

MICHAEL RINELLA'S

# FESTUNG EUROPA

THE CAMPAIGN FOR WESTERN EUROPE  
1943-1945

*Compass Games*



***RULES of PLAY***

日本語解説書



## 目 次

1. はじめに
2. 内容物
  2. 1 ゲーム・マップ
  2. 2 競技用コマ
  2. 3 戦略カード
3. プレイの準備
  3. 1 マーカー
  3. 2 ユニットのセットアップ
  3. 3 戦略カード
4. プレイのシーケンス
  4. 1 空軍フェイズ
  4. 2 戦略カード引きフェイズ
  4. 3 アクション・フェイズ
  4. 4 損耗フェイズ
  4. 5 ターン終了フェイズ
5. アクション・フェイズ
  5. 1 ルールの概要
6. 戦略カード
  6. 1 ルールの概要
  6. 2 オペレーション
  6. 3 再配備
  6. 4 補充ポイント
  6. 5 イベント
  6. 6 戦闘カード
  6. 7 デッキの管理
7. スタッキング
  7. 1 スタッキング限度
8. 移動
  8. 1 ユニットの移動できるとき
  8. 2 移動のコスト
  8. 3 移動の制限
  8. 4 支配地域 (ZOC)
9. 戦闘
  9. 1 ルールの概要
  9. 2 戦闘の解決
  9. 3 損失を受ける
  9. 4 退却
  9. 5 戦闘後前進
10. 再配備
11. 補給
  11. 1 補給の判定
  11. 2 連合軍の補給源
  11. 3 枢軸軍の補給源
  11. 4 補給をたどる
  11. 5 補給状態
  11. 6 非補給下 (OOS) の罰則
  11. 7 損耗
12. 補充
  12. 1 補充ポイント (RP)
  12. 2 補充のコスト
  12. 3 ユニットの再建
  12. 4 補充の制限
13. イタリア
  13. 1 イタリア降伏の前
  13. 2 イタリアの降伏
  13. 3 イタリアの降伏後
14. 空軍
  14. 1 マーカーの配置
  14. 2 戦略空軍 (SAC)
  14. 3 戦術空軍 (TAC)
  14. 4 連合軍の飛行場
15. 国家基盤の崩壊
16. 勝利の判定
  16. 1 勝利ポイント
  16. 2 自動的勝利
  16. 3 キャンペーン・ゲームの勝利
  16. 4 ヒトラー
17. キャンペーン・ゲーム
  17. 1 ゲームの期間
  17. 2 セット・アップ
  17. 3 特別なシナリオ・ルール
18. オーヴァーロード・シナリオ
  18. 1 ゲームの期間
  18. 2 セット・アップ
  18. 3 特別なシナリオ・ルール
  18. 4 永久に取り去られたカード
  18. 5 ゲーム・ターン記録欄のイベント・マーカー
19. 選択ルール
  19. 1 選択枢軸軍のカード引き
  19. 2 選択連合軍のカード引き
  19. 3 プレイ・バランス・オプション
  19. 4 オーヴァーロード侵攻地点の変更
  19. 5 トーナメント・ビidding
20. 用語とルールの略記
21. 推薦図書
22. Credits



## 1. はじめに [INTRODUCTION]

*Festung Europa : The Campaign for Western Europe, 1943-1945* は、1943 年 5 月から 1945 年の最終的な枢軸軍の降伏までの、第二次世界大戦のヨーロッパ戦域をシミュレートする 2 人プレイヤー用ゲームです。ゲームは、MMP 社の *Shifting Sands: The Campaign for North Africa, 1940-1943* で使用されたカード・システムを基本にしていますが、完全に理解するために必要な多くの差異があります。

## 2. 内容物 [COMPONENTS]

- 1 枚の 22"×34"マップ
- 2 枚のカウンター・シート 176 個の 5/8 と 120 個の 1/2"
- 1 冊のルール小冊子
- 2 枚の同一プレイヤー参照カード
- 2 組の戦略カード (各 55 枚)
- 2 つの六面体サイコロ

### 2. 1 ゲーム・マップ [The Game Map]

ゲーム・マップは、1943～1945 年の戦役が闘われたマップ上の地形に重ねられた一連のヘクスから構成されます。個別ヘクスは、異なる地形のタイプをあらわしている様々なシンボルを含みます。これらは、プレイヤー補助カード上の地形効果チャートに表示されます。

### 2. 2 競技用コマ [The Playing Pieces]

2. 2 1 ゲームは、異なるタイプのユニットを含みます。両陣営は、2 つの異なる規模の戦闘ユニットを持ちます。: 軍団 (XXX) と軍 (XXXX) です。加えて、枢軸軍プレイヤーは、自身が占めるヘクスの名称を持つ要塞ユニットを持ちます。

#### 完全戦力



#### 減少戦力



注釈：戦車アイコンを持つユニットのみが、ゲームの目的において「機械化」と見なされます。機械化ユニットは、移動と戦闘の両方に一定の優位性を持ちます。

### 枢軸軍 戦闘ユニット



非機械化  
軍



非機械化  
軍団



機械化軍



機械化  
軍団



落下傘  
軍団



要塞



イタリア軍



イタリア軍団

### 連合軍 戦闘ユニット



機械化  
US 軍



非機械化  
US 軍団



非機械化  
空挺軍



機械化  
BR 軍



非機械化  
BR 軍団



非機械化  
空挺軍団



機械化  
FF 軍



非機械化  
FF 軍団

### 2. 2 2 ユニットの略号と色情報 [Unit Abbreviations and Color References]

カウンター	国籍	色体系
連合軍*		
BR	イギリス軍	タン／白
CA	カナダ軍	タン／青
FF	自由フランス軍	ダークブルー／ライトブルー
POL	ポーランド軍	タン／赤
NZ	ニュージーランド軍	タン／緑
US	アメリカ軍	オリーブ／白
AB	連合軍空挺	白／オリーブ&タン

枢軸軍*		
GE	ドイツ軍	フィールドグレイ／白
IT	イタリア軍	タン／青
SS	ヴァッフェン SS	ダークグレイ／白
Para	ルフトヴァッフェ	ブルーグレイ／白

\*カナダ軍、ポーランド軍、ニュージーランド軍のユニットは、「イギリス軍」と見なされます。FFユニットは、「アメリカ軍」と見なされます。空挺ユニットは、どちらかの連合軍国籍として見なされます。ヴァッフェン SS とルフトヴァッフェのユニットは、「ドイツ軍」と見なされます。

**2. 23** 全ての軍団、軍、要塞カウンターは、両面刷りです。各面はステップと呼ばれ、各カウンターは2ステップを持ちます。各カウンターの表面はユニットの完全戦力をあらわし、裏面は減少戦力のユニットをあらわします。減少面は、色帯によって示されます。大部分のユニットは、減少面に弱い攻撃力と防御力を持ち、一方で移動力に変更されないことに注意してください。

**2. 24** 非要塞ユニットは、2つの異なるタイプに分かれます。：非機械化と機械化です。全ての機械化ユニットは、カウンター上に戦車のイラストを持ちます。機械化ユニットは、移動 (8.36) と戦闘 (9.243) の両方に一定の優位性を持ちます。

**2. 25** ゲームには、いくつかのタイプのゲーム・マーカーが含まれます。その使用方法は、ルール内で述べられます。

## 2. 3 戦略カード [The Strategy Cards]

各プレイヤーは、55 枚戦略カードの自軍デッキを持ちます。：

- ・ 21 枚の 1943 年と標記されたカード
- ・ 20 枚の 1943 年と標記されたカード
- ・ 14 枚の 1945 年と標記されたカード



## 3. プレイの準備 [PREPARE FOR PLAY]

### 3. 1 マーカー [Markers]

**3. 11** ターン・マーカーを、ゲーム・ターン記録欄上の「1943 年夏季」に置きます。

**3. 12** VP「×10」マーカーを総合記録欄上の「2」スペースに、「×1」マーカーを「1」スペースに置きます。

**3. 13** ドイツの国家基盤 [Infrastructure]「×10」マーカーを総合記録欄上の「2」スペースに置き、「×1」マーカーを「0」スペースに置きます。

**3. 14** 連合軍と枢軸軍の手札規模マーカーを、総合記録欄上の「8」スペースに置きます。

**3. 15** 連合軍と枢軸軍のアクション・ラウンド・マーカーを、アクション・ラウンド記録欄上の「1」スペースに置きます。

**3. 16** 1つの連合軍飛行場マーカーを、大英帝国予備ボックス内に用意されたスペースに置き、1つの連合軍飛行場マーカーを北アフリカ予備ボックス内に用意されたスペースに置きます。

**3. 17** その他の全マーカーを、マップ上の容易に手が届く場所に置きます。

### 3. 2 ユニットのセットアップ [Unit Setup]

連合軍と枢軸軍のユニットを、キャンペーン・ゲーム・セットアップ (17) で指定されたヘクス内に置きます。

### 3. 3 戦略カード [Strategy Cards]

各プレイヤーは、カードに記載された年に従い、自軍戦略カードを区分けします。最初は、1943 年カードのみを使用します。最初の手札を引く前に、カードをよくシャッフルします。

#### 3. 31 最初の戦略カード [Initial Strategy Cards]

連合軍：連合軍プレイヤーは、自身の手札に「ハスキー [Husky]」又は「ラウンドアップ [Roundup]」侵攻のどちらかでゲームを開始するのを選択しなければなりません (6.561 を参照)。次いで、連合軍プレイヤーは、残っている 1943 年カードをシャッフルして追加の 7 枚を引き、前に選択したカードを加えて初期手札とします。

枢軸軍：枢軸軍プレイヤーは、ゲームを開始するため、1943 年デッキからいずれか 1 枚のカードを選択して引かなければなりません。次いで、枢軸軍プレイヤーは、残っている 1943 年カードをシャッフルして追加の 7 枚を引き、前に選択したカードを加えて初期手札とします。

1944 年と 1945 年と標記されたカードを、後の使用のためセットしておきます。

## 4. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

*Festung Europa : The Campaign for Western Europe, 1943-1945* は、ターンでプレイされ、それぞれ以下に列記された順番で、厳密に従わなければならない、フェイズとアクション・ラウンドに分割されます。

### 4. 1 空軍フェイズ [Air Phase]

連合軍の航空基地マーカーは、再配備できます (14.4)。

次いで、連合軍プレイヤーは、使用可能な戦術空軍 [TAC Air] と戦略空軍 [Sac Air] マーカーを、マップ上に記載された連合軍空軍任務チャート [Allied Air Missions chart] に置きます (14)。連合軍の妨害任務は、マップ上に置かれます (14.32)。



### 4. 2 戦略カード引きフェイズ [Draw Strategy Card Phase]

4. 2.1 各プレイヤーは、到来するターンのために自身の手札を最大規模に持ってくるため、自軍の引きパイルから戦略カードを引きます。:

1943 年ターン : 8 枚  
1944 年ターン : 9 枚  
1945 年ターン : 10 枚



**注釈:** 最大手札規模は、一定のイベントのプレイ並びに連合軍戦略空軍の産業攻撃任務 (14.2) への配置を認めることにより、減少させられ得ます。枢軸軍プレイヤーが、連合軍の産業攻撃任務を無効にするため「ジェット迎撃機 [Jet Interceptors]」イベントをプレイしたら、枢軸軍プレイヤーは直ちに追加のカードを 1 枚引きます。

4. 2.2 もしも引きパイル内に、プレイヤーの手札を最大規模に戻すために十分な枚数の戦略カードがなければ、使用可能な全てのカードを取ります。次いで、捨て札をリシャッフルして新たな引きパイルとし、ここから最大手札規模まで引きます。

### 4. 3 アクション・フェイズ [Action Phase]

各アクション・フェイズは、6つの同一アクション・ラウンドに分割されます。各アクション・ラウンドは、各プレイヤーが 1 アクションを行うことを認めます。枢軸軍プレイヤーは、各アクション・ラウンドで最初に自軍アクションを行います。プレイヤー諸氏は、交互にアクションを継続し、各プレイヤーが 6 アクションを行ってしまうまで、自軍マーカーをアクション・ラウンド記録欄上で進めます。



### 4. 4 損耗フェイズ [Attrition Phase]

損耗フェイズ中、ユニットは損耗 (11.71) についてチェックされ、敵戦線背後のヘクス支配が変更され得ます (11.72)。枢軸軍の損耗フェイズは、6 番目の枢軸軍アクション・ラウンドの終了時に発生します。枢軸軍ユニットは、損耗についてチェックされ、敵戦線背後のヘクス支配が変更され得ます。連合軍の損耗フェイズは、6 番目の連合軍アクション・ラウンドの終了時に発生します。連合軍ユニットは、損耗についてチェックされ、敵戦線背後のヘクス支配が変更され得ます。

### 4. 5 ターン終了フェイズ [Turn End Phase]

自動的勝利 (16.2) についてチェックします。もしも自動的勝利又は 1945 年秋季ターンの終了のためにゲームが終了していなければ、ゲーム・ターン記録欄上でターン・マーカーを次の季節へ進め、再び空軍フェイズからプレイのシーケンスを開始します。もしも枢軸軍のアクション・ラウンド・マーカーが、現在「RP カード・プレイ済」[「RP Card Played」] を表示していたら、元の面に裏返します。両プレイヤーは、手札に残っている戦略カードを何枚でも捨て札する機会を持ちます。捨て札の表面を伏せて、プレイヤーの捨て札パイルに置きます。プレイヤー諸氏は、互いの捨て札パイルを調べることができません。



## 5. アクション・フェイズ [ACTION PHASE]

### 5. 1 ルールの概要 [General Rules]

アクション・フェイズ毎に、6つのアクション・ラウンドがあります。各アクション・ラウンドに、各プレイヤーは 1 アクションを行うことが認められます。

5. 1.1 枢軸軍プレイヤーは、各アクション・ラウンドの最初のアクションを実施します。

5. 1.2 各プレイヤーは、2つの可能なアクションの 1 つを行わなければなりません。:

A. 戦略カードを 1 枚プレイし、以下の選択肢の 1 つを行うことを決めます。: カードをオペレーション、再配備、補充ポイント、又はカード上に与えられた指示に従うイベントとしてプレイします。

又は

B. 戦略カードをプレイしません。戦略カードをプレイしないプレイヤーは、あたかも 1 のオペレーション・ポイントを持つ戦略カードをプレイしているごとく、自動的オペレーションを行わなければなりません。

5. 1.3 プレイヤー諸氏は、完了したアクション・ラウンドを表示するため、アクション・ラウンド記録欄に沿って自軍アクション・ラウンド・マーカーを進めます (「1」から「2」へ、「2」から「3」へ進める)。

5. 1.4 プレイヤー諸氏は、各プレイヤーが 6 アクションを行ってしまうまで、交互にアクションを行い続けます。



## 6. 戦略カード [STRATEGY CARDS]

### 6. 1 ルールの概要 [General Rules]

プレイヤー諸氏は、戦略カードのプレイを通して、移動と戦闘を含む全てのアクションを行います。例外：自動的オペレーション (5.12B)。

6. 1 1 各プレイヤーは、自軍の 1943 年戦略カードのみを使用してゲームを開始します。1944 年と 1945 年のカードは、ルール 6.7 に従って加えられます。

6. 1 2 各戦略カードは、1 から 4 の範囲の数値ポイントを持ち、4 つの可能な方法の 1 つで使用できます。：

オペレーション・ポイント (「OPS」と呼ばれる)  
再配備ポイント (「RD」と呼ばれる)  
補充ポイント (「RP」と呼ばれる)  
イベントとして

各カードは、プレイされる時毎に、1 つの方法でのみ使用できます。例外：一定の戦略カードは、カード上部に「イベント+OPS」/「Event + OPS」の文字が記載されます。これらの戦略カードは、同じアクション・ラウンドで、同時にイベントと OPS カードとして使用できます。戦略カードが OPS、RD、RP 又はイベントとしてプレイされた後、プレイヤー諸氏の手から取り去られ、自軍の捨て札パイルに表を伏せて置かれます。例外：6.52。

### 6. 2 オペレーション [Operations]

6. 2 1 もしも戦略カードが OPS カードとしてプレイされたら、プレイヤーはカードの数値に一致する活性化ポイントの数を消費することが認められます。注釈：あるヘクスを活性化させるためには、そのヘクス内に最低 1 友軍ユニットが要求されます。



6. 2 2 あるヘクスは、移動又は戦闘のために活性化されても、同じ活性化ポイントの数がかかります。例外：11.52、11.61。

6. 2 3 各ヘクスは、移動又は戦闘のどちらかのために活性化できますが、両方は不可です。各ヘクスが活性化されるに連れて、「移動」[「Move」] 又は「攻撃」[「Attack」] マーカーが置かれなければなりません。注釈：機械化ユニットは、同じアクション・ラウンドに移動と攻撃ができる潜在能力を持ちます。

6. 2 4 友軍が占めるヘクスのみが活性化され得ます。移動と攻撃のマーカーは、決してカラのヘクス内又は敵ユニットを含んでいるヘクス内に置けません。移動マーカーは、単一の OPS ポイントについて、あたかも友軍ヘクスのごとく、大英英国、北アフリカ、東方戦線、バルカン戦線のボックス内に置くことができます。

6. 2 4 1 全ての活性化ヘクスがマークされた後、活性プレイヤーは移動マーカーでマークされたヘクス内の全ユニットの移動を実施します。移動のためにマークされたヘクス内のユニット全てが移

動することは要求されません。移動マーカーは、各ヘクスが移動のために活性化されるに連れて取り去られます。

6. 2 5 全ての移動が完了した後、活性プレイヤーは攻撃マーカーでマークされたヘクスから開始することを望む、いずれかの戦闘を実施します。少なくとも 1 つのユニットが攻撃し、戦闘を解決しなければなりません。攻撃マーカーは、戦闘が解決されるに連れて取り去られます。

6. 2 6 枢軸軍の機械化ユニットは、「ロンメル [Rommel]」イベントのプレイ前に、フランス国内の連合軍橋頭堡ヘクスを攻撃できません。例外：この制限は、もしも連合軍プレイヤーが「ラウンドアップ [Roundup]」侵攻をプレイしたら、ゲームの残りについて破棄されます。

### 6. 3 再配備 [Redeployment]

6. 3 1 もしも戦略カードが RD カードとしてプレイされたら、プレイヤーは非機械化と機械化ユニット、同様に連合軍の飛行場マーカー (10.2) を移動させるため、再配備を使用できます。要塞ユニットは、RD 移動を使用できません。プレイヤーが再配備のために戦略カードをプレイできるアクション・ラウンドの数に、制限はありません。

6. 3 2 プレイヤーは、カードの数値に一致する数の RD ポイントを受け取ります。

6. 3 3 再配備移動を規定しているルールは、下記で詳述されます (10)。

### 6. 4 補充ポイント [Replacement Points]

6. 4 1 もしも戦略カードが RP カードとしてプレイされたら、プレイヤーは直ちにカードの数値に一致する補充の数を消費できます。プレイヤーが補充のために戦略カードをプレイできるアクション・ラウンドの数に、制限はありません。

6. 4 2 枢軸軍プレイヤーが戦略カードを補充のために最初にプレイした後、自軍のアクション・ラウンド・マーカーを「RP カード・プレイ済」[「RP card played side」] 面に裏返します。枢軸軍プレイヤーが補充のために戦略カードを追加でプレイするとき毎に、総合記録欄上で 1 勝利ポイントを差し引きます。この罰則は、現行ターンの残りについて適用します。注釈：ドイツ軍プレイヤーに補充を与える戦略カード・イベントは、この勝利ポイント罰則に対してカウントしません。



6. 4 3 補充ポイントの消費を規定しているルールは、下記で詳述されます (12)。

### 6. 5 イベント [Events]

6. 5 1 もしも戦略カードがイベントとしてプレイされたら、カード上の指示に従わなければなりません。連合軍の侵攻イベントは、ゲーム・ターン記録欄上に置かれる付属マーカーを持ちます。VP 段階を変化させるイベントも、ゲーム・ターン記録欄上に置くか又はイベントをプレイした陣営の正面に保持できる付属マ

カーを持ちます。

**6. 5 1 1** 各写真の直上の名前は、その戦略カードのイベント名です。下線付きイベント名は、そのイベントが他のイベント・プレイの前提条件であることを示します。

**6. 5 2** もしもアスタリスク (\*) を持つ戦略カードがイベントとしてプレイされたら、それがプレイされたアクション・ラウンドの完了時に、ゲームからその戦略カードを永久に取り去ります。もしも OPS、RD、RP としてプレイされたら、カードはプレイから取り去られません。

**6. 5 3** 一定のイベントは、プレイに新ユニット (増援) を投入します。プレイヤーが同じターンにプレイできる増援イベントの数に限度はありません。注釈：増援イベントは、補充ポイントについての戦略カードのプレイと全く別です。プレイヤーは、戦略カードを増援イベントとしてプレイし、同じターンに RP のためにカードをプレイできます。

**6. 5 4** 連合軍の増援は、以下のいずれかの位置に置くことができます。：大英帝国予備ボックス、北アフリカ予備ボックス、連合軍の支配マーカーを持ついずれかの橋頭堡ヘクス。連合軍の増援は、連合軍支配下のバリ [Paris] にも置くことができます。

**6. 5 5** 枢軸軍の増援は、OKW 予備ボックス、いずれかの国家首都、ドイツ国内のいずれかの工業都市ヘクス内に置くことができます。注釈：ゲームには、イタリア軍の増援はありません。

**6. 5 6** 連合軍プレイヤーは、ターン毎に1つの侵攻イベントをプレイできます。例外：「アヴァランチ [Avalanche]」侵攻は、シシリー [Sicily] の全ヘクスが連合軍支配下になった後のいずれかのアクション・ラウンドにプレイできます。侵攻イベントがプレイされた瞬間、侵攻がそのターンに発生したことを忘れぬよう、ゲーム・ターン記録欄上に一致する名前を持つマーカーを置きます。

**6. 5 6 1** 連合軍プレイヤーは、「ハスキー [Husky]」又は「ラウンドアップ [Roundup]」の侵攻イベントのどちらかをプレイできますが、単一ゲーム中に両方は不可です。

**6. 5 6 2** 侵攻イベントは、冬季ターン中にプレイできません。例外：「シングル [Shingle]」侵攻は、冬季ターン中にプレイできます。

**6. 5 6 3** 「アンヴィル・ドラグーン [Anvil-Dragoon]」侵攻は、1944 年秋季ターンから開始して、いつでもプレイできます。

**6. 5 6 4** 侵攻イベント戦略カード上に指定された全ユニットは、その侵攻に使用されなければなりません。

## 6. 6 戦闘カード [Combat Cards]

**6. 6 1** 戦闘カードは、戦闘解決の直前にプレイできるイベントの特殊な形態です。攻撃側は最初にプレイしなければならない、続いて防御側です。戦闘カードは、相手側のアクション・ラウンド中にプレイできる唯一のカードです。

**6. 6 2** 戦闘カードは、マップのそのプレイヤー側に表面を向け

て置かれ、同じターン中の後のアクション・ラウンドにおける戦闘に影響を及ぼすことができます (9.25)。例外：「悪天候 [Severe Weather]」のような何枚かの戦闘カードは、現行アクション・ラウンドの後に捨てられます。

**6. 6 3** 各アクション・フェイズの終了時、プレイされた全ての戦闘カードは、そのプレイヤーの捨て札パイル内に置かれなければならない。

## 6. 7 デッキの管理 [Deck Management]

**6. 7 1** 1944 年冬季の戦略カード引きフェイズの開始時、各プレイヤーは自軍の引きパイルに自身の 1944 年カードを加え、新たな引きパイルを形成するため、捨て札パイルと一緒にしてシャッフルします。引きパイルは、ここで 1944 年カードと、永久に取り去られていない 1943 年カードから構成されることになります。

**6. 7 2** 1945 年冬季の戦略カード引きフェイズの開始時、各プレイヤーは自軍の引きパイルに自身の 1945 年カードを加え、新たな引きパイルを形成するため、捨て札パイルと一緒にしてシャッフルします。引きパイルは、ここで 1945 年カードと、永久に取り去られていない 1943 年と 1944 年のカードから構成されることになります。

## 7. スタッキング [STACKING]

### 7. 1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

**7. 1 1** タイプ又は規模にかかわらず、1 ヘクス内に 3 ユニットがスタックできます。例外：橋頭堡ヘクス内では、5 つまでの連合軍ユニットと一緒にスタックできます。大英帝国と北アフリカの予備ボックス、東部戦線とバルカン戦線のボックス、OKW 予備ボックス内でスタックできるユニットの数は無制限です。

**7. 1 2** 連合軍と枢軸軍のユニットは、決して一緒にスタックできません。

**7. 1 3** スタッキング限度は、戦闘解決 (9.46) の結果としての退却移動を含み、常時有効です。ただし、RD と移動の最中は除きます。もしも RD、移動、退却の終了時にいずれかのヘクスが超過スタックであると、スタッキング限度を超過したユニットは除去されます。所有しているプレイヤーは、どのユニットを除去するか決めます。

**7. 1 4** 1 人のプレイヤーによって操られた異なる国籍 (2.22) のユニットは、一緒にスタックして、追加の OPS コストなしで移動や戦闘のために活性化できます。例外：もしも「連合軍の内紛 [Colition Strife]」が有効であると、連合軍ユニットの活性化

## 8. 移動 [MOVEMENT]

### 8. 1 ユニットが移動できる時 [When Units May Move]

**8. 1 1** 戦闘ユニットは、そのヘクスがオペレーション又はイベント中、移動のために活性化されるときに移動できます。各ヘクスが移動のために活性化されるに連れて、移動マーカーを取り去ります。注釈：移動の目的において、大英帝国予備ボックス、北アフ

リカ予備ボックス、東部戦線ボックス、バルカン戦線ボックスは、「ヘクス」として扱います。これらのボックス内に置かれた移動マーカーは、移動のために（のみ）ボックス内のいずれか又は全ユニットを活性化させます。

## 8. 2 移動のコスト [Movement Costs]

8. 2 1 全てのヘクスは、地形タイプにかかわらず、進入するために1移動ポイントがかかります。ユニットは、単一のアクション・ラウンドに、決してその移動力を超えて移動できません。

## 8. 3 移動の制限 [Movement Restrictions]

8. 3 1 移動は、ヘクスからヘクスでなければなりません。ヘクスは、飛ばすことができません。ユニットは、決して敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。ユニットは、内部に名称を欠く部分ヘクス又は複数ヘクスに進入できません。枢軸軍ユニットは、侵攻イベントがその橋頭堡内に連合軍の支配マーカーを持たない限り、連合軍の橋頭堡ヘクスに進入できません。

8. 3 2 連合軍ユニット（のみ）は、大英帝国予備ボックスと隣接するいずれかの橋頭堡ヘクスへ／から直接移動できます。例外：もしも連合軍プレイヤーが「ラウンドアップ [Roundup]」イベントをプレイすると、大英帝国予備ボックスといずれかの橋頭堡ヘクスの間を移動するため、再配備移動 (10.0) のみを使用できます。この制限は、ゲーム・ターン3の開始時に破棄されます。

8. 3 3 連合軍ユニット（のみ）は、北アフリカ予備ボックスと隣接するいずれかの橋頭堡ヘクスへ／から直接移動できます。

8. 3 4 枢軸軍ユニット（のみ）は、東部戦線ボックスと隣接するいずれかの隣接へ／から直接移動できます。

8. 3 5 枢軸軍ユニット（のみ）は、バルカン戦線ボックスと隣接するいずれかの隣接へ／から直接移動できます。

8. 3 6 非機械化ユニットは、攻撃マーカーを持つヘクスを移動通過できますが、その移動を終了できません。

8. 3 7 機械化ユニットは、攻撃マーカーを持つヘクスを移動通過できます。機械化ユニットは、その移動を完了したときに攻撃マーカーを創出できませんが、すでに置かれた攻撃マーカーの一部として攻撃できます。もしもこれを行うと、その移動マーカーを失い、代わりに戦闘のために活性化されたと見なされます。注釈：これは、同じアクション・ラウンドにユニットが移動と攻撃の両方ができる唯一の場合です。

8. 3 8 赤で色分けされたヘクス（例：ブレスラウ [Breslau] とダンツィヒ [Danzig]）は、歴史的なソヴィエト軍占領地域をあらわします。連合軍プレイヤーによる「テヘラン [Tehran]」イベントのプレイ後、連合軍ユニットはこれらのヘクスに進入できません。枢軸軍プレイヤーによる「門前の敵 [Enemy at the Gates]」イベントの後、これらのヘクスは両プレイヤーが立ち入り禁止です。

## 8. 4 支配地域 [Zone of Control] (ZOC)

8. 4 1 以下のユニットは、限定補給又は完全補給のどちらかのとき、支配地域を持ちます (11.51)：

- ・機械化軍
- ・機械化軍団

注釈：これらのユニットは、カウンター上の戦車シルエットにより容易に識別されます。

その他のユニットは、支配地域を持ちません。

8. 4 2 支配地域は、橋頭堡を含む、全隣接ヘクス内に伸びます。例外：ZOC は、ノルウェイ国内のクリスチャンサン [Kristiansand] ヘクスとデンマーク国内のヒアツハルス [Hirtshals] とヴィボー [Viborg] ヘクスとの間に伸びません。連合軍のZOCは、東部戦線又はバルカン戦線ボックス内のどちらにも伸びず、枢軸軍のZOCは大英帝国予備又は北アフリカ予備ボックス内のどちらにも伸びません。ZOCは、禁止ヘクスサイド（赤で記載）を越えて伸びません。

8. 4 3 移動しているユニットは、敵ZOCに進入した瞬間に停止しなければなりません。ユニットは、1つの敵ZOCから直接他のそれへ移動できず、敵ZOCを通して退却又は補給をたどることができません。友軍ユニットは、退却と補給についてのみ、敵ZOCを無効にします。

## 9. 0 戦闘 [COMBAT]

### 9. 1 ルールの概要 [General Rules]

攻撃マーカーを持つ活性化ヘクス内の戦闘ユニットのみが、攻撃を実施できます。各戦闘が解決されるに連れて、攻撃マーカーを取り去ります。

9. 1 1 戦闘中、活性プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、非活性プレイヤーは防御側と呼ばれます。

9. 1 2 各戦闘は、1つのみの防御ヘクスを含むことができます。隣接ヘクス内で攻撃マーカーの下にあるいかなる数のユニットも、同じ攻撃に参加するために統合できます。

9. 1 3 単一ヘクス内で活性化された複数のユニットは、同じ戦闘に参加する必要はなく、異なる隣接ヘクスを攻撃できます。

9. 1 3 1 ドイツ軍の機械化ユニットは、「ロンメル [Rommel]」イベントがプレイされていない限り、フランス国内の連合軍橋頭堡ヘクスの攻撃に参加できません。

9. 1 4 各ユニットは、アクション・ラウンド毎に1つの攻撃のみに参加できます。ユニットの攻撃力は、複数の戦闘間に分割できません。

9. 1 5 「0」の攻撃力を持つユニットは、自身又は他のユニットと共に攻撃できます。もしもこれらが他のユニットと共に攻撃すると、攻撃の攻撃値 (9.23) には何も加えませんが、損失を吸収することはできます。もしもそれ自身によって攻撃すると、攻撃は1対3のコラムで解決されます。



9. 1 6 戦闘に参加している攻撃ユニットのみが、損失を受ける又は前進できます。もしも攻撃ヘクス内に非参加ユニットがあると、損失を受ける又は前進は認められません。

9. 1 7 同じ陣営の異なる国籍のユニットは、攻撃ヘクスの1つが両国籍のユニットを含む場合にのみ、同じ戦闘で攻撃できます。この要件を満たすには1 攻撃ヘクスのみが必要で、同じ攻撃に含まれる他のヘクスは、複数国籍ヘクス内と同じ国籍からのいずれかのユニットを含むことができます。

## 9. 2 戦闘の解決 [Combat Resolution]

### 9. 2 1 戦闘解決のシーケンス [Combat Resolution Sequence]

1. 戦闘の指定
2. 戦闘比の判定
3. コラム・シフトの適用
4. 戦闘カードのプレイと選択
5. 結果の判定
  - a. 損失を受ける
  - b. 戦闘勝者の判定
  - c. 退却と戦闘後前進

9. 2 2 戦闘の指定 [Designate the Combat] : 攻撃側は、どのユニットが防御ヘクスを攻撃するか指定します。

9. 2 3 戦闘比の判定 [Determine the Combat Odds] : 攻撃側は、自軍攻撃の攻撃値 (AV) を決定するため、攻撃している自軍ユニットの攻撃力を合計します。防御側は、自軍防御の防御値 (DV) を決定するため、防御している自軍ユニットの防御力を合計します。戦闘結果表 (CRT) 上で、AV 対 DV の比を計算します。端数は、常に防御側有利、すなわち切捨て、で丸められます。7 対 1 を超える比は 7 対 1 コラムで解決され、1 対 3 未満の比は 1 対 3 コラムで解決されます。

9. 2 4 コラム・シフトの適用 [Apply Column Shifts] : 戦闘比がシフトし得る 4 つの方法があります。

9. 2 4 1 連合軍プレイヤーは、自身の選択で使用可能な TAC 航空地上支援 (14.31) と SAC 航空絨毯爆撃 (14.22) 任務を置くことができます。これらは、常に戦闘比を増加させます。

9. 2 4 2 次に、コラム・シフトは、地形効果チャート (TEC) を使用して適用します。これらは、常に戦闘比を減少させます。

9. 2 4 3 もしも攻撃マーカーの下にある友軍ユニットが、少なくとも 1 つの機械化ユニットを含み、攻撃されているヘクスが敵の機械化又は要塞のユニットを含まなければ、右へ 1 コラム・シフトさせます。

9. 2 4 4 もしも連合軍プレイヤーがヒトラー [Hitler] マーカーを含んでいるヘクスを攻撃すると、左へ 1 コラム・シフトさせます。

9. 2 4 5 攻撃マーカーの下にある非補給下 (OOS) ユニットの、左へ 1 コラム・シフトさせます。

9. 2 5 戦闘カードのプレイと選択 [Play and Select Combat Cards] : 攻撃側は、戦闘の条件を満たすいずれか 1 枚の戦闘カードをプレイできます。加えて、攻撃側は、自身の前にある、資格を持ついずれかの戦闘カードを使用するために選択できます。攻撃側が全ての自軍攻撃カードをプレイと選択した後、防御側は攻撃側について述べた同じ手順を使用して、戦闘カードのプレイと選択の機会を持ちます。OOS ユニットの、いかなる戦闘カードの特典も受けられません。

9. 2 6 サイの目修正 (drm) の判定 [Determine Die Roll Modifier] : 各プレイヤーは、この戦闘についての最終 drm を判定するため、自身がプレイした戦闘カードを調べます。このステップは、個々に同時に実施されます。

9. 2 6 1 アメリカ第 7 軍によって行われる攻撃は、連合軍プレイヤーによってプレイ又は選択された戦闘カードについての正の修正に加えて、+ 1 drm を受け取ります。この修正は、枢軸軍の「パットン罷免 [Patton Sacked]」のプレイによって無効になります。連合軍の「パットン復職 [Patton Reinstated]」のプレイ後、アメリカ第 3 軍はゲームの残りについて同じ + 1 drm を受け取ります。

9. 2 6 2 ノルウェイからデンマーク、デンマークからノルウェイへの連合軍の攻撃は、枢軸軍プレイヤーによってプレイ又は選択された戦闘カードについての負の修正に加えて、- 2 drm を被ります。

9. 2 6 3 完全にライン [Rhine] 川ヘクスサイド (ダークブルー) を越えて行われた連合軍の攻撃は、枢軸軍プレイヤーによってプレイ又は選択された戦闘カードの負の修正に加えて、- 2 drm を被ります。これは、河川ヘクスサイドについての 1 コラム・シフトに追加されます。連合軍の「ライン川橋頭堡 [Rhine Bridgehead]」イベントのプレイ後、ゲームの残りについて - 2 drm は無効となります。

9. 2 7 結果の判定 [Determine Results] : 攻撃側はサイを 1 つ振り、drm によって修正し、戦闘結果表を調べます。「1」未満の出目は「1」として扱われ、「6」を超える出目は「6」として扱われます。2 つの数字の最初のそれは、攻撃側が受けるステップ損失の数で、2 つの数字の 2 つ目のそれは防御側が受ける損失です。もしも超過する損失があれば、無視されます。

## 9. 3 損失を受ける [Taking Losses]

9. 3 1 攻撃側と防御側の両者は、ここでそれぞれの戦闘損失を適用させなければなりません。攻撃側が最初に自身の損失を適用し、次に防御側です。損失は、完全戦力ユニットをその減少面に裏返すか、又は減少戦力ユニットを除去することにより受けます。除去されたユニットは、マップから取り去られます。



**9.32** 除去された減少戦力の軍は、直ちに現在のヘクス内で、予備ボックスからの同国籍の完全又は減少戦力の軍団に置き換えることができます。例外：連合軍の第1空挺軍は、連合軍空挺軍団によってのみ置き換えることができます。

**9.321** 「オーヴァーロード [“Overlord”]」又は「ラウンドアップ [“Roundup”]」の橋頭堡ヘクスまで補給をたどっている連合国の軍は、大英帝国予備ボックス内の軍団で置き換えることができます。

**9.322** その他の橋頭堡ヘクスへ補給をたどっている連合国の軍は、北アフリカ予備ボックスからの軍団で置き換えることができます。

**9.323** ドイツの軍は、OKW 予備ボックス内の軍団で置き換えることができます。東部戦線ボックス又はバルカン戦線ボックス内のドイツ軍団は、ドイツの軍を置き換えることができません。

**9.34** 以下のユニットは、除去後に軍団によって置き換えることができません。：ドイツの要塞ユニットとイタリアの軍。

**9.35** いかなる軍団も、制限なしで同国籍の軍を置き換えることができます。

**9.36** 除去された軍を軍団に置き換えることは、完全に任意です。それを行うことに失敗しても罰則はなく、除去された軍ユニットは直ちに補充ポイント (12.4) で再建する資格を持ちます。

## 9.4 退却 [Retreats]

**9.41 戦闘勝者の判定 [Determine Combat Winner]**：高い数字のステップ損失を与えたプレイヤーが、戦闘に勝利します。もしも両プレイヤーが同じ数のステップ損失を与えたら、どちらのプレイヤーも戦闘に勝利しません。

**9.42** もしも攻撃側が戦闘に勝利すると、戦闘に生き残った全ての防御ユニットは、各陣営によって取り去られたステップ損失の数にかかわらず、退却しなければなりません。攻撃ユニットは、たとえ戦闘に敗北しても、決して退却しません。

**9.43** もしも防御側が戦闘に敗北したら、そのユニットは戦闘でのステップ損失の差に相当するヘクス数を退却しなければなりません。退却の最初のヘクスは、友軍補給源 (連合軍：11.2、枢軸軍：11.3) の方向でなければなりません。もしもステップ損失の数が同じであれば、どちらの陣営も前進又は退却しません。

**9.44** ユニットは、一定の状況下で退却しないことを選択できます。

**9.441** アルパイン、森林、湿地、山岳のヘクス内のユニットは、追加の1ステップ損失を受けることにより、退却しないことを選択できます。要塞ユニットと共にスタックした枢軸軍ユニットは、追加の1ステップ損失を受けることにより、退却しないことを選択できます。

**9.45** 大英帝国予備ボックス又は北アフリカ予備ボックスに隣接する橋頭堡ヘクス内の連合軍ユニットは、その予備ボックスへ退却できます。この方法で退却すると、防御側が退却を要求されたい

かなるヘクス数も満たします。

**9.46** 退却するユニットは：

- ・敵ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。
- ・スタッキング限度を破ってヘクスを通過退却できますが、その退却を超過スタック状態で終了できません。
- ・可能であれば、友軍支配下ヘクスを通して退却しなければならず、もしも不可能であれば、カラの敵支配下ヘクス内へ退却できます (これらは、退却通過する敵支配下ヘクスの支配を獲得せず、退却を終了した敵支配下ヘクスの支配を獲得する)。
- ・可能であれば、その退却を補給下で終了しなければなりません。
- ・元々の防御ヘクスへ戻る退却はできません。
- ・もしも複数ヘクス退却していたら、元々の防御ヘクスに隣接させてその退却を終了できません。
- ・敵 ZOC を通過して退却できません。
- ・複数のユニットが退却しているとき、異なるヘクスへ退却できません。
- ・ユニットが合法的に移動できないヘクス内には退却できず、もしもそれを強制されたら代わりに除去されます。
- ・もしも枢軸軍であれば、東部戦線ボックス又はバルカン戦線ボックス内へ退却できません。

**9.47** 要求された退却を実行できないか、又は退却を無効にできないユニットは、代わりに除去されます。

**9.48** もしも防御ユニットが同じアクション・ラウンドの後の方で攻撃されるヘクス内に退却したら、戦闘にその攻撃力を加えません。加えて、もしも攻撃側によって少なくとも1ステップ損失が与えられたら、すでに退却していたユニットを直ちに除去します。これらは、ステップ損失を満たしていることに対してカウントしません。

**9.49** あるヘクスからの退却は、攻撃側がカラのヘクス内へ前進しない限り、そのヘクスの支配を他方の陣営に変更させません (9.56)。

## 9.5 戦闘後前進 [Advance After Combat]

**9.51** もしも攻撃側が戦闘に勝利したら、防御側が退却した後、攻撃側のユニットは戦闘でのステップ損失の差に一致するヘクス数を前進できます。前進の最初のヘクスは、常に防御側が元々占めていたヘクスでなければなりません。

**9.52** 前進しているユニットは、アルパイン、森林、湿地、山岳のヘクスに進入した瞬間に停止しなければなりません。前進しているユニットは、敵 ZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません。これらは、1つの敵 ZOC から他のそれへ移動できません。連合軍ユニットは、常に橋頭堡ヘクスを退出する瞬間に停止しなければなりません。

**9.53** 侵攻イベントのプレイ後、その橋頭堡ヘクスにカラのヘクスが隣接すると、連合軍ユニットは1ヘクス前進できます (8.31を参照)。

**9.54** 侵攻イベントの後、枢軸軍ユニットは連合軍の支配マーカを含んでいる橋頭堡ヘクス内に前進できます。

9.55 前進しているユニットは、敵ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。

9.56 前進しているユニットは、進入するヘクスの支配を獲得します。

## 10. 再配備 [REDEPLOYMENT]

10.1 再配備 (RD) は、友軍支配下のヘクスを通過して、又は予備ボックス、東部戦線ボックス、バルカン戦線ボックスへ／から、ユニットを長距離移動させるために使用されます。

10.2 ユニットの再配備は、プレイヤーが戦略カードを再配備ポイントのためにプレイするとき毎に RD できます。1 アクション・ラウンドに使用可能な再配備ポイントの数は、プレイされた戦略カードの数値に一致します (1 から 4)。1 つの完全又は減少戦力の軍団又は連合軍の飛行場マーカーを移動させるため、1 ポイントがかかります。1 つの完全又は減少戦力の軍又はヒトラー・マーカー (16.41) を移動させるため、3 ポイントがかかります。

10.3 再配備ポイントは、プレイヤーが望むように、異なる国籍又はヘクスの間で分割できます。

10.4 ユニットの再配備は、そのヘクスから他の友軍支配下で補給下のヘクスまで、陸上によって RD できます。2 つのヘクス間のルートは、友軍支配下ヘクスにのみ進入できます。ユニットは、敵支配地域に進入した瞬間、その再配備を直ちに終了しなければなりません。

10.5 ユニットの再配備は、1 つの友軍支配下港湾ヘクスから他の友軍支配下港湾ヘクスまで、海上によっても RD できます。海上によって RD するユニットは、その移動を友軍支配下港湾ヘクス内で開始して終了しなければなりません。



10.51 ベルゲン [Bergen]、スタヴァンゲル [Stavanger]、オスロ [Oslo] の港湾内の枢軸軍ユニットは、コペンハーゲン [Copenhagen]、キール [Kiel]、ブレーメン [Bremen] の港湾へのみ RD できます。

10.52 大西洋と北海に面した港湾内の枢軸軍ユニットは、地中海の港湾に RD ができず、逆もまた同様です。

10.6 各アクション・ラウンドに、複数の RD ができるユニットはありません。ユニットは、同じアクション・ラウンドに陸上 (10.4) と海上 (10.5) の再配備を統合できません。要塞ユニットは、再配備できません。OOS ユニットの再配備は、再配備できません。

10.7 連合軍ユニットは、大英帝国予備ボックスと北アフリ

カ予備ボックスへ／から直接 RD できます。連合軍ユニットは、どちらかの予備ボックスと連合軍支配下の橋頭堡又は港湾ヘクスへ／からも RD できます。

10.8 ドイツ軍ユニットは、東部戦線ボックス、バルカン戦線ボックス、OKW 予備ボックスへ／から RD できます。ドイツ軍ユニットは、東部戦線ボックス、バルカン戦線ボックス、OKW 予備ボックス、いずれかの補給下で枢軸軍支配下ヘクスへ／からも RD できます。イタリア軍ユニットは、バルカン戦線ボックスへ／から RD できます。イタリア軍ユニットは、バルカン戦線ボックスと補給下で枢軸軍支配下ヘクスへ／からも RD できます (ルール 13 に従う)。

10.9 連合軍の空挺軍団と連合軍の第 1 空挺軍は、特殊な再配備能力を持ちます。これらの 2 ユニットの (のみ) は、大英帝国予備ボックスと補給下で連合軍支配下のいずれかのヘクスへ／から再配備できます。

## 11. 補給 [SUPPLY]

### 11.1 補給の判定 [Supply Determination]

大部分のアクションを実行するため、ユニットは補給下でなければなりません。補給は、以下の際に判定されます。:

- ・移動、戦闘、再配備のために活性化、又は補充ポイントを使用する瞬間に。
- ・防御側について戦闘中に。
- ・各陣営について損耗フェイズ中に。

### 11.2 連合軍の補給源 [Allied Supply Sources]

11.21 連合軍ユニットについての補給源は、大英帝国予備ボックスと北アフリカ予備ボックスです。加えて、パリ [Paris] とナポリ [Naples] は、連合軍の支配下である限り、連合軍の補給源として機能します。



### 11.3 枢軸軍の補給源 [Axis Supply Sources]

11.31 ドイツ軍ユニットについての補給源は、ドイツ国内の工業都市ヘクスです。これらは、ベルリン [Berlin]、ブレスラウ [Breslau]、ミュンヘン [Munich]、ルール [Ruhr] です。





1 1. 3 2 ザルツブルク [Salzburg] は、「アルプス要塞 [Alpenfestung]」イベントのプレイ後に (のみ)、ドイツ軍ユニットについての補給源になります。



1 1. 3 3 イタリア降伏前のイタリア軍ユニットについての補給源は、ローマ [Rome] です。



1 1. 3 4 ミラノ [Miran] は、「イタリア社会共和国 [Italian Social Republic]」イベントのプレイ後に (のみ)、イタリア軍ユニットの補給源になります。

#### 1 1. 4 補給をたどる [Tracing Supply]

1 1. 4 1 ユニットの補給下になるため、無制限な数の友軍支配下ヘクスを通して、友軍補給源まで補給をたどらなければなりません。補給は、たどっているユニットが合法的に進入できるヘクスを越えてたどらなければなりません。

1 1. 4 2 ユニットの補給は、敵が占めるか否かにかかわらず、敵支配下のヘクスを通過して補給をたどれません。

1 1. 4 3 ユニットの補給は、友軍支配下の港湾ヘクスまで、次いで補給源へ直接補給をたどることができます。ユニットは、友軍支配下の港湾ヘクスまで、次いで陸路で補給源まで補給をたどることもできます。補給線をたどる中で、2つまでの港湾を含めることができます。注釈：連合軍ユニットは、スヘルデ [The Scheldt] ヘクスも連合軍支配下でない限り、連合軍支配下のアントワープ [Antwerp] を通して補給をたどれません。

1 1. 4 4 侵攻イベントのプレイ後、戦略カードと同じ名前を持つマーキーを含んでいる橋頭堡ヘクスは、連合軍支配下の港湾ヘクスと見なされます。



#### 1 1. 5 補給状態 [Supply Status]

1 1. 5 1 補給状態は、友軍補給源からユニットまでの距離によって測られます。

友軍補給源又は友軍補給源へ直接たどることができる港湾のどちらからか3ヘクスまでにあるユニットは、**完全補給下**です。完全補給下のユニットは、移動と戦闘の両方について活性化するため、ヘクス毎に1 OPSがかかります。例外：「連合軍の内紛 [Colition Strife]」が有効である連合軍ユニット。

1 1. 5 2 友軍補給源から3ヘクスを超えているユニット、又は友軍支配下の港湾又は複数港湾を介して補給をたどるユニットは、**限定補給下**です。限定補給下のユニットは、攻撃マーキー (移動マーキーではない) の下で活性化するため、ヘクス内のユニット毎に1 OPSがかかります。ヘクスを活性化させるための完全なコストを消費しなければならず、さもなければ攻撃マーキーを置くことができません。

1 1. 5 3 補給状態は、一定のイベント・カードのプレイによって変更し得ます。

#### 1 1. 6 非補給下 (OOS) の罰則 [Out of Supply (OOS) Panalties]

1 1. 6 1 OOS のユニットは、移動と戦闘の両方のために活性化するため、ヘクス毎ではなく、ユニット毎に1 OPSがかかります。

1 1. 6 2 OOS ユニットの再配備移動を使用できません。

1 1. 6 3 OOS ユニットの攻撃しているときに左への1 コラム・シフトを受けます (9.245)。OOS ユニットの攻撃又は防御しているときのどちらでも、戦闘カードの特典を受けられません。

1 1. 6 4 OOS ユニットの補充を受けられません。

#### 1 1. 7 損耗 [Attrition]

1 1. 7 1 自陣営の損耗フェイズ中に OOS のユニットは、除去されます。例外：友軍の要塞ユニットを含む友軍支配下ヘクスは、除去されません。

1 1. 7 2 損耗フェイズ中、OOS であることで友軍戦闘ユニットが除去されるようなカラのヘクスは、敵支配下になります。

### 1 2. 補充 [REPLACEMENTS]

#### 1 2. 1 補充ポイント [Replacement Points] (RP)

戦略カードをプレイし、補充ポイントのアクション・ラウンドの実施を宣言することにより、プレイヤーは補充ポイントを受け取ります。いったん獲得された補充ポイントは、直ちに消費しなければなりません。補充ポイントは、アクション・ラウンドからアクション・ラウンド又はターンからターンへと蓄積できません。消費しなかった補充ポイントは、失われます。

## 1 2. 2 補充のコスト [Replacement Costs]

補充コストは、両陣営と各国籍について同じです。ステップを補充するため、以下がかかります。:

- ・軍団ステップの補充 1/2 (半分) RP
- ・軍又は要塞ステップの補充 1 (完全) RP

## 1 2. 3 ユニットの再建 [Re-creating Units]

除去されたユニットは、単一の補充ポイント・アクション・ラウンドで、減少又は完全戦力のどちらかで再建できます。

**1 2. 3 1** 再建された連合軍ユニットは、大英帝国予備ボックス、北アフリカ予備ボックス、いずれかの連合軍支配下の橋頭堡ヘクスに置くことができます。

**1 2. 3 2** 再建されたドイツ軍ユニットは、OKW 予備ボックス、東部戦線ボックス、バルカン戦線ボックス、ドイツ国内のいずれかの補給源 (11.31) に置くことができます。

**1 2. 3 3** 再建されたイタリア軍ユニットは、バルカン戦線ボックス又はイタリア国内のいずれかの工業都市ヘクスに置くことができます。「イタリア社会共和国 [Italian Social Republic]」のプレイ後、再建されたイタリア軍ユニットは、ミラノ [Milan] に置かなければなりません。注釈: 13.3 を参照。

**1 2. 3 4** いくつかのユニットは、決して補充を受けられません。これらは、ユニット・カウンター右手側の黒いドットで表示されます。



## 1 2. 4 補充の制限 [Replacement Restrictions]

以下の制限は、RP の消費に適用します。:

- ・イタリアの降伏 (13.2) 後、枢軸軍プレイヤーは、「イタリア社会共和国 [Italian Social Republic]」イベントのプレイまで、イタリアの軍団を再建するために RP を消費できません。
- ・枢軸軍プレイヤーは、補充ポイント・アクション・ラウンド毎に、機械化とルフトヴァッフェのユニットに最大 2 RP を消費できます。この限度は、「生産の奇跡 [Production Miracle]」イベントのプレイ後、3 に増加します。この制限は、枢軸軍プレイヤーが RP を受け取る枢軸軍のイベントに適用しません。
- ・ドイツ軍の要塞ユニットは、もしも連合軍ユニットが隣接ヘクス内に存在すると、補充を受けられません。いったん除去されたドイツ軍の要塞ユニットは、再建できません。

## 1 3. イタリア [ITALY]

### 1 3. 1 イタリア降伏の前 [Before Italian Surrender]

イタリア降伏の前、イタリア軍ユニットは、シシリー／イタリア、イタリアに隣接するヘクス、コルシカ／サルジニアの島しょ、バルカン戦線ボックスでのみ機能できます。もしもその他のヘクスへの退却を強制されたら、そのイタリア軍ユニットは除去されます。ドイツの軍ユニットは、「イタリア軍の武装解除 [Italian Disarmament]」イベントのプレイまで、アルノ [Arno] 川の南の

イタリア／シシリー内のヘクスに進入できません。

### 1 3. 2 イタリアの降伏 [Italian Surrender]

イタリアの降伏は、連合軍がシシリー／イタリア国内の少なくとも 8 ヘクスを支配する、いずれかの連合軍アクション・ラウンド終了時に誘発されます。マップから全てのイタリア軍ユニットを取り去ります。

### 1 3. 3 イタリアの降伏後 [After Italian Surrender]

イタリアの降伏後、イタリア軍ユニットは再建できません。「イタリア社会共和国 [Italian Social Republic]」イベントがプレイされる時、イタリアの軍団はゲームの残りについて、各ターンに 1 つの割合で再建できます。イタリアの軍は、イタリア降伏後は再建できません。

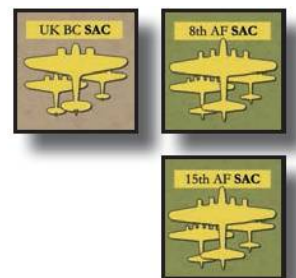
## 1 4. 空軍 [AIR POWER]

### 1 4. 1 マーカーの配置 [Marker Placement]

空軍フェイズ中、連合軍プレイヤーは、自軍の SAC マーカーを SAC 任務に、自軍の TAC マーカーを TAC 任務に割り当てます。これらのマーカーは、マップ上に記載された連合軍航空任務チャート上に直接置かれます。

### 1 4. 2 戦略空軍 [Strategic Air Power] (SAC)

連合軍プレイヤーは、2 つの SAC マーカー (UK 爆撃機軍団 [BC], US 第 8 空軍 [AF]) でゲームを開始します。3 番目の SAC マーカーである US 第 15 空軍は、連合軍の増援として使用可能になります。SAC マーカーは、以下の任務に割り当てることができます。:



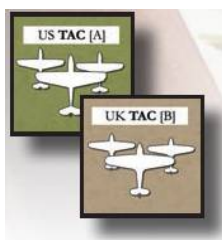
SAC 任務	効果
産業攻撃:	この任務を実行している各 SAC マーカーは、戦略カード引きフェイズ中に枢軸軍の手札規模を 1 枚ずつ減少させます (4.2)。
国家基盤攻撃:	この任務を実行している各 SAC マーカーは、総合記録欄上でドイツの国家基盤合計を 1 ずつ減少させます (15.1)。
石油生産攻撃:	この任務を実行している各 SAC マーカーは、現行ターン中の枢軸軍 RP アクション・ラウンドの数値を 1 ずつ減少させます。
絨毯爆撃:	1 つの連合軍の攻撃を 3 R シフトさせます。いずれかの連合国籍によって行われる攻撃を修正できます。

**14.21** 連合軍プレイヤーは、1943年のいずれかの単一 SAC 任務に最大1枚の SAC マーカーを割り当てることができ、1944年のいずれかの単一 SAC 任務に2枚までの SAC マーカーを割り当てることができ、1945年のいずれかの単一 SAC 任務に無制限な枚数の SAC マーカーを割り当てることができます。

**14.22** 絨毯爆撃任務は、攻撃側が攻撃ヘクスを指定した後、マップ上に置かれます (9.241)。単に SAC マーカーを取り上げ、攻撃マーカーの上部に置きます。絨毯爆撃任務は、「航空優勢 [Air Superiority]」の効果と統合して、連合軍の攻撃に3R シフトと+1 drm の両方を与えることができます。各アクション・ラウンドに、最大1絨毯爆撃任務が発生し得ます。絨毯爆撃任務は、TAC 地上支援任務と統合して攻撃を修正できません。戦闘の修正後、その SAC マーカーはマップから取り去られ、次の空軍フェイズ中にプレイに復帰します。

### 14.3 戦術空軍 [Tactical Air Power] (TAC)

連合軍プレイヤーは、全4枚の TAC 航空マーカー (US-A、US-B、UK-A、UK-B) でゲームを開始します。TAC マーカーは、以下の任務に割り当てることができます。:



TAC 任務	効果
地上支援:	1つの連合軍の攻撃を1Rシフトさせます。各アクション・ラウンドに一度使用できます。同国籍のユニットによって行われた攻撃のみを1シフトできます。攻撃毎に、最大2シフト(1US、1UK)です。空挺ユニットは、どちらの国籍としても機能できます。
妨害: (機銃掃射)	枢軸軍ユニットは、連合軍の妨害マーカーから4ヘクス以内のヘクスへ再配備できません。連合軍の妨害マーカーから4ヘクス以内の枢軸軍 ZOC も、無効になります。

**14.31** 地上支援任務は、攻撃側が攻撃ヘクスを指定した後にマップ上に置かれます (9.241)。単に SAC マーカーを取り上げ、攻撃マーカーの上部に置きます。地上支援マーカーは、大英帝国予備ボックス又は北アフリカ予備ボックスのどちらかに隣接するヘクス内、又は飛行場マーカーから3ヘクス以内に置くことができます。地上支援任務は、連合軍の攻撃に1Rシフトと+1drmの両方を与えるため、「航空優勢 [Air Superiority]」の効果と統合できます。地上支援任務は、SAC 絨毯爆撃任務と統合して攻撃を修正できません。戦闘を修正した後、その TAC マーカーはマップから取り去られ、未来の連合軍アクション・ラウンドに再び戦闘を修正するための資格を持ちます。

**14.32** 妨害任務は、空軍フェイズの終了時にマップ上に置かれます。これらは、いずれかの恒久航空基地又はマップ上の飛行場マーカーの上部に置かれます。これらは、アクション・フェイズの終了時までマップ上に留まります。アクション・フェイズの終了後、妨害任務を実行しているいかなる TAC マ



ーカーもマップから取り去られ、次の空軍フェイズ中にプレイに復帰します。妨害範囲をたどっているとき、航空基地マーカーを持つヘクスはカウントしませんが、橋頭堡ヘクスはカウントします。

### 14.4 連合軍の飛行場 [Allied Airfields]

連合軍プレイヤーは、2つの恒久航空基地を大英帝国予備ボックス内に1つ、北アフリカ予備ボックス内に1つ持ちます。連合軍プレイヤーは、2枚の機動飛行場マーカーも持ちます。飛行場マーカーは、空軍フェイズの開始時、マーカーが割り当てられる前に移動できます。これらは、再配備 (10.2) を使用して配置転換もできます。枢軸軍ユニットに隣接しない、いずれかの連合軍支配下ヘクスに移動できます。もしも連合軍飛行場マーカーを含んでいるヘクスが枢軸軍ユニットによって占められると、マーカーを取り上げて最寄りの連合軍支配下橋頭堡ヘクス、大英帝国予備ボックス、北アフリカ予備ボックス内に置きます (連合軍プレイヤーの選択)。



## 15. 国家基盤の崩壊 [INFRASTRUCTURE COLLAPSE]

### 15.1 枢軸国の戦争経済状況は、総合記

録欄上で「ドイツ国家基盤」[“German Infrastructure”] マーカーを使用して管理されます (3.13を参照)。ドイツの国家基盤は、以下の方法で減少し得ます。

- ・連合軍の戦略爆撃
- ・連合軍のイベント・カード
- ・工業センターの喪失



空軍フェイズの終了時、マップの「国家基盤攻撃」[“Attack Infrastructure”] 任務ボックス内の各連合軍 SAC マーカーは、ドイツの国家基盤を1ずつ減少させます。

以下の連合軍イベント・カードは、ドイツの国家基盤を1ずつ減少させます。:「ハンブルグ炎上爆撃 [Hamburg Firebombing]」と「ダムバスターズ [Dambusters]」の各プレイ。

以下の連合軍イベント・カードは、ドイツの国家基盤を2ずつ減少させます。「ストラングル [Strangle]」、「サンダークラップ [Thunderclap]」。

連合軍の工業センター・ヘクスの占領は、ドイツの国家基盤を1ずつ減少させます。損失は、たとえそのヘクスがドイツ軍によって後に奪回されても永久です。

### 15.2 ドイツの国家基盤がゼロ (0) に達したとき、枢軸国の戦争経済は崩壊します。国家基盤の崩壊:

- ・「生産の奇跡 [Production Miracle]」、「装甲再建 [Panzer Refit]」、「合成燃料の備蓄 [Synthetic Fuel Reserve]」、「V-1 ぶんぶん爆弾 [V-1 Buzzbombs]」、「V-2 ロケット [V-2 Rockets]」、「電動 U ボート [Electro U-Boats Unleashed]」のプレイを無効/妨げます。
- ・枢軸軍の手札規模を永久に2だけ減少させます。
- ・未来の全ての枢軸軍 RP アクション・ラウンドについて、1VPを減少させます。



## 1 6. 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

### 1 6. 1 勝利ポイント [Victory Points]

勝利は、総合記録欄上の勝利ポイント・マークの位置によって判定されます。

勝利ポイント合計は、以下の3つの方法の1つで変化します。:

- ・勝利ポイント・ヘクスの支配が変更されるとき、
- ・一定の戦略カードのプレイを通して、
- ・枢軸軍の RP カードのプレイ (6.42 を参照)。



枢軸軍プレイヤーが勝利ポイントを獲得するとき、総合記録欄上で直ちに VP レベルを1ずつ増加させます。連合軍プレイヤーが勝利ポイントを獲得するとき、総合記録欄上で直ちに VP レベルを1ずつ減少させます。

### 1 6. 2 自動的勝利 [Automatic Victory]

連合軍: 連合軍プレイヤーは、もしもいずれかのターンの勝利判定フェイズ中に VP 合計が0であると、自動的勝利で勝ちます。連合軍プレイヤーは、もしもベルリン [Berlin] ヘクスを支配し (連合軍の「スターリンの裏切り [Stalin Betrayed Event]」イベントのプレイ後にのみ可能)、ヒトラー・マークが除去されていても勝ちます。

枢軸軍: もしも連合軍プレイヤーが「ハスキー [Husky]」イベントのプレイによってゲームを開始していたら、枢軸軍プレイヤーは1944年秋季节ターンの終了時にマルセイユ [Marseilles]、パリ [Paris]、ローマ [Rome] のヘクスを支配すると、自動的勝利で勝ちます。もしも連合軍プレイヤーが「ラウンドアップ [Roundup]」イベントのプレイによってゲームを開始していたら、枢軸軍プレイヤーは1944年春季ターンの終了時にマルセイユ [Marseilles]、オスロ [Oslo]、ルール [Ruhr] のヘクスを支配すると、自動的勝利で勝ちます。

### 1 6. 3 キャンペーン・ゲームの勝利 [Campaign Game Victory]

キャンペーン・ゲームは、もしも一人のプレイヤーが自動的勝利を達成するか、又は1945年秋季节ターンの終了時に終わります。後者の場合、最終ターンの終了までに連合軍プレイヤーが自動的勝利を達成することに失敗していたら、枢軸軍プレイヤーが勝利します。引き分けはありません。

### 1 6. 4 ヒトラー [Hitler]

1 6. 4 1 ヒトラー・マークは、ベルリン [Berlin] ヘクス内で開始します。このマークは、再配備 (RD) 以外で移動できず、ドイツ軍補給源の間でのみ配置転換できます。一定のイベント・カードのプレイは、ヒトラー・マークを除去し得ます (16.43)。



1 6. 4 2 ヒトラー・マークは、スタッキングに対してカウントしません。戦闘では、連合軍の攻撃を1コラム左にシフトさせます。

1 6. 4 3 ヒトラー・マークは、以下の4つの方法の1つで、

プレイから永久に除去され得ます。:

- ・もしも連合軍ユニットが、そのヘクスを占めたら。
- ・連合軍プレイヤーによって「ベルリンの陥落 [Fall of Berlin]」イベントがプレイされたとき、マークがベルリン [Berlin] ヘクスに存在すると。
- ・「ワルキューレ [Valkyrie]」イベントのプレイ後、連合軍サイ振り成功の結果として。
- ・枢軸軍の「ヒトラー死去 [Hitler Dies]」イベントのプレイ結果として。

1 6. 4 4 もしもヒトラー・マークが連合軍の「ワルキューレ [Valkyrie]」イベントのサイ振りによって除去されなければ、以下のイベントについての枢軸軍の VP 罰則は、1 (1) から2 (2) へ増加します。: 「ベルリンからの命令 [Orders from Berlin]」、*「東方の大災厄 [Disaster in the East]」*、*「バルカンの大災厄 [Disaster in the Balkans]」*、*「ミンスマイト [Mincemeat]」*。この増加した罰則は、「ヒトラー死去 [Hitler Dies]」イベントのプレイ後に無効となります。

## ERRATA/解明:

### マップ:

- (1) 北イタリアのヘクス「パルマ [Palma]」の綴りは「Parma」です。
- (2) ブレーメン [Bremen] ヘクスは、港湾ヘクスです。
- (3) ジェラ [Gela] とプリッツィ [Prizzi] 間の移動は禁じられます。

### カウンター:

- (1) ラ・ロシェル [La Rochelle] 要塞カウンターは、「強制労働 [Forced Labor]」イベントがプレイされる際、他のドイツ軍要塞ユニットと同じとき、減少戦力でマップ上に置かれます。どうも、カードには含まれなかったようです。オーヴァーロード・シナリオでは、完全戦力でセットアップされます。
- (2) 「ヤルタ [Yalta]」イベント・マークの1つの面上の「-1 VP」と、「秋の霧 [Autumn Mist]」イベント・マークの1つの面上の「+1 VP」は、無視してください。これらは、ゲームの初期版からのものです。

### ルール:

- (1) ルール 6.24 を明確化するため、以下のように修正して読みます。「友軍が占めるヘクスのみが活性化され得ます。移動と攻撃のマークは、決してカラのヘクス内又は敵ユニットを含んでいるヘクス内に置けません。」(訳注: 本文修正済)
- (2) 2.22 で、カナダとポーランドのユニットは、ルールで指定された色ではありません。これらは、プレイテスト・ユニットの色でした。これらの英連邦軍ユニットは、イギリス軍ユニットと全く同じ色です。同様に、イタリア軍ユニットは、ライトとダーク・グリーンではなく、単純にライト・グリーンです (ただし、減少面の帯はダーク・グリーン)。
- (3) ゲーム開始時の連合軍の SAC と TAC マークの使用については、ルール 14.2 を参照してください。これらは、ルール 3.17 で述べた「その他のマーク」と見なされます。
- (4) マップ上の軍管区 [Wehrkreis] (W) スペースへの唯一の影響は、枢軸軍カード #41 で見つけられます。

### プレイヤー補助カード:

- (1) 地形効果チャート上のルール 9.264 の参照は無視します。一時期存在しましたが、現在は存在しないルールです。
- (2) 「German Army Group」は、「Germany Army District」とすべきです。

以上

## 1 7. キャンペーン・ゲーム [CAMPAIGN GAME]

### 1 7. 1 ゲームの期間 [Game Length]

キャンペーン・ゲームは、ターン1（1943年夏季）に開始して、ターン10（1945年秋季）又は自動的勝利（16.2）で終了します。

### 1 7. 2 セット・アップ [Set Up]

連合軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。帯を持つユニットは、減少状態でセット・アップされます。

### 1 7. 3 特別なシナリオ・ルール [Special Scenario Rules]

ありませんが、3.31を参照してください。

## 連合軍のセット・アップ

North Africa Reserve Box	<div>BR Corps XXX  2 2 3</div>	<div>NZ Corps XXX  1 1 3</div>	<div>US Corps XXX  2 2 4</div>	<div>US Corps XXX  2 2 4</div>	<div>AB Corps XXX  1 2 2</div>	<div>FF Corps XXX  1 1 3</div>	<div>POL Corps XXX  1 1 3</div>	
	UK Reserve Box	<div>BR Corps XXX  2 2 3</div>	<div>BR Corps XXX  1 1 3</div>	<div>BR Corps XXX  1 1 3</div>	<div>BR Corps XXX  1 1 3</div>	<div>US Corps XXX  2 2 4</div>	<div>US Corps XXX  2 2 4</div>	<div>CAN Corps XXX  2 2 3</div>

## 枢軸軍のセット・アップ

OKW Reserve Box	<div>GE Corps XXX 2 2 4</div>	Norway		<div>Bergen Bergen 0 3 0</div>	<div>Oslo GE Corps XXX 2 2 4</div>	Denmark	<div>Copenhagen GE Corps XXX 1 1 4</div>	Netherlands	<div>Amsterdam GE Corps XXX 1 1 4</div>
Germany	Berlin			Aachen	The Eifel	The Saar	Freiburg		
	<div>GE Corps XXX 1 1 4</div>	<div>Berlin Berlin 0 3 0</div>	<div>HITLER HITLER HITLER</div>	<div>Aachen Aachen 0 2 0</div>	<div>The Eifel The Eifel 0 1 0</div>	<div>The Saar The Saar 0 2 0</div>	<div>Freiburg Freiburg 0 1 0</div>		
France	Brest	Bordeaux	Falaise	Paris	Amiens				
	<div>Brest Brest 0 2 0</div>	<div>1st ARMY XXXX 2 3 3</div>	<div>7th ARMY XXXX 2 3 3</div>	<div>GE Corps XXX 1 1 4</div>	<div>SS Pz Corps XXX 3 3 4</div>				
	Ostend	Channel Ports	Avignon	Marseilles	Toulon	Corsica			
	<div>15th ARMY XXXX 4 4 3</div>	<div>Channel Ports Channel Ports 0 4 0</div>	<div>GE Corps XXX 1 2 4</div>	<div>19th ARMY XXXX 2 3 3</div>	<div>4th ARMY XXXX 2 3 3</div>	<div>5th ARMY XXXX 2 3 3</div>			
Italy	Milan	Oristano	Verona	Ferrara	Cassino	Pescara	Messina	Rome	
	<div>GE Corps XXX 1 2 4</div>	<div>GE Corps XXX 1 1 4</div>	<div>14th ARMY XXXX 3 3 3</div>	<div>10th ARMY XXXX 3 3 3</div>	<div>Cassino Cassino 0 1 0</div>	<div>Pescara Pescara 0 1 0</div>	<div>GE Corps XXX 1 1 4</div>	<div>7th ARMY XXXX 2 3 3</div>	
	Trento	Trieste	Naples	Taranto	Trapani	Enna	Palermo	Gela	Syracuse
	<div>GE Pz Corps XXX 2 2 4</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>	<div>8th ARMY XXXX 2 3 3</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>	<div>GE Pz Corps XXX 2 2 4</div>	<div>GE Corps XXX 1 1 4</div>	<div>6th ARMY XXXX 2 3 3</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>
Balkans Front Box	<div>GE Corps XXX 2 2 4</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>	<div>IT Corps XXX 1 1 3</div>	Eastern Front Box	EMPTY			



## 18. オーヴァーロード・シナリオ [OVERLORD SCENARIO]

### 18.1 ゲームの期間 [Game Length]

オーヴァーロード・シナリオは、ターン4（1944年春季）に開始して、ターン10（1945年秋季）又は自動的勝利（16.2）で終了します。

### 18.2 セット・アップ [Set Up]

連合軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。帯を持つユニットは、減少状態でセット・アップされます。

### 18.3 特別なシナリオ・ルール [Special Scenario Rules]

シナリオ開始時の勝利ポイント合計は18です。シナリオ開始時の枢軸国国家基盤合計は15です。以下のカードは、すでに捨て札パイル内でシナリオを開始します。「U ボート攻勢 [U-Boat Offensive]」、[対潜水艦戦 [Anti-Submarine Warfare]]。両プレイヤーは、残っている使用可能な1943年と1944年のデッキを一緒にしてシャッフルします。連合軍プレイヤーは、その他の8枚を加えて、

手札に「オーヴァーロード [Overlord]」イベント・カードを持ってシナリオを開始しなければなりません。枢軸軍プレイヤーは、その他の8枚を加えて、手札に「V-1 ぶんぶん爆弾 [V-1 Buzzbombs]」イベント・カードを持ってシナリオを開始することを選択できます。注釈：枢軸軍の引きは、空軍フェイズ中の連合軍プレイヤーによる産業爆撃任務へのSAC マーカーの割当数に依存して、小さくなり得ます。

### 18.4 永久に取り去られたカード [Cards Permanently Removed]

連合軍：1、5、6、12、13、18、20、22、24、25、33

枢軸軍：1、7、8、10、11、13、16、17、20

### 18.5 ゲーム・ターン記録欄のイベント・マーカー [Game Turn Track Event Markers]

ターン1：「ハスキー」、「アヴァランチ」、「総統指令第51号」、「アイヒェ」

ターン2：「ヴェモルク襲撃」-1 VP、「シュペーア」、「イタリア社会共和国」

ターン3：「シングル」、「P-51 ムスタング」、「アーギュメント」、「ロネル」

ALLIED SET UP	<div>North Africa Reserve Box</div> <div>7th ARMY XXXX 3 3 4</div> <div>US Corps XXX 2 2 4</div> <div>BR Corps XXX 2 2 3</div> <div>UK Reserve Box</div> <div>BR Corps XXX 2 2 3</div> <div>CAN Corps XXX 2 2 3</div> <div>US Corps XXX 2 2 4</div> <div>POL Corps XXX 1 1 3</div> <div>AB Corps XXX 2 2 2</div>									
	<div>Italy</div> <div>Rome 5th ARMY XXXX 3 3 4</div> <div>Pescara 8th ARMY XXXX 3 3 4</div> <div>Termoli POL Corps XXX 1 1 3</div> <div>Cassino NZ Corps XXX 1 1 3</div> <div>FF Corps XXX 1 1 3</div> <div>UK Reserve Box</div> <div>ALLIED AIRFIELD</div> <div>Foggia</div> <div>ALLIED AIRFIELD</div>									
	<div>1 in each location</div> <div>Vesuve (Beach Head)</div> <div>Oristano</div> <div>Corsica</div> <div>Olbia</div> <div>Cagliari</div> <div>Shingle (Beach Head)</div> <div>Anzio</div> <div>Avalanche (Beach Head)</div> <div>Naples</div> <div>Foggia</div> <div>Auletta-Potenza</div> <div>Bari</div> <div>Brindisi</div> <div>Taranto</div> <div>Pizzo</div> <div>Corligliano-Calabro</div> <div>Messina</div> <div>Enna</div> <div>Palermo</div> <div>Trapani</div> <div>Prizzi</div> <div>Gela</div> <div>Syracuse</div> <div>Husky Beach Heads (both)</div>									
AXIS SET UP	<div>OKW Reserve Box</div> <div>GE Corps XXX 2 2 4</div> <div>Norway</div> <div>Bergen</div> <div>Bergen 0 3 0</div> <div>Oslo</div> <div>GE Corps XXX 2 2 4</div> <div>Denmark</div> <div>GE Corps XXX 1 1 4</div> <div>Netherlands</div> <div>Amsterdam</div> <div>Amsterdam 0 2 0</div>									
	<div>Belgium</div> <div>The Scheldt</div> <div>The Scheldt 0 2 0</div> <div>Balkans Front Box</div> <div>GE Corps XXX 2 2 4</div> <div>Italy</div> <div>IT Corps XXX 0 1 3</div> <div>14th ARMY XXXX 3 3 3</div> <div>GE Pz Corps XXX 2 2 4</div> <div>10th ARMY XXXX 3 3 3</div>									
	<div>Germany</div> <div>Berlin</div> <div>Berlin 0 3 0</div> <div>HITLER</div> <div>Aachen</div> <div>Aachen 0 3 0</div> <div>The Eifel</div> <div>The Eifel 0 2 0</div> <div>The Saar</div> <div>The Saar 0 3 0</div> <div>Freiburg</div> <div>Freiburg 0 2 0</div> <div>Eastern Front Box</div> <div>SS Pz Corps XXX 4 3 4</div>									
	<div>France</div> <div>Brest</div> <div>Brest 0 2 0</div> <div>St. Nazaire</div> <div>St. Nazaire 0 2 0</div> <div>Bordeaux</div> <div>Bordeaux 0 2 0</div> <div>Cherbourg</div> <div>Cherbourg 0 2 0</div> <div>Rennes</div> <div>GE Corps XXX 2 3 4</div> <div>La Rochelle</div> <div>1st ARMY XXXX 2 3 3</div> <div>Falaise</div> <div>7th ARMY XXXX 3 3 3</div> <div>GE Pz Corps XXX 3 3 4</div> <div>Le Havre</div> <div>Le Havre 0 2 0</div>									
	<div>Channel Ports</div> <div>Channel Ports 0 4 0</div> <div>Amiens</div> <div>15th ARMY XXXX 4 4 3</div> <div>Paris</div> <div>GE Pz Corps XXX 3 3 4</div> <div>Narbonne</div> <div>GE Corps XXX 1 1 4</div> <div>Brussels</div> <div>GE Corps XXX 1 1 4</div> <div>Avignon</div> <div>SS Pz Corps XXX 3 3 4</div> <div>Marseilles</div> <div>19th ARMY XXXX 2 3 3</div> <div>Marseilles</div> <div>Marseilles 0 2 0</div>									



## 1 9. 選択ルール [OPTIONAL RULES]

### 1 9. 1 選択枢軸軍のカード引き [Optional Axis Cards Draw]

1944 年冬季の戦略カード引きフェイズ中、枢軸軍プレイヤーは自軍カード・デッキの残りをシャッフルして引く前に、いずれか1枚の1943年又は1944年カードを自身の手札に加えることを選択できます。デザイン・ノート：ゲームのこの段階で選択するため、最も欠くことができない枢軸軍の戦略カードは、「強制労働 [Forced Labor]」でしょう。その後は、二番目に最も価値がある戦略カード・イベントは「大西洋の壁（貼付け師団） [Atlantic Wall (Static Divisions)]」でしょう。1945 年冬季の戦略カード引きフェイズ中、枢軸軍プレイヤーは自軍カード・デッキの残りをシャッフルして引く前に、いずれか1枚のカードを自身の手札に加えることを選択できます。

### 1 9. 2 選択連合軍のカード引き [Optional Allied Card Draw]

1944 年冬季の戦略カード引きフェイズ中、連合軍プレイヤーは自軍カード・デッキの残りをシャッフルして引く前に、いずれか1枚の1943年又は1944年カードを自身の手札に加えることを選択できます。デザイン・ノート：ゲームのこの段階で選択するため、最も欠くことができない連合軍の戦略カードは、「オーヴァーロード [Overlord]」侵攻でしょう。1945 年冬季の戦略カード引きフェイズ中、連合軍プレイヤーは自軍カード・デッキの残りをシャッフルして引く前に、いずれか1枚のカードを自身の手札に加えることを選択できます。

### 1 9. 3 プレイ・バランス・オプション [Play Balance Options]

**1 9. 3 1 アントワープの補給 [Antwerp Supply]：**スヘルデ [The Scheldt] とアントワープ [Antwerp] のヘクスが連合軍支配下になった後のターンに開始して、連合軍プレイヤーは戦略カードを OPS 又はイベント+OPS のためにプレイする各アクション・ラウンドに、追加で2枚の移動/攻撃マーカーを受け取ります。バランス：かなり連合軍に有利。

**1 9. 3 2 国民突撃隊ユニットの解散 [Disbanding Volkssturm Units]：**1945 年の枢軸軍アクション・ラウンド中、枢軸軍プレイヤーは自軍の国民突撃隊を正規のドイツ陸軍に組み込むことを宣言できます。「国民突撃隊 [Volkssturm]」イベントの効果は、永久に無効となります。ドイツ軍プレイヤーは、フリーの4補充ポイントを受け取り、マップ上の減少状態ドイツ軍ユニットを表に返すため直ちに消費できます。この RP は、機械化又はルフトヴァッフェ・ユニットに消費できません。消費しなかったポイントは、失われます。解散は枢軸軍の RP アクション・ラウンドと見なされますが、その他のイン・プレイのイベントにかかわらず、VP 罰則はありません。バランス：かなり枢軸軍に有利。

**1 9. 3 3 戦争犯罪罰則の増大 [Increased War Crimes Penalty]：**連合軍のイベント「戦争犯罪の暴露 [War Crimes Uncovered]」についての罰則が2倍になります。例えば、「強制労働 [Forced Labor]」が枢軸軍プレイヤーによってプレイされていなければ2VP で、プレイされていたら4VP です。バランス：中くらい連合軍に有利。

**1 9. 3 4 油田任務の重要性 [Oil Field Mission Priority]：**連合軍プレイヤーは、1944 年秋季ゲーム・ターンになるまで、石油攻撃任務

に複数の SAC マーカーを割り当てることができません。バランス：中くらい枢軸軍に有利。

**1 9. 3 5 無制限な TAC 地上支援 [Unrestricted TAC Ground Support]：**連合軍プレイヤーは、単一の攻撃マーカーに2枚ではなく3枚までの TAC 地上支援マーカーを置くことができます。国籍制限 (14.3) は適用され、3枚のマーカーを攻撃ヘクス又は複数ヘクスに置くためには、少なくとも1つの UK と1つの US ユニットの含まなければなりません。バランス：やや連合軍に有利。

**1 9. 3 6 カッシーノ寺院 [The Abbey at Cassino]：**もしも連合軍プレイヤーがカッシーノ [Cassino] ヘクスへの攻撃中に絨毯爆撃任務を実施するためにSACマーカーを使用したら、1VPを加えます。罰則は、最初の絨毯爆撃にのみ適用します。バランス：やや枢軸軍に有利。

**1 9. 3 7 工業センターの喪失 [Industrial Center Losses]：**ドイツ国内で連合軍支配下の各工業都市センターについて、枢軸軍の手札規模を1枚ずつ減少させます。バランス：やや連合軍に有利。

**1 9. 3 8 冬季ターンの制限 [Winter Turn Restrictions]：**連合軍プレイヤーは、攻撃マーカー毎に2枚の代わりに、1枚までの TAC 地上支援マーカーを置くことができます。もしも選択ルール 19.35 と連携して使用したら、冬季ターン中はそのルールを無効にします。バランス：やや枢軸軍に有利。

### 1 9. 4 オーヴァーロード侵攻地点の変更 [Alternate Overlord Invasion Sites]

ゲームに含まれていませんが、歴史的に可能だったオーヴァーロード侵攻地点の探求を望んでいるプレイヤー諸氏は、マップ上に記載されたオーヴァーロード侵攻ヘクスに加えて、以下の追加選択肢を含めることを選択できます。：

★ノルウェー：オーヴァーロード侵攻ユニットを、ベルゲン [Bergen] の向かい側にあるラウンドアップ侵攻ヘクス内に置きます。

★ネーデルランド：オーヴァーロード侵攻ユニットを、アムステルダム [Amsterdam] とスヘルデ [The Scheldt] に隣接させて置きます。ここでの侵攻「ヘクス」は、アムステルダムの向かい側のみです。ユニットは、スヘルデ内へ攻撃又は移動ができません。

プレイヤー諸氏は、これらのオプションがどれもプレイテストされておらず、バランス結果を約束できないことに注意してください。

### 1 9. 5 トーナメント・ビidding [Tournament Bidding]

キャンペーン・ゲーム又はオーヴァーロード・シナリオのどちらかで、トーナメント・プレイのために使用できます。

**1 9. 5 1 プレイヤー諸氏は、陣営を決めるために VP の競りをしなければなりません。各プレイヤーは、サイを1つ振ります。高い目を出したプレイヤーは、プレイを望む陣営と、相手側プレイヤーに「譲渡する」VP の総量を宣言します。競りは整数でなければならない、プレイヤーはゼロで競うことができます。相手側のプレイヤーは、競りを受け容れて他方の陣営をプレイするか、又は同じ陣営をプレイするため、より高い VP の数を競ります。競りは、一方のプレイヤーが相手側プレイヤーの競りを受け容れたときに終了します。VP 合計は、譲渡されたポイントの数を適合させるため、ゲーム開始時に調整されます。**

## 20. 用語とルールの略記 [TERMINOLOGY AND RULES ABBREVIATIONS]

**\* (アスタリスク) [Asterisk]** : もしもアスタリスクでマークされた戦略カードがイヴェントとしてプレイされたら、そのカードはプレイされたアクション・ラウンド後に、ゲームから永久に取り去られます。もしも OPS、RD、RP カードとして使用されたら、ゲームから取り去られません。

**活性化 [Activated]** : アクション・ラウンド中、あるヘクスがその移動又は攻撃のコストを消費していたら、ヘクス内の全ユニットは活性化したと見なされ、活性化マーカーで指定されたアクションを実施します。*注釈* : 活性化した機械化ユニットは、同じアクション・ラウンドに移動と攻撃の両方ができます。

**活性プレイヤー [Active Player]** : アクション・ラウンドの自軍部分中にアクションを行っているプレイヤー。戦闘中、活性プレイヤーは攻撃側でもあり、相手側は防御側です。

**軍管区 [Army District]** : フランス、ベルギー、ネーデルランド国内で青文字の 1、7、15、19 の数字を持つヘクス。軍管区ヘクス内のドイツ軍ユニットは、連合軍の「フォーティテュード [Fortitude]」イヴェントのプレイにより、移動と攻撃の能力が制限され得ます。

**攻撃値 [Attack Factor] (AF)** : 単一の攻撃に参加している攻撃力の合計です。

**カード／イヴェント名称 [Card/Event Name]** : 各戦略カードは、それが提供するイヴェント又はアクションを述べる名称付です。もしも名称が下線付であると、そのイヴェントが他のイヴェントの前提条件であることを示します。

**戦闘カード [Combat Card]** : 戦闘カードは、戦闘フェイズ中にプレイされる特殊なタイプのイヴェントです。*注釈* : 単純化のため、ルールでは戦闘カード・イヴェントではなく戦闘カードと述べます。

**支配 [Control]** : マップ上の各ヘクスは、連合軍又は枢軸軍プレイヤーによって常時支配されます。キャンペーン・ゲーム開始時、マップ上の全ヘクスは枢軸軍支配下です。あなたが支配したヘクスは、友軍と見なされます。あなたの相手によって支配されたヘクスは敵です。ヘクスの支配は、敵ユニットが進入したとき、又はそのヘクスが非補給下になると変更されます。

**防御力 [Defense Factor] (DF)** : シンボル下の 3 つの数字の 2 番目。これは、ユニットが防御アクションを実施し、損害に耐える能力の数値尺度です。

**防御値 [Defence Value] (DV)** : 単一の攻撃に参加している防御力の合計です。

**引きパイル [Draw Pile]** : 戦略カードのデッキで、各戦略カード引きフェイズ中にプレイヤーが手札を引きます。

**捨て札パイル [Discard Pile]** : プレイヤーが以前にオペレーション、再配備、補充、イヴェント（「\*」イヴェント以外）としてプレイしたか、又はターン終了フェイズの完了時に手放された戦略カードの集積場です。

**サイの目修正 [Die roll modifier] (drm)** : drm は、特定のサイの目を加減する数です。

**完全補給下 [Full Supply]** : 補給源から 3 ヘクス以内の、戦闘ユニットの補給状態です。

**限定補給下 [Limited Supply]** : 補給源から 3 ヘクスを超える、戦闘ユニットの補給状態です。

**機械化 [Mechanized]** : 車両を主な輸送手段とする軍又は軍団です。

**移動力 [Movement Factor] (MF)** : シンボル下の 3 つの数字の 3 番目（右端）。移動のために活性化されたとき、ユニットが単一のアクション・ラウンド中に進入できる連続したヘクスの数です。

**非機械化 [Non-Mechanized]** : 徒歩行軍と馬匹牽引を主な輸送手段とする軍又は軍団です。

**オペレーション値 [Operation Value] (OPS)** : アクション・ラウンド中、プレイヤーが移動と／又は攻撃マーカーを置くために消費できるアクション・ポイントの数です。

**非補給下 [Out of Supply] (OOS)** : ユニットの、友軍補給源まで補給線をたどれないときに OOS です。OOS ユニットの、いくつかの制限を被り、大部分の場合、損耗フェイズにいます OOS であると除去されます。

**再配備 [Redeployment] (RD)** : 友軍領土内で、ユニットを遠距離移動させるため、戦略カードの数値を使用するアクション・ラウンドです。

**補充ポイント [Replacement Points] (RP)** : 補充ポイントは、減少戦力ユニットの増強と、除去ユニットの再建のために使用されます。

**戦略カード [Strategy Card]** : ゲームで使用されるカードです。各戦略カードは、1 から 4 の範囲のポイント数値を持ちます。これらのポイントは、単一のアクション・ラウンド中、そのオペレーション値、再配備、補充ポイントのために使用できます。

**補給線 [Supply Line]** : 連続した友軍支配下ヘクス、又はユニットから補給源へ導かれる港湾の鎖です。

**補給源 [Supply Source]** : 補給線の源となるマップ上のヘクス。

**勝利ポイント (VP) ヘクス [Victory Point (VP) Hex]** : その名称が黄色で記載されたヘクスです。これらのヘクス支配が変更されたとき、総合記録欄上で VP マーカーが調整されます。

**支配地域 (ZOC) [Zone of Control]** : 戦闘ユニットが、その影響力を隣接ヘクス内に及ぼす能力です。全てのユニットが ZOC を持つわけではありません（8.41 を参照）。

## 21. 推薦図書 [SUGGESTED READING]

(省略)

(翻訳 : 松谷 健三 [2016.10.26])

## 22. CREDITS

**Game Design:** Michael Rinella.

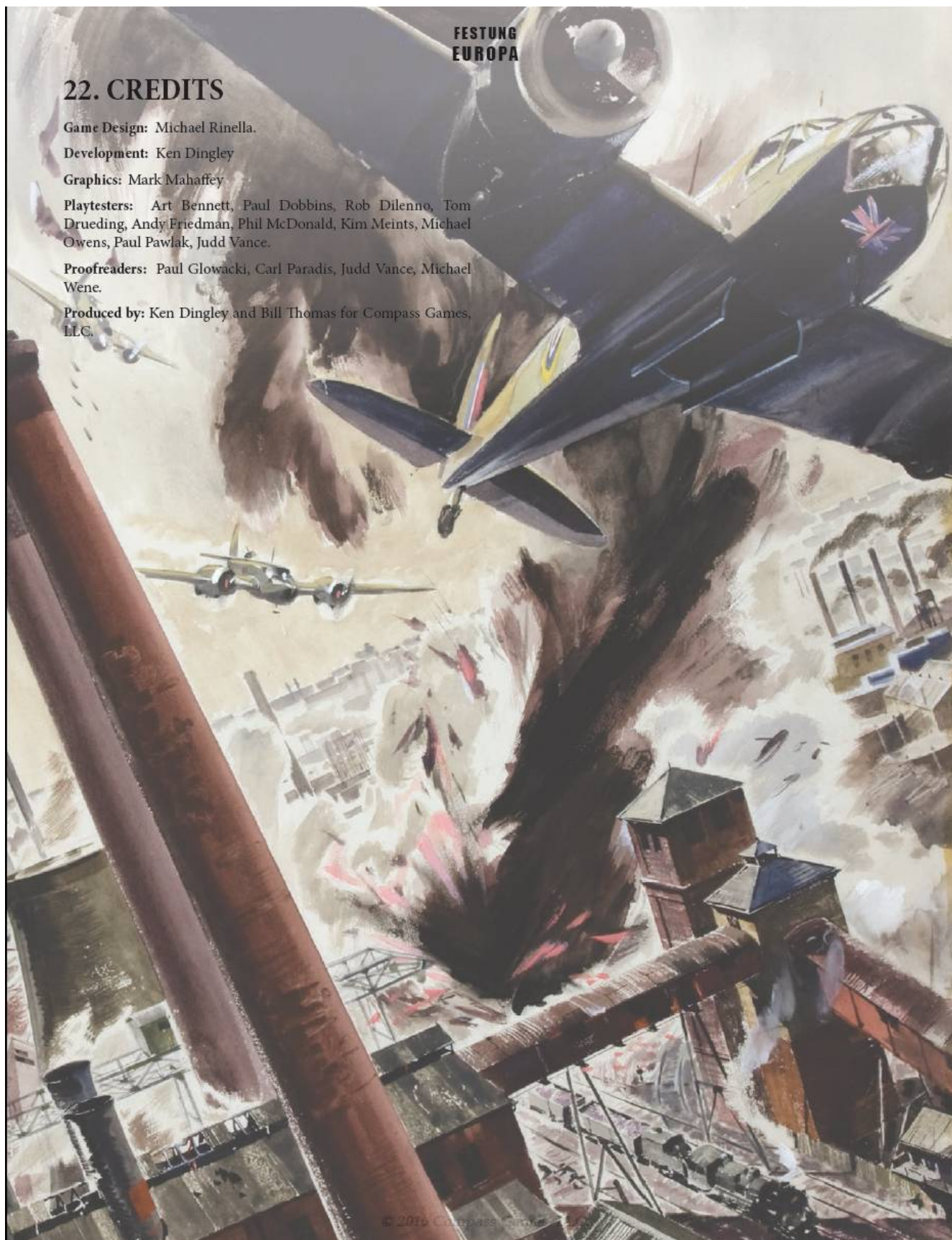
**Development:** Ken Dingley

**Graphics:** Mark Mahaffey

**Playtesters:** Art Bennett, Paul Dobbins, Rob Dilenno, Tom Drueding, Andy Friedman, Phil McDonald, Kim Meints, Michael Owens, Paul Pawlak, Judd Vance.

**Proofreaders:** Paul Glowacki, Carl Paradis, Judd Vance, Michael Wene.

**Produced by:** Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.



© 2016 Compass Games