

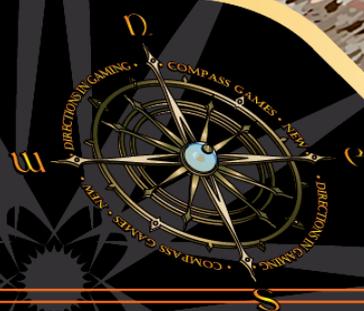
# American Tank Ace

## 1944-1945

*Rules of Play*



A Solitaire Tank Combat Game  
by  
Gregory M. Smith



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書



## 目次 [TABLE OF CONTENTS]

目次 .....	2	[6.6] ドイツ軍の反撃 .....	11
[1.0] はじめに .....	3	[6.7] 戦利品のチェック .....	11
[2.0] ゲームのプレイ方法 .....	3	[6.8] 叙勲と経験 .....	11
[3.0] ゲームの備品 .....	4	[6.9] 次の任務 .....	11
[3.1] 戦車ディスプレイ・マット .....	4	[7.0] 戦闘 .....	11
[3.2] 戦闘ボード .....	4	[7.1] 任務のタイプ .....	11
[3.3] 作戦ディスプレイ .....	5	[7.2] 一般的な戦闘手順 .....	12
[3.4] 乗員状態チャート .....	5	[7.3] 特定の戦闘状況と定義 .....	14
[3.5] 競技用駒 .....	5	[7.4] 戦車／車両損傷／INF 損失 .....	16
[3.6] チャートと表 .....	6	[7.5] 天候の影響 .....	17
[3.7] 任務ログ・シート.....	6	[7.6] 砲撃要請 .....	17
[3.8] ゲームの規模 .....	6	[7.7] 乗員の技能 .....	18
[3.9] 備品目録 .....	6	[7.8] 戦闘ラウンド・イヴェント・チェックの終了 .....	19
[4.0] ゲームのセット・アップ .....	7	[7.9] プレイの例 .....	19
[4.1] 開始時期 .....	7	[8.0] 叙勲、昇進、榮譽、戦利品 .....	20
[4.2] 任務ログ・シートの準備 .....	7	[8.1] 叙勲 .....	20
[4.3] 戦車ディスプレイ・マットのセット・アップ....	7	[8.2] 昇進 .....	20
[4.4] 弾薬 .....	8	[8.3] 榮譽ポイントと榮譽レベル .....	21
[4.5] 戦車の変更 .....	9	[8.4] 戦利品 .....	21
[4.6] フォート・ノックス戦車学校 .....	9	[9.0] ランダム・イヴェント .....	22
[4.7] 主要イヴェント .....	9	[10.0] 選択ルール .....	22
[4.8] 乗員状態の準備 .....	9	[10.1] 複数プレイヤー .....	22
[5.0] ゲームの勝利方法 .....	10	[10.2] 連携的プレイ .....	22
[5.1] ゲームの終了.....	10	[10.3] 競争的プレイ .....	22
[5.2] 勝利の判定 .....	10	[10.4] 脅威が増大する目標 .....	22
[6.0] プレイのシークエンス .....	10	Game Credits .....	22
[6.1] 任務の判定 .....	10	デザイナーズ・ノート .....	23
[6.2] 戦闘ボードのセット・アップ .....	10	戦車ユニット・ノート .....	23
[6.3] 歩兵 .....	11	参考文献 .....	25
[6.4] 車両 .....	11	戦闘のシークエンス .....	28
[6.5] 戦闘ラウンド .....	11		





## [1.0] はじめに [Introduction]

第二次世界大戦は、5年間も長引いていた。D-Day は、連合国がソ連との約束を守り、第二戦線を開設した記念すべき日である。アメリカ軍機甲部隊は、北アフリカではドイツ軍とイタリア軍の第二線級戦車に対抗してそれなりに健闘したが、ノルマンディーで初めてパンターに直面して大きな衝撃を受けた。ドイツ軍戦車は数では圧倒的に劣るが、大部分がシャーマン戦車だったアメリカ軍に大打撃を与えた。幸いなことに、「民主主義の兵器庫」はシャーマン戦車の改良を続け、戦争が進むにつれて改良型が前線部隊に供給されるようになった。

シャーマン戦車は 49,000 両以上製造され、イギリスやソヴィエトに送られたものを含め、さまざまな型式がつけられた。今日に至ってもなお、第二次世界大戦を象徴する戦車であり続けている。主な改良点は以下の通り。誘爆を防ぐための車体への「湿式収納」、HVSS (Horizontal Volute Suspension : 水平懸架サスペンション) は機動性を向上させ、76mm 砲の搭載でようやく戦力はかなり整った。ドイツ軍戦車 (特にティーガーとパンター) の正面装甲貫通は相変わらず問題だったが、1945 年によりやく 90mm 砲を搭載した M26 パーシングが登場する。

*American Tank Ace* はソリティアの戦術級ゲームで、あなたは第二次世界大戦中のヨーロッパ戦域でアメリカ軍戦車を指揮することになります。あなたは、戦車長が直面する戦術的な決断を下し、乗員の行動をコントロールし、生き残りを図ります。

その時々々の戦術状況に応じて、攻撃、防御、接触移動などの任務が与えられます。時間が経過し、プレイヤーが生き残るにつれ、経験値を使って技能を購入することで、成功の確率を上げることができます。榮譽が増加するに連れて、前の戦車が喪失したときにシャーマン戦車の改良型を要求することができます。叙勲や昇進は、プレイヤーの最終目標である「戦争を生き抜き、ナチス・ドイツを倒す」ことを物語るのに一役買ってくれます。

プレイヤー諸氏は、1944 年 6 月からゲームが終了する 1944 年 4 月までの全行程を生き延びることが、非常に困難であることに気づくでしょう。あなたは、ゲーム開始時に陸軍で使用可能な戦車型式の 1 つで開始することになりますが、名声と榮譽が高まるにつれて、より改良された戦車を手に入れることができます。

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

初読理解と後の参照の両方のために編集されています。

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

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

email によって接触してください。: [sales@compassgames.com](mailto:sales@compassgames.com)

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



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

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

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

## [2.0] ゲームのプレイ方法 [How to Play game]

### ゲームの目的 [OBJECT OF THE GAME]

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

**訳者註:** このルール・ブック翻訳並びにチャートは、2022.10.15 付公式 Errata を反映させてあります (変更部分は、文中で緑文字により表示)。

- ・戦車マッド (誤記) : Guinner は Gunner と綴ります。
- ・戦車マッド (解明) : M4M1 (early) は装填手ハッチを持たず、注記項目が正解です。上面図の装填手ハッチの図は無視します。
- ・カウンター・シート 2 : (解明) 士気レベル (ML) が記載されていない何枚かの「汎用」ドイツ軍歩兵がゲーム内に含まれています。プレイヤー諸氏が士気レベルを有す INF マーカーの使用を望まなければ (振られた練度を覚えていたら)、汎用 INF カウンターを使用して数字付のユニットは脇に置きます。これでカウンターを選ぶ手間が省けます。或いは、サイを振らずに常に「4」の値を有す汎用カウンターを使用します。或いは、単に汎用カウンターを無視できます。これらは、単にオプションです。



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

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

### 概括 [GENERAL OVERVIEW]

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

### 任務の実施 [CONDUCTING MISSIONS]

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

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

### 任務の終了 [END OF MISSION]

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

### ゲームの終了 [END OF GAME]

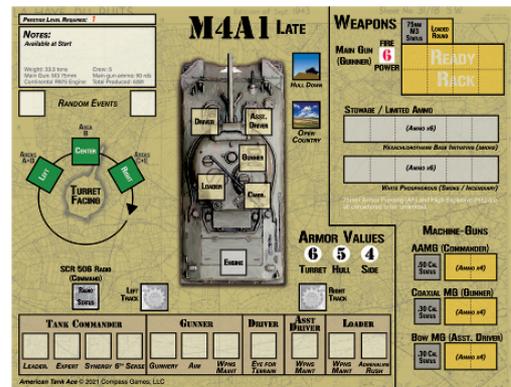
いったん、割り当てられた全ての任務が 1945 年 4 月を通じて実施されたら、ゲームは終了します。あなたが戦死したら、やはりゲームは直ちに終了します。最終任務まで生き残るか、又は 1945 年 4 月の終了時まで生き残っていなければ、達成した勝利のレベルを判定す

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

## [3.0] ゲームの備品 [Game Equipment]

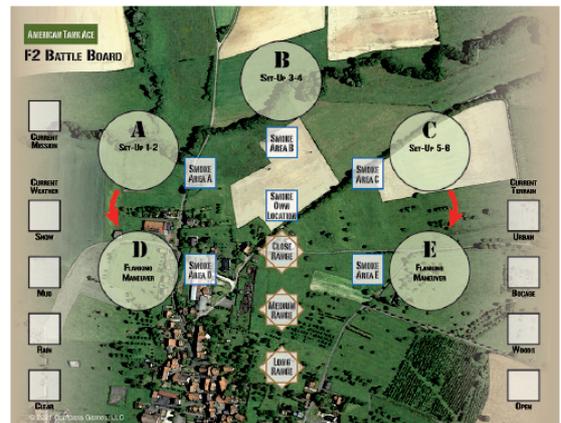
### [3.1] 戦車ディスプレイ・マット [TANK DISPLAY MATS]

用意された 5 枚の両面戦車ディスプレイ・マット (10 の異なる戦車) は、プレイヤーが使用可能な各戦車タイプに一致します。このマットは、あなたの戦車状態と系統を記録する手助けをし、自由裁量で使用可能な火器と弾薬を含みます。プレイのために選択した戦車タイプに一致する、適切な戦車ディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイを実施し任務を行っているときの目玉です。マットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。



### [3.2] 戦闘ボード [BATTLE BOARD]

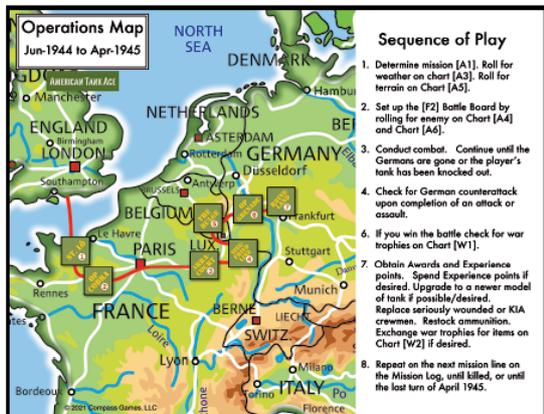
戦闘ボードは、敵部隊に対する戦闘を解決するために使用され、通常、プレイ中は戦車ディスプレイの脇にセットされます。





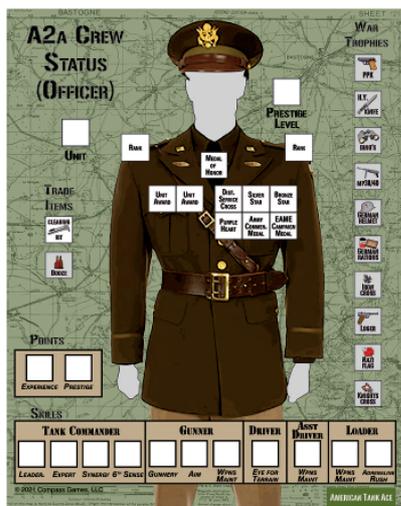
### [3.3] 作戦ディスプレイ [OPERATIONAL DISPLAY]

作戦ディスプレイは、活性主要イベントを管理するために使用されます。プレイヤーは、ときには主要イベントに参加し、成功は追加の経験ポイント・クレジットを獲得します。プレイヤーをアシストするため、簡略化したプレイのシーケンスも持ちます。



### [3.4] 乗員状態チャート [CREW STATUS CHART]

乗員状態チャート [A2] (又は士官階級に到達していたら [A2a]) は、あなたのユニット、技能、叙勲、戦車を向上させ得る判定のために使用される戦車長の現行榮譽レベルを管理するために使用されます。



### [3.5] 競技用駒 [THE PLAYING PIECES]

*American Tank Ace* には、2枚の型抜きシートを含みます。これらの競技用駒はマーカー (又はカウンター) と称され、戦車と乗員の状態を管理するため戦車ディスプレイ・マット上又は戦闘ボード上のどちらかに置かれます。マーカーは、個別の戦車、砲弾、ランダム・イベント、車長、乗員、系統の状態のために用意されています。

*注釈: 何枚かの追加マーカー (例えば、損傷マーカー) は、欠損用のスペア・パーツとして印刷されています。*

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

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

### [3.5.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

#### 友軍戦車 [FRIENDLY TANKS]:



10枚の戦車マーカーは、あなたが選択したか又は向上させた (戦車タイプ毎に2枚のマーカー) 型式に一致します。これらのマーカーの一枚は、割り当てられた任務の進捗を管理するため、戦闘ボード上に置かれます。その他は、あなたが車体遮蔽状態 [Hull Down] 又は開豁地 [Open Country] 内にいるかをマークするために置かれます。

#### 階級 [RANK]:



4枚の非士官階級マーカー (各2つの階級の2枚のマーカー) は、NCO としてのあなたの昇進レベルのために用意されます。



6枚の士官階級マーカー (各3つの階級の2枚のマーカー) は、いったんあなたが士官状態に到達したら、昇進レベルを管理するために用意されます。これらは、チャート [A2] 又は [A2a] 乗員状態上に置かれます。

#### 勲章&叙勲 [MEDALS & AWARDS]:

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



ゲーム内の大部分の勲章 (名誉勲章を除く) は、そのリボン・ヴァージョンを含みます。通常、兵士たちはリボンをつけて叙勲はしませんが、ゲームでは表面を飾るためにプレイヤーはこれを選択できます。

#### 乗員技能 [CREW SKILLS]:



経験を獲得するに連れて、もう一つの重要なゲーム・メカニックは、技能の購入による車長の進化です。これらの技能は、あなたの戦闘能力や生き残りに直接的な影響を持ちます。



あなたの車長は、フォート・ノックス戦車学校を卒業しているため、1 経験ポイントを有してゲームを開始します。フォート・ノックスでどれだけ十分に訓練を行ったかに依存して (チャート [F1])、これらの技能を購入するいくらかのコストを減少させるマーカーを持つことができます。

### 弾薬 [ARMAMENTS] :



一発の主砲弾をあらわす弾薬マーカーがあります。機関銃弾薬は両面で、「1」又は「2」のどちらかの弾薬ポイントを表示します。機関銃弾は無限ですが、それでも再装填を考慮して管理されます。



### 損傷 [DAMAGE] :



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



### 乗員状態 [CREW STATUS] :



状態マーカーは、重傷又は戦死の結果を管理するために用意されています。

### マップ・マーカー [MAPMARKERS] :



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



### 敵ユニット [ENEMY UNITS] :



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



敵 INF は、異なる ML 値 (士気レベル) を有す複数のグレードで登場します。カウンターの表面は完全戦力



で、裏面は減少戦力を示す黄色の帯を持ちます。この絵は、国防軍 INF ユニットの表面と裏面です。



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



敵の装甲車 (RCN) は、通常は機関銃を射撃しますが、いくつかの型式は 2cm 機関砲 (20mm) を装備します。これらは、チャート [B3] 上の幸運命中であなたの戦車を貫通する可能性があります。

### [3.6] チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

ゲーム・プレイを促進させ、ゲーム機能を解決するための5枚の両面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの機能は、適切なルール項目内で説明されます。特定のチャートと表は、[四角カッコ] 内の識別によって参照されます。

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

*DRMs* : ゲームを通じて、プレイヤー諸氏は「DRM」の情報を見るようになります。—これは「サイ (又は複数のサイ) の目修正」をあらわします。これは、サイ (又は複数のサイ) の目を上下させる数です。

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

任務ログ・シートは、各ゲーム・セッションと戦闘の結果の情報記録のために使用されます。必要に応じて、これらのシートを自由に複写できます。

### [3.8] ゲームの規模 [GAME SCALE]

各任務はある1日で実施され、ときには直ちに実施されなければならない後続任務を有します (反撃又は接触するために移動した後の強襲の可能性)。個々の戦車、その他の車両、歩兵小隊、損傷、弾薬をあらわすマーカーを選択します。

### [3.9] 備品目録 [PARTS INVENTORY]

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

- 2枚のフル・カラー・カウンター・シート
- 4枚の両面プレイヤー補助カード
- 1冊の両面ログ・シート綴り
- 5枚の両面戦車ディスプレイ・マット
- 1枚の戦闘ボード
- 1枚の作戦ディスプレイ



- 2つの六面体サイコロと1つの十面体サイ
- 1冊のルール小冊子とデザイナーズ・ノート
- 1つのゲーム・ボックス

パーツに欠損があれば、ライセンス発行元へ接触してください。:

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

Phone : (860) 301-0477

E-Mail : support@compassgames.com

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

## [4.0] ゲームのセット・アップ [Game Setup]

### ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセット・アップは、以下から構成されます。開始時の戦車と所属する戦車師団を無作為のサイ振り又は自身で選択します。次いで、任務ログ・シートを準備し、最初の任務を実施する前に一致する戦車ディスプレイ・マットを正面に置いて初期マーカーを配置します。敵部隊に対する交戦を解決するときに参照するため、近くに戦闘ボード [F2] も持ちます。次に、チャート [F1] を参照することでケンタッキーのフォート・ノックス戦車学校を卒業した戦車長を置き (ルール 4.6 を参照)、そこに列記された全てのアクションを実行します。

### [4.1] 開始時期 [START DATE]

[4.1.1] 後の開始時期を選択しない限り、最初の任務は1944年6月になります。

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

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

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

**プレイヤー名 [Player Name]** : 自明のことです。

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

**戦車名 [Tank Name]** : あなたの戦車に名称を選択できます。U.S.陸軍の戦車名は、一般的には (ただし常にではありません) 中隊名に一致するアルファベットの文字に続きます。例えば、C中隊の戦車は、「クラッシャー『Crusher』 (破壊者)」又は「カン・オープナー『Can Opener』 (缶切り)」等です。

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

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

[4.2.3] 任務ログ上の各月は、8つの任務から構成されます (例外: 1944年6月) —これは、月中にあなたのユニットが参加する主要な任務の数です。いくつかの任務は、整備、新たな戦車の受領、重傷等のために飛ばされることになります。

[4.2.4] あなたがその一部であるユニット (戦車師団又は小規模ユニット) をあらわすため、10枚のマーカーが用意されます。これは、基本ゲームではプレイに影響を持ちませんが、ゲームに更なる歴史的な雰囲気を提供します。無作為に選択するため1d10を振るか、又は単に好みの歴史的なそれを選択します。マーカーは、チャート [A2] 又は [A2a] 上に置かれます。師団以外に、特定の大隊や連隊のために追加のマーカーが用意されています。

**注釈** : この時間規模はいくらか抽象化されており、実際には一週間に7つの戦闘を次々とこなすかもしれません。又は、ガソリンや物資の供給待ちで1~2週間を費やすことがあるかもしれません。或いは、上層部が計画を立てている間、ユニットが予備に控えていることもあります。信じられないかもしれませんが、戦闘中にかなりの休止時間が発生することがあります。このような、やや人為的な枠組みはともかくとしてゲーム・プレイを規制するために必要なものです。プレイヤーは、概ねうまくいくと考えてください。

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

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

[4.3.2] 以下のマーカーを戦車ディスプレイ・マット上に置きます。:

1. 中央ボックス上に砲塔向きマーカーを置きます。
2. 選択した戦車ディスプレイ・マット上の車長マーカー・ボックスの上に、閉鎖 [Buttoned Up] 面又は開放 [Open] (露出状態) 面で置きます。操縦手と副操縦手について同様に行います。これは、あなたの選択です。その状態にかかわらず、装填手と砲手は常に閉鎖状態で操作していると見なされます (7.3.2)。



ALIVE DU BUISS Edition of Sept 1943 Sheet No. 31/18 SW

**M4**

PRESTIGE LEVEL REQUIRED: **NONE**

**NOTES:**  
Available at Start  
\*No loader hatch, +2 to Bail-out roll for Loader.

Weight: 33.5 tons Crew: 5  
Main Gun: M3 75mm Main gun ammo: 97 rds  
Continental R975 Engine Total Produced: 6748

**WEAPONS**

75MM M3 STATUS WP  
FIRE 6  
MAIN GUN (GUNNER) POWER

AP AP AP AP  
HE HE HE HE

**STOWAGE / LIMITED AMMO**

HCBI HCBI HCBI HCBI HCBI HCBI  
HEXACHLOROTHANE BASE INITIATING (SMOKE)

WP WP WP WP WP WP  
WHITE PHOSPHOROUS (SMOKE / INCENDIARY)

75mm Armor Piercing (AP) and High Explosive (HE) are all considered to be unlimited.

**ARMOR VALUES**

6 5 4  
TURRET HULL SIDE

**MACHINE-GUNS**

AAMG (COMMANDER)  
.50 CAL STATUS MG MG 2 2

COAXIAL MG (GUNNER)  
.30 CAL STATUS MG MG 2 2

BOW MG (ASST. DRIVER)  
.30 CAL STATUS MG MG 2 2

**TANK COMMANDER**  
LEADER EXPERT SYNERGY 6<sup>TH</sup> SENSE

**GUNNER**  
GUNNERY AIM WPNS MAINT

**DRIVER**  
EYE FOR TERRAIN

**ASST DRIVER**  
WPNS MAINT

**LOADER**  
WPNS MAINT ADRENALINE RUSH

American Tank Ace © 2021 Compass Games, LLC

- 戦車マーカーを開豁地 [Open] ボックス内、又は任務が防御であると車体遮蔽状態 [Hull Down] ボックス内に置きます。
- ディスプレイ・マット上の弾薬区画内に適切な砲弾マーカーを置きます (ルール 4.5)。いったん全ての弾薬マーカーがディスプレイ・マット上に置かれたら、マット上のそれらからいずれかの単一弾薬マーカーを選択し、装填済砲弾 [Loaded Round] ボックス内に置きます。このページの例図を見てください。「WP」弾薬マーカーが選択されて、ボックス内に置かれています。
- ゲームの最初の任務の前に、あなたは経験ポイントを消費できません (1で、車長は戦車学校を卒業している状態でゲームを開始します)。それを行うと、戦車ディスプレイ・マット上に購入した技能を置きます。さもなければ、経験ポイントは未来の使用のためにとって置かれます。

ゲームの開始のためにマーカーが置かれた M4 シャーマン戦車ディスプレイの例です。この例では、プレイヤーはハッチ開放で開始することを選択します。主砲と MG の弾薬をマット上に置き、WP 砲弾を主砲内に装填して準備ができています。砲塔の向きは、前方に置いています。戦車マーカーは、「開豁地 [Open Country]」上です。いまや、最初の任務を開始するための準備ができています。

#### [4.4] 弾薬 [AMMUNITION]

**解説** 第二次世界大戦中のアメリカ軍戦車は、通常、大量の弾薬を搭載していました。例えば、M4A1 シャーマン戦車の場合、主砲弾は 90 発、30 口径弾は 4,750 発以上の弾薬が搭載されていました。そのため、機関銃の弾薬は、再装填が必要かどうかを判断することで再現しています。主砲も同様で、重要なのは、その弾薬が容易に入手できるかどうかです。弾薬が砲弾棚からすぐに取り出せるか、収納されている弾薬を取り出さなければならないかです。弾薬の種類によっては、装填できる弾薬に制限があります。主砲の弾薬には制限があるものがあり、すべて撃ち尽くすと任務で使用できなくなります。限定弾薬の種類は、ヘキサクロロエタンベース (HCBI) (Hexachloroethane-Base HCBI) (発煙弾)、白リン (WP)、APCR (Armor Piercing Composite Rigid) です。徹甲弾 (AP)、高性能炸薬弾 (HE) は、ゲーム上では無制限とみなされます。

APCR は歴史的な文献では「HVAP」(High Velocity Armor Piercing) と呼ばれることもありますが、私はより技術的に正確な頭文字を使うことにしました。

#### 手順 [Procedure]:

- 戦車上の各火器の隣にある初期搭載弾薬情報を調べます。
- 機関銃については、ディスプレイ上の弾薬ポイントまで足し上げる数の弾薬マーカーの合計を選択します。これらのマーカーがなくなったとき、機関銃は弾薬切れと見なされ、再装填しなければなりません。



ません。戦闘中に発生できる再装填の回数に限度はありません。例えば、この数が「4」であると、2枚のマークが「2」弾薬面に置かれることを意味します。これらのマークは、適切な火器（たち）の隣に置かれます。機関銃で射撃する度に、射撃している体系毎に1弾薬ポイントが消費されます。

3. 主砲については、1枚の弾薬マークを選択して「装填済 [loaded]」ボックス内に置きます。次いで、ボックス毎に1枚、弾薬マークを即時使用棚 [Ready Rack] ディスプレイ（これは、戦闘中容易に再装填可能な弾薬です）上に置きます。無限に供給される HE 弾と AP 弾、或いは限定在庫の HCBI 弾又は WP 弾を、いずれかの組み合わせで即時使用棚に満たすことができます。

注釈: 列記された開始時の限定数を超過して、主砲弾薬 (HCBI、WP、APCR) を戦車内の様々な場所に搭載して持つことはできません。いったん即時使用棚がカラになると、弾薬は貯蔵庫から引き上げるとか又は砲塔から消費しなければなりません。即時使用棚内に4発の砲弾を再充填するため1戦闘ターンがかかり、その間装填手は何もできません (例外: アドレナリンの分泌、ルール 7.7)。二者択一で、即時使用棚がカラであると、望むのであれば装填手は使用可能ないずれかのタイプの砲弾1発を装填できます。

4. いくつかの戦車は、装填手によって操作される2<sup>nd</sup>煙幕弾投射器を持ち、砲塔の左上から射撃します。その弾薬は任務毎に3回の使用に限定されるため、「2」と「1」弾薬マークで開始します。戦車の前面に煙幕 [Smoke] 2マークを置きます。

5. WP (白リン [White Phosphorous]) 弾で命中させるためには、チャート [B1] 上でサイを振らなければなりません。ただし、命中か又ははずれかにかかわらず、目標のエリア内に煙幕 2マークが置かれます。

#### [4.5] 戦車の変更 [CHANGING TANKS]

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

#### [4.6] フォート・ノックス戦車学校 [FORT KNOX TANK SCHOOL]

プレイヤー諸氏は、ケンタッキー州フォート・ノックスの戦車訓練学校へ参加させることで乗員を準備します。戦車訓練は、フォート・ノックス訓練チャート (チャート [F1]) 上でサイを振ることで完了し、

訓練の各項目に成功すれば、ゲーム・プレイ上で一定の特典又は技能コストの減少を受け取ります。戦車長 (のみ) は、以下のいくつかの選択肢からも選択します。: 追加の肉體修練が負傷で生き残る機会を彼に与えるか、又は勉強に費やすことで指揮を望む戦車の知識を習得するか、又はバーで友人と飲んでけんかをして獰猛な名声を獲得するかです。全てのフォート・ノックス訓練を実行した後、チャート [F1] に従ってチェックし、プレイヤーは開始する準備ができます。

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

#### [4.7] 主要イベント [MAJOR EVENTS]



作戦ディスプレイ上に置かれる7枚の主要イベント・マークがあります。イベントについて列記された月の最初の任務前に置きます。チャート [A1] 上で主要イベントについてサイを振ると、直接このイベントに参加し、任務に成功したら完全な経験ポイントを獲得できます。これらの主要イベントは、任務後に [A1] チャート上でカッコ付の数字によって列記されます。いまだ活性化していない主要イベントを振る可能性があります。例えば、8月にアラクール [Arracourt] 主要イベントを振るかもしれませんが、そのマークはいまだ活性状態ではありません。これが発生したら、効果なしとして扱い、列記された任務のみを実施します。主要イベントは、一度のみ活性状態となるため、参加した後でマークを取り去ります。活性状態中に主要イベントが振られない可能性もあり、この場合は単に時間切れで作戦ディスプレイから取り去られます。7つのイベント並びにそれらが活性状態になる時期は以下のとおりです。:

1. サン・ロー [Saint Lo] (St. Lo) (7/44)
2. コブラ作戦 [Operation Cobra] (7/44)
3. アラクール [Arracourt] (9/44)
4. ジークフリート線 [Siegfried Line] (10/44)
5. バルジの戦い [Battle of the Bulge] (12/44)
6. グレネード作戦 [Operation Grenade] (2/45)
7. ライン渡河 [Rhine crossing] (3/45)

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

#### [4.8] 乗員状態の準備 [PREPARE CREW STATUS]

下士官として、あなたは乗員状態チャート A2 でゲームを開始します。このディスプレイ上に、あなたの開始時階級 (二等軍曹 [Staff



Sergeant) のカウンターを置きます。同様に、フォート・ノックス戦車学校で獲得したポイントをあらわすため、経験ポイント記録欄上に「1」マーカーを置きます。

## [5.0] ゲームの勝利方法 [How to Win the Game]

### ルールの概要 [GENERAL RULE]

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

### [5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

**[5.1.1]** ゲームは、1945年4月に最後の任務を完了した瞬間に終了し  
ます。—1945年4月の終了後に実施される任務はありません。

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

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

**[5.1.4]** いったんゲームが終了していたら、勝利を判定できます。

### [5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

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

#### 敗北 [DEFEAT] :

0~4 任務を成功裏に完了した。

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

#### 引き分け [DRAW] :

5~10 任務を成功裏に完了した。

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

#### 限定的勝利 [MARGINAL VICTORY] :

11~20 任務を成功裏に完了した。

あなたは、戦車長として成功を収めました。乗員はあなたがヨーロ  
ッパ横断を導いてくれたことに感謝しています。あなたの指揮官は、  
あなたの能力を尊敬しています。ドイツは敗北しており、あなたは日  
本への精神的な準備をします。

#### 実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY] :

21~30 任務を成功裏に完了した。

あなたは戦車の第一人者であり、戦闘のリーダーとして評価されて  
います。仲間やユニット、司令官からの尊敬を集めています。あなた  
はしばしば祖国の新聞で言及され、戦時国債運動への参加を要請され  
ることもあります。

#### 決定的勝利 [DECISIVE VICTORY] :

31+ 任務を成功裏に完了した。

あなたはナチスの災いであり、ヨーロッパ作戦地域全体の誇りです。  
あなたの伝説的な功績は全ての戦車長としての最高位で、ナチスの新  
聞には人間の形をした悪魔として大きく取り上げられました。あなた  
の鋼鉄の神経と戦闘能力に、仲間は驚嘆しています。戦後、あなたは  
ケンタッキー州ハーディン郡で平穩に引退します。

### [5.2.2] 戦車長の死 [TANK COMMANDER DEATH]



戦死したら、それでも（死後に）勝利レベルを判定し  
ます。

## [6.0] プレイのシーケンス [Sequence of Play]

### [6.1] 任務の判定 [DETERMINE YOUR MISSION]



任務チャート [A1] 上の適切なコラムでサイを振ること  
で、任務を判定します。戦闘に一定の影響力を持つ天  
候について、チャート [A3] 上でサイを振ります。やは  
り戦闘に影響力を持つ地形についてチャート [A5] 上で  
サイを振ります。作戦ディスプレイ上に、いずれかの現行主要イベ  
ント・マーカーを置きます。（最初のそれは、サン・ローで、1944年  
7月の最初の任務でディスプレイ上に置かれます）。時間切れの主要イ  
ヴェント・マーカーを取り去ります。

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



チャート [A4] 上で敵部隊についてサイを振ることで、  
戦闘ボードをセット・アップします。どのタイプの敵ユ  
ニットが存在するのかわ調べるためにサイを振ります。例  
えば、「2T」は2両の戦車を意味します。戦車コラムで  
1d10 を振ります。両戦車は、同じタイプが振られます。R（搜索）、  
SPG（自走砲）、AT（対戦車砲）が振られていたら、この手順を繰り  
返します。Wはトラックで運ばれている INF ユニートを意味し、HT  
は INF ユニートを運んでいる半装軌式トラックを意味します。INF  
は、単に輸送手段を持たない INF ユニットです。各ユニットについて  
1d6 を振ることで戦闘ボードに部隊を割当て、それらを適切なエリア  
A、B、C内に置きます。部隊の練度と士気値を判定するためチャート  
[A6] 上でサイを振ります。射程は常に遠射程で開始します（例外：ポ  
カージュと市街地の任務は、常に近射程で開始し、林は常に中射程で  
開始します）。

（解明）—INFの練度について、[A6] 上で一度のみサイを振ります。  
全ての INF は同じユニットからと見なされるため、同じ練度です。



OPEN

戦車をセット・アップし、乗員の誰がハッチを開けて任務を開始するのか決めます。

戦闘は、戦闘ラウンドで実施されます。中隊の一部として、乗員に命令を与えることで、あなたの戦車でアクションを実施します。これは戦車長に使用可能な命令によって制限され、通常は戦闘ラウンド毎に2です（例外：相乗効果技能、7.7）。主砲の装填、停止の解除（機関銃の給弾不良）、貫通された戦車からの脱出のようないくつかのアクションは、命令の必要なしで乗員によって自動的に行われます。戦闘は順次行われ、各ラウンドで自軍の戦車は最初に移動と／又は射撃します（例外：攻撃又は強襲中は、ドイツ軍が最初の戦闘ラウンドのみ先に発砲します）。あなたの中隊の残りは、抽象的ですがあなたの側で闘っていると見なされます。防御任務（のみ）では、各戦闘ラウンドの終了時に射程を減少させます（敵はあなたの位置への接近を試みています）。

### [6.3] 歩兵 [INFANTRY]



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

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

### [6.4] 車両 [VEHICLES]



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

り去られます。

### [6.5] 戦闘ラウンド [COMBAT ROUNDS]

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

### [6.6] ドイツ軍の反撃 [GERMAN COUNTERATTACKS]

攻撃又は強襲を実施していると、完了した瞬間にドイツ軍の反撃についてチェックします。1d6 の 6 でそれが発生したら、任務は継続します（再補給の機会なしで）。再び戦闘ボードをセット・アップし、ドイツ軍が攻撃してアメリカ軍が防御していると見なします。天候と地形は変化しません。あなたの戦車が撃破されたら、反撃についてチェックしません。（たとえそれが発生しても、あなたは負傷又は戦死して乗員を残して搬送されたので参加しません）。

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



あなたが戦場に留まっていたら（勝利することで）、チャート [W1] を調べることで戦利品についてチェックできます。

### [6.8] 叙勲と経験 [AWARDS AND EXPERIENCE]



叙勲と経験のポイントを獲得します。望むのであれば、経験ポイントを消費します。可能／望むのであれば、新型戦車に更新します。重傷又は戦死した乗員を補充します。弾薬を再積載します。望むのであれば、チャート [W2] 上で戦利品をアイテムに交換します。完了した3任務毎に（成功又は失敗にかかわらず）、乗員は経験ポイントを獲得し、プレイヤーは技能を購入するために消費できます（7.7）。例外：主要イベント（4.7）。

### [6.9] 次の任務 [NEXT MISSION]

戦死するか、又は 1945 年 4 月の最終ターンになるまで、任務ログ上で次の任務ラインの手順を繰り返します。

## [7.0] 戦闘 [Combat]

### [7.1] 任務のタイプ [MISSION TYPES]

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



### [7.1.1] 接触への移動 [MOVEMENT TO CONTACT]



この任務は、敵との接触を獲得することです。本質的に攻撃と同じですが、開始時に敵部隊は 1d6 の 1~2 で塹壕化状態 [dug-in] とは見なされません。エリア A と C 内の敵車両は、最初のゲーム・ターンに (可能であれば) 側面位置 D と E へ移動で前進することになります。

### [7.1.2] 攻撃 [ATTACK]



敵部隊は、地形を防御しています。INF は塹壕化状態と見なされます。敵部隊は、最初の戦闘ラウンドにのみ最初に射撃します。任務完了時に敵が反撃する可能性があります。

### [7.1.3] 強襲 [ASSAULT]



敵部隊は、準備された位置で防御しています。INF は塹壕化状態と見なされ、敵の車両は車体遮蔽状態 [Hull Down] (7.3.1) と見なされます。プレイヤーは、任務を開始するために 1 野戦砲兵射撃任務 (7.6) を受け取り、遅延なしで実施されます。敵車両 (トラックを除く) は、移動しません。最初の戦闘ラウンドのみ、野戦砲兵射撃任務の後に敵部隊が最初に射撃します。任務完了時に敵が反撃する可能性があります。

### [7.1.4] 防御 [DEFENSE]



敵部隊は、あなたの位置を攻撃しています。エリア A と C 内の敵部隊 (例外: AT 砲) は、可能であれば側面位置へ移動で前進します。各戦闘ラウンドの終了時、近射程になるまで射程マーカーを減少させます (ボカージュのために近射程で開始していない限り)。良好な場所を探す十分な時間があつたと見なされるため、車体遮蔽状態 (7.3.1) で防御任務を開始できます。

### [7.1.5] 整備 [REFIT]

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

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

戦闘ボードがセット・アップされた後、戦闘は各任務について戦闘ラウンドで解決されます。

攻撃又は強襲任務の最初の戦闘ラウンド中についてのみ、いかなるアクションも実施する前に敵ユニットによる交戦と攻撃を受け得ることに注意してください。ステップ 4 に従って、各敵についてサイを振ります。敵ユニットは、同じ戦闘ラウンドに二度サイを振る資格を持たないことに注意してください (それらのアクションは、単にあなたが行うことができるいかなるアクションにも先行します)。

戦闘ラウンドは、以下のシークエンスに従います。:

1. 前の戦闘ラウンドからの煙幕を減少させます (煙幕 2 マーカーは煙幕 1 となり、煙幕 1 マーカーは取り去られます)。前のラウンドからの砲撃要請 (CFF) マーカーを減少させます (CFF-3 マーカーは CFF-2 マーカーになる等)。CFF-1 マーカーは、砲兵又は迫撃砲 FF マーカーになり、敵ユニット上に置かれます。最後のラウンドからの分散マーカーを取り去ります。

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

2. マーカーが敵ユニット上にあると、CFF を解決します。
3. 戦車長が命令を発することでアクションを実施します。通常は、戦闘ラウンド毎に 2 命令ですが、車長が「相乗効果技能 [Synergy]」技能を所持しそれを活性化させたら、3 命令を与えることができます。命令が砲手に与えられたときに装填手が自動的に機能するため、命令は主砲射撃中の装填手に与えられません。これら二名の乗員を 1 つのチームと考えます。彼らは、即時使用棚の充填並びに同軸機関銃の射撃中のみ互いに独立して機能します。以下の命令は、戦車長によって与えることができます。:  
(解明) 一命令は決められ次第、車長によって順次与えられます。例えば、初弾で目標を撃破するかも知れないので、事前に決めておく必要はありません。
4. (解明) 一各敵ユニットは、最初のラウンドのみではなく、各ラウンドにあなたを目標にするかチェックしますが、すでにあなたを目標にしているユニットのみです。いったんあなたを目標にすると、敵は撃破するか又は撤退させるまで攻撃を止めず、それ故目標についてチェックする必要はありません。

- A. 目標への射撃 [Fire at target]** 砲手は、その砲弾で何が発生しようとも、装填された主砲弾を発射します。この命令の一環として、装填手は新たな又は異なる砲弾を装填します。二者択一で、あなたは砲手に同軸機関銃で INF、装輪式車両、AT 砲の目標を射撃させることができます。これには装填手の補助が要求されないため、例えば装填手が即時使用棚を満たしているような何かを行っている間に行うことができます。

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

砲塔の向きを変更しなければならなかったのであれば、この戦闘ラウンドに 1 発の砲弾のみで 1 つの目標を射撃できます (前方を向いている砲塔は、エリア B 内の目標のみに命中させることができ、左方を向いているとエリア A と D 内の目標に命中させることができ、右方を向いているとエリア C と E 内の目標に命中させることができます)。砲塔は、射撃するために 1 命令で左方から右方まで一度に旋回できます。主砲からの HCBI (煙幕) 弾は、射撃したエリア (A~E) 上に煙幕 2 マーカーを置きます。WP 弾はやはり煙幕 2 マーカーを置きますが、戦闘効果も持ちます。AP 弾と APCR 弾は、AT 砲と INF の目標に対して効果なしと見なされます。

戦車の主砲は、命中させるために B1 上サイを振り、車両に対する場合は B3 上で結果を適用します。AT/INF 目標に対しては、チャー



トに注記されるごとく、HE 又は WP のみが効果を持ちます。AP、APCR、HCBI は、INF 又は AT の目標に対して何ら殺傷効果を持ちません。全ての MG、迫撃砲、砲兵は、チャート B2 上でサイを振ります。

即時使用棚がカラであると、戦車長がどれだけ多くの命令を残して持っているかにかかわらず、戦闘ラウンド毎に1主砲発射命令のみを与えることができます。

砲弾の消費 [Ammo Round Expenditure]：射撃アクションは、単一の敵目標へ一発の砲弾を射撃することです。単一の射撃アクション中に複数の砲弾を射撃することは不可能です。通常、戦車長は戦闘ラウンド毎に2命令を持つため、単一目標に2発の砲弾を射撃するか又は各一発で2つの異なる目標を射撃できます。

**B. 同じ目標へ再度射撃 [Fire again at the same target]** これは、以前の目標について1の正確性ボーナスを獲得します（初弾の影響を感知したため）。このボーナスは、次の戦闘ラウンドの最初の命令がその目標へ再び射撃するのであると、次の戦闘ラウンドに持ち越すことができます。

*歴史的注釈：米陸軍機甲学校が教える「Sensing (感知)」という言葉は、判断することです。目標に命中しなかった場合、この「感知」に基づいて、戦車長は砲手に次のような指示を出します。必要に応じて上下左右に発射を調整します。これにより、戦車が目標に対して発射する砲弾の精度を高めることができます。*

**C. 即時使用棚の充填 [Reload the Ready Rack]** 装填手へのこの命令は、彼に各戦闘ラウンドに即時使用棚への4発の充填を行わせ、他にはなにもしません（彼が「アドレナリンの分泌」技能を所持して使用したら6発）。二者択一で、彼は砲弾の取り出し（4発まで）又は組み合わせを実施できます（2発を取り出して新たな2発を充填する等）。彼は即時使用棚が満たされるか、又は射撃命令によって遮られるまでこれを継続して行います。

**D. 前進移動 [Move forward]** この命令は、操縦手に前進を行わせます。射程を遠射程から中射程又は中射程から短射程へ減少させます。近射程よりも近くに前進させることはできません。移動の後に走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。

**E. 車体遮蔽への移動 [Move to Hull Down]** この命令は、操縦手に車体遮蔽位置を近くに見つけさせます。プレイヤーが望まない限り、射程は変化しません。これは、地形に依存して成功又は失敗します。「地形を読む目 [Eye for Terrain]」は、特典を与えます。移動の後に走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。

**F. 車体角度変更 [Angle the Hull]** この命令は、操縦手に戦車の車体を回転させて、現在の向きから異なる敵エリア (A、B、C) に向けることを行わせます。エリア A に向いている戦車は、エリア C と E 内の敵から側面射撃を受けることとなります。エリア C に向いている戦車は、エリア A と D から側面射撃を受けることとなります。車

体向きの変更は、車体 [Bow] 機関銃で異なるエリアへの射撃を認めます。エリア A の方向を向いていると、A と D に車体機関銃の射撃を認めます。エリア C の方向を向いていると、C と E に車体機関銃の射撃を認めます。車体の現在の向きを表示するため、戦闘ボード上にあなたの戦車マーカーを置きます。移動の後に走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。

**G. 後進移動 [Move backward]** この命令は、操縦手に撤退を行わせます。射程を近射程から中射程に、中射程から遠射程に増加させます。すでに遠射程であると、この命令は任務を敗北で終了させます。移動の後に走行不能が発生し得ます。チャート [B5] をチェックします。

**H. 車体 MG の射撃 [Fire Bow MG]** この命令は、副操縦手に目標への射撃を命じます。車体が向いている同じ方向の目標でなければなりません。

**I. 50口径 MG の射撃 [Fire the .50 caliber MG]** 実質的に、この命令は車長自身に与えられます。戦車外部に搭載された機関銃の射撃になるため、この射撃はハッチを閉じて実行できません。

**J. 側面射撃の移動 [Move for a Flank shot]** 敵の次の射撃機会 (のみ) 中に非目標エリアから射撃する敵からの側面射撃にあなたの戦車を晒すため、これは危険な移動です。ただし、あなたが機動している目標に対するこのラウンド (のみ) の全ての射撃は、側面射撃になります (例外：7.4.5、走行不能)。あなたが意図した目標上に「側面射撃 [flank shot]」マーカーを置きます。プレイヤーが望まない限り、射程は変化しません。射撃は敵車両の側面 (又は砲塔側面) に対して行われ、カウンター上の三番目の数値です。通常、あなたは1射撃のみを持ちますが、車長が「相乗効果技能 [Synergy]」技能を持つと、使用可能な弾薬に依存して二度射撃できます。

**K. 2"煙幕投射器の射撃 [Fire 2" Smoke Mortar]** (使用可能であれば) この命令は、装填手に与えられます。戦闘ボード上のあなたの位置に煙幕2マーカーを置きます。

**L. 砲撃要請 [Call for Fire]** 戦車長は、砲撃支援を要請するために命令を使用できます。これは、中隊迫撃砲、大隊迫撃砲、砲兵のいずれかです。ルール 7.6 に従って使用可能な射撃のタイプに一致する敵ユニット上に、CFF マーカーを伏せて置きます。機能している SCR506 指揮無線機を持つ戦車長のみが砲撃要請が認められます (中尉又は大尉)。

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



ーについて潜在的な負傷についてサイを振ります (チャート [B7] を参照)。

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

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

**歴史的注釈:** 通常、最適でない砲弾が装填された場合、そのまま発射し、その場の感覚を頼りに2発目の発射を調整するように教わりました(2発目の砲弾は、うまくいけば目標にマッチするはずです)。戦闘中は一刻を争うものです。しかし、場合によってはアクションを無駄にせず、弾を交換した方が良いでしょう。それには判断が要求されます。

**P. 砲塔の回転 [Rotate the turret]** いずれかの方向へ(射撃なしで)砲塔を回転させて向けます。同じラウンドに、このアクションで同時に即時使用棚の充填は実行できません。

乗員によるいくつかのアクションは、命令を要求されません。:機関銃弾薬の再装填、貫通された戦車からの脱出、停止の解除(機関銃の給弾不良)、主砲の装填(装填手は、これを砲手の射撃命令の一環として行います)。

(解明) —MGの再装填は、責任を持つ乗員によって行われます。—50口径MGについては車長、同軸MGは装填手、車体MGは副操縦手です。(砲手の火器保守技能は同軸MGに影響し、装填手の技能は50口径MGに影響しますが、かれらはこれらに装填しないことに注意してください。)車長が再装填に優先する命令を与えない限り、そのラウンドにその乗員は何も行いません。

4. 敵部隊は、ここで射撃又は移動します。最初のラウンドについて、各敵ユニットについて1d6を振ります。:「1」のサイの目で、あなたの戦車を目標にします(INFユニットを含みます)。さもなければ、これらはあなたと共にいる他の部隊との闘いに忙殺されています。あなたの戦車は、あなたが射撃したいいずれかの敵ユニットによって、やはり自動的に目標となります(HCBI煙幕弾は、対応を引き起こしません)。それ故、あなたが射撃した1つのみがあなたと交戦するため、複数の敵を目標にしない方が良いでしょう(戦闘ラウンドに「1」を振らない限り)。攻撃又は強襲を実施しているとき、最初の戦闘ラウンドには敵が最初に射撃します。ただし、これらは後の全戦闘の戦闘ラウンドで二番目に射撃します。エリアA又はCで開始している敵の車両は、プレイヤーの任務が攻撃又は強襲でない限り、それぞれエリアD又はEへ移動します。攻撃又は強襲の場合、これらは移動しません。敵部隊が射撃する方法についての詳細は、ルールブックの裏にある6.aを参照してください。

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

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

6. 任務は、全ての敵部隊が戦闘ボードから撃破されるか又は取り去られたら、或いはあなたの戦車が撃破されるか、或いはあなたが戦闘ボードから撤退していたら終了と見なされます。二者択一で、敵が単一のINFユニットに減少していたら、これらは撤退又は降伏すると見なされ、任務は終了します。

### [7.3] 特定の戦闘状況と定義

#### [SPECIFIC COMBAT SITUATIONS AND DEFINITIONS]

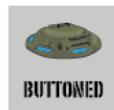
一定の概念は機甲作戦に特有のもので、戦車戦闘がゲームとゲーム・プレイにどのように関連するかの説明する必要があります。

#### [7.3.1] 車体遮蔽 [HULL DOWN]



戦車は、地形(通常は斜面地形、又は地面の起伏、又は穏やかな丘)を使用することで配置できるため、大まかな砲塔のみが敵に見えます。これは「車体遮蔽」として知られます。その優位性は、敵によって攻撃されたら、砲弾が(通常は)車体よりも厚い砲塔装甲に命中することです。加えて、車体が地形によって隠されるため、戦車自体は小目標を提供しません。これは、車体遮蔽目標についてチャートB1上で「命中させるために」+1DRMがある理由です。プレイヤー諸氏は、防衛任務において、良い地点を探す十分な時間があつたと仮定して、車体遮蔽で開始できます。操縦手に車体遮蔽への移動命令を使用することで、「車体遮蔽」状態の獲得を試みることもできます。MG/2cmの射撃からBの結果が生じたら、砲塔内で露出状態の乗員のみが影響を受けます。車体遮蔽の間、車体機関銃は射撃できません。車体遮蔽状態を獲得した後、プレイヤーはいかなる移動アクションも失います(車体角度変更を除きます)。

#### [7.3.2] ハッチの閉鎖 [BUTTONED UP]



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

ハッチを閉じた操縦手は、チャートB5に従って-1DRMを受け取ります。

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

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



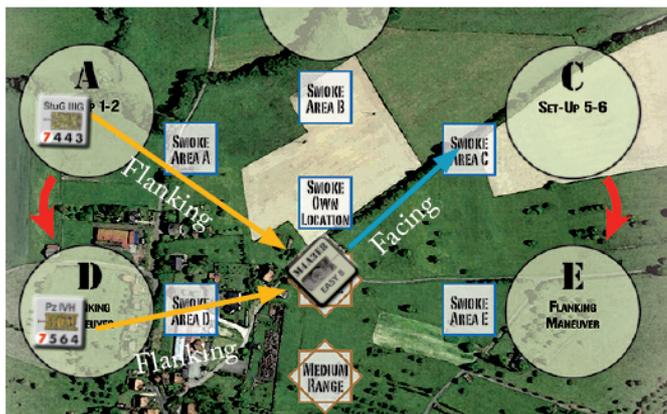
**注釈:** イスラエル軍の戦車長は、6日間戦争と10月戦争ではほとんど非閉鎖状態で行動していました。このため、死傷者の大半は戦車乗員が占めました。彼らは、戦車の有効性を高めるために危険を冒す価値があると考えました。第二次世界大戦では、第37戦車大隊のクライトン・エイブラムスもまた、非閉鎖状態で行動したことで知られています。しかし、ときには、慎重さは勇気の一部です。搜索車両からMGや2cm砲で攻撃されるような状況では、閉鎖状態に留まることを再考してください。

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

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

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

**(追加)** 一走行不能状態の敵SPGsは、それでもあなたを射撃できますが、あなたが移動した後は任務の残りについて射撃できません。あなたが走行不能状態の敵車両の側面に移動したら、任務の残りについてこれらは側面状態です。



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



ドイツ軍は、AT 砲を隠すことに長けていました。いかなる任務でも、AT 砲が最初にあなたの戦車を射撃していない限り（ドイツ軍が最初のラウンドに射撃する攻撃又は強襲の任務で起こり得ます）、最初の戦闘ラウンドにAT 砲を目標にすることは認められません。ただし、二番目の戦闘

ラウンドから開始して、これらはたとえあなたに対してではなくても、最初のラウンドに何らかを射撃したと見なされるため、あなたはいずれかのAT 砲を射撃できます。

### [7.3.5] 煙幕の影響 [SMOKE EFFECTS]

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

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

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

**(解明)** 一煙幕弾 (HCBI) の発射は、チャート [B1] 上で「命中させる」サイ振りを要求されません。単に目標エリア内に煙幕2マーカーを置きます。

**(解明)** 一あるエリア内の煙幕レベルは、更なる射撃によっても決して「2」を超えて上がりません。

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

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



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

### [7.3.7] 特定の弾薬効果と制限

#### [SPECIFIC AMMUNITION EFFECTS AND LIMITATIONS]

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



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



WP 弾は、常にエリア内に煙幕2マーカーを置きますが、戦車又はSPGに対する命中は追加の1d6の「1」で撃破します。（乗員は火災が起きたと判断し、車両を放棄します）。



戦車又は SPG に対する WP 弾の命中は、通常の HE 弾と同様にハッチの開鎖をもたらします。



AP 弾は、INF と AT の目標に対して効果を持ちません。APCR は、全ての射程で+1火力（貫通）を加えます。

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

### [7.3.8] 衝撃と内部断片 [SHOCK AND INTERIOR FRAGMENTATION]



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

戦車にその装甲以上の貫通力を持つ主砲弾又は AT 弾が命中したものの、戦車が貫通されなければ、「衝撃」に加えて剥離 [spalling] (戦車内部の装甲が衝撃波で剥げ落ちることによって生じる内部断片) が発生し得ます。1d6 を振ります。:剥離は、貫通力=装甲で1の目、貫通力が装甲を超えていたとき (ただし、戦車は幸運なサイの目で貫通されていない) は1~2の目で発生します。乗員の負傷について、1d6 を振ります。:

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

負傷を判定するため、[B7] 負傷チャート上でサイを振ります。

(解明) 一敵の戦車と SPGs は、衝撃によって影響を受けます。ただし、敵の乗員はゲームでは管理されないため、あなたは剥離についてチェックしません。

### [7.4] 戦車/車両損傷/INF 損失 [TANK/VEHICLE DAMAGE/INF LOSSES]

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

目標が撃破されたとき、任務ログ・シート上に目標のタイプを書いて丸で囲みます。

**注釈:** 現在人気のあるビデオゲームとは異なり、戦車が少しずつダメージを受け、最終的に破壊されることはありません。通常、戦車は2つの結果があります。一つ目は、弾丸が跳ね返されるか、貫通しない場合です。その結果、外観上の損傷は通常ないか、または限定的なものになります。もう一つは、より致命的な結果です。砲弾が貫通した場合、その結果は一般的に破滅的であり、最低でも乗組員全員が負傷することになります。これは、車内に侵入した砲弾自

体が完全なダメージをもたらすものではありません。車両に侵入した際に貫通孔の空間を占めた戦車の装甲は液化化し、破片となって飛び散り、戦車内で跳ね返り、火災や負傷、ときには爆発を引き起こします。

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

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

分散状態で同じ戦闘ラウンドに二番目の分散状態を受ける INF ユニットは、その他の結果に加えて1ステップ損失も受け得ます。それ故、すでに分散状態の INF ユニットに対する「1+S」の結果は、それを除去します。完全戦力の分散状態の INF に対する「S」結果は、それを減少状態面に裏返し、いまだに分散状態です。AT ユニットに対する二番目の分散状態は、追加の影響を持ちません。

#### [7.4.1] 任務の終了 [MISSION END]

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

#### [7.4.2] 乗員の死傷 [CREW INJURY]

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

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

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

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



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

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



**SW** :これが発生し、あなたがいまだ戦闘中であると、直ちに撤退していると見なされます。乗員が重傷状態である各戦闘ラウンドの終了時、2d6 を振ります。11 又は 12 の結果は、その乗員が DOW (負傷のため死亡) であることを意味します。任務が終了した後、解決のため重傷チャート [C2] 上でサイを振ります。

戦闘中、重傷の乗員はいかなる機能も実行できません。これが車長であると、砲手が一時的に戦闘ラウンド毎に 1 命令ポイントを引き受けます。SW 操縦手は操縦できません。副操縦士が引き受ける間、戦闘ラウンドの残りについて戦車は走行不能状態です。SW 副操縦手は、車体機関銃を射撃できません。SW 装填手はいかなる義務も実行できず、戦車は副操縦手が彼の配置を引き受けて補助するまで、1 ラウンドについて射撃できません。SW 砲手は射撃できず、戦車は 1 ラウンドについて射撃できません。その後、戦車は戦闘ラウンド毎に、戦車長の射撃で 1 度射撃できます。事実上、彼は自身に射撃命令を与え、砲手席に降りるためハッチ閉鎖状態と見なされます。

8 任務以上離脱する乗員は、入院が要求されます。あなたは、彼を補充するために新たな乗員 (技能なし) を受け取ります。戦車長であると、あなたは古い戦車を失い、あなたが復帰するときに全て新たな乗員と共に新たな戦車を受け取るようになります。この戦車は、榮譽の観点から指揮する能力を持つ使用可能な (あなたの選択) 最新型になります。



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

(追加) 一死亡又は負傷乗員を補充する新たな乗員は、最初にフォート・ノックス訓練に出席します。

#### [7.4.4] 停止 [STOPPAGES]



ゲーム内の機関銃は、射撃中に停止 (給弾不良) する可能性があります。チャート B2 上の「ST」結果は、機関銃が停止を被ったことを意味します。影響下の火器下に「給弾不良! [Gun Jam!」] マーカーを置きます。これは、再び射撃できる前に副操縦手 (車体 MG)、砲手 (同軸 MG)、車長 (50 口径 MG) によってクリアされなければなりません。停止は、主砲又はドイツ軍の火器には適用しません。

#### [7.4.5] 走行不能 [IMMOBILIZATION]



通常、戦車は最も有効であるために移動する必要があるため、走行不能状態になることは戦車乗りにとって悪夢です。言うまでもなく、いまやあなたは戦闘の残りについて静止目標です。ボタンを押して瞬時に修理できる一定のビデオゲームと異なり、ときには外れた履帯を固定するために

数時間かかり、運がよければ 15~20 分間で「歩いて戻れます」。ゲームにおける走行不能は、ロード・ホイール (車輪)、ドライブスプロケット (機動輪)、リターンローラの損傷も意味し、重大な修理を含みます。走行不能状態になった戦闘の後、1d6 を振ります。1~2 のサイの目で、あなたは修理のために次の任務を失います。

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

走行不能状態の敵車両は、プレイヤーが次の射撃の代わりに「側面射撃の移動」(7.2J) を使用したら、交戦の残りについて「側面状態」と見なされます。

#### [7.5] 天候の影響 [WEATHER EFFECTS]



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

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

#### [7.6] 砲撃要請 [CALL FOR FIRE]

戦車長の砲撃要請から間接砲撃支援が与えられ、戦闘ラウンドにその 1 命令の 1 つが要求されます。これは SCR 506 指揮無線機が要求され、中尉又は大尉の戦車内にのみ存在します。砲撃要請 (CFF) は、間接砲撃の 2 つのタイプの 1 つについて要請できます。



**迫撃砲 [Mortars]** : 敵ユニットの上に CFF2 マーカーを置きます。遂行するため、敵ユニットに対して -1 DRM で HE 弾攻撃を実施します。



**野戦砲兵 [Field Artillery]** : 敵ユニットの上に CFF4 マーカーを置きます。遂行するため、敵ユニットに対して -3 DRM で HE 弾攻撃を実施します。

CFF カウンター上の数字は、命令が発令されてから戦場で実施する際の時間差をあらわしています。各戦闘ラウンドに、数字付の CFF# マーカーは、砲撃アクションが実施できるまでの時間の経過をあらわすために 1 だけ減少します。

*例: いったん CFF-1 マーカーが減少したら、[7.2] 一般的戦闘手順下のステップ 2 で打撃が解決されます。*

強襲任務 (攻撃任務ではない) は、両陣営の部隊がセット・アップされた後で最初の戦闘ラウンドが開始される前に、ボーナス野戦砲兵砲撃任務と共に戦闘を開始します。これは、指揮無線機を必要としません (この場合は、誰かがあなたのために要請しています)。



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

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

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

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

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

(解明) —敵の車両は、友軍砲兵によって閉鎖状態になり得ます。これらは、任務の残りについてその状態に留まります。これらは、砲兵の「B」結果で走行不能状態にもなり得ます。

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

## [7.7] 乗員の技能 [CREW SKILLS]

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

いくつかの技能の購入価格は、フォート・ノックス戦車学校で値引きが獲得され得ます。これらは、火器、保守、熟練、地形を読む目、砲術です。技能値引きマークが使用可能で、その技能が購入された

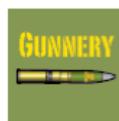
ら、値引きマークは取り去られて実際の技能マークに置き換えられます。

作戦ディスプレイ上で現在活性状態の主要イベントのサイ振りに成功して参加し、任務に成功したら、あなたは完全な1経験ポイントを受け取ります。原則として、主要イベント任務の成功は、あなたにあたかも3つの任務を完了したものと同クレジットを与えます。失敗したら、単一の任務を完了した通常のクレジットのみを受け取ります。

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

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

### 技能 [SKILLS] :



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



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



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



**熟練 (3) [EXPERT]**—車長は、戦車の現シリーズで「熟練」になることができます。: この技能は、望むのであれば、任務毎に一度、プレイヤーが自身の攻撃の1つ又は「命中させるための」サイの目を振り直すことを認めます。たとえ新たなサイの目の結果が損傷を減じるか又ははずれであっても、その結果を使用しなければなりません。この技能は、購入された特定の戦車シリーズにみに適用されます (例えば、M26 パーシング戦車に変更したら、この技能を再購入する必要があります)。



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



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



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



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



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



**火器の保守 (1) [WEAPON MAINTENANCE]**—この技能は、ある乗員メンバーが任務毎にその機関銃射撃からの最初(のみ)の停止(給弾不良)を無視することを認めます。この技能は、乗員メンバーに特有のもので、砲手の技能は同軸機関銃に適用し、副操縦手の技能は車体機関銃に適用し、装填手の技能は50口径対空機関銃(AAMG)に適用します。

## [7.8] 戦闘ラウンド・イベント・チェックの終了 [END OF COMBAT ROUND EVENT CHECK]

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

## [7.9] プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

以下のテキストは、基本ルールを用いるプレイの例を表示します。:



1944年7月下旬です。チャート [A1] 上の「6」のサイの目は、あなたがサン・ロー戦役(主要イベント)の一環として攻撃を実施していることを意味し、チャート [A3] 上で天候について「9」を、チャート [A5] 上で地形について「6」を振り、あなたのM4A1シャーマン(Chuck Wagon)は雨中(主砲/ATの命中に+1、MG/INF攻撃に+1)に開豁地形内で攻撃を実施しています。あなたの戦車長(二等軍曹)と操縦手のハッチは開いています。副操縦手と装填手は閉鎖状態です。装填手は事前に装填されたHE弾を持ちます。砲塔の向きは正面です。あなたの戦車は、遠射程で開始することになります。攻撃なので、敵は最初のラウンドに行動して射撃します。

あなたはチャート [A4] 上で敵ユニットについて2d6を振り、「8」を振ります(1 AT+1 INF)。ここで、ATユニットについてA4の最下部で1d10を振ります。あなたはATコラム(7.5cm PAK 40)で「6」を振ります。次のステップは、ユニットをF2上に置くことです。ATユニットのために1d6を振り(3のサイの目:エリアB)とINFに

ついて1d6(6のサイの目:エリアC)を振ります。最後に、INFユニットの士気について、チャートA6上で1d6を振ります。これは、近距離で歩兵がパンツァーファウスト(チャートB4)で攻撃したらプレイに登場し得ます。攻撃なので、INFが塹壕内か否か調べるためにサイを振りません。—これらは自動的にその状態を持ちます。INFユニットの隣に塹壕化[dug-in]マーカーを置きます。



次に、敵が探知してあなたを目標にしているのか調べるため、1d6を振ります。ATは「1」を振り、INFは「5」を振ります。ATはあなたの場所を知って交戦するので、これは悪い知らせです。通常、あなたは最初のラウンドにあなたを目標にできませんが(ルール[7.3.4])、彼が最初に射撃するためこれは無意味です。

ここで、敵が行動します。ATが命中を獲得するか判定するため、チャートB1上で2d6を振ります。適用する唯一の修正は、雨についての+1です。あなたは「4」を振って雨について+1 DRMで、それでも「命中」の結果です。よろしくありません。チャートB3に進み、命中が砲塔又は車体命中か調べるために1d6を振ります。あなたは「4」を振り、車体に命中したことを意味します。ただし、砲弾は貫通したか? AT砲の貫通ナンバーは「7」です。遠射程で「-1」ですが、それでも「6」です。「6」の貫通力対あなたの戦車正面装甲の「5」は、チャート[B3]のPEN>装甲コラムでサイを振ることを意味します。これは、あなたが三番目のコラムを参照することを意味しますが、あなたの運が変わり、「3」を振って履帯を失って装甲不能になることを意味します。ただし、完全に撃破されるよりはましです。



INFはあなたを探知していないため、それらからの行動はありません。戦闘ラウンドを終了させるため、チャートB9上でサイを振ります。あなたの運は「5」を振ってかなり向上し、「1つの無作為GE AT砲をDE」できることを意味します。あなたの左側面の概念的な戦車は、あなたを射撃したときにAT砲を目標にします。撃破したAT砲についてクレジットが獲得しませんが、任務成功のクレジットは獲得することに注意してください。あなたは、他日闘うために生きます。ルール[7.2.6]に従い、単独で残っているINFユニットは再配置と撤退を決めます。

「Chuck Wagon」とその乗員に何が起きるのか? エリアから敵ユニットが掃かれたので1d6を振ります[7.4.5]。「5」を振り、あなたの乗員とユニット保守チームがあなたのユニットの次の任務について戦車を修理することを意味します。反撃についてチェックしますが(ルール6.6に従って)、1d5で「4」を振って反撃はありません。戦利品についてチャートW1でチェックします。2d6を振って「3」を獲得し、あなたの乗員の一人が戦場でヒトラー青年団ナイフを発見したことを意味します。将来、役に立つものと交換するときに便利なので、それを乗員状態チャート[A2]上に置きます。最後に、あなたはルール6.8の任務後活動を実施します。

プレイの例が、戦車長によって行われる2つの命令アクションを含まないことに注意してください。これは戦闘ラウンドの終了前に発生していました(二番目から最終パラグラフ内のチャートB上でサイを振る前です)。



## [8.0] 叙勲、昇進、榮譽、戦利品

[Awards, Promotions, Prestige, Trophies]

### [8.1] 叙勲 [AWARDS]

ゲーム内の様々な叙勲は、第二次世界大戦中に個人に与えられた主要な叙勲をあらわします。各叙勲はプレイヤーに1榮譽ポイントを与え(並びに彼の榮譽レベルも1だけ上昇させます)、新型戦車への更新又は退役後に旧乗員を獲得する便宜のために消費できます。

#### [8.1.1] ヨーロッパ・アフリカ・中東戦役勲章

[EUROPEAN-AFRICA-MIDDLE EASTERN CAMPAIGN MEDAL]



これは、戦車長の最初の任務が完了した瞬間に授けられます。この叙勲は、いかなる榮譽も提供しません。

#### [8.1.2] 軍勲章 [ARMY COMMENDATION MEDAL]



これは、戦車長の5番目の任務が完了した瞬間に授けられます。この叙勲は、1榮譽ポイントを提供します。

#### [8.1.3] 戦傷章 [PURPLE HEART]



これは、戦闘で負傷した戦車乗員に授けられます。最初の戦傷章は、車長が受けたのであればプレイヤーに1榮譽ポイントを与えます。

#### [8.1.4] 青銅星章 [BRONZE STAR]



これは、単一の戦闘中に2つの敵車両と/又はAT砲を撃破又は損傷させた戦車長に授けられます。最初の叙勲は、1榮譽ポイントを与えます。

#### [8.1.5] 銀星章 [SILVER STAR]



これは、単一の戦闘中に3つの敵車両と/又はAT砲を撃破し、自身の任務を完了した戦車長に授けられます。最初の叙勲は、1榮譽ポイントを与えます。

#### [8.1.6] 殊勲十字章 [DISTINGUISHED SERVICE CROSS]



これは、単一の戦闘中に4つの敵車両と/又はAT砲を撃破し、自身の任務を完了した戦車長に授けられます。最初のDSC叙勲は1榮譽ポイントを与え、そのときにプレイヤーがまだNCOであると、少尉への自動的な戦場昇進も認めます。この昇進は、次の昇進の試みでサイを振る必要なしで発生します。

#### [8.1.7] 名誉勲章 [MEDAL OF HONOR]



これは、単一の戦闘中に5つの敵車両と/又は対戦車砲を撃破し、当該戦闘中に負傷した戦車長に授けられます。名誉勲章は、獲得するとき毎に1榮譽ポイントが与えられます。

### [8.1.8] 叙勲限度 [AWARD LIMITATIONS]

プレイヤー諸氏は、英雄的行為のため任務毎に1叙勲のみを達成します。これは、同時に複数の叙勲を満たす基準があるものの、より高い叙勲のみが受け取られることを意味します。例外は、軍勲章(5任務後に自動的)、ヨーロッパ・アフリカ・中東戦役勲章(1任務の後に自動的)、戦傷章(負傷したら自動的に受ける)です。これらの叙勲は、同じ任務で英雄的な叙勲と共に同時に獲得できます。

### [8.1.9] 複数叙勲 [MULTIPLE AWARDS]



プレイヤー諸氏は、青銅星章、銀星章、戦傷章の複数叙勲を獲得できますが、これらは追加の榮譽ポイント又はいかなるゲーム・プレイ特典も認めません。これらは、柏葉模様でプレイヤーによって管理できます。1柏葉模様は二番目の叙勲を示し、2柏葉は二番目の叙勲を示し、2柏葉は三番目等です。

### [8.1.10] ユニット叙勲 [UNIT AWARDS]



ユニット叙勲を授けられた場合、プレイヤー諸氏はユニット叙勲を着用する権利を獲得することができます。精鋭部隊賞(銀星章に相当するユニット賞に相当すると見なされます)は、連続5回の任務を成功させ、これらの任務中に少なくとも5両の敵戦車/SPGsも撃破したユニット(つまり、プレイヤー)に授けられます(イベント・チェックによって撃破された車両はカウントしません)。大統領殊勲部隊賞(PUC)(殊勲十字章に相当すると見なされます)は、連続8回の任務を成功裏に完了し、これらの任務中に少なくとも8両の敵戦車/SPGsも撃破したユニットに授けられます(イベント・チェックによって撃破された車両はカウントしません)。あるユニットがどちらかを授けられた後、「時計」をリセットします。ユニットが最初の5つの任務で十分な戦車/SPGsを撃破していないため、最初にPUCを勝ち取る可能性があることに注意してください。どちらのユニット叙勲も、最初に獲得したときに榮譽ポイントが与えられます。

*歴史的注釈: 大統領殊勲部隊賞は当初、殊勲部隊賞と呼ばれていた。このゲームでは、一般的に認知されているこの用語を使用していますが、これは少し時代錯誤です。精鋭部隊賞は1966年まで存在しなかったため、必要に応じて無視することができます。*

## [8.2] 昇進 [PROMOTIONS]



プレイヤー諸氏は、戦車長の標準階級である二等軍曹[Staff Sergeant]として開始します。士官階級が少尉を超えたら、プレイヤーは、砲撃支援を要請するための能力を持つ、指揮無線機を装備した戦車を持つことが認められます。階級はゲームにその他の影響を持ちませんが、ゲームにロールプレイング的な側面を与え、パフォーマンスの追加物差しとして奉仕します。



### [8.2.1] 階級 [RANKS]

可能性がある戦車長の階級は、以下のとおりです。:



最初の階級 [FIRST RANK]: 二等軍曹 [Staff Sergeant]—可能性があるプレイヤーの通常で最低の開始時階級です。



二番目の階級 [SECOND RANK]: 一等軍曹 [Sergeant First Class]—自身の戦車も指揮する小隊軍曹の階級です。SFC (一等軍曹) は第二次世界大戦中に技術軍曹と呼ばれました。階級のイメージは、正確です。これは、プレイに影響を持たず、単にリサーチのミスです。



三番目の階級 [THIRD RANK]: 少尉 [2nd Lieutenant]—自身の戦車も指揮する小隊指揮官の階級です。



四番目の階級 [FOURTH RANK]: 中尉—中隊 XO (副隊長) の階級で、SCR 506 指揮無線機を装備した自身の戦車を指揮します。



五番目の階級 [FIFTH RANK]: 大尉 [Captain]—中隊長の階級で、自身の戦車を指揮します。SCR 506 指揮無線機を装備します。ゲーム内で最高の階級です。

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

最初の昇進の試みは従軍の二ヵ月後に行われ、二番目の試みは従軍の四ヵ月後 (等) です。加えて、殊勲十字章を授けられたプレイヤーは、次の昇進の試みでいまだ下士官であると、自動的に少尉への戦場昇進を与えられます (サイを振る必要はありません)。

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

- 2 名誉勲章を所持している (各昇進の試みに)。
- 1 その期間中の DSC 又は銀星章の叙勲毎に
- 1 指揮統率技能の所持について。

プレイヤーは、期間の過ごし方に依存して複数の修正を持ち得ます。いったんプレイヤーが士官階級に到達したら、[A2] 乗員状態チャート (NCO) から [A2a] 乗員状態チャート (士官) へ変換します。

### [8.3] 名誉ポイントと名誉レベル

#### [PRESTIGE POINTS AND PRESTIGE LEVEL]

American Tank Ace は、「名誉ポイント」と全体的な「名誉レベル」の概念を使用します。これら 2 つの概念は関連しますが、奉仕目的は異なります。プレイヤーの名誉レベルが増加すると、新型のより進化

したタイプの戦車が使用可能になります。名誉ポイントは、新型戦車に更新するために使用できます。

### [8.31] 名誉ポイント [PRESTIGE POINTS]

プレイヤーが 1 叙勲を受け取るとき毎に、1 名誉ポイントを受け取ります。チャート [A2] 又は [A2a] 上で現行のポイント合計を管理してください。あなたは、各昇進についても 1 名誉ポイントを受け取ります。名誉ポイントは、以下のアイテムに消費できます。:

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

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

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

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

*歴史的注釈: 第 4 機甲師団の LTC Creighton Abrams は、複数シャーマン戦車に搭乗し、M4 から開始して最後には M4A3E8 「サンダーボルト VII」 で終えました。*

### [8.3.2] 名誉レベル [PRESTIGE LEVEL]

プレイヤーの名誉レベルは、ゼロで開始します。プレイヤーが名誉ポイントを受け取るときごとに、その名誉レベルは 1 ずつ上昇します。決して減少しません。望めば取っておくか消費できる名誉ポイントと異なり、名誉レベルはあなたのユニット内の全体です。あなたの名誉レベルは、ゲームの進捗に連れて増加できるのみで—たとえ全ての名誉ポイントを消費しても決して減少しません。「5」の名誉レベルが最大で、いったんここに到達したらもはや管理する必要はありません。いかなる戦車も要求するために必要な最高レベルです。ただし、名誉ポイントは、たとえ現在レベル 5 名誉であっても獲得 (並びに消費) できます。

### [8.4] 戦利品 [WAR TROPHIES]



あなたが戦場に留まるいずれかの任務終了時、あなたは周辺をあさり、戦利品を探ることができます。あなたの乗員の一人が何らかの価値あるものを見つけたかどうか調べるため、チャート [W1] 上で 2d6 を振ります。これらのアイテムは、感傷的な目的のために保持するか、又はあなたを手助けするためにゲーム機能が持つアイテムを供給又は支援するため



に誰かと交換できます。チャート [W2] は、使用可能なアイテムとそのコストを列記します。アイテムを購入しているとき、あなたはいかなる「リポート」も獲得しません。例えば、各2ポイント相当の2アイテムを所持すると、それらを価値3のアイテムと交換できますが、1ポイントが戻されることはありません。あなたは複数の同じアイテムを収集できます（実際には、それらを消費し始めるまで大抵はそうなります）。あなたはそれらを交換することを、いかなるときにも要求されません。

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

## [9.0] ランダム・イベント [Random Events]

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

## [10.0] 選択ルール [Optional Rules]

### [10.1] 複数プレイヤー [MULTI-PLAYER]

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

### [10.2] 連携的プレイ [COOPERATIVE PLAY]

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

どちらのプレイヤーも、他方のプレイヤーを支援するために砲兵又は迫撃砲任務を要請できますが、連携するために両プレイヤーが SCR 506 指揮無線機を所持する場合のみです。

両プレイヤーは、どちらかが任務に成功していなければならず、たとえ全てのドイツ軍部隊が除去されても、どちらかの戦車が失われていたら任務は失敗です。

### [10.3] 競争的プレイ [COMPETITIVE PLAY]

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

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

敵ユニットは、ルール [7.2]-1 に従って、1d6 の「1」の目であなたを目標にします。あなたの戦車の射撃によっていずれかの敵ユニットを除去した後、いまやあなたは大きな脅威として映るため、任務の残りについてこれは1d6の「1～2」に増加します。

## Game Credits

**GAME DESIGN:** Gregory M. Smith

**GAME ARTISTS:** Nadir Elfarrar, Matt White

**COVER ART:** Matt White

**PROJECT DIRECTOR:** John Kranz

**PLAYTESTING:** Christopher Schall, Ian Cowley, Rembert “Chip” Jarrell, Lee Smith, Steve Cavadini, Maurice “Moe” Fitzgerald.

**EXAMPLE OF PLAY:** Steve Cavadini

**RULES EDITING:** Michael Neubauer

**SPECIAL THANKS TO:** Dan Pacaldi for suggesting the Bar Fight could go either way ☺

このゲームを合衆国陸軍の Michael L. Mundell 少佐に捧げます。彼は、同僚の機甲将校、夫、父、友人で、2007年にファルージャにて戦死しました。安らかに眠れ。





## デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

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

正直なところ、「Patton's Best」にはあまり興味が湧きませんでした。往年のファンにとっては信仰の対象なのでしょうが、私はとても退屈な作品だと思いました。ほとんど全てのルーティンに使われているパーセントイル・ダイスは、ちょっと面倒くさいと思えました。「Patton's Best」には複雑なディテールがたくさんありますが、それがリアルさを高めるものではないと思います。私はプレイしやすいように心がけています。「American Tank Ace」には、この合理化が施されていると感じています。ただし、史実に忠実であろうとした結果、一定の出来事が抽象化されてしまいました。いろいろな意味で、非常に難しいデザインでした。陸上戦闘には多くの要素があります。戦術的な陸戦はなおさらです。「Advanced Squad Leader」のプレイヤーに聞いてみてください。

さらに、装甲と貫通の間には多くの事柄があります。装甲の厚みが異なるだけでなく、装甲の角度も跳ね返りの可能性を高める上で重要です。それに、車体上部装甲、車体下部装甲、上部側面装甲、下部側面装甲、砲塔装甲、砲塔防盾（通常、すべて異なる厚みで、異なる角度で配置されています）が加わります。私は、プレイヤーの命中を車体、砲塔、側面／後面に行わせることで、いくつかの抽象的な表現をしました。しかし、本当に重要なのは、貫通できるか否かです。これはチャートに反映されており、あまり深く考えずに現実を十分カバーしていると思えます。ただし、車体上部正面ではなく、車体下部正面に当たったかもしれないという反論があるかもしれません。だからサイコロを振るのですよと言いたいですね。

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

私は早いうちから「戦車学校」は面白いものだと考えており、このアイデアは「Defending America」が先駆者です。このゲームでは、プレイヤーの経歴全体に影響を与えるような、初期の決断が与えられます。ソリティア・ゲームでは、決断は常に重要です。「酒場の喧嘩」という概念を考えた Ian Cowley に感謝します。この概念はあまりにも象徴的で、収録しないわけにはいきません。プレイヤー諸氏にとつ

て残念なことに、ケンタッキー州ハーディン郡は乾燥地帯なので、酒場での喧嘩はルイビルでやるしかありません。そこで私が少尉時代によくやったように、彼もそこまでヒッチハイクをしたのでしょう。もうひとつのお楽しみは、私自身が 1991 年に行ったように、戦いの後に「戦利品」を手に入れるためにあちこち探し回るといった概念です。実際に、一度だけイギリス軍の携帯食糧と交換したことがありますが、かなり美味しかった記憶しています。

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

しかし、私のゲームの多くは、通常とは異なり、戦術的な判断が多くあります。AT 砲、戦車、SPG は大きな脅威です。ありがたいことに、パンツァーファウストの射程内でない限り、歩兵はそれほど脅威ではありません。悪いことに、ドイツ軍戦車は正面からでさえ、ほとんどあなたを撃破することができます。あなたの砲は、通常、大型ドイツ軍戦車の側面装甲を貫通することができます。あなたは、いつ、誰と交戦するかを決定し、煙幕を張る必要があります。また、長期戦になると、弾薬が不足することがあります。弾薬がなくなるわけではありませんが、即時使用棚が枯渇して発射頻度が低下します。

このデザインは、非常にリアルな戦闘と、完全に抽象化された戦闘ルーティンの両方を兼ね備えているという点で、少し変わっています。自分一人ではないという影響は、主にラウンド終了時の「イベント・チェック」で表現されています。他の友軍の影響を、どうにかして表現する必要があったので、イベント・チェックで表現することにしました。それらを考慮しつつも、プレイを過度に混乱させないように方法で行ったつもりです。現実には、戦車内でたった一人で戦うことはないでしょう（映画「フェューリー」のラスト・シーンではありますが）。

米軍で 20 年間、機甲科の将校を務めていた私としては、本当になぜ戦車ゲームを避けてきたのかよくわかりません。確かに、1991 年に戦車戦に参加した経験があります。潜水艦や航空機のほうにより興味があつたのかもしれません。一でも、戦車のことはよく知ってるし、新しいことを知るのも楽しみのひとつです。ドイツ軍の戦車に対して圧倒的に劣勢で生き残る可能性はゼロなので、最初は半信半疑だったと思います。もうひとつ、私がこのゲームを避けてきた理由があります。装甲戦闘の性質上、貫通すると車両が破壊されます。貫通するかしないか、どちらかです。そしてドイツ軍は通常、アメリカ軍の戦車を易々と貫通できるということです。しかし、私は最終的にこのゲームのデザインを決めたことをうれしく思っています。みなさんが楽しんでいただければ幸いです。

## 戦車ユニット・ノート [Tank Unit Notes]



第 1 機甲師団「オールド・アイアンサイズ」。北アフリカでトーチ作戦とカセリーヌ峠で闘いました。1943 年 10 月ナポリに上陸して戦争の残りはイタリアで闘い、徐々に北上してミラノ近郊で終戦を迎えました。厳密にはゲームの作戦行動範囲には



## 真のアメリカ軍戦車エース...



ラファエット G. プール 1949年の写真

プールは、81日間の戦闘で敵戦車12両、敵装甲車・自走砲258両、1,000人以上の敵兵を撃破した。プールの叙勲歴には、殊勲十字章、勲功賞、銀星章、戦傷章、フランス軍のフラジエール、レジオン・ド・ヌール勲章がある。

プールは、1941年6月にアメリカ陸軍に徴兵され、新設の第3機甲師団に配属された。訓練の初期に積極的な戦車隊長として知られ、常に乗員に最高のパフォーマンスを要求していた。戦場の近くに留まるため、プールは任官を拒否した。二等軍曹に昇進したプールは、1943年9月に第3機甲師団とともにヨーロッパに派遣された。

第3機甲師団第32機甲連隊第I中隊第3小隊に配属され、1944年6月から9月までフランスで活動した。この間、彼はシャーマン戦車3両(M4A1 1両、M4A1(76)Ws 2両)を指揮した。彼の戦車はすべて「In The Mood」という愛称を持っていた。プールは戦争のほとんどの期間、同じ乗組員を使い続けた。ウィルバート・「レッド」・リチャーズ伍長が操縦手、パートランド・「スクールボーイ」・クローズ伍長が副操縦手であった。ウィリス・「グラウンド・ホッグ」・オラー伍長が砲手、5級技術士のデルバート・「ジェイルバード」ボググスが装填手を担当した。

プールの最初の戦車であるM4A1は、ヴィラーズ・フォサード[Villers-Fossard]周辺の戦闘でパンツァーファウストによってノックアウトされた。2両目の戦車M4A1(76)Wは、フロメンタル[Fromental]村付近での戦闘中に味方による誤射(空爆)で撃破された。3両目で最後の戦車M4A1(76)Wは、ドイツ国内のアーヘン[Aachen]の南にあるミュンスターブッシュ[Münsterbusch]近郊で待ち伏せしていたパンターの攻撃により撃破された。レッド・リチャーズが戦車をバックさせようとしたときパンターが2発目を命中させ、シャーマンを溝に押しやった。プールの補充砲手PFCポール・K・キングは戦死した。プールは脚をひどく負傷し、最終的には切断しなければならなかった。

含まれませんが、オプションとして含めることにしました。私たちは、ある程度歴史を書き換えているわけですから。



第2機甲師団「ヘル・オン・ホイールズ」。北アフリカでも闘いましたが、その後ノルマンディー侵攻に備えて転進しました。1944年6月9日にフランスに上陸し、フランスを横断して西方の壁まで進撃し、ロアール川までの戦闘作戦を行いました。ただし、バルジの戦いの一環としてベルギーに派遣され、セル付近で激戦を繰り広げました。バルジ作戦からの再整備後、ドイツに進撃し続けました。特筆すべきは、他の機甲師団が戦闘団システムに移行したにもかかわらず、この師団が連隊編成を維持する2つの機甲師団のうちの1つであったこと(第3機甲師団と共に)。



第3機甲師団「スピーア・ヘッド」。1944年6月23日にフランスに到着しました。ファレーズ渓谷を封鎖する重要な部隊で、大量のドイツ兵を捕虜にしました。第3師団は、アルデンヌ攻勢を阻止するために再配置された別の機甲師団で、最終的にオイペン近郊で闘いました。バルジの後には、ドイツに進撃して戦闘を継続しました。



第4機甲師団「ネーム・イナッフ」。第4機甲師団は1944年7月17日にフランスに上陸しましたが、その遅い開始にもかかわらず、どの機甲師団よりも激しい戦闘を経験しました。この師団には、アメリカ側で間違いなくETO最高の戦車大隊、クライトン・エイブラムス中尉が指揮する第37大隊が含まれていました。彼らはナンシーとアラクールでドイツ軍を苦しめ、戦闘団A(CCA、彼らはその一部でした)は、パンターを装備して反撃してきた装甲旅団を撃破しました。バルジの戦いでは、バスターニュ救援で重要な役割を果たしました。その後も戦闘を続け、チェコスロバキアで終戦を迎えました。



第37戦車大隊。指揮官：クライトン・エイブラムス中佐(M1エイブラムス戦車の名前の由来となった人物)が指揮を執るこの大隊は、第4機甲師団のバスターニュ救援の先頭に立ち、多くの重要な戦闘に参加しました。



第40戦車大隊と第709戦車大隊。共に第7機甲連隊に所属していました。第40連隊は、第7機甲師団の一部でした。1944年8月から開始してETOで戦い、サン・ヴィットで「バルジの戦い」に大きく関与しました。



第 66 機甲連隊。この連隊の 3 個大隊は、第 2 機甲師団に所属して北アフリカに上陸しました。D-Day 侵攻の一環としてカラタン付近で、その後ベルギーのウッファリース付近で第 2 装甲師団に対して闘いました。



第 67 機甲連隊。第 2 機甲師団に所属するもう一つの連隊で、コブラ作戦（ノルマンディーからの突破作戦）で闘い、その功績により大統領功労賞を授けられました。ジークフリート線での激戦を経て、ライン川を渡りました。



第 69 機甲大隊。第 69 機甲連隊は、元々第 1 機甲師団に所属しており、第 6 機甲師団に配属された後に解散されました。第 69 大隊は第 6 機甲師団に残留し、ノルマンディー、アルザス・ロレーヌ、そしてドイツに派遣されました。



第 761 戦車大隊。この大隊は、アフリカ系アメリカ人兵士（当時は「有色人種」と呼ばれていました）で構成された特異な部隊でした。第二次世界大戦中、US 陸軍はまだ人種隔離されていたためです。この大隊は、D-Day 直後からフランスとドイツを横断して闘い、大統領部隊賞含む多くの叙勲を授けられました。ジャッキー・ロビンソンもその一人で、戦後、野球界で有色人種の壁を打ち破りました。彼らは「ブラック・パンサー」として知られました。

## 参考文献 [Selected Bibliography]

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

Chamberlain, Peter and Gander, Terry. “Weapons of the Third Reich.” Doubleday and Company, Inc., 1979. この情報は、対戦車砲、小火器、迫撃砲、砲兵、パンツァーファウスト、その他全てをカバー

しています。もう一つの大きな情報である、ドイツ軍によって使用された捕獲兵器の情報を多数含みます。

Houston, Donald E. “Hell on Wheels: The 2d Armored Division.” Presidio Press, 1977. 第 2 機甲師団の作戦所見で、多数の小ユニットの戦闘や交戦を詳述します。非常に優れた書物です。

Hunnicut, R.P. “Sherman: A History of the American Medium Tank.” Presidio Press, 1978. *Pretty* シャーマン戦車の開発についてあなたが知りたいことで満たされています。作戦的な使用については、軽く扱われています。ただし、写真が豊富なので、技術的な情報が満載です。

Hunnicut, R.P. “Pershing: A History of the Medium Tank T20 Series.” Echo Point Books and Media, 1998. シャーマン本に酷似していますが、M26 パーシングと関連車両について扱います。技術的な情報と写真が豊富で、第二次世界大戦と朝鮮戦争における作戦的使用について扱います。

Makos, Adam. “Spearhead.” Random House, 2019. 戦車戦闘の個人記録フィクションです。

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

Stanton, Shelby L. “World War II Order of Battle (Ground Force Units).” Stackpole Books, 1984/2006. 莫大な情報量ですが、大戦中の戦車ユニットについての優れた情報を含みます。

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

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







Sheet 2 FRONT

Top

American Tank Ace

IRON CROSS	IRON CROSS	MP38/40	LUGER	GERMAN HELMET	KNIGHTS CROSS	H.Y. KNIFE	H.Y. KNIFE	Pz III
4 4 3 2	4 4 3 2	7 5 6 4	9 8 6 5	7 5 6 4	8 7 7 4	8 7 7 4	8 7 7 4	8 6 5
8 8 6 5	8 8 6 5	9 9 8 6	9 9 8 6	7 6 6 3	7 6 6 3	7 6 6 3	7 5 5 2	7 5 5 2
9 2 4 2	7 6 6 4	7 6 6 3	7 4 4 3	7 4 4 3	6 3 3 2	6 3 3 2	6 3 3 2	6 3 3 2
9 2 4 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2
3 3 2 2	6 3 2 2	6 3 2 2	6 3 2 2	6 3 2 2	MG 2 2 2 2	MG 2 2 2 2	6	6
9	7	7	7	7	ML 4	ML 4	ML 4	ML 4
ML 3	ML 3	ML 3	ML 3	ML 3	ML 4	ML 4	ML 4	ML 4
ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5

Sheet 2 FRONT

Top

American Tank Ace

IRON CROSS	IRON CROSS	MP38/40	LUGER	GERMAN HELMET	KNIGHTS CROSS	H.Y. KNIFE	H.Y. KNIFE	Pz III
4 4 3 2	4 4 3 2	7 5 6 4	9 8 6 5	7 5 6 4	8 7 7 4	8 7 7 4	8 7 7 4	8 6 5
8 8 6 5	8 8 6 5	9 9 8 6	9 9 8 6	7 6 6 3	7 6 6 3	7 6 6 3	7 5 5 2	7 5 5 2
9 2 4 2	7 6 6 4	7 6 6 3	7 4 4 3	7 4 4 3	6 3 3 2	6 3 3 2	6 3 3 2	6 3 3 2
9 2 4 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2	2 2 2 2
3 3 2 2	6 3 2 2	6 3 2 2	6 3 2 2	6 3 2 2	MG 2 2 2 2	MG 2 2 2 2	6	6
9	7	7	7	7	ML 4	ML 4	ML 4	ML 4
ML 3	ML 3	ML 3	ML 3	ML 3	ML 4	ML 4	ML 4	ML 4
ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5	ML 5



## 戦闘のシーケンス [SEQUENCE OF BATTLE]

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

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

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

### 任務の概要:

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