

# ITALY '43

*Fifth Army's Advance to the Gustav Line*



## RULES OF PLAY

### 目次

1. はじめに.....	2	19. 特殊ユニット.....	19
2. 内容物.....	2	20. 補充.....	19
3. プレイのシークエンス・アウトライン.....	3	21. 増援と登場エリア.....	20
4. スタッキング.....	4	22. 撤収、復帰、撤去.....	20
5. 陸上移動.....	4	23. 天候フェイズ.....	21
6. 支配地域.....	6	24. 勝利ポイントと自動的勝利.....	21
7. ZOC ボンド.....	6	25. 選択ルール.....	22
8. 戦闘.....	7	S1. ヴォルトウルノ川の渡河.....	23
9. 戦闘修正.....	9	S2. ベルンハルト・ライン.....	23
10. 戦闘結果.....	10	S3. キャンペーン・ゲーム.....	24
11. 断固とした防御.....	11	プレイ・ノート.....	24
12. 退却.....	12	プレイのヒント.....	25
13. 混乱と回復.....	13	拡張されたプレイの例.....	26
14. 戦闘後前進.....	14	歴史的注釈.....	32
15. 突破戦闘.....	15	ベルンハルト・ライン・セットアップ・イラスト.....	35
16. 補給と孤立.....	16	Credits と参考文献.....	35
17. 砲兵支援ユニット (ASUs).....	17	索引.....	36
18. 陣地.....	18		

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

日本語解説書

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

*Italy '43* は、1943 年秋のアメリカ第 5 軍の冬季ラインへの前進を扱うゲームです。一人のプレイヤーがドイツ軍部隊を指揮し、他方が連合軍部隊を指揮します。各プレイヤーは、領土的目標の奪取と確保並びに相手側敵部隊の撃破を試みます。

以下の略号がルール内で使用されます。:

1/2 Eff : 効果半減	MPs : 移動ポイント
ASU : 砲兵支援ユニット	NW : ネーベルヴェルフアー
CRT : 戦闘結果表	OM : 作戦移動
DD : 断固とした防御	OOS : 非補給下
DS : 防御側撃破	SP : 補給ポイント
EZOC : 敵支配地域	TEC : 地形効果チャート
LOC : 連絡線	TM : 戦術移動
LOS : 補給線	TQ : 部隊評価値
MA : 許容移動力	VP : 勝利ポイント
MAF : 主強襲部隊	ZOC : 支配地域

## 2.0 内容物 [CONTENTS]

### 2.1 目録 [Inventory]

*Italy '43* のゲーム一式は、以下を含みます。:

- ・1枚のマップ
- ・1枚のカウンター・シート
- ・このルール小冊子
- ・2つの六面体サイ
- ・2枚のセット・アップと増援カード
- ・2枚の同一 CRT/TEC プレイヤー補助カード

### 2.2 マップ [The Map]

(2.2.1) 規模と地形 [Scale and Terrain] : 各ヘクスは、対辺間でほぼ 3.8km (2.35 マイル) の地域をあらわします。マップ地形の完全なリスト及びそれが移動や戦闘に与える影響については、地形効果チャート (TEC) を調べてください。

(2.2.2) 山岳 [Mountains] はヘクスサイト特徴であって一ヘクス地形ではありません。山岳ヘクスサイトと見なされるためには、ヘクスサイト全体が山岳地形によって覆われていなければなりません。沿岸ヘクスサイトについては、ヘクスサイトの陸地部分全体が山岳地形でなければなりません。山岳ヘクスサイトによって周囲 6 面を囲まれた高地ヘクスは、完全山岳ヘクスとして扱います。

(2.2.3) ヘクス地形の分類 [Hex Terrain Classification] : 平地と高地地形の両方があるヘクス内では、ヘクスの中心地形が TEC 上で使用される地形を決めます。高地ヘクス内の都市は、全ての目的において都市として扱われます。

(2.2.4) 河川と都市 [Rivers and Cities] : 都市ヘクス (Benevento) の中央を通過して流れる河川は無視します。—その移動や戦闘への影響は、周辺地形によって軽減されています。

### 2.3 ゲーム駒 [The Game Pieces]

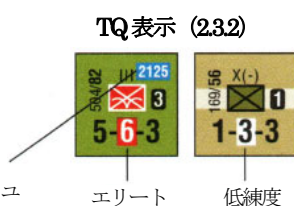
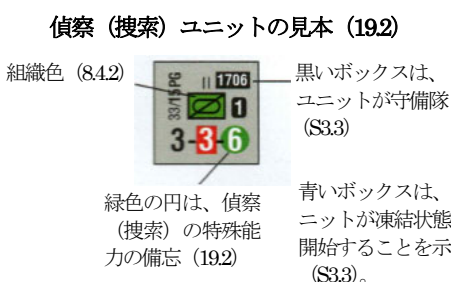
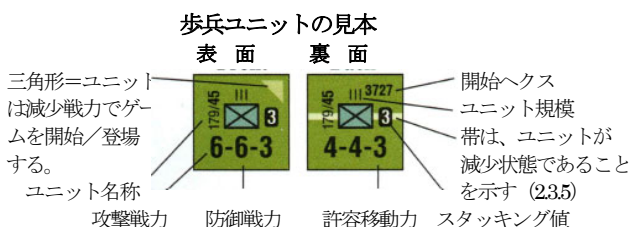
(2.3.1) タイプ [Types] : 以下の 2 タイプのゲーム駒があります。:

- ・戦闘ユニット [COMBAT UNITS] : 防御戦力を有するユニットです。
- ・マーカー [MARKERS] : これらは、単にプレイ補助と状態表示です。

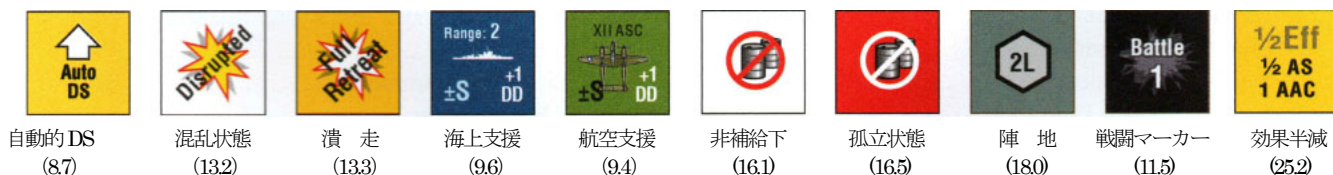
(2.3.2) ユニットの読み方 [How to Read the Units]

攻撃戦力 [Attack Strength] : 攻撃しているときのユニットの戦力。

防御戦力 [Defense Strength] : 防御しているときのユニットの戦力。



### マーカーの見本



**許容移動力 [Movement Allowance] (MA) :** もし拡張移動を使用しなければ、ユニットが移動のために消費できる MPs の数です。

**ユニット ID [Unit ID] :** ユニットの英名又は番号。太い番号は組織番号をあらわし、主として師団です (8.4.2)。

**部隊評価値 [Troop Quality] (TQ) :** これは、ユニットの訓練と現在の有効性を示します。赤ボックス内にその防御戦力を有する全てのユニットは、エリートです。白ボックス内にその防御戦力を有する全てのユニットは、低練度ユニット又は減少した有効性を有する標準部隊です。他の全てのユニットは、通常です。この値は、以下の目的のために使用されます。:

- ・部隊評価シフト (9.2)
- ・断固とした防御のサイの目修正として (11.2.4)。
- ・回復表 (13.5)







**ユニット規模 [Unit Size] :**

II=大隊                  III=連隊                  X=旅団  
XX=師団                XXX=軍団                XXXX=軍











[ ]=おおよその規模 (+)(-)=それぞれ構成部隊の追加又は欠。

**(2.3.3) ユニット・タイプのサマリー [Summary of Unit Types] :** 全てのユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。これは、ユニットが各ヘクス内に移動するためのコストを判定するために重要です。

#### 非機械化

-  歩兵†
-  空挺歩兵†
-  グライダー歩兵†
-  山岳歩兵†
-  コマンド/レインジャー†
-  特殊部隊†


#### 機械化

-  機械化/装甲擲弾兵†
-  自動車化歩兵†
-  ネベルヴェルファー (ASU) \*
-  ASU\*
-  搜索 (偵察) \*
-  戦車/装甲\*
-  シャーマン\*                  戦車
-  M10\*                              ユニット
-  IV 号戦車\*
-  突撃砲\*

†=歩兵タイプ [Infantry Type] : 移動と補充について重要です。





**\*車両タイプ [Vehicle Type] :** 戦車、搜索 (偵察)、ASU ユニットは、車両ユニットと総称されます。その主目的と戦闘戦力は車両からもたらされるため、その移動と ZOC (6.1) に制限を持ちます。

**搜索 (偵察) ユニット [Reconnaissance Unit] (19.2 を参照)**



 =戦車ユニット [Tank Unit] : 戦車ユニットは、戦車シフトの獲得又は無効化ができます (9.3)。これらのユニットは、全て戦車値を持ちます。

**(2.3.4) ユニット色 [Unit Colors] :** ユニットの地色は、その国籍又は部隊組織を示します。

#### 連合軍ユニット (8.6.2)

	緑	米軍 (US)
	カーキ	イギリス軍 (Br)
	青	フランス軍 (FR)
	水緑	イタリア軍 (IT)

#### ドイツ軍ユニット

	灰	国防軍 [Wehrmacht]
	中青	ルフトヴァッフェ (ドイツ空軍) [Luftwaffe]

**(2.3.5) ステップ [Step] :** ユニットの、1~3 ステップを持ちます。3 ステップ・ユニットは、そのカウンター裏面を横切る細い帯で示されます (ユニットの最終ステップは、幅広の帯で示されます)。3 ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けるとき、適切なユニット・タイプの残余 (10.4) と置き換えることができます。



US 第 45 師団第 179 連隊の 3 ステップ。

## 3.0 プレイのシーケンス・アウトライン

### [SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

Italy '43 は、ゲーム・ターンでプレイされます。あるゲーム・ターンは、2 つのプレイヤー・ターンで構成されます。各プレイヤー・ターンは、下記のアウトラインのごとく、いくつかのフェイズに分割されます。

#### A. 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

1. 天候についてサイを振ります (23.1)
2. 航空と海上支援のマーカ―を調整します (23.2)
3. 補給ポイント・マーカ―を調整します (22.3)
4. 天候が認めたら、1 つのネーベルヴェルファー ASU (19.1) と重榴弾砲 (19.4) をその準備面に裏返します (17.0)。

#### B. ドイツ軍プレイヤー・ターン [THE GERMAN PLAYER TURN]

##### 1. 初期フェイズ [The Initial Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、以下をいずれかの順番で行うことができます。:

- ・ASUs をその準備面に裏返すため、補給ポイント (SPs) を使用します (17.5)。
- ・補充を使用してドイツ軍ユニットを回復させます (20.0)。
- ・ドイツ軍の増援を友軍登場エリア内に置きます (21.1)。
- ・スケジュールに従ってドイツ軍ユニットを撤退/撤去します (22.1)。
- ・1 つの陣地 (18.1) を開始又は完成させます。— ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ。

##### 2. 移動フェイズ [The Movement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、以下をいずれかの順番で行うことができます。:

- ・自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させます。全く移動させなくても構いません (5.0)。トラック・マーカ―を使用できます (5.7)。
- ・自動的 DS を実施します (8.7)。
- ・任意に友軍ユニットを潰走に置きます (13.3.4)。

\*これらのユニットの戦闘後前進は、戦闘フェイズの終了時に実施されます。

##### 3. 戦闘フェイズ [The Combat Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの順番で隣接する敵ユニットを攻撃でき (8.0)、又は交戦離脱の試みを実施します (25.4)。次いで、自動的 DS マーカ―を有する全ユニットを前進させます (8.7.2)。

##### 4. 回復フェイズ [The Recovery Phase]

- ・混乱状態又は潰走状態で EZOC 内にはないドイツ軍ユニットは、1 レベル回復します。EZOC 内のそれらは、回復についてサイを振ります (13.5)。
- ・全ての補充 (20.4)、トラック (5.7)、効果半減 (25.2) のマーカ―が取り去られます。

##### 5. 補給フェイズ [The Supply Phase]

1. 全ドイツ軍ユニットの補給状態をチェックします (16.1)。



2. 全影響下ドイツ軍ユニットの孤立損耗についてチェックします (16.5)。
3. ドイツ軍 ASUs を裏返すために SPs を消費します (17.5)。

注釈: ASU ユニットの、あるゲーム・ターンに二度—初期フェイズと補給フェイズ中に裏返すことができます。

#### C. 連合軍プレイヤー・ターン [THE ALLIED PLAYER TURN]

ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えることを除き、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一です。

#### D. 勝利チェック・フェイズ [VICTORY CHECK PHASE]

このとき自動的勝利がチェックされ (24.2)、又はシナリオの最終ターン後に勝利をチェックします。次いでゲーム・ターン・マーカーを、ターン記録欄上の次のボックスへ移します。

### 4.0 スタッキング [STACKING]

#### 4.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数の競技用駒が置かれることを述べます。両陣営のスタッキング限度は、**6 スタッキング・ポイント**です。マーカーはスタッキングに影響せず、あるヘクス内に制限なしで自由にスタックできます。

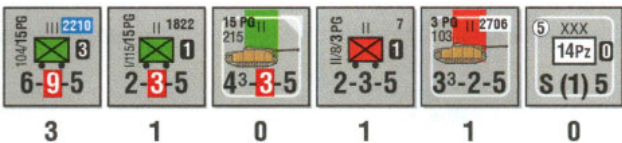
#### 4.2 スタッキング・ポイント [Stacking Points] :

大部分のユニットのスタッキング・ポイント値は、黒ボックス内に 0~4 の数字で指定されます。0 のスタッキング値を有すいかなる数のユニットも、あるヘクス内にスタックできます。

#### 4.3 シルエット戦車ユニット [Silhouetted Tank Units]



1 つのシルエット戦車ユニット (戦車アイコンを有すユニット) は、各ヘクス内にフリーでスタックでき、ヘクス内の他の全シルエット戦車ユニットは各 1 スタッキング・ポイントとしてカウントします。



例: 各ユニットのスタッキング値が表示され、合計 6 です。最初のシルエット戦車ユニットは、フリーでスタックします。

#### 4.4 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の過程中にのみ超過できます。スタッキング限度は、手番プレイヤーによって、自軍移動フェイズと戦闘フェイズの完了時、各突破と自動的 DS 攻撃 (8.7) が解決される瞬間に厳密に遵守されなければなりません。手番プレイヤーは、これらのときにスタッキング限度を満たすためにヘクスから十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を矯正しなければなりません。

### 5.0 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

#### 5.1 基本 [The Basics]

各ユニットは許容移動力 (MA) を持ち、これは移動フェイズ中に移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の通常の数です。進入される各ヘクスは、TEC 上に特記されるごとく、進入するために一定数の MPs が掛かります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。複数のユニットがスタックとして移動したら、これらはスタック内の最低速ユニットの率で移動します。スタックは、移動するに連れてユニットを置き去りにできます。置き去りにされたユニットは、そのフェイズ中はそれ以上移動できません。他のユニット又はスタックの移動を開始する前に、1 つのユニット又はスタックの移動を完了しなければなりません。ユニット又はスタックは、敵戦闘ユニットによって占められたヘクスへ進入できません。

#### 5.2 道路移動 [Road Movement]

(5.2.1) 一般ルール [General Rule] : 道路の道筋に従うユニットは、道路の減少率を使用できます。道路が河川を越える場所には、橋梁が存在すると見なされます。道路率は、移動で敵 ZOC (6.2) に入退出しているときに使用できます。ユニットは、同じ移動に道路と路外移動を組み合わせることができます。

(5.2.2) 作戦移動 [Operational Movement] : 機械化ユニットが敵ユニットから 2 ヘクス以内に進入していると、道路に沿って移動するためのコストは 1 MP です。ヘクスが敵ユニットから 2 ヘクス以内でなければ、道路率は二級道路については 1/2 MP で一級道路については 1/3 MP に減少します。

(5.2.3) 道路と都市の地形 [Roads and City Terrain] : 都市の地形は、道路を切断又は妨害しません。一級道路は、全 3 つのナポリ [Naples] ヘクスを連結します。

#### 5.3 拡張移動 [Extended Movement]

移動中に EZOC へ進入しないユニットは、その MA を増加させるために拡張移動を使用できます。一機械化ユニットは追加の **3 MPs** を受け取り、一方で非機械化ユニットは **2 MPs** を受け取ります。EZOC 内でその移動を開始しているユニットは、移動の最初のヘクスで EZOC を退出する限り拡張移動を使用できます。

#### 5.4 戦術移動 [Tactical Movement]

戦術移動は MA 又は MPs を使用せず、ユニットが 1 又は 2 ヘクス移動することを認めます。戦術移動を使用するユニットは、戦闘フェイズに攻撃できます。戦術移動を使用しているユニットは、通常移動又は拡張移動を使用できず、移動の他の全ルールに従わなければなりません。特に、以下のとおりです。:

- EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません (6.2)。
- 敵 ZOC ボンドを越える又は進入することはできません (7.0)。
- 禁止ヘクスサイドを越えられません。

デザイン・ノート: このルールはゲーム・プレイを簡易化し—ユニットを単純に 2 ヘクス移動させる場合、MP をカウントする必要がありません。

#### 5.5 河川の移動への影響 [Effects of Rivers on Movement]

- 非機械化ユニット (2.3.3) は、非架橋小河川ヘクスサイドを越えるために +1 MP を消費します。
- 機械化ユニットは、非架橋小河川ヘクスサイドを越えるために +2 MP を消費します。
- ユニットの、河川ヘクスサイドに隣接して開始する場合にのみ、戦術移動を使用して、移動の最初のヘクスとして、非架橋大河川ヘクスサイド越えることができます。



## 5.6 山岳ヘクスサイドと移動 [Mountain Hexsides and Movement]

山岳は、移動に以下の影響を持ちます。:

- 歩兵ユニットは、戦術移動を使用し、山岳ヘクスサイドに隣接して開始し、移動の最初のヘクスが越えるためである場合にのみ、道路又は小道なしの山岳ヘクスサイドを越えることができます。例外については、山岳ユニット (19.3) を参照。
- 車両ユニットは、道路又は小道を使用する場合にのみ、山岳ヘクスサイドを越えることができます。

## 5.7 トラック [Truck]



各ターンに、各陣営は自軍移動フェイズ開始時に「補給下」と判定された、いずれか 2 つの良好統制 (13.1.1) の友軍非機械化ユニットを輸送できます。これら 2 つのユニットは、5MPs の MA を受け取り、機械化ユニットのごとく移動します。これを示すため、ユニットの上にトラック・マーカーを置きます。輸送されているユニットは、戦闘フェイズに攻撃できませんが、その移動を EZOC 内で終了できます。回復フェイズにマーカーを取り去ります。

デザイン・ノート：このルールは、*Salerno '43* のトラック・マーカーのルールを置き換えます。

## 5.8 第 8 軍境界線 [The 8th Army Boundary Line]

(5.8.1) 概括 [In General]：境界線のエリア東は、ゲームにあらわされていないイギリス第 8 軍の責任でした。エリアは、第 8 軍の進捗—E1、E2、E3、E4 を表示する 4 つの区画に分割されます。ゲームの開始時に全ての区画はドイツ軍によって支配されますが、イギリス軍が前進するに連れてドイツ軍はこれらの区画を失います。

- ターン 8 に開始して、区画 E1 は連合軍プレイヤーの友軍になります。ターン 8 の開始時にいずれかの枢軸軍ユニットがあると、ドイツ軍初期フェイズ中にドイツ軍プレイヤーによって直ちに区画 E2 に置き換えられ、混乱を被ります。
- ターン 11 に開始して、区画 E2 は連合軍プレイヤーの友軍になります。ターン 11 の開始時にいずれかの枢軸軍ユニットがあると、ドイツ軍プレイヤーによって直ちに区画 N4 に置き換えられ、混乱を被ります。
- ターン 15 に開始して、区画 E3 は連合軍プレイヤーの友軍になります。ターン 15 の開始時にいずれかの枢軸軍ユニットがあると、ドイツ軍プレイヤーによって直ちに区画 N4 に置き換えられ、混乱を被ります。

デザイン・ノート：これは、第 8 軍の進撃をあらわします。

(5.8.2) 連合軍の制限と特典 [Allied Restrictions and Benefits]：連合軍ユニットは、任意に第 8 軍ゾーンに進入できません。もし連合軍ユニットがゾーン内に退却し、区画が現在ドイツ軍支配下であると、連合軍ユニットは除去されます。区画が現在友軍であると、可及的速やかにゾーンを退出しなければなりません。連合軍ユニットは、LOS をたどるために第 8 軍ゾーンの友軍区画を使用できます。

(5.8.3) ドイツ軍ユニット [German Unit]：ドイツ軍ユニットは、イギリス第 8 軍ゾーンのいまだ友軍の区画内に進入と機能ができます。これらは、LOS を通してたどるために友軍区画を使用できます。

## 5.9 移動と天候 [Movement and Weather]

降雨ターン中 (23.4)、車両ユニットは、非架橋河川ヘクスサイド (大河川又は小河川) を越えて移動、攻撃、退却できません。



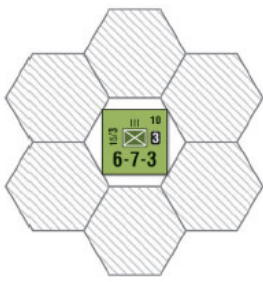
移動の例：あるヘクスに進入するための MP コストは黄色の円内に表示され、河川を越えるための MP コストは青色の円内に表示され、EZOC を退出するためのコスト (常に +2) は赤色の円内に表示されます。ユニット A は、湿地ヘクスへ進入した後に停止しなければなりません。ユニット B は拡張移動を使用し、5 MPs を消費します。ユニット C (第 22 機甲旅団) は 5 MPs を使用し、運河ヘクスサイドを越えるための 2 を含みます。ユニット D は、

EZOC を退出して (コスト 2 MPs) 2 ヘクス移動します。通常、これには 4 MPs がかかることとなりますが、2 ヘクスのみを移動するため戦術移動を使用します。ユニット E は、山岳ヘクスサイドを越えるために戦術移動を使用しなければなりません。大河川を越えるためには、その河川に隣接して開始しなければならないため、越えることができません。ユニット F は機械化ユニットで拡張移動を使用し (+3 MPs)、8 MPs を消費します。—至近の敵ユニットのため、道路移動に 1MP を消費しなければなりません (5.2.2)。

## 6.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

### 6.1 一般ルール [General Rule]

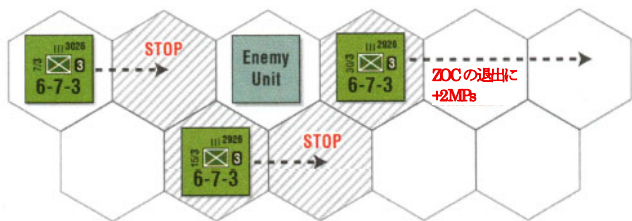
1つ以上の戦闘ユニットによって占められたヘクスの周囲 6 ヘクスは、それらユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。非車両ユニットからの ZOCs は、完全海上ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて伸びます。車両ユニットからの ZOCs は、道路又は小道でのみ山岳ヘクスサイドを越えて伸びることを除き同一です。



**デザイン・ノート:** フリー・スタッキング・ユニットや ASUs を含む、全ての戦闘ユニットが ZOC を持ちます。

### 6.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

全てのユニットは、敵支配地域 (EZOC) に進入した瞬間に停止しなければなりません。EZOC に進入するための追加 MPs はかかりませんが、EZOC を退出するために追加 2 移動ポイント (+2 MPs) がかかります (例外 13.3.2)。その移動を EZOC 内で開始するユニットは、敵 ZOC ボンド (7.0) を越えず又は進入しない限り、他の EZOC 内へ直接移動して停止できます。



### 6.3 その他の ZOCs の影響 [Other Effects of ZOCs]

- EZOCs と退却: 12.2 を参照。
- EZOCs と戦闘後前進: 14.4 を参照。
- EZOCs と補給線: 16.3 を参照。

## 7.0 ZOC ボンド [ZOC BONDS]

### 7.1 ZOC ボンドの形成方法 [How to form a ZOC Bond]

良好統制 (13.1.1) で、そのカウンター周囲に白枠線を持たない戦闘ユニットは、ZOC ボンドを形成できます。そのような 2 つのユニット (又はスタック) が 2 ヘクス離れていると (カラの 1 ヘクスが介在)、それらの間に敵ユニットが進入又は越えることができないボンドを創出します。ヘクス格子のパターンのため、2 タイプの ZOC ボンドがあります。ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです (下図を参照)。シルエット戦車ユニットと ASUs は ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成できません。

### 7.2 ZOC ボンドの影響 [Effects of ZOC Bonds]

- 移動フェイズ中、ユニットは敵ヘクス・ボンドに進入できず、又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えることができません。
- 敵ヘクス・ボンド内へ進入又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて退却することを強制されたユニットは、除去されます。
- ユニットの、防御側がカラにしたヘクス内へ進入しているのではない限り、敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて戦闘後前進できません。
- 補給は、決して敵 ZOC ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。

### 7.3 ZOC ボンドの解除 [Breaking ZOC Bonds]

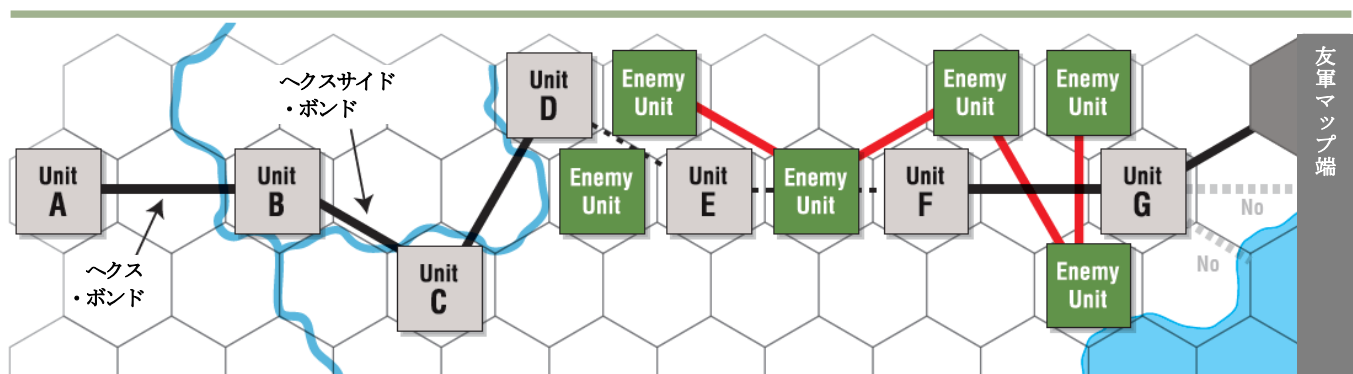
ヘクスサイド・ボンドは、敵ユニットが介在しているヘクスサイドの各サイドに位置するときに解除されます (ページ下部図のユニット D と E の間のごとく)。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスが敵ユニットを含むときに解除されます (ユニット E と F の間のごとく)。ボンドは、条件が発生する瞬間に解除されます。

### 7.4 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds]

両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、それが解除されるまで、どちらのプレイヤーも他方の ZOC ボンドを越えることができません (下図のユニット F と G を参照)。

### 7.5 登場エリアとの ZOC ボンド [ZOC Bonds with Entry Areas]

ユニットは、友軍の登場エリア (21.2) と共に ZOC ヘクスサイド・ボンドを形成できます (ただし、ヘクス・ボンドは不可)。敵の登場エリア又は中立マップ端との ZOC ボンドは認められません。



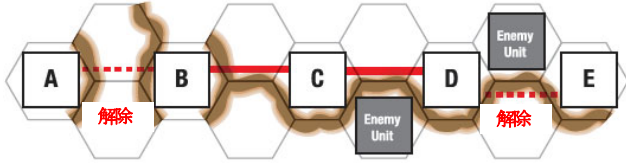
ZOC ボンドの例: 黒線は友軍 ZOC ボンドを、赤線は敵 ZOC ボンドを、細点線は解除された ZOC ボンドを示します。ユニット D と E の間にヘクスサイド・ボンドはありません。それは解除されています。ユニット E と F との間のヘクス・ボンドも同様です。ユニット C と D との間の ZOC ボンドは、2つの小河川ヘクスサイド

によって解除されません (7.6.3)。ユニット F と G は、たとえ敵 ZOC ボンドによって交差されていても、いまだに ZOC ボンドを持ちます。ユニット G は、友軍の登場エリアと共にヘクスサイド・ボンドを持ちますが、他のいくつかのゲームにおけるシステムのような、沿岸線とのヘクスサイド・ボンドは不可です。



## 7.6 ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]

(7.6.1) 山岳ヘクスサイド [Mountain Hexides] : ユニットの、2つの非道路山岳ヘクスサイドを越えて ZOC ボンドを形成できません。山岳が ZOC ボンドを解除するか否かを判定しているとき、ヘクスサイドを一方のサイド又は他方の山岳ヘクスサイドへ押しませんが、敵ユニットによって占められたヘクス内へ押しません。車両ユニットは、道路が存在していない限り、山岳ヘクスサイドを越えて ZOC ボンドを形成できません (道路なしの山岳小道では不十分です)。



例: A~B は、ボン드가 2つの山岳ヘクスサイドを越えるため解除されます。B~C は、1つのみの山岳ヘクスサイドを越えます。C~D は、いかなる山岳ヘクスサイドも越えません。D~E は、ボン드를敵ユニットによって占められていないヘクスへ押さなければならないため解除されます。—この結果、ZOC ボンドは 2つの山岳ヘクスサイドを越えることになります。

(7.6.2) 沿岸 [The Coast] : ZOC ボンドは、沿岸と共に形成できません。

(7.6.3) 大河川 [Major Rivers] : ZOC ボンドは、2つの大河川ヘクスサイドを越えて形成できません。ZOC ボンドは、2つの小河川又は 1つの小河川と 1つの大河川ヘクスサイドを越えて形成できます。

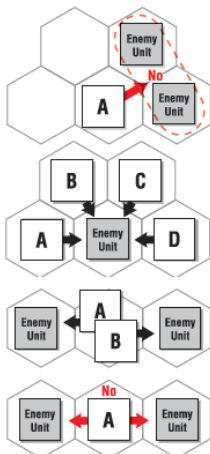
## 8.0 戦闘 [COMBAT]

### 8.1 基本 [The Basics]

戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは隣接する敵戦闘ユニットを攻撃できます。攻撃は任意です。: 攻撃を強制されるユニット又はスタックはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃され得るユニットはありません (例外: 突破戦闘 [15.0])。スタック内のいくつかのユニットが攻撃し、一方で他が攻撃しないか又は異なるヘクスを攻撃できます。あるヘクス内の全ての防御ユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、自軍の攻撃を望むいずれかの順番で実施でき、それらを事前に指定する必要はありません。ユニットは、移動フェイズに進入又は越えることを禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。

### 8.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 攻撃側は、各戦闘で 1 ヘクスのみを攻撃できます。
- 防御しているユニット又はスタックは、6つまでの異なる隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- 同じヘクス内のユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます。
- 複数のヘクスを攻撃するためにその攻撃戦力を分割できるユニットはありません。



## 8.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

(8.3.1) 各戦闘について、以下のステップに従います。:

ステップ 1: 攻撃しているユニットの統合された攻撃戦力に対して、防御しているユニットの合計防御戦力を比較し、数字の戦闘比 (攻撃側対防御側) として表現します。戦闘比を分母が 1 になるよう戦闘比を下方に切り捨てます。戦闘比は、10 対 1 よりも高くなり得ます。

例: 20 対 2=10:1, 7 対 2=3:1, 9 対 4=2:1, 6 対 4=1:1, 5 対 6=1:2

ステップ 2: プレイヤー諸氏は、戦車 (9.3)、部隊評価 (9.2)、陣地 (18.0)、天候 (23.4) の CRT コラム・シフトが適用されるか否かを判定します。次いで攻撃側は、航空支援 (9.4)、砲兵支援 (9.5)、海上支援 (9.6) を宣言しなければなりません。次いで防御側は、防御の航空支援と砲兵支援を宣言します。1 対 3 と 7 対 1 のコラムを超えるコラム・シフトについては、8.3.3 を参照してください。

ステップ 3: コラム・シフトを調整した後、1つの六面体サイを振ります。CRT 上の適用可能なコラムを使用し、サイの目と履行結果を交差照合します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失 (10.2) を適用し、必要に応じて断固とした防御 (11.0) を実施するか又は退却 (12.0) します。退却したユニットは、混乱状態又は潰走でマークされます (13.0)。

ステップ 4: 防御側が除去されるか又は退却したら、攻撃側は戦闘後前進 (14.0) を実行できます。戦闘後前進中には、突破戦闘 (15.0) が発生する可能性があります。

(8.3.2) 最小と最大の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds] : 攻撃側は、CRT シフトが適用される前に、少なくとも 1 対 3 の戦闘比で開始しなければなりません。もし負の CRT シフトが 1 対 3 未満に持ってくると、1 対 3 の戦闘比で攻撃を解決します。戦闘比が 8 対 1 又は 9 対 1 の戦闘は、7 対 1 のコラムで解決されます。10 対 1 以上の戦闘比の戦闘は、DS の結果を自動的に達成します。

(8.3.3) コラム・シフト [Column Shifts] : 7 対 1 のコラムを超えるコラム・シフトが適用されるとき、8 対 1、9 対 1 等のコラムが存在すると見なします。攻撃側と防御側の両コラム・シフトの実質影響を計算した後で、最小と最大の制限を適用します。

例: 8 対 1 の戦闘比で防御航空支援の 1 左シフトは、6 対 1 ではなく 7 対 1 コラムで解決されます。7 対 1 の戦闘比で 1 右シフトは、7 対 1 コラム上で解決されます。

## 8.4 主強襲部隊 (MAF) [Main Assault Force]

(8.4.1) 概括 [In General] : 各攻撃において、攻撃側は 1つの組織を主強襲部隊 (MAF) として宣言しなければなりません。MAF は完全戦力で攻撃し、他の全ユニットは半分戦力 (端数切り上げ) で攻撃します。

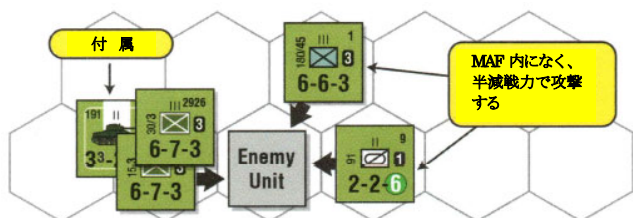
デザイン・ノート: 主強襲部隊の一部ではないユニットは、支援射撃又は側面への圧力を与えています。

(8.4.2) 組織の定義 [Formation Definition] : 通常、組織は師団ですが、2つの例外があります。: 3 個の US レインジャー大隊はダービーズ・レインジャー [Dart's Rangers] と呼ばれた組織を構成し、イギリス第 23 機甲旅団 (3 個大隊の編成) は 1つの組織を構成します。これら 2つの組織は、師団と同様に扱われます。



プレイ・ノート：プレイヤー諸氏にその識別を手助けするため、組織は通常そのユニット・タイプ・ボックス内に固有の色を持ちます。

**(8.4.3) 付属 [Attachment]：**ある組織は、2つまでの付属を持つことができます。いずれか1つのシルエット戦車ユニットにプラスして、いずれか1つの歩兵タイプ又は偵察（搜索）ユニット（いずれかの規模）は、単に MAF のユニットの1つと共にスタックすることで、一時的に MAF に付属できます。付属したとき、これらは MAF の一部と見なすことができ、完全戦力でカウントされます。ユニットは、独立（8.4.4）又は他の組織からのユニットであることが可能です。



例：戦車大隊を付属させた第3師団は MAF で、完全戦力で攻撃し、他の2つのユニットは半減戦力で攻撃します。—その合計攻撃戦力は19です。



**(8.4.4) 独立ユニット [Independent Unit]：**大部分の独立ユニットは、白いバー又は白いユニット・タイプ・ボックスで識別されます。少数の例外があります。：2509 落下傘歩兵大隊、米加第1特殊部隊 (ISSF)、イギリス第9コマンド大隊には、固有の色が与えられています。白いボックスの残余ユニットは独立ユニットと見なされ、色付ボックスの残余ユニットはその組織の一部に留まります。

プレイ・ノート：あなたは、1個戦車大隊と1つの歩兵タイプ・ユニットを付属させた、MAF としての独立ユニットを持つことができます。

## 8.5 戦闘戦力の限度 [Combat Strength Limit]

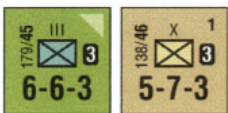
防御側と攻撃側の両者は、特定の戦闘で最大 20 戦力ポイントを使用できます。超過した全ての戦力ポイントは、無視されます、この限度は、半減と倍化の後に適用します。

例 #1：高地・ヘクス内で防御している2つの5-7-3は、修正後に20の戦力を持ちます。—28ではありません。

例 #2：山岳ヘクスサイドを越えて攻撃している24の攻撃戦力（半減の前）を有す攻撃は、12へ半減されることになります。

プレイ・ノート：いったん防御側があるヘクス内に11の戦闘戦力を持つと、攻撃側ができるベストはコラム・シフト前に1対1です。

## 8.6 連合軍の連携制限 [Allied Coordination Restrictions]



**(8.6.1) イギリス軍 [British]：**イギリス軍ユニットは第5軍の一部である一方、US、フランス軍、イタリア軍のユニットとは異なる軍として扱われます。US、フランス軍、イタリア軍のユニットは、イギリス軍ユニットと共に攻撃に参加できず、逆もまた同様です。もし一緒にスタックしたら、これらは罰則なしで一緒に防御できます。全4つの国籍は、互いに ZOC ボンドを形成できます。イギリス軍の軍団 ASUs と航空支援マーカーは、イギリス軍ユニットのみを支援できます。

**(8.6.2) US 陸軍 [US Army]：**フランス軍ユニットと第1イタリア自動車化旅団は、US 陸軍の一部と見なされ、US 軍団 ASUs と US 航空支援を使用できます。フランス軍、US、イタリア軍のユニットは、制限なしで同じ戦闘と一緒に参加できます。US ユニットの、フランス軍師団に付属させることができ、逆もまた同様です。

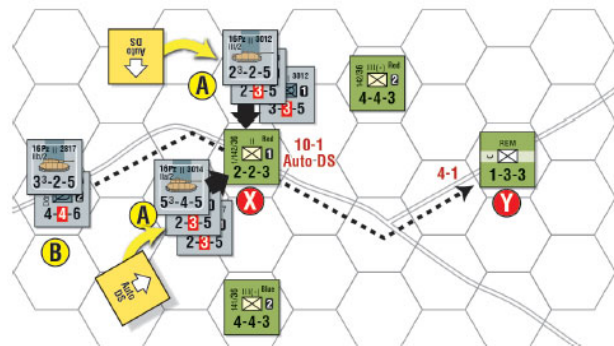
## 8.7 自動的 DS [Automatic DS]



**(8.7.1) 手順 [Procedure]：**防御しているユニットは、移動フェイズ中に手番プレイヤーがそれに対して10対1の比を保証するために十分なユニットを防御側ヘクスへ隣接させて持つと、自動的防御側撃破（自動的 DS）を被る可能性があります。MAF（8.4）、戦闘戦力限度（8.5）、連合軍の制限（8.6）、降雨／泥濘シフトを適用します。部隊評価、陣地、戦車シフト（9.2と9.3）は使用されますが、航空、海上、砲兵支援のシフトは使用されません（これらは、戦闘フェイズにのみ割り当てられます）。この時点で、手番プレイヤーは、そのヘクスに対して自動的 DS を宣言できます。防御しているユニット（たちは、直ちに DS の結果を被り、生き残っているユニットは退却方向指針（12.1.3）に従って、防御側によって4ヘクス退却せられ、潰走でマークされます。10対1を可能にした全てのユニットは、「自動的 DS [Auto DS]」マーカーでマークされます。—これらは、その移動フェイズにこれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズで通常戦闘に参加できません。

**(8.7.2) 戦闘後前進 [Advance After Combat]：**戦闘フェイズ中、自動的 DS マーカーでマークされたユニットは、全ての戦闘と交戦離脱の試みが解決された後、マーカーが取り去られるときに、その戦闘後前進を完全な前進率（14.2）で実施します。通常戦闘のごとく、各自動的 DS 攻撃の1スタックのみが突破戦闘（15.4）を実施できます。

**重要：**自動的 DS マーカーは移動フェイズに置かれ、決して戦闘フェイズではありません。



例：ドイツ軍移動フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは上に表示された6つのユニットを、移動でヘクス X 内のアメリカ軍大隊に隣接させます。戦闘比は16対2で2シフト（戦車とエリート）を持つため、戦闘比は10対1です。US 大隊は、直ちに除去されます。6つのドイツ軍ユニットは、自動的 DS マーカーで示されます。ここでスタック B が道路を下り、戦闘フェイズにヘクス Y に対して4対1（7対3で2シフト）を設定することができます。

## 9.0 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

### 9.1 半減と倍化 [Halving and Doubling]

あるユニットの戦力は、決して複数回の半減又は倍化ができません。半減しているときは、常に個別ユニット（スタックではなく）を半減させ、端数は直近上位整数まで切り上げます。ユニットが半減と倍化の両方であると（例えば、都市ヘクス内で防御している混乱状態ユニット）、ユニットはその記載された戦力へ戻ります。ユニットは、以下の理由のために半減されます。:

- MAFの一部ではない攻撃ユニット (8.4.1)
- 湿地ヘクスの外部又は小河川ヘクスサイド (9.7) を越えて攻撃している車両ユニット (2.3.3) は半減されます。
- 大河川ヘクスサイド (9.7) を越えて攻撃しているユニット。
- 山岳ユニット (19.3) を除き、山岳ヘクスサイド (9.7) を越えて攻撃しているいずれかのユニット。
- 1/2 効果 (選択ルール、25.2) でマークされたときに攻撃している。
- 非補給下 (16.4) でマークされたときに攻撃している。
- 混乱状態ユニットが防御しているとき (13.2)

### 9.2 部隊評価シフト [Trop Quality Shift]

(9.2.1) エリート・シフト [The Elite Shift]: エリート・シフトは、攻撃側が CRT 上で 1 シフト右を獲得します。このシフトを獲得するために 2 つの方法があります。:

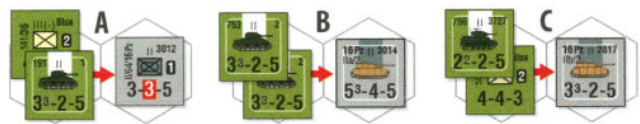
- MAF 内の攻撃ユニット（ステップではない）の過半数がエリート。
- 攻撃側が自軍 MAF 内にエリート歩兵タイプ・ユニット (2.3.3) と（いずれかの質の）戦車ユニットの両方を持つ。

(9.2.2) 低練度罰則シフト [The Low Quality Penalty Shift]: 攻撃している全てのユニットが低練度であると、攻撃側は CRT 上で 1 コラム左のシフトを被ります。

### 9.3 戦車シフト [Tank Shift]

(9.3.1) 攻撃側のシフト [The Attacker's Shift]: 地形が許可すると (9.3.3)、攻撃側が自軍 MAF 内に戦車ユニットを持ち、防御側がヘクス内に戦車ユニットを持たないか、又は戦車ユニットを持つものの、全てが MAF 攻撃ユニット間の最高戦車値よりも低い戦車値を持つと、攻撃側は CRT 上で 1 コラム・シフト右を獲得します。比較のためには、各陣営からの最高の戦車値のみを使用し、戦車値を合計してはなりません。

(9.3.2) 防御側のシフト [The Defender's Shift]: 攻撃側が参加させている自軍 MAF 内に戦車ユニットを持たず、防御側が戦車を持つか、又は両者が参加させている戦車を持つものの、攻撃側の戦車値が防御側未満であると、攻撃側は 1 コラム・シフト左を被ります。比較のため、各陣営から最高の戦車値のみを使用します。



例: A では攻撃側が戦車シフトを獲得し、B ではどちらの陣営も戦車シフトを獲得せず、C では防御側が戦車シフトを獲得します。

(9.3.3) 戦車シフトと地形 [Tank Shifts and Terrain]: 防御側が高地、湿地、完全山岳、陣地、都市のヘクス内にあると、どちらのプレイヤーも戦車シフトを獲得できません。河川又は山岳ヘクスサイドを越えて又は湿地ヘクスの外部を攻撃している戦車ユニットは、戦車シフト

を獲得するために使用できませんが、もし地形制限が適用されなければ、その存在は防御側が戦車シフトを獲得することを妨げるには十分です。

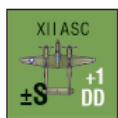


(9.3.4) 駆逐戦車大隊 [Tank Destroyer Battalions]: 黄色のボックス内部に戦車値を有する戦車ユニットは、攻撃しているときにその戦車値が 1 だけ減少します。これらのユニットは、主に対戦車目的に使用されました。



例: A では防御側のドイツ軍が戦車シフトを獲得し、B ではどちらのプレイヤーもシフトを獲得しません。

### 9.4 航空支援 [Air Support]



航空支援マーカーは、CRT 上で 1 コラムの有利なシフトを提供します（左又は右）。航続範囲の制限はありません。US とイギリスの航空マーカーは、その戦闘に自身の軍 (8.6.2) の地上ユニットが参加している場合にのみ使用できます。いったん使用されたら、マーカーをその使用済 [USED] 面に裏返します。各戦闘に最大 1 つの航空支援を使用できます。

### 9.5 砲兵支援 [Artillery Support]

(9.5.1) 師団支援 [Division Support]: その準備面にある射程内の師団 ASU (17.4) は、攻撃側によって 1 CRT コラム・シフト右を提供するために使用できます。師団からの少なくとも 1 ユニットの、攻撃に参加していなければなりません (MAF の一部である必要はありません)。いったん使用されたら、ASU をその使用済 [USED] 面に裏返します。

(9.5.2) 軍団支援 [Corps Support]: その準備面にある射程内の軍団 ASU (又は海上マーカー) は、攻撃側によって 1 CRT コラム・シフト右を提供するために使用できます。いったん使用されたら、ASU 又は海上マーカーをその使用済 [USED] 面に裏返します。連合軍の軍団 ASU は、自身の軍 (8.6.2) のユニットを含んでいる戦闘に、CRT シフト又は DD サイ振りに +1 DRM を提供します。

(9.5.3) 2 砲兵シフト [2 Artillery Shifts]: 師団と軍団/海上の両支援が使用されたら、攻撃側は砲兵について最大 2 シフトを獲得できます。

(9.5.4) 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]: その準備面にある射程内の師団又は軍団の ASU (17.4) は、防御側によって 1 CRT コラム・シフト左を提供するために使用できます。師団 ASU が使用されたら、その師団からの少なくとも 1 ユニットの、防御側のヘクス内に存在していなければなりません。いったん使用されたら、ASU をその使用済 [USED] 面に裏返します。防御側は、砲兵/海上の支援について決して複数のシフトを獲得できません。

### 9.6 海上支援 [Naval Support]



連合軍プレイヤーは、1 枚の海上支援マーカーを持ちます。使用可能であれば、ゲーム・ターン中に一度使用できます。目標ヘクス（防御ユニットがいる場所）は、プレイ不能海上エリアから 2 ヘクス以内でなければなりません（例えば、カステル・ヴォルトゥルノ [Castel Volturno] (ヘクス 1815) は到達可能です）。海上支援は、砲兵支援の目的において軍団 ASU と同じとして扱われます。一同戦闘で軍団 ASU と海上支援の両方を使用することは決してできません。海上支援マーカーは、イギリスと US 陸軍の両方のユニットを支援できます。



## 9.7 地形 [Terrain]

- 高地と都市 [HILLS and CITIES]: シルエット戦車ユニットを除く全ての戦闘ユニットと ASUs は、その防御戦力が二倍になります。
- 山岳ヘクスサイド [MOUNTAIN HEXSIDES]: 全ての戦闘ユニット (山岳歩兵を除く) は、山岳ヘクスサイドを越えて攻撃しているときにその攻撃戦力が半減します。車両ユニット (2.3.3) は、道路又は小道がある場合にのみ、山岳ヘクスサイドを越えて攻撃できます。
- 湿地 [MARSH]: 参加している全てのユニットが湿地ヘクスの外部を攻撃していると、防御戦力は二倍になります。湿地ヘクスの外部を攻撃している車両ユニット (2.3.3) の攻撃戦力は、(たとえ道路に沿っていても) 半減されます (端数切り上げ)。
- 河川 [RIVERS]: 参加している全てのユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、防御戦力は二倍になります。河川 (架橋又は非架橋) を越えて攻撃している車両ユニット (2.3.3) は、半減します (端数切り上げ)。
- 大河川 [MAJOR RIVERS]: 攻撃している全ユニットの攻撃戦力が半減されることを除き、小河川と同じです。
- 組み合わせ [COMBINATIONS]: 防御戦力の倍化は、山岳ヘクスサイド、河川ヘクスサイド、湿地ヘクスの組み合わせによって達成できます。例: 攻撃側が二つの異なるヘクスから一つは山岳ヘクスサイドを越えて及び他方は河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、防御側は防御戦力が二倍になります。



例: X では、全ての US ユニットの河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているため、ドイツ軍ユニットの防御戦力は二倍となります。加えて、大河川を越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減されます。戦闘比は 9 対 6 (1 対 1) です。Y では、1 つのユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していないため、防御側は二倍にならず、戦闘比は 9 対 3 (3 対 1) です。

## 9.8 カッコ付ユニット [Parenthesized Units]

カッコ内に防御戦力を有すユニットは、これらがヘクス内に唯一のユニットである場合にのみ防御に参加します。ヘクス内に複数のこのようなユニットがあると、1 つのみが使用されます。他のユニットと共にスタックしたとき、他の全ての防御ユニットが除去されるまで、ステップ損失のためにこれらのユニットを選択できません。

## 9.9 その他の戦闘修正 [Other Combat Modifiers]

- 混乱状態 [DISRUPTED]: 防御戦力半減 (13.2.1)
- 潰走 [FULL RETREAT]: 防御戦力=0 (13.3.2)
- 非補給下 [OUT OF SUPPLY]: 攻撃戦力半減 (16.4)
- 降雨/泥濘 [RAIN w/ MUD]: 全ての戦闘は、CRT 上で 1 シフト左を被る (23.4)。

## 10.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

### 10.1 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat Results]

「攻撃側」と「防御側」の用語は、当該戦闘に参加しているユニットのみを指します。一戦略的な状況ではありません。

**DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED]:** 防御側は、1 ステップを損失します。一選択されるユニットは、攻撃側によって決められます。生き残っている防御側は 4 ヘクス退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされます。一断固とした防御 (11.0) は不可能です。攻撃側は、戦闘後前進 (14.0) ができます。

**DR4=防御側は 4 ヘクス退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされます。一断固とした防御 (11.0) は不可能です。攻撃側は、戦闘後前進ができます。**

**D1=防御側は、1 ステップを失います。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りません。防御側が退却したら、攻撃側は前進ができます。**

**A1/D1=両陣営は、1 ステップを失います。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りません。防御側が退却したら、攻撃側は前進ができます。**

**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りません。防御側が退却したら、攻撃側は前進ができます。**

**DRX=両陣営は、1 ステップを失います。一選択されるユニットは、相手側プレイヤーによって決められます。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りません。防御側が退却したら、攻撃側は前進ができます。**

**A1/DR2=攻撃側は、1 ステップを失います。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りません。防御側が退却したら、攻撃側は 1 ヘクス前進ができます。**

**EX=交替 [Exchange]:** 両陣営は、1 ステップを失います。一選択されるユニットは、相手側プレイヤーによって決められます。防御側の退却はありません。防御側が 1 ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できます。一限定前進 (14.2.3)。

**A1=攻撃側は、1 ステップを失います。退却又は前進はありません。**

**Adv 1, Adv 2, Adv 2+=** 防御側が退却したら、攻撃側は指定されたヘクス数を戦闘後前進できます (14.2)。

### 10.2 ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses]

**(10.2.1) 誰が選択するのか [Who Picks]:** 所有しているプレイヤーは、EX、DRX、DS が振られない限り、ステップ損失を受けるユニットを選択します。これらの結果が振られたときは、相手側プレイヤーがステップ損失を選択します。

#### (10.2.2) ステップ損失の指針 [Step Loss Guidelines]:

- ステップ損失は、その戦いで攻撃又は防御戦力を提供したユニット、攻撃側については MAF の一部から来なければなりません。参加しているいずれかのユニットを選択でき、シフトを提供したそれである必要はありません。
- カッコ付ユニット (9.8) 並びに戦闘戦力を提供しなかったユニットは、参加している他の全てのユニットが除去されるまで選択できません。
- 両陣営がステップを取り去ることを要求されたら、防御側が最初に選択します。



### 10.3 ステップ損失の指定 [Indicating Step Losses]

ユニットを裏返すことは、そのユニットが1ステップ損失を被ったことを示します。1 ステップ・ユニット又はすでに裏返された2 ステップ・ユニットであると、除去されます。3 ステップ・ユニットは、その三番目のステップで残余 (10.4) を形成します。

### 10.4 残余と残余ディスプレイ [Remnants and the Remnant Display]



(10.4.1) 概括 [In General]: 3 ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けたら、適切なユニット・タイプの残余と置き換えることができます。連隊又は旅団をマップ上に記載された残余ディスプレイ上に置き、マップ上のユニットがあった場所に残余を置きます。

注釈: US グライダー連隊は、空挺残余を使用できます。山岳歩兵ユニットは歩兵残余を使用できますが、その特殊能力を失います。

(10.4.2) 残余は強制的ではない [Remnants are not Mandatory]: プレイヤー諸氏は、残余を使用せず、3 ステップ・ユニットを除去ボックスへ直接置くことを選択できます。この場合、ユニットは2ステップを失っているものと見なされます。この選択肢は、ディスプレイ内に使用可能な残余がなければ強制されます。

(10.4.3) 残余の除去 [Remnant Elimination]: 残余が除去されたら、それをあらわしていたユニットは除去ボックス内に置かれ、残余はディスプレイ内に戻して置かれ、他のユニットのために再使用できます。



## 11.0 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

### 11.1 概括 [In General]

防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残り、しかも戦闘結果が認めたという条件で、断固とした防御表を使用することにより、CRT 結果の退却部分の無効化を試みることができます。この表の成功結果は、退却、混乱状態、戦闘後前進を無効化します。

### 11.2 断固とした防御表 [The Determined Defense Table]

(11.2.1) 手順 [Procedure]: CRTからのステップ損失は、断固とした防御の解決前に履行します。防御スタック内に生き残っている複数のユニットがあると、防御側は先導ユニット (11.2.3) として1つを選択します。資格を持つ1ユニットのみがあると、そのユニットが先導ユニットでなければなりません。防御側ヘクスの地形は、表上で使用するためのコラムを決定します。都市又は陣地のヘクス内のユニットは「都市又は陣地」コラムを使用し、町を持たない平地ヘクス内のユニットは「平地」コラムを使用し、他の全てのヘクスについては「その他」を使用します。2つの六面体サイコロを振り、結果を履行します。


(11.2.2) CRT 背景色 [CRT Background Colors]: 戦闘結果の背景色がオレンジ  であると、防御側が断固とした防御を実施したら-1サイの目修正を被ります。背景色がレッド  であると、防御側は断固とした防御が認められません。

(11.2.3) 先導ユニット [Lead Units]: 先導ユニットは、使用可能なDRMsを判定し、ステップ損失が要求されたらそれを被るユニットになります。ASU (17.0) を除く、いずれかの良好統制状態の (13.1.1) 戦闘ユニットが先導ユニットになることができます。スタック内に先導ユニットになれるユニットがなければ、断固とした防御は不可能です。

### (11.2.4) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]:

+1 先導ユニットがエリート (2.3.2)

-1 先導ユニットが低練度 (2.3.2)

-1 CRT 結果がオレンジ 

+1 防御支援 (11.3, 17.6.2)

断固とした防御のための最大修正は、DD 支援 (+1) にプラスしてエリート・ユニット (+1) = +2です。

### 11.3 DD 支援 [DD Support]

防御側は、サイの目を修正するため、1つの航空或いは射程内のASU 又は海上マーカースを使用できます。航空又はASU 又は海上マーカースは、先導ユニットと同じ軍でなければなりません。師団ASU が使用されたら、少なくともその師団からの1ユニットが防御側のヘクス内になければなりません (先導ユニットである必要はありません)。防御側は、サイコロが振られる前にDD 支援を宣言しなければなりません。その準備面の航空、ASUs、海上マーカースのみを使用でき、各断固とした防御に1つまで使用できます。—DD 支援の最大修正は+1 です。いったん使用したら、航空、ASU、海上マーカースは、その使用済面に裏返されます。

### 11.4 結果の説明 [Explanation of Results]

#### (11.4.1) 結果のリスト [List of Results]

F	失敗=断固とした防御は失敗する
H	確保=断固とした防御は成功する
P	部分的成功=戦闘マーカー (11.5) を獲得する
0/0	どちらの陣営もステップ損失なし
0/1	先導ユニットは1ステップを失う。
1*/1	先導ユニットが1ステップを失い、攻撃側は自軍MAFから1ステップを失う (防御側がステップ損失を選択する)。
1/0	攻撃側は1ステップを失う (自身の選択)。

(11.4.2) 単一ステップの防御側 [Single Step Defenders]: 防御側が1ステップのみを持ち、そのステップが成功した断固とした防御で失われ、いまやヘクスから戦闘ユニットがいなくなると、攻撃側は限定前進を受け取ります (14.2.3)。

(11.4.3) 失敗した断固とした防御 [Failed Determined Defense]: 断固とした防御に失敗したら、防御側は退却路を持たないのでない限り退却しなければなりません。退却したら防御側スタック内の全ユニットが除去されることになると、防御側は自軍先導ユニットを1ステップだけ減少させ (すでに0/1 Fの結果で1ステップを失っていないければ)、断固とした防御表で再び振ります。防御側は、すべての防御ユニットが除去されるか又は確保に成功するまで、断固とした防御表上でサイ振りを継続でき、失敗した各結果は0/1 Fの結果として扱います (各失敗の試みについて、自軍先導ユニットが1ステップ損失を受けます)。防御側が+1 DD 支援DRMを持つと、それを各サイ振りのために使用します。



例: 左の3つのドイツ軍ユニットが、高地ヘクスで防御しています。ユニットたちは退却路を持たず、CRT 結果はD1です。

防御側はD1 結果のステップ損失として Reggio 大隊を取り去り、エリートの FJ 大隊を自軍先導ユニットとして断固とした防御を実施し、DD 表上で「その他」コラムを使用します。サイの目は5で、エリート・ユニットのために6へ修正され、「F」失敗の結果です。防御側は降下猟兵ユニットを除去し、いまや連隊 (残された唯一のユニット) が先導ユニットです。スタックは退却路を持たないため、

防御側は成功するか又は除去されるまでサイ振りを継続できます。3 を振り、また失敗です。防御側は連隊を 1 ステップだけ減少させ、再びサイを振ります。今度は 8 を振り＝「O/H」の結果で一連隊からの別のステップのコストで退却が無効化されます。防御側は合計 4 ステップを失ったので、ヘクス内には 1-3-5 残余のみが留まります。

デザイン・ノート：Salerno 43 で見られた「死守」の用語は、もはや使用されません。この用語は不要で、混乱のみをもたらします。あなたのユニットが退却できなければ、成功するか又は除去されるまで DD 表上でサイ振りを継続します。

**(11.4.4) 退却不可の車両ユニット [Vehicle Units with No Retreat]：**いくつかのユニットが退却でき、その他のユニットが退却できなければ、防御側はそれができるユニットを退却させなければならず、その他は断固とした防御を行います。

## 11.5 戦闘マーカー [Battle Markers]

**(11.5.1) 目的 [Purpose]：**これらのマーカーは、都市ヘクス（大又は小）又は陣地を攻撃しているときにのみ使用されます。これらは、DD の結果が「部分的成功」であると獲得されます。これらは、攻撃側がヘクスの一部を奪取していることをあらわします。

プレイ・ノート：都市ヘクス又は陣地内の「失敗」結果は、他のヘクス内と同じとして扱われます。都市/陣地内のユニットは、戦闘マーカーを獲得することなしで退却を強制される可能性があります。



**11.5.2 小都市とレベル 1 陣地 [Minor Cities and Level 1 Fortifications]：**部分的成功の結果で、防御側が小都市又はレベル 1 陣地ヘクス内にあると、そこに戦闘マーカーを「1」面で置き、退却を無効化します。後のター

ンに再び部分的成功が発生したら、P の結果は失敗として扱われ、戦闘マーカーを取り去り、防御ユニットは 2 ヘクス退却して混乱状態にならなければならず、攻撃側は限定前進を獲得します (14.2.3)。防御側が退却路を持たなければ、部分的成功の結果から来たステップ損失を適用し、H の結果が達成されるか又は防御側が残っているステップを持たなくなるまで振り直します。追加サイ振りで振られる部分的成功の結果 (00、10、01、1\*1) を 01 失敗として扱います。



**11.5.3 大都市とレベル 2 陣地 [Major Cities and Level 2 Fortifications]：**これらは、防御側が退却しなければならない前に、そのヘクスが 2 つの部分的成功の結果を支えることができることを除き、同様に扱われます。最初の部分的成功の結果が発生するときに戦闘 1 マーカーをヘクス内に置き、二番目の結果が発生するときに戦闘マーカーをその 2 面に裏返します。三番目が発生するときに戦闘マーカーを取り去り、防御ユニットは 2 ヘクス退却して混乱状態にならなければならず、攻撃側は限定前進 (14.2.3) を獲得します。防御側が退却路を持たなければ、上記 11.5.2 を参照してください。

**重要：**ユニットたちは、もはや Stalingrad'42 のごとく市街戦で同じヘクスを共有しません。

## 11.6 戦闘マーカーの撤去 [Removing Battle Markers]

これらのマーカーは、都市/陣地を攻撃していた陣営がいずれかの移動又は戦闘フェイズにヘクスへ進入したら、又は移動フェイズの終了時に敵ユニットがそのヘクスに隣接していなければ取り去られます。

## 12.0 退却 [RETREATS]

### 12.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

**(12.1.1) 退却の長さ [Length of Retreat]：**CRT 又は自動的 DS によって退却することを要求されたとき、防御ユニットはヘクスを放棄して所有しているプレイヤーによって退却させなければなりません。ヘクスの数は、CRT 結果によって判定されます。退却の長さを減少させる方法については、退却の停止 (12.1.2) を参照してください。

**(12.1.2) 退却の停止 [Stopping a Retreat]：**友軍支配下の都市、陣地のヘクスへ進入、又は山岳ヘクスサイドを越える退却は、追加罰則なしで停止して退却を終了する選択肢を持ちます（ユニットは、それでも CRT 結果に従って混乱又は潰走状態です）。退却が停止するヘクスは、退却の一部ではない友軍戦闘ユニットがすでにヘクス内に存在しない限り、EZOC 内であってはなりません。

**(12.1.3) 退却方向の指針 [Retreat Direction Guidelines]：**全ての退却は、下記の指針に従わなければなりません。指針は、優先の順番で列記されます (#1 は #2 に優先する等)。

1. 除去をもたらさない、いずれかのヘクスへ退却させます (12.2)。
2. 可能であれば、退却の各ヘクスは元の防御ヘクスから防御側を遠ざけなければなりません。
3. 可能であれば、補給源の方向へ退却させます。
4. 可能であれば、ユニットが補給下となるヘクスへ退却させます (16.3)。

**(12.1.4) 超過スタッキング [Overstacking]：**ユニットは、その退却を、スタッキング制限を破る状態で終了できます。ただし、超過スタッキングは、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズの終了時、限度を超過した全てのユニットが除去される前に矯正しなければなりません (4.4)。

**(12.1.5) スタック [Stacks]：**退却しているユニットのスタックは、分割して異なるヘクスへ退却できます。ユニットは、非退却ユニットに影響を与えることなしで、友軍ユニットを通過して退却できます。

### 12.2 退却による除去 [Elimination Due to Retreat]

ユニットは、以下に退却すると除去されます。：

- ・敵ユニットによって占められたヘクス内へ。
- ・敵 ZOC ボンドを越えて又は内部へ。
- ・二連続した EZOC 内のカラのヘクス内へ。
- ・同じ退却で二度同じヘクス内へ。
- ・EZOC 内に停止することで。現行フェイズに退却していない友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。ユニットは、それが除去から救うのであれば追加 1 ヘクス退却できますが、これは二連続した EZOCs を通過して退却したユニットを生き残らせるためには認められません。
- ・友軍登場エリア (21.3) 内でない限り、マップ外へ。(友軍登場エリア内への退却は、退却によって要求されたヘクス数を自動的に満たします)。
- ・移動フェイズに進入又は越えることが禁じられたヘクス内又はヘクスサイドを越えて。
- ・追加の制限については、退却と地形を参照してください (12.3)。

### 12.3 退却と地形 [Retreat and Terrain]

**(12.3.1) 河川と退却 [Rivers and Retreat]：**車両タイプのユニットは、非架橋大河川ヘクスサイドを越えて (いずれかの天候で)、又は降雨ターン中に非架橋小河川ヘクスサイドを越えて退却したら除去されます。河川は、他のユニットに影響を持ちません。



**(12.3.2) 山岳ヘクスサイドと退却 [Mountain Hexsides and Retreat]** : 車両タイプのユニットは、非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越えて退却したら除去されます。山岳ヘクスサイドを越えた後の退却停止は 12.1.2、複数の断固とした防御のサイ振りは 11.4.3 を参照してください。

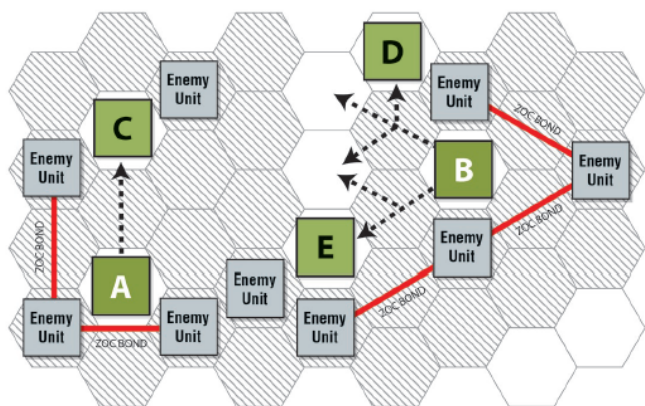
#### 12.4 除去は前進を減少させない [Elimination Does Not Reduce the Advance]

防御側が除去されたら、それでも攻撃側は完全な戦闘後前進許容量を受け取ります。

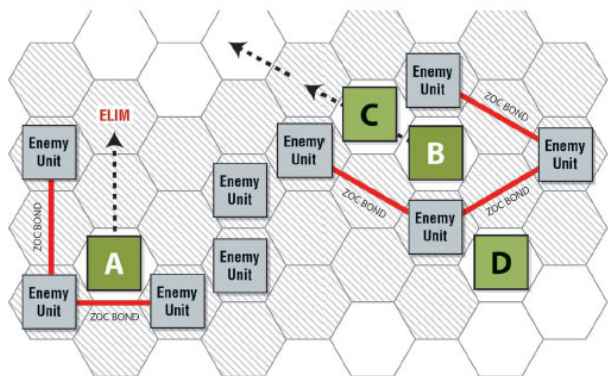
#### 12.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreated Units]

ユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内へ退却させられ、しかもそのヘクスが同じ戦闘フェイズに攻撃（突破戦闘ではない）を受けたら、退却したユニットは戦闘にその防御戦力を加えず、先導ユニットになれず、ステップ損失を満たすために選択できず、再び退却を要求されたら除去されます。このルールは、突破戦闘 (15.3) に適用しません。



例 #1 : 色付ヘクスは、EZOCs を示します (退却路を評価する目的において)。ユニット A と B は、2 ヘクス退却しなければなりません。ユニット A は 1 つのみの退却路—ユニット「C」を含んでいるヘクスを持ちます。ユニット C は退却の目的において自身が占めるヘクス内の EZOCs を無効化するため、これは認められます。ユニット B は、友軍ユニット D と E のため、退却する 4 つのヘクスの選択肢を持ちます。



例 #2 : ユニット A と B は、2 ヘクス退却しなければなりません。ユニット A は、二連続した EZOC 内のヘクスへ進入するため除去されます。ユニット B は、ユニット C を通過して追加 1 ヘクス退却することで除去を回避します (12.2、5 番目のドット)。

## 13.0 混乱&回復 [DISRUPTION & RECOVERY]

### 13.1 混乱状態、潰走、良好統制 [Disrupted, Full Retreat and Good Order]

**(13.1.1) 概括 [In General]** : 戦闘ユニットは、常に以下の 3 つの状態の 1 つです。: 混乱状態、潰走状態、良好統制です。混乱状態でも潰走状態でもないユニットは、良好統制として区分されます。混乱状態又は潰走状態のユニットは、良好統制のユニットと共にスタックでき、それらの良好統制状態を失わせることはありません。

**(13.1.2) ユニットはどのようにして混乱状態となるのか [How Units become Disrupted]** : CRT 結果のために退却した戦闘ユニットは、混乱状態になります。

**(13.1.3) ユニットはどのようにして潰走状態に進むのか**

[How Units go into Full Retreat] :

- DR4 又は DS の CRT 結果を被る戦闘ユニットは、潰走状態に進みます。
- 再び混乱状態になった混乱状態ユニットは、その状態が潰走に悪化します。
- 任意に (13.3.4)

### 13.2 混乱の罰則 [Penalties of Disruption]

**(13.2.1) 混乱状態のユニット :**

- 移動 [MOVEMENT] : 戦術移動のみを使用できます。登場エリア内にあると、そこから移動できません。
- ZOC ボンド [ZOC BONDS] : ZOC を持ちますが、どのような場合でも、ZOC ボンドを形成するために使用することはできません。
- 戦闘 [COMBAT] : 攻撃できません。混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減し (端数切り上げ)、断固とした防御で先導ユニットになれません (11.2.3)。
- ASUs : その準備面に裏返すことができません。
- 補充 [REPLACEMENTS] : 補充を受け取れません (20.2)。



**(13.2.2) 能力の維持 [Abilities Retained]** : 混乱状態のユニットは、その ZOC と戦車シフトの能力を維持します。

### 13.3 潰走の影響 [Effects of Full Retreat]

**(13.3.1) 潰走の特典 [Full Retreat Benefit]** : 潰走状態のユニットは、その完全 MA で移動でき、拡張移動を使用できます。



**(13.3.2) 潰走の罰則 [Full Retreat Penalties]** : 潰走状態のユニットは、混乱の全ての罰則 (移動罰則を除く) にプラスして、以下の追加罰則を被ります。:

- ZOCs : 潰走状態のユニットは ZOC を持ちません。
- EZOCs : ヘクス内に潰走状態ではない他の友軍戦闘ユニットがあれば、単に隣接に留まるか又は移動して敵ユニットに隣接できます。もし敵ユニットに隣接して開始したら、EZOC を退出するために +2MPs を消費する必要はありません。
- 移動 [MOVEMENT] : これらは、敵支配下の都市へ進入できません。これらは、敵の移動を遅延させません (例外 : 13.3.3)。
- 自動的退却 [AUTOMATIC RETREAT] : 敵戦闘ユニットが、移動、前進、退却して潰走状態のユニットに隣接し、潰走状態のユニットがそうではない友軍戦闘ユニットと共にスタックしていなければ、潰走状態のユニットは直ちに所有しているプレイヤーによって 2 ヘクス退却させられ (12.0 の全てのルールに従って)、次いで敵ユニットは移動/前進/退却を継続できます。EX の結果が、最後の良好統制/混乱状態ステップを取り去り、同じヘクス内に潰走



状態のユニットが晒される場合、潰走ユニットは自動的に2ヘクス退却します。

- 除去 [ELIMINATION]: 潰走状態のユニット (たち) は、潰走状態ではない友軍戦闘ユニットと共にスタックしていない限り、敵ユニットに隣接して開始するいずれかの移動又は戦闘フェイズの開始時に除去されます。
- 戦闘 [COMBAT]: これらは、0 の防御戦力を持ちます。他のユニットと共にスタックしても、防御に何ら貢献しません (戦車シフトと断固とした防御を含む)。
- 回復 [RECOVERY]: これらは、回復するために時間がかかります (13.4)。
- 継続退却 [SUBSEQUENT RETREATS]: 潰走状態のユニットが別の退却を被っても、追加の罰則はありません。

プレイ・ノート: いったんユニットが潰走状態に進むと、敵戦闘ユニットが移動で隣接したら自動的に2ヘクス退却させられるため、除去することは困難です。

(13.3.3) 能力の維持 [Abilities Retained]: これらは、敵ユニットがそれらに隣接するために拡張移動 (5.2.2) を使用することを妨げます。

(13.3.4) 任意の潰走 [Voluntary Full Retreat]: 移動フェイズ中、手番プレイヤーは、まだ移動していない自軍の良好統制又は混乱状態ユニットを潰走状態に置くことができます。これは、混乱状態ユニットがその完全 MA を使用できるため、又は敵ユニットが移動で隣接したら自動的に退却することを望むために行うことができます。任意に潰走状態に移行するユニットは、同じ移動フェイズにその完全な MA で移動できます。

### 13.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

回復フェイズ中、EZOC 内にはない全ての友軍の混乱状態と潰走状態のユニットは、1 レベル回復できます。一混乱状態マーカーは取り去られ、潰走状態マーカーはその混乱状態面に裏返されます。混乱状態／潰走状態のユニットが EZOC 内にあると、回復は回復表上のサイ振りによって判定されます。

### 13.5 回復表 [The Rally Table]

サイの目	結果
1~4	ユニットは、その現在の状態に留まる。
5~6	ユニットは、1 レベル回復する。

サイの目修正 [DIE ROLL MODIFIERS]:

- +2 ユニットが都市ヘクス又は完成した陣地を占める
  - +1 ユニットがエリート
  - 1 ユニットが低練度
- 1未満は1として、6を超える場合は6として扱う。

## 15.0 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

### 14.1 基本 [The Basics]

防御側が除去されるか退却したら、次いで攻撃に参加した全てのユニット (その攻撃に使用した ASUs を除く) は、戦闘後前進できます。戦闘後前進は MPs を消費せず、ヘクスだけをカウントします。スタッキング限度は、各前進の終了時に遵守されなければなりません。

### 14.2 前進の長さ [Length of Advance]

(14.2.1) Adv1, Adv2: 攻撃側は、指定されたヘクスの数を前進できます (例えば、1 又は 2 ヘクス)。

(14.2.2) Adv2+: CRT の前進結果が Adv2+ であると、機械化ユニットは、三番目のヘクスへ道路に沿って進入するか、又は三番目のヘクスが平地であると追加1ヘクス前進できます。非機械化ユニットは、決して2ヘクスを超えて前進できません。

(14.2.3) 限定前進 [Limited Advance]: これは、あるヘクス内の全防御ユニットが EX の結果又は成功した断固とした防御で除去されるか、又は部分的成功の結果から退却を強制された (11.5) ときに発生し、一攻撃側/防御側がカラにしたヘクスのみを占めることができます。

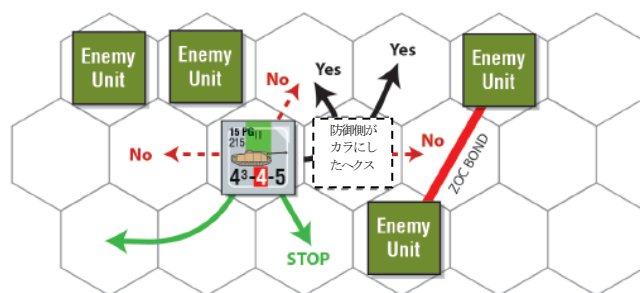
### 14.3 いずれかの方向への前進 [Advance in Any Direction]

ユニットは、いずれかの方向へ前進でき (限定前進を除く)、防御側がカラにしたヘクス内へ進入する必要はありません。

### 14.4 前進と敵 ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

(14.4.1) EZOCs: 防御側がカラにしたヘクスに入退出しているのでもない限り、1 つの EZOC から同じ敵ユニットの別の EZOC へ直接前進できるユニットはありません。ユニットは、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません (たとえそのヘクスが友軍ユニットを含んでいるとしても)。ただし例外が1つあり、ユニットは防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視できます。

(14.4.2) 敵 ZOC ボンド [Enemy ZOC Bonds]: これらは、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、戦闘後前進中に進入又は越えることができません。混乱状態又は潰走のユニットは、ZOC ボンドを形成しません (13.2.1)。



例: 戦車ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視して2ヘクス前進できます。緑色の道筋は、ユニットがいずれかの方向に前進できる見本が表示されます。

## 14.5 地形と前進 [Terrain and Advance]

- 通常の移動で禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。
- 都市と湿地 [CITIES AND MARSH]：ユニットは、都市又は湿地（道路に沿って湿地を通過していない限り）のヘクスに進入したらその前進を停止して終了しなければなりません。
- 山岳ヘクスサイド [MOUNTAIN HEXSIDES]：車両タイプ・ユニットは、非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越えることが禁じられます。他の全てのユニットは、その前進の最初のヘクスで、しかも進入しているヘクスを攻撃していた場合にのみ越えることができます。1/2 Eff (25.2) も参照してください。
- 大河川ヘクスサイド [MAJOR RIVER HEXSIDES]：ユニットは、その前進の最初のヘクスで、しかも進入しているヘクスを攻撃していた場合にのみ越えることができます。降雨の影響 (23.4) と 1/2 Eff (25.2) も参照してください。

## 15.0 突破戦闘 [BREAKTHROUGH COMBAT]

### 15.1 概括 [In General]

2 ヘクス以上の前進を達成した戦闘は、攻撃側に突破戦闘の実施を認めます。突破戦闘は、戦闘後前進中にユニットが攻撃を実施することを認めます。突破戦闘は、CRT を使用して通常の戦闘と同様に解決されます。

プレイ・ノート：突破戦闘は、通常戦闘の2つのルールを上書きし、再び攻撃することを認め、すでに攻撃されているユニットを攻撃することを認めます。突破戦闘で攻撃が失敗した防御側ユニット又はスタックは、攻撃ユニットが現行戦闘フェイズにまだ攻撃を行っていない限り、通常戦闘で攻撃を受ける可能性があることに注意してください。

### 15.2 手順 [Procedure]

#### (15.2.1) シークエンス [Sequence]：

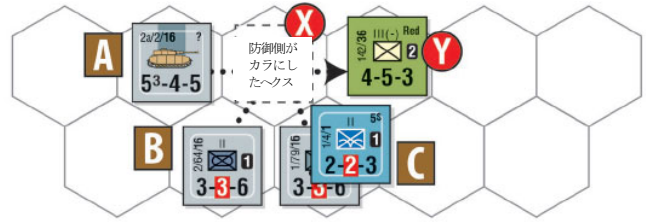
**ステップ 1：**どのスタックが突破グループ (15.2.2) になるのかを宣言します。突破グループが、防御側がカラにしたヘクス内で形成するのであれば、ここでそれを行います (15.2.3)。

**ステップ 2：**突破グループの戦闘後前進を実施し、スタックが生み出す突破戦闘を解決します。MAF (8.4) と連合軍の連携制限 (8.6) は、いまだ適用します。その突破戦闘が防御側に除去又は退却を強制したら、突破グループは防御側がカラにしたヘクス内に進入して停止するか、又は攻撃を開始したヘクス内に留まって停止するかのどちらかができます。ある突破グループは、その前進中に最大1つの突破戦闘を実施できます。

**ステップ 3：**攻撃で突破グループの一部ではなかった、その他のユニットの戦闘後前進を実施します。これらのユニットは、突破戦闘を実施できません。

**(15.2.2) 突破グループ [The Breakthrough Group]：**各攻撃で、1スタックのみが突破戦闘を実施できます。そのスタックは、突破グループと呼ばれます。突破グループは、攻撃に参加したその他のユニットが前進できる前に、その戦闘後前進と突破戦闘を完了しなければなりません。戦闘に参加したいかなるユニットも (MAF の一部ではなかったユニットを含みます)、突破グループの一部になることができます。

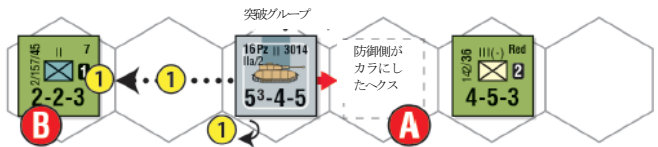
**(15.2.3) 突破グループの形成 [Forming a Breakthrough Group]：**突破グループは、攻撃に参加した前進ユニットによって、防御側がカラにしたヘクス内で形成できます (スタッキング限度まで)。この防御側がカラにしたヘクス内への移動は、その戦闘後前進許容量から1ヘクスかかります。



例：防御側がカラにしたヘクス内へ前進することで突破グループを形成するヘクス A, B, C 内の4つのドイツ軍ユニットです。その二番目のヘクスで、これらはヘクス Y に対して突破戦闘を実施するために消費できます。成功したら、これらはヘクス Y 内へ前進して停止できます。

**(15.2.4) 突破グループの分割 [Splitting the Breakthrough Group]：**いったん突破グループが形成されたら、前進に連れて置き去りにできませんが拾い上げることはできません。置き去りにされたユニットは、停止してその前進を終了しなければなりません。

**(15.2.5) 方向変更 [Changing Directions]：**突破グループが、防御側がカラにしたヘクス内への前進を辞退したら、前進できるヘクスの数が1だけ減少します (事実上、旋回するためにその前進から1ヘクスを消費します)。



例：全ヘクスが平地地形と仮定します。ドイツ軍の戦車ユニットが、A の攻撃から「前進 2+」を獲得しています。防御側がカラにしたヘクス内へ前進する代わりに、方向転換して1ヘクス前進し、次いで B で突破戦闘を実施します (5 対 2 と戦車シフト=3 対 1)。B での攻撃が成功したら、戦車ユニットはフリーでヘクス B 内へ前進できます。

**(15.2.6) 資格を持つ目標 [Eligible Targets]：**突破戦闘は、突破グループが移動して隣接するいずれかの敵ユニットを目標にできます (退却を強制された直後の敵ユニットを含みます)。ただし、以下の制限があります。：

- 地形 [TERRAIN]：突破戦闘は、ユニット (たち) が合法的に前進できないヘクス内へは認められません (14.5)。
- 山岳と河川 [MOUNTAINS AND RIVERS]：突破戦闘は、道路と小道沿いを除く山岳と河川のヘクスサイドを越えては認められません。

**(15.2.7) 突破戦闘の解決 [Resolving Breakthrough Combat]：**他の戦闘と同様に戦闘比を計算して CRT を使用しますが、攻撃側と防御側は ASUs、航空、海上支援のシフトを使用できません。他の全ての戦闘修正を適用します—戦車とエリートのシフトを含みます。

**(15.2.8) 失敗した突破戦闘 [Failed Breakthrough Combat]**：突破戦闘が防御側の除去又は退却を強制させなければ、突破グループは攻撃を開始したヘクス内でその前進を終了しなければなりません。

### 15.3 以前に退却したユニットに対する突破戦闘

#### [Breakthrough Combat Against Previously Retreated Units]

通常戦闘からの退却と異なり (12.5)、すでに退却しているユニット (それ故、混乱状態) は、突破戦闘に対して (半減戦力で) 防御でき、再び退却を強制されても除去されません。防御側のヘクスがスタッキング限度 (12.1.4) を超過したら、スタッキング限度を超過する全てのユニットは (防御側の選択)、防御に何ら貢献しません。

### 15.4 突破戦闘と自動的 DS [Breakthrough Combat and Auto DS]

移動フェイズに達成された各自動的 DS は、1 つのみの突破グループを創出できます。

プレイ・ノート：しばしば単一の自動的 DS は、自動的 DS マーカーを受け取っている 2~6 ヘクス内のユニットからの結果となり得ます。—これらのスタックから複数の突破グループが形成されないよう気をつけてください。

## 16.0 補給と孤立 [SUPPLY AND ISOLATION]

### 16.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



所有しているプレイヤーの補給フェイズ中、ユニットは補給と孤立 (16.5) についてチェックされます。補給源 (16.2) まで補給線 (16.3) をたどれるユニットは、「補給下」です。ユニット又はスタックが補給線をたどなければ、非補給下マーカーを受け取ります。非補給下マーカーを載せている友軍のユニット又はスタックがいまや補給線をたどれたら、マーカーは取り去られます。

### 16.2 補給源 [Supply Sources]

**(16.2.1) ドイツ軍の補給源 [German Supply Sources]**：北登場エリアにプラスしていずれかの友軍の東登場エリア (5.8, 21.2) です。

**(16.2.2) 連合軍の補給源 [Allied Supply Sources]**：友軍支配下のナポリ [Naples] のいずれかの都市ヘクス、いずれかの南端登場エリア、いずれかの友軍東登場エリアです。

### 16.3 補給線 [Line of Supply]

**(16.3.1) 概括 [In General]**：補給線 (LOS) は、連続したヘクスの道筋です。これはヘクス内の友軍ユニットから開始し、陸上部分 (16.3.2) を介して道路まで走ります。そこから道路に沿って補給源までたどられることになります。陸上部分 (もしもあれば) は、常に道路部分 (16.3.3) の前に来なければなりません。これらのどちらも強制的ではありません。どちらか1つは、補給源まで直接たどることができます。

**(16.3.2) 補給線の陸上部分 [The Overland Portion]** は、道路ヘクス (又は補給源) 内で終了する 5 ヘクスまでの長さであることができます。道路の道筋に従わずに補給線が進入する各湿地ヘクスは、2 ヘクスとしてカウントします。これは、全てのタイプの地形を横断できますが、道筋は以下ができません。：

- ・全海上ヘクスサイドを越える。
- ・道路の道筋又は山岳小道を使用していない限り、山岳ヘクスサイドを越える。例外：山岳歩兵 (19.3)。

注釈：道路又は山岳小道なしの完全山岳ヘクス内のユニットは、常に非補給下ですが、孤立状態の必要性はありません (16.5.1)。

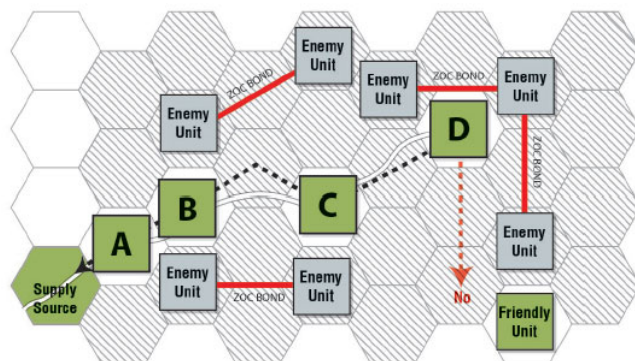
- ・敵が占めるヘクスへ進入する。
- ・敵 ZOC ボンドを越えるか又は進入する。
- ・EZOC 内の二連続したヘクスへ進入する。この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化する。

**(16.3.3) 補給線の道路部分 [The Road Portion]** は、無制限の長さであることができますが、連続した道路ヘクスの道筋に従わなければなりません。いかなるときにも、補給線の道路部分は以下ができません。：

- ・敵が占めるヘクスに進入する。
- ・EZOC で開始又は進入する。この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化する。
- ・敵支配下の都市又は VP ヘクスに進入する (16.3.4)。

**(16.3.4) 支配マーカー [Control Markers]**：支配マーカーは、都市と VP ヘクスについてのみ使用され、一都市又は VP ヘクスを占めたか又は通過した最後のプレイヤーが支配します。LOS は、カラの敵支配下の都市又は VP ヘクスを通過してたどることができません (ヘクスは、カウンターによってあらわされない敵ユニットによって守備されていると見なされます)。ZOCs から解放された他の全てのカラのヘクスは、補給線をたどっているときに両プレイヤーの友軍です。

プレイ・ノート：支配マーカーはありません。—ユニットの位置によって支配が不明確であれば、支配を示すためにいずれかの便宜マーカーを使用します (あるとしても非常に希です)。



例：色付ヘクスは、EZOC を示します。連合軍ユニット A, B, C, D は、補給下です。その補給線は、敵 ZOC ボンドを越える又は進入ができず、EZOC 内の二連続したヘクスにも進入できません。

### 16.4 非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties]

非補給下マーカー (白又は赤) を載せているユニットは、以下の罰則を被ります。：

- ・移動 [MOVEMENT]：機械化ユニットは、戦術移動 (5.4) のみを使用できます。非機械化ユニットは、影響を受けません。
- ・戦闘 [COMBAT]：その攻撃戦力が半減されます (端数は切り上げるため、1 の半減は 1 です)。
- ・戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]：2 ヘクスに限定されます。
- ・再補給 [RESUPPLY]：ASUs は、その準備面に裏返すことができません (17.5)。
- ・補充 [REPLACEMENTS]：補充を受け取れません (20.0)。

能力の維持 [Abilities Retained]：非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、ZOCs、TQ、戦車値を維持します。



## 16.5 孤立と孤立損耗 [Isolation and Isolation Attrition]



(16.5.1) 孤立の定義 [Isolation Defined]: ユニットの、連絡線 (LOC) をたどれなければ孤立状態です。LOC は LOS と同一ですが、道筋の陸上部分が無制限な長さであることが可能で、ユニットに隣接する1つの非道路/非小道山岳ヘクスサイドを越えることができます。孤立状態のユニットを、赤色の非補給下マーカーで示します。

(16.5.2) 孤立損耗 [Isolation Attrition]: 各友軍補給フェイズ中、赤色の非補給下マーカーでマークされ、しかも敵戦闘ユニットに隣接する全ての友軍戦闘ユニット (ASUs を除く) は、孤立損耗表上でサイを振らなければなりません (16.5.3)。例外: ユニットの、赤色の孤立マーカーを獲得したターンに、孤立損耗についてサイを振りません。ASUs は、ASU ではない友軍ユニットと共にスタックしているか又はそれへ LOS をたどれる限り (16.3 の手順を使用して)、孤立損耗から免疫です。孤立状態の ASUs は、これを行うことができれば直ちに除去されます。

### (16.5.3) 孤立損耗表 [The Isolation Attrition Table]

サイの目	結果
1~4	ユニットは1ステップ失う
5, 6	影響なし

(16.5.4) 手順 [Procedure]: 孤立状態でしかも敵戦闘ユニットに隣接する各戦闘ユニットについてサイを1つ振り、孤立損耗表を調べます。敵戦闘ユニットに隣接していない孤立状態の戦闘ユニットは、孤立損耗についてサイを振る必要がありません。あるスタックが孤立状態であると、スタック内の各ユニットについてサイを振ります。ユニットは、孤立損耗のためにその最終ステップを失う可能性があります。

### (16.5.5) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]

- +2 都市又は軍団 ASU [CITY or CORPS ASU]: ユニットの少なくとも1つの友軍支配下都市ヘクス又は友軍軍団 ASU へ LOS をたどれたら。これらの2つは蓄積しません。これら2つの修正は、孤立包囲陣内の補給集積所をあらわします。
- +1 晴天天候ターン中の全連合軍ユニット (可能な航空補給をあらわします)。

(16.5.6) 孤立による永久除去 [Permanent Elimination by Isolation]: 孤立損耗によって除去されたユニットは、補充できません。これらを除去ボックスではなくゲーム・ボックス内に置きます (それでも VP 目的においては、これらは除去ボックス内と見なされます)。

## 17.0 砲兵支援ユニット (ASUs)

[ARTILLERY SUPPORT UNITS]

### 17.1 ASUs の概括 [ASUs in General]



軍団 HQs、師団 HQs、ネーベルヴェルファアーは、砲兵支援ユニット (ASUs) と総称されます。ASUs は、CRT 上で有利なコラム・シフト又は断固とした防御で+1 DRM を提供します。ASU が使用されたとき、その射撃済面へ裏返します。

### 17.2 特性 [Properties]

ASUs は戦闘ユニットで、以下の特性を持ちます:

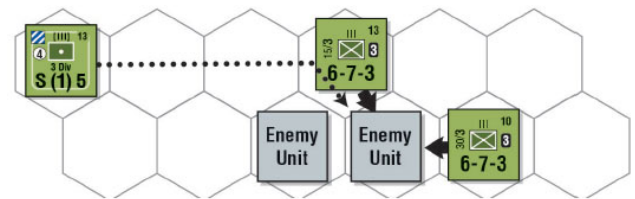
- スタッキング [STACKING]: 完全にスタッキング値を持たず、一あるヘクス内に無制限に存在できます。
- ステップ [STEPS]: 1 ステップのみを持ちます。
- ZOCs: これらは ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成できません。
- 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]: これらは、戦闘後前進ができません。
- 補充 [REPLACE]: 除去されたら、特殊補充 (20.1.2) を使用して補充できます。補充されたとき、これらはその射撃済 (FIRE) 面で到着します。
- 軍団 ASUs は、孤立損耗表上で修正を提供します (16.5.5)。
- ASUs は、断固とした防御で先導ユニットになれません (11.2.3)。
- 軍団と師団の ASUs は、補充を受け取った後に除去ボックスから到着しているユニットについての登場位置です (20.3.1)。

### 17.3 ASUs の移動 [Moving ASUs]

ASUs は、車両タイプ・ユニットです。戦術移動のみを使用した ASUs は、砲兵シフトを提供できます。2 ヘクスを超えて移動した ASUs は、混乱状態になります。混乱は回復フェイズに取り去られることとなりますが、戦闘フェイズに砲兵支援を提供することを妨げます。

### 17.4 射程 [Range]

各 ASU は、そのカウンター上に記載された射程を持ちます。これは、ASU が目標ヘクスから離れることができる最大距離です (ヘクスで計測されます)。射程は、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスを含む、いずれかの地形内へ又は通過してたどることができます。攻撃又は断固とした防御を支援していたら、射程は常に防御側のヘクスまでたどられます。



例: 第3師団のHQは、目標ヘクスを射程内に収めています。

## 17.5 準備と射撃済の面 [Ready and Fired Sides]



ASUs は、1 ステップのみを持ちます。; 裏面は、ユニットが射撃済であることを示すために使用されます。裏面の ASUs は、もはや戦闘でシフト又は断固とした防御に DRM を提供できません。ASUs は、補給ポイントを消費することで、友軍初期フェイズ又は補給フェイズ中に準備面に裏返して戻すことができます。各補給ポイントは、1 つの ASU を裏返します。その瞬間に良好統制で補給下の ASUs のみを裏返すことができます。(19.1) も参照。

## 17.6 砲兵支援 [Artillery Support]

**(17.6.1) 攻勢砲兵支援 [Offensive Artillery Support]** : 攻勢支援を提供している 1 つの ASU は、CRT 上で攻撃側に有利な右への 1 コラム・シフトを与えます。プレイヤー諸氏は、師団と軍団の両 ASUs を一緒に使用すると、2 シフトを獲得できます。

デザイン・ノート : 軍団 ASU シフトは、軍団砲兵、軍団レベルの計画、ゲームでは明示されない軍団アセットをあらわします。

**(17.6.2) 防御砲兵支援 [Defensive Artillery Support]** : ある ASU は、CRT 上で 1 シフト左 (9.5.4) 又は断固とした防御のサイの目に +1 DRM のどちらかを提供するために裏返すことができます (11.3)。

### (17.6.3) 砲兵支援の制限 [Artillery Support Restrictions] :

- ・射程内に収めた、準備面で、良好統制の ASUs のみが、砲兵支援を提供できます。ASUs は、自身のヘクスへ砲兵支援を提供できます。ASU は、たとえ敵ユニットに隣接しているか、又は補充を受け取っているユニットと共にスタックしていても、砲兵シフトを提供できます。
- ・師団 ASUs は、戦闘がその師団からのユニットを含む場合にのみ、戦闘を支援できます。ドイツ軍の軍団 ASUs とネーベルヴェルファーは、自国籍のいずれかを含んでいる戦闘を支援できます。連合軍の軍団支援については、8.6 を参照。

## 17.7 地上戦闘における砲兵 [Artillery in Ground Combat]

ASU は攻撃戦力を持たず、攻撃に砲兵支援 (17.6) を提供できるだけです。その防御戦力はカッコ内にあるため、防御している唯一のユニットでない限り、ヘクスの防御に何ら貢献しません (9.8)。あるヘクス内で防御している唯一のユニットが複数の ASUs であると、1 つのみの防御戦力を使用できます。ASU は、良好統制でその準備面である限り、攻撃を受けた後で防御砲兵支援を提供できます。

## 18.0 陣地 [FORTIFICATIONS]

### 18.1 陣地建設 [Building Fortifications]



**(18.1.1) 概括 [In General]** : 各ターンのドイツ軍初期フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは 1 つの陣地化の開始又は 1 つの陣地の完成のどちらかができます。陣地化を開始するためには、カウンターをその裏「構築中 [Under Construction]」面で置きます。完成させるためには、その表面に戻します。陣地は、都市を含むいずれかの陸上ヘクス内に建設できます。



**(18.1.2) レベル 2 陣地 [Level 2 Fortifications]** : レベル 1 陣地は、同じ構築手順を使用してレベル 2 に向上できます。それが完成するまで、レベル 1 マーカーの上部にレベル 2 マーカーを置きます。いったんレベル 2 陣地が完成したら、レベル 1 マーカーが取り去られて後のターンに使用できます。

**(18.1.3) 建設制限 [Building Restrictions]** : 陣地は、山岳と都市のヘクスを含む、いかなるタイプの地形内にも建設できます。以下の制限を適用します。:

- ・建設できる陣地の数は、カウンター内容物によって限定されます。取り去られた陣地は、再建できます。
- ・構築ヘクスは、陣地化開始の瞬間と完成するときに補給下でなければなりません。
- ・友軍戦闘ユニットが存在しない限り、構築は EZOC 内で開始又は終了できません。18.1.4 で述べたごとく、隣接する敵ユニットは建設過程を遅延させます。
- ・戦闘マーカーを持つヘクス内では、構築や完了が認められません。
- ・全 8 つのレベル 1 陣地化は、それらのいずれかが完成できる (裏返す) 前に開始させなければなりません。これは、グスタフ・ラインの構築について計画の必要性をあらわします。
- ・L2 陣地は、グスタフ線上又はその背後にのみ建設できます。

**(18.1.4) 陣地と敵ユニット [Forts and Enemy Units]** : 敵ユニットが構築ヘクスに隣接すると、そのヘクス内の陣地化の開始と完成は、3~6 のサイの目を要求します。サイの目が 1 又は 2 であると、その試みは失敗で、ドイツ軍プレイヤーはそのターンの建設を失います。

### 18.2 陣地と戦闘 [Fortifications and Combat]

**(18.2.1) カラの陣地 [Vacant Fortifications]** : カラの陣地は、攻撃され得ません (これはマーカーで、戦闘ユニットではありません)。カラの陣地は、敵の移動や戦闘後前進に遅滞をもたらしません。カラの陣地はドイツ軍プレイヤーによるヘクスの支配を示し、連合軍の LOS 又は LOC を妨害します。

### (18.2.2) 陣地の影響 [Fortification Effects] :

- ・CRT 上で 1 又は 2 コラム・シフトのどちらかを提供します (陣地がレベル 1 又は 2 かに依存します)。陣地の特典は、地形特典と蓄積します。
- ・どちらの陣営も戦車シフトの獲得を妨げます。
- ・そのヘクス内の断固とした防御は陣地コラムを使用し、戦闘マーカー配置の結果になり得ます (11.5)。

**(18.2.3) 陣地マーカーの撤去 [Removing Fortification Markers]** : 友軍の陣地マーカーは、所有しているプレイヤーのターン中のいかなるときにも取り去ることができます。これらは、敵ユニットがそのヘクスに進入したら、取り去られなければなりません。



## 19.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

### 19.1 ネーベルヴェルファー連隊 [Nebelwerfer Regiment]



ドイツ軍プレイヤーは、これらのユニットを2つ持ちます。これらのユニットは、軍団 HQ と同じ方法で砲兵支援シフトと+1DD 支援 DRM を提供します。ドイツ軍プレイヤーは、天候のサイの目が2~4の各ターンにユニットが現在補給下で良好統制であると、いずれか1つのNWをその準備面に裏返すことができます。

### 19.2 偵察 (搜索) ユニットの [Reconnaissance Units]



あるヘクス内で攻撃された単独の偵察 (搜索) ユニットの、D1 又は DS の結果でステップ損失の要件を無視します (ただし、退却部分は除きます)。EX、DRX、A1/D1の結果からの全てのステップ損失は、通常に適用されます。一緒にスタックした複数の偵察 (搜索) ユニットの、それでも特殊能力を使用できます。偵察 (搜索) ユニットの、このルールの優位性を受けた同じ戦闘フェイズに断固とした防御を実施できません。

### 19.3 山岳ユニット [Mountain Units]

7つの山岳ユニット (アメリカ軍 1SSF を含む) は、以下の特性を享受します。:



- これらは、山岳ヘクスサイドを越えるために山岳ヘクスサイドに隣接して開始する必要があります。
- その攻撃戦力は、山岳ヘクスサイドを越えて攻撃していると半減されません (9.7)。
- これらは、山岳ヘクスサイドを越えた後に 1/2 効果を被りません (25.2)。
- これらは、非道路、非小道の山岳ヘクスサイドに隣接していると、それらの1つを越えて補給線をたどることができます。

### 19.4 重榴弾砲 [Heavy Howitzers]



このユニットは、全て同じ特性を持つ ASU と見なされますが、1 コラム・シフト又は DD 表上で+1 DRM を提供し、敵による断固とした防御のサイの目のみ影響を与えます。もし米軍団 ASU と共にスタックし、その軍団の CRT シフトと併せて使用したら、防御側は目標スタックの断固とした防御で振る6の目を振り直さなければなりません。もし6ゾロが振られたら、両方を振り直さなければなりません。振り直しの6は、維持されます。たとえ防御側が DD を試みていなくても、使用したときにユニットを裏返し、その準備面に再び返されるまで使用できません。これは、天候のサイの目が 2~4 で、ユニットが現在補給下で統制状態の各ターンに、その準備面にフリーで裏返されます。補給ポイントの消費によって裏返されることはありません。0のスタッキングを持ちます。

例: 防御側が DD を実施し、2つのサイコロ振りは6と3です。重榴弾砲の存在なしでは、結果は 6+3=9 です。ただし、重榴弾砲ユニットのため、6のサイの目は振り直さなければなりません (ただし一度のみ)。一もし振り直しが2であると、最終結果は 2+3=5 になります。

デザイン・ノート: このユニットは、8 インチ榴弾砲の二個大隊をあらわします。米軍のドクトリンは、長射程 (例えば、対砲兵射撃や妨害) 又は破壊力 (陣地の破壊) を要求される任務のためにのみ重砲兵を使用することでした。プレイヤー諸氏は、望めば非陣地ヘクスにも使用できます。もし防御側が断固とした防御を試みなければ、影響を持ちません。

## 20.0 補充 [REPLACEMENTS]

### 20.1 基本 [The Basics]

(20.1.1) 概括 [In General]: 各補充は、減少状態の戦闘ユニットを1ステップ回復させることができ、又は除去ボックスの外へその最低ステップを持っていくことができます。補充は、各プレイヤーの初期フェイズ中に受け取って使用されます。プレイヤー諸氏は、補充を取って置くことができず、一使用されないそれは放棄されます。補充は、ターン記録欄上に列記されます。

### (20.1.2) 補充のタイプ [Types of Replacements]:



**歩兵 [Infantry]:** 歩兵、山岳歩兵、自動車化歩兵、装甲擲弾兵ユニットのために使用されます。下記の特殊内のいかなるユニット・タイプについても使用できません。



**特殊 [Special]:** コマンド、レインジャー、降下猟兵/空挺、グライダー歩兵、第 100/34 大隊 (日系人二世)、第 1SSF 旅団、ASUs、搜索 (偵察) のユニットのために使用されます。これらは、歩兵補充としても使用できます。



**戦車/装甲 [Tank/Armor]:** 戦車又は偵察 (搜索) タイプのユニットのために使用されます (2.3.3)。

(20.1.3) 補充の国籍 [Nationality of Replacements]: 補充は、補充シンボルの隣に列記された国籍についてのみ使用できます。FR=フランス軍、IT=イタリア軍、Br=イギリス軍、US=アメリカ軍、Ge=ドイツ軍

### 20.2 補充制限 [Replacement Restrictions]

- マップ上のユニットが補充を受け取るためには、以下でなければなりません。:
  - ◇ 補給下 (その瞬間に判定されます)
  - ◇ 良好統制 (13.1.1)
- ターン毎に複数の補充を受けられるユニットはありません。
- プレイヤー諸氏は、取り去られることを予定されたユニットが除去ボックス内又は残余ディスプレイ内にあると補充を失います (22.2.2)。

### 20.3 除去ボックスから復帰しているユニット

[Units Returning from the Eliminated Box]

(20.3.1) 資格を持つ位置 [Eligible Locations]: 除去ボックスの外へ出るユニットは、以下のいずれかに置かれなければなりません。:

- 友軍登場エリア。
- 友軍軍団 ASUs (ネーベルヴェルファーは不可) を含んでいるヘクス、又は復帰している師団の師団 ASU を含んでいるヘクス。ヘクスは、補給下でなければなりません (その瞬間に判定されます)。
- 制限 [RESTRICTION]: ユニットの、たとえ補充ヘクスが他の友軍戦闘ユニットを含んでいても、敵戦闘ユニットに隣接するヘクス内に置くことができません。

(20.3.2) 超過スタッキング [Overstacking] は初期フェイズに認められますが、プレイヤーの移動フェイズ終了時までに矯正されなければなりません。

(20.3.3) ASUs は、その使用/射撃済面に戻ってきて開始します。

(20.3.4) 3ステップ・ユニット [3-Step Unit]: 3ステップ・ユニットを除去ボックスの外へ持っていくとき、それを残余ディスプレイ内に置き、上記の制限に従って残余をマップ上へ置きます。



(20.3.5) 残余 [Remnants]: 残余が補充を受け取るとき、その残余は残余ディスプレイ (10.4) 内に戻して置かれ、それをあらわしているユニットはその減少面で、残余が取り去られた同じ位置でゲーム内に戻されます。

プレイ・ノート：3 ステップ・ユニットと残余の両方が同時にイン・プレイに存在しないよう注意してください。一残余ディスプレイ内に常に存在していなければならないのは、残余又はそれがあらわしているユニットのどちらかです。

## 20.4 補充マーカー [Replacement Markers]



補充を受ける各ユニット（除去ボックスの外へ出るそれを含まず）を、補充マーカーで示します。そのユニットは、移動フェイズに最大 1 ヘクス移動でき、登場エリア間を内外へ移動できません。これは、戦闘フェイズに攻撃、戦闘後前進、交戦離脱ができません。補充マーカーを有するユニットは、ヘクスの外への全ての戦闘を妨げます。一補充を受けているユニットが含まれる戦闘のみで、ASUs は影響を受けないことを忘れないでください (17.6.3)。

デザイン・ノート：このルールは、ユニットが前線に留まり、そのヘクスが戦闘を持たない限り補充を受けることを認めます。

撤去 [REMOVAL]：全ての補充マーカーは、回復フェイズ中に取り去られます。

## 21.0 増援&登場エリア [REINFORCEMENTS & ENTRY AREAS]

### 21.1 増援 [Reinforcements]

(21.1.1) 配置 [Replacement]：増援は、所有しているプレイヤーの初期フェイズ中に置かれます。それらが開始する登場エリアは、セット・アップと増援カード (N1、N2 等) 上に示されます。登場コードが N1~3 であると、ドイツ軍ユニットは N1、N2、N3 のいずれかを通して到着できます。

(21.1.2) ナポリ [Naples]：いくつかの連合軍ユニットは、ナポリに到着します。これらは、3 つの都市ヘクス内のいずれかに置くことができますが、可能であればスタッキング限度を遵守しなければなりません。これらは、到来する友軍移動フェイズで通常に移動できます。

(21.1.3) マップへの登場 [Entry on the Map Edge]：移動フェイズ中、これらは進入した最初のヘクスの地形コストを消費することで、登場エリアからその完全 MA（拡張移動を含みます）でマップへ進入できます。ユニットは、適用可能であれば道路率を使用できます。マップへ進入する代わりに、ユニットは登場エリア内に留まることができ、又は隣接する友軍支配下エリアへ移動できます。

### 21.2 友軍対敵の登場エリア [Friendly vs Enemy Entry Areas]

(21.2.1) 友軍登場エリア [Friendly Entry Areas]：N1~N4 は常にドイツ軍プレイヤーの友軍で、S1 と S2 は常に連合軍プレイヤーの友軍です。ユニットは、敵登場エリアに進入又は退却できません。

(21.2.2) 東端登場エリア [East Edge Entry Areas]：これらの登場エリアは、増援目的のために使用されませんが、後の発展のために使用できます。

### 21.3 登場エリアの特性 [Properties of Entry Areas]

- ・スタッキング [Stacking]：スタッキング限度はありません。
- ・ZOCs は、登場エリアの内外へ伸びません。ユニットは、直接敵 ZOC 内のマップへ進入して停止できますが、その際に敵 ZOC ボンドを越える又は進入することはできません。ユニットは、友軍登場エリアとヘクスサイド・ボンドを繋ぐことができます (7.5)。
- ・戦闘 [Combat]：ユニットは登場エリア内を攻撃できず、そこから外部も攻撃できません。砲兵支援ユニットは、登場エリア内にいる間に支援を提供できません。
- ・退却 [RETREAT]：マップ外の敵登場エリア内へ退却するユニットは、除去されます。マップ外の友軍登場エリア内へ退却するユニットは、その登場へ内に置かれて混乱状態又は潰走（適切な方）としてマークされます。ユニットは、マップに再登場するために統制状態でなければなりません。

### 21.4 登場エリアと内部及びエリア間の移動

#### [Entry Areas and Movement Into and Between]

(21.4.1) 登場エリアへの移動 [Movement Into an Entry Area]：登場エリアは、移動、退却、戦闘後前進中に進入できます。移動フェイズ中、登場エリアへ進入するためのコストは 1 MP です（又は戦術移動を使用していると 1 ヘクス）。進入した瞬間、ユニットは停止しなければならず、続くターンになるまで退出できません。

(21.4.2) 登場エリアの退出 [Exiting an Entry Area]：21.1.2 を参照してください。登場エリアからマップへ進入するためのコストは、常に進入した最初のヘクスのコストで、ユニットは適用可能であれば道路率を使用できます。ユニットは、マップへ再進入するために良好統制でなければなりません。

(21.4.2) 登場エリア間の移動 [Movement Between Entry Areas]：ユニットは 1 つの登場エリアから隣接する友軍登場エリアへと移動でき、これはユニットの全 MA がかかります。良好統制ユニットのみが、登場エリア間を移動できます。登場エリア間を移動できるユニットの数に限度はありません。登場エリア S2 は、登場エリア E1 に隣接すると見なされません。

## 22.0 撤退、復帰、撤去

### [WITHDRAWALS, RETURNS, AND REMOVALS]

### 22.1 撤退と復帰 [Withdrawals and Returns]

「撤退 [Withdrawal]」は、ユニットをマップから取り去らなければなりません。後に再登場することを意味します。セット・アップと増援カードが、あるユニットが撤退しなければならないことを示すと、取り上げてターン記録欄上のそれが再登場するターンに置きます。現在の補給とマップの位置は、影響がありません。その現在のステップ値は調整せず同じレベルでプレイへ復帰することになり、現在除去されていると補充を受けない限り復帰しません（プレイヤーは、撤退のために現在プレイ外のユニットに補充を使用できます）。ユニットが復帰するとき、増援と同じ方法で到着します。

### 22.2 撤去 [Removal]

(22.2.1) 定義 [Definition]：「撤去 [Removal]」は、ユニットがプレイから取り去られて復帰しないことを意味します。マップの永久撤去ユニット区画内の適切なボックス上に置きます。

(22.2.2) 除去撤去 [Eliminated Removal]：ユニットが現在除去ボックス内又は残余ディスプレイにあると、所有しているプレイヤーはそのターンに受け取るはずだった、その国籍 (20.1.2) の 1 補充ステップを放棄します。ユニットのグループが撤去される場合、しかもそのグループからの複数のユニットが除去ボックスは残余ディスプレイ内にあると、そのターンのその国籍の全ての補充を放棄します。イギリス軍の補充は、決して除去された US ユニットののために失われず、逆もまた同様です。補充罰則は、その減少面のユニットに適用しないことに注意してください。



## 23.0 天候フェイズ [THE WEATHER PHASE]

### 23.1 天候記録欄と表 [The Weather Track and Table]

各天候フェイズ中、サイを1つ振って天候記録欄の隣に位置する天候表を調べることで、天候マーカーが移動するか否かを判定します。結果に従って、天候マーカーを0、1、2スペース右へ移動させます。天候マーカーがFスペースの右へ移動したら、循環してAスペースへ戻り（AはFに続きます）、師団ASU補給ボーナスを誘発します（23.3.4）。

Flip all division ASUs to their Ready side.

A	B	C	D	E	F
Clear*	Clear*	Cloudy	Cloudy	Rain**	Rain** and Mud CRT = 1L
BR + US	BR + US	US	BR	-	-
Yes	Yes	-	-	-	-
2	2	2	2	0	0
1	1	2	2	1	1

Weather Table Die roll:  
 1-2 = 0 →  
 3-4 = 1 →  
 5-6 = 2 →  
 Flip one NW ASU

Available Air Units  
 Available Naval Unit  
 Allied Supply Pts.  
 German Supply Pts.

\* = 1 DRM for the Allied Isolation Attrition rolls on all Clear weather turns (16.5.5)  
 \*\* = see Vehicle Units and Rivers (22.4)

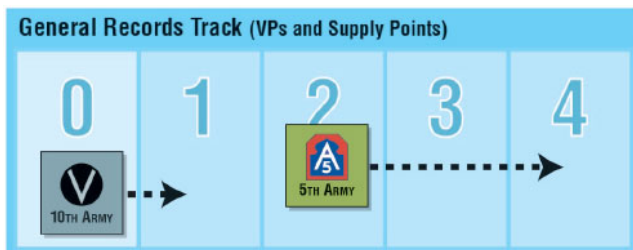
### 23.2 航空と海上支援マーカーの調整

#### [Adjust Air and Naval Support Markers]

天候マーカーが天候記録欄上に置かれたスペースは、航空と海上マーカーの可用性を判定します。使用可能であれば、航空と海上支援マーカーがその準備面に裏返されます。

### 23.3 補給ポイント・マーカーの調整 [Adjust Supply Point markers]

(23.3.1) 概括 [In General] : 天候記録欄は、各プレイヤーがそのターンに受け取る補給ポイントの数も判定します。蓄積された補給ポイントを、一般記録欄上で軍補給マーカーによって記録します。各プレイヤーは、最大で19補給ポイントを蓄積できます。



例：天候マーカーが天候記録欄のAスペース内に置かれたら、次いでドイツ軍プレイヤーは1補給ポイントを受け取り、連合軍プレイヤーは2を受け取ることになります。次いで、これらを一般記録欄上に記録します。

(23.3.2) ナポリの港湾 [The Port of Naples] : ターン14に開始して、連合軍プレイヤーは天候フェイズ中に追加の1補給ポイントを受け取り、ターン24に開始して（代わりに）追加の2補給ポイントを受け取ります。

デザイン・ノート：ドイツ軍工兵は、撤退の前にナポリの港湾を徹底的に破壊しました。追加の補給ポイントは、連合軍工兵によるナポリ港湾の修復を反映します。

(23.3.3) ネーベルヴェルファーの補給 [Nebelwerfer Supply] : 天候のサイの目が2〜4であると、ドイツ軍プレイヤーは自軍ネーベルヴェルファーの1つをその準備面に裏返すことができ、連合軍プレイヤーは自軍重榴弾砲ユニットをその準備面に裏返すことができます。フリーの裏返しは、蓄積できません。一もしれを受け取れるユニットがなければ、フリーの裏返しは放棄されます。

(23.3.4) 師団補給ボーナス [Divisional Supply Bonus] : 天候マーカーがFからAまで循環して戻るとき、現在マップ上でその準備面にある枯渇状態の全ての師団ASUを裏返します。除去ボックス内又はそのターンに到着している増援の師団ASUsは、裏返しません。天候マーカーが2スペース移動してボックスAを飛ばしたときでさえ、フリーの裏返しが発生します。フリーの裏返しは、天候フェイズに直ちに発生します。軍団とネーベルヴェルファーのASUsは、このフリーの裏返しを受け取りません。

### 23.4 天候のその他の影響 [Other Effects of Weather]

- 晴天 [Clear] : 連合軍ユニットは、孤立損耗表上で+1 DRMを受け取ります。
- 曇天 [Cloudy] : 影響はありません。
- 降雨 [Rain] : 車両ユニットは、非架橋下線ヘクスサイド（大河川又は小河川）を越えて移動、攻撃、退却できません。
- 降雨と泥濘 [Rain and Mud] : 降雨と同じですが、全ての攻撃はCRT上で1シフト左を被ります。

## 24.0 勝利ポイントと自動的勝利

### [VICTORY POINTS AND AUTOMATIC VICTORY]

### 24.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points]

(24.1.1) 概括 [In General] : 連合軍プレイヤーのみがVPsを得点し、それらを一般記録欄上に記録します。VPsは、目標ヘクスの占領と重要ユニットの損失（24.1.2）について得点されます。各VPヘクスは、ヘクスの価値であるVPsの数を有す赤い円を持ちます。勝利フェイズ中、連合軍支配下のナポリ [Naples] ヘクス又は友軍登場エリアへ戻る補給線を持つ連合軍支配下のVPヘクスのみが、勝利の判定のためにカウントされます。

(24.1.2) 重要ユニットのためのVPs [VPs for Critical Units] : 下記のいずれかのユニットが除去ボックスへ進入したら、連合軍のVPマーカーを調整します。これらのVPsは一時的なもので、ユニットが補充を受けてプレイに再登場したら無効化できます。

- −1 VP 除去ボックス内の各連合軍空挺又はグライダー連隊について。1ステップ空挺大隊又は残余に減少した連隊については、VPsを減少させません。
- −1 VP 除去ボックス内の各連合軍ASUについて。
- +1 VP 除去ボックス内の各ドイツ軍ASUについて。

### 24.2 自動的勝利 [Automatic Victory]

(24.2.1) 指標ナンバー [Benchmark Numbers] : 連合軍プレイヤーは迅速に成功を達成する圧力下にあり、一方のドイツ軍プレイヤーは可能な限り長期間土地を確保する圧力下にあります。ターン2から開始して、ターン記録欄の各スペースは連合軍プレイヤーがそのターンまでに達成していなければならないVPsの数を示す指標（最下部の黄色帯内の数字）を持ちます。連合軍のVPsが指標を5ポイント以上上回るか、又は20VPs以上に到達したら、連合軍プレイヤーは自動的勝利で勝ちます（勝利判定フェイズに）。ドイツ軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターン終了時に連合軍プレイヤーが指標から少なくとも5ポイント以上下回ると、自動的勝利で勝ちます。どちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していなければ、プレイは続きます。

## 25.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

プレイヤー諸氏は、これらのルールの全て又はいくつかを使用できます。全く使用しなくても構いません。これらは、経験豊富なプレイヤー諸氏に推奨されますが、最初の数ゲームには必要ありません。

### 25.1 大規模強襲 [Major Assaults]

**(25.1.1) 目的 [Purpose]:** 大規模強襲は追加の補給ポイントがかかりますが、より成功の確率が高い攻撃を行うことになります。サイを 1 つ振って CRT を調べる代わりに、3 つまでのサイコロを振って最良の結果を取ることができます。追加で使用する各サイは、追加 1 補給ポイントがかかります。

**(25.1.2) 手順 [Procedure]:** 大規模強襲は、手番プレイヤーの戦闘フェイズに宣言されます。プレイヤーは、各追加サイについて追加の 1 SP を消費し、使用している軍団 HQ（下記を参照）、攻撃しているユニット、目標ヘクスを宣言します。他の攻撃と同じ方法で攻撃を解決しますが、攻撃側は振られたサイコロのいずれか 1 つを選択でき—その他は無視されます。

#### (25.1.3) 制限 [Restriction]:

- 攻撃に準備面の軍団 ASU が含まれていなければならない、軍団支援シフトのために使用されます。

例：連合軍プレイヤーは、あるヘクスに対して大規模強襲を宣言し、US 第 36 師団と第 II 軍団 ASU を使用する大規模強襲であることを宣言します。連合軍は、追加の 2 補給ポイントを消費し、追加の 2 サイコロを振ることができます。これは、2 つの ASUs に 2 シフトを与え、彼に 3 つのサイコロを振ることを認めます。

### 25.2 効果半減マーカー [Half Effectiveness Markers]

デザイン・ノート：このルールは、*Salerno '43* では基本ゲームの一部でしたが、最初にゲームをプレイしている際にその付加価値はそれがもたらす複雑さに値するとは言えません。



これらのマーカーは、移動（*Salerno 43* の空挺降下）によって非統制状態又は分散状態になっているユニットを指定するために使用されます。以下の 1 つを行ったユニットの上に、このマーカーを直ちに置きます。:

- 道路又は小道を使用しないで山岳ヘクスサイドを越える（移動又は戦闘後前進中）。
- 車両ユニットが非架橋河川ヘクスサイドを越えている。

**影響 [EFFECTS]:** ユニットの、その攻撃戦力が半減し（端数切り上げ）、最大で 1 ヘクスの戦闘後前進ができます。ユニットは、同じターンに 2 枚の 1/2 効果マーカーの獲得が生じる任意の活動が禁じられます（例えば、1 つの山岳ヘクスサイドを越えて移動し、次いで戦闘フェイズに二番目のそれを越えて前進する）。更には、このマーカーは、ユニットの山岳ヘクスサイドを越えての攻撃並びに車両ユニットの河川ヘクスサイド越えの攻撃を禁じます。

**撤去 [REMOVAL]:** 1/2 効果マーカーは、回復フェイズに取り去られます。

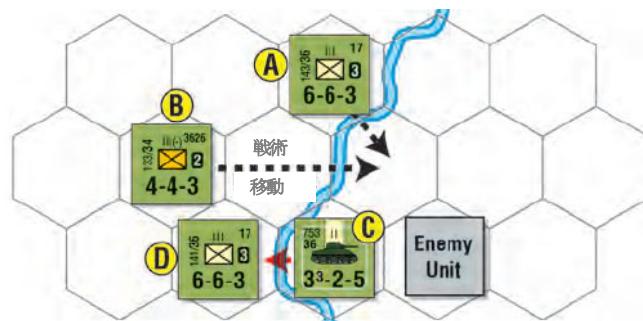
**注釈:** ユニットがその移動を敵ユニットに隣接して終了しないのであれば、このマーカーを置く必要はありません。

### 25.3 舟橋 [Pontoon Bridge]

このルールは、*Stalingrad '42* からのもので、大河川越えの移動と退却を手助けします。

舟橋マーカーはありません。舟橋は、大河川ヘクスサイドに接している両ヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められる場所に存在すると見なされます。下の例で表示されるごとく、ユニットの 1 つは移動しているユニットであることが可能です。舟橋はこれが発生する瞬間に建設され、もはや条件が発生しない瞬間に解体されます。これは、移動フェイズと戦闘フェイズに有効です。ユニットの混乱又は補給状態は、舟橋を作る可能性にとって重要ではありません。一潰走状態のユニットさえ使用できます。1 つ以上の友軍ユニットが越えるために舟橋を使用した後、その舟橋を形成している事前に移動していなかったユニットは、ゲーム・ターンの後の方で移動できます。

**影響 [EFFECTS]:** 舟橋は、その移動を大河川ヘクスサイドに隣接することなく開始したユニットが、晴天と曇天の天候中に非架橋大河川ヘクスサイドを越えることを認めます。車両ユニットが非架橋大河川ヘクスサイドを越えて退却することも認めます。舟橋は、降雨ターン中は流されたと見なされます。



例：ユニット A は大河川に隣接して開始するため、戦術移動を使用して越えることができます。いまや、ユニット B は越えることができます。なぜならば、対岸に友軍ユニットがあるからです。もし C の車両ユニットが退却しなければならないと、ユニット D からの舟橋のため越えることが可能です。

### 25.4 交戦離脱 [Disengagement]

**(25.4.1) 目的 [Purpose]:** 手番プレイヤーが戦闘フェイズ中に退却するための方法です。

#### (25.4.2) 交戦離脱表 [The Disengagement Table]

サイの目	結果
1, 2	失敗
3	成功（-1 ステップ）
4~6	成功

1 未満の結果は 1 として、6 を超える結果は 6 として扱う。

#### サイの目修正:

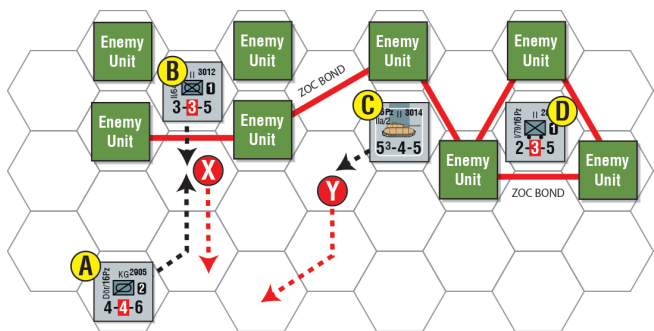
- +1 ユニットが機械化であると。（スタックとして交戦離脱していると、この修正はスタック内の全ユニットが機械化である場合にのみ適用する）。
- +1 ユニットの TQ がエリートであると。（スタックとして交戦離脱していると、この修正はスタック内の全ユニットがエリートである場合にのみ適用する）。
- 1 ユニットの TQ が低練度であると。（スタックとして交戦離脱していると、この修正はたとえ 1 ユニットのみの低練度である場合でも適用する）。



**(25.4.3) 手順 [Procedure]**：補充マーカーでマークされておらず、戦闘フェイズに攻撃しないユニット（混乱状態のユニットを含む）は、敵ユニットに隣接していると交戦離脱を試みることができます。ユニットは、攻撃するか又は交戦離脱のサイを振ることのどちらかを振ることができ、一両方を行うことはできません。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのとき—全戦闘の前、最中、後に解決できます。試みを解決するため、交戦離脱表を使用します。所有しているプレイヤーは、スタック内の各ユニットについて、又はスタック全体について（自身の選択で）一度サイを振ることができます。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みの実施を決める前に、各試みの結果を知ることができます。

**(25.4.4) 結果の説明 [Explanation of Results]**：「失敗」の結果は、交戦離脱が失敗してユニットがその場に留まることを意味します。「成功」の結果は、ユニットが **1 又は 2** ヘクス退却して混乱状態になる（又は、すでに混乱状態であると潰走状態へ変換する）ことを認めます。退却の全てのルールに従います。結果が「成功（-1 ステップ）」であると、ユニット又はスタックは退却の前に 1 ステップを失います（所有しているプレイヤーの選択）。

**プレイ・ノート**：交戦離脱を使用するユニットは、他のユニットと同様に回復フェイズに回復します。



例：ユニット B と C を自由にするを試み、ドイツ軍プレイヤーはユニット A をヘクス X へ移動させて敵 ZOC ボンドを解除し、ユニット B がヘクス X 内へ移動することを認めます。ユニット C は、ヘクス Y へ移動します。戦闘フェイズ中、全 3 ユニット (A, B, C) は、退却を試みるために交戦離脱の試みを実施します。ユニット D は敵 ZOC ボンドによって包囲されており、移動又は交戦離脱の試みのどちらも実施できません。

## シナリオ [SCENARIOS]

### S1. ヴォルトウルノ川の渡河 [ACROSS THE VOLTURNO]

このシナリオは、キャンペーン・ゲームの最初の半月です。

#### S1.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- **ゲームの長さ [Game Length]**：7 ターン。ターン 1 に開始してターン 7 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- **セット・アップ [Setup]**：キャンペーン・ゲーム・セットアップと増援カード及びキャンペーン・ゲーム開始時データを使用します (S3.1)。

#### S1.2 勝利条件 [Victory Conditions]

連合軍プレイヤーは、ターン 7 の終了時に少なくとも **7 VPs** を持つと勝利します。そうでなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。

#### S1.3 特別ルール [Special Rules]

1. キャンペーン・シナリオ (S3) の全ての特別ルールを使用します。
2. このシナリオについては、陣地ルールを無視します。—全ての構築は、史実のグスタフ・ラインに沿って発生していると見なされます。



注釈：ドイツ軍ユニットが撤退／撤去される速さには、驚かされることがあります。そのため、最初に撤退／撤去される最初の 3 ユニットの先端に沿って帯が置かれています。

### S2. ベルンハルト・ライン [THE BERNHARD LINE]

このシナリオは 1943 年 11 月 1 日に開始し、1943 年最後の二ヶ月間を扱います。ベルンハルト・ラインは岩と半地下壕で陣地化され、グスタフ・ラインはコンクリート壕と旋回式砲座を持ちました。

#### S2.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- **ゲームの長さ [Game Length]**：20 ターン。ターン 13 に開始してターン 32 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- **セット・アップ [Setup]**：ベルンハルト・ライン・セットアップと増援カードを使用します。
- **開始時の補給ポイント [Starting Supply Points]**：連合軍=3、ドイツ軍=1。
- **開始時の連合軍 VPs**：10
- **マーカー [Markers]**：天候マーカーを、天候表のスペース B 内に置きます。ターン・マーカーをターン記録欄のターン 13 に置き、フェイズ・マーカーをプレイのシークエンス記録欄上に置きます。他の全てのマーカーを脇にセットします。

#### S2.2 勝利条件 [Victory Conditions]

自動的勝利が発生していなければ (24.2 に従って)、連合軍プレイヤーは、ターン 32 の終了時に少なくとも **18 VPs** を持つと勝利します。そうでなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。

#### S2.3 特別ルール [Special Rules]

1. シナリオはドイツ軍プレイヤー・ターンで開始し、天候フェイズはすでに完了しています。
2. ナポリ守備隊 [Naples Garrison]：325G/82 と 505/82 空挺連隊はサレルノで守備隊任務にあり、このシナリオでは移動できません。
3. フォルミア守備隊 [Formia Garrison]：S3.3.4 を参照。

4.ナポリの港湾 [Port of Naples] : 港湾は一部修理され、連合軍プレイヤーはターン毎に追加 1 補給ポイントを受け取ります (23.3.2)。ターン 24 から以降は、ターン毎に追加 2 補給ポイントです。

### S3. キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]

#### S3.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ・ゲームの長さ [Game Length] : 32 ターン。ターン 1 に開始してターン 32 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・セット・アップ [Setup] : キャンペーン・ゲーム・セットアップと増援カードを使用します。
- ・開始時の補給ポイント [Starting Supply Points] : 連合軍第 5 軍=0、ドイツ軍第 10 軍=1。
- ・残余、陣地、トラック・マーカー [Remnants, Fortification, and Truck Markers] : 開始時から全て使用可能です。
- ・その他のマーカー [Other Markers] : 天候マーカーを、天候表のスペース E 内に置きます。ターン・マーカーをターン記録欄のターン 1 に置き、フェイズ・マーカーをプレイのシークエンス記録欄上に置きます。他の全てのマーカーを脇にセットします。

#### S3.2 勝利条件 [Victory Conditions]

自動的勝利が発生していなければ (24.2 に従って)、連合軍プレイヤーは、ターン 32 の終了時に少なくとも 18 VP を持つと勝利します。そうでなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。

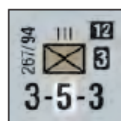
デザイン・ノート : 勝利するため、連合軍プレイヤーはグスタフ・ラインの少なくとも 1 ヘクスを奪取する必要があります。歴史的に、連合軍は 1943 年の終了までに 17 VP のみを支配したので、このゲームでの歴史的成果はドイツ軍の勝利です。

#### S3.3 特別ルール [Special Rules]

1. シナリオはドイツ軍プレイヤー・ターンで開始し、天候フェイズはすでに完了しています。

2. 第 3 PG 師団 [3<sup>rd</sup> PG Division] : ヘクス 2706 内で開始するこの師団の 2 つのユニットは、ターン 1 に移動できません。

3. 第 15 PG 師団 [15<sup>th</sup> PG Division] : 第 15 PG 師団の 7 つのユニットは、凍結状態でシナリオを開始します。—これらは、ガエータ湾で沿岸防衛についていました。連合軍ユニットがこれらのユニットの 1 つから 3 ヘクス以内に移動したら、そのユニットは解放されて以後は通常に移動できます。連合軍ユニットがヴォルトゥルノ [Volturno] 川を越えたら、フォルミア [Formia] の搜索ユニットを除く全てが解放されます。フォルミアの搜索ユニットは、ターン 14 になるまで凍結状態です。



4. フォルミア守備隊 [Formia Garrison] : 連合軍がフォルミア [Formia] (ヘクス 1706) の都市を占領しない限り、常にドイツ軍ユニットがそこにいなければなりません。33/15 PG 搜索大隊は守備隊として開始し、ターン 14 に解放されます。ターン 12 に 267/94 連隊が増援としてフォルミア内に到着します。これはゲームの残りについて又は連合軍プレイヤーによって退却を強制されるまで、そこに留まらなければなりません。



5. ナポリ守備隊 [The Naples Garrison] : 第 82 空挺の 3 つのユニットは、解放されるか又は取り去られるまでナポリに留まらなければなりません。これらは、そこにいる間に攻撃、防御、補充の受け取りができます。いずれかが CRT の結果によってナポリから退却することを強制されたら、全 3 つは解放されます。504/82 は、ターン 11 にも解放されます。

## プレイ・ノート [PLAYNOTES]

「ここに入る者は、すべての希望を捨てよ」

[“Abandon all hope, ye who enter here!”]

移動が少ない低比率攻撃の過酷な戦役を覚悟してください。ただし、この軽視されがちな戦役が、なかなか面白いことに気づくと考えます。いくつかの特異な戦闘部隊があり、地形は非常に挑戦的です。連合軍プレイヤーはすべてのヘクスで闘う余裕はなく、ドイツ軍の弱点を攻撃することで後退を強制させなければなりません。ゲームをプレイした後で、あなたは連合軍司令部がアンツィオ上陸を良策と考えたわけをより理解するでしょう。

#### それは 1 対 1 [It's a 1-1]

各戦闘における 20 防御と 20 攻撃戦力ポイント制限のため、連合軍の攻撃はほぼ 1 対 1 の攻撃となり、可能なシフトが最終戦闘比を高めることになります。ドイツ軍プレイヤーが行わなければならないことの全ては、高地ヘクス内に 6 防御戦力ポイントを置き (多数の高地ヘクスがあります)、それを 12 に倍化することです。たとえ連合軍がそのヘクスに対して最大の 20 攻撃戦力ポイントを持てきても、CRT の戦闘比は 1 対 1 にしかありません。したがって、ある攻撃で良い戦闘比を獲得するには、CRT コラム・シフトが極度に重要です。

#### 攻撃側のコラム・シフト [Column Shifts for the Attacker]

攻撃側については、砲兵、軍団支援、航空支援、戦車、エリート の 5 つのみのシフトがあります。海上支援は軍団支援と見なされるため、個別のシフトとしてカウントしません。両陣営は多数の戦車ユニットを持ちますが、マップ上にはあまりにも多くの高地地形があり、装甲シフトは減多に獲得できません。連合軍プレイヤーが航空支援を持つターンには、修正後に 11+ の防御戦力を含んでいる通常のドイツ軍ヘクスに対して達成するために望めるベストは、5 対 1 攻撃です (1 対 1 に航空、砲兵、軍団、エリート のシフト)。防御砲兵支援が適用された後では、これはしばしば 4 対 1 に減少します。したがって、典型的な連合軍戦闘フェイズは、1 つの 4 対 1 攻撃と少数の 3 対 1、2 対 1、1 対 1 攻撃になると考えられます。

#### 防御側のコラム・シフト [Column Shifts for the Defender]

ドイツ軍プレイヤーについては、砲兵、戦車、陣地の 3 つしかありません。戦車シフトは減多に獲得されず、ほぼ無視できます。陣地は、ゲームの後半にのみプレイに登場することになります。砲兵シフトは、ドイツ軍プレイヤーにとって非常に重要です。—通常、ドイツ軍プレイヤーは自軍 ASU の使用によって、少数の連合軍攻撃の戦闘比を 1 CRT コラム減少させることができます。ドイツ軍プレイヤーは、自軍 ASU を慎重に配置し、師団 ASU がその師団の全ユニットに到達できるよう、自軍師団と一緒に保つべきです。

#### 防御支援のためのシフトまたは +1 DRM

[Shift or +1 DRM for Defensive Support]

通常、ドイツ軍プレイヤーは準備面にある少数の自軍 ASU のみを持ち、それらを防御 CRT シフト又は断固とした防御で +1 DRM の提供に使用するか決断しなければなりません。そのヘクスが重要であると、2 つの ASUs を使用してシフトと +1 DRM の両方を望むことができます。これは、補給ポイントが非常に高くつく可能性があります。

#### ネーベルヴェルファー旅団 [The Nebelwerfer Brigade]

このルールは、フリーの裏返しに 50% のみで発生することを除き *Salerno 43* と同じです。このユニットを前線の最も活発な部分の近くに配置し、可能な限り頻繁に使用します。



## グスタフ・ライン [The Gustav Line]

ドイツ軍プレイヤーが陣地線を建設する場所については、ある程度の余裕を持たせたかった一方で、ヒトラーとケッセルリンクの意向を反映させ、ドイツ軍プレイヤーが誤った決断をしないようにするため、いくつかの制限が必要と感じました。L2 陣地はグスタフ・ラインに沿って建設されなければならず、全 8 つの L1 陣地はいずれかが建設できる前に開始されなければなりません。二番目の制限は、必要な計画期間を反映させるために追加され、ドイツ軍プレイヤーがヴォルトウルノ川の近くに建設しないようにするためです。

## 陣地の建設場所 [Where to Build Forts]

陣地の建設場所は、ドイツ軍プレイヤーにとってゲームで最も興味深い部分の一つです。連合軍の進撃を遅らせるため、前方に陣地を建設したいところですが、そうすると連合軍がグスタフ・ラインに到達する前に、非常に強力な陣地線を建設する能力を危うくするかもしれません。2L 陣地は非常に強力であり、十分な砲兵支援を受けたエリート・ユニットは、非常に長期間ヘクスを保持することができます。たとえ連合軍プレイヤーが航空支援、砲兵支援、軍団支援を使用できる晴天ターンであっても、ドイツ軍プレイヤーが防御的砲兵支援を使用したら 1 対 1 攻撃のみを獲得します（右への 3 シフトと左への 3 シフトで 1 対 1）。連合軍プレイヤーは、2 対 1 を獲得するために自軍の希少なエリート・ユニットの 1 つを使用しなければなりません。

## 最大 12 陣地 [12 Forts Maximum]

あなたはマップ上に最大 12 の陣地を同時に持つことができます。カウンター内容物の制限のため、グスタフ・ラインに沿って少なくとも 4 つの L1 陣地を建設すべきなので、L2 陣地を使用可能です。

## 無理は禁物 [Don't Push Them too Hard]

このゲームの困難さの一つは、自軍部隊をどの程度まで追い込むかということです。無理をして 1 対 1 攻撃を多用すると、早期に戦力が枯渇する危険性がありますが、十分に押し込まなければ遠くまで行くことができず、連合軍は補充を吸収するためのユニットがないため補充は放棄されることとなります（補充は、蓄積できません）。ドイツ軍プレイヤーにも同じことが言えます。全てのヘクスで断固とした防御を行うことはできず、グスタフ・ラインを完成させるためにゆっくりと後退し、それでも戦力を維持します。

## エリート・ユニットと補充 [Elite Units and Replacements]

ドイツ軍プレイヤーは、減少したエリートの装甲擲弾兵ユニットを回復させるため、自軍の歩兵補充を使用できることに留意してください。—そのエリート降下猟兵大隊のみが特殊補充を要求します。全ての連合軍エリート・ユニットは、特殊又はフランス軍の補充を要求します。

## エリート vs エリート [Elites vs Elites]

私はエリート・シフトのルールを調整し、防御側がエリート・ユニットを持つか否かは関係ありません。—これを行ったことで、米軍レインジャーと米軍空挺ユニットは、常に戦闘に影響を与えました。それでもエリート・ユニットは、防御側が断固とした防御表を使用しているときに重要です。

## 敵軍ユニット近くの道路移動 [Road Movement Near Enemy Units]

このルールは、敵軍戦線の後方で自軍機械化ユニットの大胆な行動実施を避けるために加えられました。そのためのマーカーは要求されないとルールに書きました。

## プレイのヒント [HINT ON PLAY]

### 連合軍のプレイ・ヒント [Allied Hint on Play]

**米軍部隊 [US Forces]** : 1 対 1 や 2 対 1 の攻撃を恐れてはなりません。—あなたはドイツ軍プレイヤーよりも多くのステップを持ち、2 対 1 コラムの大部分の結果は攻撃側に有利です。

**イギリス軍 [The British]** : 米軍師団に無理強いできる一方、イギリス軍は 3 つのみの残余を持ち、その補充率は米軍部隊よりも低いものです。

**海上ユニット [The Naval Unit]** : プレイテスト中、沿岸に沿って移動しているイギリス軍歩兵師団はしばしば枯渇状態となり、海上支援マーカーが使用可能になったときに使用できる状況にありませんでした。師団を完全戦力に保つよう試みれば、海上マーカーが使用可能になったとき有効に使用できます。連合軍は、獲得可能な全てのシフトが必要です。

**エリート・ユニット [Elite Units]** : 連合軍プレイヤーは多数のエリート・ユニットを持ちますが、注意しないと瞬間に損耗します。これらを重要なヘクスにのみ使用してください。

### ドイツ軍のプレイ・ヒント [German Hint on Play]

**搜索ユニット [Reconnaissance Units]** : D1 と DS の結果を介しての損失リスクなしで連合軍の前進を遅くするため、最初の 4 ターンにこれらのユニットを使用します。

**カンパニア平原 [The Campania Plain]** : カンパニア平原の防御を試みてはなりません。—そこは守る価値がなく、連合軍のヴォルトウルノ [Volturno] 川への到着が早ければ、第 15 装甲擲弾兵師団の 3 個大隊の解放が早まります。

**ベルンハルト・ライン [The Bernhard Line]** : このラインは防衛する価値があり、これに沿って少なくとも 3 つの L1 陣地を建設すべきです。

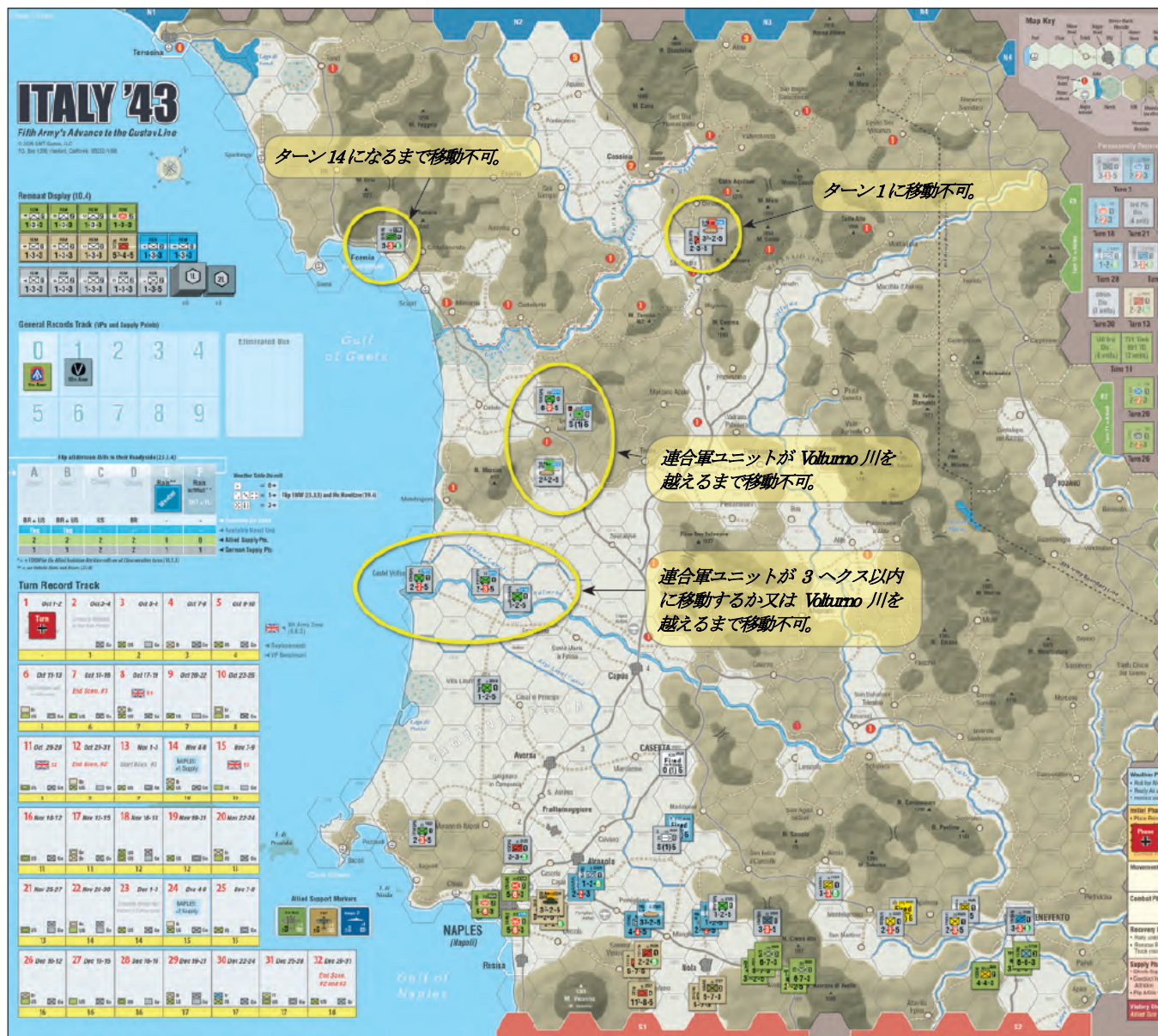
**グスタフ・ライン [The Gustav Line]** : 連合軍は、ガリリャーノ [Garigliano] 川で最初にグスタフ・ラインに到達します。ミントウルノ [Minturno] (ヘクス 1908) で待つため、L2 陣地を持つことを確認してください。

## ルールの備忘 [RULE REMINDERS]

以下のルールは、しばしば見過ごされます。:

1. 付属 [Attachments] : 付属は、MAF ユニットの 1 つと共にスタックしていなければなりません。
2. 機械化歩兵ユニットは、車両タイプ・ユニットではありません。—したがって、山岳ヘクスサイドを越えることができません。
3. EZOCs と戦闘後前進 [EZOCs and Advance After Combat] : 防御側がカラにしたヘクスに入退出しているのでない限り、1 つの EZOC から他のそれへ直接前進できません。
4. フランス軍とイタリア軍のユニットは、アメリカ軍の組織にのみ付属させることができます。
5. プレイヤー諸氏は、取り去られることを計画されたユニットが除去ボックス又は残余ディスプレイ内にあると、補充を失います (22.2.2)。
6. L2 陣地は、グスタフ・ラインに沿ってのみ建設できます。

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



注釈：この例で表示された移動や攻撃は学習目的のみで、可能なベストの移動ではありません。

### ターン 1 [TURN]

#### 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

天候フェイズは、最初のターンは飛ばされます。

#### ドイツ軍プレイヤー・ターン 1 [GERMAN PLAYER TURN]

上のイラストは、ドイツ軍と連合軍ユニットの開始位置を表示します。9つのドイツ軍ユニットがその場で凍結され、解放されるまで移動できないことに注意してください。

#### ドイツ軍初期フェイズ [The German Initial Phase]

ゲームは、ドイツ軍初期フェイズで開始します。各初期フェイズは、いずれかの順番で実施できる4つの手順を持ちます。

- 増援の配置：このターンにはありません。
- ユニットの撤去／撤退：このターンにはありません。
- 補充の使用：このターンにはありません。
- 補給ポイントでASUsを裏返す：ドイツ軍プレイヤーは、1補給ポイントを持ちます。それを使用して、第14装甲軍団ASUを準備面へ裏返します。

#### ドイツ軍移動フェイズ [The German Movement Phase]

ドイツ軍ユニットの移動は、次頁に表示されます。ドイツ軍プレイヤーは、Volturno川へのゆっくりとした撤退を開始しなければなり





ません。一踏み止まるための十分なユニットを持たず、悪いことにターン3に2つが取り去られ、ターン4に別の1つ（ドイツ軍のセット・アップと増援チャートを参照）、ターン7に5つの自軍ユニットが撤退します。その戦線は、ターン11頃になるまで非常に薄くなります。ドイツ軍プレイヤーに都合が良くなる方法は、連合軍の補給が欠乏して天候が降雨になることです。下記では、ユニットたちをその新たな位置へ移動させた理由を述べます。

**A.** 搜索ユニットは、側面の高地ヘクスへ移動するために戦術移動を使用します。搜索ユニットは、D1とDSの結果でステップ損失を無視するため、遅滞のために使用する完璧なユニットです。

**B.** 敵ユニットに包囲されたユニットを救出する手助けのため、1ユニットを自軍戦線背後に持つことは、しばしば賢明です。

**C.** この都市ヘクス内の3つのユニットは、強力な防御位置を形成するために満ちます。7戦力ポイントは、都市地形のため二倍の14です。補給ポイント又は航空ユニットなしで、このヘクスに対して連合軍が獲得できるベストは1対1で、ドイツ軍プレイヤーが防御砲兵支援のために自軍の第14装甲軍団ASUを使用したら、1対2に減少し得ます。

**D.** ヘルマン・ゲーリング師団の2ユニットは、運河ヘクスサイドの背後に移動します。これらは、運河の背後で防御が倍化されることとなります。ここで連合軍プレイヤーが獲得できるベストは、1対1です。

**E.** 尾根を防御するため、ユニットのスタックを移動させます。

**F.** 第26PZの2ユニットは、アメリカ軍戦区内の道路北を防御する手助けのため東へ移動させます。第29PGの搜索大隊は、US第45師団を遅滞させるためBenevento内に留まります。

**陣地建設：**ドイツ軍プレイヤーは、グスタフ・ライン（表示されない）上に1つのレベル1陣地の構築を開始します。

### ドイツ軍の戦闘と回復フェイズ [German Combat and Recovery Phase]

戦闘がなく混乱状態のユニットがないため、これらのフェイズは飛ばすことができます。

### ドイツ軍補給フェイズ [German Supply Phase]

全てのドイツ軍ユニットは補給下です（道路まで5ヘクス、次いで補給源まで道路に沿って無制限の距離）。これで、ドイツ軍プレイヤー・ターンは完了します。

### 連合軍プレイヤー・ターン1 [Allied Player Turn 1]

#### 連合軍初期フェイズ [The Allied Initial Phase]

- **増援の配置：**連合軍の増援がこのターンに到着し、S1とS2の登場エリア内に置かれます。これらは、到来する移動フェイズ中、その完全なMAを使用して移動できます。
- **撤去／撤退ユニット：**このターンにはありません。
- **補充の使用：**このターンにはありません。
- **補給ポイントでASUsを裏返す：**降雨ターンに連合軍プレイヤーは補給ポイントを受け取らないため、連合軍プレイヤーは使用又は蓄積のための補給ポイントを持ちません。

#### 連合軍移動フェイズ [The Allied Movement Phase]

次頁のイラストを参照してください。Naplesの3つのアメリカ軍空挺ユニットは移動できず、これらは新たに捕獲された都市内で順番に回復しています。連隊の1つ（第504）は、ターン11に解放されます。

航空支援マーカー又は砲兵シフトのためのASUsがなければ、連合軍プレイヤーはこのターンのいかなる攻撃でも良好な戦闘比を獲得するのが困難になります。

**A.** イギリス第46師団は、3の許容移動力で前方へ移動します。3個旅団は、ドイツ軍ユニットに到達するために十分なMPsを持ちません。拡張移動は、敵ユニットに隣接するために使用できません。

**B.** 第7機甲師団と第56師団の一部は、ドイツ軍スタックと交戦するために前方へ移動します。

**C.** 第34師団の連隊は、US第3師団とUS第45師団との間のエリアをカバーするために移動します。



D. 第 45 師団は、師団の残りが到着するまで前方へ押し出すために十分な戦力を持ちません。

### 連合軍戦闘フェイズ [The Allied Combat Phase]

X. 第 7 機甲師団は主強襲部隊 (MAF) で、第 56 師団の 1 個連隊を付属させます。イギリス軍と US ユニットの、同じ攻撃と一緒に参加できないことに注意してください。攻撃側の戦力は 21 (上限は 20) で、防御側の戦力は 10 です (シルエット戦車ユニットは、高地地形で二倍になりません)。ドイツ軍プレイヤーは、戦闘比を 1 対 1 に落とすために自軍ネーベルヴェルファース ASU を使用し、ASU をその射撃済面に裏返します。最終戦闘比は、1 対 1 です。サイの目は 6=DR2, Adv2 です。ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットを 2 ヘクス退却させ、連合軍プレイヤーは自軍ユニットを 2 ヘクス前進させることができます。

Y. 連合軍プレイヤーは、第 3 師団でドイツ軍の装甲擲弾兵大隊を攻撃します。連合軍ユニットは、山岳ヘクスサイドを越えの攻撃で半減されます。車両ユニットは、小道で山岳ヘクスサイドを越えての攻撃が認められます。戦闘比は 10 対 6=1 対 1 で、サイの目は 3=EX です。ドイツ軍ユニットは減少状態で、ドイツ軍プレイヤーは連合軍のステップ損失を選択し、歩兵連隊の 1 つを選びます。

Z. 連合軍の第 45 師団は、Benevento 内の搜索ユニットを攻撃できます。戦闘比は 9 対 6=1 対 1 です。ドイツ軍搜索ユニットは間もなく去り、第 45 の残りが次のターンに到着するため、おそらく押し込む価値はありません。攻撃はありません。

サマリー：実際、連合軍にとって、そう悪くはありません。—Y では 1 対 1 攻撃で非常に幸運でした。ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの最初の 6 ターンに多数のステップ損失を許容できません。

### 連合軍回復フェイズ [The Allied Recovery Phase]

混乱状態の連合軍ユニットがないため、このフェイズは飛ばされます。

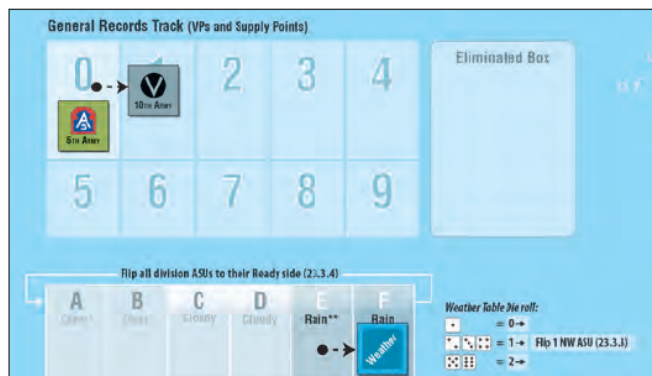
### 連合軍補給フェイズ [The Allied Supply Phase]

全ての連合軍ユニットは、補給原まで 5 ヘクス又は補給原まで導かれる道路へ 5 ヘクスのどちらかをたどれます。したがって、全ての連合軍ユニットは補給下です。これで、連合軍プレイヤー・ターンは完了します。

## ターン 2

### 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

天候のサイ振り=3 なので、天候マーカーは 1 スペース右のスペース F へ移されます。天候は降雨と泥濘で、このターンの全ての攻撃は CRT 上で不利な 1 シフト左を被ります。連合軍プレイヤーは補給ポイントを受け取らず、一方ドイツ軍プレイヤーは 1 補給ポイントを受け取ります。サイの目は 3 なので、ドイツ軍プレイヤーは自軍 NWASU ユニットの準備面へ裏返すことができます。



天候マーカーと補給ポイント・マーカーが調整される。

## ドイツ軍プレイヤー・ターン 2

### ドイツ軍初期フェイズ

- 増援の配置：このターンにはありませんが、ヘクス 2706 内の 2 ユニットの解放されます。
- 撤去/撤退ユニット：このターンにはありません。
- 補充の使用：ドイツ軍プレイヤーは、1 歩兵タイプ補充を受け取ります。ドイツ軍プレイヤーは、第 15 PG の 1 個大隊を完全戦力まで持ってくるために使用します。歩兵補充は、降下猟兵大隊や搜索ユニットのために使用できません。—これらのユニットは、特殊補充を要求されます。
- 補給ポイントで ASUs を裏返す：ドイツ軍プレイヤーは、1 補給ポイントを持ち、それを未来のターンのために取っておくことに決めます。





### ドイツ軍移動フェイズ [German Movement Phase]

降雨と泥濘のための不利な CRT シフトは、このターンにドイツ軍に若干の防護を与えます。少数の場所で戦線を確保する余裕を持てます。移動は、上のイラストに表示されます。以下は、移動に関するいくつかの註釈です。:

- A** 補充を受けたユニットは、凍結されて移動できません。
- B、C、D** これらの3つのスタックは強力に留まり、包囲を回避するために後退します。
- E** 減少状態の装甲擲弾兵ユニットは、1スペース戻されます。おそらく、より良い移動は、東へ2ヘクス移動させ、搜索ユニットと共にスタックさせることでした。
- F** 解放された2つのユニットは、ドイツ軍プレイヤーが非常に脆弱なこのアメリカ軍戦区をカバーする手助けのために突進します。
- G** このエリア内の3つのドイツ軍ユニットは、1ヘクス戻されます。

**陣地構築 [Fort Construction]** : ドイツ軍プレイヤーは、1L 陣地を北で開始します。全8つの1L 陣地は、いずれかが完成できる前に開始しなければなりません。

### ドイツ軍戦闘フェイズ [German Combat Phase]

ありません。

### ドイツ軍回復フェイズ [German Recovery Phase]

補充マーカーが取り去られ、2つの混乱状態ユニットは敵ユニットに隣接していないため自動的に回復します。

### ドイツ軍補給フェイズ [German Supply Phase]

全てのドイツ軍ユニットが補給下で、ドイツ軍プレイヤーは後のターンのために自軍の1補給ポイントの保持を望みます。天候マーカーが再び移動するときに、師団 ASUs が全てすぐに裏返されるため、与える意味はありません。

### 連合軍プレイヤー・ターン2 [ALLIED PLAYER TURN 2]

#### 連合軍初期フェイズ [The Allied Initial Phase]

- **増援の配置** : 5つの連合軍 ASUs と第VI軍団の大隊がこのターンに到着し、適切な登場エリア内に置かれます。ASUs は、射撃局面で到着します。
- **ユニットの撤去/撤退** : このターンにはありません。
- **補充の使用** : このターンにはありません。
- **補給ポイントで ASUs を裏返す** : 提供するための補給ポイントを持ちません。

#### 連合軍移動フェイズ [The Allied Movement Phase]

雨が降りしきるなか、ドイツ軍の後退を追うしかありません。次頁のイラストを参照してください。

- A** イギリス軍第22機甲旅団と第7機甲師団の偵察大隊は、手薄なカンパニア平原内に移動します。
- B、C、D** これら3つのヘクスは良く防衛されているため、連合軍プレイヤーはこれらの攻撃を回避します。B、C、Dの最終戦闘比は、降雨と泥濘と防御砲兵支援が適用された後に1対3になります。
- E、F** アメリカ軍の側面では、複数の師団がゆっくり先進します。

#### 連合軍戦闘フェイズ [The Allied Combat Phase]

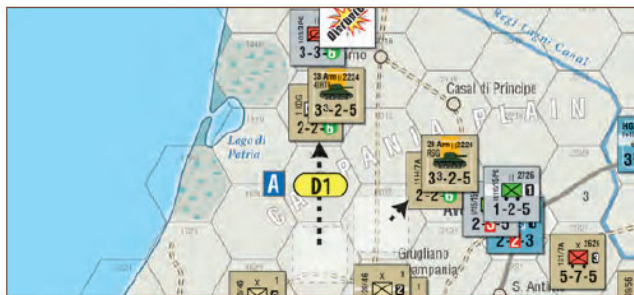
ターン3にはドイツ軍の戦線が薄くなるので、ターン2に取って攻撃を行う必要はありません。ただし、僅かな圧力と僅かな幸運が、ドイツ軍の状況を悪化させることになります。

- A** 戦闘比は10対3=3対1です。不利な天候シフトは、戦車シフトによって無効化されます。最終戦闘比は、3対1で留まります。6のサイの目=D1です。防御ユニットは搜索なので、ステップ損失を無視してドイツ軍プレイヤーはヘクス1918まで2ヘクス退却し、混乱状態マーカーが上に置かれます。攻撃に参加した4つの連





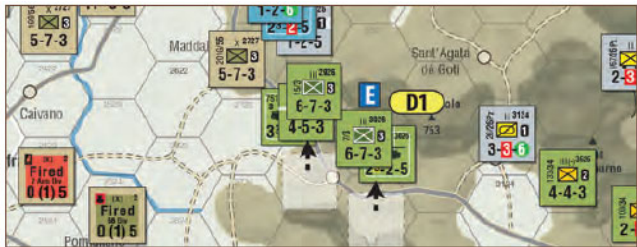
合軍ユニットは、2 ヘクス前進します。Aversa (B) の都市ヘクス内の3つのドイツ軍ユニットは、いまや EZOCs によって包囲されています。



A の退却と戦闘後前進。

B, C, D: これらのヘクスに対する攻撃はありません。

E, E では、高地ヘクス内で減少状態のドイツ軍装甲擲弾兵大隊は二倍になります。戦闘比は 20 対 4=5 対 1 です。天候がこれを 4 対 1 に落とし、ドイツ軍プレイヤーは 3 対 1 へ別のコラム下降をもたらすために自軍ネーベルヴェルファー連隊をその射撃済面へ裏返します。幸運の 6 のサイの目=D1 です。ドイツ軍大隊が除去され、参加した US ユニットは 2 ヘクス前進できますが、地形と敵ユニットが 1 ヘクスのみの前進を認めます。



E の前進。ユニットは、隣接して開始しない限り、非道路、非小道の山岳ヘクスサイドを越えて前進できない。

F US 第 45 師団と付属した 1 個独立戦車大隊が、F の搜索ユニットを攻撃します。戦闘比は 19 対 6=3 対 1 です。降雨と泥濘が 2 対 1 をもたらします。サイの目は 5=DR2、前進 2 です。防御ユニットは、2 ヘクス退却して混乱状態になります。攻撃ユニットは、2 ヘクス前進できます。

これらの攻撃は、断固とした防御を実施する価値がありませんでした。過度の DD は、ドイツ軍プレイヤーが自軍をすり減らす方策です。陣地に到達するまで待つのです。十分な補給があるか又はそのヘクスを確実に保持する必要がある場合に限りです。



F の退却と前進。

### 連合軍回復フェイズ [The Allied Recovery Phase]

混乱状態の連合軍ユニットがないため、このフェイズは飛ばされます。

### 連合軍補給フェイズ [The Allied Supply Phase]

全ての連合軍ユニットは、補給源まで 5 ヘクス又は補給源まで導かれる道路へ 5 ヘクスのどちらかをたどれます。したがって、全ての連合軍ユニットは補給下です。これで、連合軍プレイヤー・ターンは完了します。





## ターン 3

### 天候フェイズ

天候のサイ振り=5なので、天候マーカーは2スペース右のスペースBへ移されます。両プレイヤーは、直ちに自軍の全師団ASUsをその準備面に裏返します。天候は晴天です。連合軍プレイヤーは2補給ポイントと全ての自軍航空及び海上アセット・マーカーを受け取ります。ドイツ軍プレイヤーは、1補給ポイントを受け取ります。サイの目が2~4ではなかったため、ドイツ軍プレイヤーはフリーのネーベルヴェルファールASUの裏返しを獲得しません。

## ドイツ軍プレイヤー・ターン 3

### ドイツ軍初期フェイズ

- **増援の配置**：ドイツ軍プレイヤーは1つの増援を持ち、N2登場エリア内に置きます。
- **撤去/撤退ユニット**：2つのドイツ軍ユニットをこのターンに取り去らなければならない、盤上の位置にかかわらず直ちに行なわれます。1つは除去ボックス内にあるため、ドイツ軍プレイヤーはこのターンの自軍補充を放棄しなければなりません (22.2.2)。
- **補充の使用**：その1補充は放棄されます。
- **補給ポイントでASUsを裏返す**：ドイツ軍プレイヤーは、蓄積された2補給ポイントを持ち、それを未来のターンのために取っておくことに決めます。



### ドイツ軍移動フェイズ

A. 搜索ユニットは、イギリス軍の遅滞を継続します。

B. これら2つのドイツ軍ユニットは、1ヘクス移動した後でEZOCsによって停止させられるため、戦闘フェイズに交戦離脱の試みを実施します。これらは戦車大隊と合流し、1つのグループとして退却できます。ドイツ軍プレイヤーは、代わりにイギリス軍ユニットを攻撃し、運が良ければ後方へ前進することができました。その場合、戦闘比は6対7で、戦車、エリート、砲兵のシフトで3対1です。ドイツ軍プレイヤーは無難に行くことにし、交戦離脱を試みます。

C. 拡張移動を使用して、Capuaへ急速に後退します。

D. ターン3の増援は、ドイツ軍の左側面への途上です。全ての第3PGユニットは、アメリカ軍戦区へ送るべきです。

F, G, H, I. 多数の高地地形により、ドイツ軍プレイヤーはゆっくりした退却を実施し、Amorosiから移動した3PGユニットで戦線を強化できます。

**サマリー**：拡張された例はここで終了しますが、両陣営とも良好な状態を維持しています。天候が回復し、航空ユニットが使用可能となり、全ての師団ASUが準備され、連合軍の進撃は加速して苛烈を極めるでしょう。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍が下流のVolturno川(すなわち3220の西)を渡河するのを阻止できませんが、これはそれほど悪いことではありません。なぜなら、それにより更に北方の第15PGユニットを解放するからです。

## 歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES]

## 米軍部隊 [US Forces]



**米軍第3歩兵師団**は、11月中旬の撤退時点までに、栄養失調と過酷な環境により壊滅的な打撃を受けていました。連合軍の携帯食料はビタミン不足で、地中海戦域ではマルチビタミン剤も不足していました。また険しい地形や寒冷地での戦闘を想定すると、携帯食料のカロリー不足も問題視されました。第3師団はサレルノ上陸作戦の緊急増援だったので、兵士たちは寝袋、敷物、大衣、簡易テントを携行せずに乗船していた。各兵士が雨や寒さから身を守るために持っていたのは、毛布一枚のみでした。ナポリ港の損傷（ゲーム開始時点で許容量が10%に低下）が補給困難を引き起こしたため、装備品が兵士たちに追いついたのは11月下旬で—すでに前線から撤退した後でした。補給難により、ゲーム中、前線部隊は8日間タバコを絶たれました。クラーク将軍の専用機でシシリーから空輸されなければ、事態はさらに深刻化していたでしょう。第5軍公刊戦史によれば、無名のタバコが兵士の間に大きな不満を生んだことも記録されています。



**第82空挺師団**は、1943年10月1日にナポリに入城しましたが、ドイツ軍守備隊に対するナポリ市民による4日間にわたる蜂起（9月27日～30日）が発生し、都市は壊滅状態にありました。連合軍の爆撃で既に荒廃していた都市は、ドイツ軍によって港湾施設、交通機関、通信設備、公共施設が徹底的に破壊され、略奪可能な物資は全て運び出されていました。第82空挺師団は、ナポリの治安維持と秩序回復を任務としていました。



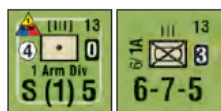
**第100大隊**は二世（日系アメリカ人）で構成され、後に第442連隊戦闘団の一部となりました。：これは史上米軍最も多くの勲章を受けた部隊です。



**第1特殊作戦部隊**は、元々ノルウェーの水力発電所を破壊する襲撃作戦を目的として編成されました。そのため、空挺強襲、水陸両用強襲、クロスカントリー・スキー、山岳戦などの訓練を受けました。当初、アメリカ人とカナダ人が半数ずつでしたが、カナダ人補充兵の不足により、最終的にカナダ人の割合は3分の1にまで減少しました。ノルウェー作戦が非現実的として中止された後、部隊はイタリア戦線へ再配置され、その登山技能が非常に有用となりました。



**米軍第756戦車大隊**は、スチュアート戦車を装備していたため脆弱で、12月中旬にシャーマン戦車に再装備されましたが、更新カウンターを適用するには遅すぎると判断されました。



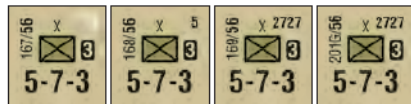
**第1機甲師団**及びその付属戦車大隊と駆逐戦車大隊は、Liri 溪谷への進撃のために温存されていました。これはゲームの範囲外の

ため、これらのユニットの大半はゲームから除外されています。最終的に、これらはアンツィオ橋頭堡に展開し、Liri 溪谷作戦には英連邦軍の機甲師団が割り当てられました。



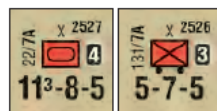
**第194野戦砲兵大隊**及び**第995野戦砲兵大隊**は、8インチ榴弾砲を装備していました。これらは、岩と枕木で構築された標準的なドイツ軍の壕又はカッシーノの町にある石とコンクリートの建造物を破壊できる唯一の砲でした。連合軍は、その長射程と卓越した命中精度も高く評価しました。

## イギリス軍部隊 [British Forces]

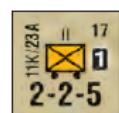


**イギリス第56歩兵師団**は、イタリア戦役におけるこの作戦区域において、4個旅団を持ちました。

第50歩兵師団がイギリスへ帰還した際、貸与されていた第168旅団を返還しました。第201近衛旅団は、1944年1月3日に独立部隊となるまで師団に所属し続けました。



**イギリス第22機甲旅団**は、1個自動車化歩兵大隊と3個戦車大隊で構成されていました。この諸兵科連合は、高地や都市の防衛時に戦力を二倍にさせることを認めます。第131トラック化歩兵旅団とスタックできないことは、意図的です。第7機甲師団の旅団は個別に戦闘を行い一連携していますが統合されていません。第22機甲旅団は、*Salerno '43* (第5RTRを含む) では4ステップを持ちましたが、*Italy '43* では3ステップのみです。危機が去った後、クラーク将軍が師団を英国へ帰還させる直前に過度に使用することは、適切ではなかったでしょう。



ドイツ軍の情報は極めて精緻であり、第5軍戦闘序列に正式に追加される前に、第11KRRCの到着を察知していました。1943年11月15日付ドイツ軍の記録には、これが第56歩兵師団に付属していたと記載されていますが、第5軍の公刊戦史では、1943年11月15日付の部隊一覧に含まれていません。

**カナダ第2旅団**は、連合軍ユニットとして最初にマップの第8軍ゾーンに進入しました。11月にはイギリス第5師団に交代し、12月にはイギリス第78歩兵師団が任務を引き継ぎました。

**北西アフリカ戦術航空軍**は、US 第XII航空支援軍、戦術爆撃部隊、砂漠航空軍で構成されていました。砂漠航空軍は第8軍のみを支援していたため、このゲームではカウンターが与えられません。

## ドイツ軍部隊 [German Forces]

**Senger** (第XIV装甲軍団司令官) は、回顧録で配下の師団について所見を述べています。第15装甲擲弾兵師団が最優秀でした。第29装甲擲弾兵師団はエリートで、イタリアで最優秀の一つでした。スターリングラードから十分な数の負傷兵が空輸され、回復後は連隊規模の戦力が確保されました。これが師団再編の中核となり



ました。第 26 装甲師団は傑出しており精鋭でした。彼は第 3 装甲擲弾兵師団を嫌っていました。構成員の 40% がシレジア出身のポーランド人で、信頼性が低く、兵士が行方不明になりやすい傾向があったからです。故郷からの手紙には、家族が虐待されている話が綴られており、兵士たちを落ち込ませていました。彼は第 305 歩兵師団を好みました。第 44 帝国擲弾兵師団「ホッホ・ウント・ドイチュマイスター」の将校団は好まず、オーストリア人師団であることから当然ながら熱意に欠けると考えました。第 5 山岳師団の司令官は、ヒトラーの特例により北方軍集団から「陽光豊かな南部」へ転属となりましたが、自らを待ち受ける状況を理解していませんでした。師団は、氷結した山岳地帯への適応と激しい砲撃に苦戦しました。第 94 歩兵師団は、平均年齢 40 歳の高齢でした。前線配備は不適切と見なされていましたが、ヒトラーの命令で投入されました。1944 年 1 月には、予備部隊による救援が必要となり、1 月 22 日の連合軍上陸時にアンツィオは事実上無防備状態に陥りました。

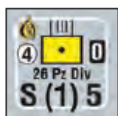


第 15 装甲擲弾兵師団は、戦車と突撃砲の混成で編成しており、おそらく、その前身が装甲師団だったからです。



第 115/15 装甲擲弾兵連隊及びレジオ大隊は、第 15 装甲擲弾兵師団の必要兵力を上回っており、戦力が著しく不足していたヘルマン・ゲー

リング師団に付属しました。これら 3 個大隊は最終的に解散され、1944 年には第 129 連隊は由緒ある伝統を有していた第 115 連隊に改称されました。元々の第 115 連隊は、アフリカ軍団の有名な第 15 装甲師団の一部でしたが、第 129 連隊は二線級の第 22 装甲師団の一部でした。第 22 師団は、マンシュタイン将軍の言葉を借りれば、ウラヌス作戦中に「完全に壊滅状態」となり、1943 年 3 月に解散されていました。第 15 装甲擲弾兵師団には、第 382 連隊という四番目の擲弾兵連隊も存在しましたが、これは元々北アフリカの第 164 歩兵師団の一部でした。第 382 連隊は、イタリア本土では一度も戦闘に参加せず、補充兵の供給と師団搜索大隊を編成するために解体されました。



第 26 装甲師団の戦車は、ゲームには登場しません。イタリア戦線における当該地域において、これらが前線で使用されなかったからです。師団は、ベルンハルト線への撤退まで、第 8 軍ゾーンで防衛任務に当たっていました。その時点で、ゾーンは 576/305 によって防衛され、ゾーン外へ出なかったため除外されました。



歴史的に、第 29 装甲擲弾兵師団はベネヴェントから開始し、ターン 2 に第 8 軍に対抗するため撤退しました。このため、事前に撤退スケジュールを確認していなかった一部のプレイテスターに問題をもたらしたため、師団は既に撤退した状態で開始します。これを補うため、このエリアへのアメリカ軍ユニットの大部分の到着はターン 2 になるまで遅延します。



第 5 山岳師団および第 44 帝国擲弾兵師団は、連隊毎に 3 個大隊を有していましたが、第 94 歩兵師団および第 305 歩兵師団は、連隊ごとに 2 個大隊のみを有していました。この差は、連隊の戦闘戦力に反映されています。

## イタリア軍部隊 [Italian Forces]



第 1 自動車化グループは、1943 年 10 月に第 67 歩兵連隊、第 51 ベルサリエリ大隊、支援部隊を寄せ集めて編成されました。第 67 連隊はレニャーノ師団の一部で、イタリアの踵に展開していたため、イタリア降伏時にドイツ軍による武装解除や解散を免れることができました。10 月 31 日には第 15 軍集団に編入され、12 月 8 日にモンテ・ルンゴ（ヘクス 2707）攻撃に初投入されました。装備は貧弱でしたが、士気は高く、兵士たちはドイツ軍への復讐に燃えていました。アメリカ軍の将官たちは、部隊に自信をつけさせるために容易な初任務を与えたと考えましたが、ドイツ軍陣地の強固さを著しく過小評価し、十分な兵力を集中させることに失敗しました。イタリア軍の偵察、戦術、連携の不備が重なり、多大な犠牲を伴う撃退を招いたのです。12 月 15 日から 16 日にかけて行われたモンテ・ルンゴへの第二波強襲では、アメリカ軍の連隊が増強されて加わり、迅速に成功を収めました。

## フランス軍部隊 [French Forces]



第 2 モロッコ師団：この師団は 1943 年 5 月にモロッコで編成されました。ほぼ 40% がヨーロッパ人で、60% がモロッコ・アラブ人で構成されました。最初の実戦参加は、1943 年 12 月のイタリアでした。



モロッコ人グミエ第 4 タボール集団：グミエはベルベル族の部族民で、夜間襲撃や山岳戦で特に優れていました。これらは正規の軍事組織を持たない非正規部隊であり、ヨーロッパ人はわずか 8% でした。グム [goum] は中隊規模、タボール [tabour] は大隊規模、グループは連隊規模の編成でした。このグループは、シシリーで US 第 1 歩兵師団に付属し、11 月に第 2 モロッコ師団と共にイタリア本土に到着しました。グミエは粘り強く冷酷な戦士として知られ、ドイツ軍とイタリア人市民双方から恐れられていました。ベルベル文化では、略奪や戦争犯罪は彼らの奉仕に対する補償と見なされており、イタリアの被害者団体は 7,000 人から 12,000 人のイタリア民間人が彼らの残虐行為の犠牲になったと推定しています。連合国管理委員会は、規律維持のフランス側の監督が不十分であったと非難しましたが、歴史家たちは、フランス将校たちが 1940 年にイタリアに裏切られたことへの報復として、彼らに目をつぶった、あるいはむしろ奨励した可能性があると主張しています。







ベルンハルト・ライン・シナリオの開始セット・アップ。

### Salerno '43 と Italy '43 との間の重要な差異

2つの新ユニット・タイプ：山岳ユニット（19.3）と重榴弾砲（19.4）。

新たな天候タイプ：泥濘（23.4）

5.2.2 作戦移動ルールの追加。

5.3 非機械化ユニットについて拡張移動の2MPsへの減少。

5.7トラックは別扱いです。

8.4.3 攻撃側は、いまや2つの付属を持つことができます。—1つの歩兵又は搜索ユニットと1つのシルエット戦車ユニット。

9.2.1 エリート・シフト・ルールは、修正されました。

9.7 もし全ての攻撃ユニットが山岳ヘクスサイドを越えて攻撃していると、防御側は二倍になります。

11.2 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。

11.4.3 「死守」の用語は、不要のため取り去られました。ルール自体は同じです。

12.3.2 歩兵ユニットは、いまや2つの山岳ヘクスサイドを越えて退却できます。

14.2 戦闘後前進の長さが減少しました（Adv 1、Adv 2、Adv 2+）

18.0 陣地ルールが追加されました。

19.1 ネーベルヴェルファー連隊は、いまや50%の確率でのみ裏返すことができます（天候表の2〜4）。

22.2.2 もし取り去られるユニットが除去されたら、補充が放棄されます。

23.3.4 師団 ASUs は、天候マーカーがAボックスに戻るときにフリーで裏返します。

25.1 大規模強襲ルールが追加されました。



## BIBLIOGRAPHY

Atkinson, R. (2007). *The Day of Battle: The War in Sicily and Italy, 1943–1944*.

Battistelli, P.P. (2023). *The Winter Campaign in Italy 1943*.

Blumenson, M. (1969). *Salerno to Cassino*.

Bowlby, A. (1995). *Countdown to Cassino*.

Graham, D. and Bidwell, S. (1986). *Tug of War: The Battle for Italy: 1943–45*.

Headquarters Fifth Army (1944). *Fifth Army History: Part II, Across the Volturno to the Winter Line*.

Headquarters Fifth Army (1944). *Fifth Army History: Part III, The Winter Line*.

Molony, C. J. C. (1973). *The Mediterranean and Middle East, Volume V*.

National Archives Collection of Foreign Records Seized, Record Group 242, Records of German Field Commands, Microfilm Publications T78 roll 616 and T312 rolls 80-83, 86, and 87.

U.S. War Department Historical Division (1945). *From the Volturno to the Winter Line 6 October - 15 November 1943*.

U.S. War Department Historical Division (1945). *Fifth Army at the Winter Line 15 November 1943 - 15 January 1944*.

Von Senger und Etterlin, F. (1964). *Neither Fear nor Hope*.

## CREDITS

GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPER: Christian Diedler

ADVISORY BOARD: Henrik Reschreiter and Fred Thomas

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PRODUCTION COORDINATION: Kai Jensen

PLAYTESTING:

Thomas Cadenhead, Krzysztof Chadaj, John Collis, Christian Diedler, Tomoki Kondo, Mark Merritt, Hobie Orris, Henrik Reschreiter, and Alan Snider

PROOFREADING:

Michal Pinka, Fred Thomas, and David Wilkinson

PRODUCERS:

Tony Curtis, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch



「大変な任務だな。親父が言うには、我々がこの地を解放する荣誉に浴するそうだ」

1945年に発行された Bill Mauldin による *Up Front* からのイラスト。Mauldin はイタリアで第 45 師団に従軍した。

## 索引 INDEX

EZOC.....	6.2	指標マーカー.....	24.2.1	泥濘.....	23.4
イタリア軍ユニット.....	8.6.2	車両タイプ.....	23.3	偵察 (搜索) ユニット.....	19.2
ASUs.....	17.0	重榴弾砲.....	19.4、23.3.3	低練度罰則シフト.....	9.2.2
エリート・シフト.....	9.2.1	守備隊.....	S2.3、S3.3	撤去.....	22.2
海上支援.....	9.6	勝利ポイント.....	24.1	撤退.....	22.1
潰走.....	13.1、13.3	シルエット戦車ユニット.....	4.3	天候の影響.....	5.9、23.0
回復.....	13.4	陣地.....	18.0	天候フェイズ.....	23.0
拡張移動.....	5.3、13.3.3	スタッキング限度.....	4.1	登場エリア.....	21.2~21.4
河川.....	22.4、5.5、9.7、12.3.1、15.2.5、25.2	スタッキング制限.....	4.4	道路と都市の地形.....	5.2.3
カッコ付ユニット.....	9.8	スタッキング・ポイント.....	4.2	道路移動.....	5.2
機械化.....	2.3.3	ステップ.....	2.3.5	独立ユニット.....	8.4.4
許容移動力.....	2.3.2	ステップ損失の指定.....	2.3.5、10.3	突破グループ.....	15.2.2
駆逐戦車大隊.....	9.3.4	ステップ損失の選択.....	10.2	突破戦闘.....	15.0
軍団支援.....	9.5.2	舟橋.....	25.3	トラック.....	5.7
効果半減マーカー.....	19.3、25.2	戦術移動.....	5.4、17.3	ナポリ.....	16.2.2、21.1.2、23.3.2
航空支援.....	9.4	戦車シフト.....	9.3、13.2.2	ナポリ守備隊.....	S2.3、S3.3
攻撃戦力.....	2.3.2	戦車ユニット.....	2.3.3、9.3	ネーベルヴェルフアー.....	19.1、23.3.3
交戦離脱.....	25.4	戦闘.....	8.0	半減と倍化.....	9.1
国籍.....	20.1.2	戦闘結果.....	10.0	非機械化.....	2.3.3
コラム・シフト.....	8.3.3	戦闘後前進.....	14.0	フォルミア守備隊.....	S3.3
孤立損耗.....	16.5、23.4	戦闘修正.....	9.0、19.3	複数ヘクスの戦闘.....	8.2
混乱.....	13.0、17.3	戦闘戦力の限度.....	8.5	付属.....	8.4.3
最低と最高の戦闘比.....	8.3.2	戦闘マーカー.....	9.0、19.3	部隊評価.....	2.3.2
作戦移動.....	5.2.2	戦闘ユニット.....	2.3.1	部隊評価シフト.....	9.2
山岳.....	2.2.2	増援.....	21.1	復帰.....	22.1
山岳と移動.....	5.6、25.2	搜索ユニット.....	19.2	部分的成功の結果.....	11.5
山岳とZOCs.....	7.6.1	組織の定義.....	8.4.2	フランス軍ユニット.....	8.6.2
山岳と戦闘.....	9.7、15.2.5	ZOC ボンド.....	7.0	防御戦力.....	2.3.2
山岳と退却.....	12.3.2	大河川.....	7.6.3、9.7、14.5	砲兵支援.....	9.5、17.6
山岳と前進.....	14.5	大規模強襲.....	25.1	補給.....	16.0
山岳と補給.....	16.3.2、16.5.1	退却.....	12.0	補給ポイント.....	17.5、23.3
山岳ユニット.....	19.3	退却したユニットに対するユニット.....	12.5	補給源.....	16.2
残余.....	8.4.4、10.4、20.3.5	第8軍境界線.....	5.8	補給線.....	16.3、19.3
自動的DS.....	8.7	ダービーズ・レインジャー.....	8.4.2	補充.....	20.0
師団ASU支援ボーナス.....	23.3.4	地上戦闘の砲兵.....	17.7	歩兵タイプ.....	2.3.3
師団支援.....	9.5.1	地形と戦闘.....	9.7	MAF.....	8.4
支配.....	16.3.4	超過スタッキング.....	12.1.4	連合軍の連携制限.....	8.6
支配地域.....	6.0	DD支援.....	11.3		



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

(翻訳: 松谷 健三 2025.12.29)