

# 戦闘結果表 (CRT)

Holland'44

戦闘比

サイ  
の目

サイ  
の目

	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1/ENG -	ENG -	EX -	DR2 Adv 1	DRX Adv 1	A1/D1 Adv 1	1
2	A1 -	A1 -	A1/ENG -	ENG -	EX -	DR2 Adv 1	DRX Adv 1	A1/D1 Adv 1	DMR Adv 2	2
3	A1 -	A1/ENG -	ENG -	EX -	DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	A1/D1 Adv 1	DMR Adv 2	DMR Adv 2	3
4	A1/ENG -	ENG -	EX -	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	A1/D1 Adv 1	D1 Adv 1	DMR Adv 2	DS Adv 2	4
5	ENG -	EX -	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	A1/D1 Adv 1	D1 Adv 1	DMR Adv 2	DS Adv 2	DS Adv 2	5
6	EX -	A1/DR2 Adv 1	D1 Adv 1	D1 Adv 1	D1 Adv 1	D1 Adv 1	DS Adv 2	DS Adv 2	DS Adv 2	6

EX, DRX, DS = 相手側プレイヤーがステップ損失を選択する。

  = DD 表上で -1 DRM

  = 潰走+ ボーナス前進

## 戦闘修正

### 攻撃側に有利なシフト:

- 1R 攻撃側装甲シフト(10.3.1)
- 1R 防御側が非支援状態の戦車ユニット(10.5.2)
- 1~2R 士気シフト(10.6)
- 1R 航空支援(10.7)
- 1~2R 砲兵シフト(17.6)

### 防御側に有利なシフト:

- 1L 防御側装甲シフト(10.3.2)

### 以下であると攻撃ユニットは半減する:

- ・攻撃ユニットが先導組織の一部ではない(10.2)。
- ・防御側が先導組織内の全攻撃ユニットよりも高い装甲効果値を持つ(10.4)。攻撃側の装甲ユニットは半減する。
- ・ユニットが運河又は大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると(10.8.2)
- ・ポルダー又は湿地のヘクスの内外へ(10.8.4)、又は小河川を越えて攻撃している車両ユニット。
- ・非補給下(18.4)
- ・交戦状態(11.5)又は分散状態(22.3.5)

### 以下であると防御ユニットは半減する:

- ・混乱状態(14.2)

更なる影響については TEC を参照。



(10.3.3)対戦車ユニット: 赤又は黄色ボックス内に装甲効果値を持つユニットは、攻撃しているときにその装甲効果値が 1 だけ減少する。88mm Flak ユニットは、装甲シフトを獲得できない。—無効化のみ。

## 結果の説明

**DS=防御側撃破:** 防御側は 1 ステップを損失する (攻撃側の選択)。生き残っている防御側は、2~3 ヘクス (防御側の選択) 退却しなければならない。潰走でマークされる。—断固とした防御(12.0)は不可。攻撃側は、ボーナス前進(15.2)を受け取り、突破戦闘(16.0)を実施できる。

**DMR=防御側強制退却:** 防御側は、2~3 ヘクス (防御側の選択) 退却しなければならない。潰走でマークされる。—断固とした防御は不可。攻撃側は、ボーナス前進を受け取り、突破戦闘を実施できる(16.0)。

**D1=防御側は、1 ステップを失う。** 生き残っている防御側は、2 ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取る。

**A1/D1=両陣営は、1 ステップを失う。** 生き残っている防御側は、2 ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取る。

**DR2=防御側は、2 ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。** もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取る。

**A1/DR2=攻撃側が 1 ステップを失うことを除き、DR2 と同じ。**

**DRX=両陣営は、1 ステップを失う。** —ユニットは、相手側プレイヤーに選択される。防御側は、2 ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却したら、攻撃側は通常前進を受け取る。

**EX=交替:** 両陣営は、1 ステップを失う。—ユニットは、相手側プレイヤーに選択される。防御側について退却はない。もしも防御側が 1 ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラになったヘクスへ進入して停止できる(限定前進 [15.2])。

**ENG=交戦状態:** 前進、退却、ステップ損失はない。交戦状態マーカーが防御ユニットの上に置かれる(11.5)。

**A1/ENG=1つの攻撃ユニットが 1 ステップを失うことを除き、Eng と同じ。** 防御側は、たとえ戦闘で攻撃している全ステップが除去されても、交戦状態でマークされる。

**A1=攻撃側は、1 ステップを失う。** 退却又は前進はない。

## 戦闘後前進許容チャート(15.2)

CRT 結果	ヘクスの数	道路ボーナス*
限定前進(EX 又は DD)	1 ヘクス**	NA
通常前進	1 ヘクス	2 ヘクス
ボーナス前進(DMR、DS)	2 ヘクス	3 ヘクス

\*機械化ユニットのみ。

\*\*防御側がカラにしたヘクス内のみ(12.3)。

## 断固とした防御表(12.2)

サイの目	平地/ポルダー	その他	町	都市
2-4	0/1	0/1	0/1	0/1
5	-	-	-	-
6	-	-	-	● 0/1
7	-	-	● 0/1	● 0/1
8	-	● 0/1	● 0/1	● 1/1
9	● 0/1	● 0/1	● 1/1	● 0/0
10	● 0/1	● 1/1	● 0/0	● 0/0
11	● 1/1	● 0/0	● 0/0	● 0/0
≥12	● 1/0	● 1/0	● 1/0	● 1/0

## サイの目修正

+1 エリート先導ユニット  
-1 低練度先導ユニット  
+1 防御砲兵支援  
(17.6.3)  
-1 CRT 結果がオレ  
ンジ

## 結果の説明

●＝確保（交戦状態）  
##＝攻撃側／防御側ステップ損失  
1/1＝各陣営は 1 ステップを失う（防御側が攻撃側の損失を選択する）

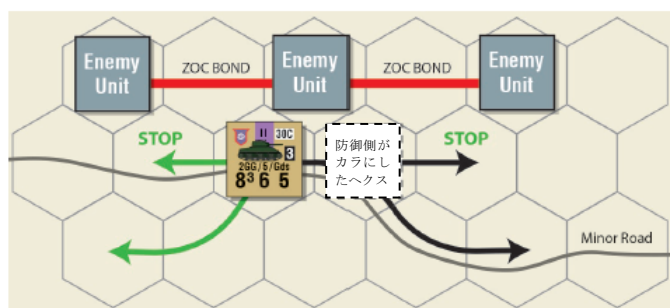
## 回復表(14.4.2)

サイの目	結果
1-4	変更なし
5-6	1 レベル回復

*DRMs*(蓄積する):

- +1 ユニットが町又は都市のヘクスを占める
- +1 ユニットがエリート
- 1 ユニットが低練度

1未満の結果は1として、6を超えたら6として扱う。



戦闘後前進の備忘：

- ・ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内の **EZOC** を無視できる。ユニットは、他の全ての **EZOCs** に進入したら停止しなければならない。
- ・ユニットは、防御側がカラにしたヘクスへ進入の必要なし。
- ・道路ボーナス：前進を通して道路（3 タイプのいずれか）の道筋に従い、道路ボーナス・スタッキング・ルール（15.4）に従う機械化ユニットは、その前進率を 1 ヘクスだけ増加できる。

橋梁破壞表  
(5.6)

サイの目	結果
≤1	-
2	-
3	爆破
4	爆破
5	爆破
6	爆破

**破壞制限(5.7) :**

決して爆破できない：

- Arnhem(6122/6022)
- Nijmegen(5321/5421)
- Westervoort(6123/6124)

ターン 1 には不可 :

- Grave 橋梁(4816/4817)

## サイの目修正：

—1 ターン1の全ての試み

### 孤立損耗表(27.2)

サイの目	結果
1-4	-1 ステップ
5-6	影響なし

## サイの目修正

+1 エリート又は連合軍ユニット（蓄積しない）

## －1 低練度ユニット

＋2 ユニットが都市ヘクスを占めるか、又はいずれかの長さの陸上部分補給路を 1 つ以上の都市ヘクスたどることができる。

## 交戦離脱(27.1)

サイの目	結果
1-3	No
4	Yes - 1
5, 6	Yes

## サイの目修正

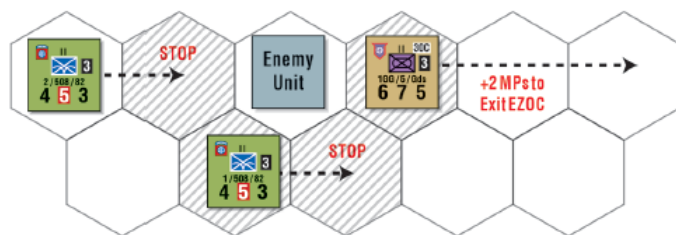
- +1 機械化ユニット/スタック
- +1 エリート・ユニット/スタック
- 1 スタック内に低練度ユニット

## 結果の説明

No = 退却なし

Yes = ユニットは1又は2へ  
クス退却する

—1 = ユニット/スタック 1 ステップ° 損失



**EZOCs と移動**：ユニットは、浸透でなければ EZOC に進入した瞬間に停止しなければならない (8.3.2)。EZOC に進入するための追加 MPs はかからず、EZOC を退出するために追加の 2 MPs (+2 MPs) がかかる。

## 天候表(4.3)

サイ の目	AM ターン	PM ターン
1	晴天 (9)	晴天 (9)
2	曇天 (4)	晴天 (9)
3	曇天 (4)	晴天 (9)
4	悪天 (0)	曇天 (4)
5	悪天 (0)	曇天 (4)
6	悪天 (0)	悪天 (0)
(＃)=空挺着地ポイント		

## サイの目修正：

-1 ターン 3 と 4

+1 ターン 6 と 7

1 未満の結果は 1 として、6 を超えたら 6 として扱う。

## 天候の影響(4.4)：

## 晴天：

- ・連合軍プレイヤーは、9 空挺着地ポイントを受け取る(22.4)。
- ・連合軍プレイヤーは、2 航空ユニットを受け取る(10.7)。
- ・資格を持つ空挺砲兵ユニットは、その準備面へ裏返すことができる(17.8.2)。

## 曇天：

- ・連合軍プレイヤーは、4 空挺着地ポイントを受け取る。
- ・連合軍プレイヤーは、1 航空ユニットを受け取る。
- ・資格を持つ 1 空挺砲兵ユニットは、その準備面へ裏返すことができる。

## 悪天 (並びに夜間ターン)：

- ・連合軍プレイヤーは、空挺着地ポイントを受け取らない。
- ・連合軍プレイヤーは、航空ユニットを受け取らない。
- ・準備面へ裏返すことができる空挺砲兵ユニットはない。

## 空挺着地表(22.3)

ターン 1：ヘクス毎に 1 つのみのサイを振る—結果が「影響なし」以外の結果が発生したら、そのヘクス内の 1 つの歩兵タイプ・ユニットに適用する (連合軍プレイヤーの選択)。

ターン 2+：ターン 1 の後は、各ユニットについて 1 つのサイを振る。

サイの目	結果
1-4	-
5	S
6,7	S1
8+	S2

## 結果の説明

- = 影響なし。

S：空挺ユニットは分散状態(22.3.5)。

S1：空挺ユニットは、分散状態で 1 ステップを失う。空挺補充記録欄上で適切な師団について 1 空挺補充を記録する。\* 22.3.3 と 22.3.4 も参照。

S2：空挺ユニットは、分散状態で 2 ステップを失う。空挺補充記録欄上で適切な師団について 1 空挺補充を記録する。\* 別のステップは永久に失われる。22.3.3 と 22.3.4 も参照。






















\*空挺ユニットは、減少したユニットを回復させるためにこれらの補充を使用できる(22.7)。

## (22.3.2) 空挺着地表修正 (蓄積する)：

ターン 1 は、全ての修正を無視する。

- +1 もしもポルダー・ヘクス内に着地していると
- +2 もしも競合状態ヘクス内に着地していると
- +3 もしも敵支配下ヘクス内に着地していると
- +4 もしも町又は林のヘクス内に着地していると

## 未確認ユニット・ディスプレイ(合計 21 ユニット)

 Runge 1 2 3	 II / HG Ers 1 2 3	 elmts/Ewald 1 2 3	 KG RAD 1 1 3	 II (-) Sec 1/6 LS 1 2 3	 I elmts 1/6 LS 1 1 3	 (II) RR Security 1 1 3	 (II) Police 1 1 3
 1 / 18 Flak 1 4 2 0	 4 / 572 Flak 1 4 2 0	 Köppel / 18 Flak 1 4 2 0	 428 Flak (-) 1 4 2 5	 Garrison 0 0 0	 1/434 Bau-Pio 1 1 3	 KG Melitz 1 1 3	 Garrison 0 0 0
 Garrison 0 0 0	 Garrison 0 0 0	 Garrison 0 0 0	 Garrison 0 0 0	 Garrison 0 0 0			

地形 シンボル/タイプ	非機械化 移動コスト	機械化 移動コスト	装甲 シフト?	戦闘への影響	註釈
 平地 [Clear]	1	1	Yes	—	—
 林 [Woods]	1 <sup>1</sup>	2 <sup>1</sup>	No	—	—
 ポルダー [Polder]	2	3	車両 ユニット P	Yes	内外へ攻撃している車両ユニットは半減される(10.8.4)。ポルダーと林を持つヘクスは、装甲シフトが不可能なポルダー・ヘクスとして扱う。
 湿地 [Marsh]	3	4	車両 ユニット P	No	内外へ攻撃している車両ユニットは半減される(10.8.4)。全攻撃側が外部を攻撃していると防御側は二倍にされる。 <sup>3</sup> 戦闘後前進を停止させる(15.6)。
 村 [Village]	OTIH	OTIH	OTIH	—	—
 町 [Town]	OTIH	OTIH	Yes	防御側は二倍にされる。 (車両ユニットを除く、10.5.1)	—
 都市 [City]	1	1	No	防御側は二倍にされる。 (車両ユニットを除く、10.5.1)	浸透(8.3.2)
 小道 [Minor Road] 二級道路 [Secondary Road] 一級道路 [Primary Road]	1 1 1	1 1/2 1/3	OTIH	—	—
 小河川 [Minor River]	+1	+2	車両 ユニット P	No	越えて攻撃している車両ユニットは半減される。全攻撃側が越えて攻撃していると防御側は二倍にされる。 <sup>3</sup>
 運河 [Canal]	TM	TM	車両 ユニット P	No	越えて攻撃している攻撃側は半減される。
 大河川又は湖 [Major River or Lake]	TM <sup>4</sup>	TM <sup>4</sup>	車両 ユニット TM <sup>4</sup>	No	全攻撃側が越えて攻撃していると防御側は二倍にされる。 <sup>3</sup> 大河川強襲は、工兵ユニットが要求される(9.5.3)
 道路橋梁 [Road Bridge] 鉄道橋梁 [Railroad Bridge]	+0 +1	+0 +2	Yes <sup>2</sup> 認められて いる地形	越えて攻撃している攻撃側は半減される。全攻撃側が越えて攻撃していると防御側は二倍にされる。 <sup>3</sup>	Arnhem、Nijmegen、Westervoortの橋梁は爆破できない。Grave橋梁については、5.7を参照。
 フェリー [Ferry] ターン毎に1ステップ(8.5.6)	TM	TM	No	大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているのと同じ。	EZOC内にあると使用不能。

TECの略号：

TM＝戦術移動を使用しなければならず、フェリーを使用しているのでない限り、越えるために隣接して開始しなければならない。

P＝道路に沿って入退出しているのでない限り禁じられる。

OTIH＝移動コストと戦闘への影響を判定するため、ヘクス内の他の地形を使用する。

TECの註釈

- 1 各非道路林ヘクスは、最初の2ヘクスの後に追加の1MPがかかる(8.6.1)。
- 2 装甲シフトは、防御側が都市、湿地、林内にいなければ、橋梁状態の小河川、大河川、運河を越えて可能(10.3.4)。
- 3 河川、運河、湿地のいずれかの組み合わせで防御側は二倍になる。
- 4 工兵ユニットの支援と共にのみ可能。

