

KASSERINE (GMT)

1.0~2.35 省略

2.4 賽

2.41 賽の目「0」は10と読む

2.42 省略

3.0 基礎的概念

3.1 省略

3.11 味方と敵

a. ユニット もしもあなたが連合軍プレイヤーなら全ての連合軍ユニットは味方であり、枢軸軍ユニットは敵である。枢軸軍の場合はこの逆である。

b. セグメントフェイズ

c. ヘクスと補給源

3.12 ヘクスの支配

最後に通ったプレイヤーがそのヘクスを支配している。敵と味方両方の ZOC (3.2) が及ぶ事により ZOC が競合しているヘクスでなければ、ZOC を及ぼしているヘクスも支配している。(3.25)

3.13 連続したヘクス

3.14 自動車化

赤い移動力か橙色の移動力を持つユニットは自動車化である。それぞれ能力が異なる。(6.5)

3.2 ZOC

3.23

ユニットの周囲6ヘクスに発生する、制圧地域(以降、「ZOC」と略)は、禁止地形の中に/を越えて及ぶ事はない。

3.3 スタック

3.31 省略

3.32

最大 9 スタック値まで可能。各フェイズの最後に判断する。スタック制限を越えた場合は、そのユニットを所有している側が除去する。

3.33

敵スタックを見てもよい

3.4 兵質値と先導ユニット

3.41 (ユニットの兵質値は、ゲーム中の、どの時点においても、ユニットの印刷値(ステップロスして兵質値が減少するユニットもある事に注意)を基準に、そのユニットが補給切れなら「-2」減少させ(5.14c)、そのユニットが混乱していれば「-1」減少させて(3.93b)判断する。補給切れと混乱は重複適用され得る。)

3.42 先導ユニット

兵質チェック(3.43)を実行するとき、プレイヤーは、その兵質チェックの影響をうける全てのユニットの中から代表ユニットとして一つのユニットを選ばなくてはならない。これが「先導ユニット」であり、そのユニットの兵質値は、兵質チェックの成否の目安となる。

a. 所有プレイヤーが先導ユニットを選ぶ。必ずしも、最も高い兵質値を持つユニットを選ぶ必要はない。

b. 先導ユニットは、原則として、損害の最初のステップロスを被る。

(3.42b.の例外: 防御力が赤い字で記された対空砲ユニット、またはタイガー戦車、または地雷原により防御されており、なおかつ、どちらの戦闘結果表であっても戦闘結果表の網がかかっている欄の結果に該当した場合、生じた損害の最

初のステップロスは、その戦闘の先導ユニットが何であるかに係わらず攻撃側の装甲ユニットが被らなくてはならない。この場合、該当した網がかかっている欄の結果が一切のステップロスを要求していなくとも、1装甲ステップが必ず失われなければならない(9.43、11.33d、13.21)。先導ユニットが損害の最初のステップロスを被る原則(3.42b.)と 8.75 は全く同一の重複規定であり、8.75 において 3.42b とその例外がそのまま適用される。つまり、3.42b および 8.75 の共通する例外規定として、9.43、11.33d、13.21 が存在する。) (なお、0戦力の地雷原は、追徹的装甲ステップロスを引き起こさない。)

3.43 兵質チェックは、そのユニットの所有者が、一つの賽を振り、問題となっている兵質値と同じか下回る値を賽の目で出せば、兵質チェック成功とする。

3.44 修正の影響を受けて減少しても、兵質値は1を下回ることはない。

3.5 半分になったユニットの能力

3.51

戦闘ユニットはいくつかの理由により攻撃力や支援力が半分になるかもしれない。

例: 補給切れ(5.14)、地形(6.36)、連携に失敗した砲兵(8.41)

3.52

半分の効果は累加する。同じユニットまたはグループが1度以上起こることがある。3.55 参照。

3.53 数値の操作

1. 全ての、支援(攻撃・防御の如何を問わず)砲兵ユニット(複数)は、それぞれ個別のユニット毎に、数値を半分にする(端数切り捨て)。

2. 攻撃している非砲兵地上戦闘ユニット(複数)は、全ユニットの値を合計してから、その値を半分にする(端数切り捨て)。

3.54 スタック内の一部のユニット(複数)の値が半減されるべきときは、該当ユニットの値を合計し、その後それらを半減する(端数切り捨て)。

3.55 半分になるときは以下のときにおこる。

a. 砲兵

・兵質チェックに失敗

b. 非砲兵ユニット

・装甲、対空砲、対戦車砲ユニットが道路沿いに山岳ヘクスを攻撃したとき、または装甲ユニットが地雷原ヘクスを攻撃したとき。

・補給切れマーカーを乗せているとき

3.6 ユニットのステップ

3.61

(司令部は、1ステップしかない。司令部ユニットの裏面は、司令値(12.2)を既に消した司令部を表す)

3.7 天候

ルールは、乾燥天候だと仮定して規定されている。他の天候状態になると、補給、移動、航空ユニットの使用可能性と連携に対して等、様々な影響がある。

3.71 天候状態

a. 天候は天候フェイズに決定する。

b. 3つの状態がある。乾燥、くもり、雨

c. 現行の天候は盤上全域に適用される。

d. 選択ルール: いくつかのシナリオではターン記録表に歴史的な事実に基づいた天候が記載されている。もし、両プレイヤーが合意したら歴史的な天候を選んでよい。

3.72 曇天の影響

a. 陸上ユニットの移動力には影響がない。

b.飛行機の連携には+1 する。

3.73 雨天の影響

- 地形効果表は雨の欄を見る。
- 移動力が赤いボックスのユニットと橙のユニットはワジヘクスサイドを端を除いて渡ることが出来ない。
- 一補給道路からの補給線は7ヘクスから5ヘクスになる。
- 小道は無視する。
- 連携の時、連合軍は+1、枢軸軍は+2の修正をする。

3.74 雨天後の泥濘の効果

雨天ターン後の曇天ターンは、「雨天後の泥濘」ターンとする。こうなった場合、原則として、地形効果表上、「雨」の効果適用する。しかし、小道を含む道路は、「乾燥」の効果適用する。もしも、雨天ターンから乾燥ターンに変わったなら雨天後の泥濘にはならない。通常の乾燥ターンとなる。

3.8 フォーメーションの色

3.81 省略

3.82

白色のユニットは軍所属のユニットである。

3.9 混乱

3.91 省略

3.92 省略

3.93 混乱の効果

- 移動力が半分になる(補給切れの効果は累積しない)。
- 兵質値が1減る(補給切れの効果と累積する)。
- 混乱した司令部の司令値は0になる。
- 米軍の砲撃連絡網修正が-2から0になる。
- 以下のことが出来ない
 - 戦闘回避
 - 対応移動
 - オーバーラン
- 戦闘後前進は1ヘクスのみできる
- 砲兵は支援できない。
- 防御拠点を構築できない。

3.94 混乱の示し方

混乱したらユニットまたはスタックの上に混乱マーカを載せる。スタックの中に混乱しているものと混乱していないものがある場合、混乱マーカの上に混乱していないユニットを置く。

3.95 混乱状態の解除方法

再編成フェイズに混乱マーカをはずす。

- 敵 ZOC にいないマーカは取り除く。
- 敵 ZOC にいるユニットは、それぞれのユニットが兵質チェックを行う。もし、成功するとマーカをはずす。失敗すると混乱したままである。

4.0 始め方

4.1 セットアップ

4.11 プレイするシナリオを決める。セットアップカードを用意する。

4.12 省略

4.13 省略

4.2

A.戦略セグメント(両プレイヤー)

- 天候フェイズ
- 増援/特別イベントフェイズ
- 補給決定フェイズ
- 航空準備フェイズ
- JointAirPhase

B.枢軸軍作戦セグメント

- 枢軸軍移動フェイズ
- 連合軍リアクションフェイズ
- 枢軸軍戦闘フェイズ
(このフェイズの終わりに全ての射撃済みユニットを表にする)
- 枢軸軍自動車化移動フェイズ

C.連合軍作戦セグメント

- 連合軍移動フェイズ
- 枢軸軍リアクションフェイズ
- 連合軍戦闘フェイズ
(このフェイズの終わりに全ての射撃済みユニットを表にする)
- 連合軍自動車化移動フェイズ

D.再編成セグメント(両プレイヤー)

- 工兵フェイズ
- 再編成フェイズ
- 勝利決定フェイズ
- ターン記録フェイズ

5.0 補給

5.1 補給の制限

5.11 補給下になるためには、補給決定フェイズに友軍補給源(5.3)から補給線(5.2)を辿なければならない。

5.12

補給決定フェイズに補給線(5.2)を辿る事ができたユニットは、当該ターンを通じて補給下にあると見做される。そのようなユニットに、緊急補給マーカ、又は補給切れマーカが置かれていれば、取り除く。(補給妨害航空任務(10.37)によって、当該フェイズに、補給線を辿る事ができたユニットが、補給切れとなる事がある。)

補給決定フェイズに補給線を辿れなかったユニットは:

- 緊急時補給または補給切れマーカが置かれていなければ、緊急時補給マーカ(5.13)を置く。
- 緊急時補給マーカが、既に、置かれていれば、当該マーカを、補給切れの面が上になるよう、裏返しておく。
- 補給切れマーカが置かれていれば、そのまましておく。

5.13 緊急時補給マーカは、それが置かれているユニットに対し、原則として、なんらそのことによる悪影響を与えない。緊急補給は、1ターンの間しか持続しない。
(例外:米側砲撃連絡網布令下の先導砲兵(12.32))

5.14 補給切れユニットの罰則

- 移動力が半分になる。端数はそのまま(混乱の効果は累積しない)。
- 攻撃時、攻撃力は半分になる(端数切り捨て)
- 兵質値が2減る(混乱と重複した場合は、効果が累積する)。
- 砲兵なら支援力が0になる
- 移動力が赤いボックスのユニットは下記のことが出来ない
 - 戦闘回避
 - 対応移動
 - オーバーラン
- 防御拠点を造れない

5.15 補給切れで部隊が除去されることはない。

5.2 補給線

5.2 補給線は補給道路から7ヘクスを越えることは出来ない(ユニットがいるヘクスは除く)。雨や雨天後の泥濘の時は5ヘクスに減少する。

5.22 補給道路は自軍補給源まで敵 ZOC を通ることなく一級または二級道路でつながっていること。長さに制限はない。小道(Trails)は補給道路になれない。(小道は、ユニッ

トと補給道路との間の補給線としては使用可能。)

- 5.23 原則として、補給線は全ての地形を通ることができる。例外としては、
- 山岳ヘクス(道路または小道に沿って山岳ヘクスを通す事を除く)
 - 急斜面ヘクスを横切る事
 - 雨天時のワジヘクスサイドを橋ヘクス(小道以外のなんらかの道路が横切っていれば架橋されている(6.35a))以外で横切る事
 - 雨天後の泥濘の時、ワジヘクスサイドを、橋と小道以外で横切る事
 - 敵地雷原または防御拠点が挙げられる。

5.24 補給線は、自軍戦闘ユニットが存在しない限り、敵ZOCを通る事はできない。

6.0 地上ユニットの移動

6.15 以下に挙げるユニットのみが、自ら、補給線が辿れる範囲外のヘクスへと移動が可能:

- ドイツ軍国籍の全ユニット
 - (国籍の如何を問わず)偵察ユニット、装甲自動車ユニット、非自動車化ユニット
 - 既に補給切れとなっているユニット
- (これらのユニットは、緊急補給マーカー(5.13)が、次の補給決定フェイズに、置かれ得るという危険を、自ら冒すような移動が可能)

6.21a. 原則として、敵ZOCに進入するには、たとえ友軍ユニットが占領していたとしても、追加的に、+1MP分、移動力を消費しなければならない。
例外: 対応移動(7.33)と6.22a 第二項目

6.21c. 敵ZOCを離脱するのに、なんら追加的な移動力を消費する必要はない。

6.22a. 敵ZOC内で移動を開始した場合

- 赤い箱に記された移動力を持つユニットは、地形に対する通常の移動力消費に加え、+1MP分、追加移動力を消費すれば(6.21a 本文)、さらなる隣接する敵ZOCに進入可能で、なおかつ、残存移動力が許す限り、隣接敵ZOC(複数含む)へ入った後でさえも、継続して移動が可能。(敵ZOC進入の都度に+1MPを支えれば、次々と敵ZOC間を移動可能と解する)

- オレンジ色の円が記された移動力があるユニット、および、非自動車化ユニットは、その全移動力を消費して、隣接する敵ZOCへと進入する。(敵ZOCから敵ZOCへと移動するには、全移動力を消費する事が必要。)

6.22b. 移動の途中に、全ユニットが、非敵ZOCから敵ZOCへと進入した場合

- 赤い箱に記された移動力を持つユニットは、隣接敵ZOC(複数)へ入った後でさえも、継続して移動が可能。(移動の途中に、敵ZOCから敵ZOCへと移動できるのは、赤い箱に記された移動力を持つユニットのみ(6.22b 第二項目))

- オレンジ色の円が記された移動力があるユニット、および、非自動車化ユニットは、まず最初に必ず、その敵ZOCから非敵ZOCヘクスへと離脱し、その後、他の敵ZOCへと再度の進入を図らねばならず、そうすれば継続して移動が可能。

6.3 地形の効果

6.34 森林

- 森林地形の移動力コストは、常に、そのヘクス内の他の地形の移動コストに追加される。
- あらゆる種類の道に沿って移動する場合ならば、森林の効果は無化できる。
- 外観上、自然森林等と、耕作された果樹等の違いが見

受けられても、機能は同一である。

6.35 ヘクスサイド地形

ヘクスサイド地形を越えて移動するときは、ユニットは、入るヘクスの地形に加えて、ヘクスサイド地形のコストも消費しなければならない。

a. ワジ

(小道を除き)道路がワジヘクスサイドを横断していれば、そこは架橋されていると見做される。雨天ターン中、移動力が、赤い箱や橙の円に記されたユニットは、架橋されていないワジヘクスサイドを横断できない。

6.4 移動に対する天候の影響

6.42 雨天ターン中、小道が有する、あらゆる効果は無化される。

6.5 橙色の円に移動力が記されたユニット

橙色の円に移動力が記されたユニットは、様々な程度に自動車化されているので、地形効果表に示されている自動車化ユニットのコストは支払わねばならないが、対応移動や自動車化移動フェイズには移動できず、オーバーラン(6.61)は不可能で、戦闘後前進(8.97)は行えない。

6.6 オーバーラン

オーバーランは、通常の移動フェイズ中と、自動車化移動フェイズ中、双方で生じ得る。オーバーランは敵が占めているヘクス(以後目標ヘクスという)に移動を試みる。

6.61 非補給でなく混乱していない、赤い箱がユニットに記してある、自動車化ユニットがオーバーラン可能。

- (スタックであれば)移動の始めから同じヘクスにいなければならない。
- 同じヘクスにいる橙の移動力を持つユニットや非自動車化ユニットは後に置いていかななければならない。
- 移動の途中で拾うことは出来ない。

6.62 天候と地形の制限

- オーバーランは雨天には出来ない。
- オーバーランは以下のヘクスであれば可能である。
 - 平地(森や村を含む)
 - 荒地
- 防御拠点や地雷原にはオーバーラン出来ない。

6.63 オーバーランには、目標ヘクスの、ヘクス/ヘクスサイド地形コストに、さらに2移動力分が追加して要求される。もしも道路上のヘクスにオーバーランを行うのであれば道路の移動力を使ってよい。オーバーランを行うユニットは十分な移動力を持っていなければならない。もしもそうでないなら移動をやめる。

6.64 全てのオーバーランには、機動戦闘結果表を使用する。(“オーバーラン”は、“宣言された戦闘”(7.1)とは異なる。それ故、オーバーランにおける防御側は、戦闘回避(7.2)、対応移動(7.3)、退却不可宣言(7.4)の試みができない)

6.65 オーバーランは、いかなる戦闘比においても挙行できる。戦闘比は、指揮官(12.4)、諸兵科協同作用特典(8.54)による、コラムシフトの恩恵に浴する事ができる。

6.66 オーバーラン攻撃中、枢軸軍側は、1つの航空ユニットを、近接航空支援に割り当てる事ができるが、連合軍側は、近接航空支援はできない。オーバーラン中の砲兵支援は、両陣営ともに許されない。地上ユニットの連携(8.42)は、オーバーランには適用されない。

6.67 手順:

- 先導ユニットを選定し、戦闘比を計算し、(枢軸軍側の近接航空支援を設定し、)コラムシフトを適用する

- 賽を振り、賽の目修整(兵質、枢軸軍側近接航空支援、

地形(地形効果表参照))をし、機動戦闘結果表で結果を求める

c. 後退を強制されたユニットは、(ユニットの所有者ではなく、)オーバーランを行った側が、2ヘクス後退させる。全ての後退したユニット(複数)に、混乱マーカーを置く。

d. e. オーバーランにより、目標ヘクスから、その全敵ユニットがいなくなった場合、自動車化ユニット(又はスタック)は、追加的な移動力を一切使う事なしに、目標ヘクスに進入する事ができる。目標ヘクス入るときは、適ZOC(複数含む)を無視する事ができる。自動車化スタックは、残余移動力の制限のもと、さらに移動を継続でき、十分な移動力さえあれば、2回目のオーバーランも可能である。

f. オーバーランにより、目標ヘクスから敵ユニットがいなくならなかった場合、自動車化スタックは、目標ヘクスに隣接するヘクスで移動を停止し、戦闘結果表により既に要求されたステップロスに加え、(オーバーランを行った側の選択により、)1ステップロスする。

7.0 戦闘前の行動

- ・戦闘の宣言
- ・戦闘回避
- ・対応移動
- ・退却不可の宣言

7.1 戦闘の宣言

7.11

自軍移動フェイズの間に、移動しているプレイヤーはどの敵ヘクスを攻撃するのかを宣言し、どの隣接する友軍ユニット/スタックが各敵ヘクスを攻撃するのを示す。スタック内の個々のユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できる。

7.12

単一の戦闘では、1つの敵ヘクスのみが攻撃され得る。次に戦闘宣言マーカーを矢印が攻撃を受けるヘクス(防御ヘクス)を指すように向けて自軍の各攻撃ユニット/スタックの上に置く。攻撃宣言マーカーのない他の敵ヘクスを攻撃することは出来ない。

7.13

敵が占めるヘクスは、隣接する周囲の6ヘクスから望む数だけ攻撃することができ、砲兵支援、航空支援を伴うことが可能で連携攻撃の影響を受ける。

7.14 ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃の宣言や参加ができない。半減したために合計攻撃戦力が1未満に減少したユニットやユニットのスタックは、攻撃できない。

7.15 ユニットは、移動できないヘクスや進入/通過ができないヘクスサイドを越えて戦闘を宣言できない。

7.16 いったん攻撃宣言マーカーが置かれたら、攻撃するための決定は取り消すことができず、防御側のヘクスはそれに対して攻撃を宣言する全てのユニットによって攻撃されなければならない。

7.2 戦闘回避

7.21 全ての戦闘が宣言された後に、相手側プレイヤーは戦闘回避を行うことができる。

- 資格を持つ防御ユニットは
- ・そのヘクス内の全てのユニットが移動力が赤いボックスのユニットである
 - ・補給切れまたは混乱マーカーを持たない

7.22 防御ヘクスにいる先導ユニットの兵質チェックを実施する。敵飛行機による妨害(10.3)や司令値(12-23)の修正を受ける。もしも失敗すると、そのスタックは防御ヘクス内に留まり、戦闘が行われる。もしもパスすると、スタック全体を2ヘクス

退却させる[8.8]。ここで攻撃側プレイヤーは、元のカラのヘクス内に9スタッキング・ポイントまで前進させることができる。

7.23 戦闘回避は移動ではなく退却である[8.8]。

7.24 戦闘回避に成功したスタックは、攻撃宣言の目標であるヘクス内で退却を終えることはできないが、退却の間にそのようなヘクスを通り抜けることはできる。

7.25 戦闘回避は、もしもその退却の道筋が、敵ZOCが及んでいる空きヘクスを通り抜けなければならない場合には発生しない。

7.26 戦闘回避したユニットは、そのターンの間は、対応移動が出来ない。

7.3 対応移動

全ての戦闘回避の試みが解決された後に、対応移動を試みることができる。対応移動は1ユニット単位で行う。

7.31 防御側は、許容移動力の半分(端数は残す)までで、防御ヘクスの2ヘクス以内に存在する赤い箱に記された移動力をもつユニット(司令部除く)を望む数だけ移動させることができる。ユニットは以下の場合にのみ対応移動のための資格を持つ。

- a. 赤い箱に記された移動力を持つユニット(司令部以外)で、
- b. 敵のZOC内になく(もしもイタリア軍又は連合軍であれば、ドイツ軍ユニットは連合軍のZOC内でも可能)、
- c. 兵質チェックにパス(妨害や司令値の修正を入れ、個々のユニット毎にチェックする)しており、
- d. このターンに戦闘回避を試みておらず、
- e. 防御ヘクスでなく、
- f. 非補給下もしくは混乱していないこと。

7.32 もしもユニットが対応に失敗すると元のヘクス内に留まる。この対応フェイズの間には試みを行うことはできない。

7.33 対応移動の間に、ユニットは十分な移動ポイントを持ち、友軍ユニットがすでにそのヘクスを占めていない限り、敵ユニットに隣接するヘクスに進入できない。敵ZOCに入った場合、敵ZOCに入るための追加移動力は消費しないが、ただちに停止する。

7.34 対応移動は防御ヘクスに進入する必裏はなく、戦闘に向かう必要もない。ユニットは、自身が移動を禁止された地形を含んでいるヘクス内やヘクスサイドを越えての移動はできない。

7.4 退却不可の決定

7.41 退却不可を選択することにより、防御側は、防御側ユニットに戦闘後に退却することを禁止(8.87)させることができる。以下の要件を満たすときは、防御側は退却不可の宣言が可能。

- ・防御ヘクスに少なくとも2ステップ持っている
- ・防御拠点または地雷原にいる
- ・防御側先導ユニットの兵質チェックに成功する

7.42 もしも兵質チェックに成功したら退却不可マーカーを置く。

7.43 退却不可マーカーを持っている防御ヘクスの戦闘では+1修正をする。

8.0 戦闘

直前の移動フェイズに攻撃宣言マーカーを置いたほうが、攻撃側となる。攻撃側は、宣言した攻撃を、望む順に、個々に、以下の手順に沿って解決する。

8.1 攻撃の制限

8.11 一回の戦闘フェイズにつき一回しか攻撃または防御出来ない。

8.12 戦闘宣言マーカーを乗せていないユニット(スタック)は攻撃できない。(マーカーの数に制限はない)
例外:隣接または非隣接の砲兵ユニットは支援してもよい。

8.13 攻撃力を分割したり、貸したりすることは出来ない。

8.14 単一の宣言された戦闘は、単一の防御ヘクスしか、その目標とできない。

8.15 戦闘は任意。ZOC にユニットが存在していても、攻撃する必要はない。(しかし、一度、戦闘宣言マーカーが置かれたら、必ず攻撃しなくてはならない。)

8.16 砲兵や航空ユニットだけで攻撃は出来ない。

8.17 防御ヘクスにいる全てのユニットは、合算された一つの防御力として防御する。防御側は、攻撃されている防御ヘクス内のユニットのうち、特定のユニットを防御戦力に組み込まないなどとして、温存を図ってはならない。

8.18 各戦闘の連携の前に戦闘宣言マーカーを取り除く。

8.2 戦闘への地形効果

8.21 防御ユニットは自身が占めるヘクス内の地形、及び、そのヘクスのヘクスサイドからの恩恵に浴する。

8.22 防御側が以下の賽の目修整を受ける。

- 防御側は防御ヘクス内の地形について1つのみのMを受け取るが、もしも防御ヘクス内に複数の地形タイプが存在すると、常に使用可能な最高の賽の目修整を受け取る。
- 防御ヘクスに地雷原と防御拠点がある
- もしも全ての攻撃ユニットが特定のタイプのヘクスサイドを通して攻撃している

8.23 攻撃ユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘には何ら影響を持たない。

8.24 補給状態(5.14)と地形(6.36)は攻撃力を半分(3.5)にすることがある。1未満の戦闘力を持つユニットやスタックは攻撃できない。

8.25 移動不可能なヘクスサイドを通して攻撃は出来ない。
例:装甲ユニットは道路ヘクスがなければ山岳ヘクスを攻撃できない。
例外:砲兵は支援範囲にいれば地形に関係なく支援できる。

8.3 戦闘の準備

8.31 先導ユニットの選択

各プレイヤーは先導ユニットを選択する。先導ユニットの選択は重要である。
•連携と退却不可の兵質チェックに使う
•戦闘でのはじめのステップロスが適用される(例外:9.43 と 11.33)

8.32 戦闘結果表の選択

各戦闘毎に2つある戦闘結果表のうち、一つを選ぶ。以下の制限の中で選択する。
a.突撃戦闘結果表は、雨天や雨天後の泥濘のターンや、防御ヘクスが以下の場合、強制的に選択される。
•防御拠点または地雷原
•街、丘、山岳
•断崖ヘクスサイド
b.機動戦闘結果表は以下の場合、選択できる。
•強制的に突撃戦闘結果表を選ぶ条件になく
•少なくとも一つ装甲ユニット(赤い箱に記された戦闘力を持っている)がいる

(なお、機動戦闘結果表は、全てのオーバーランにおいて使用される)

8.4 戦闘における連携活動

兵質チェックと呼ばれる連携のチェックが戦闘中に行われる。攻撃側には、各戦闘毎に、砲兵支援、近接航空支援、砲兵以外の地上ユニットの3つまでのチェックが存する。防御側には、各戦闘ごとに、砲兵支援、近接航空支援の2つまでのチェックが存する。
手順:
各戦闘毎に、先導ユニットを決めた後に、両プレイヤーは、その戦闘に割り振りたいと企図する航空ユニットと砲兵ユニットを決め、そして、以下に述べるようにチェックを行う。

8.41 砲兵連携

両プレイヤーとも砲兵ユニットの支援を受けることができ、その範囲を及ぼす砲兵ユニットのうちから、先導砲兵ユニットを選ぶ。
例外:防御ヘクス内にいる砲兵ユニットは、常に、当該戦闘と連携していると見做す。
砲兵連携結果(連携兵質チェックの賽の目には、チャートにある賽の目修正が施され、チェックの結果は、当該戦闘に関係する全砲兵に適用される)
•先導ユニットの兵質値以下の場合、全支援力を使える。
•兵質値を越えた場合(10を除く)、支援力は半分(端数切り捨て)になる。支援力は合計した後に半分にするのではなく、それぞれに半分する。
•賽の目「10」の時は、一切の砲兵支援はなされない。
(結果の如何に係わらず、爾後、参加全砲兵ユニットは“射撃ずみ”側に裏返される)

8.42 地上ユニットの連携

防御側は、チェックをしない。攻撃側は、先導ユニットの兵質チェックを行う。もしも成功したら、修正なく戦闘できる。もしも失敗したら、左に2コラムシフトする。

8.43 近接航空支援の連携

攻撃側砲兵連携兵質チェック(8.41)に先立ち、両競技者は(攻撃側が先に)航空ユニットの、近接航空支援への割り当てを宣言する。地上連携兵質チェックの後に、近接航空支援連携チェックの賽の目を、宣言された近接航空支援ユニットのうちから選んだ先導航空ユニットの値を基に、賽の目修正を鑑みながら、振る。近接航空支援がいったん設定されたら、宣言された戦闘が終わるまでは取り除いたり、さらなる近接航空支援を追加することはできない。結果は、その戦闘の、友軍側航空ユニットの全てに適用される。
近接航空支援連携の結果:
•先導ユニットの兵質値以下の場合、近接支援力を使える。
•兵質値を越えた場合、一切、航空ユニットの支援はない。

8.5 戦闘比の決定

8.51 最終戦闘力の決定

a.戦闘に参加している全ての戦闘力を合計する。いくつかのユニットやスタックの攻撃力は半分になる。半分の効果は累加する。
b.砲兵の支援力を加える。

8.52 戦闘比の計算

攻撃力総計を防御力総計で割る。割り算の余りは、防御側により有利な、最も近い戦闘比となるよう、切り捨てる。(例:8攻撃力対5防御力は「3対2」の戦闘比となる。)

- 「1:4」以下になった場合は全ての攻撃側は除去される。
- 突撃戦闘結果表で「7:1」以上になった場合は「7:1」で結果を出す。
- 機動戦闘結果表で「8:1」以上になった場合は「8:1」で結果を出す。

8.53 コラムシフトの決定

諸兵科協同作用特典(8.54)、指揮官のボーナス(8.55)、地上ユニットの連携の失敗(8.42)(8.56)でコラムシフトを行

う。

8.54 諸兵科協同作用特典 (Combined Arms Bonus)

もしも以下の a.と b.の両方の条件を満たすと、諸兵科協同作用特典として、攻撃側が「右に1コラムシフト」を受けられる。(これは、広義の戦車ユニットと、戦車以外で自動車化されたユニットとが協同して、対戦車兵器のない目標に対して攻撃を行ったときの、攻撃側の相対的優位性を表していると解する。天候とは一切関係しない。)

a. 攻撃側に、以下の、i) または ii) で挙げた種類のユニットが、i) と ii) がそれぞれ 1 ユニット以上入っていること。

i) 装甲

ii) 装甲歩兵/装甲擲弾兵、自動車化歩兵、自動二輪、偵察(装甲自動車除く)

b. 防御ヘクスに装甲、対戦車、重対空砲 (heavy AA) が無い。

(装甲歩兵/装甲擲弾兵ユニットは、i) の装甲ユニット(ユニットに、戦車等の側面画がある)の代わりにはなれない事に留意すること)

8.55 指揮官ユニットのコラムシフト

a. 枢軸軍側指揮官「ロンメル (Rommel)」

枢軸軍の戦闘フェイズ中、ロンメルに隣接している戦闘の戦闘比を右に 1 コラムシフトできる。

b. 連合軍側指揮官「ハーモン (Harmon)」

連合軍プレイヤーはハーモンがいるか、隣接している戦闘の戦闘比を左に 1 コラムシフトできる。

8.56 地上ユニットによる連携の失敗

もしも、攻撃側が兵質チェックに失敗すると左に 2 コラムシフトする。

8.6 戦闘解決

(全ての連携設定の試み、比率算定、コラムシフトの適用後に、攻撃側が、その戦闘に適用し得る賽の目修正を計算し、そして、戦闘を解決する)

8.61 戦闘のダイス修正

a. 地形

b. 連合軍の国籍違う

c. 補給切れもしくは混乱

d. 地雷原

e. 防御拠点

f. 兵質値の差

攻撃側の兵質値と防御側の兵質値と比べる。もしも防御側の兵質値が攻撃側の兵質値より高い場合、その差分ダイスを + 修正する。もしも防御側の兵質値が攻撃側の兵質値より低い場合、その差分ダイスを - 修正する。

g. 攻撃側と防御側の近接航空支援

h. 退却不可マーカー (7.43)

8.62 ダイス修正の最高は 3 まで

8.63 ダイスを振る

8.7 戦闘結果の適用

8.71

「DR」全ての防御ユニットを後退させる

「AR」全ての攻撃ユニットを後退させる

「AE」全ての攻撃ユニットを除去する

「DE」全ての防御ユニットを除去する

「A」-1,2 攻撃側は 1(または 2)ステップ除去

「D」-1,2,3 防御側は 1(または 2 または 3)ステップ除去

「d」全てのユニットが混乱する

(「A」または「D」欄 + “数字”の結果における後退の記述はエラッタとして削除)

8.72

両方の戦闘結果表の、結果欄に網がかかっている欄の結果に該当した場合において、

・攻撃側に 1 つ以上攻撃力が赤い字で記してあるユニット

(装甲ユニット)が存在する

・防御ヘクスに、防御力が赤い字で記してあるユニット(赤い箱が記してあることのみでは適用されない)が存在する

・防御ヘクスが +1 か +2 レベルの地雷原のとき

以上の条件を満たすときには、攻撃側の攻撃力が赤い字で記してあるユニットに対し、たとえそのユニットが先導ユニットではなくても、ステップロスが強制される。ステップロスが結果として要求されていなくとも、攻撃側は攻撃力が赤い字で記してあるユニットに 1 ステップロスさせなければならない。

8.73 隣接していない砲兵ユニットは戦闘結果(減少、後退、戦闘後前進)の適用を受けない。

8.74 追加損害

a.

・1 ステップしか持っていないユニットがステップロスするとゲームから取り除かれる

・2 ステップ持っているユニットが初めにステップロスすると減少面にする。2 回目にステップロスするとゲームから取り除かれる。

b.

1 ステップしか持たないユニットとは

・戦闘ユニットで裏のないもの

・全ての砲兵ユニット

・司令部

c. 戦闘結果に除去が出た場合、プレイから取り除かれる。

どのユニットも持っているステップ以上の損害を受けない。但し、損害の軽減(8.77)

8.75 先導ユニットのステップロス

先導ユニットが損害の最初のステップロスを被る原則(3.42 b.)と当 8.75 は全く同一の重複規定であり、ここにおいて 3.42b とその例外がそのまま適用される。なお、3.42b および 8.75 の共通する例外規定として、9.43、11.33d、13.21 が存在する。

8.76 もし防御側に、戦闘によるステップロスが結果として要求されていなくとも、退却不可の選択(8.87)がなされている場合はその効果により、追徴的に、防御側先導ユニットは、1 ステップロスしなければならない。

8.77 損害の軽減

もしもどちらかの側が戦闘結果以下のステップしか持っていない場合、相手側はステップロスが 1 減る。

8.8 後退

戦闘の結果、後退を要求された時、所有プレイヤーは 1 または 2 ヘクス防御ヘクスから遠ざかるように動かす。

a. 2 ヘクスを越えて後退できない

b. 機動戦闘結果で後退をする場合は、常に 2 ヘクス退却させなければならない。

c. 突撃戦闘結果で後退をする場合 1 または 2 ヘクス(後退するプレイヤーの選択で)退却する。

以下に述べる制約の範囲内で後退できないユニットは、原則として除去される。

例外: 敵 ZOC への特別な後退(8.89)

8.81 ユニットは移動不可能な地形を通ったり盤外に出たり敵ユニットを通して後退できない。移動フェイズに入れたいヘクスには後退できない。(雨天ターンに禁止地形となるヘクスサイドに留意すること)

8.82 たとえ一時スタック制限を越えても味方ユニットを通して後退できる。しかしスタック制限を越えたヘクスで後退を終わらせることは出来ない。もしもそうなった場合は除去される。

8.83 敵 ZOC で後退を終わることは出来ない。味方ユニットは敵 ZOC を後退の時無視できる。敵 ZOC にいる味方ユニ

ットのヘクスで後退をやめることができる。

8.84 まだ解決していない防御ヘクスで後退を終わることができる(スタック制限に従うこと)。防御力を足せないし、先導ユニットになれない。しかし、後退や除去の戦闘結果は被る。

8.85 他に後退路がない場合を除き、補給切れとなるような後退はできない。(スタック制限は適用されることから、補給が通るが、その後退路を選択するとスタック制限により除去される後退路と、補給が通らないがスタック制限内である後退路しかない場合は、後者の後退路を選択可能と解する。)

8.86 橙色の移動力を持つ砲兵、対戦車砲、対空砲は空いている敵 ZOC を通って後退できない。

8.87 退却不可の選択

a.退却不可マーカ―を持つユニットは退却しないが、追加 1 ステップロスを受ける。

b.手順

- 1.先導ユニットから戦闘結果のステップロスを受ける。
- 2.先導ユニットから追加で退却不可のためのステップロスを受ける。もしも、先導ユニットがすでに除去されていたら、防御ヘクスの中で一番兵質値が高いユニットから除去する。(2つ以上ある場合は防御側が選択する)
- 3.もしも、防御ヘクスの中の最後のステップを退却不可のために除去した場合、戦闘後前進は出来ない。

8.88 敵 ZOC を通る後退

- a.他に後退路が存在する限り、敵 ZOC (敵ZOCのみが及んでいる場合、敵ZOCと味方ZOC双方が及んでいる場合、の両方を含む)を通して後退は出来ない。
- b.味方ユニットが 1 つ以上いるヘクスであれば、たとえそこに敵 ZOC が及んでいても、そのヘクスを通して退却できる。
- c.味方ユニットが存在するヘクスであり、スタック制限に反しないのであれば、たとえそのヘクスに敵 ZOC が及んでいても、後退を終えることができる。

8.89 敵 ZOC を通っての特別な後退

- a.空いている敵ZOC1ヘクスを通して後退しなければならないユニットは、それが行える。しかし、もしそれを行った場合、当該ユニットは 2 ヘクス退却しなくてはならず、以下の手順によりステップロスまたは除去されるかもしれない。(もともと2ヘクス退却強制された場合は、8.89d.)
- b.橙色の円が記された移動力を持つユニット(砲兵、対戦車、対空砲ユニット)は以下の手順に従った後退は出来ない。プレイヤーは、当 8.89 に規定されている特別な後退を採ったとして、これら、橙色の円が記された移動力を持つユニットを除去することができる。
例外:連合軍の装甲砲兵は当 8.89 の後退ができる。(赤い箱で記された移動力を持っているため)

c.手順

- ・2ヘクス後退すること。スタックなら一緒に後退すること。
- ・後退が終わったら、後退したユニットの兵質チェックを行う。もしもスタックならば先導ユニットを使って兵質チェックを行う。
- ・もしも兵質チェックに失敗すると先導ユニットは 1 ステップロスする。もしも成功すると損害はない。
- d.もし、ユニットが唯一の後退路が、2ヘクス以上の空の敵 ZOC を通らなければならないものなら、そのユニットは自動的に除去される。

8.9 戦闘後前進

戦闘の結果、防御ヘクスが開いたら攻撃側のユニットは戦闘後前進できる。戦闘後前進するヘクスは使う戦闘結果表によって決まる。

例外:8.96

8.91 戦闘後前進する長さ

突撃戦闘結果表を使った場合、(たとえ防御側が2ヘクス後退したとしても)1ヘクスのみ戦闘後前進できる。機動戦闘

結果表を使った場合、1 または 2 ヘクスのみ戦闘後前進できる(初めに入るヘクスは防御ヘクス、2ヘクス目は、前進実行中のプレイヤーが選んで、戦闘後前進できる)。攻撃側が後退しても、防御側は戦闘後前進できない。混乱しているユニットは、1ヘクス以上は戦闘後前進できない。(移動力に橙色の円が記されたユニットは、一切戦闘後前進できない(8.97))

8.92 次の戦闘を解決する前に戦闘後前進を行うかどうか決めなければならない。戦闘後前進は強要されない。戦闘後前進の後、たとえ敵ユニットに接しても同じフェイズに攻撃することは出来ない。

8.93 その戦闘に参加し、勝利した攻撃側ユニットだけが戦闘後前進できる。ユニット(複数含む)は、攻撃が行われたどのヘクスからでも戦闘後前進できる。戦闘宣言マーカ―が、その戦闘につき置かれなかったユニットは、例えば敵の後退路を妨害しただけのユニットは戦闘後前進できない。

8.94 戦闘後前進の 1ヘクス目は攻撃したヘクスでなければならない。(戦闘後前進するヘクス数に関係なく、全ての)戦闘後前進中のユニットは敵 ZOC を無視できる。戦闘後前進は移動ではないので移動力を使わない。

8.95 戦闘後前進の後でスタック制限を破ることは出来ない。

8.96 退却不可のため最後のステップを使ったヘクスには戦闘後前進は許されない。

8.97 移動力に橙色の円が記されたユニットは戦闘後前進できない。(注意:防御ヘクスに隣接する装甲砲兵は、砲兵ではあるが、自動車化を表す、赤い箱に記された移動力を持っているので防御ヘクスに戦闘後前進できる。)

9.0 砲兵と対戦車ユニット

砲兵ユニットは、どのような種類の砲撃支援をするにしても、防御側のヘクスと隣接する必要はないが、そのヘクスを、射程内に収めている事が必要である。9.27 の例外を除き、砲兵ユニットが戦闘に参加しようとするときは、連携チェック(8.41)が必要である。

9.1 砲兵支援

砲兵支援は、補給下にある攻撃側砲兵ユニットがその支援力を使って、攻撃を行っている友軍非砲兵ユニットに対し行うか、または、補給下にある防御側砲兵ユニットがその支援力を使って、防御ヘクスで防御している友軍非砲兵ユニットに対し行う。

9.11 宣言

各戦闘の連携のとき、攻撃側、防御側の順に砲兵支援を宣言する。

9.12 省略

9.13 資格

a.防御ヘクスの範囲内にいる砲兵でなければならない。各砲兵ユニットは支援範囲を持っている。砲兵ユニットから防御ヘクスをはかる。防御ヘクスは入れて砲兵ユニットのヘクスは数えない。

b.一つの戦闘で支援できる砲兵ユニットに制限はない。

例外:9.3

c.射撃済みの砲兵ユニットは支援出来ない。

d.補給切れまたは混乱している砲兵ユニットは支援力を使うことは出来ない。

9.14 防御している砲兵は、単一の戦闘に対し、支援力または防御力のうちのどちらかを使用でき、両方は使えない。(9.2 参照)一つの砲兵ユニットは、1ターンの、一つの防御ヘクスにしか射撃できない。一つの砲兵ユニットは、射撃力を分割使用したり、他の砲兵ユニットに射撃力を貸したりはできない。

9.15 支援力を提供している被隣接の砲兵ユニットは戦闘結果に係わらず、除去や後退の結果を受けることはない。防御ヘクスにいる砲兵ユニットや隣接ヘクスに支援している砲兵ユニットは戦闘結果を被る。

9.16 地形やユニットが間に入っている支援の影響は受けない。

9.2 防御

9.21 砲兵ユニットが、ヘクスに単体で存在するときに、攻撃されると、その支援力ではなく、防御力を使用する。

9.22 防御ヘクスに砲兵ユニットしかいない場合支援力ではなく、防御力を足すこと。

9.23 砲兵、対戦車砲、対空砲、司令部ユニットで構成されているヘクスが防御ヘクスのとき、砲兵ユニットは防御力を使用する。

9.24 (宣言された攻撃の目標となっている)防御ヘクスに、非砲兵ユニット、対空砲、対戦車、司令部と共に、砲兵ユニットがいる場合、そのヘクスの防御力に、その砲兵ユニットの支援力を加算しなくてはならない。(他のヘクスに支援不可)当該砲兵ユニットは、その防御ヘクスのあらゆる戦闘結果の対象となる。(もし砲兵ユニットが単体で防御している場合ならば、その防御力を使用する(9.21))

9.25 戦闘の後、防御ヘクスにいる全ての砲兵は射撃済みに向ける。

9.26 支援している戦闘が解決される前に、もしも敵戦闘ユニットが、その(支援力を供与しようとしている)非隣接防御側砲兵ユニットに隣接するように移動してきたら(ZOC が及ぼされたか否かに係わらず)、非隣接防御側砲兵ユニットの支援力は使うことが出来ない。当該戦闘にその支援力は組み込まれず、その砲兵は射撃済み側に裏返す。

9.27 防御ヘクスにいる一つの砲兵ユニットは兵質チェック無しに連携できる。

9.28 砲兵ユニットは、本来の防御力がゼロであるユニットまたはスタックを支援できない。

9.3 砲兵に関する一般的な制限

攻撃支援力は攻撃力を越えてはならない。防御支援力は防御力を越えてはならない。越えたポイントは失われる。

9.4 対戦車ユニット

9.41 対戦車の兵科記号があるユニット(または「ユニットの読み方」カードにおいて、シルエットの横に“対戦車”の旨が記されているユニット)以外に、さらに、赤い字で記された攻撃力を持つユニット(装甲ユニット)全部、重対空砲ユニット全部、赤い字で記された防御力を持つユニットも、対戦車ユニットとして機能する。(赤い字で記された防御力を持つユニットだけは、装甲ユニットに対し戦闘結果表の網がかかっている欄の結果に該当した場合のみに、対戦車ユニットとして機能する(9.43)→(3.42b.の例外)。)

9.42 “対戦車”タイプのユニットは、攻撃側の諸兵科協同作用特典(8.54)によるコラムシフトを、無効にする。

9.43 先導ユニットが損害の最初のステップロスに被る原則(3.42 b.)とその例外(3.42b.の直後に記載)の項目において、他の例外規定と共に、9.43の規定の内容は既述。

10.0 航空支援

10.1 航空ユニットに関する制限

10.11 省略

10.12 Joint Air Phase に全ての航空機は飛行済みボックスから準備ボックスに移す。

10.13 準備ボックスにいる航空ユニットは任務に従事できる。準備ボックスにいない航空ユニットは任務が出来ない。

10.14 準備ボックスにいる航空ユニットは1ターンのにつき1つの任務に従事できる。

10.15 航空ユニットは地形や敵ユニットの存在と関係なく盤上どこでも任務を行える。
例外:防御ヘクスから4ヘクス以内に司令部がいる場合のみ、近接航空支援任務に就ける。

10.16 航空ユニットはZOCによる影響を受けない。戦闘結果の影響も受けない。

10.2 航空機の連携

任務に就くとき、兵質チェックを受ける。効果は10.3、10.4、10.5を見る。

10.3 航空妨害

10.31 航空機は妨害の任務ができる。

10.32 妨害する航空機はJoint Air Phase に置かれる。

10.33 各プレイヤーは、4ユニットまでを、準備ボックスから妨害ボックスへと移し置く事ができる。設置各ユニット毎に連携チェック(適用し得る修整を加える(3.72b、3.73e))を行う。チェックに失敗したユニットは、直ちに飛行済みボックスに移し置く。

10.34 連携チェックの賽を振った後、チェックに成功した航空機を、妨害ボックス内で、“妨害”側に向ける。

10.35 妨害任務ユニットは、必要となるまで妨害ボックスに置かれる。任務遂行後、表に戻して飛行済みボックスに移し置く。再編成セグメントにおいて、残っている妨害任務航空機ユニットは、飛行済みボックスに移し置く。

10.36 航空妨害の効果

各妨害ユニット毎に、以下の任務のうち、どちらでも遂行可能。

- a. 敵の補給を攻撃する(最大3航空ユニットまで(補給妨害表、10.37参照))または
- b. 当該ターンに一度だけ、敵の戦闘回避または対応移動の賽の目に+1する。

10.37 補給妨害表

3ユニットまで割り当てて結果を見る(枢軸軍が先)。結果の数字分だけ移動力が赤いボックスのユニットか砲兵に補給切れマーカーを乗せる。相手プレイヤーが選べる。

10.38 優先補給

補給妨害の影響を被る側の競技者が、補給下にある、他の、(あらゆる種類の補給マーカーを未だ載せていない)赤い箱に記された移動力を有するユニットもしくは砲兵ユニットのうちから2つを選んで、替わりに補給切れマーカーを置く事ができる。補給切れマーカーを載せているユニットは、そのターンの残りの期間中、補給切れ状態にある。

10.4 近接航空支援任務

10.42 両陣営とも、混乱していない友軍司令部ユニットから4ヘクス以内の防御ヘクスに対する戦闘でさえあれば、利用可能な航空ユニットを、その戦闘を支援させるために、割り当てることができる。

10.44 近接航空支援における兵質チェックは、先導航空ユニットを基に、行う。チェックに失敗すると、支援の賽の目修整は受けられず、航空ユニットは、飛行済み欄(Flown

Box)に移される。その、当該宣言された戦闘につき、(チェックに失敗した)航空ユニットの代わりに、さらなる航空ユニットを、追加的に割り当てることはできない。(チェックに成功した)攻撃側の近接航空支援値は、マイナスの賽の目修整として、(チェックに成功した)防御側の近接航空支援値はプラスの賽の目修整値として、適用する。攻撃側と防御側の近接航空支援値は、8.62の規定に示されている同一の手順において合算される。

10.47 仏軍が服する近接航空支援の制約
防御ヘクスを占める全ユニット(複数含む)または、攻撃全ユニット(複数含む)がフランス軍ユニットのみからなる場合、連合軍側競技者は、近接航空支援を割り当てられない。

10.5 空襲任務

10.51 省略

10.52 条件

- 空襲値を持っている
- 準備ボックスにいる

10.53 目標ヘクスが盤上にあること。

10.54 空襲任務に就いている航空ユニットから先導ユニットとなるユニットを選び、その先導ユニットの兵質チェックを行う。結果はその空襲任務に就いている全ての航空ユニットに適用される。

- 兵質値以下の場合、全空襲値が使用可能。
- 兵質値を越えた場合は空襲値の半分(端数切り捨て)
- 結果が「10」以上の場合は、参加したどのユニットも一切の空襲が行えない。

10.55 全航空ユニットの空襲値を足し合わせ、当該空襲任務の空襲値を出し、空襲表の該当欄で賽を振り、結果は即時に適用される。

10.56 空襲結果の適用方法

混乱[3.9]:

攻撃側プレイヤーが、目標ヘクス内のユニット(で未だ混乱していないユニット)のうちから、示された数だけのユニットの上に混乱マーカーを置く。

損害:

空襲の目標とされている相手側プレイヤーが、目標ヘクスの中から、ユニットを選び、1ステップロスさせる。

11.0 要塞

要塞には、防御拠点と地雷原がある。

11.1 防御拠点

用意された数しか防御拠点を作れない。

11.11 敵防御拠点は補給線を遮断する。防御拠点を破壊したら通る。

11.12 防御拠点に入るために地形効果に加え+1 かかる。移動力が残っていれば移動を続けることができる。

11.13 戦闘の影響

- 地形に関係なく突撃戦闘結果表を使う。
- 戦闘のダイス目 +1 する。
- 退却不可が許される。

11.14 破壊されるまで機能する。

11.15 除去

- 敵地上ユニットのいる防御拠点は自動的に除去される。
- 再編成セグメント中の工兵フェイズに、敵に占拠されていない防御拠点を自発的に除去してよい。
- 除去した防御拠点はただちに再使用してよい。

11.2 防御拠点の構え方

11.21 既に防御拠点のある場所に構築不可。敵 ZOC に作れる。(補給下のヘクスでない構築不可(5.14f.))

11.22 防御拠点は混乱していない以下のユニットが作れる。

- 歩兵
- 自動二輪
- 自動車化歩兵
- 装甲歩兵/装甲擲弾兵
- 山岳歩兵

11.23 手順

- 工兵フェイズに建築中を上に向けて置く。
- 建築中のユニットは次のゲームターンの工兵フェイズまでその場所にいなければならない(移動、前進、退却不可)。もしも場所を離れたり混乱したらただちに防御拠点建築マーカーを取り除く。
- 工兵フェイズの始めに防御拠点建築中側から(建築完了した)防御拠点側に変える。建築していたユニットは、これにより、次のターンに自由に動けるようになったものとする。

11.3 地雷原

11.31 敵側地雷原は、補給線を妨害する。

11.32 全てのユニットは、敵側地雷原に進入するにあたって、追加的に、+2MP 移動力消費を必要とする。非自動車化ユニットは、進入後、移動は継続でき、赤い箱に移動力が記されたユニットと移動力に橙色の円を有するユニットは、進入したら必ず移動を終了しなければならない(その後の、移動が許容されるフェイズ中に離脱が可能)。

11.33

d. 先導ユニットが損害の最初のステップロスを被る原則(3.42b.)とその例外(3.42b.の直後に記載)の項目において、他の例外規定と共に、11.33d.の規定の内容は既述。

11.4 地雷原敷設方法

11.41 地雷原は、工兵フェイズに、1ヘクスあたり、1つの地雷原マーカーまで、敷設される。

11.42 制限

地雷原マーカーは、所属陣営がある。使用可能なマーカーの数は、シナリオが指定する数を超えない。両競技者ともに、(他の地点に敷設する目的などから)自発的に地雷原を破壊する事はできない。地雷原マーカーが破壊されれば、そのマーカーはゲームから永久に取り除かれる。

11.43 相手側 ZOC が及んでいないヘクス内に敷設するのであれば、友軍ユニットは不要。相手側 ZOC が及んでいるヘクス内に敷設するのであれば、友軍ユニットは必要。この、二つのどちらの場合であっても、敷設しようとするヘクスには、補給が通じていなければならない。

11.44 全ての枢軸軍側地雷原は、賽の目修整値が+1である。

11.45 連合軍側地雷原の、賽の目修整値たる効果値は、その地雷原マーカーが表にされるまで不明である。

- 初期配置の前に、引き場(Draw Pile)を決め、その場所に、全ての連合軍地雷原マーカーを、その未使用面(Untried side)を上にして置く。
- 連合軍地雷原を配置するときは、引き場から無作為に引き、未使用面を上にしたまま、両競技者とも、その効果値が知れないように置く。
- 地雷原のあるヘクスが、最初に、一つ以上の枢軸軍ユニットによって進入されるか攻撃(賽の目修整を決定するとき)にされたときに、未使用面を向けていた地雷原は、その、使用面に反される。(未使用面を向けている地雷原は、地上連携の賽の目に、「+1」修正を与えることができる。)
- もし、新たに反された連合軍地雷原が「+1」または「+2」の賽の目修整値を持っていたら、その値は地雷原が除去(11.46)されるまで維持される。
- もし、反された地雷原が「0、除去」であったなら、直ちにゲ

ームから取り除く。

11.46 地雷原は、工兵フェイズにのみ破壊される。工兵フェイズにおいて、一つ以上の友軍戦闘ユニットにより占領されているヘクスに存在する、敵側地雷原は除去される。

12.0 司令部と先導ユニット

12.1 司令部

12.11

司令部の最も重要な機能としては、司令部の司令値 (Command Points) を使うことにより、兵質チェックに対して影響を与えることが挙げられる。

12.12 宣言された戦闘とオーバーラン

a. 司令部は兵質値が記されていないために、宣言された戦闘において、先導ユニットになれない。攻撃力は0だが、防御ヘクスの隣接ヘクスを占めることができる。赤い箱に記された移動力を有する司令部は、オーバーランに参加できる。

b. もし、防御側または目標ヘクスにいれば防御力が使える。

c. 防御または目標ヘクスに司令部が単体で存在するか、司令部のみが複数存在する場合、司令部は兵質値 5 を持つと見做される。そのような場合でなければ、司令部は、防御または目標ヘクスで先導ユニットとなることはない。

12.13 フォーマーションカラー

a. 司令部にはカラーバンドがついている。司令部のその色と同じ色でユニットの種類や規模が記された地上ユニットは、その司令部と同一フォーマーションとなる。

b. ユニットの種類や規模が白色で記された全ての地上ユニットは、軍直属のユニットであり、いかなる司令部の指揮下にもない。それゆえ、戦闘でそういったユニットを先導ユニットに選んだら、いかなる司令部からの司令値も受け取れない。

c. 兵質チェックに対する賽の目修正として司令部の司令値を使うためには、兵質チェックを実行する先導ユニットとその司令部とが、同じフォーマーションでなければならない。(12.13c.の例外:10.42に規定する他の条件を備えるならば、いかなる司令部でも、近接航空支援の賽の目に影響を与えることが可能)

12.14 指揮範囲

a. どの司令部も 4 ヘクスからなる指揮範囲を持っている。この範囲は、地形、敵ユニット、敵 ZOC に関係なく、辿り通すことができる。指揮範囲を数えるとき、司令部がいるヘクスは数えないが、先導ユニットのいるヘクスは数える。

b. 防御ヘクスにいる司令部は範囲内にいる他のユニットに司令値を与えることができる。

12.2 司令値の消尽

12.22 司令部が司令値を費消するときは、必ず額面全司令値を消尽することとする。分割使用も一部繰越も認められない。司令部が司令値を費消したときは、必ず当該司令部ユニットを、(司令値が 0 と示されている) その“費消済み (spent)”側に、裏反しておくこと。

12.23 いつ司令値は費消できるのか

a. 友軍側対応フェイズ

一つの戦闘回避、または、一つの対応移動の試み、または、一つの退却不可の試み、に対して費消可能。

b. 友軍側戦闘フェイズ

一つの宣言された戦闘につき、一つの司令部しか司令値を費消できない。一つの宣言された戦闘につき、砲兵連携、または、地上連携、または、近接航空支援、のうちのどれかに費消可能。友軍戦闘フェイズの終了時に、費消済み側に裏反してある全ての司令部 (複数含む) を、表側に反し戻しておくこと。

c. 敵軍側戦闘フェイズ

一つの宣言された戦闘につき、一つの司令部しか司令値

を費消できない。一つの宣言された戦闘につき、砲兵連携、または、近接航空支援、のうちのどれかに費消可能。敵軍戦闘フェイズの終了時に、費消済み側に裏反してある全ての司令部 (複数含む) を、表側に反し戻しておくこと。

12.3 米国砲兵部隊の砲撃連絡網

12.31 機動力を犠牲にはするが、ある種の米国軍側司令部を、砲撃連絡網司令部 (Fire Net HQs) に変換できる。砲撃連絡網司令部は、防御ヘクスが司令部の範囲内にある、いずれかの戦闘の砲兵連携の賽の目に対し、-2 の修正を行う。(砲撃連絡網司令部は、異なったフォーマーションに属する他の連合軍司令部が地上戦闘連携の賽の目に司令値を費消させている戦闘と同一の戦闘において、砲兵連携に対し賽の目修正値として「-2」を提供できる。)

12.32 条件としては、先導砲兵ユニットが、以下の如くあることを要する。

- 通常の補給下にある (In general supply)
- 司令部と同じフォーマーション (兵科を示す箱の色が同じ)

12.33 混乱している司令部は修正を与えることが出来ない。

12.34 機動司令部と砲撃連絡網司令部の変換 (1ターンに1回のみ、どちらへの変換でも) は連合軍移動フェイズに行う。米軍師団司令部を動かす前に、連合軍プレイヤーは、必ず、ユニットの変換をする旨の宣言をし、その後に変換する。司令部を変換するのに、移動力を消費する必要はない。司令部変換後、義務的に、いかなる移動力も使う必要はない。

12.4 指揮官

12.41 性格

a. 特殊能力を持った非戦闘ユニットである。指揮官は司令部ではない。

b. 指揮官はスタック値、戦闘力を持っていない。もしも敵が入ってきたらただちにゲームから取り除かれる (例外 12.42 c)。

c. 指揮官は戦闘後戦闘後前進ができる。スタックが後退したら一緒に後退できる。指揮官は混乱しない。

12.42 ロンメル (Rommel)

a. 各枢軸軍移動フェイズにロンメルは隣にある 1 つのオーバーランを右に 1 コラムシフトできる。

b. 枢軸軍戦闘フェイズにロンメルは隣にある 1 つの戦闘を右に 1 コラムシフトできる。

c. ロンメルは除去されない。もしも敵が入ってきたらロンメルを一番近い枢軸軍ユニットに移す (同じ距離に 1 つ以上ある場合は枢軸軍が決める)。

12.43 パットン (Patton) とハーモン (Harmon)

a. ハーモンは防御ヘクスか、その隣接ヘクスにいる場合、防御ヘクスに対する枢軸軍の宣言された戦闘のうちの 1 つの戦闘の、戦闘比を左に 1 コラムシフトできる。ハーモンは異国籍攻撃の +1 修正を無効にできる。

b. パットンが盤上に現れたターンの戦闘フェイズから全てのアメリカ軍の兵質値が 1 上昇する。これはゲームの最後かパットンが盤上からいなくなるまで続く。パットンに、コラムシフトの能力はない。

(パットンとハーモンは、ロンメルと異なり、除去され得る)

13.0 特殊ユニット

13.1 山岳部隊

6 つの山岳部隊が登場する。フランスの山岳歩兵ユニットが 3 つ、それに、フランス『RACL』、アメリカ『1Rngr』、および、ドイツ軍『5+6/22』砲兵、である。

13.11 山岳ヘクスで防御している敵ユニットを攻撃する場合は、全ての山岳部隊 (砲兵除く) の兵質値は、+2 増加する。

13.12 山岳部隊は山岳ヘクスに入っても止まる必要がない。

13.2 ドイツ重戦車ユニット

13.21 先導ユニットが損害の最初のステップロスを被る原則(3.42b.)とその例外(3.42b.の直後に記載)の項目において、他の例外規定と共に、13.21の規定の内容は既述。

13.22 最初の雨天ターン以後、全てのタイガー戦車は残りのゲーム中、一級または二級道路から離れられない。もしも、他の地形に入ることを強制されたら除去される。もしも、雨天のターンはじめに一級または二級道路にいなかった場合、除去される。

13.3 連合国軍の国籍上の制限事項

13.31 省略

13.32 異なる国籍の混成からなる連合軍側が、同一の防御側ユニットを攻撃する場合、他の全ての戦闘に対する修整に追加して、戦闘結果の賽の目に+1する(例外:ハーモン指揮官ユニットの影響(12.43a))

14.0 増援

14.1 増援の到着

14.11 増援は決められたターンに入ることができる。枢軸軍の場合は、決められたターンは、到着可能な最も早いターンであり、連合国軍の場合は、他の場所から登場させるために遅着させることができる(シナリオセットアップカード参照)。

14.12 両プレイヤーとも、増援グループ・ユニットを、後のターンに同じ場所に到着させるのであれば、遅着させることができる。もし、登場可能ヘクスの全てが敵地上ユニットにより占められていたら、必ず、増援の到着は遅らせなければならない。この場合、その後、登場ヘクスに敵ユニットがいなくなってから登場できる。

14.13 (連合軍セットアップカード1と2の前面参照。)

14.2 増援の盤上への進入

14.27 もし予定されていた登場ヘクスが敵側ユニットにより占領されていたら、増援ユニット(複数含む)は、登場予定ヘクスに隣接するどちらのヘクスからでも登場できる。さらに、もし、これら隣接ヘクスもまた占領されていたら、当初の登場予定ヘクスに最も近い、盤端にある非占領ヘクスから登場する事ができる。

14.28 増援は、敵側ユニットがすでに盤外離脱(14.3)した場所(またはその隣の場所(この規定は14.27に優先して適用される))から盤上に登場できない。連合軍側増援は、同一の盤端に存在し、枢軸軍側ユニットがそれぞれ盤外離脱した2つの道路の間のいずれのヘクスからも、盤上に登場できない。

14.3 盤外離脱

14.31 両軍とも自軍移動フェイズまたは自動車化移動フェイズ中、盤外に離脱することができる。離脱には追加1移動力かかる。

14.32 枢軸軍ユニットは、盤端にある連合軍の4つの補給地点からのみ離脱できる。

14.33 連合軍は枢軸軍の補給源である7004と7005からのみ離脱できる。(シナリオ2において(15.25e.))

14.34 両軍とも離脱したユニットは盤上に戻ってくることは

ない。

14.4 撤退

14.41 増援フェイズに盤上から取り除く

14.42 もしも撤退するユニットがすでに除去されていたら、撤退は無視する事ができ、代わりに他のユニットが撤退する必要はない。この、除去され、指定された撤退が起こらなかったユニットが、その後、再登場するよう指定されていたとしても、通常通り再登場できる。

14.43 航空機は要求された航空機を撤退させる。

15.0 シナリオ 原文参照

16.0 省略

ルール本文は以上

ルール以外のエラッタについて

(CRTの下にある)「Coordination Die Roll Modifiers(DRMs)」の表の、横の欄「Command Points」と縦の欄「Combat Units」の交差欄は、ルール12.23(b2)に合わせて、「Y(適用あり)」に修整すること。

「Expanded Sequence of Play(拡大手順表)」中の、表項目B.3.bとB.3.cの間に、「近接航空支援任務設定」の項を入れること(8.43参照)。(近接航空支援の解決は、従来通り表項目B.3.hにおいてなされる。競技者は、砲兵連携の結果を知る前に近接航空支援を宣言しなくてはならない。)

「KASSERINE PLAYER AID CARD 1」中の、「Unit Halvung」の項目中、1.において仏軍と伊太利亜軍の砲兵に関する記述を削除する。ルール通り、(国籍に係わらず、)原則として、兵質値を超える賽の目を連携チェックで出してしまった砲兵ユニットであれば、半減の効果が適用され、例外として、賽の目「10」が出たときには、一切の支援が得られないこととなる(8.41)。

第5版