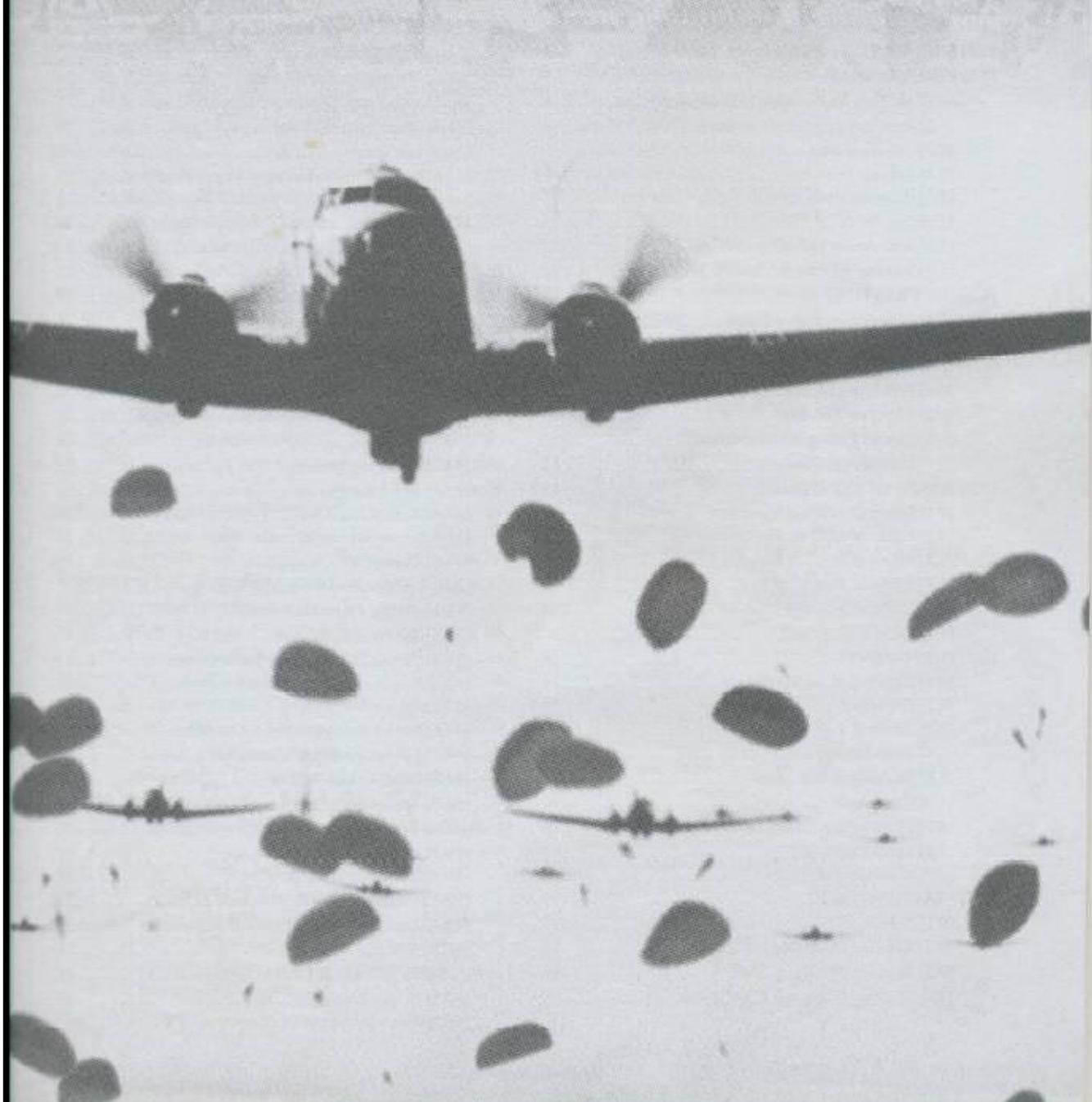


Highway to the Reich



日本語解説書

目次

[1.0] はじめに	3	[11.8] CP & AMP 補給遮断の影響	24	[22.3] 連合軍の空挺増援	37
[2.0] 一般的なプレイの過程	3	[11.9] 士気	24	[23.0] 選択ルール	37
[3.0] ゲームの備品	3	[12.0] 通信連絡	25	[23.1] ドイツ軍の臨時組織	38
[3.1] ゲーム・マップ	3	[12.1] 「指揮している」司令部	25	[23.2] グライダー降下	38
[3.2] ゲーム・チャート&表	3	[12.2] 観測者の状態	25	[23.3] 空挺師団の補給マーカー	38
[3.3] 競技用コマ	3	[12.3] 自観測の通信連絡射撃	25	[23.4] 独立降下	38
[3.4] ユニットの見本	4	[12.4] 非師団司令部&砲兵	25	[23.5] 連合軍の蛮勇	38
[3.5] 用語集	6	[12.5] 通信連絡の制限	25	[23.6] 第 30 軍団の先鋒	38
[3.6] ゲームの規模	6	[13.0] 編成モード	25	[23.7] 徒歩ユニットに対する AT 射撃 39	
[3.7] ゲーム備品目録	6	[13.1] 砲兵	26	[24.0] 導入シナリオ：9 月 22 日、 地獄のハイウェイ	39
[3.8] プレイの準備	6	[13.2] 司令部	26	[24.1] シナリオの期間&使用マップ	39
[4.0] プレイのシークエンス	7	[13.3] 徒歩歩兵	26	[24.2] 初期配置	39
[4.1] ゲーム・ターン・シークエンス	7	[13.4] 装甲	26	[24.3] 増援	39
[5.0] 射撃戦闘	7	[13.5] 編成モードの変更	26	[24.4] 交戦のルール	39
[5.1] 複数ユニットの射撃	8	[13.6] 混乱	26	[24.5] 補給	39
[5.2] 射撃戦闘の制限	9	[14.0] 空挺降下作戦	26	[25.0] シナリオ	39
[5.3] 射撃の効果	9	[14.1] 事前飛行手順 (天候)	27	[25.1] シナリオの期間&使用マップ	39
[5.4] 間接射撃	10	[14.2] 空挺降下手順	28	[25.2] 初期配置	39
[5.5] 間接射撃ユニットの制限	10	[14.3] パスファインダー&補給堡 マーカー	28	[25.3] 増援	40
[5.6] 射撃表	10	[14.4] ゲーム前空挺配置	29	[25.4] 制限&特別ルール	40
[5.7] 装甲歩兵	10	[14.5] 実際の降下時の活動	29	[25.5] 勝利条件	40
[5.8] 対装甲 (AT) 射撃戦闘	11	[14.6] 空挺作戦の制限	30	[25.6] フリー・セットアップ&変更 降下ゾーン	40
[5.9] 歩兵 AT 射撃&近接戦闘	11	[14.7] 大隊未滿の空輸	30	[26.0] 1944 年 9 月 17~18 日、第 101 空挺師団の降下	41
[6.0] 観測	12	[14.8] 着地ユニットのモード	30	[26.1] シナリオの期間&使用マップ	41
[6.1] 観測視程の限度	12	[14.9] 空挺降下表	30	[26.2] 初期配置	41
[6.2] 観測の制限	12	[15.0] 空襲	30	[26.3] 増援	41
[6.3] 直接射撃への影響	12	[15.1] 空襲の制限	30	[26.4] 管理ルール	41
[6.4] 間接射撃への影響	12	[15.2] 空襲攻撃の解決	30	[26.5] 制限	41
[6.5] 空襲への影響	13	[15.3] 戦闘航空哨戒 (選択)	31	[26.6] 勝利条件	41
[6.6] 地形の影響&観測	13	[15.4] 空襲爆撃結果の説明	31	[27.0] 1944 年 9 月 17~18 日、第 82 空挺師団の降下	41
[6.7] 非観測弾幕	13	[15.5] 空襲爆撃表	31	[27.1] シナリオの期間&使用マップ	41
[7.0] 支配地域	13	[16.0] 河川&運河を渡る移動	31	[27.2] 初期配置	41
[7.1] ZOC の移動への影響	13	[16.1] 架橋工兵	31	[27.3] 増援	41
[7.2] 臨機射撃への ZOC の影響	13	[16.2] フェリー作戦への射撃	31	[27.4] 管理ルール	42
[7.3] 補給への ZOC の影響	13	[16.3] 小川を越える橋梁	31	[27.5] 制限	42
[7.4] ZOC への地形の影響	13	[16.4] 河川を越える道路橋	31	[27.6] 勝利条件	42
[7.5] ZOCs への友軍ユニットの影響	13	[16.5] 破壊可能な橋梁	32	[28.0] 1944 年 9 月 17~18 日、イ ギリス第 1 空挺師団の降下	42
[7.6] ZOC を持たないユニット	14	[16.6] 破壊橋梁の修理	32	[28.1] シナリオの期間&使用マップ	42
[8.0] 移動	14	[16.7] プレイの過程中的の橋梁爆破	32	[28.2] 初期配置	42
[8.1] 移動の制限	14	[17.0] 従属	32	[28.3] 増援	42
[8.2] 移動へのモードの影響	14	[17.1] 従属の例	32	[28.4] 管理ルール	42
[8.3] 移動へのユニット・タイプの影響	14	[17.2] プレイへの従属の影響	33	[28.5] 制限	42
[8.4] 臨機射撃	15	[17.3] 近接戦闘への影響	33	[28.6] 勝利条件	42
[8.5] スタッキング&移動	16	[18.0] 特殊なユニットの効果	34	[29.0] 1944 年 9 月 19~21 日、イギ リス第 1 空挺師団の壊滅	43
[8.6] 近接戦闘	16	[18.1] 重火器ユニット	34	[29.1] シナリオの期間&使用マップ	43
[8.7] 近接戦闘の解決	16	[18.2] 対戦車ユニット	34	[29.2] 初期配置	43
[8.8] 固定ユニット	17	[18.3] 工兵	34	[29.3] 増援	43
[8.9] 装甲ユニットの移動	17	[18.5] Flak ユニット	34	[29.4] 管理ルール	43
[9.0] スタッキング	17	[18.6] 砲兵ユニット	34	[29.5] 勝利条件	43
[9.1] 最大スタッキング限度	17	[19.0] 指揮官	34	[30.0] 第 30 軍団の突破	43
[9.2] 移動へのスタッキングの影響	17	[19.1] 戦闘への指揮官の影響	34	[30.1] シナリオの期間&使用マップ	43
[9.3] モードへのスタッキングの影響	17	[19.2] 移動への指揮官の影響	34	[30.2] 初期配置	43
[9.4] 射撃戦闘へのスタッキングの影響	18	[19.3] 指揮官の損失	35	[30.3] 増援	43
[10.0] 地形	18	[19.4] 非「不死身」指揮官	35	[30.4] 制限&特別ルール	43
[10.1] 移動への地形の影響	18	[19.5] 指揮官損失の影響	35	[30.5] 勝利条件	43
[10.2] 観測への地形の影響	19	[19.6] 指揮官の移動方法	35	[31.0] キャンペーン・ゲーム	44
[10.3] 戦闘への地形の影響	19	[19.7] 指揮官の制限	35	[31.1] 準備	44
[10.4] 近接戦闘への地形の影響	19	[19.8] 指揮官の登場&所属	35	[31.2] 特別ルール&制限	44
[10.5] 塹壕	19	[19.9] 指揮官と CPs	35	[31.3] 早期増援の誘発	44
[10.6] 通信連絡への地形の影響	19	[20.0] ドイツ軍のマップ外移動	35	[31.4] 勝利ポイント計画	45
[10.7] ZOC への地形の影響	19	[20.1] マップ外移動の制限	35	[31.5] 勝利段階	45
[10.8] 砲兵への地形の影響	20	[20.2] 連合軍の進撃	36		
[10.9] フェリー	20	[20.3] 可変する第 30 団の前線から アルンヘムへの進撃	36		
[11.0] 統率&補給	20	[21.0] 組織ディスプレイ	36		
[11.1] 補給路をたどる	21	[21.1] ドイツ軍の組織ディスプレイ	36		
[11.3] ユニットの補給判定	21	[21.2] 連合軍の地上組織ディスプレイ	36		
[11.4] 「独立」ユニット	22	[22.0] 増援	37		
[11.5] 混乱状態	22	[22.1] ドイツ軍の増援	37		
[11.6] 統率&統率ポイント (選択)	22	[22.2] 連合軍の地上増援	37		
[11.7] 砲兵補給&弾薬ポイント (選択)	24				

この日本語解説書は、2011 年の
ERRATA を反映してあります。(訳者)

注記：*HTTR*の旧版を持っている方は、この版に多くの変更が含まれているので、注意深く読まなければなりません。項目内の特定のルール（「事項」）は、常にそれに先立つルールの概要に取って代わり、もしも両者が互いに否定する場合には、特定のルールが優先されます。

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

*Highway to the Reich*は、1944年9月17～26日のマーケット・ガーデン作戦における決定的な10日間に発生した戦闘の中隊/小隊レベルのシミュレーションです。マーケット・ガーデン作戦とは、連合軍がドイツ軍の西方の壁要塞を迂回して、ライン川の渡河点を確保する試みについての暗号名です。作戦には、連合軍空挺部隊による43マイル（70キロメートル）に及ぶハイウェイの占拠が含まれていました。この空挺部隊の絨毯を踏み越えて、英第30軍団が通過することになります。第30軍団の計画の主な関心事は、ルート上に障害物として存在する大河川/運河の渡河点確保にありました。ゲームの過程を通して、プレイヤー諸氏は敵対する部隊の全ての歴史上の指揮官たちが直面したものと同様の問題を提供されることになります。これらの課題は、プレイヤーの責任による決断を要求することとなり、この決断の過程こそがシミュレーションの核であり、その過程におけるプレイヤーの熟練度がゲームの勝敗を決定することになるでしょう。

ゲームの構成 [How the Game is Organized]

*Highway to the Reich*のルールは、主要な項目に分割されています。各主要項目は、統一的な数字によって番号付けされています（例えば、1.0、2.0、3.0等）。主要項目の大部分は、その項目が何を扱っているかを概説したルールの「概要」で始まります。その項目の固有ルールの詳細は、「事項」で与えられます。これらの事項は、主要項目の番号を細分化した小数によって番号付けされています。例えば、5.1、5.2、5.3は、主要項目5.0の全体部分です。いくつかの例では、事項自体は副次的な事項に分割されます（例えば、5.11、5.12、5.13は、全て事項5.1の副次事項）。ルールを読む前に、プレイヤー諸氏はゲームの構成物を確認しなければなりません。競技用コマ、マップ・シート、チャート、表、記録欄を確認してください。次に、プレイヤー諸氏は、ゲーム機能を構成するプレイのシークエンスに特に注意を払いながら「ルールの概要」と「注釈」項目を素読みしてください。そして、構成物を使用し、そこに述べられた各活動を確認して実践してください。

[2.0] 一般的なプレイの過程 [GENERAL COURSE OF PLAY]

Highway to the Reich (HTTR) は、2人以上のプレイヤーのためにデザインされています。ソロ・プレイも実行可能ですが、キャンペーン・ゲームでは、2人以上によるプレイ（ティーム・プレイ）を勧めます。ゲームのプレイは、「ゲーム・ターン」（以後はGTと呼ぶ）と呼ばれる連続するターンに基づいて構成されています。GTの間には、一定の目標達成を試みるため、各プレイヤーのコマ（「ユニット」と呼ばれ、歴史的な状況記述からの実際の戦闘組織をあらわしている。）を移動させて戦闘に従事させます。この活動は、プレイのシークエンスにより支配される方法に従って実施されます。

プレイヤー諸氏は、作戦を再現する大きな活動の一定領域であるシナリオをプレイでき、又はキャンペーン全体のプレイを選択できます。いかなる場合においても、各シナリオ又はフル・キャンペーンの説明には、敵対している部隊とそれらが参戦する条件が列記されています。どちらのプレイヤーの行為が優れていたかを評価する勝利条件は、シナリオとキャンペーンのリストに含まれています。

[3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

[3.1] ゲーム・マップ [The Game Map]

ゲーム・マップは、分割された4枚の34×22"のマップ・シートから構成され、ベルギーの国境からネーデル・ライン川までのマーケット・ガーデン作戦の作戦地域を形成します。地形タイプを分析し、ユニットの移動と位置を標準化し、射程と照準能力を計算するために、番号付きの六角形の格子（ヘクス）がゲーム・マップ上を覆っています。マップ上のいくつかの異なる地形タイプは、マップBの地形記号項目上に表示されています。地形の様々な影響は10.0項で述べられ、様々なチャートや表に組み込まれています。

[3.2] ゲーム・チャート&表 [Game Charts & Tables]

ゲームは、プレイ・システムの一部として、データを体系化して容易に検索できる様々な表、チャート、記録欄を利用します。これらの視覚的な補助の使用は、適切なルール項目内で説明されます。プレイヤー諸氏は、ルール内で言及される際に、チャートや表を参照しなければなりません。プレイヤー補助カード上で、表の位置が様々なことに注意してください。

[3.3] 競技用コマ [The Playing Pieces]

型抜きカウンターは、ゲームの競技用コマです。ゲーム内の2つの基本的なコマは、「ユニット」と「マーカー」です。ユニットは、この戦闘に参加したか又は参加し得た、実際の中隊、小部隊、砲兵中隊です。ユニットは、タイプや国籍又は所属や支隊によって細分化されます（色体系によって表現されます）。大部分のマーカーは、ユニットの状態（戦力やモード等）又は特定ヘクス内の特別な状態（破壊された橋梁や連合軍の降下ゾーン等）を記録するために使用される情報コマです。いくつかのマーカーは、ゲーム記録欄（ゲーム・ターン記録欄等）で使用されます。

[3.31] 各ユニットは、通常それが所属する大隊、連隊又は旅団、師団が列記された固有の識別名称を持ちます。このIDは、カウンターのユニット・タイプ・ボックス又は車両シンボルの上部に記載されます。ユニットの中隊名称をあらわしている追加の情報は、ユニット・タイプ・ボックス又は車両シンボルの左に記載されます。

[3.32] 全てのユニットは、両面印刷されています。大部分の戦闘ユニットは、「密集」面と「散開」面を持ちます。散開面は、ユニット・タイプ・ボックス又は車両シルエットを囲んでいる点線の円によって表現されます。司令部と大部分の砲兵と対戦車(AT)ユニットは密集面を有しませんが、数字の許容移動力の代わりに「T」によって表示される「行軍モード」を持ちます。加えて、砲兵/ATユニットの散開面は、ユニットが「据砲状態」(射撃準備済み)であることも意味します。これらのモードは、適切なルール項目内で説明されます。

[3.33] もしもユニットが戦力を失うと、プレイヤーは損失を反映するため、適切なステップ損失マーカーをユニットの下に置きます。あるユニットの現有戦力のステップは、記載された戦力からユニット下のステップ損失マーカーの数字をマイナスした数に相当します。ユニットが最後のステップを失うときは、除去されてプレイから取り去られます。枯渇状態 [depleted] と混乱状態 [disrupted] のマーカーは、これらの状態にあるユニットの上に置かれます。行軍モードの状態にあるユニット上には、それらが固有の行軍モード面を持たない限り、行軍マーカーが置かれます。いくつかのユニットは、付属輸送車両を使用していないことを表示するため、下車 [dismounted] マーカーでマークされ得ます。ゲームのこの版では、密集モードのときにユニットの戦闘値が変化しないことに注意してください。

[3.4] ユニットの見本 [Sample Units]



[3.41] ユニットのタイプ [Unit Type]

各ユニットは、カウンター表面に記載されたシンボルによって識別されます。ユニット・タイプは、ユニットが「直接射撃」又は「間接射撃」ユニットのどちらであるのか、装甲戦闘車両 (AFV) 又は通常目標 (徒歩又は車両) のどちらであるのかを決定します。ユニット・タイプは、ユニットの移動クラス (どれだけ移動できるのか) も決定します。

ユニット・タイプ [UNIT TYPES]

AFV : シルエット又はユニット・タイプ・ボックス内の楕円装甲シンボル。いくつかの装甲ユニット、例えば装甲歩兵は、もしも下車していると、通常目標になることに注意してください。

装甲 [Armor] : 戦車 (panzers)、駆逐戦車 (jagdpanzers)、自走装甲突撃砲を装備したユニット。これらのユニットは、AT 射撃

を実施できます。

装甲搜索 [Armored Recon] : AFV シルエットを持たなくても、これらは AFV ユニットの見なされ、AT 射撃も実施できます。

装甲砲兵 [Armored Artillery] : これらのユニットは、自身の弾幕戦力を使用するために散開/据砲モードに移行しなければなりません、通常許容移動力の半分までを使用して移動できます。

装甲歩兵 / 工兵 [Armored Infantry/Engineer] : 下車しない限り、これらは AFV (軽) と見なされます。もしも下車したら、これらは徒歩ユニットとして移動でき、通常目標になります。これらは、友軍移動フェイズ毎に一度、追加 2MPs のコストで乗車又は下車できます。これらは、自身に対するいずれかの射撃戦闘が解決された後でも降車でき、これには追加の MPs がかかりません。

装甲輸送状態 [Armored Transport] : 装甲ユニットによって輸送されている徒歩ユニット。上記の装甲歩兵を参照してください。

非装甲車両 [Non-Armored Vehicular] : AFV の特別なサブタイプ。これらは AFV のように移動できますが、射撃される時は通常目標と見なされます。:ジープ搜索ユニット、行軍モードの非装甲 HQ、非装甲ユニット又は装甲ユニットに乗車していない行軍モードのユニット、牽引された砲兵/AT ユニットの含まれます。

徒歩 [Leg] : 装甲車両で輸送 (乗車) されていない限り、これらは通常目標です。これらは、行軍モードの車両 (装甲であるか否かにかかわらず) で輸送されていない限り、徒歩移動クラスのユニットです。

歩兵 [Infantry] : 文字通りです。

空挺 [Airborne] : いくつかの連合軍ユニットは、基本シンボルに加えて落下傘のシンボル又はグライダーのシンボルを持ちます。これらは、空挺ユニットです。いくつかのドイツ軍ユニットは、歴史的な目的においてのみこのシンボルを持ちます。これらのユニットは、通常は降下能力を持っていませんでした。

工兵 [Engineer] : 通常目標。

架橋 [Bridging] : 通常目標。

牽引砲兵/AT [Towed Artillery/AT] : 敵目標を射撃するためには散開/据砲モードでなければならず、行軍モードのときのみ移動できます。

Flak/対空砲 [Flak/Anti-Air] : 軽又は重対空砲 (AA) シンボル。

対戦車 [Anti-Tank] : AT シンボルにプラスして AT ドット。いくつかのユニットは、AA と AT の両用砲であることに注意してください。

軽、中、重砲兵 [Light, Medium or Heavy Artillery] : ロケット砲とネーバルヴェルファア・ユニットを含みます。

ユニットの射撃クラス [Unit Fire Class] : 大部分の砲兵ユニット (重砲兵-9ER を含む) は、LOS に依存して、直接又は間接射撃のどちらかを使用できることに注意してください。

直接射撃ユニット [Direct Fire Units] : 重火器ユニットを含む、全ての非砲兵ユニット。これには、大部分の AFV と歩兵/工兵ユニットが含まれます。

間接射撃ユニット (非 AFV) [Indirect Fire Units (Non-AFV)] : 重火器又は砲兵/ロケット砲シンボル。

間接射撃ユニット [Indirect Fire Units (AFV)] : 上記と同じですが、AFV 又は装甲楕円シンボルを持ちます。これらは、自走 (SP) 砲兵ユニットと見なされます。

ユニット・タイプの追加注記 [Additional Notes on Unit Types]

砲兵 [Artillery] : 砲兵ユニットは、敵と交戦するために間接射撃を使用できます。重砲の大部分も敵ユニットに対して直接射撃を使用できます。

架橋工兵 [Bridge Engineers] : 架橋工兵は、戦闘値の代わりに大文字の「B」によって戦闘工兵と区別されます。これらは戦闘値を持たないので、いかなる種類の射撃も実施できません。

戦闘工兵 [Combat Engineers] : 戦闘工兵は、所有しているプレイヤーの選択で様々なモードになれますが、密集モードでのみ特殊機能を実行します。戦闘工兵は、通常の歩兵ユニットと同様に移動や戦闘ができます。装甲工兵は、特殊機能を実行するため、下車して密集モードにならなければなりません。

重火器ユニット [Heavy Weapons Units] : 重火器ユニットは、大隊の歩兵中隊を支援する機関銃と迫撃砲ユニットをあらわします。これらのユニットは、直接と間接の射撃能力を持ちます。これらは、自身で目標を観測できない限り、間接射撃を使用しているときに自大隊の中隊のみを支援できます。

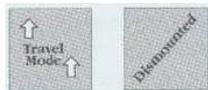
司令部 [Headquarters] : 司令部は、ユニット・タイプ・ボックス内の色が白抜きされていることであらわされます。散開モードの HQ は、徒歩の歩兵と同様に扱われます。

[3.42] マーカー [Markers]

表面 裏面



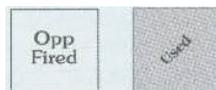
1 ステップ損失 2 ステップ損失



行軍モード 下車状態



混乱状態 枯渇状態



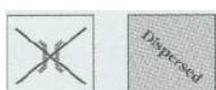
臨機射撃 使用済マーカー



塹壕 塹壕構築中



橋梁 橋梁建設中



橋梁破壊 散開状態

HQ は、密集モードを持ちません。いくつかの師団は、2つの HQ ユニットで表示されます。両方が師団についての HQ です。それらが互いに補給路を持ち、一つが補給下である限り、その師団の全てのユニットが、どちらかの HQ に補給をたどることができます。

空挺ユニット [Airborne Units] : 落下傘のシンボル又はグライダーのシンボルは、ユニットがマップ上に着地するときのみ意味があります。通常移動や戦闘等については、通常の歩兵ユニットとの間に何ら差異はありません。

空挺砲兵と対戦車ユニット [Airborne Artillery and Antitank] : 空挺砲兵と対戦車ユニットは、全て落下傘シンボルを持ちます。実際には、大部分の場合これらはグライダー輸送ユニットでした。グライダーのシンボルは見た目が悪いので、これらに落下傘のシンボルを与えることにしました。

[3.42] マーカー [Markers]

様々なマーカーが、ゲーム・プレイを促進させるために使用されます。

	ユニット・タイプ	移動クラス	射撃クラス	目標クラス
AFVs	Cromwell M4 Sherman	車 両	AT(DF)-中	AFV-中
	Firefly Achilles	車 両	AT(DF)-重	AFV-中
	Stg III/IV Pz IV Mk IV	車 両	AT(DF)-中	AFV-中
	Panther Mk V Tiger VI	車 両	AT(DF)-重	AFV-重
	Jpz V King Tiger VIb	車 両	AT(DF)-重	AFV-超重
	Char B Arm Car M5 装甲車 装甲車	車 両	AT(DF)-軽	AFV-軽
装 甲	Flame Thrower HQ AA/Flak 火炎放射 HQ AA/Flak	車 両	通常 (DF)	AFV-軽
	自走砲兵 Self-Propelled Artillery	車 両	通常 (IF/DF)	AFV-軽
	重兵器 Heavy Weapons	車 両	通常 (IF/DF)	AFV-軽
	歩兵 工兵 Infantry Engineers	車 両 下車できる	通常 (DF)	AFV-軽
自動車化	工兵 Engineers	車 両 下車できる	通常 (DF)	AFV-非常に軽
徒 歩	歩兵 / MG / HQ Infantry/MG/HQ HQ	徒 歩 行軍モード時は 自動車化	通常 (DF)	通 常
	工兵 Engineers	徒 歩 上記と同じ	通常 (DF)	通 常
	重兵器 Heavy Weapons	徒 歩 上記と同じ	間接 (IF/DF)	通 常
牽 引 式 砲 兵	対戦車 Anti-Tank	行軍モード時は 自動車化	AT(DF)	通 常
	AA/Flak Flak/AT AA/Flak Flak/AT	行軍モード時は 自動車化	通常 (DF) Flak も AT	通 常
	砲兵 Artillery	行軍モード時は 自動車化	間接 (IF/DF)	通 常
	ロケット砲兵 Rocket Artillery	行軍モード時は 自動車化	間接 (IF/DF)	通 常

ステップ損失マーカー [Step Loss Marker] : ユニットが現在持つステップ損失の数を記録します。

行軍モード・マーカー [Travel Mode Marker] : 行軍モードのユニットを示します。

混乱状態マーカー [Disrupted Marker] : ユニットが混乱状態であることを示します。

枯渇状態マーカー [Depleted Marker] : ユニットが現在「弾薬欠乏状態」で射撃できないことを示します。

Opp 射撃マーカー [Opp Fire Marker] : ユニットがすでに臨機射撃を行ったことを忘れないために使用されます。

使用済マーカー [Used Marker] : ユニットが何らかの活動を終了又は解決したことを忘れないために使用されます。

塹壕マーカー [Entrenchment Marker] (両面) : ヘクス内の防御施設の存在を表示するために使用されます。裏面は、このような施設が構築中であることをあらわします。

架橋 [Bridge Constructed] (両面) : 架橋されたことを表示するために使用されます。

爆破橋梁 [Bridge Demolished] : 爆破された橋梁を表示するために使用されます。

[3.43] 国籍 & 大規模副次グループ [Nationalities & Major Sub-groups]

ユニットは、ドイツ軍と連合軍の2つの主要グループに分割されます。各グループは、さらに分割されます。ドイツ軍は、その武装部隊組織に分割され、連合軍は複数国籍に分割されます。イギリス軍の場合、空挺と非空挺に細分割されます。これらの全グループ分けは、色によって識別されます。

カウンター・エラッタ：以下のカウンター・エラッタに注意してください。第 30 軍団の全工兵ユニットは、B (架橋) とマークされたものを除き、中 AT ドットを持たなければなりません。これは、合計 11 ユニットになります。ドイツ軍第 21 Lehr FJ 中隊の1つと第 5 FJ 師団 HQ の裏は、互いに逆になります。

[3.5] 用語集 [Glossary]

1d6：1つの六面体サイコロの使用が要求されることを意味します。

2d6：2つの六面体サイコロの使用が要求されることを意味します。

AFV 目標 [AFV Target]：ユニット・タイプ・ボックスに装甲楯円を含むか、又はユニット・タイプ・ボックスの代わりに装甲シルエットを有するユニットです。

弾薬ポイント [Ammo Point]：砲兵弾薬の使用量と備蓄を大まかに量るポイントです。これは、選択ルールです。

密集状態 [Concentrated]：ユニットが移動又は近接戦闘を重視するための形態をあらわしている、編成上のモードです。

通常射撃 [Conventional Fire]：通常目標に指向される非 AT 射撃のタイプ (直接射撃又は間接射撃)。

隠匿地形 [Covering Terrain]：そのタイプの地形を占めているユニットを観測するため、隣接 (都市と森) するか、又は2ヘクス以内 (林又は町) の観測者を要求するタイプの地形です。

散開 [Defilade]：防御地形の優位性を獲得するため、ユニットが展開した編成上のモードです。機動性又は火力を増大させるモードではありません。ゲームの目的において、散開の用語は散開と同義語です。

直接射撃 [Direct Fire] (DF)：射撃ユニットが目標まで直接照準線を持つ射撃戦闘の形態です。

両用砲 [Dual Purpose Gun] (DP)：通常射撃又は AT 射撃で、同じ効果値を使用できる火器です。

射撃効果値 [Fire Effectiveness Rating]：ユニットの火器が持つ殺傷能力に関する評価値で、1から9までの規模です。射撃効果値は、ユニットの編成モードで変化しません。ユニットの火力は、その戦力と効果値に依存します。火力は、損失又はユニットが一定の編成モードにあるときに減少します。

射撃パケット [Fire Packet]：単一目標に対する解決目的のため、その射撃を1つに統合している友軍ユニットの個別グループ。

射撃値 [Fire Value]：ユニットの射撃効果値と、射撃している戦力ポイントの数を交差照合した結果です。この数値は、直接又は間接射撃による戦闘結果を生み出すため、射撃結果表上でサイの目と交差照合されます。これらの数値は1から12の範囲で、10から12の値は間接射撃を使用している場合にのみ獲得可能です。

間接射撃 [Indirect Fire] (IF)：射撃しているユニットが、目標まで直接照準線を持たない戦闘の形態です。

士気 [Morale]：各ユニットは、カウンター上に記載された士気値を持ちます。士気値の範囲は、1から9です。ユニットの士気値は、それが被ったステップ損失の数に従って減少します。もしもユニットに記載された士気が6以上であると、その士気は被った2ステップ損失毎に1ずつ減少します。6未満の記載された士気を持つユニットは、1ステップ損失毎に1ずつ減少します。

許容移動力 [Movement Allowance] (MA)：ユニットが単一フェイズにヘクスからヘクスへと移動を実施している間に消費できる、移動ポイント (MP) の最大数です。大部分のユニットは、12移動ポイント (MP) の MA を持ちます。搜索ユニットは14MPの MA を持ち、ドイツ軍のケーニヒス・テューガーは9MPの MA を持ちます。

編成モード [Organization Modes]：プレイの過程でユニットが (任意又は強制的に) いられる様々なモードです。いくつかのモードは、戦闘よりも移動に重点を置き、逆もまた同様です。

戦力 [Strength]：ユニットの戦力は、カウンター上に記載されます。戦力は、ユニットの大まかな兵員数 (歩兵タイプ・ユニット) 又は車両又は砲の数 (装甲と砲兵のタイプ) を示し、1戦力ポイントは30から50名の兵士、又は2両/門の車両又は砲に相当します。記載された戦力は、ユニットの初期又は割当の戦力です。ユニットが戦力を失うとき (戦闘等のため)、いつでも所有しているプレイヤーはユニットの下に損失マーカーを置き、カウンター上に記載された値からそれがどれだけ戦力ポイントを失ったのかを表示します。

射程/視程 [Range]：ユニットが射撃又は観測できるヘクスの距離です。射程を持たないユニットは、DF 目的の1ヘクス射程を持ちます。

支配地域 [Zone of Control] (ZOC)：ユニットが、近隣ヘクスの敵ユニットに対して影響を持つエリアです。

[3.6] ゲームの規模 [Game Scale]

マップ上の六角形は、対辺間距離でほぼ

600メートルをあらわします。各歩兵ユニットは、中隊をあらわします。各装甲ユニットは小隊をあらわし、各砲兵ユニットは砲兵中隊 [battery] をあらわします。各昼間ゲーム・ターンは、5又は6時間をあらわします。

[3.7] ゲーム備品目録 [Inventory of Game Parts]

Highway to the Reich の完全なゲームは、以下を含みます。：

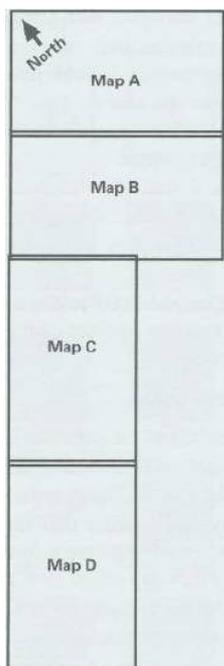
- 1冊のルール小冊子
 - 1冊の戦役教書
 - 5枚のカウンター・シート
 - 4枚のマーカー・シート
 - 4枚の34×22"マップ・セクション (A、B、C、D)
 - 3枚のドイツ軍組織ディスプレイ
 - 3枚の連合軍組織ディスプレイ
 - 1枚の8×10"アルンヘム拡大マップ
 - 2つの六面体サイコロ
 - 1つのゲーム・ボックス
- もしも部品が損傷するか見当たらなければ、以下に連絡してください。：
- Decision Games, Inc.
PO Box 21598
Bakersfield, CA93319

[3.8] プレイの準備 [Preparation for Play]

4枚のマップ・セクションは、一緒に置いたとき互いに重なるようデザインされています。プレイヤー諸氏は、一定のシナリオが1枚のマップでプレイできるため、プレイのために要求されるスペースが少ないことに注意してください。4枚のマップ・セクションは、文字コード A、B、C、D によって識別されます。セクション A は、最北部 (上部) マップ・セクションです。セクション B は次に低い部分で、C と D が続きます。全てのマップ・セクションをセット・アップするときは、A の南端 (0100) ヘクス列と B の北端ヘクス列 (3900) を重ねます。(向きについては、マップ上の羅針盤を参照してください。) 同様に、C の南端ヘクス列は D の北端ヘクス列と重ねます。次いでマップ・セクションは、図で示されたごとく向けられ、B の南端ヘクス列は C の北端ヘクス列に重ねます。B 上のヘクス 0101 は C 上のヘクス 6101 と重ね、B 上のヘクス 0134 は C 上のヘクス 6134 と重ねることに注意してください。様々な道路や地形特徴が重複ヘクスに一致するかチェックします。

全ヘクスは、マップ・セクションの文字とヘクス番号によって識別されます。例えば、アルンヘム [Arnhem] の都市は、ヘクス A2332 周辺に位置し、ゾン [Zon] の町はヘクス C0715、C0814、C0815 内に位置します。

ユニットは、内容物のトレイが認める限り、師団編成により分けられます。様々なマーカーは、タイプによって分けられます。



[4.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

シミュレーションの核は、プレイのシーケンスです。ゲーム・ターン中の各活動の順番を厳格に支配することにより、ゲームのプレイを構成します。この活動のシーケンスは交換され、敵対している2つの各陣営は、交互に「活性」又は「手番」プレイヤーと見なされます。各フェイズ中、1人のプレイヤーは「手番プレイヤー」と見なされ、他方は「非手番プレイヤー」です。フェイズの標題に付けられた部隊を統率しているプレイヤーは、そのフェイズの「手番プレイヤー」です。各ゲーム・ターン、並びに各ゲーム・ターン内の全ての活動は、プレイのシーケンスに厳格に従って進行しなければなりません。各シナリオは、シーケンス概要の開始時点を列記します。

[4.1] ゲーム・ターン・シーケンス概要 [Game Turn Sequence Outline]

1. 天候決定フェイズ [Weather Determination Phase] : 各日にちの0601/0901と1501/1801 GTs中、連合軍プレイヤーはマップの南部戦区と北部戦区の天候状況を決定しなければなりません。

2. CPと兵站フェイズ [CP and Logistic Phase] (選択) : 各日にちの0601/0901と1501/1801 GTs中、両プレイヤーは受け取られるCPsとAmPsの量を、第30軍団については基幹道路許容移動力を決定しなければなりません。受け取られた後、CPsを従属HQへ割り当てることができ、これは記録欄上のCP合計を調整することにより記録されます。

3. ドイツ軍の条件射撃フェイズ [German Conditional Fire Phase] : (ミニ射撃フェイズとも呼ばれる)

ドイツ軍ユニットは、直接射撃（通常又はAT）を実施できます。連合軍は、いくつかの場合に応射できます。

4. ドイツ軍の対応移動フェイズ [German Response Movement Phase] : (ミニ移動フェイズとも呼ばれる)

直前のフェイズに射撃戦闘を実施しなかったドイツ軍ユニットは移動できますが、徒歩ユニットは決して2ヘクスを超えて移動できず、その他のユニットは最大4ヘクスです。ユニットは、近接戦闘を実行できます。連合軍プレイヤーは、もしも条件が認めれば、Opp/待ち伏せ射撃を実行できます。

5. 連合軍の統率フェイズ [Allied Command Phase] : 連合軍プレイヤーは、自軍統率下の全ユニットの補給状態を判定します。次いで、連合軍プレイヤーは、混乱と枯渇の撤去を試みることができます。塹壕と橋梁の構築は、このフェイズに発生し、橋梁の爆破も同様です。HQsは、補給と統率のためにCPsを消費します。

6. 連合軍の間接射撃フェイズ [Allied Indirect Fire Phase] : 連合軍プレイヤーは、間接射撃を実施します。空襲が実施されます。

7. 連合軍の条件射撃フェイズ [Allied Conditional Fire Phase] (直接射撃) : 連合軍プレイヤーは、直接射撃を実施します。ドイツ軍ユニットは、AT射撃を実施したいずれかの連合軍ユニットに応射できます。

8. 連合軍の条件移動フェイズ (と近接戦闘) [Allied Conditional Movement Phase (and Close Action)] : 上記のフェイズ6又は7に射撃しなかったユニットは、その完全MAまで移動できます。SP砲兵は、たとえフェイズ6に射撃していたとしても、そのMAの半分で移動できます。

9. 連合軍の編成フェイズ [Allied Organization Phase] : 連合軍プレイヤーは、次のゲーム・ターンの連合軍編成フェイズになるまで自軍各ユニットがいることを望む編成モードを選択します。注釈：スピード・プレイのため、もしもドイツ軍ユニットが近くにいないければ、上記フェイズ8のユニットの移動終了時に統合できます。

注釈：フェイズ10から16までは、大部分においてフェイズ3から9までをドイツ軍が活性陣営に置き換えます。

10. ドイツ軍の統率フェイズ [German Command Phase]

11. ドイツ軍の間接射撃フェイズ [German Indirect Fire Phase]

12. ドイツ軍の条件射撃フェイズ [German Conditional Fire Phase]

13. ドイツ軍の条件移動フェイズ [German Conditional Movement Phase]

14. ドイツ軍の編成フェイズ [German Organization Phase]

15. 連合軍の条件射撃フェイズ [Allied Conditional Fire Phase]

16. 連合軍の対応移動フェイズ [Allied Response Movement Phase] :

17. ゲーム・ターン記録フェイズ [Game Turn Record Phase]

[5.0] 射撃戦闘 [FIRE COMBAT]

ユニットが敵ユニットに対して実施できる、3タイプの射撃戦闘があります。：通常、対戦車(AT)、間接射撃(IF)です。通常とATの射撃は、射撃ユニットから目標ユニットまで直接観測下(6.0を参照)にあることが要求され、IFは実際には目標を見ないものの、他の友軍観測ユニットが目標を観測でき、射撃している砲兵ユニットと連絡状態にあるユニットによって実施されます。条件射撃は目標が装甲でないときに使用され、AT射撃は目標が装甲(AFV)であるときに使用されます。射撃の全3タイプは、もしも一定の条件が満たされると、敵の移動中にも実施でき、これは臨機射撃(Opp射撃-8.4を参照)と呼ばれます。

通常の直接射撃は、もしもOpp射撃でなければ、条件射撃フェイズ中に発生します。非活性プレイヤーは、敵の射撃フェイズ中に、AT射撃を使用しているユニットによって射撃された瞬間に応射できることに注意してください。間接射撃は、Opp射撃でない限り、友軍IFフェイズ中に発生します。

ゲームの各ユニットは、DFユニットとIFユニットのどちらかにクラス分けされます。加えて、装甲目標に対する全てのDFは、ATDFと見なされます。全てのユニットは、DFを実施する能力を有しますが、砲兵ユニットとHWユニットのみがIFを使用できます。最も一般的な間接射撃ユニットは、砲兵中隊とHW中隊です。戦車小隊と歩兵中隊は、効果を与えるために主として射手によって直接観測された目標を射撃しなければならない火器を装備します。つまり、戦車砲手、小銃手、機銃手は、命中させるために目標を見なければならず、それ故「直接射撃ユニット」の用語になります。砲兵と迫撃砲(重火器中隊の主要火器)は、通常、射撃位置からの眺めが隠匿又は散開した目標を、分遣された観測者が視認し、無線機又は電話を使用して目標への射撃を要請するもので、それ故「間接射撃」の用語になります。

直接射撃攻撃の手順 [Direct Fire Attack Procedure] (通常射撃) :

1. 射撃値マトリクス(直接射撃)と射撃

結果表を参照します（射撃表 5.61 と 5.6.3 を参照）。

2. 目標ユニット（射撃を受ける敵ユニット）と、その目標を射撃している友軍ユニットを決定します。射撃しているユニットを、その射撃効果値を基準に個別の「射撃パケット」に分離します。各射撃パケットは、上記の2つの表を使用して、個別の目標ユニットに対する自身の DF を解決します。最初に、各射撃パケットの合計射撃戦力を決定し、その値を射撃値マトリクス表上の射撃効果値と交差照合します。9を超える値は、9として扱われます。結果の数字は、その射撃パケットについての射撃値です。
3. 射撃結果表（5.6.3）を参照し、上記のステップ2で獲得した射撃値に接続し、目標ユニットが占めている地形のタイプ、散開状態であるか否かを調べます。
4. 目標ユニットへの各射撃パケットの攻撃を解決するため、2つのサイコロを振ります。振られた数と射撃値を交差照合します。これが位置する所は、目標ユニットに直ちに適用する結果です。

間接射撃攻撃の手順 [Indirect Fire Attack Procedure]

1. 射撃値マトリクス（間接射撃）表 5.62 を参照します（個別シート）。
2. 目標ユニットに対する間接弾幕の最終射撃値を決定します。
3. 表 5.6.3 を参照します。
4. 最終射撃値を表の最上部ラインの1つに接続し、目標ユニットのモードと目標ヘクス内の地形を調べます。目標ユニットは、AFV、塹壕、密集/行軍、散開のどれかになります。もしもユニットが弾幕攻撃を受けたヘクス内に 18 を超える戦力ポイントを含むと、サイの目結果は弾幕を行っているプレイヤーの有利に 2 だけ修正されます。
5. 2つのサイコロを振ります。振られた数と最終射撃値を交差照合します。これは、目標ユニットに対して直ちに結果を適用します。

注釈：直接と間接射撃は、攻撃の射撃値を引き出すため、異なる表を使用します。射撃手順：5.8 を参照。

[5.1] 複数ユニットの射撃

[Multiple Unit Fire]

自軍の間接又は通常の射撃フェイズ中、プレイヤーは敵ユニットを射撃するため、資格を持つ自軍ユニットの全て、いくつかを使用できます。全く使用しなくても構いません。射撃攻撃解決の順番は、所有しているプレイヤーの裁量です。

[5.11] 各ユニットの射撃は、個別の事柄である必要はありません。複数のユニットは、単一の目標に対してその DF を統合でき、その他の射撃パケットの解決前にその射撃

（射撃パケット）を解決します。資格を持ついかなる数のユニットも、同じ射撃フェイズに同じ目標ユニットを射撃できます。同じ射撃効果値を持つユニットは、単一の射撃パケットとして射撃しなければならず、低い効果値のユニットは射撃パケット内に含めることができますが、その場合は最低の ER が使用されます。

[5.12] プレイヤーは、最初に特定の目標に対して指向される全てのパケットを、その目標に対するいかなる DF も解決される前に、明らかにして宣言しなければなりません。プレイヤーは、いずれかの特定目標ユニットに対する DF が解決される前に、その他の目標ユニットについてそれを行う必要はありません。全ての射撃は、その実行と影響が連続的に起こります。

[5.13] 目標ユニットが選択された後（DF を使用しているとき、目標ユニットはスタック内の最上部2ユニットの1つでなければならない）、射撃しているプレイヤーは目標に対して1つの DF として一緒に射撃するユニットを決定します。同じ射撃効果値で射撃している全ユニットは、その射撃効果値を使用して1つの射撃パケットを構成します。（例：各3の戦力と4の射撃効果値を持つ3つのユニットは、4の効果値と9の射撃戦力で1つの射撃を行う。）ユニットは、低い FE を持つユニットと統合できますが、その射撃パケット解決のための射撃計算に低い FE を使用することになります。一緒にスタックしたユニットは、同じ目標を射撃する必要はなく、所有しているプレイヤーの選択でそれを行うことができます。直接射撃は、もはやヘクス内の最上部の2ユニットのみに制限されません。最上部の2AFV と最上部の2非AFV ユニットの常ヘクスから DF を実施できます。

加えて、ユニットはヘクス内のいかなる位置からも AT 直接射撃を実施できますが、これらが射撃した AFV ユニットのよって実施される応射を直ちに受け易くなります（そのスタック内の位置にかかわらず）。

[5.14] IF を使用しているユニットは、目標ヘクス内のスタッキングの順番にかかわらず、いずれかの個別ユニットを射撃できます。DF があるヘクスに対して指向される時、最上部の2ユニットのみを目標にできます。最初に1つの DF 攻撃が除去できる十分な戦力ポイントであると、始めの DF から隠匿されていたユニットが同じフェイズの後の方で射撃され得ることに注意してください。例えば、あるヘクス内の敵3ユニットに DF が指向されています。最上部の2ユニットのみが、目標となることができます。もしも最初の攻撃が最上部のユニットを除去する DF 攻撃であったら、後の DF 攻撃（例えば、装甲/AT DF 攻撃）はヘクス内に残っているどちらかのユニットを射撃できます。

[5.15] 射撃値への修正 [Modifications to fire values]

以下の修正は、射撃パケットの通常直接射撃に適用されます。

- ・もしも複数の大隊規模組織（又は KG）からのユニットが同じ射撃パケットに参加していると、射撃値を1ずつ減少させます。最初を超える大隊毎にこれを行います。
- ・DF 戦力ポイントの数が9を超えると、始めの9ポイントを超す各9戦力ポイント増加分について、表 5.61 上で右へ1コラム射撃値をシフトさせます。DF についての射撃値は、表 5.63 上で9の値を超すできません。
- ・もしも射撃結果表上で9のコラムがすでに使用されていたら、射撃しているプレイヤーは9射撃ポイントを超す各増加分について、結果のサイの目を1増又は減（プレイヤーの選択）させることができます。

例：プレイヤーが DF の 31 ポイントで射撃しています。射撃しているユニットは5の効果値を持ち、目標は塹壕です。最初の9ポイントは、射撃値マトリクス上で塹壕ラインのナンバー5と交差照合されます。これは、5の射撃値を生み出します。残っている射撃の22ポイントは、9射撃ポイントの増加分2を含みます。（残っている4射撃ポイントは無効。）各増加分について、射撃値は1コラムずつ増加し、6の最終射撃値となります。もしも目標ユニットが塹壕におらず散開でなければ、最終射撃値は9だったことになるため、射撃での増加は射撃結果表上で発生していました（射撃値マトリクス上で、修正前に最大射撃値が獲得されていたため）。射撃結果表を見ると、目標は散開でないので、9のコラムが始めに使用されます。修正は、射撃しているプレイヤーに射撃結果表のサイの目に2の増又は減（9の増加分毎に1）を認めます。

[5.16] 射撃戦力への修正 [Modification to fire strengths]

以下の修正は、射撃している（間接又は直接）ときのユニットの戦力に適用されます。

- ・全ての AFV は、目標を通常射撃しているとき2倍になります。
- ・全ての牽引式火器ユニット（AT、FLAK/AA、砲兵）は、通常射撃を使用しているとき2倍になります。**注釈：**これは、初版と第2版のケースだった、戦力ポイント毎に1ではなく2両/門の戦車又は砲に相当するよう変換されたユニットの規模を考慮するものです。
- ・散開モードで塹壕状態でないユニットの射撃戦力は、半減されます（端数切上げ）。塹壕内のユニットの射撃戦力は、散開モードであることにより半減されません。ユニットの射撃戦力は、このルールによって決して1未満に減少しません。

- ・枯渇状態のユニットは、ゼロの射撃戦力をもちます。
- ・混乱状態のユニットの射撃戦力は、半減されます(ただし、1未満に減少しない)。
- ・増加射程 (5.53 を参照) で射撃している砲兵ユニットは、その IF 戦力を2倍にしません。

(説明)

牽引式砲兵兵器ユニットは、間接射撃(通常射撃の形態)を実施するとき2倍になります。非観測の弾幕を実施している砲兵ユニットは、その射撃戦力が四分の一になります(端数切上げ)。

[5.17] (欠)

[5.18] 射撃効果値への修正 [Modifications to Fire Effectiveness Ratings]

- ・IFについて、もしも目標が散開で塹壕の状態であれば(しかもAFVでなければ)、砲兵/HW ユニットの射撃値を4だけ減少させます。
- ・IFについて、間接射撃値マトリクス上で要旨ポイント5の列記により、AFVを射撃している砲兵/HW ユニットの射撃値を減少させます。
- ・直接射撃について、混乱状態のユニットは、射撃攻撃についてそのERを減少させません(代わりに、その射撃戦力が減少する)。

[5.1.9] Opp 射撃と応射 [Opp Fire and Return Fire]

いくつかの場合、非手番プレイヤーが一定の敵活動への対応として、射撃戦闘を実施できることに注意してください。8.4は、敵の移動によって誘発される臨機射撃を扱います。その他の形態のOpp射撃は、応射と呼ばれます。応射は、射撃を受けた直後のAFVユニットによって実施され得ます。この応射は、同じフェイズにAFVユニットを射撃した正にそのユニットに対してのみ指向できます。応射を実施するため、通常の射撃手順が使用されます。応射は、AFVを射撃したいかなるタイプのユニット(他のAFVを含む)に対しても実施できることに注意してください。

[5.2] 射撃戦闘の制限 [Restriction on Fire Combat]

[5.21] ユニットの、決して射撃することを要求されません。射撃攻撃を実施する決断は、常に所有しているプレイヤーの選択です。枯渇状態モードのユニットは、決して射撃できません。行軍モードのユニットは、AFVシルエットを持つか又は装甲搜索でない限り、射撃できません。

[5.22] スタック内で最上部の2ユニットのみがDFを実施でき、これには臨機射撃を含めます。IF(砲兵とHW)ユニットは例外で、これらはスタック内のいずれかの位置から射撃できます。ATユニットは、

スタック内のいかなる位置からもAT射撃を実施できます(上記の5.1.3も参照)。

[5.23] ユニットの、各友軍射撃フェイズに一度射撃できます(例外:5.26を参照)。枯渇状態でないユニットは、それが誘発されたときと誘発される度毎に、DFを使用して臨機射撃で射撃できます(8.4を参照)。IFを使用しているユニットは、友軍間接射撃フェイズ中、又はOpp射撃を使用して敵移動フェイズ毎に一度のみ射撃できます。

[5.24] その射程を超えて射撃できるユニットはありません(例外:5.53を参照)。DFは、射撃しているユニットが観測できないユニットに対して指向できません。IFユニットは、目標を観測できる他の友軍ユニットと通信連絡を持つ限り、自らが観測できないユニットを射撃できます。

[5.25] ユニットの現有戦力は、常に射撃戦闘目的のために使用されますが、散開モードのユニットはその射撃戦力が半減します(塹壕を占めていない限り)。ユニットが複数の敵対ユニットに対してその射撃を分割できる唯一のときは、そのユニットに近接戦闘を試みている敵ユニットに対する臨機射撃で射撃しているとき、又はAT射撃を実施しているときです(5.8を参照)。ユニットは、もしも結果として射撃値が1未満になると、決してその射撃を分割できません。

[5.26] HQユニットは、臨機射撃のみを実施できます。

[5.27] 行軍モードのユニットは、防御ヘクス内にどれだけ多くのユニットがいるのかにかかわらず、1戦力ポイントを超えて同じヘクス内に射撃できません。もしも同じヘクス内に複数のユニットが行軍モードでいると、これらのユニットの1つのみが同じヘクス内にDFできます。ただし、これらは、異なるヘクス内へ射撃できます。これは、道路縦隊から射撃するときの正面制限をあらわします。

[5.28] 堤防ヘクスサイドを通過しているDFは、自動的に1ヘクスのみ射程を持ちます(隣接ユニットのみを射撃できることを意味する)。

[5.29] 最小射撃 [Minimal Fire] (新ルール)

もしもその射撃で、射撃結果表上で扱う十分に大きな射撃値を生み出すことができないユニットがあると、所有しているプレイヤーは1つの最小射撃攻撃(通常射撃のみ)を行うことができます。2d6を振り、もしも結果が「2」であると、目標は士気チェックを行わなければなりません。もしもこれに失敗すると、「1」の結果が獲得されます。これにパスすると、結果はDです。

[5.3] 射撃の効果 [Effects of Fire]

射撃は、2つの効果を持ちます。最初に、兵員を死傷させ、装備を破壊します。二番目の効果は、最初の効果の副産物です。射撃下の組織は、砲火に直面すると、損失を抑えるため、散開するか又は「地面に伏せる」傾向があります。戦闘結果表は、3つの起こり得る結果を含みます。1つの結果は「効果なし」で、射撃が目に見える効果を生み出すのに失敗したことを意味します。二番目の起こり得る結果は、数字(1、2、3等)です。これは、射撃が目標の戦力ポイントを「殺傷した」数(と、目標が危険を明確に察知したこと)を示します。最後の起こり得る結果は「D」(散開)で、目標が損害の可能性を減少させるために遮蔽物を探して散開するほど射撃が至近であることを意味します。

[5.31] 効果なし [No Effect]: 射撃しているユニットは、外しました。プレイは次の活動に続きます。防御側は、直ちに目標ユニットを散開モードに置くことを選択できます。射撃がIFであったら、所有しているプレイヤーは、ヘクス内のいずれかのユニットを直ちに散開モードにおくことを選択できます。

[5.32] 1、2、3等: 目標ユニットの戦力は、表で与えられた数だけ直ちに減少させなければなりません。例えば、もしも結果が「2」であると、目標ユニットは2戦力ポイントを失います。所有しているプレイヤーは、戦力ポイントの損失を記録するため、ユニットの下に損失マーカーを置きます。もしも目標ユニットがすでに散開状態であると、更なる影響はありません。もしも目標が密集状態であると、所有しているプレイヤーは、以下のいずれかを行わなければなりません。: 1) 散開状態に置かず、又は2) 追加の1戦力ポイントを失い、残っているユニットは士気チェックを要求される密集モードに留まる。もしも目標が行軍モードであると、ユニットは追加の1戦力ポイント損失を受けなければならず、所有しているプレイヤーは直ちに散開モードに、又はもしも地形が認めれば密集モードに置くことができます。もしも目標ユニットのモード変更を選択すると、射撃フェイズの終了時に自動的に混乱します。もしもユニットが混乱状態であると、更なる影響はありません。密集モードを持たないユニットは行軍モードに留まり、追加の1ステップを失います。

[5.33] 「D」: もしも目標ユニットがすでに散開又は混乱状態であると、影響はありません。もしもユニットが密集状態であると、所有しているプレイヤーは直ちにユニットを散開させるか、又は士気チェックを要求される密集モードに留まります(11.6を参照)。もしもユニットが行軍モードにあると、1戦力ポイントを失わなければなりません。

[5.34] 一般的に、ユニットは隣接ユニットによって射撃されます。もしも目標が射撃の結果散開すると、それは臨機射撃を誘発しません。

[5.35] ユニットの戦力がゼロになると、マップから取り去られて除去されます。目標ヘクス内の戦力ポイント数の超過損失は、射撃が間接でない限り無視されます。もしもこれが適用される場合、超過のステップ損失は、残っているいずれかの同じ目標タイプ (AFV 又は通常) が受けなければなりません。

混乱状態のユニットは、間接射撃を実施できません。

[5.36] 「D」(散開) 結果の影響は、直ちに適用されます。もしも目標が再び射撃されたら、目標は散開状態で戦闘はそのまま解決されます。

[5.37] すでに散開面の司令部と砲兵ユニットは、もしも射撃結果表上で D 結果を被ると、士気チェックを行わなければなりません。もしもそのチェックに失敗すると、所有しているプレイヤーは2つの選択肢を持ちます。: ユニットの混乱させるか、又は1ステップ損失を受けます。

[5.4] 間接射撃 [Indirect Fire] (IF)

砲兵ユニットと重火器ユニットは、プレイヤーの間接射撃フェイズ中、又は敵の移動中に臨機射撃を用いるとき IF の能力を持ちます。これらは、IF 手順を使用して攻撃します (18.1 も参照)。多くの場合、これらは自身が観測していないユニットを射撃します。

[5.41] 射撃している砲兵ユニットは、「指揮している」司令部ユニットから2ヘクス以内にいななければならない、HW ユニットの同じ大隊の少なくとも1個の中隊から2ヘクス以内にいななければならない。「指揮している」司令部ユニットとは、砲兵ユニットが従属するか、又は砲兵ユニットが従属する司令部が指揮する司令部のどちらかとして定義されます。

例: 第43師団に直属する砲兵ユニットは、もしも同じ師団に従属した連隊HQと通信連絡を持つと射撃できます。

(解明)

「指揮している」HQ ユニットの、砲兵ユニットが従属するHQか、又は砲兵ユニットのHQが従属するHQと定義されます。師団に直接割り当てられた砲兵ユニットは、同じ師団に従属するいずれかの連隊/旅団HQによって指揮され得ます。

[5.42] 指揮しているHQに従属するいくつかのユニットは、目標を観測できなければならない、しかもその観測ユニットは指揮し

ているHQと通信連絡を持たなければなりません (項目 12.0 を参照)。

HW ユニットの、このルールにおいて、視認している (同じ大隊からの) 中隊を、指揮しているHQとして扱うことができます。

[5.43] もしも 5.41 と 5.42 の条件が満たされなければ、ユニットは自身が目標ユニットを直接観測できない限り射撃できません。

ユニットは、たとえ 5.41 と 5.42 の条件を満たさなくても、非観測射撃 (6.7) を使用して射撃できます。

[5.44] もしも 5.41 と 5.42 の条件が満たされると、ユニットは観測下ヘクスを攻撃するために IF を使用できます。このルール項目 (5.0) の開始で与えられた IF 手順を使用します。

[5.5] 間接射撃ユニットの制限 [Restrictions on Indirect Firing Units]

[5.51] 砲兵ユニットは、連続的に観測下である間に、歩兵移動を使用して連続する2ヘクスを超えて移動した敵ユニット、又は車両移動を使用して連続する4ヘクスを超えて移動した (ユニットは AFV 又は行軍モード) 敵ユニットに臨機射撃も使用できます。臨機射撃の誘発を要求するため、移動しているユニットを、同じ視認ユニットが各ヘクスを観測できなければなりません。

砲兵ユニットは、近接戦闘に対して防御しているときに臨機射撃を実施することもできます。それを行うためには、砲兵ユニットがスタック内で最上部2ユニットの1つでなければなりません。所有しているプレイヤーは、あたかも DF ユニットのよって実行されたごとく臨機射撃を実施します。つまり、DF の手順とマトリクスが使用されます。近接戦闘に対して臨機射撃を実施しているとき、砲兵ユニットの射撃戦力は2倍になりません。

[5.52] 砲兵ユニットは、近接戦闘を使用して攻撃できません。もしもこれらが近接戦闘を開始するヘクス内にいたら、その存在は無視されます (もちろん、これらがスタック内の最上部ユニットで、攻撃できない場合を除く)。近接戦闘に対して防御しなければならない砲兵ユニットは、その士気値が2段階減少します。

[5.53] 砲兵ユニットは、その IF 射程を33%増加させることができます (端数切捨て)。それを行うとき、その射撃値は普通の通常目標に対する2倍にはなりません。射程増加は、ここで元々の射程の三分の一増加します (端数切捨て)。

[5.6] 射撃表 [Fire Tables]

[5.61] 射撃値マトリクス [Fire Value Matrix]: 直接射撃 [Direct Fire]

(分割シートを参照: 訳注: 修正済)

注釈2を無視して置き換えます。:ヘクス内で、最上部の2AFVと最上部の2非AFVユニットは、もしも射撃しているユニットがヘクスに正当なLOSを持つと、常に射撃できます。加えて、AFVユニットは、それに対してAT射撃を実施した正にそのユニットに対して、常に応射 (臨機射撃の形態)ができます。混乱状態のユニットは、そのERを4ずつ減少させないことに注意してください。塹壕状態のラインで、左端の2つの値をそれぞれNAから2と3へ変更します。

[5.62] 射撃値マトリクス [Fire Value Matrix]: 間接射撃 [Indirect Fire]

(分割シートを参照: 訳注: 修正済)

ポイント4と5: 射撃戦力と射撃効果値を交差照合した後に獲得された射撃値を減少させます。射撃効果値自体を減少させるわけではありません。

[5.63] 射撃結果表 [Fire Result Table]

(分割シートを参照: 訳注: 修正済)

表タイトルの直接射撃 (非 AT) 表示を無視してください。最上部の射撃値ライン上の「又は塹壕状態」の言及は無視します。ユニットの塹壕状態は、2つの射撃値マトリクス表 (IF と DF) 上で考慮されています。射撃結果表の注釈5で述べている、間接射撃についての2つの修正について、もしも目標ヘクス内が18SPsを超えるは正しく、ルールブック内に与えられた修正は無視します。全てのAFVsは「中」AFVのラインを使用し、表で言及する「重」/「超重」、 「軽」AFVは無視します。

[5.7] 装甲歩兵 [Armored Infantry]

下車状態の装甲歩兵又は装甲擲弾兵は、完全に徒歩歩兵ユニットと同様に扱われます。その効果値は、1だけ減少します。

[5.71] AT ドット又は7あるいは8のERを持つ砲兵ユニットは、いずれかの友軍条件射撃フェイズ中に、AT 直接射撃を実施できます。7のERを持つ砲兵ユニットは、「軽」AT射撃値を持ち、もしもERが8であると評価は「中」ATです。

[5.72] (欠)

[5.73] もしもAT射撃パッケージが混乱状態ユニットを含むと、命中値は-2DRMを被ります。

[5.74] (欠)

[5.75] 散開モードのATユニットは、そのAT戦力を半減させません。

[5.76] (欠)

[5.77] (欠)

[5.78] 砲兵ユニットは、もしもそのスタック内で最上部2ユニットの位置を占める場合にのみ、直接 AT 射撃を使用できます。これらのユニットは、条件射撃を実施している場合のごとく、その射撃戦力が2倍になりません。砲兵ユニットは、通常に視認された敵 AFV を攻撃するため、IF を使用できます。

[5.8] 対装甲 (AT) 射撃戦闘

[Anti-Armor (AT) Fire Combat]

装甲目標ユニット (ユニット・カウンターが AFV シンボルを持つ、下車していない装甲搜索又は装甲歩兵) に対する射撃戦闘を実施するための2つの方法があります。最初の方法は AT 直接射撃の使用で、射撃しているユニットは通常の DF 照準線 (LOS) を持たなければならず、AT ドットを持たなければならず、又は7以上の射撃効果値を持つ砲兵ユニットでなければなりません。プレイヤー諸氏は、AT DF が通常射撃戦闘と同じではないことを忘れないでください。二番目の方法は、通常の IF 手順を使用し、射撃を受けている装甲目標のタイプに関する特別な修正を持ちます。装甲ユニットに対して IF が使用されるとき、視認についての全標準ルールを適用します。ユニットの装甲の質評価のため、弾幕ユニットの効果値に修正を適用することを忘れないでください。AT 射撃表 (5.8) は、これらの修正を列記します。最終射撃値と目標についての正確な地形ラインを決定後、攻撃しているプレイヤーは通常の IF 戦闘と同様に攻撃を解決します。

[5.81] AT ドットを持つユニット、又は7以上の ER を持つ砲兵ユニットは、いずれかの友軍通常射撃フェイズ中に AT 直接射撃を実施できます (例外: AT ドットを持つ工兵ユニットは、AFVs を含んでいる敵に対して近接突撃を行っているか、又はそのような近接突撃に対して防御しているときのみ、AT 射撃を使用できる)。このようなユニットは、同じフェイズに (友軍又は敵)、それに対する AT 射撃を実施したユニットに対して応射 (AT 又は通常) もできます。もしもこれが起きると、全ユニットの射撃が同時に見なされます。AFVs は、自身に対して AT 射撃を実施した牽引式 AT 又は砲兵ユニットに対して、通常射撃を使用できます。AT 直接射撃の最大射程は、AT 射撃を使用している砲兵ユニットの射程にかかわらず2ヘクスで、記載された2の射程を持たない AFV ユニットの、隣接ヘクス内のみ AT 射撃を実施できます。AT DF の手順は以下のとおりです。

- 射撃しているプレイヤーは、自身が射撃する敵ユニットを宣言します (AT 射撃は、個別ユニットに指向される)。
- 射撃しているプレイヤーは、どの友軍ユニットが敵ユニットを射撃するのか宣言し、射撃ユニットはその AT 値 (「軽」、「中」、「重」) に従って個別のグループに

分離されます。各効果値のグループは、その他とは別にその AT 射撃を解決します。

- 7の ER を持つ砲兵ユニットは「軽」AT 値を持つと見なされ、もしも砲兵ユニットの ER が8又は9であると、その AT 射撃値は「中」です。
- ユニットの AT 戦力は、現有ステップの数に、カウンター上に記載された AT ドットの数を掛けたものに相当します。例: 2ステップとユニット上に記載された1「重」ドットを持つドイツ軍の MkV (パンター) ユニットの、2「重」ドットの AT 射撃戦力を持つことを意味します。
- 各 AT グループの射撃を解決するため、2つの六面体サイコロを振ります。AT 射撃のタイプは、AT 射撃表上の目標タイプと交差照合されます。これは、基礎「命中」値を導き出します。この値は、目標が散開モードにあるか否か、最初の射撃の後にどれだけ追加の射撃戦力ポイントがあるかにかかわらず、目標がいる地形のタイプによって修正され得ます。(AT 射撃表 5.8 を参照)。
- AT 修正は、基礎「命中」値を増減させて、最終 AT 命中値を導きます。サイの目をこの最終 AT 命中値と比較します。もしもサイの目がこの値を超えると、AT 射撃は「はずれ」で更なる結果はありません。もしもサイの目が最終 AT 命中値以下であるものの、最終 AT 値の半分 (端数切上げ) よりも高ければ、目標 AFV は1ステップ損失を受けます。もしもサイの目が最終 AT 値の半分以下であれば、目標 AFV は2ステップを失わなければならない、これは大部分の AFV ユニットの撃破します。AFV の AT 射撃タイプが、常にその AFV 目標タイプと一致するわけではないことにも注意してください。例: イギリス軍のシャーマン・ファイアフライ戦車は、敵ユニットに対する AT 射撃の実施目的において「重」に分類されますが、これらは射撃を受けるときは「中」目標と見なされます。ファイアフライは、シャーマン戦車 (「中」目標) の車体上に17ポンド対戦車砲を搭載し装備していたからです。

[5.82] 黒 AT ドットは「重」AT 射撃能力を意味し、白/赤 AT ドットは「中」AT 射撃を示します。色なし AT ドットは、「軽」AT ドットを示します。AT 射撃表は、全ユニットの目標タイプを列記します。

[5.83] AT 射撃を使用するユニットは、同じフェイズの後の方で通常射撃を使用できません。

[5.84] 散開状態のユニットは、その射撃戦力が半減し (端数切上げ)、目標に対する合計統合 AT 射撃戦力は、決して1未満に減少しません (端数は1に切上げ)。通常目標

を射撃する散開状態の AFV ユニットの半減されず、もしも密集モードの間に射撃していると2倍になることに注意してください。

[5.85] 目標 AFV ユニットの、各射撃フェイズに各タイプの AT 射撃 (「軽」、「中」、「重」) によって一度射撃され得ます。AFV ユニットの、AT 射撃によって射撃された後、任意に散開モードに入ることができません。

[5.86] 敵 AFV に対して AT 射撃を使用しているユニットは、そのユニットを視認 (観測) できなければなりません。射撃しているユニットに隣接するヘクス内の全敵対ユニットは、視認されます。2ヘクス離れたユニットは、もしも林、森、町、都市内におらず、射撃ユニットと目標との間に正当な LOS が存在すれば視認されます。もしもこの地形タイプ内のユニットが射撃し、それに対して LOS を持つ敵ユニットを射撃していると、視認状態と見なされます。

[5.87] 2つのドットを持つユニットは、その AT 射撃戦力を計算するため、現有戦力を2倍にします。例: ドイツ軍の Mk VII (ケーニヒス・ティーガー) ユニットの、2ステップの戦力とそのカウンター上に記載された2「重」ドットを持ちます。このユニットは、4の合計戦力で AT 射撃を行い、その AT 射撃は「重」と分類されます。

[5.88] 砲兵ユニットは、そのスタック内で最上部2つの位置の1つを占める場合にのみ、直接 AT 射撃を使用できます。AT DF を使用している砲兵ユニットは、非 AFV ユニットの射撃に対して射撃しているごとく、その射撃戦力を2倍にしません。砲兵ユニットは、通常に視認された敵 AFV を攻撃するために IF を使用できます。この射撃戦力は、やはり半減されます。

[5.89] 2つまでの散開 (非牽引) モードの牽引式 AT ユニットの、スタック内の位置にかかわらず、スタックから射撃できます。もしもこのようなユニットがその AT 射撃を使用すると、たとえスタック内の最上部2ユニットの1つでなくても射撃され得ます。

[5.9] 歩兵 AT 射撃&近接戦闘

[Ingantry AT Fire & Close Action]

AFVs との近接戦闘に参加する歩兵と工兵ユニットは、実際の近接戦闘手順の開始前に、これらの AFV ユニットのに対して特別な種類の AT 射撃を実施できます。工兵を除く全ユニットについて、この射撃は防御的な性格で、もしも歩兵ユニットが敵 AFVs を含んでいる近接戦闘に対して防御している場合にのみ起こり得ます。工兵は、このタイプの AT 射撃を攻撃と防御の両方で実施でき、これは、工兵ユニットの陣営

によって開始された近接戦闘中に、防御している敵 AFVs に対して、この AT 射撃を実施できることを意味します。

[5.91] 6 以上の士気を持つ全ドイツ軍歩兵は、「中」AT 射撃能力を持ちます。全連合軍歩兵（空挺を含む）は、「軽」AT 射撃能力を持ちます。両陣営の工兵ユニットは、その士気にかかわらず「中」AT 射撃能力を所持します。いくつかの工兵ユニットが「中」AT ドットを持つことに注意してください。この AT ドットは、近接戦闘中の攻撃 AT 射撃能力を意味し、全ての工兵はこの「中」ドットを持ちます。もしもなければ、いずれにしても存在すると見なします。

5 以下の士気を持つドイツ軍歩兵と全ての連合軍歩兵は、「軽」AT 能力を持ちます。架橋工兵を除く全ての工兵は、「中」ドットを持ちます。エラッタ・カウンターは、これを訂正します。

[5.92] 実際の近接戦闘解決の直前に、両陣営の全ての歩兵/工兵 AT 射撃が解決されます。この射撃は同時と見なされ、一方の陣営による AT 射撃は、相手側陣営のそれ（もしもあれば）と完全に独立しています。もしもある陣営が近接戦闘内に存在する歩兵/工兵ユニットを持たなければ、相手側陣営は通常の AT 射撃と同じ要領で、射撃しているプレイヤーが好きに割り当てた参加している戦力ポイントで、自軍の歩兵/工兵 AT 射撃を実施できます。追加の戦力ポイントが、通常の AT 射撃と同じ要領で「命中」値を修正するために使用され得ます。もしもある陣営が存在する歩兵/工兵を持つと、相手側陣営は 1 歩兵/工兵 AT 発射のみを獲得し、その近接戦闘に存在する敵の歩兵/工兵戦力ポイントの数を超過する戦力ポイントの数によってのみ、その発射の命中値を修正できます。

もしも近接戦闘が隠匿地形内で発生すると、目標となった AFV ユニットは散開 **drm** 修正の特典を受けません。

例：2つの M4 シャーマン、4の戦力を持つ2つの工兵ユニット、各5の戦力を持つ3つの歩兵ユニットが、1つの MkV AFV ユニットとそれぞれ7の士気と3戦力ポイントを持つ2つの歩兵ユニットに近接戦闘を行います。近接戦闘を解決する前、各陣営は両陣営に存在する歩兵と工兵ユニットを使用して特別な AT 射撃を実施します。AFVs は、すでにこの移動フェイズに先立つ条件射撃フェイズ中に AT 射撃を交えた見なされます。連合軍の工兵ユニットは、攻撃で射撃でき、ドイツ軍ユニットは防御 AT 射撃のみ実施できます。最初に、工兵ユニットは、5の基礎命中値で MkV を目標にします。連合軍の歩兵戦闘戦力がドイツ軍よりも多いため（15 対 6）、連合軍プレイヤーはその AT 射撃についての連合軍の命中値を修正するため、追加の 7 工兵ポ

イントを使用できます。AT 射撃表に従い、各「中」戦力ポイントは命中値に 0.75 を加え、合計 5.25（端数切捨て）を命中値に加えます。それ故、AT 射撃は、10 の最終命中値で実施されます。ドイツ軍歩兵は、6 の命中値で1つの AT 射撃を行うことができますが、この近接戦闘にドイツ軍よりも連合軍の歩兵戦力ポイントが多くあるため、ドイツ軍はこの値を修正するために他の歩兵戦力ポイントを使用できません。

[6.0] 観測 [OBSERVATION]

あなたは、撃破する前にそれを「見る」ことができなければなりません。

射撃戦闘が指向されるユニットは、その前に観測されなければなりません。DF を実施している全ユニットは、それらが射撃しているユニットを、直接観測できなければなりません。IF を実施しているユニットは、目標を直接観測するか、又は目標を観測できて IF を実施しているユニットのために「視認」できるユニットと、通信連絡状態になければなりません。間接観測を実行しているユニットは、「視認」ユニット又は「視認者」と呼ばれます。プレイヤー諸氏は、観測しているユニット（たち）と目標ユニット（たち）の間に、照準線 (LOS) と呼ばれる想像上の直線を引かなければなりません。もしも (a) LOS が地形によって妨害されず、しかも (b) 観測者と目標ユニット間の距離が観測限度を超過していなければ、観測ユニットは自身の目標を「見る」ことができます。もしも自身の目標まで LOS を持たない IF ユニットが視認者の使用を望むと、視認者は目標まで妨害されない LOS を持たなければならず、IF ユニットと通信連絡状態 (12.0 項を参照) にもなければなりません。

観測しているユニットと目標ユニットとの間に正当な LOS が存在するか否かを判定するため、介在している各ヘクスの地形を見て、いずれかのヘクスが LOS を妨害するかどうか、又は LOS が最大視程を超過しないか地形効果チャートを調べます。もしも LOS がこれらの制限から解放されていたら、それは正当で、観測者は目標を「見る」ことができます。観測者のヘクス内の地形は、決して LOS を妨害しません。もしも目標から観測者への LOS が存在すると、目標ユニットが散開地形内になく、目標ヘクスが新たな観測者の観測範囲内にある限り、逆もまた真です (6.1&6.2)。

地形は、目標と観測者との間に引かれた想像上の直線を横切る妨害地形を含むヘクスの一部を持つことにより、LOS を妨害します。潜在的に LOS を妨害し得る地形の各タイプは、TEC 上の名称の隣で、右に離れたコラム上に番号付けされ、妨害値を持ちます。平地と混合の地形は、それ自身が LOS を妨害しないため、値を持ちません。

[6.1] 観測視程の限度 [Observation Range Limits]

観測者から目標までの LOS のヘクスによる距離で（観測者がいるヘクスはカウントしない）、「観測視程」と呼ばれます。この範囲は、以下に列記された要素によって限定されます。

[6.11] 観測者が占めている地形は、考慮しなければなりません。地形効果チャート [10.15] は、観測者が占めることができる適用可能な各地形のタイプについて、観測視程の限度を列記します。LOS は、決してこれらの限度を超過できません。

[6.12] 全ての視程限度は、夜間ターン中は 2ヘクスにまで減少します。もしも天候状況に「P」が存在すると、夜間の視程は 1ヘクスにまで減少します。

[6.13] 天候状況「P」は、全ての昼間視程を半減させます（端数切捨て）。もしも視認が異なる天候状況を持つマップ間で起きると、観測者が位置するマップの状況を使用します。

[6.2] 観測の制限 [Observation Restrictions]

[6.21] 混乱状態のユニットは、他のユニットのために観測できません。

[6.22] ユニットは、介在している地形や被観測ユニットが位置するヘクス内の地形にかかわらず、直接隣接するユニットを常に観測できます。

[6.3] 直接射撃への影響 [Effect on Direct Fire]

圧倒的多数の DF ユニットが 1ヘクスの射程を持つため、観測が大部分の DF に影響する唯一のときは、射撃しているユニットが 2ヘクスの射程を持ち、その LOS が堤防ヘクスサイドによって妨害される場合です。森と林ヘクス内のユニットは、DF の目的において、妨害地形を無効にするために、これらの地形を決して使用できません。

[6.4] 間接射撃への影響 [Effect on Indirect Fire]

IF ユニットが通常の視認手順で目標を見られないとき、それを視認するため通信伝達範囲 (12.0 項を参照) 内の友軍ユニットを使用できます。全ての戦闘ユニットと HQ ユニットは、IF のために視認できますが、指揮官ユニットは不可です。重火器中隊は、3ヘクスの射程を持ちます。これらは、自大隊からの他の中隊によって視認された敵ユニットに対する間接射撃のために利用できます。これらの使用には、その他の全ての視認手順を適用します。

[6.5] 空襲への影響 [Effect on Airstrikes]

空襲は、マップ上のいかなる目標も攻撃できますが、以下の例外を持ちます。:

a) 友軍ユニットに隣接していない、都市又は森ヘクス内のいずれかの散開状態のユニットへの空襲、b) あるヘクス内に単独でいる指揮官ユニット。

[6.6] 地形の影響&観測 [Terrain Effects & Observation]

地形は、観測にその他の影響を持ちます。これらの影響は、以下に列記されます。:

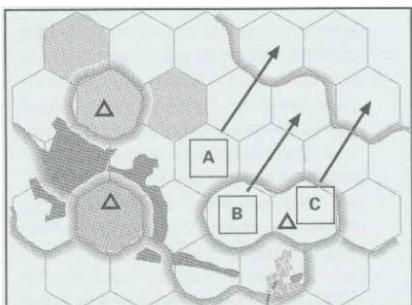
[6.61] LOSは、以下でない限り、いずれかの堤防を通過すると妨害されます。: 1) 観測ユニットが堤防に隣接している、又は2) 観測ユニットが高地ヘクスを占めている。たとえ堤防がプレイ不能のヘクス又はヘクスサイドの一部(灰色のヘクス)を通過していても、LOSを妨害します。

TEC 上で小川/土手道の地形タイプの隣にあらわされる LOS ナンバー9は、土手道の地形特徴のみに適用します。小川は、LOSに影響を持ちません。

[6.62] 森と都市のヘクスは、常に隠匿地形と見なされます。林と町のヘクスは、敵の観測者が1又は2ヘクス以内にいない場合にのみ隠匿地形です。隠匿地形内のユニットは、観測者が隣接ヘクス内にいない限り観測できませんが、1又は2ヘクスの距離の林と町は観測できます。もしもユニットが射撃戦闘を実施すると、射撃戦闘が発生するフェイズ中、LOSの目的において隠匿地形は無効となります。

[6.63] もしもLOSが土手道と鉄道(盛土)を通過しなければならず、しかも観測者が高地ヘクス上又は都市ヘクス内にいなければ、土手道と鉄道は妨害地形です。印刷された特徴だけでなく、ヘクス全体を妨害地形として扱います。

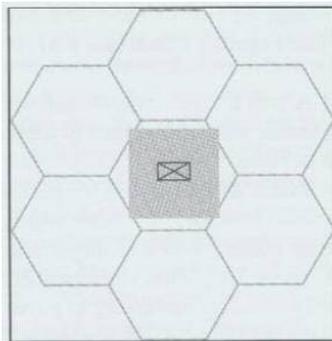
[6.64] 隣接する斜面ヘクスサイドを通過して視認するユニットは、もしもそれらが斜面の高い面を占めると、全ての視程限度を2だけ増加できます。もしもユニットが高地又は都市のヘクスを占めると、このルールは無視します。下記の例で、ユニット「A」は見下ろす斜面ヘクスサイドに隣接



していないため、その観測範囲を増加させないこととなります。ユニット「B」は、矢印方向の観測範囲を増加させますが、ユニットCは高地ヘクスを占めているので増加させません。

[6.7] 非観測弾幕 [Unobserved Barrages]

プレイヤーは、非観測下のヘクスにIFを実施できます。もしもこれが発生すると、射撃を実施している全ユニットの射撃戦力は、四分の一になります(端数切上げ)。ヘクス内のどのユニットに実際に命中するか、無作為に選択します(サイ振りを使用する)。その他の全ての面で、このIFは観測下の射撃と同じ方法で実施されます。最初に条件射撃のために2倍にした後で、射撃戦力の四分の一を実行します。加えて、2つまでの友軍砲兵ユニットをこのような弾幕に統合でき、HQs又は行軍モードのいかなるユニットも、非観測弾幕によって影響を受けられません。いくつかのシナリオ指示では、これらの制限を一時的に見合わせます(第30軍団によるGT2とGT3の弾幕は、この例)。



[7.0] 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

混乱状態にない全ての戦闘ユニットは、HQを含めて、周囲6ヘクス内に支配地域(ZOC)を及ぼします。記載された2以上の射程を持つ戦闘ユニットは、それが占めるヘクスから外側2ヘクスに拡張されるZOCを及ぼします。ZOC内のヘクスは、「支配下ヘクス」と呼ばれます。友軍ZOCsは、敵の移動に影響を与えます。敵支配地域(EZOC)内の友軍ユニットの活動により、敵の臨機射撃が誘発されます。

[7.1] ZOCの移動への影響 [Effect of ZOC on Movement]

友軍ユニットがEZOCを離れるとき、その他の移動コストに追加して3MPsを消費しなければならず、このコストは全ての移動クラスのユニットに適用します。EZOCに進入するための追加MPコストはなく、そこから離れる場合のみです。

[7.2] 臨機射撃へのZOCの影響 [Effect of ZOC on Opportunity Fire]

EZOC内の友軍ユニットがそのヘクスからの離脱を試みると、スタッキング内で位置を変更するとき、作戦モードを変更するとき、近接戦闘を実施するとき、敵の

臨機射撃を誘発します(8.4を参照)。敵ユニットに隣接するヘクス内に進入する、散開モードではないユニットは、もしもそのヘクスにEZOCが及ぼされ、しかも隠匿地形を含まなければ、この形態のOpp射撃は待ち伏せ射撃と呼ばれます。ヘクス内にZOCを及ぼすユニットのみが、待ち伏せ射撃を実施できます。もしも待ち伏せ者がいるヘクスに、すでにいずれかの敵ユニットが隣接していたら、ユニットは待ち伏せ射撃を実施できません。

[7.3] 補給へのZOCの影響 [Effect of ZOC on Supply]

補給路は、ヘクス(たち)が友軍ユニット(たち)によって占められているときを除き、EZOCを通してたどることができません。

[7.4] ZOCへの地形の影響 [Effect of Terrain on ZOC]

[7.41] ユニットのZOCを及ぼしません。それ故、2以上の射程を持つユニットは、森又は都市のヘクス内にZOCを及ぼしません(6.61、6.62、6.63を参照)。ユニットは、決して森又は都市内にZOCを及ぼしません。ユニットは、隣接する場合にのみ、林又は町のヘクス内にZOCを及ぼします。その他の全ての場合、2以上の射程が記載されたユニットは、それが観測できるヘクス内へ2ヘクスの範囲で、外部にZOCを及ぼします。2の射程を持つHWユニットは、2ヘクス離れた林又は町のヘクス内にZOCを及ぼしませんが、もしも2ヘクスの間に妨害地形がなければ、ヘクス内を見ることができます。

[7.42] ユニットのZOCは、ユニットが堤防ヘクスサイドに隣接する場合にのみ、そのヘクスサイドを通して伸びます。

[7.43] ZOCsは、河川、運河、小川のヘクスサイドを越えて伸びます。換言すると、ユニットは、移動で進入できないヘクスを支配できます。つまり、ZOCsは、主に地域を射撃でカヴァーする能力をシミュレートします。多くの水障害が、その流れに並行して堤防を持つことに注意してください。

[7.5] ZOCsへの友軍ユニットの影響 [Effects of Friendly Units on ZOCs]

友軍ユニットの存在は、友軍補給路をたどる目的を除き、EZOCを減殺又は無効にしません。友軍ユニットの存在は、ユニットが支配下ヘクスを離脱(進入ではなく)するための移動ポイントの消費を無効にできません。支配下ヘクスに進入するための追加コストはありません。したがって、ZOCは移動を抑制しますが、禁止はしません。実際、8.14の機能により、ユニットはZOCを離脱して、その許容移動ポイントを超過するコストで(地形プラスZOC)、そ

こが敵支配下である無しにかかわらず隣接ヘクスに進入できます。

[7.6] ZOC を持たないユニット [Units Without ZOC]

[7.61] 効果値が記載されていない (又はゼロを持つ) ユニットの ZOC を持ちません。

[7.62] 混乱状態、枯渇状態、行軍モードのユニットは、ZOC を及ぼしません。例外はありません。

[8.0] 移動 [MOVEMENT]

自軍の条件又は対応移動フェイズ中、プレイヤーは直前の射撃フェイズに射撃していない、いずれかの自軍ユニットを移動させることができます。彼は、一度に1ユニット又はユニットの1スタックを移動させることができます。移動している各ユニットは、各ヘクスに進入するため、その9、12、14MPの通常許容移動力から移動ポイント (MP) を消費します。実際のコストは、通過した地形、ユニットのモード、ユニットのタイプ、EZOCの存在に依存します。ユニットが対応移動フェイズ中に移動するとき、移動を認められる距離は厳しく限定されます。(注釈: 簡略化のため、対応移動フェイズをミニ移動フェイズと呼ぶ)。

ユニット又はユニットのスタックを移動させるため、プレイヤーはヘクスから連続するヘクスへと、ヘクスの枠を越えて置き換えます。各ヘクスへ進入するためのMPコストを計算するため、地形効果チャート (TEC) 上で、ユニットのモード、タイプと進入又は越えるための地形を交差照合します。加えて、もしも適用されるのであれば、EZOCのコストを払わなければなりません (7.1を参照)。

[8.1] 移動の制限 [Restrictions on Movement]

[8.11] ユニットの移動は、常に連続していなければなりません。スタックの移動で、各個別ユニットの移動が連続している限り、ユニットを拾い上げ、移動しているスタックから置き去りにできます (置き去りにされたユニットは、フェイズの残りについて、その移動を停止しなければなりません)。

[8.12] ユニットの移動は、実際に敵ユニットを含んでいるヘクスに決して進入できません。近接戦闘 (8.6を参照) は、ユニットの移動終了時に、ヘクスから敵ユニットを掃討する試みをプレイヤーに認めます。これは、敵ユニットにヘクスをカラにさせることを強要し、移動しているユニット又はスタックがそこに進入することを認めます。

[8.13] 一般的に、ユニットはそのMAを超過するMPを消費できません。ユニットは、その移動を終了する前に、いくらか又は全てのMAを消費できます。全く消費しなく

ても構いません。ただし、フェイズからフェイズへとMPを繰り越せず、MPを他のユニットに譲渡することもできません。

[8.14] ユニットの移動は、たとえそれを行うことでそのMAを超過しても、いずれかのタイプの友軍移動フェイズ中、常に1ヘクス移動できます。ただし、禁止地形に進入又は越えることや、妨害ヘクスサイドを越えることはできません。いまだに移動していないユニットは、MPコストにかかわらず、常に隣接ヘクスへ近接戦闘ができますが、そのユニットの移動は、その近接戦闘が解決された後に完了したと見なされます (ユニットは、もしもそこを占める敵ユニットがなければ、ヘクス内へ前進できる)。

[8.15] 徒歩ユニットは、友軍対応移動フェイズ中に2ヘクスを超えて移動できません。同様に、AFV又は行軍モードのユニットは、友軍対応移動フェイズ中に4ヘクスを超えて移動できません。

[8.16] ユニットの移動は、スタッキング限度を破るヘクスに任意で進入できません (9.32項を参照)

[8.2] 移動へのモードの影響 [Effect of Mode on Movement]

モードは、ユニットが移動するための能力に影響します。散開モードのユニットは、通常、ヘクスに進入するため、密集モードのユニットよりも余分にMPを消費しなければなりません。一方、行軍モードのユニットは、少ない量のMPを消費します。これらの影響は、全地形タイプについてTEC上に要約されています。いくつかの地形は、散開モードのユニットよりも、行軍又は密集モードのユニットの移動を禁止又は罰する不利な影響を持ちます。

[8.21] 車両移動の能力を持つユニットのみは、行軍モードに入ることができ、このモードに入るときに行軍マーカーがユニットの上に置かれます (例外: 下記の8.22を参照)。全てのHQと牽引式砲兵ユニットは、行軍モードと見なすことができます。全てのATとFLAKユニットは、このルールの目的において牽引式砲兵と見なされず、空挺以外の全ての連合軍歩兵ユニットは、行軍モードと見なすことができます。加えて、限定された数のドイツ軍又は空挺歩兵ユニットは、トラック・ポイントの使用を通じて行軍モードに置くことができます。いずれかの道路移動率を使用している徒歩ユニットは、2ユニットまでが同じフェイズに同じスタックの一部として移動することに制限されます。牽引式AT/FLAKは、もしも最初に士気チェックにパスすると、近接戦闘から退却できます。もしもいずれかの徒歩ユニットがこれらと共にスタックしていたら、徒歩ユニットの士気値を使用できます。牽引式AT/FLAKは、

EZOCに進入を試みていない限り、移動フェイズ中に1ヘクス移動するためにMCを必要としません。EZOCに進入を試みる場合は、MCが要求されます (随伴している徒歩ユニットは、AT/Flakユニットのその代わりに、自身の士気を使用できる)。

[8.22] HQと牽引式砲兵ユニットは、その行軍モード面に裏返すことにより、行軍モードと見なされます。これらのユニットの表面は、ユニットが散開モードにあることをあらわし、密集状態面を持ちません。

[8.23] ユニットのモードは、自軍編成フェイズ中にプレイヤーによって選択されます。ユニットのモードは、それ以外るとき任意に変更できません。ただし、プレイヤーは、ユニットの移動完了時に、2MPsの消費でユニットを行軍モードから外すことができ、同じコストでユニットの乗降ができます。ユニットは、いずれかの種類の射撃を受けた後、直ちに散開モードに入ることもできます。牽引式ATとAA/Flakユニットは、散開モードの間に1ヘクス移動できます。

[8.24] 混乱状態のユニットは、1ヘクスのみ移動できます。

[8.3] 移動へのユニット・タイプの影響 [Effect of Unit Type on Movement]

大部分のユニットが12MPのMAを持つ一方、ユニットのタイプ (AFV、徒歩等) は一定タイプの地形を横切るために消費しなければならないポイントの数又はポイントの端数を決定します。例えば、大部分の場合、AFVユニットは平地又は道路ヘクスに進入するため、徒歩ユニットよりも少ないMPを消費します。これらの影響は、TEC上に要約されています。ユニットを移動させる前に、プレイヤーはユニットのタイプと、各ヘクスへ進入するためのMPコストを知るため、そのモードを確認しなければなりません。

固定ユニット、搜索タイプ、ケーニヒス・ティーガーではないゲームの各ユニットは、12MPのMAを持ちます。固定ユニットは、移動又は退却できません。搜索ユニット (搜索シンボル、装甲車、M5軽戦車のいずれかのタイプを持つ) は、14のMAを持ちます。ドイツ軍のケーニヒス・ティーガーは、9のMAを持ちます。

[8.31] ユニットの移動は、車両移動又は徒歩移動のどちらかを使用して移動します。TEC上の散開モードと密集モード移動コスト・リストの下に、2つの副次コラムがあり、徒歩移動と車両移動について各1つです。移動しているユニットは、ユニットの移動タイプに一致するコラムの下に列記されたコストを使用します。行軍モードの下には、1つのみのコラムがあります。なぜならば、このモードのユニットは、移動するときに車両モードのみを使用しているからです。

AFVのシルエットを持つユニットは、常に車両移動を使用します。加えて、そのユニット・タイプ・ボックスの一部に機械化の楕円又は自動車化の車輪シンボルを持つユニットは、行軍モードであるときに車両移動を使用します。

[8.32] 機械化の楕円又は自動車化の車輪を表示する歩兵、戦闘工兵、機関銃ユニットは、降車して徒歩ユニットと同様に移動できます。ユニットは、降車するために2MPを消費しなければならず、上部に「降車」[“Dismount”] マーカーを置きます。この状態は、移動フェイズの残りについて変更できません。ユニットは、単純に2MPを消費することにより、再乗車して降車マーカーを取り去ることができます。再乗車するため、ユニットは自身を指揮しているHQまで、正当な補給線をたどればなりません。ユニットは、フェイズ毎に一度のみ乗車又は降車できます。再乗車するため、補給線は道路又は小道のみに沿って指揮しているHQにたどられなければなりません。

[8.33] 散開モードの司令部は徒歩ユニットと見なされ、そのように移動できます。

[8.34] 全ての牽引式砲兵、対戦車、対空(FLAK)ユニットは、散開面と行軍モード面のみを持ちます。これらのユニットは、塹壕モードに入れず、それ故密集モード面を持ちません。これらのユニットは、行軍モードのときにのみ移動でき、逆に、散開モードのときにのみ射撃できます。基本的に、散開モードは、これらのユニットが据砲状態で、射撃準備ができているときもあわします。したがって、プレイヤーは、自軍編成フェイズ中に、これらのユニットを最初に行軍モードに置くことによるのみ、移動させることができ、行軍モードのユニットについてのコストを消費して移動します。道路又は小道を介している場合を除き、この要件が一定の地形種類(森、破砕地等)への進入を禁止することに注意してください。8.23がこれらのユニットが散開モードの間に、1ヘクスの移動を認めることに注意してください。

[8.35] 移動の目的において、装甲又は自動車化の車輪シンボルを持たない、散開状態の機関銃、重火器、工兵、HQのユニットは、徒歩ユニットです。

[8.4] 臨機射撃 [Opportunity Fire]

ユニット又はスタックが敵支配下ヘクスの外へ移動するとき、支配している敵ユニットからの臨機射撃を誘発し、ユニットが離脱しているヘクスから実際に退出する前に発生します。臨機射撃は、敵支配下ヘクス内でユニットがモード又はスタック内の位置を変更するときにも誘発されます。モードの変更が敵ユニットからの臨機射撃を

誘発するとき、臨機射撃は目標ユニットが元のモードでいる間に実施されます。混乱回復は、臨機射撃を誘発しません。臨機射撃を実施する資格を持つため、ユニットはOpp射撃を誘発されたヘクス内にZOCを及ぼしていない限り(例外:近接戦闘8.43と間接射撃を参照)。混乱状態のユニットは、自身に近接突撃を行っている敵ユニットに対してのみOpp射撃を実施できます。

もしもユニットが、同じフェイズにそのスタッキングの順番とモードの両方を変更すると、これは条件移動フェイズにのみ可能で、次いでユニットは敵の臨機射撃を2回誘発します。1回はスタッキング順番の変更で、モードの変更で再びです。

もしもスタック全体が、モードとスタッキングの順番の両方を変更すると、最上部の2ユニットのみが、スタックの最上部ユニットを射撃する資格を持つ敵ユニットからの臨機射撃の目標となり得ます。

徒歩移動を使用して連続する2ヘクスを超えて、又はAFV又は行軍モード移動を使用して連続する4ヘクスを超えて移動するユニットは、移動しているユニットが観測者によって視認できると、IFによる臨機射撃を受けます。観測者と砲兵ユニットが、通信連絡と従属の要件を満たす限り、このような射撃は直ちに認められます。砲兵ユニットは、このタイプの射撃を、移動フェイズ毎に一度のみ使用できます。この種の臨機射撃の各瞬間に、複数の砲兵ユニットは参加できません。

ユニットは、隠匿地形内の敵ユニットに隣接するEZOCに進入する最初のときにも、臨機射撃を誘発し得ます。

[8.41] ZOCを及ぼすいかなるユニットも、臨機射撃を実施できます。これは、HQユニットが実施できる唯一の射撃です。臨機射撃は、通常射撃のごとく実施されます(射撃しているユニットに従い、DF又はIF)。混乱状態のユニットは、臨機射撃を実施できません。

[8.42] プレイヤーがユニットのスタックを移動させるとき、彼は支配を及ぼしている各敵ユニットからの1つの臨機射撃を誘発します。したがって、ユニットを個々に移動させるよりも、ユニットのスタックをEZOCの外へ移動させる方が得策です。もしも1つずつ移動させたら、その都度臨機射撃を誘発することになります。

[8.43] 臨機射撃を誘発するユニットは、複数回の臨機射撃攻撃を受け、その数はヘクス内にZOCを及ぼす敵ユニットの数によってのみ限定されます。近接戦闘を受けている混乱状態のユニットは、Opp射撃を行うことができます。防御しているスタック内の全ユニットは、近接突撃を行っているユニットに対して射撃できます。攻撃しているユニットは、その上部にスタックした

いかなるユニットもすでに射撃を受けている限り、射撃され得ます。

[8.44] あるユニットがDF臨機射撃を使用できる回数は無制限です。それが誘発される度毎に実施できますが、あくまでも誘発される場合のみです。理論上、プレイヤーはZOCを及ぼす敵ユニットに隣接する3ヘクスを通してユニットを移動させる可能性があります。その移動を実施するに連れ、彼は自軍ユニットが移動で外へ出る各隣接ヘクス内の敵ユニットから臨機射撃を誘発します。もしもこのような射撃を実施すると、「使用済」[“Used”] マーカーでユニットをマークし、フェイズの終了時にマーカーを取り去ることを忘れないでください。

[8.45] 臨機射撃は、実際に臨機射撃を誘発したユニットに対してのみ実施できます。他の(残っている)ユニットの存在は、無視されます。この規定は、最上部の2ユニットのみが臨機射撃を誘発できる制限に優先します。例えば、もしもスタック内の3番目のユニットが移動して臨機射撃を誘発し、最上部の2ユニットがその場に留まると、誘発しているユニットのみが射撃され得ます。

[8.46] 臨機射撃を誘発する何らかの活動を企てているプレイヤーは、自身の意図を宣言し、誘発しているユニットが活動を実施する前の位置やモードで射撃を受ける機会を、相手側に与えなければなりません。

[8.47] ユニットは、EZOC内にいる間にモード選択を強制されることによって、射撃され得ません。モードの任意変更のみが、ユニットに臨機射撃のための可能性を与えます。

[8.48] 近接戦闘(8.6を参照)は、相手側のユニットが隣接ヘクスを占める場合に実施解決されますが、攻撃しているユニット(たち)は、防御しているユニット(たち)が占めているヘクスへの進入を試みていると見なされます。したがって、EZOC内で近接戦闘を開始するユニットは、その近接戦闘が解決される前に、資格を持つ全てのユニットから射撃され得ます。攻撃しているユニット(たち)は、防御しているユニット(たち)が占めるヘクスではなく、攻撃しているユニット(たち)が占めるヘクス内で射撃されます。

もしも、その射撃の後、近接戦闘が攻撃しているユニット(たち)に、以前防御側が占めていたヘクス内への前進を認めると、たとえ攻撃ユニットがEZOCを退出し得るとしても、その前進中に敵ユニットによって射撃され得ません。近接戦闘で攻撃されたユニットは、たとえ敵ユニットが都市又は森ヘクスを占めていても、常に自身を攻撃しているユニットに対して臨機射撃を実施できます。

[8.5] スタッキング&移動 [Stacking & Movement]

ユニットは、他の友軍ユニットを含んでいるヘクスへ自由に進入でき、ヘクスを通過するか又はこれらの他のユニットとスタックしてその移動を完了します (9.0 項を参照)。友軍ユニットを含んでいるヘクスへ進入するための追加移動コストはありません。EZOC 内でないヘクスへ進入する限り、プレイヤーはその移動完了直後のユニットのスタック内での位置を選択できます。もしもこのような移動が EZOC 内で発生すると、ユニットはスタック内の最低部ユニットと見なされます。この影響は、EZOC 内のヘクスを増強するプレイヤーが、移動直後の新たなユニットと射撃ライン上のユニットを置き換えるために、臨機射撃を受けなければならないことです (8.51 を参照)。

[8.51] 移動中のいずれかのとき、プレイヤーは移動コストなしでスタックの順番を再調整できます。もしも EZOC 内で行われたら、このような再調整は新たな最上部の 2 ユニットのどちらかへの臨機射撃を誘発します。このような臨機射撃は、移動の前後に生じるそれに追加されます。

[8.52] 1 ユニットの移動させる代わりに、プレイヤーはユニットをスタックで移動させることができます。ただし、スタック内のユニットがその MA を超過せぬよう又は移動制限を破らぬよう、注意しなければなりません。移動するに連れて、その MA を超過するか又は制限を破らない限り、プレイヤーはユニットのスタックを拾い上げることができ、又はユニットを置き去りにできます。

[8.53] もしも行軍モードであれば、2 ユニットまでが同じスタックの一部として、同時に移動できます。加えて、行軍モードのユニットは、鉄道を含むいずれかの種類の道路上で行軍モードの他のユニットを、移動で通過できません。このようなユニットは、もしも行軍モードの他のユニットをすでに含んでいるヘクス内に進入すると、停止しなければなりません。もしも徒歩ユニットが道路移動率を使用していると、2 徒歩ユニットまでが同じスタックの一部として移動できます。徒歩ユニットとして移動している機械化ユニットは、この制限に従わなければならない、車両として移動しているときには、やはり車両の移動制限に従います。

[8.6] 近接戦闘 [Close Action]

ゲームでは、近接戦闘と近接突撃は同義語です。

近接戦闘は、いずれかの友軍移動フェイズ中、ユニットの移動終了時に発生する戦闘のタイプです。手番プレイヤーのみが近接戦闘を開始できます。近接戦闘は移動と

見なされ、それ故、直前の友軍射撃フェイズに射撃したユニットは、近接戦闘攻撃を実施できません。

近接戦闘は、移動フェイズ中に隣接ヘクスを占める、敵対ユニット間でのみ発生し得ますが、これらは近接突撃されるユニットに隣接してその移動フェイズを開始する必要はありません。その移動を、近接戦闘を受けるヘクスに隣接して開始しない限り、近接戦闘に参加するため、ユニットはその現行 MA の半分を消費しなければなりません (地形コストに加えて)。もしも近接突撃しているユニットが、その移動をすでに防御ヘクスに隣接して開始していなければ、攻撃している 2 つまでのユニットがその近接戦闘に参加できます。

近接戦闘攻撃を実施した後、近接戦闘の結果を除き、ユニットは現行移動フェイズ中にこれ以上移動できません。近接戦闘は、手番プレイヤーの選択で、望むいずれかの順番で実施解決されます。手番プレイヤーのユニットは攻撃するために使用され、非手番プレイヤーによって指揮されるユニットは、もしも攻撃されたら防御しなければなりません。近接戦闘が解決される前に退却する機会を認められるユニットはありません。近接戦闘は相手側のユニットが隣接ヘクスを占める間に実施解決されますが、攻撃しているユニット (たち) は、防御側ユニット (たち) によって占められたヘクスへの進入を試みていると見なされます。

近接戦闘を受けているヘクス内の全ユニットは、防御部隊のユニットと見なされます。異なるヘクスからの近接戦闘は、個別に解決されます。どんなことがあっても、異なるヘクスからの複数ユニットが、1 つの近接攻撃に参加することはありません。プレイヤー諸氏は、いったん近接戦闘が宣言されたら、ルールがユニットに攻撃の完遂を禁じる状況でない限り、それは実施されなければなりません。近接戦闘を実施するための追加 MP コストは、EZOC を離れるためのコストに加えられ、それは 1 つの近接戦闘の中で払われなければなりません。

ユニットは、その近接戦闘の結果として誘発された臨機射撃が原因のモード変更により、近接戦闘の実行を妨げられることはありません。近接戦闘に参加した散開モードのユニットは、近接戦闘の戦闘比を計算する目的において、その戦闘戦力が半減されます (端数は切り上げる)。加えて、AT、AA/FLAK、砲兵ユニットは、記載された ER にかかわらず、常に 2 の効果値で近接戦闘に対して防御します。これらのユニットの戦力は、近接戦闘について (射撃しているときのように) 2 倍にはなりません。歩兵/工兵を伴わず、しかも AFV の戦力が 2 倍にならない林、森、町、都市、荒地の地形でない限り、AFV の戦力は 2 倍になります。

近接戦闘での散開モードの攻撃ユニットは、近接戦闘比を計算しているとき、その戦闘戦力が半減します (端数切上げ)。近接

戦闘で、散開モード状態で防御しているユニットは、その戦闘戦力が半減しません。間接射撃砲兵ユニットは、近接戦闘ユニットに対して Opp 射撃をするとき、その射撃戦力が減少します。もしも攻撃側が近接戦闘の目標ヘクスに隣接してその移動フェイズを開始すると、近接戦闘値は攻撃側有利に 1 コラム右へシフトします。攻撃側が 3 対 1 の戦闘比を持ち、CA 値表上で D の結果を何とか回避する最小 CA の場合、CA 結果表上で CA 値も 1 コラム右へシフトします。

[8.7] 近接戦闘の解決 [Close Action Combat Resolution]

1. 最上部の攻撃ユニットと最上部の防御ユニットの効果値を決定します。これは、渡河攻撃、モード等により記載された効果値が増減します (10.4 を参照)。近接戦闘の効果値差を判定するため、攻撃側の修正後の効果値から防御側の値を差し引きします。これは、負の数字になり得ます。

2. 最上部の攻撃ユニットの現有士気値から最上部の防御ユニットのそれを差し引きします。ユニットの現有士気 (11.61 を参照) は、記載された士気からステップ損失のための調整をマイナスし、指揮官ボーナス (19.11 を参照)、地形、工兵等の修正を加えます。差し引きは、近接戦闘の士気差を決定し、やはり負の数字になり得ます。この差を、防御側のヘクスの地形に依存して、士気差コラムの 1 つに位置させます。

3. 近接戦闘値を獲得するため、効果値差と士気差を交差照合します。いくつかの場合、これは攻撃側が直ちに混乱状態になり近接戦闘が中止されることを意味する「D」を生み出し得ます。さもなければ、この数値は、8.72 表に繰り越されます (例外: 8.74)。

4. 全攻撃ユニットの戦力を、次いで防御側のそれを合計します。これらを攻撃側対防御側の比として比較し、端数は防御側有利に丸めます。この戦闘比を、表 8.72 の左側に位置させます。サイを 1 つ振り、適切な比コラムの下で、サイの目を近接戦闘値と交差照合します。これは、近接戦闘の結果を与え、直ちに適用させます。注釈: あるユニットは、移動フェイズ毎に攻撃側として 1 近接戦闘のみを実施できますが、あるユニットは無制限の数で連続的な目標となり得ます。移動フェイズを敵ユニットに隣接して開始するユニットは、たとえ合計の移動消費がそのユニットの MA を超過しても、常に近接戦闘ができます。

[8.71] 近接戦闘からの退却は、臨機射撃を誘発しません。

[8.72] 近接戦闘値表 [Close Action Value Table]

(分割シートを参照)

[8.73] 近接戦闘結果表 [Close Action Result

Table]

(分割シートを参照)

[8.74] 少なくとも3対1の戦闘比(攻撃側対防御側の戦力)で敵ヘクスに近接戦闘するユニットは、常に1の値の近接戦闘に進むことができます。近接戦闘値表上の「D」の結果は無視します。もしも先導ユニットが最初に士気チェックにパスすると、1ステップを失います。

[8.75] もしも近接戦闘で、一方の陣営が歩兵又は工兵に加えて純装甲ユニットを有すると、その陣営は装甲ユニットのAT値に一致する士気差ボーナスを獲得します。重ATユニットはプラス2、その他の全タイプはプラス1を獲得します。もしも装甲が近接戦闘に参加し、友軍の歩兵タイプ・ユニットが存在せず、地形が林、荒地、森、町、都市であると、相手側はプラス3特典を受け取ります。もしも相手側が同様のATドットを持つATユニットを持つと、獲得されるボーナスはありません。

[8.76] 近接戦闘値表上で「D」を受け取るユニットは、もしも士気チェックにパスして1ステップを失うと、「D」を無視して近接戦闘に進むことができます。もしもこれが起きると、1の近接戦闘値で近接戦闘を行います。

[8.77] (新) ATとFlakユニットは、散開モードの間に1ヘクス退却できます。

[8.8] 固定ユニット [Static Units]

そのカウンター裏面に「D」がマークされた全ユニットは、固定ユニットです。これらは、移動や退却ができませんが、その他の全ての方法で他のユニットと同様に機能します(11.53を参照)。「D」面は、そのユニットが混乱状態であることを示します(これらのユニットに混乱マーカを使用する必要はない)。

[8.9] 装甲ユニットの移動 [Movement of Armor Units]

以下のリストは、様々な装甲タイプ・ユニットが使用できるモードです。

AFV/装甲(「純」戦車)は、密集、散開、行軍モードを使用できます。

装甲HQは、移動目的においてAFVと見なされます。これらは、散開と行軍モードのみを持ちます。

装甲歩兵と装甲工兵は、下車していない限り、移動目的においてAFVと見なされます。これらは、下車したら直ちに徒歩ユニットと同様に扱われ、そのカウンター上に記載されたERが1減少します。

装甲搜索(戦車又は装甲車)は、密集、散開、行軍モードを使用できます。

装甲砲兵は、その半分のMAで、散開モードで移動できます。大部分の砲兵ユニットは、密集モードを持たないことに注意し

てください。これらは、基本的に、その散開面であるときに据砲状態です。牽引式砲兵は、散開モードで全く移動できません。装甲砲兵は、散開モードのときに散開装甲として移動します。いくつかの装甲砲兵ユニットは、密集面を持ちます(例えば、近衛機甲師団のSPHWユニット)。これらのユニットは、密集状態のAFVsと同様に移動して射撃を実施できますが、もしもこのモードで射撃を実施すると、その戦力は二倍になりません。

[9.0] スタッキング [STACKING]

マップ上の各六角形は、限定されたスペースの量をあらわします。そのスペース内で、限定された数の部隊、砲、車両を置くことができます。

移動フェイズ中(のみ)、手番プレイヤーは、同じヘクスを占めるスタック又は非スタックの自軍指揮ユニットを、順次、地形に応じて再編できます。このルール唯一の例外は、移動能力を持たないユニットが、移動能力を持たない他のユニットとスタッキングの位置を変換できないことです。例えば、散開状態の砲兵とFLAKユニットは、そのスタックの順番を変更できません。固定ユニットは、常にユニットのスタックの最下部でなければなりません。

[9.1] 最大スタッキング限度

[Maximum Stacking Limitations]

いずれかの瞬間に単一ヘクス内に任意でスタックできる戦力ポイントの合計数は、そのヘクス内の地形に従って限定されます。大部分のヘクスについてのスタッキング限度は28です。いくつかのヘクスは、更にAFV/車両戦力ポイントさえ限定します(TECを参照)。同時に同じヘクス内で、8戦力ポイントまでが、行軍モードでいることができます。

[9.11] スタッキング限度は、全てのフェイズを通じて常時有効です。あるユニットは、たとえ瞬時でも、スタッキング限度を破るヘクスへ決して進入できません。もしもユニットが超過スタックであると(たとえ瞬時でも)、ヘクス内の全ユニットが混乱状態になります。すでに混乱状態のユニットは、代わりに除去されます。

[9.12] ユニットの現有戦力は、スタッキングの目的においてカウントされます。あるヘクス内にスタックした全戦力ポイントは、そのヘクスのスタッキング限度に対してカウントします。

[9.13] 指揮官ユニットは戦闘戦力を持たず、スタッキング限度に対してカウントしません。理論的には、特定ヘクス内に無制限な数の指揮官ユニットがスタックできます。

[9.14] マーカーは、スタッキング限度に対してカウントしません。

[9.15] 友軍ユニットは、その国籍にかかわらず、常に同じヘクス内にスタックできます。全ての連合軍ユニットは、互いに友軍と見なされます。全てのドイツ軍とネーデルランド軍ユニットは、互いに友軍と見なされます。ドイツ軍又はネーデルランド軍ユニットは、連合軍ユニットと友軍とは見なされません。

[9.16] TEC上で、一定種類の地形は、ヘクス内にいることができるAFV戦力ポイントの数を限定します(例えば、林)。この限度は、あるヘクス内に28戦力ポイントが認められ、存在するAFV/車両の戦力ポイントが車両スタッキング限度を超過できないことを意味します。

[9.2] 移動へのスタッキングの影響

[Stacking Effects on Movement]

[9.21] スタックすることとスタックを解除することは、移動フェイズ中にのみ認められます。その他のフェイズ中、ユニットがスタックする順番は変更できません。退却と近接戦闘後前進は、このルールによって制限されません。

[9.22] 特定ヘクス内でユニットがスタック又はスタックを解除するための追加MPコストはありません。

[9.23] すでに友軍ユニットを含んでいるEZOC内のヘクスに進入するとき、このルールが適用されることを忘れないでください(8.5を参照)。

[9.24] 行軍モードの2ユニットまでが単一スタックとして移動でき、いかなる種類の道路又は鉄道に沿っても、他の行軍モードのユニットを移動で通過できないことを忘れないでください(8.53を参照)。

[9.3] モードへのスタッキングの影響

[Stacking Effects on Mode]

[9.31] 混乱状態のユニットと同じヘクスを占めるユニットは、そのユニットの混乱によって影響を受けません。ヘクス内で、混乱状態のユニットを非混乱状態の下に置きます。

[9.32] 超過スタッキングの罰則は、超過スタックでフェイズを開始する全ユニットについてのMAの減少です。たとえ禁を破っているユニットがその移動フェイズに外部へ移動しても、全影響下ユニットのMAを半分に減少させます。橋梁又は舟橋ヘクス(工兵が建設した)上に退却することを強制された混乱状態ユニットは、1ヘクス遠くへ退却しなければならず、それができなければ除去されます。

[9.4] 射撃戦闘へのスタッキングの影響 [Stacking Effects on Fire Combat]

[9.41] 単一スタックの一部であるとき、2つの最上部 AFV ユニットと2つのいずれかのタイプの最上部ユニットは、常に射撃でき、射撃され得ます。AT ユニットは、スタック内のいずれかの位置からも、常に DF AT 射撃で射撃できます (そして、常に応射がそれらに直接戻され得る)。砲兵ユニットは、スタック内のいかなる位置からも間接射撃を実施できますが、近接突撃を行っている敵ユニットに対する臨機射撃は、これらが防御ヘクス内の2つの最上部非 AFV ユニットである場合にのみ可能です。

[9.42] スタック内のユニットの位置は、IF 戦闘に従事するための能力に何も影響をもたらしません。あるスタック内のいずれか又は全ての IF ユニットは、そのスタック内の位置にかかわらず、IF に従事できます。

[9.43] DF 結果からの戦力ポイントの損失は、攻撃プレイヤーの選択で、スタック内の2つの最上部戦闘ユニットの1つが受け取ります。もしも2つの最上部ユニットのどちらかが、ゼロ戦力ポイントへ減少したら、直ちにマップから取り去られ、追加のステップ損失は新たな2つの最上部戦闘ユニットのどちらかが受け取ります。もしも結果が、目標ヘクス内の合計戦力ポイントを超過する損失を要求したら、目標ヘクス内の全戦力ポイントが除去され、超過損失は無視されます。

[9.44] IF の結果として失われた戦力ポイントは、各目標ユニットが個別に受け取ります。もしも攻撃の目標であるユニットがゼロ戦力ポイントへ減少したら、直ちにマップから取り去られ、追加の損失はヘクス内の他のユニットから受けなければなりません。

[9.45] もしも指揮官ユニットがヘクス内の最上部ユニットであると、その下にあるユニットを防護又は妨害しません。指揮官ユニットは、戦闘ユニットが射撃すること又はヘクスへ指向された射撃結果を被ることを決して妨害しません (19.3 を参照)。

[9.46] ユニットのスタックは、もしもそのスタッキングの順番が EZOC 内で再調整されたら、射撃され得ます (8.4 を参照)。

[9.47] 牽引式 AT 砲と FLAK ユニットは、防御スタック内のいかなる位置からも射撃できます。

[9.48] 近接戦闘の目標ユニットは、近接戦闘に参加しているいずれかの敵ユニットに対して、臨機射撃を実施できます。スタッキングの順番は、この場合に誰が射撃され得るかを決定するための要素ではありません。

[10.0] 地形 [TERRAIN]

ネーデルランドは、一般的に平らな土地と見なされます。:マップは、視覚的にこの仮定を反証します。プレイヤー諸氏は、プレイの前に 25 の異なる地形タイプに慣れることを勧めます。オランダ人によって河川と見なされるいくつかの水路は、ゲーム・マップ上でそのように標記され、ゲーム目的において河川ではありませんが、マップ上で地形タイプが与えられます。

マップ上の地形は、移動に影響します。各ヘクス内の地形の種類は、ユニットがヘクスへ進入するために消費しなければならない MP を決定します。ヘクスサイドに沿った地形も、移動に影響します。地形は戦闘に影響し、最初が観測への影響で、次いで射撃を受ける目標ユニットに特典を及ぼすことによる影響です。地形は、ユニットが補給路をたどる能力にも影響します。地形は、観測者ユニットが IF ユニットと通信連絡する能力と、これが及ぼす戦闘に影響します。最後に、地形は、近接戦闘に影響します。多くの場合、森、林、町、混合地形は、同じヘクス内に存在します。これは、マップのいくつかの地域で自然な外観を保持するために行われました。これらの場合では、森が常に優先され、次いで町、林、混合地形が続きます。

[10.1] 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

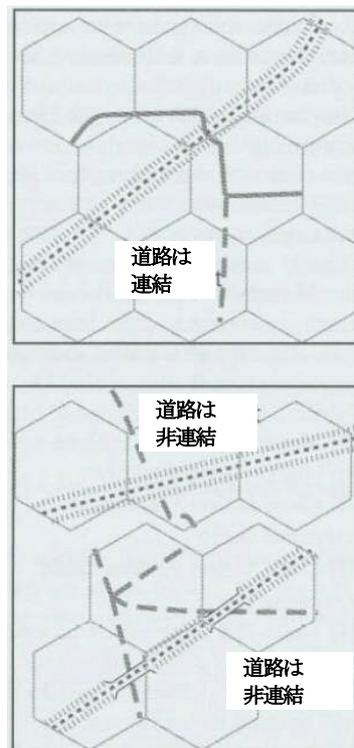
ユニットが移動するときはいつでも、所有しているプレイヤーは、進入している移動の道筋にある各ヘクスのコストを判定するために TEC を使用します。TEC を使用するため、ユニットのタイプと、進入又は越えているヘクス内の地形を定めます。交差照合することで、ユニットがヘクスへ進入するための MP の数又はその端数を定めます。

[10.11] 道路と小道 [Roads and Trails]

密集又は行軍モードのユニットは、連結した道路又は小道に沿って、道路移動率を使用してヘクスから連結ヘクスへと移動できます。散開モードのユニットは、道路又は小道から特典を受けません。視覚的な目的のため、小道は都市ヘクスを通過して描かれませんが、各都市ヘクスはその全6ヘクスサイドを通過する小道を含むと見なされます。これは、隣接する都市ヘクスは、たとえ道路が存在しなくても小道によって連結され、都市ヘクスまで導かれている小道によってこれらの都市ヘクスが都市に連結することを意味します。

[10.12] 高台道路、小道、鉄道 [Raised Roads, Trails or Railroads]

これらの道路は、通常は湿地帯の上に盛土された土手道をあらわします。行軍モードのユニットのみがこれらから特典を受け、さもなければ無視されてヘクス内のその他の地形が移動を支配します。高台道路上で



行軍モードのユニットは、モードを変更できません。なぜならば、縦隊の車両は道路を外れることができないからです。高台道路、小道、鉄道上で行軍モードのユニットは、高台道路、小道、鉄道の終点、道路、小道、鉄道の交差点、平地ヘクスを除いて道路への入退出ができません。行軍モードを持たない徒歩ユニットは、追加 1 MP のコストで、高台道路、小道、鉄道によってのみ横切る橋梁を渡ることができます。もしもこれがユニットの MA を超過したら、8.14 で述べたごとく越えることができます。道路、小道、鉄道の交差点は、道路が交差する場所で堤防の高いマークが切れることによって識別されます。いくつかの場合、小さな橋梁シンボルが2本の道路が交わらず (1本が高い)、ユニットが1本の道路から他方のそれへ移動できないことを示します。

[10.13] 橋梁 [Bridges]

橋梁は、移動の目的において、小川、運河、河川ヘクスサイドを無効にします。

[10.14] 工兵/渡河移動 [Engineers/Cross River Movement]

工兵の存在は、ユニットが渡河を禁じられた運河、河川、小川を越えることを認めます (18.4 を参照)。

[10.15] 移動、スタッキング、観測のための地形効果チャート [Terrain Effects Chart for Movement, Stacking and Observation] (分割シートを参照)

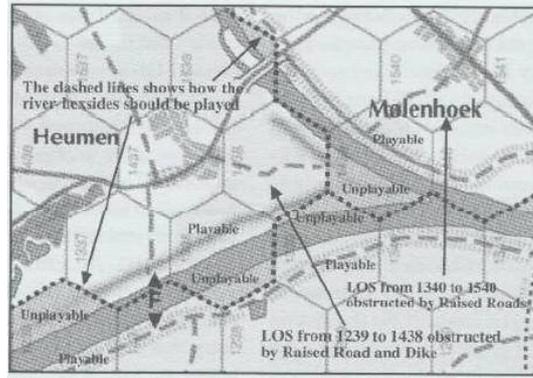
[10.16] プレイ不能陸上エリア [Inplayable Land Areas]

自然な外観を持たせるため、多数の運河

これらの陸地部分はイン・プレイ



点線は、河川ヘクスサイドがどのようにプレイされるのかを示す。



1340から1540へのLOSは、土手道によって妨害される。

1239から1438へのLOSは、土手道と堤防によって妨害される。

や河川が存在した水路に従って描かれました。これは、陸上特徴としてプレイ不能な多数のヘクスの塊を意味します。これらのエリアは、「対象外」です。ゲーム目的において、これらは実際全て水面で、そこに水面ヘクスサイドが存在すると想像してください。マップBのヘクス0850は、この例です。そのヘクス内で河川南の陸地全体がプレイ不能で、河川は0750/0850と0751/0850の間を流れると見なされます。

[10.17] 湿地ヘクス [Marsh Hexes]

これは新たな地形タイプで、以下の例外を持つ破砕地形と同様に扱われます。: 1) いかなるLOSも妨害せず、2) 行軍モードのAFV又はユニットのみが、道路、小道、鉄道を使用してこのタイプの地形に入退でき、ユニットはヘクス内にいる間、行軍モードに留まらなければなりません。

[10.18] 「アイランド」 [“The Island”]

マップAの一级高速道路の東で、ナイメーヘン [Nijmegen] とアルンヘム [Arnhem] の間の地形は、高い地下水面を持つ柔らかなボルダーと見なします。このため、道路又は鉄道に沿って行かない限り、その混合地形ヘクスへ進入できる行軍モードのユニットはありません。

[10.2] 観測への地形の影響 [Terrain Effects on Observation]

一定タイプの地形は、照準線を妨害するか、さもなければ影響を与えます (6.0項を参照)。注釈:妨害ヘクスサイド(つまり、移動を妨害するヘクスサイド)は、LOSを妨害しません。なぜならば、妨害ヘクスサイドは、湖、湿地のような視界を妨害しないヘクスサイドだからです。堤防は、天然の状態で描かれています。それ故、もしもLOSがこのような特徴を越えると、堤防はLOSを妨害すると言われます。これは、高台道路、小道、鉄道の土手道にも適用します。

[10.3] 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

ユニットが散開状態で平地以外の地形を占めるとき、敵の射撃からいくらかの防護を得ます。この特典は、射撃結果表に組み込まれています。

[10.4] 近接戦闘への地形の影響

[Terrain Effect on Close Action]

[10.41] もしも防御ユニットが塹壕、森、

都市のヘクス内にあると、近接戦闘での士気差の計算目的において、2士気ポイントを獲得します。もしもユニットが荒地、町、林を占めると、士気の特典は1ポイントです。

[10.42] ユニットの進入することを禁じられたヘクス内へ近接突撃できません。例えば、ユニットは、橋梁を越えて又は架橋(フェリー)工兵の支援なしで河川越しに近接突撃できません。

[10.43] もしもユニットが近接戦闘を実施するため橋梁を越えると、その戦力は半減されます(端数切上げ)。

[10.44] もしもユニットが堤防を越えて近接戦闘を実施すると、その戦闘戦力は半減されます(端数切上げ)。もしもユニットが堤防を越えて近接戦闘を実施すると、通常に射撃できるユニットにプラスして、近接突撃を受けたユニットのみが臨機射撃を実施できます。高地ヘクス上の防御側は、表8.72上でER差の左への1コラム・シフト(自軍有利な)を受けます。

[10.5] 塹壕 [Entrenchment]

塹壕マーカーは、塹壕ヘクスを表示します。塹壕ヘクス内のユニットは塹壕状態と見なされ、それによって特典を受けます。塹壕は、いずれかの友軍統率フェイズ中に所有しているプレイヤーによって取り去ることができます。塹壕は、現在いずれかの種類の移動機能を実施しているユニットに、いかなる特典も提供しません。散開状態のユニットは、CAに対して防御しているとき、その戦闘戦力が半減しません。

[10.51] AFV、又は行軍モードのいかなるユニットも、塹壕の使用を禁じられます。その他の全ユニットは、下車状態の装甲歩兵又は工兵を含めて、塹壕から特典を受けます。

[10.52] 2士気ポイントの塹壕特典は、いかなる地形特典にも追加されることに注意してください。例えば、都市内の塹壕は、防御ユニットに4士気ポイントの特典を与えることとなります(訳註:ルール改定に

により、この項目は削除と思われる)。

[10.53] 塹壕は、いずれかの友軍統率フェイズ中、所有しているプレイヤーによって単に塹壕の破壊を宣言するだけで取り去ることができます。次いで、マップから塹壕マーカーが取り去られます。もしも敵ユニットがヘクスを占めると、塹壕は取り去られます。散開モードのユニットのみが、ヘクス内を占めている塹壕から特典を受けません。近接戦闘を実施しているユニットは、決して塹壕からの特典を受けません。

[10.6] 通信連絡への地形の影響

[Terrain Effects on Communication]

観測者ユニットがIFユニットと通信連絡を確立するため、観測者ユニットとIFユニットの指揮HQとの間でLOSをたどります。このLOSは、以下を通過できません。: a) 3つの都市又は森ヘクス、又は b) 4つの都市、森、町、林ヘクス、ただし、c) もしも観測者が高地ヘクス上にいると、LOSは4つまでの都市と/又は森ヘクスを通過でき、もしも観測者と指揮HQが両方とも高地上にいて、その他の高地が介在しなければ、このLOSを妨害する地形はありません。加えて、介在している地形にかかわらず、36ヘクスを超えることができるLOSはありません。プレイヤー諸氏は、もしも(b)の3ヘクスが都市と/又は森であると、LOSは(a)に落ちることに注意してください。LOSを判定しているとき、HQが位置するヘクスはLOSに関係しますが、他方のユニットが位置するヘクスは、高地ヘクス上でない限り、LOSに影響を持ちません。

[10.7] ZOCへの地形の影響 [Terrain Effects on ZOC]

[10.71] ZOCは、森又は都市のヘクス内へ伸びません。これらは、操っているユニットが観測できないヘクス内へ伸びません。それ故、もしもユニットが上記で述べたヘクスの1つ内で移動を実行すると、臨機射撃を誘発しません。

[10.72] もしもユニットが森又は都市のヘクスから近接突撃すると、近接突撃を受けているヘクス内のユニット(たち)から臨

機射撃を受けます。森又は都市のヘクスの外部へ移動しているユニットへ臨機射撃を実行できる他のユニットはありません。

[10.73] もしもユニットが森又は都市ヘクスから、又は堤防ヘクスサイドを通過して近接突撃すると、そのユニットは ZOC を離れるための移動コストを支払います。

[10.8] 砲兵への地形の影響 [Terrain Effects on Artillery]

砲兵タイプのユニット（砲兵、対戦車、FLAK、ロケット砲兵等）は、表 5.63 上の荒地又は都市についての特典を受け取りません。もしもこのようなユニットが荒地又は都市のヘクス内で攻撃されたら、その攻撃は表の森、町、破碎地のライン上で解決されます。対戦車ユニットは、もしも塹壕を占めると、荒地又は都市のヘクスの特典を受け取ります（これらは、同様に塹壕の特典を受け取る）。

[10.9] フェリー [Ferries]

[10.91] ドイツ軍ユニットは、マップ上に表示された恒久フェリーを使用できます。：フェリーを使用するため、工兵ユニットが必要です。連合軍ユニットは、もしもヘクス内に工兵ユニットを伴う指揮官が存在し、その特定フェリーのためにサイ振りを 1 回 (1d6) 行って成功すると、フェリーを使用できます。連合軍プレイヤーは、そのフェリーの使用を獲得するため、2 以下を振らなければなりません。

[10.92] 密集モードのユニットのみ（もしもユニットが砲兵又は司令部であると行軍モード）が、フェリーで渡ることができず。

[10.93] 臨機射撃を受けているフェリー上のユニットは、たとえこれらが密集モードを有しなくても、常にあたかも密集モードであるかのごとく扱われます。いずれにしても、フェリー上のユニットに対する臨機射撃を計算しているとき、臨機射撃ユニット（たち）の効果値を 1 ずつ増加させます。9 の効果値は、9 に留まります。

[10.94] ユニットは、フェリーから近接突撃できますが、もしもそれを行うと、その戦力は四分の一になります（端数切上げ）。

[11.0] 統率 & 補給 [COMMAND & SUPPLY]

移動と戦闘を効果的に行うため、戦闘ユニットは統率下で補給下でなければなりません。これには、それ自身が補給下である適切な HQ に接近していることを含みます。様々な軍団、師団、連隊、旅団の HQ は、ユニットがこれらの要件を満たすために必要な、統率と兵站インフラを提供します。統率と補給の要件は、ユニットがヘクスの道筋（「補給路」）を統率と補給のために同

じ HQ へたどることを含むため、極めて似ています。統率ポイント (CP) と弾薬ポイント (AmP)（これは選択）の使用は、もしもあなたが戦闘に歴史的な視野を獲得したいのであればお勧めですが、プレイヤー諸氏はこれらの特徴を無視し、基本の統率と補給ルールを使用してゲームをプレイすることができます。

自軍統率フェイズ中、自軍司令部が補給下であることを確立するため、プレイヤーは統率連鎖の補給状態を判定します。各友軍戦闘ユニットの補給状態も、ユニットからその統率 HQ まで補給路をたどることを試みて判定しなければなりません。このフェイズ中、プレイヤーは自身のユニットに影響を与え得る混乱マーカーと枯渇を取り去る試みも行います。もしもプレイヤー諸氏が選択の統率と補給ポイントのルールを使用していたら、ゲーム・ターン 0601/0901 と 1201/1501 の自軍統率/補給フェイズ中、両陣営のプレイヤー諸氏は受け取る CPs と AmPs の量を判定し、これらのポイントを適切と感じる自身の師団統率へ割り当てます。

CPs は、更に師団の連隊と旅団に割り当てられます。AmPs は、非枯渇砲兵ユニットに消費できます。非補給下であることが発見されたいかなる HQ も、使用可能な大幅に減少した CP と弾薬段階を持つことになり、その戦闘活動に影響します。基本ルールは、士気チェックを扱う新たな項目を含み、項目 11.1 から 11.6 に全て列記されます。ルール 11.7 と 11.8 は、選択の統率ポイントと弾薬ポイントのシステムを扱います。

[11.1] 補給源 [Supply Sources]

[11.11] ドイツ軍 [German]

ドイツ軍プレイヤーのユニットは、マップの北端、東端、西端へ導かれるいずれかの道路から補給を引けます。これらは、連合軍によって占領されたマップ外エリアへ導かれる道路へたどれません。補給判定において、マップ外エリア (20.2) は、占領されたとして列記されたゲーム・ターンの最初のフェイズ前に占領されたと思なされます。パannelデン [Pannerden]（マップ A1049）のフェリーは、もしもドイツ軍工兵ユニットがフェリーのどちらかの岸を占めると、ドイツ軍の補給源になります。

[11.12] 連合軍の第 30 軍団 [Allied 30 Corps]

全ての連合軍非空挺師団司令部は、第 30 軍団の補給段列又は第 30 軍団の地上ユニットが移動で通過しているアイントホーフェン [Eindhoven]、グラーフエ [Grave]、ナイメーヘン [Nijmegen]、アルンヘム [Arnhem] のいずれかの大都市ヘクスに補給を引きます。

第 30 軍団の補給段列補給源は、当初ヘクス D0119 のみに位置します。師団 HQ

は、もしも D0119 又は上記の第 30 軍団ユニットが通過した後の大都市ヘクスの 1 つまでたどれば非補給下です。空挺師団司令部は、その補給投下ゾーンへ補給をたどることを継続しなければならないので注意してください。

[11.13] 4 つの連合軍空挺組織があります。：第 1（イギリス軍）空挺師団、ポーランド軍落下傘旅団、第 82（アメリカ軍）空挺師団、第 101（アメリカ軍）空挺師団です。これらの各組織は、連合軍プレイヤーがマップ上に置く補給堡マーカーを持ちます。この補給堡マーカーは、その組織についての補給源です。ポーランド落下傘旅団は、自身の補給堡に加えて、他のいずれかの空挺師団の補給投下ゾーンから補給を引けます。

ドイツ軍ユニットが補給堡の上にいるとき、又は連合軍ユニットあるいはその ZOC によって対抗されないドイツ軍 ZOC が補給堡ヘクスに及ぶとき、ユニットは非補給下ですが、補給堡は影響を受けません。全ての連合軍空挺ユニットは、9 月 17 日ゲーム・ターン全体と、続く日にちについて、降下後の 4 GT について補給下で、その後は通常に補給をたどらなければなりません。その他の全ユニット（連合軍とドイツ軍）は、12 月 18 日（訳注：9 月 18 日と思われます）の 0601GT になるまで自動的に補給下で、ここから開始して通常に補給をたどらなければなりません。空挺 HQ は、自身の統率下に付属させている第 30 軍団ユニットを補給するため、第 30 軍団の補給源を使用しなければなりません。

[11.14] もしも連合軍の空挺司令部が、混乱を除くいずれかの理由で 7 連続ターンについて非補給下であったら、連合軍プレイヤーは師団の補給堡を再配置することができます。補給堡の再配置では、再び降下の手順を使用しません。単に、いずれかの連続した 2 つの平地地形ヘクスを指定し、2 つのサイコロを振ります。もしも補給堡がアメリカ軍であると、8 以下のサイの目で再配置に成功し、イギリス軍又はポーランド軍であると、6 以下のサイの目で成功します。これらの再配置の試みは、1 日毎に一度、いずれかの昼間ゲーム・ターン中に行うことができます。

[11.15] 両陣営の全ての非空挺師団と独立の HQ は、その補給源として、それらを指揮している軍団 HQs へたどります。フォン・テッタウ [von Tettau] 師団は、例外です。このユニットは、ライン川の上にあるマップ西端外へ導かれるいずれかの一級又は二級道路へ補給をたどることができます。その上級指揮 HQ は、実際はオランダ後方地域ドイツ軍統率の一部で、ゲームではカウンターによってあらわされません。もしも軍団 HQ がいまだイン・プレイでなければ、師団 HQ はあたかも軍団 HQ がマップ

端から 10 一級道路へクス離れているかのごとく、最寄りのマップ端外へたどりま。このルールは、同様に KG Walther に適用します。

[11.16] 第 82 と第 101 空挺師団の師団 HQs は、これらの 2 個師団に付属しているイギリス軍第 30 軍団のいずれかの地上組織に補給を提供するため、第 30 軍団の補給源へ補給をたどることもできます。これらの師団のアメリカ軍構成部隊は、それぞれの補給堡へ補給をたどらなければなりません。

[11.17] 連隊、旅団、KG の補給源 [Regimental, Brigade, and KG Supply Sources] (新規追加)

師団に属している全ての連隊 HQ、旅団 HQ、KG HQ の補給源は、師団 HQ です。もしもこれらの HQs が独立であると、補給源はそれらが付属する師団 HQ (統率 11.4 を参照) 又は独立であると、最寄りの軍団 HQ です (又は、もしも軍団 HQ がなければ、軍団の補給源)。近衛機甲師団は、特別に考慮します。この師団は、2 つの旅団 HQs (第 5 & 第 32) と 4 つの近衛グループ HQs (Irish, Welsh, Coldstream, Grenadier) を持ちます。各近衛グループ HQ を、連隊 HQのごとく扱います。選択 CP ルールを使用しているとき、連合軍プレイヤーは近衛グループ HQs を補給するために 2 つの旅団 HQs のどちらも CP を消費しません。代わりに、旅団 HQs は CPs の導管のごとく機能しますが、近衛グループ HQs の従属ユニットを完全に補給するため、各近衛グループ HQs が CPs を消費しなければなりません。

[11.18] (新規) 戦闘ユニットの補給源 [Combat Unit Supply Sources]

全ての戦闘ユニット (非 HQ) のための補給源は、それらが直接従属する HQ です。いくつかのユニットが、独立の大隊と中隊として到着することに注意してください。これらのユニットは、(口頭で又は紙片に記入することで) 連隊、旅団、KG 規模のいくつかの HQ へ従属させなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、このようなユニットを多数持つことに注意してください。

[11.2] 補給路をたどる [Tracing the Supply Path]

補給路は、ユニット又は HQ から、その次に上級の指揮している補給源までたどる、連続したヘクスの道筋です。この道筋は、敵ユニット又はその非無効 ZOC を含んでいるヘクスへ進入できません。(友軍ユニットは、それが占めるヘクス内の EZOC を無効にする。)道筋によって横断される地形は、補給路をたどるユニットが移動を禁止される地形であってはなりません。補給路の長さ (ヘクス又は MP で) は、道筋をたどっているユニット又は HQ のタイプに依存し

ます。HQ から補給路をたどっているとき、プレイヤーはあたかも行軍モードの車両ユニットが移動しているものとしてたどらなければなりません。非 HQ ユニットから道筋をたどっているとき、移動ポイントは使用せず、長さは単純にヘクスで測られます。

[11.21] 軍団司令部 [Corps Headquarters]

軍団 HQ は、完全に一級と二級の道路に沿って、それらの本来の補給源へ無制限の長さの道筋をたどることができる限り、補給下です。補給路に沿った、水路特徴を越える全ての橋梁は、無傷でなければなりません。イギリス軍第 30 軍団の HQ は、特殊なケースです。HQ から南マップ端までの補給路の一部である大都市ヘクス内のいずれかの道路ヘクスで、都市ヘクスも含むものは、第 30 軍団に属している師団 HQ と独立 HQ についての補給源と見なされます。

[11.22] 師団司令部と「独立」司令部 [Divisional and "Independent" Headquarters]

師団 HQ は、もしもそれらの本来の補給源まで 18MP 以内で補給路 (11.2 を参照) をたどれたら、補給下です。いくつかの師団 (例えば、ドイツ軍第 59 歩兵師団) は 2 つの HQ を持ち、1 つは前進 HQ で他方は主 HQ です。これらは、互いに補給路を持ち、そこからの 1 つが補給下である限り、師団の全ユニットがどちらかの HQ カウンターにたどることができます。ゲームで大部分の独立 HQ は、いくつかの師団規模組織に付属させなければならず、その組織の HQ へ補給をたどらなければなりません。シナリオ・ルールは、例外を列記します。

[11.23] 「連隊」司令部 [“Regimental” Headquarters]

「連隊」司令部 (上級司令部の従属者として識別される) は、もしもその上級 HQ へ補給路をたどれたら補給下です。「旅団」の用語は、このルールにおいて連隊と同じと見なされる。)連隊 HQ の補給路 (11.22 を参照)は、12MP の長さ限定されます。師団に付属していたか否かにかかわらず、同じ限度が独立 HQ に適用されます。

[11.24] もしも司令部が正当な補給路をたどれなければ、それは非補給下です。所有しているプレイヤーは、非補給下司令部の上に枯渇状態マーカーを置きます。このマーカーは、次の統率フェイズになるか、又はその後、司令部ユニットが正当な補給路をたどれるときになるまで留まります。補給下に戻るまで、臨機射撃を行えません。非空挺戦闘ユニットは、もしもその補給源がマップ上で、ユニットが補給源を含んでいるヘクス内又は隣接すると、常に補給下です。

[11.25] もしも補給路が、工兵によって河川又は運河を越える連合軍プレイヤーによってたどられたら、補給路をたどる有効な

長さは半減します。(無制限の長さは、50 ヘクスの長さに減少する。)このような特徴の上に架かる無傷の橋梁は、補給路の影響を無効にします。

[11.26] 近衛機甲師団は、HQs と補給に関して特殊なケースです。第 5 旅団と第 32 旅団の両 HQs は、それらに従属する 2 つの「連隊」HQs をそれぞれ持ちます。:IG と CG は第 5 旅団に、WG と GG は第 32 旅団に従属します。Household 騎兵ユニットは、近衛機甲師団のいずれかの HQ へ補給をたどることができます。HC/XXX と標記されたユニットで、第 30 軍団の HQ であることに注意します。

[11.3] ユニットの補給判定 [Unit Supply Judgement]

ユニットが移動又は射撃するときはいつでも、所有しているプレイヤーはユニットが補給下かどうかチェックしなければなりません。もしも補給下でなければ、その許容移動力と射撃戦力は影響を受け得ます。その移動の開始時、もしもユニットが正当な補給路をたどれなければ、その実際の MA を判定するためサイ振りを行います。もしもユニットが徒歩ユニットであると 2d6 を振り、車両移動を使用していると 1d6 を振ります。サイの目の結果は、ユニットが現行移動フェイズに消費できる MP の数です。もしも正当な補給路を持たないユニットがいくつかの種類の射撃戦闘を実施すると、直ちに弾薬枯渇についてチェックしなければなりません (11.33 を参照)。**選択:** プレイヤー諸氏は、サイ振りなしで済まし、単純に徒歩ユニットの MA を 8 MPs に、車両ユニットのそれを二分の一 (端数は残す) に減少させることができます。

[11.31] 補給路 [Supply Path]

ユニットの補給路は、射撃ユニットとそれを指揮している HQ との間で、横断可能な 12 ヘクスまでの道筋として定義され、射撃ユニットがいるヘクスはカウントしませんが、HQ ユニットがいるヘクスはカウントします。補給路は、友軍ユニットによって占められたヘクスを除き、敵支配下ヘクスを横断できません。補給路は、禁止地形と妨害ヘクスサイドを越えてたどることができません。ユニットが 11.32 の規定を外れない限り、補給のため常に司令部を通過してたどらなければなりません。

[11.32] もしもユニットが射撃する瞬間に、その司令部の補給範囲内にあると補給下にあると言われ、さもなければ非補給下です。もちろん、それがたどる司令部が非補給下であってはなりません。もしも司令部が非補給下であると、射撃ユニットは補給範囲にかかわらず非補給下です。ユニットの補給源がマップ上にあれば、ユニットは自身の補給源上又はそれに隣接する限り補給下

です（敵ユニットがそれを妨げないとすれば）。マップ外のドイツ軍ユニットは、常に補給下です。

[11.33] もしも射撃ユニットが非補給下であると、所有しているプレイヤーはユニットの射撃を実施後、直ちにサイを振らなければなりません。1のサイの目で、ユニットはもしもそのERが4以下であると枯渇状態です。もしもユニットのERが5又は6の間であると、1～3のサイの目で枯渇し、もしもERが更に高ければ、ユニットは6以外の目で枯渇します。

[11.34] 枯渇の影響 [Effect of Depletion]

枯渇状態のユニットは、決していかなる種類の射撃も実施できません。枯渇状態のユニットは、近接戦闘で攻撃部隊の一部として参加できません。枯渇状態のユニットは、半減戦力（端数切上げ）で防御します。防御の士気は通常ですが、近接突撃の最上部ユニットであってはなりません。ユニットの士気は、もしも近接突撃内で最上部防御ユニットであると2だけ減少します。全ての戦闘目的において、枯渇状態のユニットはほとんど無価値です。枯渇状態は移動、敵ユニットを観測するためのユニットの能力、砲兵のために連携して通信連絡するための能力に影響しません。枯渇状態のユニットは、それでもスタッキングについてカウントします。

[11.35] 枯渇の撤去 [Removing Depletion]

ユニットは、所有しているプレイヤーがユニットを指揮している司令部（補給下でなければならぬ）の範囲内にあるかどうか判定する、所有しているプレイヤーの次の統率フェイズになるまで枯渇状態で留まります。もしもその条件を満たしていたら、枯渇状態マーカーは取り去られ、ユニットは完全戦闘能力へ回復します。AmPルールを使用しているとき、7以上のERを持つ砲兵ユニットから枯渇状態マーカーを取り去るには、所有している師団の弾薬ポイント記録欄からAmPの消費を要求されることに注意してください。

[11.4] 「独立」ユニット [“Independent” Units]

シナリオ・ルールで述べられない限り、全ての独立ユニット（師団IDを持たないユニット）は、いずれかの友軍統率フェイズ開始時に、適切な上級HQ（普通は師団又は師団グループ）に割り当てなければなりません。独立大隊は連隊/KG HQに割り当て、独立連隊/KGは師団HQへ割り当てられます。連隊/旅団/KGは、決して同時にその下で機能している4個活性大隊（大隊内に無制限な数の中隊）を超えて持てません。独立ユニットは、いずれかの統率フェイズ中に再割り当てができ、独立組織は601/0901又は1201/1501ゲーム・ターン中にのみ再割り当てできます。8個

までの独立中隊は、連隊/旅団/KG HQへ付属させることができます。

[11.5] 混乱状態 [Disruption]

自軍統率フェイズ中、プレイヤーは士気チェックを行ってパスすることにより、混乱マーカーを取り去る試みができます（11.8）。混乱状態の間、ユニットは以下の影響を被ります。

- ・その現有戦力と効果値は、半減します（ただし、決して1未満に減少しない）。
- ・その許容移動力は、1ヘクスです。
- ・混乱状態のユニットは、いかなる弾幕の実行又は観測もできず、いかなる攻勢活動にも参加できません。
- ・HQの補給範囲は半減し、通信連絡又は間接射撃を連携させるために使用できません。
- ・混乱状態ユニットの士気は、その現有士気から4少ないと定義されます。
- ・そのAT射撃は、-2DRMを被ります。

[11.51] 混乱の結果として退却することを強制された、全ての固定ユニット又は散開状態の砲兵（装甲砲兵は明確な例外）は、移動できないため除去されます。牽引式ATとFlakは、1ヘクス退却できます。

[11.52] その混乱状態を取り去る混乱ユニットは、ユニットが混乱を受け取る前と正確に同じ状態に戻ります。全てのシナリオとキャンペーン・ゲームについて、混乱状態でゲームを開始したドイツ軍ユニットは、散開状態へ戻ります。もしも司令部ユニットが、分散できなかったときに戦力ポイントを失うことで混乱状態になると、そのHQユニットは混乱状態が取り去られるときに散開モードです。

[11.53] 混乱回復の手順 [Disruption Recovery Procedure]

自軍統率フェイズ中、もしもユニットが士気チェックにパスすると、混乱状態から回復し、マーカーは取り去られます。混乱状態の各ユニットについて2d6を振ります。ユニットの記載された士気値を、損失のために調整した後に使用しますが、このチェックを行っているとき、士気へのマイナス4混乱修正は適用しません（11.5）。2つの連続した夜間GTs中、もしもユニットが移動していないか、又はいかなる瞬間にも敵ユニットに隣接していなければ、そのユニットは最初の友軍昼間統率フェイズに、混乱状態から自動的に回復します。

[11.6] 統率&統率ポイント（選択） [Command & Command Points]

選択の統率ポイント・ルールは、統率ポイント（CP）の使用を上記の補給計画に加えることにより、標準の補給ルールを補完します。もしもあなたがこれらのルールを使用するのであれば、11.7項（弾薬ポイン

ト）に列記されたルールの全てでも使用しなければなりません。下記の全てのルールは、以前の基本補給ルールに優先します。

枯渇状態とその影響を回避するため補給下が要求されることに加え、ユニットは通常に機能するため統率下にもなければなりません。ユニットは、もしも正当な補給路をたどることができ、それを直接指揮しているHQが、最後の統率フェイズに少なくとも1統率ポイント（CP）を割り当てられていたら統率下です。一定の友軍CP/兵站フェイズ中、師団は様々な補給源からCPを受け取り、次いでこれらのCPをその従属HQへ割り当てます。いくつかのCPは、未来の使用のために未割り当てで残すことができます。各師団は、一致するCP記録欄を持ち、蓄積されたCPと割り当てられたそれを記録するために使用されます。

[11.61] 統率ポイントの受取り [Receiving Command Points]

統率ポイントは、1日に2回、0601/0901ゲーム・ターンと1501/1801ゲーム・ターンのCPと兵站フェイズ中、各師団組織によって受け取られます。獲得されるCPの方法と量は、国籍とCPsを受け取っている師団のタイプに依存します。もしも師団が正当な補給線をたどれなければ、新たなCPを受け取れません。CPを受け取るため、プレイヤー諸氏はイン・ブレイの各友軍師団（又は師団グループ）について、適切なCP兵站表を調べます。いったん、師団が受け取った一定数のCPが判定されたら、現行ターンについての新たな合計を反映させるため、CP記録欄を調整しなければなりません。0から9の量をあらわすため「1」マーカーを使用し、10の倍数の量をあらわすため「2」マーカーを使用します。

[11.61.a] ドイツ軍師団のCP獲得 [German Divisional CP Acquisition]

ドイツ軍師団は、受け取るCPの数を判定するため、ドイツ軍師団兵站表を使用します。表上には、配送可能な3段階のCPがあります。:低、通常、高です。シナリオ・ルールは、現行ゲーム・ターンに師団が使用する段階を述べます。ドイツ軍プレイヤーは2つのサイコロを振り、結果を正確な配送段階と交差照合します。その結果は、師団が受け取ったCPの数です。Swoboda Flak旅団のHQが到着するゲーム・ターン、ドイツ軍プレイヤーはこの組織が付属する師団について高CP配送段階を使用できます。

[11.61.b] 連合軍空挺師団のCP獲得 [Allied Airborne Divisional CP Acquisition]

連合軍の空挺師団は、受け取るCPの数を判定するため、連合軍空挺師団兵站表を使用します。連合軍プレイヤーは、CPとAmPの両方について配送段階の割合を選択します。統合された割合段階は、100パーセントに一致しなければなりません。例えば、連合軍プレイヤーは、CPについて

30%段階と AmP について 70%段階を選択したとします。連合軍プレイヤーは 2d6 を振り、結果を配送段階と交差照合します。結果の数字は、師団が受け取った CP の数に一致します。2d6 は CP について個別に行われ、別の 2d6 が AmP のために行われることに注意してください。

ドイツ軍プレイヤーは、もしも師団補給投下ゾーンの範囲内にユニットを持つと、この手順を妨げることができます。ドイツ軍プレイヤーは、flak ユニットが通常射程（ユニットから投下ゾーンまで）で 2 回射撃でき、あたかも DZ 上に密集状態の徒歩歩兵ユニットが降下しているのごとく、各ユニットが個別に射撃します。

受けたステップ損失毎に、受け取る CP の元の数から 1 を差し引きます。各 D 結果について、連合軍プレイヤーは 1 CP の分散についてサイを振らなければならない、もしも CP がドイツ軍ユニットの上に着地すると、そのユニットの現有師団 CP 合計に加えられます。もしも全水面ヘクス内、又は大河川ヘクスサイドに隣接して、又は森ヘクス内に着地したら、それは失われます。もしも連合軍ユニットの上に着地したら、ヘクス内の地形がそれを失うことを要求しない限り、通常に受け取られます。もしもそれが着地して生き残ったものの、どちらの陣営のユニットも含んでいるヘクス内であれば、マップ上に置かれ（戦力ポイント・マーカーを使用する）、最初にそのヘクスへ進入した陣営が獲得します。

[11.61c] 第 30 軍団師団の CP 獲得 [30 Corps Divisional CP Acquisition]

連合軍の第 30 軍団師団は、受け取る CP の数を判定するため、基幹道路師団兵站表を使用します。ここでのトリックは、連合軍プレイヤーが CP 配送段階の選択を行うとき、3つの選択肢を持つことです。:CP、AmP、移送のために基幹道路を使用しているユニットについての許容移動力の割合です。配送と MA の割合は、100%の4つの端数に分割され、連合軍プレイヤーは使用可能な4つの値の1つを選択しなければなりません。選択された全3つの割合の合計は、100%を超過できません。連合軍プレイヤーは、コラムの1つを使用しないことを選択でき、代わりにその他のコラムに使用するためにプラス 2drm を受け取ることができます。この drm は、他の2つの間で分割でき、又は両 drms を単一のコラムに適用できます。いったん、実際に配送された CP と AmP の数が計算されたら、連合軍プレイヤーはこれらのポイントを、イン・プレイの各師団に割り当てなければなりません。空挺師団に付属した第 30 軍団の地上ユニットは、その HQ が第 30 軍団の補給源へたどれる限り、第 30 軍団によってポイントが割り当てることができます。空挺師団の記録欄上で、これらの CPs を記録します。

連合軍空挺師団の CP 獲得において、ド

イツ軍プレイヤーは基幹道路に対する射撃戦闘を実行することにより、配送を妨害できます。基幹道路のいずれかの道路ヘクスから通常の射程内にあるドイツ軍ユニットは、あたかも目標ユニットが行軍モードの車両ユニットであるかのごとく直接射撃を実施できます。被った命中毎に、連合軍プレイヤーは 1 CP 又は 1 AmP を失います。各範疇で交互に損失を受けます。非観測弾幕は、この方法で使用できません。

[11.62] 第 30 軍団の許容移動力 [30 Corps Movement Allowance]

第 30 軍団のための莫大な兵站要件により、使用される単一の高速道路上で多数のトラックが渋滞することを意味し、地上戦闘ユニットの通常移動率が以下のごとく影響を受けます。

- 基幹道路ログ表の基幹道路を使用しているユニットの許容移動力についての MA 部分で、個別に 2d6 を振ります。
- 先鋒旅団を除く、基幹道路上の全ユニットは、ログ表上に列記された MA を持ちます。前線旅団は、近衛機甲師団又は第 43 歩兵師団のいずれか 1 個旅団です。
- 基幹道路上のユニットは、その HQ が CP を割り当てられ、高速道路外で作戦（射撃戦闘等）を実施しない限り、高速道路と行軍モードを離れられません。
- 行軍モードの第 30 軍団ユニットは、その組織が CPs を割り当てられ、基幹道路外で作戦するのでない限り、決して基幹道路の南へ移動できません。
- 第 30 軍団の組織は、射撃を受けるか（少なくとも組織の 1 ユニットが射撃を受ける）又は基幹道路から 4 ヘクス以内のドイツ軍ユニットを観測できない限り、行軍モードを外れることができません。基幹道路先鋒のユニット（最初の 12 ヘクス以内にあるユニット）は、いつでも外れることができます。先鋒の旅団/連隊とは、基幹道路に沿った、第 30 軍団の最北端先鋒から最初の 12 ヘクスまでの連隊/旅団組織を指します。

[11.63] 統率ポイントの使用 [Using Command Points]

師団が受け取った一定数の CP を記録した後、所有しているプレイヤーは各 CP で 2つの事を行うことができます。最初に、主又は前進師団 HQ のどちらかに補給路をたどることができる（上記 11.2 を参照）、師団の従属 HQ のいずれか 1つに、それを割り当てることができます。

このようにいずれかの HQ へ、2 CP までを割り当てることができます。もしも HQ が 2 CP を割り当てられたら、組織ディスプレイ上のボックスに 2 ステップ・マーカーを置きます。もしも 1 CP のみが割り当てられたら、組織ディスプレイ上のボックスに 1 ステップ損失マーカーを置きます。もしも HQ が CP を割り当てられな

かったら、組織ディスプレイのボックスをカラにしておきます。CP が割り当てられる次の統率フェイズの前に発生する、後のゲーム・ターンの 1 つで使用するため、CP を取っておくこともできます。プレイヤーは、ゲーム・ターンからゲーム・ターンへと 4 CP まで取っておくことができます。取っておかれる CP の数に一致するステップ損失マーカーを使用して、ボックス内に置いて、その師団の CP 記録欄上でマークします。従属 HQ へ割り当てられた CP は、次の 0601/0901 又は 1501/1801 の友軍 CP フェイズになるまで有効で留まります。

プレイヤー諸氏は、もしもこれらのポイントが、指揮している師団の CP 記録欄から使用可能であると、いずれかの統率フェイズ中に、従属 HQ へ 2 CP まで割り当てることができます。従属 HQ は、それでもどちらかの師団 HQ まで補給路をたどればなりません。加えて、所有しているプレイヤーは、2d6 を振らなければなりません。もしも結果が 8 よりも大きければ、割り当てられた CP の半分の数のみが受け取られます。端数は切り上げます。このサイの目は、従属 HQ から師団 HQ までの距離によって修正されます。最初の 8MP を超える 2MP 毎の長さで、プレイヤーはサイの目に 1 をプラスしなければなりません。

[11.64] CPs の師団消費 [Divisional Expenditure of CPs]

師団は、師団レベルのアセットをより有効に機能させるためにも、CP を消費しなければなりません。もしも 2 CP が消費されたら、師団アセットは通常に機能します。もしも 1 CP のみが消費されたら、師団アセットは従属 HQ が 1 CP のみを受けたユニットと同じ影響（下記を参照）を被ります。

[11.65] 統率ポイントの保留 [Saving Command Points]

0601/0901 又は 1501/1801 のどちらかの CP フェイズの開始時、新たな CP が受け取られる前、各師団の記録欄上で現行合計を調整しなければなりません。前のゲーム・ターンから 4 CP までを取っておくことができます（到来している CP に加えて）。師団記録欄は、従属 HQ への割り当てが行われた後、決して 8 CP を超えて残しておくことができず、超過分は除去されます。

未来の使用のため取っておく目的で、第 30 軍団 HQ へ割り当てすることもできます。8 までの CPs と AmPs です（それぞれ、この HQ によって取っておくことができる）。これを記録するため、第 30 軍団の記録欄を使用します。補給フェイズの開始時、第 30 軍団 HQ はサイを振ることなしで、自由に CPs を師団 HQ へ移送できます。これらは、旅団 HQ へ直接行きません。

[11.66] 統率ポイントの影響 [Command Point Effects]

2 CP を割り当てられた従属 HQ は通常

に機能でき、補給下と見なされ、それらが指揮する全ユニットも同じです。もしもHQに1CPのみが割り当てられていたら、友軍移動フェイズ中の全従属ユニットのMAを判定するため、2d6を振ります。このようなユニットは、ルール11.33に従って枯渴をチェックしなければなりません。ただし、AmPルール(下記を参照)の下で手順概要を使用する7以上のER値を持つ砲兵ユニットは例外です。もしもHQへCPが割り当てられなかったら、ルール11.33に従い、枯渴のサイの目にプラス2の修正が行われます。組織のMAを決定するために1d6も行われ、その組織のユニットは近接戦闘を開始できません。対応移動フェイズ中に移動しているとき、もしもHQが2CPsを割り当てられていなかったら、サイ振りが要求されます。もしも結果としてのMAがユニットの通常MAの二分の一以上でなければ、ユニットは通常に認められるヘクス数の半分と同じだけ移動できます。

[11.67] 統率ポイントの希薄化 [Command Point Attenuation]

第30軍団のCPが使用されるとき、もしもこれらがマース(グラーフ橋梁)川の北又は基幹道路から12ヘクスを超えて離れて使用されたら、CPの希薄化があります。

この希薄化は、CPを獲得するためHQがその場で要求される追加補給源、又は第30軍団が準備していないエリア内で作戦を実施することをあらわします。もしもHQが、マップC又はマップBでマース川の南にあると、HQ毎に追加の1CPが消費されなければなりません。もしもHQがマース川とワール川に間にあると、追加の1.5CPが消費されなければなりません。ワール川の北のHQは、追加の2CPsを消費しなければなりません。これは、師団HQに同様に適用します。もしも基幹道路から12ヘクスを超えて離れたHQのいずれかのユニットが作戦を実施すると、そのHQは追加の1CPポイントを消費しなければなりません。12ヘクスの限度を超える目標へ指向された射撃は、カウントされません。半分のステップ量を記録するため、記録欄上でステップ損失マークを裏返します。

[11.7] 砲兵補給&弾薬ポイント(選択) [Artillery Supply & Ammo Points]

選択のAmPルールは、CPルールと組み合わせて使用されることを意味します。1つを使用したら、他方も使用しなければなりません。これらのルールは、7以上のERを持つ砲兵ユニットに影響を与え、射撃戦闘(間接又は直接)を実施するための能力を管理します。通常ルールと同様、いったんこのようなユニットが枯渴状態になると、もはや射撃戦闘を実施できません。AmPは、CPと極めて似た方法で獲得されます。使用可能なAmPは、CPと同じと

きにチェックされます。連合軍については、CPとAmPの配送割合の選択に組み込まれています。あなたが1つの受取りを試みたら、それだけ他方の獲得が減少します。ドイツ軍のAmP配送率は、師団へのCPの配送割合と独立しています。シナリオの指示は、ドイツ軍師団についての一定の配送割合を詳述し、ゲームの過程で変更されます。

[11.71] 弾薬ポイントの受取り [Receiving Ammo Points]

AmPは、毎日2回0601/0901ゲーム・ターンと1501/1801ゲーム・ターンのCPフェイズ中に、師団組織によって受け取られます。AmP獲得の方法と量は、国籍とそれらを受け取る師団のタイプに依存します。もしも師団が正当な補給路をたどれなければ、新たなAmPを受け取れません。

AmPを受け取るため、プレイヤー諸氏はイン・プレイの各友軍師団(又は師団グループ)について、適切な兵站表を調べます。いったん師団が受け取るAmPの数が判定されたら、現行ターンの新たな合計を反映させるため、CP記録欄を調整します。弾薬記録欄上で0から9の量をあらわすためブランク・マーカーを、0から9プラス10をあらわすために「2」マーカーを使用します。AmPの獲得をCP獲得と同様に行うため、ルール項目11.61a、11.61b、11.61cを適用します。適切な各兵站表上で個別に2d6を行うことを忘れないでください。

[11.72] 弾薬ポイントの使用 [Using Ammo Points]

AmPを師団HQへ割り当てた後、これらはそのHQの弾薬記録欄に留まり、CPのごとく更に従属HQへ供給されることはありません。代わりに、その師団に指揮されるか又は付属する砲兵ユニットが射撃する度、枯渴についてチェックし、もしも失敗したら記録欄上でAmPの数を1ずつ減少させるか、又はユニットを枯渴マーカーでマークできます(所有しているプレイヤーの選択)。いったん記録欄上のAmPの数がゼロに到達したら、枯渴チェックに失敗した砲兵ユニットは枯渴状態マーカーでマークされなければなりません。

7又は8のERを持つ砲兵ユニットは、1d6で1を振ると枯渴チェックに失敗します。9のERを持つ砲兵ユニットは、1又は2のサイの目で失敗します。統率フェイズ中、消費した各AmPについて、2つの友軍砲兵ユニットは、もしも補給下であると、その弾薬枯渴を取り去ることができません。消費したAmPは、その師団のAmP記録欄上の現行合計数から取り去られます。たとえ師団の合計からAmPを消費するその他の理由がなくても、各友軍統制フェイズに師団AmP記録欄上のAmPの数は1ずつ減少します。

[11.73] 弾薬ポイントの留保 [Saving Ammo Points]

0601/0901又は1501/1801のどちらかのCPフェイズ中、AmPの現行ナンバーは、新たに受け取られるAmPの追加を反映させるため、各師団の記録欄上で調整されなければなりません。すでに記録欄上にあるAmPは、維持されます。師団の記録欄は、決して同時に12AmPを超えて持つことができません。超過AmPは、合計が12を超過する瞬間に失われます。

[11.8] CP & AMP 補給遮断の影響 [Effects of Cutting CP & AMP Supply]

もしもプレイヤー諸氏がCPとAmPルールを使用すると、これらの適切な補給源へ補給路をたどれない組織の影響を扱うルールも使用しなければなりません。これらのルールを、そのHQが補給路をたどれない(普通は、基幹道路がドイツ軍陣営によって遮断されたため)第30軍団の組織、その補給DZまでたどれない空挺師団、マップ端補給源までたどれないドイツ軍師団組織に適用します。

[11.81] もしも師団が補給源までたどれなければ、新たなCPとAmPを獲得するために使用する手順を実施しません。その代わりに、直前の統率フェイズに持っていたCPとAmP段階を維持します。これは、師団内の従属組織が、ゲーム・ターン開始時のCP割り当てを維持し、師団弾薬ポイント記録欄上のAmP合計が留まり、もしも可能であれば、各統率フェイズに消費することを要求される1AmPをマイナスすることを意味します。

これらの合計は、次の0601/0901又は1501/1801のCPフェイズになるまで留まります。もしもこのとき、組織がいまだに正当な補給路をたどることができなければ、割り当てられた全てのCP段階が1ずつ減少します。(1CPのみを持つユニットは、ゼロになる。)もしもプレイヤーが自軍記録欄上に未使用のCPを持つと、ユニットを通常に機能させるため、これらを消費できます。いったん組織がゼロCPになったら、非補給下と見なされます。

[11.9] 士気 [Morale]

一定の活動は、ユニットにその士気を比較してチェックすることを要求します。近接戦闘の手順と、通常は散開モードになることを要求されるときに密集モードを維持することは、ユニットの士気が言及されるとき二つの例です。

[11.91] ユニットの損失又は混乱前の初期の士気は、ユニットをあらわしているカウンター右下端に記載されます。士気値は、2(最低)から9(最高)に範囲です。ユニットの士気は、ユニットがステップを損失するに連れて減少します。以下の公式は、ユニットの士気が損失のために減少する方

法を判定するために使用されます。

- ・もしも記載された士気が6以上であれば、ユニットは被った2ステップ損失毎に、士気の1段階を失います。
- ・もしも記載された士気が5以下であれば、ユニットは被ったステップ損失毎に、士気の1段階を失います。
- ・ユニットの士気は、決してゼロ未満に減少しません。

[11.92] 士気チェックが要求されるときはいつでも、影響下プレイヤーは2つのサイコロを振り、そのユニットについての士気チェック値を求めます。もしもその士気チェック値がユニットの現有士気段階よりも大きければ、ユニットはその士気チェックに失敗します。

例：7の現有士気を持つユニットが、DFのためにDの結果を被ります。所有しているプレイヤーは、密集モードを維持し、代わりに1ステップ損失することを望みます。それを行うために士気チェックが要求され、2つのサイコロを振った結果は7です。これは7の値の士気チェックを生み出します。これはユニットの現有士気の7よりも大きくないため、ユニットは士気チェックをパスすることに成功しました。

[11.93] ユニットが士気チェックを行わなければならない瞬間は、以下の場合です。：

- ・所有しているプレイヤーが、ユニットを散開モードに置く代わりにステップ損失を望む。
- ・ユニットが友軍 AFV ユニットと共に近接戦闘を試み、AFV が除去されるか又は散開モードになる。もしもユニットが失敗すると、攻撃できません。
- ・ユニットが近接戦闘値表で混乱状態の結果を受け [8.72] プレイヤーが近接戦闘の継続を試みることを望む（詳細については、8.7を参照）。
- ・ユニットが HQ 又はすでに散開面の砲兵ユニットで、射撃結果表上でDの結果を被っている（5.37を参照）。
- ・ユニットが混乱からの回復を試みている（11.5を参照）。

[11.94] もしもユニットが指揮している指揮官とスタックしていると、その現有士気はプラス1ずつ修正されます。

[12.0] 通信連絡 [COMMUNICATION]

砲兵ユニットは、もしも「指揮している」司令部ユニットと一緒にスタックするか、又は2ヘクス以内にいると、目標を観測しているユニットと通信連絡を持つ場合にのみ射撃できます（10.6を参照）。

[12.1] 「指揮している」司令部

["Controlling" Headquarters]

指揮している司令部は、砲兵ユニットが従属する司令部か、又は砲兵ユニットが従属する同じ司令部に所属する司令部です。例えば、43XXとして識別される砲兵ユニットは、第43（イギリス軍）歩兵師団に属します。これらは、第43師団司令部に属します。これらは、もしも第43師団のHQユニットと共にスタックしているか、又は第43師団のHQ（例えば、第129旅団の司令部）に従属するいずれかの「連隊」HQユニットと共にスタック又は隣接していると、射撃できます。

[12.2] 観測者の状態 [Observer Status]

ユニットは、自身の司令部と／又は自身の司令部の上級司令部のためにのみ、観測と通信連絡ができます。例えば、第129旅団に属しているユニットは、第129旅団HQユニット又は第43師団HQユニット又は第30軍団と通信連絡することができます。

[12.3] 自観測の通信連絡射撃

[Self-Observed Communicated Fire]

もしも砲兵ユニットが目標を見ることができると、司令部ユニットの位置等にかかわらず目標を射撃できます。12.1と12.2の制限内で、ユニット自体が他の砲兵の観測者として機能できます。

[12.31] 重火器ユニットは、もしもスタック内で最上部2ユニットの1つである場合にのみ、臨機射撃を実施できます。砲兵は、5.51に従ってのみ、臨機射撃を実施できます。いかなる場合でも、臨機射撃ユニットは目標を見ることができなければなりません。

[12.4] 非師団司令部&砲兵

[Non-Divisional Headquarters & Artillery]

連合軍とドイツ軍の両プレイヤーは、指揮している司令部として機能できる軍団ユニットを持ちます。

[12.41] ドイツ軍のswaboda Flak 旅団 [FBx] [German Swaboda Flak Brigade]

ドイツ軍swaboda Flak 旅団の砲兵ユニットは、いずれかのドイツ軍師団HQユニットによって指揮できます。砲兵射撃と補給の目的において、これらは射撃するとき指揮された司令部に従属するものとして扱われます。

[12.42] ドイツ軍の軍団HQ [German Corps HQ]

ドイツ軍の軍団HQユニットは、9つまでのドイツ軍砲兵ユニットを指揮でき、9つまでのドイツ軍ユニットがこれらの司令部ユニットと通信連絡できます。

[12.43] 連合軍の第30軍団HQ [Allied 30 Corps HQ]

このユニットから2ヘクス以内のいずれかのイギリス軍非師団砲兵ユニットは、観測目的についてその他の第30軍団地上ユニットと自動的に通信連絡状態です。

（説明）イギリス軍第52砲兵連隊（2×4-9-5）は52/GAと識別されますが、第30軍団ディスプレイ上に第30軍団として列記されることに注意してください。これらは、直接第30軍団によって、又は近衛機甲師団のどちらかの旅団HQから指揮されることができません。

[12.5] 通信連絡の制限

[Communication Restrictions]

[12.51] 指揮している司令部は、IF手順の一部と見なされます。それ故、間接射撃フェイズ中にこれらの機能を実行し、次いで直後の条件移動フェイズに移動することはできません。

[12.52] 行軍モード、又は混乱状態のユニットは、観測者又は指揮司令部として機能できません。

注釈：ゲームでの大部分の砲兵ユニットは、師団によって所持されています。プレイヤーは、これらのユニットを師団司令部の近くに維持するか、又は連隊司令部に分配できます。最初の選択肢は、砲兵ユニットが師団のいずれかのユニットによって観測された目標を射撃できるため、最大限の柔軟性を提供します。二番目の選択肢は、師団が拡張された前線に闘わなければならないときに最良の選択です。軍団司令部ユニットは、軍と軍団レベルの砲兵ユニットの集中を認めることで、特に有用です。

[13.0] 編成モード [ORGANIZATION MODES]

一定の制限内で、プレイヤーはゲームのスケール内でユニットが闘い移動するための編成に相当する、様々な状態又はモードを演じることが認められます。様々なモードは、以下のシミュレイトを意味します。

散開状態 [Defilade]：ヘクス内の地形による散開の特典を得るため、兵員と車両が展開している状態で、カウンター上で透かし模様様の点線サークルによって表示されます。このモードの砲兵ユニットは、非牽引状態で射撃準備ができていると見なされます。HQは、最適な統率と補給容量のために展開していると見なされます。非砲兵ユニットの射撃戦力は、塹壕状態にない限り、この形態では半減されます。

密集状態 [Concentrated]：兵員と車両がヘクス内に集中している状態で、組織の統制が容易です。密集状態のユニットは、散開状態のユニットよりも効果的に射撃を行うことができ、大部分の場合、密集状態のユニットは、散開状態のユニットよりも素早

く移動できます。

混乱状態 [Disrupted] : これは、近接戦闘又は空襲の結果としてユニットに課せられる特殊なモードです。これは、兵員の近接戦闘又は機銃掃射／砲爆撃の衝撃効果をシミュレートします。兵員は、分別を失い、死傷し、混乱させられます。

行軍 [Travel] : ユニットは、車両移動を利用して迅速に位置を変更するため、縦列隊形にあります。AFVユニットは、選択次第で行軍モードの能力を持ちます。プレイヤーは、もしも行軍を表示する必要がある場合、行軍モード・マーカーを置きます。砲兵(常に)と司令部(普通は)は、移動するための手段として、行軍モードを使用します。大部分の歩兵ユニットは、使用可能なトラックを持つため、行軍モードの能力があります。いくつかの歩兵は、トラックが割り当てられない限り、行軍モードと見なされません。

自軍編成フェイズ中、プレイヤーは自軍ユニットのモードを自由に変更できます。(ただし、もちろん、ユニットを非混乱状態にすることはできません。) 散開状態のユニットを密集状態に変更でき、逆もまた同様です。密集状態のユニットを行軍モードに変更でき、逆もまた同様です。ただし、砲兵ユニット又はHQユニットのみが、散開モードから行軍モードへ直接変更できます。編成フェイズ毎に、1モードの変更のみを行うことができます(つまり、歩兵又はAFVユニットは、散開モードから行軍モードへ1ターンで移行できず、逆もまた同様です。) スタッキングの順番は、変更できません。行軍モードのユニットは、高台道路又はRR上で任意にこのモードから離れることができないことに注意してください。

[13.1] 砲兵 [Artillery]

牽引式砲兵、対戦車、Flakユニットは、カウンター上に散開モード面と行軍モード面を持ちます。どちらか1つのモードでいることができます。散開状態のとき、射撃できますが移動はできません。行軍モードのとき、移動できますが射撃はできません。牽引式砲兵ユニットが密集状態になることはありません。散開モードの対戦車／Flakユニットは、近接戦闘のために1ヘクス退却できます。

いくつかの自走砲兵ユニット(楕円シンボルに砲兵ドット付)は、密集モードになり得ます。これらは散開面と密集面を有するため、行軍モードになったとき、表示するためのマーカーが要求されます。これらのユニットは、その現行MAの半分まで移動でき、密集モードでいる間に射撃できます。これらは、もしもそれを行うと、射撃戦力が2倍になりません。この能力を持つユニットは、主に近衛機甲師団の機甲旅

団と独立機甲連隊を支援している自走砲兵ユニットであることに注意してください。

[13.2] 司令部 [Headquarters]

司令部は、散開モード面と行軍モード面を持ちます。散開モードのHQは、移動して自身で防御できます。行軍モードのHQユニットは、移動のみできます。密集状態になれるHQユニットはありません。行軍モードのHQへ補給路をたどるユニットは、その補給路の距離が6ヘクスにまで半減する。

[13.3] 徒歩歩兵 [Leg Infantry]

徒歩歩兵、重火器、工兵ユニットは、散開面と密集状態面を持ちます。これらのユニットのいくつかは、行軍モードの能力を持つと見なします。第30軍団の全ユニットは、行軍モードの能力を持つと見なされ、第9SSと第10SS装甲師団の全歩兵ユニットも同様です。第30軍団は、もしも第30軍団の指揮系統内のHQユニットへ補給路をたどれたら、各空挺師団の4個中隊までを行軍モードに置くことができます。その他の徒歩ユニットは、常に歩かなければなりません。

[13.4] 装甲 [Armor]

AFVユニットは、全て散開の資格を持つと見なされ、砲兵でない限り、密集と行軍モードも同様です。完全なリストについては、8.9を参照してください。

[13.5] 編成モードの変更 [Changing Organization Modes]

[13.51] 自軍条件移動フェイズの完了時、プレイヤーは自軍ユニットから2移動ポイントのコストで、行軍モードを取り去ることができます。これは、一般ルールの例外です。逆が認められないことに注意してください。

[13.52] 自軍統率フェイズ中(その間のみ)、プレイヤーは混乱状態ユニットから、混乱マーカーを取り去ることを試みることができます。ユニットは、土気チェックを行い、パスしなければなりません。

[13.53] 戦闘の結果として、ユニットは散開又は混乱状態になり得ます。射撃を受けたユニットも、任意に散開モードになることができます。

[13.54] 上記の項目以外で、プレイヤーは自軍編成フェイズ中を除き、決して編成モードを変更できません。これは、このフェイズ中に、次のターンの編成フェイズを通しての要件を計画しなければならぬことを意味します。

[13.55] 装甲歩兵、装甲工兵、AFVは、密集モードから行軍モードになると見なされます。行軍モードを離れると、密集モード

と見なされます。これらは、散開状態から直接行軍モードになれないと見なします。代わりに、これらは最初に密集モードと見なされ、次いで続く編成フェイズに行軍モードと見なされます。

[13.6] 混乱 [Disruption]

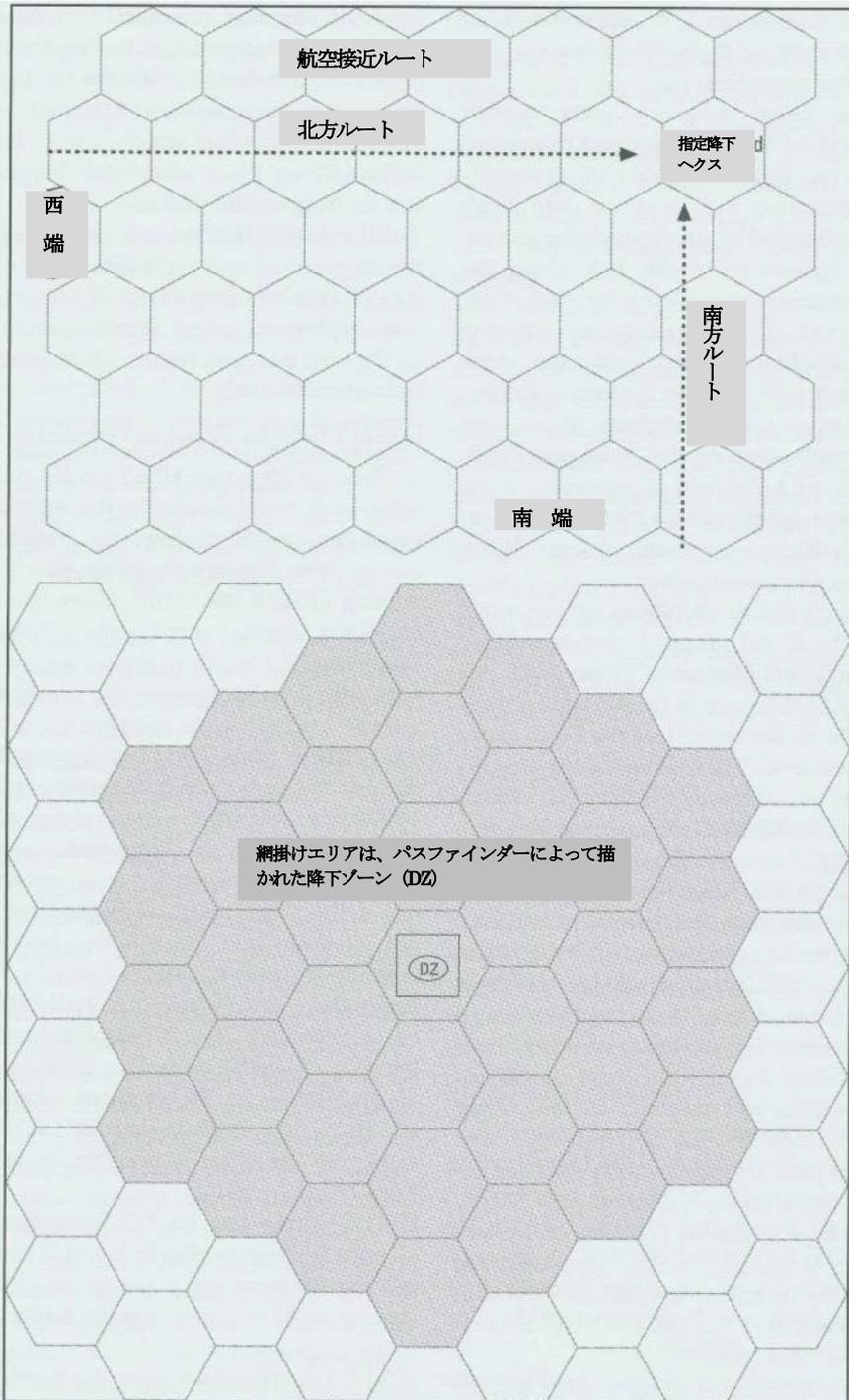
全てのユニットは、混乱モードになると見なされますが、任意になれるユニットはありません。混乱状態のユニットは、それでも1ヘクス移動できます。混乱状態のユニットは、再補給され得ます。

[14.0] 空挺降下作戦 [AIR LANDING OPERATIONS]

このゲームの本質は、連合軍プレイヤーによって実行される空挺作戦にあります。ゲーム・ターン1の開始時、連合軍プレイヤーはマーケット・ガーデン作戦の第1日に発生した空挺降下をシミュレートする空挺降下手順を介して、自軍空挺ユニットのいくつかをプレイに投入します。続くゲーム・ターンに、連合軍プレイヤーは同じ手順を介して、自軍空挺ユニットの残りを投入します。(全てのドイツ軍ユニットとその他の連合軍ユニットは、マップ上でゲームを開始するか、又はマップ端から増援としてプレイに投入されます。)以下のルールがシミュレートを試みていることを理解するため、作戦中に支配的だった状況について概要を述べます。

1. マーケット・ガーデン作戦で使用された連合軍空挺ユニットは、ゲーム・マップ外の北西にある、イングランド南部に駐屯していました。航空輸送基地の場所(空挺部隊が進発した)は、様々な目的地に到着するために使用された2つの飛行ルートです。1つは南方ルートで、飛行路は前線の南を通過してアントワープの東の地点で北東に旋回し、前線を越えてアイントホーフェン地域へ向かう道筋です。このルートを使用する輸送機は、行程の大部分を連合軍確保下の領土上空を飛行し、降下地点へ向かう最終旋回は、ラジオ・ビーコンによって判別されます。もう一本の北方ルートは、前線の北を通ります。この航路は、ハーグの南でオランダ沿岸を越え、西航してスヘルターヘンボスに向かい、そこで最終旋回が行われ、アルンヘムとナイメーヘン周辺の降下ゾーンへ北進します。北方ルートは、濃密なドイツ軍 flak を避けるために計画され、完全に敵確保下の領土上空で、旋回地点は目視に依存します。これはより危険な接近ルートでしたが、北方の目標に降下する部隊にとって最短ルートでした。初日に連合軍が同時に最大数の部隊投入を望んだとき、混雑を避けるために両ルートを使用しなければならぬませんでした。

2. 連合軍は、その全空挺ユニットを同時に運ぶために十分な航空輸送機を持っていませんでした。更には、最初の空輸の後、



敵の flak や機械的消耗により、作戦を支える許容量は日毎に失われていきました。

3. この規模での空挺作戦は、悪天候の影響を受け易いものでした。イングランドの曇天は、離陸した後の輸送機の大隊を妨げました。飛行ルート沿いと降下エリア上空の曇天は、編隊の隊形維持とその航法に影響し、風を補正しなければ、目的地点への到達と実際の降下に影響しました。(強い風は、文字通り落下傘兵たちを死へ引きずり込むか又は無力にすることができました。) 夜間飛行作戦への天候の影響は、更に拡大されました。

4. 比較的良好な天候と日光が与えられたら、輸送機の編隊は、普通は小規模な先導機集団によって示された降下ゾーンへ正確に誘導されました。ルートに沿って、又は降下ゾーン近辺のドイツ軍 flak は、損害を与えるか又はパイロットに混乱した回避行動をとらせることにより、作戦に影響を及ぼすことができました。連合軍がこの地域の制空権を確保していたため、ドイツ軍戦闘機は作戦初期に大きな影響を持ちませんでした。後の空挺降下 (特にポーランド軍) は、ドイツ空軍力によっていくらかの影響を受けました。

空挺降下作戦は、いずれかの連合軍条件移動フェイズ中に、連合軍プレイヤーによ

って実施されます。各日にちに、連合軍プレイヤーは一定数の航空輸送ポイントを割り当てられます (日々ゲーム・ターン記録欄を参照)。その日の後に続くいずれかのゲーム・ターン中、連合軍プレイヤーは、イングランドからパスファインダー・マーカーの事前配置により指定された降下ゾーン・ヘクス (DZ) まで、1 個空挺大隊を「空輸」するため、各航空輸送ポイントを使用できます。

「空輸」の実施に先立ち、連合軍プレイヤーは、選択できる 2 本の飛行ルート上空を支配する不利な条件を判定するため、事前飛行手順を実行します。これらの条件を確認して、連合軍プレイヤーは空輸を宣言し、自身とドイツ軍プレイヤーに空輸している各大隊スタックの飛行路を告げ、ヘクスからヘクスへと、マップの南端又は西端のどちらかから指定された DZ ヘクスまでたどります。この道筋をたどるに連れて、連合軍プレイヤーはそれに沿って配置されているドイツ軍 flak (AA) の数をカウントします。

支配している天候と flak ユニットの数が与えられたら、次いで連合軍プレイヤーは、指定された DZ ヘクスへ降下する大隊に関する正確な場所を判定するため、空挺降下手順を実施します。実際の降下ヘクスが定められたら、連合軍プレイヤーはそのヘクス内に大隊を置くか、又はもしも要求されたらいくつかの中隊を分散させます。もしもドイツ軍ユニットが隣接、その近辺、実際の DZ ヘクス内に存在すると、一連の臨機射撃又は近接戦闘の解決が誘発されます。

可能な限り歴史的な状況をシミュレートし、ゲームの均衡を保つため、連合軍プレイヤーは当該ゲーム・ターンに最初のサイを振る前に、全ての降下ヘクスについて降下ヘクスを指定します。このルールは、自軍部隊が降下するに連れて何が起きるのか連合軍は想定できないため、現実の状況を反映します。

この指定手順は、2つの方法の1つに影響し得ます。最初に、プレイヤー諸氏は、自軍の降下ヘクスをプロットできます。二番目に、降下しているプレイヤーは全空挺ユニットをマップ上に置くことができ、次いで、北から南へ全ての降下を解決します。

[14.1] 事前飛行手順 [Preflight Routine] (天候)

1 日に 2 回、連合軍プレイヤーは、北方と南方の飛行ルート上空を支配している天候状況を判定するため、2つのサイコロを振ります。各 0601/0901 ゲーム・ターンの開始時、連合軍プレイヤーは 2d6 を振り、天候状況表を調べます。これは、輸送機飛行場と南方ルート又は北方ルート上空の状況に数値を与えます。この数値は、0601 までの手順が天候を判定するために再度実行されるときである 1501/1801 になるまで、次の 3 ゲーム・ターンを通して支配します。

天候状況についてサイを振るとき、プレイヤーは最初に北方の天候状況について、次いで南方の状況について振ります。

例：9月18日0601/0901と仮定します。連合軍プレイヤーは、サイを振って9の目を獲得します。これは、南方ルート为天候値が6で、北方ルートがPであることを意味します。「P」は、そのルート上で作戦が不可能であることを意味します。

[14.11] 初日(9月17日)にマップA、B、Dに降下している全てのユニットは北方ルートを使用しなければならず、マップCに降下している全てのユニットは南方ルートを使用しなければなりません。

[14.12] 続く日々については、天候と連合軍ユニットの進撃は、ユニットが降下できる場所に影響を与えます。連合軍の非空挺ユニットがマース [Maas] に隣接するヘクスへ到達するまで、様々なマップ上に降下している全てのユニットは、14.11で述べたルートを使用しなければなりません。ユニットがマースに補給下で到達した後、マップB上のユニットは北方又は南方ルートを使用する選択肢を持ち、その他の全ユニットは14.11の制限に束縛されます。補給下の連合軍非空挺ユニットによるヘクスB3235の占領で、マップA、C、D上のユニットはマップBのそれと同じ選択肢を持ちます。

[14.13] 南方ルートを使用しているユニットについては、天候がマップ上の2つの天候ゾーンで実質的に異なる時、厄介な問題が生じます。もしも南部天候ゾーン(マップCとD)の天候状況が北部天候ゾーン(マップAとB)よりも4以上良好であれば、空挺降下の結果から1を差し引きます。もしも南部天候ゾーンの天候状況が北部天候ゾーンの天候状況よりも4以上悪い(例えば、SWZ=9、NWZ=3)、空挺降下結果に1を加えます。もしも南部天候ゾーンの天候状況がPで、北部天候ゾーンの天候状況が3以下であると、空挺降下結果に2を加えます。

[14.14] 空挺降下の結果を差し引くため、「A」は「L1」になり、「L1」は「S2」になり、「S2」は「S1」になり、「S1」は「効果なし」になります。空挺降下の結果が増加しているときは、単純に手順を逆にしますが、もしも「A」結果に2を加えると、セリアル内の1個中隊が撃破されます(所有しているプレイヤーの選択)。

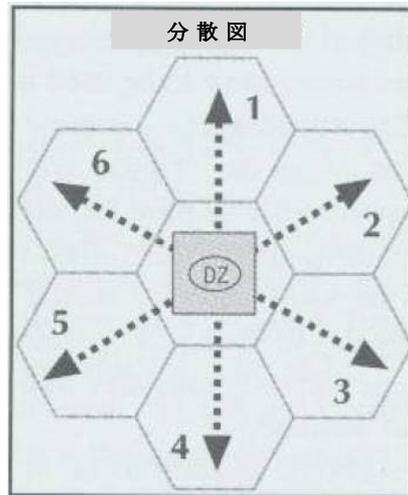
[14.2] 空挺降下手順 [Air Landing Routine]

連合軍プレイヤーは、大隊降下を実施していることを宣言します。連合軍プレイヤーは、北方か南方か大隊を運んでいるルート述べ、大隊の降下を試みるヘクスを正

確に指定します。

次いで、連合軍プレイヤーは、降下ヘクスからマップ端までヘクスからヘクスへと道筋をたどります。この道筋は、「直」線に従わなければなりません(図を参照)。道筋をたどるに連れて、連合軍プレイヤーは道筋上、道筋に隣接するヘクス内に置かれたドイツ軍AAユニットの数を、マップ端から降下ヘクスまでカウントします。次いで、連合軍プレイヤーは、飛行状況の合計を足し上げます。この合計は宣言したルート上空を支配している天候状況の合計、道筋上でカウントしたflakユニットの数に、もしも夜間ターンであると5を加えます。

連合軍プレイヤーはサイコロを振り、空挺降下表でその目と飛行状況の合計を交差照合します。定められた結果を、直ちに大隊降下に適用します。実際の降下ヘクスの判定で、もしもユニットが降下してマップ外へ分散すると、禁止地形ではないマップ上の最終ヘクスに置きます。もしもユニットが全水面ヘクス(A0240のような)内に降下すると、ユニットは除去されてプレイから取り去られます。



[14.21] 北方ルートをたどっているとき、ヘクスの直線はマップA又はBの西端から降下ヘクスまでたどられなければなりません。南方ルートをたどるためには、ライン(1ヘクス右、1ヘクス左、1ヘクス右等)はマップDの南端から降下ヘクスまでたどられなければなりません。もしもマップDからの直線が物理的にマップA又はB上の降下ヘクスへ到達できなければ(つまり、降下ヘクスが2つの最北端マップの右手側に遠く離れている)、連合軍プレイヤーは当該ユニットのセリアルをマップDの南端から Schailk (B0115/B0116) の村まで「飛行させ」、B01xxヘクス列から降下ヘクスまでラインを描くことが可能になるまで、B01xxヘクス列に沿ってマップBの東端へ向かって移動を続けます。プレイヤー諸氏は、南方ルートを取っている全てのユニットが、B01xxヘクス列の急角度の屈曲という明白な例外を持って移動しなければならないように、正確にルートを進ま

なければならないことに注意してください。

[14.22] 枯渇状態、混乱状態、行軍モードのFlakは、空挺降下の結果を判定しているときにカウントしません。

[14.23] 空挺降下の結果は、空挺降下表上で見つけます(14.92を参照)。ゲームのこの版では、完全な中隊になる合計結果が減少しています。通常、中隊の単一戦力ポイントが影響を受けます。

- ・1=セリアルは、指定ヘクスに降下します。セリアル全ユニットは、既定降下ヘクス内に置かれます。
- ・S1=セリアルは分散し、降下ヘクス以外のヘクス内に降下します。連合軍プレイヤーは、既定降下ヘクスから離れる分散の方向を判定するため、セリアル内の各ユニットについて1d6を振ります(図を参照)。次いで、別の1d6を振ります。1又は2の出目で、ユニットは1ヘクス分散し、3又は4の出目で2ヘクス分散し、5又は6の出目で3ヘクス分散します。
- ・S2=S1と同じ手順ですが、分散の距離が1ずつ増加します。
- ・L1=1又は2のサイの目で、ユニットは1ステップを失い、3~5で1ヘクス分散し、6の出目で分散して1ステップを失います。

[14.3] パスファインダー&補給堡マーカー [Pathfinder & Supply Head Markers]

各連合軍空挺連隊は、従属名称で識別されるパスファインダー又はDZマーカーを持ちます。シナリオでは、連合軍プレイヤーはこれらを特定ヘクス内に置くよう告げられます。キャンペーン・ゲームでは、選択の自由降下ゾーン配置があります。

マップ上へのパスファインダー・マーカーの設置で、事実上、連合軍プレイヤーは、各連隊についての一般降下ゾーンを定義します。特に、連合軍プレイヤーは、連隊パスファインダー・マーカーから3ヘクス以内のいくつかのヘクスを、当該連隊に所属している各大隊についての降下ヘクスとして指定しなければなりません(自身の選択)。師団アセット・ユニット(特定の連隊に所属していないユニット)は、師団に所属しているパスファインダー・マーカーの3ヘクス以内に降下することを指定されます。各空挺師団とポーランド軍旅団は、組織の補給源として機能する補給DZマーカーを持ちます。これは、特に指定されたヘクス又は師団のその他のパスファインダーの1つの降下ゾーン内の、どちらかに置かれなければなりません。

[14.31] パスファインダーが置かれるとき [When Pathfinders Are Placed]

連合軍プレイヤーは、プレイの開始前又

はプレイ中の望むいかなる時点でも、パスファインダー・マーカ―を置くことができます。いったん置かれたら、マーカ―を移動させることはできません。指定されていない限り、連合軍プレイヤーは自身で選択するいかなるヘクス上に置くこともできます。もちろん、通常、連合軍プレイヤーはパスファインダーの連隊に所属している最初の大隊の降下直前に、自軍のパスファインダー・マーカ―を置くことになります。自然に、その配置は、連隊に所属している残りの大隊が降下するおおよその場所を決めます。

[14.32] 連合軍プレイヤーが特定の降下ゾーン・ヘクスを指定できる以外に、パスファインダー・マーカ―はプレイに影響を持ちません。さもなければ、その存在は無視されます。ドイツ軍ユニットは、パスファインダー・マーカ―を破壊できず、これらはどちらの陣営についてのスタッキング価値も持ちません。もしもドイツ軍ユニットがパスファインダー・マーカ―を含んでいるヘクスを占めると、DZ エリア内にドイツ軍ユニットが存在するということが意味の全てです。

[14.4] ゲーム前空挺配置 [Pregame Airbornr Deployment]

ゲーム開始前、連合軍プレイヤーは自軍の全空挺ユニットを「イングランド」と標記されたディスプレイ内に配置します。これは、続いて空輸する大隊（並びに大隊規模）スタック（*Serials*）と呼ばれる）を創出します。プレイヤー諸氏は、これらスタックのいくつかが、28 ポイントのスタッキング限度を破ることに注意してください。スタックが最終的にマップ上に空輸されるときに違反を回復する手順があるため、これは認められます（14.51 を参照）。

[14.5] 実際の降下時の活動 [Action Taken Upon Actual Drop]

ある大隊について実際の降下ヘクスを判定したら（分散の後）、連合軍プレイヤーはそのヘクス内に大隊のスタックを置きます。もしもドイツ軍ユニットが大隊に隣接するか又は付近にいたら、これらは大隊のスタックに特別な一度の攻撃を行うことができます。この攻撃は、あたかもドイツ軍射撃フェイズのごとく実行されます。

換言すると、ドイツ軍砲兵が参加できるので、これは特殊な種類の臨機射撃です。セリアル内のユニットは、密集状態であると見なされ、射撃攻撃についていかなる地形特典も受け取りません。加えて、存在するドイツ軍 flak ユニットは、その2倍の射程で射撃できます。損失は、それが起きたら直ちに適用されます。連合軍プレイヤーがヘクス内にユニットの超過スタックを留めているとき、これらは状況を正すために必要な最少の数のユニットを取り去らなければなりません。

これは、スタック内に残るユニットを、可能な限りスタッキング限度に一致させるのではなく、違反が最小限のユニットの除去によって正されることを意味します。もしもユニット又はユニットの集団があるヘクスに降下して超過スタックを引き起こすと、そのスタック内の1（又はそれ以上）のユニットは、直ちに隣接ヘクス内へ移されなければなりません。砲兵ユニットは、置換えができません。（所有しているプレイヤーはこれらを除去でき、もしも選択肢がなければ、超過スタック内の砲兵を除去しなければなりません。）もしも1つのスタックからユニットが置き換えられ、順番に他のスタック内のユニットを置き換えると、2番目のユニットは混乱状態になります。

例：連合軍の5ユニットが平地ヘクス内に降下します。その戦力は8、7、5、4、5です。認められる最大スタックは28で、スタック内に 29 戦力があり、連合軍プレイヤーは少なくとも2戦力ポイントを取り去らなければなりません。連合軍プレイヤーは、1ユニットの除去によりスタックを28 ポイント以下に減少させることができます。それ故、連合軍プレイヤーは1ユニットのみ取り去ることができますが、ヘクス内の5ユニットのいずれか1つを取り去ることができます。超過ユニットは、カラのヘクスか又は友軍ユニットを持つヘクスへ移動しなければなりません。もしもそのようなヘクスがなければ、セリアル全体が降下したヘクス内で混乱状態になります。

[14.51] もしも降下ヘクス内にドイツ軍ユニットがいなければ、セリアルは着地したものと見なされます。その前に、連合軍プレイヤーは超過スタックを正すため、14.5の制限内で1つ又は複数のユニットを移動させることができます。

もしも友軍ユニットを含んでいるヘクスに進入する必要があり、そのヘクスのスタッキング限度が一杯であれば、その時点で連合軍プレイヤーはその他の友軍ユニットを持つヘクス内に、セリアル全体を持たなければなりません。もしもスタッキング限度を超過すると、セリアルが移動したヘクス内の全てのユニットは置き換えられます。次いで、置き換えられたユニットは混乱状態になります。連合軍プレイヤーは、この件で選択肢を持たず、超過スタックによる置換えが要求される着地が発生したら、結果として生じる混乱は避けられません。移動フェイズ中、空挺降下した徒歩ユニットは2ヘクスまで、車両ユニットは4ヘクスまで移動できます。ユニットは、その通常の許容移動力を使用できますが、上記のヘクス数を超過できません。

[14.52] 砲兵は散開モードで着地しなければならないため、これらは混乱状態になるコストで置換えを行うことができます（反対に、置き換えさせられると撃破される）。

もちろん、これは砲兵ユニットと共に、全てのユニットも混乱状態になることを意味します。

[14.53] あるセリアルが、少なくとも1ゲーム・ターンについてイン・プレイにあった友軍ユニットの上に着地したら、友軍ユニットは1ヘクス移動して離れることができますが、セリアルは混乱状態になります。もしも友軍ユニットが移動して離れることが不可能であれば、それらも混乱状態になります。臨機射撃は、全ての瞬間に誘発され得ます。

[14.54] 最大スタッキング要件を満たすためにスタッキングを解除するとき、ユニット（たち）は14.51の限度内に留まるという条件で、近接戦闘を実行できます。もしも攻撃に成功すると、超過スタックであったため、近接突撃を行っていた攻撃ユニットのみが前進でき、スタック内のその他のユニットは不可です。攻撃ユニット（たち）が混乱の結果を被ると、攻撃ユニット（たち）は除去され、残されたスタックは混乱状態になります。

[14.55] もしもヘクス内にドイツ軍ユニットがいたら、連合軍プレイヤーはそれらに強制的な近接戦闘を行うため、あたかも隣接ヘクスから近接戦闘が行われたかのごとく、自軍ユニットを使用しなければなりません。この近接戦闘は、ドイツ軍ユニットを混乱させ、ヘクスをカラにすることを強制しなければならず、さもなければ全ての連合軍ユニットは除去されます。もしも攻撃が成功し、ヘクスが超過スタックであると、上記と同じに扱います。ドイツ軍ユニットによって占められた都市又は森のヘクス内に着地している空挺ユニットは、自動的に除去されます。

[14.56] もしもドイツ軍ユニットの上に着地している空挺ユニットが、着地しているヘクス内で超過ユニットになると（ドイツ軍ユニットがいるヘクス）、スタックの効果値から2を差し引きますが、カウンター上に記載された正確な戦力を計算します。ドイツ軍ユニットを置き換えることに成功した後に近接戦闘を強制されたら、スタック全体が除去されます。

[14.57] 障害地形の存在にかかわらず、3ヘクスの範囲内のいずれかのドイツ軍ユニットによる、特別なドイツ軍の射撃が認められます。射程の限度は有効です。換言すると、歩兵ユニット（例えば）は、ユニットがその歩兵ユニットの上又は隣接ヘクス内に着地していない限り、着地しているユニットを射撃できません。IFは、要求できません。着地しているユニットから3ヘクス離れた、2ヘクスの射程を持つユニットは、その射程を2倍にしてその効果値を半減させることができ、ドイツ軍の特別な射

撃のためにそれを行う能力も持ちます。

[14.6] 空挺作戦の制限 [Restrictions on Airborne Operations]

[14.61] 各日にちの 0601/0901 ゲーム・ターンに、連合軍プレイヤーは、一定数の空輸ポイントを受け取ります。これは大隊又は大隊規模セリアル数の最大数で、次いで連合軍プレイヤーはその日中に空輸して降下させることができます。連合軍プレイヤーは、決して空輸や降下することを要求されません。指示されない限り、連合軍プレイヤーは同じゲーム・ターンに降下を行うために全ての空輸ポイントを使用でき、又は1日の過程の中で、日々記録欄上で述べられた数を超えて空輸ポイントを使用しない限り、複数の異なるゲーム・ターンの間に落伍兵を降下させることができます。連合軍プレイヤーは、以前に帰還してイングランド内におり、飛行のために使用できる追加の空輸ポイントを、常に毎日受取ります。この空輸ポイントは、いずれかの昼間 GT に、24SPs までを含んでいる1つのセリアルで飛行できます。グライダー・ユニットと落下傘ユニットは、このセリアル内で一緒にして混成できます。ユニットが戻るとき、失われる CPs 又は APs はありません。

[14.62] 指示されない限り、連合軍プレイヤーは望むいずれかの順番で、大隊を空輸して降下させることができます。連合軍プレイヤーは、指示されない限り、降下を行う中で、北方ルート又は南方ルートのどちらかを使用できます。

[14.63] 連合軍プレイヤーは、友軍条件移動フェイズ中のみ、大隊の空輸と降下を行うことができます。空挺降下は、通常の移動前、中、後に起こり得ます。

[14.64] 連合軍プレイヤーは、降下ヘクスとして森、荒地、都市、町のヘクスを指定できず、運河あるいは河川の一部を含んでいるヘクスも指定できません。もしも、偶然にも(分散)、連合軍ユニットが実際にこれらのヘクスの1つに降下したら、直ちに混乱状態になります。全水面ヘクス内に着地しているユニットは、除去されます。マップ外に分散するユニットは、それらが上空を通過した最後の非禁止地形ヘクス内に置かれます。マップ外で失われるユニットはありません。

[14.65] 空輸ポイントは、日から日へと取っておくことができません。もしもプレイヤーが受け取った日に自軍の全ポイントを使用しなければ、未使用分は失われます。

例外: もしも天候状況が、その日の AM と PM の両方の部分で北方と南方ルートについて「飛行不可」と述べると、プレイヤーは飛行作戦を禁じられ、使用することができなかった最大3空輸ポイントを、翌日に

加えることができます。

[14.7] 大隊未満の空輸 [Lifting Less than a Battalion]

[14.71] 「イングランド」ディスプレイは、空挺ユニットを大隊規模のセリアルに集約していますが、連合軍プレイヤーは大隊セリアルの一部のみを降下させることを望めます。(取るに足らない理由で。) 連合軍プレイヤーは、それを行うことができますが、それでも大隊未満の空輸は1空輸ポイントを要求されます。換言すると、もしもプレイヤーが大隊を複数に分割して降下させることを望むと、それを行うことができますが、複数の空輸ポイントを使用しなければなりません。

[14.72] 連合軍プレイヤーは、もしも「イングランド」ディスプレイ上に定められた大隊セリアルの再編を望むと、それを行うことができます。ただし、それを行うことで、セリアル全体の数を減らしたり、28戦力ポイントを超過するセリアルを創出したりできません。

[14.8] 着地ユニットのモード [Landing Unit Modes]

行軍モードで着地できるユニットはありません。歩兵ユニットは、所有しているプレイヤーの選択で、密集又は散開モードで着地できます。砲兵ユニットは、散開モードでのみ着地できます。ジープ搜索ユニットは、散開モードで着地します。

[14.9] 空挺降下表 [Air Landing Tables]

[14.91] 天候状況表 [Weather Condition Table]
(分割シートを参照)

[14.92] 空挺降下表 [Air Landing Table]
(分割シートを参照)

[15.0] 空襲 [AIRSTRIKES]

プレイヤー諸氏は、毎日その日に使用可能な空襲の数を調べるため、それぞれターン記録チャートを調べます。連合軍プレイヤーは、一定の割り当てを AM ターン中に一度使用でき、PM ターン中に一度使用できます。

ドイツ軍プレイヤーは、一定の割り当てを AM セグメントに一度使用でき、1~4のサイの目で PM セグメントに一度使用できます。連合軍の上空支援のため、ドイツ軍はときに少数の航空機を獲得できません。空襲表 (ABT) を調べる前にサイを1つ振り、結果が1~5であると ABT に進みます。もしも6が振られたら、空襲の解決はありません。いったん、空襲の目標が決定されたら、プレイヤーは ABT を調べ、目標ユニットのモードを ABT で比較し、各空襲について個別にサイを振ります。

[15.1] 空襲の制限 [Restrictions on Airstrikes]

[15.11] 当該ゲーム・ターンに、単一ヘクス内に3つまでの空襲を置くことができます。

[15.12] 空襲は、AM ターンから PM ターンへ蓄積できず、逆もまた同様です。これらは、指定されたセグメントに使用されなければなりません。

[15.13] 空襲は、夜間ゲーム・ターンと天候状況が P のゲーム・ターンに、2の倍数で使用しなければなりません。両方の状況が存在するターンは、1攻撃を獲得するため3空襲を使用しなければなりません。未使用の空襲は蓄積できませんが、各グループは1のみとしてカウントします。

[15.14] 空襲は、戦闘ユニットと司令部以外の目標に対して使用できません。これらは、補給、通信連絡、戦闘に無関係な機能を決して妨害しません。これらは、地上攻撃と組み合わせることができません。これらは、いかなる方法でも、自身を除いて観測できず、勝利条件の観測についてカウントしません。

[15.15] 全ての空襲は、所有しているプレイヤーの統率フェイズに全てのモード変更が行われた後、続く最初の間接射撃フェイズに置かれます。

[15.16] 全ての空襲は、所有しているプレイヤーの条件射撃フェイズの終了時に解決されます。CAP マーカー(下記を参照)は、それらが置かれた統率フェイズから、そのプレイヤーの次の統率フェイズ終了まで留まります。

[15.17] ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン6になるまで、空襲を使用できません。

[15.18] 空襲は、スタック内のいずれかのユニットに影響を与えることができます。混乱の結果は、以前に混乱状態のユニットに何ら影響を持ちません。同様に、「1*」の結果は、非装甲又は非司令部にのみ1戦力ポイントの損失を強要し、混乱は影響を持ちません。プレイヤー諸氏は、スタック内の位置にかかわらず、いかなるユニットも攻撃するために選択できます。

[15.2] 空襲攻撃の解決 [Resolving Airstrike Attacks]

[15.21] 各空襲は、天候と/又は夜間の結果として空襲を組み合わせる必要があるときを除き、個別に解決されます。全ての攻撃は、1攻撃を獲得するために必要な空襲の数にかかわらず、同じとして扱われます。

[15.22] モードと、もしも必要であれば、

目標が位置する地形を判定します。2つのサイコロを振り、爆撃結果を判定します。いかなる不利な結果も、直ちに適用します。もしもあれば、次の攻撃に進みます。

[15.3] 戦闘航空哨戒 [Combat Air Patrol] (選択)

戦闘航空哨戒 (CAP) は、一定の領空で敵の攻撃を避けるために使用される戦闘機をあらわします。一般的に、CAPは個別の組織を防護するために使用されましたが、連合軍においては前線全体をカバーしました。

[15.31] 空襲は、CAPが使用されている領空で使用できません。換言すると、もしもユニットがCAP下にあると、空襲を受けられなくなります。

[15.32] 連合軍プレイヤーは、第30軍団全体の上空にCAPを持つと見なされます。このCAPは、全ての第30軍団組織の各司令部から5ヘクスの範囲に伸びます。連合軍プレイヤーは、この目的のために消費した各空襲について2ヘクスずつ、最大11ヘクスまで範囲を伸ばすことができます。

[15.33] もしもCAPオプションが使用されていたら、連合軍プレイヤーは、最寄りの第30軍団組織司令部から30ヘクスを超えて離れた場所で空襲を使用できません。第30軍団の指揮系統内のユニットのみ(つまり、例えばイギリス第1空挺(不可)が、空襲のために「視認」でき、通常は「視認」できないユニットの上に空襲を持つてくることもできます (ABT 15.5を参照)。もしも連合軍プレイヤーが望めばCAPを取り去ることができ、連合軍空襲の範囲は無制限になります。

[15.34] ドイツ軍プレイヤーは、連合軍の空挺降下に対してCAPを実行するため、空襲を割り当てることができます。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーがセリアルを着地させていると述べる瞬間に、CAPオプションの使用を宣言します。ドイツ軍プレイヤーは、互いに10ヘクス以内の8つまでのセリアルに対して、そのCAPを使用できます。それを行うため、ドイツ軍プレイヤーは、2つのサイコロを振ります。2~9のサイの目で降下が迎撃され、連合軍プレイヤーは全ての着地において、全ての影響下セリアルについて、あたかも天候状況が11+であるかのごとく計算しなければなりません。10のサイの目でCAPは無効となり、そのセグメントについて使用済になります。11又は12のサイの目で、空襲CAPは連合軍の即時対応によって撃破され、ドイツ軍はゲーム期間についてもはや空襲を持ちません。

注釈: 史実では、連合軍がほぼ完璧な制空権を持っていたため、ドイツ軍は戦闘航空哨戒を提供できませんでした。ただし、ル

フトヴァッフェの残存は、ポーランド軍のセリアルが降下に来た際、攻撃して混乱させることができました。

[15.4] 空襲爆撃結果の説明

[Explanation of Airstrike Bombardment Results]

—=結果なし。

D=目標ユニット(のみ)は、混乱状態になります。もしも可能であれば、混乱ユニットをヘクスの外へ退却させます。不可能であれば、目標ユニットは罰則を受けず、その他のユニットは混乱しません。

1*=もしもユニットが装甲ユニット又は司令部であると、Dとして扱います。もしもユニットがそれ以外であると、1戦力ポイントを差し引き、ユニットを混乱させます(退却はなし)。

1=ユニット・タイプにかかわらず、1戦力ポイントを差し引き、ユニットを混乱させます。

[15.5] 空襲爆撃表 [Airstrike Bombardment Table]

(このルールブックの最終頁を参照)

[16.0] 河川&運河を渡る移動

[CROSS RIVER & CANAL MOVEMENT]

マーケット・ガーデン作戦の目標は、通常は連合軍支配下の橋梁なしでは通行不可能な水障害を渡ることでした。連合軍が大運河と河川を素早く渡れるかどうか、戦役の成功を決定することになります。以下のルールは、橋梁が無傷で捕獲されないときにどうするのかを概説します。

架橋工兵は、橋梁を修理又は破壊するために使用できます。これらは、橋梁と同様に機能することもできます。ドイツ軍プレイヤーには、連合軍の進撃を遅らせるため、橋梁の破壊を試みる選択肢が与えられます。

[16.1] 架橋工兵

[Bridge Engineers]

通常、橋梁地点以外で運河又は河川を渡れるユニットはありませんが、架橋工兵ユニットは非架橋運河又は河川ヘクスサイドを越えて、歩兵、重火器、司令部、戦闘工兵、指揮官(のみ)を「渡す」[“ferry”]ことができます。

[16.11] フェリー・アクションを実施するため、架橋工兵ユニットと渡されるユニットの両方が、条件移動フェイズの開始時に、同じ河川又は運河ヘクスサイドにスタックしていなければなりません。戦闘ユニット又は指揮官は、次いで、地形コストに加えて追加の6移動ポイントを消費し、介在するいずれかの隣接運河又は河川ヘクスサイドを越えて対岸に移動できます。ユニットは、たとえ2ヘクス(河川/運河ヘクスにプラスして対岸ヘクス)の移動を要求され

るとしても、常に完全なフェイズの移動として渡ります。

[16.12] フェリー機能を実行するため、架橋工兵ユニットの戦力は、それが渡らせているユニット(たち)の戦力以上でなければなりません。

[16.13] 架橋工兵は、フェリー機能を実行する条件移動フェイズに移動できません。

[16.14] 架橋工兵は、通常のユニットを渡らせるのと同様、自ら河川/運河を越えて渡ることができます。ただし、架橋工兵ユニット自体は、移動して越えません。いったん越えたら、架橋工兵ユニットはそのフェイズに更なる移動を企てることはできません。架橋工兵ユニットは、河川/運河を越えて自ら渡るフェイズに、その他のユニットを渡すことができません。

[16.15] ユニットの、架橋工兵によって渡るときに、近接戦闘ができます。近接戦闘は、あたかもちようど橋梁を越えて実行されたごとく解決されます(10.42を参照)。

[16.16] ドイツ軍ユニットは、地形コストに追加の6MPのコストで、マップ上の恒久フェリーで河川を渡ることができます。ドイツ軍の車両/AFVユニットがフェリーを使用するためには、フェリー・ヘクスサイドの1つに、少なくとも2SPsの工兵が存在することが要求されます。連合軍ユニットは、もしも指揮官が同伴し、2d6を振って結果が6未満であると、それを行うことができます。

[16.2] フェリー作戦への射撃 [Fire upon Ferrying Operations]

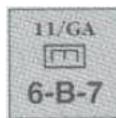
もしも渡されているユニットが(臨機)射撃を受けたら、密集目標と見なされます。ただし、もしも砲兵ユニットが射撃を受けたら、行軍モードと見なされます。実際のモードは、「みなし」目標モードと異なることに注意してください。架橋工兵は、それ自体が渡っているのではない限り、臨機射撃の目標になり得ません。

[16.3] 小川を越える橋梁 [Bridges Across Streams]

小川を越える鉄道、道路、小道の橋梁は、一般的に破壊され得ません(例外: 16.7を参照)。

[16.4] 河川を越える道路橋 [Road Bridges Across Rivers]

河川を越える道路橋は、破壊できません。実際、ドイツ軍は河川を越える道路橋の破壊に失敗しました。ゲーム・プレイの興味のため、これらの橋梁の爆破は禁じられません。



[16.5] 破壊可能な橋梁 [Bridges that can be Destroyed]

運河と河川を越える小道と鉄道の橋梁と、運河を越える道路橋は破壊できます。連合軍ユニットが、上記で述べた橋梁の1つの一方の端を含んでいるヘクス又はヘクスサイドに進入する最初のとき、連合軍プレイヤーは連合軍ユニットが破壊の資格を持つ橋梁に隣接していることを宣言しなければなりません。次いで、ドイツ軍プレイヤーは、その橋梁の破壊を試みるかどうか決定します。

もしもドイツ軍プレイヤーが橋梁の破壊を試みることを選択したら、橋梁の爆破を行っていることを宣言し、2d6を振ります。もしも6以下が振られると、橋梁は破壊され、その事実を表示するために橋梁破壊マーカーが置かれます。6よりも高い目は、試みが失敗して橋梁が無傷で留まることを意味します。もしも実際のドイツ軍ユニットが橋梁の一方の端を占めると、サイの目から1を差し引きます。すでに破壊された各橋梁について、続く破壊のサイの目に1を加えます。A1826の橋梁は、例外です。これは、常に8以下のサイの目で破壊されます。

[16.6] 破壊橋梁の修理 [Repair of Destroyed Bridges]

少なくとも4の戦力を持つ、補給下の架橋工兵ユニット（又はそのようなユニットのスタック）が、連続した完全な6ゲーム・ターンについて、破壊された橋梁の一方の端に留まると、その破壊橋梁を修理します。修理の最初のターンを表示するため、橋梁破壊マーカーを「橋梁修理中」[“Bridge Under repair”]を表面に向け、修理の6番目のターン完了時にマーカーを取り去ります。

有効に修理するため、ドイツ軍ユニットが橋梁の端ヘクス内又は隣接にはなりません。3.41に概説された全ての制限も適用します。修理された橋梁は、16.7の規定下で行われない限り、破壊され得ません（いったん連合軍が橋梁を修理したら、残されている爆薬が全て撤去される傾向にあったため、ドイツ軍は修理された直後に爆破できませんでした）。

[16.7] プレイの過程中的橋梁爆破 [Demolition of Bridges in the Course of Play]

もしも架橋工兵ユニットが、連続する3ゲーム・ターンについて小川を越える橋梁ヘクスに隣接していると、その橋梁は爆破されたと見なされます（サイ振りなし）。これらの5ターン中（訳注：「3ターン中」と思われます）、架橋工兵は密集モードで留まらなければならず、少なくとも3戦力ポイントを持たなければなりません。もしも工兵ユニットが上記の条件を満たさなければ（例えば、混乱状態になる）、工兵ユニットは追加のゲーム・ターンについてサイクルを継続でき、又は所有しているプレイヤーは完全なサイクルを超えて開始できます。

運河に架かる鉄道橋を爆破するため、架橋工兵は上記で概説した制限内で5ターンを消費しなければならず、所有しているプレイヤーは橋梁の爆破に成功するため、1～3を振らなければなりません。もしも4～6が振られたら、橋梁は無傷です。

[17.0] 従属 [SUBORDINATION]

各非司令部ユニットは、プレイヤーにそれを指揮する上級組織（もしもあれば）を教えるため、カウンター上に記載された固有の従属名称を持ちます。補給路は従属の連鎖に従わなければならないため従属は重要で、いくつかの場合、従属はプレイヤーが通常のヘクス上で複数ユニット攻撃を行うための能力に影響を持ちます。

[17.1] 従属の例 [Example of Subordination]

以下の例は、ゲームで見られる様々な従属を表示します。

[17.11] 大隊、連隊、旅団への従属 [Subordination to Battalion, Regiment, or Brigade]

圧倒的多数のいかなる種類の歩兵も中隊で、AFVユニットは小隊です。重火器ユニットは、やはり中隊です。これらのユニットの大部分は、「000/000」の形態で二分割の従属名称を持ちます。スラッシュの前の番号は中隊又は小隊が所属する大隊の名称で、スラッシュの後の番号（「番号」の用語はだまかに使用され、いくつかの場合、番号は文字です）スラッシュの後は大隊が所属する連隊（又は旅団）の名称です。例えば、上記で示された1つは、第501連隊の第1大隊に所属している落下傘歩兵中隊を示します。イギリス陸軍では、旅団はアメリカ軍又はドイツ軍の連隊に相当し、歩兵又は重火器中隊は大隊に所属し、順番に旅団に所属すると言います。例えば、このユニットは、第32旅団の第5コールド・ストリーム大隊に所属します。

[17.12] 司令部の従属 [Headquarters Subordination]

ゲーム内の最小レベルの司令部は、連隊（旅団）司令部です。これらの連隊HQの大部分は、順番に、師団に従属します。名称は、「000/000」の形態を持ち、スラッシュの前の番号は司令部が指揮する連隊の名称で、スラッシュの後の番号は連隊が所属する師団の名称です。例えば、このユニットは、第101師団の第501連隊のHQです。同じ連隊、旅団、キャンプグループに所属するユニットは、普通は指揮しているHQと同じ色の色帯を持ちます。

[17.13] 連隊直属 [Subordination Direct to Regiment]

いくつかのユニットは、連隊に直属しています。つまり、介在する大隊組織がありません。例えば、ドイツ軍の第85、第84、第180歩兵師団の歩兵は、1053/85の名称

のごとく、連隊に直属する中隊として表示されます。これらの師団の連隊は、戦力を酷く減少させられていました。その他の場合、連隊直属は存在した実際のTOを反映します。工兵中隊のいくつかと、いくつかの対戦車と砲兵中隊は、連隊に従属するよう表示されます。

[17.14] 師団への従属 [Subordination to a Division]

大部分の砲兵、対戦車、工兵、搜索ユニットは、師団直属として表示されます。実際には、大部分の場合、中隊又は砲兵中隊と師団との間に介在する大隊又は連隊HQがあつて系統を管理し、師団長がこれらの師団「アセット」を臨時にラインの連隊に割り当て、又は砲兵の場合は前線ユニットを支援するため砲兵の集中運用を行いました。（イギリス軍第43と第50師団の搜索ユニットはあまりにも多数であるため、それらを指揮する搜索連隊HQが提供されます。）

[17.15] 独立連隊又は旅団 [Independent Regiments or Brigades]

いくつかの連隊と旅団は、師団従属を持ちません。：これらの組織の司令部は、単に単一の師団名称を持ちます。これらの組織は、それらがプレイに登場するに連れて、師団に付属させなければなりません。ドイツ軍陣営では、これらの多数の臨時組織（普通はキャンプグループ又は略してKGと呼ばれる）は、異なる部署に付属した様々なユニットと共に到着します。いくつかのKGは、当初、従属ユニットの完全な許容量を有しません。あるKGは、16個の中隊規模ユニット（重火器ユニットはカウントしない）を持つ4個大隊までをその指揮下に持つことができます。プレイヤー諸氏は、ドイツ軍陣営のこのような雑多なユニットを管理するため、KGの指揮下に異なる大隊を出し入れできます。

[17.16] 独立中隊又は独立大隊 [Independent Companies or Battalions]

いくつかのユニット、特にドイツ軍は、報告するための司令部を持ちません。これらは、その名称のみ標記されます。このようなユニットは、機能して補給をたどるため、上級HQ（KG又は連隊又は旅団）へ付属させなければなりません。8個までの独立中隊が、連隊/旅団/KGへ割り当てることができます。

[17.17] もしもユニットの司令部が撃破されたら、生き残っているユニットをどうするのかに関して、所有しているプレイヤーは2つの選択肢を持ちます。

- 1) ユニットたちは、自身の選択で、その以前の司令部と同じレベルで機能する友軍司令部へ付属させることができます。これらのユニットは、それでも複数組織攻撃についてカウント

しますが、その他の全ての方途では、その新たな司令部統制網のユニットとして機能します。例えば、214/43 司令部が撃破されます。5DL ユニットの I30/43 又は I29/43 司令部に付属させることができます。

- 2) 生き残っているユニットは、(1) と同じ条件で上級組織司令部へたどることができます。例えば(1のごとく)、5DL/214 は 43xx 司令部へ直接たどることもできます。ユニットは、その通常の司令部が撃破される時のみ移管でき、プレイ中のその他のときは不可です。

[17.18] もしも師団/軍団司令部又は介在する司令部(最上級 HQ と連隊/大隊 HQ との間に存在する司令部)が撃破されたら、所有しているプレイヤーは 2d6 を振ります。その結果は、撃破された HQ が復帰するまで経過しなければならないゲーム・ターンの数です。そのゲーム・ターンの統率フェイズ中、所有しているプレイヤーは単に撃破された HQ を増援としてプレイに戻すことができ、その HQ に従属するいずれかのユニットに隣接して出現させます。

[17.2] プレイへの従属の影響

[Subordination's Effect on Play]

異なる大隊従属を持つ DF (又は重火器) ユニットの同じ目標を射撃するとき、これらは罰則を受けます。これは、「複数組織攻撃」と呼ばれます。この罰則は、いかなる種類の射撃戦闘にも適用します。

複数組織攻撃の例 [Example of Multi-Formation Attack]

複数組織攻撃に含まれるユニットの射撃戦力を計算しているとき、その攻撃に含まれる異なる各従属について、各ユニットの効果値を 1 ずつ減少させます。換言すると、もしも 2 つの異なる大隊のユニットが同じヘクスを攻撃すると、たとえ同じヘクス内の異なるユニットを射撃していても、各射撃ユニットの効果値は 2 ポイントずつ減少することになります。もしも 3 つの異なる大隊が含まれていると、3 ポイントずつ差し引く等です。

もしもユニットが同じ連隊/旅団/KG の従属を持ち、大隊従属を持たなければ、複数組織攻撃についての罰則は適用されません。もしもユニットが連隊/旅団の従属も欠き、同じ師団/軍団の従属を持つと、複数組織攻撃についての罰則はありません。このルールは、ユニットのいずれか 1 つが大隊従属を持たないいかなるときにも適用します。

複数組織攻撃の罰則が複数ユニットの攻撃に対して評価される唯一のときは、射撃が同じフェイズに同じ目標ヘクスに指向された場合です。もしもあるユニットがフェイズ内で別々のときに 2 つの臨機射撃を誘発すると、敵プレイヤーは異なる従属のユ

ニットで射撃できます。例えば、目標がモードとスタッキングを変更していると、ユニットがいずれか 1 つの攻撃を組み合わせていなければ、罰則はありません。

上記の例で、プレイヤーは、使用する各ユニットの数に依存して、以下のように実行できます。: a) 2 つの複数組織攻撃、又は b) 1 つの複数組織攻撃と 1 つの非複数組織攻撃、c) 2 つの非複数組織攻撃。

注釈: 多数のドイツ軍独立中隊は、正確に同じ名称を持たないその他のユニットと共に組み合わせるとき、いつでも複数組織攻撃を強要されます。ドイツ軍プレイヤーがこのような雑多なユニットを持つに連れて、可能な限り自軍指揮官の近くにこのような独立ユニットを集めることが賢明です。

[17.21] 砲兵ユニットへの影響 [Effect on Artillery Units]

砲兵ユニットは、師団又は軍団(大多数の場合)、連隊/旅団、(少数の場合)大隊に従属するものと表示されます。もしもこれらが師団に従属すると、以下の場合のみ射撃できます。: 1) 師団/軍団 HQ の 2 ヘクス以内にいる、又は 2) もしもその師団に所属している連隊 HQ の 2 ヘクス以内にいると。

これらは、その師団の従属連鎖内のユニットによって観測された目標のみを射撃できます。換言すると、もしも第 43 師団の連隊と大隊に所属しているいくつかの歩兵中隊が目標を観測すると、第 43 師団に直属するいずれかの砲兵ユニットがその目標を射撃できます(射程や通信連絡の条件等が満たされているとして)。

もしも砲兵ユニットが連隊/旅団に従属していると、その連隊司令部によって指揮された従属連鎖内のユニットによって観測された目標のみを射撃でき、連隊 HQ と共にスタック又は隣接していなければなりません。大隊従属砲兵の場合、同じ大隊のユニットによって観測された目標のみを射撃でき、同じ大隊のその他のユニットの 3 ヘクス以内にいないければなりません。

注釈: 砲兵ユニットは、指揮している司令部の近接にかかわらず、自身が観測した目標を常に射撃できます。IF は、複数組織攻撃を確立しているとは見なされません。X 師団の歩兵は、Y 師団のいくつかのユニットが目標のヘクスを観測できる限り Y 師団の砲兵が射撃する、同じヘクスを射撃できます。

連隊/大隊司令部に従属する砲兵ユニットは、所有している司令部が撃破されない限り、師団/軍団司令部に移管できません。その記載された所有司令部が撃破された砲兵は、同じ師団/軍団内の同等又は下級 HQ へ再従属させることができます。ただし、砲兵の効果値は、効果値へのいずれかの一時的な損失に加えて、永久に 1 ずつ減少します。砲兵がその師団/軍団のグループの外へ移管することを要求されたら(つ

まり、そのグループ内の全司令部が撃破されてしまったら)、罰則は効果値の 2 ずつ減少になります。

もしも砲兵ユニットが連隊/旅団よりも上級の従属を持たなければ、そのユニットはその効果値が 2 減少する罰則で移管できます。

これらの罰則は、互いに累積しません。第 30 軍団に従属する砲兵は、いずれかの非空挺師団司令部へ従属できます。空挺ユニットは、砲兵ユニットの指揮司令部を通して、非空挺の砲兵ユニットのために観測でき、しかもこれは複数組織攻撃を確立しません。このような観測は、観測ユニットが射撃することを妨げません。非空挺ユニットは、空挺砲兵ユニットのために観測できません。

[17.22] 対戦車&Flak ユニットの [Antitank & Flak Units]

対戦車と flak ユニットの DF ユニットの AT ユニットの歩兵ユニットが同じ名称を持つ(つまり、同じ大隊に所属する)偶発的な場合を除き、もしもこれらが同じユニットを射撃すると、複数組織攻撃と見なされます。

注釈: 砲兵ユニット(対戦車と flak を除く)は、射撃している IF ユニットの砲兵ユニットの指揮司令部まで従属のラインをたどれる限り、複数組織攻撃を生じさせません。もしもユニットが全体的に従属していなければ、それは複数組織攻撃です。対戦車と flak ユニットの DF ユニットのルール下にありますが、それらが直接従属し、それ故複数組織攻撃を生じさせない司令部まで従属のラインをたどることができるユニットと共に射撃できる例外を持ちます。

[17.23] 複数組織攻撃に追加注釈 [Further Notes on Multi-Formation Attacks]

もしも師団/軍団司令部に直属するユニットが同じ師団の連隊/大隊司令部に従属するユニットと共に攻撃すると、複数組織攻撃と見なされません。

[17.3] 近接戦闘への影響 [Effect on Close Action]

異なる師団、又は独立連隊/旅団のユニットは、同じフェイズに同じヘクスに対して近接戦闘を実施できません。異なる連隊/旅団の歩兵ユニットと重火器ユニットは、同じフェイズに同じヘクスに対して近接戦闘を実施できません。師団/軍団司令部によって指揮された非連隊/大隊指揮下のユニットについては、師団/軍団に従属した連隊/大隊司令部のユニットと共に近接戦闘を行うことが認められます。戦闘工兵、司令部(18.3 を参照)、指揮官(19.1 を参照)は、近接戦闘を実行するため、その系統のユニットと連携しなければなりません。

[18.0] 特殊なユニット

の効果

[SPECIAL UNITS EFFECTS]

[18.1] 重兵器ユニット

[Heavy Weapon Units]

重兵器中隊は、DF と IF ユニットの両方の特性を有します。特に、これらは常に間接射撃値表を使用して攻撃しますが、あたかも DF 又は IF ユニットのごとく射撃します。これらは、その ZOC 内 (ほぼ常に 2ヘクスの縦深) で誘発したユニットに対して臨機射撃を実施できます。これらは、スタック内のいかなる位置からも射撃できますが、IF と同様です。大部分の HW 中隊は、3ヘクスの射程を持ちます。これらは、目標ヘクス内の 2 最上部ユニットの 1 つのみを射撃できます。

HW 中隊は、同じ大隊のライン中隊、特にライン歩兵を支援することを意味します。「ライン歩兵」の用語は、戦闘工兵と同様のユニットのごとく、歩兵の質を持つ戦闘ユニットを意味します。それ故、HW 中隊は、常に単独で射撃できますが、複数の HW 中隊が同じ目標ヘクスに射撃又は近接戦闘を行うと、攻撃を実施するために各 HW 中隊が同じ従属の一致するライン歩兵を持たなければなりません。

例として、もしも 3 個の HW ユニットが同じフェイズに同じヘクスを射撃すると、同じ目標を射撃している、少なくとも 3 つの歩兵タイプ・ユニットがなければなりません。HW ユニットによる攻撃から受けた全ての損失は、あたかも DF ユニットから受けたごとく扱われます。重兵器ユニットは、近接突撃に参加できますが、「先導」攻撃ユニットであってはなりません。これは、最上部の防御ユニットになることができ、単独で近接突撃ができません。重兵器ユニットは、自身又はその大隊の他のユニットによって観測された目標のみを射撃できます。

(変更) HW は、CA で強力すぎます。これらは、もしも 1ヘクスを超えて置き換えられ、しかも最上部ユニットであると、CA を行うことが認められず、ER 値は 4 が上限になります。

[18.2] 対戦車ユニット [Anti-tank Units]

対戦車ユニット (AT シンボルと AT 射撃ドットを持つユニット) は、AFV 目標と交戦するため、直接 AT 射撃を使用します。これらは、通常目標に対して通常射撃も使用できますが、このタイプの目標を射撃しているとき、他のユニットよりも遥かに脆弱であることに注意してください。AT 射撃の詳細な扱いについては、5.8 を参照してください。これらは、Opp 射撃を行うことができます。これらは、攻撃ユニットとして近接戦闘に参加できません。対戦車ユニットは、もしもスタック内の 2 最上部ユニットの 1 つである場合にのみ、Opp 射撃



を実行できます。対戦車ユニットは、近接戦闘攻撃に参加できませんが、防御スタック内で最上部ユニットになることができ、この場合ユニットはその通常の特徴を有します。

[18.3] 工兵 [Engineers]

ゲームには、2 タイプの工兵ユニットが存在します。最も一般的なのは、両プレイヤーの部隊中に見られる伝統的な戦闘工兵です。これらのユニットは、2 つの例外的特徴を持つ歩兵として機能します。他方の工兵ユニットは、イギリス軍第 30 軍団が有する架橋ユニットです。これらのユニットは戦力値を持ちますが、効果値を持たないため射撃ができません。これらは、ゲームでは 2 つの機能のみを持ちます。1) 破壊された橋梁の修理と、2) 非架橋の運河と河川を越えて連合軍ユニットを渡らせることです (16.0 を参照)。

[18.41] 近接戦闘における戦闘工兵の効果 [Effect of Combat Engineers on Close Action]

近接戦闘において、スタック内で防御又は攻撃している最上部又は 2 番目のユニットが戦闘工兵であるとき、戦闘工兵を持つスタックの士気は 2 士気ポイントずつ上昇します。加えて、もしも防御部隊が塹壕状態で、戦闘工兵を持つスタックが攻撃していると、塹壕の効果は無効になります。戦闘工兵ユニットがこれらの効果を持つためには、戦闘工兵ユニットが 2 の戦力とゼロを超える士気 (つまり正の数) を持たなければなりません。

単独の戦闘工兵は、上記のいかなる特典も受けません。ただし、攻撃しているときに塹壕は無効にします。もしも戦闘工兵ユニットがその他のユニットとスタックしていたら (たとえ別の戦闘工兵であっても)、戦闘工兵はその能力を完全に使用できます。加えて、戦闘工兵は、そのいずれかの特殊能力を実行するため、スタック内のいかなる位置にいてもできますが、密集モードでなければなりません。

戦闘工兵は、近接戦闘に参加しているとき、攻撃で AT 射撃も使用できます。この詳細については、AT 射撃ルール (5.8) を参照してください。

[18.42] 塹壕構築における戦闘工兵の効果 [Effect of Combat Engineers on Constructing Entrenchments]

少なくとも 2 の合計戦力を持つ戦闘工兵ユニット、又は複数のそれは、塹壕の構築ができます。これを行うため、工兵は連続する 3 ゲーム・ターンについて、密集状態と非混乱状態で同じヘクス内に留まらなければなりません。その期間後、もしも全ての条件が満たされていたら、プレイヤーはそのヘクス内に塹壕マーカーを置くことができます。敵ユニットの存在は、これらの敵ユニットが工兵を攻撃して除去するか、又は散開モードに置かない限り、塹壕化の

手順を妨害しません。

塹壕を構築している戦闘工兵は、いかなる形態の射撃も実施できませんが、砲兵のために観測できます。もしも戦闘工兵が、塹壕構築又は観測とは別のいずれかの機能を実行すると、再び塹壕構築の手順を開始しなければなりません。

[18.5] Flak ユニット [Flak Units]

Flak ユニットは、対戦車ユニットのごとく全ての機能を実行します。ただし、ドイツ軍ユニットは、特殊な対戦車機能も持ちます (14.2 を参照)。

[18.51] 固定 flak ユニットは、ヘクス内のスタッキングにカウントしません。もしも混乱状態になると、その他の固定 flak ユニットを除き、ヘクス内のその他のユニットを混乱させません。ただし、ヘクス内のその他のユニットの混乱は、固定 flak ユニットを混乱させます。

[18.52] いかなる flak ユニットも、補給と指揮の目的において、罰則なしでいずれかの司令部に従属できます。もしもドイツ軍プレイヤーがその統率の変更を望むと、それを行うことができますが、もしも flak ユニットが非補給下で 1 ゲーム・ターンを消費する場合のみです。

[18.6] 砲兵ユニット [Artillery Units]

近接突撃における砲兵ユニットは、全てにおいて対戦車ユニットとして実行します。

[19.0] 指揮官 [LEADERS]

指揮官ユニットは、戦闘の過程に直接的な影響を持つことができる史実の個人をあらわします。

[19.1] 戦闘への指揮官の影響 [Effect of Leaders on Combat]

[19.11] もしも指揮官が、近接戦闘を実施又はそれに対して防御しているユニットとスタックしていると、指揮官の下にいるユニット (たち) の士気値は、2 士気ポイントずつ上昇します。指揮官たちは、そのボーナスを他の指揮官と組み合わせることができません。元の統率連鎖は、組織ディスプレイ上に列記された司令部従属によって定められます。

[19.12] 指揮官の存在は、17.2 と 17.3 の機能を無効にし、罰則なしでの複数組織攻撃を認めます。これらのルールを無効にするため、指揮官は攻撃で自身に従属するユニットとスタックしていなければならず、その他の全攻撃ユニットが通信連絡範囲内にいなければなりません。

[19.2] 移動への指揮官の影響 [Effect of Leaders on Movement]

指揮官たちは、スタッキング「価」を持たず、それらの存在はどちらのプレイヤー

の移動にも罰則を与えません。補給は、敵指揮官のみを含んでいるヘクスを通過してたどることができます。

[19.21] ジョン・フロスト [John Frost] 少佐 (第1空挺師団第1落下傘連隊第2大隊指揮官) は、特殊な移動効果を持ちます。彼の大隊ユニットにプラスして、彼に隣接又は連続する行進ラインにあるその他の4つの師団ユニットは、MAに単一サイの目に一致する移動ポイントを受け取ります。ただし、ユニットはそのボーナスを得るため、フロストと共に移動しなければなりません。フロストと彼の随伴ユニットがその移動を開始する直前に、サイ振りを行います。

[19.3] 指揮官の損失 [Loss of a Leader]

[19.31] 指揮官は、もしも彼が占めるヘクスが敵戦闘ユニットによって進入され、その指揮官がヘクス内の唯一の友軍ユニットであれば除去されます。同じ陣営の2人の指揮官が同時に同じヘクス内にいることは認められません。

[19.32] 指揮官たちは射撃を受け得ませんが、もしも指揮官と共にスタックしたユニットが損失を受けると、いかなる理由であれ、以下のごとくその指揮官は除去の危険性に晒されます。所有しているプレイヤーは、2つのサイコロを振ります。もしも2が振られたら、指揮官は死亡します。指揮官の除去は、1戦力ポイントが失われるとき毎に振られます。したがって、2戦力ポイントの損失は、2回のサイ振りを要求することになります。

[19.4] 非「不死身」指揮官 [No "Reincarnation" of Leaders]

もしも指揮官が除去されてしまったら、彼は死んだジムです。

[19.5] 指揮官損失の影響 [Effect of a Lost Leader]

もしも指揮官が失われても、戦闘特典が失われる以外の影響はありません。

[19.6] 指揮官の移動方法 [How Leader Move]

指揮官たちは、ジープやコマンド・カーで移動します。これらは、12移動ポイントを持ちます。移動コストを評価する目的において、所有しているプレイヤーはこれらを望む様々なユニットとして扱うことができ、プレイヤーに便利なモードで展開できます。換言すると、ヘクス番号1に進入するため、プレイヤーはそれらを密集状態の装甲として、ヘクス番号3ではユニットを行軍モードとして等、所有しているプレイヤーに最も有利に扱うことができます。

[19.7] 指揮官の制限 [Restriction on Leaders]

指揮官たちは、射撃できません。

[19.8] 指揮官の登場 & 所属 [Appearance & Affiliations of Leaders]

全ての指揮官は、それらが統率するHQが増援として到着するとき、最初に到着します。

[19.9] 指揮官とCPs [Leaders and CPs]

指揮している指揮官とスタックした全てのユニットは、常にそのHQに割り当てられている不十分なCPsの影響を被らずに機能します。もしも指揮官が彼のHQと共にスタックすると、そのHQに従属する全てのユニットのMAに1MPを加えます。この効果は、同じ師団内の他の指揮官とHQsについて累積します。

[20.0] ドイツ軍のマップ外移動 [GERMAN OFF MAP MOVEMENT]

キャンペーン・ゲーム (のみ) では、ドイツ軍プレイヤーはマップによって扱われないエリアを通して、大規模な作戦移動を行う能力を持ちます。この活動は、「マップ外移動」として知られます。マップ外移動は、通常の移動と同様、ドイツ軍移動フェイズ中に発生し、密集状態又は行軍モードのユニットのみがマップ外移動を行うことができます。

ドイツ軍のマップ外移動ディスプレイは、連合軍プレイヤーから常時隠されます。ドイツ軍ユニットがマップを退出するとき、又はそれらが増援として要求される時、ディスプレイの適切なエリア内に置かれます。

ディスプレイの各22エリアは、特定マップ上のマップ端ヘクスの一定範囲に一致します。例えば、エリア5Wは、マップCで4000と2100ヘクス列によって境界線が引かれた、西マップ端ヘクスに一致します。各境界線は、マップ外移動ディスプレイ上で述べられます。

当該マップ外移動エリア内のユニットは、当該マップ端エリアに一致する2つの境界線ヘクス列の間、又はその上からマップに登場できます。マップ外移動ディスプレイからマップ端ヘクス上への配置は、登場しているユニットのタイプとモードに適切な数のMPを消費します。スタッキング限度は、決して登場しているユニットによって超過できません。もしもその合計戦力がスタッキング限度を超過するユニットが同じヘクスへの進入を試みたら、それらは単に適切な数のスタックに分割され、各スタックが適切に増加したMPコストを支払いながら「縦隊」で登場していると見なされます。

[20.1] マップ外移動の制限

[Restriction on Off-Map Movement]

[20.11] 行軍又は密集モードのユニットのみが、1つのマップ外エリアから別のそれへと移動できます。

[20.12] 統率の状態にかかわらず、ユニットは常にマップ外移動エリアとマップとの入退出ができますが、マップを退出するユニットは同じゲーム・ターン中に再進入できず、進入したユニットは同じゲーム・ターンに退出できません。

[20.13] ユニットの、そのエリアからマップに進入する前に、完全な1友軍移動フェイズについて、マップ外移動エリアを占めなければなりません。

[20.14] 行軍モードのユニットは、1つのマップ外移動エリアから隣接するマップ外移動エリアへ移動するため、完全な1移動フェイズを要求されます。密集モードのユニットは、1つのマップ外移動エリアから隣接するマップ外移動エリアへ移動するため、完全な1ゲーム・ターンを要求されます。移動は、エリアから隣接エリアでなければなりません。

[20.15] 1移動フェイズ中、30戦力ポイントまでが、いずれかのマップ外移動エリアから、他のいずれかのマップ外移動エリアへ移動できます。30ポイントまでが、各エリアから異なるエリアへ移動できます。あるマップ外エリア内に同時にいられる戦力ポイントの合計数への限度はありません。唯一の制限は、いずれかの1ゲーム・ターンに、30戦力ポイントまでが特定のマップ外エリアを移動で行き来できることです。

[20.16] 晴天の昼間ゲーム・ターン中に、1つのエリアから別のそれへの移動は起こり得ません。マップ外移動の目的において、マップAとBは北方ルート为天候状態によって定められた天候と見なされ、マップCとDは南方ルート为天候状態によって定められた天候と見なされます。晴天天候は、「0」天候飛行条件として定義されます。

[20.17] 夜間ゲーム・ターン中のマップ外移動は、司令部の存在にかかわらず、全てのユニットが認められます。

[20.18] 移動は、天候が晴天ではないマップ外エリアから、天候が晴天のマップ外エリアへ認められます。移動は、天候が晴天のマップ外エリアから天候が晴天ではないマップ外エリアへは認められません。

[20.19] エリア6E内のドイツ軍ユニットは、その地域からマップへの進入が認められる前に、完全な2ターン待たなければなりません。加えて、そのエリア内で2番目のターンの開始時に、ドイツ軍プレイヤー

は次のターンにマップ上に進入するユニットがいることを連合軍プレイヤーに知らせなければなりません。

注釈：マップ角の自然とグラーフエ橋のそのエリアへの近接は、ドイツ軍プレイヤーにアンフェアな時間/スペースの優位性を提供します。現実には、欠落した陸地部分はこの戦区を介して再進入を試みている敵ユニットを、連合軍プレイヤーが約1ターン早く観測できることとなります。

[20.2] 連合軍の進撃 [The Allied Advance]

ゲームの過程中、連合軍の第VIII軍団と第XII軍団は、マップ外の東西で第30軍団の側面を進撃しており、一定のマップ外エリアでドイツ軍の移動を不可能にします。「非活性化」になると列記されたゲーム・ターンにマップ外エリア内にあるドイツ軍ユニットは、プレイから取り去られます。

1W GT6	4E GT33
2W GT33	5E GT47
2E GT8	6E GT64
3E GT26	

マップ外移動ディスプレイを参照してください (分割シート)

[20.3] 可変する第30軍団の前線からアルンヘムへの進撃 [Variable 30 Corps Advance from Frontline to Arnhem] (選択)

プレイヤー諸氏は、幹線道路上を進む第30軍団の進撃率をより予測不能にし、又はプレイヤーの統制を加えるため、このルールを使用できます。このルールは、第30軍団がシナリオの競技エリアへ到着する可変的な時期を導入するため、マップA、B、C上又はこれらのマップのいずれかの組合せで、いずれかのシナリオと一緒に使用できます。このルールは、連合軍プレイヤーに、昼間ゲーム・ターン中の各友軍移動フェイズに一度、2d6のサイ振りを行うことを要求します。次いで、連合軍プレイヤーは、紙片を使用して第30軍団の進捗を記録します。

[20.31] 第30軍団がアルンヘムへの途上で到達しなければならない、7つの地理的目標があります。各目標は、その特定目標へ到達するため連合軍プレイヤーが振らなければならないサイの目値が割り当てられています。いったん連合軍プレイヤーが特定の目標に到達したら、次の目標のためにサイを振り始めることができます。サイの目値と目標は、以下に列記されます。:

- ・ファルケンスワールト [Valkenswaard] (2-4)
- ・アイントホーフェン [Eindhoven] (2-6)
- ・ゾン [Zon] 橋梁* (2-5)

- ・フェーヘル* [Veghel] (2-4)
- ・グラーフエ* [Grave] (2-5)
- ・ナイメーヘン* [Nijmegen] (2-6)
- ・エルスト* [Elst] (2-4)

アスタリスクは、シナリオにかかわらず、連合軍プレイヤーがイン・プレイの空挺ユニットから1リアルを取り去ることにより、各目標の到達値に1を加える能力を表示します。連合軍プレイヤーは、有利な修正を提供するため、3個までのリアルを取り去ることができます。

取り去るとき、連合軍プレイヤーはそのリアルのための空輸ポイントが再割り当てされた目標を宣言しなければなりません。これは、修正された到達値を持つ目標にします。

ドイツ軍プレイヤーは、マップ外移動ディスプレイを使用して、イン・プレイのエリアからプレイ外エリアへユニットを移送することにより、第30軍団の進撃の率に逆の影響を与えることができます。移送された3個ドイツ軍中隊毎に (これらは、少なくとも6のERを持つ歩兵でなければならない)、目標値は1ずつ減少します。4を超えて減少させることができる目標値は、ありません。

例：連合軍プレイヤーは、最初の日に第1空挺師団から2つのリアルを省略し、ゾン [Zon] 目標に再割当てを選択できます。連合軍プレイヤーがゾンに到着するためにサイ振りを開始するとき、2~5の到達値の代わりに、2~7になります (2つのリアルがそこに再割当てされたので、2だけ増加した)。もしもドイツ軍プレイヤーが6以上のERを持つ3個歩兵中隊を送っていたら、ドイツ軍プレイヤーによって獲得されたマイナス1修正のため、到達値は2~6になっていました。

[20.32] もしも第30軍団が前日に到着を試みた同じ目標について、新たな日にサイ振りを開始したら、目標の到達値に1が加えられます。

[20.33] いったん第30軍団がナイメーヘンに到達したら、各昼間ゲーム・ターンに一度、ドイツ軍部隊がグラーフエの南で回廊を遮断したかどうか、連合軍プレイヤーはチェックしなければなりません。友軍統率フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは2d6を振り、もしも結果が4以下であると、幹線道路の回廊は遮断されています。連合軍プレイヤーが友軍統率フェイズ中に9以上のサイを振るまで、遮断されたままで留まります。もしも連続する6ゲーム・ターン以上回廊が遮断されていたら、連合軍のサイ振りに2を加えます。いったん再開したら、ドイツ軍プレイヤーは回廊を遮断するため、再び4以下を振らなければなりません。

[21.0] 組織ディスプレイ [THE FOEMATION DISPLAY]

両プレイヤーには、組織ディスプレイが用意されています。これらは、ゲームで使用される全ユニットの画像を持ち、これらのユニットの様々な師団、旅団、連隊等への従属を視覚的に表示し、又は (連合軍の空挺組織の場合) ユニートを大隊リアルで置きます。プレイの開始前、全てのユニットがディスプレイ上に置かれます。これは、全ユニットの位置を明らかにし、抜けがないか確認し、増援記録欄がディスプレイの鍵であるため、続くプレイを迅速にします。プレイヤー諸氏は、いくつかの場合、大隊について各個別中隊の画像ではないことに注意してください。中隊の画像の隣にある複数は、組織に割り当てられた複数のユニット・タイプを示します。これは、表のスペースを抑えるために行われました。大部分のディスプレイは、CPとAmPのための記録欄も含むことに注意してください。

[21.1] ドイツ軍の組織ディスプレイ [German Formation Displays]

ドイツ軍陣営には、3枚の組織ディスプレイ・シートが用意されています。: 1枚は南部セクション、1枚は中央セクション、1枚は北部セクションです。各ディスプレイ上の組織は、そのディスプレイによってあらわされる戦区内の全部隊についての増援とセット・アップを照会するためシナリオで使用される、文字コードを持ちます。ドイツ軍が受け取る様々な全ての師団、カンブグループ、独立ユニットは、組織ディスプレイ上に含まれます。ゲーム・ターン記録欄上で、各ディスプレイのコードは、南部が「S」、中央が「C」、北部が「N」です。ディスプレイのコードに加えて、増援又はセット・アップ・グループに所属する各ユニットも、ディスプレイ上のボックス内にあらわされるコードで、文字コード化されています。ゲーム・ターン記録欄とディスプレイ上のユニットを照会するため、最初にディスプレイの文字を、次に文字コードを見ます。例えば、「C-a」は、中央ディスプレイ上でボックスA内のユニットを示します。

KG Von Erdmann (第7降下猟兵師団) の部分的な統率は、8ヘクス以下の補給路を友軍Eマップ端にたどれる限り、補給下で統率下です。いったん師団HQが到着したら、そのユニットへたどるユニットは、通常に補給されます。

[21.2] 連合軍の地上組織ディスプレイ [Allied Ground Formation Displays]

3枚の連合軍組織ディスプレイ・シートが用意されています。: 1枚は北部戦区の第1空挺師団とポーランド軍落下傘旅団、もう1枚はナイメーヘン周辺並びにアイントホーフェンとウーデン [Uden] の間に降下

した2個のUS空挺師団を含みます。最後に、全ての第30軍団地上ユニット(30C)のためのディスプレイがあります。ドイツ軍と連合軍の地上組織と異なり、連合軍の空挺組織は通常の編成枠組で書かれていません。代わりに、これらは、降下のために大隊規模のセリアルに分割されています。ディスプレイとゲーム・ターン記録欄上でユニットを照会するため、ドイツ軍ディスプレイ上で使用された同じコード・システムが使用されていることに注意してください(上記21.1を参照)。ディスプレイ・コードは、北部が「N」、中央部が「C」、第30軍団の全地上部隊が「30C」です。

[22.0] 増援 [REINFORCEMENT]

ゲーム・ターン記録欄は、各プレイヤーに増援が到着する时表示します。ゲーム・ターン数の隣には、組織ディスプレイに一致する小文字が記載されます。これは、同じ小文字を持つ組織ボックス内にユニットが、そのゲーム・ターンに到着することを意味します。プレイヤーは文字付のディスプレイを参照し、適切な時期が記されたユニットのグループを見つけます。

例えば、ゲーム・ターン6に、文字 *B*, *C*, *E* が表示されます。これは、第10SS装甲師団、第9SS装甲師団、「独立」ディスプレイからの増援がゲーム・ターン6に到着することを意味します。ドイツ軍プレイヤーは、これらの各ディスプレイを参照し、ゲーム・ターン6の増援グループの位置を定めます。次いで、ゲーム・ターン6に、これらをプレイに投入します。増援は、所有しているプレイヤーの裁量で、それらが有するいずれかのモードで登場できます。

[22.1] ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]

全てのドイツ軍の増援は、ゲーム・ターンの時期、到着の場所、出現するマップ区画がコード化されています。このコードは3つの部分を持ち、左から右へと読みます。コードの最初の部分は到着のゲーム・ターン、2番目の部分は大文字で到着マップが列記され、最終部分のコードはユニットがマップに登場しなければならない特定のヘクス番号、又は(少数の場合)マップ端全体を標記します。例えば、「7A3930」は、ユニットがゲーム・ターン7にマップA上のヘクス番号3930に到着することを意味します。「10B East」のコードは、これらのユニットがゲーム・ターン10にマップB上でマップ東端に沿ったどこかに到着することを意味します。

[22.11] 増援が到着するとき [When Reinforcements Arrive]

もしも増援が当該ゲーム・ターンに到着すると、ドイツ軍プレイヤーはこれらをそのゲーム・ターンの自軍の条件又は対応移動フェイズ中に、マップ上へ投入できます。ドイツ軍プレイヤーは、増援の到着を遅延

させることができます(22.15を参照)。

[22.12] 到着している増援のモード [Mode of Arriving Reinforcements]

登場している増援は、所有しているプレイヤーが望む、いずれかのモードになることができます。もちろん、通常、これらは行軍モードとなり、いくつかの種類のユニットは行軍モードであらねばならず、さもなければマップ上へ移動できません。

[22.13] マップ上への移動 [Movement onto the Map]

プレイヤーが増援をマップ上へ移動させる際、ユニットが最初のマップ端ヘクスに進入するときに、移動コストの消費を開始します。道路と小道がマップ外へ走り出ており、マップ外へ無限に伸びていると見なせるため、プレイヤー諸氏はユニットを道路又は小道上でマップ上に登場できることに注意してください。

[22.14] プレイヤーが、同じ移動フェイズに同じヘクス内へユニットの大群を持ってくる時、後続スタックで到着していると想像し、「遅れて」到着しているユニットはマップ上に到着する前に移動コストを消費します。ヘクスA3930は、この例です。ゲーム・ターン22に、Flak旅団の大部分がこのヘクス内へ進入することが予定されています。もしもその支隊の各ユニットが、登場している初期コストのみを支払うと、異常な事態になります。したがって、ドイツ軍プレイヤーは、最初のスタックを除き、マップに到着する前に道路に沿って移動するための移動コストを支払っているこれらの全ユニットを、マップ外の仮説道路に沿って伸びる縦隊に整列させます。

[22.15] 要求されたときにユニットをマップ上へ投入する代わりに、ドイツ軍プレイヤーは適切なマップ外移動エリア内に存在すると仮定できます。例えば、ヘクスA3930への出現を予定されたユニットは、代わりにマップ外エリア2N内に到着したと見なすことができます(20.0を参照)。

[22.16] その登場ヘクスが封鎖されているユニットは、隣接する非封鎖ヘクスから登場できます。隣接ヘクスも封鎖されていたら、そのユニットはあたかも登場ヘクスに当るマップ外エリア内のどこかから登場しているものとして扱います。所有しているプレイヤーは、これらを直ちにプレイに投入する必要はありません。

[22.2] 連合軍の地上増援 [Allied Ground Reinforcements]

「X」と「Z」のボックス内に表示された連合軍ユニットは、条件を基準に使用可能です。条件が満たされているとき、これらはマップDの南端に沿ったどこかから投入できます。

[22.21] 連合軍プレイヤーは、21.14で概説した「縦隊」ルールによっても、縛られています。もしも連合軍プレイヤーが、単一の移動フェイズに単一のヘクス内に最大スタッキング限度を超えて投入したら、後続スタックと仮定しなければなりません。

[22.22] 事実上、連合軍プレイヤーは、初期のマップ上の自軍部隊が道を空けるに従い、その増援を複数ゲーム・ターンの期間にわたって投入します。さもなければ、これらは自軍プレイの妨害と、ドイツ軍プレイヤーの目標以外の何物でもありません。

[22.23] 連合軍の増援は、22.16と同じ制限下に登場します。

[22.3] 連合軍の空挺増援 [Allied Airborne Reinforcements]

連合軍の空挺ユニットは、空挺ルールを介してプレイに投入されます(14.0を参照)。

[22.31] シナリオの増援 [Scenario Reinforcements]

シナリオの指示は、連合軍プレイヤーが自軍の様々なパスファインダー・マーカーを置かなければならない場所を特定し、一定のゲーム・ターンに投入するよう記された降下グループを要求します。パスファインダーの強制的な配置が与えられたら、連合軍プレイヤーは、事実上、これらのユニットを、そのパスファインダーの近辺(3ヘクス以内等)に降下させることが強制されます。連合軍プレイヤーは、シナリオで空挺増援を遅延させることができません。

[22.32] キャンペーン・ゲームの増援 [Campaign Game Reinforcements]

キャンペーン・ゲームでは、連合軍プレイヤーは望むときと場所に、自軍空挺ユニットを自由に投入できます。連合軍プレイヤーは、各日に使用可能な正確な「空輸」ポイントの数を、ターン記録欄上で告げられます。この制限と天候の影響等内で、連合軍プレイヤーは望む場所に降下させることができます。連合軍プレイヤーは、自軍のパスファインダーを何時、何処に置くかを決定し、したがって自軍ユニットが降下する場所を決めます。

[23.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下のルールは、指針を意味します。これらは、「厳密なもの」として提供されるものではありません。これらは、リアリズムを加えること、又はマーケット・ガーデン戦役の「What ifs」を検証することを意図します。プレイヤー諸氏は、自主的な裁量で選択ルールを使用し、好きなように修正します。もしもこれらのいくつかを実現するために選択し、標準ルールとの矛盾が生じたら、必要に応じて解釈してください。、

[23.1] ドイツ軍の臨時組織 [German Ad-Hoc Formations]

[23.11] ドイツ軍プレイヤーは、正規の従属を持つ大隊の他に独立大隊の編成を宣言できます。例えば、第10SS装甲師団第21歩兵連隊第II大隊は、独立大隊であると宣言できます。これは、ドイツ軍プレイヤーに、第22連隊HQ以外のいずれかのドイツ軍HQにこの大隊を従属させることを認めます。再従属は、ドイツ軍統制フェイズにのみ行うことができます。

注釈：いくつかのSS大隊は初期にマップCとD上に配備され、親組織はマップA上に配備されることに注意してください。このルールの応用は、この問題を解決できる2つの方法の1つです。

[23.12] 23.11の変更：非統制状態でゲームを開始するユニットは、2つの選択肢を持ちます。：a) HQなしで留まることができます。又はb:)ユニットはいずれかの司令部へ付属できますが、元の統制状態に復帰するまで、ユニットの効果値が2ずつ減少します。もしもユニットが「新たな」統制のユニットと共に射撃攻撃を行うと、それでも複数組織攻撃です（最小4の効果値）。プレイヤー諸氏は、このルールがキャンペーン・ゲームに含まれていることに注意してください。これは、相互に23.11と排他的です。

注釈：もちろん、もしもプレイヤー諸氏が望めば、ドイツ軍プレイヤーが一般的にドイツ軍の再編を認めることができます。もしもドイツ軍プレイヤーにそれを行うことを認めたら、その陣営により一体的な統率を与えることとなりますが、史実とかけ離れたアンバランスなゲームになり得ます。

[23.2] グライダー降下 [Glider Drops]

グライダー・ユニットは、平地ヘクス内のみ降下することを指定できます。もしも偶然にグライダー・ユニットが他のタイプの地形内に降下したら、これらは自動的に混乱し、各グライダー・ユニットはサイを振って(1d6)4以上のサイの目で1戦力ポイントの損失を被ります。プレイヤー諸氏は、たとえシンボルが落下傘ユニットの1つであっても、全てのグライダー・ユニット(とりわけ砲兵)がこのルールによって影響を受けることを忘れないでください(3.41)。

[23.21] 平地地形以外に着地しているグライダー司令部は、混乱状態になります。ただし、司令部が直ちにヘクスの外へ移動すると、他のユニットは影響を受けません。

[23.22] 第501と第504落下傘連隊の司令部は落下傘によって降下したので、上記規定の例外です。

[23.3] 空挺師団の補給マーカー

[Airborne Divisinal Supply Markers]

第82と第101空挺師団の補給堡は、少なくとも他の3つの平地地形ヘクスに隣接する、平地地形ヘクス内に置かれなければなりません。イギリス第1空挺師団とポーランド軍旅団の補給堡は、いずれかの平地地形ヘクス内に、又は道路あるいは小道を持ついずれかの林ヘクス内に置くことができます。

[23.4] 独立降下 [Independent Drops]

連合軍プレイヤーは、そのパスファインダー・マーカーによって定められたDZの外側へ降下させるためのシリアルを指定します。もしもこれが行われたら、空挺降下手順を解決する目的で、6ポイントを優先的に飛行条件に加えます。第82師団の1個中隊は、最初の降下で、1シリアルの空輸ポイント目的としてカウントすることなく、グラーフエ [Gravel] の2ヘクス以内に独立降下を行うことができます。(史実では、第82師団の1個中隊が、グラーフエの南に降下しました。)

[23.5] 連合軍の蛮勇 [Allied Errocity]

[23.51] Irish Guardsの1個中隊が最初に戦力ポイントの損失を受けるとき、Irish Guardsの全ユニットの士気は、損失にかかわらず10に上昇します。「IG」と標記された全てのユニットは、最初の損失を受けた後に続くゲーム・ターンの終了時になるまで、この特典を受け取ります。

[23.52] 第82空挺師団ユニットがワール[Waal]川の渡河強襲を行う(つまり、架橋工兵の支援によってワール川を越える)最初のゲーム・ターンの間に、強襲に参加している全ユニットの士気は、そのゲーム・ターンの期間中、損失にかかわらず10に上昇します。

史実の傍らに：上記の両ルールは、連合軍ユニットが狂暴化したケースを反映します。

[23.6] 第30軍団の先鋒 [30 Corps Spearhead] (非常に強く推奨)

[23.61] 第30軍団の作戦は、アルンヘムに向かって北上するに連れて、一級高速道路(基幹道路)周辺地域に制限されました。イギリス第2軍の第VIIIと第XII軍団は、道路両側の離れたエリアを掃討する任務を持ちました。この状況を再現するため、連合軍プレイヤーが高速道路外で作戦を行う能力は、これらのルールによって制限されます。第30軍団の先導ユニット(近衛機甲師団からのユニットでなければならない)は、基幹道路から任意に3ヘクスを超えて離れることが認められません。もしもこれらが退却してそれよりも遠くに離れたら、連合軍プレイヤーはそれらが属す場所へ戻るために全力を尽くさなければなりません。この制限は、最北端の第30軍団ユニット

から基幹道路に沿って12ヘクスまでに適用します。先導する第30軍団ユニット背後の13番目のヘクスから更に6ヘクス戻ると(合計で先導ユニットから18ヘクス背後)、第30軍団は幹線道路の6ヘクス以内で作戦でき、24ヘクスの距離以降の制限は基幹道路の12ヘクス以内を維持します。これらの制限は、ナイメーヘン橋梁(ヘクスB3235)の北では無効です。

もしもドイツ軍ユニットが近所でいずれかの種類の移動を実施すると、第30軍団はこれらのドイツ軍ユニットに接近する移動が認められます。3ヘクス以内のドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットがこれらのドイツ軍ユニットに接触するために移動することを認めます。

[23.62] 幹線道路は、ヘクスD0619からD5515へ走り、次いでC0815へ、B1126まで全線にわたり、常に一級道路です。そのヘクスから連合軍プレイヤーは、B1639又はB2631ヘルートをたどり、ナイメーヘン[Nijmegen]を抜けて一級道路を使用してワール川を渡ります。いったんワール川を渡ると、幹線道路はアルンヘム[Arnhem]とヘクスA2232へ向けて、一級道路上を進まなければなりません。

[23.63] HHC又は第43師団のどちらかの連合軍の装甲車ユニットは、上記で与えられた限度よりも速くへ移動できますが、常に基幹道路の12ヘクス以内で、その移動を終了しなければなりません。Household Cavalryのユニットは、いずれかの近衛装甲HQへ補給をたどることができます。これらのユニットは、決して師団の先鋒ユニットと見なされません。先鋒ユニットは、近衛機甲師団の第5と第32旅団のどちらかに所属するユニットです。

[23.64] いったん第30軍団が空挺組織に到達したら、これらの空挺ユニットを支援するため、その組織の統率範囲内で自由に機能できます。これは、これらが常に補給下で統率下の空挺ユニットから2ヘクス以内に留まらなければならないことを意味します。もしもこれらの作戦が第30軍団ユニットを基幹道路から12ヘクスを超えて行われたら、機能するためにそのユニットのHQが追加の1CP(通常の1又は2を超えて)を消費しなければなりません。もちろん、これはもしもCPとAmPルールを使用している場合にのみ適用します。空挺師団を支援するために付属した独立第30軍団組織も、これらのルールによって束縛されることに注意してください。

[23.65] 第30軍団のユニットは、9月17/18日の最初の2夜間GTs中に移動できません。それより後は、各夜間GTの開始時に1d6が振られます。もしも結果が1又は2であると、この制限はそのGTについて無効です。空挺師団に付属し、その師団

のユニットとスタックした第 30 軍団の装甲ユニットは、このルールを無視できます。

[23.7] 徒歩ユニットに対する AT 射撃 [AT Fire against Leg Units] (新規)

AT 射撃は、塹壕、町、都市内の徒歩ユニットに対して実施できます。AFV と AT/Flak ユニットの、このような状況で通常射撃の代わりに AT 射撃を使用できます。もしも徒歩ユニットが都市内にいると重装甲目標と見なし、町を占めると中装甲目標と見なし。もしもこのようなユニットが塹壕状態であると、それぞれ超重と重と見なし。

[24.0] 導入シナリオ: 9月 22 日、地獄のハイウェイ [INTRODUCTORY SCENARIO: HELL'S HIGHWAY, 22 SEPT]

このシナリオは、プレイヤー諸氏にゲームのメカニックを紹介するために用意され、強力なドイツ軍が企てた、第 101 空挺師団戦区内の回廊遮断をシミュレートします。この企ては、第 107 装甲旅団の構成部隊と、第 59 歩兵師団から繰り出されたドイツ軍カンパフグループのユニットによって発動されました。攻勢は道路を遮断し、連合軍を 24 時間遅らせることに成功しました。

[24.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

シナリオは、9月 22 日の 0901/1201 ゲーム・ターン (GT35) のフェイズ I に開始し、23 日の 1801/2101 ゲーム・ターン (GT45) に終了します。シナリオは 11 ゲーム・ターンの長さで、プレイするために約 3 時間かかります。このシナリオにはマップ C のみが使用され、プレイは 2100 と 4300 ヘクス列によって描かれたエリアに限定されます。これらの境界線の外部へ移動できるユニットはありません。

[24.2] 初期配置 [Initial Deployment]

注釈: HQ は、太字で示されます。

連合軍:

101 空挺の全グループ D

1/501 (全て); **3/501** (全て) **2809** の 2 ヘクス以内に。

2/501 (全て); **501/101 3213** の 2 ヘクス以内に。

2/506 5-3 (1 つのみ); **506/101 4418** の 2 ヘクス以内に。

ドイツ軍:

グループ S:

2107P/107 (全て); **2107/107** (全て);

280/107 (全て); **107PzB 3231** の 2 ヘクス以内に。

グループ Q:

1053/85xx (全て); 師団アセット (全て); **85xx 3603** の 2 ヘクス以内に。

[24.3] 増援

連合軍:

GT36:

2/506 5-3 (× 2); **2/506 6-6** (× 1) ICG/5 **2-5-8** (× 4); **3/506** (全て): ヘクス **2411**

GT37:

3/327 (全て): **81/101xx 2-2-8AT** (× 2); **ICG/5 2-5-8** (× 4): ヘクス **2411**;

続いて二分の一 MA で登場: **1/327** (全て); **2/327** (全て); **327/101**: ヘクス **2411**

GT43:

5CG/32 (全て); **1WG/32** (全て); **31G/32** (全て); **32/GdA**: ヘクス **4519**

ドイツ軍:

GT36: **1036/59xx** (全て): II/159/59 砲兵; **1036/59**: ヘクス **2801**

GT37: **L/7FJ** (全て); **PzJgr/7FJAT**; **7/7FJxx**: ヘクス **2633**

[24.4] 交戦のルール [Rules of Engagement]

連合軍:

連合軍プレイヤーは、シナリオの期間について、使用可能な 6 つの完全戦力砲兵中隊 (効果値 8、戦力 4) をマップ南端の外に持ちます。これらのユニットは、イギリス軍ユニットによって観測された目標にのみ射撃できます。これらのユニットの射程は、ヘクス列 2100 からカウントされます (12 ヘクス)。

[24.5] 補給 [Supply]

プレイヤー諸氏は、「地獄のハイウェイ」シナリオの期間について、第 101 空挺師団の補給源又は 5/GA の司令部が存在しないことに注意してください。補給目的のため、これらの 2 つのどちらかに通常の補給をたどる全てのユニットは、補給のためヘクス **2411** へたどります。HQ と補給源は、道路に沿っているものと仮定されます。全てのドイツ軍ユニットは、シナリオの期間中について完全補給下です。

[24.6] 勝利条件 [Victory Conditions]

[24.6.1] 勝利条件 [Victory Conditions]

ドイツ軍プレイヤーは、以下の 3 つの条件全てを達成することで決定的勝利を、2 つで実質的勝利を、1 つで限定的勝利を収めます。

1. ゲームのいかなる時点でも、幹線道路 (2110 と 4218 間の一級道路) のいずれかのヘクスを完全な 1 ゲーム・ターンについて占領。
2. 23 日の 1201/1501 ゲーム・ターンの終了時に、上記のいずれかの道路ヘクスを占領。
3. 連合軍プレイヤーが、20 ステップを超える損失を被る。

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の全ての条件を妨げ、ドイツ軍ステップを 20 以上除去することで勝利します。

[25.0] シナリオ [SCENARIOS]

シナリオ 26.0~30.0 に列記された 5 つのシナリオがあります。これらは、プレイヤー諸氏に個別マップ上で作戦最初の数日間を独立させることを認める、事実上のミニ・ゲームです。

[25.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

各シナリオは、単一マップ上でプレイされます。例えば、シナリオ 27.0 「第 82 空挺師団の降下」はマップ B 上でプレイされ、シナリオ 28.0 はマップ A 上でプレイされる等です。シナリオの期間は、ゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターンで述べられます。シナリオは、ゲーム・ターン 1 に開始する必要はありません。例えば、シナリオ 30.0 の最初のターンは、ゲーム・ターン 2 です。少なくとも 2 つのシナリオは、ゲーム・ターン・シークエンスの途中から開始します。例えば、説明文で「プレイはゲーム・ターン x のフェイズ 8 で開始します」と述べられます。換言すると、最初のゲーム・ターンの最初の 7 フェイズは、無視されます。ほぼ全てのシナリオは、フェイズ 8 (連合軍の条件移動フェイズ) に開始します。キャンペーン・ゲームも、フェイズ 8 に開始します。

[25.2] 初期配置 [Initial Deployment]

[25.2.1] ドイツ軍プレイヤー

ドイツ軍配置の標題の下に、ドイツ軍プレイヤーは一定組織のユニットがマップ上に配置されることを示す説明文を見つけることとなります。例えば、「第 9SS 装甲師団のユニット、組織 (a)」ドイツ軍プレイヤーは、次いで増援とマップ上に初期配置されるユニットが列記された組織ディスプレイを参照します。これらのユニットは、ユニットが置かれなければならない正確なヘクス (又は複数ヘクス)、又はそのヘクスから離れて置くことができるヘクスの最大距離を指定するディスプレイ上の配置記号に従ってマップ上に配置されます。もしもユニットが塹壕状態又は混乱状態で開始すると、記号も指定されます。全ドイツ軍ユニットは、散開モードでセット・アップされます。

[25.2.2] 連合軍プレイヤー

連合軍配置の標題の下に、連合軍プレイヤーはどの組織のユニットが最初のゲーム・ターンに使用可能であるかを示す説明文を見つけることとなります。例えば、「セリアル 1~10 グループ D1」連合軍プレイヤーは、自軍の組織ディスプレイと特定ユニットの位置を参照します。(例えば、これらは、大隊規模スタック内の第 101 空挺師団の数個連隊です。)

連合軍の空挺を扱うシナリオの場合、連合軍プレイヤーはパスファインダー・マーカーを置くための特定ヘクスを告げられま

す。次いで、自軍の最初の条件移動フェイズ中に、連合軍プレイヤーは自軍空挺ユニットをマップ上に登場させるため、空挺降下手順を使用します。パスファインダーの強制配置が与えられたら、連合軍プレイヤーはパスファインダーによって輪郭を描かれた DZ 内に自軍シリアルな集団を降下させることを強制されます。

[25.23] 天候と空輸ポイント [Weather and Lift Points]

シナリオでは、天候又は空輸ポイントの言及はありません。シナリオでは、初日と二日目の天候は「0」として定め、連合軍プレイヤーは自軍の初期空挺ユニットと後続増援を投入するために十分な空輸ポイントを持つと仮定します。もしも天候状況が P であると、空挺師団は通常獲得する CPs と AmPs の二分の一を受け取ります。

[25.24] ドイツ軍の Flak [German Flak]

非キャンペーン・シナリオでは、プレイヤーは空挺降下手順で計算しているときに、ドイツ軍 flak ユニットの無視します。換言すると、flak は飛行状況に影響を持ちません。

[25.3] 増援 [Reinforcements]

「増援」の表題の下で、各プレイヤーはゲーム・ターンと組織のリストを見つけます。プレイが列記されたゲーム・ターンに進むとき、プレイヤーは特定ディスプレイに位置する適切なコード付の増援を確認します (22.0 を参照)。

注釈: 列記されたゲーム・ターンは、ゲーム・ターン記録欄に従います。増援のリストは、プレイヤーの備忘のためゲーム・ターンの要約に過ぎません。ドイツ軍プレイヤーは、明らかに使用するマップ上に到着するために詳述された増援のみを使用します。連合軍の空挺増援は、空挺降下手順を介して到着します。

[25.4] 制限&特別ルール [Restrictions & Special Rules]

最も一般的な制限は、連合軍プレイヤーに自軍連隊司令部を特定のとくまでに特定のヘクス内に位置させることを要求します。これは、連合軍プレイヤーを広い歴史的な活動過程に縛るための一定の方法です。完全な偵察がフリーハンドで歴史の後知恵として与えられたら、連合軍プレイヤーは第 82 師団と第 101 師団のシナリオで、ドイツ軍を一掃するでしょう。

いくつかの場合、シナリオはプレイヤーにマップからユニットの退出を要求します。シナリオ 28.0 がその場合で、ドイツ軍プレイヤーは第 9SS 装甲師団の捜索大隊が増援として到着する同じターンに退出することを要求されます。繰り返しますが、これは歴史的な出来事です (この大隊は、第 82 空挺師団シナリオに、ドイツ軍の増援とし

て登場する)。制限の文字に従うため (例えば、司令部は降下で分散するかもしれませんが) プレイヤーが起きることを知るのは物理的に不可能で、この場合プレイヤーは可能な限り制限の精神に近づけなければなりません。

[25.41] CP と AmP のレベル [CP and AmP Levels]

もしもプレイヤー諸氏が選択の CP と AmP のルールを使用していると、全てのシナリオについて以下のルールに取って代わられます。

- どちらの陣営も、9月17日にルール 11.6 又は 11.7 を使用します。代わりに、マップ上でシナリオを開始する全てのドイツ軍ユニットは、密集モードになれず、その許容移動力 (ユニット毎に) 判定するため、ゲーム・ターン3になるまで 1d6 を振らなければなりません。ゲーム・ターン3に、これらのユニットは、その MA を判定するために 2d6 を振ります。増援として登場しているドイツ軍ユニットは、制限なしで通常に機能できます。9月18日の 0601 ゲーム・ターンに開始して、CP と AmP ルールが使用されます。
- 連合軍プレイヤーは、自軍の CP と AmP の配送段階を判定してセットするため 11.6 と 11.7 に概説された手順を使用し、第 30 軍団ユニットの幹線道路上の速度を司ります。
- 全てのドイツ軍 HQ は、9月18日に CP と AmP の両方について、「低」配送段階を持ちます。ただし、ドイツ軍プレイヤーは、その日について、いずれか1個師団が「通常」の配送率を持つものとして選択できます。これは、マップ A 又は B のどちらかで機能している師団でなければなりません。9月19日に、第9SSと第10SSの両装甲師団は、その CP の配送段階が「通常」に上昇し (もしもこれらの1つがまだ「通常」でなければ)、スワボダ Flak 旅団が付属する師団は、その CP と AmP レベルが「高」に上昇します。
- 9月20日の 0601 に開始して、ドイツ軍プレイヤーは、各日にちにこれらの配送率を異なる師団へ移管できます。もしも天候状況が P であると、ドイツ軍プレイヤーは追加の1個師団を「通常」まで上げるために選択できますが、天候が P の間のみです。師団は、天候が P のマップ上に位置していなければなりません。
- 9月22日ゲーム・ターンの 0601 に、ドイツ軍プレイヤーは更に1個師団の配送段階を「通常」に上昇させることができます。これは、ゲームで起こる最後の配

送段階の上昇です。

[25.42] 初日のドイツ軍の移動制限 [First Day German Movement Restrictions]

もしもプレイヤー諸氏が上記のルール 25.41 を使用していなければ、以下を適用しなければなりません。マップ上でシナリオを開始した全てのドイツ軍ユニットは、密集モードで登場できず、ゲーム・ターン3になるまで、その許容移動力 (ユニット毎の) を判定するため 1d6 を振らなければなりません。ゲーム・ターン3に、これらのユニットは、その MA を判定するために 2d6 を振ります。増援として登場しているドイツ軍ユニットは、制限なしで通常に機能できます。

[25.5] 勝利条件 [Victory Conditions]

シナリオとキャンペーン・ゲームの勝利判定は、プレイヤーがシナリオの終了時まで又は終了時点で、与えられた条件を満たすために通常獲得する、勝利ポイント又は勝利目標が基準です。1つのタイプのみの勝利条件があります。: 歴史的勝利です。

歴史的勝利条件は、通常、ゲーム用語における連合軍の目標への接近であらわします。連合軍プレイヤーにとって不幸なことに、ドイツ軍プレイヤーに半分以上勝利の機会が与えられています。プレイの競技性に関心があるプレイヤー諸氏は、勝利段階を連合軍有利に1シフトさせます。

[25.6] フリー・セットアップ&変更降下ゾーン [Free Setup & Alternate Drop Zones] (選択)

プレイヤー諸氏は、連合軍プレイヤーが史実で選択された DZ と補給 DZ を異なる位置に指定することを認める選択ができます。もしもこれが行われたら、空挺降下についてのその他の通常ルールに従わなければなりません。連合軍プレイヤーは、様々な空挺師団の間で空輸ポイントの割当を変更できますが、一定の日に使用可能だった史実のポイント数を超えて使用できません。もしもこのオプションが選択されたら、ドイツ軍のセット・アップは2つの方法に進みます。最初に、プレイヤー諸氏は、すでに存在する同じセット・アップ (史実) で行くことを選択できます。これは、ゲームのバランスをかなり連合軍有利に傾けます。もしも本当の興奮をいっくらか持ちたいのであれば、2番目のオプションを使用します。: ドイツ軍の無作為変更セット・アップです。

[25.61] ドイツ軍の無作為変更セット・アップ [German Random Alternate Set Up]

このセット・アップは、ドイツ軍が異なる後方エリアに自軍ユニットを露営させ、差し迫っている空挺降下をまだ知らないと仮定します。連合軍プレイヤーが自軍の新たな DZ を指定した後、ドイツ軍プレイヤーは無作為セット・アップ表を調べ (各組

織についてサイを1つ振る)、表の結果に従ってセット・アップします。プレイは、その後通常に進めます。

このオプションの背後にある哲学は、連合軍プレイヤーはドイツ軍ユニットの居場所を正確に知らず、ドイツ軍司令官は空挺降下を容易に撃退するためのセット・アップを持っていないことです。ドイツ軍は、後方エリアを再編する必要性に従った等です。

[25.62] ドイツ軍の無作為セット・アップ表 [German Random Set Up Table]

無作為セット・アップを使用しているとき、もしもあるスタックのサイの目が、すでに他の無作為配置からのユニットを含んでいるヘクス内に置くことになったら、カラ・ヘクスの結果になるまで無作為配置チャート上で振り直します。カッコ付の値は、ユニットがチャート上に列記されたヘクスから離れられるヘクスの距離をあらわします。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍の DZ を見る前に正確なヘクスを決めます。

[26.0] 1944年9月17~18日、第101空挺師団の降下 [DROP OF THE 101st AIRBORNE DIVISION SEPT. 17-18, 1944]

このシナリオは、第101空挺に割り当てられたハイウェイの全長に沿った、降下と連結前の戦闘をシミュレートします。第101空挺は、9月18日になるまで特に激しい圧力を受けていませんでしたが、「行方不明だった」国防軍の第59師団が突然ベスト [Best] の均衡から重要道路に向かって協調した威圧行動を開始しました。

[26.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

シナリオは、9月17日の1201/1501ゲーム・ターン(ゲーム・ターン1)のフェイズ8から開始し、9月18日の1801ゲーム・ターン(ゲーム・ターン10)の完了時に終了します。シナリオは10ゲーム・ターンの長さで、プレイするためにほぼ3時間かかります。このシナリオについては、マップCのみが使用されます。マップ南端から退出するためにいくつかのユニットが要求され、それらはプレイに復帰できません。

[26.2] 初期配置 [Initial Deployment]

ドイツ軍:

南部戦区グループU(大部分がGothsche師団)のマップC上の全ドイツ軍ユニット。

連合軍:

パスファインダーのヘクス番号

506 C1011

502 C1310

501 C2611

327 C1111

補給堡 101 C1211

イングランド内(連合軍の移動フェイズに降下可能、第101空挺師団セリアル1~10、グループD1)。

[26.3] 増援 [Reinforcements]

ドイツ軍:

ゲーム・ターン情報ディスプレイ

2、3、5、9、11 S-P

5 S-R

連合軍:

ゲーム・ターン情報ディスプレイ

12セリアル11~13、グループD2、第101空挺

(errata) セリアル13は、B1/101のグライダーATユニットを、1つではなく2つ含みます。

[26.4] 管理ルール [Rules of Management]

1. 連合軍の全増援は、空挺降下手順を介して到着します。
2. ドイツ軍ユニットは、4000ヘクス列のいずれかのマップ西端ヘクス(すなわち、ヘクス4001南の01で終わるいずれかのヘクス)から登場できます。
3. ドイツ軍HQについての全ての配送段階は「低」です。

[26.5] 制限 [Restrictions]

[26.51] 連合軍の連隊司令部は、ゲーム・ターン3の開始時に以下のヘクス上に配置しなければなりません。

連隊HQ ヘクス

506/101 C0815

502/101 C1114

501/101 C3213

第501と第502連隊の司令部は、これらのヘクスから移動できません。もちろん、もしも当該司令部が着地しなければ、連合軍プレイヤーは割り当てられたヘクス上にユニットを置く必要はありません。

[26.52] ゲーム・ターン6の完了までに、第506連隊の全ユニットは、ヘクス0117でマップCから退出しなければなりません。これらは、プレイに復帰できません。(これらは、このときシナリオ30.0の増援として出現します。)

[26.6] 勝利条件 [Victory Conditions]

[26.61] 史実の勝利条件 [Historical Victory Conditions]

プレイの完了時、ドイツ軍プレイヤーは以下の3つの条件を達成する毎に、1勝利ポイントを得点します。

1. 12以上の連合軍戦力ポイントを撃破する。
2. ヘクスC0117とヘクスC6122の間の道路ヘクス上のいずれかの運河/河川橋梁の両岸ヘクスを占領する。
3. もしもドイツ軍砲兵ユニットが、前述した道路のいずれかのヘクス又は連合軍のパスファインダーに、その射程を2倍にすることなく射撃する能力があると(ドイツ軍砲兵ユニットが道路上を射撃する能力を持つためには、道路が観測

されなければならないことを忘れないでください)。

勝利ポイントなしは連合軍の勝利に相当し、1勝利ポイントはドイツ軍の限定的勝利に相当し、2勝利ポイントはドイツ軍の実質的勝利に相当し、3勝利ポイントはドイツ軍の決定的勝利に相当します。

[27.0] 1944年9月17~18日、第82空挺師団の降下 [DROP OF THE 82nd AIRBORNE DIVISION SEPT. 17-18, 1944]

このシナリオは、第82空挺のナイメーヘンの都市周辺とマース・ワール運河への降下と連結前の戦闘をシミュレートします。第82空挺は、第30軍団にエリア内で自由な移動を提供できるよう、運河と河川橋梁の占領に責任を負っていました。これらの全目標の捕獲は、1つを除いて達成されました。:ナイメーヘンでワール運河を越える最も重要な橋梁です。

[27.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

シナリオは、9月17日の1201ターン(ゲーム・ターン1)のフェイズ8から開始し、9月18日の1801ゲーム・ターン(ゲーム・ターン10)の完了時に終了します。シナリオは10ゲーム・ターンの長さで、プレイするためにほぼ3時間かかります。このシナリオについては、マップBのみが使用されます。連合軍ユニットは、マップを退出できません。第504空挺連隊の各ユニットと全てのドイツ軍ユニットは、非補給下としてシナリオを開始します。

[27.2] 初期配置 [Initial Deployment]

ドイツ軍:

第406 Landeschutzen 師団と様々な独立ユニット(ディスプレイnを参照)

C-FとC-J

連合軍:

パスファインダーのヘクス番号

504 B1331 ; 1個中隊は、B0924へ着地できる。

508 B2448

505 B2048

補給堡 82 B2348

イングランド内(連合軍の移動フェイズに降下可能)セリアル17~18、グループE1。

[27.3] 増援 [Reinforcements]

ドイツ軍:

ゲーム・ターン情報ディスプレイ

3、5、6、10 C-F

3、4、8 C-K

8 C-H

ゲーム・ターン2に、ヘクスA3930でマップAへの登場が予定されている第9SS装甲師団(N-B)の捜索大隊(Grabner)は、マップAを越えてターン3にヘクスB3830でマップBに進入します。

連合軍:

ゲーム・ターン情報

GT8: セリアル29~32、グループE2、

[27.4] 管理ルール [Rules of Management]

1. 連合軍の全増援は、空挺降下手順を介して到着します。
2. ドイツ軍の全ての配送段階は「低」です。

[27.5] 制限 [Restrictions]

[27.51] 連合軍の連隊司令部は、ゲーム・ターン2の完了時に以下のヘクスを占め、シナリオのバランスのために留まらなければなりません。:

連隊	HQヘクス
504/82	B1132
505/82	B2046
508/82	B3042

[27.52] シナリオの完了時、補給下ではない全ての連合軍ユニットは、ドイツ軍の勝利ポイント評価の目的において、撃破されたと見なされます。

[27.6] 勝利条件 [Victory Conditions]

[27.61] 史実の勝利条件 [Historical Victory Conditions]

シナリオの完了時、ドイツ軍プレイヤーは以下の3つの条件を達成する毎に、1勝利ポイントを得点します。

1. ヘクス B3336 上又はその隣接に、連合軍ユニットがない。
2. 10以上の連合軍戦力ポイントを撃破する。
3. いくつかのドイツ軍ユニットが、連合軍のパスファインダーの2ヘクス以内にいる。

連合軍プレイヤーは、もしも一連の連結道路ヘクスを、ヘクス B0122 からドイツ軍ユニットとその支配地域から解放されたナイメーヘン [Nijmegen] のいずれかのヘクスまでたどれたら、1勝利ポイントを受け取ります。ドイツ軍のポイントから連合軍の勝利ポイント(もしも得点していたら)を差し引きます。

差 勝利段階

- | | |
|----|---------|
| 3 | ドイツ軍決定的 |
| 2 | ドイツ軍実質的 |
| 1 | ドイツ軍限定的 |
| 0 | 引き分け |
| -1 | 連合軍勝利 |

[28.0] 1944年9月17~18日、イギリス第1空挺師団の降下 [DROP OF THE BRITISH 1st AIRBORNE DIVISION SEPT. 17-18, 1944]

このシナリオは、イギリス第1空挺師団の作戦における最初の2日間の活動を描写します。イギリス第1は、その主目標とし

てアルンヘムのハイウェイ橋梁が割り当てられました。通信連絡に失敗している間に、第1落下傘旅団の部隊は橋梁への行軍を開始し、災厄が始まりました。ドイツ軍のAFVが出現し、日没時には第1落下傘旅団の一部のみが橋梁の北端を占領し、続く数日間の作戦でこの橋頭堡を増強することに失敗しました。

[28.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

シナリオは、9月17日の1201ターン(ゲーム・ターン1)のフェイズ8から開始し、9月18日の1801ゲーム・ターン(ゲーム・ターン10)の完了時に終了します。シナリオは10ゲーム・ターンの長さで、プレイするためにほぼ3.5時間かかります。このシナリオについては、マップAのみが使用され、マップ南端からの退却を要求されるドイツ軍ユニットがあり、これらはプレイに復帰できません。

[28.2] 初期配置 [Initial Deployment]

ドイツ軍:

北部ディスプレイ A、B、C、D 上の組織からのユニット。

連合軍:

パスファインダーのヘクス番号

1/1 A1814

4/1 A2510

1A1/1 A2416

補給堡 1 A2420

イングランド内(連合軍の移動フェイズに降下可能)セリアル36~46、グループA1。

[28.3] 増援 [Reinforcements]

ドイツ軍:

ゲーム・ターン情報ディスプレイ

4A, 6A, 7A, 8A

2B, 3B, 4B, 5B

4C, 5C, 6C, 7C, 8C, 10C

4D, 5D, 8D

7E, 8E

連合軍:

ゲーム・ターン情報

12セリアル47~54、グループA2、

[28.4] 管理ルール [Rules of Management]

1. 連合軍の全増援は、空挺降下手順を介して到着します。
2. もしもCPとAmPのルールを使用していると、25.41を参照し、このシナリオにそれらを適用します。

[28.5] 制限 [Restrictions]

[28.51] 連合軍ユニットは、フェリー・ヘクスサイドを越えられません。換言すると、これらは、橋梁のみネーデル・ライン川を渡ることができます。

[28.52] ゲーム・ターン2に登場するドイツ軍ユニット(第9SS装甲師団の搜索大

隊)は、マップを横切るためにのみ存在でき、ゲーム・ターン3の終了までにヘクスA0130から南端を退出します。ドイツ軍プレイヤーは、これらをその他の目的のために使用できません。

(変更) GTsの時間を圧縮し、第9SSは減少したMAでGT1にきます。Grabnerのユニットの一部(元々GT2に到着した4ユニット)をその二分の一MAで使用可能です。

注釈: 28.42について、プレイヤー諸氏は、特別ルールで退出又は目標の奪取を要求され、失敗しても勝利条件に付属した罰則はありません。プレイヤー諸氏は、特別ルールの精神を維持するよう助言されます。例えば、もしも敵の活動が第9SS装甲師団の搜索大隊がマップを退出することを妨害したら、ドイツ軍プレイヤーは大隊がマップの端に到達することを妨害しているこれらのユニットに対して、戦闘に従事することができます。大部分のプレイヤーは常識を用いて解決策を見つけ出すことができるので、このような状況について特別ルールを公式化する必要を感じません。選択として、プレイヤー諸氏はドイツ軍プレイヤーが彼の意思で搜索大隊がそれを行うことを認めることができますが、シナリオのバランスを極めて壊すこととなります。

[28.53] GT1と2に、第16SS大隊に所属しているいずれかのドイツ軍ユニットにCAを試みている連合軍ユニットは、最初に1d6を振らなければなりません。1~3のサイの目でCAは失敗し、ユニットはそのフェイズに更なるCAの目標になり得ません。

[28.6] 勝利条件 [Victory Conditions]

[27.61] 史実の勝利条件 [Historical Victory Conditions]

シナリオの完了時、ドイツ軍プレイヤーは以下の3つの条件を達成する毎に、1勝利ポイントを得点します。

1. 14以上の連合軍戦力ポイントを撃破する。
2. マップの北東象眼内に全ての連合軍ユニットを含み、ヘクス列xx26以西とネーデル・ライン川の北に維持している。
3. いくつかのドイツ軍ユニットが、いずれかの連合軍のパスファインダー・マーカーを観測できる。

連合軍プレイヤーは、もしも少なくとも1ユニットを以下のヘクスの全てに持つと、1勝利ポイントを受け取ります。: A1927、A2232、A2728。ドイツ軍の勝利ポイントから連合軍の勝利ポイントを差し引きます。3=ドイツ軍の決定的勝利、2=ドイツ軍の実質的勝利、1=ドイツ軍の限定的勝利、ゼロ=引き分け、マイナス1=連合軍の勝利。

[29.0] 1944年9月19～21日、イギリス第1空挺師団の壊滅

[DESTRUCTION OF THE BRITISH 1st AIRBORNE DIVISION SEPT. 19-21, 1944]

このシナリオは、イギリス第1空挺師団の降下シナリオ(28.0)を、増援と再補給が不可能になった時点まで拡張します。17～18日の絶望的な戦闘の後、イギリス軍の確保地域は減少し続け、ナイメーヘン橋梁が最終的に突破された21日までに、イギリス第1は、オスタービーク [Oosterbeek] のちっぽけな中心地に閉じ込められました。

[29.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

シナリオは、イギリス第1空挺師団の降下シナリオの拡張で、ゲーム・ターン1のフェイズ8から開始し、ゲーム・ターン30の完了時に終了します。シナリオは30ゲーム・ターンの長さで、プレイするためにほぼ20時間かかります。このシナリオについては、マップAのみが使用されます。マップ南端からの退出を要求されるドイツ軍ユニットがあり、これらはプレイに復帰できません。

[29.2] 初期配置 [Initial Deployment]

28.2と同じです。

[29.3] 増援 [Reinforcements]

28.3と同じで、以下をプラスします。:

ドイツ軍:

ゲーム・ターン情報ディスプレイ

14A、18A、19A、28A、29A、30A

11C、12C、26C

15E

12D、18D、22D、25D、26D、27D、29D

連合軍:

ゲーム・ターン情報

29セリアル55～58、グループC

(パスファインダー ポーランドXは、どこかに置くことができます。)

[29.4] 管理ルール [Rules of]

28.4と同じです。

[29.5] 勝利条件 [Victory Conditions]

[29.51] 史実の勝利条件 [Historical Victory Conditions]

ドイツ軍プレイヤーは、以下を達成する毎に、1勝利ポイントを得点します。

1. 45以上の連合軍戦力ポイントを撃破する。
2. 全連合軍ユニットを非補給下に置く(つまり、第1師団の補給堡を含む、ヘクスA2419からこれらを遮断する)。
3. ネーデル・ライン川の北の全連合軍ユニットを除去する。連合軍プレイヤーは、もしもネーデル・ライン川に架かる無傷の橋梁の両岸、又はフェリー渡河点の両岸を占領し、北岸の5ヘクス以内の河川の北にドイツ軍ユニットがいなければ、

2勝利ポイントを得点します。

差 勝利段階

3 ドイツ軍決定的

2 ドイツ軍実質的

1 ドイツ軍限定的

0 連合軍限定的

-1 連合軍実質的

-2 連合軍決定的

[30.0] 第30軍団の突破 [THE BREAKOUT OF 30 CORPS]

このシナリオは、第30軍団がムーズ・エスコー運河周辺前線のドイツ軍の抵抗に一撃を与えて道路を北上し、第101空挺師団のユニットと連結する試みをシミュレートします。ドイツ軍の抵抗は、予想を遥かに上回ることが判明し、ドイツ軍部隊は数と装備の両方で情報見積りを超えていました。真の驚きは、この地域にはいないと考えられていたSS部隊の存在でした。

[30.1] シナリオの期間&使用マップ [Scenario Length & Maps Used]

シナリオは、9月17日の1501ターン(ゲーム・ターン2)のフェイズ6から開始し、9月18日の1801ゲーム・ターン(ゲーム・ターン15)の完了時に終了します。シナリオは9ゲーム・ターンの長さで、プレイするためにほぼ3時間かかります。このシナリオについては、マップDのみが使用されます。両プレイヤーは、マップの退出についてポイントを受け取ります。

[30.2] 初期配置 [Initial Deployment]

ドイツ軍:

S-U

S-O

連合軍:

グループY(近衛機甲のユニット等)は、マップ上に記載された初期前線の南のどこかに配置します。

[30.3] 増援 [Reinforcements]

ドイツ軍:

ゲーム・ターン情報ディスプレイ

C-3M

連合軍:

ゲーム・ターン情報

6 第101空挺師団の第506連隊は、ヘクスD6117に登場します。

これらは、シナリオ26.0でマップCの退出を要求されました。

[30.4] 制限&特別ルール [Restrictions & Special Rules]

[30.41] ドイツ軍ユニットは、初期戦線の南へ移動できません。運河に架かる全ての橋梁は、イギリス軍の前線内を除き、全て破壊されたものと見なされます。

[30.42] 基幹道路に沿って移動している全連合軍ユニットは、行軍モードでゲームを

開始しなければなりません。ゲーム・ターン3になるまで、行軍モードを離れられる連合軍ユニットはありません。これには、Irish Guards(攻撃を先導している)の前進ユニットを含みます。

[30.43] イギリス軍プレイヤーは、通常に非観測IFを行うことができます。これは、このゲームの旧版の開始時弾幕に代わりません。

[30.44] 第11SS装甲連隊に通常に付属した全ユニットは、KGW司令部補給網の一部になることができ、又はあたかもそれらの司令部がマップ外1ヘクスにいるものとして、補給のためにマップ北端へたどることができます。ユニットは、もしも2番目の選択肢がとられたら、個別の独立ユニットとして扱われます。プレイヤー諸氏は、二番目の選択肢が第11SS連隊の効果を軽く減少させることに注意してください。

[30.45] プレイヤー諸氏は、ルール23.6を使用します。

[30.46] 第30軍団のプレイヤーは、基幹道路から6ヘクスを超えて離れたユニットを攻撃できません。加えて、基幹道路の東で又は6ヘクス以上基幹道路から離れたマップ上で開始するドイツ軍ユニットは、基幹道路上を射撃できず、9月18日の終了時までマップ端を退出するためにのみ存在します。これは、ドイツ軍プレイヤーがこれらのユニットで高速道路上を間接射撃するために使用できず、又はこれらのユニットが退出して少なくとも後にマップに再登場するまで、妨害するために基幹道路へ向かって移動できないことを意味します。第6FJ連隊は、このルールによって影響を受けません。

[30.5] 勝利条件 [Victory Conditions]

[30.51] 史実の勝利条件 [Historical Victory Conditions]

シナリオの完了時、ドイツ軍プレイヤーは以下の3つの条件を達成する毎に、1勝利ポイントを得点します。

1. 30以上の連合軍戦力ポイントを撃破する。
2. 合計24以上のドイツ軍戦力ポイントをマップDで21xxヘクス列の上の西端又は東端のどちらかから退出させる。
3. 近衛機甲師団のいずれかのユニットが、マップDの北端から退出することを妨げる。2ポイントは、ドイツ軍の勝利に相当します。

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の勝利ポイントにかかわらず、もしも近衛機甲師団の合計30戦力以上の「無傷の」ユニットをマップ北端から退出させたら、1勝利を得点します。無傷のユニットとは、いかなる戦力ポイントの損失も受けていないユニ

ットです。

[31.0] キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]

シナリオのプレイが楽しめる一方で、*Highway to the Reich* は全体のキャンペーン・ゲームとして最高の評価を受けます。*マーケット・ガーデン作戦*の目標は、ライン川（ネーデル・ライン）を越えて実行可能な橋頭堡を獲得し、続く作戦でモントゴメリーの軍集団が北ドイツ平原で電撃戦を行い、冬の前に戦争を終わらせることでした。

これは、ほぼ成功した大胆なコンセプトでした。もしも作戦がオランダで試みられていなければ、おそらく空挺部隊はどこかで使われたとしても、マーケット作戦のごとく一度に大規模降下する必要はなかったでしょう。歴史の後知恵は、計画が不足していたことを示し、特に第1空挺師団は「遠すぎた橋」に降下しました。繰り返しますが、連合軍最高司令部は、その準備を行う中でこのゲームの特典を持たなかったのです。

[31.1] 準備 [Preparation]

3.8 の図に従って、4枚のマップをレイアウトします。両プレイヤーは、自軍の情報ディスプレイをセット・アップします。ゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン1にセットします。時は、1944年9月17日1201です。

[13.11] ドイツ軍の初期配置 [Initial German Deployment]

ドイツ軍プレイヤーは、全てのドイツ軍組織ディスプレイを調べます。全ユニットを揃えて、要求される場所に置きます。いくつかのユニットは、混乱状態又は塹壕状態で（記号を参照）、残りは密集モード、又はもしもユニットがそのモードを有しなければ、散開モードでマップ上に置くことができます。

[31.12] 連合軍の初期配置 [Initial Allied Deployment]

連合軍プレイヤーは、マップD上で初期前線の南のどこかに、第30軍団の先導部隊（グループy）を置きます。これらの全ユニットは、行軍モードでなければなりません。連合軍の空挺ユニットは、組織ディスプレイ上の「イングランド」の、セリアルボックスに位置します。これらの全ユニットは、連合軍プレイヤーが使用可能と見なされます。ゲーム・ターン記録欄をチェックし、連合軍プレイヤーは初日の自軍空輸ポイント許容量が32であることを確認します。プレイを開始するとき、連合軍プレイヤーは9月17日中に32セリアルを投入できます。

[31.13] 特別な Flak 制圧 [Special Flak Suppression]

9月17日の実際の降下に先立ち、連合

軍は空輸ルート近くで確認したドイツ軍 Flak 陣地を制圧するため、数百機を出撃させました。これらの任務は、大きな成功を収めました。この努力をシミュレートするため、連合軍プレイヤーはプレイ開始に先立って、マップ上の各ドイツ軍 Flak ユニットについてサイを1つ振り（地形、塹壕、スタック等にかかわらず）、1～5のサイの目で Flak ユニットは混乱状態と指定されます。ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン2になるまで、これらのユニットから混乱を取り去るためにサイを振ることができません。

[13.15] 連合軍の目標ヘクス [Allied Objective Hexes]

現実には、唯一の目標ヘクスがあり、それはアルンヘムでライン川に架かる橋梁です。非常に単純で、第30軍団が橋梁を越えて奪取すれば、あなたは勝利します。その他の全目標は、その到達点に従属しました。

[31.16] 複数プレイヤーの計画 [Multi-player Schedule]

プレイヤーの数	指揮部隊
2	1. 連合軍 2. ドイツ軍
3	1. 連合軍空挺 2. 連合軍地上 3. ドイツ軍
4	1. 連合軍空挺 2. 連合軍地上 3. ドイツ軍西部隊 4. ドイツ軍東部隊

更なる司令官を加えると、連合軍の師団を分割して、個別に司令官を与えることを勧めます。最初に空挺師団、次いで地上師団です。

[31.17] マップ外の連合軍ユニットの解放 [Release of Off-Map Allied Units]

マップ外でゲームを開始する連合軍の地上ユニットは、以下に列記された状況に従ってプレイへの登場を開始できます。道路を使用して、マップDの南端から登場する全ユニット。

- ・連合軍の第43師団と第30軍団の工兵ユニットは、いずれかの第30軍団地上ユニットが、補給下でマース川に隣接した後のターンに使用可能です。
- ・連合軍の第50師団（すでにイン・プレイにある第231旅団とは別に）は、補給下の第30軍団地上ユニットが、道路を使用してネーデル・ライン川を渡ったら使用可能になります。
- ・第8機甲旅団は、いずれかの第30軍団地上ユニットが、B2935の4ヘクス以内に移動した後のターンに使用可能です。
- ・第52 Lowland 師団の海兵 [Seaborne] 部隊は、第52 Lowland 師団のその他いずれかの部隊が、ゲーム・マップ上のどこかに登場した後のターンに使用可能です。

・第52 Lowland 師団は、いずれかの連合軍ユニットが Deelen 飛行場 (A3724) のヘクスに進入した2ターン後に、第30軍団の地上ユニットがネーデル・ライン川を渡っていたら、通常に使用可能です。

[31.2] 特別ルール&制限 [Special Rules & Restrictions]

[31.21] 以下の特別ルールと選択ルールは、キャンペーン・ゲームのプレイに含まれます。: 23.11、30.41、30.42、30.44、30.46。第1空挺降下についての全てのルールを加えます。

[31.22] 連合軍空挺の補給堡は、14.31のパスファインダーについて概説された手順を使用して、ゲーム中のいずれかのときに置くことができます。

[31.23] DZ 又は幹線道路が通過する橋梁を含んでいるヘクスから、12ヘクスを超えて任意に移動できる空挺ユニットはありません。例外：空挺ユニットは、もしもいつでも幹線道路から4ヘクス以内に留まると、その距離を超えて移動できます。加えて、空挺師団 HQ は、決してその補給 DZ ヘクスから12ヘクスを超えて遠くへ移動できません。

[31.24] イギリス第50師団の第231旅団は、D0917 から3ヘクス以内の前線上又は隣接してセット・アップされます。ユニットは、ムーズーエスコー運河の北でなければならず、連合軍プレイヤーが望むいずれかのモードで開始できます。第30軍団と近衛機甲の全砲兵は、散開モードで運河の南にあり、全てが第30軍団 HQ と通信連絡状態と見なされます。いったん、これらの砲兵ユニットがこれらの位置から移動したら、通常の通信連絡ルールが有効です。第231旅団は、ファルケンスワールト [Valkenswaard] と同じだけ北へ前進でき、GT4の終了まで、幹線道路から3ヘクス以内の制限なしで移動と戦闘ができます。その後、これらは停止して第50師団の残りの活性化を待たなければなりません。

[31.25] GT2とGT3に、イギリス軍プレイヤーは、あたかも観測下の弾幕であるごとく、非観測下の弾幕を実施できます。これらの弾幕は、基幹道路から3ヘクス以内のユニットに対してのみ実施されなければなりません。夜間GTの制限は、第30軍団についてGT4に引き伸ばされます。第30軍団とDG walther は、GT2のフェイズ6に活性状態になります。その前は、これらは空挺降下手順に影響を与える以外、何も行うことができません。

[31.3] 早期増援の誘発 [Early Reinforcement Trigger]

ドイツ軍の中央編成チャート上に3個の師団組織があり、これらは第84、第180、

第 190 歩兵師団です。キャンペーン・ゲームをプレイしているとき、イギリス軍の一定の活動が、これら組織のいずれか1つ又は全ての早期解放を誘発し得ます。もしも連合軍第 30 軍団のいずれかの地上ユニットが、基幹道路から 12 ヘクスを超えて遠くへ移動し、その状況が1ターンを超えて持続すると、ドイツ軍プレイヤーは早期解放が誘発されたか調べるためにチェックします。最初に第 84 師団についてチェックし、次いで第 180 師団、最後に第 190 師団です。3以下のサイの目 (1d6) で、第 84 師団が4ゲーム・ターン以内に到着します。以降、もしもこの状況が持続するか、又は再び誘発されたら、第 180 師団が1又は2の目で誘発されます。最後に、同じ状況下で、第 190 師団が1の目で誘発されます。師団は、それらが通常に進入する場所から登場します。

[31.4] 勝利ポイント計画 [Victory Point Schedule]

得点される唯一の勝利ポイントは、敵戦力ポイントの除去です。その他の重要な基準は、連合軍プレイヤーが補給下に保っている第 30 軍団を、どれだけ北上させたかです。以下は、その目的のために得点される VP です。

[31.41] ユニットの除去についての VPs [VPs for Killing Units]

各陣営は、連合軍の空挺組織に所属していない徒歩ユニットの完全除去について、1 VP を受け取ります。除去された各工兵、空挺、AFV、砲兵ユニットについて、2 VP を受け取ります。除去された各 HQ 又はドイツ軍のティーガーVIIb ユニットの除去について、3 VP を受け取ります。もしも除去されたときに正当な補給路をたどることができなければ、各除去ユニットについて1 VP を加えます。

[31.42] 地理的目標についての VP [VP for Geographic Objectives]

プレイヤーによって支配された、基幹道路に沿った各橋梁について、もしも橋梁が大河川に架かると 50VP、運河に架かると 25VP です。これは、このような各橋梁について得点されます。プレイヤーは、橋梁の両岸を支配しなければならず、その3ヘクス以内に敵ユニットがあってはなりません。アルンヘムの橋梁は、75VP の価値があります。

[31.43] VP の合計 [Totaling VP]

キャンペーン・ゲームの最終ターン完了時、各陣営は累積された VP の数を合計します。各陣営の合計は、他方のそれと比較され、ドイツ軍 VP 対連合軍 VP の比として述べられます。勝利段階は、下記のごとく判定されます。連合軍プレイヤーは、もしもゲームの終了までに第 30 軍団ユニットがネーデル・ライン川を (補給下で) 渡

っていないければ、決して決定的勝利で勝てないことに注意してください。

[31.5] 勝利段階 [Victory Levels]

勝利は、各プレイヤーが獲得した勝利ポイントの合計を比較して (ドイツ軍プレイヤー対連合軍プレイヤー) の比にすることによって判定され、その比を下記の計画と比較して評価します。:

勝利ポイント比	勝利の段階
3.0 以上対 1	ドイツ軍の決定的
2.5~2.9 対 1	ドイツ軍の実質的
2.01~2.49 対 1	ドイツ軍の限定的
2.0 対 1	引き分け
1.5~1.99 対 1	連合軍の限定的
1.01~1.49 対 1	連合軍の実質的
1.0 対 2.0	連合軍の決定的

DESIGN CREDITS

Original Game Design: Jay A. Nelson
 Physical Systems & Graphic Design: Redmond Simonsen
 Original Game Development & Contributing Design: Irad B. Hardy
 2nd Edition Rules Preparation & Contributing Design: Eric Goldberg
 Assisted By: Robert Bodine, Simon Eliberger, Winston Forrest, Irad B. Hardy, Tom Hayakawa, Tom Holsinger, Tom Kassel, Tom Lasinski, Andrew Lockton, Ed McCarthy, Dave Robertson, Don Schiff, Steve Spoulos, Richard Steward, Peter F. Stiller.

Decision Games Edition

Additional Design & Development: Joseph Youst
 Playtesting: Rob Vaughan et al, and Ken Koch, et al, Joe Youst, Jeff Milliefoglie, David Bolt, Jim Arnold, Dave Wessman, David Collins.
 Map, Counters, Charts & Box: Joseph Youst
 Final Rules Editing: Ty Bomba
 Rules layout & production: Callie Cummins

©2008 Decision Games, Bakersfield CA. All rights reserved. Printed in the USA. www.decisiongames.com

(翻訳: 松谷 健三 2016.12.2)