



# Holland '44

## Operation Market-Garden

# PLAYBOOK

### 目次

拡張されたプレイの例.....	2	第二版のノート.....	15
初版デザイン・ノート.....	14	ユニットの略号.....	16

GMT Games, LLC

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

日本語解説書

## 拡張されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]



### ターン1

### 連合軍プレイヤー・ターン

#### 空挺着地フェイズ

ゲームは、連合軍の空挺着地フェイズで開始します。上図と以下の2頁は、連合軍ユニットの降下ヘクス内への配置後の開始位置を示します。

ここで連合軍プレイヤーは、各ヘクスについてサイを1つ振り、空挺着地表を調べます。初日により達成された奇襲を考慮して、ターン1にはヘクス毎に1つのみのサイが振られますが、その後全てのターンに連合軍プレイヤーはユニット毎に1つのサイを振ることになります。ターン1に、この表への修正はありません。

#### 第1空挺師団戦区

サイの目は A : 2=影響なし、B : 5=分散状態、C : 4=影響なし。ヘクスB内のユニットの1つが分散状態となり、連合軍プレイヤーは自軍の半個グライダー大隊の1つを選択します (7KOSB/1A)。

#### 第82空挺師団戦区

この戦区内のサイの目は、以下のとおりです。:

- D : 1=影響なし
- E : 6=分散状態-1 (2/505)
- F : 5=分散状態 (3/505)
- G : 5=分散状態 (1/504)
- H : 2=影響なし
- I : 6=分散状態-1

第82空挺師団は、4つの分散状態結果と2ステップ損失の酷い着地です。両ステップは回復可能で、空挺補充記録欄上で2つの第82補充として記録されます。これらは、続くターンに帰還兵としてプレイに復帰します。

最悪の結果は、南岸からブラーフェ [Grave] 橋梁を強襲した1ステップ・ユニットが、分散状態-1結果を被って除去されたことです。このユニットが生き残っていたら、たとえ分散状態であっても、橋梁地点で河川防御を倍化させませんでした。これは、連合軍プレイヤーにとって重大な問題となり得ます。

#### 第101空挺師団戦区

この戦区のサイの目は、以下のとおりです。:

- J : 5=分散状態
- K : 6=分散状態-1 (3/501)
- L : 1=影響なし
- M : 3=影響なし
- N : 6=分散状態-1

一連の悪いサイの目は、第101空挺師団の着地を混乱させます。これは、ターン1にこれらが目標を完遂することを困難にする可能性があります。連合軍プレイヤーは、ヘクスK (3/501/101) とヘクスN内のユニット (2/506/101) を減少させ、2つの第101空挺補充を記録します。これらの減少ユニットは、ヘクスJ内のユニットと共に分散状態でマークされます。

これで連合軍の空挺着地フェイズは終了です。



第 82 空降师团战区



第 101 空降师团战区



### 連合軍移動フェイズ

このフェイズに、連合軍プレイヤーは全ての自軍ユニットを移動させることができます。分散状態のユニットは、戦術移動のみを使用できます。

#### 第1空挺師団戦区

上図 (#4) は、全ての移動終了後のイギリス第1空挺師団戦区を示します。連合軍プレイヤーは、2/1P/1大隊を5ヘクス先の橋梁へ移動するため、拡張移動を使用しました (5 MPs)。拡張移動は、EZOCに進入しなければ認められます。第1落下傘旅団の他の2個大隊は、Kraft大隊を攻撃します。第1空挺降下旅団の残りは、ターン3又は4の増強着地のためDZYを防護すべく展開させます。砲兵は1ヘクス移動させ、空挺補給堡は移動させません。

**橋梁爆破:** 2/1P/1が移動して鉄道橋に隣接したとき、ドイツ軍プレイヤーは爆破のためにサイを振り、成功しました (サイの目=5)。ターン1には、全ての爆破試みに-1 DRMがあります。

#### 第82空挺師団戦区

第82空挺師団戦区 (図#5) では、連合軍プレイヤーはナイメーヘン [Nijmegen] 橋梁を押し渡すことに決めます。Cの未確認ユニットは、0-0-0守備隊に過ぎないことが発見されて取り去られ、ユニットはその移動をナイメーヘンに隣接して終了します。

Dの1個空挺大隊は、未確認ユニット (0-0-0ユニット) の偵察のために使用され、何も無いことを発見すると、フロースベーク [Groesbeek] を守る防衛線を設置します。

モオク [Mook] (F) では、未確認ユニットが1-1-3であることが明らかにされ、連合軍プレイヤーは到来する戦闘フェイズに攻撃を計画します。

マースワール [Maas-Waal] 運河を渡り、第504連隊の3個大隊がそこへ飛び込んでいます。最初に、3/504/82大隊は分割ユニット (1-1-3) を創出し、ホイメン [Heumen] とマルデン [Malden] の

橋梁をチェックするために送ります。ドイツ軍プレイヤーは、ホイメンの橋梁で5を振ってこれを破壊します。マルデンでは2を振り、橋梁は保全です。分割ユニットは、橋梁を防御するためマルデンで移動を終了します。大隊の残りは北方へ行軍し、橋梁爆破が失敗した後でハーテルト [Hatert] 近郊の橋梁を捕獲します。ユニットはその移動を未確認ユニット (W) の隣で終了し、1-2-3歩兵ユニットであることが明らかになります。

西岸の奇襲が失敗したため、フラーフェ [Grave] では、連合軍プレイヤーは2個大隊を送って橋梁を奪取することに決めます。註釈: フラーフェの橋梁は、ターン1に爆破できません (5.7.2)。この攻撃は、戦闘フェイズに解決されることになります。

#### 第101空挺師団戦区ーウェフヘル [Veghel]

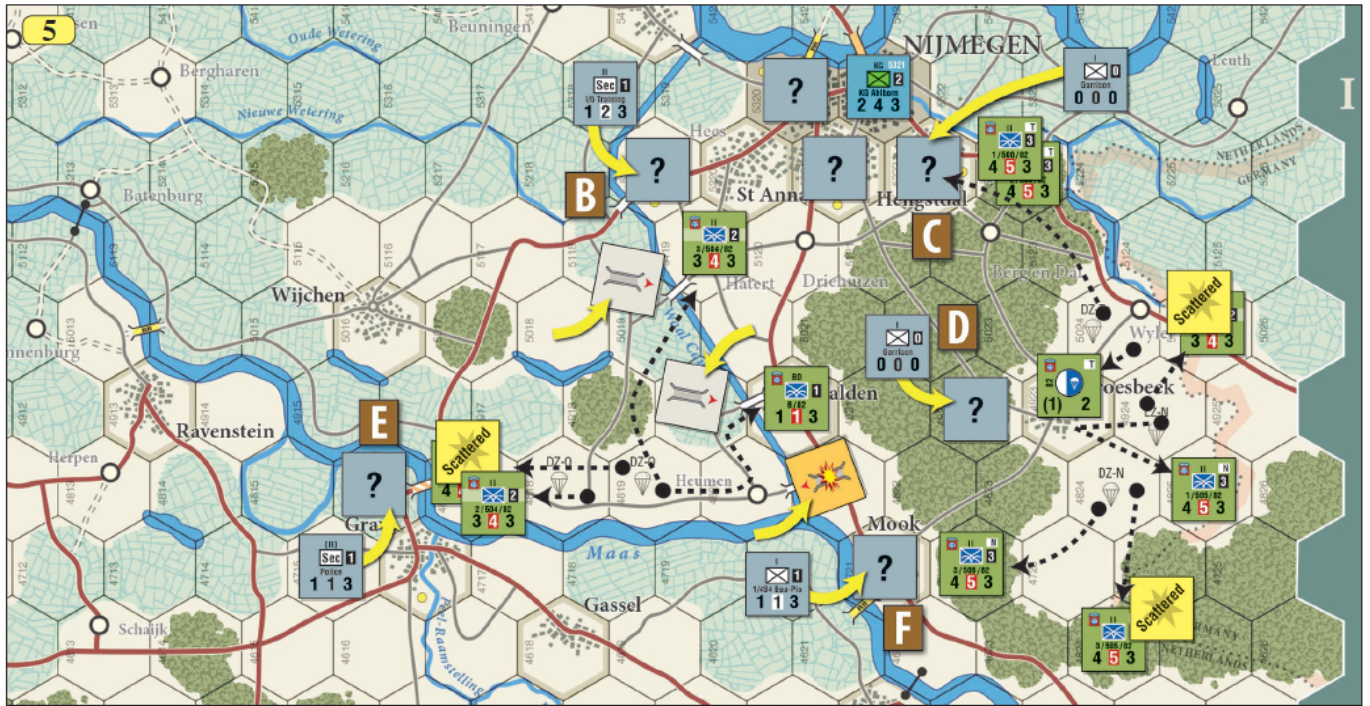
G. 2つの分散状態ユニットを持つこの戦区内では、連合軍プレイヤーはウェフヘル [Veghel] に対して第501連隊の全3個大隊を送ることに決めます。鉄道橋を通過している間、ドイツ軍プレイヤーはその爆破のためにサイを振って失敗します (1のサイの目)。ドイツ軍プレイヤーは、ターン2に-1 DRMなしで爆破できる僅かな機会のため、道路橋の爆破についてのサイ振りを保留します。未確認ユニットは1-2-3の低練度ユニットであることが判明し、その防御戦力は町内で倍化されます。

#### 第101空挺師団戦区ー南部

H. 連合軍プレイヤーは、シント・ウーデローデ [St. Oedenrode] とヴィルヘルミナ [Wilhelmina] 運河を渡る少なくとも1つの橋梁の捕獲を望みます。彼はシント・ウーデローデへ2個大隊を送り、そこで町ヘクス内で倍化されない88mm Flakユニットを発見します。次の自軍戦闘フェイズに攻撃します。

ソン [Son] の橋梁については、連合軍プレイヤーは2個大隊を送り、うち1個は分散と減少の状態です。彼は橋梁で別の88 Flakユニットを発見し、戦闘フェイズに攻撃します。

ベスト [Best] の町のドイツ軍守備隊は非常に強力なので、攻撃は計画されません。ただし、橋梁を手に入れば良いので、1個大隊が送られます。彼らが接近したとき、そこは爆破されます。残っている1/506/101大隊は、西方を防御するために配置されます。



### ガーデン作戦戦区

この地域では微動だにできないため、戦闘フェイズ部分で見せることにします。軍団境界線を越えて1ヘクスの移動が認められるの

で、第50師団がその特典を使用することに注意してください。





**C.** 単一の大隊がモオク [Mook] 内のユニットを攻撃します。戦闘比は 4 対 2+士気シフト (×2) = 4 対 1 です。3 のサイの目=DR2 です。低練度ユニットでの DD の実施はあまりにもリスクなので、ドイツ軍プレイヤーは、RR 橋梁を渡って自軍ユニットを退却させます。空挺ユニットはモオク内に前進し、橋梁の上で橋梁爆破表が使用されます。サイの目 6=爆破です。

**E.** ここで、フラーフェ [Grave] 橋梁への重要な攻撃です。1 つのユニットは分散状態 [Scattered] でマークされていますが、これはこの攻撃には関係ありません。一ユニットは、一度だけ半減され得ます。連合軍プレイヤーは、河川の背後で倍化されるドイツ軍ユニットに対して、修正後の 4 の攻撃戦力を持ちます。戦闘比は 4 対 2+士気シフト=3 対 1 です。4 のサイの目=DR2 です。ドイツ軍プレイヤーは、ポルダー地形内で DD を試み、2 つのサイコロを使用して 6 を振り=失敗したため、ユニットは 2 ヘクス退却します。2 個大隊は、いずれかの方向へ 1 ヘクス前進できます。これらの 1 つは、橋梁を保全状態でマークするために前進で渡ります (5.7)。

#### 第 101 空挺師団戦区 (図 #9)

**E.** 3 個空挺大隊がウェフヘル [Veghel] 内のユニットを攻撃します。橋梁はこのときにチェックされ、爆破に失敗します—保全マーカーが置かれます。分散状態のユニットと運河を越えて攻撃している 2 つのユニットは、攻撃戦力が半減されます。戦闘比は 6 対 4+士気シフト (×2) = 3 対 1 です。サイの目は 1=Eng です。これは大きな頓挫で、町は奪取されません。ドイツ軍ユニットは、交戦状態 [Engaged] でマークされます。

**F.** F では、2 つの空挺ユニットが、シント・ウーデローデ [St. Oedenrode] の 1-2-5 Flak ユニットの攻撃します。車両ユニットなの

で、町のヘクス内で倍化されません。最終戦闘比は 8 対 2+2 士気シフト=5 対 1 です。2 を振って DRX です (ステップは相手側プレイヤーによって選択されますが、この場合は問題ではありません)。第 101 師団は町を奪取しますが、1 ステップを失います (1/502/101)。

**G.** 第 101 師団の 2 個大隊が、ソン [Son] 内の Flak ユニットの攻撃します。これは車両ユニットなので、町ヘクス内で倍化されません。戦闘比は 6 対 2+士気シフト=4 対 1 です。サイの目は 4=A1/D1 です。両陣営が 1 ステップを失い、Flak ユニットの除去します。連合軍プレイヤーは、自軍のステップ損失を減少状態ユニットが受けることに決め、これを残余にします。3-4-3 が残余ディスプレイ上に置かれ、代わりに残余がマップ上に置かれます。両ユニットはソン [Son] 内に前進し、橋梁が爆破についてチェックされます。サイの目は 2=保全です！ もがき苦しんでいる第 101 空挺師団に、ようやく朗報がもたらされました。

#### ガーデン作戦戦区 (図 #10)

第 30 軍団は、2 つの攻撃で高速道路への強襲を發動します。ターン 1 に、この地域の 2 つの砲兵ユニットは、予め計画された重弾幕を考慮するため二倍のシフト (各 2 シフト) を提供します。ヘクス 1405 内で開始した 5-7-5 の 1 つは、ヘクス 1504 に進入するために戦術移動を使用します。—そこは超過スタック状態なので戦闘に関与できませんが、戦闘後前進はできます。

**H.** 2 個戦車大隊が、砲兵と航空の支援を受けて H1 の Kerutt 大隊を攻撃します。戦闘比は 17 対 5 で 4 シフト (装甲シフト、砲兵支援 (×2)、航空支援) を持ちます。最終戦闘比は、7 対 1 です。サイの目は 3=DMR です。ドイツ軍ユニットは 3 ヘクス退却し、潰



第 101 空挺師団戦区内のターン 1 の連合軍戦闘フェーズ。

走でマークされます。DMRの結果は、ボーナス前進と突破戦闘を認めます。道路ボーナスを使用して、連合軍プレイヤーはVandeleur第2アイリッシュ近衛大隊 (21IG/5/Gds) を道路上で2ヘクス前進させ、H2の三番目のヘクスでドイツ軍1・2・3ユニット (14/Hoffmann) を攻撃します。連合軍プレイヤーは道路ボーナスを使用したので、他の戦車大隊とスタックできません。戦闘比は9対2=4対1で、防御側が林内にいるため装甲シフトはありません。サイの目は4=A1/D1です。ドイツ軍の中隊は取り去られますが、戦車ユニットは1ステップ損失を被り、Kerutt大隊に隣接する防御側のカラのヘクス内でその戦闘後前進は終了します。Keruttは潰走状態なのでファルケンスワールト [Valkenswaard] へ退却し、その突撃砲ユニットに合流します。

他の戦車大隊は、ヘクス1705へ道路を前進し、超過スタック状態の5・7・5は4・5・5 SS KG (Segler) が道路ヘクスを妨害することを妨げるために1606へ前進します。

**I.** その他の攻撃は、第6懲罰 [Penal] 大隊に対するものです。ポルダー地形は歩兵に何ら影響を持ちませんが、車両ユニットを遠ざけたままにします。戦闘比は11対4で4シフトです (×2砲兵、士気、航空支援)。最終戦闘比は、6対1です。サイの目は4=DMRです。懲罰大隊は3ヘクス退却して潰走状態でマークされ、イギリス軍の2個大隊は2ヘクス前進できます。2個の近衛大隊が軍団境界線を越えて複数ヘクス前進できないことに注意してください。

これで戦闘フェイズは終了します。ユニットが戦闘後前進した場所を見るため、読者はドイツ軍プレイヤー・ターンの図を見ることができます。

### 回復フェイズ

連合軍ユニットから、全ての分散状態 [Scattered] マーカーが取り去られます。もしも連合軍プレイヤーが混乱状態ユニットを持っていたら、これらのユニットを1段階回復させます。もしもユニットが敵ユニットに隣接していたら、回復のためにサイを振らなければなりません (14.4.2)。

### 補給フェイズ

全ての連合軍ユニットは、補給下です。空挺ユニットは、降下したターンは常に補給下です。

## ドイツ軍プレイヤー・ターン

### 砲兵再補給フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、まだイン・プレイに砲兵ユニットを持たないため、このフェイズはスキップされます。

### 橋梁フェイズ

このフェイズの橋梁爆破は、もしも橋梁が爆破のために配線され、しかも統制状態の連合軍ユニットが橋梁から1ヘクス以内にいる両方の場合にのみ認められます。これが適用される唯一の橋梁は、ベ



スト [Best] の鉄道橋です。ドイツ軍プレイヤーは4を振り=爆破されます。

### 移動フェイズ

ゲームの最初のターンに、ドイツ軍ユニットは戦術移動のみを使用できます。北から南への移動で、ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットを図 #11～ #14 で示されるごとく移動させます。

#### アルンヘム戦区 (#11)

最初のターンの増援が北端から進入します。一登場エリア F からの1つと G からの1つです。重要な移動は、これ以上第1空挺師団のユニットがアルンヘム [Arnhem] へ向かうのを断ち切るため、ヘクス 6321 へ KG Spindler を送ることです。Kraft は、このターンの終了時に回復することを保証するために1ヘクス下げます（敵ユニットに隣接するユニットは、回復表でサイを振らなければなりません）。第9SS 捜索大隊を構成している2つのユニットを分割し、ナイメーヘン [Nijmegen] の北へ Gräbner を、他方を南へ送ります。

#### 第406師団 (#12)

ドイツ軍プレイヤーは、最初に第406師団の5ユニットのいずれが到着するか調べるためにサイを振ります。1又は2のサイの目で直ちに、3～6の目で影響なしです。彼は2、5、5、1、2を振ります。ドイツ軍プレイヤーにとって上々のサイの目です。—5ユニット中の3ユニット、うち1つは砲兵ユニットが到着します。彼は砲兵ユニットを登場エリア内に保持し、他の2つをマップ上へ移動させます。

#### 第101師団戦区 (#13)

ターン2になるまで、第101師団のエリア内にドイツ軍の増援はありません。ただし、ドイツ軍プレイヤーは、第101師団を少しの圧力で押すために十分な戦力を持ちます。Ewald 大隊はスハインデル [Schijndel] へ向かって移動し、その他のユニットはベスト [Best] に集中させます。

#### 第30軍団戦区 (#14)

第30軍団地域内では、ドイツ軍は近寄らないよう試みます。SS KGs Segler と Richter は、包囲されるのを避けるため東へ遁走します。vdH ユニットの移動中に登場エリア A 内へ移動しましたが、第12軍団を更に数ターン妨害するためマップ上に留まることに注意してください。

これで、ドイツ軍の移動フェイズは完了です。



### 戦闘フェイズ

第406師団戦区内で、戦闘Aは6対4で砲兵のために1シフト=2対1です。5のサイの目=DR2です。連合軍プレイヤーは、DDを行わないことに決め、2ヘクス退却して混乱状態になります。ドイツ軍ユニットは、いずれかの方向へ1ヘクス前進します。2つのユニットが前進した場所を見るため、ターン2の連合軍移動の図を参照してください。



### 回復フェイズ

混乱状態 [Disrupted] マーカーが取り去られ、潰走 [Full Retreat] は混乱状態面に裏返されます。この例では、全てのドイツ軍ユニットが連合軍ユニットに隣接していないので、これは自動的です。このフェイズには、ドイツ軍ユニット上の全ての交戦状態 [Engaged] マーカーも取り去られます。

### 補給フェイズ

全てのドイツ軍ユニットは、友軍登場エリアまで4ヘクスの道筋又は友軍登場エリアまで導かれる道路まで4ヘクスの道筋を持ちます。全てのドイツ軍ユニットは補給下です。

### 交通量マーカー・フェイズ

ターン1に、ドイツ軍プレイヤーは3枚の交通量マーカー (#1、#2、#3) を置くことができます。一他の3枚のマーカーは後のターンに到着します。彼は第30軍団を遅滞させる希望を持って、全3枚のマーカーをファルケンズワルト [Valkenswaard] への道路に沿って置きます。次いで、彼は2つのサイコロを振って、どれが取り去られるのかを調べます。彼は3と6を振り=マーカー#3が取り去られて交通量マーカー待機ボックス内に置かれます。

## ターン2

### 天候フェイズ

夜間ターン中は、天候フェイズはありません。天候は、ターン3にAMとPMの両方について振られます。

### 連合軍プレイヤー・ターン 砲兵再補給フェイズ

連合軍プレイヤーは、このフェイズ中に自軍砲兵ユニットの2つを裏返すことが認められます。空挺砲兵は裏返すことができません。



—これらは、晴天又は曇天の天候ターンにのみ裏返すことができます。ターン2に、連合軍プレイヤーは適用可能な2つのみの砲兵ユニットを持ちます。Gds 師団と5 AGRAの2つをその準備面に裏返します。

### 橋梁フェイズ

2つのイギリス軍架橋ユニットは、未だにいかなる爆破済橋梁にも隣接していないので、このフェイズはスキップされます。

### 空挺着地フェイズ

イギリス軍プレイヤーは、2個のグライダー操縦士大隊を第1空挺補給堡上に置きます。これらは、他の空挺ユニットと共にターン1に着地しましたが、隊形を整えるために1ターンかかります。

### 移動と戦闘のフェイズ

簡略化のため、各戦区の移動と戦闘のフェイズを一緒に述べます。特記されない限り、砲兵ユニットは CRT シフトを提供した後で射撃済面に裏返されます。

#### 第1空挺師団戦区 (#15)

これは第1空挺師団にとって非常に重要なターンです。一連合軍プレイヤーは、このターンにアルンヘム橋梁を捕獲する必要があります。下図は、師団の移動を表示します。グライダー操縦士は、前線を強化するため異なる方向に移動します。砲兵ユニットは1ヘクスのみ移動するため、このターンに戦闘Bのために砲兵支援を提供できます。アルンヘム橋梁のヘクスに達する射程を持たないことに注意してください。

**A:** Frost 大隊 (2/1P/1) をアルンヘム [Arnhem] へ移動させ、未確認ユニットを明らかにします (移動フェイズ中)。これは1/6訓練保安大隊の一部であることが明らかになり、都市ヘクス内で倍化されます。戦闘フェイズ中、Frost はこれを攻撃します。一戦闘比は4対2+士気シフト (×2) = 4対1です。2のサイの目=DR2です。ドイツ軍プレイヤーはDDを行い、都市のコラムを使用して低練度ユニットのために-1 DRMです。5のサイの目が修正されて4に落ち、失敗したDDでユニットは除去されます。空挺大隊は、橋梁を奪取します。アルンヘム [Arnhem] とナイメーヘン [Nijmegen] の橋梁は決して破壊されないで、橋梁爆破表は使用されません。

**B:** 2つの空挺ユニットにプラスして砲兵ユニットが Allwörden/9SS を攻撃します。戦闘比は7対3+士気シフト+砲兵支援=4対1です。4のサイの目=A1/D1です。各陣営は、1ステップを失います。連合軍プレイヤーは2GPを減少させ、Allwörden/9SSは除去されます。2つの空挺ユニットは、いずれかの方向へ1ヘクス前進できます。

**評価:** これは、連合軍プレイヤー・ターン2終了時の第1空挺師団としては、平均よりもやや良い状況です。アルンヘム橋梁を持ち、DZ Yは安全で (今のところ)、そ



の展開は良い形状です。着地、Kraft に対する攻撃、アルンヘム橋梁に対して良いサイの目に恵まれ—ここまで困難が生じた場所はありません。連合軍プレイヤーとしてのあなたは、アルンヘムへの進撃又はDZ Yの防衛のため更に戦力を割く選択肢を持ちます。—この例で、連合軍プレイヤーはDZ Yの防衛を選択しました。

#### 第2空挺師団戦区 (#16)

史実では、第2空挺師団長ギャビン將軍は、初日の遅くに1個大隊のみをナイメーヘン [Nijmegen] へ送りました。初期のドイツ軍の増援で何が起ったかを見れば、彼の慎重さが功を奏したことがわかります。ここで連合軍プレイヤーは、自軍の降下ヘクスからドイツ軍を掃討するために反撃をしなければならず、それを十分に機能させるほど多くは持ちません。下図は、この地区内での連合軍の





移動とドイツ軍 ZOC (赤) ボンドのいくつかを表示します。ユニットは友軍マップ端とヘクスサイド・ボンドを形成できますが、ヘクス・ボンドは不可であることを注意してください。これは、1/505 が EZOC から EZOC へと移動して、ドイツ軍ユニットを部分的に包囲することを認めます。

**C:** 空挺分割ユニットは 2 ヘクス移動し、移動フェイズに完全戦力ユニットを創出するため減少戦力大隊と統合させます。再統合するための MPs はかかりません。戦闘フェイズに、空挺ユニットは低練度の 1-2-3 ユニットの攻撃し、戦闘比は 4 対 2+士気シフト (×2) = 4 対 1 です。3 のサイの目 = DR2 です。連合軍はヘクスを奪取し、ドイツ軍ユニットは 2 ヘクス退却して混乱状態になります。

**D:** 混乱状態のユニットは攻撃できないので、2 つの空挺ユニットのみで Goebel を攻撃します。戦闘比は 8 対 4+士気シフト (×2) = 4 対 1 です。サイの目は 1=EX です。両陣営は 1 ステップを失い、ステップ損失は相手側プレイヤーによって選択されます。ドイツ軍プレイヤーは 1/505 を選択し、連合軍プレイヤーは Goebel 以外に選択肢はありません。

**評価:** いくつかの悪いサイの目といくつかの第 406 師団到着の良いサイの目のため、第 82 師団は少々厄介な状況です。その砲兵は次の数ターンに到着する予定ですが、降下 [drop] ヘクスは前線にあります。これらは、まだナイメーヘン橋梁の支配を持ちません。良い知らせは、フラーフェ橋梁が保全され、マースワール [Maas - Waal] 運河上に架かる橋梁を、高速道路橋を含めて 3 つ持つことです。

### 第 101 空挺師団戦区 (#17)

この地域では、第 101 師団がウェフヘル [Veghel] の奪取とスハインデル [Schijndel] への Ewald の行軍を止めることに集中します。ユニットの移動は、図 #7 に表示されます。3 つの空挺ユニットがウェフヘル周囲へ移動し、いかなる退却も妨害します。その ZOC ボンドは、赤で表示されます。1/502 大隊は、帰還兵のステップ収集のため背後のオエデンローデ [Oedenrode] 内に留まります。完全戦力にするため 1 ステップが使用され、第 101 師団の補充マーカーが 1 下がります。

**E:** 戦闘フェイズに、3 個大隊がウェフヘル [Veghel] を攻撃します。戦闘比は 10 対 4+士気シフト (×2) = 4 対 1 です。サイの目は 5 = D1 です。第 101 師団は、ウェフヘルを奪取します。

**F:** 2/502/101 は、スハインデル [Schijndel] 内の未確認ユニットの戦力を確認するために移動します。これは 1-2-0 Flak ユニットの存在が判明し、空挺ユニットはその移動を町に隣接させて終了しなければなりません。戦闘フェイズに、空挺大隊は Flak ユニットの攻撃します。一戦闘比は 4 対 2+士気シフト = 3 対 1 です。6 のサイの目は = D1 です。Flak ユニットの除去され、アメリカ軍大隊はスハインデルへ進入します。

**G:** 1/506 は、ドイツ軍第 59 師団の歩兵大隊が道路を下って来るのに備えて、林内に移動します。

**H:** ソン [Son] 内の空挺残余は、帰還兵のステップを使用できますが、ターン毎、師団毎に 1 ステップのみの使用が認められます。

**I:** 更に南方では、第30軍団を手助けするため、第101師団が1個大隊をアイントフォーヘン [Eindhoven] 方面へ送ります。これは移動して2つの未確認ユニットに隣接し、両者が0-0-0守備隊ユニットであることが明らかにされて取り去られます。空挺ユニットはすでに3ヘクス移動しているため、その移動をヘクス2807内で終了します。0-0-0ユニットは、空挺ユニットの拡張移動の使用を妨げました。

**評価:** 第101師団地域の状況は、非常に良いです。ソン橋梁は無傷で、ウェフヘル [Veghel] の両橋梁も同様です。もしもドイツ軍を高速道路に近づけないよう維持できれば、第30軍団はここをやすやすと通過できます。

**ガーデン作戦:** このターンに多数の移動が高速道路上であったので、高速道路外の移動のみを矢印で表示します。重要なのは、拡張移動を使用したユニットについてスタッキングが認められず、ユニットが軍団境界線を越えて複数ヘクスを移動できないことに留意してください。第3師団と第50師団の砲兵の到着も表示されます。

**J:** ファルケンズワールト [Valkenswaard] に対する大規模な攻撃については、戦闘比は39対8+砲兵シフト=5対1です。ドイツ軍スタックに3の装甲効果値を持つSTuGを含むため、装甲シフトはありません。混乱状態のドイツ軍ユニットは半減されて(端数切上げ)3になり、次いで倍化されて6です。第559 PzJgは、町ヘクス内

で倍化されません。3のサイの目=A1/D1です。ドイツ軍プレイヤーはKerutt大隊をその減少面に裏返し、DDを行うことは辞退して両ユニットを2ヘクス退却させます。混乱状態のユニットは潰走状態となり、第559 PzJgは混乱します。連合軍プレイヤーは、自身のステップ損失を近衛機甲師団に割り振り、全ユニットを1ヘクス前進させます(もしも道路ボーナスを使用し、スタックしないで終了すれば2ヘクスです)。ファルケンズワールトは占領され、近衛機甲師団は夜間のためにベッドへ入ります。

**K:** 1GG/5/Gdsは、混乱状態の第6懲罰大隊を攻撃します。戦闘比は6対2+士気シフト=4対1です。3のサイの目=DR2です。懲罰大隊は2ヘクス退却し、混乱状態マーカーが潰走到に格上げされます。1GGは1ヘクス前進又は道路ボーナスを使用して2ヘクス前進できますが、軍団境界線から1ヘクス以内に留まらなければなりません。

**L:** 第50師団は、Stephan大隊を攻撃します。運河を渡って攻撃しているユニットは、半減されます。戦闘比は19対5+砲兵シフト=4対1です。3のサイの目=DR2です。ドイツ軍プレイヤーは、自軍大隊を登場エリア内に退却させ、混乱状態でマークします。攻撃しているユニットは、いずれかの方向に1ヘクス前進できます。

**M:** 5 AGRA 砲兵ユニットは、Nの攻撃に砲兵支援を提供します。

**N:** この攻撃には、3つの異なる組織が含まれるため、連合軍プレイヤーは1つを先導組織として選択しなければなりません。これらのユニットは完全戦力で攻撃し、その他は半減されます。(これらは、支援射撃を提供しているか、又は側面に圧力をかけているだけと見なされます。) この例では、第3師団は、たとえその師団から1ユニットのみが参加していても先導組織になります。統合された攻撃戦力は=18(5+3+3+3+4)です。ドイツ軍ユニットがいるポルダー地形は、歩兵に対して何ら特典を提供しません。戦闘比は18対5+砲兵シフト=4対1です。3のサイの目=DR2です。ドイツ軍プレイヤーは、Seglerを2ヘクス退却させ、混乱状態でマークします。1707内の2HC偵察ユニットの存在のため、ヘクス1508へ退却しなければなりません。攻撃に参加した全ユニットが、いずれかの方向へ1ヘクス前進できます。

**OとP:** ターン2の増援として、2つの砲兵ユニットが到着します。

## 総括

この時点で、拡張された例を終了します。連合軍プレイヤーはいくつかの突破と挫折を味わいましたが、非常に良い状態です。ソン [Son] とウェフヘル [Veghel] の橋梁は、無傷です。フラーフェ [Grave] の橋梁は安全で、マースワール運河を渡る2つの橋梁を持ちます。ドイツ軍プレイヤーは、高速道路を遮断するか又は連合軍をワール川で止めるため、極度に攻撃的にならなければならないでしょう。ターン冒頭には、多くのことが起こり得ます。



# 初版のデザイン・ノート [1<sup>ST</sup> EDITION DESIGN NOTES]

*Holland'44* のデザインの目標は、*Ardennes'44* からのシステムの多くを流用して、マーケット・ガーデン作戦の中難易度ゲームを提供することでした。元々のアイデアは、空挺着地に集中してアイントフォーヘン [Eindhoven] のマップ南端を切り落とすことでしたが、その考えは間もなく捨て去られ、第 30 軍団の突破を含めることが必須であると決めました。それが、マップを 10 インチ追加する必要があった理由です。

## 戦闘序列 [Order of Battle]

これは、整然とした戦闘序列を構成するのが最も困難だった戦役です。フォン・テッター師団と第 406 師団のドイツ軍ユニットの情報が極めて少ないという単純な事実の他にも、イギリス第 30 軍団の一部でなかったか又はその道筋にいなかったユニットの情報を持つ書籍はほとんどありません。ドイツ第 180 師団の到着と第 8 軍団正面の Erdmann 大隊の配置と到着は、いくらかのあてずっぽうで行わなければなりません。

## 振付 [Choreographing]

いくつかの開始位置は、歴史的な状況をセット・アップするために変更しなければなりません。Gräbner 搜索ユニットは、実際には空挺降下時にライン川下流の北で開始しましたが、Frost 大隊がアルンヘム橋梁に到着する前に渡河させました。私はこれらをエルスト [Elst] で開始させました。そこは、ドイツ軍が状況を把握し始めたときにいた場所です。その他の自由な行いは、第 3 SS 警察大隊を開始時にベスト [Best] に置いたことです。これらは、実際にはその日遅くなるまで到着しませんでした。これが行われな限り、ドイツ軍プレイヤーが史実でそうしたように町を確保できる機会はありません。

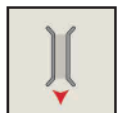
## 敗走中のドイツ軍 [The German Army in Retreat]

ほとんどのドイツ軍ユニットは、大部分が低戦力、低装備、低練度だったことを反映させるため、2 ステップのみを持つと評価されています。ユニットの大部分は、戦闘準備が整う前に闘いへ送り込まれました。新着のユニット (第 180 師団) 又は完全戦力組織のどちらかと感じた少数の大隊には、3 ステップを与えました。

## 橋梁 [Bridges]

あまりにも多くが橋梁爆破のサイの目に依存し、これはゲームの勝者を決定し得ます。一時期、少なくとも 1 つの橋梁を保全又は少なくとも 1 つの重要な橋梁の爆破をプレイヤー諸氏に与える「マリガン」ルールを私は考えましたが、それを採用しませんでした。これはエキサイトメントの一部です。このゲームを数回プレイした後、あなたはマーケット・ガーデン作戦がクレイジーだったと考えると思います。成功するためには、完璧に進めなければならないあまりにも多くの事柄があります。

## 保全マーカー [Intact Markers]



プレイヤー諸氏は、どちらかのヴァージョンの保全マーカー (表又は裏) を使用できます。ゲーム中途あたりで、あなたは未だ爆破のために配線状態の僅かな橋梁を示すためにこれらのマーカーの表面を使用し、その他を全て取り去ることもできます。

## スタッキング [Stacking]

もしも超過スタッキング・ルールが少々扱い難いのであれば謝罪しますが、その活動領域が狭められる第 1 空挺師団ユニットが生き残るために重要だったのです。

## 交通量マーカー [Traffic Markers]

このルールは、現実の部隊移動率を再現する手助けをするために含まれました。イギリス軍は、単一の高速度路で部隊を移動させる上で特に橋梁で、多くの遅延がありました。これらのマーカーは、混雑地点 (通常の交通渋滞が発生する場所) で使用するのがベストです。

## ポルダー [Polder]

これは、海や河川を埋め立てた陸地です。非常に防御に適した地形というわけではありませんが、往来している車両は道路に留まらなければなりません。ときには、これらの道路は高台にありますが、常にはありません。歩兵タイプ・ユニットについてはポルダーを平地地形として、車両ユニットについては湿地地形と同様に扱うことに決めました。主な違いは、戦車ユニットはポルダー内で装甲シフトを獲得できますが、湿地内では不可であることです。

## 装甲シフト [The Armor Shift]

CRT でのコラム・シフトは、他の何よりも「恐怖」をあらわします。もしも防御側が接近している戦車を恐れれば (それらが自軍戦車に勝るか、又はそれらに対抗する戦車を持たないかのどちらか)、その恐怖は戦闘の要素となります。つまり、これが橋梁を渡って又はポルダー内を攻撃しているときに装甲シフトが認められる理由です。—恐怖は、防御側が自身に迫る戦車を目の当たりにする現実なのです。

## 残余 [Remnants]

三番目のステップを持つ各ユニットに提供できるほど十分な残余はなく、これは意図的なものです。空挺師団については、師団が壊滅的損失を被って崩壊することを反映します。イギリス軍の非空挺ユニットについては、死傷者に関していったん重大な損失を被るとユニットを撤収させる傾向をあらわします。

## イギリス軍の補給問題 [British Supply Problems]

イギリス軍は、ノルマンディまで遡る遙かな補給線を持ち、この戦役中に弾薬の欠乏を被りました。ターン毎に連合軍プレイヤーが 3 枚の移動済マーカーと 2 つの砲兵再補給に限定されるのは、これをシミュレートするためです。

## フラーフェ橋梁 [The Grave Bridge]

フラーフェ [Grave] 近郊の橋梁は、もしもドイツ軍プレイヤーが奪回するか、又は連合軍プレイヤーがターン 1 に捕獲することに失敗したら爆破され得ます。ただし、大河川に架かる橋梁で修理できる唯一のそれでもあります。このゲームの時間枠では、第 30 軍団はこのように巨大な橋梁を修理するための能力を持たなかったため、爆破が不完全な橋梁の修理に必要な期間のみで見なします。

## 砲兵 [Artillery]

連合軍砲兵の大部分は、その歩兵と機甲大隊の戦闘戦力に内包されています。師団砲兵ユニットは、重弾幕、長射程弾幕、師団アセットの集中をあらわし、全てが限られた補給の消費を要求されます。

## 断固とした防御 [Determined Defense]

一日が3ターンのスケールなので、戦闘が長引くよう断固とした防御表を調整しました。断固とした防御をエリート・ユニットで行うことは、特に林、町、都市のヘクス内にいるときには、ほぼ常にやる価値があることに注意してください。反対に、低練度ユニットで断固とした防御を行うことは、ほぼやる価値がありません。

## 第406師団戦区 [The 406<sup>th</sup> Division Sector]

この師団の初期部隊の到着を可変にしたため、連合軍プレイヤーは初日に直面するものが何かわかりません。さもないと、連合軍プレイヤーは、ターン1にナイメーヘン [Nijmegen] へあまりにも多数の大隊を送ることができるはずですが。盤端が降下ゾーンに近いので、デザインではうまく機能し、そうしなかったであろう、連合軍がドイツ国内の奥深くへ冒険することを妨げます。

## 第12軍団と第50師団 [The 12<sup>th</sup> Corps and the 50<sup>th</sup> Division]

ゲームでは、第12軍団のユニットはあらわされません。第50師団の開始時の2個旅団は、その地域内を攻撃した第53(ウェセックス)師団の初動と西方へのマップ退出をあらわします。第50師団は、第12軍団がA/B登場エリアの境界線周辺で立ち往生したときに、アイントフォーヘン [Eindhoven] の西で側面を防衛します。この数ターンについての第50師団による第53師団の代用は、カウンター・シートを節約し、状況に継ぎ目なく適合します。

## 第11機甲師団 [The 11<sup>th</sup> Armored Division]

砲兵の再補給は、普通は第30軍団の2つの砲兵ユニットに行き、第11機甲師団は遠すぎて獲得できません。史実では、これらはターン16になるまでザウドゥーウィレムス [Zuid-Willems] 運河に架橋できず、9月25日(ゲーム終了の二日後)になるまでドイツ軍にヘルモント [Helmond] からの撤退を強制できませんでした。

## オランダ vs. ネーデルラント [Holland vs. The Netherlands]

マップ上は実際にはオランダではなく、オランダ北部とオランダ南部はマップ地域の北西に位置するネーデルラントの地方です。私は、(a) 当時のマップの多くがネーデルラントをオランダと標記したこと、(b) この戦いの間、大部分のG.I.たちが自分たちはオランダにいたとみなしていたこと、(c) ネーデルラントよりも発音し易いため、タイトルにオランダを使用しました。マーケティングは、このマップの精度を大きく上回りましたが、全てのプレイヤーにもっとネーデルラントについて、実際のオランダがどこなのか知ってもらうことを望みます。

## 謝辞 [Special Thanks]

John Butterfield と彼の *Hell's Highway* ゲームに敬意を表したいと思います。困難なデザイン上の問題に直面したとき、しばしば私は Butterfield 氏がどのようにそれを解決したのか参照し、より頻繁にそれを補強するための要素をコピーしました。30年以上前にデザインされた彼のゲームは、我々のホビーの指標であり、今日もまだプレイされています。

—Mark Simonitch

## 第二版のノート [2nd EDITION NOTES]

### 第二版の変更

このゲームに関するフィードバックは概ね良好で、プレイ・バランスに大きな問題はなかったため、大規模な変更を加えることを控えました。私が行った小規模な変更を以下で述べます。

**マップ [Map]:** 2018年に印刷された厚紙マップ版からの変更はありません。

### プレイヤー補助カード [PLAYER AID CARDS]:

- CRT コラムの5対1と7対1に非常に僅かな変更があります。
- 断固とした防御表は、いまや2つのサイコロを使用します。
- 2枚の新たな登場序列カードを追加しました。

### ルールの変更 [RULE CHANGES]:

**(4.3) 空挺着地ポイント [Airlanding Points]:** 連合軍プレイヤーは、いまや8ポイントではなく9ポイントを受け取ります。これは、二番目のSouth Staffordshireユニットの移動をターン1からターン3に移すために行われました。

**(6.4.2) 超過スタック状態のヘクス [Overstacked Hexes]:** 機械化ユニットが戦術移動を使用してのみ超過スタックしたヘクスに進入できる制限は、不要であると判断して削除されました。

**(8.3.2) 浸透移動 [Infiltration Movement]:** このルールは、都市ヘクスのみに単純化されました。

**(8.5.6) フェリーを渡る車両ユニット [Vehicle Units Crossing a Ferry]:** もしもドイツ軍ユニットが2ヘクス以内にいたら、連合軍プレイヤーはAM又はPMターンに車両ユニットをフェリーで渡らせることができません。ドイツ軍の砲兵がそれを行うことを不可能にしていると見なされます。

**(8.6.2) モオクの鉄道橋梁 (4721) [The Railroad Bridge at Mook]:** 一時は、車両ユニットがポルダー・ヘクス内でこの橋梁を使用することを認めましたが、急勾配の堤防がこれを不可能にするため削除されました。それでも、歩兵ユニットによって使用できます。

**(11.4.3) 残余ディスプレイ [Remnant Display]:** 他の19xxゲームで使用した方法にルールを変更しました。—ユニットは除去ボックスへ移され、残余はディスプレイに戻されて他のユニットのために再使用できます。

**(12.2) 断固とした防御表 [Determined Defense Table]:** 表は2サイコロ・システムへ変更され、町のコラムが追加されました。

**(12.2.4) 断固とした防御修正 [Determined Defense Modifier]:** −1 DRMのため、オレンジ色のCRT結果が追加されました。

**(12.3) 単一ステップの防御側 [Single-Step Defenders]:** 他の19xxゲームで使用した方法にルールを変更しました。—限定前進は、ヘクスから全ての敵戦闘ユニットと非戦闘ユニットが完全にカラになる場合のみ認められます。

**(13.2) 退却とEZOCs [Retreats and EZOCs]:** このルールは、ルール13.2の五番目のドットに追加されました。「ユニットは、それが除去から救うのであれば、追加の1ヘクスを退却できます。」このルールは、他の19xxゲームで使用されます。

**(13.3) その退却を1ヘクス後に停止するユニットは、混乱状態です。**

**(14.4.2) 回復表 [The Rally Table]:** この表は、他の19xxゲームに適合するよう変更されました。町又は都市ヘクス内についてのDRMsが追加されたので、プレイへの影響は微少です。

**(15.5) 戦闘後前進 [Advance After Combat]:** 他の19xxゲームに適合するよう僅かに変更されました。—いまやユニットは防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、EZOC内で停止しなければなりません。

**(16.2) 突破戦闘 [Breakthrough Combat]:** 他の19xxゲームで使用した方法にルールを変更しました。もしも突破グループが異なるスタックから形成されるのであれば、防御側がカラにしたヘクス内で形成しなければなりません。

(18.3.2) LOS の道路部分 [The Road Portion of a Los] : いまや友軍ユニットは、補給線の道路部分について EZOCs を無効化します (他の 19xx ゲームと同様)。初版では、たとえ友軍ユニットが存在しても妨害射撃が道路を遮断すると考えましたが、供給を遅らせるだけで—完全には停止させません。一夜間中は特に。

(25.0) 未確認ユニット [Unknown Units] : いまや未確認ユニットは、連合軍ユニットが移動で隣接したとき直ちに明らかにされます。攻撃されたときだけ明らかにする旧方法の利点は、複雑さとルールの問題に見合うものではありませんでした。また、0-0-0 ユニットの攻撃した後のボーナス前進で、ユニットを遙か遠くへ移動させることも認めました。

初版の Living Rules では、ターン 1 に退却で生き残ることを手助けするため、プレイを開始する前にドイツ軍プレイヤーに Kraft 背後の自軍未確認ユニットの 1 つを移動させることを認めました。ルール 13.2 が修正されたため、未確認ユニットはもはや不要です。

(27.3.2) プレイ・バランス [Play Balance] : Segler と Richter のルール (27.3.2) が追加されました。

—Mark Simonitch, June 2024

### 第二版のカウンター変更:

KG Hencke は、完全にその構成部隊に分割されています。: KG Ahlborn, KG Melitz, KG Runge, I/6 LS, Police, RR Security, I/434 Bau-Pionier。

KG Dreyer は、完全にその構成部隊に分割されています。: I/HG Ersatz, Finzel, Ohler, Bloch。

いくつかの訓練部隊は、その実際の名称の Sst (Schiffstamm) 又は LS (Landeschützen) が与えられました。

第 9 Lehr 工兵は Lehr zbV に改称され、HG 訓練は II/HG Ersatz に改称されました。

新たに追加されたドイツ軍ユニット: II/1036/59, 59 Fus/59, II と III/723/719, 追加された Feldt 軍団ユニット (Kassner, Teubert, Buttler), I/21/10SS, KG Weber, 第 29 要塞 MG, 第 14 Sst, 第 642 海兵 KG。

削除されたドイツ軍ユニット: II/1035/59, Buddle と Schwappacher (実際には砲兵でした), Ear と Kempton (マップ上にありません), Hartung (すでにゲーム内にある Nijmegen の残余です), I/22/10SS (Euling でした), 第 37 要塞 MG と 3/506 Pz (9/24 に到着しました), Kauer と Köhnen (これらは, Kraft と第 642 海兵 KG を再編しました), Oelkers (Schulz と同じユニットです), 6/14 Sst (10 Sst へ付属していました)。

Schwappacher の代わりに Westervoort 橋梁を防衛するため、ヘクス 6124 に 1 つの未確認ユニットを加えました。

ゲーム中、Mattusch はマップ上に 2 個中隊のみを持っていたので削除された。1 個中隊は Ede にあったので、Helle に付属しているものと見なされます。他の 1 個は、Schulz に付属していたので、Schulz は 4-5-3 に強化しました。

19/9SS, 20/9SS, II/22/10SS, Schörken を強化しました。

全てのドイツ軍装甲ユニットの戦力が判明したので、いくつかの戦闘戦力が 1 ポイントだけ上下に調整されました。

イギリス第 50 師団の偵察ユニットが加えられ、グライダー操縦士連隊は 2 個大隊に分割されました (操縦士だったので、名目上は「飛行隊 [“wings”]」です)。

ポーランド軍は、いまや 2 つの分割カウンターを持ち、1 個大隊がフェリーを使用してライン川下流を渡ることを認めます。

イギリス第 2 South Staffordshire 空挺ユニットは、A 中隊と C 中隊が二日目に着地したので、ターン 1 からターン 3 へ移されました。

第 101 空挺師団の砲兵は三日目に着地したので、ターン 6 へ移されました。

—Fred Thomas, June 2024

## ユニットの略号

### ドイツ軍ユニット

Bau-Pio = construction engineer  
Brinkmn = Brinkman  
elmts = elements  
Ers = ersatz  
Fus = fusilier  
HG = Herman Goering  
Lndstm Ndl = Landstorm Nederland  
LS = Landeschützen  
LW = Luftwaffe  
PzJg = Panzer Jaeger  
rmnts = remnants  
Pchute = Parachute  
RAD = Reichsarbeitsdienst  
RR = Railroad  
Recon = Reconnaissance  
Sst = Schiffstamm  
Stug = Sturmgeschütz  
vdH = von der Heydte  
Wos = Wossowski  
zbV = for special duties

GH = Green Howards  
GP = Glider Pilots  
H = Hampshire Regiment (43rd Div)  
H = Hussars or Herefordshire  
HC = Household Cavalry Regiment  
IG = Irish Guards  
KOSB = King's Own Scottish Borderers  
KRH = The King's Royal Hussars  
KRRC = King's Royal Rifle Corps  
KSLI = King's Shropshire Light Infantry  
L = Lancers  
M = Monmouthshire Regiment (11th Arm Div)  
M = Middlesex Regiment (43rd Div)  
P = Paratroop  
Pol = Polish  
RB = Rifle Brigade  
RCE = Royal Canadian Engineers  
RDG = Royal Dragoon Guards (8th Arm Bde)  
RH = Royal Hussars (8th Arm Bde)  
RSF = Royal Scots Fusiliers (15th Div)  
RTR = Royal Tank Regiment  
RUR = Royal Ulster Rifles (3rd Div)  
SH = Seaforth Highlanders (15th Div)  
SLI = Somerset Light Infantry (43rd Div)  
SRY = Sherwood Rangers Yeomanry (8th Arm Bde)  
SS = South Staffordshire Regiment  
W = Worcestershire Regiment (43rd Division)  
WG = Welsh Guards

### 連合軍ユニット

AGRA = Army Group Royal Artillery  
C = Cameronians (15th Div)  
CG = Coldstream Guards  
D = Dorsetshire Regiment (43rd Div)  
D = Devonshire Regiment (50th Div)  
DG = Dragoon Guards  
DCLI = Duke of Cornwall's Light Infantry (43rd Div)  
DLI = Durham Light Inf. (50th Div)  
elmts = elements of  
EY = East Yorkshire Regt.  
FFY = Fife and Forfar Yeomanry  
Gds = Guards  
GG = Grenadier Guards



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308