

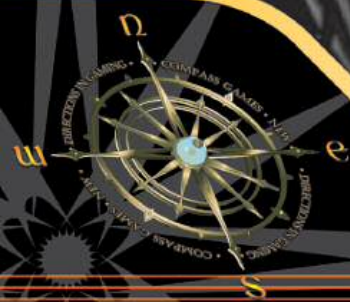
FORTRESS EUROPA

THE ALLIED CAMPAIGN ACROSS WESTERN EUROPE

GAME DESIGN BY JOHN EDWARDS

Designer
Signature
Edition

RULES OF PLAY



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

デザイナー公認エディションについて

この「デザイナー公認エディション」(DSE) 扱いの意図は、最終章又は著名なデザイナーによるゲームの「完全最終」エディションを提供することです。その焦点は、完全に再デザインされたフル・カラーのグラフィックを通して、ゲームを魅力的かつ可能な限りプレイアブルにすることにあります。

FORTRESS EUROPA は、元々オーストラリアの Jedko Games から出版され、続いて Avalon Hill Game Company (TAHGC) から第二版がリリースされました。第二版は最も幅広くプレイされて認知された版で、何年も版を重ねて TAHGC 統制下の販売網で供給されました。これは、この特別版のための版型を形成するゲームの第二版エディションです。

いったん John Edwards と新版のリリースに合意すると、私たちは幸いにもゲーム・ディヴェロッパーの役割を Randy Heller に託しました。Randy は、TAHGC でほかならぬゲームについての公式回答者でした。Randy は、長年に亘り直接的にゲーマーをサポートし、ゲームについての質問に言葉をさし向けています。私たちは John Edwards のオリジナル・デザイン意図に詳細な敬意を払う Randy の配慮を評価することに加えて、彼の重要なゲームのプレイ増進のための動力源としての奉仕による莫大な経験を求めました。その結果は、オリジナル・デザインをありのまま留める標準ゲームだけでなく、新たにプレイテストされた追加ルールと同様にバランスが取れたシナリオを提供します。Randy は、TAHGC 版で知られる全てのエラッタを補完するため、アップ・デートと解明を組み込みました。

以下は、オリジナルの **FORTRESS EUROPA** へのいくつかの補正です。:

- 5/8"カウンターと2枚のゲーム・マップに特徴づけられる拡大された内容物
- 全てのアートワークと情報を更新
- 減少面表示、選択ユニット、追加の実用マーカーを含めるために装飾されたユニット・カウンターのアートワーク
- 便利に参照できるよう、チャートと表がゲーム・マップ上と個別のプレイヤー補助カード上で使用可能にした。
- 再デザインして改善されたプレイヤー補助カード
- 人間工学的にセットアップと増援チャートを改善 (ゲーム・プレイの備忘付)
- 改定されたサドン・デス勝利条件
- ゲーム・プレイを促進するための、全ての新しい侵攻シーケンス・チャート
- TAHGC 版で絶賛されたルール・プレゼンテーションを尊重し、構成を改善してプレイのシーケンスをより体系化。
- 小規模なルール調整、標準ゲームに大きな変更なし。
- 長時間のプレイテストを基準にして、改定し拡張された選択ルール。
- プレイ・バランスを最大限に考えた更新シナリオ。

この John Edwards デザインの蘇った古典を楽しんでください!

John Kranz

目次

1. はじめに	3
2. ユニット・カウンター	3
3. プレイの準備	5
4. プレイのシーケンス	5
5. 移動	7
6. スタッキング	7
7. 支配地域	7
8. 移動制限	8
9. 軍管区	8
10. 鉄道移動	9
11. 海上移動	10
12. 侵攻	10
13. 司令部	12
14. 戦闘	13
15. 戦闘解決	14
16. 戦闘への地形の影響	14

18. 補給	17
19. 海上ユニット	20
20. 空挺部隊	20
21. コマンドとレインジャー	21
22. 沿岸防衛ユニット	22
23. 訓練師団	22
24. パルチザン	22
25. 国民突撃隊	22
26. 増援	23
27. 補充	23
28. 装甲予備	24
29. マルベリー	25
30. 勝利条件	25
31. 選択ルール	25
32. サドン・デス勝利条件	28
33. シナリオ	29

1. はじめに [INTRODUCTION]

1944 年 6 月

2 年間以上、連合軍は自軍部隊をイングランドに集結させ、最終計画とその実行を準備していました。300 万人を超える兵員が、イングランドとアフリカに招集されました。連合軍の戦略空軍は、ドイツ、フランス、ベルギー、オランダの鉄道、道路網、橋梁、工業地帯を絶え間なく空襲し、ドイツ軍の防御を弱体化させ、ドイツの生産遅延を試みました。

目標は、ヒトラーのヨーロッパ要塞です。

ドイツ軍は、オランダ、ベルギー、フランスとフランスの地中海沿岸を防衛するために 150 万人を有しました。戦争は海岸で決せられると信じ、沿岸の多くを地雷、掩蔽壕、鉄条網、溢水地帯、火器拠点で陣地化しました。それは、大西洋の壁と呼ばれました。

FORTRESS EUROPA は、D-Day から 1945 年 3 月までの西ヨーロッパにおける連合軍の戦役を再現します。連合軍プレイヤーは、侵襲地点を選択し、上陸を成功させ、橋頭堡を突破し、フランスを横断して進撃し、ドイツの奥深く押し入らなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍の侵襲を妨げるか、又はフランスを横切って整然と撤退し、コンスタントに連合軍を遅滞させ、冬季に反撃しなければなりません。

叙事詩的な戦い

ルールは項目番号化され、大項目のセットと多数の副次項目に分割されてあらわされます。ルールは、(カッコ)を使用して他のルールを照合します。例えば、「両プレイヤーは、その航空ユニットを航空機任務チャート上に割当てます。(4.2 と 17.を参照)」は、4.2 項と 17.項がこのルールに関係することを意味します。このゲームのルールは、一読して容易に理解できるためと後から容易に参照できる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。そこから選択するためのいくつかの選択肢があります。:

Web 上で私たちを訪問してください。:

<https://www.compassgames.com>

email で私たちに連絡してください。:

sales@compassgames.com

総合消費者サービスとゲーム部品サポートは、Compass Games によって提供されます (1.1 を参照)。

ゲーム・サポートについて、アフター・アクション・レポートを読んでプレイ体験を他者と共有するため、Consim World 上の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも薦めます。あなたは、consimworld. Com を訪問して西部戦線の個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探すことで、Fortress Europa のゲーム・トピックを見つけることができます。

1.1 部品目録 [Parts Inventory]

Fortress Europa 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 (518 個の 5/8"カウンター)
- ・ 2 枚の 22×34 インチ・マップ
- ・ 1 冊のルール小冊子
- ・ 4 枚の両面プレイヤー補助カード (2 セット)
- ・ 1 枚のドイツ軍プレイヤー片面補助カード
- ・ 1 枚の連合軍プレイヤー片面補助カード
- ・ 1 枚の両面航空機任務チャート
- ・ 1 枚の片面ドイツ軍初期ゲーム・セットアップ・ディスプレイ
- ・ 2 枚の片面ドイツ軍到着計画ディスプレイ
- ・ 1 枚の片面ドイツ軍バルジの戦い戦闘序列ディスプレイ
- ・ 1 枚の片面連合軍初期ゲーム・セットアップ・ディスプレイ
- ・ 1 枚の片面連合軍到着計画ディスプレイ
- ・ 1 枚の片面連合軍バルジの戦い戦闘序列ディスプレイ
- ・ 2 つの六面体サイコロ
- ・ 1 つのゲーム・ボックス

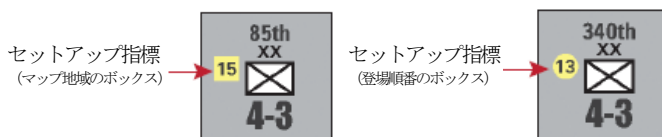
もしもこれらの部品のいずれかが欠損していたら、以下に連絡してください。:

Compass Games LLC, PO Box 278, Cromwell, CT 06416, USA
E-Mail: sales@compassgames.com

2. ユニット・カウンター [UNIT COUNTERS]

2.1 厚紙の型抜きカウンター (以後ユニット又はユニット・カウンターと呼びます) は、実際に戦争に参加した軍事組織をあらわします。以下の図は、ユニット上に見られるシンボルと数値をあらわします。:

2.2 セットアップ指標は、ゲームの初期セットアップの手助けとしてのみ利用されます。プレイヤー諸氏を補助するため、**ボックス**内のセットアップ指標は、セットアップのための軍管区をあらわし、**円**はユニットの登場ゲーム・ターンに一致します。ユニット・カウンターは、そのセットアップ指標に一致するマップ・ボード地域又は戦闘序列 (OB) ディスプレイ上に置かれます。



例: ドイツ軍第 85 歩兵師団のユニットは、ボード上の第 15 軍管区内エリアへのセットアップを指定されます。第 340 歩兵師団は、12 月 I ターンに到着計画が列記された 13 番目の増援グループと共に登場することが予定された増援です。

2.3 ユニット名称は、歴史的な目的、OB 上とルールで同じタイプで同じ戦力のユニットを区別するために使用されます。

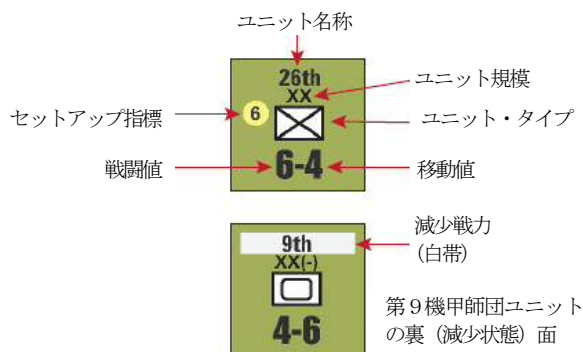
2.4 ユニット規模は、歴史的な目的のために、プレイに影響を持ちません (**例外**: 選択ルール 31.4 を参照)。

2.5 ユニット・タイプ・シンボルは、プレイ中に移動や戦闘を含み、様々な影響を持ち得る組織の構成をあらわします。これらのユニット・タイプは、下図の装甲又は非装甲ユニットのごとく、更に細分化されます。

2.6 戦闘値は、ユニットが攻撃又は防御しているときの基本的な戦闘戦力です。

2.7 移動値は、ユニットが第1イムパルス中に晴天で平地地形を越えて移動できる基本的なヘクスの数です。

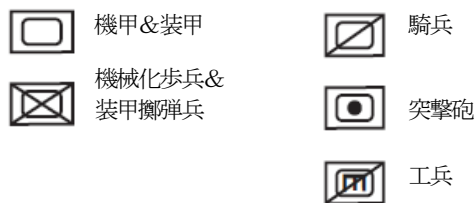
2.8 大部分のユニットは、2つのステップ又は戦力レベルから構成されます。ユニットが完全戦力のときは、表面を上に向けて置かれます (より高い戦闘値であることに注意してください)。ユニットが減少状態であるとき (戦闘、減少レベルでゲームに登場、補給の欠乏を通して)、その裏面に返されます。減少戦力のユニットは、そのユニット名称に白い帯が横切ることによって表示されます。減少戦力のユニットが戦闘損失を受けるか又はステップを失うと、撃破されます。(ステップの損失と戦闘損失を受けることは、同じです。)



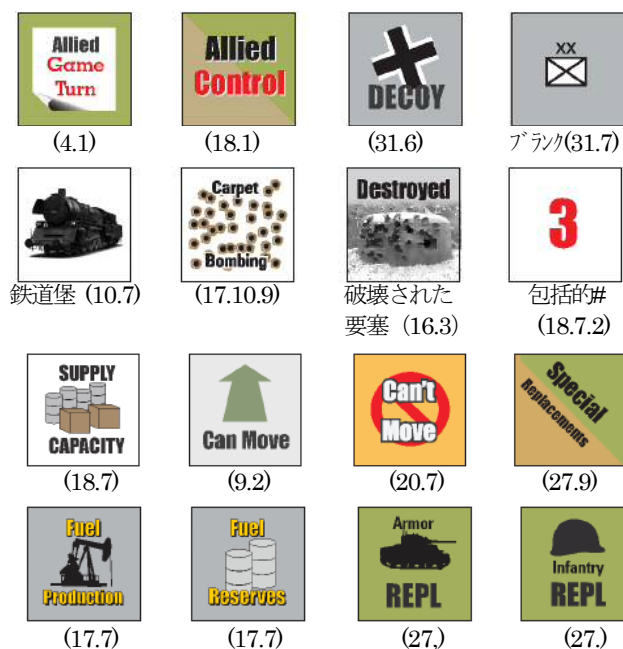
非装甲ユニット [Non-Armored Units]



装甲ユニット [Armored Units]

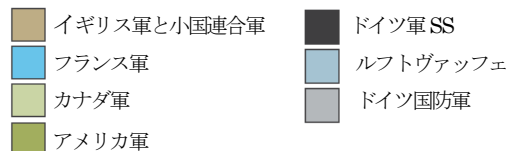


ゲーム・マーカー [Game Markers]



上記のカッコ内の数字は、マーカーについてのルール項目をあらわします。いくつかのマーカーは、様々な目的のために使用できます。例えば、「移動可」["Can Move"]と「移動不可」["Can't Move"]マーカーは、様々なプレイ状況を管理するために使用でき、包括的数字マーカーは宣言された攻撃の戦闘比を管理するため (例えば、「3」マーカーは3対1の比をあらわします)、又は減少状態マルベリーの補給許容量の管理等にも使用できます。

ユニットの色 [Unit Colors]



ユニット規模

XXXXXX 最高司令部
XXXX 軍集団
XXX 軍
XX 師団
X 旅団
III 連隊
II 大隊

小国連合軍の国籍

Czech-チェコスロヴァキア
Ned-ネーデルラント
Polska-ポーランド
Belgie-ベルギー

3. プレイの準備 [PREPARE FOR PLAY]

3.1 ゲーム・マップは、2枚に分割された 22" × 34" マップ・シートから構成され、一緒に置かれたときに西ヨーロッパのエリアを形成します。競技用コマの移動と位置を標準化するため、マップ上に六角形の格子が印刷され、ヘクス毎に 25 マイルの規模です。プレイヤー間のゲーム・マップの位置は、ドイツ軍プレイヤーが南東端で連合軍プレイヤーが北西端です。

3.2 カウンターを抜き出し、その初期ゲーム・セットアップと到着計画ディスプレイ（以後 OBs と呼びます）の適切な場所に置きます。各カウンター上のセットアップ指標は、それらをディスプレイ上に置くための容易な情報を提供します。

3.3 ドイツ軍プレイヤーが最初にセットアップし、ドイツ軍初期ゲーム・セットアップ・ディスプレイ上に列記された全てのユニットを、マップ・ボード上の適切なエリア内に置きます。特定の都市内で開始することを指定されていないユニット、又はフリー・セットアップ・ユニットとして指定されたユニットは、その正確な軍管区内のいずれかのヘクスにセットアップしなければなりません。全ての沿岸防衛ユニットは、海岸ヘクス内にセットアップしなければなりません。フリー・セットアップ・ユニットは、マップ・ボード上のどこかに配置できます。隠匿ユニットとして指定又は選択されたユニットは、紙片にその位置をマークし、ユニット自体は盤外の適宜な場所に保持します。ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に全ての陸上ヘクスを支配します。

3.4 連合軍プレイヤーは、ゲームの最初のターン（6月 I）の天候についてのサイ振りを飛ばします。自動的に晴天です。

3.5 両プレイヤーは、航空機任務チャート上に自軍航空機を割当てます（4.2 と 17. を参照）。

3.6 連合軍プレイヤーは、自軍の侵攻位置を選択し、侵攻ルールに従って海岸ヘクス上に自軍ユニットを置きます（12. を参照）。空挺、コマンド、レインジャーも、このときに置くことができます（20 と 21 を参照）。連合軍プレイヤーは、このときに地上支援と橋梁攻撃任務の航空機も割当てなければなりません。

3.7 ここで、ドイツ軍プレイヤーは、事前に自身でマークした位置に従って、マップ上に自軍隠匿ユニットをセットアップします。

3.8 ここで、ゲーム・ターン 1（6月 I）の連合軍プレイヤーについての第 1 インプルスに進みます。（4 のゲーム・ターン・アウトラインに従って、セグメント B.3 を参照します）。

3.9 プレイヤー諸氏は、初期ターン侵攻中に正確なシーケンスに従うため、侵攻シーケンス・プレイヤー補助カードを参照します（12.2 を参照）。

注釈：上記のシーケンスは、6月 I に開始するフル・キャンペーン・ゲームについて述べており、後の開始時期を持つシナリオではありません。

4. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

4.1 *Fortress Europa* は、連続するターンでプレイされ、それぞれが現実時間の 1 週間をあらわします。下記で概説されるごとく、各ゲーム・ターンは、多数の独立したセグメントにプラスして 2 つのプレイヤー・ターンから構成されます。自身のプレイヤー・ターンを進めているプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、指定された順番で活動を実施します。各ゲーム・ターンは、下記のゲーム・ターン・アウトラインで述べるごとく、厳密に進めなければなりません。ゲーム・ターン記録欄上で現行ゲーム・ターンとプレイヤー・ターンの進行を管理する手助けのため、ゲーム・ターン・マーカが用意されています。

4.2 ゲーム・ターン・アウトライン [Game Turn Outline]

各ターンは、提供された順番に従わなければならない 3 つのセグメントで構成されます。

A. 初期セグメント [INITIAL SEGMENT]

1. ターン記録フェイズ
2. 天候判定フェイズ
3. 航空配置フェイズ

B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

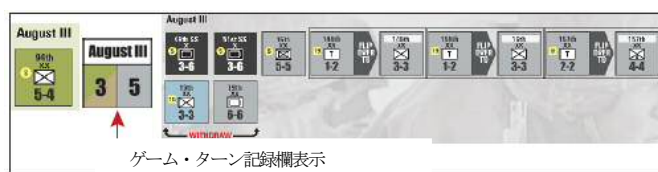
1. 補充フェイズ
2. 第 1 移動インパルス
3. 第 1 戦闘インパルス
4. 第 2 移動インパルス
5. 第 2 戦闘インパルス
6. 鉄道支配フェイズ
7. 補給フェイズ

C. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

1. 補充フェイズ
2. 第 1 移動インパルス
3. 第 1 戦闘インパルス
4. 第 2 移動インパルス
5. 第 2 戦闘インパルス
6. 鉄道支配フェイズ
7. 補給フェイズ

D. ターン終了セグメント

注釈：どちらかのプレイヤーについてゲーム・ターン記録欄上に数字が列記される時、どのような活動が発生するのか調べるため、自軍の到着計画を参照します。典型的には、増援の受け取り、撤退の実施、ディスプレイ・カード上に指定されるごとくユニットの変換を含みます。



4.3 拡張されたプレイのシーケンス

[Expanded Sequence of Play]

A. 初期セグメント [INITIAL SEGMENT]

1. ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]

新たなターンの開始を記録するため、ゲーム・ターン記録欄に沿ってターン・マーカーを1スペース前進させます。

2. 天候判定フェイズ [Weather Determination Phase]

各ターンの開始時に連合軍プレイヤーはサイを振り（最初の6月1ターンを除く）、天候チャートを参照します。そのターンの天候を管理するため、許容移動力チャートの天候コラムにプランク・カウンターを置くことができます。

3. 航空配置フェイズ [Air Allocation Phase] (両プレイヤー)

連合軍プレイヤーは、自軍航空機を航空機任務チャート上に割当てます。次いで、ドイツ軍プレイヤーが自軍航空機を航空機任務チャート上に割当てます。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍航空機によって無効にされた自軍航空機を取り去り、同時に無効にしているドイツ軍航空機を取り去ります。

B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

1. 補充フェイズ [Replacement Phase]

連合軍プレイヤーは、補充ルールに従って補充を行います（27.を参照）。ターン2から開始して、フランス人パルチザン・カウンターの使用可能についてサイを1つ振ります（24.1を参照）。

2. 第1移動イムパルス [First Move Impulse]

連合軍プレイヤーは、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで望む数の自軍ユニットを移動させ、航空機任務チャート上に特記された任務に従って航空機を配置し、増援、撤退、連合軍プレイヤーに帰す新たな更新と新たなユニットについて、ゲーム・ターン記録欄と連合軍到着計画をチェックします（26.3を参照）。ユニットは、海上によって移動できます。

3. 第1戦闘イムパルス [First Combat Impulse]

連合軍プレイヤーは、自身が起こした全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務を戦闘に割当てることができます。

4. 第2移動イムパルス [Second Move Impulses]

連合軍プレイヤーは、ここで敵支配地域内にいないユニットを、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで再び移動させることができます。航空ユニットは移動できず、増援、補充は受けられません。HQsは、その完全許容移動力で移動できます。ユニットは、海上によって移動できます。

5. 第2戦闘イムパルス [Second Combat Impulse]

連合軍プレイヤーは、全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務は、認められません。

6. 鉄道支配フェイズ [Rail Control Phase]

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍支配まで鉄道ヘクスの伸張を識別するため、必要に応じて全ての鉄道堡マーカーを調整します。

7. 補給フェイズ [Supply Phase]

連合軍プレイヤーは、非補給下であるかどうか見るため、全自軍ユニットをチェックします。

C. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

1. 補充フェイズ [Replacement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、補充ルールに従って補充を行います（27.を参照）。

2. 第1移動イムパルス [First Move Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで望む数の自軍ユニットを移動させ、航空機任務チャート上に特記された任務に従って航空機を配置し、増援、撤退、ドイツ軍プレイヤーに帰す新たな更新と新たなユニットについて、ゲーム・ターン記録欄とドイツ軍到着計画をチェックします。鉄道移動が認められます。

3. 第1戦闘イムパルス [First Combat Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、自身が起こした全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務を戦闘に割当てることができます。

4. 第2移動イムパルス [Second Move Impulses]

ドイツ軍プレイヤーは、ここで敵支配地域内にいないユニットを、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで再び移動させることができます。鉄道移動は認められず、増援、補充は受けられません。HQsは、その完全許容移動力で移動できます。

5. 第2戦闘イムパルス [Second Combat Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務は、認められません。

6. 鉄道支配フェイズ [Rail Control Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍支配まで鉄道ヘクスの伸張を識別するため、必要に応じて全ての鉄道堡マーカーを調整します。

7. 補給フェイズ [Supply Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、非補給下であるかどうか見るため、全自軍ユニットをチェックします。非補給下のドイツ軍ユニットは、1ステップを失います。

D. ターン終了セグメント [TURN END SEGMENT]

両陣営は、ゲーム・マップと航空機任務チャートから、全ての航空機ユニットを取り去ります。ターン中に補充を受けたユニットから「移動不可」[Can't Move] マーカーを取り去ります。

4.4 シナリオ又はキャンペーン・ゲームの終了まで、各ターンにプレイのシーケンスに従います。このとき、勝者を判定するため、勝利条件に従ってプレイヤー諸氏のパフォーマンスを評価します。

注釈：旧版では、移動イムパルスと戦闘イムパルスを分割していませんでした。私たちは、各ゲーム・ターンに行われる重要な活動を強調するため、プレイのシーケンスをより体系的にディヴェロップしました。

5. 移動 [MOVEMENT]

5.1 自軍プレイヤー・ターンの移動部分に、望むだけの数の自軍ユニットを移動させることができます。第2移動イムパルスは、ルールで概説したごとく、一定の移動制限を含みます。

5.2 ユニットの移動値に従って、いかなる方向又は方向の組み合わせにも移動できます。サイは移動を行うために関係なく、戦闘を解決するためにのみ使用されます。

5.3 ユニットは、他のユニットの上を移動し、その上部にスタックできます。移動値は、1つのユニットから他のユニットへ譲渡できず、ターンからターンへと蓄積できません。

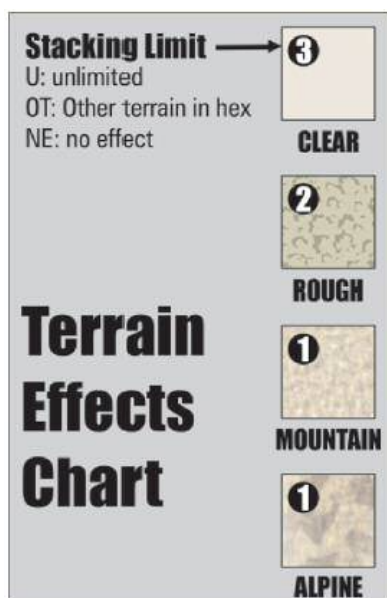
5.4 許容移動力チャートは、第1と第2移動イムパルスに、異なるタイプと異なる国籍のユニットが、異なる天候の種類で、どれだけ遠くへ移動できるのかを表示します。一般的に、その完全許容移動力で移動しているユニットは、その移動値に一致する数のヘクスを移動できます。例えば、4の移動値を持つユニットは、4ヘクス移動できる等です。

5.5 加えて、ユニットはその移動を地形 (8.を参照) 又は敵ユニット (7.を参照) によって短縮させられる可能性があり、ユニットは特別な鉄道移動 (10.を参照) 又は海上移動 (11.を参照) も使用できます。

5.6 あるイムパルスに移動できるユニットは、その移動が何度半減されるか、あるいは地形又は天候によって制限されても、常に最低1ヘクスは移動できます。 **例外:** (8.2を参照)。

6. スタッキング [STACKING]

6.1 両陣営は、平地地形、都市、要塞内で3ユニット、荒地地帯 (荒地地帯内の都市と要塞を含む) 内で2ユニット、山岳、アルプス地形、溢水地帯 (山岳と溢水地帯内の都市と要塞を含む) 内で1ユニットがスタックできます。 **例外:** (12.7を参照)。

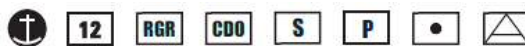


(左) スタッキング限度は、東マップ端に沿った地形効果チャート上にも列記してあることに注意してください。

6.2 異なる連合国籍は、一緒に (その戦闘値を組み合わせ) て攻撃できません。これらは、スタックして一緒に防御できます。このルールにおいて、イギリス軍と小国連合軍のユニットは同じ国籍と見なされ、一緒に攻撃できます。

6.3 ターン中、スタックは友軍スタックの上と一緒に移動できますが、各移動イムパルスの終了時にユニットはスタッキング限度を超過できません。スタッキング限度を超過したユニットは、除去されます (どのユニットを除去するのかは、所有しているプレイヤーの選択)。

6.4 スタックしたユニットの移動率は、スタック内の最低速ユニットのそれです。スタック内のより速いユニットは、その移動能力を消費し尽くしたユニットから分離した後に移動を継続できます。プレイヤー諸氏は、移動中のいずれかのとき又は戦闘の結果として、ユニットを分割又は異なるスタックに再統合できます。

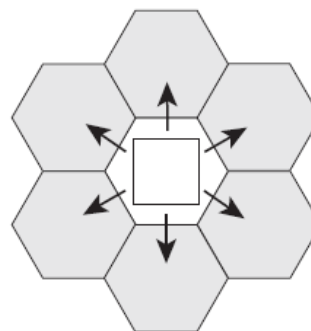


6.5 一定のユニットー全てのゲーム・マーカー、マルベリー、HQs (HQ 部隊は不可)、レインジャー、コマンド、保安、パルチザン、砲兵 (突撃砲は不可)、flak ユニットーは、スタッキング値を持たず、(同じスタックにこれらの複数ユニットを加えることを含め) いかなるヘクス内のいかなるスタックにも自由に加えることができます。これらのユニット・タイプは、容易に識別できるよう、ユニット・タイプ・チャート上に **赤字** で列記されます。

6.6 両陣営が同じヘクス内にユニットを持つ場合、スタッキング制限は両陣営に個別適用され、一緒に合わせません。両陣営は、各スタッキング限度内でヘクス内にユニットをスタックできます。

7. 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

7.1 各ユニットは、それが占めるヘクスと6つの隣接ヘクスから構成される支配地域 (以後 ZOC と呼ぶ) を持ちます。ユニットの ZOC は、橋梁が破壊された河川を越えて、要塞内へ、河口を越えて伸びません。 **例外:** 軍管区内に凍結されたドイツ軍ユニット、降下したプレイヤーのターン中の空挺部隊、侵攻ターンの第1移動イムパルス中に侵攻している連合軍ユニット、パルチザン、レインジャー/コマンドは、それらが占めるヘクスを除いて ZOC を持ちません。

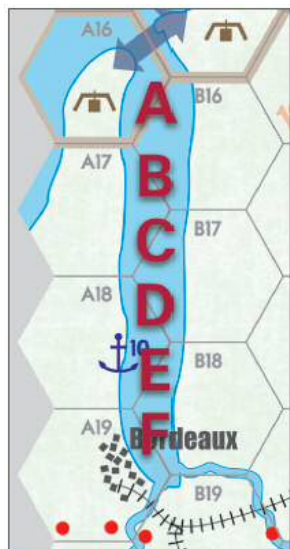


7.2 ユニットは、敵 ZOC に進入したら直ちに停止し、敵ユニットを攻撃しなければなりません。

7.3 友軍ユニットとその ZOCs は、いかなる理由又はゲームの様相 (補給、退却、移動等) においても、**敵 ZOCs を無効にしません。**

7.4 ZOC は河口を越えて伸びませんが、このような場合 ZOC は海上移動、襲撃、補給をたどることを妨害できます。

例：ある河口は、そこへ流れて海へと導かれる 1 本以上の河川を持つ、二つの完全に分離した隣接陸上ヘクスで部分的に囲まれた水面です。A から F と標記された全てのヘクスサイドは、ZOC 伸張の判定目的において河口をあらわしています。ヘクス A19 ~B19 と B18~B19 が、河口ではなく河川ヘクスサイドによって分離していることに注意してください。



8. 移動制限 [MOVEMENT RESTRICTIONS]

8.1 荒地地形 [Rough Terrain]：荒地地形内へ移動又は通過する装甲ユニットは、その移動イムパルスについてその許容移動力が半減されます（端数切り上げ）。その許容移動力の半分以上を消費した後では、装甲ユニットは荒地地形に最初に進入しているときに停止しなければならず、そのイムパルスはそれ以上移動できません。

8.2 溢水地帯 [Flooded Areas]：全てのユニット（空挺、レインジャー、HQs を含む）は、溢水地帯ヘクスへ進入するときに停止しなければなりません。これらは、そのターンにそれ以上移動できません。もしも溢水地帯ヘクス内のユニットが、その最初の移動イムパルス中に移動しなければ、このルールによって第 2 イムパルスに移動することは妨げられません。もしも第 1 イムパルス中に溢水地帯ヘクス内に移動したユニットが、溢水地形の外へ退却を強制されたら、第 2 移動イムパルス中に移動できません。溢水地帯ヘクス内の港湾に（海上移動によって）上陸しているユニットは、港湾ヘクス内の溢水地帯によって影響を受けません。どちらかの移動イムパルスに溢水ヘクスへ移動しているユニットは、そのヘクスの外へ海上移動を実施できます。同様に、鉄道によって溢水ヘクス内へ移動するユニットは、最終鉄道ヘクス内の溢水地帯によって影響を受けません（11.3 を参照）。

8.3 山岳 [Mountains]：全てのユニット（空挺、レインジャー、HQs を含む）は、山岳ヘクスに進入するときに停止しなければなりません。これらは、そのイムパルスにそれ以上移動できません。**例外：**山岳ユニットは、停止する必要がありません。

8.4 アルプス地形 [Alpine Terrain]：山岳ユニットのみがアルプス地形に進入でき、進入した瞬間に停止しなければならず、そのイムパルスにそれ以上移動できません。

8.5 河川 [Rivers]：ユニットは、もしも橋梁が使用可能であれば、自由に河川を越えることができます（17.10.4 を参照）。

8.6 禁止ヘクス [Prohibited Hexes]：スペイン、スイス、イングランドに進入できるユニットはありません。これらのヘクスは、番号を持ちません。加えて、海上ユニットのみが、全海上ヘクス内に置くことができます。



8.7 堤防 [The Dyke]：ユニットは、どちらかの方向に堤防 (II2) を越えることができますが、このヘクス内でその移動又は退却を終了できません。堤防ヘクスは、平地ヘクスではありません。



8.8 連続する侵攻ヘクス [Continuous invasion Hexes]（青い矢印）：青い矢印によって連結したヘクスは、移動又は補給の目的において隣接していません。

8.9 第 2 移動イムパルス開始時に敵ユニットに隣接し、しかもその ZOC 内にあるユニットは、そのイムパルスに移動できませんが、隣接する敵ユニットへの攻撃を支援するため、他のユニットがこれらのヘクス内に移動することはできます。敵ユニットに隣接するものの、敵 ZOC 内にはない場合は、通常に移動できます。

8.10 ユニットは、1 つの敵 ZOC から他のそれへ直接移動できません。その代わりに、これらは全ての敵 ZOC から解放されたヘクス内へ撤退しなければならず、次いで再進入します。

8.11 許容移動力チャートは、そのターンについて有効な天候に依存して、様々なユニット・タイプと国籍の移動を制限します。

8.12 番号付のヘクスのみがプレイ可能ヘクスです。

9. 軍管区 [MILITARY DISTRICTS]

9.1 5 つの軍管区（ネーデルラント、第 15 軍、第 7 軍、第 1 軍、第 19 軍）の 1 つの一部としてゲームを開始する各ドイツ軍ユニットは、以下の条件の 1 つによって解放されるまで移動できません。：

A) 連合軍がそのユニットの管区に侵攻する。

B) 7 月 IV ターン。

C) ユニットの場所が、自由に移動できる他のユニットによって代わられる（いかなるユニットでも可能で、たとえ異なる規模と／又はタイプであっても）。各管区内にその開始時レベルでユニッ

ト数が留まる限り、この方法でいくつでもユニットを交代できます。移動できるユニットは凍結ユニットのヘクス内に進入して停止し、直ちに凍結ユニットを移動のために解放します。

D) 連合軍が侵攻した管区からマップ・ボードの他の部分（他の管区、フランス国内、イタリアを含む）へユニットを移動させる。これは、全てのドイツ軍ユニットを解放することになります。

E) 侵攻を含むいかなるときでも、連合軍がネーデルラント又は第 15 軍管区内のどちらかに移動する。これは、全てのドイツ軍ユニットを解放することになります。

F) 連合軍ユニットが、侵攻した管区以外の軍管区内の凍結ドイツ軍ユニットを任意に攻撃する。これは、全てのドイツ軍ユニットを解放することになります。

G) 連合軍が複数の管区内に侵攻している。これは、全てのドイツ軍ユニットを解放することになります。

9.2 フリー・セットアップ・ユニットとして指定されたユニットは、たとえ軍管区内でゲームを開始しても、このルールによって制限されません。もしもどのユニットが移動できて、どれが凍結状態なのか混乱する場合は、自由に移動できるユニットの上に「移動可『Can Move』」マーカーを置くことができます。



9.3 指定された都市内でゲームを開始しているユニットは、制限なしで移動できます。**例外** トリノ [Torino] とジェノヴァ [Genova] 内でゲームを開始する 2 つのドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットがイタリアに進入するまでイタリアを離れることができません。ただし、これらのユニットは、常にイタリア国内で移動できます。

9.4 隠匿ユニットとして指定又は選択されたユニットは、たとえ軍管区内でゲームを開始しても、このルールによって制限されません。**例外** 2 つのユニットは（第 15 軍管区内で 1 つと第 7 軍管区内で 1 つが隠匿できる）、このルールの下で凍結されます。

9.5 凍結状態のユニットは、それらが占めるヘクスを除き ZOC を持ちません。

9.6 凍結状態のユニットは、連合軍プレイヤー部分の強制的な活動によって解放されません（15.10 を参照）。

9.7 凍結状態のユニットは、その解放が誘発され、非凍結状態になる瞬間に通常の ZOC（7.1 を参照）を獲得して及ぼします（たとえ連合軍プレイヤーのターン中であっても）。

9.8 もしも連合軍ユニットが軍管区内で凍結状態のドイツ軍ユニットを攻撃したら（したがって、全ドイツ軍ユニットが解放される）、その ZOC 内に連合軍ユニットを持つ全ドイツ軍ユニットが攻撃されなければなりません。

9.9 もしも連合軍ユニットが、ユニットが凍結されている軍管区内で自由に移動できるドイツ軍ユニットを攻撃したら、凍結状態のユニットは解放されません。もしも自由に移動できるドイツ軍ユニットが、軍管区内で凍結されているドイツ軍ユニットと共にスタックしていたら、連合軍プレイヤーはヘクス内の全ドイツ軍ユニットを攻撃しなければならないことになり、全ドイツ軍ユニットを解放します。

9.10 5 つの軍管区は、以下の東から西へ開始して終了するヘクス境界座標を使用して、マップ上に位置できます。:

- 第 19 軍管区 : C31 から BB33
- 第 1 軍管区 : A19 から D10
- 第 7 軍管区 : E10 から M5
- 第 15 軍管区 : N5 から CC6
- ネーデルラント軍管区 : CC5 から MM2

10. 鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]

10.1 ドイツ軍プレイヤーは、鉄道 (RR) によってターン毎に 6 ユニットまで移動できます。天候は、鉄道移動に影響しません。

10.2 全てのドイツ軍増援は鉄道によって移動でき、いずれかの東端鉄道ヘクスに登場します。ただし、これらは各ターンに鉄道によって移動できる 6 ユニットに対してカウントします。

10.3 鉄道移動は、第 1 移動イムパルス中にのみ発生し、ユニットを鉄道線に沿って無制限の数のヘクスで輸送できます。

10.4 鉄道によって移動しているドイツ軍ユニットは、その移動を敵 ZOC 内にはない鉄道ヘクス内で開始しなければならず、その移動を鉄道線に沿って留めなければなりません。敵 ZOC 内への鉄道移動は、禁じられます。鉄道によって移動しているユニットは、その移動イムパルス中は他のいかなる移動も実施できません。

10.5 鉄道によって移動しているドイツ軍ユニットは、各鉄道ヘクス内のその他の地形を無視できます。逆に言えば、通常に移動しているドイツ軍ユニットは、ヘクス内のその他地形の移動への影響を無視するために鉄道線を使用できず、通常の移動コストを支払わなければなりません。

10.6 ドイツ軍ユニットは、鉄道線に沿って敵 ZOC から解放された道筋を友軍支配下の都市までたどれる場合にのみ、鉄道移動を使用できます。その都市は、敵 ZOC 内であることができ、鉄道移動を支援できますが、都市からユニットまでの鉄道線は敵 ZOC 又は敵支配下の都市を通過できません。

10.7 鉄道は、使用ターンの前に友軍支配下でなければなりません。両プレイヤーは、いまだにドイツ軍の支配下にある鉄道ヘクスを識別するため、鉄道堡マーカーを使用します。マーカーを超える全ての鉄道ヘクスは、ドイツ軍プレイヤーによって使用できません。各プレイヤーは、自軍鉄道支配フェイズ中に鉄道堡マーカーを調整します。連合軍プレイヤーは、そのターンに連合軍ユニットによって占められたか又は通過した最遠方の RR ヘクスを超えるヘクスまで、各鉄道堡マーカーを移して戻します。ただし、占めた瞬間にドイツ軍 ZOC から解放された道筋が、そのヘクスから鉄道線に沿って連合軍支配下の都市まで戻ってたどれるという条件の下です。ドイツ軍プレイヤーが移動するとき、そのドイツ軍ターン中に自軍ユニットが占めたか又は通過した最遠方の RR ヘクスの支配を取ります。ただし、占めた瞬間に連合軍 ZOC（並びに連合軍支配下の都市）から解放された道筋が、ドイツ軍支配下の都市又は東盤端まで戻るという条件の下です。プレイヤーは、決して自軍ターンに RR の支配を失いません。ドイツ軍ユニットは、友軍支配下（しかも敵 ZOC 内でない）の鉄道に沿ってのみ RR 移動を使用できます。



10.8 盤の東端から退出している鉄道線を含むヘクス間で、ドイツ軍の盤外鉄道移動が認められます。盤の南端から退出している鉄道線を含むヘクス間で、盤外鉄道移動が同様に認められます。東と南のマップ端の間で移動するためには、RR26 からマップの東端へ導かれる鉄道のみを移動するために使用でき、又は南マップ端 KK29、AA35、BB30、BB31 からです。

10.9 パルチザンと航空任務は、一定の線路又は一定の河川を越える鉄道移動を妨害でき、当該ターンに鉄道移動を使用できるドイツ軍ユニットの数を減少させることができます。

10.10 鉄道移動による通常の6ユニットに加えて、ドイツ軍プレイヤーは月毎に1つのHQを、いずれかのターンの第2移動イムパルス中に鉄道によって移動させることができます。もしもドイツ軍プレイヤーがこの特別な移動を使用しなければ、蓄積や譲渡はできません。

10.11 連合軍プレイヤーは、決して鉄道移動を実施できません。

11. 海上移動 [SEAMOVEMENT]

11.1 海上移動は、連続する水面を越えるエリア行程で、移動行程にヘクスや移動値は何の役目も持ちません。海上移動は、移動としてカウントするため、あるイムパルスに移動できないユニットはそのイムパルスに海上移動を使用できません。

11.2 連合軍プレイヤーのみが、海上移動を使用できます。

11.3 ユニット (HQsを含む) は、海上移動を使用するイムパルスに陸上によって移動できますが、その移動値は半減します (端数切捨て)。ユニットは、上陸するヘクスの移動コストを支払いません。

11.4 海上移動を使用しているユニットは、以下のように移動できます。:

A) 友軍の港湾から友軍の港湾へ。(友軍の港湾とは、イングランド、アフリカ、支配下の港湾、マルベリーです)。イングランド内のユニットは、地中海沿岸の港湾又はマルベリーを除くいずれかの港湾又はマルベリーへ移動でき、地中海沿岸以外の港湾又はマルベリー内のユニットはイングランドへ移動できます。

例: マルセイユ [Marseille] への移動を望んでいるブレスト [Brest] 内のユニットは、最初にイングランドへ移動しなければならず、次いでアフリカへ、次いでマルセイユです。これは、完了するために3連続の海上移動又は3移動イムパルスがかかることになります。

アフリカ内のユニットは、地中海沿岸上のいずれかの港湾又はマルベリーに移動でき、地中海沿岸上の港湾又はマルベリー内のユニットはアフリカにのみ移動できます。

例: ブレスト [Brest] への移動を望んでいるマルセイユ [Marseille] 内のユニットは、最初にアフリカへ移動しなければならず、次いでイングランドへ、次いでブレストです。これは、完了するために3連続の海上移動又は3移動イムパルスがかかることになります。

B) 上記Aの地勢の限度内で、友軍海岸ヘクスから友軍港湾へ (海上撤回)。ターン毎に2つのユニットのみが、このタイプの移動を使用できます。友軍海岸ヘクスとは、侵攻中に連合軍ユニットが上陸した場所で、ドイツ軍ユニットによって占められていない、地形にかかわらずいずれかの海岸ヘクスです。

C) ユニットは、もしも敵ZOCによって航路が妨害されていたら、内陸港 (ブレーメン [Bremen]、カーン [Caen]、ナント [Nantes]、ボルドー [Bordeaux]、アントワープ [Anvers]) の内外へ海上移動を使用できません。ZOCは、この目的において海上河口 (7.4を参照) を越えて伸びます。

11.5 連合軍プレイヤーは、各ターンに海上によって5ユニットを移動できます。連合軍ユニットは、どちらか又は両方の移動イムパルス中に海上移動を使用できます。

11.6 各侵攻後の最初の晴天天候ターンに、連合軍プレイヤーは海上によって10ユニットを移動できます。

11.7 6つのUボート基地が占領された後、各ターンに6ユニットが海上移動を使用できます。これは、ルール11.6に影響しません。

11.8 敵ZOC内の友軍港湾又はマルベリーは、連合軍ユニットがそこを占めない限り使用できません。海上移動によって敵ZOC内の港湾又はマルベリーに進入しているユニットは、通常の移動ルール (5と8を参照) とスタッキング・ルール (7を参照) によって制限されます。もしも占められていなければ、ある港湾はもしも連合軍が最後にそこを占めて、しかも現在敵ZOC内でない場合のみ友軍港湾と見なされます。アムステルダム [Amsterdam] は、連合軍支配下でヘクスHH1、HH2、JJ1、JJ2がドイツ軍ユニットから解放されている場合のみ、海上移動のために使用できます。

11.9 嵐のターンに、海上移動は認められません。

12. 侵攻 [INVASIONS]

12.1 侵攻は、晴天天候ターンにのみ宣言できます。

12.2 連合軍プレイヤーは、ゲーム毎に2つの侵攻を宣言できます。一次侵攻は、ゲームの最初のターンに実施されます。二次侵攻は、8月I~9月IVのいずれかのターンに行うことができます。侵攻ターン中の侵攻シークエンスについて素早く参照するために、プレイヤー補助カードが用意されています。

INVASION SEQUENCE	
First Impulse: 1. Allied player selects a military district to invade. If an invasion overlaps into two different areas, the lower capacity is used. Note: This would release all German units. 2. Allied player conducts bridge attacks. 3. Paratroops are made and drop results are determined on the Paratrooper Drop Table. 4. Allied player conducts invasion and any accompanying raid by placing Allied units on any continuous line of adjacent coastal hexes (beach heads), which may include an inland port. Note that an invasion may take place in only one hex. 5. Allied player places naval units. 6. Allied player allocates Ground Support. 7. German player reveals hidden set up units (spreading results may need to be modified). 8. Allied player resolves all battles, one at a time, in any order he wishes (combat where paratroops have landed or enemy units must be conducted first).	Second Impulse: 1. Allied player brings ashore any Second Impulse invasion units and places them on any successfully invaded beach hex and/or inland port. A raid may be conducted. 2. Allied player moves any unit that is not in enemy ZOC up to the maximum permitted by the Movement Allowance Chart. 3. Allied player places a navy on any invaded hex free of enemy units (it may be placed in enemy ZOC). 4. Allied player resolves all battles in any order he wishes. 5. Allied player places his French partisan unit. 6. Allied player sets the Supply Capacity.

12.3 侵攻ターンに、海上移動は認められません。第1移動イムパルス中、侵攻しているユニットはその移動を (ドイツ軍ユニットがそのヘクス内にいるか否かにかかわらず) 侵攻ヘクス内で終了しなければなりません。

12.4 地中海沿岸上以外の場所へ侵攻しているユニットは、イングランド内でそのターンを開始しなければなりません。地中海沿岸上へ侵攻しているユニットは、そのターンをアフリカで開始しなければなりません。

12.5 全ての海岸ヘクスが侵攻可能です。 **例外：**ヘクス II2 以北の海岸ヘクス（堤防の内陸ヘクスを含む）は、侵攻できません。加えて、全ての内陸港は、もしもこのようなヘクスへの内陸航路が敵 ZOC によって妨害されていなければ侵攻可能です（ただし、侵攻される内陸港は、占められるか、さもなければ敵 ZOC 内にあり得ます）。ドイツ軍ユニットは、たとえ内陸港へ導かれる河川の対岸にあり、連合軍航空機（橋梁攻撃任務に飛行している）が河川のその部分を破壊していたとしても、連合軍ユニットの侵攻を妨害することになります。

12.6 侵攻地点は、隣接する沿岸ヘクスの連続線であればならず、内陸港を含むことができます。隣接している一連の海岸ヘクスは、全て1つのゾーン内か又は二番目のゾーンと重複できます。もしも隣接している海岸ヘクスが複数のゾーンに重複していたら、ルール12.10を適用します。侵攻は、1ヘクスのみを扱うことができます。

12.7 連合軍ユニットは、侵攻ターンの第1移動イムパルス中に、海岸ヘクス上に最高2つのみスタックできます (例外: 荒地地形の海岸ヘクス、溢水地帯の各ヘクス、内陸港に侵攻しているユニットは、スタックできません)。第1戦闘イムパルスから開始して、それ以後、通常のスタッキング・ルールを適用します (7を参照)。最高2つのスタッキング限度の唯一の例外は、イギリス第 79 機甲師団ユニットで、一次侵攻の第1イムパルス中に自由にスタックできます。もしもドイツ軍ユニットが侵攻ヘクス内に存在したら、連合軍ユニットはそれらの上部に置かれます。2つの最高スタッキング限度は、二次侵攻中の侵攻ユニットと非侵攻ユニットに適用することになりますが、侵攻されている海岸ヘクス上のみです。

12.8 第1戦闘イムパルス中、連合軍ユニットは侵攻ヘクス内のドイツ軍ユニットを攻撃しなければなりません。その代わりに、これらは他のヘクス内のドイツ軍ユニットを攻撃できず、又はたとえ侵攻

侵攻の例 (12、12.15、12.16)



1. ヘクス **B** と **F** は、ヘクス **C**、**D**、**E** にかかわらず、隣接する海岸ヘクスの連続線の一部と見なすことができます。
2. ヘクス **F** と **J** は、ヘクス **E**、**G**、**H**、**I** にかかわらず、隣接する海岸ヘクスの連続線の一部と見なすことができます。
3. ヘクス **C** 又は **E** は、たとえドイツ軍ユニットがヘクス **B** と **F** のどちらか又は両方を占めていても侵攻可能です。
4. ヘクス **D** (Anvers) は、もしもヘクス **B**、**C**、**E**、**F** のいずれかがドイツ軍ユニットによって占められていたら、侵攻できません。もしもこれらのヘクスのいずれもドイツ軍ユニットによって占められていなければ、ヘクス **D** は侵攻可能です。
5. ヘクス **H** と内陸港ではない **I** (Rotterdam) は、隣接ヘクス内のドイツ軍ユニットの位置にかかわらず侵攻可能です。
6. ヘクス **E**、**F**、**G**、**I** は、溢水地形ヘクスです。これらの各ヘクス内に、1ユニットのみが侵攻できます。**例外**：イギリス第 79 機甲師団は、自由にスタックできます。ただし、もしも第 79 と他のユニットが第 1 戦闘イムバルス後に溢水地形内にあると、1ユニットを除去しなければなりません。
7. ヘクス **C** と **E** は隣接しておらず、もしもヘクス **D** も侵攻される場合にのみ一緒に侵攻可能です (Anvers は内陸港なので、**B**、**F**、**C**、**E** がドイツ軍ユニットによって占められていないことが必要になります)。
8. 表示されたエリア内への侵攻は、2つの軍管区 (ネーデルラントと第 15 軍) 内に重複する可能性があります。侵攻は1つの侵攻許容量のエリアのみであることに注意してください。
9. いくつかの非合法侵攻：

A, B, E, G	A, B, C, E	A, B, D	A, B, F, G	C, F, J	F, G, H
------------	------------	---------	------------	---------	---------

侵攻の例

第1イムプリス

1. ドイツ軍の1歩兵ユニットが占めるヘクス**D**は、沿岸防衛ユニットであってはなりません。
2. ヘクス**B**、**F**、**C**、**E**は、全てフリーのドイツ軍ユニットが出現得ます。
3. 連合軍プレイヤーは、2個イギリス軍歩兵ユニットでヘクス**C**に、1個イギリス軍歩兵ユニットとフリーでスタックしたイギリス第 79 機甲師団でヘクス**D**に、1個イギリス軍歩兵ユニットでヘクス**E**に侵攻します。
4. 連合軍プレイヤーは、全ての海上ユニットをヘクス BB3 内に置きます。
5. 連合軍プレイヤーは、ヘクス**D**に3地上支援を割当てます。
6. ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス**F**内の隠匿セットアップ・ユニットを明らかにします。
7. ヘクス**D**内に置かれたイギリス軍歩兵ユニットとイギリス第 79 機甲師団は、内陸港の侵攻を扱うルールを基準に、ヘクス**F**へ移動で戻さなければなりません。3地上支援は再割当てできず、失われたと見なされます（廃棄される）。

8. 第1イムパルス戦闘で、ヘクス **F** 内にセットアップされたドイツ軍隠匿ユニットを除去することに成功します。

第2イムプリス

1. 連合軍プレイヤーは襲撃を宣言し、コマンドとレインジャーをヘクス **E** 内に置きます (これらは、自由にスタックできる)。
2. 連合軍プレイヤーは、沿岸侵攻第2イムパルス of イギリス軍歩兵ユニットと Montgomery HQ をヘクス **C** に持ってきますが、ヘクス **D** 内のドイツ軍ユニットからの ZOC のため移動できません。
3. 連合軍プレイヤーは、ヘクス **C** 内にマルベリーを置きます。
4. 連合軍プレイヤーは、ヘクス **C** と **E** 内の全連合軍ユニットで、ヘクス **D** 内のドイツ軍歩兵を攻撃し、ドイツ軍ユニットをヘクス **D** から退却させることに成功します。
5. 連合軍プレイヤーは、自身のフランス人パルチザン・ユニットを置きます。
6. 連合軍プレイヤーは、補給許容量をセットします。

ヘクス内にドイツ軍ユニットがいなくても同様です。第1イムパルス中、連合軍ユニットはそれらが占めるヘクスを除いて ZOC を持ちません。二次侵攻中、前記は侵攻しているユニットのみに適用します。第2戦闘イムパルス中、連合軍ユニットはその ZOC を自身に及ぼす全ての隣接敵ユニットを攻撃しなければなりません。

12.9 両侵攻の第1イムパルス中、侵攻している連合軍ユニットは退却できません。もしもそれを行うことを強制されたら、代わりに除去されます。第1戦闘イムパルスの後いまだにドイツ軍ユニットの上にある連合軍ユニットは、やはり除去されます。

12.10 マップ上に表示されるごとく、異なる海岸は異なる侵攻許容量を持ちます。もしもある侵攻が2つの異なるエリア内に重複すると、より低いエリアの許容量が使用されます。山岳ユニットは、侵攻許容量の目的において歩兵ユニットと見なされます。

12.11 第2イムパルスに上陸するユニットは、第1イムパルス中に侵攻されて、しかも敵ユニットから解放されたヘクスへ上陸しなければなりません（そのヘクスは、敵 ZOC 内でも可）。ユニットは、それ自体又はヘクス内の他のユニットの1つが移動の終了時に合法的なスタッキング限度を遵守するため、（通常移動を介して）ヘクスを退出することができない限り、スタッキング制限を破るヘクス内に上陸できません。侵攻ターンの第2イムパルス中に上陸するユニットは、許容移動力チャートの第2イムパルスに従ってその許容移動力が半減し（端数切捨て）、最低1の移動を持ちます。第1イムパルス中に上陸したユニットは、侵攻ターンの第2イムパルス中に許容移動力チャートに従って移動します。

12.12 第2移動イムパルス中、敵ユニットから解放されたいずれかの侵攻ヘクス上にマルベリーを置くことができます（敵 ZOC 内のヘクスにも置くことができます）。

12.13 侵攻（一次と／又は二次侵攻）で上陸を認められた唯一の装甲ユニットはイギリス第 79 機甲師団で、減少戦力でゲームを開始します。このユニットは、一次侵攻の第1戦闘イムパルス中にのみ、自由にスタックして戦闘のサイ振りに2を加えることができます。侵攻許容量の目的において、ユニット（歩兵値として）としてカウントします。



12.14 二次侵攻の地点は一次侵攻と同じでよく、又は他のいずれかの沿岸隣接ヘクスの連続線で内陸港を含むことができます。二次侵攻は、ターンの開始時に補給許容量がゼロ以下であるターンの発動できません。

12.5 以下のヘクスは、侵攻目的においてヘクスの連続線の一部と見なされます（マップ上に青い矢印で表示される）：A16～B15、C9～C10、A3～A4、A2～A3、P4～P5、BB4～CC4、CC4～DD3、DD4～EE4。全ての場合、物理的に連結していない限り、ヘクスは海岸ヘクスの連続線の一部と見なし得ません。

例外：ヘクス V5 は、海岸ヘクスではないので侵攻不可能です。ヘクス U5 と U6 は、海岸ヘクスの連続線の一部と見なすことができます。内陸港は、もしも河川の口のヘクスの1つ又は両方、あるいは

は内陸港に導かれる河口がやはり連続する海岸ヘクスのラインの一部であると、海岸ヘクスの連続線の一部と見なすことができます。

12.16 内陸港を除き、河川又は河口を遡る他の全ヘクスは、A17、A18、B16、B17、B18、D9、D10 を含めて侵攻不可能ヘクスです。以下の都市は、内陸港です。：ブレーメン [Bremen] (QQ4)、カーン [Caen] (M6)、ナント [Nantes] (E10)、ボルドー [Bordeaux] (A19)、アントワープ [Aners] (CC6)。ロッテルダム [Rotterdam] とブレスト [Brest] は、内陸港ではありません。アントワープは、もしも以下のいずれかが敵に占められると、侵攻できません。：BB4、BB5、CC4、CC5（ただし、ヘクス BB5 と CC5 は海岸ヘクスで、通常に侵攻できます）。内陸港アムステルダムは、侵攻不可能です。

12.17 一次侵攻中、もしも連合軍ユニットが内陸港へ上陸し（その港への河口又は河川を遡る航路を妨害するドイツ軍ユニットがないため）、隠匿ユニットが港への航路を妨害することが発見されたら、代わりに連合軍ユニットは隠匿ユニットのヘクス内に置かれ（たとえこのヘクスが侵攻不可能ヘクスであるとしても）、隠匿ユニットを攻撃しなければなりません。もしもスタッキング制限のためにこれが不可能であると、連合軍ユニットはスタッキング・ルールを遵守することを認める最寄りのヘクスへ置かれます。

12.18 もしも一次侵攻が失敗（全ての連合軍ユニットがマップ盤上から除去される）したら、ゲームは継続し、直接二次侵攻へは進みません。航空機が航空機任務チャート上に置かれ、その任務に飛行し、連合軍プレイヤーは空挺降下と襲撃（補給許容量を無視して）を行い、ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットを通常に移動させ、連合軍プレイヤーはイングランドとアフリカとの間で海上移動を使用でき、両プレイヤーは増援と補充を受け取る等です。もしも二次侵攻に失敗（全ての連合軍ユニットがマップ盤上から除去される）したら、ゲームは終了してドイツ軍プレイヤーが勝者です。一次侵攻が失敗したら、8月 I～9月 IVのいずれかのターンの二次侵攻を行えることに注意してください。ただし、もしも大陸上に連合軍ユニットがあると、補給許容量が0以下では二次侵攻を行うことができません。

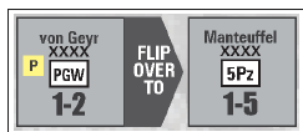
12.19 一次侵攻中、ドイツ軍の隠匿セットアップ・ユニットは、海上ユニットの配置後と連合軍地上支援の割り当て後に明らかになります。

13. 司令部 [HEADQUARTERS]

13.1 両陣営の司令部ユニットは、第2移動イムパルス中にのみ移動できます。他のユニットと異なり、このときにこれらはその完全移動値で移動でき、悪天候によって制限されません。ただし、これらは地形によって制限され、鉄道移動を使用できません。**例外：** (10.10 を参照)。

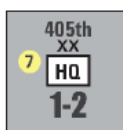


13.2 大部分のドイツ軍 HQ ユニットの、両面を持ちます。これらのいくつかは、OB チャートに従って反転させられます。その他は、元の面がステップ損失を受けた場合にのみ裏返されます。もしも OB チャート上で予定された裏返しの前に元の面が失われたら、予定された裏返しは無視されます。反転した HQ は、決してその元の面に裏返ることができず、もしもステップ損失を受けたら撃破されます。



HQs が (OB チャートで指示されて) 裏返されるターンに、これらは単に裏返されます。戦闘又は補給状態のために失われたこれらは裏返され、マップ盤から取り去られ、通常の増援として次のターンに登場します。

13.3 HQ 部隊ユニットは、いかなるゲーム目的においても HQ ユニットの見なされません。



13.4 第1戦闘イムパルスに敵 ZOC 内にある HQ ユニットの、攻撃しなければなりません。もしも連合軍 HQ ユニットの、他の国籍のユニットが攻撃するために移動できますが、HQ は参加できません。

14. 戦闘 [COMBAT]

14.1 その移動イムパルスを敵 ZOC 内で終了しているユニットは、戦闘イムパルス中に攻撃しなければなりません。**例外:** 要塞内のユニットは、隣接ユニットを攻撃する必要がありません。橋梁が破壊されている河川を越えるか又は河口を越えるユニットは、隣接ユニットを攻撃できません。加えて、軍管区内で凍結したドイツ軍ユニットに隣接する連合軍ユニットは、これらのユニットを攻撃する必要がありません。

14.2 そのプレイヤー・ターンについて、自軍部隊を移動しているプレイヤーは攻撃側で、その相手側は防御側です。

14.3 戦闘を解決する前に、プレイのシークエンスに従って、そのイムパルスについての全ての移動を最初に完了しなければなりません。攻撃側は、望むだけ多くの異なる攻撃を行うことができ、望む順番で一度に1つ解決します。各個別戦闘の解決に連れて、各戦闘の比と各戦闘に含まれるユニットを宣言します。最初の攻撃を解決する前に、全ての攻撃を宣言する必要はありません。ただし、ルール 14.6 の制限に従わなければなりません。**例外:** (20.8 を参照)。

14.4 ユニットの戦闘値は、どれだけ多くの地形ボーナス又は減少でも、二倍又は半減を超えることができません。ユニットの戦闘値は、そのユニットが防御しているときにのみ二倍にすることができ、攻撃しているユニットは決して二倍になりません。

14.5 複数のユニットが1つの防御ユニットを攻撃するとき、攻撃しているユニットの数値は1つの統合された攻撃値に足されます。反対に、1つのユニットが複数の防御ユニットを攻撃するとき、防御ユニットの数値は一つの防御値に統合されなければなりません。

14.6 複数のユニットが複数の防御ユニットを攻撃するとき、攻撃側は以下の条件で戦闘を分割する選択肢を持ちます:

- A) その ZOC 内に攻撃側が占める各防御ユニットを攻撃する。
- B) 敵 ZOC 内の全自軍ユニットがいくつかの敵ユニットを攻撃する (**例外:** 14.11 を参照)。
- C) 攻撃している各ユニットが、特定の防御ユニットに隣接する。

14.7 攻撃側は、同じヘクス内にスタックした防御ユニットに対する戦闘で攻撃を分割できず、1つの統合された防御値としてそれらを攻撃しなければなりません。ただし、同じヘクス内にスタックした攻撃ユニットは、そのスタックを異なる攻撃 vs 異なるヘクス内の防御ユニットに分割できます。個別ユニットの戦闘値は、決して複数の戦闘に分割できません。

14.8 攻撃側は、他の防御ユニットにより有利な比を獲得するため、1つ以上のユニットで故意に不利な比で攻撃できます。これは、牽制攻撃と呼ばれる戦術で、1対6未満の比で行うことができません。

14.9 1つのイムパルスに複数回の戦闘を行える攻撃側又は防御側のユニットはありません。もしも第1イムパルスに終了時にまだ敵 ZOC 内にあると、第2イムパルスに再び攻撃しなければなりません。もしも第2イムパルスの終了時に敵 ZOC 内にあると、単に留まります。

14.10 ときには、ユニットは合法的な比で攻撃できない状況にあることに気づきます (1対7以下)。もしもプレイヤーが合法的な攻撃を行うために十分なユニットを持っていくことができないならば (又はそれを望まなければ)、戦闘が解決される前にユニットは盤から取り去られ、戦闘、牽制攻撃、敵退却ラインの妨害に何ら影響を持ちません。地上支援任務の航空機は、非合法的な攻撃の比 (1対7以下) を合法的な攻撃の比 (1対6以上) まで上げるために使用できません。

14.11 ときには、異なる国籍の連合軍ユニット (一緒に攻撃できないユニット) が、敵ユニットの1スタックのみに隣接して残される状況が起きます。この場合、1つの国籍のユニットのみ (連合軍プレイヤーの選択) が攻撃できます。他の国籍又は複数国籍のユニットは、代わりに攻撃に参加できず何もありません。ただし、もしも攻撃しているユニットが退却を強制されたら、全ての非攻撃ユニット (他の国籍のユニット) は、やはり退却することを強制されます (もしも退却できなければ、通常の代わりに除去されます)。退却は、非攻撃ユニットが被る唯一の不利な結果で、これらは決して攻撃ユニットが被ったステップ損失を受けるために使用又は強制され得ません (代わりに、これらは退却します)。連合軍ユニットは、このルールを組み合わせ、任意に攻撃できない状況に移ることができません。

14.12 7対1の比を超える攻撃は、7対1として扱われます。

14.13 ドイツ軍ユニットは、それらが占める要塞の外部を攻撃する必要はありませんが、もしも行うのであれば隣接する全ユニットを攻撃しなければなりません。

15. 戦闘解決 [COMBAT RESOLUTION]

15.1 各戦闘の比は、戦闘結果表（以後 CRT と呼ぶ）上で表現された単純な比に約分されなければなりません。これを完遂するため、大きな戦闘値を小さな戦闘値で割ります。結果は戦力比として表現される2つの数字（そのうちの一つは1）の結果で、比の最初が攻撃側であらわされる数字を置きます。いかなる規模の端数も、防御側に最も有利な整数に切り上げ又は切捨てて変換されます。

例：4対9は1対3になり、19対10は1対1に、24対5は4対1になります。

15.2 攻撃側はサイを振り、CRT の適切な比のコラムの下で、サイの目に一致する結果に従って戦闘を解決します。修正後の「6」を超えるサイの目は、「6」の結果として扱われます。全ての損失と退却は最初に防御側に適用し、攻撃側によって行われる損失と退却の前です。

15.3 戦闘の結果は、以下のごとく解釈されます。:

AE—攻撃側除去。攻撃している全ユニットは、プレイから取り去られます。

A2—攻撃側は、自身の選択で2ステップ損失を受け、生き残っている全自軍ユニットを1又は2ヘクス退却させます。

A1—攻撃側は、自身の選択で1ステップ損失を受け、生き残っている全自軍ユニットを1又は2ヘクス退却させます。

AR—攻撃側は、全自軍ユニットを1又は2ヘクス退却させます。

E2—交替。攻撃側は自身の選択で2ステップ損失を受け、防御側は自身の選択で1ステップ損失を受けます。攻撃側は、生き残っている全防御側ユニットを1ヘクス退却させます。

EX—交替。両陣営は、自身の選択で1ステップ損失を受けます。攻撃側は、生き残っている全防御側ユニットを2ヘクス退却させます。

DR—攻撃側は、全防御側ユニットを2ヘクス退却させます。

D1—防御側は自身の選択で1ステップ損失を受けます。攻撃側は、生き残っている全防御側ユニットを2ヘクス退却させます。

DE—防御側除去。防御している全ユニットは、プレイから取り去られます。

注釈：戦闘結果表は、損失がどちらかの陣営に要求されるときに戦闘結果を赤字で表示します。

15.4 攻撃側は常に退却しているユニットを移動させますが、変更しなければ防御側が除去の結果になる退却ルートを割当てることができず、妨害されない退却ルートが使用可能です。スタックしたユニットは、分割して異なるヘクスに退却させることができます。**例外**：防御側は、退却することを要求されないもののそれを選択する状況では、自軍のユニットを移動させます（16.4を参照）。

15.5 敵 ZOC 内へ又は通過、盤外へ、アルプス地形を通過して（**例外**：山岳ユニットは、アルプス地形を通過して退却できます）、橋梁が破壊されている河川を越える、元の防御ヘクスに戻る、海上内へ以外に退却の選択肢を持たないユニットは、除去されます。

15.6 ユニットの通常のコストを無視して地上地形タイプを通過退却できます。**例外**：山岳ユニットを除くユニットは、アルプス地形を通過して退却できません。

15.7 ユニットのスタッキング限度を破る形でその退却を終了できません。

15.8 攻撃しているプレイヤーの選択で、実際に計算されたよりも低い比で攻撃を宣言できます。

15.9 ユニットの橋梁が破壊されている河川を越えて、又は河口を越えて退却できません。

15.10 連合軍ユニットは、他の使用可能な退却ルートがないのでない限り、ドイツ軍ユニットが凍結している軍管区内へ退却できません。もしも連合軍ユニットがそのような管区内への退却を強制されたら、ドイツ軍ユニットはそのため解放されません。連合軍ユニットは、次のターン（と成功するまで続く各ターン）に管区を離れなければなりません（又は少なくとも離れるを試みる）。再び他に使用可能な退却ができない戦闘結果としてでない限り、離れた後に再び移動して戻ることにはできません。もしも連合軍ユニットが、上記の手順に従って軍管区内へ退却することを強制されたら、連合軍プレイヤーは凍結されたドイツ軍ユニットの解放を誘発することを選択できます。ただし、連合軍プレイヤーは、たとえ凍結ユニットの解放を誘発することを選択するとしても、他の退却ルートが使用可能であれば、ドイツ軍ユニットが凍結している軍管区内へユニットを退却させることを選択できません（9.6と9.7を参照）。

15.11 もしもドイツ軍ユニットが1つ以上の他のドイツ軍ユニットによって占められたヘクス内へ退却し、しかもこのヘクスが空挺部隊又はコマンド/レインジャーによって攻撃されたら、退却したユニットは戦闘に参加しません。ただし、戦闘に参加したドイツ軍ユニット（たち）が除去又は退却することを強制されたら、以前に退却したユニットは退却しなければなりません。

16. 戦闘への地形の影響 [TERRAIN EFFECT ONOMBAT]

16.1 山岳、アルプス地形、都市、河川背後のユニットは、防御でその戦闘値が二倍になります。

16.2 河川の背後で防御しているユニットは、もしも1つ以上の攻撃しているユニットが河川を越えて攻撃していなければ、二倍になりません。

16.3 要塞内のドイツ軍ユニットは、防御でその戦闘値が二倍になります。ただし、いったん連合軍ユニットが移動又は退却を介して要塞を占めたら、その要塞はゲームの残りについて破壊されます（ヘクス内に要塞破壊マーカーを置く）。たとえドイツ軍ユニットがこのような要塞を再び占めても、要塞破壊マーカーに注記されるごとく、そこから特典は引き出しません。もちろん、もしも要塞が他の二倍地形を持つヘクスであると、ユニットは二倍になります。要塞は、決して連合軍ユニットに恩恵を与えません。

16.4 荒地地形と要塞内で防御又はそこから外部を攻撃しているユニットは、退却する必要がありません（すなわち、DR 又は AR は無視でき、EX、EX、A1、A2、D1の結果で生き残っているユニットは、退却する必要がない）。ユニットは退却することを選択でき、この場合は防御しているプレイヤーが自軍ユニットを移動させます。これは、破壊された要塞に適用しません。ユニットは、もしも CRT が退却を要求しなければ、任意に退却できません（16.3を参照）。

16.5 装甲ユニットは、荒地地形又は都市ヘクス内で防御しているとき、又は荒地地形あるいは都市ヘクス内で防御しているユニットを攻撃しているとき、その戦闘値が半減します（端数切り上げ）。これは、荒地地形又は都市ヘクスでもある要塞ヘクス内で防御している装甲ユニットには適用しません。この場合、装甲ユニットは、その基本戦闘値を維持することになります。荒地地形又は都市ヘクス内で河川を越えて防御している装甲ユニットは、その戦闘値が半減し（端数切り上げ）、次いで二倍になります。荒地地形又は都市ヘクスでもある要塞ヘクス内で河川を越えて防御している装甲ユニットは、その基本戦闘値が二倍になります。もしも装甲ユニットが、複数の異なる地形タイプのヘクス内で防御しているユニットを攻撃していると、防御側に最も有利な地形を使用します。

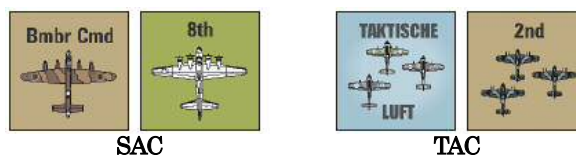
16.6 いかなるユニットもアルプス・ヘクスを攻撃できますが、山岳ユニットのみがこのようなヘクス内で防御でき、又は移動あるいは退却中にこのようなヘクスへ進入できます。

16.7 ユニットの、堤防ヘクス（II2）上で移動又は退却を終了できません。堤防を越えるため、堤防に直接隣接するヘクス（たち）は、敵ユニットから解放されていなければなりません。

16.8 もしも戦闘が複数ヘクスを占める防御ユニットを含み、これらの2つ以上のヘクスが異なる地形タイプであると、戦闘値は防御ユニットの各ヘクスについて個別に計算され、次いで合計されます。もしも防御しているユニットが退却の結果を受け取ると、要塞と荒地地形内のユニットは退却する必要がなく、他の全ては退却しなければなりません。つまり、いくつかのユニットは退却しなければならず、他は必要がないことになります。

17. 航空任務 [AIR MISSIONS]

17.1 航空機は、晴天の天候ターンにのみ飛行できます。**例外：**6月IIから9月IVまでの天候が晴天ではないターンの、連合軍プレイヤーは使用可能な2SAC航空機を持ちます。連合軍又はドイツ軍が使用できる、その他の航空機ユニットはありません。10月Iターンから開始して、非晴天ターンの使用可能な航空機はありません。



17.2 2タイプの航空機があります。戦略爆撃機（イギリス爆撃機軍団とUS第8空軍）は以後 **SAC** と呼ばれ、戦術爆撃機（全ドイツ軍航空機を含む他の全て）は以後 **TAC** と呼ばれます。

17.3 SAC は無制限の航続範囲を持ち、マップ盤上のいかなる場所でも攻撃できます。

17.4 連合軍 TAC は、マップ盤上にマークされた航続半径内のいずれかの場所で機能でき、地中海沿岸のいずれか又は隣接ヘクスを攻撃でき、いずれかの連合軍司令部から8ヘクス以内で機能できます。TACの航続範囲は、スイスを通過してたどりませんが、全海上ヘクスを通過してたどることができます（この目的において、堤防内の非存在ヘクスはそこにヘクスが存在するものとしてカウントします）。**例外：**一次侵攻の連合軍ターン中、連合軍の TAC は HQ ユニットの機能できません。

17.5 ドイツ軍の TAC は、ドイツ国内又はいずれかのドイツ軍司令部から8ヘクス以内で機能できます。これは、航空機任務チャート上の地上支援任務で、ドイツ軍の戦闘支援に飛行しているドイツ軍航空機にのみ適用します。ドイツ軍航空機は、航続範囲にかかわらず、航空機任務チャート上の連合軍航空機を無効にできます。

17.6 連合軍プレイヤーは、各ターンに使用可能な11の航空機を持ちます。—4つのTACと7つのSACです。

17.7 ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍 TAC 使用可能チャートに従って各月に使用可能な航空機を持ちます。最初の数字は、その月全体について使用可能な航空機の合計数です。二番目の数字は、その月中の1ターンに使用できる航空機の最大数です。攻撃的に使用されるドイツ軍航空機は、地上支援任務についてのみ使用できます。各月に、使用可能なドイツ軍航空機をドイツ軍 TAC 使用可能チャート上の使用可能コラム内に置かなければなりません。使用したとき、航空機は使用済コラムへ移されます。その月に使用可能でない航空機は、盤外に保持されます。ドイツ軍の TAC は、月から月へと蓄積できません。

17.8 同じ司令部ユニットから、複数の TAC 航空機がその航続範囲を取ることができます。

17.9 航空機任務の手順 [Aircraft Mission Procedure]

17.9.1 連合軍プレイヤーは、各晴天天候ターン中に各ユニットを使用して、最初に自軍航空ユニットを航空機任務チャート上に割当てます。

17.9.2 続いて、ドイツ軍プレイヤーは、17.7のルール内で、このターンに使用することを選択した航空機を航空機任務チャート上に割当てます。

17.9.3 各ドイツ軍航空機は、同じ任務からの1つの連合軍ユニットを無効にします。両航空機を取り去ります。連合軍プレイヤーは、どの自軍航空機ユニット（SAC 又は TAC）を取り去るのか決定します。対航空任務に割当てられた各連合軍航空機は、もしもドイツ軍航空機が割当てられていたら、同じ任務（これはドイツ軍の地上支援任務になる）からの1つのドイツ軍航空機を無効にします。両航空機を取り去ります。

17.9.4 地上支援と橋梁攻撃の任務を除き、実際の航空機ユニットはターンを通して航空機任務チャート上に残されます。ゲーム・ターン終了時、航空機任務チャートから全ての航空機ユニットを取り去ります。

17.10 航空機任務のタイプ [Types of Aircraft Missions]

17.10.1 地上掃射 [Strafing]—TAC のみ

効果：3ヘクスを超えて移動し（鉄道移動を含むが、空挺降下又は空輸の実施は含まない）、第1移動イムパルス中のいずれかの瞬間にTAC航続範囲内を移動する各ドイツ軍ユニットは、地上掃射を受けます。3ヘクスを超えて移動を試みている各ユニットについて、サイを振らなければなりません。もしも結果が地上掃射している航空機の数よりも大きければ、ユニットは通常に移動できます。もしもサイの目が地上掃射をしている航空機の数以下であると、ユニットは1ステップを失い、進入した3番目のヘクス内又は3ヘクスを超えて進入したTAC航続範囲内の最初のヘクスの、どちらか先に来た方でその移動を終了します。

17.10.2 地上支援 [Ground Support]—TAC のみ

手順：第1戦闘イムパルス中、各個別戦闘解決のサイが振られる前に、航空機をその戦闘の地上支援に割当てることができます。地上支援は、隠匿ドイツ軍ユニットを明らかにする前に置かれるため、事実上、連合軍プレイヤーは追加のドイツ軍ユニットの可能性を予想しなければなりません。3つまでの航空機で同じ戦闘を支援できます。各航空機は、一度のみ使用できます。地上支援任務上の航空機は、ルール 6.2 の例外です。TAC航空機ユニットは、いかなる国籍のユニットを含む戦闘でも支援できます。

効果：戦闘に割当てられた各航空機は、比を1コラムずつ上昇させます。地上支援に割当てられた未使用のドイツ軍航空機は失われたと見なされ、蓄積できません。

例：1対6の比の戦闘を1つの航空機が支援すると、戦闘比を1対3／1対4のコラムへ上昇させます（1対5の比は1対6の比と同じコラムなので、1対5ではない）。

17.10.3 鉄道攻撃 [Railway Attacks]—SAC のみ又はSACとTACと一緒に（TACは、それ自体で使用できない）。

効果：各航空機ユニットは、ドイツ軍の鉄道移動許容量を2ずつ減少させます。連合軍航空機は、月毎に一度のドイツ軍HQの鉄道移動を無効にできません。

17.10.4 橋梁攻撃 [Bridge Attacks]—SAC 又はTAC

手順：連合軍の第1移動イムパルス中に移動を実施する前、各航空機が河川上に置かれ、河川のその部分に架かる全ての橋梁は、その完全なターンについて破壊されます。これは、連合軍とドイツ軍の両方の移動に影響し、航空機カウンターはゲーム・ターンが完了した後になるまで取り去られません（河川の部分は、2つの河川合流部分間又は1つの河川合流部と海上あるいは河川の終了部の間に及ぶ）。もしも航空機がTACであると、そのような全ての河川ヘクスがTAC航続範囲内でなければなりません。

効果：攻撃された河川の部分を越える鉄道移動は認められません。第1移動イムパルス中、全ての非装甲ユニットは、河川を越えた最初のヘクスで停止しなければならず、第2移動イムパルスには制限なしで河川を越えることができます（ただし、ZOCはこれらの同じ河川を越えて伸びない）。両移動イムパルス中、攻撃された河川を越えることを望む装甲ユニットは、河川を越える前に停止し、渡河チャート（盤上に位置する）上でサイを振らなければなりません。渡河の試みに失敗した装甲ユニットが移動を継続できると、異なる河川ヘクスサイドを越える試みができます。

17.10.5 ドイツ軍補充攻撃 [Attacking German Replacements]—SAC のみ

効果：各航空機は、ドイツ軍の補充率を1ずつ減少させ、装甲補充は失われる最初の要素です。

例：ドイツ軍の補充率は4(2)で、2つの連合軍航空機がこの任務に就いています。ドイツ軍は2(0)の補充を獲得します。

17.10.6 Uボート攻撃 [U-Boat Attack]—SAC のみ

効果：天候のサイの目にかかわらず、もしも連合軍プレイヤーがこの任務にSACを割当てないか、又はもしも連合軍の割り当てがドイツ軍航空機によって無効にされたら、アメリカ軍はそのターンについての補充値の半数を失います（端数は切り捨てる）。装甲補充は、失われる最初の要素です。全6つのUボート基地が占領されたとき、もはやSACをこの任務に割当てする必要はなく、失われる補充はありません。

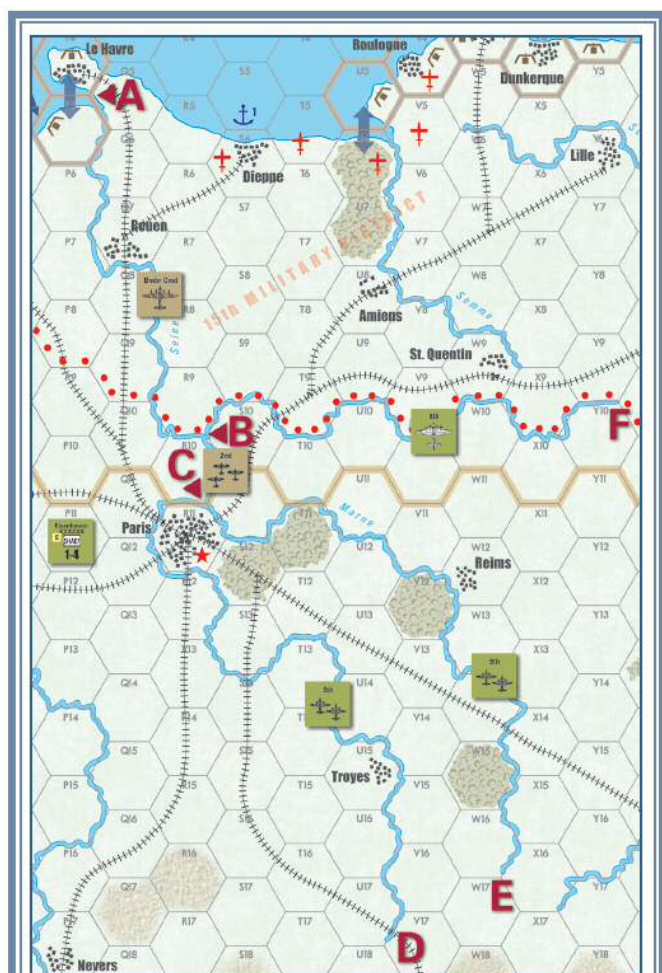
例：(3)の補充率は(1)になります。

17.10.7 V1発射基地攻撃 [V1 Site Attack]—SAC 又はTAC

効果：天候のサイの目にかかわらず、もしも連合軍プレイヤーがこの任務にSACを割当てないか、又はもしも連合軍の割り当てがドイツ軍航空機によって無効にされたら、イギリス軍はそのターンについての補充値の半数を失います（端数は切り捨てる）。装甲補充は、失われる最初の要素です。全6つのV1発射基地が占領されたとき、もはやSACをこの任務に割当てする必要はなく、失われる補充はありません。

17.10.8 対航空任務 [Counter-Air Mission]—TAC のみ

効果：各連合軍航空機は、1つのドイツ軍航空機をその地上支援任務から無効にします（もしもドイツ軍が航空機をこの任務に割当てたら）。もしもドイツ軍プレイヤーが、いかなる航空機も地上支援に割当てなければ、対航空任務の連合軍航空機はそのターンについて失われ、任務を変更できません。



橋梁攻撃の例 (17.10.4)

連合軍プレイヤーは、橋梁攻撃任務上に5航空機を持ち、表示されたごとく置かれます。

爆撃機軍団 SAC は、セヌ川上で河川が海上に入る **A** と河川合流 **B** との間に置かれます。

第2TAC は、セヌ川上で河川合流 **B** と河川合流 **C** との間に置かれます。

2つの第9TACの1つは、セヌ川上で河川合流 **C** と河川合流 **D** との間に置かれます。

他方の第9TACは、マルヌ川上で河川合流 **D** と河川合流 **E** との間に置かれます。

第8SACは、オワーズ川上で河川合流 **B** と河川の終了部 **F** との間に置かれます。

TACユニットの配置は、河川部分の全ヘクスがヘクス P11 内の SHAEF HQ の TAC 航続範囲内に置かれているため合法です。TAC ユニットの、第8SACの代わりにオワーズ川上に置くことができません。なぜならば、ヘクス Y10 が TAC の航続範囲外だからです。

17.10.9 絨毯爆撃 [Carpet Bombing]—SACのみ

一ヶ月に最大一度の攻撃です。ドイツ軍航空機は、絨毯爆撃任務を無効にできません。絨毯爆撃は、侵攻ターン中に使用できません。絨毯爆撃は、地上支援任務と組み合わせて使用できませんが、空挺降下と組み合わせて使用できます。絨毯爆撃任務上の航空機は、ルール 6.2 の例外です。いかなる SAC 航空機ユニットも、いずれかの国籍のユニットも含め、このタイプの任務のために使用できます。

効果：連合軍プレイヤーは、第1戦闘イムパルス中の2対1以下の1つの攻撃で、戦闘のサイの目に2を加えることができます。航空機の任務が発生するヘクスを示すため、絨毯爆撃マーカーが用意されています。

18. 補給 [SUPPLY]

18.1 各連合軍ユニットは、連合軍司令部ユニットへ5ヘクスまでの補給線をたどればなりません。司令部ユニットは、敵 ZOC 内にいることができますが、ユニットと司令部との間の補給線は敵 ZOC を通過できません（敵の都市も通過不可）。順番に、他のユニットを補給している各連合軍司令部ユニットは、友軍港湾又はマルベリーまで戻る支配下ヘクスの補給線（無制限の長さ）をたどればなりません。連合軍プレイヤーは、自軍支配下のヘクスを表示するため、連合軍支配マーカーを使用できます。港湾又はマルベリーは、敵 ZOC 内にいることができますが、司令部ユニットと港湾又はマルベリーとの間の補給線は、敵 ZOC を通過できません（敵の都市も通過不可）。補給線は、橋梁が破壊されている場所で河川を越えてたどることができます。第2イムパルスの終了時にこのような補給線をたどることができない各ユニットは、1ステップを失います。

18.2 港湾又はマルベリーは、その現行補給許容量に一致する数のユニットのみを補給できます。司令部ユニットは、補給している各ユニットのために、特定の港湾又はマルベリーまで補給線をたどればなりません。司令部ユニットまで補給線をたどれるユニットの最大数は、司令部が補給線をたどれる全港湾とマルベリーの合計補給許容量に一致します。

18.3 各ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍司令部ユニットへ5ヘクスまでの補給線をたどればなりません。司令部ユニットは、敵 ZOC 内にいることができますが、ユニットと司令部との間の補給線は敵 ZOC を通過できません（敵の都市も通過不可）。順番に、他のユニットを補給している各ドイツ軍司令部ユニットは、ドイツ又はイタリア国内の友軍都市へ戻る支配下ヘクスの補給線（無制限の長さ）をたどればなりません。都市は敵 ZOC 内にいることができますが、司令部ユニットと都市との間の補給線は、敵 ZOC を通過できません（敵の都市も通過不可）。補給線は、橋梁が破壊されている場所で河川を越えてたどることができます。友軍補給フェイズ中にこのような補給線をたどることができない各ユニットは、1ステップを失います。



補給線の例 (18.1、18.2)

連合軍プレイヤーは第7軍管区に侵攻し、6ターン後の状況が上図に表示されます。全てのユニットが補給下で、その補給許容量が17で盤上に17ユニットを持つため、未使用の補給許容量は0です。

アメリカ軍第101空挺師団 (L8) は、降下したので補給許容量に対してカウントしませんが、その補給線を Bradley HQ (J10) までたどっているので補給下です。8つのイギリス軍ユニットとアメリカ軍第4歩兵 (C9) は、その補給線を Montgomery HQ (G7) へたどっています。残っているアメリカ軍ユニットは、その補給線を Bradley HQ (J10) にたどっています。順番に、Montgomery HQ は、補給してい

る10ユニットを補給するため「12」マルベリー (D7) へ補給線をたどることができます (他の9ユニットにプラスして自身)。Bradley HQ は、補給している7つのユニットの2つを補給するため (他の6ユニットにプラスして自身) マルベリーへ、3つのユニットを補給するため St. Nazaire (C9) へ、2つのユニットを補給するため Nantes (E10) へ補給線をたどることができます。

Montgomery へ補給線をたどっているいくつかのユニットは、Bradley へ補給線をたどることもでき、逆もまた同様であることに注意してください。加えて、Montgomery はその補給線を St. Nazaire と Nantes へたどることができます。

18.4 都市と要塞内のユニット (連合軍とドイツ軍の両方) は、常に補給下です。**例外:** 連合軍ユニットは、ドイツ国内の都市で決して自動的に補給下ではありません。

18.5 ドイツ又はイタリア国内のドイツ軍ユニットは、常に補給下です。ドイツ軍ユニットは、ゲームの開始時にマップ盤上のどこでも補給下です。凍結状態のドイツ軍ユニットは、常に補給下です。

18.6 敵ユニットから5ヘクスを超えているドイツ軍ユニットは、もしも友軍司令部又はドイツ国内のドイツ軍支配下都市へ (無制限の長さの) 補給線をたどれたら、常に補給下です。

18.7 ルール 18.1 と 18.2 の制限と要件に加えて、連合軍は補給許容量マーカーの位置を基準に補給許容量チャート上に表示されたごとく、補給許容量の現行レベルによって示された、ヨーロッパ内で補給できるユニットの数によっても限定されます。補給許容量は、そ

の補給状態にかかわらず、大陸上のユニット数によって判定されます。注釈: もしも補給許容量が40を超過したら、プレイヤー諸氏は紙片上で管理することができます。

18.7.1 侵攻ターン中、侵攻している全ての連合軍ユニットは、ターン全体について補給下と見なされます。一次侵攻ターンの連合軍プレイヤーの第2イムパルス終了時、補給許容量はマルベリーと第1ターン中に占領された港湾の合計数値を加え、ヨーロッパ内に残っている連合軍ユニットの合計数を差し引きします (**例外**については、**20.16** と **21.4** を参照)。

18.7.2 続く全てのターンに、以下のごとく補給許容量が調整されます。:

- A) ヨーロッパ内に上陸した各ユニットについて、1ずつを減少させます。
- B) ヨーロッパから除去又は取り去られた各ユニットについて、1ずつ増加させます。

C) 港湾が占領又は再占領されたとき、港湾の補給許容量の数だけ（損傷のため、港湾の完全補給許容量未満の場合がある）増加させます（例外について、20.16 と 21.4 を参照）。

D) 二次侵攻の第2イムパルス中に置かれた（もしも1つあると）マルベリーの数値によって増加させます。

E) ドイツ軍によって港湾が占領されたとき、友軍港湾の補給許容量の数（損傷のため、港湾の完全補給許容量未満の場合がある）を減少させます。

F) ドイツ軍によってマルベリーが占領（破壊）されたとき、マルベリーの数値（損傷のため、港湾の完全補給許容量未満の場合がある）を減少させるか、又は天候によってマルベリーが損傷しているときはマルベリーの数値の半分を減少（端数切り捨て）させます（9は4になる）。

注釈：港湾又はマルベリーの補給許容量の管理に使用できるよう、汎用数字マーカーが用意されています。

18.7.3 補給許容量は、マルベリーと全ての支配下港湾の数値を加え、ヨーロッパ内の連合軍ユニットの数を差し引くことにより、いつでもチェックできます。もしも不一致が生じたら、直ちに補給許容量を変更します。

18.7.4 連合軍プレイヤーは、決して任意に補給許容量をゼロ未満に落すことができません。

18.7.5 もしも港湾又はマルベリーがドイツ軍によって損傷、破壊、占領されるか、又はマルベリーが悪天候によって損傷して補給許容量がゼロを下回ると、連合軍プレイヤーは次のターンに補給許容量をゼロ以上に戻すために十分なユニットを（海上移動又は空輸により）取り去らなければならない、さもなければ補給許容量を超過するユニット毎に1ステップを各ターンに失います（どのユニットを減少させるかは、連合軍プレイヤーの選択）。

18.7.6 もしも連合軍プレイヤーのターン開始時に補給許容量がゼロであると、相殺目的で同時に他のユニットを取り去らない限り、連合軍プレイヤーはヨーロッパ内にいかなるユニットも上陸させることができません。もしもユニットが第1イムパルスに除去されるか又は港湾が占領されて補給許容量がゼロを上回ると、第2イムパルスに他のユニットを上陸させることができます。襲撃（空挺降下ではない）は、この制限から除外されます。空輸は都市から都市へとマップ盤上で起り得ますが、イングランド又はアフリカから大陸へは不可です。

18.7.7 もしも連合軍プレイヤーのターン開始時に補給許容量がゼロ未満であると、たとえ連合軍プレイヤーがユニットを取り去る、ユニットが除去される、補給許容量をゼロよりも上に持ってくるために港湾を占領したとしても、そのターンにヨーロッパ内にユニットを上陸させることはできません。襲撃（空挺降下ではない）は、この制限から除外されます。もしもあるターンの開始時に補給許容量がゼロ未満であると、そのターン中に二次侵攻を行うことができません。空輸は都市から都市へとマップ盤上で起り得ますが、イングランド又はアフリカから大陸へは不可です。

18.7.8 連合軍プレイヤーが港湾を占領するとき毎に、その港湾が占領前にドイツ軍によって損傷しているかどうか調べるため、直ちにサイを振らなければなりません。「5」又は「6」のサイの目は、港湾の補給許容量の半分を（端数切捨て）を減少させます。この損傷は、占領した後のターンに開始して、もしも港湾が連合軍歩兵ユニットによって占められていると、ターン毎に1ポイントの割合で修理できます。これらの修理された補給許容量ポイントは、各ターンの連合軍プレイヤーの第2イムパルス終了時に、補給許容量内に加えます。港湾に残っている損傷量を表示するため、損傷マーカーを使用します。

注釈：1の補給許容量を持つ港湾は0になりますが、次のターンの終了時に修理できます。

18.7.9 ユニットの損傷状態の港湾内外へ海上移動を使用できます（たとえ0の補給許容量を持つ港湾でさえ）。

18.7.10 もしも連合軍が、ドイツ軍によって占領された港湾を再占領したら、再び18.7.1に概説された手順に従わなければなりません。ただし、もしも最初に占領されたときに非損傷状態だったら、「3～6」（「5～6」のかわりに）のサイの目でその港湾の補給許容量の半分（端数切捨て）を減少させます。もしも港湾が最初の（又は以前の）占領のときからの損傷を残して持ち、再び損傷したら、すでに減少した補給許容量が半減します。もしも港湾が最初の（又は以前の）占領のときに損傷したものの、二回目のときに非損傷状態であると、それでも港湾の減少した補給許容量が存在します。

18.7.11 ある港湾は、友軍ユニットがそこを占めるときに占領されたと見なされます。それが奪取されたイムパルスに使用できます。

例外：（20.16 と 21.4 を参照）。敵 ZOC 内でユニットによって占められていない連合軍の港湾又はマルベリーは、海上移動のために使用できません。加えて、この状況が発生するとき、補給許容量はその港湾又はマルベリーの現行補給許容量の数によって直ちに減少します。ただし、ドイツ軍はそこをドイツ軍ユニットが占めるまでは、港湾又はマルベリーを占領していません。もしもドイツ軍がそこを占領する前に連合軍が港湾又はマルベリーを占めたら、失われた補給許容量は直ちに回復します。損傷状態の港湾又はマルベリーは、連合軍歩兵ユニットによって占められない限り修理できません。

18.7.12 補給許容量への調整は、直ちに行われます。例えば、もしも連合軍ユニットが第1イムパルスに撃破されたら補給許容量を1増加させ、失われたユニットを補充するため、第2イムパルスに別の連合軍ユニットを上陸させることができます。同様に、ある港湾が占領されたら直ちに、そのイムパルスにヨーロッパ内へユニットを持ってくるため、この増加した補給許容量を使用できます。**例外：**（20.16 と 21.4 を参照）。

18.7.13 二次侵攻後のターンから開始して、連合軍ユニットは港湾又はマルベリーに上陸する瞬間に補給下である場合にのみ、ヨーロッパ内に上陸できます。

18.7.14 港湾、都市、マルベリーを占めているか、又はさもなければ補給をたどれない全ての連合軍ユニットは、補給許容量に対してカウントします。

18.8 内陸港は、もしもそのようなヘクスへの内陸通過路が敵 ZOC によって妨害されていない場合にのみ、補給目的に使用できます（ZOC は、この目的において河口を越えて伸びる）、アムステルダム [Amsterdam] は、もしも連合軍支配下でヘクス HH1、HH2、JJ1、JJ2 がドイツ軍ユニットから解放されていると、補給のために使用できます。

例：ブレーメン [Bremen] は、もしも以下のヘクスのいずれかをドイツ軍ユニットが占めていたら、補給目的に使用できません。：PP2、PP3、QQ2、QQ3、そしてもちろん QQ4。

18.9 航空機任務、地形（河口を除く）、天候は、補給線に影響しません。

19. 海上ユニット [NAVAL UNITS]



19.1 各連合軍海上ユニットは、一次侵攻中に隠匿ドイツ軍ユニットを明らかにする前で第1戦闘イムパルスの前に、いずれかの全海上ヘクス内に置かれなければなりません。

19.2 海上ユニットは、スタッキング制限を持ちません。

19.3 各海上ユニットは、各ターンの第1戦闘イムパルスの前に、他のいずれかの全海上ヘクスへ移動させることができます。

19.4 各海上ユニット上の数字は、射程内のいずれかの攻撃に加えることができます。各ユニットは、ターン毎に1つの攻撃のみを支援できますが（どちらかのイムパルスに）、同じ攻撃に複数のユニットを加えることができます。海上ユニットは、ドイツ軍プレイヤーのターン中に使用できません。

19.5 海上ユニットは、例え任意であっても、決して損失を受けません。これらは単独で攻撃できず、又はいかなる方法によっても攻撃されません。

19.6 海上ユニットは、2ヘクスの射程を持ちます。射程は目標ヘクスを含めますが、海上ユニットが存在するヘクスは含めません。防御ユニットが複数ヘクスを占める攻撃に海上ユニットが使用される場合は、そのような全てのヘクスが海上ユニットの射程内でなければなりません。

例：T4 内の海上ユニットは、以下のいずれのヘクスも攻撃できます。：R5、S6、T5、U6、V5、V4。

19.7 海上ユニットは、ヘクス GG1 の北に置けません。ただし、海上ユニットは、たとえヘクスが存在しなくても、侵攻可能ヘクスの隣に置くことができます。これを可能とするため、プレイヤー諸氏はこのような状況にあるヘクスの列を想像しなければなりません。

例：海上ユニットは、A2 と A3 に隣接する想像上の盤外ヘクス内に置くことができます。

19.8 海上ユニットは、二次侵攻後の3番目のターン又は9月Iターンの開始時に永久に撤退します。

19.9 海上ユニットは、天候が嵐のターンのときに移動又は戦闘に使用できません。

19.10 海上ユニットによる戦闘支援は、ルール 6.2 の例外です。いかなる海上ユニットも、戦闘に含まれるいかなる国籍のユニットも支援できます。

20. 空挺部隊 [PARATROOPERS]



20.1 空挺部隊は、晴天の天候ターンにのみ降下できます。

20.2 連合軍空挺部隊が降下するためには、イングランド又はアフリカ内でターンを開始しなければなりません。連合軍空挺部隊の範囲は、TAC の航続範囲と同じです。アフリカ内の空挺部隊は、その補給を地中海沿岸のいずれかの港湾へたどっているいずれかの HQ の TAC 航続範囲内、又は地中海沿岸上のいずれかの侵攻ヘクスから3ヘクス以内に降下できます。イングランド内の空挺部隊は、その補給を地中海沿岸上の港湾以外のいずれかの港湾へたどっている HQ の TAC 航続範囲内、TAC 航続半径内のどこか、地中海沿岸上の侵攻可能ヘクス以外のいずれかの侵攻可能ヘクスから3ヘクス以内に降下できます。注釈：一次侵攻の連合軍ターン中、空挺部隊は TAC 航続半径内又はいずれかの侵攻可能ヘクスから3ヘクス以内にのみ、上記の地勢的限度内で降下できます。

20.3 ドイツ軍空挺部隊が降下するためには、敵 ZOC 内にないドイツ国内の都市でターンを開始しなければなりません。その範囲は、ドイツ軍 TAC の航続範囲と同じです。

20.4 連合軍は、ゲーム毎に空挺降下を5回実施できます。一度に3ユニットまで降下でき、個々のユニットは3ヘクス以内に降下します（最大7ヘクスに展開する）。同じヘクス内に複数のユニットが降下できます（ただし、全てが空挺降下表上でサイを振らなければならない）。3つ未満の空挺部隊ユニットが降下したとしても、ゲーム毎に5回の連合軍最大に対して1回の空挺降下としてカウントします。連合軍プレイヤーは、ターン毎に複数の空挺降下を行うことはできません。

20.5 ドイツ軍は、ゲーム毎に2回空挺降下を実施できますが、各回に1つのみの空挺部隊ユニットです。ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に複数の空挺降下を行うことはできません。

20.6 降下するプレイヤーのターン中、空挺部隊はそれらが占めるヘクスを除いて ZOC を持たず、降下ターンについてのみ自動的に補給下です。空挺部隊は、敵ユニットの上に着地するときを除き、常時スタッキング制限を遵守しなければなりません。敵ユニットの上に着地する場合、両プレイヤーがヘクス内に合法スタックを持つことができます。

20.7 空挺部隊は、第1移動イムパルス中に降下しなければならず、戦闘の結果を除いてそのイムパルスに移動できません。備忘のため、これらのユニット上に「移動不可」[Can't Move] マーカーを置くことができます。これらは、第2移動イムパルス中に移動できます。両イムパルス中、これらは自身がいるヘクス内に ZOC を持つ全ての隣接ユニットを攻撃しなければなりません。これらは、侵攻しているユニットと共に組み合わせて攻撃できます。例外：(20.8 を参照)。

20.8 空挺部隊は、敵ユニットの上に降下できますが、これらのユニットと関わらなければなりません。ただし、この場合、隣接ヘクス内のいかなるユニットとも関わらず、関うことができません。もしも降

下ヘクス内の敵ユニットが除去又は退却しなければ、代わりに空挺部隊が除去されます。これらは退却できません。これらは、侵攻しているユニットと組み合わせて攻撃できます。空挺部隊が敵ユニットの上に着地した場合、この戦闘は他のいかなる戦闘も解決される前に解決しなければなりません。空挺部隊は、全ての防御側がヘクスから取り去られるまで、着地したヘクスを支配しません。

20.9 空挺部隊は、他の全ての移動の前に降下し、地上支援の割当て前に空挺部隊降下表上で降下結果が判定されます。ドイツ国内に着地している連合軍空挺部隊は、降下ヘクス内の実際の地形にかかわらず、空挺部隊降下表の非平地*コラムを使用します。連合軍ユニットに隣接する、カラの要塞内に着地しているドイツ軍空挺部隊は、たとえ生き残ったユニットが要塞ルールのために連合軍ユニットを攻撃する必要がなくても、敵 ZOC 内に着地していると見なされます。

20.10 連合軍プレイヤーは、晴天天候中のターン毎に1つの空挺部隊ユニット（又はグライダー・ユニット）を、マップ盤上のいずれかの支配下都市（イングランドとアフリカを含む）から他のいずれかの支配下都市（イムパルス開始時に支配下として定義される）へ空輸できます。ユニットは、敵 ZOC 内にある都市の内外へ空輸できません。空輸は、どちらかの移動イムパルス中に実行できますが、ユニットは支配下都市内でターンを開始しなければならず、そのターンに移動してはなりません。もしも空輸によってヨーロッパ内にもたらされたら、ユニットは補給許容量の限度に対してカウントします。

20.11 ドイツ軍プレイヤーは、20.10 と同じ手順を使用して、ゲーム毎に2つの空挺部隊ユニットを空輸できますが、いずれかの1ターンに1ユニットのみです。ユニットは、敵 ZOC 内にある都市（又は敵ユニットが隣接する要塞）の内外へ空輸できません。

20.12 連合軍空挺部隊は、ルール9に従って軍管区内で凍結状態のドイツ軍ユニットの解放を誘発します。

20.13 グライダー・ユニットは、全ての面で空挺部隊ユニットとして機能します。イギリス第52グラライダー師団は、山岳ユニットでもあります。



20.14 空挺部隊ユニットは、通常の歩兵として機能します。侵攻中に侵攻しているユニットに隣接して着地している連合軍空挺部隊は、侵攻ユニット又は空挺降下ユニットとして指定しなければなりません。もしも空挺降下ユニットであると、これはゲーム毎に5回認められる連合軍空挺降下の一回としてカウントされます。侵攻ターン中、空挺降下部隊は、侵攻している他のユニットを含むヘクス上に空挺降下できません。侵攻ターンの第1移動イムパルス中に、侵攻しているユニットと共にスタックした空挺部隊は、通常の歩兵ユニットとして機能していると見なされ、侵攻ターン中の最高2個スタッキング限度を遵守しなければなりません。

20.15 連合軍空挺部隊は、それらが空挺降下しているという条件で、侵攻許容量の限度に対してカウントしません。もしも通常のユニットとして上陸したら、侵攻許容量と同様に補給許容量に対してカウントします。もしも撃破されるかヨーロッパから撤退したら、その空挺部隊が通常のユニットとしてゲームに登場した場合にのみ補給許容量が影響を受け、もしも空挺降下していたら、補給許容量は影響を受けません。プレイヤー諸氏は、必要であれば、紙片上でこのようなユニットを管理することができます。

20.16 もしも空挺部隊が港湾を占領したら、次のターンに他のユニットがそこへ上陸できます。これは、ルール18.7.11と18.7.2の例外です。連合軍プレイヤーは、その占領後のターンになるまで、このような港湾の補給許容量を使用できません。

20.17 連合軍プレイヤーは、同じゲーム・ターンに空挺降下と空輸の両方を実行できますが、1ターンに3ユニットまでが航空によって移動できます。同様に、ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に航空によって1ユニットのみ移動できます。

21. コマンドとレインジャー [COMMANDOS AND RANGERS]

21.1 コマンドとレインジャーは、決して非補給下   にならず、決して連合軍の補給許容量に対してカウントしません。もしもコマンド又はレインジャーが撃破されるか又はヨーロッパから撤退しても、補給許容量は影響を受けません。

21.2 襲撃を実施しているコマンドとレインジャーは、そのターンをイングランド又はアフリカで開始しなければなりません。これらのユニットは、いずれかのターンのどちらかの移動イムパルスに、グループとして又は単独で、内陸港を含むいずれかの侵攻可能ヘクスを襲撃できます（12.5のルール内で）。ただし、ゲーム毎に、2回のみこのような襲撃が認められます。もしも集団であると、全てのユニットは同じ、又は隣接ヘクス、又は連続する青い矢印で連結するヘクス内へ上陸しなければなりません。襲撃は、海上移動又は侵攻許容量に対してカウントしません。コマンドとレインジャーは、上陸したイムパルスに移動できません。備忘のため、これらのユニット上に「移動不可」[Can't Move] マーカーを置くことができます。

21.3 コマンドとレインジャーは、一緒に攻撃できます。これはルール6.2の例外で、コマンドとレインジャーが他のタイプのユニットと組み合わせて攻撃しているときでさえ適用します。

21.4 もしもこれらのユニットが港湾を占領したら、他のユニットは次のターンにそこへ上陸できます。これは、ルール18.7.11と18.7.12の例外です。連合軍プレイヤーは、その占領後のターンになるまで、このような港湾の補給許容量を使用できません。

21.5 コマンドとレインジャー自体により、ルール9に従って軍管区内で凍結状態のドイツ軍ユニットの解放を誘発します。

21.6 コマンドとレインジャーは、たとえ侵攻ターン中に歩兵ユニットとして機能しているときでも、それらが占めるヘクスを除き ZOC を持ちません。これらは、自由にスタックできます。これらは ZOC を持たないため、ドイツ軍ユニットは随伴ユニットを持たないコマンドとレインジャーを攻撃する必要がありません。

21.7 コマンドとレインジャーは、通常の歩兵として機能できます。侵攻中に侵攻しているユニットに隣接して（又は同じヘクスに）上陸しているコマンドとレインジャーは、侵攻ユニット又は襲撃ユニットなのかを指定しなければなりません。もしも侵攻していると、侵攻許容量に対してカウントしますが、ゲーム毎の2回の襲撃限度に対してカウントしません。もしも侵攻していると、これらは侵攻ターン中にスタッキング制限を遵守しなければなりません。次のターンから開始して自由にスタックできます。もしも襲撃していると、これらはルール12.7の例外です。

21.8 襲撃中の移動は、イングランド又はアフリカ内でターンを開始するユニットを扱っている海上移動のルールによって制限されます。例えば、アフリカ内のユニットは、地中海沿岸上のみ上陸できません。

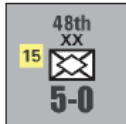
21.9 コマンドとレインジャーは、それらが上陸したターンであっても、それらに ZOC を及ぼす全ての隣接敵ユニットを攻撃しなければなりません。襲撃しているユニットは、侵攻しているユニットと組み合わせて攻撃できます。コマンドとレインジャーは、敵が占めるヘクス内へ上陸できません。**例外:** (21.11 を参照)。

21.10 襲撃は、天候が嵐のときに行うことができません。

21.11 もしも襲撃しているユニットが、一次侵攻中に隠匿ドイツ軍ユニットの上に上陸したら、これらのユニットと闘わなければなりません。ただし、この場合、隣接ヘクス内のいかなるユニットとも闘わず、闘うことができません。もしも襲撃されたヘクス内の敵ユニットが除去されないか又は退却しなければ、襲撃しているユニットは代わりに除去され、退却できません。

22. 沿岸防衛ユニット [COASTAL DEFENSE UNITS]

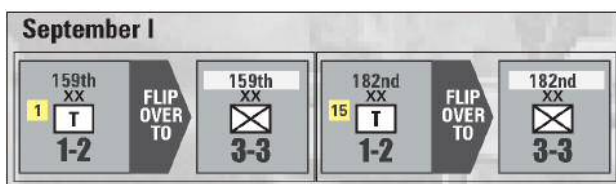
22.1 沿岸防衛ユニットは、ゼロの移動値でゲームを開始し、侵攻可能な海岸ヘクス内にセットアップしなければなりません。沿岸防衛ユニットは、内陸港内にセットアップできません。



22.2 もしもドイツ軍プレイヤーがこのようなユニットを移動させたら、これらは裏返されて通常の歩兵ユニットになります。いったん裏返されたら、決して沿岸防衛面に戻ることができません (たとえ補充を受けても)。もしも撃破されたら、歩兵面で補充できます。裏返されたユニットは、同じイムパルス中に移動できます (鉄道でさえも)。

22.3 もしも沿岸防衛ユニットが退却することを強制されたら、自動的にその歩兵面に裏返されます。ただし、もしも沿岸防衛ユニットが戦闘損失を受けたら除去されます (沿岸防衛ユニットはステップ減少を持たず、ステップ損失を満たすためにその歩兵面に裏返すことができません)。

23. 訓練師団 [TRAINING DIVISIONS]

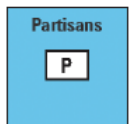


ドイツ軍訓練師団は、OB に従って正規師団に変換される 1 ステップ・ユニットです。単に、それらを指定されたターンに裏返します。撃破された訓練師団は、補充を受けることができますが、その変換ターンの後のみです。

例: 9月 I ターン (6)、ドイツ軍第 159 訓練師団は、裏返されて第 159 歩兵師団になります。

24. パルチザン [PARTISANS]

24.1 ゲームの最初のターンに、連合軍プレイヤーは自動的に使用可能な 1 つのフランス人パルチザンを持ち、鉄道を切断してドイツ軍の移動と補給を妨害できます。その後、連合軍プレイヤーは、自軍補充フェイズ中にサイを 1 つ振ります。5 又は 6 のサイの目で、使用可能な 1 つのフランス人パルチザン・カウンターを持ちます。



24.2 パルチザン・ユニットは、ドイツ又はイタリア国内でなく、敵 ZOC 内でなく、SS ユニットの 5 ヘクス以内でない非都市の鉄道ヘクス内に置かなければなりません。ユニットは、使用可能な各ターンの連合軍第 2 移動イムパルス中に置くことができます。

24.3 パルチザンは、それらが占めるヘクスを除き ZOC を持ちません。鉄道によって移動しているユニットはパルチザン・ヘクスに進入できず、補給はそのようなヘクスを通してたどることができません。ユニットは、このヘクスに進入した瞬間に停止し、それを通して退却できません。ドイツ軍ユニットは、パルチザンを含んでいるヘクスから攻撃しているときに、いかなる方法によっても影響を受けません。

24.4 パルチザンは、永久に除去され得ません。ドイツ軍第 2 移動イムパルスの終了時、マップ盤上からパルチザンを取り去ります。

25. 国民突撃隊 [VOLKSSTURM]



25.1 国民突撃隊ユニットは、いずれかの連合軍ユニットがドイツ国内の都市から 3 ヘクス以内に接近したとき、自動的に (しかも直ちに) その都市内に出現します。これらは、都市毎に一度のみ出現でき、同時にゲーム内に 8 つを超えて存在できません。大部分の場合、すでに国民突撃隊が出現している都市は明らかですが、そのような都市を明らかにするため **国民突撃隊出現済 [Volkssturm Appeared]** マーカーを使用できます。

25.2 もしも空挺部隊がドイツ国内の都市に降下したら、国民突撃隊ユニットが出現し、そのイムパルス中に空挺部隊は国民突撃隊ユニットを攻撃しなければなりません。

25.3 国民突撃隊ユニットは、たとえこれがヘクスを超過スタックにさせても出現しますが、そのヘクスは次のドイツ軍移動イムパルスの終了時までにはスタッキング制限を遵守しなければなりません。

25.4 国民突撃隊ユニットは、連合軍ユニットがドイツ国内都市 (国民突撃隊ユニットが出現していない) から 3 ヘクス以内に移動したときに拘置できず、このときに都市が連合軍支配下でない限り、もしも使用可能であれば出現しなければなりません。

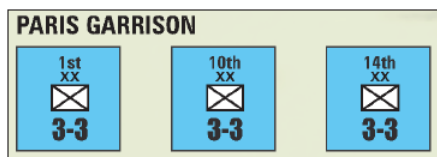
25. 増援 [REINFORCEMENTS]

26.1 両プレイヤーは、そのターンに増援を受け取るか又は特別な指示があるかどうか判定するためにターン記録欄を調べます。もしもそのターンについてのターン記録欄上の自軍ボックスに照会番号を含むと、その到着計画ディスプレイを調べ、そのゲーム・ターンに使用可能な増援に一致する照会番号を見つけます。

26.2 増援は、第1移動イムパルス中のいかなるときにも盤上に置くことができます。

26.3 連合軍の増援は、海上移動を使用でき（天候の制限内で）、ドイツ軍の増援はその到着のターンに鉄道移動を使用できます。さもなければ、連合軍の増援はイングランド又はアフリカへ、並びにドイツ軍の増援はドイツ国内で敵 ZOC 内にないいずれかのドイツ軍支配下都市内に置かれます。初期配置ヘクスは、登場しているユニットの許容移動力に対してカウントせず、ユニットはその全許容移動力で移動できます。

26.4 ドイツ軍侵攻対応部隊の一部として指定されたユニットは、最初のターンにゲームに登場します。



26.5 連合軍の到着計画ディスプレイ上にパリ守備隊として指定された3つのフランス軍ユニットは、パリ [Paris] が連合軍ユニットによって占領された後のターンにゲームに登場しますが、決して8月Iターンの前であってはなりません。これらは、パリに出現します。これらは、連合軍の補給許容量に対してカウントします。

26.6 盤上への増援の登場は、所有しているプレイヤーが望む限り、遅延させることができます（ユニットは、盤外に保持される）。連合軍ユニットは、その到着のターンにイングランド又はアフリカ内に置かなければなりません。

26.7 OB がユニットの撤退を要求するとき、これらのユニットは所有しているプレイヤーのターン開始時に、マップ盤からゲーム外に撤退させられます。非補給下でない限り、ユニットはマップから単に取り去られます。非補給下である場合、代替ユニットを撤退させなければなりません。撤退したユニットは、補充を受けられません。

26.8 もしも撤退するユニットが減少戦力であると、そのように取り去られます。もしも撤退するユニットが撃破されていたら、代わりに同じタイプで戦闘値の代替ユニットが取り去られ、OB によって要求されない限り決して補充できません。もしも正確な代替ユニットが使用可能でなければ、同じタイプのユニットで異なる戦闘値が変わりに取り去られ、これに失敗したら、最も近い（しかも高い）戦闘値を持つ異なるタイプのユニットが取り去られます。もしも撤退するユニットが非補給下であると、それはマップ上に留まり、上記の手順に従って代替ユニットが取り去られます。ユニットは、全ての面と機能が変換されます。

26.9 撤退するユニットは、OB チャート上に維持されなければならず、撃破されたユニットと分けて置かれます。撃破されたユニットは、ルール 27.8 に従って補充され得ます。もしもユニットが減少戦力で撤退し、OB に従って復帰することが計画されていたら、減少戦力で戻されます。

26.10 もしも撤退したユニットが装甲予備内にあり、予備がいまだに盤外にあると、これらは予備から取り去られて撤退したと見なされます。

27. 補充 [REPLACEMENTS]

27.1 両プレイヤーは、自軍補充フェイズに補充チャートに従って補充を受け取ります。最初の数字は、その月の各月に使用可能な補充の合計数です。二番目の数字は、この数のどれだけが装甲補充であるのかを示します。装甲補充は、ルール 27.10 の限度内でいかなる装甲ユニットにも使用できます。

27.2 ゲームの最初のターンに使用可能な補充はありません。

27.3 補充は、蓄積できます。補充記録欄上で補充マーカーを使用します。注釈：もしも 52 補充を超えて蓄積されたら、プレイヤー諸氏はこれを紙片上で管理できます。

27.4 両陣営についての補充は、航空任務によって減少し得ます。補充が失われるとき、装甲補充が最初に失われるそれです。蓄積された補充は、失われません。



27.5 装甲補充は歩兵補充として使用できますが、歩兵補充は装甲補充として使用できません。

27.6 補充は、鉄道又は海上移動許容量に対してカウントしません。天候は、どちらのプレイヤーが受け取る又は使用する補充の能力にも影響しません。

27.7 ユニットの、以下の条件を満たすことによつてのみ、補充を受け取ることができます。：

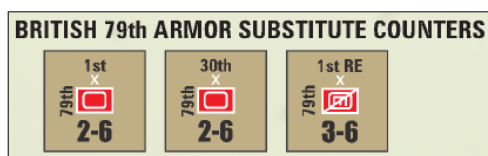
- ユニットの、敵 ZOC（又は敵ユニットが隣接する要塞ヘクス）を占めてはならず：
- ユニットの無制限な長さの補給線を、友軍港湾又はマルベリー（連合軍プレイヤー）へ、又はドイツあるいはイタリア国内（ドイツ軍プレイヤー）の友軍都市へたどることができ、
- ユニットの、いったん補充を受け取ったターンに移動を実施できません。備忘のため、これらのユニット上に「移動不可」[Can't Move] マーカーを置くことができます。

27.8 撃破されたユニットは、1 補充値の追加コストで補充できます。もしもユニットが2ステップ・ユニットであると、3 補充値がかかることになります。1 ステップ・ユニットは2 補充値がかかること

になり、2ステップ・ユニットは減少戦力のみで再建されることになります。補充された撃破ユニットは、いったんマップ上に置かれたら次のターンになるまで移動できないことを除き、通常の増援と同様にゲームに登場します（連合軍ユニットは、イングランド又はアフリカのどちらかに置かれる）。撃破ユニットは、1ターンで復活させることができ、待つ必要はなく、ターン毎に1補充値のみを受ける必要はありません。

27.9 連合軍の空挺部隊、コマンド、レインジャーは、その特殊補充値が使用可能ときにのみ補充できます。特殊補充は、他のユニットのために使用できません。ドイツ軍空挺部隊ユニットは、通常の歩兵補充の一環として補充できます。デッド・パイルから復活する撃破されたドイツ軍空挺部隊ユニットは、空挺降下能力を持ちません。ただし、これらは空輸できます。

27.10 Flak、保安、砲兵、グライダー、沿岸防衛ユニット（沿岸防衛の歩兵面は補充できる）、司令部、司令部部隊、国民突撃隊ユニット、訓練師団（通常面は補充できる）、突撃砲は、決して補充できません。



27.11 イギリス第79機甲師団は、もしも完全戦力に増強されたら、OB 上に表示されるごとく3つの個別ユニットに分割できます。これらのユニットは補充できませんが、ターンの開始時に補給下で敵ZOC 内になければ、再統合できます。再編された第79師団は再編のターンに移動できません。もしも分割されたときに従属ユニットの1つが除去されたら、第79師団は決して再編できません。第79師団は、もしも全ての従属ユニットを収容するために十分な超過補給許容量がある場合にのみ分割でき、分割しているときに各従属ユニットは補給許容量に対して1ユニットとしてカウントされます。

27.12 アメリカ軍は、6個の増強戦力歩兵師団を創設できます。6-4歩兵師団に1補充値を加えることで、ユニットは8-4になります。これは、2ステップ損失しても撃破されません。マップ盤上に8-4カウンターを、6-4カウンターをOB 上の適切なボックス内に置きます。もしも8-4が1戦闘損失を受けたら、6-4に置き換えます。注釈：一次侵攻が行われる前に、3個までの増強戦力歩兵師団を創設できます。連合軍プレイヤーは、創設する各増強戦力師団について、他のアメリカ軍6-4歩兵師団を1減少させなければならず、これらの師団は補充で再建できます（たとえ侵攻ターンであっても、減少戦力で使用できる）。いったん増強戦力師団が1ステップ損失を受けたら、決して再び創設できません（8-4カウンターは、ゲームから永久に取り去られる）。

27.13 ドイツ軍プレイヤーは、8つの司令部（HQ）部隊ユニットを持ちます。適切なタイプ（歩兵ユニットについては歩兵又は装甲ユニットについては装甲）の1補充値とこれらのユニットの1つを使用することで、撃破ユニットを完全戦力で補充できます。HQ 部

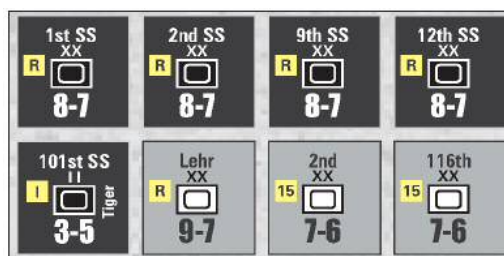
隊ユニットと補充値を取り去り、新たなユニットを盤上のHQ ユニットがあった場所に置きます。新たに置かれたユニットは、そのターンについて移動できません（備忘のため「移動不可 [Can't Move]」マーカーを置きます。HQ ユニットが以下の条件を満たす限り、いかなるユニットもこの方法で置き換えることができます。:

- HQ 部隊ユニットは、敵ZOC（又は敵ユニットが隣接する要塞ヘクス）を占めることができません。しかも
- HQ 部隊ユニットは、ドイツ又はイタリア国内の友軍都市まで無制限の長さの補給線をたどれなければなりません。

もしも第15軍管区内で凍結状態の第136HQ 部隊師団が、撃破ユニットの補充のために使用されたら、補充されたユニットは凍結状態です。

27.14 フランス軍ユニットと小国連合軍ユニットは、決して補充できません。

28. 装甲予備 [PANZER RESERVE]



28.1 11月Iドイツ軍第1イムパルス開始時、ドイツ軍プレイヤーはOB 上に表示された7個装甲師団と第101SS 装甲大隊を取り去らなければなりません。単にこれらをマップから取り去り、OB 上の装甲予備待機ボックス内に置きます。これらは、もしも敵ZOC 内にあっても取り去ることができますが、非補給下であると不可です。もしもユニットが撃破されたか又は非補給下であると、代替を取り去ることができます。代替ユニットは、最も近い（しかも高い）戦闘値を持つ装甲ユニットでなければならず、非装甲ユニットは不可です。もしも使用可能な装甲ユニットがなければ、代替は取り去られません。

28.2 盤外にある間、これらのユニットは補充を受け取る資格を持ちます。

28.3 ドイツ軍12月Iプレイヤー・ターンの補充フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは、以下のいずれかを行うことができます。:

A) 装甲予備内の全ユニットを完全戦力に戻し、撃破された全装甲師団（全装甲ユニットではない）と、いかなる規模のSS 装甲ユニットも完全戦力で予備に加え、自軍の蓄積された装甲補充と未来の装甲補充をゲームの残りについて放棄します。

例：4(2)の補充率は4(0)になります。

又は

B) 通常の方法でユニットの補充を継続し、自軍予備ユニットをそのまま維持します。

28.4 どちらの選択肢を選ぶかにかかわらず、ドイツ軍プレイヤーは装甲予備の全ユニットを、12月、1月、2月のいずれかのターン（どちらかの移動イムパルス）中にゲーム内に戻すことができます。これらは、敵 ZOC 内になく、敵 ZOC によって妨害されないヘクスのラインをマップ東端までたどることができる、ドイツ国内のいずれかのドイツ軍支配下都市又は複数都市内に置くことができます。これらは、いったん置かれたら通常に移動できます。これらは、置かれるときにスタッキング限度を超過できますが、そのイムパルスの移動終了時に正さなければなりません。これらは、連合軍支配下の都市内に置くことができません。

28.5 潜在的なアルデンヌ攻勢の準備で、以下の変更がドイツ軍装甲予備に行われます。：1SS 8-7 を 1SS 9-7 に置き換え、Lehr 9-7 を Lehr 8-6 に置き換えます。プレイからティーガー第 101SS 3-5 が永久に撤退します。もしも代替ユニットが撤退していたら、これらの変更は 1SS 又は Lehr がプレイに復帰するいずれかのときに発生します。

29. マルベリー [MULBERRIES]



29.1 連合軍プレイヤーは、2つのマルベリー・ユニットを持ちます。：12の補給許容量を持つ1つと9の補給許容量を持つ1つです。

29.2 1つは、各侵攻の第2イムパルス終了時に盤上に置かれなければなりません。もしも一次侵攻のみであると、1つのみが使用されます。

29.3 マルベリーは、敵 ZOC 内に置かれることができますが、敵が占めるヘクス内は不可です。

29.4 もしもドイツ軍ユニットがマルベリー・ヘクス内へ移動又は通過したら、そのマルベリーは破壊されて補充できません。連合軍の補給許容量は、直ちにマルベリーの数値だけ減少します。

29.5 嵐のターンに、ヨーロッパ内のマルベリーは損傷するかも知れません。連合軍の第1移動イムパルスの前に、各マルベリーについてサイを1つ振ります。5～6の目で、マルベリーの補給許容量の半分（端数切捨て）を減少させます。この損傷は、もしもマルベリーが友軍歩兵ユニットによって占められていたら、ターン後に開始して損傷した港湾と同じ方法で修理できます。

29.6 マルベリーは、攻撃又は防御値を持ちません。

30. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

30.1 連合軍プレイヤーが勝利するためには、パリ [Paris] とブリュッセル [Bruxelles] にプラスして、ドイツ国内の5つの大都市（赤い星を持つ都市）のいずれか4つ又はドイツ国内の15の都市（ジェノヴァ [Genova] とトリノ [Torino] は、この合計に含めることができる）を支配しなければなりません。これらの1つの条件が満たされたらゲームは直ちに終了し、更なるプレイは発生しません。ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの終了までに連合軍の勝利条件を妨げ、ドイツ国内の3つの大都市を保持することで勝利します。その他の結果は引き分けです。ゲームの最終ターンは、3月Iです。

30.2 連合軍は、もしも連合軍ユニットが都市を最後に占めるか又は通過していたらその都市を支配します。もしも都市が敵 ZOC 内にあると、連合軍ユニットが都市を占める場合にのみ支配されます。U ボート基地と V 1 発射基地の占領は、要塞の破壊と同様です。いったん連合軍ユニットがこのようなヘクス内へ移動したら、基地又は発射基地は破壊されます。これは復活できません。敵が占めるヘクス内に着地した空挺部隊は、そのヘクスを支配、破壊、占領するために、全ての敵ユニットを除去又は退却させなければなりません（しかも、少なくとも1つの空挺部隊ユニットが生き残らなければならない）。ヘクスの支配は、都市の支配と同じ方法で判定されます。

31. 選択ルール [OPTIONAL RULES]

たとえ複雑さを加えることになっても、更なるリアリズムの考察のため、以下のルールを提供します。キャンペーン・ゲームと多くのシナリオは、すでにプレイヤー諸氏の類似した能力間でバランスされていることに注意してください。選択ルールのバスの使用は、ゲームに多様性を加えるか又は競技者間の練度差をバランスさせるために1つ以上を用いることです。

31.1 ドイツ軍空挺部隊の能力 [German Paratrooper Capability]

ルフトヴァッフェは、戦争のこの段階において実際の空挺降下を行うことが要求され、訓練と機材を維持していたと仮定されています。更なる現実的なアプローチとして、連隊規模の落下傘ユニットのみが空挺降下又は空輸できますが、いったん除去されてプレイに復帰したら、この能力を失います。



31.2 ドイツ軍の SS ユニット [German SS Units]

慣例上、SS 装甲ユニットは、他のユニットに優先して復活しました。これを反映するため、可能なときはいつでも、破壊又は減少状態の他の装甲ユニットが補充を受け取れる前に、撃破された SS 装甲ユニットは少なくとも減少戦力で再建されなければなりません。

31.3 蓄積されたドイツ軍補充への攻撃

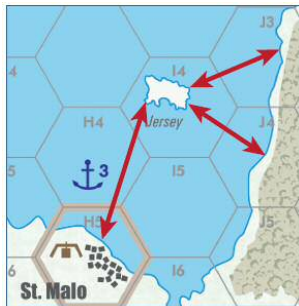
[Attacking Accumulated German Replacements]

ドイツ軍の補充攻撃任務上の連合軍航空機は、そのターンのドイツ軍の補充を減少させるために継続します。いったんそのターンについての全ドイツ軍補充が除去されたら、この任務に割当てられた超過の連合軍航空機は、蓄積されたドイツ軍の補充を減少させることができます。各超過した連合軍航空機について、サイを1つ振ります。：1～3で蓄積された1装甲補充を減少させ、4で蓄積された1歩兵補充を減少させ、5又は6で効果なしです。

31.4 大隊のスタッキング [Battalion Stacking]

いくつかの例外を除き、ヘクス毎の最大スタッキングは地形に依存して3ユニットです。これは主に編成、統率、兵站の限度をあらわします。戦争のこの段階で、少なくともドイツ軍の三分の二は熟練者でした。これをより良く反映するため、全ての大隊規模ユニットはフリーでスタックできます。

31.5 ジャージー島 [The Isle of Jersey]



ジャージー島はヘクス I4 に存在し、第7軍管区の一部と見なされます。島は平地地形と見なされ、ドイツ軍ユニットはこのヘクス内にセットアップできます。連合軍は、もしも J3 または J4 も侵攻したら、侵攻目的においてこのヘクスを連続するラインの一部と見なすことができます。ドイツ軍ユニットは、H5、J3、J4 からジャージー島へ移動でき、逆もまた同様です。この移動を実行するユニットは、そのイムパルスに別の方法で移動できません。連合軍ユニットは、侵攻、襲撃、空挺降下中を除き、島の上へ移動できません。島上の連合軍ユニットは、島を離れるために海上移動を使用しなければなりません。ヘクスは、この目的において友軍港湾と見なされません。いったん島が連合軍の支配下になると、ドイツ軍ユニットはゲームの残りについて島の上へ移動できません。連合軍は、もしもジャージー島がドイツ軍の支配下であると、そこから2ヘクス以内にマルベリーを置くことができません。戦闘中に島から退却することを強制されたユニットは、除去されたと見なされます。

31.6 デコイ・マーカー [Decoy Markers]

ドイツ国内の個別ユニットは、デコイ・マーカーによって隠蔽することができ、ゲーム内に用意されたデコイ・マーカーの数によって限定されます。目的は、そのタイプと戦力を隠すことです。これらのユニットは、その通常移動率でドイツ国内を移動できます。デコイ・マーカーによって隠蔽されたドイツ軍ユニットは、いったんドイツ国外へ移動するか又は連合軍ユニットがその位置から5ヘクス以内に移動したら、明らかにしなければなりません。



31.7 隠匿ユニットとしてのデコイ・マーカー

[Decoy Markers Used as Hidden Units]

ドイツ軍ユニットは、もはやルール 3.3、9.4、OB に従って隠匿状態ではありません。代わりに、デコイ・ユニットが使用されます。初期セットアップ中、ドイツ軍プレイヤーは使用可能な10枚のブランク・カウンターと19枚のデコイ・マーカーを持ちます。10枚のブランク・カウンターはマップ盤上のどこかに置かれ、デコイ・マーカーで隠蔽されます。残っている9枚のデコイ・マーカーは、マップ盤上のどこかにある9つの実際のユニット上に置かれます。ドイツ軍プレイヤーがセットアップ・ユニットを通常に明らかにするとき（侵攻シークエンス・プレイヤー補助カードを参照）、全19枚のデコイ・マーカーと10枚のブランク・マーカーは取り去られます。



31.8 限定されたドイツ軍のフリー・セットアップ

[Limited German Free Setup]

ドイツ軍プレイヤーは、OB チャート上の各開始時ボックス内にユニットをセットアップしなければなりません。各軍管区、特定の都市、隠匿ユニット、フリー・セットアップ部分のユニット数は、同じに留めなければなりません。ユニット・タイプではありません。いかなるユニットも、いずれかのボックスを占めることができます。例えば、ドイツ軍プレイヤーは、ネーデルラント軍管区内のOB チャート上に指定された5つのユニットの代わりに、5つの装甲ユニットをセットアップできます。ユニットは、ルール9に従っていまだに凍結状態で、軍管区に属する他の全てのルールを遵守しなければなりません。

31.9 ドイツ軍の装甲解放 [German Armor Release]

侵攻対応部隊を除き、侵攻された軍管区の外部にあるドイツ軍装甲は、その場所が自由に移動できる他のユニットによって取って代わられた凍結状態の装甲ユニットを含め、ゲームの最初のターンに自動的に移動できません。ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの最初のターンに移動させることを望む各装甲ユニットについて、サイを1つ振らなければなりません。1又は2のサイの目で、ユニットはターン全体について移動できません。3又は4のサイの目で、ユニットは第1移動イムパルス中に移動できませんが、第2移動イムパルス中に通常に移動できます。5又は6のサイの目で、第1移動イムパルス中はその半分（端数切り上げ）の移動を持ち、第2移動イムパルス中は通常に移動できます。

31.10 ドイツ軍のアルデンヌ攻勢フリー・セットアップ

[German Ardennes Offensive Free Setup]

バレンジの戦い [Battle of The Bulge] とベルリンへ [On to Berlin] シナリオについて、ドイツ軍プレイヤーはヘクス列 HH10 と GG14（含む）と、このヘクスのラインを含む東の2ヘクス列との間で開始するドイツ軍ユニットを、望むように自由に再編成できます。フリーにスタックするユニットを除き、地形にかかわらず、ヘクス毎に3ユニットを超過できません。初期セットアップ中に超過スタックしたヘクス内のドイツ軍ユニットは、この位置から攻撃できますが、以後の可能な限り早い機会に通常のスタッキング制限に正さなければなりません。

31.11 溢水地形 [Flooded Terrain]

ゲームの開始時、マップ盤上の溢水地帯ヘクスは、全ての目的において平地地形と見なされます。どちらかのプレイヤーのターン開始時に、ドイツ軍プレイヤーは全ての溢水地帯を溢水にすることを決められます。全てのヘクスは、同時に溢水にしなければなりません。いったん溢水にしたら、その過程は取り消せず、ゲームの残りについてヘクスは溢水状態と見なされます。溢水地帯内で超過スタックしたユニットは、直ちに除去されます（ユニットを所有しているプレイヤーの選択）。

31.12 悪天候 [Bad Weather]

二番目のターン（6月II）に開始して各ターンに、最初の嵐が発生するまで天候のサイ振りに次第に1ずつ（+1、+2、+3...）加えます。いったん最初の嵐が振られたら、ゲームの残りについてもはや修正は適用しません。

31.13 スコルツェニー・コマンド (グライフ作戦)

[Skorzeny's Commandoes (Operation Greif)]

ドイツ第150SS装甲擲弾兵旅団は、進入した最初の敵ZOCを無視できますが、二番目の敵ZOCに進入した瞬間に停止しなければなりません。この移動に続く後の戦闘イムパルスに、敵が占める1ヘクスを攻撃し、他の全ての敵が占めるヘクスを無視できます。これらの特殊能力の両方は、ゲーム中一度のみ発生でき、両方とも同じイムパルス中（移動と戦闘）にのみ発生できます。さもなければ、もしもあるイムパルスに1つのみの能力が使用されたら、他は失われたと見なします。



31.14 連合軍の燃料制限 [Allied Fuel Restrictions]

9月Iターンから開始して、アントワープ [Anvers (Antwerp)] の港湾が連合軍支配下でなく作戦港湾として機能していない各ターンについて、連合軍プレイヤーは第2移動イムパルス中に限定された数の装甲ユニットのみを移動させることができます。この数は、補給許容量の超過数に一致します。非装甲ユニットは、影響を受けません。

31.15 連合軍ユニットの退出 [Exiting Allied Units]

連合軍プレイヤーは、補給下の装甲ユニットを東マップ端から退出させることができます。これらは、敵ZOC内から退出できません。これら退出したユニットは、プレイから永久に取り去られますが、補給許容量に対してカウントし、補給下に留めなければなりません。連合軍プレイヤーが退出させた各ステップについて、ドイツ軍プレイヤーは少なくとも1ステップを自軍ユニットから取り去らなければなりません (HQ以外のいずれかのタイプが可)。ドイツ軍のステップは、ドイツ軍プレイヤー・ターンの開始時に取り去られ、これには敵ZOC内のユニットを含めることができますが、非補給下は不可です。もしも連合軍プレイヤーが、東マップ端から補給ラインを維持できなければ、退出したユニットは非補給下と見なされ、ステップ損失を受けます。これらのステップ損失の結果として、マップ外にあるこれら連合軍ステップを超過したドイツ軍ユニットは、次のドイツ軍ターンに増援としてマップへ戻すことができます。もしもいずれかのターンの終了時に、連合軍プレイヤーが少なくとも装甲ユニットの25ステップを東マップ端から退出させていたら、ゲームは直ちに連合軍の勝利で終了します。

31.16 ファニーズ (イギリス第79機甲師団)

[The Funnies (British 79th Armored Division)]

ここにルールは、3個の第79師団従属ユニットに適用します。もしもこれらのユニットのいずれか1つが、橋梁が破壊されている河川部分の河川ヘクス内にあると、第79師団ユニットが河川ヘクス内に留まり、前進又は退却している連合軍ユニットが敵ZOCに進入しない限り、連合軍ユニットは（退却を含めて）河川を越えることができます。もしもこれらのユニットのいずれか1つが渡河攻撃に参加していると、第79師団ユニットと同じヘクス内の全ての連合軍ユニットは、その戦闘値が二倍になります。もしもこれらのユニットのいずれか1つが都市又は要塞への攻撃に参加していたら、連合軍プレイヤーはサイの目に1を加えることができます。ゲームの開始時に他の2個イギリス軍装甲師団を減少させることにより、第79師団を完全戦力に持ってくるができます。



次いで第79師団は、その従属カウンターに分割できます。これらのそれぞれは、ヘクス毎に最大1つがスタッキング・フリーで一次侵攻中に使用できます。第1イムパルスの戦闘中、それぞれがサイの目に1を加えます。

31.17 拡張ゲーム [The Extended Game]

ゲームは、もはや3月Iターンに終了しません。双方の同意により、4又は8ターン拡張できます（更に拡張すると、原子爆弾の洗礼を受けるドイツ軍プレイヤーが自動的に勝利する）。4月と5月の間、ドイツ軍のTACは4(4)で、3月の天候コラムが使用され、両陣営は補充チャートの3月補充コラムに従って補充を受け取ります。以下の追加ドイツ軍増援は、4月Iに使用可能です（これらは、*で識別される）。

- ・ヴェンク [Wenck] 第12軍HQ
- ・テオ・コーナー [Theo Korner] 3-2 歩兵師団
- ・シャルンホルスト [Scharnhorst] 3-2 歩兵師団
- ・フォン・ヒュッテン [von Hutten] 3-2 歩兵師団
- ・フォン・シル [von Schill] 2-2 歩兵師団
- ・シュラゲーター [Schlageter] 2-2 歩兵師団
- ・ルードヴィヒ・ヤーン [Ludwig Jahn] 2-2 歩兵師団
- ・14 2-3 LW Flak 師団

31.18 パーシティ作戦 [Operation Varsity]

この選択ルールは、ベルリンへ [On to Berlin] シナリオで使用することを意図しており、ドイツ軍にとって不均衡になるかもしれないと感じる人もいるでしょう。

パーシティ作戦はモントゴメリー元帥の計画で、ライン河の北方で突破口を開いてルール地方の包囲を支援し、戦争終結に導くものです。これはヨーロッパ戦域における戦争最後の空挺作戦でした。



1. 2月Iに開始して、イギリス第1と第6空挺は、完全に再編されたと思われ、この作戦のために使用可能です。これらは、イングランド内に置かれます。
2. 2月Iに開始していずれかのターンの、天候が晴天又は曇天のとき（曇天*は不可）、連合軍プレイヤーはこれらのユニットを空挺降下させることができます。
3. これらが降下したターンに、これらのユニットの1つ以上を含んでいる攻撃は、戦闘のサイの目に+1 DRMを受け取ります。

上級航空システム

以下のルールは、ルールブック内の一致するルールに置き換え、プレイヤー諸氏はここで上級航空機任務ディスプレイを使用することになります。

7.1 航空機は、晴天天候ターンにのみ飛行できます。**例外:** 6月IIから9月IVの天候が晴天でないターンに、連合軍プレイヤーは使用可能な3SAC航空機を持ち、ドイツ軍プレイヤーは使用可能な2夜間戦闘機(NF)を持ちます。10月Iターンから開始して、非晴天ターンに使用可能な航空機はありません。

17.3 SACは無制限な航続範囲を持ち、マップ盤上又は外のどこかを攻撃できます。

17.6 連合軍プレイヤーは、各ターンに使用可能な12航空機を持ちます。5SAC(追加のSACはもう一つの連合軍第8空軍)と7TACです。ドイツ軍プレイヤーは、6月Iから9月IVまでの各ターンに使用可能な7航空機を持ちます。5TACと2NFです。ドイツ軍プレイヤーは、10月Iから3月Iまでの各ターンに使用可能な8航空機を持ちます。5TACと3NFです。各ドイツ軍航空機は、飛行する各ターンに1燃料ポイントを使用し、航空機は燃料が使用可能であるときにのみ飛行できます。

17.7 ドイツ軍プレイヤーは、燃料記録欄(1から40の数字)と、燃料生産と燃料備蓄レベルを管理するための2枚のゲーム・マーカーを持ちます。ゲームの開始時、燃料生産マーカーは7にセットされ、燃料備蓄マーカーは30にセットされます。

17.7.1 各月の開始時、ドイツ軍プレイヤーは自軍の燃料備蓄レベルを燃料生産マーカーの現行レベルに一致する数だけ増加させます。燃料備蓄は、記録欄上に記載された最大数(40)を超えません。

17.7.2 ドイツ軍の燃料攻撃任務に飛行している連合軍航空機が無効にされなかった各ターンに、ドイツ軍の燃料生産レベルは1ずつ減少します(決して1を超えて減少しません)。ドイツ軍の燃料攻撃任務に連合軍航空機が飛行していないか、又はこの任務に飛行している全ての連合軍航空機が無効化された各ターンに、ドイツ軍の燃料生産レベルは1ずつ増加します。

17.7.3 ドイツ軍の燃料備蓄レベルは、各ターンに飛行する各ドイツ軍航空機について1ずつ減少します。

17.9.1 各月の開始時、ドイツ軍プレイヤーは自軍航空機を西部戦線ボックス又はドイツ国内ボックスのどちらかに割り当てます。ドイツ軍航空機は、各月の開始時にのみ2つのボックス間を変換できます。これらは、月の途中で変換できません。NFsは、常にドイツ国内ボックス内に置かれなければなりません。

17.9.2 連合軍プレイヤーは、各晴天天候ターン中に自軍航空機を航空機任務チャート上に割り当てます。次いで、ドイツ軍プレイヤーはルール17.7のルール内で選択する航空機任務チャート上に航空機を割り当てます。西部戦線に配備されたドイツ軍航空機は、ドイツ軍の補充攻撃任務又はドイツ軍の燃料攻撃任務以外のいずれかの任務に飛行できます。ドイツ国内に配備された航空機は、ドイツ軍の補充攻撃任務又はドイツ軍の燃料攻撃任務のみに飛行できます。

17.10.10 ドイツ軍の燃料攻撃 [Attacking German Fuel]—SACのみ

効果:もしもこの任務で無効化されていない連合軍航空機があると、ドイツ軍の燃料生産レベルは1ずつ減少します。

32. サドン・デス勝利条件

[SUDDEN DEATH VICTORY CONDITION]

これらのサドン・デス勝利条件は、キャンペーン・ゲームについてのみの選択ルールで(「西方の壁へ」シナリオ33.2.3も参照)、両プレイヤーの合意の下に使用できます。

32.1 ゲームの開始前、各プレイヤーは9月Iについての12の勝利条件の7つを密かに選択して書きとめます。このターンの開始時、各プレイヤーは自身の目標を明らかにします。

32.2 もしも1人のプレイヤーが自身の目標の全てを満たしており、他方がそうでなければ、彼は勝者と宣言されます。もしも両プレイヤーが自身の目的を満たしていたら、最も多くを満たしたプレイヤーが勝者と宣言されます。もしもどちらのプレイヤーもその目標を満たしていないか又は同数であると、ゲームは継続し、通常の勝利条件が適用されます。

32.3 支配と占領は、ルール30.2に従って定義されます。

32.4 連合軍 [Allies]

1. マルセイユ [Marseille] (N33) を支配する。
2. ボルドー [Bordeaux] (A19) を支配する。
3. プレスト [Brest] (B2) を支配する。
4. シェルブール [Cherbourg] (K2) を支配する。
5. ル・アーブル [Le Havre] (P4) を支配する。
6. アントワープ [Anvers] (CC6) を支配する。

7. ブリュッセル [Bruxelles] (BB8) を支配する。
8. 全てのV1発射基地を占領する。
9. ドイツ国内の2つ以上の要塞を破壊している。
10. 一度のみ空挺降下を行った。
11. 二次侵攻を行っていない。
12. パリ [Paris] (R11) を支配する。

ドイツ軍 [Germans]

1. ジェノヴァ [Genova] (Y34)、トリノ [Torino] (X29)、地中海沿岸の追加1項湾を支配する。
2. ブリュッセル [Bruxelles] (BB8) とアントワープ [Anvers] (CC6) を支配する。
3. シェルブール [Cherbourg] (K2) とル・アーブル [Le Havre] (P4) を支配する。
4. プレスト [Brest] (B2) とサン・ナゼール [St. Nazaire] を支配する。
5. 盤上に9個の完全戦力装甲師団を持つ。
6. ロッテルダム [Rotterdam] (EE4) とアムステルダム [Amsterdam] (GG3) を支配する。
7. 空挺降下を行っていない。
8. 全てのUボート基地を支配する。
9. 全てのV1発射基地を支配する。
10. ドイツ国内の要塞が破壊されていない。
11. ドイツ国内に連合軍ユニットがいない。
12. パリ [Paris] (R11) を支配する。

33. シナリオ [SCENARIOS]

標準ルール内で提供されたフル・キャンペーン・ゲームに加えて、プレイ時間と長さが短い追加シナリオが提供されます。特に変更されない限り、全ての標準ゲーム・ルールが適用されます。

33.1 「侵攻」[“INVASION”] (トーナメント・シナリオ)

33.1.1 セットアップは、キャンペーン・ゲームと同じです。

33.1.2 ゲームは、7 ターンの長さです。：6 月 I ～7 月 III。

33.1.3 連合軍プレイヤーは、勝利するために1つの勝利条件を満たさなければなりません。5つの軍管区のそれぞれが、それ自体の勝利条件を持ちます。もしも侵攻が複数の管区に重複したら、勝利条件はどちらかの管区から来ることができます。もしも勝利条件が達成されなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。加えて、連合軍プレイヤーは、勝利するために少なくとも1の補給許容量と無傷のマルベリー (損傷状態で構わない) を持たなければならず、さもなければドイツ軍プレイヤーが勝利します。

33.1.4 2 番目のターンに、天候サイ振りのために一対のサイコロ (2つのサイコロ) を振ります。もしもピンズロ (合計2) 又は六ゾロ (合計12) が振られたら、嵐が発生します。3 番目のターンは、通常に天候チャート上でサイを振ります。4 番目のターンは、もしも嵐がまだ振られていなければ、嵐が振られるまで各ターンのサイの目に次第に1ずつ (+1、+2、+3...) 加えます。いったん嵐が振られたら、天候チャート上で通常のサイ振りに戻ります。

33.1.5 軍管区の勝利条件 [Military District Victory Conditions] :

ネーデルラント軍管区 [Netherlands Military District]

- 以下のいずれか1つを支配する: ブレーメン [Bremen] (QQ4)、ハノーヴァー [Hannover] (RR)、エルフルト [Erfurt] (RR13)。
- パリ [Paris] (R11) を支配する。
- 以下のいずれか3つを支配する: アムステルダム [Amsterdam] (GG3)、ロッテルダム [Rotterdam] (EE4)、アントワープ [Antwerp] (CC6)、ブリュッセル [Bruxelles] (BB8)。
- 6つ以上の都市を支配する。

第15軍管区 [15th Military District]

- 以下のいずれか2つを支配する。: パリ [Paris] (R11)、ル・アーブル [Le Havre] (P4)、ブリュッセル [Bruxelles] (BB8)、アントワープ [Antwerp] (CC6)。
- 6つ以上の都市を支配する。

第7軍管区 [7th Military District]

- カーン [Caen] (M6) とパリ [Paris] (R11) を支配する。
- シェルブール [Cherbourg] (K2) 又はブレスト [Brest] (B2) と第7軍管区内に他の4都市を支配する。

第1軍管区 [1st Military District]

- 6つ以上の都市を支配する。
- ボルドー [Bordeaux] (A19) とブレスト [Brest] (B2)、パリ [Paris] (R11)、シェルブール [Cherbourg] (K2) のいずれかを支配する。

第19軍管区 [19th Military District]

- マルセイユ [Marseille] (N33) とトゥールーズ [Toulouse] (D26) 又はリヨン [Lyon] (R24) のどちらかを支配する。
- 第19軍管区内の各都市を支配する。
- 23ヘクス列北西のいずれかの都市を支配する。

33.2 「西方の壁へ」[“TO THE WEST WALL”]

33.2.1 セットアップは、キャンペーン・ゲームと同じです。

33.2.2 ゲームは、12 ターンの長さです。：6 月 I ～8 月 IV。

33.2.3 ゲームの開始前、プレイヤー諸氏は9月Iサドン・デス勝利条件を基準に目標を選択しなければなりません。

33.2.4 8月IVターンの終了時、プレイヤー諸氏はその目標を明らかにします。最も多くの目標を満たしたプレイヤーは、勝者と宣言されます。もしも両プレイヤーが同じ数の目標を満たしたら、ゲームは引き分けです。

33.3 「バルジの戦い」[“BATTLE OF THE BULGE”]

33.3.1 セットアップは、バルジの戦い 戦闘序列ディスプレイが基準です。ドイツ軍第654突撃砲大隊と第150SSは、フリーでスタックできます。初期セットアップでヘクス内に超過スタックしたドイツ軍ユニットは、この位置から攻撃できますが、以後の最も早い機会に通常のスタッキング制限を遵守しなければなりません。

33.3.2 ゲームは、4 ターンの長さです。：12 月 III ～1 月 II。ゲームは、ドイツ軍の12月III第1戦闘イムパルスで開始します。

33.3.3 増援と撤退は、標準の到着計画ディスプレイに従います。このシナリオに補充はありません。ドイツ軍プレイヤーは、2 番目のターン以後、ハイテ [Heydt] ユニットののみを使用して1つの空挺降下を行うことができます。連合軍プレイヤーは、空挺降下又は襲撃を行うことができません。補給許容量は13です。国民突撃隊ユニットは、すでに以下の都市内に出現しています。: エッセン [Essen]、デュッセルドルフ [Dusseldorf]、アーヒェン [Aachen]、ケルン [Köln]、ボン [Bonn]、ザールブリュッケン [Saarbrücken]、カールスルーヘ [Karlsruhe]、シュトゥットガルト [Stuttgart]、フライブルク [Freiburg]。以下の要塞は、破壊されています。: A16、B2、D13、H5、P5、U5、V4、W4、Y4、CC15、GG9、GG10、HH8、II7、II8。

33.3.4 12 月 III ターンについての天候は、自動的に曇天*です。プレイヤー諸氏は、以下の歴史的な天候を使用するか又は天候のためにサイを振ります (双方同意の上)。: 12 月 IV – 晴天、1 月 I – 嵐、1 月 II – 曇天。

33.3.5 ドイツ軍プレイヤーは、12 月 IV ターンについて使用可能な6(6) TAC 航空機、1 月について7(7) を持ちます。連合軍プレイヤーは、12 月についてはすでに自軍の1絨毯爆撃攻撃を使用しています。

33.3.6 全ての港湾は、以下を除いて連合軍支配下です。: ブレーメン [Bremen]、アムステルダム [Amsterdam]、ロッテルダム [Rotterdam]、ダンケルク [Dunkerque]、ロリアン [Lorient]、サン・ナゼール [St. Nazaire]、ジェノヴァ [Genova]。12 マルベリーをヘクス M5、9 マルベリーをニース [Nice] へ。

33.3.7 イギリス軍又は小国連合軍ユニットは、シナリオの期間についてムーズ [Meuse] (マース [Maas]) 河を越えることができません。

33.3.8 フランス軍ユニットは、シナリオの期間についてナンシー [Nancy] の北へ移動できません。

33.3.9 12 月Ⅲ第 1 ターンの特別ルール [Special December III First Turn Rules] :

1. ドイツ軍ユニットは、両戦闘イムパルス中に連合軍 ZOC を選択的に無視して、隣接するいくつかのユニットを攻撃してその他を攻撃しないことができますが、攻撃されるヘクス内で防御している全ての連合軍ユニットを攻撃しなければなりません。
2. アルデンヌ攻勢のための資源節約を反映するため、ドイツ軍プレイヤーは開始ターンにモーゼル [Moselle] 河とムーズ [Meuse] 河との間のアメリカ軍ユニットに対してのみ攻撃を行うことができ、ヘクス HH10 と GG14 (含む) との間のドイツ軍ユニットのみが攻撃できます。
3. 最初の戦闘イムパルス中、ヘクス GG11 と FF13 (含む) との間のユニットに対する戦闘は、サイの目に +1 を受け取り、全ドイツ軍装甲ユニットは、地形にかかわらずその記載された戦闘戦力で攻撃します。加えて、これらのヘクス内 (含む) で防御しているユニットは、地形にかかわらず、もしも CRT 上で要求されたら、その元の位置からの完全なヘクス数の退却を強制されます。退却は、連合軍プレイヤーによって行われ、これらのヘクスから他の友軍ユニットを含んでいるヘクスを通過して退却しているアメリカ軍ユニットは、そのユニットを自身の退却に含める選択肢を持ちます。
4. 第 1 SS と第 150 SS は、その第 1 戦闘イムパルス中に自身の攻撃を解決した後に 1 ヘクス前進でき、その第 2 移動イムパルス中に敵 ZOC を自由に無視できます。加えて、初期開始ラインの西で連合軍の攻撃 vs 第 1 SS を含んでいるヘクスは、シナリオ期間について -1 DRM を受けます。
5. 12 月Ⅳターンについては、そのターンをヘクス GG11 と FF13 (含む) との間でドイツ軍ユニットに隣接して開始した全アメリカ軍ユニット、第 82 と第 101 空挺、パットン第 3 軍 (第 4 機甲、第 6 騎兵、第 5、第 26、第 75、第 80 歩兵、パットン HQ) のユニットは、その完全な許容移動力で移動でき、他の全てのアメリカ軍ユニットはイムパルス毎に 1 ヘクス移動できます。

33.3.10 戦略的勝利—1 月Ⅱターンの終了時、ドイツ軍がバストーニュ [Bastogne] (ヘクス EE12) とリエージュ [Liege] 又はナミュール [Namur] を占める。**戦術的勝利**—モデル元帥の「小さな解決」—1 月Ⅱターンの終了時、ドイツ軍がバストーニュ (ヘクス EE12) とアーヒェン [Aachen] (GG10) を占める。

33.4 「ベルリンへ」 [ON TO BERLIN]

33.4.1 セットアップは、バルジの戦い戦闘序列ディスプレイが基準です。下記の変更を除き、全ての面でバルジの戦いシナリオが有効です。加えて、ドイツ軍プレイヤーは、12 月Ⅲターンの第 1 イムパルスにヘクス GG11 と FF13 (含む) との間で、少なくとも 1 対 1 の戦闘比で vs アメリカ軍ユニットの攻撃を少なくとも 2 回行うことを強制されます。

33.4.2 ゲームは、11 ターンの長さです。: 12 月Ⅲ～3 月Ⅰ。ゲームは、ドイツ軍プレイヤーの 12 月Ⅲ第 1 戦闘イムパルスで開始します。

33.4.3 増援と撤退は、標準の到着計画ディスプレイに従います。ドイツ軍プレイヤーは、装甲予備オプション A を選択しています。補充は、1 月Ⅲターンから開始して通常に受けます。1 月Ⅲにいずれかのタイプの補充を蓄積させている陣営はありません。

33.4.4 ドイツ軍プレイヤーは、ハイテ [Heydt] ユニットののみを使用して 1 つの空挺降下を行うことができます。連合軍は、2 つの空挺降下を行うことができますが、襲撃を行うことはできません。

33.4.5 ドイツ軍プレイヤーは、12 月Ⅳターンについて使用可能な 6 (6) TAC 航空機を、1 月について 7 (7) を持ちます。2 月と 3 月については、ドイツ軍 TAC 使用可能チャートを参照してください。1 月Ⅲターンに開始して、シナリオの残りについて、連合軍プレイヤーはいずれかの晴天、曇天、曇天*の天候ターンに、月毎に一度絨毯爆撃を実施できます。

33.4.6 連合軍プレイヤーは、サン・ナゼール [St. Nazaire] の U ボート基地を混乱させるために、いかなる航空資源も割当てする必要があります。

33.4.7 勝敗は、標準ゲームの勝利条件によって判定されますが、パリ [Paris] とブリュッセル [Bruxelles] の支配と共に、連合軍プレイヤーはドイツ国内で赤い星を持つ 5 つの大都市の 2 つのみ、又はドイツ国内の 15 都市 (ジェノヴァ [Genova] とトリノ [Trino] をこの合計に含めることができる) を占領する必要があります。加えて、もしもドイツ軍プレイヤーがバルジの戦いシナリオについてのどちらかの勝利レベルを達成することに成功したら、ベルリンへの勝利を 1 レベルだけドイツ軍プレイヤーに有利にシフトさせます。

例: 1 月Ⅱターンの終了時、ドイツ軍プレイヤーはモデル元帥の「小さな解決」を達成し、3 月Ⅰターンの終了時に連合軍プレイヤーはパリとブリュッセルを支配し、ドイツ国内で赤い星を持つ 5 つの大都市の 2 つを伴います。実質的な結果は、引き分けです。

ディヴェロッパーズ・ノート [DEVELOPER'S NOTES]

John Edwards の **FORTRESS EUROPA** を古典と見なす方もいるでしょう。私もそれに同意する一人です。潜在的な侵攻ヘクス内に少数の隠匿ユニットをセットアップするデザイン・コンセプトは、サスペンスのレベルとヒストリカル・ボード・ウォーゲームにのみマッチする興奮を加えます。1987 年の 6 月、私は *The Avalon Hill Game Company* のゲームについての全ての質問に回答する事務を行うよう要請されました。会社が *Hasbro* によって買収されるまでの 10 年間、私はこの仕事に就き、これらの回答コピーをせっせと貯めて取って置きました。新たな *Compass Games* の、可能な限り理解が容易でエラーを廃したデザイナー公認エディションの制作にあたり、ファイルされた全ての説明が組み込まれています。

私が見つけたゲーム・デザインとディヴェロップメントへのベスト・アプローチは、チーム努力を介してでした。**FORTRESS EUROPA** の新版を万全にすべく支援してくれた友人たちや同僚に感謝します。特に、私の趣味方面の戦闘序列については John Devereaux が編纂者で、John はキャンペーン・ゲームと個別シナリオの全ユニットを評価しました。結果がこのエディションです。例えば、D-Day 当時、装甲教導師団 (Panzer Lehr) は、ドイツ陸軍最強の最も装備された師団でした。100 パーセント機械化又は装甲化 (4 個の装甲擲弾兵大隊を含む) 戦闘部隊を持つ唯一のドイツ軍装甲師団でした。一方、第 1 SS 装甲師団は、東部戦線における最近の闘いでいくらか戦闘疲労していました。それ故、これを反映するため、ドイツ軍の戦闘序列に適切な修正が行われました。

ディヴェロッパーとしての観点からの最大の挑戦は、いくつかのシナリオでプレイ・バランスを試みることでした。以前のゲーム・エディションに列記されたバルジの戦いとベルリンへのシナリオは、救いがありませんでした。これら 2 つのシナリオについてデザイナーと連絡を取り、これらが以前発行される前に *Avalon Hill* によってプレイテストされていなかったことが判明しました。多くのプレイ時間と小細工の後、可能な限り元の発表内容を残しています。これら 2 つのシナリオは、理想的なバランスではないにしても、いまやプレイアブルであると思います。

もちろん、**FORTRESS EUROPA** のレーゾン・デートルは D-DAY 侵攻です。ゲームの旧版では、最初のゲーム・ターンについての正確なプレイのシーケンスに悩まされました。いまや、フォーマット状のチャートに従うため、簡単なステップ毎の侵攻シーケンスを提供します。かつては、7 ターンの侵攻シナリオがコンヴェンションでのトーナメント・プレイの大黒柱でした。第 7 軍管区の勝利条件は、プレイ・バランスに影響することなしで連合軍プレイヤーにより魅力的な管区を作るために修正されました。反対に、このシナリオが良くバランスされてトーナメント・プレイに理想的という、少数の率直な感謝の声があります。「勝利すること」を望むドイツ軍プレイヤーが警告者で、さもないれば彼の椅子の向きは勝利に適しません。注意深いドイツ軍プレイヤーは、潜在的な連合軍の襲撃と空挺降下に対抗するため自軍の予備と増援を計算すれば、相手に対して勝利する機会を多く持つことに気づきます。

簡単に述べると、各軍管区は連合軍プレイヤーに成功の可能性を提供し、いくつかは他よりも高いです。D-Day 侵攻が避けられない帰結だったことは良く知られていますが、真に必要というわけではありません。歴史学者の Franz Kurowski は、その書籍の中でエリート装甲打撃部隊である第 21 装甲、第 12SS ヒトラーユーゲント、装甲教導の 3 個師団は、予備部隊として後方に保持されており、「もしも装甲部隊の最高司令部が時期を逸せず解放していたら、直ちに反撃して新たに上陸している敵を海の中に追い落とす能力を持つ、十分な戦力だった。」と主張しています。

この **FORTRESS EUROPA** のデザイナー公認エディションは、現実に John Edwards の *The Avalon Hill Game Company* ヴァージョンを留めます。私共は、あなたに何時間かの挑戦し甲斐のあるプレイがもたらされることを確信します。ゲームを楽しんでください。

Randy Heller

罠を跳ね返す：

Fortress Europa におけるロンメル計画

[To Spring A Trap : Rommel's Plan in Fortress Europa]

Randy Heller によるこのボーナス記事を楽しまれることを望みます。これは *The General Magazine, Volume 27, Number 3* に掲載されました。これは、ゲームでの決定的な開始移動を探すため、マップ盤上の最も一般的な 2 つの上陸地点—第 7 軍管区と第 15 軍管区—におけるドイツ軍の防御を考察します。

ドイツ軍最高司令部の選ばれた何人かは、もしも避けられない連合軍の侵攻が迅速に失敗したら、和平交渉を強制することで、また戦争に勝利できると感じていました。連合軍は、そのような敗北の近い未来に、再び挑戦することができないか又は望まないでしょう。これは、ソヴィエト軍と闘うために使用可能な重要部隊を、東部戦線へ輸送する結果になり得ます。ただし、連合軍の侵攻失敗がどうであれ、決して解決にはならなかったでしょう。西部方面軍最高司令官ルントシュテット元帥と西方装甲集団のフォン・シュヴェンムプルク将軍は、敵の上陸を可能な限り困難にさせるべしとの意見を持ちました。敵が内陸に前進したとき、パリ周辺に集結した装甲師団によって停止させ、素早い反撃で海岸まで押し戻して海に追い落とすことができると望みました。

ロンメル元帥は、そのような幻想を抱かず、連合軍航空部隊の圧力下での流動的な作戦は幻想と信じていました。ロンメルは、侵攻部隊が海岸で敗北させなければならないと信じていました。彼が確信し、後の出来事で証明されるように、もしも連合軍部隊が海岸に取り付け、橋頭堡の確立を認めたら、侵攻の妨害が不可能になる規模の軍事戦力を増強させることができるでしょう。彼の計画は、歩兵を伴う装甲部隊を直ちに沿岸線の背後、いわゆる「ロンメルベルト」に終結させ、上陸初期の間に侵攻を粉碎することです。

ヒトラーは両方の計画に利点を見て、二つの流派の折衷案を採用し、どちらも満足せずに混乱した状況を悪化させたただけでした。結果は、3 個装甲師団 (第 2 装甲、第 21 装甲、第 116 装甲) をロンメルに直接指揮下に移すことでした。残りの 4 個装甲師団は、最高司令部予備として遙か内陸部に残されました。そこから外されたため、第 21 装甲師団の指揮官はロンメルが規定したよりも遙か後方に位置するよう、西方装甲集団から命令されました。加えて、ロンメル自身の参謀長シュバイデル中将は、ヒトラーに対する暗殺計画に使用するため、第 2 装甲と第 116 装甲のノルマンディへの移動を遅滞させました。

FORTRESS EUROPA におけるドイツ軍プレイヤーとして、あなたはドイツ軍幕僚団の政治的内乱によるハンディキャップを負いません。あなたは完全にロンメル計画を採用し、連合軍の侵攻が確たるものになる前に打ち破ることができます。我々の「ロンメルベルト」は、最も侵攻地点の可能性が高いノルマンディとパ・ド・カレーに位置することになります。

最初のイラスト (図 1) は、第 7 軍管区の防衛に焦点を当てます。ヘクス E4 とサン・マロ [St. Malo] との間の侵攻は、E4 内とその隣接する強力な部隊の配置にプラスしてサン・マロ自体の 26 防御値によって容易に落胆させられます。レンヌ [Rennes] 内への第 77 歩兵師団の配置は、おそらくこの地域内の侵攻を支援する空挺降下の計画にブレーキとなります。D3 と E4 の山岳地形背後への直接的な空挺降下を見落としてはなりません。もしも成功したら、連合軍 TAC と海上ユニットに支援された連合軍空挺部隊による攻撃は、防御ユニットを除去又は退却させる可能性が極めて高いものです。続く連合軍の第 2 イムパルス移動は、疑いなく侵攻地帯を安全にします。この防御位置の背後に位置している隠匿装甲ユニットは、敵空挺部隊にとって有難くない驚きになります。隠匿ユニットの位置を明らかにする前に地上支援を割当てなければならないため、空挺部隊は隠匿された装甲に支援なしでぶつかることになります。実質的な結果は、連合軍の侵攻が山岳地形内のユニットに対する低比率の第 2 イムパルスの戦闘になります。



図1：第7軍管区 H 隠匿ユニット

もしも侵攻が第7軍管区内で発生したら、おそらくシェルブール [Cherbourg] とカーン [Caen] の間で発生します。これは歴史的な侵攻地点のアピールを持つのみならず、魅力的なゲーム・プレイです。この半島全体がユニットを奪われ、シェルブール内に正統的な3ステップとカーンに単独の歩兵ユニットが備蓄されます。ずる賢い連合軍プレイヤーは、カーンさえ内陸港と認識でき、一次侵攻ヘクスの1つとして含める可能性があります。隠匿された第30歩兵はこれを停止させ、侵攻部隊はN5に戻されます。(軍管区外側の移動が故意でなかったため、これが凍結ユニットを解放しないことに注意してください)。第275歩兵の位置が、隠匿ユニットとしてであることに注意してください。その配置は、第2移動イムパルス中に連合軍が海岸から移動して出ることを妨げます。連合軍の空挺降下は、疑いなく侵攻に同行します。M7にセットアップされた隠匿ユニットは、カーンへの集中努力を妨げ、ドイツ軍の反撃ためにいくらかの機動の自由を保証します。連合軍の空挺部隊はK7とL8を安全にしますが、これはドイツ軍の妨げになりません。第2イムパルス中、連合軍はカーンに対して低比率攻撃で海岸上に残され、マルベリーがむき出しであることに気づきます。

反撃のため、ドイツ軍プレイヤーは使用可能な2個装甲師団、2個歩兵師団、1個空挺師団、おそらく2つか3つの脆弱な補助ユニットを持ちます。これは、連合軍のマルベリー破壊の前兆となります。少なくとも3ドイツ軍TACの地上支援への割り当ては、強力に推奨します。第1と第2の両イムパルスの連合軍マルベリーへの攻撃に使用可能です。合理的な結果で、第7軍管区への連合軍の侵攻は容易に打ち負かされます。

第15軍管区の防衛については、オステンド [Ostende] 地域が最も増強と突破のための理想的な場所として約束を提供します。ドイツ軍としての最終目標は、ここへ上陸する侵攻への備えと同時に、連合軍プレイヤーにそれを行う気をなくさせることです。多少は心理学的な賭けになります。

ディエップ [Dieppe] とオステンド [Ostende] は要塞を欠いており、特にその損失は後に敵がそれらの1つに行くことを断固として保証します。見かけ上、オステンドの放棄、ディエップの22防御値、ル・アーブル [Le Havre] とU6の強力な沿岸防御にプラスして、ルーアン [Rouen] とアミアン [Amiens] 内の隠匿ユニットの脅威の

全てがオステンドを2つの中で更に魅力的にしています。連合軍が考慮する別の要素は、スヘルデ河 [Schelde] への橋梁攻撃は、ドイツ軍の反撃を萎えさせます。ディエップ [Dieppe] 周辺の平地地形は、橋頭堡の安全性を脅かします。

ここでの問題は、連合軍プレイヤーがオステンドを侵攻地点としてベストに使用できるかです。明らかに、マルベリーのために理想的な場所は都市自体です。なぜならば、これは二倍の防御位置を提供するからです。すでに述べたように、スヘルデ河上の橋梁攻撃は、南からのドイツ軍の反撃を萎えさせます。連合軍プレイヤーは、侵攻をY4とX4の要塞ヘクス内に伸ばすことにより、自軍右側面を安全にすることを試みるべきでしょうか？私はそう思います。この時点で、連合軍は3つの隠匿ユニットから構成された、非常に不快な驚きに遭遇することになります。

Y4内の要塞は、連合軍によって奪取されなければならない、さもなければX4内に残されたいかなる侵攻ユニットも、絶望的な状況にあることが分かります。Y4を安全にするため、3対1の最低比が達成されなければなりません。これには、最大限の努力(3つの地上支援、全ての海上ユニット、イギリス第79機甲師団のサイ振り)+2を加える)が要求されることになります。もしも連合軍がこの戦いで勝利することに失敗したら、結果はマルベリーから1ヘクス以内の打撃距離に1個装甲軍団の存在です。これまでのディスカッションで、私は連合軍プレイヤーがY4でベストの3対1攻



図2：第15軍管区 H 隠匿ユニット

撃を最適に計画したと想定しました(又はヘクスを奪取するチャンス50%)。全ての可能性は、連合軍の攻撃が要塞ヘクス内にこのように強力な隠匿ユニットがセットアップされていることを想定していません。それ故、ドイツ軍プレイヤーは、自軍ターンの開始時に連合軍のマルベリーに危険な程接近して位置する、強力な反撃で開始できます。もしもドイツ軍プレイヤーがこの積極的な反撃を行うことに決めたら、二次侵攻が実行可能になる時期まで、橋頭堡の封じ込めを選択できます。この時点までに、連合軍の時間表は取り返しがつかない程遅延しているかも知れません。
























































ロンメルが元々の戦略を受け入れることにより、私共はドイツ軍プレイヤーに連合軍の上陸を除去する絶好の機会を提供しました。第7軍と第15軍の軍管区内への「ロンメルベルト」戦略的配備は、勝利への鍵です。これなしでは、ドイツ軍プレイヤーは迅速対応のために必要な反撃を欠きます。この戦略の変換は、フランスを横切り西方の壁への行動を遅延させます。私はロンメル計画の即座の報酬を好みます。

制作後のエラッタ：西マップ：Le Havre (P4) はミス・スペルです。

Countersheet 1 of 3 (Front)

British	3rd E 6-4	15th E 5-4	43rd E 6-4	49th E 6-4	50th E 6-4	51st E 6-4	53rd E 6-4	59th E 5-4
	56th E 2-4	1st E 5-4	6th E 5-4	1st E 2-4	4th E 2-4	Dempsey E 1-4	Montgomery E 1-5	Guards E 8-6
	7th E 6-6	11th E 7-6	79th E 7-6	4th E 3-6	6th Guards E 3-6	8th E 3-6	27th E 3-6	31st E 3-6
	33rd E 3-6	34th E 3-6	2nd A 2-4	52nd A 6-4	115th 23 2-4	5th 26 5-4	30th 79th 2-6	1st RE 79th 3-6
Allied Minors	1st 79th 2-6	Mulberry 12	Mulberry 9	Bmbr Cmd 7-6	Bmbr Cmd 2-4	2nd 2	2nd 2	2nd REPL
	Ned Royal E 2-4	1st Belgie E 2-4	Czech E 2-6	1st Polska E 7-6	1st Polska E 2-4	 2	 2	Armor REPL
	2nd E 6-6	4th A 4-5	2nd A 5-4	3rd A 4-4	9th A 5-4	de Lubbe A 1-3	1st A 5-6	
	1st A 4-5	5th S 5-6	27th 13 4-4	1st 3-3	10th 3-3	14th 3-3	Partisans P 5-6	
Free French	71st 23 5-4	15th 6-6	86th 26 5-4	1st 8-4	2nd 8-4	3rd 8-4	 2	Armor REPL
	13th 23 5-4	20th 25 6-6	97th 26 5-4	4th 8-4	5th 8-4	6th 8-4	 2	Infantry REPL
	2nd E 6-4	3rd E 6-4	4th E 8-6	2nd E 3-6	Crear E 1-4	1st 26 6-4	5th 26 7-6	1st 26 3-6
Canadian	2nd E 6-4	3rd E 6-4	4th E 8-6	2nd E 3-6	Crear E 1-4	1st 26 6-4	5th 26 7-6	1st 26 3-6

Countersheet 1 of 3 (Back)

29th XX(-)  3-3	28th XX(-)  3-3	9th XX(-)  3-3	8th XX(-)  3-3	5th XX(-)  3-3	4th XX(-)  3-3	2nd XX(-)  3-3	1st XX(-)  3-3
	101st XX(-)  2-3	82nd XX(-)  2-3	90th XX(-)  3-3	83rd XX(-)  3-3	79th XX(-)  2-3	35th XX(-)  3-3	30th XX(-)  3-3
2nd XX(-)  4-6							
				6th XX(-)  4-6	5th XX(-)  4-6	4th XX(-)  4-6	3rd XX(-)  4-6
	45th XX(-)  2-3	36th XX(-)  2-3	3rd XX(-)  2-3				
95th XX(-)  2-3	94th XX(-)  2-3	80th XX(-)  3-3	7th XX(-)  4-6				
102nd XX(-)  2-3	44th XX(-)  2-3	104th XX(-)  3-3	26th XX(-)  3-3	9th XX(-)  4-6		17th XX(-)  2-3	
100th XX(-)  2-3	75th XX(-)  2-3	99th XX(-)  2-3	12th XX(-)  4-6	11th XX(-)  4-6	10th XX(-)  4-6	84th XX(-)  2-3	
66th XX(-)  2-3	8th XX(-)  4-6	87th XX(-)  2-3	106th XX(-)  2-3	14th XX(-)  4-6		78th XX(-)  2-3	103rd XX(-)  2-3
13th XX(-)  4-6	89th XX(-)  2-3	70th XX(-)  2-3	65th XX(-)  2-3	42nd XX(-)  2-3	63rd XX(-)  2-3	76th XX(-)  2-3	69th XX(-)  2-3

FORTRESS EUROPA

Countersheet 2 of 3 (Front)

243rd XX 7 6-0	255th XX 7 6-0	266th XX 7 6-0	343rd XX 7 6-0	319th XX 7 8-0	709th XX 7 8-0	716th XX 7 6-0	77th ^{XX} 4-3
91st XX 7 4-3	353rd XX 7 5-3	Dufmann XXXX 7 1-3	21st XX 7 7-6	347th XX NL 6-0	719th XX NL 4-3	Reinhard XXXX NL 1-3	709th XX 1 6-0
158th XX 1 1-2	159th XX 1 1-2	Chevalier XX 1 1-3	11th XX 1 6-6	47th XX 15 5-0	48th XX 15 5-0	49th XX 15 5-0	245th XX 15 5-0
326th XX 15 6-0	344th XX 15 5-0	346th XX 15 6-0	348th XX 15 6-0	711th XX 15 6-0	712th XX 15 6-0	84th XX 15 4-3	15th XX 15 4-3
331st XX 15 4-3	136th XX 15 1-2	165th XX 15 1-2	182nd XX 15 1-2	Sachsen XXXX 15 1-3	2nd XX 15 7-6	116th XX 15 7-6	244th XX 19 5-0
338th XX 15 7-0	242nd XX 19 3-3	271st XX 19 3-3	148th XX 19 1-2	Sodenstein XXXX 19 1-3	9th XX 19 6-6	Blackowitz XXXX T 1-3	Reckstadt XXXXXX P 1-4
von Geyr XXXX P 1-2	Renned XXXXXX P 1-6	3rd XX I 5-5	25th XX G 5-5	325th XX P 2-3	34th XX E 3-3	42nd XX D 3-4	69th XX I 4-3
363rd XX I 4-3	30th XX R 2-4	189th XX R 3-3	352nd XX R 5-3	Lehr XX R 9-7	654th II I 1-6	668th II I 1-6	157th XX B 2-2
VD XX R 1-2	100th XX R 2-6	59th XX 2 4-3	64th XX 2 4-3	198th XX 3 4-3	176th XX 7 4-3	462nd XX 4 5-3	19th XX 7 3-3
36th XX 7 3-3	226th XX 4 3-3	15th XX 5 5-5	553rd XX 7 4-3	559th XX 7 4-3	405th XX 7 1-2	466th XX 7 1-2	105th XX 7 2-6
106th XX 7 2-6	107th XX 7 2-6	108th XX 7 2-6	111th XX 7 2-6	112th XX 7 2-6	113th XX 7 2-6	503rd XX 7 2-5	180th XX 8 3-3

FORTRESS EUROPA

526th XX 2-3	416th XX 2-3	361st XX 2-3	183rd XX 1-3	269th XX 1-3	257th XX 2-3	256th XX 2-3	190th XX 2-3
212th XX 2-3	167th XX 2-3	79th XX 2-3	62nd XX 2-3	18th XX 2-3	12th XX 2-3	9th XX 2-3	
249th XX 1-3	219th XX 1-3	172nd XX 1-3	106th XX 1-3	26th XX 3-3	560th XX 2-3	340th XX 2-3	246th XX 2-3
				F Bagleit XX 1-6	2nd XX 2-4	413th XX 1-3	
272nd XX 19 2-3				Hutten XX 1-2	Scharnhorst XX 1-2	Kärner XX 1-2	
				Lehr XX 4-6	19th XX NL 4-6	277th XX 19 2-3	276th XX 1 2-3
							275th XX 7 2-3
10th SS XX 4-6	9th SS XX 4-6	17th SS XX 4-5	12th SS XX 4-7	2nd SS XX 4-6	1st SS XX 4-7		
30th SS XX 2-5	34th SS XX 2-3	6th SS XX 2-5	30th SS XX 1-3				
16th XX 3-3	8th XX 14 2-4	7th XX 2-4	6th XX 2-4	2nd XX K 3-4	5th XX 2-4	3rd XX 3-4	
				19th XX 1-3	18th XX 3-3	17th XX 3-3	
							1st SS XX 5-7

190th XX 8 4-3	256th XX 9 4-3	257th XX 9 4-3	269th XX 9 3-3	183rd XX 11 3-3	361st XX 11 4-3	416th XX 11 4-3	526th XX 12 4-3
609th XX 12 1-2	9th XX 13 4-3	12th XX 13 4-3	18th XX 13 4-3	62nd XX 13 4-3	79th XX 13 4-3	167th XX 13 4-3	212th XX 13 4-3
245th XX 13 4-3	346th XX 13 4-3	560th XX 13 4-3	26th XX 13 6-3	106th XX 17 3-3	172nd XX 17 3-3	219th XX 16 3-3	249th XX 16 3-3
413th XX 17 3-3	2nd XX 15 4-4	F Bagleit XX 13 4-6	148th XX 17 3-2	26th XX 17 1-2	Wack XXXX 12 1-3	604th XX 17 1-2	703rd XX 17 1-2
F Gros XX 13 3-5	Kärner XX * 3-2	Scharnhorst XX * 3-2	Hutten XX * 3-2	Schill XX * 2-2	Schlageter XX * 2-2	Jahn XX * 2-2	272nd XX * 4-3
275th XX 4-3	276th XX 4-3	277th XX 4-3	18th XX 6-6	Lehr XX 8-6	Amor REPL	Infantry REPL	
1st SS XX A 8-7	2nd SS XX A 8-7	12th SS XX A 8-7	17th SS XX A 6-5	9th SS XX I 8-7	10th SS XX I 8-7	101st SS XX I 3-5	102nd SS XX I 2-5
30th SS XX A 3-3	49th SS XX C 3-6	51st SS XX G 3-6	Dietrich XXXX 15 1-4	150th SS XX 15 1-5	6th SS XX 15 5-5	34th SS XX 10 4-3	38th SS XX 17 4-5
3rd XX 7 6-4	5th XX 7 5-4	2nd XX 15 6-4	6th XX A 4-4	7th XX 10 4-4	8th XX 10 4-4	2/9th XX R 2-4	16th XX NL 5-0
17th XX 15 5-0	18th XX 15 5-0	19th XX 15 3-3	Heydte XX 13 2-4	22nd XX 17 2-3	21st XX 17 2-3	11th XX R 2-6	13th XX R 2-6
1st SS XX 9-7	324th XX 17 2-3	Fuel XXXXXX 1000 1000 1000	Food XXXXXX 1000 1000 1000	14th XX * 2-3	Sturmt XXXX 1F 1-4		

Countersheet 2 of 3 (Back)

77th XX 2-3	716th XX 2-3	709th XX 3-3	319th XX 3-2	343rd XX 2-3	266th XX 2-3	265th XX 3-3	243rd XX 2-3
709th XX 2-3	719th XX 2-3	347th XX 3-3	21st XX 4-6	Brückbombr XX 1-3	353rd XX 2-3	91st XX 2-3	
245th XX 2-3	49th XX 2-3	48th XX 2-3	47th XX 2-3	11th XX 4-6	Kochelsdorf XXXX 1 1-3	159th XX 3-3	15th XX 3-3
85th XX 2-3	84th XX 2-3	712th XX 2-3	711th XX 2-3	348th XX 2-3	346th XX 3-3	344th XX 2-3	326th XX 3-3
244th XX 2-3	116th XX 4-6	2nd XX 4-6	von Zangen XXXX 15 1-3	182nd XX 3-3	70th XX 3-3	331st XX 2-3	
Kesselring XXXXXX DBW 1-5	Bulck XXXXXX G 1-3	9th XX 4-6	Wiese XXXX 19 1-3	148th XX 3-3	271st XX 1-3	242nd XX 1-3	338th XX 3-3
89th XX 2-3	42nd XX 1-4	34th XX 1-3	25th XX 3-5	3rd XX 3-5	Model XXXX B 1-5	Montaufl XXXX 5Pr 1-5	
157th XX 4-4		Lehr XX 5-7	352nd XX 2-3	189th XX 1-3	363rd XX 2-3		
19th XX 1-3	452nd XX 2-3	176th XX 2-3	198th XX 2-3	64th XX 2-3	59th XX 2-3		
				559th XX 2-3	553rd XX 2-3	15th XX 3-5	226th XX 1-3
						36th XX 1-3	
100th XX 1-3							

FORTRESS EUROPA

DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY
DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY	DECOY
TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT
TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT	TAKTISCHE LUFT

Allied Control

Allied Control

1 1 1 1 1 3 3 3

3 3 5 5 5 7 7 9

Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed
Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed	Destroyed



FORTRESS EUROPA

VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS
VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS

Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move

Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move

Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move

Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move Can Move

German Game Turn

Allied Control

Countersheet 3 of 3 (Front)

XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	Nachtjäger
DECOY	DECOY	DECOY	XX	XX	XX	Nachtjäger	Nachtjäger
Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm
VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2
Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm
VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2	VS 2-2
Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm
VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS
Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared
Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm	Volksturm
VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS
Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared	Appeared

Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move

Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move

Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move

Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move Can't Move

SUPPLY CAPACITY **Carpet Bombing**

Special **Allied Control** **8th** **Allied Game Turn**

Countersheet 3 of 3 (Back)

Allied Control							
Allied Control							
Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control
Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control	Allied Control

4 4 4 2 2 2 2 2

10 8 8 6 6 6 4 4

German Game Turn

Allied Control



索引 [INDEX]

悪天候 [31.12]	27	シナリオ [33.]	29	ドイツ軍のSSユニット [31.2]	25
アメリカ軍増強戦力歩兵師団 [27.12]	24	支配地域 [7.]	7	ドイツ軍の侵攻対応部隊 [26.4]	23
アルプス地形 [8.4]	8	ジャージー島 [31.5]	26	ドイツ軍の盤外鉄道移動 [10.8]	10
荒地地形 [8.1]	8	絨毯爆撃 [17.10.9]	17	ドイツ軍補充の攻撃 [17.10.5]	16
イギリス軍第79機甲師団 [27.11, 31.16]	24	上級航空システム	28	内陸港 [12.16]	12
溢水地形 [8.2, 31.11]	8	勝利条件 [30.]	25	2ステップ・ユニット [2.8]	4
移動 [5.]	7	司令部 [13.]	12	バーシティ作戦 [31.18]	27
移動制限 [8.]	8	侵攻 [12.]	10	はじめに [1.]	3
移動値 [2.7]	4	侵攻シナリオ [33.1]	29	バルジの戦いシナリオ [33.3]	29
隠匿ユニットとして使用された		侵攻の例図	11	バルチザン [24.]	22
デコイ・マーカー [31.7]	26	スコルツェニーのコマンド [31.13]	27	非装甲ユニット [2.5]	4
海上移動 [11.]	10	スタッキング [6.]	7	V1 発射基地攻撃 [17.10.7]	16
海上ユニット [19.]	20	西方の壁へシナリオ[33.2]	29	プレイのシーケンス [4.]	5
拡張ゲーム [31.17]	27	選択ルール [31.]	25	プレイの準備 [3.]	5
河口 [7.4]	8	戦闘 [14.]	13	ベルリンへシナリオ [33.4]	30
河口の例図	8	戦闘解決 [15.]	14	補給 [18.]	17
橋梁攻撃 [17.10.4]	16	戦闘値 [2.6]	4	補給許容量 [18.7]	18
橋梁攻撃の例図	17	戦闘への地形の影響 [16.]	14	補給線の例図	18
禁止ヘクス [8.6]	8	増援 [26.]	23	補充 [27.]	23
空挺部隊 [20.]	20	装甲予備 [28.]	24	マルベリー [29.]	25
軍管区 [9.]	8	装甲ユニット [2.5]	4	ユニット・カウンター [2.]	3
訓練師団 [23.]	22	対航空任務 [17.10.8]	16	ユニット規模 [2.4]	4
ゲーム・マーカーの図	4	大隊スタッキング [31.4]	26	ユニット・タイプ・シンボル [2.5]	4
ゲーム・ターンのアウトライン [4.2]	8	地上支援 [17.10.2]	16	ユニットの色	4
限定されたドイツ軍のフリー・セット		蓄積されたドイツ軍補充の攻撃 [31.3]	25	ユニットの撤退 [26.7]	23
アップ [31.8]	26	地上掃射 [17.10.1]	16	U ボート攻撃 [17.10.6]	16
航空機のタイプ [17.2]	15	ディヴェロッパーズ・ノート	30	連合軍の攻撃制限 [6.2, 14.11]	7
航空任務 [17.]	15	堤防 [8.7]	8	連合軍の支配 [18.1]	17
国民突撃隊 [25.]	22	デコイ・マーカー [31.6]	26	連合軍の燃料制限 [31.14]	27
コマンドとレインジャー [21.]	21	鉄道移動 [10.]	9	連合軍ユニットの退出 [31.15]	27
サドン・デス勝利条件 [32.]	28	鉄道攻撃 [17.10.3]	16	連続する侵攻ヘクス [8.8]	8
山岳 [8.3]	8	ドイツ軍空挺部隊の能力 [31.1]	25	罠を跳ね返すボーナス記事	32

選択ルール (青)

Game Credits

COMPASS GAMES EDITION (©2019)

Game Design — John Edwards

Game Developer — Randy Heller

Project Director — John Kranz

Artwork — Bruce Yearian

Scenario Playtesting — Phil Dunphy and Eric Seadale

Order of Battle Research — John Devereaux

Operation Varsity — Eric Seadale

Package Design — Bruce Yearian and Brien Miller

Rules Layout — Jon Wilbeck and John Kranz

Produced By — Bill Thomas for Compass Games, LLC

AVALON HILL 2ND EDITION (©1980)

Game Design — John Edwards

AH Game Development — Alan R. Moon, Richard Hamblen, Don Eisan

Artwork — Dale Sheaffer, Charles Kibler, Alan R. Moon

Playtesting — Jim Payne, Harry Welch, Kevin Eisan, Mark Cohen,

Phil Evans, Chicago Wargamers Assn. (Jeff Clark, Tony Adams,

Jim Vincent), Jersey Wargamers Assn. (Dennis Shorthouse,

Bob Riconda, Lew Ritter), Jim Jowski, David Perlman,

Larry M. Connor, Paul Siragusa, William J. Knapp, R.H. Winslow,

Matt Taylor, John Morgan, Dennis Brackman

"Battle of the Bulge" and "On To Berlin" Scenarios — Tony Adams

(翻訳: 松谷 健三 2019.9.27)