



The Last **HUNDRED** YARDS

基礎訓練

最終版 2023 年 2 月 12 日

はじめに.....	1	クリーンアップフェイズ.....	10
ユニットを理解する.....	1	ゲームの終了と勝利の方法.....	10
基本概念.....	2	任務のセットアップ.....	10
基礎訓練任務.....	3	ステージ2 連携、迫撃砲、丘、隠蔽の追加.....	11
ステージ1 歩兵戦闘.....	3	連携.....	11
プレイシーケンス.....	3	射撃アクションー迫撃砲.....	11
イニシアチブフェイズ.....	3	隠蔽.....	13
活性化フェイズ.....	3	ステージ3 車両戦闘.....	14
小隊活性化手順.....	4	車両移動アクション.....	15
移動アクション.....	5	対戦車射撃.....	16
射撃アクションー歩兵小火器射撃.....	6	他のユニットの輸送.....	17
歩兵の強襲.....	7	ステージ4 その他のルールの追加.....	18
混乱、再編成、回復アクション.....	9	太平洋でのプレイ方法を学ぶ.....	20
時間経過フェイズ.....	10		

基礎訓練

The Last Hundred Yards をプレイする方法を学ぶ

David Reynolds と、Mike Denson および Andrea Cantatore

はじめに

The Last Hundred Yards (LHY) の大きな魅力は、第二次世界大戦の戦術戦闘を再考し、この戦いを新しい革新的な方法でシミュレートしていることです。ゲームの基本的な側面は特に複雑ではありませんが、独特であることがよくあります。全ルールブックは、ゲームのすべての側面を包括的に詳細に説明しています。ただし、ゲームの革新的なコンセプトに馴染みのない新しいプレイヤーにとっては、これらの詳細は圧倒的に思えるかもしれません。

この簡略化されたルールセットは、LHY のゲームにすぐに参加して、一度にすべてのルールを飲み込まなくても、中心的なアクション/リアクションシステムに慣れることができるようにデザインしました。歩兵と車両のルールが分離されているため、車両の特徴的な側面をゲームに導入する前に、歩兵のみの任務を使用してコアゲームシステムに慣れることができます。両方のシステムに慣れたら、特殊ルールを追加する全ルールブックの特定の部分を紹介します。全ルールブックは、特定のルール全体を調べるための包括的なリファレンスを提供します。

ゲームには多くの革新的な側面がありますが(プレイブックのデザイナーのメモを参照)、最初に際立つ 3 つの要素は次のとおりです。

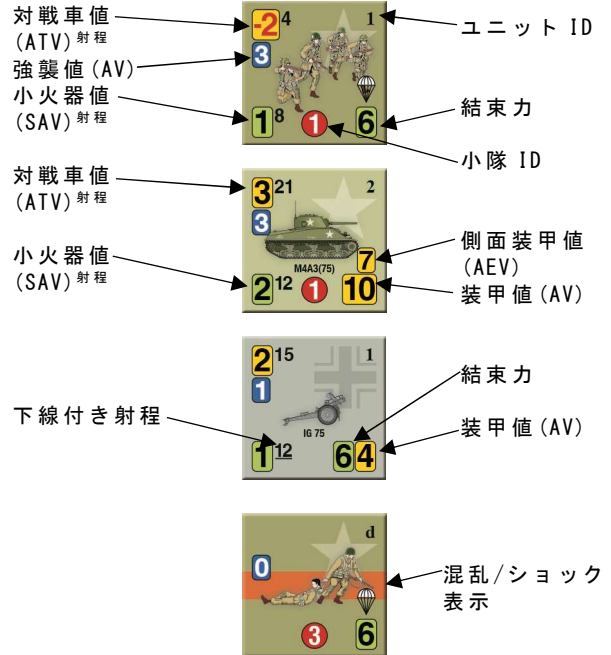
1. **アクションとリアクションサイクル**: 通常、ゲームでは、一方がターンを行ってからもう一方がターンを行うか、一方が 1 つ以上のユニットを活性化してからもう一方が活性化します。LHY は違います。ターンの順序は非対称です。イニシアチブを持つ陣営は、まず小隊のユニットでアクションを開始します。これらのユニットのアクションは、双方からの一連のリアクションとカウンターリアクションを引き起こします。
2. **一度に射撃を解決**: 戦闘の混乱の一部は、自軍が敵に与えている影響をすぐに理解できないことです。ユニットが射撃すると、目標に数値付きの修正カウンターを配置します。その後、双方がそのターンのすべてのアクションを実行した後、後のフェイズですべての射撃を解決します。
3. **勝利、死傷、時間経過のリンク**: LHY の各ゲームでは、攻撃側は完了すべき任務を持っています。ゲームでは、両陣営が被った相対的な死傷と時間経過をリンクさせて勝利を決定します。基本的に、攻撃側指揮官が知りたいのは、目標を時間どおりに、死傷を許容範囲内で達成できたかどうかです。

プレイブックの関連するルールの例を調べたい場合に備えて、このように薄い金色のボックスで示しています。注: これらの例ではすべてのルールを使用するため、現在よく知らないトピックは読み飛ばしてください。

ユニットを理解する

この「プレイする方法を学ぶ」では、歩兵分隊、機関銃班、装甲戦闘車両 (AFV)、小隊指揮官などのユニットを使用します。

サンプルユニット:



小隊指揮官: (結束力と強襲値のみを持つ)



ユニットの評価値:

- 結束力**—訓練、経験、兵士の心理状態、指揮官の影響力のレベル、熱狂的な愛国心や国家主義から生じる可能性のある動機に起因する部隊の戦闘効率を表します。
- 装甲値 (AV)**—前方円弧を通した対戦車射撃に対するユニットの防御力を表します。
- 装甲側面攻撃値 (AEV)**—後方円弧を通した対戦車射撃に対する AFV の防御力を表します。
- 強襲値**—強襲中のユニットの戦闘能力を表します。
- 小火器値 (SAV)**—ソフト目標に対して射撃するユニットの能力を表します。結束力値を持つユニットに対してのみ適用します。
- 迫撃砲値 (MV)**—迫撃砲班または小隊の間接射撃能力を表し、第 1 着弾ヘクスおよび第 2 着弾ヘクスの迫撃砲射撃アクション表にリストしている基本迫撃砲値です。
- 対戦車値 (ATV)**—装甲(または「ハード」)目標を攻撃するユニットの能力を表し、射程およびその他の DRM を適用する基本 ATV です。ATV は、車両、牽引砲、または要塞化陣地に対して射撃する場合にのみ適用します。
- 射程**—激しい戦闘の中で、武器がどのくらいの距離まで効果的に制圧または死傷を与えることができるかの尺度です。これは、SAV または ATV のすぐ右側に上付きの数字で表示されています。カウンターに記載している射程は、その武器タイプの最大有効射程(ヘクス単位)です。
- ユニット ID**—ほとんどのユニットの右上隅にある小さな黒い数字または「アルファベット」(歩兵班)は、他のユニットと区別するためのものです。

小隊 ID—この番号は小隊番号（第 1、第 2、第 3）を定義します。

中隊 ID—小隊 ID の後ろの円の色は、ユニットの中隊を定義します。（各中隊の色区別は以下の通りです。）

連合軍			
中隊 Company	歩兵	装甲	自走砲
Able	赤	赤	黒
Baker	白	白	緑
Charlie	青	青	
Easy	黄	黄	
Fox	緑	緑	

枢軸軍			
中隊 Kp. /Co.	歩兵	装甲	自走砲
1	赤	赤	白
2	黒	黒	
3	青	青	

注：ユニットの射撃の評価値は、射撃の解決に使用する射撃ダイスロール修正カウンターに応じて色分けされています。

- ・緑色は、小火器射撃を表します。攻撃ユニットには緑の小火器値、緑の小火器ダイスロール修正 (SADRM) カウンター、および目標には緑の結束力値を使用します。
- ・黄色は、対戦車射撃です。黄色の対戦車値、対戦車ダイスロール修正 (ATDRM) カウンター、および装甲値を使用します。

Small Arms

SADRM

Cohesion

Anti-Tank

ATDRM

Armor Value

小隊：ゲームにおける基本的な戦闘フォーメーションは、3 個または 4 個の分隊カウンターと小隊指揮官カウンターで構成する小隊です。戦車小隊には通常、4 個または 5 個の車両カウンターがあります。小隊が使用するすべてのカウンターには、同じ色の円の中に小隊 ID 番号があります。歩兵分隊は 2 ステップユニットです。つまり、最初に死傷したときには除去しません。班カウンター（右上隅にアルファベットのユニット ID がある）は、主に、最初に死傷した（つまり、ステップを失った）分隊カウンター（ユニット ID が数字）を置き換えるために使用します。以下で説明するように、プレイは活性化プレイヤーが活性化にする小隊を選択してアクションを開始することを中心に分割され、そのアクションによって各陣営がリアクションとカウンターリアクションを引き起こします。

指揮官：歩兵小隊には、リアクション、回復、強襲、迫撃砲射撃でユニットを支援する指揮官カウンターがいます。プレイヤーは、分隊を指揮官と重ねてより効果的にすると、分隊を分散させて射撃に対する脆弱性を減らし、より多くの土地をカバーすることの間の戦術的なトレードオフに気づくでしょう。

支援ユニット：MG、牽引砲、その他の重火器や特殊武器など、一部のユニットには小隊の円マークがありません。これらのユニットは、これらのルールで後述するように、プレイヤーの最も近い小隊ユニットとともに活性化し、一緒に集結することができます。

戦闘ユニットと非戦闘ユニット：ルールでは「戦闘」ユニットまたは「非戦闘」ユニットに言及する場合があります。非戦闘ユニットには、指揮官、軽対戦車兵器、火炎放射器ユニット、トラックが含まれます。戦闘ユニットには、歩兵分隊および班、MG 班、牽引砲、装甲戦闘車両 (AFV)、戦闘車両 (FV)、ハーフトラック、および要塞化陣地が含まれます。

基本概念

ダイス：特に指定がない限り、ダイスを振る場合は 10 面ダイスを使用します。0 は 10 としてカウントします。

結束力チェック：後述する特定の状況では、非車両ユニットは、ユニットごとにダイスロールして結束力チェックを行う必要がある場合があります。ロールの結果がユニットの結束力値以下であれば、ユニットはチェックに成功します。結果がそれより大きい場合、ユニットは失敗します。ルールに別の効果が明記されていない限り、結束力チェックに失敗すると、ユニットは混乱面に裏返すか、すでに混乱している場合は死傷してステップ損失が発生します。小隊指揮官は結束力チェックを支援しません。

ステップ数と死傷：死傷の結果により、ユニットから 1 ステップ除去します。歩兵分隊は 2 ステップあり、他のすべてのユニットは 1 ステップです。歩兵分隊が最初にステップを失ったとき、カウンターを同じ小隊からランダムに抽出した班と置き換え、混乱面に配置します。他のすべてのユニットは、死傷した場合（1 ステップを失った場合）は除去します。除去した班は、その小隊の班プールに戻ります。後で説明するように、プレイヤーの戦闘ユニットが被る各死傷ステップは、その陣営の死傷トラック上で終わりに向かって死傷マーカーを 1 調整し、したがってゲームの終了と勝利に影響を与えます。非戦闘ユニットは調整しません。

小隊指揮官の喪失：指揮官は、死傷した場合、強襲中に指揮官喪失チェックに失敗した場合、または狙撃兵の攻撃を受けた場合、一時的にプレイから除外されます。指揮官をプレイから外し、タイムトラック上で現在時刻の 7 分後にカウンターを配置します。時間経過マーカーがこのボックスに達するかそれを超えると、指揮官はクリーンアップフェイズ中にプレイに戻ります。指揮官を、そのユニットと同じ隠蔽/秘匿状態を持つ小隊のユニットに配置します。小隊ユニットがプレイに残っていない場合、指揮官をプレイから除去します。

アクション完了済みユニットのマーク：各ユニットは、ゲームターン中に 1 つのアクションしか実行できません。各プレイヤーの部隊には、片面に「射撃アクション (Fire Action)」、もう片面に「移動アクション/回復 (Maneuver Action/Recovery)」とマークしたカウンターが付いています。いずれかのプレイヤーの即時アクションまたはリ

アクションが完了したら、適切な面を上にして、動作中のユニットにマーカーを配置します。これは、その後のリアクションに影響します。小隊活性化サイクルの終了時（以下を参照）に、マーカーを除去します。カウンターの向き自体は *LHY* に影響を与えないため、以前にマークしたユニットをすべて 90 度回転させて、アクションを実行したことを忘れないようにすることをお勧めします。

遮蔽地形：地形効果表で小火器射撃に対するマイナスの修正値を持つ地形のヘクス内のユニットは遮蔽 (be in cover) であるとみなします。

基本的な射線：全ルールのセクション 4.2 では、標高、地形の見通し、死角ヘクス、妨害 (*hindrances*) など、射線の全ルールを説明しています。最初の数回のゲームでは、ここでの基本ルールを使用してください。丘/標高については、この基礎訓練の後半でさらに詳しく説明します。

射線 (LOS) は、射撃または観測ヘクスの中心点から目標ヘクスの中心点まで追跡します。この線が、地形効果表に **太字** で記載されている地形のヘクスの一部（または 2 つのヘクス間のヘクスサイド）を横切の場合、LOS は障害 (blocked) されます。**赤** で記載されている地形の場合、LOS がマップ上に描かれた実際の地形フィーチャ（建物など）を横切の場合にのみ、LOS は障害されます。ヘクスサイドに沿った LOS は、ヘクスサイドを横切って障害地形アートワークが描かれている場合にのみ障害されます。

射撃/観測ユニットまたは目標ユニットが占めるヘクスと周囲のヘクスサイドは、LOS を障害することはありません。ユニットは常に隣接するヘクスへの LOS を持ちます。

スタック：1 つのヘクスには、最大 3 個分隊、2 個 MG 班、2 個車両、1 個牽引砲、1 個要塞化陣地、2 個非車両非戦闘ユニット（指揮官など）を含めることができます。2 個歩兵班は、スタックでは 1 個分隊としてカウントします。各プレイヤーは、各小隊活性化サイクルの終了時にスタックをチェックし、スタック制限に達するまでユニットをすべて除去します。

時間経過：ゲームトラックカードのタイムトラックの「1 分」、「10 分」、「1 時間」のスペースにあるマーカーを使用して、時間の経過を追跡します。

基礎訓練任務

これらのルールの各ステージの最後で、学んだことを応用するための特定の任務をお勧めします。これらの任務は、*LHY* のオリジナルモジュールから作成しています。

オリジナルモジュールをお持ちでない場合は、モジュール 2 のカウンターを使用して代替ユニットを特定します。この文書の最後には、任務 1、3、5 も提供します。必要なマップは別のファイルとして入手できます。

モジュール 3 しか持っていない場合は、これらの任務の後に、太平洋任務を使用したプレイを学習するためのメモを提供します。

ステージ 1 歩兵戦闘

プレイシーケンス

各ターンは、両方のプレイヤーが順番に実行する次のフェイズで構成されています。

I. **イニシアチブフェイズ：**プレイヤーはロールして、

このターンの活性化プレイヤーと非活性化（リアクティブ）プレイヤーが誰であることを決定します。

II. **活性化フェイズ：**活性化プレイヤーは、活性化にする小隊を 1 つ選択し、その小隊の一部またはすべてのユニットでアクションを実行します。これにより、リアクションサイクルがトリガーされます。非活性化プレイヤーは、アクションを実行したユニットにリアクションして、適格なユニットで行動することができます。活性化プレイヤーは、その後、ユニットにこれらの特定のリアクションに対するリアクションを実行させることができます。これは、両方のプレイヤーが相手の活性化にリアクションし終わるまで続きます。次に、活性化プレイヤーは別の小隊を活性化にしてアクションを実行し、リアクションサイクルを繰り返します。このプレイヤーは、すべての小隊が活性化するまでこのプロセスを繰り返します。アクション/リアクションの機会に関係なく、各ユニットは 1 ターンに 1 つのアクションしか実行できません。

III. **射撃解決フェイズ：**活性化フェイズ中、両軍ユニットは射撃した敵ユニットに射撃ダイスロール修正 (DRM) マーカーを配置します。射撃解決フェイズ中、プレイヤーはダイスを振ってこの射撃の結果を決定します。

IV. **強襲解決フェイズ：**活性化フェイズ中、どちらかのプレイヤーのユニットは、1 ヘクスまたは 2 ヘクス以内に敵ユニットを強襲できます。この時点で、これらに強襲マーカーを付けます。これらのマークした強襲は、このフェイズ中に解決します。

V. **迫撃砲射撃調整フェイズ：**プレイヤーはロールして、迫撃砲支援中断ボックスでフェイズを開始した迫撃砲支援が利用可能になったかどうかを確認します。次に、活性化フェイズ中に開始した迫撃砲弾幕が次のターンまたは終了まで場に残るかどうかを決定します。それらが終了すると、プレイヤーは迫撃砲の第 1 着弾マーカーをゲームトラックカードの迫撃砲支援中断ボックスに配置します。

VI. **時間経過の決定：**活性化プレイヤーは時間経過表でロールして、時間経過マーカーを何分進めるかを決定します。

VII. **クリーンアップフェイズ：**プレイヤーは敵の視線内にはないユニットに隠蔽マーカーを配置します。ゲームに帰還する小隊指揮官を配置します。さまざまな一時的なマーカーを除去します。任務目標または勝利条件が満たされているかどうかを確認します。

イニシアチブフェイズ

両方のプレイヤーがダイスを振ります。前のゲームターンにイニシアチブを持っていたプレイヤーは、任務で与えられている場合に、イニシアチブダイスロール修正を適用します。前のゲームターンにイニシアチブを持っていなかった場合、この修正値を適用できないことに注意してください。勝者はそのターンの活性化プレイヤー、敗者は非活性化プレイヤーです。同点の場合、最終結果が奇数の場合は枢軸国のプレイヤーが勝ち、偶数の場合は連合国のプレイヤーが勝ちます。

活性化フェイズ

概要

活性化フェイズ中、活性化プレイヤーは一度に 1 個小隊を選択し、小隊のユニットを活性化してアクションを実行

します。これらの活性化プレイヤーのアクションが完了すると、プレイヤーはリアクションを確認します。

非活性化プレイヤーは、適格なユニットによってリアクションを実行できます。これらのリアクションをすべて実行すると、非活性化プレイヤーは活性化プレイヤーにリアクションを確認します。プレイヤーは活性化プレイヤーに戻り、適格なユニット間でリアクションを実行し、再度非活性化プレイヤーにリアクションを確認します。非活性化プレイヤーは、リアクションサイクルが終了するまで、それらのリアクションに対するリアクションなどを行うことができます。その後、活性化プレイヤーは別の小隊を活性化します。

アクション/リアクションする機会がどれだけあるかに関係なく、各ユニットは1ターンに「1つ」のアクションしか実行できません。

活性化プレイヤーが最初に小隊アクションを実行するとき、サイクルの後半でこれらのユニットが敵のリアクションにリアクションできるようにするため、小隊のすべてのユニットを活性化したくない場合があることに注意してください。たとえば、プレイヤーはユニット1を、隠蔽または秘匿していると思われる敵ユニットがいそうな森林ヘクスに向かって移動しますが、ユニット2は何もせずにそのままにしておきます。敵は移動ユニットに向かって射撃することでリアクションします。ユニット2は、完全に姿を現した敵に、移動したり射撃したりしてリアクションできます。

より大きな任務では、活性化プレイヤーは複数の中隊を持つ場合があり、別の中隊から小隊を選択する前に、1個中隊を選択してその小隊すべてを活性化できます。

活性化サイクルの例については、プレイブックの「24.2 小隊の活性化」を参照してください。

小隊活性化手順

I. 小隊活性化サイクル：各小隊活性化サイクルは、活性化プレイヤーが実行する1つの活性化セグメントと、それに続く非活性化プレイヤーと活性化プレイヤーの間で交互に実行する1つ以上のリアクションセグメントで構成されます。

サイクルを開始するには、活性化プレイヤーが小隊の1つを選択し、小隊活性化セグメントを実行します。（後で、2個小隊を同時に活性化するオプションを提供する連携について説明します。）

1. 小隊活性化セグメント：活性化プレイヤーは、活性化した小隊のユニットでアクションを実行します。この最初のセグメントでアクションを実行しない小隊ユニットは、ターンの残りの間、リアクションとしてのみアクションできます。活性化プレイヤーはユニットを活性化にしないことを選択できますが、その場合、小隊のすべてのユニットはリアクションのみを実行できます。各ユニットは、次のいずれかのアクションを実行できます。

- ・移動
- ・射撃
- ・回復

2. リアクションセグメント、非活性化プレイヤー：活性化プレイヤーが選択したすべてのユニットのアクションを実行したら、活性化プレイヤーはリアクションを確認します。非活性化プレイヤーは、リアクションできるユニットのアクションを実行することを選択できます（以下の「ユニットがリアクションできる場合」を参照）。これはリアクションセ

グメントと呼ばれます。実行可能なアクションは上記の#1と同じですが、リアクションするユニットはアクションの実行方法がより制限されます。

3. リアクションセグメント、交互プレイヤー：非活性化プレイヤーのアクションをすべて実行すると、非活性化プレイヤーは活性化プレイヤーにリアクションを確認します。新しいリアクションセグメントを開始します。活性化プレイヤーは、適格なユニットに対してアクションを実行することを選択できます。これらのリアクションユニットは、ステップ1で選択した小隊内のユニットだけでなく、まだアクションを実行していない活性化陣営の適格なユニットであればどれでもかまいません。これらのアクションが完了すると、活性化プレイヤーはリアクションを確認します。このサイクルは、両方のプレイヤーがパスするまで、セグメントを交互に繰り返します。

4. マーカー調整セグメント：一時的なマーカーを除去し、攻撃ユニットを強襲したヘクスに配置し、スタック制限を確認して適用します。

II. 次の小隊活性化サイクル：活性化プレイヤーは、まだ活性化していない別の小隊を選択し、上記の手順1~4を実行します。このサイクルプロセスは、活性化プレイヤーのすべての小隊を選択するまで続行されます。

支援ユニット：（小隊IDを持たない）支援ユニットは、選択した小隊のユニットとスタックしているか、最も近い位置にある場合に、アクションを実行するために選択できます。支援ユニットが複数の小隊と等距離にある場合は、いずれかの小隊が活性化したときに1回活性化できます。

小隊活性化サイクルに関する注意事項

活性化セグメントとリアクションセグメントの主な違いは—

活性化セグメント中にアクションを実行するユニット：

- ・LOS内のどの敵ユニットに対しても自由に射撃できます
- ・（後で説明しますが）消費できる移動ポイント(MP)は3です

リアクションセグメント中にアクションを実行するユニット：

- ・LOSでアクションした敵ユニットへの射撃に限定されます
- ・消費できる移動ポイント(MP)は2です

活性化またはリアクションセグメント中の特定の敵のアクションに対するリアクションは、直後のリアクションセグメントで実施する必要があります。そうしないと、ユニットが後続のセグメントで別の敵のアクションを観測しない限り、観測した敵のアクションにリアクションする機会が失われます。ユニットは射撃（射撃はアクションを行った敵ユニットに限定されます）、移動、回復といったリアクションができます。

例：前のセグメントで、活性化側の敵ユニットBがアクションを実行し、友軍ユニットAが観測しました。友軍ユニットAが現在のセグメントで敵ユニットBに射撃しない場合（代わりに移動したり、回復したりできます）、そのゲームターンの残りの間、敵ユニットBにリアクションして射撃する機会を逃したことに

なります。ただし、その後、別の敵ユニットが同じヘクスに移動すると、ユニット A はその移動にリアクションして射撃する新しい機会を得ます。

ユニットがリアクションできる場合

ユニットが敵のアクションを観測した場合：通常、ユニットは、次のような敵ユニットを観測した（射線が遮られていない）場合にのみ、リアクションを実行できます。

- ・ヘクスに(into)進入した（ただしヘクスから(from)ではない）
- ・ヘクスから射撃した
- ・ヘクス内で回復した

敵プレイヤーがリアクションを確認したら、特定の敵のアクションに対するリアクションを行わなければなりません。後続のセグメントで実施しなかった場合、リアクションの機会は失われます。ユニットは移動、射撃、回復のリアクションを行えます。

LHY は、移動中のユニットを迎撃する「臨機射撃」を備えた戦術ゲームとは異なることに注意してください。LHY では、ユニットは移動中の敵ユニットに LOS を獲得するとすぐにリアクションする資格を得ることができますが、実際の射撃アクションは敵ユニットがそのアクション（つまり、移動）を完了した後にのみ行います。したがって、射撃は敵ユニットが移動を終了するヘクスで解決します（歩兵の場合、これは敵が視線内にいない場合は射撃を行えないことを意味します）。LHY では歩兵の移動力が比較的低いため、移動アクションは軍隊が即座にリアクションできない素早いダッシュと考えることができます。

敵のアクションを観測できなかったユニット：敵のアクションを観測できなかったユニットは、次の状況でのみリアクションできます（**限定リアクション**と呼びます）。

- ・ **小隊指揮官：**そのターンのアクションであるため、移動または回復アクションを自分自身に実行したり、小隊や支援ユニットにそれを許可できます。小隊および支援ユニットは、次のいずれかの場合にアクションできます。
 - a) 指揮官とスタックしている
 - b) 指揮官に隣接するヘクス内で、ユニットと指揮官の両方が、平地、果樹園、ヤシ林ヘクスにいるか、道路または小道を介して接続されているユニットと指揮官は同じアクションを行う必要がなく、それぞれが個別に移動または回復を選択できます。
- ・ **非車両ユニットの撤退：**撤退移動アクションの実行を試みることができます（以下を参照）。そのために、制御プレイヤーは、最も高い結束力を持つユニットの値を使用して、ヘクスから撤退しようとしているすべてのユニットに対して 1 回の結束力チェックを行います。成功した場合、ユニットは撤退移動できます。失敗した場合、それらは所定の位置に残り、アクション完了済みとマーク（回転）します。

後で学習するその他の状況：該当する全ルールで詳しく説明しているように、車両には特別なリアクションのオプションがあり、ユニットは強襲を受けている隣接ヘクスに増援することができ、ユニットを乗降車することができ、エリートユニットは回復を試みることができ、LATW は特定のリアクションルールがあります。

ユニットがアクションしなければならない場合（強制アクション）

小隊が活性化したときに混乱または再編成とマークした活性化プレイヤーのユニットは、敵の視線内にいる場合、セグメント #1 中にアクションを実行する必要があります。通常は、撤退移動または回復アクションを実行します。同様に、敵プレイヤーは、現在活性化している小隊のユニットの LOS 内にあり、上記のリアクションの条件を満たす混乱または再編成ユニットがリアクションを実行する必要があります。各ユニットは、1 ターンに 1 つのアクションしか実行できないことに注意してください。

移動アクション

ユニットは、ユニットの種類とアクション中かリアクション中かによって割り当てられる移動ポイント (MP) の一部またはすべてを消費して移動アクションを実行します。移動先のヘクスごとに 1 以上の MP を消費します（地形の完全な影響については、地形効果表と 4.1 を参照してください）。通常、ユニットは、十分な MP が残っている場合にのみヘクスに入ることができます。

- ・ **小隊活動セグメント中の MP：**活性化プレイヤーの非車両ユニットは 3MP を持ち、地形移動コストを全て支払えない場合でも常に少なくとも 2 ヘクス移動できます。
- ・ **リアクションセグメント中の MP：**非車両ユニットは 2MP を持ち、地形移動コストを全て支払えない場合でも常に少なくとも 1 ヘクス移動できます。

撤退移動

非車両ユニットのみが、自軍のマップ端に近づくための特別な形式の移動として撤退を使用できます。撤退により次のことが可能になります。

- ・ 敵のアクションを観測していなくても、ユニットはリアクションして移動できます
- ・ 混乱したユニットは通常、撤退によってのみ移動できます
- ・ ユニットの、通常の MP が許可するよりも遠くまで移動できます

撤退手順：ユニットは個別に、またはスタックとして撤退移動を実行できます。MP は使用しませんが、次の制限に従って 1~4 ヘクスを移動します。

- ・ 敵占有ヘクスや迫撃砲の第 1 着弾ヘクスには進入できません（第 2 着弾ヘクスには入ることができます）。
- ・ 1 つ以上の河川、沼地、ジャングル、都市建物、窪み道ヘクスへの撤退、または 1 つ以上のヘクスを通過した撤退は、最大 3 ヘクスまでです。夜間のすべての撤退も同様に 3 ヘクスです。
- ・ 撤退が限定リアクションの移動である場合、リアクションプレイヤーは結束力チェックを実施する必要があります。チェックに成功するとユニットは撤退することができ、失敗するとユニットは何もできず、アクション完了済みとマークします。
- ・ 移動するヘクスごとに、撤退ユニットは以下の撤退ヘクスの優先順位に関するルールに従わなければなりません。

撤退ヘクス優先度：一般に、ユニットが撤退する各ヘクスは、そのユニットを友軍マップ端（FBE—任務で指定）の近づくように配置する必要があります。別のヘクスが可能であれば、敵ユニットに隣接して移動する

ことを避けなければなりません。そうでない場合は、敵ユニットに隣接して移動できます。[撤退の優先順位の詳細については、10.3.1.1を参照]。混乱していないユニットが混乱やショックを受けていない敵ユニットに隣接して移動した場合、そのヘクスに混乱やショックを受けていない友軍ユニットがいる場合、または敵が第1着弾ヘクスまたは強襲を受けているヘクスにいる場合を除き、そのユニットは再編成マークでマークします。

友軍マップ端への撤退または退却の図解例については、プレイブックの「24.3 撤退または退却」を参照してください。

射撃アクションー歩兵小火器射撃

小火器射撃は非車両ユニットに対して使用し、非車両ユニットにのみ影響を与えます。ユニットはターンごとに1種類の射撃のみを行うことができます。したがって、小火器射撃するユニットは、同じターンに対戦車射撃を行うことはできません。ユニットの小火器は個々の敵ユニットではなくヘクスに対して射撃します。射撃するには、目標ヘクスが射撃ユニットの射程内および視線内(LOS)内にいなければなりません。地形効果表に赤でリストしている地形は、ヘクスを通過するLOSを障害(block)します。ただし、そのようなヘクスからの、またはそのヘクスへの射撃は障害しません。[標高の影響を含むLOSの完全な説明については、4.2を参照]。ユニットはLOSを障害しません。

小型火器射撃マーカーの配置

ユニットを射撃するには、最終的なダイスロール修正値を計算し、その数値に対応する緑色の小火器ダイスロール修正(SADRM)マーカーを目標ヘクスに配置します。この射撃はヘクス内のすべての非車両ユニットに影響を与えます。攻撃の結果は、ターン後半の射撃解決フェイズ中に決定します。小火器射撃は、友軍の非車両ユニットがいるヘクスを標的にすることはできません。射撃する各ユニットは個別のSADRMを配置します。

小火器修正：この修正は、射撃ユニットの小火器値に等しい正の修正として開始します。次に、小火器射撃DRM表から関連する修正値を適用します。すべての修正値は累積します。最終修正値が-4未満の射撃は無効であり、マーカーは置かず、射撃ユニットは射撃したとはみなしません。個々の修正値に関係なく、修正値の合計の最大値は+3です。基本的な歩兵戦闘に使用する修正は次のとおりです。[完全な説明については、11.3.3を参照してください。]

範囲：修正を最大-3下げます。射撃ユニットの最大射程に一致する実際の射程を列の下で見つけます。2つのユニット間の距離まで列を読み進めてください。赤(負)のダイスロール修正値は左側の行にあります。

制圧射撃：射撃ヘクス内にある、射撃ユニットに影響を与える可能性があるタイプのDRMマーカー2つごとに-1。小火器と迫撃砲のDRMは非車両ユニットに影響し、対戦車DRMは車両に影響します。DRMマーカーの数が奇数の場合は、次の-1修正値に切り上げられます。

再編成：射撃ユニットが再編成マークでマークされている場合は-1。

地形：地形効果表には、目標ヘクス内の地形によって

適用する修正値(TEM)がリストされています。

妨害(Hindrance)：妨害を含むLOS内のヘクスごとに-1(射撃と目標ヘクスは含まない)。果樹園ヘクスとヤシ林ヘクスは、LOSが通過する場合に邪魔になります。迫撃砲ダイスロール修正(MDRM)マーカーまたは煙幕マーカーのあるヘクスは、LOSがヘクスから出たり、ヘクスに入ったり、ヘクスを通過したりする場合に邪魔になります。LOSが妨害物の上を通過する場合、ヘクスは妨害ではありません。煙幕とMDRMの高さはヘクスの2レベル上です。[LOSの完全な説明については、4.2を参照してください。]

友軍車両：降車した敵の非車両ユニットが屋外にあり、地形に対するその他のマイナス修正を受けていない場合、友軍車両がヘクスを占有している場合、-1を受けます。

地上へ伏せる：目標ヘクス内のすべての非車両戦闘ユニットが混乱している場合、-1。

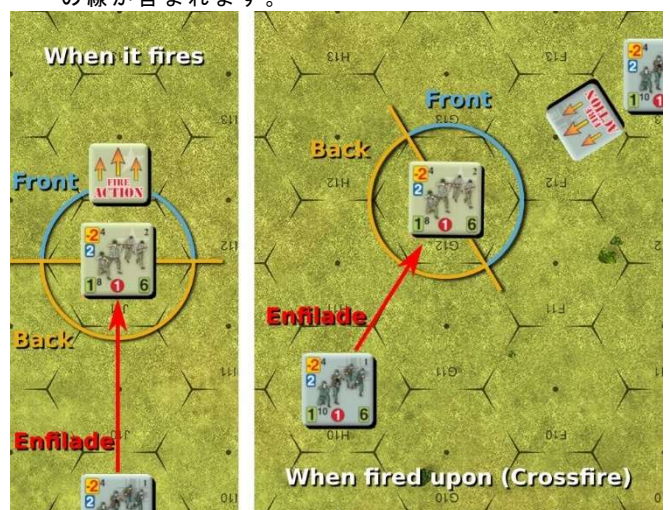
隠蔽：目標ユニットが隠蔽マーカーでマークされている場合、-1。

近接射撃：2ヘクス以内で移動を終了した敵ユニットへのリアクションとして射撃する歩兵、MG、要塞化陣地に+1。

目標密度：目標ヘクスに4ステップを超える非車両ユニット(跨乗兵/輸送兵を含む)が含まれている場合、4ステップを超える2ステップごとに射撃に+1を適用します(奇数ステップは切り捨て)。歩兵分隊は通常2ステップでゲームを開始し、他のすべてのユニットは1ステップであることを覚えておいてください。

側面射撃：下記参照。

側面射撃：LOSが目標の後方円弧を通過するとき、小火器射撃は+1修正を受けます。非車両ユニットは、そのヘクスに2つ以上の非混乱戦闘ユニットがいる場合、側面射撃の影響を受けません。LHYではユニットの向きに対し物理的なカウンターを配置しません。むしろ、ユニットの向きは、射撃した瞬間、射撃された瞬間、または移動した瞬間(車両の場合)に決定します。前方円弧は3つのヘクスサイドからユニットの前方に伸びており、後部円弧は他の3つのヘクスサイドから伸びています。前方円弧に、前方円弧と後方円弧の間の線が含まれます。



ユニットの向きの決定

・**射撃時：**目標に、LOSが交差するヘクスサイドに矢印を向けた射撃アクションマーカーを配置します。このヘクスサイドは、射撃ユニットの前方円弧の中

心を形成します。LOSが3つの後部ヘクスサイドの1つを通して目標ヘクスに進入する場合、このヘクスに向けて小火器射撃すると、+1の側面射撃修正を得られます。

- ・**射撃時（交差射撃）**：射撃アクションマーカがそのヘクス内の敵ユニットの向きをマークしていない場合は、複数の友軍ユニットが同じ敵占有ヘクスの異なる目標ヘクスサイドから射撃しているかどうかを確認します（または、同じ小隊活性化サイクル中のアクションまたはリアクションの結果）。この条件が満たされた場合、敵ユニットは共通の向きを選択しなければならず、LOSが後方円弧に追跡する射撃ユニットは+1側面射撃修正を得られます。
- ・**車両は移動時にさらに向きを考慮する必要があることに注意してください（車両ルールを参照）。**

小火器による射撃の解決（射撃解決フェイズ）

すべての小火器射撃は射撃解決フェイズ中に解決します。1つ以上のSADRMマーカでマークされた各ヘクスについて、各マーカに対してダイスロールを1回行い、そのマーカの修正値を適用して各ロールの最終射撃結果を決定します。次のように、最も高い最終射撃結果のみをヘクスに適用します。

- ・最終射撃結果は、ヘクス内で最も高い結束力値を持つ非車両ユニット（最良のユニット）に、以下の優先順位で適用します。
 - 混乱せず隠蔽していない戦闘ユニットの中から
 - 混乱せず隠蔽している戦闘ユニットの中から
 - 混乱した戦闘ユニットの中から
 - 非戦闘ユニットの中から
- ・2つ以上のユニットが同点の場合は、最高の強襲値を持つユニットを選択し、強襲値も同じなら次に小火器値を持つユニットを選択し、それでも同点の場合はランダムにユニットを決定します。
- ・最終射撃結果が選択したユニットの結束力値より大きい場合、そのユニットは混乱するか、すでに混乱している場合は死傷しステップ損失が発生します。選択したユニットがまだ混乱していず、最終射撃結果が10以上の場合、そのユニットも死傷します。
- ・選択したユニットが混乱したり、死傷した場合、そのヘクス内の他のすべての非車両ユニットはそれぞれ結束力チェックを実施する必要があります。
- ・小隊指揮官の効果：ヘクス内に、最良のユニットよりも結束力が高い、混乱していない友軍の小隊指揮官がいる場合、結果を決定する前に最終射撃結果が1減少します。

例については、プレイブックの24.8.1射撃解決を参照してください。

特殊な小火器射撃に関する考慮事項

小火器でマークしたヘクスを離れるユニットへの射撃：活性化フェイズ中に、1つ以上のSADRMマーカでマークされたヘクスにいるユニットが単独でそのヘクスを離れる場合、ユニットと一緒にマーカを移動するだけです。マークしたヘクスに複数のユニットがいる場合（または進入する場合）、マーカを配置した相手が各ユニットにどのマーカを残すかを割り当てます。

分割射撃：リアクション射撃を行う歩兵、MG、要塞化陣地のユニットは、小火器値が1以上で、2つの別々のヘクスに対して分割射撃を行うことができます。各目

標のLOSは、同じまたは隣接するヘクスサイドから追跡する必要があります。2つの射撃マーカはそれぞれ、ユニットの完全な小火器射撃値で開始しますが、その後、それぞれに-2の修正を適用します。日本軍とロシア軍のユニットは分割射撃を行うことはできません。

歩兵の強襲

強襲はゲームの核となる部分です。ただし、強襲を行わずに任務1をプレイすることも可能です。遠距離射撃を行うだけで、ゲームの基本的な操作方法がわかります。ルールを十分に理解したと感じている場合は、任務1を初めてプレイするときはこのセクションをスキップしてください。強襲を行わないと、攻撃側の仕事が難しくなることに注意してください。

強襲は移動アクションまたはリアクションの一部として行います。ユニットは、混乱や再編成していない限り、強襲を開始したり増援したりすることができます。ユニットはリアクションとして強襲できることに注意してください。小隊指揮官、LATW、火炎放射器ユニットは、友軍の歩兵ユニットと一緒にいるか、そのようなユニットがすでに強襲ヘクスにいる場合にのみ、強襲ヘクスに入ることができます。MGは強襲できません。歩兵および随伴ユニットは、隣接するヘクスまたは2ヘクス離れた場所から強襲することができます。いずれの場合も、ユニットは強襲したヘクスに入るのに十分なMPを持っていない限りなりません。移動許容量は、ユニットがアクションしているかリアクションしているかによって異なることに注意してください。

隣接するヘクスからの強襲：ヘクス内に攻撃ユニットを配置します。攻撃側の強襲国籍マーカでヘクスをマークします。このマーカはどちらの陣営が攻撃側であるかを示します。強襲マーカでマークしたヘクス内のすべての敵ユニットは、小隊指揮官が自身の位置への迫撃砲射撃を要請できる場合を除き、いかなるアクションもリアクションも行えません。どちらの陣営もこのマークしたヘクスに向かって射撃できません。

2ヘクス離れたところからの強襲：強襲するヘクスに隣接するヘクスに強襲ユニットを配置します。目標ヘクスを指し示す国籍の強襲矢印マーカでユニットをマークします。リアクションセグメント中、敵は通常通りリアクションを行うことができます。目標ヘクスにいる敵ユニットは、以下のリアクションのみを行うことができます。

- ・隣接するヘクスに向けた小火器射撃。
- ・撤退の試み
- ・迫撃砲射撃や照明弾の要求
- ・回復の試み

現在の小隊の小隊活性化サイクルが終了し、プレイヤーがマーカ調整セグメントを開始すると、強襲ユニットは強襲対象ヘクスに移動し、そのヘクスをマークし、隣接ヘクスからの強襲として扱います。この時点で、強襲ユニットは**移動する前に陽動を宣言できます**。陽動を宣言した場合、強襲中の非車両ユニットは撤退を実行するか、現在のヘクスに留まらなければなりません。ヘクスに留まるためには、最も結束力の高いユニットの結束力チェックを実施します。成功した場合、ユニットはそのヘクスに留まりますが、失敗した場合は撤退しなければなりません。

強襲ヘクスへの増援：両軍とも、そのヘクスが既に強襲

国籍マーカーでマークされていることを除き、上記と同じ手順を使用して、アクションまたはリアクションとしてユニットを強襲ヘクスに移動させることができます。

プレイブックの 24.9.1 には、強襲を伴う活性化サイクルの例があり、アクションとリアクションの流れを確認できます。24.8.3 には、ユニットが強襲ヘクスに射撃し、2ヘクス離れた場所からの強襲中に強襲側が射撃される複雑な例を示しています。

強襲の解決

すべての強襲は、イニシアチブを持つプレイヤー（つまり、活性化プレイヤー）が決定した順序で、強襲解決フェイズ中で解決します。各陣営は、強襲解決に最大で次のユニットのみを含めることができます。

- ・ 非車両戦闘ユニット 4 ステップ
- ・ 小隊指揮官 1 名
- ・ LATW または火炎放射器 1 個
- ・ 車両 1 台

ヘクス内の他のすべてのユニットは、強襲解決に使用しませんが、最終結果の影響を受けます。

強襲解決手順：

1. 各プレイヤーは参加するユニットの強襲値を合計して、合計強襲値を算出します。
2. 各プレイヤーは、強襲値修正（下記参照）を合計強襲値に個別に適用して、新しい強襲値を算出します。
3. 攻撃側の総強襲値から防御側の総強襲値を減算して、最終攻撃ダイスロール修正値を取得します。これは最大+4、最小-4になります。
4. 攻撃側はダイスロールし、最終強襲ダイスロール修正値を適用し、その結果を強襲解決表で調べます。

強襲値修正：すべての修正値は累積します。修正値は強襲値修正表にまとめています。

結束力差：両陣営がヘクス内に少なくとも 1 つの非車両戦闘ユニットを持っている場合、各陣営の戦闘ユニット間で最も優れた結束力値を比較します。高い値を持った陣営は、両者の差を合計強襲値に最大+3まで加算します。

再編成部隊への強襲：ヘクス内の防御ユニットに再編成マーカーがある場合、攻撃側は+1を得ます。

攻撃側が防御側を包囲：攻撃側の戦闘ユニットが 2 つの異なる隣接していないヘクスサイドから強襲ヘクスに侵入した場合、攻撃側は+2を得ます。

攻撃側に非混乱 LATW または火炎放射器がある：防御側のヘクスが都市建物または街路内にあるか、牽引砲または要塞化陣地を含む場合、攻撃側は、非混乱 LATW がある場合は+1、非混乱火炎放射器がある場合は+2を得ます。

分散攻撃：強襲ユニットが異なる中隊である場合、攻撃側は-1のペナルティを得ます。

防御側が農村建物、応急陣地にいる、または攻撃側が移動中に壁ヘクスサイドを横切る：防御側は+1を得ます。

防御側が都市建物または街路ヘクスにいる：防御側は+2を得ます。

防御側が丘の上にいる：攻撃側ユニットが低高度から強襲ヘクスに移動した場合、防御側は+1を得ます。

防御側が隠蔽：少なくとも 1 つのユニットが隠蔽している場合、防御側は+1を得ます。

強襲結果：強襲解決表（以下を参照）は、非車両ユニットについて次の 1 つ以上の結果を示します。ここでは、結果の順序を再配置し、全ルールに必要な複雑な詳細の一部を省略した基礎訓練バージョンを提供しています。この表を読み、いくつかのゲームに使用すると、全ルールの表で何が起きているかをよく理解できるようになります。日本軍でプレイする場合は、全ルールバージョンを使用する必要があることに注意してください。

死傷：影響を受けた各ユニットは 1 ステップを失います。

混乱：影響を受けた各ユニットは、まだ混乱していない場合、混乱面に反転します。

結束力チェック：影響を受ける各ユニットは結束力チェックを実施します。特に指定がない限り、失敗するとユニットが混乱するか、混乱している場合はステップ損失が発生します。

退却：影響を受けた陣営は退却移動を実行する必要があります（以下を参照）。

再編成：影響を受けるユニットに再編成マーカーを配置します。

前進：勝利したユニットの一部またはすべては、隣接するヘクスに前進することができます。ヘクスに敵ユニットがいる場合は、直ちに新しい強襲を解決します（またはまだ解決されていない既存の強襲に増援します）。各ユニットはゲームターンごとに 1 回だけ前進できます。

都市強襲：都市建物または街路ヘクスを強襲し、かつ修正前ダイスロールが 6~7 または 4~5 の場合に適用します。各陣営は、死傷する最良の非車両戦闘ユニット（最も高い結束力値を持つユニット）を選択する必要があります。複数のユニットが同じ最高値を持つ場合、死傷はランダムに決定します。影響を受けたユニットが死傷しても、混乱しないことに注意してください。

強襲解決の例については、プレイブックの 24.8.1 の最後の段落を参照してください。

自動的な強襲結果：強襲表の結果に加えて、両陣営は強襲結果の一部として以下を適用する必要があります。

- ・ **指揮官と火炎放射器の喪失チェック：**強襲ヘクス内の各指揮官と火炎放射器ごとにダイスロールします。1 または 10 が出た場合、ユニットを除去します。
- ・ 退却前に、すべての輸送兵と跨乗兵は降車します。

強襲からの退却：プレイヤーは自分のユニットを退却します。退却は、次の例外を除いて撤退と同じルールを適用します。

- ・ 結果が 14 または -1 以下の場合を除き、非車両ユニットは 2~4 ヘクス（所有プレイヤーの選択）退却する必要があります。そのヘクスが遮蔽地形（地形効果修正値が 1 以上）である場合、友軍車両が存在する場合、そのヘクスとの間に壁ヘクスサイドがある場合、1 ヘクスのみ退却することを選択できます。
- ・ 退却は敵のリアクションを引き起こしません。
- ・ 退却するユニットが、要塞化陣地にいた場合、または禁止ヘクスまたはヘクスサイドに進入または横断する必要がある場合、除去します。
- ・ 退却するユニットは、退却の優先順位に応じて、地雷原または有刺鉄線のあるヘクスに進入する必要

があります。

- ・他の選択肢が不可能な場合、退却ユニットは第1着弾ヘクスまたは第2着弾ヘクスに入ることができます。これらはそのようなヘクスで退却を終えることはできず、脱出時にMDRMの攻撃を受けます。
- ・退却中のいずれかの時点でユニットが混乱もショックも受けていない敵ユニットに隣接して移動した場合、各退却ユニットは退却の終了時に結束力チェックを行わなければならない、失敗した場合は混乱します。すでに混乱している場合、敵が第1着弾ヘクスまたは強襲マークが付いているヘクスにいる場合、非混乱友軍戦闘ユニットがそのヘクスにいる場合、そのヘクスが都市ヘクスである場合、チェックする必要はありません。
- ・他に選択肢がない場合、退却ユニットは敵占有ヘクスに侵入することができます。これらは退却の終了時に結束力チェックを実施しなければならない、敵占有ヘクスで退却を終了することはできません。

強襲ヘクスに非戦闘ユニットのみが含まれている場合：
上記の手順をスキップします。各陣営の最良の結束力値を比較します。値が低い陣営が退却する必要があります。同点の場合は、誰が退却するのかをランダムに決定します。

強襲解決表	
14	攻撃側圧倒的勝利 防御側は 4 ヘクス退却しなければなりません 防御側の非車両ユニットはそれぞれ 死傷し、混乱します 攻撃側は 車両破壊の試み を 1 回実行します（車両ルールを参照） 攻撃側は 前進 できます
10～13	攻撃側大勝利 防御側は 退却 します 防御側の各非車両ユニット： 混乱している場合、 死傷します 非混乱ユニットの場合、 混乱し、結束力チェック して失敗すると死傷します 双方が 車両破壊の試み を 1 回ずつ実行します
6～9	攻撃側勝利 都市強襲の結果が修正前 6 または 7 が確認します 防御側は 退却 します 防御側の各非車両ユニットは 結束力チェック します 双方が 車両破壊の試み を 1 回ずつ実行します 双方とも、非混乱ユニットを 再編成 とマークします
2～5	防御側勝利 都市強襲の結果が修正前 4 または 5 が確認します 攻撃側は 退却 します 攻撃側の各非車両ユニットは 結束力チェック します 双方が 車両破壊の試み を 1 回ずつ実行します 双方とも、非混乱ユニットを 再編成 とマークします

-1～1	防御側大勝利 攻撃側は 退却 します。 攻撃側の各非車両ユニット： 混乱している場合、 死傷します 非混乱ユニットの場合、 混乱し、結束力チェック を実行して失敗すると死傷します 双方とも 車両破壊の試み を 1 回ずつ実行します
-1 未満	防御側圧倒的勝利 攻撃側は 4 ヘクス 退却 しなければなりません 攻撃側の非車両ユニットはそれぞれ 死傷し、混乱します 防御側は 車両破壊の試み を 1 回実行します 防御側は 前進 できます
全て	輸送兵と跨乗兵 は退却前に 降車 します 指揮官と火炎放射器の喪失 を チェック します

混乱、再編成、回復アクション

混乱したユニット：射撃または強襲の結果、混乱したユニットは、混乱面に裏返します。再編成マーカーをすべて除去します。混乱したユニットが実行できるアクションは、回復と撤退のみです。ただし、例外として、そのヘクスが遮蔽地形であるか、遮蔽地形ヘクスの後ろであり、敵ユニットに隣接していない場合に限り、隣接するヘクスに 1 ヘクス移動することができます。

ユニットの再編成：ユニットは、攻撃の結果で要求されるか、敵ユニットの近くに撤退することで再編成になります。再編成ユニットは次のアクションに制限されます：
-1 ペナルティを伴う隣接ヘクスへの小火器射撃、回復アクション、撤退。ユニットが撤退した場合、再編成マーカーは自動的に除去します。

回復アクションー混乱ユニット：回復アクションを行うには、混乱ユニットごとに 1 回ダイスロールし、混乱/再編成回復表の修正値を適用します（以下に要約します）

- ・ロールがユニットの結束力以下の場合、ユニットは非混乱面に裏返します。
- ・修正後ロールが 1 以下の場合、ユニットは「集結」します。ユニットを非混乱面に裏返し、ユニットは即時または後続のリアクションセグメントで追加のアクションを実行できるようになります。これは、**戦闘ユニットが 1 ターンに 1 つのアクションしか実行できないというルールの例外であることに注意してください。**
- ・修正後ロールが 10 以上の場合、ユニットは英雄になります[最初のゲームではこのルールを省略することをお勧めします。その後、プレイに慣れたら、全ルールの 12.6 を参照してください]。
- ・ユニットが回復しない限り、成功か失敗かに関係なく、回復アクションを実行済みとマークします。

回復アクションー再編成ユニット：混乱ユニットの場合と同じ手順を使用しますが、ヘクス内のすべての再編成ユニットに対して 1 回のロールのみ行います。ヘクス内の戦闘ユニットの中で最も高い結束力を使用するか、ヘクス内に戦闘ユニットが存在しない場合は非車両ユニットの中で最も高い結束力を使用します。結果をすべての再編成ユニットに適用します。ただし、英雄ルールを使用する場合は、ランダムなユニット 1 つだけが英雄になります。ロールが成功した場合、すべての再編成ユニットは「集結」したとみなします。つまり、即時または後続のリアクションセグメントで追加のアクションを実行できます。ロールが失敗した場合、ユニットは再編成

のままとなり、そのターンのアクションを費やしたことになります。

回復修正値：

- 出目に+1 ヘクスが制圧されている場合（つまり、影響を与える DRM マーカーがある場合）
- 出目に-1 ユニットのエリートの場合 [15.1 を参照]
- 1 小隊指揮官が小隊の回復中のユニット（または支援ユニット）と同じヘクスにいて、指揮官がアクションを費やした場合、混乱ユニット 1 つまたは再編成スタックを支援することができます。指揮官は、ヘクスに入るために最初に自由に移動アクションを実行できます。混乱指揮官（混乱から回復したばかりの指揮官を含む）は、他のユニットを支援することはできません。

時間経過フェイズ

活性化プレイヤーは、ゲームトラックシートの時間経過表でロールし、時間経過マーカーを何分進めるかを決定します。トラックには 1 分、10 分、1 時間のスペースがあります。任務目標を達成するのに時間がかかりすぎると、攻撃側はシナリオを部分的に失います。

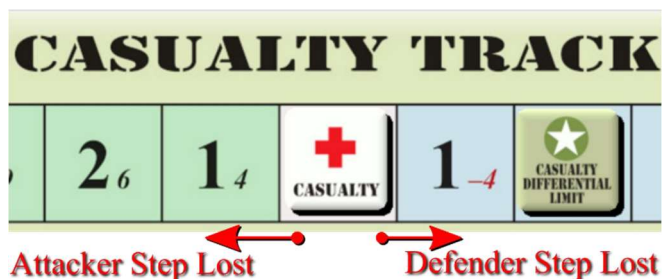
クリーンアップフェイズ

このフェイズでは、プレイヤーはプレイに復帰する小隊指揮官を配置します。さまざまな一時的なマーカーを除去します。任務目標または勝利条件が満たされているかどうかを確認します。

プレイブックの「25.1 拡張プレイ例」の 4 ターンの歩兵戦闘の例を参照してください。例には迫撃砲射撃が含まれていることに注意してください。迫撃砲射撃については、次のステージで説明します。

ゲームの終了と勝利の方法

LHY の特徴は、任務のターン数が固定されていないことです。任務は 3 つの方法のいずれかで終了します。終了方法によって勝者も決まります。



死傷があまりにも不均衡になった場合：任務の開始時に、死傷マーカーを死傷トラックのゼロスペースに配置します。戦闘ユニットがステップ損失を被るたびに（除去した場合も含む）、攻撃側ユニットの場合は死傷マーカーを 1 つ左に、防御側ユニットの場合は右に移動します。マーカーが任務でその陣営に指定した死傷差限界を超えて移動した場合、ゲームはもう一方の陣営が勝利して終了します。

攻撃側が適切な許容範囲内の損失で任務を完了した場合：任務では、攻撃側プレイヤーが達成する必要のある目標が指定されます。これらの目標を達成されると、ゲームは終了します。攻撃側の最終スコアが十分に低ければ、

攻撃側が勝利します。

- ・タイムトラックの時間経過から始めます。
- ・これに、死傷トラック上の死傷マーカーの位置に表示している小さな数字を加算または減算します。（トラックの防御側にあるマーカーは合計から減算するため、攻撃側に有利になります。）
- ・最後に、任務で指定されている場合は、スコア修正を適用します。これらは任務目標ポイントと呼ばれます。攻撃側が達成した場合は合計から減算し、防御側が達成した場合は合計に加算します。

任務に指定された勝利レベル表で攻撃側の合計最終スコアを見つけて、どちらが勝ったか、または任務が引き分けだったかを判断します。

防御側が遅延させ、多大な損失を与えた場合：ターン終了時に、攻撃側の現在の最終スコアの計算結果が、任務で防御側の勝利としてリストしている合計値になった場合、ゲームは直ちに防御側の勝利で終了します。

任務目標の支配：非車両戦闘ユニットで目標ヘクスを占有した最後のプレイヤーが、そのヘクスを支配していると見なします。複数ヘクスの目標の場合、少なくとも 1 ヘクスを単独で支配した最後のプレイヤーがその目標を支配します。任務の開始時に、プレイヤーのセットアップエリア内のすべてのヘクスはそのプレイヤーが支配していると見なします。攻撃側がマップ上にセットアップしない場合は、防御側がすべての目標ヘクスを支配して開始します（全ルール 21.1 で指定している車両と橋／浅瀬に関する特別な考慮事項がありますが、現時点では必要ありません）。



任務 1 をプレイする準備がほぼ整いました！

これで、「任務 1: ON Their Own」をプレイするのに十分なルールが理解できました。以下に、このシナリオの基本的なセットアップルールを示します。任務の詳細は、シナリオカードに記載しています。LHY ボリューム 2 のみをお持ちの場合は、シナリオとマップを別のドキュメントで参照できます。マップ PDF は、各マップが 8'5" x 11" の 2 つの部分に分割されており、通常サイズのプリンターで印刷してから、テープで貼り付けたり重ねたりできます。以下に、ボリューム 2 のどのカウンターを使用してユニットを表すことができるかについても詳しく説明します。

秘匿ユニット：この任務とその他の基礎訓練任務では、秘匿ユニットを使用しないことをお勧めします。ゲームの仕組みに慣れたら、全ルールの「20.9 秘匿配置」を読んで、任務で指定しているこの重要な戦場の霧要素を追加してシナリオをプレイしてください。

任務のセットアップ

ゲームトラックのセットアップ：各任務では、ゲームトラックで使用するマーカーをセットアップする方法を説明しています。

死傷トラック：死傷マーカーをゼロに配置し、各陣営の死傷差マーカーを任務で指定したスペースに配置します。任務 1 の場合、これは攻撃側（ドイツ軍）スペ

ース 4 と防御側（アメリカ軍）スペース 2 です。

タイムトラック：黄色と緑色のゼロスペースに 1 分と 10 分のマーカーを適宜配置します。このシナリオでは、赤の 1、2、3 時間のスペースは必要ありません。
イニシアチブボックス：任務では攻撃側のドイツ軍がイニシアチブを持って開始するように指定されているため、ドイツ軍面を上にしてこのボックスにイニシアチブマーカーを配置します。任務では、プレイヤーがロールするのではなく、最初のターンにどちらの陣営がイニシアチブを持つかを常に指定しています。

開始部隊：任務では、次の情報を順番に示すテキスト行として部隊を指定しています。

どの中隊を使用するか：任務 1 は、アメリカ軍の場合は Baker 中隊、ドイツ軍の場合は第 2 中隊 (Kp.) を指定しています。全ルール 1.9 に記載している中隊 ID 表を見ると、アメリカ軍は白い円②の部隊を使用し、ドイツ軍は黒い円②の部隊を使用することがわかります。

その中隊のどの小隊か：太字の斜体で示された名称は、どの小隊でプレイするかを示しています。小隊は通常、指揮官と 3 個分隊で構成されています（各分隊のカウンターの右上隅に数値のユニット ID があります）。小隊には班のカウンターもあります（ユニット ID は英文字で表されます）。これらの班は、ステップを失った分隊カウンターと置き換えるためにランダムにドロウします（または、全ルール「10.3.2 分隊の分割」に記載しているように、1 個分隊を 2 個班に分割します）。

任務 1 の場合、小隊カウンターは次のとおりです。

アメリカ軍：

第 2 小隊②=Jackson 指揮官と第 1、2、3 分隊

ドイツ軍：

第 2 小隊②=Lang 指揮官と第 1、2、3 小隊

第 3 小隊③=Rolfe 指揮官と第 1、2、3 小隊

一部の任務では、小隊のリストの直後の括弧内にステップ数が表示されます。これは、小隊が人員不足で開始することを意味します。このセットアップの処理方法については、全ルール「20.6 開始時部隊」を参照してください。

支援ユニット：中隊のすべての小隊を指定した後、任務では通常、中隊の小隊活性化できる追加の支援ユニットを指定しています。任務 1 では、各陣営に 1 個 MG 班があります。

合計戦闘ステップ：部隊リストの最後の部分には、部隊内の戦闘ユニットのステップ数が括弧内に表示されています。指揮官（および迫撃砲）は戦闘ユニットではないことに注意してください。任務 1 では、アメリカ軍が 7（各 2 ステップ分隊と 1 ステップ MG）、ドイツ軍が 13（2 ステップ 6 個分隊と 1 ステップ MG）と表示されているのは、このためです。

ボリューム 2 のユニットの使用：

どの中隊：アメリカ軍には Baker 空挺中隊を、ドイツ軍は 1 個降下猟兵中隊 (Kp.) を使用します。全ルール 1.9 に記載している中隊 ID 表を見ると、アメリカ軍は白い丸③で、ドイツ軍は赤い丸②で示されています。

アメリカ軍：

第 3 小隊③=Stillwell 指揮官と第 1、2、3 分隊
支援として MG1

ドイツ軍：

第 2 小隊②=Muller 指揮官と第 1、2、3 分隊

第 3 小隊③=Kubler 指揮官と第 1、2、3 分隊

支援として MG1

部隊の分割：任務では、各陣営がマップ上でどのように部隊を分割するかを詳しく説明しています。このマップでは、各陣営の友軍マップ端 (FBE) も識別されることに注意してください。これは撤退と退却に使用し、セットアップの目的で参照することもあります。

応急陣地：任務で特に指定がない限り、防御側のすべての非車両戦闘ユニットと指揮官は、建物ヘクスに配置しない限り、応急陣地 (IP) に配置できます。地形効果表に示しているように、IP は非車両ユニットに -2 の地形効果修正を与えます。この修正は累積しないことに注意してください。したがって、たとえば、森林の中の IP のユニットに対する射撃は -3 ではなく -2（より高い修正）になります。IP は、占有していない場合でもマップ上に残り、どちらの陣営にも利益をもたらします。また、隠蔽目的で遮蔽地形となります（後のルールを参照）。

任務特別ルール：このセクションでは、任務特別ルールについて詳しく説明しています。この基礎訓練では、特別ルール 2 を無視します。次のステージで隠蔽について学習します。

ステージ 2 連携、迫撃砲、丘、隠蔽の追加

連携

活性化プレイヤーが同時に（同じ活性化セグメント）複数の小隊のユニットでアクションしたい場合があります。これを行うには、活性化プレイヤーは 2 個小隊を選択し、1 回ダイスロールして連携表を参照します。8~10 が出た場合は、2 個小隊が同時に活性化します。1~7 が出た場合は、連携が失敗し、各小隊を個別に順番に活性化にする必要があります。プレイヤーは、どの小隊を最初に活性化にするかを選択できます。

任務でプレイヤーのユニットがすべて単一の中隊に属している限り、1 ターンに 1 回だけ連携ロールを実行できます。陣営に複数の中隊（車両中隊を含む）がある場合は、中隊間で歩兵小隊と車両小隊を連携できるように、全ルール「7.1 連携」を読んでください。

射撃アクションー迫撃砲

迫撃砲射撃アクション (MFA) は、ゲームマップに表示されている戦場エリア外にいる迫撃砲班が実施します。迫撃砲射撃は、観測員としてアクションする友軍ユニットが開始します。迫撃砲射撃は、射撃解決フェイズ中に小火器射撃とともに解決します。迫撃砲射撃は、複数のダイスロール修正マーカーを伴い、複数のヘクスに影響を及ぼし、第 1 着弾ヘクスにいる非車両ユニットが射撃したり撤退以外のアクションを実行したりすることを妨げます。迫撃砲射撃は、壊滅的になる可能性があり、大量の弾薬を消費し、テーブルトップに表示されていないアクションを支援するために要請されます。したがって、迫撃砲班が任務の射撃を終えたと、すぐに再び射撃することはできません。

各迫撃砲班は、前線観測員 (FO) マーカーと第 1 着弾ヘク

スマーカーで構成されます。迫撃砲は班または小隊のいずれかで提供されます。班による射撃は同じ中隊のユニットからのみ要請できますが、迫撃砲小隊の射撃はどの友軍ユニットでも要請できます。

迫撃砲射撃マーカーの配置

迫撃砲射撃の要請：小隊指揮官と非車両ユニットは、小隊活性化している間、迫撃砲射撃を要請できます。迫撃砲射撃の要請はアクションではないため、ユニットまたは指揮官は通常どおりアクションを実行できます。同様に、リアクションの資格があるユニットは迫撃砲射撃を要請できます。適格なユニットは射撃要請でアクションを消費しませんが、アクション/リアクションの資格があり、かつ第1着弾ヘクスへのLOSを持っている必要があります。ユニットまたは小隊指揮官は、混乱、再編成、英雄、乗車、第1着弾または強襲ヘクスにいる場合は迫撃砲射撃を要請できません。通常、友軍の非車両ユニットを含むヘクスへの迫撃砲射撃を要請することはできません。

迫撃砲射撃の配置：迫撃砲のF0を初期(initial)面を上にして、要請ユニットのヘクスに配置します。観測員のLOS内の目標ヘクスに第1着弾マーカーを配置します。これが第1着弾ヘクスです。通常、友軍ユニットが含まれるヘクスを目標にすることはできません。射撃が榴弾であるか、煙幕であるかを宣言します(煙幕については下記を参照)。

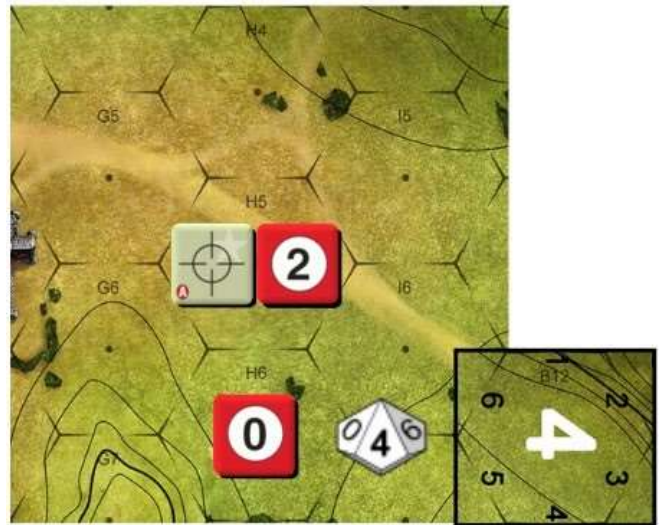
榴弾射撃の場合は、第1着弾ヘクスに赤い迫撃砲ダイスロール修正(MDRM)マーカーを配置します。マーカーの基本値は、迫撃砲射撃アクション表の「第1」の下にリストしています。次の修正値を適用します。

- # 地形効果表に示している、被攻撃ヘクスの地形効果修正値。強襲ユニットは地形の利益を受けないことに注意してください。
- +1 エアバーストヘクスに森林、並木、並木道が含まれている場合。
- +1 ヘクス内の非車両ユニットの4ステップを超える2ステップごと(切り上げ)。

最初のMDRMを第1着弾ヘクスに配置した後、ほとんどの迫撃砲射撃では、第1着弾ヘクス上またはその周囲に1つ以上の追加のMDRMマーカーを配置します。配置するマーカーの数は、迫撃砲射撃アクション表の「精度ダイスロールの数」の下にリストしています。追加のマーカーごとに、精度ダイスロールします。結果が7~10の場合は、上記と同様に別の修正MDRMを第1着弾ヘクスに配置します。1~6の結果ごとに、そのマップ上の迫撃砲射撃着弾図に対応する隣接ヘクスに新しいMDRMを配置します。これらの「精度」MDRMの基本値は、迫撃砲射撃アクション表の「第2」の下にリストしており、上記と同じ修正値を使用します。

例：81mm 迫撃砲班はマップ4のヘクスH5に射撃します[このマップH5と周囲のすべてのヘクスは平地であることに注意してください]。第1着弾マーカーをヘクス上に配置します。ヘクス内には敵ユニットが1つだけあります。射撃には修正値は適用しません。81mm 迫撃砲の迫撃砲値は2なので、2MDRMをヘクスに配置します。迫撃砲射撃アクション表にはHEの下に1つの精度ダイスがリストしているため、1回ダイスロールします。結果は4なので、第2着弾ヘクスとしてMDRMマーカーをH6

に配置します。このマーカーの値は0です。これは、迫撃砲の第2着弾であるためです。H6にユニットがない場合でも、ターンの後にそのヘクスに入るユニットが影響を受けるため、MDRMマーカーを配置することに注意してください。



妨害(Hindrance)：射線が妨害を通過する場合(4.2.4を参照)、最初のMDRMを第1着弾ヘクスに配置せず、精度ダイスロールの数を1増やします。

MDRMの影響：MDRMがある第1着弾ヘクスにいる非車両ユニットは射撃できず、ヘクスの外に視線がなく、撤退アクションのみを行うことができます。非車両ユニットは、MDRMがある第1着弾ヘクスに進入することはできません。第2着弾ヘクス内のユニットはこれらのペナルティを受けませんが、DRMは通常、制圧にカウントします。

MDRMヘクスからの離脱：第1着弾ヘクスまたは第2着弾ヘクスから離脱したユニットは、地形によるTEMの利益を受けることなく、MDRMを使用して直ちに攻撃されます。そのような部隊が混乱した場合、いかなる移動も撤退に変わります。他の射撃とは異なり、MDRMをヘクス内に留めてください。射撃解決フェイズ中にヘクスに残っているユニットは通常通り攻撃されます。

迫撃砲射撃の解決

迫撃砲射撃の解決：迫撃砲射撃は、小火器射撃と並行して同じ手順で、射撃解決フェイズで解決します。

迫撃砲射撃調整フェイズ：このフェイズでは、プレイヤーはまず前のターンで使用した迫撃砲が再び使用可能になるかどうかを確認し、次にマップ上の迫撃砲射撃を除去または延長します。

迫撃砲の回復：マーカーが迫撃砲支援中断ボックス内にある迫撃砲班または小隊ごとに1回ダイスロールします。ロールが班の場合は4、小隊の場合は3以下で、マーカーを次のターンに要請できる迫撃砲支援可能ボックスに移動します。

マップ上にマーカーがある迫撃砲：各プレイヤーは、マップ上の各MFAを除去するか延長するかを決定します。MFAを除去するには、各迫撃砲の2つのマーカーを「迫撃砲支援中断ボックス」に配置します。射撃を延長するには、F0マーカーを最終(Final)面

に裏返します。マーカーは最大2ヘクス移動できます(L0S内に限る)。その後、ダイスロールします。結果が班の場合は4以下(小隊の場合は3以下)で、以下に指定しているように射撃を延長します。ロールの結果がMFAよりも高い場合、MFAを除去し、プレイヤーがキャンセルすることを選択したかのように配置しますが、F0はマップ上で裏返されたままになります。これにより、次のターンに迫撃砲支援可能ボックスに戻す試みが防止されます。延長した場合、MFAはさらに延長できず、次の**迫撃砲射撃調整フェイズ**中に除去する必要があります。

迫撃砲射撃の延長：MFAの延長に成功した場合、所有プレイヤーは第1着弾ヘクスをそのままにしておくか、最大2ヘクス移動することができます。第1着弾ヘクスの最終的な位置は、F0のL0S内になければなりません。次に、プレイヤーは上記の「**迫撃砲射撃の配置**」で説明した手順に従ってMDRMを配置します。これらは次のターンの射撃解決フェイズで解決しますが、それ以前にマークしたヘクスに入りするユニットにも影響を与えます。

煙幕：迫撃砲班は、MDRMを配置する代わりに煙幕を射撃できます。迫撃砲射撃アクション表のHEではなく煙幕の下にリストしている精度ロールの数を使用することを除き、MDRMと同じ手順で煙幕マーカーを配置します。煙幕マーカーはヘクス内のユニットには影響しませんが、射撃を妨害します。各**迫撃砲射撃調整フェイズ**中に、各ヘクスから1つ(1つだけ)の煙幕マーカーを除去します。

自分の位置への射撃：小隊指揮官は、混乱、再編成、第1着弾ヘクスにいない限り、自分のヘクスに対する迫撃砲射撃を要請できます。小隊指揮官が自分の結束力値以下のダイスロールに成功した場合、迫撃砲射撃が活性化し、上記のように配置します。

隠蔽

盤上に配置しているユニットのヘクス位置は分かっていますが、これらの部隊は敵ユニットから完全には見えません。そのため、射撃やユニットの正確な情報に影響します。隠蔽とは、片方の陣営が敵の位置を大まかに把握しているが、詳細が分からない状態を指します。

隠蔽の効果：ヘクス内の隠蔽ユニットには1つの隠蔽マーカーを付けます。隠蔽していないユニットはすべてこのマーカーの上に配置します。隠蔽したユニットに対する小火器(および対戦車砲)射撃には-1のペナルティがあります。さらに、敵プレイヤーは隠蔽マーカーの下にあるユニットを見ることはできません。敵はマーカーの下に何があるのかについての一般的な情報を要求する場合があります。次に、制御プレイヤーは、次の各カテゴリに該当するヘクス内のユニットの数を指定します：装甲戦闘車両、戦闘車両、輸送車、牽引砲、要塞化陣地、非車両ユニット。

隠蔽の喪失：すべてのユニットが混乱面に反転するか、敵占有ヘクスに隣接するか進入した場合に自動的に隠蔽を失います。さらに、非車両ユニットは、次の場合に隠蔽を失います。

- ・敵ユニットの8ヘクスおよびL0S以内の平地ヘクスに移動または射撃した。
- ・敵ユニットから3ヘクス以内、かつL0S内の遮蔽地形

ヘクスに移動した。LATWは1ヘクス離れた場所でのみ隠蔽を失います。

- ・敵ユニットから2ヘクス以内、かつL0S内の遮蔽地形ヘクスから射撃した。
- ・射撃解決ダイスロールの結果がユニットの結束力以上であった。
- ・強襲解決後も強襲ヘクス内に留まった。

隠蔽の獲得：クリーンアップフェイズ中、敵ユニットのL0S内にいないすべてのユニットは、混乱、再編成(または英雄)でない限り、隠蔽マーカーでマークできます。任務で明示的に別の指示がない限り、すべてのユニットはゲームを隠蔽状態で開始します。

秘匿ユニットと隠蔽：秘匿ユニットを公開すると、隠蔽喪失条件が満たされていない限り、隠蔽でマークします。プレイヤーはいつでも、敵の隠蔽を解除したり、隠蔽を獲得しないようにするために、自発的に秘匿ユニットの1つを公開することができます。

隠蔽状態でゲームを開始：マップ上にセットアップするユニット、またはマップ外からプレイに参加するユニットは、隠蔽状態で開始できます。



任務3をプレイする準備がほぼ整いました

「*任務3：At Least It's Quiet Here*」をプレイするには、丘(等高線でマーク)の基本を理解する必要があります。このシナリオのマップを参照しながら、以下に簡単なルールを示します。後のプレイでは、さまざまなレベル、地形の見通し、死角ヘクスを含むL0Sに関する全ルール4.2を読む必要があります。

丘と等高線

丘：太線と細線の2種類の等高線で構成されます。太線はより高いレベルに達した上昇を示します。レベルは太線の部分にマークしている番号です。マップ4の場合、これらはレベル1と2です。細線は、レベル未満の標高変化を表します。

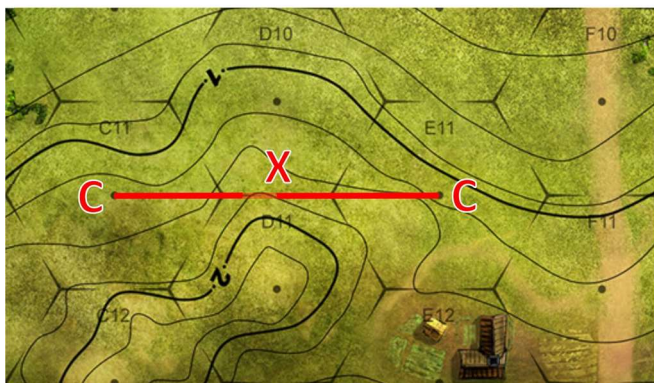
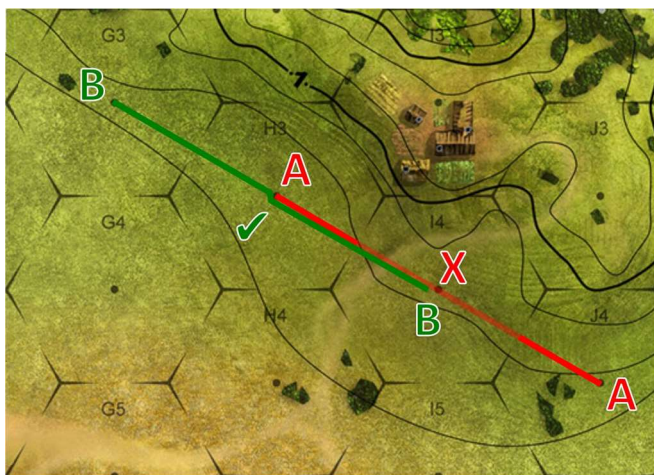
地形を超えた視認(簡易ルール)：マップ4の地形で任務3をプレイする場合、射撃/視認ユニットと目標ユニットの両方よりも低いレベルにあるユニットはL0Sを障害しません。いずれかのユニットが障害地形と同じレベル(0、1、2)にある場合、その地形はL0Sを障害します。ヘクスのレベルは、そのヘクスの中央のドットのレベルによって決まります。丘の高さが2倍になるという**任務特別ルール3**をこれらの簡易ルールで使用しても、プレイには影響しないことに注意してください。

等高線がL0Sを障害する方法：すべての等高線(太線でも細線でも)は、レベルの変化よりも小さい標高の変化を表します。したがって、細い等高線には数値はありません。それらは同じレベルにあるユニットにのみ

影響します。細い等高線の相対的な標高は、各線が丘の外側から内側に移動するにつれて増加すると考えます。ヘクスの相対的な標高は、ヘクスの中心にある点を囲む等高線によって決まります。したがって、マップ 4 では、ヘクス H3 は H4 よりも標高が高く、I4 は H3 よりも標高が高くなります。

2つのユニット間の LOS は、高い位置のユニットの標高と同じか、それより高い標高にあるヘクスによって障害されます。したがって、(A) J4 と H3 の間では、より高い標高を示す等高線を横切るため、LOS が障害されます。対照的に、(B) G3 と I4 の間の LOS は、H3 の等高線を横切っているにもかかわらず、この等高線の標高が I4 より低いいため、障害されません。

LOS がヘクスサイドに沿っている場合は、そのヘクスサイドを囲む等高線を使用して高度を数えます。したがって、(C) D10 と D11 の間のヘクスサイドは、C11 と E11 の間の LOS を障害します。これは、これらのヘクスの両方が、ヘクスサイドを含む等高線よりも低いためです。覚えておいてください：ユニットは、障害地形、等高線、またはその他の考慮事項に関係なく、常に隣接するヘクスへの LOS を持っています。



任務セットアップの注意事項

応急陣地：建物ヘクスにセットアップしない限り、アメリカ軍はヘクス内の応急陣地とともにスタートします。これらの IP を占領すると（最後に占有する側になる）、ドイツ軍は IP ごとに 1 任務目標ポイントを獲得します。ドイツ軍は攻撃側なので、これにより勝利ポイントのカウントが減少します。

その他の注意事項：アメリカ軍は隠蔽マーカーをセットアップし、ドイツ軍も同様に隠蔽マーカーを使ってプレイに参加します。双方の迫撃砲は戦闘ユニットではないため、双方の 7 ステップと 14 ステップにはカウ

ントしません。したがって、アメリカ軍は 3 個分隊と MG 班のステップからなる完全小隊を持っています。ドイツ軍には 2 個の完全小隊と 2 個 MG ステップがあります。現在使用している丘ルールと等高線ルールの場合、丘レベル 2 倍の基準は何の違いもありません。迫撃砲については、それぞれ 2 つカウンターを所持します（前線観測員と第 1 着弾マーカー）。アメリカ軍には赤い ④、ドイツ軍には赤い 1 ①のマークが付けられます。

モジュール 2 のユニットの使用：

アメリカ軍：

Able 空挺中隊 第 1 歩兵小隊①、1 個 MG 班と 1 個 60mm 迫撃砲班が支援 [7 ステップ]

ドイツ軍：

第 1 降下猟兵中隊 第 1 および第 2 降下猟兵小隊①②、2 個 MG 班と 1 個 8cm が支援 [14 ステップ]

ステージ 3 車両戦闘

歩兵ゲームの基本を理解したので、車両を追加できます。車両には、アクションまたはリアクションする際に追加の考慮事項があり、車両に対する攻撃には異なる種類の射撃が含まれ、強襲には特別な考慮事項があり、他のユニットを輸送できるなどがあります。以下で別の指定がない限り、車両は歩兵戦闘と同じルールを使用します。

車両の種類：全ルール 2.2 に詳述しているように、各車両ユニットは装甲戦闘車両 (AFV)、戦闘車両 (FV—ユニット ID の後ろに白い楕円があります)、輸送車のいずれかです。移動時の地形の影響については、戦闘車両はハーフトラックまたはトラックのいずれかです。

車両を使ったアクションの独特な側面

車両のアクションは他のユニットと同じです。各ターンで、移動、射撃、回復のいずれかを実行できます。

小隊活性化の開始時：車両ユニットが活性化した小隊の一部である場合、活性化プレイヤーは、次の場合にアクションを選択する必要があります。

- ・対戦車射撃を行うことができる隠蔽していない敵ユニットの射程と LOS 内にいる場合
- ・「行動中 (in motion)」とマークされている場合（下記参照）。
- ・ショックを受けた場合（下記参照）。

リアクション：車両ユニットは観測した敵のアクションに通常通りリアクションできます。

敵のアクションを観測していない場合 (限定的リアクション)：車両のリアクションは非車両ユニットとは異なります。これらには小隊指揮官がおらず、撤退移動も行えません。代わりに、次の状況でリアクションを実行できます。

- ・すでに「行動中」とマークしている場合は、移動アクションを実行できます（下記を参照）。
- ・そのターンの唯一のアクションとして「行動中」になることを選択できます。
- ・ショックを受けた場合、ゲームターンの最初の非活性化プレイヤーのリアクションセグメント中に回復アクションを実行する必要があります。

車両移動アクション

移動ポイント (MP)：移動ポイント許容量表に示しているように、活性化プレイヤーの装甲戦闘車両、装軌式戦闘車両、およびハーフトラックは、小隊活性化セグメント中に移動するときに 5MP を使用できます。トラックと装輪式戦闘車両は 6MP を使用できます。リアクションでは、すべての車両ユニットは 4MP を使用できます。あるいは、車両の後進では 3MP を使用できます。この後進移動により、あらゆるリアクション射撃に対して異なる向きを確立することができます。車両は前進と後進を組み合わせて移動したり、後進して敵占有ヘクスに侵入したりすることはできません。地形効果表に示しているように、地形移動コストは AFV、ハーフトラック、トラック（完全装軌式、半装軌式、装輪式と考えることができます）のカテゴリ別に分類されます。

車両の移動：他のユニットとは異なり、移動中の車両は「行動中」とマークするか、停止（マークなし）にする必要があります。緑または赤の移動（矢印）マーカーでマークしていない限り、車両は停止しているとみなします。車両は、同じターン中に「行動中」と停止の両方を行うことはできません。

停止車両：ユニットに緑の移動矢印を配置して「行動中」にするには、移動アクションを実行するときに 1 移動ポイントを支払う必要があります。停止車両が敵のアクションを観測していない場合は、行動中とマークすることによってのみリアクションできます（限定リアクション）。ただし、実際に移動しているわけではなく、行動中と見なします。

行動中の車両：通常通りに移動でき、緑色のマーカーを保持します。あるいは、移動の終わりに停止することもできます。緑色の行動マーカーを赤い矢印面に反転します。現在の小隊活性化サイクルの終了時にマーカー調整セグメントで赤い矢印を除去するまで、ユニットは移動目標とみなします。

射撃と運動を組み合わせた車両の特別なオプション：通常、車両は同じターンに移動して射撃することはできません。ただし、以下の状況では、車両は移動アクションとして、同じターン中に移動と射撃、または射撃の可能性を組み合わせることができます。これはアクションまたはリアクションとして実行できます。

射撃&移動：停止している車両は、ペナルティを課して射撃した場合、射撃して行動中とマークできます。-1DRM の移動ペナルティを課して射撃した車両は、そのヘクスに留まりますが、その後、緑の移動マーカーを配置できます。車両が-2DRM の移動ペナルティを課して射撃した場合、さらに隣接するヘクスに移動できます。

停止&射撃：移動中の車両は、そのヘクスで停止し、-1DRM の移動ペナルティで射撃することができます。または、1 ヘクス移動して停止し、-2DRM で射撃することもできます。

監視：活性化プレイヤーの「行動中」の車両は、小隊が活性化したときにアクションを実行する必要があります。この強制アクションを実行する場合、車両は停止するか、1 ヘクス移動して停止することができます。移動マーカーを監視マーカーに置き換えます。監視とマークした車両は、後で対戦車射撃アクションをリアクションとしてのみ実行できます。このような射撃を実行したら、マーカーを除去しま

す。

射撃&移動と停止&射撃の例については、プレイブックの 24.5 と 24.6 を参照してください。

迂回一敵の占有ヘクスを通過する車両：車両は、場合によっては敵の占有ヘクスを通過することがあります。これを行うには、車両は占有ヘクスへの出入りに十分な MP を持っている必要があります。装甲戦闘車両は常にヘクスを迂回できます。他の車両は、ユニットが代わりに進入できる敵のいないヘクスがない場合のみ迂回できます。迂回には追加の MP はかかりません。迂回するには：

1. 車両または車両スタックをヘクス内に移動します。
2. ヘクス内の非混乱/非ショックの各敵ユニットは、1 台の車両に対して対戦車リアクション射撃を行うことができます（対戦車射撃値があり、このターンにアクションを実行していない場合）。または、そのような各敵ユニットは、車両上の跨乗兵に対して小火器射撃を行うことができます。
3. 車両が移動を完了します。ただし、ショックを受けた車両は迂回ヘクスに残り、そのヘクスに敵ユニットの強襲国籍マーカーを配置します。

オーバーラン一敵ユニットのヘクスを移動しながら攻撃する車両：AFV または小火器値を持つその他の車両は、平地ヘクスをオーバーランできます。オーバーランはヘクスを強襲する車両とは異なります。ヘクスを強襲する場合、車両はヘクスに入り、そこに留まります。各車両は 1 ターンにつき 1 ヘクスのみオーバーランでき、同じヘクスを 2 回オーバーランすることはできず、各ヘクスは 1 ターンにつき 1 回のみオーバーランされます。要塞化陣地または AFV を含むヘクスはオーバーランできません（強襲する必要があります）。AFV 以外の車両でヘクスをオーバーランすることに注意してください。FV およびハーフトラックは、牽引砲、AFV、FV、ハーフトラックを含むヘクスをオーバーランすることはできません。跨乗兵を運ぶ AFV および牽引砲を輸送するハーフトラックはオーバーランできません。車両が一緒にオーバーランするには、同じヘクスで移動を開始する必要があります。オーバーランを実行するには：

1. オーバーランを宣言し、車両または車両スタックをオーバーランヘクスに移動します。ヘクスに入るために 1MP を消費し、オーバーランを実行するために 1MP を消費します。
2. オーバーランヘクス内の敵車両は、オーバーランを回避するために即座にリアクションで移動することができます。このような移動は、いかなる種類の射撃、監視、乗車/降車とも組み合わせることはできません。
3. オーバーランした各車両は、次のいずれかの攻撃を実行します。
 - a. **対戦車射撃：**オーバーラン中の AFV の ATV が 0 以上の場合、ヘクス内の牽引砲または車両 1 台に、修正前 ATDRM マーカー 2 を配置します。
 - b. **小火器射撃：**オーバーランしている車両の小火器値（地形修正値のみを差し引いた値）に等しい SADRM マーカーを配置します。車両が小火器値が 1 以上の歩兵ユニットを運ぶハーフトラックである場合は、2SADRM を配置します。
4. ヘクス内の各敵ユニットは、対戦車射撃アクション

の対象となる場合、オーバーラン中の車両に対してリアクション射撃を行う必要があります。この攻撃はすぐに解決します。AFVで射撃するには、ATVが0以上である必要があります。ヘクス内にATVまたは0以上のユニットを持っているユニットがない場合、1個分隊は1台のAFVにショックを試みることができます。1回ダイスロールし、10でAFVにショックを与えます。ヘクス内のすべてのユニットはアクションを完了済みとマークします。

5. オーバーランが完了したら、オーバーラン車両はヘクスから出て移動を完了する必要があります。ただし、ショックを受けた車両はオーバーランヘクスに残り、そのヘクスにヘクス内の敵ユニットの強襲国籍マークを配置します。

例については、プレイブックの「24.4 オーバーラン」を参照してください。

対戦車射撃

対戦車射撃は、敵車両、要塞化陣地、牽引砲に対して使用します。牽引砲（および装甲値（黄色のボックス）と結束力（緑色のボックス）の両方を持つ非車両ユニット）は、射撃ユニットの能力に基づいて射撃プレイヤーの選択で小火器/迫撃砲または対戦車射撃のいずれかで射撃できることに注意してください。

基本手順: 対戦車射撃は小火器射撃と同じ方法を使用しますが、次の点が異なります。

- ・対戦車射撃の目標はヘクスではなく常に個々のユニットです。
- ・ユニットは友軍ユニットがいるヘクスに対して対戦車射撃を行うことができます。
- ・対戦車射撃は黄色の DRM マーカーを使用し、独自の修正値のセットを持ちます（以下を参照してください）。
- ・対戦車射撃が「側面射撃」から利益を受けるかどうかを判断する必要があります（以下を参照してください）。

対戦車修正値（累積）:

- ・**地形:** 対戦車射撃では地形効果修正を使用しないことに注意してください。
- ・**制圧射撃、隠蔽目標、妨害**はすべて小火器射撃と同じです。
- ・**分割射撃:** 2つの別々の敵ユニットに対戦車射撃を行うには、両方の目標へのLOSが同じヘクスサイドを横切る必要があります。
- ・**射程:** 対戦車 DRM 表を使用して、射程に対するマイナスの修正値を決定します。
- ・**行進間射撃:** 上記の射撃&移動または停止&射撃を使用する場合は-1または-2。
- ・**不明目標:** 目標へのLOSがなかったが、停止&射撃を使用して目標をLOS内に捉えるように移動した車両からの射撃は-1。停止&射撃ユニットとこのユニットに対する敵のリアクションの両方に-1の修正を適用します（停止&射撃ユニットの場合、これは移動射撃修正に加えて適用します）。
- ・**移動目標:** 目標に緑または赤の「行動中」マークが付いている場合は-1。
- ・**臨機射撃:** 敵車両が移動中にLOS内にある連続した3ヘクスの平地に進入した場合、ユニットは移動中の敵車両がLOS外で移動を終了した場合に対戦車射撃を行うことができます。その後、射撃は、修正値と向きを決定するために、それらの平地ヘクスの1つ（射撃

側が選択）を使用して解決します。

- ・**応急陣地または建物ヘクス内の牽引砲への射撃:** -2。
- ・**ハルダウン:** 目標車両が壁の後ろ、高標高レベル、建物ヘクス内にある場合は-1（目標が道路上にあり、道路に沿ったヘクスサイドから射撃する場合、目標は建物に対する修正を得られません）。
- ・**秘匿した牽引砲**は、公開してすぐに射撃する対戦車射撃に+1。

向きおよび側面对戦車射撃: 小火器射撃について概説している側面射撃ルールを使用して、目標車両の後方円弧を通して射撃しているかどうかを判断します。その場合、その射撃では「e」が付いた ATDRM マーカーを使用します。これは、通常の装甲値ではなく目標の側面装甲値に対して射撃を解決することを示します。小火器による側面射撃の2つの条件（射撃時、射撃時（交差射撃））に加えて、3つ目の条件も導入しています。



- ・**移動時:** 前進中に射撃された場合、車両の後方円弧は最後に通過したヘクスサイドを中心に隣接する2つのヘクスサイドで構成します。後進移動する車両は、常にその移動方向とは反対の方向を向いていると見なします。

対戦車射撃の結果: 他の射撃と同様に、ATDRM マーカーごとに1回ダイスロールします。車両に対しては、修正前ロールが2以下であれば、自動的に効果はありません。側面射撃の「e」が付いたマーカーの場合は、修正後各ロールを目標の側面射撃装甲値と比較し、それ以外の場合はロールを通常の装甲値と比較します。いずれかのロールが目標の適切な装甲値より大きい場合、目標は破壊されます。それ以外の場合、ロールの少なくとも1つが目標の適切な装甲値に等しい場合、目標がAFVであればショックを受けます。すでにショックを受けている場合は、ショックを受けたままになります。装甲値に等しいロールの非AFV車両は影響を受けません。

巻き添えダメージ: 平地ヘクスで車両が破壊されると、そのヘクス内のランダムな1つの友軍非車両ユニット（破壊された車両が輸送していないユニット）が混乱状態になります。（注：全ルールでは、輸送兵と跨乗兵も影響を受けます。）

特別な状況下での対戦車射撃:

- ・ATVが0未満のユニットはAFVに対して対戦車射撃を行うことはできませんが、他のすべての車両に対して対戦車射撃を行うことができます。
- ・牽引砲または要塞化陣地に対する対戦車射撃では、基本ATVは常に1に減少します。
- ・同じヘクス内の2台の敵AFVに対して複数の対戦車射撃アクションを実行する場合、射撃アクションは2つの目標間で可能な限り均等に分散し、効果的に交互に射撃する必要があります。

迫撃砲射撃の影響：迫撃砲射撃値が2以上で、最終的な修正後迫撃砲射撃結果が修正前10の場合、ヘクス内のランダムに選択した1台の停止車両が射撃の影響を受けます。車両がAFVの場合はショックになり、そうでない場合は破壊されます。

対戦車射撃と巻き添えダメージの例については、プレイブックの「24.8.2 複合射撃の解決」を参照してください。

ショックと回復

AFV ユニットは混乱する代わりにショックになります。移動中の AFV はショックになると直ちに停止しなければなりません。ショックになった AFV は回復アクションのみ実行できます。ショックになった車両が回復アクションを実行する場合は、ショック回復表でロールします。

- ・1が出た場合：車両は回復し、アクションを実行済みとはマークしません
- ・2-4：回復-ショックマークを除去します
- ・5-7：ショックが続きます
- ・8-10：車両を除去します（放棄したため）

車両の隠蔽喪失

車両は、以下の場合に直ちに隠蔽状態を失います。

- ・敵ユニットの LOS 内の平地ヘクスへ進入、から射撃、で行動中になる
- ・および敵ユニットから 8 ヘクス以内かつ LOS 内で遮蔽地形ヘクス内へ進入、から射撃、で行動中になる
- ・最終射撃解決のダイスロール値が、対応する装甲値に等しい
- ・敵ユニットが隣接するヘクスにいる

強襲中の車両

車両は、以下の例外を除き、歩兵ルールと同じ強襲ルールを使用します。

車両の強襲：跨乗兵がいない場合に限り AFV のみが強襲を行うことができます。各強襲には1台の AFV のみが参加できます。AFV は2ヘクス先ではなく、3ヘクス離れた場所から強襲を開始することができます。歩兵が2ヘクス離れた場所から強襲する場合と同じルールを使用します。攻撃側プレイヤーが陽動を宣言した場合、AFV はその場に留まるか、後進移動を行うかを選択できます。

強襲を受けた車両：攻撃側が隣接ヘクスから来るかどうかに関係なく、車両は常にリアクションで移動を選択できます。代わりに射撃することもできますが（射撃&移動または停止して射撃を含む）、対戦車射撃は強襲部隊の AFV に対する射撃に限定されます。攻撃側が AFV を持っていない場合、車両は通常どおりリアクションで対戦車射撃できます。

強襲の解決：ショックを受けた車両は、敵の非混乱戦闘ユニットまたは非ショック AFV がいるヘクスにいる場合、強襲解決の開始時に即座に破壊されます。一方の陣営に結束力値を持つユニットがない場合、結束力差修正値は無視します。強襲に参加している車両は、「行動中」の場合、その強襲値が-1されます。

車両破壊の結果：強襲の結果により、一方の陣営が車両破壊の試みを実行できる場合、その陣営は1台の敵車両を選択できます。1回ダイスロールし、車両破壊 DRM 表にリストしている関連する各修正を適用します。修正結果が10以上の場合、車両は破壊されます。

退却する車両ユニット：ショックを受けた車両は破壊されます。退却する車両は5MPを受け取り、少なくとも

1ヘクス移動する必要があります。禁止地形内への移動や通過を強制された車両は破壊されます。敵占有ヘクスを通過して退却する車両は迂回ルールを使用します。敵ユニットに隣接して退却する場合、車両は影響を受けません。

車両のみの強襲：強襲解決手順をスキップします。代わりに、各陣営の最高の ATV 値を比較します。値の低い陣営は退却しなければなりません。同点の場合、どちらが退却するかをランダムに決定します。

歩兵と AFV による攻撃の例については、プレイブックの 25.8.2 を参照してください。24.8.3 には車両破壊の試みが示されています。

軽対戦車兵器

LATW は対戦車射撃のみ可能です。現在のヘクスから射撃するか、特別な射撃オプションとして1ヘクス移動して射撃することができます。このオプションは、進入したヘクスが遮蔽ヘクスであるか、遮蔽ヘクスサイドの後ろであるか、または応急陣地または友軍の戦闘ユニットが含まれている場合に使用できます。LATW の対戦車射撃は、不明目標修正を受けません。

防御側の LATW が攻撃を受けたヘクスに単独で存在し、敵に混乱またはショックを受けていない戦闘ユニットが少なくとも1つある場合、LATW は破壊されます。強襲解決ルールは実行しません。

他のユニットの輸送

輸送車両は、非車両ユニットを輸送（非牽引砲の場合）または砲を牽引して輸送できます。AFV は、非牽引砲を跨乗兵として輸送できます。

輸送兵/跨乗兵の輸送能力：

- ・各ユニットは、次のステップ数の非車両戦闘ユニットを輸送できます。
 - AFV とハーフトラック：2 ステップ
 - トラック：4 ステップ
 - ジープ/キューベルワゲン：1 ステップ
- ・さらに、すべての輸送車と AFV は小隊指揮官 1 名と LATW（トラックの場合は火炎放射器）1つを輸送できます。
- ・あるいは、輸送車は1門の牽引砲ユニットを輸送することもできます。

輸送兵と跨乗兵の乗車：車両は、移動アクション（射撃&移動を含む）の一部として、同じヘクスにいる輸送兵または跨乗兵を乗車させることができます。そのためには、停止した状態でアクションを開始する必要があります。車両への乗車には追加コストはかかりませんが、輸送兵/跨乗兵は乗車に移動許容量をすべて使用したとみなします。隣接する森林または建物ヘクスにいるユニットは、あたかも輸送車と同じヘクスにいるかのように乗車できます。

輸送兵と跨乗兵の降車：追加コストなしで移動アクション（停止&射撃を含む）の一環として輸送兵/跨乗兵を降車するには、輸送車は停止しているか、行動中の場合は停止する必要があります。輸送兵/跨乗兵は車両を使用したものとしてカウントします。降車には移動許容量全てが必要です。

一般的な制限：輸送兵/跨乗兵は同じターン内に乗車と降

車の両方を行うことはできません。リアクション射撃の目的では、これらはアクションを終えた状態にあるとみなします。ただちに輸送兵を輸送車の下に置き、跨乗兵を AFV の上に置きます。混乱したユニットは乗車できません。輸送されるユニットは、敵ユニットが占有しているヘクス内またはその隣接ヘクスで乗車したり、自発的に降車したりすることはできません。このような状況で強制的に降車すると、すでにユニットが混乱していない限り、混乱します。跨乗兵を除いて、乗車したユニットは攻撃できませんが、輸送車両が破壊されると影響を受けます。強襲の解決中、輸送兵と跨乗兵は全員、強襲の結果として降車しなければなりません。

輸送車両の破壊：輸送車両が破壊された場合、すべての輸送兵/跨乗兵は直ちに降車し、混乱し、結束力チェックを実施しなければなりません。失敗すると死傷します（これは巻き添えダメージです）。

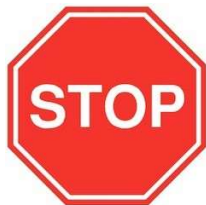
跨乗兵：跨乗兵を乗せた AFV はオーバーランを行うことができません。跨乗兵は、輸送中の AFV が射撃した場合、ショックを受けた場合、跨乗兵が混乱したり死傷した場合には、現在のヘクスで降車しなければなりません。跨乗兵は小火器射撃と迫撃砲射撃の解決と目標密度修正の対象となります。

牽引砲

牽引砲は輸送車によって輸送されることによってのみ移動できます。これらは、牽引砲が搭載された場合にのみマップ上に配置する固有のトラックを持っていると想定しています。取付け（乗車）と取外し（降車）は、牽引砲と輸送車の両方の唯一のアクションとして行います。**【訳注】英語だと mount、dismount は人にも使っているので、以後、牽引砲の取付け/取外しを乗車/降車と訳している）**

乗車：同じヘクスの牽引砲の下にトラックカウンターを配置します。牽引砲が森林、並木道、都市建物ヘクスにある場合、牽引砲とその輸送車は隣接するヘクスに配置できます。

降車：輸送車ユニットを除去し、牽引砲をヘクス内に配置するか、隣接する森林、並木道、都市建物ヘクスに配置します。降車した牽引砲は、少なくとも 1 台のショックを受けていない AFV によって攻撃されたヘクス内で唯一の防御側ユニットである場合、破壊されます。



これでプレイする準備ができました

任務 5：Counterattack at Hatten

任務 5 では、戦車対戦車ルールに集中できるゲームが提供されています。6 や 7 などの後続の任務では、車両と歩兵の相互作用を追加できるようになります。任務 1 と同様、最初のゲームでは秘匿配置ルールを使用しないことをお勧めします。代わりにドイツ軍を隠蔽でマークします。アメリカ軍司令部戦車（中隊指揮戦車）は、その小隊の 1 つが活性化すると、一緒に活性化できます。AFV は橋で河川を渡る場合にのみ河川ヘクスを占有できます。

モジュール 2 ユニットの使用：

アメリカ軍（連合国）：

Baker 中隊 **第 1 小隊①** = シャーマン M4A3/75 × 5

イギリス Able 中隊 **第 1 と第 2 小隊①②** = イギリス M4A4 (76) × 2、M4A4 (75) × 3 [M4A4 (76) の ATV を使用] イギリス軍指揮戦車 **CO** [11 ステップ]

ドイツ軍：

SPG 中隊 (Kp.) **第 2 小隊②** = StuG III × 4 [すべて 5/24 の ATV を使用]

SPG 中隊 (Kp.) **第 3 小隊③** = JgdPz38t#3 × 1 [AV9/6 を使用] [5 ステップ]

ステージ 4 その他のルールの追加

これで、ゲームの基本的な仕組みについて理解できました。通常、特定の任務で必要になったときに、全ルールのこれらのセクションを読むことになります。たとえば、ボリューム 2 を持っている場合、多くの任務では、エリートユニット（15.1）、夜間ルール（17.0）、空挺降下（16.0）などについて読む必要があります。地雷や有刺鉄線のある任務をプレイする場合は 19.0 を読んでください。

特定の任務に必要なルールとは別に、ゲームを学習する目的で省略したルールを以下にリストします。準備ができたなら、これらのルールを取り入れることができます。

20.6 開始時部隊：多くの場合、任務には完全戦力ではない部隊が含まれます。小隊にステップとユニットを追加または除去する方法を理解するには、全ルールの 20.6 をお読みください。基本的に、プレイヤーは弱体化した部隊をランダムに選びます。

2.2.4 要塞化陣地：このルールセクションでは、これらのユニットの使用を説明しています。

4.0 地形：特定の任務に影響を及ぼす地形効果については説明しました。ここでは、包括的な地形ルールを読むことができます。

4.1 地形の種類：各タイプの地形効果がどのように作用するかを詳しく説明しています。これには道路の詳細も含まれます。この基礎訓練では、道路ボーナス移動ルールについては説明しませんでした。

4.2 射線：全ルールを読むことで、地形越しに見るより複雑な方法を追加することができます。このセクションには、妨害物 (Hindrances)、つまり単純な LOS を障害 (blocking) するのとは異なる LOS に影響を与える地形やその他のゲーム要素に関するルールもあります。プレイブックの 24.1 には、広範な LOS の例を記載しています。

10.2 マップからの退出：自陣営の友軍マップ端以外のヘクスを通してマップ外に移動したユニットに何が起るかを説明しています。

10.3.2 分隊の分割：各小隊は、プレイ前またはプレイ中に、分隊の 1 つを 2 個班に分割（配置）できます。これは、防御側がマップのより多くのエリアをカバーする場合や、秘匿ユニットを見つけるためにエリアを探索する場合に特に便利です。

12.6 英雄化：回復ロール 10 の結果として、極端でおそろしく危険な勇気を導入する方法を説明しています。

18.0 ランダムイベント：どちらかの陣営がイニシアチブロールで 1 または 10 を出したときに特殊効果を追加します。

20.8 ダミーと 20.9 秘匿配置：ユニットの位置を隠すための全ルールを通じて、「戦争の霧」をより効果的に使用で

きます。

22.0 オプションルール：ゲームに「指揮外」ユニットや「ロールプレイング」要素を追加できます。

23.0 独自の任務のデザイン：独自のシナリオを作成できます。

任務 1：On Their Own

1944 年 12 月：Elsenborn 尾根は、バルジの戦い中に保持されたアメリカ軍の前線の数少ない区域の 1 つとして知られています。Elsenborn 尾根のすぐ東には、Rocherath - Krinkelt というベルギーの双子の村がありました。05 時 30 分、ロケット弾、大砲、迫撃砲の集中射撃が、第 99 歩兵師団第 393 歩兵連隊 K 中隊の薄く広がった新兵部隊を目覚めさせました。90 分間の集中射撃により電話網が遮断され、多くの場合、支援する迫撃砲や砲兵への無線通信も遮断されました。弾幕が終了するとすぐに、雪色に迷彩した第 277 国民擲弾兵師団がアメリカ軍の前線に向かって素早く移動してきました。Stephan B. Plume 大尉が指揮する K 中隊の残りのユニットは孤立し単独になっていました。

任務の目的：ゲームターンの終了時に、ドイツ軍プレイヤーが 5 つの木造建物ヘクスと教会（ヘクス E4）を支配しているか、片方の陣営が死傷差限界を超えるか、最終スコアが 46 以上の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Baker 歩兵中隊 **第 2 小隊**、1 個 MG 班の支援 [7 ステップ]

ドイツ軍：第 2 歩兵中隊 **第 2 および第 3 小隊**、1 個 MG 班の支援 [13 ステップ]

イニシアチブ DRM：ドイツ軍 (+2)

死傷差限界：ドイツ軍 [4]、アメリカ軍 [2]

部隊配置：ドイツ軍が攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍は最初に秘匿配置します [20.9]、ヘクス列 9 の北側の任意のヘクスに配置します。ドイツ軍は、マップの南端の任意の場所から進入します。

任務特別ルール：

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. ドイツ軍ユニットが隠蔽せずに進入する。

勝利レベル：

- 0~35 ドイツ軍の勝利
- 36~45 引き分け
- 46~ アメリカ軍の勝利



任務 3：At Least It's Quiet Here

1944 年 12 月：Cecil Hannaford 伍長は不満でした。第 110 歩兵連隊 A 中隊第 3 小隊の分隊副指揮官として、彼は自分の小隊が Heinerscheid の建物という暖かく安全な避難所を離れ、約 1 マイル離れた Kalborn にある検問所を設置するよう命じられたことを知ったばかりでした。しゅしゅ、Hannaford と他の隊員は寒い夜間に出て行きました。「Heinerscheid の中隊本部との唯一の連絡手段として、電話線を前哨基地まで引きました」。彼らが作戦位置に着いたとき、Hannaford はそれが「隣の丘の道路から丸見え」であることに気づいてがっかりしました。彼と仲間が塹壕を掘って陣地を設置している間、Hannaford 伍長は Heinerscheid の残りの中隊員が暖かく乾いた状態で過ごしていることしか考えていませんでした。彼らは塹壕を掘り終え、Hannaford が最初の見張りにつきました。まあ、少なくともここは静かだ、と彼は思いました。

任務目標：ゲームターン終了時に、教会の 2 ヘクスおよび LOS 以内にアメリカ軍の非混乱戦闘ユニットが存在しない場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えたか、最終スコアが 46 以上の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able 歩兵中隊 **第 1 小隊**、1 個 MG 班と 1 個 60mm 迫撃砲班の支援 [7 ステップ]

ドイツ軍：第 1 歩兵中隊 **第 1 および第 2 小隊**、2 個 MG 班と 1 個 8cm 迫撃砲班の支援 [14 ステップ]

イニシアチブ DRM：ドイツ軍 (+2)、アメリカ軍 (0)

死傷差限界：ドイツ軍 [3]、アメリカ軍 [1]



部隊配置：アメリカ軍は、セクター4のヘクス列10の北のいずれかのヘクスに最初にセットアップします。ドイツ軍は攻撃側となり、開始時にイニシアチブを持ち、セクター4の南マップ端に沿った任意の場所から進入します。

任務特別ルール：

1. **任務目標ポイント (MOP)：**ドイツ軍プレイヤーは占領した応急陣地ごとに1MOPを得ます。
2. アメリカ軍の60mm迫撃砲は、ダイスロールが5以下であれば回復します[**迫撃砲延長ダイスロールは適用しません**]。
3. 丘のレベルは2倍になります。
4. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。

勝利レベル：

- 0～35 ドイツ軍の勝利
- 36～45 引き分け
- 46～ アメリカ軍の勝利

任務5：Counterattack at Hatten

1945年1月：12月21日までに、ドイツ軍最高司令部はアルデンヌ攻勢では目的を達成できないと悟りました。連合軍南部戦線への急襲は、Pattonの第3軍が北へ進撃してバルジに残した隙間にダメージを与える可能性があります。この攻勢の一部は、HattenとRittershoffenの小さな町に降りかかりました。Hans von Luck大佐は、第25装甲擲弾兵師団の減少戦力部隊を派遣して町を占領しましたが、数日間の激戦の末、アメリカ軍守備隊は降伏しました。1945年1月9日、第14機甲師団の部隊が迅速にリアクションし、新型76mm砲を装備したシャーマンで町を奪還しようとしていました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、河川の南側にドイツ軍戦車が存在せず、D6とG2の2ヘクスとLOS内にドイツ軍戦車が存在しない場合、または一方が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが36≥の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able戦車中隊**第2、第3小隊**、指揮戦車1両[11ステップ]

ドイツ軍：第1戦車中隊**第3小隊**、**第1自走砲小隊** (StuG III G 1両) [5ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍 (+1)

死傷差限界：アメリカ軍[4]、ドイツ軍[2]

連携 DRM：アメリカ軍 (+1)

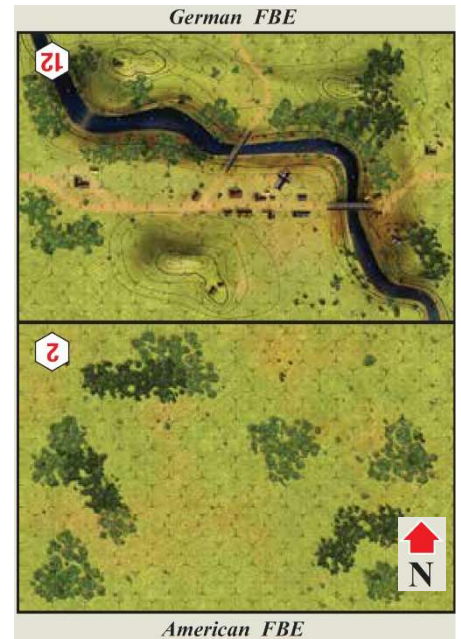
部隊配置：アメリカ軍が攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツ軍が最初に、秘匿[20.9]でセクター12のヘクスにセットアップします。各ドイツ軍車両は橋ヘクスのLOSにセットアップしなければなりません。アメリカ軍はセクター2の南マップ端に沿った任意の場所から進入します。

任務特別ルール：

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. ドイツ軍のStuG III Gは**第3**戦車小隊とともに活性化します。
3. ~~丘のレベルは2倍になります。~~

勝利レベル：

- 0～25 アメリカ軍の勝利
- 26～35 引き分け
- 36～ ドイツ軍の勝利



太平洋でのプレイ方法を学ぶ

日本軍の重要な特別ルール：日本軍の戦術を表現するために、彼らの部隊はThe Last Hundred Yardsでは決して混乱しません。何らかの射撃結果で最良の部隊が結束力をテストする必要がある場合、結束力チェックを行います。失敗した場合、その部隊は代わりに死傷します。その後、通常では結束力チェックが必要なヘクス内の他のすべての部隊は、代わりに再編成とマークします。強襲結果については、全ルールの14.0強襲解決表でその結果について説明している日本軍部隊の例外を使用します。

ステージ1：

ステージ1を学習するには、任務34：the Lost Patrolをプレイします。

部隊：

アメリカ軍（白丸の中隊）：

第1小隊①＝Gastonと第1、第2分隊および1個歩兵班

第2小隊②＝Lewisと1個分隊および1個歩兵班+1MGユニット

日本軍（赤丸の中隊）：

第1小隊①＝Adachiと第1、第2分隊+1MGユニット

第2小隊②＝Fukudaと第1、第2、第3分隊と裏面に反転した1個分隊

その他の考慮事項：ゲームを学ぶ目的では、アメリカ軍がエリートであることは無視してください。河川ヘクスに入るには、次の単純化したルールを使用できます。ユニットは、進入するために1.5移動ポイントを支払い、出るためにすべてのポイントを支払います。日本軍Bの場合は、ユニットをマップに配置しますが、それらは生存者が公開された後にのみ場に登場します。

言い換えれば、これらはユニットの位置をマークしておき、生存者が公開されるとそれが現実になります。

ステージ 2:

ステージ 2 を学習するには、*任務 33: The Outpost* をプレイしてください。

日本軍の小隊は通常、歩兵分隊 3 個と膝迫撃砲部隊の 4 つの戦闘ユニットを持っているため、兵力が不足していることに注意してください。第 1 小隊では、ユニットを 1 つランダムに選択して、減少戦力面にひっくり返してゲームを開始します。第 2 小隊では、ランダムなユニットを 1 つ使用しません。

日本軍の膝迫撃砲: このようなユニットは、89 式擲弾筒も装備した歩兵を代表しています。単一の射撃アクションを小火器または迫撃砲のいずれかとして使用できます(両方は使用できません)。どちらの場合も、緑と赤の両方で網掛けしている同じ射撃値を使用します。小火器射撃は通常通り解決します。迫撃砲射撃の場合は、次の例外を除いて迫撃砲のルールを使用します。

- ・ユニットは目標ヘクスへの直接 LOS を持っていないければなりません。
- ・目標ヘクスは、ユニットの着弾マーカーでマークされている間、ユニットへの影響を目的では第 2 着弾ヘクスとして扱います。
- ・射撃用に単一の MDRM カウンターを配置します。迫撃砲射撃修正に加えて、膝迫撃砲が制圧された場合、または MDRM や煙幕の妨害を通して LOS を追跡した

場合にマイナスの修正を受けます。

- ・通常の迫撃砲と同様に、ユニットの着弾マーカーを迫撃砲支援中断ボックスに配置し、通常どおり回復ダイスロールの対象となります。膝迫撃砲の射撃は延長できません。
- ・膝迫撃砲は、迫撃砲射撃の代わりに目標ヘクスに煙幕マーカーを 1 つ配置することができます。

その他の考慮事項: ゲームを学習する目的で、夜間および薄暮のルールと地雷は無視してください。両陣営に隠蔽マーカーを配置し、秘匿ルールは無視してください。すべてのアメリカ軍ユニットは、応急陣地で開始できます。使用している簡易な丘ルールでは、等高線 2 倍の参照は意味がありません。

ステージ 3:

ボリウム 1 の任務 5 のような戦車対戦車の戦いは、太平洋ではまれでした。モジュール 3 の任務では、片方の陣営が戦車で、もう一方が戦車に対処する方法を見つける必要があることが一般的です。*任務 35: The Ambush* は、車両をプレイする方法を学ぶのに役立ちます。

シナリオメモ: アメリカ軍をセットアップした後に日本軍が公開するため、日本軍は秘匿セットアップを行うことができます。アメリカ軍 Easy 中隊と日本軍第 1 中隊の場合、プレイヤーはマグカップに戦闘ユニットカウンターを入れ、記載されたステップ数になるまでランダムにユニットをドローします。場にユニットを持っている小隊指揮官のみを使用してください。