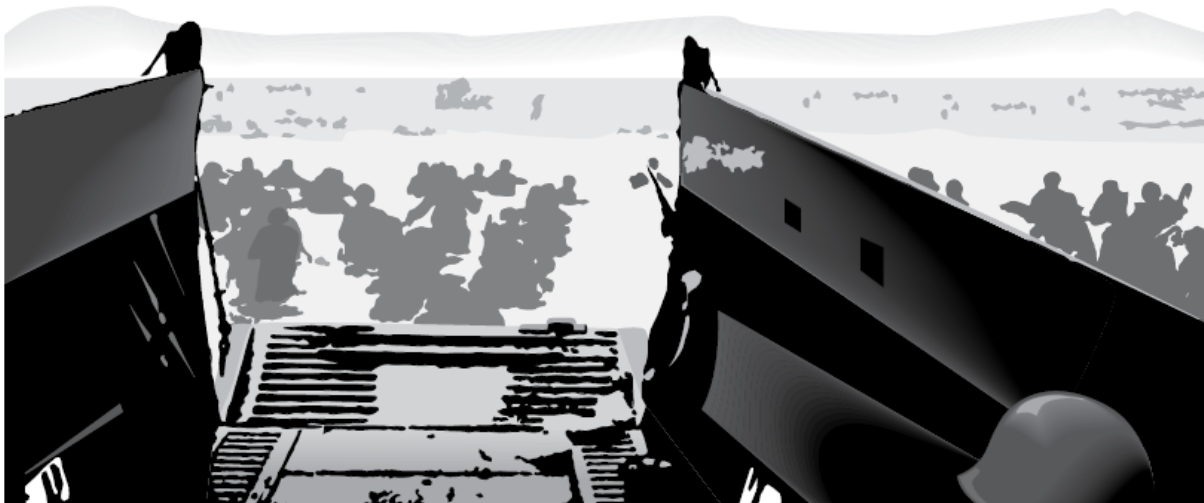


# The Battle for NORMANDY



## June – August 1944

### 日本語解説書

*Living Rules 3-17-2010*

### 目 次

1 . 0	はじめに	2	1 3 . 0	砲兵と艦砲単独の射撃	2 1
2 . 0	ゲームの備品	2	1 4 . 0	工兵フェイズ	2 2
3 . 0	標準的な手順	5	1 5 . 0	中隊（分割ユニット）	2 2
4 . 0	ゲーム・ターン	6	1 6 . 0	6月6日ターンについてのプレイ のシークエンス概要	2 2
5 . 0	支配地域	6	1 7 . 0	空挺部隊の降下	2 3
6 . 0	スタッキング	7	1 8 . 0	6月6日海岸侵攻ターン	2 5
7 . 0	補給と司令部	7	1 9 . 0	連合軍の特別ルール	2 7
8 . 0	天候	9	2 0 . 0	ドイツ軍の特別ルール	2 9
9 . 0	補充と増援	1 0	2 1 . 0	プレイの準備	3 1
1 0 . 0	移動と地形	1 2	2 2 . 0	選択ルール	3 1
1 1 . 0	航空配置、妨害、索敵攻撃、地上支援	1 5		ソリテアー・プレイ	3 2
1 2 . 0	戦闘	1 7			



## ゲーム用語と重要な略号の解説

1 D 6 : 六面体サイを1つ振る  
1 D 10 : 十面体サイを1つ振る  
2 D 6 : 六面体サイを2つ振る

**索敵攻撃 [Armed Recon]** : 地上ユニットや橋梁を攻撃する航空任務の名称。地上掃射としても知られます。

**強襲ヘクス** : 上陸海岸縦列内のヘクス名称。

**海岸堡** : 各上陸地点は、1つの海岸堡を創出できます。海岸堡は、連合軍の補給源ならびに連合軍増援のための導管として機能します。

**CRT** : 戦闘結果表の略号

**CSP** : 戦闘補給ポイントの略号

**CW** : 英連邦軍の略号

**漂流** : 侵攻ユニットが目標海岸を外れる移動。

**DRM** : サイの目修正の略号。

**EM** : 塹壕マーカー

**EZOC** : 敵支配地域

**地上支援** : 地上攻撃に有利なサイの目修正を提供する航空任務。

**GSP** : 地上支援ポイント

**上陸海岸縦列 [Landing Queue]** : 海岸を伴う強襲ヘクスのグループ。

**上陸地点** : ユタ [Utah]、オマハ [Omaha]、ゴールド [Gold]、ジュノー [Juno]、スワード [Sword]

**LOS** : 照準線

**MA** : 許容移動力

**MF** : 移動値

**MP** : 移動ポイント

**O&B** : オックスフォードシャー・アンド・バッキンガムシャー軽歩兵

**OOS** : 非補給下

**RECON** : 搜索 (ドイツ軍の Aufk. 又は Aufklärung)

**REM** : 残余部隊の略号。

**Repl** : 補充

**道路** : 高速道路、一級道路、二級道路

**RP** : 補充ポイント

**観測者** : 砲兵ユニットのために敵目標を視認できるユニット。

**拠点** : しばしば海岸ヘクス近辺で見られた固定ドイツ軍ユニット。

**支援ユニット** : 主に侵攻ターンに使用される0スタッキング・ユニット : AVRE、クロコダイル、突撃工兵。

**TEC** : 地形効果チャート

**ZOC** : 支配地域

## 1.0 はじめに

*The Battle for Normandy* は、2人のプレイヤー又はチームのためのゲームで、1944年6月6日から同年8月第1週末までのノルマンディの闘いを描写します。この時期に発生したノルマンディにおける様々な小規模戦闘は、小シナリオで扱います。ターン記録欄を8月中旬まで延長し、将来計画される拡張ゲームと合わせれば、戦役は突破時期まで継続できます。

## 2.0 ゲームの備品

- ・1冊のルール・ブック
- ・1冊のシナリオ・ブック
- ・5枚の22×34"ゲーム・マップ
- ・9枚のカウンター・シート (2,520 ピース)
- ・1枚の連合軍航空配置 Log (ラミネート処理)
- ・1枚の枢軸軍A配置 Log (ラミネート処理)
- ・1枚のターン記録欄
- ・2枚の地形効果チャート補助カード
- ・1枚のドイツ軍記録欄カード
- ・1枚の連合軍記録欄カード
- ・2枚のCRT / 補充表プレイヤー補助カード
- ・2枚の海岸上陸補助
- ・サイコロ : 3 D 6 と 1 D 10
- ・1本の非恒久マーカー

### 2.1 ルール

ルールの各大項目は、整数 (1.0、2.0) で指定されます。副次的なルールは、一致するナンバーの小数点右位置に指定されます。

例えば、ルール2.0の下は2.1、2.2で、2.1内の部分集合は2.1.1、2.1.2です。このシステムは、ルールの迅速で容易な照合を認めます。

### 2.2 ゲーム・マップ

マップ (A、B、C、D、E) は、1944年フランスのノルマンディを描写します。競技用コマの移動と位置を標準化し、プレイに影響する様々な地形的特徴を描写するために、マップ上が六角形状のパターンで覆われています。これらの六角形は、今後は「ヘクス」と呼びます。

#### 2.2.1 マップの配置とセットアップ

複数マップ・シナリオについては、マップBはマップAとマップCに重ねて置かれることに注意してください。次に、マップDとEがマップBとマップCに重ねて置かれます。

### 2.3 チャートと表 :

プレイヤー補助カードには、プレイを通してプレイヤーを補助するために使用されるチャート、表、記録欄を含みます。これらは、以下に列記されています。:

**連合軍航空ポイント配置ログ** : 各夜間ターンに、連合軍プレイヤーはその日の自軍航空ポイントを密かに割り当てます (11.0)。

**航空ポイント記録欄** : 使用可能な連合軍プレイヤーの合計航空ポイントならびに現行ターンの地上支援航空ポイント (11.4) を記録します。

**対空射撃表** : 地上支援航空ポイントに対するドイツ軍A射撃の結果を決定します。

**大隊降下偏差表** : 空挺ユニットの連隊先導部隊配置ヘクスからの降下距離を決定します (17.2)。

**橋梁破壊 / 修理表** : 工兵による橋梁破壊あるいは修理の試みの成功又は失敗を決定します (14.0)。

**シェルブール港湾破壊記録欄:** シェルブール港湾の現状とV P レヴェルを記録します (20.4)

**戦闘結果表 (CRT):** 1 D10 を振ることで、戦闘の結果を決定します。

**コタンタン半島REM補充記録欄:** もしもコタンタン半島が本土から切り離されたら、そのドイツ軍ステップ損失とREMタイプ補充を記録します (20.2)

**日常の連合軍補充:** 補充 & 増援フェイズの間に受け取る連合軍補充を決定します (9.1)

**日常のドイツ軍補充:** 補充 & 増援フェイズの間に受け取るドイツ軍補充を決定します (9.1)

**DD戦車生存評価値:** 上陸しているDD戦車は、各海岸の生存サイの目標範囲に対して振らなければなりません。

**漂流評価値:** 海岸侵攻ターンのフェイズ1の間に海岸を攻撃している中隊は、上陸ヘクスを決定するために各海岸の漂流評価値に対して振らなければなりません (18.3.1)

**ドイツ軍AAポイント配置ログ:** 各夜間ターンに、ドイツ軍プレイヤーはその日の自軍対空ポイントを密かに割り当てます (11.1.3)

**妨害レベル記録欄:** 各マップについての妨害レベルを記録します (11.2)

**機雷/潜水艦表:** ドイツ軍プレイヤーは、海上ユニットが自身のヘクスから移動するとき毎にサイを振ります。損傷してゲームから取り去られ得ます (10.9)

**マルベリー建設記録欄:** 連合軍プレイヤーが使用可能な2つのマルベリー人工港についての建設レベルを記録します (19.4.1)

**先導部隊降下チャート:** 落下傘連隊の先導部隊降下の正確性を決定します (17.1)

**索敵攻撃任務記録欄:** 戦闘フェイズに使用可能な索敵攻撃任務の数 (11.1.2)

**ステップ損失記録欄:** 限定補充ポイントに変換する連合軍とドイツ軍のステップ損失を記録します (9.3.5)

### 装甲ユニットのサンプル

表面 裏面

スタッキング値  
戦車シルエット  
攻撃値  
防御値

2/CCA/2A  
6-5-6  
3-2-6

黄色い楕円は、  
機械化ユニットを示します。

ユニット名称  
ステップ数  
減少帯  
許容移動力  
(機械化ユニット)

### 砲兵ユニットのサンプル

表面 裏面

射程  
スタッキング値  
ユニットタイプ・ボックス  
(白いユニット・タイプ・ボックスは、軍団  
ユニットを示す)

15 978 XIX  
2 14-6  
MOVIED

括弧付  
攻撃値

許容移動力

ユニット名称  
砲の口径  
移動状態

### 歩兵ユニットのサンプル

表面 裏面

ユニット規模  
スタッキング値  
ユニットタイプ・ボックス  
攻撃値

3/331/83  
5-4-6  
2-2-6

防御値 到着日  
(19 = 6月19日)

ユニット名称  
ステップ数  
許容移動力

### 師団HQのサンプル

表面 裏面

スタッキング値  
師団の紋章  
攻撃値

53  
0-1-6  
0-1-6

防御値 到着日  
(25 = 6月25日)

許容移動力

ユニット名称  
1ステップ・ユニット  
自動車化  
シンボル

### 軽AAユニットのサンプル

表面 裏面

スタッキング値  
シルエット  
攻撃値  
青い円はAA射撃を使用できることを示します。

305Fsk/21Pz  
2-4-6  
1-2-6

防御値

ユニット名称  
ステップ数  
減少帯  
許容移動力  
(機械化ユニット)

### 軍団HQのサンプル

表面 裏面

ユニット規模  
スタッキング値  
軍団の紋章  
攻撃値

XXX C  
0-0-6  
0-0-6

防御値 到着日  
(11 = 6月11日)

許容移動力

ユニット名称  
1ステップ・ユニット  
許容移動力

### 海上ユニットの見本

表面 裏面

射程  
攻撃値

12  
4  
FIRED  
Cl. Black Prince  
PG Seemba

射撃済状態  
代表的艦船

### 支援ユニットの見本

表面 裏面

攻撃又は防御  
不可値

AVRE/79  
\*-6  
AVRE

許容移動力

**補給記録欄:** 現行ターンについて、連合軍プレイヤーが使用可能な戦闘補給ポイントを記録します (7.6.2)。

**地形効果チャート (TEC):** 各地形タイプについての移動と戦闘への修正が列記されています (10.6)。天候による修正も列記されています (8.2)。

**ターン記録欄:** 現行ターン、ターンの天候、特別なイベントを表示します。

**勝利ポイント記録欄:** プレイしているシナリオについて連合軍プレイヤーが得点した現行の勝利ポイント (VPs) を記録します。

**天候表:** 各天候タイプについての支援ポイント、移動と戦闘への修正が列記されています (8.2)。

## 2.4 競技用コマ:

色付けされた打ち抜き競技用コマには、2つの基本タイプがあります。: 軍事ユニットとゲーム・マーカーです。これらの競技用コマは、今後は集合名詞としてカウンター、ユニット、マーカーと呼ぶことにします。

### 2.4.1 軍事ユニット

軍事ユニットは、歴史的な戦闘と機動の組織をあらわします。カウンター上の数字やシンボルは、規模、攻撃力や防御力、許容移動力、国籍、ユニット・タイプを示します。

### 2.4.2 到着日

大部分の戦闘ユニット上には、到着日が記載されています。頭文字「J」は、ユニットが7月に到着することを示します。頭文字「A」は、8月を意味します。頭文字「S」は、「開始時」を意味します。もしも日付が頭文字を持たなければ、6月に到着します。

例:

- ・ 10 6月10日
- ・ J 10 7月10日
- ・ A 10 8月10日

### 2.4.3 軍事ユニットの数値の説明

**攻撃力 (AS):** その戦力を表示するためにカウンター上に記載された戦闘値で、所有しているプレイヤーが戦闘で攻撃側のときに使用します。

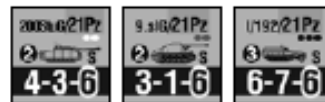
**防御戦力 (DS):** その戦力を表示するためにカウンター上に記載された戦闘値で、所有しているプレイヤーが戦闘で防御側の時に使用します。砲兵ユニットは常に (1) の DS を持ち、同一ヘクス内の他のユニットに累加します。

**許容移動力 (MA):** 移動フェイズの間にユニットが消費できる移動ポイント (MPs) の最大数。

**スタッキング値:** 戦闘ユニットの比較規模で、あるヘクス内に一緒にスタックできるユニット数を決定するために使用します。

**ステップ値:**

ドットの数、ユニットが持つステップの数を示します。もしも存在しなければ、1ステップ・ユニットです。ドットの色は、ユニットが諸兵科連合ボーナスについての資格を持つか、又は諸兵科連合ボーナスを無効にできるかどうかを示します (12.6.2)。白いドットは、諸兵科連合ボーナスの資格を持つ戦車タイプ・ユニットを示します。赤いドットは、攻撃側の諸兵科連合ボーナスを無効にできるユニットを示します。



ユニット・タイプ・ボックス			連合軍の車両					
歩兵タイプ・ユニット		歩兵	戦車		M3 軽戦車	戦車		Pzkw IV
		自転車歩兵			M5 スチュアート			Pzkw V パンター
		コマンド			M4 シャーマン			Pzkw VIe ティーガー I
		工兵			シャーマン VCファイアフライ			Pzkw VIe ティーガー II
		レインジャー/コマンド			シャーマン DD			Sturm Pz I Bison 150mm
		空挺歩兵			Mk IV チャーチル			Sturm Pz IV ブルムベア
		グライダー歩兵			Mk VIII クロムウェル			Sturm G III
		空挺工兵			Mk VIII セントー			4.7cm Pak auf Pzkw 35f
		Ost (東方大隊)			チャーチル AVRE			7.5cm Pak 40 (Sf) 39H
		重火器			M10 (アキリーズ)			マードー
		空挺重火器			M18 (ヘルキャット)			マードー III
		砲兵			M7 プリースト 105mm			Jagd Pz IV
		山岳砲兵			セクストン 25pdr			ヤークトパンター
	連合軍砲兵タイプ・ユニット			空挺砲兵	自走砲			M12 155mm
		重対空砲		ジープ w/50 cal MG			Sd Kfz 124 ゴェスベ 105mm	
		軽対空砲		ハバード・スカウト・カー			Sd Kfz 165 フンクス 150mm	
		対戦車		ダムラー・スカウト・カー			Sfh 13 auf GW Sd Kfz 135/1	
		沿岸砲兵		M3 ハーフトラック*			Sd Kfz 4 マウルティア 4/1	
		迫撃砲		M8 グレイハウンド			BMW R-75	
		司令部		ドイツ軍の車両			Sd Kfz 222	
				R-35			Sd Kfz 234/1	
				Char B			PSW 234/2 プーマ	
				オチキス			Sd Kfz 251 SPW*	
			Pzkw II L ルックス		Sd Kfz 10/4			

\*歩兵タイプ・ユニットと見なされます。



**射程：**砲兵ユニット又は海上ユニットが観測されたユニットに射撃できるヘクスの最大距離。最大距離は、天候によって影響を受けます(8.2)。射程には目標ヘクスを含みますが、ユニットが射撃するヘクスは含みません。

**ユニット規模：**NATO ユニット・タイプ・ボックスの最上部に位置し、以下の軍事組織タイプの1つになります。：

XXX：	軍団	：連隊
XX：	師団	：大隊(又は「グループ」)
X：	旅団	：中隊(通常は分割ユニット)

#### 2.4.4 ユニット名称の差異

**注記：**イギリス軍又はカナダ軍(今後は「英連邦軍」又は「CW」と呼びます)の「連隊」は、大雑把にアメリカ軍又はドイツ軍の「大隊」に相当します。同様に、「CW」旅団は、大雑把にアメリカ軍又はドイツ軍の「連隊」に相当します。

#### 2.4.5 カラー体系

各国籍のカウンターは、その地の色によって識別されます(下記を参照してください)。

・合衆国	グリーン
・大英帝国	ライト・タン
・カナダ	ダーク・タン
・ポーランド	オレンジ
・フランス	ダークブルー
・ドイツ	グレイ

加えて、プレイの間に容易に組織分けできるように、ユニットの NATO ユニット・タイプ識別ボックス内にさらにカラーコードで分割されています。白い NATO ユニット・タイプ・ボックスを持つユニットは、通常は独立ユニットで軍団に所属しています。「軍団」ユニットは、ゲーム内で常に特定の軍団所属として識別されているわけではありません。軍団名称を持たない軍団ユニットは、いかなる軍団HQの下でも自由に機能できます。**注記：**いくつかのドイツ軍軍団ユニットは、カラー・コード化されてある組織に属していますが、全ての場合に他の軍団ユニットと同様に扱われます(例、W7、W8、W9砲兵連隊)。

#### 2.5 ゲーム・スケール

各昼間ターンは、約6時間をあらわします。夜間ターンは、夜間と早朝を抽象化して含んでいます。

各ヘクスは、約1,270ヤードをあらわします。

軍事ユニット、又はカウンターは、ほぼ大隊規模のユニットで、通常は歩兵大隊で約800~1,000名又は装甲大隊で50~80両の戦車をあらわします。ゲームにはいくつかの中隊が存在し、これらの大部分は「分割ユニット」で、主に6月6日の侵攻ターンに使用されます。

#### 3.0 標準的な手順

プレイで使用される、いくつかの標準的な規約と基本概念があります。

#### 3.1 サイコロ

ゲームを通して、戦闘や天候等のイベントを解決するために、十面体サイコロ(D10)と六面体サイコロ(D6)を使用します。

十面体サイコロの0は、通常は10として見なされます。

#### 3.2 端数

全ての端数は切り上げられますが、スタック内の数値は半減する前に組み合わせます。例えば、5と6の2つの数値は、6になります(5+6=11、11÷2=5.5で6に切り上げられます)。

#### 3.3 ヘクスの支配

ヘクスの支配は、プレイの瞬間にある特定ヘクスをどちらの陣営が「支配」しているのかを述べる際に使用される用語です。ヘクスの支配は、勝利条件について重要です。

あるプレイヤーのユニットによって占められているか、又は1プレイヤーのユニットのみの支配地域(5.0を参照)内にあるヘクスは、そのプレイヤーによって即座に支配下となります。両プレイヤーのユニットのZOCs内にある非占有ヘクスは、所有者を変更しません。

各ヘクスの支配状態は、シナリオの間に何度でも変更される可能性があります。

どちらの陣営が特定の勝利位置を支配しているのかを忘れないために、マーカーが用意されています。異なる連合軍の旗印：US、イギリス、カナダは、この方法で使用することを望むプレイヤーのためにのみ用意されています。

#### 3.4 ユニットのステップ

ゲーム内の大部分のユニットは大隊規模(2.4.4を参照)で、3ステップから構成されるか、又は中隊です。ユニット内のステップ数を識別するために、カウンターの完全戦力面にいくつかの色付きドットを持ちます。いくつかの一般的な指標が以下で説明されます。：

3ステップを持つユニットには、以下が含まれます。：

- ・歩兵大隊
- ・装甲又は機甲大隊
- ・装甲擲弾兵又は機甲歩兵
- ・3以上の攻撃又は防御値を持つ装甲又は機甲搜索。

いくつかの大隊は、2ステップのみを持ちます。通常、これらは裏面に4未満の統合された攻撃値と防御値を持ちます。

HQs、砲兵ユニット、ドイツ軍固定沿岸砲兵、中隊分割ユニットならびに裏面に戦闘値を持たない他のユニットは、1ステップを持ちます。

通常、他の全てのユニットは2ステップを持ちます。

#### 3.5 手番プレイヤー

もしも特定プレイヤーのフェイズであれば、そのときに事を起こしているかどうかにかかわらず、「手番プレイヤー」と見なされます。

**例：**ドイツ軍プレイヤーが、連合軍プレイヤーの戦闘フェイズ中に防御支援のために砲兵を選択しています。連合軍プレイヤーは、それでも「手番プレイヤー」と見なされます。

#### 3.6 戦場の霧

プレイヤーは、敵対しているユニットに友軍ユニットが隣接し、しかもその敵対しているユニットが都市又はボカージュ・タイプの地形にいない場合に限り、そのスタックの内容を調べることができます。都市又はボカージュ地形タイプ内を地上攻撃する前に敵スタックを調べる唯一の方法は、索敵攻撃を通してです。砲兵は、目標が友軍ユニットによって観測されているか又は索敵攻撃でない限り、敵ヘクスを射撃できません。索敵攻撃でヘクス又は橋梁を攻撃しているときには、防御しているスタックは攻撃が宣言された後にのみ明らかにされます。いったんプレイヤーが攻撃を宣言したら、必ず行わなければならない。攻撃しているユニット(砲兵又は戦闘)は、常に明らかにされます。

### 3.7 6月6日侵攻ターン

ルール内で述べられる「侵攻ターン」は、連合軍プレイヤーがノルマンディで最初の強襲を実施する6月6日の2ターンから成ります。これらのターンは、1944年6月6日の夜間とAMターンならびに、空挺降下と海岸侵攻フェイズから成ります。

### 4.0 ゲーム・ターン

The Battle for Normandyは、選択したシナリオにより、いくつかのゲーム・ターンに分割されます。完全な各ゲーム・ターンは、夜間、AM、PMターンに分割され、それぞれがいくつかのフェイズから構成されます。プレイのシーケンスは、下記に示された順番に厳密に従わなければなりません。それ故、いったんプレイヤーが当該フェイズを終了して他のフェイズに移ったら、相手側が認めない限り、忘れていた活動を実行するために戻することはできません。

### プレイのシーケンス

これは、6月6日の後の全ターンについてのプレイのシーケンスです。6月6日ターンのシーケンスについては、16.0を参照してください。

#### A. 夜間ターン

##### 1. 夜間中間フェイズ

- ・天候決定フェイズ (8.0)
- ・マルベリー人工港建設 (19.4.1)
- ・シェルブール港湾破壊フェイズ (20.4)
- ・連合軍海上移動フェイズ (10.9)  
海上ユニットを移動させます。  
全ての海上ユニットを準備面に裏返します。

##### ・補充&増援フェイズ

- 両プレイヤーは、増援を配置します (9.2)
- 連合軍補充セグメント (9.3~9.6)
- ドイツ軍補充セグメント (9.3~9.6)

##### ・航空配置フェイズ (11.1)

- 両プレイヤーは、航空又はAAポイントを割り当てます。  
割り当てを明らかにします。  
航空妨害を解決します。  
日常地上航空ポイント記録欄上に連合軍地上支援マーカーを置きます。

#### 2. 連合軍夜間プレイヤー・ターン

- ・連合軍工兵フェイズ (14.0)
- ・連合軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)
- ・連合軍夜間移動フェイズ (10.7)
- ・連合軍夜間戦闘/砲兵フェイズ (12.6.1)

#### 3. ドイツ軍夜間プレイヤー・ターン

- ・ドイツ軍工兵フェイズ (14.0)
- ・ドイツ軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)
- ・ドイツ軍夜間移動フェイズ (10.7)
- ・ドイツ軍夜間戦闘/砲兵フェイズ (12.6.1)

#### B. AMターン

##### 1. 連合軍AMプレイヤー・ターン

- ・連合軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)
- ・連合軍移動フェイズ (10.0)
- ・連合軍戦闘/砲兵フェイズ (12.0)
- ・連合軍機械化移動フェイズ (10.5)

##### 2. ドイツ軍AMプレイヤー・ターン

- ・ドイツ軍砲兵ユニットを準備面に裏返します (12.5.2)

- ・ドイツ軍移動フェイズ (10.0)
- ・ドイツ軍戦闘/砲兵フェイズ (12.0)
- ・ドイツ軍機械化移動フェイズ (10.5)
- ・連合軍航空索敵攻撃フェイズ (11.3)

### 3. ターンの終了フェイズ

フェイズ・ターン・マーカーを進めます。

#### C. PMターン AMターンと同一です。

#### D. 1日の終了フェイズ

- ・勝利についてチェックします (個々のシナリオ・ルールを参照してください)
- ・日にちマーカーを進めます。

### 5.0 支配地域

#### 5.1 ルールの概要

支配地域は今後「ZOC」と呼ばれ、敵支配地域の場合には「EZOC」です。全地上ユニットは、自身の周囲6ヘクス内にZOCを及ぼします。両陣営が同時に同一ヘクス内にZOCを及ぼすことも可能です。同一ヘクス内の複数ZOCは、追加の影響を生み出しません。

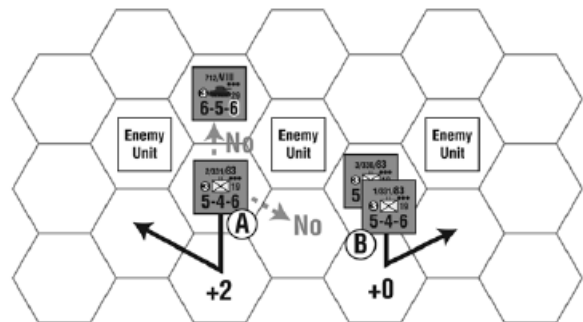
#### 5.2 ZOCsと移動

EZOCに進入するために、追加の移動ポイント(MPs)はかかりません。ユニットは、EZOCを退出するために追加の2MPsを支払わなければなりません(ただし、下記の「戦線維持」を参照してください)。戦闘ユニットは、退出する各EZOCについて+2MPを支払う限り、しかも1つのEZOCから別のEZOCに直接移動しない限り、EZOCに進入した後に移動できます。ユニットは、最初のEZOC内ではない他のヘクスにまず移動していない限り、1つのEZOCから隣接する他のEZOCに進入できません。

以下の2つの条件の下では、最初のEZOCを離れるために追加のMPsはかかりません。:

##### ・夜間ターン

- ・戦線維持: もしもユニットがそこでターンを開始して、ユニット(たち)が移動して離れる瞬間に少なくとも1ユニットがそのヘクス内に留まる場合、「戦線維持」のユニットがそのターンのより以前にそこに移動してきたか、又は移動フェイズのより後にヘクスの外に続いて移動するのかどうかは問題ではなく、それでも他のユニットが離れるための+2MPsコストを無効にします。



例: ユニットAとユニットBは、どちらもEZOC内にあります。ユニットAは、EZOCを退出するために追加の2MPsを支払わねばなりません。たとえユニットが移動して進入しようとしているヘクスを友軍ユニットが占めていても、EZOCからEZOCへと移動できないことに注意してください。ユニットBは、友軍ユニットが戦線維持の背後に留まっているので、退出するために追加のMPsはかかりません。

Psを支払いません。

### 5.3 ZOCと地形

ZOCsは、全海上ヘクスサイドを除く全ヘクスサイドを越えて及び、都市ヘクスを除く全ヘクス内に及びます。

### 5.4 ZOCsの他の影響

・**退却**：ユニットのスタックは、もしもEZOC内に退却すると1ステップ損失を被ることになります。EZOCを含んでいるヘクス内の友軍ユニットは、退却の目的についてEZOCを無効にします(12.10)。

・**補給線**：補給線は、EZOC内のカラのヘクスを通してたどれません。EZOCを含んでいるヘクス内の友軍ユニットは、補給線をたどる目的についてEZOCを無効にします(7.3)。

## 6. スタッキング

### 6.1 スタッキング限度

スタッキングとは、単一ヘクス内に複数のユニットを置くことです。ユニットのスタッキング値は、カウンター上に列記されています。各フェイズの終了時に、最大で6スタッキング・ポイントが単一ヘクスを占めることができます。いくつかのCWユニット、例えば装甲連隊は、4のスタッキング値を持ちます。ただし、これらのユニットは、たとえヘクス内のスタッキング・ポイントが7になるとしても、同一の師団HQに補給をたどる1個歩兵大隊と一緒にスタックできます。

### 6.2 超過スタッキング

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進、補充配置の過程の間に超過できます。スタッキング限度は、各フェイズの完了時に厳密に調査されなければなりません。所有しているプレイヤーは、フェイズの終了時に、スタッキング限度を満たすために十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。

### 6.3 米軍と英連邦軍

米軍とCWユニットは、通常は一緒にスタックできません。例外はそれらの1つが退却する場合ですが、これはスタックしたユニットが合法的に移動できる次の連合軍移動フェイズに正さなければなりません。

## 7.0 補給と司令部

### 7.1 補給の概要

ユニットは、完全な状態で機能するために補給を必要とします。ユニットは、常に補給下状態又は非補給下状態(OOS)のどちらかです。2つのタイプの補給があります。:

- ・通常補給(7.2)
- ・戦闘補給(7.6)

**補給をチェックする時**：一般補給は各ユニットの移動開始時にチェックされ、戦闘補給は戦闘の瞬間にチェックされます。OOSになる、又はなりそうなヘクス内にユニットを移動させることは認められません。

### 7.2 一般補給

一般補給下状態のユニットは、非補給下であることのいかなる不利な影響も被りません(7.5)。ユニットは、補給源又は一般補給下状態の適切なHQまで補給線をたどることができれば、一般補給下です。

**師団HQ**：一般補給下状態の師団HQは、その師団に所属している

全てのユニットにプラスして他の3ユニットにまで一般補給を提供できます。これには他の師団からの1非砲兵ユニットを含めることができますが、残りのユニットは軍団ユニットでなければなりません。これらの3ユニットは、一時的にその師団に「付属された」と見なされます。ドイツ軍プレイヤーは、自由に師団と軍団の砲兵ユニットを付属させることができますが、連合軍の師団への砲兵組織は異なる師団に付属できません。軍団砲兵は、いかなる師団又はKGのHQにも付属させることができます。

**注記**：ドイツ軍ユニット(のみ)は、一定の状況下でカンブフグリップ(KG)HQを創出して使用できます(20.3)。

**例外#1**：CW師団は、単一のCW装甲又は戦車旅団(その旅団のユニット数にかかわらず)に一般補給を提供できます。これは、一般補給を提供できる3つの非師団ユニットに追加されます。

**例外#2**：クロコダイル・ユニットは、自由にいずれかのCW師団に付属させることができ、「3ユニット」の限度にカウントしません。

**軍団HQs**：一般補給下の軍団HQsは、無制限な数の非師団ユニットに一般補給を提供できます。軍団HQは、師団ユニットに一般補給を提供できません。分割中隊は、侵攻ターンの間を除き、補給の目的については軍団ユニットと見なされます。

### 7.3 補給線

補給線は、当該ユニットから補給源までたどられる連続したヘクスの絶え間ない線から成ります。補給線は、以下が禁じられます。:

- ・敵のユニット又は拠点によって占められたヘクスに進入する；
- ・EZOC内のヘクスに進入する。ただし、友軍ユニットの存在は、補給の目的についてEZOCを無効にします。

#### 7.3.1 補給ルートの長さ

- ・軍団HQは、友軍補給源まで無制限の長さの補給線をたどることができれば補給下です。
- ・師団HQは、友軍補給源又は補給下の友軍軍団HQまで最大20MPsまでの補給線をたどることができれば補給下です。
- ・師団ユニットは、友軍補給源又はそのユニットの師団HQ(補給下状態の)に6ヘクス又は6MPs(所有しているプレイヤーの選択で)までの補給線をたどることができれば補給下です。
- ・非師団ユニットは、友軍補給源又は補給下状態の軍団HQに6ヘクス又は6MPs(所有しているプレイヤーの選択で)までの補給線をたどることができれば補給下です。二者択一で、3つまでの非師団ユニットは、各師団HQにたどることができません。

#### 7.3.2 補給線への地形の影響

補給線は、補給をたどっているユニットが小川又は大河川のヘクスサイドに隣接していれば、非架橋の小川又は大河川のヘクスサイドを越えることができます。

もしもMPsを使用する場合には、常に歩兵の移動率を使用します。:補給の目的においては、一級道路上ではヘクス毎に1/2MPs、高速道路上ではヘクス毎に1/3MPsです。この目的については、たとえ高速道路の3ヘクス以内に敵ユニットが存在していても、1/3の率を使用します。

#### 7.3.3 補給線への天候の影響

補給範囲は、豪雨と嵐のターンの間には半減します。

### 7.4 補給源

**連合軍の補給源**：各海岸堡(18.8.2)は、連合軍の補給源です。連合軍ユニットは、海岸堡海岸縦列末端の海岸堡ヘクスにたどります。英連邦軍とポーランド軍のユニットは、戦闘補給についてはイギリ

ス軍海岸堡に補給線をたどらなければなりません。米軍とフランス軍のユニットは、戦闘補給については米軍海岸堡に補給線をたどらなければなりません。連合軍ユニットは、一般補給についてはいかなる海岸堡にも補給線をたどることができます。

**先導部隊 [PATHFINDERS]:** 先導部隊は、6月6日PMターンの間の空挺ユニットについての一般補給源(戦闘補給ではありません)として機能します。補給の目的(補給ルート)の長さも含めます)において、これらを師団HQとして扱います。

**ドイツ軍の補給源:** ドイツ軍の補給源は、マップ外へと導かれる東又は南マップ端上の全ての高速道路又は道路ヘクスです。加えて、ドイツ軍プレイヤーは、友軍支配下のバイユー [Bayeux]、シェルブール [Cherbourg]、カーン [Caen]、アルジャンタン [Argentan]、フレール [Flers]、ヴィール [Vire]の都市ヘクスから一般補給を引くことができます。

## 7.5 非補給下の影響

一般補給下でないユニットは、非補給下又はOOSと見なされます。OOSのユニットは、以下の罰則を被ります。:

- ・ 攻撃戦力は、半減されます(端数切り上げ) 例え、5の攻撃戦力は、**切上げて3になります。**
- ・ 許容移動力は、半減されます(端数切り上げ) これは、連合軍の夜間の移動と機械化移動の半減に累加します。例え、夜間に移動しているOOS連合軍ユニットのMAは、2度半減されます。: 6から3、次に3から1.5で端数を切上げて2となります。
- ・ 補充を受け取れません。
- ・ 戦闘補給を受け取れません。
- ・ 戦略移動を使用できません。

OOSのユニットは、いまだに完全な防御戦力で留まります。

### 例外:

- ・ 落下傘歩兵と海岸侵攻ユニットは、補給線をたどれるか否かにかかわらず、6月6日の夜間と海岸侵攻ターンにはCSPを消費することなく一般補給下で戦闘補給下と見なされます。

トB、C、D、E、Fは、その師団HQまで6ヘクスをたどり、ユ

- ・ 加えて、6月6日AMターンの終了時になるまでは、イギリス第6ならびに米第82&第101空挺師団は、いずれかの先導部隊ヘクスに補給線をたどることができれば一般補給下ですが、それら師団HQが軍団HQ又は海岸堡から通常の補給を獲得するまでは、戦闘補給を使用することができません。

- ・ ドイツ軍ユニットは、6月6日の夜間と海岸侵攻ターンを通して、一般補給下で戦闘補給下と見なされます。

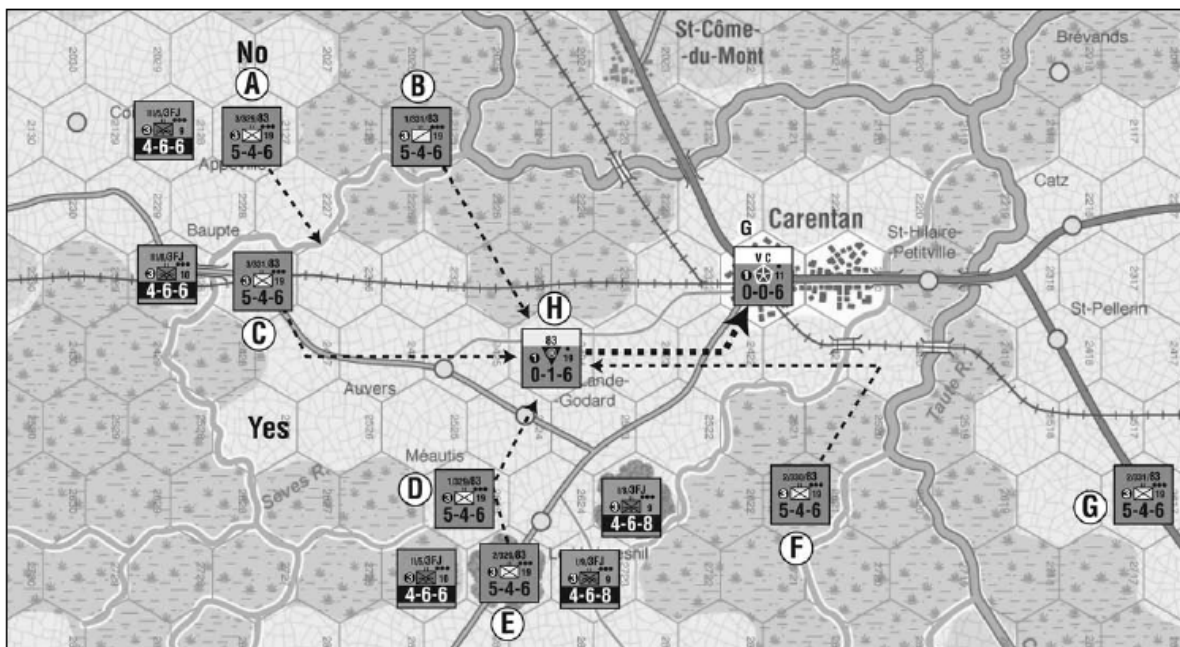
## 7.6 戦闘補給

### 7.6.1 戦闘補給の概要

戦闘補給は、戦闘で師団又は軍団の砲兵(ならびに連合軍については航空と海上の支援)の利用権をユニットに認めます。一般補給を適切なHQ(7.2)を通してたどることができるユニットのみが戦闘補給下です(適切なHQ(s)を通してではなく、海岸堡、都市、マップ端のヘクスに直接一般補給を引いているユニットは、戦闘補給下ではありません)。戦闘補給は、両陣営について同じものですが、連合軍プレイヤーは戦闘で砲兵又は海上支援を使用しているときには戦闘補給ポイント(CSPs)を使用しなければならないという相違があります。ドイツ軍陣営には、そのような制約はありません。

もしも攻撃している部隊の少なくとも1つが攻撃補給下であればその攻撃に参加している全てのユニットは戦闘補給(砲兵、航空と海上の支援)からの恩恵を受けることができます。ある攻撃で、少なくとも1ユニットが戦闘補給下である限り、いくつかのユニットが非補給下(攻撃戦力半減)になることもあり得ます。

軍団ユニットは、自身が付属した師団又は軍団HQユニットから戦闘補給を引くことができます。このようなユニットの補給線は、7.3.1に従わなければなりません。連合軍の軍団HQsが上陸するまでは、連合軍の軍団ユニットは海岸堡から戦闘補給を引くこともできます。ドイツ軍の軍団ユニットは、付属した師団HQ又は軍団HQからのみ戦闘補給を引くことができます。



**補給線の例:** ユニットAを除く全ての連合軍ユニットは一般補給下です。ユニットAは、小川ヘクスサイドに隣接していないため、小川ヘクスサイドを越えて補給線をたどることができません。ユニッ

ットGはHQに到達するためにMPsを使用しなければなりません。ユニットDが補給線をたどる目的においてEZOCの影響を無効にしていることに注意してください。



### 7.6.2 戦闘補給ポイント(CSPs)

連合軍プレイヤーのみがCSPsを持ちます。連合軍は、シナリオの指示に従っていくつかのCSPsでゲームを開始します。連合軍補給記録欄上で補給マーカーを使って連合軍CSPsを管理してください。連合軍プレイヤーは、天候、シナリオ、シェルブールの支配(20.4)、マルベリー人工港の存在(19.4)をベースに、毎日追加のCSPsを受け取ります。これらは、ターンからターンへと蓄積することができます。戦闘で使用されるに連れて、補給記録欄上のマーカーを一致するように調整します。

連合軍プレイヤーは、大規模攻撃(7.6.3)を実施するため又は戦闘で砲兵、艦砲射撃、地上支援を使用するためにCSPsを消費しなければなりません。連合軍プレイヤーは、砲兵、海上又は航空支援を使用しない限り、常にCSPsを消費せずに単一ヘクスから攻撃することができます。

### 7.6.3 CSPのコスト

ある攻撃に必要なCSPsの数は、防御しているユニットのヘクス数又は攻撃しているユニットのヘクス数がベースになります。戦闘補給を使用する3タイプの戦闘があります。:

- ・**通常攻撃**: 攻撃側が単一ヘクスから攻撃している。支援付き(使用した砲兵ユニットの数は影響を持ちません)の通常攻撃を補給するために1CSPがかかります。

- ・**大規模攻撃**: 攻撃側が複数ヘクスから攻撃している。大規模攻撃を支援するために3CSPがかかります(使用した砲兵ユニットの数は影響を持ちません)。

- ・**防御砲兵射撃**: ドイツ軍プレイヤー・ターンの間に攻撃される友軍ユニットを援護すべく砲兵、海上、航空の支援を使用するためには、連合軍プレイヤーはやはりヘクス毎に1CSPを消費しなければなりません。

### 7.6.4 CSPsなしの攻撃

連合軍ユニットは、一般補給下である限り、CSPsを消費せずに常に単一ヘクスから完全戦力で攻撃できます。ただし、この状況では、航空、海上、砲兵の支援は使用できないことになります。

もしも強制攻撃ルール(12.3)のために複数ヘクス攻撃を実施しなければならず、しかも連合軍プレイヤーがCSPsを消費できないか又はそれを望まなければ、その攻撃はたとえユニットが一般補給下であっても半減戦力で実施しなければならず、しかも支援は使用できません。

### 7.7 司令部と戦闘

師団HQは、1の防御戦力を持ちます。軍団HQは防御戦力を持たず、もしも戦闘フェイズの間に攻撃を受けたら、自動的に除去されてターン記録欄上の次の夜間ターンに置かれます。

もしもドイツ軍HQユニットが攻撃を受けたら、野戦補充ポイント(9.6を参照)を指揮していない限り、その防御戦力はカウンター上に表示されたとおりです(0又は1)。野戦補充ポイントを指揮している場合は、その防御戦力は自身の補充レベルと同じです。固有のHQ防御戦力と補充レベルは組み合わせられません。

**例:**第352師団HQは、カウンターの下に3補充ポイントを残しており、固有の防御戦力1を持ちます。米軍ユニットに攻撃されたら、防御戦力は4ではなく3です。

### 7.8 司令部の除去

もしも師団又は軍団のHQユニットが戦闘で除去されたら、ターン記録欄上で次の夜間ターンに置かれ、その夜間ターンの工兵フェイズの間にゲームに再登場します。師団HQは、以下のいずれかのヘクス内におくことができます。:

- ・自身の師団ユニットから6ヘクス以内
- ・非EZOC内

軍団HQは同じルールに従いますが、いずれかの友軍ユニットから10ヘクス以内に置くことができます。

もしもドイツ軍HQが戦闘で除去されたら、除去されたときに所有していた補充ポイントは除去され、HQがマップに再登場するときに復帰しません。

もしもHQが使用可能になるときに、このような配置場所が存在しなければ、マップには復帰できません。ただちにターン記録欄上で次のターンに移されます。この場合には、夜間ターンでなければならぬ必要はなく、HQユニットは次のゲーム・ターンに再び使用可能となります。これは無期限に続き、HQユニットは決して永久に撃破されません。

## 8.0 天候

### 8.1 天候のサイ振り

各夜間ターンに、連合軍プレイヤーは天候表を参照し、現在の日にちの天候を確定するために2D6を振ります。その結果は、現在の日にちの全3ターン(夜間、AM、PM)についての天候を決定します。

#### 天候影響の概要

サイの目	天候	CSPs	連合軍の航空 使用能力	連合軍海軍	補給範囲	連合軍増援	戦闘DRM
12	晴天:	12	完全	全て	—	—	—
10~11	部分的曇り:	11	-10	全て	—	—	—
9	曇り:	10	-30	全て	—	—	—
8	曇天:	9	-40	全て	—	—	—
7	重曇天:	8	-55	BB、CA、CLのみ	—	—	—
6	霧:	7	-70	BB、CA、CLのみ	—	—	—
5	小雨:	6	-80	BB、CAのみ	—	—	—
3~4	豪雨:	5	なし	なし	半減	海岸堡毎に最大1	-1
2	嵐:	0	なし	なし	半減	増援なし	-2

DDとモニターは、天候サイ振りが8~12の間にのみ艦砲射撃支援のために使用できます。

**重要な注記:** 嵐の天候結果に続く次の夜間ターンには、新たな天候のサイ振りに - 1 D R Mがあります。

例: もしも6月19日が嵐の天候だったとすると、6月20日の夜間ターンには - 1 D R Mがサイの目に適用されることになります(3は2に、6は5になる等)

詳細については、天候チャートとT E Cを参照してください。

## 8.2 天候の影響

T E Cの地上移動への影響に伴い、天候は戦闘(12.6.4) 補給範囲、連合軍の補給、連合軍の海上と航空の支援、連合軍の増援に影響します。前頁の天候影響の概要を参照してください。

**悪天候の間の艦船:** もしも天候のために海上ユニットが射撃できなければ、マップからは取り去られず、天候が回復するまで単に無視されます。

## 9.0 補充と増援

### 9.1 補充&増援フェイズ

補充と増援フェイズのシーケンスは、以下のとおりです。:

1. **増援の配置:** 両プレイヤーは、9.2 に従って増援を配置します。
2. **連合軍補充セグメント:** 補充についてサイを振り、補充記録欄に適切なタイプの補充を加えます。連合軍プレイヤーは、このセグメントの間に、これらのR P SとR E M R P Sを自軍の減少又は除去ユニットに使用できます。
3. **ドイツ軍補充セグメント:** 補充についてサイを振り、補充記録欄に適切なタイプの補充を加えます。ドイツ軍プレイヤーはこのセグメントの間に、これらのR P SにプラスしてR E M R P Sと野戦補充大隊R P Sを自軍の減少又は除去ユニットに使用できます。

## 9.2 増援

増援スケジュールに従って、各陣営に新たなユニットから成る増援が使用可能となります。プレイヤーは、後のターンに登場させるために、任意に増援を保留することができます。

### 9.2.1 ドイツ軍の増援

ドイツ軍の増援は、増援スケジュールで指定された位置でマップに登場します。これらは、登場ヘクスに最初の移動ポイントを消費して道路移動率で登場します。**移動フェイズの間に、**あたかも架空の道路/高速道路ヘクス上にあるがごとくスタッキング限度内でユニットをマップ外に並べ、これらの架空ヘクスについて適切な移動率による移動コストを消費しながらマップ上に移動させます。マップに登場するターンには、全てのユニットが移動について一般補給下と見なされ、これ以降は全ての通常補給ルールを被ります。

**封鎖された登場ヘクス:** 自身の登場ヘクスが封鎖されたユニットは、いずれかの隣接ヘクス内に登場できますが、ただちに通常のE Z O Cの制限を被ります。ドイツ軍プレイヤーは、元の道路ヘクスの左又は右にある最寄の道路ヘクスを通してマップ上に持ってくるために、増援を1ターン遅延させることができます。

### 9.2.2 連合軍の増援

連合軍の増援は、連合軍到着スケジュール上に指定された海岸堡に上陸(もしも可能であれば)しなければなりません。もしもその海岸堡がドイツ軍の支配下であれば、同一国籍グループ(オマハ又はユタに米/フランス軍ユニット、ゴールド、ジュノー、スウォードにC Wユニット)内の異なる海岸堡に上陸できます。軍団ユニ

ットは、下記に表示されたいずれかの適切な海岸に上陸できます。

### 米軍団ユニット

- ・オマハ海岸
- ・ユタ海岸

### C W軍団ユニット

- ・ゴールド海岸
- ・ジュノー海岸
- ・スウォード海岸

増援フェイズの間に、スタッキング限度(ヘクス毎に4ユニット)に従いながら、望む順番で適切な海岸堡の強襲ヘクス(18.2)にユニットを置きます。場所が使用可能で、現在海岸縦列内のユニットが新たなユニットの前に上陸する限り、海岸堡海岸縦列のいかなる強襲ヘクスにもユニットを置くことができます。各移動フェイズ(連合軍の夜間移動フェイズを含みます)に、ユニットを海岸に向けて前進させます。フェイズ1ヘクス内のユニットを最初に移動させ、フェイズ1ヘクスに隣接する海岸ヘクス上に上陸させます(そして停止)次に、それらの後ろにある他の全てを1ヘクス前進させます。砲兵ユニットは、その移動済面で上陸します。

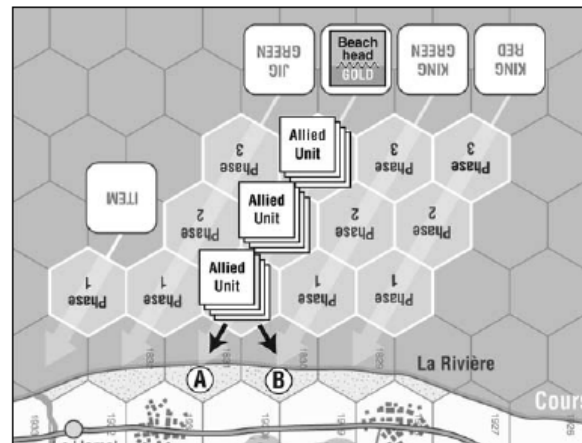
**スタッキング:** 全てのスタッキング・ルールに従わなければなりません。強襲ヘクス毎に4ユニットで、上陸時には通常のスタッキング・ルールです。もしもユニットがスタッキングのために前方に移動又は上陸できなければ、その場に留まります。

**例外:** もしも海岸近くの敵ユニットの存在のために、プレイヤーがいかなるユニットも上陸できなければ、1個大隊(のみ)は海岸上に移動できます。もしもこの移動が超過スタッキングを引き起こせば(例えば、1個大隊が2個中隊を持つヘクス内に移動する)ただちにスタッキング要件を満たすためにユニット(又は複数のユニット)を取り去ります。この場合には、フェイズの終了時にスタッキングをチェックするまで待ちません。

**機械化移動フェイズ:** 増援は機械化移動フェイズの間に上陸しませんが、海岸ヘクス上の機械化ユニットは通常に移動できます。

ユニットが海岸上に前進するに連れて、後のユニットは縦列に沿って前進し、追加のユニットを上陸縦列内に置くことができます。

ユニットは、スタッキング限度を超過しない限り、またすでに縦列上にあるユニットの前方に置かない限り、縦列内のいかなるヘクス内にも置くことができます。



例: フェイズ1ヘクス内の4ユニットは最初に移され、ヘクス毎のスタッキング・ポイント6のスタッキング制限に従って海岸ヘクスA又はBに上陸します。フェイズ2とフェイズ3ヘクス内の8ユニットは、1ヘクス前方に移されます。

マルベリー人工港 (19.4) も参照してください。

### 9.3 補充ポイント (R P s)

2つのタイプのR P sがあります。: 歩兵 (I N F) と装甲 (A R M) です。連合軍については、米軍とC W軍の補充ステップがあります。米軍ステップは、米軍又はフランス軍のステップ損失を補充するためにのみ使用できます。C W補充ステップは、イギリス軍、カナダ軍、ポーランド軍ユニットのみのために使用できます。ドイツ軍R P sは、適切なタイプのいずれかのドイツ軍ユニットのためにのみ使用できます。

R P sは、3つの異なる源から来ます。:

- ・ターンを基本 (9.3.4)
- ・R E M補充 (9.3.5)
- ・ドイツ軍野戦補充大隊R P s (9.6)

補充表によって受け取るR P s、ならびにR E M補充手順を通して前日から蓄積されたそれは、補充&増援フェイズに使用しなければならず、さもなければ失われます。**補充&増援フェイズの終了時に補充記録欄に残っている蓄積されたR P sは、取り去られます。**

#### 9.3.1 歩兵タイプ補充

歩兵R P sは兵員をあらわし、以下のユニットのタイプのいずれかのために使用できます。:

- ・歩兵 [Infantry]
- ・工兵 [Engineer]
- ・自転車 [Bicycle]
- ・非機械化搜索 [non-mechanized Recon]
- ・オートバイ [Motorcycle]
- ・空挺 [Airborne] (1空挺ステップを補充するためには、2歩兵R P sがかかります)

#### 9.3.2 装甲 (機甲) タイプ補充

装甲 (機甲) R P sは装備をあらわし、M Aがイエロー又は楕円のブルーを持ついずれかのユニット、あるいは重火器タイプ・ユニットのために使用できます。明確には、下記のとおりです。:

- ・装甲 (機甲) [Armor]
- ・戦車駆逐車 [Tank Destroyer] (T D)
- ・突撃砲 [Sturmgeschutz] (StuG 又は突撃砲)
- ・機械化歩兵 [Mechanized Infantry] 又は  
装甲擲弾兵 [Panzergranadier]
- ・重火器 [Heavy Weapons] 又は Schwere
- ・砲兵 [Artillery] 又はネーベルヴェルファー [Nebelwerfer]
- ・対戦車 [Anti-Tank]
- ・対空 [Anti-Aircraft] (F L A K)
- ・機械化搜索 [Mechanized Reconnaissance] (Recon)

**重要:** 装甲擲弾兵、機械化搜索、Schwere ユニットのようないくつかのユニットは、歩兵と装甲 (機甲) の両タイプの補充を使用します。次頁の分割と補充チャートを参照してください。

**注記:** 1砲兵ユニット (ネーベルヴェルファーを含みます) を再建するためには、2装甲 (機甲) R P sがかかります。**ただし、これらは単一のステップ損失で除去されます。**

#### 9.3.3 制限

- ・航空ポイント、艦船、ドイツ軍沿岸砲兵、コマンド、レインジャーのタイプのユニットは、決して補充ポイントの受け取りや再建ができません。
- ・空挺ユニットは、6月8日になるまで補充を受け取れません。
- ・コタタン半島での補充に使用されるルールについては、20.2

を参照してください。

#### 9.3.4 ターンを基本としたR P s

プレイヤー諸氏は、日常補充チャートと/又は個別のシナリオ・ルールを基本としてR P sを受け取ります。これらのターンを基本とした補充は、R E M補充記録欄を経由して前日の間に受け取ったR P sと組み合わせられます。9.3.5を参照してください。注意: 6月6日には、ターンを基本とした補充は受け取りません。

両陣営は、装甲 (機甲) 又は歩兵各タイプの補充をどれだけ受け取るのかを決定するためにサイを振ります。

ドイツ軍プレイヤーは1 D10を振り、サイの目と現在の月を交差照合します。

**例:** ドイツ軍プレイヤーは、7月8日ターンの補充フェイズの間に「5」の目を振ります。彼は、R E M補充記録欄から受け取るものに加えて、1装甲と1歩兵タイプの補充ステップを受け取ることになります。9.3.5を参照してください。

連合軍プレイヤーは1 D10を振り、米軍とC W軍部隊の両方についてチャート上の補充数を受け取ります (両国籍について同一のサイの目を使用します)。この数は、7月と8月の上限です。換言すると、上限として列記された数は、それらの月のターンの間に獲得できる最大数です。

**注記:** もしも選択の「連合軍補充集積所 [Repple-Depple]」ルールを使用している場合には、これらの最大数は無視してください。22.1を参照してください。

**例:** 連合軍プレイヤーは、8月6日ターンの補充フェイズの間に8の目を振ります。彼は、R E M補充記録欄から受け取るものに加えて、1米軍機甲と2米軍歩兵、1 C W軍歩兵、1 C W機甲ステップを受け取ることになります。9.3.5を参照してください。

#### 9.3.5 R E M補充

各プレイヤーは、ステップ損失記録欄と残余 (R E M) 補充記録欄を持ちます。ステップ損失記録欄上では、プレイヤーは戦闘で受け取る各ステップ損失を記録します。各陣営は、I N FとA R Mのマーカースを持ちます。記録欄上で損失マーカースが「5」に到達したときに、プレイヤーはそのタイプの1補充ポイントを受け取ります。補充記録欄上で、適切なR E P Lマーカース、I N F又はA R Mを調整してください。補充マーカースには+5面があり、もしも特定のターンに5 R P sを超過したら、マーカースを裏返して継続してください。プレイヤーは、1ターンに各タイプについて10 R P sを超えて蓄積できません。

**例:** 連合軍プレイヤー・ターンの間に、ドイツ軍プレイヤーは2 Rの結果を受け取ります。彼は、歩兵大隊と装甲 (機甲) 大隊から各1損失を受け、生き残っているユニットを1ヘクス退却させます。これに応じて、ステップ損失記録欄上のI N F損失マーカースを2のスペースから3のスペースに、A R Mマーカースを4から5に調整します。A R M損失マーカースは最大数なので、この時点で0のスペースに戻し、装甲残余補充 [ARMOR REM REPL] マーカースを1のスペースに置きます。この時点で、そしてこのターンに獲得される他の全ては、ドイツ軍プレイヤーの次の補充フェイズの間に割り当てられるために使用可能となります。

**コマンドとレインジャー:** イギリス軍のコマンドと米軍のレインジャーは、決してステップ損失記録欄上でカウントされず、ターンを基本とした補充を受け取れません。

**空挺:** 空挺大隊は、6月8日になるまでR E M補充を受け取れません。



## 9.4 補充ポイントの使用

補充ポイントは、以下のごとく使用できます。:

- ・ マップ上の減少ユニットを補充、そして/又は
- ・ 除去又は分割ユニットを再建 (9.5を参照)

マップ上の減少状態の大隊規模ユニットを補充するためには、選択されたユニットは一般補給下でなければなりません。ユニットは、もしもE Z O C内でもR P sを受け取ることができます。各R P sを消費すると1ステップを補充しますが、完全戦力になるまでです。

除去された大隊規模ユニットを再建するためには、必要なR P sを消費し(各R P sは1ステップを回復させます) E Z O C内又は禁止ヘクスではない、そのユニットの師団H Q又は軍団H Qの隣接ヘクス内に置きます。プレイヤーは、除去ユニットを再建するために完全戦力に戻すことを要求されず、減少戦力でユニットを戻すために十分なR P sのみを消費できます。R P sは、中隊を再建するために使用できません。もしもマップ上に軍団H Qが存在する前に非師団の軍団大隊が再建されたら、海岸堡補給源ヘクスの上又はそこに隣接して置かれます。砲兵ユニットは、2装甲ステップを要求され、決して分割はできません。

R P sを受け取るユニットは、続くフェイズで通常に移動や戦闘ができます。

## 9.5 R P sと中隊

中隊は、異なる補充手順に従います。これらは、再建する大隊の親師団H Q又は軍団H Qに隣接している場合にのみ、R P sを受け取ることができます。マップ上の中隊に1 R P sを消費すれば、以前に除去又は任意に3ステップ・ユニットに分割された大隊を減少面で再建します。中隊への2 R P sの消費は、大隊ユニットを完全戦力面に再建します。

### 分割と補充チャート

ユニット・タイプ	R Pタイプ		
	分割中隊	減少面	完全戦力面
歩兵、空挺、工兵	歩兵	歩兵	歩兵
戦車、パンツァー	装甲	装甲	装甲
戦車駆逐車	装甲	装甲	装甲
ヤークトパンツァー			
機械化歩兵、装甲擲弾兵	歩兵	装甲	歩兵
対戦車、	-	装甲	装甲
パンツァー-イ-ガー			
Sturmgeschütz、突撃砲	装甲	装甲	装甲
砲兵又は	-	-	装甲
ネーベ 防 鋸 鋸			
F L A K	-	装甲	装甲
装甲搜索	歩兵	装甲	装甲
Aufklärung			
非機械化搜索	-	歩兵	歩兵
非機械化	歩兵	-	-
搜索中隊			
Schwere (重火器)	歩兵	装甲	歩兵

例: ドイツ軍プレイヤーが歩兵中隊から完全戦力の装甲擲弾兵大隊を再建するためには、減少戦力面を持ってくるために装甲補充を消費する必要があり、次に完全戦力まで持ってくるために歩兵補充が必要となります。

ユニットは、分割と補充チャートに従って再建されます。

例: 米第1歩兵師団の1/16/1歩兵大隊が除去ボックス内にいます。米軍プレイヤーは、事前に1-2-6歩兵を移動して第1師団H Qに隣接させています。夜間ターンの補充フェイズの間に、米軍プレイヤーは使用可能な1 R E M補充ポイント、ターンを基本とする1補充ポイントを使用し、マップ上の1-2-6歩兵中隊は完全戦力の1/16/1大隊に再建されます。これは、以前に1-2-6歩兵中隊が占めていたヘクス内に置かれます。分割中隊は、マップから取り去られます。

## 9.6 ドイツ軍野戦補充 [Feldersatz] 大隊R P s

デザイン・ノート: 多くのドイツ軍師団は、配属された訓練又は「野戦補充」大隊を持っていました。これらのユニットの兵員は、典型的にたとえ防衛であっても固有のユニットとして戦闘をせず、師団内の戦闘大隊の補充供給源として使用されました。

ドイツ軍の師団がゲームに登場するときには、それが使用可能な予め決定された補充ポイントを持っています。いくつかは全く持たず、その他は6程度を持ちます。これらは、適切な数値の補充カウンターであらわれ、使用されるまで師団H Qカウンターの下に保持されます。これらは固有の移動値を持たず、H Qユニットと一緒に移動します。これらは補充され得ません。いったん使用され尽くしたら、無くなります。これらは、自身の師団からの歩兵タイプ・ユニットのステップのみを補充します。

野戦補充R P sの使用: これらのR P sは、友軍移動フェイズの間に、一般補給下にあるその師団のいずれかの減少状態の歩兵タイプ・ユニットに用いることができます。さもなければ、ターンを基本とした補充が使用されるのと同じ方法で使用されます。野戦補充R P sは、除去されたユニットを再建するためには使用できず、減少状態のユニットを補充するだけです。

野戦補充のスタッキング: 野戦補充R P sを下に持つH Qユニットは、野戦補充R P sの数に一致するスタッキング値を持ちます。ただし、R P sの数にかかわらず、H Qは常に他の1友軍戦闘ユニットと共にスタックできます。

例: 第21装甲師団H Qは、通常は1のスタッキング・ポイント値を持ちます。ただし、下部に3野戦補充R P sを持つ場合には、3のスタッキング値を持ちます。

例: 第12 S S装甲師団H Qは、6野戦補充と共にゲームに登場します。それでも、1友軍戦闘ユニットと共にスタックできます。

## 10.0 移動と地形

### 10.1 移動の基本

移動フェイズの間に、プレイヤーは友軍ユニットやスタックをその使用可能な移動値の限度まで移動させることができます。進入する各ヘクスには、地形効果チャートに記述された一定数のM P sがかかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。もしもユニットがスタックとして移動する場合には、スタック内の最低速ユニットの率で移動します。ユニット又はスタックは、敵ユニットによって占められたヘクスに進入できません。友軍ユニットは、ルール5.2の注記を除き、移動には影響を持ちません。他の移動を開始する前に、ユニット又はスタックの移動を完了させなければなりません。移動するに連れて、スタックからユニットを置き去りにできます。未使用の全M P sは失われ、蓄積できません。マップ上のハーフ・ヘクスは、プレイ可能です。

ドイツ軍ユニットの移動は、航空妨害によって影響を受け得ます (11.2を参照)。

### 10.2 道路移動

道路又は鉄道の道筋に従うユニットは、その過程で減少した率を

### 10.3 最小限移動と固定ユニット

## 10.4 砲兵と移動

### 10.5 機械化移動フェイズ

## 10.6 地形効果の概要



**ボカージュ [Bocage]**: 開けた農地を高い生垣が囲んでおり、横切ることや中での戦闘を非常に危険な地域にしました。ボカージュ・ヘクス内で防御しているユニットは、- 3 DRMを受け取ります。攻撃しているユニットは、防御している全ステップがCRTの結果によって除去された場合にのみ戦闘後前進できます。

**橋梁 [Bridge]**: 保全された橋梁を渡っているユニットは、その橋梁を越える道路又は鉄道の移動率を使用できます。橋梁は、工兵フェイズに破壊又は修理ができます。14.0を参照してください。

**シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]**: 防衛線(シェルブールに対してのみ)を越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します(端数切上げ)。機械化ユニットは、道路又は鉄道によって移動していない限り、追加の2MPsを消費しなければなりません。防衛線内部のドイツ軍ユニットは、平地又は農地ヘクス内にあっても、防衛線ヘクスサイドを越えた連合軍ユニットに対する強制攻撃を無視できます。

**都市 [City]**: 防御しているユニットは- 3 DRMを受けます。ただし、防御側が戦車タイプ(のみ)の場合には、- 2 DRMを受けることになります。ZOCsは、都市ヘクス内に及びません。

**平地 [Clear]**: AMとPMのターンに平地地形内にいるユニットは、その戦闘フェイズの間に敵ユニットが隣接していたら攻撃しなければなりません(12.3)。

**塹壕 [Entrenchment]**: 工兵ユニットによって構築され(14.3)、ヘクス内の1ユニットの防御戦力を2倍にします。これらは1スタッキング・ポイントを使用するため、同一ヘクス内には追加の5スタッキング・ポイントのみが留まることができます。

**農地 [Farmland]**: しばしば大部分が沿岸近辺に位置した軽ボカージュ・タイプの地形です。防御しているユニットは、攻撃されると- 1 DRMを受け取ります。AMとPMのターンに農地地形内にいるユニットは、強制攻撃の影響を受けます(12.3)。

**溢水 [Flooded] / 湿地 [Marsh]**: 歩兵タイプのユニットは、その全MPを使用することで、この地形内に移動できます。機械化と砲兵のユニットは、道路を経由してのみ溢水/湿地ヘクスへの進入と退出ができます。溢水/湿地ヘクスの外部を攻撃している又は溢水/湿地ヘクスから他のそれを攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します(端数切上げ)。攻撃側は、もしも溢水/湿地ヘクス

内を攻撃していると+ 2 DRMを受け取ります(この平らで広く開けた地形内では、防御側は極度に損害を受け易くなります)。AMとPMのターンに溢水/湿地の地形内にいるユニットは、強制攻撃の影響を受けます(12.3)。

**森林 [Forest]**: 森林ヘクス内への射撃には- 2 DRM。

**高速道路 [Highway]**: ユニットの、高速道路に沿って移動しているときに高速度で移動します(詳細については、TECを参照してください)。戦略移動(10.8)も使用できます。

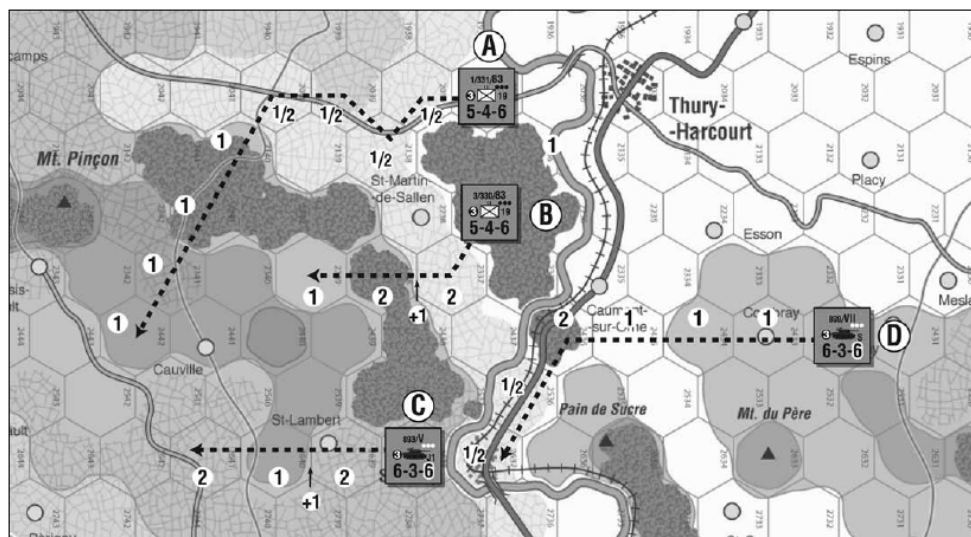
**高地 [Hill]**: 移動や戦闘への修正は、もしもより上方に向かって高い高度ヘクスに移動している場合にのみ適用します。もしも下方に向かって、又は同一レベルを攻撃していると、ヘクス内の他の地形を参照します。もしも上方に向かって攻撃していると、- 1 DRMです。高地地形は、砲兵/艦砲の観測者に+ 1ヘクスの範囲ボーナスも与えます。

**大河川 [Major River]**: 記載された7以下のMAを持つ非機械化歩兵タイプのユニットは、渡河するためにその全MPを使用します。他の全てのユニットは、保全された橋梁を越えている場合を除き、渡河を禁じられます。大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します(端数切上げ)。砲兵と艦砲射撃は、影響を受けません。非架橋の大河川ヘクスサイドを越えて補給をたどるのは、そこに隣接している友軍ユニットのみです。

**要衝 [Point of Interest]**: そのヘクスが少なくとも1つの装甲又はATユニットによって占められているときを除き、何ら影響はありません。上記の場合には、POIを持つヘクスを攻撃しているユニットは- 1 DRMを被ります。

**一級道路 [Primary Road]**: 一級道路に沿って移動しているときには、ユニットは高速度で移動します(詳細についてはTECを参照してください)。

**小川 [Stream]**: 歩兵タイプのユニットが渡河するためには追加の2MPsがかかり、車両と砲兵タイプのユニットは禁じられます。小川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します(端数切上げ)。砲兵と艦砲射撃は、影響を受けません。非架橋の小川ヘクスサイドを越えて補給をたどるのは、そこに隣接している友軍ユニットのみです(7.3.2を参照)。



上図には、各ヘクスに進入又は各ヘクスサイドを越えるためのコストが表示されています。等高線(高地)を越えるための+ 1は

もしも上方へ移動している場合にのみ適用され、道路又は小道を使用しているときには適用しないことに注意してください。

町 [Town]: 防御側は - 2 DRMを受け取ります。戦車タイプ (のみ) の場合には、 - 1 DRMが適用されます。

二級道路 [Secondary Roads]と鉄道 [Railroads]: ヘクス毎に 1 MP のコスト (好天時) でヘクスを通過することをユニットに認めます。ヘクス内の他の地形は、戦闘に影響を及ぼします。

村 [Village]: 村ヘクス内に射撃しているユニットは、 - 1 DRMを受け取ります。

飛行場 [Air Field]: 効果なし。

## 10.7 夜間ターンの移動

夜間ターン全体の間、全連合軍ユニットのMPsは半減します (端数切上げ)。ドイツ軍ユニットは通常に移動し、夜間によって影響を受けません。夜間ターンの間には機械化移動フェイズはありません。

**デザイン・ノート:** ドイツ軍部隊は遙かに地勢に慣れており、大部分が防御だったので、自信を持って夜間に移動できました。

## 10.8 戦略移動

戦略移動は、ユニットが高速道路に沿って移動しているときに使用でき、ヘクス毎に 1 / 3 MP の高速度を認めます。戦略移動は、他の道路タイプでは認められません。ユニットは、その移動のいかなる部分でも戦略移動を使用できますが、そのフェイズの間には敵ユニットの 3 ヘクス以内に移動できません。機械化ユニットは、機械化移動フェイズにも戦略移動を使用できます。戦略移動を使用するためには、ユニットは一般補給下でなければなりません。

**ドイツ軍ユニット:** 昼間 (AM又はPM) ターンの間には戦略移動を使用しているドイツ軍ユニット又はスタックは、使用するMPsの数にかかわらず、戦略移動マーカーでマークされなければなりません。連合軍の索敵攻撃フェイズの間に、これらのユニットに対する攻撃には + 1 DRMを受け取ることになります。ドイツ軍ユニットは、海岸強襲フェイズの間に戦略移動を使用できます。

## 10.9 海上ユニットの移動

海上ユニットは、夜間中間フェイズの連合軍海上移動フェイズの間のみ移動できます。このときに、これらを準備面に裏返すこともできます。海上ユニットは、陸上ヘクスから 2 海上ヘクス以上離れた全海上ヘクスを移動できます。単純にカウンターを取り上げ、移動させます。海上ユニットは、同一ターンに準備面に裏返して移動できます。

**ドイツ軍の機雷:** 自身のヘクスから移動する各海上ユニットについて、ドイツ軍プレイヤーは 1 D10 を振って機雷 / 潜水艦チャートを参照します。命中の結果が出たら、海上ユニットはゲームから取り去られます。

## 11.0 航空配置、妨害、索敵攻撃、地上支援

### 11.1 航空配置フェイズ

#### 11.1.1 連合軍の航空ポイントとドイツ軍のAAポイント

各陣営は、航空支援 (連合軍の場合) 又は対空 (ドイツ軍の場合) をあらわしているいくつかのポイントを受け取ります。これらのポイントは、各ターンに使用可能です。キャンペーン・ゲームでは、ドイツ軍プレイヤーはゲームの期間を通して各ターンに消費するための 35 AAポイントを持ちます。連合軍プレイヤーは、135 航空ポイントでキャンペーン・ゲームを開始し、これらのポイントは各晴天の天候ターン使用可能ですが、悪天候とドイツ軍のAA射撃のために減少します。連合軍プレイヤーは、合計航空ポイント記録欄上で現在の自軍航空ポイントを管理しなければなりません。連合軍航空ポイントの補充はありません。

**注記:** 嵐又は豪雨の天候ターンの間、ならびに 6 月 6 日には航空配置フェイズがないので、妨害又は地上支援は不可能です。夜間ターンの間には、航空ポイントは使用不可能です。

**手順:** 航空配置フェイズの間には、プレイヤー諸氏は以下の手順に従います:

1. 両陣営は自軍の航空配置チャート上に航空ポイント (連合軍) と AAポイント (ドイツ軍) を割り当てます。
2. 連合軍プレイヤーは、索敵攻撃に 20 航空ポイントまでを割り当てます。
3. 連合軍プレイヤーは、残っている自軍航空ポイントを地上支援に割り当てます。
4. 両陣営は、自軍の割り当てを明らかにし、妨害を解決します。

### 11.1.2 連合軍の航空配置

連合軍プレイヤーは、自軍の使用可能な航空ポイントを以下の 3 つの任務の間で分割します。:

・**妨害:** 各マップのボックスに数字の合計を密かに記録することで、個々の領域 (各マップが 1 つの領域です) にいくつかのポイントを割り当てます。マップ B & C に割り当てられた航空ポイントは、ドイツ軍の AA 効果を適用する前に半減されることになります (端数切上げ)。

・**索敵攻撃:** 索敵ボックスに 20 ポイントまで割り当てます。

・**地上支援:** 残っている全てのポイントは、戦闘フェイズの間に地上支援任務に使用可能です (11.4 を参照)。用意された記録欄上で使用可能な地上支援ポイントをマークします。

**例:** 6 月 7 日に、連合軍プレイヤーは 135 航空ポイントを持ちます。夜間中間ターンの航空配置フェイズの間に、彼は 20 ポイントを索敵攻撃 (最大数) に、20 ポイントをマップ A に、20 ポイントをマップ B に、50 ポイントをマップ C に割り当てます。彼は、地上支援のために 25 ポイントを残しています。マップ B と C に割り当てられた妨害ポイントは、それぞれ 10 と 25 に半減されます。

### 11.1.3 ドイツ軍のAA配置

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の使用可能な AA ポイントを 5 枚のマップの間で分割します。ドイツ軍 AA の唯一の任務は、妨害からの防御です。

**例 (続き):** ドイツ軍プレイヤーは、使用可能な 35 AA ポイントを持ちます。彼は、マップ A に 10、マップ B に 10、マップ C、D、E に各 5 を割り当て、合計は 35 になります。

### 11.2 妨害

各マップについて、連合軍の妨害効果からドイツ軍の AA 効果を同時に差し引き、航空妨害記録欄上でこれらの数値を交差照合することで結果を調べます。そのマップへのドイツ軍の移動への影響が表示されます。そのマップの航空妨害記録欄上にマーカーを置きます。

妨害は、ドイツ軍プレイヤーにのみ影響します。航空妨害記録欄上のマーカーは、AM と PM ターンの間ドイツ軍の移動と機械化移動フェイズの両方について、そのマップ上のドイツ軍の移動への影響と一致します。

ドイツ軍プレイヤーが自軍の移動を実行するに連れて、移動を開始する前に各ユニットのMP値から適切なマップについての妨害値を差し引きします。もしもユニットが複数のマップ上を移動すると、ユニットが開始するマップの妨害値のみを使用します。妨害は、移動への他の影響 (機械化移動フェイズの間に MA が半減するような)

が適用される前に、ユニットの基本移動値に適用します。

**例(続き):** 両プレイヤーは、自軍の妨害とAAの配置を明らかにします。マップAでは、連合軍プレイヤーの20ポイントに対してドイツ軍プレイヤーが10ポイントです。マップBでは、連合軍の航空ポイントは半減されて10となり差は0です。マップAでは、差が10です。マップCでは、連合軍の50航空ポイントは半減されて25、ドイツ軍は5なので差は20ポイントです。このため、マップAでは、ドイツ軍は1MPの妨害、マップCでは4MP、マップBでは妨害はありません。

### 11.3 索敵攻撃(地上掃射)

連合軍プレイヤーは、20航空ポイントまで索敵攻撃に割り当てることができます。索敵攻撃に割り当てられた航空ポイントの数は、現在の日にちの間にいくつの攻撃を行えるのか、ならびにその成功の機会を決定します。索敵攻撃の攻撃は、観測者としての地上戦闘ユニットの存在にかかわらず、連合軍プレイヤーにいかなる場所にいる敵ユニットと/又は橋梁にも地上攻撃の実施を認めます(13.2を参照)。

#### 11.3.1 索敵攻撃チャート

いくつかの攻撃を行うことができるのかを決定するために、索敵攻撃チャートを参照してください。チャートは、完全な1日の間(A MとP Mターンの両方の間ではありません)に試みることができる攻撃の回数、ならびに十面体サイコロで必要とされる命中ナンバーを表示します。連合軍索敵攻撃任務記録欄上に、この数を記録します。これらの攻撃は、ただちには実施されませんが、各ドイツ軍昼間ターン終了時の連合軍索敵攻撃フェイズの間に行われることとなります。

**例:** もしも12ポイントが割り当てられたら、7の命中ナンバーで4回の攻撃が認められます。彼は、A Mターンの2回とP Mターンの2回、又は他の組み合わせで使用することができます。

#### 11.3.2 索敵攻撃への修正

地形効果: もしも目標が戦闘ユニットで、高速道路/一級道路上でなければ、地形が索敵攻撃を修正します。T E Cからの戦闘修正を使用します。高速道路/一級道路ヘクス上の全てのユニットと橋梁は、索敵攻撃の目的においては平地地形内と見なされます。通常の、+3/-3最大修正ルールを適用します。例外: もしも目標が高速道路/一級道路上で、しかも敵ユニットの2ヘクス以内にある戦闘ユニットであれば、その地形のD R M(s)を適用します。すなわち、高速道路/一級道路は無視されます。

**戦略移動修正:** もしも目標スタックが戦略移動マーカーを含むと、サイの目に+1を修正します。戦略移動を使用しているユニットは、いかなる地形修正も受取れません。

#### 11.3.3 手順

**スタックの調査:** プレイヤーは、地上戦闘ユニットが隣接ヘクス内にいない限り、相手側のスタックを調査できません。加えて、もしも敵スタックがボカージュ又は都市のヘクス内にいると、索敵攻撃の目標である場合のみ調査できます。

**複数回攻撃:** 橋梁は、単一のターンの複数回の攻撃を受け得ます。あるヘクス内のユニットたちは、1ターンの一度のみ索敵攻撃の目標になり得ます。連合軍プレイヤーは、最初の攻撃を試みる前に、あるヘクス又は橋梁に何回攻撃を実施するのかを申告しなければなりません。全ての攻撃は、そのいくつかを試みられる前にヘクスがカラになるか、又は橋梁が破壊されていても、使用されます。

各索敵攻撃は、以下のごとく実施されます。:

1. 索敵攻撃チャートから命中ナンバーを決定します。

2. 地形又は戦略移動についての修正があるかどうかを決定します。
3. 連合軍プレイヤーは、その目標に対して攻撃を何回実施するのかを宣言します。
4. ドイツ軍プレイヤーは、目標ヘクス内又はそれに隣接してF L A Kユニットがいるかどうかを確認します。もしもF L A Kユニットがなければ、AA射撃はありません。
5. もしもF L A Kユニットが存在すると、ドイツ軍プレイヤーは対空射撃表上で1 D 10を振ります(11.5)。存在する最初のF L A Kユニットから1つ増える毎にサイの目に+1の修正をします。
6. もしも航空ユニットが命中又は帰還しなければ、次に連合軍プレイヤーは攻撃を継続できます。彼は十面体サイを1つ振り、もしも修正後のサイの目が命中ナンバー以上であれば1命中を得点します。もしも命中が獲得されたら、1ユニット(ドイツ軍プレイヤーの選択)が1ステップ損失を受けるか、又はもしも目標が橋梁であれば破壊されます。
7. 目標への追加の各攻撃について、この手順を繰り返します。

**例:** 連合軍プレイヤーは、索敵攻撃に20航空ポイントを割り当てています。これは、彼に5の命中ナンバーによる6回の攻撃を認めます。その攻撃の1つについて、B3015とB3114ヘクス上にはドイツ軍のF L A Kユニットがいるので、ここで射撃できます。ドイツ軍プレイヤーは1 D 10を振り、4の目で外れます。命中又は帰還のためには7~10の目が必要でした。航空ユニットは、自身の攻撃を継続します。橋梁は道路上にあるため、ヘクス内に他の地形があるにもかかわらず、地形修正はありません。連合軍プレイヤーは、ここで攻撃についてサイを振ります。: 5以上の目で、橋梁は破壊されます。他のサイの目では、効果なしです。

### 11.4 地上支援

連合軍プレイヤーは、地上支援ポイントを使用することで、戦闘において追加のD R Mを獲得する能力を持ちます。使用可能な地上支援ポイントの数は、11.2に従って決定されます。単一ヘクスに対して適用できる地上支援ポイントの最大数は3です。ある攻撃に砲兵と共に地上支援を使用する場合には、プレイヤーはその攻撃について最初に消費する戦闘補給を持っていなければなりません。全ての地上支援は、AA射撃からの影響を受け得ます。

**手順:** 各地上支援は、以下のごとく実施されます。:

1. 戦闘補給についてのチェック
2. 連合軍プレイヤーは、戦闘に投入する3地上支援ポイントまでを宣言します。地上支援記録欄上のマーカーを調整することによって、その航空ポイントの数を差し引きします。
3. ドイツ軍プレイヤーは、目標ヘクス内又はそれに隣接してF L A Kユニットがいるかどうかを確認します。もしもF L A Kユニットがなければ、AA射撃はありません。
4. もしもF L A Kユニットが存在すると、ドイツ軍プレイヤーは対空射撃を実施します(11.5)。攻撃している地上支援の数にかかわらず、一度のみサイを振ります。
5. AA射撃によって「命中」しなかった各地上支援ポイントは、+1 D R Mを提供します。

**例:** 連合軍プレイヤーは、3地上支援ポイントでドイツ軍スタックを攻撃しています。目標ヘクスにはF L A Kユニットを含みます。連合軍プレイヤーが驚いたことに、隣接ヘクス内に追加の2 F L A Kユニットが存在します。ドイツ軍プレイヤーは、1 D 10で8の目を振ります。追加のF L A Kユニットについてサイの目に+2 D R Mが加えられ、実質結果は10です。連合軍プレイヤーは1航空ユニットを失い(自軍の合計航空ポイント記録欄から1ポイントを差し引きします)残っている航空ポイント値から、攻撃について+2 D R M地上支援修正を獲得することになります。



## 11.5 対空射撃表

索敵攻撃と地上支援に対する対空射撃は、対空射撃表を使用して解決されます。1 D10 を振り、資格を持つ最初の F L A K ユニットの1つ増える毎に+1ずつサイの目を修正します。どれだけ多くの F L A K ユニットが存在するかにかかわらず、1つのサイコロのみが振られます。目標ヘクス内又はそれに隣接する F L A K ユニットののみが射撃できます。ドイツ軍 H Q ユニットの、自身のヘクスに行われるいかなる攻撃についても F L A K としてカウントします（この値は、隣接ヘクスには適用しません）。

### 結果の説明

**帰還 [Abort]:** 航空ポイントは撃破されませんが、任務は失敗です。

**命中 [Hit]:** 航空任務は失敗し、連合軍の1航空ポイントが永久に失われます。

## 12.0 戦闘

### 12.1 戦闘の概要

戦闘は、あるプレイヤー・ターンの戦闘フェイズの間に、隣接する敵対ユニット間で発生します。全体的な戦略状況にかかわらず、手番プレイヤーは「攻撃側」と見なされ、他方は「防御側」です。

戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃されるユニットはありません（海岸上陸フェイズの間を除きます。18.4 を参照）。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、事前に自身の全攻撃を宣言する必要はなく、望む順番でそれらを解決することができます。各攻撃（退却と戦闘後前進を含みます）は、次のそれに移る前に完了しなければなりません。

**攻撃制限:** 攻撃している地上ユニットは、同一師団又はそれに付属する（下記を参照してください）ユニットからでなければなりません。防御しているスタックは、この要件を持ちません。

**付属:** 各師団には、3ユニットまで付属させることができます。師団又は軍団 H Q に一般補給を引けるいかなるユニットも、戦闘についてはその師団に付属しているものと見なされます（制限については、7.2 を参照してください）。これは戦闘の瞬間に決定され、戦闘フェイズに付属した3ユニットは、以前のフェイズに一般補給を引いた3つの非師団ユニットと異なっても構いません。

### 12.2 複数ヘクス戦闘

- 敵が占めるヘクスは、攻撃側が周囲のヘクスから投入できるだけ多数のユニットによって、1つの戦闘で攻撃され得ます。ただし、単一の攻撃で複数のヘクスは目標にできません。
- 攻撃している単一ユニットは、その攻撃戦力を分割して複数の戦闘に適用できません。
- 同一ヘクス内のユニットたちは、各攻撃が別々に実施される限り、異なる隣接ヘクス内の防御側を攻撃できます。

### 12.3 強制攻撃

通常、攻撃は任意で、手番プレイヤーの自由裁量です。ただし、攻撃が強制される2つの状況があります。:

1. 自軍戦闘フェイズに、ユニット又はスタックが平地、農地、溢水/湿地のヘクス内にあり、しかも敵ユニットに隣接している。この場合には、友軍地上ユニットはそのヘクス（又は複数ヘクス）への攻撃が強制されるか、又はそのヘクスを砲兵又は艦砲射撃の目標にしなければなりません。

2. もしもユニット/スタックが攻撃すると、その Z O C 内にある各敵ユニットは何らかの方法で攻撃されなければなりません。これは、夜間、豪雨、嵐のターンでさえも適用します。

**砲兵:** 砲兵又は艦砲の射撃は、あるヘクスに対する強制攻撃を満たします。例えば、地上ユニットが1つのヘクスを攻撃する一方で、砲兵が他の要求されたヘクスに対して射撃します。砲兵射撃が要求された全ヘクスを攻撃し、地上ユニットが攻撃を回避することすらできます。

**重要:** 戦闘フェイズに手番プレイヤーが強制攻撃の状況を満たすのに十分なだけ予備を残していないため、攻撃するユニット又は砲兵ユニットが不十分な場所では、ユニットは1ヘクス退却しなければなりません。

以下の場合には、全ての強制攻撃の例外です。:

- 敵ユニット、E Z O C s、通過不可能地形によって囲まれているために、隣接する敵ユニットから退却できないユニット。その移動を O O S で開始するユニットは、攻撃を強制される地形内で敵ユニットに隣接するヘクスには、意図的に移動することができません。
- ユニットは、小川又は大川（橋梁又は非架橋）を越えて攻撃することを決して要求されません。
- 夜間、豪雨、嵐のターンの間には、強制攻撃は決して要求されません（上記の例外です）。
- 連合軍ユニットは、拠点と/又は沿岸固定砲兵のみを含んでいる隣接ヘクスへの攻撃義務を負いません。
- 拠点、沿岸固定砲兵、ならびにそれらと共に、又は平地、農地、溢水/湿地のヘクス内に位置した塹壕と共にスタックした全ユニットは、強制攻撃への参加を決して要求されません。要衝（P O I）内に位置するユニットも決して要求されません。

### 12.4 戦闘の手順

各戦闘について、以下のステップに従います。:

**ステップ1:** 攻撃側は攻撃を宣言し、攻撃しているユニットと防御側のヘクスを指定します。

**ステップ2:** 攻撃しているユニットが一般補給下であるかどうかを決定します。

**ステップ3:** 連合軍は、もしも望めば C S P s を消費します。

**ステップ4:** 攻撃側は、もしも使用可能であれば、攻撃についての地上支援、艦砲射撃と砲兵の支援を宣言します。もしも適用可能であれば、A A 射撃についてサイを振ります。

**ステップ5:** 防御側は、もしも使用可能であれば、防御についての砲兵又は艦砲支援を宣言します。

**ステップ6:** 攻撃に参加しているユニットの統合された攻撃戦力と、防御に参加しているユニットの合計防御戦力を比較し、数字の比率にして表現します（攻撃側対防御側）。この比率を戦闘結果表（C R T）上の比率コラムの1つに一致するように約分します。C R T 上部のコラムは、1対4から7対1までの範囲です。1対4未満の比率での攻撃は禁じられます。7対1を超える攻撃は、7対1として扱われます。

**ステップ7:** 全てのサイの目修正を決定します。もしも正の修正と負の修正があれば、単一の D R M を獲得するために大きい方から小さい方を差し引きします。最終的な最大 D R M は、-3 又は +3 です。

**ステップ8:** 攻撃側は1 D10 を振り、適切な D R M を適用させた後に、C R T の適切なコラムで結果を交差照合します。修正後のサイの目が0未満の場合には0として、12を超える場合には12として扱います。

**ステップ9:** もしも攻撃側が諸兵科連合+1 D R M (12.6.2) に付いての資格を持つと、ここでそれを適用することを選択できます。

**ステップ10:** 戦闘後退却と/又は戦闘後前進の結果を含めて、ただちに（防御側が最初）結果を適用します。

### 12.5 砲兵と海上の戦闘支援

#### 12.5.1 手順

砲兵と海上ユニットは、射程内にある友軍ユニットの攻撃又は防

御戦力の合計に自身の攻撃戦力を直接加えます。攻撃に使用される大隊（完全又は減少戦力）毎に1砲兵ユニットあるいは1海上ユニットを投入できます。このルールの目的についてのみ、2個の中隊規模ユニット毎に減少戦力大隊としてカウントします。砲兵ユニットは、射撃支援を提供するために戦闘補給下でなければなりません。

**例1:** 4個大隊がボカージュ・ヘクス内の防御側を攻撃しています。攻撃側は、合計で4つの砲兵/海上ユニットを攻撃に投入できます。

**例2:** 連合軍プレイヤーは、8の防御戦力を持つドイツ軍部隊に対して、2個大隊の統合された8攻撃戦力で攻撃しています。連合軍プレイヤーは戦闘補給を使用しており、射程内で4の砲兵戦力を持つ1個105mm砲大隊と5の攻撃戦力を持つ1個駆逐艦部隊で攻撃を支援できます。攻撃は17対8で、2対1になります。

**師団砲兵:** 攻撃への支援を認められる唯一の砲兵ユニットは、攻撃している師団の系統砲兵ユニット、又は付属する軍団砲兵ユニットです。

**補給コスト:** 連合軍プレイヤーは、支援ポイントを使用する前に、攻撃や防御のためにC S P sを消費しなければなりません(7.6.3)。

## 12.5.2 準備と移動の状態

すでに「移動済 [MOVED]」面に裏返されていない砲兵ユニットのみが戦闘に使用できます。いったん、砲兵ユニット又は海上ユニットが射撃すると、「移動済」面に裏返されます。砲兵ユニットは、各夜間、AM、PMターンの開始時に準備 [Ready] 面に裏返されます。海上ユニットは、夜間ターンの海上移動フェイズの間のみ準備面に裏返されます。

## 12.5.3 射程

射程は、射撃しているユニットから目標まで数えられ、目標ヘクスはカウントしますが、射撃するヘクスはしません。全ての砲兵と艦砲の最大射程は、カウンター上に記載されています。全ての砲兵と海上ユニットの最小射程は、最大射程に0.25(1/4)を掛

力(20地上戦力プラス10砲兵)で攻撃しています。戦闘比は5対けて端数を切上げます(隣接目標については、12.5.5を参照してください)。

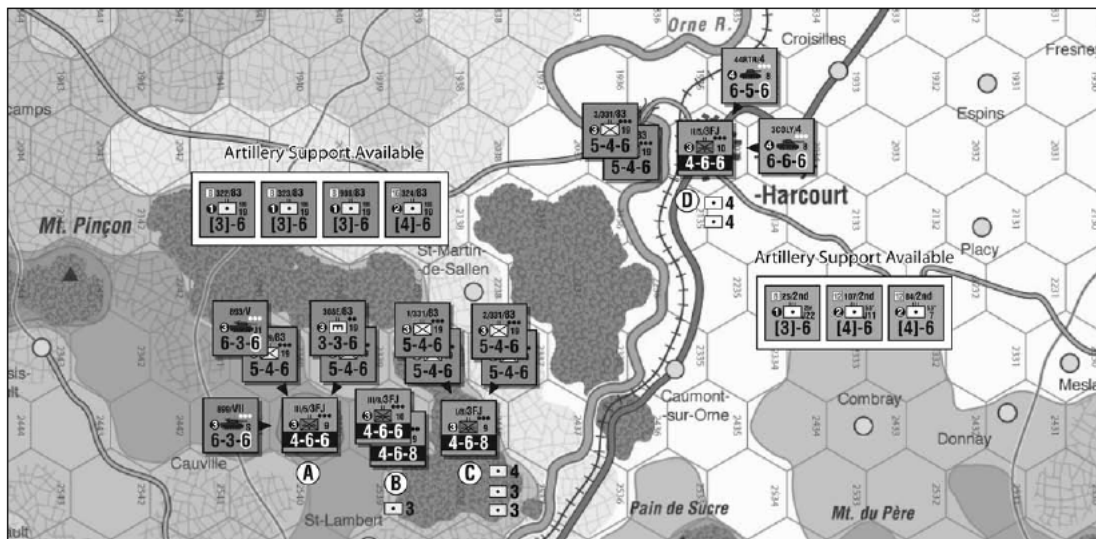
**例:** ある砲兵ユニットは、9ヘクスの最大射程を持ちます。 $9 \times 0.25 = 2.25$ 端数を切上げ、この砲兵ユニットは3ヘクスの最小射程を持ちます。3ヘクス未満又は9ヘクスを越える射程では、射撃できません。

## 12.5.4 防御砲兵支援

攻撃側が自軍の砲兵支援を宣言した後に、防御側は防御している自軍ユニットを支援するために、以下のごとく砲兵支援を配置できます。:

- ・ 付属ルール(7.2)が遵守されなければなりません。
- ・ その師団HQに一般補給を引く師団砲兵のみが使用できます。
- ・ 攻撃を受けているユニットの師団HQ又は軍団HQ(例外、7.3.1を参照)のどちらかに一般補給を引く軍団砲兵のみが使用できます。
- ・ 攻撃下のヘクス内で防御している大隊(完全又は減少状態)の数は、そのヘクスを支援するために防御側が使用できる砲兵ユニットの数を決定します。ただし、防御側は、もしもヘクス内に非大隊ユニットのみを含んでいても、少なくとも1砲兵ユニットを使用することは常に認められます。
- ・ 攻撃を受けているユニット(たち)は、自身の師団HQに補給線をたどるなければなりません。この目的においては、師団HQ自体は一般補給下である必要はありません。
- ・ 敵ユニット/EZOCのためにOOSの防御ユニットは、一般補給をたどることができる他の友軍ユニットの3ヘクス以内にいれば、それでも防御砲兵支援を受け取ることができます。

もしも連合軍プレイヤーが防御側であると、防御砲兵支援を受けている各ヘクスについて(使用した砲兵ユニットの数にかかわらず)1C S Pを消費しなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、C S P sを使用しません。



連合軍プレイヤーの戦闘フェイズで、4つの攻撃を行っています。A、B、Cは米軍の攻撃で、Dはイギリス軍です。戦闘Aでは、25戦力が高地上の6戦力を攻撃します。戦闘比は4対1で、高地ヘクスサイドについての-1DRMがあります。戦闘補給ポイントのコストは3です。戦闘Bでは、連合軍プレイヤーは強制攻撃を満たすために3戦力の砲兵ユニットを使用します。「命中」のサイの目は4です(砲兵の3、地形の+0、ヘクス内の2目標ユニットの+1)。C S Pのコストは1です。戦闘Cでは、連合軍プレイヤーは30戦

1で、森林ヘクスについての-2DRMがあります。C S Pのコストは3です。戦闘Dは、12イギリス軍地上戦力プラス8砲兵戦力が6ドイツ軍戦力を攻撃しています。2個の米軍ユニットは、CWユニットと合同で攻撃できないので参加はできません。また、イギリス軍ユニットは、射程内に3個砲兵ユニットを持ちますが、2個の地上ユニットのみが攻撃しているので、2個砲兵ユニットのみが使用できます。最終戦闘比は20対6の3対1で、町ヘクスについての-2DRMがあります。C S Pコストは3です。



### 12.5.5 砲兵ユニットの属性

砲兵ユニットは、ZOCを持ちます。砲兵ユニットは、たとえカウンター上に記載していなくても、ユニットが準備面か移動済面かにかかわらず1の防御戦力を持ちます。砲兵ユニットは、地上戦闘で隣接する敵ユニットを攻撃できません（海岸上陸フェイズの間を除く）。海岸上陸フェイズの間には、ドイツ軍防御射撃フェイズ中に隣接する敵ユニットを射撃するための攻撃値として、1の防御値を使用します。

### 12.6 戦闘修正

全ての修正は、累加します。ただし、攻撃戦力が1未満になるユニットやスタックはなく、サイの目修正は決して-3や+3を超えません。半減させるときには、常にスタックを合計して次に半減させます。

#### 12.6.1 夜間ターンと戦闘

地上支援（11.4）は、夜間ターンの間には使用できません。夜間ターンの間の戦闘には、-1DRMもあります。夜間には、たとえば平地、農地、溢水/湿地の地形内においても、決して戦闘を強制されません。

#### 12.6.2 諸兵科連合修正

攻撃しているプレイヤーがある攻撃に歩兵タイプ・ユニットと戦車タイプ・ユニットの両方（4頁のユニット・タイプ・チャートを参照してください）を参加させていると、選択+1DRMを受け取ります。この修正が使用可能な全ての戦車ユニットは、そのステップ・ドットがホワイトで表示されます。防御側は、防御しているヘクス内に戦車、AT、重FLAKユニットを持つと、この修正を無

効にします。攻撃側の修正を無効にする資格を持つ全てのユニットは、そのステップ・ドットがレッド又はホワイトで表示されます。

**注記：**この修正の使用は選択で、サイ振りの後に使用を選択できます。これは、不十分な準備又は十分に準備された防御の両方に対して、柔軟性と機動性を提供されていることをあらわします。

諸兵科連合DRMは、最大修正に対してカウントします。

**制限：**諸兵科連合は、もしも適用可能な装甲ユニットが機械化ユニットに禁じられたヘクスサイドを越えて、又はヘクス内を攻撃していると、使用できません。

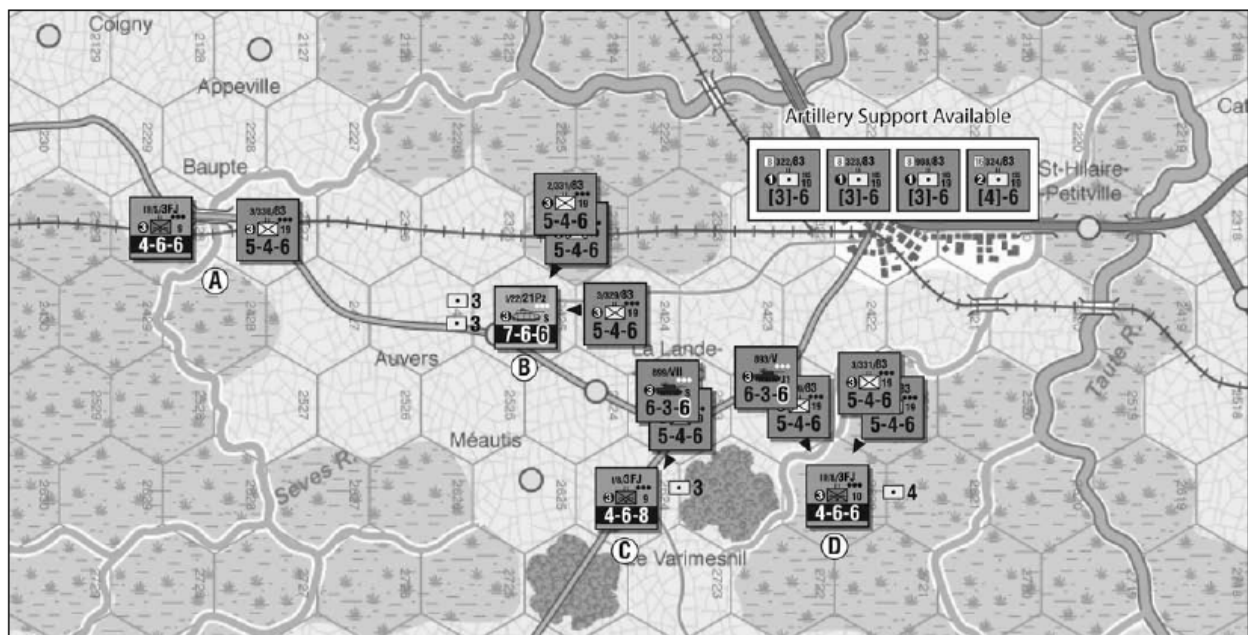
#### 12.6.3 搜索ユニットと地形の防護地形

単一の搜索ユニットが単独でいずれかの種類の防護地形内にいるときには、これに対する全ての攻撃に-1DRMが適用されます。防護地形とは、そこを攻撃する際に負のDRMを適用するいずれかの地形として定義されます。

**例：**移動フェイズの間に、ある搜索ユニットが敵スタックに隣接する森林ヘクス内に移動します。相手側のプレイヤーは、自軍戦闘フェイズの間に搜索ユニットを攻撃することに決定しました。攻撃についてのサイの目から3を差し引きます（森林の-2と、防護地形内で単独の搜索ユニットについての-1）。

#### 12.6.4 天候のサイの目修正

- 1 豪雨のターンには、全ての地上戦闘に対して適用します。
- 2 嵐のターンには、全ての地上戦闘に対して適用します。



**戦闘の例：**Aでは、米軍ユニットが農地ヘクス内にいるので、通常は隣接する全ヘクスへの攻撃を要求されることとなります。ただし、小川が敵ユニットからユニットを分離しているため、攻撃は要求されません。Bでは、溢水ヘクスから外部を攻撃している2個の連合軍ユニットは、半減されます。攻撃は、6砲兵値によって支援されています。戦闘比は16対6=2対1で、-2DRMが付きます（農地ヘクスについての-1とPOI内の装甲ユニットの-1）。Cでは14戦力が6戦力を攻撃します。戦闘比は2対1で、諸兵科連合につ

いての+1が付きます。Dでは、小川ヘクスサイドと湿地ヘクスが連合軍の全4ユニットを半減させ、諸兵科連合を妨げます。攻撃は、4砲兵値によって支援されています。戦闘比は15対6=2対1で、溢水ヘクス内を射撃している-2DRMが付きます。

3つの全ての攻撃は、もしも防御砲兵支援が使用されたら、さらに修正され得ます。攻撃BとDには3CSPsが必要で、攻撃Cには1CSPのみが必要です。

### 12.6.5 地形修正

一般的に、地形は累加せず、ヘクス内に存在する最も顕著な地形を使用します。ただし、村と町は背景の地形と累加しますが、累加効果は - 3 が上限です。

**例:** ボカージュ地形 ( - 3 ) 内の村 ( - 1 ) は、それでも - 3 です。上限は、攻撃側の正の修正を調整する前に適用されます。

全てのヘクスサイドの特徴は、ヘクスの特徴と累加します。

**例:** 小川ヘクスサイドを越えて ( 攻撃戦力は半減して端数切上げ ) 高地を上り ( - 1 ) 村を含んでいる ( - 1 ) ボカージュ・ヘクス内 ( - 3 ) を攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減し、CRTでのサイの目が - 3 だけ修正されます。

### 12.6.6 建築物地域内の非支援戦車

もしも防御しているヘクスが都市又は町の地形で、戦車ユニットのみを含むと、防御側の地形DRMは1だけ減少します ( 都市ヘクスでは - 3 の代わりに - 2、町ヘクスでは - 2 の代わりに - 1 )。

### 12.6.7 種々雑多な修正

- ・ 攻撃側がOOS: 攻撃戦力は半減で、端数は切上げます (7.5)。
- ・ 地上支援: + 1 DRM 航空ポイント毎に (11.4)
- ・ 連合軍補充集積所 [Repple-Depple] マーカー: ユニットの攻撃値又は防御値は、1だけ減少します (選択ルール 21.1)。
- ・ 連合軍ユニットの質: + 1 / - 1 DRM (選択ルール 21.2)

### 12.7 連合軍内部の連携

米軍とフランス軍の砲兵ユニットは、イギリス軍、カナダ軍、ポランド軍のユニットによる攻撃を支援できず、逆もまた同様です。

### 12.8 戦闘結果

戦闘結果は、文字と数字の組合せから成ります。スラッシュの左側に列記された結果は、攻撃しているユニット ( たち ) への影響を示します。スラッシュの右側に列記された結果は、防御しているユニット ( たち ) への結果を示します。戦闘結果は、以下のとおりです。:

**1、2・・・ステップ損失:** 指定された数のステップが除去されます。

**NE 効果なし:** 両軍部隊は、無傷でそこに留まります。

**R 退却:** 指定されたプレイヤーの部隊は、1ヘクス退却しなければなりません。

除去されたユニットは、プレイヤーの除去ボックス内に置かれます。

**例:** 2つのヘクス内に分割され、両方が1個戦車大隊と1個歩兵大隊を含んでいる、39 地上攻撃値を持つ連合軍部隊が、14 の合計防御戦力を持つドイツ軍スタックを攻撃しています。連合軍プレイヤーは、この大規模攻撃を補給するために3CSPsを消費します。攻撃を支援するために、地上支援に使用可能な1航空支援ポイント、各4戦力を持つ3個105mm砲大隊、5の戦力を持つ射程内の駆逐艦隊を加えます。合計で39+4+4+4+5又は56攻撃ポイントと+2DRM ( 諸兵科連合修正についての+1と、使用した地上支援ポイントの+1 ) を与えます。全てがそのまま残ると、4対1で+2DRMの攻撃になります。

ただし、全てがそのままでは留まりません。ドイツ軍プレイヤーが自軍スタック内にATユニットを持つため、諸兵科連合DRMは無効となります。加えて、ドイツ軍プレイヤーは、射程内にある2の戦力を持つ76.2mm ( ロシア軍から捕獲 ) 大隊で自軍の防御を支援します。これは、自軍防御戦力を16まで上昇させます。ドイツ軍ユニットは町ヘクス内にもいるため、地形による-2DRMも受

けます。

最終的な攻撃は、連合軍の56対ドイツ軍の16、3対1の戦闘比で-1DRMが付きます。連合軍プレイヤーは1D10を振って9の目を出し、修正後に8となります。結果は1/2です。ドイツ軍プレイヤーは、2ステップを失います。連合軍プレイヤーは、1ステップを失います。

### 12.9 ステップ損失

損失を受けるためのユニット ( たち ) の選択は、所有しているプレイヤーの自由裁量ですが、全ての友軍ユニットが1ステップ損失を吸収してしまうまでは、現行の戦闘結果で複数のステップ損失を受けることができるユニットはありません。

あるユニットが戦闘で損害を受けるときには、ステップの損失を通して反映されます。ステップは、以下のように戦闘を通して取り去られます。:

・ 3ステップ・ユニット: 最初のステップ損失については、ユニットを裏返します。2番目の損失の後には、ユニットを取り去って適切な分割中隊と置き換えます。

・ 2ステップ・ユニット: 最初のステップ損失については、ユニットを裏返します。2番目の損失を受けると、ユニットを除去します。

・ 1ステップ・ユニット: ユニットの除去されます。

除去されたユニットは、除去ボックス内に置かれます。

### 12.10 退却

ユニット又はスタックは、可能なときには常に最寄りの友軍補給源の方向に退却しなければなりません。もしも複数の友軍補給源が等距離にある場合には、所有しているプレイヤーが選択できます。マップ外へ又は敵が占めるヘクスを通過して退却できるユニットはありません。戦闘の間に一緒にスタックしていたユニットは、他の全ての要件を満たしている限り、異なるヘクスに退却できます。もしも同一フェイズに後から攻撃を受けるヘクス内に退却すると、そのヘクスの防御には加えません。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にも留まることになります。

**地形:** ユニットの通常移動の間に進入できない地形内へ又は通過しては決して退却できません。

**EZOCs:** EZOC内への退却を強制されたユニットは、追加のステップ損失を被ります。スタックの場合には、1ユニット毎ではなく、全体で1ステップのみが適用されます。このルールについては、友軍ユニットの存在はEZOCを無効にします。ユニットは、最後の手段としてのみEZOC内に退却できます。最初に他の退却路を使用してください。

**超過スタッキング:** もしもユニットが超過スタッキングを引き起こす友軍ヘクス内に退却しなければならない場合には、退却しているユニットは全て追加の1ヘクスを退却しなければなりません。唯一可能なヘクスが再び超過スタッキングを引き起こす場合には、そのようにならなくなるまで退却を継続します。

**拠点 [STRONGPOINTS]:** 拠点を含んでいるヘクス内のユニットは、追加の1ステップ損失を受けることで退却を無視できます。

**攻撃側の退却:** 攻撃しているユニット ( 防御しているユニットではありません ) は、所有しているプレイヤーの自由裁量で退却しないことを選択できます。もしもそれを選択したら、攻撃しているユニットは追加の1ステップ損失を被らなければなりません。このステップ損失は、攻撃に参加したいかなるユニット又はスタックからも受けることができます。

**例：**2つの分割された平地地形ヘクス内に位置する4つの攻撃ユニットが、戦闘で1Rの結果を受けます。攻撃側は1ステップ損失を受け、次に退却を受け入れて全ユニットを1ヘクス後退させるか、又は攻撃側の自由裁量で、通常のステップ損失ルールに従って、攻撃しているユニットから追加の1ステップ損失を被ります。

**除去：**退却について上記の要件を満たせないユニットは、代わりに除去されます。

### 12.1.1 戦闘後前進

防御しているヘクスが戦闘でカラになるときは、攻撃に参加しているユニットはいくつでも（スタッキング限度に従って）防御側がカラにしたヘクス内に前進できます。これは、たとえ前進がE Z O C内のヘクスから直接他のE Z O C内のヘクスに行われても可能です。前進するヘクスは、防御側によって放棄されたヘクスでなければなりません。

前進は強制ではありませんが、それを行う決断は次の戦闘解決過程の開始前又はフェイズ完了の前にただちに行われなければなりません。前進にはM P Sがかかります。いくつかの攻撃ユニットが前進し、他は前進しなくても構いません。砲兵と防御側ユニットは、決して戦闘後前進ができません。

### 戦闘後前進への地形効果

**ボカージュ：**もしも攻撃がボカージュ・ヘクス内に行われたら、C R Tからのステップ損失によって全防御側が除去された場合にのみ攻撃側は前進できます。

**禁止ヘクスとヘクスサイド：**ユニットは、通常移動の間に進入できない地形内へ又は通過をしては、決して戦闘後前進ができません。

## 13.0 砲兵&艦砲単独の射撃

### 13.1 概要

砲兵ユニットと海上ユニットは、自軍戦闘フェイズの間に射程内のユニットを射撃できます。最大で1砲兵ユニット又は1海上ユニットが、敵ユニット又はスタックを射撃できます。連合軍プレイヤーは、射撃する各ユニットについて1 C S Pを消費しなければならず、ドイツ軍プレイヤーは消費しません。あるヘクスは、地上戦闘又は砲兵/艦砲射撃のどちらかによって、戦闘フェイズ毎に1度のみ攻撃を受けられることを忘れないで下さい。

### 13.2 観測者 [Spotters]

砲兵や艦砲射撃に観測を提供するためには、観測者が存在しなければなりません。観測者は、もしも目標ヘクスならびに介在しているヘクスが海岸、平地、溢水/湿地、農地の地形であると、目標ヘクスから2ヘクス以内のいずれかの一般補給下の友軍ユニット（拠点を含みます）として定義されます。もしも目標ヘクス又は介在しているヘクスが他の地形タイプであると、観測者は隣接していなければなりません。

**高地ボーナス：**高地地形は、海岸、平地、溢水/湿地、農地内にいるユニットを観測するために+1ヘクス範囲のボーナスを提供します。すなわち、高地上のユニットは、3ヘクス離れたところまで観測を提供できます。目標ユニットまでのヘクスの道筋は、海岸、平地、溢水/湿地、農地の地形以外のいかなる地形も越えることができません。

**付属：**もしも砲兵射撃のために観測していると、観測者と砲兵ユニット（たち）は同一の師団に所属するか、又は付属していなければなりません（12.1）。

**海上ユニットの観測：**沿岸線ヘクス内にいるか、あるいは海岸ヘクスを見晴らしているヘクス内のいかなるユニットも、AM又はPMターンの間に10ヘクスまで離れた海上ユニットを観測できます

（20.3）。

**夜間：**夜間には、観測者は砲兵射撃のために目標ヘクスに隣接していなければなりません。艦砲射撃は、夜間には認められません。

### 13.3 砲兵と艦砲射撃の過程

各砲兵と艦砲の射撃については、以下に従います。：

**ステップ1：**基本命中ナンバー（攻撃側の修正前の攻撃戦力）を決定します。

**ステップ2：**以下の地形修正を差し引くことで、命中ナンバーを修正します。：

平地、海岸、溢水、海上	0
農地、村	-1
森林、町、ボカージュ	-2
塹壕、都市	-3

地形修正は累加します。ただし、最終的な地形修正は-3を超過できません。

**ステップ3：**夜間ターンであれば、命中ナンバーを-1だけ修正します。（覚書：艦砲射撃は、夜間には認められません。）

**ステップ4：**命中ナンバーは、目標ヘクス内で1つを超えるユニットの数を加えることでさらに修正されます。例えば、ヘクス内に3ユニットがあれば、命中ナンバーは2だけ増加することになります。

**ステップ5：**十面体サイコロを1つ振ります。もしもサイの目が命中ナンバー以下であると、目標ユニット又はスタックは所有しているプレイヤーの自由裁量で1ステップを失います。「1」の目は常に命中で、「10」の目は常に外れです。

**例1：**連合軍プレイヤーは、(4) - 6砲兵ユニットで町ヘクス内の3個ドイツ軍ユニットのスタックを射撃しています。基本命中ナンバーは4で、-2（地形）と+2（スタッキング）によって修正され、最終的な命中ナンバーは4です。4以下のサイの目でドイツ軍スタックは1ステップ損失の損害を受け、連合軍は1 C S Pを差し引きます。

**例2：**ドイツ軍の(6) - 6ヴェルファー・ユニットは、開けた地形内の3個連合軍ユニットのスタックを射撃しています。基本命中ナンバーは6で、+2（スタッキング）によって修正され、最終的な命中ナンバーは8です。8以下のサイの目で連合軍スタックは1ステップ損失の損害を受けます。

### 13.4 連合軍の対砲兵射撃

ドイツ軍砲兵ユニットがAM又はPMターンの間に13.3によって射撃すると、連合軍プレイヤーはそのターンの間にまだ射撃していない射程内の砲兵又は海上ユニットで、ドイツ軍砲兵ユニットを含んでいるヘクスを直ちに射撃できます。ただし、この瞬間には観測者は必要なく、連合軍プレイヤーは補給ポイントを消費しません。この対砲兵射撃を実施するために13.3の方法を用いて、ステップ損失（すなわち、目標ヘクス内のいずれかのユニットからの損失）は通常ドイツ軍プレイヤーによって選択されることになります。対砲兵射撃は、ドイツ軍プレイヤーが自軍砲兵ユニットで射撃を実施した後に発生します。夜間ターンには、対砲兵射撃は認められません。

**デザイン・ノート：**これは、2つの重要な事柄を扱います。連合軍の優秀な航空偵察の存在と、ドイツ軍プレイヤーが自軍ターンの間に必要かどうかにかかわらず射程内の全砲を撃つことを制限します。

### 13.5 連合軍艦船に対するドイツ軍の射撃

ドイツ軍の砲兵ユニットは、非嵐のAM又はPMターンの間に連合軍海上ユニットを直接砲兵射撃できます。砲兵射撃の通常ルールが適用され、目標は射程内で観測されていなければなりません(13.2)。地形修正はありません。沿岸線ヘクス上のいかなるユニットも、10ヘクスまで離れた海上ユニットを観測できます。各ドイツ軍砲兵ユニットが連合軍海上ユニットを射撃する前に、連合軍プレイヤーは海上ユニットが対抗射撃を実施するかを申告しなければなりません(海上ユニットがその日にまだ射撃していないと仮定して)。もしも連合軍プレイヤーが対抗射撃を選択せず、目標に命中したら、その海上ユニットはゲームから永久に取り去られます。もしも連合軍プレイヤーが対抗射撃を選択し、目標に命中したら、海上ユニットがゲームから永久に取り去られる前にドイツ軍砲兵ユニットが射撃したヘクス内への対抗射撃が認められます。もしも連合軍プレイヤーが対抗射撃を選択し、目標に命中しなかったら、海上ユニットはドイツ軍砲兵ユニットが射撃したヘクス内への対抗射撃を行わなければなりません。

### 14.0 工兵フェイズ

各プレイヤーの工兵フェイズは、毎日の夜間ターンの間に実施されます。以下の活動を試みることができます。:

#### 14.1 橋梁の破壊

両プレイヤーは、自軍の工兵ユニットで橋梁の破壊を試みることができます。E Z O C内にいない工兵ユニットは、友軍工兵フェイズの間に、橋梁破壊/修理表上でサイを振ることで、隣接する橋梁の破壊を試みることができます。もしも成功したら、橋梁破壊マーカの矢印を破壊された橋梁に向けて隣接ヘクス内に置きます。

**注記:** 連合軍プレイヤーは、索敵攻撃を使用して橋梁の破壊を試みることでもできます。11.3.3を参照してください。

#### 14.2 橋梁の修理

両プレイヤーは、以前に破壊された橋梁の修理を試みることができます。E Z O C内にいない工兵ユニットは、友軍工兵フェイズの間に、橋梁破壊/修理表上でサイを振ることで、以前に破壊された隣接する橋梁の修理を試みることができます。橋梁修理の試みに成功したら、橋梁破壊マーカは取り去られます。

#### 14.3 塹壕

ドイツ軍プレイヤーのみが塹壕を構築できます。いずれかの瞬間にプレイ内に存在できる塹壕の数は、ゲームの塹壕マーカの数によって限定されます。塹壕は、都市、町、溢水/湿地、ボカージュの地形内には構築できません。

**構築:** 塹壕を構築するためには、友軍の工兵タイプ・ユニット上にEM(塹壕マーカ [Entrenchment Markaer])を「構築中 [Under Construction]」(つるはし&シャベル)面を上にして置きます。その工兵は、その日の残りについては移動できません。続く工兵フェイズに、もしも工兵ユニットがそのヘクス内にいれば、EMを塹壕面に裏返します。戦闘を介して取り去られるまでは、EMは移動できません。単一ヘクス内には、1つのみ構築できます。

**効果:** 塹壕は、1スタッキング・ポイントのスタッキング値を持ち、同一ヘクス内の1ユニットの防御戦力を2倍にします。

**撤去:** いったん敵ユニットがEMを占めたら、マップから取り去られますが、後にゲームで再使用できます。

### 15.0 中隊(分割ユニット)

#### 15.1 特性と機能

中隊は、2のスタッキング値を持ち、軍団ユニットと見なされま

す。中隊は、3ステップ・ユニットの最終ステップを示すために使用されるか(3.4)又は大隊を中隊規模ユニットに分割するために使用されます(15.2)。

#### 15.2 任意の分割

プレイヤー諸氏は、友軍移動フェイズの間に、任意に大隊を中隊に分割できます。この任意の分割は、ユニットが移動する前に実行されなければなりません。この活動からの結果のユニットは、通常に移動できます。プレイヤー諸氏は、親ユニットが創出する中隊のタイプを調べるために分割と補充チャートを参照します。3ステップ・ユニットは、3個中隊に分割します。完全戦力又は減少状態の3ステップ・ユニットは、自身の1ステップを減少させて、完全戦力の単一中隊を創出することができます。完全戦力の2ステップ・ユニットは、自身の1ステップを減少させて、単一の中隊ユニットを創出します。2個中隊には分割できません。

#### 15.3 ドイツ軍の開始時分割

分割することを認められたドイツ軍ユニットは、ドイツ軍プレイヤーの自由裁量で、キャンペーン・ゲームの開始時にそれを行うことができます。これらは、3個の分割中隊又は減少状態の1個大隊ならびに1個中隊として分割できます。これらは、元のセットアップ・ヘクスに留まるか、いずれかの隣接ヘクス内に置くことができ、又はそれらが割り当てられた海岸で拠点と共に置くことができます。拠点毎に1個中隊の制限があります。

#### 15.4 中隊の統合と吸収

**中隊の統合:** 一緒にスタックした2つ以上の中隊が大隊を再建するためにその大隊の親師団HQに隣接すると(又は、もしも軍団レヴェルの大隊を再建するために軍団HQに隣接していると)以前に除去又は任意に分割した3ステップ・ユニットを減少状態面(又は、もしも3個中隊を統合したら完全戦力面)で再建するために統合できます。

**注記:** 6月6日の侵攻ターンに、中隊はE Z O Cで再建することを認められ、HQに隣接する必要はありません。

**空挺中隊の統合:** 6月6日ターンの空挺移動セグメントの間に、同一大隊からの空挺中隊は、同一ヘクス内で移動を終了したら統合できます。隣接するHQは必要なく、E Z O C内での統合が認められます。6月8日にはこの制限が解消され、空挺中隊は同一師団の使用可能ないかなる空挺大隊にも統合できます。

**中隊の吸収:** 友軍移動フェイズの間に、減少状態の大隊が適切な中隊と一緒にスタックしたら、大隊を完全戦力に持ってくるができます。隣接するHQは必要なく、統合はE Z O C内で認められます。統合は、移動の前又は後に行うことができます。

中隊への補充の提供については、9.5を参照してください。

### 16.0 6月6日ターンについてのプレイのシークエンス概要

ゲーム初日(6月6日)のプレイのシークエンスは、他のターンとは異なり、以下に概要を記します。:

#### A. 6月6日夜間ターン

**重要:** 6月6日には、夜間中間フェイズと夜間プレイヤー・フェイズは使用しません。

#### 1. 連合軍落下傘降下フェイズ

- a. 先導部隊セグメント: 連隊先導部隊ユニットを指定されたセットアップ・ヘクスに置き、降下精度のためにサイを振ります。
- b. 空挺降下セグメント: 空挺大隊を自身の連隊先導部隊ユニッ



トの上に置き、全ての落下傘降下を実施します。各大隊について、以下を行います。:

- ・ 精度のサイ振り
- ・ 方向のサイ振り

いったん、精度と方向が決定されたら、各中隊ユニットについて下記を行います。:

- ・ 先導部隊からの距離についてのサイ振り
- ・ ただちに、着地時損害の解決

c. **空挺移動セグメント**: 空挺ユニットは1ヘクス移動でき、空挺中隊は統合できます。

d. **空挺戦闘セグメント**: 空挺ユニットは、隣接するドイツ軍に対して射撃戦闘を実施できます。

## 2. ドイツ軍空挺対応フェイズ

- a. ドイツ軍空挺対応移動セグメント
- b. ドイツ軍空挺対応戦闘セグメント

## B. 6月6日海岸侵攻ターン

**重要:** 連合軍とドイツ軍のAMプレイヤー・ターンをこれに置き換えます。

### 1. 海岸侵攻フェイズ# 1

- a. 連合軍上陸セグメント (フェイズ# 1の漂流についてチェックします)
- b. ドイツ軍防衛射撃セグメント
- c. 連合軍射撃セグメント
- d. ドイツ軍移動セグメント

### 2. 海岸侵攻フェイズ# 2: フェイズ2について上記を繰り返します。

### 3. 海岸侵攻フェイズ# 3: フェイズ3について上記を繰り返します。

### 4. 終了フェイズ

- a. 連合軍再集結セグメント
- b. 各侵攻地点への海岸堡マーカーの設置
- c. 砲兵回復セグメント

## C. 連合軍PMプレイヤー・ターン

この時点から、通常のプレイのシーケンスに復帰します。

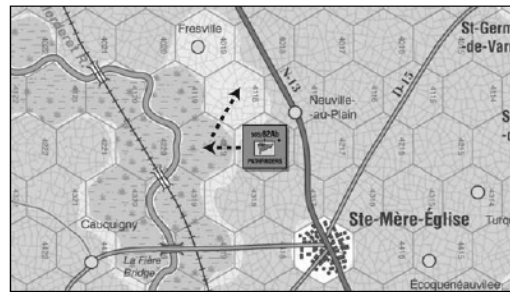
## 17.0 空挺部隊の降下

### 17.1 先導部隊 [Pathfinders]

各空挺師団は、各連隊について1個の先導部隊ユニットを持ちます。連隊先導ユニットは、師団の残りの空挺部隊が降下する前に置かれなければなりません。

**先導部隊の降下手順:** 精度について1D6を振ります。1~3のサイの目で、ユニットは指定ヘクス内に着地します。4~6のサイの目で目標を外れ、1ヘクス離れて着地します。もしも目標を外したら、方向についてサイを振り、先導部隊をそのヘクス内に置きます。もしも目標ヘクスが溢水/湿地ヘクスであると、方向チャートに従って1の方向に追加の1ヘクスを移動させます。そのヘクスも溢水/湿地であれば、代わりに2の方向というように移動させます。

**先導部隊の特性:** 先導ユニットは、移動できません。もしも敵ユニットがそのヘクス内に移動してきたら、先導ユニットは除去されます。先導部隊は、6月6日ターンを通して、いかなる空挺ユニットについても一般補給源です。いったん全てのグライダー増援が着地したら、全先導ユニットを取り去ります。



**例:** 第82空挺師団第505連隊の先導部隊は、ヘクスA4218内にセットアップ位置を持ちます。連合軍プレイヤーは、精度のために1D6を振り、4の目で目標を外れます。次に、連合軍プレイヤーは方向について5の目を振ります。連合軍プレイヤーは、方向チャートに従って先導部隊をヘクスA4219に置きます。ただし、このヘクスは溢水/湿地ヘクスなので、連合軍プレイヤーは追加1ヘクスを移動させなければならず、最初に1の方向であるヘクスA4118を見つめます。このヘクスは溢水/湿地ヘクスではないので、先導部隊はそこに置かれます。

もしも別の溢水/湿地ヘクスであれば、プレイヤーは2の方向をチェックし、A4218に戻すことになります。

### 17.2 空挺降下セグメント

いったん先導部隊が着地したら、連合軍プレイヤーは自軍落下傘部隊を降下させることができます。各空挺大隊は関連する3個空挺中隊を持ち、降下のために使用されることになります。大隊カウンター自体は、このときには使用されず、マップ上に記載された空挺待機ボックス内に置かれ、その中隊から再建できるときにプレイに登場することになります。17.3を参照してください。

**例:** 3/506/101 大隊は、G/3/506、H/3/506、I/3/506 と表記された3個中隊を持つことになります。

先導部隊が降下したヘクスに3個の空挺中隊を置き、次にこれらの3個中隊については空挺降下手順に従います。連隊の各大隊について、この手順を繰り返します。その連隊の全中隊が降下してしまったら、次の先導部隊に移行し、全ての空挺中隊が降下してしまうまでこの手順を繰り返します。

落下傘降下に参加している砲兵大隊、工兵、師団HQは、空挺降下の目的においてはそれぞれ個別ユニットと見なされ、下記で「中隊」に言及する場合には、同様にこれらのユニットにも適用します。これらは、いずれかの先導部隊配置位置に着地できます。

### 空挺降下手順:

**ステップ1:** 空挺大隊の精度について1D6を振り、下記の精度チャートを参照します。この結果は、3個中隊全てに適用します。CW空挺ユニットは、自動的に「1」の結果を振ります。

#### 精度表

- 1: 先導部隊からの距離は、1D6の半分(端数切捨て)
- 2~5: 距離は1D6
- 6: 距離は2D6

**ステップ2:** マップ(マップA&C)上の方向矢印を使用して大隊の方向について1D6を振ります。この方向は、大隊の全3個中隊に適用します。

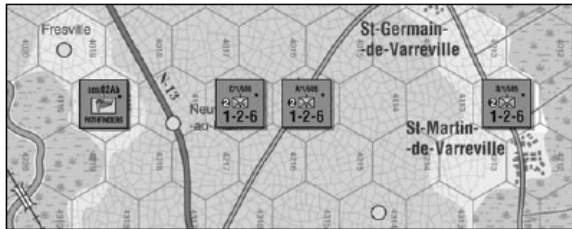
**ステップ3:** ここで距離について、大隊の各中隊を個別に振ります。結果は、先導部隊ヘクスからのヘクスでの距離です。ステップ1の結果に基づいて、1つ又は2つのサイコロを使用します。空挺中隊は、これらのヘクス内に着地します。各中隊が着地するに連れて、



着地損害（下記を参照してください）を実施します。

**注記：**Pegasus 橋梁におけるイギリス軍第2 O & Bの初期中隊に関しての特別ルールについては、19.8を参照してください。

この手順を次の大隊について繰り返します。



**例：**前の例で、第 505 先導ユニットが目標を外してヘクス A4118 に降下した後に、部隊を降下させるときです。この例では、1/505/82 大隊を降下させます。1/505/82 大隊を構成する A/1/505、B/1/505、C/1/505 の 3 個中隊があります。連合軍プレイヤーは最初に精度についてサイを振り、結果は 4 です。これは各中隊が目標を外して 1 D6 を行うことを意味します。次に、方向についてサイを振り、結果は「2」です。全 3 個中隊は目標を外して 2 の方向（東）に偏差します。最初の A/1/505 のサイの目は「3」です。2 の方向に 3 ヘクスをカウントし、ヘクス A4113 に置きます。B/1/505 については、結果は 6 でヘクス A4112 に置きます。C/1/505 については「2」の目が振られたので、ヘクス A4116 に置かれます。

#### 着地損害：

- 敵ユニットの上、又は完全海上ヘクス内に降下したユニットは除去されます。
- 溢水 / 湿地ヘクス内に降下したユニットは、生存について 1 D6 を振らなければなりません。
  - 1 ~ 4 : 効果なし
  - 5 ~ 6 : ユニット除去
- ドイツ軍ユニットに隣接させて降下したユニットは、ただちにそのユニットから射撃を受けます。ドイツ軍プレイヤーは、隣接する各ドイツ軍ユニットについて 1 D10 を振ります（DRMは適用しません）。結果は以下のとおりです。
  - ドイツ軍ユニットの攻撃値以下 = ユニット除去（又は、もしも大隊規模であれば（例：工兵）1 ステップ損失します）
  - ドイツ軍ユニットの攻撃値よりも高い = 効果なし

#### 17.3 空挺移動セグメント

全ての空挺ユニットが降下して着地損害を解決した後、連合軍プレイヤーはいくつか又は全ての空挺ユニットを 1 ヘクスまで移動させることができます。空挺中隊は、このとき移動した後に統合できます（15.4）。1 ヘクス移動の後には、スタッキング・ルールが適用されることになります。ドイツ軍ユニットに隣接して着地した空挺ユニットは移動できますが、EZOCからEZOCへは移動できません。

**注記：**海岸強襲シークエンスが開始されるときには、落下傘ユニットは海岸強襲ユニットと同様に、海岸侵攻フェイズ毎に 1 ヘクス移動できます。

#### 17.4 空挺戦闘セグメント

このセグメントの間に、連合軍プレイヤーは自軍の空挺ユニットで隣接するドイツ軍ユニットを射撃できます。CRTは使用せず、下記で説明される「射撃戦闘」システムが使用されます。もしも隣接する複数の敵ユニットがある場合には、空挺ユニットはそれらの 1 つのみを射撃できます。各空挺ユニットは、自身の攻撃戦力を

用いて、隣接するドイツ軍ユニットを個別に射撃します。あるドイツ軍ユニットは、異なる空挺ユニットによって複数回射撃され得ます。CSPsは要求されません。射撃する各空挺ユニットについて、1D10を振ります。地形修正はありません。もしも修正後のサイの目が以下であると：

- 空挺ユニットの攻撃値以下 = ユニットは 1 ステップ損失（注記：「1」は常に命中で、「0」は常に外れです。）
- 空挺ユニットの攻撃値よりも高い = 効果なし

この戦闘セグメントには、前進や退却はありません。

#### 17.5 ドイツ軍空挺対応移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、現在連合軍空挺ユニットの 2 ヘクス以内にある 1 以上の MA を持ついずれかのユニットを、通常の移動ルールに従って、1 移動ポイント（1MP）まで移動させることができます。他のすべてのドイツ軍ユニットは、移動できません。

#### 17.6 ドイツ軍空挺対応戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、ここで空挺戦闘セグメントの連合軍について述べたのと同様の方法を使用して、射撃戦闘を実行できます。砲兵支援は認められず、射撃する前に複数のドイツ軍ユニットはその攻撃戦力を統合できません。

#### 17.7 グライダー部隊の着地

**デザイン・ノート：**グライダー・ユニットは、より良い目的地に後から到着しました。ただし、地形、敵の射撃、溢水により、着地はより危険でした。

グライダー・ユニットは、着地ヘクスから自身の師団に所属する先導部隊ユニットまで補給線をたどることができ、ドイツ軍ユニットや EZOC から解放されたいずれかのヘクス内に着地できます。着地に際してはスタッキング限度を無視できますが、連合軍移動フェイズの終了までに正さなければなりません。グライダー・ユニットは、生存と精度についてサイを振らなければなりません。

**生存：**各グライダー・ユニットについて 1 D10 を振ります。1 ~ 2 の目で、ユニットは 1 ステップ\*を失い、3 ~ 10 では効果なしです。

\*もしも中隊又は他の 1 ステップ・ユニットであると撃破され、完全又は減少状態の大隊であれば 1 ステップ損失を適用します。

**精度：**精度について 1 D6 を振ります。1 ~ 3 の結果で、ユニットは指定されたヘクス内に着地します。4 ~ 6 の結果で目標を外し、1 ヘクス離れて着地します。もしも目標を外すと、方向についてサイを振り、グライダー・ユニットをそのヘクス内に置きます。もしも目標ヘクスが溢水ヘクス、全海上ヘクス、敵が占めるヘクス、ドイツ軍ユニットが隣接するヘクスであると、17.2 に従って着地損害を適用します。

**移動：**グライダー・ユニットは、着地したターンに最大で 1 ヘクス移動できます。

#### 17.8 空挺砲兵

落下傘降下フェイズの間に着地できる 3 個の米軍空挺砲兵ユニットがあります（第 82 師団の第 376、第 456 と第 101 師団の第 377）。連合軍プレイヤーは、グライダー着地（17.7）についてのルールに従って 6 月 6 日 PM ターンになるまで待つことができ、あるいは 6 月 6 日夜間ターンの間の初期着地で降下させることができます。もしも初期着地で降下させると、グライダーの生存について - 2 DRM でサイを振り、落下傘偏差ルール（精度、方向、距離のサイ振り）に従います。

## 18.0 6月6日海岸侵攻ターン

### 18.1 上陸地点、上陸縦列、強襲ヘクス、待機ボックスの定義

各上陸地点（ゴールド、ジュノー、スウォード、ユタ、オマハ）は、個々の海岸から構成されます。各海岸は、3つの部分を持ちます。：海岸ヘクス、上陸縦列（3つまでの強襲ヘクスから構成されます）、待機ボックス（強襲ヘクス後方のホワイト・ボックス）です。

例：ゴールド海岸では、キング・レッドはヘクス 1829 です。強襲ヘクスは 1728、1628、1527 です。

### 18.2 強襲トラック上への連合軍ユニットの配置

連合軍プレイヤーは、自軍侵攻部隊を以下のごとく配置します。

**1. 大隊の配置：**各上陸地点の各強襲ヘクス内にユニットを配置します。例えば、スウォード海岸は 10 の強襲ヘクスを持ち、各ヘクスが 1 個大隊を保持できます。シナリオ・セットアップ・ルールで照合し、史実の「海岸強襲大隊」がフェイズ1ヘクス内に置かれます。他の大隊は、プレイヤーの自由裁量で、師団内の使用可能ユニットから置かれます。下記も参照してください「強襲ヘクス内の他のユニット」。

**2. 分割大隊：**適用可能な場所では、配置した大隊を中隊に分割します。分割された大隊ユニットを、その海岸に結合した待機ボックス内に置きます。砲兵大隊は、強襲ヘクス内に置かれたら分割できず、大隊として上陸しなければなりません。

**3. 中隊の再整理：**ここで、戦車と歩兵の中隊を、その海岸の3つの強襲ヘクス内に適合するように調整します。使用可能であれば、DD戦車は第1波と共に上陸できますが、スタッキング・ルールに従わなければなりません。

**4. 支援ユニットの配置：**支援ユニット（工兵、AVRE、クロコダイル・ユニット）を望むように中隊規模の上陸ユニットと共に置きます。これらはいかなる強襲ヘクス内にも、一緒に又は単独で、しかもスタッキング値なしで置くことができます。ただし、これらは、ドイツ軍防御射撃セグメントの間に、スタッキングのサイの目修正のユニットとしてはカウントされます。コマンドとレインジャーは、支援ユニットを受け取れません。

**5. 側に残っているユニットの配置：**強襲師団のユニットで強襲ヘクス内に配置できないものは、通常の増援として、6月6日のPMターン又は必要ならばそれ以降にゲームに登場します。

**強襲ヘクス内のスタッキング：**6月6日侵攻ターンの間には、上陸縦列内の各強襲ヘクスは、3個中隊又は1個大隊のスタッキング限度を持ちます。いったん配置されたら、これらは上陸シークエンスの間に上陸できる唯一のユニットになります。支援ユニットは、スタッキング値を持ちません。待機ボックスはスタッキング限度を持たず、各大隊の位置を管理するに過ぎません。海岸ヘクスは、他の地上ヘクスと同様に、6スタッキング・ポイントを持ちます。

コマンド海岸のスタッキングについては、19.5を参照してください。

6月6日侵攻ターンの後には、上陸縦列内のスタッキングはヘクス毎に4ユニットであることに注意してください。

**強襲ヘクス内の他のユニット：**強襲ヘクス内に置かれた司令部と捜索、砲兵等のユニットは、敵ユニット又は拠点到隣接していない海岸ヘクス内にのみ上陸できます。これらは上陸のために分割できず、砲兵ユニットは「移動済」面に裏返されます（たとえ機械化でも）。

**デザイン・ノート：**連合軍プレイヤーは、上陸させることを望むユニットと上陸ヘクス内の位置に、綿密な注意を払うことになるでしょう。

### 18.3 連合軍上陸セグメント

#### 18.3.1 連合軍上陸セグメント、フェイズ1

全ての連合軍ユニットは、1ヘクス移動します（夜間ターンに着地した空挺ユニットを含みます）。強襲ヘクス内のユニットをトラックの下方に1ヘクス前進させます。フェイズ1強襲ヘクス内のユニットは、実際の海岸ヘクスに進入することになります。フェイズ1にのみ、このフェイズに海岸ヘクスに進入している各ユニットの漂流についてチェックします（下記を参照してください）。上陸は、連合軍プレイヤーが望む順番で実行できますが、各上陸地点内のユニットは西から東へと上陸しなければなりません。

例：オマハ海岸では、海岸に移動する最初のユニットはチャーリー [Charlie]、次にドッグ・グリーン [Dog Green]、次にドッグ・ホワイト [Dog White]等となります。

**漂流：**各上陸地点は、マップ上に表示された漂流評価値を持ちます。連合軍プレイヤーは、フェイズ1に上陸しているユニット（支援ユニットを含みます）についてののみ1D10を振ります（19.5も参照してください）。もしもサイの目が漂流評価値以下であると、目標ヘクス内に上陸します。もしも漂流評価値よりも高ければ、目標ヘクスから1ヘクス東に上陸します。

例外：Pt du Hocのレインジャーは、漂流についてチェックせず、自身の強襲ヘクスから直接攻撃します。

**DD戦車：**海岸ヘクスに進入しているDD戦車中隊は、それぞれ生存（19.6.2）についてサイを振り、もしも生存したら、漂流をチェックします。次に、これらは18.5に従ってただちに射撃できます。これは「特別な」臨機射撃で、これらは侵攻フェイズの連合軍射撃セグメントの間にも射撃できます。DD戦車の最小限投入を参照してください（19.6.3）。

#### 18.3.2 連合軍上陸セグメント、フェイズ2&3

フェイズ2&3に、全ての連合軍ユニットは再び1ヘクス移動できます。強襲ヘクス内のユニットは、1ヘクス前進します。すでに海岸又は陸上のヘクスにあるユニット（空挺部隊を含みます）は、もしも望むなら1ヘクス移動できます。この1ヘクス移動は、通常の移動で禁じられる地形への進入や越えることはできません。ユニットは、1つのEZOCから直接他のそれへは移動できません。

**スタッキング：**ユニットは、いかなる瞬間にもスタッキング限度を超過できません。移動又は上陸する余地がない場合には、ユニットはその場に留まります。

**海岸の変更：**第2と第3上陸セグメントの間に、フェイズ1強襲ヘクス内のユニットは、その上陸縦列で指定された海岸ヘクスに上陸する代わりに、隣接するEZOCでない海岸ヘクス（左又は右）に上陸できます。

### 18.4 ドイツ軍防御射撃セグメント

ドイツ軍プレイヤーは、このセグメントに連合軍ユニットを射撃できます。CRTは使用されず、下記で説明するごとく「射撃戦闘」システムが使用されます。全てのドイツ軍ユニットは、6月6日侵攻ターンの期間中については戦闘補給下と見なされます。各射撃戦闘については、以下の概要に従ってください：

- 異なるヘクス内のユニットは、一緒に射撃できません。単一ヘクス内のユニットは、その戦力を統合して一緒に射撃できます。



- ・ 各目標は、単一ヘクスでなければならず、複数ヘクスへの攻撃は認められません。
- ・ ある戦闘ユニットは、単一フェイズ内に一度のみ射撃できます。
- ・ 非砲兵ユニットは、隣接する敵ユニットのみを射撃できます。
- ・ 砲兵ユニットは、自身の1の防御値で隣接する敵ユニットを射撃しているのではありません。海岸侵攻フェイズ1には射撃できません。HQユニットも、射撃戦闘については1戦力ポイントを持ちます。
- ・ 砲兵ユニットは、上陸縦列内の連合軍ユニットを海上で目標にできず、目標ヘクスは海岸又は陸上のヘクスでなければなりません。
- ・ 海岸侵攻フェイズには、敵ヘクスは複数回の目標になり得ます。(注記:「1」は常に命中で、「0」は常に外れです。)

**射撃手順:** 各戦闘について、どのユニットが射撃するのかを示し、目標ヘクスを選択して1D10を振ります。命中ナンバーは、射撃しているユニット(たち)の合計攻撃戦力に一致します。もしもサイの目が命中ナンバー以下であると、目標ユニット(たち)に1ステップ損失の損害を与えられます。非手番プレイヤーは、どのユニットを除去するのかを選択します(支援ユニットは、ステップ損失を満たすために取り去ることができません)。絶壁 [Bluffs] を除き、全ての地形修正は無視します。退却又は戦闘後前進はありません。

**海岸スタッキングDRM:** ドイツ軍プレイヤーが海岸ヘクス上の複数ユニットのスタックを射撃しているときには、海岸ヘクス内で2番目を越える各ユニットについて、命中ナンバーに+1を加えます。このルールについては、支援ユニットはユニットとしてカウントします。

**例:** もしも5ユニットのスタック(3個中隊と2個支援ユニット)を射撃すると、ドイツ軍プレイヤーの命中ナンバーに+3が提供されることになります。

**諸兵科連合DRM:** 諸兵科連合修正が適用可能な場所で適用され、+DRMとなります。このDRMは、連合軍とドイツ軍の両者の射撃セグメントに使用可能です。

## 18.5 連合軍射撃セグメント

連合軍射撃セグメントは、2つのステップに分割されます。:

**ステップ1: 大隊の再建:** このときに、連合軍ユニット(空挺ユニットを含みます)は、もしも望むのであれば15.4の再建ルールに従って大隊に統合できます(注記: 6月6日侵攻ターンには、HQの存在は必要ありません) ユニットたちは、現在待機ボックス内のユニットのみを再建できます。これらは、使用可能な中隊により、減少又は完全戦力の大隊として再建できます。

**ステップ2:** 18.4で述べたのと同じ手順と制限を使用して、射撃戦闘を実施します。ただし、連合軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットに対して海岸スタッキング修正は受け取りません。

**航空支援:** 6月6日ターンには、地上支援は使用不可能です。

**砲兵支援:** 砲兵ユニットは、上陸するまでは射撃できません。

**連合軍の補給:** 全ての連合軍部隊は、海岸侵攻ターンについては戦闘補給下と見なされます。フェイズ3に選択の緊急海上支援を使用していない限り、CSPsを消費する必要はありません。下記を参照してください。

**緊急海上支援:** 第3上陸フェイズ(のみ)の間に、連合軍プレイヤーはこの選択が使用される各海岸について1CSPを消費し、選択した海岸の射程内に5海上ユニットまでを置くことができます(配

置した各海上ユニットについて機雷 [10.9] のサイを振ります)。この艦砲射撃は、海上支援の全通常ルールに従いますが、戦闘支援についてのみ使用できます(海上ユニットの数値を地上ユニットの攻撃戦力に加えます)。この射撃は、海上ユニットのその日の射撃としてカウントし、次の日になるまでは再度使用不可能となります。海上ユニットを射撃済面に裏返します。

## 18.6 ドイツ軍移動セグメント

現在マップ上にあるドイツ軍ユニットは、このセグメントに通常に移動できますが、減少MAを持ちます。そのMAは、海岸侵攻フェイズによって決定されます。:

- ・ 海岸侵攻フェイズ1: 1MP
- ・ 海岸侵攻フェイズ2: 2MPs
- ・ 海岸侵攻フェイズ3: 3MPs

最小1ヘクス移動(10.3)は、各フェイズに認められますが、**海岸タイプ・ヘクス上への移動はできません**。全ドイツ軍ユニットは、6月6日侵攻ターンの期間中は一般補給下と見なされます。6月6日侵攻ターンには、機械化移動フェイズはありません。ドイツ軍ユニットは、全3フェイズに中隊への分割又は大隊への再建が認められます。

全ドイツ軍ユニットは、PMターンに通常に移動できます。

## 18.7 侵攻ターンのドイツ軍砲兵

ドイツ軍ユニットと拠点は、海岸侵攻フェイズ2&3の間に師団と軍団の砲兵を要求できます。下記の例外を除き、戦闘で砲兵射撃支援を使用する全てのルールに従います。:

- ・ フェイズ1には、砲兵射撃はありません。
- ・ 海岸侵攻フェイズの間には、各戦闘に1砲兵ユニットのみが認められます。合計攻撃戦力にその射撃戦力を加えます。
- ・ **固定**砲兵ユニットは、3つの海岸侵攻フェイズの間に一度のみ射撃できます。
- ・ ある砲兵ユニットは、3つの海岸侵攻フェイズの間に一度射撃するか、又は一度移動できます。例えば、もしもあるユニットが第1海岸侵攻フェイズのドイツ軍移動フェイズの間に移動すると、第2と第3の海岸侵攻フェイズには移動や射撃ができません。ただし、機械化砲兵ユニットは移動して次に射撃できますが、3つの海岸侵攻フェイズの間にその順番で一度のみです。例えば、ある機械化ユニットが第2海岸侵攻フェイズのドイツ軍移動セグメントに移動すると、第2又は第3海岸侵攻フェイズに射撃できますが、第3海岸侵攻フェイズには移動できないことになります。いったん「移動済」面に裏返されたら、砲兵ユニットは海岸侵攻シークエンスが終了する6月6日PMターンの直前までは元に戻せません。

## 拠点と砲兵

**固定、沿岸、軍団、師団の砲兵ユニットは、連合軍ユニットを射撃する拠点観測者と共に使用できます。**拠点は、その戦力を砲兵ユニットと統合することができます(もしも目標が拠点到隣接している)。二者択一で、砲兵ユニットは拠点を観測者として使用し、自身で射撃することができます。拠点は、以下の師団砲兵ユニットを要求できます。:

拠点の位置	師団砲兵
ユタ海岸	第709師団
オマハ海岸	第716、第352師団
ゴールド海岸	第716師団
ジュノー海岸	第716師団
スワード海岸	第716師団

## 18.8 終了フェイズ

海岸侵攻フェイズ#3の終了後、連合軍プレイヤーは以下の活動を実施します。:

### 18.8.1 連合軍再集結セグメント

- 全てのAVREと工兵支援ユニットは、取り去られます。クロコダイル・ユニットは、ゲームに留まります。
- 強襲ヘクス内で上陸していないユニット(海岸のスペース不足のために)は、次のターンに可能な場所で統合されて脇に置かれます。これらのユニットは、他のユニットの前に上陸させなければなりません。Pt.du.Hocのユニットは、自身の上陸ヘクスから戦闘します。
- 上陸しているユニットを統合させます(空挺ユニットを含みます)このときには、ユニットは師団HQに隣接している必要はありません。
- 待機ボックス内に残された大隊ユニットは、除去ボックス内に置かれます。これらは、後に補充で再建できます。

### 18.8.2 海岸堡マーカーの配置

連合軍プレイヤーは、各上陸地点(ユタ、オマハ、ゴールド、ジュノー、スウォード)の1上陸縦列を選択し、その上陸縦列の待機ボックス内に適切な海岸堡マーカーを置きます。このマーカーは、決して移動させることができません。その上陸縦列の末端にある海岸ヘクスは補給源ならびに連合軍増援の登場位置になります。

**上陸縦列内の増援のスタッピング:** 上陸縦列内に上陸していないユニットを起きます。上陸縦列内のスタッピング限度は、いまや強襲ヘクス毎に**いずれかの規模(大隊又は中隊)の4ユニット**です。

### 18.8.3 連合軍の6月6日海上移動フェイズ

連合軍の海上ユニットは、このときに陸上ヘクスから少なくとも2ヘクス離れた**いずれかの全海上ヘクス**上に置かれます。配置される各海上ユニットについて、機雷のサイを振ります(10.9)。これらは、6月6日PMターンの間に射撃する準備ができていることになります。

### 18.8.4 砲兵回復セグメント

全ての連合軍とドイツ軍の砲兵ユニットを、その準備面に裏返します。

## 18.9 拠点 [Strongpoints]

### 18.9.1 拠点の特性

- 攻撃と防御のために、1から4までの戦闘戦力を持ちます。
- 決して移動ができません。
- 1のスタッピング値を持ちます。
- ZOCを持ちます。
- いったん撃破されたら、決して補充されません。
- 隠匿と確認面:** 拠点のカウンターは、隠匿面と確認面を持ちます。これらは、連合軍プレイヤーに戦力を隠して配置されます。ドイツ軍プレイヤーは、戦力を調べてそれに応じて配置を計画できます。攻撃を受ける又は攻撃するときに、それらを確認面に裏返します。いったん明らかにされたら、取り去られるまで永久にその状態で留まります。

### 18.9.2 拠点の配置

拠点は、ゲーム開始時に、ドイツ軍プレイヤーによって隠匿面で5つの上陸海岸上又は近く、ならびにシナリオの指示に従ってシェルブール防衛線周辺に置かれます。拠点は、シナリオの指示で与えられたヘクス位置、あるいは海岸又はシェルブール防衛線内に配置する場合には以下のルールによって配置されます。:

- 海岸:** 拠点は、ヘクス毎に1つ、海岸ヘクスに隣接させて配置されます。これらは、海岸ヘクス内には配置できません。これらの

配置では、地形は考慮しません。例えば、溢水地形が存在するにもかかわらず、これらはヘクスC1929と/又はC1930に置くことができますが、C1928は海岸ヘクスなので不可です。シナリオの指示には、各海岸にいくつを配置できるかが述べられています。

- シェルブール:** シェルブール防衛線内に12個の拠点が配置されます。1個はヘクスA2035(注記:これはFort du Rouleです)に配置しなければなりません。2個は、防衛線内で都市ヘクスを除く**いずれかのヘクス内**に置くことができ、他の9個はシェルブール防衛線に隣接する内部に、ヘクス毎に1個を置かなければなりません。

以下の戦力を持つ46個の拠点マーカーがあります。:

- 4戦力 × 15個
- 3戦力 × 15個
- 2戦力 × 8個
- 1戦力 × 8個

### 18.9.3 拠点の戦闘

連合軍ユニットは、活性状態の拠点ヘクス内への移動を禁じられ、まずそれを破壊しなければなりません。それらの存在は、ヘクス内の友軍ユニットに影響を持ちませんが、射撃戦闘又は地上戦闘の目的についてはそれらを統合できます。ヘクス内に拠点を含んでいる防衛側にステップ損失が適用されるときには、防衛側は損失を受けるユニットを選択できます。ヘクス内で拠点が**唯一のユニット**である場合には、取り去られます。拠点についての他のルールには、以下が含まれます。:

- ヘクス内に拠点を持つ防衛ユニットは、戦闘結果の退却の代わりに、1ステップ損失を受けることも選択できます。
- 拠点对する戦闘は、AVREユニット(19.6.1)の存在によって修正され得ます。
- 拠点、ならびに拠点とスタックしたユニットは、強制攻撃(12.3)の実施を要求されません。
- 拠点と砲兵射撃については、18.7を参照してください。

### 18.9.4 孤立状態の拠点

6月6日AMターンの後の**いずれかのドイツ軍戦闘フェイズ**終了時に、友軍ユニット又は他の拠点までいかなる長さの補給線もたどれない拠点は孤立したと見なされ、除去のためにサイを振らなければなりません。

もしも孤立したら、各友軍戦闘フェイズの終了時に1D6を振ります。1の目で、拠点は除去されます。2~6の目では、効果なしです。

## 19.0 連合軍の特別ルール

### 19.1 戦艦の撤収

連合軍の戦艦は、6月30日から7月5日の間の無作為な日付に戦闘から撤収します。6月30日から開始して、各夜間ターンの補充&増援フェイズの間に1D6を振ります。下記の修正後に「6」の結果で、直ちに全ての戦艦はマップから永久に撤収します。

7月1日にはサイの目に1を加え、7月2日には2を加え、以下同様です。7月5日には、戦艦は自動的に撤収します。

**例外:** 戦艦「ウォースパイト」[Warspite]、「ラミリーズ」[Ramilles]、ロドネイ[Rodney]、及びモニター艦エレバス[Erebus]は、撤収の対象から外されます。

### 19.2 第82&第101空挺師団の撤収

米軍の空挺師団は、6月30日と7月5日の間の**いずれかの時点**で戦闘から撤収します。6月30日から開始して、各夜間ターンの補

充&増援フェイズの間に各空挺師団について1 D 6を振ります。下記の修正後に「6」の結果で、師団は次の連合軍AMターン終了時までマッパから取り去られなければなりません。

7月1日にはサイの目に1を加え、7月2日には2を加え、以下同様です。7月5日には、いまだに取り去られていない米軍空挺師団は、自動的に撤収します。7月5日夜間ターンの終了時に、マッパからそのカウンターを取り去ってください。

### 19.3 連合軍の絨毯爆撃

**デザイン・ノート:** ノルマンディ戦役中の特例として、地域内の抵抗を完全に拭き取り、計画された強襲のために突破口を穿つことを意図して、連合軍は狭い目標への大規模な爆撃を発動しました。これらは、グッドウッド作戦とコブラ作戦の間に実施されました。

#### 19.3.1 絨毯爆撃の制限

連合軍は、ゲーム中に2度の絨毯爆撃に限定されます。絨毯爆撃は、連合軍AM又はPMターンの移動フェイズ開始時にドイツ軍プレイヤーに宣言しなければならず、7月15日の後のみ発生します。

#### 19.3.2 絨毯爆撃の補給コスト

単一の絨毯爆撃には、10C S P sがかかります。

#### 19.3.3 絨毯爆撃の配置&解決

**目標ヘクス:** 絨毯爆撃を実施するためには、連合軍プレイヤーは連続する10ヘクスを目標に定めなければなりません。各目標ヘクスは、他のそれに隣接していなければなりません。全てのヘクスは、友軍ユニットを移動させて攻撃を実施する前に選択しておかなければなりません。計画したヘクスを識別するために、戦略移動マーカーのような便宜的なマーカーを使用してください。

**連合軍移動フェイズ:** 通常に移動を実施しますが、連合軍プレイヤーは絨毯爆撃の目標となったヘクスに隣接して連合軍移動フェイズを開始するいかなるユニットにも1 D 10を振らなければなりません。9又は0の目で、そのユニットは移動できません(しかも、友軍の爆撃を被り得ます)。史実では撤退が命令されていましたが、陸軍は要求された撤退距離の半分のみを認め、しかもいくつかのユニットはこれまで戦った土地の明け渡しを渋ったために、これらの命令にさえも従いませんでした。

**絨毯爆撃の解決:** 索敵攻撃チャートで5の命中ナンバーを使用して、各ヘクスに対する攻撃を振ります。ドイツ軍AA射撃は、これらの攻撃については無視されますが、地形は考慮されます。加えて、目標ヘクスに隣接するいかなる友軍ユニットに対しても、同一の攻撃でサイが振られます。

### 19.4 マルベリー人工港

マルベリー人工港マーカーは、ノルマンディ戦役の間に連合軍が建設した人工の港をあらわします。

#### 19.4.1 マルベリー人工港の建設

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1 D 6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x1とマルベリーx10のマーカーを使用します。人工港の合計が21に到達したときに、準備が整ったものと見なされます。プレイヤーは特定の人工港建設の開始を要求されず、異なるターンに建設を開始することができます。

史実では、最も実行可能な海岸は、オマハとゴールドでした。ただし、選択肢として、連合軍プレイヤーは他の海岸に建設できます。

**マルベリーの特典:** マルベリー人工港の配置で、連合軍プレイヤーは以下の特典を受け取ります。:

- 増援は、海岸上とそれに隣接する両ヘクスに置くことができます。換言すると、隣接する海岸ヘクスに上陸する増援の「列」を2つ追加して並べることができ、ターン毎の上陸許容量は3倍効果的になります。
- これらの3ヘクス列の全ては、いまや補給源と見なされます。
- 各ターンの夜間中間フェイズの天候フェイズの間に、連合軍プレイヤーはプレイに存在する各マルベリー人工港について、追加の10補給ポイントを受け取ります。

#### 19.4.2 マルベリー人工港の破壊

嵐のターンの間には、連合軍プレイヤーは現在プレイにある各マルベリーの保全についてサイを振らなければなりません。1 D 6を振り、下記の表を調べます。もしも破壊されたら、ゲームから永久に取り去られ、それが備えられていた海岸は海岸堡マーカーに戻されます。破壊されたマルベリーの追加上陸縦列内のユニットは、無傷で海岸堡の待機ボックス内に移されます。

#### マルベリー人工港破壊表

サイの目	結果
1~4	マルベリー保全: 効果なし。
5~6	マルベリー破壊: ゲームから取り除きます。

### 19.5 コマンドとレインジャーのユニット

コマンド・ユニットには、米軍レインジャー、イギリス軍ロイヤル・マリナー、CW軍コマンドを含みます。コマンドとレインジャー大隊は、通常の大隊と同様に上陸手順の間に中隊に分割されます。コマンド・ユニットは、以下の例外を除き、歩兵大隊と同様に機能します。:

- 米軍とCWの連合軍ステップ損失記録欄のどちらにもカウントされず、決して補充を受け取れません。
- 絶壁 [Bluffs]ヘクスサイドを越えるために、そのMPの半分のみを消費します。
- 全ての漂流のサイの目に-1 D R Mを受け取ります。
- 軍団ユニットと見なされます。

**米軍レインジャー:** ゲーム開始時の米軍レインジャーの特別配置ルールについては、20.6を参照してください。

レインジャーとコマンドは、独力で海岸に到達し、開始時には支援ユニットを割り当てることができません。

**R M A S G:** ロイヤル・マリナー機甲支援グループ(R M A S G)の戦車中隊は、コマンドと共にいきます。強襲ヘクス内のスタッキングは3ユニットのみなので、強襲グループとともに置かれた各R M A S Gについて、1個コマンド中隊を待機ボックス内に置かなければなりません。待機ボックスの中隊ユニットは、もしも海岸のスペースが許せば、第2又は第3海岸強襲フェイズに上陸できます。

### 19.6 ホバートの「変り種」[“Funnies”]

イギリス軍第79機甲師団の特殊機能ユニットは、主にイギリス軍のパーシー・ホバート少将によって開発され、A V R E戦車(工兵)クロコダイル(火炎放射)戦車、D D(水陸両用)戦車から成ります。

#### 19.6.1 A V R E戦車とクロコダイル戦車

これらのユニットは、CWユニットと共に置かなければならず、



常時他のユニットと共に移動しなければなりません。もしもあるヘクス内に単独でいると、マップから永久に取り去られます。これらは、侵攻の間に他のユニットと同様、漂流についてサイを振らなければなりません。これらは戦闘又はスタッキング値を持ちませんが、スタッキングDRMについてはユニットとしてカウントします。これらは、諸兵科連合ボーナスについては、戦車ユニットとして見なされません。これらの戦車は、以下のように特別なボーナスを与えます。:

**AVRE戦車:** 拠点に対して+1DRM。

**クロコダイル戦車:** 歩兵を含むいかなる防御スタックに対しても+1DRM。

**侵攻後:** 6月6日PMターンの後に、AVRE戦車はゲームから永久に取り去られます。クロコダイル・ユニットはプレイに留まりますが、戦車中隊の全ての地形と移動の制限を被ります。これらはスタッキング値を加えず、戦闘結果のステップ損失として使用できません。もしもヘクス内で単独でいるときに攻撃されるか、又は戦闘後に残っている最後のユニットであると、ゲームから永久に取り去られます。単一の戦闘で、1つのクロコダイル戦車ボーナスのみを適用できます。

### 19.6 DD戦車

DD戦車は、もしもDDユニットとして上陸に成功したら、海岸上陸シークエンスの間に連合軍による追加の「先制射撃」を提供します。海岸侵攻ターンの後には、これらはゲームの期間を通して通常の戦車ユニットとして機能します。もしもDD戦車として上陸を試みていると、DD分割中隊を使用します。そうでなければ、通常の戦車中隊ユニットを使用します。DD中隊と通常の戦車中隊は、戦車大隊を再建しているときに交換可能です。DD戦車大隊を分割するときに「混合&調和」させることもできます。例えば、侵攻ターン(のみ)の間に1個DD中隊と2個通常戦車中隊にすることができます。

**手順:** 各侵攻海岸は、マップ上に記載されたDD戦車範囲を持ちます。もしも連合軍プレイヤーが戦車中隊をDD戦車として上陸させることを望むと、大隊を3個の戦車中隊に分割し、それをDD戦車として上陸させるためにDD戦車分割中隊を使用します。セットアップ・ルールに従って、最初の強襲ヘクス内にDD中隊と共に置きます。これらが上陸したときに、連合軍プレイヤーは各DD戦車中隊について1D10を振り、表を調べます。もしもサイの目がその海岸のDD戦車評価値以下であると、DD戦車は上陸に成功し、上陸フェイズのステップ1にただちに射撃できます。もしもその海岸のDD戦車評価値よりも高ければ、除去されます。

#### 19.6.3 DD戦車の最小限投入

少なくとも1個戦車中隊は、DD戦車としてユタ、ゴールド、スウォード海岸に上陸しなければなりません。少なくとも2個戦車中隊は、DD戦車としてオマハ海岸に上陸しなければなりません。残っている初期の戦車中隊は、プレイヤーの自由裁量で、どちらかの方法で上陸させることができます。DD戦車はジュノー海岸に上陸しませんが、プレイヤー諸氏が同意すればヒストリカル・ヴァリアントとして可能となります。注記: DD戦車は、後にジュノーへの到着が割り振られました。

### 19.7 突撃工兵中隊

海岸突撃工兵ユニットは、史実では中隊としては展開しませんでした。「変り種」(DD戦車を除きます)と同様に、突撃工兵中隊は戦闘又はスタッキング値を持たず、他の友軍ユニットと自由にスタックできます。ただし、射撃戦闘のスタッキングDRMの目的については、ユニットとしてカウントします。

侵攻フェイズの間に、ヘクス内の突撃工兵中隊は、海岸ヘクスから攻撃している連合軍の歩兵タイプ・ユニット(のみ)を含むスタ

ックの命中ナンバースに+1を加えます。これは、他のボーナスに累加します。例えば、AVRE戦車ユニット。ただし、同一ヘクス内の複数の突撃工兵ユニットは、追加の修正を与えません。侵攻シークエンスの後に、これらのユニットはゲームから永久に取り去られます。これらは、ステップ損失として使用できません。

### 19.8 ペガサス橋梁

第6空挺師団第2O&Bの1個中隊は、落下傘着地フェイズの間にペガサス[Pegasus]橋梁(ヘクスC3014)に着地します。この中隊のカウンターは、用意されています。この中隊は、17.1で述べた先導部隊の方法を使用して着地します。もしも目標ヘクス内に着地したら、そのドイツ軍拠点は破壊され、O&B中隊はヘクスを占領します。そうでなければ、17.1に従って隣接ヘクス内に置かれます。以降は、他の分割中隊と同様に機能します。

O&B大隊の残りは、6月7日ターンのグライダーによって減少面で着地します。

### 19.9 「サイ」[Rhino]戦車

濃密なボカージュと密集して生い茂ったヘッジロウは、解放している連合軍部隊、特にノルマンディの西側部分のアメリカ軍部隊にとって極めて厄介な代物でした。ボカージュ地帯では、比較的小規模なドイツ軍部隊が縦深な防御に使用し、遥かに強大な部隊を押し留めることができました。戦車は大きな助けになり得ましたが、それを行うためには広大な障害を突破しなければなりませんでした。もしも道路や小道を通過中に、戦車が隠匿された対戦車砲によって撃破されると、しばしば縦列全体が立ち往生しました。いくつかの異なる改造戦車が戦場で試されましたが、最も有名なのはカーティス・カリン軍曹によって開発されたものです。「カリン・カッター」を装備したシャーマン戦車は、「サイ」戦車と名づけられました。

**到着:** 7月7日に、連合軍プレイヤーは6個のサイ戦車ユニットを受け取ります。これらは、他の増援と同様に海岸に「上陸」します。これらは移動値を持ちますが、戦闘値を持ちません。これらは、スタッキングの目的については、コストがありません。

**戦闘効果:** もしも1つ又は複数が、ボカージュ地形内を攻撃している連合軍機甲ユニットと共にスタックしていると、+1DRM修正が与えられます。

**補充:** サイ戦車ユニットは、永久には除去され得ません。もしもドイツ軍ユニットがそのヘクスに進入するか、又はサイ戦車ユニットが戦闘で除去されたユニットと共にいると、マップから取り去られますが、次のターンのに最寄の海岸堡でプレイに再登場できます。

### 19.10 連合軍の自動車化

連合軍プレイヤーは、夜間ターンの補充フェイズの間に師団自動車化を受け取ることができます。日常連合軍補充チャートを参照してください。連合軍プレイヤーが師団自動車化を受け取る際には、現在マップ上にある師団を選択し、そのHQユニットを「T」(トラック)面に裏返します。たとえ戦闘を通してHQが後にマップから取り去られても、この状態は永久的です(復帰するときに「T」面を上にして戻ります)。

自動車化されると、師団は6以下の移動力を持つ全ての非機械化ユニットが+2MPを受け取ります(6MPを越えるユニットは、すでに固有の輸送手段を持っています)。

**プレイの助言:** プレイヤー諸氏は、もしも望むのであれば、可変師団評価記録上にこの自動車化を注記しておくこともできます。

**例:** 連合軍プレイヤーは、6月9日夜間ターンの間に師団自動車化を受け取ります。彼は、それを受け取るために第4歩兵師団を選択

します。1/8/4 歩兵大隊(ならびに第4師団の全ての非機械化ユニット)は、その通常の6MFに+2を受け取り、いまや8のMFを持ちます。連合軍プレイヤーは、ゲームの間に第4師団HQを非機械化面に裏返すことができず、この能力を他のユニットに譲渡することができません。

## 20.0 ドイツ軍の特別ルール

### 20.1 ドイツ軍の自動車化

ドイツ軍プレイヤーは、夜間ターンの増援&補充フェイズの間に歩兵師団自動車化を受け取ることができます。日常ドイツ軍補充チャートを参照してください。歩兵師団自動車化は、トラック・カウンターによってあらわされます。

ドイツ軍のトラック・カウンターは、移動フェイズの間に道路を経由してマップ上を移動します。トラック・カウンターがドイツ軍の歩兵師団HQを含んでいるヘクス内に移動するときには、そのHQユニットの下に置きます。トラック・カウンターがそのHQと共にいる間には、師団は連合軍プレイヤーが自動車化のために受け取る移動と同じ+2ボーナスを受け取ります。

ただし、ドイツ軍プレイヤーは、移動フェイズの間に通常の移動コストを使用して、トラック・カウンターを単に他の師団HQに移動させることで、この能力を譲渡できます。トラックが元のHQから離れたら、ただちにその師団はボーナスを受け取らず、**そのターンに再びボーナスを与えることはできません**。トラック自動車化カウンターの数は、ゲームに含まれているカウンターの枚数に厳密に限定されます。いったん全てが受け取られたら、ドイツ軍プレイヤーはそれ以上受け取れません。

もしもトラック・カウンターを付属したドイツ軍HQが撃破されたら、そのトラック・カウンターはユニット・プールに戻されます。

### 20.2 コタンタン半島の補給と補充

**補給:** シェルブールのいかなる都市ヘクスも、ドイツ軍ユニットについての一般補給源として機能します。

**補充:** シェルブールの都市ヘクスに補給線をたどることはできるが、南又は東マップ端に補給線をたどれないユニットは、ターンを基本とした補充ポイントは使用できません。ただし、REM補充は受け取ることができます。もしも半島が分断されると、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍記録チャート上のコタンタンREM補充記録欄の使用を開始します。半島内で生じるステップ損失は、このチャート上で記録され、通常のREM補充と同様に補充ステップとなります。南又は東マップ端への補給線が再開しない限り、これらは半島内で使用できる唯一の補充です。

### 20.3 ドイツ軍のカンプフグルッペ(KG)HQs

夜間ターンの補充フェイズの間に、ドイツ軍プレイヤーは必要と考えるマップ上の域内に、1つ又は複数のKG HQを置くことができます。

**配置:** KG HQは、以下のいかなるヘクス内にも配置できます。:

- ・EZOCから解放され、しかも
- ・友軍の軍団HQまで一般補給を引くことができ、しかも
- ・いずれかの友軍戦闘ユニットの6ヘクス以内。

いったんマップ上に置かれたら、もしも除去されても盤上に復帰できません。もしもKG HQが戦闘で除去されたら、ゲームから永久に除去されます。ドイツ軍プレイヤーが使用可能なKG HQsの数は、カウンター内容物によって厳密に限定されます。

ドイツ軍のKG HQは、友軍のいずれかの師団又は軍団の6ユニ

ットまで一般補給のみを提供でき、**ユニットの再建のために使用できない**ことを除き、全ての点で通常のHQとして機能します。

## 20.4 シェルブール港湾の破壊

**爆破の手順:** ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの夜間ターンの工兵フェイズの間に、シェルブール港湾の破壊を開始することができます。シェルブール港湾破壊記録欄上の9スペースに港湾破壊マーカーを置いてください。次のターンの工兵フェイズに、港湾破壊マーカーは9から8スペースに移動されます。マーカーが0スペースに到達するまで毎日このように続き、そのときに「破壊」されます。いったん開始されたら、都市が連合軍によって占領されない限り、9日間の過程を停止することはできません。**シェルブールのヘクス内に連合軍ユニットのみが存在するときに、都市は占領されます。**

**ドイツ軍の勝利ポイント:** 6月28日夜間ターンの間に、もしもシェルブールがまだ連合軍によって占領されていなければ、ドイツ軍プレイヤーは現行の港湾破壊レベルに一致する数の勝利ポイントを受け取ります。連合軍VP記録欄から現行レベルの数を差し引きします。

**連合軍の勝利ポイント:** もしも連合軍が6月28日の前に都市を占領すると、占領されたときの港湾の現行レベルに一致する数の勝利ポイントを受け取ります。もしも爆破が開始されていなかったら、連合軍プレイヤーは10勝利ポイントを得点します。

**港湾の修理:** 占領後のいずれかの工兵フェイズの間に、連合軍プレイヤーは必要であれば港湾破壊マーカーを1スペース上方に移動させることができます。例えば、0から1へ等です。増加させるためのコストは各5CSPsです。9に到達するときに、港湾は部分的に機能し、連合軍は港湾を保持し続ける限り、毎日5CSPsを受け取ります。

**デザイン・ノート:** シェルブールは、ノルマンディ戦役の強襲段階における米第1軍の重要目標でした。防御側のドイツ軍は、寸土の土地でも戦うように命令されており、大部分の場合にはそのように行いました。米軍部隊が都市を奪取するまでに港湾はほぼ完全に破壊され、7月を通して港湾は部分的に機能しただけで、数ヶ月間は完全に機能するようになりませんでした。

### 20.5 ドイツ軍の固定砲台

ドイツ軍プレイヤーは、マップ上の至る所でゲームを開始する多数の固定砲台を持ちます。これらのユニットは、決して移動できず、もしも退却を強制されたら除去されます。これらは、常に戦闘補給下です。これらは、固有の1地上攻撃/防御戦力を持ちます。これらは、軍団砲兵と見なされます。

固定砲台は、たとえ現在非一般補給下であっても、連合軍海上ユニットを射撃する目的については、常に戦闘補給下と見なされます。陸上の目標を射撃しているときには、固定砲台は通常の砲兵ユニットのルールに従わなければなりません。

### 20.6 Pointe du Hoc

ヘクス B1305 でゲームを開始する砲座のカウンターが2つあります。1つは裏面に印刷された砲兵ユニットで、他方は「砲移動済」["Guns Moved"]です。ゲーム開始時に、ドイツ軍プレイヤーはこれらのカウンターの1つをB1305に裏返して置くことができます(ドイツ軍プレイヤーの選択で)。他方をヘクス B1406に裏返して置きます。両者は、他の固定砲台と同様に、固有の1戦闘攻撃/防御戦力を持ちます。もしもPointe du Hoc(B1305)内の砲が移動していなければ、通常に射撃できます。もしも砲がB1406内に置かれていたら、ドイツ軍プレイヤーはこれらの砲を射撃するために、ヘクス内に存在する歩兵タイプ・ユニットを持たなければなりません。このルールは、この砲台のみに適用します。



上陸ユニット配置の間に、連合軍プレイヤーは以下のどちらかを行えます。： a ) 第2 レインジャー大隊を海岸上陸ヘクス内に置き、通常に Pointe du Hoc を強襲します。又は、 2 ) 第2 レインジャー大隊をオマハに、海岸上陸フェイズの間に後続大隊として、第5 レインジャー大隊の後にチャーリー海岸に上陸させます。

## 20.7 ドイツ軍の東方 [Ost] 大隊

ドイツ軍の東方大隊は、決して中隊に分割できず、又は1ステップを減少させて中隊を創出できません(14.2)。もしもドイツ軍東方大隊がAMターンとPMターンの終了フェイズの間に孤立すると、1ステップを失います。東方大隊は、この方法で除去され得ます。孤立とは、いかなる長さの補給線もたどることができない状態と定義されます。

## 21.0 プレイの準備

いったんプレイヤー諸氏が相互にシナリオを同意して陣営を選択したら、標準ルールに優先して、選択したシナリオについての全ての特別な指示に従います。各陣営は、セットアップの指示に従って、マップ・シート上にユニットとゲーム・マーカーを配置します。いったん配置が完了したら、通常にプレイを開始します。

大部分のシナリオでは、ドイツ軍プレイヤーが最初にセットアップし、連合軍プレイヤーが最初に移動しますが、いくつかのシナリオでは異なる場合があります。シナリオの指示を参照して、矛盾が生じるときにはシナリオ・ルールが一般ルールに優先します。

## 22.0 選択ルール

### 22.1 連合軍の「補充集積所」[“Reple Deple”]

連合軍プレイヤーが非空挺歩兵大隊を完全戦力に再建するときには、いつでもその下に補充集積所(R-D) - 1 / - 1 カウンターを置かなければなりません。この修正は、完全戦力で留まる限り攻撃と防御の両方に - 1 が反映されます。もしも再び1ステップを失うと、マーカーは取り去られます。もしも後に完全戦力に再建されると、ユニットの下に別のR-D - 1 / - 1 マーカーを置きます。

**注記：**6月7日ターンの間に完全戦力に再建される連合軍ユニットは、そのターンについてのみR-Dマーカーを置くことから除外されます。加えて、全ての空挺大隊は、ゲームの全期間について例外です。コマンドとレインジャー・タイプのユニットは、いかなる時にも補充を受け取れません。

**デザイン・ノート：**連合軍の陸軍は、ほぼ完全な未熟部隊を小競り合いの中に放り込む傾向がある補充兵システムを使用しました。補充集積所又は「リプル・ディプル」から連れてくることが、連合軍陸軍の部隊を完全戦力に保つための能力により柔軟性をもたらす一方で、補充兵はほとんど訓練を受けておらず戦闘経験がないために、部隊の練度と結束度は恐ろしいことになりました。不幸にも、これらの部隊の死傷率は非常に高かったのです。

ドイツ軍ユニットは、主に補充兵を師団訓練部隊又は野戦補充大隊から連れてきました。これらの部隊は、徐々に戦闘に慣らされ、通常は基礎訓練から戦闘に投入されるまで戦友と一緒にいた。これは、連合軍と比べて硬直的であることを意味しますが、結果として高い経験と結束をもたらしました。

### 22.2 連合軍ユニットの練度

極端に変化に似たドイツ軍師団の練度は、すでにカウンターの戦力に反映されています。大部分の連合軍師団は、ほぼ同一の性格を持ちますが、いくつかの連合軍師団は戦闘に投入するまで相違が現れませんでした。相違がある場合には、大部分が指揮の問題でした。

連合軍の師団HQがプレイに登場するときには、連合軍プレイヤーは1D10を振ります。下記に注記されているごとく、一定の師団は除外されます。結果は、師団のいずれかのユニットが地上戦闘で敵ユニットを攻撃するときのみ適用する、サイの目修正に反映されます。師団の状態を記録するために、選択ユニット練度チャートを使用してください。これは、戦力上に使用可能なマーカーを置くことで記録でき、あるいはチャートがラミネート処理してあれば非恒久マーカーでそこに丸をします。

ちょうど戦闘で除去されたごとく、HQを次の日のターン記録欄上に置くことにより、いつでもプレイヤーは任意に師団長を「解任」できます。7.8を参照してください。HQが戦闘に復帰するときには、プレイヤーは再び練度についてサイを振ります(**デザイン・ノート：**第90歩兵師団長は、7月、8月、10月、45年2月、3月に交代させられました)。

このルールは、除去されたドイツ軍HQsがゲームに復帰するときにも適用できます。用意されたチャートを使用してください。

サイの目	練度 (適用するDRM)
1 ~ 2	- 1
3 ~ 9	0 (なし)
0	+ 1

以下の師団は例外です：

- ・ 米軍空挺師団
- ・ イギリス軍の第6空挺師団と近衛機甲師団
- ・ ドイツ軍：全ての装甲師団とSS師団(第17SSを除く)と第3FJ師団。

### 22.3 第91LL師団の砲兵

第91空輸歩兵師団の2個砲兵大隊は、GebH40 105mm 山岳榴弾砲を装備していました。これらの砲の弾薬は、通常の105mm砲のそれとは異なりました。ドイツ軍プレイヤーは、これらのユニットが戦闘で射撃するとき、弾薬が使用可能かどうかを調べるために1D6を振らなければなりません。：

- 1 ~ 4 : 通常に射撃
- 5 ~ 6 : 弾薬なし、射撃中止

もしも弾薬が使用不能であると、ユニットは移動済 / 射撃済面に裏返されません。

### 22.4 大隊レヴェル・ユニットの上陸

もしも両プレイヤーが同意すれば、初期の上陸を大隊レヴェルで行うことができます。大隊が分割できないことを除き、全ての通常ルールに従います。強襲ヘクス内のスタッキングは、3スタッキング・ポイント+いずれかの数の支援ユニットです。ドイツ軍防衛射撃セグメントの間に、各命中は大隊を1ステップ減少させます。

### 22.5 落下傘部隊残余

空挺ユニットを補充とREMの目的のためにカウントする代わりに、連合軍プレイヤーは米軍とイギリス軍の落下傘部隊REMマーカーで、空挺部隊の損失を個別に管理しなければなりません。もしもこれが行われたら、空挺ユニットが受け取れる唯一の補充は、REM記録欄からのそれです。

### 22.6 強制攻撃

強制攻撃のルール(12.3)は、より詳細な計画を要求するため、プレイヤー諸氏はより自由な活動を望むことができます。この選択ルールにより、12.3項の全ての強制攻撃は無視します。

The Battle for NORMANDY [2009 GMT Games, LLC]  
[ 翻訳 : 松谷健三 2010.4.18 ]



## ソリテアー・プレイ

一人プレイを行うときには、以下のように天候に従って連合軍航空ポイントを割り当てます。

## ソリテアー航空表

天候	妨害レベル	索敵攻撃	地上支援
嵐	E	0	0
豪雨	E	0	1 0
小雨	D	5	1 0
霧	D	8	1 2
重曇天	C	1 0	1 5
曇天	C	1 2	1 7
曇り	B	1 8	2 0
部分的曇り	B	2 0	2 7
晴天	A	2 0	3 5

例：もしも天候が晴天であれば、全5マップの妨害レベルはA、索敵攻撃に割り振られる航空ポイントの数は20、地上支援に割り振られる航空ポイントの数は35になります。

## ソリテアー妨害の効果

妨害レベル	マップ				
	A	B	C	D	E
A	- 1	- 1	- 1	- 3	- 3
B	- 1	- 1	- 1	- 2	- 2
C	-	- 1	- 1	- 1	- 1
D	-	-	-	- 1	- 1
E	-	-	-	-	-

# = そのマップについての移動への効果。  
- = 効果なし。

## CREDITS

**Design and Development:** Dan Holte

**Assistant Developers:** Mark Simonitch, Justin Rice and Neil Wakefield

**Playtesters:** Marc Beasley, Buzz Borries, Joe Chacon, Shannon Cooke, Chad Jenson, Dave Glenn, John Leggat, Cory Manka, Pat Mulvahill, Matthew Manka, Larry McIntire, Nathan Meadows, Brad Merrill, Rob Mull, Pat Mulvihill, Lance Nielsen, Justin Rice, Dick Sauer, Mark Simonitch, Neil Wakefield, Tracy Wallman, Gerald Zabos.

**Art Director, Cover Art & Package Design:** Rodger B. MacGowan

**Counters:** Charles Kibler and Mark Simonitch

**Player Aid Cards:** Charles Kibler

**Maps & Rulebook:** Mark Simonitch

**Proofreading:** Hans Korting, Jonathan Squibb & Neil Wakefield

**Production Coordination:** Tony Curtis

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

**Special thanks to:** Vincent Lefavrais for help with French spelling and locations plus counter edits and David Hughes with the CW order of battle