

BRITISH TANK ACE

1940-1945

Rules of Play



A Solitaire Tank Combat Game
by
Gregory M. Smith

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書



目次 [TABLE OF CONTENTS]

| | | | |
|----------------------------------|----|---------------------------------|----|
| [1.0] はじめに | 3 | [7.0] 戦闘 | 13 |
| [2.0] ゲームのプレイ方法 | 3 | [7.1] 任務のタイプ | 13 |
| [3.0] ゲームの備品 | 4 | [7.2] 一般的な戦闘手順 | 13 |
| [3.1] 戦車ディスプレイ・マット | 4 | [7.3] 特定の戦闘状況と定義 | 16 |
| [3.2] 戦闘ボード | 4 | [7.4] 戦車／車両損傷／INF 損失 | 18 |
| [3.3] 作戦マップ | 5 | [7.5] 天候の影響 | 20 |
| [3.4] 乗員状態チャート | 5 | [7.6] 砲撃要請 | 20 |
| [3.5] 競技用駒 | 5 | [7.7] 乗員の技能 | 21 |
| [3.6] チャートと表 | 6 | [7.8] 戦闘ラウンド・イベント・チェックの終了 | 22 |
| [3.7] 任務ログ・シート | 6 | [7.9] プレイの例 | 22 |
| [3.8] ゲームの規模 | 6 | [8.0] 叙勲、昇進、栄誉、戦利品 | 22 |
| [3.9] 備品目録 | 6 | [8.1] 叙勲 | 22 |
| [4.0] ゲームのセット・アップ | 7 | [8.2] 昇進 | 23 |
| [4.1] 開始時期 | 7 | [8.3] 栄誉ポイントと栄誉レベル | 24 |
| [4.2] 任務ログ・シートの準備 | 7 | [8.4] 戦利品 | 24 |
| [4.3] 戦車ディスプレイ・マットのセット・アップ | 7 | [9.0] ランダム・イベント | 25 |
| [4.4] 弾薬 | 8 | [10.0] 選択ルール | 25 |
| [4.5] 戦車の変更 | 9 | [10.1] 複数プレイヤー | 25 |
| [4.6] ボービントン戦車学校 | 9 | [10.2] 連携的プレイ | 25 |
| [4.7] 主要イベント | 9 | [10.3] 競争的プレイ | 25 |
| [4.8] 車長状態の準備 | 9 | [10.4] 脅威が増大する目標 | 25 |
| [5.0] ゲームの勝利方法 | 10 | [10.5] 統合ゲーム | 25 |
| [5.1] ゲームの終了 | 10 | [10.6] 乗員の階級 | 25 |
| [6.0] プレイのシーケンス | 10 | [10.7] 乗員の叙勲 | 26 |
| [6.1] 任務の判定 | 10 | [10.8] チャーチル「クロコダイル」戦車 | 26 |
| [6.2] 戦闘ボードのセット・アップ | 10 | [10.9] 無天蓋の敵車両 | 26 |
| [6.3] 歩兵 | 11 | Game Credits | 26 |
| [6.4] 車両 | 11 | デザイナーズ・ノート | 26 |
| [6.5] 戦闘ラウンド | 11 | 戦車ユニット・ノート | 27 |
| [6.6] ドイツ軍の反撃 | 11 | イギリス軍戦車の注釈 | 28 |
| [6.7] 戦利品のチェック | 11 | 参考文献 | 25 |
| [6.8] 叙勲と経験 | 11 | ルール索引 | 31 |
| [6.9] 次の任務 | 11 | 戦いのシーケンス | 32 |
| [6.10] プレイのシーケンス・カード | 12 | | |



[1.0] はじめに [Introduction]

ダンケルク撤退後、イギリス軍は傷をなめる状態に陥ったが、イタリアの参戦により新たな戦線—北アフリカが開かれた。当初、イギリス軍は勝利を収め、イタリア軍をトリポリ方面へ押し戻した。しかし1941年初頭にドイツ軍が参戦すると、その後18ヶ月間にわたり激しい攻防戦が繰り返された。枢軸軍は補給線が確保されたらイギリス軍を完全に殲滅できたかもしれない——だが、それは実現しなかった。地中海の「浮沈空母」マルタ島が彼らの大きな悩みの種となったのである。イギリス軍がイタリア軍に比べて装甲面で概ね優位であったのと同様、ドイツ軍も M3「ジェネラル・グラント」貸与戦車の登場までは、III号及IV号戦車によって優位に立っていた。不確実な補給状況下にあっても、エルヴィン・ロンメル将軍は名声を確立した。北アフリカでは、もう一人の将軍バーナード・モントゴメリーも頭角を現すことになる。

British Tank Ace はソリティアの戦術級ゲームで、あなたは第二次世界大戦中の北アフリカ、イタリア、ヨーロッパの作戦戦域又は統合された戦役の複数戦域を越えて、イギリス又はレンド・リース戦車を指揮することになります。あなたは、戦車長が直面する戦術的な決断を下し、乗員の行動をコントロールし、生き残りを図ります。

現在の戦術状況に応じて、攻撃、防御、接触移動などの任務が割り当てられます。時間が経過し、プレイヤーが生き残るにつれ、経験値を使って技能を購入することで、成功の確率を上げることができます。栄誉が増加するに連れて、前の戦車が喪失したときに使用可能な改良型を要求することができます。叙勲や昇進は、プレイヤーの最終目標である「戦争を生き抜き、北アフリカの砂漠とヨーロッパの中心でナチス・ドイツを倒す」ことを物語るのに一役買ってくれます。

プレイヤー諸氏は、1940年6月からゲームが終了する1943年4月まで又は1945年4月までの全行程を生き延びることが、非常に困難であることに気づくでしょう。あなたは、ゲーム開始時にイギリス陸軍で使用可能な戦車型式の1つで開始することになりますが、名声と栄誉が高まるにつれて、より改良された戦車を手に入れることができます。

ルールは番号付きで、主要項目のセットで表示され、各項目は多数の主要事項と副次事項に分割されます。ルールは、他のルールを相互参照し（カッコ）、例えば「これは、戦車長の使用可能な命令によって制限され、通常は戦闘ラウンド毎に2（例外：相乗効果技能、7.7）」は、このルールに関連することを意味します。このゲームのルールは、初読理解と後の参照の両方のために編集されています。

オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。以下からいくつかの選択肢があります。:

Web 上で訪問してください。: <https://compassgames.com>

email によって接触してください。: sales@compassgames.com

Copass Games のオンライン: <https://linktr.ee/cpmpassgames> を探すため、URL 又は QR コードも使用できます。



総合消費者サービスとゲーム・パーツのサポートは、Compass Games によって提供されます。

ゲームのサポートについては、アフター・アクション・レポートを読んで他者とプレイ経験を共有するため、Consim World 上の公式ゲーム・トピックを訪問することを薦めます。 talk.consimworld.com で、Western Front の個別ゲームのディスカッション・エリアを訪問すれば、British Tank Ace のゲーム・トピックを見つけられます。

ルールを通して、このように文字下げをした多数の項目を目にすることになります。これらの項目は、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノート、その他あなたを手助けする機知に満ちています。加えて、あなたをアシストするため、通常ゲーム・チャートはルールに一致する文字と番号 [四角カッコ] で参照されます。

[2.0] ゲームのプレイ方法 [How to Play game]

ゲームの目的 [OBJECT OF THE GAME]

ゲームの目的は、イギリス軍戦車乗員の車長として多数の任務を実施し、割り当てられた任務を完遂することです。各任務の成功は、撃破した敵地上部隊の合計数並びに奪取又は確保した土地によって反映されます。任務の成功は昇進と向上を導き、ヴィクトリア十字章までの叙勲を可能とします。北アフリカ、イタリア、ヨーロッパを横切って往来することで各任務がより危険になるに連れて、あなたは執拗なリスクに直面します。あなたが達成する最終的な成功は、経歴の過程において下す決断に依存します。



全体的な勝利レベルは、撃破した敵部隊の合計数と成功した成功任務の数を基準に、ゲーム終了時に判定されます（あなたが戦死したらやはり死後に判定されます）。

プレイを促進させるために使用されるゲーム内容物は、あなたの戦車と乗員の状態を反映する様々な戦車ディスプレイ・マットで、弾薬と車両の状態を管理するための区画を有します。他の重要な内容物は、戦闘ボード並びに活動や成功を管理するための任務ログ・シートです。様々なプレイヤー補助カードは、その他のゲーム機能を解決するために使用されます。

概観 [GENERAL OVERVIEW]

概して、プレイは多数の任務割当ての実施並びにこれらの任務の一部としての戦闘解決で実施します。各任務の完了時、任務ログ・シートを調べることで成功を達成し、それはあなた自身の昇進又は叙勲の結果となり得ます。任務と任務との間に、より進化したタイプの戦車を指揮する資格を持つかチェックできます。次の任務を実施できる前に負傷した兵士から回復するための時間を必要とし、又はあなたの大隊が戦闘損失から整備する間任務に参加しないこともあり得ます。

任務の実施 [CONDUCTING MISSIONS]

あなたの戦車ディスプレイ・マットは、あなたが任務を実施する際に、あなたの戦車の全体的な状態を表示します。任務を実施しているとき、あなたの戦車マーカーは戦闘ボード上に置かれ、敵を打ち負かさか又はあなたが撃破されるか撤退してしまうまで、正面と側面の敵と闘います。

通常、任務は敵部隊の攻撃、或いは豪内の敵への強襲を含みます。ときには、防御することを強制されます。各任務について、あなたはどの敵部隊と交戦し、できれば打ち負かし、撤退に必要な時点を決めることになります。戦闘中、交戦する全ての敵部隊もログ・シート上に記録し、あなたがそれらに損害を与えたか又は撃破したかを記します。

任務の終了 [END OF MISSION]

戦闘を実施するに連れて、傷ついて損害を受ける可能性があります。あなたは各任務の終了時、戦場から戦利品を獲得し、戦車を整備し、獲得した叙勲を授かり、必要であれば乗員を補充することができます。また、より進化した戦車が使用可能かどうか確認することもできます。負傷による療養のため、次の任務が遅れることがあります。経験ポイントを消費する場合は、このときに新たな技能を購入することができます。

ゲームの終了 [END OF GAME]

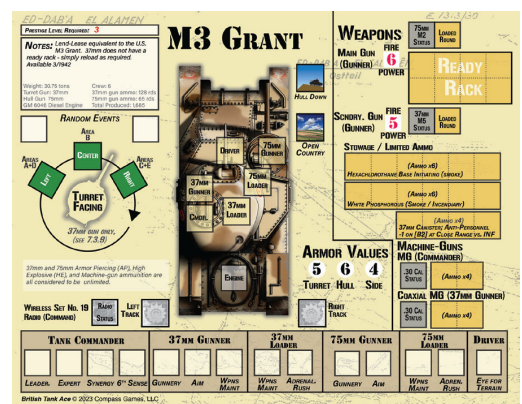
いったん、割り当てられた全ての任務が 1943 年 4 月（又は 1945 年 4 月）を通じて実施されたら、ゲームは終了します。あなたが戦死したら、やはりゲームは直ちに終了します。最終任務まで生き残るか、又は 1943 年（1945 年）4 月の終了時まで生き残っていなければ、達成した勝利のレベルを判定するため、勝利した任務の数を合計しま

す。通常、経歴全体を記録するため、あなたは破壊又は損傷させた敵、最終階級、達成した叙勲を全て記すことができます。もちろん、あなたが戦死していたら、死後に表彰されます。

[3.0] ゲームの備品 [Game Equipment]

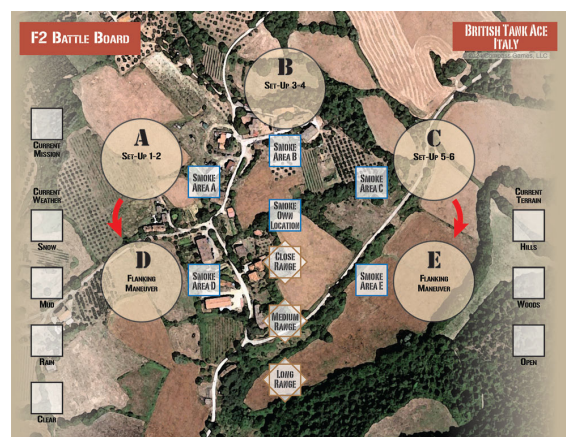
[3.1] 戦車ディスプレイ・マット [TANK DISPLAY MATS]

用意された 11 枚の両面戦車ディスプレイ・マット（22 の異なる戦車）は、プレイヤーが使用可能な各戦車タイプに一致します。マットの 6 枚は北アフリカで使用され、5 枚のマットはイタリアとヨーロッパで使用される戦車タイプのためです。このマットは、あなたの戦車状態と系統を記録する手助けをし、自由裁量で使用可能な火器と弾薬を含みます。プレイのために選択した戦車タイプに一致する、適切な戦車ディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイを実施し任務を行っているときの目玉です。マットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。



[3.2] 戦闘ボード [BATTLE BOARD]

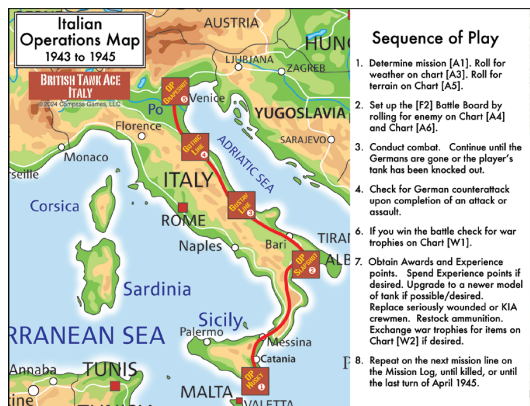
戦闘ボードは、敵部隊に対する戦闘を解決するために使用され、通常、プレイ中は戦車ディスプレイの脇にセットされます。このボードの使用は、適切なルール項目で説明されます。3 枚の戦闘ボードがあり、北アフリカ、イタリア、ヨーロッパについて各 1 枚です。





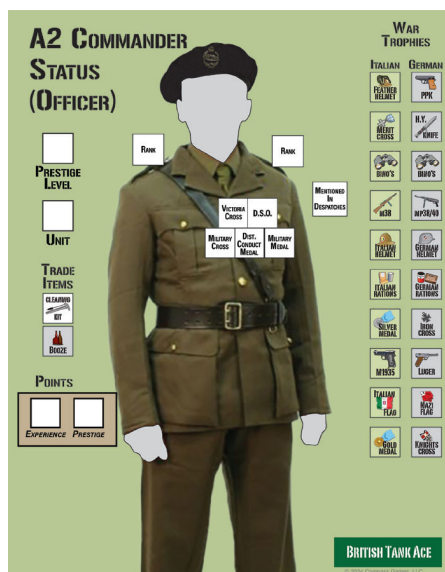
[3.3] 作戦ディスプレイ [OPERATIONAL DISPLAY]

作戦マップは、活性主要イベントを管理するために使用されます。プレイヤーは、ときには主要イベントに参加し、成功は追加の経験ポイント・クレジットを獲得します。プレイヤーをアシストするため、簡略化したプレイのシークエンスも持ちます。3枚のディスプレイがあり、北アフリカ、イタリア、ヨーロッパについて各1枚です。



[3.4] 戦車長状態チャート [COMMANDER STATUS CHART]

戦車長状態チャート [A2] は、あなたのユニット、叙勲、経験ポイント、戦車を向上させ得る判定のために使用される戦車長の現行荣誉レベルを管理するために使用されます。片面はNCOディスプレイで、裏面は士官ディスプレイです。このチャートは、全ての戦域で使用されます。



[3.5] 競技用駒 [THE PLAYING PIECES]

British Tank Ace には、3枚の型抜きシートを含みます。これらの競技用駒はマーカー（又はカウンター）と称され、戦車と乗員、叙勲、技能、特殊イベント等を管理するため適切なディスプレイ上に置かれます。マーカーは、個別の戦車、砲弾、ランダム・イベント、車長、乗員、系統の状態のために用意されています。

注釈: 何枚かの追加マーカー（例えば、損傷マーカー、記載MLを持たない汎用歩兵）は、欠損用のスペア・パーツとして印刷されています。

[3.5.1] マーカーの読み方 [HOW TO READ THE MARKERS]

British Tank Ace のカウンター内容物には、様々な状態と戦闘解決を管理するためのマーカーが用意されています。これらのマーカーは、プレイを促進させるための、サイの目修正のような情報を含みます。各マーカー・タイプの説明は、下記で説明されます。

[3.5.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

友軍戦車 [FRIENDLY TANKS]



様々な戦車マーカーは、あなたが選択したか又は向上させた型式に一致し、割り当てられた任務の進捗を管理するため、戦闘ボード上に置かれます。各戦車マーカーは、一致するタイプを列記します。

階級 [RANK] :



8枚の下士官階級マーカーと6枚の士官階級マーカー（7階級の各2枚マーカー）は、あなたの昇進レベルの管理のために用意されます。これらは、チャート [A2] 上に置かれます。2枚の下士官階級は選択で、望みのでれば乗員階級と共に使用します（ルール 10.6 を参照）。

勲章&叙勲 [MEDALS & AWARDS] :

あなたの成功経歴を基準に、様々な叙勲が授けられます。大部分は歴史的興味ですが、ゲームへの大きな影響は、それらの大部分があなたの荣誉レベルを上昇させることで、新たな戦車タイプが使用可能になるに連れて向上させているときに、あなたが優先的に選択することを認める重要なゲーム・メカニックです。



ゲーム内のいくつかの勲章は下士官のためのみで、いくつかは士官のためのみです。各叙勲は、制限の説明及び獲得するための要件を持ちます。ただし、プレイヤーが下士官として開始し、少尉 [2LT] へ昇進していたら、士官のディスプレイ上に下士官叙勲を持つ可能性があります。

乗員技能 [CREW SKILLS] :



経験を獲得するに連れて、もう一つの重要なゲーム・メカニックは、技能の購入による戦車長の進化です。これらの技能は、あなたの戦闘能力や生き残りに直接的な影響を持ちます。あなたの戦車長は、装甲戦闘両学校（ボービントン）を卒業し、1経験ポイントを持ってゲームを開始します。異なる技能は、購入するために異なるコストを持ちます。ボー



ピントンでどれだけ十分に訓練を行ったかに依存して（チャート [F1]）、これらの技能を購入するいくらかのコストを減少させるマーカーを持つことができます。

弾薬 [ARMAMENTS] :



一発の主砲弾をあらわす弾薬マーカーがあります。機関銃弾薬は両面で、「1」又は「2」のどちらかの弾薬ポイントを表示します。機関銃弾は無限ですが、それでも再装填されなければなりません。

損傷 [DAMAGE] :



損傷マーカーは、履帯、火器、無線機、その他損傷の可能性のある体系への損傷を管理するために提供されます。これらのマーカーは、損傷が生じたときにのみ戦車ディスプレイ・マット上に置かれます。物理的な損傷ではない給弾不良は、独自のマーカーを持ちます。



乗員状態 [CREW STATUS] :



状態マーカーは、重傷又は戦死の結果を管理するために用意されています。

マップ・マーカー [MAP MARKERS] :



現在の天候、現在の任務、割り当てられたユニットをあらわすため、戦闘ボードにマーカーが用意されています。



敵ユニット [ENEMY UNITS] :



敵ユニットには、戦車、搜索車両、歩兵 (INF) ユニット等を含みます。これらは、重要なゲーム情報を含みます。—カウンター上の赤字は、貫通値を有す主砲/AT (対戦車) チャート上で徹甲 (AP) 弾を射撃できることを示します。カウンター上の MG の文字は、ユニットが榴弾/機関銃 (HE/MG) 攻撃チャート上で射撃することを示します。装甲カウンター下部の3つの黒数字は、砲塔前面、車体前面、側面の順番で装甲値をあらわします。

敵 INF は、異なる ML 値 (士気レベル) を有す複数のグレードで登場します。ML 値は、INF ユニットが実際に対戦車ライフル又はパンツァーフアウスト (戦域に依存して) を射撃するために与えられた機会を判定するために使用されます。カウンター上の表面は完全戦力で、裏面は減少戦力を示す黄色の帯を持ちます。この絵は、イタリア軍 INF ユニットの表面と裏面 (減少状態) です。



敵の AT 砲は装甲値を持たず、ソフト目標と見なされます。これらはその貫通値である AP 値が赤字です。



敵の装甲車 (RCN) は、通常は機関銃を射撃しますが、いくつかの型式は 2 cm 機関砲 (20mm) を装備します。これらは、チャート [B3] 上の幸運命中であな



なたの戦車を貫通する可能性があります。カウンター上の MG の文字は、ユニットが榴弾/機関銃 (HE/MG) 攻撃チャート上で射撃することを示します。

[3.6] チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

ゲーム・プレイを促進させ、ゲーム機能を解決するための 11 枚の両面及び 1 枚の片面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの機能は、適切なルール項目内で説明されます。特定のチャートと表は、[四角カッコ] 内の識別によって参照されます。

サイ振りが要求されるときには、各表は必要なサイ振りの組み合わせを指定します。これは通常は 1d6 単一の六面体サイで、2d6 は 2 つの六面体サイコロを合計し、1d10 は単一の十面体サイです。

DRMs : ゲームを通じて、プレイヤー諸氏は「DRM」の情報を見ることがになります。—これは「サイ (又は複数のサイ) の目修正」をあらわします。これは、サイ (又は複数のサイ) の目を上下させる数です。DRM は、表上で範囲外の結果を創出し得ます。これらの場合、表の「X 以下」に関して最低値として、「Y 以上」に関して最高値として扱います。

[3.7] 任務ログ・シート [THE MISSION LOG SHEET]

任務ログ・シートは、各ゲーム・セッションと戦闘の結果の情報記録のために使用されます。必要に応じて、これらのシートを自由に複写できます。ゲームが要求する過程で、あなたが実際に使用する適切な北アフリカ、イタリア、ヨーロッパの異なるログ・シートがあることに留意してください。主として北アフリカでは補給状態のため、イタリアでは作戦全般の遅いテンポのため、ヨーロッパと比較してこれら 2 つの戦域は一ヶ月間の作戦数が少なくなります。

[3.8] ゲームの規模 [GAME SCALE]

各任務はある 1 日で実施され、ときには直ちに実施されなければならない後続任務を有します (攻撃又は強襲後の反撃)。個々の戦車、その他の車両、歩兵小隊、損傷、弾薬をあらわすマーカーを選択します。

[3.9] 備品目録 [PARTS INVENTORY]

British Tank Ace の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

3 枚のフル・カラー・カウンター・シート

11 枚のプレイヤー補助カード (両面)

1 枚のプレイヤー補助カード (片面)



- 8枚のプレイのシークエンス・カード
- 11枚の戦車ディスプレイ・マット（両面）
- 3枚の戦闘ボード（両面）
- 3枚の作戦マップ（片面）
- 3冊のログ・シート・パッド
- 2つの六面体サイコロと1つの十面体サイ
- 1冊のルール小冊子とデザイナーズ・ノート
- 1つのゲーム・ボックス

パーツに欠損があれば、ライセンス発行元へ接触してください。:

Compass Games LLC, PO Box 271, Cromwell, CT 06416 USA

Phone : (860) 301-0477

E-Mail : support@cmpassgames.com

ゲーム用語の注釈: ゲームは「任務『Mission』」によって実施されますが、ときには「戦い『Battles』」として表現されます。これらの用語は、ゲームでは交換可能です。

[4.0] ゲームのセット・アップ [Game Setup]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

あなたは、最初に北アフリカ・ゲーム（40～43年）、イタリア・ゲーム（43～45年）、ヨーロッパ・ゲーム（44～45年）のいずれかをプレイするために選択しなければなりません（統合ゲームについては、ルール [10.5] を参照）。これらの異なるゲームは、異なる友軍と敵の戦車、作戦マップ、戦闘ボード、チャートを持ちます。未使用のゲーム構成は、単純に脇にセットします。ゲームのセット・アップは、以下から構成されます。チャート [F1] を参照することで、ポービントンの装甲戦闘車両学校を通して戦車長と乗員を配置し、そこに列記された全てのアクションを実行します。次いで、開始時の戦車と所属する戦車師団を無作為のサイ振りによって選択し、任務ログ・シートを準備し、最初の任務を実施する前に一致する戦車ディスプレイ・マットを正面に置いて初期マーカーを配置します。敵部隊に対する交戦を解決するときに参照するため、近くに戦闘ボード [F2] も持ちます。

[4.1] 開始時期 [START DATE]

[4.1.1] 異なる開始時期を選択しない限り、最初の任務は1940年6月、1943年7月、1944年6月になります。（これら3つの月は、それぞれ北アフリカ、イタリア、ヨーロッパの開始月です）。

[4.1.2] 新型の戦車が使用可能となるとときにそれを選択できますが、その使用を認める十分な栄誉レベルをあなたが持つ場合のみです。プレイヤーの栄誉レベルは、叙勲と昇進で増加します。

[4.2] 任務ログ・シートの準備 [PREPARE MISSION LOG SHEET]

[4.2.1] 任務ログ・シートのヘッダーに以下の情報を記録することで、あなたの戦車歴の物語を準備します。:

愛称 [Nickname]: これは、戦車長のために選択する愛称ですが、実際にはおかしな出来事や実名に類似するように、乗員によって「彼のために」選択されます。これを直ちに行うか、又は何らかの適切な選択のために、何度か任務を待つことができます。

戦車名 [Tank Name]: あなたの戦車に名称を選択できます。

注釈: 戦車名とプレイヤーの愛称は、ゲーム・セッション又はアフター・アクション・レポートであなたの戦歴を強調する以外、ゲーム・プレイに何ら影響を持ちません。例えば、あなたは自身の名前「Wardaddy」、戦車に「Fury」と名付けることができますが、非常に創造的とは言えないでしょう。

[4.2.2] 任務ログ・シートは、各任務についての情報を獲得するために使用され、それにはあなたが遭遇／破壊した敵の車両やその他の部隊、受けた損傷、獲得された経験、受け取った叙勲を含みます。

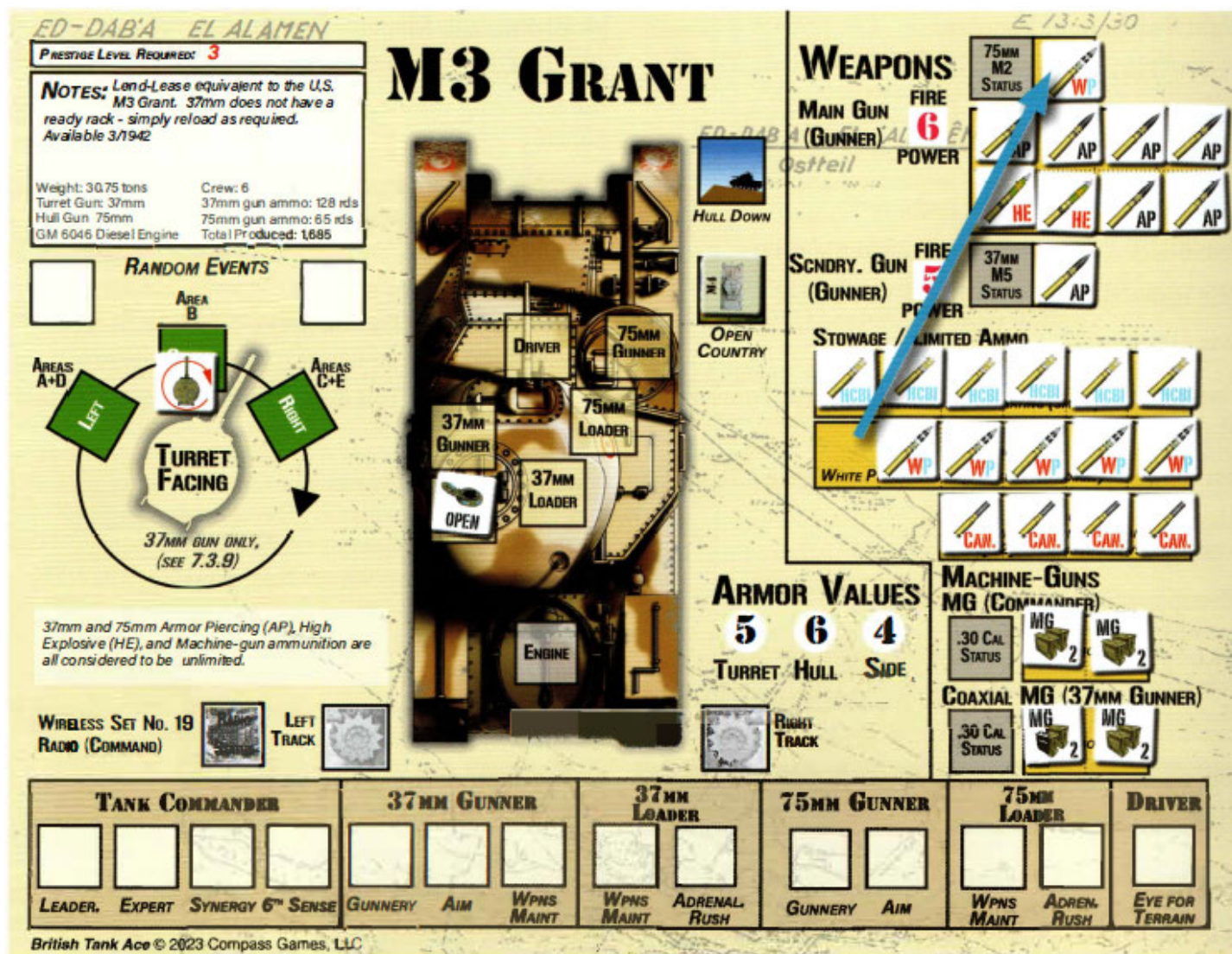
[4.2.3] 北アフリカ任務ログ・シート又はイタリア任務ログ・シート上の各月は、4つの任務から構成されます。—これは、月中にあなたのユニットが参加する主要な任務の数です。ヨーロッパでは、1944年6月を除き、月毎に8任務です。いくつかの任務は、整備、新たな戦車の受領、重傷等のために飛ばされることになります。

注釈: シリーズの他のゲーム（及びヨーロッパ）では、月毎に異なる任務があります。この時間規模はいくらか抽象化されており、実際には一週間に7つの戦闘を次々とこなすかもしれません。又は、上層部が計画を立てている間、ガソリンや物資の供給待ちで1～2週間を費やすことがあるかもしれません。或いは、ユニットが予備に控えていることもあります。信じられないかもしれませんが、戦闘中にかなりの休止時間が発生することがあります。これは北アフリカ（及びイタリア）では、両陣営が不安定な補給状態のため特に現実です。このような、やや人為的な枠組みはともかくとして、ゲーム・プレイを規制するために必要なものです。プレイヤーは、概ねうまくいくと考えてください。

[4.2.4] あなたがその一部であるユニット（戦車師団又は小規模ユニット）をあらわすため、18枚のマーカーが用意されます。これは、基本ゲームではプレイに影響を持ちませんが、ゲームに更なる歴史的な雰囲気を提供します。無作為に選択するか、又は単に好みの歴史的なそれを選択します。マーカーは、チャート [A2] 上に置かれます。師団以外に、特定の旅団や連隊のために追加のマーカーが用意されています。

[4.3] 戦車ディスプレイ・マットのセット・アップ [TANK DISPLAY MAT SETUP]

[4.3.1] あなたが選択した戦車のタイプに一致する戦車ディスプレイ・マットを正面に置きます（[次頁の例を参照](#)）。あなたの戦車の状態を記録するため、任務実施中にしばしばこのディスプレイを参照することになります。



[4.3.2] 以下のマーカーを戦車ディスプレイ・マット上に置きます。:

1. 中央ボックス上に砲塔向きマーカーを置きます。
2. 選択した戦車ディスプレイ・マット上の車長マーカー・ボックスの上に、閉鎖 [Buttoned Up] 面又は開放 [Open] (露出状態) 面で置きます。操縦手と副操縦手について同様に行います。これは、あなたの選択です。その状態にかかわらず、装填手と砲手は常に閉鎖状態で操作していると見なされます (7.3.2)。
3. 戦車マーカーを開豁地 [Open] ボックス内、又は任務が防御であると車体遮蔽状態 [Hull Down] ボックス内に置きます。
4. ディスプレイ・マットの弾薬区画内に適切な砲弾マーカーを置きます (ルール 4.4)。いったん全ての弾薬マーカーがディスプレイ・マット上に置かれたら、マット上のそれらからいずれかの単一弾薬マーカーを選択し、装填済砲弾 [Loaded Round] ボックス内に置きます。このページの例図を見てください。「WP」弾薬マーカーが選択されて、ボックス内に置かれています。
5. ゲームの最初の任務の前に、あなたは経験ポイントを消費できます (戦車長は、戦車学校を卒業しているため 1 を持ってゲームを開始します)。それを行うと、戦車ディスプレイ・マット上に購入した技能を置きます。さもないければ、経験ポイントは未来の使用のためにとって置かれます。

上記の例で、プレイヤーは開放ハッチで開始することを選択します。主砲と MG 弾薬をマット上に WP 砲弾を主砲内に、装填済の準備状態で置きます。AP 砲弾は、37mm 副砲内に置かれています。砲塔は、前方に向けて置かれています。戦車マーカーは、「開豁地 [Open Country]」上です。いまや、最初の任務を開始する準備ができました。

[4.4] 弾薬 [AMMUNITION]

解説 第二次世界大戦中の戦車は、通常、大量の弾薬を搭載していました。例えば、A13 巡航戦車の場合、主砲弾は 87 発、機銃弾は 3,750 発が搭載されていました。それ故、機銃の弾薬は、再装填が必要かどうかを判断することで再現しています。主砲も同様で、重要なのは、その弾薬が容易に入手できるかどうかです。弾薬が砲弾棚からすぐに取り出せるか、収納されている弾薬を取り出さなければならないかです。弾薬の種類によっては、装填できる弾薬に制限があります。いくつかの主砲タイプの砲弾は、制限を受けます。全て撃ち尽くすと任務で使用できなくなります。限定弾薬の種類は、被帽付徹甲弾 (APC)、弾道被帽徹甲弾 (APCBC)、装弾筒付徹甲弾 (APDS)、複合硬性徹甲弾 (APCR)、発煙弾、ヘキサクロロエタン基発火弾 (HCBI) (発煙)、白リン弾 (WP)、(対人用) 散弾、徹甲弾 (AP)、榴弾 (HE) は、ゲーム上では無制限とみなされます。通常は弾薬制限を受ける (例えば、APCBC) 一部の戦車は、



実際には標準的であるため無制限です。異なる戦車マットは、その特定戦車について制限を受ける弾薬を列記します。

全ての戦車が、様々な全タイプの弾薬を射撃できるわけではありません。各戦車マットは、使用できるものを指定します。

手順 [Procedure] :

1. 戦車上の各火器の隣にある初期搭載弾薬情報を調べます。
2. 機関銃については、ディスプレイ上の弾薬ポイントまで足し上げる数の弾薬マーカーの合計を選択します。これらのマーカーがなくなったとき、機関銃は弾薬切れと見なされ、再装填しなければなりません。戦闘中に発生できる再装填の回数に限度はありません。例えば、この数が「4」であると、2枚のマーカーが「2」弾薬面で置かれることを意味します。これらのマーカーは、適切な火器（たち）の隣に置かれます。機関銃で射撃する度に、射撃している体系毎に1弾薬ポイントが消費されます。
3. 主砲（及び存在したら37mm副砲）については、1枚の弾薬マーカーを選択して「装填済 [loaded]」ボックス内に置きます。次いで、ボックス毎に1枚、弾薬マーカーを即時使用棚 [Ready Rack] ディスプレイ（注釈：主砲が使用可能ないずれかの弾薬タイプは、即時使用棚に置くことができ、これらは望むように同じタイプ又は「組み合わせる」ことが可能です）。これは、戦闘中容易に再装填可能な弾薬です。いったん即時使用棚がカラになると、弾薬は貯蔵庫から引き上げるか又は砲塔棚から消費しなければなりません。即時使用棚内に4発の砲弾を再充填するため1戦闘ターンがかかり、その間装填手は何もできません（例外：アドレナリンの分泌、ルール7.7）。二者択一で、即時使用棚が現在カラであると、望むのであれば、装填手は使用可能ないずれかのタイプの砲弾1発を主砲に装填できます（即時使用棚を迂回）。列記された限度量を超える主砲弾薬（HCBI、WP、散弾等）を持つことはできません。戦車内の様々な場所に搭載します（例外：戦利品で特殊砲弾と交換することで、弾薬限度を超過できます）。
4. いくつかの戦車は、装填手によって操作される2”煙幕弾投射器を持ち、砲塔の左上部から射撃します。その弾薬は任務毎に3回の使用に限定されるため、「2」と「1」弾薬マーカーで開始します。戦車の前面に煙幕 [Smoke] 2マーカーを置きます。
5. WP（白リン [White Phosphorous]）弾は、車両に命中させるためB1チャート上でサイを振る特異な砲弾ですが、車両撃破の可能性に加えて煙幕を置きます。M3グラントとシャーマン戦車（ファイアフライは不可）は、この砲弾が使用可能です。命中か又ははずれかにかかわらず、目標のエリア内に煙幕2マーカーが置かれます。

6. 弾薬の重要な注釈：異なる戦車は、同じ汎用タイプの弾薬（例えば、APCBC）を持ち得ますが、ある戦車内では標準弾（マット上で装甲貫通値を考慮済み）である一方、別の戦車では+1貫通値を持つ弾薬は限定的に使用可能です。これは正しいです：戦争の異なる時期には、異なる砲に異なる砲弾でした。戦車マットを注意深くチェックし、無制限（ゲーム内での意味）に供給される弾薬と、供給が限られている弾薬を理解してください。

[4.5] 戦車の変更 [CHANGING TANKS]

各任務の終了時、新型戦車が使用可能な時期でそれを指揮する十分な榮譽レベルを持つと、あなたは戦車をそれに変更することができます。戦車の更新は、強制されません。ただし、それを行うと、異なる戦車型式に更新するために榮譽ポイント（榮譽レベルではない）がかかります。戦闘のために旧戦車を失っていたら、新型戦車に更新するために1榮譽ポイントがかかります。新型戦車への更新を望み、現在のあなたの戦車がいまだに闘うことができたなら、2榮譽ポイントがかかります。戦闘のために戦車を失うと、次の戦闘のため常にフリーで失われた型と同じ型の戦車を補充します。

[4.6] ボービントン戦車学校 [BOVINGTON TANK SCHOOL]

プレイヤー諸氏は、ボービントンの装甲戦闘車両学校で戦車訓練に参加させることで乗員を準備します。戦車訓練は、チャート [F1] 上でサイを振ることで完了し、訓練の各項目に成功すれば、ゲーム・プレイ上で一定の特典又は技能コストの減少を受け取ります。戦車長（のみ）は、以下のいくつかの選択肢からも選択します。：追加の肉体修練が負傷で生き残る機会を彼に与えるか、又は勉強に費やすことで指揮を望む戦車の知識を習得するか、又は親友又は親族と信頼関係を構築することで将来の可能性を導く余分な時間を費やします。チャート [F1] に従って全ての訓練をチェックした後、プレイヤーは開始する準備ができます。

特定の乗員について戦車学校で獲得した特典（例えば、砲手については砲手技能の購入に-1）は、その特定乗員が死亡又は技能が購入される前に乗員が離れると失われます。

[4.7] 主要イベント [MAJOR EVENTS]



適切な作戦ディスプレイ・マップ上に置かれる、北アフリカ戦役についての9枚の主要イベント（茶色カウンター）、イタリア戦役についての5枚の主要イベント・マーカー（デラコッタ色カウンター）、ヨーロッパ戦役についての7枚の主要イベント（緑色カウンター）があります。イベントについて列記された月の最初の任務前に置きます。チャート [A1] 上で主要イベントについてサイを振ると、直接このイベ



ントに参加し、任務に成功したら完全な経験ポイントを獲得できます。これらの主要イベントは、任務後に [A1] チャート上でカッコ付の数字によって列記されます。いまだ活性化していない主要イベントを振る可能性があります。例えば、1940 年 8 月にシディ・バラニ [Sidi Barani] 主要イベントを振るかもしれませんが、そのマーカーは 9 月になるまで活性状態ではありません。これが発生したら、効果なしとして扱い、列記された任務のみを実施します。主要イベントは、一度のみ活性状態となるため、参加した後でマーカーを取り去ります。活性状態中に主要イベントが振られない可能性もあり、この場合は単純に時間切れで作戦ディスプレイから取り去られます。

北アフリカについての 9 つの主要イベントは以下のとおり：

1. シディ・バラニ [Sidi Barani]
2. コンパス作戦 [Operation Compass]
3. ゾンネンブルーム作戦 [Operation Sonnenblume]
4. ブレヴィティ作戦 [Operation Brevity]
5. バトルアクス作戦 [Operation Battleaxe]
6. クルセイダー作戦 [Operation Crusader]
7. ガザラ [Gazala]
8. 第一次アラ・メイン [1st El Alamein]
9. 第二次アラ・メイン [2nd El Alamein]

イタリアについての 5 つの主要イベントは以下のとおり：

1. ハスキー作戦 [Operation Husky]
2. スラップスティック作戦 [Operation Slapstick]
3. グスタフ線 [Gustav Line]
4. ゴシック線 [Gothic Line]
5. グレープショット作戦 [Operation Grapeshot]

ヨーロッパについての 7 つの主要イベントは以下のとおり：

1. エプソム作戦 [Operation Epsom]
2. グッドウッド作戦 [Operation Goodwood]
3. ブルーコート作戦 [Bluecoat]
4. マーケット・ガーデン作戦 [Operation Market Garden]
5. インファチュエート作戦 [Operation Infatuate]
6. クリッパー作戦 [Operation Clipper]
7. ヴェリタブル作戦 [Operation Veritable]

注釈：主要イベントが起きないことがあります。例えば、戦車ユニットがクルセイダー作戦で闘わないのは非論理的だと思われるかもしれませんが、これはあなたが実際に参加しなかったことを意味するものではありません。ただ、あなたのユニットが作戦の「中心」ではなく、側面作戦や支援任務を担ったということです。

[4.8] 乗員状態の準備 [PREPARE CREW STATUS]

あなたはゲームを軍曹（下士官であると）又は少尉（士官であると）として開始します。適切な陣営のチャート A2 上に開始時階級を置き、ボービントンで得点したポイントをあらわすため、経験ポイント記録欄上に「1」マーカーも置きます。

[4.9] 主要戦域 [MAJOR THEATERS]

プレイヤー諸氏は、British Tank Ace をプレイしているとき、ゲームの期間や開始時点で複数の選択肢を持ちます。

1. 北アフリカ・ゲーム：北アフリカでは 1940 年 6 月に開始し、1943 年 4 月にそこでゲームを終了します。
2. イタリア・ゲーム：イタリアでは 1943 年に 1 の荣誉レベルで開始し、1945 年 4 月にそこでゲームを終了します。
3. ヨーロッパ・ゲーム：ヨーロッパでは 1944 年 6 月（D-Day）に 2 の荣誉レベルで開始し、1945 年 4 月にそこでゲームを終了します。

統合ゲーム・オプションについては、選択ルール 10.5 を参照。

[5.0] ゲームの勝利方法 [How to Win the Game]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

完全なゲームは、1943 年（1945 年）4 月までの多数の任務完遂から構成されます。ゲームは、あなたが戦死したら早期に終了します。各任務の結果が昇進と叙勲の結果になる一方、全体の勝利レベルは成功した任務を基準にプレイ終了時に判定されます。

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、1943 年（1945 年）4 月に最後の任務を完了した瞬間に終了します。一北アフリカ・ゲーム（又はイタリア、ヨーロッパ、完全ゲーム）をプレイしていると、1943 年 4 月の終了後に実施される任務はありません。

[5.1.2] 負傷のために飛ばされた期間を計算した後、次の任務が 1943 年（1945 年）4 月の後に継続すると判定されたら、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、あなたが戦死したらゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] いったんゲームが終了していたら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

[5.2.1] ゲームをプレイしているとき、大部分のプレイヤーは以前のパフォーマンスを超えることを楽しむと思います。ソリテアの経験は、目的地よりも旅そのものです。ただし、一般的な歴史「基準」を求め



る人のために、以下の勝利条件を提供します。:

敗北 [DEFEAT]:

0~4 任務を成功裏に完了した。

あなたは、人類に対するナチスの脅威を十分に打ち負かすことに失敗しました。戦後も生きてると仮定すると、あなたは戦争で疲弊した国へ戻ります。

引き分け [DRAW]:

5~10 任務を成功裏に完了した。

あなたは、防衛側のドイツ軍を血祭りに上げましたが、彼らはあなたの努力を妨げ、ベルリンの全てを含むドイツの大部分が鉄のカーテンの下に置かれるに至りました。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY]:

11~20 任務を成功裏に完了した。

あなたは、戦車長として成功を収めました。乗員は生きていることを感謝し、あなたの指揮官は、あなたの能力を尊敬しています。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY]:

21~30 任務を成功裏に完了した。

あなたは戦車の第一人者であり、戦闘指揮官として評価されています。あなたは、仲間、自隊、司令官からの尊敬を集めています。あなたはしばしば祖国の新聞で言及され、銃後の士気高揚のために出演を要請されることがあります。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY]:

31+任務を成功裏に完了した。

あなたはナチスの懲罰であり、ヨーロッパ作戦地域全体の誇りです。あなたの伝説的な功績は全ての戦車長としての最高位で、ナチスの新聞には人間の形をした悪魔として大きく取り上げられました。あなたの鋼鉄の神経と戦闘能力に、仲間は驚嘆しています。戦後、あなたはロンドンで平穏に引退します。

[5.2.2] 戦車長の死 [TANK COMMANDER DEATH]



戦死したら、それでも（死後に）勝利レベルを判定します。

[5.2.3] 統合ゲーム [COMBINED GAME]

上に列記された任務成功の数は、北アフリカ、イタリア、ヨーロッパ戦歴のいずれかに適用します。ただし、統合ゲームをプレイしている場合、これらは重複させます（北アフリカとイタリア又はヨーロッパ、順次、一緒に等。10.5を参照）。

[6.0] プレイのシーケンス [Sequence of Play]

[6.1] 任務の判定 [DETERMINE YOUR MISSION]



任務チャート [A1] 上の適切なコラムでサイを振ることで、任務を判定します。戦闘に一定の影響力を持つ天候について、チャート [A3] 上でサイを振ります。やはり戦闘に影響力を持つ地形についてチャート [A5] 上でサイを振ります。作戦ディスプレイ上に、いずれかの現行主要イベント・マーカーを置きます。（最初の北アフリカのそれは、シディ・バラニで、最初のイタリアはハスキー作戦、最初のヨーロッパはエプソム作戦）。時間切れの主要イベント・マーカーを取り去ります。

[6.2] 戦闘ボードのセット・アップ [SET UP THE BATTLE BOARD]



チャート [A4] 上で敵部隊についてサイを振ることで、[F2] 戦闘ボードをセット・アップします。どのタイプの敵ユニットが存在するのか調べるためにサイを振ります。例えば、「2T」は2両の戦車を意味します。戦車コラムで1d10を振ります。両戦車は、同じタイプが振られます。R（捜索）、SPG（自走砲）、AT（対戦車砲）が振られていたら、この手順を繰り返します。Wはトラックで運ばれている INF ユニットの意味し、HTは INF ユニットの運んでいる半装軌式トラックの意味します。INFは、単に輸送手段を持たない INF ユニットの。各ユニットについて1d6を振ることで戦闘ボードに部隊を割当て、それらを適切なエリア A、B、C 内に置きます。敵部隊の練度と士気値を判定するためチャート [A6] 上でサイを振ります。射程は常に遠射程で開始します（例外：砂嵐中は、常に近射程で開始します。ヨーロッパでは、ボカージュと市街地は近射程での戦闘開始をもたらす、森林は中射程での戦闘開始をもたらします）。INF の練度については、一度のみサイを振ります。全ての INF は同じユニットからと見なされるため、同じ練度です。必要であれば、塹壕化 [Dug-in] 状態について、同様に一度のみサイを振ります。これらは全て塹壕化状態か、又はそうでないかのどちらかです。（例外：トラック又は半装軌式トラックから下車した INF は、塹壕化状態と見なされません）。

戦闘は、戦闘ラウンドで実施されます。中隊の一部として、乗員に命令を与えることで、あなたの戦車でアクションを実施します。これは戦車長に使用可能な命令によって制限され、通常は戦闘ラウンド毎に2です（例外：相乗効果技能、7.7）。敵ユニットたちは、常に1アクションを持ちます。主砲の装填、停止の解除（機関銃の給弾不良）、貫通された戦車からの脱出のようないくつかのアクションは、命令の必要なしで乗員によって自動的に行われます。戦闘は順次行われ、各ラウンドで自軍の戦車は最初に移動と／又は射撃します（例外：攻撃又は強襲中は、枢軸軍部隊が最初の戦闘ラウンドのみ先に発砲します）。あなたの中隊の残りは、抽象的ですがあなたの側で闘っていると見なされます。

[6.3] 歩兵 [INFANTRY]



歩兵（ゲームでは「INF」とも呼ばれます）は、乗車状態であると下車することで任務を開始しますが、これは最初の戦闘ラウンドのそれらの唯一のアクションです（車両と INF の両方）。これは、たとえ防御しているときでも同様です。次のラウンドに開始して、半装軌式トラックは機関銃で射撃でき、個別のユニットとなります。トラックは、1 戦闘ラウンドについてのみ戦闘ボード上に留まります。最初のラウンドの終了時までには撃破されていなければ、これらは撤退したものと思われ、二番目のラウンドの開始時にプレイから取り去られます。最初の戦闘ラウンドに、INF ユニットが下車できる前にトラック又は半装軌式トラックが撃破されたら、INF ユニットも撃破されたと思われ、置かれません。INF は損失と／又は分散状態を被り得ます。最初の損失後、INF ユニットの減少面（中央に黄色の帯を持ちます）に裏返します。二番目の損失後、戦闘ボードからこれを取り去ります。INF ユニットの分散状態は、その射撃するための能力を減少させます。敵の INF は、あなたにハッチの閉鎖を強制するため HEMG 表上で射撃でき、又は近射程にいたら INF vs. 戦車／対戦車擲弾チャート（又はパンツァーフアウスト・チャート）[B4] 上で射撃できる可能性があります。

ときには、INF は塹壕化状態 [dug-in]（射撃を受けるときに有利な drm を与えます）で開始します。ただし、たとえ防御であっても、トラック又は半装軌式トラックから下車している INF には適用しません。これらは、遅れて到着するものと思われ。

中射程又は遠射程であなたが交戦する INF は [B2] チャート上で直接射撃し、これらは「B」（ハッチ閉鎖）結果のみを与える可能性があるため、さほどの驚異ではありません。ただし、近射程では、これらは [B4] チャート上で射撃し、その士気チェック（ML 対 1d6）にパスしたら、あなたに対戦車火器を射撃できます。

注釈：歩兵は、意志を持たないロボットではなく、死に物狂いで戦うわけではありません。INF ユニットのマップから取り去っても、それは全滅させたことにはなりません。しかし、それは以下のことを意味します。そのユニットを戦闘不能にするために十分な数の死傷者を出させたということです。生存者は再配置する必要があると判断して撤退するか、抵抗をやめて降伏する必要があります。

[6.4] 車両 [VEHICLES]



敵の車両は、複数の種類で現れます。戦車、SPGs（自走砲）、搜索車両、半装軌式トラック、トラックです。これらは主砲によって完全に撃破され得ますが、ときには放棄されて戦闘ボードから取り去られます。

SPGs は、対戦車と歩兵支援を提供する無砲塔装甲車両です。「砲塔」に命中したら、その装甲値は実際には上部正面装甲をあらわします。

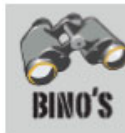
[6.5] 戦闘ラウンド [COMBAT ROUNDS]

枢軸軍が全て戦闘ボードから取り去られるか又はプレイヤーの戦車が撃破されるまで、戦闘のラウンドを継続します。終了時に戦場を確保している陣営が勝者で、戦車長にとって任務の成功又は失敗の結果になります。あなたがその一部である概念的なユニットは善戦しているかも知れませんが、あなたの車両が撃破されていたら、たとえおそらくイギリス軍が「勝利」していたとしても、プレイヤーについて任務は失敗です。

[6.6] ドイツ軍の反撃 [GERMAN COUNTERATTACKS]

攻撃又は強襲を実施していると、完了した瞬間に枢軸軍の反撃についてチェックします。1d6 の 6 でそれが発生したら、任務は継続します（再補給の機会なしで）。再び戦闘ボードをセット・アップし、枢軸軍が攻撃してイギリス軍がいまや防御していると思われ。天候と地形は変化しません。技能マーカーは、リセットしません。あなたの戦車が撃破されたら、反撃についてチェックしません。（たとえそれが発生しても、あなたは負傷又は戦死して乗員を残して搬送されたので参加しません）。この反撃は、経験ポイントの目的において別の任務としてカウントしますが、ログ・シート上で列を獲得しません（直ちに発生するため）。ただし、叙勲の目的において、撃破した敵ユニットの数を最初の任務と統合します。

[6.7] 戦利品のチェック [CHECK FOR WAR TROPHIES]



あなたが戦場に留まっていたら（勝利することで）、チャート [W1] を調べることで戦利品についてチェックできます。それぞれ、イタリア軍コラム又はドイツ軍コラムのどちらかでサイを振ります。

[6.8] 叙勲と経験 [AWARDS AND EXPERIENCE]



叙勲と経験のポイントを獲得します。望むのであれば、経験ポイントを消費します。可能／望むのであれば、新型戦車に更新します。重傷又は戦死した乗員を補充します。弾薬を再積載します。望むのであれば、チャート [W2] 上で戦利品をアイテムに交換します。

[6.9] 次の任務 [NEXT MISSION]

戦死するか、又は 1943 年（又はイタリア又はヨーロッパ又は統合ゲームについては 1945 年）4 月の最終ターンになるまで、任務ログ上で次の任務ラインの手順を繰り返します。

[6.10] プレイのシークエンス・カード [SEQUENCE OF PLAY CARDS]

ゲームは、8 枚のプレイのシークエンス・カードを含みます。これらは、ルール・ブックを置き換えることを意図していませんが、プレイを順調に進めるための便利な参考資料として利用してください。プレイヤー諸氏は、プレイのシークエンスに馴染むまで（又は望む限り）これらの使用を推奨しますが、その使用は選択です。

Conduct Mission
Rnd. 1 Atk/Asslt

2A

1. If Assault Mission, conduct Artillery Fire mission with zero delay. Then enemy fires first (at you with a 1d6 result of "1")
2. Return fire, but not at AT guns unless they fired at you.
3. Roll end of round event on B9
4. Go to Card 3



[7.0] 戦闘 [Combat]

[7.1] 任務のタイプ [MISSION TYPES]

プレイヤー諸氏は、下記で説明するごとく、実施するために5つの異なる任務の1つを受け取ります。

[7.1.1] 接触への移動 [MOVEMENT TO CONTACT]



この任務は、敵との接触を獲得することです。敵の INF は、トラック又は半装軌式トラックを介して到着しているそれを除き、1d6 の3~6で塹壕化状態 [dug-in] で開始していると見なされます。エリア A と C 内の敵車両は、最初の枢軸軍ターンに側面位置 D と E (可能であれば) へ移動で前進することになります。これは、これらがあなたを目標にしている (代わりに射撃する) と発生せず、部隊を降車させていると発生しません。

[7.1.2] 攻撃 [ATTACK]



敵部隊は、土地を防御しています。INF は、トラック又は半装軌式トラックを介して到着しているそれを除き、塹壕化状態と見なされます。敵の車両 (トラックを除く) は、移動しません。敵部隊は、最初の戦闘ラウンドにのみ最初に射撃します。最初の敵射撃後、プレイヤーは通常の戦闘ラウンドを実施します。任務完遂時に敵が反撃する可能性があります。半装軌式トラックは、部隊を降車させているため射撃しません。

[7.1.3] 強襲 [ASSAULT]



敵部隊は、準備された陣地で防御しています。INF は、トラック又は半装軌式トラックを介して到着しているそれを除き塹壕化状態と見なされ、敵の車両は車体遮蔽状態 [Hull Down] (7.3.1) と見なされます。プレイヤーは、任務を開始するために1野戦砲兵射撃任務を受け取り、遅延なしで実施されます。敵の車両 (トラックを除く) は、移動しません。野戦砲兵射撃任務に続いて、最初の敵射撃後、プレイヤーは通常の戦闘ラウンドを実施します。半装軌式トラックは、部隊を降車させているため射撃しません。任務完遂時に敵が反撃する可能性があります。

[7.1.4] 防御 [DEFENSE]



敵の部隊は、あなたの陣地を攻撃しています。エリア A と C 内の敵部隊は、最初の枢軸軍ターンに、側面位置 D と E (可能であれば) へ移動で前進します。これは、これらがあなたを目標にしている (代わりに射撃する) と発生せず、部隊を降車させているトラック又は半装軌式トラックであると発生しません。各戦闘ラウンドの終了時、ボカージュ (ヨーロッパ) 又は砂嵐 (北アフリカ) のために近射程で開始していない限り、近射程になるまで射程マーカーを減少させます。敵について AT ユニットの引かれたら、可能であればそれらを取り去って同数の SPGs に置き換えます。選択したら、防御で任務を終了させるため、単一の後進移動のみを行ないます。

[7.1.5] 整備 [REFT]

これは任務ではなく、むしろ「非任務」です。あなたのユニットは、新たな補充を吸収するため、燃料又は再補給を待つために停止しています。任務ログ上に「整備 [Refit]」と書き、次のラインで別の任務を振ります。ただし、これは全ての目的において、成功した任務としてカウントします。

[7.1.6] 戦いなし [NO BATTLE]

これは任務ではなく、むしろ「非任務」です。あなたのユニットは、停止しています。補給を節約し、他のユニットのために待っている等の可能性があります。任務ログ上に「戦いなし [No Battle]」と書き、次のラインで別の任務を振ります。「整備」と異なり、「戦いなし」はいかなる目的においても成功した任務としてカウントしません。「整備」はあなたに経験を与え、「戦いなし」は与えません。

[7.2] 一般的な戦闘手順 [GENERAL COMBAT PROCEDURES]

戦闘ボードがセット・アップされた後、戦闘は各任務について戦闘ラウンドで解決されます。これらの戦闘ラウンドは、以下のシーケンスに従います。:

1. 前の戦闘ラウンドからの煙幕を減少させます (煙幕マーカーは煙幕1に裏返し、煙幕1マーカーは取り去られます)。前のラウンドからの砲撃要請 (CFF) マーカーを減少させます (CFF-3 マーカーは CFF-2 マーカーになる等)。CFF-1 マーカーは、砲兵又は迫撃砲 FF マーカーになり、無作為に敵ユニット上に置か (迫撃砲であると)、又はエリア全体に命中します (砲兵であると)。最後のラウンドからの分散マーカーを取り去ります。



各ラウンドに、戦闘ボード上であなたがいくつかの敵ユニットの目標であるかをチェックします。これらは、1のサイの目であなたを目標にして交戦を開始します。1d6で1を振ると、未だにあなたと交戦していなければ、ここであなたは敵ユニットの目標となります。

注釈: あなたの戦車は、まさに AT 砲、戦車、SPGs の標的タイプで、交戦することになっているためチェックが入ります。INF もまたチャート [B3] 上で分隊機関銃を射撃し、ハッチを閉じさせることを試みます。他にもあなたと共に闘っている友軍の戦車や部隊がありますが、たとえこれらの部隊が活動的に交戦していなくても、いずれはあなたも攻撃を受けることになります。

2. マーカーが敵ユニット上にあるか (迫撃砲について)、又はエリア内の各ユニットを攻撃すると (砲兵で)、CFF を解決します。(ルール [7.6] を参照)。
3. 戦車長が命令を発することでアクションを実施します。命令が決定されて順次発令されます。通常は、戦闘ラウンド毎に2命令ですが、車長が「相乗効果技能 [Synergy]」技能を所持しそれを活性化さ





せたら、3 命令を与えることができます。命令が砲手に与えられたときに装填手が自動的に機能するため、命令は主砲射撃中の装填手には与えられません。これら二名の乗員を 1 つのチームとして考えます。彼らは、即時使用棚の充填並びに同軸機関銃の射撃中にのみ互いに独立して機能します。以下の命令は、戦車長によって与えることができます。:

- A. 目標への射撃 [Fire at a target] 砲手は、その砲弾で何が発生しようとも、装填された主砲弾を発射します。この命令の一環として、装填手は新たな又は異なる砲弾を装填します。



砲弾の消費: 射撃アクションは、単一の敵目標への単一砲弾の射撃を含むことに注意してください。単一の射撃アクション中に複数の砲弾を発射することは不可能です (例外: 下記の M3 グラントを参照)。

二者択一で、あなたは砲手に同軸機関銃で INF、装輪式車両、AT 砲の目標を射撃させることができます。これには装填手の補助が要求されないため、例えば装填手が即時使用棚を満たしているような何かを行っている間に行うことができます。

砲塔の向きを変更しなければならなかったのであれば、この戦闘ラウンドに 1 発の砲弾のみで目標を射撃できます (前方を向いている砲塔は、エリア B 内の目標のみに命中させることができ、左方を向いているとエリア A と D 内の目標に命中させることができ、右方を向いているとエリア C と E 内の目標に命中させることができます)。砲塔は、射撃するために 1 命令で左方から右方まで一度に旋回できます。砲塔の向きを変更しなければならなかったのであれば、主砲と同様に同軸 MG はこのラウンドに一度の射撃に制限されます。



主砲からの HCBI と M89 (煙幕) 弾は、射撃したエリア (A~E) 上に煙幕 2 マーカーを置きます。WP 弾はやはり煙幕 2 マーカーを置きますが、戦闘効果も持ちます。AP、APC、APDS、APCBC、APCR 弾は、AT 砲と INF の目標に対して効果なしと見なされます。



M3 グラント戦車 (のみ) については、単一の命令で両主砲射撃を同じ目標に射撃できます。二者択一で、2 つの異なる目標への各射撃に 1 命令を消費できます。あなたの選択です。



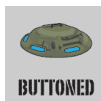
主砲は、決してカラになりません。新たな砲弾は、射撃命令の一部として自動的に装填されます。即時使用棚がカラの場合、あなたの選択で砲弾を装填します。

即時使用棚がカラであると、戦車長が残している命令の数にかかわらず、戦闘ラウンド毎に 1 主砲射撃命令のみが与えられます。

注釈: 同軸機関銃は、戦車の主砲照準に合わせて並列させたもので、主砲を撃つ代わりに砲手が操作します。

指定された装填手を持たない戦車 (すなわち: クルセイダー III とヴァレンタイン Mk II) は、残っている砲弾にかかわらず、戦闘ラウンド毎に一度のみ主砲を射撃できます。

チャート B1 & B2 上で、車長がハッチを閉めた状態 (ハッチを持たない砲手ではない) の場合、主砲と同軸機関銃の発射全てに +1 罰則が適用されます。車長の状態に関係なく、車体機関銃は操作している乗員がハッチを開けていたら、チャート B2 上で罰則を被ります。



- B. 同じ目標へ再度射撃。これは、以前の目標について -1 の正確性ボーナスを獲得します (初弾の影響を感知したため)。このボーナスは、次の戦闘ラウンドの最初の命令がその目標へ再び射撃するのであれば、次の戦闘ラウンドに持ち越すことができます。これは -1 を超えて向上せず、射撃と射撃の間に他のアクションが発生したら失われます。



歴史的注釈: 「Sensing (感知)」という言葉は、実際の目標に関して射撃後の砲弾が命中しなかったら、その位置を車長が判断することです。この「感知」に基づいて、車長は砲手に次のような指示を出します。必要に応じて上下左右に発射を調整します。これにより、戦車が目標に対して発射する砲弾の精度を高めることができます。

ゲーム・ノート: 不幸にも、このボーナスは枢軸軍の戦車と AT 砲にも適用されます。

- C. 即時使用棚の充填。装填手へのこの命令は、彼に各戦闘ラウンドに即時使用棚への 4 発の充填を行わせ、他にはなにもしません (彼が「アドレナリンの分泌」技能を所持して使用したら 6 発)。彼は即時使用棚が満たされるか、又は主砲の射撃命令 (7.2.3 A) 又は砲塔の回転 (7.2.3 P) によって遮られるまでこれを継続して行います。
- D. 前進移動。この命令は、操縦手に前進を行わせます。射程を遠射程から中射程又は中射程から短射程へ減少させます。近射程よりも近くに前進させることはできません。移動の後に走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。移動の一部として、望むのであればフリーの車体角度変更 (F) を実施します。
- E. 車体遮蔽への移動。この命令は、操縦手に近くで車体遮蔽位置を見つけさせます。プレイヤーが望まない限り、射程は変化しません。これは、地形に依存して成功又は失敗します。「地形を読む目」[「Eye for Terrain」] は、特典を与えます。移動の後に





走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。

このアクションの一部としてプレイヤーが射程を変更したら、二回目の走行不能チェックを行ないます。

- F. 車体角度変更。この命令は、操縦手に戦車の車体を回転させて、現在の向きから異なる敵エリア (A、B、C) に向けることを行わせませす。エリア A に向いている戦車は、エリア C と E 内の敵から側面射撃を受けることになります。エリア C に向いている戦車は、エリア A と D から側面射撃を受けることになります。車体向きの変更は、車体機関銃で異なるエリアへの射撃を認めます。エリア A に向いていると、車体機関銃で A と D を射撃することを認めます。エリア C に向いていると、車体機関銃で C と E を射撃することを認めます。車体の現在の向きを表示するため、戦闘ボード上であなたの戦車マーカーを動かします。移動の後で走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。



車体に対する砲塔の向きは、変更されません。砲塔が B を向いて車体が B を向いていると、車体の角度を A に向かせたら、両方が A を向きます。砲塔がすでに A を向いて車体が B を向いていると、車体の角度を A に向かせたら、いまや砲塔は D を向いている等です。

注釈：砲塔がすでに向きをエリア D と E に変更していたら、車体の角度を変えているとき、砲塔が後方に向く可能性があります (例えば、砲塔が D を向いて車体が A を向き、車体を D へ向けたら、いまや砲塔は戦闘ボードの左後方に向いています)。これは許容されますが、主砲または同軸機関銃は、D の左 (又は E の右) を向いている間は、いかなる目標も攻撃できない一方、砲塔に命中した敵の射撃は貫通判定において側面装甲値を使用することを認識してください。

- G. 後進移動。この命令は、操縦手に撤退を行わせませす。射程を近射程から中射程に、中射程から遠射程に増加させませす。すでに遠射程であると、この命令は任務を敗北で終了させませす。移動の後に走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。移動の一部として、望むのであればフリーの車体角度変更 (F) を実施します。任務が防御であると、後進移動をしているときに任務を終了させるか否か、いつでも選択できます。戦闘の継続を選択したら、射程は増加します。

- H. 車体 MG の射撃。この命令は、機関銃手又は副操縦手に目標への射撃開始を命じます。車体が向いている同じ方向の目標でなければなりません。クルセイダー Mk I (A9) については、これは両方の前方機関銃を射撃します。機関銃を射撃しているとき、射程修正はありません。



- I. 車長 MG の射撃。実質的に、この命令は車長自身に与えられます。戦車外部に搭載された機関銃の射撃になるため、この射撃はハッチを閉じて実行できません。現在の車体/砲塔の向きにかかわらず、いかなる方向にも射撃できます。



- J. 側面射撃の移動。敵の次の射撃機会 (のみ) 中に非目標エリアから射撃する敵からの側面射撃にあなたの戦車を晒すため、これは危険です。ただし、あなたが機動している目標に対するこのラウンド (のみ) の全ての射撃は、側面射撃になります。あなたが意図した目標上に「側面射撃 [flank shot]」マーカーを置きます。プレイヤーが望まない限り、射程は変化しません (射程を変化させたら、チャート B5 上で走行不能についてチェックします)。射撃は敵車両の側面 (又は砲塔側面) に対して行われ、カウンター上の三番目の数値です。通常、あなたは 1 射撃のみを持ちますが、車長が「相乗効果技能 [Synergy]」技能を持つと、使用可能な弾薬に依存して二度射撃できます。

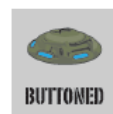


- K. 2"煙幕投射器又は煙幕擲弾 (A13 巡航戦車のみ) の射撃。この命令は、それを装備した戦車の装填手に与えられます。戦闘ボード上のあなたの位置に煙幕 2 マーカーを置きます。



- L. 砲撃要請。戦車長は、砲撃支援を要請するために命令を使用できます。これは、迫撃砲又は砲兵のいずれかです。ルール 7.6 に従って使用可能な射撃のタイプに一致するエリア上に、CFF マーカーを置きます。機能している指揮無線機を持つ戦車長は、砲撃要請が認められます (中尉又は大尉)。

- M. ハッチの閉鎖。戦車長は、ハッチを閉鎖する (いずれか又は全てのハッチを閉じる) ために命令を使用できます。開放 [Open] マーカーをその閉鎖 [Buttomed] 面に裏返します。ハッチを閉じた乗員は、いまや小火器射撃に免疫ですが、射撃しているときに戦車は効率が低下します。ときには、プレイヤーは INF 射撃又は砲兵 (HE/MG 攻撃チャート [B2] 上であなたの戦車と交戦できます) からハッチの閉鎖を強制されます。プレイヤーがハッチの開放状態でチャート [B2] 上の射撃から「B」結果を受けたら、ハッチを閉鎖して各開放状態の乗員メンバーについて潜在的な負傷についてサイを振ります (チャート [B7] を参照)。



- N. ハッチの開放。戦車長は、いずれか又は全てのハッチを開放するために命令を使用できます。ハッチ閉鎖 [Buttomed] マーカーを開放 [Open] 面へ裏返します。開放ハッチから機能している乗員は、いまや小火器に対して脆弱ですが、より効果的に機能します。





O. 砲弾の交換。この命令は、装填手に現在装填された主砲弾を取り出させ、即時使用棚内の砲弾に交換させます。これは、現在の主砲内砲弾が不適切か又は無効であると望むことができます。

P. 砲塔の回転。この命令は、砲手に砲塔が現在向けている以外の異なる方向へ向けさせます。装填手は、これが命令された同じラウンドに即時使用棚を充填できません。



乗員によるいくつかのアクションは、命令を要求されません。：機関銃弾薬の再装填、貫通された戦車からの脱出、停止の解除（機関銃の給弾不良）、主砲の装填（装填手は、これを砲手の射撃命令の一環として行います）。MGs は、弾薬切れ又は給弾不良のときに射撃できません（7.2.3 A、H、I）。MG に割り当てられた乗員は、その乗員がそのターンに何らかを行なうために命令していない限り、自動的に再装填又は給弾不良を解消します。

4. 敵部隊は、ここで射撃又は移動します。各ラウンドに、各敵ユニットについて 1d6 を振ります。：「1」のサイの目で、あなたの戦車を目標にします（INF ユニットの含まれます）。さもなければ、これらはあなたと共にいる他の部隊との闘いに忙殺されています。あなたの戦車は、あなたが射撃したいいずれかの敵ユニットによって、やはり自動的に目標となります（HCBI 又は M89 煙幕弾は、対応を引き起こしません）。それ故、あなたが射撃した 1 つのみがあなたと交戦するため、複数の敵を目標にしないのがベストです（戦闘ラウンドに「1」を振らない限り）。攻撃又は強襲を実施しているとき、最初の戦闘ラウンドには敵が最初に射撃します。ただし、これらは後の全戦闘の戦闘ラウンドで二番目に射撃します。エリア A 又は C で開始している敵の車両は、プレイヤーの任務が攻撃又は強襲でない限り、それぞれエリア D 又は E へ移動します。攻撃又は強襲の場合、これらは移動しません。いったん敵ユニットがあなたと交戦を開始したら、撃破されるか又は撤退するまで停止しません。ただし、全ての敵部隊はラウンド毎に射撃し、前のラウンドにあなたに射撃していたら、-1 drm からの特典を受けます。



5. 戦闘ラウンドの最終ステップは、イベント・チェック・チャート [B9] です。いずれかの結果に進みます。ここで、上記のステップ 1 に循環する準備ができ、新たな戦闘ラウンドを開始します。全ての敵部隊が取り去られるか又は撃破されたら、このステップはスキップします。

注釈：これにより、可能性がある無限に続くドイツ軍の増援を防ぐことができます。

6. 任務は、全ての敵部隊が戦闘ボードから撃破されるか又は取り去られたら、或いはあなたの戦車が撃破されるか、或いはあなたが戦闘ボードから撤退していたら終了と見なされます。

二者択一で、敵が単一の INF ユニットの減少していたら、これらは撤退又は降伏すると見なされ、任務は終了します。

注釈：機能している車両で戦闘ボードから撤退した場合、任務失敗に加え、経験値獲得がなくなり、次の昇進の試みに+1DRM を適用します（DRMs は蓄積できます）。

[7.3] 特定の戦闘状況と定義

[SPECIFIC COMBAT SITUATIONS AND DEFINITIONS]

一定の概念は機甲作戦に特有のもので、戦車戦闘がゲームとゲーム・プレイにどのように関連するのか説明する必要があります。

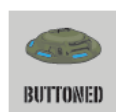
[7.3.1] 車体遮蔽 [HULL DOWN]



戦車は、地形（通常は斜面地形、又は地面の起伏、又は穏やかな丘）を使用することで配置できるため、大まかな砲塔のみが敵に見えます。これは「車体遮蔽」として知られます。その優位性は、敵によって攻撃されたら、砲弾が（通常は）車体よりも厚い砲塔装甲に命中することです。加えて、車体が地形によって隠されるため、戦車自体は小目標を提供します。これが、車体遮蔽目標についてチャート B1 上で「命中させるために」+1 DRM がある理由です。車体遮蔽車両が命中を受けたら、チャート B3 上で命中部位についてサイを振らず、いかなる正面命中も砲塔装甲になります。

プレイヤー諸氏は、防御任務において、良い地点を探す十分な時間があつたと仮定して、車体遮蔽で開始できます。あなたは操縦手に車体遮蔽への移動命令を使用することで、「車体遮蔽」状態の獲得を試みることができます。車体遮蔽状態は、戦車が「車体角度変更」以外のいずれかの移動命令を行なうと失われます。

[7.3.2] ハッチの閉鎖 [BUTTONED UP]



戦車長は、視認装置から見ることでハッチを閉じて機能できますが、これは戦術状況を確認して戦車を指揮する能力を大きく減少させます。操縦手と副操縦手は、やはりハッチを閉じて機能できますが、そのパフォーマンスを低下させます。これが、ハッチを閉じて機能していると罰則がある理由です。一方、閉鎖状態中は、小火器と砲兵から免疫です。その状態にかかわらず、他の乗員（装填手と砲手）は、常にハッチを閉じて機能していると見なされます。プレイヤーは、その操縦手、副操縦手、車長について、閉鎖状態か又は開放状態のどちらで任務を開始するか決めなければなりません。

ハッチを閉じた操縦手は、チャート B5 に従って-1 drm を受け取ります。ハッチを閉じた副操縦手は、チャート B2 に従ってその MG 射撃に+1 drm を受け取ります。



車長は、いずれか／全てのハッチ閉鎖を行うために命令を使用できます。戦車が「B」又は「IMM」の結果を受けたら、現在そうでない全員が閉鎖しなければならず、これらの乗員が負傷しているか否か確認するためにサイを振らなければなりません（1d6の1～2は、B7 負傷チャート上でチェックしなければならないことを意味します）。

全ての敵車両は非ハッチ閉鎖状態で開始し、ハッチを閉めたら、任務の残りの期間についてその状態に留まります。

注釈：イギリス軍の戦車長は、非閉鎖状態で行動していたため、多数の死傷を受けました。イスラエル軍の戦車長は、6日間戦争と10月戦争ではほとんど非閉鎖状態で行動していました。このため、死傷者の大半は戦車乗員が占めました。彼らは、戦車の有効性を高めるために危険を冒す価値があると考えました。第二次世界大戦では、第37戦車大隊のクライトン・エイブラムスもまた、非閉鎖状態で行動したことで知られています。しかし、ときには、慎重さは勇気の一部です。搜索車両からMGや2cm砲で攻撃されるような状況では、閉鎖状態に留まることを再考してください。

[7.3.3] 正面と側面射撃 [FRONTAL AND FLANKING FIRE]



敵戦車に対して行うことができる最適の射撃は、その側面（側面装甲）に対するものです。戦車で最も厚い装甲は、通常は砲塔正面と車体正面です。事実、いくつかのドイツ軍車両は、奇跡的に幸運な命中でなければ、イギリス軍の砲によって正面を貫通できません。エリアD又はEへ移動する敵の戦車又は車両は、あなたが射撃する最初の戦闘ラウンドで側面射撃に脆弱であると見なされます（最初にあなたを射撃しない限り）。その後、これらはあなたの戦車に正面に向けて移動したと見なされます。いずれかのエリア内の敵車両に対して移動することで、側面位置の獲得を試みることもできます（7.2.3-J）、これはその戦闘ラウンドの残りについてのみの有効です。

プレイヤーの戦車は、左方、右方、正面に向けることができ、砲塔も同様です。右方へ向いた戦車は、エリアAとDから側面射撃を受けます。左方へ向いた戦車車体は、エリアCとEから側面射撃を受けます。正面を向いている戦車は、エリアDとEから側面射撃を受けます。同じ側面罰則を砲塔に適用するため、車体又は砲塔へ飛来している砲弾命中が異なる方向の向きであると問題になります。例えば、砲塔が正面を向いているものの車体がそうでなければ、飛来している砲弾は、車体に対してであれば側面に、砲塔であれば正面に命中する可能性があります。

敵のSPGsは、砲塔を持ちませんでした。SPGが走行不能状態であると、いったんあなたが移動したらもはや射撃できません。それに加えて、あなたが走行不能状態の敵車両の側面に移動したら、任務の残りについてこれらは側面状態です。



[7.3.4] AT 砲の視認制限 [AT GUN SPOTTING RESTRICTION]



枢軸軍は、AT 砲を隠す術に長けていました。いかなる任務でも、AT 砲が最初にあなたの戦車を射撃していない限り（枢軸軍が最初のラウンドに射撃する攻撃又は強襲の任務で起こり得ます）、最初の戦闘ラウンドにAT 砲を目標にすることは認められません。ただし、二番目の戦闘ラウンドから開始して、これらはたとえあなたに対してではなくても、最初のラウンドに何らかを射撃したと見なされるため、あなたはいずれかのAT 砲を射撃できます。

[7.3.5] 煙幕の影響 [SMOKE EFFECTS]



煙幕は、諸刃の剣です。一飛来する射撃の精度を低下させる一方、そこからの射撃精度も低下させます。煙幕は、それが位置するエリアの内外への全ての射撃に影響します。各戦闘ラウンドの開始時、1レベル減少させます（煙幕2は煙幕1になり、煙幕1は取り去られます）。敵のエリア内に煙幕があると、これらのユニットが射撃しているときに負のdrmを被りますが、その他のエリア内の敵ユニットは影響を受けません。あなた自身のエリアに煙幕があると、あなたを射撃している全ての敵ユニットは負のdrmを被りますが、あなたもエリア内で射撃している誰もが負のdrmを被ります。

あなたは、煙幕弾について「命中」のサイを振る必要がありません。単に、目標エリア内に「煙幕2」マーカーを置きます。

あなたが敵の位置に煙幕を置く瞬間に、敵が射程を減少させる（あなたは防御しており、敵が接近する）場合があります。この場合、敵が前に移動しているため、減少させる代わりに煙幕を取り去ります。あなたが移動することで射程を減少させるのであれば、これはあなたの位置にある煙幕にも適用します。敵による側面移動は、射程を減少させないことに注意してください。

白リン（WP）弾は、HE 弾の効果（焼夷弾）と煙幕効果を組み合わせた特異な砲弾です。WP 弾からの損害判定後、エリア内に2煙幕マーカーを置きます。

煙幕はレベル「2」を超えて増加できません（例えば、継続的な煙幕弾射撃により）。



注釈: 煙幕は、賢く使うのが一番です。最も良い使い方は、おそろく時間を稼ぐことです。例えば、即時使用欄を充填するための時間稼ぎです。2”煙幕投射器（迫撃砲）を使用する前に、よく考えてください

[7.3.6] 火力値と貫通 [FIREPOWER RATING AND PENETRATION]



戦車ディスプレイ・マット上の戦車の「火力」値は、チャート B3 上で使用する貫通値です。これは、射程（近射程又は遠射程）に依存して+1 又は-1）によって修正されるかもしれません。

[7.3.7] 特定の弾薬効果と制限

[SPECIFIC AMMUNITION EFFECTS AND LIMITATIONS]

いくつかの砲弾は、目標のタイプに依存して特定の効果を持ちます（又は効果なし）。:



HE 弾は、敵の戦車/SPGs に効果はありませんが、敵にハッチの閉鎖をもたらします。ハッチが閉鎖させられることを示すため（チャート B1 上で、命中に+1）、マーカーを HE 弾によって命中を受けた車両の隣に置きます。



散弾は、命中のためにサイを振らず、トラック、INF、AT 目標に対して近射程（のみ）で使用する時、チャート [B2] 上で-1 drm を受け取ります。これらは、他の全ての目標に対して無効です。散弾は、中射程と長射程の全ての目標に対してやはり無効です。



WP 弾は、常にエリア内に煙幕 2 マーカーを置きますが、戦車又は SPG に対する命中は追加の 1d6 の「1」で撃破します。（乗員は火災が起きたと判断し、車両を放棄します）。戦車又は SPG に対する WP の命中は、通常の HE 弾と同様にハッチの閉鎖をもたらします。



AP、APC、APCBC、APDS 弾は、INF と AT の目標に対して効果を持ちません。

戦車主砲は、命中させるために B1 でサイを振り、次いで対車両であると B3 上で結果を適用します。AT/INF 目標に対しては、チャートの注釈に従って HE 弾又は WP 弾のみが効果を持ちます。AP、HCBI 弾は、INF 又は AT の目標に対して殺傷効果を持ちません。全ての MG、迫撃砲、散弾、砲兵の射撃は、直接チャート B2 上で振ります。

機関銃射撃については、射程の影響はありません。一主砲射撃のみです。

[7.3.8] 衝撃と内部碎片 [SHOCK AND INTERIOR FRAGMENTATION]



プレイヤーの戦車が主砲又は AT 弾によって命中を受け、その装甲を貫通しなければ、乗員は「衝撃 [Shock]」を受けます。車長は、このラウンドにアクションを残していると仮定すると、1 アクションを失います。そうでなければ、車長は「衝撃」マーカーを受け取り、次の戦闘ラウンドの最初のアクションを失うことになります。

命中しても貫通に失敗したとき、「衝撃」に加えて剥離 [spalling]（戦車内部の装甲が衝撃波で剥げ落ちることで生じる内部碎片）が発生し得ます。

あなたが命中を受けて貫通値があなたの装甲値に一致したら、剥離は 1d6 の「1」で発生します。貫通値があなたの装甲値よりも大きい場合、命中を受けて貫通されなければ（幸運な跳弾により）、1d6 の「1〜2」のサイの目で発生します。剥離が発生したら、剥離は乗員を負傷させます。

剥離が発生したら、どの乗員が死傷するか判定するために 1d6 を振ります。:

- 1〜2 車長
- 3 砲手¹
- 4 装填手²
- 5 操縦手
- 6 副操縦手³

¹ M3 について 1d6 を振り、1〜3 : 37mm、4〜6 : 75mm

² A30 について 1d6 を振り、1〜3 : 装填手、4〜6 : 副装填手

³ 車体一又は車体射手配置についても使用 : A9 について 1d6 を振り、1〜3 : 左側 MG、4〜6 : 右側 MG

負傷を判定するため、[B7] 負傷チャート上でサイを振ります。存在しない乗員配置への命中は、「効果なし」として扱われます。

衝撃は、敵の戦車と SPGs に適用しますが、剥離はありません。砲兵と迫撃砲の射撃は、衝撃又は剥離をもたらしません。2cm 火器（典型的な搜索車両）は剥離をもたらしますが、衝撃はもたらし得ます。

[7.3.9] M3 グラントの限定的射界

[LIMITED ARC OF FIRE FOR THE M3 GRANT]



M3 の主砲（75mm）は車体正面の張出し内に位置し、限定的な夾角射界を持ちました。このため、この砲は戦車の車体が現在向いているエリア内の目標のみを射撃できます。例えば、車体を直前方に向けていたら、75mm 砲はエリア B の目標のみを射撃できる等です。

[7.3.10] INF の士気 [INF MORALE]



ゲーム内に用意された INF は、3、4、5 の士気値を持ちます。これは、あなたの戦車に AT 火器を射撃しているとき、ユニットが士気チェックにパスするか判定するためにのみ使用されます。

[7.4] 戦車/車両損傷/INF 損失

[TANK/VEHICLE DAMAGE/INF LOSSES]

「DE」の結果は、車両が直ちに撃破されることを意味します。これがあなたの戦車であると、火災/脱出チャート [B6] 上で乗員の生存についてサイを振ります。あなたの次の任務は失われ（「整備」任務と類似します）、あなたは任務ログ・シートのそのライン上で任務についてサイを振りません。新たな戦車と/又は乗員を獲得するために費やされると見なされます。

車両又は AT 砲の目標が撃破されたとき、マーカーを裏返し、任務ログ・シート上に目標のタイプを書いて丸で囲みます。INF は裏返されたときに損害状態ですが、撃破されたときにボードから取り去ります。



注釈：現在人気のあるビデオゲームとは異なり、戦車が少しずつダメージを受け、最終的に破壊されることはありません。通常、戦車は2つの結果があります。一つ目は、弾丸が跳ね返されるか、貫通しない場合です。その結果、外観上の損傷は通常ないか、または限定的なものになります。もう一つは、より致命的な結果です。砲弾が貫通した場合、その結果は一般的に破壊的であり、最低でも乗組員全員が負傷することになります。これは、車内に侵入した砲弾自体が完全なダメージをもたらすものではありません。車両に侵入した際に貫通孔の空間を占めた戦車の装甲は液化化し、破片となって飛び散り、戦車内で跳ね返り、火災や負傷、ときには爆発を引き起こします。

通常、敵の車両は直接 AP 弾射撃がその装甲を貫通することで撃破されます。ただし、搜索車両と半装軌式トラックは、HE 弾射撃によっても撃破でき、WP 弾によっても可能です。最後に、トラックはいずれかの射撃チャートのいずれ又は停止以外のいかなる結果によっても一たとえ分散状態のみであつても一撃破されます。

INF ユニットの分散状態を被る可能性があり、その攻撃能力を減少させ、ステップ損失の数字結果も減少させます。例えば、「1+S」を受ける INF ユニットの減少戦力面へ裏返し、分散状態にもなります。二番目の数字の結果は、プレイから減少状態の INF を取り去ります。INF ユニットの2ステップを持つため、「2」の結果によって完全に撃破され得ます。



分散状態で同じ戦闘ラウンドに二番目の分散状態を受ける INF ユニットの、その他の結果に加えて1ステップ損失も受けます。それ故、すでに分散状態の INF ユニットの「1+S」の結果は、それを除去します。

完全戦力の分散状態の INF に対する「S」結果は、それを減少状態面に裏返し、いまだに分散状態です。

AT ユニットの二番目の分散状態は、追加の影響を持ちません。

[7.4.1] 任務の終了 [MISSION END]

プレイヤーは、いつでも自身の任務から帰還できますが、これは任務失敗の結果です。これは、戦車が遠射程から戦闘ボード外へ移動する（又は、防御任務で後進移動を選択）ことで完了します。二者択一で、任務は戦闘ボードから全ての敵部隊が取り去られているか、又はあなたの戦車が撃破されているか、又はあなたが自身の戦車を放棄していたら終了し得ます。

[7.4.2] 乗員の死傷 [CREW INJURY]

ゲームは、乗員全体の負傷について管理します。各死傷は、期間の損失となり、極端な場合には医療退役又は死亡の結果となります（これが車長であると、ゲームは終了します。）

非閉鎖状態の乗員は、チャート [B2] 又は [B3] 上の「B」結果であると死傷する可能性があります。1d6 の1~2は、負傷チャート [B7] 上でチェックが要求されることを示します。乗員は、剥離からも負傷します（ルール 7.3.8）。

死傷から3つの結果が発生し得ます。：軽傷（LW）、重傷（SW）、戦死（KIA）です。乗員が負傷するときごとに、負傷度合について負傷チャート [B7] 上でチェックします。

いくつかのゲームと異なり、追加の負傷は「蓄積」しません。最も重大な負傷のみが記録されます。

[7.4.3] 死傷期間と影響 [INJURY DURATION AND EFFECTS]



LW：影響は、車長が戦闘ラウンド毎に1命令を失い、彼が持つかも知れないいかなる技能も使用できないことです。他の乗員は、軽傷であると技能を使用できません。期間内に任務を失いません。LW は、次の任務開始時に取り去られます。

注釈：任務を失わなければならない他のゲームと異なり、これはイギリス陸軍の戦争です。軽傷の兵士は、「万難を排して」闘い続けます。



SW：これが発生し、あなたがまだ戦闘中であると、直ちに撤退していると見なされます。乗員が重傷状態である各戦闘ラウンドの終了時、2d6 を振ります。11 又は 12 の結果は、その乗員が DOW（負傷のため死亡）であることを意味します。任務が終了した後、解決のため重傷チャート [C2] 上でサイを振ります。戦闘中、重傷の乗員はいかなる機能も実行できません。これが車長であると、砲手が一時的に戦闘ラウンド毎に1命令ポイントを引き受けれます。8 以上の任務を外れる乗員は、入院を要求されます。彼を補充するため、あなたは新たな乗員を受け取ります。補充乗員はボービントン装甲車両学校に参加していますが、戦車の自身の配置に直接関連する活動のみを実行します。戦車長であると、あなたは旧戦車を失い、あなたが復帰するときに全ての新乗員を持つ新戦車を受け取ります。この戦車は、栄誉の観点から指揮する能力を持つ使用可能な（又はあなたの選択）最新型になります。

SW 操縦手は操縦できません。戦闘ラウンドの残りについて戦車は走行不能状態です。別の乗員が運転を代わることができますが（望むのであれば）、その乗員は通常の任務を実行できません。運転手を交代させない方が有利な場合もあります。SW 副操縦手は、車体機関銃を射撃できません。SW 装填手はいかなる義務も実行できず、戦車は副操縦手が彼の配置を引き受けて補助するまで、1 ラウンドについて射撃できません。SW 砲手は射撃できず、戦車は1 ラウンドについて射撃できません。その後、戦車は戦闘ラウンド毎に、戦車長の射撃で1度射撃できます。事実上、彼は自身に射撃命令を与え、砲手席に降りるためハッチ閉鎖状態と見なされます。



加えて、SW 乗員は DE 戦車（火災又はそうでない）から脱出できません。彼らが任務を生き残るための唯一の方法は、勝利するか、又は任意にあなたの車両を任意に放棄するか（他の乗員があなたを外へ連れ出す）、又は戦闘ボードから撤退することです。

病院へ送られて失われない SW 兵士は、復帰するまで臨時の乗員によって補充されます。この臨時乗員はボービントンへ参加しますが、元々の乗員が復帰するときに取り去られます。加えて、相乗効果技能（もし存在したら）が失われますが、元々の乗員が復帰するときに回復します。



KIA：戦車長が KIA であると、ゲームはその時点で終了します。その他の KIA の乗員は補充され、それらが持っていたいかなる技能も失われます。もちろん、KIA 乗員は義務を実行できません。

KIA 又は SW 乗員を補充している新たな乗員は、最初に装甲戦闘車両学校で訓練のためサイ振りを行ないます（それらに適用する区画のみ）。

[7.4.4] 停止 [STOPPAGES]



ゲーム内の機関銃は、射撃中に停止（給弾不良）する可能性があります。チャート B2 上の「ST」結果は、機関銃が停止を被ったことを意味します。影響下の火器上に「給弾不良！[Gun Jam]」マーカーを置きます。これは、再び射撃できる前に副操縦手（車体 MG）、砲手（同軸 MG）、車長（50 口径 MG）によって修理されなければなりません。修理は自動的に発生しますが、1 アクション（時宜を得て）を行ない、再装填に類似しています。停止は、主砲又は枢軸車の火器には適用しません。

[7.4.5] 走行不能 [IMMOBILIZATION]



通常、戦車は最も有効であるために移動する必要があるため、走行不能状態になることは戦車乗りにとって悪夢です。言うまでもなく、いまやあなたは戦闘の残りについて静止目標です。ボタンを押して瞬時に修理できる一定のビデオゲームと異なり、ときには外れた履帯を固定するために数時間かかり、運がよければ 15～20 分間で「歩いて戻れます」。ゲームにおける走行不能は、ロード・ホイール（車輪）、ドライブスプロケット（機動輪）／リターンローラの損傷も意味し、重大な修理を含みます。

走行不能状態になった戦いの後、1d6 を振ります。：

1～2：あなたは修理のために次の任務を失います。

走行不能状態の敵車両は、あなたがそれに主砲弾を命中させた後毎に、貫通したか完全に撃破していないかにかかわらず、脱出についてチェックしなければなりません。1d6 の「1」で、走行不能状態の敵車両の乗員は脱出し、プレイヤーは車両破壊のクレジットを受け取ります。

車体遮蔽状態の車両に対する「走行不能」結果は、代わりに「効果なし」として扱われます。ただし、衝撃（7.3.8）は発生します（砲弾が命中したものの貫通しなかったため）。

[7.4.6] 戦車の放棄 [ABANDONING YOUR TANK]

あなたは、任意に自身の戦車を放棄できます。全乗員の負傷チェック（小火器又は他の敵射撃からの）は「B」結果と類似し—1d6 の「1～2」で乗員は負傷します。あなたの戦車が走行不能状態だったのでない限り、あなたの次の昇進の試みは +1 drm を受け取ります。

注釈：これはなぜか？ 走行不能状態で多数又は極度に危険な敵部隊に対峙していると、それは良い選択だったかもしれません。ただし、司令部は機能する装備の放棄を早く思わないことに留意してください。

[7.5] 天候の影響 [WEATHER EFFECTS]



各任務の天候は、天候チャート [A3] 上です。天候は、あなたの機動性を低下させ（泥と雨は、立ち往生の可能性を増加させます）、射撃についても同様です（雨と砂嵐は、やはり射撃に影響し、煙幕 1 マーカーに類似します）。

注釈：天候の影響は、ゲームのプレイし易さを確保するため明らかに抽象化されていますが、考慮すべき事例はカバーされています。

[7.6] 砲撃要請 [CALL FOR FIRE]



戦車長の砲撃要請から間接砲撃支援が与えられ、戦闘ラウンドにその 1 命令の 1 つが要求されます。これは No.19 指揮無線機が要求され、中尉又は大尉の戦車内にもみ存在します。砲撃要請（CFF）は、間接砲撃の 2 つのタイプの 1 つについて要請できます。



迫撃砲 [Mortars]：あるエリアの上に CFF2 マーカーを置きます。遂行されるとき、そのエリア内の無作為敵ユニットに対して -1 drm で HE 弾攻撃を実施します。



野戦砲兵 [Field Artillery]：あるエリアの上に CFF4 マーカーを置きます。遂行されるとき、そのエリア内の無作為敵ユニットに対して -3 drm で HE 弾攻撃を実施します。

強襲任務（攻撃任務ではない）は、両陣営についてのセット・アップ後で最初の戦闘ラウンドを開始する前に、1 ボーナス野戦砲兵射撃任務を持って開始します。これは無線機を要求されません（この場合、誰かがあなたのために要請しています）。



ランダムに、空襲を要請できる可能性があります。HE 攻撃を -4 drm で受ける目標を選択します。「2」以下の目が振られたら、たとえ SPG 又は戦車であっても目標はやはり撃破されます。



敵の車両は「B」結果でハッチを閉め、任務の残りについてハッチを閉めた状態で留まります。同様に、これらは走行不能状態になり得る可能性が在ります。

プレイヤー諸氏は、任務毎に2迫撃砲任務又は1砲兵任務のどちらかの要請に限定されます。(使用可能な火力は限られます)。強襲についての「フリー」野戦砲兵 CFF、又は栄誉ポイントで購入した野戦砲兵 CFF は、この限度に対してカウントしません。

イベント・チェック又は無作為イベントから、敵の間接砲撃があなたを目標にする可能性もあります。これが発生したら、直ちにチャート [B2] 上で-1 drm (迫撃砲) 又は-3 drm (野戦砲兵) のどちらかで解決されます。主な影響はあなたの戦車のハッチを閉鎖させることですが、これはあなたがハッチを開放して機能していたら負傷をもたらすこともあり得ます。野戦砲兵は、「B」結果であなたの車両を走行不能にします。

通常の指揮無線機による砲撃要請の砲撃要件の例外として、プレイヤーは、任務を開始する前に1 栄誉ポイントを消費して1 野戦砲兵 CFF を受け取り、直ちに最初の戦闘ラウンドに解決されます。これは、強襲任務のボーナス野戦砲兵に追加され、この場合、あなたは開始するために2 砲兵 CFFs を解決することになります。

バーターで「追加」迫撃砲を使用するために、あなたは指揮無線機を持たなければなりません(換言すると、中尉又は大尉の階級でなければなりません)。これは、事前に準備された任務の場合である、強襲からの「フリー」砲兵任務とは異なります。

注釈: ハリウッド映画はともかく、間接砲撃は奇跡的に直撃しない限り戦車に対してほとんど効果がありませんが、大口径砲弾は履帯やサスペンションへの至近弾で戦車を走行不能にすることができました。

[7.7] 乗員の技能 [CREW SKILLS]

技能システムは、ゲームの核心と見なされます。プレイヤーは、ゲームの過程で自身の乗員の戦闘効率を向上させるため、その技能を増加させることができます。3 任務が完了する毎に(成功又は失敗にかかわらず)乗員は1 経験ポイントを獲得し、プレイヤーは技能を「購入」するために消費できます。死傷、戦車修理、その他の理由のためにスキップされた任務は、経験ポイントの獲得に対してカウントしません。技能は、購入するために異なる量の経験ポイントがかかります。技能効果リスト・チャート [B8] は、全ての技能とコストの概要を与え、下記のルール内で完全に説明します。大部分の技能は任務毎に一度のみ使用でき、使用後に「使用済 [USED]」面に裏返されます。これは、次の任務を開始する瞬間にリセットされます。

重要な注釈: 「整備」任務は、経験ポイントの得点に対してカウントしません。「戦いなし」任務(イタリアでのみ発生します)は、カウントしません。

いくつかの技能の購入価格は、ボービントン装甲戦闘車両学校で値引きが獲得され得ます。これらは、火器保守、熟練、地形を読む目、砲術です。技能値引きマーカーが使用可能で、その技能が購入されたら、値引きマーカーは取り去られて実際の技能マーカーに置き換えられます。火器保守技能が1 ポイントかかることに注意してください。: 技能コスト減少マーカーを獲得したら、直ちに火器保守技能と交換できます。

作戦マップ上で現在活性状態の主要イベントのサイ振りに成功して参加し、任務に成功したら、あなたは完全な1 経験ポイントを受け取ります。原則として、主要イベント任務の成功は、あなたに少なくとも3 つの任務を完了したものと同じクレジットを与えます。失敗したら、単一の任務を完了した通常のクレジットのみを受け取ります。あなたは、主要イベントに一度のみ参加できるため、これが発生したらマップからマーカーを取り去ります。

プレイヤーは、戦車学校を卒業したことで1 経験ポイントを持ってゲームを開始します。

下に列記されたごとく、技能はゲーム・プレイに様々な特典を提供します。各技能を購入するためのコストは、技能名の後のカッコ内に列記されます。

技能 [SKILLS]:



砲術 (4) [GUNNERY]—この技能は、砲手にチャート [B1] 上で主砲を「命中させる」ためのサイの目に-1 drm を、HE/機関銃攻撃チャート [B2] に-1 を与えます。この技能は、常に活性状態です。



照準 (2) [AIM]—[B3] 主砲/AT 貫通チャート上には、「IMM**」として列記された3 つの結果があります。通常は走行不能状態の結果で、目標の弱点を狙う技能のため、照準技能はこれらの結果を「DE」結果に変換します。この技能は、常に活性状態です。



第六感 [SIXTH SENSE] (1)—車長は差し迫った危険を感知する尋常ではない能力を持ちます。任務毎に一度、射撃を受けた後、自身の選択で飛来している射撃の前にハッチを閉じていると見なされます。



熟練 (3) [EXPERT]—車長は、戦車の現シリーズで「熟練」になることができます。: この技能は、望むのであれば、任務毎に一度、プレイヤーが自身の攻撃の1 つ又は「命中させるための」サイの目を振り直すことを認めます。たとえ新たなサイの目の結果が損傷を減じるか又ははずれであっても、その結果を使用しなければなりません。この技能は、購入された特定の戦車シリーズにみに適用されます。



戦車シリーズは、以下のとおりです。:

歩兵戦車 (マチルダ、ヴァレンティン、チャーチル)

巡航戦車 (A9、A10、A13、クルセイダー)

US 貸与 (グラント、スチュアート、シャーマン)

クロムウェル (クロムウェル、A30、A34)



相乗効果技能 (2) (1) [Synergy]—車長は、任務毎に一度、ある戦闘ラウンドに 2 命令の代わりに 3 命令を発令できます。プレイヤーは、乗員のいずれかが戦死するか又は重傷を負って病院へ送られたら、この技能を失います。失われたら、この技能を購入するために 1 経験ポイントがかかりますが、プレイヤーが少なくとも新たな経験ポイントを獲得するまで再購入できません (例外: 戦利品「酒類 [Booze]」)。これは、乗員の「相乗効果」が遂に一緒に協調して機能することをあらわします。

「全体は部分の総和よりも大きい。」—アリストテレス。長い間一緒に働き、戦ってきた戦車乗員は、命令を予測し、より高い効率で行動することを学びます。



指揮統率 (1) [LEADERSHIP]—この技能は、戦車長の全ての昇進の試みに -1 DRM を認めます。



地形を読む目 (2) [EYE FOR TERRAIN]—この技能は、走行不能チャート [B5] に +1 DRM と車体遮蔽チャート [B5a] に +1 DRM を受け取ることを操縦手に認めます。この技能は、常に活性状態です。



アドレナリンの分泌 (1) [ADRENALINE RUSH]—この技能は、任務毎に一度、即時使用棚に通常の 4 発の代わりに 6 発を充填することを装填手に認めます。



火器の保守 (1) [WEAPON MAINTENANCE]—この技能は、ある乗員メンバーが任務毎にその機関銃射撃からの最初 (のみ) の停止 (給弾不良) を無視することを認めます。この技能は、乗員メンバーに特有のものです。: 砲手の技能は同軸機関銃に適用し、副操縦手の技能は車体機関銃に適用し、装填手の技能は車長の機関銃に適用します。

[7.8] 戦闘ラウンド・イベント・チェックの終了

[END OF COMBAT ROUND EVENT CHECK]

各戦闘ラウンドの終了時、チャート [B9] イベント・チェック表上でサイを振ることでイベント・チェックが発生します。このイベントの影響は、非常に良いから非常に悪いまでの範囲を持ち得ます。しばしば、全く何も起こりません (「ダッシュ」の結果)。イベント・チェック中、最初に 12 (のみ) が振られたら、上記イベントの代わりにランダム・イベントを誘発します (9.0)。

チャート B9 の注釈: GE 砲兵は「B」結果となる可能性が非常に高いですが、あなたの戦車は調整後に「0」の目結果の場合にのみ走行不能状態です。迫撃砲は決して走行不能にせず、命中したら「B」のみです。

[7.9] プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

以下のテキストは、基本ルールを用いるプレイの例を表示します。:



1940 年 6 月です。チャート [A1] 上の「8」のサイの目は、攻撃を実施していることを意味します。チャート [A3] 上で天候について「9」を、チャート [A5] 上で地形について「6」を振り、あなたの A9 巡航 I 戦車は晴天天候の開豁地形内で攻撃を実施しています。あなたの戦車長 (少尉) と操縦手のハッチは開いています。両車体機銃手、操縦手、装填手は閉鎖状態です。装填手は事前に装填された AP 弾を持ちます (2 ポンド砲について唯一使用可能な砲弾)。砲塔の向きは正面です。あなたの戦車は、遠射程で開始することになります。攻撃なので、敵は最初のラウンドに行動して射撃します。



あなたはチャート [A4] 上で敵ユニットについて 2d6 を振り、1940 年 6 月の日付に一致する最初のコラム上で「8」を振ります (1 T+1 INF)。ここで、戦車ユニットについて A4 の最下部で 1d10 を振ります。あなたは戦車コラム (M13/40) で「6」を振りますが、まだ 12 月ではないため、これは M11/39 へ下方既定します。次のステップは、ユニットを F2 上に置くことです。戦車ユニットのために 1d6 を振り (3 のサイの目: エリア B) と INF について 1d6 (6 のサイの目: エリア C) を振ります。最後に、INF ユニットの士気について、チャート A6 上で 1d6 を振ります。これは、近距離で歩兵が対戦車ライフル (チャート B4) で攻撃したらプレイに登場し得ます。攻撃なので、INF が塹壕内か否か調べるためにサイを振りません。—これらは自動的にその状態を持ちます。INF ユニットの隣に塹壕化 [dug-in] マーカーを置きます。

次に、敵が探知してあなたを目標にしているのか調べるため、1d6 を振ります。戦車は「1」を振り、INF は「5」を振ります。M11/39 はあなたに気づいて交戦するので、これは悪い知らせです。さらに悪いことに、あなたは攻撃しているため、相手が最初のラウンドで先に攻撃します。通常、敵は各戦闘ラウンドで二番目に行動します。

ここで、敵が行動します。戦車が命中を獲得するか判定するため、チャート B1 上で 2d6 を振ります。適用する修正がないため、あなたは「5」を振って「命中」の結果です。よろしくありません。チャート B3 に進み、命中が砲塔又は車体命中か調べるために 1d6 を振ります。あなたは「4」を振り、車体に命中したことを意味します。ただし、砲弾は貫通したか? M11/39 砲の貫通ナンバーは「4」です。遠射程で「-1」ですが、それでも「3」です。「3」の貫通力対あなたの戦車正面装甲の「2」は、チャート [B3] の PEN>装甲コラムでサイを振ることを意味します。これは、あなたが三番目のコラムを参照することを意味しますが、あなたの (ある種の) 運が変わり、「3」を振って履帯を失って装甲不能になることを意味します。ただし、完全に撃破されるよりはましです。

INF はあなたを探知していないため、それらからの行動はありません。戦闘ラウンドを終了させるため、チャート B9 上でサイを振ります。あなたの運は「11」を振ってかなり向上し、「1 つの無作為 枢軸



軍車両を「DE」できることを意味します。あなたの左側面の概念的な戦車は、あなたを射撃したときに M11/39 を目標にします。撃破した M11/39 についてクレジットを獲得しませんが、任務成功のクレジットは獲得することに注意してください。あなたは、他日闘うために生きます。ルール[7.2.6]に従い、単独で残っている INF ユニットの再配置と撤退を決めます。

あなたの戦車と乗員に何が起きるのか？ エリアから敵ユニットが一掃されたので 1d6 を振ります (7.4.5)。反撃についてチェックし (ルール 6.6 に従い)、1d6 で「4」を振って反撃は在りません。あなたは「5」を振り、あなたの乗員とユニット保守チームがあなたのユニットの次の任務について戦車を修理することを意味します。戦利品についてチャート W1 でチェックします。2d6 を振って「10」を獲得し、あなたの乗員の一人が貴重な戦利品ベレッタ M1935 拳銃を発見したことを意味します。将来、役に立つものと交換するときに便利なので、それを車長状態チャート [A2] 上に置きます。最後に、あなたはルール 6.7 の任務後活動を実施します。

[8.0] 叙勲、昇進、栄誉、戦利品

[Awards, Promotions, Prestige, Trophies]

[8.1] 叙勲 [AWARDS]

ゲーム内の様々な叙勲は、第二次世界大戦中のイギリス陸軍兵士に与えられた主要な叙勲をあらわします。各叙勲はプレイヤーに 1 栄誉ポイントを与え (並びに彼の栄誉レベルも 1 だけ上昇させます)、新型戦車への更新又は退院後に旧乗員を獲得する便宜のために消費できます。叙勲は「叙勲ナンバー」も持ちます。叙勲のための資格を持つと、プレイヤーは実際に叙勲を受け取るため、1d6 を振って叙勲ナンバー以下の目を出さなければなりません。

歴史的注釈：全ての英雄的行為が適切に記録されて報われるなら理想的ですが、残念ながら現実にはそうではありませんでした (それは今日でも変わっていません)。勲章に値する多くの勇猛な行動が見過ごし、混乱の中で埋もれ、あるいは単に目撃者も記録者もないまま終わります。C'est la Guerre (戦争とはそんなものだ)。

[8.1.1] 殊勲報告書 [MENTIONED IN DESPATCHES]



軍服の勲章というわけではありませんが、軍事的勇気や英雄的行為を称える表彰であり、ロンドン・ガゼットに掲載されます。任務中に 2 つの敵車両 (いずれかのタイプ) と／又は AT 砲を撃破したプレイヤー諸氏に与えられます。この叙勲は、1 栄誉ポイントを受け取ります。

叙勲ナンバー=3

[8.1.2] 勲章 [MILITARY MEDAL]



これは、単一の戦い中に 3 つの敵車両と／又は AT 砲を撃破又は走行不能にした戦車長に授けられます。最初の叙勲は、1 栄誉ポイントを受け取ります。下士官 (軍曹) のみが、この叙勲の資格を持ちます。

叙勲ナンバー=4

[8.1.3] 戦功十字章 [MILITARY CROSS]



これは、単一の戦い中に 3 つの敵車両と／又は AT 砲を撃破又は走行不能にした戦車長に授けられます。最初の叙勲 (のみ) は、1 栄誉ポイントを受け取ります。士官のみが、この叙勲の資格を持ちます。

叙勲ナンバー=4

[8.1.4] 殊勲賞 [DISTINGUISHED CONDUCT MEDAL]



これは、4 つの敵車両と／又は AT 砲を撃破又は走行不能にしてその任務を完了した戦車長に授けられます。最初の叙勲は、1 栄誉ポイントを受け取ります。下士官 (軍曹) のみが、この叙勲の資格を持ちます。

叙勲ナンバー=5

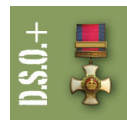
[8.1.5] 殊功勲賞 [DISTINGUISHED SERVICE ORDER]



これは、1 つの戦い中に 4 つの敵車両と／又は AT 砲を撃破又は走行不能にしてその任務を完了した戦車長に授けられます。最初の叙勲は、1 栄誉ポイントを受け取ります。大尉のみが、この叙勲の資格を持ちます。

叙勲ナンバー=5

[8.1.6] 殊功勲賞 (第一飾板又は第二飾板付) [DISTINGUISHED SERVICE ORDER (WITH 1ST OR 2ND BAR)]



これは、1 つの戦い中に 4 つの敵車両／SPGs を撃破してその任務を完了した戦車長に授けられます。DSO を所持していなければ、代わりにこれが既定で授けられます。各叙勲 (1 飾板付 DSO、2 飾板付 DSO) は、1 栄誉ポイントを受け取ります。

叙勲ナンバー=5

[8.1.7] ヴィクトリア十字章 [VICTORIA CROSS]



これは、1 つの戦い中に 6 つの敵車両と／又は AT 砲を撃破し、当該戦闘中に負傷を受けた戦車長に授けられます。この叙勲は、それが獲得されたとき毎に 1 栄誉ポイントを受け取ります。

叙勲ナンバー=6 (ただし、受け取っていない場合、DSO 又は DCM (該当する場合) のサイを振ります)

[8.1.8] 叙勲限度 [AWARD LIMITATIONS]

プレイヤー諸氏は、英雄的行為のため任務毎に 1 叙勲のみを達成します。これは、同時に複数の叙勲を満たす基準があるものの、より高い叙勲のみが受け取られることを意味します。



[8.1.9] 複数叙勲 [MULTIPLE AWARDS]

プレイヤー諸氏は、同じ叙勲を複数回獲得できますが、これらは追加の荣誉ポイント又はいかなるゲーム・プレイ特典も認めません。ただし、ヴィクトリア十字章及び各飾板について追加の荣誉ポイントを与える DSO を除きます。

[8.2] 昇進 [PROMOTIONS]



プレイヤー諸氏は、士官であれば少尉 [2nd Lieutenant]、下士官であれば軍曹 [Sergeant] として開始します。より高い階級は、砲撃支援を要請するための能力に影響する、指揮無線機 (送受信機) を認めます。階級はゲームにその他の影響を持ちませんが、ゲームにロールプレイング的な側面を与え、パフォーマンスの追加物差しとして奉仕します。軍曹として開始するプレイヤー諸氏に推奨します。

[8.2.1] 階級 [RANKS]

可能性がある戦車長の階級は、以下のとおりです。:

下士官 (NCO)



最初の階級 [FIRST RANK]: 軍曹 [Sergeant]—可能性がある最低の車長階級です。



二番目の階級 [SECOND RANK]: 幕僚軍曹 [Staff Sergeant]—通常は、部隊 (小隊) 軍曹です。

士官 [OFFICER]



最初の階級 [FIRST RANK]: 少尉 [2nd Lieutenant]—自身の戦車も指揮する部隊 (小隊) 指揮官の階級です。



二番目の階級 [FIRST RANK]: 中尉 [1st Lieutenant]—戦隊 (中隊) XO (副隊長) の階級で、No.19 指揮無線機を装備した自身の戦車を指揮します。



三番目の階級 [THIRD RANK]: 大尉 [Captain]—戦隊 (中隊) 長の階級で、自身の戦車を指揮します。No.19 指揮無線機を装備します。ゲーム内で使用可能な最高の階級です。

[8.2.2] 昇進のメカニクス [PROMOTION MECHANICS]

最初の昇進の試みは従軍の六ヶ月後に行われ、二番目の試みは従軍の十二ヶ月後 (等) です。

次に高い階級への昇進は 1d6 の 1~4 で成功し、以下の修正を持ちます。:

- 2 ヴィクトリア十字章を所持している (各昇進の試みに)。
- 1 その期間中の DSO の叙勲毎に
- 1 指揮統率技能の所持について。

プレイヤーは、期間の過ごし方に依存して複数の修正を持ち得ます。

幕僚軍曹が昇進したら、少尉として士官面に変換します (事実上、彼らは戦場昇進を受けています)。これは、チャート [A2] を士官面に裏返すことを要求します。

[8.3] 荣誉ポイントと荣誉レベル

[PRESTIGE POINTS AND PRESTIGE LEVEL]

British Tank Ace は、「荣誉ポイント」と全体的な「荣誉レベル」の概念を使用します。これら 2 つの概念は関連しますが、奉仕目的は異なります。プレイヤーの荣誉レベルが増加するに連れて、新型のより進化したタイプの戦車が使用可能になります。荣誉ポイントは、新型戦車に更新するために使用できます。

[8.3.1] 荣誉ポイント [PRESTIGE POINTS]

プレイヤーが 1 つの叙勲を受け取るとき毎に、1 荣誉ポイントを受け取ります。チャート [A2] 上で現行のポイント合計を管理してください。あなたは、各昇進についても 1 荣誉ポイントを受け取ります。荣誉ポイントは、以下のアイテムに消費できます。:

1 ポイント: 新型戦車への更新。これは、あなたの現行戦車が撃破又は損傷していたら修理の代わりに要求されます (処分)。未だに新型戦車が使用可能でないか、又はプレイヤーがポイントを取って置くことを望むと、単に失ったばかりの同じ型の補充戦車をフリーで受け取ります。

2 ポイント: 新型戦車への更新。通常、乗員たちは作戦行動可能である限り自身の戦車に留まります。2 ポイントを消費することで、あなたはこの信条を撤回し、使用可能であれば新型戦車を得ることができます。(いまだ作戦行動可能の旧型であれば、これを行うことができます)。

あなたは、現行の荣誉レベルがあなたに特定タイプの戦車の指揮を認めるために十分高い場合にのみ更新できます。(下記 8.3.2 を参照)。

2 ポイント: 以前の乗員の復帰を要請。(これは、技能を持つ乗員が重傷のために入院していたときに使用されます)。乗員の退院が予定されたときにポイントを消費し、次の任務にその乗員を戻して加えます。

1 ポイント: 叙勲ナンバーに +1 drm を受け取ります (ルール [8.1] を参照)。

プレイヤーが現行戦車よりも少ない乗員を持つ戦車に更新したら、自身の選択で超過乗員を失います。

[8.3.2] 荣誉レベル [PRESTIGE LEVEL]

プレイヤーの荣誉レベルは、ゼロで開始します。プレイヤーが荣誉ポイントを受け取るとき毎に、その荣誉レベルは 1 ずつ上昇します。決して減少しません。望めば取っておくか消費できる荣誉ポイントと異なり、荣誉レベルはあなたのユニット内の全体です。あなたの荣誉



レベルは、ゲームの進捗に連れて増加できるのみで—たとえ全ての榮譽ポイントを消費しても決して減少しません。「5」の榮譽レベルが最大で、いったんここに到達したらもはや管理する必要はありません。いかなる戦車も要求するために必要な最高レベルです。ただし、榮譽ポイントは、たとえ現在レベル5榮譽であっても獲得（並びに消費）できます。

[8.4] 戦利品 [WAR TROPHIES]



あなたが戦場に留まるいずれかの任務終了時、あなたは周辺をあさり、戦利品を探すことができます。あなたの乗員の一人が何らかの価値あるものを見つけたかどうか調べるため、2d6を振ります。これらのアイテムは、感傷的な目的のために保持するか、又はあなたを手助けするためにゲーム機能が持つアイテムを供給又は支援するために誰かと交換できます。チャート [W2] は、使用可能なアイテムとそのコストを列記します。アイテムを購入しているとき、あなたはいかなる「おつり」も獲得しません。例えば、各2ポイント相当の2アイテムを所持すると、それらを価値3のアイテムと交換できますが、1ポイントが戻されることはありません。あなたは複数の同じアイテムを収集できます（実際には、それらを消費し始めるまで大抵はそうなります）。あなたはそれらを交換することを、いかなるときにも要求されません。

失われた相乗効果技能は、「酒類」交換アイテムの使用により回復でき、このアイテムは消費されます。火器清掃キットの効果は、砲の給弾不良（これを防止する）が発生した任務の終了時になるまで持続します。ただし、任務の終了時、キットは使用済みとみなされ、再び効果を得るにはプレイヤーが新たなキットと交換する必要があります。

あなたの戦車が失われたら、収集していた全ての戦利品は失われます。

歴史的注釈: これは、太古の時代に遡る由緒ある伝統で、「勝者には戦利品が与えられる」という言葉があります。支援部隊や補給部隊は通常、直接戦闘に参加することはありませんでした。通常、ルガー拳銃、勲章、旗等の需要は高く、これらの部隊は非常に熱心に交換に応じました。個人的なことですが、私はAK-47を持ち帰れなかったことを後悔していますが、私の戦争ではルールが変更されていたのです。C'est la Guerre（戦争とはそんなものだ）。

[9.0] ランダム・イベント [Random Events]

各戦闘ラウンド終了時のランダム・イベント中、ランダム・イベントが発生する可能性があります。これらは、非常に良いから非常に悪いまでの範囲があります。任務毎に、一度のみランダム・イベントが発生する可能性があります。イベント・チェック中に最初の12が振られたとき、地雷原イベントの代わりにランダム・イベントとなります。続くいかなる12のサイの目も地雷原イベントです（又は、地雷原イベントも任務毎に一度のみ発生する可能性があるため、イベントなしです）。地雷原イベントは、それが要求されたときにあなたの車両が走行不能であると発生しません。いくつかのランダム・イベントは直ちに進行し、他のそれは次又はいくつか未来の任務で誘発できるため、管理するためのマーカーを要求されます。

[10.0] 選択ルール [Optional Rules]

[10.1] 複数プレイヤー [MULTI-PLAYER]

British Tank Ace はソリテア・ゲームとしてデザインされたにもかかわらず、二人以上のプレイヤーによって連携的又は競争的にプレイできます。

[10.2] 連携的プレイ [COOPERATIVE PLAY]

二人（以上）のプレイヤーは、同じユニット内で闘って互いに支援できます。一人のプレイヤーが任務、天候、地形、敵部隊の練度についてサイを振ります。両プレイヤーは、自身のセット・アップを使用します。両プレイヤーは、敵部隊について個別にサイを振りますが、自身の戦闘ボードにセット・アップします。戦闘ボードは、物理的に隣接していると見なされますが、プレイヤー諸氏は同じ中隊の異なる小隊にいると仮定します。一人のプレイヤーが自身の戦闘ボード上の全ての部隊を除去したら、他の戦闘ボード上でその側に最寄りの3つのエリア上で射撃を開始できます。例えば、左方のプレイヤーが交戦するための枢軸軍部隊を持たなければ、他の戦闘ボード上のエリアA、B、D内の部隊と交戦することで、彼の隣にいるプレイヤーを手助けできます。いったん右側のプレイヤーがフリーになると、他方の戦闘ボード上のエリアA、B、C、E内の部隊と交戦できます。この射撃は、戦闘ラウンドに支援しているプレイヤーの初弾が自動的に側面射撃と見なされます。

どちらのプレイヤーも、他方のプレイヤーを支援するために砲兵又は迫撃砲任務を要請できますが、連携するために両プレイヤーがN0.19指揮無線機を所持する場合のみです。

ある任務に成功するためには、全てのプレイヤーが任務に成功しなければならず、たとえ全てのドイツ軍部隊が除去されても、いずれかの戦車が失われていたら任務は失敗です。プレイヤーの一人が入院（又は戦死）したら、それを穴埋めする補充戦車長のサイを振ります。プレイヤーの最初の車長が退院したら、継続するためにその一人を選択しなければなりません。未使用の車長は、再割り当てされたと見なされます（戦役の残りについて使用不能）。

[10.3] 競争的プレイ [COMPETITIVE PLAY]

二人（以上）のプレイヤーは、同じ又は異なるユニット内で闘ってベスト・スコアを競うことができます。敵部隊から応射がくるとき、相手側プレイヤーは枢軸軍部隊のサイコロを振ることができます。同じユニット内でプレイすることを選択したら、[10.2]からのルールを適用し、例えば相手側を助けることができますが、競争的プレイの勝者はゲーム終了時に最も多くの車両／ATを撃破して終えたプレイヤーです。最初の同点決勝は最高の叙勲です。

[10.4] 脅威が増大する目標 [INCREASED THREAT TARGETING]

あなたがまだ交戦していない敵ユニットを各ターンにチェックし、1d6の「1」の目であなたを目標にします。この選択ルールで、あなたの戦車の射撃によっていずれかの敵ユニットを除去した後（イベント・チェックではない）、いまやあなたは大きな脅威として映るため、任務の残りについてこれは1d6の「1〜2」に増加します。



[10.5] 統合ゲーム [COMBINED GAME]

統合ゲーム・オプションは、以下のとおりです。:

1. イタリアーヨーロッパ・ゲーム: 既述のとおりイタリア・ゲームを開始しますが、1944 年 5 月までにイタリアを離れ、ヨーロッパ・ゲームで終了します。
2. 地中海戦域ゲーム: 北アフリカで開始し、1943 年にイタリアに行き、1945 年にそこで戦争を終了します。
3. 北アフリカーヨーロッパ・ゲーム: 北アフリカ・ゲームをプレイし、次いで 1943 年 5 月からヨーロッパへ「時間を飛ばし」、1945 年にそこでゲームを終了します。
4. 全戦域ゲーム: 北アフリカ・ゲームをプレイし、次いでイタリア・ゲームを開始しますが、遅くとも 1944 年 5 月までにイタリアを離れ、ヨーロッパ・ゲームで完了します。

統合ゲームをプレイしているとき、プレイヤー諸氏は各戦域移管でその栄誉レベルをリセットし、次いでそれらが来た場所に依存して 1943 又は 1944 年に新たな戦車を獲得します (自身の選択ですが、使用可能な時期と栄誉レベル制限を考慮して使用可能なそれです)。この新たな戦車は、いかなる栄誉ポイントもかかりません。次いで、プレイヤーは任務について適切なチャート (A1) 上でサイを振り、統合ゲームの次のセグメントを開始します。

[10.6] 乗員の階級 [CREW RANKS]

プレイヤー諸氏は、更なる管理のコストで、その乗員メンバーの階級を記録できます。乗員は、以下の階級で開始します。:



砲手: 伍長 [Corporal]



操縦手: 伍長補 [Lance Corporal]

無線手/装填手/副操縦手: 兵卒 [Trooper] (最低階級—袖章なし)。

昇進の候補になるとき毎に、各乗員についてサイを振ります。1d6 の 4~6 (修正なし) で、次に高い階級を獲得します。伍長より上の 2 つの階級は、軍曹 (三本の袖章) と幕僚軍曹 (三本の袖章と王冠) です。幕僚軍曹の階級に到達した乗員は戦車を去り (部隊内に自身の戦車を得ます)、新米乗員によって補充されます。補充乗員はボービントン装甲車両学校に参加しますが、戦車上で自身の配置に直接関連する活動のみを実行します。

[10.7] 乗員の叙勲 [CREW AWARDS]



プレイヤー諸氏は、更なる管理のコストで、その乗員メンバーの叙勲を記録できます。戦車長は、MC を受け取る瞬間に、自身の砲手 (たち) が MM を受け取れることを申請できます。彼は残りの乗員のためにも MMs を申請できますが、1 栄誉ポイントのコストです。DCM 又は DSO を叙勲したら、残りの乗員は全て自動的に殊勲報告書に記載されます。最後に、VC を叙勲したら、乗員の残りは自動的に MMs を叙勲します。

[10.8] チャーチル「クロコダイル」戦車 [CHURCHILL "CROCODILE" TANKS]



プレイヤー諸氏は、チャーチルVII戦車の「クロコダイル」バージョンのプレイを望むことができます。これを行なうと、車体機関銃が火炎放射器に置き換えられるため、副操縦手ハッチの上に「火炎」[Flame] マーカーを置きます。75mm 主砲と同軸機関銃は保持されます。火炎放射器は、戦闘ラウンド毎に一度放射できます (しかも他の火器は射撃できません)。これは車体が向いている方向内のみ放射でき、車体機関銃の射撃と類似しています。無制限回数の放射ができます (ゲーム内では)。HE/MG チャート [B2] 上で、-2 drm で放射します。最後に、いずれかの車両に対して「B」結果を獲得したら、その車両は DE です (乗員に放棄されます)。近射程の目標に対してのみ放射できます。クロコダイルが「DE」結果を受けたら、チャート B6 上の火災チェックは +2 drm を持ちます。クロコダイルはトレーラーを離脱しない限り後退できず、これにより任務の残りについて火炎放射器が機能不能となります。

[10.9] 選択走行不能 [OPERATIONAL IMMOBILIZATION]



プレイヤー諸氏は、戦車マット上の左右に履帯 [tracks] ボックスがあることに気づいているかもしれませんが、IMM 結果は一度のみ発生します。この選択ルールは、プレイヤー諸氏に両履帯の使用を認めます。IMM を受けているとき、1d6 を振ります。1~3 の結果は、左履帯命中、4~6 は右履帯を示します。適切なボックス上に IMM マーカーを置きます。プレイヤーの戦車が別の IMM 結果を受けたら (現在の状態が IMM であるため、これは直接射撃又は砲兵からでなければならず、以前の移動からではありません) 振り直します。IMM 履帯に再び命中したら、影響はありません。他方の履帯が命中を受けたら、戦車マットのその側に IMM マーカーを置きます。これは、自動的に修理が次の任務を失う結果であることを示し、サイ振りが要求されません。

[10.10] 無天蓋の敵車両 [OPEN-TOPPED ENEMY VEHICLES]



いくつかの枢軸軍 SPGs は無天蓋で、HE、機関銃、間接射撃により脆弱です。これらは、車両名の下線で表示されます。これらの車両を HE 又は CFF で攻撃しているとき、結果を確認する際に戦車/SPG コラムではなく、チャート B2 の HT コラムを使用してください。



Game Credits

GAME DESIGN: Gregory M. Smith

GAME ARTISTS: Nadir Elfarra, Vincent Bourguignon

COVER ART: Matt White

PLAYTESTING: Dennis Canning, Glenn Saunder, Brett Grimmond, Nigel Hodge

RULES EDITING: Brittani-Peal Eaton-Koch

デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

リー・スミスから、旧アバロンヒル社の古典的作品「Patton's Best」のアップ・デート版を作らないかと持ちかけられました。地下室から古いコピーを掘り出してきてゲームを見直した結果、戦術的なソリティア戦車ゲームを作れると確信しましたが、それは「Patton's Best」とは似ても似つかぬものになると思いました。その結果が **American Tank Ace** でした。

卵が孵る前にカウントするような真似はしたくありませんが、そのゲームのテスト版に対するプレイヤー諸氏の反応を拝見し、このシステムには確かな可能性を感じました。そこで、シリーズをさらに展開することに決めました。こうして **British Tank Ace** が誕生しました。ウォー・ゲームにおいて通常あまり注目されない車両、すなわち A9、A10、A13 といった初期のイギリス軍巡航戦車（イタリアの車両も同様です）をフィーチャーしたゲームを開発できることに、私は確かに興奮しました。

デザイン過程の一環として、プロジェクトの範囲を管理可能なものに限定することが含まれます。当初は北アフリカ戦線のみを扱う予定でしたが、ヨーロッパ戦線やイタリア戦線を扱わないと批判を受ける可能性が高いことにすぐに気づきました。ただし、同時に北アフリカ戦線を扱った後、イタリア戦線やヨーロッパ戦線に移行することで、実質的に三つのゲームを一つにまとめたような、管理可能なゲームを実現することも理解しました。それでもなお、この追加要素により多くの内容物が必要となりました。当初のイタリア軍と戦うだけでなく、その後にはアフリカ軍団のドイツ軍とも戦うことになるからです。ヨーロッパ戦線では、ドイツ軍は全く異なる装備群を有しています。しかしながら、Compass 社と協議した結果、全ての戦域を単一のボックスに収めるよう説得されました。（実際には、北アフリカ、イタリア、ヨーロッパの三つの異なるゲームがここに存在します）。これらを統合することは、希望すれば実際には非常に容易であり、より短いゲームを希望する場合は、いずれかを単独でプレイすることも可能です。この結果には、満足しています。

特定の出来事の抽象化にもかかわらず、歴史的正確性を保つよう努めました。いろいろな意味で、非常に難しいデザインでした。陸上戦闘には多くの要素があります。戦術的な陸戦はなおさらです。**Advanced Squad Leader** のプレイヤーに聞いてみてください。

さらに、装甲と貫通の間には多くの事柄があります。装甲の厚みが異なるだけでなく、装甲の角度も跳ね返りの可能性を高める上で重要です。それに、車体上部装甲、車体下部装甲、上部側面装甲、下部側

面装甲、砲塔装甲、砲塔防盾（通常、すべて異なる厚みで、異なる角度で配置されています）が加わります。私は、プレイヤーの命中を車体、砲塔、側面／後面に行わせることで、いくつかの抽象的な表現をしました。しかし、本当に重要なのは、貫通できるか否かです。これはチャートに反映されており、あまり深く考えずに現実を十分カバーしていると思います。「ただし、車体上部正面ではなく、車体下部正面に当たったかもしれない」という反論があるかもしれませんが。だからサイコロを振るのですよと言いたいですね。

もうひとつ、私がほとんど抽象化していたのは、視認です。戦車は繊細な武器ではありません。うるさくて大きな機械で、射撃すると砲身の先からすごい火の玉が出ます。**Patton's Best** には視認機能がついていますが、この機能にはあまり価値がなく、つけるほどでもないような気がしました。戦闘では、敵の射撃はすぐにわかるものです。しかし、テスターたちは、戦車を先に撃たない限り、最初のラウンドでドイツ軍の AT 砲を射撃できないことが妥当だと思いました。だから意味があったのです。通常、AT 砲は全ての国籍によってかなりカモフラージュされていました。

私は早いうちから「装甲戦闘車両学校」は面白いものだと考えており、このアイデアは「**Defending America**」が先駆者です。このゲームでは、プレイヤーの経歴全体に影響を与えるような、初期の決断が与えられます。ソリティア・ゲームでは、決断は常に重要です。もう一つの面白い追加は、戦いの後に「戦利品」を手に入れるためにあちこち探し回るといった概念です。

プレイヤー諸氏は、なぜマチルダ、ヴァレンティン、チャーチル戦車を含めたのか疑問に思われるかもしれません。これらは技術的には「歩兵戦車」であり、他の「巡航戦車」とは異なりますが、全ての戦域で重要な役割を果たし、歩兵戦車という分類にもかかわらず、時には実質的に同じ目的を果たしたからです。

多くの私のゲームと同様、ゲームの核心は技能システムです。技能購入の判断は、生存率と戦闘力に大きく影響を与えます。賢くポイントを使いましょう。

しかし、私のゲームの多くは、通常とは異なり、戦術的な判断が多くあります。AT 砲、戦車、SPG は大きな脅威です。ありがたいことに、対戦車ライフルの射程内でない限り、歩兵はそれほど脅威ではありません。通常、イタリア軍戦車には対処できますが、ドイツ軍戦車は正面からでさえ、ほとんどあなたを撃破することができます。あなたの砲は、通常、大型ドイツ軍戦車の側面装甲を貫通することができます。あなたは、いつ、誰と交戦するかを決定し、煙幕を張る必要があります。また、長期戦になると、弾薬が不足することがあります。弾薬がなくなるわけではありませんが、即時使用棚が枯渇して発射頻度が低下します。幸運にも、大部分のイギリス軍戦車の 2 ポンド砲弾は非常に小さく、それ故あなたの即時使用棚がかなり大きいいため、これらの車両における弾薬は大きな懸念事項ではないはずです。

このデザインは、非常にリアルな戦闘と、完全に抽象化された戦闘ルーティンの両方を兼ね備えているという点で、少し変わっています。自分一人ではないという影響は、主にラウンド終了時の「イベント・チェック」で表現されています。他の友軍の影響を、どうにかして表現する必要があったので、イベント・チェックで表現することにし



ました。それらを考慮しつつも、プレイを過度に混乱させないような方法で行ったつもりです。現実には、戦車内で、たった一人で戦うことはないでしょう。

米軍で 20 年間、機甲科の将校を務めていた私としては、本当になぜ戦車ゲームを避けてきたのかよくわかりません。確かに、1991 年に戦車戦に参加した経験があります。潜水艦や航空機のほうにより興味があつたのかもしれませんが。一でも、戦車のことはよく知っており、新しいことを知るのも楽しみのひとつです。しかし、私は最終的にこのゲームのデザインを決めたことをうれしく思っています。みなさんが楽しんでいただければ幸いです。

戦車ユニット・ノート [Tank Unit Notes]



第 7 機甲師団。「砂漠の鼠」。1940 年に開始して、北アフリカでイタリア軍に対して闘いました。イギリス軍の主要装甲部隊の 1 つで、基本的にそこでの主要な各戦いに参加しました。戦争後期にはイタリアで闘い、次いでノルマンディ上陸侵攻の少し後にフランスとドイツで闘いました。



第 3 と第 4 カントリー・オブ・ロンドン・ヨーマンリー。これらの連隊は、1944 年に「第 3/4CLY」として統合されましたが、北アフリカでは第 22 機甲旅団の二個姉妹連隊として従事しました。1943 年には、シャーマン戦車への移行をいち早く遂げた部隊の一つでした。



第 11 軽騎兵連隊（「プリンス・アルバート近衛隊」）。騎兵連隊として、1940 年にエジプトで北アフリカ戦役を開始しました。第 7 機甲師団に配属され、ほぼ全ての主要な戦いに参加し、イタリアおよびヨーロッパにおいても第 7 機甲師団と共に従軍いたしました。



第 2 機甲旅団。1940 年、BEF の一部としてダンケルク中に全装備を失いました。再編成後、1941 年 11 月に第 7 機甲師団の一部として北アフリカへ送られ、数多くの戦闘に参加しました。



第 1 カナダ機甲旅団。これは、2 個のカナダ独立機甲旅団の 1 つです。主にイタリア戦線で活動し、1943 年 9 月にイタリア半島南端に上陸しました。1944 年には、Winter（グスタフ）防衛線の突破に貢献しました。

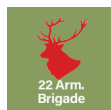


第 2 カナダ機甲旅団。この部隊は、D デイ上陸のジュノー海岸で第 3 カナダ歩兵師団を支援し、ノルマンディ戦役、そしてヨーロッパ戦線終結の日まで戦い続けました。主にシャーマン戦車を装備しました。



第 1 軍戦車旅団。第 2 機甲旅団と同様、この部隊は 1940 年にフランスで戦闘を行いました。ダンケルク中に全装備を失いました。ヴァレンティン戦車による再装備を

経て北アフリカへ派遣され、クルセイダー、バルディア、エル・アラメインなど数々の戦いに参加しました。



第 22 機甲旅団。これは、第 7 機甲師団の主要な下部部隊でありました。北アフリカにおけるほぼ全ての主要な戦いに参加し、時にはクルセイダー戦車やグラント戦車を備えました。イタリアおよびヨーロッパ戦線においても、第 7 機甲師団と共に従軍いたしました。



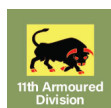
第 1 王室戦車連隊。第 1 王室戦車連隊は、北アフリカ戦線において A9 戦車を用いて戦い、トブルク包囲戦に参加しました。エル・アラメインの戦い後には、第 7 機甲師団（第 22 機甲旅団の一部として）へ移り、戦争終結まで第 7 機甲師団に所属しました。



第 3 王室戦車連隊。第 3 王室戦車連隊は、第一次世界大戦にそのルーツを持ち、1940 年にはカレー近郊で戦い、1941 年にはギリシャへ派遣され、北アフリカで戦い、再編成のために英国へ戻りました。ノルマンディ以降も参戦しました。



第 4/第 7 王室竜騎兵連隊。第 4/第 7 連隊は、D デイに第 50 師団と共にゴールド海岸に上陸し、ファレーズ・ギャップやマーケット・ガーデンを含む数々の主要な戦いに参加しました。



第 11 機甲師団。この師団は、グッドウッド作戦においてわずか二日間で 124 両の戦車を失ったという不名誉な記録を保持しています。再編成後、師団は戦争終結までヨーロッパ戦線で戦い続け、マーケット・ガーデンではイギリス軍右翼の防衛を担いました。



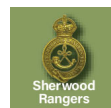
第 15/19 王室ロイヤル軽騎兵連隊。この部隊は、第 11 機甲師団の偵察部隊として従軍しました。



近衛機甲師団。D デイから一週間後にフランス上陸を果たし、グッドウッド作戦に参加。その後マーケット・ガーデンでは、第 30 軍団の攻撃部隊を率いました。バルジの戦いでは予備部隊として待機し、ヴェリタブル作戦で激しい戦闘を経験しました。戦後、歩兵師団へ改編されました。



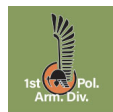
第 13/18 ロイヤル・ハッサーズ連隊（クイーン・メアリー近衛連隊）。本部隊は、D デイ当日、ソード海岸において第 27 機甲旅団の一部として戦いに参加しました。1944 年 7 月下旬、第 8 機甲旅団へ移管されました。



シャーウッド・レンジャーズ・ヨーマンリー。その起源は 1794 年に遡り、シャーウッド・レンジャーズ・ヨーマンリーは第二次世界大戦において、クレタ島や北アフリカを含む、英軍によるほとんどの装甲作戦に参加しま



した。D デイには、DD シャーマン戦車とファイアフライ戦車を装備し、マーケット・ガーデンを経てドイツ本土でも戦いました。



ポーランド第 1 機甲師団。1942 年、大陸から脱出したポーランド人兵士たちによってスコットランドで結成されました。最盛期には、18,000 人の兵員を擁していました。1944 年 8 月にはノルマンディで戦い、その後もイギリス第 21 軍団（具体的にはカナダ第 1 軍）の一部として戦い続けました。主に、シャーマン戦車とクロムウェル戦車を装備しました。

イギリス軍戦車の注釈 [British Tank Notes]

北アフリカ：



巡航戦車 Mk I (A9) 巡航戦車の最初のモデルであり、その低速性（最高速度 25 マイル/時、路外 15 マイル/時）から、おそらく「歩兵戦車」と呼ぶべきものでした。当時の水準としては比較的良好な武装を備えており、主砲 2 ポンド砲、機関銃 3 丁を搭載しました。うち 2 丁は車体前面の独立砲塔に装備されていました。乗員は、6 名必要でした。装甲は極めて薄く、対戦車ライフルや装甲が薄いイタリア軍 M11/39 戦車に対してさへ脆弱でした。



巡航戦車 Mk IIA (A10) A10 は A9 と同じ主砲を搭載していましたが、車体両側の機関銃は単一の車体銃に置き換えられました。装甲はわずかに強化されたのみです。機関銃は初の「BESA」銃であり、ドイツ軍機関銃（7.92mm）と同じ弾薬を使用していました。これは、北アフリカ戦線で有効であることが判明しました。より優れた戦車の開発が進められる間の一時的な設計と見なされていました。



巡航戦車 Mk IV (A13 Mk II) A13 Mk II は A13 の装甲を強化したバージョンで、標準的な 2 ポンド砲と、ヴィッカーズ又は BESA 同軸機関銃を搭載していました。車体機関銃は撤去され、乗員は 4 名に削減されました。最高速度は時速 30 マイルでした。



マチルダ マチルダ歩兵戦車は非常に鈍足でしたが、これは前面 78mm、側面 60mm という重装甲によるものでした。この重装甲により「砂漠の女王」という愛称で呼ばれ、1940 年にはイタリア軍のあらゆる兵器や車両を完全に圧倒しました。ドイツ軍が 88mm Flak 砲（対戦車用として運用）を導入したことで、北アフリカにおけるその優位性は終焉を迎えました。



クルセイダー-I (A15 Mk II) クルセイダー戦車は、北アフリカにおけるイギリス軍の初期主力戦車の一つとなりました。初期型は車体機関銃を復活させましたが、2 ポンド砲は維持されました。それでもドイツの III 号戦車には、ほとんどの点で劣っていました。



クルセイダー-II (A15 Mk II) クルセイダー・シリーズの次なる主要な改良型では、車体機関銃が廃止されましたが、正面装甲が強化されました。



クルセイダー-III (A15 Mk II) このバージョンのクルセイダーは、主砲の大幅な強化が施されました。2 ポンド砲 (40mm) から 6 ポンド砲 (57mm) への変更です。残念ながら、砲塔内のスペース問題により装填手を取り去らざるを得ず、車長が自ら装填と射撃指揮を行う必要が生じました。また、クルセイダー-II よりも装甲が若干強化されています。



ヴァレンタイン Mk II イギリス軍主力戦車の一つであり、ガソリン・エンジンではなくディーゼル・エンジンを搭載していました。主砲として 2 ポンド砲を装備し、BESA 同軸機関銃を備えていました。特筆すべきは、砂漠戦において他のイギリス軍戦車よりも装甲が厚かった点です。装填手が配置されていなかったため、乗員は 3 名のみです。



ヴァレンタイン Mk V ヴァレンタイン Mk V は、Mk II と異なり、2 ポンド砲の装填手を収容するため砲塔が拡大され、全体的な戦闘効率が向上しました。



M3 グラント (貸与リー) M3 グラントの北アフリカ到着は、ある意味で「ゲーム・チェンジャー」となりました。イギリス軍が遂にドイツ軍に対抗できる 75mm 砲を装備した戦車を手に入れたからです。しかし、この戦車は車高が高く大型でした。その理由は、主砲 (75mm 砲) が旋回範囲の限られた張出しに搭載され、戦車上部に設置された小型の砲塔には副砲 (37mm 砲) が収められていた設計によるものです。さらに複数の機関銃が武装を補完していました。



M3 スチュアート (貸与 M3 軽戦車) その機械的な信頼性から「ハニー」として知られていましたが、37mm の主砲は、あまり満足のいくものではありませんでした。2 ポンド砲とほぼ同等の性能でしたが、どちらも、戦争のこの段階では、基本的に火力が不足していました。



シャーマン II (貸与 M4A1) この全鋳造車体は、北アフリカの第 8 軍に送られた仕様であり、1942 年 10 月のモンゴメリー将軍によるエル・アラメイン攻勢に参加するため、約 270 両が間に合う形で配備されました。旋回砲塔に 75mm 主砲を搭載した本戦車は、当時のドイツ軍車両のほぼ全てに対抗可能であり、イタリア軍車両に対して圧倒的な性能を発揮しました。

イタリア／ヨーロッパ：



シャーマン I (貸与 M4) これは、標準的な US 製 M4 に対するイギリス軍の呼称であり、US 製 M4 とあらゆる点で同一でした。戦争中にイギリスへ 2,096 両が供給されました。



シャーマン II (貸与 M4A1) これは上の注記の通り、別の貸与車両でした。総計 942 両が供給されました (北アフリカに送られた車両を含みます)。



シャーマン III (貸与 M4A2) このシャーマン戦車モデルは、当初より同盟国への供与を目的としており、5,000両以上がイギリスに納入されました。これにより、イギリス軍に供給された戦車モデルとしては第二位の数量となりました。M4 戦車と大きな差異はありませんが、ディーゼル・エンジンを搭載していました。



シャーマン IIA (貸与 M4A1(76)) 1,300 両以上がイギリスに供給され、あらゆる点で M4A1(76) と同等のものでした。



シャーマン V (貸与 M4A4) この戦車は、輸出専用に厳密に指定された別のモデルであり、US 部隊では使用されませんでした。7,100 両以上がイギリスに供給され、イギリス軍向けシャーマン戦車としては最も多くの数が製造されたモデルとなりました。M4A2 と類似していましたが、装甲が若干強化されていました。



シャーマン VC 「ファイアフライ」 (M4A4 改造型) おそらく、イギリス軍シャーマン戦車の中で最も有名なファイアフライは、17 ポンド砲 (約 77mm) をシャーマン戦車に搭載したものです。ノルマンディ戦役の開始当初、パンターやティーガーを含む、ほとんどのドイツ戦車を容易に貫通できる唯一の連合軍戦車でした。そのため、非常に高い評価を得て需要も非常に高かったのですが、供給が限られていたため、通常、1 個大隊に 1 両のファイアフライしか割り当てられませんでした。17 ポンド砲は、いくつかのシャーマン戦車モデルに搭載されましたが、その圧倒的多数は M4A4 改造車でした。より大きな弾薬を収納するスペースを確保するため、車体機関銃と副操縦士は取り去られました。



チャーチル VII (歩兵戦車) チャーチル VII は、良い点と悪い点の両面を備えた戦車でした。良い点は、1944 年当時においても極めて厚い装甲を備えていたことです。悪い点は、主砲として搭載された 75mm QF (速射砲) が、ドイツ軍の主力戦車に対する貫通力に問題があったことです。様々な役割に適応され、火炎放射戦車 (クロコダイル) として成功を収めました。重装甲のため機動性は低くなりました。



クロムウェル クロムウェル戦車は、おそらく生産台数と総合的な性能の観点から見て、戦争中におけるイギリス最高の戦車であったと言えます。速度に優れ、装甲も十分でしたが、主砲 (75mm QF) の火力は若干不足していました。それでもなお、シャーマン戦車に匹敵する非常に優れた戦車でした。



A30 チャレンジャー ティーガー戦車とパンター戦車の脅威により、イギリス軍は 17 ポンド砲を搭載した戦車の早期配備を試みましたが、A30 は深水渡河装備の不足により大陸への展開が遅れました (マルベリー人工港の完成を待たねばならず、7 月まで延期されました)。一方、ファイアフライは、任務遂行能力を証明していました。当初困難なスタートを切ったものの、A30 はより高速で機動性に優れていたため、最終的にファイアフライよりも好まれる存在となりました。



A34 コメット コメットは、クロムウェルの改良型として計画されたもう一つの 17 ポンド砲搭載戦車でした。高速で強力な 17 ポンド砲を装備し、戦争終盤に投入されましたが、1944 年 12 月から実戦に参加しました。

参考文献 [Selected Bibliography]

Chamberlain, Peter and Doyle, Hilary L. "Encyclopedia of German Tanks of World War Two." Arms and Armour Press, 1993. (Revised Edition). 全てのドイツ軍戦車とその他の車両の優れた情報です。ドイツ軍陣営の「バイブル」です。

Chamberlain, Peter and Gander, Terry. "Weapons of the Third Reich." Doubleday and Company, Inc., 1979. この情報は、対戦車砲、小火器、迫撃砲、砲兵、パンツァーファウスト、その他全てをカバーしています。もう一つの大きな情報である、ドイツ軍によって使用された捕獲兵器の情報を多数含みます。

Crisp, Robert. "Brazen Chariots." W.W. Norton & Company, 2005. 1960 年に米国で初版が刊行された本書は、砂漠における装甲戦に関する英国側の個人記録としては最高峰の一冊と言えるでしょう。北アフリカ戦線に関心をお持ちの方にとって、古典的であり必読の書です。

Hunnycutt, R.P. "Sherman: A History of the American Medium Tank." Presidio Press, 1978. シャーマン戦車の生産に関するほぼ全ての必要な情報が記載されています。作戦運用に関する記述は少々簡素ではありますが、それについても触れられています。技術情報は非常に貴重な情報源であり、豊富な写真も掲載されています。シャーマン II (別名 M4A1) に関する情報収集に大変有用です。

Hunnycutt, R.P. "Stuart: A History of the American Light Tank." Presidio Press, 1992. スチュアート軽戦車について知っておくべきことは、ほぼすべて掲載されています。シャーマン戦車の本とレイアウトが似ています。

Dr. F.M. von Senger und Etterlin. "German Tanks of World War II: The Complete Illustrated History of German Armored Fighting Vehicles 1926-1945." A&W Visual Library, 1969. ドイツ語からの翻訳で、Chamberlain の「Encyclopedia of German Tanks」を補完するものです。膨大な量の情報、チャート、図を持ちます。

U.S. War Department. "Handbook on German Military Forces." Louisiana State University Press, 1990. この書物は、1945 年 3 月に印刷された公刊ハンドブックの復刻版です。日付にいくつかの誤りがありますが、それでも魅了されます。

Zukas, Jonas A. "High Velocity Impact Dynamics." Wiley-Interscience Publishing, 1990. 技術者/数学者向けに、徹甲弾が装甲を貫通するとき何が起るのかについて本格的に解説したものです。非常に専門的であり、言うまでもなく高価なものです。私は所有していませんし、理解したふりもしていませんが、その一部を見たことがあります。ただし、このような書物が存在すること自体、正直言って面白いと思いました。



ルール索引 [RULE INDEX]

| | | | |
|-------------------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|
| INF の士気 [7.3.10] | 18 | 側面射撃の移動 [7.2 J] | 15 |
| アクション実施 [7.2 #3] | 13 | 損傷マーカー [3.5.2] | 6 |
| アドレナリンの分泌技能 [7.7] | 21 | 第六感 [7.7] | 21 |
| イギリス軍戦車の注釈 | 28 | 戦いのシーケンス | 32 |
| イヴェント・チェック [7.2 #5] | 16 | 直ちにゲーム終了 [5.1.3] | 10 |
| イタリア・ゲームの開始と終了時期 [4.9] | 10 | 弾薬 [4.4] | 8 |
| イタリアの主要イヴェント [4.7] | 10 | 地形を読む目技能 [7.7] | 21 |
| 一般的な戦闘手順 [7.2] | 13 | チャーチル「クロコダイル」戦車 [10.8] | 26 |
| ヴィクトリア十字章 [8.1.7] | 23 | チャートと表 [3.6] | 6 |
| HE 弾 [7.3.7] | 17 | 次の任務 [6.9] | 12 |
| AT 砲の視認制限 [7.3.4] | 17 | 停止 [7.4.4] | 19 |
| AP、APC、APCBC、APCR、APDS 弾 [7.3.7] 18 | | 敵部隊の射撃又は移動 [7.2 #4] | 16 |
| 荣誉ポイント [8.3.1] | 24 | 敵ユニットのマーカー [3.5.2] | 6 |
| 荣誉ポイントと荣誉レベル [8.3] | 24 | デザイナーズ・ノート | 26 |
| 荣誉レベル [8.3.2] | 24 | WP 弾 [7.3.7] | 18 |
| SW「重傷」[7.4.3] | 19 | 天候の影響 [7.5] | 20 |
| M3 グラントの限定的射界 [7.3.9] | 18 | 統合ゲーム [5.2.3、10.5] | 11、25 |
| LW「軽傷」[7.4.3] | 19 | 特定の戦闘状況と定義 [7.3] | 16 |
| 煙幕の影響 [7.3.5] | 17 | 特定の弾薬効果と制限 [7.3.7] | 17 |
| 煙幕の減少 [7.2 #1] | 13 | 2"煙幕投射器又は煙幕擲弾の射撃 [7.2K] | 15 |
| 同じ目標へ再度射撃 [7.2 B] | 14 | 任務の終了 [7.2 #6、7.4.1] | 16、19 |
| 階級 [8.2.1] | 23 | 任務のタイプ [7.1] | 13 |
| 階級マーカー [3.5.2] | 5 | 任務の判定 [6.1] | 11 |
| 開始時期 [4.1] | 7 | 任務ログ・シートの準備 [4.2] | 7 |
| 下士官の階級 [8.2.1] | 23 | 敗北 [5.2.1] | 11 |
| 火力値と貫通 [7.3.6] | 17 | 迫撃砲 [7.6] | 20 |
| 北アフリカ・ゲームの開始と終了時期 [4.9] | 10 | はじめに [1.0] | 3 |
| 北アフリカ主要イヴェント [4.7] | 10 | ハッチの開放 [7.2 N] | 15 |
| 脅威が増大する目標 [10.4] | 25 | ハッチの閉鎖 [7.2 M、7.3.2] | 15、16 |
| 競技用駒 [3.5] | 5 | 引き分け [5.2.1] | 11 |
| 強襲任務 [7.1.3] | 13 | 備品目録 [3.9] | 6 |
| 競争的プレイ [10.3] | 25 | 複数叙勲 [8.1.9] | 23 |
| 空襲 [7.6] | 20 | 複数プレイヤー [10.1] | 25 |
| 勲章 [8.1.2] | 23 | プレイのシーケンス [6.0] | 11 |
| 勲章と叙勲マーカー [3.5.2] | 5 | プレイのシーケンス・カード [6.10] | 12 |
| KIA「戦死」[7.4.3] | 19 | プレイの例 [7.9] | 22 |
| 決定的勝利 [5.2.1] | 11 | 兵器保守技能 [7.7] | 22 |
| GAME CREDIT | 26 | 兵器マーカー [3.5.2] | 6 |
| ゲームの規模 [3.8] | 6 | 防御任務 [7.1.4] | 13 |
| ゲームの終了 [5.1] | 10 | 砲撃要請 7.2L、7.6] | 15、20 |
| ゲームの勝利方法 [5.0] | 10 | 砲撃要請の解決 [7.2 #2] | 13 |
| ゲームのセット・アップ [4.0] | 7 | 砲術技能 [7.7] | 21 |
| ゲームの備品 [3.0] | 4 | 砲弾の交換 [7.2 O] | 15 |
| ゲームのプレイ方法 [2.0] | 3 | 砲塔回転 [7.2 P] | 15 |
| ゲーム・マーカー [3.5.2] | 5 | ボービントン戦車学校 [4.6] | 9 |
| 限定的勝利 [5.2.1] | 11 | 無天蓋の敵車両 [10.10] | 26 |
| 攻撃任務 [7.1.2] | 13 | 目標への射撃 [7.2 A] | 14 |
| 後進移動 [7.2 G] | 15 | 歩兵 [6.3] | 12 |
| 作戦マップ [3.3] | 5 | 野戦砲兵 [7.6] | 20 |
| 参考文献 | 30 | マーカーの読み方 [3.5.1] | 5 |
| 散弾 [7.3.7] | 17 | マップ・マーカー [3.5.2] | 6 |
| 士官の階級 [8.2.1] | 23 | 友軍戦車のマーカー [3.5.2] | 5 |
| 指揮統率技能 [7.7] | 21 | ヨーロッパ・ゲームの開始と終了時期 [4.9] | 10 |
| 死傷期間と影響 [7.4.3] | 19 | ヨーロッパの主要イヴェント [4.7] | 10 |
| 実質的勝利 [5.2.1] | 11 | ランダム・イヴェント [9.0] | 25 |
| 車体 MG の射撃 [7.2 H] | 15 | 連携プレイ [10.2] | 25 |
| 車体遮蔽 [7.3.1] | 16 | | |
| 車体遮蔽への移動 [7.2 E] | 14 | | |
| 車体の角度 [7.2F] | 14 | | |
| 車長状態チャート [3.4] | 5 | | |
| 車長状態の準備 [4.8] | 10 | | |
| 車長の MG 射撃 [7.2.1] | 15 | | |
| 車両 [6.4] | 12 | | |
| 熟練技能 [7.7] | 21 | | |
| 主要イヴェント [4.7] | 9 | | |
| 主要戦域 [4.9] | 10 | | |
| 殊勲賞 [8.1.4] | 23 | | |
| 殊勲報告書 [8.1.1] | 23 | | |
| 殊功勲賞 [8.1.5] | 23 | | |
| 殊功勲章 (第一飾板又は第二飾板付) [8.1.6] | 23 | | |
| 乗員の叙勲 [10.7] | 26 | | |
| 乗員技能マーカー [3.5.2] | 5 | | |
| 乗員状態マーカー [3.5.2] | 6 | | |
| 乗員の階級 [10.6] | 25 | | |
| 乗員の技能 [7.7] | 21 | | |
| 乗員の死傷 [7.4.2] | 19 | | |
| 衝撃と内部碎片 [7.3.8] | 18 | | |
| 照準技能 [7.7] | 21 | | |
| 昇進 [8.2] | 23 | | |
| 昇進のメカニクス [8.2.2] | 24 | | |
| 正面と側面の射撃 [7.3.3] | 17 | | |
| 初期搭載弾薬 [4.4] | 9 | | |
| 叙勲 [8.1] | 22 | | |
| 叙勲限度 [8.1.8] | 23 | | |
| 受勲、昇進、荣誉、戦利品 [8.0] | 22 | | |
| 叙勲と経験 [6.8] | 12 | | |
| 枢軸軍の反撃 [6.6] | 12 | | |
| 整備非任務 [7.1.5] | 13 | | |
| 接触への移動 [7.1.1] | 13 | | |
| 戦功十字章 [8.1.3] | 23 | | |
| 戦車/車両の損傷/INF 損失 [7.4] | 18 | | |
| 戦車長の死 [5.2.2] | 11 | | |
| 戦車ディスプレイ・マット [3.1] | 4 | | |
| 戦車ディスプレイ・マット図 [4.3.2] | 8 | | |
| 戦車ディスプレイ・マットのセット・アップ [4.3] 7 | | | |
| 戦車の変更 [4.5] | 9 | | |
| 戦車の放棄 [7.4.6] | 20 | | |
| 戦車ユニットの注釈 | 27 | | |
| 前進移動 [7.2 D] | 14 | | |
| 選択走行不能 [10.9] | 26 | | |
| 選択ルール [10.0] | 25 | | |
| 戦闘 [7.0] | 13 | | |
| 戦闘手順の例 [7.9] | 22 | | |
| 戦闘なし非任務 [7.1.6] | 13 | | |
| 闘ラウンド [6.5] | 12 | | |
| 戦闘ラウンド・イヴェント・チェックの終了 [7.8] | 22 | | |
| 戦闘ボード [3.2] | 4 | | |
| 戦闘ボードのセット・アップ [6.2] | 11 | | |
| 戦利品 [8.4] | 24 | | |
| 戦利品のチェック [6.7] | 12 | | |
| 走行不能 [7.4.5] | 20 | | |
| 相乗効果技能 [7.7] | 21 | | |
| 即時使用棚の充填 [7.2 C] | 14 | | |





戦いのシーケンス [SEQUENCE OF BATTLE]

現行の任務タイプが**攻撃**又は**強襲**であると、下記のステップ 5 とステップ 6 を完了することで最初の戦闘ラウンドを開始し、ステップ 4/7/8 が続きます。続く戦闘ラウンドは、下記の順番で進捗します。強襲であると、任務はプレイヤーがフリーの野戦砲兵砲撃任務を実施することで開始します (7.6)。

戦闘を開始する前に、野戦砲兵 CFF を購入するために 1 荣誉ポイントを消費でき、直ちに最初の戦闘ラウンドに解決されます (強襲任務のボーナス野戦砲兵に加えて)。

1. 前の戦闘ラウンドからの**煙幕**カウンターと**砲撃要請**カウンター (7.2-1) を**減少**させます。
2. 前の戦闘ラウンドからの**分散**マーカー (7.2-1) を取り去ります。
3. **CFF の解決** (7.2-2) 砲兵又は迫撃砲の CFF マーカーが置かれていたら。
4. **アクションの実施** : (7.2-3) 命令概要プレイヤー補助からの 2 命令を行います (車長が「相乗効果」技能を所持して活性化していたら 3 命令)。
5. **敵目標の判定** : (7.2-4) 未だにあなたと交戦していない戦闘ボード上の各敵ユニットについて 1d6 を振ります。1 のサイの目で、あなたはいまやその敵ユニットの目標です。あなたの戦車は、あなたが射撃した敵ユニットによって自動的に目標となります (例外 : HCBI/M89 煙幕)。
6. **敵部隊の射撃又は移動** : (7.2-4)
 - a. **射撃** : 敵ユニットがあなたの戦車を目標にし、現行の任務タイプで移動することを要求されていなければ、これらは以下のごとく射撃します。
 - i. INF であれば、MGs で射撃するためにチャート B2 (戦車/SPG 目標コラム)、或いは近射程であると潜在的なパンツァーファウストの射撃のためにチャート B4 でサイを振ります。
 - ii. 戦車であれば、チャート B1 でサイを振ります。
 - iii. SPG であれば、チャート B1 でサイを振ります。
 - iv. AT であれば、チャート B1 でサイを振ります。
 - v. 搜索 (MG) であればチャート B2 (戦車/SPG 目標コラム) でサイを振り、搜索 (2 cm/5 cm) であればチャート B1 でサイを振ります。
 - vi. 半装軌式トラックであれば、チャート B2 (戦車/SPG 目標コラム) でサイを振ります。
 - b. **移動** : エリア A 又は C で開始している敵車両は、任務タイプが攻撃又は強襲でない限り、エリア D 又は E へ移動します。敵ユニットは、たとえ現在あなたを目標にしていなくても移動します。
 - c. 戦闘ラウンド 1 であると、乗車状態の歩兵ユニットはその唯一のアクションとして下車します。
 - d. 主砲弾又は AT 弾によってあなたの戦車が命中を受けて貫通しなければ、衝撃と碎片剥離についてチェックします (7.3.8)。
7. **イベント・チェック** (7.2-5)
 - a. 表 B9 上で 2d6 を振ります。
 - b. 「12」の目が振られたら、地雷原イベントの代わりにランダム・イベントが誘発されます。ランダム・イベントを判定するためチャート C1 上で 2d6 を振り、述べられたごとく解決します。
8. **戦闘ラウンドの終了** (6.3 & 7.1.4)
 - a. 最初の戦闘ラウンド後にトラックを取り去ります。
 - b. 防御任務であると、射程を 1 だけ減少させます。
9. **戦闘の終了** (7.2-6 & 8.4)
 - a. 全ドイツ軍ユニットが戦闘ボードから取り去られてしまうか、又はあなたの戦車が撃破されたときに戦闘は終了します。終了時に戦場を保持する陣営が勝者です。
 - b. あなたの戦車が機能状態に留まり、現行の任務タイプが攻撃又は強襲であると、戦闘の終了時に 1d6 を振ります。6 であると、任務はドイツ軍の反撃で続きます。防御任務のために再び戦闘ボードをセット・アップします。天候と地形は同じで留まり、再補給の機会はありません。
 - c. 作戦マップ上で、プレイのシーケンスのステップ 6 へ進みます。

任務の概要 :

- a. **攻撃** : INF 塹壕化、戦闘ラウンド 1 に敵部隊が最初に射撃します。敵の反撃の可能性があります。
- b. **強襲** : INF 塹壕化、敵車両は車体遮蔽状態で移動しません。野戦砲兵砲撃任務で任務を開始します。解決後、戦闘ラウンド 1 に敵部隊が最初に射撃します。敵の反撃の可能性があります。
- c. **接触への移動** : 攻撃と同じですが、敵部隊は 1d6 の 1~2 で塹壕化ではありません。A & C 内の敵車両は、可能であれば最初のドイツ軍ターンに側面位置の D & E へ移動します。
- d. **防御** : エリア A & C 内の敵 (AT を除く) は、可能であれば側面位置へ移動で前進します。各戦闘ラウンドの終了時に射程が減少します。