

- ・1945年1月1日～24日(全12ターン)。
- ・1ターン=2日。
- ・1Hx=約5km(3マイル)。

2 - プレー手順

- A. 補給と天候 Ph
両軍補給判定
連合軍は天候判定
- B. 独軍移動 Ph
- C. 独軍戦闘 Ph
- D. 連合軍移動 Ph
- E. 連合軍戦闘 Ph
- F. ターン終了
自動的勝利の判定。
ターンマーカーを1マス進める。

3 - 移動

- ・許容移動力：
歩兵=8(青色)
機械化と機甲=12(黄色)

[3.2] 地形の影響

道路：

- ・機械化は、同 Hx に単独でいる、または非機械化や非自動車化の歩兵とスタック時にのみ道路移動コスト適用。
- ・他の機械化とスタック、または既に道路上にいる機械化を横切る機械化は、道路以外の地形コスト消費。
- ・歩兵は常に道路移動の特典あり。

橋梁：

- ・道路が河川を横切る箇所にあります。
- ・渡河 MP コスト打消。戦闘の罰則は適用。

[3.3] フェリー

- ・独軍がライン河を渡河する唯一の方法。
- ・独軍は任意の自軍移動 Ph に、ライン河隣接 Hx にフェリーを配置可。
- ・配置後にフェリーは移動不可。
- ・フェリーから横切った Hx 群の1つには敵がいなこと。これら隣接 Hx へ渡河可。
- ・フェリーに隣接する対岸の全 Hx に連合軍が存在すると、フェリー破壊(唯一の破壊方法)。例：フェリーを Hx2114 に配置すると、2013 及び/または 2113 へ渡河可。連合軍が 2013 及び 2113 に進入するとフェリー破壊。
- ・対岸のユニットは次の補給 Ph に孤立(他の自軍盤端から補給線が引けなければ)。

4 - 支配地域 (ZOC)

- ・全ての戦闘ユニットが自身の Hx と隣接 6Hx へ及ぼす。ライン河越には及ばない。
- ・単独の1戦闘力ユニットは、自身の Hx の外へは

及ばない。スタックしたユニットの戦闘力が1を越えると隣接 6Hx へ及ぶ。

[4.2] ZOC の影響

- ・EZOC に進入すると、移動停止。
- ・EZOC で移動を開始すると、+1MP で離脱可。
- ・EZOC 間の直接移動不可(例外：4.4)。

[4.4] 6. SS の2歩兵(11/6 と 12/6)の浸透移動

- ・EZOC 間の直接移動可。
- ・唯一のコストは、EZOC 離脱毎の+1MP。

5 - スタック制限

- ・移動 Ph と戦闘 Ph の終了時に：
連隊や旅団3個プラス大隊1個、または、
連隊や旅団2個プラス大隊2個まで。
- ・超過ユニットは所有者選択で除去。

6 - 戦闘

- ・戦闘は強制ではない。
- ・敵ユニット占拠の隣接 Hx を攻撃可。
- ・通法では進入不能の地形へは攻撃不可。
- ・スタックした複数の攻撃側ユニットは、異なる敵 Hx を攻撃可。

[6.3] 部隊練度 (A～D)

- ・各戦闘で各軍は練度表で 1d6 し、シフトを出す。最も良い練度を常に用いる。
- ・防御側の負のシフトは攻撃側への追加シフトになる(逆の場合も同様に)。

[6.4] 戦闘解決

- ・戦闘力で基本戦闘力比(端数切捨)を算出し、コラムシフトを適用して最終戦闘力比に。
- ・戦闘結果表の該当コラムで 1d6 し、最終戦闘結果得る。
- ・コラムシフト適用後、最終比は 1-4 未満や 8-1 超にはならない。

[6.5] 戦闘結果

- ・強制退却、ロス、次に自由意思退却の順に所有者が適用。防御側から先に。次に攻撃側。
- ・防御側が可能であったか自由意思で留まり、ロスを選択すると、攻撃側は全てロスで満ちし、退却不可。
- ・防御側が(自由意思や強制で)退却すると、攻撃側も退却可。
- ・両軍に機甲が存在すると、最初のロスは参加した機甲に適用。

[6.6] 退却と戦闘後前進

(6.6.1) 退却：

- ・敵占拠 Hx や、そのユニットにとって禁止の Hx へは不可(→除去)。
- ・退却優先順位：
 1. EZOC 外へ。
 2. 一般的に自軍盤端方向へ。
 3. 敵ユニットから遠ざかる Hx へ。
- ・EZOC へ退却可能だが、自軍ユニット非占拠の EZOC 通過毎にスタック毎に1ロス。
- ・退却するスタックは、異なる Hx へ可。
- ・盤外に退却すると、次ターンに退却 Hx が隣接 Hx

に戻る。不可では次ターンに退却 Hx から 2~6Hx 以内に
戻る。
重要：スタック制限を超過して退却したユニットは
除去(5.)。

(6.6.2) 戦闘後前進：

- ・攻撃側(のみ)は、空いた Hx に進入し、加えて退却路に沿って。
 - ・禁止地形へは不可。
 - ・退却スタックが複数 Hx へ分離すると、どの退却路へでも可。
- 例外：機甲と機械化は 2Hx 目以降は退却路に沿わなくてもよい。
- ・EZOC に進入しても停止不要。
 - ・両軍に結果がある場合、前進を望む攻撃側は全ての結果をロスで満たすこと。
 - ・戦闘結果の全てを適用前に敵ユニットが除去されると、攻撃側は未適用結果を前進数に変換可。

7 - 補給

[7.2] 補給線

- ・機械化が使用できる地形に補給線(長さ無制限)が通る。
- ・敵占拠 Hx や、自軍ユニット不在の EZOC には不通。
- ・河川には通るが、ライン河はフェリー以外では不通。
- ・ユニットの補給状態は補給 Ph に判定。

[7.2] 補給源

- ・自軍盤端へ補給線が引けるユニットは補給下：
独軍 = 北と東端。
連合軍 = 西と南端。

[7.3] 補給の影響

- ・補給 Ph に補給線が引けないユニットは孤立 (Isolle) マーカー配置：
半減の戦闘力で攻撃。
防御は正常。
- ・補給 Ph に補給線が引けない孤立ユニットは補給切れ (non ravitalle) マーカー配置：
攻撃不可。
半減の戦闘力で防御。
移動力半減。

備考：戦闘力の端数は切上げ。

8 - 天候

- ・航空任務にのみ影響あり。
- ・連合軍が天候表で 1d6。

9 - 航空任務

- ・各航空任務は攻撃や防御で 1 シフト。
- ・攻撃側はどの戦闘に航空任務を投入するか選択し、そして防御側が同様に。
- ・各戦闘には 1 航空任務のみ。

[9.2] 天候による航空任務数

天候	連合軍	独軍
好天 (clair)	3	1
軽曇天 (nuageux)	1	1
重曇天 (couvert)	0	0

10 - シナリオ

[10.1] 史実シナリオ

- ・1945 年 1 月 1 日に開始し、全 12 ターン。

(10.1.1) 連合軍の初期配置：

- 赤色点線以南に配置。(＃)はユニット数。
DI=歩兵師団、DB=機甲師団。
- ・157/103 DI : 101。
 - ・44 DI (5) : 201~502。
 - ・100 DI (3) : 602~803。
 - ・63 DI (2) (TF Harris) : 201~803。
 - ・GTL/2 : 404。
 - ・GTD/2、GTV/2 : 508。
 - ・62/TFH、94/TFH、117/TFH、14/TFH (TF Hudelson) : 904~1304。
 - ・45 DI (5) : 1404~2003。
 - ・79 DI (5) : 2104~2506。
 - ・70 DI (3) (TF Herren) : ライン河沿いの 2507~2210。
 - ・42 DI (3) (TF Linden) : ライン河沿いの 2211~1814。
 - ・FFI : 1814。
 - ・36 DI (5) : 411 と 312。
 - ・14 DB (3) : 511。
- 米軍ユニットは、如何なる理由でも赤色点線を越えられない。

(10.1.2) 独軍の初期配置：

- 赤色点線以北に配置。(＃)はユニット数。
VG=国民擲弾兵、FJ=降下猟兵、Pz=装甲、PzG=装甲擲弾兵。
- ・19 VG (3) : 301 と 401。
 - ・KG/36 : 501。
 - ・VolksW : 701。
 - ・17SS. PzG+653sPJ (4) : 601 及び/または 702。
 - ・559 VG (2) : 802 及び/または 903。
 - ・257 VG (3) : 1003。
 - ・12/6 SS : 1103。
 - ・361 VG (2) : 1203。
 - ・256 VG (3) : 1303 及び/または 1403。
 - ・KG/245 : 2002。
 - ・KG/Ra (Rässler) : 2404。

(10.1.3) 増援：

- 独軍：
- ・第 1 ターン : 11/6SS と 506/6SS : 1001。
 - ・第 2 ターン : 553 VG (4) : 2312 または 2314。
 - ・第 3 ターン : 21Pz (4)、25PzG (3)、353 (1) : 301~2505。
 - ・第 5 ターン : 7 FJ (3) : 2201。
 - ・第 6 ターン : 47 VG (3) : 2201。
 - ・第 8 ターン : 10SS (4) : 2312 または 2314。21 Pz と 25 PzG を取除 (東部戦線でソ連軍の攻勢)。

連合軍：

- ・第 1 ターン : 12 DB (3) : 106。
- ・第 2 ターン : 3°RTA : 1515。
179/103 : 101。

[10.2] 仮想シナリオ

- ・準備を整えて実施した独軍の攻勢を想定。
- ・1945 年 1 月 5 日に開始し、全 10 ターン。

(10.2.1) 連合軍の初期配置 :

- ・ 10.1.1 に従う。

(10.2.2) 独軍の初期配置 :

- ・ 10.1.2 に従う。加えて :
 11/6SS と 506/6SS : 1001。
 553 VG(4) : 2312 または 2314。
 21 Pz 及び 25 PzG : 301~2505。

(10.2.3) 増援 :

独軍 :

- 開始時に 1 オプションを秘密裏に選択 :
オプション 1 : -1VP で第 2 ターンに 10SS Pz(4) を 301~2505、または 2312 か 2314。
オプション 2 : -1VP で第 1 ターンに 11 Pz(4) を 301~2505。
オプション 3 : -2VP でオプション 1 と 2 を統合。
 ・ **第 4 ターン :** 7 FJ(3) : 301~2505。
 ・ **第 5 ターン :** 47 VG(3) : 301~2505。
 ・ **第 7 ターン :** 21 Pz と 25 PzG を取除。

連合軍 :

- ・ **第 1 ターン :** 12 DB(3) : 106。
 3°RTA : 1515。
 179/103 : 101。

[10.3] 勝利条件

独軍の自動的勝利 :

- ・ 独軍が Saverne を 1 ターン間占領し、連合軍とのステップロス比が 2/3~3/2 ではゲーム終了。これ以外では下記の VP を得る。

目標地点 :

- +2VP : Hagenau、Mondolsheim、Phalsbourg、Saverne。
 +1VP : Gamsheim、Wingen、Rahling、Ingwiller、Hochfelden。

独軍/連合軍のステップロス比(切上) :

- | | | |
|------------|------------|------------|
| 1/4 : +4VP | 2/3 : +1VP | 2/1 : -2VP |
| 1/3 : +3VP | 1/1 : 0VP | 3/1 : -3VP |
| 1/2 : +2VP | 3/2 : -1VP | 4/1 : -4VP |

結果 :

- 0VP 未満 : 連合軍作戦的勝利。
- 0~3VP : 連合軍戦術的勝利。
- 4~6VP : 独軍戦術的勝利。
- 6VP 以上 : 独軍作戦的勝利。



■ 略語一覧 :

- 1d6 = 6 面体サイコロ 1 個振り
- drm = サイの目修整
- EZOC = 敵の ZOC
- Hx = ヘクス
- HxS = ヘクスサイド
- MP = 移動ポイント
- Ph = フェイズ
- VP = 勝利ポイント
- ZOC = 支配地域

訳註 : 英文ルールからの翻訳です。

Pakfront/YSGA 2015 年 3 月例会配布用

入手	14, I, 2015
脱稿	3, II, 2015
抄訳	パック 1 号

地形効果表

地形	歩兵 (MP)	機甲 (MP)	戦闘
平地	1	1	—
森林	1	2	左 1 シフト
荒地	2	4	左 2 シフト
村	他の地形	他の地形	左 1 シフト
都市	他の地形	他の地形	左 2 シフト
2 級道路	1	1	他の地形
国道	1	1/2	他の地形
河川/橋梁	+ 3 /—	+ 5 /—	左 1 シフト
ライン河	フェリーを除き渡河不能*		—
稜線	+ 1	道路以外横断不可	左 1 シフト
マジノ線	他の地形	他の地形	左 1 シフト

* 歩兵コスト + 3 MP。
機甲コスト + 6 MP [訳註：ルール 3.3 では「機械化歩兵」]。

天候表

1	: 好天 (clair)
2、3	: 軽曇天 (nuageux)
4、5	: 重曇天 (couvert)
6	: 前ターンと同一

前ターンが好天では -1drm。
第 1 ターンは重曇天。

部隊練度表

1d6	A	B	C	D
1	-1	-1	-2	-2
2	—	-1	-1	-1
3	—	—	—	-1
4	—	—	—	—
5	+1	+1	—	—
6	+2	+1	+1	+1

結果：偏差コラムシフト数。

戦闘修整

全て累積するが、同一戦闘で各タイプは 1 修整のみ。修整は下記の順序で適用：

1. 部隊練度：6.3 参照。

2. 防御側の地形：

- ・コラムシフト。累積する。
- ・防御側に最も有利な罰則を常時適用。

例：1 ユニットが河川や稜線越に攻撃し、他はそれ以外では、河川や稜線の罰則適用。

3. 同一師団効果：

- ・同一師団の元々の全ての連隊が同一 Hx から同一の敵を攻撃すると、右 1 シフト。
- ・大隊は同一師団効果に数えない。
- ・同一の機甲師団や装甲擲弾兵の元々の全ての連隊や旅団が【訳註：同一 Hx から(?)】同一 Hx の同一の敵を攻撃し、その防御側 Hx が平地ならば、右 2 シフト。下記が本特典を得る：

米軍第 12、14 機甲師団、
仏軍第 2 機甲師団、
第 11、21、10SS 装甲師団、
第 25、17SS 装甲擲弾兵師団。

4. 歩兵と機甲の特典：

- ・歩兵(どのタイプでも)が機甲(機甲兵科記号あり)とスタックでは、攻撃と防御で 1 シフト。
- 備考：米仏軍機甲師団の旅団は自動的に本特典を得る(米軍第 14 機甲師団の CCR は不可)。

5. 歩兵と対戦車砲の特典：

- ・歩兵(どの種類でも)が対戦車砲(対戦車砲兵科記号あり)とスタックすると、機甲を含む攻撃に対する防御で 1 シフト。

6. 機甲特典：

- ・敵機甲が戦闘に参加し、どれもが機甲特典(戦闘力に星印あり)を持たない場合、機甲特典を有す機甲や対戦車砲は攻撃や防御で 1 シフト。

7. 国民砲兵(多連装ロケット砲)：

- ・Volsk [erfer] が参加する戦闘は 1 シフト。
- ・射程 2Hx。

8. 航空任務：1 シフト(9.)。

9. 包囲攻撃：

- ・攻撃側ユニットやその ZOC で、防御側が完全に被包囲では右 1 シフト。
- ・自軍ユニットで EZOC 打消不可。

【訳註：ルール 1.4 には、「独軍の 653sPJ と 353 は、マジノ線の小要塞への市街戦で 1 シフト。」との記載あり。】

戦闘結果表

1d6	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
1	4/-	3/-	2/-	2/-	1/-	1/-	1/1	-/1	-/1	1/R	-/R1
2	3/-	2/-	2/-	1/-	1/-	2/1	-/1	-/1	1/R	-/R1	1/R2
3	2/-	1/-	1/-	1/-	2/1	1/1	-/1	1/R	-/R1	1/R2	-/R2
4	2/-	1/-	2/1	2/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	-/R2	1/R3
5	1/-	2/1	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	1/R3	-/R3
6	2/1	1/1	1/1	-/1	-/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	-/R3	-/R4

攻撃側/防御側。

数値：ステップロス、及び/または退却 Hx 数。

R：1Hx 強制退却。ただし部隊練度が A か B のユニットは代わりに 1 ステップロス可。

太字：最後に適用する結果(ステップロスまたは退却)は攻撃側が選択。ただし防御側がロスや退却を被るユニットやスタックを選択。