



目次

1.0 はじめに	2	(10.4) 要請射撃	15
2.0 内容物の概要	2	(10.5) 防御射撃	16
(2.1) マップとディスプレイ	2	11.0 観測	16
(2.2) 競技用駒	2	(11.1) 観測哨	16
(2.3) ゲーム規模	4	(11.2) レベル	16
(2.4) 用語集	4	(11.3) 観測の成功	16
3.0 プレイのシーケンス	5	12.0 再編成	17
(3.1) ゲーム・ターン（シーケンスの概要）	5	(12.1) 集結	17
(3.2) オペレーション・フェイズ	6	(12.2) 分割	18
(3.3) 天候	7	13.0 塹壕	19
(3.4) 主導権	7	(13.1) 塹壕アクション	19
4.0 支配地域	7	(13.2) 恒久塹壕	19
5.0 アセット	7	14.0 弾幕射撃	19
6.0 HQの活性化	8	(14.1) 弾幕射撃の手順	19
(6.1) HQsの活性化方法	8	(14.2) 釘付け状態と混乱状態	20
7.0 戦術アクション	9	(14.3) 回復アクション	20
(7.1) 戦術アクションの宣言	9	15.0 米軍の空襲	21
(7.2) 戦術アクションの実行	9	16.0 妨害射撃	21
(7.3) 連絡線	9	17.0 偵察ユニット	21
(7.4) 統率範囲	10	18.0 増援	22
(7.5) 中隊ユニットによるアクション	10	(18.1) 増援の可用性	22
8.0 移動	10	(18.2) 増援の配置	22
(8.1) 移動アクション	10	19.0 司令部フェイズ	22
(8.2) 戦略移動アクション	10	20.0 セット・アップ	23
(8.3) スタッキング	11	21.0 勝利条件	24
(8.4) 師団境界制限	11	22.0 対砲兵射撃（選択）	24
9.0 戦闘	11	(22.1) 対砲兵射撃の手順	24
(9.1) 戦闘の参加	11	(22.2) 非統制状態と回復	25
(9.2) 戦闘の解決	11	23.0 ERRATA	25
(9.3) アセットの割当て	13	プレイヤー・ノート	25
(9.4) 戦闘のサイの目修正	13	歴史的注釈	25
10.0 戦闘における砲兵	14	Credits	28
(10.1) 射撃任務	15	参考文献	28
(10.2) 通常、急速、全力射撃	15		
(10.3) 最終射撃値	15		

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

状況 [The Situation]

1944 年 6 月 6 日、ノルマンディで欧州侵攻に成功した後、連合軍首脳は王冠された橋頭堡からの早期突破を望んだ。しかし、補給の不足と猛烈なドイツ軍の抵抗が、ノルマンディの悪名高いボカージュで連合軍を足踏みさせた。全ての生垣がドイツ軍の潜在的な陣地であったため、連合軍の前進は慎重でゆっくりとしたものになった。死傷者が増大するにつれて連合軍のフラストレーションも増大し、入念な突破計画が策定されて軍団と師団の司令官に下達された。

突破を成功させるためには、ドイツ軍の補給と増援の流れを断ち、連合軍の兵站への圧力を軽減するため、重要な道路と鉄道の交差点を奪取しなければならなかった。米軍正面では、そのような最も重要な交差点は、12,000 人の住民がいる典型的なノルマン地方都市サン・ローだった。

サン・ローの奪取は、米第 XIX 軍団の任務だった。この軍団は、2 個の州兵師団：D-Day のオマハ海岸の古参で、メリーランドとヴァージニアの部隊から成る第 29「ブルー・アンド・グレイ」師団並びにカンザス、ネブラスカ、ミズーリからの部隊から成る第 35「サンタ・フェ」師団から構成された。アメリカ軍に対峙していたのは、恐るべき第 II 降下猟兵（落下傘）軍団で、損害を出していたものの精強な第 352 師団（D-Day のオマハ海岸で第 29 師団に対峙していた）並びにエリート部隊で兵士の平均年齢が 18 才の熱狂的な第 3 降下猟兵師団だった。

ゲーム [The Game] :

St. Lo は、D-Day に続くアメリカ軍最初の大攻勢を扱う、グランド・タクティカル・シミュレーションである。プレイヤー諸氏は歩兵大隊と重兵器「アセット」を機動させ、サン・ローの町を占領又は確保するため支援砲兵ユニットを使用する。

各ゲーム・ターンは可変する数の「オペレーション・フェイズ」を含み、そのそれぞれで 1 人のプレイヤーが単一の「オペレーション」を実施する。最も一般的なオペレーションは、「HQ 活性化」である。

HQ を活性化させるプレイヤーは、その大隊で「戦術アクション」を実施でき、「戦術アクション・ポイント」を消費する。ある HQ が消費できるポイントの数は、活性化されたときの士気に依存する。戦術アクションには、移動、攻撃、塹壕化等を含む。あるターンに同じ HQ を複数回活性化させることができるが、その士気がコストとなる。プレイヤー諸氏は、一度に 1 つの HQ を活性化させる。

注釈：いかなるときにも、マップ上に複数の HQ は存在しない。

St. Lo は、経験豊富なゲーマーですらゲームを学んでいる間に留意すべき多くの特異な概念を含む。馴染がない用語の理解を手助けするため、このルール of の最後に用語集がある。ルールは、多数のシークエンス概要を含む。最初にゲームを行うときは、これらを参照すること。プレイ中は、概要チャート・戦術アクション・チャート、砲兵概要等を片手にルールを読むと良い。チャートと表は、プレイ中にあなたの記憶を手助けするための、ルール内の全数字情報の概要を含む。

2.0 内容物の概要 [COMPONENT DESCRIPTION]

St. Lo の一式は以下を含む。:

- 1 枚の 22" x 34" マップ・シート
- 400 個の型抜き競技用駒
- 1 枚の米軍師団ディスプレイ・シート
- 1 枚の米軍砲兵ディスプレイ・シート
- 1 枚のドイツ軍師団ディスプレイ・シート
- 1 枚のドイツ軍砲兵ディスプレイ・シート
- ルール・ブック
- チャートと表
- 1 個の六面体サイ

(2.1) マップとディスプレイ [The Map and Displays]

合衆国軍（米軍）プレイヤーはマップの北側に座り、ドイツ軍プレイヤーは南に座る。プレイ準備のため、師団と砲兵のディスプレイを近くに広げる。

(2.11) 最も重要な地形特徴は、高度レベルである (11.2 を参照)。マップ・シート上の地形記号は様々なシンボルの読み方を表示し、地形効果チャートは地形特徴の影響を概説する。

注釈：マップ上に「平地」地形はない。各ヘクスは「林」又は「生垣」のどちらかである。エリア全体（林と St. Lo の都市を除く）が、背が高い密集した土塁の生垣で覆われていた。

(2.12) 3 つのマップ記録欄 [The three map tracks] には、活性 HQ ユニットが残して持つ戦術アクション・ポイントの数、現行ターン、天候を示すためのマーカーが置かれる。

(2.13) 師団ディスプレイ [The Division Display] シートは、いくつかの師団ディスプレイに分割される。これらは、以下も含む。:

- 師団アセット・ボックスは、現在割り当てられていないアセットを保持する。
- マップ上に存在しない非活性司令部の待機ボックス。これら各ボックスの下部は、司令部の現行士気を示すための数字付マーカーを保持するためのボックスである。
- 各ディスプレイ・シートは、従属中隊を保持するためのボックス、ときにはゲーム外に位置するアセット・ユニットの「アセット待機ボックス」、主導権レベルを記録するための記録欄も含む。

(2.14) 砲兵ディスプレイ [The Artillery Displays] は、ゲームを通して全砲兵ユニットを保持する。各ユニットは、現行ターンに使用された射撃任務の数を示すため、マーカーのように個別の記録欄に沿って移される (10.1 を参照)。

(2.15) 各陣営の師団と砲兵のディスプレイは相手側プレイヤーに丸見えであるが、追加の緊張感と不確実性の導入を望むのであれば、それらを隠すこと。

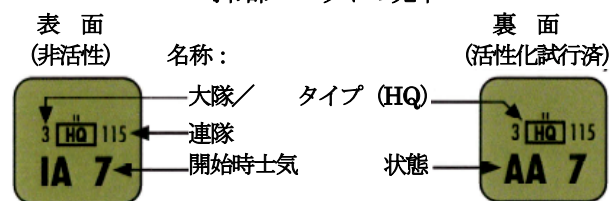
(2.2) 競技用駒 [The Playing Pieces]

厚紙の競技用駒（カウンター）は、サン・ローの戦いに参加した軍事ユニットをあらわす。カウンターは、ドイツ軍ユニット、米軍ユニット、中立マーカーを含む。米軍ユニットは、第 29 師団、第 35 師団、第 2 師団、第 XIX 軍団のいずれかに所属する。ドイツ軍ユニットは、第 3 降下猟兵師団、第 352 師団、第 II 降下猟兵軍団のいずれかに所属する。カウンターの色は師団所属を示す。

デザイン・ノート：第 352 師団に所属しているとして示されたユニットは、実際には 4 個の異なる師団からの連隊を含む。これらは、この戦いにおいて全て第 352 師団の統率下に置かれていた。

5 タイプのユニットがあり、それぞれが抜本的に異なる機能を持つ。これらは、司令部、歩兵、アセット、砲兵、観測哨である。これらユニットの多くは、マップ外の師団と砲兵のディスプレイ上に保持される。

司令部ユニットの見本

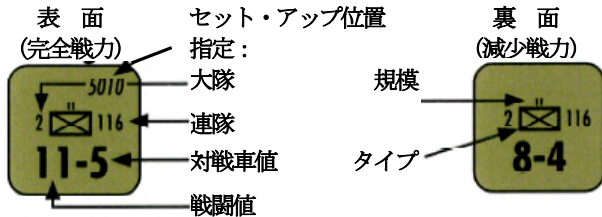


St. Lô

(2.21) HQ ユニット [HQ unit] は、歩兵大隊の統率機関をあらわし、ゲーム中最重要のユニットである。

- ・名称は、「大隊／連隊」と読む。(例えば、HQ「1/115」は、第115連隊の第1大隊の司令部である。)各HQユニットは、その名称を持つ大隊と中隊を指揮する。各HQは、師団ディスプレイ上にその名称が記載された待機ボックス内に置かれる。
- ・全てのHQsは、**非活性(IA)**面と**活性化試行済(AA)**面を持つ。HQsは、各ゲーム・ターンを師団ディスプレイ上でそのIA面で開始する。
- ・増援HQユニットは、そのカウンター表面にRを持つ。
- ・士気値 [The morale value] はHQの開始時士気で、士気はプレイ中に上下する。

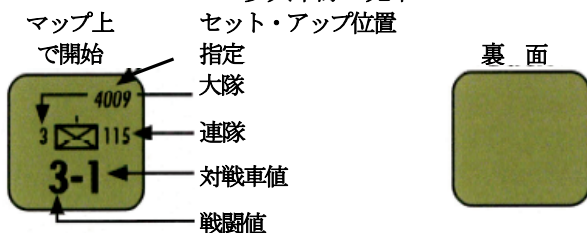
歩兵大隊の見本



(2.22) 歩兵ユニット [Infantry unit] は、各陣営の戦闘部隊の中核である。これらは、大隊と中隊の2つの規模から成る。大隊は、「分割」して3個中隊に置き換えることができる。歩兵大隊は、除去されたか中隊に分割されていない限り、常にマップ上に配置される。各大隊は、両面刷りである。表面を表示しているときは、大隊は完全戦力である。戦闘損失は、大隊を裏返して減少戦力を表示することをもたらし得る。

- ・名称 [The Designation] は、HQのそれと同じ要領で読まれる。(中隊ユニットの名称でさえ「大隊／連隊」で読まれる。)各歩兵ユニットは、その名称を持つHQに従属する。このHQは、「ユニットのHQ」として述べられる。
- ・戦闘値 [The combat value] は、ユニットの基本戦闘戦力である。
- ・対戦車値 [The anti-tank value] は、戦車を含む戦闘でサイの目修正を判定するために使用される。
- ・セット・アップ位置 [Set-up locations] ユニットがマップ上でゲームを開始する位置は、カウンター上に記載される。これらは、4桁のヘクス番号である。DDの標記は、ユニットが師団ディスプレイ上でゲームを開始することを示し、Rは増援としてプレイに登場することを示す。

歩兵中隊の見本

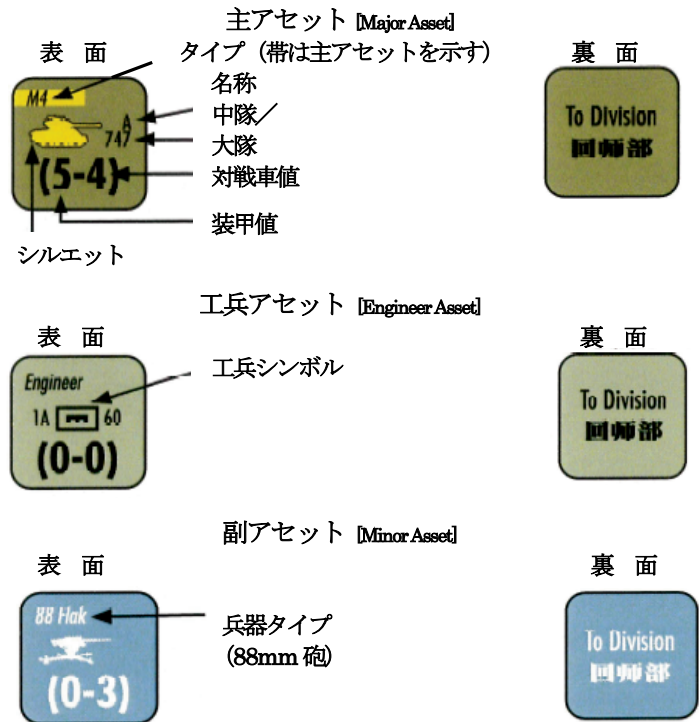


(2.23) マップ上でゲームを開始する中隊(ゲームの開始前にその大隊が分割されている)は、記載された大隊／連隊名称を持つ。

その他の中隊は、大隊分割手順を通じてプレイに登場する汎用「従属」中隊で、分割したいいずれかの歩兵大隊の従属をあらわすことができる。大隊／連隊名称の代わりに、SUBの標記と師団番号を持つ。これらは、他のそれと区別するために数字コードも持つ。これらについての大隊／連隊名称は、プレイに登場するとき紙片に記載すべきである。ゲームの開始時、従属中隊は師団ディスプレイの従属中隊ボックス内に置かれる。

注釈：従属中隊は、二つの役割を担う。一つの師団の中隊の裏面には、他の師団の中隊が記載される。

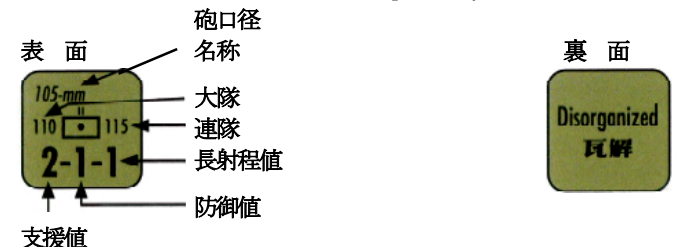
アセット・ユニットの見本



(2.24) アセット・ユニット [Asset unit] は、重兵器―戦車、突撃砲、対戦車砲等をあらわし、師団ディスプレイ上で表を上に向けてゲームを開始する。プレイ中、これらは歩兵ユニットに「割り当てられ」、これらのユニットと共にマップ上に置かれる。これらは、師団プールに「再割り当て」することができ、この場合は師団アセット・ボックス内に「師団へ」[To Division]面を向けて置かれる。

- ・3タイプのアセットがある。:主 [Major]、副 [Minor]、工兵 [Engineer]。主と副のアセット・ユニットは、シルエット又は戦術兵器シンボルを表示する。カウンターを横切る帯は、主アセットを示す。工兵アセット・ユニットは、工兵シンボルを表示する。(主アセットは、米軍の戦車と駆逐戦車、ドイツ軍の対戦車砲と SHIs (III号突撃砲)である。副アセットは、装甲車と flak 兵器である。)
- ・装甲と対戦車値 [Armor and anti-tank values] は、戦闘でサイの目修正を提供する。これらは戦闘値ではなく、備忘のためカッコ付。
- ・兵器タイプ [Weapon types] は、各アセット・カウンターの表面に記載される(例えば、M4 戦車、75mm 砲等。)アセットの名称は、純粋に歴史的興味である。

砲兵ユニットの見本 [Sample Artillery Unit]



(2.25) 砲兵ユニット [Artillery unit] は、ゲームを通して砲兵ディスプレイ上のその名称に一致する記録欄内で費やされ(10.1を参照)、マップ上に自身のカウンターを持たない。(砲は後方やマップ外の様々な場所に位置している。)

- ・砲兵ユニットの名称は、大隊／連隊又はGS(一般的支援 [General Support])のいずれかである。名称は、プレイで非常に重要である。
- ・支援値 [Support value]、防衛値 [defensive value]、長射程値 [long-range value] は砲兵の戦闘値で、それぞれ異なるタイプの射撃のために使用される。

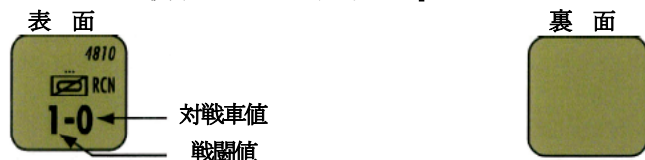
- ・砲兵のタイプ（榴弾砲、迫撃砲、ロケット砲）と口径は、歴史的興味のみである。
- ・砲兵ユニットは、敵の射撃によって非統制状態になるときに裏返される。

観測哨の見本 [Sample Observation Post]



(2.26) OP は、観測のために配置されるときを除いてマップ外に留まる。各師団がこれを持つ。

偵察ユニットの見本 [Sample Recon Unit]



(2.27) 偵察ユニット (RCN) [Recon unit] カウンターは、名称を持たないことを除き、歩兵大隊と同じである。米軍プレイヤーはこれらを6個持ち、ドイツ軍は持たない (17 を参照)。

(2.28) マーカー [Markers] は、様々な情報を記録するために使用される。全てのゲーム・マーカーの概要とその使用方法を説明するルール項目は、下記に示される。

マーカーの概要 [Marker Summary]

表面		裏面
	陣地 [Improved Position] 拠点 [Strongpoint] (13.1 を参照)	
	釘付け [Pin] 混乱状態 [Distruption] (14.2 を参照)	
	士気 [Morale] (1~6 の数字) (6.11 を参照)	
	ターン記録 [Turn Record]	
	空襲 [Airstrikes] (15 を参照)	
	戦術アクション・ポイント [Tactical Action Points] (6 と 7 を参照)	
	天候 [Weather] (3.3 を参照)	
	主導権レベル [Initiative Level] (3.4 を参照) (各陣営に1枚)	

カウンターの略号 [Counter Abbreviations]

AA : HQ 活性化試行済 [HQ Attempted Activation]
 AG : 突撃砲 [Assault Gun]
 DD : 師団ディスプレイ [Division Display]
 FJ : 降下猟兵 (落下傘部隊) [Fallschirmjaeger (Paratroop)]
 GS : 一般的支援 [General Support]
 HQ : 司令部 [Headquarters]
 IA : 非活性 HQ [HQ Inactive]
 JGP : ヤークトパンター [Jagdpanther]
 M4 : シャーマン戦車 [Sherman tank]
 M5 : スチュアート戦車 [Stuart tank]
 M8 : 米軍装甲車 [US assault gun]
 M10 : 米軍駆逐戦車 [US tank destroyer]
 OP : 観測哨 [Observation Post]
 R : 増援 [Reinforcement]
 RCN : 偵察 [Reconnaissance]
 Sub : 従属中隊 [Substitute Company]
 SIII : III号突撃砲 [Sturmgeschutz III]

ユニット規模シンボル [Unit Size Symbols]

小隊・・・ [Platoon]
 中隊 I [Company]
 大隊 II [Battalion]

(2.3) ゲーム規模 [Game Scale]

各ヘクスは、対辺間で306ヤードをあらわす。各完全ゲーム・ターンは、1日をあらわす。

各歩兵大隊—完全戦力—は、400~800名をあらわす。各中隊は、100~200名の兵士をあらわす。各砲兵ユニットは、8~12門の砲をあらわす。各砲又は戦車アセットは、約15両の装甲戦闘車両又は6門の砲を、工兵アセットは小隊で約40名の兵士をあらわす。各偵察ユニットは、約40名の兵士をあらわす。各HQユニットは、約30名の要員をあらわす。各OPは、約2~4名の兵士をあらわす。

(2.4) 用語集 [Glossary]

数字は、用語が説明されるルールを示す。

アクション [Action]—ユニットは、HQs が活性化されるときに8つの戦術アクションの1つを実施する (7.0)。

前進 [Advance]—戦闘後、攻撃側はカラになった防御ヘクス内へ前進できる (9.26)。

装甲差 [Armor Differential]—プレイヤー諸氏は、戦闘に含まれている装甲アセットの装甲差を計算する (9.41)。

装甲優越 [Armor Superiority]—攻撃側は、戦闘で正の装甲差を持つと装甲優越を獲得できる (9.41)。

アセット [Asset]—ユニットのタイプは、支援兵器をあらわしている (5.0)。

割当て [Assignment]—アセットを戦闘ユニットと共に置くこと (9.3)。

活性化試行済 (AA) [Attempted Activation]—このゲーム・ターンに、すでに活性化を試行している司令部 (6.0)。

弾幕射撃 [Barrage Fire]—砲兵ユニット単独による攻撃 (14.1)。

境界 [Boundary]—一定の米軍ユニットは、マップ上の師団境界を越えることができない (8.4)。

分割 [Breakdown]—1個大隊を従属する3個中隊に置き換える (12.2)。

集結 [Buildup]—3個中隊を1個大隊に置き換える (12.1)。

戦闘結果表 (CRT) [Combat Results Table]—各戦闘の結果が判定されるチャート (9.2)。

統率範囲 (CR) [Command Radius]—全てのユニットは、4ヘクスの長さの統率範囲を及ぼす (7.4)。

対砲兵射撃 [Counter-Battery fire]—敵の砲兵に対する射撃 (22.0)。

防御射撃 [Defensive Fire]—戦闘で防御側によって使用される砲兵射撃 (10.5)。

計画的攻撃 [Deliberate Attack]—3種類の可能な攻撃の1つ (9.0)。

名称 [Designation]—各ユニットの大隊と連隊の番号 (2.21)。

非統制状態 [Disorganization]—砲兵ユニットは、敵の対砲兵射撃によって非統制状態になり得る (22.2)。

混乱状態 [Disruption]—弾幕射撃又は空襲によって生じる無力化状態 (14.2)。

工兵 [Engineers]—3 タイプのアセットの 1 つ (2.24 と 9.42)。

塹壕化 [Entrenching]—陣地と拠点を構築する戦術アクション (13.0)。

最終射撃値 [Final Fire Value]—射撃任務と観測について倍化した後の砲兵ユニットの戦力 (10.3)。

急襲攻撃 [Hasty Attack]—3 種類の可能な攻撃の 1 つ (9.0)。

司令部 (HQ) [Headquarters]—従属ユニットの活性化を指揮するユニット (6.0)。

陣地 [Improved Positions]—塹壕のタイプ (13.0)。

非活性 (IA) [Inactive]—このゲーム・ターンに未だ活性化を試行していない司令部 (6.0)。

主導権 [Initiate]—HQ が戦術アクションを開始するとき、その従属ユニット (たち) は、移動、攻撃等を行うことができる (7.0)。

密度 [Intensity]—各砲兵射撃は、3 つの強度の 1 つの分類される：通常 [normal]、急速 [rapid]、全力 [maximum] (10.2)。

集中攻撃 [Intensive Attack]—3 種類の可能な攻撃の 1 つ (9.0)。

妨害射撃 [Interdiction Fire]—敵の主導権レベルを減少させることを目的とする砲兵射撃 (16.0)。

連絡線 (LOC) [Line of Communication]—友軍集積所まで戻るヘクスの道筋 (7.3)。

移動ポイント (MP) [Movement Points]—ユニットが移動アクションを実行しているときに消費できる許容移動力 (8.0)。

観測 [Observation]—プレイヤー諸氏は、砲兵射撃を実施するためにヘクスを観測しなければならない (11.0)。

観測哨 (OP) [Observation Post]—砲兵射撃又は空襲中に目標ヘクスを観測するユニット (11.1)。

要請射撃 [On-Call Fire]—戦闘で攻撃側によって使用される砲兵射撃 (10.4)。

オペレーション [Operation]—オペレーションは、HQ 活性化、弾幕射撃、空襲、対砲兵射撃、パスである (3.2)。

釘付け [Pin]—弾幕射撃又は空襲によってもたらされた無力化状態 (14.2)。

回復 [Rally]—砲兵ユニットは、回復によって非統制状態から回復する (22.2)。

再割当て [Reassignment]—アセットを師団アセット・ボックスへ戻す移送のこと (5.01)。

偵察 [Recon]—米軍ユニットのタイプ (17.0)。

回復 [Recovery]—釘付け又は混乱状態マーカーを取り去る手順 (14.3)。

再編成 [Reorganization]—大隊の中隊への分割又は反対方向への集結 (12.0)。

特別集積所 [Special Depot]—2 勝利ポイントの価値を持つドイツ軍の集積所 (21.01)。

ステップ [Step]—戦闘損失を受けるためのユニットの規模と能力の尺度 (9.23)。

戦略移動 [Strategic Movement]—敵ユニットから少なくとも 4 ヘクス離れて留まる条件で、ユニットが 8 MPs を使用することを認める戦術アクション (8.2)。

拠点 [Strongpoint]—塹壕のタイプ (13.0)。

従属 [Subordinate]—歩兵ユニットは、同じ名称を持つ HQ に従属する (2.22)。

従属中隊 [Substitute Company]—いずれかの大隊を分割するために使用できる中隊 (2.23)。

戦術アクション [Tactical Action]—ユニットは、HQs が活性化されるときに 8 つの戦術アクションの 1 つを実施する (7.0)。

合衆国軍 (米軍) [United States (US)]—アメリカ合衆国。

勝利ポイント・エリア [Victory Point Area]—米軍プレイヤーが勝利ポイントを得点するために到達を試みるマップ上の地域 (21.02)。

支配地域 (ZOC) [Zone of Control]—歩兵又は偵察ユニット周囲の 6 ヘクス (4.0)。

3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

7 月 11 日、1815 時

ゲルハルト将軍 (第 29 師団長) :

調子はどうかね?

オードウェイ大佐 (第 115 連隊長) :

ブルー部隊は、全く進んでいません。レッド部隊は、移動すると思います。右翼の部隊が夜間に停止したとの報告がありました。

ゲルハルト将軍: S-3 にここへ来るように言ってくれ。そうすれば、関係者全員が納得するような計画を立てられるだろう。夜間に第 35 師団が停止したことは心配するな。今夜、両大隊には明確な結果を出してもらいたい。

デザイン・ノート: 上記のゲルハルトとオードウェイの会話からの引用と、ルール内であらわされる全ての引用は、第 29 師団司令部で速記者が記したものからである。

St. Lo の本質的な目的は、第二次世界大戦中のノルマンディ戦役中の大隊—中隊レベルの作戦を描写することである。これを達成するため、プレイのシーケンスは歩兵戦闘に要求された予測不能を反映している。アクションは、ターン毎にプレイヤー間で交互に不特定な数だけ行われる。このため、プレイヤー諸氏はあるターン中に何ができるのかその度合を確実に判定できず、又はプレイヤー諸氏が数分間無人になることもない。この交互シーケンスは、「あなたが全てを移動させ、私が全てを移動させる」標準的なアプローチよりも物事の同時進行を更に正確にシミュレートする。

St. Lo は 8 ゲーム・ターンから構成され、それぞれ厳格なアクションのシーケンスに従う。下記のシーケンス概要は、あなたのルール習得を手助けし、プレイ中に有効に参照できるよう書かれている。

(3.1) ゲーム・ターン (シーケンスの概要) [The Game turn]

A. 天候フェイズ [Weather Phase]

ターン 2 に開始して、米軍プレイヤーは天候とそのターンに認められる空襲の数を判定するためサイを振る (3.3 を参照)。ゲーム・ターン 1 の天候は常に晴天で、米軍プレイヤーは常に 2 つの空襲を認められる。

B. 増援フェイズ [Reinforcement Phase]

ターン 2 (ドイツ軍プレイヤーについて) とターン 3 (米軍プレイヤーについて) に開始して、各プレイヤーはサイを 1 つ振る。ドイツ軍プレイヤーのサイの目が 4 以下であると、増援を受け取る。

(例外: このサイの目は修正される。; 18.1 を参照。) 米軍プレイヤーのサイの目が 3 以下であると、増援を受け取る。各プレイヤーは、直ちに自軍の増援を (もしもあれば) マップ上又は自軍ディスプレイ上に置く (18.0 を参照)。

C. 主導権フェイズ [Initiative Phase]

主導権レベル・マーカーを、師団ディスプレイ上の主導権記録欄の 0 ボックス内に置く。(例外: ゲーム・ターン 1 に、ドイツ軍マーカーを「-2」ボックス内に置く。) 各プレイヤーは (ドイツ軍プレイヤーが最初、ここで単一の妨害射撃の試みを行うことができる。米軍プレイヤーは、天候に従って自身のサイの目を修正する。妨害射撃が成功したら、敵の主導権レベルが減少する (16.0 を参照)。(例外: ゲーム・ターン 1 に妨害射撃はない。)

D. アセット・フェイズ [Asset Phase] (ゲーム・ターン 1 に発生しない) :

1. 可用性セグメント [Availability Segment] : 師団アセット・ボックス内の全てのアセットをその表面に裏返す。これらは、いまやこのターンに割り当てるために使用可能である。
2. 再割当てセグメント [Reassignment Segment] :
 - a. マップ上の全ての工兵アセットは、その師団に再割当てされる。

- b. 所有しているプレイヤーが望むと、他のアセットを再割当てできる。
- c. アセット待機ボックス内のアセットをその師団に再割当てし、「師団へ」[「To Division」] 面を上に向ける。
*再割当てされたアセットは、その歩兵ユニットの下部から取り去られ、その「師団へ」面で師団アセット・ボックス内に置かれる。

E. オペレーション・フェイズ [Operations Phase]

プレイヤー諸氏は、ここで可変する数のオペレーション・フェイズを実行する。

1. **主導権セグメント [Initiative Segment]** : 各プレイヤーはサイを1つ振り、現行自軍主導権レベルを加える（負の数字を加えることは、減少に相当する）。より高い修正後のサイの目を有すプレイヤーが主導権を持ち、このフェイズにオペレーションを実行できる。
2. **オペレーション・セグメント [Operation Segment]** : 主導権を有すプレイヤーが宣言して単一のオペレーションを実行する（3.2を参照）。
3. **オペレーション・フェイズ [Operations Phases]** は、プレイヤーが連続して「パス」するか又はステップ1に両者が修正前の「1」を振り、主導権セグメントに戻るまで継続する。

F. 回復フェイズ [Recovery Phase]

マップから全ての釘付けと混乱状態のマーカーを取り去る。

G. 砲兵回復フェイズ [Artillery Rally Phase]

1. 全ての砲兵ユニットを「0」射撃任務ボックスへ戻す。
2. 選択ルールの対砲兵射撃を使用していると（22.0を参照）、各プレイヤーは各自軍非統制状態砲兵ユニットについてサイを振る。「1」又は「2」のサイの目で、ユニットは回復する（その表面に裏返す）。

H. 司令部フェイズ [Headquarters Phase]

師団ディスプレイ上の全HQsを調べる。

1. そのIA面にある各司令部の士気は、2だけ増加する。
2. そのAA面にある各司令部は、IA面に裏返される。その士気は変化しない。
3. 各ターンの終了時、ターン記録マーカーをターン記録欄に沿って1スペース前進させる。これでゲーム・ターンが完了する。上記のシーケンスは、各ゲーム・ターンに繰り返される。

(3.2) オペレーション・フェイズ [The Operations Phase]

大部分のゲーム活動はオペレーション・フェイズに発生し、不特定の回数を繰り返す。ときには2回のみとなるが、普通は多数となる。

オペレーション・フェイズ（シーケンスの概要）

A. 主導権セグメント [Initiative Segment] : 各プレイヤーはサイを1つ振り、現行自軍主導権レベルを加える。修正後により高いサイの目を有すプレイヤーは、このフェイズの主導権を持つ。同数の場合、ドイツ軍プレイヤーが主導権を持つ。

- ・米軍プレイヤーは、自動的にゲーム最初の主導権を勝ち取り、サイ振りを行わない。
- ・両者のサイの目（修正前）が「1」であると、そのターンについてのオペレーション・フェイズは直ちに終了し、プレイは回復フェイズに進む。

例外1: 両者の主導権のサイの目が「1」で、両プレイヤーが少なくとも1つのオペレーションを現行ターンに未だ実行していない。オペレーション・フェイズは終了しない。

例外2: ゲーム・ターン1、2、3を通して、両者の主導権のサイの目が「1」で両プレイヤーが少なくとも1つのオペレーションを現行ターンに実行していると、オペレーション・フェイズが継続できるチャンスがある。この場合、米軍プレイヤーは単一のサイを振る。ターン1は、3以上のサイの目でオペレーション・フェイズが継続する。ターン2は、4以上のサイの目でオペレーション・フェイズが継続する。ターン3は、5以上のサイの目でオ

ペレーション・フェイズが継続する。上記の数未満のサイの目で、オペレーション・フェイズが直ちに終了し、プレイは回復フェイズに進む。

B. オペレーション・セグメント [Operation Segment] : 主導権を有すプレイヤーは、以下のオペレーションの1つを宣言する。セグメント毎に1つのみを実行できる。

オペレーションが実行された後、プレイは再び主導権セグメントに進み、別のオペレーション・フェイズが開始される。（例外：両プレイヤーが連続して「パス」オペレーションを宣言したら、オペレーション・フェイズが終了してプレイは回復フェイズに進む（3.24を参照）。

オペレーション [Operations]

1. **司令部の活性化 [Headquarters Activation]** : (6.0を参照)

- a. 1つの司令部の活性化を試みる（6.0を参照）。
- b. 活性司令部で戦術アクションを開始する（7.0を参照）。
- c. 米軍プレイヤーが主導権に勝利して戦術アクションを完了していたら、活性司令部の統率範囲内にある米軍偵察ユニットを移動させることができる（17.0を参照）。

2. **弾幕射撃 [Barrage Fire]**

1つの敵占有ヘクスを観測し（11.0を参照）、それに対して弾幕表を使用して弾幕射撃を実行する（14.0を参照）。

3. **空襲 [Air Strike]**（米軍のみ）

天候（3.3を参照）が認めたら、1つの敵占有ヘクスを観測し、それに対して弾幕表の空襲コラムを使用して1空襲（15を参照）を実行する。

4. **対砲兵射撃 [Counter-battery Fire]**（選択ルール）

いずれかの自軍砲兵で、長射程砲兵表を使用して対砲兵射撃（22.0を参照）を実行する。

5. **パス [Pass]**

何も行わない。別のオペレーション・フェイズを開始する。

(3.21) プレイヤーは、ターン毎に何度でも同じオペレーションを宣言できる。

(3.22) あなたは1つのオペレーション・セグメントにパスを宣言し、後のフェイズに別のアクションを宣言できる。パスは、現行セグメントにアクションを実行するのを望まないことのみを意味する。

(3.23) 各オペレーション・セグメントが主導権セグメントに戻った後、新たなオペレーション・フェイズを開始する。この手順は、オペレーション・フェイズが終了するまで継続する（3.24を参照）。

(3.24) オペレーション・フェイズは、以下の1つが発生したときに終了する。:

1. 1人のプレイヤーが主導権に勝利してパスし、直後のオペレーション・フェイズに他方のプレイヤーが同じことをする。
2. 主導権セグメントに、両プレイヤーが修正前の「1」を振る（例外：3.25を参照）。

(3.25) 主導権セグメントに、両プレイヤーが修正前の1を振っても、いくつかの状況下でオペレーション・フェイズは終了しない。このページの左側のオペレーション・フェイズ・シーケンスの概要の「例外1と2」を参照。1のブロ目でオペレーション・フェイズが継続したら、より高い修正後のサイの目を有すプレイヤーが現行フェイズの主導権を獲得する。（ドイツ軍プレイヤーは、同数で勝利する。）

デザイン・ノート: 主導権システムの下で、あるターンはほとんど何も起きないで終了する可能性がある。戦争では、突然の嵐、師団長の戦死等、多くのアクシデントが発生して作戦を中止させることがある。

(3.26) オペレーション・フェイズが終了するとき、そのターンにそれ以上のオペレーションを実行できず、プレイは回復フェイズに進む。

例：あるターンの最初のオペレーション・フェイズに、ドイツ軍プレイヤーは「3」を振り、米軍プレイヤーは「1」を振る。ドイツ軍の主導権レベルが-2と仮定すると、そのサイの目は「1」に修正される。修正後のサイの目は同数なので、ドイツ軍プレイヤーが主導権を持つ。彼は弾幕オペレーションを宣言する。弾幕を解決した後、プレイは主導権セグメントに戻り、プレイヤー諸氏は再び主導権についてサイを振る。このときは、米軍プレイヤーが勝利する。彼はHQの活性化を宣言して1つの司令部を活性化させ、その大隊を移動させる。三番目のフェイズは、ドイツ軍プレイヤーが主導権に勝利してパスを宣言する。次のフェイズに両プレイヤーが「1」を振り、オペレーション・フェイズは終了する。プレイは回復フェイズに進む。

(3.3) 天候 [Weather]

天候フェイズ中、米軍プレイヤーはサイを振って天候マーカーを天候記録欄のサイの目に一致するボックス内に置く。ゲーム・ターン1に天候は常に晴天で、米軍プレイヤーは常に2つの空襲を認められる。

(3.31) 天候は、晴天、曇天、降雨になり得る。天候は、米軍プレイヤーの長射程砲兵射撃と空襲のサイ振りを修正する。

(3.32) 天候を判定した同じサイの目は、そのターンに認められる米軍空襲の数も判定する。マップ上の空襲記録欄の一致するボックス内に空襲マーカーを置く。

(3.4) 主導権 [Initiative]

プレイヤー諸氏は、常時主導権レベルを所有する。主導権レベルの唯一の目的は、各オペレーション・フェイズの主導権のサイの目を修正することである。ゲーム・ターン1は、ゲーム最初の主導権を米軍プレイヤーが自動的に勝ち取り、主導権を判定するためにサイコロは振らない。

(3.41) ターン1を除く各ターンの主導権フェイズ中、現行ターンについての各陣営の主導権レベルが判定される。両レベルは最初に「0」にセットされるが、妨害射撃によって変更される可能性がある(16.0を参照)。

・ゲーム・ターン1に、米軍の主導権レベルは「0」にセットされ、ドイツ軍の主導権レベルは「-2」にセットされる。

(3.42) 妨害射撃は、ターン1を除く全てのゲーム・ターンの主導権フェイズ中に発生し、主導権レベルを減少させ得る(16.0を参照)。

・ただし、ゲーム・ターン1に妨害射撃はない。

(3.43) 妨害射撃が行われた後、ターンの残りについて主導権レベルは変化しない。

(3.44) 主導権記録欄のボックス内に主導権レベル・マーカーを置くことで、主導権レベルを管理する。

4.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

7月11日、1825時

マクダニエル大佐(第29師団幕僚長) シェツペのところでちょっとした厄介事が起きました。

ゲルハルト將軍: 広範な戦線に進出しているのか?

マクダニエル大佐: 約700ヤードの正面です。

デザイン・ノート: 歩兵大隊の防御正面は、普通は1,000ヤードから2,000ヤードの間だった。攻撃では、ユニットの密度はかなり高くなった。ヘクス毎に306ヤードのSt. Loのスケールでは、歩兵ユニットの明確な支配地域が必須である。それでも、大隊がマップ上で最大正面を達成するためには6ないし7ヘクスまで展開しなければならず、それ故ゲームでは分割が必要となる。

各歩兵又は偵察ユニットは、支配地域(ZOC)を及ぼす。ZOCは、歩兵又は偵察ユニットの周囲6ヘクスから構成される。これらは支配下ヘクスと呼ばれる。ZOCは、地形の全タイプ内に伸びる。歩兵と偵察のみがZOCを及ぼす。

(4.01) 移動への影響 [Effects on movement]: 敵支配下ヘクス内でその移動を開始するユニットは、そこを離れることができるが、その移動アクションの期間中に他の敵ZOCへ進入できない。

ユニットは、敵ZOCに進入した瞬間に移動を停止しなければならない。たとえ敵支配下ヘクスが友軍ユニットによって占められていても、その移動アクション中にそれ以上移動できない。

(4.02) その他の影響 [Other effects]: 統率範囲(7.4を参照)又は連絡線(7.3を参照)は、そのヘクスを友軍ユニットが占めない限り、敵支配下ヘクスを含むことができない。

5.0 アセット [ASSETS]

7月11日、1301時

ハウイー少佐(第116歩兵連隊): レモン・ブルーをレモン・ホワイトの後方で移動させる。大佐は、第747戦車大隊B中隊にブルーの増強を要請している。戦車を通すため、生垣を解体するのに工兵も必要だ。

デザイン・ノート: 兵器の殺傷力が増加するに連れて、攻撃側は防御火力を圧倒する洗練された手段を探索した。高射速火器が進化すると、攻撃戦術も発達した。自動火器を制圧する最も有効な手段は戦車だった。1944年の米陸軍では、敵の射撃によって行き詰った歩兵に戦車小隊を割り振るのが普通の戦術だった。これに対抗するため、ドイツ軍は米軍戦車が正面から攻撃しないよう効果的な防衛を行うべく、恐れられた「88」やその他の対戦車兵器を配備した。

ゲームでは、多様なソースから引かれた資源を使用し、攻撃の時間と場所を選択する攻撃側にアセットを割り当てる優位性を与えた。防御側は柔軟性に欠け、攻撃されたときに支援を要請する時間がなかった。

アセットは、師団ディスプレイ上でゲームを開始する。(セット・アップの指示は、そのアセットが各師団に割り当てられるかを指定する。)各アセットは、戦闘中に歩兵に割り当てられるまでディスプレイ上に留まる(9.3を参照)。いったんアセットが歩兵ユニットに割り当てられたら、師団に再割り当てされる(又は除去される)までそのユニットと共に留まらなければならない(5.03を参照)。アセットは、歩兵ユニットに割り当てられることによるのみマップ上に登場する。

アセットは、決して歩兵ユニットを含まないヘクスを占めることができない。アセットは割り当てられている歩兵と共に移動し、これらのユニットが実行する各戦術アクションで完全に参加する。アセットは、決して自身の戦術アクションを実行できない。アセットは、その親ユニットによってヘクス内に「置き去り」にできない。

(5.01) 再割り当て [Reassignment] は、マップ(又はアセット待機ボックス)からアセットを取り去り、それを同じ師団アセット・ボックスに「師団へ」[To Division]面を向けて置くことを意味する(アセットは、異なる師団へ再割り当てできない)。「師団へ」面にあることは、アセットが同じターンに他の歩兵ユニットへの割り当てができないことを示す。再割り当ては、各ターンの再割り当てセグメント中に発生する。

(5.02) マップ上の工兵アセット [Engineer assets] は、各再割り当てセグメントにその師団アセット・ボックスへ再割り当てしなければならない。このとき、他のアセットの再割り当ては任意である。

(5.03) アセットの親戦闘ユニットの除去は、直ちにアセット(たち)をそのアセット待機ボックスへ置くことをもたらす。これは、

敵ユニットがそのヘクス内へ前進できる前に発生する。アセット(たち)は、その前進から脱出する。

(5.04) アセット待機ボックス内のアセットは、続くターンの再割当てセグメントにその師団へ再割当てされる。したがって、アセットの親ユニットが除去されたとき、ターンの残りについてアセットは待機ボックス内に「居座る」。続くターンを、その「師団へ」面で、師団アセット・ボックス内で消費する。続くターンに、他の歩兵ユニットへ割り当てることができる。

(5.05) アセットは、1つの戦闘ユニットから他のそれへ直接移管できず、再割当ての手順を通してでなければならない。中隊を大隊へ再編成するとき又はその逆のときに唯一の例外が発生する。この場合、アセットは旧ユニット(たち)から新ユニット(たち)へ移管される(12.13と12.25を参照)。

(5.06) 可用性セグメントは、ターン・シーケンスで再割当てセグメントへ進む。それ故、再割当てされたアセットは、現行ターンの再割当てについて使用不能である。

再割当ての例 [EXAMPLE OF REASSIGNMENT]

米軍大隊 1/115 が攻撃する。攻撃の瞬間(解決の前)、米軍プレイヤーは3つのM4主アセット、1つの工兵アセット、1つのM8副アセットを大隊に割当てる。攻撃が解決された後、これら5つのアセットは1/115に割り当てたまま留まる(歩兵カウンターの下)。続くターンの再割当てセグメントに、米軍プレイヤーは工兵アセットを再割当てしなければならない、M8アセットも再割当てすることに決める。再割当てされたユニットは、その「師団へ」面に裏返され、第29師団の師団アセット・ボックス内に置かれる。同じターンに、1/115が攻撃によって除去される。3つのM4アセットは、直ちにアセット待機ボックス内に置かれる。なぜならば、これらはいまや非割当て状態だからである。次のターンのアセット・フェイズに、工兵とM8はその表面に返され、戦闘ユニットに割り当てるために使用可能である。M4アセットは、その「師団へ」面を向けて師団アセット・ボックス内に置かれることになる。

6.0 HQの活性化 [HQ ACTIVATION]

7月11日、2109時

ゲルハルト將軍: クリフの部隊は出発したのかね?

オードウェイ大佐: 彼らは抵抗なしで小川を渡りました。エメリーの北の目標を与えました。シェップは切通に到達しました。ジョウズは彼の右前方を移動していますが苦労しています。

ゲルハルト將軍: 8時に左翼で主攻撃を再開せよ。命令を下して10時に報告してほしい。

デザイン・ノート: 第二次世界大戦において、大隊は重要な戦術組織だった。大隊統率のジレンマを正確に描写することは、ゲームの主要なデザイン意図だった。大隊HQは、上層部と戦闘員との間をつなぐ橋であり、大隊長は間近で闘いを確認する最高位の将校だった。ゲームでは、ユニットで移動又は攻撃するため、プレイヤーは最初にその上級HQを活性化させなければならない。したがって、HQの活性化はゲーム中に実行される最も重要な活動である。

大隊を統率している将校が、自身の側面で何が起きているのかわかることはほぼ不可能である。彼は目前の戦闘に直接かかわっているからだ。サン・ローの戦いにおいて、「前線」はほとんど明確に定義されなかった。ときには、大隊は最寄りの友軍部隊より1マイルも先に立った。例えば、第116歩兵連隊の1個大隊は、実際にサン・ロー外部で2日間にわたって包囲された。

全てのHQsは、師団ディスプレイ上でIA面を上に向けてゲームを開始する。これらは、活性化されるときにのみマップ上に置かれる。活性化は保証されておらず、サイ振りが要求される。

HQが活性化に成功したとき、マップ上でその従属大隊によって占められたヘクス内に置かれる。大隊が中隊に「分割」されていたら、従属中隊の1つによって占められたヘクス内に置くことができる。どちらの場合も、HQはその活性化期間中にそのヘクスから移動することができない。

(6.1) HQsの活性化方法 [How to Activate HQs]

HQ活性化の手順 [HQ Activation procedure]:

A. 自軍師団ディスプレイ上のいずれかのHQを選択する(現行ターンの前の方で活性化を試みた一成功又は失敗したHQでさえ可能)。

B. サイを振り、このサイの目とHQの現行士気値を比較する。

- サイの目が士気値以上であると、HQは活性化していない。
- サイの目が士気値未満であると、HQは活性化している。HQの現行士気値からサイの目を差し引く。その結果は、HQが使用可能な戦術アクション・ポイントの数である。戦術アクション・ポイント記録欄上の一致するボックス内に、戦術アクション・ポイント・マーカーを置く。

C. 活性化が成功したか否かにかかわらず、HQの士気を減少させる。

- HQがIA面だったら、その士気から1を差し引く。(全ての第35師団HQsの最初の活性化の試みについて2を差し引く—6.12を参照)
- HQがそのAA面だったら、2を差し引く。HQの士気は、決して1未満に減少しない。

D. たとえ活性化に成功していなくても、HQがIA面だったらそのAA面に裏返す。

E. 活性化に成功したら、HQをマップ上にある同じ名称を持つ大隊又は中隊の下に直接置く。(1個大隊又は3個までの中隊のいずれかになる。使用可能な複数の中隊ユニットがあると、プレイヤーはHQと共に置くためのそれを選択できる。)プレイヤーは、ここで戦術アクションを開始するためにこのHQを使用できる。

- 活性化に成功しなかったらオペレーションは終了し、新たなオペレーション・フェイズが開始される。

(6.11) 士気 [Morale]: 各HQは、記載された6又は7のどちらかの士気値を持つ。プレイヤーがHQの活性化を試みたら、その士気は減少する。ただし、HQがターンを通して非活性に留まると、その士気は司令部フェイズ中に2だけ増加する。

- HQの士気値を調整しなければならないとき、新たな士気値を反映する数字マーカーを取り、それを師団ディスプレイ上のHQの士気ボックス内に置く。士気ボックス内に数字マーカーがないときはいつでも、HQの士気は記載された数値であると見なされる。
- HQの士気は、決して1未満に減少せず、その記載された数値を超えて増加しない。

(6.12) 米軍第35師団 [US 35th Division]: 米軍第35師団の各HQについて活性化が試みられるゲーム最初るとき、HQの士気は1の代わりに2ずつ減少する。

デザイン・ノート: サン・ローは、第35師団の最初の戦闘経験だった。最初に部隊が戦闘へ赴いたとき、古参部隊よりも急速に非統制状態を被った。

(6.13) HQを活性化させるための試みは、成功又は失敗にかかわらず、HQをAA面に裏返すことを要求する。成功した活性化に続いてHQがマップ上に配置されるとき、そのAA面に置かれる。そ

のAA面のHQsは、司令部フェイズになるまで再びそのIA面に裏返すことができない。

(6.14) 1つのオペレーション・フェイズに特定HQを活性化させることに失敗しても、後のオペレーション・フェイズに再び完全に自由に試みることができる。(もちろん、HQはそのAA面になり、その士気は減少する。)あなたは、同じターンに同じHQの活性化を何度でも試みることができる。

HQ活性化の例 [EXAMPLES OF HQ ACTIVATION]

米軍プレイヤーは主導権を獲得し、HQの活性化を宣言して師団ディスプレイ上の1/115HQユニット(現行士気5, IA面)を選択して「5」を振る。5は1/115の現行士気と同じなので、HQは活性化しない。HQはそのAA面に裏返され、その士気は直ちに4へ減少する。

次いで、新たなオペレーション・フェイズが始まる。米軍プレイヤーは再び主導権に勝利し、2/175HQユニット(現行士気4, AA面)を選択する。このときのサイの目は「2」である。2は4未満なので、HQは活性化する。4マイナス2は2なので、HQは2戦術アクション・ポイントを持つ。戦術アクション・ポイント・マーカーは、戦術アクション・ポイント記録欄の「2」ボックス内に置かれる。活性化の試みが行われたときにAA面だったので、2/175の士気は2だけ減少する(2へ)。米軍プレイヤーは、ここでHQをマップ上の2/175大隊の下に置き、2戦術アクション・ポイントまでを消費することができる。

7.0 戦術アクション [TACTICAL ACTIONS]

7月17日、1600時

コータ將軍(第29師団副師団長): スミスとジョーンズの部隊はどうしたのかね? これでは埒が明かない。彼らに必要なのは、ほんの少しの火力と移動だけだ。彼らを移動させてその場を奪取させろ。

デザイン・ノート: 大隊が任務を与えられる際、そのパフォーマンスは多くの要素に依存し、最も重要なものは士気だった。ユニットの士気は、訓練、経験、結束のような多様な要素によって判定された。元気な状態で戦闘に赴いている部隊は、疲労した未経験の組織よりも遥かに高い能力を有した。したがって、ゲーム内又は特定ターン内にユニットが完遂できることは大きく異なる。あるものは攻撃して1日に2マイル前進し、他方はその「攻撃開始線」を通過できない。

あるHQが活性化されてマップ上に置かれた後、プレイヤーは戦術アクションを開始するためにそれを使用する。使用可能な8つの戦術アクションがある。:

戦術アクション [Tactical Actions]

- ・移動 [Movement]
- ・戦略移動 [Strategic Movement]
- ・急襲攻撃 [Hasty Attack]
- ・計画的攻撃 [Deliberate Attack]
- ・集中攻撃 [Intensive Attack]
- ・回復 [Recovery]
- ・再編成 [Reorganization]
- ・塹壕化 [Entrenching]

これらは、戦術アクション・チャート上にも列記される。以下のルールを読んでいる間にチャートを参照すること。

(7.1) 戦術アクションの宣言 [Declaring Tactical Actions]

戦術アクションの手順 [Tactical Actions procedure]:

A. 8つの戦術アクションの1つを選択する。要求された数の戦術アクション・ポイントを持つという条件で、いかなるアクションも選択できる。

B. HQのCRとLOCをチェックする(7.4と7.3を参照)。

C. 戦術アクション・チャート上に列記されたごとく、要求された数の戦術アクション・ポイントを消費する。この消費を反映するため、戦術アクション・ポイント・マーカーを調整する。

D. 活性HQと同じ名称を持つ大隊(又は中隊)でアクションを実行する。(米軍プレイヤーが活性HQで実施する戦術アクションを終了させたとき、米軍偵察ユニットを移動させることができる(17.02を参照)。

E. HQが戦術アクション・ポイントを残して持つと、ステップ1に戻り、別の戦術アクションを宣言する。(同じアクションを複数回宣言できる。)

・戦術アクションが完了した後、マップからHQを取り去り、師団ディスプレイ上にAA面を向けて置く。

F. 新たなオペレーション・フェイズを開始する。

(7.11) 戦術アクション・ポイント [Tactical action points]: 各戦術アクションは、一定の戦術アクション・ポイントがかかる。戦術アクション・チャートは、各アクションのコストを列記する。CRとLOCは、これらのコストに影響する(7.3と7.4を参照)。

- ・アクションは、HQが完全なコストを消費するために十分な戦術アクション・ポイントを持つ場合にのみ選択できる。
- ・HQの全戦術アクション・ポイントの消費は決して要求されず、いかなるときにも任意でその活性化を終了できる。
- ・戦術アクション・ポイントは、1つのオペレーション・セグメントから別のそれへ蓄積できない。プレイヤーがHQの活性化を終了したとき、HQが残して持つ戦術アクション・ポイントを放棄する。

(7.12) 戦略移動又は塹壕化は、HQのマップ上への配置中に開始する最初で唯一のアクションでない限り、戦術アクションとして選択できない。戦術アクション・チットが示す「全 [all]」標記は、これらのアクションがHQの戦術アクション・ポイントの全てを消費することを示す。1以上の戦術アクション・ポイントが使用可能であると、どちらのアクションも選択できる。これらのいずれかのアクションに続き、HQは直ちに師団ディスプレイに戻される(もちろん、AA面を上に向けて)。

(7.2) 戦術アクションの実行 [Performing Tactical Actions]

(7.21) 活性HQに従属するユニットのみが、戦術アクションを実行できる。これらには、HQの名称を持つ大隊と中隊並びにそれらに割り当てられたアセットを含む。他の名称を持つユニットは、参加できない。

(7.22) 活性HQは、アクションの実施を終了して師団ディスプレイに戻されるまで、マップ上に置かれたヘクスから決して移動できない。活性HQのみが戦術アクションを実施し、決してそれらに参加できない。

(7.23) アセットは、それ自体で戦術アクションを実行できない。しかし、歩兵ユニットがアクションを実行するとき、その付属アセットの全てが随伴しなければならない。

(7.3) 連絡線 [Lines of Communication]

連絡線(LOC)とは、ユニットのヘクスから道路まで10ヘクスまでの長さの道筋で、続いて、連続した道路に沿ってユニットの国籍の集積所ヘクスまでの無制限な長さの道筋である。長さを判定するとき、ユニットのヘクスはカウントしないが道路ヘクスはカウントする。いったんLOCが道路ヘクスに到達したら、道路から逸脱できない。

(7.31) プレイヤーが戦術アクションを実施するとき毎に、自軍HQがLOCをたどれるかチェックしなければならない。

(7.32) HQがLOCをたどれなければ、以下のごとく罰則を受ける。:

- ・戦略移動、塹壕化、計画的攻撃、集中攻撃を実施できない。

・他のいずれかのアクションを実施できるが、戦術アクション・ポイントのコストは1の代わりに3となる。1又は2ポイントのみを残して持つと、HQは全くいかなるアクションも実施できない。
注釈：戦術アクション・チャートは、LOC制限を有すコラムを含む。

(7.33) アセットは、その瞬間に LOC をたどれない防御ユニットへ割り当てることができない。アセットは、その瞬間に HQ が LOC をたどれない攻撃ユニットへ割り当てることができない。そのようなユニットへすでに（早期に）割り当てられたアセットは、それと共に移動と戦闘を継続する。

(7.34) 戦闘ユニット—大隊又は中隊—が司令部フェイズ中に LOC をたどれないければ、その HQ は士気を増加できない(19.0を参照)。

(7.4) 統率範囲 [The Command Radius]

全てのユニットが統率範囲 (CR) を及ぼす。HQ の CR は、戦術アクションの実施と射撃要請の OPs 配置のために重要である。他のユニットの統率範囲は、弾幕射撃、防御射撃、米軍の空襲についての OPs の配置のために重要である。

(7.41) あるヘクスは、ユニット (含まない) からヘクス (含む) まで、敵占有ヘクス又は敵支配下ヘクスに進入しない (敵支配下ヘクスが友軍占有下でない限り) 4 ヘクス以内の道筋があればユニットの CR 内である。ユニット自体のヘクスは、常にその CR 内にある。

(7.42) その HQ の CR を超える大隊規模ユニットは、以下のごとく罰則を受ける。:

- ・戦略移動、塹壕化、計画的攻撃、集中攻撃に参加できない。
- ・他のいかなる戦術アクションも実行できるが、1の代わりに2戦術アクション・ポイントのコストがかかる。
- ・活性 HQ も LOC をたどれないければ、ユニットはいかなる戦術アクションも実施できない。

(7.43) その HQ の CR を超える中隊規模のユニットは、いかなる戦術アクションにも参加できない。それでも、HQ の CR 内にある従属中隊で戦術アクションを実施できる。

(7.44) 移動、戦略移動、戦闘後前進を実行しているユニットは、その HQ の CR を超えて罰則なしで移動できる。

(7.45) 全ての CR の影響は、CR を超えてアクションを開始するユニットに適用する。HQ が活性化したときではなく、各アクションの開始時に CR をチェックしなければならない。

- ・HQ はマップ上に置かれたヘクス内に留まり、移動できないのを忘れないこと。それ故、1つのアクションで自軍 HQ の CR を超えて移動させ、その後で二番目の移動アクションの宣言を望むと、CR を超えていることによる罰則を適用する。

(7.5) 中隊ユニットによるアクション [Actions by Company Units]

HQ がアクションを実施するとき、その CR 内にある各従属中隊がアクションを実施できる。戦術アクション・ポイント・コストは、何個中隊が参加しても同じである。各中隊について個別にコストを消費する必要はない。

(7.51) 中隊規模のユニットは、以下のアクションに参加できない。:

- ・戦略移動 [Strategic Movement]
- ・計画的攻撃 [Deliberate Attack]
- ・集中攻撃 [Intensive Attack]

(7.52) アクションを実施するときにその HQ の CR を超える中隊規模ユニットは、そのアクションに参加できない。

8.0 移動 [MOVEMENT]

7月11日、1445時

ゲルハルト将軍: ジョーンズ部隊の後を追え。シェッペを見殺しにするつもりなのか?

オードウェイ大佐: ジョーンズがそこを固めるまで待つてください。生垣から迫撃砲の射撃を受けていると言ってきました。

ゲルハルト将軍: 圧力を加え続けるんだ。何としても目標を奪取せよ。

デザイン・ノート: ゲームでは、大隊がその士気でどこまで遠くへ移動するのかを判定することが重要な要素である。現実には、戦闘状況下における移動は極めて慎重で計画的なもので、ノルマンディ戦役では特にそうだった。生垣の中では、1人の狙撃兵が中隊全体の移動を効果的に抑止できた。部隊が統率指揮官と有効に連絡できなければ、機動性は更に低下した。これは、その HQ の統率範囲を超えるか又はその HQs が包囲されて上級組織と連絡が取れないと、ユニットに罰則を課すことでゲームに反映される。

ユニットは、活性 HQ が移動又は戦略移動アクションを実施するときのみ移動できる。活性 HQ と同じ名称を持つ大隊又は中隊のみが移動できる。移動と戦略移動は、2つの異なるアクションであることに注意。

(8.1) 移動アクション [The Movement Action]

(8.11) ユニットは、移動アクションを実行しているときに3移動ポイント (MP) の許容移動力を持つ。

(8.12) ユニットは、ヘクスから連続するヘクスへと移動するに連れて、進入する各ヘクスについて1MPを消費する。

(8.13) ユニットは、小川ヘクスサイドを越えるために追加1MPを消費する。

(8.14) 道路は、移動アクションに影響を持たない。これらは、戦略移動でのみ使用される (8.2を参照)。

(8.15) ユニットは、オペレーション・フェイズ毎に複数回のアクションを実行できる。

(8.16) 友軍 ZOC と友軍占有下ヘクスは、どちらの移動タイプでも追加の MP コストを伴わないが、敵の ZOC は移動を抑止する (4.01を参照)。

(8.17) 両タイプの移動で、その許容移動力を超過しないという条件で、ユニットは所有者が望むだけ多く又は少なく移動できる。未使用の MP は、アクションからアクションへと取っておけず、ユニットからユニットへと譲渡できない。

(8.18) ユニットは決してマップ外へ又は敵占有下ヘクス内へ移動できない。

(8.2) 戦略移動アクション [The Strategic Movement Action]

大隊は、この移動の開始時と終了時を含み、その移動を通して敵ユニットから4ヘクスを超えて離れて留まる場合にのみ戦略移動を実行できる。(したがって、ユニットが敵ユニットから4ヘクス以内に位置すると、戦略移動を実行できない。)

(8.21) 戦略移動を実行している大隊は、8MPの許容移動力を持つ。道路に沿って移動していない限り、これらのMPを移動アクションと同様に消費する。

(8.22) 戦略移動を実行しているとき、道路によって越えるヘクスサイドを通過してヘクスへ進入する大隊は、ヘクスの通常 MP コストを無視する (小川の影響を含める)。道路ヘクスサイドを介して道路へ進入するためのコストは1/3 MP である。ユニットは、同じ移動アクションに道路と非道路の移動を組み合わせることができる。

St. Lô

(8.3) スタッキング [Stacking]

同じヘクスに最大で1個大隊又は3個中隊が占めることができる。この限度は、各移動アクションの終了時と増援の配置中に適用する。(したがって、ユニットは決してその移動を超過スタック状態で終了できない。)

(8.31) 以下は、スタッキング制限を受けず、歩兵のスタッキング限度に対してカウントしない。

- ・ マーカー
- ・ HQs
- ・ 偵察ユニット
- ・ OPs

(8.32) 異なる名称を有す中隊は、一緒にスタックできる。

(8.33) アセットのスタッキング限度は、9.3のアセットの割当てで説明される。

(8.4) 師団境界制限 [Divisional Boundary Restrictions]

米軍 (並びにいくつかのドイツ軍) 歩兵ユニットの移動を制限する2つの師団境界がマップ上にある。

(8.41) 米軍第2師団 [US 2nd Division] の歩兵ユニットは、第2師団境界の西のヘクスに進入又は攻撃ができない。

(8.42) 米軍第35師団 [US 35th Division] の歩兵ユニットは、第35師団境界の東のヘクスに進入又は攻撃ができない。

(8.43) ドイツ軍 1/5 FJ 大隊 [The German 1/5FJ battalion] (最初のドイツ軍増援と共に登場する) は、決して第2師団境界線の西へ移動できない。(これは、マップ外の東にいる連隊の残りと連絡を保つために留まらなければならなかった。)

(8.44) 第2師団と第35師団の両砲兵ユニットは、そのOPsによって観測されたマップ上のいずれかのヘクスに対して弾幕射撃を使用できる。

(8.45) 米軍第29師団のユニット並びに 1/5FJ 大隊を除く全てのドイツ軍ユニットは、境界制限を持たない。

(8.46) 境界は、OPs の配置を制限しない。例えば、第2師団のOPは第2師団境界の西に置くことができる。

9.0 戦闘 [COMBAT]

7月11日、1344時

ウェントワース少尉 第2師団の正面は、膠着状態に留まっている。各中隊は配置代えを始めており、192高地は迂回できる。192高地の南西斜面上に戦車部隊の存在が報告されている。何か変化が起きたら、直ちに助言と情報を送り続ける。

デザイン・ノート: St. Lô では、大隊は戦闘目的において独立した存在として機能する。ユニットが攻撃するのであれば、隣人の助けなしで行わなければならない。第29師団戦闘報告書の調査では、各大隊がそれ自体個別小戦争を闘ったことが明らかである。通常、大隊長は中隊を指揮するには多忙すぎ、隣人と連携する時間を持つために砲兵射撃を要求した。一ほんの少数の生垣を隔てているだけなのに、蚰蚴内にいる兵士たちにとって、まるで別世界のような距離だ。

有効な兵器—戦車、砲兵、工兵の使用は、攻撃の成功機会を極度に上げることができた。攻撃で戦術アクション・ポイントの消費が大きければ、強襲がより成功する事実注目することが重要である。これは、その攻撃を準備するために大隊によって費やされた時間と努力をシミュレートする。

戦闘は、活性HQが攻撃アクションを実施するときのみ発生する。その従属ユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃しなければならない。その従属ユニット (並びにその付属アセット) のみが攻撃できる。

選択するための3種類の攻撃アクションがある。: 急襲 [Hasty]、計画的 [Deliberate]、集中 [Intensive] である。計画的並びに集中のアクションは、より修正がかかる。攻撃アクションの実施は、常に任意である。

(9.1) 戦闘の参加 [Participation in Combat]

ユニットは、隣接ヘクスのみを攻撃できる。HQが攻撃アクションを実施すると、敵ZOCを占めてルール9.13の下で攻撃するための資格を持つ各従属歩兵ユニットは、隣接する全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。資格を持つ全ての歩兵ユニットは、たとえ中隊ユニットと一緒にスタックしていても個別に攻撃する。(攻撃しているユニットに割り当てられたアセットは、これらの攻撃に参加する。)したがって、その従属大隊で攻撃を実施しているHQは1つの攻撃を誘発し、従属中隊で攻撃アクションを実施しているHQは、敵ZOC内に存在する従属中隊の数だけ多くの攻撃を誘発する。ユニットが攻撃するとき、割り当てられたアセットを除く他のユニットは、たとえ同じヘクス内にスタックしていなくても攻撃に統合できる。ただし、敵の防御ユニットに隣接する友軍ユニットは、戦闘のサイの目を修正できる。9.44を参照。)

(9.11) 攻撃しているユニットは、単一の攻撃で隣接する全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。この戦闘を解決するため、全ての防御ユニットの戦闘値は単一の合計に加えられる。

(9.12) ユニットの、攻撃アクション毎に一度のみ攻撃できる。ただし、そのHQは単一フェイズに複数の攻撃アクションを実施するため、オペレーション・フェイズ毎に複数回の攻撃ができる。

・ ユニットの、攻撃アクション毎に複数回攻撃され得る。これが発生する唯一の方法は、活性HQに従属する2個又は3個の中隊が同じ敵ユニットに隣接する場合である。この場合、各中隊は個別に攻撃する。攻撃しているプレイヤーは、攻撃を解決するための順番を選択する。これらの攻撃は、全ての面で個別の攻撃として扱われる。

(9.13) 以下のユニットは、決して攻撃できない。:

- ・ その親HQsのCRを超える中隊ユニット
- ・ 混乱状態又は釘付け状態のユニット
- ・ 偵察ユニット
- ・ 活性HQと異なる名称を持つ歩兵ユニット
- ・ HQユニット

(9.2) 戦闘の解決 [Resolution of Combat]

攻撃は、攻撃側の戦闘値と防御側の戦闘値を比較することによって実行される。砲兵、アセット、その他の要素が結果に影響し得る。

戦闘解決の手順 [Combat Resolution procedure] :

A. 戦力の計算 [Strength Calculation] : 各プレイヤーは、参加しているユニットの戦闘戦力を合計する。

B. アセットの割当て [Asset Allocation] : 割当ての限度に従い、攻撃側は自軍ユニットに5アセットまで割り当てることができ、防御側は1つの主アセットと1つの副アセットを割り当てることができる (9.3を参照)。

C. 砲兵要請 [On-Call Artillery] : 攻撃側は、活性HQの師団のOPを活性HQのCR内のどこかに置くことができる (7.4を参照)。OPが防御ヘクスの観測に成功したら、攻撃側は「砲兵要請」を使用できる (10.4を参照)。砲兵ユニットの「最終射撃値」(10.3を参照)は、攻撃側の戦闘値に加えられる。

D. 防御砲兵 [Defensive Artillery] : 防御側は、いずれかの防御ユニットと同じ師団に所属している1つのOPを、そのユニットのCR内のどこかに置くことができる。OPが攻撃しているユニットによって占められたいずれかのヘクスを観測することに成功したら、防御側は「防御砲兵射撃」を使用できる (10.5を参照)。砲兵ユニットの

「最終射撃値」は、防御側の戦闘値に加えられる。

E. 戦闘結果表 [Combat Results Table] : 攻撃側と防御側の最終戦闘値を比較して攻撃側数値対防御側数値の戦闘比を見つける。戦闘結果表 (CRT) 上に戦闘比の1つになるよう、防御側有利に端数を切り捨てる。戦闘サイ振りに修正を判定する (9.4 を参照)。次いで、攻撃側は1つのサイを振り、修正を加え、戦闘結果を位置取りするため CRT の元々の地形ライン内の戦闘比と修正後のサイの目を交差照合する (9.21 を参照)。結果は、直ちに適用される。

(9.21) 防御側の地形は、CRT 上で使用するためのラインを決定する。

- ・ 防御側ヘクスの地形に一致するラインを見つける。

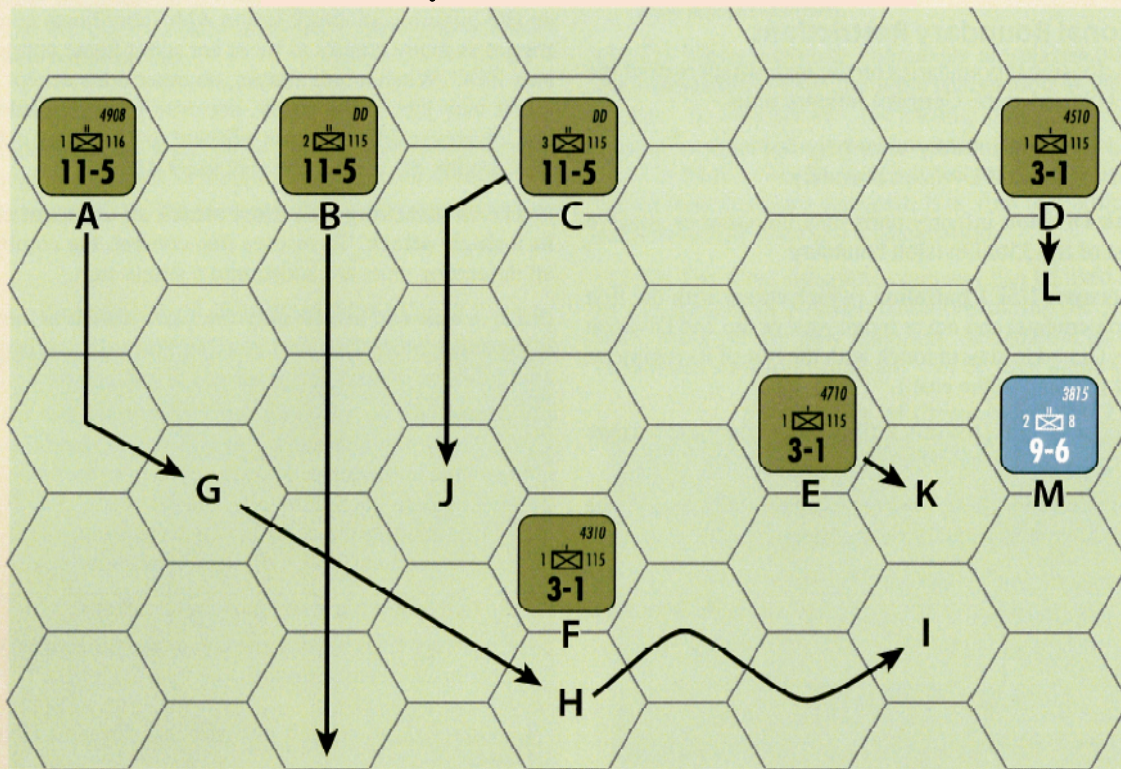
- ・ 複数の防御ヘクスが含まれたら、防御側に有利なライン (最上部に最寄りのライン) を使用する。

(9.22) 全ての戦闘結果は、文字 (「A」又は「D」) に続く数字 (1~7) で構成される。文字 A は攻撃側に適用し、文字 D は防御側に適用する。数字は、影響下プレイヤーによって失われる「ステップ」の数を示す。そのプレイヤーは、直ちに自軍の損失を取り去らなければならない。

(9.23) ユニットの、以下のステップ数から構成される。:

- ・ 表面の大隊は、2 ステップから構成される。全ての大隊は、表面でゲームを開始する。完全戦力の大隊が単一ステップを失うとき、その裏面へ裏返される。完全戦力の大隊が2 ステップ損失を受けたら、プレイから取り去られる。

HQ の活性化と戦術アクションの例



1. 米軍HQユニット 1/116 は、4 戦術アクション・ポイントで活性化に成功する。HQ は、マップ上ヘクス A 内の 1/116 大隊の下に直接置かれる。米軍プレイヤーは、移動アクションを実施することに決める。HQ が LOC をたどれると仮定すると、コストは1 戦術アクション・ポイントである。米軍プレイヤーは 1/116 をヘクス G へ移動させ、戦術アクション・ポイント・マーカーを4から3へ減少させる。HQ ユニットの、ヘクス A 内に留まる。次に、米軍プレイヤーは別の移動アクションを実施することに決め、更に1 戦術アクション・ポイントのコストで、大隊をヘクス G からヘクス H へ移動させる。最後に、三番目の移動アクションを実施することに決め、大隊をヘクス H からヘクス I へ移動させる。ただし、ヘクス H がヘクス A 内の 1/116 HQ の CR を超えるため、このアクションは2 ポイントがかかる。戦術アクション・マーカーはゼロへ減少し、HQ の活性化は終了する。ヘクス A から HQ が取り去られ、師団ディスプレイ上に戻される。

2. 米軍HQユニット 2/115 は、6 戦術アクション・ポイントで活性化する。HQ は、マップ上ヘクス B 内の 2/115 大隊の下に直接置かれる。HQ は、LOC をたどれると仮定する。米軍プレイヤーは、戦略移動アクションを実施することに決める。2/115 を表示された道筋で移動させ、戦術アクション・ポイント・マーカーを6から0へ減少させる。戦略移動は最初のみ選択でき、HQ が実施する唯一のアクションだからである。HQ はヘクス B から取り去られ、師団ディスプレイ上に戻して置かれる。

3. 米軍ユニット 3/115 は、5 戦術アクション・ポイントで活性化する。HQ は、マップ上ヘクス C 内の 3/115 大隊の下に直接置かれる。この HQ ユニットの、LOC をたどれないと仮定する。それにもかかわらず、米軍プレイヤーは移動アクションを宣言し、3/115 をヘクス J へ移動させる。HQ が LOC をたどれないため、このアクションのために3 戦術アクション・ポイントを消費しなければならない。HQ がここで実施するアクションは3 戦術アクション・ポイントがかかり、2 のみを残して持つためいかなるアクションも実行できない。

4. US ユニットの 1/115 は、2 戦術アクションで活性化する。1/115 大隊は3 個中隊に分割されてヘクス D、E、F 内にある。米軍プレイヤーは、HQ をヘクス D 内の中隊の下に置くことに決める。HQ は LOC をたどれると仮定する。米軍プレイヤーは、移動アクションを実施することに決める。ヘクス F 内の中隊は、HQ の CR を超えているため、いかなるアクションにも全く参加できない。(ルール 7.42 と 7.43 を比較すること)。ただし、ヘクス D と E 内の中隊は、それぞれヘクス L と K へ移動させる。これは、1 戦術アクション・ポイントを消費する。次に、米軍プレイヤーは、ヘクス M 内のドイツ軍ユニットに対して急襲攻撃を実施する。これは、HQ の最終戦術ポイントを消費する。攻撃が解決された後、HQ はヘクス D から取り去られ、師団ディスプレイ上に戻して置かれる。

- ・裏面の大隊は、1 ステップから構成される。1 ステップ損失を受けたら、プレイから取り去られる。
- ・中隊、アセット、米軍偵察ユニットは、1 ステップから構成される。これらのユニットのいずれかが1 ステップ損失を受けるとき、プレイから取り去られる。

(9.24) ステップ損失は、最初に歩兵ユニットから受けなければならない。そのような全てのユニットが除去されたら、残っている損失はアセットを除去することで満たさなければならない。偵察ユニット（もしも参加していたら）は、ヘクス内の全ての歩兵とアセットが除去された後にのみ損失を受ける。戦闘結果を満たすために全ての影響下ユニット間で十分なステップがなければ、全てのユニットが除去されて超過損失は無視される。

(9.25) HQ ユニットは、決して戦闘で除去されない。スタック内の他の全ユニットが除去されたら、HQ はヘクス内に留まる。

(9.26) 戦闘後の退却はない。ただし、攻撃が防御ヘクス内の全ての歩兵と偵察ユニットを除去したら、攻撃しているユニットは移動又は戦術アクション・ポイントの消費なしで、直ちにカラになったヘクス内へ前進できる。

- ・防御ヘクス内のアセットは、前進が発生する前にアセット待機ボックス内に置かれる（5.03 を参照）。
- ・防御しているユニットは、決して前進できない。

(9.27) 除去されたユニットは脇に置かれ、ゲームの残りについて使用できない（例外：従属中隊。12.23 を参照）。

- ・ある HQ の従属ユニット（たち）が全て除去されたら、その HQ は師団ディスプレイから取り去られて再び活性化できない。

(9.28) 戦闘比が戦闘結果表上に列記されたよりも超過又は未満であると、それぞれ最高又は最低の列を使用する。

(9.3) アセットの割当て [Assignment of Assets]

戦闘中、両プレイヤーは自軍ユニットへアセットを割り当てることができる。プレイヤーは単に師団アセット・ボックスからアセットを取り出し、それを割り当てたユニットの下へ直接置く。各戦闘で、攻撃しているプレイヤーはルール 9.31 で述べた限度まで、自軍ユニットに5アセットまでを割り当てることができる。攻撃側がアセットを割当てた後（もしもあれば）、防御側は自軍ユニットへ1つの主アセットと1つの副までのアセットを割り当てることができる。防御側は、ただでさえ多くのユニットが防御していても、1つまでの主アセットと1つまでの副アセットを割り当てることができる。（主アセットは帯によって、工兵アセットは工兵シンボルによって識別されることを思い出してほしい。2.24 を参照。）

(9.31) 割当ては、以下の限度に従う。:

- ・単一の大隊は、いかなるときにも割り当てられた3つの主アセット、1つの工兵アセット、2つの副アセットのみを持つ（共にスタックする）ことができる。
- ・単一の中隊は、いかなるときにも割り当てられた1つの主アセット、1つの工兵アセット、2つの副アセットのみを持つ（共にスタックする）ことができる。
- ・単一大隊の全3個中隊に割り当てられるアセットの合計数は、決して大隊の限度を超過できない。例えば、2個中隊に各2主アセットを割り当てることはできない。なぜならば、それは合計4になるからである。これらの限度を条件として、すでにアセットを持つユニットに追加のアセットを割り当てることができる。ユニットは、攻撃するとき毎にアセットを割り当てられることができる（上記で述べた限度まで）。

(9.32) 防御ユニットは、その瞬間に LOC をたどれる場合にのみ、新たなアセットを割り当てることができる（定義については7.3を参照）。攻撃しているユニットは、その瞬間に自身の HQ が LOC をたどれる場合にのみ、新たなアセットを割り当てられることができる。ユニットの LOC が切断されていると、すでに持つアセットはそれと共に移動と戦闘を継続でき、新たなアセットを割り当てられることはできない。

(9.33) 各アセットは、1つのみのユニットに割り当てることができる。そのユニットの下に直接置かれる。複数の中隊が一緒にスタックしているとき、プレイヤー諸氏はどのアセットがどの中隊に割り当てられたのか正確に表示しなければならない。

(9.34) アセットは、それが所属する師団のユニットにのみ割り当てることができる。

(9.35) アセットは、偵察ユニットに割り当てることができない。歩兵ユニットのみが、アセットを割り当てられる。

(9.36) 師団アセット・ボックス内でその表カウンター面のみのアセットを割り当てることができる。「師団」へ「To Division」面、又はアセット待機ボックス内、又は現在他のユニットに割り当てられたアセットは、割り当てることができない。

(9.37) 割当ては、戦闘のときにのみ発生する。

(9.38) 戦闘の瞬間に攻撃ユニットにすでに割り当てられているアセットは、戦闘から拘置できない。

(9.4) 戦闘のサイの目修正 [Combat Die roll Modifiers]

戦闘のサイの目は、以下のために修正され得る。:

- ・攻撃側の装甲優越
- ・工兵アセット
- ・防御装甲
- ・計画的又は集中攻撃
- ・釘付け状態又は混乱状態
- ・塹壕
- ・防御ヘクスに隣接する攻撃側の友軍ユニット

(9.41) 装甲優越 [Armor superiority]: 攻撃しているユニットが1以上の装甲値を有すアセットを持つと、プレイヤー諸氏は戦闘における装甲差を判定するため、以下の手順に進まなければならない。

装甲差判定手順 [Armor Differential Determination Procedure]

A. 攻撃側は、攻撃ユニットに割り当てられた全アセットの装甲値を合計する。

B. 攻撃側はサイを1つ振り、その結果を自軍装甲値に加算する。

C. 防御側は、アセットを含む全防御ユニットの対戦車値を合計する。

D. 防御側はサイを1つ振り、このサイの目を自軍対戦車値に加える。

E. ステップ「B」で獲得された攻撃側の合計から、ステップ「D」で獲得された防御側の合計を差し引く。この結果が、装甲差である。

- ・装甲差が +2 以上であると、攻撃側は装甲優越を達成する。装甲差に1/2を掛ける（端数切捨て）。攻撃側は、自軍のサイの目にその数字を加える。
- ・装甲差が -2 と +1（含む）の間であると、装甲差は「達成」されない。サイの目修正はなく、アセットは損失を受けない。
- ・装甲差が -3 と -6（含む）の間であると、装甲差は達成されず、攻撃側はサイの目の追加を受け取らない。更に、攻撃プレイヤーは直ちに（自身の選択で）正の装甲値を持つ単一のアセットを除去しなければならない。（彼は少なくとも1つを持たねばならず、さもなければプレイヤー諸氏は装甲優越手順に進んでいなかったはずである）。
- ・装甲差が -7 以下であると、装甲差は達成されず、攻撃側はサイの目の追加を受け取らず、攻撃プレイヤーは直ちに（自身の選択で）正の装甲値を持つ2つのアセットを除去しなければならない。彼がそのような1つのみのアセットを持つと、単にそれを損失する。
- ・CRT の脇に装甲優越チャートがあり、これらのルールを概説する。

(9.42) 工兵アセット [Engineer assets]: 攻撃ユニットが工兵アセットを持つと、攻撃側は自身のサイの目に1を加える。工兵は、防御側に特典を与えない。

(9.43) 防御装甲 [Defending armor] : 各陣営がアセットを割り当てた後、防御側が正の装甲値を持つ1つ以上の主アセットを所持し、攻撃側がそのようなアセットを所持しなければ、攻撃側は自身のサイの目から1を差し引く。防御側は、攻撃側が正の装甲値を持つアセットを持たない場合にのみ、この特典を獲得できる。防御側がどれだけ多くの装甲を持っている、攻撃側は自身のサイの目から1を超えて差し引かない。

- ・防御側は、装甲優越手順中に攻撃側が全ての自軍アセットを失うときにこの特典を獲得しない。攻撃ユニットがそのようなアセットをもたなかった場合にのみ、特典を獲得する。

(9.44) 以下のサイの目修正も適用する。:

- ・計画的攻撃 [Deliberate Attacks] : 攻撃側が計画的攻撃を実施していると、自軍の戦闘サイの目に1を加える。
- ・集中攻撃 [Intensive Attacks] : 攻撃側が集中攻撃を実施していると、自軍の戦闘サイの目に2を加える。
- ・釘付け状態 [Pinned] : いずれかの防御側が釘付け状態であると、戦闘のサイの目に2を加える。
- ・混乱状態 [Disrupted] : いずれかの防御側が混乱状態であると、戦闘のサイの目に3を加える。
- ・1つの防御ユニットが釘付け状態で、他方が混乱状態であると、攻撃側は戦闘のサイの目に3を加える (あたかもすべてが混乱状態であるごとく)。
- ・陣地 [Improved Position] : いずれかの防御側が陣地内にあると、戦闘のサイの目から1を差し引く。
- ・拠点 [Strongpoint] : いずれかの防御側が拠点内にあると、戦闘のサイの目から2を差し引く。
- ・1つの防御ユニットが陣地内にあって他方が拠点内にあると、攻撃側は2を差し引く (あたかも全てが拠点内にいるごとく)。
- ・友軍ユニット [Friendly Units] : 防御ユニット (たち) の戦闘値の半分以上を超える統合された戦闘値を有す、攻撃側に友軍の1つ以上の

ユニットによって占められる単一のヘクス (攻撃ユニットによって占められたヘクスはカウントしない) が防御ユニットに隣接したら、戦闘のサイの目に1を加える。

- ・それぞれ防御ユニット (たち) の戦闘値の半分以上を超える統合された戦闘値を有す、攻撃側に友軍の1つ以上のユニットによって占められた、少なくとも2ヘクス (攻撃ユニットによって占められたヘクスはカウントしない) が防御ユニットに隣接したら、戦闘のサイの目に2を加える。

(9.45) 全てのサイの目修正は蓄積する。ただし、サイの目は、決して+5又は-2を超えて修正できない。どちらかの方向に超過する修正は無視する。

戦闘解決の例 [EXAMPLE OF COMBAT RESOLUTION]

米軍大隊1/115 (11戦闘値) が、ドイツ軍中隊1/8 (2戦闘値) に対して集中攻撃を行っている。ドイツ軍ユニットは、村ヘクス内で拠点マーカーの下にある。釘付け状態でもある。どのユニットも、現在アセットを持たない。米軍プレイヤーは、第29師団から1/115へ3つのM4主アセットと1つの工兵アセットを割り当てることに決める。ドイツ軍プレイヤーは、第3FJ師団から1/8へ単一の75mm対戦車アセット (5対戦車値) を割り当てる。どちらのプレイヤーも使用可能な砲兵を持たないと仮定すると、要請射撃と防御射撃は使用されない。最終戦闘比は11対2で、5対1に約分される。

米軍プレイヤーは装甲値を有すアセットを持つため、装甲差が判定されなければならない。各M4は5装甲値を持ち、その合計は15である。ドイツ軍ユニットの合計対戦車値は7である。米軍プレイヤーは3を振り、ドイツ軍プレイヤーは5を振る。米軍の総計18とドイツ軍の総計12は、6の装甲差である。6は正の数であるため、米軍プレイヤーは1/2を掛けて3を生み出す。彼は+3のサイの目修正を受け取ることになる。

加えて、米軍プレイヤーは、自軍工兵アセットについて+1、集中攻撃について+2、ドイツ軍ユニットが釘付け状態であることで+2を受け取る。ドイツ軍ユニットが拠点内にあるため、2も差し引かなければならない。したがって、適用可能な全ての修正の合計は+6である (3+1+2+2-2=6)。ただし、認められた最終修正は+5なので、サイの目に5が加えられることになる。米軍プレイヤーは1を振り、6に修正される。彼はCRTを調べ、1/8が村内にあるため村のライン上で6と5対1を交差照合する。結果はD1である。

ドイツ軍プレイヤーは、直ちに1ステップを失う。ステップ損失は、最初に歩兵ユニットから取り去らなければならない、1/8が除去される。次いで対戦車アセットがヘクス内で単独となり、それ故直ちにアセット待機ボックス内に置かれる。(続くターンに、第3降下猟兵師団アセット・ボックスに、「師団へ」面で再割り当てされる。) したがって、防御側のヘクスはいまやカラとなり、1/115ユニット (その割り当てられたアセットと共に) は、このヘクス内に前進できる。

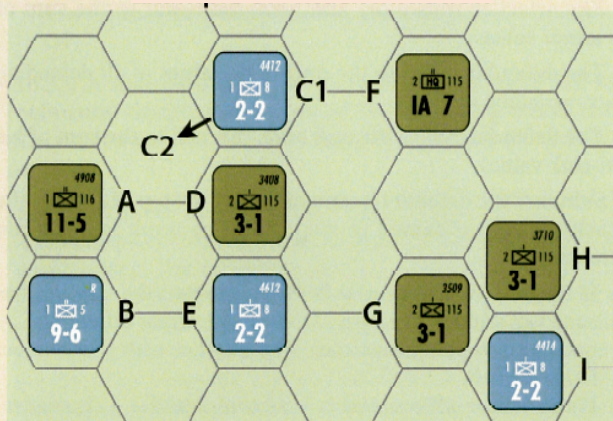
10.0 戦闘における砲兵 [ARTILLERY IN COMBAT]

ゲルハルト將軍: 第175連隊は、南正面に対する砲兵集中を計画している。この任務を中止することやパトロールを撤退するつもりはない。

ストリックランド少尉: 最新の報告では、548630に対してと述べています。我々が砲撃を行う場所の周辺には誰もいません。

デザイン・ノート: 第二次世界大戦中、ドイツ軍の将校たちは砲兵に依存するアメリカ軍の歩兵戦術に特に批判的だった。アメリカ軍には優れた砲兵兵器が豊富にあるため、この依存は意図的な

攻撃実施の例



米軍HQ2/115が活性化してヘクスF内に位置する。米軍プレイヤーは、急襲攻撃を宣言する。3個中隊がこのHQに直接従属する (ヘクスD、G、H)。ドイツ軍のZOCは、活性HQがヘクスDへCRをたどることを妨げ、それ故ヘクスDの中隊はこの攻撃に参加できない (9.13を参照)。ただし、ヘクスC1内のドイツ軍ユニットがヘクスC2内に位置したら、米軍中隊はCR内となり、攻撃を要求されていた (ヘクスGとH内の中隊のごとく。9.11を参照)。この場合、ヘクスDの中隊は、ヘクスC2とE内のドイツ軍ユニットに対して単一の攻撃を実施する (ヘクスA内の1/116大隊は、活性HQに従属していないためこの攻撃に参加できないが、その存在はサイの目を修正する。9.44を参照)。

ヘクスG又はH内の米軍中隊は、ヘクスI内のドイツ軍ユニットを攻撃しなければならない。この攻撃がドイツ軍ユニットを除去しなければ、他の米軍中隊はその同じユニットを攻撃するための義務を負う。急襲攻撃アクションは、たとえ複数の攻撃が行われても1戦術アクション・ポイントがかかる。

ものであるとアメリカ軍の戦術は答えた。加えて、多くのアメリカ軍将校たちは、急造で訓練も不十分な自分たちの軍隊が戦場で機敏に戦術的対応ができないことを最初に認めており、支援兵器に依存することが必要であった。

ゲームにおける砲兵の使用は、僅かな経験後に明らかとなる。強力に塹壕化された敵への攻撃は、敵を釘付け又は混乱させるための事前弹幕並びに要請射撃による直接支援によってのみ成功を達成できる。両プレイヤーが砲兵の使用を選別しなければならぬことも明白で、両陣営一特にドイツ軍一は、ノルマンディ戦役のこの段階で深刻な弾薬不足を被っていた。これは、各ターンに使用可能な、限定された数の射撃任務によってシミュレートされる。

St. LO では、砲兵ユニットは5つの異なるタイプの射撃を行うことができる。：弹幕射撃 [barrage]、要請射撃 [on-call]、防御射撃 [defensive]、妨害射撃 [interdiction]、対砲兵射撃 [counter-battery] である。これらの2つ—要請射撃と防御射撃—は、戦闘の直接支援で行われる。

砲兵ユニットの各3つの数値は、特定タイプの射撃でのみ使用される。砲兵サマリーは、各射撃のタイプのためにどの数値が使用されるのかを示す。プレイヤー諸氏は、以下のルールを読んでいる間並びにプレイ中にも、砲兵サマリーを参照することが有用であると気づくだろう。

ターン毎に一度、主導権フェイズに発生する妨害射撃の例外を除き、砲兵ユニットはターン毎に複数回同じタイプの射撃を実行できる。

(10.1) 射撃任務 [Fire Missions]

砲兵ユニットが射撃するとき毎に、一定数の砲兵任務を使用する。砲兵ディスプレイは、各砲兵ユニットについての記録欄を持つ。各ユニットの名称は、その記録欄の最上部に記載される。ユニットの記録欄内にあるボックスの数字は、各ターンに受け取る任務の数である。ゲームをセット・アップしているとき、各砲兵ユニットをその記録欄の「0」ボックス内に置く。プレイ中、それが消費した射撃任務の数を示すため、その記録欄に沿って各ユニットを移動させる。(ユニットは、実質的にマーカーである。)

(10.11) あるターン中にユニットがその全ての射撃任務を使用した—その記録欄の最終ボックスに達したら—そのターンの残りについて射撃できない。

(10.12) 砲兵回復フェイズ中、全ての砲兵ユニットをその記録欄上の「0」射撃任務ボックスへ戻す。

(10.2) 通常、急速、全力射撃 [Normal, Rapid, and Maximum Fire]

砲兵ユニットが射撃するとき毎に、所有しているプレイヤーは射撃の密度：通常、急速、全力を宣言しなければならない。あるユニットは、任務に要求された数を消費できる場合にのみ、特定の密度で射撃できる。

(10.21) 3つの射撃密度がある。：

- ・**通常射撃 [Normal fire]** は、砲兵ユニットの記載数値を使用し、1射撃任務を消費する。
- ・**急速射撃 [Rapid fire]** は、砲兵ユニットの2倍の記載数値を使用し、2射撃任務を消費する。
- ・**全力射撃 [Maximum fire]** は、砲兵ユニットの3倍の記載数値を使用し、3射撃任務を消費する。

(10.22) 防御射撃は通常射撃のみができ、急速又は全力射撃は使用できない。他の4つの任務については、いかなる密度も認められる。

(10.23) たとえ同じ目標を射撃していても、異なる砲兵ユニットは異なる密度を宣言できる。プレイヤーは、各ユニットの射撃密度を個別に宣言する。

射撃任務の例 [EXAMPLE OF FIRE MISSIONS]

米軍砲兵ユニット 110/115 (2 支援値、1 防御値、1 長射程値) は、6射撃任務を持つ。米軍プレイヤーはこのユニットを妨害射撃のために使用し、全力射撃を宣言する。したがって、長射程値は3倍になり(3の数値を生み出す)、ユニットは3射撃任務を消費する。次に、米軍プレイヤーはユニットを弹幕射撃に使用し、急速射撃を宣言する。したがって、支援値は2倍になり(4の数値を生み出す)、ユニットは2射撃任務ボックス消費する。最後に、米軍プレイヤーはユニットを防御射撃に使用する。この射撃は通常密度でなければならず、いずれにしても砲兵ユニットは1射撃任務のみを残して持つ。ユニットはその記載された防御値で射撃し、その最後の射撃任務を消費する。

(10.3) 最終射撃値 [The Final Fire Value]

砲兵ユニットが射撃するとき、所有しているプレイヤーは、以下のごとくその最終射撃値を計算しなければならない。

最終射撃値の計算 [Final Fire Value Calculation]

- 射撃で使用される元々の数値を判定する(支援、防御、長射程)。これは、砲兵サマリー上で見つけることができる。
- 記載された数値を射撃の密度によって倍化する。1、2、3—それぞれ通常、急速、全力。
- これが弹幕、要請、防御射撃であると、「観測値」によってステップ(B)の数値を倍化する(11.38を参照)。妨害射撃と対砲兵射撃における観測の修正はない。

(10.31) 各射撃について1 OPのみを使用でき、観測について1つのみの倍化を与える。

最終射撃値の例 [EXAMPLE OF FINAL FIRE VALUE]

米軍砲兵ユニット 110/115 (2 支援値) が、弹幕射撃に参加している。米軍プレイヤーは、ユニットについて全力射撃を宣言する。第29師団 OP は、4の観測値で目標ヘクスの観測に成功する。したがって、110/115の最終射撃値は24である。：2の3倍(全力射撃のため)と4倍(4の観測値のため)。

(10.4) 要請射撃 [On-Call Fire]

連隊番号名称を持つ砲兵ユニットは、攻撃しているユニットを支援するため要請射撃を使用できる。攻撃しているユニットは、砲兵ユニットと同じ連隊番号を持たなければならない。要請射撃は、戦闘手順の一部に組み込まれ、オペレーションや戦術アセットとは異なる。要請射撃は、以下のごとく攻撃側によって実行される。：

要請射撃の手順 [On-Call Fire Procedure]

- 活性 HQ の師団 OP を HQ の CR 内のどこかに置く。この OP は、防御側ヘクスの観測(11.3を参照)に成功しなければならない。(複数の防御側が存在すると、OP はいずれか1つの防御ヘクスを観測できる。)要請射撃は、観測が成功した場合にのみ使用できる。観測が成功したら、「観測値」を計算する(11.38を参照)。OP は、戦闘が解決されてしまうまでマップ上に留まる。
- 観測に成功したら、1つの砲兵ユニットを選択する。砲兵ユニットは、活性 HQ と同じ連隊名称を持たなければならない。
- 射撃が通常、急速、全力であるかを宣言し、射撃任務の元々の数字を消費する。
- 砲兵ユニットの最終射撃値を計算し(10.3を参照)、攻撃しているユニットの戦力を加える。
 - ・砲兵ユニットは、要請射撃のためにその支援値を使用する。

(10.41) 連隊番号名称を持たない砲兵ユニットは、要請射撃を実施できない。活性 HQ と同じ連隊名称を持つ砲兵ユニットのみが要

請射撃を実施できる。

(10.42) 観測目的を除き、地形は要請射撃に影響しない。

要請射撃の例 [EXAMPLE OF ON-CALL FIRE]

米軍砲兵ユニット 110/115 (2 支援値) が、攻撃している 1/115 米軍大隊の支援で要請射撃を実施している。米軍プレイヤーは、第 29 師団 OP をマップ上に置く。OP は防御ヘクスに対して 2 の観測値を達成する。米軍プレイヤーは、急速射撃を宣言する。したがって、最終値は 8 である。: 2 (支援値) × 2 (観測値) × 2 (急速射撃)。攻撃しているユニットの戦力に 8 が加えられる。

(10.5) 防御射撃 [Defensive Fire]

防御射撃は、攻撃を受けている戦闘ユニットを支援するために使用される。1 つの砲兵ユニットは、同じ連隊名称を持つ 1 つの防御ユニットの戦闘値に、その最終射撃値を加えることができる。防御射撃は、戦闘手順の一部に組み込まれ、オペレーションや戦術アクションとは異なる。下記を除き、手順や制限は要請射撃と同じである。

(10.51) 防御射撃は通常の密度でなければならない、1 射撃任務のみを消費でき、急速又は全力であってはならない。砲兵ユニットの防御値を使用する。

(10.52) いずれか 1 つの防御ユニットと同じ師団の OP は、観測を実施できる。OP は、そのユニットの CR 内のどこかに置くことができる。

- OP は、防御プレイヤーのユニットの 1 つによって占められていない限り、攻撃側の OP が占めるヘクスに隣接させて置くことができない。
- OP は、決して攻撃側の OP と同じヘクス内に置くことができない。

(10.53) 防御射撃を行っている砲兵ユニットは、防御ユニットの 1 つと同じ連隊名称を持たなければならない。砲兵ユニットは、その OP が観測を行った師団にも属してしなければならない。

防御射撃の例 [EXAMPLE OF DEFENSIVE FIRE]

1/115 の名称を有す米軍中隊 (3 戦闘値) が攻撃を受けている。米軍プレイヤーは防御射撃を使用することに決め、第 29 師団の OP をマップ上に置く。この OP は、攻撃しているドイツ軍ユニットによって占められたヘクスに対して 1 値の観測を達成する。米軍プレイヤーは、射撃のために 110/115 砲兵ユニットを使用する。(これは、防御している中隊の 115 と同じ連隊名称を持つ唯一の砲兵ユニットである。) 110/115 は、1 の防御値を持つ。射撃は通常の密度でなければならない。なぜならば、防御射撃では急速又は全力射撃が認められないからである。したがって、110/115 の最終射撃値は 1 になる、これは 1/115 中隊の戦闘値に加えられ、4 の合計戦闘値を生み出す。

11.0 観測 [OBSERVATION]

7 月 11 日、1821 時

ゲルハルト将軍: 192 高地からサン・ローが見えるのか?

ウィット大佐 (第 29 師団 G-3): いいえ、そうは思いません。

デザイン・ノート: St. Lo の重要なデザイン目標は、第二次世界大戦中の歩兵戦術における観測の決定的な効果をシミュレートすることだった。特に米国陸軍では、砲兵は作戦成功の根幹だった。観測できて射程内にあるいかなる敵の位置も、砲兵によって数分間以内に叩くことができた。更には、洗練された連絡手段—特にアメリカ軍の無線機—は、要求される状況に応じて迅速に

射撃の修正を認めた。観測なしの目標への射撃 (砲兵用語で「座標射撃」) は、敵戦線後方の特定の交差点又は指揮所に対する任務を除き、一般的には採算が合わない戦術だった。

ノルマンディでは、大部分の歩兵が前線からいかなる方向にも約 50 ヤードを超えて見通せない生垣が存在するため、観測は特に重要だった。中高度の高地は、支配している側に重要な優位性を与えた。サン・ローの戦いでは、192 高地と 122 高地の支配が決定的であることが証明された。

要請、防御、弾幕射撃を使用するため、プレイヤー諸氏は目標ヘクスを観測できなければならない。

(11.1) 観測哨 [Observation Posts]

観測を試みるため、プレイヤー諸氏はマップ上に OPs を置く。OPs のみが観測できる。砲兵射撃と空襲の手順では、OPs を置くときが正確に指定される。

(11.11) 配置 [Placement]: OPs は、活性 HQ (要請射撃のため) 又はユニット (防御又は弾幕射撃のため) のどちらかの CR 内に置かれる。これらを配置しているとき、CR はヘクスが友軍によって占められていない限り敵支配下ヘクス内に伸びず、決して敵占有下ヘクス内に伸びないのを忘れないこと。

- OP は、釘付け状態又は混乱状態ユニットの CR 内にさえ置くことができる。OP を置くときにユニットが他の友軍部隊から「切断」されているか否かも関係ない。
- 各砲兵射撃について、プレイヤーはマップ上に 1 つのみの OP を置くことができる。

(11.12) OPs は決して戦闘に参加せず、除去され得ない。弾幕射撃又は空襲のためにマップ上に置かれた OP は、その射撃/空襲が解決されるまでだけマップ上に留まり、次いで師団ディスプレイに戻される。要請又は防御射撃のためにマップ上に置かれた OP は、戦闘が解決されてしまうまでマップ上に留まる。サイが振られたら直ちに、ただし損失が取り去られるか又は前進が発生する前に—OPs は師団ディスプレイに戻される。

(11.2) レベル [Levels]

マップは、14 レベルの地形に分割される。各ヘクスは、1 つのレベルのみを所有する。各レベルは、色又は色の組み合わせによってのみ描写される。

(11.21) マップ上の等高線は、各ヘクスの地形レベルを識別する付随番号を持つ。例えば、17 頁のイラストを参照。

注釈: 大部分のゲームと異なり、St. Lo では各単色は前の単色から 1 レベルのみではなく 2 レベル・アップをあらわす。

(11.22) 尖塔 [Steeple]: OP が尖塔シンボルを含んでいるヘクスを占めるとき、そのヘクスは通常レベルよりも 1 レベル高いと見なされる。(ヘクス 5613 内の OP は、たとえマップ上に「レベル 15」が存在しなくてもレベル 15 と見なされる。) 他の全ての目的において、尖塔ヘクスはその通常ヘクスと見なされる。

(11.23) 大聖堂 [The Cathedral]: ヘクス 2725 は、そこから観測しているときにレベル 7 と見なされる。他の全ての目的において、ヘクス 2725 は通常レベルと見なされる。

(11.3) 観測の成功 [Successful Observation]

観測の成功は、OP が目標ヘクスを観測できるときに発生する (それ故、射撃が発生できる)。マップ上に OP を置いた後、観測を望む敵占有下ヘクスを指定する。

(11.31) 介在している地形又は LOS にかかわらず、目標ヘクスが OP から 1 又は 2 ヘクス離れていると、**観測は自動的に成功する**。例えば、ヘクス 2918 内の OP は、ヘクス 2916 内のユニットを観測できる。

- 目標ヘクスが OP から 12 ヘクスを超えて離れていると、**観測は不可能である**。

デザイン・ノート：2 ヘクス以下の距離で、観測者はそのユニットの ZOC 内で機能していると仮定され、そのような近距離からの観測は無視できる。

(11.33) 目標ヘクスが OP から 3～12 ヘクス（含む）離れていると、OP ヘクスの中心と目標ヘクスの中心を結ぶために直線を使用する。直線が走るヘクスのラインは視認線 (LOS) と呼ばれる。LOS が異なるレベル又は特性を有す 2 つのヘクス間に沿って直接通ると、プレイヤーが試みている観測が 2 つのヘクスのどちらを LOS が通過すると見なすかの選択できる。

(11.34) 3～12 ヘクスでは、以下の条件が満たされると観測が成功する。:

- OP が目標ヘクスよりも 2 レベル以上高くなければならない、しかも
- LOS は妨害地形を通過できない。

(11.35) 妨害地形とは:

- OP よりも高いレベルのヘクス
- 林ヘクス。(目標ヘクス内の林自体は妨害しない。)
- 目標に隣接し、目標ヘクスよりも高いレベルのヘクス (例外: 11.36 を参照)。

(11.36) 隣接する高いヘクス (上記の三番目の場合) が LOS を妨害しない 3 つの場合がある。:

- OP が目標ヘクスから 1 又は 2 ヘクスのみ離れていると (これらの場合、観測は常に成功するのを忘れないこと。11.31 を参照)。
- OP が目標ヘクスから正確に 3 ヘクス離れ、目標ヘクスよりも 3 レベル以上高い。
- OP が目標ヘクスから正確に 4 ヘクス離れ、目標ヘクスよりも 4 レベル以上高い。

デザイン・ノート：OP が 1 レベルのみではなく、2 レベル以上高くなければならないことに注意。この要件の理由は、マップの全体エリアを生垣が覆っているからである。観測者は、これらの障害物を越えて見るために 2 レベルの高さを必要とした。マップ上の「林」は、実質的にいかなる高度よりも高く、2 点間の視野を妨害するのに十分な高さである。

OP が非常に短い距離で高い場合、それ自体よりも高くないいかなる土地も見ることができる。例外は、そのような状況を扱う。観測は相互に必要ななく、あなたが敵を見れなくても敵はあなたを観測できる。

(11.37) マップ上の様々な建物は、観測を妨害しない。これらは、町、尖塔、村を含む。

- ユニットの、観測を妨害しない。

(11.38) 成功した観測には、1～4 の観測数値が割り当てられる。数値が高ければ観測はより有効で、観測値は最終射撃値に影響する (10.3 を参照)。

観測値は、以下の要領で獲得される。

- **観測値 4** : OP が目標ヘクスよりも 4 レベル以上高い。

- **観測値 3** : OP が目標ヘクスよりも 3 レベル高い。
- **観測値 2** : OP が目標ヘクスよりも 2 レベル高い。
- **観測値 1** : OP が目標ヘクスよりも 2 レベル未満。これは、OP が観測ヘクスから 1 又は 2 ヘクスである場合にのみ発生する。更に遠い距離では、いずれにしても OP は観測が成功するために少なくとも 2 レベル高くなければならない。
- ヘクスに尖塔を含むと、OP のヘクスの地形レベルに 1 を加えるのを忘れないこと。

12.0 再編成 [REORGANIZATION]

7月18日、1306時

ウィッテ大佐: 任務部隊Cにジョーンズ中隊を与えたらどうか?

エドニー大佐 (第115歩兵連隊長):

O.K.

ウィッテ大佐: 1430時に彼らを路上で拾い上げてくれ。

デザイン・ノート：大隊は、その従属中隊の合計よりも遥かに強力なユニットであるため、その戦闘力の高さよりも、全体として攻撃する能力の高さが際立っている。中隊は、攻撃では極度に無力である。ただし、大隊規模のユニットは、その3個構成中隊よりも少ないステップ (2) を所有する。大隊は相対的に密集した組織をシミュレートし、それ故、防衛的配備で分散した中隊よりも高い損失率を受けることになる。

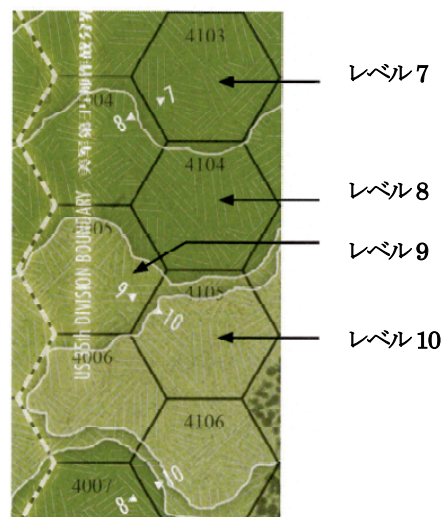
再編成アクションは、3個中隊を1個大隊に「集結」させるため、又は大隊ユニットを3個中隊に「分割」するために使用される。集結と分割は、再編成アクションを通してのみ完遂できる。ある大隊は、ゲーム中に何度でも分割と集結ができる。

(12.1) 集結 [Buildup]

中隊は、集結を通して大隊に再編成される。中隊は、同じ名称を持つ中隊とのみ統合できる。次いで、これらはマップ上で同じ名称を有す大隊に置き換えられる。

(12.11) 活性HQは、以下の場合にのみ集結を実行できる。:

- マップ上に少なくともその従属中隊の2つがあり、しかも
- マップ上の全ての中隊が活性HQのCR内にある。



集結の手順 [Buildup Procedure]

- A. 活性 HQ は、1 戦術アクション・ポイントを消費する。
- B. HQ の名称を持つ全ての大隊がマップから取り去られ、師団ディスプレイ上の HQ のボックス内に置かれる。
- C. 活性 HQ の大隊が、HQ と共にマップ上に置かれる。これは師団ディスプレイから取られ、マップ上の活性 HQ と同じヘクス内に置かれる。

(12.12) 新たに編成された大隊は、それを形成した中隊数に従って変化する。

- ・3 個中隊が統合されたら、大隊はその完全戦力面で置かれる。
- ・2 個中隊が統合されたら、大隊はその減少戦力面で置かれる。

(12.13) マップから取り去られた中隊に割り当てられたアセットは、自動的に新たな大隊ユニットへ割り当てられる(下に置かれる)。

(12.2) 分割 [Breakdown]

完全戦力的大隊ユニットは、分割を通して 3 個中隊へ再編成できる。大隊は、完全戦力である場合にのみ分割でき、ステップを失った大隊は分割できない。

分割の手順 [Breakdown Procedure]

- A. 活性 HQ は、1 戦術アクション・ポイントを消費する。
- B. HQ の名称を持つ大隊がマップから取り去られ、師団ディスプレイ上の HQ のボックス内に置かれる。集結と異なり、大隊は HQ の CR 内にいる必要がない。
- C. 3 個中隊ユニットが、大隊がカラにしたヘクス内に置かれる (12.21 を参照)。

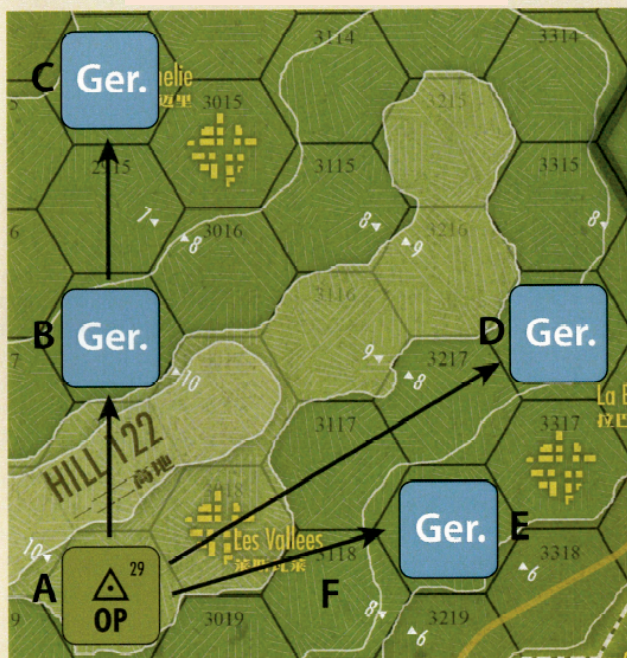
(12.21) カウンター内容物が分割大隊と同じ名称を有する 3 個中隊を含むと、大隊はそれら 3 個中隊に置き換えられる。さもなければ、その師団の従属中隊待機ボックスからの 3 個従属中隊によって置き換えられる。

- ・ゲームに用意された従属中隊の数は、意図的な限度である。使用可能なものがなければ、大隊は分割できない。

(12.22) 従属中隊がマップ上に置かれるとき、これらは置き換えられる大隊と同じ名称を持つと見なされる。これを示すため、所有しているプレイヤーは紙片に 3 個中隊の番号コードを書き記す。これらのコードの隣に、それらが仮定される大隊/連隊名称を書き記す。各従属中隊の名称を管理することは重要である。

(12.23) ゲーム中、同じ従属中隊はいかなる数の異なる大隊の分割のためにも使用できる。中隊は、新たな大隊を引き受けるそれぞれの場合に指定する。除去された従属中隊は、分割のために再度使用できる。

観測の例 (1)



米軍第 29 師団 OP がヘクス A (レベル 9) を占める。ドイツ軍ユニットは、ヘクス B (レベル 8)、C (レベル 7)、D (レベル 8)、E (レベル 7) を占める。

ヘクス B は、OP から 2 ヘクスのみ離れている。それ故、ヘクス B 内のユニットは、たとえヘクス G によって LOS が妨害されても観測に成功される。OP は目標よりも 1 レベルのみ高いため、観測値は 1 である。

ヘクス D 内のドイツ軍ユニットは、OP から 2 ヘクスを超えて離れ、しかも少なくとも 2 レベル高くないため観測できない。

ヘクス E 内のドイツ軍ユニットは、観測できない。ヘクス F が LOS を妨害する。ヘクス E に隣接し、1 高いレベルである。ヘクス F が OP よりも高くないものの、ヘクス E の OP の観測を妨害することに注意。

観測の例 (2)



ドイツ軍第 352 師団 OP がヘクス (レベル 10) を占める。米軍ユニットは、ヘクス B (レベル 6)、C (レベル 7)、D (レベル 6)、E (レベル 8) を占める。ヘクス C 内のユニットは観測できる。OP は 3 レベル高く、LOS がクリアである。OP が 3 レベル高いため、観測値は 3 である。

ヘクス D 内のユニットも観測できる。ヘクス G はヘクス D に隣接し、高いレベルにあり、通常は LOS を妨害することになる。ただし、ヘクス D は OP から 4 ヘクスのみ離れており、OP が 4 レベル高いため、ルール 11.36 の例外 (3) によって、観測は成功する。観測値は 4 である。

ヘクス B 内のユニットは、観測できない。ヘクス F が LOS を妨害し、ヘクス B に隣接して高いレベルにある。ヘクス F は OP よりも高くないものの、ヘクス B の OP の観測を妨害することに注意。

ヘクス E 内のユニットは、OP から 2 ヘクスのみ離れているため観測できる。ヘクス H は LOS を妨害するが、2 ヘクス以下の距離での観測は常に成功するため問題ではない。観測値は 2 である。

(これは、除去されたカウンターがプレイに復帰する唯一の場合である。)

(12.24) 記載された大隊／連隊名称を有す中隊は、他の大隊の分割のために使用できない。

(12.25) 分割される大隊に割り当てられたアセットは、中隊毎に1主アセット、2副アセット、1工兵アセットに従って、所有するプレイヤーが望むようにいずれかの方法で直ちに割り当てることができる (9.31 を参照)。

13.0 塹壕 [ENTRENCHMENTS]

スウェンセン少佐 (第 29 師団航空作戦参謀): 飛行から帰還し、528640 に出現した建物の拠点の報告せよ。そこを集中攻撃するため中央の大隊を要請し、非常に良い効果が得られた。

デザイン・ノート: 塹壕は、掩蔽壕、蟄壺、鉄条網、地雷を使用した防御陣地をあらわす。ノルマンディでは容易にボカージュを利用できたので、特に重要だった。事実、マップ上の全ヘクスが塹壕に有効であることに注意すべきである。それ故、CRT は防御側の優位性にかかなりの重点を置いている。生垣は、より単純な樹木と藪の列である。これらは土の斜面で、ときには8フィートや6フィートの高さで交差し、重戦車でさえ特殊な装備なしで突破できなかった。

2 タイプの塹壕がある。: 陣地 [Improved Positions] と拠点 [Strongpoints] である。各プレイヤーは、塹壕アセットを使用して塹壕を構築できる。拠点は、陣地を向上させることで構築できる。ドイツ軍プレイヤーは、マップ上に記載された恒久塹壕も持つ。

塹壕の特典は、常にヘクス内の全ユニットに適用する。塹壕の「内部」と「外部」の違いはない。

(13.1) 塹壕アクション [The Entrenching Action]

活性 HQ は、マップ上にある HQ の最初で唯一のアクションであると塹壕アクションを選択できる。塹壕は、HQ の戦術アクション・ポイントの全てを使用する。

(13.11) 活性 HQ が塹壕アクションを実施するとき、塹壕は HQ の CR 内でその HQ に従属する歩兵ユニットによって占められた各ヘクス内に構築できる。

- ・ヘクスがすでに陣地マーカーを含むと、そのマーカーを拠点面に裏返す。拠点は陣地から向上するこの方法によってのみ構築できる。
- ・ヘクスが塹壕を含まなければ、ヘクス内に単一の陣地マーカーを置く (例外: 13.13 を参照)。

(13.12) いかなる瞬間にも、あるヘクスを 1 枚のみの塹壕マーカーが占めることができる。

(13.13) ドイツ軍プレイヤーは、「恒久陣地」ヘクス内 (13.2 を参照) に、あたかもヘクスに陣地マーカーを含むごとく、1 塹壕アクションを使用して拠点を構築できる。

- ・米軍プレイヤーは、ドイツ軍の恒久塹壕を使用できない。ただし、通常のヘクス内と同様に、恒久塹壕ヘクス内に塹壕を構築できる。

(13.14) 活性 HQ は、オペレーション・フェイズ中にあるヘクス内に陣地マーカーを置き、同じターンの後のフェイズに、陣地を拠点に変換するため二番目の塹壕アクションを使用できる。

(13.15) 戦術アクション又はオペレーション・フェイズの終了時、塹壕マーカーを有すヘクスが歩兵大隊又は中隊を含まなければ、マップからマーカーを取り去る。偵察ユニット又は HQ は、マップ上に塹壕を維持するために不十分である。

- ・塹壕は、移動できない。

(13.16) 大隊と中隊の両方が、塹壕を建設できる。両者のルールは同じである。

(13.17) ゲームで用意されたよりも多くの塹壕マーカーを必要としたら、自作できる。

(13.2) 恒久塹壕 [Permanent Entrenchments]

多数の陣地と拠点のヘクスがマップ上に記載される。

(13.21) ドイツ軍ユニットのみが、恒久塹壕から特典を受ける。米軍ユニットは特典を受けない。ドイツ軍ユニットについての特典は、陣地／拠点マーカーと同じである。

デザイン・ノート: 「陣地」として分類した多数のヘクスは、「拠点」マーカーによってあらわされた広範囲の要塞化建造物だった。ただし、前線の大部分は戦いの何日か前に安定しており、アメリカ軍部隊をこれらの抵抗巢に位置させるのは良いアイデアだった。結果的に、彼らはこの目的のために開発された特殊装備 (生垣切断ブルドーザーのごとく) を使用して対処することができた。

(13.22) 恒久塹壕は、たとえ未占有で遺棄されるか又は米軍ユニットが進入しても、決して除去されない。米軍プレイヤーが恒久塹壕を破壊するための方法はない。

14.0 弾幕射撃 [BARRAGE FIRE]

7月13日、1335時

リード大佐 (第 175 歩兵連隊長):

新たな道路を 400 ヤード切り開くため、ブルドーザーを有す工兵小隊を要請しろ。道路は観測下に存在して、敵の射撃を引き付ける。

デザイン・ノート: 弾幕射撃は、事実上、歩兵なしの砲兵攻撃である。極端に濃密でない限り、通常、弾幕射撃は重大な損失を与えなかった。その代わり、敵の結束を減少させ、続く歩兵攻撃に対して脆弱にした。ただし、純粋観測を使用した弾幕は、それ自体が恐るべき兵器となり得た。実際の戦闘で、第 116 歩兵連隊は、122 高地からのドイツ軍の観測を避けるため、Martinville 尾根の南側へ前進して下りた。この用心にもかかわらず、大隊は La Capalle と Bure 村の南周辺の高地からの観測によって指向されたドイツ軍の激しい射撃を受けた。この射撃は、第 116 連隊の全 3 個大隊に重大な死傷者を生じさせ、それがあまりにも酷かったため、戦いの残りの期間中これらは辛うじて断固とした防御を行うことができた。

(14.1) 弾幕射撃の手順 [Barrage Fire Procedure]

砲兵ユニットは、歩兵ユニットを支援する代わりにそれ自体で攻撃するため、弾幕射撃オペレーションを使用する。各弾幕射撃は、敵が占める単一ヘクスに対して実行される。

弾幕射撃の手順 [Barrage Fire Procedure]

A. OP と同じ師団に属しているいずれかのユニットの CR 内に単一の OP を置く。OP は、目標ヘクスの観測に成功しなければならぬ。失敗したら、弾幕は発生できない。OP が目標ヘクスを観測したら、観測値を計算する (11.38 を参照)。

B. どの砲兵ユニットが射撃するのか宣言する。軍団砲兵並びに OP と同じ師団の砲兵のみが射撃できる。

C. 各砲兵ユニットの射撃密度を宣言し、最終射撃値を計算し、単一の合計に加える。

・ユニットは、弾幕射撃のためにその支援値を使用する。

D. 弾幕表を調べ、射撃ユニットの最終射撃値の合計に一致するコラムに位置取りする。サイを1つ振り、目標ヘクス内の陣地（-1）又は拠点（-2）についてサイの目を修正する。結果を獲得するため、サイの目と上記で獲得されたコラムを交差照合する。

（14.11）可能性がある結果は以下のとおり：

- ・N—効果なし。射撃は失敗で、何も発生しない。
- ・P—釘付け状態。目標ヘクス内に釘付け状態マーカーを置く。ヘクスがすでに釘付けマーカーを含むと、それを混乱状態マーカーと置き換える。
- ・D—混乱状態。目標ヘクス内に混乱状態マーカーを置く。
- ・DL—混乱状態／損失。目標ヘクス内に混乱状態マーカーを置く。ヘクス内のユニットは、1ステップ損失を被る（14.12を参照）。

（14.12）ヘクスがDLの結果を被ると、ヘクス内の1ユニットが1ステップを失わなければならない。このステップ損失は、可能であれば（所有しているプレイヤーが選択した）歩兵ユニットから受けなければならない。ヘクス内に歩兵ユニットがなければ、損失は（所有しているプレイヤーが選択した）偵察ユニットから受けなければならない。アセットから受けることはできない。

（14.13）釘付けマーカーを含んでいるヘクスが「D」又は「DL」の結果を被ると、釘付けマーカーを混乱状態マーカーに置き換える。

- ・混乱マーカーを含んでいるヘクスが混乱状態を被るとき、追加の影響はない。ただし、DL結果を被ると、ヘクス内のユニットは1ステップ損失を被らなければならない。

弾幕の例 [EXAMPLE OF BARRAGE]

現行オペレーション・フェイズで主導権に勝利していたら、米軍プレイヤーは自軍オペレーションとして弾幕射撃を宣言する。彼は目標ヘクスを指定し、第29師団OPをマップ上で第1/115大隊のCR内に置く。OPは4の観測値を達成したと仮定する。

米軍プレイヤーは、砲兵ユニット110/115と111/116（両者は第29師団で各2の支援値を有す）並びに793/GS（5の支援値を有す軍団ユニット）も指定する。米軍プレイヤーは、各ユニットが全力射撃を実行すると指定し、その支援値を3倍にして各3射撃任務を消費する。第29師団のOPによって達成された観測値は4なので、各ユニットの数値は更に4倍される。したがって、第29師団ユニットの最終射撃値は、両者が24（2x3x4）並びに軍団ユニットの最終射撃値は60（5x3x4）である。統合された最終射撃値は108である。

108の最終射撃値は、弾幕表の「100+」コラムに相当する。（85の数値は「83~99」のコラムに一致する等。）米軍プレイヤーは1を振る。目標ヘクスが拠点マーカーを含むと仮定すると、-2の修正がある。修正後のサイの目は-1である。結果は「P」で、目標ヘクス内に釘付け状態マーカーが置かれ、射撃は完了する。

デザイン・ノート：プレイヤー諸氏は、ゲームにおいて師団「GS」大隊が軍団砲兵と同じ任務を実行するものの、単に柔軟性を欠くことを発見するだろう。実際には、師団「GS」大隊は、軍団砲兵よりも遥かに迅速に濃密な射撃支援を与えることができた。単純化した理由は、これをシミュレートできなかったからだ。この戦いで軍団砲兵内にあった多数の大隊は、大部分が連絡網で支えることができ、追加の「GS」大隊は単純により低い（師団）レベルで指揮しなければならなかった。

（14.2）釘付け状態と混乱状態 [Pinned and Disrupted Status]

釘付け又は混乱状態マーカーは、弾幕射撃又は米軍空襲の結果として置くことができる。マーカーが置かれたとき又は後にそのヘクス内で移動を終了した、ヘクスを占める全てのユニットに適用する。全てのユニットが、それぞれ釘付け状態又は混乱状態と言われる。

（14.21）釘付け状態と混乱状態の影響は以下のとおり。：

- ・釘付け状態又は混乱状態のユニットは、回復を除くいかなる戦術アクションにも参加できない。
- ・戦闘を解決しているとき、いずれかの防御ユニットが釘付け状態又は混乱状態であると、攻撃側はサイの目修正を受け取る（9.44を参照）。

（14.22）あるヘクスに同時に最大で1枚の釘付け又は混乱状態マーカーを含むことができる。釘付けマーカーを有すヘクスが二番目の釘付け又は混乱のどちらかを被ると、釘付けマーカーが混乱状態に変換される（14.11を参照）。

（14.3）回復アクション [The Recovery Action]

（14.31）釘付け状態と混乱状態のマーカーが取り去られる。：

- ・回復アクションにより、又は
- ・各ゲーム・ターン終了時の回復フェイズ中に自動的に。このフェイズに全ての釘付けと混乱状態マーカーが単にマップから取り去られる。

デザイン・ノート：ターンの終了まで待つ余裕があるのであれば、回復フェイズ中にコストなしで釘付けと混乱状態のマーカーを取り去ることができる。これは、夜間の再編成をシミュレートする。ただし、しばしば戦闘の早期に自軍ユニットを戻す必要があるだろう。それを行うため、あなたは回復アクションを使用しなければならない。これは、当時の統率士官たちによる個人的な行動をシミュレートする。

回復アクションの手順 [Recovery Action Procedure]

A. 活性HQは、1戦術アクション・ポイントを消費する。

B. 活性HQのCR内（a）で釘付け状態又は混乱状態の従属ユニットを含む（b）各ヘクスについて、サイを1つ振る。

- ・サイの目が偶数であると、回復は成功し、ヘクス内の全ての従属ユニットと付属アセットからマーカーが取り去られる。回復したユニットは、直ちにその通常能力を回復する。
- ・サイの目が奇数であると、回復は失敗し、マーカー（たち）はその場に留まる。
- ・各ヘクスについて個別にサイを振るが、ヘクス毎に一度のみである。ヘクス内の全ての従属ユニットが成功するか、又は全てが失敗するかのどちらかである。

（14.32）回復アクションは、アクションを実施した活性HQに従属するユニットからのみ釘付け又は混乱状態マーカーの撤去をもたらす。他のユニットには、決して影響しない。

（14.33）活性HQは、単一の活性化中に消費できるだけ多くの回復アクションを実施できる。

回復の例 [EXAMPLE OF RECOVERY]

異なるヘクスを占めている3個の米軍1/115中隊は、全て釘付け状態である。1/115HQが2戦術アクション・ポイントで活性化し、マップ上でこれらの中隊の1つの下に置かれる。米軍プレイヤーは、回復アクションを宣言する。（釘付け状態の中隊は他のアクションに参加できないため、彼はその他に何もすることができない。）要求されるごとく、全3個中隊がHQのCR内にあると仮定する。彼は3つのヘクスにそれぞれについてサイを振り、2、3、5を獲得する。最初のサイの目だけが偶数だったので、マーカーは3個中隊の最初のそれのみから取り去られる。その二番目と最後の戦術アクションで、米軍プレイヤーは別の回復アクションを宣言する。彼は釘付け状態の中隊を有す残りの2ヘクスのそれぞれについて、一度サイを振り6と1である。したがって、別の釘付けマーカーが取り去られるが、三番目のそれは留まる。HQはいまや戦術アクション・ポイントを使用し尽くし、マップから取り去られる。現行ターンの回復フェイズ中、残された最後の釘付けマーカーは自動的に取り去られる。

15.0 米軍の空襲 [US AIR STRIKES]

7月11日、1148時

ウィッテ大佐: アイヴァンホーと連絡を取って、空襲の時間を知らせてくれないか? 両者の要望がある。アイヴァンホーは1145に、我々は1230にと希望している。

デザイン・ノート: 連合軍はノルマンディの上空を支配したが、アメリカ軍の空地連携戦術はサン・ローの戦い当時はまだ揺籃期だった。歩兵からの支援要請は常時あり、問題は航空部隊と地上部隊間の連絡が非効率的で遅かったことである。適切な天候では、航空機が到着するときまでに前線がしばしば移動していたため、通常空襲は苦勞して事前に計画された。しかも常に同士討ちの恐れがあり、いまだに解決されていない問題だった。(7月下旬のコブラ作戦中、連合軍爆撃機によって数百人のアメリカ軍部隊と中将が戦死した際、最高司令部の関心を呼んだ。)

これらの弱点にもかかわらず、連合国空軍はサン・ローで有効に使用され、7月17日2100時の第506戦闘爆撃機戦隊による壊滅的な空襲が特筆される。この空襲は、サン・ロー東の *La Madeleine* 村の弱々しい確保から第116歩兵連隊を撃退するためのドイツ軍の反撃を粉碎した。

米軍プレイヤーのみが空襲オペレーションを実行できる。天候のサイ振りは、そのターン中に米軍プレイヤーに認められる空襲の数を判定する。

空襲の手順 [Air Strike Procedure]

A. 米軍プレイヤーが、空襲を望むヘクスの観測に成功する。 この目的において、いずれかの米軍ユニットのCR内にOPマーカーを置くことができる。OPの師団連携とユニットの名称は無関係である。

B. 米軍プレイヤーは弾幕表を調べ、サイを振って「空襲」コラムで交差照合する。 表の脇に示されたごとく、ヘクス内の陣地(−1)又は拠点(−2)についてサイの目を修正する。

C. 米軍プレイヤーは、空襲記録欄上で空襲マーカーを1ボックス下に移す。

(15.01) P、D、DLの結果は、弾幕射撃と同じに読む(14.11を参照)。

(15.02) USの結果は、空襲が米軍位置を誤爆したことを意味する。目標ヘクスから2ヘクス以内の米軍が占める単一ヘクスは、直ちにDL結果を被る。元々の目標ヘクス並びにドイツ軍占有下ヘクスは、影響を受けない。

- ・目標ヘクスから2ヘクス以内に複数の米軍占有下ヘクスがあると、ドイツ軍プレイヤーはどのヘクスが「DL」結果を被るのか選択する。
- ・目標ヘクスから2ヘクス以内に米軍占有下ヘクスがなければ、空襲はどちらの陣営にも影響を持たない。

(15.03) 観測値は、急襲を行っているときに使用しない。

16.0 妨害射撃 [INTERDICTION FIRE]

7月13日、2237時

ウォーフィールド大佐(第29師団砲兵担当将校): あなたと話をしたため軍団砲兵S-3が組み込まれ、大隊のみならず軍団も射撃する計画である。非常に濃密な弾幕射撃だ。我々は射撃目標を提供している。

渦の正面で発生し得るいかなる進撃の粉碎も試みている。

デザイン・ノート: 妨害射撃は、敵HQs、補給集積所、観測哨、道路交差点を狙った砲兵攪乱任務をシミュレートする。米軍砲兵ユニットはドイツ軍のそれよりも豊富に弾薬が提供されていたため、妨害射撃はアメリカ軍のお家芸だった。米軍は、文字通り成果を期待できなくても砲弾を消費できた。捕獲した敵の地図を可及的速やかに砲手に戻し、地図に描かれた敵の陣地を射撃するのが常套手段だった。アメリカ軍の恐るべき「タイム・オン・ターゲット」(TOT)弾幕は、しばしばこの方法で行われた。TOTの下で、射程内にある使用可能な全ての砲一ときには100門を優に超えた一が同時に射撃すると、その全ての砲弾が2、3秒以内に単一の敵位置に着弾することになった。言うまでもなく、目標エリアを占めている敵部隊にとって結果は破滅的だった。アメリカ軍は、観測のための小型機一砲兵大隊毎に一機一も通常に使用した。これらの航空機は、広い平原に着陸するために十分小型だった。観測者が価値ある目標を探す間、操縦士は前線に沿って航空機を前後に飛ばした。

主導権フェイズ中、各プレイヤー—ドイツ軍プレイヤーが最初—は、1つの妨害射撃の試みを行うことができる。(例外: ゲーム・ターン1には、妨害射撃は認められない。)妨害射撃は、オペレーションでも戦術アクションでもない。プレイヤーは、決して妨害射撃を試みることを要求されない。

(16.01) 師団又は軍団の連携にかかわらず、プレイヤーのいずれか又は全ての砲兵ユニットが妨害射撃に参加できる。

妨害射撃の手順 [Interdiction Fire Procedure]

A. 使用を望む砲兵ユニットを選択し、それぞれについて射撃密度を宣言して射撃任務を消費する。

B. 各ユニットの最終射撃値を計算し、単一の合計に数値を統合する。 妨害射撃のために、砲兵ユニットの長射程値が使用される。

C. 長射程砲兵表を調べてサイを振る。 射撃しているとき、米軍プレイヤーは天候(+1曇天、+2晴天)に従ってサイの目を修正する。

D. ステップBで獲得した射撃値の合計を一致するコラムでサイの目と交差照合する。

- ・結果が「1」又は「2」であると、敵の主導権レベルは直ちにその量だけ減少する(ただし、決して「−2」未満にならない)。
- ・結果が「0」であると、射撃は影響を持たない。

(16.02) ゲーム・ターン1に妨害射撃は行われない。

17.0 偵察ユニット [RECON UNITS]

7月12日、1705時

ジョーンズ少尉(第29偵察グループ指揮官): 第29騎兵偵察部隊は、1個小隊を用いて直ちに攻撃し、師団の右翼を防護して第35師団と第115歩兵連隊間の接触を維持せよ。

デザイン・ノート: 各米軍歩兵師団は、ジープと小型装甲車に乗車した1個偵察部隊(中隊)を所有した。部隊の任務は、師団側面の間隙をパトロールし、近隣のユニットとの接触を維持することである。サン・ローの戦いで、米軍偵察部隊は広く分散した歩兵大隊の相互連絡を保つ重要な役割を演じた。最初のアメリカ軍部隊がサン・ローに進入したのは7月18日で、エドワード「デントの杭」ジョーンズ中尉指揮下の第29偵察部隊に所属していた。

米軍プレイヤーは、6つの偵察ユニットを持つ。偵察ユニットは、親 HQs を持たない。

(17.01) 偵察ユニットは、たとえ攻撃している米軍ユニットと共にスタックしていても、いかなる種類の攻撃も含み、決して戦術アクションに参加できない。

・偵察ユニットの戦闘値は、防御についてのみ使用できる。

(17.02) 米軍プレイヤーは、活性米軍 HQ がその戦術アクションを完了したとき、**偵察ユニットを移動させることができる**（たとえ活性 HQ によって移動アクションが命じられていなくても）。師団連携にかかわらず、活性米軍 HQ の CR 内にある全ての偵察ユニットは、4 MPs の距離を移動させることができる。偵察ユニットは、この方法でターン毎に何度でも移動できる。

(17.03) 偵察ユニットは 4 MP を持ち、**戦略移動を実行できない**；さもなければ、偵察ユニットの移動は移動アクションを実行している歩兵と同じである。

(17.04) 偵察ユニットは、歩兵ユニットと同じに **ZOC** を及ぼす。

(17.05) 偵察ユニット自体は、砲兵からの防御射撃を要請できない。

18.増援 [REINFORCEMENTS]

7月10日、2322時

S-2 第115歩兵連隊 2人の泥酔したPOWsを527664で捕らえた。彼らは第984歩兵連隊第12中隊からの者だった。三週間前にプレストから移動し、後方で落伍して第352師団によって拾い上げられた。彼は三週間に亘って共にいた。

デザイン・ノート：増援はゲームが扱う範囲を超える様々な要素に依存して到着したため、保証されていない。アメリカ軍陣営では、サン・ローへの強襲と同時に、第XIX軍団がヴィール川の西で攻撃していた。戦いの初期段階において、ゲーム内で扱われたアメリカ軍の増援は、ヴィール川の西での恐るべき装甲教導師団の活動への対応で、コーレット将軍（第XIX軍団司令官）によって拘置された。この強力な師団の使用に関する懸念が弱まるに連れて、増援がサン・ローの戦いに解放された。事実、第134歩兵連隊は7月14日に軍団予備から解放され、122高地の占領によってアメリカ軍の勝利に決定的な役割を演じた。

ドイツ軍陣営では、撃破された師団のキャンプグループが後方から前進し、局地的な危機に対応した。連合国空軍は、しばしばこれらユニットの移動を停止させた。更には、ヴィール川に架かる限定された数の渡河点のみが車両を渡すことができたので、西方からやって来るドイツ軍の増援はサン・ローに接近するに連れて交通渋滞に巻き込まれた。

(18.1) 増援の可用性 [Availability of Reinforcements]

増援の可用性は、各ゲーム・ターンの増援フェイズ中にサイ振りによって判定される。

A. ターン 2 から開始して、ドイツ軍プレイヤーは各増援フェイズにサイを 1 つ振る。4以下のサイの目で、ドイツ軍プレイヤーはそのターンに1つ以上の増援を受け取る。

・**例外 1：**ターン 2 と 3 に、ドイツ軍プレイヤーは自軍の増援サイ振りに 1 を加える。

・**例外 2：**ターン 7 と 8 に、ドイツ軍プレイヤーは自軍の増援サイ振りから 1 を差し引く。

B. ターン 3 から開始して、米軍プレイヤーは各増援フェイズにサイを 1 つ振る。3以下のサイの目で、米軍プレイヤーはそのターンに増援を受け取る。

増援チャートは、各陣営が使用可能な増援を列記する。

(18.11) **ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]：**ドイツ軍プレイヤーは、増援チャート上に列記された順番で、自軍増援グループを取らなければならない。ドイツ軍プレイヤーは、「1」～「4」の各サイの目で1つのグループを受け取る。

(18.12) **米軍の増援 [US Reinforcements]：**米軍プレイヤーが増援を受け取る最初のとき、増援チャート上に指定されるごとく 1/134 と 2/134 の両方を受け取る。直後のターンは、増援のためにサイを振らない。米軍プレイヤーは、自動的に 3/134 大隊を受け取る。その後の各ターンは、通常にサイを振り、次の「1」～「3」のサイの目で 1/175 大隊を受け取る。

例：ゲーム・ターン 4 に米軍プレイヤーは「4」を振り、増援を受け取らない。ゲーム・ターン 5 に「3」を振り、1/134 と 2/134 を受け取る。ゲーム・ターン 6 に、自動的に 3/134 を受け取る。ゲーム・ターン 7 に、再びサイを振る。

(18.13) プレイヤーは、増援のサイ振りについて任意に放棄できない。

(18.2) 増援の配置 [Placement of Reinforcements]

増援は、増援フェイズ中にマップ上又はディスプレイ上に置かれる。

(18.21) **増援の戦闘ユニットは、増援リスト上に指定されたヘクス内に置かれる。**そのヘクスが現在敵ユニット、又は増援が合法的にスタックできない友軍ユニットによって占められたら、その増援は遅延される。ヘクス内に合法的に置くことができる最初の増援フェイズ開始時に到着する。遅延した増援を置いた後、プレイヤーは通常の増援のためにサイを振ることができる。

(18.22) **増援の HQ ユニットは、その名称に一致する HQ ボックス内の師団ディスプレイ上に置かれる。**

(18.23) **増援の砲兵ユニットは、砲兵ディスプレイの記録欄上に置かれる。**

(18.24) 増援は、任意に遅延させることができない。

19.0 司令部フェイズ [THE HEADQUARTERS PHASE]

7月16日、0525時

ゲルハルト将軍：この事態の唯一の解決策は、ビンガムにできる限りのものを持たせ、気分を落ち着かせ、ひたすら耐えることだ。つまり、明日何かできるような状態に持っていこうとしているんだ。今日に拘ると、明日の事態を台無しにするかもしれない。

デザイン・ノート：普通、夜間はユニットの損害をカウントし、負傷者を処置し、翌日の準備をする時間だった。食料、弾薬、補充兵は、普通は夜間に後方エリアの集積所から前線へ移送された。ドイツ軍は、出没する連合軍戦闘爆撃機を避けるため、しばしば暗闇の下で部隊の移動を行った。

ゲームでは、HQ ユニットの士気は、その活性化を試みるたびに宣言される。何度かの試みの後、その士気が低下するため活性化は不可能となる。ただし、あるターンを通して HQ を休息させることで、その士気を再び増加させることができる。疲労した大隊の結束度を回復するためには 1 日ないし 2 日間を要した。史実では、第 29 師団の大部分が 7 月 14 日（戦いの僅か 4 日後）までに消耗し、ゲルハルト将軍は師団単位での休息を命じた。

再編成にはより多くの時間が必要だが、サン・ローを奪取するための時間的圧迫のため、ゲルハルトは兵士たちにこれ以上の休息を与えることができなかった。

(19.01) 司令部フェイズ中、師団ディスプレイ上の各 HQ を調べ、以下のアクションを実行する。

司令部フェイズの手順 [Headquarters Phase Procedure]

A. HQ が現在その AA 面にあると（つまり、所有しているプレイヤーがそのターン中に何度か活性化を試みた）、その IA 面に裏返される。その士気は、変化なしで留まる。

B. HQ が現在その IA 面にあると、その面に留まる。マップ・シートを調べる。その瞬間に従属大隊が LOC を引いたら (7.3 を参照)、HQ の士気は 2 だけ増加する（ただし、決して記載された士気値を超えることはできない）。従属大隊が LOC をたどれなければ、士気は変化なしで留まる。

(19.02) HQ の従属大隊が中隊に分割されていたら、その HQ の士気はマップ上の全中隊が LOC をたどれる場合にのみ増加する。いずれかの中隊がたどれなければ、HQ の士気は増加しない。

20.0 セット・アップ [SETTING UP]

7 月 10 日、2050 時

ゲルハルト将軍: かなり整ってきたと思いますので、全てが手に取るようにわかります。ロビーと話しましたが、全て整っていて、準備は万端です。

コーレット将軍 (第 XIX 軍団司令官): 幸運を祈る。

ゲルハルト将軍: O.K、連絡を続けます。

デザイン・ノート: 米軍部隊の開始時配置は、第 29 師団「作戦室」の通話記録と同様に、第 2、第 29、第 35 師団の戦闘報告書を基準にしている。ドイツ軍配置の情報は正確性に欠ける。第 352 師団は 7 月 11 日の正確な編成や戦力を判定できないため、異なるユニットのごた混ぜになってしまった。ただし、第 3 降下猟兵師団の構成は、十分に文書化されている。

(20.01) 四桁のセット・アップ番号を持つ各ユニットは、その番号を有すヘクス内に置かれる。

(20.02) セット・アップ指定「DD」を有す各ユニットは、その HQ ボックス内の師団ディスプレイ上に置かれる。（これらは、中隊に分割されてゲームを開始する歩兵大隊である。中隊はマップ上で、大隊カウンターはディスプレイ上で開始する。）

(20.03) セット・アップ指定「R」を有す各ユニットは、増援としてプレイに登場するまで脇にセットされる。

(20.04) セット・アップ指定「R」を有す HQ ユニットの除く各 HQ ユニットの、師団ディスプレイ上でその名称に一致するボックス内に、IA 面を向けて行く。

(20.05) 20.09 で指定したごとく、アセットは師団アセット・ボックスへ行く。

(20.06) セット・アップ指定「R」を有す砲兵ユニットを除く各砲兵ユニットは、砲兵ディスプレイの個別記録欄上に置かれる。（注釈：米軍第 216/134 砲兵ユニットは、たとえ第 134 連隊の歩兵がプレイに登場する前であっても、ゲームの開始時から使用可能である。）

(20.07) 従属中隊は、その師団の従属中隊ボックス内に置かれる。

(20.08) ターン記録マーカーは、ターン記録欄の最初のボックス内に置かれる。戦術アクション・ポイント記録欄の「0」ボックス内に戦術アクション・ポイント・マーカーを置く。天候、空襲、主導権レベルのマーカーを、それぞれの記録欄上に置く。

- ・米軍の主導権レベルは「0」にセットされる。
- ・ドイツ軍の主導権レベルは「-2」にセットされる。

・主導権レベルは、ゲーム・ターン 1 を通して固定状態に留まり、最初のターンに妨害射撃はない。

(20.09) カウンターを紛失した場合のため、開始時セット・アップをここに示す。ユニットの名称にセット・アップ・ヘクスが続く。

(C) の標記は、中隊規模ユニットを示す。その他の略号は、2.2 項に列記されたとおり。

米軍のセット・アップ [US Set-Up]

第 35 師団 [35th Division] : 1/137 : 1700、2/137 : 2001、3/137 : 2000、1/320 : 2503、2/320 : DD、3/320 : 2904、RCN : 1600、RCN : 2202、RCN : 3108、2/320 (C) : 2805、2/320 (C) : 2906、2/320 (C) : 3008。

主アセット・ボックス [Major Asset Box] : A/737 (M4)、B/737 (M4)、C/737 (M4)、D/737 (M5)、A/654 (M10)、B/654 (M10)、C/654 (M10)。

副アセット・ボックス [Minor Asset Box] : AG (M8)。

工兵アセット・ボックス [Engineer Asset Box] : 1A/60、2A/60、1B/60、2B/60、1C/60、2C/60。

第 29 師団 [29th Division] : 1/115 : DD、2/115 : DD、3/115 : DD、1/116 : 4908、2/116 : 5010、3/116 : 5108、1/175 : R、2/175 : 5106、3/175 : 4507、RCN : 3307、RCN : 4810、RCN : 5209、1/115 (C) : 4310、1/115 (C) : 4510、1/115 (C) : 4710、2/115 (C) : 3408、2/115 (C) : 3509、2/115 (C) : 3710、3/115 (C) : 4009、3/115 (C) : 3910、3/115 (C) : 4110。

主アセット・ボックス [Major Asset Box] : A/747 (M4)、B/747 (M4)、C/747 (M5)、A/821 (3-Inch)、B/821 (3-Inch)、C/821 (3-Inch)、B/803 (M10)。

副アセット・ボックス [Minor Asset Box] : AG (M8)。

工兵アセット・ボックス [Engineer Asset Box] : 1A/121、2A/121、1B/121、2B/121、1C/121、2C/121。

第 2 師団 [2nd Division] : 1/38 : 5609、2/38 : 5409、3/38、5507。

主アセット・ボックス [Major Asset Box] : A/741 (M4)、B/741 (M4)、C/741 (M4)、D/741 (M5)。

副アセット・ボックス [Minor Asset Box] : AG (M8)。

工兵アセット・ボックス [Engineer Asset Box] : 1A/2、2A/2、3A/2。

従属中隊 [Substitute Companies] : 従属中隊ボックス内に 13 個 SUB 中隊。

全ての米軍砲兵ユニットは、砲兵ディスプレイ上でゲームを開始する。

ドイツ軍のセット・アップ [German Set-Up] :

第 3 降下猟兵師団 [3rd Fallschirmjaeger Division] : 1/8 : DD、2/8 : 3815、3/8 : DD、SIG/8 : 3524、1/9 : 5216、2/9 : DD、3/9 : DD、ENG/9 : 4724、2/5 : R、1/8 (C) : 4414、1/8 (C) : 4412、1/8 (C) : 4612、3/8 (C) : 3812、3/8 (C) : 4012、3/8 (C) : 4212、2/9 (C) : 4812、2/9 (C) : 5012、2/9 (C) : 5211、3/9 (C) : 5411、3/9 (C) : 5613、3/9 (C) : 5611。

主アセット・ボックス [Major Asset Box] : 1/3AT (75)、2/3 AT/75、3/3AT (SIII)。

副アセット・ボックス [Minor Asset Box] : AG (JGP)、FLAK (88)。

工兵アセット・ボックス [Engineer Asset Box] : 1/3E、2/3E。

第 352 師団 [352nd Division] : 1/914 : 2306、2/914 : 2107、513/914 : 2825、1/915 : 2511、2/915 : 2812、FUS/915 : 2722、517/915 : R、1/916 : DD、2/916 : 2508、518/916 : R、1/897 : DD、2/897 : 1607、1/943 : DD、2/943 : 3415、1/894 : R、2/894 : R、1/985 : R、2/985 : R、1/897 (C) : 1702、1/897 (C) : 2003、1/897 (C) : 2304、1/916 (C) : 2606、1/916 (C) : 2707、1/916 (C) : 2809、1/943 (C) : 3110、1/943 (C) : 3511、1/943 (C) : 3310。

主アセット・ボックス [Major Asset Box] : 1/352AT (75)、2/352 AT/75、3/352AT (SIII)、4/352AT (SIII)。

副アセット・ボックス [Minor Asset Box] : AG (JGP)、FLAK (88)。
工兵アセット・ボックス [Engineer Asset Box] : 1/352E。

従属中隊 [Substitute Companies] : 従属中隊ボックス内に 12 個 SUB 中隊。

6/894 と 7/985 (増援) を除く全てのドイツ軍砲兵ユニットは、砲兵ディスプレイ上でゲームを開始する。

21.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

7月18日、1340時

ゲルハルト將軍: パトニー大尉、貴官の功績により昇進させるのでこの大隊の指揮をとりたまえ。ハウイの遺体はどこにある？

パトニー大尉 (第 116 歩兵連隊第 2 大隊長): この道の先です。

ゲルハルト將軍: あの大隊の活躍で、町が手に入ったんだ。必ず伝えてくれ。おめでとう。

デザイン・ノート: *St. Lo* におけるプレイヤーの最終目標は、突き進むことだ。: アメリカ軍プレイヤーは、7月18日までにサン・ローを占領しなければならず、ドイツ軍プレイヤーはこれを妨げなければならない。サン・ローの重要性は、その場所から「コブラ作戦」を招来することにある。7月上旬、アメリカ第1軍戦区は、ヴィール川によって真つ二つに分かれていた。この河川は、サン・ローの南から北へ南方向へオマハ海岸の西約 10 マイルにある海へ向かって流れていた。7本の主要道路がサン・ローで合流し、それらの多くはドイツ軍の戦線と平行に又は背後を走っていた。第1軍は補給ルートと部隊の移動のためにこれらの道路を必要としていたので、町の占領は「コブラ作戦」開始の前提条件だった。サン・ローが連合軍の手に落ちると、ドイツ軍はヴィール川の西戦区「コブラ作戦」が発動される戦区を増強するために強力な圧力をかけることになる。それ故、第 XIX 軍団はサン・ローを7月18日までに占領すべく *SHAEF* から多大な圧力を受けていた。ドイツ軍プレイヤーがその時期を超えて確保できたら、成功していただろう。

米軍プレイヤー (のみ) が、ゲーム中に勝利ポイントを得点する。ゲームは、8 ターン続く。最終ターンの終了時、米軍プレイヤーは勝者を判定するために自軍勝利ポイントを合計する。米軍プレイヤーは、ゲームの終了時にマップ上の一定ヘクスの占領について勝利ポイントを獲得する。

(21.01) 2 タイプのドイツ軍集積所ヘクスがある。: 通常と特別である。集積所ヘクス 2626、2727、2927 は特別で、他の全ては通常である。米軍プレイヤーは、ゲームの終了時に米軍歩兵又は偵察ユニットのどちらかによって占められた各集積所ヘクスについて、勝利ポイントを受け取る。通常集積所ヘクス毎に 1 勝利ポイントを受け取り、特別集積所ヘクス毎に 2 勝利ポイントを受け取る。

・両方の場合、占めているユニットは、ルール 7.3 で定義されたごとく、米軍集積所まで LOC をたどれなければならぬ。それが不可能であれば、米軍プレイヤーはポイントを受け取らない。

(21.02) 米軍プレイヤーは、ゲーム終了時に少なくとも 1 つの米軍歩兵又は偵察ユニットが *St. Lo* 勝利ポイント・エリア内のいずれかのヘクスを占め、しかもこのユニットが米軍集積所まで LOC をたどれたら、8 勝利ポイントを受け取る。たとえこのエリアを複数のユニットが占めても、米軍プレイヤーがこの達成で受け取ることができる最大は 8 勝利ポイントである。

(21.03) 以下のごとく、米軍勝利ポイントの合計数が勝者を判定する。

勝利の段階:	米軍の勝利ポイント
米軍の決定的勝利:	21 以上
米軍の実質的勝利:	16~20
米軍の限定的勝利:	11~15

ドイツ軍の限定的勝利:	8~10
ドイツ軍の実質的勝利:	6~7
ドイツ軍の決定的勝利:	5 以下

22.0 対砲兵射撃 [COUNTER-BATTERY FIRE] (選択)

7月13日、1521時

スウェンソン少佐: ほぼ 534608 の 4 つの異なる地点で 10 の閃光を見た。中央の大隊がそこで射撃を受けた。調整が行われ、いまや軍団はそこを大規模に射撃している。

デザイン・ノート: 第二次世界大戦の長大な射程が砲兵を前線の遙か後背に位置させたため、観測がほぼ不可能となって対砲兵戦を困難にした。アメリカ軍の砲兵は、航空観測、聴音射程特定技術の優越、優秀な兵器、熟練した砲手のため、圧倒的にこの役割で優位だった。一般的に、対砲兵射撃の任務は、長大な射程と正確性を誇る軍団と軍レベルの砲兵の仕事だった。例えば、155mm 砲は、この任務に最も適した兵器だった。戦いの間、第 110 野戦砲兵は、愚かにも夜間に前方斜面の位置から歩兵を支援するよう命ぜられた。暗闇の中で、部隊の砲火は何マイルも遠くから視認された。間もなく、大隊はよく隠匿されたドイツ軍 150mm 砲からの長時間の弾幕に晒され、弾薬が炎上して 70 名の砲兵が戦死した。

対砲兵射撃は、敵の砲兵に対して直接指向される砲兵任務である。対砲兵射撃は、オペレーションである。

(22.1) 対砲兵射撃の手順 [Counter-Battery Procedure]

名称にかかわらず、プレイヤーのいくつか又は全ての砲兵ユニットは、対砲兵射撃オペレーションに参加できる。プレイヤーは、単にどのユニットが射撃するか指定し、次いで妨害射撃と正確に同じ手順に従って、長射程砲兵表からの数字結果を獲得する。砲兵ユニットは、対砲兵射撃のためにその長射程値を使用する。妨害射撃と同様に、米軍プレイヤーは天候 (+1 曇天、+2 晴天) に従ってサイの目を修正する。

(22.11) 結果が「0」であると射撃は失敗で、オペレーションは終了する。結果が「1」又は「2」であると、その数の敵砲兵が非統制状態になる。

(22.12) 対砲兵射撃が非統制状態の結果になるとき、射撃しているプレイヤーは以下の制限に従って、非統制状態になるユニットを選択する。

- ・全ての敵砲兵ユニットの間で、現行ターンに最大の射撃任務を消費しているユニットを選択しなければならない。複数のユニットがこの基準を満たすと、自身で選択できる。
- ・すでに非統制状態のユニットは、再び非統制状態になることができない。

デザイン・ノート: 最も射撃しているユニットは、対砲兵射撃について容易に位置を特定されるため、これらを最初に非統制状態にする必要がある。

(22.13) 非統制状態の砲兵ユニットを、その裏面へ返す。

(22.2) 非統制状態と回復 [Disorganization and Rally]

(22.21) 非統制状態のユニットは、射撃できない。

(22.22) 砲兵回復フェイズ中、各プレイヤーは非統制状態の各自軍砲兵ユニットについてサイを振る。

- ・1 又は 2 のサイの目で、ユニットは回復する。その表面に返されて全ての能力を回復する。
- ・3~6 のサイの目で、ユニットは非統制状態に留まる。

(22.23) プレイヤーは、ターン毎に非統制状態砲兵ユニット毎に一度のみサイを振る。ただし、ユニットが回復に失敗する限り、ターンからターンへとサイ振りを継続できる。

23.0 ERRATA

(23.01) ヘクス 4516、4517、1617 は、高度 10 である。

(23.02) 羅針盤が 90 度ずれている。西は、実際は北である。

(23.03) 戦術アクション・チャートのヘッド・ライン、三番目の語は「not」で nout ではない。天候 [Weather] (Weaher) カウンターは綴りが間違えである。

プレイヤー・ノート [PLAYER NOTES]

ドイツ軍

あなたは、アメリカ軍の強襲があなたを後方へ圧迫することを許容しなければならない。ただし、アメリカ軍の勝利目標はあなたの初期ラインの遙か後方であり、勝利条件がこれら目標の 8 日間の維持を要求するのみであることを忘れないように。したがって、あなたは時間と土地の交換を計画しなければならない。後退して拠点を構築し、可能な限りアメリカ軍にフラストレーションをもたらすのだ。ゲーム・システムは、それを行うための一定数の微妙な方法を提供することになる。

各ターンに、妨害射撃のために可能な最大限の努力をすること。主導権への 1 ポイントの修正は、あなたの大砲から最も貴重な配当を与え得る。そのターンに、米軍プレイヤーが持つ移動の回数を落とすことになるからだ。

残りの砲兵は、攻撃を準備しているように見える米軍ユニットを釘付けにするため、少量で使用するのがベストだ。米軍プレイヤーは、これらのユニットで攻撃できる前に回復アクションを浪費しなければならなくなる。あなたに関しては、米軍プレイヤーがあなたのユニットの 1 つを釘付けにし、しかもあなたが次の主導権に勝利するいかなるときにも、あなたは直ちに回復を試みるべきだ。回復を行えば、アメリカ軍の弾幕は浪費されることになる。

不注意又は過剰に熱狂的な米軍プレイヤーは、前進するに連れて自軍戦線に隙間を残していくかもしれない。これは小ユニットを米軍の背後に這わせるための機会を知らせている。米軍プレイヤーは、自軍の前進を遅らせ、そのユニットを掃討するための努力を浪費しなければならない。

悪い過ちは、もはや耐えられないときに自軍初期戦線の維持を試みることだ。これは、あなたの軍を出血させて死に至らしめる。いったんアメリカ軍プレイヤーが 192 高地（ヘクス 5613）を奪取したら—通常は最初のターンに発生する—観測範囲内のあらゆるものが壊滅的なアメリカ軍砲兵射撃の目標になる。直ちに後退させて戦線を大まかに 4724~4123~3815 へ伸ばすように計画すべきだ。この戦線に沿って、あなたは敵の観測から遮蔽された一定数のヘクスを見つけることができる。この撤退は過早に見えるが、あなたの新たな戦線は最初のそれよりも長期間維持されるだろう。ヘクス 4417 と 4418 は、小規模な守備隊を残すのに良い場所だ。これらは 192 高地から視認外で、あなたの良好な観測を認める。

その他の決定的なマップの特徴は、122 高地（ヘクス 2917）である。あなたは、これを文字通り命がけて維持しなければならない。アメリカ軍プレイヤーにとって、ヘクス 4012 とヘクス 3513/3514 間の尾根は、122 高地への致命的な試金石である。アメリカ軍は、あなたがその尾根上に壘壕化されたユニットを持つ限り、122 高地に対して良好な攻撃を行うことができない。アメリカ軍プレイヤーが他の側面から自軍の攻撃に忙殺されている間に、しばしばあなたは強力な守備隊をここに置くことができる。

あなたは極少数のみのアセットを持つため、それらの投入に関して慎重であるべきだ。中隊に付属したアセットで攻撃する場合は特に注意すべきで、「D2」の結果であなたはアセットを失うことになる。アセットは、真に致命的な攻撃に対して大量に使用するか、又は米軍プレイヤーが装甲特典を絶望的に必要とするときの使用にとっておくのがベストである。

あなたは、反撃に関しても慎重であるべきだ。実際の戦いで、ドイツ軍は反撃を試みたときに重大な損害を被っており、ゲームでも容易に同じことが起こり得る。概して、反撃は中隊又は減少戦力大隊に対してのみ、又は優れた砲兵観測を持つときにのみすべきだ。これらの条件は、米軍プレイヤーが高地によって支援された位置の攻撃に失敗し、弱体化した自軍ユニットが露出状態で残されているときに達成できる。

アメリカ軍

戦術的には、縦深に進撃してドイツ軍の戦線粉碎を試みる。あなたの砲兵は、良好な観測を持てば、退却しているドイツ軍ユニットに対してショッキングな抹殺兵器となり得る。小規模なドイツ軍ユニットがあなたの戦線背後をすり抜けることに注意。通常、ベストな攻撃手順は、最初に弾幕射撃で防御側を釘付け又は混乱状態にし、次いで計画的又は集中攻撃で叩くことである。高い戦闘比を達成していたら、弾幕を省略することで時間をかけずドイツ軍プレイヤーに奇襲もできる。

アセットの有効な使用は、非常に重要である。自軍ユニットの大部分に工兵アセットを付属させることになる。他のアセットは、注意して付属させなければならない。ドイツ軍の対戦車アセットに注意すること。戦車は何ら修正を提供せず、無駄に撃破されるかもしれない。再割当てへ行くことを避けるため、開始時にアセットを付属し、ゲームの大部分について付属したままにできればベストである。これには、単一の大隊に全てのアセットを組ませないことを含む。アセットを自軍ユニット間に均等に割り当てると、ドイツ軍プレイヤーにジレンマも与える。彼は自軍ユニットを同様に展開させて段階的な崩壊に直面するか、又は少数のユニットに積み込み、新たな巨大スタックが孤立状態になるまで自軍部隊の残りが撃破されるのを見るのかどちらとなる。

作戦的には、優先順位について明確な青写真をもたなければならず、その優先順位に従って可能な限りオペレーションを有効に使用すること。あなたは 8 日間のみを持ち、いかなるときにもピンゾロの目がターンを終了させる。各オペレーションは、あなたの計画を進捗させなければならない。

歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES]

歴史としてのゲーム [The Game as History]

ゲーム・ターン 1 (7 月 11 日)

192 高地の奪取は、攻勢初日におけるアメリカ軍の最重要目標だった。「インディアン・ヘッド」師団第 38 連隊は、ほぼ一か月間に亘りこの高地を占領するための限定された試みを行ってきた。なぜならば、ドイツ軍の観測者はその頂上から遙かオマハ海岸とヴィール溪谷まで見ることができたからである。高地の北斜面における苦闘の後、第 38 連隊は戦線を奪取して La Calvaire の道路交差点を占領するため南方へ前進した。

192 高地の占領は第 29 師団の前進を非常に容易にし、アメリカ軍の観測者が高地から観測を開始すると、防御側のドイツ軍第 9 降下猟兵連隊は陣地の維持を躊躇した。第 29 師団の主要な努力は、第 116 歩兵連隊によって左翼から行われた。

高地の北西稜線から約 1,000 ヤード駆け下り、狭い正面を前進した第 29 師団は、思いもかけず容易に St. Andre de l'Apine~La Calvaire 道路に到達した。その日の終わりまでに、第 2 大隊は Martinville 尾根上の Le Mesnil Sigard 近くにあり、第 1 と第 3 大隊は僅かに後方だった。第 175 歩兵連隊の第 2 と第 3 大隊が闘いに投入され、第 116 の後方近くに続いた。第 115 歩兵連隊は、薄く伸びて展開したため、この日の進捗は取るに足らないものだった。より重大なことに、早朝の第 1 大隊に対する勇猛なドイツ軍の反撃は、連隊全体を無秩序状態に投げ込んだ。

一方、第 29 師団の右翼では、第 35「サンタ・フェ」師団が正に最初の実戦に突入していた。La Nicollerie 村落近郊の第 29 師団との境界沿いに、第 320 歩兵連隊の 3 個大隊が西方に向かって Le Carrillon 高地上のドイツ軍拠点を攻撃した。両連隊はほとんど進めず、非常に高い損害を出した。初日の生垣の闘いで、第 35 師団は断固とした相手に対する戦争の現実を厳しく教えられた。

ゲーム・ターン 2 (7 月 12 日)

7 月 12 日は第 29 師団の好機到来で、第 116 歩兵連隊は 11 日のドイツ軍戦線で決定的な突破を果たし、同等の積極性で進撃したら連隊を St. Lo 郊外まで持ってきただろう。ただし、第 116 連隊（並びに随伴している第 175 連隊の 2 個大隊）は、疲労困憊していた。部隊の大部分は、12 日に Martinville 尾根を数百ヤード下って前進を完遂できただけだった。

一方、ドイツ軍は優れた技量で自軍部隊を再配備した。3 個の完全な降下猟兵大隊が Les Cauchais の南から Martinville へ、続いて南東の la Monnaie までの戦線に置かれた。La Capelle の高地周辺からの第 116 師団先鋒へのドイツ軍の観測は、アメリカ軍位置への恐ろしい弾幕をもたらし、かなりの死傷者を与えて米軍の指揮統率を混乱させた。

その間、第 115 歩兵連隊は、攻撃の圧力を継続した。この強襲は損害が多く遅いもので、その日の終わりまでに La Luzerne と Belle Fontaine の村落のみが占領された。第 35 師団の前線では、第 137 と第 320 連隊は事実上進展がなかった。師団の未経験さがものを言い始めた。アメリカ軍の GI たちは、迂回できなかった St. Giles 教会や La Petite Ferme のようなドイツ軍の拠点とのし烈な闘いで、しばしば窮地に追い込まれた。

ゲーム・ターン 3 (7 月 13 日)

7 月 13 日は、第 29 師団にとって陰鬱な失敗の日だった。Martinville 尾根周辺の第 116 と第 175 歩兵連隊は、急襲の主軸を St. Lo~Bayeux 道路へシフトするよう命ぜられた。ただし、ドイツ軍は La Capelle と La Monnaie の防衛を強化し、露出した GI への砲撃密度を増加させた。第 29 師団は多大な死傷者を被り、土地の奪取が不可能となった。「第 175 連隊全ての連絡が不通となった」と、第 29 師団副師団長「ダッチ」コータ将軍から「ブルー・アンド・グレイ」師団の HQ へ無線が入った。北西では、第 115 歩兵連隊が St. Lo~Isigny 道路を跨いで実りのない強襲を継続していた。ドイツ軍の抵抗は頑強で、事実上何も得られなかった。

一方、第 35 師団は、防衛側のドイツ軍を真っ向から叩き続けていたが成果は限定的だった。「Le Carillon の鼻」では、広範なドイツ軍の要塞化建造物に遭遇した。第 320 歩兵連隊は、事実上手詰まりだった。第 137 歩兵連隊は、Le Carillon のドイツ軍拠点包囲を試み、Vire 溪谷を下って僅かに前進した。重大な突破を達成するための第 35 師団の三日間の失敗は、第 XIX 軍団司令官コーレット将軍に軍団予備から第 134 歩兵連隊の投入を促した。第 134 連隊は、翌日に戦闘エリアへ進出し、St. Lo~Isigny 道路西の第 115 連隊戦区を引き継ぐよう命じられた。そのほとんど実りが無い強襲の後、第 116 連隊の右翼を支援するため、第 115 連隊は再編されて La Luzerne 周辺に再配備された。

ゲーム・ターン 4 (7 月 14 日)

7 月 14 日は、疲労困憊していた大部分のアメリカ軍にとって休日だった。ただし、第 137 歩兵連隊は、14 日に Vire 溪谷を下る攻撃で重要な進展があり、St. Lo~Carentan 道路へ前進した。そこか

ら、連隊は Le Carillon のドイツ軍飛び地側面までは良好な位置だった。

ゲーム・ターン 5 (7 月 15 日)

St. Lo~Bayeux 道路が手ごわ過ぎたため、第 29 師団長ゲルハルト将軍は強襲の主軸を Martinville 尾根へシフトさせて戻した。第 116 連隊の目標は、尾根の西側斜面上の村落 Martinville だった。ところが、ドイツ軍の砲兵射撃が再び炸裂して攻撃は停止された。ただし、第 2 大隊による夕方の強襲は、夜間に停止せよという師団命令が日没までに大隊指揮官シドニー・ビンガム少佐に到達しなかったにもかかわらず重大な獲得物を網にかけ、第 2 大隊は St. Lo の東僅か数百ヤードにある La Madeleine 周辺を占領した。

第 35 師団戦区では、新たに投入された第 134 歩兵連隊が最初の攻撃で目覚ましい進撃を行った。15 日の終わりまでに、第 1 大隊は 122 高地ふもとの村落 Emelie を占領し、第 2 大隊は数百ヤード東方の Les Romaines のために闘っていた。第 137 と第 320 連隊は、Le Carillon に対してと Vire 溪谷に沿って探査攻撃を行い、Le Carillon 高地上のドイツ軍拠点はゆっくりと包囲されつつあった。

ゲーム・ターン 6 (7 月 16 日)

夜が明けると、第 116 連隊第 2 大隊「失われた大隊」が、最寄りの「ブルー・アンド・グレイ」ユニットの 1,200 ヤード正面にいたことが分かった。ゲルハルトにとって不幸なことに、残っている大隊は完全に疲労困憊しているため救援は不可能だった。療養と次の攻撃を計画することがその日の命令だった。ドイツ軍降下猟兵は、St. Lo~Bayeux 道路に沿って限定的な反撃を何度か発動したが、それらは撃退された。

第 35 師団は、122 高地の占領に集中した。これは、深夜後に短時間で完遂され、いまや「サンタ・フェ」からの観測者は南から直接 St. Lo 内を見ることができた。Le Carillon 高地上のドイツ軍はその苦境を認識し、西と東の第 137 と第 320 歩兵連隊による圧力を受けて、その陣地を急いで放棄した。

ゲーム・ターン 7 (7 月 17 日)

17 日早々、ゲルハルトは包囲された第 116 師団の第 2 大隊に到達するため、断固とした努力を命じた。トム・ハウィー少佐によって指揮され、La Roulage 近郊に展開した第 3 大隊は、この救出の試みのために選択された。力強い強襲で、ハウィーの兵士たちは戦友たちに到達したが、悲痛な損害を被った。ゲルハルトが 2 個大隊に St. Lo へ前進するよう命じたとき、ハウィーは即座に「やります」と答えた。その直後、彼は迫撃砲弾によって戦死した。2 個大隊はあまりにも疲労していたのでこれ以上動けず、事実上、「ブルー・アンド・グレイ」はいまや 2 個の「失われた大隊」を持っていた。

ただし、第 115 連隊戦区では積極的な発展が見られた。第 2 大隊が Le Cauchais で戦線を突破し、第 116 連隊の右翼に沿って移動するよう命じられた。この「エンド・ラン」を完了した瞬間に、大隊は St. Lo から数百ヤードのみの La Planche を越えて進んだ。ゲルハルトの意見では、この大隊が鍵を握っていた。「必要であれば、大隊全体をすり潰すのだ」と彼は命じた。

Le Carillon 拠点の放棄に助けられ、第 35 師団は 17 日に重要な前進を行った。Vire 川に沿って、第 137 歩兵連隊は崩壊しつつある抵抗に遭遇し、その日の終わりまでに Rampan への道路上に出た。第 134 歩兵連隊は、122 高地を固めて要塞化した。

ゲーム・ターン 8 (7 月 18 日)

ほぼ St. Lo を掌中に収め、コーレットは第 29 師団に都市への最後の攻撃のために資源を投入するよう命じた。事態の進展に従って、第 29 師団は最も厳しい闘いが過ぎ去ったことを発見し、ドイツ軍

にとっても限界だった。ドイツ軍の棺桶に最後の釘を打ったのは、第 35 師団による 122 高地の占領だった。この高さからのアメリカ軍の観測は、都市周辺のどこにでも大量の砲兵射撃を要請できた。ゲルハルトは、第 116 と第 115 があまりに疲労したため、作戦を継続できないことも認識していた。代わりに、第 115 連隊は都市の奪取任務に割り当てられた。ゲルハルトは、St. Lo 内に前進するため、「ダッチ」コート指揮下に特殊な全自動車化任務部隊も編制した。「タスク・フォース C」と命名されたこの部隊は、戦車、駆逐戦車、偵察ユニット、工兵、後には第 115 連隊第 1 大隊の大部分から構成された。第 115 連隊の攻撃が開始されると、第 1 大隊は St. Lo の北で Bois Andre 村落近郊に位置を占め、第 2 大隊は La Planche、第 3 大隊は Martinville に位置した。

第 1 大隊は抵抗がほとんどない経路を発見し、タスク・フォース C の車両で乗り入れた。この部隊は、1900 時までには都市中心部へ前進したが、それ自体で都市を確保することは困難だった。ただし、退却しているドイツ軍は非統制状態で、重大な反撃を行うことができなかった。「第 29 師団のタスク・フォース C は、海岸からサン・ローまで 43 日間継続した戦闘の後でサン・ローの都市を確保したことを、軍団司令官に宣言できることを誇りに思います。」とゲルハルトはコーレットへ電話連絡した。ドイツ軍が最終的に都市周辺で反撃したとき、アメリカ軍は結束して防御した。「歩兵はサン・ローを占領したが、それを支えているのは砲兵だ」と第 29 師団の砲兵将校が言った。

第 35 師団正面のドイツ軍の防御は、18 日に崩壊した。Vire 渓谷では、第 137 歩兵連隊が Rampan で Vire 川渡河地点を占領するため、ほとんど抵抗を受けずに前進した。第 320 歩兵連隊は 122 高地の西で土地を確保し、第 134 連隊は北から St. Lo の郊外へ移動した（コーレットは、第 29 師団と偶発的に交戦することを恐れて、第 35 師団のユニットが都市へ進入することを禁じた。）第 2 師団の正面では、第 38 歩兵連隊が St. Lo~Bayeaux 道路南の防御陣地を確保した。ドイツ軍の抵抗が硬化し、192 高地の占領で連隊が死傷者を出したことは、「インディアン・ヘッド」師団の一部による更なる攻勢戦闘を妨げた。

7 月 20 日までに St. Lo は完全に確保され、第 29 師団は残りの短期間で前線から撤退して補充を受けた。その陣地は第 35 師団と第 113 騎兵グループによって交代された。数日後に発動が予定されている、「コブラ作戦」のための舞台は整えられた。

死傷者

ノルマンディの戦いは、米国陸軍にその限界まで力を入れさせた巨大な闘争だった。ノルマンディに足を踏み入れた瞬間から、連合軍は思いがけず高い死傷率で損失を被った。補充率があまりにも高かったため—特にイギリス軍—、その重みに耐えられなくなっていた。ドイツ軍はボカージュ内で 1 インチ毎に抵抗し、肉引き器の中に投げ込まれた連合軍師団は、規範であることが証明された数日間の戦闘で 25 パーセントの損失を出した。さらに、戦闘疲労者が増えていることも問題であった—7 月には、米陸軍単独で 10,000 人を超えた。米軍歩兵の訓練不足、補充兵融合のための明らかに不十分な手順が、この問題に重大な影響を与えていた。サン・ローの戦いは、ノルマンディの典型的な乱打戦だった。多くの歴史家が、これらの戦いを 1864 年春のグラントのウィルダネス/スポットシルヴァニア/コールド・ハーバー戦役と比較してきた。

サン・ローの戦い中、第 29 師団は 3,706 人の死傷者、第 35 師団は 2,437 人を被った。7 月 11 日に 2 個師団の統合された戦力が約 25,000 人だったことを考慮すると（付属した軍団ユニットはカウントしない）、これは 8 日間の戦闘で約 25 パーセントの損失率をあらわす。他のいくつかの連合軍師団が、同時に似通った条件で攻勢を

実施している—しかも似通った損失を被っている—ことを思い出すと、ボカージュ戦の恐ろしさは一目瞭然である。

サン・ローの戦い中におけるドイツ軍の損失については、ほとんど知られていない。戦いの終わりには、第 352 と第 3 降下猟兵の両師団は残余組織になっていた。アメリカ軍の攻勢が開始された日、第 9 FJ 連隊単独で 575 人の死傷者：104 人の戦死、250 人の負傷、197 人の行方不明、24 人の捕虜を被ったことが知られる。この 1 日の損失は、驚異的だった。連合軍司令官は、この種の乱打戦でドイツ軍が連合軍よりも遥かに短期間で許容できることを認識していた。1864 年にグラントによってむしり取られたリーの軍と同様に、ドイツ軍はこれ以上サン・ローで抵抗できなかった。戦いの数日後に「コブラ作戦」が開始されたとき、ドイツ軍は遂に限界に達して崩壊した。

都市

戦前の St. Lo は、住民 12,000 人の市場町として栄えていた。ノルマンディ地方マンシュ県の首都で、後に聖人に列せられたクータンスのラウドゥス司教に因んで名づけられた。この都市は、中世を起源とする。その急峻な崖は古代要塞化建造物の一部で、都市は 1754 年に猛烈な戦争を経験し、宗教戦争中にフランスのカトリック教徒が都市を襲い、カルヴァン派の守備隊を打ち破った。サン・ローの市場価値のため、都市は主要な道路交差点とヴィール川の重要な渡河地点になった。

サン・ローは、第 29 師団が都市に接近する前に、事実上破壊されていた。サン・ローはドイツ第 7 軍の主要な情報中枢と補給集積所で、連合軍航空機によって激しく爆撃された。航空攻撃が行われることが警告されたにもかかわらず、数百人のフランス民間人が爆撃によって死亡した。7 月中旬までに、都市は以前の姿からの骨組みに過ぎず、住民の大部分は避難していた。7 月 18 日に第 29 師団が都市へ進入したとき、瓦礫でほぼ通り抜けできなかった。車両は各通りを注意深く進まなければならない、7 月最後の数日になって、自動車輸送隊が都市を難なく通り抜けることができるようになった。

第 29 師団がサン・ローに進入したとき、ノートル・ダム大聖堂の 200 フィートに及ぶ二重尖塔はまだ建っていた。第 110 野戦砲兵大隊長ジョン・クーパー中佐と師団砲兵幕僚のイーライ・ギフォード大尉は、下界の展望を観察するために塔の 1 つに昇った。尖塔の重要性を認識し、二人は観測者のために適切な情報伝達機器を手配した。その瞬間、彼らが去ったばかりの塔が恐ろしい轟音を発して地面へ倒壊した。ただし、他方の尖塔は建ち続け、アメリカ軍によって有効活用された。

都市の陥落後、ドイツ軍は 3 日間について情け容赦なく砲撃した。事実上、砲弾の炸裂から安全だった唯一の地点は、サン・ロー墓地内にあった Blanchet 家の飾り立てた霊廟だけだった。第 115 歩兵連隊によって司令部として使用された。サン・ロー確保中、墓所は防弾と重要な指令所になった。石棺を地図テーブルに、墓所を避難場所にするという皮肉は、第 29 師団の兵たちが鮮明に思い出す記憶である。

サン・ローの陥落後まもなく、第 29 師団は数日間の休養のために前線から撤退した。第 29 師団の兵士たちは、ダイナ・ショア出演の USO ショーを楽しみ、小川で発散し、43 日間近く続いた戦闘の後で最初のノルマン文化のテイストを経験した。彼らの更なる古典的な発見は、悪名高いノルマン・カルヴァドスで、地元の農家から簡単に手に入るリンゴ酒だった。今日にいたるまで、師団の古参兵たちはカルヴァドスがガソリンと同じようにジープの燃料として使えると断言している。

Credits

Game Design: Joseph M. Balkoski

Game Development: Jon Southard

Map Art: Kevin Wilkins

Rules Editing: Jeffery L. Briggs (WEG Edition); Todd Davis and Larry Hoffman (QDI Edition)

Rules Layout (QDI Edition): Larry Hoffman

Typesetting: Paul Murphy, Carl Skutsch and Todd Davis (QDI Edition)

Production: Ann Streimer, Stephen Crane and Loring Eutemey

Playtesting: Thomas Bell, Kevin Boylan, Jim Burnett, Greg Costikyan, Michael Craighead, Robert Faulkner, Guy Hail, Dave Laurman, Robert G. F. Marrinan, C. Randy McKinney, Allan Poindexter, Leonard Quam, Ron Whaley, Ellis Simpson, and The Knoxville Gaming Board

Copyright © Quarterdeck International & War Drum Games 2020

Special thanks to Gavin Hu and his team at War Drum Games for the graphics and production of the major components.

If any components are damaged or missing, please write or Email to:

Quarterdeck International
www.quarterdeckinternational.com
P.O. Box 822005
Vicksburg, Mississippi 39182
Email: vicksburgjack@gmail.com

Indicate which components are missing or damaged. Because of delicate registration requirements for game counters, counters are sometimes misprinted, with small portions not wholly within the counter area. Quarterdeck International cannot replace such counters unless they are wholly illegible or otherwise unusable.

Bibliography

Primary Sources

29th Infantry Division. After Action Reports, July 1944.

29th Infantry Division. Divisional HQ Telephone Log, July 1944.

116th Infantry Regiment. Unit Journal, July 1944.

Secondary Sources

Allsup, John S. *Hedgerow Hell*. Bayeux: Editions Heimdal, 1985.

Balkoski, Joseph. *Beyond the Beachhead: The 29th Infantry Division in Normandy*. Harrisburg: Stackpole Books, 1989.

Binkoski, Joseph. *The 115th Infantry Regiment in World War Two*. Washington: Infantry Journal Press, 1948.

Blumenson, Martin. *Breakout and Pursuit*. Washington: Office of the Chief of Military History, 1961.

Cawthorn, Charles. "July 1944: St. Lo," *American Heritage*. Volume 25, Number 4 (June 1974).

Cooper, John P. *The History of the 110th Field Artillery*. Baltimore: Maryland Historical Society, 1953.

Ewing, Joseph. 29, *Let's Go!* Washington: Infantry Journal Press, 1948.

Fruhbeisser, Rudi. *Opfergang deutscher Fallschirmjaeger*. Germany: Eigenverlag, 1966.

Garth, David. *St. Lo, 7 July-19 July 1944*. Nashville: The Battery Press, 1984.

Huston, James. *Biography of a Battalion*. Washington: Infantry Journal Press, 1950.

Johns, Glover. *The Clay Pigeons of St. Lo*. New York: Bantam, 1985.

Madej, Victor. *US Army Order of Battle, European Theater of Operations*. Pennsylvania: Game Publishing Company, 1983.

Weigley, Russell. *Eisenhower's Lieutenants*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1981.

Personal Interviews

Maj. Gen. John P. Cooper, former C.O. 110th Field Artillery Battalion.

Colonel Robert Miller, former C.O. Company F, 175th Infantry.

Lt. John Allsup, former C.O. 1st Platoon, Company A, 175th Infantry.