

Normandy '44



RULES OF PLAY

Edition 2.2

目次

1. はじめに.....	2	18. 補給と孤立.....	20
2. カウンター.....	2	19. 航空支援と海上支援.....	21
3. プレイのシークエンス.....	4	20. 侵攻ターン.....	22
4. 天候.....	4	21. 橋頭堡、マルベリー、撤収.....	23
5. 補給ポイント.....	5	22. 特別ルール.....	24
6. 補充と増援.....	5	23. 自動的勝利.....	24
7. スタッキング.....	7	24. 複数プレイヤー.....	25
8. 支配地域.....	7	25. 選択ルール.....	25
9. 移動.....	9	Credits.....	25
10. 戦闘.....	10	S1. キャンペーン・ゲーム.....	26
11. 戦闘修正.....	12	S2. 7ターンのミニ・ゲーム.....	26
12. 戦闘結果.....	13	S3. シェルブール・シナリオ.....	26
13. 退却と混乱.....	15	拡大されたプレイの例.....	28
14. 戦闘後前進.....	16	デザイナーズ・ノート.....	34
15. 予備移動と戦闘.....	17	索引.....	35
16. 防御施設.....	18	侵攻表とチャート.....	36
17. 特殊なユニット.....	19		

*Normandy '44*は、ノルマンディの D-DAY 侵攻とその後の1ヶ月間の戦いを扱うゲームです。一人のプレイヤーが連合軍部隊を指揮し、勝利するために必要な勝利ポイントを獲得するため、シェルブルールとマップ上のその他の町や都市を占領すべく、橋頭堡からの展開を試みます。他方のプレイヤーはドイツ軍部隊を指揮し、連合軍部隊を海から追い落とすことを試みるか、又は連合軍プレイヤーが目標を達成することを妨げます。

\$=前の版からの変更を示します。

このゲームでは、以下の略号と頭字語が使用されます。:

AT : 対戦車 [Anti-tank]
 CRT : 戦闘結果表 [Combat Result Table]
 CW : 英連邦軍 [Commonwealth]
 DCB : 防御戦闘ボーナス [Defensive Combat Bonus]
 DD : 断固とした防御 [Determined Defense]
 DRM : サイの目修正 [Die Roll Modifier]
 EZOC : 敵支配地域 [Enemy Zone of Control]
 HQ : 司令部ユニット [Headquarter Unit]
 IP : 陣地 [Improved Position]
 MA : 許容移動力 [Movement Allowance]
 MAF : 主強襲部隊 [Main Assault Force]
 MPs : 移動ポイント [Movement Points]
 RP : 増援ポイント [Reinforcement Point]
 SM : 戦略移動 [Strategic Movement]
 TEC : 地形効果チャート [Terrain Effects Chart]
 TQ : 部隊効果 [Troop Quality]
 ZOC : 支配地域 [Zone of Control]

2. 内容物 [CONTENTS]

2.1 目録 [Inventory]

Normandy '44 各ゲームは、以下から構成されます。:

- 1枚のマップ
- 2枚のカウンター・シート
- このルール小冊子
- 1個の6面体サイコロ
- 2枚の同一 TEC/CRT カード
- 2枚の開始時カード (1枚はドイツ軍、1枚は連合軍)
- 1枚の英国内カード
- 1枚のドイツ軍増援カード

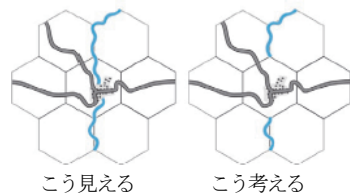
2.2 マップ [The Map]

(2.2.1) マップ地形の完全なリストならびにそれが移動や戦闘にどのような影響を持つのかについて、プレイヤー補助カード上に記載された地形効果チャート [Terrain Effects Chart] を調べます。六角形格子から外れる地形は、プレイ不可能です (例外: 海岸強襲をあらわしているエリアは、侵攻ターン中に連合軍プレイヤーによって使用されます)。

(2.2.2) 等高線 [Contour Lines]: マップ上の標高線と等高線は、地図製作上の興味のみです。プレイに影響する高地 [hills] のみは、茶色の六角格子で表示されます。

(2.2.3) ヘクス内の河川 [River in

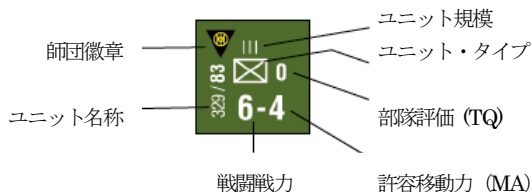
Hexes]: 町 [Town]、都市 [City]、溢水 [Flooded] ヘクスの中心を流れ抜ける河川は無視します。移動の妨害と防御のための補助としての河川の重要性は、周囲の地形によって無効化されています。



こう見える

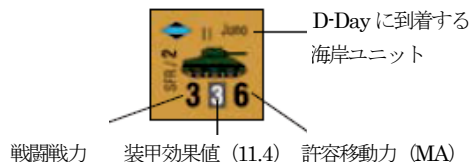
こう考える

米軍第83師団の第329連隊



カナダ軍第2機甲旅団の

Sherbrook Fusiliers 連隊 (SFR)



第711師団の 第744連隊



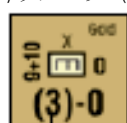
黒ボックス内の MA は、ユニットが解放されるまで移動できないことを示す (ルール 17.6)。

第243師団の 第922(-)連隊



白丸内の MA は、自転車ユニットを示す (9.9)。

イギリス軍 9+10 海岸グループ (工兵)



カッコ付の戦闘戦力は、エッジが防御のみできることを意味する (10.7)。

軍団HQ(17.2)

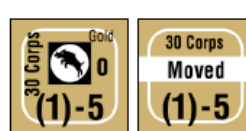


表 準備面

裏

ヴェルファー (17.3)

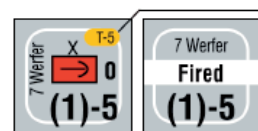


表 準備面

裏

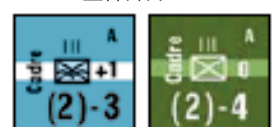
登場のターン (色は、登場ゾーンを示す)

拠点 (16.2)



白いボックスは、エッジが ZOC を持たないことを示す (8.1)。

基幹部隊



太い帯は、ユニットの最終ステップを示す (2.3.5)。

(2.2.4) オルヌ運河 [THE ORNE CANAL] : カーン [Caen] と海との間の河川に沿って運河が走ります。運河は、地図製作上の興味のみです。これらのヘクスサイドは、通常の大河川 [major river] として扱います。

(2.2.5) 支配 [Control] : プレイヤーは、ヘクス内にユニットを持つか、又はヘクス内にユニットを持つ最後のプレイヤーであったら、町、都市、陣地 (16.0) のヘクスを支配します。他の全てのヘクスは、ユニットの存在によってのみ支配されます。

2.3 カウンター [The Counters]

2つのタイプのカウンターがあります。: 戦闘ユニットと情報マーカー (「マーカー」) です。戦闘ユニットは、戦闘に参加した戦闘ユニットと有人の野戦防御施設をあらわします。マーカーは、ゲーム情報とユニット状態を管理するために使用されます。

(2.3.1) 戦闘ユニットの読み方 [How to Read the Combat Units]

戦闘戦力 [Combat Strength] : ユニットが攻撃又は防御しているときに提供する戦力です。数字がカッコ付 (10.7) であれば、防御のみ可能で攻撃はできません (例えば、司令部ユニット)。

許容移動力 (MA) [Movement Allowance] : ユニットが移動と戦闘フェイズに攻撃するために消費できる移動ポイント (MPs) の最大数です。0のMAを持つユニットは決して移動できません。

部隊評価 (TQ) [Troop Quality] : 全てのユニットは、部隊評価値を持ちます (全てのシルエット・ユニットとHQユニットは0のTQを持つ)。この数字は、様々な目的のために使用されます。:

- ・戦闘TQシフトを決定するため (11.5 ; 12.2.1)
- ・断固とした防御表上のDRMとして (12.4)
- ・孤立損耗サイ振りのDRMとして (18.5)

装甲効果値 [Armor Rating] : 装甲シフト・ルール (11.4) のために使用されます。赤いボックス内の装甲効果値は、対戦車ユニットであることを示します。

ユニットI.D. [Unit ID] : ユニットの実名又は番号です。

(2.3.2) ユニットの規模 [Unit Size]

II=大隊 XX=師団
III=連隊 XXX=軍団 +=増強されたユニット
X=旅団 XXXX=軍 -=ユニットの一部を分遣している

マーカー



混乱状態 予備状態 陣地 (表) 陣地 (裏) 米軍航空ユニット 英軍航空ユニット



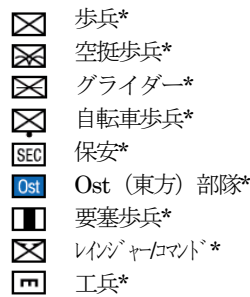
再編 補給 海上支援 マーカー 軍補給 Pt マーカー 非補給下 孤立状態



天候 補充 戦略移動 分散 人工港 ターン

(2.3.3) ユニット・タイプの概要 [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、各ヘクス内に移動するためのコストを決定するために重要です。

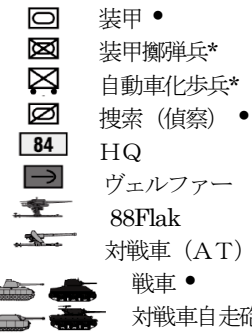
非機械化



*=歩兵タイプ・ユニット

●=装甲ユニット

機械化



シルエット・ユニット

戦車と自走対戦車ユニット [TANK AND SELF PROPELLED AT UNITS] :

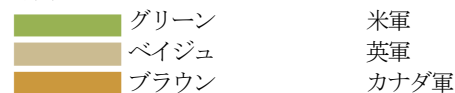
全ての戦車と自走対戦車砲のシルエット・ユニットが上に表示されているわけではなく、組織内で多くを占める代表的な車両のシルエットです。装甲効果値下の色付ボックスは、ゲーム・プレイの目的においてAT砲 (レッド・ボックス) と戦車 (グレイ・ボックス) を区別します。

歩兵タイプ・ユニット [INFANTRY TYPE UNITS] : これは、補充ルール (6.1) と陣地の構築 (16.1) について重要です。

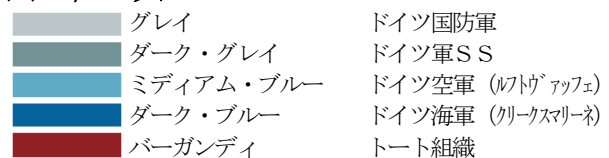
装甲ユニット [ARMORED UNITS] : これは、装甲シフト (11.4) と補充ルールについて重要です。

(2.3.4) ユニット・カラー [Unit Colors] : ユニットの背景色は、国籍又は部隊の組織を表示します。

連合軍ユニット



ドイツ軍ユニット



(2.3.5) 3ステップ・ユニット [3-Steps Units]

3ステップを持つユニットは、そのカウンター裏面を横切る細い帯で示されます。これらの3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときには、適切なタイプの基幹部隊 [Cadre] (17.9) に置き換えられます。



(2.3.6) シルエット・ユニット [Silhouetted Units] : 戦車、自走対戦車砲、88mm 砲のイメージを有すユニットは、シルエット・ユニットです。シルエット・ユニットは、以下の特徴を持ちます。:

- ・ヘクス内で1つは自由にスタックできます (7.1)
- ・地上掃射のときに戦車と自走対戦車シルエット・ユニットはステッップを失い易くなります (19.1.4)。
- ・ヘクス内で防御しているときに、これらは防御戦闘ボーナス (11.2) を授受しません。

3. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Normandy '44 は、戦役のほぼ1日をあらわしている一連のゲーム・ターン (以降「ターン」) でプレイされます。ターンは、2つのプレイヤー・ターンから成ります。各プレイヤー・ターンは、いくつかのフェイズに分割されます。各ゲーム・ターンは、キャンペーン・ゲーム (24.0) の第1ゲーム・ターンを除き、以下の順番でプレイされます。:

A. 初期フェイズ [INITIAL PHASE]

1. 天候の決定 (4.0)。天候が認めたら、連合軍の航空と海上支援マーカーをその準備面に裏返します。
2. マルベリー建設を開始/この時点で完成します (21.1)。
3. 両プレイヤーは、補給ポイント (5.0) と補充 (6.1) を受け取り、総合記録欄上で記録しなければなりません。
4. 補給下の全HQs (17.2) とヴェルフアー旅団 (17.3) を、その準備面に裏返します。

B. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

1. ドイツ軍補充フェイズ [German Replacement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の補充を使用できます (6.2)。

2. ドイツ軍移動フェイズ [German Movement Phase]

- ・前のターンに構築を開始したドイツ軍の陣地 (16.1) は、友軍歩兵タイプ・ユニットと共にあるとその完成面に裏返します。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、陣地の構築を開始できます。
- ・ドイツ軍の増援は、このフェイズ中に登場します (6.6~6.7)。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットをいくつでも移動させることができます。全く移動させなくても構いません。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、ユニットを予備状態に置くことができます (15.1)。

3. ドイツ軍戦闘フェイズ [German Combat Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の全戦闘を実施します。

4. ドイツ軍予備移動フェイズ [German Reserve Movement Phase] (15.2)

ドイツ軍プレイヤーは、予備状態のいずれかの自軍ユニットを移動させることができます。

5. ドイツ軍予備戦闘フェイズ [German Reserve Combat Phase] (15.3)

予備状態のドイツ軍ユニットは、戦闘を実施できます。

注釈: 予備状態の友軍ユニットがなければ、予備フェイズは飛ばされます。

6. ドイツ軍回復フェイズ [German Recovery Phase]

ドイツ軍ユニットから全ての補充 (6.2) と混乱状態 (13.6) マーカーを取り去ります。敵ユニットに隣接するドイツ軍ユニットから全ての予備マーカーを取り去ります (15.4)。これが連合軍プレイヤー・ターンであると、全ての再編マーカー (6.5) と分散マーカー [20.2] も取り去ります。

7. ドイツ軍補給フェイズ [German Supply Phase]

- a. 全ドイツ軍ユニットの補給状態をチェックします (18.1)。
- b. 影響下ドイツ軍ユニットの孤立損耗についてサイを振ります (18.5)。
- c. ヘクス内で単独のドイツ軍陣地を取り去ります。

C. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

連合軍プレイヤー・ターンは、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一です (用語のドイツ軍を連合軍に変換します)。

D. 終了フェイズ [END PHASE]

1. 要望する空挺部隊撤退を実施します (22.2)。
2. どちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成しているかどうかをチェックします (23.0)。そうであれば、ゲームは終了します。さもなければ、ターンの完了を記録して新たなそれを開始します。

4. 天候 [WEATHER]

4.1 手順 [Procedure]

ゲーム・ターン1の天候は自動的に曇天2で、ゲーム・ターン2のそれは曇天2又は曇天3のどちらかです (4.2)。ターン3から開始して、マップ上に印刷された天候表 [Weather Table] を使用して天候についてサイを振ります。その結果はターンの期間中に有効で留まります。天候記録欄上の一致するスペースに天候マーカーを置きます。

4.2 ターン2の天候 [Turn Two Weather]

ターン2は、天候は曇天2又は曇天3にのみなる可能性があります。サイを1つ振り、1~3の目で天候マーカーを2のスペース上に置き、4~6の目で天候マーカーを3のスペースに置きます。

ターン2についての補充、補給ポイント等は、曇天2又は曇天3のどちらかの結果を基本にし、実際のサイの目ではありません。

例: 6のサイの目は、天候が曇天3で全ての補充等は曇天3のラインを使用します (晴天の6ラインではありません)。

4.3 天候の影響 [Effects of Weather]

晴天 [Clear]	<ul style="list-style-type: none"> ・ドイツ軍の機械化ユニットはそのMAが2ずつ減少し、一級道路移動コストは、ヘクス毎に 1/2MP に増加します (9.7)。 ・ドイツ軍プレイヤーは、自軍の各攻撃を実施する前にヤーボ表 [Jabo Table] でサイを振らなければなりません (19.1.3)。
曇天 [Overcast]	<ul style="list-style-type: none"> ・ドイツ軍の機械化ユニットの一級道路移動コストは、ヘクス毎に 1/2MP に増加します (9.7)。 ・自転車ユニットは、資格を持つと道路に沿ってそのMAを6へ増加させることができます (9.9)。
嵐 [Storm]	<ul style="list-style-type: none"> ・米軍と英連邦軍は、補給ポイント、増援ポイント、航空と海上支援を受け取りません。 ・陣地の構築を開始できません (16.1.2)。 ・攻撃側は、各攻撃に最大で1砲兵シフト (ヴェルフアーを含める) を使用できます (17.2 と 17.3)。 ・ティーガーとパンターの補充を認めます (6.4.1)。

注釈: 補充、補給ポイント、陣地、連合軍の航空ユニット、海上ユニットの数、増援ポイントを決定するため、天候についてと同じサイの目が使用されます。詳細については、マップ上に記載されたチャートを参照してください。

5. 補給ポイント [SUPPLY POINTS]

5.1 概括 [General]

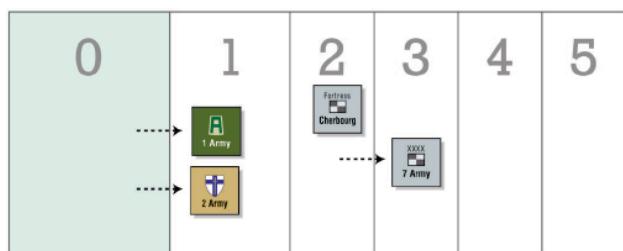
補給ポイントは、砲兵シフトのために使用されます (11.6)。天候のサイ振りには、各ターンにドイツ軍プレイヤーが受け取る補給ポイントの数を決定します (マップ上の天候チャートを参照)。連合軍プレイヤーは、晴天と曇天のターンに補給ポイントを受け取り、いったんマルベリーが完成したら (21.1.3)、増援ポイントを使用することで追加の補給ポイントを購入できます (5.3)。補給ポイントは、受け取ったターンに使用するか、又は蓄積できます。総合記録欄上で、蓄積された補給ポイントを記録します。いかなる軍も、19 補給ポイントまで蓄積できます。19 を超える分は全て失われます。

5.2 ドイツ軍の補給ポイント [German Supply Points]

天候が決定されたら直ちに、ドイツ軍プレイヤーは受け取った補給ポイントの数を、総合記録欄上の第 7 軍 [7th Army] 又はシェルブール要塞 [Fortress Cherbourg] マーカーのどちらかを移動させることで、記録しなければなりません。シェルブール要塞は、シェルブールの 3 都市ヘクスのいずれかがマップ南端まで補給線 (18.3) をたどれる場合にのみ、補給ポイントを受け取ることができます。いったん、補給ポイントが第 7 軍又はシェルブール要塞に置かれたら、移管することはできません。全シェルブール都市ヘクスが連合軍支配下 (2.2.5) になるときに、総合記録欄からシェルブール要塞マーカーが取り去られ、蓄積されたシェルブール要塞の補給ポイントは失われます。

5.3 連合軍の補給ポイント [Allied Supply Points]

それぞれのマルベリーが完成する前に (21.1)、米第 1 軍と英第 2 軍は、曇天と晴天の天候ターン中の初期フェイズにフリーの 1 補給ポイントを受け取ります。いったんそれぞれのマルベリーが完成したら、各軍は曇天と晴天の天候ターン中にフリーの 2 補給ポイントを受け取ります。嵐のターン中は、フリーの補給は受け取りません。いったんマルベリーが完成したら、増援ポイントで追加の補給ポイントを投入できます。増援ポイントで投入された補給ポイントは、連合軍プレイヤーの補充フェイズ中に到着します。1 補給ポイントを持ってくるために、3 増援ポイントがかかります。補給ポイントを受け取ったら、直ちに総合記録欄上で適切な軍マーカーを移動させます (米軍のマルベリーを通して補給ポイントが来る場合は米第 1 軍、又は英連邦軍のマルベリーを通して来る場合には英第 2 軍)。連合軍の補給ポイントは、米軍と英連邦軍との間で移管できません。



例: この例では、マルベリーは完成していません。天候サイの目は 4 で、ドイツ軍プレイヤー、米軍、英軍はそれぞれ 1 補給ポイントを受け取ります。ドイツ軍プレイヤーは、自軍の補給ポイントを第 7 軍に与えることに決めます。

6. 補充と増援 [REPLACEMENT AND REINFORCEMENTS]

6.1 補充の概括 [Replacements In General]

補充は初期フェイズに受け取り、所有しているプレイヤーの補充フェイズに、減少状態又は除去されたユニットを回復させるために使用されます。そのターンの天候を決定する同じサイの目が、両陣営の補充の数とタイプを決定します。補充は、受け取ったターンに使用するか又は蓄積できます (例外: 6.4)。総合記録欄上で、蓄積された補充を記録します。いかなる補充マーカーも、9 補充まで蓄積できます。9 を超過した分は、全て失われます。

例: 4 の天候サイの目は、以下を意味します。ドイツ軍プレイヤーは 1 補給ポイント、1 歩兵補充を受け取り、1 陣地を構築できます。連合軍プレイヤーは 1 米軍歩兵補充、1 米軍機甲補充、1 英軍機甲補充、全 4 海上ユニット、2 米軍航空ユニット、2 英連邦軍航空ユニット、2 米軍補給ポイント、2 英連邦軍補給ポイントを受け取ります (両方のマルベリーが機能状態にあると仮定します)。

6.2 補充の手順 [Replacement Procedure]

(6.2.1) 概括 [In General] 適切なタイプと国籍の 1 補充は、減少状態ユニットの 1 ステップを回復させるか、あるいはデッド・パイル又は基幹部隊 [Cadre] ディスプレイ (17.9) から 1 ユニットの最低ステップで取り出します。

(6.2.2) 除去ユニットのプレイへの復帰 [Returning Eliminated Units to Play] : デッド・パイルから取り出すユニットは、英国本土内カード (連合軍プレイヤーのみ) 又は友軍支配下の都市ヘクス又は同じ国籍の友軍 HQ (例外: HQs、17.2.2 を参照) 上に置かなければなりません。マップ上に置かれたら、配置ヘクスは以下のとおりです。:

- ・現在補給下でなければなりません。
- ・たとえ友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めていても、EZOC 内であってはなりません。
- ・このフェイズの開始時にマップ上にあった自師団の他のユニットから 5 ヘクス以内でなければなりません。この制限は、非師団ユニットには適用しません。マップ上にその師団からのユニットが存在しなければ (全ユニットが除去されてしまっている)、そのユニットは持ってくるできません (その師団は壊滅又は解散してしまったと見なされます)。

(6.2.3) その他の制限 [Other Restrictions] :

- ・ターン 1 には、どちらの陣営も補充を受け取りません。
- ・マップ上のユニットが補充を受け取るためには、補給下でなければならない (18.3) —その瞬間に判定され、混乱状態又は撃破状態であってはなりません。
- ・ターン毎に複数の補充ポイントを受け取れるユニットはありません。
- ・補充は、指定された国籍のユニットのみ使用できます。例外: イギリス軍の装甲補充は、カナダ軍装甲ユニットのために使用できます。
- ・連合軍の空挺師団は、ターン毎、師団毎に、最大で 1 補充を受け取ることができます (20.2)。
- ・補給源が友軍支配下のシェルブール都市ヘクスのみであるドイツ軍ユニットは、補充を受け取れません。

Repl
1 Hex Max
No Combat

(6.2.4) 補充マーカー [REPLACEMENT MARKERS] : 補充を受け取る各ユニット (除去ボックス又は基幹部隊ディスプレイから取り出すユニットを含む) は、補充マーカーで表示します。このようなユニットは、

移動フェイズに最大1ヘクス移動でき、戦闘フェイズには攻撃できず、又は予備状態に置きません。補充マークは、回復フェイズに取り去られます。

(6.2.5) EZOCs : 補充を受け取るユニットは、EZOC に進入できません。ただし、EZOC 内で開始するユニットは、EZOC を退出する (非 EZOC ヘクス内へ) ために1ヘクス許容移動力を使用するか又は全く移動しなければ、補充を受け取ることができます。補充マークを有するユニットは、補充を受け取っているユニット自体のみでなく、そのヘクスから外部への全戦闘を妨げます。回復フェイズに補充マークが取り去られたら、直ちに制限は解除されます。

デザイン・ノート : 上記のルールは、そこで攻撃が発生しない限り、EZOC 内で補充を受け取れることを認めます。

(6.2.6) タイプ [Type] : 裏表紙の表を参照してください。装甲補充は、全装甲ユニット、全シルエット・ユニット、ヴェルファー旅団について使用されます。連合軍の空挺補充は、落下傘歩兵とグライダー・ユニットについて使用されます。歩兵補充は、他の全ユニット (HQs、装甲擲弾兵、降下猟兵ユニットを含む) について使用されます。

(6.2.7) 英連邦軍の補充 [CW REPLACEMENT] : この結果が振られたときは、連合軍プレイヤーはカナダ軍又は英軍の歩兵補充のどちらかを選択します。

6.3 補充不能ユニット [Non-Replaceable Unit]

以下のユニットは、決して補充を受け取れません。

連合軍 : 米軍レインジャー大隊と英軍特殊任務 [Special Service] (SS) 旅団。空挺とグライダーのユニットは、空挺降下表 [Airborne Drop Table] (20.2) から生じる補充に限定されます。

ドイツ軍 : ルフトヴァッフェ 88 Flak ユニット、東方 [Ost] 大隊、拠点。



6.4 ドイツ軍の補充制限 [German Restricted Replacements]



(6.4.1) ティーガーとパンターの補充 [TIGER AND PANTHER REPLACEMENTS] : ドイツ軍プレイヤーは、天候表上で「1」が振られたときにのみ、ティーガー又はパンター戦車のステップを補充できます。その補充が直ちに使用されるとパンター又はティーガー・ユニットの1ステップを回復でき、蓄積するのであれば、通常の装甲補充になります。パンター戦車は、そのシルエットと4の装甲効果値によって識別されます。ティーガー戦車は、5の装甲効果値を持つ唯一の戦車です。

(6.4.2) ドイツ軍の歩兵 [German Infantry Replacements] : 5の天候のサイの目で受け取る補充は、0又は-1 TQ のユニットのみに使用できます (マップ上でステップを補充するか、あるいは基幹部隊ディスプレイ又は除去パイルからユニットをプレイに復帰させるためのどちらか)。6の天候のサイの目で受け取る補充は、-1 TQ のユニットのみに使用できます。これらの低 TQ 補充は直ちに使用しなければならず、さもなければ失われます (つまり、蓄積できません)。

デザイン・ノート : これらの-1 TQ ユニットは、そのユニット・タイプ・ボックス内にペール・イエロー色を持ちます。

6.5 連合軍の増援 [Allied Reinforcements]

(6.5.1) 概括 [In General] : ゲーム・ターン2に開始して、連合軍プレイヤーは自軍の英国本土内 [In Britain] カードから、いかなるユニット (たち) も自軍の増援として選択できます。到着できる増援の総数は、増援ポイント (RPs) で計算し、そのターンの天候に依存します (4.3)。

- ・晴天&曇天 [CLEAR & OVERCAST] : 6米軍 RPs と6英連邦軍 RPs
- ・嵐 [Storm] : RPs はありません。

RPs は蓄積できず、そのターンに使用しなければならず、さもなければ失われます。全ユニットについての RPs は、下と英国本土ディスプレイ上に列記されます。このコストは、たとえユニットが英国本土へ戻り、完全戦力未満でプレイに再登場する場合でも適用します。

- ・4 RPs は、1個英軍機甲旅団 (8-6) 又は1個米軍戦闘団 [Combat Command] (7-6) を持ってきます。
- ・3 RPs は、1個米軍連隊、1個英連邦軍歩兵/自動車化旅団、1補給ポイント*を持ってきます。
- ・2 RPs は、1個 HQ、1個2ステップ機甲ユニットを持ってきます。
- ・1 RPs は、1個1ステップ・ユニットを持ってきます。

*RPs は、その軍のマルベリーが完成するまでは、追加の補給ポイントのために使用できません。

(6.5.2) 増援の上陸 [Landing Reinforcement] : 連合軍の増援は、移動フェイズ中にいずれかの機能状態橋頭堡 (21.1) 又はマルベリーに上陸します (予備移動フェイズは不可)。連合軍の増援は、上陸するターンに以下の制限下にあります。

- ・上陸ヘクスを最初のヘクスとしてカウントし、戦術移動 (1又は2ヘクス [9.10]) を使用しなければなりません。
- ・攻撃すると、その戦闘戦力は半減され、限定戦闘後前進のみを実施できます (14.1)。増援が自身の移動を敵ユニットの隣で終了したら、半減戦力と限定前進を忘れないために、増援の上に再編 [Regroup] マーカーを置きます。再編マーカーを有するユニットは、戦闘結果によって予備状態に置くことはできません (15.1)。マーカーは、連合軍の回復フェイズ中に取り去られます。



- ・ユタ [Utah]、オマハ [Omaha]、ゴールド [Gold]、ジュノー [Juno]、スウォード [Sword] の各海岸を通して、ターン毎に4 RPs まで持てることができます。この制限についてのみ、アロマンシュ・レ・バン [Arromanches-les-Bains] の英軍マルベリーは、ゴールド海岸の一部と見なされます。

例 : 天候は晴天です。連合軍プレイヤーは、ユタに4 RPs、オマハに2 RPs、ゴールドに4 RPs、ジュノーに2 RPs を持ってきます。

(6.5.3) 増援の減少 [Reinforcement Reductions] : 増援率は、以下の理由によって減少します。

- ・ゴールド又はジュノーの海岸ヘクスから取り去られる各英軍工兵ユニットについて、英連邦軍の RPs は2ずつ減少します (スウォード海岸を閉じることによる損失はありません)。
- ・自身の海岸ヘクスから取り去られる各米軍工兵ユニットについて、米軍 RPs は2ずつ減少します。米軍マルベリーが破壊されてしまったら、2だけ減少します。

上記の減少は一時的で、状況がもはや適用されないターンになるまでの各ターンに適用します。

6.6 ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]

全ドイツ軍増援の登場位置は、ユニット上にカラー・コード化されています。ユニットは、その色のいかなる登場ヘクスにも到着できます。同一師団のユニットは、各登場ヘクスが正しい色である限り、異なる登場ヘクスに到着できます。増援は、移動フェイズ中に、登場する最初のヘクスの地形コスト（道路移動率）を消費することでプレイに登場します。増援は登場ヘクスを通して登場しなければならず、2つの登場ヘクスの間のヘクスを通して登場できません。増援は、移動して EZOC に進入することでマップに登場できますが、停止してそれ以上は移動できません。マップに登場する代わりに、ドイツ軍の増援は、1 ターン遅延させて続くターンに、同じ又は隣接する登場ゾーン（ブルー、グリーン、レッド、オレンジ）に登場できます。この遅延は、ドイツ軍プレイヤーが増援を登場させることを決めるまで無期限に繰り返すことができます。ドイツ軍ユニットは、戦略移動又はトラック移動を使用してマップに登場できます（9.8）。ドイツ軍の増援は、要件を満たすと、マップへ登場する移動フェイズに予備状態（15.0）に置くことができます。

6.7 第 243 師団と第 709 師団の動員

[Mobilization of the 243rd and 709th Divisions]



これらの2個師団は、D-DAY には海岸防衛配置についており、動員するために時間を要しました。ゲーム・ターン2から開始して各ターンのドイツ軍補充フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは各動員ボックスから1ユニットを取り出して、マップ上に表示された師団の動員ヘクス（師団のシンボルによってマークされる）の1つに置くことができます。そのヘクスは、敵ユニットや EZOC から解放されていなければなりません。ユニットは、それが置かれた同一のターンに、通常に移動と攻撃ができます。

デザイン・ノート：第 243 師団は、コタンタン半島の西海岸を守備しており、第 709 師団はシェルブールとコタンタン半島の東海岸を守備していました。

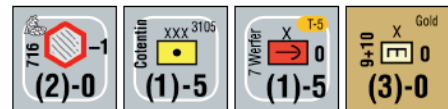
7. スタッキング [STACKING]

7.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングは、1ヘクス内に複数のユニットが存在するときに発生します。両陣営のスタッキング限度は、**4 スタッキング・ポイント**に加えていずれかの **1 シルエット・ユニット**です（2.3.6）。戦闘ユニットは、以下のスタッキング・ポイント値を持ちます：

- ・ 1 = 1 又は 2 の現行戦闘戦力を有する全てのユニット。
- ・ 2 = 3 以上の現行戦闘戦力を有する全てのユニット。

フリー・スタッキング・ユニット [FREE STACKING UNITS]：以下の戦闘ユニットはゼロ・スタッキング・ポイントを持ち、あるヘクス内で自由にスタックできますが、ヘクス毎に1つ（タイプ毎に）までです。：拠点、HQs、ヴェルファー旅団、工兵、マーカースは、いずれにしてもスタッキングに影響しません。



フリー・スタッキング・ユニット

7.2 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]：

スタッキング限度は、移動、退却（13.1）、戦闘後前進（14.0）の過程、増援を置くときを除き、決して超過できません。スタッキング限度は、各移動フェイズの完了時、並びに戦闘後前進の後に、厳密に確認されなければなりません。所有しているプレイヤーは、これらのときにスタッキング限度を満たすために十分なユニットをヘクスから除去することで、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。退却後の超過スタッキングの解決については、13.1 を参照してください。

米軍と英連邦軍のユニットは、同一ヘクス内にスタックできますが、それらの連携上の制限については 22.1 を参照してください。

合法的なスタックの例：



*1 シルエット・ユニットのみが、各ヘクス内にフリーでスタックできます。

8. 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

8.1 ルールの概括 [General Rule]

1つ以上の戦闘ユニットに占められる周囲6ヘクスは、これらのユニットの支配地域 (ZOC) を形成します。以下の戦闘ユニットは、ZOC を所有しません。:

- ・拠点
- ・1の戦闘値を持つ全てのユニット



ZOC を所有しない戦闘ユニットは、そのカウンター周囲の白いボックスで表示されます。

8.2 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コストはありませんが、ユニットは EZOC から退出するために追加の1移動ポイント (+1 MP) を消費しなければなりません。

8.3 ZOC to ZOC 移動 [ZOC to ZOC Movement]

その移動を EZOC 内で開始するユニットは、敵 ZOC ボンド(8.5)を越えたり進入したりしない限り、直接他の EZOC 内に移動でき、そこで停止します。

8.4 ZOCs の他の影響 [Other Effects of ZOCs]

- ・EZOCs と補充: 6.25 を参照。
- ・EZOCs と退却: ルール 13.1~13.3 と 16.3 を参照。
- ・EZOCs と戦闘後前進: ルール 14.3 を参照。
- ・EZOCs 補給線: ルール 18.3 を参照。

8.5 ZOC ボンド [ZOC Bonds]

(8.5.1) ZOC ボンドの形成方法 [How to form a ZOC Bond]: ZOC を及ぼすいかなるユニット又はスタックも、ZOC ボンドを形成できます (例外: 分散ユニット [20.2])。そのような2ユニット (又はスタック) が2ヘクス離れていた (カラの1ヘクスが介在する)、これらはその中に敵ユニットが越えたり進入したりできないボンドを形成します。ヘクス格子のパターンのために、ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドの2タイプの ZOC ボンドがあります。

(8.5.2) ZOC ボンドの影響 [Effects of ZOC Bonds]:

- ・ユニットは、敵のヘクス・ボンドに進入できず又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えられません。
- ・敵のヘクス・ボンド内へ又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えて退却を強制されるユニットは、除去されます。
- ・ユニットは、防御側がカラにしたヘクスに進入していない限り、ZOC ボンド内に進入したり又は ZOC ヘクスサイド・ボンドを越えたりして戦闘後前進できません。
- ・補給は、決して敵のヘクス・ボンド内へ又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。

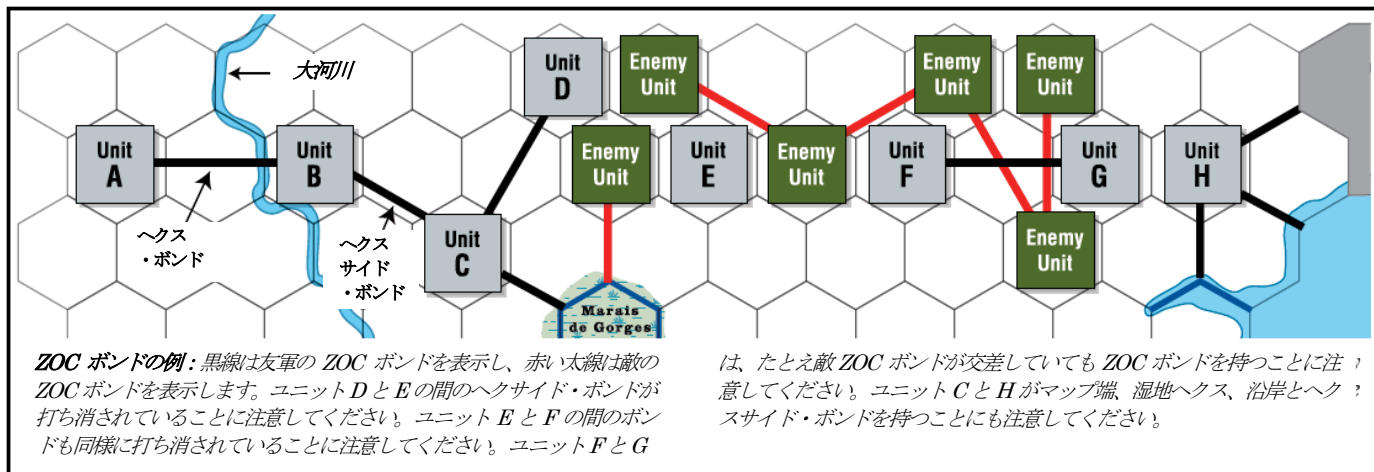
(8.5.3) ZOC ボンドの打ち消し [Negating ZOC Bonds]

ヘクスサイド・ボンドは、敵のユニットが介在するヘクスサイドの各サイドに位置するときに打ち消されます (下図で、ユニット D と E のごとく)。

(8.5.4) 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、それが無効化されるまでは、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。

(8.5.5) マップ端とのヘクスサイド・ボンド [Hexside Bonds with the Map Edge]: ユニットの、ヘクス格子の境界と ZOC ヘクスサイド・ボンド (ヘクス・ボンドは不可) を形成できます。境界とは、マップの南端と東端、沿岸に沿ったヘクスサイドと定義されます。境界に沿った縁 (陸上又は水面に落ちる縁) は、ヘクスサイド・ボンドを繋ぐ資格を持ちます。このルールに目的においては、青い通過不能ヘクスサイドは境界ヘクスサイドと見なされるため、ヘクスサイド・ボンドを繋ぐために使用できます。

(8.5.6) ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]: ZOCs は、全海上ヘクスサイドと通過不能ヘクスサイドを除く、全ヘクスサイドを越えて伸びます (9.6)。ZOC ボンドは、大河川と溢水のヘクスとヘクスサイドを越えて形成できます。



9. 移動 [MOVEMENT]

9.1 概括 [In General]

友軍移動フェイズ中、プレイヤーは望む数の自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。各ユニットは、移動のために消費できる移動ポイント数である許容移動力 (MA) を持ちます。各ヘクスに進入するために、地形効果チャート [Terrain Effects Chart] 上で定められた一定数の MPs がかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行われます。複数のユニットがスタックとして移動すると、その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、移動中にユニットを置き去りにすることができますが、置き去りにされたユニットはその移動フェイズにそれ以上移動できません。ユニット又はスタックは、敵ユニットに占められたヘクス内に進入できません。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。未使用の全 MPs が失われ、蓄積することはできません。

9.2 マップからの退出 [Exiting the Map]

ユニットは、マップから退出できません。退却によってマップ外に強制されるユニットは、除去されたものと見なします。

注釈: 全てのユニットは、機能状態の海岸ヘクスから英国本土へ撤収できます (21.2)。

9.3 道路移動 [Road Movement]

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では、橋梁が存在するものと見なされます。道路が町又は都市ヘクスへ進入しているときには、ユニットが道路の道筋に従っていれば、道路移動率を使用できます。

9.4 移動と河川 [Movement and Rivers]

(9.4.1) **大河川 [Major Rivers]:** 橋梁がない大河川ヘクスサイドを越えるために、全てのユニットは追加の1移動ポイント (+1 MP) を消費しなければなりません。ユニット (機械化と非機械化の両方) は、大河川ヘクスサイドに隣接してその移動を開始し、しかも最初の移動がその河川ヘクスサイドを越えるためであると、非架橋大河川ヘクスサイドを越えられます。

(9.4.2) **小河川 [Minor Rivers]:** 非架橋小河川ヘクスサイドを越えるために、機械化ユニットは追加の1移動ポイント (+1 MP) を消費しなければなりません。非機械化ユニットについては、越えるために追加の MPs はかかりません。溢水河川ヘクスサイドを通して流れる小河川は無視します。一溢水ヘクスサイドが優先されます。

9.5 移動と溢水ヘクスサイド/ヘクス

[Movement and Flooded Hexsides/Hexes]

(9.5.1) **溢水ヘクスサイド [Flooded Hexsides]:** 機械化ユニットは、堤防 [Causeway] (9.11) を使用しているか又は道路の道筋に従っていない限り、溢水ヘクスサイドを越えることを禁じられます。非機械化ユニットは、溢水ヘクスサイドに隣接して移動を開始し、しかも最初の移動がその溢水ヘクスサイドを越えるためである場合のみ、橋梁がない溢水ヘクスサイドを越えることができます。橋梁がない溢水ヘクスサイドを越えるために、非機械化ユニットは追加の1移動ポイント (+1 MP) がかります。

(9.5.2) **溢水ヘクス [Flooded Hexes]:** 機械化ユニットは、道路の道筋に従っていない限り、溢水ヘクスに進入することを禁じられます。溢水ヘクス内の機械化ユニットは、道路を介してのみヘクスを離れることができます。非機械化ユニットは、溢水ヘクスに進入するために2 MPs を消費し、道路の道筋に従っていない限り、進入した瞬間に停止しなければなりません。

重要: 溢水ヘクスの6つのヘクスサイドは、溢水ヘクスサイドとは見なされません。溢水ヘクスサイドは、2つの非溢水ヘクスの間のみ存在します。

9.6 通過不能ヘクスサイド [Impassible Hexsides]

マップ上のダーク・ブルーのヘクスサイドは、通過不能です。ユニットは、これらのヘクスサイドを越えて移動や攻撃ができません。これらは、ZOC ヘクスサイド・バンドを繋ぐために使用できます (8.5.5)。

9.7 連合軍の航空優勢とドイツ軍の移動

[Allied Air Supremacy and German Movement]

天候ルール (4.3) で述べたごとく、晴天と曇天の天候ターン中、連合軍の航空優勢はドイツ軍機械化ユニットの移動を遅くします。連合軍の航空優勢は、非機械化ユニットに影響せず、嵐ターン中の機械化ユニットに影響しません。一嵐のターン中、これらはその完全 MA を使用し、一級道路に沿って 1/3MP の率で移動できます。

9.8 戦略移動とドイツ軍のトラック・マーカー

[Strategic Movement and German Truck Markers]



(9.8.1) **特典:** 機械化ユニットは、その使用可能な MPs を2倍にするために戦略移動を使用できます。戦略移動は、非機械化ユニット、非補給下又は混乱状態 (13.6) のユニットは使用不可能です。戦略移動は、予備移動フェイズ (15.2) に使用できません。戦略移動を使用しているユニットは、完全に道路 (一級又は二級) に沿って移動しなければなりません。マップに登場しているドイツ軍の増援は、戦略移動を使用して到着できます。

(9.8.2) **制限 [Restrictions]:** 戦略移動を使用するユニットは、他のユニットと共にスタックして開始できますが、以下の制限下にあります。:

- ・その移動を敵に隣接して開始できず、又は移動して敵ユニットに隣接できません。
- ・その移動を、いかなるユニットともスタックして終了できません。同様に、戦略移動マーカーでマークされたユニットと任意にスタックして移動を終了できるユニットはありません (退却については、13.7 を参照)。
- ・SM マーカーは、ターン1に使用不能です。



移動の例: 各ヘクスに進入するためのコストが例示されています。青い数字は、河川又は溢水のヘクスサイドを越えるための追加コストを示します。赤い数字は、ユニットが進入した瞬間に停止しなければならないヘクスを示します。溢水ヘクスサイドは、非機械化ユニットがそれに隣接して開始する場合にのみ、越えられることに留意してください。

(9.8.3) 戦略移動 (SM) マーカー [Strategic Movement (SM) Markers] : 単一の移動フェイズに戦略移動を使用できるユニット (スタックではない) の数は、各陣営が使用可能な SM マーカーの数 (ドイツ軍プレイヤーについて 3 枚、連合軍プレイヤーについて 3 枚) で厳密に限定されます。戦略移動を使用する各ユニット (増援を含む) の上に、SM マーカーを置きます。

デザイン・ノート : 各陣営に僅か 3 枚のマーカーしか用意されていないのは、戦闘期間にドイツ軍が被った補給の困難さと、小さな橋頭堡内で連合軍が経験した厳しい道路交通渋滞をあらわします。

(9.8.4) 戦略移動と戦闘 [Strategic Movement and Combat] : SM マーカーでマークされている間に攻撃されるユニットは、防御戦闘ボーナス (DCBs) を受け取らず、CRT 上で攻撃側に右への 1 シフトを提供します。TQ 評価値、装甲効果値、断固とした防御、ZOCs は、SM によって影響を受けません。SM マーカーを有す HQs (17.2) とヴェルファー旅団 (17.3) は、初期フェイズに裏返すことができますが、砲兵支援は提供できません。

(9.8.5) SM マーカーの撤去 [Removing SM Markers] : ユニットの SM マーカーを使用すると、相手側プレイヤーのターン中、マーカーをユニットの上に留めなければなりません。それは、以下の理由で取り去られます。:

- ユニットの友軍移動フェイズに戦略移動を使用しないのであれば、その友軍移動フェイズに。
- ユニットの自軍移動フェイズを敵ユニットに隣接して開始すると。
- ユニットの攻撃されたら。戦闘の最終戦闘比を判定した後にマーカーが取り去られます (9.8.4)。
- 退却のため、ユニットが他のユニットと共にスタックしていたら。

SM マーカーが取り去られるとき、他のユニットによって直ちに使用可能です。



(9.8.6) ドイツ軍のトラック・マーカー [German Truck Marker] : ドイツ軍のトラック・マーカーは、各ターンに 1 つのドイツ軍非機械化ユニットを 5 の MA を有す機械化ユニットとして移動させることを認めます。この MA は、晴天天候では連合軍の航空優勢 (9.7) のため 3 に減少し、戦略移動マーカー (9.8.1) が割り当てられたら 2 倍になります。トラック・マーカーを使用する非機械化ユニットは、EZOC 内で開始、進入ができません。ドイツ軍の非機械化増援には、登場のターンにトラック・マーカーを割り当てることができます。トラックに乗車するための MP コストはありません。ユニットがトラック・マーカーを使用すると、9.8.5 で概説した 4 つの理由の 1 つによって取り去られるまで、マーカーはユニット上に留まらなければなりません。

(9.8.7) 可用性 [Availability] : ゲーム・ターン 2 から開始して、各ターンに戦略移動とトラック・マーカーが使用可能です。

9.9 自転車ユニット [Bicycle Units]

自転車ユニットは、全ての目的において通常の非自動車化戦闘ユニットとして扱われます。ただし、1 つの例外があります。: 曇天天候ターン中、道路に沿ってのみ移動し、その移動を EZOC 内で開始せず、又は移動で敵ユニットに隣接しなければ、その MA を 6 に増加させることができます。

9.10 戦術移動 [Tactical Movement]

戦術移動は、ユニットが全ての地形移動ポイントと EZOCs の退出コストを無視し、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。戦術移動を使用するユニットは、予備状態に置くことができません。戦術移動を使用するユニットは、特に以下の他の移動ルールに従わなければなりません。:

- EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません。
- 敵 ZOC ボンドを越えたり、進入したりできません。
- 禁止又は通過不能地形に進入したり、越えたりできません。
- 洪水ヘクスに進入した瞬間に停止しなければなりません。
- 非架橋大河川又は洪水のヘクスサイドを越えるためには、それらに隣接して開始しなければなりません。

デザイン・ノート : 戦術移動は、MPs をカウントする代わりにユニットを 2 ヘクスだけ移動させる、あなたの人生をほんの少し楽にするルールです。

9.11 堤防 [Causeways]

ユタ海岸近郊の 4 つの橋梁は、追加のコストなし (+0) で洪水ヘクスサイドを越えることをユニットに認めます。これらは、戦闘には影響を持ちません。

10. 戦闘 [COMBAT]

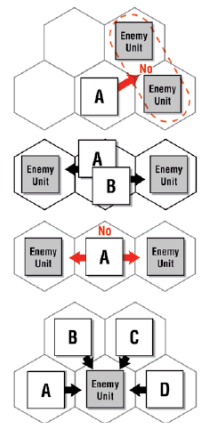
10.1 概括 [In General]

手番プレイヤーは、戦闘フェイズに隣接する敵ユニットを攻撃するために自軍ユニットを使用できます。攻撃は任意で、攻撃することを強制されるユニットはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回の攻撃ができる又は攻撃を受けるユニットはありません。あるヘクス内で防御している全てのユニットは、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、自軍の攻撃を望む順番で実施でき、予め指定しておく必要はありません。

10.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 攻撃側は、一度に 1 ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で 2 つのヘクスを目標にできません。
- 同一ヘクス内の複数ユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、隣接する異なるヘクスを攻撃できます。
- 個別の攻撃で、2 番目のヘクスを攻撃するために自身の攻撃戦力を分割できるユニットはありません。
- 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ます。

注記 : 他のゲーム・システムとは異なり、攻撃しているユニットは、隣接する全ての防御ユニットを攻撃する必要はありません。



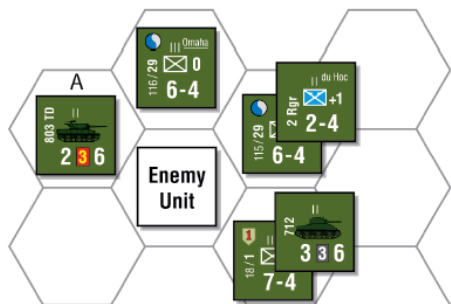
10.3 主強襲部隊 (MAF) [Main Assault Force]

(10.3.1) 概括 [In General] : 各攻撃について、攻撃側は 1 つの組織を主強襲部隊として宣言しなければなりません。主強襲部隊は完全戦力で攻撃し、他の全てのユニットは半減戦力で攻撃します (11.1)。

デザイン・ノート : 主強襲部隊の一部ではないユニットは、支援射撃を提供しているか又は側面に対して圧力をかけています。

(10.3.2) 組織 [FORMATIONS] : 組織は通常は師団ですが、いくつかの例外があります。ドイツ軍シェールブル防衛グループ (Chr) の4ユニット、ドイツ軍第30旅団、カナダ軍第2機甲旅団の2ユニット、5つの英軍機甲旅団 (第4、8、27、31、33) です。これらの組織は、師団と同様に扱われます。

(10.3.3) 付属 [Attachment] : いずれかの1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 に付属させることができます。付属したときは、それらは MAF の一部と見なすことができ、半減戦力ではなく完全戦力でカウントされます。



例: 連合軍プレイヤーが攻撃しており、MAF を宣言しなければなりません。彼は、レインジャー大隊を付属させた第29師団をMAFにするか、又は戦車大隊を付属させた第1師団を選択することができます。ヘクスA内のTD大隊は、いかなるユニットともスタックしていないので、どちらの師団にも付属できません。

(10.3.4) 戦闘グループ [Battle Groups] : 合計して6以下の戦闘値を持つユニットのスタックは、単一の独立組織と見なすことができます (戦闘グループ又はカンパフグループと呼ばれました)。戦闘グループは、師団の下位ユニット (連隊又は旅団) としては機能できません。戦闘グループは、ユニットを付属させることができません。MAF として宣言されたら、戦闘グループ/カンパフグループの全ユニットは完全戦力で攻撃します。

10.4 18 戦闘戦力の限度 [18 Combat Strength Limit]

攻撃側と防御側の両者は、1つの戦闘に最大で18戦闘戦力を持つことができます。防御側については、この中に防御戦闘ボーナス (11.2) を含めます。これを超過する全ての戦闘戦力は、無視されます。この限度は半減後に適用するため、河川越えで攻撃している24戦力は12戦力 (24の半分) となります。

例: 防御側は、2個の7-5連隊と1個の3-5戦車大隊が都市ヘクス内 (+5DCB) にいます。その合計22戦力は、18まで減少します。

デザイン・ノート: 18戦闘戦力の限度は、防御側に対して可能な限り多くの戦力を集める代わりに、師団レベルの攻撃について考えることをプレイヤー諸氏に強制します。これは、数値計算の簡略化にもなります。なぜなら、いったん防御側があるヘクス内に10戦闘戦力を持つと、攻撃側が得られるベストは1対1 (コラム・シフトの前) だからです。

10.5 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、これらのステップに従います。:

ステップ1: 攻撃に参加しているユニットの攻撃戦力合計に対して、防御しているユニットの防御戦力合計を比較し、数値の戦闘比であらわします (攻撃側対防御側)。戦闘比を戦闘結果表 (CRT) 上の戦闘比の1つに適合するよう約分します。7対1の戦闘比を超えると、各完全戦闘比レベルが存在すると仮定します。

例: 15対4は3対1になり、11対12は1対2になります。

ステップ2: 攻撃側は、その戦闘に砲兵支援 (11.6)、航空支援 (19.1)、海上支援 (19.2) を適用するかどうか、また、どのユニットが支援を提供しているのかを宣言しなければなりません。攻撃側は、地形 (11.3、11.8)、装甲 (11.4)、TQ (11.5)、ティーガー戦車 (11.9) についてのシフト数も決めなければなりません。

ステップ3: コラム・シフトを考慮した後、サイを振って結果を履行します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失を取り去り (12.2)、退却を実行し (13.0)、戦闘後前進を行います (14.0)。防御側は、戦闘結果に依存して (12.1)、自身の選択で断固とした防御 (12.4) も実行できます。

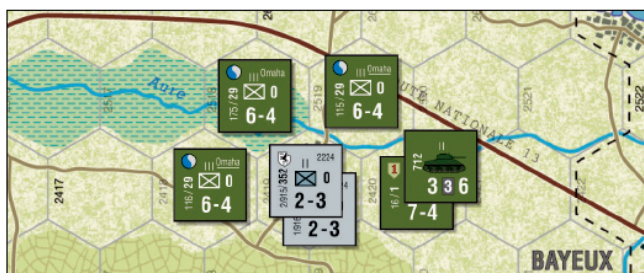
10.6 最小と最大の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds]

攻撃の開始時 (シフトの前) に戦闘比が1対3未満の場合は、攻撃が認められません。シフトの後に (ヤーボを含む) 戦闘比が1対3未満の結果になる攻撃は、自動的にA1の結果 (12.1) になります。7対1を超える戦闘比の戦闘は、7対1のコラムで解決されます。攻撃側と防御側のコラム・シフトは、最小と最大の制限前に適用されます。

例: 左に2シフトの10対1の戦闘比は、7対1のコラムを使用することになります。

10.7 カッコ付の戦闘戦力 [Parenthesized Combat Factors]

これらのユニットは、防御しているときにその完全戦闘値を使用しますが、攻撃はできません。ただし (HQs、ヴェルファー、0のMAを持つユニットを除き)、少なくとも攻撃している1つのユニットと共にスタックして戦闘を開始すると、戦闘後前進が達成されたら参加できます。



戦闘の例: 5個連合軍ユニットが、町ヘクス (+4DCB) 内の2つのドイツ軍ユニットを攻撃します。戦車大隊を付属させた第1師団からの単一ユニットが主強襲部隊で、完全戦力で攻撃します。他の3ユニットは、半減します。戦闘比は19対8 (18対8に減少 [18戦闘値の限度]) = 2対1です。連合軍の戦車ユニットは、右への1シフト (装甲シフト [11.4]) を提供します。最終の戦闘比は、3対1です。

11. 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

11.1 半減 [Halving]

半減させるときは、常に個々のユニット（スタックではなく）を半減させ、端数は次に高い整数へ上げます。1の戦闘戦力は、半減されると常に1に戻ります。ユニットは、以下の理由で半減されます。:

- ・大河川、小河川、溢水のヘクスサイドを越えて攻撃している。
- ・溢水ヘクスから外部へ攻撃している（注釈：ユニットは、溢水ヘクスの内部を攻撃するときに半減されません）。
- ・上陸したターンの連合軍の増援（6.5.2）。
- ・シェルブール防衛線を越えて攻撃している連合軍ユニット（16.3）。
- ・カルピケ [Carpique] 飛行場ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- ・非補給下とマークされたユニットが攻撃している（18.4）。
- ・MAF（10.3）の一部ではない全ての攻撃ユニット（10.3）。

例：5の攻撃値を有する2つのユニットは、半減後に組み合わせられた6の戦力を持つことになります[3+3=6]。

重要 [IMPORTANT] : ユニットの、決して複数回半減され得ません。

11.2 防御戦闘ボーナス [Defensive Combat Bonuses]

一定の地形タイプについて、防御側は防御戦闘ボーナス（DCB）を受け取ります。これらは、そのヘクスに戦力ポイントを加えます（ユニット毎ではありません）。DCBsの完全なリストについては、地形効果チャート（TEC）を参照してください。防御側は、1つのDCBのみを受け取ることができ、常に防御側に最も有利なものを使用します。

制限 [RESTRICTIONS] :

- ・その小さな規模のため、防御している拠点はDCBsを受け取りません。
- ・歩兵支援の欠如のため、全てのシルエット・ユニット（2.3.6）はDCBsを受け取りません。
- ・SM マーカー（9.8）を載せているユニットは、DCBsを受け取りません。
- ・防御側のためのDCBは、防御側スタックの記載された戦闘戦力を決して超過できず、全ての拠点、SM状態のユニット、シルエット・ユニットの戦力は無視します。

上に列記されない限り、全てのユニットがDCBsを獲得できます。

例：4戦力のシルエット戦車大隊と共にスタックした2戦力の歩兵大隊は、最大で2DCBsを受け取ることができます。町ヘクス（+4DCB）内の2つの6戦力連隊は、合計で16の防御戦力を持つことになります（6+6+4）。

11.3 河川ヘクスサイドと溢水ヘクス

[River Hexsides and Flooded Hexes]

- ・河川 [RIVERS] : ユニットの、大河川又は小河川のヘクスサイドを越えて攻撃しているときに半減されます。
- ・溢水ヘクスサイド [FLOODED HEXSIDES] : 溢水ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは半減されます。
- ・溢水ヘクス [FLOODED HEXES] : ユニットの、溢水ヘクスから外部を攻撃しているときに半減されます。ユニットは、溢水ヘクス内部を攻撃しているときには半減されません。
- ・CRT シフト [CRT SHIFT] : MAF内の全ユニットが大河川ヘクスサイド、溢水ヘクスサイドを越えて、又は溢水ヘクスから外部を、或いはこれらの3つのいずれかの組み合わせで攻撃していると、攻撃側はいかなる半減の影響にも加えて、CRT上で左への1コラム・シフト（1L）を被ります。このシフトは、小河川には適用しません。

11.4 装甲シフト [The Armor Shift]

(11.4.1) 攻撃側のシフト [Attacker Shift] : 地形が認めると（11.4.4）、攻撃側は、以下の2つの場合に、CRT上で右へのコラム・シフトを獲得します。:

- ・MAF内にグレイの装甲効果値を有する装甲ユニットを持ち、相手側が装甲効果値を有するユニットを持たない。
- ・両陣営が装甲効果値を有するユニットを持つが、防御側スタック内の最高の装甲効果値（レッド又はグレイ）に優越するグレイの装甲効果値を持つ装甲ユニットを攻撃側がMAF内に持つ場合。比較の際には、各陣営からの最高の戦車/対戦車ユニットのみを使用し、装甲効果値を合計しないでください。

(11.4.2) 防御側のシフト [Defender Shift] : 攻撃側が自軍MAF内に装甲効果値（グレイ又はレッド）を有するユニットを持たず、防御側が歩兵と装甲ユニット（防御側の装甲ユニットは、グレイの装甲効果値を持っていなければならない、対戦車ユニットは装甲シフトを獲得しません [11.4.3]）の両方を持つと、左への1シフトを被ります。NATO装甲シンボルを有する連合軍ユニットは、この目的において歩兵と装甲ユニットの両方としてカウントします。攻撃側よりも高い装甲効果値を持っていること自体は、防御シフトを与えないことに注意してください。



装甲シフトの例：5個の連合軍ユニットは、攻撃側に装甲シフトが認められない大河川を越えて攻撃していますが、参加している英軍機甲ユニットは防御側が装甲シフトを獲得することを妨げています。MAF内の全ユニットが大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているので、攻撃しているユニットは全て半減され、左への1コラム・シフトを被ります。防御側は+4のDCBを提供する町ヘクス内にあります。戦闘比は、14対17（1対2）で左へのシフトが1対3になります。



(11.4.3) 対戦車ユニット [Anti-Tank Units] : 赤いボックス内に装甲効果値を有する全てのユニットは、対戦車ユニットと見なされます。対戦車ユニットは、決して装甲シフトを獲得できず（攻撃又は防御）、その主な機能は相手側の装甲シフトを無効にすることです。対戦車ユニットは、断固とした防御にも有効で、優れた赤い装甲効果値は断固とした防御表 [Determined Defense Table]（12.4.2）上で防御側が+1 DRMを獲得することになります。

(11.4.4) 地形と装甲シフト [Terrain and the Armor Shift] : 防御側は、いかなる地形内でも装甲シフトを獲得できます。攻撃側は、攻撃している装甲ユニットが以下の場合には、装甲シフトの獲得を禁じられます。:

- ・大河川又は溢水のヘクスサイドを越えて攻撃している場合（道路又は非道路）。ただし、装甲シフトは、小河川ヘクスサイドを越えるときには認められます。
- ・溢水ヘクス内へ又は溢水ヘクスから外部を攻撃している（道路又は非道路）。
- ・連合軍ユニットがシェルブール防衛線を越えて攻撃している（16.3）。
- ・都市 [City] 又は林 [Wooded] のヘクス内を攻撃している。

・陣地又は拠点 (16.1 と 16.2) を含んでいるヘクス内を攻撃している。

重要: 上記の状況で攻撃側は装甲シフトを獲得できない一方で、自軍 MAF 内の装甲ユニットの存在は、防御側の装甲シフトを妨げることになります。

11.5 部隊評価 (TQ) シフト [The Troop Quality (TQ) Shift]

攻撃側 [ATTACKER]: 攻撃側 MAF 内の最高 TQ 値が、防御側スタック内の最高 TQ 値よりも高ければ、攻撃側は CRT 上で右に 1 コラム有利なシフトを受け取ります。

防御側 [DEFENDER]: MAF 内で攻撃に参加している全ユニットが負の TQ 評価値 (-1 又は -2) を持つと、防御側は CRT 上で左に 1 コラム・シフトを獲得します。

11.6 砲兵支援 [Artillery Support]

(11.6.1) 攻勢支援 [Offensive Support]: 攻撃側の HQs とヴェルファー旅団は、砲兵シフトを介して CRT にコラム・シフトを提供できます (17.2.5)。

(11.6.2) 防御支援 [Defensive Support]: 防御側は、決して砲兵又はヴェルファー旅団のためにシフトを受け取りません。代わりに、防御側の防御支援は、断固とした防御表上の修正の形態で来ます (17.2.6)。

11.7 カルピケ飛行場 [The Carpiquet Airfield]

飛行場の駐機場所が絶好の射的場となるため、飛行場ヘクスサイドを越えて攻撃している (どちらの方向でも) ユニットの、半減されます。装甲シフトは、ヘクスサイドを越えて認められます。

デザイン・ノート: その他の飛行場は、純粋に情報目的です。

11.8 高地 [Hilltops]

防御側が高地ヘクス内で防御していると、攻撃側は左に 1 コラム CRT をシフトさせなければなりません。高地シフトは、ヘクス内の他の地形によって受け取る DCBs に蓄積します。

デザイン・ノート: 高地は、茶色のラインによって示され、標高値は情報目的のみです。

11.9 ティーガー戦車 [Tiger Tanks]

ドイツ軍プレイヤーは、ティーガー戦車大隊が MAF の一部で、ティーガー大隊ユニットが大河川又は溢水ヘクスサイドを越えて攻撃しておらず、或いは溢水ヘクス内部を攻撃又は溢水ヘクスから外部を攻撃していなければ、CRT 上で右へ 1 シフトを受け取ります。防御では、ティーガー・ユニットが防御している地形にかかわらず、ティーガー大隊は CRT 上で防御側に左へ 1 シフトを提供します。1 個ティーガー戦車大隊は、ティーガー戦車シフトを使用すると同時に装甲シフトを使用でき、それ故同一の戦闘で 2 シフトを提供できます。装甲シフトとは異なり、ティーガー戦車シフトは大都市、林内に、陣地に対して使用できます。ティーガー戦車の戦闘能力は、この潜在的な特別シフトを忘れないように赤字で示されています。

11.10 種々雑多な修正 [Miscellaneous Modifiers]

- ・戦略移動 (9.8)
- ・航空支援、ヤーボを含む (19.1)
- ・海上支援 (19.2)
- ・シェルブール防衛線 (16.3)

12.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

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

「攻撃側」と「防御側」という言葉は、戦闘に参加しているユニットにのみ関連し、一般的な戦況ではありません。

DH=防御側は自軍合計ステップの半分を失い (端数切り上げ)、生き残っているユニットは **4 ヘクス退却** しなければならず (断固とした防御は不可)、混乱状態になります (13.6)。攻撃側は、戦闘後前進するか又は攻撃しているユニットを予備状態に置けます (いくつかを前進させて、他を予備状態に置くことができます)。

例: 3 ステップのユニットは、DH の結果で 2 ステップを失うことになります。

A1/D2=攻撃側は、自軍 MAF から 1 ステップを失い (ステップ損失は、相手側によって選択されます)、防御側は 2 ステップを失います。防御側が損失するために 1 ステップしか持たなければ、攻撃側はステップを失いません。防御側は **4 ヘクス退却** して (断固とした防御は不可)、混乱状態になります。攻撃側は、戦闘後前進するか又は攻撃しているユニットを予備状態 (15.1) に置くことができ、いくつかを前進させて他を予備状態に置くことができます。

D1=防御側は、1 ステップを失います (12.2.2)。残っている防御ユニットは、退却 (13.1) 又は断固とした防御 (12.4) のどちらかを実施しなければなりません。防御側が退却したら、混乱状態になります。攻撃側は、防御側が退却したら戦闘後前進できます。

DR=防御側は、退却 (13.1) 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、混乱状態になります。攻撃側は、防御側が退却したら戦闘後前進できます。

A1/D1=各陣営は、1 ステップを失います (攻撃側のステップ損失は、自軍 MAF から出さなければなりません)。生き残っている防御側は、退却 (13.1) 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、混乱状態になります。攻撃側は、防御側が退却したら戦闘後前進できます。

EX=各陣営は、1 ステップを失います (ステップ損失を受けるユニットは、相手側のプレイヤーによって決定されますが、防御側は攻撃側の MAF からユニットを選択しなければなりません)。退却はありません。防御側が 1 ステップしか参加させていなければ、攻撃側は限定前進 (14.1) についての資格を持ちます。「いかなる方向にもできる」通常前進は、禁止されます。

A1/DR=攻撃側は、自軍 MAF から 1 ステップを失います。防御側は、退却 (13.1) 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、混乱状態になります。攻撃側は、防御側が退却したら戦闘後前進できます。

A1=攻撃側は、自軍 MAF から 1 ステップを失います。退却又は前進はありません。

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

(12.2.1) 攻撃側 [Attacker]: 攻撃側へのステップ損失を選択しているとき、以下の優先順位に従います。:

1. ステップ損失は、MAF から出さなければなりません。
2. 結果が **EX** 又は **A1/D2** であれば、防御側は MAF からいずれかのユニットを選択します。さもなければ、# 3 へ進みます。
3. 攻撃側が TQ シフト、装甲シフトと/又はティーガー戦車シフトを受けていたら、これらのシフトの 1 つを提供したユニットを選択しなければなりません (攻撃側の選択で)。ユニットが MAF 内で、シフトを獲得できる場合には、そのシフトは使用されなければならない、ステップ損失からそのユニットを守るために使用を差し控えることはできません。

4. 攻撃側が、TQ、装甲、ティーガーのいかなるシフトも受けていなければ、自軍 MAF 内のいかなるユニットも選択することができます。

(12.2.2) 防御側 [DEFENDER]：防御側がステップ損失を受けなければならないときには、攻撃下のいかなるユニットからも選択できます。ただし、EX 又は A1/D2 の戦闘結果の場合には、攻撃側がステップ損失を選択します (12.1)。

12.3 ステップ損失と基幹部隊の表示

[Indicating Step Losses and Cadres]

ユニットがステップ損失を被ったことを表示するため、ユニットを裏返します。1 ステップ・ユニット、又はすでに裏返された 2 ステップ・ユニットであれば、除去ファイル [eliminated File] 内に置かれます。減少面の 3 ステップ・ユニットは、2 番目のステップ損失を受けるときに基幹部隊を形成します (17.9)。

12.4 断固とした防御 (DD) [Determined Defense (DD)]

(12.4.1) 目的 [Purpose]：断固とした防御は、局地的な反撃や死守命令をあらわします。防御側は、断固とした防御を使用することで、CRT 上の A1/DR、DR、D1、A1/D1 結果の退却部分の無効化を試みることができます。ただし、少なくとも戦闘で 1 ステップが生き残っていなければなりません。CRT からのステップ損失は、断固とした防御を解決する前に実行されます。プレイヤーは、DH 又は A1/D2 結果の退却を無効にできません。この表で成功したら、ユニット又はスタックは退却を無視することを認められ、攻撃側の前進は無効になります。

(12.4.2) 先導ユニット [Lead Unit]：防御しているスタック内に複数のユニットが生き残っていたら、防御側は 1 ユニットの先導ユニットとして選択します。1 ユニットのみの存在すると、そのユニットが先導ユニットにならなければなりません。先導ユニットはサイの目修正を決定し、要求されたらステップ損失を被るユニットになります。以下のユニットは、断固とした防御で先導ユニットになることができません。：HQ ユニットの、ヴェルフアー・ユニット、混乱状態のユニット。先導ユニットとして使用可能な正当なユニットがなければ、DD を試みることができません。

(12.4.3) 手順 [Procedure]：先導ユニットを選択した後、使用するコラムを決定し (12.4.4)、六面体サイを 1 つ振り、サイの目修正を適用し (12.4.5)、次いで結果を適用します (12.4.8)。

(12.4.4) コラムの決定 [Determine Column]：防御側のヘクスの地形は、ヘクス内に陣地 (16.1) を含むか又は拠点が先導ユニットでない限り (下記を参照)、使用するためのコラムを決定します。林、ボカージュ、混合、町のヘクスについては、「その他」コラムを使用します。

拠点ユニット/都市 [STRONGPOINT/CITY]：地形が都市又は拠点が先導ユニットの場合にのみ、このコラムを使用します。拠点と共にスタックしているだけの先導ユニットは、ヘクスの地形タイプに一致するコラムを使用します。

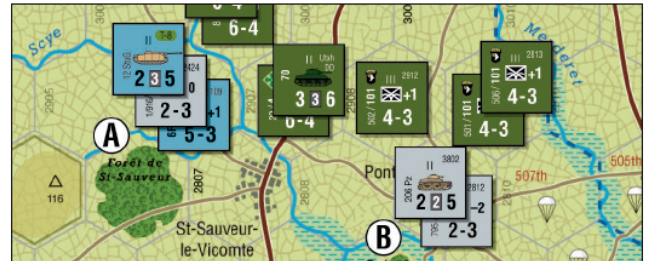
(12.4.5) サイの目修正のサマリー [Summary of Die Roll Modifiers]：

+/-	先導ユニットの TQ (2.3.1) *
+1	装甲効果値の比較 (12.4.6) *
+1	防御支援 (12.4.7)

*最初の 2 つの修正は蓄積しません。-TQ 又は装甲比較のどちらかの方法を使用し、決して両方ではありません。

認められる最大の修正は、+2 です。

(12.4.6) 装甲効果値の比較 [Armor Rating Comparison]：防御側の先導ユニットが攻撃側の MAF の最高装甲効果値より高い装甲効果値を持つと、防御側は断固とした防御で +1 DRM 持ちます。攻撃側が自軍 MAF 内に装甲効果値を持つユニットを持たなければ、防御側の先導ユニットはグレイの装甲効果値を持つ限り、この修正を獲得します。防御側は、自軍先導ユニットが赤い装甲効果値を持ち、攻撃側の MAF 内に装甲ユニットがない場合は、この DRM を受け取りません。



例：ドイツ軍プレイヤーが、A と B の両方で断固とした防御を実施します。A では、FJ 連隊 +1 DRM を与え、StuG 大隊の修正は 0 のみとなります (連合軍プレイヤーは、等価の装甲効果値を持ちます)。B では、第 101 が支援している装甲を持たないため、ドイツ軍プレイヤーは自軍装甲ユニットについての +1 を使用できます。

(12.4.7) 防御支援 [Defensive Support]：防御支援は、断固とした防御のサイを振る前に宣言されなければなりません。連合軍プレイヤーは、防御支援の 2 つの手段—海上ユニット、砲兵支援 (HQs からの) を持ち、ドイツ軍プレイヤーは 2 つの防御支援の手段を持ちます。：砲兵支援とヴェルフアー旅団。全ての手段は、断固とした防御のサイの目に +1 DRM を提供します。各断固とした防御には、1 つまでの手段を使用できるので、防御支援についての最大修正は +1 です。砲兵支援、HQ、ヴェルフアー旅団を使用していると、非混乱状態、その準備面、先導ユニットが射程内にいなければなりません。1 HQ を使用していると、やはり補給下で、1 補給ポイントを消費しなければなりません。海上支援 (19.2) 又はヴェルフアー旅団を使用していると、ユニットを裏返さなければなりません。

(12.4.8) 結果の説明 [Explanation of Results]：

- 断固とした防御は成功で、退却は無効となります。結果がドット (・) を持たなければ、断固とした防御は失敗し、防御側は退却しなければなりません (13.0)。
- 1 防御側の先導ユニットは、1 ステップを損失します。
- EX 防御側の先導ユニットは 1 ステップを失い、MAF からのいずれかの 1 攻撃ユニット (防御側の選択) は 1 ステップを損失します。
- AL いずれかの 1 攻撃ユニット (攻撃側の選択) は、1 ステップ損失しなければなりません。このステップ損失は MAF から出す必要はなく、攻撃に参加しているいずれかのユニットから出すことができます。
- * 防御側の陣地は、取り去られます。

(12.4.9) 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、そのステップが断固とした防御の成功で失われたら、攻撃側は限定前進 (14.1) の資格を持ちます。「いずれかの方向の」通常前進は、禁止されます。

12.5 死守 [Desperation defense]

防御側が断固とした防御のサイ振りに失敗したら、死守を行うことができます。ただし、これはユニット又はスタックが少なくとも2ステップを含み、退却したらスタックが除去される場合にのみ可能です。死守は、DH や A1/D2 の結果に対しては認められません。死守のために使用される両ステップは、先の断固とした防御で先導ユニットの資格を持つユニットから来なければなりません。死守は、十分なステップが使用可能でなければ認められません。死守は、退却と戦闘後前進を自動的に無効とします。

手順 [PROCEDURE]：死守を宣言した後、防御側は攻撃下のヘクスから2ステップを取り去り、その場に留まります。防御側は最初のステップを選択し、攻撃側が他方のステップを選択します。防御側のヘクス内のユニットは、拠点、HQs、ヴェルファー旅団、混乱状態のユニットを含み、いかなるユニットもステップ損失を受ける資格を持ちます。スタックが2ステップのみを含むと、両ステップが取り去られ、攻撃側は限定前進 (14.1) を受け取ります。

12.6 単一ステップの攻撃側 [Single Step Attackers]

MAF が1ステップのみを持ち、そのステップが A1/DR、A1/D1、A1/D2 の結果によって除去されたら、防御側はその結果の退却部分を見捨てる選択肢を持ちます。

13.0 退却と混乱 [RETREAT AND DISRUPTION]

13.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

(13.1.1) 退却の長さ [Length of Retreat]：A1/D2 と DH の結果でユニットは4ヘクス退却し、他の全ての結果では2ヘクス退却します。例外の1ヘクス退却 (13.3) を参照してください。2又は4ヘクス退却するユニットは、戦闘が解決されたときに占めていたヘクスから2又は4ヘクス (適切な方) 離れて、その退却を終了しなければなりません。それが不可能であれば、除去されます。

(13.1.2) EZOCs：可能であれば、EZOC 内のカラのヘクスへの進入を避けます (ただし、下記の「方向」13.1.4 を参照)。可能でなければ、退却しているユニットが敵の ZOC ボンドを越えたり進入したりしない限り、退却の最初のヘクスは EZOC 内のカラのヘクスに進入できます。後に続く全退却ヘクスは、敵 ZOCs から解放されていなければなりません。この目的において、現在の戦闘で退却していない友軍ユニットは、それが占めるヘクス内の EZOC を打ち消します。

(13.1.3) 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。分割は、退却のいかなる時点でも起こり得ます。

(13.1.4) 方向 [Direction]：所有しているプレイヤーは、上記の指針に従って退却路を決定することができ、補給源 (18.2) の方向へ退却することを強要されません。退却路の唯一の制限は、選択した道筋が防御しているユニット (13.2) に最小数のステップ損失をもたらすことです。

(13.1.5) 超過スタッキング [Overstacking]：超過スタッキングは、退却の後に認められません。プレイヤーは、スタッキング制限に抵触しないヘクスに到達するまでスタック (又はスタッキング限度を超過するユニットたち) が追加のヘクスを退却することで、超過スタッキングの状態を避けることができます。そのようなヘクスに到達できなければ、スタッキング限度を超過するユニットは除去されます (所有しているプレイヤーの選択ですが、除去されるユニットは退却したユニットからでなければなりません)。

13.2 ステップ損失と退却による除去

[Step Loss and Elimination due to a Retreat]

(13.2.1) ステップ損失 [Step Loss]：退却しているユニット又はスタックは、以下の場合にステップ損失を被ります。：

- ・退却が非架橋大河川を越え、ユニットがその大河川ヘクスサイドに隣接して開始していなければ、全てのユニット (機械化を含む) は、その河川ヘクスサイドに隣接して退却を開始したら、大河川を越えて退却できます。
- ・退却が非架橋溢水ヘクスサイドを越え、ユニットがその溢水ヘクスサイドに隣接して開始していなければ、*
- ・退却が道路の道筋に従わずに溢水ヘクスを通過 (入るだけでなく) すると、*

*この状況では機械化ユニットは除去され、その取り去りはステップ損失を満たすものとしてカウントしません。

スタック内の非機械化ユニットは、1ステップを損失しなければなりません (合計1ステップで、スタック内のユニット毎ではない)。所有しているプレイヤーは、このステップを失うユニットを選択します。小河川は、退却に影響を持ちません。

(13.2.2) 除去 [Elimination]：0のMAを有すユニットが退却することを強制されると、除去されます。0を超えるMAを有すユニットは、下記であると除去されます。：

- ・マップ外又は敵ユニットによって占められたヘクス内へ退却する。
- ・敵の ZOC ボンドを越えるか又は進入して退却する。
- ・その退却の最初のヘクス以外で、EZOC 内のカラのヘクスへ退却する。
- ・追加ヘクスを退却することによって超過スタックの状態を解決できず、超過スタック状態でその退却を終了する (13.1.5)。
- ・移動フェイズに越える/進入を禁じられたヘクスサイドを越えて、又はヘクス内へ退却する、

重要：除去を避ける方法については、12.5 (死守) を参照してください。



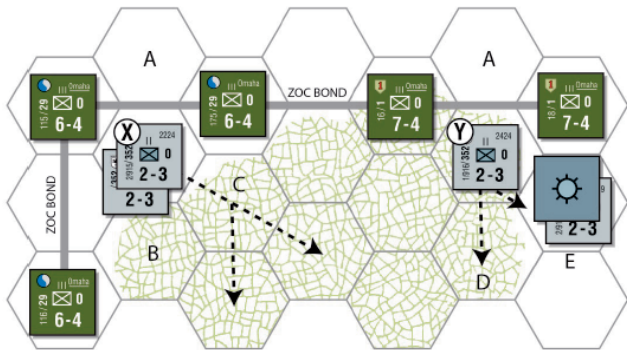
例：Carentan 近郊のヘクス 2514 内のドイツ軍ユニットのスタックが攻撃され、2ヘクス退却することを強制されます。通常、スタックはその退却の最初のヘクスで EZOCs への退却を避けるため、溢水ヘクスは進入することを要求されます。ただし、これは2ステップ損失をもたらすため (戦車ユニットと非機械化ユニットからの1ステップ [13.2])、代わりにスタックはヘクス A 又は C を通過して退却できます。

13.3 1ヘクス退却 [One-hex Retreats]

2ヘクスの退却は、退却しているユニット又はスタックが都市、町、林、ボカージュのヘクス、あるいは拠点又は陣地を含むヘクスに退却すると、1ヘクスのみの後で終了できます。戦略移動を使用していない非混乱状態の友軍ユニットを含むヘクスも、2ヘクスの退却を1ヘクス後に停止させることができますが、停止させることができる戦闘能力は、そのヘクス内の非混乱状態の戦闘能力に限定されます。

例：6戦力の連隊は、3つの2戦力大隊又は1つの6戦力連隊を停止させることができます。

制限 [RESTRICTIONS]：1ヘクス退却するユニットは、友軍非混乱状態のユニットがすでにそのヘクス内にいない限り、その退却をEZOC内で終了できません。4ヘクス退却しなければならないユニットは、決して1ヘクス後に停止できません。



1ヘクス退却の例：ヘクスXとYのドイツ軍ユニットは、退却しなければなりません。Aとマークされたヘクスへの退却は、ZOCボンドのために禁じられます。X内の2ユニットは、ボカージュ内へ1ヘクス退却（ヘクスBとC）した後その退却を停止できません。なぜならば、これらのヘクスはEZOC内のカラのヘクスだからです。ユニットたちは、2ヘクス退却しなければなりません。ユニットYは、表示されたごとく1ヘクス退却した後には停止できます。なぜならば、ヘクスDはボカージュでEZOC内ではなく、ヘクスEは拠点を含んでいるからです。

13.4 未履行の退却 [Unfulfilled Retreats]

防御側が除去されたために退却しなくても、攻撃側は完全な戦闘後前進を受け取ります。

13.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreat Units]

ユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内に退却し、そのヘクスが同一の戦闘フェイズに攻撃を受けると、退却したユニットはその戦力を戦闘に加えず、先導ユニットにならず（12.4、12.5）、再び退却を要求されたら除去されます。これらは、ステップ損失のために選択されることはできませんが、ヘクス内で失われた唯一のユニットが単一ステップ・ユニットであると、EX又は成功したDDの結果でヘクスを保持することは十分に可能です。

13.6 混乱と回復フェイズ [Disruption and Recovery Phase]



退却するいかなるユニットも混乱状態になり、その退却が完了した後に、そのようなユニットの上に混乱状態マーカーを置くことで表示されます。退却を強制された司令部ユニットは、混乱状態でマークされることに加えて、その「移動済」[Moved]面に裏返されます。混乱状態のユニットが再び退却を強制されても、それ以上の影響はありません（例えば、予備戦闘フェイズ）。混乱状態のユニットは、以下の方法で罰則を受けます。：

- ・**移動 [MOVEMENT]：**戦術移動（9.10）を使用しなければなりません。
- ・**戦闘 [COMBAT]：**攻撃できず、又は断固とした防御（12.4、12.5）で先導ユニットになれません。
- ・**陣地 [IP]：**陣地の構築を開始できませんが、それを完成させることはできます。
- ・**混乱状態の HQs 又はヴェルファー旅団は、砲兵シフト又は防御支援を提供できません（12.4.7）。**
- ・**補充 [REPLACEMENTS]：**補充を受け取ることはできません。

能力 [ABILITIES]：混乱状態のユニットは、その完全な防御戦力、TQ、ZOC、ZOC ボンドを形成する能力を保持します。混乱状態のユニットは、EZOCに進出でき、他のユニットは混乱状態になることなく友軍混乱ユニットへ進入又は通過ができます。

回復フェイズ [RECOVERY PHASE]：手番プレイヤーの回復フェイズに、全ての友軍ユニットから混乱状態マーカーを取り去ります。

13.7 退却と戦略移動 [Retreat and Strategic Movement]：他に正当な退却路が存在しなければ、ユニットは戦略移動を使用している友軍ユニットを含んでいるヘクス内に退却できます。これらの状況では、戦略移動マーカーは直ちにに取り去られます。

14.0 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

14.0 前進の長さ [Length of Advance]

CRTによって前進を認められたとき、ユニットは2ヘクスまで前進できます。例外：HQs、ヴェルファー旅団、OMA ユニットは、全く前進できません。ユニットは、いかなる方向にも前進でき、防御側がカラにしたヘクスへの進入を要求されません。MAF内のユニットのみでなく、戦闘に参加した全ユニットが前進できます。全ての前進終了時に、スタッキング限度を満たさなければなりません。

2ヘクスの前進 [TWO HEX ADVANCE]：これは、CRTに従ってユニットに認められる既定の前進です。

限定前進 [LIMITED ADVANCE]：これは、防御側が除去されたものの退却を要求されていなかった場合（EXの結果、1ステップの防御側による断固とした防御の成功等）、又は連合軍の増援が上陸したターンに発生します。限定前進では、攻撃側は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。

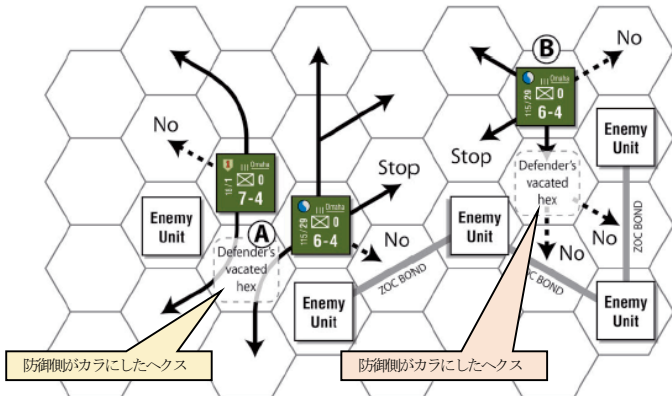
14.2 いずれかの方向へ前進 [Advance in Any Direction]

限定前進（14.1）を除き、ユニットはいかなる方向へも前進でき、防御側がカラにしたヘクスへの進入を要求されません。ただし、防御側がカラにしたヘクスへの進入は、EZOCからEZOCへへの前進で特典を提供します（14.3を参照）。

14.3 前進と敵の ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

(14.3.1) EZOCs : 防御側がカラにしたヘクスに進入しているか、又は進入していたのでない限り、1つのEZOCから同じ敵ユニットの他のEZOCへと直接前進できるユニットはありません。さらに、防御側がカラにしたヘクスに進入しているときを除き、攻撃側はいずれかのEZOCに進入する瞬間に停止しなければなりません。攻撃側が前進した最初のヘクスが防御側がカラにしたヘクス内であると、たとえEZOCからEZOCの移動であっても、ユニットは他のヘクスに前進を継続できます。

(14.3.2) ZOC ボンド [ZOC BONDS] : 敵のZOCボンドは、防御側がカラにしたヘクスに進入しているときを除き、戦闘後前進中に決して進入又は越えることができません。防御側がカラにしたヘクスに進入することは、防御側がカラにしたヘクスの後にEZOCボンドへ進入又は越えるのを認めない事実を認識することが重要です。



例: 「A」では、2個の米軍連隊が防御ユニットを除去したところで、ここで2ヘクス前進できます。太線の矢印は可能な前進路を表示し、点線は禁じられた道筋を表示します。「B」では、米軍連隊が防御ユニットを除去してカラのヘクス内に前進できますが、前進の2ヘクス目は敵のZOCボンドによってブロックされています。カラのヘクス内で停止しなければなりません。このユニットについての、他の2つの可能な前進路も表示されています。

14.4 地形と前進 [Terrain and Advance]

(14.4.1) ボカージュ [Bokage] : 攻撃側は、以下の場合でない限り、ボカージュ・ヘクスに進入した瞬間に前進を停止しなければなりません。:

- ・ボカージュ・ヘクスが、防御側がカラにしたヘクスで、前進しているユニットが道路を介してヘクスを退出する。
- ・道路に沿って進入されたボカージュ・ヘクスで、前進しているユニットが道路に沿ってヘクスを退出する。

(14.4.2) 通過不能地形 [Impassable Hexsides] : 通過不能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 (9.6)。

(14.4.3) 溢水ヘクスとヘクスサイド [Flooded Hexes and Hexsides] : 非機械化ユニットは、道路の道筋に従って入退出していない限り、溢水ヘクスへ進入した瞬間に前進を停止しなければなりません。非機械化ユニットは、その前進中の最初のヘクスでのみ非橋梁溢水ヘクスサイドを越えることができます。機械化ユニットは、道路又は堤防に沿っていない限り、溢水ヘクスの入退出又は溢水ヘクスサイドを越えることが禁じられます。

(14.4.4) 河川 [Rivers] : ユニッツは、前進中の最初のヘクスでのみ、非橋梁の大河川ヘクスサイドを越えることができます。小河川は、戦闘後前進に影響を持ちません。

15.0 予備移動と戦闘 [RESERVE MOVEMENT AND COMBAT]

15.1 ユニッツを予備状態に置く [Placing Units in Reserve]



友軍移動フェイズ中、ユニットの上に予備マーカーを置くことで、「予備状態」にあることを宣言できます。ユニットは、DH 又は A1/D2 の結果 (12.1) の戦闘に参加した後にも、予備状態に置くことができます。現在使用可能なマーカーがなければ、所有しているプレイヤーは自由に現在使用されている予備マーカーを取り去り、予備状態に置くために新たなユニットの上に置くことができます。同じヘクス内の複数ユニット (スタック) は、同じ予備マーカーの下に置くことができ、移動フェイズに、移動しないか又は1MPのみを消費するユニットを予備状態に置くことができます。この1MPは、EZOCを入退出するために使用できません。移動フェイズをEZOC内で開始するユニットは、移動しない限り予備状態に置くことができます。

制限 [RESTRICTIONS] : 同時に予備状態に置くことができるスタックの数は、連合軍6枚とドイツ軍6枚の予備マーカーのカウンター枚数で厳密に制限されます。以下のユニットは、予備状態に置けません。:

- ・そのターンに補充を受け取ったユニット
- ・非補給下、混乱状態、再編でマークされたユニット
- ・後続波ボックス内のユニット
- ・陣地の構築を開始したユニット
- ・戦術移動を介して移動したユニット

15.2 予備移動フェイズ [The Reserve Movement Phase]

このフェイズ中、予備状態のユニットは戦術移動又は記載されたMAの半分 (端数切り上げ) のどちらかを使用できます。晴天天候では、ドイツ軍ユニットのMAを半減させる前に2を引いてください。

例: 記載された5のMAを有するユニットは、予備移動のために曇天と嵐のターンに3MPs、晴天天候のターンに2MPsを使用できることになります。

15.3 予備フェイズの戦闘 [Reserve Phase Combat]

このフェイズ中、予備状態のユニットは敵が占める隣接ヘクスを攻撃できます。戦闘についての全ての通常ルールが適用されます。HQs、ヴェルファー旅団、海上ユニット、航空ユニットは、このフェイズの戦闘に支援を提供するために、予備状態にある必要はありません。注釈: 地上掃射は、予備戦闘フェイズに発生できません (19.1.4)。

15.4 予備状態の喪失 [Losing Reserve Status]

予備状態のユニットは、攻撃するか、上記 (15.1) で注記した制限下になるか、敵ユニットに隣接して友軍回復フェイズを終了すると、直ちに予備状態を失います。手番プレイヤーは、いつでも自軍ユニットから任意に予備マーカーを取り去ることもできます。

16.0 防御施設 [FORTIFICATIONS]

16.1 陣地 (IPs) [Improved Positions (IPs)]

(16.1.1) 効果 [Effects] : 陣地を含んでいるヘクス内で防御しているユニットは、以下の特典を受け取ります。:

- ・攻撃側は、装甲シフト (11.4) を獲得できません。
- ・断固とした防御を実施しているとき、DD 表の陣地コラムを使用します。

(16.1.2) 可用性 [Availability] : ターン毎にドイツ軍プレイヤーが構築できる陣地の数は、天候表のサイの目によって決定されます。連合軍プレイヤーは、非嵐のターン毎に1米軍と1英連邦軍の陣地を構築できます。嵐のターン中は陣地を構築できませんが、以前のターンに構築を開始した陣地を完成することはできます。陣地を構築するかどうかの決定は、それらを受け取るターンに行わなければならない、蓄積することはできません。ゲーム内に用意された陣地の数は、構築できる絶対数です (プレイヤーは、異なる位置に構築するため、友軍陣地を取り去ることができます)。



(16.1.3) 構築の手順 [Construction Procedure]

非補給下、非混乱状態 (13.6) で移動していない歩兵タイプのユニット (2.3.3) は、友軍移動フェイズ中に陣地の構築を開始できます。このユニットは、補充を受けることができず、予備状態に置かれることもできません (構築の前後)。これを示すため、陣地マーカーをその構築中で置きます。構築は EZOC 内で発生できます。所有しているプレイヤーの次の移動フェイズ開始時、そのヘクスに友軍歩兵タイプのユニットを含んでいたら、陣地は完成してマーカーを裏返します。構築中面の陣地を有すヘクスから外部への戦闘は発生し得ません。

(16.1.4) 制限 [RESTRICTIONS] : 最初の1週間で連合軍を海の中に追い落とすというドイツ軍の計画により、ドイツ軍プレイヤーはターン5になるまでは陣地の構築を禁じられます。陣地は、都市ヘクス又は恒久陣地 (下記を参照) 内に構築できません。さもないと、陣地は拠点を含んでいるヘクス内を含むいかなる地形内にも構築できます。

(16.1.5) 撤去 [Removal] : 陣地マーカー (表面又は構築中) は、以下のいずれかの状況下で直に取り去られます。:

- ・ヘクス内の全友軍ユニットが除去又は退却を強制される。
- ・所有しているプレイヤーの補給フェイズ終了時に、友軍戦闘ユニットが含まれていない。
- ・断固とした防御表上のアスタリスク (*) 結果

(16.1.6) 恒久陣地 [Permanent Improved Positions] : マップ上には、2つの恒久陣地が印刷されています (Osteck と Westck)。これらは、決して取り去ることができず、両プレイヤーがこれらから特典を受けることができます。

16.2 ドイツ軍の拠点ユニット [German Strongpoint Units]



ドイツ軍の拠点ユニットは、固有の守備隊を持つ陣地として考えます。これらのユニットは、移動や攻撃ができず、防御のみが可能です。これらは、他のユニットと同様にステップ損失について選択でき、断固とした防御で先導ユニットとして使用できます。

拠点は、ZOC (8.1) を持たず、フリー・スタッキング・ユニットです (7.1)。それ自体で防御している拠点は、決して DCBs を受け取らず、防御しているスタックによって獲得できる DCBs の最大

数に寄与しません (11.2)。これらは、攻撃側が装甲シフト (11.4) を獲得することを妨げます。拠点到補給線をたどることができる孤立状態のユニットは、その孤立消耗のサイの目に +2 DRM を受け取ります (18.5)。ドイツ軍プレイヤーは、自軍プレイヤー・ターン中のいかなる時点でも任意に拠点を取り去ることができます。

デザイン・ノート: これは、ドイツ軍戦線近くのヘクス内に単独で取り残された拠点が、連合軍プレイヤーに高い戦闘力の攻撃を与えることを避けるためにしばしば行われます。

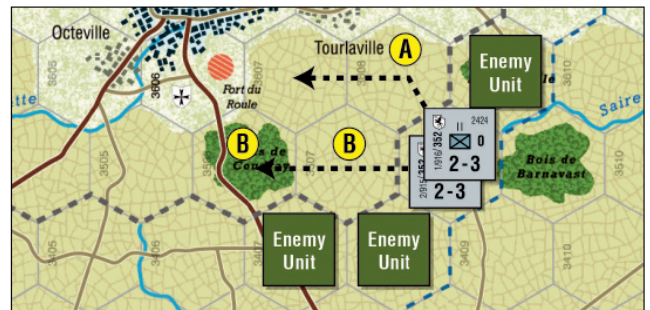


例: 連合軍プレイヤーは、装甲と海上支援で拠点を攻撃します。連合軍プレイヤーは拠点对して装甲シフトを獲得しませんが、海上ユニットのシフトを受け取ります。拠点は、いかなる DCBs も獲得しません。戦闘力は9対2=4対1で、TQ と海上支援の右シフトを有します。最終戦闘力は、6対1です。

16.3 シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]

シェルブール周辺の防衛線は、以下の効果を持ちます。:

- ・戦闘 [COMBAT] : 防衛線を越えて攻撃している連合軍ユニットは、その戦闘戦力が半減し、装甲シフトを獲得できません (ただし、自軍 MAF 内に装甲ユニットを持つことは、防御側が装甲シフトを獲得することを妨げます)。
- ・ZOCs : 退却の目的についてのみ、ドイツ軍ユニットは、シェルブール防衛線を越えて伸びる (外部から内部への) 連合軍の ZOC を無視できます。



例: ドイツ軍ユニットは、シェルブール防衛線内に退却することができ、それを越えて伸びる連合軍の ZOCs を無視できます。AとBでマークされたヘクスは EZOCs を含まないので、ドイツ軍ユニットは1ヘクス退却ルールさえ使用できます。

17.0 特殊なユニット [SPECIAL UNITS]

17.1 東方 (Ost) ユニット [Ost Units]

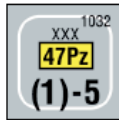


東方ユニットは、決して補充を受け取れず、1ステップ損失を受けたらプレイから取り去られます。東方ユニットは、ターン1 (D-Day) のドイツ軍移動フェイズ中に移動できません。

17.2 HQs

(17.2.1) 目的 [Purpose] :

- HQs は、砲兵シフト (17.2.5) の導管です。
- HQs は、補充を受け取った後に除去パイルから到着しているユニットのための登場位置です (6.2.2)。
- HQs は、孤立損耗表 (18.5.2) 上で修正を提供します。



(17.2.2) HQ の性質 [HQ Properties] : HQs は、以下の特性と制限を有する戦闘ユニットです。:

- 1ステップのみを持ち、裏面はHQユニットが複数ヘクス移動したことを示すために使用されます (17.2.3)。
- フリー・スタッキング・ユニットです (7.1)。
- 攻撃できず、防御のみ可能です。
- 断固とした防御で先導ユニットになれません (12.4)。
- 戦闘後前進ができません (14.1)。
- HQ が除去されたら、1歩兵補充を消費することで補充できます (6.2.6)。いずれかの友軍支配下、補給下の都市又は機能海岸に到着してイン・プレイに戻れます。

(17.2.3) HQ の移動 [HQ Movement] : HQ ユニットは、1ヘクスを超えて移動できず、同じターンに砲兵シフトを提供できません (これには、戦術移動又は増援としての登場を含む)。退却を強制されたか又は1ヘクスを超えて移動したHQユニットは、その移動済面に裏返さなければなりません。移動面のHQsは、各初期フェイズに補給線 (18.3) をたどることができたら、その準備面に返して戻されます。

(17.2.4) 射程 [Range] : HQs は、砲兵シフト又は防御支援を提供しているときに、HQ (含めない) から目標ヘクス (含める) までたどる5ヘクスの射程を持ちます。地形と敵ユニットは、この5ヘクスの射程に影響を持ちません。

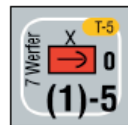
(17.2.5) 砲兵シフト [Artillery Shifts] : 消費された各補給ポイントは、表面を向け、非混乱状態で補給下のHQが、射程内の攻撃にシフトを提供することを認めます。単一の連合軍HQは戦闘毎に2シフトまで提供でき (2補給ポイントのコストで)、ドイツ軍HQは戦闘毎に1シフトのみを提供できます。あるHQは、ターン毎に複数の攻撃を支援でき、HQ毎に1 (ドイツ軍) 又は2 (連合軍) シフトの限度のみが各戦闘に適用されます。HQは自身のヘクスへ砲兵支援を提供でき、たとえEZOC内にいるときでさえ他のヘクスへ支援を提供できます。HQは、たとえ補充を受け取っているユニットと共にスタックしていても砲兵シフトを提供できます。米軍HQsは英連邦軍ユニットを支援できず、英連邦軍HQは米軍ユニットを支援できません。

(17.2.6) 防御支援 [Defensive Support] : 1補給ポイントのコストで、表面を向けた、補給下で非混乱状態のHQユニットは、防御ユニットが射程内にあるという条件で、断固とした防御表上で+1 DRMを提供できます。

(17.2.7) ドイツ軍の砲兵補給 [German Artillery Supply] : シェルブール都市ヘクスへのみ補給線をたどれるドイツ軍HQは、シェルブール要塞補給ポイントを使用しなければなりません (5.2 と 18.2)。マップ端登場ヘクスへのみ補給線をたどれるドイツ軍HQは、第7軍補給ポイントを使用しなければなりません。両方へたどれるドイツ軍HQは、どちらも使用できます。

(17.2.8) カーン [Caen] : ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍支配下の少なくとも1カーン都市ヘクスから3ヘクス以内の全ての戦闘に砲兵シフトと防御支援を適用できます。各シフト又は防御支援には、第7軍の補給ポイントがかかります。この特典は、全ての都市ヘクスが占領されるまで続きます。これは、カーン地区内に位置したドイツ軍砲兵をあらわします。

17.3 ヴェルフアー旅団 [Warfer Brigades]



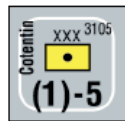
ヴェルフアー旅団は、HQsと同様の方法で砲兵シフトと断固とした防御 DRM を提供する戦闘ユニットですが、補給ポイントが必要とせず、使用するときには補給下である必要はありません。ヴェルフアー旅団がシフト又はDRMを提供するとき毎に、ユニットを裏返します。これらは、ターン毎に一度のみ使用できます。射撃済面のヴェルフアー旅団は、各初期フェイズに補給線をたどると、その準備面に返されます。ヴェルフアー旅団は、攻撃に2シフトを提供するためにHQと組み合わせて使用できます。ヴェルフアー旅団は、ドイツ軍の攻撃毎に最大2砲兵シフト (嵐のターンは1) に対してカウントします。

ヴェルフアー旅団は、以下の性質を持ちます。:

- 砲兵シフト又は防御支援を提供するため、非混乱状態で、SM マーカーでマークされておらず、攻撃されているヘクスから3ヘクス以内に位置しなければなりません。
- 1ステップのみを持ち、ユニットが射撃済であることを表示するために裏面が使用されます。HQsと異なり、1ヘクスを超えて移動又は退却したヴェルフアー旅団は裏返されません。
- 攻撃できず、防御のみ可能です。
- 断固とした防御で先導ユニットになれません (12.4)。
- フリー・スタッキング・ユニットです (7.1)。
- 戦闘後前進ができません (14.1)。
- 1装甲補充を消費することで補充できます (6.2.6)。

17.4 コタンタン砲兵とシェルブール要塞

[Cotentin Artillery and Fortress Cherbourg]



6月6日にコタンタン半島に位置していたドイツ軍砲兵は、コタンタン砲兵HQユニットによってあらわされます。このユニットは、全ての面でHQとして機能します (1ヘクスを超えて移動したら裏返す等)。コタンタン砲兵HQは、シェルブールの都市ヘクスに補給線をたどれる場合にのみ砲兵シフト又は防御支援を提供でき、補給記録欄上のシェルブール要塞補給マーカーから補給ポイントが消費されます。ゲーム毎に一度、ドイツ軍移動フェイズ中、コタンタンHQをマップ上のいずれかの位置から取り上げ、友軍支配下のいずれかのシェルブール都市ヘクス内に置くことができます。全てのシェルブール都市ヘクスが連合軍支配下になったとき、マップからコタンタンHQユニットを取り去ります。

17.5 米軍レインジャーと第4特殊任務旅団の撤退

[Withdrawal of the US Rangers and the 4th Special Service Brigade]

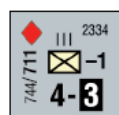


これらを取り去り、減少又は除去されていても罰則はありません。

(17.5.2) 撤去の条件 [Removal Conditions] : 2個のレインジャー大隊は、オック岬 [Pointe du Hoc] から4ヘクス以内にドイツ軍ユニットが存在しなければ取り去られます。第4特殊任務旅団は、アロマンシュ・レ・バン [Arromanches-les-Bains] から4ヘクス以内にドイツ軍ユニット (拠点は無視する) が存在しなければ取り去られます。

プレイ・ノート: 第1特殊任務旅団は、無期限にマップ上に留まることができます。

17.6 移動制限ユニット [Restricted Movement Units]



(17.6.1) 黒いボックス [Black Box] : その MA 周囲に黒いボックスを有すユニットは、解放されない限り移動できません。これらは、ターン2以降のドイツ軍移動フェイズ開始時に、その位置から2ヘクス以内に連合軍ユニットが存在するときに解放されます。いったん解放されたら、これらは全ての面で通常に機能します。移動制限ユニットは、ターン1に解放できません。

(17.6.2) シェルブール・ユニット [Cherbourg Units] : シェルブール防衛線の内部で開始する移動制限ユニットは、解放される前に防衛線内で自由に移動できます。いったんこれらのユニットの1つが解放されたら、全てのユニットがシェルブール防衛線の外部へ自由に移動できます。

17.7 ルフトヴァッフェ 88 Flak ユニット

[Luftwaffe 88 FLAK Units]

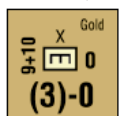
これらのユニットは、以下の特徴と制限を有すシルエット・ユニットです。:



- これらは、決して補充を受け取れません。

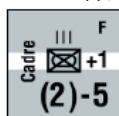
- 航空ユニットは、目標ヘクス又は隣接ヘクス内に 88 Flak ユニットを含むと、地上掃射のサイの目を-1だけ修正しなければなりません (19.1.4)。

17.8 工兵ユニット [Engineer Units]



連合軍プレイヤーは、各侵攻海岸 (例外: オック岬 [Pointe du Hoc] について1工兵ユニットを持ちます。これらのユニットは、ターン1の後続波 [follow-up wave] に到着し、それらの存在が海岸を補給源 (6.5, 21.1) にして、増援を上陸させるために開設します (21.1)。これらは、移動や戦闘ができず、防御のみ可能です。これらは、フリー・スタッキング・ユニットです (7.1)。

17.9 基幹部隊と基幹部隊ディスプレイ [Cadre and Cadre Displays]



(17.9.1) 利用するとき [When Utilized] : 減少状態面の3ステップ・ユニットは、2番目のステップ損失を受けるときに基幹部隊を形成します。マップから3ステップ・ユニットを取り去り、適切なタイプの基幹部隊に置き換えます。3ステップ・ユニットは、基幹部隊ディスプレイ上で基幹部隊が取り出されたカラの待機ボックスを占めます。基幹部隊ユニットは、CRT 結果のいかなる退却や混乱状態にも従わなければなりません。3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときに使用可能な基幹部隊ユニットがなければ、何も創出されずに3ステップ・ユニットは除去されます。

(17.9.2) 性質 [PROPERTIES] : 攻撃できないことを除き、他の戦闘ユニットと同様に機能します (10.7-カッコ付戦闘値を参照)。

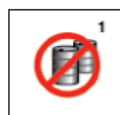
(17.9.3) 補充の受け取り [Receiving Replacements] : マップ上の基幹部隊ユニットは、通常のユニットと同様の方法で補充を受け取りますが、基幹部隊ユニットを裏返す代わりに、基幹部隊ユニットは基幹部隊ディスプレイに戻されます。次いで、その基幹部隊の待機ボックス内に位置するユニットを、マップ上で基幹部隊が位置していた同じヘクス内に置きます。3ステップ・ユニットは、その減少戦力 (2番目のステップ) 面で復帰し、補充マーカーでマークします。

(17.9.4) 基幹部隊の除去 [Cadre Elimination] : マップ上の基幹部ユニットが除去されたら、基幹部隊ディスプレイ上のボックスを現在占めている3ステップ・ユニットの上に載せます。この基幹部隊ユニットは、補充の手順 (6.2) を介して関係する3ステップ・ユニットがプレイに復帰する場合を除き、いかなる目的においても使用不可能です。完全に除去された3ステップ・ユニットをマップに復帰させるためには、最初の補充は関連する基幹部隊ユニット (基幹部隊ディスプレイ上で除去ユニットの上部に位置する) を復帰させるために消費しなければなりません。要求される補充のタイプは、それがあらかず3ステップ・ユニットが要求されるものと同じです。

(17.9.5) 基幹部隊ディスプレイ [Cadre Display] : 基幹部隊がどのユニットをあらわしているのかを管理するために、これらのディスプレイを使用します。このプールは、ドイツ軍の自動的勝利 (23.3) を管理するためにも便利です。

18.0 補給と孤立 [SUPPLY AND ISOLATION]

18.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



補給は、所有しているプレイヤーの補給フェイズ中にチェックされます。このときに補給下又は非補給下と判定されたユニットは、次の友軍補給フェイズになるまでその状態にあると見なされます。正当な補給線がたどれないユニットは、非補給下 [Out of Supply] マーカーを受け取ります。ユニットがすでに前のターンに非補給下としてマークされていたら、孤立状態が否かを調べます (18.5.1)。非補給下マーカーを載せている友軍ユニットがいまや LOS をたどれたら、マーカーが取り去られます。

18.2 補給源 [Supply Sources]

(18.1.1) ドイツ軍補給源 [German Supply Sources] : いずれかのマップ端登場ヘクス又はいずれかの友軍支配下のシェルブール都市ヘクス。

(18.1.2) 連合軍補給源 [Allied Supply Sources] : いずれかの開設橋頭堡ヘクス (21.1) 又は友軍支配下のマルベリー人工港ヘクス。

18.3 補給線 [Line of Supply]

補給線は、ユニットから補給原までの連続したヘクスの道筋です。この道筋は、道路まで5ヘクスの長さ、次いで連続した道路ヘクスに沿って無制限な長さの道路で補給原までたどります。この道筋は、以下を禁止されます。:

- 全海上又は通過不能ヘクスサイドを越える。
- 敵が占めるヘクスに進入する。
- 2連続する敵 ZOC 内のカラのヘクスに進入する。
- 敵 ZOC ボンドを越える又は進入する。
- 道筋の道路部分は、敵支配下の町又は都市のヘクスに進入できません。

注記: 補給路の非道路部分は、溢水ヘクス、溢水ヘクスサイド、大河川ヘクスサイドに進入と越えることができます。

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

非補給下マーカーを載せているユニットは、以下の罰則を被ります。:

- ・**戦闘 [COMBAT]**: ユニットの、攻撃しているときに戦闘戦力が半減します。
- ・**移動 [MOVEMENT]**: ユニットの、戦術移動 (9.10) を使用しなければならず、予備状態に置けません (15.1)。
- ・**陣地 [IPs]**: ユニットの陣地の構築を開始できませんが、それを完成させることはできます (16.1.3)。

補充 [REPLACEMENTS]: 6.2.3 を参照してください。ユニットは、補充を受け取るために補給下でなければなりません。OOS マーカーの有無は、補充に何ら影響を持ちません。

非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、ZOC の効果、TQ、装甲効果値を保持します。

重要: 非補給下マーカーを載せているユニットは、たとえ後に戦闘、移動、補充を受け取っている瞬間に LOS をたどれるとしても、上記の影響を被ります。

18.5 孤立損耗 [Isolation Attrition]

(18.5.1) ユニットの、たとえ非道路部分が無制限な長さでも補給線をたどなければ孤立状態です。孤立状態で赤い非補給下マーカーを有する HQ ユニットの、しかも少なくとも 1 つの敵ユニットに隣接すると、所有しているプレイヤーの補給フェイズ中に孤立損耗を被ります。少なくとも 1 つの敵ユニットに隣接する孤立ユニットは、各ユニットについてサイを 1 つ振ります。:

- 1~4 ユニットの、1 ステップ減少する
- 5、6 影響なし

ユニットは、損耗のステップ損失のために除去（その残っている最後のステップを失う）され得ます。

(18.5.2) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]:

+2 ユニットの少なくとも以下の 1 つに LOS をたどれる場合。:
友軍支配下の都市ヘクス、友軍支配下の拠点（ドイツ軍ユニットのみ）、沿岸ヘクス（連合軍のみ）、友軍 HQ。これらの 4 つは蓄積しません。

+/-? ユニットの TQ。

例: 拠点ヘクス (+2) とスタックしたドイツ軍 +1 TQ ユニットの、1 のサイの目でのみステップを損失することになります。

(18.5.3) **拠点と損耗 [Strongpoints and Attrition]**: 拠点は、戦闘ユニットと共にスタックしている限り、孤立消耗から除外されます。拠点とスタックした全ての戦闘ユニットが孤立損耗によって除去されたら、拠点は直ちに（すなわち、現行の補給フェイズに）損耗のサイを振らなければなりません。拠点は、拠点まで（すなわち自身まで）LOS をたどれる +2 についての資格を自動的に持ちます。

(18.5.4) **HQs と損耗 [HQs and Attrition]**: 孤立状態の HQs は、決して孤立損耗のサイを振りませんが、いかなる友軍非 HQ 戦闘ユニットにも補給線をたどれば、直ちに除去されます。

19. 航空支援と海上支援 [AIR AND NAVAL SUPPORT]

19.1 航空支援 [Air Support]

(19.1.1) **目的 [Purpose]**: ターン 2 に開始して以降の連続する各ターンに、連合軍プレイヤーは天候表上のサイ振りに従って航空ユニットを受け取ります。これらの航空ユニットは、攻勢地上支援 (19.1.4) 又は地上掃射 (19.1.4) のために使用できます。各航空ユニットは、ターン毎に 1 任務にのみ使用することができます。



§ (19.1.2) **攻勢航空支援 [Offensive Air Support]**: ターン 17 になるまで、戦闘毎に 1 航空ユニットのみが地上攻撃を支援するために使用できます。ターン 17 に開始して、連合軍プレイヤーは戦闘毎に 2 航空ユニットを使用できます。航空ユニットを追加することは、CRT の戦闘比を 1 コラム右にシフトさせる効果を持ちます。攻撃での航空ユニットの使用には、地形、後続範囲、その他の制約はありません。英軍の航空支援マーカーは英連邦軍ユニットのみを支援でき、米軍の航空ユニットは米軍ユニットのみを支援できます。

デザイン・ノート: 連合軍の近接航空支援は、6 月上旬には未発展状態でした。6 月 22 日に、連合軍はシェルブール周辺で最初の大規模な航空支援作戦を試みました。

(19.1.3) **防御航空支援 (ヤーボ表) [Defensive Air Support (The Jabos Table)]**: これは、晴天天候ターンのドイツ軍プレイヤー・ターン中にのみ起こり得ます。連合軍航空支援の効果はランダムで、ドイツ軍の各攻撃が実施される前に直ちにヤーボ表上でサイを振って判定されます（すなわち、他の全てのシフトが決定された後）。ヤーボ表上の結果は、CRT 上の左へのコラム・シフト又は効果なしを表示します。防御航空支援は、そのターンに受け取る連合軍航空支援マーカーの数と同数ではなく、航空支援マーカーの数を上昇させるわけでもありません。

例: ドイツ軍プレイヤーが 4 対 1 の攻撃を宣言した後に、連合軍プレイヤーはヤーボ表上でサイを振ります。サイの目は 6 で、3 コラム・シフトの結果です。最終戦闘比は、1 対 1 です。

(19.1.4) **地上掃射 [Strafing]**: 地上掃射は、連合軍戦闘フェイズ（連合軍予備戦闘フェイズは不可）のいかなる地上戦闘も解決される前に発生します。航空ユニットは、非林、非都市のヘクス内で 1 つ以上のシルエット・ドイツ軍装甲ユニットを含んでいるいかなるヘクスも掃射できます。全ての地上掃射任務は、解決される前に割り当てなければなりません。ターン 17 の前には、単一ヘクスを地上掃射するために割り当てることができる最大数は 1 航空ユニットで、それ以降は 2 航空ユニットです。ヘクス内の各シルエット装甲ユニットについてサイを振り、1~5 のサイの目では効果なしで、修正後のサイの目が 6 でユニットは 1 ステップを失います。ユニットは、この方法で最後のステップを損失し得ます。地上掃射は、非シルエット装甲ユニットには効果を持ちません。

(19.1.5) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]:

- 1 目標ヘクス又はその隣接ヘクスが 88Flak ユニットの含むと (88 AT ユニットの不可)。
- +1 目標ユニットが戦略移動マーカーでマークされていると。

19.2 海上支援 [Naval Support]



(19.2.1) **目的 [Purpose]**: 連合軍プレイヤーは、4 枚の海上支援マーカーを持ちます。2 枚が米軍で、2 枚が英軍です。各海上支援マーカーは、ゲーム・ターン毎に一度、海上支援 (19.2.2) として使用できます。加えて、海上支援マーカーは、ドイツ軍の海岸砲台を制圧

するために使用されなければなりません(28.3 この選択ルールでプレイしていると)。いったん使用されたら、海上支援マーカーはその使用済面に裏返されます。初期フェイズ中に全てがその使用可能面に戻されます。

(19.2.2) 海上支援 [Naval Support] :

- ・ **攻勢支援 [OFFENSIVE SUPPORT]** : CRT 上で1 シフト右へ。
- ・ **防御支援 [DEFENSIVE SUPPORT]** : 断固とした防御表上で+1 DRMを提供します。

(19.2.3) **制限 [Restrictions]** : 各攻撃又は防御に、最大で1枚の海上マーカーを使用できます。目標ヘクス(防御しているユニットがいるヘクス)が支援を受けるためには、艦砲射撃ゾーン内でなければなりません(例外は、下記のシェルブールを参照)。英軍の海上支援マーカーは英連邦軍のユニットのみを支援でき、米軍の海上支援マーカーは米軍のユニットのみを支援できます。海上支援は、嵐のターンには使用不能で、HQ 砲兵シフトとは別物と見なされます。

(19.2.4) **艦砲射撃ゾーン [The Naval Bombardment Zone]** : マップ上の青い点線は、艦砲射撃ゾーンの境界です。そのラインとセーヌ湾との間の全ヘクスは、艦砲射撃ゾーンの内部と見なされます。



(19.2.5) **特別なシェルブール砲撃 [Special Cherbourg Bombardment]** : ゲーム毎に1度、連合軍プレイヤーは2枚の米軍海上支援マーカーをシェルブール防衛線内部のヘクスに対する攻勢海上支援のために使用できます。両マーカーは、同一のターンに使用しなければならず(異なるヘクスに)、これはそのターンの艦砲射撃ゾーン内での使用を排除します。

デザイン・ノート : シェルブール周辺のドイツ軍沿岸砲台のため、米海軍は戦役を通じてシェルブール・エリアを避けていましたが、例外として、シェルブールの戦いを支援するために6月25日に任務を行いました。

20. 侵攻ターン [THE INVASION TURN]

20.1 ターン1のプレイのシーケンス [Turn 1 Sequence of Play]

キャンペーン・ゲームの最初のターンについてのプレイのシーケンスは、以下のとおりです :

A. 特別侵攻フェイズ [Special Invasion Phase]

- 全ての空挺ユニットの分散についてサイを振ります (20.2)。
- 全ての侵攻戦闘を実施します (20.3)。

B. ドイツ軍プレイヤー・ターンを実施します (20.4)。

C. **連合軍プレイヤー・ターンを実施します (20.5)**。これには、連合軍の補給フェイズを含みます。空挺ユニットは、他のゲームのようにターン1にフリー・パスを獲得しません。

ターン1には、初期フェイズはありません。天候は、自動的に曇天2です。どちらのプレイヤーも、補給ポイントや補充ポイントを受け取らず、連合軍プレイヤーは航空支援を受け取りません (19.1.1)。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍と連合軍のプレイヤー・ターンに使用するための海上支援マーカーを受け取ります(特別侵攻フェイズ中は不可)。

20.2 空挺分散 [Airborne Scatter]

(20.2.1) **手順 [Procedure]** : 連合軍プレイヤーは、自軍空挺ユニットをマップ上の降下ヘクス内に置き(これらのヘクスとユニットの名

称は、マップ上に直接印刷してあります)、各ユニットについて空挺分散表 [Airborne Scatter Table] 上でサイを1つ振ります。その結果は、分散ならびにステップ損失をもたらします。

(20.2.2) 結果の説明 [Explanation of results] :

S : ユニットの分散します。

S1 : ユニットの分散し、1ステップを失います。総合記録欄上で適切な国籍の1空挺補充を記録します。*

S2 : ユニットの分散し、2ステップを失います。総合記録欄上で適切な国籍の1空挺補充を記録します。* 1ステップは永久に失われ、他方は一時的にのみ失われることに注意してください。

* ターン2に開始して、空挺ユニットはステップを回復するためにこれらの補充を使用できます。ターン毎、空挺師団毎に、1空挺補充までを使用できます。他の全ての通常の補充要件を満たしていなければなりません。

(20.2.3) **分散の影響 [Scatter Effects]** : 分散したユニットは、以下のようになります。:

- ・ 移動や戦闘ができません。
- ・ 補充を受け取れません。
- ・ 陣地を構築できません。
- ・ ZOC ボンドを形成できず、又はそれを形成する手助けもできません。ただし、ZOCは持ちます。



分散した空挺ユニットを表示するために、分散 [Scattered] マーカーを使用します。分散したユニットは、完全な防御戦力を保持し、断固とした防御を行うことができます。退却する分散したユニットは混乱状態マーカーでマークされますが、分散マーカーは保持します。唯一の追加の影響は、断固とした防御で先導ユニットになれないことです。

(20.2.4) **グライダー・ユニット [Glider Units]** : ターン2の初期フェイズ終了時、ドイツ軍プレイヤーが移動する前に、2つのグライダー・ユニットが到着します。グライダー・ユニットは、分散についてサイを振らなければなりませんが、+1 DRMを受け取ります。それらの降下ゾーンを敵が占めていたら (EZOC と ZOC ボンドは無視される)、1ターン遅延して、意図されたヘクスから4ヘクス以内の異なるヘクスに着地しなければなりません(都市、溢水、全海上を除くいずれかの地形)。連合軍プレイヤーは、続くターンの着地の瞬間に、ヘクスを選択することができます。選択されたヘクスは、EZOC と敵ユニットから解放されていなければなりません。

ターン2の初期フェイズにグライダー・ユニットの着地ヘクスがスタック一杯であれば、連合軍プレイヤーは連合軍移動フェイズの開始になるまで着地を遅延します。グライダーの着地を認めるために着地ヘクスをカラにできなければ (ZOC ボンド等により)、グライダー・ユニットは上記のごとく遅延させられます。

(20.2.5) **327/101 グライダー連隊 [327/101 Glider Regiment]** : このユニットは、D-Day に海岸へ到着し、分散についてはサイを振りません。他の後続波ユニットと同様に扱われます。

20.3 侵攻戦闘 [Invasion Combat]

(20.3.1) **概括 [In General]** : 各海岸上陸ヘクスで、連合軍プレイヤーは初期強襲についての連合軍開始時カードからの強襲ユニットを使用します。戦闘比は計算されず、代わりにこのルール・ブック巻末の頁に記載された特別侵攻 CRT 表を使用します。

例: ユタ [Utah] 海岸はユタのコラムを使用し、オック岬 [Pointe du Hoc] は「他の全て」 [All Other] コラムを使用します。

(20.3.2) CRTの結果 [CRT Results]: 侵攻 CRT 上の結果は、A2/D1の結果 (下記を参照) 並びに 2 ヘクスの前進が少数の結果でのみ認められることを除き、通常の CRT と同じです (20.3.6 を参照)。連合軍プレイヤーが被る全ての損失は、戦車大隊からではなく、歩兵タイプのユニットから受けなければなりません。戦車大隊は、DD 戦車表に従ってステップ損失を被ります。断固とした防御は、侵攻戦闘では認められません。全ての海岸拠点は 1 ステップのみを持つため、血まみれのオマハの結果が発生しない限り (20.3.3)、全てが除去されることになります。

A2/D1: 攻撃側は 2 ステップを損失し (連合軍プレイヤーによって決定される)、ドイツ軍の拠点は除去されます。

(20.3.3) 血まみれのオマハ [Bloody Omaha]: 連合軍プレイヤーがオマハへの攻撃で 1 の目を出したら、ステップを失って再びオマハ・コラムでサイを振らなければなりません。これは、複数回発生し得ます。悪いサイの目が連続したら、連合軍プレイヤーはドイツ軍ユニットの駆逐に失敗し、2 個の強襲連隊は基幹部隊レベルまで低下して、そのヘクスへの海岸上陸に失敗します。基幹部隊と DD 戦車大隊 (ステップ損失についてサイを振った後) は、オマハ海岸待機ボックスへ戻されます。



(20.3.4) オック岬のレインジャー [The Rangers at Pointe du Hoc]: 侵攻戦闘で 1 の目 (A2/D1) が上陸に失敗したら、第 2 大隊が除去されて第 5 大隊は後続波の一

部としてオマハに上陸しなければなりません。第 2 大隊が除去されなくても、第 5 大隊が (史実で起きたように) 増援の信号を見落としてオマハに上陸する可能性があります。第 2 大隊が上陸した直後にサイを 1 つ振り、1~3 の結果で第 5 大隊をオック岬に置き、他の全ての結果ではオマハ後続ボックスに転じられます。

(20.3.5) 初期強襲における戦車大隊 [Tank Battalions in the Initial Assault]: 8 つの各侵攻強襲には、1 個 DD (水陸両用) 戦車大隊が伴います (オック岬は完全に例外です)。海岸強襲を解決した後に、初期強襲の戦車大隊について追加のサイを振ります。このルール・ブックの巻末に記載された DD 戦車表を参照してください。1~3 の結果で戦車大隊は 1 ステップ損失を受け、4~6 では影響がありません。このステップ損失は、海岸強襲についてのサイの目には影響を持ちません。

デザイン・ノート: これは海岸への突入によるもの (多数の水陸両用戦車が荒波の中で沈没しました) と、海岸に着いてからの敵の射撃による戦車損失をあらわします。

(20.3.6) 侵攻戦闘における戦闘後前進 [Advance After Combat in Invasion Combat]: いったん海岸が強襲に成功したら (すなわち、非 A1 の結果を獲得した場合)、攻撃している連合軍ユニットは、CRT 結果に依存して、1 又は 2 ヘクス前進できます。前進の最初のヘクスは、海岸ヘクス内でなければなりません。前進 1 の結果では、連合軍ユニットはカラになった海岸ヘクス内へ前進して停止します。オマハ海岸では、連合軍プレイヤーの最初のサイ振りが A1 の結果であると、続くいかなるサイの目にもかかわらず、次に連合軍ユニットがその海岸で達成できる最良の前進は 1 ヘクスです。

20.1 ターン 1 のドイツ軍プレイヤー・ターン

[Turn 1 German Player Turn]

特別侵攻フェイズの後、プレイはドイツ軍プレイヤー・ターンから開始する通常のシーケンスに復帰します。全てのドイツ軍ユニットは、ターン 1 に完全な許容移動力で移動できます。ただし、以下を除きます:・

- ・移動制限ユニット (17.6) と全ての東方 (Ost) ユニットの、ターン 1 (D-Day) のドイツ軍移動フェイズ中に全く移動できません。
- ・第 21 装甲師団の全ユニットは、ターン 1 に 3 の許容移動力を持ちます。

戦略移動とトラック移動は、ターン 1 に使用できません (9.8.7)。

20.5 ターン 1 の連合軍プレイヤー・ターン

[Turn 1 Allied Player Turn]

(20.5.1) 連合軍プレイヤーは、ここで通常のプレイヤー・ターンを実行できます。ターン 1 の自軍増援は、後続波内のそれです。

(20.5.2) 後続波 [FOLLOW-UP WAVE]: 後続波待機ボックス内のユニット (米軍 327/101 グライダー連隊と工兵又は HQ ユニットの含む) は、連合軍の移動フェイズに増援として上陸し、増援を司る全てのルールに従わなければなりません (戦術移動を使用しなければならず、その戦闘戦力が半減する等)。敵ユニットに隣接させて移動を終了するユニットは、攻撃戦力が半減することを忘れないように、再編 [Regroup] マーカーを置きます。

(20.5.3) 上陸の遅延 [DELAYED LANDING]: スタッキングが上陸を禁じると、後続ユニットは上陸するために後のターンになるまで待たなければなりません。これらは、必要なだけ長く待つことができます。後続波待機ボックスから上陸するユニットは、各海岸の増援ポイント限度に対してカウントせず、連合軍プレイヤーがそのターンに受け取った増援ポイントに対してもカウントしません。遅延された後続波ユニットは、新たに到着している増援の前に上陸することを要求されず、連合軍プレイヤーは順番を決定できます。

21. 橋頭堡、マルベリー、撤収

[BEACHHEADS, MULBERRIES AND EVACUATIONS]

21.1 海岸とマルベリーの開閉

[Opening and Closing Beaches and Mulberries]

(21.1.1) 開設 [Opening]: ある海岸は、連合軍工兵ユニットがそのヘクスの 1 つ (又は、ユタとスウォード海岸の場合はそのヘクス) にあると開設されます (活性化状態)。海岸の開設は、その海岸の全ヘクスを開設します。英軍のマルベリーは、アロマンシュ [Arromanches] が連合軍の支配下で、そのヘクスに隣接するドイツ軍戦闘ユニットがなければ、5 ターン後に開設されます。米軍のマルベリーは、ドイツ軍部隊が 2 つのオマハ海岸ヘクス内に又はそこに隣接していなければ、5 ターン後に開設されます。各ターンの初期フェイズ中、上記の条件が満たされているかどうかをチェックします。満たしていたら、現行ゲーム・ターンから 5 ゲーム・ターン後のターン記録欄上にマルベリー建設中 [Mulberry Under Construction] マーカーを置きます (例を参照)。マルベリーは、到達するターンの初期フェイズに完成します。完成したとき、英軍マルベリー・マーカーをアロマンシュ・レ・バン [Arromanches-les-Bains] のヘクス上に置き、米軍マルベリー・マーカーをどちらかのオマハ海岸ヘクスに置きます。

例: ターン 2 の初期フェイズに、アロマンシュ・レ・バンが連合軍の支配下で、しかもそれらに隣接するドイツ軍ユニットがいなければ、連合軍プレイヤーは英軍のマルベリー・マーカーをターン記録欄上のターン 7 (2+5=7) に置きます。その初期フェイズに建設が完了することになります。

(21.1.2) 建設の遅延 [Delaying Construction] : いったんマルベリーの建設が開始されたら、ドイツ軍プレイヤーはマルベリーの位置（オマハでは、これはどちらかのヘクスを意味する）にユニットを隣接させることで、建設を遅延させることができます。マルベリー建設中のヘクスにドイツ軍ユニットが隣接する各連合軍ターンの開始時、ターン記録欄上でそのマルベリー・マーカーを1ターン前方に進めます（すなわち、それが完成するターンの数が1だけ増加することになります）。

(21.1.3) マルベリーの効果 [Mulberry Effects] : 連合軍プレイヤーは、その国籍のマルベリーが完成するまで、国籍毎に1補給ポイントのみを受け取ることができ、追加の補給ポイントを持ってくるために増援ポイントを使用できません（5.0）。いったんマルベリーが完成したら、ターン毎、国籍毎に2補給ポイントを受け取り、増援ポイントで追加の補給ポイントを購入でき（6.5）、増援をマルベリーに上陸させることができます（6.5.2）。

(21.1.4) 海岸の閉鎖 [Closing a Beach] : 連合軍の工兵ユニットが橋頭堡から除去されると、連合軍プレイヤーが除去された工兵ユニットを補充し（歩兵補充で英国内 [In Britain] カード上に置かれる）、再びその海岸に上陸させることができるまでは、この海岸は閉鎖されます（そして、増援は6.5.3に従って減少します）。工兵ユニットは、閉鎖された海岸に上陸できる唯一のユニットで、友軍支配下ヘクス内のみです。

§ (21.1.5) マルベリーの閉鎖 [Closing a Mulberry] : マルベリーが建設された後又は建設中に、ドイツ軍プレイヤーがマルベリー・ヘクスを捕獲したら、マルベリー・マーカーが取り去られます。連合軍がヘクスを奪回したら、21.1.1で述べた同じ5ターンの過程を使用してマルベリーを再建できます。

デザイン・ノート : ドイツ軍はマルベリーを損傷させるだけで、連合軍工兵はそれを修理できると仮定します。

21.2 撤収 [Evacuation]

移動フェイズ中、連合軍ユニットはその全許容移動力を消費することで、海岸ヘクスから英国内 [In Britain] カードに移動できます。撤収は、EZOC内にあっても可能です。各海岸上陸ヘクスから、ターン毎に2ユニットまで（いかなる規模でも）が撤収できます。これは RPs（6.5）がかからず、又は海岸許容量に対してカウントしません。ユニットの海岸ヘクスからの撤収と同じときに、その海岸ヘクスにユニットを上陸させることができます。

英国内カードに撤収したユニットは、通常に補充を受け取ることができ、連合軍の増援手順（6.5）を使用してプレイに復帰できます。

レインジャー（のみ）は、オック岬から英国内カードに撤収して戻り、後に大隊毎に1RPでプレイに復帰することができます。ただし、いったん撤退（17.5）したら、永久にプレイから取り去られます。

デザイン・ノート : ときには、オマハの連合軍ユニットが上陸によって大損害を出して海岸に閉じ込められることがあります。このルールは、連合軍プレイヤーに減少状態のユニットを撤収させて、後続波内の完全戦力ユニットを持ってくることを認めます。

22. 特別ルール [SPECIAL RULES]

22.1 連合軍の連携と連合軍の軍境界線

[The Allied Cooperation and the Allied Army Boundary Line]

(22.1.1) 連合軍の連携 [Allied Cooperation] : 米軍ユニットと英連邦軍ユニットは防御できますが、一緒に攻撃できません。英軍の航空支援と海上支援のマーカーは英連邦軍ユニットのみを支援でき、米軍の航空支援と海上支援のマーカーは米軍ユニットのみを支援できます。砲兵シフトにも同様に適用します（17.2.5）。

(22.1.2) 連合軍の軍境界線 [The Allied Army Boundary Line] : 連合軍ユニットは、軍境界線を最大で1ヘクスのみ越えて移動や攻撃ができます。連合軍ユニットは、軍境界線を越えて1ヘクス離れたドイツ軍ユニットを攻撃できますが、2ヘクスは不可です。連合軍ユニットが境界を越えて複数ヘクス退却しなければならないと、次の連合軍プレイヤー・ターン中に移動して戻らなければなりません。不可能であれば、上記のごとく移動できるようになるまで、現行ヘクス内に留まらなければなりません。ラインは16XXヘクス列で終了するので、連合軍ユニットは16XXヘクス列の南に留まる限り、どちらの側でも機能できます。それ以外では、境界線は戦闘に何ら影響を持ちません。

22.2 空挺師団の撤退 [Airborne Division Withdrawal]

空挺の撤退は、終了フェイズに発生します。ある空挺師団のマップ上の全ユニットが現在補給下で、敵ユニットに隣接していなければ、その師団は英国に撤退して戻ることができます。その師団の生き残っている全ユニットは、一緒に撤退しなければならず、後に残しておけるユニットはありません。いったん撤退したら、師団は決してプレイに復帰しません。その師団の空挺ユニットが基幹部隊レベルであると、基幹部隊ユニットは基幹部隊ディスプレイに復帰し、その待機ボックス内のユニットは撤退します。撤退した基幹部隊は自動的勝利についての基幹部隊の数に対してはカウントしません。除去された空挺ユニットは撤退できず、それ故自動的勝利についてカウントします。

デザイン・ノート : 米軍空挺師団は7月上旬に撤退しました。プレイヤーは、自動的勝利条件を避けるため、より多くの基幹部隊ユニットを使用可能とすべく、これらを6月中に撤退させることができます（23.3）。

23. 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

23.1 概括 [In General]

自動的勝利は、終了フェイズ中のみチェックされます。プレイヤーが自動的勝利を達成していたらゲームは終了します。

23.2 連合軍の自動的勝利 [Allied Automatic Victory]

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤー・ターンの終了時に、補給下の3つ以上のユニットをマップの東又は南端に持ち、連合軍の全海岸が開通され（21.1.1）、カーン [Caen] の全4都市ヘクスが連合軍支配下であると勝利します。

23.3 ドイツ軍の自動的勝利 [German Automatic Victory]

ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの終了フェイズ中に、以下の1つを達成していたら勝利します。:

- ・3つ以上の連合軍の海岸又はマルベリーのヘクス（スウォードは含むが、オック岬 [Poit du Hoc] は含まない）を閉鎖する。
- ・少なくとも7つの米軍3ステップ・ユニットを、現在、除去状態又は基幹部隊レベルまで減少させる。
- ・少なくとも5つの英軍3ステップ・ユニットを、現在、除去又は基幹部隊レベルまで減少させる。

カナダ軍ユニット、ならびに2ステップ以下を持ついかなるユニットも(特種任務旅団を含む)は、自動的勝利についてはカウントしません。

デザイン・ノート: ドイツ軍の自動的勝利は、部隊の士気に衝撃を与え、最高司令部の信頼を失う原因となる連合軍陣営の死傷レベルをあらわします。連合軍プレイヤーが英軍と米軍の基幹部隊ユニットに不足し始めたら、空挺師団を撤退させることになるでしょう(22.2)。

24. 複数プレイヤー [MULTI-PLAYER]

*Normandy '44*は、3~4人のプレイヤーによって容易にプレイできます。

連合軍 [ALLIED]: 連合軍部隊は、2つのグループに分割されます。米軍部隊(第1軍)と英連邦軍部隊(英第2軍)です。各プレイヤーは、それぞれ自軍部隊を操り、所有しているプレイヤーは自身の軍のユニットを含まない戦闘に投入する航空ユニットに同意しなければなりません。

ドイツ軍 [GERMAN]: 2人のプレイヤーがドイツ軍陣営をプレイする際、1人が米第1軍に対峙している部隊を操り、他方は英第2軍に對峙している部隊を操ることになります。誰がどの部隊を操るのか判定するため連合軍の軍境界線を使用しますが、ユニットはドイツ軍プレイヤーが適当と認めたら、自由にラインを越えてユニットを往来させます。緑色の登場ヘクスに進入している増援は、米軍に對峙しているプレイヤーによって操られ、他の全ては英連邦軍に對峙しているプレイヤーによって操られます。各ターンに、補給ポイントを合意できる方法で分割します。1人のプレイヤーは米第1軍に面している自軍ユニットのために第7軍補給マーカーとシュール要塞補給ポイント・マーカーを使用し、他方のドイツ軍プレイヤーは英第2軍に面している全てのユニットのために西方装甲集団(Pz West)補給ポイント・マーカーを使用します。所有や補給に同意できなければ、英連邦軍に對峙しているドイツ軍プレイヤーが最終判断を行います。

いずれかのシナリオ開始時、初期補給ポイントはドイツ軍プレイヤーたちによって同意された方法で分割できます。英連邦軍に對峙しているプレイヤーは、最終の発言権を持ちます。

CREDITS

Designer: Mark Simonitch

Developer: Kevin Bernatz and Mark Simonitch

O.B. Research: Vincent Lefavrais, Neil Wakefield, Mark Simonitch

Playtesters: Michael Arrighi, Kevin Bernatz, Stephen Campbell, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, Skip Franklin, Rich Hamel, Mark Hinkle, Todd Hively, John Leggat, Neil Randall, Marty Sample, and Joel Toppen.

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger B. MacGowan
Map, Counters & Rulebook: Mark Simonitch

Proofreading: Wendell Albright, Kevin Bernatz, Hans Korting, Bob Macleod, Christopher Newell, and David Wilkinson

Consultant: Vincent Lefavrais

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

25. 選択ルール [OPTIONAL RULES]

25.1 史実の嵐の時期 [Historical Storm Date]

ターン14~16を除く全てのターンでは、1の天候のサイの目は、1以外の目が出るまで振り直します。ターン14~16には、天候は自動的に嵐です。

デザイン・ノート: 平均的なゲームでは、嵐の結果は3回程度発生するので、ここでは全てを集中させます。

25.2 無作為の3日嵐 [Random 3-Day Storm]

ターン12になるまで、1の天候サイの目は1以外の目が出るまで振り直します。ターン12~22には、もしも嵐が振られたら、3ターン続きます。3日の嵐後は、通常に天候について振ります。

デザイン・ノート: 上記の2つの選択ルールは、連合軍に重大な衝撃を与える、侵攻初期に発生する嵐によるプレイ・バランスを避けます。

25.3 ドイツ軍の海岸砲台 [German Naval Batteries]

このルールは、可及的速やかに海岸砲台を排除する動機を連合軍プレイヤーに与えるために使用します。

ターン2から開始して、連合軍プレイヤーは以下のドイツ軍の海岸砲台を制圧するために海上ユニットを使用しなければなりません: クリスベック [Crisbecq] (3012)、オック岬 [Pointe du Hoc] (2818)、ロング・シュール・メール [Longues-sur-Mer] (2623)、モン・カニジー [Mont Canisy] (2437)。1つの米軍海上ユニットが、軍境界線の米軍側の砲台を制圧するために使用されなければならず、1つの英軍海上ユニットが軍境界線の英連邦軍側の砲台を制圧するために使用されなければなりません。これらの砲台は、それらが占めるヘクスが一度連合軍部隊によって占められるか、又は拠点ユニットが除去されると除去されます。いったん軍境界線の米軍側の砲台が除去されたら、後のターンに米軍の海上マーカーは他の目的のために自由に使用できます。いったん軍境界線の英連邦軍側の砲台が除去されたら、続くターンに英連邦軍の海上マーカーは他の目的のために自由に使用できます。

スウォード海岸とモン・カニジー [SWORD BEACH AND MONT CANISY]: 連合軍プレイヤーがスウォード海岸を通して増援を投入しなければ、連合軍プレイヤーはモン・カニジー砲台を制圧する必要はありません。

デザイン・ノート: モン・カニジー [Mont Canisy] の拠点(は、メルヴィル [Merville] とウルガット [Houlgate] の砲台もあらわしています。これらの全ては、スウォード海岸を射程内に収めていました。メルヴィル砲台は、D-Dayの早い時間帯に英軍空挺部隊によってノックアウトされましたが、数日後には2門の砲が戦闘に復帰しました。

プレイ・ノート: モン・カニジーは、スウォード海岸に増援を投入する必要がなければ無視できます。通常は、オック岬は直ちに、ロング・シュール・メールはターン2又は3までには陥落します。典型的には、連合軍プレイヤーにとってクリスベックのみが問題となります。

シナリオ [SCENARIO]

S1. キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]

S1.1 ゲームの長さ [Game Length]

このシナリオは、6月6日からゲームの終了まで続きます(22ターン)。特別侵攻フェイズ(20.1)で開始します。

S1.2 セットアップ [Setup]

ドイツ軍 [GERMAN] : ドイツ軍プレイヤーは、最初にドイツ軍開始時セットアップ・カード [German At Start Setup card] と自軍増援カード上に、全ての自軍ユニットを適切に配置します。次いで、開始時カードからマップへユニットを移します。セットアップ・ヘクスは、ユニット・カウンター上とマップ上に黒文字で記載されます。

連合軍 [Allied] : 連合軍プレイヤーは、英国内 [In Britain] カード又は連合軍開始時カード上に全ての自軍ユニットを配置します。いったんこれが完了したら、連合軍プレイヤーは自軍の空挺ユニットをディスプレイからマップ(その降下ヘクス)へ、その他のユニットを(上陸ディスプレイへ)移します。ゲームは、空挺分散(20.1)で開始します。

S1.3 キャンペーン・ゲームの勝利 [Campaign Game Victory]

(S1.3.1) 連合軍の勝利 [ALLIED VICTORY] : ゲームが自動的勝利(23.0)によって終了しなければ、連合軍プレイヤーはゲーム終了時に **10 VPs** を得点することで勝利します。連合軍プレイヤーは、連合軍が支配して(2.2.5) LOS をたどることができる、資格を持つ各町ヘクスについて1 VP、資格を持つ各都市ヘクスについて2 VPs を得点します。6月27日の史実前線のドイツ軍側の町と都市ヘクス、あるいはシェルブール防衛線内が VPs についてカウントされます。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍が支配して**マップ端登場ヘクスへ LOS をたどることができる(シェルブールは、この目的のために補給源として使用できない)**、6月27日の史実前線の連合軍側(北)の町ヘクスについて1 VP、都市ヘクスについて2 VPs を得点します。ドイツ軍プレイヤーは、6月27日前線の自軍側(南)で支配する町と都市ヘクスについては、VPs を得点しません。連合軍 VPs の合計を出すために、連合軍の VPs からドイツ軍の VPs を差し引きます。

(S1.3.2) ドイツ軍の勝利 [German Victory] : 連合軍プレイヤーが勝利条件を達成することを妨げると。

例1 : 連合軍プレイヤーは、シェルブール半島内の全ての町と都市ヘクス(9 VPs に相当)に加えて、**ビュロン [Buron]** の町ヘクス(1 VP)を占領しています。ドイツ軍プレイヤーが6月27日の史実前線ラインの連合軍側のいずれかの町又は都市ヘクスを支配しない限り、連合軍がゲームに勝利することになります。

例2 : 米第1軍は、半島を切断することに成功しましたが、シェルブール防衛線内のシェルブール都市ヘクスの2ヘクスと2つの町ヘクスのみを奪取しています(6 VPs)。英第2軍はより成果をあげて、**ビュロン [Buron]** とカーン北のエプロン [Epron] の両方(2 VP)、2つのカーン [Caen] 都市ヘクス(4 VP)を奪取し、合計は12 VPs です。ドイツ軍プレイヤーは、6月27日前線の北でマップ端ヘクスへ LOS をたどれる1つのみの町ヘクスを支配し、ドイツ軍に1 VP を与えるため、結果的には連合軍について+11のVP合計で勝利です。

S2. 7ターンのミニ・ゲーム [SEVENTURN MINI-GAME]

S2.1 ゲームの詳細 [Game Details]

全てのキャンペーン・ゲーム・ルール、セットアップ、増援を使用しますが、ゲームはターン7の完了時に終了します。

ゲームの長さ [Game Length] : ターン1(6月6日)からターン7(6月12日)までの7ターン。特別侵攻フェイズ(20.1)で開始します。

マップ [Map] : マップ全体を使用します。

S2.2 ゲーム終了の勝利 [End Game Victory]

自動的勝利に加えて、連合軍プレイヤーは、14 VPs を得点すると勝利します。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーがこれを達成することを妨げれば勝利します。VPs は、ターン7の終了時に計算され、以下のように得点されます。:

- **3 VPs : 海岸が連結している [THE BEACHES ARE LINKED]** : ジュノー海岸からサント・メール・エグリーズ [St. Mere Eglise] まで走る道路を支配すると。道路は、ドイツ軍ユニットと EZOCs から解放されていなければなりません。連合軍ユニットは、この目的においてそれらが占めるヘクス内の ZOCs を無効にします。
- **2 VPs : バイユー [Bayeux]** の都市ヘクスと、連合軍艦砲射撃ゾーンの外側の各都市ヘクスについて。
- **1 VP : 連合軍艦砲射撃ラインを越える各町ヘクスについて。**
- **1 VP : 各空挺降下ヘクス(合計で9)について。** グライダーの着地ヘクスはカウントしません。
- **2 VPs : 自身の海岸ヘクス上に存在しない各工兵ユニットについて。**

S3. シェルブール・シナリオ [CHERBOURG SCENARIO]

S3.1 ゲームの詳細 [Game Details]

セットアップ [Setup] : シェルブール開始時カード [Cherbourg At Start Card] を使用します。

ゲームの長さ [Game Length] : ターン1(6月6日)からターン12(6月17日)の終了までの12ターン。米軍の空挺降下とユタ海岸の侵攻戦闘で開始します。

マップ [Map] : 連合軍ユニットは、6月27日の史実進出ラインを越えて移動や攻撃ができません。ドイツ軍ユニットは、自由にこのラインを越えて後退や前進ができます。ドイツ軍ユニットは、このラインより南のエリアを避難所として使用できます。このラインより南のエリア内のドイツ軍ユニットは、ZOC ボンドを形成するために使用できます。どちらの陣営からのユニットも、xx15ヘクス列に進入できません。

S3.2 種々雑多 [Miscellaneous]

1. 補給 [Supply] : ドイツ軍ユニットは、シェルブール又は6月27日の史実前線を通過して南に導かれるいずれかの道路まで、補給をたどることができます(すなわち、その道路は6月27日の史実前線を越えて連合軍ユニット/ZOCs から解放されているものと仮定します)。

2. 補給ポイント [Supply Points] : ドイツ軍プレイヤーは、3補給ポイントで開始します(シェルブール要塞マーカーを使用する)。ターン2から開始して、ドイツ軍プレイヤーは天候表の1~3のサイの目(すなわち、非晴天の天候ターン)で追加の1補給ポイントを受け取ります。連合軍プレイヤーは、ターン7(下記を参照)から各

非嵐ターンにフリーの1米軍補給ポイントに加えて、自軍の RPs を使用してこれらを持てきます。

3. 補充 [Replacements] : ゲーム・ターン3に開始して、両陣営は補充を受け取ることができます。ドイツ軍プレイヤーは、5の天候サイの目で1歩兵補充を受け取ります。この補充は、0又は-1 TQ のユニットのみが使用でき、取っておくことはできません。ドイツ軍プレイヤーは、シナリオの過程でいずれかの嵐のターンに1装甲補充も使用できます(例外: 史実の嵐時期選択ルールでプレイしていたら、この増援は天候のサイ振りでも1が出たときに使用できます)。シナリオの開始時に、ドイツ軍の装甲 RP マーカーを「1」ボックス上に置くことでこれを表示しますが、嵐のターン中にのみ使用できることを忘れないでください。嵐のターンが発生しなければ、この補充は失われます。連合軍プレイヤーは天候表を使用し、天候のサイの目が奇数(1、3、5)であれば、天候表が表示する補充を受け取ります。連合軍プレイヤーは、偶数(2、4、6)のサイの目では、補充を受け取りません。

4. 海上と航空ユニット [Naval and Air Units] : 連合軍プレイヤーは、非嵐のターン毎に1米軍海上ユニットのみを受け取ります(例外: 特別なシェルブール砲撃のターンには、両方を受け取ります)。天候表は、連合軍プレイヤーが受け取る米軍航空ユニットの数を決定し、ターン毎に最大で2までです。英連邦軍の航空と海上ユニットは、使用しません。

5. 陣地 [Improved Positions] : ターン5から開始して、ドイツ軍プレイヤーは天候が曇天(2又は3)の各ターンに1陣地を構築できます。連合軍プレイヤーは、非嵐の各ターンに1陣地を構築できます。

6. ドイツ軍の増援 [GERMAN REINFORCEMENTS] :

・6月10日(ターン5): 3/1050/77 (2-3) をラ・アイユ・デュ・ピュイ [La-Haye-du-Puits] (ヘクス 2506) へ。

・6月11日(ターン6): 1049(-)/77 (4-3) と 2/1050/77 (2-3) をラ・アイユ・デュ・ピュイ [La-Haye-du-Puits] (ヘクス 2506) へ。

7. 連合軍の増援 [ALLIED REINFORCEMENTS] :

ターン2から開始して、連合軍プレイヤーは曇天ターン毎に3米軍 RPs と晴天天候ターン毎に4米軍 RPs を受け取ります。RPs は、ターン7になるまでは(オマハのマルベリーが完成したと見なされるとき)、補給ポイントのために使用できません。「英国内」[In Britain] カード内の全米軍ユニットは、米軍第2歩兵師団と第2機甲師団を除き、増援として使用可能です。

S3.3 特別ルール [Special Rules]

1. 勝利の方法 [How to Win] : 自動的勝利は、このシナリオでは使用されません。連合軍プレイヤーは、カランタン [Carentan] を支配し、以下の1つを達成することで勝利します。:

- ・ターン 12 の終了フェイズに、シェルブール防衛線の内部に少なくとも1つの補給下非 HQ ユニットを持つ
- ・半島を切断(すなわち、マップ南端まで LOS をたどることができるシェルブール都市ヘクスがない)。

ドイツ軍プレイヤーは、米軍プレイヤーが上記の目標達成を妨げることで勝利します。

2. 第101空挺師団 [101st Airborne] : ターン3から開始して、第101空挺師団のユニットは、カランタン [Carentan] (ヘクス 2512) から4ヘクス以内のヘクス内でのみ移動と／又は攻撃ができます。いかなる理由であれ、第101空挺師団のユニットが要求されたカランタンからの範囲の外部で移動フェイズを開始したら、直ちに要求された範囲内に移動することを試み、要求された範囲内に入るまでは攻撃できません。終了フェイズ中にカランタンが連合軍プレイヤーによって占領されたら、6FJの2ユニットをプレイから取り去ります。

3. 第82空挺師団 [82nd Airborne] : ターン3から開始して、第82空挺師団は、南側面の防御を課せられます。この側面のドイツ軍ユニットは抽象化されているため、第82師団のユニットは第82空挺師団降下ヘクス(ヘクス 2710、2810、2811)から3ヘクス以内でのみ移動と／又はドイツ軍ユニットを攻撃できます。いかなる理由であれ、第82空挺師団のユニットが要求された上記の降下ヘクスからの範囲の外部で移動フェイズを開始したら、直ちに要求された範囲内に移動することを試み、要求された範囲内に入るまでは攻撃できません。

4. マーカー [Markers] : ドイツ軍プレイヤーは、トラック又は戦略移動マーカーを使用できません。

§ 2.2 版の変更 [Changes in Edition 2.2]

- ・除去パイルから到着しているユニットは、たとえ友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めても、EZOC 内に置くことができせん(6.2.2)。
- ・英連邦軍の航空支援マーカーは英連邦軍ユニットのみを支援でき、米軍の航空支援マーカーは米軍ユニットのみを支援できます(19.1.2)。
- ・いまや連合軍は、マルベリーの再建が認められます(21.1.5)。
- ・林の DCB が+3に増加されました。

第2版で行われた変更 [Changes Made in the 2nd Edition]

- ・3個の米軍駆逐戦車大隊が取り去られ、軽戦車大隊と第99独立大隊に置き換えられました。
- ・少数ユニットの戦力が若干変更され、開始位置の正確性が図られました。
- ・ユニットは、もはや EZOC を通過して退却しているときにステップを失いません(13.2)。旧版は、ZOC ボンドの機能に対して逆らうものです。この変更は、ドイツ軍を少し手助けするためにも必要です。
- ・ボカージュ内の戦闘後前進への小変更(14.4.1)。
- ・シェルブール防衛線への小変更で、防御側が装甲シフトを獲得することを可能にします(16.3)。
- ・カーン [Caen] は、砲兵シフトと支援のために使用できます(17.2)。
- ・嵐と晴天6についての-1/+1天候表 DRM が削除されました。
- ・ヴェルファー旅団は、いまやその完全 MA で移動して射撃できます。これらのユニットは非常に機動性があり、迅速な対応に使用されました。
- ・地上掃射の効果はトーンダウンされ、新たな修正が追加されました(19.1.4)。
- ・連合軍の自動的勝利とキャンペーンの勝利条件が僅かに変更されました。
- ・選択の嵐ルールが修正されました(28.1と28.2)。
- ・選択の側面射撃ルールとソロ・プレイの提言が削除されました。
- ・CRT 上の「効果なし」の結果が「A1」に変更されました。「-」の結果は、初版の最後ぎりぎりの変更で、私はすぐに後悔しました。これは、その誤りを正すものです。

拡大されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]



上図は、空挺分散と侵攻戦開始前のドイツ軍と連合軍の開始時の位置を示しています。

以下は、キャンペーン・ゲームの第1ターンのプレイの例です。ここで示された初動の移動と攻撃は、しばしばプレイテストで使用されましたが、可能性がある最良の移動を示しているわけではありません。

特別侵攻フェイズ [SPECIAL INVASION PHASE]

キャンペーン・ゲームの最初のターンは、侵攻フェイズで開始されます。連合軍空挺ユニットの分散についてサイを振り、強襲上陸部隊が海岸に上陸します。

空挺分散 [AIRBORNE SCATTER]

空挺ユニットは、その着地ヘクスから漂流こそしませんが、それらが着地した状態は、各空挺ユニットについて分散表上でサイを1つ振ることによって決定されます。

米軍の空挺降下 [US Airborne Drop]

連合軍プレイヤーは、最初に第82空挺師団の各ユニットについてサイを1つ振ります。サイの目と結果は、下記のとおりです。:

ユニット	サイの目	結果
第507連隊	2	S2
第505連隊	5	S
第508連隊	2	S2

第82空挺師団の降下は、最悪です。第507連隊と第508連隊は各2ステップを損失し、分散状態になりました。2つのユニットは、基幹部隊ディスプレイに移され、2つの空挺基幹部隊ユニットがそこに置かれます。連合軍プレイヤーは、総合記録欄上に2空挺補充ステップを記録します（これらは、空挺部隊が分散して、再集結するまでに時間がかかることをあらわします）。第505連隊の着地はうまくいきましたが、それでも分散しています。

ここで、連合軍プレイヤーは、第101空挺師団の3ユニットについてサイを振ります。:

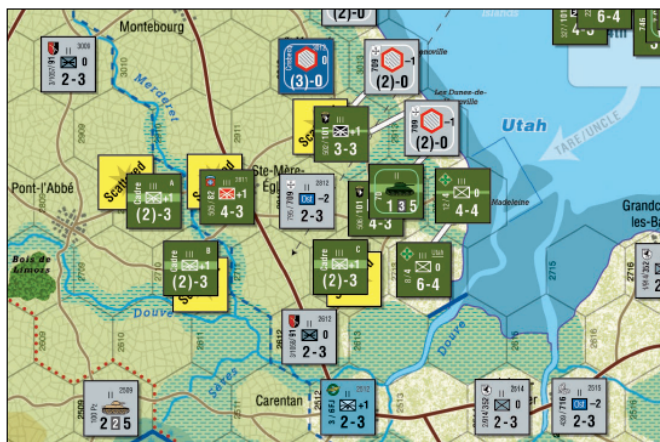
ユニット	サイの目	結果
第502連隊	2	S1
第506連隊	6	-
第501連隊	1	S2

第502連隊は1ステップを失い、第506連隊は完璧に着地し、第501連隊は2ステップを失います。連合軍プレイヤーは、総合記録欄上にさらに2空挺補充ステップを記録します。

ユタ海岸 [UTAH BEACH]

次に、連合軍プレイヤーは、ユタ海岸を解決します。最初のステップは、強襲ユニットを取り出し、海岸ヘクスに隣接させて移すことです。次いで、海岸強襲とDD戦車の損害のためにサイを振ります。強襲は、侵攻CRT上でユタ海岸コラムを使用して解決されま

す。DD 戦車の損害は、DD 戦車表を使用して決定します。連合軍プレイヤーは、強襲について4の目を出し、DD 戦車について1の目を出します。海岸強襲表の4はA1/D1で、各陣営について1ステップ損失(海岸拠点を除去します)と2ヘクスの前進を要求します。DD 戦車表の1の目は、戦車大隊に1ステップ損失を出すことを要求します。3ユニットは海岸に移され、追加の1ヘクスを前進することができます。



侵攻戦闘と戦闘後前進後のユタ海岸です。6空挺ユニット中の5ユニットが分散状態です。

オック岬 [POINT DU HOC]

ここでオック岬の強襲です。これは、中央のコラムで解決されます。強襲のサイの目4は、A1/D1、前進1を達成します。拠点は除去され、第2レインジャー大隊は減少戦力で上陸します。次いで、連合軍プレイヤーは第5レインジャー大隊についてサイを振り、4の目で大隊はオマハ海岸に転進します。

オマハ海岸 [OMAHA BEACH]

連合軍プレイヤーは、最初に初期強襲ユニットを海岸の隣へ移動させます。次いで連合軍プレイヤーは、各海岸ヘクスについてサイを2回振ります(侵攻 CRT のサイ振りとは DD 戦車表のサイ振り)。侵攻戦闘のサイ振りには、オマハのコラムが使用されます。第29師団については、侵攻のサイの目は1でA1の結果となり、DD 戦車のサイの目は2で1ステップ損失の結果となります。A1の結果は、1個歩兵連隊から1ステップの減少とサイの振り直しを連合軍プレイヤーに要求します。振り直しのサイの目は6で、A1/D1、前進2の結果です。ただし、最初にA1の結果を振っているため、1ヘクスのみ前進できます。2個連隊が上陸しますが、両者が1ステップの損失を受けています。



侵攻戦闘後のオック岬とオマハ海岸。

第1歩兵師団については、連合軍プレイヤーは強襲戦闘で2の目を出し(A2/D1、前進1)、DD 戦車については4です(効果なし)。両連隊が裏返されて、3ユニットは海岸ヘクス内に前進します。

これは、連合軍プレイヤーにとってかなりブラディな海岸でした。第29師団戦区内で3ステップ、第1歩兵師団戦区内で2ステップが失われたのです。損失の合計は、5ステップです。

ゴールド海岸 [GOLD BEACH]

ジグ [Jig] 海岸では、強襲のサイの目(4)は、A1/D1、前進1の結果です。DD 戦車のサイ振り(6)は外れです。歩兵旅団の1つから1ステップを失い、3ユニットは海岸ヘクス内で停止します。

キング [King] 海岸では、強襲のサイの目(6)は、D1、前進2の結果です。DD 戦車のサイ振り(1)は、1ステップ損失です。ユニットは上陸して、追加の1ヘクス前進できます。

ゴールドの2つの海岸ヘクスは、合計で連合軍の2ステップを失います。



分散のサイ振りと侵攻戦闘後のゴールド、ジュノー、スワード海岸。

ジュノー海岸 [JUNO BEACH]

マイク [Mike] 海岸では、強襲のサイの目(2)は、EX、前進1の結果です。DD 戦車のサイの目(1)は、戦車について1ステップ損失の結果です。EXの結果は、連合軍ステップ損失の選択をドイツ軍プレイヤーに認めますが、この場合は両歩兵ユニットが同一なので大したことはありません。ユニットは海岸ヘクス内に上陸して停止します。

ナン [Nan] 海岸では、強襲のサイの目(1)は、A2/D1、前進1の結果で、DD 戦車のサイ振り(5)は効果なしです。ユニットはヘクス内に上陸しますが、そこで停止します。

ジュノー海岸では、連合軍は合計で4ステップを失います。

スワード海岸 [SWORD BEACH]

クイーン [Queen] 海岸では、強襲のサイの目(6)はD1で、DD 戦車のサイ振り(4)はDD 戦車の損失なしです。ユニットはいかなる損害もなしで上陸し、追加の1ヘクス前進できます。拠点ヘクスがZOCを持たないことに注意してください。

第6空挺師団 [6th AIRBORNE DIVISION]

第6空挺師団戦区内で、連合軍プレイヤーは各3ユニットについてサイを振ります。北から南へ：

ユニット	サイの目	結果
第3 (一) 旅団	6	—
第5旅団	3	S
第3旅団第8大隊	1	S1

第3 (一) 旅団は、完璧に着地しました。第5旅団は分散し、第3旅団第8大隊は分散して1ステップ減少しました（総合記録欄上に1英軍空挺補充が記録されます）。

この時点で、特別な事前ゲーム・フェイズは終了し、通常のゲーム・シーケンスが開始されます。

ドイツ軍プレイヤー・ターン [German Player Turn]

ターン1のドイツ軍ユニットは、3MPsに制限される第21装甲師団、全く移動できない東方大隊、移動制限ユニットを除き、その全許容移動力で移動できます。

半島内でのドイツ軍の移動 [German Movement in the Peninsula]

左から右へと移動します。ドイツ軍プレイヤーは、最初に半島北部の3ユニットをユタに向けて下方に移動させます。曇天のターンなので、ドイツ軍機械化ユニットの一般道路移動率は1/2MPです。コタンタン砲兵HQ（図でAとマークされています）は1ヘクスのみ移動するので、戦闘フェイズに砲兵支援を提供する資格を持つことになります。複数ヘクス以上移動していたら、HQを裏返さなければなりません。突撃 [Strum] 連隊 (B) は、クリスベック [Crisbecq] を増強するために移動させます。

ドイツ軍プレイヤーは、第82空挺師団への攻撃を計画し、多数のユニットをボン・ラベ [Point-l'Abbe] に移動させます。分散状態の空挺ユニットはZOC ボンドを形成できないので、Cのドイツ軍大隊が2つの連合軍空挺ユニットの間を移動できることに注意してください。



オマハ海岸へ向けたドイツ軍の移動

[German Movement Towards Omaha Beach]

オマハ戦区内では、ドイツ軍プレイヤーがオマハの連合軍ユニットを封じ込めようと急行しています。表示されていませんが、第30快速旅団の2ユニットが自転車移動を使用して（6MPs）バイユー [Bayeux] に急行しています。これらは、移動の終了までにバルロワ [Balleroy] の右手に現れます。



英連邦軍戦区でのドイツ軍の移動

[German Movement in CW Sector]

英連邦軍戦区内では、ドイツ軍プレイヤーは英軍空挺大隊を無力化させ、他の海岸を封じ込めて満足することになります。第711師団の大隊は、メルヴィル [Merville] の東方大隊に開かれた補給線を維持するために、ヘクスFに急行します。ドイツ軍プレイヤーは、英軍プレイヤーに土地を奪うための攻撃を強いることを欲しますが、どこでも強力な戦線を形成できる十分なユニットはありません。この地域内の連合軍のZOC ボンドは、赤でマークされています。



英連邦軍戦区内のドイツ軍の移動。第21装甲師団のユニットが3MPsのみを使用可能であることに注意してください。



ドイツ軍の移動が完了した後の状況。黒い線は、ドイツ軍のZOCバンドを表示します。

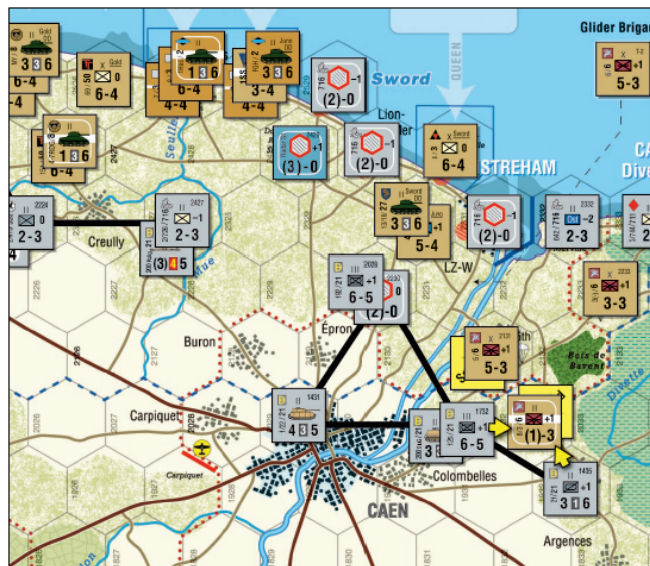
ドイツ軍の戦闘フェイズ [German Combat Phase]

ユタ海岸の近郊で、空挺基幹部隊ユニットが攻撃されます。空挺基幹部隊ユニットは2の防御戦力を持ち、ボカージュのDCB(+3)のために4に増加します(防御側が、自身を持つ防御力を超えるDCBを決して加えられないことを忘れないでください)。ドイツ軍プレイヤーは、第91空輸師団に戦車大隊を付属させて、自軍の主強襲部隊として指定します。MAF内のユニットは完全戦力で攻撃し、他の全てのユニットは半減戦力で攻撃します。溢水ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、たとえMAFの一部であっても半減します。戦闘比は、12対4=3対1です。ドイツ軍プレイヤーは砲兵シフトのために1補給ポイントを消費し、自軍の装甲ユニットのために2番目のシフトを得ます。最終戦闘比は、5対1です。ドイツ軍プレイヤーは5の目を振り、D1の結果です。基幹部隊は除去され、ドイツ軍ユニットはいずれかの方向に2ヘクスまで前進できます。



第91師団が分散状態の第82空挺を攻撃します。ドイツ軍のZOCバンドは、黒線で示します。

英連邦軍戦区では、第21装甲師団の一部が減少状態の落下傘大隊を攻撃します。減少状態の大隊は、1DCBを受け取ります。第21師団はMAFなので、全ユニットが完全戦力で攻撃します。12対2=6対1です。装甲シフトが7対1にします。4のサイの目は、A1/D2の結果です。1ステップのみが防御しているため、攻撃側の損失はありません。A1/D2は、攻撃しているユニットを予備状態に置くことを攻撃側に認め、ドイツ軍プレイヤーはそうします。



第21装甲師団が英軍空挺を攻撃します。

ドイツ軍の予備フェイズ [German Reserve Phase]

戦闘フェイズに予備マーカーを得た第21装甲師団の3つは、ここで自軍予備フェイズに移動してランヴィル [Ranville] の空挺ユニットを攻撃します。戦闘比は、12対9=1対1です。装甲シフトは、これを2対1にします。3のサイ振りの結果は、EXです。各陣営は1ステップを失い、前進や退却はありません。ステップ損失は、敵対しているプレイヤーによって選択されるため、連合軍プレイヤーは突撃砲ユニットを選んでステップ損失を受けさせました。

ドイツ軍の回復と補給フェイズ

[German Recovery Phase and Supply Phase]

混乱状態のドイツ軍ユニットはなく、全ユニットが補給下にあるので、これらのフェイズは飛ばされます。

連合軍プレイヤー・ターン [Allied Player Turn]

連合軍プレイヤーは、6月6日には実質的に特別侵攻フェイズと自軍通常ターンの2ターンを持ちます。これは通常ターンで、特別なルールはありません。後続ユニットはターン1の連合軍増援で、このターンに英国内カードからのユニットは使用しません。

ユタ海岸周辺の連合軍の移動と戦闘

[Allied Movement and Combat near Utah Beach]

分散状態がマークされたユニットは、移動や攻撃ができません。連合軍プレイヤーは、第82空挺が困難な状況にあることに気づき、これを手助けするためにAとBを攻撃します。後続ユニットは、上陸してCを攻撃します。後続ユニットは増援なので、戦術移動(2ヘクス)を使用しなければならず、再編マーカーでマークされます(攻撃力半減)。

戦闘A: DCB=3ですが、2のみを使用できます。連合軍プレイヤーは、第101師団に第4師団の連隊を付属させることができ、逆もまた同様ですが、この場合には問題ではありません。戦闘比は8対4=2対1です。TQについての1シフトは、これを3対1に持てます。6のサイの目=D1です。東方ユニットは除去され、2つの連合軍ユニットは2ヘクス前進できます。

戦闘B: DCB=3ですが、2のみを使用できます。戦闘比は7対4=1対1です。装甲シフトで=2対1です。4のサイの目は、DR

の結果をもたらします。ドイツ軍ユニットは、カランタンに退却して混乱状態になります。米軍の機甲大隊は、サント・メール・エグリーズに前進します。

戦闘 C: DCB はありません。この攻撃の全連合軍ユニットが再編マーカーの下にあるので、半減されます。7対2=3対1です。拠点なので装甲シフトは認められませんが、連合軍プレイヤーは TQ シフトを獲得します。最終戦闘比は、4対1です。サイの目は5=D1です。拠点は取り去られ、ユニットは1ヘクス前進できます。



連合軍がユタ海岸周辺で攻撃します。

オマハ海岸周辺の連合軍の移動と戦闘

[Allied Movement and Combat near Omaha Beach]

ドイツ軍ユニットは、米軍部隊を封じ込めて移動できなくさせています。スタッキングはすでに限度一杯なので、軍団 HQ と工兵ユニットを除き、これ以上の部隊は投入できません。連合軍プレイヤーは、橋頭堡からの突破を試みるため、2つの攻撃に自軍の2海上ユニットを使用します。



連合軍がオマハで艦砲射撃支援と共に攻撃します。

戦闘 D: DCB=2です。戦闘比は9対9=1対1です。海上支援は、2対1に持ってきます。5のサイの目=DRです。退却する代わりに、ドイツ軍プレイヤーは自軍の Flak 連隊を先導ユニットとして使用し、断固とした防御を行うことに決めます。Flak ユニットの装甲効果値(4)は、攻撃側の戦車大隊の3の効果値に優越しているので、DD のサイの目は+1だけ修正されることになります。4のサイの目は5に修正され、結果は・-1です。先導ユニットは1ス

テップを失いますが、退却は無効となります。

戦闘 E: DCB=2です。戦闘比は11対8=1対1です。装甲シフトはありませんが、連合軍は、海上支援についてのシフトを獲得します。最終戦闘比は2対1です。サイの目1=A1です。MAFは、1ステップを失います。

ゴールドとジュノー海岸の連合軍の移動と戦闘

[Allied Movement and Combat at Gold and Juno Beach]

これらの2つの海岸では、英連邦軍は後続ユニットを投入する十分な余裕を持ちます。英軍は、全方向に攻撃します。

戦闘 F: DCB=4です。MAFは、1個戦車大隊を付属させた第50師団です。戦闘比は12対4=3対1です。装甲シフトは、これを4対1にします。3のサイの目=DRです。ドイツ軍プレイヤーは、断固とした防御の代わりに2323へ退却することを選択します。退却するいかなるユニットも混乱状態となり、ユニットの上に混乱状態マーカーが置かれます。英軍ユニットは、いずれかの方向に2ヘクス前進できます。

戦闘 G: DCB=2です。再び、MAFは減少状態の戦車大隊を付属させた第50師団です。全てのユニットは、小河川を越えて攻撃しているので半減されます。戦闘比は7対6=1対1です。海上支援と装甲のシフトにより、3対1に持ってきます。5のサイの目=A1/D1です。両陣営は1ステップを失い、防御側は退却又は断固とした防御のどちらかを実施しなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、退却を選択します。2-3大隊を取り去り、他のユニットを2ヘクス退却させて混乱状態マーカーでマークします。英連邦軍は1ステップ損失を受け、装甲シフトを受けていたために自軍 MAF から装甲ユニットを選択しなければなりません(最終ステップなので除去されます)。次に、2ヘクス前進させることができます。1つの敵 ZOC から直接他のそれへと前進するのは、前進しているユニットが、防御側がカラにしたヘクス内に進入する場合にのみ認められることに注意してください。



連合軍がゴールド、ジュノー、スワード海岸で攻撃します。

戦闘 H: DCB=2です。第3カナダ師団は、完全戦力の戦車大隊を付属させている MAF です。攻撃している全ユニットは、小河川ヘクスサイドを越えて半減戦力で攻撃します。戦闘比は12対7で、1対1です。攻撃側は海上支援シフトを受け取り、最終戦闘比を2対1に持ってきます。防御側の対戦車ユニットは、攻撃側の装甲シフトを無効にします。4のサイの目=DRです。ドイツ軍プレイヤー



ゴールド、ジュノー、スウォード海岸における連合軍の攻撃 F、G、H、I、J と、あり得る戦闘前進後の状況を表示します。

一は、88 砲を使用して DD を試みます。5 のサイの目は、装甲効果値の比較によって 6 に修正され、結果は EX です。防御側の先導ユニットは 1 ステップを失い (裏返す)、ドイツ軍プレイヤーは攻撃側の MAF 内のいずれかのユニットから 1 ステップ損失を選択できるので、減少状態の歩兵旅団を選んで基幹部隊にします。退却は無効となります。

スウォード海岸と第 6 空挺師団戦区の連合軍の移動と戦闘 [Allied Movement and Combat at Aword Beach and the 6th Airborne Division Sector]

英連邦軍は、この地域では可及的速やかに第 6 空挺師団を増強しようと計画します。拠点が ZOC を及ぼさないことに注意してください。

戦闘 I: スウォード海岸上の 3 後続ユニットのスタックは、拠点を攻撃します。攻撃しているユニットは、海岸から来ているので半減されます。戦闘比は 8 対 2 = 4 対 1 です。装甲シフトは、拠点に対しては認められません。6 のサイの目 = D1 です。拠点は除去され、3 ユニットの 1 ヘクス前進できます。

戦闘 J: 英軍第 1 特種任務旅団は、戦車大隊を付属させた MAF です。再編マーカーの下にある、第 3 師団からの旅団と戦車ユニットが支援しています (両者とも半減されます)。戦闘比は 14 対 10 = 1 対 1 です。どちらのプレイヤーも、装甲シフトや TQ シフトを獲得しません。3 のサイの目 = A1/DR です。連合軍プレイヤーは、自軍の MAF 内の戦車ユニットから 1 ステップを取り去ります。ドイツ軍プレイヤーは、退却又は断固とした防御のどちらかを実施しなければならず、DD を行うことに決めます。ドイツ軍プレイヤーは、拠点を先導ユニットとして選択し、断固とした防御表で拠点/都市のコラムを使用して 2 の目を振ります。結果は効果なしで、スタックは退却しなければならず、拠点は退却できないため除去されます。装甲擲弾兵ユニットは、エプロン [Epron] の町ヘクス内に 1 ヘクス退却を実施できます (13.3 を参照)。再編マーカーを持たない連合軍ユニットは 2 ヘクス前進でき、再編マーカー下のユニットは 1 ヘクス前進できます。

この時点で、プレイの例を終了することになります。連合軍は海岸を確保しましたが、オマハでは激戦中です。ターン 2 に、天候は依然として曇天 2 又は 3 で、ドイツ軍プレイヤーは英連邦軍戦区をカヴァーするために第 12SS 装甲師団を受け取るようになります。

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

Normandy '44 は、マップ 1 枚のノルマンディ・ゲームのために *Ardennes '44* のシステムを使用することを狙って開始されました。マップ 1 枚でゲームの管理を容易に保つために、私は 1 日を 1 ターンに変更してマップのスケールを大きくしました。プレイヤー諸氏は、*Ardennes '44* との多くの類似点を見つけることになりますが、2 つは全く異なるシステムです。以下は、いくつかのルールがなぜそのようになったかの回答です。

断固とした防御 [DETERMINED DEFENCE]：このメカニクは *The Caucasus Campaign* で採用され、ここではボカージュ内のドイツ軍降下猟兵とカーンの装甲擲弾兵に機能するだろうと感じました。精鋭部隊と補給ポイントを使用すれば、ドイツ軍プレイヤーは実際に連合軍の進出を遅らせることが可能ですが、全ての地域をカヴァーするために十分な補給ポイントと +1 TQ のユニットは持ちません。

連合軍の師団 [ALLIED DIVISIONS]：なぜ全ての連合軍師団をほぼ均一にしたのか、多くの人から尋ねられました。確かに、いくつかの師団は他のそれよりも活躍しましたが、ドイツ軍のエリート・ユニットとドイツ軍の沿岸師団との間に見られたコントラストほどではありませんでした。ドイツ軍の沿岸師団は、年配者や疾患を持つ兵士で占められており、戦闘に十分耐えられるものではありませんでした。ドイツ軍のエリート組織は、平均的なドイツ軍第一線師団よりも遥かに活躍しました。他方、連合軍の全ての師団は、いったん損害を出すと補充兵集積所からの兵士で充当され、戦力が均一化する傾向にありました。

ドイツ軍の FLAK ユニット [GERMAN FLAK UNITS]：ゲームで移動可能な 4 つのドイツ空軍の Flak ユニットは、ドイツ空軍によって指揮され、前線向けの対戦車ユニットではありませんでした。ただし、グッドウッド作戦時に起きたように、これらは前線を突破した連合軍機甲部隊を止めるのに大変有効でした。元々、これらのユニットが EZOC に進入することを禁止し、連合軍ユニットに隣接していたらドイツ軍プレイヤーに移動を強要していましたが、完璧なものとするには長大なルールを必要としました。Flak 連隊の何門かの 88 ミリ砲が、必要なときに遠すぎて前線へ移動できなかったとは考えませんでした。

マルベリー [MULBERRIES]：何人かのプレイヤーは、嵐がマルベリーを損傷させることを望みました。6 月 19 日に襲った嵐は米軍のマルベリーを破壊しましたが、間もなく、LST で海岸まで急送すれば同じように素早く荷降ろしできることが明らかになりました。このため、マルベリーが失われたことによる実質的な影響は僅かでした。このゲームで嵐による最悪の事態は、補給と部隊の荷降ろしを停止させることです。それ以上に悪い事柄をもたらすと、プレイ・バランスにあまりにも劇的な影響を与えることになります。

連合軍の増援 [ALLIED REINFORCEMENTS]

連合軍の師団がフランスに上陸した日付は、通常はそれが実際に戦闘に参加したときとは大きく異なっていました。基本的には、師団が上陸、再編、武装して戦線に送られるまでにかかる期間は、約 3 日間でした。いくつかの師団は、もっと長くかかりました。しかし、その 3 日間を増援率の指針にして計算しました。プレイヤー諸氏は、各海岸に 1 個連隊又は 1 個旅団を投入でき、3 日目には完全な師団が戦闘に参加する準備が完了します。

ヴェルファー旅団 [WERFER BRIGADES]：これらのユニットに、ターン毎に 1 度フリーの射撃を認めました。これらのユニットを戦線の最も重要な部分へ投入することをドイツ軍に促すこととなり、それこそが私の望んだ効果です。これらのユニットは、連合軍の攻撃に対して非常に効果的で、ふつうは大規模なドイツ軍の攻撃地域に配置されました。

シェルブール [CHERBOURG]：プレイテスト中、少数の精鋭ユニットをシェルブール内に入れることで、現実的に都市の保持に役立つことに気付きました。冬の厳しい条件の中でスターリングラードが 2 ヶ月間保持されたことを思い出すまで、断固とした防御と死守のメカニズムが正しく機能するかどうか考えました。シェルブールは十分な部隊を持たず、しかも部隊の質が低いいため、すぐに陥落します。

連合軍の基幹部隊限度 [ALLIED CADRE LIMITS]：初期のプレイテストでは、英連邦軍が損害に構わず何度もカーンに対して猛攻する場面が見られました。自動的勝利の条件は、この種の振舞いを制限し、より歴史的な方法をとらせるためのものです。カナダ軍は英連邦軍の制限外に置かれていたので、英軍プレイヤーは気にすることなしに 1 個師団を乱用することができます。

ヤーボ [JABOS]：このルールは、ドイツ軍プレイヤーが晴天の天候で攻撃することを躊躇させるために、*Ardennes '44* から直接採り入れました。何人かのプレイテスターは、晴天の天候に攻撃することを極度に恐れましたが、連合軍のスタックを除去するチャンスがあれば、ドイツ軍は敢えて攻撃するべきでしょう。起こり得る最悪の事態は、A1 です。

ゆっくりとした進撃速度 [SLOW PROGRESS]：連合軍プレイヤーは、じりじりとしか前に進めないで、フラストレーションを感じるようになるかも知れません。しかし、この時期に連合軍が実際にどれだけ少ない土地しか確保できなかったのかを忘れないよう、6 月 27 日までの史実の前線が表示されています。

第 30 快速旅団 [30th SCHNELL BRIGADE]：ターン 2 は、パイユ周辺ドイツ軍の戦線が恐ろしく薄いため、ゲーム開始時にクータンヌ [Coutances] 近郊で開始する 2 つのドイツ軍自転車ユニットをターン 1 にパイユへ送ることを強く勧めます。天候は曇天なので、これらのユニットは、ターン 1 に 6 MPs で移動できます。

予備移動と戦闘 [RESERVE MOVEMENT AND COMBAT]：これは、ボカージュ内で連合軍が複数ヘクスの前進を達成するための鍵となる戦法です。防御側が 1 ヘクス退却すると、予備状態のユニットは予備戦闘セグメントに再び攻撃でき、おそらく再び退却を強いることになります（混乱状態のユニットは、断固とした防御を実行できません）。

シフト [SHIFT]：攻撃側が得られるシフトの数に限度はありません。ターン 17 の前には、連合軍プレイヤーは攻撃で 6 シフトまで得られます。：航空支援、海上支援、装甲シフト、TQ シフト、×2 砲兵シフトです。ターン 17 から、各攻撃に 2 航空ユニットの使用を開始できるので、7 シフトまで獲得できることになります。

— Mark Simonitch

索引

移動 [Movement]	9.0	水陸両用 (DD) 戦車大隊 [Duplex Drive (DD) Tank Bns]	20.3.2, 20.3.5	天候 [Weather]	4.0
橋梁/堤防 [Bridge/Causeway]	9.3, 9.11	損失の選択 [Selecting Losses]	12.2	影響 [Effects]	4.3
自転車ユニット [Bicycle Units]	9.9	退却 [Retreats]	12.6, 13.0, 16.3	移動 [Movement]	9.7, 9.9, 15.2
制限移動ユニット [Restricted Movement Units]	17.6	断固とした防御 (DD)	12.4, 16.1.1	ヴェルファー・シフト [Werfer Shifts]	17.3
ターン1の第21装甲師団	20.4	敵支配地域 (EZOC) [Enemy Zone of Control (EZOC)]	ZOCを参照	海上支援 [Naval Support]	19.2
ターン1の東方ユニット	7.1, 20.4	ユニットを予備に置く	12.1	航空支援 [Air Support]	19.1
ターン1のトラック [Trucks on Turn 1]	9.8.7, 20.4	最小/最高戦闘比 [Min/Max Odds]	10.6	砲兵支援 (嵐で最大1)	4.3
戦術移動 [Tactical Movement]	9.10	修正 [Modifiers]	11.0	補給&増援 [Supply & Reinforcement]	5.2, 5.3, 6.5.1
戦略移動 (SM) [Tactical Movement]	9.8, 20.4	ヴェルファー旅団 [Werfer Brigades]	17.3	シェルブール・シナリオ天候の影響 [Cherbourg Scenario Weather Effects]	S.3.2
地形効果 [Terrain Effects on]	9.3~9.6	海上支援 [Naval Support]	19.2	史実、無作為 [Historical, Random]	25.1, 25.2
トラック移動 [Truck Movement]	9.8.6, 9.8.7	カルビク飛行場ヘクスサイド	11.7	ターン1の天候 [Turn 1 Weather]	4.1
マップの退出 (不可) [Exiting the Map]	2	航空支援 [Air Support]	19.1	ターン2の天候 [Turn 2 Weather]	4.2
予備移動 [Reserve Movement]	15.2	高地 [Hilltops]	11.8	ドイツ軍の沿岸砲兵 [German Coastal Batteries] ...	25.3
連合軍の航空優勢 [Allied Air Supremacy]	9.7	シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]	16.3	動員 (第243と第709師団) [Mobilization (243rd and 709th divisions)]	6.7
ヴェルファー旅団 [Werfer Brigades]	17.3	シェルブール砲撃	19.2.5	東方ユニット [Ost Units]	6.3, 17.5, 20.3.4, 21.2
海岸/橋頭堡 [Beaches/Beachheads]	17.8, 21.1	シフトの放棄 (不可)	12.2.1	特殊任務旅団 [Special Service Brigades]	6.3, 17.5
海上支援 [Naval Support]	19.2	連合軍増援 [Allied Reinforcements]	6.5.2, 11.1	88 Flak と対戦車ユニット [88 Flak and Anti-tank Units]	2.3.3, 6.3, 11.4.3, 17.7, 19.1.5
回復 (混乱状態から) [Recovery (from Disruption)]	13.6	戦略移動 [Strategic Movement]	9.8.4	部隊評価 (TQ) [Troop Quality]	2.3.1
カッコ付の戦闘値 [Parenthesized Combat Factors]	10.7	装甲シフト [Armor Shift]	11.4, TEC 参照	孤立損耗 DRM [Isolation Attrition DRM]	18.5.2
カナダ軍ユニット [Canadian Units]	2.3.4, 6.2.3, 6.2.7, 23.3	地形効果 [Terrain Effects]	11.0 & TEC	戦闘シフト [Combat Shift from]	11.5
基幹部隊と基幹部隊ディスプレイ [Cadre and Cadre Displays]	2.3.5, 17.9, 23.3	ティーガー戦車シフト [Tiger Tank Shift]	11.9	断固とした防御 [Determined Defense DRM]	12.4.5
空挺の撤退 [Airborne Withdrawals]	22.2	半減 (非 MAF~10.3.1)	10.4, 11.1	ドイツ軍歩兵 REPL 制限	6.4.2
拠点ユニット [Strongpoint Units]	16.2	非補給下 (OOS) [Out of Supply]	18.4	補給 [Supply]	18.0
孤立損耗の影響 [Isolation Attrition effects]	18.5	部隊評価シフト [Troop Quality Shift]	11.5	HQ の除去 [HQ Elimination]	18.5.4
DCBs	11.2	砲兵支援 [Artillery Support]	4.3, 11.6, 17.2, 17.3, 17.4	拠点の損耗 [Strongpoint Attrition]	18.5.3
航空支援 [Air Support]	19.0	防衛戦闘ボーナス (DCB)	11.2	孤立損耗 [Isolation Attrition]	18.5
攻勢 [Offensive]	19.1.2	主強襲部隊 [Main Assault Force]	10.3	非補給下 (OOS) の罰則 [Out of Supply Penalties]	8.4
地上掃射 [Strafing]	19.1.4	戦闘グループ [Battle Groups]	10.3.2	補給源 [Supply Sources]	18.2
防御 [Defensive]	19.1.3	付属 [Attachment]	10.3.1	補給線 (LOS) [Line of Supply]	18.3
後続波 [Follow-up Wave]	20.5	侵攻 [Invasion]	20.3	補給フェイズ/要件	6.2.3, 18.1
孤立損耗 [Isolation Attrition]	18.5	戦闘後前進 [Advance After]	14.0, 20.3.6	補給ポイント [Supply Points]	5.0
シェルブール艦砲撃	19.2	前進の長さ [Length of Advance]	6.5.2, 13.4, 14.1	購入 (連合軍) [Purchase of (Allied)]	5.3, 6.5.1
シェルブール防衛線	16.3	地形と前進 [Terrain and Advance]	14.4	シェルブール (カラントン砲兵)	5.2, 17.4
シェルブール防衛線ユニット	17.6.2	戦闘能力限度 [Combat Strength Limit]	10.4	天候の影響 (連合軍) [Weather Impact (Allied)]	4.3
支配地域 (ZOC) [Zones of Control]	8.0	増援の減少 [Reinforcement Reductions]	6.5.3	ポイントの蓄積 [Accumulation of Points]	5.1
シェルブール防衛線	16.3	手順 [Procedure]	10.5	マルベリーの影響 [Mulberry Effects]	5.3, 21.1.3
戦闘後前進の制限	14.3	予備戦闘 [Reserve Combat]	15.3	補充 [Replacements]	6.0
ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]	8.2, 8.3	戦術移動 [Strategic Movement]	9.8	英連邦軍 (英軍/カナダ軍)	6.2.3, 6.2.7
ZOC ボンド [ZOC Bonds]	8.4	増援 [Reinforcements]	6.0	撃破/解散師団 [Destroyed/Disbanded Divisions]	6.2.2
その他の影響 [Other Effects]	8.5	ドイツ軍の登場 [German Entry]	6.6, 6.7	使用されるユニット・タイプ [Unit Types to be Used]	2.3.3, 6.2.6, 表を参照
退却 [Retreats]	13.1~13.3	連合軍 [Allied]	6.5	撤収したユニット/英国内	21.2
補給線 [Lines of Supply]	18.3	海岸上陸 [Landing at Beach]	6.5.2	ドイツ軍ユニットの制限	6.2.3, 6.4
司令部/コタンタン砲兵 (HQs) [Headquarters/Cotentin Artillery (HQs)]	17.2, 17.4	工兵損失 [Engineer Loss]	6.5.3	ポイントの蓄積 (最大=19)	6.1, 6.4
孤立損耗/除去 [Isolation Attrition / Elimination]	18.5	天候の影響 [Weather Impact]	4.3, 6.5.1	補充不能ユニット [Non-Replaceable Units]	6.3
補充 [Replacements]	6.2.6	補給ポイントの交換	5.3, 6.5.1	マルベリー [Mulberries]	5.3, 6.5.3, 21.1, 23.3
陣地 (IPs) [Improved Positions] (IPs)	16.1	マルベリーの損失 [Mulberry Loss]	6.5.3, 21.1.3	ユニット [Units]	2.3
自転車ユニット [Bicycle Units]	9.9	連合軍の後続波 [Allied Follow-UP Wave]	20.5	カラー [Color]	2.3.4
自動的勝利 [Automatic Victory]	23.0	連合軍の上陸遅延 [Allied Delayed Landing]	20.5	規模 [Size]	2.3.2
シルエット・ユニット [Silhouetted Units]	2.3.3, 2.3.6	大規模ユニット (3ステップ・ユニット) [Large Units (3-Step Units)]	2.3.5	装甲 [Armored]	6.4.1, 11.4, 12.4.6, 19.1.4
スタッキング [Stacking]	7.1	退却と混乱状態 [Retreat and Disruption]	13.0	シルエット [Silhouetted]	2.3.6
地上掃射 [Strafing off]	2.3.6, 19.1.4	1ヘクス退却 [One-Hex Retreats]	13.3	ステップ [Steps]	2.3.5
TQ	2.3.1	混乱と回復 [Disruption and Recovery]	13.6	タイプ [Types]	2.3.3
DCBs	11.2	スタッキング [Stacking]	7.2, 13.1.5	予備移動と戦闘 [Reserve Movement and Combat]	15.0
侵攻ターン [Invasion Turn]	20.0	ステップ損失と除去 [Step Loss and Elimination]	13.2	ユニットを予備状態に置く	12.1, 15.1
ドイツ軍の移動制限	20.4	シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]	16.3	要塞 (拠点を含む) [Fortifications (including Strongpoints)]	16.0
レインジャー [Rangers]	20.3.4	単一ステップの攻撃側 [Single Step Attackers]	12.6	連合軍の軍境界線 & 連携 [Allied Army Boundary Line & Cooperation]	22.1
連合軍の後続波 [Allied Follow-UP Wave]	20.5	未消化の退却 [Unfulfilled Retreat]	13.4	連合軍空挺師団 [Allied Airborne Divisions]	22.2
連合軍の上陸遅延 [Allied Delayed Landing]	20.5	対戦車ユニット [Anti-Tank Units]	2.3.3, 11.4.3, 12.4.6, 19.1.5	空挺師団の撤退 [Airborne Division Withdrawal]	22.2
スタッキング [Stacking]	7.0	単一ステップの防御側 [Single Step Defenders]	12.4.9	グライダー・ユニット [Glider Units]	20.2.4, 20.2.5
戦闘 [Combat]	10.0	トラック移動 (ドイツ軍) [Truck Movement (German)]	9.8.6, 9.8.7	分散 [Scatter]	20.2
海岸の開閉 [Opening and Closing Beaches]	21.1.1, 21.1.4	堤防 [Cuseways]	9.11	補充 [Replacements]	6.0
結果 [Results]	12.0	撤収 (レインジャーを含む) [Evacuation (including Rangers)]	21.2	レインジャー [Rangers]	6.3, 17.5, 20.3.4, 21.2
工兵ユニット [Engineer Units]	17.8				
混乱と回復 [Disruption and Recovery]	13.6				
死守 [Desperation Defense]	12.5				

侵攻表 [INVASION TABLES]

侵攻 CRT (20.3)

サイの目	オマハ	他の全て	ユタ
1	A1* —	A2/D1 前進1	EX 前進1
2	A2/D1 前進1	EX 前進1	A1/D1 前進1
3	EX 前進1	A1/D1 前進1	A1/D1 前進1
4	A1/D1 前進1	A1/D1 前進1	A1/D1 前進2
5	A1/D1 前進1	A1/D1 前進2	D1 前進2
6	A1/D1 前進2	D1 前進2	D1 前進2

*連合軍プレイヤーは、1ステップを失って再びサイを振る。前進2を前進1として扱う (20.3.6)。

DD 戦車表 (20.3.5)

サイの目	結果	サイの目	第82	第101	第6
1~3	-1 ステップ	1	S2	S2	S1
4~6	—	2	S2	S1	S1
—=効果なし		3	S1	S1	S
		4	S1	S	—
		5	S	—	—
		6	—	—	—

ターン2の天候 (4.2)

サイの目	結果
1~3	曇天2
4~6	曇天3

ターン1の天候は、自動的に曇天2。ターン2の天候は、曇天2又は3のどちらか。

空挺分散表 (20.2)

DRM: +1 グライダー・ユニット

結果の説明:

S=分散

S1=分散と1ステップ損失 (1空挺補充を記録する)

S2=分散と2ステップ損失 (1空挺補充を記録する)

天候影響サマリー (4.3)

晴天	<ul style="list-style-type: none"> ドイツ軍機械化ユニットのMAは2だけ減少し、ドイツ軍機械化ユニットの一級道路移動率はヘクス毎に1/2ヘクスに増加する (9.7)。 各ドイツ軍の攻撃にヤーボ表を使用する (19.1.3)。
曇天	<ul style="list-style-type: none"> ドイツ軍機械化ユニットの一級道路移動率はヘクス毎に1/2ヘクスに増加する (9.7)。 自転車ユニットは、資格を持つと道路に沿ってそのMAを6に増加できる (9.9)。
嵐	<ul style="list-style-type: none"> 米軍と英連邦軍は、補給ポイント、増援ポイント、航空と海上の支援ポイントを受け取らない。 陣地の構築を開始できない (16.1.2)。 攻撃側は、各攻撃に最大で1砲兵シフト (ヴェルファアを含む) を使用できる (17.2と17.3)。 ティーガーとパンターの補充が認められる (6.4.1)。

ユニット・タイプ		DCBs (11.2)	補 充 タ イ プ	特別ルール
歩兵		Yes		—
自動車化歩兵		Yes		—
偵察 (搜索)		Yes		—
HQs	 	Yes		17.2、 17.4
工兵		Yes		17.8、 21.1
連合軍空挺歩兵と グライダー歩兵	 	Yes	 20.2	20.2、 22.2
レインジャー/コマンド		Yes	NA	17.5、 20.3.4
要塞歩兵		Yes		—
東方ユニット		Yes	NA	17.1
自転車歩兵		Yes		9.9
装甲擲弾兵		Yes		
保安歩兵		Yes		
拠点		No	NA	11.2、 16.2
ヴェルファア旅団		Yes		17.3
降下猟兵		Yes		—
ドイツ軍 Flak 88		No	NA	6.3、 17.7、 19.1.4
その他のシルエット ・ユニット	 	No		2.3.6、 6.4、 7.1、 9.3、 11.2、 11.4.3、 19.1.4
装甲		Yes		9.3、 11.4

省略されたプレイのシーケンス

A. 初期フェイズ

1. 天候の判定 (4.0)
2. マルベリーの建設 (21.1)
3. 補給ポイント (5.0) と補充 (6.1) の受け取り
4. 補給下の全 HQs (17.2) とヴェルファア旅団 (17.3) の準備

B. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. ドイツ軍補充フェイズ
2. ドイツ軍移動フェイズ
3. ドイツ軍戦闘フェイズ
4. ドイツ軍予備移動フェイズ (15.2)
5. ドイツ軍予備戦闘フェイズ (15.3)
6. ドイツ軍回復フェイズ
7. ドイツ軍補給フェイズ
 - a. 補給チェック (18.1)
 - b. 孤立損耗のサイ振り (18.5)
 - c. ヘクス内で単独のドイツ軍陣地の撤去 (16.1.5)

C. 連合軍プレイヤー・ターン

D. 終了フェイズ

1. 望む空挺撤退の実施 (22.2)
2. 自動的勝利のチェック (23.0)