



ヒストリカルなシナリオのセットアップ	2	シナリオ9	9
シナリオ1	3	シナリオ10	10
シナリオ2	4	シナリオ11	11
シナリオ3	5	シナリオ12	11
シナリオ4	5	デザインとプレイテストノート	13
シナリオ5	6	プレイの例	19
シナリオ6	7	無作為シナリオ生成	26
シナリオ7	8	指揮官テーブル	31
シナリオ8	8	防御施設 OB	31

### ヒストリカルなシナリオのセットアップ

以下の12のすでに作成されたシナリオ、または将来リリースされる可能性のあるすべてのシナリオをセットアップしてプレイするためには、まず両方のプレイヤーが合意した方法でプレイするシナリオを選択する。次に、表示されている順序で次の手順を実行する。

## HS.1 枢軸軍と連合軍

**サイド**—どちらのプレイヤーもコインを投げる：「表」は選ばれたシナリオで枢軸軍側を；「裏」は連合軍を

**戦闘序列**—各プレイヤーはシナリオの左側の2つのボックスに表示されている自分の側—左側に枢軸軍ボックスと右側に連合軍ボックスに割り当てられているすべてのユニットとマーカーを集める。各項目の右側にある太字の数字は、いくつ使用するかを示している（したがって、**×3**は、これらの特定の駒を3つ集めることを意味する。）各サイドの「降伏 (Surrender) マーカーの右側の太字の数字は、そのマーカーが配置される損耗兵トラックの場所を示している（兵器ボックスのそのプレイヤーの側）。右肩の文字がついている項目（**×3**など）は、その項目に特別な規則がついていることを示している。そのような特別な規則はすべて、シナリオラベルの右下にある大きなボックスに表示される。

## HS.2 戦場

**Map**—シナリオの右上部分にあるマップボードコンフィギュレーションには、どのマップが使用されるのかが表示される（ヘクスの中に大きな数字を介して）。次にそのマップのヘクスコンパスを使用して、図に示すようにそれを枢軸軍と連合軍のプレイヤーに合わせる。

**Track Display**—プレイ中に無作為に選択するために2つの別々の「ドロークップ」とするために、すべての Objective チットを1つの不透明な容器（清潔で乾いたコーヒーカップなど）に入れる。

## HS.3 セットアップボックス

シチュエーションレポートの下にあるイヤーマーカーを（赤い枠付き）というボックスを探す。一連の似たようなボックスがあり、それぞれそこから別のセットアップボックスへと向かう矢印がある。

プレイヤーはその道をたどることでゲームのユニットとマーカーを設置する。この場合あふ、セットアップボックス内の項目の後に右肩文字が続くと、その項目には特別ルールボックスに表示される特別ルールが付加されていることがわかる。

### HS. 3. 1 イヤーマーカー

記載されたイヤートラックの場所にイヤーマーカーを置く。

### HS. 3. 2 VPマーカー

VPマーカーをイヤートラックの記載された場所に配置する（「0」スペースの正しい側にあることを確認）。

### HS. 3. 3 タイムトラック

タイムマーカーとサドンデスマーカーをタイムトラックの示された場所に置く。

### HS. 3. 4 兵士の質とオーダーの数

示されている兵士の質とオーダーの数に一致するOBディスプレイのスペースにそれぞれの国籍のスタッツマーカーを置く。

### HS. 3. 5 態勢

これは、どちらのプレイヤーがイニシアティブカードを所持してゲームを開始するかを示すのと同時に、各サイドの態勢をしめす。

### HS. 3. 6 目標チット (Objective Chit)

**重要：**ごくまれにシナリオでは、スペシャルルールでこの時点で、プレイヤーにドロークップから1つ以上の目標チットを取り除くように指示する。もしそうなら、ランダムな目標を引く前に適切なチットが取り除かれていることを確認せよ。

このセットアップボックスには、どのくらいの数の目標チットでプレイを始めるか、そしてそれらのチットがランダムに引かれるか、または特別に割り当てられるかを示す。

まず、OPEN列に特定の文字の識別情報で1つ以上の目標チットがリストされている場合（例：OPEN—P）、これらの特定のチットをカップ内に探し、それらの「オープン」面を上に向けてトラックディスプレイのオブジェクトボックスの中央のセクションに置く。

次に、OPEN列が「ランダムな」チットを引くことを示している場合、どちらかのプレイヤーはカップから無作為にチットを引い

てその「オープン」の面を上に向けてオブジェクトボックスの中央部分に置く。

最後に、「ランダム」が同盟軍と／または枢軸軍の列に記載されている場合、そのサイドを指揮しているプレイヤーはカップから無作為にチットを引き、それを見てその「秘密」側を上にしてオブジェクトボックスのセクションに置く（それが秘密の面を持っていない場合、それは中央のセクションで「オープン」な面を上に向けて置かれる。）

*秘密の目標チット所有権は常に明確であるべきである。そうすれば、プレイヤーはプレイ中にどちらのプレイヤーが裏側をのぞくことが許されるかを知ることができる。*

*片方または両方のプレイヤーが秘密の面を持たないランダムなチットを引いた場合、そのプレイヤーは秘密の目標を得ることはない。ゲーム開始時にすでに明らかにされているだろう。*

連合軍／枢軸軍のいずれかまたは両方の列に「none」と表示されている場合、そのプレイヤーはそのシナリオのはじめに秘密の目標を引くことができないことを示している。

**重要：**ステップHS. 3. 2で与えられたVPレベルは、すでに目標チットボックスに示されている可能性のある各種の目標を考慮に入れている。ただし、無作為のチットドローの結果がオープンな目標であった場合、そのVPマーカーはそのマップボード目標を支配（次のセットアップボックスに表示）してゲームを始めるプレイヤーの方向に修正される必要がある。

### HS. 3. 7 目標の支配

このボックスは、どのプレイヤーがどのマップボード上の目標を、プレイ開始時点で支配しているかを示す。必要に応じてコントロールマーカーを置く。

### HS. 3. 8 セットアップ

このボックスはセットアップの順番、そして各プレイヤーが自分に割り当てられた部隊をそれらのヘクスからカウントして味方の地図版端にそってどれだけ深く設置することができるかを示す。このボックスはセットアップの順番、そして各プレイヤーが自分に割り当てられた部隊を味方の地図版端にそってそれらのヘクスからカウ

ントしてどれだけ深く設置することができるかを示す。まだ設置しないで、なぜなら・・・

### HS. 3. 9 特別ルール

プレイヤーはこのボックスに表示されている特別なルールを読み、慣れ親しんでいる必要がある。これらのルールは、すでにフォースボックスやそれ以前のセットアップボックスの右側についた数字では参照されない。

### HS. 4 部隊を展開する

プレイヤーはセットアップ及び／または特別ルールボックスで指定されたパラメータの範囲内で部隊を配置する。

### HS. 5 フェイトカード

セットアップが完了したら、各プレイヤーは自分の国籍のフェイトカードを一緒にシャッフルして裏向きのドローパイルを作る。それから、各プレイヤーは自分のフェイトデッキの一番上から自分の態勢（Posture）の手札のサイズに達するまでフェイトカードを引く：攻撃なら6枚、偵察なら5枚、防御なら4枚。

### HS. 6 H時

最後に、特別ルールの1つが、どのプレイヤーが最初の手番になるかを示す。

## シナリオ1 FAT LIPKI

### 状況報告

**リプキ、ロシア、1941年7月3日**—第1モスクワライフル師団の戦車がリプキ北部で（ドイツ）第18装甲師団の先鋒隊と衝突したため、漁師団の歩兵部隊はそれぞれ南側戦場の確保を任務としていた。

これらの隣接部隊の間のそのような衝突は、町の南の重く樹木が茂った集落で起こった。

### セットアップボックス

イーマーカー：「1941」

↓

VP マーカー：「0」スペース

↓

タイムトラック：TIME「2」、サドンデス「7」

↓

兵士の質／# オーダーズ：Allies：Line／3

Axis：Line／2

↓

態勢：Allies—偵察、Axis—偵察

イニシアティブカード：Axis

↓

目標チット：OPEN—ランダム、

Allies—ランダム、

Axis—ランダム

↓

目標支配：Allies—なし

Axis—なし

↓

セットアップ：Allies—同時<sup>1</sup>

Axis—同時<sup>1</sup>

↓

特別ルール

1. セットアップは同時に行われる。もう一つのマップを半分に折り、ボードの中央を横切ってパットスタイルで立ち上げて、各プレイヤーのセットアップを相手プレイヤーから隠す。連合軍は、ヘクスA2とO1それぞれの中または隣接ヘクスに配置しなければならない。枢軸軍は、ヘクスG10と／またはN10の中またはその隣接ヘクスに配置しなければならない。両方のプレイヤーがセットアップが完了したと宣言したら、スクリーンを取り除く。
2. 両プレイヤーがオープニングの手札を引いた後、枢軸軍プレイヤーがイニシアティブカードの支配を連合軍プレイヤーに手渡すことを選ばなければ、連合軍プレイヤーが最初のターンに進むだろう、もし手渡した場合は枢軸軍プレイヤー

が最初のターンになる。

## Scenario 2 生垣と手榴弾

状況報告

1944年7月 フランス ノルマンディ ポカージュの国

D デイの上陸から数週間後、ブラッドレイ將軍は機甲部隊をより戦車に向いた地形に突入させるために、最小限の死傷者で迅速かつ決定的な強行突破に適した場所を選択することに熱心であった。しかし、米第1軍の南側の重要な場所は、ヴィア川沿いのサン・ローの町—湿原、湿地帯そして密集した生垣に囲まれた小さな野原の寄せ集めにおける激しい殴り合いを通して得られた—であった。

そのような小競り合いの1つは、重要なサン・ロー〜コートランス道からわずか数マイルのところにある Pont-Hebert 郊外の密集した生垣に囲まれた小さな野原の寄せ集めの地形で起こった。

イヤーマーカー：「1944」スペース

↓

VP マーカー：枢軸軍側「10」のスペース

↓

タイムトラック：タイムは「0」スペース

サドンデスは「8」スペース

兵士の質／# オーダー：連合軍 Line／3

枢軸軍 Green／4

↓

態勢：連合軍 攻撃

枢軸軍 防御

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット：オープン T

連合軍 ランダム

枢軸軍 ランダム

↓

目標の支配：連合軍 なし

枢軸軍 すべて

↓

セットアップ：連合軍 最初に、3ヘクスの深さまで

枢軸軍 後から、12ヘクスの深さまで

↓

特別ルール

1. 前進観測者：連合軍は、枢軸軍のセットアップ終了後、Lt Blankenship のセットアップを選択でき、ドイツ軍がいないマップ上のヘクスに配置できる。
2. ボカージュ：すべての生け垣は移動とカバーが1増加する（それぞれ、「+2」と「2」になる）。
3. 連合軍プレイヤー先攻

### シナリオ3 内務人民委員部の焚火

状況報告

1941年7月24日 プレスト・リトフスク市外

後退中の第133狙撃兵連隊に属するソビエト軍の警戒部隊は正午までに放棄されるべきだが、すべての通信機器が破壊され、東へ数マイルのプレスト・リトフスク周辺の防御施設の詳細が含まれた文書が焼かれる前ではない。

くたびれたロシアの民兵中隊は比較的安全なプレスト・リトフスク要塞への撤退に影響を与えるのに十分な時間、ドイツの巨大な破壊力を停止させなければならない。

イヤーマーカー：「1941年」

↓

VP マーカー：(連合軍側)「20」のスペース

↓

タイムトラック：タイム 「0」スペース

サドンデス 「7」スペース

↓

兵士の質／#オーダー：連合軍 グリーン／4

枢軸軍 ライン／3

↓

態勢：連合軍 防御

枢軸軍 攻撃

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット<sup>3</sup>：オープン Q、R、S

連合軍 なし

枢軸軍 なし

↓

目標の支配：連合軍 すべて

枢軸軍 なし

↓

特別ルール

1. 指揮所：Cpt. Egorov はヘクス N5 に配置しなければならない。
2. 隠された防御施設：連合軍プレイヤーは枢軸軍プレイヤーが部隊を配置したのちに鉄条網をセットアップすることができる。
3. 目標 V、W、X はドローカップに加えない—これらはこのシナリオでは使用しない。
4. 工作兵：枢軸軍プレイヤーはG 65のカードを手札に加えてゲームを開始する。
5. 枢軸軍プレイヤー先攻

### シナリオ4 革新のための閉鎖

状況報告

ベルギー ヒューマイン (?) 1944年12月27日—激しい戦闘と重度の砲撃の失敗の後、ヒューマインの町は米第2機甲師団の部隊に囲まれた。ドイツ軍のほとんどの防御部隊は激しい戦闘ののちに降伏した。

町の北端にある城を占拠していた第9装甲師団の残部はあきらめることを拒み、これらの頑固者を一掃したコンバット・コマンド R に降った。

イヤーマーカー：「1944年」のスペース

↓

VP マーカー：「20」のスペース（枢軸軍側）

↓

タイムトラック：タイム 「1」のスペース

サドンデス 「7」のスペース

↓

兵士の質／#オーダー：連合軍 エリート／4

枢軸軍 エリート／3

↓

態勢：連合軍 攻撃

枢軸軍 防御

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット：オープン Q、R

連合軍 なし

枢軸軍 なし

↓

目標の支配：連合軍 なし

枢軸軍 すべて

↓

セットアップ：連合軍 後から、1ヘクスの深さまで

枢軸軍 先に、9ヘクスの深さまで

#### 特別ルール

- 1 隠された砲：枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーがセットアップを完了したのちに、ウエポン班の1つとIG18野砲をセットアップすることを選択できる。
- 2 がれき：枢軸軍プレイヤーは建物ヘクスか建物ヘクスに隣接するヘクスに鉄条網を設置しなければならない。
- 3 増援：タイムトラックの「3」のスペースにホワイット軍曹、2個の工兵分隊、2個の火炎放射器を置く。
- 4 連合軍先攻

#### シナリオ5 凍えた前線

##### 状況報告

ロシア スターリッツア 1941年12月30日ー

1941年末に冬が東ヨーロッパに本格的に到来したとき、ドイツ軍第26歩兵師団は、ロシアの頑強な防御よりも、極端な天候により停止された多くの枢軸軍師団の1つにすぎなかった。

1941年の最後の週に、ユシケヴィチ將軍指揮下のカーニン戦線の一部である第31ソビエト軍が大量のシベリア軍の増援を受けた。キルティングジャケットと毛皮の帽子で覆われ、寒さに慣れた彼らは、凍った前線のあちこちで小部隊による行動を行った。そのような攻撃の1つがモスクワの北西スターリッツアの近くでドイツ軍の18の歩兵連隊が塹壕の中で暖をとるために戦っていた一で起こった。

イヤーマーカー：「1941年」のスペース

↓

VP マーカー：「9」のスペース（枢軸軍側）

↓

タイムトラック：タイム 「5」のスペース

サドンデス 「13」のスペース

↓

兵士の質／#オーダー：連合軍 エリート／5

枢軸軍 ライン／3

↓

態勢：連合軍 攻撃

枢軸軍 防御

イニシアティブカード 連合軍

↓

目標チット：オープン W

連合軍 なし

枢軸軍 なし

↓

目標の支配：連合軍 なし

枢軸軍 すべて

↓

セットアップ：連合軍 最初に、3ヘクス以内

枢軸軍 後から、12ヘクス以内

↓

特別ルール

- 1 目標チット R、V、X はドローカップに加えない。—  
これらはこのシナリオでは使用しない。
- 2 凍土：ドイツ軍の4つの兵器のうちの1つ—無作為  
に決定する—は故障した状態でゲームを開始する。ま  
た、いったんプレイが始まると、いかなる方法でも防  
御施設をプレイすることはできなくなる。通常、防御  
施設をプレイするようなアクションやイベントは代わ  
りに「指揮の混乱」として扱われる。
- 3 雪：開豁地の移動コストは「1」ではなく「1½」  
になる。
- 4 冬季迷彩：連合軍プレイヤー（のみ）の場合、「隠蔽  
（Concealment）」アクションはその通常の効果に加え  
て枢軸軍の火力攻撃のアタックトータルを—2減少さ  
せる。
- 5 連合軍プレイヤー先攻

## シナリオ6 西の綿毛からの痺れ

状況報告

1944年6月7日 フランス サンメールエグリーズ  
—D デイの夕方、ドイツ軍第1058擲弾兵連隊は反撃し、  
サンメールエグリーの町の端を奪還した。米第505パラ  
シュート連隊の小部隊は、翌朝この敵を撃退するよう命令  
された。

6月7日の夜明け、ウェイブリーレイという米軍中尉が  
前方を偵察し、ラジオ局付近で数名のドイツ兵に遭遇し、即  
座に射撃して殺傷した。レイは急いで立ち去り、強襲のため

に中隊に戻った—自分が擲弾兵連隊第1大隊の将校8人を  
殺したばかりであることに気づくことなく。

イヤーマーカー：「1944年」のスペース

↓

VP マーカー：「9」のスペース（枢軸軍側）

↓

タイムトラック：タイム 「0」スペース

サドンデス 「6」のスペース

↓

兵士の質／#オーダー：連合軍 エリート／4

枢軸軍 ライン／1—3<sup>1</sup>

↓

態勢：連合軍 攻撃

枢軸軍 防御

イニシアティブカード 連合軍

↓

目標チット：オープン V、X

連合軍 ランダム<sup>2</sup>

枢軸軍 なし

↓

目標の支配：連合軍 なし

枢軸軍 すべて

↓

セットアップ：連合軍 後から、2ヘクス以内

枢軸軍 先に、8ヘクス以内

↓

特別ルール

1. 第1大隊の CO 及び司令部スタッフの突然の死による混  
乱のため、枢軸軍の「#オーダーズ」は「1」でゲームを開  
始する。タイムマーカーがタイムトラックに沿って進むた  
びに、この数値を1つ増やし（つまり、ドイツ軍 OB スタ  
ッツを OB ディスプレイ上で1スペース下に移動）、最大は

「3」である。

2. 目標チット W をドローカップに加えないーこのシナリオでは使用しない。

3 枢軸軍プレイヤーが先攻

## シナリオ7 ベッサラビアの夜

### 状況報告

1944年4月 ベッサラビアー1944年4月中頃までに、ロシアの南戦線ではソビエト軍が4か月連続で攻勢に出ている。ドニエプル川を越えてチェルノフツィーまで攻撃するジューコフの計画はスタッフカによって承認され、ロシア軍はついにカルパチア山脈に到達し、現在ルーマニアに後退していた南ロシアの枢軸軍からポーランドのドイツ軍を遮断した。

多数のパルチザンによる絶え間のない嫌がらせが、ドイツ軍の前線への補給と通信のを脅かしたため、地元の振興組織を鎮圧するために、ますます多くの後方地域の部隊が必要になった。

イヤーマーカー：「1944年」のスペース

↓

VP マーカー：「0」のスペース

↓

タイムトラック：タイム 「0」のスペース

サドンデス 「5」のスペース

↓

兵士の質／# オーダーズ：連合軍 ライン／1

枢軸軍 ライン／3

↓

態勢：連合軍 防御

枢軸軍 偵察

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チップ：オープン V、X

連合軍 ランダム<sup>3</sup>

枢軸軍 ランダム<sup>3</sup>

↓

目標の支配：連合軍 セットアップによる<sup>1</sup>

枢軸軍 セットアップによる<sup>1</sup>

↓

セットアップ：連合軍 先に、15ヘックス以内<sup>1</sup>

枢軸軍 後から、15ヘックス以内<sup>1</sup>

↓

### 特別ルール

1. 連合軍プレイヤーは、次の方法を使用して最初にセットアップする：各ロシア軍ユニットについて、ロシアのフェイトデッキを使用してランダムヘックスを決定するーそのユニットは、そのヘックス内または隣接ヘックスにセットアップしなければならない。連合軍プレイヤーに割り当てられた兵器はロシア軍のユニットに割り当てられる。枢軸軍プレイヤーは2番目にセットアップする：ドイツ軍ユニットは、枢軸軍の連続した占領ヘックスでチェーンを形成するようにセットアップしなければならない。
2. 連合軍 OB のドイツ軍軽迫撃砲は、鹵獲された兵器を表している。破損した場合は除去する。
3. 慈悲なし：目標チット R と W はカップに加えないーこれらはこのシナリオでは使用しない。加えて、いずれのプレイヤーも脱出による勝利ポイントは得られない：何らかの理由によりマップから脱出したユニットは除去される。
4. パルチザン：連合軍ユニットは瀬部手の地形を移動コスト「1」として扱う。
5. 隠された部隊：連合軍プレイヤーは自動的に R-31 のカードを手札に入れてげ0無を開始する。
6. 連合軍プレイヤー先攻

## シナリオ8 ブレイクアウト ダンス

### 状況報告

1943年1月 ロシア ヴェリキエ・ルキーいくつかのソビエ



ト打撃軍に導かれてカーニン戦線が西に向かったとき、ヴェリキエールキのドイツ軍第277歩兵連隊を完全に取り囲むことができた。しかし、この包囲された部隊に対する外部からの救出は悪くはならず、部隊が脱出できるよう命令が出された。

ソビエト第129狙撃兵連隊は、ネベルへの道路の南西に戦線を維持した。この部隊は最も弱いように見えたので、この区域では多くの兵が脱出を試みた。このような夜間の試みの1つは、シュレーダー中尉の小隊32人で一日中下生えで覆われたスリットのある塹壕に隠れていた。

イヤーマーカー：「1943年」のスペース

↓

VP マーカー：「2」のスペース（連合軍側）

↓

タイムトラック：タイム 「0」のスペース

サドンデス 「5」のスペース

↓

兵士の質／# オーダーズ：連合軍 ライン／1

枢軸軍 ライン／3

↓

態勢：連合軍 偵察

枢軸軍 偵察

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット：オープン W

連合軍 なし

枢軸軍 なし

↓

目標の支配：連合軍 # 1、4

枢軸軍 # 2、3、5

↓

セットアップ：連合軍 先に、7ヘクス以内

枢軸軍 後から、7ヘクス以内

↓

特別ルール

1 夜の行動—枢軸軍プレイヤーの捨て札容量が「1」に減少する。さらに、すべてのファイアーアタクトータルがX減少する。ここで、Xは目標ヘクスと最も近い射撃側ヘクスの間の距離である。

2 脱出：枢軸軍プレイヤーのみが脱出による勝利ポイントを獲得できる—何らかの理由でマップを出るロシア軍ユニットは除去されたと見なされる。

3 枢軸軍プレイヤー先攻

## シナリオ9 接敵急襲

状況報告

1945年4月6日 ドイツ ヒットドルフ郊外—ライン川を渡った後、第504パラシュート連隊第1大隊A中隊の主力は、ヒットドルフへの道ヒットドルフへの途上、第62国民擲弾兵師団の部隊と遭遇した。

双方とも、接敵を報告し、増援を求めた。

イヤーマーカー：「1945年」のスペース

↓

VP マーカー：「14」のスペース（枢軸軍側）

↓

タイムトラック：タイム 「2」のスペース

サドンデス 「12」のスペース

↓

兵士の質／# オーダーズ：連合軍 エリート／6

枢軸軍 ライン／4

↓

態勢：連合軍 攻撃

枢軸軍 防御

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット：オープン U

連合軍 ランダム

枢軸軍 ランダム

↓

目標の支配：連合軍 なし

枢軸軍 すべて

↓

セットアップ：連合軍 最初に、1ヘクス以内

枢軸軍 後から、9ヘクス以内

↓

特別ルール

1. 次のドイツ軍ユニットをタイムトラックの「3」のスペースに配置する。3つの兵器チームのうち2つ、5つの LMGのうち4つ、Cpt.Wehling、Sgt.Esser、Sgt.Biemann、8つの国民擲弾兵分隊、及び HMG。
2. タイムトラックの「3」のスペースに Sgt.Smith と MMG を配置する。
3. タイムトラックの「4」のスペースに Lt.Blankenship を配置する。
4. タイムトラック「5」のスペースに Lt.Thomas を配置する。
5. タイムトラック「6」のスペースに米軍無線機を配置する。
6. 12個の空挺部隊のうち6個をタイムトラックのスペース「3」、「4」及び「5」のそれぞれに2個を配置する。
7. 地雷は、デフォルトの6FPではなく、「8FP」になる。ただし、開始時の手札を引く前に、枢軸軍プレイヤーは、地雷の強度を「7FP」に減らし、カード G-32 を手札に入れた状態でゲームを開始することができる。
8. 連合軍先攻

## シナリオ10 指揮学校

状況報告

1943年2月4日 ロシア ノヴォロシスクーノヴォロシスク

近くのクライストのA軍集団に対して開始されたソビエト水陸両用作戦の成功を支援するため、黒海艦隊のコマンド部隊が黒海沿岸に沿ってさらに数マイルに分遣上陸した。

橋頭堡の側面を守るために、コマンドーは急いでスタニチカの町になだれ込み、人工湖を見下ろす地元の大学に籠もった。ドイツ第73歩兵師団はすぐに反撃し、側面を取り囲んで侵略者を海に追いやろうとした。

イヤーマーカー：「1943年」のスペース

↓

VP マーカー：「9」のスペース（連合軍側）

↓

タイムトラック：タイム 「0」スペース

サドンデス「6」のスペース

↓

兵士の質／# オーダーズ：連合軍 エリート／3

枢軸軍 ライン／4

↓

態勢：連合軍 防御

枢軸軍 攻撃

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット：オープン W

連合軍 ランダム

枢軸軍 ランダム

↓

目標の支配：連合軍 # 1、3、5

枢軸軍 # 2、4

セットアップ：連合軍 最初に、12ヘクス以内

枢軸軍 後から、3ヘクス以内

↓

特別ルール

1. 戦闘工兵：ドイツ軍の火炎放射器と梱包爆薬（Satchel）

Charge) は、2 個の工兵分隊に最初から与えなければなら  
ない。

2. 奇襲部隊 (Commandos) : 連合軍は各近接戦闘ロールの  
際に + 1 する。

3 枢軸軍の先攻

シナリオ 1 1 戦線の維持

状況報告

1 9 4 4 年 7 月 7 日 フランス セントジャン・ド・ダイ  
ー 7 月 7 日、ドイツ軍がヴィール川の近くの山頂防衛から永遠に  
立ち退かさせられる短い戦闘があった。その日勝利した小さな米軍  
部隊—移動不可能な M4 シャーマンを含む第 7 4 3 洗車大隊の大部  
隊は、その後、援軍が到着して彼らを解放するまで丘の確保を任さ  
れた。ホワイト軍曹は、ビューラー軍曹が動揺した戦車乗員に準備  
させる間に、自身の歩兵に、支配した丘の上で (たこつぼを) 掘る  
ことを命じた。

7 月 8 日の夜明け直前、薄暗い朝焼けが 1 0 4 丘で燃える炎のゆ  
らめきでかき消される。予想されていたドイツ軍の反撃が到来した  
が、米軍の増援は到着していない。

イヤーマーカー : 「1 9 4 4 年」のスペース

↓

VP マーカー : 「1 0」のスペース (連合軍側)

↓

タイムトラック : タイム 「1」のスペース

サドンデス 「6」のスペース

↓

兵士の質 / # オーダーズ : 連合軍 ライン / 2

枢軸軍 エリート / 2

↓

態勢 : 連合軍 防御

枢軸軍 攻撃

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット : オープン N、P

連合軍 ランダム

枢軸軍 ランダム

↓

目標の支配 : 連合軍 # 1、2、4、5

枢軸軍 # 3

↓

セットアップ : 連合軍 先に、1 0 ヘクス以内

枢軸軍 後から、1 ヘクス以内

↓

特別ルール

1. 未確認の防御施設 : 鉄条網を B 2、B 3、B 5、B 6、B 8、  
B 9、C 8、D 8、D 5、E 5、H 5、G 6、G 8、G 9 の  
各ヘクスに配置する。地雷を C 5、C 6、D 7、E 8 の各  
ヘクスに配置する。地雷は初期値の 6 火力である。
2. 移動不能なシャーマン戦車 : 掩蔽壕、Buehier 軍曹と  
5 0 キャリバー MG、対戦車榴弾砲と兵器班は丘の上ではな  
い開豁地ヘクスと一緒に配置する。掩蔽壕がプレイにある  
限り、このヘクスのユニットのスタック制限は 7 ではなく  
4 である。榴弾砲—戦車の主砲を表す—は、掩蔽壕ヘクスを  
離れることができず、その操作ユニットまたは掩蔽壕のい  
ずれかが除去されると除去される。
3. 増援 : 4 つの米軍ライン分隊をタイムトラックの 2 から  
5 のスペースに配置する。
4. 2 つの梱包爆薬 (Satchel Charge) は鹵獲されたドイツ軍  
のパンツァーファウストを表している。掩蔽 (Cover) が 2 未  
満のヘクスを攻撃することはできない。
- 5 枢軸軍先攻

シナリオ 1 2 霧深い山

状況報告

1944年12月12日 イタリア カステロ山—ブラジルは  
1942年8月にヨーロッパ枢軸軍に宣戦を布告した。米軍のよ  
うに組織され、最新の米国製兵器を装備したブラジル第1遠征師  
団は、44年の夏にようやくイタリアに到着した。秋にゴシック  
ラインにひびを入れるのを支援した後、11月29日にド・モレ  
ス將軍の師団の部隊がリノ溪谷を越えてモンテカステッロを襲撃  
したが、無駄な血を流しただけだった。

2週間後の現在、ハイウェイ64を見下ろす高度を獲得する別  
の試みが進行中である。セセノ大隊の小部隊に前進の命令が与え  
られた時、濃い霧が山を覆い始めた—残念なことに、隣の丘への  
タイミングの悪い砲撃が防御側に差し迫った攻撃を警告してしま  
う...

イヤーマーカー：「1944年」のスペース

↓

VP マーカー：「16」のスペース（枢軸軍側）

↓

タイムトラック：タイム「4」のスペース

サドンデス 「12」のスペース

兵士の質／# オーダーズ：連合軍 ライン／5

枢軸軍 ライン／4

↓

態勢：連合軍 攻撃

枢軸軍 防御

イニシアティブカード 枢軸軍

↓

目標チット：オープン N、Q、S

連合軍 なし

枢軸軍 なし

↓

目標の支配：連合軍 なし

枢軸軍 すべて

↓

セットアップ：連合軍 先に、2ヘクス以内

枢軸軍 後から、8ヘクス以内

↓

特別ルール

1. 増援：タイムトラックの「7」のますにスミス軍曹  
(Sergeant Smith)と米軍のグリーン分隊8個を配置する。  
これらのユニットはプレイに登場するとき、A9の道路ヘ  
クス内またはそれに隣接していくつでもセットアップでき  
る。
2. 洞窟：洞窟に隠された機関銃からの銃撃により、枢軸軍  
プレイヤーのスナイパーは、ランダムなヘクスの2ヘクス  
以内で敵ユニットを混乱させることができる。
3. 霧：早朝の濃霧の影響により、標高に関係なくマップのす  
べてのヘクスに-3の妨害がある。この霧による妨害は、通  
常の妨害—果樹園や煙など—と累積する。風 (Breeze) イベ  
ントが発生するたびに、霧による妨害を1ずつ減らす（「-  
2」、「-1」、「0」の順に）。タイムトラックの「3」のま  
すに未使用のマーカーを置き、風 (Breeze) イベントごとに  
1ます左に移動させて、霧レベルをマークする。
4. 連合軍先攻

## デザインとプレイテスト ノート

「私の主な設計意図は、非常に優れたプレイヤーとしての相対的な初心者にとって興味深い挑戦になる、楽しくてプレイアブルなゲームを作製することであった。歴史的な正確さは二次的な考慮事項であり、リアリズムは三次的なものになった。目的は「バルジの戦い」の合理的な近似であるゲームを作成することであった。」

ーレイ フリーマン

レイ フリーマンの素晴らしいゲーム「霧の中の虎」の上記の引用で、「バルジの戦い」という言葉を「第2次世界大戦ヨーロッパの混沌とした戦場」に置き換えれば、**コンバット コマンダー**の設計と開発をととして私の思考プロセスを理解し始めるだろう。CC は、WWII の戦術歩兵戦についてのゲームを作りたいという欲求から生まれた。それは、つまらない歴史的な詳細よりも感情と味があった。これは、ゲームが非現実的であるということではなく、より広く、より直感的な方法で現実的であるだけでなく、キャリバーのように口径、発射速度、銃口速度などをより合理化された表現に抽象化した。

CC は何年も前にストレートなカードゲーム（当初はファイアー・フォー・エフェクトと呼ばれていた）として始まったが、2年のテストの後、なにかうまくいかなかった。2004年12月、私はFFEの中核のメカニズムを採用し、それらを従来のヘクスとカウンター構造に追加して「新しい」ゲーム（及び以前の天性からの汚名を取り除くのに役立つ新しいタイトル）を追加することにした。1ヶ月後—2005年の元日—私たちはCCの最初のゲームをプレイし、振り返ることはなかった。できあがった。

以下は、CCの楽しみと習熟の両方に役立つかもしれない、いくつかの設計ノートと、その過程で学んだヒント、戦術・戦略である。

チャドは言う：

## ドイツ軍でのプレイー

「ドイツ軍の本分... 戦争の才能は、敵が脅かされた場所を強化する前に、弱点を手に入れるために両手で機会をつかむ準備がで

きていた。」

ーマックス ヘイスティングス

WWIIの終わりまでに、ドイツ軍は歴史上最も優れた戦力の例であると多くの人に考えられていた。ドイツ国防軍の平均的な兵士は、今日受け入れられている規範である戦場での機動性と柔軟性を身につけていた。これが、CCでのドイツ軍の戦闘序列の指揮官と分隊の比率がゲームで最高の1：3である理由の1つである。「スーパーマン」の創造に再分類することなく、ゲーム上の意味でこの品質をさらに反映するために、ドイツ軍プレイヤーには、自身の軍隊が何も優れていないが、重要なすべてにおいて平均以上であることがわかる。このことの最も重要な例は、ドイツの捨て札容量である。態勢—攻撃、偵察、防御—に関係なく、いつでも手札にあるすべてのカードを破棄することができる。この能力は過小評価されるべきではない！攻撃時、ロシア軍プレイヤーは役に立たない手札をすっきり入れ替えるのに丸2ターンかかるが、ドイツ軍プレイヤーは1ターンしか失わない。

その他の微妙な点は、ほとんどのシナリオでドイツ軍プレイヤーが最後にセットアップすること—たとえ防御でも—を可能にしていること、そしてゲームの開始時にドイツ軍プレイヤーにインシアティブカードが与えられる頻度が高いことである。オーダーに関する限り、ドイツ軍は敵よりも1つ多くの潰走(Rout)を持っている。この効果により、対戦相手のユニットを逃走させることに加えて、貴重な回復(Recover)オーダーが手元にくるまで、潰走(Rout)オーダーはあなた自身の混乱したユニットに安全を得させるためにも使用できることに注意せよ。

イベント部門では、ドイツ軍はベテランになる、分隊を展開する、またはヒーローを作成する可能性がわずかに高くなるが、萎縮したり、戦時捕虜になる可能性は低くなる。

2つのドイツ軍の機関銃もゲームにおいて最も優秀である。LMG(2脚架の自慢のMG34を表す)でさえ、4FPで単独で射撃すると、士気値7の援護(Cover)のない敵ユニットを混乱させる可能性(23%)がある。

最後に、ドイツ軍ユニット自体は平均または平均以上のステータスを持っている傾向があり、そのほとんどが四角で囲まれた数

値を持っている（例えば、兵器班以外は四角で囲まれた射程を持っているため制圧射撃？（Spray Fire Action）を使用できる。エリート S S 分隊は、おそらくゲームで最も強力な単一ユニットである— a 2 指揮官をスタックした S S 分隊が戦場で達成できることは恐ろしいものである。

### アメリカ軍でのプレイ

「アメリカ軍が臆病であるということではなかった。—彼らはただ、危険を冒す必要がなかっただけである。のろま？彼らは注意深いのだ。」

—第 17 S S 装甲擲弾兵 ヘルムート ガンサー軍曹

私は通常、C C で混乱していない米軍のユニットに高い平均 F P / 射程と低い平均士気値を与えた：前者は主にすべての米軍の分隊に固有で、他の国の軽機関銃のように作動するブローニング自動小銃（B A R）によるもの；後者は、上記の引用のかなりの部分によるものである。

プレイ用語でこれが意味することは、「頻繁に射撃し、より頻繁には移動しない」ことである。したがって、歴史的に行われてきたように、混乱していない敵が潜んでいるときは、米兵を慎重に使用したいと考えるだろう。言い換えると、アメリカ軍プレイヤーは、その優れた火力（ここではアメリカ軍のフェイトデッキの 2 つの追加の射撃オーダーが役立つ）を使用して、自分の動きを妨害する敵ユニットを混乱させたいと考えている。このようにして、ついに移動することになる米軍ユニットの低い士気は、その多くが臨機射撃によって混乱を引き起こさない。

さらに、アメリカ軍プレイヤーの煙幕グレネードアクション（そのうちの 9 つ）の優位性は、ポイント A からポイント B への米軍ユニットの安全確保に過小評価されるべきではない。さらに、すべての米軍分隊とほとんどの班が F P を四角で囲んだため、米軍ユニットが移動するときは常に米軍の射撃アクションに注意を払う必要がある。ただし、ヤンキーの 1 つが混乱してもパニックに陥らないように。通常、混乱した側の士気は平均を上回る。この理由は 2 つある：最初（厳密にゲーム用語で）、低い、混乱していない士気を相殺するのを助けるため、そして 2 つ目（より歴史的

な用語で）、戦う G I のすぐに地面に伏せる（混乱する）傾向があるが、その後回復し「戦いに挑み」、貴重な戦場の 1、2 のレッスンを早く習得する。

覚えておくべきもう 1 つのことは、敵ユニットに隣接する、混乱していない米軍の分隊はあなたの対戦相手にとって恐ろしいものである、なぜならあなたのユニットの、より高い—そして資格で囲まれた—F P は近接戦闘でユニットを強力にする：タイムリーな白磷イベント発生の可能性は言うまでもなく。

米軍の「5」（2 番目に良い）の捨て札能力は、アメリカの G I のより長い平均トレーニング時間の働きであるだけでなく、主に歴史的なカウンターパートに対する膨大な軍需物資の優位の評価である。ゲーム用語でこれが意味することは、攻撃（態勢）時以外で、必要に応じて手札全部を一度に捨てることができることである—この機能を利用せよ！捨て札に使用するターンとオーダーに使用するターンを知ることが勝利のカギの 1 つであるという事実を繰り返す価値がある。

### ロシア軍でのプレイ

「ロシア人はよい兵士ではなかった。しかし、彼らには非常に優れた将軍がおり、彼らには量があった。」

—ロルフ ヘルムート シュレーダー

ロシア軍のユニットとカードにはトリックがほとんどないため、結果として非常にシンプルにプレイする必要がある。基本的に、標準的なロシアの兵士は訓練が不十分であったが、高い決意があった：C C では、これはエリートではないロシア軍ユニットに、非混乱時により高い士気と低い射程が割り当てられることを意味する。ゲームの用語では、これは米軍のプレイ方法とは正反対のものとして現れる傾向がある：ロシア軍は敵の火力に直面して開豁地を横切る必要があることを恐れておらず、実際、敵に効果的に自身の火力をもたらすためにはかなり近くに近づく必要がある。彼らの高い士気はまた、建物や防御施設に穴をあけたロシア軍のユニットを根絶することは、せいぜい枢軸軍にとって不快な雑用であることを意味する。

ロシア軍の O B は、量的にはゲーム内で最大である（少なくとも

も、イタリア軍がボリューム2で登場するまで)。攻撃においては、ドイツ軍の2倍、3倍、さらには4倍の分隊を投入する可能性がある。だから強化された士気値と組み合わせられたロシア軍のより大きな質量を考慮して一半ダースのロシア軍分隊で敵に突撃しても大丈夫である：1個分隊でも目標に到達した場合、あなたはおそらくある種の小さな勝利を達成するだろう。余分な隠蔽と軽傷アクションを使用して、人間の波を流し続ける。また、タイムリーな塹壕イベント（ロシア軍のフェイトデッキに固有）は、多くのロシア軍ユニットを忘却から救った。

ただし、ロシア軍プレイヤーに選択肢がないわけではない：あなたのデッキには追加の移動オーダーと前進オーダーが含まれている。それらを使え！移動で敵の隣にすり寄り、次のターンで銃剣を装着して前進する。通常、あなたは敵のドイツ軍と近接戦闘で対等の条件で対等な立場にあり、終日1対1で分隊を交換することを一般的に望んでいる。近接戦闘で勝った場合は、必ず無慈悲（No Quarter）アクションを探して、勝利ポイントを押し上げよ。

### 時間管理と射撃グループ

防御側は、通常勝利ポイントに余裕を持っているので、できるだけ早くゲームを終わらせたいと考えている。より多くのカードが引かれる／めくられると、ゲームはすぐに終了する。この効果のために、防御側は多くのカードをダイロールにバサッとめくる（それに伴うトリガーとともに）ため、建物内にいるエリートユニットを4FPと5FPの複数回射撃するような「愚かな」射撃をしたいと思うかもしれない。一方、攻撃者は一般に、捨て札パイルに捨てられるカードが少なくなるように、高品質の射撃をより少なく射撃したいと考えている。したがって、射撃グループは攻撃者の親友である。

### 捨て札機能を使用する。

大規模な部隊を指揮している場合、1ターンに1オーダーのみを実行する（したがって、最後に1枚のカードを引く）と、通常

は相手のテンポが失われる。この場合、1ターンか2ターンをかけて、あなたの手札のくずカードを捨て、相手を一度に荒廃させるような、より強力な手札を獲得する。さらに、プレイ中の次の経験則を念頭においてほしい：手札のカードの順序とアクションが現在使用できない場合は、すぐに有益なカードを引くために取り除く価値がある。手札にカードを流し続ける：カードの優位性はゲームに勝たせる。

### 有用なアクションを常に監視する。

プレイヤーが、使うべき時を過ぎてしまったアクションを持っていることに気づかず、多くのアクションがプレイヤーの手札の中で無駄になっているのを目撃した。軽傷（Light Wounds）は典型的な例である。混乱した分隊の1つが再度混乱して死にそうな場合、最初に手札を調べよ！軽傷があれば、あなたはVPとユニットの半分を自分で救うことができる。もう1つ、見落とされがちな機会は、防御側が敵の移動ユニットで地雷と鉄条網をプレイし忘れていることである。なぜなら、彼は臨機射撃の可能性を探すことだけを考えているからである。そのため、アクションを常に手元で細かく調べ、オーダー、ほかのアクションおよびマップ上で発生する状況と組み合わせて使用する方法について考えよ。

### イニシアティブをつかえ、だが無駄にするな。

あなたの指揮官が、生き残るためにはディフェンスロールで5以上であればいいだけのところを3を振ってしまい、死にそうになっているとき、イニシアティブカードを持っているかどうかを確認せよ。もし持っていれば、その指揮官を生き延びさせるために再ロール！ただし、その指揮官が3を出したが、実際に10+が必要な場合は気にするな：リロールが10、11または12（6分の1のチャンスのみ）である場合、対戦相手はすぐにイニシアティブを与えられそうであり、今度は2回目の回で10+を出す必要がある。この結果、リーダーが死んでしまう可能性が高くなり、対戦相手がイニシアティブをコントロールすることになるー良い結果ではない。また、イニシアティブは「サドンデス」のようなロールにも使用できる。

## 射撃規律

シナリオで自身がディフェンスであることがわかったら、代わりにファイアカードを対戦相手の移動するユニットに使用するため、自分のターン中にファイアカードの閃光的な使用を延期したいと思うだろう。あなたがすでに占拠しているものを奪取する必要があるのは攻撃側なので、彼はあなたよりも移動する可能性はるかに高い。そして、静止したユニットよりも移動中のユニットを混乱させるほうが簡単であるという事実は、この重要な経験則を補強する。

## 生存のために走れ！

時々、あなたの降伏レベルを確認せよ。あなたの遺体の数が増えると、軍の安全に対するあなたの懸念はそれに伴い上昇するはずである。例えば、降伏マーカーから1ユニット離れている場合、無謀な近接攻撃を行うことは避けたいだろう。一方、予備の部隊があり、相手が降伏から1ユニット離れている場合は、エルマー・ファッドの帽子をかぶって狩りに行こう！

## マークは言う：

---

### プレイヤーの士気

初めてCCのシナリオに着手しようとしている人に提供できる最も重要なアドバイスについて考えながら、ゲームのプレイ方法を伝える必要があると考えた。これが意味するところは、プレイに熱中できる心の構造と、プレイヤーに対する士気の影響である。

CCはスキルのゲームである。プレイヤーのスキルが高いほど、頻繁に勝つ。とは言え、ゲームの流れと方向に影響を与える無作為な要素がある。プレイヤーがその流れを管理する方法を学べば、予想外の戦場での発生に適応するほど、方向に影響を与えることができるようになる。ランダム性と無作為発生の性質について理解していることから、イベントが塊で発生することは避けられない。これがCCに現れる方法は、プレイヤーにとって一連の幸運なイベントと結果である。一連の幸運な出来事と結果がプレイヤ

ーに恩恵をもたらしたという事実は、一連の不幸な結果がちょうど対戦相手の不意を突いたことも意味する。あなたがそれを許せば、どちらかの側にいることは、人の士気に深刻な影響を与える可能性があることが分かった一他のゲームよりもCCのほうがうである。私はかなりレベルの高い人間だと思います。ほとんどの場合（チャドに聞いてくれ）。しかし、最初にこのゲームをプレイし始めたとき、私はすべてのドラマに夢中になった。ほかのほとんどの人も同様の方法で応答するのを見た！一連の悪い結果の受け手側にいるとき、特定のシナリオに実際に勝つ可能性を検討するとき、私は落ち込んで絶望的に感じるだろう。これは、私が愚かな間違いを犯す原因になる一つまり、状況は簡単に悪化し、自己満足になる可能性がある。一方で、幸運が訪れた時、人はほとんど無敵だと感じるができる。あなたが試みるすべてがうまくいくようである（そしてあなたの対戦相手の肩がこれまでより低く垂れさがるのを見る）。これはプレイヤーにとって危険な時でもある。不死身のように見えるので、「黄金の子供」としてなんでも達成できると考えて、非常に愚かなことをしようとするかもしれない。さて、あなたはそうかもしれないが、運の糸が保持されないなら、あなたはひどくひっぱたかれることになる。

したがって、このゲームのプレイを始めるときは注意せよ！あなたは、私が説明したのと同じ種類の感情を経験するかもしれず、あなたから離れて振り子を揺り動かし始め、悪い決定につながるかもしれない。対戦相手の兆候にも注意せよ：彼らと対戦を楽しんでいて、彼らとCCでの対戦を続けたいなら、彼らが臆病になった場合にはそっと警告してあげたい。彼らは、待ち伏せされた後、あなたの混乱した乗員に対する彼らの最高の指揮官と分隊、乗員との近接攻撃に負けた後、運の要素について大声で不平を言うかもしれない。（それは起こる可能性がある；たぶんそうではないが、可能性はある。）偶然の神々は気まぐれであり、非常に長い時間、だれにも愛着を持ってはいないことを彼らに思い出させよ。

## カイは言う。

---

**ロック軍曹**—あなたがヒーローを手に入れたら、彼に英雄的なこと



をさせよ：彼の死はあなたに何も浪費させない。ヒーローは、強力な兵器に配置された孤独な兵器班を追い詰める、または、大きな音をたてたり、いくつかの新しいたこつぼを掘るよりも、煙幕のほうが対戦相手の状況をより利する目標への突撃が大好きである。効果的な煙幕を設置することでユニットを安全に移動させる必要がある場合は、「効力射」一辺倒にならないように。そう、「安全に」は相対的な用語であるが、それがあなたの持っているすべてであるなら、それを厚く置き、軽薄な日ではないことを望む。

**組み合わせに注意**—銃火力の基盤を設置した後、射撃オーダーを強化するための有用なアクションが手札にないか確認せよ。たとえば、敵に隣接しているときは手榴弾、移動中のターゲットに対する攻撃を支援するためには十字砲火をしっかりと見よ。

**指揮官を最前線に置け**—彼らはあなたの目標に向かって効果的に働くために、より多くのユニットをアクティブにすることができるだけでなく、彼らがスタックしている友軍ユニットのかつてないほど重要な士気と火力も高める。後列に隠れている「指揮官は」そのようなものではない。

**努力に値するものから目を離すな**—あなたの目的が何であるかを知り、あなたがプレイするすべてのオーダーの間にそれらを念頭に置くように。プレイしようとしているオーダーが目的を達成するか、VPを獲得することに近づいていない場合は、いったん停止し、達成しようとしていることについて考える必要がある。すべてをカバーすることはできない—それが人生である。何を成し遂げる必要があるのか、またはどの領域を奪取／保持する必要があるのかを明確にしなければならない。すべてにつながる…。

**対戦相手に「明るくキラキラ光る」何かを与えて、気を散らす**—うまく配置されたヒーロー、増援部隊、または歩行可能な負傷者のユニットは、敵が予期していない場所に現れたやっかいな兵士に対処するために、敵に目標をすべて忘れさせることがある。対戦相手がこれらのユニットを扱うために費やす資源が多いほど、メイソンの目標に向けてユニットを動かすために残しているカードが少

なくなる。

## サルは言う：

**以前のウォーゲームの先入観を乗り越える**—CCは素晴らしいゲームであるが、支配地域、絶対的な固定された目標、可能な限りすべてを知る神のような能力に基づいてゲームをプレイすることに基づく堅固なアイデアを有している場合、フラストレーションを感じる可能性がある。私自身の誤解の1つは、多くの弱いユニットを持つことは、いくつかの強いユニットを持つより明らかに優れているということであった。優れたリーダーシップ（したがって、多くのユニットをアクティブ化する優れた能力）をアタエラレ田としても、効果的な射程での攻撃を行うためにこれらの弱いユニットを十分に移動しようとして動きがとれなくなった。しかし、1度やったら、私の多数のユニットは大きな利益だった。また、ゲームが客観的であるという事実を認識せよ。多くのユニットを失ったが、5つの目標すべてを支配できた場合、ゲームを続けることができる。敵ユニットの破壊に対して大きなVPを授与するゲームになれている我々は、プレイスタイルを大幅に調整する必要がある。

**カードに注意する**—対戦相手と比較して所有しているオーダーとアクションの相対的な量に注意する必要がある。射撃(とても多い)ではなく、アドバンス(カード)(比較的少ない)することは理にかなっているかもしれない—すぐにそのカードを使用できないなら、それを握って時間を浪費し、相手に優位性を与えることになってしまうだろう。各国籍のデッキでさまざまなカード統計がどうなっているかを大まかに知ること(つまり、長所と短所を知ること)は、全体的な戦略に役立つ。そして、優れたスポーツマンシップを維持するために、カードを数えたり、メモをとることでプレイしたカードを追跡したりしないように：そうしたいならラスベガスへどうぞ... 迷惑で退屈で、シミュレーションの精神を破る。

**テンポをつかむ**—テンポはチェスの用語で、対戦相手に、予測可能な動きでの反応を強いるゲームプレイを指す—実際には、彼は動き

を無駄にする。これら（テンポ）の1つ以上をつかむことができるプレイヤーは、プレイのコースを指示する。CCには時間制限があるが、（流動的な制限だが制限はある）、アクティビティを最大化する必要がある。これは、カードの破棄の場合に特に当てはまるようである。今から4ターンに使用するかもしれないと期待してたくさんカードを貯め込むのは無駄である。CCは戦略のゲームである：スキルの高いプレイヤー（当面の状況を利用しながら潜在能力を最大化するプレイヤー）がほとんどの場合勝利する。ただし、ゲームも非常に流動的であり、ほとんどすべての条件は一瞬で変化する可能性がある。したがって、2枚だけを捨てて4枚のカードを貯め込むことは、時間の浪費である。繰り返しになるが、一部のカードー対戦相手が自分の部隊の1つに隣接して強力な部隊を有しているときのアンブッシュアクションなどーはターンからターンへと維持する価値がある。対戦相手がテンポを失うようにする方法は、自分のLOSに一見おいしい友軍ユニットをぶら下げることである（したがって、重要な射撃カードを使い切ることになる）。これは手札のサイズが小さい場合に特にうまくいくようである。

#### **サン チュは言う：**

---

機会はつかまえると増える。劣勢のふりをして、彼の増長を招く。

戦術のない戦略は、勝利への最も遅いルートである。戦略のない戦術は敗北前の騒音である。意思決定の質とは、犠牲者を攻撃して破壊することができるハヤブサの適時の急襲のようなものである。すべての人は、私が征服するこれらの戦術を見ることができ、だれも見ることができないのは、勝利が展開される戦略である。

#### **宮本 武蔵は言う**

---

役に立たないことは何もしない。

マップ# 1をテーブルの中央に配置し、幅が10ヘクスになるよう

に配置する（連合軍の役割を担う一人のプレイヤーにはコンパス方向 2-3、枢軸軍を指揮する他のプレイヤーには 5-6 のコンパス方向）。ドイツ軍とロシア軍の各デッキをわきに置く。両方とも表を上にして、数字の順番にする必要がある。

## セットアップ

トラックディスプレイをマップの左側に配置し、ディスプレイの「下」をマップに向ける（勝利トラックが各プレイヤーの方を向くように）。  
枢軸軍プレイヤーがシナリオの「防御側」である（手札 4 枚）。  
連合軍プレイヤーはイニシアティブカードを持って、先攻でゲームを開始する；そしてシナリオの「攻撃側」である。（手札 6 枚）  
示されているように、トラックディスプレイまたはマップに次のマーカーを配置する：

- 目標チット G、R、V（「オープン」側を上）に目標チットボックスに

この例では、「G」はオープンチットドロワー、枢軸軍プレイヤーは無作為に「R」チット、連合軍プレイヤーは「V」チット、後者 2 つはシークレット側を上にする必要がある。

- マップ上の 5 つの目標それぞれにドイツ軍のコントロールマーカーを配置する。
- イヤーマーカー—イヤートラックの「1 9 4 3 年」のマスに
- VP マーカー—勝利トラックの「1 2」のマスに（枢軸軍側の「0」

これは、防御側であるドイツ軍プレイヤーがすべての目標を支配してゲームを開始するという事実を考慮に入れている。

- アタクトータルマーカー—勝利トラックの近くのどこかに
- タイムマーカー—タイムトラックの「0」のマスに
- サドンデスマーカー—タイムトラックの「4」のマスに
- 降伏(Surrender)マーカー—1 つは損耗兵トラックの「4」のマス（トラックの上の列）、もう 1 つは「5」のマスに（トラックの下の方）
- ドイツ軍の OB スタッツマーカー—OB ディスプレイの「ライン／2」のマス
- ロシア軍の OB スタッツマーカー—OB ディスプレイの「エリート／2」のマス

以下のドイツ軍のユニットと兵器を地図上に配置

- ライフル（Rifle）分隊—D3

- ライフル分隊と軽機関銃（Light MG）—F 6
- ライフル分隊と軽機関銃—H 8
- ガンツ軍曹（Sergeant Ganz）—H 8

以下のロシア軍のユニットと兵器を地図上に配置

- カミンスキー軍曹（Sergeant Kaminsky）—M 5
- 近衛ライフル（Guards Rifle）分隊と軽機関銃—M 5
- 近衛ライフル分隊と軽機関銃—M 4
- 近衛ライフル分隊—M 6
- 近衛ライフル分隊—N 5（これはすぐにドイツ軍のコントロールマーカーをロシア軍側にひっくり返す。

VP の合計は、# 4 にリストされたオープンの目的チットがブレインされた場合に更新される。

- 兵器班（Weapon Team）と歩兵砲（Infantry Gun）—O 1 0

以下のフェイトカードを開始時の手札に配置する：

ドイツ軍—G—3、G—1 5、G—5 1、G—7 0

ロシア軍—R—7、R—1 9、R—2 0、R—3 2、R—3 3、R—6 5

この時点から、描画または公開されたカードは {中かっこ} 内にリストされる。ダイスロールは 3・5 と表示される。プレイヤー間の言語によるコミュニケーションは“引用符”内に示す。  
ルールブック内の特定のアクションとイベントを、物語に登場するときに検索することをお勧めする。

以下は、2 人のプレイテスターによって実施された。カイ（ロシア軍担当）とアレックス（ドイツ軍担当）である。どちらのプレイヤーも戦略の専門家であると主張しているわけではなく、いずれにしても、このゲームは「勝つ」というよりもゲーム力学の練習としてプレイされた。手順や戦術が明らかでないかもしれない場合、自分のコメントを含めた。

ターン 1 ロシア軍

カイは歩兵砲でドイツ軍指揮官のヘクスを攻撃することを望んでいるので、LOS チェックを行う。O 1 0（照準者ヘクス）の中心と H 8（ターゲットのヘクス）の巻に糸が張られる。糸は、間にあるへ

クス内の障害物の物理的描写に触れないため、LOSはクリアであり、射撃オーダーを発表することができる。

このLOSがブロックされていた場合、カイはF6でドイツ軍ユニットのLOSを確認できたはずである。これもブロックされた場合、兵器班は射撃のための活性化はできない。

**カイは射撃オーダー {R-65} をプレイ**「O10で兵器班をアクティブにする。」これは、班の兵器をも自動的に「アクティブ化」するため、H8で砲の射撃を宣言する。

砲は重火器なので、目標を攻撃する前に命中を得なければならない。目標への射距離は7ヘクス、命中を得るにはカイのターゲティングロールは8以上でなければならない（加算する代わりに2つのサイコロを掛け合わせる）。さいころの結果 {R-6} は2・1でミス！班自身の射程内に敵が占めているヘクスが存在しないので、このオーダーは終了する。

**カイは移動オーダー {R-20} をプレイ**「カミンスキーをアクティベート（活性化）し、彼に指揮範囲内のロシア軍4個分隊をアクティベートさせる。」カミンスキーと、スタックしている分隊が最初に移動する、L4へ「1」、K5「2」、J5「3」I5「4」

アレックスが臨機射撃または隠れた地雷／鉄条網アクションを発表する場合に備えて、彼女は各MP消費の間に一時的に停止する。

M6の分隊のL5への移動「2」、K5「4」、J5「5」

M4の分隊のL4への移動「1」、K5「2」、J4「4」

N5の分隊のM5への移動「2」、L4「3」、K5「4」

「以上。」{R-18}、{R-61}をドロー。

## ターン2 ドイツ軍

**アレックスは射撃オーダー {G-51} をプレイ**「H8の分隊をアクティベートする。この分隊でO10への射撃を宣言する。」

**アレックスは射撃術 (Marksmanship) オーダー {G-70} をプレイ**これは分隊のFPを9に増加させる（5；指揮による+2；射撃術による+2）。

ファイアーアタックロール {G-35} は3・4イベント！で、アタクトータルは16である。これを表示するためにアタクトータルマーカを勝利トラックの16のマスに置き、イベント

トを解決するためにゲームを一時停止する。

プレイヤーは、このマーカを利用して、すべてのファイアーアタクトータル、地雷 (Mine) アタクトータル、砲撃着弾 (Artillery Impact) トータル、および近接攻撃 (Melee) トータルをマークする習慣を身に着けることができる。

アレックスは彼のフェイトデッキの一番上のカードをめくり {G-20}、イベントは炎 (Blaze) であった。彼のフェイトデッキの次の（一番上の）カード {G-42} のランダムヘクスはI7であった。（無作為に選び）炎マーカをI7に置く。

このヘクスはいまや、ゲームの残りをとおして通行不能ですべてのLOSをブロックするものとなった。

カイは今、保留中のアタクトータル16に対するロシア軍の班のディフェンスロールを行う。その士気値は9（9；開豁地の援護 (Cover) による+0）でロール2・3 {R-15} を加えてディフェンストータルは14アタクトータルに及ばず、班は混乱する：裏返して混乱面にする。

「今、アクティベートされたドイツ軍分隊が運搬する軽機関銃 (Light MG) がO10を射撃する。」FPは6（ガンツの指揮により）はロールの結果2・1 {G-5} を加えてたったの9である。

カイは別途、ロシア軍班のディフェンスロールを行わなければならない。その士気値は今や8であり、ロールの結果の4・3イベント！ {R-38} を加えてディフェンストータルは15である：班は、再度の混乱はしない（すでに混乱したものがさらに混乱したら除去される）が、解決しなければならないさらなるイベントがある。

カイは {R-67} の戦時捕虜 (Prisoners of War) イベントをめくった。敵のユニットに隣接したロシア軍の混乱したユニットがないため、これは効果なし。

**アレックスは潰走 (Rout) オーダー {G-15} をプレイ**「君をアクティベートする。」彼は、混乱したロシア軍班をマップ外に退却させるためのロールを行う。ロールは1・3 {G-8} で、班の士気値より小さいため効果なし。

「以上。」{G-17}、{G-23}、{G-28}を引く。

## ターン3 ロシア軍



カイは回復 (Recover) オーダー {R-7} をプレイ「私をアクティベートする。」彼女には取り除くべき制圧下 (Suppressed) マーカーがないので、混乱した班のための再編成 (Rally) ロールを行い、3・2 {R-17} の結果を得た。これはそのユニットの士気値より小さいので再編成され、表側 (非混乱面) に返す。

カイは射撃 (Fire) オーダー {R-61} をプレイ「班をアクティベートする。」

彼女は、回復と再編成のオーダーのためのアクティベートをプレイヤーをユニットではなく、プレイヤーとして行ったのでこれができる。

カイは H8 を歩兵砲で射撃すると宣言した。ターゲティングロール (射距離は再度7) は、2・5-イベント! {R-34} であった。これはターゲットへの命中を得る (かけ合わせて10) が、最初にイベントを解決しなければならない。

そのイベントは探し回る (Scrounge) {R-57} である。除去された兵器はないので、これは効果なし。砲が目標に命中したので、目標に対する攻撃のファイアーディフェンスロールを行うことができる。そのロールの結果は6・3 {R-59} で、班の FP10 に加えてアタクトータルは19となる。

アレックスは掩蔽 (Concealment) アクション {G-28} をプレイI7のファイアーアタクトータルは2、減少する (森による掩蔽 (Cover))。アレックスはターゲットとなったヘクスのすべてのためのファイアーディフェンスロールを行う。彼は最初に士気値11 (7; 指揮により+2; 森林により+2) の分隊を選び、ロールの結果3・5 {G-46} を加えてトータルが19でセーフ。ガンツは士気値10 (8; 森林により+2) で開始、ロールの結果1・6 {G-32} を加えてトータルは17。移動していないターゲットに対する同点の結果は、制圧下を引き起こし、ガンツに制圧下マーカーが置かれる。

隠蔽 (Concealment) アクションがプレイされていなかった場合—アタクトータルが19のままだった場合—ガンツが混乱し、同点の分隊が制圧下になることに注意

「以上。」{R-16}、{R-25} をドロー。

#### ターン4 ドイツ軍

「カードを3枚捨てる。」{G-3}、{G-17}、{G-23} を捨てる。

よい宣言である。ガンツが制圧下にある場合でも、それらのオーダーとアクションはすぐに役立たないので、それらを取り除く可能性がある。

#### ターン5 ロシア軍

カイのロシア軍の手札は好ましくなく、{R-16}、{R-18}、{R-32} を選んで捨て札にする。

ロシア軍プレイヤーは、一度に最大3個までの捨て札を許される。

カイの捨て札への反応として、アレックスは隠れたユニット (Hidden Unit) アクション {G-31} をプレイし、ロールの結果は1・3 {G-7} であった。ドイツ軍のサポートテーブルを取って、彼はドイツのサポートテーブルの「4」列を見てシナリオの日付 (この場合は1943年) に一致するものを探す。彼は「兵器班」を選択し、I9に配置する。

いま、カイのターンは正式に終了し、彼女は{R-29}、{R-55}、{R-60} のカードを引いた。

#### ターン6 ドイツ軍

アレックスは前進 (Advance) オーダー {G-44} をプレイ彼は新たに配置した兵器班をアクティベートし、すぐにH8に前進する。「以上。」{G-41}、{G-50} をドロー。

#### ターン7 ロシア軍

カイは射撃 (Fire) オーダー {R-60} をプレイ「O10の兵器班をアクティベートする。」砲によるH8への別の射撃を宣言する。」ターゲティングロールは3・1 {R-12} で再びミス。

彼女はこれまでのところ、2つの6面体サイコロを掛け合わせた時の平均が10を超えているため、歩兵砲は非常に不運だった。

カイは移動 (Move) オーダー {R-25} をプレイ「カミンスキーと、彼の指揮範囲にいるロシア軍3個分隊をアクティベートする。」J5の分隊がI5へ移動「1」、H4へ「3」アレックスが発表「待った!」

**アレックスは射撃アクション {G-50} をプレイヤー「ガンツと彼の2つの部隊をアクティベートする。」**ヘクス H4（最後に MP 消費が行われたもの）に射撃し、彼は分隊をベースとして（FP7）使用して射撃グループを作成し、班に+3を追加し、2個の LMG（各+1）を追加する。彼はこの10FPに、ロールの結果5・5—スナイパー！（Sniper!）{G-64} を追加し、アタクトータルは20：グッドショット！

唐突だが、プレイテスト中に達成した最高のアタクトータルは32だったが、これは激怒しているアメリカ軍の複数ヘクスからなる射撃グループによって達成された。50キャリバー、いくつかの役立つアクション、大きな目のサイコロ。そう、敵ユニットがそのユニットを混乱させた。

最初にスナイパー！の解決を行い、ランダムヘクスは D9 {G-19} である。ロシア軍のユニットはその D9ヘクスまたは隣接するヘクスには存在しないのでドイツ軍のスナイパーは効果なし。

カイは移動中の分隊（士気値10：8；森林による+2）のファイアーディフェンスオーダーを行い、ロールは6・5 {R-70} でディフェンストータルは21であった。彼は成功した！その分隊は移動を続け G4 に「5」。

「ストップ。」アレックスはアクティベートしたユニットで再度射撃を行う。

それら（のユニット）はアクティベートされているとみなされ、現在の移動オーダーの期間中、MP 消費ごとに1回、射撃する資格がある。

今回、班は G4 への射程が足りないので射撃グループの FP は9である。これはロールの結果1・1—Jammed! {G-1} を加えてアタクトータルは11である。「Jammed!」トリガーは両方の兵器を故障させる。移動中の分隊はほかのファイアーディフェンスロールを行わなければならない、結果は3・3—スナイパー！{R-26} であり、トータルは16であり、再度セーフとなる。スナイパーチェックは E6 {R-22} で終了し、カイは F6 でドイツ軍分隊を混乱させることができる。スナイパーのランダムヘクスの数字は、プレイ中のすべての故障中の武器と照合される。この

ケースにおいては、「6」は故障したドイツ軍の両方の軽機関銃を修理し、表側にひっくり返される。

新しい弾薬帯が必要だったに違いない。

カミンスキーと、彼とスタックしている分隊は次に H4 に移動し「2」。アレックスは「待った！」

**アレックスは隠れた鉄条網 (Wire) アクション {G-41} をプレイヤー鉄条網マーカーを H4 に設置する。**これにより、カミンスキーら2つのユニットの移動が停止する。

「そして射撃。」そしてアレックスはいつもの10FP 射撃グループでヘクス H4 を射撃する。

**アレックスは十字射撃 (Crossfire) アクション {G-26} をプレイヤー**これは、FP に+2加えて、FP は12になる。これに彼はファイアーアタックロール3・2 {G-18} を加えて、アタクトータルは17である。

アレックスは、ロシア軍の指揮官を捕まえようとするために良いアクションを貯めていたようである。

カイは最初に移動中の分隊のためのロールを行う。その士気値は10（8；カミンスキーによる+1；森林による+2；鉄条網による-1）でロール結果3・4—イベント！{R-35} を加える。分隊は移動中なので、同点のトータルにより混乱するが、技術的にはイベントが解決される前ではない。

例えば、混乱したユニットに影響を与えるイベントが発生する可能性があり、そのような場合、移動中の分隊は正式にはまだ混乱していないため、影響を受けなかった...

カイはヒーローイベント {R-69} を引いた。彼女はロシア軍のヒーローの配置に G4 を選択した。

だから、H4 にヒーローを配置しても、そこに移動している分隊は、技術的にまだ混乱していないため、そこでの再編成 (Rally) は許可されない。

イベントが解決されたので、H4 の移動中の分隊を混乱した側に反転させる。

次にカミンスキーは士気値9（8；森林による+2；鉄条網による-1）でロールする。ロールは6・4 {R-66} で彼を非混乱に

維持するのに十分に高いトータルを与える。

次に、J4のロシア軍の分隊はI5へ移動して「2」、そこで移動を終了する。

「以上。」{R-28}{R-49}を引いた。

## ターン8 ドイツ軍

**アレックスは回復 (Recover) オーダー {G-2} をプレイ**彼は最初に、ガンツの制圧下マーカーを取り除く。彼は再編成 (Rally) ロールを実施すべき混乱したユニットを1つしかもっていない：F6の士気値10（7；建物による+3）の分隊である。そのロールは6・2 {G-52} で、そのユニットは再編成し、非混乱面にひっくり返される。

「以上。」{G-13}、{G-56}、{G-62}、{G-68}を引いた。

## ターン9 ロシア軍

**カイは移動 (Move) オーダー {R-49} をプレイ**「ヒーローをアクティベートする。」グレチコ (Grechko) はF4に入って「1」、そしてF5で「2」。

カギとなる建物への、後に続く前進 (Advance) の可能性を期待して、アレックスはこれらのカードに待ち伏せ (Ambush) と慈悲なし (No Quarter) がいないため、ここでの臨機射撃を保留することに決めたように見える。グレチコの高い士気もまた、一因である可能性が高い。

**カイは前進 (Advance) オーダー {R-28} をプレイ**「ヒーローをアクティベートする。」

ヒーローの特別ルールの1つは、ヒーローは1ターンに1回以上アクティベートできる

グレチコはF6の建物に前進する。

近接戦闘 (Melee) が続いて起こる。最初に、いずれかのまたは両方のプレイヤーの待ち伏せ (Ambush) アクションがプレイされる。

**アレックスは待ち伏せアクション {G-56} をプレイ**これは、ロシア軍のヒーローに混乱を強いる。

**カイは待ち伏せアクション {R-55} をプレイ**これはドイツ軍分隊に混乱を強いる。

アレックス (非アクティブプレイヤー) は参加部隊のFPを2に決定する。これは、ロールの結果4・5に加算されて近接戦闘トータルは11である。カイはこの高いロールが気に入らず、イニシアティブカードを対戦相手に渡して、ロールをキャンセルし、再ロールさせた。アレックスの新たなロールは6・4 {G-65} で新たなトータルは12—嗚呼、素晴らしい！カイは近接戦闘ロールで、引き分けには11、勝つためには12を出す必要がある。彼女は11を得た {R-68}。アレックスはイニシアティブをカイに渡し、再ロールさせる。

優れたドイツ軍プレイヤーは、ロシア軍と対面するとき1対1で取引することはほとんどない。

カイは1・1—Jammed! {R-2} をロールし、激しく打ち負かされた。Jammedトリガー射撃する兵器がないので効果なし。

カイはここで、イニシアティブを保持し、負けをとることを正しく決定する。彼女が別のロールで引き分けるか勝つ可能性が非常に低いためである。さらに、「無料」のヒーローを失うことは、ほとんど損失ではない。

近接戦闘でのカイの側は、近接戦闘トータルが低いため、除去される。ヒーローをマップから除去し、カウンターミックスに戻す。

ヒーローは決して損耗兵トラックに入らない。

**アレックスは慈悲なし (No Quarter) アクション {G-62} をプレイ**2VPに値する—VPマーカーを14のマスに移動する。

アレックスがイニシアティブをあきらめ、同点の結果をよしとしないもう1つの理由は、慈悲なし (No Quarter) アクションのプレイでは友軍ユニットが近接戦闘に生き残ることを要求されるからである。

「以上。」{R-31}、{R-41}、{R-71}を引いた。

**ターン10 ドイツ軍**

**アレックスは潰走 (Rout) オーダー {G-13} をプレイ**「君をアクティベートする。」アレックスはH4の混乱したロシア軍分隊の潰走 (Rout) ロールを実施する。その結果は5・1 {G-30} で効果なし。

「以上。」{G-11}、{G-47}、{G-54}を引いた。



### ターン11 ロシア軍

カイは潰走オーダー {R-19} をプレイ「あなたをアクティベートする。」アレックスの唯一の混乱したユニットは、F6の士気値10のユニットのみである。カイの潰走ロールは6・6ータイム！ {G-72} である。

アレックスはこの潰走ロールを細ロールしたがっているのに、カイはイニシアティブを維持することを選んだ。

ドイツ軍分隊は、2ヘクス退却しなければならないが、タイムトリガーを解決した後である：

- タイムトラック上のタイムマーカーを1マス進める；
- 「ドローデッキ」と「捨て札パイル」のロシア軍カードのすべてを1から72の順序で戻す。(通常、ロシア軍プレイヤーはそれらを一緒にしてシャッフルして新しいドローパイルを形成するが、このプレイの例では、少し違反する必要がある。);
- まだサドンデスロールの必要はない；
- 防御側 (アレックス) 1 VP を得る (VP マーカーを15のマスに移動する)；
- 取り除くべき煙はない；
- プレイに入れる増援ユニットはない；
- カイはたこつぼを掘る (Dig In) アクション {R-33} — O10にたこつぼマーカーを置く。アレックスは持っていない。

そのヘクスにはすでに防御施設 (鉄条網) が含まれているため、H4にたこつぼマーカーを配置して彼女のユニットを援助することができないことに注意。

アレックスは自信の混乱したユニットをE7そしてD7へと退却させる。

カイは前進オーダー {R-29} をプレイ「カミンスキーとその指揮範囲にある3個の分隊をアクティベートする。」G4の分隊がF3に前進する。カミンスキーと彼と一緒にいる分隊がG4に前進する。最後の分隊がH4に前進する。

「以上。」{R-5}、{R-15}、{R-22} を引いた。

### ターン12 ドイツ軍

アレックスは前進オーダー {G-68} をプレイ「D7の分隊をアクティベートし、E8に前進する。」

「以上。」{G-6} を引いた。

アレックスは森林ライン内のロシア軍のユニットに対してまともな攻撃を仕掛けることができたかもしれないが、ロシア軍が目標#5に移動しようとする場合、臨機射撃に使用するためにカード#54を手札に持つことにしたと考える。臨機射撃の可能性に備えて、射撃カードを手札に保持することは、一般的に防御側による賢明な選択である。攻撃側に自由に、言わば「公園を散歩」させる必要はない。

### ターン13 ロシア軍

カイは回復 (Recover) オーダー {R-5} をプレイ「彼女はG4の混乱したユニットのために再編成 (Rally) ロールを行い、3・4ーイベント！ {R-36} を得た。

めくられたカードは尋問 (Interrogation) イベント {R-46} である。カイはドイツ軍の手札を見て即座に {G-54} のカードを捨てた。なんと幸運な一撃！これで、後に続く、カイのカギとなる目標の建物への移動命令は、臨機射撃を受けることはない。イベントトリガーが終了したので、G4の分隊の再編成を行う。

カイは移動オーダー {R-22} をプレイ「カミンスキーとその指揮範囲にあるすべての分隊をアクティベートする。」鉄条網にいる分隊はG4に移動し「全移動力。F3の分隊はE3に移動し「2」そしてD2で「4」

この分隊は、目標#2でのドイツ軍守備隊との近接戦闘に進むか、ドイツ軍側のボード端からの脱出を試みて勝利ポイントを獲得しようとする。

カミンスキーとその他の分隊はG5に移動し「1」、F5「2」、F6「5」(建物による2、柵を横切るのに+1)。そこのドイツ軍支配 (Control) マーカーをひっくり返してロシア軍側にする。アレックスは建物で最初に獲得した10VPを失う (VP マーカーをカイに向かって10スペース移動して5のマスに移動)、カイはそれらのポイントを受け取り、VP マーカーを0の連合軍側の5スペースに移

動する。

連合軍は現在リードしている。

「以上。」{R-20}、{R-59} を引く。

#### ターン14 ドイツ軍

「2枚捨てる。」{G-11}、{G-47}

回復 (Recover) オーダーのために {G-6} を保持しているようだが、3カバールの建物にあるため、混乱したドイツ軍は差し迫った危険にさらされていない。

「以上。」{G-22}、{G-27}、{G-53} を引いた。

#### ターン15 ロシア軍

「カードを3枚捨てる。」{R-31}、{R-41}、{R-71}

「以上。」{R-1}、{R-16}、{R-72} を引いた。

「カードを捨てるターン」に最適なタイミングは、対戦相手がそれを実行した直後である。したがって、テンポが失われる可能性がなく、相対的な類似が得られる。

#### ターン16 ドイツ軍

アレックスは回復 (Recover) オーダー {G-6} をプレイ。彼はE8の混乱したユニットのための再編成 (Rally) ロールを行い、5・1 {G-29} を得て、分隊は再編成を行う。

アレックスは移動 (Move) オーダー {G-22} をプレイ。「ガンツと彼と一緒にいる2ユニットをアクティベートする。」

アレックスは発煙手榴弾 (Smoke Grenades) アクション {G-53} をプレイ。彼はG8を発煙のターゲットとして指定し、無作為に煙マーカー (このケースでは低い「3」) を引き、G8に設置する。

煙マーカーの平均的な妨害は5.5であるため、不運な変化である。

ガンツと分隊と班と一緒にG9に移動し「1」

カイは「動くな！」

カイは射撃アクションをプレイ {R-59} — 「カミンスキーと彼とともにいる分隊をアクティベートする。」分隊とその軽機関銃で7 FPの射撃グループ (カミンスキーの1指揮値により6；軽機関銃の+1) を構成する。

カイは連続射撃 (Sustained Fire) アクション {R-15} をプレイ

これは射撃グループに+2増加し、9 FPとなる。

カイは十字砲火 (Crossfire) アクション {R-20} をプレイヤー個れにより、さらに+2追加され、FPは11になる。最後にこの11 FPは間にある煙により8 FPに減少する。これにファイアーアタックロール2・2ースナイパー！ {R-9} が加えられ、アタクトータルは12である。スナイパーチェック {R-23} はヘクスE8：ビンゴ！E8のドイツ軍分隊は混乱するが再度、まだである。

アレックスにとって良かったのは、ユニットはちょうど回復したところで、さもなければ除去されていたということである。

ただし、持続射撃 (Sustained Fire) アクションのために、「ぞろ目」のロールも射撃したロシア軍 LMG を故障させる。故障した側に裏返す。

アレックスは移動中のユニットのためのファイアーディフェンスロールを分隊／班／指揮官のじゅんで実施し、ロールは5・4 {G-57}、2・4 {G-24}、5・3 {G-49} で、すべてパスした。

移動中のグループは、F8に入り「3」

「待った。」カイはF8でアクティベートしていた分隊で射撃し (6 FP)、ロールは1・4 {R-14} でアタクトータルはたったの11である。

移動中のドイツ軍ユニットはそれぞれが最低10の士気値があり、すべてが自動的にセーフであるが、可能性のあるトリガーのためにファイアーディフェンスロールを行わなければならない。

ゲームはあなたの手にある。このセッションを続行する (ドローデッキをシャッフルし、3つのファイアーディフェンスロールを行い、そこから先に進む) か、新しいシナリオを試すか、どちらにしても、ゲームを楽しんでください！

#### ランダムシナリオ生成

この小冊子で公開されている12のシナリオに慣れたら、ランダムに生成されたシナリオを試してみよう。以下の方法を使用すると、選択された軍隊と秘密の目標を同時に利用する、歴史的に最も面白い戦闘になる。

プレイヤーは、最初いくつかのフェイトデッキをシャッフルし

て、ダイスロールに使用する（または、別のゲームから6面サイコロを2個借りてくる）。

次に、示されている正確な順序で次のシークエンスを実行する。

RS. 1 戦場

いずれかのプレイヤーがロールを行い、白いダイスのみを読み、色のついたダイスが「偶数」の場合、白のダイス目に+6を加える。最終結果（1～12の数字）は、使用するマップの番号を示す。最後に、そのマップのヘクスコンパスを使用して、他方のプレイヤーに白のダイスを振らせ、マップの方向を定める。

したがって、2または3だとマップの右側が彼に最も近く、5または6だとマップの左側、1が上端、4が下端になる。

両プレイヤーが届く、マップの左側または右側にトラックディスプレイを配置する。勝利トラックの「0」マスにVP マーカーを置く。

RS. 2 枢軸軍と連合軍

どちらかのプレイヤーがコインをはじく：「表」は彼が枢軸軍をプレイし、「裏」は連合軍をプレイする。

枢軸軍プレイヤー（ドイツ軍でプレイ）は、年と対戦相手の国籍の療法を決定するためにロールを行う：

- 2. 1943年—アメリカ軍
- 3. 1945年—ロシア軍
- 4. 1943年—アメリカ軍
- 5. 1945年—アメリカ軍
- 6. 1944年—アメリカ軍
- 7. 1944年—ロシア軍
- 8. 1943年—ロシア軍
- 9. 1942年—ロシア軍
- 10. 1941年—ロシア軍
- 11. 1945年—ロシア軍
- 12. 1941年—ロシア軍

イヤーマーカーをイヤートラック（トラックディスプレイ上）の適切なマスに配置する。

RS. 3 兵士の質

RS. 3. 1 枢軸軍の質

枢軸軍プレイヤーは、次の表に基づいて枢軸軍 OB の品質を決定する：

ドイツ軍の兵士の質				
ロール	1941	1942	1943-44	1945
2	Elite	Elite	Elite	Elite
3	Elite	Elite	Elite	Elite
4	Elite	Elite	Elite	Elite
5	Elite	Elite	Elite	Line
6	Elite	Elite	Line	Line
7	Line	Line	Line	Line
8	Line	Line	Line	Line
9	Line	Line	Line	Line
10	Line	Line	Line	Green
11	Line	Line	Green	Green
12	Line	Green	Green	Green

RS. 3. 2 連合軍の質

連合軍プレイヤーは、以下の表に基づいて連合軍 OB の品質を決定する：

アメリカ軍の兵士の質			
ロール	1943	1944	1945
2	Elite	Elite	Elite
3	Elite	Elite	Elite
4	Line	Elite	Elite
5	Line	Line	Elite
6	Line	Line	Line
7	Line	Line	Line
8	Line	Line	Line
9	Line	Line	Line
10	Green	Line	Line
11	Green	Green	Line
12	Green	Green	Green

ロシア軍の兵士の質					
ロール	1941	1942	1943	1944	1945
2	Elite	Elite	Elite	Elite	Elite
3	Elite	Elite	Elite	Elite	Elite
4	Line	Elite	Elite	Elite	Elite
5	Line	Line	Elite	Elite	Elite
6	Line	Line	Line	Line	Elite
7	Line	Line	Line	Line	Line
8	Line	Line	Line	Line	Line
9	Green	Line	Line	Line	Line
10	Green	Green	Line	Line	Line
11	Green	Green	Green	Line	Line
12	Green	Green	Green	Green	Line

#### RS. 4 目標

無作為な選択のためのドローカップを作るには、22個の目標チップを清潔で乾燥したコーヒークップなどの不透明な容器に入れる。

どちらかのプレイヤーが無作為に1つ（表向き）の「オープン」な目標を引く。トラックディスプレイの目標チップボックスの中央部分にそれを配置する。

次に、各プレイヤーは無作為に1つ（裏向き）の「秘密」の目標を引く。それらを、目標チップボックスの適切な部分に配置する

目標チップのうちの4つには秘密の面がないことに注意。プレイヤーがこれらの1つを引くと、運が悪い—そのチップは対戦相手に明らかにされ、ゲームをとおしてオープンな目標と考えられる。

#### RS. 5 戦闘序列

各サイドには、ランダムシナリオの生成中に秘密裏にOBを選択するために使用される27個のOBマーカー（または「チップ」）のセットがある。ライトグレーの各チップ面は、ドイツ軍の戦闘序列テーブルの特定のOBと一致する。ダークグレーの各チップ面はアメリカ軍とロシア軍両方の戦闘序列テーブルの1つの特定のOBと一致する。枢軸軍OBチップには、AからJ、および連合

軍OBチップにはRからZのラベルがついている。チップは中隊、分遣隊、または小隊規模の部隊向けかどうかとも示している。

各プレイヤーは、自国の戦闘序列テーブルを参照し、プレイしたいOBをひそかに選択する。選択したOBと同じサイズと文字指定のOBチップを見つけ、カップ状の手の後ろに隠す。選択されたOBは、上記で決定された国籍、年、部隊の質に一致する必要があり、プレイヤーは同時に選択を明らかにする。

枢軸軍OBチップ「G Det」は、ドイツの徴収されたライフル分遣隊の列と一致させる。連合軍の「S Plt」は連合軍プレイヤーに、どの国籍がロールされたかに応じて、アメリカ軍空挺小隊またはロシア軍のコマンド小隊のいずれかを与える。

枢軸軍プレイヤーは、購入したOBのポイントバリューを使用し、VPマーカーをビクトリートラックに沿っていくつかのスペースを対戦相手に向かって移動する。連合軍プレイヤーはVPマーカーで同じことを行うが、反対方向に行く。

上記の例では、枢軸軍プレイヤーはVPマーカーを連合軍プレイヤー側に15マス移動し、連合軍プレイヤーは（アメリカ軍を指揮している場合）対戦相手に向かって11マス戻す。

プレイヤーは、購入したOBのオーダーと質のリストに一致するOBディスプレイ（トラックディスプレイの左下）のスペースに、自国のOBスタッツマーカーを配置する。

ドイツ軍のOBマーカーは、「3 オーダー」と「Line」の好転のボックスに配置される。アメリカ軍のOBマーカーは「2 オーダー」と「エリート」を示すために配置される。

#### RS. 6 指揮官

各サイドは、そのOBにリストされている各指揮官について、指揮官テーブルの列（この小冊子のバックページにある）で1回ロールする（白いサイコロのみを読み取る）。そのような各指揮官ロールについて、表の下にリストされている、関連する修正を追加または削除する。プレイヤーの、後に続く指揮官ロールの結果、以前のロールで獲得したものと同名前の指揮官ができた場合、結果が未使用の指揮官名になるまで再ロールする。

両プレイヤーは、購入したOBの列にリストされているすべての

割り当てられたユニットとマーカーと同様に、ロールされた指揮官を集める。とりあえず横に置く—まもなく地図上に設置される。

## RS. 7 サポートロール

VP マーカーが「0」にある場合は、この手順をスキップする。それ以外の場合：まず、より低いコストの OB（つまり、VP マーカーが「0」マスの側にある）プレイヤーがロールを行い、可能であれば、その国籍のサポートテーブルのその列から利用可能なアイテムを 1 つ購入する必要がある。購入したアイテムは、シナリオの年と一致する必要がある。次に、VP マーカーを、その購入したアイテムのリストされたコスト（空白状況の上にある太字の数字）の数字分、対戦相手に向かってスペースを移動する。

次に、他のプレイヤーの VP が最も多い場合（つまり、マーカーがゼロスペースを通過して勝利トラックの別のプレイヤーの側に渡された場合）、彼はロールを行い、可能であれば、ロールに一致する彼の国籍のサポートテーブルの列から、利用可能なアイテムを 1 つ購入する必要がある。できれば、VP マーカーをその購入アイテムのリストされた VP コストの分、対戦相手に向けてマス移動する。

両方のプレイヤーが購入したサポートユニット／マーカーを集める。

## RS. 8 態勢

この時点で VP カウントが高いプレイヤー（つまり、これまでに使用した VP の値が最も少なく、VP マーカーを「0」の側においたプレイヤー）がシナリオの「防御側」に、ほかのプレイヤーが「攻撃側」になる。VP マーカーが「0」のマスにある場合、両方の態勢は代わりに「偵察」になる。

## RS. 9 防御施設

シナリオの防御側（のみ）は、一つ以上の防御施設 OB（この小冊このバックページにある）で最大 X ポイントを使用できる。X は防御側の現在の VP の合計と等しい。防御施設 OB の任意の組み合わせを購入することができる—カウンタミックスの許容範囲内で異なる強度の地雷原を除き—複数の地雷原を購入する場合、それらは同じ強度でなければならない。防御施設 OB に費やされた VP は、防御側の VP の合計から差し引かれる（つまり、VP マーカーを攻撃

側に向かって移動する）。

例えば、VP マーカーが「9」マスにある場合、防御側は任意の数の防御施設 OB でこれらの VP を最大 9 つまで使用できる。9 全部を使い切った場合、手ごわい防御力が得られるが、VP ハンディキャップなしでゲームを開始する。彼が 1 だけを消費した場合（たとえば急拵えの塹壕で）、彼の防御力は弱まるが、攻撃側プレイヤーの 8 勝利ポイントを得てゲームを開始する。

## RS. 10 防御側セットアップ

防御側は、ボードの向きが「広い」場合、購入したユニット／マーカーを友軍側ボード端から 8 ヘクス以内に設定する（つまり、最初の 8 ヘクス目の並びの範囲内）、ボードの向きが「狭い」場合、最大 12 ヘクスまで設定する。すべてのスタック制限を順守する必要がある。

次に、防御側は、マップ上のすべての目標にコントロールマーカー（表を上にして）を配置する。開いている目的に応じて VP を調整する。

## RS. 11 攻撃側セットアップ

攻撃者は、ボードの向きが「広い」場合、購入したユニット／マーカーを友軍側のボード端の 2 ヘクス以内（つまり、最初の 2 つ目の並びの範囲内）に設定する。すべてのスタック制限を順守する必要がある。攻撃側が、防御側によっても占有されていない目標を占領している場合、その中のコントロールマーカーを反対側にひっくり返す。一致するオープンな目標チットに応じて、VP を適宜調整する。

## RS. 12 偵察セットアップ

偵察シナリオでは、より高いイニシアティブ（国籍の OB テーブルの購入した OB にリストされている）を持つプレイヤーが最初に部隊をセットアップする。ボードの向きが「広い」場合、購入したユニット／マーカーを友軍側ボード端から 4 ヘクス以内（つまり、最初の 4 ヘクス目までの範囲内に）、またはボードの向きが「狭い」場合は、最大 6 ヘクスまでに設定する。

その後、より低いイニシアティブを持つプレイヤーがセットアップし、必要に応じて最大 4 または 6 ヘクスの深さにセットアップす

る。すべてのスタック制限を順守する必要がある。

次に、各プレイヤーは、自分の設置エリア内にあるマップ上のすべての目標にコントロールマーカーを（自分の側を表にして）配置する。一致するオープンな目標チップに応じて、VP を適宜調整する。

### RS. 1 3 マーカー

- タイム：タイムトラックの「0」のマスにタイムマーカーを置く。
- サドンデス：許可された連合軍のオーダー数に、許可された枢軸軍のオーダー数を加えることにより、可能なゲーム終了時期を決定する（OB ディスプレイで以前にマークされたように）—これは、4 から 8 の間の数になる。タイムトラックのこのマスにサドンデスマーカーを置く。
- イニシアティブ：より高いイニシアティブ（購入した OB 内の自国の戦闘序列表に記載されている）を持つプレイヤーが、イニシアティブを支配してゲームを開始する。イニシアティブカードをそのプレイヤーの前に置き、現在の保持者を明確にする。
- 降伏 (Surrender)：各プレイヤーは、購入した OB の下部に示されている数と一致する損耗兵トラックの自身の側のマスに降伏マーカーを置く。
- 地雷 (Mines)：防御側が一つ以上の 7 または 8 強の地雷原 (Minefield) OB を購入した場合、地雷原マーカーを適切な「7」または「8」側を上にしてトラックディスプレイ上の「6 FP」ボックスを覆うようにする（地雷データボックスの横）。
- 煙／炎：ゲーム中に必要に応じて無作為に引くことができるよう、すべての煙／炎マーカーをもう一つの不透明なコンテナに配置する。

### RS. 1 4 フェイトカード

各プレイヤーは、自身の国籍のフェイトデッキをシャッフルし、裏向きのドローパイルを構成する。

それから各プレイヤーは、自身の態勢に等しい枚数のフェイトカードを手札として引く—攻撃は 6 枚、偵察は 5 枚、防御は 4 枚。

### RS. 1 5 H 時













最後に、攻撃側が先攻する。もしも量プレイヤーが偵察の場合、より高いイニシアティブを有する側が先攻する。

### LEADER TABLE

Roll	America	Germany	Russia
≤0	Corporal Cassidy	Corporal Winkler	Corporal Gordov
1	Corporal Hubbard	Corporal Rettenhaus	Corporal Krylov
2	Sergeant Divine	Sergeant Biermann	Corporal Bulganin
3	Sergeant White	Sergeant Esser	Sergeant Maisky
4	Sergeant Buehler	Sergeant Ganz	Sergeant Kovalev
5	Sergeant Smith	Lieutenant Schrader	Sergeant Bikovets
6	Lieutenant Blankenship	Lieutenant Lauerbach	Lieutenant Gulikevich
7+	Lieutenant Wray	Lieutenant von Karsties	Lieutenant Khukovsky

Modifiers	America	Germany	Russia
Elite	+1	+1	+1
Green	-1	-1	-1
1941	-	+1	-1
1942	-	+1	0
1943	-1	+1	0
1944	0	0	+1
1945	+1	-1	+1

### FORTIFICATION OBs

Pic	#	Type	VP Cost	Pic	#	Type	VP Cost
	3x	HASTY ENTRENCHMENTS Foxholes	1		10x	BARBED WIRE Wire	3
	6x	PREPARED ENTRENCHMENTS Foxholes	2		1x	STRONGPOINT Bunker + Trench	2
	9x	EXTENSIVE ENTRENCHMENTS Foxholes	3		3x	BUNKER COMPLEX Bunker + Trench + Wire + Mines (8-FP) <i>(cannot be purchased with a 6- or 7-FP Minefield)</i>	10
	3x	HASTY TRENCH LINE Trench	2		10x	HASTY MINEFIELD Mines (6-Firepower) <i>(cannot be purchased with a 7- or 8-FP Minefield or a Bunker Complex)</i>	6
	7x	PREPARED TRENCH LINE Trench	4		10x	PREPARED MINEFIELD Mines (7-Firepower) <i>(cannot be purchased with a 6- or 8-FP Minefield or a Bunker Complex)</i>	9
	10x	EXTENSIVE TRENCH LINE Trench	6		10x	EXTENSIVE MINEFIELD Mines (8-Firepower) <i>(cannot be purchased with a 6- or 7-FP Minefield)</i>	12



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)