

D-Day at Omaha Beach

1 Introduction

D-Day at Omaha Beach は1944年6月6日の重要な12時間をシミュレーションするソリティアゲームです、アメリカ上陸軍の攻撃時、フランス カルバドス海岸は独軍が長く伸びた浜辺を保持していました（その海岸はコードネーム オマハビーチで知られている）。D-Day で5ヶ所のビーチを連合軍が攻撃、オマハビーチは大量の出血による厳しすぎる勝利でした。6月6日の数時間は侵攻の結末をわからないものになりました。結局連合軍侵攻プランはいけてないにも関わらず、勇敢で向こう見ずなアメリカ軍兵士は生き残り橋頭堡を確保しました。

D-Day at Omaha Beach は以後DDOBと表示します。

DDOBはプレイヤーがアメリカ軍を指揮しビーチを攻撃し予想外に強い独の抵抗に対するフランスの地に足掛かりを得るのに苦労します。ゲームシステムが独軍を指揮しあなたに対抗します。

DDOBは特徴的なくつかのユニークなゲーム仕組みがあり。。。。

- ・ 予測出来ない独軍の指揮、しかし筋の通った戦略です。
- ・ 毎回プレイで様々なシチュエーションを作ります。
- ・ ビーチと内陸では違う戦闘状況を表現します。

プレイ開始時、それぞれゲームターンはリアルタイムで15分を表しています。それからがビーチからアメリカ部隊が内陸に移動し重点がシフトした時、毎ターン30分に時間スケールが広がりそしてアメリカと独軍戦術追加導入を認めます。

DDOBを二人でプレイ：DDOBはまた二人プレイヤーによる共同シミュレーションを提供します。それぞれのプレイヤーは1個アメリカ軍師団を受け持ちます：アメリカ第1師団を東側半分のビーチに上陸させそして第29師団は西側半分を攻撃します。

2 Game Components

DDOBは以下の内容物があります：

- 1 Game map
- 2 352 Playing pieces
- 3 One deck of 55 cards
- 4 Charts and play aid cards
- 5 Rules booklet
- 6 Color example booklet
- 7 Historical study booklet

DDOBはさいころ使いません。

以下省略

2.1 The Map

ゲームマップはオマハビーチ、1944年6月6日でのフランスカルバドス沿岸9キロメートル幅を表現します。マップは満潮時を表現、パピリオン（硬い沿岸棚）がビーチの高い外縁に沿って連続しています、高地のパピリオンのきつい崖は分かれています、4箇所（draw 小さな谷）が描かれていて、内陸、内陸高地の村と農園へ

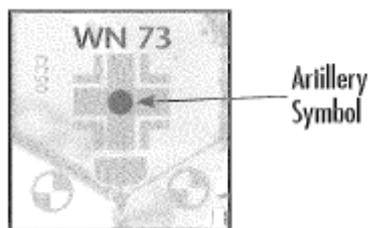
誘導します。ビーチ、パビリオンの描かれているところをまとめて低地上です。高地の大半はボカージュで名高いです、古い小山に高い生垣で区分している小さな農園で優秀な防御地形をなして、アメリカ軍侵攻に不利益です。

マップは北を下端にしたアメリカ軍侵攻視点で見ます。境界線でマップを東西に分けていますー第1師団と第29師団の作戦エリアです。

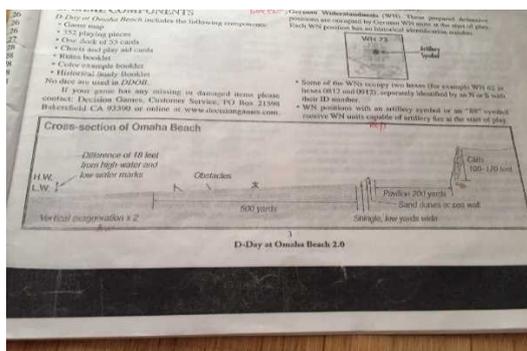
六角形のグリッドは、アメリカ軍ユニットの配置や移動を制御するために地形の上に重ねられています。それぞれのヘックスは250メートルを表します。マップの地形はマップの地形表で識別します。

独軍拠点。 多くのヘックスは独軍拠点を含みます。これら独軍拠点は2つの一般的なタイプがあります：砲台陣地拠点と増援拠点です。独軍拠点ごとに6種類うち1つで色分けがしてありますー独軍射撃カードでそれぞれターンでの独軍拠点が射撃するか決めるのに使います。独軍ユニットはこれらヘックスにのみ置けます（あなたがオブショナルバリエントルール 独軍戦車 をプレイしない限りは）。

独軍砲台陣地 (widerstandsnest WN)。
プレイ開始時独軍WNユニットによって占められている防御拠点が準備されています。それぞれのWN拠点は史実に基づいて番号表示されています。



- いくつかのWNは2ヘックスからなり（参考 WN 6 2番はヘックス0812と0912ならなります）、IDナンバーNかSにより分けて識別されています。
- WN拠点には砲兵シンボルまたは88ミッシェルシンボルがありWNユニットはプレイ開始時砲撃能力を受け取ります。



- ほとんどのWNはビーチを見渡せる崖や斜面に沿って配置されています。除外としては、WN 67と69はサン・ローラン村内で内陸に配置されています；これらはWN拠点として運用しますが増援拠点としてではありません。

独軍増援拠点。

これら拠点はプレイ中独軍増援ユニットに占められます。ほとんどの増援拠点は IDを持ち アルファベット/番号 はゾーン記号(AからG)と増援優先番号を意味し、独軍増援登場決定に使われます。



- **空き増援拠点。**いくつかの増援拠点はIDを持ちません(参考、ヘックス1014)。そのような拠点は戦術増援登場きっかけ(9.4)で、または拡張ゲーム中独軍アクションにより占められます。
- **前進の方向。**いくつかの増援拠点は前進アクションを許可されます(拡張ゲーム中のみ)。
- **ユニット無し独軍拠点の固有戦力はありません。**しかしながら拡張ゲームで、ユニットが居ない増援拠点はアメリカ軍ユニットを待ち伏せすることができます。

独軍射撃点と地域射撃。そのヘックスを囲んでいるそれぞれの独軍拠点は拠点色と調和している射撃点を含みます。1つの独軍拠点から発せられる射撃点はまとめて地域射撃点としています。射撃点はアメリカ軍に対して3つの射撃レベルがあります。

上から
 集中射撃
 通常射撃
 散発射撃

- Intense fire
- ⊕ Steady fire
- Sporadic fire

アメリカ軍ビーチ上陸ボックス(Beach Landing Box)。ビーチの縁のボックス下はオマハビーチ上陸するアメリカ軍ユニットを置いておきます。それぞれのボックスは史実のビーチコードネームでユニークなナンバーのイニシャルが表示されています(例えば DW1は Dog White 1)。**Beach Landing Box**は各ボックスが示すビーチヘックスに上陸することをコミットします。

出口ヘックス。マップ外へ続く道路があるマップ端ヘックスはアルファベット AからGが表示されています。独軍拠点が出口ヘックスに連絡線がトレースできます。あなたのユニットが出口ヘックスから退出すると勝利ポイントを得ます。

ターントラック。ターンの経過を記録、各ターンの終わりにターントラックに沿ってターンマーカを進めます。トラックはまたゲームイベント、例えば 潮の変化やイベントデッキシャッフルが表示しています。それらがプレイに登場するまでユニット記載の登場ターンと一致するターントラックにアメリカ軍ユニットを置いて置きます。

• **タイムスケール：**ターントラックは1944年6月6日0615より開始し12時間をカバーします。最初の16ターンはそれぞれに15分とします。17ターンからは30分とします。

カード/フェイズトラック。それぞれのターン中カード引くと、ターンの間(フェイズ)参照用にカードの機能に合ったボックスに置きます。それぞれターンの終わりでトラックから全てのカードを取り去りマッ

プ外の捨て山に置きます。トラックの指示は基本ゲーム拡張ゲーム両方のためのプレイシーケンス要約です。

他のトラックとボックス

German Artillery boxes マップ外の砲兵ユニットを保持します、しかしオマハビーチは射程内です。各砲兵ボックスにマップ上の独軍拠点が記載されており、それら拠点のユニットが砲兵射撃観測をします。

German reinforcement boxes ゲームイベントにより選びだされる、戦術、師団とマイヤー戦闘団 3種類の独軍増援ユニットを保持します。

Garman depth boxes プレイ中選ばれるWN、建物と機動 3種類の独軍縦深マーカ (German depth maker) を保持します。

The US Infantry Loss Boxes プレイ中除去となった米標準歩兵ユニットを第1と第29師団各ロスボックスに保持します。

The US Command Post Track 米連隊指揮所の指揮範囲を示すマーカを保持します。
(拡張ゲームのみ用います)

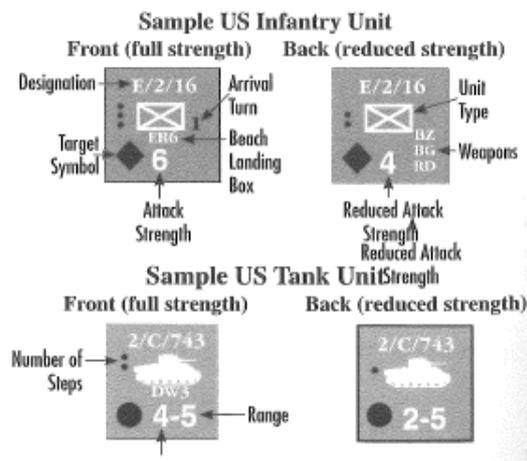
The US Engineer Track 米工兵の作戦範囲を示すマーカを保持します。(拡張ゲームのみ用います)

2.2 プレイするコマ

米軍、独軍とマーカユニットからなる352のコマがあり、ユニットの上、トラック、マップで案内や状態を指示するところに置きます。米軍と独軍の特徴は異なります。参考として米軍はステップがあり独軍

は未表示面を持ちます。

2.21 米軍ユニット



師団。 どの米軍ユニットも第1または29師団に所属します。第1師団より第29師団は軽い緑色です。

部隊番号。 歴史的な興味を絡めた、部隊名とユニット所属先名とその上の組織名が記載しています。

ステップ。 各米軍ユニットは1から4ステップ持ちユニット全体を表示します。米軍ユニットは戦闘損害結果によりステップロスします。標準歩兵中隊はゲーム開始時3ステップ持ち、砲兵大隊はゲーム開始時4ステップ持ち、他の部隊は開始時1または2ステップ持ちます。1または2ステップのユニットはユニット一つで表面だけまたは両面印刷しています。3または4ステップのユニットはサブユニットを持ちサブユニットは3ステップなら表面のみ4ステップなら両面印刷していて、濃い緑のラインで見分けがつきます。プレイ中、複数あるユニットの一つのユニットだけマップ上で使えます。

攻撃力。 戦闘中ユニットの火力数値は独軍ユニット攻撃に使います。ステップロスによりユニットの攻撃力は減ります。

兵器。 米軍ユニットはいろんな兵器や装備を所有し独軍ユニット攻撃に使います。

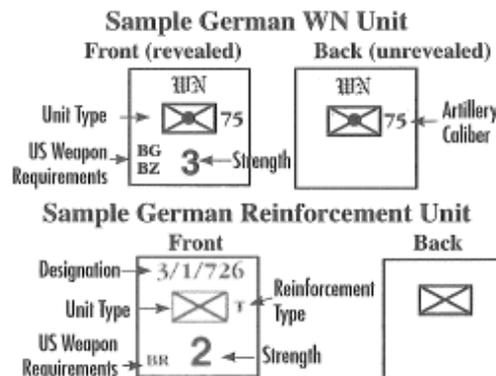
- 全ての完全戦力の歩兵ユニットと戦闘力に関係なく他の全米軍ユニットは米軍兵器チャートリストに所属する全ての兵器と装備があります。これらのユニットの兵器はユニットには表示されません。
- 歩兵ユニットはステップロスでいくつか兵器を失いカウンタ上にあるもののみ所有しています。

射程。 射程を持つ米軍ユニットは独軍ユニットを隣接しないで攻撃でき、独軍ユニットからの最大射程が記載されています。Uの射程記載はどこでも撃てます—そのユニットはマップ上どこの独軍ユニットにも撃てます (8.12 の規制範囲内)。

◆◆▲ **目標シンボル。** 独軍射撃、イベント、他のゲーム機能により損害を受ける米軍ユニットのシンボルです。黒い目標シンボル表示ユニットは隣接ヘックス支配できます。白い目標シンボル表示ユニットは自身のヘックスだけ支配できます (12.1 参照)。

到着ターンと配置位置。 そのターン登場する米軍ユニットはユニットに表示されている Beach Landing Box に置きます。ターンの無いユニットはセットアップ中に Beach Landing Box に置きます。

2.22 独軍ユニット



師団。 2 個師団の一つに所属する独軍増援ユニットはユニットシンボルの色分けしています；第 7 1 6 師団は黄色と第 3 5 2 師団は灰/茶色です。第 3 5 2 師団のユニットは連隊番号により認識します (ユニット上部部隊番号の 1 番右端の番号です)。第 3 5 2 師団は 9 1 6、9 1 5 または 3 5 2 連隊からなります。第 7 1 6 師団には 7 2 6 連隊がいます。

攻撃力。 ユニットの攻撃力は米軍攻撃に対する防御能力です。

必要な米軍兵器。 特定の兵器条件がある独軍ユニット防御戦術 (US Weapon Requirement) が表記していて、米軍ユニットが所有している場合独軍ユニット攻撃成功の可能性が上がります。US Weapon チャートに略語の意味が記載されています。

砲兵の口径。 WNユニット (8 8、7 5 または無し) が所有する大きな大砲で砲兵射撃確認に使います。

増援種類 (T、D、M、A)。 ゲーム開始時は各増援プールです—Tactical、Division、Kampfgruppe Meyer、または Armor。

2.23 ユニットの種類

2.23 Unit Types.

US units:

- Infantry Company
- Ranger Infantry Company
- Tank Company (half company per unit)*
- Artillery battalion or battery
- Self-Propelled artillery battalion*
- Amphibious artillery battalion (DUKW)
- Anti-aircraft batteries
- Self-Propelled Anti-aircraft batteries*
- Anti-Tank Company
- Engineer Battalions (two per unit)
- Regimental Headquarters

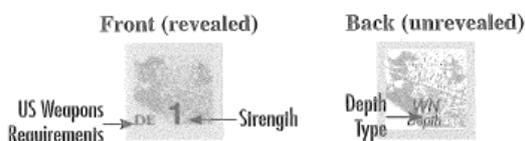
*Tank, self-propelled artillery and self-propelled anti-air units are *armored*.

German units:

- WN Crew
- WN Crew with Artillery
- WN Crew with Rocket Artillery
- Infantry Company
- Off-Map Artillery
- Armor Company (half) *Used in optional variant only*

*の米軍戦車、自走砲、自走対空砲は機甲類です。

2.24 独軍縦深マーカ。縦深マーカはマップ上独軍ユニットの真下におきます。一緒のユニットと縦深マーカは部隊が全戦力で十分に展開している表現です。縦深マーカが無いユニットは力不足または戦闘効果が十分に発揮されません。縦深マーカは裏面(未表示)であり、米軍のどれかのスタックされたユニットへの行動により唯一開示できます。縦深マーカが開示した時、攻撃力と特徴がユニットに足されます。独軍縦深マーカはマップ上単独では置けません、独軍ユニットにのみ適用します。



縦深タイプ。独軍ユニットを種類識別して縦深マーカが置かれます：

WN-WN ユニット

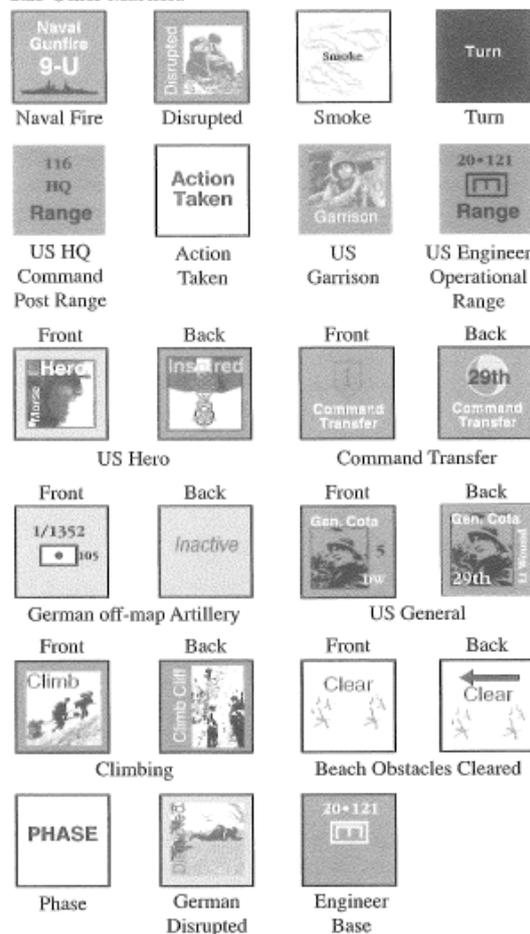
Building-Building Position の増援ユニット

Mobil-Building Position でない増援ユニット

Armor-機甲類増援ユニット、オプションバリエーションのみ

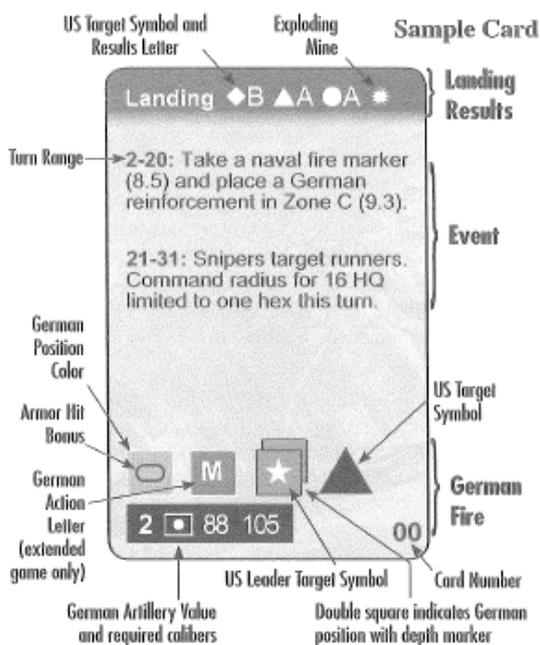
2.25 他のマーカ

2.25 Other Markers



2.3 カード

三種の内容の記載された54枚あります。
55番目のカードが米軍の行動をまとめて
プレイ中参考のためプレイ中の参考のため
で山から抜く必要があります。



プレイ中山から引いたカードは必要な部分
を見ます：

- **The Landing Results section** 上陸作戦
による米軍ユニットの影響がどうか決
めます。
- **The Event section** 今のゲームターンの
イベントです。
- **The Fire section** 独軍射撃フェイズ中
米軍ユニットまたは他の行動で独軍射
撃拠点位置を決定します。更に **the
German Fire section** は米軍浸透移動
の結果と独軍ユニットに弾幕射撃を浴
びせる時、時々米軍行動中に適用します。
1枚のカードはこれら三種のうち一つを利用し他の部分は無視します。上陸作戦、イベントと射撃が書かれたどれかを目的としてカード参照するルールです。

2.4 チャートとテーブル

Amphibious Landing Table

上陸作戦テーブル

German Fire Chart

独軍射撃チャート

Terrain Effects Chart

地形効果チャート

US Weapons Chart

米軍兵器チャート

US Attack Chart

米軍攻撃チャート

US Barrage Table

米軍弾幕射撃テーブル

Summaries of Key Priorities and Procedures

主な優先事項と手順要約

German Action Summary

独軍行動要約

German Armor Movement Map (オプション) 独軍戦車移動マップ

3 プレイするためのセットアップ

マップの **Beach Landing Box** がある北側に
座ります。

シナリオを選択します。

• **Easy Fox** は初心者向けです。ゲームマッ
プ東半分を使用します。特別セットアップ
と、このルールブックの最後(英文ルール：
裏表紙の裏)を参照します。

• **The First Waves** オマハビーチ全域侵攻
開始4時間を扱います(1から16ターン)、
プレイ時間は約3時間です。ルールは1章
から13章のみ使います。

• **D-Day at Omaha Beach** オマハビーチ全

域侵攻開始12時間を扱います(1から32ターン) 1から16ターンはルール1章から13章のみでプレイ。それから17から32ターンはルール14章から20章を利用します。プレイ時間は約6~8時間です。

・ **Beyond the Beach D-Day** 当日朝10時あたりから8時間をカバー(17から32ターン)、米軍はビーチへすでに侵攻していて内陸へ移動し始めました。ルールは1章から20章そして21章のセットアップルール使います。プレイ時間は約5時間です。

・ あなたがゲームを数回した後、望めば22章と23章のオプションルールとセットアップを研究して下さい。

The First Waves または D-Day at Omaha Beach シナリオは以下の通りです:

独軍 *Widerstandsnest (WN)* の準備。

WN縦深マーカ18個を混ぜて裏返しておきます。

- ・ **WNヘックス(9ヶ所):** 61、61、62N、65N、66N、68N、70、72N、73に裏返したWN縦深マーカを置きます。
- ・ 残ったWN縦深マーカはWN縦深マーカボックスに置きます。
- ・ **WNユニット18個**を混ぜて裏返して以下のようにマップに置きます:
- ・ **"88"シンボルがあるWNユニットをWN61とWN72S(2ヶ所)**に置きます。もしWN縦深マーカがある場合、縦深マーカの上に置きます。
- ・ **砲兵シンボルのあるWNユニットをWNヘックス(6ヶ所)に置きます:** 60、

62S、65S、68S、70と73。

- ・ **ロケット砲兵シンボルのあるWNユニットをWNヘックス: 69。**
- ・ 残ったWNユニットは残っているWNヘックス(9ヶ所)に置きます。

独軍砲兵ユニット**4個**を独軍砲兵ボックスに置きます。

独軍ユニットとマーカで以下の種類をそれぞれ分けて、マップ上の一致するボックスに裏返しておきます:

- ・ 戦術増援ユニット (Tactical Reinforcement) **9個 (T)**。
- ・ 師団増援ユニット (Divisional Reinforcement) **11個 (D)**。
- ・ マイヤー戦闘団ユニット **8個**と機動縦深マーカ (Mobile Depth Marker) **4個**をマイヤー戦闘団ボックス。
- ・ 機動縦深マーカ **20個**を機動縦深ボックス。
- ・ 建物縦深マーカ (Building Depth Marker) **8個**。

カウンタに Beach Landing Box が記載されており登場ターンが記載されていない米軍戦車ユニット8個を Beach Landing Box に置きます。それぞれユニットの登場ターンと一致するターントラックのスペースに他の米軍ユニット全てを置きます(サブカウンタは除く)各スペースのユニットを第1師団と第29師団のスタックにまとめることができます。もしあなたが **The First Waves** シナリオをプレイする場合、16ターン以後の米軍増援計画は必要ありません。ターントラックの1ターンにターンマーカを置き、カード/フェイズトラック最初のスペースにフェイズマーカをおきます。

カードをシャッフルし裏返したカードの山をマップの脇に置き、隣を捨カード置き場にします。残ったマーカ全て後で使いますので脇に置いておきます。

4. プレイシーケンス

DDOBはターンでプレイします。ターンはいくつかのフェイズがあり、以下のシーケンスで進めます。Card/Phase track に沿ってフェイズマーカを進めて現フェイズ状態を示します。ターンを進めるうちにいくつかカードを引き、カードはそれぞれ違う機能です。それぞれのカードを引きますと、それを参照用に Card/Phase track の適切なボックスに置きます。

A : 米軍上陸作戦フェイズ

1 : 上陸カードを引き、東区画の Beach Landing Boxes の米軍ユニットに結果を適用します。それから第2上陸カードを引き、今度は西区画に適用します。

2 : Beach Landing Boxes で残った全ユニットは対応する waterline/beach ヘックスへ進めます。

3 : ターントラックの現ターンユニットを記載された Beach Landing Boxes に置きます。

B : イベントフェイズ (1 ターンは飛ばします)

イベントカードを引き内容を今のイベントとして実行します。

C : 独軍射撃フェイズ

射撃カードを引き東区画の米軍ユニットへ独軍射撃指揮とり、射撃カード2枚目

は西区画の米軍へ射撃指揮します。それぞれの区画射撃指揮は以下の通りです。

1 : 独軍ユニットがいる位置と射撃カードの色と一致している拠点の射界内米軍ユニットを射撃します。米軍ユニットは命中したか？をチェックし混乱、ステップロス、除去と呼ばれる結果を適用します。

2 : 開始4ターン:射撃カードに砲撃値が含まれていた場合、区画内の米軍ユニットへ砲撃による被弾をチェックします。

3 : 資格のある独軍位置から混乱マーカを除去します。

D : 米軍工兵フェイズ (1 ターンは飛ばします)

障害物があるビーチヘックスにクリアマーカをおき、米軍工兵により障害物を撤去した目印にします (10.1)。

E : 米軍行動フェイズ

米軍ユニットの行動実施です。行動には移動、攻撃、弾幕射撃含まれます。各米軍師団は二つのユニットまたはスタックが行動実施します。さらに以下のユニットは "自由" な行動ができます。

- 自己防衛移動 (self-Preservation move) を実施している歩兵
- レンジャー
- ユニットに以下のマーカとの場合 : ヒーロー、触発 (inspired)、よじ登る、混乱
- HQユニットまたは将軍
- HQユニットまたは将軍の指揮範囲のユニット

F : ターン終了

カードトラックのカードは全て捨て山へ移動、フェイズマーカをカードトラックの開始へ戻します。ターントラックにカードシャッフル表示がある場合、捨て山の全カードをシャッフルして山の下に戻します。

ターンマーカをひとつ進めます。

どちらかの米軍師団が壊滅的損害を被っている、またはシナリオの終了で勝利ポイント集計して勝ち負けを判定します。

17ターンからタイムスケールが15分から30分になり、プレイシーケンスに導入した追加行動を14章で説明しています。

5.0 米軍上陸作戦

米軍上陸作戦フェイズ中に全ての米軍ユニットは上陸にてプレイに登場します。各ターン、Beach Landing Box にすでにいるユニットは上陸チェックを実施、それからBeach Landing Box から浜辺ヘックスに移動します。最後に新しく到着したユニットをBeach Landing Box に置きます（これらは次ターン上陸します）。

5.1 上陸チェック

各区画のBeach Landing Box内のユニットは上陸チェックを東区画より実施します。

Beach Landing Box内ユニット判定は、荒波、装備故障、ナビ失敗と独軍地雷障害を横断する表現により影響があります。

手順：上陸カードを引き、区画内Beach Landing Box内全ユニットはこの1枚の結果を適用します。カードには上陸結果(A、B、C、D)と一緒に3種類の米軍目標シンボル◆▲●があります。今のターンの上陸テーブルに各ユニットの結果説明があります、

ユニットの上陸結果を決定する上陸カードのユニットシンボルとアルファベットをテーブルで探します。ユニットは上陸結果により上陸位置が東か西に流されてしまう、遅れる、ステップロスする、壊滅します。結果はその場で適用します。

参考：2ターン、西区画のBeach Landing Boxに4個の歩兵ユニットがいます。あなたが引いたカードは(◆B)(▲A)(●D)

でした。2ターンの上陸テーブルには

◆の結果B 東へ2ボックス流される。

歩兵1個適用

●の結果A 東へ4ボックス流される。

歩兵2個適用

▲の結果D 影響無し

歩兵1個適用

5.11 流される結果。流された場合、Beach Landing Box 横列沿いに表示されている数字だけ左(東)か右(西)に移動します。流されたユニットは流された先からビーチへ上陸します。

- ・ ユニットが流されてマップのBeach Landing Box から出ると遅れるになります。今のターンから2ターン先のターントラックに置きます。
- ・ 満潮ターン(high tide)中に流された先がhighの水位線(water line)でないと遅れるになります。(上記と同じ)

5.12 司令部ユニットと将軍は上陸のチェックはしませんが、司令部は水中地雷爆発による影響はあります(5.14)。ユニットとスタックしている司令部または将軍が流された場合、あなたのオプションと一緒に流

されるか、司令部または将軍ユニットだけ留まります。(5.31 の将軍は Beach Landing Box に単独で置けない事に注意)

5.13 レンジャー上陸オプション。上陸テーブルに記載されている、レンジャーユニットは4ターンから14ターンの間で効果無し (No Effect) 結果ならあなたのオプションで東へ1から4ボックス自主的に流されます。2ターン上陸スケジュール C/R 2 で指定されたレンジャーユニットは適用出来ません。

5.14 地雷爆発シンボル 水中地雷爆発 (7-22ターン)。地雷爆発シンボルを含む上陸カードを引いた場合、全ての他の上陸結果適用して、それから、Beach Landing Box のユニット1個が障害物を撤去されていないビーチヘックスに上陸するとして水中地雷が爆発したかどうかチェックします。プレイ開始時全ビーチ障害物は除去されていません、工兵オプションを実行し除去します (10.1)。



- 干潮時 (1-6と28-32ターン)、地雷は水中でなく障害になりません;爆

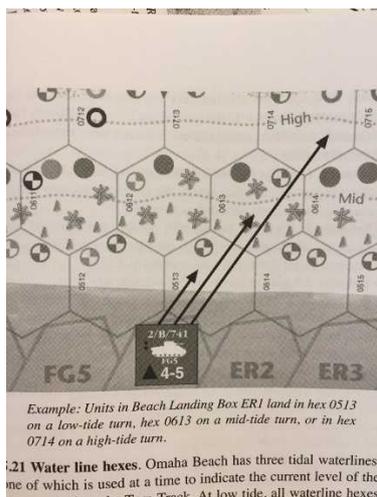
発チェックの必要はありません。

- 中間の潮の時 (Mid Tide 7-15ターン)、区画のユニットはビーチの障害物が除去されてない mid-tide waterline ヘックス に上陸する場合、あなたの選択したユニットから1ステップ失わなければなりません。全ビーチ障害物は拡張ゲームの23ターンからは除去されたとします、23-27ターン中間の潮のとき爆発チェックは必要ありません。
- 満潮時 (16-22ターン)、障害物ヘックスを超えて high-tide waterline ヘックスへ上陸する場合、あなたの選択したユニットから1ステップ失わなければなりません。
- リーダーの例外:司令部ユニット単独の場合地雷爆発によるステップロスを受けたら、ステップロスは出来ません。代わりに遅延となります;ターントラック上、今のターンから2ターン先に司令部ユニットを置きます。将軍ユニットは地雷爆発の影響はありません。(不死身)

5.15 上陸テーブルの通り、上陸結果はユニット種類とターンで変わります。いくつかのユニットはゲームの後半上陸チェックが免除になります。参考、14ターン以降歩兵ユニットの上陸チェックをしなくてもよいですが23ターン以前に上陸または除去されていない障害物ヘックスを通るそのようなユニットの場合、ユニットに水中地雷の被害があったかどうかは上陸チェックが必要です。(上陸確認と地雷爆発は別物として考えます。)

5.2 米軍ユニット上陸

全上陸結果決定後、まだ Beach Landing Box に居るユニットはオマハビーチへ上陸します。各ユニットは Beach Landing Box の示す方向で今の水位と一致する waterline ヘックスへ移動させます。



参考：Beach Landing Box ER1 のユニットは干潮なら 0 5 1 3、中間の潮なら 0 6 1 3、満潮なら 0 7 1 4 に上陸します。

5.21 水位線ヘックス。オマハビーチは3種類の水位線があります、ターントラックに記載されている、今の水位線表示は全部に適用します。干潮では海ヘックスの上のヘックスが水位線となりユニットによって占められます。中間の潮では mid-tide waterline 上が水位線となりそれより下のヘックスは海ですのでユニットは置けません。満潮では high-tide waterline が水位線でそれより下のヘックスは海ですのでユニットは置けません。end of turn で水位線の下ユニットはプレイから除去します。なので 7 ターンの最後に low-tide waterline 上にいるユニットは mid-tide が始まりで除去になります。7 ターン最後で

(または、16 ターンの最後で中間の潮ヘックス) 干潮ヘックスのきつい崖よじ登りマーカ (climb cliff marker) と一緒のユニットは除去されません。

5.22 区画を超えて上陸

割り当て外の区画のユニット上陸してしまうとこの先のゲームは他の師団指揮下に入ります。この記録は紙に書き留めるか、ユニットに指揮移行マーカ (Command Transfer Marker) をのせリマインダーとします。

5.3 Beach Landing Box にユニットを置く
Beach Landing Box から全ユニット上陸のあとターントラックの今のターンスペースの全ユニットを取り、ユニットに記載されている各 Beach Landing Box に置きます。

- ユニットに固有ビーチボックスが記載なら、例えば ER 3 ならそのボックスに置きます。
- ユニットにビーチ名は記載、しかし番号がなければ (例えば ER)、ビーチ名のどこかに置きます。
- ビーチボックスの代わりに師団番号(第1か第29) 記載なら、師団担当区画に置きます (第1師団は東、第29師団は西)。

5.31 Beach Landing Box に置けるのは1個または2個です。将軍と司令部ユニットはスタック制限には入りません。Beach Landing Box に将軍ユニットだけは置けません、同じターンの他のユニット到着スケジュールに合わせて置けます。

5.32 ビーチ I D のない Beach Landing Box にユニットはおけません；流された結果でしかそのボックスには入れません。

5.33 他のユニットが不本意に流されていきますが、レンジャー歩兵ユニットのみ Charlie Beach Landing Box (CH) に置けます。

5.34 自発的遅延

開始して7ターンより到着スケジュールのターンに Beach Landing Box に置く必要はありません。ユニットの遅延を選んだ場合、後ターンのターントラックに置きます。そのユニットは遅らせたターンに到着します（再び遅らせない限りは）。

- ユニットの自発的または不本意の遅延で次ターンに到着、10ターンまでの到着なら指定の Beach Landing Box に置かなければなりません。
- ユニットの自発的または不本意な遅延で10ターン以降の到着はそれぞれの区画のどれかの Beach Landing Box に置きます。
- 7ターン以前の自発的遅延はできません。

6.独軍射撃

独軍射撃フェイズで射撃カード1枚引き米軍ユニットに射撃する独軍拠点を東区画内で決めます、2枚目に引く射撃カードは西区画用です、これらは全ての射撃結果になります。独軍ユニット射界の米軍ユニットは射撃により被弾し混乱やステップロスを被ります。2枚の射撃カードは参照するのに Card/phase track の適用ボックスに置

きます。

全ての混乱していない独軍拠点は射撃能力があります—ユニットが表裏に関わらず。射撃することで独軍ユニットは確認面にはなりません。

6.1 射撃カードの読み方

各射撃カードは射撃可能な射界内独軍拠点が示されていて米軍ユニットは損害を被り得ます。各射撃カードは三つの独軍拠点を含まます—カードの色シンボルと一致する全ての混乱していない独軍管理下の拠点射界の米軍ユニットを射撃する資格があります。

-  • A single symbol indicates that positions of that color fire if occupied by any German unit, with or without a depth marker.
-  • A double symbol indicates that positions of that color fire only if occupied by a unit and a depth marker.
-  • Some position colors on the fire card have a star, indicating that a US Hero, HQ or General in the sector may be hit by fire from a position of that color (11.4).
-  • Some position colors on the fire card include an Armor Hit Bonus, indicating that fire from positions of that color is more likely to hit US armored units (see 6.36).
- Many position colors on the fire card have Action letters, used only during Turns 17-32. Disregard letters in Turns 1-16.



A US target symbol – US units with the target symbol indicated

- シングルシンボル:独軍ユニットと縦深マーカがある、または無い場合、その色の拠点が射撃できます。
- ダブルシンボル:独軍ユニットと縦深マーカが揃ってある場合、その色の拠点が射撃できます。
- 射撃カードのいくつかの色に星マークがありその色の拠点 (11.4) から射界内の米軍のヒーロー、司令部または将軍に命中します。
- 射撃カードのいくつかの色に機甲兵種記号があり、その色からの射撃は米軍機甲ユニット (6.36 参照) 命中する可能性が高くなります。

- ・ 射撃カードにたくさんの拠点色に独軍行動文字があり、17-32ターンの間のみ使用します。1から16ターンの間は無視します。

◆▲●米軍目標シンボル射撃カードに米軍ユニットの目標シンボルが記載しており、独軍射撃によりそれに命中します。

いくつかの射撃カードは独軍砲撃値があり、独軍射撃によりビーチの米軍ユニット、または区画内の Beach Landing Box に命中があり、更に独軍拠点からも射撃されます。

6.2 独軍射界

独軍拠点周辺ヘックスに拠点色の射撃点が描かれています。これらは独軍拠点射界となります。WN拠点射界はビーチ方向へ5ヘックスと同じくらい広がり、高地の深い地形の増援拠点は1ヘックスのみ、または2ヘックス伸びます。3種類の射撃点は火力が違います:集中射撃、通常射撃と散発射撃。射撃点の一つ、またはそれ以上ある米軍ユニットは独軍射撃の影響を受けやすいです。

6.21 WN62のような2ヘックスあるWN拠点は一つの拠点と考へ一つの射界を持ちます、ユニットが拠点のどちらか一つのヘックス、または両方にヘックスに居ようが占拠しています。

6.22 独軍拠点が東西境界線近くでも射界は境界線を越えますし弾も越えます。

6.23 マップ上の一部で、独軍拠点が近いと隣接する同色の拠点からの射界に入ります、

しかし一つの色の射界は決してかぶりません。ヘックス内射撃点はどの拠点よりか疑問がでた場合、その拠点にもっとも近いヘックスサイドの記載している射撃点とします。

独軍射界の参考とイラストの色分けを参照して下さい。

6.3 独軍射撃結果

カードの三色のうちどれかと一致する全拠点到適用する独軍射撃結果は射撃カード部分の上部に書かれています。



シングルシンボルの射撃カードの色を適用した場合、ユニットと縦深マーカがあるユニット、または縦深マーカが無いユニットによって混乱していない拠点を占めているところが射撃できます。



ダブルシンボルの射撃カードの色を適用した場合、縦深マーカがあるユニットによって混乱していない拠点を占めているところが射撃できます。2ヘックスあるWN拠点について言えば、ダブルシンボルの色が射撃するために少なくとも縦深マーカを必ず持つユニットがどちらか一方を占めていればOK牧場。

各独軍拠点の射撃は射界米軍ユニット各ヘックスチェックし、独軍射撃チャートに結果があります。その独軍拠点からの射撃点種類からチャート横列を使います。縦列は拠点の種類から交差するところを読みます:WN拠点または戦力面がわかる面のユニットがいる増援拠点、戦力面のわからな

いユニットがいる増援拠点、何もいない拠点の奇襲。射撃チャートボックス内の結果を見て、ヘックス内のどの米軍ユニットに被害があるか調べます。米軍ユニットに攻撃したヘックス内の射撃点種類（集中、通常、散発）、米軍ユニットの目標シンボル（◆▲●）、米軍ユニット種類（機甲または非機甲）などの要素で決定します。ユニットは射撃による被害として射撃チャート上記載されているようにステップロスするまたは混乱状態になります。

6.31 独軍拠点の射撃限界。一つの射撃で拠点内の独軍ユニットと縦深マーカの数だけ独軍拠点が米軍ユニットに命中できます。

参考、拠点の単独ユニットは1ターンで米軍ユニット一つだけ命中できます、WN拠点内2ユニットと1縦深マーカなら米軍ユニット3個に命中できます。この限界を超える資格のある米軍ユニットがあるなら、以下の優先順位で命中するユニットを選びます。

- ・ **優先順位 1 番：**集中射撃点のあるヘックスのユニット。全ての集中射撃点をチェックしたあとまだ未解決があれば2番に移ります。
- ・ **優先順位 2 番：**通常射撃点のあるヘックスのユニット。全ての通常射撃点をチェックしたあとまだ未解決があれば3番に移ります。
- ・ **優先順位 3 番：**散発射撃点のあるヘックスのユニット。これら優先のうちユニットの中の選択で必要なら射撃する拠点到非常に近い米軍ユニットを選びます、それからたくさんのステップを持つユニットです。選んでまだ残る場合、命

中をうけるユニットを選びます。

6.32 独軍射撃の結果としてのステップロス。独軍射撃チャート上に記載されているなら米軍ユニットは射撃で1ステップロスを食らいます；ユニットを減少面にします。また食らうと減少戦力ユニットに置き換えます。1ステップしかないユニットの場合除去します。

6.33 独軍射撃の結果としての混乱。米軍ユニットは射撃でステップロスの代わりに、またはそれに加えて混乱します；ユニットの上に混乱マーカを置きます。すでに混乱しているなら、さらなる影響はありません。ユニットは一つの拠点から混乱になっても、同じフェイズに別の拠点からステップロスを食らえます。

6.34 ステップロスの制限

たとえ複数拠点からの射撃による被害であっても、**一回の独軍射撃フェイズでユニットは1ステップロス以上できません。**可能な場合他の米軍ユニットに超過分の被害を適用できる；不可能な場合、超過分は無視します。しかしながら、複数拠点からの損害割り当てはたくさんの可能な米軍ユニットに試みなければならない。

参考、独軍拠点Aが2ユニット制限の場合に3ユニットに被弾する事可能です、そのうちの一つは独軍拠点Bが被弾させ、拠点Bがそのユニットに当てましたので、拠点Aは他の二つに被弾します。

6.35 合計で5ステップまたはそれ以上のステップの米軍ユニットに占められるヘッ

クスは集中目標となります、独軍射撃の影響を受けやすくなります。集中目標のユニットは目標シンボルが独軍射撃カードにあると考え、米軍ユニットの実際のシンボルは関係なくなります。

6.36 機甲シンボルがある射撃カードの拠点の色は機甲被弾ボーナスを受け取ります。全ての米軍機甲ユニットは被弾を決める時非機甲とします。たとえ射撃する拠点に機甲ボーナスがなくても、集中射撃点の米軍機甲ユニットの被弾はチャートごとに気をつけてください。

6.37 被弾はユニットに対してで、スタックではありません。スタック内の一つのユニットに被弾しても他には当たりません、スタックの両方に被弾した場合、両方ステップロスするかもしれません。

独軍射界の参考とイラストの色分けを参照して下さい。

6.4 独軍ユニットの混乱

混乱マーカを持つ独軍ユニットは射撃出来ませんし射界も無くなります。独軍ユニットの混乱はその区画の射界カードを引いて混乱している拠点色適用まで残ります。独軍射撃フェイズ、全ての射撃結果適用した後、射撃カードの拠点色が一致する拠点で混乱している独軍ユニット全ての混乱マーカを除去します。シングルシンボルまたはダブルシンボルで縦深マーカがあろうがなかろうが射撃カードの拠点色適用の場合、独軍ユニットから混乱マーカを除去します。

6.41 2ヘックスからなるWN拠点に両方ユニットがあり、その片方が混乱しても健在な方は射界ありますし射撃もできます。どのような状況でも混乱中ユニットと縦深マーカは拠点の射撃資格とどのくらいのユニットに被弾するか決めるのになんの貢献もしません。

6.5 独軍砲撃（開始後4ターンから）

砲撃結果がある射撃カードを引いた場合、先に区画内独軍拠点による全ての射撃結果を解決してから、区画内に独軍砲撃が米軍ユニットに被弾しているか確認します。独軍砲撃は1から3ターンまではありません。**手順**：砲撃結果の左側の数字が砲兵参加値です。WN 拠点と区画砲兵ボックスの両方で、区画内の混乱していない砲兵ユニットの数を数えます。カードに記載している砲兵の口径だけを数えます。資格のある砲兵が揃う、または超えたら、射撃カードの米軍ユニット目標シンボルで区画内の米軍ユニット1個に被弾します。

Artillery value examples:

3  75 88 105

If there are three or more undisrupted German units in the sector with 75, 88 or 105 caliber artillery, a US unit is hit by artillery fire.

2  88 105

If there are two or more undisrupted German units in the sector with 88 or 105 caliber artillery, a US unit is hit by artillery fire. German units with 75 caliber artillery do not contribute in this case.

射撃カードのステップロスする目標シンボル米軍ユニットを選ぶなら以下の優先順位になります：

1. Beach Landing box の歩兵ユニット
2. 浜辺ヘックスの非歩兵ユニット
3. Beach Landing box の非歩兵ユニット
4. 浜辺ヘックスの歩兵ユニット

これら優先順位の中から一つ選ぶ必要があ

る場合は1番ステップがあるユニットを選びます。選択肢がまだ残っているなら、あなたで選んで下さい。目標シンボルが浜辺ヘックス、または Beach Landing box に無い場合、砲撃による被弾はありません。

6.51 独軍砲兵ユニットの無力化

あなたが砲兵を有するWNユニットを除去すると独軍砲撃支援ができません。独軍砲兵ボックスの砲兵ユニットを直接除去はできません、しかし各ボックス内砲兵ユニット用の観測点として支援している独軍拠点占領により無力化できます。独軍砲兵ボックスにボックス内砲兵ユニット用いくつかの独軍拠点のリストがあります。ボックス内砲兵用観測拠点をすべて米軍が占領すると、INACTIVE面にします—このボックス内砲兵は砲撃支援をできません。

6.52 砲兵シンボルのあるWN拠点は他の全ての拠点のように射界を持ちます。独軍射撃カードを引く事で求められた場合これらは同じ独軍射撃フェイズ中、砲兵参加値チェックで砲兵能力として寄与、射撃実施します。

6.53 WN 6 9のロケット砲兵は砲兵参加値チェックに寄与できません。このユニットはイベントによってロケット射撃します。

7.0 米軍行動

米軍行動フェイズ中にあなたは米軍ユニットを行動させられます。毎ターン、各師団の2ユニット、または2スタックを選び、それぞれ1つの行動がとれます。加えて、米軍ユニットが特定の要件を満たせば自由行動を

とれます。

米軍ユニットは資格がある場合、以下の行動のいずれかを実行できます。

- **1ヘックス移動 (資格のある内の全ユニット)**
- **崖 (bluff) をよじ登る (歩兵、将軍と司令部のみ)**
- **きつい崖(cliff)をよじ登る (歩兵のみ)**
- **混乱を除去 (混乱マーカがのっているユニット)**
- **攻撃 (資格のある内の全ユニット)**
- **弾幕射撃 (戦車ユニットのみ)**
- **海軍射撃 (海軍射撃マーカのみ)**

7.1 自由行動

ユニットの自由行動は毎ターン各師団の2つのユニットまたは2つスタック行動制限を考慮しません。また一方で自由行動でなくてもユニットは1ターンに1つの行動をとれます。以下のような状況でユニットは自由行動がとれます：

- **特殊任務歩兵 (レンジャー) ユニット。**
レンジャーユニットは常に自由行動がとれます。この能力は歩兵ユニットとスタックしていても影響しません。
- **ヒーローまたは触発(inspired)マーカがあるユニット**
- **climb、climb cliff、混乱マーカがあるユニット**
- **司令部ユニットと将軍**
- **司令部ユニットまたは将軍の指揮範囲内ユニット。**スタックまたは隣接するユニットは行動フェイズ開始時に指揮範囲内容なので自由行動がとれます。これらのユニットは自由行動とれます、なぜなら司令部または将軍の指揮内であ

れば違う行動がとれます。リーダーはそれぞれのユニットに命令と激励します。

- **歩兵ユニットの自己防衛移動は、**今の浜辺ヘックスから保護ヘックスサイドにより近い浜辺ヘックスに移動することからなります。行き先ヘックスが浜辺ヘックスでない、または保護ヘックスサイドから遠ざかる場合、自己防衛移動として認められません。砂利浜 (shingle)、防波堤 (seawall)、坂 (slope)、崖 (bluff) とよじ登る事が出来るきつい崖 (scaleable cliff) が保護ヘックスサイドです。**断崖絶壁 (sheer cliffs) はダメです。**

7.2 行動実行

2つの許可されたユニット、またはスタックの行動とあなたが選ぶ自由行動を任意の順番で実行します。自由行動する、しないに関わらず、一度行動したユニットはそのターンは行動できません。ひとつの師団の行動を完全に終わらせてからもう一つの師団の行動を行わなければなりません。行動済みマーク (Action Taken) を師団で許可された2つのユニット、またはスタックにのせ行動を把握します。行動フェイズの終了でマークを除去します。

7.21 スタック内の2つのユニットは一緒に行動実行、正確に同じ行動を実行する限り一緒に行動しているとして一つの行動のコストで行えます: 参考、同じヘックスへ移動する、同じヘックスを攻撃する。
スタック内のユニットがバラバラに違う方向へ移動する、バラバラに行動すると2つの行動をした事になってしまいますので気

をつけて下さい。

ユニットが東西区画境界線を超えて移動すると (境界線を超えて上陸するとして) 行動実行は各師団の指揮下に入ると考えて下さい。行動が必要な場合、現在指揮下師団の行動制限で動かして下さい。

- 2人プレイの時、境界線を1ヘックス超えたところは所属師団の指揮を受けます。それを超えると他の指揮下に入ります。

7.3 行動：1ヘックス移動

この行動はいずれかのユニットが1ヘックスいずれかの方向へ移動します。

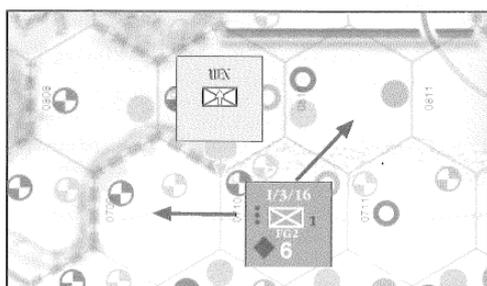
地形効果チャートにユニット種類の制限と移動禁止が載っています。歩兵以外のユニット、司令部と将軍は地形の険しいところへ入ったり超えたりできます。事実上、16ターンまで米軍機甲、対空砲と砲兵は立往生します。拡張ゲームであなたの工兵が立往生している兵種の為に浜辺の進軍路を切り開き、内陸へ移動可能になります (19.3)。

7.31 米軍ユニットは独軍ユニットで占めるヘックスには入れません。米軍ユニットは空の独軍拠点には入れます。

7.32 浸透移動。米軍ユニットが混乱していないユニットがいる独軍拠点の射界から同じ拠点の射界ヘックスへ移動する場合、独拠点が直ちに発砲する可能性があるところを過ぎて浸透することを試みます。射撃カードを特別に引き移動を試みます。独軍拠点色と浸透米軍ユニット目標シンボルがある場合、そのユニットは1ステップロスし

ます。縦深マーカ無し独軍拠点の場合は浸透ユニットに影響を及ぼすためには、特別に引いた射撃カードのカラーシンボルが1つのシンボル(四角1つ)でなければならない。

- ・ 浸透米軍ユニットがステップロスした場合、ステップロス選択は移動先のヘックス内ユニットで移動完了つまり保持しているものです。いずれにしても浸透ユニットは行動実行したことになります。
- ・ 浸透移動先ヘックスに米軍ユニットがいたなら独軍射撃確認を行わなければなりません、しかし5ステップ、またはそれ以上の集中射撃としては考えません。
- ・ 司令部と将軍は単独で浸透移動を試みることはできません、しかし標準ユニットとスタックなら出来ます。
- ・ 独軍拠点2カ所分を浸透する場合カード1枚引きます。そのカードに浸透する目標シンボルとどちらかの拠点色なら、ユニットはステップロスします。

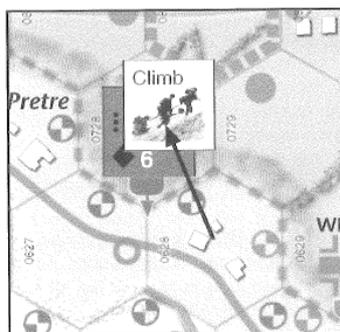


参考、米軍ユニットは橙独軍拠点に隣接しています。矢印の先に浸透移動が出来ます。他へは浸透移動できません。浸透移動を試みる場合、引いたカードに橙シンボルと◆目標シンボルならステップロスします。

7.33 司令部と将軍を動かしてしまいますと、残りの行動フェイズ指揮範囲内ユニットを自由行動させることが出来なくなります。**あなたのユニット行動に応じて段取りを考えてください。**

7.4 行動：崖(bluff)をよじ登る(Climb a Bluff)(歩兵、司令部と将軍のみ)

崖(Bluff)ヘックスサイドヘックスの米軍歩兵と特殊任務歩兵(レンジャー)は2ターンかけて崖(bluff)ヘックスサイドを超えることが出来ます。登りだろうが下りだろうが崖(bluff)は登らなくてはなりません。最初のターン上る先に移動して **Climb** マーカをのせます。次のターン **Climb** マーカを除去すると言う自由行動を実行します。 **Climb** マーカをのせて米軍行動フェイズを始めると **Climb** マーカを除去する自由行動だけ実行できます。 **Climb** マーカと混乱マーカ両方あるならこのターンは混乱マーカを除去する自由行動だけ実行できます。

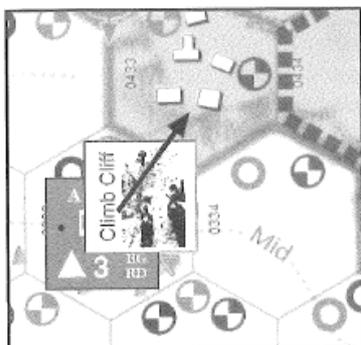


7.41 司令部と将軍は崖(bluff)をよじ登るのに1ターンしかかかりません；Climb マーカをのせる必要はありません。

7.5 行動：きつい崖をよじ登る(Climb a Cliff)(歩兵のみ)

米軍歩兵とレンジャーユニットは3ターンの間に3行動実行することによって登れる

きつい崖 (scaleable cliff hexside) をよじ登れます。1ターン目 Climb Cliff マーカをユニットにのせますーまだ動けません。2ターン目 自由行動としての移動です、登れるきつい崖 (scaleable cliff hexside) を超えたヘックスへ移動しマーカを Climb 面にします。3ターン目 自由行動として Climb マーカを除去します。



7.51 ユニットの Climb Cliff マーカをのせた米軍行動フェイズ開始時自由行動がとれます、しかし次の2つの行動です: 上記説明通りよじ登る、またはマーカを除去しじつとしている。

7.6 スタック制限

米軍行動フェイズ終了時ヘックスに1個か2個ユニットまでです。スタック制限適用は米軍行動フェイズの終了時だけです。米軍行動フェイズ、ターンの他のフェイズ中スタック制限を超えられます。

7.61 司令部ユニット、将軍とヒーローはスタック制限にいれません。

7.62 ユニットがいるヘックスのステップ数自体に制限はありませんが**独軍射撃フェイズ中集中射撃**の的になります。

7.63 米軍行動フェイズ最後のユニットのスタック制限違反があった場合、プレイヤーは**除去する**方法で制限に収まるようにしてください。

7.7 米軍ユニットの混乱

混乱している米軍ユニットは混乱マーカを除去する行動以外なにもできません。混乱マーカを除去するのは他の行動を先に行うまで待ってください、これは不注意で他のユニットと一緒に行動してしまわないようにして下さい。米軍行動フェイズ中に米軍攻撃失敗の結果により混乱になる可能性があります。そのような**混乱は、すでに行動実行しているため、発生した行動フェイズにユニットから除去されません。違いのある混乱を区別するため、米軍混乱マーカは表裏の色が違いますので使い分けてください。**

8 米軍戦闘行動

米軍行動フェイズ中、2種類の行動により独軍ユニットに混乱させるまたは除去する試みる事ができます:

- 独軍が居るヘックスを攻撃:独軍ユニットヘックスに隣接する歩兵ユニットが少なくとも1個ないとはいけません。他のユニットは隣接している所から参加可能、射程がある場合、隣接していなくてもOKです。
- 弾幕射撃は独軍がいるヘックスにもつぱら隣接しないところからです。戦車自身が目標に隣接しない射程内の独軍ユニットヘックスに弾幕射撃をします。

8.1 攻撃出来るユニット

隣接ヘックスから攻撃は必ず歩兵1個、またはレンジャー歩兵が隣接する独軍ユニットヘックスを攻撃可能です。この条件さえ満たせば、いずれかのユニットは共同して以下の状況と同じような独軍ユニットヘックスに対し攻撃できます：

歩兵ユニットは独軍ユニットヘックスに隣接しなくてはならない。

重歩兵ユニット(射程2を持つ)は隣接か独軍ユニットヘックスから1ヘックス離れたところ出なくてはならない。

戦車、対戦車砲または対空砲ユニットは射程内と1つかそれ以上の以下の事に当てはまらなければならない：

- ・ ユニットが目標ヘックスに隣接している、または
- ・ ユニットが攻撃するユニットに隣接している、または
- ・ ユニットがいずれかの司令部または將軍の指揮範囲である、または
- ・ 少なくとも攻撃する歩兵ユニットがいずれかの司令部または將軍の指揮範囲です。

砲兵ユニット(自走砲を含む)は**必ず**。。。

- ・ 射程内でしかし目標に隣接しない;そして
- ・ 司令部の指揮範囲(將軍じゃない)でその指揮範囲に拠点攻撃する歩兵が少なくとも1個あること(ゲームの最後までこの状況を満たすのは難しいです);そして
- ・ 機甲でない砲兵の場合、混乱していない独軍ユニットの射界ではない。

海軍射撃は海軍射撃マーカを使った場合、攻撃に含まれます、少なくとも攻撃歩兵

ユニット1個が無線機を装備している、または司令部の指揮範囲内が条件です。

8.11 射程の決定。

目標とその間のヘックス数が射撃ユニットの射程以下であれば、米軍ユニットの射程範囲内にあります。(目標ヘックスは数えませんが射撃ヘックスは数えません。)

8.12 高地への射撃規制

浜辺またパピリオン(硬い沿岸棚)ヘックスの米軍ユニットは少なくともひとつの浜辺ヘックスに独軍拠点射界が広がらない限り、高地の独軍ユニットが占める拠点到射線を引きません(崖から浜辺が見渡せる拠点と言う意味です)。これは攻撃行動と弾幕射撃行動に適用します。

- ・ 高地への射撃規制は海軍射撃には適用しません。

8.13 単一の独軍ユニットがいるヘックスに対して攻撃に参加する各ユニットは攻撃に参加するために行動を実行しなくてはなりません。行動出来ないユニットは攻撃できません。

8.14 司令部と將軍は攻撃参加に直接は無理で攻撃結果によって影響はありません。

8.15 地形効果チャートに記載されている、射線が引ける能力が無い限り(8.12)、低い部分(浜辺、パピリオン)のユニットは崖(bluff)やきつい崖を超えて攻撃できません。高地のユニットは崖(bluff)ヘックスサイドを超えて攻撃できます、しかしきつい崖、断崖絶壁ヘックスサイドは超えて攻撃できません。

- ・ 重歩兵ユニット(射程2)は崖(bluff)またはきつい崖を越えて攻撃できます(地形効果チャートにはきつい崖は攻撃禁止で例外が記載されていません)、しかし他の歩兵ユニットは許可されたヘックスサイドを通る隣接ヘックスからの独拠点を攻撃する場合に限る(8.12も参照してください)。

8.16 独軍拠点は米軍行動フェイズに一度のみ攻撃されます。

8.2 攻撃兵器

デザインノート：ウォーゲームのほとんどは、攻撃成功には敵より戦闘力が大きいのが必要です。DDOBの米軍攻撃でこの要素は重要です、しかし適切な兵器と戦術を採用することは同じくらい重要です。

米軍兵器チャートに載っているように、どの米軍ユニットも1つ、またはそれ以上の兵器を所有しています。どの独軍ユニットと縦深マーカに必要な兵器が記載してあります。米軍ユニットの必要な兵器があるということは、独軍ユニット攻撃で装備していない米軍ユニットよりは効果的です。

8.21 戦力減少した米軍ユニットの兵器。戦力減少した歩兵ユニット所有兵器は兵器チャートの代わりにユニットに記載してあります。ユニットからユニットへ減少戦力歩兵の変化によって所有兵器は；装備品を失ったり、死傷者が増えるにつれ放棄され違っていくのを反映しています。

8.22 いくつかの独軍増援ユニットと縦深マーカに必要な兵器として **FLanking 側面 (FL)** が記載しています。この兵器(実は戦術)はどの米軍ユニットも所有していません。攻撃のFL要求に答えるには、米軍ユニットは目標ヘックスに少なくとも2ヘックス隣接しているところから独軍占拠ヘックスへ攻撃しなくてはならない、しかし米軍同士お互いに隣接はだめです。

- ・ 独軍ユニットと縦深マーカ両方にFLが必要と記載の場合、必要な要求を満たすのは独軍ヘックスに少なくとも3ヘックス隣接し米軍ユニットは攻撃しなくてはならない。3ヘックスは隣接しても良いです。

8.23 ヒーローと兵器。隣接ヘックスからユニットというヒーローの攻撃時、ヒーローは兵器の”ワイルドカード”となります。すべての独軍の必要な兵器が明らかにされた後そのヒーローはあなたの選ぶ必要な兵器の代役をします。

- ・ ヒーローはFLの代役は出来ません。
- ・ あなたのオプションにより兵器のワイルドカードを提供する代わりに、ヒーローはあなたの戦闘力を1増加させることができます。
- ・ この特典は累積しません。1名以上のヒーローが一つの戦闘に関わっていた場合、ヒーローは1人だけワイルドカード兵器になります。

8.24 司令部の無線機。米軍司令部は無線機を所有しています、特定の独軍ユニットに無線機が必要です。司令部の指揮範囲の時、隣接ヘックスから米軍ユニットが独軍拠点

を攻撃すると兵器能力の中に無線機を含める事ができます。

8.25 海軍射撃は米軍攻撃（8.5 参照）の一部として海軍射撃マーカを消費する事で可能です。加えて、ヒーローのワイルドカードは海軍射撃要求の要件を満たします。

8.26 重歩兵兵器。いくつかの歩兵ユニットは射程 2 が印刷されています。そのようなユニットの隣接ヘックスからの攻撃は米軍兵器チャートの重歩兵で記載されているすべての兵器の能力があります。隣接していないヘックスから攻撃参加、または崖 (bluff) やきつい崖を越えての時、チャートの注意書きにあるように完全戦力重歩兵の兵器の装備が少なくなります。一度、重歩兵がステップロスすると 2 ヘックス射程を失い、通常米軍歩兵ユニットとおなじようになります。

8.27 戦車兵器。米軍兵器チャートにあるように、米軍戦車ユニットの兵器能力は目標ヘックスからの距離で決まります。距離 1 から 5 ヘックスは砲兵 (AR) とバズーカ (BZ) の要求を満たします; また 1 から 3 ヘックスはブローニング自動小銃 (BR) と機関銃 (MG) の要求を満たします。

8.3 攻撃結果

米軍ユニットの攻撃力、兵器と攻撃を受ける独軍占拠ヘックスのマーカ、必要な兵器、攻撃力を比較することにより攻撃結果が得られます。防御側独軍は攻撃結果として混乱状態になる、縦深マーカを失う、縦深マーカを得る、未確認面になる、または敗北します。

敗北した独軍ユニットは一時的か永久にプレイから取り除きます。米軍ユニットは攻撃結果として混乱します、時々ステップロスします。

一度あなたが宣言した、独軍占拠ヘックスへ攻撃行動と選択した攻撃に参加するすべての米軍ユニットの(あなたが持っている場合海軍射撃マーカを使う事も含みます)、攻撃結果は以下の通りです:

1 : 戦力未確認面であれば独軍ユニットを戦力確認面にします。未確認面縦深マーカがある場合は未確認面のままにしておきます。

2 : あなたの攻撃戦力合計とヘックス内の確認面の独軍ユニットとマーカの合計とを比較します。地形効果チャートに記載されている独軍拠点ヘックスの地形によって独軍攻撃力が増加したりします。

3 : あなたの攻撃ユニットがヘックスの確認面の独軍ユニットとマーカを打ち負かすのに必要な兵器をすべて所有している場合確認します。ヒーローが参加している場合は必要な兵器ひとつの代役が出来ます。

4 : 米軍攻撃テーブルを参照します。必要な兵器を持ち合わせていない場合テーブルの上の部分を使います、もし出来るなら下の部分を使います。あなたの攻撃力と独軍防御力を比較し数値に対応する行を見つけます。目標ヘックス内の独軍ユニットの処理に合ったコラムを見つけます—単独ユニット、ユニットと未確認縦深マーカ、またはユニットと確認縦深マーカ。縦横交差する攻撃結果を見つけます。攻撃結果は攻撃テーブル上で説明しています。

5 : 目標ヘックスの独軍ユニットとマーカに攻撃結果を適用し、米軍もある場合があ

ります。目標ヘックスに未確認縦深マーカが含まれていて攻撃結果でマーカを即確認の場合、兵器と防御力再計算して比較し再び攻撃テーブルを参照します。(その時は独軍ユニット&確認面縦深マーカの列を閲覧してください。)

8.31 単一攻撃として独軍占拠ヘックスに対し1ユニット以上による攻撃を解決します。あなたの参加するユニット全ての戦力を足して合計が単一攻撃力になり参加ユニットの兵器は全て利用できます。複数ヘックスからなる攻撃の場合、ヘックスサイドの地形を通る攻撃は**独軍防御側にとって最低限の優位であると考えてください**。参考、*Slope* (傾斜地) と *Shingle* (砂利浜) を越えて攻撃する場合、独軍の防御上優位の決定は砂利浜を使用することになります。

8.32 2ヘックス隣接している状態でWN拠点に攻撃する時、1ヘックスからだけ攻撃できます。他のヘックスの独軍ユニットはいずれも防御で手当てはありませんし攻撃結果による効果もありません。

8.33 独軍の撤退。米軍攻撃で独軍第352師団の独軍増援ユニットが敗北時、攻撃の瞬間独軍連絡線が通せたら場合、除去の代わりに撤退が出来ます(12.2 と 12.23 参照)。撤退ユニットは未確認面にして師団増援ボックスに置きます(増援種類は無視します)。プレイから除去された敗北ユニットは撤退の資格はありません。以下のユニットは撤退の資格はありません：

- WNユニット
- 第716師団の増援ユニット

- 独軍側が連絡線を引けない

8.34 独軍ユニット敗北時これらは戦闘後前進できませんー空いたヘックスの中にあなただけの攻撃ユニット移動できません。

米軍攻撃の参考とイラストの色分けを参照して下さい。

8.4 弾幕射撃行動実施

戦車ユニットの射程内、しかし目標ヘックスに隣接しないのと以下の内容の場合、戦車ユニットは独軍占拠ヘックスに弾幕射撃行動実施できます：

- 目標ヘックスの射界内に戦車ユニットがいる。
- 目標ヘックスの射界内に混乱していない歩兵ユニットがいる。その歩兵ユニットは戦車ユニットの観測係と考えます。観測は行動とは考えません。歩兵ユニットが戦車ユニットのために観測している場合、戦車ユニットまたは観測係ユニットのどちらが、司令部または将軍の指揮範囲内でなければなりません。

これらの条件が満たされた場合、射撃カードを引き、米軍弾幕射撃テーブルを参照し、どのように独軍拠点に弾幕射撃による効果が出たか決定します。射撃カードに独軍拠点色、または弾幕射撃ユニットシンボルが無い場合、その弾幕射撃は効果無しです。

8.41 弾幕射撃は1ユニットだけ実施できます。複数ユニットの攻撃力を混ぜて一回の弾幕射撃はできません。弾幕射撃ごとに射撃カードを引きます。独軍射撃フェイズすでに引いた射撃カードの参照はできません。独軍占拠ヘックスは一つの米軍行動フ

フェイズ中1回以上の弾幕射撃の的になります、**しかし同じフェイズに同じヘックスに攻撃と弾幕射撃はできません。**2ヘックスからなるWN拠点に対しての弾幕射撃は目標ヘックスのユニットのみ効果があります。

8.42 高地の独軍占拠ヘックスに対しての弾幕射撃行動は**ルール8.12の制限**に従います。未確認面増援ユニットには弾幕射撃はできません。

8.5 海軍射撃マーク

イベントカードを引いた結果、海軍射撃マークを受け取ります。米軍攻撃の一部として海軍射撃、または独立した海軍弾幕射撃の実施のための海軍射撃マークを使えます。

8.51 米軍攻撃時の海軍射撃。無線機がある、攻撃または司令部の指揮範囲内で歩兵ユニットが参加している場合、いずれかの米軍攻撃で海軍射撃をするために海軍射撃マークを消費できます（結果として司令部の無線機を使用する）。この必要な条件を満たせば、海軍射撃はあなたの攻撃で2つのことで貢献します。

- あなたの攻撃力に **(9)** を加算する。
- 海軍射撃での兵器は **AR (artillery)** と **D E (demolitions)** を満たします。

8.52 海軍弾幕射撃。目標の射界に少なくとも無線機を装備した歩兵ユニット、または司令部の指揮範囲である限り、海軍射撃マークを消費していずれかの独軍WN拠点（確認または未確認）、またはマップ上のいずれかの確認面増援拠点に対して海軍弾幕射撃を実施します。これら条件を満たした

ら、独軍占拠ヘックスに弾幕射撃します:そのヘックスのユニットに混乱マークを置きます。ヘックスに縦深マークがある場合は、プレイから除去します。海軍弾幕射撃で独軍ユニットを除去できません。ある増援拠点に未確認面独軍ユニットがあると海軍弾幕射撃の目標に出来ません。

8.53 海軍弾幕射撃は自由行動と考え、米軍行動フェイズ中いつでも実施できます。**どのようにしても、一つの独軍占拠ヘックスへ同じ米軍行動フェイズ中弾幕射撃と攻撃行えません。**

8.54 受け取ったターンに海軍射撃マークは使えます、または次回ターンで使うのに保持しておけます。海軍射撃実施でマークを一度使用したらマークは捨てます。

9 独軍ユニット、縦深マークと増援

独軍ユニットは独軍拠点ヘックスを占拠。ユニットは単独、または縦深マークを下にして占拠します。ユニットと縦深マークは拠点の単一戦力を表します。

プレイ開始時マップ上の独軍ユニットだけ、WN拠点を占拠しています;いくつかのWNユニットは開始時縦深マークを下にしています、いくつかは縦深マークがありません。プレイ中、独軍ユニットと縦深マークはいくつかの方法でプレイに登場します:

- 縦深マークがないWNユニットはイベント、または米軍攻撃失敗により得られます。
- 通常イベントとして増援拠点に増援ユニットが登場します。初めに増援ユニットは戦術増援プールから取ります、そし

て縦深マーカ無しで置きます。戦術増援プールが空の時、縦深マーカと一緒に師団増援プールから取ります。

- ・ マップ上の増援ユニットが縦深マーカ無しならイベントか米軍攻撃失敗により得られます。

9.1 独軍ユニットと縦深マーカを確認する

独軍ユニットと縦深マーカは未確認面にしてマップに最初置きます。ユニット、またはマーカ類の概要はカウンタの裏面に記載されています。未確認面ユニットも射界があり射撃も出来ます。

米軍行動の結果として独軍ユニットは確認面になります—通常は攻撃です(8章参照)。独軍ユニットが確認面になった時、独軍ユニットが米軍の十分強力な攻撃を受ける時まで縦深マーカは未確認面を維持します。ユニットの防御に追加されたら、その時ユニットの縦深マーカを確認面にします。一度独軍ユニットと縦深マーカが確認面になったら、マップから除去するまで、または戦闘結果で未確認面に指示されるまで確認面を維持します。

9.2 独軍ユニットに縦深マーカを追加

イベントの結果として、たまに米軍攻撃失敗の結果として(米軍攻撃結果チャート参照)独軍ユニットに縦深マーカが追加されます。イベントで縦深マーカ一つ発生したらマップ上どれかのユニットに追加します、すなわち一つの区画内ユニットに縦深マーカ追加、または両方の区画内ユニットに縦深マーカを追加になります。

上の縦深マーカイベントは縦深マーカが無い独軍ユニット1個を選び、ユニットの下

に置きます。縦深マーカが無いユニットが一つ以上ある時は(マップ上か、またはイベントで指示のある区画)、ユニット選びは下記の優先事項を基本とします。

1. 米軍ユニットがいるヘックスに1番近い独軍ユニット

2. 2個、またはそれ以上の等距離にあるユニットを選ぶ場合：

- 1ヘックスのWN拠点
- 2ヘックスからなるWN拠点
- 増援拠点

3. 配置する拠点種類の候補が一つ以上ある場合、ID番号の1番低い拠点到縦深マーカを置きます。独軍増援拠点到ID番号が無いのは、**この目的では数字の0があると考えます。**複数の拠点が同じ数字を持っていた場合、アルファベットの若い拠点到縦深マーカを置きます。

縦深マーカを受け取る独軍ユニットは連絡線(12.2参照)を引けなくてはなりません。混乱中でも縦深マーカは受け取れます。イベント指定の区画番号で縦深マーカを受け取る独軍ユニットが無い場合、他の区画のユニットに縦深マーカを置きます。どの区画にも候補ユニットが無い場合、縦深マーカは置かれませんが、縦深マーカは独軍ユニットにより独軍拠点を占拠しているところだけ置きます。縦深マーカはヘックスに単独では置けません。

9.21 縦深マーカを置く。上記の選ばれた縦深マーカは適切な縦深マーカプールからランダムに引き、ユニットの下に未確認面で置きます。

- ・ WNユニットはWN縦深マーカプール；
- ・ 建物ヘックス (building) の増援ユニッ

トは建物縦深マーカプール；

- ・ 上記以外のヘックスの増援ユニットは機動縦深マーカプール (mobile)。

9.22 このターン以前に米軍攻撃、または弾幕射撃で縦深マーカを失った独軍ユニットに縦深マーカを置けます。独軍は連絡線さえ引けていればユニットが縦深マーカを失ったり、受け取ったりするのに制限はありません。

9.23 いくつかのイベントは米軍ヒーローと独軍縦深マーカを置くことがあります。可能な場合、ヒーローと同じ区画に縦深マーカを置きます。

9.24 縦深マーカ枯渇。 ゲームの後半、一つ、またはそれ以上の縦深マーカプールが空になります。

- ・ WN縦深マーカプールにマーカが無い場合にWN縦深マーカ要求の時、代わりに増援拠点のユニットを選びます。
- ・ 建物縦深マーカプールが無い場合に建物縦深マーカ要求の時、代わりに機動縦深マーカを取ります。
- ・ 機動縦深マーカが無い場合に機動縦深マーカ要求の時、独軍は縦深マーカ使い果たしたので縦深マーカはありません。
- ・ 縦深マーカ一つしか利用出来ないところにふたつ要求の時、マーカを置くのは片方の区画ではなく、マップ全体に優先して置きます。

9.3 イベントによる独軍増援要因

特定の独軍地域に増援ユニットを直接配置するイベントを引いた時独軍増援ユニットは登場します。イベントによる増援指示ご

とに、戦術増援プールからランダムに増援ユニットを引きます。イベントの記載地域内、連絡線が引けている空の増援拠点に縦深マーカは無しの未確認面で置きます。地域内の特定拠点選択は下記の優先を使用します：

1：米軍ユニットが隣接している拠点。二ヶ所以上隣接している場合、拠点番号の若番から置きます。

2：米軍ユニットが2ヘックス以内の拠点。資格が二ヶ所以上ある場合、拠点番号の若番から置きます。

3：若番の拠点

9.31 戦術増援プールが空の場合、代わりに師団増援プールから引きます。師団増援は縦深マーカを伴います。一度決増援ユニットの拠点を決めたら適切な縦深マーカプール（建物または機動）から縦深マーカを引き、増援ユニットの真下におきます。

9.32 イベント経由で増援ユニット登場はID番号が無い増援拠点には置けません。WN拠点は増援ユニットを受け取れません。増援ユニットはすでに独軍ユニットが占拠する拠点には置けません。

9.33 独軍拠点は増援ユニット（12.2 参照）を受け取るのに連絡線が引けてなくてはなりません。ここで留意するのは連絡線さえ引けていれば米軍ユニットが隣接する空の独軍拠点ヘックスは増援を受け取れます。連絡線が引ける地域に増援する拠点が無い場合、その地域の増援ユニットは登場しません。

9.34 増援ユニットを要求された時、戦術と師団増援が空であれば増援はプレイに登場できません。多種の増援イベント中、指定ゾーンが全部埋まっていたら、増援ユニットを受け取るゾーン決定するのにマップ全域で9.3の優先を適用します。

9.4 WN縦深マーカによる独軍戦術増援のきっかけ(米軍攻撃結果チャートの(1)を確認してください。)

米軍攻撃時、米軍攻撃結果でWN縦深マーカを確認面にする事になり戦術増援なら、独軍増援ユニットをプレイに登場します。発生時に直ぐに以下のように実施します。

1 : プレイから縦深マーカを除去します。

2 : 戦術増援プールから増援ユニットを引き、除去した縦深マーカのWN拠点に増援拠 ID 番号無いとしても1番近い空の増援拠点に配置します。

3 : ふたつ以上の拠点が等距離な場合、米軍ユニットに1番近い増援拠点に配置します。それでも等距離なら拠点番号の若番に配置します。

9.41 WN縦深マーカによる増援を配置する目的なら増援拠点の番号が無いのはID番号0(参考、ヘックス0828)と考えます。

9.42 WN縦深マーカによる増援きっかけで投入出来る増援は戦術増援プールのみで縦深マーカはありません。プールが空の場合、増援は登場しません。

9.5 マイヤー戦闘団の解放

マイヤー戦闘団ボックスに保持しているの

はオバマビーチに送られた歴史的に利用可能な独軍ユニットです、しかし第352歩兵師団の指揮により他へ転用されていました。マイヤー戦闘団イベントの場合のみこれらのユニットを増援として利用できます。イベントを引くたび、マイヤー戦闘団プールからランダムに4ユニットと縦深マーカ2個選びます。ユニットは師団増援プール、縦深マーカは機動縦深マーカボックスにそれぞれ置きます。これらのユニットは、その後イベントや行動によって要求されるように、プレイに投入する資格があります。マイヤー戦闘団8ユニット全て解放した場合、次のマイヤー戦闘団イベントは無視します。

10 米軍工兵 浜辺障害撤去

中間の潮と満潮中遅れて上陸してくる米軍を脅かすかもしれない浜辺障害物と地雷を破壊するために上陸第1波で工兵撤去チームが上陸。これらのチームはゲームではカウンタとしてはありません、しかし浜辺をクリアにする不可欠の任務です。多くの中間の潮ラインの浜辺ヘックスに浜辺障害物があります。工兵が撤去するまでは、ユニット上陸でこれらのヘックスは地雷水中爆発(5.14)により痛い目に合います。

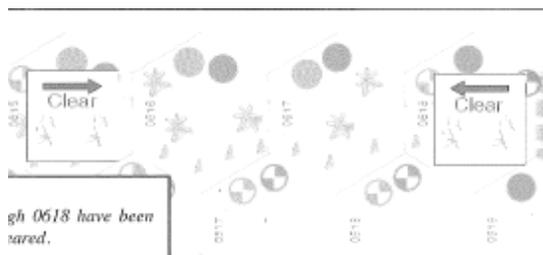
10.1 浜辺障害物撤去作業

2ターンより始まる各ターンの工兵フェイズ中、各区分内浜辺障害物1または2ヘックスを撤去可能、しかしその区分の現ターン用に引いた射撃カードの3色の混乱していないいずれかの独軍拠点射界が及ばないヘックスのみです。(射撃カードシンボル3色の中でやはり射界が及ばない所も可能と考えます。)

参考：このターン東区画用に引いた射撃カードの色は**赤、紫と青**、そして**緑**のWN拠点工兵フェイズ中除去された、または混乱している。ヘックス0612から障害物が撤去できます—それら拠点色のうち射撃点が無い東区画の中で唯一の障害物ヘックスです。引いた同じカードで**WN60(紫)**を除去か混乱状態にしたなら**浜辺障害物の0606より0612からいずれか2ヘックスをクリアにすることが出来ます。**

10.11 撤去完了マーカ。 浜辺ヘックスがクリアになると表示するのに撤去完了マーカを置きます。ゲームが進むにつれて、いくつかのヘックスがクリアになります、二つのマーカを使いクリアした列を切れ目なく表示する事でカウンタが一杯になることを避けることが出来ます：図の中に示すように、撤去列両端のヘックスに二つのマーカを置き、矢印がお互いを指向するように向きを変えます。これは撤去された、それら二つのヘックスとその間の全てのヘックスを表示します。

10.12 潮の高さによる制限。 干潮ターン(2から6ターン) 工兵の撤去作業は各ターン各区画で2ヘックスです。中間の潮ターン(7から15ターン) 工兵の撤去作業は各ターン各区画ちょうど1ヘックスです。満潮ターン(16から22ターン) 工兵の撤去作業は各ターン各区画無理です。



11 米軍ヒーロー、司令部と将軍

主要な米軍兵士と指揮構造 (command formation) をヒーローマーカ、HQユニットと将軍カウンタにより表します。これらはまとめてリーダーとします。リーダーはスタック制限に関係なく、ステップもありません。数値は指揮範囲です。

11.1 ヒーロー達

ヒーローは1兵士、下士官で責任以上の働きを行い、圧倒的な危険を前にして先頭に立ち同輩の士気を高めました。オマハビーチの戦闘は1人、または小さなグループの兵士が流れを変えた多くの出来事があります。そのような兵士達の行動は米軍内で広まっていきました。DDOBには各師団の男達の名前がカウンタに記載しています。名前は歴史的興味だけでゲームには関係ありません。すべてのヒーローマーカは同じ能力です。

11.11 ヒーロー登場！。 ヒーローイベントカードを引いたら登場します。イベントのその師団から選び米軍ユニットの上にヒーローマーカを置きます。ヒーローユニットは一度そのユニットに割り当てると他のユニットへ移動したり、ヘックスの単独で置くことはできません。ヒーローマーカは割り当てユニットの上に置き続けます。そのユニットとヒーローが除去された時、ヒー

ロー(裏面 触発マーカ)もプレイから除去
しれます。

11.12 ヒーローの自由行動。米軍行動フェイズでユニットとヒーローのスタックは自由行動が出来ます。**自由行動はヒーローがいるユニットだけです、そのヘックスのユニット全てではありません。**

11.13 ヒーローの攻撃ワイルドカード。隣接ヘックスからヒーローがいるユニットが独軍ユニットを攻撃する際、下記の恩恵の中でひとつ受けます：

- ・独軍拠点をつたきつぶすのに必要な兵器を確かめる時ヒーローカウンタは**FL(側面)**以外であたがが必要な兵器のひとつになれます。または
- ・米軍戦力と独軍戦力を計算し比較する時にヒーローを使い米軍戦力が**1増加**します。

11.14 ヒーローが犠牲になる。独軍射撃によりヒーローも戦死します(11.4)。下記の事情によりユニットを守りたい時、ヒーローに自主的に犠牲にすることができます：**ヒーローという1ステップユニットが独軍射撃結果によりステップロスを食べた場合、ユニット除去する代わりにヒーローを犠牲にすることができます。**

11.15 触発されたユニット。独軍射撃または自己犠牲によってヒーローが戦死した時、ヒーローマーカを触発面(*inspired*)にして維持し、そのユニットは同じような働きをします。触発マーカを載せたユニットは各米軍行動フェイズで自由行動が出来ます。ただし兵器ワイルドカードボーナスはありません。

ません。

11.2 司令部

4個歩兵連隊のそれぞれ司令部を司令部ユニット(HQ unit)により表しています、各連隊司令官、司令部スタッフと装備からなっています。

各HQユニットは下記の能力があります：

- ・地形効果チャートの制限内(7.5参照)自由行動として米軍行動フェイズ中1ヘックス移動できます。
- ・米軍行動フェイズの開始時司令部ユニットに全ての隣接する全米軍ユニットは司令部の指揮範囲内です。
- ・司令部指揮範囲内ユニットは自由行動がとれます。
- ・司令部指揮範囲の隣接ヘックスから独軍拠点攻撃ユニットは兵器の無線機を所有していると考えます。
- ・司令部指揮範囲の戦車、対戦車砲、対空砲または砲兵ユニットの様々な射撃を許可します(8.1参照)。
- ・17ターン開始より、司令部は指揮所を立ち上げて指揮範囲が増加します。

11.3 将軍

D-D a y 当日朝オマハビーチに2人の将軍が上陸し、浜辺の離れた場所でユニットが移動と攻撃するのを先導しやる気を上げ触発しました。**0730** 第29歩兵師団副師団長ノーマン[ダッチ] コタ准将が上陸し、続いて1時間遅れて第1歩兵師団副師団長ウィラード ウィマン准将が上陸しました。

各リーダーは以下の能力をカウンタによりどれかで支援します。

- ・ 将軍は自由行動として米軍行動フェイズ中1ヘックス移動できます。
- ・ 将軍指揮範囲は彼のヘックスの全ユニットと米軍行動フェイズ開始時の全ての隣接するヘックスでユニットの識別は無視します。将軍指揮範囲内ユニットは自由行動がとれます。
- ・ 将軍指揮範囲の戦車、対戦車砲または対空砲の様々な射撃を許可します(しかし砲兵ユニットは駄目です、8.1 参照)。

11.31 将軍のみ、または米軍ユニットスタックしてヘックスに居られます。将軍が単独でいるヘックスはいずれかの独軍射撃、または連絡線の妨害はしません。将軍が1人で独軍拠点を占拠しているところに独軍ユニットを置く必要になった時、ユニットを置き将軍はプレイから除去します—**将軍は捕虜になります。**

11.4 リーダーへの独軍射撃



ヒーロー、将軍または司令部は独軍射撃フェイズ中射撃により被弾します。射撃カードに星印がある拠点色があつた場合、区画内その色の拠点通常または集中射撃点のリーダーに被弾する可能性があります。

- ・ ヒーローが被弾の場合、彼は戦死します；触発面に返します。
- ・ 司令部が被弾の場合、司令部は四散しいつか回復します。司令部ユニットをマップから除去、ターントラックの2ターン先おきます。上陸作戦にて司令部は再登場します。
- ・ 将軍が被弾の場合、軽傷(LWA)です；カウンタを裏返します。軽傷を負うと将

軍の能力は無くなります。

- ・ 軽傷の将軍が被弾の場合、戦死(KIA)です；プレイから除去します。

11.41 リーダーヘックス内の射撃点種類は無視して他の米軍ユニットに命中を割り当てた場合のみ被弾するリーダーを選びます。独軍拠点射撃限界内で被弾する他のユニット数がイコール、またはそれ以上の場合、リーダーは被弾しません。

11.42 リーダーとスタックしているユニットは混乱するかもしれませんがリーダーは独軍射撃により混乱はしません。

12 支配と連絡線

各米軍ユニットは居るヘックスといくつかの隣接するヘックスを支配しています。独軍ユニットの支配ヘックスはありませんが射界は近接ヘックスを通り影響があります。米軍支配は独軍連絡線を独軍拠点、またはヘックスへ通せるかどうか、影響がありません。独軍射界は米軍連絡線を米軍ユニット、またはヘックスに通せるかどうか影響があります。

12.1 米軍支配

以下のいずれかの種類の米軍ユニットが居るヘックスを支配します。

- ・ 1ステップある歩兵ユニット
- ・ 砲兵、対戦車砲と対空砲ユニット
- ・ 司令部
- ・ 指揮所と工兵ベース(拡張ゲーム)

以下のどちらも種類の米軍ユニットが居るヘックスとたとえ混乱していても周囲6ヘックスを支配(支配地域)します。

- ・ 2、または3ステップある歩兵ユニット
- ・ 機甲(いずれかのステップレベルの)
- ・ 将軍とヒーローユニットは支配出来ません。

12.11 浜辺(beach)、パビリオン(pavilion)、または小さな谷(draw)ヘックスの米軍ユニットは高地に隣接するヘックスは支配できません。逆に高地上の米軍ユニットは隣接する浜辺(beach)、パビリオン(pavilion)、または小さな谷(draw)ヘックスを支配する能力があります。

12.2 独軍連絡線

独軍拠点が機能するには連絡線が引けていなければなりません：

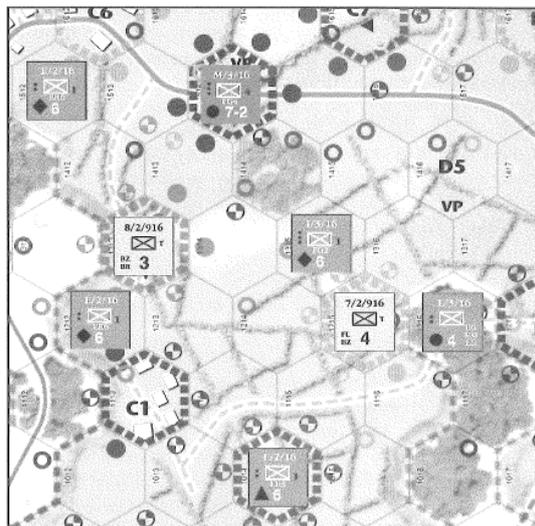
- ・ 増援ユニット受け取り；
- ・ 縦深マーカ受け取り；
- ・ 米軍攻撃に負けた後の撤退；
- ・ 拡張ゲーム中いくつかの行動実行。

拠点からいくつかの長さでいずれかの出口ヘックス（AからG）にトレースできる場合、独軍拠点は連絡が取れています。米軍ユニットがいるまたは支配地域は連絡線が通せません。その上、荒地ヘックス、浜辺ヘックス、または浜辺ヘックスに隣接するパビリオンヘックスは連絡線を通せません。**浜辺ヘックスに隣接しない小さな谷 (draw) またはパビリオンヘックスは連絡線が通せません。**

12.21 米軍ユニットが隣接する独軍ユニットのヘックスは連絡線を通す目的ではそのヘックスに米軍支配地域は及びません、独軍ユニット自身が連絡線引くのも含みます。

12.22 何もいない独軍拠点に連絡線を引く時(参考、独軍増援をそこに置くのを決定する)、連絡線が引ける場合、米軍支配地域の独軍拠点ヘックス自身はまだ独軍連絡線が引けます。

12.23 独軍のボカージュ連絡線。独軍増援拠点の独軍ユニットは拠点に隣接する一つのボカージュヘックスを通り連絡線が引けます、たとえ米軍ユニット支配地域であっても(米軍ユニットがいたら駄目です)。このスペシャル能力は連絡線を引く拠点に隣接するボカージュヘックスは一つだけ適用します。;その後の連絡線は通常通りでなければなりません。この能力は米軍ユニットに敗北し撤退を試みる独軍第3 5 2師団のユニットで特に有用です。この能力はWN拠点、または空の増援拠点には適用できません。



参考：独軍戦力4ユニットの周りは米軍支配地域にもかかわらず連絡線は引けています、なぜならボカージュ連絡線が1 3 1 6を通り1 4 1 6(D 5)に貫通します。独軍戦力3ユニットは連絡線が引けません—米軍支配地域で囲まれて自身は二箇所ボカージュ

ュに隣接していますが最初のボカージュヘックスを超えて連絡線を通すのは阻まれません。

12.24 独軍拠点の連絡線状況は独軍射撃フェイズ開始時に確立しフェイズを通して変えられません。たとえ独射撃により米軍ユニットが減るか除去されて連絡線封鎖がなくなっても開始時の独軍連絡線切れはフェイズが終わるまで持続します。米軍攻撃中独軍連絡線状況は攻撃時決定します。

12.3 米軍連絡線

米軍ユニットはゲームの期間連絡線の影響はありません。シナリオの終わりに勝利条件でヘックスを支配するのに連絡線確立が必要です。いずれかの浜辺ヘックスから連絡線がトレース出来る場合、ヘックスは連絡線が通っています。

- どれかの独軍ユニットのヘックス、または独軍射界内には米軍連絡線は通せません。
- 荒地(rough)、崖(bluff)、またはきつい崖(cliff)は米軍連絡線を通せません。

12.31 たとえ米軍ユニットがいても、独軍ユニットの射界内またはそこを抜けて連絡線は通せません。独軍拠点のユニットが混乱中でも独軍射界はその拠点からの全射撃点に及びます。米軍連絡線トレースするためには独軍拠点の射界がない事です。

13 The First Waves (第1波上陸) 勝利と敗北

あなたの米軍師団の一つが Catastrophic Loss を被るまで第1波上陸シナリオプレ

イを続けます—壊滅的被害なら即終了—または16ターン終了でポイントによる勝ち負けで勝利条件を決定します。

13.1 Catastrophic Loss 壊滅的損害

壊滅的損害とは師団戦闘能力が実質失われるレベルを表現します。

史実、オマハビーチでD-Dayが進むにつれて米軍上級司令部は米軍損害(たくさんの知らせ)と米軍成功(少ない知らせ)の定期報告でこれからの上陸を終わらせるか苦心しました。DDOBの壊滅的損害はそのような決定をする閾値です。

どちらかの師団が壊滅的損害を被ったら、あなたは負けです。師団の標準(レギュラー)歩兵ユニット8個が1ステップ、または除去確実に壊滅的損害です。プレイ中、一つの通常歩兵ユニットが2ステップ失うたびに1ステップユニットに置き換えると完全戦力ユニットを所属師団の歩兵損害ボックスに置きます。師団損害ボックスの歩兵ユニット数が8個に到達すると師団は壊滅的損害を受けます。

13.11 除去されたレンジャー歩兵ユニットと非歩兵ユニットは損害ボックスには置きません、壊滅的損害には考慮されません。

13.12 ゲーム後半いくつかイベントカードで歩兵損害ボックスからカウンタを引き上げて戦闘中戦力低下した歩兵ユニットに加算を許可します。このイベントは壊滅的損害を被るのを減らします。

13.2 勝利決定

16ターン終了時米軍師団壊滅的損害を受けていない場合、加算した勝利ポイントにより第1波上陸に勝利するか決定します。

以下より勝利ポイントを得ます。

- ・ 各WN拠点を支配すると **1VP**。2箇所からなるWN拠点支配は **2VP** (しかし両方を支配するまではポイントは得られません)。
- ・ 各増援拠点を支配すると **1VP** (“VP”表記無し拠点も含む)。
- ・ 各小さな谷(draw)を支配下すると **5VP**。
- ・ **19点以上であなたの勝利です。**

13.21 小さな谷(draw)を支配する。 それらは4カ所ありオマハビーチから内陸へ進める箇所です。浜辺から車両と重装備を移動させるのにこれら小さな谷(draw)の支配は不可欠です。小さな谷(draw)の河口部分、対戦車障害(anti-tank wall)の南(内陸側)全ての小さな谷(draw)ヘックスが米軍支配下の場合、小さな谷(draw)を支配しています。

13.22 ヘックスは米軍ユニットによるヘックス支配、または支配地域が及び、連絡線内で混乱独軍ユニットを含む独軍拠点射界内で無い場合、勝利ポイントを目的とした米軍支配と考えます(12.1と12.3参照)。勝利条件目的のための米軍ユニットによるヘックスに支配地域が及び、または占拠だけでは不十分です—**独軍射撃から安全で無ければなりません。**

またヘックスは米軍連絡線が引けて独軍連絡線が引けず、そのヘックスが独軍射界内では無い場合、勝利条件目的のための米軍

支配と考えます—基本的に米軍戦線内のヘックスです。

14 拡張ゲームの説明

D-Day at Omaha Beach または Beyond the Beach シナリオプレイの場合、17ターン開始時から拡張ゲームルールを使います(14章から20章)。明確に拡張ゲームルールに取って代わるまでは1章から13章は有効です。

各ターンのタイムスケールは15分から30分になり、いくつかのゲーム機能に影響があります。

- ・ 各ターンイベントカードは2枚引きます。
- ・ 独軍射撃時たくさん目標に被弾します。
- ・ 各ターン師団おきの行動は2行動から3行動になります。
- ・ 1回の戦闘で独軍ユニットと縦深マーカーを除去することが可能です。
- ・ 独軍、米軍は17ターンが始まるとさらに能力が増し、浜辺と崖より高地(高台)の村とボカージュヘシフトするのが反映されます；
- ・ 独軍拠点は米軍ユニットに射撃するより他の行動実施するようになります。
- ・ 空のWN拠点は独軍ユニットにより奪還されます。
- ・ 米軍砲兵ユニットは弾幕射撃が実施できます。
- ・ 米軍司令部ユニットは指揮所設置され司令部指揮範囲が増加します。
- ・ 浜辺に工兵基地が置くことが出来、非歩兵移動の障害を解消し、浜辺から内陸へ進む交通整理が出来ます。

14.1 独軍射撃の変更

14.11 射撃時独軍命中は二つまで。 6.31 のリミットは拡張ゲームでは二つです。参考、縦深マーカ無し of 単一独軍ユニットによる独軍拠点の命中リミットは二つ、単一ユニットと縦深マーカペアなら命中リミットは四つです。

14.12 米軍ステップロスリミット無し。 米軍ユニットはたくさん独軍ユニットから射撃を受けた時、しかしながら一回の独軍射撃フェイズに1ステップ以上ステップロスを受けず。拡張ゲームでは6.34のリミットは適用しません。しかしながら一回の射撃フェイズ中一つの独軍拠点からの射撃による米軍ステップロスは1ステップだけです。

14.2 自由選択 独軍行動の早期実施

経験を積んだプレイヤーは望めば下記のリアリズム増加とゲームにチャレンジする調整ルールを実施します。この調整ルールは拡張ゲームに勝利したことのあるプレイヤーのみに推奨します。12ターン開始で独軍行動（16章全て）用ルールを実施します。全ての他の拡張ゲームルールは17ターンで開始します。

15 拡張ゲームプレイシーケンス

拡張ゲームのプレイシーケンスはルール3章の改造と追加したプレイシーケンス基本構造を記述しています。

I 米軍上陸作戦フェイズ

基本プレイシーケンスを使用

II 第1イベントフェイズ

イベントカードを引き、引いたターンにイベント実施します。32ターンはスキップします。

III 独軍射撃フェイズ

基本プレイシーケンスを使用、しかし射撃カードの独軍行動文字が表示されていると独軍拠点は射撃より他の行動も実施できるのが追加されます。

IV 第2イベントフェイズ

イベントカードをもう1枚引き、引いたターンにイベント実施します。32ターンはスキップします。

V 米軍工兵と司令部フェイズ

資格あるヘックスに工兵基地を置きます、あらかじめ置かれた工兵基地（19.1参照）の作戦範囲が増加します。守備隊マーカを置きます（19.3）。

司令部ユニットを指揮所に置き換えます、あらかじめ指揮所設置済みの指揮範囲が増加します（18.1参照）。

VI 米軍行動フェイズ

プレイシーケンスは基本を使います、それぞれのターン各師団3行動許可することは例外です。加えて、自由行動実施する米軍の状況は以下を含むように拡張されます：

- ・ 指揮所の指揮範囲内ユニット
- ・ 米軍工兵基地作戦範囲内の浜辺、パビリオン、小さな谷 (draw) ヘックスにいるユニットは移動行動が取れます。

VII ターン終了

基本プレイシーケンスを使います。

16 独軍行動

拡張ゲームで、独軍射撃カードの拠点色と一緒に行動文字によって独軍拠点は射撃より他の行動を指揮がとれます。射界内米軍ユニットなしの独軍ユニットがいる拠点による行動が取れます。いくつかケースでは空の独軍拠点でも行動がとれます。独軍拠点の状況に応じて様々な行動用文字があります。

P 増援拠点到に置かれているのが [Patrol] が出来ます。

A 増援拠点到に置かれているのが [Advance] が出来ます；空の増援拠点是 [Ambush] が出来ます；WN拠点到に置かれているのが [Artillery Fire] が出来ます。

M 射界に米軍ユニットが無い独軍ユニットが占拠する増援拠点是 [Mortar Fire] が出来ます。

R 射界に米軍ユニットが有る独軍ユニットが占拠する増援拠点是 [Re-Supply] が出来ます；射界に米軍ユニットが無い独軍ユニットが占拠する増援拠点是 [Redeploy] が出来ます；空の増援拠点是 [Reinforce]；空のWN拠点是 [Re-occupy] が出来ます。

F **O** **★** 拠点是射撃行動に表示しているF、機甲、星がある射撃カードの色を適用します。拠点色の機甲と星シンボルの機能は 6.36 と 11.4 が残ったままです。

手順: 射撃カードを引いた時、各射撃またはいくつか他の行動実施の場合、射撃カードで決定する色と合う区画内独軍拠点的以下の種類を全てチェックします：

- ユニットが占拠するWNと増援拠点全て；
- 連絡線内、空のWN拠点全て；
- 連絡線内、米軍ユニットの2ヘックス以内の空の増援拠点全て。

拠点的行動実施が文字によって表される場合、または普通に射撃する場合、または行動しない場合など射撃カードのシンボル／文字につながる拠点的行動種類を相互参照し決定するのに各拠点で独軍行動要約（サマリー）を参照します。射撃または行動の結果確認の場合、効果は即実施、そのあと次の拠点をチェックします。あなたの望む順番で区画内拠点チェック出来ます。あなたの確認漏れがないよう整然としたアプローチを提案します、例えば一つ区画左から右へ独軍ユニット占拠する拠点を確認し、それから空の拠点。。ような。

行動実施不可の独軍拠点。 以下の独軍拠点はいずれの行動も実施不可でして独軍行動要約に記述されていません。

- 連絡線が引けない空拠点；
- 米軍ユニットから2ヘックス以上の空の増援拠点；
- 混乱中独軍ユニットがいる拠点。その拠点的色が射撃カードで出た場合、独軍行動解決後、その混乱を除去します。

6.3 で説明されているように、独軍ユニットと縦深マーカが有る、または無しで居る場合、射撃カードに表示しているシングルシンボルで同じ色であれば行動実施出来ます。

独軍ユニットと縦深マーカが居る場合 (16.21 は除外)、射撃カードに表示しているダブルシンボルで同じ色であれば行動実施できます。

シングルシンボルまたはダブルシンボルに関わらず、空の拠点には独軍行動要約により行動実施許可されています。

独軍行動決定参考用カラールールを参照して下さい。

順序付け行動。まれな出来事で数字の大きい拠点が先に行動実施しプレイに影響する独軍行動に順序付けます。同じ数字がある場合、アルファベットが進んでいる拠点を先に行動実施します。

参考、Reinforce Action (増強行動) 実施資格が2拠点あり、増援ユニットは一つのみ使用できる場合、拠点番号は大きい拠点到増援配置します。

16.1 再占領 (Reoccupy) 行動

資格ある拠点：連絡線内、空のWN拠点。
米軍、独軍ユニットがおらず独軍連絡線内でこの行動実施するのに選択されたWN拠点の場合、すでに除去された砲兵でないWNユニットをランダムに引き、確認面で拠点到置きます。利用するユニットがもう無い場合、ユニットは登場しません。再占領したWNはその射撃フェイズに撃てません。

16.11 2ヘックスからなるWN拠点の1ヘックスだけ米軍ユニットに占拠されていれば再占領を妨害できます。2ヘックスからなるWN拠点両方共再占領資格がある場合、両方共再占領ユニットを置きます。

16.12 利用するWNユニットより再占領資格があるWNユニットがたくさんの場合、米軍ユニットにもっとも近いヘックスにユニットを置きます。

16.2 再供給 (Resupply) 行動

資格ある拠点：射界に米軍ユニットが有り、増援拠点到独軍ユニットがいる。

拠点到連絡線が通り縦深マーカ無し独軍ユニットがいる場合、ユニット用に縦深マーカを引きます。それから射撃実施します。拠点の射撃する資格に関わらず決定時縦深マーカを含めます。

拠点到連絡線が引けない、またはすでに縦深マーカがある場合射撃できません。

16.21 たとえその拠点到行動カードがダブルシンボルであっても、単独独軍ユニットの拠点到は再供給行動実施できます。

16.3 再配置 (Redeploy) 行動

資格ある拠点：射界に米軍ユニットが無く、連絡線が引ける増援拠点到で独軍ユニットがいる。

同じ区画内空の増援拠点到の射界に米軍ユニットがあり連絡線が引ける場合、独軍ユニットはその拠点到に再配置できます。条件が満たされる場合、ユニットとその縦深マーカ(もしあれば)は空の増援拠点到に移動します。条件が満たされない場合、拠点到は行動できません。

一つより多い空の増援拠点到が要件を満たしている場合、始めにVP拠点到に移動、それから拠点到番号の若番に移動、それから射界に戦力の高い米軍ユニットがいる拠点到です。この目的ではID無しは[数字の0]と考え

ます。

16.31 VP 拠点の独軍ユニットは他のVP 拠点にのみ移動でき。配置先が無い場合はVP 拠点から再配置できません。

16.32 再配置した独軍ユニットはその同じ独軍射撃フェイズは撃てません。

16.33 まれな出来事で同じ射撃フェイズ二つの独軍ユニットが同じ拠点に再配置なると、再配置の最初は大きい数字の拠点のユニットです。

16.34 機動縦深マーカと一緒にユニットが建物の拠点に再配置の場合、または建物縦深マーカと一緒にユニットが建物の無い拠点に再配置する場合、プールが利用できるなら、行き先と合った縦深マーカと交換します。

16.4 増強 (Reinforce) 行動

資格ある拠点：2ヘックス以内に米軍ユニットがいて、連絡線内、空のWN拠点。

VP 拠点の場合、拠点に縦深マーカと増援ユニットを置きます。

VP じゃない拠点射界の集中射撃点、または通常射撃点に米軍ユニットがいる場合、縦深マーカと増援ユニットを置きます。

VP じゃない拠点射界の散発射撃点に米軍ユニット、または射界のどこにもユニットがないなら行動実施できません。置かれた独軍射撃フェイズに射撃できません。

16.5 迫撃砲 (Mortar) 行動

資格ある拠点：射界に米軍ユニットがいない独軍ユニットがいる拠点。

独軍ユニットは迫撃砲で射界を越えて米軍ユニットを砲撃します、しかし、拠点の迫撃砲射程内です。

増援拠点迫撃砲射程：拠点の3ヘックス内全ヘックスを迫撃砲により被弾します。

WN拠点迫撃砲射程：全浜辺ヘックスとそのWN拠点の5ヘックス以内の浜辺ヘックスに隣接するパビリオンヘックス；WN拠点の2ヘックス以内の小さな谷 (draw) と高地ヘックスです。

拠点射界の通常射撃点に射撃するように拠点の迫撃砲射程内全ヘックスを取り扱います。射撃カードに表示されている目標シンボルがある米軍ユニット (機甲含む) は被弾しステップロスします、しかし混乱はしません。

- ・ 縦深マーカがある独軍ユニットからの迫撃砲射撃被弾は米軍ユニット二つまでです。
- ・ 縦深マーカがない独軍ユニットからの迫撃砲射撃被弾は米軍ユニット一つまでです。

資格ある米軍ユニットの数が迫撃砲被弾数制限を越えたら、たくさんのステップがあるユニットを選びます。同数ステップなら、あなたが目標を選びます。

16.51 独軍射撃カードに表示されている目標シンボルと一緒に米軍ユニットがなく迫撃砲射程内の場合、その拠点は行動できません。

16.6 警戒 (Patrol) 行動

資格ある拠点：独軍ユニットがいる増援拠点。

その拠点は射撃できません。代わりにその

敵を偵察し悩ませるように探り速攻を実施します。拠点射界内集中射撃点と通常射撃点(散発射撃点では無い)ヘックスの目標シンボルは無視して全ての米軍ユニットに混乱マーカを置きます。

- ・ 拠点射界の集中と通常射撃点に米軍ユニットが無い場合、その拠点の3ヘックス以内の米軍ユニット一つに混乱マーカを置きます。一つ以上米軍ユニットがこの範囲内の場合、一番近いユニットに置きます、それから射撃カードに表示している目標シンボルがある米軍ユニット、それから戦力値の高いユニットです。戦力が同じならあなたが選びます。
- ・ 独軍拠点の3ヘックス以内に米軍ユニットがない場合は行動できません。

16.61 警戒行動により司令部と将軍は混乱しません。

16.7 砲兵砲撃 (Artillery Fire) 行動

資格ある拠点：射界に米軍ユニットがいない独軍ユニットがいるWN拠点。

砲兵(口径88または75)を持つWN拠点の場合米軍ユニット一つに被弾します、以下の優先で射撃カードの目標シンボルがあるそれぞれの区画のステップロスする米軍ユニットを選びます：

- 1：Beach Landing box のあなたの選ぶ歩兵ユニット
 - 2：浜辺ヘックスの非歩兵ユニット
 - 3：Beach Landing box の非歩兵ユニット
 - 4：浜辺ヘックスの歩兵ユニット
- これら優先順の一つで複数候補を選択する必要が出た場合、WN拠点の区画内ユニットを選びます、それからステップの多いユ

ニットです。それでも残るならあなたが選んで被弾して下さい。被弾する資格の米軍ユニットが無い場合、その拠点行動は実施しません。WN拠点のこの行動実施するのに連絡線は引く必要はありません、しかし口径88と75の砲兵を所有してはなりません。WN69のロケット砲兵は資格がありません。(P61も参照)

16.8 前進 (Advance) 行動

資格ある拠点：独軍ユニットがいる増援拠点。

独軍ユニットは特定な状況下でユニットがいる拠点の矢印の方向によりそれがいる拠点から狙いを定めた拠点に、たとえ行き先に米軍ユニットによる占拠していても移動を試みられます。

- ・ 独軍ユニットが占拠する拠点が持っている前進矢印の先の独軍ユニットがいない拠点の場合、そのユニットが前進を試みられるかどうか確認します。
- ・ 独軍ユニットが占拠する拠点が前進矢印を持っていない、または前進先がすでに独軍ユニットにより占拠されている場合、その拠点は通常射撃する(射界に米軍ユニットがいる場合)、行動しません(射界に米軍ユニットがいない場合)。

16.81 前進試みチェック

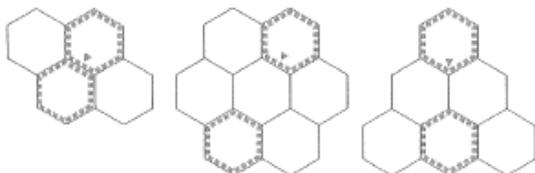
以下のいずれかが適用できるなら、そのユニットは前進試みチェックする：

- ・ そのユニットの射界に米軍ユニットがいない；または
- ・ そのユニットが第352歩兵師団所属の確認面で縦深マーカがある；または
- ・ 未確認面で縦深マーカがある。

- ・ 米軍ユニットはその射界であり、以下のどちらかを適用できるならそのユニットは射撃を行います：
- ・ 第716歩兵師団所属ユニット、または；
- ・ 縦深マーカがない。

16.82 前進の手順。前進の試みの条件が満たされた場合、独軍ユニットが現在の拠点から行き先の拠点に前進できるかどうか確認します。

1：前進ルートを決めます。ユニットの前進方向の相対拠点位置と行き先拠点位置に対応した、これら図の3つの中から選びます。選択された図のすべてのヘクスが独軍ユニットの行き先になります。



2：前進ルートに米軍ユニットがない場合（すなわち、選ばれた図中のいずれかのヘクス）、その独軍ユニットは前進；行き先拠点に移動します（縦深マーカと）。前進ルートにいずれかの米軍ユニットがいる場合はステップ3に進みます。

3：米軍防御側は混乱します。以下の前進ルートの米軍ユニットに混乱マーカを置きます：

- ・ 歩兵と戦車ユニット以外の全ユニット；
- ・ 目標シンボルと現在の射撃カードと一致する全歩兵と戦車ユニット。

4：実働米軍防御側決定。前進のルート上の混乱していない全米軍ユニットの戦闘力を

合計します。足し算時建物とボカージュの米軍の戦闘力は倍になります。

- ・ 米軍戦力が7以上の場合、独軍前進は阻まれてしまいます。独軍ユニットは現在の拠点に留まり射撃出来ません。
- ・ 米軍戦力が7未満の場合、独軍前進は成功！前進ルート上、あなたの選択で米軍ユニットから1ステップロスし独軍ユニットと縦深マーカは行き先拠点に移動します。行き先拠点に米軍ユニットがいた場合、あなたの選択で隣接ヘクスにどかします。その他前進ルート上米軍ユニットはどかせません。

16.83 ユニットと機動縦深マーカが建物のある拠点に前進、またはユニットと建物縦深マーカが建物ない拠点に移動したら、プールが利用できる場合、前進先と合った縦深マーカと交換します。

16.84 独軍前進に対して防御側米軍ユニットにヒーローマーカがある場合、ユニット1個ずつ戦力が増加、そのあと地形による戦力を調整します。

16.85 前進行動は行動フェイズ中、他の全独軍行動後に発生したと考えます。前進ユニットはフェイズ中他の独軍ユニットによりいずれかを混乱させ、前進ルートの米軍ユニットは1ステップ失わせる恩恵を得ます。

16.86 拠点B1は前進方向が2つありA7とA6を指します。前進行動がB1拠点から発生の場合、A6またはA7どちらか独軍ユニットが占拠（しかし両方ではない）、

この時はB 1のユニットはA 6、A 7でない他の空の拠点に前進を試みられます。両方に独軍ユニットがない場合、B 1のユニットはA 7に前進の試みをします。

独軍前進行動の参考用のカラールール部分を参照して下さい。

16.9 奇襲 (Ambush) 行動

資格のある拠点：空の増援拠点に連絡線が引けて、その射界に米軍ユニットがいる。奇襲行動は偵察部隊、または小規模抵抗隊からの射撃を表現し独軍ユニットがいない拠点によって実施します。奇襲結果は独軍射撃チャートの奇襲コラム(列)を使います。奇襲は拠点の集中射撃点ヘックス内独軍目標シンボルと一緒に米軍ユニット一つに被弾します；米軍ユニットはステップロスします。これらユニットが無い場合、拠点の射界通常、または散発射撃点内目標シンボルと一緒に米軍ユニット一つが奇襲混乱します。

16.91 単一拠点の奇襲による影響は米軍ユニット一つだけです。被弾する目標シンボルが1ユニット以上ある場合、独軍拠点に1番近いユニットを選び、それからステップが1番多い順です。ステップが同じならあなたが選んで下さい。

17 米軍行動追加

拡張ゲームは強化するいくつかの米軍能力を説明します：

- ・ 各師団は米軍行動フェイズおきに二つの代わりに三つ行動を実施します。
- ・ 米軍歩兵、リーダーと戦車は移動行動時1ヘックス以上移動可能です。

- ・ 米軍砲兵ユニットは独軍拠点に弾幕射撃が可能です。

17.1 歩兵とリーダー 2ヘックス移動

米軍歩兵とレンジャー歩兵ユニット、司令部と将軍は移動行動で2ヘックス移動実施します。歩兵/レンジャーユニット入れない所でない限り2ヘックス移動可能です：

- ・ 道路と道を利用せずにボカージュヘックス；または
- ・ ヘックスが集中射撃点、または通常射撃点で混乱していないユニットがいる独軍拠点の射界。

言い換えますと、歩兵/レンジャーユニットはボカージュヘックス(道路/道を利用しない)、または集中射撃点、または通常射撃点ヘックスは1ヘックス移動のみです。司令部、または将軍は規制無く2ヘックス移動可能、しかし禁止地形に入る、または横切することは出来ません。

17.11 歩兵/レンジャーユニットは崖(bluff)ヘックスサイドを越えるよじ登る行動実施時、よじ登る(climb)マーカを置く必要はありません。しかしユニットは越えたところで移動終了です。リーダーは崖(bluff)を越えて2ヘックス移動可能です。

17.12 歩兵/レンジャーユニットはきつい崖をよじ登る行動実施時、行動開始できつい崖ヘックスサイドを越えて移動、ユニットに climb マーカ を置きます(climb cliff マーカの代わりです)。次のターン、自由行動で climb マーカを除去します。

17.2 戦車道路移動

道路沿い移動の場合、戦車ユニットは1ヘックス以上移動可能です。

- ・ 戦車ユニットが二級道路上で移動始めると二級と幹線道路沿いに2ヘックス上方へ移動可能です。
- ・ 戦車ユニットが幹線道路上で移動始めると幹線道路沿いに4ヘックス南方へ移動可能です。
- ・ 独軍ユニットがいる独軍拠点射界の集中射撃点ヘックスに入ると戦車ユニットは止まらなくてはなりません。通常と散発射撃点では止まる必要はありません。

17.21 道路沿いに1ヘックス以上動くために、道路ヘックスで移動開始しなければならず、入るヘックスは最初から最後まで道路経由で移動します。

17.22 地雷敷設道路(Mined road)と小道(trail)は工兵基地(19.3)による撤去されるまで戦車による進入は出来ません。

17.23 砲兵、自走砲、対戦車砲、対空砲と自走対空砲はターンおきに1ヘックスの移動可能です。

17.3 砲兵弾幕射撃行動

砲兵、または特別砲兵ユニットは以下の条件が全て満たされている場合、独軍がいるヘックスに弾幕射撃する行動実施可能です：

- ・ その砲兵ユニット射程内、しかし目標ヘックスに隣接していない。
- ・ その目標ヘックスはWNユニット(確認

面または未確認面)または確認面増援ユニットが含まれる。

- ・ その砲兵ユニットは司令部、または指揮所(将軍は不可)の指揮範囲内である。
- ・ 目標ヘックスの射界内にその砲兵ユニットまたは、混乱していない米軍歩兵ユニットがいる。この歩兵ユニットはその砲兵ユニット観測支援すると考えます。
- ・ 観測する歩兵ユニット(もしあれば)は砲兵ユニットと同じ司令部、または指揮所の指揮範囲内であること。
- ・ 砲兵は非機甲である場合、独軍射界ヘックスでないことー観測する歩兵ユニットを必ず使うということです。
- ・ その高地射程規制は砲兵と弾幕射撃に適用します(8.12)；つまり、浜辺、パビリオン、または小さい谷(draw)ヘックスの砲兵は独軍拠点の射界に少なくとも1ヘックス入ると弾幕射撃のみ可能です。

これら条件を満たした場合、独軍拠点が砲兵弾幕射撃によって影響があったか決定するのに引いた射撃カードと米軍弾幕射撃テーブルを参照します。8.41の制限は適用します。

18 指揮所(CPs)

17ターン以降米軍工兵、司令部フェイズ中、あなたの司令部を指揮所に転換可能です。指揮所は動けません、しかし指揮範囲は時間と共に増加し米軍ユニット指揮範囲は4ヘックスまで広がります。

18.1 指揮所立ち上げ

いずれかの独軍拠点の射界にもう入らないいずれかのヘックスで司令部ユニットから

指揮所に変換可能です。独軍ユニットがいる拠点、または連絡線が通る空の拠点からのいずれかの射撃点ヘックスの司令部は指揮所変換出来ません。

指揮所立ち上げは米軍工兵と司令部フェイズ中司令部ユニットをひっくり返し指揮所面にし、指揮範囲トラックの最初のスペースにひっくり返した指揮所と一致する指揮範囲マーカを置きます。この実行は行動と考えません。

18.11 指揮所を放棄する。米軍行動フェイズ中司令部移動行動でユニットを裏返すことによって指揮所(CP)から通常司令部(HQ)ユニットに戻すことが可能です。もしそうならあなたは指揮範囲トラックから該当する指揮範囲マーカを撤収します。

18.2 指揮範囲

指揮所立ち上げ時、米軍ユニット指揮範囲は指揮所に隣接する周りです、司令部を似ています。指揮範囲トラック上指揮所の指揮範囲マーカの初期位置を見ますと、この時の能力は1ヘックスの指揮範囲です。次のターンその指揮所指揮範囲は増加可能です。指揮所のヘックスがいずれかの独軍射界が現在かぶってないかぎり米軍工兵、司令部フェイズ中すでに立ち上がっている指揮所は指揮範囲トラックにそって1枠進めることが可能です。

18.21 最大4個指揮範囲マーカを指揮範囲トラック(各米軍司令部に1個)におけ、可能ならば米軍作戦フェイズ中、マーカごとにトラックに沿って進めることが可能です。

18.22 いくつかの指揮範囲値は指揮範囲トラック上で繰り返されます。

参考：指揮範囲トラック左から3個目のボックスは指揮範囲3です、指揮範囲が3から4へ増加するまで少なくとも3ターン、マーカを進めると言うことです。

18.3 指揮所の能力

ある指揮所は現在の指揮範囲内米軍ユニットすべてを指揮します。

参考：指揮範囲3の指揮所はそのヘックスの3ヘックス以内の全米軍ユニットを指揮します。範囲のカウントは指揮範囲内のそのユニットが占拠するヘックスは数えます、しかし指揮所のヘックスは数えません。指揮範囲内ユニットは司令部が持つ能力の恩恵を受けます。

- ・ 自由行動
- ・ 無線機
- ・ 戦車と砲兵の射撃調整

18.31 指揮範囲は独軍射界は通れますが、しかし独軍ユニットのヘックスは通せません。

18.32 独軍ユニットが占拠する拠点射界内指揮所の米軍ユニット指揮は不可です。このような状況では、指揮範囲トラック上の指揮所の指揮範囲マーカは現状維持です、しかし先の列に進めません。

18.33 指揮所はリーダーと考えられ独軍射撃によって被弾する可能性があります。指揮所が被弾した場合、司令部ユニットに直ちに戻します；司令部面にひっくり返して指揮範囲トラックから指揮範囲マーカを撤

収めます。指揮所は独軍射撃によって除去はされません。

19 工兵基地

17ターン開始で工兵基地4個（師団おきに2個）あなたは受け取ります。戦闘工兵と特殊工兵旅団を表します—浜辺から離れる、小さな谷(draw)を抜ける交通整理により移動の援護、後方地域の守備、障害を取り除く例えば砂利浜 (shingle)、対戦車壕と防塁(walls)と地雷敷設された道路など。

米軍工兵、司令部フェイズ中浜辺ヘックスに工兵基地を置けます。一度置いたら、工兵基地は動かせません、しかし指揮範囲は時間につれて拡がり、浜辺を離れる、小さな谷を抜ける米軍ユニットの安全な移動を援護、独軍拠点から前もって守ります。

19.1 工兵基地はいずれかの独軍拠点の将来的に射界にならない師団区間の浜辺ヘックスに置きます。独軍が占拠する拠点、または空の拠点に独軍連絡線が通るところから射界が拡がるいずれかの射撃点があるヘックスの場合、これらには工兵基地は置けません。

各基地は時間とともに範囲が拡がり違う小さな谷 (draw) に範囲が及ぶので、違う小さな谷 (draw) 近くの浜辺ヘックスに各工兵基地を置く事をお勧めします。

候補は東区画：小さな谷E-1、E-3 西区画：小さな谷D-1、D-3 です。

マップ上に工兵基地を置いた上で、相対する工兵範囲マーカを工兵範囲トラックの0ボックスに置きます。一度置いたら基地は動けません。

19.2 工兵範囲

最初に工兵基地を置いた時、工兵トラック上、基地の工兵範囲マーカの初期位置によって示され、数字0の工兵範囲を持ちます、基地ヘックスだけ作戦能力がある意味です。次のターン、その工兵基地の作戦範囲は増加、トラックに沿ってマーカを前進します。工兵基地のヘックスが現在いずれかの独軍拠点の射界に入る可能性が無い限りは米軍工兵、司令部フェイズ中工兵範囲トラックに沿って一枠、各米軍師団立ち上げ済み工兵基地ひとつの工兵範囲マーカ前進可能です。

19.2.1 師団工兵作戦制限

工兵基地を置く、または各ターン各師団の工兵範囲をひとマス増加のどちらかのみ可能です。その師団の工兵基地を新設したら同じターンに工兵範囲マーカを前進させられません。

19.3 工兵基地の能力

工兵基地の範囲は米軍歩兵と車両の安全な移動を援護するための作戦と作業が完了された味方部隊を支援する地域を表します。工兵基地作戦範囲内は以下全ての事が有効です：

- **守備隊。**独軍ユニットの射界でない工兵範囲内、空の独軍拠点ごとに米軍守備隊マーカを置けます。守備隊は空のWN拠点と増援拠点に独軍ユニット登場を阻止し、そのような拠点はプレイ終了で勝利条件目的用米軍支配になります。守備隊は迫撃砲射撃、または砲撃の目標にはなりません。独軍前進行動を阻めません、前進行動成功の行き先が守備隊占拠へ

ックスの場合マップから除去します。

- ・ **砂利浜の通り道。**砂利浜ヘックスサイドはどのユニットの移動の妨げになりません。
- ・ **道路の安全確保。**対戦車防壁、対戦車壕と地雷敷設道路を含むパビリオン (pavilion) と小さい谷 (draw) 上に独軍が設営した障害物は安全であると考えます。それらが存在していないように全米軍ユニットは通り抜け、障害を越えることが可能です。地雷敷設道路ヘックスで安全確保された道路は通常道路の恩恵移動が提供されます。
- ・ **交通管理。**工兵ユニットの作戦範囲内浜辺、パビリオン、または小さな谷 (draw) ヘックスで移動開始する米軍ユニットは自由な移動行動実施可能です。交通管理の上でユニットを動かすと高地へ移動するのが可能です。その交通管理の恩恵は高地で移動開始するユニットには拡がらず、戦闘行動は許可されません。

19.31 工兵基地の範囲は範囲内ヘックスとヘックス境界ヘックスサイド全てを含みます。

参考、工兵範囲「1」ヘックス0711の工兵基地は0710、0711と0712ヘックスに隣接するヘックスサイドの砂利浜に通り道を作り、0810と0811ヘックスに隣接するヘックスサイドの対戦車壕の安全確保を行います。

19.32 工兵の作戦範囲はたとえそのヘックスに達するのに十分な工兵の範囲であっても独軍占拠拠点の射界ヘックスには拡がりません。工兵基地は独軍射撃目標にはならず

除去されません。

19.33 独軍砲撃の工兵作戦妨害。工兵基地はその区画に独軍砲撃が及ぶターン中は該当する作戦範囲トラックの増加、または交通管理ができません。これはイベント、または射撃カードの結果としての砲撃も含まれます。

19.34 防波堤(seawall)ヘックスサイドには工兵の効果はありません。移動でたとえ工兵範囲内だとしても地形効果チャート防波堤の規制を適用します。

19.4 浜辺障害物破壊

中間の潮の水位ヘックス全ての障害物は24ターン開始時に破壊されて無くなったと考え、ゲームの残り工兵基地の影響があるうがなかろうが障害物の影響無しを維持します。

20 拡張ゲームの勝利と敗北

あなたの米軍師団のひとつが **Catastrophic Loss** 壊滅的損害を被るまでD D O Bシナリオのプレイを継続します。ゲームの終わりはすぐに—または16ターン終了時と32ターン終了時ふたつの勝利チェックポイントのどちらかになるまでです。

20.1 Catastrophic Loss 壊滅的損害

第1か29歩兵師団のどちらかが壊滅的損害を被った場合あなたは即敗北となります。

壊滅的損害になる損害上限

1-16ターン：各師団の損害ボックスに歩兵ユニット8個。

17-32ターン：各師団の損害ボックス

に歩兵ユニット14個。

20.2 第1勝利チェック

16ターンの終わりに13.2で説明しているあなたの勝利ポイントを合計します。以下の勝利ポイントレベルとさきほど合計したポイントと比較します：

25点以上：米軍勝利でゲーム終了します。あなたの軍は独軍防御陣を粉砕し高地上に早期部隊駐留を果たします。

11～24点：ゲーム継続します。浜辺と高地での戦闘は伯仲です。

10点以下：米軍の負けでゲーム終了します。あなたの軍隊は少しの高地部分しか孤立させておらず浜辺は砲火に晒されています。独軍はその浜辺のちょうど向こう側に強力な防御陣を作り上げます。

20.3 第2勝利チェック

32ターンの最後で勝利または敗北か決定するためにあなたの勝利ポイントを合計します。以下から勝利ポイントを獲得します

(13.2のそれらに変わりこれらのアワードを使います)：

幹線道路 (Major road) 上に、または隣接している、または2級道路から始まり地図の南端へ抜ける米軍支配下の独軍増援拠点ごとに**1VP得ます**。これらは全部で42箇所あり、すべてにVPシンボルがマークされています。

米軍が往来可能な小さな谷(draw)で**4VP得ます**。あなたの工兵が独軍障害物の小さな谷(draw)を完全に撤去した小さな谷(draw)ヘックスを支配している場合、米軍が往来可能な小さな谷(draw)です。

プレイの終了で高地上の非歩兵、非司令部ユニットごとに**1VP得ます**。

プレイの終了で出口ヘックスに連絡線が引ける場合、アルファベットの出口ヘックスからマップ外に移動した機甲と歩兵ステップごとに**1VP得ます**。高地上の機甲ユニットはそこにいるだけでステップごとにVPを得られます。

出口ヘックスに連絡線が引けなくても、FまたはG出口からマップ外へ移動したレンジャー歩兵ユニットはステップごとに**1VP得ます**。

支配していないWN拠点ごとに**1VP引きます**。

マイヤー戦闘団ボックスのユニットごとに**1VP引きます**。(マイヤー戦闘団用縦深ユニットは引きません)

40点以上あればあなたの勝利です：

- **19点以下は米軍最終的敗北です。**米軍高級司令部はオマハビーチへの更なる上陸を断念します。
- **20から29点は米軍作戦的敗北です。**独軍の強力な抵抗の前に狭い上陸点しか確保していません。後続上陸と作戦行動は遅延してしまいます。
- **30から39点は米軍戦術的敗北です。**上陸箇所は安全ですが、高地では激しい戦闘中です。
- **40から49点は米軍戦術的勝利です(史実結果)。**価値のある勝利です、上陸点は確保され高地の独軍抵抗は弱体化

しています。6月7日は掃討作戦になるでしょう。

- ・ **50から59点は米軍作戦的勝利です。** 上陸点は安全に確保され米軍の内陸侵攻を支援します。
- ・ **60点以上は米軍完全勝利です。** 米軍作戦計画の失敗にもかかわらず上陸軍主導で上陸点を確保、独軍を粉砕してノルマンディ内陸に突破します。

勝利ポイントを得る支配の定義は 13.22 を参照して下さい。

21 シナリオ 浜辺を越えて

浜辺を越えて は米軍侵攻の舞台はすでに陸上、内陸移動を開始するD-DAY(17から32ターン) 1000から始まる8時間をカバーします。

21.1 シナリオセットアップ

以下の通りに浜辺を越えてセットアップします(ルール3章の変わり):

健在なWNを準備します。

未確認面のWNユニット18個混ぜて、以下の通りにランダムにマップにこれらを置きます:

- ・ WN 72 Sに88 WNユニット1個置きます。他の88 WNユニットはプレイから除去します。
- ・ WN 69にロケットWNユニットを置きます。
- ・ 3箇所のWN砲兵拠点: 62 S、65 S、68 SにWN砲兵ユニットを置きます。他すべてのWN砲兵ユニットはプレイから除去します。
- ・ 8箇所のWN拠点: 62 N、65 N、67、66 N、66 S、68 N、71、7

2Nに残っているWNユニットを置きます。他すべてのWN拠点ユニットはプレイから除去します。

- ・ 未確認のWN縦深マーカ18個混ぜます。
- ・ 拠点8個: 62 S、65 S、66 S、67、68 S、69、72 N、72 Sに未確認面縦深マーカを各WNユニットの下に置きます。
- ・ WN縦深ボックスに未確認でWN縦深マーカ1個を置きます。他すべての縦深マーカプレイから除去します。

以下の独軍ユニットとマーカを種類別にして混ぜて、マップのボックスに合うところに未確認面でそれらを置きます:

- ・ マイヤー戦闘団ユニット 8個
- ・ 機動縦深マーカ 20個
- ・ 機動縦深マーカ4個をマイヤー戦闘団ボックスに置きます。
- ・ 建物縦深マーカ 8個。

以下の通りマップ上に独軍増援ユニットと縦深マーカを置きます。

- ・ 未確認面師団増援ユニット9個を混ぜて、6個引いてマップに置きます。残っている戦術増援ユニットはプレイから除去します。
- ・ 未確認面戦術増援ユニット11個を混ぜて、6個引いてマップに置きます。残っている戦術増援ユニット5個は師団増援ボックスに未確認面で置きます
- ・ 以下の独軍拠点に上記の戦術と師団計12個の増援ユニットをランダムに置きます。拠点番号に(D)があれば増援ユニットに対応した縦深マーカ(機動、

または建物ボックス)を引き未確認面でユニットに下に置きます。

A 3(D)、A 4(D)、A 7、C 2(D)、C 4(D)、C 6、D 1(D)、E 5、F 1(D)、G 1、G 2(D)、G 6

独軍砲兵ボックス内それらのスペースに砲兵ユニット4個活性化面にして置きます。

以下の米軍歩兵ユニット、ヒーロー達、司令部と将軍を置きます：

Designation	Hex	Strength
A/1/16	1115	6
B/1/16	1114	6
C/1/16	0916	4
D/1/16	0814	4
E/2/16	1213	2 with Spalding
F/2/16	1110	2 with Strojny
G/2/16	1313	2
H/2/16	0813	2
I/3/16	1008	6
K/3/16	0807	4
L/3/16	0908	4 with Montieth
M/3/16	0809	4
16 HQ	1014	
Wyman	0814	
B/1/116	1028	2
C/1/116	0830	6
D/1/116	0726	4
E/2/116	1113	2(command switch to 1 st Division)
F/2/116	1119	2 with Thompson
G/2/116	0926	2
H/2/116	0819	4
I/3/116	1020	6
K/3/116	0920	6
L/3/116	1119	6
M/3/116	0919	7 with Smith
116 HQ	0926	
Cota	0830	

ヘックス1113のE/2/116は第1師団指揮下です

配置先	ヘックス	戦闘力
C/2R	0533	2
AB/2R	0728	3
AB/5R	1125	5
CD/5R	1026	5
EF/5R	1028	5

マップに置かれた各サブカウンタ歩兵ユニ

ットの完全戦力ユニットを歩兵損害ボックスに置きますー第1歩兵師団は全部で4ユニットと第29歩兵師団は5個(完全に除去されたA/1/116を含みます)。

スタック制限の範囲内でそれら割り当てられた区画の満潮水位線浜辺ヘックスのいずれかの米軍ユニットに置きます。

戦闘力

East Sector		
Tank	1/B/741	2
Tank	2/A/741	2
Tank	1/A/741	2
Anti-Air	1*2/397	2
Artillery	7FA	4
Armored Anti-Air	A*B/197	1
West Sector		
Tank	1/A/743	2
Tank	1/B/743	4
Tank	2/B/743	2
Tank	2/C/743	4
Anti-Air	5*6/397	2
Artillery	58FA	6
Armored Anti-Air	C*D/467	1

ターントラックの26ターンに第62FA大隊を置きます(遅延しています)。

上記リストに無い16ターン以前に登場する計画の米軍ユニットはプレイから除去します。

5.3 規制の範囲内で16ターンにプレイに登場する計画の米軍ユニットは区画に割り当てられたそれらをあなたの選択でいずれかの **Beach Landing Box** に置きます。

17ターン以降プレイに登場する計画の米軍ユニット全てをそれぞれのユニットに表示している登場ターンを合うターントラック枠に置きます。

浜辺障害撤去マーカ(cleared marker)置き、障害物撤去された浜辺ヘックス9箇所表示します:0612-0616、0523-0

5 2 5、0 4 2 6。

カードをシャッフルしてマップの脇に伏せたまま置き、捨てカードはその隣に捨てます。WN 6 9 ロケット砲攻撃(Screaming Meemies!)要求するイベントは、一度実行されていることを考慮します。

21.2 シナリオの勝利

このシナリオのプレイは米軍師団どちらかが **Catastrophic Loss** 壊滅的損害を被るまで続きます—ゲームは即終了します(米軍の負けです)—または3 2 ターンまでで終了しルール 2 0 章と合致する勝利ポイントで勝敗を決定します。しかしながら勝利の閾値は以下の通りに調整されます。

- ・ 2 4 点以下：米軍最終的敗北
- ・ 2 5 – 3 4 点：米軍作戦的敗北
- ・ 3 5 – 4 4 点：米軍戦術的敗北
- ・ 4 5 – 5 4 点：米軍戦術的勝利
- ・ 5 5 – 6 4 点：米軍作戦的勝利
- ・ 6 5 点以上：米軍完全勝利

22 ヒストリカルバリエント(任意)

何回かゲームをプレイしたあと、あなたが望むならオマハビーチでD-Day中起こり得る事態をもっともらしくそれぞれ事実と仮定した1 3 章をヒストリカルバリエントとして研究します。単独、または組み合わせて使用が出来ます。それぞれで得た勝利ポイントはゲーム終了で勝利ポイント合計から足し引きします。バリエント 22.1、22.2 と 22.3 はどのシナリオでも使用できます；バリエント 22.4 は **D-Day at Omaha Beach** か **Beyond the Beach** のみです。バリエントの独軍戦車の紹介は 23 章で示しています。

22.1 効果的な連合軍砲爆撃

米軍上陸作戦に先立って、オマハビーチの独軍拠点は無力化を意図とした空と海からの砲爆撃を被りました。結局のところ砲爆撃はほとんど効果がありませんでした。第8空軍のB 2 4 爆撃機搭乗員達は作戦中の上陸軍艦船を誤爆するのを恐れて敵防衛線からかけ離れた内陸に爆弾を落としてしまいました。そして海軍艦砲射撃は強烈であったにもかかわらず射程が短すぎてオマハビーチを見渡せる防御構造物を越えてしまいました。海軍はもっと明るい時間帯に砲撃を望んだが、しかし陸軍上陸タイムテーブルが許しませんでした。

もし空爆が浜辺防御に被弾していたら？

もし艦砲射撃が沢山の時間撃ち込めていたら？

このバリエントでプレイするには以下の全ての調整をします：

プレイ開始時間の遅れ。 4 ターン (0700) からゲーム開始します。1 6 ターンより前に遅れて登場する1 から3 ターン全ての米軍ユニットは実際登場するターンから3 ターン後ろ倒しにして登場します(例えば1 ターンのユニットはターントラック 4 ターンに置きます)。登場ターンが無い戦車ユニットは landing box に置きます。1 6 ターンと以降登場する全ユニットは1 ターンずつ遅れます。ゲームターンマーカは4 ターンに置きます。

侵攻前準備砲爆撃。 射撃カードを2枚引きます。各カードの表示色すべてのWNに混乱マーカを置き、2枚あるうち1色しかない場合プレイから縦深マーカを除去します。両方のカードにWN適用色があれば、それはノックアウトでプレイからユニットと縦

深マーカを除去します。終わればカードは捨てます。

4ターンから始めます、そのターン用のイベントカードを引きます。

- ・ 4、5ターンは上陸テーブル2と3ターンを使用します。
6ターンからは現ターン用の上陸テーブルを使います。
- ・ たとえ砲爆撃に選ばれたとしても、独軍ユニットは4ターンの混乱回復はできません。
- ・ 工兵障害物撤去は5ターンに開始します(4ターンの代わりに)。
- ・ 独軍砲兵は5ターンから活性化します(4ターンの代わりに)。
- ・ **The First Waves** シナリオの場合16ターンでゲーム終了、または他のシナリオの場合32ターンで終了。

歩兵自己防衛移動 自由の定義はどれかの独軍ユニットの射界では無いどれかの浜辺、パビリオン、または小さな谷 (draw) に1ヘックス移動できる事を含めて拡大します。この目的なら混乱ユニットの射界は影響します。基本の定義にも適用します。
勝利ポイントは マイナス10 の調整をします。

22.2 第1波戦車が安全に上陸

第1ターン上陸スケジュールの第741と743戦車大隊の戦車は水陸両用装備されており、沖のLCT (Landing Craft Tank) から意図的に発進し自力で浜辺まで向かいました。荒れた海では絶望的な計画です。史実では多くの第741大隊の先導戦車が沈没しました。第743大隊の将校達が難易度を認識したので、第743大隊が向かっ

た西はより幸運でLCTの一団を浜辺まで進めて陸揚げしました。

もし全面的に全水陸両用戦車がLCTで浜辺に乗り上げて陸揚げを決断したら？

このバリエントをプレイすると、1ターンの戦車ユニット上陸用に上陸作戦テーブル2ターンを使います。
勝利ポイントは マイナス5 の調整をします。

22.3 ホック岬にレンジャー増強

第2大隊と第3大隊のレンジャーはオマハビーチ西側への攻撃に重要な役割を果たした、しかし第2大隊C中隊を除いたレンジャーは、実際にはオマハビーチから数マイル西にあるホック岬へ攻撃強化する計画でした。あとから分かったことですが、レンジャーは増強する信号をうけとっておらず、彼らはバックアッププランを実行しました：オマハビーチのDOG区画に上陸。

もしレンジャーがオマハビーチに上陸しなかったら？

このバリエントをプレイすると1ターンに登場計画のC/2Rユニットを除いてゲームから全レンジャーを除去します。
勝利ポイントは プラス5 の調整をします。

22.4 独軍リアクションの強化

D-Day-連合軍上陸に独軍の対応は遅く、まごつき、作戦の成功に貢献しました。オマハビーチの南、第352歩兵師団は重要な予備です-マイヤー戦闘団はオマハとゴールドビーチに分散するよう命令を受けており骨折り損の無駄な時間でした。

もし独軍の軍団と師団司令官が初期上陸の

正確な報告を受けて行動していたら？

このバリエーションプレイすると以下の調整を行います：

- ・全マイヤー戦闘団ユニットは師団増援プールに置きます、全機動縦深マーカを起動縦深ボックスに置きます。マイヤー戦闘団ユニットを師団増援ボックスに移動するイベントは無視します。

- ・増援を戦術増援プールから取る時は、縦深マーカと一緒に置きます(9.3を変えます)。

- ・機動縦深マーカを初めて使い切った時は、除去された中から5個ランダムに引き、それらを機動縦深プールに戻します。これは一回のみです。

勝利ポイントは プラス5 の調整をします。

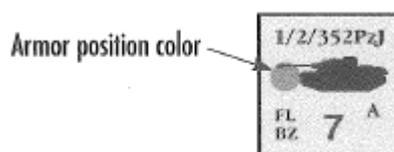
23 ヒストリカルバリエーション(任意)独軍戦車

第352歩兵師団に所属する2個戦車中隊はオマハビーチの南を守備していました。マルダーIIIの中隊1個はオマハビーチに配置命令されていましたが、しかし連合軍の攻撃が原因で、朝7時までに到着しませんでした。もうひとつの3号突撃砲の中隊はゴールドビーチへ転用されていました。

もしこれら中隊がまとまり連合軍航空妨害をものともせずD-Dayにオマハビーチに到達していたら？

このバリエーションは開始して17ターンに独軍戦車ユニットがプレイに登場させられます。他の独軍ユニットとは違い、独軍戦車はマップ上の固有の拠点を占拠する必要はありません。戦車ユニット自身が拠点色を持つ拠点であります。行動実施するのに選ばれる時は、独軍戦車ユニットは移動、射撃、

または両方組み合わせることが可能です。独軍幹線道路と2級道路を移動、そのような道路に沿ったいずれかのヘックスを占拠します。混乱していない独軍戦車ユニットがいくつかのパビリオンヘックスに到達し浜辺ヘックスに隣接したら、**あなたは即座に負けです。**



23.1 独軍戦車セットアップ

D-Day at the Omaha Beach か Beyond the Beach シナリオプレイする場合、プレイ開始時オプション戦車ボックスに戦車4個と戦車縦深マーカを置きます、未確認面で置きます。First Waves シナリオでは利用できません。

23.2 戦車増援登場

17ターンに開始します、独軍戦車は以下の全て適用の場合増援としてプレイに登場します：

- ・ 戦術増援プールにユニットがなくなつてからになります。独軍戦車は戦術増援プールが空になるまで登場不可です。
- ・ そのターンに引く第2イベントとして引かれた増援イベントです。
- ・ その増援拠点はイベントカードの幹線道路か2級道路があるヘックスが表示されています(9.3の優先増援配置です)、そして その拠点から entry/exit ヘックスB、C、D、またはEに道路で連絡できる。連絡道路は米軍ユニットが占拠、または支配地域は通せません。entry/exit ヘックスB、C、D、または

Eのみ連絡でき、A、F、またはGヘックスは資格がありません。

上記の状況が適用な場合、師団増援プールから引く代わりに戦車増援プールから戦車ユニットと縦深マーカを引きます。

戦車ユニットは選ばれた拠点に確認面にして縦深マーカは未確認面でその下に置きます。

参考：23ターン第2イベントとしてイベントカード19を引きました、増援登場でCゾーンとGゾーンと表示しています。ゾーンGにて9.3優先結果G5拠点が選ばれました→道路のヘックスではないので、通常増援がそこに置かれます。ゾーンCでC6が選ばれました。これは道路ヘックスで出口Cヘックスから連絡線が引けるので、通常増援な代わりに戦車増援が置かれます。

23.21 単一ターンの戦車増援は1個だけです。1個以上の中からひとつのゾーン要求の場合（またはひとつのゾーンのみ利用）、ゾーンの増援拠点若番に戦車ユニットを置きます。

23.3 独軍戦車の射界

独軍戦車ユニットの発する射界はその地形によってユニットの周りの全ヘックスとそのユニット2ヘックス内の多くのヘックスです。射界はユニットと一緒に移動し、米軍移動、米軍連絡線と影響し、戦車ユニットの射撃は通常独軍ユニットの射界に似ています。たとえヘックスに独軍拠点が印刷されていても、マップ上に印刷されている射撃点は拠点の射界のように独軍戦車には適用しません。

独軍戦車の射界を決めるには、最初は戦車

ユニットに隣接しているユニットヘックスで火力を確定します。

Terrain in adjacent hex	Intensity of fire in hex
Clear or Woods	 Intense Fire
Bocage or Building	 Steady Fire

クリアなヘックスと森：集中射撃点

ボカージュまたは建物：通常射撃点

クリアなヘックスとは道路と小道以外の特徴がない高地、浜辺、またはパビリオンのいずれかのヘックスです。

次に最初に確定した集中射撃点に隣接しており戦車ユニットから2ヘックス先全てで火力を確定します：

Clear or Woods, not across a hedge hexside	 Intense Fire
Bocage, Building, or across a hedge hexside	 Steady Fire

クリアまたは森、生垣ヘックスサイドを越えない：集中射撃点

ボカージュ、建物、または生垣ヘックスサイドを越える：通常射撃点

生垣ヘックスサイドは戦車ユニットから2ヘックス目には射撃の影響があります、しかし1ヘックス目には影響はありません。射界内の独軍障害物の持つ影響はありません。戦車ユニットには散発射撃点はありません。

独軍戦車の参考があるカラールールを参照して下さい。

23.4 独軍戦車行動

区画用に引いた射撃カードで同じ色が出た時独軍戦車ユニットは行動実行です。シンボルカラーと一緒に行動用アルファベットが出たら（もしあれば）、以下のリストの独軍行動要約のように独軍戦車ユニットによる行動実施の種類を決定します。

他のユニットと同様に、戦車ユニットと縦深マークが一緒はシングルシンボル、またはダブルシンボルで行動実施します、戦車ユニットのみはシングルシンボルのみ行動実施します。

F 行動：射撃または移動

- ・ 射撃、その戦車ユニットの射界内にいずれかの米軍ユニットがある場合
- ・ 射界に米軍ユニットがない、最大4ヘックスまで移動します (23.5 参照)。

M 行動：射撃または移動

- ・ 最大4ヘックスまで移動する (23.5 参照)。
- ・ 全く動けず、米軍ユニットがその戦車ユニットの射界内いる場合、射撃します。

R 行動：オーバーラン

- ・ 最大4ヘックスまで移動する。その移動第1、第2、第3ヘックスで米軍非機甲ユニットがどこか一つだけ占拠の場合、通り抜けられたヘックスの全ユニットは混乱します。米軍機甲と遭遇したヘックス、または2つ目の米軍占拠ヘックスと遭遇、または4ヘックス目にいずれかの米軍ユニットが占拠している場合は手前で停止です。その独軍戦車ユニットは米軍占拠ヘックスに移動しそこで終了は不可です。
- ・ 全く動けず、米軍ユニットがその戦車ユニットの射界内いる場合、射撃します。

A 行動：目標射撃

- ・ 戦車ヘックスに隣接しているいずれか

の米軍ユニットがいる場合射撃します。射撃を実施する場合、戦車ユニットの射界すべての目標は狙われる資格があります(隣接するユニットだけでなく)。

- ・ 隣接する米軍ユニットが無い場合、最大4ヘックスまで移動します。

P 行動：拠点と射撃

- ・ 最大3ヘックスまで移動します。移動完了後、隣接するヘックスにいずれかの米軍ユニットがいる場合は射撃します。射撃実施する場合、戦車ユニットの射界すべての目標は狙われる資格があります(隣接するユニットだけでなく)。
- ・ 全く動けず、米軍ユニットがその戦車ユニットの射界内いる場合、射撃します。

23.41 戦車が一度登場したら、いつも確認面ですー独軍戦車射撃時、独軍射撃チャートは**確認面増援拠点**の列を使用します。独軍戦車によるすべての射撃は米軍戦車に被弾する可能性があります：射撃カード上で戦車ボーナスの追加効果はありません。

23.42 戦車が低地に隣接している(目標ヘックスである必要はありません)場合のみ高地の独軍戦車は低地の目標を射撃可能です。低地の戦車はすべての高地目標を射撃できません。

23.43 独軍戦車ユニットによって占拠されている独軍拠点の時、戦車ユニットのみ行動実施資格があります。

23.5 独軍戦車移動

直接独軍戦車ユニットが移動する行動の時、以下の優先範囲内で可能な場合、幹線道路

と2級道路続き沿いに、示されているヘックス数分ユニット移動します：

- ・ その戦車ユニット道路ヘックスに接続する3つ以内の道路ヘックスに米軍ユニットがいる場合、その戦車はその米軍ユニットに向かって移動します。米軍ユニットが冒頭の戦車ユニットがひとつ以上の移動条件を満たしていた場合、その移動指示（German Armor Movement Map）によって示す方向にその戦車ユニットは移動します。
- ・ その戦車ユニット道路ヘックスに接続する3つ以内の道路ヘックスに米軍ユニットがいない場合、その移動指示（German Armor Movement Map）によって示す方向にその戦車ユニットは移動します。

移動指示。すべての独軍戦車移動の為の指示はGerman Armor Movement Mapを見て下さい。移動指示に従って直接戦車ユニット移動する時はGerman Armor Movement Map上でユニットヘックス位置を見つけてその行き先表示された中でユニット移動します。

交差点。German Armor Movement Map上の各交差点はその交差点から独軍戦車ユニットが移動するヘックスが標記されています。ユニットは交差点のヘックスでマップ上に表示している通りに移動先を選択します。交差点で行き先を選ぶ場合、現在の射撃カードに表記している目標シンボルの方向へ移動します。

参考:ヘックス1321(D4)の独軍戦車ユニットが、区画の射撃カードを見て●の場合ヘックス1322に移動します、◆の場合ヘックス1320に向かいます、▲の場合へ

ックス1220に向かいます。

移動の終了。三箇所の浜辺に隣接するパピリオンヘックスが移動終了点としてGerman Armor Movement Mapに記載されています。独軍戦車ユニットがこれらのヘックスいずれかに入るとゲームのこれ以降は移動停止します。行動結果によって要求されるように射撃を継続する可能性があります。ターンの終了で移動終了点に混乱していない独軍戦車ユニットが占拠している場合、**あなたの敗北は決定的です。**

23.51 独軍戦車ユニット移動時、それに縦深マーカも一緒に移動します。独軍戦車ユニットは他の独軍ユニットを通過できます、しかし他の独軍ユニットのヘックスでは移動終了は不可です。そのようになってしまう場合は可能なら、さらに1ヘックス移動します。これが不可能な場合は1ヘックス戻る形で移動します。

23.52 独軍戦車ユニットは幹線道路と2級道路続き沿いのみ移動可能です。いかなる事情があっても独軍戦車ユニットの入るヘックスは幹線道路、2級道路であり、戦車ユニットの現在ヘックスから接続できない箇所であってはならない。独軍戦車は小道(Trail)移動はできません。

25.53 独軍戦車はRのオーバーラン行動(23.4参照)実施で無い限り、米軍ユニット占拠ヘックスに入る事は不可能です。オーバーランでない時に米軍占拠ヘックスに入る指示の場合、米軍ユニットに隣接する所まで移動して止まります。米軍工兵基地(Engineer base)と守備隊(Garrison)マーカ

は独軍戦車に影響はありません。独軍戦車は地雷敷設道路移動可能です。

23.6 独軍戦車への米軍行動

独軍戦車は拠点と似たような攻撃を受け、混乱したり敗北したりします。敗北独軍戦車ユニットの撤退は不可でプレイから除去します。

防御地形の恩恵無し。独軍戦車ユニットは地形の恩恵無し—森、ボカージュ、または建物ヘックスで攻撃された時戦車ユニット戦闘力2倍はありません。

歩兵対戦車 自己防衛移動。米軍行動フェイズの開始時に米軍歩兵ユニットが独軍戦車隣接、戦車ユニットの集中射撃点射界にいるなら自由行動として自己防衛移動が可能です。自己防衛移動は戦車ユニットに隣接しない、集中射撃点射界でないヘックスに1移動しなくてはなりません。

23.7 勝利ポイント調整

各戦車ユニットがマップに登場すると、たとえ次に除去されたとしても1勝利ポイント増えます。全4個戦車登場で4勝利ポイント加算です。

イベント説明

イベントはイベントカード、またはそのルール以外の場所の説明は不完全で必要なルールの詳細とともに、ここにルールのリストが記載されています。

独軍砲兵による工兵作戦制限(German Artillery Limits Engineer Operation)。工兵作戦は以下のようなターンは妨害されません。

- 新規工兵基地設置は不可です。
- 工兵ユニットの作戦範囲に影響を及ぼし範囲増加は不可です。
- その工兵の交通管理を使用して自由なユニット移動(19.3)は不可です。

影響を及ぼすWN砲兵ユニットが無く、独軍マップ外砲兵マーカ4個全てがinactive面(非活性面)ではこのイベントは起こりません。

独軍の間接射撃(German Plunging Fire)。

保護ヘックスサイド(shingle,seawall,slope,bliff または scaleable cliff)に隣接する浜辺ヘックスの全散発射撃点は次回独軍射撃フェイズで通常射撃点と考えます。

- 拡張ゲームで独軍射撃フェイズの後に引いた(第2イベントフェイズ)イベントの場合イベントは発生しません。

独軍捕虜の証言(German Prisoner Talks)。

イベントカードに記載されている区画でああなたが選び未確認面の独軍ユニットと縦深マーカを確認面にします。その区画に無い場合はもう片方の区画で選びます。

- このやり方でWN拠点を確認面にした場合、縦深マーカを戦術増援ボックスより取り、9.4に通じてその増援を置きます、しかし確認面で置きます。

独軍ロケット砲兵の破壊(German Rocket Artillery destroyed)。

スクリーミングミーミーズ(ネーベルベルファー多連装ロケット砲 飛翔音から Screaming meemies を呼ばれるようになったそうです) イベントは少なくとも一度発生した場合、WN 6 9の

ロケット砲兵ユニットは米海軍射撃によって破壊されます。プレイからユニットと縦深マーカ（もしあれば）を除去します。スクリーミングミーミーズイベントが未発生、またはロケット砲兵ユニットが既に除去されていたらイベントは発生しません。

独軍伏兵 (Germans Concealed)。いずれかの未確認面独軍増援ユニットに隣接するカードに示されている目標シンボルがある全ての米軍ユニットは混乱します。

ヒーロー (Hero)。師団指名された米軍ユニットにヒーローマーカを置きます。いくつかのヒーローイベントはまた独軍ユニット1個に縦深マーカが足されます。9.2に従って、ヒーローと同じ区画に縦深マーカを置きます。

ボートを失った隊が追いつく、支援部隊からの兵士が歩兵に参加する (Lost boat teams catch up and Soldiers from support unit join infantry)。イベントで師団指名された中からあなたが選んだ1ステップ歩兵ユニットにステップを足します。1ステップのユニットを2ステップのユニットに置き換えます、損害ボックスから取るのと同じ部隊番号のマスターユニットと置き換えてください。

- 指定師団で1ステップ歩兵ユニットが無い場合、もう片方の師団で探します。1ステップ歩兵ユニットが全然無い場合はこのイベントは無視します。

スクリーミングミーミーズ! (Screaming Meemies!) WN 6 9 拠点に独軍ロケット砲

兵ユニットが占拠していたら、米軍ユニットはネーベルベルファー砲撃により被弾します。米軍ユニット1個選び以下の制限内でステップロスします。

- ユニットが浜辺、またはパビリオン/小さな谷 (draw) ヘックスにいる事。
- ユニットがWN 6 9 拠点から少なくとも3ヘックス離れていなければならず、7ヘックスを越えない。
- 被弾の資格があるユニットがひとつ以上ある場合、一番ステップが多いユニットを選びます。一番ステップ多いユニットが複数ならあなたが選びます。

そのロケット砲兵ユニットが除去、または混乱中ならこのイベントは無視します。

煙幕で不明瞭な浜辺 (Smoke obscures beach)。たとえ射撃カード上、色が適用されても、イベントに記載されているそのWN 拠点はこのターン射撃不可です。記録として拠点にスモークマーカを置きます。そのターン終了でスモークマーカを除去します。

- 煙幕による効果は米軍ユニットがWN 拠点に対して浸透移動を試みる場合、射撃カードは引いたカードのまま浸透ユニットがステップロスを被ったかどうか確かめます。7.32 の浸透移動を参照。

狙撃手の射撃目標 (Snipers target runners)。表示されている指揮所の指揮範囲がこのターン1ヘックスになります。

思いも寄らない海軍射撃による拠点への被弾 (Unexpected US naval fire hit position)。

イベントカードに拠点番号と一緒に米軍目標シンボルが記載されている3箇所の内ひとつをランダムに決めるのに射撃カード1枚引いて米軍目標シンボルと同じ拠点が米海軍弾幕射撃によって被弾します。

- ・ 独軍ユニットならその拠点のユニットは混乱し縦深マーカ(もしあれば)は除去します。
- ・ 米軍ユニットがその拠点にいたなら、2枚目の射撃カード引きます。2枚目の射撃カードの米軍目標シンボルとその米軍ユニットが一致すればステップロスしなくてはなりません。目標シンボルと一致するユニットがなければ影響無しです。
- ・ 拠点到ユニットがないならイベントの影響は無しです。

リーダー達には影響ありません。この海軍射撃であなたの海軍射撃マーカは必要ありません。

米軍偵察報告(US Patrol Report)。たとえ米軍師団境界線の向こう側に隣接した拠点であっても、区画の表示されている米軍ユニットにもっとも最接近している未確認面独軍ユニットと縦深マーカは確認面になります。

- ・ このやり方でWN拠点を確認面にした場合、縦深マーカを戦術増援ボックスより取り、9.4に通じてその増援を置きます、しかし確認面で置きます。

デザイナーズノートは未訳

入門シナリオ: Easy Fox

このショートシナリオはゲームシステムの説明でありマップ半分東側を使います。一区画境界線の左側のエリアになります。あなたは第1師団第16連隊とその付帯ユニットを指揮します。シナリオは侵攻開始から4時間をカバーします(1-16ターン)、プレイに2時間ほどかかります。ルールは4章から13章を使います。3章を使う代わりにシナリオセットアップは以下の通りです。

セットアップ

German Widerstandsnests(WN)を準備します。

未確認面のWN縦深マーカを18個混ぜておきます。

- ・ WN拠点: 60、61、62N、65Nに未確認面縦深マーカを置きます。
- ・ 残った縦深マーカから4個選んで未確認のままWN縦深マーカボックスに置き、残りはプレイから除去します。

未確認面のWNユニットを18個混ぜておき、合計7個を未確認面のまま以下の通りに置きます。

- ・ “88”と印されたWNユニット1個をWN61拠点の縦深マーカの上にスタックします。
- ・ 砲兵WNユニット3個をWN拠点: 60、62S、65Sに置きます。
- ・ 非砲兵WNユニット3個をWN拠点: 62N、64、65Nに置きます。
- ・ 残ったWNユニット11個は使いません。

独軍砲兵ユニット2個を東区画独軍砲兵ボックスに置きます。

以下の独軍ユニットとマーカを混ぜて分け

ておき、一致するマップ上にボックスに未確認面で置きます。

- ・戦術増援ユニット9個。(Tと印されています)
- ・機動縦深マーカ10個。(残り14個は使いません)
- ・建物縦深マーカ8個
- ・DとMと印された増援ユニットは使いません。

このシナリオの米軍ユニットだけ米第1歩兵師団に所属していますー濃い緑の米軍ユニットです。これらのカウンタに記載されている **the Beach Landing Box** に登場ターンが記載されていない米軍戦車ユニット4個を置きます。登場が計画された24個の濃い緑のユニット、10ターンまでの各ユニットに記載されている登場ターンと一致するターントラックスペースに置きます。

ターンマーカを1ターンに置きます、フェイズマーカはカード/フェイズトラックの最初に置きます。カードはまぜて裏面にししてマップの脇に置き、隣を捨てカード置き場にします。

シナリオ特別ルール

プレイエリア。 東区画のみ使用します。区画境界線はプレイエリアの西側です。境界線西側の全ヘックスと **beach approach boxes** はプレイ外エリアです。西側区画用上陸カード、または独軍射撃カードは引きません。

イベントカード。 以下をイベント無しとして処理します。

- ・第29歩兵師団でイベント発生するカ

ード

- ・WN69拠点を含まいずれかのイベント
- ・WN拠点66番以上に影響がある煙幕で不明瞭な浜辺 (**Smoke obscures beach**) イベント。
- ・マイヤー戦闘団を含まいずれかのイベント。

以下のイベントは修正

- ・「各区画の独軍ユニット1個に縦深マーカを足します。」を「**独軍ユニット1個に縦深マーカを足します。**」とします。
- ・E、FとGエリアに独軍増援をするは無視します。

勝利条件。 あなたは第1歩兵師団の **Catastrophic Loss** 壊滅的損害を避け13章に基づいて16ターン終了時に9点以上を獲得すれば勝利です。

目次

1 Introduction・・・P1

2 Game Components・・・P1

2.1 The Map・・・P1

2.2 プレイするコマ・・・P3

2.3 カード・・・P7

2.4 チャートとテーブル・・・P7

3 プレイするためのセットアップ・・・P7

4.プレイシーケンス・・・P9

5.0 米軍上陸作戦・・・P10

5.1 上陸チェック・・・P10

5.2 米軍ユニット上陸・・・P12

5.3 Beach Landing Box にユニットを置く・・・P12

6 独軍射撃・・・P13

6.1 射撃カードの読み方・・・P13

6.2 独軍射界・・・P14

6.3 独軍射撃結果・・・P14

6.4 独軍ユニットの混乱・・・P16

6.5 独軍砲撃 (開始後 4 ターンから)・・・P16

7.0 米軍行動・・・P17

7.1 自由行動・・・P17

7.2 行動実行・・・P18

7.3 行動：1 ヘックス移動・・・P18

7.4 行動：崖をよじ登る・・・P19

7.5 行動：きつい崖をよじ登る・・・P19

7.6 スタック制限・・・P20

7.7 米軍ユニットの混乱・・・P20

8 米軍戦闘行動・・・P20

8.1 攻撃出来るユニット・・・P21

8.2 攻撃兵器・・・P22

8.3 攻撃結果・・・P23

8.4 弾幕射撃行動実施・・・P24

8.5 海軍射撃マーカ・・・P25

9 独軍ユニット、縦深マーカと増援・・・P25

9.1 独軍ユニットと縦深マーカを確認する・・・P26

9.3 イベントによる独軍増援要因・・・P27

9.4 WN縦深マーカによる独軍戦術増援のきっかけ
・・・P28

9.5 マイヤー戦闘団の解放・・・P28

10 米軍工兵 浜辺障害撤去・・・P28

10.1 浜辺障害物撤去作業・・・P28

11 米軍ヒーロー、司令部と将軍・・・P29

11.1 ヒーロー達・・・P29

11.2 司令部・・・P30

11.3 将軍・・・P30

11.4 リーダーへの独軍射撃・・・P31

12 支配と連絡線・・・P31

12.1 米軍支配・・・P31

12.2 独軍連絡線・・・P32

12.3 米軍連絡線・・・P33

13 The First Waves (第 1 波上陸) 勝利と敗北・・・P33

13.1 Catastrophic Loss 壊滅的損害・・・P33

13.2 勝利決定・・・P34

14 拡張ゲームの説明・・・P34

14.1 独軍射撃の変更・・・P35

14.2 自由選択・・・P35

15 拡張ゲームプレイシーケンス・・・P35

16 独軍行動・・・P36

16.1 再占領 (Reoccupy) 行動・・・P37

16.2 再供給 (Resupply) 行動・・・P37

16.3 再配置 (Redeploy) 行動・・・P37

16.4 増強 (Reinforce) 行動・・・P38

16.5 迫撃砲 (Mortar) 行動・・・P38

16.6 警戒 (Patrol) 行動・・・P38

16.7 砲兵砲撃 (Artillery Fire) 行動・・・P39

16.8 前進 (Advance) 行動・・・P39

16.9 奇襲 (Ambush) 行動・・・P41

17 米軍行動追加・・・P41

17.1 歩兵とリーダー 2ヘックス移動・・・P41

17.2 戦車道路移動・・・P42

17.3 砲兵弾幕射撃行動・・・P42

18 指揮所(CPs)・・・P42

18.1 指揮所立ち上げ・・・P42

18.2 指揮範囲・・・P43

18.3 指揮所の能力・・・P43

19 工兵基地・・・P44

19.1 工兵基地立ち上げ・・・P44

19.2 工兵範囲・・・P44

19.3 工兵基地の能力・・・P44

19.4 浜辺障害物破壊・・・P45

20 拡張ゲームの勝利と敗北・・・P45

20.1 Catastrophic Loss 壊滅的損害・・・P45

20.2 第 1 勝利チェック・・・P46

20.3 第 2 勝利チェック・・・P46

21 シナリオ 浜辺を越えて・・・P47

21.1 シナリオセットアップ・・・P47

21.2 シナリオの勝利・・・P48

22 ヒストリカルバリエント(任意)・・・P49

22.1 効果的な連合軍砲撃・・・P49

22.2 第 1 波戦車が安全に上陸・・・P50

22.3 ホック岬にレンジャー増強・・・P50

22.4 独軍リアクションの強化・・・P50

23 ヒストリカルバリエント(任意)独軍戦車・・・P51

23.1 独軍戦車セットアップ・・・P51

23.2 戦車増援登場・・・P51

23.3 独軍戦車の射界・・・P52

23.4 独軍戦車行動・・・P52

23.5 独軍戦車移動・・・P53

23.6 独軍戦車への米軍行動・・・P55

23.7 勝利ポイント調整・・・P55

イベント説明・・・P55

入門シナリオ：E a s y F o x・・・P57

**基本ゲームプレイシーケンス要約
(1から16ターン)**

一:米軍上陸作戦フェイズ

- 1:カードを引きます、東区画の Beach Landing box の米軍ユニットに対する上陸結果を適用します。それから西区画を同様に結果適用します。
- 2:Beach Landing box に残った全ユニットは各水位線浜辺ヘックスに合ったところに移動し上陸します。
- 3:現ターンに登場するタレントラックからユニットを取り、それらをユニットに記載されている Beach Landing box に置きます。

二:イベントフェイズ(1ターンは飛ばします)

イベントカードを引き、現ターン用に記載されているイベントを実施します。

三:独軍射撃フェイズ

東区画の米軍ユニットに対して独軍射撃実施するのに射撃カードを引きます、それから西区画でも同じ事をします。各区画の射撃実施は以下の通りです:

- 1:射撃カードにある拠点色と一致する独軍拠点の射界にいる米軍ユニットらに射撃が発生します。どの米軍ユニットが被弾するかチェックして、戦闘結果から混乱する、ステップロス、除去を適用します。
- 2:開始後4ターン:射撃カードに独軍砲兵値が含まれている場合、砲兵射撃によってその区画の米軍ユニットに当たるか確かめます。
- 3:資格のある独軍拠点から混乱マークを除去します。

四:米軍工兵フェイズ(1ターンは飛ばします)

米軍工兵によって(10.1)障害物をクリアにしたことを示すのに障害物ヘックスにクリアマークを置きます。

五:米軍行動フェイズ

米軍が行動します。移動、攻撃、弾幕射撃と言った行動です。

各師団、2つのユニット、またはスタックが行動します。加えて、以下のユニットは自由行動が取れます。

- 歩兵の自己防衛移動の実施
- レンジャー(特殊任務歩兵)
- 以下のいずれかのマークがあるユニット:ヒーロー、触発、崖を登る(climb)、きつい崖を登る(climb cliff)、または混乱。
- 司令部、または将軍
- 司令部、または将軍の指揮範囲内のユニット

六:ターンの終了

カードラックの全カードを捨て山へ移動。フェイズマークをカードラックの最初に戻します。タレントラックにシャッフル(shuffle)が記載されている場合、捨てカードをシャッフルして引いてないカードの下に戻します。ターンマークを1つ進めます。

- どちらかの師団が壊滅的損害(ゲーム終了)になるまでプレイ継続。またはシナリオの終了ターンになると勝利ポイントを集めて勝負を判定します。
- 17ターン開始で行動が追加になりプレイシーケンス導入が14章で説明されています。

重要な優先事項と手順の要約

独軍砲兵射撃被弾優先事項(6.5)

射撃カードの目標ンボルが一致する区画内ユニットがステップロスします:

- 1:beach landing box の歩兵ユニット
- 2:浜辺ヘックスの非歩兵ユニット
- 3:beach Landing Box の非歩兵ユニット
- 4:浜辺ヘックスの歩兵ユニット

ステップの1番多いところからです、それからあまたが並びます。

独軍砲兵マークを置く優先事項(9.2)

連絡線が引ける砲架マークを持たない独軍ユニットの下に置きます:

- A・米軍もっとも近い
- B・等距離の場合:

- 1, 1ヘックスWN;
- 2, 2ヘックスWN;
- 3, 増設拠点

C・拠点のID番号の若番からで、次はアルファベットのAからです。番号を持たない 拠点はこの目的では "0" です。

独軍増設を置く優先事項—イベント(9.3)

イベントに記載された地域(ゾーン)で連絡線が引ける、空の増設拠点に置きます。

- 1:米軍ユニットが隣接している;若番の拠点から置きます。
- 2:米軍ユニットの2ヘックス以内;若番の拠点から置きます。
- 3:若番の拠点

独軍増設を置く優先事項—WN戦術増設(9.4)

連絡線が引ける空の増設拠点に置きます。

- A・きつかけのWN拠点が一番近い 所
 - B・等距離であれば一番米軍ユニットに近い 所
 - C・Bも等距離であれば若番拠点
- 番号を持たない 拠点はこの目的では "0" です。

米軍 高地への射撃抑制(8.12)

浜辺、またまゼリオン/小さな谷(draw)ヘックスの米軍ユニットは拠点から少なくとも一つの浜辺ヘックスの射界が妨げられない限り、高地のドイツ軍拠点に対し射撃できません。

拡張ゲームプレイシーケンス要約 (17から32ターン)

拡張ゲームプレイシーケンスは基本ゲーム4章を改変して追加したものを下記に記載します。

一:米軍上陸作戦フェイズ

基本ゲームと同じです。

二:第1イベントフェイズ

イベントカードを引き、現ターン用に記載されているイベントを実施します。32ターンは飛ばします。

三:独軍射撃フェイズ

独軍射撃カードに独軍行動文字が表示されていると、射撃より他の行動実施可能になることを基本プレイシーケンスに追加します。

四:第2イベントフェイズ

もう一枚イベントカードを引き、現ターン用に記載されているイベントを実施します。

五:米軍工兵と司令部フェイズ

資格のある浜辺ヘックスに工兵基地を置きます、前もって置いてある工兵基地の作戦範囲を増加します(19.1 参照)。司令部ユニットを指揮所に変換します、前もって立ち上げていた指揮所の指揮範囲を増加します(18.1 参照)。

六:米軍行動フェイズ

各師団三つの行動が許可されているのを除いては基本ゲームプレイシーケンスです。加えて、米軍ユニット自由行動実施の範囲に以下の事が含まれます:

- ・ 指揮所の指揮範囲内のユニット
- ・ 米軍工兵基地の作戦範囲内浜辺、パビリオン、または小さな谷(draw)で移動行動を実施するユニット。

七:終了ターン

基本ゲームのままです。

重要な優先事項と手順の要約(17-32ターン)

独軍再配置の優先事項(16.3)

射界内米軍ユニットがいる区画の空の増援拠点にユニットを移動します。

- ・ 1:いずれかある場合はまず勝利ポイント拠点から。
- ・ 2:次に若番拠点。
- ・ 3:拠点の射界に米軍戦闘力の多い所

独軍迫撃砲の射程(16.5)

増援拠点は**3ヘックス**

WN拠点は:

- ・ 目標が浜辺ヘックス、または浜辺に隣接するパビリオンヘックスまでは5ヘックス。
- ・ 目標が高地、または小さな谷(draw)ヘックスまでは**2ヘックス**。

射程内全ヘックスは迫撃砲を射撃する拠点の通常射撃点を考えます。

独軍警戒行動の優先次項(16.6)

拠点の集中と通常射撃点内の米軍ユニットは全て混乱します。拠点の集中と通常射撃点に米軍ユニットが無いなら、拠点の3ヘックス以内の米軍ユニット1個が混乱します:

- ・1:一番近いユニット。
- ・2:射撃カードの目標シンボルがあるユニット。
- ・3:戦闘力の一番大きいユニット。

独軍砲兵砲撃行動の優先次項(16.7)

独軍砲撃優先次項と一致していますが、拠点の区画内に資格ユニットが無い場合、別区画の米軍ユニットも被弾する事が可能を追加します。この行動は資格のある拠点毎に米軍ユニット1個を被弾させることが可能です。

独軍奇襲行動の優先次項(16.9)

空の拠点射界内、射撃カードの目標シンボルと一緒に米軍1ユニットに影響があります:

- ・ 1:集中射撃点ではステップロス; または
- ・ 2:通常、または散発射撃点内1ユニットが混乱します。

1ユニット以上資格がある場合、一番近いユニット、それから一番ステップが多い、それでも候補がある場合はあなたが選ばれます。

米軍工兵基地の能力(19.3)

工兵基地の作戦範囲内:

- ・ 空の独軍拠点に米軍守備隊マーカーを置きます。
- ・ 砂利浜ヘックスサイド(Shingle hexsides)、対戦車壕(anti-tank ditches)と対戦車障害(anti-tank wall)は移動妨害とならない。
- ・ 地雷敷設道路は通常道路と考えます。
- ・ 低地のユニットは自由に移動行動実施可能です。