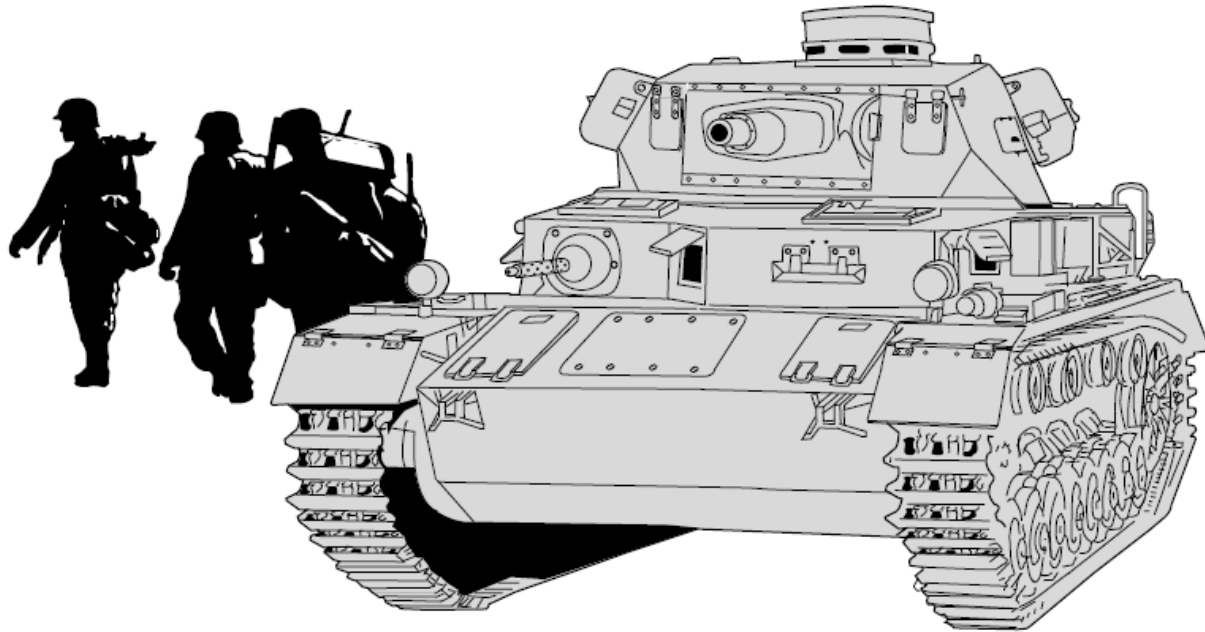


# The Battle for NORMANDY



## June – August 1944 SCENARIO BOOK

### シナリオ・ブック

*Playbook ver 1.1 (1-26-10)*

目次	
1.0 シナリオの基本	2 デザイナーズ・ノート 16
2.0 血みどろのオマハ	2 プレイ・ノート 17
3.0 コブラ	4 英連邦軍の砲兵 17
4.0 シェルブールの戦い	7 プレイの詳細な例 強襲上陸 18
5.0 エブソム作戦	9 英連邦&フランス軍ユニットの略号(省略)
6.0 コブラ&グッドウッド作戦	13 資料(省略)
7.0 ノルマンディの戦い(キャンペーン・ゲーム)	勝利ポイント・スケジュール(省略)
	15 ルールブック・エラッタ&解明 22



## 1.1 特別な指示

アステリスク\*を持つドイツ軍ユニットは、セットアップ時に大隊に分割でき、そのセットアップ・ヘクス内又は隣接ヘクスに配置できます。親ユニットは、ドイツ軍除去ユニット・プール内に置かれます。

ユニットは、後ろに「減少状態」"Reduced"を持ち得ます。これは、ユニットが減少状態(又は「裏返し状態」)でゲームを開始することを意味します。

いくつかのシナリオは、特定のエリア内にセットアップされる完全な師団と、プレイの前に適用しなければならないステップ損失を列記します。例えば、「2歩兵、2機甲+2」("2inf, 2arm+2")のように言われます。これは、歩兵大隊に2ステップ損失、機甲大隊に2ステップ損失、師団内のいずれかのユニットに2ステップ損失を適用しなければならないことを意味します。

## 1.2 プレイブックの略号

AA	対空 [Anti-Aircraft]
Abt	ドイツ軍の大隊 [Abteilung]
AOK	ドイツ軍の軍司令部 [ArmeeOberKommando]
Art y	砲兵 [Artillery]
Arm	機甲(装甲) [Armor]
AT	対戦車 [Anti-Tank]
Aufk	ドイツ軍の捜索 [Aufklärung]
Bde	旅団 [Brigade]
Bicy	自転車 [Bicycle]
Bn	大隊 [Battalion]
Cav	騎兵 [Cavalry]
CC	戦闘団 [Combat Command]
Cl d	色付き [Colored]
CW	英連邦 [Commonwealth]
CSP	戦闘補給ポイント [Combat Supply Point]
DD	水陸両用戦車 [Duplex Drive Tank]
Div	師団 [Division]
ERS	野戦補充 [Feldersatz]
FA	野戦砲兵 [Field Artillery]
FJ	ドイツ軍の降下猟兵 [Fallschirmjager]
Fld	野戦(砲兵) [Field (Artillery)]
Fus	軽歩兵 [Fusilier]
Gh40	ドイツ軍のGeb.Haub 40 山岳榴弾砲
Hvy	重 [Heavy]
ID	歩兵師団 [Infantry Division]
Inf	歩兵 [Infantry]
It	捕獲(イタリア)軍装備 [Captured Italian Equipment]
KG	カンプフグループ [Kampfgruppe]
LW	ルフトヴァッフェ [Luftwaffe]
Med	中 [Medium]
Ost	ドイツ語の東方を意味する(通常は、捕虜となったソヴィエト、ポーランド、ウクライナ人の兵士)
Pak	ドイツ軍の対戦車砲 [Anti-tank]
Para	落下傘部隊 [Paratrooper]
Pio	ドイツ軍の工兵 [Pioneer]
Pz	ドイツ軍の装甲 [Panzer]
Pz Gren	ドイツ軍の装甲擲弾兵(機械化歩兵) Panzergrenadier
Pz Jg	装甲猟兵 [Panzerjager]
Recon	捜索 [Reconnaissance]
Regt	連隊 [Regiment]
Red	減少状態 [Reduced]
RM	ロイヤル・マリーヌ [Royal Marine]
Schwere	重 [Heavy]
SP	自走砲 [Self-propelled]
Sqd	戦隊 [Squadron]

StuG	ドイツ軍の突撃砲 [Strumgeschütz]
TD	駆逐戦車 [Tank Destroyer] 又は対戦車砲
w/i	以内 [within]



## 2.0 血みどろのオマハ

このシナリオは、ゲームの大部分の側面をカヴァーしており、短時間にプレイできる入門シナリオとして適しています。シナリオは、6月6日の第1と第29歩兵師団によるオマハ海岸への侵攻と橋頭堡を拡張するための試みを扱います。

**ゲームの長さ:** 6月6日AM~6月10日PM、14ターン。

**マップ:** マップBの西半分、マップCの東半分。

**天候:** 初期の天候は曇天 [Overcast]です。続く各天候フェイズに、通常にサイを振ります。

**増援:** このシナリオでは、米軍プレイヤーのみが増援を受け取ります。

**補充:** 各プレイヤーは、日常補充チャートに表示された半分(端数切り捨て)の補充を受け取ります。

**補給:** 全ドイツ軍ユニットは、第352歩兵師団の指揮下でゲームを開始します。連合軍プレイヤーはCSPを使用せず、全ての攻撃は戦闘補給下と見なされます。

**空軍/海軍:** このシナリオでは、連合軍の航空ポイント、ドイツ軍のAAポイント、海上ユニットは使用しません。

**ゲームの開始:** 特定のヘクスを指定されていない米軍ユニットは、海岸強襲ルール(18.2)の制限内で、オマハ海岸強襲ヘクスと待機ボックスに自由にセットアップできます。米軍第1軍団部隊は、通常のシークエンスに従って海岸上陸を実施します。

**勝利条件:** 米軍プレイヤーは、6月10日PMターンの終了までにTrevieresとIsignyを占領しなければなりません。他のいかなる結果もドイツ軍の勝利です。

## 米軍開始時

### 第1軍団

2レインジャー大隊	Pt du Hoc	フェイズ1
5レインジャー大隊	Chalie	フェイズ1
741DD戦車大隊		フェイズ1/2
743DD戦車大隊		フェイズ1/2
745戦車大隊		
81化学戦自撃砲 [Chem Mortar] 大隊		

## 第1歩兵師団

HQ中隊		
1/16 歩兵大隊	Easy Green	フェイス1
2/16 歩兵大隊	Easy Red	フェイス1
3/16 歩兵大隊	Fox Green	フェイス1
1/18 歩兵大隊		
2/18 歩兵大隊		
3/18 歩兵大隊		
1/26 歩兵大隊		
2/26 歩兵大隊		
3/26 歩兵大隊		
1 戦闘工兵 [Combat Engineer] 大隊		
7/1 砲兵大隊 (105mm)		
5/1 砲兵大隊 (155mm)		
1 搜索部隊 [Recon Troop]		

## 第29歩兵師団

HQ中隊		
1/115 歩兵大隊		
2/115 歩兵大隊		
3/115 歩兵大隊		
1/116 歩兵大隊	Dog Green	フェイス1
2/116 歩兵大隊	Dog Red	フェイス1
3/116 歩兵大隊	Dog White	フェイス1
1/175 歩兵大隊		
2/175 歩兵大隊		
3/175 歩兵大隊		
121 戦闘工兵 [Combat Engineer] 大隊		
111/29 砲兵大隊 (105mm)		
29 搜索部隊 [Recon Troop]		

## ドイツ軍開始時

## 第7軍

LXXXIV 軍団HQ	StLo (いずれかのヘクス)
10×拠点	オマハ海岸 (ヘクスC1552~C1845)
拠点	B1907
拠点	C2051

拠点の配置指示については、18.9.2を参照してください。ドイツ軍プレイヤーは、最初に使用可能な46個から無作為に12拠点を引かなければなりません。これらの12個を上記で指定された場所に置くことができます。

## 第352歩兵師団

HQ中隊 ERS5	C3050
I/914 歩兵大隊	B1410
II/914 歩兵大隊	B2015
I/915 歩兵大隊	C2841
II/915 歩兵大隊	C2737
I/916 歩兵大隊	C2035
II/916 歩兵大隊	C1652*
13 重火器 [IG] グループ	B2112
14 対戦車[AT] グループ	B1901
I/352 砲兵大隊 (105mm)	B1811
II/352 砲兵大隊 (105mm)	C2151
III/352 砲兵大隊 (150mm)	C2237
352 装甲猟兵 [PzJg] 大隊	B2406
352 工兵 [Pio] 大隊	C2651
352 軽歩兵 [Fus]大隊	C2836
IV/352 砲兵大隊 (150mm)	C2043

## 第716歩兵師団

439 Ost/726 歩兵大隊	B2112
III/726 歩兵大隊	C1849*

## 第XXX高射砲軍団

III.1/III 突撃高射砲連隊 1	B1610
---------------------	-------

## 固定砲台中隊

8/AR 1716 (100mm)	B1611
9/AR 1716 (155mm)	B1710
2/HKAA 1260 (155mm)	B1305
4/HKAA 1260 (152mm)	C1939

## 米軍の増援

## 6月6日 PM

下記の6月7日について列記されたものを除き、残っている第1と第29歩兵師団の全て。

62 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊	軍団	オマハ
58 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊	軍団	オマハ

## 6月7日

32 砲兵大隊 (105mm)	1	オマハ
33 砲兵大隊 (105mm)	1	オマハ
110 砲兵大隊 (105mm)	29	オマハ
224 砲兵大隊 (105mm)	29	オマハ
227 砲兵大隊 (155mm)	29	オマハ
980 野戦砲兵 [FA] 大隊 (155mm)	軍団	オマハ
747 戦車大隊	軍団	オマハ
12 砲兵大隊 (155mm)	2	オマハ
15 砲兵大隊 (105mm)	2	オマハ
37 砲兵大隊 (105mm)	2	オマハ
38 砲兵大隊 (105mm)	2	オマハ
2 戦闘工兵大隊	2	オマハ
78 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊 (105mm)	2A	オマハ
92 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊 (105mm)	2A	オマハ
82 機甲偵察大隊	2A	オマハ
200 野戦砲兵 [FA] 大隊 (155mm)	軍団	オマハ
987 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M12 155mm)	軍団	オマハ

## 6月8日

186 155mm 野戦砲兵 [FA] 大隊	軍団	オマハ
2 搜索 [Recon Troop] 部隊	2	オマハ
HQ中隊	2	オマハ
1/9 歩兵大隊	2	オマハ
2/9 歩兵大隊	2	オマハ
3/9 歩兵大隊	2	オマハ
1/38 歩兵大隊	2	オマハ
2/38 歩兵大隊	2	オマハ
3/38 歩兵大隊	2	オマハ



### 3.0 コブラ

ノルマンディ侵攻は、なんとか望んでいた以上に成功しましたが、フランスの解放という楽観的な到達点は、いまだに満たされていませんでした。連合軍の進撃は、レシィ、サン・ロー、カーンの前で頓挫し、ドイツ軍は一か月間にわたって強固な戦線を保持していました。

7月19日には、グッドウッド作戦が開始されました。東方ではイギリス軍機甲師団がついにカーンを奪取しましたが、ちょうどその南方のブルグビュ尾根で停止させられました。一週間遅れて、ブラドレイ將軍は別の作戦を発動しました。グッドウッド作戦と同様に、この作戦はドイツ軍戦線に穴を穿つための特定地域への重爆撃で開始されました。米軍の機甲師団は、ドイツ軍の防衛線を突き破ることを試み、ついに大突破を果たしました。この作戦名は、コブラと呼ばれます。

**ゲームの長さ：**7月25日AM～7月31日PM

**マップ：**マップBとD。

**セットアップ：**ドイツ軍プレイヤーが最初にセットアップし、グレイの太線に沿って、又はそれより南のいずれかのヘクス内に自軍ユニットを配置します。次に、米軍プレイヤーは、自軍部隊をドイツ

軍よりも北のどこかにセットアップします。米軍のセットアップの後に、ドイツ軍プレイヤーはどこでも使用できる12歩兵補充ポイントを受け取ります。これらの補充は、ただちに使用しなければならず、取っておくことはできません。

**トラック：**全米軍師団HQは、トラック面です。ドイツ軍プレイヤーについては、1d6を振って目を半減させ(端数切上げ)、マップC上の師団を選択してトラック・マーカーを置きます。

**天候：**通常に天候についてのサイを振ります。

**増援：**米軍第6機甲師団は、最初のターンにCarentanの1ヘクス以内に置かれます。

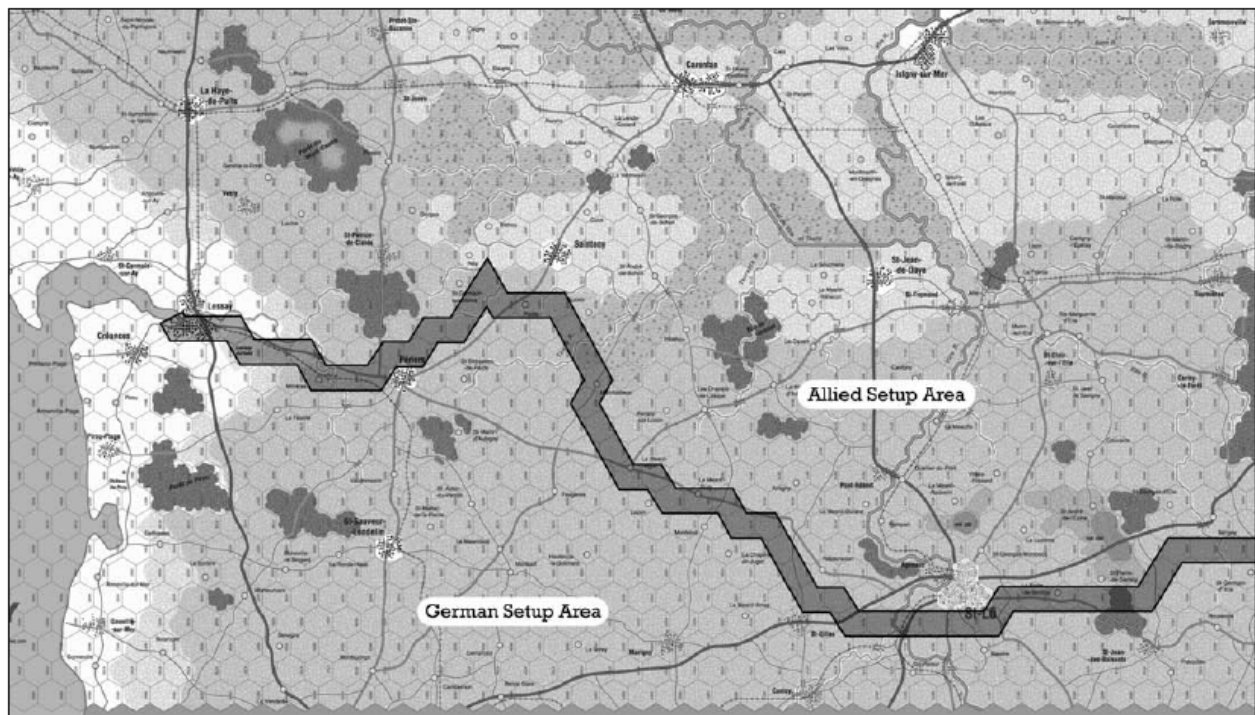
**補充：**各プレイヤーは、日常補充チャート上に表示された補充の半分(端数切捨て)を受け取ります。REM補充は、通常に記録されて受け取ります。

**補給：**通常の補給ルールを適用します。連合軍は、30CSPsでゲームを開始します。

**空軍/海軍：**連合軍は、50ポイントでゲームを開始します。ドイツ軍プレイヤーは、毎日マップ毎に1D10のAAを受け取ります。海上ユニットは、ありません。

**ゲームの開始：**米軍プレイヤーは、絨毯爆撃攻撃でゲームを開始します。

**勝利条件：**米軍プレイヤーは、連合軍の31日PMターンの終了までに、マップ南端から9個大隊(機甲又は歩兵)を退出させなければなりません。この目標を達成することに失敗すると、ドイツ軍の勝利と見なされます。



## ドイツ軍開始時

### 第7軍

LXXXIV 軍団HQ

II FJ 軍団HQ

突撃砲 902 大隊 減少状態 B 3 5 3 9 の2ヘクス以内

K G 司令部 x 2 ドイツ軍エリア内のどこか

装甲中隊 x 3 "

歩兵中隊 x 2 "

2/MAA608 (105mm) Granville

3/MAA608 (120mm) Granville

### 第243歩兵師団

HQ中隊 ERS5 B 3 5 3 9 の4ヘクス以内

I/920 歩兵大隊 減少状態 "

II/920 歩兵大隊 減少状態 "

I/921 歩兵大隊 減少状態 "

III/922 歩兵大隊 減少状態 "

243 装甲獵兵大隊 減少状態 "

14 Pak グループ 減少状態 "

I/243 砲兵大隊 (76mm) "

II/243 砲兵大隊 (76mm) "

III/243 砲兵大隊 (122mm) "

III/191/91 砲兵大隊 第243師団に付属

### 第91空輸歩兵師団

HQ中隊 B 3 5 3 1 の3ヘクス以内

I/1057 歩兵大隊 減少状態 "

I/1058 歩兵大隊 減少状態 "

14 Pak グループ 減少状態 "

91 工兵 [Pio] 大隊 減少状態 "

III/894/265 歩兵大隊 "

I/265 砲兵大隊 "

III/177 砲兵 88mm Pak "

I/353 砲兵大隊 "

### 第77歩兵師団

HQ中隊 B 4 2 3 5 の2ヘクス以内

II/1049 歩兵大隊 "

I/1050 歩兵大隊 "

III/1050 歩兵大隊 減少状態 "

II/177 砲兵大隊 "

### 第353歩兵師団

HQ中隊 B 3 9 3 1 の2ヘクス以内

I/941 歩兵大隊 減少状態 "

II/941 歩兵大隊 減少状態 "

I/942 歩兵大隊 減少状態 "

II/942 歩兵大隊 減少状態 "

353 装甲獵兵 [PzJg] 大隊 "

### 第2SS装甲師団

HQ中隊 B 3 6 2 8 の4ヘクス以内

I/2SS 装甲大隊 減少状態 "

II/2SS 装甲大隊 減少状態 "

I/3SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/3SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

III/3SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

I/4SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/4SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

I/2SS 自走砲大隊 (150mm) "

II/2SS 砲兵大隊 (105mm) "

III/2SS 砲兵大隊 (105mm) "

2SS 装甲獵兵 [PzJg] 大隊 "

2SS 搜索 [Aufk] 大隊 減少状態 "

2SS 工兵 [Pio] 大隊 減少状態 "

2SS 高射砲 [Flak] 大隊 "

I/6FJ/91 LL 歩兵大隊 減少状態 "

II/6FJ/91 LL 歩兵大隊 減少状態 "

I/984/275 歩兵大隊 "

I/275 砲兵大隊 "

### 第17SS装甲擲弾兵師団

HQ中隊 B 3 4 2 5 の3ヘクス以内

I/37SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/37SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

I/38SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/38SS 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

歩兵中隊 x 2 "

17SS 高射砲 [Flak] 大隊 (88mm) "

17SS 装甲獵兵 [PzJg] 大隊 "

17SS 装甲大隊 (突撃砲) 減少状態 "

I/17SS 砲兵大隊 (105mm) "

II/17SS 自走砲兵大隊 (150mm) "

砲兵大隊 456 (軍団) "

17SS 工兵 [Pio] 大隊 "

17SS 装甲搜索 [PzAufk] 大隊 減少状態 "

### 第5降下獵兵 (FJ) 師団

HQ中隊 B 4 0 2 3 の2ヘクス以内

I/13 FJ 大隊 減少状態 "

II/13 FJ 大隊 減少状態 "

III/13 FJ 大隊 減少状態 "

5 FJ 工兵 [Pio] 大隊 "

I/5 FJ 砲兵大隊 (105mm) "

5MG 歩兵大隊 減少状態 "

### 第275歩兵師団

HQ中隊 B 4 0 2 6 の2ヘクス以内

I/983 歩兵大隊 "

II/983 歩兵大隊 "

II 砲兵大隊 "

III 砲兵大隊 "

### 装甲教導 [Lehr Panzer] 師団

HQ中隊 B 4 2 1 9 の4ヘクス以内

II/130 装甲大隊 減少状態 "

I/901 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/901 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

I/902 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/902 装甲擲弾兵大隊 減少状態 "

II/130 自走砲兵大隊 (105mm) "

III/130 砲兵大隊 (152mm) "

130 装甲搜索 [PzAufk] 大隊 減少状態 "

130 装甲獵兵大隊 減少状態 "

311 高射砲 [Flak] 大隊 (88mm) "

130 工兵 [Pio] 大隊 減少状態 "

I/14/5 FJ 歩兵大隊 "

II/14/5 FJ 歩兵大隊 "

III/14/5 FJ 歩兵大隊 "

II/984/275 歩兵大隊 "

III/4SS/2SS 装甲擲弾兵大隊 "

III/17SS 砲兵大隊 "

### 第352歩兵師団

HQ中隊	B 4 5 1 1の4ヘクス以内
I/914 歩兵大隊 減少状態	"
II/914 歩兵大隊 減少状態	"
I/915 歩兵大隊 減少状態	"
II/915 歩兵大隊 減少状態	"
I/916 歩兵大隊 減少状態	"
II/916 歩兵大隊 減少状態	"
352 軽歩兵 [Fus] 大隊 減少状態	"
352 工兵 [Pio] 大隊 減少状態	"
I/352 砲兵大隊 (105mm)	"
II/352 砲兵大隊 (105mm)	"
III/352 砲兵大隊 (150mm)	"
I/897/266 歩兵大隊 減少状態	"
II/897/266 歩兵大隊 減少状態	"
I/985/275 歩兵大隊 減少状態	"
II/985/275 歩兵大隊 減少状態	"
III/898/343 歩兵大隊 減少状態	"
II/943/353 歩兵大隊 減少状態	"

### 第3降下猟兵(FJ)師団

HQ中隊	B 4 4 0 5の3ヘクス以内
I/5FJ 大隊	"
II/5FJ 大隊	"
III/5FJ 大隊 減少状態	"
I/8FJ 大隊	"
II/8FJ 大隊	"
III/8FJ 大隊 減少状態	"
I/9FJ 大隊 減少状態	"
II/9FJ 大隊 減少状態	"
III/9FJ 大隊 減少状態	"
I/3 FJ 砲兵大隊	"
14 対戦車砲 [Pak] 大隊 減少状態	"
I/15/5FJ 歩兵大隊 減少状態	"
II/15/5FJ 歩兵大隊 減少状態	"
III/15/5FJ 歩兵大隊 減少状態	"

## 米軍開始時

### 米第1軍

VII 軍団HQ	ドイツ軍開始ラインより北のいずれかのヘクス
VIII 軍団HQ	"
XIX 軍団HQ	"
V 軍団HQ	"
997 大隊(8")	"
999 大隊(Cld)(8")	"
174 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M12 - 155mm)	"
258 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M12 - 155mm)	"
987 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M12 - 155mm)	"
551 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M12 - 240mm)	"
793 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M12 - 8")	"
941 野戦砲兵 [FA] 大隊 (4.5")	"
959 野戦砲兵 [FA] 大隊 (4.5")	"

### 第VIIII軍団

79 歩兵師団	全ユニット	B 3 0 3 9の3ヘクス以内
8 歩兵師団	全ユニット	B 3 1 3 4の3ヘクス以内
90 歩兵師団	全ユニット	B 3 1 3 0の3ヘクス以内
4 機甲師団	全ユニット	B 2 9 2 6の2ヘクス以内
83 歩兵師団	全ユニット	B 3 3 2 2の3ヘクス以内
709 戦車大隊(M4)ドイツ軍開始ラインより北のいずれかのヘクス		
644 駆逐戦車大隊(M10)	"	
802 対戦車大隊	"	

712 戦車大隊(M4)	"
607 対戦車大隊	"
704 駆逐戦車大隊(M18)	"
749 戦車大隊(M4)	"
813 駆逐戦車大隊(M10)	"
695 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊 (M7)	"
559 野戦砲兵 [FA] 大隊 (155mm)	"

### 第VIIII軍団

9 歩兵師団	全ユニット	B 3 7 2 0の2ヘクス以内
30 歩兵師団	全ユニット	B 3 9 1 5の2ヘクス以内
1 歩兵師団	全ユニット	B 3 4 2 0の2ヘクス以内
4 歩兵師団	全ユニット	B 3 5 1 8の2ヘクス以内
2 機甲師団	全ユニット	B 3 6 1 7の2ヘクス以内
3 機甲師団	全ユニット	B 3 7 1 5の2ヘクス以内
70 戦車大隊	ドイツ軍開始ラインより北のいずれかのヘクス	
801 対戦車大隊	"	
634 駆逐戦車大隊(M10)	"	
746 戦車大隊	"	
629 駆逐戦車大隊(M10)	"	
4/4 騎兵偵察戦隊	"	
24/4 騎兵偵察戦隊	"	
745 戦車大隊(M4)	"	
635 対戦車大隊	"	
702 駆逐戦車大隊(M10)	"	
703 駆逐戦車大隊(M36)	"	
803 駆逐戦車大隊(M10)	"	
188 野戦砲兵 [FA] 大隊 (155mm)	"	
208 野戦砲兵 [FA] 大隊 (155mm)	"	
62 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M7 プリスト)	"	
87 野戦砲兵 [FA] 大隊 (M7 プリスト)	"	

### 第XIX軍団

35 歩兵師団	全ユニット	B 4 2 1 0の3ヘクス以内
737 戦車大隊(M4)ドイツ軍開始ラインより北のいずれかのヘクス		
654 駆逐戦車大隊(M10)	"	
125/113 騎兵偵察戦隊	"	
113/113 騎兵偵察戦隊	"	
893 駆逐戦車大隊(M10)	"	
561 野戦砲兵 [FA] 大隊 (105mm)	"	
759 軽戦車大隊(M4)	"	

## 米軍の増援

### 7月25日

6 機甲師団	全ユニット	Carentan の1ヘクス以内
--------	-------	------------------





## 4.0 シェルブールの戦い

港湾の占領は、侵攻計画の重要な目標の一つで、ノルマンディ地域の唯一の港湾はシェルブールでした。第 1 軍団は、この目標の奪取が任務でした。一方のドイツ軍は、シェルブールを死守することを命じられていました。戦線は可能な限り保持されましたが、いったん陥落が避けられなくなると、シェルブール内の労務者たちはベルリンからの命令にかかわらず港湾の破壊を開始しました。

**ゲームの長さ:** 6月17日AM~28日PM

**マップ:** A

**セットアップ:** ドイツ軍プレイヤーは、最初にセットアップします。特記されていない限り、全ユニットはヘクス列 4 1 x x 以北に完全戦力面でセットアップされます。拠点は、18.9.2 に従ってシェルブール周辺にセットアップされます。米軍プレイヤーが終了した後に、ドイツ軍プレイヤーは師団毎にステップ損失を適用させます。このステップ損失の数は、下記に表示されています。全米軍ユニットは、完全戦力でゲームを開始します。

**天候:** このゲームでは、天候を無視してください。

**補充:** 各プレイヤーは、日常補充チャート上に表示された補充の半分(端数切捨て)を受け取ります。REM 補充は、通常に記録されて受け取ります。

**補給:** 米軍プレイヤーは 25 ポイントでゲームを開始し、各ターンの**天候フェイズ**の間に 5 プラス 1 d 6 を受け取ります。例えば、米軍プレイヤーが 4 を振ると、新たに 9 ポイントを受け取ります。

**空軍:** 空軍は、第 1 ターンの前に割り振ります。米軍プレイヤーは、35 航空ポイントでゲームを開始します。通常に妨害を配置しますが、マップ A のみです。ドイツ軍プレイヤーは、毎日 1 d 10 の A A ポイントを受け取ります。例えば、連合軍プレイヤーは、密かに 10 ポイントを妨害に割り当てます。ドイツ軍プレイヤーは「4」の目を振り、通常に差し引いて妨害チャートを使用します。搜索攻撃は、通常に割り当てられて適用しますが、以下の修正された表に従います。:

配分ポイント	攻撃の回数/命中ナンバー
1	1 / 7
2	1 / 6
3	1 / 5
4	2 / 7
5	2 / 6
6	2 / 5

妨害と搜索攻撃に割り当てられた後に残っている全ポイントは、戦闘航空支援のために使用可能です。最初のターンの前に、あとか

も夜間ターンのごとく航空ポイントを割り当てます。

**ゲームの開始:** 6月17日AMターン

**勝利条件:** 連合軍プレイヤーは、シェルブールの全都市ヘクスを占領しなければなりません。他のいかなる結果も、ドイツ軍の勝利です。

## ドイツ軍開始時

L X X X I V 軍団 HQ	4 2 x x より北のいずれかのヘクス
砲兵大隊 456	"
砲兵大隊 457	"
突撃大隊 A O K 7	"
装甲大隊 206	"
装甲大隊 100	"
MG17 大隊	"
101/w101 砲兵	"
102/w101 砲兵	"
103/w101 砲兵	"
拠点 Str3 (x 2)	Cherbourg
拠点 Str2 (x 5)	Cherbourg
拠点 Str1 (x 6)	Cherbourg

## 第 7 歩兵師団 7 ステップ損失を適用

HQ 中隊	3 8 4 6
I/1049 歩兵大隊	4 2 x x より北のいずれかのヘクス
II/1049 歩兵大隊	"
III/1049 歩兵大隊	"
II/1050 歩兵大隊	"
III/1050 歩兵大隊	"
I/177 砲兵大隊 (105mm)	"
II/177 砲兵大隊 (105mm)	"
III/177 砲兵大隊 (88mm)	"
13.schw/77 グループ	"
177 工兵 [Pio] 大隊	"

## 第 9 空輸歩兵師団 (6 F J を除く全て) 7 ステップ損失を適用

HQ 中隊	A 3 8 2 8
I/1057 歩兵大隊	4 2 x x より北のいずれかのヘクス
II/1057 歩兵大隊	"
III/1057 歩兵大隊	"
I/1058 歩兵大隊	"
II/1058 歩兵大隊	"
III/1058 歩兵大隊	"
I/191 砲兵大隊 (105mm)	"
II/191 砲兵大隊 (105mm)	"
III/191 砲兵大隊 (105mm)	"
191 砲兵大隊 (88mm)	"
13.schw/91 グループ	"
191 工兵 [Pio] 大隊	"

## 第 2 4 3 歩兵師団 (全て) 9 ステップ損失を適用

HQ 中隊	3 7 3 5
I/920 歩兵大隊	4 2 x x より北のいずれかのヘクス
II/920 歩兵大隊	"
I/921 歩兵大隊 (自転車)	"
II/921 歩兵大隊 (自転車)	"
III/921 歩兵大隊 (自転車)	"
I/922 歩兵大隊 (自転車)	"
II/922 歩兵大隊 (自転車)	"
III/922 歩兵大隊 (自転車)	"
13.schw/243 グループ	"



14.Pak/243 グループ                   "  
I/243 砲兵大隊 ( 76mm )               "  
II/243 砲兵大隊 ( 76mm )               "  
III/243 砲兵大隊 ( 122mm )           "  
243 装甲獵兵 [PzLg] 大隊           "  
243 工兵 [Pio] 大隊 ( 自転車 )       "

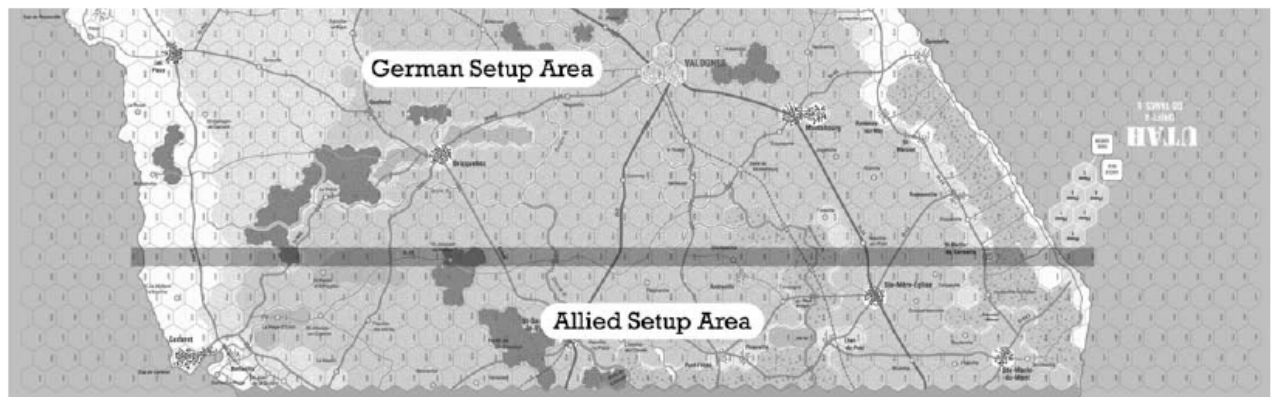
**第709歩兵師団 (全て)**   9ステップ損失を適用  
H Q中隊                   3 5 2 0  
I/729 歩兵大隊           4 2 × × より北のいずれかのヘクス  
II/729 歩兵大隊           "  
III/729 歩兵大隊           "  
649 Ost/729 歩兵大隊       "  
561 Ost/739 歩兵大隊       "  
II/739 歩兵大隊           "  
III/739 歩兵大隊           "  
795 Ost/739 歩兵大隊       "  
I/919 歩兵大隊           "  
II/919 歩兵大隊           "  
III/919 歩兵大隊           "  
I/1709 砲兵大隊 ( 105mm )       "  
II/1709 砲兵大隊 ( 155mm )       "  
III/1709 砲兵大隊 ( 76mm )       "  
709 装甲獵兵 [PzLg] 大隊       "  
709 工兵 [Pio] 大隊           "

## 米軍開始時

**第VII軍団HQ**                   4 6 3 0  
746 戦車大隊           4 2 × × より南のいずれかの補給下ヘクス  
70 戦車大隊 D D               "  
899 駆逐戦車大隊 ( M10 )       "  
4/4 機甲騎兵グループ           "  
24/4 機甲騎兵グループ           "  
58 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊       "  
87 機甲野戦砲兵 [FA] 大隊 ( M7 ブリスト )   "  
172 野戦砲兵 [FA] 大隊 ( 4.5" )       "  
174 野戦砲兵 [FA] 大隊 ( M12 155mm )   "  
183 野戦砲兵 [FA] 大隊 ( 155mm )       "  
187 野戦砲兵 [FA] 大隊 ( 155mm )       "  
987 野戦砲兵 [FA] 大隊 ( M12 155mm )   "

**第9歩兵師団 (全て)**                   4 6 4 4  
H Q中隊                   4 6 4 4  
1/39 歩兵大隊           4 2 × × より南のいずれかの補給下ヘクス  
2/39 歩兵大隊           "  
3/39 歩兵大隊           "  
1/47 歩兵大隊           "  
2/47 歩兵大隊           "  
3/47 歩兵大隊           "  
1/60 歩兵大隊           "  
2/60 歩兵大隊           "  
3/60 歩兵大隊           "  
15 戦闘工兵 [Combat Engineer] 大隊       "  
26 砲兵大隊 ( 105mm )       "  
60 砲兵大隊 ( 105mm )       "  
84 砲兵大隊 ( 105mm )       "  
34 砲兵大隊 ( 155mm )       "  
9 搜索部隊 [Recon Troop]       "

**第79歩兵師団 (全て)**                   4 6 3 0  
H Q中隊                   4 6 3 0  
1/313 歩兵大隊           4 2 × × より南のいずれかの補給下ヘクス  
2/313 歩兵大隊           "  
3/313 歩兵大隊           "  
1/314 歩兵大隊           "  
2/314 歩兵大隊           "  
3/314 歩兵大隊           "  
1/315 歩兵大隊           "  
2/315 歩兵大隊           "  
3/315 歩兵大隊           "  
304 戦闘工兵 [Combat Engineer] 大隊       "  
310 砲兵大隊 ( 105mm )       "





311 砲兵大隊 ( 105mm )	"
904 砲兵大隊 ( 105mm )	"
312 砲兵大隊 ( 155mm )	"
79 搜索部隊 [Recon Troop]	"

#### 第4歩兵師団 (全て)

HQ中隊	4 4 1 7
1/8 歩兵大隊	4 2 × × より南のいずれかの補給下ヘクス
2/8 歩兵大隊	"
3/8 歩兵大隊	"
1/12 歩兵大隊	"
2/12 歩兵大隊	"
3/12 歩兵大隊	"
1/22 歩兵大隊	"
2/22 歩兵大隊	"
3/22 歩兵大隊	"
4 戦闘工兵 [Combat Engineer] 大隊	"
29 砲兵大隊 ( 105mm )	"
42 砲兵大隊 ( 105mm )	"
44 砲兵大隊 ( 105mm )	"
20 砲兵大隊 ( 155mm )	"
4 搜索部隊 [Recon Troop]	"

#### 海軍部隊

Nebada BB	使用が認められたいずれかの海上ヘクス
Texas BB	"
Tuscaloosa CA	"
Quincy CA	"
Enterprise/Belonna CL	"
Glasgow/Montcalm CL	"
3 × DD ユニット ( str.3 )	"



## 5.0 エブソム作戦

モントゴメリー将軍は、カーンの奪取をすでに二度挑戦していました。彼の三度目の試みは、エブソム作戦と呼ばれました。イギリス軍第 1 軍団は、112 高地を奪取するためにオドンとオルヌの両河川に進撃しました。この高地はそれほど険しくはないものの、南と東の地域に加えて北側の背後に広がる湾全体を見渡せる軍事的に重要な尾根でした。エブソム作戦は、第 1 軍団の側面を掃討するマーレット作戦に続いて直ちに開始されました。

些細な偶然ではありますが、ドイツ軍は同地区周辺において第 5 SS と第 9 SS の両装甲軍団による自軍の攻勢を計画しているところでした。

**ゲームの長さ：** 6 月 2 6 日 AM ~ 7 月 1 日夜間

**マップ：** マップ C。Seulles 川 ( Tilly-sur-Slles の隣に流れています ) 東側と Caen の都市と C3917 から C4815 に走る道路の西側の全エリアです。

**セットアップ：** イギリス軍プレイヤーが最初にセットアップします。軍団砲兵ユニットと 2 隻の艦船を除き、下記の指示に従って自軍ユニットを 3 7 × × ヘクス列の北に配置します。次に、ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットを 3 7 × × ヘクス列の南にセットアップします。最後に、イギリス軍プレイヤーは、3 7 × × ヘクス列の北のいずれかのヘクス内に軍団砲兵を配置します。海上ユニットは、いずれかの合法的な全海上ヘクスに配置できます。

**天候：** 初日の天候は部分曇天 [Partly Cloudy] です。その後は、通常に毎日振ります。

**増援：** 全てのドイツ軍増援は、特記されていない限り、プレイ・エリア内のゲーム・マップ南端の道路上から登場します。

**補充：** 各プレイヤーは、日常補充チャート上に表示された補充の半分 ( 端数切捨て ) を受け取ります。R E M 補充は、通常に記録されて受け取ります。

**補給：** 通常の補給ルールを適用します。イギリス軍は、30 C S P s でゲームを開始し、毎日の補充 & 増援フェイズの間に天候サイ振り結果の半分の補給ポイントを受け取ります。

**空軍：** 15 航空ポイントでゲームを開始し、天候修正と通常の損失を被ります。妨害はなく、イギリス軍プレイヤーは 7 の命中ナンバーで、昼間毎に 1 度の索敵攻撃を試みることができます。天候は、以下のように航空ポイントに影響します。：晴天：15、部分的曇り：14、曇り：12、曇天 11、重曇天：9、霧：8、小雨：6、豪雨 / 嵐：なし。これらの数字から以前の航空損失を差し引きします。

**ゲームの開始：** 下記の特別ルールを参照してください。

**勝利条件：**勝利条件は、下記のチャートに従って、ゲームの終了時に支配している勝利位置によって決定されます。もしも両プレイヤーが自身の勝利条件を達成するか、又はどちらのプレイヤーも達成できなければ、引き分けと見なされます。

	イギリス軍	ドイツ軍
<b>戦略的勝利</b>	Evrecy (4627) と 112 高地の 4 ヘクス	Bretteville-I' Orgueilleuse (3428)
<b>通常勝利</b>	112 高地 (全 4 ヘクス)	Fontenay (3832) と St. Manvieu (3727)
<b>限定的勝利</b>	いずれかのユニットが オドン川を越える (南)	Fontenay (3832)

#### 特別ルール：

1 .ドイツ軍の装甲教導師団HQと第 21 装甲師団HQユニットは、シナリオの間に移動できません。これらは、軍団ユニットではなく、自身のユニットにのみ補給を提供します。

2 .イギリス軍 第 11 機甲師団 (ならびに付属ユニット) は、6 月 26 日 PM ターンになるまでは移動できません。イギリス軍 第 43 歩兵師団は、6 月 27 日夜間ターンになるまでは移動できません。

3 .エブソム作戦の準備的な攻撃であるマーレット作戦は、6 月 25 日にイギリス軍 第 49 師団によって実施されました。この作戦の目的は、エブソム作戦のために側面と重要な道路交差点を確保することにあります。この作戦は計画した通りに成功を収めず、イギリス軍 第 49 師団は大損害を出しました。この損害を反映するために、プレイの開始に先立ち、イギリス軍プレイヤーは以下のチャート上で 1 d 6 を振ります。次に、その結果を満たすために第 49 歩兵師団からステップ数の損失を受けます。

サイの目	ステップ損失
1 ~ 2	4
3 ~ 4	5
5 ~ 6	6

4 .プレイを開始する前に、ドイツ軍プレイヤーは第 12SS 装甲師団から 1 装甲ステップ損失と 2 歩兵ステップ損失を取り去らなければなりません。ドイツ軍プレイヤーの選択で、ゲームの開始前にこれらのステップ損失の 1 つを無効にするために、使用可能な 1 野戦補充を使用できます。

5 .ドイツ軍の増援は、プレイ・エリア内の南端ヘクスを経由して登場します。

### イギリス軍開始時

<b>第 4 9 歩兵師団</b>	
HQ 中隊 全ユニット	C 3 5 3 3
10DL/70 歩兵大隊	C3533 から 2 ヘクス以内
11DL/70 歩兵大隊	"
1TS/70 歩兵大隊	"
4LR/146 歩兵大隊	"
HB/146 歩兵大隊	"
11RSF/147 歩兵大隊	"
6DOW/147 歩兵大隊	"
7DOW/147 歩兵大隊	"
49 搜索連隊	"
49 師団工兵	"
69 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"

143 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
185 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
55 対戦車連隊	"

#### 第 1 1 機甲師団

HQ 中隊 全ユニット	C 3 1 2 4
2NY 機甲搜索	C 3 1 2 4 から 3 ヘクス以内
23H/29 連隊 (M4)	"
3RTR/29 連隊 (M4)	"
2F&FY/29 連隊 (M4)	"
8RB/29 歩兵大隊	"
4KSL/159 歩兵大隊	"
1HR/159 歩兵大隊	"
3MR/159 歩兵大隊	"
75 対戦車砲 [AT] 連隊 (#17)	"
11 機甲王室工兵	"
13RHA 野戦砲兵 [FA] 連隊 (Sexton)	"
151 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"

#### 第 4 機甲旅団 (第 11 機甲師団に付属)

RSC/4 機甲連隊	C 3 2 2 4 から 3 ヘクス以内
3COLY/4 機甲連隊	"
44RTR/4 機甲連隊	"
2KR ライフル/4 機甲歩兵大隊	"

#### 第 1 5 歩兵師団

HQ 中隊 全ユニット	C 3 2 2 7
8RS/44 歩兵大隊	C 3 2 2 7 から 3 ヘクス以内
6RSF/44 歩兵大隊	"
7KOSB/44 歩兵大隊	"
9C/46 歩兵大隊	"
2GH/46 歩兵大隊	"
7SH/46 歩兵大隊	"
10HLI/227 歩兵大隊	"
2GH/227 歩兵大隊	"
2A&SH/227 歩兵大隊	"
15 搜索連隊	"
131 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
181 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
190 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
97 対戦車砲連隊 [AT] 連隊 (17#)	"
15 王室工兵グループ	"

#### 第 3 1 戦車旅団

7RTR/31 戦車連隊	C 3 2 2 7 から 3 ヘクス以内
9RTR/31 戦車連隊	
144 連隊/31 戦車連隊	

#### 第 V I I I 軍団

VIII 軍団 HQ	いずれかのヘクス
4RHA 野戦砲連隊 (25#)	第 4 機甲旅団と共に
91 対戦車 [AT] 連隊	いずれかのヘクス
150 野戦砲 [FA] 連隊 (25#)	いずれかのヘクス
52 重砲兵連隊 (7.2")	いずれかのヘクス
53 中砲兵連隊 (5.5")	いずれかのヘクス
79 中砲兵連隊 (5.5")	いずれかのヘクス
64 中砲兵連隊 (5.5")	いずれかのヘクス
CA Hawkins	海上
Monitor Roberts	海上

#### 第4 3歩兵師団

HQ中隊 全て	C 3 3 2 1
4SL/129 歩兵大隊	C 3 3 2 1 から2ヘクス以内
4WR/129 歩兵大隊	"
5WR/129 歩兵大隊	"
7HR/130 歩兵大隊	"
4DR/130 歩兵大隊	"
5DR/130 歩兵大隊	"
7SL/214 歩兵大隊	"
1WR/214 歩兵大隊	"
5DoCL/214 歩兵大隊	"
43 搜索連隊	"
43 師団工兵グループ	"
94 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
112 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
179 野戦砲兵 [FA] 連隊 (25#)	"
59 対戦車砲連隊 [AT] 連隊	"

#### 海上部隊

Rodney BB	認められたいずれかの海上ヘクス
Roberts Mon	"

#### イギリス軍の増援

6月27日夜間	
67 中砲兵連隊 (5.5")	Courseulles

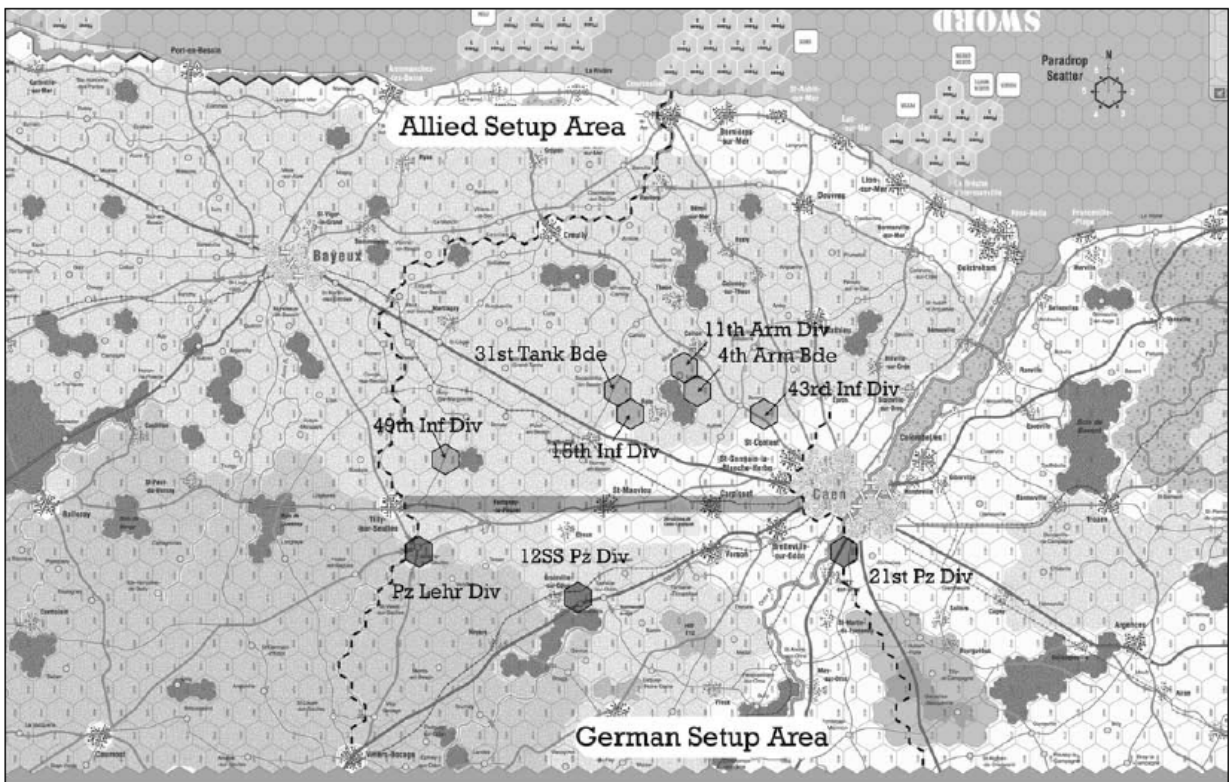
#### ドイツ軍開始時

##### 第 SS 軍団

ISS 軍団HQ	いずれかのヘクス
SS 砲兵大隊 101 (150nw)	"
SS 砲兵大隊 102 (170mm)	"
SS 重戦車 [Schwere] 大隊 101 (Pz VI)	"
I/Werf 大隊 83	"
砲兵大隊 992 (152mm)	"

##### 第12 SS 装甲師団

HQ中隊 ERS 1	C 4 1 2 8
I/12 装甲大隊(Pz V)	C 4 1 2 8 の6ヘクス以内
II/12 装甲大隊 (Pz IV)	"
I/25 装甲擲弾兵大隊	"
II/25 装甲擲弾兵大隊	"
III/25 装甲擲弾兵大隊	"
I/26 装甲大隊	"
II/26 装甲大隊	"
III/26 装甲大隊	"
13 重戦車グループ	"
14 高射砲 [Flak] グループ	"
16 工兵 [Pio] グループ	"
I/12SS 自走砲兵大隊 (150mm)	"
II/12SS 自走砲兵大隊 (150mm)	"
III/12SS 自走砲兵大隊 (150mm)	"
12SS 自走高射砲大隊 (88mm)	"
12SS 工兵 [Pio] 大隊	"
搜索 [Aufkl] 大隊 12	"
15 搜索 [Aufkl] グループ	"



#### 装甲教導師団

HQ中隊 ERS 0	C 3 9 3 4
I/901 装甲擲弾兵大隊	C 3 9 3 4から5ヘクス以内
II/901 装甲擲弾兵大隊	"
I/130 自走砲兵大隊 ( 105mm )	"

#### 第21装甲師団

HQ中隊 ERS 0	C 3 9 1 8
I/192 装甲擲弾兵大隊	C 3 9 1 8から1ヘクス以内
II/192 装甲擲弾兵大隊	"

#### ドイツ軍の増援 6月27日夜間

#### 第SS装甲軍団

IISS 装甲軍団HQ	南
KG HQ	南
II/Werf 大隊 83	東

#### 第2装甲師団

I/3 装甲大隊 ( Pz V )

#### 第2SS装甲師団

I/3SS 装甲擲弾兵大隊	南
I/4SS 装甲擲弾兵大隊	"
13 重火器 [Schwere] グループ	"
14 高射砲 [Flak] グループ	"
15 Kr Sch グループ	"
16 工兵 [Pio] グループ	"

#### 第1SS装甲師団

I/I 装甲擲弾兵大隊	南
II/I 装甲擲弾兵大隊	"

#### 6月28日夜間

#### 軍団

#### 第8ヴェルファー旅団

I/Werf Lehr 大隊 1	南
II/Werf Lehr 大隊 1	"
III/Werf Lehr 大隊 1	"
I/Werf 大隊 2	"
I/Werf 大隊 2	"
I/Werf 大隊 2	"

#### 第9SS装甲師団

HQ中隊 全て ERS 3	南
I/9 装甲大隊	"
II/9 装甲大隊	"
I/19 装甲擲弾兵大隊	"
II/19 装甲擲弾兵大隊	"
I/20 装甲擲弾兵大隊	"
II/20 装甲擲弾兵大隊	"
III/20 装甲擲弾兵大隊	"
13 重火器 [Schwere] グループ	"
14 高射砲 [Flak] グループ	"
16 工兵 [Pio] グループ	"
I/9SS 自走砲兵大隊 ( 105mm )	"
II/9SS 砲兵大隊 ( 105mm )	"
III/9SS 砲兵大隊 ( 150mm )	"
9SS 搜索 [Aufkl] 大隊	"
9SS 自走高射砲大隊 ( 88mm )	"
9SS 工兵 [Pio] 大隊	"

#### 第10SS装甲師団

HQ中隊 ERS 3	南
II/10 装甲大隊 ( Pz IV )	"
装甲搜索 [Aufk] 大隊 10SS	"
I/21 装甲擲弾兵大隊	"
II/21 装甲擲弾兵大隊	"
III/21 装甲擲弾兵大隊	"
I/22 装甲擲弾兵大隊	"
II/22 装甲擲弾兵大隊	"
III/22 装甲擲弾兵大隊	"
10SS 高射砲 [Flak] 大隊 ( 88mm )	"
10SS 工兵 [Pio] 大隊	"
I/10SS 砲兵大隊 ( 105mm )	"
II/10SS 砲兵大隊 ( 105mm )	"
III/10SS 砲兵大隊 ( 150mm )	"



## 6.0 グッドウッド&コブラ作戦

このシナリオは、グッドウッドとコブラの大突破作戦を組み合わせるショート・キャンペーン・ゲームです。

**ゲームの長さ:** 7月19夜間～8月11日

**マップ:** 全てのマップ

**セットアップ:** ドイツ軍プレイヤーが最初にセットアップし、最後にステップ損失を適用します。(ドイツ軍のセットアップ、連合軍のセットアップ、連合軍のステップ損失適用、ドイツ軍のステップ損失適用。)セットアップ・ヘクスを持たない軍レベルのユニットは、マップ上のセットアップ・ラインの南(ドイツ軍)又は北(連合軍)のどこかにセットアップできます(コブラ・シナリオには含みません)。セットアップ・ヘクスを持たない軍団レベルのユニットは、その軍団の師団と共にセットアップしなければなりません。

**トラック:** 全連合軍師団HQは、トラック面です。ドイツ軍プレイヤーについては、1d6を振って目を半減させ(端数切上げ)マップC上の師団を選択してトラック・マーカーを置きます。

**天候:** 通常にサイを振ります。

**増援:** 増援スケジュールに従います。

**補充:** 最初のターンを含む、完全なキャンペーン・ゲームの補充スケジュールです。

**補給:** 50ポイント。

**空軍/海軍:** 連合軍は、101航空ポイントを受け取ります。ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に完全な35AAポイントを受け取ります。

**ゲームの開始:** 連合軍プレイヤーは、使用可能な両方の絨毯爆撃攻撃でゲームを開始します(19.3.1)。両陣営について列記されたステップ損失に注意してください。I(歩兵)又はPz/Arm(戦車)について列記されており、これらはそのユニット・タイプから取り去らねばならず、他はセットアップの指示に示された師団のいずれかのユニットで吸収することができます。

**勝利条件:** キャンペーン・ゲームに従います。

### 米軍開始時

コブラ・シナリオに従いますが、第6機甲師団、第28歩兵師団、第630対戦車大隊、第250、第269、第270砲兵大隊はマップ上に置かれず、キャンペーン・ゲームの増援に従って通常に登場します。これらの米軍ユニットは、コブラ・シナリオの開始前、7月19日と24日の間に到着します。

### 英連邦軍開始時

第XXX軍団	ステップ損失	C 3 7 3 5
第15歩兵師団	4歩兵	C 4 7 4 6 から4ヘクス以内
第50歩兵師団	4歩兵	C 4 4 4 0 から4ヘクス以内
第59歩兵師団	2歩兵	C 4 1 3 4 から2ヘクス以内
4 RHA野戦砲兵 [FA] 連隊		
7中 [Med] 砲兵連隊		
64中 [Med] 砲兵連隊		
84中 [Med] 砲兵連隊		
121中 [Med] 砲兵連隊		
52重 [Hvy] 砲兵連隊		

第XII軍団	ステップ損失	C 3 7 2 7
第43歩兵師団	2歩兵	C 4 3 2 3 から4ヘクス以内
第53歩兵師団	2歩兵	C 4 4 2 9 から4ヘクス以内
第49歩兵師団	2歩兵	C 3 8 2 9 から3ヘクス以内
6野戦 [Field] 連隊		
13中 [Med] 砲兵連隊		
59中 [Med] 砲兵連隊		
67中 [Med] 砲兵連隊		
72中 [Med] 砲兵連隊		
59重 [Hvy] 砲兵連隊		

第カナダ軍団	ステップ損失	C 3 7 2 7
第2カナダ歩兵師団	2歩兵	C 3 8 2 1 から3ヘクス以内
第3カナダ歩兵師団	4歩兵	C 3 6 1 8 から3ヘクス以内
第4カナダ機甲師団		ゴールド海岸から3ヘクス以内
第2カナダ機甲旅団	2	いずれかの歩兵師団内に
191野戦 [Field] 連隊		
19カナダ野戦 [Field] 砲兵連隊		
3カナダ中 [Med] 砲兵連隊		
4カナダ中 [Med] 砲兵連隊		
7カナダ中 [Med] 砲兵連隊		
6カナダ対戦車 [AT] 連隊		

第I軍団	ステップ損失	C 3 1 1 2
第6空挺師団	4歩兵	C 2 6 0 9 から4ヘクス以内
第3歩兵師団	5歩兵	C 3 2 1 2 から4ヘクス以内
第51歩兵師団		C 3 0 1 0 から3ヘクス以内

第III軍団	ステップ損失	C 2 8 1 4
第7機甲師団		C 3 0 1 4 から3ヘクス以内
第11機甲師団		C 3 0 1 1 から3ヘクス以内
近衛機甲師団		2 9 1 1 から3ヘクス以内
150野戦 [Field] 連隊		
53中 [Med] 砲兵連隊		
65中 [Med] 砲兵連隊		
68中 [Med] 砲兵連隊		
79中 [Med] 砲兵連隊		
51重 [Hvy] 砲兵連隊		

英第2軍	ステップ損失	C 2 8 1 4
クロコダイル戦車 x 3		
第27機甲旅団	1歩兵、2機甲	いずれかの歩兵師団内
第33機甲旅団	1歩兵、2機甲	いずれかの歩兵師団内
9中 [Med] 砲兵連隊		
10中 [Med] 砲兵連隊		
11中 [Med] 砲兵連隊		
107中 [Med] 砲兵連隊		
146中 [Med] 砲兵連隊		
1重 [Hvy] 砲兵連隊		
62対戦車 [AT] 連隊		



71 対戦車 [AT] 連隊  
86 対戦車 [AT] 連隊

#### 海上部隊

Rodney BB 認められたいずれかの海上ヘクス  
Roberts Mon "

#### ドイツ軍開始時

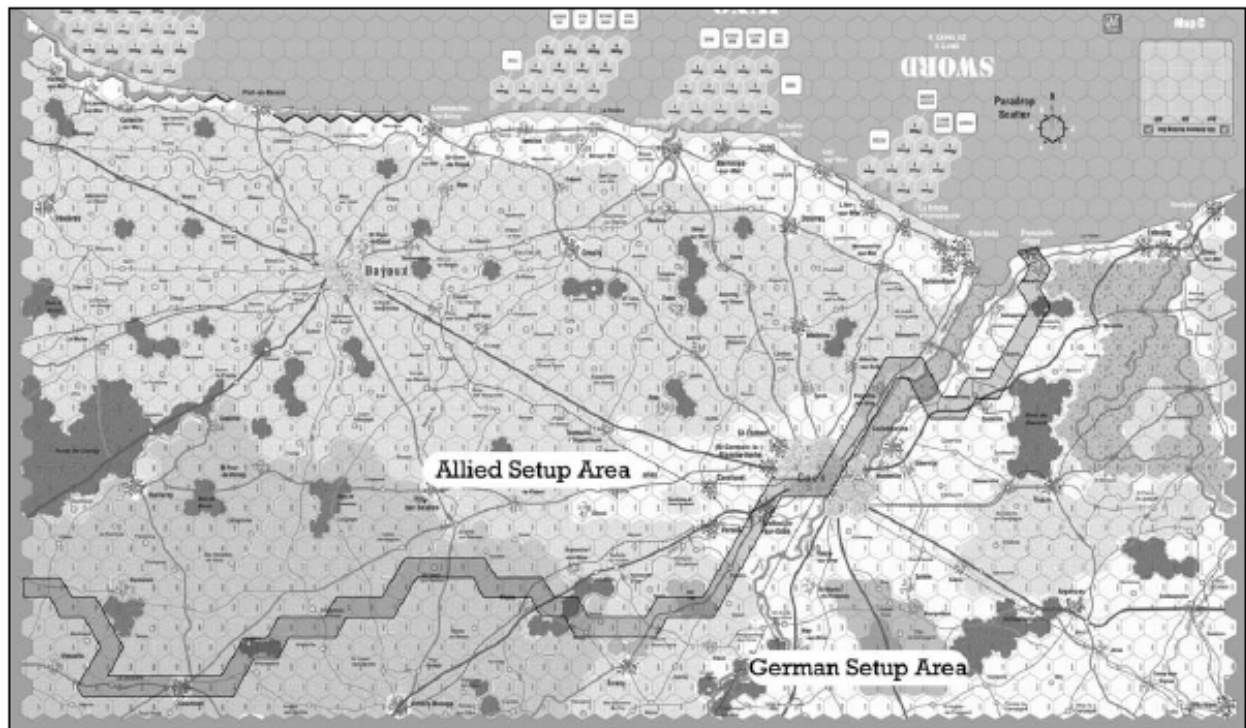
第XLV 軍団	ステップ損失	C 4 8 3 7
第2装甲師団	2 装甲	C 4 8 4 7 から4ヘクス以内
第276歩兵師団	3	C 4 5 4 0 から4ヘクス以内
第277歩兵師団	2 歩兵 + 2	C 4 2 3 5 から4ヘクス以内
重戦車大隊 654		

第SS装甲軍団	ステップ損失	C 4 8 3 7
第9SS装甲師団	2 装甲 + 3	C 4 5 2 9 から4ヘクス以内
第10SS装甲師団	2 装甲 + 2	C 4 5 2 2 から4ヘクス以内
SS重戦車大隊 102		

第ISS装甲軍団	ステップ損失	C 4 1 1 1
第12SS装甲師団	1 装甲、1 歩兵 + 1	
		C 4 0 2 0 から4ヘクス以内
第272歩兵師団		C 3 7 1 7 から4ヘクス以内
第1SS装甲師団	3	C 4 0 1 4 から3ヘクス以内
第21装甲師団	2 装甲 + 3	C 3 6 1 5 から4ヘクス以内
SS重戦車大隊 101		
SS砲兵大隊 101		
I/Wer 大隊 83		
II/Wer 大隊 83		
III/Wer 大隊 83		
I/Wer 大隊 84		
II/Wer 大隊 84		
III/Wer 大隊 84		

第LXXXVI軍団	ステップ損失	C 2 9 0 2
第16LW歩兵師団	2 歩兵 + 2	C 3 3 1 1 から4ヘクス以内
第346歩兵師団	2 歩兵	C 2 9 0 6 から4ヘクス以内
II/744/711 歩兵旅団		C 2 9 0 6 から4ヘクス以内
III/744/711 歩兵旅団		C 2 9 0 6 から4ヘクス以内
II/1711/711 砲兵大隊 (155mm)		C 2 9 0 6 から4ヘクス以内
I/Wer 大隊 14		
II/Wer 大隊 14		
III/Wer 大隊 14		
I/Wer 大隊 54		
II/Wer 大隊 54		
III/Wer 大隊 54		
重戦車大隊 503		

第7軍	ステップ損失	C 4 8 2 7
砲兵大隊 555		
砲兵大隊 763		
砲兵大隊 1151		
砲兵大隊 1193		
3/HKAA 1255 155		C 2 4 0 1
2/HKAA 1255 155		C 2 4 0 1
対戦車砲 [Pak] 大隊 1039		
対戦車砲 [Pak] 大隊 1053		
I/突撃高射砲 [Flak] 大隊 3		
II/突撃高射砲 [Flak] 大隊 3		
III/突撃高射砲 [Flak] 大隊 3		
I/突撃高射砲 [Flak] 大隊 4		
II/突撃高射砲 [Flak] 大隊 4		
III/突撃高射砲 [Flak] 大隊 4		







## 7.0 ノルマンディの戦い

**ゲームの長さ:** 6月6日AM ~ 8月11日PM

**マップ:** 全5枚のマップ。

**天候:** 初期の天候は、曇天 [Overcast] です。続く天候フェイズの通常にサイを振ります。

**増援:** 表示されたとおりです。

**補充:** 表示されたとおりです。

**補給:** 150

**航空ポイント:** 135 連合軍航空ポイント、35 ドイツ軍AAポイント。

**ゲームの開始:** 通常のプレイのシークエンスに従って、米軍と英連邦軍部隊は落下傘降下と強襲海岸上陸を実施します。海岸名のみが列記されている米軍ユニットは、その海岸のいずれかの強襲ヘクス内にセットアップできます。ドイツ軍は、下記の指示に従ってセットアップします。

**6月6日PMの支援:** 連合軍は、このターンの間に使用するための10地上支援ポイントを受け取ります。ドイツ軍プレイヤーについての妨害レベルは、全てのマップについて - 1です。通常の支援/天候のサイ振りは、6月7日夜間ターンに開始します。

**勝利条件:** 地点の勝利ポイントは、プレイ・ブック後ろの勝利ポイント・スケジュールに従って、占領した瞬間に連合軍プレイヤーが得点します。勝利ポイント記録欄を使用して、連合軍の勝利ポイント合計を記録しておいてください。地点を占領したときに、表の隣にある適用可能なVPチェック日と交差照合します。例: もしも6月8日にBayeuxのヘクスが占領されたら、連合軍記録チャート上の連合軍VP記録欄に1VPを加えます。もしも6月10日に占領されたら、6月15日のコラムがチェックされ、もはやいかなるVPも得点されないことになります。

もしもドイツ軍プレイヤーが勝利ポイント・ヘクスを奪回したら、同様の方法で連合軍VP記録欄でポイント数を減少させます。例: 連合軍は、6月8日にCaenのヘクスを占領して4VPを受け取ります。もしも6月11日にドイツ軍がそこを奪回すると、連合軍プレイヤーはその時点でCaenのヘクスが持つ価値の3VPを減少させることになります。つまり、連合軍には早期に奪取したことによる実質1VPがいまだに残るわけです。

より短期間のゲームを望むプレイヤー諸氏は、ゲームを終了させるために以下の異なる6つの日付を選択できます。: 6月9日、6月15日、6月30日、7月15日、7月31日、8月11日。その日のターンの終了フェイズに到達したときに、少なくともその日の「勝

利」コラムに列記されたVPsを持っていけば、連合軍は勝利します。もしも連合軍プレイヤーが自身の勝利条件を満たせなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。

**サドン・デス勝利:** 6月9日、6月15日、6月30日、7月15日、7月31日、8月11日のターンの終了フェイズの間に、もしも連合軍プレイヤーが少なくともその日付のサドン・デス勝利コラムに列記されたVPsよりも多くを持っていたら、直ちに連合軍が勝利してゲームは終了します。ドイツ軍プレイヤーは、もしも連合軍プレイヤーが以前の日にちに列記されたVPs未満しか持っていなければ、サドン・デス勝利で勝ちます。例: 連合軍プレイヤーは、もしも6月14日に13VPsを持つと、サドン・デス勝利で勝つことになり、ドイツ軍プレイヤーは8VPs未満であると勝利することになります。

### キャンペーン・ゲームの勝利条件

	6/9	6/15	6/30	7/15	7/31	8/11
勝利	5	9	18	28	45	50

サドン・デス	8	13	23	40	60	-
--------	---	----	----	----	----	---

**注記:** VPsを獲得するためには、占領された町は友軍支配下でしかも補給下でなければなりません。:もしも捜索ユニットが目標を奪取するために突入しても、包囲されて友軍の補給から途絶したら、たとえ生き残っていてもVPは獲得しません。

**ドイツ軍の第709と第716師団の砲兵:** ドイツ軍プレイヤーはこれらの師団の砲兵大隊カウンターがマップ上でゲームを開始することを選択できます(下記のセットアップに「選択」として列記されています)。もしもそれを行うと、下記のドイツ軍セットアップに列記された、第709と第716師団の固定砲台中隊に相当する全てを取り去らなければなりません。

### 選択ルール

#### 1. 「血みどろの悪夢」

ドイツ軍が図上演習で行っていたとおりに実施していたら、6月5~6日に現実起こりえた、連合軍にとっての悪夢シナリオです。

対戦で侵攻シナリオをプレイする代わりに、第21装甲師団の戦車をCaenの南に送り込み、実際に6月4~5日に装甲部隊を移動させて、ノルマンディ侵攻への対応を実践していたと仮定したら?

この時点では、このような機動は恐らく燃料と整備の問題で妨げられたはずですが、可能性はありました。

このシナリオについては、以下の師団の全ユニットは、列記された都市の5ヘクス以内に置かれます。:

第21装甲師団: Valognes  
第12SS装甲師団: Caen  
装甲教導師団: St. Lo  
第XLV軍団HQ: St. Lo

#### 2. 遥かなる橋

元々のオーヴァーロード作戦では、第82空挺師団がSt. Sauveur-le-Vicomteの西にある110高地の地域に降下することが要求されていました。第101師団は、Merderet川の東の地域に降下しましたが、その作戦地域は広大に過ぎ、St. Mere Egliseの奪取任務も含まれていました。

1944年5月24日、ロンドン近郊のブレッチレイ・パークにある

極秘施設で、あるメッセージが解読されました。これらのメッセージにアクセスすることを許された数少ない将校の一人であるブラッドレイ将軍は、愕然としました。最近編成されたドイツ軍第 91 空輸師団が、4月中旬にコタントン半島に配置転換されていたのです。そこは、ちょうど第 8 2 空挺師団の降下地域内でした。第 9 1 師団は、空挺侵攻に対抗するために特別に訓練され、この地域は対グライダー防御で増強されていました。ドイツ軍には連合軍の秘密のベールが筒抜けなのではないかと、指揮系統の上部まで震撼が走りました。彼らは、侵攻計画を知っていたのでしょうか？

実行までの2週間で、第 8 2 空挺師団は完全に計画を立て直しました。師団は、第 1 0 1 師団に近づいて Merderet の西方に降下することになりました。元々の降下計画は、注意深く拭い去られました。多数の単一ドキュメントが燃やされるためにチェックされ、粘土模型と砂盤は忘却の彼方に追いやられ、計画の痕跡は秘密裏に処分されました。第 8 2 師団は、数日間うちに任務の訓練をしなければなりませんでした。

もしもこのメッセージが解読されておらず、第 8 2 師団が元々計画された地域に降下していたら？

このキャンペーン・ヴァリエーションでは、以下の変更を除く全てのルールが同じで留まります。:

第 8 2 空挺先導部隊は、以下の位置に置かれます。:

第 505 連隊: B 1 4 3 0 / A 4 6 3 2

第 507 連隊: B 1 3 4 5 / A 4 6 3 7

第 508 連隊: B 1 0 4 3 / A 4 3 3 4

加えて、空挺と上陸フェイズの間のドイツ軍の第 8 2 空挺ユニットに対する射撃は、戦力に + 1 を受け取ります。グライダーの着地については、17.7 によって受けるステップ損失は ( 1 ~ 2 の代わりに ) 1 ~ 4 のサイの目で受けます。

### 3 . 第 7 1 1 師団の完全投入

ゲーム内容物には、登場のターンにアスタリスク ( \* ) がマークされた第 7 1 1 歩兵師団の追加ユニットが含まれています。これらのユニットは、6 月 8 日にマップ東端から登場できます。

### 4 . 第 9 装甲師団

第 9 装甲師団のパンター大隊 ( /33/9Pz ) の到着は、指揮系統の混乱のためにさらに遅れる可能性があります。そこで、ドイツ軍プレイヤーは、8 月 3 日から開始して、各夜間に到着のための 1D10 を振ることができます。1 ~ 3 の目で到着し、4 ~ 10 の目で次にターンに再び振ります。もしも選択ルールが使用されると、列記されたこの大隊についての 8 月 6 日の登場は決定ではなく、遅れて登場し得ます。

### 5 . K G 司令部

いくつかのドイツ軍師団は、限定的な機動性を持ち、自前で用意できた車両のみでノルマンディに送られました。ゲームでは、これらのユニットのために H Q s が含まれていますが、現実には指揮系統は存在しませんでした。ゲームから以下の H Q ユニットの取り去ります。: 第 2 6 5 歩兵 ( 6 月 7 日 )、第 3 4 3 歩兵 ( 6 月 10 日 )、第 2 6 6 歩兵 ( 6 月 20 日 )、これらのユニットは、非一般補給下、又は他の師団又は K G H Q に付属されて機能します。



### 米軍開始時

( 配置は省略: 英文プレイブックを参照 )

### 英連邦軍

( 配置は省略: 英文プレイブックを参照 )

### ドイツ軍開始時

#### 第 7 軍

ドイツ軍拠点の配置: ドイツ軍プレイヤーは、下記の開始時位置に与えられた場所にドイツ軍拠点マーカーを配置します。要求された戦力限度内でこれらを配置した後に、残っている全ての拠点の表面を伏せて連合軍プレイヤーに分からないように配置します。配置の指針と制限については、18.9.2 を参照してください。

( 配置は省略: 英文プレイブックを参照 )

### 米軍増援

( 省略: 英文プレイブックを参照 )

### 英連邦軍増援

( 省略: 英文プレイブックを参照 )

### ドイツ軍増援

( 省略: 英文プレイブックを参照 )

### デザイナーズ・ノート

#### ユニットの編成

ゲームでは、プレイアビリティ向上のために、史実のユニット構成からいくつかの逸脱が行われました。

例えば、米軍歩兵大隊については 4 番目の「重火器」中隊があり、英連邦軍の大隊は M G 中隊を持ちました。これらには、通常は対戦車砲、迫撃砲、機関銃の支援部隊を装備していましたが、ほとんど常に分割されて他の 3 個歩兵中隊に割り振られていました。したがって、これら自体はゲーム内ではあrawしません。イギリス軍とカナダ軍の師団は固有の対戦車連隊を持っていましたが、米軍師団では必要に応じて軍団から派遣されました。注記: イギリス陸軍での「連隊」の用語は、大部分が編成上の伝統に帰せられます。実際の規模は、大隊でした。

ドイツ軍師団は、遥かに様々な編成でした。実際に、いくつかの例外を除き、大部分の師団はユニークな構成でした。これには必然性はありませんでしたが、ドイツ軍が主に師団レベルで支援部隊を割り振り、軍団司令部が連合軍のそれよりも遥かに少ない固有砲兵しか持っていなかったことに関係しています。例えば、歩兵連隊はしばしば 2 個 ( 時には 3 個 ) 大隊を付属させていました。加えて、連隊には対戦車砲、自走歩兵砲、工兵の中隊も付属しており、これらはゲームにカウントしなければなりませんでした。ドイツ軍司令官は、しばしばこれらのユニットを特定の地域を守るための「火消

し旅団」として使用しました。ゲームでも繰り返し同様の必要性があることが分かり、ドイツ軍プレイヤーにはこのような柔軟性が求められます。ゲームでは、「13」や「14」等の名称を持つ大隊に注目することになるでしょう。これら的大隊は、ゲームでは連隊支援部隊として割り当てられた中隊の組合せをあらわします。

連合軍師団にも対空砲大隊が附属していました。通常は、これらはボフォース又は50口径機関銃を装備していました。戦争の後半、これらは戦闘で大きな効果を上げるために使用されました。ただし、ノルマンディ戦役中は、海岸、補給集積所、砲兵ユニット等の防衛に割り当てられました。これらは、地上戦闘で史実と異なる使用を避けるため、意図的にゲームから省かれました。

追加の注記：連合軍の機甲大隊は、3個中戦車中隊と1個軽戦車中隊を持ちました。ドイツ軍の装甲大隊は4個中隊を持ち、通常は各中隊が同一の装備でした。ゲームでは、プレイアビリティのために基本的な3個中隊に単純化してあります。

## 海岸侵攻フェイズ

上陸シークエンスには、多くがすぎ込まれました。考慮すべきいくつかの重要な点がありました。第一に、これは大隊規模のゲームであり、ヘクスの規模が1/2マイルで単一ターンがほぼ6時間をあらわしていることです。1ターンに全侵攻を包含し、ターン2には作戦の展開段階が始まることになります。私は規模を拡大して細分化された強襲波を反映させ、両陣営に計画と戦闘メカニズムを提供することを望みました。

その結果は自己満足と考えますが、プレイアビリティを向上させるために必要な2つのことを明らかにしたいと欲しました。実際には、全ての戦闘はマップ上の単一の海岸ヘクス列で直接発生しました。ゲームでは、ドイツ軍の防衛は海岸防御拠点であらわれ、海岸の背後にいる支援部隊はヘクス対ヘクス戦闘を認めるために戻されました。

## プレイ・ノート

下記は、プレイ・テスターたちが苦労して学んだ、初期的な問題を回避するいくつかの助言です。ここで全てを与えることは望んでいませんが、一度か二度プレイした後には明確となる事柄です。

## 連合軍

攻撃の重責は連合軍にあり、莫大な量の補給ポイントを持ってゲームを開始します。したがって、多くの連合軍プレイヤーは、瞬間に補給を使い尽くす傾向があります。各ドイツ軍装甲大隊を燃やすために海上支援部隊を使用し、高比率攻撃で弱体な防御側に杭を打ち込めば、2補給ポイントで済むのではないのでしょうか？ただし、日曜日までにはファレーズを奪取できず、非常に少ない補給で走っていることに直ちに気づくことでしょう。これは長期戦役であり、速度を落として大攻勢のために補給を貯めるターンが必要であることが分かります。連合軍プレイヤーは、限定的な支援で単一のヘクスから「フリー」の攻撃を行うことを望み、弱体な相手に対して僅かに高い損失を許容することになるでしょう。なぜならば、後にその補給が必要となるからです。

**海上支援：**艦船を海岸の近くに配置すれば、後に移動して機雷/潜水艦チャートで攻撃を受けずに済むので大変魅力的です。沿岸砲兵と海岸のドイツ軍から視認されるのではないかとすって？彼らもこちらから見えます。これだけ言えば十分でしょう。

**ゲームでの航空ポイントについての注記：**おそらく、航空ポイントの補充がないことに気づくでしょう。連合軍は多数の航空機を持っていましたが、認識されているよりも遥かに高い率で経験を持ったパイロットが失われました。経験豊富なドイツ軍ユニットの正確なAAに対する対地攻撃の実施は危険な仕事で、もしも命中すれば低

高度のためにパイロットが生存できる確率は高くありませんでした。航空機は補充できましたが、熟練者の損失は航空戦に様々な影響を及ぼし、これはゲームに反映されています。

## ドイツ軍

補給の足かせがないので、ドイツ軍プレイヤーは望む場所で自由に攻撃できます。ただし、これは連合軍の攻撃圧力によって制限されます。ディヴェロップメントの初期に私が「ドイツ軍の補給」を省いた理由はここにあります。それは余計なものでした。しかし、ドイツ軍プレイヤーは恐ろしく攻撃的な部隊を持ち、正しい状況を与えられたら、特に広がり過ぎた連合軍プレイヤーに対して同時に攻撃できます。ただし、ドイツ軍プレイヤーにとっては防御戦であり、ゲームを楽しむために攻撃が必要なのであれば、連合軍をプレイするべきです。

その他に、ドイツ軍が常に気にしておくことは、連合軍の「索敵攻撃」です。司令部が単独でいるか、装甲大隊が高速道路を突っ走ると、連合軍パイロットに狩猟の機会を与え、池の中に落とされます。これらを護るために、可能な限り地形を利用し、AA支援部隊を使用してください。

Dan Holte

## 英連邦軍砲兵の編成

イギリス軍とカナダ軍の砲兵連隊は、王室軍集団砲兵又はAGRAと呼ばれるフォーメーションに割り当てられていました。

これらは、軍の要求に応じて軍団から軍団へと移されました。もしもプレイヤー諸氏が史実の配置に従うことを望むのであれば、以下に従います。登場の日付は、ユニット名称の後に記されています。注記：AGRAには、後に追加のユニットが割り当てられましたが、ゲームの期間内には到着しませんでした。

### 第3 AGRA (第 軍団に付属)

6 野戦砲 (6)  
13、59、67、72 中砲兵 (26)  
59 重砲兵 (26)

### 第4 AGRA (第 軍団に付属)

150 野戦砲 (8)  
53 (6)、65 (7)、68 (7)、79 中砲兵 (6)  
51 重砲兵 (7)

### 第5 AGRA (第 軍団に付属)

4RHA 野戦砲 (9)  
7 (7)、64 (9)、84 (7)、121 (9) 中砲兵  
52 重砲兵 (9)

### 第8 AGRA (第 軍団に付属)

25 野戦砲 (J22)  
15、61、65、77 中砲兵 (J26)  
53 重砲兵 (J22)

### 第9 AGRA (第21軍集団予備)

9、10、11、107、146 中砲兵 (J11)  
1 重砲兵 (J7)

### 第2カナダ軍AGRA (第 カナダ軍団に付属)

191、19C 野戦砲 (6)  
3C、4C、7C 中砲兵 (J1)

## プレイの例：スウォード海岸侵攻

**初期セットアップ、スウォード海岸のドイツ軍：**ドイツ軍プレイヤーは、拠点（SP）と分割前の歩兵大隊を配置しています。拠点の戦力は、連合軍プレイヤーに隠されています。



ドイツ軍ユニットの配置

**初期セットアップ、ドイツ軍の大隊分割：**ドイツ軍プレイヤーによって、適用可能な大隊が分割されて置かれます。1736/716は、3個中隊に分割され、各拠点に1個ずつ置かれます。ドイツ軍プレイヤーは、1736/716から1個中隊のみを放出することに決め、図示されたように減少大隊に隣接させて置いています。拠点の戦力は、いまだに連合軍プレイヤーに明かされません。



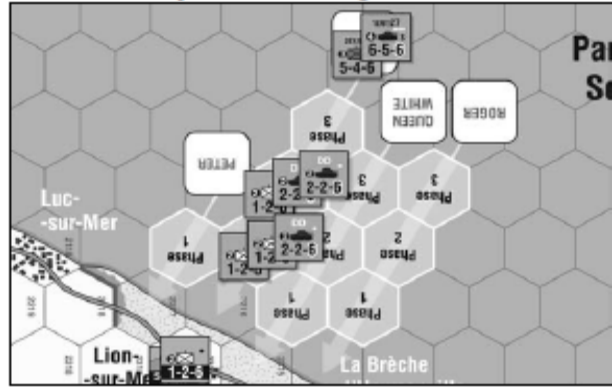
分割後の配置

**初期セットアップ、連合軍の大隊配置：**連合軍プレイヤーは、ゲームの開始時から使用可能な大隊から、強襲を望むものをスウォード海岸に配置します。注記：いったん分割されたら、中隊を編成することになります。いくつかの戦車や歩兵の中隊は、一緒に置かれることになります。砲兵ユニットは分割できず、それゆえ支配地域に上陸できないので、連合軍プレイヤーは歩兵と戦車が海岸を掃討することを期待して、砲兵大隊をクイーン・ホワイトの第3フェイズに置くことに決めました。



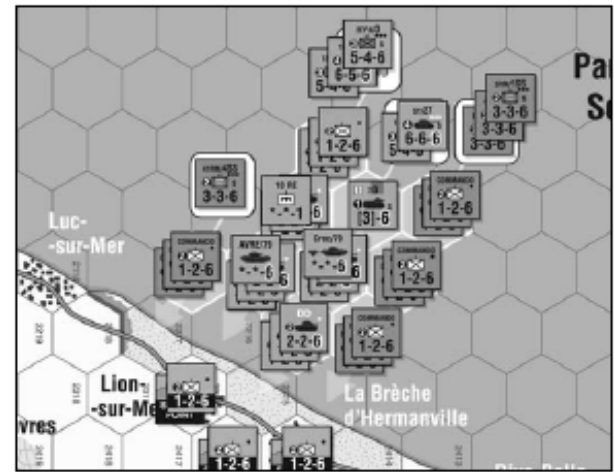
連合軍大隊の配置

**初期セットアップ、連合軍大隊の分割（a）：**この例の目的のために、クイーン・グリーンに上陸している最初の2個大隊が図示されます。これらの2ユニットは、歩兵大隊と戦車大隊です。これらは3個戦車中隊と3個歩兵中隊に分割されます。連合軍プレイヤーは、1個戦車中隊をDDとして（IERY/27は、DDとして上陸することが認められています）2個歩兵中隊と共にフェイズ1に上陸させることに決めました。他の3個中隊、歩兵1個と戦車2個は、フェイズ2強襲ヘクス内に置かれます。これらに一致する大隊ユニットは、待機ヘクス内に置かれます。



分割後のクイーン・グリーン上陸海岸縦列

**初期セットアップ、連合軍大隊の分割（b）：**全ての大隊は、図示したごとく分割され、中隊はその配置ヘクス内に、分割した大隊ユニットは適切な海岸待機ボックス内に置かれます。連合軍プレイヤーは、工兵ユニットと共に第79機甲師団のAVREとクロコダイル・ユニットを置くことに決めました。これらの3ヘクス内に、現在4ユニットがありますが、この場合には支援ユニットはスタッキング・ポイントを持たないので、認められます。



全連合軍ユニットが配置された後の状況

**フェイズ1、連合軍の上陸/移動：**連合軍プレイヤーは、最初に2つのDDユニットの生存についてサイを振り、クイーン・グリーンについて1D10で1を、クイーン・ホワイトについて7の目を振ります。二番目はうまくいかず、除去されます。ここで漂流です。最初は、ピーター [Peter] のコマンドで、漂流のサイの目に - 1 D R Mを受け取ります。7、9、6で全てがうまくいき、ヘクス 2217内に移動します。クイーン・グリーン（1個AVRE、1個DD、2個歩兵）では、サイの目は5、9、3、7です。DD中隊は漂流し、2315に上陸します。クイーン・ホワイト（2個歩兵、DDは除去されています）では、サイの目は7と3で、両者が2315に上陸

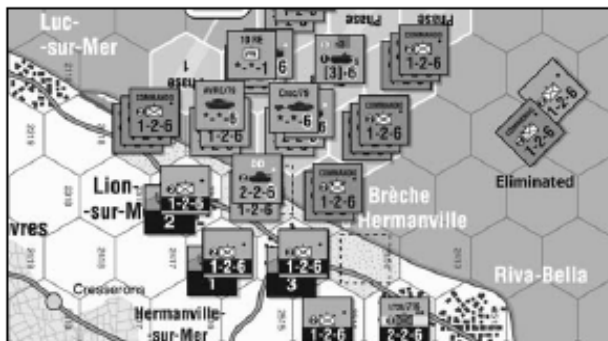
します(もしもDDが除去されていなければ、2315でスタッキングの問題が起きて、1個中隊が「海上」に留まらねばならなかったかも知れません。ラジャー [Roger] (3個コマンド)では、サイの目は6、0、3です。1個コマンドが2414に上陸し、他の2個は2314に上陸します。

**フェイズ1、連合軍の上陸/移動(b):** Lion-sur-Mer に生存して上陸したDD戦車は、「先制射撃」の試みを獲得し、C2416のドイツ軍の拠点と歩兵中隊に命中を与えるためにサイを振ります。2の「命中」ナンバーですが、サイの目が8で外れです。フェイズ2とフェイズ3の全ユニットは、ここで1ヘクス前方へと移動します。下記を参照してください。ここで説明した例について、通常、このステップは、DDが上陸したとき直ちに実行されることになります。



漂流とDDのサイ振り後の状況

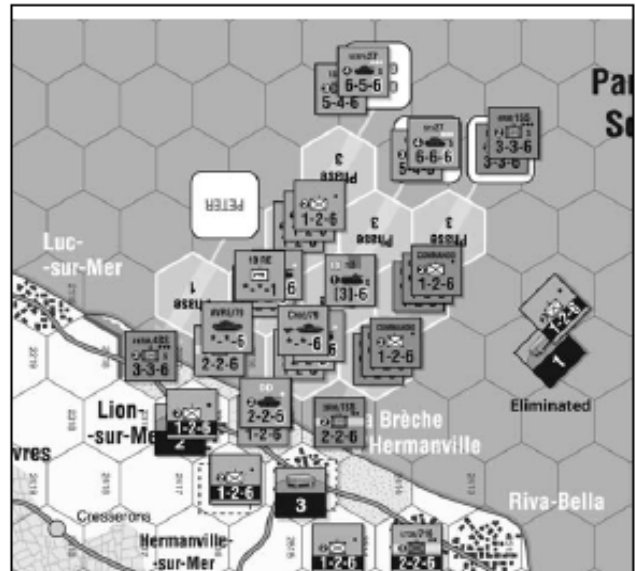
**フェイズ1、ドイツ軍の射撃:** 2417のドイツ軍ユニットは、2316内のイギリス軍スタックを射撃することを選択します。このヘクス内には、3個のイギリス軍ユニットがあり、+1のスタッキング修正が与えられます。ドイツ軍は自軍の拠点を裏返し、2戦力であることを明らかにします。歩兵中隊と修正を統合し、命中ナンバーは4です。サイの目は9で外れです。次に、2416内のドイツ軍拠点を裏返し、戦力は1です。歩兵中隊と修正を加えます。3の命中ナンバーで2315を射撃します。3のサイの目で、命中を獲得します。連合軍プレイヤーは、1個歩兵中隊の損失を選択します。続いて、2415からの射撃です。3戦力の拠点と歩兵1の4戦力で2314のコマンドを射撃し、スタッキング修正なしのサイの目5で外れです。次に、1戦力を持つC2514内の歩兵中隊が隣接する単独のコマンドを射撃し、8のサイの目でまたも外れです。ここで、減少



ドイツ軍射撃フェイズ後の状況

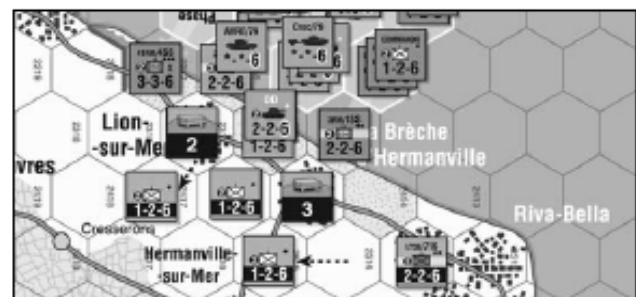
大隊は、唯一の射撃可能目標である同じ単独のコマンドを2の「命中」ナンバーで射撃し、1のサイの目で命中させます! コマンドは全滅します。現在の状況はこのように見えます。:

**フェイズ1、連合軍の射撃:** 隣接する敵ユニットがないので、ピーターに上陸したコマンドは射撃できません。ただし、これらは、自身の大隊ユニットを構成します。スタッキング・ルールを考慮して、連合軍プレイヤーは2317内のイギリス軍2個中隊を、AVREの下で、減少状態の2EY/8/3に統合します。これらのユニットは、2416内のドイツ軍の1戦力拠点と歩兵中隊を射撃します。2戦力、+1(AVRE対拠点により)で命中ナンバーは3です。3のサイの目で命中です! ドイツ軍プレイヤーは、拠点を失うことを選択します。次に、2315内の戦車と歩兵中隊は、2415内のドイツ軍拠点3と歩兵中隊を射撃します。3の戦力と+1諸兵科連合修正で、3のサイの目でまた命中です! ドイツ軍プレイヤーは、歩兵を失うことを選択します。最後に、2314内の2個コマンドは、減少状態の3/1SSに統合され、同じドイツ軍の拠点3を射撃します。4のサイの目で外れです。連合軍の射撃フェイズが終了します。



連合軍射撃フェイズ後の状況

**フェイズ1、ドイツ軍の移動:** フェイズ1には、ドイツ軍プレイヤーは使用可能な1MPのみを持ちます。中央部は明らかに攻撃を受けやすいのですが、イギリス軍のZOCのためにドイツ軍プレイヤーは直ちには救援を送れません。ドイツ軍プレイヤーは、2514の歩兵中隊を2516まで移動させ、2417内の2戦力拠点と共にいる歩兵ユニットを2418まで1ヘクス下げることと決めます。これは、41/4SSが2317内に移動することを留めます。7/36/716は、その場を保持することに決め、次に到来するイギリス軍のフェイズ2の移動フェイズに、3/1SSが拠点3の周辺に移動することを止めさせ



ドイツ軍移動フェイズ後の状況



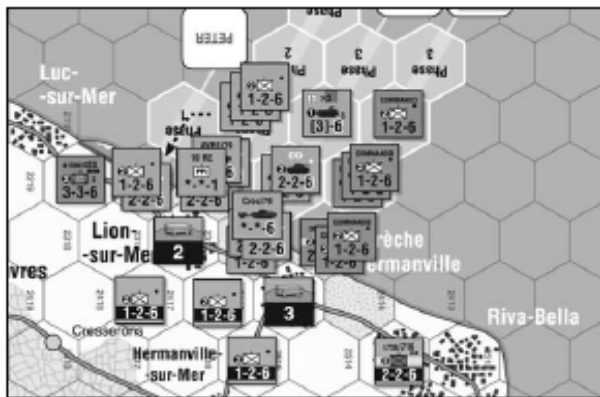
ます。初期フェイズにおける連合軍の機動制限は、より多くのユニットを海岸上に得ることを留めます。

**フェイズ2、連合軍の上陸/移動：**状況を注意深く観察した後に、イギリス軍プレイヤーは41/4SSに断崖を登らせて2218に移動させ、海岸ヘクスを空けることに決めます。減少状態の大隊とAVREを持つヘクス2316は、1個中隊の余地のみを持ちます。イギリス軍プレイヤーは、1個戦車中隊と10REユニットをこのヘクス内に移動させます。クイーン・グリーン・ヘクスのフェイズ1におけるユニットの残りは、41/4SSによってカラにされた海岸ヘクス内に移動します。

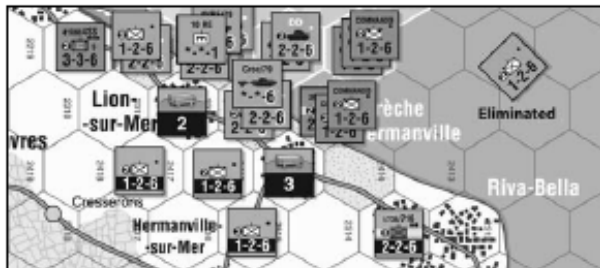
中央部のイギリス軍戦車と歩兵中隊は移動する場所がないので、たとえEZOをクリアにしているとしても7/3砲兵ユニットがうまく海岸上にいけないことは明白です。いずれにしても、侵攻フェイズの間には不可能です。砲兵大隊は1のスタッキング値のみを持ちますが、スタッキング限度は強襲ヘクス内に3個中隊又は1個大隊と明記してあります。イギリス軍プレイヤーは、1個戦車中隊とクロコダイル・ユニットを前進させます。最後に、3/ISSコマンドもやはり前進を制限されますが、2のスタッキング値のみを持つため、ラジャーのフェイズ1ヘクスから2個コマンド中隊が前進することを認められ、もはや強襲ヘクス内(すなわち「海上」)にははいません。

防御側のドイツ軍に対する潜在的な自軍の射撃戦闘が増大している一方で、イギリス軍プレイヤーは到来するドイツ軍射撃フェイズに対する自軍のリスクも増大します。注記:この例の目的においては、ドイツ軍の砲兵射撃は省かれています。

フェイズ2強襲ヘクス内のユニットは、スタッキング限度に従って前進し、ドイツ軍の射撃を待っています。状況はこの通りです。



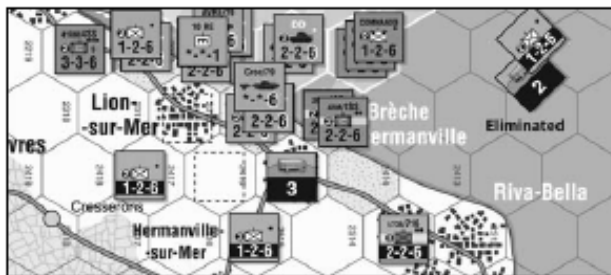
連合軍移動フェイズ後の状況



ドイツ軍射撃フェイズ後の状況

**フェイズ2、ドイツ軍の射撃：**2417内のドイツ軍2戦力拠点は、2316内の4個イギリス軍ユニットを射撃します。2戦力と+2スタッキング修正で、ドイツ軍プレイヤーは6のサイ目で外れです。2416内で隣接する歩兵中隊は、3の命中ナンバーで同じスタック(1+2スタッキングについて)に対して6の目を出して外れです。最後に、2415内の3戦力拠点は、5の命中ナンバーで2315内のスタックを射撃し(3+2スタッキングについて)2の目で命中します。目標となった2個戦車中隊、1個歩兵中隊、1個クロコダイル・ユニットの中で、イギリス軍プレイヤーは歩兵を除去します。

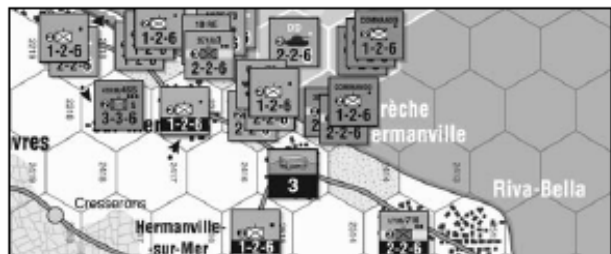
**フェイズ2、連合軍の射撃：**ロイヤル・エンジニア、AVRE戦車、1個戦車中隊、減少状態の1個大隊を持つ2316内の有力な連合軍スタックは、照準を2417内の2戦力拠点に変更し、7の射撃戦力(2歩兵+2戦車+1RE歩兵内、+1AVRE対拠点、+1諸兵科連合)で4のサイ目を出して拠点を破壊します。2315内の2個戦車中隊とクロコダイルは、2416内のドイツ軍歩兵中隊を5の射撃力(2戦車+2戦車+1クロコダイル対歩兵)で1のサイ目を出してまたも命中です。歩兵中隊は除去されます。最後に、2個のコマンド中隊が減少状態の6/ISSと統合し、減少状態の3/ISSと共に4の射撃力で3戦力拠点を射撃し、9の目で外れです。状況はこの通りです。



連合軍射撃フェイズ後の状況

**フェイズ2、ドイツ軍の移動：**スワード海岸の状況は、極度に悪化しています。ただし、少なくとももう1フェイズは、連合軍部隊を海岸上に封じ込めておくことはできます。ドイツ軍プレイヤーは、2418の歩兵中隊を2317に前進させ、連合軍の前進を妨害するために、他の歩兵はそのままにします。ただし、移動にはコストはかかりません。

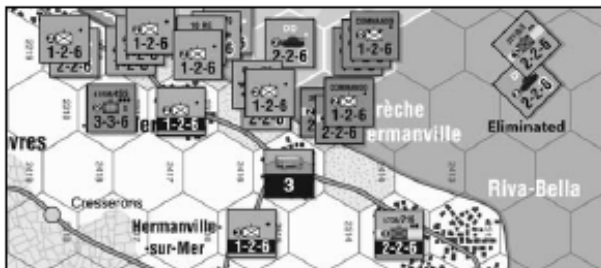
**フェイズ3、連合軍の上陸/移動：**連合軍にフラストレーションを与えるために、ドイツ軍プレイヤーは海岸堡の拡張を妨害することに成功しましたが、この過程で少なくともさらに1個歩兵中隊をほぼ失うことになるでしょう。生き残っているドイツ軍歩兵のZOCSのために、連合軍プレイヤーは海岸からいかなるユニットも前進できませんが、海岸に中隊を前進させることができます。クイーン・グリーン・フェイズ1ヘクスから1個戦車中隊が2315に上陸し、他の2個戦車中隊とクロコダイル・ユニットと合流します。最後に、2個の減少したコマンド大隊と結合するために、2315に1個コマンド中隊が上陸します。ラジャー・フェイズ2ヘクスからフェイズ1ヘコマンド1個中隊も移動させます。



ドイツ軍と連合軍両者の移動後の状況

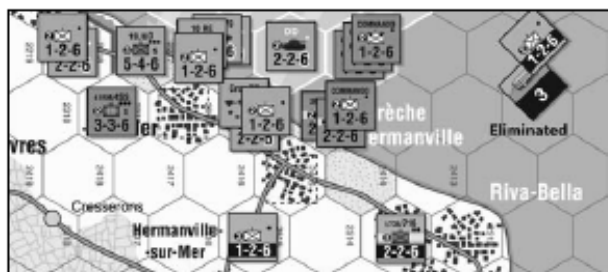


**フェイズ3、ドイツ軍の射撃：**ドイツ軍プレイヤーは、連合軍部隊に隣接する2ユニットのみを残しています。2317内の歩兵中隊で2316内の連合軍スタックを3の戦力（1歩兵+2スタッキング修正）で射撃することを選択します。2のサイの目で、命中です。連合軍プレイヤーは、1歩兵ステップを減少させることを選択し、すでに減少している2EY/8/3を分割中隊に置き換えます（これは、戦車中隊との諸兵科連合修正を残すことになります）。3戦力拠点は、2315内の連合軍部隊を5の戦力（3拠点+2スタッキング修正）で射撃します。5の目で、まとも命中です！連合軍プレイヤーについては、3個戦車中隊に選択の余地はなく、1個を失います。

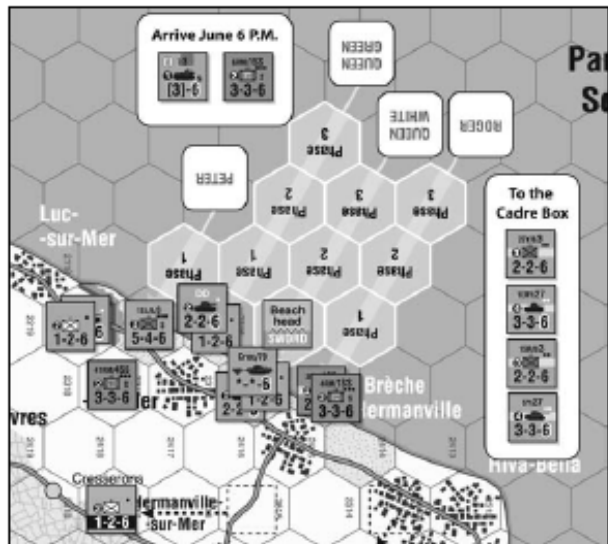


ドイツ軍射撃フェイズ後の状況

**フェイズ3、連合軍の射撃：**スウォードのドイツ軍は窮地に追い詰められており、連合軍は41/4SSコマンドで射撃を開始します。3射撃力でサイを振り、6の目で外れです。2216内の2個歩兵中隊は、減少状態の1SR/8/3を構成し、戦車中隊と5の戦力（2歩兵+2戦車+1諸兵科連合修正）で射撃します。10のサイの目で、まとも外れです！5の射撃力（2戦車+1歩兵+歩兵と一緒に1工兵+1諸兵科連合修正。AVREはドイツ軍歩兵中隊に対しては手助けできません）を持つ2316内の戦車&歩兵中隊は、ドイツ軍歩兵中隊に最後の射撃を行います。連合軍プレイヤーは3の目を振って命中し、ドイツ軍歩兵中隊は除去されます。次に、2315の2個戦車中隊（クロコダイルを伴います）が拠点を射撃します。4射撃力（クロコダイルは、拠点に対して手助けできません）でサイを振り、1の目で拠点は除去されます。



連合軍射撃フェイズ#3後の状況



**フェイズ3、ドイツ軍の移動：**ドイツ軍プレイヤーは、フェイズ3に使用可能な3移動ポイントを持ち、残っている1736/716大隊を犠牲にすることは無益に思えるので、南方のより良い防御位置に退却させます。歩兵中隊は、午後の連合軍の前進を少しでも遅くするために西方の農地に移動させます。

**連合軍海岸堡の配置：**上陸フェイズが完了したので、連合軍プレイヤーはここで海岸堡ヘクスを選択しなければなりません。強襲ヘクス内で上陸していないユニットは、可能な場所で大隊の構成を行い、後のターンに上陸できるように脇に置かれます。海岸上の他のユニットも、同様に大隊の構成を行います。待機ボックス内に残されたいかなるユニットも、ここで連合軍記録チャート上の除去ボックス内に置かれ、後に補充ポイントで再建できます。

AVREとREユニットは除去されますが、クロコダイル・ユニットはゲーム内に留まります。

連合軍プレイヤーは、ここで補給源になる永久海岸堡ヘクスを選択しなければなりません。連合軍プレイヤーは、道路や上陸地点に迅速にアクセスできるクイーン・グリーンの位置を選択します。

スウォード海岸が開かれました。一方、ドイツ軍プレイヤーは、連合軍の前進と海岸堡の形成を遅らせるために、数個中隊を犠牲にしました。南方の第21装甲師団は無為に過ごしていたわけではなく、その到着が待たれます・・・

## ルールブック・エラッタ&説明(2010.4.3)

3.6: 砲兵は、索敵攻撃を使用して観測できません。これは、別のフェイズに実施されるためです。ただし、索敵攻撃は敵スタックの調査を認めます。

11.2: 例では、マップB&Cの連合軍航空ポイントは、11.1.2に従って半減されていることになります。さもなければ、例が正しいものです。

11.3.3: 航空索敵攻撃の手順: 複数回攻撃: ある橋梁は、単一のターンに複数回の攻撃を受け得ます。あるヘクス内のユニットは、あるターンに一度のみ索敵攻撃の目標になり得ます。

12.51: 最初の行は以下のように読みます。「砲兵と海上ユニットは、自身の攻撃戦力を射程内の攻撃又は防衛戦力の合計に直接加えます」。

13.2: 「国籍」のパラグラフを削除します。砲兵の観測を行うときには、全ての付属が優先します。

18.4: 最初のドットから「できます」を削除します。スタックしたユニットは、スタックとして攻撃を実施し、個別の攻撃ではありません。補給ユニットもステップ損失を受けられません。

19.4.1: 最初のパラグラフは、以下のように読み替えます。: 建設が可能な2つのマルベリー人工港があります。これらは、5つの海岸の2つに建設できます。6月7日の夜間中間フェイズに、連合軍プレイヤーはマルベリー人工港を建設するための2つの海岸を選択し、次に建設の進捗を決定するために、各マルベリー人工港建設フェイズの開始時に1D6のサイ振りを開始します。各人工港について個別にサイを振り、サイの目が完成に向けた進捗量となります。累加した結果を記録するために、マルベリー記録欄上でマルベリー×1とマルベリー×10のマーカーを使用します。

19.6.3: ヒストリカル・ヴァリエントでプレイしていない限り、**ジュノー海岸**では戦車ユニットはDD戦車として上陸できません。

**カウンター・エラッタ** (特記されていない限り、シナリオ・ブックが正しいものです。)

米軍 65/ 自走砲兵: 6月6日ではなく、6月7日に登場します。

1/116/29: 裏面に2ステップ・ドットを持ちます。

米軍 196F A: 6月12日ではなく、7月8日に登場します。

米軍 705 駆逐戦車大隊: 7月12日ではなく、7月17日に登場します。

米軍 270 砲兵大隊: 6月29日ではなく、7月24日に登場します。

英軍 6 空挺師団砲兵大隊は誤り。これらは 75mm 砲が表示され、6の射程を持ちます。加えて、2/53は6月14日にスウォードに到着します。

英軍 6RM と 45RM: 「2」ではなく「S」に到着します。

英軍 7/2 セクストン砲兵ユニット: 12ではなく8の射程を持ち、裏面に1スタッキング・ポイントを持ちます。シナリオ・ブックにある開始時(第3カナダ軍団下に列記)ではなく、6月7日に到着します。

英軍 73/XXX 対戦車連隊(自走砲): 7月3日ではなく、6月7日に到着します。

第 カナダ軍団HQ: 7月11日ではなく、6月23日の増援です。

英軍第34旅団の107と147戦車: 開始時ではなく、7月3日に到着します。

英連邦軍 13/2 砲兵(5.5"): 開始時ではなく、6月26日に登場します。

英軍第15師団の64SF/15: 6RSFでなければなりません。53/2 重砲兵連隊: 6月6日ではなく、7月22日に登場します。

独軍 PzJg/352: 3ではなく2のスタッキング値を持ちます。

Pzk316/Lehr: 3ではなく2のスタッキング値を持ちます。

/1058/91: 2 - 2 - 6の減少戦力を持ちます。

独軍 Fus/346: いかなるシナリオにも使用しません。

独軍 38PzJg/2Pz: 6月13日に到着します。

独軍 13.scjw/3FJ: 6月8日に到着します。

独軍 SS 101 大隊: 6月10日に到着します。

独軍 /5/3FJ: 6月10日に到着します。

独軍 2SS HQ: 6月19日に到着します。

独軍 763 大隊: カウンター上の登場日は誤り。(プレイ・ブックのごとく) 6月22日が正しいものです。

独軍 Flak/1SS と /1/1SS: 6月26日に到着します。

独軍 PzJg/12SS: 7月22日の増援として、ヘクス E1701 に登場します。

英軍のステップ損失&補充のための選択落下傘部隊マーカーは、うっかりして落とされました。

## 血みどろのオマハ・シナリオ・セットアップ

米軍第5と第2レインジャー大隊: 逆で、第2大隊が Pt du Hoc に上陸します。

/1716 砲兵大隊と 10/AR1716 固定砲兵大隊: 削除します。

81 化学迫撃砲大隊: 米軍の開始時に追加します。

## コブラ・シナリオ・セットアップ

独軍第91師団: 3744ではなくB3531から3ヘクス以内にセットアップします。

## シェルブールの戦いシナリオ・セットアップ

索敵攻撃: 割り当てられた命中ナンバーは誤りです。以下を使用します。:

1	1 / 7	2	1 / 6
3	1 / 5	4	2 / 7
5	2 / 6	6	2 / 5

以下の9艦船ユニットは、いずれかの合法海上ヘクス内に置かれます。

Nevada、Texas BB                      いずれかの合法海上ヘクス  
Tuscaloosa、Quincy CA  
Enterprise/Belonna、Glasgow/Montcalm CL        "  
3×DDユニット(Str 3)                      "

### エブソム作戦シナリオ・セットアップ

**連合軍空軍:** このシナリオには、ドイツ軍のAAはありません。天候は、以下のごとく航空ポイントに影響します。: 晴天: 15、部分的曇天: 14、曇り: 12、曇天: 11、重曇天: 9、霧: 8、小雨: 6、降雨/嵐: なし。これらの数から、以前の航空損失を差し引きます。

**イギリス軍第43師団:** 6月27日夜間ターン(26日ではない)になるまで移動できません。

**海上ユニット:** 以下の艦船は、いずれかの合法海上ヘクス内に置かれなければなりません(列記された艦船に置き換えます):  
Rodney BB  
Roberts Mon

### グッドウッド/コブラ作戦シナリオ・セットアップ

以下の艦船は、いずれかの合法海上ヘクス内に置かれなければなりません。  
Rodney BB  
Roberts Mon

### キャンペーン・ゲーム・セットアップ/増援

以下のルールは、キャンペーン・ゲーム・セットアップの指示から抜け落ちています。:

**ドイツ軍第709師団と第716師団の砲兵:** ドイツ軍プレイヤーは、これらの師団の砲兵大隊カウンターがマップ上でゲームを開始することを選択できます(これらは、下記に「選択」としてセットアップに列記されます)もしもそうすると、ドイツ軍のセットアップに列記されている第709師団と第716師団の固定砲兵中隊を取り去らなければなりません。ドイツ軍のセットアップで上記の砲兵大隊は、「選択」["Optional"]としてマークされています。

**米軍 635 対戦車大隊(対戦車砲):** 正しくは、6月8日に到着します。7月4日に列記された635対戦車大隊は削除します。

**米軍 81 化学戦迫撃砲大隊:** ユタ海岸ではなく、オマハ海岸に上陸します。

**米軍 2/401 グライダー大隊:** 6月6日PMにユタ海岸に上陸します(グライダーによる6月7日ではありません)。

**米軍 5と2 レインジャー大隊:** 逆です。第2大隊がPt du Hocに上陸します。

**米軍 15 戦闘工兵:** 6月6日PMに列記されているのは、第90師団ではなく第9師団です。

**米軍第3機甲師団:** 以下のように登場します。: 6月23日に1/CCA、2/CCA、3/CCA、83 搜索、54 野戦砲兵、23 工兵、3A HQ; 6月24日に1/CCB、2/CCB、3/CCB、67 野戦砲兵; 6月25日に1/36、2/36、3/36、391 野戦砲兵。

**米軍第5機甲師団:** カウンター上に記載されているように、7月24

日に到着します。

**英連邦軍 191/2 野戦砲兵連隊:** 6月6日PMに表示されますが、ゴールド海岸に上陸します。

**第27機甲連隊の13/18DD:** ゴールド海岸ではなく、スオード海岸のクイーン・ホワイに上陸します。(SY/27は、DDユニットではありません)

**1ERY/27 機甲連隊:** DD戦車ユニットです。

**カナダ軍 19/2(セクストン)と86/2 砲兵:** 開始時に登場します(カウンターが正しい)

**第6空挺師団の12/DR:** 6月7日に到着し、グライダーではなくスオード海岸に上陸します。

**6月30日のイギリス軍増援:** 第1ポーランド機甲師団の24/10は、実際には3/10です。

**解明: 独第30快速 [Schnelle] 旅団から:** 30 47mm 自走対戦車砲中隊は、第30旅団からの装甲猟兵です。

**第21装甲師団のセットアップ:** I/125 装甲擲弾兵はE1117で、/125 装甲擲弾兵はC3515でゲームを開始しなければなりません。

**独軍海軍砲兵中隊:** いくつかのユニットは、カウンター上の配置位置がブレイブックと異なります。4/MAAを除いて、カウンター上の配置を使用します。4/MAAは、A1733に配置されます。170mm砲を持つ2/MAA 260はありません。削除してください。

**LXXXVI 軍団HQ:** 6月8日に登場します。

**独 343 師団HQとBN 工兵:** 6月10日の343師団の増援に含めず。

**/353 砲兵:** 6月17日の独軍増援に2度列記されています。2番目は、/353です。

**10SS 師団HQ:** 6月24日登場する際に、ERS(3)を含みます。

**独 17SS 師団工兵:** 6月10日に列記されたものは重複なので無視します。

**独 326 師団HQ:** 6月19日に到着します。ERSは0ではなく(3)です。

## 質疑応答と解明

5.2 拠点は、このルール目的において「戦線維持」のために使用できますか？

はい。

7.2 英連邦軍のクロコダイル・ユニットは、6月6日の侵攻上陸シークエンスの後に師団に付属させる必要がありますか？

いいえ。これらのユニットは、付属割り当てを使用しません。これらは、補給使用のコストがかかりません。

8.0 ルール(19.41)とシナリオ・ブック(4.0)には、「補給フェイズ」とあります。これは、補給を受け取る時である「天候フェイズ」のことです。

9.0 補充記録欄と補充ポイントはどのように使用するのですか？

通常、装備関係ユニット(AT、Flak、砲兵、戦車)の場合には、装甲ステップで再建されます。工兵、歩兵、搜索については、歩兵ステップを使用します。混合で使用する以下の3つの例外があります。:

- ・ 機械化歩兵(又は装甲擲弾兵)
- ・ 機甲搜索(Aufkl)
- ・ Shcwere(重歩兵)

詳細については、9.5を参照してください。

もしも1ステップ・ユニットであれば、その損失/補充タイプについての「完全戦力面」を使用します。2ステップ・ユニットであれば、ステップ・タイプを決定するために同一のコラムで開始します。

9.3.5 拠点と沿岸砲兵は、残余補充を創出しますか？

いいえ。創出しません。

9.6 HQのスタッキング値は、下にある野戦補充RPsと数に相当するとあります。航空/砲兵攻撃の目的において、HQ+野戦補充は1ユニット又は複数ユニットとしてカウントするのですか？

1ユニットです。

10.5 機械化ユニット(砲兵を含めます)は、上陸後の機械化移動フェイズの間に海岸ヘクスから移動できますか？

はい。しかも機械化砲兵は、砲兵使用の全ルールを満たせば上陸後に射撃できます。

10.5 機械化砲兵ユニットは、機械化移動フェイズに移動した後は「移動済」面に裏返されるのですか？

はい。

10.6 ゴールド海岸の近辺は、溢水ヘクスサイドとして扱うのですか？歩兵が越えるためには完全MPがかかるのですか？

はい。

11.3 搜索タイプのユニットは、対索敵攻撃で修正を受け取りますか？

いいえ。

12.3 要衝[Point of Interest]は、強制攻撃を無効にしますか？

はい。

12.6.2 諸兵科連合修正は、+3最大修正にカウントしますか？

はい。

12.10: 解明: もしも非機械化砲兵が戦闘で退却しなければならない場合には、「移動済」面に裏返されます。

12.10 もしもユニットが退却したヘクスが同一フェイズに攻撃されたら、防御に加えるのですか？

いいえ。しかし、もしも元のユニットが退却しなければならない場合でも、そのヘクス内に留まることになります。

13.0 単独で射撃している砲兵&海上ユニット: 砲兵ユニットと観測者の両者が補給下でなければなりません。

14.1 同一の工兵フェイズに1つの橋梁の修理/破壊と塹壕化を開始することは可能ですか？

はい。もしも塹壕掘りを開始しようとしているヘクスに橋梁が隣接していたら可能です。修理又は破壊のためにサイを振り、次に塹壕マーカーを「構築中」[“building”]面に置きます。

18.7 海岸上陸フェイズの間に、砲兵はドイツ軍ユニットの支援に射撃することを求められます。もしも観測者を使用して射撃していると(地上ユニットの直接支援ではなく)砲兵射撃についての地形修正は適用するのですか？

いいえ。適用しません。

20.7 孤立した東方大隊は、プレイブックのシークエンスに従い、AMとPMターンの「ターンの終了フェイズ」の間のみ撤去のチェックを行うのですか？

はい。これらは、昼間ターンの後にのみチェックされます。

シナリオ4.0 シェルブール・シナリオ: ゲームはAMターンに始まりますが、プレイヤー諸氏はプレイの開始前に航空配備シークエンスを実施します。

## 落下傘降下

9.3.5 6月6、7日の上陸と戦闘の間に空挺が受ける損失は、REM補充を創出しますか？

はい。それらは、通常に記録欄上に蓄積されます。ただし、空挺ユニットは、6月8日になるまでは使用できません。

17.1 目標を外した先導部隊が敵ユニット上に着地したらどうなりますか？

先導部隊を敵が占めるヘクス内に置きます。通常に落下傘降下を実施します。次に、先導部隊を除去します。

17.1 501/101 先導部隊が溢水ヘクスを目標にしたら、そこに

着地できますか？

いいえ。先導部隊が溢水ヘクス内に着地する場合の通常手順に従います（すなわち、1の方向に1ヘクス）。

17.7 落下傘砲兵、搜索、工兵ユニットは、どのようにして着地させるのですか？

全ての大隊規模ユニットは、17.7に従ってグライダー・ユニットとして着地します。砲兵については、17.8も参照してください。落下傘とグライダー砲兵ユニットは、移動済面で着地します。

18.4 固定砲兵と移動可能砲兵ユニットは、着地損害を与えるのですか（17.2）？

はい。これらは保安部隊をあらわす1の射撃戦力を持ちます。砲兵ユニットは、海岸侵攻のフェイズ2になるまでは支援で射撃できないことに注意してください。

17.2 着地損害：溢水の生存チェックへの質問。第82空挺工兵大隊は、2ステップの大隊です。落下傘降下フェイズでの他の全カウンターは1ステップ・ユニットです。第82空挺工兵大隊は、もしも溢水の生存に失敗したら除去されるのですか、又は1ステップ減少するのですか？

1ステップを失います。

17.4 落下傘と上陸フェイズの戦闘では、1の目は常に命中で10の目は常に外れですか？

はい。

19.6.3 解明：ヒストリカル・ヴァリアントでプレイしていない限り、戦車ユニットはジュノー海岸ではDD戦車として上陸できません。

19.8 もしもベガス橋梁中隊が目標を外したら、橋梁を警護している拠点はこれに射撃できますか？

はい。

この中隊は、溢水ヘクス内に着地した場合には先導部隊又は空挺降下のルールに従うのですか？

空挺降下ルールに従います（すなわち、生存についてサイを振り、5又は6の目で除去されます）。

## 上陸シークエンス

9.2.2 連合軍の増援は、海岸が列記されていません。どこに置くのですか？

もしも特定の海岸が列記されていなければ、米軍又は英連邦軍の国籍に従っていずれかの海岸に上陸できます。

18.5 海岸侵攻フェイズの間に、連合軍中隊の統合は移動後に可能ですか、又は連合軍射撃セグメントの開始時にのみ起きるのですか？

18.5に従って、連合軍射撃セグメントに統合します。

18.5 もしも緊急海上支援を使用していると、連合軍プレイヤーは支援を提供するためのコストに加えて、射撃するために補給の消費を要求されるのですか？

いいえ。

18.9.3 拠点カウンターが余分に用意されているようですが？

プレイヤー諸氏は、ルールブック18.9.2に従って4戦力を15個、3戦力を15個、2戦力を8個、1戦力を8個使用します。追加分は予備で、自作シナリオにも使用できます。

18.5 ドイツ軍については、侵攻フェイズの間に中隊の分割や統合に15.4のシークエンスを通常に使用できますか？

ドイツ軍ユニットは、侵攻フェイズの間には分割や統合ができません。これらはセットアップの間にのみ可能です。

17.4 「1のサイの目は常に命中で、10は常に外れ」（13.3、ステップ5）の砲兵修正を限定しているルールは、空挺降下や海岸射撃（両陣営）の間にも適用するのですか？

はい。

18.2 連合軍の司令部、砲兵、搜索タイプのユニットは、3つの上陸フェイズに上陸できますか？

はい。しかし、これらはEZOC内には進入できません。

18.2 フェイズ2に上陸する機械化砲兵ユニットは、フェイズ3に射撃できますか？

いいえ。

19.7 突撃工兵中隊は、もしも侵攻フェイズの間に単独でいたら除去されるのですか、またステップの損失として受けることができますか？

これらは単独でも生存しますが、戦闘ユニットではないのでステップ損失としては受けられません。

## マップBのマップ切断エラー（ボックス内に同梱）

不幸にも、マップBの印刷で気づかなかった切断エラーがありました。マップBの右（東）端に注目してください。マップC上の地形に自然に重ならないハーフ・ヘクスがあります。これは、鋭利なナイフを使用してマップBの右端ハーフ・ヘクスを切断することで容易に修正できます（ヘクス1001、1201の右側に沿って4801まで下ろして切断します）。いったん切断してしまえば、自然に重なります。このエラーと混乱を謝罪します。ゲームを楽しんでください！

- あなたの友GMT