

## Fighting Formations : Grossdeutschland Infantry Division プレイブック

### 導入

およそ 18,000 名の最も精強な部隊であった。充実した武器、装備、戦力を持ち、今後必要とされる部隊の見本であった。このことは将官から新兵までもが完全に理解していた。師団の全員が身に着けていた GD の袖章は、この部隊の一員である証しだ。1942 年 5 月 14 日、師団は行き先不明の出発命令を受け、待機の日々が終わった。戦いが再び第 1 優先となった。

グロスドイッチュランド装甲軍団史 第 1 巻 (Helmuth Spaeter)からの抜粋

Fighting Formations の第 1 作は、Grossdeutschland 歩兵師団の 1942 年 6 月後半から 1943 年 3 月までの戦闘に焦点を当てた。各シナリオでは、1 人がドイツ軍のエリート部隊を指揮し、もう 1 人がソ連軍を指揮する。

くつろいで取り組み、ゲームを楽しんでください

ルールブックの所々にこのような緑文字の段落がある。それにはルールの明確化、プレイのヒント、デザイナーの戯言、そしてプレイヤーの助けとなる情報を詰め込んだ。

このプレイブックに記載されたルールはこのゲームの「専用ルール」である。シリーズのルールブックに記載されたルールを「コアルール」とする。コアルールと専用ルールに矛盾が生じた場合には、常に専用ルールを優先する。

コアルールブックと同様に、プレイブックに示されるカッコ内の数字(例: [3.2])は参照すべきルールを示している。最初にルールを読むときにはこれらの数字を無視して良いが、プレイ中に関連するルールを見つけるときに役立つだろう。

## 目次

### 専用ルール

41. 全般ルール
42. 地形
43. 特殊機能
44. アセット
45. 施設

### 50. 選択ルール ; イベント

### 60. シナリオセットアップ

導入シナリオ	}	省略
史実シナリオ		
戦闘序列		
史実記録		
プレイの例		
参考文献		
作者明示		
索引		
命令要約		

## 内容品

- 22"×34"両面印刷のマップ 4 枚
- カウンターシート 5 枚
- カード 55 枚
- 24 ページのシリーズルールブック 1 冊
- 64 ページのプレイブック 1 冊
- 両面印刷のトラック表示 1 枚
- 8.5"×11"両面印刷のプレイエイド 2 枚
- サイコロ 10 個 (6, 8, 10, 12, 20 面体が 2 個ずつ)
- 木製キューブ 10 個
- 木製ポン 1 個

## 専用ルール

### 41. 全般ルール

#### 41.1 内容品

##### 41.11 無線機のない車両

**識別:** この時点では、多くのソ連軍車両が無線機を装備していなかった。無線機のないユニットは R(右図)が示され、「無線機無し」車両と規定される。



**効果:** ソ連軍の突撃及び移動命令における「無線機無し」車両のアクティブ化コストが 2 倍(任務コマンド下は 0、戦術コマンド下は 2、コマンド外は 4 ポイント)になる。命令マトリクスはこの 2 つの命令には、それを示す R(上図)が書かれている。

**ノート:** 無線機のない車両の指揮官は、綿密な事前計画を要求され、ひとたび戦闘が始まると旗、手信号、煙幕などを頼りにした。そのため柔軟性に欠け、相手のドイツ軍に比べ効果的な機動が困難で、戦闘が始まると指揮能力が低下した。移動を含む命令のコストを高くしたことはこの欠点を表していて、ソ連軍はコマンドコントロール(イニシアチブポイント)を多く消費する複雑な機動を要する行動に無線機無し車両を投入したくないだろう。

##### 41.12 (くすぶる)残骸

このゲームには 2 つの残骸マーカーが含まれている。その機能はシナリオ 1 の特別ルールに示されている。

その他の内容品については、コアルール[1-10]の通り。

#### 41.2 構造

以下の修正を除き、全てのコアルール: 構造[20-26]がこのゲームでも機能する。

**ドイツ軍およびソ連軍のコマンドに関するノート:** 各シナリオの、各軍のコマンドレベル及びコマンドマーカーの数が戦術レベルにおけるその国の相対的な戦闘能力の特色を表す助けとなっている。コマンド範囲が広く、ユニット数に対しコマンドマーカーの数が多い方が、通常は多くのイニシアチブを節約でき、そして相手より多くの命令を実行できる。ここで重要なのは任務コマンドの再使用である。最後の命令キューブを取り除く前に利用できるすべてのコマンドを使用してしまった場合、ソ連軍よりドイツ軍のほうがより多くのユニットを任務コマンド下にとどめておくことができる。ユニットをアクティブ化したり反応/Op 射撃させたりするためのイニシアチブの節約は、この時期におけるドイツ軍将校の卓越した戦術能力によるものだけでなく、下級部隊の結束を維持できていたドイツ軍の指揮能力の高さにもよる。

## 41.3 命令

### 41.31 混戦

ドイツ軍工兵及びソ連軍工兵ユニットが混戦で射撃を行うとき+1Dの修正を受ける。この修正はプレイエイドの混戦表にも示されている。

ノート： 火炎放射器、集束爆薬、梱包爆薬、サブマシンガンなどの近接戦闘向きの兵器を装備しているだけでなく、近接戦闘へ持ち込む高度な訓練を受けていた。

### 41.32 支援

このゲームには 3 種類の支援命令がある。両軍それぞれに、「師団」(3 枚のアセット)、「連隊」(2 枚のアセット)、「大隊」(1 枚のアセット)がある。

その他の命令は、以下の修正を除きコアルール[30-38]が機能する。

ノート： マトリクス上の命令の配置はドイツ軍とソ連軍でわずかに違う。これは各軍の性格の表れである。

例えば、ソ連軍は敵を制圧する効果的な射撃を行うよりも積極的に移動する傾向がある(ドイツ軍の傾向は反対である)。無謀ともいえる、味方の射撃を受けながら横隊で敵の猛火へ突撃する「人海戦術」は、この時期のソ連軍歩兵の特徴であった。そこでドイツ軍は射撃を、ソ連軍は移動を容易にした。

さらに言えば、国防軍の代表的部隊の GD は射撃と移動の連携を重点的に訓練していた(前進命令より突撃命令がしやすい)のに対し、ソ連兵は危険な肉薄戦闘へ持ち込むことをいとわなかった(突撃より前進命令がしやすい)。

この一般概念は常に正しくはないが、対戦相手の好みや一般的な戦術能力の違いを感じられるだろう。

## 42. 地形

FF:GD に登場する特殊な地形を説明する。以下の情報は地形効果表にも示されている。

### 42.1 橋

橋はゲームに影響しない。橋は視覚的な装飾で、道路が困難な地形を超えるところにある。



### 42.2 墓地

徒歩移動コスト：1

装軌移動コスト：6+ボグチェック(下記参照)

装輪移動コスト：進入禁止

カバー：1

LOS：妨害値 2

**ボグチェック** (前進命令を含み)装軌車両が墓地ヘクスへ進入するたびに、その所有者は(その移動による Op 射撃やリアクションを受ける前)直ちにカップからヒットマーカーを 1 枚引く。マーカーの車両面に「M」があったらその車両ユニットに乗せる。「M」がなければマーカーをカップに戻し、車両への影響はない。



### 42.3 畑

徒歩移動コスト：1.5

装軌移動コスト：1

装輪移動コスト：2.5

カバー：0

LOS：妨害値 3



ノート： この地形はソ連西部のいたるところで見られる麦、ひまわり、トウモロコシ畑やまばらな果樹園を表す。

## 42.4 湿地

徒歩移動コスト：6

装軌移動コスト：進入禁止(例外、道路を伝って進入/退出する場合)

装輪移動コスト：進入禁止(例外、道路を伝って進入/退出する場合)

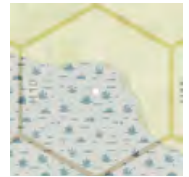
カバー：0

LOS：クリアー

### 42.41 車両と湿地

車両は湿地ヘクスにいる間は行軍縦隊でいる[24.10]。

車両が湿地ヘクスに入れるのは道路がある場合だけ。



## 42.5 鉄道線

徒歩移動コスト：通過に+1

装軌移動コスト：通過に+3

装輪移動コスト：通過に+5

カバー：目標ヘクスに接する鉄道線を超えて直接射撃が行われる場合は 3、それ以外は影響しない。

LOS：妨害値 4 (観測者又は目標のヘクスに接しているヘクスサイドの地形は無視する)

**ヘクスサイドの地形** 鉄道線はヘクスの中ではなく、ヘクスサイドに沿って存在する。



## 42.6 小川

徒歩移動コスト：通過に+3

装軌移動コスト：通過に+6

装輪移動コスト：通過に+9

カバー：影響しない

LOS：クリアー

**ヘクスサイドの地形** 小川はヘクスの中ではなく、ヘクスサイドに沿って存在する。



## 42.7 塀

徒歩移動コスト：通過に+1

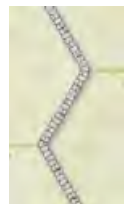
装軌移動コスト：通過に+2

装輪移動コスト：通過禁止(例外、道路を伝って移動する場合)

カバー：目標ヘクスに接する塀を超えて直接射撃が行われる場合は 3、それ以外は影響しない。

LOS：妨害値 4 (観測者又は目標のヘクスに接しているヘクスサイドの地形は無視する)

**ヘクスサイドの地形** 鉄道線はヘクスの中ではなく、ヘクスサイドに沿って存在する。



## 42.8 林

徒歩移動コスト：2

装軌移動コスト：中央ドットに林の絵がある場合は進入禁止(例外、道路を伝って進



入/退出する場合[24.8])；中央ドットに林の絵がない場合は 2

**装輪移動コスト：** 中央ドットに林の絵がある場合は進入禁止(例外、道路を伝って進入/退出する場合[24.8])；中央ドットに林の絵がない場合は 3

この例の林ヘクスに車両は入れない。

カバー：2

**LOS：** 障害、1 死角ヘクスを作る。

**空中炸裂** 林ヘクスに対する砲撃の目標ナンバーは 2 減少する(爆撃には適用しない)。この修正は目標ヘクスにいるユニットの一部が別のカバー(トーチカなど)を利用していても適用する。

例： 軽迫撃砲が小銃分隊のいる林ヘクスを攻撃するときの目標ナンバーは 26 (26；+2 林のカバー、-2 空中炸裂)である。この分隊がトーチカの中にいた場合の目標ナンバーは 32 (26；+8 トーチカ、-2 空中炸裂)である。

#### 42.81 車両と林

車両は林の絵に完全にふさがれているヘクスサイドを通過できない(例、前図の底辺ヘクスサイド)。車両は林ヘクスにいる間は行軍縦隊でいる[24.10]。

### 43. 特殊機能

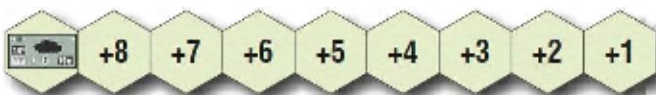
FF:GD で使用する特殊機能を以下で説明する。参照しやすくようにアルファベット順に記述した。以下の情報はプレイエイドにも示されている。

#### 43.1 APCR 弾(硬芯徹甲弾)

この機能を持つユニットには「A」が書かれている。

**前提条件：** 特殊機能 APCR を使用するには、直接射撃のステップ 2 で手札から 1 枚のアセットを捨て札にする。そのユニットはフレッシュであり、目標までの距離が 8 ヘクス以内で AP を使用しなければならない。APCR は 1 回の攻撃に 1 度しか使用できない。

**効果：** この射撃(だけ)の射撃側 FP が目標までの距離に応じて増加する。



距離 1 ヘクスでは+8FP、2 ヘクスでは+7FP、3 ヘクスでは+6FP、・・・

ノート： APCR 弾は高密度で硬い物質(タングステン)の弾芯を軽い殻(アルミニウム合金)でくるんだものである。一般的にはより軽いものはより高速になる。運動エネルギーは弾芯に集中し、着弾部位がより小さくなるため装甲貫徹力が増す。ドイツ軍の APCR 弾—Panzergranate 40 (Pzgr.40)「アローヘッド」弾—は 1942 年に 5cm 対戦車砲 Pak38 で使用された。7.5cm 及び 8.8cm の対戦車及び戦車砲にも使用され、さらに航空機に搭載した対戦車砲にも使用された。工作機械などより重要な工業分野へ使用したことがカギとなる材料「タングステン」の不足を起し、APCR の使用頻度を下げた。

#### 43.2 HEAT 弾(対戦車榴弾)

この機能を持つユニットには「H」が書かれている。

**前提条件：** 特殊機能 HEAT を使用するには、直接射撃のステップ 2 で手札から 1 枚のアセットを捨て札にする。そのユニットはフレッシュであり、AP を使用しなければならない

い。HEAT は 1 回の攻撃に 1 度しか使用できない。

**効果：** この射撃(だけ)の射撃側 FP が 8 増加する。

ノート： 1940 年の中期、イギリスおよびアメリカ軍が小銃擲弾や軽対戦車兵器に初めて使用した後、ドイツ軍は PzIV 戦車や StuGIII 突撃砲に搭載された 7.5 cm KwK 砲 Gr.38 で HEAT を導入し始めた。HEAT 弾はドイツ軍に特に有効で、膨大な数の大口径で低初速な突撃砲を有効な対戦車兵器にした。ドイツ軍は旧式化した歩兵砲(歩兵支援を目的とした短砲身低初速の砲で、直接及び間接射撃を行えた。最も多く装備されていたのは 7.5cm IG 18 及び 15cm sIG 33 であった)も使用していた。HEAT 弾は旧式化した歩兵砲、特に大型の 15 cm 砲に対戦車能力を与えた。

#### 43.3 軽機関銃(LMG)

この機能を持つユニットには「L」が書かれている。

**前提条件：** 特殊機能 LMG を使用するには、射撃ユニットがフレッシュで、直接射撃のステップ 2 で手札から 1 枚のアセットを捨て札にする。プレイヤーは運命カードを相手に渡すことで、その捨て札を手札に戻せる。この判断は特殊機能 LMG を宣言すると同時に行う。LMG は 1 回の攻撃に 1 度しか使用できない。

**効果：** この射撃(だけ)の射撃側基本射程が 1 増加する。

例： 擲弾兵の基本射程は一時的に 3 から 4 へ(長距離は 8 へ、遠距離は 12 へ)増加する。

ノート： ソ連軍にとっては、大きな円盤型弾倉が特徴的な Degtyarev DP 軽機関銃の集中使用を表している。

ドイツ軍にとっては、分隊固有の二脚軽機関銃の集中使用を表している。(それに比べ、MG34 及び MG42 ユニットの表しているのは同じ兵器を安定した三脚に乗せ、上下左右の旋回装置、望遠照準器、予備の銃身、豊富な弾薬などで機能を高めたものである。) GD の歩兵小隊の 2 個分隊は新型の MG42 を装備し、第 3 分隊は MG34 をいまだに使っていた。GD の各小銃分隊は 2 丁の機関銃を装備していたため、擲弾兵ユニットの火力(10 と 15)をソ連軍ユニット(8 と 13)より高くした。

#### 43.4 乗車兵[Passengers]

この機能を持つユニットには「P」が書かれている。

**前提条件：** 特殊機能の乗車兵を使用するには、そのユニットがフレッシュであること、そして移動又は突撃命令でアクティブ化し 6MP を消費する。この MP 消費は他の消費に合わせてはならず(乗車のために単独で消費する)、敵の Op 射撃を引き起こす。



**効果：** 条件を満たした Sd Kfz 250/1b 車両ユニットは(Op 射撃の前に)マップから取り除かれ、同じヘクスに、どちらも同じ規模(小隊又は分隊)の Sd Kfz 250/1a 車両ユニットと装甲偵察歩兵ユニットを置く。フレッシュで(アクティブ化した)同じ規模の Sd Kfz 250/1a と同じヘクスでアクティブ化した装甲偵察ユニットは、一緒に除去され、同じヘクスに同じ規模の Sd Kfz 250/1b ユニットの置かれる。どちらの場合も置き換えられた車両は除去された車両と同じ向き(射界)にする。また、置き換えられたユニットはその命令でアクティブ化していて、除去されたユニットが消費していた数の MP を消費しているものとする。



### 43.5 煙幕弾[Smoke]

この機能を持つユニットには「S」が書かれている。

ノート： この機能はユニットのアクティブ面にしかない。煙幕は Op 射撃や反応射撃で使用できない。

**前提条件：** 特殊機能の煙幕を使用するには、(混戦ではなく)直接射撃のステップ 2 で手札から 1 枚のアセットを捨て札にし、AP や HE の代わりに「煙幕」を選択する。そのユニットはフレッシュであること。煙幕弾は 1 回の攻撃に 1 度しか使用できない。

**効果：** アクティブプレイヤーは通常の攻撃として攻撃サイコロを振る。妨害値により射撃が失敗となったら何も起きない。それ以外は、目標ヘクスに「5」の煙幕マーカーを置き、それ以上の効果はなく射撃は終了する。

### 43.6 脱架[Unhook]

この機能を持つユニットには「U」が書かれている。

**前提条件：** 特殊機能の脱架を使用するには、そのユニットがフレッシュであること、そして移動又は突撃命令でアクティブ化し 6MP を消費する。この MP 消費は他の消費に合わせてはならず(脱架のために単独で消費する)、敵の Op 射撃を引き起こす。



**効果：** 車両ユニットは(Op 射撃の前に)マップから取り除かれ、同じヘクスに除去したユニットのカッコ内に書かれた砲ユニットを置く(上図の例では、7.5cm IG 18)。除去したユニットと同じ規模(小隊又は分隊)のユニットに置き換える。置き換えられたユニットは除去された車両と反対向き(の射界)にする。また、置き換えられたユニットはその命令でアクティブ化していて、除去されたユニットが消費していた数の MP を消費しているものとする。

ノート： 輸送車両は足早に逃げ去りマップ上から消える。敵の注意は戦場に現れた新たな脅威に集中する。

「どの特殊機能を使用するときでも、ユニットは(ヒットマーカーが乗っていない)フレッシュでなければならない。」

## 44. アセット

FF:GD で使用するアセットを以下で説明する。参照しやすいようにアルファベット順に記述した。多くのアセットはカード上に説明が書かれているため、プレイヤーはゲームを始める前にこの章を読む必要がない。ゲーム中にルールを明確にしたいときにだけ読めばよい。

### 44.1 コマンドコントロール[Command & Control]

両軍に 3 枚ずつ。

**命令：** このアセットは命令として使用し、アクティブプレイヤーは以下のいずれか 1 つを行う。

- マップ上にある任務面のコマンドマーカーを 1 つ選び、戦術面に裏返す。
- マップ上にある戦術面のコマンドマーカーを 1 つ選び、任務面に裏返す。

ノート： このアセットは、敵の計画を混乱させる(敵の

任務コマンドを裏返す)ことと、絶え間なく変化し続ける戦場への味方指揮官の対応能力(自分の戦術コマンドを裏返す)を模している。

### 44.2 対砲兵射撃 [Counterbattery Fire]

ドイツ軍 2 枚、ソ連軍 3 枚。

**リアクション：** このアセットは、敵が砲撃アセットを宣言しまだ何もしないうち(運命カードの放棄を含む)にリアクションとして使用する。実行すれば、敵の砲撃が無効になる。それでも敵の砲撃アセットはゲームから取り除かれるが、再利用可能な敵の捨て札に入る。

ノート： このアセットは名前に「砲撃[Battery]」を含むアセットならどれでも無効にできる。対砲兵射撃[Counterbattery Fire]アセットは「砲撃[Battery]」という単語を含まないので、それを無効にすることはできない。

ノート： 無効にされた砲撃アセットは必ずしも位置を特定され大量の HE 弾を撃ち込まれているわけではない。後方の砲兵隊長がここよりも別の場所(マップ外)の差し迫った状況の対処を優先したことや、単に砲兵連隊との連絡が途切れたことも表している。未熟な砲兵ほど、いつどこを支援すべきか理解していなかった。

### 44.3 爆破[Demolitions]

両軍に 2 枚ずつ。

**命令：** このアセットは命令として使用し、アクティブプレイヤーは自軍のフレッシュな歩兵と同じヘクスにあるいずれか 1 つの施設マーカーを除去する。その歩兵が工兵(Pionier)又は Engineer)の場合には隣接ヘクスにある施設でもよい。

そのプレイヤーが運命カードを相手に渡せば、使用した爆破アセットを捨て札にせず手札に戻せる。

ノート： このアセットは、梱包爆薬、爆薬筒、集束爆薬などさまざまな携行爆薬の使用を表す。また、鉄条網を切断するときには数本のワイヤーカッターを表す。

### 44.4 戦闘機[Fighter]

両軍に 2 枚ずつ。

**命令：** このアセットは命令として使用し、アクティブプレイヤーは以下のいずれか 1 つを行う。

- 航空支援マーカーが敵軍を上に向けている場合、自軍側に裏返す。
- 航空支援マーカーが自軍を上に向けている場合、(プレイエイドの)弾幕表の「戦闘機[Fighter]」欄を使い 2 つ別々の弾幕攻撃[26]を行う。

ノート： 1 つ目の選択では、上空で航空優勢をめぐる戦いが行われている。次の選択では、すでに航空優勢を(一時的にでも)握っていて対地支援を行える状態にある。この場合の対地支援は機関砲や機関銃で機銃掃射を行う。

### 44.5 戦闘爆撃機[Fighter Bomber]

両軍に 2 枚ずつ。

**命令：** このアセットは命令として使用し、アクティブプレイヤーは以下のいずれか 1 つを行う。

- 航空支援マーカーが敵軍を上に向けている場合、自軍側に裏返す。
- 航空支援マーカーが自軍を上に向けている場合、(プレイエイドの)弾幕表の「戦闘爆撃機[Fighter Bomber]」欄を使い 2 つ別々の弾幕攻撃[26]を行う。

ノート： この場合の対地支援はロケット弾、徹甲弾使

用の機関砲や中型の爆弾を使用する。

#### 44.6 重対戦車ライフル[Heavy Anti-Tank Rifle]

ドイツ軍 1 枚。

**リアクション；** このアセットを使用する場合、ドイツ軍プレイヤーはソ連軍ユニットと一緒にいない自軍のフレッシュな歩兵ユニットのいるヘクスを 1 つ選ぶ。そのヘクスから基本射程 3 ヘクス、14FP で AP の直接射撃を行う。

**ノート：** このアセットは、2.8 cm sPzB41 重対戦車ライフルを表す。この口径漸減(先細り砲身)砲の 28mm 砲弾は、砲口を出るときには 20mm まで絞り込まれる。これによる最大の利点は初速を大幅に上げられることで、同口径の火器に比べ近距離の破壊力が強力になった。欠点は砲身の損耗が激しく、貴重なタングステンが弾芯に必要なことであった。戦争が激化すると、タングステンはドイツにとってさらに希少になり、この種の砲弾及び兵器の生産をやめ従来型の兵器が好まれるようになった。

sPzB41 は、2 個 GD 連隊の各小銃大隊の(第 5)重火器中隊に配備された。第 2 工兵小隊、第 5 重火器中隊、偵察大隊も追加で 3 門ずつ装備していて、師団合計で 21 門を持っていた。しかしながらこのゲームで扱った時期におけるこの武器の使用に関する明確な記述を見つけることができなかった。そこで、これはそれが手元にあり、やれそうな目標がいるところで使用されたと推測しアセットにした。

#### 44.7 重砲撃[Heavy Battery]

ドイツ軍 2 枚。

**命令；** このアセットは命令として使用し、敵に無効にされなければ[44.2]、ドイツ軍プレイヤーは弾幕表の「重砲撃[Heavy Battery]」の欄を使用し弾幕攻撃[26]を行う。

**煙幕；** カード#8 は実行弾幕の代わりに煙幕の弾幕[26.23]を行うことができる。この選択はカードを出した直後(ソ連軍が対砲兵射撃でそれを無効にする前)に宣言する。

**事前計画射撃；** どちらのカードでも、ドイツ軍プレイヤーは運命カードを相手に渡すことで、SR 着弾判定の修正を+6 から+12 に変更できる。この決断は判定のサイコロを振る前に行う。

**ノート：** このアセットは、GD 砲兵連隊の第 3(重)砲兵大隊を表す。この部隊には第 7, 8, 9 中隊が所属し、前の 2 個中隊は FH18 (15cm)榴弾砲を、後の中隊は K18 (10cm)野砲を装備していた。

#### 44.8 軽対戦車ライフル[Light Anti-Tank Rifle]

ドイツ軍 1 枚。

**リアクション；** このアセットを使用する場合、ドイツ軍プレイヤーはソ連軍ユニットと一緒にいない自軍のフレッシュな歩兵ユニットのいるヘクスを 1 つ選ぶ。そのヘクスから基本射程 3 ヘクス、2FP で AP の直接射撃を行う。

**ノート：** このアセットは、7.92mm Panzerbuchse (PzB) 38 軽対戦車ライフルを表す。戦争の中期に出くわすソ連軍の装甲車両に対しまったくの時代遅れな兵器であるにもかかわらず、GD 歩兵師団は過剰なほどの数を装備していた。重対戦車ライフルと同じように、大量に使用されたにもかかわらず、それを示すものはわずかであった。このカードは、この武器を手にした狡猾な兵士が軽戦車の側面をとらえるという希少な状況を表している。

PzB38 は、2 個 GD 連隊のそれぞれの 27 個小銃小隊に 1 丁ずつ配備された。6 個小銃大隊の各第 5 重火器中隊も追加で 3 丁ずつ装備していた。さらに HQ の第 3 及び第 4 偵察中隊にも 6 丁が装備され、師団合計で 78 丁を持って

いた。

#### 44.9 軽砲撃[Light Battery]

両軍に 1 枚ずつ。

**命令；** このアセットは命令として使用し、敵に無効にされなければ[44.2]、プレイヤーは弾幕表の「軽砲撃[Light Battery]」の欄を使用し弾幕攻撃[26]を行う。

**煙幕；** カード#30 で、ソ連軍プレイヤーは実行弾幕の代わりに煙幕の弾幕[26.23]を行うことができる。この選択はカードを出した直後(ドイツ軍が対砲兵射撃でそれを無効にする前)に宣言する。

**事前計画射撃；** どちらのカードでも、プレイヤーは運命カードを相手に渡すことで、SR 着弾判定の修正を+6 から+12 に変更できる。この決断は判定のサイコロを振る前に行う。

**ノート：** ドイツ軍は、戦線の近くで間接射撃を行う 7.5cm IG 18 歩兵砲の中隊を表している。すでに定番となった、鹵獲したソ連軍野砲の中隊も含まれる。

ソ連軍は、76mm 野砲、その多くは ZIS-3 の中隊を表す。

#### 44.10 軽迫撃砲[Light Mortars]

ソ連軍 3 枚。

**命令；** このアセットを使用する場合、ソ連軍プレイヤーは敵ユニットと一緒にいない自軍のフレッシュな歩兵ユニットを 1 つ選ぶ。次に、弾幕表の「軽迫撃砲[Light Mortars]」の欄を使用し砲撃[26]を行う。

SR はコマンドマーカーからではなく先ほど選んだユニットから LOS が通るヘクスに置く。それは選んだユニットから 2 ヘクス以上離し(隣接ヘクスはダメ)、10 ヘクス以内(11 ヘクスはダメ)に置く。

ソ連軍は(運命カードを渡すことなく)自動的に SR 着弾の判定に+12 の修正を受ける。

**ノート：** ソ連軍はこの時期でも軽迫撃砲(50mm)を使用していた。ドイツ軍を含む他の国では、威力に欠ける軽迫撃砲はすたれより威力のある兵器に替えられた。これも鹵獲しさまざまな場面で使用されてもよさそうなものだが、GD 歩兵師団の装備一覧に軽迫撃砲は載っていなかった。そこでドイツ軍にはこのアセットを入れなかった。

#### 44.11 中砲撃[Medium Battery]

ドイツ軍 3 枚、ソ連軍 1 枚。

**命令；** このアセットは命令として使用し、敵に無効にされなければ[44.2]、プレイヤーは弾幕表の「中砲撃[Medium Battery]」の欄を使用し弾幕攻撃[26]を行う。

**煙幕；** 多くの中砲撃アセットは実行弾幕の代わりに煙幕の弾幕[26.23]を行うことができる。この選択はカードを出した直後(相手が対砲兵射撃でそれを無効にする前)に宣言する。

**事前計画射撃；** どの中砲撃カードでも、プレイヤーは運命カードを相手に渡すことで、SR 着弾判定の修正を+6 から+12 に変更できる。この決断は判定のサイコロを振る前に行う。

**ノート：** ドイツ軍のこのアセットは、GD 砲兵連隊の第 I, II (軽)砲兵大隊を表す。この部隊にはそれぞれ 3 個中隊が所属し、前の 2 個中隊は 4 門の 1. FH18 (10.5cm)榴弾砲を、後の中隊は FH18 (15cm)榴弾砲を装備していた。大隊にはそのほかに司令部中隊及び通信小隊があった。

ソ連軍のこのアセットは、1 個中隊以上の 122mm (M-30)又は 152mm (M-10)加農榴弾砲を表す。ドイツ軍の 105 mm に対しソ連軍は 122 mm 以上であったため、ソ連軍の砲撃のほうをわずかに強くした。



## 44.12 迫撃砲の砲撃[Mortar Battery]

両軍に2枚ずつ。

**命令；** このアセットは命令として使用し、敵に無効にされなければ[44.2]、プレイヤーは弾幕表の「迫撃砲の砲撃[Mortar Battery]」の欄を使用し弾幕攻撃[26]を行う。

**煙幕；** 両軍とも1枚の迫撃砲の砲撃アセットで実行弾幕の代わりに煙幕の弾幕[26.23]を行うことができる。この選択はカードを出した直後(相手が対砲兵射撃でそれを無効にする前)に宣言する。

**事前計画射撃；** どの迫撃砲の砲撃カードでも、プレイヤーは運命カードを相手に渡すことで、SR 着弾判定の修正を+6から+12に変更できる。この決断は判定のサイコロを振る前に行う。

ノート： このアセットは、ソ連軍の82 mm迫撃砲又はドイツ軍の81 mm GrW34 迫撃砲の中隊を表す。GD には、各小銃中隊の(第4)重火器小隊に2門ずつ、6個小銃大隊の各(第4)MG中隊に6門ずつ、第2, 3, 4偵察中隊の(第4)重火器小隊にも2門ずつ配備され、師団合計で78門あった。偵察中隊の迫撃砲はハーフトラック Sd Kfz 250/7 に搭載されていた。これらの兵器はまれにしか直接見える敵を攻撃しなかったため、このゲームでは野砲や榴弾砲のようにマップ外から攻撃する「砲撃」アセットとして扱った。

## 44.13 コミッサール[Political Commissar]

ソ連軍1枚。

**リアクション；** このアセットは(ソ連軍又はドイツ軍)がいずれかの命令を実行しているとき、いつでも使用できる。その命令でユニットをアクティブ化する前でも使用できる。ただし、コミッサールアセットは1943年より前、すなわち1942年のシナリオだけに使用できる。

このアセットを使用すると、ソ連軍の全ての歩兵及び砲ユニット(車両を含まない)は、その命令中(だけ)は任務コマンド下になる。これはその時のソ連軍コマンドマークの位置に影響されない。

## 44.14 PTRD 対戦車ライフル [PTRD Anti-Tank Rifle]

ソ連軍4枚。

**リアクション；** このアセットを使用する場合、ソ連軍プレイヤーはドイツ軍ユニットと一緒にいない自軍のフレッシュな歩兵ユニットのいるヘクスを1つ選ぶ。そのヘクスから基本射程3ヘクス、3FPでAPの直接射撃を行う。

ノート： このアセットは、大戦を通してソ連軍に使用された14.5 mm PTRD (Degtyarev)及びPTRS (Simonov)軽対戦車ライフルを表す。

## 44.15 ロケット砲の砲撃[Rocket Battery]

ソ連軍に1枚。

**命令；** このアセットは命令として使用し、敵に無効にされなければ[44.2]、プレイヤーは弾幕表の「ロケット砲の砲撃[Rocket Battery]」の欄を使用し弾幕攻撃[26]を行う。

通常の砲撃と違い、ロケット砲の砲撃は修正後 SR から2ヘクス以内(合計19ヘクス)を全て攻撃する。

さらに、ロケット砲は着弾判定の修正がなにもない。

ノート： このアセットは、カチューシャロケット砲の一斉射撃を表している。ソ連軍のロケット砲は82 mm M-8から132 mm M-13、そして巨大な300 mm M-30にまで及ぶ。M-30は1942年に導入され、射程は短い(約2.5 km)もののM-13の6倍の破壊力がある。

ドイツ軍のロケット砲はこのゲームに登場しない。(6基のNebelwerferを装備する)GD 砲兵連隊の第10砲兵中隊はこの時期にはまだ編成されていなかった。

## 44.16 煙幕手榴弾[Smoke Grenades]

ドイツ軍2枚。

**リアクション；** このアセットは、ドイツ軍の前進、突撃、移動命令開始時に使用できる。その命令でユニットをアクティブ化した後、いかなる行動もしないうちに使用する。ドイツ軍プレイヤーは1d10を振る。その数の「5」煙幕マークを、フレッシュでアクティブな歩兵又は装甲防御力を持つ車両ユニットがいる、あるいは隣接するヘクスに置く。煙幕手榴弾の煙幕マークはそれを配置した命令の終了時に減少面へ裏返す。

ノート： このアセットは、銃火の中での前進又は後退を援護する煙幕手榴弾や発煙筒を表す。ソ連軍は戦術レベルで煙幕をほとんど使用しなかったため、ドイツ軍だけがゲーム中いつでも有益なこのアセットの恩恵を受けられる。

## 44.17 煙幕スクリーン[Smoke Screen]

両軍に2枚ずつ。

**リアクション；** このアセットは、そのプレイヤーの前進、突撃、移動命令開始時に使用できる。その命令でユニットをアクティブ化した後、いかなる行動もしないうちに使用する。アクティブプレイヤーは1d10を振る。その数の「5」煙幕マークを、フレッシュでアクティブな工兵(ドイツ軍のPionier 又はソ連軍のEngineer)又は装甲防御力を持つ車両ユニット(ドイツ軍だけ)がいる、あるいは隣接するヘクスに置く。煙幕スクリーンの煙幕マークはそれを配置した命令の終了時に減少面へ裏返す。

ノート： このアセットは、装甲車両によるさまざまな種類の煙幕投射機、又は訓練された工兵による煙幕手榴弾や発煙筒を表す。

## 44.18 急降下爆撃機[Stuka Dive Bomber]

ドイツ軍に2枚。

**命令；** このアセットは命令として使用し、アクティブプレイヤーは以下のいずれか1つを行う。

- 航空支援マークがソ連軍を上に向けている場合、ドイツ軍側に裏返す。
- 航空支援マークがドイツ軍を上に向けている場合、(プレイエイドの)弾幕表の「急降下爆撃機[Stuka Dive Bomber]」欄を使い2つ別々の弾幕攻撃[26]を行う。

ノート： この場合の対地支援ではサイレンを鳴らしながら突撃するユンカース Ju.87D が大型の爆弾を投下している。37 mm徹甲弾を発射する Ju.87G もいた。「戦闘機」[44.4]のノートを参照。

## 45. 施設

FF:GD に登場する施設を以下で説明する。以下の情報はプレイエイドにも示されている。

### 45.1 対戦車壕(浸水)[Anti-Tank Ditch (Flooded)]

対戦車(A-T)壕マークは目撃マークの裏面にある。暴露された対戦車壕のあるヘクスは、全てのユニットが進入禁止。対戦車壕の目撃マークのあるヘクスへはユニットをセットアップできない。



## 45.2 バンカー[Bunker]

### 45.21 スタック

1 個小隊又は同じ国籍の 3 個分隊を超えるユニットは 1 つのバンカーに入れない(下にスタックできない)。車両は決してバンカーに入れない。歩兵及び砲だけが入れる。ユニットはセットアップ時又は前進、突撃、移動命令でアクティブ化しているときに、コスト無しでバンカー内へ入れる。バンカー内のユニットはいつでも外に出られる。バンカーのあるヘクスにいてもその下にスタックしていないユニットは、バンカーの効果を得られない。



### 45.22 カバー

バンカーはその中にいるユニットに 8 (弾幕及び側面射界からの直接射撃には 11) のカバーを与える。もちろんこれはそのヘクスにある他のカバーに累積しない。バンカー内のユニットに対する混戦射撃は -1D の修正を受ける。

### 45.23 銃眼

バンカーは(車両と同じような)前面射界があり、3 つの緑色の三角でそれを規定する。この範囲の外にあるすべてのヘクスはバンカーの側面射界にある。バンカーをマップに置くときには、ヘクスサイドとマーカーの 6 つの辺をきっちりと合わせる。一度向きを決めたバンカーは、方向を変えられない。

**効果：** バンカー内のユニットはその前面射界外のヘクスに LOS が通らない。バンカーの側面射界にいるユニットから、そのバンカーに LOS は通る。そのユニットはそのバンカーのあるヘクスを HE で直接射撃でき、そしてバンカー内のユニットは(カッコ内の)高いカバーを利用できるが攻撃の影響を受ける。

## 45.3 塹壕[Entrenchments]

### 45.31 スタック

1 個小隊又は同じ国籍の 3 個分隊を超えるユニットは 1 つの塹壕に入れない(下にスタックできない)。車両は決して塹壕に入れない。歩兵及び砲だけが入れる。ユニットはセットアップ時又は前進、突撃、移動命令でアクティブ化しているときに、コスト無しで塹壕内へ入れる。塹壕内のユニットはいつでも外に出られる。塹壕のあるヘクスにいてもその下にスタックしていないユニットは、塹壕の効果を得られない。



### 45.22 カバー

バンカーはその中にいるユニットに 3 (弾幕には 6) のカバーを与える。もちろんこれはそのヘクスにある他のカバーに累積しない。バンカー内のユニットに対する混戦射撃は -1D の修正を受ける。

## 45.4 地雷原[Mines]

地雷原マーカーは目撃マーカーの裏面にある。地雷原マーカーが暴露されたら、その所有者は目撃マーカーがあったヘクス又はその隣接ヘクスにその地雷原マーカーを置く。



**ノート：** 地雷原の目撃マーカーヘクスからの「移動」は、一般的にそこへ迷い込むまで分からず、暴露されるまでおおよそその位置を推測するしかないことを表している。地雷原が登場するシナリオでは、その相手プレイヤーは全ての目撃マーカーが地雷原ではないかと考える。プレイヤーは地雷原が目撃マーカーの周囲 6 ヘクスのいずれかにあるかもしれないことを忘れてはならない。

暴露した地雷原マーカーは、移動又は前進でそのヘクスを出入りする全てのユニット(敵も味方も)を攻撃する。その移

動/前進で地雷原を暴露したユニットも攻撃される。地雷原の攻撃は同じヘクス内で発生するため、混戦射撃[34.2]の手順を使用する。他のユニットの進入/存在で暴露された地雷原ヘクスにいたユニットは攻撃を受けない。

地雷原の攻撃は妨害値を(基本の 1 を含み)無視する。

小隊が地雷原ヘクスを出るときに除去を受けた場合、残りの 2 個分隊は出たヘクスに置かれる。フレッシュユニットが地雷原ヘクスを出るときにヒットを受けても、出たヘクスに置かれる。

*出られたが格闘の末、損害が出た。*

## 45.5 トーチカ[Pillbox]

トーチカはバンカーと同じルールを適用するが、前面のカバーが 5、弾幕/側面のカバーが 8 になる。



## 45.6 道路障害[Roadblock]

道路障害マーカーは目撃マーカーの裏面にある。暴露された道路障害は移動に以下の影響を与える。



**徒歩移動：** 進入コストが 2 倍

**装軌移動：** 影響なし。ただし、道路障害のあるヘクスの出入りは前進だけで行える。

**装輪移動：** 進入禁止

## 45.7 鉄条網[Wire]

鉄条網マーカーは目撃マーカーの裏面にある。暴露された鉄条網は移動に以下の影響を与える。



**徒歩移動：** 影響なし。ただし、鉄条網のあるヘクスの出入りは前進だけで行える。

**装軌移動：** 進入コストが 2 倍

**装輪移動：** 進入禁止

## 選択ルール

## 50. イベント

ゲームに不確実性を加えたいプレイヤーは、どのシナリオにでもこの選択ルールを導入するとよい。とはいえこれは完全にオプションで、これを使用するには事前に両プレイヤーの同意が必要である。どちらか又は両プレイヤーがイベントの使用を望まない場合、ゲームプレイやシナリオバランスを損なうことなくこのルールを無効にできる。

### 50.1 イベントのセットアップ

ゲーム中に無作為に引くため、16 個すべてのイベントマーカーを不透明な(ヒットマーカーとは別の)カップに入れる。

### 50.2 イベント発生

各ターンの終了時(ターンマーカーを進める直前)に、イニシアチブを持つプレイヤーはカップから 1 枚のイベントマーカーを無作為に取る。そのマーカーに書かれたイベントを実行したあと、(特に示されていないければ)それをゲームから外す。イベントの内容でそのときに実行不可能な部分は無視し、実行可能な部分だけを行う。イベントがプレイヤーにイニシアチブポイントの消費を求める場合、イニシアチブポイントが相手の 20 を超えないようにする。

イベントの効果を以下に説明する。後で参照しやすいようにアルファベット順に記述した。

**そよ風[Breeze]**

1d6 を振る。全ての煙幕マーカーがその方向に 1 ヘクスズれる。(1 はマップの「1」ヘクス列、それから時計方向)

**指揮の混乱[Command Confusion]**

イニシアチブポーンを「0」に置く。イニシアチブを持つプレイヤーは運命カードを相手に渡すことでこのイベントを無効にできる。

**軍団支援[Corps Assets]**

イニシアチブを持つプレイヤーは 11 イニシアチブ(ポイント)を消費することで 4 枚のアセットを引ける。その後で、(先手プレイヤーが引かなくても)相手プレイヤーも 11 イニシアチブを消費することで 4 枚のアセットを引ける。

**巧妙な計画[Cunning Plan]**

命令キューブを再配置した後(通常の手順に戻る前)に、イニシアチブを持つプレイヤーは命令キューブを 1 つだけ自由に他のボックスへ動かせる。

**ダッシュ[Dash]**

イニシアチブを持つプレイヤーは 1 イニシアチブを消費することで、(コマンドの状態にかかわらず)直ちに 1 個のユニットに移動、前進又は突撃命令を行わせられる。それに対し相手は Op 射撃を行える。

**ドッグファイト[Dogfight]**

航空支援マーカーを裏返す。プレイヤーは運命カードを相手に渡すことでこのイベントを無効にできる。

**昇進[Field Promotion]**

イニシアチブを持つプレイヤーは X イニシアチブを消費することで、その数の新たなコマンドマーカーを有効ボックスに置ける。X はその時のそのプレイヤーのコマンドコントロールレベルに等しい数。実行した場合、相手プレイヤーも同じことを行える。

**ヒーロー[Hero]**

イニシアチブを持つプレイヤーは 1 イニシアチブを消費することで、このイベントマーカーをマップ上のいずれかの味方ユニットの上に置ける。ヒーローマーカーが置かれている間、そのユニットはコマンドの状態にかかわらず 0 イニシアチブでアクティブ化する。そのユニットが展開、集合又はヒットを受けた時にヒーローマーカーは除去される。

**尋問[Interrogation]**

両プレイヤーはそれぞれ 1d6 を振る。より高い目を出したプレイヤーは、相手のアセットの手札を全て見ることができる。同点の場合は、イニシアチブを持つプレイヤーが見ることができる。

**補給管理の達人[Master of Logistics]**

イニシアチブを持つプレイヤーは 8 イニシアチブを消費することで、自分の捨て札の中から好きなアセットを 1 枚手札に戻せる。

**衛生兵[Medic]**

プレイヤーは運命カードを相手に渡すことで、1 つの自分のユニットからヒットマーカーを除去できる。

**予備[Reserves]**

イニシアチブを持つプレイヤーは直ちに増援ユニットを 1 つ受け取れる。そのユニットは現在行っているシナリオに登場するものと同じ名前及び規模のものに限る。プレイヤーは登場させるユニットの(表面の)HE 火力+AP 火力に等しいイニシアチブを消費する。取得した増援ユニットはそのときにマップ上にある味方コマンドマーカーのあるいずれかのヘクスに置く。(先手プレイヤーが行わなくても)相手プレイヤーは同じことを行える。

例：シナリオ#1 で、ドイツ軍プレイヤーは擲弾兵(シナリオの最初に図示されているユニット)を 15 イニシアチブで取得した。ソ連軍プレイヤーは T-34/76B を 30 イニシアチブ(15AP+15HE)で取得するか、T-60 を 18 イニシアチブで取得するしかない。しかしながら、T-60 小隊の駒が 1 個しかいないため、すでに全滅しているか展開して駒がカウンターミクスに戻っていなければこれを選択できない。

**スナップショット[Snap Shot]**

イニシアチブを持つプレイヤーは 1 イニシアチブを消費することで、(コマンドの状態にかかわらず)直ちに 1 個のユニットに射撃命令を行わせられる。それに対し相手は反応射撃を行える。

**落ち着いて[Steady On] (2 枚)**

すでに引かれていた全てのイベントマーカーをカップに戻し(ゲーム上に残っているイベントマーカーはそのまま残す)、このマーカーを外す。このイベントにこれ以上の効果はない。

**兵器の故障[Weapon Malfunction]**

イニシアチブを持つプレイヤーは 1 イニシアチブを消費することで、このマーカーをいずれかの敵ユニットの上に置ける。そのユニットが次にアクティブ化するときに+2 イニシアチブを消費し、マーカーは除去される。マーカーが小隊に置かれそれが除去を受けた場合、残った分隊のどちらかにマーカーを乗せる。

**シナリオセットアップ**

シナリオのセットアップ(初期配置)は以下の手順を順番に行う。初心者導入シナリオから始めることを薦める。

ノート シナリオにおいて、右肩文字(3<sup>B</sup> のように)があるものは、それに特別ルールが適用されることを示している。全ての特別ルールはシナリオ左ページの一冊下にある「特別ルール[SPECIAL RULES]」ボックス内に示されている。

**60.1 枢軸軍と連合軍**

ドイツ軍かソ連軍か： 両者の同意をもって担当する軍を決める。

戦闘序列： 右ページの「戦力[Forces]」ボックス内に使用できるすべてのユニット及びマーカーが示されている。対象の下に書かれた数字はそれを使用できる数である。

**60.2 戦場****60.2.1 マップ**

使用するマップは状況報告[Situation Report]の上に示す。

**60.2.2 トラック表示**

トラック表示はマップの横、両者の手が届くところに置く。ドイツ軍の命令マトリクスやコマンドボックスがドイツ軍プレイヤー側になるように配置する。

**60.2.3 ヒットマーカー**

80 個すべてのヒットマーカーを不透明なカップに入れ、ゲーム中に無作為に引く「ドローカップ」を作る。その他のマーカーは別にしておく。

**60.3 セットアップボックス**

状況報告の右上側に一連のボックスがある。プレイヤーは、上から下へ、ボックスの指示に従いマーカーを配置し、開始時のアセットを受け取る。

**60.3.1 ターン及びサドンデスマーカー**

ターン及びサドンデスマーカーを時間トラックの示された



マスに置く。スラッシュの前がターン、後がサドンデス。

### 60.32 狙撃兵マーカー

示された面を上に向けて狙撃兵マーカーを狙撃兵ボックスに置く。「NA」と示された場合、そのシナリオでは狙撃兵が活動しないためマーカーは置かない。

### 60.33 イニシアチブポーン

イニシアチブポーンをイニシアチブトラックの示されたマスに置く。陣営を間違えないように気を付ける。

### 60.34 VP マーカー

VP マーカーをイニシアチブトラックの示されたマスに置く。配置する陣営に気を付ける。「NA」と示された場合、そのシナリオには VP が影響しないため VP マーカーを配置しない。

### 60.35 命令キューブ

10 個の命令キューブを命令マトリクスの示されたボックスに置く。「R」と示されたキューブはランダムに配置する。1d10 を振り、出た目のボックスに置く。示された数が 10 より少ない場合、残りのキューブは「使用済み命令キューブ」ボックスに置く。

### 60.36 コマンド範囲マーカー

コマンド範囲マーカーをコマンドコントロールトラックの示されたマスに置く。

### 60.37 航空支援マーカー

示された面を上に向けて航空支援マーカーを航空支援ボックスに置く。「NA」と示された場合、そのシナリオでは航空支援が登場しないためマーカーを置かない。

### 60.38 アセットカード

ゲーム開始時に手札にするアセットを(カード番号で)示す。プレイヤーは残りのカードを全て切り混ぜ、伏せて置き、山札を作る。「ランダム[random]」と示されたアセットはこの山札から引く。

### 60.39 運命カード

ゲーム開始時に運命カード[9]を保有するプレイヤーを示す。

## 60.4 勝利条件[VICTORY CONDITIONS]

プレイヤーはこの内容を完全に理解しておく必要がある。ゲームに勝利するために達成しなければならないことが書かれている。

## 60.5 配置[DEPLOYMENT]

プレイヤーはこの情報に従って部隊を配置する。ユニットグループはその名前と色分けされた国籍で識別される。丸の中の St が示されたグループは開始時に登場するグループで、リストの上から順番に配置していく。開始時から利用できるコマンドマーカーは、特に示されていなければ有効コマンドボックスに置く。歩兵及び砲ユニットはスタック制限内でバンカー、トーチカ、塹壕内に配置できる。建物、林又は道路がなければ進入できないヘクスへ配置する車両はスタック制限を守り、行軍縦隊で配置する。

### 60.51 展開

セットアップ中にその軍の有効な(増援としてあとに登場するものは含まない)コマンドマーカーの数だけ、小隊を展開[30.21]できる。分隊はセットアップ時に集合できない。

### 60.52 隠蔽部隊

「隠蔽」の目撃マーカーごとに長方形の「隠蔽」マーカーを受け取る。隠蔽部隊(とそれが利用する防御施設)はマップ外の長方形「隠蔽」マーカーの下に置き、暴露する[6.3]まで相手に見せない。

### 60.53 増援

丸数字(例: ⑨)の付いたグループは、ゲーム開始時に登場しない増援部隊である。このグループはターンマーカーが時間トラックのそのマスに入ったターン(例では第 9 ターン)に登場する。増援の登場を忘れないように、増援マーカーを時間トラックの適当なマスに置く。

## 60.6 特別ルール[SPECIAL RULES]

プレイヤーはこれまでに言及されていない特別ルールを完全に理解しておく必要がある。

## 60.7 行動開始時刻[H-Hour]

イニシアチブ[20]を持つプレイヤーが最初の命令を行うことでゲームは開始される。