引かれるために、購入した他の AM と共に不透明の容器内に入れられる[7.0]。
- b. もしもドイツ軍プレイヤーがオペレーションを宣言する [4.12.d.3] ためにフリー O P s マーカーを使用できると、そのマーカーは不透明の AM 容器内には入れられずに脇に置かれる。いずれかの活性化 (ドイツ軍又は連合軍) の完了時に、ドイツ軍プレイヤーは次の活性化が自軍のものであることを宣言できる。1 枚のフリー O P s マーカーが使用済パイルに置かれ、いずれかのドイツ軍 HQ が活性化できる。

例外 : ドイツ軍プレイヤーの唯一の制限は、いかなるターンにも 3 度を越えて活性化されるドイツ軍 HQ がいないということである。

5.0 兵站

5.1 資源ポイント (RP s)

RP s は、弾薬と燃料のみならず (最も重要である) 最高司令部の投入や計画の組織的な能力をあらわす。

5.11

ある HQ は、AM プールから自身の AM が引かれることによ

って活性化される。AMをAMプールに入れるためには、購入しなければならない。AMの購入にはRPsがかかる。各AMの購入には1RPがかかる。

注意 :全てのAMを購入しなければならない訳ではない。増援として登場するフォーメーションのAMとフリーOPsマーカーについては、どちらもRPコストなしでAMプールに入れられる。

5.12

6月7/8日ターンに開始して、各兵站フェイズに各プレイヤーがどれだけ多くのRPsを受け取るのかを調べるためにターン記録トラックをチェックする。大部分のターンにおいて、各プレイヤーは基本数のRPsに加えてサイの目の数を受け取る。基本数とサイの目の合計は、AMsの購入に使用可能なRPsの数である。獲得されたRPsは、そのターンにのみ使用でき蓄積できない。

注意 :0~3のサイの目では、最低限段階の3RPを受け取る。4~9のサイの目では、出目と同数のRPsを受け取る。

5.13

獲得されるRPsは、以下により調整(上方又は下方に)され得る。:

- a. 重度曇天[4.12.c.5]
- b. 嵐の天候[4.12.d.5]
- c. 連合軍の補給妨害
- d. ドイツ軍の選択増援集団[プレイ・ブック2.83]

5.14

RPsを受け取った後に、プレイヤーはAMを購入するためにこれを消費する。各師団は2枚のAMを持ち、非登場ターンに購入するために各1RPがかかる。全てのUS軍団HQについて2枚、全ての英連邦軍団HQについて2枚、全てのドイツ軍団HQについて2枚のAMがある。ある師団についての両方のAM(又は当該国籍の軍団についての両方のAM)を購入するためには、2RPがかかることになる。

例外1:軍団活性化[7.5]は、特別なコストを持つ。

例外2:フリーOPsマーカーは、すでに3度活性化していないか、あるいはHQ(REや孤立のマーカーを載せていない)を活性化できる。

5.15

ME状態で機能させるためには、マップ上の1個師団(又は当該国籍の全ての軍団)はME活性化フェイズに使用するために購入された自身のAMを少なくとも1枚持たなければならない(又はフリーOPsマーカーによって活性化され得る)。

5.16

連合軍とドイツ軍プレイヤーは、増援として登場するフォーメーションのAMを購入するためのRPsは消費しない[7.23]。

5.17

RE又は孤立のマーカーを載せている師団HQは、自身のAMを購入できない。軍団AMは、その国籍の全ての軍団HQがRE又は孤立のマーカーを載せていない限り購入のために使用可能である。

5.18

両陣営について使用可能なRPsは、決して使用可能な全てのAMを購入するのに十分ではないだろう。

注意 :どのAMを購入するのかの選択は、ゲーム戦略の極めて重要な部分である。

5.19

購入したAMは、AMプール不透明容器内に入れるために脇に置かれる[7.21]。

5.2 補給源

いったんME活性化フェイズが始まると、もしも自身のAMが引かれた時にHQが補給源までLOCをたどれなければ、そのHQは活性化できない。

5.21

ドイツ軍の補給源は、以下のとおりである。:

- a. マップWの南端につながる一級道路。
- b. マップEの南又は東端につながる一級道路。
- c. シェルプール[Cherbourg] (ただし、シェルプール司令部のユニットのみ)。ただし、全てのドイツ軍ユニットは、あたかも実際の補給源であるがごとくシェルプールの方向に退却できる。

5.22

ドイツ軍プレイヤーは、全てのシェルプール・ヘクスをドイツ軍支配下に留めている限り、シェルプールを補給源として使用できる。いったんいずれかのシェルプール・ヘクスが連合軍の支配下になると、シェルプールはシナリオの残りについては補給源としての機能を喪失する。

5.23

連合軍の補給源は、以下のとおりである。:

- a. USユニットについては、いずれかのユタ[Utah]又はオマハ[Omaha]海岸ヘクス。
- b. 英連邦軍(イギリス軍とカナダ軍)ユニットについては、いずれかのジュノー[Juno]、ゴールド[Gold]スウォード[Sword]海岸ヘクス。

注意 :シェルプールとその優秀な停泊地が連合軍の最も有益な目標であることは証明されているが、連合軍の補給源としては機能できない。ドイツ軍が全く使用不能にして明け渡したからである(連合軍が港湾を修理するには、このゲームで扱うよりも長い期間が必要だった)。

5.3 LOCs

5.31

LOCは、ユニットから以下のごとくたどられる。:

ユニットが占めるヘクスから補給源又は補給源まで延びる無制限な長さの道路まで2ヘクスの距離。

注意：連合軍の海岸ヘクスに隣接する道路は、海岸ヘクスまで「延びている」ものと見なされる（海岸工兵の建設工事のために）。

5.32

LOCは、通過不能地形、敵が占めるヘクス、敵ZOC内のカラのヘクス（もしも友軍と敵の両方がカラのヘクス内にZOCを及ぼしても違いはない）を通してたどることができない。

5.33

AMが引かれる時には、所有しているプレイヤーは活性化しているHQからのみLOCをたどる。もしもLOCがたどれたら、HQとそのフォーメーションはME状態で活性化する。もしもLOCがたどれなければ、HQの上にREマーカーを置き、AMを使用済「バイル」内に置く。HQとそのフォーメーションは、プレイヤーがAMを購入するためにRPを払っていても、REフェイズになるまでは活性化できない（最悪！）。

注意：ME状態から効力の低いRE状態への移行は、HQとそのフォーメーションの補給管理に発生した遅滞や妨害をシミュレートする。

5.34

全てのユニット（HQだけではなく）についてのLOCは、終了フェイズの孤立決定フェイズの間にたどられる。

5.35

減少回復を行っているユニットは、LOCをたどれなければならない[21.35]。

6.0 フォーメーションとHQ

6.1 フォーメーションのカテゴリー

大部分のユニットは、特定の親HQによって操られている。これらのHQとそのユニットを合わせて、フォーメーションが成立する。

6.11

師団このフォーメーションは、通常は3個以上の戦闘/戦闘支援ユニットとその親HQから成る。：

- 各国籍内で、各師団はカラー・コード化されている。師団の系統ユニットの全ては、そのユニット・タイプボックス内（又は装甲ユニットについてはユニット規模の周囲）と戦闘支援ストライプに同一のカラーを持つが、カラーは師団毎に異なる。
- ドイツ軍師団HQは、親軍団HQを持たない。師団名称は、HQユニット名称ライン上に表示される全てである。
- 連合軍師団HQは、軍団HQに従属する。その師団番号は名称ライン上のスラッシュの左に表示され、その親軍団は右に表示される。

例：US第 軍団は、US第1師団の親HQである。第1師団のHQのユニット名称ラインは、1 / 軍団と読む。

6.12

軍団各軍団は、HQと様々な数の非師団戦闘と/又は戦闘支援ユニットから成る。：

- 各国籍の全ての軍団ユニットは、そのユニット・タイプ・ボックス内（又は装甲ユニットはユニット規模の周囲）が黄色でカラー・コード化されている。
- 軍団に従属する戦闘/戦闘支援ユニットは、ユニット名称ライン上でユニット表示をスラッシュの左に持ち、右に軍団番号を持つ。

例：ドイツ軍第30 快速[Schnell]旅団は、第LXXXIV 軍団に所属する。そのユニット名称ラインは、30/LXXXIV と読む。

6.13

HQは、以下の3つの例外を除き、他のフォーメーションからユニット（又は能力）を付属できない。：

- ある師団は、以下の場合には軍団に所属する1個非HQユニットを付属させることができる。：

- ユニットが活性化師団HQの4ヘクス以内に存在し、しかも
- ユニットがそのターンにいまだに移動や戦闘をしておらず、しかも
- もしも連合軍であれば、ユニットが師団の親軍団に所属している。

付属ユニットは、ターンの残りについてはその師団に所属し、師団の系統ユニットとして機能する。

例：第2機甲師団の親軍団HQは、第 軍団である。第2機甲師団HQが活性化する時に、連合軍プレイヤーは第102 機甲騎兵連隊（第 軍団に所属）をそのターンについて第2機甲師団に付属させることを宣言する。第102 機甲騎兵連隊は、第2機甲師団HQの4ヘクス以内にあり、ターンのこの時点ではまだ移動や戦闘をしていない。第102 機甲騎兵連隊は、第2機甲師団に付属してそのターンの残りについては第2機甲師団の「系統」ユニットとなり、第 軍団ではなく第2機甲師団HQが活性化する時に活性化する。

- 各活性化師団HQは、常に範囲内の軍団工兵を橋梁爆破のために付属でき、他の橋梁アクションのために範囲内の軍団工兵を付属させることができる[工兵の項を参照]。

注意：連合軍師団については、範囲内の軍団は親軍団でなければならない。

- 各活性化師団HQは、範囲内の軍団砲兵ポイントを攻撃のために付属させることができる。防御しているフォーメーションも、範囲内の軍団砲兵ポイントを付属させることができる[砲兵支援を参照]。

注意 :連合軍師団については、範囲内の軍団は親軍団でなければならない。

6.14

ゲーム内には、3個の未指定軍団ユニットがある。連合軍プレイヤーが第31機甲旅団と第32機甲旅団を上陸させる時には、それら(軍団毎に1個)をマップ上のいずれかの英連邦軍HQに割り当てなければならない。この割り当ては、シナリオの残りを通して継続する。ドイツ軍プレイヤーは、同様に第503ティーター大隊が登場する際にこれを行わなければならない。

6.15

もしもある師団(軍団ではない)の全ての系統ユニットが除去されると、終了フェイズの間にそのHQを取り去り、プレイには復帰しない。

6.16

HQは、戦闘結果、戦略移動消耗、敵ZOCを通しての退却により除去され得る。

注意 :HQは、常に友軍スタック内でステップ損失を受ける最後のユニットとなる。

- a. もしも師団HQが除去されると、その師団に所属する全てのユニットは、ただちにREマーカを受け取り、シナリオの残りを通して又は減少戦力のHQがマップに再登場[6.17]するまでそのままの状態に留まる。
- b. 軍団HQは「射撃済」["fired"]面[砲兵支援を参照]を持つが、減少面は持たない。もしも除去されると、シナリオの残りについては復帰しない。その軍団に所属するユニットは、ただちにREマーカを受け取り、シナリオの残りについてはそのままの状態に留まる(師団に付属しない限り[6.13a])。

6.17

もしも除去された師団HQが減少戦力面を持つと、減少戦力HQはターン記録トラック上の2ターン先に置かれる。登場ターンのREフェイズの間に、その系統ユニットが移動した後にマップ上に置かれる。系統ユニットからREマーカを取り去り、HQを師団に所属するいずれかのユニットの4ヘクス以内に置く。除去された減少戦力HQは復帰しない。

7.0 活性化

7.1 活性化マーカ(AM)

デザイン・ノート:シミュレーションの観点から見ると、AMは実戦での情報の欠如をより単純にあらわす。これは、ゲームがプレイヤーに与える「鳥瞰」の効果も無効にする。ゲーム・プレイの観点から見ると、AMは多くの緊張感と不確実性をゲームに与えたと考える。これらの2つの効果は、多くの楽しみを付け加えた。

7.11

各AMは、フォーメーションとそれを活性化するHQをあらわす[5.11]。:

- a. 師団AMは、それが引かれる時にマーカー上に表示された師団HQを活性化する。
- b. 軍団AMは、それが引かれる時にその国籍の全ての軍団HQを活性化する。

例外 :7.50 軍団活性化

- c. ドイツ軍のシェルブール司令部は、AMを持たない守備隊フォーメーションである。そのHQは、永久にREマーカを載せている。

7.12

フリーOPsマーカは、引かれるか宣言される時にいかなるHQ(REや孤立のマーカを載せていない)も活性化させることができる。

注意 :制限については7.24を参照。

7.2 活性化の手順

7.21

両プレイヤーは、自身が購入したAMを小さな不透明の容器内に入れる。

例外 :主導プレイヤーは、最初に活性化させることを意図するフォーメーションのAMを取り出して置く。

7.22

フリーOPマーカは、不透明の容器内に入れられる(嵐のターンに与えられない限り)。

7.23

増援AMが不透明の容器に(コストなしで)加えられる。

例外 1 :増援スケジュールが「1AMのみ」と述べる時には、到着するフォーメーションの使用可能な2枚のAMの1枚のみを不透明の容器内に入れる。

例外 2 :増援スケジュールが「REフェイズのみ」と述べる時には、到着するフォーメーションは使用可能なAMを不透明の容器内に入れない。HQはREマーカを受け取り、フォーメーションはREフェイズになるまで活性化とマップへの登場を待たなければならない。

7.24 AM活性化フェイズのシークエンス

- a. 不透明の容器内の全てのAMとフリーOPsマーカは、AMプールを構成する。これらは、よく混ぜなければならない。どちらのプレイヤーも、相手に自身がどのAMをAMプール内を持つのか持たないのかを教えるはならない。
- b. 主導プレイヤーは自身の主導AMをプレイし、AM上に表示されたHQのLOCチェックを行う。もしもLOCチェックに成功すると、そのHQは活性化し、全ての系統ユニットはME状態で機能する[7.3]。もしも失敗すると、そのフォーメー

ションは活性化しない。フォーメーションHQの上にREマーカーを置き、AMを未使用で脇に置く。

注意：いくつかのフォーメーション・ユニットは、フォーメーションHQが登場する前にマップに登場し、その結果としてREマーカーを受け取る。そのフォーメーションHQがME状態で活性化してマップに登場する時には、ただちにこれらのユニットからREマーカーを取り去り、フォーメーション・ユニットの残りと共に完全MEで活性化する。

- c. 活性化した主導フォーメーションの全ての系統ユニットが自身のアクション[7.3]を終えてしまった後に、そのAMは脇に置かれ、一人のプレイヤーがAMプールから無作為に見ないで他のAM/フリーOPsマーカーを引く。
- d. 引かれたAMを所有しているプレイヤーは、AM上に表示されたHQのLOCチェックを行う。もしもLOCチェックに成功すると、そのHQは活性化し、全ての系統ユニットはME状態で機能する[7.3]。もしも失敗すると、そのフォーメーションは活性化しない。フォーメーションHQの上にREマーカーを置き、AMを未使用で脇に置く。
- e. フリーOPsマーカーが引かれた時には、マーカーを受け取るプレイヤーが活性化HQを指定する。この活性化は、AM活性化と同一である[7.24d]。フリーOPsマーカーの唯一の制限は、現行ゲーム・ターンにすでに3度活性化しているHQを活性化させるためには使用できないということである。

注意：嵐のターンには、ドイツ軍プレイヤーはAMプールから無作為に引かれるのではない2枚のフリーOPsマーカーを受け取る。これらは外に保持しておかれ(主導AMのごとく)、ME活性化フェイズにある活性化が完了したいずれかの時点で宣言できる。

- f. 各活性化フォーメーションの全ての系統ユニットがアクション[7.3]を完了させた後に、そのAMは脇に置かれ、一人のプレイヤーがAMプールから無作為に見ないで他のAM/フリーOPsマーカーを引く。

7.25

増援としてマップに登場しているフォーメーションは、登場ターンには自動的にME状態にある。これには、上陸ボックスから海岸ヘクスへと移動している連合軍ユニットも含まれる。

例外：6月6日ターンに空挺降下した落下傘ユニットは、着陸した時に自動的にREマーカーを受け取る。

7.26

全てのAM/フリーOPsマーカーがAMプールから引かれた後に、各プレイヤーはAM活性化フェイズの間にAM又はフリーOPsマーカーの1つで活性化されなかったフォーメーションHQの上にREマーカーを置く。プレイは、RE活性化フェイズに進む。このフェイズでは、以下のフォーメーションについての限定的な活性化が発生する。：

- a. 孤立と/又はREマーカーを載せているHQを持つフォーメーション；
- b. 現在マップ上にHQを持たない(HQが一時的又は永久に

除去されている)フォーメーション；

- c. シェルプール司令部、拠点、分遣隊のごとく恒久的なREフォーメーション/ユニット。

主導プレイヤーは、自身のREフェイズ・フォーメーションとユニットの全てを最初に活性化させるか、又は相手側を最初に活性化させるのかを選択する。

注意：REフェイズの間には、HQを持つフォーメーションはHQを持たないフォーメーションや個々のREユニットの前に活性化する。

7.3 ME活性化アクション

ME状態で活性化する時には、各フォーメーションHQと系統ユニットは以下を行うことができる。：

- a. 移動(ドイツ軍の分割を含む)、並びに
- b. 敵ZOCへの進入、並びに
- c. 攻撃、又は
- d. 二者択一で、戦略移動の使用(もしも認められれば[8.24a])又は、
- e. 回復の実施(もしも上記を行っていないならば)。

7.4 RE活性化アクション

RE状態で活性化する時には、各フォーメーションHQと系統ユニットは以下を行うことができる。：

- a. 移動(ただし、分割は不可)、並びに
- b. 敵ZOCへの進入、並びに
- c. 攻撃(もしも敵ZOC内でRE活性化を開始している場合のみ)又は
- d. 二者択一で、戦略移動の使用(もしも認められれば[8.24a])又は、
- e. 回復の実施(もしも上記を行っていないならば)[21.2と21.3]。

7.5 軍団活性化

両プレイヤーは、追加の1ME活性化フェイズ・オプション軍団活性化を持つ。

7.51

主導プレイヤーのみが軍団活性化を宣言できる。軍団活性化を実施するための両プレイヤーのRPコストは、12RPである。軍団活性化を宣言できる最初のターンは、6月13~14日ターンである。ターン毎に、1個軍団の活性化のみを12RPのコストで購入できる。主導プレイヤーは、そのターンの主導AMとして望む国籍の1枚の軍団AMを取り出す(軍団活性化は、ME活性化フェイズの最初の活性化でなければならぬ)。

7.52

軍団活性化は、望む国籍のただ1個軍団HQのみを活性化させる(通常の軍団HQのAM活性化で発生するように全てのHQが活性化するのではない)。軍団活性化に使用されずに残っている軍団HQのAMは、購入して通常の活性化のためにAMプール内に入れることができる[5.14]。

7.53

もしも連合軍プレイヤーが軍団活性化を行っている、活性化を望む国籍の軍団HQを指定する。この軍団HQに従属する全ての連合軍師団も活性化する。各従属師団の1枚のAMが軍団活性化AMと共に脇に置かれる。師団AMについての追加RPコストはなく、軍団活性化のための12RPのコストで師団AMについても支払われる。

注意:軍団活性化のために選択された各師団の2番目のAMは、AMプールに入れるために通常に購入できる。

7.54

もしもドイツ軍プレイヤーが軍団活性化を行っている、ドイツ軍プレイヤーの選択する5個ドイツ軍師団までからの各1枚のAMを活性化できる(ドイツ軍師団は、特定の軍団HQに従属しないため)。

注意:軍団活性化のために選択された各師団の2番目のAMは、AMプールに入れるために通常に購入できる。

7.55

軍団活性化に師団(連合軍やドイツ軍)を参加させるためには、そのHQと系統ユニットが活性化軍団HQの10ヘクス以内にないなければならない(師団HQとその系統ユニットの一部が参加して、10ヘクスの範囲を外れた他の系統ユニットが参加できない)ことも起こり得る。

7.56 シークエンス:

- 活性化軍団HQは、通常の軍団砲兵ポイントの割り当て[16.23]から変更されて、範囲内の師団HQ(連合軍軍団については従属師団HQ)に付属できる記載された砲兵ポイントの数字が2倍になる。
- 加えて、もしも活性化軍団HQがUSであると、移動の前に砲兵ポイントのコストなしで1度のTOT砲撃を実行できる[16.42]。
- 全ての歩兵タイプの師団は、移動、敵ZOCへの進入、攻撃を行う(主導プレイヤーの望む順番で一度に1個師団ずつ)。
- 機甲師団(連合軍であれば)又は装甲師団と装甲擲弾兵師団(ドイツ軍であれば)は、移動、敵ZOCへの進入、攻撃を行う(主導プレイヤーの望む順番で一度に1個師団ずつ)。
- 軍団HQに所属するユニット(もしも師団に付属していなければ)は、移動、敵ZOCへの進入、攻撃を行う。

7.57

ドイツ軍プレイヤーは、シナリオ毎に1度のみ軍団活性化を宣言できる。

デザイン・ノート:連合国空軍は、ドイツ軍の補給を締め上げた。十分な燃料と弾薬が蓄積できなかったために、ドイツ軍のいくつかの装甲反撃計画が立ち消えとなった。それでも、もしもドイツ軍が前線の大部分を無補給下又は最低補給下に放置しておいたら、上記のような攻撃を仕掛けることができたろう。

8.0 移動

8.1 基本概念

8.11

ユニットは、移動するに連れてヘクス・グリッドを通していずれかの方向に連続するヘクスの道筋をたどり、進入する各ヘクスの移動ポイント(MP)コスト(加えていくつかのヘクスサイドを越えるコスト)を消費する。各ユニットは個別に移動し、1つのユニットの移動は他のユニットが開始する前に完了しなければならない。

8.12

移動しているユニットは、進入するヘクスの地形コストを消費するために十分なMPsを持たなければならない、もしも持たなければ進入できない。

例外:ドイツ軍遅滞ポイント(DP)のみにより占められたヘクスに隣接して移動を開始する活性化連合軍ユニットはたとえ地形とDPコストの組み合わせが連合軍ユニットのMAを超過しても、そのヘクスに進入できる。

8.13

マップ外に退却又は移動するユニットは、再登場できない。

8.14

ユニットは、敵戦闘ユニットや戦闘支援ユニットを含んでいるヘクスに進入や通過ができない。

注意:ドイツ軍のDPは、戦闘ユニットでも戦闘支援ユニットでもない。

8.2 許容移動力(MAs)

8.21

ユニットのMAは、活性化される時毎に消費できるMPの最大数である。

例外:戦略移動[8.23]。

- 各ユニットは、カウンター上にMAが記載されている。赤のボックス内にはない全ての黒のMAは、徒歩タイプ・ユニットである。赤のボックス内にある全ての白MAは、自動車化である。
- 自転車ユニット(黒のMAの側にアスタリスクを持つユニット)は、以下の例外を除き徒歩ユニットとして扱われる。戦略移動を使用している時には、一級道路上で自動車化移動コストを消費する[8.22]。

ヒストリカル・ノート:多数のドイツ軍偵察部隊は、オートバイの極度の欠乏のために自転車部隊だった。

8.22

釘付け[Pinned]又は偏差[Scattered]マーカを持つユニットは、全く移動できない。

8.23

活性化ユニット(徒歩又は自動車化)は、もしも一級道路と / 又は二級道路ヘクス上のみを移動すると、戦略移動 (SM) を使用できる。:

- a. SMを使用している時には、ユニットのMAが2倍になる。
- b. SMを使用している自動車化と自転車ユニットは、進入する一級道路ヘクス毎に1/2MPのみを消費する。

8.24 SMの制限

- a. 以下のユニットは、SMを使用できない。:
孤立マーカを載せている個々のユニット (HQを含む)
親HQが孤立マーカを載せているか、又は親HQがマップ上にない全ての系統ユニット
シェルブール司令部HQと全ての系統ユニット
全ての分遣隊 [Dets]と拠点 [SPs]

注意: REマーカを載せているHQを持つ他の全てのフォーメーションのみが、SMを使用できる。

- b. 活性化ユニットは、少なくとも最寄りの敵ユニットから間に2ヘクスを空けてSMを開始しなければならない。
- c. SMの間には、活性化ユニットはいかなる瞬間にもいかなるタイプの敵ユニット (ドイツ軍のDP、分遣隊、拠点を含む) にも移動して隣接してはならない。
- d. 活性化ユニットは、友軍が占めるヘクスに進入するために追加MPを消費するが[8.46]、道路外移動が要求されるヘクスに進入する前に移動を停止しなければならない。
- e. 活性化ユニットは、SMを使用している時には渡河支援 [20.3]を使用できない。
- f. 活性化連合軍ユニットは、6月6日、7~8日、9~10日のターンにSMを使用できない (史実での連合軍の慎重さと補給の欠乏をあらわしている)。

8.3 戦略移動消耗 (SMA)

8.31

晴天又は軽度曇天ターンの間にSMを使用している活性化ドイツ軍ユニットは、SMAを被る。:

- a. もしも活性化ドイツ軍フォーメーションの系統ユニットが晴天又は軽度曇天ターンにSMを使用すると、ドイツ軍プレイヤーは活性化フォーメーションの移動が終了した時点で戦略移動消耗表上でサイを振らなければならない。
- b. もしも結果が消耗を要求すると、ドイツ軍プレイヤーは実際にSMを使用したフォーメーション内の系統ユニットのいずれかから1ステップを取り去る。

デザイン・ノート: 昼間に道路上を移動しているドイツ軍部隊は、間断なく連合軍機の機銃掃射を受けた。消耗表は高い損失の可能性を持つので、ドイツ軍プレイヤーがSMを使用する部隊を危険に晒すのは火急の場合であろう

8.4 移動と地形

8.41

ユニットは、進入する各ヘクス、断崖[Bluff]、湿地、森林ヘクスサイドを越えるためにMPsを消費する。

注意: 湿地と森林のヘクスサイド地形は、完全な湿地や森林の地形と同様に見えるが、ヘクス全体ではなくヘクスサイドに沿って細いストライプのみが走る。

8.42

MPコストは、以下のユニット・タイプに依存する。:
徒歩と自動車化。

MPコストと制限については、地形チャートを参照。

8.43 地形の制限:

- a. ユニットは、コマンド/レインジャー・ユニットを除き、絶壁 [cliff]ヘクスサイドを越えられない。
- b. 徒歩タイプのユニットのみが断崖ヘクスサイドを越えることができる。
- c. 自動車化ユニットは、橋梁でのみ大河川を渡ることができ、徒歩ユニットは橋梁又は渡河支援を使用して渡ることができる。

8.44

渡河支援 (ARC) は、HQ工兵アセットの使用により、活性化徒歩タイプ・ユニットに橋梁なしで大河川の渡河を認める。:

- a. 活性化徒歩タイプ・ユニットは、自身の親HQ (そのターンに架橋アクションを使用していないもの)の4ヘクス以内にしなければならない。

例外: コマンド/レインジャー・ユニットは、工兵支援なしで大河川を渡ることができる。

- b. 渡河できる活性化ユニットの数を増加させるために、活性化連合軍HQは、自身の親軍団HQ (もしも未使用で、軍団HQが師団HQの4ヘクス以内にあると)の架橋アクションを「付属」することができる。活性化ドイツ軍HQは、師団HQから4ヘクス以内のいずれかのドイツ軍軍団HQから未使用の架橋アクションを「付属」することができる。
- c. 活性化ユニットは、敵ZOC内のヘクスに渡河できる。
- d. ARCを使用している各活性化ユニットは、渡河のために+2MPsを消費しなければならない。コマンド/レインジャーも、渡河のために+2MPsを消費する。
- e. ARCを使用しているユニットは、SMを使用できない。

8.46 交通渋滞:

- a. 道路移動を使用する時には、すでに1友軍ユニットを含んでいるヘクスに進入するユニットは+1MPコストを被る。
- b. もしも複数の友軍ユニットを含んでいるヘクスに進入すると、移動しているユニットはヘクス内の他の地形コスト(と制限)を使用しなければならない。道路移動を使用しているユニットは、スタッキング限度を破るヘクス内で移動を終了できない。

例1: 装甲ユニットは、2友軍ユニットを含んでいる湿地ヘクスに移動できない。なぜならば、装甲ユニットは湿地ヘクス内での道路外移動が禁じられているからである。

例2: SMを使用しているユニットは、2友軍ユニットを含んで

いるヘクスに進入できない。たとえスタッキング要件を満たしたとしても、SMを使用中には道路外移動の使用が禁じられるからである。

8.47 連合軍の海岸ヘクス：

- a. 海岸ヘクスは、海岸上陸ボックスから矢印で指定されるいずれかの沿岸ヘクスである。例えば、ヘクス E2640 と 2540 は、スウォード海岸の海岸ヘクスとして指定される。
- b. 海岸上陸ボックスから海岸ヘクスへと移動する連合軍ユニットは、海岸ヘクスに進入する前にMAの半分(端数切上げ)を消費する。

注意：このMAの消費は、艦船から海岸に揚陸するために必要な時間をあらわす。

- c. 海岸ヘクスは、登場する連合軍ユニットについての最初の移動ヘクスとしてカウントする。

8.48

ドイツ軍の登場ヘクスは、ボックス内に登場文字が表示されたマップ端ヘクスである。：

- a. 登場する全てのドイツ軍増援は、全MAsとSMを使用できる。
- b. マップ端登場ヘクスは、登場する増援についての最初の移動ヘクスとしてカウントする。

9.0 スタッキング

9.1 スタッキング限度

9.11

スタッキング限度は、フォーメーション/ユニットの移動終了時にのみ適用する。

例外：道路上で他のユニットを通り抜ける移動には、制限が課せられる。

9.12

1ヘクス内に、最大で2戦闘ユニットがスタックできる。

9.13

1ヘクス内に、最大で3戦闘支援ユニットがスタックできる。

9.14

もしもあるヘクス内に戦闘ユニットと戦闘支援ユニットが一緒にスタックすると、ヘクス毎に最大で3ユニットを適用するが、戦闘ユニットは2個までである。

例外：すでに一杯にスタックしたヘクス内に、追加の1ドイツ軍 Flak ユニットをスタックできる。

9.15

情報マーカは、スタッキングの目的についてはカウントしない。

9.2 スタッキングと海岸ヘクス

通常のスタッキングルールを海岸ヘクスに適用するが、いったん連合軍戦闘ユニットによって占められると、各海岸ヘクスは4の固有防御戦力と5の結束度を獲得する(連合軍海岸工兵部隊の存在をあらわす)。この防御戦力は、海岸ヘクス内のスタッキング限度に対してはカウントせず、もしもそのヘクスがドイツ軍支配下になると永久に失われる。

デザイン・ノート：アメリカ軍特別工兵旅団とイギリス軍海岸コマンド部隊は、この戦役の隠れた英雄だった。その揚陸支援は海岸上陸機構に数値化される。その海岸整備は、連合軍のRP段階が堅実に増加することであらわされる。各フォーメーションは15,000名以上の人員を持ち、もしも実際にドイツ軍の攻撃を受けていたら防御戦力となっただろう。

9.3 スタックの調査

プレイヤー諸氏は、自由に敵スタックを調査できる。

10.0 増援

10.1 登場

10.11

増援は、増援スケジュールに従ってマップ上に登場する[プレイブックレットを参照]。

10.12

全ての増援は、登場ターンには完全MEで登場する。

例外1：6月6日ターンに空挺降下する落下傘ユニットはREマーカーを受け取る。

例外2：増援チャートがREフェイズの間に登場することを指定している時には、REアクション・フェイズに登場してRE状態で機能する。

10.13

海岸ヘクス(連合軍)とマップ端ヘクス(ドイツ軍)は、両方とも登場する増援についての最初の移動ヘクスとしてカウントする。

10.2 連合軍の登場

10.21

当該ターンの全ての連合軍増援は、連合軍増援配置フェイズの間に、指定された海岸上陸ボックス(例えば、スウォード海岸上陸ボックス)に置かれる。連合軍ユニットは、ドイツ軍が占める海岸ヘクス内に上陸できないが、ドイツ軍ZOC内の海岸ヘクスには上陸できる。

10.22

連合軍落下傘ユニットは、侵攻前アクションの一部としてマップ上に空挺降下される。

10.23

連合軍グライダー・ユニットは、6月6日ターンのそれぞれの師団AMが引かれる時に着地する。

10.3 ドイツ軍の登場

10.31

増援スケジュール[プレイ・ブックを参照]には、登場ターンと全てのドイツ軍増援についての登場ヘクス文字のみならず、その解放ナンバーも列記される(自動的に登場しない限り)。

10.32

解放を要求される各フォーメーションについて、ドイツ軍プレイヤーはその最初のAMが引かれる時に1D10を振る。ドイツ軍プレイヤーは、登場ヘクス内で増援妨害を実行している連合軍航空(又は海上)マーカーの数だけ出目を増加させ[17.24と18.23]、もしも天候が重度曇天[4.12c6]であると2だけ減少させる。次に修正後のサイの目を増援スケジュールの解放ナンバーと比較する。

10.33

もしも修正後のサイの目がフォーメーションの解放ナンバーよりも高ければ、このAM活性化では登場できないが、2番目のAMが引かれる時に同じ過程を繰り返すことができる。

例外:ドイツ軍プレイヤーは、結果を無視してフォーメーションを登場させる(堂々と昼間に移動する)ことができるが、連合軍プレイヤーは自身の選択で非HQの系統ユニットの1つから1ステップを減少させる(連合軍機の機銃掃射)。

10.34

もしもフォーメーションがこのターンにどちらのAMでも登場しなければ、自動的に次のターンに登場する。そのAMは、再びドイツ軍プレイヤーにただで与えられる。これは解放ナンバーを持たず、連合軍の増援妨害による影響を受けない。

例:6月7~8日ターンである。増援スケジュールには、登場ヘクスC又はDに4の解放ナンバーで到着する増援として、装甲教導師団が列記されている。登場ヘクスDが選択される。連合軍プレイヤーは、登場ヘクスC、D、Eをカバーするエリア内に、増援妨害のために1航空ポイントを割り当てており、これはドイツ軍の解放のサイの目に+1DRMを加える。装甲教導師団の最初のAMが引かれる時に、ドイツ軍プレイヤーはサイを振る。サイの目は4で、DRMによって修正されて5である。装甲教導師団は、ドイツ軍プレイヤーが結果を無視することを望まない限り登場できない。この師団は緊急に必要とされているので、ドイツ軍プレイヤーは結果を無視する。連合軍は、非HQの系統ユニットの1つである第130装甲連隊を1ステップ減少させることを選択し、減少戦力面に裏返す。ドイツ軍プレイヤーは、ここで装甲教導師団を登場させる。ドイツ軍は、サイの目の結果に耐えて、2番目の装甲教導師団のAMが引かれた時に良いサイの目を期待することもできた。もしもそのサイの目も悪ければ、その時に無視するか又は単に待って6月9~10日ターンに自動的に装甲教導師団を投入することもできた。

注意:解放の例は、書かれているとおりに機能するが、装甲教導師団の実際の解放ナンバーは、例に表示された4ではなく6(プレイ・ブックに注記されているごとく)である。

デザイン・ノート:解放は、ドイツ軍がノルマンディが連合軍の主侵攻であると容易に信じなかったことのみならず、ドイツ軍のノルマンディへの登場に影響を与えた連合軍の航空優勢をシミュレートする。

10.35

いくつかのドイツ軍の増援は、登場ヘクスを選択できる。ドイツ軍プレイヤーは、各連合軍砲撃フェイズの開始時に、使用するヘクスの選択を行わなければならない。いったん選択されたら、変更することはできない。

10.36

ドイツ軍プレイヤーは、登場を指定されなかったヘクスに登場させるために、任意にフォーメーションの登場を1ターン控えることもできる。AMはAMプール内に入れられず、続くターンにRPコストなしで使用可能となる。この1ターンの遅延は、自動的な登場を認める訳ではない。登場を1ターン控えたフォーメーションは、新たな登場ヘクスで解放[10.32~10.34]の手順を行わなければならない。

10.37

ドイツ軍フォーメーションは、連合軍ユニットによって占められた登場ヘクスを通してはマップに登場できない。連合軍ZOC内の登場ヘクスには登場できる。登場できないドイツ軍フォーメーションは、1ターン登場を遅延させ、上記10.36のごとくドイツ軍プレイヤーの選択で非封鎖登場ヘクスに登場させなければならない。

10.38

「A」と「E」は、2つの個別登場ヘクスを持つ。A又はEに登場することを予定されたフォーメーションは、1つ又は両方の登場ヘクスを使用する。

11.0 支配地域 (ZOC)

11.1 移動へのZOCの影響

11.11

活性化ユニットは、敵ZOC内のヘクスに進入するために追加の1MP(地形コストの上に)を消費しなければならない。

11.12

いったんユニットが敵ZOC内のヘクスに進入したら、停止してその活性化の残りについてはもはや移動できない。

11.13

活性化ユニットは、もしも敵ZOC内で移動を開始すると離脱することができる。退出する各ユニットは、敵ZOC内のヘクスを離脱するために追加の1MPを消費しなければならない:

a.活性化徒歩タイプ・ユニットは、離脱している敵ZOCから

隣接する敵 ZOC に直接移動できない。徒歩タイプ・ユニットが十分な MP を持つと仮定すると、敵 ZOC ヘクスを退出して敵 ZOC ではない 1 又は複数ヘクスを通過し、次に敵 ZOC 内の他のヘクスに再進入できる。

b. 活性化自動車化タイプ・ユニットは、地形コストに加えて敵 ZOC への進入と退出のコストを消費するための十分な MP を持つ限り、敵 ZOC 内の 1 ヘクスから敵 ZOC 内の隣接ヘクスに直接移動できる。11.12 項を適用する。

訳註：この場合には、活性化自動車化タイプ・ユニットは、1ヘクスの ZOC to ZOC 移動を行った後に停止します。]

11.14

戦闘支援ユニットは、友軍戦闘ユニットがすでにそのヘクスを占めている時のみ、敵 ZOC 内のヘクスに移動できる。

11.15

戦略移動を使用しているユニットは、敵 ZOC 内のヘクスに進入できない。ただし、敵 ZOC 内のヘクスに隣接して移動を停止することはできる。

12.0 戦闘

12.1 ユニット戦力タイプ

12.11

戦闘戦力 (CS) は、戦闘サイ振りの比率 DRM を決定するために使用される。カッコ付きの CS を持つユニットは、防御のみそれを使用できる。

12.12

装甲ポイント (ユニット・タイプ・ボックスの右側にある黒ボックス内の白数字) は、対戦車砲を搭載している装軌式車両 (戦車、駆逐戦車、突撃砲) をあらわす。敵味方の装甲ポイントは、戦闘 DR についての装甲優越を決定するために比較される。

12.13

対戦車 (AT) ポイント (ユニット・タイプ・ボックスの右側にある白ボックス内の黒数字) は、機動性に欠ける牽引式 AT 火器をあらわす。AT ポイントは、敵装甲ポイントの相殺のみが可能で、決して装甲優越に寄与しない。

12.14

砲兵ポイント (ユニット・タイプ・ボックスの左側にある黄色円内の数字) は、師団と軍団の砲兵をあらわす。敵味方の砲兵ポイントは、砲兵 DRM を決定するために比較される。

12.2 戦闘の資格

12.21

ME 活性化フェイズの戦闘は、各活性化の移動の部分が終了した後に、もしも活性化フォーメーションが敵ユニットに隣接する系統ユニットを持つと発生する。

12.22

RE 活性化フェイズの戦闘も各活性化の移動の部分が終

了した後に発生するが、攻撃できる資格を持つユニットは、現在の活性化の間に移動しておらず、敵ユニットに隣接する系統ユニットのみである。

12.23

活性化ユニットは、隣接する全ての敵ユニットを攻撃する必要はない。敵 ZOC 内の活性化ユニットは、攻撃を強制されない。加えて、もしも攻撃を行うのであれば、ZOC を及ぼしている全ての敵ヘクスを攻撃する必要はない。活性化ユニットは、攻撃する 1 つ又は複数のヘクスを選択できるが、選択したヘクス内の全てのユニットを攻撃しなければならない。

12.24

孤立、釘付け、混乱、偏差のマーカを載せているユニットは、活性化した時に攻撃することができるが [12.21 と 12.22]、戦闘後前進はできない。

12.3 地形の制限

12.31

活性化ユニットは、移動制限のために進入できないヘクス内を攻撃できない。

例：装甲ユニットは、道路ヘクスサイドを通して攻撃してない限り、湿地ヘクス内を攻撃できない。

12.32

連合軍の徒歩タイプ・ユニットのみが非橋梁大河川越しに攻撃できるが、そのような攻撃には工兵の支援が必要である。渡河支援 [8.34] の手順は、以下の例外を持つ大河川越え攻撃に従う：

- 活性化徒歩タイプ・ユニットは、大河川に隣接して開始しなければならない。
- 攻撃ユニットには、-3 DRM がある。
- 勝利ユニットは、もしも戦闘結果により認められたら (又は強制されたら) 大河川ヘクスサイドを越えて前進できる。

12.4 戦闘モード

12.41

戦闘を解決する前に、各プレイヤーはどの攻撃と防御のモードを使用するのかを決定しなければならない。この選択は、以下の戦闘モード・マーカを使用して密かに行われ、同時に明らかにされる。：

- 攻撃モード (攻撃側プレイヤーが選択)：
探査 [Probe] 又は強襲 [Assault]
- 防御モード (防御側プレイヤーが選択)：
死守 [Stand] 又は退却 [Retreat]

12.42

戦闘結果表 (CRT) は、実行された戦闘オプションに適合するマトリクス結果を提供する。

12.43

ソリテアー・プレイ・モードの決定。攻撃と防御の各オプションは、2枚のマーカを持つ。プレイヤーは、攻撃部隊が強襲又は探査のどちらを行うのがより適切かを決定する。「より適

切な」2枚のマーカ―と「やや適切な」1枚のマーカ―を不透明容器内に入れる。プレイヤーは、防御側についても同様の決定を行い、「より適切な」2枚のマーカ―と「やや適切な」1枚のマーカ―を別の不透明容器内に入れる。プレイヤーは、攻撃側と防御側のそれぞれのモードを決定するために、各容器からマーカ―を1枚ずつ引く。

例：もしも当該攻撃の「より適切な」モードが攻撃側の強襲と防御側の退却であると、1つの不透明容器には2枚の強襲マーカ―と1枚の探査マーカ―が入れられ、別の容器内には2枚の退却マーカ―と1枚の死守マーカ―が入れられる。

12.5 DRM s

各戦闘には1度のみサイが振られるが、その1度のサイの目に適用されるいくつかのDRMがある。

12.51 比率DRM

各プレイヤーは、その戦闘に参加させている戦闘戦力(CS)ポイントの数を合計する。：

- カッコ付きのCSポイントは、防御側のみ使用される。
- 非支援下の装甲：
装甲ポイントを持つ活性化ユニットは、同一フォーメーション(付属したユニットを含む)からの少なくとも1活性化歩兵タイプ・ユニットと共に攻撃しなければならず、さもなければそのCSは半減する(端数切り捨て)。攻撃している1歩兵タイプ・ユニットは、攻撃している2装甲タイプ・ユニットを支援でき、共にスタックする必要はない。
- 孤立マーカ―を載せているユニットは、そのCSが半減する(端数切り捨て)。
- 両プレイヤーはその合計を比較し、単純な比に直す(比率DRMチャート上で最寄りの比率に切上げ又は切り捨てる)。例えば、攻撃側の18のCSと防御側の10のCSを比較すると1.8対1となり、最寄りの比率である2対1に切上げられる。攻撃側の10のCS対防御側の11のCSは1対1に切り上げられ、攻撃側の21のCS対防御側の19のCSは1対1に切り捨てられる。
- いったん比率がチャート上で見つかったら、戦闘のサイ振りに適用するDRMを記憶する。

12.52 結束度差DRM

攻撃側は、自身の最高の結束度値から防御側の最高の結束度値を差引き、その差がDRMとなる。もしも防御側の結束度値が攻撃側のそれよりも高いと、DRMは負の数になる。より高い攻撃側の結束値は、正の数のDRMを生じさせることになる。この差についての最大DRMは、どちらの方向にも+/-3である。

12.53 多正面攻撃特典DRM：

- もしもプレイヤーが複数の非相互隣接ヘクス内から攻撃していると、+1DRMを得る。

訳註：例えば、あるヘクスを3正面から一列に並んで攻撃する場合、攻撃側の中央のヘクスは非相互隣接ヘクスとはなりません、残りの2つのヘクスが非相互隣接ヘクスになるので

+1DRMの資格を持ちます。]

- もしも攻撃しているユニットが防御側に隣接する全てのヘクスを占めるか、又は無効にされないZOCを及ぼすと(つまりそのZOCヘクス内に敵ユニットがない)、攻撃側は+2DRMを受け取る。防御側が通行不能なヘクスは、カウントされない。防御側ヘクスに隣接する敵ユニットの存在は+2DRMを打ち消す(ただし、+1DRMは適用される)。

例：防御側ユニットはヘクスE1940を占め、攻撃側ユニットはヘクスE1840とE1941を占める。カウント可能な全てのヘクスが敵に占められるか、又は攻撃側の対抗されないZOC内にあるので、攻撃側は+2DRMを受け取る(Orne川はヘクスE2040を通過不能にするので、隣接ヘクスのカウントには含まれない)。もしも防御側がヘクスE1833を占め、攻撃側がヘクスE1732とE1834を占めると、+1DRMのみを受け取ることになる。

12.54 探査 vs 死守の戦闘モード

攻撃側が探査マーカ―を、防御側が死守マーカ―を明らかにする時には、戦闘DRに-3を適用する。

12.55 ドイツ軍のFlak

連合軍は、ノルマンディで多数の優秀なドイツ軍88mm高射砲に遭遇した。連合軍の爆撃機に対する戦闘を支援するために置かれたのだが、今や究極の対戦車兵器となった。1つ以上の装甲ユニットを含んでいる連合軍の攻撃が、Flakカウンターを含んでいるヘクスに対して行われる時毎に、防御している各Flakユニットについて戦闘DRに-1DRMを適用する。

12.56 イギリス軍第79機甲師団

英連邦軍が第79機甲ユニット(フレイル戦車のシルエットと青ボックスに白の+1を持つ)を含めて攻撃する時毎に、戦闘DRに+1DRMを適用する。これらのユニットは、イギリス軍が開発した特殊な強襲装甲車両をあらわす。

12.57 混乱マーカ―

もしもいずれかの攻撃側ユニットが混乱マーカ―を載せていると、戦闘DRに-1DRMを適用する。もしもいずれかの防御側ユニットが混乱マーカ―を載せていると、戦闘DRに+1DRMを適用する。同一の戦闘DRに両方のDRMが適用され得る。

12.58 偏差空挺ユニット

1つ以上の攻撃側空挺ユニットが偏差マーカ―を載せている時には、戦闘DRに-3DRMを適用する。1つ以上の防御側空挺ユニットが偏差マーカ―を載せている時には、+3DRMを適用する。

12.59 地形、装甲、支援のDRM s：

- 地形DRMは、防御側ユニットにのみ適用する。防御側ユニットは、-1~-3の範囲のDRMを受け取ることができる。地形効果チャートを参照。
- 装甲優越DRMは、防御側のATポイント[15.0]によって

相殺した後に、相互の装甲ポイントの比較を基礎に、防御側に有利な - 2から攻撃側に有利な + 2までの範囲である。

- c. 砲兵支援 D R M は、相互の砲兵ポイント [16.0] の比較を基礎に、防御側に有利な - 2から攻撃側に有利な + 2までの範囲である。
- d. 航空支援 D R M は、連合軍プレイヤーのみが使用可能で、攻撃において + 1又は + 2(防御において - 1又は - 2)の D R M を与えることができる [18.0]。

注意 : 航空支援と海上支援を、同一の戦闘に一緒に適用することはできない。

13.0 戦闘結果

1度のサイ振り (D R Mにより修正される)で、攻撃側と防御側の両者に適用する結果を生み出す [C R Tを参照]。起こり得る結果は、混乱 [Disorder]、戦力減少 [Reduced]、退却 [Retreat]、前進 [Advance]、突破 [Breakthrough]、攻撃側潰走 [Attacker Rout] である。

注意 : 防御側ヘクス内でなく又は防御側ヘクスに隣接しない砲兵支援ポイントを提供しているユニットは、いかなる戦闘結果からも影響を受けない。

13.1 混乱 [Disorder]

13.11

混乱には、2段階がある。:

混乱 1 (Dis-1) と混乱 2 (Dis-2) である。

ユニットがどちらかの段階の混乱結果を被る時には、そのユニットの上に適切な混乱マーカを置くこと。両段階は、戦闘では同じ影響を持つが、混乱 2 マーカを持つユニットは、混乱 1 マーカを持つユニットよりも戦力減少を被り易い。

13.12

混乱は、戦闘に以下の影響を与える。:

- a. 混乱マーカを持つユニットは敵 Z O C に進入できないが、もしも自身の活性化フェイズを敵ユニットに隣接して開始すると、攻撃できる。
- b. もしも攻撃しているいずれかのユニットが混乱マーカを載せていると、戦闘 D R に - 1 D R M を適用する。もしも防御しているいずれかのユニットが混乱マーカを載せていると、戦闘 D R に + 1 D R M を適用する。
- c. 混乱マーカを載せているユニットは、戦闘後前進できない。

注意 : 混乱は、前進や退却が起きる前に適用する戦闘結果である。

13.13

もしも混乱 1 マーカを持つユニットが追加の混乱 1 の結果を受けると、混乱 1 マーカを混乱 2 の面に裏返す。

13.14

もしも混乱 1 (又は混乱 2) マーカを持つユニットが混乱 2 の結果を受けると、混乱 1 (又は混乱 2) マーカを取り去り、ユニットを減少戦力面に裏返す。もしもそのユニットがすでに減少戦力であるか、又は 1 ステップのみを持つユニットであると、除去される。混乱 2 マーカを持つユニットが混乱 1 又は混乱 2 の結果を受けると、減少戦力面に裏返す (又は 1 ステップのみを持つと除去される)。

13.15

もしも混乱 1 又は混乱 2 マーカを持つユニットが減少の結果を被ると、混乱 1 (又は混乱 2) マーカを取り去り、ユニットを減少戦力面に裏返す。もしもユニットがすでに減少状態にあるか、又は 1 ステップのみを持つユニットであると、除去される。

13.2 戦力減少 [Reduced]

13.21

減少は、影響下のユニットが戦力を 1 段階失わなければならないことを意味する。もしも完全戦力のユニットが減少の結果を被ると、減少戦力面に裏返す。もしもユニットがすでに減少状態であるか、又は 1 ステップのみを持つユニットであると、減少の結果を被ると除去される。

13.22

もしもスタックの複数のユニットが減少の結果を被ると、スタック内の 1 ユニット (所有しているプレイヤーの選択) のみが減少しなければならない。

13.3 退却 [Retreat]

13.31

退却は強制的なものであり、混乱や減少の結果に加えて実行しなければならない。全てのユニット (混乱、孤立、偏差のマーカを載せているユニットを含める) は、もしも退却の結果を受けると退却しなければならない。

13.32

退却は、移動ではない。コストはかからず M P s は使用しない (敵 Z O C に入退出するための + 1 M P コストは発生しない)。ただし、退却しているユニット (たち) は、T E C により禁止されたヘクスへの進入やヘクスサイドを越えることはできない。

13.33

移動とは異なり、退却は個別のユニット又はスタックにより実施できる。

13.34

退却しているユニットは、もしも友軍が占めているヘクスのスタッキング限度を超過する場合には進入できない。退却しているスタックにも同様に適用するが、スタックの個別のユニットがそのようなヘクスを通過することは可能である。

13.35

ユニットは、以下の場合を除き、1ヘクス退却しなければならない。:

- a. CRTが2ヘクスの退却を指定するか、又は
- b.退却しているユニット/スタックが進入する最初のヘクスが敵ZOC内である場合。

13.36

ユニット/スタックは、敵ZOC内のヘクスに退却できるが、そのユニット/スタックは減少の結果を被る。

注意:敵ZOCの通過は、個別のユニットよりもスタックとして退却した方が損失を抑えられる(スタッキング限度を破らないと仮定すると[13.34]。)

13.37

要求された退却を完遂できないユニット/スタックは防御ヘクス内に留まり、減少結果を被らなければならない。

例外:ユニット/スタックは、都市ヘクスに進入することにより、いかなる退却も満たすことができる(スタッキング限度が破られないと仮定する)。2ヘクス退却[13.35]は要求されず、退却しているユニット/スタックは、敵ZOC内で退却を終了できる(ただし、減少の罰則は適用する[13.35と13.36]。)

13.38

連合軍ユニットは、海岸上陸ボックス内に退却できない。

13.4 前進[Advance]

13.41

前進は、攻撃ユニットに混乱と減少の結果が適用された後に起きる。前進の資格を持つためには、攻撃ユニットは混乱、偏差、釘付けのマーカを載せていてはならない。HQユニットは、もしも前進の資格を持つ攻撃戦闘ユニットとスタックしている場合にのみ前進できる。

13.42

いくつかのCRT結果は、前進の選択肢を持つ。もしも防御側ユニットが退却したら、資格を持つユニット[13.41]は今やカラのヘクス内に前進できるが、スタッキング限度は守らなければならない。

13.43

いくつかのCRT結果は、前進を強制する。もしも防御側ユニットが退却したら、資格を持つユニット[13.41]は今やカラのヘクス内に前進しなければならないが、スタッキング限度は守らなければならない。

13.44

前進は、移動ではない。コストはかからずMPsは使用しない(敵ZOCに入退出するための+1MPコストは発生しない)。

13.45

敵ZOCは、無視される(敵ZOCに入退出するための+1MPコストは発生しない)。カラの防御ヘクス周囲の他の敵ユニットの配置にかかわらず、資格を持つ攻撃ユニットはそのヘクスに進入できる。

13.46 ポカージュの待ち伏せ:

a. マップの大部分(とノルマンディ地方)は、「ポカージュ」と呼ばれるより困難なタイプの地形に覆われている。何千もの高い垣根と土壁が、(下記でシミュレートすることく)間断なき待ち伏せの脅威をつくりだした。これをシミュレートするために、以下の場合には下記のルールが有効となる。:

1. 戦闘でのドイツ軍防御ヘクスがポカージュ地形ヘクスで、しかも
 2. 連合軍プレイヤーが強襲戦闘モードを選択し、ドイツ軍プレイヤーが死守モードを選択し、しかも
 3. 連合軍プレイヤーが強制的な前進の戦闘結果を受け取る時。
- b. 連合軍プレイヤーは、資格を持つ各ユニット[13.41]が物理的に防御ヘクス内に前進できるのかどうかサイを振る[13.43の例外]。もしもサイの目がそのユニットの結束度よりも高ければ、前進が完了した後に混乱1の結果を受ける。

注意:全ての死守の戦闘結果が退却を含むわけではない。損失の可能性は、ポカージュ内のドイツ軍ユニットを攻撃又は追撃している連合軍ユニットがしばしば受けた「出端を挫かれる」ことをシミュレートする。

13.5 突破[Breakthrough]

13.51

攻撃している徒歩タイプ・ユニットは、通常に進進する資格を持つ[13.41~13.45]。

13.52

前進するための資格を持つ、攻撃している自動車化タイプ・ユニットは2ヘクス前進でき(通常の1ヘクスの前進の代わりに)、それを行っている間に敵ZOCを無視できる。

13.53

攻撃した自動車化ユニット(前進したかどうかにかかわらず)は、再び攻撃するための資格[12.2]を持つ。この2番目の戦闘では、攻撃側や防御側は砲兵、航空、海上の支援が使用できない。もしも戦闘結果が認めれば、自動車化ユニットは再び2ヘクスまで前進できるが、3度目の攻撃はできない。

13.6 攻撃側潰走[Attacker Rout]

13.61

防御側が死守オプションを選択しており、しかも修正後の戦闘サイの目がゼロ以下であると、防御側は即座に攻撃する機会を持つ。

デザイン・ノート:これは、酷く無統制な攻撃側に対する積極的な防御側により実施される臨機攻撃をシミュレートする。

13.62

混乱、偏差、釘付けのマーカを載せていない防御側ユニットは、攻撃側が退却してカラになったヘクス内に前進できる。

13.63

防御側ユニットは、ここで立場を変えて攻撃側ユニットとなる。このようなユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃できる[12.2]。どちらの陣営も、砲兵、航空、海上の支援は使用できない。

13.64

いったん戦闘結果が適用されたら、現行の攻撃側の活性化を再開する。

13.7 戦闘結果の配分

13.71

戦闘結果は、攻撃側や防御側のユニットのどちらにも均一的又は一律に適用されるわけではない。多くの場合、2つの戦闘結果が攻撃側又は防御側部隊に適用され得る。これらの結果を攻撃や防御ユニットの間で配分するためには、その結束度段階を基礎に置く6つのあり得る方法がある。配分記号：

A. 全ての戦闘ユニットと戦闘支援ユニットが結果を受ける。

例：全て混乱 1

B. 最高の結束度を持つ戦闘ユニットを除く、全ての戦闘ユニットと戦闘支援ユニットが結果を受ける。もしも複数の戦闘ユニットが最高の結束度を共有すると、所有しているプレイヤーがどの戦闘ユニットが結果を受けないのかの選択を行う

C. 最低の結束度を持つ戦闘ユニットを除く、全ての戦闘ユニットと戦闘支援ユニットが結果を受ける。もしも複数の戦闘ユニットが最低の結束度を共有すると、所有しているプレイヤーがどの戦闘ユニットが結果を受けないのかの選択を行う

D. 最高の結束度ユニット (所有しているプレイヤーの選択)。

E. 最低の結束度ユニット (所有しているプレイヤーの選択)。

F. いずれか1ユニット(所有しているプレイヤーの選択)。

13.72

二重の結果は、「高 - 低」の組み合わせとして受け取る。記号BとD、記号CとEが一緒になる。

例：B混乱 1 / D減少 最高の結束度を持つユニットを除く、攻撃している全ての戦闘ユニットと戦闘支援ユニットは混乱 1の結果を受け、最高の結束度を持つユニットは減少の結果を受ける。

13.73

攻撃側又は防御側が1ユニットのみで二重の結果を受けた時には、同時に「最高」と「最低」の結束度の両方を持つので、両方の結果を受け得る。二重の結果は、以下のごとく適用すること：

a. 退却と混乱 両方適用

b. 退却と減少 両方適用

c. 混乱と減少 減少 (より厳しい結果) を適用

例外：単一ユニットの結束度が、戦闘でのいかなる敵ユニットの結束度よりも高い時には、混乱や減少の結果は無視すること

14.0 ドイツ軍の即時反撃 (GCA)

ドイツ軍の戦術ドクトリンは、場所を奪い返すために敵部隊が穴を掘って防御を固める前にただちに反撃することを奨励していた。

14.1 GCAが起きる時

14.11

ドイツ軍ユニット/スタックが1ヘクスの退却を行う際に、連合軍プレイヤーがユニットをカラの防御ヘクスに移す時。

注意 1:たとえ防御している全てのドイツ軍ユニットが除去されても、もしも結果が退却を要求するのであれば、ドイツ軍プレイヤーはGCAを実施できる。

注意 2:複数の連合軍ユニットが前進の資格を持つが、連合軍プレイヤーはどのユニットを最初に前進させるのかを選択しなければならない。

14.12

いったん最初の (又は唯一の) 連合軍ユニットがカラの防御ヘクスに進入すると、ドイツ軍プレイヤーはGCAを宣言しなければならず、さもなければその機会は失われる。

14.2 シークエンス

14.21

GCAが宣言される瞬間に、現行の連合軍活性化は中断する。ドイツ軍プレイヤーは攻撃側となるが、いかなるフォーメーションも活性化させる必要はない。

14.22

攻撃しなければならない唯一のドイツ軍ユニットは、防御ヘクスからの退却を強制されたユニットである。

14.23

GCAの前には移動はなく、前進した連合軍ユニットに隣接する他のいかなるドイツ軍ユニットも (それらが所属するフォーメーションにかかわらず)、攻撃に参加できる。

例外：他の隣接ドイツ軍ユニット自体は、現行の連合軍活性化で未だに行われていない他の連合軍の攻撃に対しては防御できない。時には、活性化連合軍フォーメーションが複数の攻撃を行い、そのような全ての攻撃が解決される前にGCAが起き得る。すぐに攻撃されるドイツ軍ユニットは、GCAと防御の準備を同時にはできない。

訳註：このため、全ての戦闘を予め指定しておく必要があります。]

14.24

砲兵、航空、海上のポイントはGCAには投入され得ないので、支援DRMはない。防御側の地形DRMも無視される。

注意 :たとえ防御側の地形DRMが使用されなくても、もしも防御ヘクスがボカージュであると、最大装甲優越DRMは+/-1である。

14.25

他の全てのDRMが使用される。

14.26

全ての戦闘結果が適用される。

14.27

いったん戦闘結果が適用されたら、現行の連合軍活性化を再開する。

14.28

もしも前進した最初の連合軍ユニットがいまだ防御ヘクスを占めていると、資格を持つ追加の連合軍ユニットをそのヘクス内に前進させることができる。

14.29

GCAの結果にかかわらず、現行の活性化の残りが最後まで行われる。

15.0 装甲優越DRM

15.1 装甲優越の決定

15.11

各戦闘の間に、両プレイヤーはその戦闘に参加させているユニット上の装甲ポイントを合計する。

15.12

両プレイヤーは、その装甲ポイントの合計を比較する。:

- もしも防御側が攻撃側の2倍の装甲ポイントを持つと(又は攻撃側がポイントを持たず、防御側が少なくとも2ポイントを持つ)、戦闘DRに-2DRMを適用する。
- もしも防御側が攻撃側よりも多くの装甲ポイントを持つが2倍には満たないと、戦闘DRに-1DRMを適用する。
- もしも攻撃側が防御側よりも多くの装甲ポイントを持つが2倍には満たないと、戦闘DRに+1DRMを適用する。
- もしも攻撃側が防御側の2倍の装甲ポイントを持つと(又は防御側がポイントを持たず、攻撃側が少なくとも2ポイントを持つ)、戦闘DRに+2DRMを適用する。

注意 :攻撃側の装甲優越DRMは、防御側のATポイントによって減少し得る[15.13]。

15.13

ATポイントのゲームでの唯一の目的は、防御側に攻撃側の装甲優越DRMの減少を認めることである。装甲優越DRMを獲得するためには使用できない。:

- 防御側は、その戦闘に参加させているユニット上のATポイントを合計する。たとえ攻撃側がATポイントを持っていても、それらはカウントされない。
- 防御側は、自身のATポイントを装甲ポイント(たとえゼロ装甲ポイントであっても)に加え、その合計と攻撃側の装甲ポイントの合計を再比較する。
- もしも攻撃側がいまだに防御側よりも多くの装甲ポイントを持つが2倍には満たないと、戦闘DRに+1DRMを適用する。
- もしも攻撃側がいまだに防御側の2倍の装甲ポイントを持つと、戦闘DRに+2DRMを適用する。
- もしも防御側の装甲/ATポイントの合計が攻撃側の装甲ポイントの合計を越えても、防御側の装甲優越DRMはない。

例 :ある戦闘で、攻撃側は3装甲ポイントと2ATポイントを持ち、防御側は1装甲ポイントと3ATポイントを持つ。攻撃側のATポイントは、全くカウントされない。攻撃側の3装甲ポイントは、要求される防御側の装甲ポイントの2倍より多いので、初期の装甲ポイントの比較は攻撃側に+2DRMを与えることになる。防御側が自身の装甲とATのポイントを組み合わせると合計は4で、これは攻撃側の装甲ポイントの数よりも大きいので、攻撃側の装甲優越DRMを打ち消す。防御側の合計はATポイントのおかげで大きいので、防御側の装甲優越DRMもない。

15.2 ボカージュと装甲優越

防御側がボカージュ地形ヘクスを占めている時には、最終的な装甲優越DRM [15.12 と15.13]は+/-1を超過できない。ボカージュ地形は、非常に細かく区分化されていたので、どちらの陣営も大規模な戦車フォーメーションを機動できなかった。

例 :ボカージュ・ヘクスを占めている防御側が1ATポイントを持ち、攻撃側が4装甲ポイントを持つ。合計を比較すると攻撃側に+2DRMが提供されることになるが、ボカージュ地形のために、攻撃側は装甲優越について+1DRMのみを受け取る。

16.0 砲兵支援

16.1 砲兵ポイント

16.11

砲兵ポイントは、HQユニットに含まれる。

例外 :U.S.第5砲兵集団[16.25]。

16.12

各戦闘の間に砲兵支援DRMを提供するために、攻撃側と防御側の砲兵ポイントが比較される。装甲やATポイントとは異なり、砲兵ポイントを使用するために防御ヘクス内にいたりそれに隣接している必要はない。:

- 軍団HQユニットの全ての砲兵支援ポイントの射程は、射撃ユニットから防御ヘクスまで8ヘクスである。

b. 師団HQユニットと U.S. 第 5 砲兵集団の全ての砲兵支援ポイントの射程は、射撃ユニットから防御ヘクスまで4ヘクスである。

注意：ドイツ軍のネーベルヴェルファー (NW) ユニッツは、砲兵ポイントを持たない。これらは砲撃 (後述) し、4ヘクスの射程も持つ。

c. 射程についてヘクスをカウントする時には、射撃ユニットのヘクスはカウントしないが、防御ヘクスはカウントする。
d. 砲兵は、介在するいかなる地形タイプも越えて射撃できる。

16.13

射撃ユニットの砲兵ポイントは、もしもそのユニットが混乱、釘付け、孤立のマーカ―を載せていると使用できない。

16.14

射撃ユニットの砲兵ポイントは、以下の場合には半減 (端数は切り捨て) する。：

- a. RE マーカ―を載せているか、又は
- b. RE 活性化フェイズの間に攻撃を行っているフォーメーションに砲兵ポイントを提供している。

注意：砲兵ポイントは、端数を切り捨てられてゼロになると使用不可能となる。

16.2 ポイントを使用する時

16.21

師団HQ砲兵ポイントは、以下の時に使用できる。：

- a. HQ が活性化する時に攻撃のためにのみ。使用可能なポイントは、射程内の複数の敵防御ヘクスの間で分割できる。
- b. その師団に所属 (又は付属) する射程内のユニットが攻撃される時に防御のために。使用可能なポイントは、射程内の複数の友軍防御ヘクスの間で分割できる。

例外：ドイツ軍の即時反撃と攻撃側潰走の結果によりもたらされた戦闘。

16.22

軍団HQ砲兵ポイントは、ターン毎に1度攻撃又は防御のどちらかに使用できる。いったん使用されたら、各軍団HQは射撃済面に裏返される。そのHQは、もはや砲兵ポイントを提供できないことを除き通常に機能する。

16.23

攻撃では、軍団HQ砲兵ポイントは以下の時に使用できる。：

- a. その国籍の軍団AMが引かれる時に、ポイントは射程内の軍団自身の系統ユニットのみを支援するために使用でき、又は
- b. 軍団HQ砲兵ポイントは、軍団HQの4ヘクス以内の活性化師団HQに付属させることができる。軍団HQ砲兵ポイントは、活性化師団HQの砲兵ポイントと共に射程内の複数

の敵防御ヘクスの間で配分されることになる。

注意：連合軍の軍団は、従属する活性化師団HQにのみ付属させることができる。

16.24

防御では、軍団HQ砲兵ポイントは、同一国籍の1防御ユニットを支援できる。連合軍の軍団HQについては、そのユニットは軍団HQ又は従属師団HQに所属していなければならない。

16.25

第5U.S.砲兵集団は、U.S. 第 1 軍団に所属する非HQ砲兵ユニットである。このユニットは、自身の砲兵ポイントを軍団HQのごとく使用でき[16.23 と16.24]、又は第 1 軍団に従属する師団に付属させることができる[6.13]。もしも付属させたら、その砲兵ポイントはターンの残りについては師団砲兵ポイント[16.21]として使用される。射程をたどる時には、師団はたどるための2つの「HQ」を持つことになる。

16.26

軍団活性化は、軍団砲兵の能力を増加させることを認める (この追加を購入するためには12RPsを消費する)。：

- a. 活性化軍団HQは、記載された砲兵ポイントを2倍にし、通常の砲兵ポイントの割り当て[16.23]とは変更されて、範囲内のいかなる師団HQ (連合軍の軍団については従属師団) にも付属させることができる。
- b. 加えて、もしも活性化軍団HQがUSであると、移動の前に砲兵ポイントのコストなしでTOT砲撃を1度実行できる[16.42]。

16.3 ポイントの使用方法

16.31

各戦闘の間に、両プレイヤーはその戦闘に投入した砲兵ポイントを合計する。

16.32

両プレイヤーは、自身の砲兵ポイントの合計を比較する。：

- a. もしも防御側が攻撃側の2倍の砲兵ポイントを持つと (又は攻撃側がポイントを持たず、防御側が少なくとも2ポイントを持つと)、戦闘DRに-2DRMを適用する。
- b. もしも防御側が攻撃側よりも多くの砲兵ポイントを持つが2倍までいかなければ、戦闘DRに-1DRMを適用する。
- c. もしも攻撃側が防御側よりも多くの砲兵ポイントを持つが2倍までいかなければ、戦闘DRに+1DRMを適用する。
- d. もしも攻撃側が防御側の2倍の砲兵ポイントを持つと (又は防御側がポイントを持たず、攻撃側が少なくとも2ポイントを持つと)、戦闘DRに+2DRMを適用する。

16.4 砲撃

16.41 US 軍団HQとドイツ軍

ネーベルヴェルファー (NW) ユニッツは、特別な能力 (NW ユニッツについてはその唯一の能力) を持つ。これらは、活性化する時に射程内で敵が占めるヘクスを砲撃できる。

16.42

US 軍団HQは、自身の砲兵ポイントを配分する代わりに、砲撃 (TOT任務の実施) することができる[16.23 と16.24]。砲爆撃表を調べてサイを振り、DRMを加えて目標ヘクス内の影響下のユニットに結果を適用する。砲撃の終了時に、HQを射撃済面に裏返す。

例外 :US 軍団についての軍団活性化[16.26]。

16.43

US のTOT任務は観測下の集中的な砲兵射撃をあらわし、ドイツ軍のNWユニットは無誘導ロケット弾による無差別な地域破壊射撃を提供する。砲爆撃表を調べてサイを振り、DRMを加えて目標ヘクス内の影響下のユニットに結果を適用する。砲撃の終了時に、NWユニットを射撃済面に裏返す。

注意 :イギリス軍の公刊戦史は、ノルマンディ戦初期の死者の70%以上が迫撃砲とネーベルヴェルファールによるものと述べている。

17.0 連合国の空軍力

デザイン・ノート:この項は、ノルマンディにおける連合軍の航空優勢をシミュレートするルールを扱う。

17.1 航空マーカー

17.11

連合軍プレイヤーは、晴天の天候ターン毎に8個の航空マーカーを、軽度曇天のターン毎に4個の航空マーカーを受け取り、重度曇天と嵐のターンには受け取らない。これらのマーカーは、連合軍がマップ上で使用可能な戦術空軍力をあらわす。全てのマーカーは、絶えず使用できる。異なるシルエットは、視覚的な効果のみを提供する。

17.12

航空マーカーは、ターン毎に1度のみ使用できる。いったん使用可能ボックスから取り去られたら、再使用のために戻れない。

17.2 砲爆撃フェイズ任務

17.21

連合軍プレイヤーは、砲爆撃フェイズの間に以下について自軍航空マーカーを使用できる。:

- a.爆撃[17.22]
- b.補給妨害[17.23]
- c.増援妨害[17.24]

17.22

航空マーカーは、US 軍団砲兵やNWユニットと同様に爆撃任務を実行するために使用できる。任務毎に1~2個の航空マーカーを使用でき、任務の唯一の制限は未使用航空マーカーの数である。マップ上でドイツ軍ユニットを含んでいるヘクスは、全て航空爆撃の目標ヘクスとなり得る。マップ上の

航空マーカー使用可能ボックスから航空マーカー(1~2個)を取り去り、砲爆撃表を調べてサイを振ってDRMsを加え、目標ヘクス内の影響下のユニットに結果を適用する。航空爆撃と艦砲射撃は、同一の目標ヘクスには適用できない。

17.23

ターン毎に2個航空マーカーまでを補給妨害ボックスに割り当てることができる。補給妨害ボックス内に置かれた各マーカーは、そのターンにドイツ軍が受け取るRPsの数を1ずつ減少させる。

17.24

増援妨害のために使用された航空マーカーは、ドイツ軍の解放DRs[10.3]に負のDRMsを提供する。3つの増援妨害ボックスがあり(登場ヘクスAとBについて1つ、登場ヘクスC、D、Eについて1つ、登場ヘクスFについて1つ)、各ボックス内に2個までの未使用航空マーカーを置くことができ、ボックス内の各マーカーは、いずれかのドイツ軍フォーメーションが妨害された登場ヘクスを通してマップに登場を試みる最初のターンの間に、解放のサイの目に+1DRMを提供する。

17.3 地上戦闘支援

17.31

連合軍プレイヤーは、各攻撃又は防御毎に2個までの未使用航空マーカーを割り当てることができる。割り当てられた各航空マーカーは、連合軍の攻撃に+1DRMを、又は連合軍の防御に-1DRMを提供する。

17.32

同一の攻撃や防御に航空と海上の地上支援の両方を組み合わせることはできず、どちらか1つを使用できる。

18.0 連合国の海軍力

18.1 海上マーカー

18.11

連合軍プレイヤーは、海上マーカーを晴天天候と軽度曇天のターン毎に6個、重度曇天ターンに3個受け取り、嵐のターンには受け取らない。これらのマーカーは、連合軍がマップ上で使用可能な艦砲射撃能力をあらわす。全てのマーカーは、絶えず使用できる。異なるシルエットは、視覚的な効果のみを提供する。

18.12

海上マーカーは、ターン毎に1度のみ使用できる。いったん使用可能ボックスから取り去られたら、再使用のために戻れない。

18.13

海上マーカーは、沿岸ヘクスから内陸部まで8ヘクスの射程を持ち、沿岸ヘクスと目標ヘクスの両方をカウントする。例えば、沿岸ヘクスE2540からカウントすると、連合軍の海上ポイントはヘクスE1837には届くが、E1736には届かない。

18.2 砲爆撃フェイズ任務

18.21

連合軍プレイヤーは、砲爆撃フェイズの間に以下について自軍海上マーカーを使用できる。：

- a. 艦砲射撃[18.22]
- b. 増援妨害[18.23]

18.22

海上マーカーは、US軍団砲兵、NWユニット、連合軍航空マーカーと同様に砲撃任務を実行するために使用できる。任務毎に1~2個の海上マーカーを使用でき、任務の唯一の制限は未使用海上マーカーの数である。マップ上で8ヘクスの射程内のドイツ軍ユニットを含んでいるヘクスは、全て目標ヘクスとなり得る。マップ上の海上マーカー使用可能ボックスから海上マーカー(1~2個)を取り去り、砲爆撃表を調べてサイを振ってDRMsを加え、目標ヘクス内の影響下のユニットに結果を適用する。航空爆撃と艦砲射撃は、同一の目標ヘクスには適用できない。

18.23

増援妨害のために使用された海上マーカーは、ドイツ軍の解放DRS[10.3]に負のDRMsを提供する。1つの資格を持つ増援妨害ボックス(登場ヘクスAとB)のみがあり、A登場ヘクスのみが射程内にある。2個までの未使用海上マーカーを置くことができ、各マーカーは、いずれかのドイツ軍フォーメーションが妨害された登場ヘクスAを通してマップに登場を試みる最初のターンの間に、解放のサイの目に+1DRMを提供する。

18.3 地上戦闘支援

18.31

射程の制限に従い、連合軍プレイヤーは各攻撃又は防御毎に2個までの未使用海上マーカーを割り当てることができる。割り当てられた各海上マーカーは、連合軍の攻撃に+1DRMを、又は連合軍の防御に-1DRMを提供する。

18.32

同一の攻撃や防御に航空と海上の地上支援の両方を組み合わせることはできず、どちらか1つを使用できる。

19.0 追加のドイツ軍防御能力

19.1 遅滞ポイント(DP)

19.11

ドイツ軍のDPカウンターは、そのゲーム上の唯一の機能が初期の連合軍の前進を鈍らせるための、(非常に)小さな兵士と砲の集団をあらわす。DPは戦闘戦力や許容移動力を持たず、ZOCを及ぼさない。ドイツ軍の戦争努力への唯一の貢献は、連合軍ユニットがDPのあるヘクスに進入すると+2MPがかかること、DPを含んでいるヘクス内への(又はそこに隣接する)連合軍の戦略移動を妨げることである。

19.12

地形コストとDP罰則を消費するための十分なMPsを持つ

連合軍ユニットは、DPヘクスに進入してただちにDPを取り去ることができる。連合軍ユニットは、もしもさらにMPを持っていれば移動を継続できる。

19.13

DPヘクスに進入するための十分なMPsを持たないでDPに隣接するヘクスに進入する連合軍ユニットは、DPに隣接するヘクスで移動を停止しなければならない。いったん連合軍ユニットが移動を停止したら、DPを取り去る(ユニットを遅滞させる任務を果たしたのだ)。このヘクスは、いまや他の連合軍ユニットが移動して通り抜けるために掃討されている。

19.14

もしも連合軍ユニットがDPに移動して隣接するために最後のMPを消費したら、ユニットは停止してDPは留まる。他の連合軍ユニットは、19.12と19.13によりDPを取り去ることができる。

19.15

もしもドイツ軍ユニットがその移動をDPヘクス内で終了すると、DPを取り去る(より大規模なユニットに吸収されたのだ)。

19.2 拠点(SP)

19.21

SPは、海岸防衛歩兵ユニットである。SPは、[2]-3-4の値を持つ戦闘ユニットだが、常にRE活性化フェイズに活性化される。これらのSPは、マップ上に印刷された拠点[19.4]とは完全に別物である。

19.22 制限：

- a. SPは親HQを持たず、いかなるフォーメーションにも付属できない。
- b. SPは、混乱の結果から回復できない[21.0]。
- c. SPは、減少する時に除去され、プレイには復帰できない。
- d. カッコ付きの戦闘戦力は、SPが攻撃できないことを表示する。これらは敵ZOCに移動でき、防御ができる。

19.3 分遣隊(Det)

19.31

分遣隊は、2-4-4の値を持つ戦闘ユニットであるが、親HQを持たない。分遣隊は、ドイツ軍プレイヤーがいずれかのフォーメーションの活性化開始時又は6月6日ターンの連合軍の上陸の前に実行できるアクションによって形成される。

19.32

4以上の結束度を持つ歩兵タイプ・ユニットのみが分割できる。これらの歩兵ユニットは、混乱マーカーを持たずに完全戦力でなければならず、そのHQがME状態で活性化しているフォーメーションに所属していなければならない。

19.33 分割：

- a. 資格を持つ歩兵ユニットを減少戦力面に裏返し、減少ユニット上に分遣隊を置く。もしも分遣隊がスタッキング限度を破ると、1ヘクス移さなければならない。さもなければ、ドイツ軍プレイヤーが望むのであれば、1ヘクス移動させること

ができる。これは、ME活性化フェイズに分遣隊が移動する最後の時である。

- b.完全戦力の歩兵ユニットを取り去り、その戦闘戦力に一致する分遣隊と置き換える。例えば、8の戦闘戦力を持つ歩兵ユニットは、4つの個別に分遣隊に分割されることになる。分遣隊がスタッキング限度を破るので、それらのいくつかは1ヘクス移らなければならない。これは、ME活性化フェイズに分遣隊が移動する最後の時である。
- c.創出される分遣隊の数は、そのために取り去られたユニットの戦闘戦力を超過できない。

例：7の戦闘戦力を持つ歩兵ユニットは、組み合わせで6の戦闘戦力を持つ3個に分遣隊に分割でき8の戦闘戦力を持つ4個ではない。

19.34

分遣隊は、常にREユニットとして移動して攻撃する。これらは、決してフォーメーションには付属され得ず、回復もできない。これらは、決して元のユニットを再建するために再統合できない。

19.35

いったん除去されたら、分遣隊は再びプレイに復帰できるが、プレイ内の分遣隊の数は決してカウンター内容物に用意された6個を超過できない。

19.4 拠点

19.41

拠点ヘクス内のドイツ軍ユニットは、防御している時に-1DRMを獲得し、拠点の外に攻撃している時には特典はない。加えて、拠点ヘクスを占めるユニットが防御している/目標である時には、全ての連合軍砲兵支援ポイントが半減(端数切り捨て)し、全ての砲爆撃に-1DRMを適用する。

19.42

ドイツ軍プレイヤーは、いかなるシナリオの間にも拠点を建設できない。

19.43

拠点は、連合軍戦闘ユニットにより占められる(拠点を破壊する)までドイツ軍プレイヤーにのみ恩恵を施す。

20.0 工兵

20.1 工兵能力

20.11

全てのHQは工兵能力を持ち、連合軍HQはドイツ軍のそれよりも多くのアクションを実行できる。

20.12

全ての工兵活動は、以下の4つの異なる橋梁アクションが中心である。:

- a.渡河支援(両陣営)
- b.強行渡河(連合軍のみ)

- c.橋梁爆破(両陣営)
- d.橋梁建設(連合軍のみ)

20.13

各HQ(師団と軍団)は、ターン毎に1橋梁アクションのみを行うことができる。

例外:橋梁爆破。

20.14

軍団HQは、活性化された時にその橋梁アクションを実行でき、又は軍団HQの4ヘクス以内の活性化師団HQによって付属させられた時に橋梁アクションを持つことができる。

注意:活性化連合軍師団HQは、その軍団HQに従属していなければならない。

20.15

師団HQは、活性化する時に自身の橋梁アクションを実行できる。

20.2 渡河支援(ARC)

20.21

大河川を渡るためには、活性化徒歩タイプ・ユニットはその親HQ(そのターンにいまだに橋梁アクションを使用していない)の4ヘクス以内にいないといけない。活性化師団HQは、その活性化徒歩ユニットの2個にARCの利用を認めるために自身の工兵能力を使用できる。

例外:コマンド/レインジャー・ユニットは、工兵支援なしで大河川を渡ることができる。

20.22

渡河できる活性化ユニットの数を増加させるために、活性化連合軍HQはその親軍団HQ(もしも渡河アクションを未使用で、その軍団HQが師団HQの4ヘクス以内にあれば)の橋梁アクションを「付属」させることができる。活性化ドイツ軍HQは、師団HQの4ヘクス以内のいずれかのドイツ軍軍団HQから、未使用の1橋梁アクションを「付属」できる。資格を持つドイツ軍又は連合軍の軍団HQは、ARCを使用するために追加の活性化徒歩ユニットのために工兵能力を提供できる。

20.23

活性化ユニットは、敵ZOC内のヘクスに渡河できる。

20.24

ARCを使用している各活性化ユニットは、渡河のために+2MPsを消費しなければならない。コマンド/レインジャーも、渡河のために+2MPsを消費しなければならない。

20.25

ARCを使用しているユニットは、戦略移動を使用できない。

20.3 強行渡河

20.31

連合軍の徒歩タイプ・ユニットのみが非橋梁大河川を越えて攻撃できるが、それには工兵支援が必要となる。強行渡河は、以下の例外を除き渡河支援[20.2]の手順に従う

20.32

活性化徒歩タイプ・ユニットは、大河川に隣接して開始しなければならない。

20.33

攻撃しているユニットには、-3 DRMがある。

20.34

勝利したユニットは、もしも戦闘結果により認められたら(又は強制されたら)、大河川ヘクスサイドを越えて前進できる。

20.4 橋梁の爆破

20.41

各HQは、活性化毎に橋梁爆破の試みを2度行うことができる(20.13の例外)。

20.42

活性化HQは、爆破の目標橋梁の4ヘクス以内にしなければならない。

20.43

橋梁爆破の試みは、あるフォーメーションの活性化のいかなる時点でも起こり得る。

20.44

全ての橋梁は、2ヘクスを占める。爆破は、以下の時に起きる：

- 敵ユニットがどちらの橋梁ヘクスも占めておらず、少なくとも1ヘクスを友軍ユニットが占めている時には自動的。
- 1ヘクスを敵が占め、他方を友軍が占める時には起こり得る。サイを振り、もしも結果が4以下であると橋梁は破壊される。
- 両ヘクスを敵が占めるか、又は1ヘクスを敵が占めて他方のヘクスがカラの時には不可。

20.45

もしも爆破に成功すると、橋梁を占めるどちらかのヘクス上に橋梁爆破マーカーを置くか、又は舟橋マーカーを取り去る。

20.5 橋梁の建設

20.51

活性化した時には、連合軍HQは以下の場合に橋梁を建設できる：

- 架橋しようとする河川ヘクスサイドが、活性化HQから4ヘクス以内にあり、しかも
- 架橋しようとするどちらのヘクスも敵が占めておらず、又は無効にされていない敵ZOC内にはない(2つの架橋ヘクスには、友軍ユニットが占める限り敵ユニットが隣接してもよ

い)。

20.52

もしも架橋可能であれば、建設は自動的である。印刷された橋梁ヘクスから橋梁爆破マーカーを取り去る。印刷された橋梁がないヘクス上には舟橋マーカー(橋梁爆破マーカーの裏面)を置く。

21.0 回復

21.1 回復のタイプ

21.11

回復は、減少状態と混乱状態のユニットを完全戦力と非混乱状態に戻す能力である。

21.12

回復は、除去ユニットには適用しない。

21.13

混乱の両段階は、損失よりも秩序が乱れた状態をあらわす。混乱の段階を取り去ることは、損傷した装備を修理し、離散したり負傷した兵士たちを戦列に復帰させ、少数の補充を受け入れることをあらわす。

21.14

減少状態のユニットは、大規模な兵員と装備の補充が必要とされる大きな損失を被っている。

21.2 混乱の回復

21.21

6月6日ターンから開始して、1回復アクションが混乱の1段階を取り去る。混乱2のマーカーは混乱1面に裏返され、混乱1のマーカーは取り去られる。

21.22

ユニットは、ME又はRE活性化の間に、活性化されて移動や攻撃を行わない時に混乱状態の回復を行うことができる。

21.23

回復しているユニット(又はその親HQ)は、孤立マーカーを載せていてはならない。

21.24

以下のユニットは、混乱状態の回復を行うことができない：

- ドイツ軍の拠点
- ドイツ軍の分遣隊

21.3 減少状態の回復

21.31

6月11/12日ターンに開始して、1回復アクションが減少ユニットを完全戦力に復帰させて完全戦力面に裏返す。

21.32

以下のユニットは、減少状態の回復を行うことができない：

- a.全ての国籍の落下傘ユニット
- b.全ての連合軍グライダー・ユニット
- c.全ての連合軍コマンド・ユニット
- d.全てのドイツ軍装甲ユニット
- e.孤立マーカ―を載せている全てのユニット (又は孤立マーカ―を載せているHQ自体とその系統ユニット)

21.33

減少状態の回復は、極端に限定される。いかなるゲーム・ターンの間にも、各 US ユニット、英連邦軍ユニット、ドイツ軍ユニットのみが回復を行うための資格を持つ[21.32]。

21.34

資格を持つユニットは、ME又はRE活性化の間に活性化されて移動や攻撃を行わない時に減少状態の回復を行うことができる。

21.35 最終ハードル

ユニットは、減少状態の回復を行うためにLOCをたどなければならない。

22.0 孤立

22.1 孤立が起きる時

22.11

孤立は、ゲーム・ターンの終了フェイズの間にLOCをたどれないことで起きる。

注意：LOCをたどることは、ME活性化フェイズの間に各HQを活性化させる時やユニットが減少状態の回復を行う時にも起きるが、厳しい結果ではない。

22.12

マップ上の各ユニットは、終了フェイズの間にLOCをたどなければならない。：

- a.すでに孤立マーカ―を載せているユニットが今やLOCをたどれると、マーカ―を取り去る。
- b.すでに孤立マーカ―を載せているユニットが未だにLOCをたどれないと、孤立マーカ―を載せたままにしておく。
- c.孤立マーカ―を載せていないユニットがLOCをたどれないと、孤立マーカ―を載せる。

22.2 孤立の影響

22.21

全てのLOCをたどった後に、孤立マーカ―を載せている各ユニットはただちに混乱1の結果を受け取る(補給なしでかかれるとこのような帰結となる)。混乱マーカ―を持たないユニットは混乱1マーカ―を受け取り、混乱1マーカ―を持つユニットは混乱2に裏返し、混乱2マーカ―を持つユニットはマーカ―を取り去って減少面に裏返す(又はもしもはステップを持たなければ除去される)。

22.22

孤立ユニットは、その戦闘戦力、許容移動力、装甲ポイント、

ATポイントが半減する(端数切り捨て)。もしもスタックが孤立すると、スタック内の全てのユニットの戦闘戦力、装甲ポイント、ATポイントを合計してから半減する(端数切り捨て)。

22.23

孤立ユニットは、砲兵支援ポイントを提供できない。

22.24

孤立ユニットは、敵ZOCに進入できないが、もしも活性化を敵ユニットに隣接して開始すると攻撃できる。

22.25

孤立ユニットは、いかなる回復アクションも行うことができない。

22.26

孤立ユニット(又は孤立マーカ―を載せている親HQに所属している系統ユニット)は、戦略移動を使用できない。

22.3 降伏チェック

22.31

混乱1の結果を適用した後に、敵ユニット又はその対抗されないZOCにより完全に囲まれた孤立ユニットは、もしも結束度が5以下であると降伏についてチェックしなければならない。

22.32

所有しているプレイヤーは、各ユニットについてサイを振る。もしもサイの目がユニットの結束度の2倍であると、それは降伏してただちにプレイから取り去られる。降伏チェックの目的においては、9のサイの目は5の結束度の2倍としてカウントする。

22.33

ユニットが降伏してカラになったヘクスは、隣接する敵ユニットによっては占められない。

プレイブック・セクション

カウンター Errata :30/LXXXIV は、裏面の印刷が抜けている。数値[4-2-4*]については、ユニットの読み方を参照。

1.0 6月6日侵攻ターンのプレイ

最初の2つのシナリオには、6月6日の侵攻が含まれる。ゲームでは、6月6日ターンのプレイのシークエンスが他のターンとやや異なるので、あなたが可能な限り早くプレイに入れる手助けをするために詳述する。

シナリオ1又はシナリオ2のどちらかを開始するためには、下記のステップに順番に従うこと。

1.1 ドイツ軍ユニットの配置

1.11

下記に表示されるごとく以下のドイツ軍ユニットを配置する：

注意1:これらのセットアップ・リストを通して、ソリテアー・プレイヤーのためにカッコ内に史実セットアップを含めた。2人プレイヤー・ゲームでは、プレイヤー諸氏は史実ヘクスを使用するか、又は与えられた限度内で自身のユニットを置くことができる。

注意2:以下のいかなるセットアップについても、ドイツ軍プレイヤーは資格を持つ歩兵ユニットを分割して分遣隊を編成し、配置できる。

a. シェルブール司令部 (11 ユニット)；

シェルブール[Cherbourg]のいずれかのヘクス内。

1. シェルブール司令部HQ (W4911) (REマーカーを載せて開始)
2. 降下猟兵訓練[Ausb]連隊 (W4910)
3. 第17機関銃大隊 (W5011)
4. 第144 東部大隊 (W5115)、第561 東部大隊 (W5113)、第604 東部大隊 (W5109)、第649 東部大隊 (W4907)
5. 海軍 (W5211)、ルフトヴァッフェ (W5014)、トート組織防衛隊 (W4911)
6. 第101Stellungswerfer[ロケット砲]連隊 (W5012)

プレイ・ブック:シェルブール司令部HQは、決してシェルブールを離れることができないが、いかなるシェルブールヘクスに移動することも自由である。他の全てのシェルブール司令部ユニットは、シェルブール都市ヘクスから3ヘクス以内の拠点ヘクスに移動するためにのみシェルブールを離れることができる(逆もまた同じ)。シェルブール司令部がREフォーメーションであることを忘れないこと。シェルブール司令部HQの上にREマーカーを置く。

例外:これらの制限は、ランダム・イベント・チットにより無効になり得る。

b. 第LXXXIV 軍団

1. E1508 第LXXXIV 軍団HQ[HQ/LXXXIV]
2. E1608 第752 東部大隊[752Ost/LXXXIV]
3. W1116 (Coutances) 第30 快速旅団[30/LXXXIV]

4. W1610 第281 東部大隊[281Ost/LXXXIV]

5. W2212 第695 東部大隊[695Ost/LXXXIV]

c. 第91 歩兵師団

1. W3318 第91 歩兵師団HQ[HQ/91]
2. W2626 :第6降下猟兵連隊[6FJ(-)/91]とカンブフグルツペ[KG/91]
3. W2718 第100 装甲大隊[100Pz/91]
4. W3127 I-6 降下猟兵大隊[I-6FJ(-)/91]
5. W3419 第1057 歩兵連隊[1057/91]
6. W4118 :第1058 歩兵連隊[1058/91]、第7軍司令部突撃大隊[7A Strum/91]

d. 第243 歩兵師団

1. W4303 :第243 歩兵師団HQ [HQ/243]と第922 歩兵連隊[922/243]
2. W3313 第921 歩兵連隊[921/243]
3. W4304 軽歩兵大隊[Fus/243]
4. W5303 :第920 歩兵連隊[920/243]と第797 東部大隊[797Ost/243]

e. 第709 歩兵師団

1. W4218 第709 歩兵師団HQ[HQ/709]
2. W3426 第795 東部大隊[795Ost/709]
3. W4021 第919 歩兵連隊[919/709]
4. W4224 第739 歩兵連隊[739/709]
5. W4717 第206 装甲大隊[206Pz/709]
6. W5120 第729 歩兵連隊[729/709]

f. 第352 歩兵師団

1. E2425 第352 歩兵師団HQ[HQ/352]
2. E2520 第621 東部大隊[621Ost/352]
3. E2524 第915 歩兵連隊[915/352]
4. E2617 軽歩兵大隊[Fus/352]
5. E2915 第439 東部大隊[439Ost/352]
6. E2918 第916 歩兵連隊[916/352]
7. E3111 第914 歩兵連隊[914/352]

g. 第716 歩兵師団

1. E1837 第716 歩兵師団HQ[HQ/716]
2. E2138 第642 東部大隊[642Ost/716]
3. E2729 第441 東部大隊[441Ost/716]
4. E2733 第736 歩兵連隊[736/716]
5. E2922 第726 歩兵連隊[726/716]

h. 第21 装甲師団

1. カーン[Caen]のいずれかのヘクス:第21 装甲師団HQ [HQ/21Pz] (E1737)、第200 装甲捜索大隊 [200/21Pz] (E1738)、装甲猟兵大隊[PzJg/21Pz] (E1838)
2. E1538 第22 装甲連隊[22/21Pz]
3. E1840 第125 装甲擲弾兵連隊[125/21Pz]

4.E2136 第 192 装甲擲弾兵連隊[192/21Pz]

i. 第 高射砲軍団

- 1.E1740 第 高射砲軍団HQ [HQ/III Corps]
- 2.E1739 :F/ 第 高射砲軍団[F/III Flak Corps]
- 3.E1836 : A / 第 高射砲軍団[A/III Flak Corps]
- 4.E1839 :E/ 第 高射砲軍団[E/III Flak Corps]
- 5.E1936 :B/ 第 高射砲軍団[B/III Flak Corps]
- 6.E1937 :C/ 第 高射砲軍団[C/III Flak Corps]
- 7.E1938 : D / 第 高射砲軍団[D/III Flak Corps]

j. ドイツ軍プレイヤーは、6月6日ターンに使用可能な増援として、以下のフォーメーションも脇に置く。

- 1.登場エリアB又はC :第 12SS 装甲師団 (全7ユニット)
- 2.登場エリアA :第 711 歩兵師団 (全4ユニット)

1.12

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の8個の拠点(SP)を以下のごとく配置する。:

- a. 3個のSPをヘクス毎に1個ずつ、E2828 (Arromanches Less Bains)とE2441 (Ouistreham)の間のいずれかの海岸ヘクスの3ヘクス以内に(ただし、海岸ヘクスは不可)。(史実の配置は、E2729、E2441、E2340)
- b. 3個のSPをヘクス毎に1個ずつ、E3111 (Grandcampsles Bains)とE2922 (PortenBessin)の間のいずれかの海岸ヘクスの3ヘクス以内に(ただし、海岸ヘクスは不可)。(史実の配置は、E3117、E2919、E2818)
- c. 1個のSPを、Orne 川の東で沿岸ヘクスの3ヘクス以内に。(E2444)
- d. 1個のSPをW3725の1ヘクス以内に。(W3725)

1.13

ドイツ軍プレイヤーは、ここでいずれかの海岸ヘクスの3ヘクス以内に(ただし、海岸又は沿岸ヘクス内は不可)6個の遅滞ポイント(DPs)を配置する。ヘクス毎に1DPのみが認められ、そのヘクス内には他のドイツ軍ユニットを含むことができない。DPの配置は、以下のとおり。:

- a. ユタ海岸: 2個DP (W 3327、3527)
- b. オマハ海岸: 2個DP (E2917、2920)
- c. ジュノー海岸: 1個DP (E2734)
- d. スウォード海岸: 1個DP (E2440)

1.14

加えて、ドイツ軍プレイヤーは、戦闘、戦闘支援、SPのユニットを含まないいずれかの都市ヘクス内に、4個DP(ヘクス毎に1個)を配置する。(史実では、W3424、W2726、W2627、E2810)

1.2 連合軍ユニットの配置

以下の連合軍ユニットを、下記に指定されたごとく配置する。:

注意 1:これらのセットアップ・リストを通して、ソリテアー・プレ

イヤーのためにカッコ内に史実セットアップを含めた。2人プレイヤー・ゲームでは、プレイヤー諸氏は史実ヘクスを使用するか、又は与えられた限度内で自身でユニットを置くことができる。

1.21 ユタ海岸上陸ボックス

- a.US 第4歩兵師団 (全ユニット)
- b.第746 機甲大隊[746/VII C]
- c.第82 空挺師団 (全ユニット)
 - 1.第505、507、508 落下傘連隊は、侵攻前フェイズに空挺降下する。
 - 2.第325 グライダー連隊は、第82 空挺師団AMが引かれる時に着地する。
 - 3.第82 空挺師団HQは、6月7/8日ターンになるまではユタ海岸に上陸できない。
- d.第101 空挺師団 (全ユニット)
 - 1.第501、502、506 落下傘連隊は、侵攻前フェイズに空挺降下する。
 - 2.第327 グライダー連隊は、第101 空挺師団AMが引かれる時に着地する。
 - 3.第101 空挺師団HQは、6月7/8日ターンになるまではユタ海岸に上陸できない。
- e.第90 歩兵師団第359 連隊[359/90]は、REフェイズに上陸する。

1.22

オマハ海岸上陸ボックス:このボックスの全ユニットが海岸上陸フェイズに使用可能である。

- a.US 第1歩兵師団 (全ユニット)
- b.第29 歩兵師団HQ [HQ/29]、第115 連隊[115/29]、第116 連隊[116/29]
- c.第2 第5 レインジャー大隊[Ranger/V Corps]
- d.第5 砲兵集団[5ArtyGp/V Corps]

1.23

ゴールド海岸上陸ボックス:このボックスの全ユニットが海岸上陸フェイズに使用可能である。

- a.英第50 歩兵師団 (全ユニット)
- b.英第56 歩兵旅団[56/XXX C]
- c.英第79 機甲師団[79Ar/XXX C]

1.24

ジュノー海岸上陸ボックス:このボックスの全ユニットが海岸上陸フェイズに使用可能である。

カナダ第3歩兵師団 (全ユニット)

1.25

スウォード海岸上陸ボックス:このボックスの全ユニットが海岸上陸フェイズに使用可能である。

- a.英第3歩兵師団 (全ユニット)

b.英第 1、第 4特別任務旅団[SpSvc/I C]

c.英第 79 機甲師団[79Ar/I C]

d.英第 6空挺師団

- 1.第 3、第 5落下傘旅団は、侵攻前フェイズに空挺降下する。
- 2.第 6グライダー旅団は、第 6空挺師団 AM が引かれる時に着地する。
- 3.第 6空挺師団 HQ は、6月 7 / 8 日ターンになるまではスウォード海岸に上陸できない。

1.26

全 6個の海上ユニットと全 8個の航空ユニットをそれぞれの使用可能「[Available]」ボックス内に置く。

1.3 6月 6日ターンの AM の選択

1.31

連合軍プレイヤーは、以下の AM (海岸上陸フェイズに投入される) を脇に置いて AM プール内には入れない。:

US 軍団 (2AM)、英連邦軍軍団 (2AM)、US 第 1歩兵師団 (1AM)、US 第 4歩兵師団 (1AM)、US 第 29 歩兵師団 (1AM)、US 第 82 空挺師団 (1AM)、US 第 101 空挺師団 (1AM)、英第 3歩兵師団 (1AM)、カナダ第 3歩兵師団 (1AM)、英第 6空挺師団 (1AM)、英第 50 歩兵師団 (1AM)。

1.32

連合軍プレイヤーは、6月 6日ターンのために以下の AM を AM プール内に入れる。:

以下の各フォーメーションについて各 1 AM:

US 第 1歩兵師団、US 第 4歩兵師団、US 第 29 歩兵師団、US 第 82 空挺師団、US 第 101 空挺師団、英第 3歩兵師団、カナダ第 3歩兵師団、英第 6空挺師団、英第 50 歩兵師団。

1.33

ドイツ軍プレイヤーは、6月 6日ターンのために以下のフォーメーションの各 2 AM を AM プール内に入れる。:

ドイツ軍軍団、第 21 装甲師団、第 12SS 装甲師団、第 91 歩兵師団、第 243 歩兵師団、第 352 歩兵師団、第 709 歩兵師団、第 711 歩兵師団、第 716 歩兵師団。

例外: 海岸戦闘後の最初の AM として、1 AM を取り出しておく。

1.4 ランダム・チット引きの実行 (選択)

1.41

プレイ開始に先立ち、両プレイヤーはキャンペーン シナリオに多様性を加えるために、ランダム・イベント・チット引きを使用するかどうかを決定する[2.8 勝利条件]。両プレイヤーは、自軍のチットをそれぞれ容器内に入れて 1枚ずつ引く。いったんチットが引かれたら、両プレイヤーにはチット引きによって認められたユニット配置の変更ヘクスを書き留めるための 5 分間を与えられる (両プレイヤーは、たとえ位置変更のチットを引かなくても時間が与えられる) このため、どちらのプレイヤーも本当に位置変更が行われるのかわからない)。

1.42

各チットには、ランダム・イベントに一致する番号が表示されている。どちらのプレイヤーも、そのイベントが起きるターン (又はターン シークエンスのその部分) になるまでは、引かれたチットの番号を明らかにすることができない。ランダム・イベントの説明[2.8]は、各チットがプレイされる時の詳細を扱っている。

例 1: 連合軍プレイヤーが海岸上陸フェイズの間に自軍の全ての攻撃を宣言した後に、ドイツ軍プレイヤーはフリー・ドイツ軍セットアップを認めるチットを引いていたことを宣言する。ドイツ軍プレイヤーは、紙片を見ながらユニットを新たなヘクスに配置してプレイを再開する。連合軍プレイヤーは見るからに動揺し、上陸した連合軍ユニットが新たな位置のドイツ軍ユニットに隣接しているので、いかなる攻撃も再検討することになる。

例 2: 6月 6日ターンに、連合軍プレイヤーは自軍の 8個の航空マーカーを使用し、ドイツ軍プレイヤーは最悪の時間が終わったと安堵した。ドイツ軍プレイヤーにとっては不幸なことに、連合軍プレイヤーは 4個の航空マーカーを使用可能ボックスに戻して加え、ドイツ軍プレイヤーにシナリオの残りについて連合軍の航空 / 地上連携の向上を認めるチットを見せる。

1.5 連合軍の落下傘降下

注意: グライダー部隊ではなく、落下傘部隊のみを降下させること。グライダー部隊は、ME 活性化フェイズ[3.6]の間に、AM プールから自身の HQ AM が引かれる時に登場する。

1.51 空挺ユニットを目標ヘクス上に配置:

連合軍プレイヤーは、マップ上への落下傘降下のために、海岸上陸ボックスから自軍の 8 個落下傘ユニットを取り去る (グライダー・ユニットは、ターンの後の ME 活性化フェイズの間に着地する)。

落下傘ユニットは、ユタ海岸上陸ヘクス (US ユニットについて) 又はスウォード海岸上陸ヘクス (英軍ユニットについて) の 8ヘクス以内 (7ヘクスが介在) の目標ヘクス内に降下させなければならない。

例外: 第 82 空挺師団の落下傘ユニットは、もしも Douve 川の北に降下すると、ユタ海岸ヘクスから 10 ヘクスまでに降下できる。

注意: 計画降下ゾーンは、実際にユニット (少なくともその大部分) が着地した場所から西に 2 マイル離れていた。

史実の降下ゾーン: プレイヤー諸氏は、落下傘ユニットを以下の史実の降下ヘクスに降下させることを選択できる。:

第 82 空挺師団第 505 空挺連隊[505/82]:W3523

第 82 空挺師団第 507 空挺連隊[507/82]:W3521

第 82 空挺師団第 508 空挺連隊[508/82]:W3321

第 101 空挺師団第 501 空挺連隊[501/101]:W3026

第 101 空挺師団第 502 空挺連隊[502/101] :W3525
第 101 空挺師団第 506 空挺連隊[506/101] :W3226
第 6 空挺師団第 3 落下傘旅団[3Para/6Abn] :E2243
第 6 空挺師団第 5 落下傘旅団[5Para/6Abn] :E1941

落下傘目標ヘクス (もしも史実の降下ヘクスを使用しなければ) は、以下のとおりである。:

森林、湿地、沿岸、村落、都市のヘクスを除く、敵に占められていないマップ上の全ヘクス (ただし、敵 ZOC 内は可)。

1.52 全 8 個空挺ユニット上に RE マーカーを配置:

6 月 6 日ターンについては、全ての空挺ユニット (グライダー・ユニットを除く) は、たとえその HQ が海岸上陸ボックス内で使用可能であっても、自動的に RE マーカーを受け取る。RE マーカーは、最も成功した着地でさえ再集結には時間がかかることをシミュレートする。

1.53 落下傘着地の解決:

いったん全ての落下傘ユニットが配置されたら、連合軍プレイヤーはそれぞれについてサイを振り、各ユニットの着地状況を決断するために空挺降下表の落下傘結果の項を調べる (表には、適用可能な全ての空挺降下とグライダー着地の DRM を含む)。

表の結果は、落下傘ユニットが分散して広域に散らばって着地する事態をあらゆる偏差を除き自明である。偏差マーカーは、落下傘ユニットが受け取らなければならない RE マーカーに加えて置くことができるが、偏差マーカーは 6 月 6 日ターンの終了フェイズの間に自動的に取り去られる。RE の制限 [26.16] に加えて、偏差マーカーを載せている落下傘ユニットは以下を被る。:

- a. 6 月 6 日ターンには、移動や戦闘後前進が全くできない。
- b. 攻撃を行うと -3 DRM を適用する。
- c. もしも攻撃を受けると +3 DRM を適用する。

1.6 海岸上陸前のシークエンス

プレイを続行し、以下のごとく修正されたプレイのシークエンスに列記されたステップを実行する。:

1.61 主導権 / 天候決定フェイズ:

サイを振らない。このターンの天候は自動的に晴天で、連合軍が自動的に主導権を持つ。

史実ノート: 6 月 6 日の天候は実際には軽度曇天だったが、連合軍の航空と海上の支援があまりも集中していたので、ゲームでは「晴天」の航空と海上のマーカーを使用可能とした。

1.62 連合軍の兵站フェイズ:

6 月 6 日ターンについての RP 決定はない。代わりに、各プレイヤーは上記の 1.3 に列記された AMs を受け取る。

1.63 連合軍の航空と海上砲爆撃フェイズ:

通常にプレイするが、連合軍航空マーカーは以下に割り当てられない。:

- a. 補給妨害 (ドイツ軍プレイヤーは、このターンに連合軍プレ

イヤーが妨害するための RPs を持たない並びに、
b. 増援妨害 (ドイツ軍増援の登場は、連合軍の妨害効果が折り込まれた侵攻ターン解放表に支配される)。

1.64 ドイツ軍の兵站フェイズ:

6 月 6 日ターンについての RP 決定はない。代わりに、各プレイヤーは上記の 1.3 に列記された AMs を受け取る。このフェイズの間に、ドイツ軍プレイヤーは、海岸戦闘終了後にプレイするために最初に受け取る AM として、AM の 1 枚を脇に置く [1.10.1]。

1.7 海岸上陸フェイズ

連合軍が海岸を襲うイベントの通常のターン・シークエンスをここで説明する!

1.71 各海岸上陸ボックス内の戦闘ユニットと戦闘

支援ユニットは、各ボックスについて一度に 1 つずついずれかの海岸ヘクスに移動できる。進入する海岸ヘクスは、ドイツ軍 ZOC 内でも良い。通常のスッキング限度を適用する。連合軍プレイヤーは、ユニットが上陸する順番を選択する。

注意: 長く、集中的な上陸訓練期間により 6 月 6 日ターンについては軍団ユニットの付属ルールは省かれる。海岸上陸ボックス内のいかなる数の軍団ユニットも、このターンについてはそのボックス内の師団 (たち) により使用され得る。

1.72

各連合軍ユニットが海岸ヘクスに置かれるに連れて、連合軍プレイヤーはドイツ軍の海岸抵抗の影響を決定するためにサイを振る。

1.8 海岸抵抗

1.81

海岸により、連合軍部隊はドイツ軍の要塞化建造物、砲兵、小火器の射撃から様々な度合いの抵抗を受けた。上陸した各連合軍戦闘ユニット又は戦闘支援ユニット毎に、サイを 1 つ振る。各サイの目にその海岸のドイツ軍抵抗値 (マップ上の海岸上陸ボックス内) を加える。抵抗値は、水際でのドイツ軍の抵抗をシミュレートする。

例: オマハ海岸は +3 の値を持ち、この海岸に上陸するユニットのために振られる各サイの目に加えられる。

1.82

もしも修正後の DR がユニットの結束値以下であると、そのユニットは通常に上陸し、もしも認められればその半分の許容移動力まで移動できる。

1.83

もしも修正後の DR がユニットの結束値よりも高いと、そのユニットは釘付け [Pinned] マーカーを受け取る。釘付け状態のユニットは、ターンの残りについては移動や戦闘後前進ができない。釘付けマーカーは、ターンの終了フェイズの間に自動的に取り去られる。ある海岸ヘクス内の 1 ユニットが釘付け状態で、別のユニットがそうではない状況も起こり得る。

1.84

もしも修正後のDRが10以上であると、そのユニットは戦力減少する(そして釘付け状態となる)。

例外:戦闘支援ユニットは、減少結果を無視する。戦闘支援ユニットは、海岸抵抗により釘付け状態になり得るが、決して撃破されない。

デザイン・ノート:戦闘支援ユニットは1ステップ・ユニットであるので、支援戦車、砲兵、HQフォーメーションの史実に反した除去を回避するために、この例外が必要である。

1.85

2個のUS レインジャー・ユニット(第2と第5)は、オマハ海岸の3ヘクス以内の非海岸の沿岸ヘクスに上陸できる。もしもそれを行うと、ドイツ軍の抵抗についてサイを振らなければならないが、適用する抵抗値DRMはない。もちろん、レインジャーたちはオマハ海岸ヘクスに上陸できるが、抵抗値DRMを適用することになる。

英軍コマンド・ユニットは、このような柔軟性を持たない。これらは、スワード海岸ヘクスにのみ上陸できる。

注意:それまでの経験により、英軍はコマンドを通常の上陸部隊の側面援護として上陸させた。

1.9 連合軍の海岸戦闘

1.91

6月6日の海岸上陸は、1つの巨大な複数国籍の軍団活性化をあらわす。

注意:これは、6月6日に多数の使用可能な連合軍のAMがAMプールに入れられない理由である。これらは、上陸のために事前に使用されているのだ。

1.92

連合軍プレイヤーは、ここで海岸ヘクス内の連合軍ユニットと通常に攻撃可能な隣接するドイツ軍との間の全ての戦闘を実施する。戦闘は、連合軍プレイヤーの望む順番で解決できる。

1.10 6月6日ターンの残り

1.101

全ての上陸戦闘を解決した後に、ドイツ軍プレイヤーは脇に置いたAMを明らかにし[1.64]、このフォーメーションの活性化を試みる(ドイツ軍プレイヤーは、躊躇PB1.10.2]のために必ずしもフォーメーションを活性化できる訳ではない)。このドイツ軍活性化の後に、AMプールからの最初のAMが引かれ、通常に活性化が開始される。

1.102 ドイツ軍の躊躇

ドイツ軍の連合軍の侵攻への対応は、迅速で確固としたものではなく、多くの上級ドイツ軍司令官たちは、ノルマンディ上陸が主侵攻であるとの確信を持ってなかった。この躊躇を反映するために(連合軍空軍の航空妨害によってノルマンディに向かう部隊の上にもたらされた大破壊は言うまでもなく)、使

用可能な各ドイツ軍フォーメーションは解放されなければならない。:

- ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍解放表上でサイを振らなければならない。この表には、引かれる各AM(最初と2番目に引かれる両方のAM)についての解放値を含む。
- フォーメーションを活性化させるためには、ドイツ軍プレイヤーは解放表上でそのHQの解放値以下の数字を出さなければならない。
- もしも最初のAMの引きで解放されると、ドイツ軍プレイヤーはそのフォーメーションの2番目のAMが引かれる時に解放のために(再び)サイを振る必要はない。6月6日ターンの間にいったん解放されたら、そのフォーメーションは解放されたままで留まる。もしもドイツ軍フォーメーションが2回目のサイ振りでも解放されないと、次の活性化の機会は6月7/8日ターンとなる(6月6日ターンには、全てのドイツ軍の開始時フォーメーションの全てのAMがAMプールに入れられるので、ME活性化フェイズに活性化を試みなければならない。もしもドイツ軍の躊躇のために失敗すると、RE活性化フェイズには2回目の機会を得ないからである)。

1.103

コマンドを除き、スワード海岸に上陸した全てのユニットは、全ての侵攻ターンの活性化(上陸のためのそれではない)については1/2許容移動力(端数切り捨て)で移動する。

1.104

AM活性化フェイズ後の6月6日ターンの残りについては、グライダーの着地[1.105]を除き通常に進行する。

1.105

グライダー・ユニットは、以下の例外を除き、落下傘ユニットと同様に投入される。:

- グライダー・ユニットは、それぞれのAMがAMプールから引かれる時に着地する。
- グライダー・ユニットは、同一師団の落下傘ユニットを含んでいるヘクス内、又はその隣接ヘクスに着地しなければならない。加えて、そのヘクスは平地又はポカージュ地形でなければならない。
- 各グライダー・ユニットが着地した後に、サイを振り、空挺効果表のグライダー結果の項を調べ、いかなる不利な影響も適用する。
- 全てのグライダー・ユニットは、6月6日ターンについてはME状態で登場して機能する。

グライダー・ユニットの史実の着地ヘクスは、以下の通りである。:

第82空挺師団第325グライダー連隊[325/82];W3423

第101空挺師団第327グライダー連隊[327/101];W3326

英第6空挺師団第6空輸連隊[6AL/6Abn];E2041

2.0 キャンペーン・ゲーム

2.1 ゲームの長さ

このシナリオは、1944年6月6日から6月30日までの期間

を扱う(13 ゲーム・ターン)。

2.2 マップ

東と西の両マップを使用する。

2.3 ドイツ軍の初期配置

1.1 に列記。

2.4 連合軍の初期配置

1.2 に列記。

2.5 6月6日ターンのAMの選択

1.3 に列記。

2.6 勝利段階の決定

2.61

連合軍プレイヤーは、もしも 14~20 VP s を得点すると限定勝利で勝つ。勝利ポイント・チャートを参照。:

- a. 14 VP 段階は、連合軍が史実で成し得たことを超えている。
- b. 攻撃の重荷は連合軍プレイヤーにあるが、ドイツ軍の戦力、配置、増援の到着についてほぼ完全な情報を持つので、史実よりも容易に達成することができるだろう。

2.62

連合軍プレイヤーは、もしも 21 VP s 以上を得点すると大勝利で勝つ。

2.63

ドイツ軍プレイヤーは、もしも連合軍プレイヤーが13 VP s 以下しか得点しなければ大勝利で勝ち、もしも連合軍プレイヤーが6月 25/26 ターンまでに少なくとも10 VP s を持たなければ小勝利で勝つ。

2.64

VP 段階は、嵐が1度のみ起きる(史実どおり)場合を基本にしている。各ターンの可変的な天候のサイ振りのために、シナリオの過程を通して嵐が起きない(又は複数回起きる)可能性がある。プレイヤー諸氏は、もしも嵐が起きなければVP 段階を上昇させ、複数回起きたら低下させることを決定する必要がある。

2.65

相互の同意により、両プレイヤーは経験段階に応じてVP 段階を上下させることができる。

2.66

VP 得点マーカーをゼロにセットする。選択チットのプレイ、ドイツ軍の増援集団の登場、連合軍プレイヤーがVP 目標を占領するに連れて、VP 得点マーカーを上下させる。

2.7 増援

2.71 連合軍の増援:

6月7/8日ターン

ユタ海岸上陸ボックス

第 軍団HQ[HQ/ Corps]

第 4機甲騎兵連隊[4ARCav/ C]

第 90 歩兵師団HQ[HQ/90] (1AMのみ)

第 90 歩兵師団第 357 歩兵連隊[357/90]

第 90 歩兵師団第 358 歩兵連隊[358/90]

オマハ海岸上陸ボックス

第 軍団HQ[HQ/V Corps]

第 102 機甲騎兵連隊[102ARCav/V C]

第 29 歩兵師団第 175 歩兵連隊[175/29]

第 743 + 747 機甲大隊[743 + 747/29]

第 2歩兵師団第 9連隊 (REフェイズのみ)

第 2歩兵師団第 38 連隊 (REフェイズのみ)

ゴールド海岸上陸ボックス

英第 XXX 軍団HQ[HQ/XXX Corps]

ジュノー海岸上陸ボックス

英第 軍団HQ[HQ/I Corps]

スウォード海岸上陸ボックス

英第 51 師団第 4機甲旅団[4/51] (REフェイズのみ)

6月9/10日ターン

ユタ海岸上陸ボックス

第 軍団HQ[HQ/ Corps]

第 634 駆逐戦車大隊[634/ C]

オマハ海岸上陸ボックス

第 2歩兵師団HQ[HQ/2]

第 2歩兵師団第 23 歩兵連隊[23/2]

第 741 + 754 機甲大隊[741 + 754/2]

カウンターErrata:このユニットは、完全戦力面上の非ZOC帯が抜けており、減少面が省かれている。数値については、ユニットの読み方カード又は743 + 749/29を参照。

ゴールド海岸上陸ボックス

英 11 軽騎兵連隊[11Hus/XXX C]

英第 7機甲師団 (全ユニットREフェイズのみ)

ジュノー海岸上陸ボックス

英第 51 歩兵師団 (残りの全ユニットREフェイズのみ)

スウォード海岸上陸ボックス

英 Inns of Court 連隊[Inns of Court/I C]

6月11/12日ターン

ユタ海岸上陸ボックス

第 9歩兵師団 (全ユニット1AMのみ)

第 106 機甲騎兵連隊[106/ C] (REフェイズのみ)

オマハ海岸上陸ボックス

第 2機甲師団 (全ユニット1AMのみ)

第 749 機甲大隊[749/V C] (REフェイズのみ)

6月 13/ 14日ターン
ユタ海岸上陸ボックス
第 79 歩兵師団 (全ユニット1 AMのみ)

オマハ海岸上陸ボックス
第 XIX 軍団HQ
いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 49 歩兵師団 (全ユニット)

6月 15/ 16日ターン
オマハ海岸上陸ボックス
第 30 歩兵師団 (全ユニット)

いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 軍団HQ
英第 2 HH機械化騎兵連隊[2HHC/ C]
英第 79 機甲師団[79Ar/ C]
英第 11 機甲師団 (全ユニット)

6月 17/ 18日ターン
いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 15 歩兵師団 (全ユニット)

6月 19/ 20日ターン
いずれかの US 海岸上陸ボックス**
第 83 歩兵師団 (全ユニット)

いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 31 戦車旅団[31TK/-] (マップ上の1 軍団HQに割り
当てる)

6月 23/ 24日ターン
いずれかの US 海岸上陸ボックス**
第 3機甲師団 (全ユニット)
第 712 機甲大隊[712/90] (REフェイズのみ)
第 703 駆逐戦車大隊[703/ C] (REフェイズのみ)

いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 43 歩兵師団 (1AMのみ)

6月 25/ 26日ターン
いずれかの US 海岸上陸ボックス**
第 813 駆逐戦車大隊[813/XIX C]

いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 XII 軍団HQ
英第 1 RD連隊[1RylDgn/XII C]
英第 53 歩兵師団 (全ユニット)
英第 59 歩兵師団 (全ユニット)

6月 27/ 28日ターン
いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス*
英第 32 近衛旅団[32Gds/-] (マップ上の1 軍団HQに割
り当てる)

* = いずれかの英連邦軍海岸上陸ボックス (ゴールド、ジュ
ー、スウォード)ただし1つのみ。
** = いずれかの US 海岸上陸ボックス (ユタ又はオマハ)た
だし1つのみ。

2.72 ドイツ軍の増援:
6月 7/ 8日ターン

登場エリアA
第 346 歩兵師団 (全ユニット) 解放 # 5

登場エリアB又はC
第 SS 装甲軍団HQ
NW旅団[NW/1SS C]
第 101 重戦車大隊[101/1SS C]
装甲猟兵大隊[PzJg/1SS C] 解放 # 5

登場エリアC又はD
装甲教導師団[PzLehr] (全ユニット) 解放 # 6

6月 9/ 10日ターン
登場エリアE又はF
第 降下猟兵軍団HQ
第 12 降下猟兵突撃砲旅団[12/IIFj C]
第 9 NW旅団[9NW/IIFj C] 解放 # 5
第 3降下猟兵師団 (全ユニット) 解放 # 6
第 77 歩兵師団 (全ユニット) 解放 # 5
第 17SS 装甲擲弾兵師団第 17SS 搜索大隊[17/17SS]
(3- 5- 5自動車化歩兵カウンター) 解放 # 7
第 2装甲師団第 38 装甲搜索大隊[38/2Pz] (REフェイズ
のみ) 解放 # 7

6月 11/ 12日ターン
登場エリアA
第 LXXXI 軍団HQ
第 8 NW旅団[8NW/LXXXI C] 自動的に登場

登場エリアA、B、C
第 2装甲師団 (残りの全ユニット1 AMのみ) 解放 # 4

登場エリアB又はC
第 XLVII 装甲軍団HQ
第 7 NW旅団[7NW/XLVII C] 自動的に登場
第 654 装甲猟兵大隊[654PzJg/XLVII C]
第 668 装甲猟兵大隊[668PzJg/XLVII C]

登場エリアE又はF
第 17SS 装甲擲弾兵師団 (残りの全ユニット) 解放 # 5
第 275 歩兵師団HQ
第 275 歩兵師団カンブフグループ [KG/275] 解放 # 5

6月 13/ 14日ターン
登場エリアE又はF
第 353 歩兵師団 (全ユニット) 解放 # 5

6月 15/ 16日ターン

登場エリアE又はF

第 275 歩兵師団 (残りの全ユニット 1 AMのみ)

解放 # 5

6月 21/ 22日ターン

登場エリアB又はC

第 1SS 装甲師団 (全ユニット) 解放 # 6

6月 23/ 24日ターン

登場エリアE又はF

第 2SS 装甲師団 (全ユニット) 解放 # 6

2.8 勝利条件

2.81 勝利ポイント (VPs) :

- 勝利は、キャンペーン・シナリオの過程の間に連合軍プレイヤーが得点する V P の数により決定される。V P sは、適宜な地理的目標の占領 (又は占領しないと失われる)あるいはドイツ軍プレイヤーの追加部隊の投入により得点され得る。V P sは、もしも選択ランダム・イベント・チット引きシステムが使用されても得点され得る (又は失う)。*[プレイヤー補助カードの勝利ポイント・チャートを参照。]*
- 勝利ポイント・チャートは、各地理的目標又は増援集団がターン毎を基本にどれだけの価値を持つのかをマトリクスで表示する。3個のドイツ軍増援集団についても同様である。もしもランダム・イベント・チット引きが使用されると、1枚の連合軍と1枚のドイツ軍の引かれたチット引きのV P合計には、シナリオの間に様々なポイントが加えられる*[V Pチャートを参照。]*
- V P sが得点又は失われるに連れて、V Pトラック上でV Pマーカーを上下させる。

2.82 地理的な目標 :

- 連合軍プレイヤーにより得点されたV P sの数は、目標が占領されたゲーム・ターンにマトリクスされる。
- 占領ターンが遅れるほど、連合軍プレイヤーが獲得するV Pは少なくなる。いくつかの場合には、もしも時期に合わせて目標を奪取しないとV P が失われる。勝利ポイント・チャートを参照。

史実ノート: *いったん連合軍が海岸に着いたら、肝心なことはノルマンディ橋頭堡を拡張して可能な限り迅速に突破することだ。それはナチス・ドイツを可及的速やかに痛打するだけの問題ではなく、ドイツ本土に入るソ連軍をも痛打したろう*

2.83 ドイツ軍の増援集団 :

- ドイツ軍プレイヤーは、3個までの増援集団を投入する選択肢を持つ。これらの集団は、このゲームの時間枠よりも後にノルマンディの戦いに投入されたユニットや投入され得たユニットをあらわす。1個の集団 (3番目の第 9SS 装甲師団、第 10SS 装甲師団、第 降下猟兵軍団 H Q) が史実で投入された。連合軍プレイヤーが獲得するV P sは、これらのフォーメーションの多くに装備させるための物資の不足や、強烈に部隊を必要としている他の戦線からこれらのフォーメ-

ションを拘束していることをあらわす。

ヒストリカル・ノート: *ノルマンディでは、真空状態は起きなかった。他の2つの活発な戦線イタリア戦線と東部戦線は部隊と装備を切望していた。連合軍はローマを奪取したところで、ドイツ第10軍と第14軍を粉砕していた。ソヴィエト軍はまさに夏期攻勢を發動しようとしており、これは中央軍集団を壊滅させて26個師団を撃破することになる。*

b. 集団の構成 :

- 集団第1: 第16空軍地上師団、第84歩兵師団、第116装甲師団。3個師団全てが7月にノルマンディに移動した。もしもOKHが大西洋の壁を満たすために他の戦線に取っておかれたフォーメーションを使用していたら、全てがより早期に移動できた。第116装甲師団は、装甲擲弾兵師団から最近改変され、7月上旬になるまで装甲大隊を受け取らなかった。
- 集団第2: 第2降下猟兵師団、第85歩兵師団、第503重戦車大隊。第85歩兵師団は、6月に移動できたパドカレー地域のもう一つの師団だった。第2降下猟兵師団は、6月にはドイツ本国で回復中で、その任地であるプレストに送られた。これは、より早期に回復してノルマンディに送ることができたはずだ。第503重戦車大隊も7月にノルマンディに送られた。これを早期に送ることは、東部戦線のティーガーが45両減少することを意味した。
- 集団第3: 第SS装甲軍団HQ、第102SS重戦車大隊、装甲猟兵大隊、第9SS装甲師団、第10SS装甲師団。これらのユニットの全ては、南ロシアで包囲された第1装甲軍を救出するための激戦に参加していた。6月にドイツに戻されて、完全に回復する前にノルマンディに投入された。東部戦線でのこれらの部隊の存在は、中央軍集団が崩壊した時に絶対的に必要なものだった。

c. 投入

キャンペーン・シナリオ開始時に使用可能な集団はない。各集団が使用可能になる最初のターンについては、勝利ポイント・チャートを参照すること。各集団を早く投入すればするほど、連合軍プレイヤーが獲得するV Pが大きくなる。:

- 各集団の解放ナンバーは、V Pチャート上の集団番号の隣に記載される。
- 各ターン・ボックスには、集団が登場できる登場ヘクスに一致する連合軍プレイヤーについてのV P sも含まれる。
- 各集団は、コストなしでAMプールに入れるフォーメーションの全てのAMと共に登場する。各集団は、その投入に続くシナリオの各ターンのドイツ軍R Pの合計に3R P sを加える。

2.84 選択ランダム・イベント・チット引きシステム :

- これは、ノルマンディの戦いの史実を大きく変化させようとしたのではない。幸運に賭けてみる?もしも両プレイヤーが同意すれば、それぞれが6枚のランダム・イベント・チットから1枚を引くことができる。各チットは、カラー・コード化され (ドイツ軍はグレーで連合軍はオリーブ) 1~6の数字を持つ。各数字は、史実ヴァリエントに一致する。

b. 連合軍のヴァリアント:

1. チット# 1 可変的な連合軍落下傘降下ゾーン

連合軍プレイヤーの5分間のソロ・マップ・フェイズの間に、マップ上のいずれかの資格を持つヘクスを降下ヘクスとして列記する。制限としては、同一フォーメーションの落下傘ユニットは、互いに4ヘクス以内に降下しなければならない。8個の落下傘ユニットを着地させる時が来たら、このチットとヘクスのリストを提示し、ユニットを配置する。連合軍がこれほど大胆だったら、ノルマンディはもっと早く突破できていただろう。もちろん破滅に会った可能性もある(しかももしもドイツ軍プレイヤーがチット# 1や# 3を引いていたらそうなるだろう)。連合軍プレイヤーは、新たな降下ゾーンにより獲得する優位性を相殺するために2VPsを失う。

2. チット# 2 竜騎兵作戦

南フランスの侵攻がキャンセルされる。軍事的常識が優先され、追加の海上輸送が使用可能となる。6月7/8日ターンに開始して、連合軍プレイヤーはこのチットを表示し、残りの各シナリオ・ターンについて追加の6RPsを受け取る。連合軍プレイヤーは、この優位性を相殺するために3VPを失う。

3. チット# 3 航空支援の連携向上

連合軍が航空地上の連携を著しく向上させる。6月6日ターンに開始して、連合軍プレイヤーは晴天ターンに追加の4航空マーカーと軽度曇天ターンに追加の2航空マーカーを受け取る(航空マーカーを使用済ボックスから取り出す)。連合軍プレイヤーは、この優位性を相殺するために1VPを失う。

4. チット# 4 効果なし

基本ゲームと変わらない。VPの獲得や損失はない。基本的には、これはあなたの他のマーカーが有効である時点を通り過ぎるまで明らかにする必要がない「潜在的脅威」マーカーである。

5. チット# 5 パットンがUS第1軍の指揮を取る

前線で部隊に「ドイツ野郎は、この距離でも象に当てられやせん。」とのたまひ、ホッジスは農場を買う。パットンは密かに送り込まれるが、その存在はたちまち感じられる。6月15/16日ターンの開始時にドイツ軍プレイヤーにこのチットを見せること。この時点から、全てのUSユニットの結束度が1ずつ増加する。連合軍プレイヤーは、この優位性を相殺するために3VPsを失う。

6. チット# 6 東部戦線の大崩壊

ソ連軍は攻勢を2週間早めて開始し、ドイツ軍の不意を突いた。6月の終わりまでに、戦況は一層厳しくなり、追加の機動戦力が猛烈に要求される。第SS装甲軍団全体(第3増援集団)と第1SS装甲師団が東方に送られ、このシナリオでは予定又は選択増援として使用不能となる。連合軍プレイヤーは、6月21/22日ターンの開始時にドイツ軍プレイヤーにこのチットを手渡す時に、あまり微笑み過ぎないように試みる。連合軍プレイヤーは、この優位性を相殺するために1VPを失う。

c. ドイツ軍のヴァリアント

1. チット# 1 水際防御の推進

ロンメルが沿岸/内陸論争に勝ちを収め、第12SS装甲師団をマップEに配置する。ドイツ軍プレイヤーは、自

身の5分間のソロ・マップ・フェイズの間に、第12SS装甲師団を配置するためのマップEのヘクスを選択し、それらを書き留める。唯一の制限は、全ての12SSユニットをそのHQの4ヘクス以内にセットアップしなければならないこと、沿岸ヘクスを占めることはできない。連合軍プレイヤーが全ての落下傘ユニットを配置した後に、もしも連合軍落下傘ユニットが12SSユニットの上又はそれに隣接して着地したら、連合軍プレイヤーにチットを明らかにする。もしも連合軍落下傘ユニットが12SSユニットを含んでいるヘクス内に着地したら、連合軍プレイヤーはただちにその落下傘ユニットを減少させ、着地したヘクスに隣接するいずれかのカラのヘクスに移す。もしも使用可能なカラのヘクス(敵が占めていないヘクス)がなければ、落下傘ユニットは撃破される。

もしも連合軍落下傘ユニットとの接触がなければ、連合軍プレイヤーが海岸上陸フェイズに全ての戦闘の宣言を完了した後に、ドイツ軍プレイヤーはチット(と全ての12SSユニット)を明らかにする。連合軍プレイヤーは、上陸した連合軍ユニットが12SSユニットと隣接する位置でのいかなる攻撃も再編成するための機会を持つ。もっと悪いことに、このターンのいかなる第12SS装甲師団の解放のサイの目からも5が差し引かれる。連合軍プレイヤーは、この驚愕と潜在的なターンの崩壊の代償として、2VPsを受け取る。

2. チット# 2 ドイツの科学力の有効利用

ロンドンを狙う代わりに、ドイツ軍はV2をサウザンプトンと他の侵攻港湾に差し向け、重大な損害をもたらされることにより、フランスへの物資の供給が停滞する。6月13/14日ターンに開始して、ドイツ軍プレイヤーがこのチットを見せる時には、連合軍プレイヤーはシナリオの残りの各ターンについて4RPsを失う。連合軍プレイヤーは、2VPsを受け取る。

3. チット# 3 連合軍情報部の大失態

オマハ海岸の第352歩兵師団の1個大隊の存在は意外であったが、これとは比較にもならない。ドイツ軍プレイヤーは、自身の5分間のマップ・フェイズの間に、マップ上の1フォーメーションを選択し、その配置について新たなヘクスを書き込む。唯一の制限は、その系統ユニットの全てがHQの4ヘクス以内に置かれなければならないことである。いったん連合軍プレイヤーが海岸上陸フェイズでの戦闘の宣言を終えたら、このチットを提示して連合軍プレイヤーにお悔やみを述べる(連合軍プレイヤーは、上陸した連合軍ユニットが新たな位置についてドイツ軍ユニットと隣接する場所でのいかなる攻撃も再編成する機会を持つ)。連合軍プレイヤーは、このチットがプレイされる時に2VPsを受け取る。

4. チット# 4 効果なし

連合軍の#4と同様。変更はなくVPの上下のシフトもない。ドイツ軍プレイヤーは、6月15/16日ターンになるまで連合軍プレイヤーに気を揉ませておくことができる。

5. チット# 5 Me262の実戦投入

新鋭のMe262ジェット機の引渡しが始まり、ドイツ軍にノルマンディに向かって移動するフォーメーション上空の局地的な制空権を認める。6月6日ターンから開始し、

ドイツ軍プレイヤーは解放のサイを全く振らない。全ての増援の登場は自動的である。連合軍プレイヤーは、1VPを受け取る。

6. チット#6 シェルブールの放棄

ヒトラーに対して訴え、ロンメルはシェルブールの港湾機能を徹底的に破壊した後には放棄することを命令する。このチットが6月15/16日ターンにプレイされる時に、シェルブール司令部は通常に移動できるようになり(ただし、大部分の部隊は悲惨な状況にあるので、いまだにREフォーションである)。シェルブール陥落のVP値は、シナリオの残りについてはゼロである。連合軍プレイヤーは、1VPを受け取る。

2.85 シナリオ・ヴァリアント

What ifを望む方のために、連合軍は6月6日の侵攻をコタンタン半島の西岸に行うことができる。このヴァリアントは、アメリカ軍が上陸を行い、イギリス軍とアメリカ軍の上陸海岸の間に非常に大きな間隙が生じることを仮定する。:

- ランダム・イヴェント・チットは、このヴァリアントでも引くことができる。
- オマハ海岸は、6月6日GTの上陸海岸としては使用されない。いったん全てのオマハ海岸ヘクスが連合軍の支配下になると(恐らくはシナリオの後の方で)、連合軍ユニットはオマハ海岸に補給をたどることができ、オマハ海岸ボックス(又はいずれかのUS海岸上陸ボックス)に指定されたいかなるアメリカ軍の増援も、オマハ海岸に上陸できる。

c. 新たなアメリカ軍の海岸(あなたが命名する):

- 沿岸ヘクスW3901~沿岸ヘクスW4201を走る(選択1)、又は
- 沿岸ヘクスW4901~沿岸ヘクスW5201を走る(選択2)
- 連合軍プレイヤーは、上陸に先立ちどちらの海岸を選択するのかを宣言しなければならない。いったん選択されたら、変更はできない。プレイヤー諸氏は、海岸ヘクスをマークするために予備マーカーを使用できる。
- RB9.2(スタッキングと海岸ヘクス)に従うこと。
- 海岸抵抗には、+1のDRMがある。
- 印刷された海岸上陸ボックスはないが、便宜的にオマハ海岸上陸ボックスを使用できる。海岸上陸は、PB1.7海岸上陸フェイズとPB1.8海岸抵抗の全てのルールに従う

d. 連合軍の初期上陸ユニット。初期上陸ユニットは、以下から成る。:

- 1個師団(全6ユニット)
- 第2第5レインジャー大隊(海岸上陸ヘクスから3ヘクスまでの距離に上陸できる[PB1.85])
- 第3軍団第5砲兵集団ユニット

注意:軍団ユニットの付随ルールは、6月6日ターンについては無視される[PB1.71注意]

e. 連合軍の「オマハ」増援:

- US第3軍団のユニットのみは、西岸の新たな海岸に上陸できる。加えて、西岸の新たな海岸は、US第3軍団のユニットが上陸できる唯一の海岸である。
- 上記PB2.74での6月6日GTの前に上陸しない増援:

第29歩兵師団HQ、第29歩兵師団第115連隊、同第116連隊は、全て6月7/8日GTに上陸する(1AMのみ)。

3. 第3軍団ユニットの残りの全ては、以下のように上陸する。:

- 6月9/10GT:第3軍団HQ、第102機械化騎兵連隊[102/C]、第29歩兵師団第175連隊[175/29]、第29歩兵師団第743+749機甲大隊[743+749/2](1AMのみ)、第2歩兵師団第9連隊[2/9]、同第38連隊[38/2](REフェイズのみ)
- 6月11~12日GT:第2歩兵師団HQ、第2歩兵師団第23連隊[23/2]、第2歩兵師団第741+754機甲大隊[741+754/2](1AMのみ)
- 6月13~14日GT:第2機甲師団(全ユニット)、第749機甲大隊[749/VC](REフェイズのみ)

4. ユタ海岸上陸ボックスを通しての登場を指定された全ユニットは、ユタ海岸上陸ボックスを通しての登場を継続する。

5. いずれかのUS海岸上陸ボックスに置くことを認められた全てのユニットは、ユタ海岸上陸ボックス又はオマハ海岸上陸ボックス(もしも全てのオマハ海岸ヘクスが連合軍の支配下になったら)を通してのみ登場しなければならない。

ディヴェロッパー・ノート:西海岸の上部に上陸することは、シェルブールを孤立させて港湾が損傷する前に早期に占領するチャンスを与える。下部に上陸することは、連合軍の絶対的な制海権が及ばない長大な海域を輸送しなければならず、同様にシェルブールや海峡諸島の沿岸砲台を回避しなければならない。西海岸への上陸は、連合軍の初期の兵站努力を酷使することになっただろう。

f. 連合軍のRP段階:

- 6月7/8日GT 変更なし
- 6月9/10日GT:最大10RPs又は4RPs+1D10のサイ振りの少ない方。
- 6月11/12日GT:10RPs(8RPs+1D10の代わりに)
- 6月13/14日GT~6月29/30日GT(又は全てのシェルブール・ヘクスが連合軍の支配下になるまで)、どちらか最初に起きるまで各GTに記載されたRPから4を減じる。
- もしも全てのシェルブール・ヘクスが6月13/14日GTの終了までに連合軍により支配されると、残り全てのGTの連合軍補給段階に4RPsを加える。
- もしも全てのシェルブール・ヘクスが6月17/18日GTの終了までに連合軍により支配されると、残り全てのGTの連合軍補給段階に2RPsを加える。
- 全てのオマハ海岸ヘクスが連合軍支配下の各GTに、連合軍補給段階の合計に追加の4を加える。

g. VPの調整:

なし。シェルブールは早期に陥落し得るが、それはViller Bocage、Coudmont、Isignyのような場所を陥落させるために「長時間」をかけさせることになるかも知れない。

3.0 最初の週

3.1 ゲームの長さ

5ターン(6月6日ターンから6月13/14日ターンまで)。

3.2 マップ

両マップが使用される。

3.3 セットアップ

シナリオ#1と同じ。

3.4 増援

PB2.7を参照し、6月13/14日G Tの全ての増援を投入する。

3.5 勝利条件

連合軍プレイヤーは、もしも5VPs以上を得点すると勝利する。ドイツ軍プレイヤーは、もしも連合軍プレイヤーが4VPs以下しか得点しなければ勝利する。選択ランダム チット引きは使用しない。キャンペーン・シナリオのVPチャートを参照。

4.0 シェルブールへの進撃

4.1 シナリオ・エリアと長さ

マップW上の32xヘクス列以北の全てのヘクス。

このシナリオは、6月19/20日G TのAMフェイズに連合軍の軍団活性化で開始され、全てのドイツ軍ユニットが除去されるか、又は6月29/30日G T終了までのどちらかが最初に起きるまで継続する。

4.2 ドイツ軍ユニットの配置

4.2.1

分遣隊(全てREマーカーと共に)、追加の分遣隊を創出できない。

- a.W3606(混乱1マーカーと共に)
- b.W3805(混乱1マーカーと共に)
- c.W4222(混乱1マーカーと共に)

4.2.2 シェルブール司令部(11ユニット)

- a.HQ/シェルブール司令部;W5111(REマーカーと共に)。
- b.降下猟兵訓練[Ausb]連隊;W4711
- c.第17MG大隊;W4709
- d.第144(W5115)、第561(W4915)、第604(W5109)、第649(W4808)東部大隊。
- e.海軍(W5211)、ルフトヴァッフェ(W5014)、トト組織防衛隊(W4911)。
- f.第101Stellungswerfer[ロケット砲]連隊;W5012

プレイ・ノート:シェルブール司令部HQはシェルブールを離れることができないが、いかなるシェルブールヘクスも占めることができる。他の全てのシェルブール司令部ユニットは、シェルブールから3ヘクス以内の拠点ヘクスに移動するためにのみシェルブールを離れることができる(逆もまた同

じ)。

4.2.3 第77歩兵師団(1ユニット):

第1050連隊[1050/77]W3808(減少状態で混乱1マーカーと共に)

4.2.4 第91歩兵師団(4ユニット)

- a.第91歩兵師団HQ;W4418(REマーカーと共に)
- b.第1057連隊[1057/91];W4118(混乱1マーカーと共に)
- c.第1058連隊[1058/91];W4117(減少状態)
- d.カンプフグレルベ[KG/91];W4009(減少状態)

4.2.5 第243歩兵師団(5ユニット)

- a.第243歩兵師団HQ;W4314(REマーカーと共に)
- b.軽歩兵大隊[Fus/243];W4314(混乱1マーカーと共に)
- c.第920連隊[920/243];W3915(混乱1マーカーと共に)
- d.第921連隊[921/243];W4104(減少状態)
- e.第922連隊[922/243];W4016(減少状態で混乱1マーカーと共に)

4.2.6 第709歩兵師団(4ユニット)

- a.第709歩兵師団HQ;W4320(REマーカーと共に)
- b.第729連隊[729/709];W4624(減少状態)
- c.第739連隊[739/709];W4224(減少状態で混乱1マーカーと共に)
- d.第919連隊[919/709];W4021(混乱1マーカーと共に)

注意1:第77、91、243、709歩兵師団の全ての系統ユニットが使用される訳ではない。いくつかは、すでに戦闘で撃破されている。他は、アメリカ軍の突破で南方に押しやられている。マップ上の大部分のユニットは、以前のターンでの戦闘の影響を表示している(減少状態面/混乱マーカーを載せているユニット)。

注意2:シナリオの状況:

シナリオ・エリア外での連合軍の活性化は、ドイツ軍の非シェルブール司令部フォーメーションが補給源まで補給をたどるための全ての道路を切断してしまった。ドイツ軍は、いかなるG TにもRPを受け取らない。したがって、AMを購入できない。全てのフォーメーションとユニットは、シナリオ全体についてREで機能する。

注意3:6月19/20G Tから始まり、その後の各G Tの終了フェイズの間に、全ての非シェルブール司令部ユニットに孤立の影響を適用することを忘れないこと。最初のシェルブールヘクスが連合軍の支配下になるG Tの終了フェイズの間とその後の各G Tには、シェルブール司令部ユニットに孤立の影響を適用すること。

4.3 連合軍ユニットの配置

4.3.1 US第1軍団(全ユニット)

- a.第1軍団HQ;W3716
- b.第4機甲騎兵連隊[4/C]W3709(6月19/20日G T

については、第9歩兵師団に付属する。

- c.第634 駆逐戦車大隊[634/ C]W3716 (6月19/20日GTについては、第79歩兵師団に付属する)。
- d.第746 機甲大隊[746/ C]W3921 (6月19/20日GTについては、第4歩兵師団に付属する)。

4.3.2 第4歩兵師団 (全ユニット)

- a.第4歩兵師団HQ ;W3822
- b.第8連隊[8/4] ;W3920
- c.第12連隊[12/4] ;W3921
- d.第22連隊[22/4] ;W4024
- e.第70機甲大隊[70/4] ;W4024

4.3.3 第9歩兵師団 (全ユニット)

- a.第9歩兵師団HQ ;W3510
- b.第39連隊[39/9] ;W3610
- c.第47連隊[47/9] ;W3310
- d.第60連隊[60/9] ;W3309
- e.第899 駆逐戦車大隊[899/9] ;W3610

4.3.4 第79歩兵師団 (全ユニット)

- a.第79歩兵師団HQ ;W3616
- b.第313連隊[313/79] ;W3716
- c.第314連隊[314/79] ;W3817
- d.第315連隊[315/79] ;W3817

4.4 使用可能AM

4.4.1 ドイツ軍:

なし

4.4.2 連合軍:

アメリカ軍軍団、第4歩兵師団、第9歩兵師団、第79歩兵師団について各2枚。

注意:6月21/22日と6月23/24日GTにはRPコストなしで追加の連合軍OPスマーカーを受け取る。

4.5 主導権

連合軍プレイヤーは、シナリオ全体について主導権を持つ。連合軍プレイヤーは、各GTの最初の活性化を持つことになる。

4.6 天候の決定

シナリオ全体についての天候は、事前に決定されている。プレイヤー補助カード上のシナリオ3のチャートを参照。

4.7 連合軍の兵站

4.7.1

6月19/20日GTについては、連合軍プレイヤーは15RPを受け取る。12RPはUS第軍団の連合軍軍団活性化を購入するために使用される。US軍団、第4歩兵師団、第9歩兵師団、第79歩兵師団について各1AMを軍団活性化のために脇に置く。残りの3RPは、第4、9、79歩兵師団の2番目のAMを購入するために使用され、軍団活性化が完了した後に引かれるためにAMプール内に入れられる。2番目のUS

軍団AMは、このGTには使用されない。

4.7.2

続くGTに、連合軍プレイヤーは、プレイヤー補助カード上のシナリオ3のチャートに列記されたRPsで、使用可能ないかなるAMも自由に購入できる。

4.7.3

連合軍プレイヤーは、6月21/22日と6月23/24日GTに、AMプールにフリーOPスマーカーを受け取る。

4.7.4

連合軍プレイヤーは、シナリオ全体について使用可能な2減少回復を持つ(最大でGT毎に1)。

4.8 連合軍の航空と海上の支援

マーカーは、事前に決定されている数を受け取る。ターン毎に認められる合計ポイントについては、プレイヤー補助カード上のシナリオ3のチャートを参照。

4.9 ドイツ軍の兵站

連合軍の前進は、全てのドイツ軍補給ルートを切断している。ドイツ軍プレイヤーは、シナリオ全体についてRPsを受け取らない。したがって、AMは購入できない。全てのフォーメーションとユニットは、シナリオ全体についてREで機能する。シナリオ全体について、いかなるタイプの回復も不可能である。

4.10 勝利条件

4.10.1 勝利段階

a.連合軍大勝利:

6月25/26日GTの終了時に、全てのシェルプール・ヘクスが連合軍の支配下で、マップ上に生き残っているドイツ軍ユニットがない。

b.連合軍小勝利:

上記と同様だが、6月27/28日GTの終了時までには占領する。

c.ドイツ軍小勝利:

6月27/28日GTの終了時に、マップ上に1個以上のユニットが存在する。

d.ドイツ軍大勝利:

6月29/30日GTの終了時に、マップ上に1個以上のユニットが存在する。

4.10.2 シナリオ・ヴァリアント

ドイツ軍は、ブリタニーで新たに編成している第5降下猟兵師団の1個連隊でシェルプール守備隊を補強する「計画」をした。この連隊は海路で送られた。連合軍の制海、制空権のために、成功の可能性は僅かだった。何が起き得たのかをシミュレートするために、シナリオ開始時にI-6FJ/91大隊をいずれかのシェルプール・ヘクスに置く(連合軍の攻撃をくぐり抜けて来た連隊のほぼ全てをあらわす)。このユニットは、シナリオ全体について、シェルプール司令部の一部となる。時間どおりにシェルプールを奪取することが困難になるために、連合軍の勝利段階は1段階上昇する。

例：連合軍の小勝利は、最終的には連合軍の大勝利となる。

5.0 サン・ロー

5.1 シナリオの長さ

このシナリオは、6月11/12日GTに開始して、6月21/22日GTの終了まで続く(合計6ゲーム・ターン)。

5.2 マップ・エリア

5.2.1

東マップのみを使用する。

5.2.2

シナリオ・エリアは、以下のとおりである。：

西端：

E1003 から開始して北東に対角線上を走り、ヘクスE2510で終了するヘクス列。E1003とE2510を含む全てのヘクスの間は、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの西の全てのヘクスは不可。

北端：

E2510 から開始して東に直線で走り、ヘクスE2522で終了するヘクス列。E2510とE2522を含む全てのヘクスの間は、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの北の全てのヘクスは不可。

東端：

E2522 から開始してE1022まで南に走り、末尾がx×22の全ての介在ヘクスを含める。E2522とE1022を含む全てのヘクスの間は、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの東の全てのヘクスは不可。

南端：

ヘクスE1003とE1022を含むマップ南端は、プレイ・エリアの一部である。

5.3 ドイツ軍の配置

5.3.1 分遣隊

ドイツ軍プレイヤーは、シナリオで使用可能な6個の分遣隊を持つ。開始時には3個がマップ上にある。：

E2017(混乱2マーカーと共に)、E2020(混乱2マーカーと共に)、E2210。

ドイツ軍プレイヤーは、追加の分遣隊を創出できる[RB19.32]。

5.3.2 フォーメーション

第352歩兵師団(4ユニット)

- 1.第352歩兵師団HQ;E2012
- 2.軽歩兵大隊;E2114
- 3.第914連隊(減少状態);E2211
- 4.第915連隊(減少状態);E2213

注意：第352歩兵師団は、初期の戦闘で酷く痛めつけられており、効果的な戦闘フォーメーションとしては全滅寸前だった。

軍団ユニット(6ユニット)

- 1.第LXXXIV軍団HQ;E1608
- 2.第 降下猟兵軍団HQ;E1314
- 3.第9NW旅団[9NW/IIFJ];E1314
- 4.第12突撃砲旅団[12/IIFJ];E1415
- 5.第2装甲師団第38装甲搜索大隊[38/2Pz];E1319
- 6.第17SS装甲擲弾兵師団第17SS搜索大隊[17/17SS];E1612

注意1：このシナリオについてのみ、38/2と17/17SS搜索大隊を軍団アセットとして扱うこと。これらは、通常にドイツ軍フォーメーションに付属させることができる[RB6.13a]。両ユニットは、その親フォーメーションが到着するまで連合軍の前進を妨害するための手段だった。これらのHQを持たないユニットがREフェイズにのみ移動することを強制するのは、彼らを正しく評価したとは言えない。

注意2：シナリオ開始時には、他のフォーメーションに付属させられているドイツ軍軍団ユニットはない。ドイツ軍プレイヤーは、望むように軍団ユニットを付属させることができる[RB6.13a]。

第3降下猟兵師団(5ユニット)

- 1.第3降下猟兵師団HQ;E1409
- 2.第5降下猟兵連隊[5/3FJ];E1313
- 3.第8降下猟兵連隊[8/3FJ];E1313
- 4.第9降下猟兵連隊[9/3FJ];E1309
- 5.カンブフグレッベ[KG/3FJ];E1309

5.3.3 ドイツ軍の増援

a.6月11/12日GT：

第275歩兵師団HQ、軽歩兵大隊[Fus/275]、カンブフグレッベ[KG/275]、登場エリアE、解放#5

b.6月13/14日GT：

第353歩兵師団(KG266/353を除く全ユニット)、登場エリアE、解放#5

注意：このシナリオについてのみ、もしもどちらかのフォーメーションが両方の解放のサイ振りに失敗し、ドイツ軍プレイヤーがどちらの解放のサイ振りの後にも結果の無視[RB10.33 例外]を実行しなければ、そのGTの終了フェイズの間に登場ヘクスE1011又はE1012に置く。シナリオのプレイ・バランスのためにRPsがタイトにセットされているため、次のGTに2枚のフリーAMの登場を認めることは(RB10.34)、プレイ・バランスに影響を与えることになる。

5.4 連合軍の配置

5.4.1 フォーメーション

第1歩兵師団(5ユニット)

- 1.第1歩兵師団HQ;E2520
- 2.第18連隊[18/1];E2320
- 3.第26連隊[26/1];E2222
- 4.第635機甲大隊[635/1];E2320
- 5.第745機甲大隊[745/1];E2222

第2歩兵師団 (3ユニット)

1. 第2歩兵師団HQ ;E2516
2. 第9連隊[9/2] ;E2418
3. 第23連隊[23/2] ;E2416

第29歩兵師団 (4ユニット)

1. 第29歩兵師団HQ ;E2511
2. 第115連隊[115/29] ;E2513
3. 第175連隊[175/29] ;E2411
4. 第743+749機甲大隊[743+749/29] ;E2411

軍団ユニット (3ユニット)

1. 第軍団HQ ;E2517
2. 第5砲兵集団[5/V C] ;E2517
3. 第102機甲騎兵連隊[102/V C] ;E2218

注意:シナリオの開始時には、付属されている軍団ユニットはない。連合軍プレイヤーは、望むように軍団ユニットを付属させることができる[R B6.13a]。

5.42 増援

a. 6月11/12日GT

1. GTの第2歩兵師団が活性化される最初の時に、第2歩兵師団第38連隊[38/2]と第741+754機甲大隊[741+754/2]がE2517に全許容移動力を持って登場する。

カウンターerrata:741+754/2は、表面の非ZOCが抜け落ち、減少戦力面が完全に抜け落ちている。743+747/29のカウンターの裏面を参照すること。裏面の全ての数値は同一である。

2. REフェイズの間に、第1歩兵師団第16連隊[16/1]がE2520に全許容移動力を持って登場する。

b. 6月13/14日GT

1. このGTに最初の軍団AMが引かれる時に、第749機甲大隊[749/V C]がE2517に全許容移動力を持って登場する。
2. REフェイズの間に、第29歩兵師団第116連隊[116/29]がE2511に全許容移動力を持って登場する。

5.5 使用可能AMs

5.51 ドイツ軍:

- a. 軍団HQ、第3降下猟兵師団、第275歩兵師団、第352歩兵師団、第353歩兵師団について各2枚。
- b. 指定されたGTには、1~2枚のフリー・オペレーション・マーカーもRPコストなしで使用可能。
- c. 6月11/12日GTについては、事前にセットする。AMプールに入れるAMは、以下のとおりである。:
軍団HQ、第3降下猟兵師団、第352歩兵師団について各2枚。
プラス、到着する第275歩兵師団ユニットについての2枚の「フリー」AM。
- d. 6月13/14日GTには、第353歩兵師団についての2枚のAMsが「フリー」である。他の全てのAMsは、購入しなければならない。

- e. 6月15/16日GT~シナリオの終了を通して、全てのAMは購入しなければならない(フリーOPsマーカーを除く)。

5.52 連合軍:

- a. 軍団HQ、第1歩兵師団、第2歩兵師団、第29歩兵師団について各2枚。
- b. 連合軍のフリー・オペレーション・マーカーは、指定されたGTにRPコストなしで使用可能である。
- c. 6月11/12日GTについてのAMsは、事前にセットする。使用可能AMsは、以下のとおりである。:
軍団HQについて1枚、第1歩兵師団、第2歩兵師団、第29歩兵師団について各2枚。
プラス、フリー・オペレーション・マーカー。AM1枚(フリー・オペレーション・マーカー以外)を主導活性化のために取り出す。残りは、AMプール内に入れる。
- d. 6月13/14日GT~シナリオの終了を通して、全てのAMは購入しなければならない(フリーOPsマーカーを除く)。

5.6 主導権

主導権は、全てのGTについて事前にセットされる。詳細については、プレイヤー補助カード上のシナリオ4のチャートを参照。

5.7 天候の決定

天候は、全てのGTについて事前にセットされる。詳細については、プレイヤー補助カード上のシナリオ4のチャートを参照。

5.8 兵站

5.81 ドイツ軍:

- a. ドイツ軍のRPsは、6月13/14日ターンに開始する全てのGTについて事前にセットされる。
- b. ドイツ軍プレイヤーは、プレイヤー補助カード上のシナリオ4のチャート上に列記された使用可能RPsで、いかなる使用可能AMsも購入できる。
- c. 6月15/16日GTには、ドイツ軍プレイヤーは2枚のフリーOPsマーカーを受け取り(嵐のために)、それらをAMプール内に入れる必要はない。
- d. 6月17/18日GTには、ドイツ軍プレイヤーは1枚のフリーOPsマーカーを受け取るが(重度曇天他方はシナリオ・エリアの外で使用される)、これはAMプール内に入れなければならない。
- e. ドイツ軍プレイヤーは、シナリオ全体の間について使用可能な減少回復を持たない。

5.82 連合軍:

- a. 連合軍のRPsは、6月13/14日ターンに開始する全てのGTについて事前にセットされる。
- b. 連合軍プレイヤーは、プレイヤー補助カード上のシナリオ4のチャート上に列記された使用可能RPsで、いかなる使用可能AMsも購入できる。
- c. 6月11/12日GTと6月13/14日GTには、連合軍プレイヤーは連合軍フリーOPsマーカーを受け取り、AMプール内に入れる。
- d. 6月15/16日GTから開始して、連合軍プレイヤーはシナリオの残りについて使用可能な2減少回復を持つ(GT毎に

最大で資格を持つ1減少ユニットが減少回復を使用できる)。

5.9 連合軍の航空と海上支援

5.91

シナリオ全体を通して、使用可能な連合軍海上マーカ―はない。

5.92

連合軍航空マーカ―は、プレイヤー補助カード上のシナリオ4のチャート上に指定されたごとく使用可能である。

5.10 勝利条件

5.101

連合軍プレイヤーは、もしも1つ以上の連合軍ユニットがサン・ロー[StLo]の都市ヘクスを占めるか隣接していると大勝利で勝つ。連合軍プレイヤーは、もしも1つ以上のユニットがサン・ローの2ヘクス以内(1ヘクスが介在する)にあると小勝利で勝つ。

5.102

ドイツ軍プレイヤーは、もしも連合軍プレイヤーがどちらの勝利条件を達成することにも失敗すると小勝利で勝ち、もしもいかなる連合軍とサン・ローの都市ヘクスの間にも少なくとも3ヘクスが介在すると大勝利で勝つ。

6.0 エブソム作戦 / カーンへの突進

ディベロッパー・ノート:シナリオ5は、三位一体のシナリオである。元々は6月25日から6月30日までのエブソム作戦とカーン西方のオドン川渡河を扱っていた。ただし、エブソム作戦の直後に、イギリス軍はカーンに到達してオルヌ川渡河を可能にする別の作戦を発動した。この作戦地域はエブソム作戦の地域に隣接するため、全てのユニットがカウンター内容物にあり理論上は「追加の」3GTを加えただけだ。いまや、シナリオ5は、6月25/26日~6月29/30日GTのエブソム作戦単体としてプレイするか、又は追加の7月1/2日~7月5/6日GTのカーンへの突進単体としてプレイでき、あるいは両方を組み合わせて両地域を扱う1つの巨大な6GTシナリオとしてもプレイできる。

6.1 シナリオの長さ

エブソム作戦:3GT(6月25/26日~6月29/30日)

カーンへの突進:3GT(7月1/2日~7月5/6日)

統合シナリオ:6GT(6月25/26日~7月5/6日)

6.2 マップ・エリア

6.21 東マップのみを使用する。

6.22

エブソム作戦のシナリオ・エリアは、以下のとおりである。:

a.西端:

E1025 で開始してE2025 まで南に走るヘクス列で、介

在する全ての末尾がx x25 のヘクスを含む。E1025 とE2025 の間の全ヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの西の全てのヘクスは不可。

b.北端:

E2025 で開始して、ヘクスE2032 で終了する直線に東に走るヘクス列。E2025 とE2032 の間の全ヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの北の全てのヘクスは不可。

c.東端:

E2032 で開始して、ヘクスE1037 で終了する南東に対角線上を走るヘクス列。E2032 とE1037 の間の全ヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの東の全てのヘクスは不可。

d.南端:

ヘクスE1037 とE1025 の間のマップ南端のヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。

6.23

カーンへの突進のシナリオ・エリアは、以下のとおりである。:

a.西端:

E1436 で開始して、ヘクスE2033 で終了する北西に対角線上を走り、ヘクスE2333 まで末尾がx x33 のヘクスに沿って真北に走るヘクス列。E1435 とE2033 の間の全ヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの西の全てのヘクスは不可。

b.北端:

E2333 で開始して、E2340 で終了する真東に直線に走るヘクス列。E2333 とE2340 の間の全ヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの北の全てのヘクスは不可。

c.東端:

E2340 で開始して、E2039 まで(運河の西岸に沿って)南西に走り、次にE1439 まで南に末尾がx x39 の介在する全ヘクスを含むヘクス列。E2340 とE1439 の間の全ヘクスは、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの東の全ヘクスは不可。

d.南端:

E1435 とE1439 の間を走るヘクス列は、シナリオ・プレイ・エリアの一部である。これらのヘクスの南の全てのヘクスは不可。

6.24

統合シナリオは、上記6.22と6.23のマップ・エリアを組み合わせ使用する。

6.3 ドイツ軍の配置

6.31 エブソム作戦

a.分遣隊:

2個の分遣隊をE1631 とE1633 に置く。追加の分遣隊は創出できない。

b.軍団ユニット:

1.装甲教導師団突撃砲大隊[Stug/Lehr]、装甲搜索大隊[Lehr/Lehr];E1629

- 2.第3高射砲軍団A[A/ Flak Corps];E1631
- 3.第3高射砲軍団B[B/ Flak Corps];E1633
- 4.第12SS 装甲師団カンブフグルッペ [KG/12SS] (減少状態で混乱1マーカーと共に);E1731
- 5.第XL 装甲軍団HQ;E1331
- 6.第7NW旅団[7NW/XL];E1328
- 7.第8NW旅団[8NW/LXXXI];E1434

注意:上記の全ユニットは軍団ユニットとして見なされ、このシナリオについては第XL 装甲軍団に従属する。これらは、通常にドイツ軍フォーメーションに付属できる[RB6.13a]。史実では、イギリス軍は装甲教導師団と第12SS 装甲師団の境界に攻撃をかけた。シナリオ・エリア内では両師団の小部隊のみが闘いドイツ軍の主な抵抗は到着しつつあるSS 装甲師団からのものだった。第LXXXI 軍団からの追加のNW旅団は、イギリス軍が思いもかけぬ重防衛射撃に会ったことを考慮して、軍団ユニットとして提供される。

c.増援:

全て全許容移動力を持って自動的に登場する。解放や連合軍の増援妨害はない。

- 1.6月25/26日GTのREフェイズの間に:

第2SS 装甲師団 (4ユニット):

- 第2SS 装甲師団HQ
- DF連隊[DF/2SS](減少状態)
- 装甲猟兵大隊[PzJg/2SS]
- 第2装甲搜索大隊[2/2SS]
- 全てE1331に登場

- 2.6月27/28日GT、各フォーメーションと軍団ユニットは、その最初のAMが引かれる時に登場する。

第1SS 装甲師団 (4ユニット):

- 第1SS 装甲師団HQ
- カンブフグルッペ [KG/1SS]
- 装甲猟兵大隊[PzJg/1SS]
- LAH 装甲搜索大隊[LAH/1SS]
- 全てE1435、E1534、E1634から登場

第9SS 装甲師団 (全ユニット):

- ヘクスE1328から登場

第10SS 装甲師団 (全ユニット):

- ヘクスE1031から登場

第2SS 装甲軍団 (3ユニット):

- 第2SS 装甲軍団HQ
- 装甲猟兵大隊[PzJg/2SS C]
- 第102SS 重戦車大隊[102/2SS C]
- 全てE1031又はE1328から登場

6.32 カーンへの突進

a.分遣隊:

開始時に2個をヘクスE2137とE2138に置く。追加の分遣隊は創出できない。

b.軍団ユニット:

- 1.第3高射砲軍団C[C/ Flak Corps];E2035
- 2.第3高射砲軍団D[D/ Flak Corps];E2135
- 3.第1SS 装甲軍団HQ;E1737
- 4.第101SS 重戦車大隊[101/1SS C];E1638
- 5.NW旅団[NW/1SS C];E1837
- 6.装甲猟兵大隊[PzJg/1SS C];E1838

注意:上記の全ユニットは軍団ユニットとして見なされ、このシナリオについては第1SS 装甲軍団に従属する。これらは、通常にドイツ軍フォーメーションに付属できる[RB6.13a]。

c.フォーメーション:

- 1.第21 装甲師団 (4ユニット)

第21 装甲師団HQと第200 装甲搜索大隊[200/21Pz] (両方とも減少状態);E1839
装甲猟兵大隊[PzJg/21Pz]と第125 装甲擲弾兵連隊[125/21Pz] (減少状態);E2138

- 2.第12SS 装甲師団 (6ユニット)

第12SS 装甲師団HQ;E1736
第12SS 装甲搜索大隊[12/12SS] (減少状態)と装甲猟兵大隊[PzJg/12SS];E1834 (カルピケ飛行場)
第25SS 装甲擲弾兵連隊[25/12SS] (減少状態);E2035
第26SS 装甲擲弾兵連隊[26/12SS] (減少状態);E2135
第12SS 装甲連隊[12/12SS] (減少状態);E2137

d.増援:

(両方とも全許容移動力を持ち、それぞれの登場ターンに最初のドイツ軍軍団AMが引かれると自動的に登場する。解放と連合軍の増援妨害はない)

- 1.7月1/2日GT:

第16 空軍野戦師団第32 連隊[32/LW]がE1639に登場(オルヌ川を渡河できない)

- 2.第1SS 装甲師団第2装甲擲弾兵連隊[2/1SS] (減少状態)がE1639に登場

注意:上記の両ユニットは軍団ユニットとして見なされ、このシナリオについては第1SS 装甲軍団に従属する。これらは、通常にドイツ軍フォーメーションに付属できる[RB6.13a]。

6.33 統合シナリオ

- 6.31と6.32を使用する。

6.4 連合軍の配置

6.41 エプソム作戦

a.軍団ユニット:

- 1.英第1 軍団HQ;E2031
- 2.英第XXX 軍団HQ;E2028

3. 英第 31 戦車旅団 [31TK/-] E1931 (6月 25 / 26 日 G T の開始時に英第 15 歩兵師団に付属される)

注意 : このシナリオの間には、両軍団 H Q が砲兵と工兵の支援を範囲内の両軍団の従属ユニットに提供できる [R B 6.13b の例外]。

b. フォーメーション:

1. 英第 49 歩兵師団 (5ユニット)
第 146 旅団 [146/49] ; E1828
第 30 機甲旅団 [30/49] と第 70 旅団 [70/49] ; E1829
第 147 旅団 [147/49] ; E1929
英第 49 歩兵師団 H Q ; E2029

2. 英第 15 歩兵師団 (4ユニット)
第 44 旅団 [44/15] ; E1930
第 46 旅団 [46/15] ; E1932
第 227 旅団 [227/15] と第 15 歩兵師団 H Q ; E2031

c. 増援 : (全て全許容移動力を持って登場)

1. 6月 25 / 26 日 G T
英第 11 機甲師団 (4ユニット) は、自身の最初の A M が引かれると E 2030 に登場
英第 43 歩兵師団 (4ユニット) は、 R E フェイズの間に E 2030 に登場

2. 6月 27 / 28 日 G T
英第 32 近衛歩兵旅団 [32Gds/-] は、最初の英連邦軍軍団 A M が引かれると E 2030 に登場。 6月 27 / 28 日 G T の間には、軍団従属ユニットとして機能するが、 6月 29 / 30 日 G T の間には通常に付属できる。

6.42 カーンへの進撃

a. 軍団ユニット:

1. 英第 軍団 H Q ; E2436
2. 英第 XII 軍団 H Q ; E2439
3. 英 Inns of Ct 連隊 [Inns of Court / I C] ; E2240
4. 英第 79 機甲師団 [79Ar / I C] ; E2334
5. 英第 79 機甲師団 [79Ar / C] ; E2336
6. 英第 79 機甲師団 [79Ar / XXX C] ; E2338

注意 1 : このシナリオの間には、両軍団 H Q が砲兵と工兵の支援を範囲内の両軍団の従属ユニットに提供できる [R B 6.13b の例外]。

注意 2 : シナリオのいかなる G T にも、 Inns of Ct 連隊ユニットに加えて、英第 3 歩兵師団とカナダ第 3 歩兵師団の両方は第 79 機甲師団ユニットをいくつかでも付属させることができる [R B 6.13.a と 3 の例外]。

b. フォーメーション:

1. カナダ第 3 歩兵師団 (5ユニット)
カナダ第 2 機甲旅団 [2/3Cdn] とカナダ第 9 旅団 [9/3Cdn] ; E2033
カナダ第 7 旅団 [7/3Cdn] ; E2234

カナダ第 3 歩兵師団 H Q ; E2435

2. 英第 3 歩兵師団 (5ユニット)

第 8 旅団 [8/3] ; E2336

第 27 機甲旅団 [27/3] と第 185 旅団 [185/3] ; E2337

第 9 旅団 [9/3] ; E2338

英第 3 歩兵師団 H Q ; E2438

c. 増援 : なし

6.43 統合シナリオ

6.41 と 6.42 を使用

6.5 使用可能 A M s

6.51 エブソム作戦

a. ドイツ軍:

1. 軍団 H Q、第 1 S S 装甲師団、第 2 S S 装甲師団、第 9 S S 装甲師団、第 10 S S 装甲師団について各 2 枚
2. 6月 25 / 26 日と 6月 27 / 28 日 G T には、コストなしで A M プールにフリー・オペレーション・マーカー 1 枚も使用可能
3. 6月 25 / 26 日 G T についての A M は事前にセットされる。 A M プールに入れる A M は、以下のとおりである。:
軍団、第 2 S S 装甲師団にプラスして 1 枚のフリー O P S マーカー。
4. 6月 27 / 28 日と 6月 29 / 30 日 G T については、全ての A M を購入しなければならない (6月 27 / 28 日 G T のフリー O P S マーカーを除く)

b. 連合軍:

1. 英連邦軍軍団 H Q、英第 15 歩兵師団、英第 43 歩兵師団、英第 49 歩兵師団、英第 11 機甲師団について各 2 枚。
2. 6月 25 / 26 日 G T についての A M は事前にセットされる。英第 49 歩兵師団の 1 枚の A M を、最初の活性化のために取り出しておく。英第 49 歩兵師団のもう 1 枚の A M、プラス英連邦軍軍団、英第 15 歩兵師団、英第 11 機甲師団についての各 2 枚の A M は、 A M プール内に入れる。
3. 6月 27 / 28 日と 6月 29 / 30 日 G T については、全ての A M s を購入しなければならない。連合軍プレイヤーは、どの A M を最初の活性化のために取り出すのかを決定する [R B 6.61]。

6.52 カーンへの突進

a. ドイツ軍:

軍団 H Q、第 21 装甲師団、第 12 S S 装甲師団について各 2 枚。各 G T に、全ての A M s を A M プールに入れる。

b. 連合軍:

英連邦軍軍団 H Q、カナダ第 3 歩兵師団、英第 3 歩兵師団について各 2 枚。各 G T の最初の活性化のために連合軍プレイヤーの選択で取り出す 1 枚の A M を除き、各 G T に全ての A M s を A M プール内に入れる [P B 6.62]。

6.53 統合シナリオ

a. 6.51 と 6.52 を組み合わせ、さらに以下をプラスする。

b. 7月 1 / 2 日 ~ 7月 5 / 6 日 G T を通して、連合軍とドイツ軍プレイヤーは自身の選択で、エブソム作戦シナリオで使用

された連合軍とドイツ軍のいずれか2個師団のAMsも購入できる[PB6.81c]。

6.6 主導権

6.61

連合軍プレイヤーは、エブソム作戦の全3GTについて主導権を持つ。主導権サイ振りの必要はない。

6.62

連合軍プレイヤーは、カーンへの突進の全3GTについて主導権を持つ。主導権サイ振りの必要はない。

6.63 統合シナリオについての主導権

6.61と6.62を組み合わせる。

6.7 天候の決定

6.71

天候は、全てのGTについて事前にセットされる。プレイヤー補助カード上のシナリオ5のチャートを参照。

6.8 兵站

6.81 ドイツ軍

a. エブソム作戦：

6月25/26日GTについては、RPは事前に選択されている。6月27/28日と6月29/30日の両GTについては、使用可能AMsを購入するために10RPを持つ。ドイツ軍プレイヤーは、6月27/28日と6月29/30GTに、各1枚のフリーOPsマーカースをAMプールに受け取る。使用可能なドイツ軍の減少回復はない。

b. カーンへの突進：

6枚の使用可能なドイツ軍AMsを購入するために、各GTに6RPを持つ。ドイツ軍プレイヤーはフリーOPsマーカースを受け取らず、シナリオについて使用可能な減少回復はない。

c. 統合シナリオ：

上記のa.とb.を組み合わせるが、エブソム作戦シナリオで使用されたいずれか2個のドイツ軍師団AMs(ドイツ軍プレイヤーの選択)を購入するために、7月1/2日~7月5/6日GTに各2RPを加える[PB6.53b]。

6.82 連合軍

a. エブソム作戦：

6月25/26日GTについては、RPは事前に選択されている。6月27/28日と6月29/30日の両GTについては、使用可能AMsを購入するために8RPを持つ。連合軍プレイヤーは、シナリオの間にフリー・オペレーション・マーカースを受け取らない。シナリオのいずれかのGTに使用可能な2減少回復を持つ(GT毎に1)。

b. カーンへの突進：

6枚の使用可能な連合軍AMsを購入するために、各GTに6RPを持つ。連合軍プレイヤーはシナリオの間にはフリーOPsマーカースを受け取らない。シナリオのいずれかのGTに使用可能な2減少回復を持つ(GT毎に1)。

c. 統合シナリオ：

上記のa.とb.を組み合わせるが、エブソム作戦シナリオ

で使用されたいずれか2個の連合軍師団AMs(連合軍プレイヤーの選択)を購入するために、7月1/2日~7月5/6日GTに各2RPを加える[PB6.53b]。

6.9 連合軍の航空と海上支援

6.91 エブソム作戦：

- 使用可能な海上マーカースはない。
- 使用可能な航空マーカースは、プレイヤー補助カード上のシナリオ5のチャートに指定される。

6.92 カーンへの突進：

使用可能な海上と航空マーカースは、プレイヤー補助カード上のシナリオ5のチャートに指定される。

6.93 統合シナリオ：

上記の6.91と6.92を組み合わせる。

6.10 特別な条件

6.101 エブソム作戦：

- 1個以上のSSユニットを含む全ての防御ヘクスは、戦闘で死守オプションを使用しなければならない。
- 第1SS、第2SS、第9SS、第10SS 装甲師団は、AMプール内にAMを持つGT毎に少なくとも1度は攻撃しなければならない。
- 第1SS、第2SS、第9SS、第10SS 装甲師団のAMが引かれる時に実施される攻撃では、強襲オプションのみを使用しなければならない。
- イギリス軍プレイヤーは、自由に攻撃オプションを選択できるが、防御では常に死守オプションを使用しなければならない。

ディヴェロッパー・ノート：東部戦線におけるプライドを持つ4個のSS装甲師団は、頑強なイギリス軍に真っ向から攻撃し、その結果として戦いは血みどろとなった。

6.102 カーンへの突進：

- 1個以上のSSユニットを含む全ての防御ヘクスは、戦闘で死守オプションを使用しなければならない。
- イギリス軍プレイヤーは、自由に攻撃オプションを選択できるが、防御では常に死守オプションを使用しなければならない。
- 第16空軍野戦師団第32連隊(7月1/2日GTにE1639に増援として登場)は、オルヌ川を渡河できない。

ディヴェロッパー・ノート：断固としたイギリス軍とカナダ軍部隊は、ノルマンディで最も狂信的なSS師団である第12SS装甲師団ヒトラー・ユージェントに打ち勝たなければならなかった。

6.103 統合シナリオ：

- 上記の6.101と6.102の全ての項を適用する。
- エブソム作戦に参加したユニットは、カーンへの突進シナリオのエリアには進入できず、逆もまた同様である。
- 英第11機甲師団と英第32近衛旅団は、7月1/2日GTから後には攻撃できない。7月5/6日GTの終了時まで、

英第 11 機甲師団全体と英第 32 近衛旅団は統合シナリオのエリアから退出しなければならない。

- d. 7月 5/ 6日 G T の終了時まで、エブソム作戦シナリオでの 2個 SS 装甲師団の全ての生き残りユニットは、エブソム作戦シナリオのエリアを退出しなければならない (ただし、カーンへの突進シナリオ・エリアには入れない [PB6.103b])。

ディヴェロッパー・ノート:エブソム作戦の結果、両陣営は消耗した。加えて、イギリス軍は来るグッドウッド作戦のために第 1 軍団を重機甲軍団に変換していた。ドイツ軍は、イギリス軍のさらなる攻勢が続くことを察知しており、可能な限りその装甲師団を休息させるために戦線から引き抜いていた。

6.11 勝利条件

(各シナリオの終了時に適用する)

6.111 エブソム作戦

- a. 連合軍の勝利：
オドン川の南岸を 3ヘクス以上占める。
- b. 引き分け：
イギリス軍ユニットが、オドン川の南岸を 2ヘクス占める。
- c. ドイツ軍の勝利：
イギリス軍ユニットが、オドン川の南岸を 1ヘクス以下のみ占める。

6.112 カーンへの突進

- a. 連合軍の勝利：
オルヌ川北岸のカーンの都市ヘクス内にドイツ軍ユニットが残っていない。
- b. 引き分け：
オルヌ川北岸のカーンの都市ヘクス内に 1個以上のドイツ軍ユニットが残るが、連合軍が 1つ以上のカーンの都市ヘクスを占める。
- c. ドイツ軍の勝利：
オルヌ川北岸のカーンの都市ヘクス内に 1個以上のドイツ軍ユニットが残り、しかも連合軍がカーンの都市ヘクスを占めない。

6.113 統合シナリオ

- a. 連合軍の勝利：
連合軍がエブソム作戦とカーンへの突進シナリオの両方で勝利を達成する。
- b. 引き分け：
連合軍がエブソム作戦とカーンへの突進シナリオのどちらかで勝利を達成する。
- c. ドイツ軍の勝利：
連合軍がエブソム作戦とカーンへの突進シナリオのどちらでも勝利を達成しない。

7.0 おまけ

7.1 史実の天候

もしも両プレイヤーが同意すれば、キャンペーンと最初の週のシナリオで史実の天候を使用できる [VPトラック・プレイヤー

補助カードを参照]。

7.2 Credits

Designer: *Richard H. Berg*

Developer: *Tony Curtis*

ArtDirector: *Rodger B. MacGowan*

MapArt: *Mark Simonitch*

CounterArt: *Mark Simonitch*

BoxArt: *Rodger B. MacGowan*

Rules/Charts: *Gene Billingsley*

Playtesters: *Favid Fox, Don Gilbertson,*

Gary Gonzales, Bryan Jackson, Steve Kosakowski,

Ken Thurston

Japanese Version:

Yokohama Simulation Game Association [YSGA]

Kenzo Matsutani, Shigemi Yamaguchi

Special thanks to Tamotsu Sebata

1999.6.27

Q & A

(GMT社公式ERRATA/Q&A (1999年5月20日)より)

・活性化マーカー

1. 「軍団レベルのユニット (HQだけではない) が増援として到着する時には、両方の軍団AMをプールに入れるのが正しいのか？」

A. はい、それで正しい。例：6月7/8日ターンにUSと英連邦軍の軍団増援が到着する。連合軍プレイヤーは、USと英連邦軍の両軍団の両AMをただで受け取る。

2. 「ドイツ軍プレイヤーが6月6日ターンに第12SS装甲師団を活性化させることに失敗した (躊躇のサイ振りに失敗した)。ドイツ軍プレイヤーは、6月7/8日ターンにはただで両AMをもらえるのか？」

A. はい、第12SSは、マップ外で非解放増援として扱われるので、GT7/8には2枚のAMはただである (もしも第711歩兵師団が6月6日の躊躇のサイ振りに失敗すると、同様に適用することになる)。

3. 「USと英落下傘のHQは、6月7/8日になるまで来ない。連合軍プレイヤーは、6月7/8日にはこれらのフォーメーションの2枚のAMをただでもらえるのか？」

A. いいえ、全ての師団のAMは6月6日GTにプレイにあったので、7/8GTには通常に購入しなければならない。

4. 「英第7機甲師団全体と第51歩兵師団の大部分の部隊は、6月9/10日のREフェイズの間に到着する。連合軍プレイヤーは、6月11/12日にはこれらの各フォーメーションの2枚のAMをただでもらえるのか？」

A. いいえ、もしもこれらのフォーメーションを6月11/12日GTにME状態で活性化させることを望むのであれば、AMを購入しなければならない。

5. 「レンジャー/コマンド/ACRユニットは、軍団AMが引かれた間以外で移動できるか、又は戦闘支援ユニットのごとく付属できるのか？」

A. はい、付属され得る。ルールでは、軍団に所属するいかなる非HQユニットも付属できると述べているので、望む軍団アセットが戦闘ユニットでも戦闘支援ユニットでも違いはない。私は、しばしば軍団AM活性化の間に軍団HQのみを移動させて終了する。なぜならば、全てのアセットを付属させて出払っているからだ (結果として、何枚かの軍団AMの購入を取り止めることができる)。

6. 「ゲーム・ターン終了時にマップ上にHQを持たないユニットは、REマーカーが上に置かれる。もしも次のゲーム・ターンにそのHQが2枚のただのAMと共に増援として到着するとどうするのか？このゲームターンに到着している他の全てのユニットがME活性化フェイズに2回移動する間に、前のターンに到着したユニットはRE活性化フェイズになるまで待たなければならないのか？」

A. もしもHQが戦闘で撃破されていたら、RB6.17でHQがマ

ップに再登場する時にそれに所属するユニットからREマーカーをただちに取り去ることを認める。自身のHQがマップ上に登場する前にユニットが到着すると、それらもHQの登場と共にただちにREマーカーを失う。いったん増援のHQが上陸 (又はドイツ軍についてはマップに登場) すると、REマーカーは取り去られる。HQが本物の増援として到着していると、MEフェイズにREマーカーを取り去ることを認める (ME状態で活性化を認める)。撃破された後に復帰する減少状態のHQは、REフェイズにマーカーを取り去ることを認められる (そのGTについては、RE活性化のみが認められる)。

・ユニットについて

1. 「第12/12SS装甲搜索大隊は、片面に装甲ポイントを持ち、もう片面には対戦車ポイントを持つ (完全戦力面では黒ボックス、減少面では白ボックス)。どちらを持つことを意図したのか？」

A. 両方である。数値は正しい。第12SS装甲搜索大隊は数両の突撃砲を持ち、表面上の装甲ポイントには十分である。もしもユニットが減少したら、大部分の突撃砲が失われるので、対戦車任務は牽引式対戦車火器に依存することになると考えた。同様の理由で、他のドイツ軍装甲搜索ユニットも類似の数値を持つ。

2. 「ユニットの読み方カード上のソミュア、R35等の戦車シルエットは一体何か？」

A. ドイツ軍は、多数の捕獲装甲車両を使用した。ソミュアは1940年の戦役でフランス軍DLMs (機械化又は装甲擲弾兵師団に相当) により使用された。これらは大量に捕獲されて、訓練用戦車として使用されたり、対戦車自走砲に改造された。ルノー35は、1940年の平均的なフランス軍戦車で、ドイツ軍により大部分が訓練用戦車として使用された。マルダー対戦車自走砲は、フランス軍のロレーヌの車体を利用した (ロレーヌは、フランス軍の装軌式弾薬運搬車だった)。

3. 「いくつかのHQユニットの裏には射撃済シンボルと表面と同じ戦闘戦力結束度許容移動力を持つことに気がついた。これらは、1ステップ・ユニットのはずである。他のHQの裏は、ステップ損失の戦闘戦力結束度許容移動力と低い砲兵ポイントを持つようだが、これらはユニットが減少可能で砲兵の射撃能力をもつことをあらかずはずである。これは正しいのか？」

A. 正しい。軍団HQは1ステップ・ユニットであり復帰しない (これらを失うことは最悪の事態である)。全ての師団HQも1ステップ・ユニットであるが、もしも除去されると、それらの大部分は減少戦力 (カウンター裏面) で復帰できる。

4. 「第2降下猟兵ユニットの戦闘戦力は、減少戦力面で8に増加 (完全戦力面の7から) するのか？いったん損失を受けるとより強靱になるのか？」

A. はい、第12SS装甲師団の自動車化歩兵の減少戦力も同様である。私共はドイツ軍が超人であることに同意している訳ではない (低結束度ユニットの値を見てほしい) が、これらの2個師団を総合的に評価すると、切り刻まれて消耗

し尽くすまで頑強だった。もしもこれらの高結束度ユニットがヘクスに単独でいると、除去する唯一の効果的な方法は、砲爆撃、長期間の孤立、連合軍ZOC内を通しての退却を強要することのみである。

5. 「US レインジャー・ユニットは、戦闘支援ユニットなのか？(海岸抵抗により減少し得るのか?)」

A. 戦闘ユニットであり、もしも海岸抵抗や戦闘により減少すると除去される。全ての戦闘支援ユニットは非ZOC帯を持ち(第741+754/2 機甲大隊を除く。これは本来持っている errata を参照)、全ての戦闘ユニットは持たない(機甲騎兵連隊を除く。これは本来持っていない。errata を参照)。

6. 「私は、June 6th の遅滞ユニットを好む。これらは、簡単に優れたゲーム上の効果を持つ。私は、ルール中で遅滞ポイントが「再生」できるのかどうかについては気がつかなかった。見落としたのだろうか?」

A. いいえ、これらは復帰しない。

7. RB19.13 では、もしも隣接する連合軍ユニット(MPを残している)がたとえ+2の罰則なしで遅滞ポイント・ヘクス内に進入できなくても遅滞ポイントを取り去るのか?(地形又は徒歩ユニットがZOCからZOCへと移動するために)。

A. 文字通りルールを適用する。もしも移動しているユニットが、いかなる理由であれ、MPsを残して遅滞ポイント・ヘクスに隣接して停止しなければならないと、遅滞ポイントを取り去る。

8. 「ドイツ軍がユニットを分割する能力には何か良いことがあるのか?」

A. 遅滞、遅滞、遅滞である。良い例は、第352歩兵師団だ。開始時に戦闘戦力6の1個連隊(915/352)を持ち、これは除去されるまでに2ステップと最大6混乱結果に耐えることができる。この連隊は恐らくすぐに除去されるので、もしも3個の分割ユニットに転換すると、3ステップと最大9混乱結果を吸収できることになる。分割ユニットは、戦闘では元の連隊の価値を持たないが、少しでも長く生き残ることができる。別のケースがある。:

もしも2本の道路を封鎖するために使用可能なユニットが1つか、又は包囲されて撃破される(ただし、それを行うために連合軍ユニットの活性化を取り上げる)位置に犠牲的な「後衛」ユニットを残しておく必要がある、完全戦力ユニットの代わりに分割ユニットを残して置くのだ。

・海岸上陸

1. 「侵攻の間には、砲爆撃や海岸への上陸の過程で恐ろしく多数のユニットが釘付け状態になると思うのだが、多分10個の釘付けマーカーしか受け取っていない。これで足りるのだろうか?」

A. いいえ、戦闘ユニットを増やして情報マーカーを減らすのかどうかの選択だった。あなたの見方が正しい。6月6日ターンの後には、空挺降下が繰り返されないで、釘付けマーカーの必要性がかなり落ちる。6月6日ターンについては、応急的に橋梁爆破マーカーを使用してほしい。このマカ

ーは、初期にはそれほど需要がないからだ。

2. 「6月6日ターンの侵攻フェイズの間に、もしもサイ振りや釘付け状態の結果のため、全てのユニットがスタッキング限度のために海岸に来なければ何が起きるのか? 超過スタックができるのか? 6月7/8日GTまで待つのか?」

A. もしもいくつか釘付け状態となると、上陸の順番に洞察力を働かせれば全ユニットが上陸できる。超過スタックは認められない。海岸上陸ボックス内のユニットで超過スタッキングに対する禁止のために上陸不可能なものは、6月7/8日GTになるまで待たなければならない。

3. 「もしもユニットが海岸上で釘付け状態でなければ、その許容移動力の半分で移動できる。

質問:これには、ユニットが上陸したヘクスを含めるのか?」

A. 答えは、RB8.47b である。海岸上陸ボックスから海岸ヘクスに行くMAコストは、ユニットの許容移動力の半分で端数は切り上げる。5のMAを持つ英歩兵旅団は、海岸にたどり着くために3MPsを消費し、海岸ヘクスに進入するために4番目のMPを消費する。もしも非釘付け状態であれば、ここで自由にさらに1ヘクス内陸に移動できる!

4. 「上陸しているユニットは、もしも上陸ヘクスが敵ZOC内にあると、追加の+1MPを消費するのか?」

A. はい、そうです。

5. 「戦闘支援ユニットは、敵ZOC内のカラの海岸ヘクスに上陸できるのか?(RB11.14を参照)」

A. いいえ、戦闘ユニットが最初に上陸しなければならない。

・移動

1. 「戦略移動ではない道路移動の使用について考える。: 道路を使用していたユニットが、脇道に逸れて他の友軍ユニットがいる平地のヘクス内に進入しようとしていると、平地についての1MPのみを消費するの?」

A. 申し訳ないが+1MPを適用し、通常よりも平地ヘクスは高くつくことになる。あなたが移動させているユニットは、交通渋滞にぶちあたったか、又は交通渋滞をつくりだしたのだ。追加のMPコストは、それを脱するためのものだ。この説明の教訓としては、先導ユニットを後続ユニットのために道路をクリアにすることが可能な場所に移動させることだ。注意:すでに2ユニットがスタックしている平地の道路ヘクス内に進入するためにも、道路移動を使用するために+1コストがかかる。

2. 「攻撃砲兵支援を提供する師団HQは、同一の活性化に移動もできるのか?」

A. はい、できる。

3. 「上記のルールは、軍団HQにも適用するの?」

A. はい、軍団HQの砲兵支援は、しばしば軍団HQが活性化しない時に範囲内の従属HQに付属する。軍団HQは、射撃済「面」に裏返される前又は後に活性化する時に移動できる。

4. 軍団HQは、砲撃を行う同一のターンにも移動できるのか？

A. はい

・地形

1. 「誰が見ても、断崖[Bluff]ヘクスサイドと絶壁[Cliff]ヘクスサイドの判別が困難であると思うのだが？」

A. 両マップ上での唯一の断崖は、オマハ海岸地区に位置する。それらは、ヘクスE3118 とE3019 のヘクスサイド沿いである。

2. 「橋梁爆破についての質問である。自軍HQの範囲内にはあるが自軍ユニットが隣接していない橋梁を爆破できるの？」

A. 申し訳ないが、橋梁爆破を試みるためには、その橋梁のどちらか一方の側に少なくとも1自軍ユニットが隣接していなければならない。

3. 「私は、このゲームのZOCについての定義を見落とししたのか？私が見つけた唯一の説明は、戦闘支援ユニットがZOCを持たず、自動車化ユニットは道路以外では湿地ヘクス内にZOCを及ぼさないという記述だけである。断崖、絶壁、河川等はどうなるのか？」

A. 地形効果表上にある自動車化ユニットと湿地ヘクスの説明を除き、ユニットは他の全ての隣接ヘクス内にZOCを及ぼす。ユニットが越えることができない地形ヘクスサイドにはZOCが及ばないと捉えがちだが、湿地は例外としても、観測射撃とある種の移動の組み合わせの効果は(ゲームを単純化するためではなく)、ユニットがZOCを及ぼすのに十分であると考えた。

4. 拠点は、連合軍に恩恵を施すのか？」

A. いいえ、ドイツのみである。連合軍ユニットがこのタイプの地形から成るヘクスを占める時には、ドイツ軍の再使用を妨げるために拠点が破壊される。

5. 綴りの誤り：

Countances は、Countance。

Treviers は、Trevieres。

Bourgubus は、Bourguebus

Sommerviey は、Sommervieux

St ClairesurFille は、St ClairesurElle

Querqeville は、Querqueville。

・砲爆撃と戦闘

1. 「TOT砲撃観測、集中射撃による+2の修正とは何か？」

A. まず最初に、TOTとは、Time on Target の略語である。TOT砲撃任務には、常に+2DRMを適用する。ネーベルヴェルファーの+1DRMは、NWユニットが砲撃する時に常に適用する。TOTのDRMは、アメリカ軍の砲兵が短時間に正確な大量の集中砲撃を送り込む点で世界一だった

からである。TOT任務の特殊性は、射程内の大量の火砲が全ての砲弾を同時に着弾させることにあり、これは非常に効果的な戦術だった。

2. 「ルールでは、US 軍団HQのみが砲撃できると述べている。これは正しいのか、それとも連合軍の代わりに間違えてUSとしたのか？なぜこのような質問をするのかと言うと、他のゲーム(GMTではありません)でこの種の誤りを目にしてきたからだ。」

A. はい、ルールでUSのみと言っているのが正しい。

3. 「釘付け状態[Pinned]の影響は、ルールのどこに書かれているのか？見つからなかった。」

A. 釘付け状態の影響釘付け状態のマーカを持つユニットは移動ができず[RB8.22]、戦闘後前進ができない[RB13.41]。釘付け状態のマーカを持つHQ、NW旅団、US 第5砲兵集団は、移動や戦闘後前進ができないことに加えて、砲兵支援の提供や砲撃ができない[RB.16.13]。ユニットが移動や攻撃をしない限り、混乱状態の回復を行うことができる。

4. 「戦闘比を計算する時には、端数を切上げるのか切り捨てるのか？」

A. 端数は、最寄りの戦闘比段階に切り上げ切り捨てられる。大部分のゲームでは、13対5の比は2対1に切り捨てられるが、June 6thでは13は10よりも15に近いので、切り上げて3対1となる。

5. 「0.5の戦闘比の端数はどうするのか(例えば、7.5は7対1又は8対1)?」

A. おっと、このような状況はプレイテストでは起きなかった。もしも起きたらサイを振ること。:
0~4で切り捨て;5~9で切り上げ。

6. 「複数のヘクスサイド地形から攻撃している場合のDRMはどのように扱うのか?(例えば、2833 から小河川を越えて、2834 から湿地ヘクスサイドを越えてヘクス2733 で防御しているユニットを攻撃する場合)」

A. この場合には、両ヘクスサイド地形タイプが-1DRMを持ち、全ての攻撃ユニットが-1DRMヘクスサイドを通して攻撃しているので、防御側は-1DRMを受け取る。

7. 「もしも防御側が混乱2を持ち、攻撃側が混乱マーカを持つ持たなければ、攻撃側のサイの目には+1又は+2のどちらのDRMを適用するのか？」

A. どちらの混乱段階についても+1である。もしも状況が逆で、攻撃側が混乱1又は2のマーカを持つと、防御側が-1DRMを得る。両DRMは、しばしば同一の戦闘に適用される(そして互いに相殺する)。混乱1と混乱2の間の違いは、混乱2が回復するには2度の回復が必要なのに対し、混乱1は1度で済むということ、混乱2を持つユニットは減少(除去)の1歩手前だということである。

8. 「防御側についての死守と退却のチットの違いについて述

べることは容易であるが、攻撃側が探査チットを使用する理由が見当たらない。探査表では、攻撃側についての悪い結果が限られているが、前進の能力も限られている。これは何を意図しているのか？」

A. 前進の可能性というコストで、あなたの部隊が打撃を受けることを救う。もう一つの利点は、攻撃側は探査攻撃でボカージュの待ち伏せを回避できる。いつ探査を使用するか？最も有効な探査攻撃は、+DRMが高すぎて探査 vs 死守の -3DRMが最終結果に実質的なインパクトを与えない場合、又はドイツ軍プレイヤーが連合軍の高い+DRMを予想してステップ損失を避けるために退却を選択する場合である。もしも実質DRMが高ければ、多くの前進結果も得ることになり、ボカージュ地形を通して道路沿いにのみ前進できる。

9. 「戦闘DRMには、上限/下限がないのか？戦闘の例で+11を見たので限度がないと思ったのだが、ルールには見当たらなかったのだから確かめたい。」

A. 上限はない。恐らくJune 6thの攻撃で最も有利なものは、最大で+15~+20の間のどこかである。

10. 「12RPの軍団活性化は、異なる師団からの複数のユニットが同時に敵ユニットを攻撃できる唯一の方法なのか？」

A. 2個の師団は、同時に攻撃できない。RB7.56.cとdを参照すること。軍団内の各歩兵師団は、一度に1個ずつ活性化し、機甲、装甲、装甲擲弾兵の各師団(やはり一度に1個ずつ)と続く。もしも攻撃ユニットが良い位置に付けたら、2個の異なる歩兵師団から対峙する戦線を2回叩き、次に後続の機甲又は装甲/装甲擲弾兵師団で3度目の攻撃を行うことができる(活性化させた軍団内にそれがあると仮定する)。同時ではないにしても、軍団活性化では防御側があなたの攻撃の間に戦線を修復する機会を持たないので、これはかなり破壊的である。

11. 「もしも複数の師団からのユニットが単一のヘクス内で防御していると、防御支援のためにそれぞれの師団HQが砲兵ポイントを提供できるのか(もちろん、それらが全て射程内に存在するとして)?」

A. 答えは、はいである。砲兵ポイントを組み合わせる能力はプレイアビリティ上の譲歩で、あなたが持つ破壊的な連合軍の砲兵優越を相殺するために実行されるだろう。防御側のドイツ軍は砲兵の割り振りに不利な条件を持たないので、もしも連合軍の砲兵支援特典を減少させるかゼロにするために十分な砲兵をかき集めることができれば、うまく機能するだろう。もしもドイツ軍が、複数のHQが砲兵支援ポイントを提供できる連合軍の防御ヘクスを攻撃すると、歴史を繰り返すことになる。なぜならば、ドイツ軍は攻撃のために遮蔽された位置を放棄した時に、普通は連合軍砲兵から重大な損失を受けたからだ。もしも連合軍プレイヤーとして攻撃している時には、それでも大部分の場合に砲兵優越による+1か+2DRMを持つことになり(たとえ、ドイツ軍が複数のHQからの砲兵ポイントを組み合わせることが可能でも)それで十分である。

12. 「あるターンの間に使用できる師団砲兵ポイントの数には

限度があるのか？」

A. いいえ、師団砲兵が射程内の系統ユニット又は付属ユニットが攻撃される時に防御に使用できる回数には限度がなく、各活性化時に支援できる攻撃の数の限度は、使用可能なポイントをどのように割り当てたいかの方法に依存する。これは、より高い連合軍の師団砲兵ポイント段階 vs ドイツ軍の師団砲兵ポイント段階の構成におけるプレイアビリティ上の譲歩である。ドイツ軍のポイントは、砲列位置への連合軍の航空攻撃や連合軍陸海軍の対砲兵射撃機能を反映するために低く設定されている。「師団砲兵に相応しい時に射撃する」ことは、主にゲームを連合軍の砲兵集団から逃げるだけのものにしただろう。いったんJune 6thを少しでもプレイすれば、たとえドイツ軍師団砲兵が射程内のユニットが攻撃される毎に射撃できるとしても、大部分の場合において連合軍が砲兵優越による+1又は+2DRMを得ることに恐らく気がつくだろう(これこそがノルマンディで起きたことの再現である)。プレイの1つのヒント:

航空爆撃や艦砲射撃は、もしも釘付けの結果を達成すると、これらの厄介なHQとその砲兵ポイントの提供をターン全体について無効にできる。

・戦闘結果

1. 「退却とZOC[RB13.35b]では、ユニットは最初に進入するヘクスが敵ZOC内でない限り1ヘクス退却しなければならない」と述べている。ユニットは最初のヘクスに進入して減少して留まるのか、又は減少して別のヘクスに退却しなければならないのか？」

A. 13.31は、退却は強制的なものであり、行われなければならないで始まる。この基本的な約束から、ユニットが退却しないような2つの状況がもたらされる。[RB13.32]ユニットはTECにより禁じられるヘクスへの進入やヘクスサイドを越えることができず、[RB13.34]ユニットは、もしもヘクス内のスタッキング限度を超過するような友軍ヘクスには進入できない。もしもユニットが退却可能で、最初のヘクスが敵ZOC内であると、減少して2番目のヘクスに退却しなければならない。

2. 「上記の場合、敵ZOC内に友軍ユニットがいると影響はどうなるのか？」

A. ステップ損失に関しては何も無い。カラのヘクス内又は友軍が占める敵ZOC内のヘクスを通過してのユニットの退却は、1ステップの損失を被る。友軍が占めるヘクスは、もしも上記の[RB13.34]超過スタッキングの状況が発生すると、実際に損害を生じさせる原因となる。友軍ユニットが隣接していることは、退却しない状況では非常に助かる。終了フェイズの間にLOCをたどる時には、包囲下のユニットに隣接する友軍ユニットがLOCをたどることを可能にし、孤立を回避することができる[RB5.32]。

3. RB13.73の例外は、少々混乱する。敵ユニットより高い結束度を持つ単一のユニットは、混乱や減少の結果を無視する。これは、ドイツ軍のSSや降下猟兵ユニットに大きな優位性を与えるように思えるが?何かを意図しているのか？」

A . はい、意図的なものである。個々のドイツ軍戦闘部隊は、その持ち場で持ちこたえることができたが、いったん包囲されると（ある戦区が保持されていても別の戦区が崩れる時にしばしば発生した）、急激に崩壊した。連合軍プレイヤーとしては、ドイツ軍が損失と混乱を回避することを妨げるために、第3降下猟兵師団に対して攻撃する際には、常に2個のレインジャー大隊が第1軍団の先鋒となるようだ。

4 . 「単一ユニットに適用する戦闘結果について少々混乱する。例えば、単一ユニットが攻撃して、単一ユニット（より結束度が高い）が防御しているとする。結果を適用する時に、攻撃側ユニットについて、最高の結束度を持つユニットを除く全てのユニットを減少させる結果を得た。どのように適用するのか？」

A . ここでは、RB13.73 を適用する。単一ユニットは、最高と最低の両方の結束度を持つものと見なされ、複数の結果を被り得る。「二重の」結果は、以下のごとく適用する。：

- ・もしも結果が退却と混乱であると、両方を単一ユニットに適用する。
- ・もしも結果が退却と減少であると、両方を単一ユニットに適用する。
- ・もしも結果が減少と混乱であると、減少のみを適用する。

この場合には、混乱1と減少の両方の結果が受け取られるので、単一ユニットは2つの結果の中のより厳しい結果である減少結果を受けなければならない。RB13.73 の最後の点については、戦闘での全ての敵対ユニットよりも高い結束度を持つ単一ユニットには、混乱と減少の結果を無視する例外が認められることを忘れないこと。

2つの例：

- ・完全戦力の18/19(6-6、結束度6、混乱マーカーなし)が、完全戦力の5/3FJ(8-7-4、結束度8、混乱マーカーなし)を攻撃する。戦闘モードは、強襲と死守である。修正後の最終サイの目は9である。攻撃側の結果は、E混乱、残りは強制前進である。18/1は唯一の攻撃ユニットであるので、混乱1の結果を受けなければならない。ここで混乱1マーカーを載せるために前進はできない。防御側の結果は、D減少とB混乱1である。RB13.73の規定により、単一の5/3FJは通常はより厳しい結果(減少)を受けなければならないのだが、ここではRB13.73の例外を適用する。5/3FJの8の結束度は18/1の結束度よりも高いので、いかなる混乱や減少の結果も無視できる。この戦闘の最終結果は、18/1が(有利なサイの目にもかかわらず)出端を挫かれ、5/3FJは無傷のままである。
- ・完全戦力の8/4(8-5-6、結束度5、混乱マーカーなし)が、完全戦力の919/709(6-3-4、結束度3、混乱マーカーなし)を攻撃する。戦闘モードは、強襲 vs 死守である。修正後の最終的なサイの目は2である。919/709は唯一のユニットであるので、E混乱1の結果を受ける。8/4は、E減少とC混乱2の結果を受ける。RB13.73を適用し、混乱2は無視されてE減少の結果のみが適用されるが、(ちょっと待った)8/4の結束度は919/709の結束度より

も高いので、RB13.73のために混乱2のみを無視するだけではなく、RB13.73の例外を適用するので減少結果も無視する。

5 . RB13.73 例外：

これは、もしも単一ユニットの結束度が全ての敵ユニットのそれよりも高ければ混乱/減少の結果を無視できるのが、又はもしも単一ユニットの結束度が敵ユニットのいずれか1つのそれよりも高ければ混乱/減少を無視できることを意味するのか？」

A . 敵対する全てのユニットの結束度をチェックし、最高の値を記憶する(敵対しているユニットの1つのみを無作為に取り出してその結束度と比較することはできない)。この値とあなたの単一ユニットの結束度を比較する。もしもあなたの結束度があなたが記憶した敵対する最高の結束度よりも高ければ、あなたは混乱/減少の結果を無視するある意味では、あなたは例外を適用する前に敵対する全ての結束度を凌駕しなければならない。

6 . 「ボカージュの待ち伏せルールを読むと、連合軍がもしも強制前進になると、例えそのユニットが混乱1になって前進できないか、又はドイツ軍が退却してなくても待ち伏せを被るように思える。これは正しいのか？」

A . 概ね正しい。待ち伏せは、たとえドイツ軍ユニットが退却しなくても振らなければならない(待ち伏せは、連合軍ユニットが物理的に前進していなくても、対峙する防御ヘクス内で発生しているものと仮定する)。連合軍プレイヤーは、資格を持つ各ユニットRB[13.41]についてサイを振る。RB13.41は、混乱、偏差、釘付けのマーカーを載せているユニットに戦闘後前進を認めないので、もしもいくつかのユニットが混乱マーカーを持たずに戦闘を開始し、戦闘結果の一部としてそれを受けると、前進できないのでボカージュの待ち伏せの可能性についてのサイを振らない。建前としてはボカージュの待ち伏せが可能だが、全ての攻撃ユニットが混乱マーカーを載せているために前進が発生せず、ボカージュの待ち伏せが実際的な意味をなくす場合が起こり得る。

・補給と孤立

1 . 「LOCを非道路でたどる時の2ヘクスの距離は、ユニットから補給源まで延びる道路までなのか、又は途中や最後の時点で非道路を2ヘクスまでたどれるのか？」

A . 2ヘクスは、ユニットから補給源まで導かれる道路まででなければならない(ユニットがマップ端にあまりに近いため、道路を使用せずに直接補給源までたどることができる場合が起きない限り)。

2 . 「もしも孤立としてマークされたユニットが次のターンの間にLOCをたどることができても、やはり孤立の影響を被るのか？」

A . はい、そのGTの終了フェイズの孤立決定になるまでは影響を被る。通常、大部分のユニットはゲーム・ターンの間の終了フェイズに孤立状態が実際に宣言される前に「孤立状態」になるので、遅れて適用することになる。上記で述べら

れたように、孤立マーカーを失うこともやはり遅れて適用される。

3. 「もう一つ、孤立は戦闘戦力を半減させるのか？」

A. はい、孤立は戦闘戦力を半減させる。

4. 「補給状態については、孤立ユニットは1/2戦闘戦力で攻撃するが、防御では完全戦闘戦力なのか？」

A. いいえ。防御で戦闘戦力を半減させる理由は2つある。1つ目は、「目に見えない」パトロールや探査攻撃は、たとえ消極的な孤立ユニットでさえも常時行っているため、たちまち弾薬を消費し尽くしてしまう。これは、特にその日暮らしのドイツ軍には顕著だった。2つ目の理由は、プレイ・バランスのためである。ポカージュやもっと悪い地形内の降下猟兵やSS、ポカージュ内の拠点、正面から除去することが非常に困難である。これらを除去する唯一効果的な方法（ドイツ軍がそれらであなたを攻撃することを好む以外には）、包囲して孤立させて撃破することである。June 6th は、ドイツ軍プレイヤーがもしもその優秀な戦闘ユニットで踏み留まって戦うことを選択すると、包囲と損失を受けやすいようにデザインされている。

5. 「すでに孤立マーカーを所持しているユニットが、孤立フェイズにいまだに孤立状態であると、孤立マーカーを持ち続けるのか？」

A. はい。

6. 「上記のようなユニットは別の混乱1マーカーも受け取り(ことによると、ユニットを減少又は除去する)、降伏について再び振るのか？」

A. はい、再びである。

7. 「LOCは、大河川を越えてたどることができるのか？(私が質問する唯一の理由は、HQの工兵能力が徒歩ユニットに渡河を認めるので、LOCは不可能だと思うからである)。」

A. LOCsは、橋梁でのみ大河川を越えてたどることができる(存在している橋梁又はあなたが建設した舟橋の両方)。橋梁は通過不能地形を通過可能にするので、舟橋を越えてLOCの2ヘクスの非道路部分をたどることができる。

Errata

1. カウンター・シート

- ・英第1軍団の裏面は 軍団と読めるが、第1軍団である。
- ・741 + 754/2 (US 第2歩兵師団の組の機甲大隊)の裏面がない。裏面と全ての数値は、ユニットの読み方カード上に記載されている。741 + 754/2 の表面には、非ZOC帯がない(ユニットの読み方カードを参照)。
- ・シナリオ3で使用する以外は、634/ カウンターを無視する。これは634/ の誤った複製であり使用されない(シナリオ3を除く)。
- ・4/ C 機甲騎兵連隊カウンター両面の非ZOC帯を無視すること。
- ・70/4 機甲大隊カウンター。このユニットは、シャーマンを装備していた。もしも望むのであれば、記載された1-6-9の代わりに2-6-8 機甲大隊カウンターを使用できる。
- ・海上マーカーArkansasは、Arkansasと読む。
- ・7NW/XLVIIIPzCは、他のNWユニットと同様に防御戦力の周囲にカッコが付く。
- ・30 / LXXXIVの裏面がない。裏面と全ての数値は、ユニットの読み方カード上に記載されている。
- ・解明:1-6/91FJ 大隊は、戦闘戦力が4であるにもかかわらず、1ステップ・ユニットである(注意:この大隊はD-Dayに包囲されてあっさり降伏した)。
- ・第1高射砲軍団HQ上の黄色の砲兵ポイントを無視すること。このHQは、砲兵ポイントを持たない。

2. マップ

- ・西マップ、ヘクスW1016:登場エリアFの登場ボックスは、登場エリアA~Eのごとく黄色のボックスを持たないが、マップ上のW1016の森林ヘクス内に記載される。

* 訳者註:その他の訂正については、本文あるいはチャート中に反映されています。