

<3W 1994>

THE LAST BLITZKRIEG

Germany's Last Offensive of Late 1944:
The Battle of the Bulge

By Michael Scott Smith

- ・1944年12月16日～26日(全22GT)。
- ・1Hx=約2マイル(3.2km)。
- ・1GT=約12時間。

【2.0】ゲーム備品

[2.2] ユニットカウンター

(2.22) 識別色

- ・深緑：米軍。
- ・赤色：英軍。
- ・灰色：独国防軍
- ・黒色：独武装SS

兵科記号内の色

- ・薄緑：米第1軍
- ・赤色：米第3軍
- ・黄色：英第21軍
- ・薄青：独第6装甲軍
- ・タン：独第5装甲軍
- ・緑色：独第7軍

[2.3] 兵科

- ・機械化=戦車、機甲歩兵、機甲偵察。
- ・非機械化=歩兵、落下傘、グライダー、砲兵、ロケット砲。

【4.0】プレー手順

A. 独軍PT

1. 補給 Ph
2. 増援 Ph
3. 移動 Ph
4. 戦闘 Ph
5. 機甲突破 Ph
6. 衝撃回復 Ph

B. 連合軍PT(同左)

【5.0】移動

- ・常に最低1Hxは移動可。ただしEZOC間の直接移動(例外：再架橋)と、禁止地形へ進入や横断では不可。

[5.3] 地形の影響

道路：

- ・EZOCや敵ユニット占拠では使用不可。

森林：

- ・機械化は道路沿いでのみ出入り可(含：戦闘後前進)。

河川HxS：

- ・道路を除き、河川に隣接して移動Phを開始でのみ横断可。
- ・河川HxSに隣接して自軍ターンを開始した歩兵は、その河川HxSを横断して移動継続可。
- ・機械化と砲兵は、橋梁や町でのみ渡河可。
- ・特記せねば、渡河に特別MPコストなし。

[5.4] 軍団境界線

- ・第1～6GT間のみ、下記機械化に適用：
- ・第6装甲軍のは5817～4516の道路へ攻撃、そこへ移動、またはそれよりも南方へ移動不可。
- ・第5装甲軍はこの道路沿いを移動し、そこから攻撃できるが、より北方へは移動不可。

[5.5] 塹壕

- ・GT中に移動せず、敵ユニットに隣接していない砲兵以外は、町以外のHxで塹壕構築でき、マーカー配置。
- ・戦闘や移動で自軍全ユニットがHxから出るとマーカー取除。
- ・防御時に、各ユニットの戦闘力と練度が1増。
- ・両軍共に幾つでも構築可。

[5.6] 要塞

- ・盤上に印刷。独軍のみ利点あり。破壊不可。
- ・各ユニットの戦闘力2増、練度1増。

[5.7] 要塞化地域

- ・St. Vith、Bastogne、及び全てのLiege Hxでのみ、歩兵クラスが連続する完全2ターン留まると構築可。
- ・構築中は構築中の面で配置し、2ターン目終了時に完成面に。
- ・構築中(2ターン間)にEZOCが及ぶと、構築中止。
- ・要塞化地域マーカーは1個余分にあり。

(5.71) 要塞化地域の防御時の利点

- ・各ユニットの戦闘力2増、練度1増。
- ・防御側の戦闘結果1減(例：1/2→1/1、1/1→1/0)。
- ・強制ステップロスは2以上の結果にのみ適用。
- ・衝撃を被らない。

[5.8] マップ離脱

- ・自主的に可能なのは独軍機械化のみで、Meuse河を超えた先の西端と北端の道路Hxのみから道路移動率で。
- ・退却で離脱強制はVPに関して除去ではない。北端か南端から離脱強制された連合軍は、次のGTに同一盤端の任意の道路Hxから再登場。
- ・盤端の町には盤外へ続く道路あり。

【6.0】スタック制限

- ・地上ユニット3個が同一Hxで移動終了可。
- ・教導装甲師団、第82、101空挺師団は、そのユニット全4個(のみ)がスタック可。

【7.0】支配地域(ZOC)

- ・全てのユニットが常時、周囲6Hxの全ての地形と河川HxS越に及ぼす。
- ・機甲のZOCは道路沿いを除き、森林Hxへは及ばない。
- ・彼我のユニットはZOCに影響を与えない。

[7.3] 移動への影響

- ・EZOC進入=直ちに移動終了。
- ・同一または異なる敵ユニットのZOC間の直接移動不可(例外：再架橋)。

[7.4] EZOCへの退却

- ・EZOCへ、またはEZOCを通過すると、スタック毎にEZOCごとに1ステップロス。
- ・EZOCへ退却しても停止しない。
- ・EZOCで退却終了不可。必要な退却を更に行う。

【8.0】戦闘

- ・自軍ユニットのZOC内にいる敵ユニットを攻撃可。
- ・攻撃実行は任意。
- ・攻撃は予め宣言しておく必要はない。
- ・スタックする全ユニットは、攻撃でも防御でも常に同一戦闘に参加のこと(例外：スタックした砲兵の地上支援と弾幕射撃)。
- ・1戦闘は防御側2Hxまでに。
- ・衝撃と補給切れであっても、戦闘力は1未満にならない。

[8.2] 各戦闘の手順

1. 攻撃側は攻撃や防御するユニットを宣言。
攻撃側は砲撃する砲兵及び/または空軍を宣言。
次に防御側は砲撃する砲兵及び/または空軍を宣言。
2. 両軍は自軍の戦闘力を合計。
3. 戦力比算出(コラムシフト適用)。
4. 戦闘結果表の該当コラムでdr(+drm)し、直ちに結果適用。
5. 常に防御側先に結果適用。

[8.3] 練度

- ・両軍の修整後の最大練度の差を：
攻撃側>防御側=-#drm。
攻撃側<防御側=+#drm。

[8.5] 退却(7.4参照)

- ・所有者が行う。
- ・機械化と砲兵は、橋梁のない河川HxS越え不可。
- ・スタックは同一Hxで退却終了のこと。
- ・スタック超過する場合は、満たすまで退却継続。
- ・可及的に、各ユニットの退却路は自軍補給道路へより少ないHx数を通行すること。退却が残っていると、自軍補給道路へ向かって道路沿いに継続。

[8.7] 戦闘後前進

- ・攻撃側の砲兵クラス以外が、防御側が退却した Hx 数まで。
- ・1 Hx 目は元々防御側がいた Hx。以降は方向自由。
- ・EZOC に進入すると直ちに停止。
- ・歩兵は、自軍ターン開始時から河川 HxS に隣接時のみ渡河前進可。機械化は橋梁や町でのみ渡河前進可。
- ・通常の移動で出入り禁止の Hx へは、前進で出入り不可。機械化は道路沿いでのみ、森林を出入り可。
- ・「E」結果と退却の代わりに全滅で、全ての防御側が全滅した場合は：機械化=2 Hx(のみ)。
非機械化=1 Hx。

[8.9] 同一師団効果

- ・練度5の独軍機械化師団、または練度5の連合軍師団の全構成部隊が戦闘参加時に、攻撃側は-1 drm。防御側は+1 drm。
- ・2個連隊編成の師団では不可。
- ・衝撃ユニットがいる師団は不可。
- ・各軍最大1(+1か-1)シフト【訳註：原文のまま】まで。

[8.11] 集中攻撃

- ・1 Hx に対して、対向する Hx、各々1 Hx 空けた3 Hx、または4 Hx 以上からの攻撃は、右1シフト。
- ・町 Hx へは不可。

[9.0] 砲兵

- ・現戦闘 Ph に隣接敵ユニットから攻撃を受けておらず、衝撃や補給切れでもない砲兵は、敵占拠 Hx への砲撃が攻撃側自軍ユニットへの支援の一方、または防御側自軍ユニット支援に戦闘力使用可。
- ・射程は目標 Hx まで数え、4 Hx。独軍ロケット砲は1 Hx。
- ・米軍砲兵は、両 PT に1回づつ戦闘力使用可。
- ・独軍砲兵は、各 GT に1回のみ戦闘力使用可。

[9.2] 砲兵の攻撃

- ・地上支援と弾幕射撃あり。
- ・非隣接敵ユニットを攻撃時は、退却や戦闘結果を被らない。隣接して戦闘時には被る。
- ・1戦闘に使用できる砲兵数は無制限。

[9.21] 攻勢地上支援

- ・攻撃側非砲兵に砲兵の戦闘力を加算。
- ・全ての防御側敵ユニットは射程内のこと。

[9.22] 弾幕攻撃

- ・攻撃側の8戦闘力以上の砲兵のみによる攻撃。
- ・8を越える4戦闘力毎に+1 drm(最大+2)。
- ・防御側敵 Hx は射程内のこと。
- ・1戦闘 Ph に1 Hx へ何度でも可。既に衝撃のユニットには影響なし。

[9.23] 衝撃

- ・戦闘結果表は用いず、弾幕攻撃 Hx の敵ユニット毎に dr し、
 $dr \leq \text{防御側練度} = \text{影響なし}$ 。
 $dr > \text{防御側練度} = \text{衝撃}$ 。

[9.24] 衝撃の影響

- ・戦闘力=半減(切上)。
- ・練度=1減。
- ・移動力=半減(切上)。
- ・砲兵は戦闘に使用不可。
- ・橋梁の再架橋や破壊不可。
- ・自軍 PT 終了時に衝撃マーカー取除。

[9.4] 防御地上支援

- ・攻撃を受ける自軍ユニットに砲兵の戦闘力を加算。
- ・自軍ユニットは射程内のこと。
- ・敵砲兵のみによる攻撃では不可。

[9.5] 独軍砲兵の制限

- ・1 GT に1回しか射撃不可。
- ・ロケット砲：
隣接敵ユニットとのみ戦闘可。
単独、または他の砲兵と弾幕攻撃可。
- ・砲兵(ロケット砲以外)：

同一 GT に移動と砲撃の両方は実行不可。

[10.0] 航空支援

[10.1] 飛行中隊

- ・各 GT の使用可能数はターン表に記載(独軍/連合軍)。
- ・各々1 GT に1回のみ使用可。

[10.2] 地上支援

- ・敵占拠の任意の1 Hx の1ユニットまで攻撃側から先に配置可。
- ・±1シフト。

[10.3] 迎撃(連合軍のみ可)

- ・独軍の地上支援配置直後に割当て、1ユニット同士相殺。

[10.4] 移動妨害(連合軍のみ可)

- ・独軍ターン開始時に、町以外の道路 Hx に配置。
- ・同 Hx に進入する独軍は道路使用不可。離脱時は可。
- ・独軍機械化のみは、橋梁と森林の道路 Hx のみを強行突破可。道路を用いて通過し、隣接道路 Hx で停止。ユニット毎に dr し、1か2で1ステップロス。
- ・独軍機械化は、移動妨害されている森林道路 Hx は強行突破でのみ進入可。

[11.0] 補給

- ・自軍 PT の補給 Ph にのみ判定。

[11.2] 補給路

- ・ユニットから自軍盤端へ続く自軍補給道路へ4 Hx 以内の補給線。
- ・EZOC には不通(自軍ユニット占拠でも)。
- ・地形や移動妨害の影響を受けない。
- ・河川は非破壊の橋梁 HxS にのみ通る。

[11.3-4] 補給源

- ・独軍=東端道路 Hx。及び、
独軍ユニット占拠の Liege Hx (EZOC でも可)。
- ・連合軍=北、西、南端道路 Hx。及び、
独軍ユニットがない Liege Hx。

[11.7] 補給切れ

- ・戦闘力：攻撃時=半減(切上)。
防御時=そのまま。
- ・移動力：半減(切捨)。
- ・練度：1減。
- ・砲兵は全く使用不可。
- ・塹壕構築不可。

[11.8] 航空補給(連合軍のみ)

- ・連合軍航空支援が可能な GT の連合軍補給 Ph に選択した1 Hx の全ユニットを、次の連合軍補給 Ph まで補給下にできる。

[12.0] 橋梁

- ・衝撃ユニットは再架橋や破壊不可。

[12.1] 橋梁の破壊

- ・橋梁 HxS を含む Hx の非砲兵は、その橋梁の2 Hx 以内に敵ユニットがいると、町以外の橋梁をいつでも破壊可。
- ・各ターンに1ユニットは1橋梁のみ破壊可。
- ・破壊されると、実行ユニットは同 GT にはそれ以上移動不可。
- ・両軍の戦闘後前進と退却中や、敵の移動 Ph 中にも破壊可。

[12.2] 破壊済橋梁の再架橋

- ・ターン開始時に橋梁 HxS に隣接し、戦闘に参加しない非砲兵が可。両軍可。
- ・自軍 PT 終了時に、敵ユニット不在の対岸 Hx へ再架橋ユニットは前進して停止。EZOC から EZOC でも可。

- [12.3] 下記は開始時に破壊済：
5726-5826、6232-6331、6732-6633。

[13.0] 機甲予備

- ・自軍 PT 開始時に、補給下の機甲を幾つでも予備指定可(予備マーカー配置)。
- ・移動や戦闘は不可だが、全移動力で機甲突破移動可。

・敵ユニットに隣接するとマーカー削除。

【14. 0】独軍の補給制限

・第9GT開始時から各GTにdrし、3～6では下表で再dr。その部隊はそのGT間は補給切れ。

補給不足表

dr 補給不足になる部隊

1	第2装甲師団
2	第116装甲師団
3	装甲教導師団
4	独軍選択で第I SS装甲軍団(第1と12SS)の1個師団
5	独軍選択で第II SS装甲軍団(第2と9SS)の1個師団
6	総統護衛装甲旅団(Fuh Es)

【15. 0】降伏

・各GT開始時に、敵ユニットに隣接する補給切れの未修整練度が3のみのユニットやスタック毎にdrし、6で除去。

【16. 0】PEIPERとSKORZENY

・17AMに、Peiper戦闘団は移動と戦闘後前進でEZOC無視。
・19AMより前の1GTに、第150装甲旅団は移動でEZOC無視を試みてもよい。通過するEZOC毎にdrし、1か2は成功。他の目では失敗し、移動終了。

【17. 0】奇襲

■ 16AM GTのみ

・独軍の各攻撃は右1シフト。
・連合軍ユニットは、攻撃されると全移動力。他は半減(切捨)。
・連合軍砲兵は支援不可。
・第1、12SS装甲師団は移動PhにEZOC進入不可。装甲連隊は予備指定可。
・独軍は、その各軍ステージエリアに対面する連合軍のみを攻撃可。
・第6装甲軍を除き、独軍砲兵は弾幕射撃や攻勢地上支援不可。

■ 16AMと16PM GTのみ

・両軍共に橋梁破壊不可。再架橋は可。

■ 16AM～17PM GTのみ

・独軍は補給切れにならない。

【18. 0】増援

・登場遅延可。その際は、同一盤端のどこからでも登場可。
・英軍は11/29機甲旅団を除き、Meuse河渡河不可。

【19. 0】勝利条件

独軍決定的勝利(Antwerp陥落す！)：

・Meuse河を超えた先の西端か北端の道路Hxから補給下の機械化を少なくとも9個(うち3個は装甲)離脱させると直ちに。

独軍戦術的勝利：

・Meuse河を超えた先の西端か北端の道路Hxから補給下の機械化を少なくとも6個離脱させると直ちに(決定的勝利を得るためにゲーム継続を選択せねば)。

独軍限定的勝利：

・Vireuxの町より北方のMeuse河を補給下の機械化が少なくとも3個超えると直ちに(決定的や戦術的勝利を得るためにゲーム継続を選択せねば)。

引き分け：

・終了時に、Bstogne、St.Vith、及びMarcheに独軍がいる。
または、上記3町のうち2町に独軍がおり、Meuse河HxSから3Hx以内に補給下の独軍がいる。

連合軍限定的勝利(史実の結果)：

・終了時に、独軍勝利条件と引き分けの両者阻止。

連合軍戦術的勝利：

・終了時に、独軍勝利条件と引き分けの両者阻止し、Bstogne

やHouffalizeに独軍がいない。

連合軍決定的勝利：

・終了時に、独軍勝利条件と引き分けの両者阻止し、Bstogne St.Vith、Marche、及びHouffalizeに独軍がいない。

【21. 0】ランダムイベント

・18AM GT開始時で、連合軍航空妨害配置後に独軍はカード1枚引き、適用。

#1：von der Heydteの空挺降下成功

・18AMと18PM GTに、連合軍は下記Hxで道路移動不可：5507、5607、5608、5708、及び5609。

#2：Bayerlein 将軍、町酒場のベルギー娘に首ったけ

・18AM GTに、教導装甲師団の全ユニットは移動力半減(切捨)。

#3：SSによる虐殺

・続く4GT間、SSを含む全ての独軍攻撃は+1drm。

#4：教導装甲師団第130連隊に赤外線夜間暗視装置装備

・以降PM GTに第130連隊は戦闘力2増。

#5：ドイツコマンド部隊、橋梁破壊を阻止

・連合軍18AM GT終了時に、独軍が指定した第6装甲軍戦区の1橋梁を米軍は1GT間破壊不可。

#6：Peiper、航空補給を得る

・18AM GTから続く2GT間、Peiperは補給下。

#7：ドイツコマンド部隊の欺瞞

・第6装甲軍戦区の町1Hxを指定し、18AM GTに進入した各連合軍はdr：

- 1、2＝影響なし。
- 3、4＝同ターンは以降、道路移動不可。
- 5、6＝そこで停止。

#8：ヒトラー、第5装甲軍を増強

・第II SS装甲軍団(第2と9SS装甲師団)が東端から登場。
・軍団境界は以降無視。

#9：第116装甲師団、燃料集積所を占領

・第116装甲師団は以降、燃料不足を被らない。
・Hx列5100よりも西方に第116装甲師団が1ユニットもいなければ無効。

#10：Jagd Tigerがバルジに到着

・JPZ装甲旅団が18AMに東端から登場。

■ Errata (27 Oct 94付)：

・下記を除き、加筆済。

I. ルール

- 2.3項。機甲歩兵と偵察の兵科記号が逆。
- 目次の20.0項。自動的勝利はない。

II. カウンター

1. 装甲教導第130は、移動、戦闘、及び機甲予備に関して、機甲歩兵ではなく機甲。
2. 米軍第5歩兵師団の裏面の兵科記号色は緑ではなく赤。

III. マップ

1. 6014-5914の橋梁は、非機械化のみ横断可。
2. 6814(Stadkll)は「6」が記載であるべき。

IV. 連合軍戦闘序列表

1. 「開始時」のVIII/174砲兵の鍵括弧の片割れは無視。
2. 17PMユニット(9/47)は、5434-5834ではなく4801-5601から登場。
3. 22AMの英軍第53師団と第4砲兵旅団は、4234-4733ではなく1608-1613から登場。

■ 略語一覧：

dr = 6面体サイコロ 1個振り。
 drm = サイの目修整
 EZOC = 敵のZOC
 GT = ゲームターン
 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

Pakfront 1994年2月例会配布用
 入手 30, I, 1994
 脱稿 02, II, 1994
 改訂 25, X, 2015
 抄訳 バック1号

地形効果表

地形	移動コスト 非機械化	機械化	戦闘への影響
平地	1	2	攻撃側に「純」機甲を含むと右1シフト(防御側に機甲がいると不可)
荒地	2	4	左1シフト
森林	2	進入不可	影響なし
町	1	2	全防御側の修整後戦闘力2倍。集中攻撃不可
道路	連合軍：1/4 独軍：1/2	1/4	
河川	渡河に追加MP不要。橋梁でのみ渡河可。		河川 HxS 越のみで攻撃されると全防御側の修整後戦闘力2倍
橋梁	道路移動のコストのみ消費。		
要塞	進入に追加コスト不要。Hx内地形のMPのみ消費。		破壊不可。独軍のみ利点あり。各ユニットの戦闘力2増、練度1増。

備考：戦闘への地形効果は累積。ただし倍加は1回のみ。

戦闘結果表

dr	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	dr
-2	0/1	0/2*	0/3	0/4	0/4*	1/E	0/E	0/E	0/E	0/E	-2
-1	0/1	0/2	0/2*	0/3	0/3*	0/4*	1/E	0/E	0/E	0/E	-1
0	1/1	0/1	0/2	0/2*	0/3	0/4	0/4*	1/E	0/E	0/E	0
1	*2/0	1/1	0/1	0/2	0/2*	0/3*	0/4	0/4*	1/E	0/E	1
2	3/0	1/0	0/1	0/1	0/2	0/3	0/3*	0/4	0/4*	1/E	2
3	*3/0	*2/0	1/0	0/0	0/1	0/2*	0/3	0/3*	0/4	0/4*	3
4	*4/0	*3/0	*1/1*	0/0	0/0	0/2	0/2*	1/3	0/3*	0/4	4
5	E/0	*4/0	2/1	*1/1*	1/0	0/1	0/2	0/2*	1/3	0/3*	5
6	E/0	E/0	*3/0	2/0	*1/1*	1/0	1/1	0/2	0/2*	1/3	6
7	E/0	E/0	4/0	*2/0	2/0	1/1	1/0	1/1	1/2	1/2	7
8	E/0	E/0	E/1	3/0	*2/0	2/1	1/0	1/1	1/1	1/1	8
9	E/0	E/0	E/0	E/1	3/0	*2/0	2/0	2/0	2/0	2/0	9

戦闘結果：

#/# = 攻撃側結果/防御側結果。
 1-4未満の攻撃の戦闘結果は、E/0。
 7-1越の攻撃は7-1とみなす。

数字 = ステップロス数と退却 Hx 数の組合せ。
 E = 全ユニット除去。
 * = 最低1ステップロス。

DRM

練度差(8.3)：
 攻撃側 > 防御側 = - #drm。
 攻撃側 < 防御側 = + #drm。

同一師団効果(8.9)：
 攻撃側 = - 1drm。
 防御側 = + 1drm。

コラムシフト(地形効果表も参照)

集中攻撃(8.11)：
 右1シフト(町 Hx へは不可)。

航空地上支援(10.2)：
 攻撃側 = 右1シフト。
 防御側 = 左1シフト。

戦闘力と練度の修整(地形効果表も参照)

塹壕(5.5)：戦闘力1増。練度1増。

要塞(5.6)：戦闘力2増。練度1増。

要塞化地域(5.7)：
 戦闘力2増。練度1増。
 防御側の戦闘結果1減。
 強制ステップロスは2以上の結果にのみ適用。
 衝撃を被らない。

補給切れ(11.7)：
 攻撃時戦闘力半減(切上)。練度1減。移動力半減(切捨)。
 砲兵は全く使用不可。塹壕構築不可。

衝撃(9.24)：戦闘力半減(切上)。練度1減。移動力半減(切上)。
 砲兵は戦闘に使用不可。橋梁の再架橋や破壊不可。