

Game Design by Chad Jensen ゲーム・デザイン: チャド・ジェンセン

- 本、訳文を通読される前に以下の注意事項を参照して下さい。
- ・訳文はできる限り原文に忠実に行ったが、読みやすさを考慮して文脈を分けたり、意訳した 部分がある。その箇所については特に表記していない。
- ・訳注を挿入した場合は赤字で記した。
- ・固有名詞(主に名前)は原文のままとした。特殊な訳語については訳者が決めた訳語とその 後に()で括った原語を付記した。
- ・原文中の強調文字やアンダーライン、斜文字については訳文に反映していない。
- ・原文中の「:」はおおむね「。」とした。
- ・ver.1.1 からの変更点は青字で記した。

Introduction (序文)2	8 Stacking 1 9	O21 Move 3 4
Game Scale(ゲーム・スケール)2	9 Initiative	022 Recover 3 6
Contents (備品目録)2	10 Line of Sight (LOS) 2 1	O23 Rout 3
	11 Weapons 2 3	Actions (A24)(行動) 3 8
Glossary(用語解説)3 Components(コンポーネント)6	12 Radios 2 5	listed alphabetically A25-A41 3 s
1 The Fate Cards6	13 Suppression 2 5	Events (E42)(イベント) 4 6
2 The Maps9	Orders (014) (命令) 25	listed alphabetically E43-E77 4 6
3 The Units 1 O	O15 Pass (discard) 2 6	Terrain (T78)(地形) 5;
4 The Track Display 1 3	O16 Advance 2 6	listed alphabetically T79-T99 5
Core Rules (コア・ルール)1 4	O17 Artillery Denied 2 7	Fortifications (F100)(防御設備) 6 (
5 Sequence of Play1 4	O18 Artillery Request 2 8	listed alphabetically F101-F106 6
6 Game Time1 5	O19 Command Confusion 3 O	Credits 6 :
7 Victory Conditions 1 7	O20 Fire 3 O	Index 省略

INTRODUCTION

<<序 文>>

Combat Commander (戦闘指揮官)は、第2 次世界大戦における戦術レベルでの歩兵戦闘 をあつかった、カード・ドリブン式のボード ゲームです。この第1弾では、一方のプレイ ヤーは、枢軸軍(ドイツ)を担当し、もう一方の プレイヤーは連合国(アメリカまたはロシア) を担当します。それらの二人のプレイヤーは、 交代で手の内から 1 枚以上の運命カード (Fate card)を使用して様々な軍事行動を果 たすためにマップ上のユニット(ユニット) を活性化させます。プレイヤーは、ゲーム・ マップを介して相手のユニットを攻撃し、か つ、できるだけ多くの目標を達成させるため に、戦闘ユニットを移動させ、勝利を勝ち取 ることを試みます。プレイヤーの勝敗は、シ ナリオの特定の目標チット、敵ユニットの撃 滅、および敵方のマップ端から自軍ユニット を脱出させることで判定されます。ゲームの プレイ時間の尺度はそれぞれ異なるプレイヤ ー・ターンの長さで割り出すことができます。 各ターンにおけるプレイの過程は、手番プレ イヤーが与えることができる命令(オーダー) および、任意に発生する良いまたは悪い結果 のイベントと、それに対する両プレイヤーの 対応や処置によって右往左往し、各々が考え 尽くした計画とは違う多少の混乱と不確実性 を与えられることになるでしょう。

GAME SCALE

< <ゲーム・スケール > >

Combat Commander のマップ上のヘックス は対辺距離が 100 フィート(30m程度)です。 完全なプレイヤーターンはそれぞれがゲーム 上の任意のセグメントからなり、ゲーム上の時間は抽象的ですが、リアル・タイムでは数分に相当することになるでしょう。ゲーム上のユニット(ユニット)はそれぞれ、一人の指揮官、5人のチームあるいは10人の分隊に相当し、無線機、および個々の武器(少なくともBAR(ブローニング・オートマチック・ライフル)、小銃あるいは拳銃より大きなもの)は、一つのカウンターで表されます。

CONTENTS

< <備品目録>>

戦闘指揮官(Combat Commander): ヨーロッパ編には以下の備品が用意されています。

両面印刷された 17 インチ x 22 インチのゲーム・マップ(合計で 12 種のマップ) 大きなカウンター(5/8")が 352 個 小さなカウンター(1/2")が 280 個 220 枚のカード 24 頁のルールブック 1 冊

24 頁のプレイブック 1 冊

1 枚の記録欄(Track Display)

4枚の両プレイヤー用援助シート

括弧([O16.4]のような)内に見られる文字 (Letters) / 数(Numbers)は、読者に他のルールに重要な言及箇所があることを示すものです。ルールの項目の頭にある英字は以下の意味があります。

「O」は「命令(Order)」関連。

「A」は「行動(Action)」関連。

「E」は「イベント(Event)」関連。

「T」は「地形(Terrain)」関連。

「F」は「防御設備(Fortification)」関連。



GLOSSARY

< <用語解説 > >

行動(Action) - [A24]

動の場合には上)の写真の下に記されていま す。「行動」は相手方のプレイヤーのターンに 積効果はありません。 も行えます。

活性化(Activate) -

ユニットかプレイヤーは通常、1ターン当た リ 1 回の命令で「活性化(activated)」できます。

手番(アクティブ: Active) -

現在ターンを行っているプレイヤー。そのプ レイヤーが所有している任意のユニットある いはマーカー。

隣接(Adjacent) -

共通のヘックス・サイドを共有する2つのヘ ックスが互いに「隣接」していると考えます。 あるヘックスにユニットおよびマーカーがあ り他方のヘックスにユニットおよびマーカー がある場合、それらは「隣接」しています。

故障(Break) / 混乱(Broken) - [3.2]

ユニット、武器あるいは無線機がその裏面を 表に向けているとき「混乱/故障(Broken)」と なります。「故障(Broken)」が武器や無線機の 場合、それは使用することができません。「混めくります。 乱(Broken)」したユニットはほとんどのことを 低下した能力で行なうことになります。

非混乱 / 故障(unbroken)のコマはひっくり返す ことで「混乱/故障(Breaks)」となります。再 きるかの目安です。 度、混乱/故障(broken)するとそのコマは除去 されます。

指揮値(Command) - [3.3.1]

が自身の周囲の友軍ユニットをどのくらいま 設備(Fortification)は「友軍」ではありません。

でコントロールできるかの目安となります。

掩蔽(Cover) - [T78.3]

この数値は地形に関係します。ヘックスの最 も大きい「掩蔽(Cover)」が、そのヘックスを 効果については運命カード(「射撃」命令/行 占めるすべてのユニットの士気(Morale)に加 えられます。複数の掩蔽(Cover)があっても累

ダイス振り (Die Roll) - [1.9]

すべての運命カードの右下にある6面「ダイ ス」の絵。ダイス振りはプレイヤーの手で直 接行いません。プレイヤーの運命デッキの一 番上をめくることで得ます。

敵(Enemy) -

あなたの相手がコントロールするユニット、 武器あるいは通信機。敵ユニットによって占 められたヘックス。あなたの相手によって支 配され、友軍ユニットが存在しない目標 (Objective)ヘックス[2.3]。 防御設備(Fortification) は「敵」ではありません。

イベント(Event) - [1.9.1.1]

ランダムの出来事がすべての運命カードの 「行動」の下に記されています。「イベント」 は、プレイヤーの手札から直接行なうことは できません。「Event!」トリガーが発生したら プレイヤーの運命デッキの一番上のカードを

FP/火力(Firepower) - [3.1.1]

5 つの基本的な数値のうちの 1 つ。FP は、敵 ユニットにどれだけの損害を与えることがで

友軍(Friendly) -

自身がコントロールするユニット、武器ある いは無線機。友軍ユニットによって占められ 指揮官ユニットのみがもつ基本的な5つの数 たヘックス。あなたの支配下で敵ユニットが 値のうちのひとつです。「指揮値」は、指揮官 存在しない目標(Objective)へックス[2.3]。防御

障害(Hindrance) - [10.3]

それ(「それへ」あるいは「それから」)を通り 抜けるとFPを減少させる地形、煙幕は除く)。 「障害」は累積されません。

非手番(Inactive) -

現在自身のターンでないプレイヤー。そのプ レイヤーが所有している任意のユニットある いはマーカー。ゲーム状況が何かを同時にす るように両プレイヤーに要求するか可能にす る場合、非手番プレイヤーが常に最初に行い ます。

LOS - [10]

視認線(Line of Sight)。一般に、ヘックス A のユニットからヘックス B に対して、まっす ぐに引かれた線がヘックスの中心点から引か れ、その線がヘックス間に描かれている描写 (地形、障害物)に触れない場合は LOS が通 っています。

マーカー(Marker) -

兵士のイラストが描かれていない任意のカウ ンター(通常 1/2")。いくつかのマーカーの例 として武器(Weapon)、鉄条網(Wire)、支配権 意の武器で、兵器には次の特徴があります。 準位置(Spotting Round)があります。

MG -

機関銃 (Machine Gun)。

士気値 (Morale) - [3.1.4]

5 つの基本的な数値のうちの1つ。ユニット がどれだけの強打を受けることができるか、 逆に言えば「戦闘の効果を無効にする」こと ができるかの目安となります。

移動力(Movement) - [3.1.3]

5つの基本的な数値のうちの1つ。移動力は、 ユニットが戦場を進む際に、どれくらいの効 率で移動することができるかの目安となりま す。

MP -

移動力值(Movement Point)。

OB -

戦闘序列 (Order of Battle)。 すべてのシナリ オで各プレイヤーに割り当てられたユニット。 防御設備(Fortification)OB はプレイブックの 末頁にあります。各々の国別早見表にはそれ ぞれ、基本となる OB の記された面と援軍 OB が記された面があります。

妨害(Obstacle) - [10.2]

それ(「それへ」、「それから」は該当しない) によって LOS をブロックする地形の一種。

Op 射擊(機会射擊:Opportunity Fire) - [A33] 移動する敵ユニットを繰り返し射撃するため の命令となる射撃行動。

命令(Order) - [O14]

種類がすべての運命カードの上段に記されて います。「命令」はそのプレイヤー自身のター ンに行われます。

兵器(Ordnance) - [O20.2]

数値の部分に白い帯状のバーで強調された任 (Control)、サドン・デス(Sudden Death)、照 射撃による攻撃を行う前に目標に命中させる 必要があります。射撃グループの一員にはな れません。Op射撃に参加することができませ ん。そして、同じヘックスにいる友軍指揮官 の能力によって数値が増加することはありま せん。

コマ (Piece) -

武器や無線機、防御設備などといった任意の ユニット。

情勢(Posture) -

攻撃(者; Attack(er))、防戦(者;)あるいは偵 察があります。「情勢」はプレイヤーの手札枚 数[1.1]を決定し、そのことによって任意の対 戦組み合わせが設定できます(もっとも一般的

なのは攻撃側 VS 防戦側でしょう)。

ランダム・ヘックス(Random Hex) - [1.8] すべての運命カードの左下にある文字 / 数字の組み合わせは、「Sniper!(狙撃兵!)」などのイベントがどこに生じるか、ランダムで決定する際に用います。この位置は故障した武器が直るか除去されるかを判断する際にも使用されます。

射程(Range) - [3.1.2]

5つの基本的な数値のうちの1つ。戦闘のさなかにおいて、相手を射殺するためにコマ (piece)が、どれくらいの有効射程距離をもっているかの基準。

SR - [018.2.1]

照準(Spotting Round)マーカー。

(ダイス目)トリガー((die)Trigger) - [1.9.1] ゲーム中、なんらかの効果を求める際のダイス目(「トリガー付を引いたとき」)に関連しておこります。

ターン(Turn) - [5]

一人のプレイヤーが 1 つ以上の「命令」を行なうか、または 0 枚を超える運命カードを捨てる期間。

ユニット(Unit) - [3]

一人以上の兵士のイラストがある任意の大カウンター(5/8")。分隊(Squad)、班(Team)および指揮官(Leader)など。

VP - [7]

勝利得点 (Victory Point)。

武器 (Weapon) - [11]

機関銃や迫撃砲のような火器のイラストがある任意の小(1/2")カウンター。他のマーカーと異なり、武器は常に FP と射程を持っています。

重要:

戦闘指揮官(Combat Commander)でのモットーは「ルールが言うこと、意味することに正確であれ」を根底に置いてください。この点について、別の素晴らしいゲーム(Totaler Krieg!)から引用すれば「ルールで述べられることを勝手に推論したり想像しないでください。疑問が沸いても、厳密に解釈してください。」と言うことなのです。

例 A:

イベントの「無傷で切り抜ける(Walking Wounded)」は「~1個の除去されたユニットが戻ってくる~」とありますが、そこには「除去された<u>友軍</u>ユニット」とは記されていません。つまり、あなたがこのイベントを引いた場合、もし、唯一の除去されたユニットが相手のものであったとしても、それをマップに戻すように選ばなければなりません。

例B:

「弾づまり!(Jammed!)」のダイス目トリガー[1.9.1.2]ルールには射撃した武器をすべて故障にするとあります。これは読んで字のごとくで、その時の射撃も取り消されるとは書いてありません。したがって、故障はおきますが射撃は行われます。

しかしながら、そうは言っても、これらのルールは、ゲーム・プレイ中に発生するかもしれない無数の状況をすべてカバーすることができません、したがって、予期せぬ状況が浮上した場合、その事態によっては、既存のルールと健全な常識の二つを結びつけて、最後はあなたが解決しなければならなくなることが十分に考えられます。

この本には全体にわたって、灰色でなぞられた個所を多く見ることが出来ます。これらの灰色でなぞっている個所は、あなたに伝えるべき注意として「解説」、「プレイ・ヒント」、「デザイン・ノート」の形で補足すべく分類してあります。

あなたがゲームをプレイするさいは、まず最初に「コンポーネント(Components)」と「コ

ア・ルール(Core Rules)」と「命令(Order)」、そして A33 の機会射撃(Opportunity Fire)セクションを読む必要があります。次に、プレイの例(プレイブック参照)にそってセット・アップし、それをやり通してゲームの基本的な流れと感触を掴んで下さい。このルールブックの導入部の後にある「行動」、「イベント」、「地形」および「防御設備」の部分は、カード上で手短にまとめてはしょっている部分について、ゲーム・プレイ中に問題が発生したら、速やかに参照することができるような構成になっています。

COMPONENTS

< <コンポーネント>>

1. 運命カード

「物事は私たちの知識が不完全であることか ら無差別に見える。」 バルフ・スピノザ



このゲームには 3 セットの運命カードが用意されています。それは、ドイツ軍(灰色)、アメリカ軍(緑)およびロシア軍(褐色)の各々のために1セットです。プレイヤーは 72 枚の運命デッキをゲームの肝であり魂と思ってください。一旦ゲームが始まれば、行動はそれを可能にする手の内の運命カード(「命令(Order)」か「行動(Action)」のいずれか)が無ければ一方のプレイヤーの独壇場となるかも知れません。運命カードがプレイヤーの手にある間は、その「命令」か「行動」を宣言することができます。その場合、他(下に書かれているイベントなど)の記述はすべて無視されます。

重要:

3枚(訳注:各国別カードに1枚ある)の早見表カード[9]は運命カードではないので、プレイヤーの手札の中から除いてください。また、ルール中で確認番号(運命カードには識別番号があります)を言及しなくとも「カード」と示した場合は常に運命カード(他の種類に属するカードはこのゲームには存在していません。)に関してのことです。(訳注:他に「先制権(イニシアティブ)・カード」が1枚あります)

1.0 黄金律

いくつかのカード結果は、このルール内(例えばルール[1.2]や尋問[E61]イベント)の多くのルールと矛盾しています。そうした場合は、カード効果が常に優先されます。

1.1 手札の枚数

プレイヤーの手札の枚数は、それぞれの情勢 に依存して配られます。例えば攻撃(Attack) はカード 6 枚、 偵察(Recon)はカード 5 枚、 防戦(Defend)はカード 4 枚といった具合です。

カードを得るまで、カードを複数枚引いて、 両者が揃ったところで終了します。

これは自身のターンに各々がゲームを始める カードはゲームの進行によって、再びプレイ ヤーの手に戻って来るまで何の効力もありま せん。

1.2 カードの情報

プレイヤーの手札は相手には秘密にしておき ます。プレイヤーの引き札山は中身を伏せて おかれ、両方のプレイヤーから秘密にされま す。プレイヤーの捨て札山は内容を公にされ、 とができます。

1.3 カードの参照

面を表にします。

1.4 切り直し

任意のタイムマーカーの進行[6.1.2]で、プレ イヤーは、両方の札山を集めて切り、かつ新 しい引き札山を作ることが命じられます。

1.5. 命令 (Order)

「彼らはまだそれほど熱くはないが、ただひ 出すだろう。」 ヨセフ・スターリン

命令は各運命カードの上段に記されています。 プレイヤーは、自身のターンに、そのカード 1.8. ランダム・ヘックス を単に「命令」用に使用することができます が、自身の命令能力[5.1]以上の「命令」を実 行することはできません。カードが「命令」 として実行された場合、直ちにそのプレイヤ

1.6. 行動(Action)

「敵の時宜を定め敵が期待しない時宜を見計 らえば、勝敗を勝ち取ることができる。」

宮本武蔵

「行動」は各運命カードの写真の下、あるい 相手のプレイヤーはいつでもチェックするこ は射撃[A33] (「機会射撃」を含め)の場合は カード上部に「命令(ORDER) / 行動 (ACTION)」として記されています。プレイの 条件を守る限り、プレイヤーは相手プレイヤ プレイヤーがカード(例えばイベント・トリガーの手番でも「行動」用としてカードを使用 -[1.9.1.1]によって)を「明らかにする」よう することができます。カードがその「行動」 に命じられた場合は、そのプレイヤーは自身 に対して使用された場合、そのカードはプレ の運命デッキの一番上のカードを両プレイヤーイヤーの捨て札山に直ちに捨てられ、その後、 ーが見えるように捨て札山の上に置いて文字 再びプレイヤーの手札となるまで。そのカー ドは何の効力も持ちません。

1.7. イベント

「運、それは覚悟と好機が会う時です。」 ピエール・エリオット・トルドー

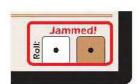
イベントはすべての運命カードに記された 「行動」の下に記されています。イベントは、 プレイヤーの任意のダイス振り[1.9.1.1]によ ってランダムに発生し、その場合には手札で たすら学んでおり、やがて一級の軍隊を作り はなく、引き札のトップにあるものが発生し ます。



-の捨て札山に捨てられます。その後、その これは、各運命カードの左下にライトグリー

ンで記された「ヘックス」です。「狙撃兵! (Snipers!)」 [1.9.1.3] やいくつかのイベント 求されます。その時、そのプレイヤーは運命 ム・プレイを再開させます。 デッキの一番上のカードをめくり、そこに記 重要: された「ヘックス」が調べられることになり ます。「ヘックス」内の「文字(letter)/数 て生じる"Time!"以外のどんなトリガーも、 の特定のヘックスに相当し、そこで「狙撃兵」 す。 またはイベントが発生します。ランダム・ヘ 重要: 障」を発生させることもあります。

1.9 ダイス振り



すべての運命カードの右下の隅に2個の6面 ダイスが記されています。「実際の」ダイスは このゲームでは使用されません。「ダイス振 り」が要求されるた場合は代用として、常に、 そのプレイヤーは、自身の引き札の山から一 番上のカードをめくります。これによって2 個のダイスを振った結果を得られます。カー ドに書かれた他のすべてのことは無視します。します。 「ダイス振り」の発生によって得られた2個 のダイス目は合計したものが結果となります。結果判定の最中には、それのみに固定されま (例外: 照準ロール(Targeting Roll)はダイス すが、ダイス・トリガーの解決後には、その の目をかけ算します[O20.2.3])。

1.9.1 ダイス目トリガー

多くのダイス目が、太線の赤い枠に囲まれて 言葉が記されています。これらは「トリガー」 しまうことがあります。 と呼ばれます。これらの 4 つのトリガーが発

生したら、直ちに通常のゲームプレイを一時 的に休止して、特定事項を解決します。そし ではランダム・ヘックスを決定するように要 てトリガーが解決された後に、通常のゲー

プレイヤーの引き札山の最後のカードによっ (number)」の組み合わせは、マップ上の1つ [6.1.2]タイムマーカー進行の後に解決されま

ックスは、さらにプレイ中に「[11.4]武器の故 トリガーを解決する際に振られたダイスの目 が新たなトリガーを発生させることはありま せん (例えば増援ユニット(Support Table)テ ーブル上のロールを要求する増援イベントや、 "Time! "トリガーにおけるサドン・デスロール、 白兵戦や、浸透(Infiltration)イベントを解決 する時のダイス振りなどし

> 言いかえれば、トリガーの解決中に振られた ダイスの目に限っては Jammed!、 Event! 、 Sniper!あるいは Time!のトリガーは無効とな ります。

重要:

ダイス目が引き起こしたトリガーは、それが どんな結果をおよぼそうとも、まず先に、下 記の 4 つのトリガーの各々効果を最初に解決

言いかえれば、ダイスの目は、それ自身の ダイスの目の効力は無効となります。

したがって、敵軍を事実上の退却(Rout)が 起こりそうなところまで追いつめたとしても、 その矢先に発生した"Time! "トリガーは、サド 「Event!」、「Jammed!」、「Sniper!」などの ン・デスを引き起こしてゲームを終了させて

1.9.1.1 「イベント!(Event!)」トリガー

「アメリカの軍隊が戦時中に非常にうまくや ることは戦場を混乱させることで、アメリカ の軍隊は一日単位でそれを実行していた。」

ドイツの将軍の戦後の聴取から

プレイヤーがダイスを振ったさいの出目が、 赤線で囲われ内部に "Event!"の文字が書か れている場合は、すぐに通常のゲーム・プレ イを中断してイベントを実行します。 Event! トリガーの結果を求めるプレイヤーは、自身 の引き札山の一番上のカードをめくって明ら かにし、イベント以外は無視して、イベント のみを声を出して読み上げ、次にそのカード [E43~E77]に関するイベントを実行します。 もし他の方法でイベントが公表されたなら、 イベントによって要求されるどんな決定もそ れを読むプレイヤーが裁定を下します。

1.9.1.2 「 弾詰まり!(Jammed!)」トリガー

プレイヤーが射撃 (Fire Attack) [O20.3.3] によってダイスを振り、そのダイス目が赤い 枠で囲まれ内部に"Jammed!"の文字がある場 合、射撃に使われた武器(Weapon)は全て故障 (broken) [11.4] したことになります(他の結 果を求める際の Jammed!はそれが Targeting 2.マップ [O20.2]であっても効力はありません。)。

無線機(Radio)[12]および地雷(Mine)[F103]は 武器 (Weapon) ではありません。

「 狙撃兵!(Sniper!)」トリガー

「撃たれていたことを理解する前に私はヘル メットにかすり傷を負い、銃床を砕かれてい ロバート・R.ムーア中佐 プレイヤーがダイスを振り、その目が赤線の 枠に囲まれて内部に"Sniper!"の文字があった 場合は、通常のゲーム・プレイは、その狙撃

兵を解決するために中断します。Sniper!トリ ガーを引いたプレイヤーは、自身の引き札山 の一番上のカードを明らかにし、カードの上 に記されているランダム・ヘックス番号以外 は無視して、それのみを声をだして読み上げ ます。その後、プレイヤーは、該当ヘックス か、隣接するヘックスの1ユニットを選択し、 それを混乱(break)させます。

CC では、Sniper!の結果は、単にスコープ付 きのライフルを持った忍耐強い人の狙撃だけ でなく、非常事態に陥ったことを表していま す。その事態には「友軍の誤射」、「パニック」 「シェルショック(戦争神経症)」、「毒蛇にか まれる」、「自暴自棄」、「脱水症」、「疲労」、 「兆弾」、「目にゴミが入る」などのような戦 闘中に発生しそうなことが表わされています。

1.9.1.4 「タイム! (Time!)」トリガー

プレイヤーがダイスを振り、そのダイス目が 赤線の枠に囲まれて内部に "Time! "の文字が あった場合は、通常のゲーム・プレイは中断 されてタイムマーカー進行[6.1.2]を行ないま

「おれは兵士だ。命じられれば戦うし、戦え ばおれは勝つだろう。」ジョージ・S.パットン

2.1 戦場

1 つのヘックスの対辺距離が約 30mになる縮 尺で区切ったヘックス・グリッドが移動や戦 闘を規制するために描かれています。ヘック スはそれぞれ次のものを含んでいます。

そのヘックスに対して攻撃または移動に同 様の影響を及ぼす特殊なタイプの地形 (specific type of terrain)[T79 ~ T99].

ヘックス間で射線(Line of Sight)[10]を確

認するさいに使用される白い中心点。

独自の識別番号(例えば「C7」といったも の〕。これは「狙撃兵!」などのイベントがど こで起こるか決める時に使用されます。

2.2. マップの境界

2.2.1.

各マップの右上のマップ番号は、どのマップ がどのシナリオに使用されるか識別するため のものです。

2.2.2.

各マップの左下は、マップボード・ヘックス の 6 方向の各方位を規定するための「コンパ ス」です。この「コンパス」は通常はセット アップ時にマップの最初の方向決定のために 使用され、また、砲撃(artillery strikes)[O18.2.2] の任意の着弾位置を決定するなど、様々なイ ベントで同様に用いられます。

この「コンパス」が示すように「1」はマッ プの「上方」、「4」は「下方」、「2」、「3」 は「右側面」、「5」、「6」は「左側面」を指 しています。

2.2.3.

各マップの角にある2つ砲兵ボックスはプレ イヤーが無線機マーカー[12]を保持している ことを表すのに使用されます。

2.3. 目標(Objectives)

「すべての形勢があなたにあるなら、あなた 自身が最初の目標を決定できる。」

フェルディナンド・フォッシュ

12345

います。それは赤円で1~5までの白数字です。 「目標」は、それを単独で支配[7.3.1]し最後 まで保持したプレイヤーに対して与えられる 任意の VP を目標チット[7.3.2]によって決定 する時の目安となります。

3.ユニット (The Units)

「歩兵は不変である。武器が人自身であるな ら、私たちは軍の唯一の戦闘部隊だ。」 C.T.ショーティス少将



名前/階級(Name/Rank)

任意の名前はもっぱらユニットの識別目的に 使用されます。同様に、すべての指揮官にあ てがわれた歴史上の階級記章は飾り程度の目 的でしかありません。これらは実際のゲー ム・プレイになんの効果もありません。

ユニットの挿し絵(Figures)

ユニットにはすべて、その相対的なものを表 示するために1人から4人までの兵士の挿し 絵が描かれています。1人の挿し絵は単独であ る「指揮官 (Leader)」を表わし、2人は5人 からなる「班(Team) 、4 人は 10 人からなる 「分隊(Squad)」をあらわしています。

3.1 ユニットの能力値 (Unit Stats)

「士気は心の状態だ。それは不動および勇気 および希望だ。それは信頼および熱誠および 地図にはそれぞれ 5 つの「目標」が記されて *忠誠だ。それは気力(elan)、団結心および決断*

力だ。」

上端に一つと下部に順に並んで三つ持ってい 中央に記されたヘックスで囲まれた黒字の数 ます。指揮官ユニット(だけ)は右側の中央に六 値です。指揮値は、「命令(Orders)」および「機 角形の枠で囲まれ黒字の数値を持っています。 会射撃(Op Fire)」[3.3.1.1]でユニットを活性

3.1.1 火力(FP: Firepower)

これは下部の左端の最初の数値で、「白兵戦 (Melee)」[O16.4]あるいは敵ユニットに「射 撃」[O20& A33]する場合、そのユニットが持 つ基本的な攻撃力です。

3.1.2. 射程 (Range)

これは下部の二番目の数値で、敵ユニットを 「射撃」[O20& A33]した際に行使できる FP の到達ヘックス数を表しています。

3.1.3. 移動力 (Movement)

ニット(ユニット)が持つ移動ポイント ックスからヘックスへの「移動」[O21]に費や すことになります。

3.1.4. 士気

これは右上角の数値で、敵の射撃(fire attack) に対して防御する場合、あるいは、回復[O22] または敗走(Rout)[O23]を試みる場合に示さ れる、ユニットの基本的な強さです。ユニッ トの士気は、それが現在占めているヘックス の掩蔽(Cover)[T78.3]によって直に修正を受 けます。

「混乱ユニット(broken unit)」[3.2]は、裏返 されて上部に赤色の帯があり黒字の代わりに 白字で記された士気値を持つことによって識 別されます。

ジョージ・C. マーシャル 3.1.5. 指揮値(Command)

ユニットは、皆、各々が「0」以上の数値を右 これは、すべての指揮官(だけ)が持つ、右側の 化することと、スタックした他のユニットと 武器の能力を合計[3.3.1.2& 3.3.1.3]するさい の加増を決める役目を持っています。

3.1.6. 枠付きの能力値(Boxed Stats)



いくつかのユニットにはそれらの FP、射程お よび(または)移動力が で囲まれたものが あります。例えば FP が囲われている場合、射 撃の際には変わりませんが、白兵戦[O16.4]で これは下部の左から3番目の数値で、そのユ はその強さが+1 された FP をもつことを意味 するように、そのユニットの特定の行動[A26、 (「MP」)を表しており、マップに描かれたへ A39およびA40]によっては固有の能力以上の 力を発揮すること表しています。

3.2.混乱ユニット (Broken Units)



「戦闘時に火線上にいる半分の人々は恐怖に おののき、他の半分の人々は、戦意を失しな J.F.C.フューラー う。」

3.2.1.混乱 (Broken) / 非混乱 (Unbroken) ユニットは常に二者択一の状態にあります。 それは混乱 (Broken) か非混乱 (Unbroken) 状態です。ユニットは通常、完全な状態の側 を向いてゲームを開始しますが、しかし、射 撃および他の悪影響によって「混乱(break)」 状態に陥ることがあります。混乱した状態は

ます。

3.2.3. 携行武器類 (Attached Weapons)

混乱したユニットは武器で射撃することはで きません。武器は単独のユニットが操作し、 壊れることも壊れないこともあります。

3.2.4.除去 (Elimination)

混乱状態から再び混乱に陥ったユニットは除 去されます。損害記録欄[4.2]にユニットを置 3.3.1.2.ユニットの指揮 (Unit Command)

3.2.5. 回復 (Rallying)

ユニットは非混乱側にひっくり返されます。 回復は通常、「回復(Recover)」命令[O22]か、 あるいは様々なイベントによってサイコロを効果は累積されます。 振り、成功したさいに発生します。

3.3. 指揮官

「私は羊に率いられた百頭のライオンよりも、 ライオンに率いられた百頭の羊のほうを恐れ 3.3.1.3. 指揮官と武器

3.3.1. 指揮能力

3.3.1.1. 指揮範囲 (Command Radius)

会射撃行動 (Op Fire Action) [A33.2]」のた めに、一つのユニットを活性化させます。し かしながら、指揮官が活性化状態であるなら ば、友軍の指揮官と共にいないユニットでも 指揮 "範囲"内にあれば、命令(Order)/ 機会射撃(Op Fire)を行なわせるために、す べてのユニットを活性化させる能力を持って います。

ユニットをひっくり返す(上部に赤い帯と士 指揮範囲はその指揮官がいる外のヘックスへ 気値が白の数字で表示された面)ことで表し 放射状に広がるヘックス数で数えます。「2」 指揮能力の指揮官は、進入不可能ヘックスや 敵のユニットがいるヘックスを介したとして も 2 ヘックス以内の友軍ユニットを活性化さ せることが出来ます。「1」指揮能力の指揮官 は、それ自身がいるヘックスか隣接するヘッ クスにいる友軍ユニットを活性化させます。 「0」指揮能力の指揮官は、それ自身がいる ヘックスのユニットだけを活性化させます。

いた後に相手にその VP 価値[7.1]を伝えます。指揮官と同じヘックスにいるユニットに限り、 指揮官の指揮値は、友軍のすべての分隊およ び班(だけ)の FP、射程、移動力および士気値 混乱したユニットが「回復」した場合、その に直接加えることができます。これは指揮官 自身が活性化していなくても可能です。二人 以上の指揮官が同じヘックスにいれば、この

> 指揮官がそれら自身あるいは他の指揮官に影 響を与えることができないことは昨今では明 白になりつつありますが。

る。」 シャルル・モーリス・ド・タレーラン 指揮官の指揮値は、指揮官と同じヘックスに いるユニットに限り、指揮官以外のユニット によって運ばれている白帯が印されていない、 通常は、「命令(Order) [O14.1]」または「機 友軍のすべての武器の FP および射程の両方 に直接加えることができます。それは指揮官 自身が活性化していなくても可能です。二人 以上の指揮官が同じヘックスにいれば、この 効果は累積されます。

> 例えば、迫撃砲は、指揮官とスタックしてい ても指揮値を足すことができず、また、指揮 官が運んでいる機関銃も同じように足すこと はできません。

4. 記録欄表(The Track Display)

記録欄表の目的はゲーム中に受け取るポイントを管理することです。プレイヤーにはシナリオの全体にわたって利用するさいに母体となる様々な記録欄があります。このセクションで概説されることはルール6の中でも概説されます。

4.1. 勝利点記録欄 (Victory Track)



4.1.1 勝利点 (VP) マーカー

VP マーカーはすべてのシナリオの初めるさいに勝利記録欄に置かれ、VP がプレイの間で獲得されたり失うことによって、記録欄に沿って前後に移動します(すなわち、各々のプレイヤーに近づくか遠ざかります。) VP のマーカー表記の裏面は VP が合計 20 を越えた場合の記録に使用します。

4.1.2. 合計攻撃力マーカー(Attack Total Marker)



このマーカーは、もっぱらプレイヤーが任意の射撃 / 地雷攻撃 / 砲撃 / 白兵戦での攻撃力の合計を記録するもので、ゲーム中に記憶しておくことを助けるために使用されます。実はこれは有用です。なぜなら、目標となったプレイヤーの防御の際に振るさいによってトリガーが発動し、ゲームが中断させられるからです。

4.2.損害記録欄 (Casualty Track)



「墓地は本来なら必要な人たちで満たされて いる。」 シャルル・ドゴール

シナリオは各々のプレイヤーが損害記録欄の どのスペースに降伏マーカー(Surrender marker)を配置するか記しています。損害記 録欄は、使用するプレイヤーの最大限と最低 限の「指標 (pointing)」をしめしています。 ヒーロー以外のユニットが除去された場合は、 それ(破壊された武器も)は常に損害記録欄に 置かれます。武器は中央の大きなボックス欄 に置きます。除去されたユニットは、最も低 い点から高い点の順に、それらのスペースを 占有して行きます。武器欄は欄の横にある番 号がスペースに積み重られた番号を表します。 こうして、除去されたユニットが自身の降伏 マーカー[6.3]が置かれているスペースに達す れば、そのプレイヤーはそのゲームで敗れた ことになります。

敵対するユニットが除去[7.1]されるごとに、 勝利ポイントを獲得することを忘れずに記録 して下さい。

4.3.雑多なもの(Miscellaneous)



4.3.1. O B 記録欄 (OB Display)

OB(Order of Battle)記録欄は記録欄表の左下にあります。それぞれの国によって「OB 状態」マーカーがあり、その面には使用が可能な兵種(精兵:Elite、一般兵:Line、あるいは新兵:Green)と命令の数(1~6)を表すため

に使用されます。

4.3.2. シナリオ・データー (Scenario Date) シナリオはそれぞれどの年号記録欄(Year 5.1. 命令能力(Order Capability) Track) のスペースに年号マーカー (Year 「命令のない状態でも何かを見つけてしまっ marker)を配置するかを示しています。

4.3.3.目標欄 (Objective Box)

ここに引かれた目標チット[7.3.2]を配置しま す。プレイヤーはそれぞれ自身に近い側ればそれを与えることはできません。 (PlayerA または B) に「隠匿(Secret)」の目 プレイヤーが各々ターンで行なえる「命令」 標チットを置いて下さい。「開示(Open)」され の最大数は、自軍の OB 状態欄に記されたも

4.3.4.情報記錄欄 (Data Boxes)

報を与え、「防御設備」や「武器」に関連した イヤーは、他の「命令」を実行を決定する前、 うな手助けとなるでしょう。

CORE RULES

< <コア・ルール>>

5.プレイの手順

ーが自身の最初のターンを始めます。その後、 交互にプレイされます。

ターン中にプレイヤーが行える選択枝は、

実行する。

任意の枚数の運命カード[O15]を捨てる。

たら、それを始末しに行くしかない。」

アーウィン・ロンメル

「戦闘指揮官(Combat Commander)」では、 プレイヤーは、手札に「命令」カードが無け

た目標チットはすべて中央の場所に置きます。のか、あるいはシナリオで規定されたものに なります。命令をあらかじめ指示する必要は ありません。それらは手札の中から、一回に 7個の情報記録欄は、プレイヤーに様々な情 一枚づつ出されて実行されていきます。プレ 特別ルールを参照するさいに迅速に行えるよ 現在行っている「命令」の成り行きを観察す ることができます。プレイヤーが与えること のできる様々な「命令」はルール O16~O23 で説明されます。

5.2. 行動能力(Action Capability)

「命令」と同様にプレイヤーは手札に無い「行 戦闘指揮官(Combat Commander)は、いず 動」を宣言することはできません。それらが れか一人のプレイヤー(シナリオによっては 適切であると認められる場合は常にプレイヤ 指定される)が最初の「ターン」を行なうこと ーは「行動」を行なえますし、「行動」自体に で始められます。そして、最初のプレイを終 必要なものがあれば提供して対応します。プ えた(手札の補充[1.1])時に相対するプレイヤーレイヤーが手札の中に無い「行動」を実行す る以外にプレイヤー・ターンに行う「行動」 サドンデス・ロールが発生するか他の事態の の制限はありません。プレイヤーによって取 発生[6.3]でゲームが終了するまで、ターンは られるかもしれない様々な「行動」について はルール A25~A41 の中で説明されます。

5.3. 捨て札能力 (Discard Capability)

自身の手札[O14]から1つ以上の「命令」をプレイヤーが自身のターンに「命令」を実行

しないと決めた時、代わりに手持ちのカード 6.1.2. 進行 を捨てる[O15]ことができます。捨てるカード タイムマーカーは、タイム・トラックに沿っ は任意ですが、自身がプレイしている国に定 て1マスづつ進行します。それは.... められた捨て札能力の制限を超えることはで きません (プレイヤー援助表(player aid sheet)に示されている)。

5.4 手札の補充 (Hand Refill)

すべてのターン終了時において、手番のプレ イヤー(だけ)は手札が決められた手持ちの手 札[1.1]になるようになるまで、引き札山の一 なりません。プレイヤーの引き札山の最後の カードが引かれた時、手札の補充は「タイム マ - カ - の 進 行 (Time Marker Advancement) [6.1.2]によって一時的に中断 (この時、捨て札山は新しい引き札山を作る ために裏返してシャッフルされます)される ことがありますが、その場合、残りの手札の 補充はタイムマーカーの進行の手順を行った 後に行なわれます。

6.ゲーム・タイム (Game Time)

「時間がすべてだ。5 分間で勝利と敗北の違 いが生じるのだ。」ホレイショー・ネルソン

6.1. タイム・マーカー(Time Marker)



6.1.1 配置

シナリオではどのタイム・トラック(トラッ ク・ディスプレイに有る)のスペースにタイム マーカーを配置(通常は「0」)するかを指定 しています

"Time! "トリガーが引かれた時か、 プレイヤーが自身の引き札山の最後のカー ドを引くか、明らかにした時:このような 状況になった場合は、あたかも"Time!"トリ ガーが発生したかのように扱います。

プレイヤーの引き札山の最後のカードが Time!トリガーであった場合は、タイムマーカ -の進行は2マスではなく、1マスだけです。 番上から「運命カード」を引き続けなければ タイム・マーカーを進行させた後、次のステ ップが実行されるよう、通常のプレイを中断 します。プレイヤーは、前述の二つの事態で タイムマーカーの進行が起こったら以下の手 順を実行します。

- 1)タイム・マーカーの進行を引き起こした プレイヤー(だけ)は自身の引き札と捨て札 の山を混ぜて、また新しい引き札山を作成 します。
- 2)引き起こしたプレイヤーはサドン・デス のダイスを振ります[6.2.2]。 結果としてゲ ームがサドン・デスによって終了しなかっ た場合は、次に示された4ステップを行な います。
- 3) 防戦(DEFENDER)側(だけ)は1 VP を獲 得します。
- 4)引き起こしたプレイヤー(だけ)は、地図か ら任意の煙幕マーカー(Smoke marker)を 1個、取り除きます。
- 5)現在、タイムマーカーの示しているター ンに増援ユニット(1~複数)がある場合、 それを所有することになるプレイヤー(両) は、自軍の任意のマップ端の複数のヘック スに増援ユニットとしてそれらを配置(手番 プレイヤーが先)し、使用することができま

いように注意してください。プレイヤーは どれか一つによって終了します。 されるものは全てこの時に実行します。

6) 両プレイヤーは「掘れ(Dig In)」行動 ([A32])を行うことができます。

上記の6ステップを全て実行したら、中断し た所から通常のプレイが再開されます。

6.2. サドン・デス・マーカー



6.2.1 配置

各シナリオでタイム・トラック上のどこに、 サドン・デス・マーカーを配置するかを指示 しています。

6.2.2 手順

の置かれたマスか、そのマスを通過した場合、 それを起こしたプレイヤーはサドン・デス・ ロールを行わなければなりません(そのプレ イヤーは自身の運命カードの捨て札と引き札。6.3.2. の山を混ぜて新しい引き札山を作成します)。 サドン・デス・ロールの結果が現在、タイム が置かれている数字より少ない場合、ゲーム は直ちに終了します([6.3]以降を参照)。そう でなければ通常のプレイが再開されます。

6.3. ゲームの終了

はわずかな間のことです。グッバイそしてチャヤーがゲームの勝利者となります。 ェリオー。」 1943年2月26日。チュニジア。 Sidi Nsir 戦に参加した英国士官

す。この時、スタッキング制限[8]を超えな このゲームは通常、以下の4つの状況のうち、

- 無線機や空になった砲兵ボックスなど補充 1)プレイヤーが損害記録欄(Casualty Track) に 置 か れ た 降 伏 マ ー カ ー (Surrender marker)の位置に除去された ユニットを置かなければならなくなった時。
 - 2) プレイヤーの最後に残されたユニットが 除去された時。
 - 3)プレイヤーの最後に残るユニットがマッ プ外に出た時[7.2.1]。
 - **4**) サドン・デス・ロール[6.2.2]によって、 タイムマーカーが示す数より少ないダイス 目がでた時。

6.3.1.

1)または2)の状況となったプレイヤーは、 VP の合計に関係なく自動的にゲームの敗者 となります。もし、両プレイヤーが同時にそ のような事態に陥った場合は、先制権(イニ タイム・マーカーがサドン・デス・マーカー シアティブ)・カードを持っているプレイヤー が引き分けの状態からゲームの勝利を獲得し ます[9.2]。

3)または4)の状況が生じても、1)と2) の状態が当てはまらない場合は、プレイヤー マーカー(サドン・デス・マーカーではなく) は現在支配している場所の「隠匿(Secret)」面 で配置した目標チットを開示してVPを換算 します。その結果、より多い VP を得たプレ イヤー(VPのマーカーが"0"以上である) がゲームに勝利します。もし、VP マーカーが "0"のマスにある場合、イニシアティブ・ 「私を含め 3 人のもの達が去りました。それ カード (Initiative card) を持っているプレイ

7. 勝利条件 (Victory Conditions)

日記を書き終えた。しかし、物事は日記のよ 制的に退却(Retreat)させられる場合は、自身 となったことを、この日記によって世に知ら しめることができるだろう。」

ソ連軍勝利後のスターリングラードにて。 ニコライ・モスクビン

プレイヤーは、ゲームが[6.3]によって終了し た時点で、相手のプレイヤーよりも多くの VP を獲得していれば、通常ならばゲームに勝利 します。 VP は以下の三つのうちのいずれか 1 つで獲得します。

敵ユニットの除去。

相手のマップ端から自軍ユニットを出す。 マップに記された「目標」の占拠。

7.1 除去による勝利ポイント

「命令」、「行動」、「イベント」など、いかな る理由であってもユニットが除去された場合 は相手のプレイヤーにVPを与えます。

各ユニットの VP の価値は、プレイヤー援助 シート(player aid sheet)に記された、グラフ式の ユニット勝利得点テーブル(Unit Victory Point Values Table)に示されています。

7.2 脱出による勝利ポイント

マップにはそれぞれ、一旦プレイが始まれば、 各プレイヤーのマップ端は通り抜けできない 障壁があると考えます。ユニットはマップの 左右端から出られません。しかしながら、両 プレイヤー側のマップ端からはユニットを (あたたかも、灰色の境界が別のヘックスであ るように)脱出させることが出来ます。基本的 には「移動(Move)」[O21]か「前進(Advance)」

ニットを脱出させて VP を獲得することがで 「意志の崩壊について書いたところで、私は きます。敗走命令(Rout Order)[O23]によって強 うにうまく行かないし、早合点が最悪の教訓 のマップ端から自軍を脱出させることができ ますが、一方で VP を失うことになります。

7.2.1. 任意の脱出(Voluntary Exit)

ユニットは「前進(Advance)」[O16]あるいは 「移動(Move)」[O21]で相手のマップ端にいれ ば MP"1"を使ってユニットをマップから 出すことが出来ます。ユニットを脱出させる と所有するプレイヤーは、直ちに VP が与え られます(プレイヤー援助シート上のユニット 勝利ポイント値表を参照)。脱出後、そのユニ ットは、所有するプレイヤーが望むタイム・ トラックの任意のマスに置かれます。ユニッ トは例えそれが混乱状態であったとしても、 タイム・トラックに置かれるときは非混乱状 態で置かれます。ユニットは運んでいたあら ゆる武器の所有を保持します(脱出の時に、 それが壊れていたならば再び元の状態となり ます。)がしかし、全ての付与されたベテラン (Veteran)や抑制(Suppressed)マーカーは失われま す。

そのようなユニットは全てそれまでのユニッ トとは異なる「増援(reinforcement)」として扱い ます。

7.2.2. 意図しない脱出 (Involuntary Exit)

退却する(Retreating)[O23.3]ユニットは、手 順を省かれて、自軍のマップ端から脱出する ことを強いられるかもしれません。そのよう なユニットに対しては敵対者に VP を与えた 後、損害記録欄の空きスペースに配置されま す(プレイヤー援助シート(player aid sheet)の勝 [O16]命令によって相手マップ端から自軍ユ 利得点テーブル(Unit Victory Point Values Table)を

参照)。除去されたユニットは、所持していた 7.3.2. 目標チット(Objective Chits) 武器を保有することはできません(完全な状 態で放置されるか、損害記録欄の「武器」の マスに置かれます)。また、付与された、 べ テラン(Veteran)や抑制(Suppressed)マーカーも保 持されません。

7.3 目標勝利ポイント(Objective Victory Points) すべてのマップ上には5つの目標があり、 各々は目標チットの効力によって、1 点以上 の VP 価値があります。それ以外の場合は、 例外なく0点のVP価値となります。

7.3.1. 目標の支配(Control of Objectives)



両面を持った支配マーカーがマップ[2.3]上の 各目標に配されていずれかが支配しているか を示します。シナリオの初期セットアップ時 に、各プレイヤーは目標がどちらの支配下に あるかを指示します。場合によっては、目標 がいずれの側にも支配されていない状態でゲ ームを始めるかもしれません。その場合は支 配マーカーは配置されません。そのような状 態で、一旦、プレイは始まりますが、単独で 目標を最後に占有したプレイヤーがマーカー を自軍の国籍と一致する面にして目標に配置 します。

7.3.1.1. 建物目標(Building Objectives)

建物ヘックスにある目標は、それが1つを超 えるヘックスからなる場合は、その建物全て が目標であると考えます。その場合、その建 物をプレイヤーが支配するためには、すべて のヘックスに敵ユニットが全くいない状態で なければなりません。

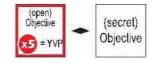
このゲームには 22 個の目標マーカー(または チット)があります。目標チットは通常、無 作為に引いて、各シナリオ特定の追加の勝利 条件を決定するためにマップ上の 1 つ以上の 目標[2.3]に VP 価値を割り当てるために配置 されます。引かれた目標チットは、それぞれ、 「開示(Open)」側にすれば勝利条件が示され ます。これらのチットはほとんどが次に示す ようなものです。



この意味は、その目標「X」は支配すると「Y」 のVP価値があるというものです。この値は 他の目標チットのものと累積されます。

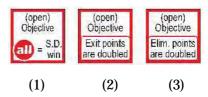
もし目標#3 に対して三個の目標チット(仮に C,G,K とすると)が配されていれば、その目標 の VP は3個で 6VP (1+2+3) の価値がある ことになります。

「複数目標チット (Several Objective chits)_]:



これは、マップ上の5つの目標が各々、YVP の価値があることを意味します。これらの値 は他の目標チットと累積されます。

三個の特殊目標チット(specialized Objective chits):



(1) 各サドン・デス・ロール[6.2.2] の直前に、

プレイヤーが 5 つの目標をすべて支配すれ 8.スタッキング ゲームの勝利を獲得します。

- (2)脱出した VP[7.2]は両プレイヤーとも 2 倍 す。 になります。
- (3)除去した VP[7.1]は両プレイヤーとも 2 倍 になります。

いくつかの目標はゲーム終わった時に価値が ないかもしれません。プレイヤーは、相手の 秘密目標が 1 以上の価値があるものとして、 マップ上のすべての目標を支配するようにす るべきでしょう。

Objectives)

開示した目標チット(プレイ上は隠匿された ものでも同様の扱い[E67])は、それが「開示」 された側の面にして、目標欄(Objective Box) 8.1.1. ユニット・マーカー の中央に配置されます。隠匿された目標チッ トは目標欄(Objective Box)に裏替えして配置 ぞれ最大1個までスタックできます。 されます。プレイヤーは「開示」されたチッ トだけその内容を見ることが出来ます。

いくつかの目標チットには「隠匿」面がない ことに注意してください。プレイヤーが「隠 匿」目標を引くかどうかは運次第です。

裏面のない目標は「開示」された目標と違い がありません。開示目標は、ゲームのプレイ の中に直ちにVPを与えますが、隠匿目標は、 らかにされた時)にそのポイントを与えます。 開示目標はマップ上で占有者が変わると、新 しい支配者に勝利ポイントが与えられ、それ 以前の支配者からは勝利ポイントが引かれま す。このように、支配者が変わる時、4VPの 8.1.3 防御設備(Fortification) 価値の目標ならば都合8点の変動を引き起こ ひとつのヘックスに1個の防御設備マーカー すことになります。

ば、現在の VP にかかわらず自動的にその 同じヘックスに複数のユニットあるいはマー カーを置くことを「スタッキング」と呼びま

> このゲームは特大のヘックスを採用している ので、4個程度のユニットを平置きしても快 適なはずです。その様な置き方は物理的には 「積み重ね」ていませんが、同じヘックスに 配置されているものはゲームの目的上は「積 み重ねている」と考えてください。

8.1. マーカーのスタッキング

スタッキング制限は、すべてのマーカーが配 7.3.3. 「開示」と「隠匿」目標(Open & Secret 置された直後に強いられます。以下に記され る点を除けば、一つの場所を占めるマーカー に制限はありません。

以下のマーカーはプレイ中のユニットにそれ

抑制 (Suppressed)

ベテラン

器缸

(どんなユニットであっても武器の運搬は可能 です。)

8.1.2. 無線機

一人のプレイヤーあたり、1個の無線機を2 ゲームが終了した時点(あるいはそれらが明 つある砲撃ボックス (Artillery Box)のいず れかにスタックさせることが可能です。最初 に配置された無線機が優先(precedence)とな ります。

が配置されます。最初に配置された防御設備

マーカーが優先となります。したがって、も し漏斗孔(Shellhole)イベントが発生し、既に 鉄条網(Wire)が置かれているヘックスに蛸壷 (Foxhole)マーカーを配置するように指示さ れたとしても、その蛸壺は配置できません。

8.1.4. 煙幕(Smoke)

ひとつのヘックスに 1 個だけの煙幕マーカーが置かれます。最大の障害値(Hindrance)を備えたものが優先となります。

8.1.5. 火事(Blaze)

ひとつのヘックスに 1 個だけの火事マーカーが置かれます。火事マーカーがヘックスにある間は上記のマーカーとユニットはそこに存在することができません。

8.2. ユニットのスタッキング

ひとつのヘックスにルール上スタックできる 友軍ユニットの数は、ユニットに描かれてい る兵士の数によって決められます。合計で兵 士の挿し絵7人までが何の罰則もなしに同じ ヘックス内にスタックすることができます。 合計で8人以上の兵士の挿し絵を持った友軍 ユニットが存在する全てのヘックスはスタッ ク制限に違反し「オバー・スタック (overstacked)」となります。ユニットのスタ ック制限は、すべてのターンにおいて強いら れます。スタック・オーバーをしたユニット を所有するプレイヤーはオーバースタックが 判明した段階で制限を満たすために余剰分を 除去しなければなりません。プレイヤーはオ ーバー・スタックをしたヘックス内のユニッ トを除去する前に任意の「展開イベント (Deploy Event)」 [E52]を一回行なっても構 いません。

例:退却により、枢軸軍プレイヤーは、連合 軍プレイヤーのターンで1へックス内に自軍 の混乱した分隊が2個いることが判明しまし た。最初に、プレイヤーは、1個の分隊を2 つの(混乱した)班に展開させることを選びま した。その後、それらの班のうちの1つを除 去します。この結果、ヘックスに残るのは兵 士6人分となるため、スタック制限内に納ま り、同じような手順で、今、そこに残ったユニットを除去する必要はありません。ターン 中にスタック制限を破ることは自由に行えま す(例えば白兵戦時に前進(Advance)命令で余 剰ユニットを送り出すなど)が、ターンが終 了時には必ず、盤面上の大混乱を改善する何 らかの方法を見いださなければなりません。

9.先行権(イニシアティブ)

「*ズボンの中のそれを蹴りあげる*なら、*鼻を* つかんでおけ!」

ジョージ・S パットンが言ったらしい。 あらかじめ用意されているシナリオをプレイ する場合、そのシナリオはどちらに先行権カード(Initiative card)があるかが示されてい ます(訳注:ゲームには先行権を示すカード がある)。任意のシナリオ生成する場合、プレイヤーの先行権数値がOBに記されています。 これによって、より高い先行権数値を有する プレイヤーがゲーム開始時の先行権を得ます。

重要:

先行権カード(Initiative card)はプレイヤーの手札ではないので、自身の手札の制限において不利益を被ることはありません。

9.1. ダイスの振り直し (Re-Roll)

ゲーム中のいかなる時点でも先行権カード (Initiative card)を持っているプレイヤーは、振られたダイスの目の最後の影響(それが、

どんなトリガーと関係したものでも)を取り るーユニットから「見えている」ことになり 消し、ダイスの振り直しを要求できます。こ ます。LOS の「チェック」は、「視認」ヘック 場合、彼は相手に先行権(Initiative card)を 害を引き起こすものに触れる場合、LOS はブ 持され、実行されたとき最初に持っていたプ レイヤーのもとに戻ることになります。イニ の目を解決するにあたっても、際限なく行う ことができます。

9.2. 引き分け

シナリオがサドン・デスにより終了し、最終 の VP のスコアが同点になる場合、あるいは 同時に両プレイヤーが降伏した場合でも先行 権を持つプレイヤーが勝利します(すなわち LOS は常に相互的です。つまり、ユニット A 先行権は引き分けを無くします。)。

本来、カードまたはダイスに依存する様々な トBはユニットAを視認することができます。 ゲームは運のような大味な付帯条件をもって いる感じを受けますが、先行権(Initiative card)は、それを緩和するために用いられる、 一種のバランスをとるための手段と考えてく ださい。戦いのもたらす運命をもてあそぶよ うに、先行権は二人のプレイヤー間で行った リ来たりしますが、これを使用することもし 10.2. 妨害と LOS ないことも強制ではなく、ゲーム全体にわた 任意の地形[T79.T99]で地形効果表の LOS コ って使用することを控えることにしても構い ません。

10. 視認線(LOS)

10.1. LOS のチェック

通常、あるヘックス内の一ユニットが射撃さ れる場合、そのユニットは別のヘックスにい

の決定は実行されているそのトリガーとその スから「目標」ヘックスの間のヘックス中心 結果を実行する前に行わなければなりません。点を結ぶことによって確認されます。視認線 プレイヤーがこのように振り直しを要求する を通して、それが地形の障害物か物理的に障 譲ならければなりません、その後、先行権は ロック(blocked)[10.2] あるいは障害 それを持った者が振り直しを要求するまで保 (hindered)[10.3]されたことになります。その ような LOS チェックは、一方のプレイヤーに よって、いつでも行って構いません。目標ま シアティブの行き来はゲーム中に同じダイス たは視認側のヘックス内にあるどんな妨害あ るいは障害 (「囲い」や「壁」[T84,T97]の全 体あるいは一部)もLOSに影響を与えません。 しかしながら、六つのヘックス・サイドのう ち一つ描かれているヘックス・サイドに LOS が通過(または LOS が壁ヘックス・サイド上 をまっすぐに通過) すれば LOS は妨害されま す。

がユニット B を視認できるなら、逆にユニッ

10.1.1. ユニットと LOS

LOS 間のヘックス内に存在するユニット(敵 味方に関係なく)は、いかなる場合でも LOS のブロックまたは障害になりません。

ラム上にある「 に斜線」のシンボルは「妨 害(Obstacle)」であることを示します。そうし た妨害を通過するあるヘックス内のユニット を視認しようとした場合、そのユニットは LOS を通すことが出来ません。

10.2.1. 火事と妨害(Blaze Obstacles)

火事マーカー[T79]はそれが占めるヘックスの全てがその状況であると考ます。言いかえれば、火事マーカーのあるヘックス(そのヘックスサイドをまっすぐ通過するものを含め)を通って引かれた LOS は妨害されます。

10.3. 障害 (Hindrances) と LOS

ある地形は希薄すぎるか低すぎたり、射撃の際の銃声を妨げないことで、他のヘックスから居場所が判明するという理由から、LOSの完全な妨害と考えられないものがあり、そのようなものを「障害(Hindrance)」と呼びます。

10.3.1. 照準と障害 (Targeting & Hindrances)

「障害」を通って引かれた精度調整 (Accuracy) [O18.2.2] あるいは照準 (Targeting)[O20.2]の LOS は地形効果表の LOS コラムに記された数値分だけダイス目 が減少します。無線機または武器 (Radio/Weapon)の命中後の砲撃/射撃 (Artillery Impact/Fire Attack)ロールは「障 害」の影響を受けません。

その「障害」は、既に目標を視認することに よる減少で考慮されているからです。

10.3.2 射撃と障害 (Fire Attacks & Hindrances)

間に入る障害(Hindrance)を通して引かれた 全 て の 兵 器 (ordnance) 以 外 の 射 撃 (Fire Attack)[O20.3]は、その地形の地形効果表の LOS コラムに記された数値分だけ FP が減少 します。

10.3.2.1 最小の火力(Firepower)

「障害」により「0」あるいはより少ない FP になる射撃は行うことが出来ません。射撃ロールを行えるのは少なくとも最終的な FP が「1」なければなりません。火力を1以上高める「行動」を使用すれば射撃をすることは可能です。

10.3.3. 障害修正値 (Hindrance Modifiers)

「障害」は累積しません。視認ヘックスと目標ヘックスの間に一つ以上の障害があったとしても単一の最大の修正値が使用され、修正値は増加しません。

10.3.4. 煙幕の障害 (Smoke Hindrances)

煙幕マーカー[T94]はそれが占めるヘックスの全体を満たすと考ます。言いかえれば、煙幕のあるヘックス(そのヘックス・サイドに沿って通ったものを含む)に引かれた LOS は、そのマーカーによって障害されます。ヘックス内の煙幕/火事マーカーの物理的な配置は重要でありません。これらはそれが存在する限り、「固有である」地形、また全ヘックス(6辺のヘックス・サイドも含む)に影響すると考えられます。煙幕(Smoke)はマップボード上に「障害」となるものが描かれていなくても、それがあるヘックスに引かれるいかなるLOS

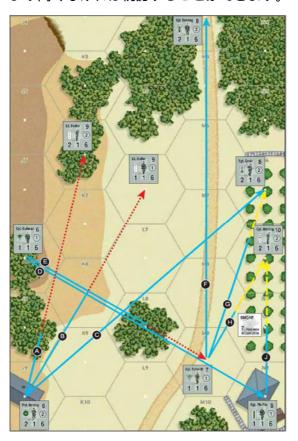
であっても障害となります。

はブッシュ「-3」に代わって「-5」まで減少 します。

視認線(LOS)の例

A. J9 にいる Herzog は同じ高度に存在する F. M5 ヘックスの森林は M4 を視認するさい 森林(Woods)を通過してK6にいるBorbeを視 には妨害とならず、LOS は道に沿って引かれ 認することはできません。

B. J9 の Herzog は自身から L6 の Bolter ま 認することができます[10.2 および T93]。 でと、同じ高度の L6 の丘陵を通して視認す ることはできません[T88.3.2]。しかしながら、 より高くなければ視認することができます。



C. J9 の Herzog はより低い高さの N6 森林 妨害(Woods obstacle) [T88.4]にいる Grein を 視認することができます。

D,E. J7 の Guttman は 1 つのブラインド・ [10.3.3]からの例を継続して、もし分隊のヘッ ヘックス(blind hex)[T88.4.1]を形成する森林 クスに「5」煙幕マーカーがあれば、その FP の後ろ M9 にいる Schmidt を視認することは できません。しかしながら、彼はその1ヘッ クス遠方のN9に居るPfeifferを視認すること ができます。

るため、Schmidt は M4 にいる Benzing を視

G. M9 の Schmidt は N6 の Grein を視認で きます。しかしながら、この2 ヘックス間で もし Herzog が 2 レベル丘陵の稜線(Crest のいかなる種類の攻撃であっても、ヘックス Line)上に居て、LOS が通過する丘陵がそれ N7 に存在する果樹園(Orchard)の障害によっ て-2 修正を受けます[10.3.1& 10.3.2].

> H.煙[10.3.4]による「7.の障害はありますが、 M9の Schmidt は N7の Wehling を視認でき ます。もし、M8/N8 ヘックスサイドに沿って 石壁(Wall)が存在した場合は LOS はそれによ って妨げられます[10.1 の灰色でマーキング された項目

> J. Pfeiffer は Wehling を見ることができます。 両者の間のヘックスを通って行なわれる 2 へ ックス先へのどんな射撃でも、煙幕によって 「-7」の障害を受けます。ただし、両者は煙 幕だけの修正を受け果樹園[10.3.3]の分を含 めた「-9」とはなりません。

11.武器



11.1. 効果

武器にはユニットと同じ FP および射程(時々 で囲われている)があり、ユニットの移動に 対して恐らくは負荷となる修正値(サンプルに

あるような<mark>赤字</mark>のもの)があります。武器はそれを携帯しているユニットが活性化[O14.1] していれば、どんな武器であっても共に活性 化しています。故障していなければ、「抑制されていない(unsuppressed)」[13]ユニットまたは、射撃グループ(Fire Group) [O20.3.1]が、その武器を射撃することができます。

テストプレイ中に、私たちは、武器を所有するユニットがそれを発射しない場合は故障しないことを示すためにコマを 90°回しておくことが有用であると感じました。

11.2 運搬

武器は所持するユニットの上に置くことでそのユニットがその武器を持ち「運んでいる」ことを表します。各々の国別の増援表によって獲得した武器は、その武器に記されているユニットによってのみ扱うことが出来ます。武器の適合はユニット・カウンターの左上部分にあるの能力表を参照して確認することができます。

11.3. 除去と譲渡 (Removal & Transfer)

武器は移動命令[O21.1.1]で 1MP を消費することで、別のユニットに譲渡することができます。武器は、現在の所有者によって任意の時に除去することができます。武器を装備したユニットが除去されるか、マップの外に出た場合、武器の動向は同じとします。武器をもった分隊が「展開(Deploy)」[E52]した場合、武器はいずれか一方の班に与えられます。

11.4. 武器の故障

武器が故障した場合、「故障(Broken)」側にひっくり返されます。故障した武器が再度故障すると除去されます。ランダム・ヘックス[1.8]

を参照するイベント(Sniper!などのイベント)でプレイヤーがヘックス番号をチェックする時、故障した武器もその対象となります。「イベント」または「狙撃兵!(Sniper!)」の結果を実施する前にチェックして下さい。(アルファベットを無視して)数字がその武器の「Fix」の範囲内にある場合、それは、使用可能な側にひっくり返され、即時で使用可能になります。その数字がその武器の「Elim」範囲内にある場合は、除去され、損害表の「武器」欄に置かれます。そうでなければ、武器の故障が継続します。

11.5. 兵器(Ordnance)

いくつかの武器は「兵器(Ordnance)」(白い帯が描かれたもの)と呼ばれます。

兵器は、

射撃ロール(Fire Attack Roll)[O20.2]を行う前に必ず照準(Targeting)ロールをします。

射撃グループ[O20.3.1]と火力を足すことはできません。

機会射撃(Opportunity Fire)[A33]に使用することができません。

11.6. 特別な武器(Specialized Weapons)

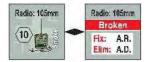




火炎放射器(Flamethrower)とモロトフカクテル(Molotov Cocktail)は、自動的に目標に対する掩蔽(Cover)[T78.3]を「0」とします。梱包爆破薬(Satchel Charge)とモロトフカクテルは単一武器として、射撃ロール[O20.3]を振り、判定後に除去されます。

モロトフカクテルはボリューム II で導入され ます。

12.無線機



無線機は盤外の砲兵ユニットを表わすマーカ ーです。各々8~13 の FP があります。プレ イヤーが無線機を得れば、それは、自身の砲うち、一個の班に抑制マーカーを置きます。 兵ボックス(マップの角にある2個のマスの 内、自身に近いマス)に置かれます。プレイヤ ーは一度のプレイに 1 台きりの無線機しか持 つことが出来ません。無線機は武器ではあり ません。無線機の使用法に関するルールは O17 と O18 を参照してください。

13.抑制マーカー(Suppression)



13.1 配置

抑制マーカーは畏縮(Cower) [E51]、阻止 (Interdiction)[E60]、制圧射撃(Suppressing Fire) [E75] イベント、あるいは射撃防御(Fire Defense)[O20.3.4]時の"tie"結果、「回復(Rally)」 [O22.3]、「敗走(Rout)」 [O23.2]でダイスを振 った結果によって、ユニット上に置かれます。

13.2. 効果

抑制マーカーを置かれたユニットは FP-1、射 程-1、移動力-1、士気-1 となります。指揮値 は影響されません。武器はそれ自体は何の影 響もうけませんが、抑制マーカーが乗せられ たユニットは武器を射撃することができませ ん。抑制マーカーの左上角の"○に斜線と Wpn"は武器を射撃できないことを意味して います。

13.3. 抑制マーカーの除去(Removal)

抑制マーカーは「回復(Recover)」命令かその ユニットが除去されるか、マップの外に出る ことによって取り除くことができます。抑制 マーカーがある分隊が「展開(Deploys)」[E52] した場合は、代わりに配置される二つの班の

ORDERS

< < 命 令> >

「やるか、やらぬか。試しなどいらん。」 (「やってみる」のではなく「やる」のだ) ヨーダ (Episode Vより)



O14.基本ルール

O14.1.活性化(Activation)

「命令」を行なう(あるいは "与える")ために は、手番プレイヤー(だけ)は、手札の中からカ ードを明らかにし、カードの上段に記された 「命令」を行なうことを宣言しなければなり ません。その後、カードはプレイヤーの捨て 札山に置かれます。それから、その命令が何 かを"活性化"させるものである場合、まだ 活性化していないユニット、あるいはプレイ ヤー(ここで行える「命令」は、「回復 (Recover)」[O22]および「敗走(Rout)」[O23] で、これはユニットではなく、プレイヤーを 活性化させます)が活性化され、そのターン で行える「命令」を実行します。指揮官が活 性化している場合、「命令」を与えられるのは、

はない同じ命令を行う全てか、いくつかのも物理的にそれを実行しなければなりません。 らかにします。

重要:

手札となっている運命カードの上段に「命令」 とはできません。 と記されているカードがなければ「命令」を 実行プレイすることはできません。

O14.2.

宣言された「命令」は次の「命令」が与えら れる前に、あるいはプレイヤーが自身のター 意の枚数のカードをディスカードできます。 る「行動」も含まれます。

「移動」を行う場合、2つが同時に移動はせ **O16. 前進 (Advance)** ず、1ユニットづつ移動させます。「敗走」命 令で敵ユニットから待避する場合も、順々に *だ。見事な戦況だが、私は攻撃する。」* 行い一つが終わってから次のユニットを移動 させます。

O14.3.

限り、いかなる数の「行動」でも一方のプレ イヤーの「命令」の間に行なえます。イベンうことが出来ます。 トはいかなる「命令」の途中であってもラン ダムに発生します。

手榴弾「行動」を行うことができます。

O14.4.

一旦、「命令」が与えると、その「命令」のた

その指揮範囲[3.3.1.1]にいる自軍の指揮官で めに活性化したユニットの少なくとも 1 つは ので、このターンに既に活性化していれば不しし、「移動」命令が与えられた場合は少なく 可となります。「命令」が実行される前に「命とも1つの活性化ユニットが物理的に別のへ 令」によってて活性化するユニット全てを明 ックスのヘックスサイドを横断しなければな らず、そのユニットが例えば、「突撃射撃」行 動の目的のため移動命令を行わないというこ

O15. パス(捨て札プレイ)

プレイヤーが自身のターンに「命令」を与え ないことにした場合、その代りに、国別の捨 て札限界(プレイヤー援助シート参照)まで、任 ンが終了したことを宣言する前に全て実行さ 様々な「命令」はその詳細がルールに記述さ れます。それには、「命令」によって有効となれて、参照し易いように ABC 順になっています。

「我が軍の中央部隊は崩壊し、右翼は退却中

フェルディナンド・フォッシュ

O16.1 手順

「前進(Advance)」で活性化したユニットは、 それが現在占める場所から隣接する6方向の それらの「行動」に関する前提条件を満たす ヘックスの内、1つに進入し、そこで停止し ます。そのヘックスを敵が占有していても行

> これは主に敵対するユニットに対して白兵戦 を仕掛ける際に用います。

もしあなたが移動するために指揮官と分隊を この移動は MP も地形による移動コストも無 活性化し、分隊が最初に移動したとして、指 視します。さらに、非手番プレイヤーはユニ 揮官が移動する前に、分隊は1回以上の発煙 ットの「前進」に対して機会射撃[A33]を行う ことが出来ません。

> この単なる1ヘックスの移動は射撃による影 響を受けません。

O16.2.能力(Abilities)

「前進」するユニットは以下の事ができます。 了します。 敵が占有するヘックスへの進入。

敵のマップ端からの脱出。

スサイド[T83]の横断。

O16.3.制限(Restrictions)

「前進」でユニットは下記の事はできません。 進入[T79;T98]。

道路(Road) / 線路(Rail)が通っていない方です。 向から大橋(Major Bridge)ヘックス もし、白兵戦ロールの最中に発生したトリガ [T80.1]に進入または出る。

友軍のマップ端の左右からの脱出

O16.4.白兵戦 (Melee)

「戦争の本質は暴力です。

ヘックスに両軍に属するユニットが存在する ことになる任意の命令あるいは、ダイス目ト リガーが終了した時点で、引き続き白兵戦が 発生します。1 個所以上のヘックスで白兵戦 が行われる場合、手番プレイヤーは一度に一 づつ実行する場所を選択して解決します。

戦争中の寛容は愚かな行為です。」

O16.4.1.白兵戦力 (Melee Strength)

両方のプレイヤーがもし有れば全ての「待ち 伏せ」行動([A25])を解決した後、各々は自身 の残ったユニットの現時点の FP を合計しま O17. 砲撃拒否(Artillery Denied) す(武器は足しません)。白兵戦ヘックスにい るユニットで の中に「FP」があるユニット るいは双方のユニットがそのヘックス内に残

っていない場合、白兵戦は何の影響もなく終

O16.4.2.白兵戦ロール (Melee Roll)

武器を運んでいない場合の崖(Cliff)ヘック 非手番プレイヤーがダイスを振り、その目を 自身の「白兵戦力合計」に足します。その後、 手番プレイヤーがダイスを振り、その目を自 身の「白兵戦力合計」に足します。

ダイス振りで各々が結果を出したあとに行う 進入不可ヘックス(impassable hex)への (実際には戦いは同時に進行)のはダイス目ト リガーが発生したときの処理に備えてのこと

> ーにより、片方または双方のユニットがヘッ クスに残らなかった場合、白兵戦はそれ以上、 何の影響もなく終了します。

O16.4.3.白兵戦の結果 (Melee Result)

合計の白兵戦力が低い方が参加したユニット ジョン・アーバスノット・フィッシャー すべてを除去します。数値が同じ場合は両軍 が除去され、掩蔽壕[F101]あるいはトーチカ [F104]内に白兵戦を仕掛けていれば、仕掛け た側だけが除去されます。

> たとえ、恐らくターンの終了時にスタック・ オーバーでユニットを 1 つ以上を失うことに なるとしても、勝利を得るためのチャンスで あるなら(『Ambush Insurance』TM のよう に)白兵戦に勝つために過剰のユニットを投入 することは有りかも知れません。

「犬小屋に入って犬小屋からビーグル犬を呼 び出す。犬小屋に入って犬小屋からビーグル は「白兵戦 FP」として各々+1のFPが増加 *犬を呼び出す。これはビーグル犬の犬小屋を* します。いかなる時も、白兵戦中に、一方あ *真似たものですか?どうぞお入りください!!」* フォーリー中尉

砲撃拒否の「命令」が行われると、プレイヤ プレイヤーは、故障状態の無線機を完全な側 に壊れていれば、代わりに除去します。除去 された無線機は損害欄ではなく、他の未使用 カウンターとして戻されます。「砲撃拒否」命 令は活性化ではなく、敵の無線機が存在して いる時しか使用できません。

無線機の故障と故障による除去を同様に無線 機の「故障」としていますが、実際には、あ なたの支援要請に対して、やる気のない砲兵 隊指揮官が準備を遅らせているのかもしれま O18.2 効力射撃(Fire For Effect) せんし、前線(地図外)の他の地域で、より緊急 を要する事態が発生しているのかもしれませ ん。そのような砲撃任務があなたの要請より も先に解決されているということを心に止め て置いて下さい。

O18.砲擊要請(Artillery Request)

「砲兵は、世界が2つ種類に分けられると信 2) 精度調整(Accuracy) じています。それは他の砲兵と標的です。」

無名の人

「砲撃要請」命令が行われると、そのプレイ それぞれの手順は以下に詳細が説明されます。 ヤーは「砲兵中隊への連絡(Battery Access)」 あるいは「効力射撃(Fire For Effect)」のいず れか一方を行うことを決定します。現在、故 障した無線機[12]を持っていれば「砲兵中隊 への連絡」しか選べません。「効力射撃」は故 障していない無線機と混乱していない指揮官 が存在し、このターンにまだ活性化していな O18.2.1.照準(Spotting) ければ選ぶことが出来ます。これらの条件の どれも成り立たないのであれば、この命令は 実行できません。

O18.1.砲兵中隊への連絡(Battery Access)

「砲兵中隊への連絡」が選ばれる場合、手番

- は相手プレイヤーの無線機[12]を故障 にひっくりかえして、即時使用の準備ができ (break)させることができます。無線機が既 たことを示します。「砲撃拒否」と同様でこれ の実行はユニットの活性化ではありません。 しかし、行うためには手番プレイヤーは故障 した無線機を持っている必要があります。こ れは、もし手番プレイヤーが手札の中に「砲 撃要請」をもう一枚持っていれば、引き続き 「命令」としてそれを使用し、「効力射撃」を 行うことが出来ることを意味しています。

「効力射撃」を行うには、手番プレイヤーは 非混乱状態の指揮官(だけ)を1人、活性化させ ます。この指揮官は砲撃を行うための「観測 手(Spotter)」として行動することになります。 活性化させたら、手番プレイヤーは以下の三 つの手順を順序を厳守して行います。

- 1) 照準 (Spotting)
- 3) 砲撃(Impact)

「砲撃要請」は、指揮官がそれぞれのヘック スに効果的な砲撃を導いて「砲撃」を実行す ることを表わします。「砲撃要請」命令は通信 士が目標位置を知らせ、観察し、かつ補正し ている全ての手順を行っていると考えます。



最初に、観測手の LOS 内の任意のヘックスに 「照準位置(Spotting Round (SR))」を配置し

ます。これは、砲撃を意図する中心点であるり、不正確な砲撃が行われます。 予定ヘックスを示します。このヘックスは進 も可能です。

O18.2.1.1.煙幕弾 (Smoke Rounds)

ほとんどの無線機は、「砲撃」ロールを行なう 代わりに目標ヘックスに煙幕を置くことがで きます。ただし、この能力は無線機の絵の右 側に「Smoke」と記されている場合に限られ ます。手番プレイヤーが煙幕を配置する場合 は、手順2)精度調整を行う前に声を出して O18.2.2.3.盤外 宣言しなければなりません。

O18.2.2. 精度調整(Accuracy)

一旦、SR が置かれたら、観測手と SR のある ヘックス距離で通常の「照準ロール」 [O20.2.3]を行います。このダイス振り[10.3.1] でも効力を持ちます。 は通常の「障害」によって修正されます。

O18.2.2.1. 命中(Hit)

「照準ロール(Targeting Roll)」で「命中」す トップのカードを明らかにして、2 つのダイ を確認し、ダイス・トリガーは無視します。)。 ぞれのダイス目が SR の誤差方向を決定しま す。SRの白いダイス目方角に1ヘックス移動 させ、次に有色のダイス目方角に 1 ヘックス 移動させます。

いいぞ。これで狙ったヘックスに向かって正 確にSRを導いた。命中だ!

O18.2.2.2.外れ (Miss)

「運命カード」のトップのカードを明らかに 入不可ヘックス(火事または水の妨害など)でして、2つのダイス目を確認します(この時は ダイスの目だけを確認し、ダイス・トリガー は無視します。)。マップのヘックス・コンパ スを使用して、最初の(白)のダイス目が誤射の 方向となります。第2の(有色)ダイス目はSR がその方角にずれるヘックス距離となります。 いいぞ。これであなたユニットの上に向かっ て正確にSRを導いた。誤射だ!

外れた SR はいかなる場合でも盤外には及ば ず(すぐ手前でも)、その命令も効力も無視され ます。しかし、砲撃は7ヘックスの爆風範囲(以 下を参照)を持ち、SR が進入不可ヘックス(火 事または水場妨害(Water Barrier)のような)

O18.2.3.砲擊 (Impact)

最終的な SR のヘックスが決まるとそこが、 活性化した無線機による砲撃着弾地域の中心 ると正確な砲撃になります。「運命カード」のとなります。SR ヘックスとそれに隣接するへ ックスが影響を受けることになります。手番 ス目を確認します(この時はダイスの目だけ プレイヤーは、それら7ヘックスが攻撃され る順番を決定し、各々に対して一回の「攻撃 マップのヘックス・コンパスを使用し、それ ロール(Impact Roll)」を行います。各無線機 の FP はその 7 ヘックスの爆風範囲があるこ とを示すために で囲まれています。

O18.2.3.1.発煙弾 (Smoke Barrage)

もし、照準ステップの時に手番プレイヤーが 通常の砲撃に代わり「煙幕」を張ることにし た場合は、SR とそれに隣接したヘックスの7 ヘックスにランダムの煙幕マーカーを配置し 照準ロールに失敗すると「外れ(Miss)」とな ます。そして、この命令は終了し、マップか

ら SR を取り除きます。

O18.2.3.2.砲兵弾幕(Artillery Barrage)

攻撃されることはありません。

煙幕の弾幕でなかった場合、少なくとも攻撃 地域内の一つ以上のユニットや防御設備は必 ず砲撃による攻撃ロールを個別に行います。 爆風範囲ヘックスの防御設備内のユニットは

砲撃による攻撃ロールは射撃ロールのルール [O20.3.3 および O20.3.4]に従います。しかし、 無線機は武器ではないので、「Jammed!」ト リガーがでても故障しません。

O18.2.3.3 対 防御設備(Fortifications)

トラック・ディスプレイ上の砲兵ボックス (Artillery box)には各無線機が持つ FP と「防 御設備脆弱性(Fortification Vulnerability)」 値が記されています。砲撃による攻撃ロール が「防御設備脆弱性」値と等しい場合、防御 射撃ロール(Fire Defense Rolls)を行なう前に、 目標となったヘックスのいかなる防御設備も ほとんどの防御設備(蛸壺 Foxhole 等)が砲撃 の目標となった時に、表記された掩蔽に対し て+1の修正値があることに注意して下さい。

O19.指揮系統の混乱(Command Confusion)

「敵が誤りを犯している時は、邪魔しないで おこう。」 ナポレオン・ボナパルト このカードは何の「命令」も行えません。 このカードはあなたの手札としては「不用者」 ような見栄にはなります。

O20. 射擊

てない。奴は反対に祖国のため、卑しく愚か な卑怯者を死なせることで、勝利を勝ち取っ た。」 ジョージ・S.パットン

O20.1. 目標の選定

「射撃」命令が行われるには、活性化ユニッ ト(あるいはその武器)と少なくとも LOS が通 り、射程内にある1つの敵ユニットがいなけ ればなりません。

「射撃」では、まず指揮官 A が活性化し、次 にこの指揮官が分隊 B を活性化させます。分 隊 B がたった 1 つでも、LOS および敵ユニッ トへの有効射程の条件二つを満たしていれば 有効です。さらに、2射程の班を活性化する場 合、最も近い敵ユニットが3ヘックス以上遠 方にいても、班が所持している武器が敵ユニ ットに射撃することができれば可能です。

O20.2.兵器(Ordnance)と照準(Targeting)



その中にいるユニットもろとも破壊されます。すべての兵器 [11.5]は射撃を行う時に目標と なったヘックスに対して照準ロールを行いま す。他のすべての武器(またすべてのユニット) は照準ロールを行う必要はなく、射撃する場 合はその次のステップ[O20.3]に移ります。通 常は射撃する兵器と目標ヘックスの間の射程 距離を決定し、次に、照準ロールで命中する かを確かめ、命中すれば、その武器のFPを 使って射撃ロール[O20.3.3]を行います。

白い帯をもった武器は友軍指揮官の指揮値 として働きますが、沢山の「行動」を行える [3.3.1.3]によって修正されないことを忘れな いでください。

O20.2.1.発煙弾(Smoke Rounds)

「卑怯者は祖国のために死ねず、戦争にも勝 いくつかの武器(武器ユニットの右上に

「Smoke」があるもの)は、通常の射撃の代 わりに、目標ヘックスに煙幕マーカーを置く ことができます。武器は、その射程内のいか なるヘックス(敵ユニットがいなくても)も 目標とすることができます(敵がいなければ 煙幕を張るため)。照準ロールを行う前に、ど の目標ヘックスを選択したかを手番プレイヤ ーは声を出して宣言しなければなりません。 煙幕の配置を行う場合でも照準ロールを行い、って常に修正されます。 成功したら FP を使用する代わりに、目標と

O20.2.2. 照準射程 (Targeting Range)

射撃するユニットからその目標までのヘック スを数えることで射程距離を決定しますが、 その時、目標ヘックスは含まれますが射撃す るユニットのいるヘックスは数えません。 この射程距離が射撃するユニットに記された 「射程」よりも大きい場合は射撃することは 出来ません。

迫撃砲の射程には最小射程距離があることに 注意して下さい。例えば、ロシアの軽迫撃砲 は 2-14 の射程のため、隣接したヘックスに射 撃することができません。

O20.2.3.照準ロール (Targeting Roll)

「人生を何の成果もなしに終わらせるのと同 じくらいに愉快なことはない。」

射程距離が決定したら手番プレイヤーはダイ スを振ります。しかし、この出目は他と違っ て二つの目を足すのではなく「かけ算」しま す。その数値が目標とされた射程距離のヘッ クス数値より大きければ命中となります。 他の結果は「外れ」となり、その攻撃はそれ 以外に効力がありません。

照準ロールが1-6(「6」となる)の場合、射程 距離が6以上で外れ、5以下ならば命中とな ります。「照準ロール」が6・6の場合は「36」 となりますが自動的命中となり、一方、1・1 の場合は「1」となりますが自動的外れとな

照準と障害 (Targeting & Hindrances)

照準ロールは、任意の「障害」 [10.3.1]によ

1 ヘックス以上の下生え(Brush)ヘックス(-3 されたヘックスに煙幕マーカーを配置します。の障害)が目標までの5ヘックス分の中間に存 在する射撃においては兵器は6以上ではなく、 命中させるために9以上のダイス目が必要と なります。

O20.3 射鑿

「速やかに行動するつもりなら、行動時間の 経過中に躊躇するのは誤りである。」

カール・フォン・クラウゼヴィッツ いくつかの射撃のために活性化した、単独あ るいは射撃グループ[O20.3.1]は、その射程範 囲とLOSが両立するヘックスへ一度だけ射撃 できます。また、もし煙幕[O20.2.1]を発射し ないなら、射撃が生じる目標ヘックスには少 なくとも1個の敵ユニットが存在していなけ ればなりません。

重要:

ウィンストン・チャーチル 目標ヘックスの間に存在するユニット(友軍、 あるいは敵)を通り抜けても射撃に影響をあた えることはありません。「合計攻撃力(Attack Total)」を求めるためには、ユニットの FP に 「射撃ロール(Fire Attack Roll)」のダイス目 を加えます(そして指揮値と、それ自体と目 標間の任意の障害による修正がなされます)。 攻撃を受けたヘックス内のユニットは「合計

/掩蔽(Cover)によって修正されます)。射撃 側ユニットの合計攻撃力が合計防御力を上回 ったとき、そのユニットは混乱[3.2]します。 合計が同じならば、移動中の目標の場合は「混 乱」し、停止していた目標は「抑制」[13]と O20.3.1.2FP グループ なります。他の結果は「効果なし」となりま す。

このようにして我々は停止しているよりも移 動しているほうが若干、危険であることとし ました。手番プレイヤーの移動しているユニ ットを機会射撃[A33]によって射撃すれば、結 O20.3.2.射撃の障害(Attack Hindrances) 果として、「抑制」ではなく「混乱」状態にな ります。

O20.3.1 射撃グループ

2 つ以上の活性化したユニット/武器(または 「コマ(pieses)」)は、一括して射撃グループ として射撃できます。射撃グループは目標へ ックスまで障害されない LOS と射程の双方 を満たしていれば、射撃ロールを行います。 更に、射撃グループのユニットが複数のヘッ クスを占める場合、そのようなヘックスはそ れぞれ、少なくとも一つになるように隣接(そ れは結果としてユニット同士が隣接して射撃 する「繋がり(chain)」を形成します)していな ければなりません。

O20.3.1.1. 兵器 (Ordnance)

ことができず、射撃グループの一部として加に足して「合計攻撃力」を決定します。 わえることができません。

ループを形成することができる場所でも、 射撃ロール(Fire Attack Roll)で「弾づまり!

防御力(Defense Total)」を求めるために、そ 各々が別々に射撃するかは所有するプレイヤ れぞれ「射撃防御ロール(Fire Defense Roll)」 - の裁量で小さな射撃グループを形成するこ を行い、士気値(Morale)を加えます(指揮値 とを決めても構いません。さらに、ユニット およびその所持する武器は同じヘックスでも 異なるヘックスに別々に射撃することもでき ます。

射撃グループの合計攻撃力は「X」+「Y」で す。「X」は射撃する一隊と「Y」は他から射 撃をする一隊の数です。(射撃の例「C」を参 照のこと)。

任意の射撃する「兵器(Ordnance)」以外のコマ (piece)から LOS および目標ヘックスに障害 [10.3]となるものがある場合、その射撃の FP は最大の障害によって減少します。これによ って攻撃の FP 合計が「0」以下に修正された 場合は、射撃を試みることすらできません。 射撃するコマ(複数でも)は障害がより少ない 方(あるいは無し)の障害となる別の射撃を試 みることができます。

十字射撃(Crossfire) [A30]または名射手 (Marksmanship)[A37]のような「行動」は障 害されている射撃を可能にし、火力を「0」を 越えるように増加させることがあることを心 に留めておいてください。

O20.3.3 射撃ロール

一旦、最終の FP が決定されれば、射撃するプ 白い帯のある武器は常に単独でしか射撃する レイヤーはダイスを振り、その目を最終の FP

射撃グループは義務ではありません。射撃グ O20.3.3.1.「弾づまり!(Jammed!)」トリガー

(Jammed!)トリガー」が出た場合、射撃した 武器はすべて故障します。これは攻撃を無効 にせず、攻撃力を減少させることもありませ ん(「弾づまり!(Jammed!)」 トリガーが非 常に低い確率で出るという事実を別にして...)

O20.3.4 射撃防御ロール(Fire Defense Roll)

プレイヤーは射撃ロールが行われたヘックス にその時あった自身のユニット各々のために 射撃防御ロール(一回づつ、任意の順で行いま す)を振らなければなりません。同じヘックス が再びターゲットとされても、次の攻撃が行 われる前に、最初の攻撃のための射撃防御口 ールを行うことになります。

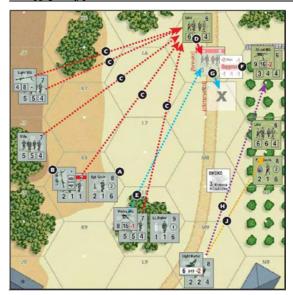
混乱した指揮官は「0」の指揮値となるため、 あなたは指揮官と一緒にいる他のユニットが 指揮値によって士気が上昇するので、指揮官 の防御ロールを最後に行うことにしました (彼が混乱する可能性を考慮して)。

ターゲットとされたユニットの士気値(掩蔽 B.混乱したユニット[11.1]が所持している 「合計防御力(Defense Total)」となります。

合計防御力が合計攻撃力より小さい場合、 ユニットは混乱[3.2]します。

場合は抑制の代わりに混乱となります。 合計防御力が合計攻撃力より大きい場合、 ユニットはなんの影響も受けません。

射撃の例:



A. 枢軸軍プレイヤーはヘックス K8 の中の Sgt. Grein を射撃のために活性化すると宣言 します。その後、Grein は自身の指揮範囲内 の班と4個の分隊を活性化します。武器はユ ニット[11.1]が各々操作すると共に「使用可能 状態」です。Grein は Lt. Bolter[3.3.1.1]を活 性化することができません。

(Cover)[T78.3]および指揮値[3.3.1.2]の両方 K8の軽機関銃(Light MG)は射撃すること によって修正される)が、ダイス目に加えられ、ができません。しかしながら、混乱中の班は Grein の指揮[3.3.1.2]により、3 ヘックス先ま で射撃ができます。

C.ドイツ軍の射撃グループ[O20.3.1]はM6 ヘックスのアメリカ軍の分隊を阻止すべく射 合計防御力が合計攻撃力と等しい場合、移 撃目標とします。ドイツ軍のプレイヤーは、 動[O21]のために活性化していなければ、ユーL8の Rifle 分隊を基点(Bolter の指揮値で ニットは抑制[13]となります。そうでない 6FP)とすることを決定します。これに、K8、 J7 および J6 の分隊と J6 の LMG によって [O20.3.1.2]、各々、追加+1FPを使用できま す(訳注:基点の分隊が6FPで他グループ分 が 3 個分隊 + 1LMG で+4FP 追加となり FP グループの現在火力は 10FP)。Grein は、目 標ヘックスに彼自身の FP による射程はとど

グループに参加することができません。最後 に、一つのユニットが下方への射撃[T88.2]に よって+1 を加えられ、合計で 11FP となりま す。この数値に射撃ロール[O20.3.3]のダイス 目「4・1」が加えられ合計攻撃力は 16(勝利 得点記録欄の「16」のマスに合計攻撃力のマ ーカーを置く)となりました。

D.目標となったヘックス内のアメリカ軍分 隊は、16の合計攻撃力に対するため射撃防御 ロール [O20.3.4]を行わなければなりません。 士気は、5(ベースは6、平地 [T93]にいるため -1 の掩蔽となる)となります。この数値にダイ スの目「6-4」を足して合計防御力は「15」と なりました。ダイスの目は良かったのですが、 ドイツ軍の合計攻撃力にはおよばず、アメリ カ軍の分隊は混乱することになります ([O20.3.4]この射撃が 初弾(first bullet))。

E.枢軸軍プレイヤーは、次に重機関銃 (Heavy MG)を 単独で射撃することを決定し、 (今混乱した)アメリカ軍の分隊のいるヘック スを射撃します。MG には 9FP(8; Bolter 指揮 値による+1)があります。枢軸軍プレイヤーは +2FP となる、支援射撃(Sustained Fire)「行 動」[A41]をし、同じカードをもう一枚[A24.1] 使用してさらに+2FP します。これに射撃口 ールのダイス目「1-6 Event!」が加えられ、 合計攻撃力は「20」(8+1+2+2+7)となり、 VP 欄の「20」のマスに合計攻撃力マーカー **O21.移動** を置きます。

F.イベントが発生[1.9.1.1]したので解決す るためにゲームを休止します。枢軸軍プレイ ヤーは運命カードをめくると「阻止 (Interdiction)」イベント[E60]が発生し、自身 移動によって活性化したユニットは、それら [13]を置くことを可能としました!

きません。また、迫撃砲(Mortar)は、射撃 G.プレイ再開。目標となった分隊の士気は 現在「6」(「8」から道路の「-1」と抑制の「-1」)、 連合軍のプレイヤーは、射撃防御ロールで 「1-2」を出し、これを加えて合計防御力は「9」 となったため、ユニットは除去[3.2.4]されま した。除去されたユニットは損害欄[4.2]に置 かれ、枢軸軍プレイヤーは 2VP[7.1]を獲得し ます。

> H. 今度は N6 ヘックスのアメリカ軍の班に 迫撃砲で射撃します。これは兵器[O20.2]であ るため、射撃ロールを振る前に最初に命中確 認しなければなりません。目標への距離は3 ヘックスで、したがって、照準ロール[O20.2.3] は「3」を越えるダイス目でなければならず、 さらにこのダイス目には煙幕[10.3.1 および 10.3.4]による-3 の修正を受けます。 照準ロー ルは「 6-1」 ("6" [O20.2.3])で、修正によっ て「3」となり、したがって、射撃ははずれ、 射撃ロールを振ることはできません。この射 撃は煙幕がなければ命中していました(もし くは煙幕が「1」か「2」の場合)。

> J. 最後に活性化されたドイツ軍の班は射程 およびLOSの両方が成立している敵のいるへ ックスは N7 だけです、しかし、煙幕によっ て 2FP が-1FP[10.3.2]に修正されるので、そ の射撃は他の「行動」による支援が無いため 行うことができませんでした[10.3.2.1]。

「総統は我々と共に行軍している!今日、勝 利者たるイタリアの軍隊は、夜明けと共にグ レコアルバニアの国境を越えた!」

ベニート・ムッソリーニ

が射撃した混乱状態の分隊に抑制マーカー が進入する個々の新しいヘックスに MP を消 費することで、マップを横切ってヘックスか

らヘックスへと移ることができます。ユニッ O21.2.相互移動(Moving Together) トは、「移動」命令において費やせるいくつか 他の活性化ユニットが移動し始める前に、ひ ックス[T93]へ進入し他の場所へ移動するこ とで修正をうけるなどです。

O21.1.移動コスト

地形効果表にはそれぞれの「移動コスト」が 記されています。「移動」命令を受けて隣接し たヘックスを進入する活性化したユニットは そのヘックスの地形による移動コストと等し い数の MP を費やさなければなりません。ユ ニットはヘックスサイド(例えば壁)を横切る 時や、より高い高地へ移動する場合、追加コ ストを必要とすることがあります。

重要:

もし、あるヘックスに進入するために、全コ O21.3 機会射撃(Opportunity Fire)と移動 ストを使用しても MP が足りない場合、その 手番プレイヤーの移動中のユニットが新しい ユニットは、そのヘックスに進入することは できません。

1 ヘックスでさえ移動させるのに十分な MP を有していないユニット(恐らく、それらは混 乱しているか、あるいは重火器を運んでいる) は、「前進」(あるいは「敗走」!)命令が手元に くるのを待たなければならないでしょう。

O21.1.1.武器の受け渡し(Weapon Transfer)

移動で活性化したユニットは、「1」MP を使 用することで、スタックした友軍ユニットに 武器を受け渡すことができます。受け取るユ ニットは「移動」による活性化を必要としま せんが、その段階では武器を所有することは できません。

の流動的な移動値を持っています、それは「命 とつのユニットはすべての移動を終了させな 令」[3.3.1.2]によるものや、あるいは道路へ ければなりません。唯一の例外は、同じヘッ クスで「移動」命令を始めた活性化ユニット で、その場合は共に移動することができます が、その移動命令の全体を通して一緒に居な ければなりません。

> したがってユニットは常に同じヘックスで移 動を終了することになります。また、最も少 ない修正済の移動力をもったユニットによっ て、そのグループがどれくらい遠くに移動す ることができるかを決めることになります。 ただし、それらのユニットのうち、一つでも 移動中に混乱すれば、それ以降の移動行程は 無効となり、グループの全ユニットを停止さ せることになります。

ヘックスに進入するごとに、非手番プレイヤ ーのユニットは、それに対して Op 射撃[A33] を行うことができます。

本訳文 41 頁の Op 射撃例を参照してください。

O21.4.移動と制限

移動するユニットは以下のことができません。 敵がいるヘックスへの進入。

進入不可ヘックス[T79:T98]への進入。 崖(Cliff)ヘックスサイド[T83]の横断。 大橋(Major Bridge)を道路(Road) / 線路 (Rail)[T80.1]ヘックスサイド以外からの進 入または通過。

自軍マップ端および左右のマップ端からの 脱出。

ただし、敵のマップ端からユニットを脱出さ

せると、勝利ポイント[7.2.1]を獲得できます。

O21.5.移動での作法

手番プレイヤーがユニットあるいはユニット のグループを新しいヘックスへ移動させるご とに、そこまでで消費するMPを相手に伝え、 O22.1.活性化(Activation) 次に進むまでに1秒か2秒の間をおくように しましょう。これは、非手番プレイヤーがそ のヘックスへ OP 射撃(あるいは、防戦側 (Defender)だった場合に地雷[A35.2]や鉄条 網[A35.5]「行動」を行う)などを行うか、決定 する猶予を与えるためです。更に、非手番プ レイヤーは注意を払い、かつ「行動」あるい は、移動に対応した射撃をすることができそ うな場合は相手に「止めて!」と言うことが 重要: できます。

移動を行うプレイヤーは、それぞれのヘック スに進入した後、「行動はある?」と尋ねる習 慣を付けるようにするとよいかも知れません し、あるいは、相手と簡単な目配せを行って、 間を取るなどするのがよいかと思われます。

O21.6.移動のタイミング(Timing Movement)

各々の MP 消費の後に、非手番プレイヤーは、 手番プレイヤーの最初の手に対して自身が望 む「行動」を必ずいくらでも行うことが出来 ます。したがって、もし移動しているプレイ ヤーが新しいヘックスに進入した後、「発煙 手榴弾(Smoke Grenades)」あるいは「突撃射 撃(Assault Fire)」行動をしたくても、非手番 プレイヤーは「地雷(Mines)」あるいは「鉄条 網(Wire)」行動を最初に行い、かつ、そのへ ックスへ Op 射撃を行なうことも認められま す。

O22.回復(Recover)

「私は人がどれくらい高い地位についたかよ り、どん底からどれほど高く飛び上がったか で評価を下す。」 ジョージ・S.パットン

「回復(Recover)」命令を行う場合、プレイヤ ーは、自身を「活性化」することを選択し、 その場合、少なくとも一個以上の「混乱」ま たは「抑制」ユニットがいなければならず、 同じターンに「回復(Recover)」または「敗走 (Rout Order)」 [O23]命令でプレイまたは活 性化していないことが必要となります。

「混乱」または「抑制」しているユニットは、 「回復(Recover)」命令自体によって活性化は されません。この命令はプレイヤー自らが活 性化します。

プレイヤーは既に活性化したものを含め、1 ターンあたり、1度の「回復」命令を行うこ とができます。同様にプレイヤーは回復 (Recover)命令で影響を受けたユニットに新た な命令によって活性化することができ、ある いは、その逆も行えます。

O22.2 回復の手順

回復(Recover)命令を行うプレイヤーは最初に 自軍ユニットから抑制マーカーをすべて取り 除きます。その後、命令が行われたときに混 乱(broken)していた個々のユニットのために 回復ロール(Rally Roll)を行います。回復 (Recover)命令の間に発生するイベントによっ て混乱したユニットには、回復ロールができ ません。手番プレイヤーが複数の混乱したユ ニットを持っている場合、それらのユニット

が命令の影響を受けるかを選択します。

O22.3.回復ロール(Rally Roll)

回復ロールは混乱したユニットに対して以下 の三つの影響の内、一つをもたらします。

ユニットは回復します。[3.2.5]

ダイス目が混乱ユニットの現在の士気値と 乱状態は続きます。

が続きます。

したがって、現在の士気値が「7」(いかなる 「命令」による影響や掩蔽による修正値を考 O23.2.敗走ロール 慮に入れた上での最終値として)の混乱状態 手番プレイヤー(すなわち命令を実行する者) 回復に成功しました(訳注:「6」以下で成功)。 ところが出目が「7」だと、「抑制」が置かれ めにダイス振りを行います。 ることになり、「9」の出目だと効果無し(訳 注:「8」以上で失敗)となります。

通常、あなたは、混乱した指揮官から最初に ダイスを振ることになるでしょう。指揮官が 選ばれたプレイヤーが 1 つを超える混乱した 値が増加することになるからです。

O23.敗走(Rout)

「奴らは我々を再び包囲した。畜生、くそっ たれめ。」 クレイトン・W.エイブラムス

O23.1.活性化(Activation)

「敗走(Rout)」命令が行われる場合、プレイ ヤー(自身か相手のプレイヤー)が「活性化 する」ことになります。選ばれるプレイヤー には少なくとも1つ以上の混乱中ユニット [3.2]がいなければならず、また、同じターン

に「回復(Recover)[O22]」命令か「敗走(Rout)」 命令を受けて活性化していないことが必要と なります。

重要:

混乱したユニット自体は「敗走」命令によっ ダイス目がその士気値未満の場合は、混乱 て活性化しません。プレイヤー自身が活性化 します。

したがって、一巡のターンに各々のプレイヤ 等しい場合は、抑制[13]となり、そして混 - が同じ目標に「敗走」命令を行うと、続け て2回、行われることになるかもしれません。 ダイス目が現在の士気値より大きい場合は、さらに、そのプレイヤーの次の命令で、敗走 何の効力も無く、単にユニットの混乱状態 ロールを行った友軍ユニットが活性化するこ とができ、その逆もあり得ます。

ユニットが回復ロールで「5」を出したので、 は、命令が行われたとき時に選ばれたプレイ ヤーの持っている混乱したユニット全てのた

> 「敗走」命令中にイベントにより混乱したユ ニットはその中には含まれず、敗走ロールは 行えません。

回復すれば、指揮値によって同じヘックス内 ユニットを持っていれば、手番プレイヤーは で回復ロールを行う混乱したユニットの士気 それらのユニットがどの順番で影響を受ける かを選ぶことが出来ます。敗走ロールは混乱 したユニットに対して以下の3つの効果のう ちの1つをもたらします。

> ダイス目がその士気値未満である場合、効 果はありません。ユニットが現在いる場所 にとどまります。

ダイス目がその現在の士気値と等しい場合、 現在、「抑制」[13]でなければ「抑制」とな ります。

ダイス目がその現在の士気値より大きい場 合、ダイス目と士気値の差と等しいヘック

ス分を「退却」しなければなりません。 現在の士気値が「7」(いかなる「命令」によ る影響や掩蔽による修正値を考慮に入れた上 での最終値として)の混乱状態ユニットが敗 走ロールで「9」の出目の場合、2ヘックス 退却することになります。「7」の出目では 「抑制」が置かれます。また、「5」(訳注「6」 でも良い)であれば、敗走は起こりません。

O23.3.退却(Retreating)

「自信過剰になっていた私たちは、列を作っ て田舎道を下っていました。すると、最初に ジャクソン軍曹が機関銃の一斉射撃を受けて 戦死しました。私はまた卑怯な臆病者になっ て、射撃が行われた方向に向かって全員で一 斉射撃を行いました。」

パトリック・エリクセン二等兵

相手方から「敗走」命令が与えられたとして も、自分のユニットは自分で退却させます。 退却は自身のマップ端に、脱出するような状 態になるように、最短で近づくようにしなけ ればなりません(言いかえるなら、ユニット とその自軍マップ端間のヘックス数が、より 少ないヘックスが退却すべきヘックスで、そ こに進みながら退却しなければなりません。)。 自身のマップ端に既に隣接している場合は、 マップの外に退却します(そのユニットは除 去された時の手順をたどります)。

O23.3.1.地形

MP は退却の時には数えません。したがって 地形による移動コストはすべて無視されます。 A24.基本ルール

O23.3.2 機会射擊 (Opportunity Fire)

ません。

O23.3.3.鉄条網(Wire)

退却時は鉄条網で停止する必要が無く、鉄条 網から鉄条網への移動でも可能となります。

O23.3.4.地雷(Mines)

地雷は退却するユニットを通常通り攻撃しま す。攻撃は地雷マーカーに進入する場合と出 る場合の双方で行われます。

O23.3.5.除去(Elimination)

もし以下の条件で退却が強要される場合は退 却するユニットは直ちに除去されます。

自軍のマップ端にいる場合。

敵に占められたヘックスへの退却(それは降 伏したことになる)。

通過不可能ヘックス (impassable hex)[T79;T98]への退却。

崖ヘックスサイド(Cliff hexside)[T83]を横 切るような退却。

ACTIONS

< < 行 動 > >

「戦争と平和の一方に、絶対的な行動につい ての規則はない。すべては状況に左右される のだ。」 レオン・トロツキー



「行動」は、運命カードにより、一方のプレ イヤーが「行動」に記されている条件や必須 Op 射撃は退却するユニットに対しては行え の事項を満たしている限りにおいて、手の内 からいつでも宣言することができます。ゲー

動」の影響はすべて累積します。

A24.2.タイミング

双方のプレイヤーが 1 つ以上の行動(Op 射撃 のうちの 1 つを選んで「混乱」[3.2]させます。 を含む)を同時に行なうのであれば、手番プレ 重要 -イヤーが必ず、全ての「行動」を行なわなけ ればなりません。

A24.3.活性化

Op 射撃[A33]を唯一の例外として、ユニット に影響する「行動」は、「命令」のような、ユ ニット自体の活性化ではありません。逆に、 「命令」/「Op 射撃」によって既に活性化し たユニットは、「行動」(「Op 射撃」以外)の 任意な数の対象となり得ます。ルールの最初 のほうで記したことを忘れていなければ、あ A26. 突撃射撃(Assault Fire) なたは[A33]機会射撃を除いて以降に記され ている個々の「行動」([A25.A41])のためのル ールを読む必要はありません。ほとんどの「行 動」はカード自体に書かれている通りです。 この章を読み飛ばしても不都合はありません。突撃射撃を行うことができます。 「行動」の解説は参照し易いように ABC 順で 効果 -記されています。

A25.待ち伏せ(Ambush)

打ちを食らわせるべきだ。」

トマス・J.ジャクソン

ことができます。非手番プレイヤーは、手番物理的な移動が行なわれた後でも宣言してよ

ム情況に応じて、複数の「行動」を同時に行 プレイヤーが行う「待ち伏せ」を使用する前 なうこともできます。連続して行われた「行に、自身がその白兵戦のために使用する「待 ち伏せ」を全て使用しなければなりません。

効果 -

相手は白兵戦に参加している自身のユニット

イヤーの最初の行動を行う前に、非手番プレ 白兵戦 FP が計算される前に、「待ち伏せ」の 結果がすべて適用されます。

> 「待ち伏せ」行動は双方のプレイヤーが宣言 できることに注意してください。さらに白兵 戦ロールを行う前に**双方**とも、「待ち伏せ」に よって全て除去できてしまうことに、注意し てください。



「一対一の戦いで、勝者となるのは、弾倉に 1 発の弾丸を余分に持っている者だろう。」

アーウィン・ロンメル

「移動」によって活性化したユニット(ある したがって、実際のゲーム・プレイ中に明確 いは武器)の FP が に囲まれた数値で、射程 にする必要があるという事態が発生するまで、とLOSが成立する敵ユニットがいる場合だけ、

突撃射撃「行動」は単独で射撃を行うことを 可能とします。この攻撃はすべての移動した FP が に囲まれたユニット(または武器)と *「可能であれば敵を煙に巻いて誤らせ、不意* 射撃グループを形成することもできます。こ の攻撃では、あたかも射撃「命令」[O20]が行 われているのと同じように、射撃に関するル 「待ち伏せ(Ambush)」は白兵戦のダイスが振 ールおよび制限を厳守しなければなりません。 られる前に、一度だけプレイ(そして実行)する 突撃射撃「行動」は事前、あるいは、どんな

いことに注意してください。「行動」を成立さ せるためには移動して射撃するコマ(pieces) を活性化させる必要があります。

A27.砲口照準(Bore Sighting)

砲口照準(Bore Sighting)はシナリオで防戦 (Defender)としてプレイする側だけが使用で きます (攻撃(Attack)や偵察(Recon)のプレイ 修正の前に)以上の任意の武器(Weapon)が射 撃ロールを行おうとするプレイヤーだけが、 撃ロールを行う前に使用します。

効果 -

射撃の際に FP が+2 増加する。

A28.指揮系統の混乱(Command Confusion) A31. 破壊工作(Demolitions)

*私は一晩寝て考えるとしよう。諸君、私は先*を「パスして」[O15] 1 枚以上のカードをディ *に休むとしよう。」 ジャロド・パリゾ将軍* スカードした時に行うことが出来ます。 このカードは「行動」のために使用すること ができません。このカードはあなたが「命令」 ィスカードでは行えません。 として使えるような体裁を保つだけです。

A29.隠蔽(Concealment)

隠蔽(Concealment)は防御ロールを振ること になったプレイヤーだけが、その前に行うこ A32.掘れ(Dig In) とが出来ます。

効果 -

目標となったヘックスの決められた掩蔽 (Cover)値分を合計射撃力から引くことが出 来ます。射撃するプレイヤーが散布射撃 友軍のユニットが存在するヘックスに蛸壷 用して構いません。掩蔽(Cover)の修正値はす べて減少する値として考慮します(道路[T93] ん。 にいる場合、または蛸壷[F102]にいるユニッ トを迫撃砲が攻撃する場合など)。

当然、目標となっているプレイヤーが合計攻 撃力を知ってから隠蔽(Concealment)は使用 できます。恐らく、その射撃は木立(等)の スキマから銃を発射した時の閃光が見えただ けかもしれません。

A30. 十字射擊(Crossfire)

十字射撃(Crossfire)は 1 つ以上の移動してい ヤーは不可)。その固有の FP が「5」(任意の るユニットに射撃[O21]する場合に限って、射 その前に行うことが出来ます。

効果 -

射撃の際に FP が+2 増加します。

「この戦争の本質は油断ならないビジネスだ。「破壊工作(Demolitions)」は相手方がプレイ

イベント[E57 および E61]による無作為のデ

友軍ユニットがいる任意のヘックスの 1 個の 防御設備を除去することができます。

「掘れ(Dig In)」はゲーム・タイムマーカーの 前進[6.1.2]が終了した時だけ、プレイするこ とができます。

効果 -

(Spray Fire)[A40]を使用する場合は、目標と (Foxholes)[F102]マーカーを配置します。配置 なったヘックスのいずれか一方の掩蔽値を使 ヘックスは水場地形や火事あるいは別のタイ プの任意の防御設備がある場所には置けませ

A33.射擊(機会射擊:Opportunity Fire)

「作戦計画が無い時は、常に敵と接触するの が有効だ。」 ハインツ・グーデリアン



A33.1 前提条件

「射撃」行動は相手の「移動」命令の時だけ、 移動するユニットが1以上の MP を消費して 新しいヘックスに進入した際にプレイするこ A33.3 Op 射撃の例外事項 とができます。この種のリアクション的な射 Op 射撃のために活性化したユニット(またそ 撃を「Op 射撃 (機会射撃)」と名付けます。 射撃「行動」は全ての運命カードの上段に射 通常の射撃「命令」[O20]のルールの全てに従 撃「命令」と一緒になって同じ位置に記され ていることに注意してください。運命カード の上段に記される言葉は常に、最初が「Order (命令)/Action(行動)」と能力が二重に記 され、その後に「Fire(射撃)」と記されてい ることに注意して下さい。

A33.2 Op 射撃の手順

通常、手番プレイヤーは「移動」命令を行な っている時、自身のユニットが各々のヘック スに進入する際に、消費している MP を声を 出して告げていくべきです。そのような MP の消費が行われる毎に、非手番プレイヤーは 「待って!」と言って、移動を一時的に休止 させる選択権があります。その際、非手番プ レイヤーは下記の行動のどちらかあるいは両 方行うことを決められます。

自身の手札から「射撃」行動を出して、そ のヘックス(あたかも射撃「命令」によって ユニットを活性化するように([O14.1& O20.1])を射撃するために、1 ユニット以上 を活性化させる。または

同じ移動「命令」中のユニットに対して、

いかなる時点でも Op 射撃のために他ヘッ クスからでも自身のユニットを活性化させ て、再びもう一度の射撃を行なう。

いかなる場合でも、そのような射撃が行なわ れた後(あるいは、その機会が失われそうで も「気にせず移動し続けよう」)に手番プレイ ヤーは自身の移動「命令」を継続することが できます。

れらの武器)は、3 つの重要な例外を除いて、 います。

- 1) 兵器[11.5]は機会射撃(それを所有するユニ ットは射撃を行えるかもしれないが)で使用 することができません。
- 2) 機会射撃は一度だけ射撃するような制限 は無く、その目標に対して活性化したら、 そのユニット(だけ)の移動命令の全体を通 して、射撃を行う資格があります。そのユ ニットが Op 射撃のために活性化すること に注意してください。

注意: したがって、もし手番プレイヤーが別 の移動「命令」を宣言すれば、その同じター ン中に Op 射撃のために、それらを再び活性 化することはできません。

3) 手番プレイヤーの MP 消費に伴って、最高 でも一度の射撃しか、非手番プレイヤーに よって行なわれません。

小河(Stream)に進入するユニットは、そのた めに3MPを消費しますが、これは単なる一度 の消費(とはいえ大きな一度ですが)です。 つま り、どんなヘックス(どんなに高値でも)へ移動 することになっても、常に「X」MP は一度の 消費でしかなく、それに対する Op 射撃も一

回だけです。もし別のユニットがその後に同じ移動順で、その小河(Stream)ヘックスに移動しても、それは別の Op 射撃の目標となります(同じ Op 射撃のユニットであっても)

移動 / 機会射撃(Opportunity Fire)の例

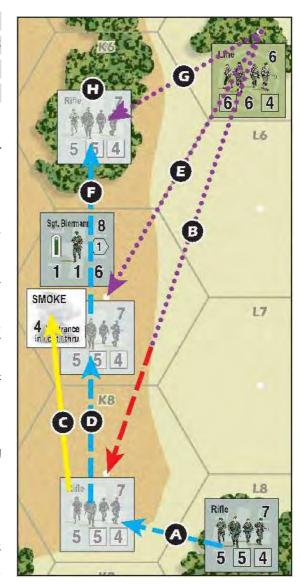
A. 枢軸軍プレイヤーは、ヘックス L8 のドイツの Rifle 分隊を**「移動」**命令で活性化すると宣言しました。そして K8 へ分隊を移動させて「2」(平地で 1MP、丘陵に登って [T88.1]+1)と告げます。

B.連合軍プレイヤーは手札の中に「**射撃」**「命令(Order) / 行動(Action)」を持っていますが、 K8へのLOSを推測すると K7[T88.3.2]の(正確には)稜線によってブロックされており、 したがって、機会射撃[A33]の目標としては断念するしかありません。そのため「先に進んでください。」と声を掛けます。

C. 枢軸軍プレイヤーは「発煙手榴弾」行動 [A39]をして、K7 ヘックスに煙幕を配置する ことを宣言します。ランダムで引いた煙幕マーカーは「4」で、それを配置します。

D. 枢軸軍プレイヤーは Rifle 分隊を K7 へ移動させ「3」(平地で 1MP; 既に+2 を消費した分を含めて)と告げます。

E.連合軍プレイヤーは、「待って!」と言い、L5のアメリカ軍分隊を自身の手札の「射撃」
[A33.1]行動で活性化します。不運にも、K7へ射撃できる FP はたった「1」(「6」から上方への射撃で「-1」、煙幕で「-4」されます)です。しかしながら、ダイス目は「6・5」で、この目が FP に加えられて、合計射撃力は「12」となります。その射撃は、移動しているユニットだけでなく、目標ヘックス[O20.3.4]にいるユニットの双方に影響を与えます。枢軸軍プレイヤーの分隊の士気値は



「8」(ベースは「7」で Biermann の指揮値に よって「+1」)で射撃防御ロールを行い、分隊 分が「 $6 \cdot 2$ 」で「8」(訳注:ダイス目「8」+ 士気値「8」=16 > 12 で OK)指揮官が「 $1 \cdot 5$ 」で「6」(訳注:ダイス目「6」+士気値「8」=14 > 12 で OK)でした。両方のユニットに 何の影響もなく、また、ダイス目トリガーも 発生しませんでした。

「12」となります。その射撃は、移動してい F. Rifle 分隊の移動は現在 Biermann の指揮る ユニット だけ で な く、 目 標 ヘックス 値[3.3.1.2]によって「5」となり、したがって、 [O20.3.4]にいるユニットの双方に影響を与 枢軸軍プレイヤーは K6 の森林に進入して「5」 えます。枢軸軍プレイヤーの分隊の士気値は (森林のために 2MP、既に+3MP 消費したの

で)と告げます。

G.連合軍プレイヤーは「待って!」と言い、 直ちに自身の手札の中から 2 枚の「手榴弾 射撃の際に FP が+2 増加します。 (Grenade)」行動([A34])を使用し、K6 に対し てLine 分隊[A33.3]による射撃を宣言します。 A35.隠匿(Hidden) ~ (名称) これは 9FP(ベースが「6」で二枚の「手榴弾」 で「+4」そして、上方への射撃で「-1」)とな 起こす。」 ります。その後、彼はダイスを振り「1・3」 を出して、その目を加えて合計攻撃力を「13」 としました。Rifle 分隊は、ダイスを振り「6・ で森林によって「+2」)に加えて難なく攻撃を はね除けました。

Rifle 分隊は再び移動力が「4」となっており、 既に「5」MP を費やしたので、「行動」をし なければ、このターンにそれ以上のことは出 来ず終了します。

注意:もしこの後に、枢軸軍プレイヤーが別 の「移動」命令によって Biermann 軍曹を活 性化した場合、移動と同時に L5 のアメリカ 軍の Line 分隊は、それに射撃することができ ません([A33.2]の第二射(second bullet)、お よび、[A33.3]の最初の灰色強調部分を参照の こと)。

A34.手榴弾(Hand Grenades)

「手榴弾様は私の友達です。」

第82空挺師団デイブ・ファロウ中尉

撃ロールを振る直前にだけ、行うことができ ますが、少なくとも 1 つのコマが隣接してい 効果・ るヘックスに射撃を行う場合に限られます。 それらのヘックスのうちの 1 つが目標となる

ヘックスに隣接していなければなりません。 効果 -

「戦争は奇妙で、時々途方もない状況を引き ドワイト・D.アイゼンハワー

重要 -

次の 5 つの「隠匿(Hidden)」行動はシナリオ で防戦(Defender)となったプレイヤーだけが **3」**を出し、その目を士気値「9」(ベースが「7」 使用できます(攻撃(Attack)、偵察(Recon)プ レイヤーは使用できません)。

H. Biermann のヘックスを出て移動した A35.1.隠匿塹壕(Hidden Entrenchments)

隠匿塹壕(Hidden Entrenchments)は、シナリ オで防戦(Defender)となったプレイヤーだけ が防御ロールを振る前に使用することができ ます。攻撃によって影響を受けたヘックスは 建物または水場ヘックス、既に任意のタイプ の防御設備があるヘックス以外に限られます。

そのヘックスに蛸壺(Foxholes)[F102]マーカ ーを配置する。

A35.2. 隠匿地雷 (Hidden Mines)

隠匿地雷(Hidden Mines)はシナリオで防戦 (Defender)となったプレイヤーだけが、一つ 以上のユニットが移動(Move)もしくは前進 (Advance) した直後(退却(Retreat) は除く)に 対して使用することができます。そのヘック 「手榴弾(Hand Grenade)」はプレイヤーが射 スは水場ヘックス、既に任意のタイプの防御 設備があるヘックス以外に限られます。

そのヘックスに地雷(Mines)[F103]マーカー 複数ヘックスからなる射撃グループの場合は、を配置できます。その後、防戦者は、地雷に 移動/前進したユニットの各々に対して地雷

攻撃[F103.2]を行います。

既にヘックスにいた任意のユニットは、この 最初の地雷攻撃に対しては免除されます。

A35.3 隠匿トーチカ (Hidden Pillbox)

隠匿トーチカ(Hidden Pillbox)はシナリオで 御ロールを行う場合にだけ、使用することが できます。ただし、既にトーチカ(Pillbox)が 効果 -無い場合に限られます。また、その目標へッ クスは水場ヘックス、既に任意のタイプの防 御設備があるヘックス以外に限られます。

効果 -

そのヘックスにトーチカ[F104]マーカーを配 置します。

A35.4.隠匿ユニット(Hidden Unit)

隠匿ユニット(Hidden Unit)は相手が「パス」 [O15]して 1 枚以上のカードをディスカード A36.軽傷(Light Wounds) した場合にだけ使用することができます。

イベント[E57 および E61]による無作為のデ ィスカードでは行えません。

効果 -

シナリオで防戦者(Defender)と指定されてい 用することができます。 る場合、次のステップを行ないます。

- を振ります。
- 2) ダイス目と一致する縦列から、無線機以外 でシナリオの年代と一致する項目を 1 つ選 1 VP を失います。その後、崩壊した(breaking) 択します。

があるところに限られます。

A35.5. 隠匿鉄条網(Hidden Wire)

隠匿鉄条網(Hidden Wire)はシナリオで防戦 (Defender)となったプレイヤーが移動(Move) もしくは前進(Advance)した直後の一つ以上 のユニット(退却(Retreat)は除く)に対して使 防戦(Defender)となったプレイヤーの目標 用することができます。そのヘックスは水場 (Objective)ヘックスに対して攻撃のために防 ヘックス、既に任意のタイプの防御設備があ るヘックス以外に限られます。

そのヘックスに鉄条網[F106]マーカーを配置 します。

ユニットが鉄条網(Wire)ヘックスから出るた めには、その移動力をすべて費やさなければ ならず、中に入るためにも少なくとも同様に 費やさなければならないため、ユニットは移 動は終了することになるということに注意し てください。

「衛生兵!」

軽傷は、自軍の混乱していた分隊が混乱 (break)[3.2]の結果を受けた場合(あるいは既 に混乱(broken)していて除去される場合)に使

軽傷は、崩壊した(breaking)分隊 (KIA イベ 1)自国の増援表(Support Table)を見てダイス ントや白兵戦の結果で、即座に除去される場 合)の一個に対して行うことができます。

効果 -

分隊の代わりに、そのプレイヤーの OB を参 3)選択されたユニット(もしあるなら武器と 照して、分隊の質(新兵(Green)、一般兵(Line) 共に)を任意のヘックスに配置します。ただ あるいは精鋭(Elite)) に対応する班に分け、 し、それは、最初に設定されたセット・アー方を取り去って、分隊がいたヘックスに残 ップの地域内で、そして、敵ユニットがい りの班を配置します。除去された分隊がもと ない場所で、少なくとも「1」の掩蔽(Cover) もと混乱していたら、交換される班も混乱状

態でプレイを再開することになります。分隊 効果 -に武器や抑制、ベテラン・マーカーがあった ヘックスが水場地形でなく、既に火事(Blaze) となった分隊が既に活性化していれば同様のれが隣接するヘックスにそれを配置します。 扱いになります。

A37.名射手(Marksmanship)

「ただ勇気があるだけでは、訓練された銃弾 に直面した時には役に立たない。」

が含まれていなければなりません。

射撃の際に FP が+2 増加します。

A38. 情け無用(No Quarter)

イヤーの相手がロシア軍か、ロシア軍のプレ イヤーならば相手の国籍に関係なく白兵戦が ただし、プレイヤーは白兵戦の後に少なくと も1ユニットが生き残っていなければ「情け 無用」は使用することが出来ません。

効果 -

プレイヤーは 2VP を獲得します。

A39.発煙手榴弾(Smoke Grenades)

発煙手榴弾は、 ます。

場合は班が引き続きそれを保持します。最終 が置かれていなければ、ランダムで一個の煙 的に、新しい班はそのターンにおいて代わり 幕マーカーを引いて、実行するユニットかそ 2 つ以上の煙幕マーカーがスタックできない ことを忘れないでください。したがって、煙 幕に煙幕を配置した場合は、その後に最大の 障害を備えたマーカーだけが残ります。

ジョージ・S.パットン A40. 散布射撃(Spray Fire)

名射手(Marksmanship)はプレイヤーが射撃 散布射撃は射撃ロールを振るプレイヤーがそ ロールを行う直前にだけ使用することができ の直前にだけ使用することができます。全て ます。その攻撃は、指示された国の分隊か班 の射撃を行うコマの射程は で囲まれていな ければなりません。二つの目標ヘックスは以 下の通りでなければなりません。

> 射撃する全てのヘックスが有効射程範囲。 お互いが隣接している。

敵のユニットが含まれている。

「海賊でさえ、次の船を攻撃する前に、黒旗 LOS は目標までのヘックスにおいて、有効な ベイラ・キライ将軍 妨害および障害を決定するために射撃する双 「情け無用(No Quarter)」はドイツ軍のプレ 方のヘックスに対して確認しなければなりま せん。

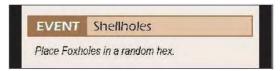
散布射撃は累積で使用できないことに注意し 終了したときにだけ使用することが出来ます。てください。ここでの解釈は「2 ヘックス」 であり、「追加ヘックス(additional hex)」では ありません。(訳注補足:つまり、複数枚使用 しても、2ヘックスを超えるヘックスに攻撃 はできないということ)

効果 -

射撃は両方の目標となったヘックスに同時に に囲まれた移動力を持った 影響を与えます。射撃ロールは一度だけ行わ ユニットだけが使用でき、そのユニットが「移 れ、両ヘックスのユニットは、その単一の合 動」によって活性化された時だけプレイされ 計攻撃力に基づいて射撃防御ロールを個別に 行います。

あなたが二つの隣接したヘックスに LOS を 私たちに直面しており、それを始末するか、 通す時、偶然、同じヘックスの中心点を通る ような場合、それを含めた大きなヘックスで はと思われるかもしれませんが、恐らく防御 側のユニットはそのヘックス以外の様々な掩 蔽(Cover)の影響をうけているはずでしょ う。

即座に無力化させなければ、明らかに不可能 な局面に陥いる戦況となることを認めなけれ ばならなかった。」ロバート・クリスプ少佐 『Brazen Chariots』より



A41. 支援射擊(Sustained Fire)

「平手では無く拳を握って相手を叩くのだ。」 E42. 基本ルール ハインツ・グーデリアン

効果 -

射撃の際に FP が+2 増加します。

ただし、射撃ロールが「ゾロ目」の場合、一 重要 -機の迫撃砲あるいは機関銃が故障することに なります(一つ以上の場合は射撃したプレイ ヤーが選択します)。

特に注意すること。

連続射撃の欠点は複数枚の連続射撃を使った 場合、「弾づまり(Jammed!)」の効果が、その 数だけ加算されることで、結果として武器が 故障するか、故障に対する故障で完全に除去 されてしまうことになるかもしれないという ことです。(訳注補足:ようするに使った枚数 だけ「故障」が適用されるということになる。)

イベントは手札からプレイされません。これ 連続射撃は少なくともプレイヤーが 1 つの迫 はダイス振りによってだけ生じます。プレイ 撃砲か機関銃(MG)の射撃を行う時にだけ、射 ヤーはその際、自身の運命デッキの一番上の 撃ロールを行う前に使用することができます。カードをめくって明らかにし、記されている イベントを声をあげて読み上げて、それが実 行できるようにプレイを直ちに休止します。

与えられた現在のゲーム条件を満たすこと ができないような部分があったしてもイベ ントを成立させるためにはその部分は無視 して下さい。

イベントが行なうべき一つ以上の事柄があ る場合は、イベント自体に記されている順 にそれらの事を解決して下さい。

イベントで生じる任意のダイス振りでのダ イス目トリガーは常に無視されます。

個々のイベント[E43~E77]についてはルール の最初でも言及しているように、必要となる まで読む必要はありません。殆どのイベント は運命カード自体を見れば判るはずです。つ まり、実際のゲーム・プレイの時に解明しな ければならないことが発生するまで、このセ クションを無視しても問題はありません。

ここでは様々なイベントが詳細に記述され、 「もう一度、それを思い描くには私の能力を 参照しやすくするために ABC 順に記されて います。

EVENTS

< <イベント>>

越えていたが、それは戦役の全体にわたって

E43.航空支援(Air Support)

「飛行機は面白」」おもちゃだが、軍事的には ベテラン・マーカーはそのユニットが除去さ 価値がないだろう。」

ます。そのヘックスに1ユニット以上が存在 引き継げます。 している場合、それらのユニットをすべて混 乱にすることが出来ます。ランダム・ヘック <u>E45. 戦場保全(Battlefield Integrity)</u> ックス内のユニットをすべて混乱にさせるこ とができます。最も近い、ユニットが存在す るヘックスが複数ある場合は、イベントを引 E46.火事(Blaze) いたプレイヤーが影響を受けるヘックスを決 定します。

E44.戦いで鍛え上げる(Battle Harden)

だ。」 い自身のユニットのうちの 1 つを選択して、 ベテラン・マーカーを置きます。

E44.1.ペテラン・マーカー(Veteran Marker)



効果 -

+1FP、+1 射程、+1 移動力、+1 士気値を持 <u>骸や遺体はそこに偶然あるわけではない。</u>」 ちます。指揮値はベテランの状態でも影響を 受けません。

除去 -

れるかマップから出るまでユニットに乗せら フェルディナンド・フォッシュ れたままとなります。「展開[E52]」を行った このイベントが発生した場合、発生させたプ ベテランの分隊(Squad)は交換する 2 つ班 レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し (Team)の内、1 つだけ、そのベテラン状態を

スにユニットがいない場合、1 ユニット以上 このイベントが発生した場合、発生させたプ (友軍、あるいは敵)が存在する、最も近い レイヤーは、その時点での損害記録欄 ヘックスが代わりに影響を受けます。そのへ (Casualty Track)上の敵ユニットの総数を数 え、その数分の VP を得ます。

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し ます。決定したヘックスが水場地形でなく、 まだ火事が発生していなければ、ランダムで 「アメリカ人は戦いが好きだが、本当のアメ 火事マーカー[10.2.1]を引いて配置します。へ *リカ人はみな、戦いによる刺激が好きなの*ックス内の任意の煙幕または防御設備マーカ *ジョージ・S.パットン*ーは除去します。ヘックス内のユニットはそ このイベントが発生した場合、発生させたプ れぞれ、その所有者が取り除き、進入不可地 レイヤーはベテラン(Veteran)・マーカーの無 形以外の隣接したヘックスに配置します(非 手番プレイヤーが最初に行います。それが出 来ない場合は除去されます。

E47.プーピー・トラップ(Booby Trap)

「不必要に物には触れないこと。ダンス・ホ ールや公園にいるかわいい少女がスパイかも しれないので用心するのと同様に、道路に放 ベテランのマーカーが乗せられたユニットは *置された自転車、拳銃、軍服、武器、馬の死*

> 1930 年代中頃の『ソ連軍歩兵教範』より このイベントが発生した場合、発生させたプ

ます。そのヘックスは水場地形でなく、どん そこに地雷[F103]マーカーを配置します。

既にそのヘックスにいるユニットは地雷によ る影響を受けませんが、そこから移動(Move) E51. 畏縮(Cower) / 前進(Advance) / 退却(Retreat)で出ようと すると影響を受けます。

E48.微風(Breeze)

このイベントが発生したら、マップ上にある 煙幕マーカーをすべて取り除きます。その次 ダムの火事マーカー[10.2.1]を配置します。 「風向き」方向は1~6の間の番号としてイベ を置かなければなりません。 ントで述べられています。それは各マップ上 のヘックス・コンパスの方向です。火事が広 E52.展開(Deploy) がるヘックス内にいるいかなるユニットも取 り除かれて、その所有者は進入不可地形以外 の任意の隣接したヘックスに配置しなおさな ければなりません。それができなければ除去 されます。

E49 指揮と支配(Command & Control)

「恐怖を少しでも長く保つのは勇気がいる。」

えて獲得することができます。

E50.政治将校(Commissar)

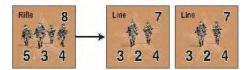
「ソ連の英雄にふさわしい勇敢な者を採用す ヨセフ・スターリン E52.2.

レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し ばなりません。ダイス目がその士気値より大 きい場合、そのユニットは除去されます。ダ な種類の防御設備も火事も存在してはならず、 イス目がその士気値以下の場合、そのユニッ トは回復[3.2.5]します。

「戦闘では、異常なことに普通に直面するた め、異常なことが普通になる。ゆえに、兵士 がライオンであると同時に少しの間であれば 脅える野ウサギのように行動しても仕方な 6101 S.L.A.マーシャル

このイベントが発生した場合、発生させたプ に水場以外の隣接する「風向き」方向にラン レイヤーは、自軍の指揮官の指揮範囲[3.3.1.1] 外にいる自軍の分隊各々に抑制[13]マーカー

「聞いてくれ!私は5人の志願者を必要として 113.1



E52.1.

このイベントが発生した場合、手番プレイヤ ーはマップ上の 1 つの自軍分隊を選びます。 *ジョージ・S.パットン* そして望むなら、分隊をそのヘックスから取 このイベントが発生したら、発生させたプレーり除いて未使用カウンターに戻して、代わり イヤーは自身が支配する目標[2.3]の VP を数 に、そのプレイヤーの OB を参照して、分隊 の質 (新兵(Green)、一般兵(Line)あるいは精 鋭(Elite))に対応する班二つと交換して配置 します。

このイベントが発生した場合、ロシア軍のプ 分隊が混乱[3.2]していたら、交換される班も レイヤーは自身の混乱したユニット[3.2]のう 混乱状態でプレイに参入します。分隊に武器 ちの1つを選択してダイス振りを行わなけれ や抑制、ベテラン・マーカーがあった場合は、

2 つの班のうちの 1 つがマーカーなどを保持 い、任意の友軍ユニットが占有する水場地形 るような事態など)に対する全ての未解決の 結果が直ちに双方の班に等しく影響を及ぼす ことになります。

1 つの分隊を 2 つのチームに変えることは、 あなたに移動における柔軟性を与え、スタッ キングや目標の守備のため、またはより大き な射撃グループを作る際の一部として、さら にあなたの総 FP を増加させることができま す。欠点は通常より弱い能力と 付きの能力 を失い、友軍指揮官が指揮することが難しく なる(以前は1個のユニットでしたが、今は 2個となったため)ということです。

E53.塵埃(Dust)

「私は目の前にある手すら見えませんでした。 私にとって幸運だったのは敵も目の前の手す E57. 戦場の霧(Fog of War) ら見ることができなかったことです。」

アンダーソン二等兵

レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し ます。そして、そのヘックスが水場地形以外 で、火事マーカーが無ければ任意の煙幕マー カーを配置します。

E54.攻勢意思(Elan)

「私が手立てを見つけるか、あるいはひとつ 作くろう。」 フィリップ・シドニー

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは、損害記録欄(Casualty Track)の 降伏マーカー(Surrender marker)を自身に有 利となる側に一つ動かします。

E55. 塹壕(Entrench)

このイベントが発生した場合、防御設備が無 スにそれを配置します。

します。また、分隊(抑制、混乱、除去され 以外に蛸壺(Foxholes)マーカーを配置するこ とができます。

E56. 戦場での昇進(Field Promotion)

「イタリア人の将校はろくな仕事をしない。」 ガレアッツォ・チアノ伯爵



このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは、既にマップ上に配置されていな ければ、自身の混乱したユニット[3.2]のうち の一つが占有するヘックスに自国の「上等兵 (Private)」(士気値「6」、指揮値「2」のもの) を配置できる。

「戦いは混乱でどんちゃん騒ぎとなる。」 ジョージ・S.パットン

このイベントが発生した場合、発生させたプ このイベントが発生した場合、プレイヤーは それぞれ対戦するプレイヤーの手札を無作為 に1枚引きます。それらのカードは、もとも との所有者の捨て札山に捨てられます。

E58.英雄(Hero)

「真の騎士は危険の始まりのまっただ中にい ても勇気でいっぱいである。」

フィリップ・シドニー



このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーはヒーローユニット[E58.1]が既にマ ップ上にない場合、自身の任意の友軍ヘック

E58.1. ヒーロー(Heroes)

ヒーロー(英雄)は、2 つの例外を除いて、あら ユニットはスタッキング制限[8]は守らなけれ 脱出しても所有者は VP を獲得しません。ま た、相手も、除去しても VP を獲得しません。 脱出、または除去されたヒーローは損害記録 欄(決して)には配置されず、未使用カウンター に戻されます。ヒーローは、1ターン当たり 何度でも活性化でき、そのため、1 ターン当 **E60.阻止(Interdiction)** たり何度でも「命令」を行なうことが可能で す。

ヒーローは、目標ヘックスに向かって道路を まっすぐ全速力で突き進むなどして楽しみま しょう。彼らは敵の機関銃の巣に突撃して白 兵戦で奪い取ることを望んでいます。その他、 ヒーローの役立つ使い道は、恐らくハリウッ ドの戦争映画を熟知したプレイヤーによって 発見されるかもしれません。

E59. 浸透(Infiltration)

「私はクリケットを使用したが、クリケット E61.尋問(Interrogation) の音は返ってこず、暗闇の中で私が最初に遭 の武器を投げつけたが、その瞬間、私は、我々 が戦争に勝ったことを確信した。」

マクスウェルD.テーラー

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは次の手順を行ないます。

- 1) 自軍の増援表(Support Table)でダイスを 振ります。
- 2) ダイス目とそのシナリオの年代が一致す るコラムから、無線機以外をひとつ選択(コ ストは無し)します。
- 3) ランダム・ヘックス[1.8]を決定します。
- したユニット(もしあればその武器を加え

て)を配置します。

ゆる点で指揮官[3.3]と同じです。ヒーローは ばならず、また、進入不可ヘックス(火事、水 上(Water Barrier))に配置することはできま せん。

> このイベントは白兵戦を発生させる場合があ ります。

「私たちの軍隊が一歩も前進させないので、 ムッソリーニはかなり面目を失った。今日も また、彼らは前進することを果たせず、抵抗 を続けた最初のフランスの要塞の前で停止し た。」 ガレアッツォ・チアノ伯爵 このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは1未満の掩蔽(Cover)ヘックスに占 有する、1 つの「抑制」していないユニット(敵 あるいは味方で混乱もしくは非混乱状態のも の)を選び「抑制」マーカー[13]を置きます。

「"防諜部隊"は敵より利口であるが、もしあ 遇したのはドイツ人だった。お互い、手持ち なたが我々の1人でも死なすのをやめるなら、 あなたが確実に知らない、あなたの望むこと を教えます。」

> このイベントが発生した場合、敵対するプレ イヤーは手札を相手のプレイヤーに見せなけ ればなりません。発生させたプレイヤーは、 そのカードうち一枚を選びます。そのカード は捨て札として相手の捨て札山に置かれます。

E62 KIA

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは1つの混乱したユニット(敵あるい 4) そのヘックスか隣接するヘックスに選択 は味方)を選択し、それを除去しなければなり ません。

E63.機能不良(Malfunction)

「すべての連隊は凍結によってもはや機関銃 りません。 を発射することができず、既に 500 人の兵士 を失っていた...」 ハインツ・グ - デリアン



このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し E67 偵察(Reconnaissance) ます。そのヘックスに最も近い故障していな い武器(敵、あるいは味方)が故障します。同じ その上、最も誤りで最も不確かである。」 距離の場合には、イベントを引いたプレイヤ ーが、どれが影響を受けるかを決めます。

E64.衛生兵! (Medic!)

「ガッツが無いと、栄誉も無い」

このイベントが発生した場合、発生させたプロされ、開示目標となります。 レイヤーは1つの混乱したユニット(敵あるい は味方)を選択し、回復[3.2.5]させなければな りません。

E65.目標の指令(Mission Objective) E68.増援(Reinforcements)

「勝利によって何も獲得できない場合は、戦 匿:secret)を引きます。この新しい目標チット は既に配置されている目標チットに代わるこ とは無く、共に使用され、相手に秘密(「隠匿 1) 自軍の増援表(Support Table)でダイスを (secret)」のまま)にしておくことができます。

E66. 捕虜(Prisoners of War)

「私たちは慈悲を示しますが、しかし、それ を求めません。」 ウィンストン・チャーチル 3) 無線機が選択された場合、砲兵ボックス(空 このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは敵のユニットと隣接している、ま たは一緒にいる自分の混乱ユニット[3.2]があ

れば、それを一つ選択して除去しなければな

混乱したユニットを敵と隣接させておくこと はそれまでの状況は別にして良い考えではな く、あなたはそれらを敵ユニットから遠ざけ るように維持すべきでしょう。

「戦争中の多くの状況報告は矛盾している。

カール・フォン・クラウセヴィッツ このイベントが発生した場合、敵対するプレ イヤーの隠匿状態の目標チットがもしあれば、 その一つを選らんで明らかにすることができ ます。明らかにされたチットはゲームには残

明らかになったチットをゲーム・マップの目 標(複数)に対応させ、現在の支配者が直ぐに VP を得られることを忘れないでください。

「将軍が、私にその際は、直ぐにでも反撃し いをしない方が良い。」アーウィン・ロンメル ろと主張するなら、私は若干でもよいので戦 このイベントが発生した場合、発生させたプ *車と砲兵と資材を直ぐに支給していただくこ* レイヤーはランダムで1個の目標チット(隠 *とを主張いたします。」 メルビン・ヘール大佐* このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは次の手順を行ないます。

- 振ります。
- 2) ダイス目とそのシナリオの年代が一致す るコラムから、アイテムをひとつ選択(コス トは無し)します。
- きの)にそれを置きます。ユニットが選択さ れた場合、自軍のマップ端に沿った任意の ヘックスにそれ(もしあればその武器を加え

て)を配置します。ユニットはスタッキング 上(Water Barrier))に配置できません。

このイベントは白兵戦を発生させる場合があ ります。

E69.瓦礫(Rubble)

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し **<u>E74.</u>戦略目標(Strategic Objective)** (Wire)[F106]マーカーを配置してください。

E70 工兵(Sappers)

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーはマップ上の地雷(Mines)マーカー り除くことができます。

E71.応急修理(Scrounge)

このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは損害記録欄(Casualty Track)から 一つの除去された武器(敵、あるいは味方)を選 ニットに配置します。

E72. 戦争神経症 (ShellShock)

るいは味方)を混乱[3.2]させます。最も近いユーは「抑制」していないこと。 ニットが複数の場合は、イベントを引いたプ レイヤーは、どれが影響されるかを決めます。 E76.無傷で切り抜ける(Walking Wounded)

E73. 漏氧氧(Shellholes)

制限[8]を守り、進入不可ヘックス(火事、水 このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し ます。ヘックスが水場地形でなく、火事(Blaze) に妨害されず、どんな種類の防御設備も配置 されていなければ、蛸壺(Foxholes)[F102]マー カーを配置します。

ます。ヘックスが水場地形でなく、火事 このイベントが発生した場合、一個の目標チ (Blaze)に妨害されず、どんな種類の防御設備 ットをランダムに引いて明らかにし(「開示」 も 配 置 さ れ て い な け れ ば 、 鉄 条 網 目標とする)て、両プレイヤーが判るように目 標欄の中央欄に配置します。

この新しい目標チットは既存の目標チットを 交換せず、それはそれらと共に使用されます。 また、この新しいチットがが指し示すマップ ボード上の全ての目標をチェックして、目標 か鉄条網(Wire)マーカーのいずれかを 1 つ取 を支配している側に勝利得点が即座に与えら れることを忘れず行って下さい。

E75. 制圧射擊(Suppressing Fire)



んで元に戻し、現在、武器を有していないユ このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは、自身の使用可能な MG のうちの 一つを選択し、現状、射程と LOS が双方とも 成立している一個の敵ユニットに対して抑制 このイベントが発生した場合、発生させたプ [13]マーカーを置くことができます。なお、 レイヤーはランダム・ヘックス[1.8]を決定し MG を自体の故障(broken)だけでなく、それを ます。それに近いヘックスのユニット(敵、あ 所有するユニットも同様に混乱(broken)また

「私たちは驚きと失望を 10 月後半から 11 月 前半の間で思い知らされた。ロシアの軍隊は

殆ど打ちのめされていたにもかかわらず、そ のことを全く気にせず、停止することを知ら ないように思もえたのである。」

ギュンター・ブルーメントリット将軍 このイベントが発生した場合、発生させたプ レイヤーは次の手順を行なわなければなりま

- 1) 損害記録欄 (Casualty Track) から除去さ れた1つのユニット(敵、あるいは味方)を選 択します。
- 2) ランダム・ヘックスを決定します。
- ユニットはスタッキング制限[8]は守らなけ ればならず、また、進入不可ヘックス(火事、 水上(Water Barrier)) に配置することはでき

このイベントは白兵戦を発生させる場合があ ります。

E77. 黄燐弾(White Phosphorus)

レイヤーは任意の煙幕マーカーを引いて、そ れを自身の混乱していない分隊(だけ)が隣 接する一つのヘックスに配置することが出来 ます。これを行う場合、各プレイヤーは配下 のユニットで 混乱[3.2]した友軍ユニットが あり、そのヘックスに行えるなら、必ずそこ を選ぶことになるでしょう。

TERRAIN

「地図上に几帳面に赤く太線で書かれた道筋 は線路であると判明した。」

ゲルト・フォン・ルントシュテット

T78.基本ルール

あなたは最初に「種類(Types)」、「移動 (Movement)」、「掩蔽(Cover)」および「LOS」 の 4 つの項目のためのルールを全て読む必要 があります。その上で、どのマップがどのシ ナリオで使用されるかを確認し、必要とされ 3) そのヘックスか隣接ヘックスに選択され る個々の地形タイプ[T79-T99]用のルールと、 たユニットを混乱[3.2]状態にして配置する。必要ならば丘陵(Hill)に関する多くのルール を参照して下さい。

T78.1 種類と特徴(Types & Features)

このゲームで使用される地図上のヘックスは、 全て、いずれかの「地形タイプ」に含まれ、 定義されています。地形タイプは例えば「森 林(Woods)」や「建物(Building)」や「下生え (Brush)」というような、ヘックスの中で主と このイベントが発生した場合、発生させたプ なるものを表しています。さらに、いくつか のヘックスサイドは「崖(Cliff)」、「囲い (Fence)」、「壁(Wall)」あるいは「生垣(Hedge)」 のような、射撃あるいは移動に影響を与える 地形を含んでいます。「道路(Roads)」、「線路 (Railroads)」および「小道(Trails)」が存在す るヘックスでは、通常そこにいるユニットの 移動を修正します。さらに「煙幕(Smoke)」と 「火事(Blaze)」のマーカーは、ある種の地形 として機能します。地形の「タイプ」は「地 形表(Terrain Chart)」で「緑(grenn)」地で示 されています。地形の「特徴(features)」は「黄 褐色(tan)」地で示され、それらのヘックスを 共有する地形タイプの修正となります。地形 表は階層的な順序で様々なタイプの地形を記

しています。すなわち、ヘックスが2つの異 なる地形タイプを含んでいる場合、表の上段 に近い部分で記されていることが優先されま す。

さらにヘックスが(緑の背景色で記されてい るもの)、指定された地形タイプのどれにも含 まれていない場合に限り、そのヘックスが「平 地(Open Ground)ヘックス」であることを意 味します。それには、ある種の修正があるに もかかわらず、それの下以降(黄褐の背景色で 記されているもの)に示された地形の特色の うち、何かを含むことがあったとしても、「平 地ヘックス」でもあり得ます。

T78.2.移動コスト(Move Costs)

地形表にはそれぞれ、移動[O21]する(その中 へ、あるいはそのヘックスサイドを横切る)た LOS のより詳細なことについては、LOS[10] めにユニットが消費しなければならない MP の量である「移動コスト」が記されています。

T78.3.掩蔽(Cover)

地形には、それぞれ整数(それは陣営を変え れば不利となる)で表された「掩蔽(Cover)」 が記されています。いかなる時でも掩蔽はそ の目的のために、同じヘックス内にいるすべ てのユニットの士気に修正を加えます。掩蔽 は累積値ではありません。したがって、プレ イヤーは、1 つ以上が存在する場合、適用さ れる掩蔽の実体となるものをたった 1 つ選ば なければなりません。

分隊 A は下生え(Brush)ヘックスの内の 7 の 士気値を持つ班 B を射撃します。班の現在の 士気は、下生えによって与えられる「1」の掩 蔽によって実際には「8」となります。もし、 その班が蛸壺(Foxholes)マーカーとスタック 掩蔽:「2」(ただし、道路(Road)[T93]につな

掩蔽を無視して、代わりに、蛸壺の掩蔽「3」 を士気値に加えて「10」とすることができま す。

T78.4.LOS

各々の地形には、それが「妨害(Obstacle)」か あるいは「障害(Hindrance)」か「通過(Clear)」 であるかが記されています。

「妨害」は同じ高度(same-level)の LOS を ブロック(block)します。「妨害」はより高い 高度の観察者に対して 1 つのブラインド・ ヘックス[T88.4.1]を生み出します。

「障害」は、それらを通って引かれた同じ 高度の射撃の FP を減少させます。

「通過」とある地形は LOS に何の影響も与 えません。

を参照してください。

様々なタイプの地形は詳細に記述され、言及 のしやすさを考慮して ABC 順で記されてい ます。後述する情報もプレイヤー援助表 (player aid sheet)として、片面のみで表され た地形表(Terrain Chart)に表形式でまとめら れています。

T79.火事(Blaze)



移動コスト: 進入不可(Impassable) 掩蔽(COVER): 進入不可(Impassable) LOS:全ての高度で「妨害(Obstacle)」

T80 橋(Bridge)

移動コスト:以降の説明を参照

していれば、所有するプレイヤーは下生えのがると「1」の掩蔽が減少することに注意。)

LOS:「1」障害(Hindrance)

T80.1.大橋(Major Bridge)



大橋の定義は1ヘックス分を渡るものです。 これは、対称ヘックス(橋の無い)の最も外側の ックス[T88.4.1]を生みます。 ヘックスサイドを介して橋端部分が伸びてい 建物目標(Building Objectives) -ます。

って大橋ヘックスから出ることができます。

T80.2.小橋(Minor Bridge)



小橋の定義は完全な単一ヘックスの境界部分 に横たわる一つのものです。

移動コスト: 道路(Road) / 線路(Railway)ヘッ 掩蔽:無し クスサイドに沿って横断する場合は「1」。そ LOS:通過(Clear) うでなければ、ヘックス内の別の地形を用い ます。

T81.下生え(Brush)

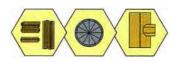


移動コスト: 「2」

掩蔽:「1」

LOS:「3」障害(Hindrance)。

T82 建物(Building)



移動コスト: 「2」

掩蔽:「3」

LOS:妨害(Obstacle)。1つのブラインド・ヘ

マップボードの目標[2.3]が1ヘックスの建物、 **移動コスト:** 道路(Road) / 線路(Railway)の描 または長さが 2 ヘックス以上分を占める建物 写に沿って移動する場合は「1」、それ以外は の場合、「目標」は、目標ナンバーが記されて 進入不可。また、ユニットは道路 / 線路の 2 いるヘックスだけでなく、その建物全体(すな つのヘックスサイドのいずれか 1 つだけによ わちそれが占めるすべてのヘックス)であると 考えます。

T83.崖(Cliff)



移動コスト: 進入不可(Impassable)

崖登り(CLIMBING): 武器を所持しないユニ ットであれば崖ヘックスサイドを「前進 (Advance)」[O16]で横切ることができます。

T84. 囲い(Fence)



移動コスト:「+1」横切る場合

掩蔽:無し

LOS:「1」障害(Hindrance)または通過(Clear)。 「囲い」が視認側から目標ヘックスまでの間 の 6 辺のヘックスサイドのうちの 1 辺にあり その上を通過する場合は「障害」となります。

T85.畑(Field)



移動コスト: 「1」

掩蔽:「0」

LOS:「1」障害(Hindrance)

T86.小溪(Gully)



移動コスト: 「2」

掩蔽:「1」

た、その逆も同じです。

LOS:通過(Clear)

T87.生垣(Hedge)



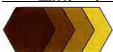
移動コスト: 「+1」横切る場合

掩蔽:無し;あるいは射撃の目標となるヘッ クスが生垣を横切っている場合は「1」(迫撃 砲と砲撃に対する防御に対しては適用されな (I).

LOS:妨害(Obstacle)あるいは通過(Clear)

「生垣」が視認側から目標ヘックスまでの間 の 6 辺のヘックスサイドのうちの 1 辺にあり その上を通過する場合は「妨害」となります。

T88. 丘陵(Hill)



「丘陵(Hill)」は相対的に複雑な状況を生むた め、初心者は、まず「丘陵」のないマップ上

で行われる第1シナリオをプレイすることが 良いでしょう。

このゲームで基本となるマップ上の黄褐色は 平地(Open Ground)ヘックスであり、高さ (level)は「0」あるいは「地表レベル(ground level)」であると考えてください。その次の丘 陵のレベルは、「1」(黄褐色:tan)、「2」(ライ ト・ブラウン;light brown)、「3」(ミディアム・ ブラウン;medium brown)、「4」(ダーク・ブ ラウン;dark brown)レベルであると見なしま す。したがって、丘陵上のユニットは、地表 面ヘックスあるいは、より低いレベルの丘陵 隣 接 す る 、 よ り 高 い 高 度 (higher ヘックスのいずれかを占める任意の地形上に elevation)[T88]ヘックス以外のヘックスから あります。丘陵ヘックスは下記の変更点を除 小渓にいるユニットを見ることができず、ま けば他の地表面ヘックスと同様のものとして 扱います。

T88.1.丘陵を登る移動(Uphill Movement)

移動中のユニットが出発する場所よりも高い 高度(higher elevation)のヘックスに進入する ためには「+1」の MP を消費します。

森林(Woods)を含む 1 レベルの丘陵ヘックス から森林を含む 2 レベルの丘陵ヘックスまで 移動するユニットは 3MP(森林で 2MP に高度 の変化のために 1MP を加える)を消費しなけ ればなりません。逆に「丘陵を下る(downhill)」 移動の場合は、2MPを要するだけです。

T88.2.高位置での優位(Height Advantage)

目標ヘックスが射撃を行う任意の一つのコマ (piece)のどれよりも高い高度にいる場合、射 撃は-1FP の修正を受けます。 逆に目標ヘック スが射撃を行う任意の一つのコマのどれかよ りも低い高度にある場合は+1FPを与えます。

T88.3.丘陵と LOS(Hills&LOS)

T88.3.1.軍事的な稜線(Military Crest Lines)

1 レベル以上を示すヘックスは「尾根(Crest)」 T88.4.丘陵と妨害(Hills&Obstacles) ヘックスと呼びます。尾根ヘックスの中心点 が位置するレベルが、そのヘックスの実際の レベルです。すべての尾根ヘックスの中で、 より高いレベルの丘陵の物理的なへりは「稜 線(Crest Line)」と呼びます。

T88.3.2.垂直方向への LOS(Vertical LOS)

ユニットが高い高度に対して LOS を通すと き、最初の尾根ヘックスに対しては可能です。 同様に、丘陵上のユニットはより低い高度の みのヘックスまで LOS を通すことができま すが、介在するヘックスの高度が等しい高度 よりも高い稜線を通過する LOS の場合は通 せません。

したがって、丘陵上のユニット A はより低い 高度のユニット B を視認することができ、ユ ニット Aが LOS を通せるなら双方とも可能 です。LOS はヘックスサイドを横切る前に 「稜線」を横切っています。しかし、もう一 度、同じかより高い高度の稜線を横切ること はできません。

T88.3.3. 「妨害(Obstacles)」としての丘陵

丘陵はそれ自身、より低い高度の任意の2へ ックスの間に引かれる LOS をブロック (blocks)します。

2 レベルの丘陵の上のユニットは、介在する 2 レベルの丘陵を過ぎて高さ2、3 レベルあるい は 4 レベルの別の丘陵だけを視認することが できます。もしその介在する丘陵が仮に3レ ベルならば、目標ヘックスを視認する為には そのときには、目標は4レベルの尾根(Crest)

にいなければなりません)。

その丘陵ヘックスが同高度か、より高い高度 で妨害(Obstacle)となる物質的な描写のいか なる部分でも明らかに接触する場合に限り、 その丘陵ヘックスへの、あるいはそのヘック スからの LOS はブロックされます。 言いかえ れば、丘陵ヘックスへの、あるいはそのヘッ クスからの LOS は、より低い高度(例外:以 降のブラインド・ヘックスを参照)に横たわる 妨害によってブロックはされません。

1 レベルの丘陵にいるユニットは、離れた 1 レベルの丘陵にいる他のユニットまでで介在 する 0 レベルにある建物(building)を通過(つ まり、その上を通過)し、その場合は、それ を視認することができます。しかしながら、 建物がさらに丘の上にあった場合はLOSをブ ロックします。

しかしながら、火事(Blaze)マーカーは常に視 認者や目標と視認者の高度にかかわらず、そ のヘックスによって LOS をブロックします。 火事マーカーが生み出す妨害(obstacle)は、ゲ ームで表わすことができるあらゆる可能な LOS に影響するほど十分な高さにあると考え られます。

T88.4.1.プラインド・ヘックス(Blind Hexes)

丘陵にいるユニットは、より低いレベルの森 林や建物ヘックスを普通に経過して見ること ができますが、しかし、そのすぐ後ろのヘッ クスや、その隣に、より低い高度の森林/建物 ヘックスがさらにある場合、そのヘックスを 視認することはできません。言いかえれば、 目標は4レベルにいなければなりません(また、より低いレベルの森林か建物は、より高い高 度からの観測者に対して、そのすぐ後ろ1へ

ックスに死角(ブラインド・ゾーン)を作り ます。このブラインド・ゾーンの先のすべて のヘックス(途中にあるさらなる森/建物は 除いて)であれば、丘陵から視認することは 可能です。

1 レベルの丘陵にいるユニットは、0 レベルに **LOS**:「1」障害(Hindrance) ある建物を通過して、すぐ後ろの 0 レベルへ ックス以外は直接、視認することができます。 逆に、もしその建物がその LOS に沿った最初 の間に入るヘックスになかったならば、1 レ ベルの丘陵にいるユニットは 2 レベル(以上) T90.平地(Open Ground) にいるユニットまで間に入る 1 レベルの建物 を通過して視認することができます。

T88.5.丘陵と障害(Hills&Hindrances)

より低いレベルにあるマップボードのいかな る障害地形も、丘陵ヘックスへの、あるいは そのヘックスからの LOS の障害とはなりま せん。丘陵上にある障害は、その障害と同じ レベルに 2 つの他の丘陵ヘックス分の間で LOS の障害となります。しかしながら、煙幕 マーカーは常に視認者や目標と視認者の高度 にかかわらず、そのヘックスによって LOS の LOS:「2」障害(Hindrance) 障害となります。

煙幕マーカーが生み出す障害(hindrance)は、 ゲームで表わすことができるあらゆる可能な LOS に影響するほど十分な高さにあると考 えます。

このゲームでは、丘陵の高度がそれぞれマッ プボードの妨害(Obstacle)より高いというこ とを前提にして上記の丘陵ルールのすべてが 基づいており、すべてのマップ・ボードの妨 害 (Obstacle) が マ ッ プ ボ ー ド の 障 害 内の地形に依存します。 (Hindrance)より高いことに注意して下さい。

T89.沼沢地(Marsh)



移動コスト: 「3」

掩蔽:「0」

水場地形:いかなる種類の火事、煙幕、ある いは防御設備は沼沢地ヘックスに配置するこ とができません。



移動コスト: 「1」

掩蔽:「0」

LOS:通過(Clear)

T91.果樹園(Orchard)



移動コスト:「1」

掩蔽:「1」

T92. 線路(Railway)



移動コスト: 「1」

鉄道の描写に沿って移動する場合(すなわち、 移動するユニットがヘックスに進入し、鉄道 ヘックスサイドを横断した場合)。他の種類の ヘックスに通じている場合は、そのヘックス

掩蔽:ヘックス内の他の地形に依存します。

LOS:「1」障害(Hindrance) あるいは通過 (Clear)。LOS が線路の描写に沿ってまっすぐ

に生じる場合。

T93.道路(Road)



移動コスト: 「1」

道路の描写に接して移動する場合(すなわち、 移動するユニットがヘックスに進入、もしく 通じている場合は、そのヘックスの他の地形 の中に入れておきます。 どの時点でも道路のあるヘックスに進入したでもします。 します。このボーナスはその「移動」命令のす。 終了によって終わります。

ユニットは、ボーナスを得るために道路ヘッ へょ あるいは「そこから」[10.3.4]。 クスサイドに進入して道路ヘックスを進む必 要はありません。私たちは、道路を使用する のと同様に横切るだけでも速く容易であると 考えています。

掩蔽:無し;道路を含んでいる任意のヘック スの場合は掩蔽数値が実際のものより「1」減 少します。

したがって、貫通する(going)道路を有する建 **掩蔽:**「-1」 物ヘックスは「2」(建物の掩蔽は「3」で道路 **LOS**: 通過(Clear) によって「-1」の修正をうけるため)の掩蔽に なります。

を持ったドイツ軍のユニットがいる場合、士 気値は道路の掩蔽で「-1」となり、士気値を 求める全ての目的では「6」となります。もし 蛸壷(Foxholes)[F102]がその後に、そのヘッ クスに置かれれば、それは「9」(「7」に蛸壺 の「+3」、道路の「-1」)の士気値となります。

LOS:通過(Clear)

れる場合。そうでない場合、ヘックス内の別 の地形に依存します。

T94.煙幕(Smoke)



注:プレイを始める前に、プレイ中に要求さ れた時に備えて、煙幕/火事マーカーをラン は道路ヘックスサイドを横断した場合)。他へ ダムで引けるようにすべて、不透明なカップ

に依存します。ユニットが「移動」命令中に 移動コスト:配置されたヘックスの地形に依

場合、現時点の移動力に対して「+1」を獲得 掩蔽:配置されたヘックスの地形に依存しま

LOS:「1」~「10」障害(Hindrance)。「そこ

煙幕の実際の障害値は個々のマーカー上に印 刷さています。

T95.小川(Stream)



移動コスト: 「3」

水場地形:いかなる種類の武器(Weapon)も小 川ヘックスから射撃することはできません。 道を含んでいる平地ヘックスに「7」の士気値 いかなる種類の火事、煙幕あるいは防御設備 は小川ヘックスに配置することはできません。

T96.小道(Trail)



移動コスト: 「1」

小道の描写に沿って移動する場合(すなわち、 LOS が道路の描写に沿ってまっすぐに引か 移動するユニットがそれに進入するか、小道

ヘックスサイドを横切る場合)。そうでなけれ ヘックス[T88.4.1]を生み出します。 ば、ヘックス中の別の地形に依存します。

掩蔽: ヘックス内の他の地形に依存します。 LOS: ヘックス内の他の地形に依存します。

T97.壁(Wall)



移動コスト:乗り越える場合「+1」

掩蔽:無し;あるいは目標ヘックスとして射 撃する際に視認線が壁(Wall)を横切っている 場合は「2」(迫撃砲または砲撃の射撃には掩 蔽が適用されません)

LOS:妨害(Obstacle)あるいは通過(Clear) 壁が視認者と目標ヘックスの間で、6 辺のへ ックスサイドのうちの 1 辺にあり、その上を 通過する場合。

T98.水場障害(Water Barrier)



移動コスト: 進入不可(Impassable)

隠蔽:効果無し(Impassable)

LOS:通過(Clear)

進入不可の水場地形(IMPASSABLE WATER < < 防御設備 > > TERRAIN): ユニットおよび、いかなる種類 の火事、煙幕あるいは防御設備マーカーは水 *できない*。 場障害(Water Barrier)ヘックスに配置するこ **F100. 基本ルール** とができません。

T99.森林(Woods)



移動コスト: 「2」

掩蔽:「2」

LOS:妨害(Obstacle)。1つのブラインド・しょう。

空中爆発(AIRBURSTS):森林のヘックスに対 する任意の迫撃砲または砲撃の攻撃における 合計射撃力は、常に「2」だけ増加します。 ゆえに、森林のヘックスへ 6FP の迫撃砲が射 撃し、射撃ロールが「7」のとき、合計攻撃力 は「13」ではなく、「15」となります。

高高度にむけて放たれた砲撃(迫撃砲および 離れた場所になる砲兵陣地からの)による砲 弾は木の頂で爆発する傾向がありました。こ れが起こった時、その下にいる軍隊は、地面 との接触によって覆われなかった砲弾の炸裂 による突風に加えて飛び散った砕片と吹き飛 ばされた木片の洗礼を受けることになりまし た。



FORTIFICATIONS

「すべてを守ろうとする者は何も守ることが フリードリッヒ二世

ルールの最初で記されていることを覚えてい るなら、これから以下のセクション [F101-F106]は読む必要はありません。防御設 備が実際にプレイに登場するまで、そのこと による不都合は無く、無視することが可能で す。プレイヤーは特に必要となった時に、そ のマーカーのためのルールを調べればよいで

F100.1 獲得(Acquisition)

ゲームには6つの「防御設備」があります。 それは、「蛸壷(Foxholes)」「塹壕(Trenches)」、 F102. 蛸壷(Foxholes) 「地雷(Mines)」、「鉄条網(Wire)」、「掩蔽壕 (Bunkers)」「トーチカ(Pillbox)」です。

F100.2 除去(Removal)

防御設備は、単に様々なイベント、「破壊工作 (Demolitions)」[A31]行動や砲兵部隊による 砲撃ロール(Impact Roll)[O18.2.3.3]によって 他の掩蔽との累積効果はありません。 プレイ中に除去されることがあります。

F100.3 スタッキング

任意のタイプで最高 1 つの防御設備マーカー のみを一つのヘックスに配置することができ ます。その場合、最初にヘックスに配置され た防御設備が優先となります。防御設備は水 場ヘックス(つまり、沼沢地、小川、橋の無い 水場障害)に配置することができません。

ここでは様々な防御設備ついての詳細が記述 され、参照のしやすさを考慮して ABC 順にな っています。また、情報を縮約したものが、 プレイ中に参照しやすいように記録欄表 (Track Display)上にも記されています。

F101. 掩蔽壕(Bunker)



掩蔽壕は、それが配置されるヘックスに対し て代替となる掩蔽値「6」(迫撃砲と砲撃には F103.2 地雷攻撃(Mine Attack) 「7」)を与えます。通常通り、これはヘック ス内の他の掩蔽との累積効果はありません。 していた側(訳注:通常は、そこに居た側)

が勝利します。



蛸壷マーカーは、それが配置されるヘックス に代替となる掩蔽「3」(迫撃砲と砲撃には「4」) を与えます。通常通り、これはヘックス内の

F103. 地雷(Mines)



ヘックスに配置された地雷マーカーは、その ヘックスの中への、あるいはそのヘックスか らの「移動(Moves)」、「前進(Advances)」ある いは「退却(Retreats)」 するあらゆるユニット (敵または友軍)を攻撃します。ともに移動する ユニットは、一度のダイス目で攻撃されます。 個別に地雷が配置されたヘックスに進入、あ るいは出て行く各々のユニットは、それに対 して個々の地雷攻撃が行なわれます。地雷の あるヘックスに既にユニットがいる場合、そ の中に他のユニットが、あるいはその中から 別のユニットが移動/前進/退却する場合、 そこに居た、または残るユニットは地雷攻撃 からは免除されます。

シナリオで防戦側(Defender)で地雷を最初か ら所持していれば、地雷の攻撃力は「8」FP 白兵戦によって、白兵戦力の合計が互いに同で、所持していなければ「7」FP になり、何 じだった場合、掩蔽壕ヘックスを最後に占有 の指定もなければ「6」 FP になります。地雷 攻撃を解決する際は掩蔽は自動的に「0」に指

定され、いかなる手段でも修正することがで 「5」)を与えます。通常通り、これはヘック きません。地雷攻撃のダイス振りは、それ以 ス内の他の掩蔽との累積効果はありません。 外の射撃ロール[O20.3.3 および O20.3.4]と同 じで、それに関する基本ルールに従いますが、 F105.2 塹壕と移動(Trenches & Movement) 違う点は、移動/前進/退却する時に射撃防 塹壕が配置してあるヘックスから隣接した塹 御ロールを行うことになることです。そのよ 壕、掩蔽壕、トーチカ・ヘックスへ(その逆 うなユニットを指揮するプレイヤーはその防 御ロールを振り、彼の相手が攻撃ロールを振 の地形に関係なく、そのために単に 1MP を消 ります。

重要 -

地雷が配置されたヘックスから出る時に混乱 ックスに居残ります。

対処しているためです。

F104. トーチカ(Pillbox)



トーチカ(Pillbox)は、それが配置されるヘッ F106.1 基本ルール クスの代替となる掩蔽として「5」(迫撃砲と 1 ユニット以上とヘックスを共有する鉄条網 いに同じだった場合、トーチカ(Pillbox)ヘッ クスの最後に占有していた側(訳注:通常は、 そこに居た側)が勝利します。

F105. 塹壕(Trench)



F105.1 基本ルール

に代替となる掩蔽「4」(迫撃砲と砲撃には ユニットは鉄条網ヘックスの中、およびその

でも)移動するユニットは2つのヘックス内 費します(例外:崖ヘックスサイド[T83]はいか なる場合でも移動命令で横断することはでき ません。)。ユニットが移動で丘陵を登るか、 [3.2]したユニットは、それが出ようとしたへ 通常の移動コストを増加させるヘックスサイ ドを横切る場合でもこれは当てはまります。 それは、恐らく地雷によって生じた死傷者に 更に、そのユニットは、移動したヘックスへ の Op 射撃[A33]の目標ともなりません。

<u>F106. 鉄条網(Wire)</u>



砲撃には「6」) を与えます。通常通り、これ マーカーは、それらの FP と射程と士気の値を はヘックス内の他の掩蔽との累積効果はあり 各々「-1」分、減少させることでユニットに ません。白兵戦の際に、白兵戦力の合計が互 影響を及ぼします。指揮値は鉄条網の影響を 受けません。

F106.2 鉄条網と移動(Wire & Movement)

移動するユニットは、鉄条網が配置されたへ ックスに進入あるいは出る直後にその残りの MP をすべて使用します。

したがって、ユニットが鉄条網ヘックスの中 から移動を開始する場合、それが進入した最 初のヘックスが道路であったり、指揮官がい 塹壕マーカーは、それが配置されるヘックス ても移動を終了しなければなりません。

ヘックスから、MP を利用しないとしても、 通常どおり「前進(Advance)」あるいは「退却 (Retreat)」することができます。

F106.3 鉄条網と射撃(Wire & Fire)

鉄条網を含んでいるヘックスにいる攻撃ユニットは、そのヘックスの外側部分に居るユニットと射撃グループ[O20.3.1]を形成することができません。武器は鉄条網ヘックスから射撃できません。

CREDITS

Game Designer — Chad Jensen

Development — Chad & Kai Jensen

Series Developer — John A Foley

Art Director — Rodger MacGowan

Box Art & Packaging Design —

Rodger MacGowan

Cards — Mark Simonitch and Chad Jensen

Counters — Lee Brimmicombe-Wood and Chad Jensen

Maps — Leland Myrick and Chad Jensen

Rules & Player Aids — Chad Jensen Proof-reading — Rick Young, Troy Nichols, David Fristrom, Jeff Paul, Jerry Tresman, Richard Wagoner, Jake Thornton, Kris Adamson and Joe Keller

PLAY TESTERS — MARK BEYAK, ALEX OSTROUMOV, KRIS ADAMSON, SAMUEL FARINATO, DUSTY DIVINE, JOE WHITE, JOHN ZRIMC, TROY NICHOLS, JORDAN NICHOLS, DEREK NICHOLS, STEVE "SAL" SALKOVICS AND MARTIN SCOTT

Production Coordinator — Tony Curtis

PRODUCERS — GENE BILLINGSLEY,
TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER
MacGowan and Mark Simonitch

Ver1.1 和訳作成 - 07.11.22 SADA- 1 END