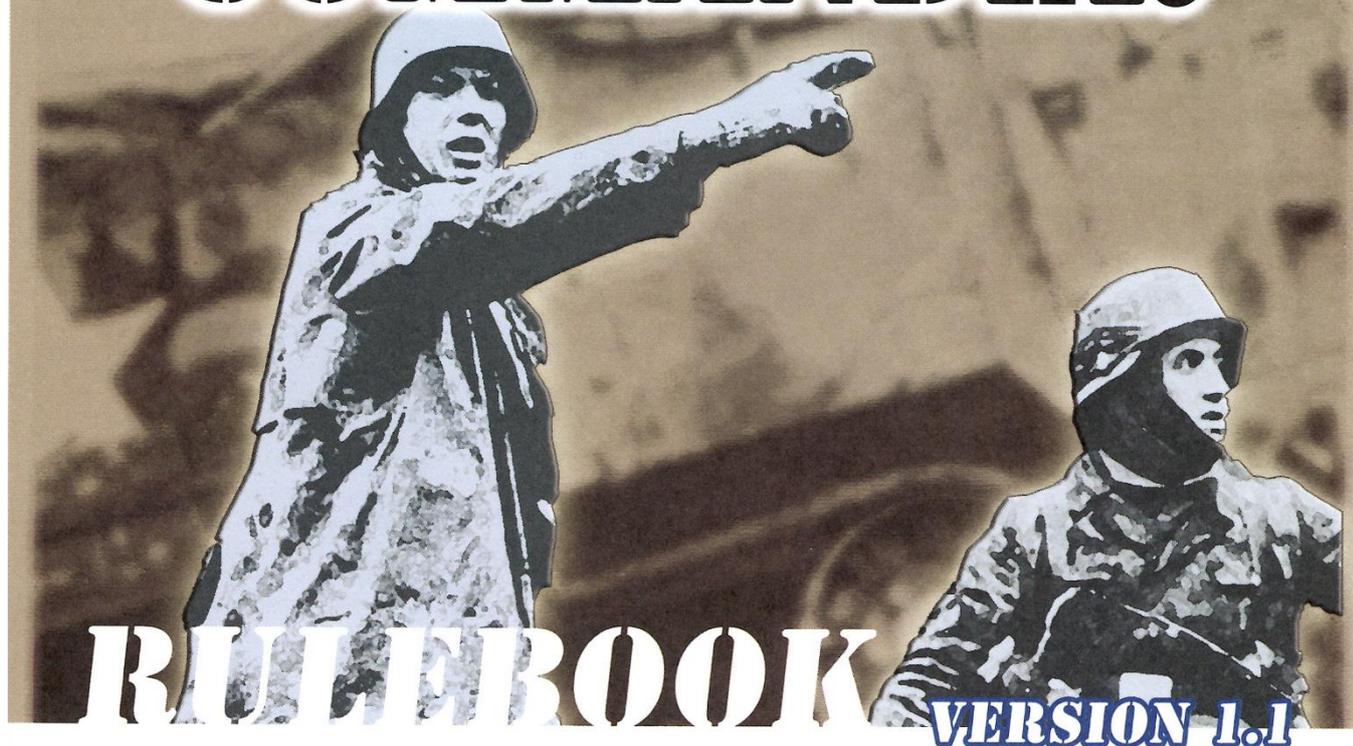


# COMBAT COMMANDER



Game Design by Chad Jensen

コンバットコマンダー・ルールブック

Ver 1.1

ゲームデザイン：チャド・ジェンセン

## 内 容

導 入	1
ゲームスケール	2
内容物	2
用 語	2
コンポーネント	3
1. 運命カード	3
2. マップ	5
3. ユニット	5
4. トラックディスプレイ	6
中核となるルール	7
5. プレイの手順	7
6. ゲームタイム	7

7. 勝利条件	8	19	
8. スタッキング	9	イベント (E 42)	22
9. イニシアティブ	10	アルファベット順 E 43-E 77	
10. 照準線 (LOS)	10		23
11. 兵 器	11	防御工事 (F 100)	29
12. 無線機	12	アルファベット順	
13. 制圧下	12	F 101-F 106	29
命令 (O 14)	13	クレジット	30
O 15 パス (捨て札)	13	目 次	(略)
O 16 前 進	13		
O 17 砲撃拒否	14		
O 18 砲撃要請	14		
O 19 指揮の混乱	15		
O 20 射 撃	15		
O 21 移 動	18		
O 22 回 復	18		
O 23 潰 走	19		
行 動 (A 24)	19		
アルファベット順 A 25-A 41			

※注意：青地は本ルールの初版からの実用的な変更を示す。

## 導 入

コンバット・コマンダーは、第2次世界大戦における戦術的な歩兵の戦闘を扱うカード・ドリブン方式のボードゲームシリーズである。

この最初の版では、一人のプレイヤーが枢軸軍 (ドイツ軍) の役を担い、他方のプレイ

ヤーが連合軍（アメリカ軍とソ連軍）を指揮する。

これら2人のプレイヤーが、様々な軍事的な機能のためマップ上の彼らのユニットを活性化するために交代で手持ちのフェイト（Fate）カードを1枚以上プレイする。

プレイヤーは、マップ上で相手のユニットを攻撃したり、できるだけ多くの目標を占領するために、戦闘ユニットを移動させて勝利に到達しようとする。プレイヤーが成功するか失敗するかは、敵ユニットの破壊、友軍ユニットのマップの反対側への脱出など、シナリオに特有の目標メモにより評価される。

ゲーム時間の計測は、様々な数のプレイヤーターンに区分される。それぞれのターンでは、プレイの手順はプレイヤーらの手持ちのカード次第で流動的—アクティブプレイヤーによって命令が与えられ、両プレイヤーの行動がとられる—である。

良いも悪いも、それぞれのプレイヤーの完璧なプランに混乱や不確実さを加えるイベントがランダムに発生する。

#### ゲームスケール

コンバット・コマンドのマップのヘクスの直径は約100フィート（だいたい30m）である。それぞれの完全なプレイヤーターンは、ゲームの時間における任意の部分を表し、現実の時間の数分を抽象的に表す。

ゲーム内で、それぞれのユニットは一人の指揮官、5人のチーム、10人の分隊をおおむね表している。無線機、個人の兵器（少なくともBARより大きなライフルまたはピストル）は固有のカウンターで表される。

#### 内容物

コンバット・コマンド：ヨーロッパには次の物が含まれている。

- ・6枚の17インチ×22インチの裏面印刷されたゲームマップ（合計で12枚の地図）
- ・352個の大きな（5/8インチ）の裁断されたカウンター
- ・280個の小さな（1/2インチ）の裁断されたカウンター
- ・220枚のカード
- ・24ページのルールブック1冊
- ・24ページのプレイブック1冊
- ・トラックディスプレイ1枚

・4枚の両面印刷のプレイヤーエイドシート

[O16, 4]のように、カッコで括られた文字/数字は、他のルールへの重要な参照があることを読者に示すものである。「O」で始まるルールは命令、「A」は行動、「E」はイベント、「T」は地形、「F」は防御施設のことである。

#### 用語

**行動**—すべてのフェイトカードの写真の真下（「Fire」オーダー/アクションの場合は上）に列挙された能力。どちらのプレイヤーのターンにも行動はプレイされる。

[A24]

**活性化**—通常、1つのユニットまたはプレイヤーは、ターンごとに一つのオーダーに対してのみ「アクティブ（活性化）」される。

**アクティブ**—現在、自分のターンであるプレイヤー。そのプレイヤーに所属するユニットまたはマーカー。

**隣接する**—共通のヘクスサイドを共有する二つのヘクスは互いに隣接しているとみなされる。そのようなヘクスのユニットとマーカーは他のヘクスのユニットとマーカーに隣接している。

**混乱/混乱した**—裏面側が表になっているユニット、兵器または無線機は「混乱（故障）」されている。兵器/無線機は故障している間は使用できない。混乱したユニットは、減少した能力ではあるが、ほとんどの能力を発揮することができる。「混乱した」混乱していないコマは混乱し（裏返しになる）、混乱したコマが再度混乱すると除去される[3, 2]

**指揮**—指揮官ユニットにだけに見られる5つの基本スタツ（stats）のうちの一つ。指揮は、リーダーが周囲の友軍ユニットをどれだけうまくコントロールできるかの尺度である。[3, 3, 1]

**隠蔽・援護（Cover）**—各地形に関連付けられた数値。そのヘクスを占めるすべてのユニットの士気に直接、そのヘクスの最大の援護が加えられる。複数の援護は累積しない。

[T78, 3]

**ダイロール**—各フェイトカードの右下にある6面体の「サイコロ」。ダイスロールは、

プレイヤーの手で直接実行することはできず、プレイヤーのフェイトデッキの一番上でのみ実行できる。[1, 9]

**敵**—あなたの対戦相手のコントロール下にあるユニット、兵器または無線機。敵ユニットによって占められているヘクス。相手のコントロール下にあり、味方ユニットを含まない目標ヘクス[2, 3]。

**イベント**—ランダムな出来事はすべてのフェイトカードのアクションの下に列挙されている。イベントはプレイヤーの手札から直接実行することはできず、Event!トリガー[1, 9, 1, 1]のためのプレイヤーのフェイトデッキの一番上でのみ実行できる。

**FP/火力**—基本となる5つのスタツのうちの一つ。FPは1つの駒が敵ユニットにどれだけのダメージを与えることができるかの尺度。[3, 1, 1]

**友軍**—あなたのコントロール下にあるユニット、兵器または無線機。あなたのコントロール下にあり、敵ユニットを含まない目標ヘクス[2, 3]。防御施設は決して「友軍」ではない。

**妨害物（Hindrance）**—そのヘクスを通過する攻撃に影響を与える地形—そこに入りそこから出たりすることはない（煙を除く）。障害は累積しない。[10, 3]

**非活性（Inactive）**—現在、自分のターンではないプレイヤー。そのプレイヤーに属するユニットまたはマーカー。ゲームの状況により、両方のプレイヤーが同時に何かをすることが要求されたり許可されたりした場合、非アクティブプレイヤーが最初に行く。

**LOS**—視線。一般に、緊張して引かれ、両方のヘクスの中心点に触れる糸が、それらのヘクスの間にあるヘクス内の地形障害物のグラフィック描写に触れない場合、ヘクスAのユニットはヘクスBへのLOSを持つ。[10]

**マーカー**—兵士の絵が描かれていないカウンター（通常、1/2インチ）。いくつかのマーカーの例は兵器、鉄条網（Wire）、指揮、サドンデス（Sudden Death）、または弾着標示弾（Spotting Round）を含む。

**MG**—機関銃

**士気**—基本となる5個のスタツの一つ。ユニットが「戦闘不能」になる前にどの程度の苦痛を受けることができるかの尺

度。[3. 1. 4]

**移動**—基本となる5個のスタツの一つ。

移動は、ユニットがどれだけ効率的に戦場を横切って移動できるかの尺度である。  
[3. 1. 3]

**M P**—移動ポイント

**O B**—戦闘順序。すべてのシナリオで各プレイヤーに割り当てられたユニット。防御施設のOBはプレイブックの裏にある。それぞれの国には、一方に基本となるOBがあり、他方の側にサポートOBの記載されたプレイヤーズエイドがある。

**障害物(Obstacle)**—それを通過する—それに入るのでもそれから出るのでもない—LOSを遮る地形の一種。[10. 2]

**臨機射撃 (Op Fire)**—相手の移動中のユニットに繰り返し射撃するために射撃アクションを実施する能力。[A 33]

**オーダー (Order)**—すべてのフェイトカードの上に記載されている能力。オーダーはそのプレイヤー自身のターンの間のみ行われる。

**重火器(Ordnance)**—そのスタツを白いバードで協調されている兵器。重火器：予定した標的への射撃による攻撃の前に、その標的に最初の命中を得なければならぬ。射撃グループに加わることはできない。臨機射撃に加わることはできない。また、同じヘクス内にいる味方のリーダーによってスタツが増加することはない。[O 20. 2]

**駒**—一つのユニット、兵器、無線機または**防御施設**

**態勢(Posture)**—攻撃(者)、防御(者)、または偵察の態勢はプレイヤーの手の大きさ[1. 1]を決定し、任意の組み合わせ(もともと、攻撃対防御が最も一般的)で組み合わせることができる。

**ランダムヘクス**—すべてのフェイトカードの左下にある文字/数字の組み合わせで、スナイパーの位置や特定のイベントが起こる場所をランダムに決定する。この数字は、故障した兵器が修理されるか除去されるかを判断するためにも使用する。  
[1. 8]

**射程距離**—基本となる5個のスタツの一つ。戦闘の激しさの中で、駒がどれだけ遠くまで殺傷力のある射撃ができるかの尺度。  
[3. 1. 2]

**S R**—スポッティング・ラウンド・マーカー

(目指ラウンド数を表示するマーカー)

[O 18. 2. 1]

**(ダイ) トリガー (trigger)**—特定のダイロールに関連する(「きっかけとなって起こる」)ゲームの効果。[1. 9. 1]

**ターン**—1人のプレイヤーが1つ以上のオーダーを実行するか、または0枚以上のフェイトカードを捨てる。[5]

**ユニット**—1人以上の兵士のイラストが表示された大きな(5/8インチ)のカウンター。これには分隊、班および指揮官が含まれる。[3]

**V P**—勝利点。[7]

**兵器 (Weapon)**—機関銃や迫撃砲のような兵器のイラストが表示された小さな(1/2インチ)のカウンター。他のマーカーとは違い、兵器にも常にFPと射程距離がある。  
[11]

**重要**：コンバット・コマンドーにおいては、「ルールはそれが言うことを正確に意味する。」というモットーがその日の秩序であるべきである。言い換えれば、別の素晴らしいゲーム“Totaler Krieg”から引用されるように、「ルールに述べられているよりも多くのことを推論したり想像したりしないように。疑問がある時は、厳密に解釈せよ。」

例A 「歩行可能な程度の負傷」イベント[E 76]には、「除去されたユニット1つをプレイに戻す」と書かれている。それは「除去された**味方**ユニット」とは言っていないので、あなたがこのイベントを引いた時に対戦相手が唯一の除去ユニットであるならば、あなたはそこからマップに戻すユニットを選ばなければならない。

例B 「Jammed! (弾詰まり)」ダイトリガーのルールは、すべての射撃した兵器が故障であるといっている。それだけである。射撃がキャンセルされたといっているわけではないので、そうではない。

とは言っても、これらのルールはゲームプレイの間に起こるかもしれない無数の状況をカバーすることはおそらく望み得ない。だから、変わった状況が浮上してくるような場合には、既存

のルールと組み合わせた健全な常識の1つか2つが、あなたを見通すのに十分なはずだ。

この本を通じて、あなたはこのようなくさんの影付きのボックスを見るだろう。これらのボックスには、分かりやすくするための説明、プレイのヒント、デザインノート、その他さまざまな知恵が詰まっている。

最初のゲームをプレイするために、あなたは後に続くコンポーネント、中核となるルールとオーダーの章、そして臨機射撃に関するルールA 33を読むだけでよい。それからゲームの基本的な流れを知るため、(プレイブックの)プレイの例をセットアップして終局まで追ってみてほしい。この小冊子の後半の「アクション」、イベント、「地形」、「防御施設」については、すぐに説明を終え、ゲームプレイ中に必要に応じて詳しく参照することができる。



### 内 容 物

#### 1. フェイトカード

「物事は、我々の知識の不完全さを通してのみランダムに現れる。」

—バルチ スピノザ

このゲームには3組のフェイトカードが含まれている。1組ずつドイツ(グレイ)、アメリカ(グリーン)、ソ連(ブラウン)である。

1プレイヤーの72枚のカードから成るフェイトデッキはこのゲームの核心である。ゲームが始まると、いずれのプレイヤーもオーダーまたはアクションいずれによっても一

その行動を可能にするフェイトカードなしではマップ上でなにもすることができない。フェイトカードがプレイヤーの手札にある間、そのオーダーまたはアクションのみ宣言することができる：それ以外のもの（イベント以降）は無視される。

**重要：**ゲームに含まれているイニシアティブカードと3枚のチートカードはフェイトカードではないので、プレイヤーの手札の一部とは見なされない。

さらに、ルールが識別子のない「カード」というときはいつでも、それは常にフェイトカード—決してイニシアティブカードやチートカード（それらは常にそう識別される。）ではなく—を参照することになる。

### 1. 0 ゴールデン・ルール

いくつかのカードの効果は、本小冊子の1つ以上のルールと矛盾する（例えば、尋問 (Interrogation) イベント[E 6 1]は以下のルール 1. 2 に矛盾する）。そうなったときは、常にカードの効果を優先する。

### 1. 1 手札の大きさ

各プレイヤーは自分の態勢に応じて特定の手の大きさ (Hand Size) が割り当てられる：攻撃は6枚、偵察は5枚、防御は4枚。これは、プレイヤーがゲームを開始するときに使うカードの枚数と、自分のターンの最後に引くカードの枚数を決定する。

### 1. 2 カードの知識

プレイヤーの手札にあるカードは対戦相手には秘密である。プレイヤーが引く山札 (Draw Pile) 内のカードは裏向きにされ、両プレイヤーからは秘密にされる。プレイヤーの捨て札の山にあるカードは周知のもので、いつでもどちらのプレイヤーでも調べることができる。

### 1. 3 カードを明らかにする

プレイヤーがカードを「明示」するよう指示されるたびに—イベント・トリガーで、例えば[1. 9. 1. 1]—そのプレイヤーのフェイトデッキの一番上のカードをめくり、その後両プレイヤーが見ることができるように自分の捨て札の山の上に置かれる。

### 1. 4 リシャッフル (山の切り直し)

各ゲーム時間の進行[6. 1. 2]中に、新しい山札を創るために、プレイヤーは自分の捨て札と山札の両方のカードを一緒にしてシャッフルするよう指示される。

### 1. 5 命令 (Order)

「彼らはまだ大したことはない、が彼らは

学んでいる。やがては一流の軍隊を作り上げるだろう。」

—ヨシフ スターリン

これらは各フェイトカードの上部に表示されている。プレイヤーは自分のターンに自分のオーダーカードをプレイすることしかできず、自身のオーダー能力[5. 1]より多くのオーダーを1ターンに宣言することはできない。そのオーダーのカードがプレイされた場合、直ちにそのプレイヤーの捨て札パイルに置かれる—そのカードのアクションは次にプレイヤーの手札として引かれるまでプレイすることができない。

### 1. 6 アクション (Action)

「敵のタイミングを知り、敵が予期しないタイミングを使うことで勝利する。」

宮本 武蔵

アクションは、各フェイトカードの写真の真下、または（臨機）射撃の場合はカードの上にある。プレイヤーは、その前提条件が満たされている限り、どちらのプレイヤーのターンでもいつでもそのアクションのカードをプレイすることができる。そのアクションでカードがプレイされた場合、即座にそのプレイヤーの捨て札パイルに置かれる。—そのカードのオーダーは、次にプレイヤーの手札に引かれるまでプレイすることができない。

### 1. 7 イベント

「運、それは準備と機会が出会うときである。」 ピエール・エリオット・トルドー  
イベントは各フェイトカードのアクションの下に記されている。イベントが手札からプレイされることはなく、任意にまたは別の方法でドローパイルの上からのみ、そして特定のサイコロの目によるランダムな間隔でのみプレイされる。

[1. 9. 1. 1]

### 1. 8 任意のヘクス

これはすべてのフェイトカードの左下にあるライトグリーンの「ヘクス」である。狙撃手 (Sniper) [1. 9. 1. 3]といくつかのイベントは、任意のヘクスを決めることを要求し、もしそうなら、そのプレイヤーのフェイトデッキの一番上のカードをめくり、「ヘクス」が調べられる。「ヘクス」内の文字/数字の組み合わせは、狙撃兵/イベントが行われるマップ上の特定の1つのヘクスに対応する。

ランダムヘクスは、プレイにおいて、故障した兵器にも影響を及ぼすことができる。 [1. 1. 4]

### 1. 9 ダイロール



これは、すべてのフェイトカードの左下隅にある一組の6面体サイコロである。

コンバット・コマンダーでは「本物の」サイコロは使わない。代わりに、「ロール」が要求されたときは常に、そのプレイヤーはドローパイルの一番上のカードをめくり、2個のサイコロだけが使われる：カード上のほかのものは無視される。このようなロールが行われると、2つのサイコロは足し合わされて合計になる（例外：ターゲットイングロールの場合は、代わりにサイコロは掛け合わされる[O 2 0. 2. 3]）。

#### 1. 9. 1 ダイトリガー

多くのダイロールは、「EVENT!」、「Jammed!」、「Sniper!」または「Time!」という言葉とともに太く赤いボックスで囲まれている：これらは「トリガー (Triggers)」と呼ばれる。これら4つのトリガーは、特定の課題を行うために、即座にかつ一時的に通常のゲームプレイを中断する。トリガーが完全に処理されたのち、通常のゲームプレイが再開される。

**重要**—Time! ではないトリガーでもプレイヤーのドローパイルの最後のカードにより発生したトリガーは、タイムマーカーを進めた[6. 1. 2]のちに解決される。

**重要**—トリガーを解決している間に行われたどんなロールも（「Time!」での突然の死ロールや侵入 (Infiltration) イベントの最後での近接攻撃における近接攻撃ロールなど）それ自体がダイトリガーを発生させることはできない。

言い換えれば、ダイトリガー中に行われたダイスロールは、それに関連する「Jammed!」、「Event!」、「Sniper!」または「Time!」の各トリガーを無視しなければならない。

**重要**—以下に説明する4つのトリガーはそれぞれ、それらを引き起こしたダイロールの結果が実行される前に、常に全体として実行される。言い換えれば、ロール自体は結果に関与するが、その結果はダイ・トリガーが解決された後には実施されない。

例：混乱した士気値6のユニットが

Rout Roll (潰走ロール) を行う。出目は「7-Event」である。そのユニットは1ヘクス退却しなければならないが、そのEventを解決した後でなければならない。たとえばEventが「衛生兵」で、その同じユニットが降伏したとしても、保留中の退却を実行しなければならない。

### 1. 9. 1. 1 Event!トリガー

「アメリカ軍が戦時中に非常に立派なのは、戦争は混乱であり、アメリカ軍は日常的にそれを訓練しているからである。」

—あるドイツ軍の将軍の戦後の振り返り

プレイヤーがダイロールを行い、そのロールが赤いボックスで囲まれて中に「Event!」と書かれていれば、通常のゲームプレイはそのイベントを履行するために中断する。そのEvent!をロールしたプレイヤーは、彼のドローパイルの一番上のカードをめくり、他のすべてを無視して、そのカードに記載されているEventを声に出して読んだのち実施する。[E 4 3-E 7 7]

特に明記されていない限り、イベントに必要な決定はそれを読んでいるプレイヤーによってなされる。

### 1. 9. 1. 2 Jammed!トリガー

プレイヤーが火力攻撃ロール[O 2 0. 3. 3]をして、(そのみ。ターゲティング[O 2 0. 2]を含む他のロールはJammed!を誘発しない。)そのロールが赤い枠で囲まれた「Jammed!」である時は常に射撃をしたすべての兵器が故障する[1 1. 4]。

無線機[1 2]と地雷[F 1 0. 3]は兵器ではないことに注意。

### 1. 9. 1. 3 Sniper!トリガー

「私は、自分が撃たれたのに気づく前に自分のヘルメットでへとへとになり、尻においた。」

ロバート・R・ムーア中尉

プレイヤーがダイロールをしてそのロールが赤い枠で囲まれた「Sniper!」である時は常に、通常のゲームプレイはその狙撃兵を解決するために中断される。そのSniper!トリガーをロールしたプレイヤーは彼のドローパイルの一番上のカードをめくり一他のすべては無視する—そのカードに記載され

たランダムヘクスを声に出して読む。その後、そのプレイヤーはそのヘクス内または隣接ヘクスにあるユニットを1つ選択してそれを混乱させることができる。

コンバット・コマンダーでは、Sniper!の結果は、スコープ付きライフルを持った忍耐強い男以上のものを表す。このメカニズムは友軍の誤射、パニック、シェルショック、ヘビ咬傷、絶望、脱水、疲労、流れ弾、ひどい目に合うなどの戦闘における出来事を表すためにも使用される。

### 1. 9. 1. 4 Time!トリガー

プレイヤーがダイロールをおこなって、そのロールが赤い枠で囲まれた「Time!」であるときは常に通常のゲームプレイはタイムマーカーアドバンスメント[6. 1. 2]を行うために中断する。

## 2 マップ

「私は兵士である；いわれた場所で戦い、戦った場所で勝利を収める。」

—ジョージ・S・パットン

### 2. 1 戦場

各マップボードの上に重ねられているのは、移動を規制し、約30メートルのヘクスの抽象化されたスケールで戦うために使用されるヘクスグリッドである。各ヘクスは以下を含む。

- ・その中へ、あるいはそこを通過する移動や攻撃に影響を与える可能性のある特定の種類の地形[T 7 9-T 9 9]；
- ・ヘクス間の照準線[1 0]を決定するために使用される白い中心点；
- ・狙撃手や特定のイベントが発生する場所を決定するための「C 7」のような、特有の文字と数字

### 2. 2 マップ端

2. 2. 1—各マップの右上には、どのマップが特定のシナリオに使用されているかを識別するために使用されるマップナンバーが含まれている。

2. 2. 2—各マップの左側には、マップボードのヘクスの方向と一致する6面の「コンパス」がある。コンパスは通常、セットアップにおけるマップの初期方向付けや、砲撃中のランダムな方向の決定、および様々なイベントに使用される。

コンパスでは、1はマップの「上」を、4は底辺、2と3は右側、5と6は左側を示す。

2. 2. 3—各マップの向かい合う角には、プレイヤーの無線機とマーカー[1 2]を置くための砲兵ボックスがある。

### 2. 3 目標

「自分自身を見出すどんなポジションでもまず目標を決めよ。」

—フェルディナント フォッシュュ

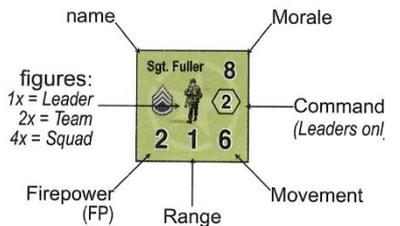


各マップには、1から5の白い数字を含んだ5つの「目標 (Objective)」の丸が含まれている。目標は、最後にそれを単独で支配[7. 3. 1]した側に様々な値の勝利得点という価値があり、その量はプレイにおいて特定の目標チット[7. 3. 2]により決定される。

## 3 ユニットの

「歩兵は変わらない。我々は兵器が人間自体である軍の唯一の武器である。」

—C・T・ショーティス少将



名前/階級—ユニットの名前は識別の目的のみ使用される。同様に、すべてのリーダーに見られる歴史的な階級章は審美的な目的のためのみである。これらは、実際のゲームプレイには影響しない。

人物像—すべてのユニットは、1人の人物像は1人の男性で表された「指揮官」、2人の人物像は5人の「チーム (班)」、4人の人物像は10人の「分隊」を表す。

### 3. 1 ユニットの能力

「士気は心の状態である。それは堅固さと勇気、希望である。それは自信と熱意と忠誠心である。それは熱意と団結心と決意である。」

ジョージ・C・マーシャル

ユニットはたとえ1つ以上が「0」であっても、常に右上隅には1つの数字と、下部に3つの数字が印刷されている。指揮官ユニット (のみ) はカウンター右端に沿って黒い六角形の中に数字が記されている。

3. 1. 1 火力 (FP)—これは下部に記載されている最初の数字で、近接攻撃 (Melee)

[O16.4]のときや敵ユニットを射撃する[O20&A33]時のユニットの強さの基礎となる。

**3.1.2 射程**—これは下部に記載されている2番目の数字で、敵ユニットへの射撃[O20&A33]にFPを使用できる最大のヘクス数である。

**3.1.3 移動**—これは下部に記載されている3番目の数字で、ユニットがマップ上でヘクスからヘクスに移動[O21]するのに費やすことができる移動ポイント（「MP」）の数を示す。

**3.1.4 士気**—これは上部右側にある数字で、特に敵の射撃に対して防御するとき、または回復[O22]、敗走[O23]しようとするときのユニットの基礎となる強さである。ユニットの士気は常に、現在占めているヘクスのカバー[T78.3]によって直接修正される。

損傷したユニット[3.2]はカウンターの上に赤いバーが横切っており、その士気値は黒ではなく白である。

**3.1.5 指揮**—これは、すべての指揮官カウンター（のみ）の右側にある黒い六角形の中の黒い数字である。指揮は、命令と臨機射撃[3.3.1.1]において追加のユニットを活性化させるだけでなく、それとスタックされた他のユニットと武器の性能を追加する[3.3.1.2&3.3.1.3]

**3.1.6 四角で囲まれた性能**—あるユニットはそのFP、射程、そして/または移動力が四角で囲まれている。近接攻撃[O16.4]において四角で囲まれたFPは強さに+1する以外は四角の付いた性能はそのユニットに特定のアクションを許容する[A26、A39及びA40]以外に固有の意味はない。



### 3.2 破損したユニット

「攻撃時、射撃線上の男たちの半分が恐怖に晒され、残りの半数は無防備である。」

—J・F・C・フラー



**3.2.1 混乱した/混乱していない**—あるユニットは常に混乱か非混乱の2つの状態のうち的一方である。一般にユニットは、表面の非混乱面に上シナリオを始めるが、火力攻撃やその他の敵意に満ちた影響で

「混乱(broken)」—そのユニットの混乱の面に裏返すことを引き起こす(白いモラル値とカウンターの上に赤いバーの印がある)。

**3.2.2 つけられたマーカー**—混乱から非混乱へ、またはその逆にユニットが変更しても、制圧、ベテラン及び兵器のマーカーは付いたままである。

**3.2.3 装備された兵器**—混乱したユニットは兵器の射撃ができない。兵器は、それをコントロールしているユニットが単に混乱したことによって、故障したり、非故障になったりしない。その逆も然り。

**3.2.4 除去**—再度混乱した混乱ユニットは除去され、損耗兵トラック[4.2]に置かれた後、対戦相手にそのVP値[7.1]を授与する。

**3.2.5 回復(Recover)**—混乱したユニットが「回復」するよう指示されると、そのユニットは非混乱の面にひっくり返される。これは通常、Recoverオーダー[O22]で、または様々なイベントを介して成功したダイロールで発生する。

### 3.3 指揮官

「私は、1頭の羊に率いられた100頭のライオンの軍勢よりも、1頭のライオンに率いられた100頭の羊の軍勢を恐れる。」  
—シャルル・モーリス・デ・タレーラン

#### 3.3.1 指揮

**3.3.1.1 指揮範囲**—通常、オーダー[O14.1]または臨機射撃のアクション[A33.2]はただ一つのユニットを活性化するだけである。しかし、指揮官が活性化されると、その指揮「半径」内の友軍非指揮官ユニットの全部または一部は、活性化して同じオーダー/臨機射撃を実行することができる。指揮範囲半径は、その指揮官のヘクスから外側へ放射状に広がるヘクスで数えられる。

「2」指揮値を持つ指揮官は、敵ユニットや不可能な地形を越えても最大2ヘクス離れた味方ユニットを活性化できる。「1」の指揮値をもつ指揮官は、自身のヘクス内または隣接する味方ユニットを活性化することができる。「0」の指揮値をもつ指揮官は、自身のヘクス内の味方ユニットを活性化することができる。

**3.3.1.2 部隊指揮**—友軍の分隊と班(のみ)は指揮官と同じヘクスにいる限り、そのリーダーの指揮値—その指揮官自身が活

性化していなくても—が直接それらのFP、射程、移動力及び士気値に加えられる。もし同じヘクスに指揮官が2人以上いる場合、この効果は累積する。

指揮官が自分自身や他の指揮官に影響を与えることは決してありえないことが今では明らかであろう。

**3.3.1.3 兵器指揮**—指揮官以外のユニットが持っている白いバンドのない兵器は、指揮官と同じヘクスにある限り—その指揮官自身が活性化していなくても—、その指揮官の指揮値をFPと射程の両方に直接加算される。もし同じヘクスに指揮官が2人以上いる場合、この効果は累積する。

したがって、例えば迫撃砲は、指揮官とスタックしていても効果を受けることはできず、指揮官によって運搬される機関銃は性能を増加させることはできない。

## 4 トラック(軌跡)表示

トラックディスプレイは、ゲームの多くの機能の受理点である。様々な軌跡の本拠地であり、プレイヤーはシナリオを通して利用するだろう。その部分は、規則6と同様に、以下に概説されている。

### 4.1 勝利トラック



**4.1.1 VPマーカー**—VPマーカーは各シナリオの開始時に勝利トラック上に置かれ、プレイ中にVPが獲得されたり失われたりするにつれてトラックに沿って前後に移動する。VPマーカーの裏面はVPの合計が20を超えた際に使用される。

#### 4.1.2 アタックトータルマーカー



このマーカーは、プレイヤーが射撃/地雷攻撃/砲撃/近接攻撃の現在の強さを記録するための記憶補助装置としてのみ使用される。これは、攻撃目標になっていたプレイヤーの火力防御ロールがダイトリガーによって妨害されたときに役立つ。

### 4.2 損耗兵トラック

「墓場は絶対に必要な男たちでいっぱいだ。」  
—シャルル・ド・ゴール



各シナリオは、プレイヤーに、自分の側の降伏マーカーを配置する場所を、損耗兵トラックのどの場所に

配置するかを示す。損耗兵トラックには上段と下段があり、それぞれが使用するトラックを指し示している。

ヒーローではないユニットが除去されるたびそのユニット（そして、あればそのユニットが保持している兵器も）は損耗兵トラックに置かれる。兵器は中央の大きなボックスに置かれる。ユニットは、兵器ボックスのユニット所有者側に番号の付いたスペースごとに1つずつ積み、番号の小さいものから順にそれらのスペースを占める。このようにして、自分の除去されたユニットのうちの1つが、自分のサイドの降伏マーカー[6. 3]によって占められているスペースに置かれた場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

相手のユニットが除去されるたびに勝利ポイントを獲得することを忘れないように。

### 4. 3 その他



**4. 3. 1 OBディスプレイ** OBディスプレイは、トラックディスプレイの左下部分にある。各国には、OBディスプレイ上でその国の側の兵士の質（エリート、正規兵、未熟兵）と許容されているオーダーの数（1-6）を示すために使用される「OB能力」マーカーがある。

**4. 3. 2 シナリオ・データ** 各シナリオはイヤー・トラックのイヤー・マーカーを置く場所を指定する。

**4. 3. 3 目標ボックス** ここに、引いた目標チップ[7. 3. 2]を置く。各プレイヤーは、自分の「秘密の」目標を自分に最も近い部分に置く。すべての「オープンな」目標は中央部分に置く。

**4. 3. 4 データ・ボックス** トラック・ディスプレイの下部にある7つのデータ・ボックスで、プレイヤーは様々な防御施設や兵器に関する特別なルールにすばやくアクセスできる。

### 中核となるルール

## 5 プレイの手順

コンバット・コマンドーのゲームは、（プレイされているシナリオで指定されているように）最初の「ターン」を実行するプレイヤーの一人から始まる。彼が終了してハンド・サイズ[1. 1]までカードを引くと相手プレイヤーが最初のターンを行

う。その後、これらのターンは、サドン・デス・ロールや他の出来事[6. 3]がゲームを終わらせるまで交代で行う。

ターンはプレイヤーがいずれかを選択することからなる：

- ・手札の内からカードをプレイすることで1つ以上のオーダーを実行する[O14]または
- ・フェイトカードを**何枚か**捨てる [O15]。

### 5. 1 オーダー能力

「命令がない場合は、何かをみつけてやっつけろ。」

—エルウィン ロンメル

コンバット・コマンドーでは、どんなプレイヤーも手札の内にあるカードのプレイなしでオーダーを実施することはできない。1人のプレイヤーがそれぞれのターンに実施できるオーダーの最大数は、自分の側のOBの一部としてあるいは、シナリオ自体に記される。オーダーはあらかじめ企画されている必要はない—それらは手札の内からプレイされる—そして1度に1つずつ実行される。プレイヤーは、他のオーダーをプレイするかどうかを決定する前に、あるオーダーの結果を見ることができる。

プレイヤーによって与えられ得る種々のオーダーは規則O16からO23で説明される。

### 5. 2 アクション能力

オーダーと同様、どんなプレイヤーも手の内のカードのプレイなしでアクションを宣言することはできない。プレイヤーは、アクション自体の前提（必須）条件がある場合は、それが満たされていれば、適切と判断した場合はいつでもアクションを実行できる。手持ちのカードの枚数以外に、プレイヤーがどちらかのプレイヤーのターンに実行できるアクションの数に制限はない。

プレイヤーがとりうる種々のアクションは、ルールA25からA41で説明されている。

### 5. 3 捨て札能力

プレイヤーが自分のターンにオーダーを実施しないことを選択した場合、代わりに自分が指揮している国の捨て札能力を超えない枚数のカードを捨てることのできる（プレイヤーエイドシートに示さ

れているように）

## 5. 4 手札補充

各ターンの終わりに、アクティブプレイヤー（のみ）は、自分の手札の枚数が自分のハンド・サイズ[1. 1]に等しくなるまで、自分のドローパイルの1番上からフェイトカードを引かなければならない。手札補充は、もしもそのプレイヤーのデッキの最後のカードが引かれた場合、タイムマーカーアドバンスメント[6. 1. 2]により一時的に中断される。—この場合、手札補充はタイムマーカーアドバンスメントの手順ののちに再開される（そして彼の捨て札パイルは再度シャッフルされて新たな裏返しのだローパイルを作る。）

## 6 ゲーム・タイム

「時間はすべてである：5分間で勝利と敗北は分かれる。」

—ホレイショー・ネルソン

### 6. 1 時間マーカー

#### 6. 1. 1 配置

各シナリオには、タイムトラック（トラックディスプレイ上にある）のどのスペースにタイムマーカーを配置するかが示されている。（通常「0」）

#### 6. 1. 2 時間を進める

タイムマーカーはタイム・トラック上を1ます前に進められる。：

- ・「Time！」トリガーがロールされたときはいつでも；または
- ・プレイヤーが自分のドローパイルの最後のカードをめくった／引いた時いつでも：これらが発生した場合を、「Time！」トリガーがロールされた場合と全く同じように扱う。

もしも、ダイロールのためにめくったプレイヤーの最後のカードが「Time！」トリガーだったばあいは、2回ではなく、1回だけタイムマーカーを進める。

タイムマーカーを進めた直後に通常のプレイが一時停止し、次のステップが実行される。

プレイヤーは最初に、次の2つのステップを示されている順序で実行しなければならない：

- 1) タイム・アドバンス（のみ）を誘発したプレイヤーは、自分のデッキと捨て札パイルを一緒にして新たなドローパイル

を作るためにシャッフルする。

- 2) 適切な場合、タイム・アドバンスを誘発したプレイヤーはサドン・デス・ロールをおこなう[6. 2. 2]。

その後、サデン・デスによりゲームが終了しなかった場合は、以下の4つのステップを示されている順序で実行せよ：

- 3) 防御側 (のみ) は1 VPを得る；  
4) タイム・アドバンスを誘発したプレイヤー (のみ) は、マップから煙幕マークを1つ除去しなければならない；  
5) タイムマーカーが占めているますに1つ以上のユニットがある場合、そのユニットの支配側のプレイヤーはそれらを増援としてボードの自分の味方側の端に沿って配置(非アクティブプレイヤーが先)し、場に出す。スタック制限[8]は守らねばならない。代わりに、増援の無線機がそのプレイヤーの(空の)砲兵ボックスに置かれる。  
6) 両プレイヤーは「塹壕を掘る (Dig In)」アクション[A 3 2]を行える。

上記の6つのステップがすべて完了すると、中断したところから通常のプレイが再開される。

## 6. 2 サドンデスマーカー

### 6. 2. 1 配置

それぞれのシナリオにはサドンデスマーカーをタイム・トラックのどのスペースに置くかが示されている。

### 6. 2. 2 手順

タイムマーカーがサドンデスマーカーが置かれているますに入るか超えたとき、誘発させたプレイヤーはロールをおこなわなければならない—これはそのプレイヤーがフェイトデッキと捨て札パイルを一緒にしてシャッフルし、新しいドロパイルを作ってから行う。その結果が、タイムマーカーがあるます内(サドンデスマーカー自体ではなく)の数値よりも小さい場合、ゲームは直ちに終了する[以下の6. 3]。

## 6. 3 ゲームの終了

「私と3人の男が残った。もう長くはないだろう。さようなら、じゃあまた。」

—イギリス軍将校

チュニジア、Sidi Nsir の戦いにおいて  
コンバット・コマンドーのゲームは、

一般に以下の4つの方法のうちの1つで終了する。

- 1) プレイヤーが、除去された自分のユニットの1つが、降伏マーカーのある損耗兵トラックのスペースに強要される；  
2) マップ上にプレイヤーの最後の残りのユニットが除去される；  
3) マップ上のプレイヤーの最後の残りのユニットが任意にマップから脱出する[7. 2. 1]；  
4) サドンデスロール[6. 2. 2]が、現在タイムマーカーがあるスペースの数値よりも小さい。  
6. 3. 1—上記の1) または2) の状況が発生した場合、そのプレイヤーはVPの合計に関わらず、即座に、自動的にゲームに敗北する。この方法で両方のプレイヤーが同時に負けた場合、イニシアティブカードを持っているプレイヤーが均衡を破り、ゲームに勝利する[9. 2]。  
6. 3. 2—上記の3)、4) と1)、2) が発生しない場合、プレイヤーは秘密の目標チップをめくって、現在の統制者(？；コントローラー)にそれらのVPを与えなければならない。そして、より高いVPの合計—すなわち、VP マーカーが「0」のスペースより自分の側にある—プレイヤーがゲームに勝利する。VP マーカーが「0」のスペースにあるなら、イニシアティブカードを持っているプレイヤーが勝利する。

## 7. 勝利条件

「私は、自分の意思の崩壊について書き綴った日記のページを破りたい。しかし、物事があまりうまくいっていないという理由だけで一足飛びに結論に至るのは間違っているという人生の教訓としてそれらをそこにとどめておこう。」

—ニコライ・モスクビン

スターリングラードでのソ連の勝利の後で

ゲームの終了時[6. 3]、対戦相手よりも多いVPを持っているプレイヤーが通常、勝利する。VPは次の3つのうちのいずれかで入手される：

- ・敵ユニットの除去；
- ・友軍ユニットの、マップの反対側端からの脱出；
- ・マップボード上の目標の支配

## 7. 1 ユニットの除去によるVP

ユニットが除去されるとき—オーダー、アクションまたはイベントの何らかの理由で—対戦相手は次の、決まったVPを得る：

- ・分隊：2 VP
- ・班：1 VP
- ・指揮官(ヒーローを除く)：1 VP + 非混乱側の指揮値1ポイントにつき1 VP
- ・ヒーロー：0 VP

これらの点数はプレイ間に参照しやすいようにプレイヤーズ・エイド・シートに示されている。

## 7. 2 脱出によるVP

各マップは、ひとたびプレイが始まると、各プレイヤーの左右の側面に進入できない障壁があるとみなされる。ユニットは、マップの左右の側面に脱出することはできない。

しかしながら、各プレイヤーに最も近いマップの端は、プレイ中のユニットにより脱出することができる(あたかも濃いグレイの境界線が別のヘクスであるかのよう)。一般的に、ムーブ・オーダー[O 2 1]またはアドバンス・オーダー[O 1 6]で相手のマップ端から自発的に味方ユニットを脱出させるとVPが得られ、一方、ラウト・オーダー[O 2 3]で強制退却によって自分のボード端から退却した味方ユニットにはVPが失われる。

### 7. 2. 1 自発的脱出

前進する[O16]ユニットまたは移動する[O 2 1]ユニットは、対戦相手のボードの端からMPコスト「1」でマップから脱出することができる。そのプレイヤーは、即座にユニット脱出による脱出VP[7. 1]を得る。そして、そのユニットはタイム・トラック上のそのプレイヤーが望むいずれかのスペースに置かれる。ユニットは、脱出時に混乱していたとしても、タイム・トラック上には常に非混乱側で置かれる。ユニットは装備していた兵器—これも、その兵器が脱出時に壊れていたとしても、非損壊になる。—を持ったままであるが、付いていたベテランマーカーまたは制圧下マーカーは失われる。

そのようなユニットは、もはや、全く異なる「増援」ユニットと考えられる。

### 7. 2. 2 強制された脱出

退却する[O2 3. 3]ユニットは、自身のボード端からマップ退去を強いられ、そのプロセスで除去される。そのようなユニットは、対戦相手にユニットの除去によるVP[7. 1]を与えた後、損耗兵トラックの隣の空きスペースに置かれる。除去されたユニットはその兵器—損耗兵トラックの「兵器」セクションに、非故障で置かれる—を持ったままにはならず、ベテランマーカ—または制圧下マーカ—は、付いていれば、それらは付いたままにはならない。

### 7. 3 目標によるVP

すべてのマップ上にある5つの目標はそれぞれ、どの目標チットがプレイされているかに応じて、1点以上のVPをもつ。さもなければ、目標は初期値で0VPの価値をもつ。

#### 7. 3. 1 目標の支配



両面印刷のコントロールマーカ—は、マップ上の目標[2. 3]それぞれを、現在どちらの側が支配しているかを表示するのに使用される。

初期セットアップ時に、シナリオはどの目標がどちらの支配下で始まるかを示す。場合によっては、目標がどちらの側にも支配されずにゲームを始めることがある：この時は、コントロールマーカ—を使用しない。そうでなければ、プレイが始まったら、最後に目標を独占していたプレイヤーが、自分の指揮している国籍と一致するようにコントロールマーカ—を置く／裏返す。

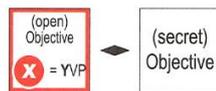
##### 7. 3. 1. 1 建物目標

目標が建物ヘクスにあり、建物が複数のヘクスにまたがる場合は、建物全体が目標とみなされる。そのような場合、プレイヤーがその建物を支配するためには、そのいずれのヘクスにも敵ユニットがない状態であればならない。

##### 7. 3. 2 目標チット

ゲームには、22枚の目標マーカ—あるいは「チット」—が含まれている。目標チットは通常無作為に引かれ、通常は1つ以上のマップボードの目標[2. 3]にVP値を割り当てる形で、各シナリオのための追加の勝利条件を決定するために使用される。引かれた目標チットは、その「オープン」側に勝利条件がある。これらのほとんどは

次の形式である：



その目標Xは支配によりYポイントの価値があるということである。これらの価値は、他のチットと累積する。

3枚すべてのチット(C,G,K)が目標#3に効いている場合、目標#3は6VPの価値がある。(1+2+3)

いくつかのチットは次のようである：



これは、マップ上の5つの目標がそれぞれYポイントの価値があることを意味している。これらの価値は、他のチットと累積する。



標識をつけられた、3つの特別な目標チットは、それぞれ次のことを示している：

- ・即座におのおの優先のサドン・デス・ロール[6. 2. 2]、もしもいずれかのプレイヤーが5個の目標すべてを支配している場合、そのプレイヤーは現在の合計VPに関係なく自動的に勝利する；
- ・自発的な脱出[7. 2. 1]によるVPは両プレイヤーとも2倍になる；
- ・ユニットの除去[7. 1]によるVPは両プレイヤーとも2倍になる。

いくつかの目標は、ゲーム終了時には無価値かもしれない。対戦相手の秘密の目標が1つ以上の価値のある目標を含む場合、プレイヤーは依然としてマップ上のすべての目標を支配しようとするべきである。

##### 7. 3. 3 オープンな目標と秘密の目標

オープンな目標チットプレイ中に明らかにされた秘密の目標と同様に、その「オープン」側を表にして目標ボックスの中央に置かれるシークレット目標チットは、目標ボックスで裏向きにしておく必要がある—そのプレイヤーだけがチットの「オープン」な裏面を見ることができる。

いくつかの目標チットには「秘密」の面がないことに注意—プレイヤーがこれらのうちの1つを自身の秘密の目標として引いた場合、不運である：それはオープンな目標として明らかにされなければならない。

オープンな目標はゲームのプレイ中に即座にVPを獲得するが、シークレットな目標は通常、ゲームの終了時（または、明らかにされたとき）にポイントを獲得する。

オープンな目標がマップ上で所有者を変更するたびに、その値を新しい支配者の勝利ポイントに加算する前に、最初に前の支配者からその値を減ずることを忘れないように—このようにして、目標の価値4VPは持ち手を変えるときに8ポイントが行き来することになる。

## 8. スタッキング

1つ以上のユニットまたはマーカ—を同じヘクスに置くことは「スタッキング」と呼ばれる。

コンパクト・コマンド—の特長のヘクスは、カウンターがその中に並べて置くことを可能にする。これらの1つ1つが物理的には互いに「積み重ね」られていなくても、ゲームの目的上「一緒に積み重ねられている」とみなされる。

### 8. 1 マーカ—のスタッキング

スタッキング制限は、配置直後にすべてのマーカ—に適用される。

次の場合を除いて、単一の場所を占めることのできるマーカ—の数に制限はない：

#### 8. 1. 1 ユニットマーカ—プレイ中の各ユニットには、以下のマーカ—がそれぞれ最大で1つ重ねられる：

- ・制圧下
- ・ベテラン
- ・兵器（どんなユニットも、どんな兵器でも持つことができる。）

#### 8. 1. 2 無線機 (Radio) —2つある砲兵ボックスプレイヤーごとに1つずつ—には、それぞれ無線機を1つだけ積むことができる。

#### 8. 1. 3 防御施設 (Fortification) —1つのヘクスを占めることができる防御施設マーカ—は1つだけである。最初のそのような防御施設が優先される。

そのため、もしシルホールイベントが、すでに鉄条網を含むヘクスに、たこつぼ壕マーカ—を配置するよう指示されたならば、それらのたこつぼ壕は配置されない。

#### 8. 1. 4 煙幕 (Smoke) —1つのヘクスには、一つの煙幕マーカ—だけを積むことができる。最大の妨害となるものが優先される。

8. 1. 5 炎 (Blaze) -1 つのヘクスは 1 つの炎マーカーだけが占めることができる。炎がヘクスにある間は、上記のマーカーとユニットはそこに存在できない。

### 8. 2 ユニットのスタッキング

1 つのヘクスに合法的にスタックできる味方ユニットの数は、それらのカウンター上の兵士の姿の数に基づいている：合計して 7 つの姿までの味方ユニットは、ペナルティなしに同じヘクスにスタックすることができる。合計して 8 人以上の兵士の姿になる味方ユニットのあるヘクスは、スタッキング制限に違反しており、「オーバースタッキング」とみなされる。

ユニットのスタック制限は、各ターンの終了時に執行される。その時、そのプレイヤーは、過剰にスタックされていることが分かったヘクスを適合状態に戻すのに足りるユニットを除去しなければならない。オーバースタックになっている各ヘクスで、プレイヤーは上記の方法でユニットを除去する直前に、最大 1 つのフリーデブroy イベント[E 5 2]の執行を選択できる。

例：連合軍プレイヤーのターン終了時、退却のために枢軸軍プレイヤーは 1 つのヘクスに 2 個の混乱したドイツ軍分隊があることに気付いた。彼は最初に、それらのうちの 1 つを 2 つの (混乱した) 班に展開することを選んだ。それから、彼はそれらの班の 1 つを除去する。ヘクスに残っているのは 6 個の兵士アイコンしかなく、スタック制限内なので、それ以上のユニットを除去する必要はない。

あなたは一般に、ターン中にスタック制限に違反することができる一例えば、追加のユニットを近接攻撃に進めるため、ターンの終わりまでに状況を改善する方法を見つけなければ不幸に直面するだろう。

## 9. イニシアティブ

あらかじめ準備されたシナリオをプレイするとき、そのシナリオは、どちらの側がイニシアティブカードをもってゲームを始めるか示す。ランダム・シナリオ生成では、プレイヤーのイニシアティブナンバーは自身の側で購入した OB の中に記載されている：この場合、より高いイニシアティブナンバーを持つプレイヤーがイニシアティブカードを持ってゲームを始める。

**重要**：イニシアティブカードはプレイヤーの手札の一部になることは決してないので、ハンド・サイズの制限にはカウントされない。

### 9. 1 振り直し

ゲーム中いつでも、イニシアティブカードを現在支配しているプレイヤーは、最後に行われたダイスロールの効果 (それに関連するダイトリガーを含む。) をすべてキャンセルし、ダイスロールをやり直すことができる。この決定は、そのロールのトリガー／結果が実行される前に行わなければならない。

この方法でプレイヤーがリロールを要求するとき、彼は相手にイニシアティブカードを与えなければならない、相手がリロールオプションを実行して最初に持っていたプレイヤーに戻ってくるまで相手がイニシアティブカードを支配する。このイニシアティブのやり取りは、ゲーム中に無制限に何回も起こりうる：同じ一連のダイスロールにおいてさえ。

### 9. 2 引き分け

シナリオが引き分けで終了したとき一例えば、サドンデス後の「0」VP、または**両プレイヤーが同時に降伏した場合**は、イニシアティブカードを持っているプレイヤーが勝利する。

イニシアティブカードは、このようにそれらの激しい付帯条件やサイコロを調節するためのバランスを取る、一種のメカニズムとして機能する。絶対ではありませんが、一般にイニシアティブは戦争の運勢として 2 人のプレイヤーの間でやり取りされる一ありそうにありませんが、プレイヤーがゲーム全体を通してイニシアティブの使用を差し控えることは可能である。

## 10. 照準線 (LOS)

### 10. 1 LOSチェック

一般にあるヘクスにあるユニットは異なるヘクスにあるユニットを射撃するためには「見る」ことができなければならない。LOS「チェック」は「照準者」ヘクスの中央の点と「ターゲット」ヘクスの中央の点の間にびんと張った糸でなされる。糸が地形障害物の物理的な描写や妨害するヘクスの障害物に触れた場合、そのLOSはそれぞれ、ブロック[10. 2]または妨害

[10. 3]される。このようなLOSチェックは、いつでも、いずれのプレイヤーでも実施できる。フェンスまたは壁[T 8 4、T 9 7]などの障害物や妨害物が照準者やターゲットのいるヘクス内にあるか、その一部である場合はLOSに影響を与えない。

そのため、照準者のいるヘクスまたはターゲットのいるヘクスの 6 つの辺のうち 1 つではない壁ヘクスサイドはそれらの間のLOSをブロックする、たとえ、そのLOSが正確に壁ヘクスの辺に沿っていたとしても。

LOSは常に相反的である：つまり、ユニットAがユニットBを見ることができれば、ユニットBもまたユニットAを見ることができ。

### 10. 1. 1 ユニットとLOS

間にあるヘクスにユニット一味方でもいるも敵でも一は、いかなる方法でもLOSをブロックまたは妨害しない。

### 10. 2 障害物とLOS

地形チャートのLOS欄に「」の記号がある地形[T 7 9 - T 9 9]は、「障害物」と呼ばれる。

そのLOSが障害物によってブロックされている場合、あるヘクスにいるユニットは他のヘクスにいるユニットを見ることができない。

### 10. 2. 1 炎障害

炎マーカー[T 7 9]は設置されたヘクス全体を占めるとみなされる。言い換えれば、炎ヘクスの任意の部分 (そのヘクスサイドに直接沿ったものも含む) を通過したLOSは、そのマーカーによってブロックされる。

### 10. 3 妨害物とLOS

いくつかの地形はLOSへの完全な障害とみなすことができないほどまばらであるか低すぎる、そしてそれ (? : **それらの地形**) は射撃を完全に防ぐよりも、むしろそれを通して別のヘクスまでたどる火力を妨げるので「妨害物」と呼ばれる。

### 10. 3. 1 照準と妨害物

間にある妨害物とおって引かれた精密度[O 1 8. 2. 2]または照準[O 2 0. 2]LOSは、地形チャートのその地形のLOS欄に記された数値に等しい量だけロールから引かれる。無線機／兵器が命中したならば、そのあとの砲兵インパク

ト/射撃のルールは妨害物の影響を受けない。

そもそも、狙ったターゲットに命中する可能性を減らすことで、妨害（による影響）はすでに考慮されている。

### 10.3.2 火力攻撃と妨害物

間にある障害物を通過して行われた非重火器による火力攻撃[O20.3]においても、その火力（FP）は地形チャートのその地形のLOS欄に記された数値に等しい分だけ減少する。

#### 10.3.2.1 最小の火力—妨害により

「0」以下になる火力（FP）での射撃はできない。射撃ルールをおこなうには、少なくとも「1」の最終的な火力が必要である。その射撃の火力を1以上にするために、火力攻撃の強度を増加させるアクションが使用できる。

#### 10.3.3 妨害物による修正

妨害物は累積しない。最大の修正値が1つだけ適用され、もしも照準者のいるヘクスとターゲットのいるヘクスの間の妨害物が1個以上なら、この修正値はそれより大きくならない。

ある分隊が3ヘクス離れた1個半を射撃した。それらの間のヘクスは両方ともやぶ（雑木林?）を含んでいる。その班（?:分隊では?）の合計火力はやぶの妨害物により-3される一両方のやぶによる-6ではない。もしも、間にある2つのヘクスのうちの1つに「4」の煙幕マーカーもおかれていたなら、FPは（?:-3の）代わりに煙幕による-4の減少となる。もしも、間にある2つのヘクス両方に「4」煙幕マーカーがあるなら、修正値は依然として-4だけである。

#### 10.3.4 煙幕による妨害物

煙幕マーカー[T94]はそれが置かれているヘクス全体を覆っているとみなされる。言い換えれば、煙幕ヘクスの任意の部分—そのヘクスサイドに直接沿ったものも含む—を通過したLOSは、そのマーカーによって妨害される。

ヘクス内の煙幕/炎マーカーの物理的な配置は重要ではない:これらは「固有の」地形であり、それらが残っている限り、6つのヘクスサイドを含むヘクス全体に影響を与える。

さらに、煙幕は、マップボードに印刷

された妨害物のように、それを通過するだけではなく、その中へまたは外へのLOSを妨害する。

[10.3.3]の例を続けると、分隊のいるヘクスに「5」煙幕マーカーがあるとすると、（?:-4の）代わりにそのFPは-5減じる。

## 11. 兵器

### 11.1 効果



ユニットと同様に、兵器には火力（FP）と射程（時には四角で囲まれている）と運搬しているユニットの移動に有害な修正（上記の例のように、**赤太字**）がある。ユニットが活性化[O14.1]されるときは、常にそのユニットが運搬している兵器とともに活性化される。混乱していない制圧下でない[13]ユニットのみが所有する兵器により射撃することができ、別々に、または射撃グループ[O20.3.1]の一部としてのいずれかで射撃を行うことができる。

#### 11.2 運搬

各ユニットは、そのユニットの上に兵器を物理的に置くことで、分配された1つの兵器を「運ぶ」ことができる。その国のサポートテーブルによって得たいかなる兵器も、その兵器と一緒に記されているユニットに与えられなければならない。

#### 11.3 除去と受け渡し

兵器は移動オーダー[O21.1.1]において1MPの消費によって他のユニットに渡すことができる。

兵器は、いつでもその時点の所有者によって自発的に除去することができる。

兵器を持っているユニットが除去されるかマップから脱出すると、それと共に兵器も移動する。展開された（Deploy）[E52]分隊に運搬されている兵器は、置き換えられる2つの班のうちの1つに与えられる。

#### 11.4 故障した兵器

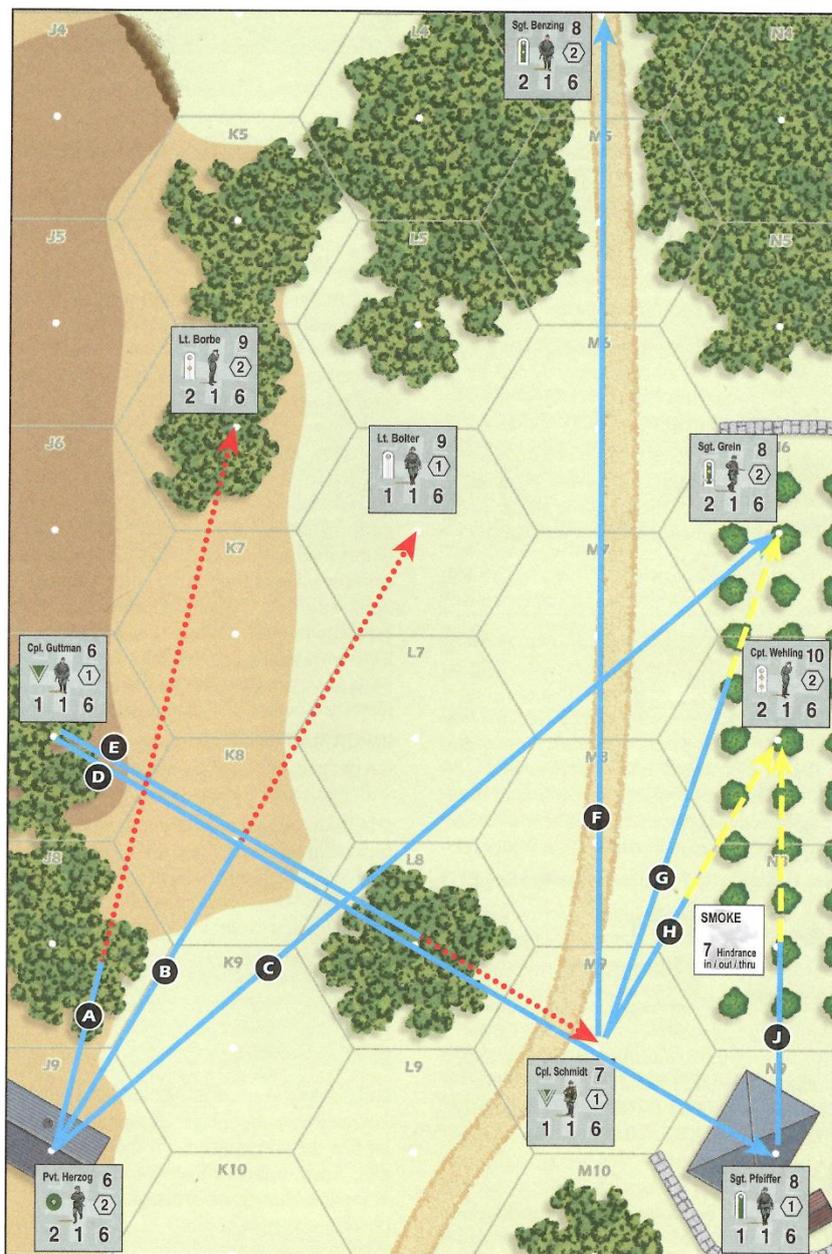
兵器が故障すると、「故障した」面に裏返される。再度故障した兵器は除去される。

プレイヤーがランダムヘクス[1.8]をチェックするたびスナイパー!によりまたは特定のイベントのために一プレイ中に故障した武器のヘクスナンバーと比較する。これはイベント/スナイパー!自体の結果が適用される前に起こる。

・その数値が兵器の「修理」範囲内にある場合、その兵器は壊れていない面に戻され、すぐに使えるようになる。

・その数値がその兵器の「除去」範囲内にある場合、その兵器は除去され、死傷兵トラックの「兵器」スペースに置かれる。

・その他の場合、兵器は故障したままである。



### 照準線の例 (LOS)

- A**—J 9 の Herzog は同じ標高で、両者の間にある森の向こうの K 6 の Borbe を見ることはできない。
- B**—Herzog は間にある丘を越えて自身と同じ標高にある L 6 の Bolter を見下ろすことはできない [T8 8. 3. 2]。しかしながら、Herzog がレベル 2 の丘の頂上にいる場合、間にある丘の障害よりも高くなり、LOS はオープンになる。
- C**—Herzog は自身より低い森の障害を越えて N 6 の Grein を見ることができる [T88.4]
- D, E**—J 7 の Guttman は森が隠されたヘクスを生み出している [T88.4.1] ため M 9 の

Schmidt を見ることはできない。しかしながら、彼は 1 ヘクス遠方の N 9 にいる Pfeiffer を見ることはできる。

- F**—LOS はヘクス M 5 の森の障害物を通して道路の絵に沿って正確に通過するので、Schmidt は、M 4 の Benzing を見ることができる [1 0. 2 & T 9 3]。
- G**—Schmidt は Grein を見ることができる；しかしながら、2 つのヘクスの間のいかなる攻撃も、間にあるヘクス N 7 の果樹園の妨害で - 2 のペナルティをこうむる [1 0. 3. 1 & 1 0. 3. 2]。
- H**—Schmidt は煙幕による 7 の妨害物があるにもかかわらず、N 7 の Wehling を見ることができる；もしも M 8 / N 8 のヘクスサイドに沿って壁が存在していたなら LOS は

ブロックされる [1 0. 1 グレイの囲み]。J—Pfeiffer は Wehling を見ることができる。2 つのヘクスの間での射撃は、煙幕と果樹園の両方による - 9 ではなく、煙幕による - 7 の妨害となる [1 0. 3. 3]。

### 1 1. 5 重火器

- 下の写真のように、いくつかの兵器—性能のバックに白いバーがあるものは「重火器」と呼ばれる。重火器：
  - ・火力攻撃ロールをおこなう前に、まず目標に対する命中を得なければならない [O 2 0. 2]；
  - ・射撃グループ [O 2 0. 3. 1] に参加することはできない；
  - ・そして臨機射撃 [A 3 3] を実施できない。

### 1 1. 6 特殊な兵器

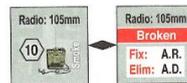


火炎放射器 (Flamethrower) またはモロトフ・カクテルは目標の掩護を「0」にする、修正はない。



梱包爆薬 (Satchel Charge) やモロトフ・カクテルは使い捨ての平気なので、火力攻撃ロール [O 2 0. 3] をおこなった直後に除去しなければならない。

### 1 2 無線機



無線機はマップ外の砲兵中隊を表すマーカーである。それぞれ 8 から 1 3 火力の F P を有する。プレイヤーが無線機を手に入れた場合、それは彼に最も近い砲兵ボックスに置かれる (マップの 2 つの角のうちの 1 つに)。各プレイヤーは、1 度に 1 つの無線機しか使用できない。無線機は兵器ではない。

無線機の使用に関するルールについては O 1 7 と O 1 8 を見よ。

### 1 3 制圧下

#### 1 3. 1 配置



制圧下マーカーは、萎縮 (Cover)[ E 5 1 ]、阻止 (Interdiction) [ E 6 0 ]または制圧射撃 (Suppressing Fire) イベント[E 7 5]により、あるいは火力防御 (Fire Defense) [ O 2 0. 3. 4 ]、再編成 (Rally) [ O 2 2. 3 ]及び潰走 (Rout) [ O 2 3. 2 ]のロールで「t e i」の結果であったとき、ユニットに配置する。

### 13.2 効果

制圧下マーカーを載せられたユニットは、FPが-1、射程が-1、移動力が-1、士気が-1される。コマンド値は制圧下であっても影響を受けない。

兵器はそれ自体が制圧されることはないが、制圧下のユニットは所有するいかなる兵器も射撃できない。

制圧下マーカーの左上の角の「Wpn」はそれを思い出させるためにある。

### 13.3 除去 (取り外し)

制圧下マーカーは、リカバー・オーダーの開始時、またはそのユニットが除去されるか、マップから脱出したばあいのみユニットから取り外される。展開[E 5 2]された制圧下の分隊は、2つに分かれた班のうちの1つにその制圧下の状態を引き継がせる。

## オーダー

「やるか、やらないかじゃ。やってみるといふのはない。」 -ヨーダ



### O14. 一般的なルール

O14.1-オーダーを実行する (または「与える」)には、アクティブプレイヤー (のみ) が自分の手札からカードを1枚公開し、上部に記されているオーダーを実行することを発表する必要がある。その後、そのカードは、自身の捨て札パイルに置かれる。それから、その特定のオーダーが何かを「活性化」させるものであれば、そのプレイヤーはそのオーダーを実行するために、そのターンにまだ活性化されていない1人のプレイヤーまたは味方のユニットを活性化する。指揮官がこうにして活性化されると、その指揮範囲[3.3.1.1]内にある全ての、または一部あるいは自身のみ

そのターンにまだ活性化されていない味方の指揮官ではないユニットを同じオーダーを実行するために活性化することができる。オーダーのために活性化されるすべてのユニットはオーダーが実行される前にとのユニットかを明らかにしなければならない。

**重要**手札からフェイトカードをプレイすることなしにオーダーを与えることはできず、そのオーダーの名称が上に記載されていない限りオーダーはできない。

O14.2-発表されたオーダーは、次のオーダーが与えられる前、またはプレイヤーが自分のターンの終了を発表する前に完全に実行されなければならない。これには、そのオーダーの発効を必要とするあらゆる行動が含まれる。

2個のユニットを移動のために活性化し、1個を移動させ、対戦相手にRoutオーダーをプレイして敵ユニットを邪魔にならないようにしてから、もう1個のユニットを移動させることはできない。

O14.3-オーダーにおいて、それらのアクションの前提条件が満たされている限り、何個のアクションでも発表できる。オーダーにおいて、イベントをいくつでもランダムに発生させることもできる。

もしも、あなたが指揮官と1個の分隊を活性化し、その分隊はまず移動し、指揮官が移動を開始する前に1つ以上のスモークグレナードアクションをプレイすることができる。

O14.4-ひとたびオーダーが与えられたら、そのオーダーで活性化されたもののうち、少なくとも1つが物理的にそれを実行しなければならない。

移動オーダーが与えられた場合、少なくとも1個の活性化されたユニットがヘクスサイドを越えて別のヘクスに移動しなければならない-例えば、突撃射撃 (Assault Fire) アクションを行うという単一の目的のために移動オーダーを与えることはできない。

### O15. パス (カードを捨てる)

プレイヤーが自分のターンにおいて、オーダーを与えないことを選択した場合、代わりに、自国の上限棄却数まで (プレイヤーエイドシートに示されている) カードを何枚でも捨てることができる。

様々なオーダーが、以下に詳細に説明され、参照が容易なようにアルファベット順に並べられている。

### O16. 前進 (Advance)

「我が中央は崩れている、右翼は後退中である。状況は最高である。我は攻撃する。」

-フェルディナンド・フォッシュ

#### O16.1 手順

前進 (Advance) のために活性化されたユニットは、現在占めているヘクスに隣接する6個のヘクスのうちの1つに入ることができ、そこで停止しなければならない。これは、ヘクスが敵に占拠されている場合でも可能である。

これは、対戦相手のユニットと近接戦闘 (Melee) をする最良の方法である。

MPと地形の移動コストは前進中は無視される。加えて、非アクティブプレイヤーは前進しているユニットに対して臨機射撃[A 3 3]を行うことはできない。

あなたは、たった1ヘクス進むだけだが、そうすることであなたは火力攻撃を免れる。

#### O16.2 能力

前進するユニットは:

- ・敵のいるヘクスに入ることができる;
- ・敵側のボード端に脱出できる;
- ・兵器を運搬していなければ、崖ヘクスサイド[T 8 3]を横切ることができる;

#### O16.3 制約

前進するユニットは:

- ・通行不能ヘクス[T 7 9; T 9 8]に入ってはならない;
- ・道路・線路ヘクスサイド以外から大きな橋ヘクス[T 8 0. 1]に入ってはならない;
- ・ボードの左右端あるいは味方側のボード端から脱出してはならない。

#### O16.4 近接戦闘 (Melee)

「戦争の神髄は暴力である。戦争における穏健派は愚か者である。」

-ジョン・アーパスノット・フィッシャー

両陣営に属するユニットが1つのヘクスに存在する結果を招く何らかのオーダーまたはダイトリガーの終了時に、続いてそのヘクスで近接戦闘が起こる。複数のヘクスで近接戦闘が発生する場合、アクティブプレイヤーは解決する順番を1つずつ選択する。

### O16. 4. 1 近接戦闘の戦力

両プレイヤーが待ち伏せ (Ambush) アクション[A 25]をプレイ・解決したのち、それぞれ近接戦闘ヘクスにある、残りの各ユニットのFP-兵器ではなく一を合計し、次にボックスで囲まれたFPを持つユニット1つにつき+1を足して「近接戦闘FP」を出す。

待ち伏せアクションにより、一方のまたは両方の側にそのヘクスに残っているユニットがない場合、近接戦闘はそれ以上効果を持たない。

### O16. 4. 2 近接戦闘ルール

非アクティブプレイヤーはサイコロを振ってその出目を自身の近接戦闘FPに加えて「近接戦闘合計値」をだす。次にアクティブプレイヤーがサイコロを振り、その出目を自身の近接戦闘FPに加えて近接戦闘合計値を出す。

ルールは一表面上は同時に一ダイトリガーを容易にするためと、それぞれのロール後のイニシアティブカードの使用を可能にするために前後にずらされている。

もしも、近接戦闘ルールにおいて、片方あるいは両方のユニットがそのヘクスに残っていない場合、その近接戦闘はそれ以上の効果はなく終了する。

### O16. 4. 3 近接戦闘の結果

近接戦闘合計値が低いほうの側は、参加しているユニットすべてを除去する。同点の場合、片方のプレイヤーが掩蔽壕 (Bunker) [F101]、トーチカ (Pillbox) [F104]の中で近接攻撃を開始していた場合、そうでない側が、両者がこれらの外で近接攻撃を開始していた場合は両方のユニットが排除される。

より良いチャンスを得るために(または、待ち伏せの保険として) 近接戦闘の状態に進むときにオーバースタックするのは、しばしば有利である。あなたがターンの終了時にオーバースタックして1つ以上のそれらのユニットを失うとしても。

### O17. 砲撃拒否 (Artillery Deneid)

「ドッグハウス、こちらビーグル、応答せよ。ドッグハウス、こちらビーグル、応答せよ。ドッグハウス、こちらビーグル、聞こえるか!? 応答してくれ!!」

—フォーリー中尉

砲撃拒否オーダーが出されたとき、その

プレイヤーは単に相手の無線機[12]を損壊する。無線機がすでに損壊していたら、代わりに無線機を除去する。除去された無線機は、常に損耗兵トラックではなく、カウンターミックス (? : **カウンターの寄せ集め**) に戻される。

砲撃拒否オーダーでは何も活性化されないが、オーダーが発表されるには、敵の無線機が存在している必要がある。

それと同様に、無線機はそれ自身が「壊れる」ことはないということを心にとめよ—除去あるいは損壊した無線機はこの特定の時点で、あなたの戦闘を支援するために前線のはるか後方にある砲兵中隊指揮官の不同意を表すほうがありそうである：前線の他の作戦地区 (地図外) のほうがより差し迫った必要性を持っているかもしれず、そちらの射撃任務の方が先に解決されつつあるのである。

### O18. 砲撃要請 (Artillery Request)

「砲兵は、この世は2種類の人々でできていると信じている。他の砲兵と目標である。」  
—出展不明

砲兵要請オーダーが出されたとき、そのプレイヤーは「砲兵中隊へのアクセス」または「効力射」のいずれを実行するか選択しなければならない。アクセスは彼がプレイにおいて故障した無線機[12]を持っている場合にのみ選択できる。効力射は、このターン、まだ活性化されていない非故障の無線機と非混乱の指揮官の両方が戦場にある場合にのみ選択できる。これらの条件がどちらも存在しない場合、オーダーを出すことはできない。

#### O18. 1 砲兵中隊へのアクセス

もしも砲兵中隊へのアクセスが選択された場合、アクティブプレイヤーは故障している無線機を故障していない側にひっくり返して「修理する」だけであり、すぐに使用できる。

砲撃拒否アクションと同様に、このオプションを選択しても活性化されるものはない—アクティブなプレイヤーは、故障した無線機を持っている必要がある。これは、アクティブプレイヤーが自分の手札に2枚目の砲兵要求を持っている場合、彼はそれを次のオーダーとして使用し、効力射を選択できることを意味している。

#### O18. 2 効力射

もしも効力射が選択された場合、アクティブプレイヤーは彼の非混乱指揮官(のみ)のうちの1つを活性化する。この指揮官は、続いて起こる砲撃のための「弾着監視者」として行動する。アクティブプレイヤーはその後、以下の順序で3つのステップを実行する：

- 1) スポットティング (目標の決定) ;
  - 2) 修正 (Accuracy)
  - 3) 弾着 (Impact)
- 各ステップの詳細は以下のとおり。

砲撃要請は、砲撃の価値のある数ヘクスへの「効力射」を要求する指揮官を表している。無線機操作者は、砲撃要求の間に弾着表示弾の要求、観察及び修正に時間を費やしていると考えられる。

#### O18. 2. 1 地点標定 (Spotting)



まず、弾着標定弾 (Spotting Round : SR) を観測者のLOS内の任意のヘクスに置く。これは砲撃を意図された中心となるヘクスを示す。このヘクスは、ほかの方法では通ることが不可能なヘクス (炎や水の障壁など) である可能性がある。

**O18. 2. 1. 1 発煙弾**—ほとんどの無線機は、目標ヘクスにインパクトロールの代わりに煙を置くことができる。この能力は、無線機のイラストの右側に「煙 (Smoke)」という言葉がついている無線機で利用できる。アクティブプレイヤーが煙を配置したい場合は、修正 (Accuracy) を試みる前に、この決定を声に出して発表しなければならない。

#### O18. 2. 2 修正 (Accuracy)

ひとたびSRが置かれたら、観測者とSRの現在のヘクスの間の距離を使用して通常のターゲットロール [O20. 2. 3] を行う。このロールは、通常通り、途中の妨害物によって修正を受ける。

**O18. 2. 2. 1 命中**—ターゲットロールが「命中」を得たとき、砲兵隊は正確である。フェイトデッキの一番上のカードをめくり、2つのサイコロ以外のものはすべて無視する (これはロールではないので、ダイトリガーは発生しない)。各サイコロは、マップ上のヘクスコンパスを使用してSR (弾着標定弾) が誤る方向を与える：すなわち、SRは白のサイコロの目の方向に1ヘクス移動し、次に色つきのサイコロの方

向に1ヘクス移動する。

そう、これでSRを同じヘクスに戻すことができたーグッドショット！

**O18.2.2.2 ミス**—ターゲットロールが「ミス」だった場合、砲兵隊は不正確である。フェイトデッキの一番上のカードをめくり、2つのサイコロ以外のものはすべて無視する（これはロールではないので、**ダイトリガーは発生しない**）。地図上のヘクスコンパスを使用して、最初の（白い）ダイスはSRが誤る方向を示す。2番目の（色付きの）ダイスはSRがその方向に移動するヘクス数を示す。

そう、こうしてSRが君自身の兵の上に戻ってくるーバッドショット！

**O18.2.2.3 マップ外**—マップから外れたすべてのSR（弾着標示弾）は、たとえ一瞬であっても取り除かれ、それ以上の効果はなく、オーダーは終了する。そして、砲兵の7ヘクスの爆破エリア（下記参照）のために、SRはほかの方法では通過不可能なヘクス（炎や水の障壁のような）を占めることができる。

### O18.2.3 着弾 (Impact)

SRが最終的に弾着するヘクスは、アクティブにされた無線機の砲兵弾着エリアの中央ヘクスになる；言い換えれば、SRのヘクスとそれに隣接する各ヘクスは影響を受ける。（O18.2.2.3の**爆破エリア**）

アクティブなプレイヤーは、これら7つのヘクスが攻撃される順番を決定するが、各々のヘクスに対しては最大1回のインパクトロールしか実施できない。

**O18.2.3.1 煙幕弾**—スポットティングステップにおいて、アクティブプレイヤーが通常の砲兵砲弾の代わりに「発煙弾」（の使用を）発表した場合、彼は単に7個のランダムな発煙マーカーをマップ上に置く—1つはSRが占めるヘクスに、そして隣接する各ヘクスに1つずつ。これでオーダーは終了である：マップからSRを取り除く。

**O18.2.3.2 砲兵弾**—これが煙幕ではなかった場合、少なくとも1つのユニットまたは防御施設を含むインパクトエリア内の各ヘクスはおのおのに対して個別の砲兵インパクトロールを行わなければならない。

爆発領域内であるが、ユニット／防御施設のないヘクスは攻撃されない。

砲兵インパクトロールは火力攻撃

(FireFire Attack) ロール [O20.3.3とO20.3.4] と同じルールと制限に従うが、無線機は兵器ではないので「Jummed！」トリガーは無線機を故障させない。

**O18.2.3.3 VS 防御施設 (Fortification)**—トラックディスプレイの**砲兵**ボックスには、無線機のFPごとに「防御施設の脆弱性」の番号が記載されている。

もし砲兵インパクトロールがその無線機のFPに結びつく防御施設脆弱性の数値と正確に等しいならば、その中のいずれかのユニットが火力防御ロールをする前に目標ヘクスにあるいずれの防御施設もが破壊される。

また、防御施設（例えばたこぼろ (Fox Hole)）は砲撃の対象となったときにそれらの援護に+1の修正を与える。

## O19. 指揮の混乱

「敵がミスをしているときは阻止するな。」

—ナポレオン・ボナパルト

このカードはオーダーには使えない。

もしあなたの手に「役に立たない」行動があるなら、—このカードに相当のアクションがあることを願え。

## O20. 射撃 (Fire)

### O20.1 可能な目標

射撃オーダーが発表されるためには、活性化されたユニット（またはその兵器）のうち少なくとも1つは、そのLOSと射程の両方の範囲内に敵ユニットがなければならぬ。

あなたは射撃するために指揮官Aを活性化し、その後指揮官AはB分隊を活性化する。B分隊が、敵ユニットに対するLOSと射程の両方をもつ2つのうちの1つであるなら、これは合法である。あなたは、最も近い敵ユニットが3ヘクス以上離れていても、2射程の1個班をも—もしもその敵を射撃できる兵器をその班が持っていたら—活性化させることができる。

### O20.2 重火器 (Ordnance) と目標捕捉

すべての重火器兵器 [11.5] は火力攻撃ロールを行う前に、まず目標ヘクスへの命中を確保しなければならない。

ほかのすべての兵器—及びすべてのユニット—はターゲットイングロール (Targeting Roll) を実施する必要はなく、射撃時に次の

ステップ [O20.3] に直接進む。

一般敵には、射撃する重火器と目標ヘクス間の距離が決定され、その後、兵器が命中するかどうかを確認するためにターゲットイングロールが実施され、もし命中したなら、その兵器のFPを使って射撃ロールが行われる。

そして、白い帯の中の能力値は、友軍の指揮官の指揮値による修正 [3.3.1.3] はないことを忘れないように。

### O20.2.1 発煙弾 (Smoke Round)

一部の兵器は、通常の火力攻撃ロールを行う代わりに、目標ヘクスに煙幕マーカーを置くことができる（兵器マーカーの図の右側に「Smoke」という語が標示されている）。この方法で煙幕が置かれる場合、兵器はその射程内のいかなるヘクスでも—敵ユニットのいないものでも—ターゲットにすることが許される。アクティブプレイヤーは、ターゲットロールを行う前の、目標ヘクスを選択したときにこの決定を声に出して宣言しなければならない。

このようにして、発煙の配置が宣言された場合、成功したターゲットイングロールは、兵器のFPを使用して目標ヘクスに対する火力攻撃ロールを行うのではなく、単にランダムな発煙マーカーを目標ヘクスに配置する。

### O20.2.2 目標捕捉距離 (Targeting Range)

射撃ユニットから目標ヘクスまでのヘクスの数を数え、射程距離を決定する—目標ヘクスは含むが射撃ユニットのいるヘクスは除く。もし、この射程距離が射撃する兵器に印刷された射程距離よりも大きい場合、最初の段階で射撃を試みることができない。

迫撃砲は射撃可能な**最小射程距離**も持っていることに注意せよ。例えば、ロシア軍の軽迫撃砲は「2-14」の射程距離を持っていて、隣接するヘクスへの射撃はできない。

### O20.2.3 ターゲットイングロール

「人生においては、結果なしで撃たれるほど爽快なことは何もない。」

—ウインストン・チャーチル

射撃距離が決まったら、アクティブプレイヤーはダイロールを行わなければならない—しかし、ほかのロールのように2つのダイスを足し合わせるのではなく、掛け合

わせる—それが射撃距離以上なら目標ヘクスに命中する。その他の結果はミスとなり、その攻撃は効果なくキャンセルされる。

そのため、1-6のターゲットロール（結果は「6」）は射撃距離6以上で失敗し、射撃距離が5以下の場合には命中する。6-6のターゲットロールは「36」であり何にでも命中するのに対し、1-1のロールは「1」であり、すべてにミスとなる。

**目標捕捉と妨害物**—ターゲットロールは、常に途中の関連する妨害物によって修正を受ける [10. 3. 1]

間に1つ以上の藪ヘクスを挟んだ（-3の妨害）、5ヘクス離れた目標への射撃は、命中のために6以上ではなく、9以上の物理的なロールが必要である。

### O20. 3 射撃攻撃 (Fire Attack)

「行動すべき時が過ぎるまで躊躇するより、誤りを犯しても素早く行動する方がよい。」

—カール・フォン・クレウゼヴィッツ  
射撃するために活性化された各駒は、その射程距離とLOSの範囲内の任意のヘクスに単独で、または射撃グループ [O20. 3. 1] の一部として1回の射撃を行うことができる。そして、発煙 [O20. 2. 1] を発射しない限り、射撃が行われるためには目標ヘクスに少なくとも1つの敵ユニットがなければならない。

**重要**—間にあるヘクスにいるユニット（味方または敵）は、それらのヘクスを通過する射撃の影響を受けない。

一般的に、ユニットのFP—指揮値と、目標との環にある妨害物によって修正された—が「トータル攻撃力」に加算される。その後、影響を受けたヘクスにある各ユニットは、「トータル防御力」を導き出すために、「防御ロール」に士気値を加える。

もしも射撃側のトータル攻撃力がユニットのトータル防御力を上回った場合、そのユニットは破壊 [3. 2] される。

トータルが同数の場合、移動中のターゲットは破壊され、移動していないターゲットは制圧下 [13] になる。その他の結果は何の効果もない。

これは、小移動を静止したままでのよりも危険にさせる方法である：アクティブ

プレイヤーの移動中のユニットが、臨機射撃 [A33] により撃たれている場合、それらは制圧されるだけでなく、同点の結果で混乱させられる。

### O20. 3. 1 射撃グループ

2つ以上の活性化されたユニット／兵器（または駒）を1つの射撃グループに組み合わせて一緒に射撃することができる。射撃ロールを行うためには、射撃グループ内のすべての駒が目標となるヘクスへの妨害されていないLOSを持ち、そのヘクスへの射程内にいなければならない。さらに、射撃グループ内のユニットが複数のヘクスにある場合、そのような各ヘクスは少なくとも互いに隣接していなければならない（その結果、隣接する射撃ユニットの「鎖」を形成する）。

**O20. 3. 1. 1 重火器**—白い帯を持つ兵器は常に単独で射撃しなければならないので。射撃グループの一部となることはできない。

射撃グループは必須ではない。射撃グループを形成する可能性がある駒は、プレイヤーの裁量で、個別に射撃するか、またはより小さい射撃グループを形成することを選ぶことができる。ユニットとその兵器は個別に、同じまたは異なるヘクスを射撃することができる。

**O20. 3. 1. 2 グループのFP**—射撃グループの総FPはX+Yである。Xは1つの射撃する駒のFP、Yはほかの射撃する駒の数である。[次ページの火力攻撃の例の「C」を参照]。

### O20. 3. 2 攻撃の妨害物

いずれかの**重火器でない**射撃駒から目標ヘクスのLOSが妨げられている [10. 3] 場合、その射撃のFPは最も大きな妨害物によって減少する。もしこれが攻撃の総FPをゼロ以下に修正した場合、射撃は試みることもできない、しかし、射撃する駒は違った射撃をより少ない妨害物（もしくは妨害なしで）試みることができる。

十字砲火 (Cross Fire [A30]) や射撃術 (Marksmanship) [A37] のようなアクションは火力攻撃の強さを0よりも大きくすることができ、それによって妨害された射撃が実施できることを心にとめておくように。

### O20. 3. 3 火力攻撃ロール(Fire Attack Roll)

最終FPが決定したら、射撃側プレイヤーはロールを行い、それを最終FPに加えて「アタクトータル (Attack Total)」を導く。

### O20. 3. 3. 1 Jammed! トリガー

—もしも火力攻撃ロールがJammed! トリガーになったら、射撃するすべての兵器が破壊される。これは攻撃をキャンセルしたり、有効性を低下させたりすることはない (Jammed! トリガーが極端に低いロールに見られるという事実を除く。)

### O20. 3. 4 火力防御ロール (Fire Defence Roll)

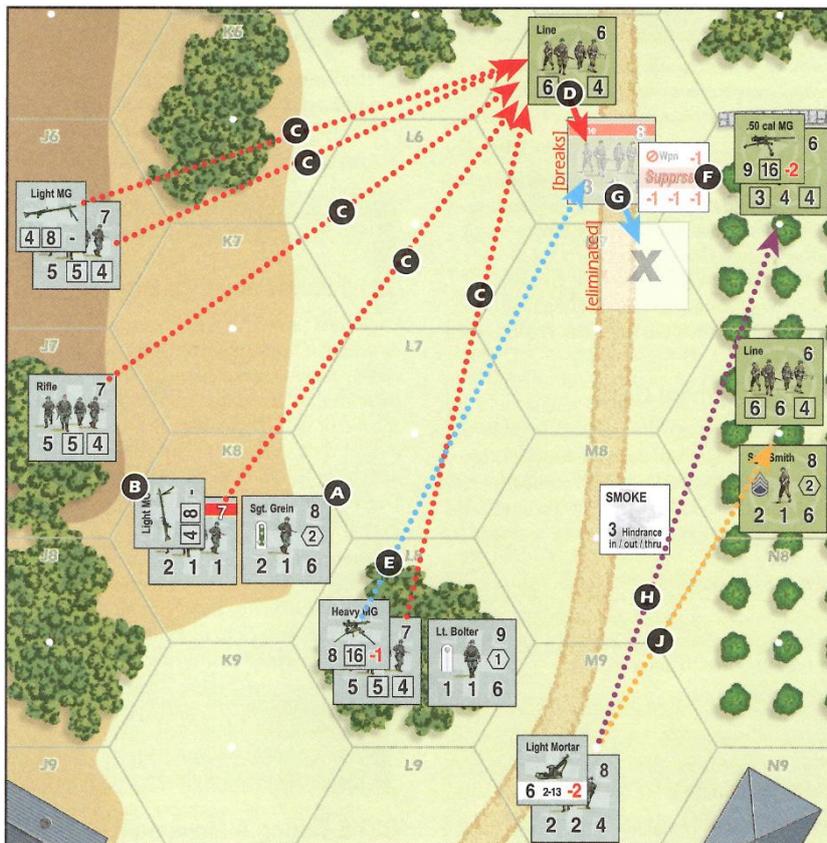
プレイヤーは、火力攻撃ロールが行われた時点でそのヘクスにいたそれぞれのユニットに対して、望む順番で、一度に1つずつ、火力防御ロールを行わなければならない。たとえ同じヘクスが再度狙われるとしても、次の攻撃が発表される前に、1つの攻撃に対するすべての火力防御ロールを行わなければならない。

混乱した指揮官の指揮値は0なので、あなたは一般的にそのヘクス内のほかのユニットがその指揮から士気値の増加を得るために（混乱した場合に備えて）最後に指揮官の防御をロールすることを望むだろう。

援護 (Cover) [T78. 3] と指揮値 [3. 3. 1. 2] の両方によって修正された目標ユニットの士気は、「ディフェンストーータル」を出すためにロールに加えられる：

- ディフェンストーータルがアタクトータルより小さい場合、ユニットは混乱する [3. 2]。
- ディフェンストーータルがアタクトータルに等しい場合、そのユニットが現在、移動 [O21] のために活性化されている場合、ユニットは混乱する。そうでなければ制圧下 (Suppressing) [13] になる
- ディフェンストーータルがアタクトータルより大きければユニットは影響を受けない。

### 火力攻撃の例



**A**—枢軸軍プレイヤーは、ヘクスK8で Sgt. Grein を活性化させる射撃オーダーを発表した。Grein はそれから彼の指揮範囲内の班と4つの分隊を活性化させた。兵器はそれを支配するユニット [1 1, 1] とともに「活性化」した。Grein は Bolter 中尉を活性化できない [3. 3. 1. 1]

**B**—K8の軽機関銃は混乱した部隊が配置されているため、射撃できない [1 1, 1]。Grein の指揮 [3. 3. 1. 2] により混乱した分隊は最大3ヘクスまで射撃できる。

**C**—米軍の分隊のいるヘクスM6を目標とした射撃グループが形成される。ドイツ軍プレイヤーはL8のライフル分隊をベースとして使用することを決めた (Bolter の指揮による6FP)。これにK8, J7 J6の分隊とJ6のLMGそれぞれの+1を加える [O20. 3. 1. 2]。Grein 自身は目標ヘクスに射程が足りず、迫撃砲は重火器であるため射撃グループに参加できない。最後に、少なくとも1個のユニットが下り坂 [T88. 2] で射撃することによる+1が加えられて、合計11FPである。この数値は火力攻撃ロール [O20. 3. 3] 4・1に加えられて

アタクトータルは16になる (アタクトータルマーカーを「16」と表示された勝利トラックのどちらかのスペースに置く)。

**D**—目標ヘクスにいる米軍分隊は今、16のアタクトータルに対して火力防御ロール [O20. 3. 4] を行わなければならない。その士気は5である (ベースは6; 道路を含む開路値の援護による-1 [T93]) この数値はダイロール6・4に加えてディフェンストータルは15である: よいロールだが枢軸軍プレイヤーの合計を破るには十分ではなく、アメリカ軍分隊は混乱する [O20. 3. 4、最初の記号]

**E**—枢軸軍プレイヤーは、HMGに次の射撃を単独で実施させ、(今混乱した) 米軍分隊の同じヘクスを射撃することを選択した。MGは9FPである (8; Bolter の指揮による+1)。枢軸軍プレイヤーは、持続射撃 (Sustained Fire) アクション [A41] による+2FPをプレイし、次に別のアクションによる別の+2FPをプレイする。これに1・6イベント! の火力攻撃ロールが加えられアタクトータルは20、それは勝利トラックのどちらかの「20」スペースにアタクトータルマーカーを置くことでマークされる。

**F**—イベントを解決するために今すぐにプレイを一時停止する [1. 9. 1. 1]: 枢軸軍プレイヤーは次のフェイトカードをめくり、阻止 (Interdiction) イベント [E60] だった一彼が射撃している混乱した分隊に制圧下マーカーを置くことができる。

**G**—プレイ再開。目標の分隊の指揮値は今や6 (8; 道路による-1、制圧下による-1) になり、連合軍プレイヤーは火力防御ロール1・2によりディフェンストータルはたったの9、分隊を除去 [3. 2. 4] する。それは損耗兵トラック [4. 2] に置かれ、枢軸軍プレイヤーは2VPを得る [7. 1]。

**H**—いま、迫撃砲がN6の米軍の班を射撃する。重火器 [O20. 2] であるため火力攻撃ロールの前にまず、命中を確保しなければならない。目標への距離は3ヘクスなので、ターゲティングロール [O20. 2. 3] は3以上出なければならないがロールは、間にある発煙 [10. 3. 1と10. 3. 4] のため-3の修正を受ける。ターゲティングロールは6・1 ([6] [O20. 2. 3]) で3に修正されているので射撃はかろうじてミス、火力攻撃ロールは許されない。この射撃は、発煙がまったくなければ (あるいは「1」または「2」の発煙のみなら) 命中したであろう。

**J**—最後に、活性化されたドイツ軍の班の射程とLOSの両方の範囲の中で敵が占めている唯一のヘクスはN7だが、発煙がその2FPの火力を-1FPに減らす [10. 3. 2] ので、攻撃はアクションの助けなしには行えない [10. 3. 2. 1]。

## O21. 移動 (Move)

「さらに我々は行進中である。今日の夜明

けに、イタリアの勝利軍がグレコアルバニアの国境を越えた！」

ーベント・ムツリーニ

移動のために活性化されているユニットは、マップを横切ってヘクスからヘクスへ移動することができる。ユニットは移動オーダーにおいて現在の移動力と同じMPを消費する。これは、指揮官 [3. 3. 1. 2] または道路ヘクスへの進入 [T 9 3] などによって修正される。

### O 2 1. 1 移動コスト

各地形には「移動コスト」が表示されている。移動オーダーにおいて隣接するヘクスに進入するためには、活性化されたユニットはそのヘクスの地形の移動コストに等しい数値のMPを消費しなければならない。ユニットが特定のヘクスサイド（例えば壁）を超えるか、またはより高い高度に移動するなら、追加コストが課される。

**重要：**そのヘクスに入るための総コストと同じ数値のMPが残っていない限り、ユニットはそのヘクスに入ることができない。

1ヘクスでさえ移動するのに十分なMPを持たないユニット—おそらくそれは混乱しているか、重火器を運搬しているかであろう—は前進するためには前進（または潰走）オーダーを待つ必要がある。

**O 2 1. 1. 1 兵器の運搬**—移動オーダーのいつの時点でも、活性化されたユニットは、自分の利用可能なMPの1つを消費することで自身とスタックしている味方ユニットにその武器を渡すことができる。受け取った側のユニットは、移動のために活性化される必要はないが、それ以上の兵器を所有することはできない。

### O 2 1. 2 一緒に移動する。

1つのユニットの移動は、ほかの活性化されたユニットが移動する前に、完了しなければならない。1つの例外は、同じヘクスで移動オーダーを開始した活性化されたユニットは、それらが移動オーダーの全体をとおして一緒に残っている限り、一緒に移動することができる。

従って、それらのユニットは常に同じヘクスで移動を終了し、修正された移動値が最も小さなユニットがグループ全体の移動距離を決定する。

これらのユニットのうちの1つが途中で混乱した場合、通常そのグループ全体が動けなくなり停止するだろう。

### O 2 1. 3 臨機射撃と移動

非アクティブプレイヤーは、アクティブプレイヤーのユニットが新しいヘクスに進入するたびに、これに対して臨機射撃 [A 3 3] を使用することができる。

●●ページの臨機射撃の例を参照

### O 2 1. 4 移動の制限

移動中のユニットは決して：

- 敵が占めているヘクスに進入することはできない；
- 通過できないヘクス [T 7 9, T 9 8] に進入することはできない；
- 崖ヘクス [T 8 3] を横切ることができない；
- 道路/鉄道ヘクスサイド [T 8 0. 1] 以外を超えて大橋ヘクスに出入りすることはできない；
- マップの左右端、遊軍側マップ端から脱出することはできない。

敵側のボード端からの脱出は、しかしながら、あなたに勝利得点 [7. 2. 1] をもたらす。

### O 2 1. 5 移動作法

アクティブプレイヤーがユニットまたはユニットのグループを新しいヘクスに移動させるたびに、その時点までの累積MP支出を明確に発表してから1~2秒間停止する必要がある。これにより、非アクティブプレイヤーは、そのヘクスに臨機射撃を発令するかどうか（または防御側ならば地雷 [A 3 5. 2] または鉄条網 [A 3 5. 5] アクションをプレイするかどうか）を決定することができる。さらに、非アクティブプレイヤーの義務として、アクティブプレイヤーの行動に注意を払い、それに応じて、行動を起こすアクションまたは火力攻撃を行う可能性がある場合はいつでも、「ストップ！」という。

移動中のプレイヤーは、新しいヘクスに入るたびに「アクションを起こす？」と尋ねる習慣を身につけたいと思うかもしれない、もしくはちょっと停止して相手と一瞬アイコンタクトをするだろう。

### O 2 1. 1 活性化

回復オーダーが発表されたとき、そのプレイヤーは自分が少なくとも1つの混乱または制圧下のユニット、あるいはその両方をプレイしていて、かつ同じターンで以前に回復オーダーまたは潰走オーダー [O 2 3] のために活性化されていなければ、

自分自身を「活性化」する。

**重要**—混乱した/制圧下のユニット自体は回復オーダーでは活性化されない：プレイヤー自身だけが活動する。

したがって、プレイヤーはすでに活性化されているため、ターンごとに1つの回復しか実行できない。また、回復オーダーの影響を受けるユニットは、そのプレイヤーの次のオーダーで活性化できる。逆もまた同様である。

### O 2 2. 2 回復の手順

まず、回復オーダーを受けたプレイヤーは自分の友軍ユニットからすべての制圧下マーカーを取り除く。それから、彼はオーダーが発表されたときに混乱していたそれぞれの友軍ユニットのために再編成ロールを行う。

回復オーダーにおいて、イベントにより混乱したユニットは、再編成ロールをすることはできない。

もし活性化されたプレイヤーが複数の混乱したユニットを持っている場合、彼はそれらのユニットが影響を受ける順番を選ぶ。

### O 2 2. 3 再編成ロール

再編成ロールは、3つの効果のうち1つを混乱したユニットに与える：

- ロールがその士気値よりも小さい場合、集結する [3. 2. 5]
- ロールがその現在の士気値に等しい場合、制圧下になり、混乱したままとなる；
- ロールがその現在の士気値よりも大きな場合、何の効果もなく、ユニットは単に混乱したままである。

そのため、現在の士気値が7の混乱したユニット—すでに指揮や援護の修正を考慮に入れている—の再編成ロールが5の場合は再編成下になり、再編成ロールが7の場合は単にそれは制圧下になる。9の場合は効果なしである。

通常、あなたは自分の混乱したリーダーを最初にロールしたい—彼らが再編成した場合、彼らの増加した指揮は同じヘクス内の混乱したユニットのための再編成をもっと可能にするだろう。

### O. 2 3 潰走 (Rout)

「奴らは、再び私たちを取り囲ませた。か

わいそうなろくでなしども。」

—クレイグトン・W・エイブラムス

### O23. 1 活性化

潰走オーダーが発表されると、そのプレイヤーは、少なくとも1つの混乱したユニットを盤上に持ち [3. 2]、同一ターンに回復 (Recover) オーダー [O22] または潰走オーダーのためにまだ活性化されていない、「活性化」するプレイヤー (彼自身か対戦相手) を選択する。

**重要**—混乱したユニット自体は潰走オーダーでは活性化されない: プレイヤー自身だけが活性化される。

従って、1ターンにプレイできるのは2つまでの潰走オーダー—各プレイヤーを対象とした1つ—である。また、潰走ロールを行った友軍ユニットは、そのプレイヤーの次のオーダーのために活性化することができ、その逆も可能である。

### O23. 2 潰走ロール

アクティブプレイヤー、つまりオーダーを発表したプレイヤーは、オーダーが発表された時点ですでに混乱していた、選択されたプレイヤーに属する各ユニットに対してロールを行う。

潰走オーダー中にイベントによって混乱したユニットは、そのため潰走ロールを行うことはできない。

選ばれたプレイヤーが複数の混乱したユニットを持っている場合、アクティブプレイヤーはそれらのユニットが影響を受ける順番を選ぶ。

潰走ロールは混乱したユニットに次の3つの効果のうち1つの効果をもつ:

- ロールがその士気値よりも小さければ、効果はなく、ユニットはそのままになる。
- ロールが現在の士気値と等しい場合は、すでに制圧下でなければ制圧下になる。
- ロールが現在の士気値よりも大きければ、その差に等しい数のヘクスだけ「退却」させなければならない。

したがって、現在の士気値が7の混乱したユニットの場合、すでに指揮や援護の修正済みなら、9の潰走ロールは2ヘクスの退却を意味し、7の潰走ロールは単に制圧下になる。5のロールは効果なしである。

### O23. 3 退却 (Retreating)

潰走ロールが混乱したユニットの士気値

よりも大きい場合、それはその差に等しいヘクス数退却しなければならない。たとえ相手が潰走オーダーを出したのだとしても、プレイヤーは常に自分のユニットを退却させる。退却した各ヘクスは、その直前にいたよりも支配プレイヤーのボード端の近くになければならない (言い換えれば、**ユニットとその友軍のボード端の間にあるヘクス数は、そこから退却して出たヘクスより退却して入ったヘクスの方が少なくなければならない**)。すでにその友軍ボード端に隣接している場合、そのユニットは除去される (事実上マップから退却する)。

**O23. 3. 1 地形**—退却においてはMPはカウントしない、全地形の移動コストを無視する。

**O23. 3. 2 臨機射撃**—退却するユニットに対する臨機射撃は許可されない。

**O23. 3. 3 鉄条網**—退却は停止することなく、鉄条網に出入りすることが許される。

**O23. 3. 4 地雷**—地雷は通常、地雷マーカーを含むヘクスに出入りする際に退却ユニットを攻撃する。

**O23. 3. 5 除去**—退却中のユニットが退却を強いられた場合、直ちに除去される:

- 自分側のボード端から離脱;
- 敵の存在するヘクスへ (それらに降伏する);
- 通過不能ヘクスへ [T79; T98];
- 崖の向こう側へ [T83]。

#### アクション

「平和でも戦争でも、絶対的な行動規範などない。すべてが状況によって異なる。」

—レオン トロツキー

### A24. 一般的ルール

**A24. 1**—そのアクションに記載された条件または前提条件が満たされている限り、手札からプレイされるフェイトカードを介していつでもいずれかのプレイヤーがアクションを発表することができる。同じゲーム状況に応じて、複数のアクションを実行することができる。連続してプレイされたアクションの効果はすべて累積する。

**A24. 1 タイミング**—両方のプレイヤーが同時に1つ以上のアクション (臨機射撃を含む。) を実行したい場合、非アクティブ

プレイヤーは自分のすべてのアクションを**アクティブプレイヤーが最初のアクションをプレイする前に**実行してしまわなければならない。

**A24. 3 活性化**—臨機射撃の唯一の例外を除いて、ユニットに影響を与えるアクションはオーダーのようにそれらのユニットを活性化することはない。逆に、すでにオーダー/臨機射撃のアクションによって活性化されているユニットは、任意の数の (非臨機射撃) アクションのターゲットになることができる。

A33 臨機射撃を除いて、次の個々の行動の規則を読んで覚えておく必要はない。ほとんどの行動はカード上で一目瞭然である。そのため、実際のゲームプレイで説明が必要になるまで、このセクションは無視して構わない。アクションは、参照しやすいようにアルファベット順にリストされている。

### A25. 待ち伏せ (Ambush)

「可能なら敵を煙に巻き、誤った方向に導き、驚かせよ。」

—トーマス・J・ジャクソン

待ち伏せは、近接戦闘においてサイコロが振られる前にもみプレイすることができる。

アクティブプレイヤーが最初の待ち伏せをプレイする前に、非アクティブプレイヤーは彼がその近接戦闘において望むすべてのアンブッシュをプレイしてしまわなければならない。

**効果**—対戦相手は、近接戦闘に参加している自分のユニットのうちの1つを選択してそれを混乱 [3. 2] させなければならない。

**重要**—すべての待ち伏せの効果は近接戦闘のFPを計算する前に解決する。

双方のプレイヤーが待ち伏せを発表することができることに注意せよ。また、近接戦闘ロールが行われる前に、双方が待ち伏せによって完全に除去される可能性があることにも留意せよ。

### A26. 突撃射撃 (Assault Fire)

「人間同士の戦いでは、勝者は断層にもう一発の弾がある側である。」

—エルウィン ロンメル

突撃射撃は、移動のために現在活性化されている少なくとも1つのユニット (また

はその兵器)が以下の両方を持っている場合にのみプレイできる:

- 四角で囲まれたFP として;
- 現在の射程及びLOS内の射撃する目標となる敵ユニット。

**効果**—突撃射撃アクションごとに1回の射撃攻撃が可能。この攻撃は、四角で囲まれたFPを持つ一部のまたはすべての移動中のユニットと/もしくは (and/or) は彼らの兵器を使用した射撃グループから攻撃できる。それ以外の場合、攻撃は通常の火力攻撃に関連するすべての規則と制限 [O20] を遵守する。

物理的な移動が実行される前、実行中、または実行された後に突撃射撃アクションを発表することができる—射撃する駒は、アクションを利用するには、移動のために活性化しただけでよいということに留意せよ。

### A 2 7. 砲腔照準 (Bore Sighting)

ボアサイティング (砲腔照準) は、シナリオの防御側によってのみ—攻撃や偵察プレイヤーではない—そして少なくとも「5」と印刷されたFP (修正前) をもって射撃した兵器を含む火力攻撃ロールをする前にのみプレイされる。

**効果**—火力攻撃のFPを+2する。

### A 2 8. 指揮混乱 (Command Confusion)

このカードはアクションとしてプレイされない。

まあまあのオーダーであることを願う。

### A 2 9. 隠蔽 (Concealment)

隠蔽は、プレイヤーが防御ロールを行う直前にのみプレイされる。

**効果**—目標となったヘクスの援護を決定し、その量だけ火力攻撃トータルを減らす。射撃プレイヤーがスプレイ射撃 (Spray Fire) [A40] を使用している場合、どちらかの目標ヘクスの援護を使用できる。道路 [T93] によるものやたこつぼ [F102] の中の迫撃砲で攻撃するユニットなど、すべての援護の修正は減少の前に考慮に入れられる。

そう、隠蔽は目標となったプレイヤーが攻撃トータルを知った後に使用される。多分、射撃者は彼がそれらの木の間で銃の閃光を見たと思っただけかもしれない。

### A 3 0. 十字砲火 (Cross Fire)

十字砲火は、プレイヤーが射撃ロールを行う前に、そして1つ以上の移動 [O21] ユニットで射撃するときのみプレイすることができる。

**効果**—火力攻撃のFPを+2する。

### A 3 1. 爆破 (Demolitions)

爆破は、相手が「パス」 [O15] により1枚以上のカードを捨てた場合にのみ行われる。

イベントによる不本意な破棄はカウントされない。

### A 3 2. 塹壕を掘る (Dig In)

塹壕を掘るのはゲームタイムの進行 [6.1, 2] の終了時のみである。

**効果**—友軍ユニットのあるヘクスにたこつぼマーカーを置く。そのヘクスは水の地形ではならず、すでに炎やほかの種類の防御施設を含むものではない。

### A 3 3. 射撃 (臨機射撃)

「戦闘の計画なしでは敵と接触して生き残ることはない。」

—ハインツ グーデリアン



#### A 3 3. 1 必須条件

射撃アクションは対戦相手の移動オーダーにおいてのみプレイすることができ、移動するユニットが新たなヘクスに侵入して1以上のMPを消費した直後にのみ実施される。この種の反動的射撃は「臨機射撃」と呼ばれる。

射撃アクションは、それを持つフェイトカードの一番上に、射撃オーダーと同じ位置に記載されていることに留意。その2とおりの能力を思い出させるものとして、「射撃」という言葉はフェイトカードの上部に沿って現れるとき、常に「オーダー/アクション」という言葉が先行する。

#### A 3 3. 2 臨機射撃の手順

一般的に、アクティブプレイヤーが移動オーダーを実行しているとき、彼のユニットが入った各ヘクスでの累積MP消費を声に出して数えるべきである。そのような消費が行われる都度、非アクティブプレイヤーは「待った!」と大声で言い、一時的に

(そのユニットの)動きを止めることができる。もしそうしたら、彼は以下のどちらかまたは両方を選ぶことができる:

- 手札から射撃アクションを実行し、そのヘクスを射撃するために1つ以上のユニットを活性化させる (まるで、射撃オーダー [O14, 1 & O20, 1] のためにユニットを活性化していたかのように); そして/または
- この同じ移動オーダーの間の任意の時点で臨機射撃のために活性化されたいずれかの自身のユニットでそのヘクスに対して1回の射撃攻撃を行う。

そのような火力攻撃が行われた後—あるいはそうする機会が拒否された後(「気にしないで;動き続けろ!」)—アクティブプレイヤーは自分の移動オーダーを続けることができる。

#### A 3 3. 3 臨機射撃の例外

臨機射撃のために活性化されているユニット (及びその兵器) は3つの重要な例外を除いて射撃オーダー [O20] のためのすべての通常の規則に従う:

- 1) 重火器は臨機射撃に使用することはできない(それを所有するユニットは普通に射撃できるが)。
- 2) それらは1度だけの射撃に制限されない。つまり、活性化されたままで、その移動オーダー (のみ) の全体をとおして、移動目標に射撃することができる。

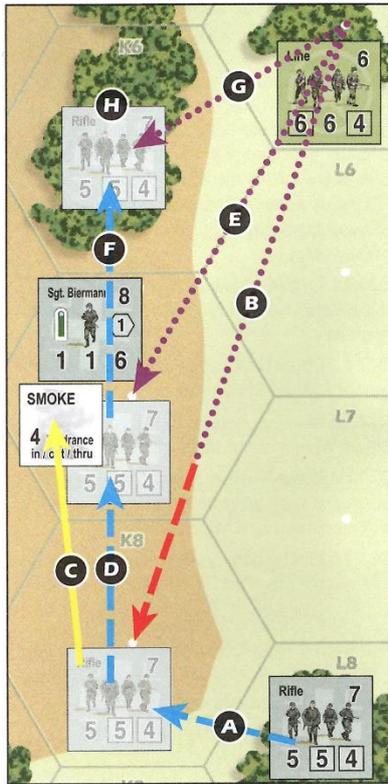
ユニットは臨機射撃のために活性化されるので、もしもアクティブプレイヤーが別の移動オーダーを発表した場合、それら(臨機射撃をしたユニット) は同じターンに再び臨機射撃のために活性化されることはできないことに注意。

- 3) アクティブプレイヤーによるMP消費ごとに、1回しか非アクティブプレイヤーによる火力攻撃はできない。

ユニットが小川に進入するには3MPを消費するが、これは1度の消費にすぎない(大規模ではあるが)。つまり、あるヘクスに移動していくことは—コストはかかるが—常にXMPの単一の消費であり、それに対して1回の臨機射撃の攻撃を引き出す。

後に、別のユニットが同じ移動オーダーでその小川ヘクスに移動した場合、別の臨機

射撃の目標になる可能性がある一たとえ同じ臨機射撃実施ユニットによる場合でも。



#### 移動／臨機射撃の例

- A**—枢軸軍プレイヤーは、移動オーダーを出してヘクスL8でドイツ軍のライフル分隊を活性化させる。彼はそれをK8に移動し、「2」と発表した（開豁値は1MP、上り坂 [T8 8. 1] は+1）。
- B**—連合軍プレイヤーは手札に射撃オーダー／アクションを持っているが、K8へのLOSはK7の稜線 [T8 8. 3. 2] によってブロックされていると（正確に）推測し、臨機射撃[A3 3]を辞退する。「前進！」
- C**—枢軸軍プレイヤーは発煙手榴弾アクションをプレイし、発煙手榴弾をヘクスK7に置くことを発表した。彼は無作為に「4」煙マーカーを引き、そこにそれを置く。
- D**—枢軸軍プレイヤーは、K7へのライフル分隊の移動を継続しながら、「3」（開豁値で1MP、+2はすでに消費）を発表した。
- E**—連合軍プレイヤーは「待った！」と言ってL5のアメリカ軍分隊を活性化させながら自分の手札から射撃アクション[A3 3. 1]を実行する。残念なことに、K7へのそのFP射撃はたった1（6；上り坂による-1；煙による-4）である。しかしながら、このFPには6／5のロールが加えられ、射撃攻撃トータルは12になる。射撃は移動中のユニットだけではなく、目

標ヘクスの両方のユニットに影響する [O2 0. 3. 4]。枢軸軍プレイヤーは、自分の士気値8（7；Biermannの指揮による+1）の分隊のために火力防御（ファイアーディフェンス）ロールを実施し6・2のロール—その後、士気値8の指揮官—1・5のロール、両ユニットは影響を受けず、ダイトリガーはない。

**F**—ライフル分隊の移動はBiermannの指揮 [3. 3. 1. 2] により5になった。そのため、枢軸軍プレイヤーは「5」（森による2MP、+3はすでに消費）と言いながらK5に入った。

**G**—連合軍プレイヤーは「待った！」と言ってすぐに自分のライン分隊の続いた射撃 [A3 3. 3] をK6に宣言し、手札からグレネードアクション [A3 4] を2つ追加した。これは彼に9FP（6；手榴弾による+4；上り坂による-1）をもたらした。そして彼は1・3をロールし、攻撃トータルは13になった。ライフル分隊は士気値9（7；森による+2）を6・3のロールに加え、簡単にパスする。

**H**—Biermannのヘクスを去った後、ライフル分隊の移動力は再度4になり、このユニットはすでに5MPを消費したので、ターンを使い果たし、それ以上の行動は禁止された。

**NOTE**—もしも、その後、枢軸軍プレイヤーがBiermann軍曹を活性化させることによって第2の移動オーダーが発表された場合、L5の米軍分隊は、Biermann軍曹が移動したときには彼に射撃できなかった [A3 3. 2、2項目目とA3 3. 3の最初のグレイボックスを参照]。

#### A3 4. 手榴弾 (Hand Grenades)

「ミスター手榴弾は友人だ。」

—デイク フアロウ中尉、82空挺  
手榴弾は、プレイヤーが火力攻撃 (Fire attack) ロールを行う直前で、隣接するヘクスに少なくとも1個の駒が射撃を受けている場合にのみプレイできる。

複数のヘクスからなる射撃グループの場合、それらのヘクスのうちの1つのみが目標ヘクスに隣接する必要がある。

効果—火力攻撃のFPを+2増加する。

#### A3 5. 隠された (名称) (Hidden (Name))

「戦争は奇妙な、時には馬鹿げた状況をもたらす。」

—ドワイト D アイゼンハワー

**重要**—以下の5つの「隠された」アクションはシナリオの防御側によってのみプレイされる一決して攻撃側、偵察プレイヤーではない。

#### A3 5. 1 隠れた塹壕 (Hidden Entrenchments)

隠れた塹壕は、シナリオの防御側がディフェンスロールを行う直前のみプレイすることができる。攻撃の影響を受けるヘクスは、建物または水上ヘクスであってはならず、またいかなる種類の防御施設もあってはならない。

効果—たこつぼ (Foxholes) マーカー [F1 0 2] をそのヘクスに置く。

#### A3 5. 2 隠れた地雷原 (Hidden Mines)

隠れた地雷は、シナリオの防御側のプレイヤーによって、1つ以上のユニットが移動または前進（退却ではない）した直後のみプレイされる。そのヘクスは、水上ヘクスであってはならず、いかなる種類の防御施設があってもならない。

効果—そのヘクスに地雷マーカー [F1 0 3] を置く。防御側はそれから、それらの移動 (Moving) / 前進 (Advancing) するユニットのそれぞれに対して地雷攻撃 [F1 0 3. 2] を行う。

すでにそのヘクスにいるユニットは、この最初の地雷原攻撃を免れる。

#### A3 5. 3 隠れたトーチカ (Hidden Pillbox)

隠されたトーチカは、目標ヘクスに対する攻撃のためにシナリオの防御側がディフェンスロールを行う直前で、トーチカがまだプレイされていない場合にのみプレイできる。目標のヘクスは水上地形であってはならず、またいかなる種類の防御施設もあってはならない。

**効果**—そのヘクスにトーチカ (Pillbox) マーカー [F 1 0 4] を置く。

### A 3 5. 4 隠れたユニット (Hidden Unit)

隠れたユニットは、対戦相手が「パス」 [O 1 5] により1枚以上のカードを捨てた場合のみプレイできる。

イベント [E 5 7とE 6 1] による本意な放棄はカウントされない。

**効果**—シナリオの防御側は、以下のステップを示された順序で実行する：

- 1) 自国のサポートテーブルでロールを行う。
- 2) ロールに一致する列から、そのシナリオの年に利用可能な無線機以外のアイテムを1つ—コストなしで—選ぶ；
- 3) 選択されたユニットを(もしあればその兵器とともに)次のようなヘクスに配置する。
  - ・防御側プレイヤーのオリジナルなセットアップ地域で
  - ・どちらの側のユニットも存在せず
  - ・少なくとも1の援護 (Cover) がある

### A 3 5. 5 隠れた鉄条網 (Hidden Wire)

「! \* @ & # ^ \$ % 鉄条網」

—匿名のプレイテスター

隠れた鉄条網は、シナリオの防御側によって、1つ以上のユニットがヘクスに移動または前進 (退却ではない) した直後にのみプレイされる。

**効果**—そのヘクスに鉄条網マーカー [F 1 0 6] を置く。

ユニットは鉄条網ヘクスから出るためにすべての移動ポイントを消費しなければならず、またそこに入るため少なくとも1ポイントを消費しなければならなかったので、ユニットの移動を終了させることに注意

### A 3 6. 軽傷 (Light Wounds)

「衛生兵!」

軽傷は、混乱したあるいは混乱していない友軍分隊が混乱する [3. 2] 瞬間にのみプレイされる。

軽傷は、K I A イベントや近接戦闘での敗北などにより完全に除去された分隊ではなく、混乱している分隊にしか使用できない。

**効果**—1勝利点を失う。そして、その分隊が混乱する代わりに (またはすでに混乱していたために除去される代わりに)、カウンターミックスから班—そのプレイヤーのO Bと同じ品質の、新兵、正規兵またはエリー

ーを探し出して持ってきて分隊をカウンターミックスに戻す—そしてその班を (元の) 分隊が取り去られたヘクスに置く。

分隊が取り去られたときに混乱していた場合、代わりに置かれる班は混乱した状態でプレイに入る。もしもその分隊に兵器、制圧下またはベテラン (古参兵?) のマーカーが載っていた場合、班はそのマーカーを受け継ぐ。最終的に、そのターンの新しい班の活性化ステータスは、置き換えられた分隊の活性化ステータスと一致する。

### A 3 7. 射撃術 (Marksmanship)

「生来の勇氣は、熟練した銃弾にたちむかってもむだである。」

—ジョージ S パットン

射撃術は、プレイヤーがファイアーアタックロールを行う直前にのみプレイされる。攻撃には指定された国籍の射撃分隊または班が含まれなければならない。

**効果**—射撃による攻撃のF Pを+2増加する。

### A 3 8. 無慈悲 (No Quarter)

無慈悲は、対戦相手がロシア軍の場合のドイツ軍プレイヤーの近接戦闘の終局、または対戦相手の国籍に関係なくロシア軍プレイヤーの近接戦闘の終局にのみプレイされる。無慈悲は、少なくとも1つのプレイヤーのユニットが近接戦闘を生き残った場合に限りプレイされる。

**効果**—そのプレイヤーは2勝利点を得る。

### A 3 9. 発煙手榴弾 (Smoke Grenades)

発煙手榴弾は、四角く囲まれた移動力を持つユニットによってのみ使用され、そのユニットが移動のために活性化されている間にプレイされなければならない。

**効果**—そのヘクスが、水上地形でなく、すでに炎が置かれていなければ、無作為に煙マーカーを1個選び、そのユニットのいるヘクスまたは隣接するヘクスに置く。

また、二つ以上の煙マーカーはスタックできないので、煙マーカーにさらに煙マーカーを置いた後、最大の妨害物となるマーカーが残ることを思い出してもらいたい。

### A 4 0. 掃射 (?) (Spray Fire)

掃射は、プレイヤーがファイアーアタックロールを行う直前に実施できる。すべての射撃する駒は四角で囲まれた射程を有し

ていなければならない。2つの目標ヘクスはそれぞれ：

- すべての射撃する駒の射程内にある；
- 互いに隣接している；
- 敵のユニットを含む。

間にあるヘクスで障害物、妨害物になり得るものを判断するためには、すべての射撃する駒から両方のヘクスまでのLOSをチェックしなければならない。

掃射は累積しないことに注意：それは「追加のヘクス」ではなく「2つのヘクス」である。

**効果**—火力攻撃は両方のヘクスに同時に影響を与える。1回だけファイアーアタックロールが行われ、両方のヘクスにいるすべてのユニットが、その単一のアタックロールに基づいてファイアーディフェンスロールを行う。

あなたは2つの隣接するヘクスを、2つのLOSドットを持つ、異なった防御ユニットに異なる援護が影響を及ぼしている1つの大きなヘクスと考えたいかもしれない。

### A 4 1. 連続射撃 (Sustained Fire)

連続射撃は、プレイヤーが少なくとも1門の迫撃砲または1丁のMGが射撃するファイアーアタックロールの直前にのみプレイされる。

**効果**—ファイアーアタックのF Pを+2増加させるが、ファイアーアタックロールが「ぞろ目」になった場合、1個の射撃中の迫撃砲または機関銃が故障する (2つ以上あれば射撃側プレイヤーの選択による)。

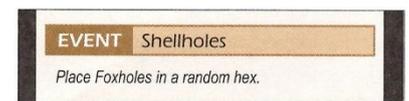
これに注意—連続射撃の欠点は、ほかの連続射撃と/または (and/or) J a m m e d ! と累積するため、兵器が故障後すぐまた故障して除去されてしまうことがある。

## イ ベ ン ト

「繰り返しになるが、それは私の予期以上の戦術的な状況であったが、我々に立ちほだかる軍事行動の終始において予期しない、明らかに不可能な状況ながら受け入れねばならず、相同的に扱われるか、避けるかであった」

—ロバート クリスプ少佐

ブレイズチャリオット



## E 4 2. 一般的なルール

イベントは手札からプレイされることなく、特定のロールによってのみ行われ、通常のゲームプレイは速やかに一時停止し、そのプレイヤーは自分のフェイトデッキの一番上のカードをめくって記されているイベントを読み上げる。

### 重要—

- できる限りの実行可能な部分を実施しながら、与えられた現在のゲーム条件を満たすことが不可能なイベントのいかなる部分も無視する。
- イベントに、実行する行動が複数記されている場合、それらはイベントに記載されている順序で実行される。
- イベント中にロールが行われた場合、ダイトリガーは常に無視される。

個々のイベントに関する以下 [E 4 3—E 7 7] のルールは最初にルールを通して読む必要はない。ほとんどのイベントはフェイトカード自体で一目瞭然なので、実際のゲームプレイ中に説明が必要になるまで、このセクションは無視して構わない。

様々なイベントについて、以下で詳しく説明し、参照しやすいようにアルファベット順にリストされている。

## E 4 3. 航空支援 (Air Support)

「航空機は面白くおもちゃだが、軍事的価値はない。

—フェルディナンド フォッシュ

このイベントが発生したとき、受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1. 8] を決定しなければならない；このヘクスに1つ以上のユニットが含まれている場合、彼はそれらのユニットをすべて混乱させることを選択できる。

ランダムヘクスにユニットがない場合、代わりに1つ以上のユニット（友軍または敵）のいる最も近いヘクスが影響を受ける。彼はそのヘクスのすべてのユニットを混乱させることができる。最も近いヘクスが同距離に複数ある場合、イベントを引いたプレイヤーが影響を受けるヘクスを選ぶ。

## E 4 4. 激戦 (Battle Harden)

「アメリカ人は戦うことを愛している。本物のアメリカ人は戦いの刺激を愛している。」

—ジョージ S パットン

このイベントが発生したとき、受け取っ

たプレイヤーは自身のベテランマーカーが置かれていないユニットを1つ選び、ベテランマーカーを置く。

### E 4 4. 1 ベテランマーカー (Veteran Marker)



効果—ベテランマーカーが乗ったユニットは、FP、射程、移動力及び士気値にそれぞれ+1される。指揮はベテラン状態の影響を受けない。

除去—ベテランマーカーは、ユニットが除去されるか、マップから脱出するかしないうちはユニット上に残る。展開する (Deploy) ベテラン分隊は、そのベテランステータスを2つに置き換えられる班のいずれか一方にのみ移す。

## E 4 5. 戦場の規範 (Battlefield Integrity)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは、損耗兵トラック上の敵ユニットの総数を数え、その数の勝利得点を獲得する。

## E 4 6. 炎 (Blaze)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1. 8] を決定しなければならない。そのヘクスが水上地形でなく、まだ炎が置かれていない場合、そこに無作為に選んだ炎マーカー [1 0. 2. 1] を置く。ヘクスから煙または防御施設を取り除く。ヘクス内の各ユニットは、その所有者によって取り除かれ、通行不能な地形を含まない隣接するヘクスに置かれなければならない（最初に非アクティブプレイヤーが実施する）。それができなければそのユニットは除去される。

## E 4 7. ブービートラップ (Booby Trap)

「不必要に何かに触れるな。かわいらしいダンスホールの少女、公演中のスパイ、自転車、リボルバー、制服、武器、死んだ馬、そして道路に横たわっている男らなどには気をつけろ—それらは偶然底にあるわけではない。」

—ソ連軍歩兵操典、1930年代中期

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1. 8] を決定しなければならない。そ

のヘクスが氷地形ではなく、まだいかなる種類の炎や防御施設も含まれていない場合、そこに地雷マーカー [F 1 0 3] を置く。

すでにそのヘクスにいるユニットは、移動/前進/退却してそこから出ない限り、地雷の影響を受けることはない。

## E 4 8. 風 (Breeze)

このイベントが発生したら、マップから煙マーカーをすべて取り除く。それから、ランダムな炎マーカーを、既存の炎マーカーに隣接した「風下」にある水ヘクス以外の各ヘクスに置く。風下方向は、イベントで1から6の数字で示されている。これは各マップのヘクスコンパスに対応する。炎が広がるヘクス内のユニットは、その所有者によって取り除かれ、通行不能な地形を含まない隣接ヘクスに配置されなければならない。それができない場合は除去される。

## E 4 9. 指揮と支配 (Command & Control)

「勇氣はもう少し長く恐怖に耐えることである。」 —ジョージ S パットン

このイベントが発生すると、これを受け取ったプレイヤーは自分が現在支配している目標 [2. 3] の数を数え、その数の勝利得点を獲得する。

## E 5 0. 政治将校 (Commissar)

「ソ連邦英雄にならないようにするには、非常に勇敢な者が必要である。」

—ヨシフ スターリン

このイベントが発生すると、ロシア軍プレイヤーは混乱したユニット [3. 2] を1つ選び、ロールしなければならない：

- もしもロールがその士気値よりも大きければそのユニットは除去される。
- もしもロールがその士気値よりも小さいか等しければそのユニットは回復 [3. 2. 5] する。

## E 5 1. 萎縮 (Cower)

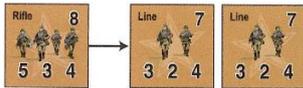
「戦闘では、非日常が日常になり、異常なことが正常になる。兵士はライオンのように振るまい、数分の間に恐怖におののく野ウサギのように振る舞うかもしれない。」

—S. L. A. マーシャル

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは、現在友軍の指揮官の指揮範囲外にいる各ユニットに制圧下マーカーを置かなければならない。

## E 5 2. 展開 (Deploy)

「いいか、5名の志願兵が必要だ」



E 5 2. 1—このイベントが発生したとき、アクティブプレイヤーはマップ上で友軍分隊を1つ選ぶことができる。もしも彼がそうした場合、その分隊はそのヘクスから取り除かれ、カウンターミックスに戻され、そのプレイヤーのOBと同じクオリティの(新兵、正規兵またはエリート)2つの班と交換される。

E 5 2. 2—もとの分隊が混乱 [3, 2] していた場合、これらの班は混乱した状態になる。もしもその分隊に兵器、制圧下またはベテランのマークが載っていた場合、2つの班のうちの1つのみがマークを受け継ぐ。最後に、これらの班はそれらのもとなったユニットと同じものとして扱われる—そのターンにすでにその分隊が活性化されていた場合、それらも同様に活性化されていると見なされる。そしてその分隊に未解決の結果(制圧下になる、混乱するまたは除去される)があると、速やかに両方の班に等しく影響を与える。

1つの分隊を2つの班に変えることで、移動、スタック、目標の占拠にもう少し柔軟性が得られる—そして、より大きな射撃グループの一員である場合は、最終的なFPを増やすこともできる。欠点は通常、能力値が弱いこと、四角で囲まれた能力値がなくなること、そして以前は1つだったものが2つになるため、近くに友軍の指揮官がいないとコントロールが難しくなることである。

## E 5 3. 土ぼこり (Dust)

「自分の顔の前の手が見えない。ラッキーだ、敵にも私の顔の前の手が見えない。」

—アダムソン二等兵

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1, 8] を決定しなければならない。そのヘクスが水地形でなく、炎マークをまだ含んでいない場合、彼は無作為に選んだ煙マークをそこに置く。

## E 5 4. 熱意 (Elan)

「俺は方法をみつけるか、それを作り出す。」

—フィリップ シドニー

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは、彼の降伏 (Surrender) マーカーを損耗兵トラックの自身の側にある、次のより高いスペースに移動する。

## E 5 5. 塹壕を掘る (Entrench)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは、まだ防御施設がなく、友軍によって占拠されている水ヘクスではないヘクスにたこつぼ (Foxhole) を置くことができる。

## E 5 6. 戦時昇任 (Field Promotion)

「イタリア軍の将校はその仕事には的確ではない。」

—ガレアツォ チアーノ伯爵



このイベントが発生したとき、まだマップ上になければ、これを受けとったプレイヤーは自分の混乱した [3, 2] ユニットのうちの1つが占めているヘクスに自分の国の「兵卒」(「6」士気値と「2」指揮値を持つもの) を置くことができる。

## E 5 7. 戦場の霧 (Fog of War)

「戦いは無秩序な大騒ぎである。」

—ジョージ S パットン

このイベントが発生すると、各プレイヤーは相手プレイヤーの手札から無作為にカードを1枚選択する。それらのカードは、それぞれのオーナーのそれぞれの捨て札パイルに置かれる。

## E 5 8. ヒーロー (Hero)

「真の騎士は、棄権の始まりよりも真っ只中に—危険の始まりよりも—勇気に満ちている。」

—フィリップ シドニー



このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーのヒーローユニットがまだマップ上になければ、彼はそれをいずれかの友軍ヘクスに置かなければならない。もしも彼がそうした場合、彼はその配置ヘクスで1個の混乱したユニットを回復 [3, 2, 5] することができる。

## E 5 8. 1 ヒーローズ

英雄はあらゆる点で指揮官であるが、2つの例外がある：

- ヒーローはその所有者の脱出による勝利得点を獲得することはなく、また対戦相手がその除去によって勝利得点を獲得することはない。脱出した/除去されたヒーローは常にカウンターミックスに戻され、決して損耗兵トラックには置かれない。
- ヒーローは1ターンに複数回活性化できるので、1ターンに複数のオーダーを実行できる。

ヒーローたちは目標ヘクスに向かって開豁した道路を全速力で走るのを楽しんでいる。彼らはまた、近接戦闘で機関銃の巢に突撃して占領するのを愛している。ヒーローのためのほかの有用な仕事は間違いなく、ハリウッドの戦争映画に精通しているプレイヤーによって見いだされるだろう。

## E 5 9. 浸透 (Infiltration)

「私がクリケットを鳴らし始めたとき、暗闇の中で最初に出会ったと思った人は、彼がクリケットをならずまでドイツ人だった。私たちは互いの武器を投げ、その瞬間から我々が戦争に勝ったことがわかった。」

—マクスウェル D タイラー

このイベントが発生すると、これを受け取ったプレイヤーは以下のステップを実行する：

- 1) 自分の国籍のサポートテーブルでロールを行う；
- 2) ロールに一致する列から、そのシナリオの年に利用可能な1つの無線機ではないアイテムをコストなしで一選択する；
- 3) ランダムヘクス [1, 8] を決定する
- 4) 選択されたユニットを(もしあればその兵器とともに) そのヘクス内またはそのヘクスに隣接して配置する。スタック制限 [8] を守らなければならない、ユニットは通行不能なヘクス(炎や水の障壁など)に配置することはできない。

## E 6 0. 阻止 (Interdiction)

「ムッソリーニは、我々の部隊が一歩も前進していないのでかなり屈辱を感じている。」

今日も彼らは前進することに製鋼しておらず、最初のフランスの防御施設の前で立ち止まった。」  
—ガレアツォ チアーノ伯爵

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは、隠蔽力 (Cover) が1以下のヘクスを占領している制圧下でないユニット (敵または友軍、混乱しているまたは混乱していない) を1つ選び、その上に制圧下マーカー [1 3] を置かなければならない。

### E 6 1. 尋問 (Interrogation)

「カウンターインテリジェンスとは、あなたは敵より賢いことを臨むけれど、あなたの方のうちの一人が死んでしまわないと、確実に知り得ないということの意味する。」

このイベントが発生したとき、相手プレイヤーはこれを受け取ったプレイヤーに自分の手札にあるすべてのカードを見せなければならない。このイベントを受け取ったプレイヤーはその中から1枚を選んでよい。もしも彼がそうしたなら、そのカードは相手の捨て札パイルに置かれる。

### E 6 2. 戦死 (K I A)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは混乱したユニット (敵もしくは友軍) を1つ選び、それを除去する。

### E 6 3. 故障 (Malfunction)



「各連隊は凍傷で500名を失ってしまっている... 機関銃はもはや射撃できない!」

—ハインツ グデーリアン

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1, 8] を決定する。そのヘクスに最も近い故障していない兵器 (敵または友軍) は故障する。同じ距離にある場合は、このイベントを受け取ったプレイヤーがどちらが影響を受けるか選択する。

### E 6 4. 衛生兵! (Medic!)

「根性がなければ栄光はない!」

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは混乱したユニット (敵または友軍) を1つ選ばなければならない。その選んだユニットを回復 [3, 2, 5] させる。

### E 6 5. 任務目標 (Mission Objective)

「勝利によって得られるものが何もなければ戦うな。」  
—エルウィン ロンメル

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは無作為に (秘密の) 目標チットを1枚引く。

この新しい目標チットは既存の目標チットに代わるものではない—それらと一緒に使われる—そしてそれが「(秘密)」側を持たないチットでない限り対戦相手に秘密にされる。

### E 6 6. 戦時捕虜 (Prisoners of War)

「我々は慈悲を示そう、しかしそれを求めはしない!」

—ウインストン チャーチル

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは敵のユニットと隣接したまたは同じヘクスにいる自軍の混乱した [3, 2] ユニットの1つを選ばなければならない。それを除去する。

もしもそれがどういうわけか、以前はよい考えでなかった場合、あなたの混乱したユニットを敵ユニットから速く離しておくようにせよ。

### E 6 7. 偵察 (Reconnaissance)

「戦争での多くの諜報報告は矛盾している; さらにもっと多くが虚偽であり、ほとんどが不確実である。」

—カール フォン クラウゼヴィッツ

このイベントが発生したとき、対戦相手は、もしもまだ明らかにされていない秘密の目標チットがあればそのうちの1つを選んで明らかにしなければならない。明らかにされた目標はゲームの残りにおいてオープンな目標となる。

そのチットのマップボード目標に対応するすべての勝利得点をすぐにそれらの目標の支配者に与えることを忘れないように。

### E 6 8. 増援 (Reinforcement)

「もし将軍が速やかに反撃するよう要求するならば、私はすぐにもっと早く装甲と砲兵の戦力資源を受け取ることを要求しなければならぬ!」

—メルヴィン ヘイル大佐

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは以下のステップを行う:

- 1) 彼の国籍のサポートテーブル上でロールを行う;
- 2) ロールと合致する列からそのシナリオの年に使用できるアイテムを一つ—コストなしで—選ぶ;
- 3) 無線機が選択された場合、彼はそれを (空の) 砲兵ボックスに置く。ユニットが選択された場合、彼はそれを (もしあればその兵器とともに) 彼の友軍側のマップボード端のいずれかのヘクスに置く。スタッキング制限 [8] は守られなければならない。ユニットは通過不能なヘクス (炎や水の障壁のような) には置けない。

### E 6 9. がれき (Rubble)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1, 8] を決定しなければならない。もしもそのヘクスが水地形でなく、すでに炎や何らかの防御施設が置かれていなければ、そこに鉄条網マーカーを置く [F 1 0 6]。

### E 7 0. 工兵 (Sappers)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは、地雷マーカーか鉄条網マーカーを一つ、地図上から取り除くことができる。

### E 7 1. 探し回る (Scrounge)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは除去された兵器 (敵または友軍の) を損耗兵トランクから選ぶことができ、その兵器を彼の現在兵器を持っていないユニットのコントロール下に、プレイに戻すことができる。

### E 7 2. 砲弾性ショック症 (Shell Shock)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーはランダムヘクス [1, 8] を決定しなければならない。そのヘクスに最も近いユニット (敵または友軍) は混乱 [3, 2] する。最も近いユニットが同距離にある場合、このイベントを引いたプレイヤーがどちらに影響を及ぼすか選ぶ。

### E 7 3. 砲弾坑 (Shellholes)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーランダムヘクス [1,

8]を決定しなければならない。もしもそのヘクスが氷地形でなく、炎や何らかの防御施設がまだ置かれていなければ、たこつぽマーカーを置く [F 102]。

#### E 7 4. 戦略的目標 (Strategic Objective)

このイベントが発生したとき、目標チップを1つ無作為に引き、表(「オープン」側)にして両プレイヤーから見えるように目標ボックスの中央部分に置く。

この目標チップは、すでに存在する目標チップと置き換わるものではない—それらと一緒に使われる。そして、この新しいチップが1つ以上のマップボードの目標を参照している場合は、それらの勝利ポイントをすぐに目標の現在のコントローラーに付与することを忘れないように。

#### E 7 5. 制圧射撃 (Suppressing Fire)



このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは制圧下マーカー [13] 1つを敵の制圧下マーカーの載っていないユニットに置くことができる。選ばれた敵ユニットは、混乱していない、制圧下ではない友軍ユニットが所有している、このイベントを引いたプレイヤーの故障していないM Gの1つの現在の射程距離とLOSの両方の範囲になければならない。

#### E 7 6. 歩行可能な程度の負傷兵)

(Walking Wounded)

「驚きと失望で、我々は10月下旬と11月上旬に、打ちのめされたロシア人が、軍事力としてほとんど存在しなくなったことに全く気づいていないように見えたことに気づいた。」

—ブルーメントリット将軍

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは以下のステップを行わなければならない：

- 1) 損耗兵トラックから、除去されたユニット(敵または友軍)を1つ選ぶ；
- 2) ランダムヘクスを決定する；
- 3) 選んだユニットをそのヘクスか隣接するヘクスに混乱 [3. 2] 状態で置く。スタック制限 [8] は守らなければならない、通過不能なヘク

ス(炎や水の障壁のような)に置くことはできない。

#### E 7 7. 白燐 (White Phosphorus)

このイベントが発生したとき、これを受け取ったプレイヤーは無作為に煙マーカーを引いて彼の混乱していない分隊(のみ)の1つに隣接したヘクスに置く。選ばれたヘクスは水地形や炎が置かれたヘクスであってはならない。もしも彼がそうしたら、そのヘクス内のユニットを支配している各プレイヤーは、そのような友軍ユニットを1つ選び、それを混乱 [3. 2] させなければならない。

#### 地 形

「地図上で、素晴らしく赤く、太い道路は線路であることがわかった。」

—ゲルト フォン ルントシュテット

#### T 7 8. 一般的な規則

最初のルールの通読なら、あなたは本当に以下の4つの部分を読むだけでよい—タイプ、移動、援護そしてLOS。特定のシナリオで、どのマップが使用されているかに応じて、ほかの個々の地形タイプのルールと同様に多数の丘のルールを参照することができる。

#### T 7 8. 1 タイプと特色

コンバットコマンドーの各マップ上の各ヘクスはそれが含む「地形タイプ」によって定義される。ヘクスの地形タイプは、その中で支配的なものである—例えば森、建物または藪である。崖、柵、生け垣、道路、線路、けもの道のように射撃や移動に影響を与える可能性のある地形を含むヘクスサイドもあり、通常その中のユニットの移動を修正する。煙と炎のマーカーもある程度、地形として機能する。

地形の「タイプ」は、地形図に緑色の背景色で表示される。地形の「特色」は黄褐色の背景色で表示され、一般的にそれらがヘクスを共有する地形タイプのみを変更する。

地形図には、様々な種類の地形が階層順に表示される。つまり、1つのヘクスに2種類の地形が含まれている場合は、チャートの一番上に表示されているものが優先される。

これまでの例では河川の上の大きな橋は実際上の「大きな橋ヘクス」であり、「水流

(Stream)ヘクス」ではない(従って、水ヘクスでもない。)これはまた、その上に示された地形タイプのいずれもが含まれていない場合(緑の背景にテキストがあるもの)のみそのヘクスが「開豁地」であるということの意味する。これはまた、その上に示されたいずれの地形タイプも含まれていない場合(緑の背景にテキストがあるもの)にのみ、そのヘクスが「開豁地」であることを意味する—その下に何らかの地形の特色が含まれて(黄褐色の背景)おり、なんらかの修正が加えられていても、依然として「開豁地」である。

#### T 7 8. 2 移動コスト

各地形は、そのヘクスに移動して入る、またはそのヘクスサイドを横切するためにユニットが支払わなければならないMPのあたいを「移動コスト」として一覧表にしている。

#### T 7 8. 3 隠蔽 (Cover)

各地形は、整数の形式で「援護(Cover)」を一覧表にしている。常に、そしてあらゆる目的のために、援護は同じヘクス内の各ユニットの士気値を直接修正する。ただし、援護は累積しない。そのため、プレイヤーは複数の援護が存在する場合に適用する援護の例を1つだけ選択する必要がある。

ある班は士気値が7と印刷されている。もしもこの班がやぶヘクスにいる場合、その士気値は8になる(7;藪の隠蔽で+1)敵の分隊が壁ヘクスサイドを超えて(横切って)この班に対して射撃した場合、班は代わりに(代わりの)壁の2つの隠蔽の使用を選ぶことができ、その攻撃に9の士気値を与える。この班がたこつぽマーカーとスタックしていた場合、所有プレイヤーは藪の隠蔽1と壁の隠蔽2の両方を無視して、代わりにたこつぽマーカーの隠蔽3を追加して10士気値を得ることができる。

#### T 7 8. 4 視認線 (LOS)

各地形はそれが障害物か、妨害物かそれともクリアーかを一覧表にしている。

- 障害物は、同じ高度のLOSをブロックする。障害物は通常、より高いレベル(高度)の観測者に対して1個の見えないヘクスを作る。
- 妨害物は、それらをとおして行われる同じ高度の射撃攻撃のFPを減少させる。

- クリアーの地形はLOSに影響を与えない。  
より詳しいことは、LOSのルール [10] を参照

さまざまなタイプの地形が以下に詳細に説明され、参照を容易にするためにアルファベット順にリストされている。以下の情報は、プレイヤー補助シートの片側にある地形チャートにもグラフィカルに表示されている。

### T 79. 炎 (Blaze)

移動コスト：通過不能

隠蔽：通過不能

LOS：障害物（すべての高度において）

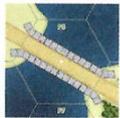
### T 80. 橋 (Bridge)

移動コスト：（以下を参照）

隠蔽：2；しかし、道路 [T 93] は通常これを1の最終的な隠蔽に下げる

LOS：1の妨害

#### T 80. 1 大きな橋



大きな橋とは、1つ以上のヘクス全体を範囲として網羅するものと定義される。その一部は、最も外側のヘクスサイドを超えて反対側の（橋ではない）ヘクスまで伸びている。

移動コスト：通過不能；または、道路/鉄道の絵に直接沿って移動する場合は1。また、ユニットは2つの道路/鉄道ヘクスサイドの1つを通過のみ大きな橋ヘクスを離れることができる。

#### T 80. 2 小さな橋



小さな橋は、完全に単一のヘクスの範囲内にあるものとして定義される。

移動コスト：道路/鉄道ヘクスサイドを通過する場合は1、それ以外の場合は、ヘクス内のほかの地形のコストを使用する。

### T 81. やぶ (Brush)

移動コスト：2

隠蔽：1

LOS：3の妨害物

### T 82. 建物 (Building)

移動コスト：2

隠蔽：3

LOS：障害物；1つの見えないヘクス [T 88, 4. 1] を作り出す。

建物目標—マップボードの目標が1つの建物ヘクスであり、その建物が2つ以上のヘクスにまたがる場合、「目標」は目標数を含むヘクスだけでなく、その建物全体（つまり、建物が占めるすべてのヘクス）と見なされる。

### T 83. 崖 (Cliff)

移動コスト：通過不能

登攀：兵器を所持していないユニットは崖ヘクスサイドを横切って前進 [O 16] することができる。

隠蔽：なし

LOS：クリアー

### T 84. 柵 (Fence)

移動コスト：横切るときに+1

隠蔽：なし

LOS：妨害物；または、柵が照準線または目標ヘクスの6つのヘクスサイドのうち1つである場合はクリアーになる。

### T 85. 平地 (Field)

移動コスト：1

隠蔽：0

LOS：1の妨害物

### T 86. 深い裂け目、小峡谷 (Gully)

移動コスト：2

掩蔽：1；小峡谷内のユニットは隣接するヘクスか、より高い高度のヘクスから意外では見ることができず、その逆も同様である。

LOS：クリアー

### T 87. 生垣 (Hedge)

移動コスト：横切るときに+1

隠蔽：なし；または、火力攻撃が目標ヘクスに進入したときに生け垣を越えた場合は1（迫撃砲または砲兵に対して防御する場合には適用されない。）

LOS：障害物；または、生け垣が照準線または目標ヘクスの6つのヘクスサイドのうち1つであればクリアー

### T 88. 丘陵 (Hills)

丘陵は比較的複雑であるため、本ゲームの初心者には丘のないボードでいくつかのシナリオをプレイしたいと思うだろう。

コンバットコマンドーの標準的なバフ色の平地ヘクスは、高度「0」または「平地レベル」にあると言われている。丘陵はレベル1（黄褐色）、レベル2（ライトブラウン）、レベル3（ミディアムブラウン）またはレベル4（ダークブラウン）があると考えることができる。

したがって、丘の上のユニットは地上レベルのヘクスか、それより低いレベルの丘のヘクスのいずれかを占める地形の上にある。丘陵ヘクスは、以下の修正を除けば、ほかの地上レベルのヘクスとまったく同じように機能する。

#### T 88. 1 上りの移動

移動しているユニットは、ユニットがあとにしたヘクスより高い高度のヘクスに進入するためには+1MPを消費しなければならない。

森を含むレベル1の丘陵ヘクスから、森を含むレベル2の丘陵ヘクスへ移動するユニットは、3移動力を消費しなければならない（森に進入するために2と高度変更のために+1）。

#### T 88. 2 高度の利点

目標ヘクスが、そこを射撃するいずれかの駒よりも高い高度にある場合、射撃は-1FPされる。反対に、目標ヘクスがそこを射撃するいずれかの駒よりも低い高度にある場合、射撃は+1FPされる。

#### T 88. 3 丘陵とLOS

##### T 88. 3. 1 軍事的な山頂線 (?)

1レベル以上のレベルを示すヘクスは「クレスト（山頂）」ヘクスと呼ばれる。クレストヘクスの中央の点がある高度がそのヘクスの高度である。各クレストヘクスで、より高いレベルの給料の物理的な突端は「クレストライン」と世ばれる。

##### T 88. 3. 2 垂直LOS

ユニットは、そのユニットの上の各高度の最初のクレストヘクスにLOSをたどることができる。同様に丘陵の上のユニットは、そのLOSが間にあるヘクス内で自身と同じか自身以上の高さのクレストラインを通過しない場合のみ、LOSを自身より低い高度でヘクスまでたどることができる。

そのため、丘陵上のユニットAは、ユニットAからのLOSが両方ともヘクスサイドを通過する前に、クレストラインを通過し、同じまたはより高い高度のクレストラ

インを通過しない場合にのみ、自身より低い高度のユニットBを見ることができる。

### T 8 8 . 3 . 3 「障害物」としての丘陵

丘陵自体は、低地高度の任意の2つのヘクスの間でたどられるLOSをブロックする。

レベル2の丘陵の上のユニットは、間にあるレベル2の丘陵を超えて、高度2、3または4の高さの別の丘陵までしか見ることができない。その、間にある丘陵がレベル2ではなく、レベル3だった場合、目標ヘクスは見えるためにはレベル4の高度になければならない（そして、それでも目標ヘクスはレベル4のクレストヘクスでなければならぬ）。

### T 8 8 . 4 丘陵と障害物

丘陵ヘクスへの、または丘陵ヘクスからのLOSは、それがその丘陵ヘクスと同じか、それより高い高度で障害物の物理的描写のいずれかの部分に明確に触れた場合のみブロックされる。言い換えれば、丘陵ヘクスへの、または丘陵ヘクスからのLOSは、より低い高度にある障害物によっては妨げられない（例外：以下のブラインドヘクスを参照）。

レベル1の丘陵の上のユニットは、間にあるレベル0の建物を超えて、離れたレベル1の丘陵の上の別のユニットを見ることができる。もしもその建物も丘陵の上にある場合は、そのLOSはブロックされる。

しかしながら、炎マーカーは、照準者やターゲットの高度に関係なく、常にそのヘクスを通るLOSをブロックする。

炎マーカーが作り出す障害は、ゲーム内で表現される可能性のあるLOSに影響を与えるのに十分な高さがあるとみなされる。

### T 8 8 . 4 . 1 見えないヘクス

丘陵上のユニットは、通常どおり、より低いレベルの森または建物ヘクスを見ることができるが、その隣のヘクスも森/建物ヘクスの高度以下である場合、それらを越えて隣のヘクスを見ることができない。言い換えれば、より低い高度の森またはビルは、より高い高度にいる観測者に対して、その後方に1ヘクスのブラインドゾーンを作り出す—このブラインドゾーンを越えたヘクスはすべて丘陵から見える（途中の森/建物を除く）。

レベル1の丘陵上のユニットは、レベル0の建物のすぐ後ろのレベル0のヘクスを

除いて、見通すことができる。逆に、レベル1の丘陵上にあるユニットは、レベル1の建物とそのLOS上の最初の間にあるヘクスでない限り、間にあるその建物を越えてレベル2以上のユニットまで見ることができる。

### T 8 8 . 5 丘陵と妨害物 (Hindrances)

低いレベルにあるマップボードの妨害地形はLOSが丘陵ヘクスを出入りするのを妨害しない。丘陵の中の妨害物は、その妨害物と同じレベルの2つの丘陵ヘクス間のLOSを妨げる。しかし、煙マーカーは照準者や目標の高度に関係なく、常にそのヘクスをとめるLOSを妨害する。

煙マーカーが作り出す妨害は、ゲーム内で表現される可能性のあるLOSに影響を与えるのに十分な高さを持つと考えられている。

コンバット コマンダーにおいては、上記の丘陵のルールはすべて、各丘陵の標高はマップボードの障害物よりも高く、各マップボードの障害物はマップボードの妨害物よりも高いという前提に基づいている。

### T 8 9 . 湿地・沼地 (Marsh)

移動コスト：3

隠蔽：0

LOS：1の妨害物

水の地形：いかなる種類の兵器も湿地ヘクスから射撃することはできない。いかなる種類の炎、煙または防衛施設も湿地ヘクスを占めることはできない。

### T 9 0 . 開露地 (Open Ground)

移動コスト：1

隠蔽：0

LOS：クリアー

### T 9 1 . 果樹園 (Orchard)

移動コスト：1

隠蔽：1

LOS：2の妨害物

### T 9 2 . 線路 (Railway)

移動コスト：線路の描写に沿って移動している場合（つまり、移動ユニットがヘクスに進入したときに線路ヘクスサイドを横切った場合）は1、それ以外の場合はヘクス内の他の地形による。

隠蔽：そのヘクスの他の地形による

LOS：1の妨害物；またはLOSが線路の描写に沿って直接進む場合はクリアー

### T 9 3 . 道路 (Road)

移動コスト：道路の描写に沿って移動している場合（つまり、移動ユニットがヘクスに進入したときに道路ヘクスサイドを横切った場合）は1、それ以外の場合は、ヘクス内の他の地形による。

移動オーダーのいずれの時点においても、道路を含むヘクスに進入している限り、ユニットはその移動力に+1を得る。

ユニットは、ボーナスを得るために道路ヘクスサイドを介して道路ヘクスに進入する必要はない。ここでは、道路を横断することも素早く簡単に行えると仮定できる。

隠蔽：なし；ただし、道路を含むヘクス内にあるほかの防衛施設や地形の隠蔽は1減少する。

そのため、道路が通っている建物ヘクスのカバーは2である（建物による3、道路による修正-1）

道路を含む開露地ヘクスに、土気値7のドイツ軍分隊は、「-1」の隠蔽になるため、あらゆる目的に対して土気値は6になる。もしも、たこつぼが後でそのヘクスに置かれたら、そのユニットは土気値9となる（7；たこつぼによる+3；道路による-1）

LOS：LOSが道路の描写に沿って直接進む場合はクリアー、それ以外の場合はヘクス内の他の地形による。

### T 9 4 . 煙、発煙 (Smoke)

注意：プレイを始める前に、すべての煙/炎マーカーを不透明なカップに入れて、プレイ中にコールされたときに無作為に引くことができるようにする。

移動コスト：そのヘクスの他の地形による。

隠蔽：そのヘクスの他の地形による。

LOS：そのヘクスの中へ、そのヘクスから外へまたは通過するのに1~10 [10, 3, 4]

実際の妨害値は、個々のマーカーに印刷されている。

### T 9 5 . 小川 (Stream)

移動コスト：3

隠蔽：-1

LOS：クリアー

水の地形：いかなる種類の兵器も小川ヘクスから射撃することはできない。いかなる種類の炎、煙または防衛施設も小川ヘクスを占めることはできない。

### T 9 6. けものみち (Trail)

移動コスト：けもの道の描写に沿って移動している場合（つまり、移動するユニットがそのヘクスに進入したときに道のヘクスサイドを横切る場合は1、それ以外の場合、そのヘクス内の他の地形による。

隠蔽：そのヘクス内の他の地形による。

LOS：そのヘクス内の他の地形による。

### T 9 7. 壁 (Wall)

移動コスト：横切の場合、+1

隠蔽：なし；または、火力攻撃が壁を通過した場合は2（迫撃砲や砲撃には適用されない）。

LOS：障害物；または、壁が照準者または目標ヘクスの6つのヘクスサイドのうちの1つであればクリアー

### T 9 8. 水の障壁 (Water Barrier)

移動コスト：通過不能

隠蔽：通過不能

LOS：クリアー

通過不能な水の障壁：いかなる種類のユニット、炎、煙または防衛施設マーカーも、水の障壁ヘクスを占めることはできない。

### T 9 9. 森林 (Woods)

移動コスト：2

隠蔽：2

LOS：障害物；1つのブラインドヘクス [T 8 8. 4. 1] を作り出す。

空中爆発：森林ヘクスに対する迫撃砲または砲兵射撃のファイアーアタックトータルは常に2増加する。

つまり、6 F Pの火力を持つ迫撃砲で森林ヘクスを射撃し、ファイアーアタックロールが7だった場合、アタックトータルは13ではなく15になる。

迫撃砲や遠方からの砲兵中隊による射撃などの高い高度で砲撃された砲弾は、梢の中で爆発する傾向があった。これが起こったとき、その下の兵士は大地との接触によっても（伏せていても？）弱まることにな

い砲弾の爆風に加えて、飛んでいる破片と木の枝に支配されるだろう。

## 防 御 施 設

「何でも守ろうとするものは何も守れない。」

—フレデリック 2世

### F 1 0 0. 一般的なルール (General Rules)

以下のセクション [F 1 0 1—F 1 0 6] は、ルールを通して最初に読んだり記憶したりする必要はない。防衛施設が実際にプレイに登場するまでは無視して構わない。プレイヤーはそのマーカーのルールを調べることができる。

F 1 0 0. 1 取得—ゲームには6つの防衛施設がある。たこつぼ、塹壕、地雷、鉄条網、掩蔽壕そしてトーチカである。通常、防衛施設はシナリオの開始からプレイに持ち込まれているが、さまざまなアクションやイベントによってゲーム中に導入されるものもある。

F 1 0 0. 2 除去—防衛施設は、通常プレイ中にさまざまなイベントや「爆破」アクション [A 3 1] または、砲兵インパクトロール [O 1 8. 2. 3. 3] により除去される。

F 1 0 0. 3 スタッキング—いかなる種類の防衛施設マーカーも、1つ以上が同一のヘクスを占めることはできない。最初にヘクスに置かれた防衛施設が優先である。どの防衛施設も水のヘクス（すなわち、橋のない湿地、小川または水の障壁）を占めることはできない。

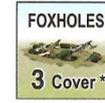
さまざまな防衛施設は、以下で詳細に説明され、参照を容易にするためにアルファベット順にリストされている。次の上方の要約版は、プレイ中の参照を容易にするためにトラックディスプレイにもある。

### F 1 0 1. 掩蔽壕 (Bunker)



掩蔽壕は、それが占めるヘクスに「6」のカバーを与える（対迫撃砲と対砲撃は「7」）。通常通り、これはそのヘクス内の他のカバーと累積することはない。近接戦闘において、近接戦闘トータルが同点の場合、**近接戦闘開始時に掩蔽壕ヘクスの占有者であった側が勝利する。（直訳すると、「最後に掩蔽壕ヘクスを占有した側」となる。）**

### F 1 0 2. たこつぼ (Foxholes)



たこつぼマーカーは、それが占めるヘクスに「3」のカバーを与える（対迫撃砲と対砲撃には「4」）。通常通り、これはそのヘクス内の他のカバーと累積することはない。

### F 1 0 3. 地雷 (Mines)

#### F 1 0 3. 1 一般的なルール



ヘクスを占めている地雷マーカーは、移動、前進または退却して、そのヘクスに出入りするユニット（敵または友軍）を攻撃する。一緒に行動しているユニットは1度のロールで攻撃される；もしそうでなければ、別々の地雷攻撃が、地雷を含むヘクスに進入するかあるいはこれから退却しようとしているときに、各ユニットに対して行われるべきである。他のユニットが移動/前進/退却した時点ですでに地雷ヘクスにいたユニットは、その地雷攻撃の影響を受けない。

#### F 1 0 3. 2 地雷攻撃

地雷攻撃の強度はシナリオの防御側が7または8 F Pの地雷原能力を特別に割り当てられている（または獲得している）場合を除き、デフォルト値は6 F Pである。地雷攻撃へのカバーは自動的に「0」に設定され、決して変更することはできない。

地雷攻撃ロールは、火力攻撃ロール [O 2 0. 3. 3とO 2 0. 3. 4] と同じ一般的なルールに従う一ただし、ヘクス内の移動中/前進中/退却中のユニットのみが火力防御ロールを行う必要がある。そのようなユニットをコントロールしているプレイヤーは防御ロールを、対戦相手は攻撃ロールを行う。

**重要**—混乱していないユニットが、地雷のあるヘクスを離れる間に混乱 [3. 2] してしまったら、進入したヘクスに置かれたままになる。

それは成功したが、おそらく戦うために死傷者がいる。(???)

#### F 1 0 4. トーチカ (Pillbox)



トーチカは、それが占めるヘクスに「5」のカバーを与える（対迫撃砲と対砲撃は「6」）。通常通り、これはそのヘクス内の他のカバーと累積することはない。近接戦闘トータルが同

点の場合、**近接戦闘開始時に**トーチカヘクスの占有者であった側が勝利する。

ことができない。

いかなる兵器も鉄条網ヘクスから射撃することはできない。

## T 105. 塹壕 (Trench)

### F 105. 1 一般的ルール



塹壕マーカーは、それが占めるヘクスに「4」のカバーを与える（対迫撃砲と対砲撃は「5」）。通常通り、これはそのヘクス内の他のカバーと累積することはない。

### F 105. 2 塹壕と移動

塹壕を含む1つのヘクスから塹壕、掩蔽壕またはトーチカを含む隣接ヘクスへの移動（またはその逆）は、2つのヘクスの地形に関係なく、1MPしか消費しない（例外：移動オーダーでは横切ることのできない崖ヘクスサイド [T 8 3]）。これは、ユニットが上り坂を移動している場合や、通常なら移動コストが余計にかかるヘクスサイドを横切っている場合でも適用される。さらに、そのユニットは、移動して入ったヘクス内の臨機射撃 [A 3 3] の目標にはならない。

## F 106. 鉄条網 (Wire)

### F 106. 1 一般的なルール



1つ以上のユニットとヘクスを共有している鉄条網マーカーは、それらのユニットのFP、射程、士気値をそれぞれ-1減少させることで影響を与える。指揮値は鉄条網による影響を受けない。

### F 106. 2 鉄条網と移動

移動しているユニットは、鉄条網を含むヘクスに出入りした直後に残りのMPをすべて失う。

そのため、あるユニットが鉄条網のあるヘクスで移動を開始した場合、たとえそのヘクスが道路や指揮官を含んでいても、最初に入ったヘクスで移動を停止しなければならない。もしもユニットが鉄条網ヘクスに移動した場合、その移動も自動的にそこで止まる。

これらの活動中にMPは使用されないの  
で、ユニットは通常通りに鉄条網ヘクスに  
出入りできる。

### F 106. 3 鉄条網と火力攻撃

鉄条網を含むヘクス内のユニットは、そのヘクスの外側にいるユニットと一緒に射撃グループ [O 2 0. 3. 1] を形成する