

THE LAST GAMBLE



1945年1月3日、バスターニュへの接近路を防護している第4機甲師団の機関銃手とM4 シャーマン。
(国立公文書記録管理局 [National Archives and Records Administration]—以降 NARA)

Game Booklet

Danny S. Parker

Compass Games, © 2023

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次

[Table of Contents]

シナリオと勝利条件	4
「最後の電撃戦」と「ラインの守り」	4
「12月22日：バルジの戦いの最高潮」	10
「ムーズ川前面の戦い」	14
「鉄は熱いうちに打て」	18
ゲーム・ヴァリエント	23
ドイツ軍ヴァリエント	23
1. ドイツ軍のフリー・セットアップ	24
2. 「マルティン計画」	24
3. 「ヘルブトシュネーベル」	25
4. ヒトラーが自軍予備を投入する	25
5. パイパーの強行突破計画採用	26
6. 「ボーデンプラッテ作戦」が中止される	26
7. ザールモゼル三角地帯の妨害攻撃	26
8. 「ノルトヴィント作戦」が中止される	26
9. 第7軍の増強	26
10. 良好なドイツ軍兵站準備	27
11. 第6装甲軍が攻撃前に強化される	27
12. ドイツ軍の総攻撃	27
連合軍ヴァリエント	28
1. 連合軍が警告を受ける	28
2. パットンの躊躇	28
3. SHAEF 予備の解放遅延	28
4. 連合軍の統率混乱	29
5. 第2歩兵師団	29
6. イギリス第XXX軍団の投入	30
7. 米第4機甲師団の早期投入	30
8. モントゴメリーが第XXX軍団を拘置する	30
9. 飛行不適天候が継続する	30
10. 第V軍団予備が投入される	30
11. ヒトラーの幻想	30
12. 連合軍の大きな解決	31
デザイナーズ・ノート	33
ゲーム：はじめに	33
ユニット	34
マップ	39
ゲームの進め方	43
1.0 天候	45
2.0 補給	47
3.0 補充	49

4.0 空軍力	49
5.0 移動	53
6.0 対応	56
7.0 戦闘	56
8.0 予備と突破	58
9.0 工兵	59
10.0 ドイツ軍の奇襲優位性	60
11.0 選択ルール	62
シナリオと勝利条件	65
サマリー	66
「ラインの守り」: 歴史としてのゲーム	68
はじめに	68
第6装甲軍戦区	68
1. ケステルニヒの膠着	68
2. モンシャウの戦い	69
3&4. 第277国民擲弾兵師団のクリンケルトヴァルト突破戦闘	70
5. 第12国民擲弾兵師団のロスハイマーグラーベン前の苦闘	71
第5装甲軍戦区	72
6. ロスハイム溪谷におけるドイツの攻撃	72
7&8 シュネー・アイフェルの第106歩兵師団を罠にかけるフォン・マントイフェルの攻撃	73
9. 第LVIII装甲軍団のウール川渡河攻撃	74
10. 第2装甲師団がウール川を押し渡る	75
11. 第26国民擲弾兵師団が第110歩兵連隊を強襲する	76
第7軍戦区	77
12. 第5降下猟兵師団が第109歩兵連隊を攻撃する	77
13. 第352国民擲弾兵師団が第109歩兵連隊を攻撃する	78
14. 第276国民擲弾兵師団が第9機甲師団を攻撃する	79
15. 第212国民擲弾兵師団が第12歩兵連隊を攻撃する	79
強襲の分析	80
12月16日初期攻撃ログ	82

シナリオと勝利条件 [SCENARIOS AND VICTORY CONDITIONS]

Danny S. Parker and Andrew F. Dlugolecki

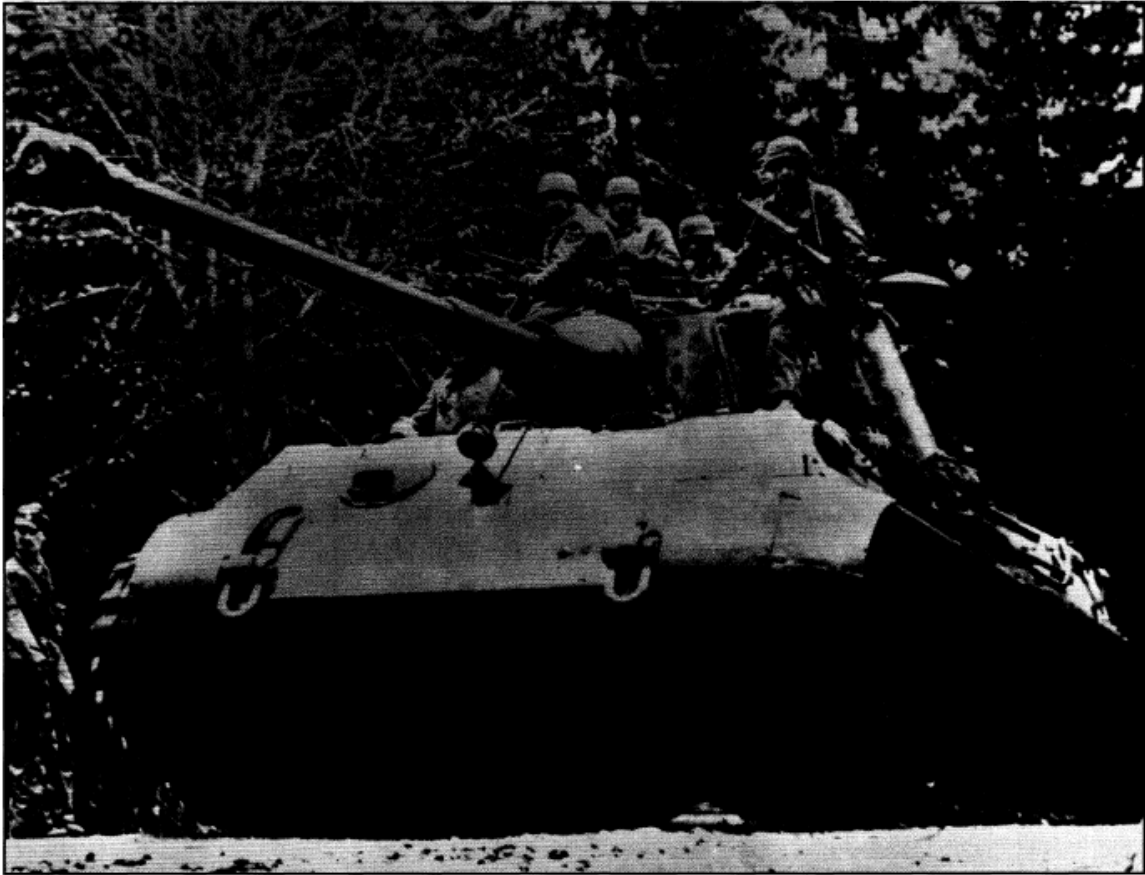


図1：カイザーバラック十字路 [4214] で、カンブフグルッペ・パイパーに続いてSS第501重戦車大隊のケーニヒス・ティーガーに跨乗する第12降下猟兵連隊 z.b.Vのドイツ軍部隊。ドイツ軍落下傘部隊は、攻撃前にパイパーに割当てられた。(NARA)

「最後の電撃戦」と「ラインの守り」 [“The Last Blitzkrieg” and “Wacht am Rhein”]

1944年12月16日～1945年1月2日

1944年10月の第二週中、西部方面軍 [Oberhehlshaber] (OB) の老司令官ゲルト・フォン・ルントシュテット元帥 [Generalfeldmarschall] とB軍集団 [Heeresgruppe B] の司令官ヴァルター・モデル元帥は、東プロイセンのゲルリッツ森深くにあるヒトラーの狼の巣 [Wolfschanze] 司令部に作戦幕僚団を送るよう要請を受けた。彼らはなぜ召喚されたのか？¹

10月22日、会議が行われた。出席者は、モデル幕僚のハンス・クレプス歩兵大将 [General der Infanterie] とジークフリート・ヴェストファール騎兵大将 [General der Kavallerie] だった。二人とも不安だった。ドイツの都市アーヘンは、最近アメリカ軍が陥落させた。—これは、ヒトラーの目に留まらずにはおかぬ事態だった。ドイツの指導者の怒りをさらにそそることに、両将軍は上官からもっと兵力を要求するように言われていた。彼らにとっては、これほど不安なことはなかった。敬礼が交わされるやいなや、まだ公表されていない「ラインの守り [Wacht am Rhein]」作戦に関する秘密を守ることを誓約する声明書に署名するよう求められた。あからさまに記載されていないが、この計画が漏洩した場合、2名とも射殺されるだろう！1944年7月20日に命を狙われて以来、ヒトラーは誰も信用しなくなった。

驚いたことに、ヒトラーの側近たちは、この謎めいた作戦に使用できる部隊の長いリストを彼らに手渡した。やがてクレプスとヴェストファールは奥の院に招かれた。ヒトラーは作戦室の壁に張られた大きな地図を指差した。：

1. この場面と関連するドイツ軍の計画展開は、Hugh M. Cole, *The Ardennes : The Battle of the Bulge* (Washington D.C. : OCMH, 1965), 22-74 から引用した。

「アルデンヌ戦区の敵戦線は手薄だ」とドイツの指導者は始めた。「ここでの一撃は英米両軍の間に亀裂を生じさせ、連合国間の政治的・軍事的不調和を招くだろう。このような前進はイギリス軍第 21 軍集団を孤立させ、アメリカ軍の指揮統率に対応する前にイギリス軍の包囲と撃破を可能にするだろう。跳躍ラインから重大な戦略目標であるアントワープへの距離がさほど長くなく、悪天候でさえも素早く踏破できる。突破戦区の東の地形は非常に森林が深く、新たな大攻勢のために秘密裏に準備が進められている間、連合軍の航空観測に対する援護となるだろう。

B 軍集団には、過去数カ月間に数多くの兵力の提供が約束されたが、一向に実現していなかった。クレプスは当然ながら信じられず、このような遠大な計画の根拠となる手段を知りたがった。「この攻撃に、どれだけの兵力を計算できるのですか？」彼は尋ねた。

「計画の目的上」ヒトラーは応じた。18 個の**国民擲弾兵師団**と 12 個の**装甲師団**と**装甲擲弾兵師団**をカウントすることができる」ドイツの指導者は懐疑的な見方をした。「今回、これらの部隊が跳躍日に攻撃開始線に立つことを約束する。加えて、**ルフトヴァッフェ**は 1500 機の航空機でこの作戦を支援することになり、その中には新たなジェット機が含まれる。多数の支援部隊が使用可能である。5 個の**flak 連隊**、12 個の**国民砲兵軍団**、10 個の**ロケット砲旅団**、数個の重戦車大隊である。

ヒトラーの**国防軍 (OKW)** 参謀総長であるヴィルヘルム・カイテル元帥は、「ラインの守り」のために 1 万 7,000 立方メートル (450 万ガロン) の燃料と弾薬を積んだ 50 両編成の特別列車を用意した。攻撃の目標日は、ヒトラーの気象学者オスカー・シュスター博士が、少なくとも 10 日間は悪天候が続く日が選択されていた。これは、ヘルマン・ゲーリングのドイツ空軍からの約束に対する疑念を黙認するものだった。たとえ理屈をこねても、両将軍はヒトラーの熱意に妙に引き込まれてしまった。

司令部に戻り、部下から報告を受けても、2 人の元帥は納得しなかった。「この計画は、途方もないものだ」とモデルは不満を漏らした。まるで事態を予言するかのように、彼は予言した。「予備の不足のために攻撃がムーズ川で中止された場合、戦線に突出部が生じるだけで、大規模な戦線の撃破には至らないだろう…」フォン・ルントシュテットの反応はもっと軽蔑的だった。彼は、その大々的な目標に愕然とした。「ラインの守り」は「天才的な一撃」で、実現可能性に遠いものだった。「約束された戦力は、目標から見ればあまりにも弱すぎで、ムーズ川に到達したら神に跪いて感謝しなければならず、アントワープに到達することはおろか試みることもできない！」

とはいえ、プロイセン軍の伝統に従って、両将軍はヒトラーに代替案を提示し、作戦上の主張を展開した。モデルは 20 個師団でムーズ河を北上し、厄介な米第一軍を罠にかける「*Herbstnebel*」(秋の霧)を打ち出した。フォン・ルントシュテットは、17 個師団によるアルデンヌを通過攻撃で、ローモンド[Roermond] (南東部) からの二次攻撃と連携し、アーヘン周辺でアメリカ軍を閉じ込める「マーティン作戦」を概説した。装甲の顎は、リエージュで閉ざされることになる。それぞれの案を聞いたヒトラーは反対した。1940 年と同じように、彼は将軍たちを非難した。

1944 年 12 月第 2 週、ヒトラーは最終命令を宣言した：「現在の意図に変更はない。」「ラインの守り」は、12 月 16 日に決行され、**OKW** の戦時日誌に記録される正確に二ヶ月前にドイツの指導者が考えていたのと同じである。：「総統の決断：アントワープを目標にアルデンヌから反撃に転じる。イギリス軍とアメリカ軍との間を切り裂いて、新たなダンケルクだ！」

1944 年 12 月 15 日真夜中、ジーゲンバルク城でフォン・ルントシュテットの **OB West** 日誌をつけていた将校は、アルデンヌで展開されようとしている出来事を振り返った。「明日は、西方作戦の新たな幕開けである。」

1944 年 12 月 16 日 シナリオ

1944 年 12 月 16 日から 2 つのシナリオが始まる：短縮版 (8 ゲームターン) の「最後の電撃戦 [The Last Blitzkrieg]」と長尺 (36 ゲーム・ターン) 「ラインの守り [Wacht am Rhein]」である。

“The Last Blitzkrieg” 「最後の電撃戦」

16-19 December, 1944

Turn Record Track ターン記録欄

16 Dec. AM	16 Dec. PM	17 Dec. AM	17 Dec. PM	18 Dec. AM	18 Dec. PM	19 Dec. AM	19 Dec. PM
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Current Weather 現在の天候

Clear	Overcast	Bad	Fog	Snow	Blizzard
-------	----------	-----	-----	------	----------

Current Ground Conditions 現在の地表状況

Firm	Mud	Frozen	Snow
------	-----	--------	------

Replacement Point Track 補充ポイント記録欄

German Replacement Points ドイツ軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Allied Replacement Points 連合軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



© 2023 Compass Games
Design: Danny S. Parker
Artwork: Ilya Kudryashov

THE LAST GAMBLE
The Ardennes Offensive, December 1944

開始時の条件

セットアップ/増援: 「ラインの守り」 OOA チャート

航空任務: 12月16日航空 OOA チャート

16AM 天候: 曇天

16AM 地表条件: 強固

16AM 補給: 全ユニットについて一般補給

選択ルール/ヴァリエント: 相互の同意による

計画された補充: 表を右へ

戦闘補充: 両陣営について 18AM に開始する

開始ターン/フェイズ: 16AM ドイツ軍戦闘フェイズ

ゲームの長さ: 12月16日 AM~12月19日 PM (8ゲーム・ターン)

計画された補充

SCHEDULED REPLACEMENTS (3.1)

Date	German		U.S.	
	Infantry	Armor	Infantry	Armor
17AM	11	0	0	0
18AM	0	1	2	1
19AM	1	0	0	0

“The Last Blitzkrieg” 「最後の電撃戦」

16-19 December, 1944

「最後の電撃戦」は、戦闘最初の四日間にドイツ軍が連合軍の戦線を突破してムーズ川に向かって前進し、それを停止させる連合軍の努力を圧縮する。歴史的な全ての部隊は、その事前準備位置と1944年12月16日朝の状態をあらわし、これらは12月19日の夜までにアルデンヌの戦場に登場する。経験したプレイヤーの適切なプレイヤーは、4~6名である。

勝利条件

ドイツ軍プレイヤーは、以下の場合に勝利する。:

- A) 19AM ゲーム・ターンの終了時、一般補給下の3つのドイツ軍ユニットがヘクス縦列 30xx の西にあり、ドイツ軍戦闘ユニットがサン・ヴィット [St. Vith] (4317)、バストーニュ [Bastogne] (3227) の町並びに以下の2つを占める: スタヴロ [Stavelot] (3812)、マルメディ [Malmedy] (4111)、スパ [Spa] (3509)。

又は

- B) 19PM ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍戦闘ユニットがバストーニュ [Bastogne] (3227) 並びに以下のいずれか1つを占める: オイペン [Eupen] (4104)、ナミュール [Namur] (0710) 又はいずれかのリエージュ [Liège] 都市ヘクス (2602、2702、2703) (例外: *KG von der Heydt* [5.5.3.4])。

又は

- C) 19PM ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍戦闘ユニットがスタヴロ [Stavelot] (3812)、サン・ユベール [St. Hubert] (2226)、ロシュフォール [Rochefort] (1722)、バストーニュ [Bastogne] (3227)、ユングリンステル [Junglinster] (ラジオ・ルクセンブルク [4637] 並びに3つ以上の連隊規模の歩兵又は大隊規模の装甲ユニットが登場エリア A~C の間からマップを退出している。

又は

- D) 19PM ゲーム・ターンの終了時、連合軍ユニット又はその支配地域によって包囲されていない、一般補給下の2つ以上のドイツ軍戦闘ユニットがヘクス縦列 24xx の西でムーズ川を越える。

引き分け:

19PM ゲーム・ターンの終了時、補給状態にかかわらず1つ以上のドイツ軍戦闘ユニットがヘクス縦列 24xx の西でムーズ川を越える。

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の勝利又は引き分けの条件を回避することで勝利する。



© 2021 Compass Games
Design: Dmitry S. Pavlov
Artwork: Ryo Kishiyama

THE LAST GAMBLE
The Ultimate Battle of the Ardennes 1944

VICTORY CONDITIONS

“Wacht am Rhein” 「ラインの守り」

16 December, 1944 - 2 January, 1945

Turn Record Track ターン記録欄

16 Dec. AM	16 Dec. PM	17 Dec. AM	17 Dec. PM	18 Dec. AM	18 Dec. PM	19 Dec. AM	19 Dec. PM	20 Dec. AM	20 Dec. PM
21 Dec. AM	21 Dec. PM	22 Dec. AM	22 Dec. PM	23 Dec. AM	23 Dec. PM	24 Dec. AM	24 Dec. PM	25 Dec. AM	25 Dec. PM
26 Dec. AM	26 Dec. PM	27 Dec. AM	27 Dec. PM	28 Dec. AM	28 Dec. PM	29 Dec. AM	29 Dec. PM	30 Dec. AM	30 Dec. PM
31 Dec. AM	31 Dec. PM	1 Jan. AM	1 Jan. PM	2 Jan. AM	2 Jan. PM				

Current Weather 現在の天候

Clear	Overcast	Bad	Fog	Snow	Blizzard
-------	----------	-----	-----	------	----------

Current Ground Conditions 現在の地表状況

Firm	Mud	Frozen	Snow
------	-----	--------	------

Replacement Point Track 補充ポイント記録欄

German Replacement Points ドイツ軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Allied Replacement Points 連合軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Settlement Control Track 居住地支配ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

開始時の条件

セットアップ/増援: 「ラインの守り」 OOA チャート

航空任務: 12月16日航空 OOA チャート

16AM 天候: 曇天

16AM 地表条件: 強固

16AM 補給: 全ユニットについて一般補給

選択ルール/ヴァリエント: 相互の同意による

計画された補充: 勝利条件内の表に従う

戦闘補充: 両陣営について 18AM に開始する

開始ターン/フェイズ: 16AM ドイツ軍戦闘フェイズ

ゲームの長さ: 12月16日 AM~1月02日 PM (36ゲーム・ターン)。どちらのプレイヤーも 26PM ゲーム・ターンの後に敗北を認めることができ、又は両プレイヤーは 27PM ゲーム・ターンの後にゲームを終了して勝利条件を評価することを選択できる。

“Wacht am Rhein” 「ラインの守り」

16 December, 1944 - 2 January, 1945

「ラインの守り」は、ムーズ川を越えてアントワープへ向かうドイツ軍の努力全体、並びにそれを止めるための連合軍の努力を扱うシナリオを扱う長期戦役である。歴史的な全ての部隊は、その事前準備位置と 1944 年 12 月 16 日朝の状態をあらわし、これらは 1945 年 1 月 2 日の夜までにアルデンヌの戦場に登場する。経験したプレイヤーの適切なプレイ時間は、18〜36 時間である。

勝利条件

ドイツ軍決定的：一般補給下の 18 個以上のドイツ軍戦闘ユニットが I〜M からマップを退出していたら、ゲームは直ちに終了する。

ドイツ軍戦術的：一般補給下の 6 個以上のドイツ軍戦闘ユニットが I〜M からマップを退出していたら、又はドイツ軍戦闘ユニットがバストーニュ [Bastogne] (3227) と以下のいずれかを占めるときゲームは直ちに終了する。：オイペン [Eupen] (4104)、ナミュール [Namur] (0710) 又はリエージュ [Liège] のいずれかの都市ヘクス (2602、2702、2703)。ドイツ軍プレイヤーは、決定的勝利を獲得するためにプレイを継続できるが、この勝利レベルが獲得できる最低限である。

ドイツ軍限定的：

A) ドイツ軍プレイヤーがバストーニュ [Bastogne] (3227) を占めて、補給状態にかかわらず 1 つ以上のドイツ軍自動車化戦闘ユニットがムーズ川の西でヴィルー・モラン [Virvaux-Molhain] (0324) の北にいとゲームは直ちに終了する。

又は

B) ドイツ軍プレイヤーがスタヴロ [Stavelot] (3812)、バストーニュ [Bastogne] (3227)、マルシェ [Marche] (2119)、サン・ユベール [St. Hubert] (2226)、ユングリンステル [Junglinster] (ラジオ・ルクセンブルク [4637] 並びに 3 つ以上の連隊規模の歩兵又は大隊規模の装甲ユニットが登場エリア A〜C の間からマップを退出している。

A 又は B：ドイツ軍プレイヤーは、決定的勝利を獲得するためにプレイを継続できるが、この勝利レベルが獲得できる最低限である。

又は

C) 27PM ゲーム・ターン終了時、ドイツ軍プレイヤーはマップ上の 30 以上の町を支配することでゲームを終了でき、又はゲームの終了まで継続する。支配は、戦闘ユニットで町を占めた最後の陣営によって獲得される。カウントは、居住地支配記録欄上で管理できる。

連合軍限定的：27PM ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍プレイヤーがマップ上の町を 29 以下しか支配しなければ、連合軍プレイヤーはゲームを終了させることができ、又はゲームの終了まで継続する。

連合軍戦術的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーがドイツ軍の勝利条件を回避し、バストーニュ [Bastogne] の西（ヘクス縦列 32xx）のドイツ軍戦闘ユニットがない。

連合軍決定的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーがドイツ軍の勝利条件を回避し、サン・ヴィット [St. Vith] (4317)、バストーニュ [Bastogne]、マルメディ [Malmédy] (4111)、ウッファリース [Houtfais] (3422) の町内にドイツ軍戦闘ユニットがない。

イギリス軍の緊急投入：イギリス軍ユニットが注釈 B4〜B7 下で投入されたら、勝利のレベルはドイツ軍有利に 1 レベル移される（例えば、ドイツ軍限定的勝利がドイツ軍戦術的勝利になる）。

歴史的注釈

12 月 27 日、マップ上の 18 のドイツの町を支配した。：ニデッゲン [Nideggen] (5302)、シュミット [Schmidt] (5103)、ゲミュント [Gemünd] (5405)、シュライデン [Schleiden] (5307)、ヘレントール [Hellenthal] (5209)、プリュム [Prüm] (5119)、ビットブルク [Bitburg] (5328)、ゼーヴェン [Zewen] (5537) の 8 つのドイツの町、ロッヘラート [Rocherath] (4810)、サン・ヴィット [St. Vith] (4317)、ヴィエルサルム [Vielsalm] (3717)、トロワ・ヴィエルジュ [Trois Vièges] (4022)、リエルヌー [Lièrnuu] (3417)、ディーキルヒ [Diekirch] (4431)、ウィルツ [Wiltz] (3829)、サン・ユベール [St. Hubert] (2226)、ジャメル [Jemelle] (1821)、ロシュフォール [Rochefort] (1722) の 10 の町を支配した。ドイツ軍はエヒテルナハ [Echternach] (5134)、エデルブルック [Eitelbrück] (4232)、マルトランジュ [Martelange] (3234)、スタヴロ [Stavelot] (3812) も占領したが、12 月 22 日に開始された連合軍の反撃で失われた。



SCHEDULED REPLACEMENTS (3.1) 計画された補充

Date	German		U.S.	
	Infantry	Armor	Infantry	Armor
17AM	11	0	0	0
18AM	0	1	2	1
19AM	1	0	0	0
20AM	1	0	0	0
21AM	4	1	1	0
22AM	1	0	1	1
23AM	4	0	3	1
24AM	0	1	4	0
25AM	3	0	4	1
26AM	0	0	4	0
27AM	1	1	4	9
28AM	1	0	4	4
29AM	1	0	7	2
30AM	0	0	4	8
31AM	0	1	6	1
Jan 1AM	2	0	6	2
Jan 2AM	0	0	6	0

「12月22日：バルジの戦いの最高潮」 [‘22 December: High Water Mark of the Battle of the Bulge’]

1944年12月22～26日

1944年12月21日夜、*バルジの戦い*は6日目を迎えた。米英軍がムーズ川沿いの莫大な兵站施設を守るために持ちこたえる中、ヒトラー最後の大博打は危機的状況に達していた。

アメリカ軍にとって、ドイツ軍のアルデンヌ攻勢は完全な奇襲であり、米第1軍は大きく揺さぶられた。第106歩兵師団は包囲され、そのうちの2個連隊7,000人が降伏した。ウール川を防御する第28歩兵師団の2個連隊は、新たな第9機甲師団の3分の1とともに事実上壊滅した。レオナルド・ジェロウ中將率いる第V軍団は、エルゼンボルン [Elsenborn] 近郊で第6装甲軍の攻撃の大部分をなんとか撃退したが、第1SS装甲師団のカンプフグルッペ・パイパーは前線を切り裂き、スパ [Spa] のコートニー・ホッジス將軍の米第1軍司令部を脅かした。現在はアンブレーヴ [Amblève] 溪谷に閉じこめられているが、パイパーのSS部隊はラ・グリーズ周辺で第30歩兵師団との激しい戦闘で、まだ十分に闘えることを証明した。

連合軍の見通しにとってさらに悪いことに、12月21日の夜、包囲の危機にあったサン・ヴィット [St. Vith] を守る米軍の稜堡が陥落し始めた。第7機甲師団は撤退したが、ドイツ軍第2SS装甲師団と第LXVI軍団の諸部隊は守備隊を打ち負かすことに決めた。

ザルム川とアウルテ川の間では、米第3機甲師団が小規模な戦闘グループを連続投入し、第116装甲師団と第560国民擲弾兵師団の前進を阻止した。一方、第VII軍団の工兵は、オットン [Hotton] で敵戦車の渡河を阻止しようとした。

第101空挺師団はバストーニュ [Bastogne] で完全に包囲されながらも、断固として保持していた。ジョージ・パットン將軍は、12月22日に南方からの反撃を約束しており、彼の助けは守備隊を救援するために唯一必要とされた。バストーニュを越えてムーズ川まで西進するドイツ軍を阻むものは、その燃料補給が滞っていたこと以外にはほとんどなかった。

南部では、米第4歩兵師団と第10機甲師団がドイツ軍左翼の攻撃をなんとか撃退し、ドイツ第7軍の前進を20マイル以内に留めた。オマール・ブラッドリーとアイゼンハワー將軍自身は、南部での無秩序な前進が戦線を崩壊させ、ドイツ軍がラジオ・ルクセンブルクの宣伝放送局を奪還し、最悪の場合、ルクセンブルク市そのものに進攻してくることを懸念していたので、これは幸運だった。



図2：1945年1月15日、ボン・レ・バン [Pon-Le-Ban] 近郊で第3機甲師団の歩兵が砲撃下を無事に駆け抜ける。(NARA)

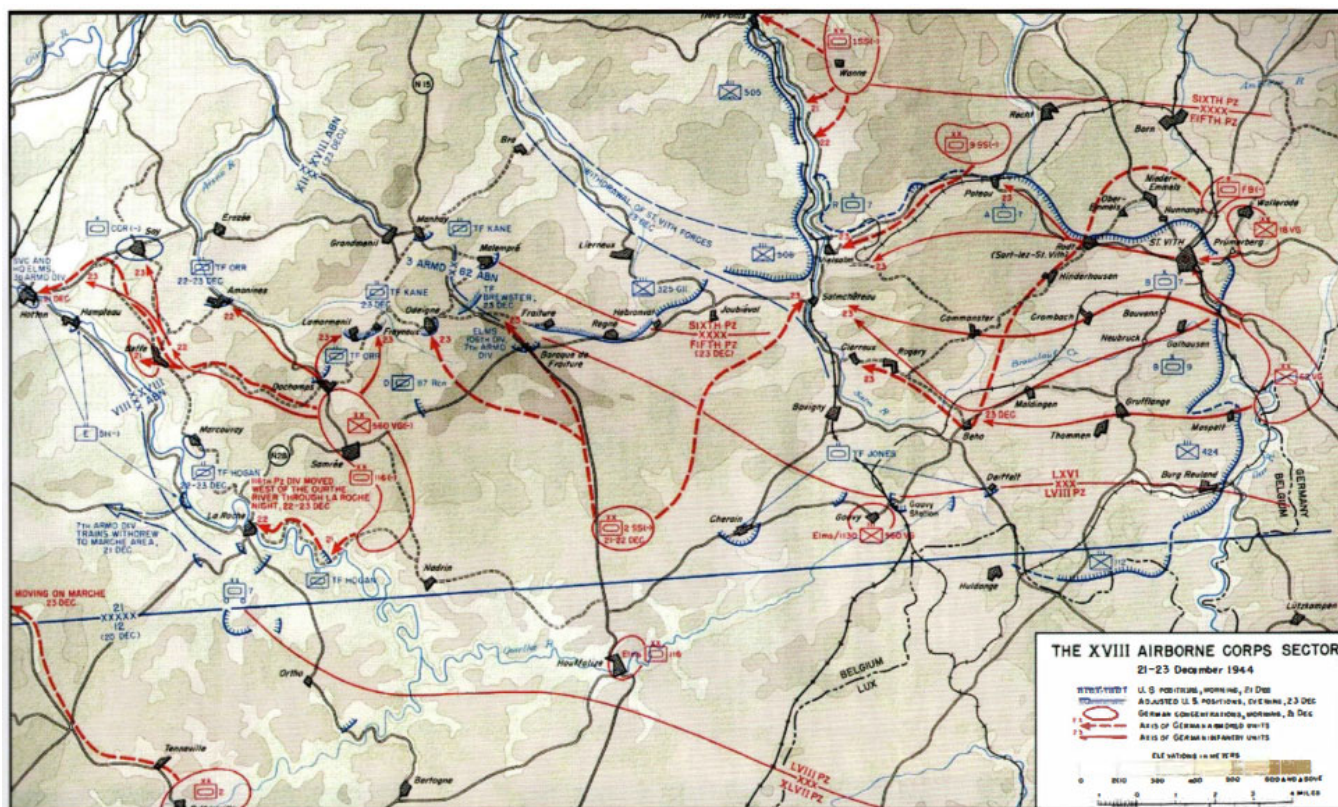


図3：サン・ヴィット [St. Vith] は撤収され、第LVIII装甲軍団が北の米軍第3機甲師団に対して攻撃する。(陸軍戦史総監部、以後 OCMH)

ドイツ軍の状況は、ヒトラーが期待した「西方におけるもうひとつのダンケルク」とは似ても似つかないものだった。ムーズ川を越えてアントワープに進撃する第6装甲軍の作戦は停滞していた。第12 SS装甲師団は開始線を越えることすら難儀し、カンブフグルッペ・パイパーは燃料切れで包囲された。ハッツ・フライヘル・フォン・マントイフェル装甲兵大将の第5装甲軍だけが前進していたが、ここでもトラブルが発生していた。装甲師団群は損害を出しながらもバストーニュ [Bastogne] を越えて前進し、ムーズ川まで6マイルのところまで迫っていた。彼らの行く手を阻んでいたのは、イギリス軍の薄皮一枚だけだったが、ロートン・コリンズ中将の勇敢な第VII軍団が敵の進撃を阻止しようと駆けつけていた。

重要な展開として、12月23日に空が晴れ、連合軍の強力な航空戦力が解き放たれた。ドイツ軍の地上進撃における兵員、機材、補給の昼間移動は、ことごとく連合軍の戦闘爆撃機に襲われて停止した。クリスマスの日、コリンズの米軍第2機甲師団はムーズ川渡河点からわずか数キロの地点ディナン [Dinant] で、伸びきったドイツ軍第2装甲師団に対して壊滅的な反撃を開始した。ドイツ軍の先鋒は切り裂かれた。その他、第116装甲師団と第2 SS装甲師団はマルシェ [Marche] とマネ [Manhay] の町の手前で膠着状態に陥り、パイパーはラ・グルエーズ [La Gleize] で包囲から逃れる許可を求めた。北側面では、アメリカ軍の戦線が維持され、南側からのパットンの攻撃も阻止されることはなかった。彼は司令官たちに「死ぬ気で走れ！」と命じた。

ヒトラーの司令部では、参謀総長のアルフレート・ヨードル将軍が、遠く離れたアントワープの目標が達成不可能であることを上司に訴えた。「総統閣下、我々は事実を正面から率直に直視しなければなりません。ムーズ川に到達することは不可能です！」「ラインの守り」は失敗したのだから、その戦力を東方に移すべきだと。ヒトラーはこれを受け入れず、攻撃を継続する決意を固めた。第9装甲師団が進撃を再開し、第15装甲擲弾兵師団はバストーニュを目指していた。フォン・マントイフェルは「この鍋を槍で突け」と命じられていた。

攻撃の三日目にゲルト・フォン・ルントシュテット元帥が認識していたバストーニュの戦況をアドルフ・ヒトラーが受け入れるまで、さらに1週間を要することになる。ヒトラー最後の絶望的な賭けは、雪のアルデンヌで失敗に終わった。それは終わりの始まりだった。

「12月22日：バルジの戦いの最高潮」

“22 December: High Water Mark of the Battle of the Bulge”

22-26 December, 1944

Turn Record Track ターン記録欄

22 Dec. AM	22 Dec. PM	23 Dec. AM	23 Dec. PM	24 Dec. AM	24 Dec. PM	25 Dec. AM	25 Dec. PM	26 Dec. AM	26 Dec. PM
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Current Weather 現在の天候

Clear	Overcast	Bad	Fog	Snow	Blizzard
-------	----------	-----	-----	------	----------

Current Ground Conditions 地表条件

Firm	Mud	Frozen	Snow
------	-----	--------	------

Replacement Point Track 補充ポイント記録欄

German Replacement Points ドイツ軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Allied Replacement Points 連合軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

開始時の条件

セットアップ/増援：12月22日 OOA チャート

航空任務：12月16日航空 OOA チャート、12月22日に開始

22AM 天候：悪天

22AM 地表条件：強固

22AM 補給：特別シナリオ・ルール参照

選択ルール/ヴァリエント：選択ルール (11.2) が推奨される。
選択ルール 11.4、11.5、11.9、11.10、11.11、11.12、11.13、11.14、11.15、11.16、11.17、11.18、11.20、11.22、11.23、ドイツ軍ヴァリエント 6、10、連合軍ヴァリエント 2、4、6、8、9、11、12 は、同意によって使用できる。他の選択ルール又はヴァリエントは、このシナリオについて適切ではない。

計画された補充：下表に従う

戦闘補充：両陣営について 24AM に開始する

開始ターン/フェイズ：22AM ドイツ軍天候フェイズ

ゲームの長さ：12月22日 AM~12月26日 PM (10 ゲーム・ターン)。

計画された補充 (3.1)

Date	German		U.S.	
	Infantry	Armor	Infantry	Armor
23AM	5	0	5	2
24AM	0	0	4	0
25AM	3	0	4	1
26AM	0	0	4	0

特別シナリオ・ルール：

1. ドイツ軍の補給：全ドイツ軍ユニットは、22AM に一般補給下。ただし、以下を除く。：

非補給下：第 2 SS 装甲師団と第 9 SS 装甲師団の全ユニット (それらの装甲捜索大隊を除く)。

孤立状態：1 SS PzI Pz, ES4 先導コマンド、1 SS PzSS sPz 501 と 1 SS Pz84 Flak (ヘクス 3512) は、連続二日間について非補給下で、12月22日の最初のときに孤立状態。

過去の補給イベント：第 1 SS 装甲師団は 1 ポイント燃料集積所 (4712) を捕獲しているが、他の燃料はドイツ軍プレイヤーによって捕獲されていない。ドイツ軍プレイヤーは 12月22日にドイツ軍燃料欠乏表を振らないが、12月23日に二度、12月24日に三度、12月25日に三度、12月26日に四度振らなければならない。

2. 連合軍の補給：全連合軍ユニットは、22AM に一般補給下。ただし、以下を除く。：

非補給下：バスターニュ包囲陣：第 101 空挺師団 (101/501、101/502、101/506、101/327G)、10 Arm/CCB、10 Arm/609、第 1 軍/705 TD は、一日間について非補給下。

3. 移動制限：ドイツ軍第 2 装甲師団の全ユニット上に疲労マーカー (5.1.5) を置く。

4. 戦闘条件：第 150 装甲旅団の 3 ユニットは、その特別な一度の攻撃に使用するために使用可能である (10.8)。

「12月22日：バルジの戦いの最高潮」

“22 December: High Water Mark of the Battle of the Bulge”

22-26 December, 1944

「12月22日：バルジの戦いの最高潮」は、ヒトラー最後の賭の重要な五日間にドイツ軍部隊が費やしたムーズ川到達努力を扱う短縮シナリオで、一方アメリカ軍とイギリス軍は北部のムーズ川に沿った莫大な兵站貯蔵を防衛するために確保し、南部連合国軍ではバストーニュを救援するために反撃を行った。経験したプレイヤーの適切なプレイ時間は、6〜12時間である。

勝利条件：

ドイツ軍決定的：一般補給下の 18 個以上のドイツ軍戦闘ユニットが I〜M からマップを退出していたら、ゲームは直ちに終了する。

ドイツ軍戦術的：一般補給下の 6 個以上のドイツ軍戦闘ユニットが I〜M からマップを退出していたら、又はドイツ軍戦闘ユニットがオイペン [Eupen] (4104)、ナミュール [Namur] (0710)、リエージュ [Liège] のいずれかの都市ヘクス (2602、2702、2703) を占めるときゲームは直ちに終了する。：。ドイツ軍プレイヤーは、決定的勝利を獲得するためにプレイを継続できるが、この勝利レベルが獲得できる最低限である。

ドイツ軍限定的：1 つ以上のドイツ軍自動車化戦闘ユニットがムーズ川の西でヴィロアン [Viroin] 川の北 (0125、0224、0324)、又はヘクス 0105〜2901 間のマップ北端にいるとゲームは直ちに終了する。これらのユニットは、ムーズ川を越えるときに一般補給下にある必要はない。ドイツ軍プレイヤーは、戦術的又は決定的勝利を獲得するためにプレイの継続を選択できるが、この勝利レベルが獲得できる最低限である。

又は：ゲーム終了時、ドイツ軍の戦闘ユニットがスタヴロ [Stavelot] (3812)、バストーニュ [Bastogne] (3227)、マルシェ [Marche] (2119)、並びに少なくとも 1 つのドイツ軍戦闘ユニットがヴィロアン [Viroin] 川の北 (0125、0224、0324) でムーズ川ヘクスサイドから 6 ヘクス以内にあると。

連合軍限定的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーが全てのドイツ軍勝利条件を回避する。

連合軍戦術的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーが全てのドイツ軍の勝利条件を回避し、バストーニュ [Bastogne] の西 (ヘクス縦列 32xx) のドイツ軍戦闘ユニットがない。

連合軍決定的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーが全てのドイツ軍の勝利条件を回避し、マルシェ [Marche] (2119)、スタヴロ [Stavelot] (3812)、バストーニュ [Bastogne]、サン・ヴィット [St. Vith] (4317)、ウッフアリーズ [Houffalize] (3422) を連合軍の戦闘ユニットが占める。

イギリス軍の緊急投入：イギリス軍ユニットが註釈 B4〜B7 下で投入されたら、勝利のレベルはドイツ軍有利に 1 レベル移される (例えば、ドイツ軍限定的勝利がドイツ軍戦術的勝利になる)。

相互の同意により、12月22日シナリオは、ラインの守り勝利条件を代用することで、12月26日 (26PM) から1月2日 (02PM) まで延長できる。



© 2023 Compass Games
Design: Dmitry S. Pecher
Artwork: Dya Kabanov

THE LAST GAMBLE
The Ardennes Offensive, December 1944

FACTORY CONDITIONS

「ムーズ川前面の戦い」 [“Battle Before the Meuse”]

1944年12月23～26日、アルデンヌ攻勢の転換点 [Turning Point of the Ardennes Offensive, 23-26 December, 1944]

ムーズ川前面の戦いシナリオは7ターンの長さで、12月22日シナリオの歴史的背景に基づいている。独自の小マップがあり、第5装甲軍のドイツ軍部隊がムーズ川を越えるための試み、並びに補給不足の敵先鋒を叩くためのアメリカ軍部隊の反撃時というまさにアルデンヌ攻勢のクライマックスを捉えている。第2装甲師団は、ディナン [Dinant] に向かって進撃したが、米第2機甲師団によってほぼ壊滅させられた。装甲教導師団はロシュフォル [Rochefort] の堡壘を占領したが、苦境に立たされた第2装甲師団を効果的に救援することはできなかった。右翼では、オットン [Hotton] とソイ・バルヴォー [Soy-Barvaux] を占領し、ナミュール近郊のムーズ川を横断しようとした第LVIII装甲軍団の賭は、第3機甲師団に撃退された。

最後に、リエージュに向かう幹線道路に沿って攻撃していた第2SS装甲師団は、バラック・ド・フレチュール十字路に次いで北方のマネ [Manhay] の村を占領したが、その先では、サン・ヴィト包囲陣からの米軍増援部隊の砲撃によって返り討ちにされた。サルム川とムーズ川の間で行われた一連の絶望的な攻撃と反撃は、ヒトラー最後の大攻勢に対する転換点となった。

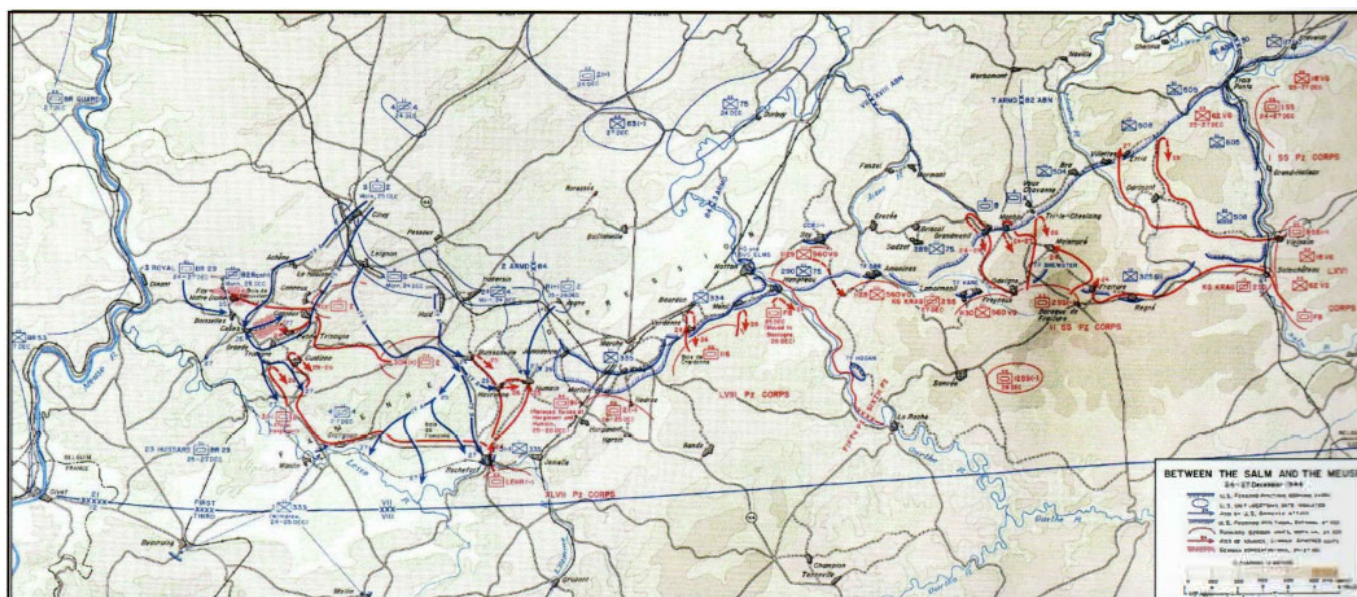


図4：1944年12月24～27日、ムーズ川前面の戦いにおける歴史的な戦闘作戦 (Hugh M. Cole, *The Ardennes : The Battle of the Bulge*, OCMH, 1965, Map VIII)



図5：ムーズ川近郊で撃破されて遺棄された第2装甲師団のドイツ軍戦車を見つめる米軍兵士。(NARA)



図6：1944年12月23日、アルデンヌ攻勢で第2装甲師団の装甲搜索大隊 (KG von Böhm) が西方のセル[Celles] (1119) へ突破する。

“Battle Before the Meuse” 「ムーズ川前面の戦い」

23-26 December, 1944

Turn Record Track ターン記録欄

23 Dec. PM	24 Dec. AM	24 Dec. PM	25 Dec. AM	25 Dec. PM	26 Dec. AM	26 Dec. PM
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Current Weather 現在の天候

Clear	Overcast	Bad	Fog	Snow	Blizzard
-------	----------	-----	-----	------	----------

Current Ground Conditions 現在の地表状況

Firm	Mud	Frozen	Snow
------	-----	--------	------

Replacement Point Track 補充ポイント記録欄

German Replacement Points ドイツ軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Allied Replacement Points 連合軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Settlement Control Track 居住地支配ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

マップ：「ムーズ川前面の戦い」(小マップ)

セットアップ/増援/航空任務：「ムーズ川前面の戦い」 OOA

天候：ゲーム全体について好天

地表状況：ゲーム全体について凍結

23AMの補給：特別シナリオ・ルールを参照

計画された補給：ドイツ軍は1歩兵補充ポイントで開始する。米軍は1装甲と1歩兵補充ポイントで開始し、各 AM ターンに1歩兵補充ポイントを受け取る。孤立状態でない限り、イギリス軍第29機甲旅団は24AMに各1装甲補充ポイントを受け取る。

戦闘補給：両陣営について25AMに開始する

開始ターン/フェイズ：23PMのドイツ軍移動フェイズ

ゲームの長さ：12月23日PM~12月26日PM(7ゲーム・ターン)

選択ルール/ヴァリエント：選択ルール 11.3 と 11.10 が推奨される。選択ルール 11.11、11.12、11.13、11.14、11.15、11.17、11.18、11.20、11.21、11.22 は、同意によって使用できる。ドイツ軍ヴァリエント6と連合軍ヴァリエント6、8、9、12は、同意によって使用できる。他の選択ルール又はヴァリエントは、このシナリオについて適切ではない。

特別シナリオ・ルール：

1. **補給。** マップ上の全ユニットが一般補給下。ドイツ軍プレイヤーは、マップ東端のヘクス 3315 (含む) の南のいずれかの道路ヘクス並びにマップ南端のヘクス 1724 と 3024 (含む) 間のいずれかの道路ヘクスへ補給をたどることができる。これらのヘクスのいくつかは、ゲーム開始時に米軍前線の背後になる。24AMに、第2装甲師団の全ユニット(KG von Bohmを除く)は、非補給下でマップに登場する。25AMと26AMにドイツ軍プレイヤーはドイツ軍燃料欠乏表上で二度サイを振る。

2. **航空作戦。** 各日にLiègeに対する1つのドイツ軍V-1攻撃が発生する(4.2)。連合軍の航空優勢(4.7)が有効。

3. **移動。** 23PMには、どちらのプレイヤーも強行軍(5.1.5)を実施できない。連合軍プレイヤーは、ヘクス縦列 33xx 上のいかなるヘクスも占めることができない。ヘクス縦列 33xx 上でマップに登場するユニットは、ドイツ軍の戦闘ユニット又はその支配地域によって妨害されない限り、その西を移動しなければならない。

4. **戦闘。** イギリス軍の31T/1 FFY/B火炎放射戦車戦隊のみが、米軍ユニットと共にスタック又は攻撃できる(5.8.2)。

“Battle Before the Meuse” 「ムーズ川前面の戦い」

23-26 December, 1944

「ムーズ川前面の戦い」は、ドイツ第5軍のムーズ川渡河の試みと補給が欠乏した敵先鋒を撃破するために反撃する、アルデンヌ攻勢の真のクライマックスを扱う短縮シナリオである。経験したプレイヤーの適切なプレイ時間は、3~6時間である。

勝利条件：

ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの勝者と勝利のレベルを判定する勝利ポイントを得点する。：

ムーズ川の接近：各ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍プレイヤーは孤立状態になくムーズ川ヘクスサイドから2ヘクス以内にある各ドイツ軍戦闘ユニットについて1勝利ポイントを得点する。

ムーズ川の渡河：各ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍プレイヤーはムーズ川を越えて一般補給下の各ドイツ軍戦闘ユニットについて5勝利ポイントを得点する。

居住地の支配：ゲームの終了時、ドイツ軍プレイヤーが「支配」する各「町」と以下の16の各小居住地について1勝利ポイントが得点される。：Beauraing (1023)、Mozet (1011)、Celles (1119)、Custinne (1219)、Havelange (1812)、Humain (1819)、Jemelle (1821)、Nandrin (2308)、Hotton (2417)、Barvaux (2614)、La Roche (2721)、Érezée (2816)、Manhay (3016)、Werbomont (3113)、Fraiture (3218)、Durbuy (2414)。「支配」は、補給状態にかかわらず、友軍戦闘ユニットで当該居住地を占めた最後のプレイヤーになることで確立される。居住地支配記録欄上でカウントする。

勝利レベル

ゲーム終了時に得点した全勝利ポイントを合計し、下記のリストと比較する。：

- 6ポイント未満：連合軍の決定的勝利
- 6~9ポイント：連合軍の戦術的勝利
- 10~11ポイント：連合軍の限定的勝利
- 12~13ポイント：ドイツ軍の限定的勝利
- 14~19ポイント：ドイツ軍の戦術的勝利
- 20ポイント以上：ドイツ軍の決定的勝利

即時勝利

ドイツ軍プレイヤーが Namur 又は Liège 都市ヘクス (0410、2603、2702、2703) のいずれかを占領したら、ゲームは直ちに終了してドイツ軍プレイヤーは決定的勝利を獲得する。

イギリス軍の緊急投入：イギリス軍ユニットが註釈 B4 と B5 下で投入されたら、勝利のレベルはドイツ軍有利に1レベル移される（例えば、ドイツ軍限定的勝利がドイツ軍戦術的勝利になる）。

歴史的註釈

シナリオ開始時、ドイツ軍プレイヤーは La Roche (2721) と Humain (1819) を支配するが、それ以外の勝利位置は支配していない。史実の戦闘中、ドイツ軍は Celles (1119) を2ターンに渡って占領し、Custinne (1219) は一時的に占領された後に失われた。12月26日にドイツ軍は Humain (1819) と Manhay (3016) の支配を失った。—Humain はイギリス軍のクロコダイル火炎放射戦車に、Manhay は必死の反撃に遭った。彼らは12月26日に La Roche (2721)、Jemelle (1821)、Rochefort (1722)、Fraiture (3218) を支配した。—連合軍の戦術的勝利である。



NARA



© 2023 Compass Games
Design: Danny S. Fisher
Artwork: Ilya Kurbatov

THE LAST GAMBLE
The Aachen Offensive, December 1944

「鉄は熱いうちに打て」『*Das Eisen Schmieden*』

1944年12月10～24日

“*Das Eisen Schmieden, Solange es heiß ist* (鉄は熱いうちに打て)。

1944年10月11日、アドルフ・ヒトラーがアルデンヌ攻勢の計画について軍参謀たちと初めて話し合ったとき、計画の最重要要件は「何よりも、10～14日間にわたって悪天候期間が継続すること」だった。その後、10月22日にB軍集団とOB Westの参謀長がこの計画に参加した。OKWは11月10日に計画を修正し、総統が日時を固定するには、天候条件が依然として最重要であるとした。ヒトラーは、8月にノルマンディーのモルタンにおける反撃を連合国空軍がどのように打ち砕いたかを痛感していた。

ヒトラーの歴史的なアルデンヌ攻勢(暗号名「ラインの守り」)は、当初1944年11月25日に開始される予定だった。兵力と物資の集結に問題があったため、12月10日、15日、16日と延期された。十分な兵力以外に、ヒトラーは予報官から5日間の飛行不可能な天候の保証を要求した。これが実現したのは12月13日だった。

しかし、天候のほかに攻勢開始を遅らせたもう一つの大きな理由は、(攻勢開始のために計画されていた)燃料集積がまだ充足されておらず、多数の突撃師団と重戦車部隊がまだ輸送途中だったためだ。12月10日の攻勢で欠落していた突撃師団には、第560国民擲弾兵師団と第116装甲師団が含まれていた。これらの部隊の代役を探さなければならないが、それは可能だった。ただし、開始時期を早めれば、燃料の問題も大きくなるのである。

それにもかかわらず、理想的な気象条件(まだ不確定要素がある)のために攻勢開始を1週間近く遅らせたことは、重大な不利をもたらした。それは連合軍に、ドイツ国境沿いでさらなる痛烈な攻撃を仕掛ける時間を与えてしまったことで、B軍集団の戦力は再建するよりも早く損なわれてしまった。しかも、攻撃が遅れれば、計画が何らかの形で漏洩してしまう危険性も常にあった。



図7: 1944年後半、国民擲弾兵師団の機動軽歩兵大隊は、しばしば自転車に乗った歩兵を意味した。皮肉にも、彼らが重戦車とすれ違っている。別の写真では、パンツァーファウスト対戦車ロケット砲を持つ。(BS-K)

12月10日の「アルデンヌ攻勢」: 変更されたドイツ軍の計画

このシナリオでは、ドイツの将軍たちがヒトラーを説得し、できるだけ早く作戦を開始することでいくつかの部隊が作戦に参加させられ、後に南へ移動させられた(第257擲弾兵師団と第21装甲師団)と仮定する。重戦車部隊や約束された重砲を待つことはなかった。予報は全般的に飛行に不利で、ドイツ軍に有利だった。攻撃優先順位に従い、このシナリオでは、ドイツ軍は12月6日のベルグステイン[Bergstein](ヘクス5201)の失陥を受け入れ、歴史的には第272国民擲弾兵師団を疲弊させたケステルニヒ[Keststein]への反撃を開始しない。第二の重要な変更点は、第15軍による後続攻撃の戦力が不足することである。その代わり、全てを3つの強襲軍に投入することになった。これにより、第9装甲師団と第15装甲擲弾兵師団が早期に投入されるようになり、第10SS装甲師団も同様に投入される可能性が出てきた。「まったく準備ができていない」とヨードルは叫んだ。それは、正しくもあり、間違っている。最終局面での改善は可能であり、デザイン・チームもそれを確認している。

もし、ヒトラーが1944年12月10日の攻勢開始を主張していたら何が起きていたのか?



図8:「ラインの守り」は、第653装甲猟兵大隊のような超重戦車部隊を待つことをヒトラーが主張したため部分的に遅れた。現実には(そしてゲームでは)、ヤークトティーガーは鈍足で大飯(燃料)食らいだった。(Frentz)

ドイツ軍ルフトヴァッフェの計画には、ヒトラーの攻勢を支援するため、天候状況が許せば直ちに連合軍飛行場を夜明けに奇襲攻撃(「ボーデンプラッテ作戦」)することが含まれていた。ただし、目標となった飛行場は、12月後半になるまで低い雲と霧に覆われていた。この計画の致命的な欠陥は、米第9空軍の航空基地ではなく北方のイギリス軍基地を主たる目標としていたことだった。しかもその飛行経路は、ドイツ軍のV-1「ブンブン爆弾」からアントワープを守るために設定された対空ベルトを横切っていた。さらに、飛行場攻撃計画は、「ラインの守り」が保証された五日間の飛行不適天候でのみ発動されるというヒトラーの要件に、キャッチ 22 と同様の矛盾を孕んでいた。一方で「ボーデンプラッテ」は、ドイツの飛行場上空の良好な飛行天候を要求した!

アルデンヌ作戦が12月10日に発動されたら、その他多くの影響が様相を変えることになる。:

- ・アルデンヌ攻勢の燃料集積は不十分だったので、攻勢は12月16日に開始するよりも燃料備蓄が悪化していた。
- ・地表条件がより軟弱で、自動車化部隊の路外移動に適さない。
- ・連合軍戦略爆撃機の飛行条件は劣悪だった。
- ・いくつかのドイツ軍歩兵師団は、12月9~15日のローエル川前面の防衛戦で重大な損害を受けていないので良好な状態となる。
- ・ヒトラーの欺瞞計画により、多くのルフトヴァッフェ部隊は攻撃の2日前まで待機していた。実際の戦役では、ドイツ中部の天候が悪すぎて航空部隊の前進が間に合わなかった。
- ・米第1軍は、12月中旬のローエル川ダム攻略に備え、再配置を行っていた。ベテランの第2歩兵師団は、シュネー・アイフェルで新米の第106歩兵師団の救援を待っていた。ルクセンブルクでは、ボロボロの第4歩兵師団は第3連隊がヒュルトゲン地域から到着していなかったため手薄になっていた。2個の新たな米軍師団(第75歩兵師団と第11機甲師団)は、ノルマンディーに上陸したばかりで使用不能だった。最後に、12月16日と異なり、アイゼンハワーとブラッドレーは12月10日にSHAEPFの会議に出席しておらず一連合軍の意思決定を遅らせた可能性がある。

遅くとも1944年12月2日には、攻撃日は12月10日が相応しいとヒトラーは主張していた。ただし、その後の数日間について、攻勢のための部隊移送—特にヒトラー子飼いの国民砲兵軍団、ロケット砲旅団、重戦車大隊が実現できないことが明らかになっていた。最終的に、開始日は12月16日まで遅延された。

“Das Eisen Schmieden” 「鉄は熱いうちに打て」

10-24 December, 1944

Turn Record Track ターン記録欄

10 Dec. AM	10 Dec. PM	11 Dec. AM	11 Dec. PM	12 Dec. AM	12 Dec. PM	13 Dec. AM	13 Dec. PM	14 Dec. AM	14 Dec. PM
15 Dec. AM	15 Dec. PM	16 Dec. AM	16 Dec. PM	17 Dec. AM	17 Dec. PM	18 Dec. AM	18 Dec. PM	19 Dec. AM	19 Dec. PM
20 Dec. AM	20 Dec. PM	21 Dec. AM	21 Dec. PM	22 Dec. AM	22 Dec. PM	23 Dec. AM	23 Dec. PM	24 Dec. AM	24 Dec. PM

Current Weather 現在の天候

<input type="radio"/> Clear	<input type="radio"/> Overcast	<input type="radio"/> Bad	<input type="radio"/> Fog	<input type="radio"/> Snow	<input checked="" type="radio"/> Blizzard
-----------------------------	--------------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------	-------------------------------------------

Current Ground Conditions 現在の地表状況

<input type="radio"/> Firm	<input type="radio"/> Mud	<input type="radio"/> Frozen	<input type="radio"/> Snow
----------------------------	---------------------------	------------------------------	----------------------------

Replacement Point Track 補充ポイント記録欄

German Replacement Points ドイツ軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Allied Replacement Points 連合軍補充ポイント

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

開始時の条件

セットアップ/増援: 「鉄は熱いうちに打て」 OOA チャート

航空任務: 「鉄は熱いうちに打て」 航空 OOA チャート

10AM 天候: 悪天

10AM 地表条件: 泥濘

10AM 補給: 特別シナリオ・ルール参照

選択ルール/ヴァリエント: 選択ルール 11.2 (地上ユニットへの天候の影響) が強く推奨される。選択ルール 11.17 (「シュテッサー作戦」) は推奨されない。他の全ての選択ルールは、相互同意によって使用できる。他のゲーム・ヴァリエントは、このシナリオについて推奨されない。

計画された補充: 右表に従う

戦闘補充: 両陣営について 12AM に開始する

開始ターン/フェイズ: 10AM ドイツ軍天候フェイズ

ゲームの長さ: 12月10日 AM~12月24日 PM (30 ゲーム・ターン)。どちらのプレイヤーも、16PM 又は 21PM ゲーム・ターン後に投了できる。

特別シナリオ・ルール: ドイツ軍の燃料欠乏 (2.6) は 12月10日に開始される。

計画された補充 (3.1)

Date	German		U.S.	
	Infantry	Armor	Infantry	Armor
11AM	11	2	0	0
12AM	0	1	2	1
13AM	1	0	0	0
14AM	1	0	0	0
15AM	4	0	1	0
16AM	1	0	1	1
17AM	4	0	3	1
18AM	0	1	4	3
19AM	3	0	4	1
20AM	0	0	4	0
21AM	1	0	4	9
22AM	1	0	4	4
23AM	1	0	7	2
24AM	0	0	4	1

“Das Eisen Schmieden” 「鉄は熱いうちに打て」

10-24 December, 1944

特別シナリオ・ルール

ドイツ軍の燃料欠乏のサイ振り (2.6.2) は、以下の表を使用して 12 月 10 日に開始する。

December	10-11	12	13-14	15-16	17-20	21-22	23-24
#Die Roll	1	3	4	3	4	3	4

ルールの主体は「ラインの守り」のために書かれている。「鉄は熱いうちに打て」は一週間早く発生する。日付を変換するために以下の表を使用する。

ラインの守り	鉄は熱いうちに打て
16AM	10AM
16PM	10PM
17AM	11AM
17PM	11PM
18AM	12AM
18PM	12PM
19AM	13AM
19PM	13PM
20AM	14AM
20PM	14PM
21AM	15AM
21PM	15PM
22AM	16AM
22PM	16PM
23AM	17AM
23PM	17PM
24AM	18AM
24PM	18PM
25AM	19AM
25PM	19PM
26AM	20AM
26PM	20PM
27AM	21AM
27PM	21PM
28AM	22AM
28PM	22PM
29AM	23AM
29PM	23PM
30AM	24AM
30PM	24PM

変更で見つけることができる適用可能なルール項目は以下のとおり：

- 2.5 ドイツ軍の燃料捕獲
- 7.7.7 特別ドイツ軍砲兵ルール
- 10.1 初期のドイツ軍補給
- 10.2 補充の制限
- 10.3 連合軍の移動制限
- 10.4 連合軍予備の制限
- 10.5 ドイツ軍の移動制限
- 10.6 ドイツ軍の交通渋滞
- 10.7 カンプフグループ・パイパー
- 10.9 モンシャウの砲撃制限
- 10.10 ドイツ軍の奇襲攻撃
- 10.11 連合軍の戦闘制限
- 10.12 連合軍の工兵制限
- 10.13 連合軍司令部の制限
- 11.1 不確実な天候
- 11.3 連合軍の燃料集積所
- 11.6 装甲予備の早期投入
- 11.7 「シュペトレーゼ作戦」
- 11.8 モントゴメリーの対応
- 11.14 司令部
- 11.15 コマンド
- 11.19 ドイツ軍の夜間作戦
- 11.20 連合軍の同時弾着射撃
- 11.21 初期ドイツ軍砲兵の正確性
- ドイツ軍燃料捕獲表
- ドイツ軍燃料欠乏表
- 戦闘修正チャート
- コマンド捕獲表
- コマンド欺瞞戦闘表
- 事前計画航空ワークシート (両陣営)
- 司令部司令部ワークシート (両陣営)
- 補充ワークシート (両陣営)



© 2023 Compass Games
Design: Dmitry S. Peltzer
Artwork: Ilya Kudashov

THE LAST GAMBLE
The Ardennes Offensive, December 1944

“Das Eisen Schmieden” 「鉄は熱いうちに打て」

10-24 December, 1944

「鉄は熱いうちに打て」は、1944年12月10日に発動されるドイツ軍のアルデンヌ攻勢を扱う「What if」シナリオである。目的は同じだが、対峙する部隊の構成、位置、準備状況はやや異なる。経験したプレイヤーの適切なプレイ時間は、12〜24時間である。

勝利条件：

ドイツ軍決定的：一般補給下の18個以上のドイツ軍戦闘ユニットがI〜Mからマップを退出していたら、ゲームは直ちに終了する。

ドイツ軍戦術的：一般補給下の6個以上のドイツ軍戦闘ユニットがI〜Mからマップを退出していたら、又はドイツ軍戦闘ユニットがバストーニュ [Bastogne] (3227) とオイペン [Eupen] (4104)、ナミュール [Namur] (0710)、リエージュ [Liege] のいずれかの都市ヘクス (2602、2702、2703) を占めるときゲームは直ちに終了する。ドイツ軍プレイヤーは、決定的勝利を獲得するためにプレイを継続できるが、この勝利レベルが獲得できる最低限である。

ドイツ軍限定的：

A) ドイツ軍プレイヤーがバストーニュ [Bastogne] (3227) を占め、補給状態にかかわらず、1つ以上のドイツ軍自動車化戦闘ユニットがムーズ川の西でヴィルー・モラン [Vireux-Molhain] (0324) の北にいればゲームは直ちに終了する。

又は

B) ゲーム終了時、ドイツ軍の戦闘ユニットがスタヴロ [Stavelot] (3812)、バストーニュ [Bastogne] (3227)、マルシェ [Marche] (2119)、サン・ユベール [St. Hubert] (2226) エングリンステル [Junglinster] (ラジオ・ルクセンブルク [4637] 並びに3つ以上の連隊規模の歩兵又は大隊規模の装甲ユニットがマップ南端の登場エリアA〜Cの間から退出している。

A又はB：ドイツ軍プレイヤーは、決定的勝利を獲得するためにプレイを継続できるが、この勝利レベルが獲得できる最低限である。

C) 21PM ゲーム・ターン終了時、ドイツ軍プレイヤーはマップ上の30以上の「町」を支配することでゲームを終了でき、又はゲームの終了まで継続する。支配は、戦闘ユニットで町を占めた最後の陣営によって獲得される。カウントは、居住地支配記録欄上で管理できる。

連合軍限定的：21PM ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍プレイヤーがマップ上の29以下の「町」を支配又はゲーム終了まで継続すると、連合軍プレイヤーはゲームを終了できる。

連合軍戦術的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーが全てのドイツ軍の勝利条件を回避し、バストーニュ [Bastogne] の西 (ヘクス縦列 32xx) のドイツ軍戦闘ユニットがない。

連合軍決定的：ゲームの終了時、連合軍プレイヤーが全てのドイツ軍の勝利条件を回避し、サン・ヴィット [St. Vith] (4317)、バストーニュ [Bastogne]、マルメディ [Malmedy] (4111)、ウッフアリーズ [Houffalize] (3422) の町内にドイツ軍の戦闘ユニットがない。

イギリス軍の緊急投入：イギリス軍ユニットが註釈 B4〜B7 下で投入されたら、勝利のレベルはドイツ軍有利に1レベル移される (例えば、ドイツ軍限定的勝利がドイツ軍戦術的勝利になる)。



NARA



© 2023 Compass Games
Design: Danny S. Fisher
Artwork: Dya Kudrinskaya

THE LAST GAMBLE
The Ardennes Offensive, December 1944

FACTORY TIONS

ゲーム・ヴァリエント [GAME VARIANTS]

Danny S. Parker and Richard A. Hoffman

The Last Gamble, Designer Signature Edition の歴史的ヴァリエントは、ドイツ軍と連合軍プレイヤーに実際の出来事と異なる 12 の異なる選択肢を提供するが、各陣営の政治的、軍事計画的な決断によって起こり得た現実の可能性である。これは、プレイヤー諸氏に「バルジの戦い」の「変更歴史」、並びにそれによってどのような差異が生じ得るかの探求を認める。



図9：1945年1月、第750戦車大隊のM4シャーマンが米第75歩兵師団の兵士たちを先導する。(NARA)

ゲーム・ヴァリエントは、3つの方法で使用できる。第一に、プレイヤー諸氏は、様々な出来事や影響から歴史がどのように変化し得るかを検証することで、個人的興味から一定のヴァリエントに相互同意できる。第二に、ヴァリエントはプレイ・バランスのために使用できる。連合軍プレイヤーがドイツ軍プレイヤーよりも経験豊富であると、ドイツ軍ヴァリエント#4「ヒトラーが自軍予備を投入する」が連合軍のハンディキャップになる。ドイツ軍プレイヤーがより経験豊富であると、ヴァリエント#7「第4機甲師団の早期投入」が釣り合いをとる。これらは単に例で、他の相互同意選択が可能である。第三に、ヴァリエントは更なる不確実性要素を導入するために使用できる。以下で、興味深い無作為方法が言及される。：

ゲーム開始前、連合軍プレイヤーは通常のプレイング・カード一組をシャッフルして互いに2枚を引き、1枚を上にして1枚を下にする。両プレイヤーは、密かに下のカードを調べる。下のカードが黒（クラブ又はスペード）であると、所有しているプレイヤーはヴァリエントなしでゲームの歴史的ヴァージョンをプレイする。ただし、下のカードが赤（ダイヤ又はハート）であると、カード上の数字は所有しているプレイヤーがプレイするゲーム・ヴァリエントを示す。エースは「1」、ジャックは「11」、クイーンは「12」、キングはワイルドで所有しているプレイヤーはヴァリエントのいずれか1つ又は歴史的ゲームのプレイを選択できる。高いポイントの上のカードを持つプレイヤーは、自身の下のカードを保持する一度のオプションを持つか、又はデッキの最下部に戻して最上部から次のカードを選択する。低い下のカードを持つプレイヤーは、自身の下のカードを保持しなければならない。上のカードが同数であると、両プレイヤー（ドイツ軍プレイヤーが最初）はその下のカードをデッキの最上部カードに変更する。次いで2枚の上のカードがデッキに戻され、両プレイヤーはそれぞれプレイしなければならないヴァリエント（又は歴史的ヴァージョン）を示している、その最終の下のカードを保持する。結果は、ゲーム機能に影響するヴァリエントが発生することで状況が示されるまで密かに保持される。ゲームの終了時、両プレイヤーはヴァリエントが実行されたかどうかを示すため、その下のカードを明らかにしなければならない。



図 10: B 軍集団を率いるヴァルター・モーデル元帥と無名兵士。(BA-K)

ドイツ軍ヴァリエント [German Variants]

1. ドイツ軍のフリー・セットアップ [Free German Set-up]

アルデンヌにおける初期強襲のセットアップは、ドイツ軍計画者によるいくつかの悪い想定に基礎を置いている。一最も顕著なのは、米軍第 2 歩兵師団がシュネー・アイフェル内にあつてモンシャウ [Monschau] とロスハイム [Losheim] 間の攻撃に備えていないことである。

解説:

1. ドイツ軍プレイヤーは、12 月 16 日から開始するシナリオで、マップ上で軍戦区内を占める自軍「開始時」ユニットを置く（第 6 装甲軍、第 5 装甲軍、第 7 軍）。ドイツ軍の歩兵、降下猟兵、工兵ユニットは、それぞれの軍境界線内のどこか（ただし、西方の壁ヘクス（「シャルンホルスト・ライン」[西方の壁ヘクス 4401～5339]）の最西ラインから少なくとも 1 ヘクス東にセットアップできる（例外：第 26 国民擲弾兵師団の 2 ユニット並びに第 2 装甲師団の 1 個装甲擲弾兵連隊は、第 5 装甲軍戦区内の西方の壁上にセットアップでき、第 212 国民擲弾兵師団の 2 ユニットは第 7 軍戦区内の西方の壁ライン上にセットアップできる）。他の全てのドイツ軍ユニットは、それぞれの軍境界線内のどこか（ただし、シャルンホルスト・ラインから少なくとも 2 ヘクス東にセットアップできる
2. 標準ゲームと異なり、ドイツ軍プレイヤーは有資格ユニットを予備に置き、ドイツ軍の奇襲優位性ルール 10.6 「ドイツ軍の交通渋滞」が有効で、16AM 移動フェイズを受け取ることができる。連合軍プレイヤーは、16AM の敵対応フェイズに移動できない。
3. ドイツ軍プレイヤーの柔軟優位性を反映するため、勝利条件が変更される。「最後の電撃戦」シナリオで勝利するためには、ドイツ軍プレイヤーはシナリオ終了時に全 3 つの町（スパ [Spa]、サン・ヴィット [St. Vith]、バストーニュ [Bastogne]）を占め、ヘクス縦列 25xx の西に一般補給下の 3 自動車化戦闘ユニットを持たなければならない。「ラインの守り」と「鉄は熱いうちに打て」シナリオでは、勝利レベルは連合軍プレイヤー有利に 1 シフトされる（例：ドイツ軍の限定的勝利は、連合軍の限定的勝利になる）。

2. 「マルティン計画」 [Plan Martin]

アルデンヌの戦略計画で、ドイツ軍の西部方面軍司令官ゲルト・フォン・ルントシュテット元帥は作戦計画が持つ利点と、使用可能な部隊の目標アントワープがたどりつけない距離であると認識していた。「このような攻勢に成功するための、あらゆる条件が絶対的に欠けている」と記した。したがって、ルントシュテットとその幕僚は、通過する地形の負担が少ない一方で連合軍部隊を最大限に撃破する計画を立てた。彼の「マルティン作戦」は、アーヒェン地域の厄介な米第 1 軍を目標にした短期間の包囲攻撃を提唱するものだった。第 5 装甲軍と第 6 装甲軍は北部に集中し、第 7 軍は側面防御に配された。ルールモント [Roermond] 周辺の装甲部隊に支援されたドイツ第 15 軍によって、同時に攻撃が行われることになる。これが成功すれば、二つの攻撃の刃がリエージュ [Liège] 近郊で一緒になる。もちろん、ヒトラーは「絶望的な状況では必死の解決が求められる」という前提に基づき、将軍たちによって提出された全ての変更計画を却下した。

解説：

1. ヴァリアント#1 のドイツ軍フリー・セットアップの指示を使用し、初期の軍割当てに以下の変更を行う。：
2. 第 116 装甲、第 2 装甲、装甲教導、第 26 VG、第 560 VG 師団と共に第 401 VAK、第 766 VAK、第 7 VW、第 15 VW 砲兵組織を、第 6 装甲軍戦区内に第 6 装甲軍のユニットと共にセットアップする。
3. 第 5 FJ と第 352 VG 師団並びに第 406 VAK と第 18 VW 砲兵組織を、第 5 装甲軍戦区内にセットアップする。
4. 以下のドイツ軍ユニットは到着しない。：第 10 SS 装甲、第 9 装甲、第 15 装甲擲弾兵、第 246 VG 師団、第 410 VAK 砲兵組織
5. ドイツ第 15 軍の攻勢「シュペトレーゼ作戦」(遅摘み作戦) は、ドイツ軍プレイヤーがいかなる領域要件も満たすことなく、ゲームの最初のターンに発動したものと仮定する。したがって、いくつかの連合軍師団とその他のユニットは、増援として到着する資格を持たず、連合軍の航空任務は減少することになる。
6. ゲームは、25 PM ゲーム・ターンの後に終了する。
7. 勝利条件：ゲームの終了時、ドイツ軍プレイヤーは全 3 つのリエージュ [Liège] 都市ヘクス (2602、2702、2703)、或いはスパ [Spa] (3509) とサン・ヴィット [St. Vith] (4317) と以下の都市又は町の 1 つ：セララン [Seraing] (2504)、ユイ [Huy] (1807、1808)、アンデンヌ [Andenne] (1409) を支配することで勝利する。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の勝利条件を回避することで勝利する。

3. 「ヘルプトシュネーベル」 [Herbstnebel]

ルントシュテットと同じく、B 軍集団司令官モデル元帥はヒトラーの「ラインの守り」を大それた野望と考えた。モデルの計画、暗号名「ヘルプトシュネーベル」(秋の霧) はフォン・ルントシュテットの二つの刃攻撃のアイデアを拒絶し、ムーズ川に向かう単一の切っ先に可能な限り戦力を集中させ、北方に転じてアーヒェン地域内の敵を包囲するものだった。「マルティン計画」と同様に、北方に集中した第 5 装甲軍と第 6 装甲軍が攻撃を先導することになる。ただし、モデルはドイツ第 7 軍が側面防御を提供するために第 6 装甲軍の後に続くことを認めた。総統は、この計画も却下した。「これは現在の状況を決定的に変えるものではない」ヒトラーはそう結論づけた。これに対して、モデルは予言的に警告した。「予備の不足によって攻撃がムーズ川で停止したら、戦線は巨大な突出部になるだけです。」

解説：

1. ヴァリアント#1 のドイツ軍フリー・セットアップの指示を使用し、初期の軍割当てに以下の変更を行う。：
2. 第 116 装甲、第 2 装甲、装甲教導、第 26 VG、第 560 VG 師団と共に第 401 VAK、第 766 VAK、第 7 VW、第 15 VW 砲兵組織を、第 6 装甲軍戦区内に第 6 装甲軍のユニットと共にセットアップする。
3. 第 167 VG 師団を第 5 装甲軍戦区内に、第 276 VG と第 212 VG 師団を第 7 軍戦区内にセットアップする。
4. 19AM ゲーム・ターンに、第 5 FJ、第 352 VG、第 79 VG、第 9 VG 師団と第 8 VW、第 18 VW、第 406 VAK、第 408 VAK 砲兵組織が、増援として第 6 装甲軍戦区内のどこかに到着する。
5. 第 15 軍の攻勢 (シュペトレーゼ作戦) は、発動できない。
6. ゲームは 25 PM ゲーム・ターンの後に終了し、ドイツ軍ヴァリアント#2 と同じ勝利条件を持つ。

4. ヒトラーが自軍予備を投入する [Hitler Commits His Reserves]

実際の戦いでは、ヒトラーと OKW 幕僚団はドイツ軍増援の登場を遅らせ、アルデンヌ丘陵を越えるかムーズ川に到達するまで留め置くことが望ましいと考えた。突破のために、元気な組織を手元に持つという計画だった。ヒトラーと OKW は停滞した第 6 装甲軍が突破するのを待ち、攻勢の唯一の望みが南部における第 5 装甲軍の成功を補強できるかにかかっていることを認識していなかった。その結果、河川に近づくにつれて攻撃に厚みがなくなり、連合軍が反撃を組織し易くなった。

解説：ドイツ軍増援の到着についての事前条件を全て無視する。例：条件にかかわらず第 2 SS 装甲師団は 18AM に到着し、ドイツ軍プレイヤーがムーズ川を越えるか否かにかかわらず、第 10 SS 装甲師団と第 11 装甲師団は 20AM に到着する。

5. パイパーの強行突破計画採用 [Peiper's Breakout Adopted]

1944 年 12 月、ドイツ軍の軍事ドクトリンは、装甲又は歩兵のどちらが攻撃を先導するのか未解決だった。*B 軍集団*のモーデル元帥は戦車が通過できるよう歩兵が穴を穿つべきと考え、第 6 装甲軍司令官ゼップ・ディートリヒ SS 上級大將は自身の戦車を突破に使用することを望んだ。モーデルは装甲部隊が早期投入で損害を受けると考え、ディートリヒの意見を覆した。不幸にも、この判断は国民擲弾兵師団の攻勢能力を過大評価し、ダス・ヘーア（正規軍）の仲間たちから無能と評価されたディートリヒはおそらく正しかったのだろう。戦後、第 1 SS 装甲師団のヨッヘン・パイパー SS 中尉は、これを許されない過ちと評した。「戦車は歩兵と同時に攻撃すべきだった」彼は述べた。「非支援状態の歩兵攻撃は、時間の浪費だった。」そうすれば、パイパーは開始時に攻撃を継続し、前線を突破して 24 時間以内にムーズ川へ到達できた。「同日中にムーズ川へ進撃するのは簡単な事だったはずだ」と主張した。解説：両プレイヤーは通常にセットアップするが、ドイツ軍プレイヤーは初期の攻撃前に第 1 SS 装甲師団と第 12 SS 装甲師団の全ユニットを移動させることができ、しかもドイツ軍の交通渋滞 (10.6) に従わない。

6. 「ボーデンプラッテ作戦」が中止される ["Operation Bodenplatte" is Cancelled]

「ボーデンプラッテ作戦」はドイツ軍の暗号名で、年明けに連合軍飛行場を空襲して 300 機以上の連合軍機を破壊した。第 5 戦闘機師団 (5. Jagd-Division) の戦闘機集団 (1,100 機) は、作戦のために温存されていた。アルデンヌ攻勢中、これらの航空機とその燃料は、ドイツ空軍の存在を強化して連合軍の航空優勢に対抗するために使用できた。解説：ドイツ軍プレイヤーは、晴天又は曇天の天候中に使用可能な最大数のドイツ軍航空ユニットまで、二倍の戦術航空任務を受け取る。ドイツ軍プレイヤーは、各ターンに飛行するために追加ユニットを選択できる。ドイツ軍プレイヤーは、霧と悪天の天候ターンに 1 航空任務を受け取る。連合軍の航空優勢ルール (4.7) も、晴天天候の三日目になるまで実行されない (歴史的な天候を使用していると 25AM)。

7. ザールモーゼル三角地帯の妨害攻撃 [Spoiling attack in Saar-Moselle Triangle]

ドイツ第 7 軍地域の真南は、トリーア [Trier] からグレーヴェンマハ [Grevenmacher] 並びにザールブルク [Saarburg] からレミッチ [Remich] までのザールモーゼル川三角地帯内の無人地域だった。ドイツ軍は、この地域内に第 LIII 軍団の少数の *Festung* (要塞) と機関銃部隊のみを持っていた。ここにはモーゼル川の渡河点はなく、アメリカ軍も同様に米第 3 騎兵グループからの偵察部隊でモーゼル川西岸の防護のみを選択した。限定的な米軍の防衛を考えると、ドイツ軍の計画者たちはアルデンヌの南で相当な混乱を生み出す機会を見落とした。第 11 装甲師団と第 257 国民擲弾兵師団が使用可能で、ヘルマン・バルク装甲兵大將の第 1 軍からの重橋梁輸送縦隊 (*Brücko*) に沿って、12 月 16 日に妨害攻撃をこの地域で発動するために移動できた。これはアメリカ軍の意表を突き、米第 10 機甲師団が足止めを食らう可能性が高く、エヒテルナッハ [Echternach] とヴィアンデン [Vianden] 間のアメリカ軍戦線を不安定にし、バストーニュの防衛をほぼ不可能にしよう。解説：ドイツ軍第 11 装甲師団と第 257 国民擲弾兵師団のユニット又は米第 10 機甲師団のユニットは、ゲームに登場できない。

8. 「ノルトヴィント作戦」が中止される ["Operational Nordwind" is Cancelled]

「ノルトヴィント作戦」は西方におけるもう一つのドイツ軍反撃攻勢の暗号名で、アルザスにおけるデバースの第 6 軍集団米軍部隊の切断を目的とした。1945 年 1 月 1 日、サヴェルヌ地域内の米第 7 軍と仏第 1 軍を包囲するため、6 個歩兵と 3 個自動車化師団で発動された。軍事的にはほとんど得たものではなく、15 マイル縦深突破しただけだった。攻勢が中止されていたら、これらの予備をアルデンヌへ移すことができた。解説：「ノルトヴィント」の中止から、追加のドイツ軍 3 個師団と強力な支援部隊が使用可能となる。17AM に、第 257 VG 師団は「Y」に到着する。20AM に、第 17 SS 装甲擲弾兵師団、第 654 装甲猟兵大隊、第 19 国民ヴェルファー旅団、H. Gru.B/352 Flamm (火炎放射戦車中隊) が「Y-Z」に到着する。25AM に、第 6 SS 山岳師団が「S」に到着する。

9. 第 7 軍の増強 [Seventh Army Reinforced]

第 7 軍司令官エーリヒ・ブランデンベルガー装甲兵大將と第 5 装甲軍司令官フォン・マントイフェル装甲兵大將は、攻撃前に装甲部隊を第 7 軍に割当ててを望んでいた。初期の攻撃計画では、ブランデンベルガーは 5 個歩兵師団と 1 個装甲師団に、第 25 装甲擲弾兵師団を部隊リストに入れることを約束されていた。悲しいかな、12 月 16 日に彼が見たのは、たったの 4 個歩兵師団で装甲部隊はなかった (第 25 装甲擲弾兵師団の厳しい削除は、南部の *G 軍集団* に留め置かれた)。

ただし、第 21 装甲師団は、「ノルトヴィント作戦」に投入される前に整備中だった。事実、これはディリンゲン [Dillingen] 橋頭堡に対して投入されて再度損耗していた。このヴァリエントは、12 月 4 日に第 21 装甲師団が整備のため戦線から外され、「ノルトヴィント作戦」の考えを捨てて、第 257 国民擲弾兵師団と共に第 7 軍に割当てられたと仮定する。加えて、戦力強化と共に、ブランデンベルガーはその翼で積極的に攻撃し、中央部では更に混乱をもたらして遅延させ、米軍部隊を切断して完全に打ち負かすシュネー・アイフェル包囲計画の考えを踏襲することを決定できた。解説：第 257 国民擲弾兵師団の全ユニットを、ゲックラー [Geckler] (4728) から 1 ヘクス以内に完全戦力でセットアップする。第 21 装甲師団の 1 つを除く全ユニットを、シンスペルト [Sinspelt] (4827) から 1 ヘクス以内に減少戦力でセットアップする。完全戦力の第 21 装甲師団装甲搜索大隊を同じ位置にセットアップする。第 11 装甲師団は使用不能。第 5 降下猟兵師団、第 212 国民擲弾兵師団、第 LXXX と第 LXXXV 軍団の構成部隊は 12 月 16 日に攻撃しなければならない。12 月 16 日の第 276 と第 352 国民擲弾兵師団による攻撃は選択である。

10. 良好なドイツ軍兵站準備 [Better German Logistical Preparations]

ドイツ軍は、乏しい兵站でアルデンヌ攻勢を開始した。初期に、自動車化部隊はアルデンヌの地形を 50 マイル前進するためにのみ十分な燃料を持っており、一方で後方の梯団集積所は 5 倍行軍できる十分な燃料が使用可能だった。ただし、悲しいかな、この燃料を攻撃軍に移動させるための十分な輸送手段がなかった。キャンプグルッペ・フォン・デア・ハイデの落下傘降下さえ、隊員を飛行場へ移動させるガソリンがないために遅延していた！ このヴァリエントは、ヒトラーの計画者たちがトラック生産の増加によって攻撃部隊に十分に輸送する必要性を認識し、アルデンヌに参加していない自動車化組織からの輸送手段を B 軍集団に送り、攻勢前にライン川西の位置を偽装するために前進燃料集積所を移動させていたと仮定する。解説：ドイツ軍プレイヤーは、ゲームで最初の晴天天候後の日（歴史的な天候を使用していると 12 月 24 日）になるまで、ドイツ軍燃料欠乏表上でサイを振る必要がなく、ドイツ軍プレイヤーは表上で複数回のサイを振る必要はない。加えて、フォン・デア・ハイデの落下傘降下は、ドイツ軍の攻撃開始前の 16AM に -1 サイの目修正で発生する。

11. 第 6 装甲軍が攻撃前に強化される [Sixth Panzer Armee Reinforced Before Attack]

第 6 装甲軍のいくつかの組織は、攻撃に遅れて到着した。第 246 国民擲弾兵師団、H. Gr. B/506th s.Pz (ティーガー) 大隊、第 3 降下猟兵師団の一部は、他のエリア内の連合軍の圧力と接近行軍中の交通縦隊によって拘束された。ヒトラーが適時に解放することを主張し、第 7 降下猟兵師団さえ前線を強化するためにノルウェイから投入していたら、その他をアルデンヌへ割くことができた。解説：通常にセットアップした後、以下のユニットを 16AM 攻撃の前にマップ上へ移す。：第 246 VG 師団は「R~S」に到着し、506.Pz (ティーガー) 大隊は「S~U」に到着し、5FJ/8 連隊は「U」に到着する。第 6 SS Gebirgs (山岳) 師団は、20AM に「U」へ到着する。

12. ドイツ軍の総攻撃 [All Out German Offensive]

これは、ヒトラーが将軍たちの提言を受け入れ、「ラインの守り」の戦力を可能な限り増加させるために全てを行ったと仮定する。解説：以下の全てのドイツ軍ヴァリエントを実施する。：4、5、6、8、10、11。



図 11：第 7 軍戦区内のドイツ軍輸送手段は、馬、トラック、半装軌式マウルティアの混合で、ウィルツ [Wiltz] [3829] 近郊で第 9 国民擲弾兵師団を支援する。(Gaul)



図 12：1945 年 1 月、ブラッドレー、アイゼンハワー、パットン将軍たちは、バルジを閉じるための戦略を打ち合わせるためバストーニュで会合する。(NARA)

連合軍ヴァリエント [Allied Variants]

1. 連合軍が警告を受ける [The Allies Are Warned]

1944 年 12 月、「ウルトラ」暗号解読システムの成功は、ドイツ軍の攻撃が差し迫っていることを示す従来の証拠が蓄積されているにもかかわらず、連合国諜報機関を油断させていた。このヴァリエントは、連合軍の G-2 情報将校がアルデンヌからの報告をより真剣に受け止め、「ラインの守り」を発見する可能性があったと仮定する。解説：ゲーム開始前にサイを 1 つ振る。1～4 のサイの目で、16AM と 16PM ゲーム・ターンに連合軍ユニットは自由に移動でき、全ての連合軍砲兵は通常に射撃でき、ゲーム内の全ての連合軍の増援は OOA 上に計画されたよりも 1 ターン早く到着し、米第 90 歩兵師団の全ユニットは 26 PM に「B～D」に到着する。ドイツ軍プレイヤーは、16 AM に「奇襲」戦闘比シフトのみを受け取る。5～6 のサイの目で、連合軍プレイヤーは歴史的なゲームをプレイする。

2. パットンの躊躇 [Patton Hesitates]

パットンは、アルデンヌ南方のザール地区で大規模攻勢を計画していた。バルジの戦いが開始されたとき、ブラッドレー将軍は第 10 機甲師団をミドルトンの第 VIII 軍団へ移管することを命じ、パットンは反対した。彼はドイツ軍がおそらく自軍を牽制するために攻撃を開始したと警告した。「第 10 機甲を私から奪うのであれば、ハンの手に乗ることになる。」大いに不満をぶちまけた後、パットンは承服し（アイゼンハワーは、これ以上の抵抗には「アイクがこの戦争を仕切っていることを伝えよ」とメッセージを送った）師団を送ることに同意したが、すぐに他の部隊に「参加せよ」と進言した。結局、パットンはバストーニュで包囲された第 101 空挺師団を救出するため、第 3 軍の「騎兵隊出動」を熱烈に支持した。ただし、歴史的には、彼が攻勢計画の継続を望んで足を引っ張った可能性が高い。解説：マップ南端に到着した連合軍の全ての増援は、2 ゲーム・ターン遅延される。（例：AM 22 に到着予定だったユニットは、代わりに 23AM に到着する）。

3. SHAEF 予備の解放遅延 [Release of SHAEF Reserve Delayed]

2 個米軍空挺師団は、キャンプグルッペ・パイパーを停止させてバストーニュの保持に貢献したが、SHAEF が使用可能

な唯一の戦略予備をあらわす。戦いの初日中、アルデンヌの状況が明らかになるまで、解放するためいくらかの抵抗があった。第1軍（ホッジス）と第12軍集団（ブラッドレー）の両司令官によって個別に請願されるまで、アイゼンハワーは容認しなかった。最後に、これらの部隊は急いで一攻勢開始 36 時間後に投入された。ただし、攻勢最初の数日を取り巻く「不愉快なほど曖昧な状況」と、将来の空挺作戦に使用可能なこれらエリート師団を保持する重要性を考えると、その投入が遅延される高い可能性があった。解説：第82空挺師団と第101空挺師団（8個連隊）の全ユニットは、19 AMに「G」に到着する。



図 13：エルゼ [Érzel] [2816] 近郊で攔座した第2SS装甲師団のパンターの横を第2機甲が通過する。(NARA)

4. 連合軍の統率混乱 [Allied Command Confusion]

当初、ドイツ軍攻勢の規模は、米軍司令官たちによって認識されていなかった。攻勢の二日目を経過するに連れて、ブラッドレー將軍とその配下將軍たちの多くは、攻勢はアーヒェンとザール地域内における米軍の攻撃を停止させるための牽制攻撃であると信じており、パットン自身は自身の攻勢が取り止めることを懸念した。アイゼンハワーのみがドイツ軍の意図を正しく読み、迅速にアルデンヌを増援した。この明確な指示なしでは、連合軍の対応は「分析麻痺」によって遅延し、幕僚たちのいがみ合いが続く可能性があった。解説：連合軍の全ての増援の到着は、2 ゲーム・ターン遅延する。

5. 第2歩兵師団 [Second Infantry Division]

ドイツ軍の計画者たちは、エルゼンボルン地域に米第2歩兵師団が存在することを予想せず、ここでのドイツ軍の敗北に大きく貢献した。戦いの直前、第2歩兵師団はシュネー・アイフェル内で新米の第106歩兵師団から担当位置を引き継いでいた。このヴァリエントは、パットンの攻勢（彼が追加の歩兵をねだった）に血道を上げる第3軍に、不運な第106歩兵師団を送ったと仮定する。解説：米第2歩兵師団の3個歩兵連隊は、第106師団によって通常に占められる3ヘクス内にセットアップする（2/9はヘクス4917内、2/38はヘクス4818内、2/23はヘクス4620内）。2/741戦車大隊は、予備状態でサン・ヴィット [St. Vith]（ヘクス4317）内にセットアップする。99/395 (+) 歩兵連隊は、ヴァーラーシャイト [Wahlerscheid]（ヘクス4908）内で陣地内にセットアップする。2/644駆逐戦車大隊は、17 AMにQに登場する。第106歩兵師団のユニットは、増援として26 AMに「C〜D」に到着する。

6. イギリス第 XXX 軍団の投入 [British XXX Corps Committed]

補給や管理の困難は明白だったが、バーナード・ロウ・モントゴメリー元帥は 12 月のバベルジの戦いでアメリカ軍の側面で闘うため、イギリス第 XXX 軍団にムーズ川を渡らせて投入できた。イギリス軍の歩兵補充は使用不能だったので、このような移動はライン川やドイツ本国への進撃計画に「壊滅的影響」を与えるかもしれない。解説：イギリス軍は、ムーズ川の背後に保持される。ゲームに到着するに連れて、これらは直ちに「解放」され、イギリス軍の歴史的な解放制限 B8 下に機能できる。「ラインの守り」、「ムーズ川前面の戦い」、「鉄は熱いうちに打て」、「12 月 22 日」シナリオの勝利条件については、1 レベルドイツ軍有利に移される。(例えば、連合軍の限定的勝利は、ドイツ軍の限定的勝利になる)。

7. 米第 4 機甲師団の早期投入 [U.S. 4th Armored Division Committed Early]

米第 4 機甲師団の投入は、部分的に混乱した。B 戦闘団は 12 月 19 日の朝に可及的速やかにアーロン [Arion] 地域内で使用可能だったが、師団の残りは翌日になるまで接近できず、ギャフィー將軍とその部下たちは師団が細切れに投入されることを心配した。ミリキンの第 III 軍団の残りは、やはり 12 月 22 日の朝になるまで準備できず、アイゼンハワーとパットンの両者は徹底した攻撃を望んだ。したがって、第 4 機甲師団は拘置された。このヴァリエントは、師団が可及的速やかに投入されたと仮定する。解説：4Arm/CCB は、19 AM に「D」に到着する。4Arm/CCA、4Arm/CCR、4Arm/704 TD は、19 AM に「D」に到着する。全てが第 3 軍登場エリアから 19PM に解放される。

8. モントゴメリーが第 XXX 軍団を拘置する [Montgomery Holds Back XXX Corps]

モントゴメリー元帥は、ルール地域を攻撃する「ヴェリタブル作戦」にイギリス第 XXX 軍団の使用を準備しており、よほどの必要性がない限りこの軍団の使用に消極的だった。イギリス軍の補充は、極度に枯渇していた。他の部隊の補充を獲得するため、すでに歴戦の第 50 ノーザンバーランド師団や第 59 スタッフォードシャー師団を含む 2 個師団が解散していた。イギリス第 11 機甲師団も、試験中のコメット戦車への整備過程にあった。このヴァリエントは、モンティがアルデンヌへの支援で連携が欠けていたと仮定する。解説：イギリス軍の全増援は、2 ゲーム・ターン遅延する。これらは、それでもイギリス軍展開表内の移動制限に従う。

9. 飛行不適天候が継続する [Poor Flying Weather Continues]

12 月 22 日の米第 9 空軍の予報では、「12 月 26 日までに天候が崩れる」とは予想していなかった。このヴァリエントは、「ロシア高気圧」が東部で実現せず、雪が降り始める 12 月 28 日まで飛行条件が悪かったと仮定する。解説：12 月 16 日から 12 月 27 日まで、天候は「霧」で地表条件は「強固」である。どちらのプレイヤーも航空任務は使用不能。28AM から開始して、ゲームの終了まで天候は「曇天」で地表条件は「降雪」である。両プレイヤーは、これらの各日に歴史的な 18 AM 航空任務を受け取り、ドイツ軍プレイヤーは夜間に *Ju-88* 航空ユニットを受け取る。連合軍の航空優勢 (4.7) は、無効である。

10. 第 V 軍団予備が投入される [V Corps Reserves Are Committed]

ドイツ軍の落下傘降下作戦が不透明だったため、第 1 歩兵師団の 2 個連隊と第 5 機甲師団の CCR の解放が大幅に遅れた。このヴァリエントは、これらが遅滞なく戦闘に投入され、ドイツ軍の落下傘降下作戦が 1 日遅れると仮定する。解説：米 1/16 歩兵連隊 (ヘクス 3303 内にセットアップ) の移動は無制限で、1/18 歩兵連隊「Q」に到着して 17 AM に解放される。5Arm/CCR (4103 ヘクス内にセットアップ) も 17AM に解放される。ドイツ軍の落下傘降下 (ドイツ軍 OOA 註釈 G4) は 17PM に遅延する。

11. ヒトラーの幻想 [Hitler's Fantasy]

ヒトラーは、アイゼンハワーとモントゴメリーがドイツ軍の攻勢に対抗するために大規模な作戦変更を行う前に、ルーズベルトとチャーチルに相談しなければならないと考えていた。(これは、ヒトラーの容赦ない口出しのもとでの自国の指導者たちの融通の利かなさを反映している)。*OKW* は、連合軍の大部隊が 3 日目までに戦闘に投入されることはないと考えていた。これらの部隊が到着するところには、ヒトラーは自軍の装甲部隊がアルデンヌを抜け出て、ムーズ川を渡っているだろうと考えていた。しかし、その可能性は低く、このシナリオによって、プレイヤーはその影響を知ることができる。解説：連合軍の全増援は 3 ゲーム・ターン遅延する (例えば、AM 17 に到着する連合軍ユニットは 18 PM に到着する)。

12. 連合軍の大きな解決 [The Allied Big Solution]

ゲルト・フォン・ルントシュテット元帥は、ドイツ軍の先鋒部隊に反撃する際、連合軍はバリエの基部でドイツ軍の側面を攻撃するのではなく、「小さな解決策」を選択すると述べた。ドイツ軍参謀本部の多くは、連合軍がこのような行動に出ることを恐れ、ヒトラーの「死守命令」の達しがこの戦術状況を困難なものにしかねなかった。解説：連合軍の増援は割当てられた登場エリアに到着する必要はなく、代わりにその到着エリアに一致するマップ端に沿ったどこかに登場できる。連合軍プレイヤーは、登場エリアについてコーナーに跨がるエリア（例えば、登場エリア「G」と「J」）を選択できる。ただし、到着している連合軍ユニットは、マップ北端に沿った「Q」の東のいずれかのヘクス、又はマップ南端上の「A」の東のヘクスに登場できない。



図 14：1944 年 12 月 17 日、米第 7 機甲師団がサン・ヴィット [St. Vith] に迅速に到着する計画は、交通渋滞によって妨げられた。(NARA)

ドイツ軍ゲーム・ヴァリエント	「最後の電撃戦」	「ラインの守り」	「ムーズ川前面の戦い」	「12月22日」	「鉄は熱いうちに打て」
1. ドイツ軍フリー・セットアップ	Yes	Yes	No	No	Yes
2. 「マルティン作戦」	No	Yes	No	No	Yes
3. 「ヘルプトシュネーベル」	No	Yes	No	No	Yes
4. ヒトラーが自軍予備を投入する	No	Yes	No	No	Yes
5. パイパーの強行突破計画採用	Yes	Yes	No	No	Yes
6. 「ボーデンプラッテ作戦」が中止される	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
7. ザールモーゼル三角地帯の妨害攻撃	No	Yes	No	Yes	Yes
8. 「ノルトヴィント作戦」が中止される	No	Yes	No	No	Yes
9. 第7軍の増強	Yes	Yes	No	No	Yes
10. 良好なドイツ軍兵站準備	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
11. 第6装甲軍が攻撃前に強化される	Yes	Yes	No	No	Yes
12. ドイツ軍の総攻撃	No	Yes	No	No	Yes
連合軍ゲーム・ヴァリエント	「最後の電撃戦」	「ラインの守り」	「ムーズ川前面の戦い」	「12月22日」	「鉄は熱いうちに打て」
1. 連合軍が警告を受ける	Yes	Yes	No	No	Yes
2. パットンの躊躇	Yes	Yes	No	No	Yes
3. SHAEF 予備の解放遅延	No	Yes	No	No	Yes
4. 連合軍の統率混乱	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
5. 第2歩兵師団	Yes	Yes	No	No	No
6. イギリス第XXX軍団の投入	No	Yes	Yes	Yes	Yes
7. 米第4機甲師団の早期投入	No	Yes	No	No	Yes
8. モントゴメリーが第XXX軍団を拘置する	No	Yes	Yes	Yes	Yes
9. 飛行不適天候が継続する	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
10. 第V軍団予備が投入される	Yes	Yes	No	No	Yes
11. ヒトラーの幻想	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
12. 連合軍の大きな解決	Yes	Yes	No	Yes	Yes

表1：ゲーム・ヴァリエントの適合性

デザイナーズ・ノート [DESIGNERS NOTES]

Danny S. Paker



図 15 : 1944 年 12 月 18 日、ベルギーのポトー [Poteau] [4015] 近郊で、米第 14 騎兵グループの燃えている車両の前を進撃する第 1 SS 装甲師団装甲擲弾兵の有名なやらせ写真。(NARA)

ゲーム：はじめに [The Game : Introduction]

1989 年に 3W から発行されたオリジナルの *Hitler's Last Gamble (HLG)* は、大失敗に終わった。それにもかかわらず、その年の歴史的ウォー・ゲームで栄誉ある（高く評価された）チャールズ・ロバーツ賞を獲得した。このタイトルは、多くの欠点があるにもかかわらず、ゲームとシミュレーションの両方で有望であり続けた。下記で、オリジナル・ヴァージョンを改良するためにゲームをリヴァイスした基本的デザイン要素について述べる。旧版の多くの面を維持しながらも、これが全く新しいゲームで、多くの革新的な特徴を有していることにゲーマー諸氏はすぐ気づくだろう。

大変幸運なことに、*The Last Gamble : Designer Signature Edition* のため、Rich Hoffman、Andrew Dlugolecki、Steve Goodknecht、Jon Quinn、Paul Pressler という小さなスペシャリスト・チームを編成することができた。Rich は、軍隊の指揮統率、情報、計画を 40 年以上経験した米海兵隊退役軍人である。彼はゲーム・ディヴェロッパーとして、マップ、ルール、ゲーム表現について必要とされていた組織と規律を提供した。あなたが手にしているものの多くは、彼の献身的な努力によるものだ。同様に、Andrew Dlugolecki は長年にわたって歴史的な戦いを研究してきた人物で、当時のマップ、イギリス軍部隊の移動、戦力値、砲、火器の全てに関する調査を提供した。彼は出版直前の検証テストにも尽力しており、その貢献は計り知れない。Steve Goodknecht と Jon Quinn は、初期の忍耐強いプレイ・テスターだった。Paul Pressler は、ゲームの全てのドイツ軍要素を調査した。

米陸軍参謀本部の戦略・作戦術の元助教授 Eric Walter は、ゲームの全ての要素が洗練されているかどうかを確認するために手を貸してくれた。それに加えて、Eric は経験豊富なウォー・ゲーマーで、几帳面な性格の持ち主だ。

オリジナル・ゲームのボックス・アートは、史上最悪の 1 つだった。一なんと、ジョージ・パットン将軍が雪に覆われた森から出現した戦車を見つめているのだ。だが、もうそんなことはない。このヴァージョンのため、Ilya Kudriashov はアルデンヌの戦いの力強いイメージを構築した。1944 年 12 月 18 日、ポトー [Poteau] の十字路で、ヴァッフエン SS 部隊のカンプ・ブグルッペ・ハンセン SS 装甲擲弾兵連隊が、撃破された米第 14 騎兵グループ第 32 戦隊と対峙している。ポトーはゲームではヘクス 4015 にあり、選択された画像は有名である。² Ilya は、箱、マップ、カウンター、プレイヤー補助を美しく表現するのを手伝ってくれた。私たちは、何カ月にもわたって彼の忍耐力を試した。もちろん、Compass Games の John Kranz と Bill Thomas は、この努力全体をサポートしてくれた。5 年という長い間の努力に感謝したい。

ユニット [The Units]

我々は、この偉大な戦いの結果に重要な影響を与えた、アルデンヌ戦役のすべての戦闘大隊、連隊、旅団、師団を描き、連合軍の標準的な部隊名命名法を使用している（ドイツ軍の命名法については、*歴史的考察の戦闘序列*を参照）。

オリジナル（1985 年）の Dupuy 火力採点方式を修正したものを用いて、ゲームに登場する全組織の戦闘力を完全に再評価した。³ これは、ドイツ軍と連合軍の連隊と大隊の正確な武器と装甲の数を集計した一連のスプレッドシートという形で後世に利用できる。すべての組織は、投入前夜で評価された。

Dupuy 火力採点方式の調整のひとつは、間接火器よりも直接火器の効果が高いことの考慮だ。我々の評価では、経験豊富な完全戦力の米歩兵連隊の攻撃－防御戦力値は 4－5 で、一方、平均的な国民擲弾兵連隊は 3－4 の攻撃－防御戦力である。各歩兵大隊は 1－1（「強化歩兵大隊」の概念）、各中型砲兵大隊も同様に 1－1 である。国民擲弾兵組織内の経験や熟練度は大きく異なる。第 12、第 26、第 212 VG 師団のように優秀なものがあれば、第 276、第 79 VG 師団のように低評価のものもある。

防御重視の米空挺連隊は、通常の米歩兵連隊よりも小銃兵の数が少なく、砲兵支援もかなり少なかった。士気の高さだけが、2－4（攻撃－防御）の典型的な戦力を維持することを可能にした。これらの数字がどのように計算されたかを知りたい方は、ゲームに同梱されている *歴史的考察*を参照されたい。：「*バシルジの戦いにおける独米英師団の戦闘力の評価*」。

一般的に、ユニットは史実の対応部隊の長所と短所を反映するように調整されている。装甲は最も華やかに見えるが、このゲームでは「戦いの女王」である歩兵がほとんどの成果を左右する。完全支配地域を持つ歩兵は、地形を保持するのに適した唯一の組織である。典型的な米軍機甲戦闘団（1943 年型米軍機甲師団編成）は、1 個戦車大隊（3-2）、1 個歩兵大隊（1-1）、1 個自走砲大隊（1-1）、師団支援（偵察大隊、AAA、HQ 等）から構成され、典型的な 7－5 戦力を生み出す。1942 年型の「四単位」編成を採用した米軍機甲師団（第 2 機甲師団と第 3 機甲師団）は、戦闘における非常に異なる編成を反映し、互いに異なる形態であらわされている。⁴ 第 5 装甲軍を阻止するための道路封鎖が切実に必要であったことから、第 3 機甲師団は一連の増援大隊として投入された（合理的な機甲師団指揮官は好まないだろうが）。一方、古参の第 2 機甲師団は、戦車が充実していたため、通常の米軍機甲戦闘団よりも大規模な増強任務部隊に編成された。作戦可能な M4（シャーマン）戦車 50 両が、このゲームにおける米軍戦車大隊の基礎として使用された（3－2 の攻撃－防御力に等しい）。Steven Zaloga は、国立公文書館で 12 月 16 日時点の米第 1 軍と第 3 軍の正確な戦力を示す報告書を発見した。以下の報告書の例を参照のこと：

2 Jean Paul Pallud, *Battle of the Bulge : Then and Now* (London : After the Battle, 1984), 209-224.

3. T.N. Dupuy, *Numbers, Predictions and War : The Use of History to Evaluate and Predict the Outcome of Armed Conflict* (Revised Edition) (Fairfax, VA : HERO Books, 1985), 19-110.

4. Major William E. Dressler, Major John W. Hopkins Jr., and Major Leslie F. Palmer, "Armor under Adverse Conditions - The 2nd and 3rd Armored Divisions in the Ardennes Campaign, December 16, 1944, to 16 January, 1945 (Ardennes-Alsace Campaign)" (Research Report, Officers Advanced Course, The Armor School, 1949).

HALLIDAY LARK SERVICE
As of 2200 16 Dec 44

UNITS	CORPS	DIV	A M2, 75mm	B M1, 76mm	C M4, 105mm	D M5, 37mm	E OIL	F 10, 75mm New. AD	G Tank Downs	H Tank Recovery
FIRST ARMY										
3rd A.D.	VII		16/6/0	16/6/0	20/6/0	140/5/0		20/6/0	4/6/0	20/6/0
5th A.D.	VII		106/6/0	14/6/1	17/6/0	80/5/0		17/6/0	3/6/0	14/6/0
9th A.D.	VII			14/6/0	18/6/0	82/6/0		17/6/0	8/6/0	24/6/0
3rd A.Op.	V					3/6/0				
6th A.Op.	VII					3/6/0				
5th A.Op.										
70th Tn Bn	VIII	4	12/6/0	18/6/0	5/6/0	16/6/0			3/6/0	4/6/0
72nd Tn Bn	VIII	28	4/6/0		6/6/0	17/6/0			1/6/0	5/6/0
76th Tn Bn	V	8	20/6/0		6/6/0	18/6/0			2/6/0	1/6/0
78th Tn Bn			9/6/0		6/6/0	3/6/0				
79th Tn Bn	V	2	27/6/0		6/6/0	14/6/0			4/6/0	3/6/0
715th Tn Bn	VII	1	0/6/0	0/6/0	0/6/0	18/6/0				3/6/0
716th Tn Bn	VII	9	20/6/0	11/6/0	6/6/0	18/6/0			3/6/0	4/6/0
750th Tn Bn	VII	104	20/6/0	20/6/0	5/6/0	17/6/0				4/6/0
752nd Tn Bn	VII	105	20/6/0			5/6/0	3/6/0			
77th Tn Bn		12	14/6/0	27/6/0	0/6/0	12/6/0			2/6/0	5/6/0
Army Totals			474/6/0	187/6/0	700/6/0	500/6/0		60/6/0	16/6/0	105/6/0
Army Totals			105	135	534			30	100	100
4th A.D.	XII		104/6/0	13/6/0	17/6/0	22/6/0		14/6/0	1/6/0	10/6/0
6th A.D.	XII		14/6/0	11/6/0	18/6/0	19/6/0		17/6/0	5/6/0	15/6/0
10th A.D.	XII		122/6/0	45/6/0	18/6/0	76/6/0		17/6/0	3/6/0	20/6/0
8th A.Op.	XII					3/6/0				
11th A.Op.						3/6/0				
17th A.Op.	XII					3/6/0				
18th A.Op.						3/6/0				

図 16：1944 年 12 月 16 日の 24 時間に使用可能な米軍機甲部隊の戦車戦力。

Dupuy の装甲戦闘車両の採点法に基づく、ドイツ軍の IV 号戦車は M4「シャーマン」とほぼ対等、V 号戦車「パンター」はシャーマン 1.6 両分、VI 号戦車「ティーガーII」はシャーマン 2 両分となる。各戦車タイプの詳細な点数が出ている。詳細は歴史的考察を参照のこと。



図 17：1944 年のクリスマス、ナミュール [Namur] 近郊でパトロール中の近衛機甲師団コールドストリーム・ガードのファイアフライ。
(帝国戦争博物館、以後 IWM)



図 18 : 1944 年 12 月 18 日の朝、ランツェラート [Lanzerath] [4914] の前、カンフググループ・パイパーに付属した SS 第 501 装甲大隊のケーニヒス・ティーターと、降伏した米第 99 歩兵師団部隊 (NARA)

連合軍とドイツ軍の様々な突撃砲や駆逐戦車も、同様の方法で評価された。いくつかの特大のドイツ軍装甲大隊（第 1 SS と第 12 SS 装甲師団）は、車両タイプが異なる 2 つの作戦大隊に分割された。上部開放型の米軍駆逐戦車は、Dupuy の評価では接近戦が不得手だった。ドイツ軍の搜索大隊はゲーム中で明確に表現されており、アメリカ軍の偵察大隊はそうではなく米軍機甲師団の戦闘団 R に統合されている。ドイツ軍はこれら的大隊を重要な機動部隊として使用し、アメリカ軍は急速前進時以外では支援に使用する傾向があった。⁵ また、ゲームには、上は米第 99 「ノルウェイ」歩兵大隊から下は第 669 東方（ロシア人）大隊まで、両陣営の独立大隊レベルの小部隊も含まれている。

戦闘の重要な火器である非師団砲兵は、詳細に描かれている。数値の推定は、様々な非師団の軍団、旅団、砲、グループ内の砲、榴弾砲、ロケット投射器の実際の数と口径に基づいている。その数は、プロジェクトのスプレッドシートに示されている。米第 406 野戦砲兵グループは例外で、通常戦力の 20% 増を持つ。攻撃初日には、（許可なしで）アルデンヌで初めて最高機密のレーダー制御近接信管（POZIT）を使用した。⁶

5. Robert J. Edwards, *Tip of the Spear : German Armored Reconnaissance in World War II*, (Mechanicsburg, PA: Stackpole Books, 2015) ; Harry Yeide, *Steeds of Steel : A History of American Mechanized Cavalry* (Minneapolis, MN: Zenith Press, 2008).

6. ドイツ軍の計画者たちはモンシャウ [Monschau] への砲撃を禁じていたため、国境沿いの風光明媚な町を守る軽装の第 38 騎兵中隊は、1944 年 12 月 16 日の夜明けに第 326 国民衛隊砲兵が攻撃してきたとき、後方の重砲隊への電話回線が完全に機能していた。したがって、他のほとんどの戦区とは異なり、前線から後方の砲兵への連絡は、ドイツ軍の攻勢が最北端の強襲で開始されたときに一時的に中断されただけだった。Lt. Col. Alfred H.M. Shehab, "Cavalry on the Shoulder : The 38th Cavalry Reconnaissance Squadron and the Defense of Monschau," edited by Philip Notestine, NJ Cavalry and Armor Association, 2009. 第 406 FA グループによる POZIT 信管の緊急使用については、Charles B. MacDonald, *A Time for Trumpets*, (New York: Morrow, 1985), 165-166.

ドイツ、イギリス、アメリカ軍の砲兵部隊は、弾薬の供給と火器管制のための通信設備に基づいて調整された。*国民砲兵軍団 (VK)* は対峙する米野戦砲兵グループよりも多くの野戦砲兵を有していたが、ドイツ軍の組織は補給の制約があった。ドイツ軍は対空砲や標準的な 10.5cm 榴弾砲に加えて、しばしば鹵獲したロシア製砲の 1 個大隊も保有しており、弾薬の供給にはそれなりの苦労があった。⁷ ゲームには、ドイツのオーレフ [Ole] 周辺から射撃してモン・リギ [Mont Rig] 交差点⁸ で「シュテッサー作戦」(キャンプグルッペ・フォン・デア・ハイデ) のドイツ軍空挺部隊を支援する目的の第 725 *Eisenbahn* (鉄道) 砲兵大隊—超長距離列車砲 3 個砲兵中隊という特殊な砲兵部隊も登場する。

ドイツ軍の砲兵部隊は西方の壁要塞の西へ移動する際、輸送の問題を反映して戦力が低下する。ドイツ軍は前進させて自軍砲兵の大部分を西方へ運ぶための牽引車両を持たず、非自動車化砲兵部隊は馬匹牽引だった。また、十分な弾薬やガソリンも入手できなかった。その結果、mot (自動車化) として指定されたドイツ軍の砲兵部隊 (*VAK*、*国民ヴェルフアー旅団*、*VW*)、第 *LXVI* 軍団と第 *LXVI* 軍団はその戦力の半分を失った。これらは、ゆっくりと移動した。

他方、アメリカ軍の砲兵部隊は砲の牽引車両が充足して完全自動車化され、弾薬、燃料が備蓄されていた。最大の問題は、前線付近、特にサン・ヴィット [St. Vith] での初期の戦闘で牽引している砲だった。北部では、12 月 13 日以来、第 406 野戦砲兵グループと他の第 V 軍団砲兵が第 2 歩兵師団を積極的に支援していたのでドイツ軍の攻勢に驚くことはなく、その防御砲火はモンシャウ [Monschau] とハーフェン [Höfen]、後のロッヘラート・クリンケルト [Rocherath-Krinkelt] での戦闘において重要な違いをもたらした。⁹ アメリカ軍の砲兵は補給制限に縛られることなく、敵の進撃によって弾薬が失われるのを防ぐため、状況が流動的なときは敵の戦線に射撃し尽くすようにさえ命じられていた。アメリカ軍が大量の砲弾を浪費したことは紛れもない事実で、ドイツ軍が不満を漏らしたように、アルデンヌの地上防御戦闘で砲兵が与えた影響は伝説的である。攻勢の力学のためにアメリカ軍は一般的に補給堡 (兵站集積所の近く) に追いやられた一方、ドイツ軍は自軍のそれから離れていた。したがって、ドイツ *B* 軍集団は、弾薬の再補給がますます悲惨なものになると見積もった (選択ルール 11.22 を参照)。

米軍の 105mm 榴弾砲 12 門の大隊は砲兵火力比較採点の基礎となり、弹幕戦力の「1」に相当する。プレイヤー諸氏は、ドイツ軍の強力なネーベルヴェルフアー (ロケット砲、または「スクリーミング・ミーミーズ」) ユニットの注目をだろう。精度が低く、射程距離も短い、ロケット砲には顕著な心理的効果があった。¹⁰

ドイツ軍には、アメリカ軍が戦闘で防御的に示した対砲兵弾幕や同時弾着射撃を提供するための砲兵補給や通信網を持たず、ルールではその防御射撃が半減される。さらに、ドイツ軍のヴェルフアーは、やはり防御砲火に適していなかった。ドイツ国防軍の砲兵部門が直面した問題についての洞察的考察は、軍集団から軍団レベルまで言及されている。¹¹ 例えば、第 5 装甲軍の砲兵司令官であったリヒャルト・メッツ大佐は、系統牽引車両を欠いていた第 130 装甲教導砲兵連隊に貸与した際に第 15 国民ヴェルフアー旅団が「移動不能」となったと述べた。¹² 輸送手段と補給の両方が問題であった。両陣営とも軍団砲兵の重榴弾砲は、牽引に時間がかかり道路に限定されていたため、地上からの攻撃に脆弱だった。¹³

7. Walter Staudinger, "Artillery Leadership and Artillery Assignment during the Course of the Ardennes Offensive", B-759, 19.

8. Wolfgang Grote, "Eisenbahn Artillerie Abteilung ns" email to D. Parker via Timm Haasler, 31 March, 2018.

9. Lt. Col. Joseph R. Reeves, "Artillery in the Ardennes" *Field Artillery Journal*, March 1946, 138-184. 12 月 16 日の朝、一時的に回線が切断されたが、翌朝には通信が再開され、モンシャウ [Monschau] とハーフェン [Höfen] での砲兵支援が可能となったことに注意。142 頁を参照。これは Cole の叙述 (87-88) の中の一箇所、初日の米軍砲兵の重量を見落としている。

10. Hugh M. Cole, *The Ardennes: Battle of the Bulge*, U.S. Army in World War II, (Washington D.C., 1965), 507.

11. Karl Thoholte, Army Group B Artillery, 1948, MS B-311; Walter Staudinger, 1948, MS B-311; Walter Staudinger, 1948, Sixth SS Panzer Army Artillery, [MS or ETHINT] sources are National Archives, Foreign Military Studies, Record Group 319; hereafter MS) MS B-347; Paul Reidel, Seventh Army Artillery (*Ardennes*), MS B-594; Gerhard Triepel, 1947, LVIII Panzer Corps Artillery, MS B-506.

12. Metz, Richard, 1946, *Fifth Panzer Army Artillery*, MS B-393; B-286, 15th Volks Werfer Brigade : 16 Dec 1944-25 Jan 1945, (1946), Generalmajor Leo Zanssen, 1946.

13. Cole, 658.

戦闘序列は、かつてのバルジ・ゲームや他の多くのゲームでは見たことのない詳細なレベルに達している。自身の過去の過ちを訂正しており、オリジナルの *HLG* タイトルが主張したごとく、アルデンヌにはティーガー駆逐戦車 (P)「エレファント」は存在しなかった (第 614 装甲猟兵大隊は、当時イタリアにあったことが判明した)。他方、重要な「ティーガーI」中隊「フンメル」重戦車中隊 (第 506 重戦車大隊の一部) は、アルデンヌのドイツ第 5 装甲軍と第 7 軍間の境界上に沿って移動し、登場したあらゆる場所で混沌を引き起こした。ドイツ軍の SS 戦闘グループ (カンブフグルッペ・オット) が 12 月 16 日の午後遅く、ロッヘラート・クリンケルト [Rocherath-Krinkelt] に到達しかけたが、無線機の故障もあって失意のうちに撤退したことをご存じだろうか?¹⁴ もしこの町を占領していたら、第 12 SS 装甲師団の進路は開けていただろう。

欧州の有能な歴史家二人組 Timm Haasler と Hans Weber は、ドイツ軍陣営の知られざる歴史を手助けし、様々な難解な部隊の適切な編成と到着を示した。長い間議論されてきた装甲教導師団の構造は、第 559 装甲猟兵大隊と第 243 突撃砲旅団が緒戦時に直ちに使用可能でなかったことを特に学んだ。¹⁵ また、米国の歴史学者 Douglas Nash は、モンシャウ [Monschau] のすぐ先のマップ北端にある、疲弊してはいるものの有力なドイツ軍歩兵組織について第 6 降下猟兵連隊からのドイツ軍のエリート降下兵だったという重要な情報を提供した。加えて、ヘルマン・ゲーリング降下装甲野戦補充訓練連隊 [Fallschirm Panzer Ersatz und Ausbildungs Regiment Hermann Goring] (85 HG Ers. Aus) の訓練大隊が、ヒュルトゲン森の出口であるニデッゲン [Nideggen] (ヘクス 5302) 近郊の重要地点を確保していた。

Andrew は、ロンドンのキュー国立公文書館にあるオリジナルの資料から、イギリス軍の戦闘序列と編成を丹念に組み立てた。バーナード・モントゴメリー陸軍元帥の極端な警戒心を考えるとやや不確実ではあるが、バルジ・ゲームにおける初の正確なイギリス軍の到着である。そしておそらくより重要なことは、第 31 機甲旅団第 1 ファイフ&フォーファース・ヨーマンリーの火炎放射「クロコダイル」戦車が描かれるようになったことで、実際、この部隊は 1944 年 12 月 27 日に第 2 装甲師団をユマン [Humain] の村 (ヘクス 1819) から追い出した。¹⁶ 第 29 機甲旅団の 3 つの大隊規模の部隊は、戦車の半数以上が損耗状態であり、クリスマスイブまでに部隊として急いで再編された。さらに小規模な部隊「R 部隊」は、攻勢期間中にドイツ軍がムーズ川を渡るかもしれないと思われたとき、急遽集められた様々なタイプのイギリス軍装甲車両の小さな臨時編成部隊である。

アメリカ軍陣営では、第 29 歩兵連隊と第 118 歩兵連隊の 2 つの個別歩兵部隊が、一般に考えられているよりも早く到着し、ムーズ川戦線を防衛した。第 29 連隊は士気が低く、療養中の負傷兵で満たされ、後方地域で米軍略奪者の取り締まりに従事していた。これらは、通信局 (COMZ) の ADSEC (前進課) の一部としてムーズ川の西側 (シャルルヴィル [Charleville] [0335] 内に司令部と第 1 大隊) に分散配置されていた。

私は、バルジ・ウォー・ゲームが戦闘序列に拘泥し続けるよりも、他の要因の方が遙かに重要であることを指摘したい。より重要なのは、シミュレーションが地形によって影響を受けた戦闘兵器の本質的な違いをいかに強調するかということである。地形に対する装甲戦闘有効性の感度に関する優れた議論は、Charles MacDonald の *Siegfried Line Campaign*¹⁷ と Dupuy¹⁸ に記載されている。平らな広がりのある場所に位置する戦車は非常に強力 (北アフリカが良い例) だが、一方で閉ざされた地形 (アルデンヌ) ではその効果が著しく低減した。装甲特性については、主に Ellis¹⁹ が参考になった。我々が装甲優越性表を作成する際には、兵装、装甲防御、速度、砲旋回、射撃頻度を考慮して Dupuy の方法論で評価し、米陸軍戦車部を扱う Mayo の 1968 OCMH 号記事の枠組議論によって支えられている。²⁰

ユニット・カウンターのシルエットに使用された装甲車両タイプは、その組織内に相当数が存在する最も強力な装甲車両である。作戦戦力は情報源の記録に基づいている。ドイツ軍の評価にとって特に貴重だったのは、12 月 10 日の装甲兵器の

14. Steven Zaloga, *Smashing Hitler's Panzers: The Defeat of the Hitler Youth Panzer Division in the Battle of the Bulge* (Guilford, CT: Stackpole Books, 2020), 137-138.

15. Franz Kopka, *Missbraucht und gebeutelt: Chronik der s.PzjägerAbt.559* (Grüberg: Eigenverlag, 1966), 252-253; Timm Haasler an, Wolfgang Grote, "Stunngeschütz Brigade 243," unpublished document with various sources provided to designer on 19 January, 2016.

16. Cole, 573-574.

17. Charles B. MacDonald, *The Siegfried Line Campaign* (Washington D.C.: Office of the Chief of Military History (OCMH), 1963), 620.

18. Dupuy, 228.

19. Chris Ellis, *Tanks of World War II* (Montgomery, PA: The Chancellor Press, 1997).

20. Lida Mayo, "Lessons from the Roer and Aldennes," 1986. *The Ordnance Department: On Beachhead and Battlefield* (Washington D.C.: OCMH, 1986), 318-338.

状態推定であった。²¹ 私はより正確なドイツ軍戦車戦力を主張するデータを知っているが、著者の Jeff Dugdale は出典を明らかにしていない。²² 私は彼の見積もりを慎重に検討した。このような出典がない数字は、Trevor Dupuy 著の *Hitler's Last Gamble* では戦後報告された半端な戦力を不注意な人々のために正確な数字に変更している。²³ ドイツ軍 *OB West* の *['Lage Frankreich]* (フランスの情勢) 地図は、大部分の場合、日ごとの師団戦力についてこのような情報を提供していたが、数字は不定期に更新されていたので、この情報源の使用には注意が必要である。²⁴ いずれにせよ、装甲の戦力値はかつてないほど精査されている。

マップ [The Map]

オリジナルのマップは、1944 年のアメリカ陸軍 AMS シリーズ、縮尺 1:100,000 の地図から作成された。個々の図幅は M-603 シリーズからのものである。： ボン、リエージュ、ナミュール、ブリュッセル、トリーア、アルロン、マルシェ、シャルルヴィル、メジエール。Andrew は、同じ地域の 50,000 分の 1 縮尺のマップでこれらを補った。また、Hugh Cole のオリジナルの 250,000 万分の 1 アルデンヌ・マップも使用した。一米軍の「Green Book」を作成した際の資料である。この 3 つの情報源はすべて、綿密に調査された戦場を作戰規模で表現するのに役立った。Rich は Cole のマップを、地形と道路の詳細なチェックの出発点としてヘクス格子に投影した。

新たなゲームのマップは、北、東、西に更に広げてある。北方の追加地形は、第 6 装甲軍の予定進撃ラインを示すのに便利だ。新版では、Andrew は修行僧のような忍耐力をもって、各ヘクスの地形、各道路、居住地、水面特徴、地形タイプを輪郭や起伏と共に調査した。

アルデンヌの地形を越えて軍事組織を移動させるという挑戦は、新たなゲームでも忠実に表現されている。アルデンヌ地方の大部分は、重戦車や砲兵のユニットにとって、少なくとも泥濘の地表状況下では、道路の助けがなければ事実上通行不可能だった。道路網は、以下の 3 つのカテゴリーに分類されている。： 幹線道路、道路、小道である。幹線道路は、道幅 6 メートル以上の舗装道路である。標準道路は、道幅 3 メートル以上の他の全ての舗装道路である。幹線道路は道幅が十分に広いため、二車線通行が可能であり、万が一、車両が故障したり先頭車両が停車したりした場合にも障害物を乗り越えて移動することが可能で、自動車化組織はかなり高速で移動することができた。

ゲーム中で小道（点線）と呼ばれているものは、当時のマップでは二級道路と呼ばれた。これらは、歩兵や軽車両にはまったく問題がないような、部分的な舗装や砂利が敷かれた多数の道路をあらわすが、攻勢初期の雪解け時期には戦車や重砲にとって泥沼になりかねなかった。

21. OB West, KTB, "Meldung über Stand der schw. Waffen der Pz. Divisionen: Stand 10.12.1944" NARA, RG-242, T-311, Roll #18, Frames 125.

22. Jeff Dugdale, *Ardennes and Nordwind: Their Detailed and Precise Strengths and Organizations*, vol 1, pt 1-4, Milton Keynes Military Press, (UK: Military Press, 2000-2001). For the controversies: <https://www.feldgrau.net/forum/viewtopic.php?f=24&t=18469&sid=he5c39592007lad0ddl3824b5b60ff98>.

23. T.N. Dupuy, *Hitler's last Gamble: The Battle of the Bulge, December 1944-January 1945* (New York: Harper Collins, 1994), 463-484.

24. A Very helpful check on these numbers came from an exhaustive study done by Charles von Luttichau (*Armor in the Ardennes Offensive*, R-14, OCMH, 1952) for the preparation of Cole's history. This is reproduced and enhanced in Stephen J. Zaloga's *Tanks in the Battle of the Bulge* (Oxford: Osprey, 2020), 17.



図19：アルデンヌで第3機甲師団が経験した二級道路（小道）の問題。（NARA）

これらの特徴に幹線道路交通の利点を加えると、バストーニュ、サン・ヴィット、マルシェ、バラック・ド・フレチュールが戦闘に非常に重要であった理由が明らかになる。これらは、良い道路と幹線道路の結節点であった。

ホーエス・フェン [Hohes Venn] のような高地の沼地や湿地帯は、アルデンヌ特有の地形だった。これらのツンドラ地帯のような高台は、重装甲車両やトラックがこのような草木も生えない荒野を通る場合に舗装された道路に縛られるため、カンブフグループ・ファン・デア・ハイデのような空挺部隊の降下に望ましい場所だった。したがって、パラシュート部隊は、敵の装甲車両に蹂躪され難いが徒歩の落下傘兵が合理的に行軍可能な平地の降下地域を確保した。

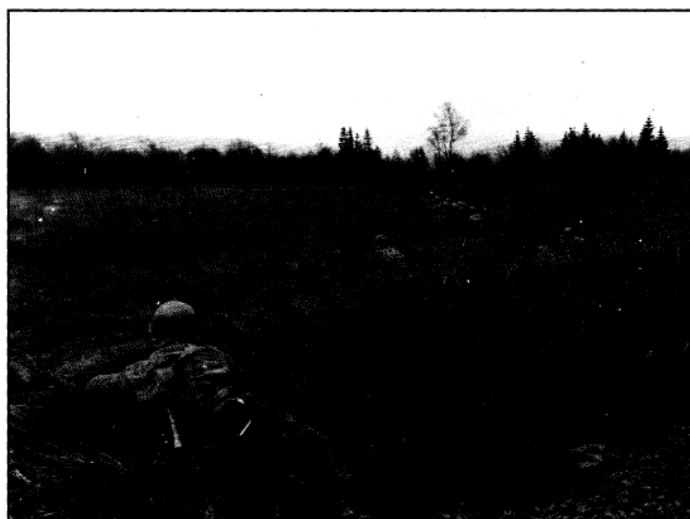


図20：1944年12月20日、スルブロット [Sourbrodt] [4309] の北に位置するホーエス・フェン [Hohes Venn] 高地の森でドイツ軍空挺部隊を待ち受ける米第1歩兵師団の歩兵たち。（NARA）

Andrew は、ベルギー、ドイツ、フランス、ルクセンブルクの 1940 年頃の国勢調査記録を何時間もかけて調査し、各居住地を人口によって市、町、村、集落、地点に分類した。アラモのような、歩兵ユニットの最後の砦として使える 13 の城がある。1,355 の居住地はマップ上に正確に表現され、ヘクス格子状上に苦労して配置された。しばしば 1 ヘクス内に複数の居住地が存在する際に複数の道路を持つより有利な地形は、十字路居住地か又は国勢調査人口が最も多いそれを選んだ。彼の努力はまた、多くの道路、橋梁、浅瀬の再分類をもたらした。

1987 年には、*Google Earth* はなかった。今では、その三次元のレンダリングによって、我々は地形の高低差とそれがマップ上にどのように反映されるかを視覚化できるようになった。その結果、*TLG Designer Signature Edition* : について地形の新しい分類が生まれた。: 困難地形ヘクスサイドである。これらは、アルデンヌの森林地帯にある、大きく曲がりくねっている峡谷で、歩兵以外の部隊は道路沿いでなければ容易に通行できない。これは単純な標高よりも重要であり、しばしば樹木の生い茂る丘の観測が可能であったかもしれないし、そうでなかったかもしれない。プレイヤー諸氏は、自動車化ユニットや歩兵の迅速な移動にさえも、道路なしの困難地形ヘクスサイドが問題であることに気づくだろう。

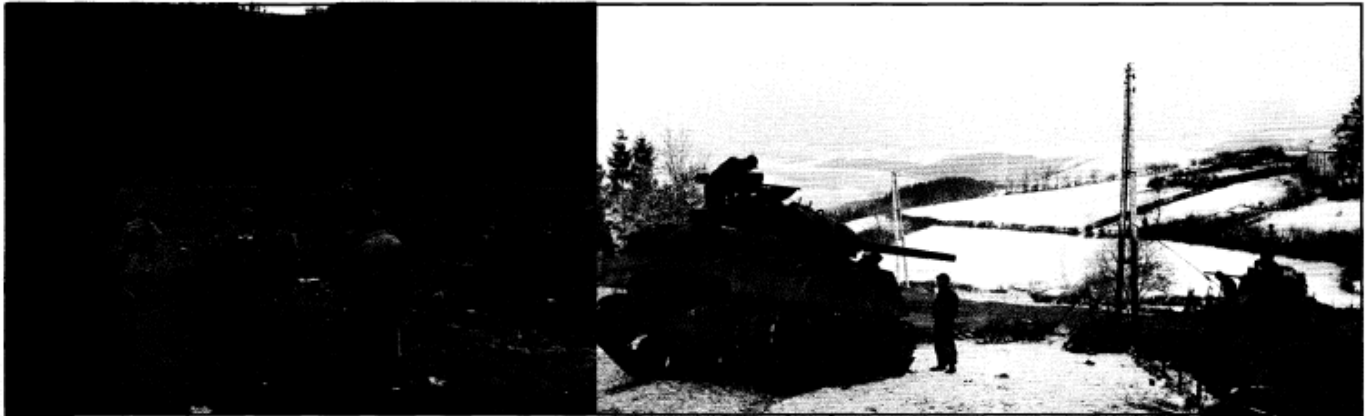


図 21 : アルデンヌにおける斜面や丘陵の困難地形の影響を示す 2 枚の写真 : 左 : 12 月 18 日、マルメディ [Malmédy] [4111] の西でドイツ軍の河川横断可能性を阻止するために展開した第 30 歩兵師団の歩兵。右 : 遮蔽中の米軍戦車で、直接射撃は隣の丘斜面をカバーできるがそれ以上は不可能だった。(NARA)

Andrew は、イギリス第 2 軍の工兵部門が作成したムーズ川の橋梁状況に関する時代考証を見つけた。²⁵ ルフトヴァッフェは、来るべきアルデンヌ作戦のため、シュパーリング部隊のアラド 234 ジェット機に橋梁の写真撮影を命じており、それらの橋梁の多くがすでに破壊されていることがわかった。²⁶ ディナン、ナミュール、ユイなどの現役で使用されていた橋梁は、戦役中に連合軍の激しい使用（および監視）下にあった。ドイツ軍がムーズ川に到達していたとしても、渡河できる場所はほとんどなかっただろうという、かなり意外な結論に達する。

25. Supreme Headquarters Allied Expeditionary Force (SHAEP), "Battle of the Ardennes: deployment, use of reserves and communication Troops, threatened areas etc., and report on the battle with maps," NARA, SHAEP, G3 Division, Operations'A', 1 December, 1944-26 February, 1945, WO 2192139.

26. Pallud, *Battle of the Bulge*, 20-21.

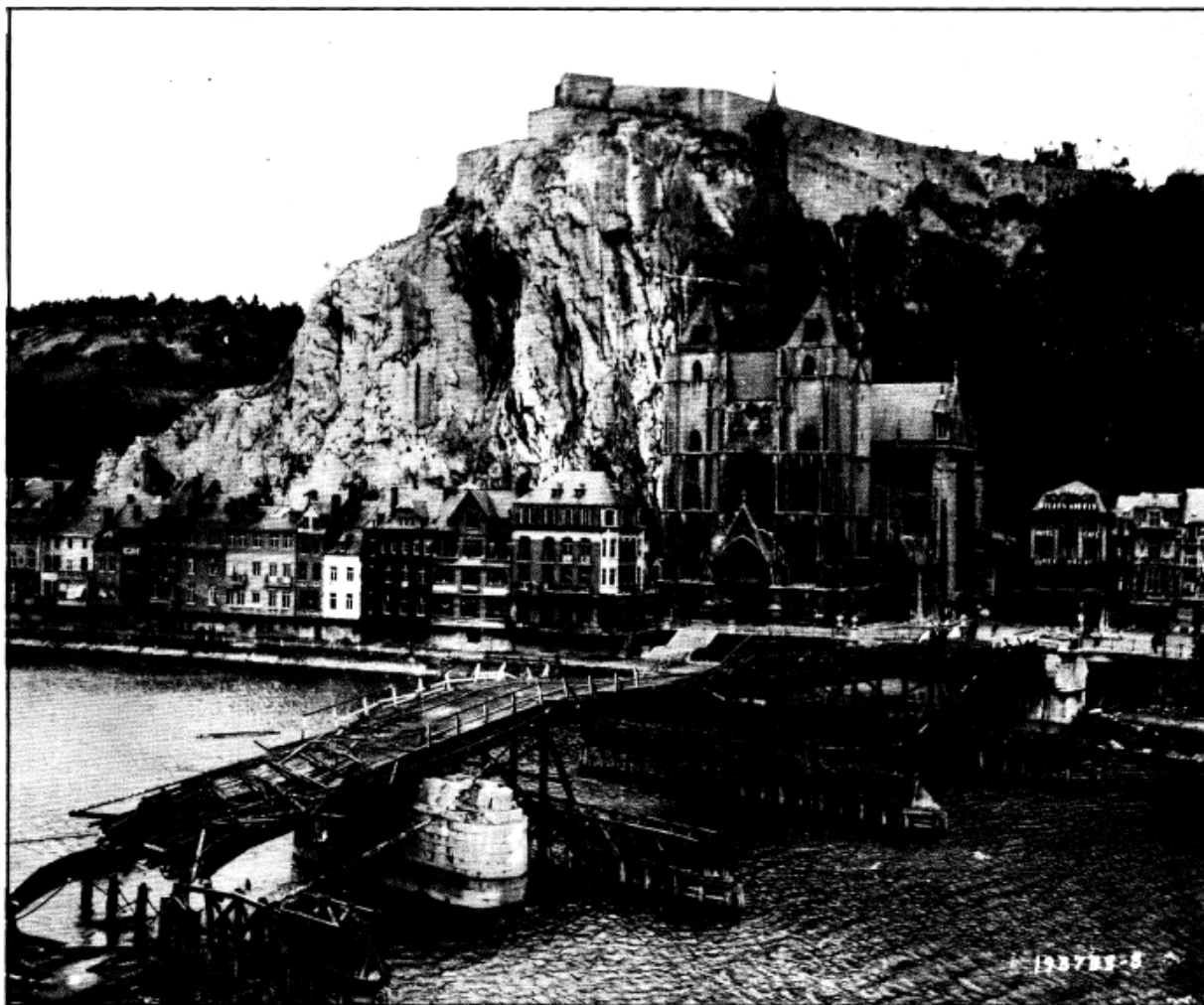


図 22：1944 年夏の終わりに退却しているドイツ軍が破壊したディナン[Dinant]のこの橋梁は米軍工兵によって修理されており、第 5 装甲軍が接近したときには機能状態だった。(NARA)

我々は、ナミュールとリエージュとの間で 2 箇所（ユイ [Huyl] とアメイ [Amay]）のみを使用可能な渡河点としたが、ドイツ軍はこれらの地点の重要性に気づいていなかったようだ。実際、この地帯の橋梁は非常に限られており、米第 1110 工兵戦闘グループはムーズ川のアンデンヌ [Andenne] に 70 トンのベイリー橋梁を架け、ドイツ軍最大の危機が去った後の移動を容易にするためアメイにも架橋された。²⁷ 橋梁の状態だけでなく、許容能力も全ての河川や水路の渡河点について評価された。歩兵やトラック、又は軽装甲車や軽戦車（5～20 トン容量）を運ぶことのできる多くの橋梁は、より重量のあるドイツ軍や連合軍の戦車（25 トン以上）にまったく対応できなかった。いくつかの橋梁はマップ上に不確実として列記され、どちらのプレイヤーも橋梁が機能するか否かはよくわからない。ゲーム内で選択ルール of ドイツ軍のコマンド部隊は、連合軍の交通を誤誘導させるのに役立つ。

実際のところ、ドイツ軍はいくつかの重要な橋梁の耐久能力を把握していなかった。オウレン [Ouren]（4321～4421）の重要な橋梁は、攻勢初日の第 116 装甲師団の目標だった。第 5 装甲軍司令官は、ウール川を渡ることがアルデンヌを横断してムーズ川へ向かう最短ルートだと考えた。東岸のセブエニヒ [Sevenig] 付近で、アメリカ軍が秋の終わりに駆逐戦車を往復させていたため、ドイツ軍はこの古い石造りのアーチは自軍戦車にとって十分に頑丈なものに違いないと見積もった。実際のところ、第 811 TD 大隊の M18 は、第 16 装甲連隊の「パンター」の 45 トンに対して 18 トンしかなかった。このため、第 LVIII 装甲軍団は橋梁の攻略に 2 日間を費やし、重戦車に耐えられるだけの頑丈な橋にするにはさらに 15 時間かかると工兵から知らされた。これらは、ダスブルク [Dasburg] でウール川を渡るために南へ引き返した。

27. After Action Report, 1110 Engineer Combat Group, January 1945, RG-407, NARA. ムーズ川に架かる 2 つの橋梁は、第 1110 工兵戦闘グループによってクリスマス前後に完成された。ウール川を渡るもう一つの橋梁は、第 VII 軍団への補給を容易にするためにアモワール [Hamoir] に完成した。



図 23：ロスハイマーグラーベン [Losheimergraben] [4913] 付近の吹きさらしの峠にドイツ軍が設置した戦車用の J 橋梁。1944 年 12 月 18 日、第 6 装甲軍地域。(NARA)

ウールト川とスモワ川の他の重要な橋梁の状態を確認するため、フランス語の資料が使われた。²⁸ 奇妙な状況が浮かび上がってきた。たとえば、ベルトーニュ [Bertogne] 近くで重要な川を渡る橋梁 (2923~3023) は、ドイツ軍が 9 月の退却の際にダイナマイトで爆破した後、数ヶ月間通行止めになっており、戦いの間、この事実は米軍団司令官にも知られていなかった。

攻勢開始からの数日間に交通渋滞が発生し、ウール川とザウアー川を通過する橋梁周辺で深刻な混雑が発生した。ゲームでは交通ルールによってこのような交通渋滞を反映し、渋滞地点での部隊の渡河を制限している。これらの問題は、ロシアでの経験からドイツ軍ではよく知られており、米軍歩兵の訓練でも水障害がある渡河地点での交通整理が行われていた。²⁹ 第 5 装甲軍における橋梁の渋滞は、バストーニュ進攻のための戦力増強が遅々として進まなかった一因で、第 101 空挺が装甲教師団の前にバストーニュに到着するのを許すことになった。他方、南方のドイツ第 7 軍地域では、数百頭の馬や自転車が悪質な国民擲弾兵師団群の渡河を支援する必要があった。未熟なドイツ軍工兵と米軍砲兵からの嫌がらせ砲撃により、ヴィアンデン [Vianden] とエヒテルナハ [Ehternach] との間での奇襲後、防御側の米軍は均衡を保つことができた。

ゲームの進め方 [How the Game is Played]

ルールは、第二次世界大戦の作戦レベルの戦闘がアルデンヌでどのように行われたかを示す枠組みを提供する。ゲームでは、勝利を達成するために地形を移動し、占領し、保持するためのユニットの適切な活用が強調されている。これは、戦闘資源と予備を十分に活用し、部隊の士気と兵器の特性の基本的な重要性を念頭に置きながら、天候とその影響に特に注意を払うことが要求される。

私が長い間使ってきた 2 マイル (3.2 キロ) ヘクスは、歩兵連隊の支配地域が含まれるときに典型的な戦線を示すのにいまだ有効である。大部分のゲーム・ユニットは支配地域を持たないが、周囲のヘクス内に戦闘要素を持ち、空間的な支配を発揮すると見なすことができる。ユニットは敵支配地域に進入するときに停止しなければならないため、歩兵は地形を維持する上で重要な役割を果たす。他のユニットは、典型的な軍事的勝利の定義である戦場を維持するのに不向きである。

時間は日にち単位で構成され、昼間と夜間のゲーム・ターンがあり、プレイヤー諸氏はそれらの違いに気づくだろう。昼

28. Lucien Cailloux, *Ardennes 1944: Pearl Harbour en Europe* (Liege, Belgium: L'imprimerie Lemaire, 1970), 109.

29. Department of the Army, *German Armored Traffic Control During the Russian Campaign*. Pamphlet 20-242, Washington D.C.:1952,33-34. F.A.Walk, "Traffic Control," *Milita Review*, Vol. XXI, No. 80, March 1941, 63-69.

30. Cole, 222, 235, 245. For similar problems at the Dasburg bridge, p. 204.

間（午前）ターンは、12月のアルデンヌの短い冬の日照時間を表している（ほぼ8:30 AM日の出から4:30 PMの日没まで）。夜間（PM）ターンは、残りの16時間の暗闇を表す。事実上、これはゲームの移動と戦闘の決着が昼間の半分の速さで起こることを意味する。これは、アルデンヌにおける米陸軍の部隊移動の経験³¹や、昼間と夜間の部隊移動について記述した他の資料と一致している。³² 夜間は死傷者が減るが、偵察がうまくいったり、開けた場所に侵入したりしない限り、決定的な戦果を挙げる可能性も減る。³³ 昼間と夜間では、戦闘結果表は大きく異なる。このゲームでは、昼間と夜間の作戦の機動性の違いがさらに強調されている。移動速度は2倍違うが、暗闇の下では敵との接触からの撤退は容易である。

1944年8月のラン [Laon] 近郊における第3機甲師団の行軍順を下記に示す。この間、彼らは逃走する敵ドイツ軍を追撃するために可能な限り速く移動していた。これはいくつかの事実を認めている。装甲縦隊の移動速度は特に速いわけではなく（最適条件下で、昼間に時速15マイル）、夜間はその約半分（時速8マイル）だった。

我々は、道路行軍中の車両間の距離と、それが列の長さによどのように反映されるかも考慮した。ドイル・ヒッキー將軍のA戦闘団の1,000台近い車両が、道路に張り巡らされた検問所を通過するのに4時間半以上かかった。ゲームでは、戦略移動を使ってユニット間に追加のスペースを要求することで、これを近似している。選択の道路スペース・ルールも開発した。このルールでは、道路移動コストを使って敵又は友軍の支配地域に進入することはできない。これはシミュレーションには良く機能するが（ゲームのディヴェロッパーは、実際にこのルールを推奨している）、プレイ・テスターたちは、移動や集中が難しくなるためこのルールを好まない。実際、自動車化ユニットは道路上に散在することになり、敵に遭遇したときに接触できるのはごく一部だ。戦闘には時間がかかり、部隊が接近するに連れて闘いはエスカレートしていく。

SECRET
MARCH TABLE

SECRET
 Auth: CG, S&D
 Init: *[Signature]*
 Date: 21 Aug '44

Annex #1 to accompany FO #7, 21 August, 1944.

Hq, 3d Armored Div
 VI05116
 211600Z Aug 1944

Unit and Comdr	No of Vehicles	Time Length (Min)	LP		Remarks
			Head Arrive	Tail Clear	
NORTH COLUMN (Route 2)					
C Comd A - Brig Gen Hickey	954	276	X	X/276	
Div Reg - Col Lamm		165	X/284	X/440	
SOUTH COLUMN (Route 1)					
C Comd B - Col Roudinot	981	230	X	X/230	
Gen'l Supt Arty 991st FA Bn	94	25	See Remarks		Join column at 150037 at X/4 hrs & 5 min. Establish liaison with C Comd B
58th Armored FA Bn	125	32	See Remarks		Join column at RJ176890 at X/5 hrs & 30 min. Establish liaison with 991st FA Bn
Div Hq, Fed Ech - Brig Gen (Incl Div Arty Hq) Boso	119	25	X/521	X/546	
Supply & Maint Veh - Capt McKinley	55	10	See Remarks		Join column at RJ176890 at X/7 hrs. Will not enter column until Div Hq clears RJ176890.

NOTES: Rate of March: 15MPH - 50 yds between vehicles during hours of daylight (0630-2200). During darkness (2200-0630) rate of march will be 8MPH and distance between vehicles 30 yds. Time length of C Comds includes 15 min. between Ron Co and Adv Gd and 10 min. between Adv Gd and main body.
 IPs: North Route - CM46111, South Route - RANES.
 83d Armored Bn will precede leading elements of C Comds on both routes by 30 min. in the following order: North Route: Cos "B" & "D" - South Route: Cos "A", "C", Hq & Tns.
 X Hour: To be announced.

OFFICIAL: *[Signature]*
 SNYDER
 G-3.

ROSE
 Comdg

図24：米第3機甲師団の昼間と夜間の行軍速度（NARA：RG-407）

31. U.S. Army Armor School, "The Battle at St. Vith Belgium, 17-23 December, 1944, An Example of Armor in Defense" (Fort Knox, Kentucky, 1950), 22. Also, U.S. War Department, *Handbook on German Military Forces*, TM-FE 30-451, (Washington D.C.: War Department, March 1945) VI-25-27.

32. Donald E. Houston, *Hell on Wheels: The 2nd Armored Division* (Novato, CA: Presidio Press, 1977), 333-334.

33. Gen. George S. Patton Jr., *War as I Knew It* (Boston: Houghton Mifflin Company, 1995), 353.

ドイツ軍の資料によれば、移動中の歩兵師団が1回の行軍縦列で必要とする道路スペースは約40 kmであった。一方、装甲師団はその2倍以上の95 km (30 ヘクス) を必要とした。³⁴ 特に重要なのは、パイパー自身が明らかにしたアルデンヌにおけるカンブフグルッペ・パイパーの隊列の長さが25 km (8 ヘクス) だったことである。³⁵

アルデンヌの濃い森林は、暗闇の時間中に遮蔽地形を通過する敵の浸透を防ぐことが困難だった。霧の状況下でも同様だった。作戦を成功させるためには、夜間戦闘に精通した指揮統率が重要だった。アルデンヌにおけるカンブフグルッペ・パイパーがその好例である。³⁶ 最後に、連合国空軍の活動は主に昼間に限られていたため、天候が晴れたときドイツ軍は作戦レベルの移動を夜間に制限する必要があった。



図 25: アルデンヌで移動中の米第2機甲師団。戦車の道路車間距離に注意。(NARA)

ドイツ軍は、12月20日頃に疲労が蓄積するまで、突破口を開くために夜間戦闘を重視した。他方、アメリカ軍は暗闇での戦闘を好んでいたわけではなかった。アメリカ軍戦闘部隊の大きな武器だった砲兵観測と航空支援は損なわれた。それでも、パットンが夜間戦闘の考えを受け入れ、特にバスターニュの第101空挺師団を救援するために攻撃を行った。³⁷ ただし、夜間戦闘に不慣れた部隊を疲弊させる結果となった。³⁸ ドイツ軍総統警護旅団の狂信的な指揮官であったオットー・エルンスト・レーマー大佐は、アメリカ軍との戦いにおける古い格言の真理を説いた。：「主よ、夕暮れを迎えさせよ、さすれば戦いに勝利する」。

1.0 天候 [Weather]

ゲーム・メカニクスに大きな影響を与える泥濘と凍結の地表状態のタイミングに重要な変更を加えた。攻勢開始と同時に

34. U.S. War Department, "March Movements," *Handbook on German Military Forces*, 15 March, 1945, TM-E 30-451, (Baton Rouge: Louisiana State University Press, 1990), 305-307.

35. Joachim Peiper, "1st SS Panzer Regiment, 11-24 December, 1944," European Theater Historical Interrogation (hereafter ETHINT) Report-10, 7 Sept. 1945 (College Park, MD: NARA).

36. Maj. Andrew N. Norris, "Night Combat Operations"(Combat Studies Institute Report) (Fort Leavenworth, KS: Combat Studies Institute Press Publications, 23 August, 1985).

37. Patton, 194-202. Patton indicated that night assaults beyond 1-2 successful nights was counterproductive.

38. Charles B. MacDonald, Company Commander: *The Classic Infantry Memoir of World War II* (NY: Ballantine Books, 1973), 53-54.

雪が解けたため、路外での展開が非常に難しくなった。³⁹ 凍結と大雪の始まりの日付は、Royce Thompson の『*Weather in the Ardennes*』⁴⁰と米陸軍大気研究所の最新の評価から引用した。⁴¹ 空模様もこのゲームの空軍力に影響を及ぼし、地上の濃霧は最悪の特徴である。我々は1944年12月のアルデンヌとその周辺の各気象観測所の記録を調査し、日毎の天候を算出した。

また、我々は天候の戦術的効果を選択ルール（地上ユニットへの天候効果）に取り込んだ。⁴² 霧は戦闘（攻撃側にとっては煙幕のようなもの）だけでなく輸送隊列の移動を遅らせることでも影響を与えた。霧はしばしば攻撃を覆い隠すが、突然晴れることもあり、警戒を怠らない敵の前で攻撃側は裸同然となる。私はこの選択ルールを推奨する。



図26：1944年12月23日、ルクセンブルク、シュテージェン[Stegen][4433]の北、夜通し雪が降った後で第5歩兵師団第11連隊が地上の霧が晴れた中を移動している。(NARA)

39. Fritz Kraemer, 1945, *Operations of the Sixth Panzer Army*, MSA-924, ETHINT 21, NARA.

40. Royce L. Thompson, 1953, "Weather in the Ardennes Campaign," (Washington, D.C.: OCMH, and College Park, MD: NARA).

41. Marvin D. Kays, "Weather Effects during the Battle of the Bulge and the Normandy Invasion: 'Atmospheric Sciences Laboratory, (White Sands, NM, U.S. Army Electronics Research and Development Command, August 1982).

42. Cole, 649-650.



図 27：12 月 23 日の地表凍結後、装甲部隊は道路外移動が容易になった。ルクセンブルクのバビーニュ [Bavigne] [3530] における第 712 戦車大隊の 76mm 砲搭載 M4 シャーマン。(NARA)

2.0 補給 [Supply]

補給ルールは、戦闘部隊が自軍補給源と連絡を維持しなければならない兵站の現実に類似している。これは、プレイヤー諸氏が自軍師団をかなり整理しておくことを要求する。橋梁の不足は特にドイツ軍の補給に影響し、しばしば東方へと導かれる道路網を複雑にする。ドイツ軍プレイヤーは、燃料不足の制限下で戦わなければならず、アルデンヌ攻勢が開始されたときの兵站の限界という歴史的現実を反映している。

燃料不足表の確率は、ドイツ軍の各自動車化師団が戦闘中に燃料不足に陥った期間の比較分析に基づいている。*SS* 師団は、師団レベルの兵站能力が限られていたので⁴³ 特に燃料不足に陥りやすい。さらに、*第 II SS 装甲軍団*は 12 月 19 日に戦場に到着したが、軍団段列には燃料がなかった（16 日に、*第 I SS 装甲軍団*によって「充当」されていた）。⁴⁴ その結果、*第 9 SS*と*第 2 SS 装甲師団*の両装甲擲弾兵連隊は徒歩で戦場に行軍し、その戦車はガソリンの到着を待っていた。*第 II SS 装甲軍団*が 12 月 21 日までかき集めることができた僅かな燃料は、師団の搜索大隊に割り当てられた。⁴⁵ *B 軍集団*が燃料集積所への燃料補給の遅れを最も強く受けて攻勢開始が 12 月 16 日に延期されたため、12 月 10 日の「鉄は熱いうちに打て」シナリオではドイツ軍の補給状況はさらに微妙な状況で始まる。⁴⁶

念入りに蓄えていたガソリンが、連合軍の突然の進撃によって危険にさらされることを懸念していたドイツ軍の兵站計画者たちは、燃料集積所の大部分をライン川の東側に集中させていた。実際には、この遠隔位置は、連合軍空軍と兵站段列が集積所を往復する時間を長くしたため、大きな輸送損失を意味した。

鹵獲した燃料でアルデンヌ攻勢を賄うというドイツの意図については、多くのことが語られてきた。連合軍の大量のガソリンが計画された攻勢進路上にあったことは事実である。ドイツ軍にとって不運だったのは、彼らがその所在を知らず、

43. Carl Wagener, 1945, "Main Reasons for Failure of the Ardennes Offensive," MSA-963, 12.

44. Danny S. Parker, *Battle of the Bulge* (Conshohocken, PA: Combined Books, 1991) 147-148.

45. Otto Weidinger, *Division Das Reich, Band V*, (Osnabrück, FRG: Munin Verlag, 1982); Cole, 420; Wilhelm Tiede, *Im Feuersturm Letzer Kriegsjahre*, (Osnabrück, FRG: Munin Verlag, 1982), 330-334.

46. Cole, 69. Wilhelm Scheidt, *Hitlers Conduct of the War*, ETHINT-20, NARA.

OKW もその捕獲を当てにしていなかったことだ。⁴⁷ 我々は、第 1 軍地域の主要な燃料集積所と小規模な集積所の位置が不明確であったことから、この状況を近似しようと試みている。たとえ相当量の燃料を確保しても、ガソリンを補給源から前線の戦闘部隊まで運ばなければならなかったのも、ドイツ軍の燃料輸送問題は容易に解決できなかっただろう。それには使用可能なトラック縦列が要求されるが、ヒトラーの部隊には頑丈なオペル・ブリッツ 3 トン・トラックが決定的に不足していた。

ドイツ軍は装甲部隊で有名だが、1944 年の国民擲弾兵師団はその大部分が馬匹牽引で、編成表上にはトラック (381 台) の 3 倍の馬を持ち (1,142 頭)、自転車は 1,522 台もあった。ドイツ軍のある軍需品担当将校は、アルデンヌでは軍馬のために干し草を入手するよりも、戦車のためにジュリ缶を見つける方がずっと簡単だったと皮肉った。

ただし、ドイツ軍の進撃が実際にリエージュに到達していたら、米軍物資の見事な隠し場所に出くわし、しばらくの間、連合軍の戦争努力を著しく低下させることになっただろう。⁴⁸ アングルーキンカンボワ [Angleur-Kinkempois] (ヘクス 2704) の都市南東の巨大な操車場にあったリエージュの集積所は、連合国軍の POL、弾薬、糧食が大量に積まれていたため、米軍軍需品担当将校は後にクール [Cour] (ヘクス 3610) とフランコルシャン [Franchorchamps] (ヘクス 3811) (それぞれ 210 万ガロンと 80 万ガロン) の南に集積所を加えてそこに避難させた。これは、12 月 18 日にパイパーの進撃が彼らを脅かした後に行われた。

スタヴロ [Stavelot] の北では、ドイツ軍がフランコルシャンに接近する前の 12 月 18 日に、神経質な米軍とベルギー軍の部隊が 124,000 ガロンの燃料に放火した。ゲームで表示される燃料 1 ポイントは、約 200,000 ガロンである。アングルーキンカンボワ集積所に関する重要な注意点：エワート・ブランク准将が率いる米軍通信局前進課 (ADSEC) は撤収させるには密集しすぎており、リエージュ南西部を危険にさらすことなく焼却するには規模が大きすぎた。ドイツ軍が、燃料、弾薬、配給物資が積まれたこの操車場に近づいていたら、間違いなく大惨事になっていただろう。⁴⁹

12 月 17 日、パイパーはビューリンゲン [Büllingen] の第 2 歩兵師団のトラック末端で 50,000 ガロンを捕獲した。12 月 20 日、第 116 装甲師団はサンレ [Samree] で米第 7 機甲師団から 25,000 ガロンを鹵獲した。それでも、これらの略奪品備蓄は、それを捕獲した師団以外の補給状況にほとんど変化を与えなかった。装甲師団は進撃中に完全に移動する際、1 日に約 60,000 ガロンのガソリンを必要とした。⁵⁰ 流動的な戦術的野外作戦での消費量は、おそらくその半分であった。標準的な消費率 [Verbrauchssatz] (VS) 評価は、装甲師団を 100 km (丘陵地帯のアルデンヌでは 50 km) 移動させるのに 125 立方メートル (33,000 ガロン) のガソリンだった。参考までに、ドイツのブランケンハイム [Blankenheim] からベルギーのムーズ川沿いにあるユイ [Huy] までの距離 (パイパーに割当てられたルート) は約 135 km だった。

B 軍集団の兵站担当官は、3 個軍のムーズ川までの前進で 1 日毎に 100 万ガロンの燃料を消費すると見積もった。これは、山岳地帯での冬季攻勢における通常の消費量の 4 倍に相当する。ドイツ軍の作戦立案者は、攻勢開始時にライン川の集積所に 468 万ガロンを蓄えていた。つまり、ドイツ軍の燃料資源はせいぜい本格的な攻勢の 5 日分程度ということになる。一前線に運ぶことができればだが。

ドイツ軍の兵站担当官にとって不運だったのは、ガソリンのほとんどが前進する組織の近くになかったことだ。開始時においてさえ、第 1 SS と第 12 SS 装甲師団は燃料が不足し、第 II SS 装甲軍団からガソリンを借用しなければならず、これは後に前進を試みている増援に悲惨な結果をもたらすことになった。

47. Royce L. Thompson, "Overrunning of Installations: The Ardennes Campaign," (Washington D.C.: OCMH, 1953), (College Park, MD: NARA). Alfred Jodi, *Ardennes Offensive*. ETHINT 51 (College Park, MD: NARA, 1945), 19.

48. William Whipple, "Logistical Problems During the German Ardennes Offensive," *Military Review*, 28 May, 1948, 23.

49. William F. Ross and Charles F. Romanus, *The Quartermaster Corps: Operations in the War Against Germany* (Washington D.C.: Center for Military History 2004), 426-427; Danny S. Parker, *To Win the Winter Sky* (Conshohocken, PA: Combined Books, 1994), 514.

50. John Norris, *Logistics in World War II: 1939-1945* (South Yorkshire, UK: Pen & Sword, 2020), 366-367; Maj. James L. Kennedy, Jr., *Failure of German Logistics During the Ardennes Offensive* (Ontario, Canada, Lucknow Books, 2015).

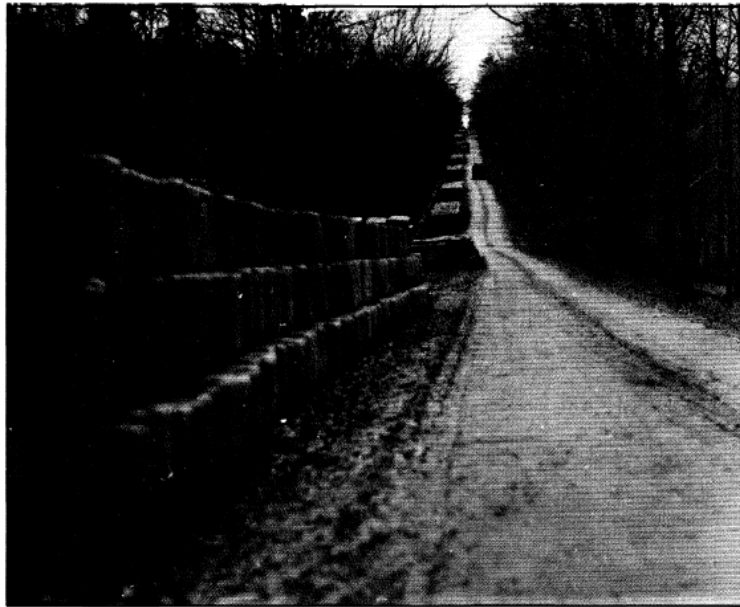


図 28：米第 1 軍集積所 #2 からの 5 ガロン燃料缶が、クール [Cour] [3610] 近郊のスパ [Spa] の南道路上に積まれている。12 月 20 日にラ・グ
ルエーズ [La Gleize] を占領したパイパーは、200 万ガロンの燃料がフォンテーヌ通りにあることに気づいた。(NARA)

3.0 補充 [Replacements]

補充は 3 週間の戦闘中に両軍が受け取った歩兵と装甲車両と、死傷者だけでなく、戦闘で一時的に失われたユニットの戦闘効果の回復をあらわす。選択ルール（戦闘損耗の変更）は、戦闘による損失を調整することにより実際の戦場での補充に近づけることでこの定義を狭める。デザイナーとして、この選択ルールは戦役で経験された戦闘消耗にかなり近い割合が得られると信じている。このルールが選択であるのは、十分なテストが行われなかったからである。

歩兵と機甲歩兵ユニットの損失の大部分は、重火器よりもむしろ小銃兵そのものだった。プレイヤー諸氏は、ドイツ軍プレイヤーがゲームを開始するとき、連合軍よりも歩兵の補充レベルが高いことに気づくだろう。1944 年秋、イギリス軍と米軍は深刻な小銃兵の補充不足に見舞われていた。実際、ドイツ軍の攻勢が始まった日、アイゼンハワーとブラッドレーはヴェルサイユの SHAEF 司令部で会談し、小銃兵の増派をワシントンに緊急要請した。隣接するヒュルトゲン森での血なまぐさい秋の戦闘を考えると、連合軍の歩兵補充のジレンマは悲惨なものだった。

実際、米国内で編成されていたアメリカ人徴兵師団の多くは、消耗した歩兵を補充するために、すでに何度も徴兵されていたのである。それでも大陸では、第 1 軍が攻勢開始までに枯渇した第 28 歩兵師団の部隊を補充した。⁵¹ 12 月下旬、補充兵の数は膨大になった。その後の数週間で 30,000 人が受け入れられ、その多くがクリスマス前後にパットンの第 3 軍に送られた。アルデンヌの戦いでは 400 両以上の連合軍戦車が補充され、その多くは 1945 年 1 月初旬に英国からもたらされた。

アルデンヌ攻勢を開始した多数の国民擲弾兵師団と装甲師団には、前線近くで戦闘訓練を受けた「Felderzatz」（野戦補充）大隊が含まれた。いくつかの場合、これら的大隊はかなり大規模で、第 26 国民擲弾兵師団や第 5 降下猟兵師団では 1,000 人以上だった。連合軍にこのような組織はなく、敵の攻勢が開始されたとき、事実上、即座の補充要員はいなかった。ただし、ドイツ軍の戦車補充の見通しはあまり芳しくなかった。1944 年 12 月中に合計 193 両の戦車と突撃砲がアルデンヌに輸送され、1 月末までに 340 両が引き渡された。⁵²

4.0 空軍力 [Air Power]

連合国の空軍力は、ドイツ軍の輸送機関に損害を与え、道路や操車場を妨害するのに最も効果的だった。航空攻撃の脅威

51. Leonard L. Lerwill, *The Personnel Replacement System in the United States Army* (Washington D.C.: CMH Pub-104-90 1954), 440-446.

52. Hermann Jung, *Die Ardennen Offensive: Ein Beispiel für die Kriegsführung Hitlers* (Zurich: Musterschmidt Verlag Gottingen, 1971), 195. Charles v. Luttichau, *Armor in the Ardennes Offensive* (Washington D.C.: OCMH, 1952), R-16.

によってドイツ軍の移動能力を低下させ、定期的な補給の流れが妨げられた。⁵³ 連合軍の航空兵器は確かにドイツ軍の攻撃組織に損害を与えたが、連合軍が主張する空からの破壊は常に 10 倍に膨れ上がっていた。ドイツ軍は連合軍の砲兵観測機こそが最大の脅威だと考えていた。⁵⁴ 新版ゲームにおけるドイツ軍の燃料欠乏表は、戦いを通して晴天時にマップ上でライン川東のドイツ軍の交通や鉄道連絡を妨害するために投入された RAF と米第 8 空軍の抽象化された重爆撃機を反映したものである。



図 29: カンプブグルッペ・パイパーを機銃掃射した第 365 戦闘機グループ (Hell Hawks) の P-47。(国立航空宇宙博物館)

ドイツ軍の主な航空損害は、交通を停滞させ、補給路を狭めることだった。⁵⁵ 晴天では連合軍機はいたるところに出没し、ドイツ軍の装甲部隊は森の中に隠れるしかなかった。また、ルフトヴァッフェについては、より熟練した連合軍パイロットに数で劣り、戦闘で劣勢に立たされる落胆すべき状況だった。晴天時のドイツ軍にとって最大の味方は、長い冬の夜だった。暗闇では、昼間に打ちのめされた戦況を立て直すことができた。

53. Royce L. Thompson, "Tactical Air Phase in the Ardennes Campaign," (Washington, D.C.: OCMH, 1950), (College Park, MD: NARA); Charles v. Luttichau, 1952. *German Rail Communications in the Ardennes Offensive*, R-7, (Washington D.C.: OCMH, 1952); Parker, *To Win the Winter Sky*, 518-519.

54. "I can say the American air force did not substantially affect the breakdown of the offensive.... the air-directed artillery was very unpleasant as usual." Fritz Bayerlein, *Panzer Lehr Division, 1 December, 1944 - 26 January, 1945*, MSA 941, 20.

55. Second Tactical Air Force Operational Research Section, "Contribution of Air Forces in Stemming the Enemy Thrust in the Ardennes, December 16-26th 1944" Report No.19, AIR 37/1208, 2nd TAF, (Kew, NA, 9 June, 1945).

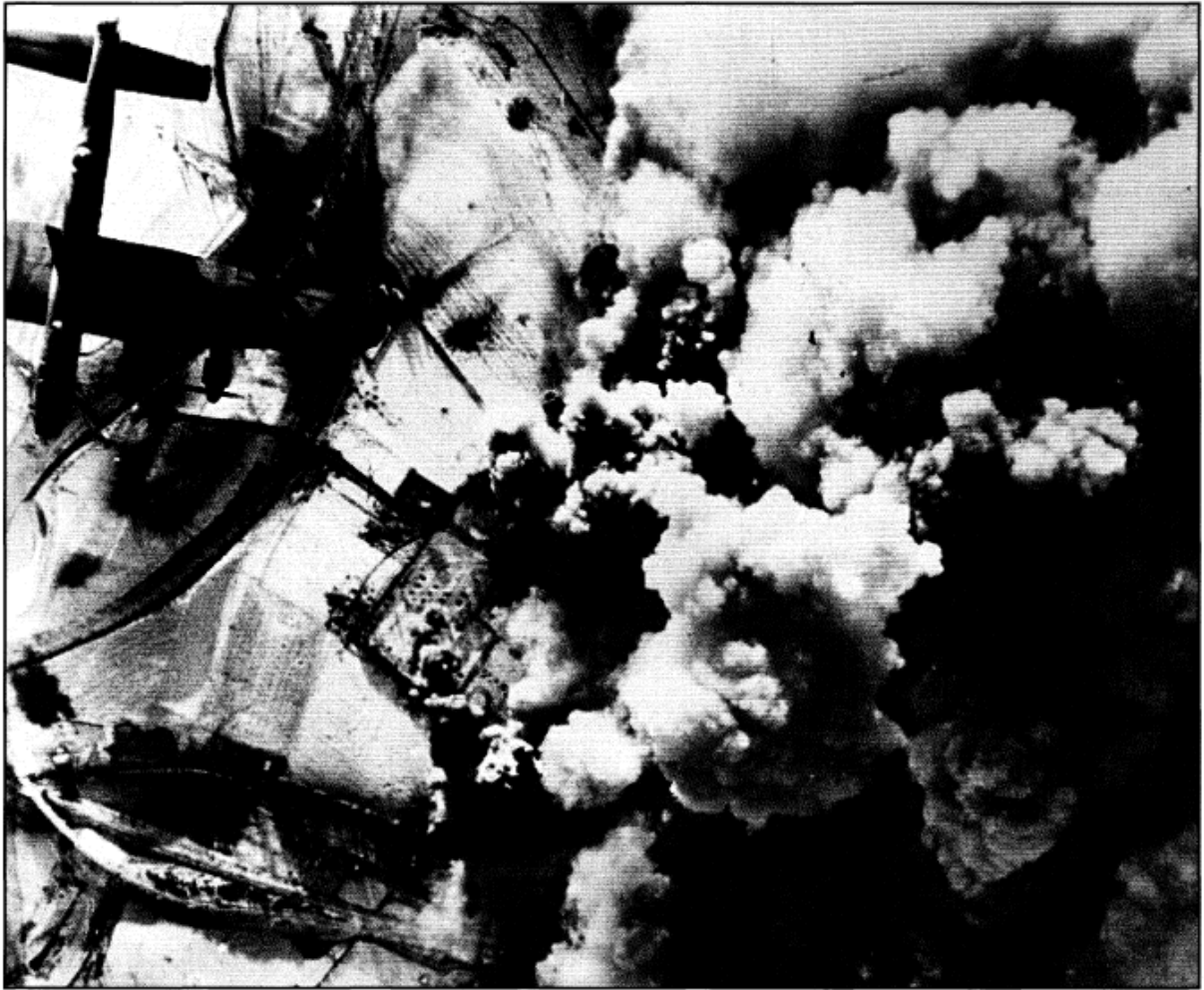


図 30 : 1944 年 12 月 26 日、サン・ヴィト [St. Vith] の道路中枢を爆撃する RAF のランカスター爆撃機。(国立公文書館 UK)

ゲームに割り当てられた戦術航空任務の数は、両空軍が戦闘地域内または戦闘地域上空を飛行したアルデンヌ地上支援出撃のリストに基づく。⁵⁶ アルデンヌの天候は、航空作戦を著しく妨げた。戦いの初日、両陣営は出撃したが、主として天候のため戦場上空を通過したものはほとんどなかった。連合軍情報部はアルデンヌで何が起きているのか、いまだに把握しようとしているところで、ルフトヴァッフェは戦闘地域上空で作戦を行うことで戦略的奇襲を破らないよう指示されていた。

実際、ドイツの記録を調査したところ、驚くべき矛盾が見つかった。「ラインの守り」の地上作戦を支援する任務を負っていた第 II 戦闘機軍団司令官ディートリッヒ・ペルツ准将は、初日（ゼロ日）に連合軍航空基地を先制攻撃（「ボーデンブラッテ作戦」）するつもりだった。秘密保持のため、航空部隊は可能な限り最後の瞬間に移動することになる。このアイデアには 2 つの欠陥があった。第一に、ヒトラーは（連合軍の優勢な航空戦力を阻害するために）劣悪な飛行条件を攻勢に望んでいたため、ゼロ日に大規模な航空作戦を発動できる可能性はなかった。第二に、攻勢に向けたドイツの天候は非常に悪く、多くの飛行隊がゼロ日に出撃位置に到着できなかった。⁵⁷

それにもかかわらず、攻勢の 2 日目と 3 日目には、ルフトヴァッフェは D デイ以来最大の航空戦力が投入された。それでも、空対地支援や上空援護出撃に投入されたドイツ機の大部分は戦場のはるか東方で迎撃され、アルデンヌに到達することはなかった。この時点におけるそれぞれの空軍は、地上部隊と比較しても練度の点で相当な差があった。⁵⁸ 操縦士の技量差は、ゲーム中に連合軍の戦闘機がドイツ軍航空任務の大部分を戦場に到達する前に迎撃できることに反映されている。ルフトヴァッフェのトップだったヘルマン・ゲーリング国家元帥は最もよく要約している：「もはや 1940 年ではなかった。」

56. Thompson, Royce L., "Tactical Air Phase in the Ardennes Campaign" and Parker, 515.

57. Jochen Prien, Gerhard Stemmer, Winfried Bock *Die Jagdverbände der Deutschen Luftwaffe 1943-45* Teil 13. (Berlin: Buchverlag Rogge, 2015-2020, Vol. 13, Pt.2, 495-497.

58. Parker, *To win the Winter Sky*, 95-103.



図 31 : 1944 年クリスマスの日、アルデンヌ上空でドイツ空軍と交戦する連合軍機の振れた飛行機雲を眺める米軍 M51 四連装 50 口径 AAA 砲の操作員。(NARA)

アルデンヌ上空での航空戦に関する研究では、各日に戦場上空に投入された連合軍戦闘機グループとドイツ軍飛行連隊が特定された。そのタイプは多少の影響を与える。大部分の連合軍戦闘機はドイツ軍戦闘機の迎撃に成功したが、*Me-262* とアラド *Ar-234* ジェット機隊はまったく迎撃できなかった。米軍 P-38 戦闘爆撃機は地上攻撃に最適だった。このゲームにおける両陣営の中爆撃機と重爆撃機は、米第 IX 爆撃師団、第 8 空軍、英国空軍のからの航空機を抽象的に表現したものである。ルフトヴァッフェ陣営では、爆撃機と第 II 戦闘機軍団の夜間戦闘機部隊が *Ju-88* と *Ju-87* の 2 ユニットで抽象化されている。ルフトヴァッフェの代表的な組織は、*KG 66*、*LGI*、*NJG 2* が *Ju 88* を、夜間戦闘機グループ (*Ns. Gr.*) 1、2、20 が旧式のスツーク航空機を飛ばしていた。これらは著しく無力だったが、例外的に地上攻撃飛行団 *SG 4* は地上攻撃機 *FW-190F8* を飛ばしていた。⁵⁹

これまで言及されていなかった、V-1 無人爆弾戦がゲームに登場した。ドイツ軍はマックス・ヴァシュテル大佐の *Flak 連隊 155 (W)* がリエージュ、アントワープ、ヴェルヴィエを大群で爆撃することで、補給の混乱を引き起こしたいと考えていた。この一部は成功した。12 月 17 日の V-1 攻撃は、リエージュの南東にある大きな燃料集積所を直撃し、400,000 ガロンのガソリンを爆発させた。さらに連合軍の増援は爆撃目標地域を避けるために大きく迂回し、専門の対空部隊を近くに配置するなど、V-1 の攻撃を軽減する手段を講じた。⁶⁰

59. John Weal, *Luftwaffe Schlachtgruppen*. (Oxford, UK: Osprey Publishing, 2003).

60. Wolfgang Gückelhorn and Detlev Paul, *V-1: Elfélschreck* (Aachen, GE: Helios, 2004). Peiter Serrien, *Elke Dag Angst: De terreur van de V-Bommen op België (1944-45)*, (Antwerp: Horizon: 2016). For the strike destroying nearly half a million gallons of U.S. fuel on 17 December: Cole, 667.

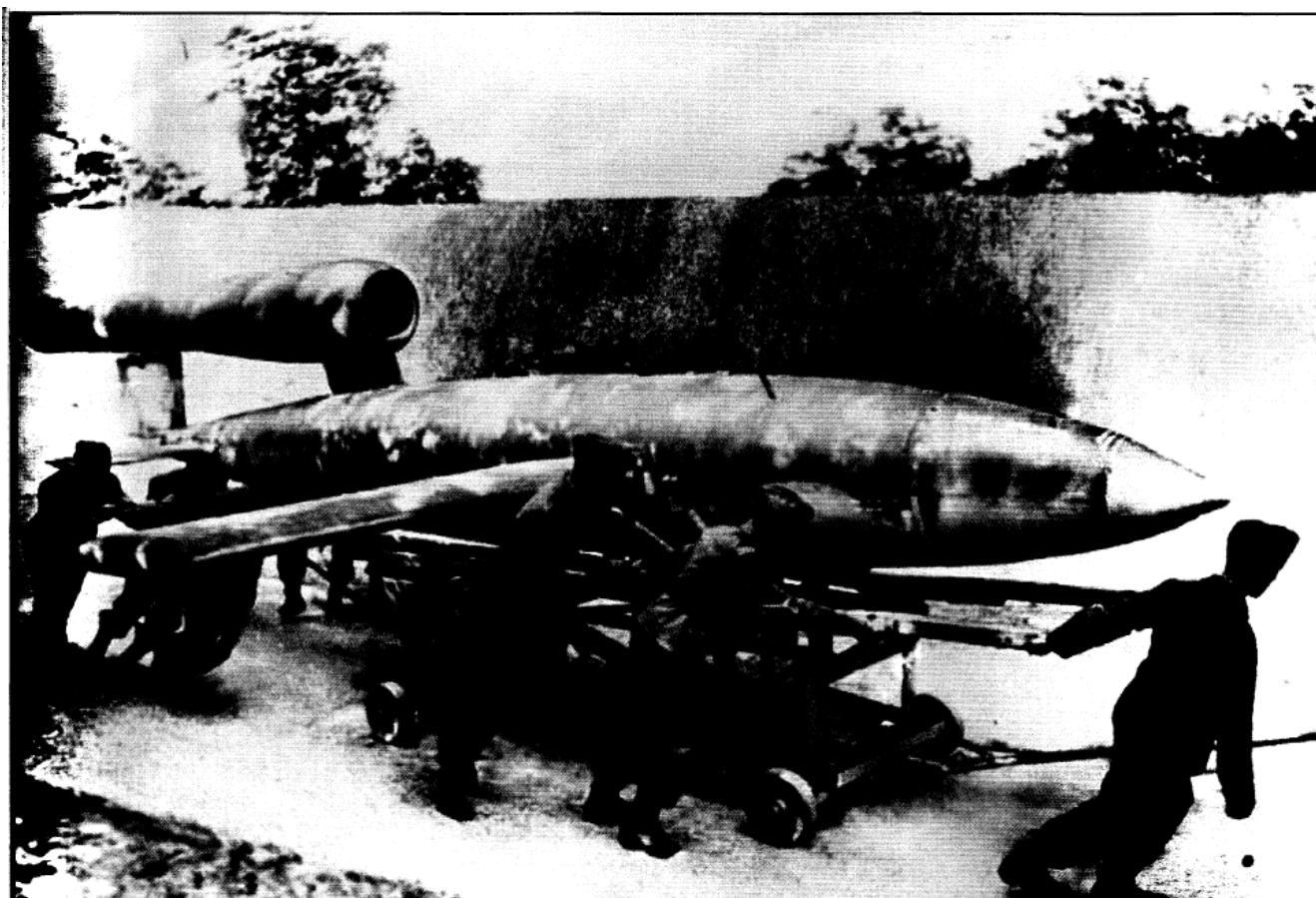


図 32: 1944 年、連合軍の目標に対して発射の準備をする V-1 無人爆弾 (F-103)。 (BA-K)

これらの兵器の偏差は、ゲーム内の抽象的なものよりも大きかったが、地域内における目標と恐怖はより現実的だったので、我々の妥協点はおそらく適切だろう。V 号兵器はバルジの戦いの結果を変えることはなかっただろうが、「ブンブン爆弾横丁」はゲームへの追加が容易で奇妙に魅力的な局面をもたらすことができる。

5.0 移動 [Movement]

第二次世界大戦の戦場では、敵対する両者の移動は同時だった。師団は 1 日の作戦命令を受け、朝から晩までよほどのことがない限り、その日の作戦行動が変わることはめったにない。これはもちろん、ドイツ軍が朝と夕方の両方で進捗状況の評価、報告、命令を出していたことも反映されている。現実には、前線からの無線連絡でさえ、断片的なものであることが多かった。GHQ のマップ上の全体像は常に少なくとも 12 時間前のものだった（これをコンピューター・ゲームにすることを希望する人への提案である）。

トラックや戦車の路外移動は、地表が凍結するまで困難だった。⁶¹ このため、道路の所有に重きが置かれた。ベルギー、ルクセンブルク、フランスの森林地帯には、数多くの二級道路（ゲームでは小道）がある。これらのおかげで歩兵による高速度の行軍が可能となり、12 月 19 日夜にフォン・ルントシュテットは「戦車は、少なくとも歩兵に追いつかなければならない」と不満を漏らした。行軍する兵士にちなんで、このゲームにおける歩兵の行軍（行軍移動）は、戦車よりも速く移動できることをプレイヤー諸氏は知るだろう。一少なくとも泥濘の状況では。

61. Hasso von Manteuffel, 1946. *Fifth Panzer Army*, MS B-151, 159.



図33：1945年1月、ヘレスバッハ [Herresbach] [4614] 付近で第740戦車大隊に乗り込む雪で迷彩された第504落下傘連隊の歩兵。(NARA)

歩兵部隊の自動車化は、適切な条件下で道路を活用することができた。ゲームでは戦略的移動と呼ばれ、特にトラックの「軍用輸送隊」に乗った米軍歩兵師団は、道路による迅速な移動が可能になる。⁶² バルジにおける米軍組織の出発・到着時刻の報告に基づけば、最大行軍速度は昼間で時速約16km、暗闇で時速12kmだった。行軍している歩兵縦隊（ドイツ陣営は、馬によって支援される）の報告された移動速度は、1日あたり約32km（ゲームでは10ヘクス）だった。自動車化された機甲師団や装甲師団は1日あたり約140～200kmの行軍速度を達成でき、装甲車部隊や偵察（搜索）部隊はそれ以上だった。アルデンヌは道路事情が悪く山岳地形のため、この数字は少なくとも20%遅くなった。⁶³ これらは、戦略的移動で1日あたり約35～60ヘクス移動したことになる。実際のところ、装軌式部隊の道路縦隊は装輪式部隊よりも遅かった。ゲームでは、ドイツ軍の戦車と突撃砲部隊は24～28ヘクス、搜索部隊は36ヘクス移動できる。装甲歩兵部隊は、主としてドイツ軍陣営ではトラックで移動するため32ヘクスのみ移動でき、兵員を乗降させるための時間がかかるためこれは妥協の産物である。

このように輸送縦列は高速であるが、特に米軍歩兵部隊の場合は適切な戦闘編成とは言えなかった。アメリカ軍のトラック中隊は、歩兵を迅速に移動させることはできても前線へ近づくのを嫌った。彼らは前線から6マイル以内で歩兵を下ろす傾向があり、情勢が流動的なときはさらに遠くへ離れた。それでも、アルデンヌの道路網は、ドイツ軍の進撃を助けたというよりも、連合軍が防御態勢に入るのに役立った。序盤のドイツ軍の交通は、自動車化された縦列が互いに積み重なり、ぬかるんだ道路から展開できないこともしばしばだった。⁶⁴

我々は、米陸軍のFM-105-5と戦時中のドイツ軍資料の詳細な研究で、前進戦闘地帯の移動率を調べた。⁶⁵ これにより、歩兵部隊だけでなく装甲擲弾兵師団や装甲師団の移動能力が前線付近ではかなり低いことが明らかになった。敵に接触した場合、歩兵部隊は1日平均約16km（5ヘクス）しか移動できなかった。一方、装甲師団は戦闘地域付近で1日平均約48km（15ヘクス）を移動した。自動車化偵察（搜索）部隊は、ゲームに示されているように、かなりましだった。もちろん、渋滞に巻き込まれた縦列の先頭が素早く前進することは可能だが、そのため、軽くて速いドイツ軍搜索部隊だけが序盤

62. Mayo, 112, 294-316.

63. Parker, 255-257. ゲーム内の現実的な移動のために、我々はアルデンヌへの113回の輸送隊の移動を詳細に調査し、その移動速度に影響を与えた様々な要因を統計的に評価した。主な要因としては、隊列が装軌式だったか？ 夜間だったか？（より遅い）。あるいは天候が霧、雨、雪（やはり遅い）だったかである。中でも最も減少したのは雪の状態で、通常の移動速度の約半分だった。

64. Guenther Reichhelm, Commentary on Commitment of the Sixth Panzer Army in the Ardennes, MS B-676, 6-8.

65. Handbook on German Military Forces, 305-307.

に前進することができた。

スタッキング制限は、第二次世界大戦における連隊の最小戦闘正面に基づいている。戦闘が後半に入ると、両陣営ともに狭い正面に多数の部隊を投入したが、このような場合は戦闘効果に明らかな限界があった。アルデンヌの複雑な地形では、部隊を効果的に投入するには時間がかかった。

アルデンヌの密林は、移動や戦闘に複雑な影響を持った。1944 年の秋に、隣接するヒュルトゲンの森での戦闘で連合軍が多大な犠牲を払って学んだように、断固とした敵を森の蝟壺から追い出すことは困難である。ただし、このような針葉樹の高い樹冠は、地上部隊を上空や歩兵の観測から遮蔽する効果もあった。初期には、ドイツ軍はしばしばアメリカ軍陣地の周囲に浸透することが可能だった。霧の状況が発生した際や、冬の夜が長い時期は特にそうだった。

条件付きの増援 [Conditional Reinforcements]

ドイツ軍プレイヤーは、重要目標の達成を基準に、第二波の増援を早期に誘発することができる。これは、*OKW*（ヒトラーと読む）が計画した中間目標の達成に伴う戦略的予備の解放に基づき、基本的に第 12 SS 装甲師団がホーエス・フェン高原を越え、第 1 SS 装甲師団がウェルボモン地区に到達することだった。⁶⁶ 第 II SS 装甲軍団の解放は、第 6 装甲軍が進撃路「C」から「D」までを現実的に掃討し、混雑した道路にさらに 6,000 台の車両を投入することを前提とする。⁶⁷ 同様に、第 10 SS 装甲師団は、第 6 装甲軍がムーズ川を渡った後にそれを支援することを意図していたが、その瞬間は決してやってこなかった。

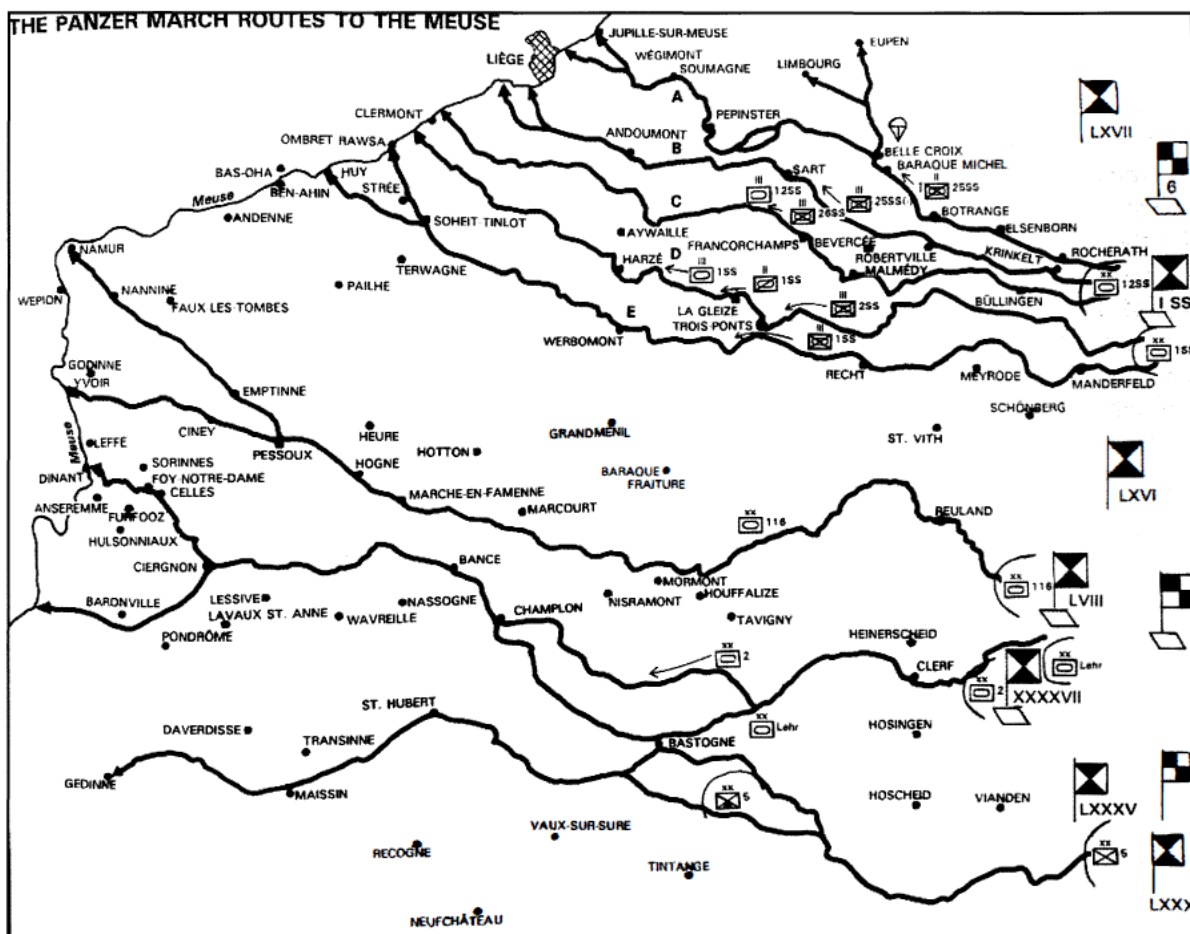


図 34：アルデンヌ攻勢において、OKWは第6装甲軍の装甲進撃路A～Eを設定した。

南方では、12月22日に第11装甲師団がビットブルク [Bitburg] の北で予備集結を開始したが、ムーズ川進撃の失敗を黙認

66. Cole, 563; Kraemer, 28.

67. Parker, 1991, 71.

して投入されなかった⁶⁸。第 257 国民擲弾兵師団はもっと早い時期から第 7 軍に投入可能であったが、ドイツの鉄道網の損傷が原因で第 11 装甲師団との交代がうまくいかなかった。したがって、第 11 装甲師団が実際に使用できるようになったのは、ドイツ軍攻勢の見通しが薄れたクリスマスの後であった。現実的には、第 257 国民擲弾兵師団は、この不用意な移送が試みられなければ、第 7 軍で直ちに利用可能だったはずである。第 257 師団がトリーア [Trier] 近郊にいたのは 12 月 9 日で、攻撃の一週間前だった。⁶⁹

12 月 15 日、第 5 機甲師団の R 戦闘団は、第 272 国民擲弾兵師団に対する新米の第 78 歩兵師団を後方支援するために派遣されていた。第 89 歩兵師団と第 272 国民擲弾兵師団は闘ったが、それでも対峙する米第 78 歩兵師団と第 8 歩兵師団の士気は高かった。⁷⁰ 戦いが始まって 2 日目、第 3 機甲師団 CCA は、「落下傘によって降下した偽 GI」—それは間接的に成功を収めた「シュレッサー作戦」と「グライフ作戦」を指す—を見つけるための無益な作戦に割当てられた。ドイツ軍コマンドが引き起こした大混乱により、オイペン [Eupen] にある第 V 軍団司令部のレオナルド・ジェロウ少将を警護するためにも割当てられた。それ故、戦いへの投入は不確実である。

ゲームにおけるイギリス軍の到着制限は、モントゴメリーが自軍部隊の投入に消極的であったことを反映している。彼らは来るべき攻勢（「ベリタブル作戦」）のために投入され、イギリス軍の補充はもはや使用不能だった。さらに、第 XXX 軍団が第 VII 軍団の連絡線を横切って投入されたら、兵站状況は混乱しただろう。⁷¹ ナミュールーリエージュ地域内の連合軍補給集積所の存在のため、イギリス軍はドイツ軍がムーズ川を渡る橋頭堡を築くのを阻止する任務に割当てられた。限定された渡河点（主にリエージュ、ユイ、ナミュール、ディナン、ジヴェ）により、任務は容易になった。

6.0 対応 [Reaction]

対応移動は、友軍ユニットの強化や敵のすり抜けの影響を制限するための予備の防御的使用を強調する。対応移動は、突破予備状態を維持するユニットによってのみ使用でき、限定されたタイプの移動（通常、道路、最小）のみを使用でき、スタッキングを制限し得る通常のヘクス進入制限に従う。これは、非常に価値がある戦術であり、プレイヤー諸氏は経験を積み重ねるほどその価値を理解するだろう。

7.0 戦闘 [Combat]

ゲームの戦闘結果は、アルデンヌの戦いの半日にわたる典型的な結果の範囲をあらわす。これらには、損失、退却、決着がつかない戦闘（未解決戦闘又は交戦状態）が含まれる。戦闘結果表（CRT）は 1989 年版よりも少ない損耗を示し、複数ステップを持つユニットの除去はない。時間スケールを考慮すると、第 28 歩兵師団第 110 歩兵連隊は実際の戦闘で撃破され、80%以上の損失を被った。ただし、これは数日間の戦闘による結果だった。ゲームの損耗は、史実の死傷者とほぼ同じになるよう調整された。一少なくとも、「戦闘補充」を通して一時的な戦闘効果の減少を取り戻すことを認める。それでもまだ高すぎるようなので、私が正当化されたと信じるものに重要な変更を行うことを望むプレイヤー諸氏のため、選択ルールを追加した（戦闘損耗の変更）。

戦車と突撃砲の損失は、連合軍が約 750 両でドイツ軍が約 800 両だった。戦いの期間中、連合軍の戦車補充は約 400 両（大部分は 1 月にやって来た）で、アルデンヌに到着したドイツ軍の戦車調達は約 200 両だった。⁷² これは、どちらの陣営においても、さらに 30 数個の装甲大隊ステップを追加することになる。これは各プレイヤーについて、ターン毎に平均して約 1 又は 2 ステップの装甲ユニット損失となる。ユニットの戦闘効果値は、士気、補給状況、ユニット組織、地形によって大きく変化する。

ドイツ軍の「ティーガー」戦車とその超重装甲対戦車大隊（*schwere Panzerjäger-Abteilungen*）は、アメリカ軍歩兵に与える心理的影響と、強力な兵器そのものから特別な戦闘特典を受ける。⁷³ 「戦闘後前進」ルールは、ユニットの機動性の違

68. Wend von Wietersheim, 11th Panzer Division, (28 Oct-17 Dec 1944, B-416, 1946, Wend von Wietersheim, II th Panzer Division, (20 Dec 1944 -10 Feb 1945, B-417, 1947, Also Anton Donnhauser and Werner Drews, *Der Weg der 11. Panzer-Division*, (Bad Worishofen: Traditionsgemeinschaft der 11. Pz Div, 1982).

69. Ernst Linke, 257th Volksgrenadier Division, B-520.

70. Douglas E. Nash, *Victory was Beyond Their Grasp: With the 272nd Volksgrenadier Division* (Philadelphia, PA: Casemate Publishers, 2015).

71. Whipple, 23.

72. Cole, 664; Luttichau, R-16, Table IV.

73. Mayo, 337-338.



図 35: ヨーロッパでは、地上戦闘部隊の死傷者は大部分が砲兵によるものだった。(NARA)

いを反映する。戦闘後前進では、スタッキングが認められない。なぜならば、たとえ攻撃が成功した場合でも、全般的に混乱するからである。「戦闘連携」の優位性は、師団が適切に投入されていれば、はるかに連携された攻撃になる可能性が高い事実を反映している。最後に、強襲の優位性は、防御側の側面に回り込めたときに達成された。⁷⁴

第二次世界大戦戦闘の「諸兵科連合」の性質はよく知られており、そのように名づけられたルールによって扱われている。ドイツ軍装甲カンフグループの基本は、歩兵と戦車のバランスが取れたチームという理論の上に成り立っている。⁷⁵ 近接した地形では、戦車はバズーカやパンツァーファウストのような成形炸薬兵器を持った敵歩兵の待ち伏せに脆弱だったので、歩兵の護衛支援が必要だった。他方、単独で前進する歩兵は、敵に接近できる前に遮蔽からの重火器の射撃に脆弱だった。⁷⁶ ゲームでは、歩兵と装甲のチームで闘うのがベストで、ドイツ軍と連合軍プレイヤーはカンフグループ (*Kampfgruppen*) (ドイツ軍) 又は任務部隊 [Task Forces] (TF) (連合軍) を編成できる。ドイツ軍は自軍 *KG* の編成により柔軟だったが、この時点の国民擲弾兵はドイツ軍の装甲部隊とチームを組むのに十分な訓練を受けていなかった。工兵、特に米軍の戦闘工兵は、地雷その他の特殊装備により、敵の装甲にうまく対処できた。

「装甲優越」ルールは、戦闘の成否を分ける質的なモデルを反映する。戦闘に勝つ (敵が逃亡する) 確率は、戦闘においてあなたに固有の技術的優位性 (重戦車など) があると敵が認識したとき、幾何級数的に増加するのである。

ゲームのこの版の大きな革新は、士気が含まれていることである。ナポレオンは「精神は肉体よりも三倍重要である」と言った。⁷⁷ バルジの戦いでは士気が重要な役割を果たした。⁷⁷ 全ての戦闘組織は、アルデンヌ戦役以前と最中の士気を基準に考慮された評価がなされている。出版が近づいた今でも、私はいくつかの評価に疑問を抱いている。イギリス第 29 機甲旅団は士気 2 のユニットであるべきだった。また、パットンが最高の歩兵師団と見なした米軍第 5 歩兵師団の場合も同様だ。戦闘において優越した士気を持つ陣営は有利な戦闘比シフトを受け取るので、レーティングの問題は重要である。なぜ米軍

74. 「戦闘は、射撃と移動によって勝利する。移動の目的は、敵に対してより有利な射撃を行うための場所を確保することである。これは後方又は側面から得られるものだ。」 Patton, 1947, 340. U.S. Army, *Attack and Defense*, ADP 3-90, (Washington, D.C., July 2019), 2-12-2-13.

75. James Lucas and Matthew Cooper, *Panzer Grenadiers* (London: McDonald Janes, 1944), 13-77.

76. Walter Lucht, 1946, *LXVI Corps (Ardennes)*, B-333; Franz Senfuss, 1946, *212th Volksgrenadier Division*, B-073.

77. Rebecca Griffin, *Physical and moral forces: An analysis of World War II's 1944-1945 Ardennes offensive using Clausewitzian Theory*, (Master's Thesis, Perth: Edith Cowan University, 2016).

空挺師団が尊敬されたのかは、直ちに明らかになるだろう。他方、第1 SS 装甲師団や総統警護旅団もやはりエリートである。戦いの期間中には、空軍力もドイツ軍の士気に強い影響を与えており、ゲームでは連合軍の航空優勢ルールであらわされている。⁷⁸

これらの重武装部隊や士気が高いエリート部隊は、どのように戦闘損失を回避する傾向があるのか？ 士気が低い又は経験が浅い歩兵部隊は、経験豊富な幹部が生き残るための基本的な点を指導できないだけでなく、特に寒気露出（塹壕足）や戦闘疲弊によって多くの損害を被った。⁷⁹ 実際、米軍の非戦闘損失は、特に冬のアルデンヌではしばしば戦闘損失と同等かそれ以上だった。対照的に、「ティーガー」や重戦車部隊の戦闘損失はほとんどなかった。損失の大部分は、整備や燃料の問題によるものだった。

士気が高い部隊は、自殺的任務に投入された部隊を除き、損失が少ない傾向があった。つまり、士気が低い新米の歩兵部隊が損害の矢面に立たされる傾向があり、まさにそのような戦い方だったのだ。⁸⁰ 第二次世界大戦では、歩兵は死傷者の83%を占め、砲兵と重戦車部隊は大部分がガス欠、地雷、機械的故障（アルデンヌの丘陵地帯ではブレーキ故障が頻発した）で失われた。⁸¹ 砲兵とロケット砲は死傷者の58%を占め、装甲部隊は兵員損失が少なかった。米第75歩兵師団や第106歩兵師団、第11機甲師団などの経験が浅い組織は高い死傷率に見舞われ、米陸軍歩兵の補充問題を悪化させた。⁸²



図36：突破を待つSPW上の擲弾兵（第116装甲師団）。これらの部隊はタブに見えるが、我々は「獵犬[Windhund]」師団の士気がヒュルトゲン森での戦闘失敗で揺らいでいたことを了解していた。（BA-K）

8.0 予備と突破 [Reserves and Exploitation]

第二次世界大戦中、戦術的と作戦的の両面で予備の確保と維持が重要であると認識されていた。⁸³ 攻撃的と防御的の両方の優位性があった。ゲームでは、戦闘予備と突破予備の2タイプが使用可能である。前者は、戦闘の展開に応じて自動車化組織を対応させる方法である。予備状態の歩兵部隊は、より限定された機動力で編成される。これらのゲーム・メカニクスは、移動と戦闘が同時ではないという事実を考慮するために有効である。第二次世界大戦における機動戦では、戦闘組織の戦闘力は攻撃速度によって3倍になった。これは、高校物理でおなじみの方程式である：力は質量に等しい（ $F=MA$ ）。

78. Allied air supremacy over the battlefield: Cole, 660-661; For predominance of air power effects on morale of combatants in the ground battle: Ian Gooderson, *Air Power at the Battlefield: Allied Close Air Support in Europe 1943-45*. (Portland, OR: Frank Cass Pub, 1998).

79. Kevin Kane, "Morale maintenance in World War II US Army ground combat units: European theater of operations, 1944-45" (Honors Thesis, University of Richmond, 2013).

80. Leonard Wanstein, *The Relationship of Battle Damage to Unit Combat Performance*, IDA Paper P-1903 (Alexandria, VA: Institute for Defense Analysis, 1986).

81. In U.S. Army on the ground in Europe, the infantry branch suffered 83% of casualties against 3% for the armored and cavalry and 5% for the field artillery. Frank A. Reister, *Medical Statistics of the Army 1942-45*, U.S. Army, Medical Department, 1975. *Army Battle Casualties and Non-battle Deaths in World War II*, U.S. Army, 1953, <https://www.ibiblio.org/hyperwar/USA/ref/Casualties/Casualties-1.html>

82. Francis C. Steckel, "Morale Problems in Combat: American Soldiers in Europe in World War II," *Army History*, no. 31, (1994).

83. John Strawson, *Battle for the Ardennes* (New York: Scribner, 1972), 74-76.



図 37：米第 325 グライダー歩兵 C 中隊のバズーカ砲チームが、ウェルボモン [Werbomont] [3113] への道路を進撃しているドイツ軍戦車を待ち伏せている。(NARA)

初期の攻撃では、ドイツ軍装甲部隊は予備状態に置かれたので、歩兵部隊によって突破口を穿たれた突破口を利用できた。典型的な師団の戦術は、2 個連隊が並んで攻撃を開始して他を予備に置くことだった。例えば、第 116 装甲師団の司令官は、次のように述べている。「...装甲連隊は、状況を進展させつつある第 60 又は第 156 擲弾兵連隊を支援するため、ホーフヴァルト [Hofswald] (グロースカンペンベルク [Grosskampenberg] [ヘクス 4621] の西) に投入された。」⁸⁴ 戦いの開始時に予備状態で待機していたドイツ軍部隊は完全にリサーチされ、ゲーム開始時にそのように指定された。

9.0 工兵 [Engineers]

実際の戦闘と同様、両プレイヤーは連合軍工兵組織を遅延部隊として犠牲にしない方が得策であると考えられるかもしれない。ルールが、工兵にドイツ軍の戦車縦列を挫折させるために必要な橋梁の爆破と道路障害の能力を提供するからだ。これらは、カンプフグルッペ・パイパーがトロワ・ポン [Trois Ponts] (hex 3613) とヌフムーラン [Neufmoulin] (hex 3213) で遭遇した爆破橋梁による失望の原因をもたらした。その成功に基づき、我々は米第 291 工兵戦闘大隊は橋梁爆破をより得意にした。⁸⁵ 工兵は、爆薬と地雷原を使用してアルデンヌに道路封鎖を創出することもできた。

84. Siegfried von Waldenberg, 「Commitment of the 116th Panzer Division in the Ardennes;」 MSB-873, 3-4.

85. Janice Holt Giles, *The Damned Engineers*, (New York: Houghton Mifflin, 1970). 戦後、パイパーは言った：「我々は橋梁を奪取するために最高速度でトロワ・ポンへ向かった。トロワ・ポンの橋梁を無傷で占領し十分な燃料があれば、その日のうちにムーズ川まで走り抜けるのは簡単なことだろう」。Cole, 267



図 38：ベルギーのビュイッソンヴィル [Buissonville] [1719] で道路を横切る木材を準備する John B. Brady 工兵兵士。(NARA)

陣地は、塙壺の列線、仮小屋、銃座、障害物、整地された射界、有刺鉄線、事前に調停された支援射撃などをあらかわす。多数の米軍歩兵部隊は、戦いの開始時にこのような陣地に配置され、緒戦時のドイツ軍砲兵弾幕の効果を大幅に減少させた。ただし、このような構築の完成には長い時間がかかった。



図 39：十分な架橋設備の欠如により、ドイツ軍装甲部隊はアルデンヌで不利な立場に置かれた。左：プティ・シュペ [Petit Spai] [3813] の第 1SS 装甲師団の IV 号駆逐戦車。右：ブラス・ヴェルダン [Bras-Wardin] [3528] 付近で沈んだカンブフグルッペ・カンケルの 38t 駆逐戦車。(Gossett)

10.0 ドイツ軍の奇襲優位性 [German Surprise Advantages]

これらのルールは、戦役に影響を与えたユニークな要素である。大部分は、ドイツ軍の奇襲攻撃によって生じた戦術的効果によるもので、連合軍の対応に影響を及ぼした。米軍部隊は、深い森の中で夜間に強力な戦線を維持することに慣れておらず、これはヒュルトゲン森とアルデンヌ戦役の両戦闘において彼らを苦しめた。ドイツ軍の初期浸透突撃中隊が森内の連合軍陣戦線を通り抜けた例が史料に残っている（第 116 装甲師団）が、12 月 16 日の第 277 VG 師団の進撃のように、森林地形の戦闘訓練が不足していたために失敗し、最終的には敵に躓いて絶望的に混乱した例がある。⁸⁶

86. Wilhelm Viebig, *277th Volks Grenadier Division* (Nov 1944-Jan 1945), MS B-273, 18.



図 40： アルデンヌの森を前進する擲弾兵。手前の擲弾兵は *Sturmgewehr 44* 突撃銃を持っている。MG 42 機関銃（右）を装備すれば、訓練不足のドイツ軍歩兵でも大火力を発揮できた。（BA-K）

カンプフグルッペ・パイパーのルールは、この部隊の編成と特別な能力、そして 1944 年 12 月 16～17 日の夜間中にアメリカ軍戦線に広がった混乱を反映している。私の著作で取り上げたように、パイパーは特に強行突破と夜間戦闘に長けていた。⁸⁷「夜は弱者の味方だ」と彼はよく言った。ロシアでは、彼の部隊は日没後に装甲縦列で敵戦線の一点を突破し、一晩で 30 マイル前進したこともあった。

カンプフグルッペ・パイパーの各部隊は、その有効性が実証されたため、火力採点に関して戦闘戦力が向上されている。第一は、ヴェルナー・シュテームベック親衛隊中佐が率いる *Panzerspitz*e（装甲先鋒隊）で、2 両の IV 号戦車と半装軌式トラックに乗った *Panzer-Pioniere*（戦闘工兵）のペアで、パイパーの部隊では夜間の迅速な突破で有名だった。主力部隊は、第 I *Panzer Abteilung*（大隊）を持つ戦車連隊と、半装軌式トラックに乗った SS 第 2 装甲擲弾兵連隊第 III 大隊から構成されていた。両部隊は、第 6 装甲軍の進撃を先導した。カンプフグルッペ・パイパーの第 1 SS 装甲連隊は、ゲーム内では唯一の 4 ステップ・ユニットとして、代替カウンターを持つ。また、カンプフグルッペの一部として、SS 第 501「ティーガー」大隊の VI 号戦車「ティーガーII」並びにシェヌ [Cheneux] で第 82 空挺師団と闘ったことで有名な第 84 *Leichte*（軽）*Flak* 対空大隊を含む。パイパーの戦闘グループは、第 6 装甲軍の最大限の努力をあらわすものだった。SS の指揮官はロシアでは夜間に大変迅速に前進したが、ルール 10.7 で反映されたごとく、このような努力は彼が大部分を進撃路 D に留まることを必要としただろう。実際の戦いでは、パイパーは 12 月 17 日の夕方に理由不明の前進停止を行ったが、ゲーム上では不確実である。⁸⁸ このルールは、この戦いの中における what-if の可能性を反映したものである。

87. Danny S. Parker, *Fatal Crossroads*, (Boston: DaCapo, 2012), 28-29; Danny S. Parker, *Hitler's Warrior: The Life and Wars of SS Colonel Jochen Peiper*, (Boston: DaCapo, 2014), 105-106; and Danny S. Parker, *Peiper's War*, (South Yorkshire: Frontline, 2019), 79-84.

88. Cole, 265-266.



図 41 : 1944 年 11 月、ヴェストファーレンのラーデンで部下の戦車兵を叙勲するヨッヘン・パイパー SS 親衛隊中佐。その後、彼はアルデンヌ攻勢の主役となるべく、再編成された装甲連隊を準備した。(Lippel)

この戦いで、パイパーはスパ [Spa] にある米第 1 軍司令部をあと一歩で捕獲するところまで追い詰めた。彼の戦車縦隊は、停止させられるまでにアメリカ軍戦線の 40 マイル後背へ繰り出した。実際、砲兵の準備砲撃前に強襲を先導できていたら、24 時間以内にムーズ川に到達していただろうとパイパーは確信していた。⁸⁹ プレイヤー諸氏は、ドイツ軍ゲーム・ヴァリアント 5 (パイパーの強行突破計画採用 [Peiper's Breakout Adopted]) を試して、彼が正しかったかどうかを確認することができる。

11.0 選択ルール [Optional Rules]

ゲームには、興味深く、重要な可能性を秘めた選択ルールが用意されている。

第 150 装甲旅団は、不適切な名称である。装甲旅団として意図されながら、3,000 人規模の戦闘部隊は数両の偽装ドイツ軍戦車と装甲車を保有していたに過ぎない。その編成と任務は、スコルツェニーの ETHINT-12 と「グライフ作戦」に関する印象的な本から引用された。⁹⁰ 組織は、ゲーム内でそれぞれ第 1 SS 装甲、第 12 SS 装甲、第 12 国民擲弾兵師団を支援する大隊規模のキャンプグルッペン (KG ハルディエック、シェルフ、ヴルフ) に分割されている。

ゲームでジープに乗って英語を話すアインハイト・シュティローウ・コマンド部隊を私は気に入っているが、少数派のようなので選択ルール (ドイツ軍コマンド) になっている。それでも、精通したドイツ軍プレイヤーにとっては有利となり、

89. Peiper, ETHINT-10, 9.

90. Otto Skorzeny, *The Role of Commandos and the 150 Panzer Brigade in the Ardennes Offensive*, ETHINT-12, 12 August, 1945; Michael Schadewitz, *The Meuse First and then Antwerp* (Canada: J.J. Fedorowicz, 1999). Oblt. Lothar Steilau was an English high school teacher at the *Oberschule zum Dom* from Lubeck, an early Hitler Youth leader and in autumn 1944 was in charge of the 150 member "English speaker's group," Or *Einheit Stielau* for Otto Skorzeny's commando operations at Grafenwohr. "Order of Battle Notes period ending 22 2200 December 1944" G-2 Records, 30th Infantry Division, NARA, RG-407, 3330-2.2, Box 7594.



図 42：アメリカ軍戦車に偽装されたドイツ軍の突撃砲を調べるアメリカ兵。この奇妙な車両はオットー・スコルツェニーのキャンプグルッペ Y の一部であり、ボウグネズ [Baugnez] [4211] すぐ北のマルメディ [Malmedy] への道のそばに遺棄されていた。(NARA)。

連合軍にとっては厄介な存在になる。選択の橋梁発見ルールを使用している場合は、橋梁の状態を明らかにするのに適している。また、連合軍プレイヤーについては、これらが自軍戦線の背後をうろついているのを見るのは憂鬱なものである。私にとっては、それがゲームの楽しみでありユーモアは大事である。



図 43：捕らえられたドイツ軍アインハイト・シュティエロウ・コマンドの米軍制服着脱を第 30 歩兵師団の兵士が助ける。(NARA)

司令部ルールは、一部の指導者（第 3 軍のパットン、第 5 装甲軍のフォン・マントイフェル）による士気への影響を通じて戦闘と機動に影響を与え、遅れをとった部隊を結集させる能力を強調する。⁹¹ モントゴメリーの対応ルールは、イギリス軍司令官が第 XXX 軍団の戦闘投入に非常に消極的だったことを描いている。

91. J.D. Morelock, *Generals of the Ardennes: American Leadership in the Battle of the Bulge*, (Washington D.C.: National Defense University Press, 1994). Harold R. Winton, *Corps Commanders of the Bulge*, (Lawrence, KS: University of Kansas, 2016).

我々はよりリアルであると考えた多くの影響を与える選択ルールであるが、おそらくプレイアビリティを制限しすぎるかもしれない。コマンド以外には以下を含む。： 橋梁の発見、ドイツ軍のジェット爆撃機、ドイツ軍の夜間作戦、渡河強襲、山岳歩兵。これらは大部分が派手な影響を持ち、ゲームの世界ではしばしば「メッキ貼り」と呼ばれることが多い。

連合軍の燃料集積所は、アメリカ軍の燃料を確保しようとするドイツ軍の努力に複雑さを加えるが、これは困難である。装甲予備の早期投入は、道路を掃討できればドイツ軍の増援を早めることができる。—言うのは簡単である。「シュペートルーゼ作戦」は、ヒトラーの将軍たちが提唱した「小さな解決」のオプションを認めるが、ヒトラーは決してそれに賭けようとはしなかったので非歴史的である。不確実な天候と計画的な航空利用は複雑であり、まさに選択である。

ただし、戦闘に大きな重要な影響を与える実質的な選択ルールがいくつかある。： 道路スペース、連合軍の航空観測と同時着弾 (TOT) 射撃、士気の問題、戦闘損耗の変更、初期ドイツ軍砲兵の正確性、ドイツ軍の弾薬不足、地上作戦への天候の影響。

初期ドイツ軍砲兵の正確性では、初期砲兵弾幕の効果は優先目標を観測する能力を持つドイツの 3 軍で異なっていた。第 7 軍の地域では第五列 (ドイツ語を話すルクセンブルク人のスパイ) が目標確認でドイツ軍を助けたので優れていたが、第 6 装甲軍の地域では急造された射撃マップが非常に限られた効果しか発揮しなかった。一方、同時着弾 (TOT) 射撃ルールは、TOT 射撃が米軍の防衛と戦闘方法に極めて重要な性質を持つことを示す。連合軍の航空観測ルールは連合軍の基本的な航空優勢ルールを補足し、いったん L-4 観測機が上空を飛行すると砲兵の効果がどのように高まったかを示す。

連合軍が戦場上空で活動する航空機のほぼ完全な傘を確立することができたのに対して、晴天期間の状況ではルフトヴァッフェはほぼ存在せず、これら 2 つのルールは航空戦力が戦役に及ぼした顕著な影響を認めている。⁹² 一方で、ドイツ軍の弾薬不足ルールは、1 週間の戦闘の後で砲弾とロケット弾の補給がドイツ軍の戦闘力にどのように影響したかを示す。これは、主として輸送の失敗が原因であるが、ネーベルヴェルファール部隊では弾薬供給自体に限界があった。⁹³

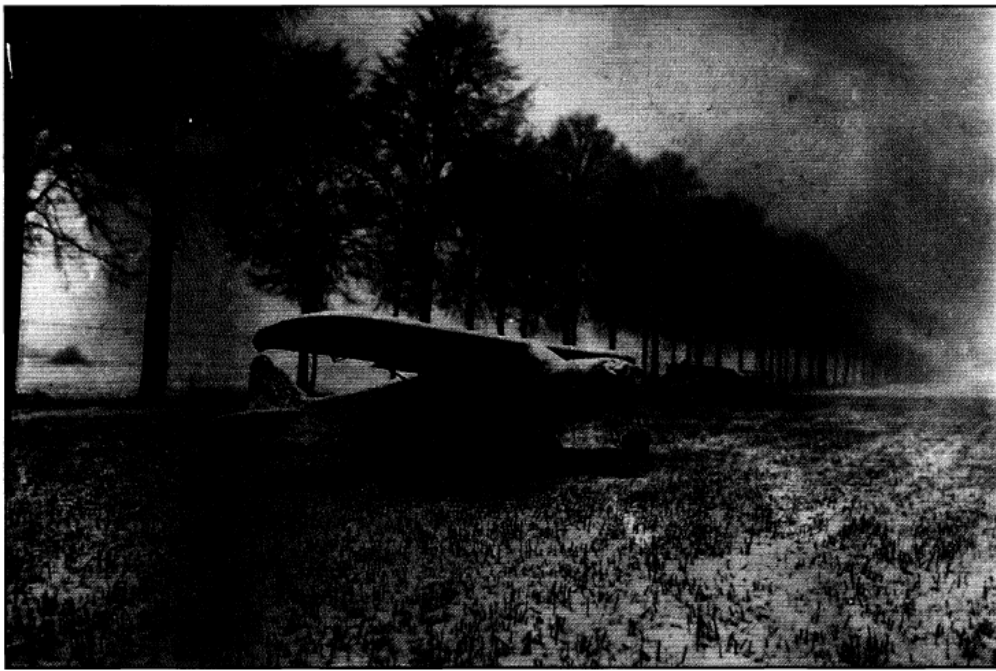


図 44：悪天候のため地上に待機中の米軍 L-4 観測機。これは、米軍の砲兵火力に大きな影響を持っていた。(NARA)

地上部隊への天候の影響ルール下では、霧の影響も極めて重要な潜在性を持つため、私の観点から推奨する選択ルールである。霧は輸送段列の動きを鈍らせるが、攻撃力は 3 倍になる。—自然が攻撃を隠蔽するためである。⁹⁴ 「士気の問題」選択ルールは、より現実的かもしれないが、プレイ・バランスへの影響はほとんど不明である。このルールでは通常、ユニッ

92. 米軍砲兵観測機については Cole, 569-570.

93. Cole, 663-664.

94. Cole, 649.

トの士気は戦闘力よりも重要である。

最終的なプレイ・テストから、私は基本ゲームでは連合軍の損耗が高すぎると強く懸念しており、「戦闘損耗の変更」はほぼ不可欠と考える。歴史性とプレイ・バランスを考慮した選択ルール採用の提案は、以下の通りである。:

11.2 地上ユニットへの天候の影響

11.4 攻撃補給

11.5 戦闘損耗の変更

11.10 連合軍の航空観測

11.20 連合軍の同時弾着射撃

11.21 初期ドイツ軍砲兵の正確性

11.22 ドイツ軍の弾薬不足

プレイヤー諸氏は、他の選択ルールを好みに合わせて決めることができる。

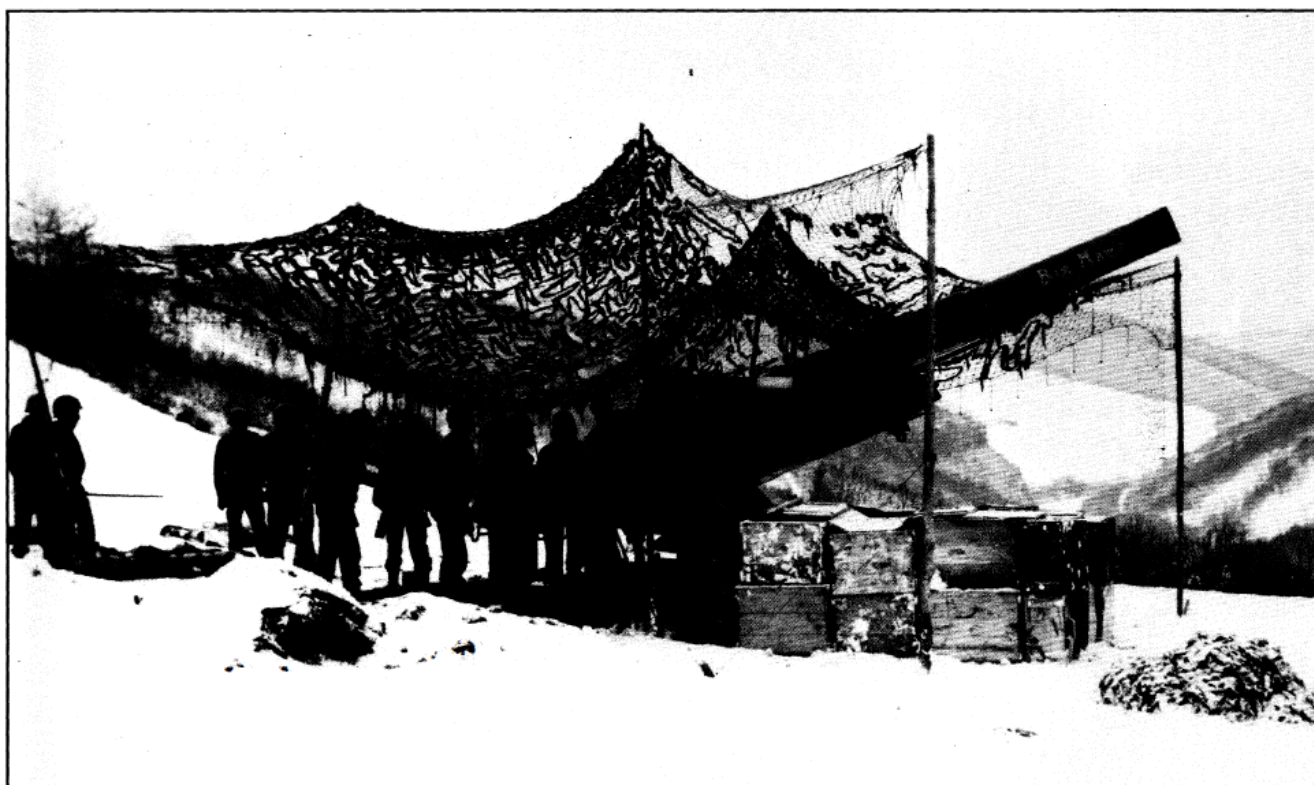


図 45: 深く切り立ったシュール川溪谷で第90歩兵師団を射撃支援している「ビッグ・ママ」8インチ榴弾砲。アルデンヌでは、一つの高地を制圧してもしばしば他の場所を直接観測するには役立たず、無線通信が不可欠だった。(NARA)

シナリオと勝利条件 [Scenario and Victory Conditions]

部隊の初期配置は苦勞してリサーチされたもので、1944 年 12 月 16 日の朝、対峙する軍隊がどのように互いに向き合っていたのかを示している。「12 月 22 日」と「ムーズ川前面の戦い」のシナリオ開始位置には、さらに 100 時間のリサーチが費やされた。これら 2 つのエキサイティングなシナリオは、プレイヤー諸氏をアルデンヌ攻勢の真只中に誘い、強力なゲーム・メカニクスと両陣営が直面した緊迫した状況を紹介する。

12 月 16 日シナリオの勝利条件は、ヒトラーが策定して 12 月 11 日にモデル元帥によって成文化された作戦計画から採用されたものである（「B 軍集団によるアントワープへ向かうムーズ川を越える攻撃の作戦命令」 Ia Nr 0180/44）。⁹⁵「最

95. OB West, 1944, 'Kriegstagebuch die Wacht am Rhein,' 24 October-31 December, 1944, Microfilm T-311 Roll #18, (College Park, MD: NARA). For a good translated reproduction: Jean Paul Pallud, *The Battle of the Bulge: Then and Now*, (London: After the Battle Books, 1984) 32-33.

後の電撃戦」の勝利条件は、軍レベルの計画が攻撃の4日目頃にムーズ川への到達を要求したことを反映し、実質的な成功を主張するにはその目標に向かっての強力な進撃が必要となる。

ドイツ軍がリエージュ又はナミュールに到達し、そこにあった莫大な兵站略奪品の一部を破壊または占領していたら、米軍の戦争努力は数カ月単位で後退し、1945年1～2月にかけての補給問題は壊滅的なものとなっていただろう。実際には、50万ガロンの燃料コンテナを持っていたこの地域にドイツ軍が近づくことはなかった。ただし、もしそうになっていたら、連合軍の戦争努力に壊滅的な打撃を与えていただろうと、Whippleは明言している。⁹⁶



図46：アングルーキンカンボワ [Angleur-Kinkempois] [2704]にある巨大なリエージュの操車場燃料集積所での荷下ろし。鉄道タンクローリーから積み降ろされた後、各燃料トラックが5ガロン入りジュリ缶130本、都合650ガロンのガソリンを運ぶ。

「ラインの守り」シナリオで達成された歴史的状況は、連合軍の戦術的勝利に等しかった。ドイツ軍の限定的勝利は、単に史実よりもドイツ軍の成果が良いことであり、しばしばより多くの領土を占領することである。ドイツ軍の戦術的勝利は、より軍事的に重要な成果を反映したものであるが、戦争の流れを変えるものではない。ドイツ軍が決定的勝利を収めた場合、アントワープやリエージュを占領してヨーロッパでの勝利を数ヶ月遅らせ、ベルリンの廃墟に原子爆弾を落とさせてヒトラーにとって真のアルマゲドンとなっただろう。

12月10日シナリオ、「*Das Eisen Schmieden*」(鉄は熱いうちに打て)は、最初は11月25日、次いで12月10日に攻勢を発動するヒトラーの願望を反映している。これは兵站上の問題、重戦車や砲兵部隊の移動の遅れ、天候予測の不確実さなどが原因で遅れた。ただし、詳細なリサーチによれば、12月10日に「間に合わせ」の部隊で早期に攻勢をかければ、米軍の戦線が十分に組織化されていない瞬間に攻撃できたという。もちろん、当時のドイツの補給状況は最悪だった。正当な代償？ プレイヤー諸氏は、この綿密にリサーチされたシナリオでそれを知ることができる。

サマリー [In Summary]

*The Last Gamble : Designer Signature Edition*は真のウォー・ゲームであり、ドイツ軍の計画幕僚団が羨むような作品である。⁹⁷ 私がアルデンヌ攻勢についてリサーチし、執筆して半世紀になる。⁹⁸ この新版は、*ノルジの戦い*がどのように戦わ

96. Whipple, 23.

97. Rudolf Hofmann, *War Games*, MS-P-094 (Washington, D.C.: U.S. Army Foreign Military Studies, 1952), (College Park, MD: NARA). The big limitation of this wargame and all such games is the certainty with which combatants can see opposing forces and capabilities. Surprise, a large factor, is largely lost.

98. Danny S. Parker, "Trouble in the Ardennes," (*Panzerfaust*, No. 58, May-June 1973), 32-38.

れたかに重点を置いている。デザイン・チームの間では、「シミュレーションかゲームか」という問題でしばしば悩んだ。我々がどうジャッジしたかは、ご自分で判断してもらいたい。私が気に入っている特徴のひとつは、このゲームが「プレイできる書物」であることだ。

そうは言っても、これがゲームであることを忘れてはならない。人間の災難の表現に苦しみの指標はない。アルデンヌでは約 20,000 人の若者が命を落とし、さらに多くの者が肉体と精神に傷を負った。民間人もまた、家を追われ、あるいは命を失う可能性があった。⁹⁹「どんな戦争にも敗者は二人いる」アメリカの詩人 William Stafford は述べている。¹⁰⁰ 国家社会主義による大量虐殺の恐怖を終わらせるための戦いは、武力衝突がそうであるように崇高な大義があったとはいえ、歴史上の暗いエピソードを矮小化すべきではない。

-DSP

2022 年 8 月 Cocoa Beach

Designer Signature Edition Credits:

Design: Danny S. Parker

Development: Richard A. Hoffman

Graphic Production: Ilya Kudriashov

Layout: Art Lupinacci

Direction: John Kranz

Historical Research and Verification Testing: Andrew F. Dlugolecki

Playtesting: Jon W. Quinn and Steven G. Goodknecht

Consulting/Editing: Eric M. Walters, Paul W. Pressler Figure



図 47: アルデンヌの戦いの最中、サン・ヴィット [St. Vith] の西に位置するロット [Roth] [4216] から逃げ出す村人たち—あまり語られることのない戦争の犠牲者 (NARA)

99. Peter Schrijvers, *The Unknown Dead: Civilians in the Battle of the Bulge*, (Lexington: University of Kentucky Press, 2005).

100. William Stafford, *Every War Has Two Losers: William Stafford on Peace and War*, (Minneapolis, MN: Milkweed Productions, 2003).

「ラインの守り」：歴史としてのゲーム [“WACHT AM RHEIN”: THE GAME AS HISTORY]

Danny S. Parker and Richard A. Hoffman

はじめに [Introduction]

連隊レベルでは、ノルジの戦いにおけるドイツ軍の最初の強襲を特徴づける 15 箇所の地上攻撃が行われた。史実の強襲位置が忠実に再現されているため、これはゲーム・システムにうまく反映されている。以下の説明では、歴史的な状況の観点からこれらの各攻撃を検証し、基本（非選択）ルールを使用したゲーム・プレイの有用な例を提供し、ドイツ軍の攻勢開始を理解するのに有効な枠組みである。便宜上、攻撃は戦線に沿って北から南へと記載されているが、ゲーム・プレイヤーは異なる方法で実施してよい。主なアクションはドイツ軍の計画と移動に関わるものであるため、この解説ではその観点で詳しく考察する。詳細な要約は、末尾の 12 月 16 日初期攻撃ログに提供されている。

第 6 装甲軍戦区 [Sixth Panzer Army Sector]

1. ケステルニヒの膠着 [Standoff in Kesternich]

ドイツ軍第 272 国民擲弾兵師団 (Eugen König 少将) は、アルデンヌの戦いに投入された多くのドイツ軍部隊の経験を代表する存在だった。最近になって第 15 軍から移管されてきた師団は、第 6 装甲軍攻撃の最北端に位置した。第 6 装甲軍第 LXVII 軍団の司令官 (Otto Hitzfeld 中将) は、アーヒェン方面での戦闘に参加させないために第 272 国民擲弾兵師団をレッテン [Rötgen] 東方の静かな戦区に配置したが、この OB West への安易な導入は長く続かなかった。

ドイツ軍は、ベルクシュタイン [Bergstein] (ヘクス 5201、レッテン [Rötgen] のすぐ東) にある戦略的な Burgberg (城丘) を保持することに固執していた。なぜならば、ここはヒュルトゲン森の端にあるローエル川平原を広く見渡せたからだ。12 月 7 日に米第 2 レインジャー大隊に奪われると、12 月 8 日には第 272 国民擲弾兵第 980 連隊が奪還に向かった。彼らはアルデンヌ攻勢開始前に補充不能となる大損害を出して失敗した。

師団の次の問題は、ドイツ軍がローエル川で大洪水を起こして東岸で攻撃している連合軍を孤立させることを防ぐため、ダムを占領するという米軍の計画から生じた。新たに到着した米第 78 歩兵師団 (Edwin Parker 少将) は、König の擲弾兵たちが配備された戦区の右にあるジンメラート [Simmerath] とケステルニヒ [Kesternich] の奪取を命じられた。

12 月 13 日、戦闘は第 78 歩兵師団がロレスブロイヒ [Rollsbroich] とジンメラート [Simmerath] の町に密かに到達するところから開始され、付属の第 709 戦車大隊の支援を受けた。ただし、主目標はジンメラートを越えたケステルニヒだった。第 309 連隊長 (John Ondrich 大佐) は鉄が熱いうちに攻撃することを決意し、自ら部下を率いて戦車と並走した。だが戦車が泥に埋まって状況は急速に悪化し、ドイツ軍の砲兵や小火器の射撃が増加した。翌日、第 310 連隊 (Earl Miner 大佐) が支援に向かったが、結果は同じだった。12 月 15 日の損害の多い攻撃でようやく第 78 師団はケステルニヒに進入したが、僅かな家屋を確保しただけだった。

ドイツ軍陣営では、見通しは悲観的だった。第 272 国民擲弾兵師団の損害は深刻で、来たる攻勢でこの師団を使う希望は失われていた。少なくともドイツ軍は土地を失うわけにいかないため、König は第 980 連隊と第 981 連隊にケステルニヒのアメリカ軍を掃討するよう命じた。上層部には知らされていなかったが、これは第 272 国民擲弾兵師団のアルデンヌ攻勢での唯一の大きな貢献だった。12 月 15 日の夜中、ドイツ軍の攻撃が始まった。騒々しい迫撃砲火の弾幕がアメリカ軍の後方陣地に降り注ぎ始めたとき、擲弾兵たちはすでに村の中にいた。「灰色の人影があちこちで短機関銃を射撃し、手榴弾を投げていた」。翌朝、ロレスブロイヒ近郊の森からドイツ軍がわき出すに連れて、弱体な攻撃は強化された。

これらの攻撃は 16 日正午までにすべて撃退されることになったが、その代償は大きかった。第 78 歩兵師団は 3 日間で 1,000 人を失い、40 人にまで減った中隊もあった。ドイツ軍陣営の状況はもっと悪く、König の師団はここ数日間で小銃兵力の半数を失い、攻撃組織としての役目を終えた。Hitzfeld は、この師団を第 15 軍の配下に戻した。

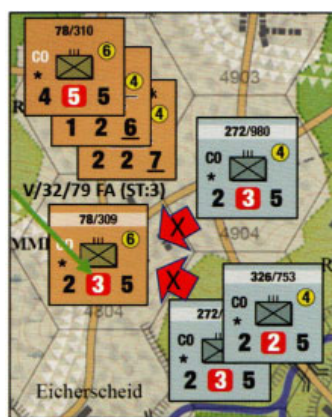


図 48：ジンメラート [Simmerath]

ゲームでは... 12 月 15 日の夜、ドイツ軍第 272 国民擲弾兵師団はケステルニヒを占領した。12 月 16 日のゲーム開始時、ドイツ軍 272/981、272/982、326/753 連隊は、ジンメラート (4804) 内の米軍 78/309 歩兵連隊 (V/32/79 野戦砲兵グループ (図 48) の支援を受けている) と対峙している。ドイツ歩兵の統合攻撃戦力は 6 である。米軍歩兵の防御力 (3) は西方の壁地形のために 2 倍の 6 となり、アメリカ軍砲兵の防御射撃支援は修正後の砲撃戦力 (3) に等しいため、初期戦闘比は 6 対 9 或いは 1 対 3 である。戦闘比シフトは、ドイツ軍 (士気) が +1、アメリカ軍 (町防御) が -1 である。隣接ヘクス 4803 内の第 78 歩兵師団ユニットが米軍に連携防御を提供してドイツ軍の連携攻撃を無効化し、この戦闘は 2 日を過ぎて繰り返していたためドイツ軍の奇襲は達成されなかった。それ故、最終的な戦闘比は荒地地形内の 1 対 3 である。ドイツ軍連隊の一つが除去される確率は 50% で、成功の可能性はほとんどない。ドイツ軍司令官は、賢明にも攻撃を断念した。

2. モンシャウの戦い [The Battle for Monschau]

第 6 装甲軍最北の強襲は、第 326 国民擲弾兵師団 (Ervin Kaschner 少将) 一本格的な攻勢努力のために必要な兵器や訓練の多くを欠いた一に託された。それにもかかわらず、師団はモンシャウ [Monschau] - ヘーフェン [Höfen] 地区を占領し、北西に前進してモンシャウ〜オイペン道路に跨る阻止部隊を形成し、アメリカ軍の援軍南下を阻止するよう命じられた。第 17 国民ヴェルフアー旅団と第 405 国民砲兵軍団から重砲兵の支援を受けていた。

この地域の防御側は、モンシャウ内の第 102 騎兵集団第 38 戦隊 (Robert O'Brien 中佐) と、ヘーフェン内の第 99 歩兵師団第 395 連隊第 3 大隊 (McClelland Butler 中佐) だった。全てが十分に準備された陣地にあり、モンシャウ内の防御側にはもう一つの優位性を持っていた。ヴァルター・モデル元帥は、この風光明媚なドイツの町への砲撃弾幕を禁じたのである。この決定により、残りの前線では一般的だった地域内の連合軍砲兵通信網の破壊が妨げられ、米軍第 V 軍団砲兵が防御側を支援できた。

強襲の朝が近づくにつれ、Kaschner 少将は状況が劣勢であることに気づいた。元々、第 246 国民擲弾兵師団はこの強襲に使用可能だったが、ユーリッヒ [Jülich] (アーヒェン [Archen]) の北東 付近での連合軍の攻撃に阻まれて到着は 2~3 日後となった。さらに、Kaschner は第 753 連隊 (Georg Karl Briel 中佐) の 1 個大隊を、ケステルニヒで過重な負担を強いられていた第 272 国民擲弾兵師団を助けるために送らざるを得なかった。もっと悪いことに、彼の突撃砲中隊は不適な地形のため遠くに離れており、第 751 連隊の擲弾兵中隊 (Friedrich 中佐) は密生したモンシャウ森のどこかで道に迷い、時間通りの出発に間に合わなかった。約束されていた Hitzfeld 将軍の「モンシャウ軍団」の 2 個歩兵師団による強力な強襲は、僅か 1 個連隊の攻撃に縮小された。

これらの攻勢経過は、直ちに明らかになった。5:25 AM にドイツ軍の砲兵弾幕の火ぶたが切られたが、ヘーフェン近郊でよく陣地化されたアメリカ軍にはほとんど効果がなく、彼らにその後続く強襲を警戒させた。第 751 国民擲弾兵は攻勢でほとんど手際を見せず、低い雲に照らされたサーチライトの灯りが「人工月光」となり、大群となって前進した。アメリカ軍はライフル銃、自動火器、駆逐戦車からのキャニスター弾、81 ミリ迫撃砲で、ドイツ軍の突撃波に至近距離から激しい砲火を浴びせた。

モンシャウでは、第 752 連隊 (Wilhelm Kahlefeld 大佐) の擲弾兵たちも同じような運命をたどった。いくつかのドイツ軍分隊は町に到着するまで生き残ったものの、騎兵部隊によって一網打尽にされただけだった。7:45 AM までに、数百人の兵士を失っていたドイツ軍は撤退して攻撃は潰えた。

ゲームでは... 最初の攻撃は、第 17 国民ヴェルフアー旅団と第 405 国民砲兵軍団によって支援されたドイツ軍 326/751 連隊により、V/187 野戦砲兵グループ (図. 49) によって支援されてヘーフェン [Höfen] (4707) 内で陣地を占める米軍 99/395/3 歩兵大隊に対して実施される。ドイツ軍歩兵の攻撃力は 3 でドイツ軍砲兵の統合攻勢射撃支援 (12) は IP 内で 6 に半減され、さらに支援されるユニットの修正前の攻撃力 (3) に制限される。米軍歩兵の防御戦力 (2) は陣地 (のみ) のために 2 倍の

4 となり、米軍砲兵の修正後の弾幕戦力は (3) に制限される。それ故、初期戦闘比は、6 対 7 或いは 1 対 2 である。戦闘比シフトはドイツ軍に+1 (奇襲) 並びにアメリカ軍はなしで、最終戦闘比は荒地地形での 1 対 1 である。「4」のサイの目は歴史的な「BTL」(未解決戦闘) 結果をもたらし、両陣営は攻撃前の状態のままとなる。ドイツ軍は士気の優越を持たないので、任意のステップ損失やサイの振り直しは不可能 (又はそれが望ましい)。

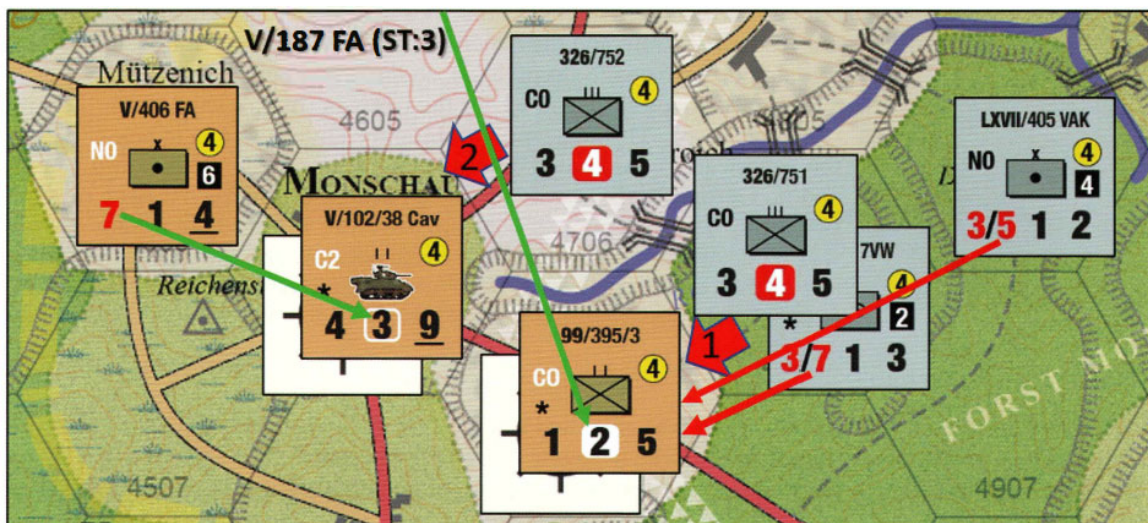


図 49 : ヘーフェン [Höfen] とモンシャウ [Monschau]

二回目の攻撃は、ドイツ軍 326/752 連隊単独に対する、米軍 V/406 野戦砲兵グループに支援されたモンシャウ [Monschau] (4606) 内の陣地 (IP) を占めている米軍 V/102/38 騎兵偵察戦隊との戦いである。ドイツ軍歩兵の攻撃戦力は 3 である。騎兵の防御戦力 (3) は IP のため二倍並びにアメリカ軍砲兵の防御射撃支援 (7) で、この場合支援されるユニットの修正前の防御戦力 (6) に制限される。それ故、初期戦闘比は 3 対 12 或いは 1 対 4 である。戦闘比シフトは、ドイツ軍に+1 (奇襲) とアメリカ軍に-1 (町の防御) で、最終戦闘比は森地形内で 1 対 4 の結果になる。これは、戦闘結果表の 1 対 2 のコラムで解決される (林地地形内の AM 攻撃における最低戦闘比コラム)。最後に、アメリカ軍騎兵は諸兵科連合優位性 (歩兵のみが装甲を攻撃している) を主張できるため、サイの目に+1 が加えられる。「2」のサイの目は「A 1」戦闘結果となり、(326/752 へ : a) 1 ステップ損失して陣地を保持する (史実の結果) か、又は b) 完全戦力でローレン [Rohren] (4806) からデーデンボルン [Dedenborn] (4906) まで退却し、非統制状態になる (超過スタックしたヘクスを通過退却する) か、又は c) アイヒャーシャイト [Eicherscheid] (4805) へ退却し、ジンメラート [Simmerath] 内の 78/309 によって及ぼされた非無効化の敵支配地域へ 1 ステップを失い、非統制状態になる (攻撃側の退却)。後者の 2 つの選択は、未占有のイムゲンブローヒ [Imgenbroich] で西方の壁ヘクスを離れるため、最良の選択は最初の (そして多少幸運な) 結果を受け入れることである。

3 & 4. 第 277 国民擲弾兵師団のクリンケルトヴァルト突破戦闘 [The 277th Volksgrenadier Division's Battle to Breach the Krinkelterwald]

ドイツ軍第 326 国民擲弾兵師団並びにホルラート [Hollerath] 近郊の第 I SS 装甲軍団と、ヴァーラーシャイト十字路に到達するために攻撃していた米軍第 2 歩兵師団 (Walter M. Robertson 少将) との間。ドイツ軍は道路障害と地雷原を設置していたので、十字路での攻撃を計画していなかった。実際、ドイツ軍は第 2 歩兵師団がヴァーラーシャイト近辺に移動していたことに気づかず、当該地域の防御部隊もこの事態を上層部に警告していなかった。経験が浅い米軍第 99 歩兵師団第 395 連隊は、側面防御を提供することで第 2 歩兵師団を支援した。

さらに南では、第 99 歩兵師団の第 393 連隊 (Jean D. Scott 中佐) が、ロッヘラート [Rocherath] ~ クリンケルト [Krinkelt] 東 5,500 ヤードの霧の前線をカバーしていた。第 393 連隊は第 1 大隊と第 3 大隊を森林の濃い樹林帯へ連隊予備なしで前進させ、第 2 大隊はヴァーラーシャイト近郊の作戦のために第 395 連隊へ分遣されていた。アメリカ軍は、第 277 国民擲弾兵師団 (Hans Viebig 大佐) によって攻撃されていた。各アメリカ軍大隊は、1 個擲弾兵連隊—第 989 連隊 (Georg Fieger 大佐) と第 12 SS 装甲師団第 25 連隊からの 1 個装甲擲弾兵大隊が北に、第 990 連隊 (Josef Bremm 中佐) が南に対峙した。第 991 連隊は、ラムシャイト [Ramscheid] 近郊で予備に拘置された。Viebig の任務は、第 I SS 装甲軍団にとって極めて重要だった。彼の擲弾兵たちは、アメリカ軍を森から掃討してロッヘラート ~ クリンケルトを奪取しなければならなかった。これは、東の林内で強行突破を待っている第 12 SS 「ヒトラーユーゲント」装甲師団のために国際基準の幹線道路を開くことになる。

5:30 AM、ヴェルフアーの集中射撃が米軍戦線を襲い、陣地を叩き、通信手段を破壊した。ただし、第99歩兵師団は冬季用の宿舎を建設していたため、この射撃からの死傷者は少なかった。射撃は7:00 AMに解除され、第989連隊の擲弾兵たちは西方の壁から突撃し、K中隊を蹂躪して森の中に4分の3マイル前進した。—アメリカ軍は多くの死傷者を出した。第989連隊と共に攻撃した第12SS装甲師団の戦闘グループ（カンフグрупп・オット）は、迅速に進撃してクリンケルト前面の森端に到達したが、暗くなると無線が故障した。その司令官（Alfons Ott SS大尉）は、仮宿舎から避難しているアメリカ兵と同様に混乱した第989連隊から散発的に発砲される音を聞いて戦意を喪失した。オットは、自分たちが包囲されていると考えて後退を決めた—これは決定的な過ちだった。南では、第990連隊の擲弾兵たちはそれほど幸運ではなかった。彼らは密林と地雷原の中を手探りで進み、出発線から弾幕に後続するのが遅れた。8:00 AM、彼らが米軍前線へ到達したとき、激しい小火器射撃が彼らを迎え撃ち、攻撃は頓挫した。「新米」アメリカ兵の抵抗に憂慮し、Viebigは直ちに第991連隊（Otto Saquet を中佐）を投入し、米軍戦線を制圧した。その後の絶望的な戦闘で、両陣営は多くの死傷者を出したが、アメリカ軍は持ち場を放棄しなかった。それでも、朝の攻撃終了時に Scott の兵士たちの位置は脆弱で、ドイツ軍は手薄になった戦線にしっかりと食い込んでいた。

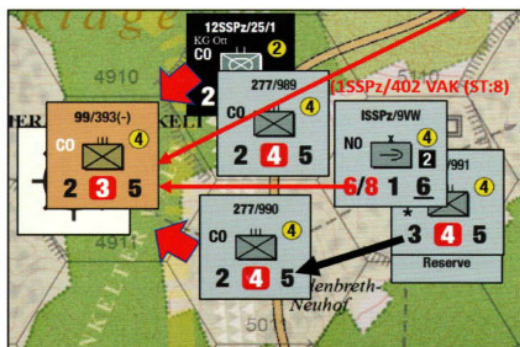


図50：ノイホフ [Neuhoef] 道路

ゲームでは... ドイツ軍の第9国民ヴェルフアー旅団と第402国民砲兵軍団によって支援された277/989連隊、277/990連隊、第12SS装甲師団のカンフグрупп・オットは、森ヘクス4911のクリンケルトへのノイホフ [Neuhoef] 道路の陣地を占めている米軍99/393 (-) 連隊を攻撃する (図. 50)。ドイツ軍歩兵の統合攻撃戦力は6で、ドイツ軍砲兵の統合攻勢射撃支援 (16) はIP内を射撃しているので8に半減され、更に支援されているユニットの修正前の攻撃戦力 (6) に制限される。アメリカ軍の防御力 (3) は、IPのために2倍の6となる。それ故、初期戦闘比は12対6或いは2対1である。戦闘比シフトは、ドイツ軍は+3 (連携攻撃、士気、奇襲) とアメリカ軍はなしで、最終戦闘比は森地形内一攻撃に与える影響は限定的一5対1に上昇する。「5」のサイの目は「ENG」結果をもたらし、ドイツ軍が予備の第991連隊を「戦闘へ投入」することが認められ、

攻撃の振り直しができる。これはドイツ軍歩兵の攻撃力を (9) に、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援を (8) に増加させ (統合された砲兵の修正後の弾幕戦力)、新たな初期戦闘比は17対6と強力になるがそれでも2対1である。同じ+3の戦闘比シフトは、森地形内での5対1の比での攻撃で解決される。今度は、「3」のサイの目の結果、「FF」 (射撃戦闘) の結果となり、米軍第393 (-) 連隊とドイツ軍ユニットの1つ (歴史的には第991連隊) が1ステップを失ってその場に留まる。ドイツ軍ユニットは前進できず、今や非常に脆弱な99/393 (-) 連隊はIPの防護と有利な地形を保持しているが退却はできない。

5. 第12国民擲弾兵師団のロスハイマーグラベン前の苦闘 [The 12th Volksgrenadier Division's Hard Fight Before Losheimgraben]

第12国民擲弾兵師団 (Gerhard Engel 少将) は、第1SS「親衛旗アドルフ・ヒトラー」装甲師団の戦車進撃路のため、深い森内にあるクリンケルヴァルト [Krinkelter Wald] までの道路を掃討する任務を持っていた。Engelの師団は第6装甲軍最良の歩兵組織と評価されていたが、彼がカバーしなければならなかった地形は困難を極めた。迅速な強行突破のため、3対1の数的優位、経験豊富な将校、6両の突撃砲、重砲兵弾幕が頼りだった。対峙する相手は、第99歩兵師団第394連隊 (Don Riley 大佐) だった。

これまで見てきたように、砲兵弾幕はアメリカ軍の抵抗を鎮圧するために最適な結果をもたらさなかった。Engelの擲弾兵たちはアメリカ軍の位置に向かって前進したが、北の第48連隊 (Wilhelm Osterhold 大佐) は倒木、地雷原、蛇行する林道によって遅れた。第27軽歩兵連隊 (Heinz-Georg Lemm 大佐) は、より開けた地形でアメリカ軍の位置へ迅速に進入し、朝食をとっていた第3大隊のGIたちを驚かせた。アメリカ軍は奇襲からすぐに立ち直り、近くの鉄道駅内に分散したドイツ軍に必死の抵抗を行った。激しい射撃戦で両陣営は数十人の死傷者を出し、決着がつかなかった。朝遅く、突撃砲の支援を受けた第48連隊は、ようやく森を抜ける困難な行程を完了して第394連隊の第1大隊を激しく叩いた。アメリカ軍はなんとか突撃砲1両の撃破に成功したが、約60人の死傷者を出して400ヤード後退を余儀なくされた。さらに悪いことに、第394連隊は南側の騎兵戦隊が後退させられたのを見て、右翼が開いていることに気づいた。アメリカ軍の粘り強い防御で

第48連隊が前進できなければ、翌日 Engelは予備の第89連隊 (Gerhard Lemcke) の投入をすることになっただろう。

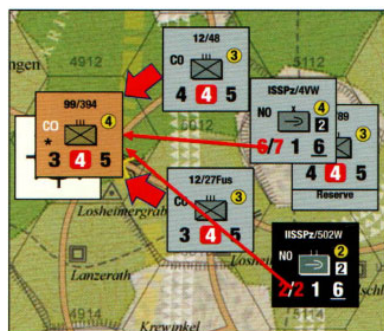


図51：進撃路 [Losheimergraben]

ゲームでは... ドイツ軍の第4国民ヴェルファ旅団と IISSPz/502 ヴェルファ大隊に支援された 12/48 連隊と 12/27 軽歩兵連隊が、進撃路内の陣地 (IP) (4913、図.51) を占めている米軍 99/394 歩兵連隊を攻撃する。ドイツ軍歩兵の統合された攻撃戦力は7で、ドイツ砲兵の統合された攻勢射撃支援 (9) は IP 内を射撃しているため5に半減される (端数切り上げ [FRU])。アメリカ軍の防御戦力 (4) は IP のため2倍の8となるため、初期戦闘比は12対8或いは1対1である。戦闘比シフトはドイツ軍が+3 (連携攻撃、士気、奇襲) とアメリカ軍はなしで、最終戦闘比は森地形内の4対1で解決される。「5」のサイの目は「BTL」 (未解決戦闘) となるが、ドイツ軍は士気優越を持つため、自軍のユニットの1つを任意でステップ損失させ (歴史的には第48連隊)、同じ戦闘比で攻撃の振り直しを選択できる。不幸にも、この振り直しは再び「5」 (BTL) であったため戦闘は終了し、カンプフグルッペ・パイパーの戦車はシュタットキル [Stadtkyll] 内でエンジンをアイドリングしたままだった。

第5装甲軍戦区 [Fifth Panzer Arme Sector]

6. ロスハイム渓谷におけるドイツの攻撃 [The German Strike in the Losheim Gap]

ドイツ軍がロスハイム峡谷で持った数的優越は、アルデンヌのどこでも保持できたわけではない。厳密に言えば、この地域は第6装甲軍と第5装甲軍、そして同様に米軍第V軍団と第VIII軍団の境界線だった。どんな戦いにおいても、このような境界線は一般的に防御上の弱点となる。「渓谷」唯一の防御側は、運が悪い第14騎兵グループだった。その司令官 (Mark Devine 大佐) は自部隊の脆弱性をよく知っており、騎兵が防御陣地を保持するように指定されていないにもかかわらず、彼は地域内でいくつかの村を中心とした拠点を形成した。Devine は、第18戦隊 (グループの半分) と付属した第275機甲野戦砲兵大隊を「渓谷」内に配置し、有事に迅速に移動できるよう第32戦隊をヴィエルサルム [Vielsalm] に待機させた。彼らの前に対峙したのは、第I SS装甲軍団砲兵と第244突撃砲旅団 (Herbert Jaschke 大尉) に支援された第3降下猟兵師団 (Walther Wadehn 少将) と第18国民擲弾兵師団 (Günther Hoffman-Schönborn 大佐) の2個連隊だった。前者は、東部戦線からの優秀な部隊であり、この朝の戦闘に投入された唯一の主要なドイツ軍装甲部隊となった。騎兵部隊の軽戦車と装甲車は、ドイツ軍陣営のより重武装、重装甲の突撃砲に対して限定された役割しか果たせなかった。

ドイツ軍の攻撃は、第9降下猟兵連隊 (Helmut von Hoffmann 大佐) と第18国民擲弾兵師団の第294連隊 (Wilhelm Hermann Druke 大佐) が夜明け前に移動して北方の騎兵前哨基地に対して行われた。落下傘兵はクレヴィンケル [Krewinkel] 村への強襲で戦術的手際の悪さを見せ、大胆にも4列縦隊で開闊地を行軍してアメリカ軍から猛烈な射撃を浴びて多数の死傷者を出した。ドイツ軍は隊列を崩しながらも、一連の絶え間ない攻撃を開始した。戦闘が家屋から家屋への銃撃戦に発展すると、防御側のアメリカ軍は弾薬不足に陥った。同様のことがヴェッケラート [Weckerath]、ランツェラート [Lanzerath]、アンドラー [Andler] の村でも起こり、騎兵は生き残れたがドイツ軍の擲弾兵たちが西に押し寄せるのを防ぐことはできなかった。

すぐ南では、夜明け前の暗闇の中、ドイツ軍第295国民擲弾兵連隊 (Otto 大佐) と第244突撃砲旅団が、ヴェッケラート [Weckerath]、ロト [Roth]、アオフ [Auw] の小さな村に向かって前進した。打撃中隊は早朝の濃霧の中を手探りで前進し、明らかに準備不足の防御側アメリカ軍と接触した。ロトでは、ドイツ軍の擲弾兵たちは日が暮れる前にアメリカ軍の陣地内に侵入し、騎兵戦隊の兵士にできるのは包囲された守備隊を保持して救援を待つことだけだった。Devine 大佐は前方の小隊が全滅の危機に瀕しているのを無線から察知し、その日の朝早く第32戦隊を前進させて、マンダーフェルト [Manderfeld] 近くの尾根に戦線を形成するよう命じた。それでも十分ではなかった。正午までロトの防御側は脱出できず、ドイツ軍はマンデルフェルトの戦線を迂回した。ドイツ軍のロスハイム渓谷への侵入は刻々と拡大し、第1 SS装甲師団の先導カンプフグルッペの血気にはやる指揮官ヨッヘン・パイパー親衛隊中佐が間もなく戦線の間隙を突いた。

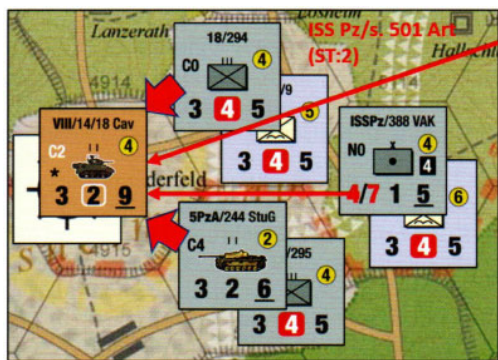


図 52 : マンダーフェルト [Manderfeld]

ゲームでは... ドイツ軍の第 388 国民砲兵軍団と第 501 SS 重砲兵大隊によって支援された 3FJ/9、18/294、18/295 連隊と第 244 突撃砲旅団が、マンダーフェルト [Manderfeld] 内の陣地 (IP) (4915、図. 52) を占めている米軍 VIII/14/18 騎兵戦隊を強襲する。ドイツ軍歩兵の攻撃戦力は 9 で、突撃砲の攻撃力 (3) は困難地形を越えて攻撃しているため 2 に半減され (FRU)、ドイツ軍砲兵の統合された攻勢射撃支援 (9) は IP 内を射撃しているため 5 に半減される (FRU)。アメリカ軍騎兵の防御戦力 (2) は IP のため 4 に倍化されるため、初期戦闘比は 16 対 4 或いは 4 対 1 である。戦闘比シフトは、ドイツ軍は+3 (連携攻撃、士気、奇襲) とアメリカ軍はなしで、最終戦闘比は荒地地形内の 7 対 1 である。ドイツ軍は諸兵科連合優位性を主張できるため (装甲&歩兵が単独の装甲を攻撃している)、サイの目から 1 も引く。「1」のサイの目は「0」となり、歴史的な「D2X」の結果をもたらす。騎兵は強制的な 1 ステップ損失を受け、次いで 2 ヘクス退却しなければならない。

第 244 突撃砲旅団は非道路の困難地形ヘクスサイドを越えて前進できないが、参加している 1 つのドイツ軍歩兵ユニット (歴史的には第 294 連隊) はカラになったマンダーフェルトのヘクス内に前進できる。

7 & 8 シュネー・アイフェルの第 106 歩兵師団を罠にかけるフォン・マントイフェルの攻撃

[Von Manteuffel Attacks to Trap the 106th Infantry Division on *Schnee Eifel*]

1944 年後半、ハッツ・フォン・マントイフェル装甲兵大尉は、ヒトラーの軍事的決断を左右できる数少ないドイツ軍將軍の一人で、第 5 装甲軍の攻撃計画を変更することに成功した。フォン・マントイフェルは大規模な準備砲撃が単にアメリカ軍を警戒させるだけだとわかっていたので、代わりに訓練された打撃中隊を使用して無音で強襲を開始し、敵前哨基地の隙間を縫って前進することにした。主抵抗線に到達すると、短時間の非常に濃密な弾幕でアメリカ軍の前線を突破するのである。フォン・マントイフェルはドイツ軍の古くからの装甲戦術家であり、このアイデアは目新しいものではなかった。彼は 1940 年のフランスと 1942 年の北アフリカでロンメルと共に戦い、その後はグロースドイッチュラント装甲擲弾兵師団と共にロシアで戦った。

アルデンヌ強襲の先陣を切るにあたり、フォン・マントイフェルはシュネー・ハイフェルの密生した森高地内で広がり過ぎていた米軍第 106 歩兵師団の包囲を望んだ。第 14 騎兵グループに対する攻撃は、第 5 装甲軍包囲の右翼を形成し、前述のようにロスハイム峡谷でほぼ完全な成功を収めた。

この包囲を完成させるため、ドイツ軍の第 18 VG 師団第 293 国民擲弾兵連隊 (Friedrich Witte 大佐) は、米第 106 歩兵師団第 423 連隊 (Fred Nagle 中佐) を強襲してブライアルフ [Bleialf] を奪取することになっていた。この行動は、第 422 連隊と第 423 連隊の両方を包囲することになる。ドイツ第 LXVI 軍団司令官 (Walther Lucht 砲兵大尉) は、防御側のアメリカ軍に対する数的優位性がないため、この作戦が困難であると認識していた。それ故、彼はこの攻撃を支援するため、使用可能な主力の砲兵である第 16 国民ヴェルフアー旅団と増強された第 460 重砲兵大隊を割当てた。

16 日朝、第 423 歩兵連隊の陣地を掃討した強烈なロケット砲火は蝸壺線を叩いて通信を破壊したが、GI たちは遮蔽された場所を占めていたので死傷者はほとんど出なかった。それでも、ブライアルフ [Bleialf] を防御するアメリカ軍は 6:00 AM には小火器の銃撃下にあった。第 293 連隊の擲弾兵たちは第 423 対戦車中隊に大打撃を与え、間もなく街路で対峙し、家屋から家屋への戦闘が朝を通して渦巻いた。午後までには、砲兵に支援された局地米軍予備部隊が反撃し、国民擲弾兵を追い出した。

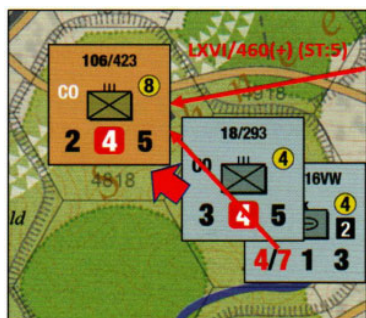


図 53 : ブラントシャイト [Brandscheid]

ゲームでは... ドイツ軍の第 16 国民ヴェルフアー旅団と増強された第 460 重砲兵大隊に支援された 18/293 連隊が、ブラントシャイト [Brandscheid] (4818、図. 53) 内の米軍 106/423 歩兵連隊を攻撃する。ドイツ軍歩兵攻撃戦力は 3、ドイツ砲兵の統合された攻勢射撃支援は (12) で、西方の壁内を射撃するため 6 に半減され、更に支援されるユニ

ットの修正前の (3) 攻撃戦力に制限される。アメリカ軍の防御戦力 (4) は西方の壁のため 2 倍の 8 になるため、初期戦闘比は 6 対 8 或いは 1 対 2 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +3 (士気で 1 と第 5 装甲軍ゾーン内の奇襲攻撃で 2) でアメリカ軍はなしのため、最終戦闘比は林地地形内の 3 対 1 である。「4」のサイの目は、歴史的な「ENG」(交戦状態)の結果である。投入可能なドイツ軍の予備がないため、戦闘は両陣営が「戦闘拘束状態」で終了する。

第 5 装甲軍強襲の最中、経験が浅い第 62 国民擲弾兵師団 (Friedrich Kittel 少将) が第 106 歩兵師団の第 424 連隊 (Alexander Reid 大佐) を攻撃することになった。この攻撃は包囲ではなく、その目標はシュタイネブリュック [Steinebrück] のウール川橋梁だった。成功すれば、サン・ヴィット [St. Vith] の主要道路ハブ上の第 18 国民擲弾兵師団との共同攻撃が可能となる。その右では、第 190 連隊がアイゲルスシャイト [Eigelscheid] 近郊 (ヴィンターシュペルト [Winterspelt] 付近) の林高地を目指した。中央では、第 183 連隊がヘックシャイト [Heckhuscheid] 近郊のアメリカ軍の戦線を突破し、左翼では第 116 装甲師団の第 60 装甲擲弾兵連隊からの支援を受けた。フォン・マントイフェルは、後者の装甲擲弾兵連隊の攻撃に大きな期待をかけていた。その目標は、プロイセン軍の将軍がこの橋によってムーズ川への最短ルートが開かれ、サン・ヴィットの早期占領が可能になると考えたブルクーロイラントの橋梁だった。

第 62 国民擲弾兵師団の第 190 連隊は、米軍第 424 連隊の第 2 大隊を強打して急速に前進し、アイゲルスシャイト北方の目標に到達した。この成功を拡大させるため、Kittel は直ちに予備の第 164 連隊を投入した。第 183 連隊の他戦区では攻撃が順調に始まったが、朝遅くには勢いを失った。当初、20 分間の砲兵弾幕後、ドイツ軍は米軍の前哨に乗り込み、第 60 装甲擲弾兵連隊の衝撃中隊がアメリカ軍の陣地をこっそりと通り抜けることができた。ただし、日が昇るに連れてアメリカ軍は奇襲から立ち直り、砲兵の支援と優れた防御陣地の恩恵を受けつつ組織的な反撃を開始した。装甲擲弾兵たちは開けた場所

所で捕捉されてアメリカ軍の機関銃によって「ほぼ壊滅」し、第 116 装甲師団 (Siegfried von Waldenburg 少将) は西方の壁内のアメリカ軍哨壘に対して戦車を投入するのが困難であることが判断した。全体として、第 424 歩兵連隊に対するドイツ軍の戦果はまちまちだった。第 183 連隊と第 60 装甲擲弾兵連隊は完全に停止させられたが、増強された第 190 連隊は日暮れまで闘ってヴィンターシュペルトに進撃した。

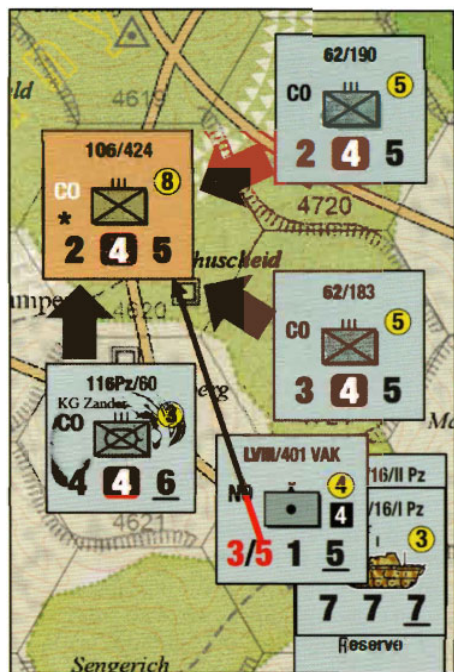


図 54 : ヘックシャイト [Heckhuscheid]

ゲームでは... ドイツ軍の第 401 国民砲兵軍団によって支援された 62/190、62/183、116Pz/60 連隊は、ヘックシャイト (4620、図. 54) 内の米 106/424 歩兵連隊を攻撃する。ドイツ軍歩兵の統合された攻撃戦力は 9 で、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援の (5) は西方の壁地形内を射撃しているため 3 に半減される (FRU)。アメリカ軍歩兵の防御戦力 (4) は西方の壁のため 8 に倍化されるため、初期戦闘比は 12 対 8 或いは 1 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +5 (連携攻撃、側面攻撃、士気で各 1 と第 5 装甲軍ゾーン内の奇襲攻撃で 2) でアメリカ軍はなしである。それ故、最終戦闘比は林地地形内の 6 対 1 である。不運な「6」のサイの目は、歴史的な「D1+」の結果である。このため、ドイツ軍連隊の 1 つが 1 ステップ損失 (歴史的には 116Pz/60) を受けなければならず、アメリカ軍にジレンマをもたらす。: 完全戦力で 1 ヘクス退却するか (西方の壁の防護を離れて 1 個ドイツ軍連隊がヘックシャイトに前進することを認める)、又は 1 ステップ損失を受けて位置を保持する。第二の選択肢は、西方の壁の防護を維持し、ドイツ軍の前進を阻止して第 106 歩兵師団の右翼を保持するが、弱体化した第 424 連隊を 16 AM の突破フェイズに予備のカンプフグルッペ・バイエルによる統合された強力な攻撃にさらすことになる。歴史的には、アメリカ軍は陣地を保持した。

9. 第 LVIII 装甲軍団のウール川渡河攻撃 [The LVIII Panzerkorps Attacks to Cross the Our River]

これまで見てきたように、第 116 装甲師団第 60 装甲擲弾兵連隊の突撃中隊は、米軍第 424 歩兵連隊の南側面に楔を打ち込もうとして叩かれた。Von Waldenburg の「グレイハウンド」装甲師団によるもう一つの賭けは、成功する可能性が高かった。第 156 装甲擲弾兵連隊 (Hinrich Grollman 大佐) は、米軍第 28 歩兵師団第 112 連隊 (Gustin Nelson 大佐) の戦線を突破してウェルヒェンハウゼン [Welchenhausen] の橋梁を占領するよう命じられた。この橋梁を越えて、Von Waldenburg は予備

の装甲部隊にウール川を渡らせた。加えて、未熟な第 560 国民擲弾兵師団 (Rudolf Langhäuser 少将) は、ドイツ軍が重橋梁と信じるオウレン [Ouren] と更に南の軽橋梁を捕獲するため、第 1128 連隊と第 1130 連隊と共に攻撃することになる。進撃路のすぐ東で待機していた Johannes Bayer 大佐の突撃砲と同様に、ヴェルファーの集中射撃も使用可能だった。ただし、アメリカ軍は十分な備えをしていた。第 112 歩兵師団第 3 大隊はゼフェニヒ [Sevenig] 近郊の河岸に沿ったドイツ軍西方の壁トーチカを鹵獲し、第 1 大隊はリュツカンペン [Lützkanpen] 近郊に綿密に構築された蛸壺ラインに位置した。

第 156 装甲擲弾兵連隊戦区内の強襲は幸先の良いスタートを切り、打撃中隊がアメリカ軍の前哨を迂回し、発見される前にハルシュペルト [Harspelt] 西方の林に到達できた。しかし、アメリカ軍が突破に気がつく状況は一変した。連結した有効射撃領域が衝撃中隊の増強を阻み、第 112 歩兵連隊の反撃で前進部隊は守勢に回らざるを得なくなった。擲弾兵中隊はその後の絶望的な近接戦闘で米軍銃火に蹂躪され、ウェルヒェンハウゼン付近のドイツ軍最前進分遣隊は第 447 高射大隊の 4 連装 50 口径機関銃によって散々撃たれた。Grollman はすぐに装甲支援を要請したが、Bayer の戦車がリュツカンペン [Lützkanpen] 街道に沿って前進したとき、アメリカ軍が鹵獲した西方の壁の「竜の歯」を破壊していないことに驚いた。「パンターたち」は障害物を通過する場所を探して道路を移動したが、アメリカ軍対戦車砲が稜線沿いに露出した Bayer の戦車数両を撃破したため、これは失敗に終わった。Von Waldenberg は、戦車を呼び戻した。

第 560 国民擲弾兵師団にとって、この日の朝は様々な結果となった。左翼では、第 1128 連隊 (Richard Schmidt 大佐) が第 112 連隊予備の第 2 大隊の散発的な抵抗を受けたが、第 112 歩兵連隊と第 110 連隊の境界に沿って前方へ移動できた。正午までに、擲弾兵たちはウール川に到達し、クレルヴォー [Klervaux] の近郊に小さな橋頭堡を形成したが橋梁は落ちていた。右翼は第 1130 連隊の戦区である。

(Richard Schumann 大佐)、戦況は異なるものだった。最後の瞬間、ロケット砲射撃の弾幕の下で攻撃を開始した擲弾兵たちは、何度か米軍戦線内に突破することができた。ただし、第 112 歩兵連隊の古参 GI たちは、ドイツ軍がささやかな戦果を生かせず「あきれた素人」だったに違いないと報告している。実際に、ドイツ軍歩兵の小部隊がオウレン橋梁に到達したが、第 2 歩兵大隊の果敢なアメリカ軍からの反撃によって撃退された。日暮れまでに、ドイツ軍は多大な死傷者を出しながらアメリカ軍の戦線から追い払われ、Schumann 大佐は「上首尾とはいかなかった」と報告している。

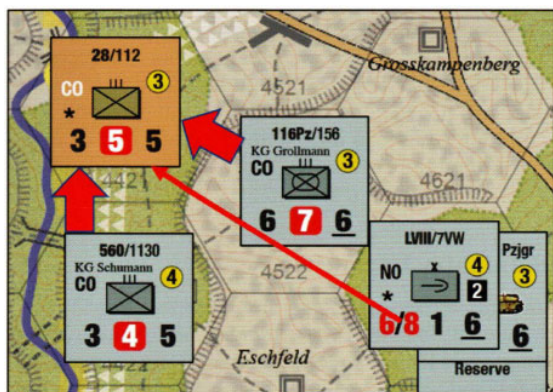


図 55: オウレン橋頭堡

ゲームでは... ドイツ軍の第 7 国民ヴェルファー旅団によって支援された 116Pz/156 連隊と 560/1130 連隊が、オウレン橋頭堡 (4421、図. 55) の米軍 28/112 歩兵連隊を攻撃する。ドイツ軍歩兵の統合された攻撃戦力は 9、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援 (8) は西方の壁内を射撃するため 4 に半減される。アメリカ軍歩兵の防御戦力 (5) は西方の壁のため 10 に倍化されるため、初期戦闘比は 13 対 10 或いは 1 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +2 (第 5 装甲軍ゾーン内の奇襲攻撃で 2) でアメリカ軍はなしなので、最終戦闘比は林地地形内で 3 対 1 である。攻撃している 2 個連隊は異なる師団からなので、ドイツ軍の戦闘連携はない。「5」のサイの目は決定的な「BTL」(未解決戦闘) をもたらし、歴史的な結果を反映している。ドイツ軍は士気の優越を持たないため、任意のステップ損失又は可能な振り直しはない。

10. 第 2 装甲師団がウール川を押し渡る [The 2nd Panzer Division Push Across the Our River]

第 2 装甲師団 (Meinrad von Lauchert 少将) はダスブルク [Dasburg] 近郊でウール [Our] 川を渡り、クレルフ [Clerf] 川に跨がるクレルヴォー [Clervaux] の城村を攻撃するよう命じられた。大きな問題は緒戦時からのもので、Lauchert は自身の戦車を渡すための橋梁を持たなかった。ドイツ軍は秋の退却中に爆破していたのだ。ただし、いったん第 5 装甲軍の工兵が新たな橋梁を架ければ、戦車部隊はクレルヴォーに残された抵抗を打ち破り、バストーニュ [Bastogne] とムーズ川へ進撃することができる。当初、装甲擲弾兵たちは単独で戦闘を進めなければならなかった。Lauchert の師団は、アルデンヌの戦いに参加した他の大部分の師団よりも幸運だった。最近の戦闘投入から外され、良く訓練されたヴィーンの補充兵と良好な装備を持っていた。事実、パットン将軍はこの師団を「ドイツ陸軍で最高のくそつれ装甲師団」と呼んでいた。

対岸では、Norman D. Cota 少将の第 28 歩兵師団の中央は、第 110 連隊 (Hurley Fuller 大佐) によって確保されていた。連隊は第 1 大隊と第 3 大隊が一線になって、ウール川に沿った 10 マイルの前線をカバーした (「スカイライン・ドライブ」として知られる南北尾根道路を遮蔽する)。第 2 大隊は、師団予備としてクレルヴォー近郊のドンナンジュ [Donnange] で待機していた。第 2 装甲師団の擲弾兵たちは、マッルナッシュ [Mamach] 近郊で第 1 大隊の兵士と遭遇することになった。

12 月 16 日夜明け前の暗闇の中で、第 304 装甲擲弾兵連隊 (Christian Kübler 大佐) の兵士は、突撃艇で川を渡った。5:30 AM、鋭い砲弾がアメリカ軍に最初の警告を与え、擲弾兵たちは地雷原で躓いたために弾幕と同時に攻撃することができなかった。8:00 AM までに第 1 大隊の B 中隊は、ドイツ軍の前進打撃中隊がマッルナッシュに到達する前進を妨害できたが、ドイツ軍の道路障害迂回機動を阻止することはできなかった。1 時間後、B 中隊は 300 人のドイツ兵が西のマッルナッシュに向かってしていると警告した。重火器を持たないドイツ軍は、マッルナッシュの守備隊を排除できなかったが、クレルヴォーに到達することを決意していた。Cota 将軍は包囲された部隊を救出するために第 707 戦車大隊の戦車を投入したが、4 個の構成戦車中隊は広範囲に分散しており、実際に行動を開始したのは午後になってからだった。これらの反撃は損害を与えたが、ドイツ軍の強襲を撃退することはできなかった。激しい戦闘が続いて Kübler 大佐は負傷し、1 個擲弾兵大隊は分散したが、アメリカ軍には時間切れが迫っていた。夕方までに、Panzer-Pioniere (突撃工兵) はダスブルクの重戦車橋を完成させ、第 2 装甲師団第 3 装甲連隊の IV 号戦車がガラガラと川を渡ってマッルナッシュにとどめの一撃を加えた。その夜のうちに、ドイツ軍装甲部隊に対して無防備な B 中隊は蹂躪された。

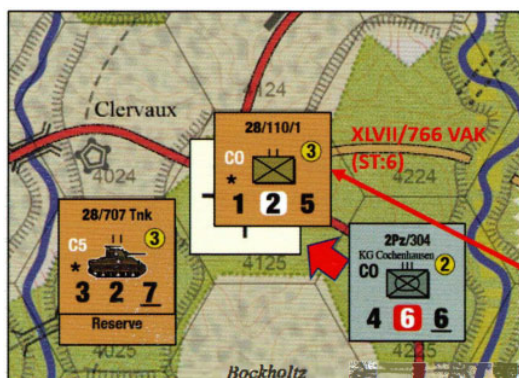


図 56. マッルナッシュ [Mamach]

ゲームでは... ドイツ軍の第 766 国民砲兵軍団によって支援された 2Pz/304 連隊が、マッルナッシュ (4125、図.56) の陣地 (IP) を占めている米軍の 28/110/1 歩兵大隊を攻撃する。ドイツ歩兵の攻撃戦力は 4、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援 (6) は IP 内を射撃しているため 3 に半減する。アメリカ軍歩兵の防御戦力 (2) は IP のため 4 に倍化されるため、初期戦闘比は 7 対 4 あるいは 1 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +3 (士気で 1 と第 5 装甲軍ゾーン内の奇襲攻撃で 2) 並びにアメリカ軍は -1 (隣接する第 707 戦車大隊の連携防御) で、最終戦闘比は林地地形内の 3 対 1 で解決される。ドイツ軍は幸運にも「1」を振り、「D1」結果をもたらす。これはアメリカ軍に更なるジレンマをもたらす。: 完全戦力で 1 ヘクス退却するか (それ故、その完全戦力の部分的支配地域 (ZOC) を維持するが、ドイツ軍連隊がマッルナッシュへ前進して両アメリカ軍ユニットとクレルヴォーに ZOC を及ぼすことを認める) 又は 1 ステップ損失を

受けて位置を保持する (それ故、陣地が減少戦力の歩兵大隊に提供する部分的 ZOC に依存するが、ドイツ軍連隊の前進を妨げてアメリカ軍戦車大隊の移動の自由を維持させる)。歴史的には、アメリカ軍は陣地を保持した。

11. 第 26 国民擲弾兵師団が第 110 歩兵連隊を強襲する [The 26th Volksgrenadier Division Assaults the 110th Infantry Regiment]

第 26 国民擲弾兵師団 (Heinz Kokott 少将) は、第 2 装甲師団の南翼に沿って前進し、その地域の後方数マイルに予備で続く 装甲教導師団の戦車のために道路を開く任務を帯びていた。その相手は、第 110 連隊の第 3 大隊だった。ドイツ軍師団は秋季を通してアルデンヌのこの戦区内にあり、夜間にウール川を渡ってパトロールを送ることに慣れていた。戦いを有利に開始するため、Kokott は第 77 擲弾兵連隊と第 39 軽歩兵連隊に夜半過ぎに川を渡り、夜明けにアメリカ軍を強襲する準備を整えるよう命じた。一方、第 78 擲弾兵連隊は北からの移動がダスブルク道路の大渋滞で遅れ、川の東岸への到着が遅れた。5:30 AM、擲弾兵たちは、第 15 国民ヴェルファール旅団からのロケット砲に一斉射撃に先導されて前進を開始した。しかし、この弾幕はわずか 30 分しか続かず、擲弾兵たちはいまや警戒態勢に入った米軍戦線に取り残された。激しい闘いは小さな集落であるコンスタム [Consthum]、ホルツツム [Holzthum]、ワイウレ [Weiler] に拡大した。第 39 軽歩兵連隊 (Walter Kaufmann 大佐) は、スカイライン・ドライブ (4225~4228 の幹線道路) 上の米軍観測兵からの狙いすました砲兵射撃によって開始前にほぼ停止させられた。一方、戦いは第 77 擲弾兵連隊によって進められ、集落での絶望的な白兵戦を含んでおり、アメリカ軍は弾薬を使い果すに連れて土地を明け渡した。午後までに第 39 軽歩兵連隊は急進し、アメリカ軍は歩兵の波に圧倒されそうだった。Cota 将軍は、包囲された守備隊の救助を第 707 戦車大隊の 1 個中隊に命じたが、到着したの

は日暮れ後だった。この一連の反撃は、ドイツ軍のクラルフ川への到達計画を確実に阻んだ。ただし、夜が更けるにつれて、第 XLVII 装甲軍団司令官 (Heinrich Freiherr von Lüttwitz 装甲兵大尉) にとって状況が好転し始めた。ドイツ軍はアメリカ軍の抵抗を西へ押しやり、装甲教導師団の装甲搜索大隊はゲミュント [Gemünd] に新たに架けられた橋梁を渡り始めていた。アメリカ軍は多数の死傷者を出して弾薬が残り少なくなっており、退却を強制されるか又は降伏するのは時間の問題だった。

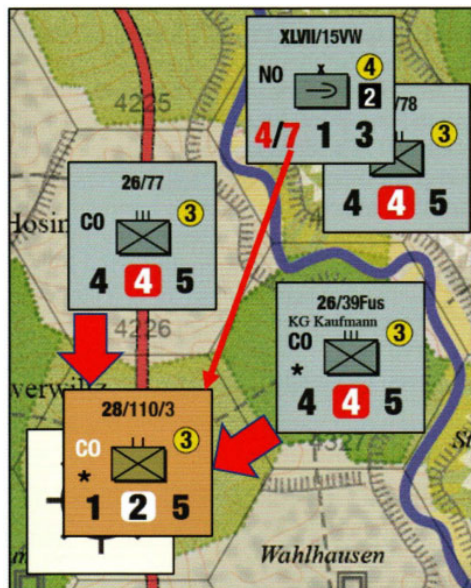


図 57: ホルツツム [Holzthum]

ゲームでは... ドイツ軍の第 15 国民ヴェルファー旅団によって支援された 26/77 連隊と 26/39Fus 連隊が、ホルツツム [Holzthum] (4227、図.57) 内の陣地 (IP) を占めている米軍の 28/110/3 歩兵大隊を攻撃する。ドイツ歩兵の攻撃戦力は 8、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援 (7) は IP 内を射撃しているため 4 (FRU) に半減する。アメリカ軍の防御戦力 (2) は IP のため 4 に倍化されるため、初期戦闘比は 12 対 4 或いは 3 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +3 (連携攻撃で 1 と第 5 装甲軍ゾーン内の奇襲攻撃で 2) 並びにアメリカ軍はなしで、最終戦闘比は林地地形内の 6 対 1 で解決される。ドイツ軍は不運にも「6」を振り、D1+の結果となる。これはドイツ軍に強制的な 1 ステップ損失を要求するが (歴史的には 26/77 から)、アメリカ軍に更なるジレンマをあらわす。: 28/110/3 を 1 ヘクス退却させるか (それ故、その完全戦力の部分的支配地域 (ZOC) を維持するが、ドイツ軍 1 個連隊のホルツツムへの前進を認める)、又は 1 ステップ損失を受けて位置を保持する (それ故、陣地が減少戦力の歩兵大隊に提供する部分的 ZOC に依存するが、ドイツ軍連隊の前進を妨げる)。歴史的には、アメリカ軍は陣地を保持した。

第 7 軍戦区 [Seventh Army Sector]

12. 第 5 降下猟兵師団が第 109 歩兵連隊を攻撃する [The 5th Fallschirmjäger Division Attacks the 109th Infantry Regiment]

第 28 歩兵師団の第 109 連隊 (James Rudder 中佐) は、ユーリヒ・ブランデンベルガー 装甲兵大尉の第 7 軍の作戦地域内にあった。ブランデンベルガーの任務は、おそらく最も困難なものだった。彼の歩兵軍の役目は、ヴィアンデン [Vianden] とエヒテルナハ [Echternach] 間の戦区で防御側のアメリカ軍を制圧し、ムーズ川へ進撃する第 5 装甲軍の側面を防護することだった。ブランデンベルガーは、フォン・マントイフェルにその必要性を訴えたにもかかわらず、この任務のために装甲部隊を持たなかった。その代わりに、彼は 4 個の歩兵師団グループを持ち、大部分は訓練不足で装備が貧弱だった。この部隊で、ブランデンベルガーはジョージ・S・パットン将軍の第 3 軍による南からの反撃に直面する不運な任務も背負うことになる。

ブランデンベルガーの優れた師団 (彼は「等級 4 状態」と評価した) の一つが第 5 降下猟兵 (落下傘) 師団で、最近 Ludwig Heilmann 少将の指揮下になったところだった。ルフトヴァッフェの師団はエリート兵が枯渇していたが、これらは国民擲弾兵師団よりも装備が優れ、三割増しの小銃戦力を持っていた。第 15 連隊の一部は自動車化すらされており、第 11 降下猟兵突撃砲旅団からの III 号突撃砲 30 両の装甲打撃力を使用できた。

Heilmann は、第 14 連隊と第 15 連隊でウール川を渡って攻撃を開始することに決め、第 13 連隊 (Goswin Wahl 少佐) を予備とした。ドイツ軍は、5 マイルの前線に伸びていた米第 109 連隊の第 2 大隊と対峙することになる。2 個までのドイツ軍落下傘連隊に攻撃されたアメリカ軍は、6 対 1 の数的劣勢に立たされた。

5:30 AM 早々、ドイツ軍のヴェルファーが射撃を開始し、落下傘兵たちはゴム製突撃艇を冷たいオウル川の急流に投げ込んだ。わずか 50 フィート先の西岸に到着すると、強襲中隊は静かに内陸へ移動した。第 14 連隊 (Amo Schimmel 大佐) は、その日のうちに米軍第 109 連隊と第 110 連隊の境界で抵抗を受けずに渡河したが、第 26 国民擲弾兵師団が敵に打ち勝つのを待って前進を控えた。第 15 連隊 (Kurt Gröschke 大佐) は、警告が与えられる前にヴィアンデン [Vianden] の米軍前哨を破壊した。次いで、彼らは素早く内陸へ移動し、アメリカ軍陣地を迂回して、午前中までにドイツ軍 1 個大隊が 2 マイル先の

ナットマンドウシェド[Nactmandersheid]の村に突入した。正午前、ドイツ軍はフヒン[Fouhren]の米軍分遣隊を射撃下に置いたが、退却させることはできなかった。さらに悪いことに、落下傘連隊間の対立と部隊内の無線通信状態の悪化のため、Heilmann は日没までに師団の統制を失っていた。彼が師団の統制を収めるには、まだ何時間もかかるだろう。

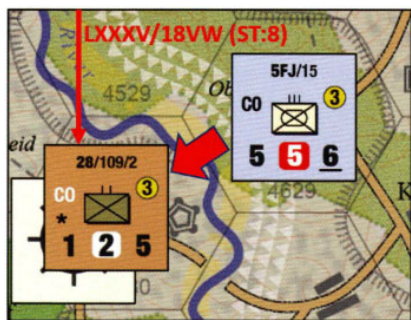


図58：ヴィアンデン [Vianden]

ゲームでは... ドイツ軍の第18国民ヴェルファー旅団によって支援された 5FJ/15 連隊が、ヴィアンデン [Vianden] (4530、図.58) 内の陣地 (IP) を占めている米軍の 28/109/2 歩兵大隊を攻撃する。ドイツ歩兵の攻撃戦力 (5) は河川越えで攻撃しているため 3 (FRU) に、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援 (8) は IP 内を射撃しているため 4 に半減する。アメリカ軍歩兵の防御戦力 (2) は IP のため 4 に倍化されるため (城のための 1 ポイント増加は無視する)、初期戦闘比は 7 対 4 或いは 1 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +2 (第 7 軍ゾーン内の奇襲攻撃) 並びにアメリカ軍はなしで、最終戦闘比は荒地地形内の 3 対 1 で解決される。「2」のサイ振りは、「D1」の結果となる。これは、アメリカ軍に更なるジレンマをあらわす。: 1 ヘクス退却させるか (それ故、その完全戦力の部分的支配地域 (ZOC) を維持するが、ドイツ軍 1 個連隊が川を越えてヴィアンデンへ前進することを認める)、又は 1 ス

テップ損失を受けて位置を保持する (それ故、陣地が減少戦力の歩兵大隊に提供する部分的 ZOC に依存するが、16AM の突破フェイズに予備の 5FJ/13 連隊による別の攻撃を認める)。歴史的には、アメリカ軍は退却して 5FJ/15 がヴィアンデンへ前進し、第5降下猟兵師団は南翼で縦深突破を行う。

13. 第352国民擲弾兵師団が第109歩兵連隊を攻撃する [The 352nd Volksgrenadier Division Attacks the 109th Infantry Regiment]

完全戦力だが訓練不足の第352国民擲弾兵師団 (Erich-Otto Schmidt 少将) は第LXXX軍団 (Baptist Kneiß 歩兵大將) の左側面を攻撃した。Schmidt 少将は、当初ドイツ軍の数的優位に期待していた。

パンチが効いた攻撃を確実にするため、Schmidt は第 915 連隊と第 916 連隊を率いた。これにより、ドイツ軍は米軍第 109 歩兵連隊の第 3 大隊に対して 4 対 1 の兵力優勢となる。初日の目標は、米軍陣地を突破してザウアー川のエテルブリュック [Ettelbruck] 付近まで押し進めることだった。この地域での全てのドイツ軍の攻撃と同様、当面の問題はウール川を渡って重火器を移動させる橋梁を架けることだった。

ドイツ軍砲兵の弾幕が頭上で轟く中、擲弾兵たちは渡河を始めた。右側では、第 915 連隊 (Johannes Drawe 大佐) がオエードルフ [Hoesdorf] 付近でウール川を渡り、第 2 大隊と第 3 大隊の間を通過して米軍陣地を 2 マイル突破した。正午までに、ドイツ軍はフヒン [Fouhren] の南、ディーキルヒ [Diekirch] で渡った。午後、アメリカ軍の予備だった第 1 大隊構成部隊によるアメリカ軍の反撃がドイツ軍の前進を阻止して Drawe を負傷させ、状況は悪化した。一方、第 916 連隊 (Theodor von Lücken 大佐) にとっても状況は芳しくなかった。その進撃軸は、ドイツ軍の渡河点を見下ろす第 3 大隊の陣地に真っ向からぶつかった。擲弾兵たちが川の西岸に到達すると、彼らは身動きがとれなくなり、米軍の砲兵射撃によって大きな死傷者を出した

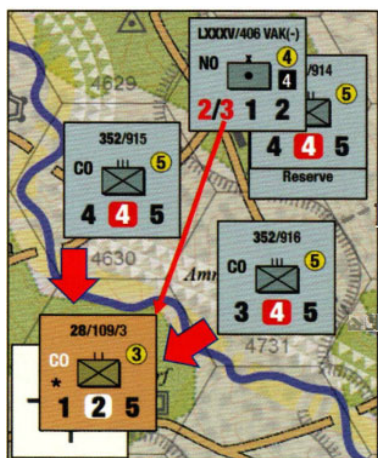


図59：オエードルフ [Hoesdorf]

ゲームでは... ドイツ軍の第406国民砲兵軍団 (-) によって支援された 352/915 連隊と 352/916 連隊が、オエードルフ [Hoesdorf] (4631、図.59) 内の陣地 (IP) を占めている米軍の 28/109/3 歩兵大隊を攻撃する。ドイツ歩兵の統合された攻撃戦力 (7) は河川越えで攻撃しているため 4 (FRU) に、ドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援 (3) は IP 内を射撃しているため 2 (FRU) に半減する。アメリカ軍歩兵の防御戦力 (2) は IP のため 4 に倍化されるため、初期戦闘比は 6 対 4 或いは 1 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +3 (連携攻撃で 1 と第 7 軍ゾーン内の奇襲攻撃) 並びにアメリカ軍は -1 (士気) で、最終戦闘比は林形内の 3 対 1 で解決される。「5」のサイ振りは、歴史的な「BTL」の結果となる。ドイツ軍は士気の優越を持たないため任意のステップ損失はなく、攻撃の振り直しは不可能である。

14. 第276国民擲弾兵師団が第9機甲師団を攻撃する [The 276th Volksgrenadier Division Attacks the 9th Armored Division]

訓練不足で装備不足が深刻な第276国民擲弾兵師団 (Kurt Moehring 少将) は、ドイツ軍のアルデンヌ攻勢で最悪の組織という不名誉な称号を持った。第7軍の参謀長はもう一步踏み込んで、この部隊を「まがい物」と呼んだ。さらに悪いことに、この国民擲弾兵は、米第9機甲師団「A」戦闘団の構成部隊に対する攻撃を認める突撃砲を1両も持たなかった。

Moehring は、第408国民砲兵軍団によって支援された第986連隊 (Wolfgang Schwierz 大佐) と第988連隊 (Eugen Balcerek 大佐) で、ヴァレンドルフ [Wallendorf] とボレンドルフ [Bollendorf] との間でザウアー川の急流を渡河させた。任務部隊 Collins (第60機甲歩兵大隊と第3機甲野戦砲兵大隊から構成された) は前線とボーフォール [Beaufort] 城を守備し、第19戦車大隊と A 戦闘団の残りは後方のスタンセル [Steinsel] (ヘクス 4239) で再編成中だった。アメリカ軍も経験が浅かったが、よく訓練されて装備が優れ、対峙するドイツ軍の擲弾兵に対して質的に大きな優位に立っていた。

攻撃に続いて、ドイツ軍はどこでも前進できなかった。第986連隊は、ヴァレンドルフ [Wallendorf] の近くでザウアーを渡って1個分隊を蹂躪したが、アメリカ軍の機銃射撃によって阻止された。第988連隊によるボレンドルフ [Bollendorf] 付近の渡河はもう少し成功し、その地域の密林と溪谷を何とか浸透することができた。しかし、戦闘団の軽戦車と装甲車が午後の早い時間にこの出撃を停止させ、アメリカ軍砲兵が川の西岸にあるドイツ軍の渡河地点と集合地点を集中砲撃した。結局、ボーフォール周辺地域を支配奪取するドイツ軍の試みは失敗に終わった。擲弾兵たちは、アメリカ軍が気づくまでに、無抵抗の早朝の霧の中でおそらく1又は2マイルの突破をなんとかやり遂げた。日暮れまでに、ドイツ軍の出撃地点の大部分はアメリカ軍の軽装甲部隊によって掌握された。

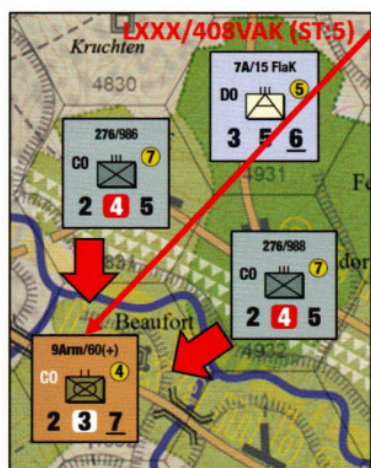


図 60 : ボーフォール [Beaufort] 城

ゲームでは... ドイツ軍の第408国民砲兵軍団によって支援された276/986連隊と276/988連隊が、ボーフォール [Beaufort] 城 (4832、図.60) 内の米軍96/60 (+) 機甲歩兵大隊を攻撃する。ドイツ歩兵の統合された攻撃戦力 (4) は河川越えで攻撃しているため2に半減する。ドイツ軍砲兵の攻撃射撃支援 (5) は城内を完全戦力で射撃するが、支援されるユニットの修正前の攻撃戦力 (4) に制限される。アメリカ軍歩兵の防御戦力 (3) は城のため1ポイント増加して4になるので、初期戦闘比は6対4あるいは1対1である。戦闘比シフトはドイツ軍が+3 (連携攻撃で1と第7軍ゾーン内の奇襲攻撃) 並びにアメリカ軍は-1 (士気) で、最終戦闘比は林形内の3対1で解決される。「5」のサイ振りは、歴史的な「BTL」(未解決戦闘) の結果となる。ドイツ軍は士気の優越を持たないため任意のステップ損失はなく、攻撃の振り直しは不可能である。

15. 第212国民擲弾兵師団が第12歩兵連隊を攻撃する [The 212th Volksgrenadier Division Attacks the 12th Infantry Regiment]

ドイツ軍攻勢の最南端では、第212国民擲弾兵師団 (Franz Sensfuß 中將) が米第4歩兵師団の第12連隊 (Robert Chance 大佐) を攻撃した。ブランデンベルガーは、第212師団を彼の小さな軍の中で最優秀師団と評価し、エヒテルナハ [Echternach] の町を占領させて第7軍の側面防御に割当ててことにした。次いで師団は、この地域の西にあることが知られているアメリカ軍砲兵陣地を排除するためザウアー川とルクセンブルク都市の中間地点まで前進し、南からのアメリカ軍の反撃に対して防護するための位置を確立する予定だった。不運にも、そのような野心的な計画を達成する可能性はほとんどなかった。Sensfuß は重砲兵の支援を受けていたとはいえ、彼の突撃砲中隊には4両しか車両がなく、ザウアー川に橋梁を架けるまで初期の戦闘に役立てることができなかった。他の場所と同様、攻撃は2個連隊—第320連隊と第423連隊—が先頭に立って行われた。

戦闘の幕開けとなった砲兵弾幕は、正確かつ非常に激しいものだった。直撃弾で指揮所が破壊され、通信が途絶えた。しかし、突撃艇の数が少なくザウアー川の急流で突撃艇を扱うのが困難だったため、擲弾兵たちはこの砲撃に後続するのが遅れた。実際、第320連隊は上陸予定地点の3マイル東に到着した。ただし、午前中までに第423連隊 (Gerhard Mokros 大佐) は前進していた。エヒテルナハを猛烈な勢いで攻撃し、Parc ホテルのアメリカ軍守備隊を包囲した。擲弾兵たちは西

へ進み続けていくつかの中隊を孤立させ、ラウターボルン [Lauterborn] 付近でエヒテルナハ〜ルクセンブルク都市間の幹線道路を寸断した。一方、第 320 連隊 (Franz Kornprobst 大佐) はなんとかロスポール [Rosport] に上陸し、オズヴァイラー [Osweiler] とディックヴァイラー [Dickweiler] の丘陵地帯に向かった。ディックヴァイラーにおける無謀なジャブは撃退され、Kornprobst は攻撃を重ねる前により多くの兵が到着するのを待つことにした。

ドイツ軍の浸透は当初うまくいったが、エヒテルナハの Parc ホテルと帽子工場のアメリカ軍による抵抗はまだ続いていた。さらに、第 4 歩兵師団長 (Raymond O. Barton 少将) は、ドイツ軍の動きに素早く対応した。第 70 戦車大隊の限られた数の使用可能な戦車が夕方未明に反撃し、ドイツ軍の前進を牽制して多くの死傷者を出させた。屈強な擲弾兵は、パンツァーファウストの集中射撃で応戦し、血みどろの戦闘は夜まで続いた。Sensfuß 将軍にとっては、頑強なアメリカ軍に一撃を加える見込みは、渡河点でのアメリカ軍の正確な砲兵射撃のために薄くなっていた。

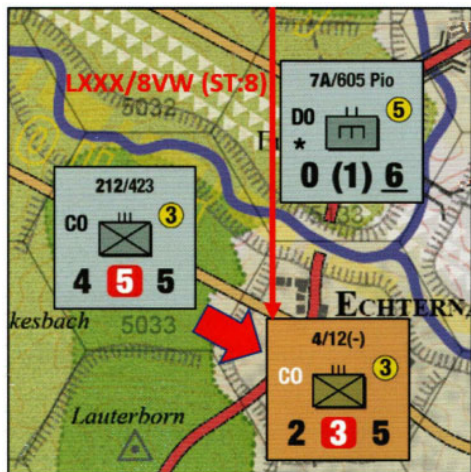


図 61 : エヒテルナハ [Echternach]

ゲームでは... ドイツ軍の第 8 国民ヴェルファール旅団によって支援された 212/423 連隊が、エヒテルナハ [Echternach] (ヘクス 5134、図.61) 内の米軍 4/12 (-) 歩兵連隊を攻撃する。ドイツ軍工兵は攻撃に参加できず (ゼロ攻撃戦力)、その主任務は河川を渡る橋梁を建設することだった。ドイツ歩兵の攻撃戦力 4 とドイツ軍砲兵の攻勢射撃支援 (8) は町内を射撃しているため 4 に半減する。アメリカ軍歩兵の防御戦力 3 なので、初期戦闘比は 8 対 3 或いは 2 対 1 である。戦闘比シフトはドイツ軍が +2 (第 7 軍ゾーン内の奇襲攻撃) 並びにアメリカ軍は -1 (町の防御) で、最終戦闘比は荒地地形内の 3 対 1 で解決される。「3」のサイ振りは、「D1+」の結果をもたらす。212/423 連隊は 1 ステップ損失を受けなければならないが、これはアメリカ軍に更なるジレンマをあらわす。: 完全戦力で 1 ヘクス退却させるか (それ故、ドイツ軍連隊エヒテルナハへ前進することを認める)、又は 1 ステップ損失を受けて町内の位置を保持する (それ故、ラウターボルン [Lauterborn] [5034] 内への完全 ZOC を保持するが、16PM に包囲されるリスクがある)。歴史的には、アメリカ軍は陣地を保持した。ドイツ軍が 17 AM ゲーム・ターンまでエヒテルナハの外へアメリカ軍を追い出すことができなかったら、その奇襲優位性が時間切れとなる

ため、それを行うことが非常に困難になり得る。

強襲の分析 [Analysis of the Assault]

1944 年 12 月 16 日の朝に開始されたドイツ軍のアルデンヌ攻勢は、戦争中の以前の電撃戦よりも高いレベルの作戦的・戦術的奇襲を達成した。続く戦いは、中央の米第 VIII 軍団に大打撃を与え、北の第 V 軍団の資源に大きな試練となり、ヨーロッパにおける西側連合軍の計画は数ヶ月にわたって後退することになった。1944 年末から 1945 年初頭にかけての苦しい戦闘は、雪深いアルデンヌの森で両陣営合わせて 100,000 人近い死傷者を出すことになった。それでも、ヒトラーが必要としていた決定的な成功は回避され、アントワープ到達には遙かに手が届かなかった。

緒戦のドイツ軍の攻撃は実際に戦術的成功を収めたが、大きな意味での「ラインの守り」は初日で失敗した。第三帝国が戦争に勝利するための最後の大打撃が有意義な勝利の可能性を持つためには、迅速な突破が必要だった。ドイツ軍参謀本部の誰もがこのことを認識していたようだが、フォン・マンントイフェル将軍だけが自身の装甲師団からの部隊による打撃で攻撃を先導することを計画した。12 月 16 日の朝、唯一ドイツ軍が真の電撃戦的成功を収めたのは、アメリカ軍の第 V 軍団と第 VIII 軍団をつなぐ「卵の殻」のような役割を果たしたロスハイム溪谷で、第 XLVII 装甲軍団の激しい攻撃で第 28 歩兵師団の第 110 連隊に大損害を与えた中央部だった。

ここで紹介する初期攻撃は、歴史を垣間見るような刺激的なものである。ゲームでは、「ラインの守り」の初期攻撃は、ドイツ軍の 16AM ゲーム・ターンの戦闘フェイズ中に連隊レベルと大隊レベルで行われた 15 の個別攻撃と、その歴史的な結果が描かれている。これらの攻撃の戦闘比は、1 対 3 が 1 回 (減少)、1 対 2 が 1 回、1 対 1 が 1 回、3 対 1 が 7 回、4 対 1 が 2 回 (それらの 1 回は、強制攻撃後に繰り返された)、5 対 1 が 2 回 (それらの 1 回は、予備投入の後に繰り返された)、6 対 1 が 2 回、7 対 1 が 1 回で、ドイツ軍の強襲部隊が緒戦時に享受した数的優位性と奇襲優位性を反映している。ただし、ドイツ軍が強行突破とその拡大に成功したのはロスハイム溪谷内だけだった。全ての「射撃戦闘」と「D」の結果がドイツ軍の攻撃成功の結果を反映していると仮定すると、16AM ゲーム・ターンの戦闘の 40% しか成功しなかった。ゲームでも史

実でも、最も一般的な結果は、決着がつかない戦闘—未解決戦闘（BTL）又は交戦状態（ENG）である。これは、まさにドイツ軍が必要としなかったものだ。「移動のみが勝利をもたらす」というのが、ドイツ装甲部隊のドクトリンでよく引用される哲学だった。ドイツ軍が必要としていたのは、強行突破、アメリカ軍の退却又は最悪でも損耗だった。

記述された戦闘におけるアメリカ軍の平均退却距離は1ヘクスの半分未満で、平均1マイルだった。ただし、ゲーム内での死傷者は、どこでも可能な限り強力に防御するか、より柔軟で機動的な防御を採用するかという、歴史的なアメリカの戦略によってもたらされたジレンマを反映している。したがって、12月16日朝の決着がつかなかった戦闘の本当の結果は、その後の数時間におけるドイツ軍の前進をより重要なものとした。ドイツ軍が真の電撃戦の機会を達成するためには、歴史的にもゲーム上でも真の強行突破が必要である。これは、24時間以内にドイツ軍装甲部隊が急速に投入され、米軍陣地内に縦深突することによってのみ達成される。簡潔を期すため、我々は16AM ゲーム・ターンの残りの間に両陣営が使用可能な選択肢を示さず、ましてや「ラインの守り」シナリオの続く35 ゲーム・ターンについても同様である。ただし、これらの選択肢は非常に興味深く、「作戦術」を真剣に検討する必要があると述べることができる。

おそらくヒトラー最大の過ちは、戦車を最初の攻撃から外して保持したことだろう。振り返ってみれば、実現しなかった強行突破のためにこれらをとっておいたのである。第6装甲軍の先鋒指揮官だったヨッヘン・パイパー親衛隊中佐は、戦後次のように述べている。12月16日の7:00 AM までに国民擲弾兵がアメリカ軍戦線に突破口を穿っていたら、「その日のうちにムーズ川まで進撃するのは容易なことだった。」

TLGのプレイヤー諸氏は、大改訂されたこのゲームでパイパーが正しかったかどうかを確かめることになる。

ターン	16AM	天候：曇天	地表条件	通常						
攻撃 #	攻撃ヘ クス	攻撃ユニット、[修正後戦力]、 {士気}	防御ヘクス、 地形	防御ユニット、 [修正後戦力]、 {士気}	ATT STR	DEF STR	Mods (A-ZZ)	最終 戦闘比	サイ の目 修正	サイの目、 結果
16AM G1	4904、 4905	272981(R) [2]、272982(R) [2]、 326753(R) [2]、{4}	4804、荒地、 西方の壁、町、 Simmerath	78309(R) [3>6]、 V/3279 FA [3]、 {6}	6	9	D3、 Ma、T	1-3	0	攻撃辞退
16AM G2	4806	326751[3]、LXVII/405 VAK & LXVII/17VW[12>3]、{4}	4707、荒地、 IP、村、Höfen	993953 [2>4]、 V/179 FA [3]、 {4}	6	7	D3、F、 R	1-1	0	4-BTL、振 り直しな し。
16AM G3	4706	326752[3]、{4}	4606、林、陣 地、町、 Monschau	V/10238 CAV [3>6]、V/406 FA [7>6]、{4}	3	12	D3、R	1-2	+1	2-A1： 326752-S。
16AM G4	5010、 5011	277989[2]、277990[2]、 12SSPz/251[2]、1SSPz/9VW & 1SSPz/402 VAK[16>6]、{2}	4911、森、陣地	99393(-) [3>6]、 {4}	12	6	D3、F、 H、Ma、 R	5-1	0	5-ENG： 277991投 入、G4- ENG参照
16AM G4- ENG	5010、 5011	277989[2]、277990[2]、 12SSPz/251[2]、277991[3]、 1SSPz/9VW & 1SSPz/402 VAK [16>6]、{2}	4911、森、陣地	99393(-) [3>6]、 {4}	17	6	D3、F、 H、Ma、 R	5-1	0	3-FF： 277991- S、99393- S。
16AM G5	5012、 5013	1248[4]、1227 Fus[3]、 1SSPz/4VW & IISSPz/502W [9>5]、{3}	4913、森、陣 地、地点、 Losheimergraben	99394(-) [4>8]、 {4}	12	8	D3、F、 H、Ma、 R	5-1	0	5-BTL： 1248-S & 振り直し、 G5 振り直 し参照。
16AM G5- 振り直 し	5012、 5013	248[4]、1227 Fus[3]、 1SSPz/4VW & IISSPz/502W [9>5]、{3}	4913、森、陣 地、地点、 Losheimergraben	99394(-) [4>8]、 {4}	12	8	D3、F、 H、Ma、 R	4-1	0	5-BTL： 戦闘終了。
16AM G6	5014、 5015	18294[3]、18295[3]、3FJ9 [3]、5PzA/244 Stu G[3>1.5]、 1SSPz/388 & ISSPz/s.501 Art [9>5]、{2}	4915、荒地、陣 地、村、 Manderfeld	VIII/14/18 Cav [2>4]、{4}	16	4	D3、F、 H、Ma、 R	7-1	-1	1-D2X： VIII/14/18- S+R to 4715。 18294-A to 4915。

表2：ドイツ軍の12月16日の攻撃1〜6

ターン	16AM	天候：曇天	地表条件	通常						
攻撃 #	攻撃ヘ クス	攻撃ユニット、[修正後戦]、 {士気}	防御ヘクス、 地形	防御ユニット、 [修正後戦力]、 {士気}	ATT STR	DEF STR	Mods (A-ZZ)	最終 戦闘比	サイ の目 修正	サイの目、 結果
16AM G7	4919	18293 [3]、LXVI/16 VW&、 LXVI/460 (+) VAK [12>3]、{4}	4818、林、 西方の壁、村、 Brandscheid	106/423 [4>8]、 {8}	6	8	D3、F、 Ma、R	3-1	0	4-ENG : 106/423+18293 E
16AM G8	4621、 4720、 4721	62/183 [3]、62/190 [2]、 116Pz/60 [4]、LVIII/401 VAK [5>3]、{3}	4620、林、西方 の壁、集落、 Heckhuscheid	106/424 [4>8]、 {8}	12	8	D3、F、 H、J、 Ma、R	6-1	0	6-D1+ : 116Pz/60-S、 106/424-S+保持
16AM G9	4422、 4522	560/1130 [3]、116Pz/156 [6]、 LVIII/7VW [8>4]、{3}	4421、林、 西方の壁	28/112 [2>4]、 {3}	13	10	D3、F、 R	3-1	0	5-BTL : 振り直 しなし。
16AM G10	4225	2Pz/304 [4]、XLVII/766 VAK [6>3]、{2}	4125、林、陣 地、村、 Marnach	28/110/1 [2>4]、 {3}	7	4	D3、F、 I、Ma、 R	5-1	0	1-D1 : 28/110/1- S+保持
16AM G11	5010、 5011	2639 Fus [4]、2677 [4]、 XLVII/15 VW [7>4]、{3}	4227、林、陣 地、集落、 Holzthum	28/110/3 [2>4]、 {3}	12	4	D3、F、 H、R	6-1	0	6-D1+ : 2677 S、28/110/3-S+ 保持
16AM G12	4629	5FJ/15 [5>2.5]、2677 [4]、 XLVII/15 VW [8>4]、{3}	4530、荒地、河 川、陣地、 Vianden	28/109/1 [2>4]、 {3}	7	4	A5、 D3、R	3-1	0	2-D1 : 28/109/1- R to 4430、 5FJ/15-A to 4530
16AM G13	4630、 4731	352915 [4>2]、352916 [3>1.5]、LXXXV/406 VAK [3>1.5]、{5}	4631、林、陣 地、河川、集 落、Hoesdorf	28/109/3 [2>4]、 {3}	6	4	A5、 D3、F、 H、 Md、R	3-1	0	5-BTL : 振り直 しなし。
16AM G14	4831、 4932	276986 [2>1]、276988 [2>1]、 LXXX/408 VAK [5>2.5]、{7}	4832、林、河 川、城、 Beaufort	9Arm/60 (+) [3>4]、{4}	5	4	A5、E、 F、H、R	3-1	0	5-BTL : 振り直 しなし。
16AM G15	5033	212/423 [4]、& LXXX/8 VW [8>4]、{3}	5134、荒地、河 川、町、 Echternach	4/12 (○) [3]、{3}	8	3	F、R、T	3-1	0	3-D1+ : 212/423-S、 4/12 (○)-S+保 持。

表3：ドイツ軍の12月16日の攻撃7～15



図 62 : 1945 年 1 月 13 日、第 11 機甲師団の Clarence Pfeifer 軍曹と Sherman Maness 一等兵によって護送されるドイツ軍第 26 国民擲弾兵師団の捕虜。(NARA)