

Roundhammer 1943

Roundhammer1943 追加ルール

注：参考までに、Liberty Roads ルール セットからのルールには「LR」とマークされています。「R43」という表記は、Roundhammer 43 ルールを指します。Roundhammer 43 ルールの番号付けは、Liberty Roads ルールの番号付けと一致します。

Roundhammer 1943 は完全なゲームではなく、プレイするには Liberty Roads を所有している必要があります。

新しいコンポーネント：

140 個のカウンターのシート 1 枚、 増援トラック 1 枚、 セットアップ チャート R43 1 枚、 ターン トラック R43 付きプレイ エイド 1 枚、「Italienfront」テーブル 1 枚、 Atlantikwall/D-Day サポートの説明 2 枚、ルールとシナリオの小冊子 1 冊

1.1 新しいユニット R43

R43 では、2 種類の Ersatz-Division が区別されます。



予備歩兵師団 (LR 17.1 を参照)



予備装甲師団 (新しい R43 ユニット)

歴史的背景。これらのユニットは 1943 年から 1944 年にかけて訓練中でした。その訓練と装備は完全ではありませんでした。

1.1.11 ドイツの予備装甲師団の特徴

予備装甲師団は、次のルールにおいて装甲ユニットです。

- a - 移動、
- b - 戦闘における地形の影響、
- c - 鉄道移動 (2 鉄道容量ポイント - LR 63.3 を参照)、
- d - ステップ損失の再構築。

例外



a - 予備装甲師団は装甲活用を実行できません (LR 7.6.4 および 7.12.3 を参照)



b - 予備装甲師団は、総統の承認を得る攻撃では装甲師団としてカウントされません (LR 9.22 を参照)。



c - すべての予備装甲師団は装甲 KG を作成できません (LR 713.1 を参照)。

一部のターンでは、増援スケジュールにより、「予備装甲師団」を通常の装甲師団にアップグレードすることが求められます (R43 17.4 を参照)。

予備装甲師団は「イタリア戦線」表に送ることはできません (R43 21.34- を参照)。

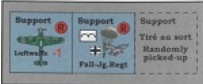
5. 支援フェイズ

5.3.5 自由航空支援



ターン 16 R43 (R43 増援スケジュールのターン ボックスの Typhoon で示される) に、連合軍プレイヤーは 1 つの「航空支援」を得ることができます (LR 53.1 を参照)

5.4. ターン 1 のドイツ軍支援



最初のターン中、ドイツ軍プレイヤーは 3 番目の支援マークを引きます (2 つのマークに加えて)

5.6 PLUTO マーカー

5.6.8 R43 と PLUTO



連合軍プレイヤーは、ターン 1 R43 から最初の PLUTO を使用できます。2 番目の PLUTO マーカーは、ターン 15 R43 に増援として登場し、ターン 16 R43 以降に使用できます。連合軍プレイヤーは、この 2 番目の PLUTO マーカーが使用可能になったらすぐにマップに配置する必要はありません。

5.6.9 いつでも、マップ上に連合軍ユニットがない場合（「イギリス」、「地中海戦線」保有ボックスまたは「イタリア戦線」テーブルを除く）、PLUTO マーカーはそのヘクスに留まります。連合軍プレイヤーは、LR 5.65 および 5.66 のルールに従ってそれを移動します。4 つのサポート マーカーを消費することで、連合軍プレイヤーは「イギリス」、「地中海戦線」保有ボックスを含むマップ上の任意の場所に 1 つの PLUTO マーカーを移動できます (R4310.1.2 を参照)。

5.7 R43 サポート マーカー



5.7.1. 赤い「R」でマークされたサポート マーカーは、サポートマーカーの記述イベントがプレイされた後、ゲームから削除する必要があります。



汎用アクション (装甲補充 - LR 10.3.5、ドイツ戦略移動 - LR 6.2.4...) に使用された場合、それらはプールに戻されます。

5.7.2 一部のターンでは、増援スケジュールにより、特定のサポートマーカーの撤退が求められます。撤退し、サポートプールにあるサポートマーカーは、「ゲームから削除されたユニット」保持ボックスに配置されます。

5.7.3 撤退し、利用可能なサポートボックスにあるサポートマーカーは、「ゲームから削除されたユニット」保持ボックスに配置される前に、次のターンで汎用アクション (LR 1.52 を参照) にのみ使用できます。

5.7.4 撤退し、戦略予備ボックスにあるサポートマーカーは、直ちに「ゲームから削除されたユニット」保持ボックスに配置する必要があります。それらは、次のターンで汎用アクションにのみ使用できます (R43 5.7.3 を参照)。

5.7.5 R43 スケジュールで使用されていない R43 サポート マーカーは、LR スケジュールに切り替えてもプレイされたままになります。



Baby Blitz

Germany First!

Battle of Berlin

Churchill

Wunderwaffen



Artillerie WH

Osttruppen

Retrait Balkans

Jabo

次のサポートは、プレイヤーの選択により、LR スケジュールに切り替えてもプレイされたままになります。



Führerbefehl

Engineering

PoW

6.3 鉄道の移動

6.34 R43 鉄道容量



各ターンの鉄道容量は、ターン トラック R43 に表示されます。鉄道容量ポイントは、あるターンから別のターンに保存することはできません。鉄道容量マーカーを使用して、「鉄道容量トラック」に残っているポイント数を示します。



9. 総統の承認

9.24 R43 戦略ヘクスの値

FFL トラックと総統の承認の値は、Liberty Roads から変更されていません (指令 FW51 がアクティブな場合を除く、R43 23.2.4- を参照)。

9.2.5 総統の承認と海に追い返された連合軍ターンの終了時に、連合軍ユニットがマップ上に存在しない場合（「イギリス」および「地中海戦線」の保持ボックスまたは「イタリア戦線」テーブルを除く）、承認レベルは自動的に下がりにません (LR 9.21 を参照)



10. 増援と補充

10.1.1. フランス軍の増援



フランス軍の増援は、「地中海戦線」ボックスに表示されます。

10.1.2 PLUTO、侵攻上陸および空挺マーカー



PLUTO、R43 または LR で増援としてやってくる侵攻上陸および空挺マーカーは、将来の作戦地域に何ら影響を与えることなく、「イギリス」または「地中海前線」保持ボックスに表示されます。

例: 連合軍プレイヤーは、海峡沿岸に上陸するために「地中海前線」保持ボックスにある侵攻上陸マーカーを使用できます。

注: このルールは、1943/44 年の連合軍作戦の真意についてドイツの諜報部の不確実性をシミュレートするために使用されます。

10.3 補充

10.3.1. 連合軍プレイヤーは、R43 の増援スケジュールに示されているように、国籍ごとに補充ポイント (RF) を受け取ります。

注: どちらのプレイヤーも R43 のターン 1 には RP を受け取りません。



重要: R43 スケジュールから LR スケジュールに切り替えると、連合軍プレイヤーは例外的に UKLR のターン 1 に 2 RP Us で 1 RP、2 LR で 2 RP を受け取ります (R43 例外 24. g)。マーカー「1 RP UK- 2 RP Us」は、記録として LR 増援トラックのターン 1 と 2 のボックスに配置されます。

11 海上輸送フェイズ

11.2.9 連合軍ユニットの「イギリス」または「地中海戦線」への復帰 連合軍プレイヤーは、マップ上のユニット (師団、HQ、またはエンジニア) を次の場所に戻すことができます。

- ・地中海の港湾 (小規模または大規模、運用可能かどうかに関係なく) または地中海の橋頭保から、地中海戦線ボックスへ。または
- ・港 (主要または小港、運用中または運用外) またはヘクス 0129 - 4801 (大西洋岸・イングランド海峡・北海) の間にある橋頭保からイギリスボックスへ。

河口にある主要港または小港は、すべてのヘクスに河口のシンボルが付いている場合のみ、ユニットの帰還に使用できます (LR 15.15 を参照)。

帰還コストは「0」海上輸送ポイントです (LR 11 を参照)。

特定のターンで帰還できるユニット数は、受け取った海上輸送の数と同じです。この制限は、「イタリア戦線」テーブルから「地中海戦線」への転送には適用されません (R43 21.2.3 を参照)。

例: 連合軍プレイヤーは 3 海上輸送ポイントを持っています。海上輸送ポイントを 3 ポイント消費して、海路でユニットを移動できます。同じターンに、港から「イギリス」または「地中海戦線」ボックスに最大 3 ユニットの帰還させることができます。

注意 連合軍プレイヤー: 送還により、海上輸送能力の限界まで、特定のヘクス (港または橋頭堡) にいるすべてのユニットを撤退させ、そのヘクスを連合軍ユニットのない状態にすることができます (そのヘクスに敵ユニットが隣接していても)

13. 上陸フェイズ

R43 上陸フェイズ

注記: 慣例により、地中海沿岸は「MTO」(地中海作戦域)、「大西洋-イングランド海峡」North Sea沿岸は「ETO」(ヨーロッパ作戦域)と呼ばれます。



13.1.7 連合軍プレイヤーは、増援トラックに赤い線で取り消されていない上陸用舟艇アイコンでマークされたターンにのみ上陸できます。ETO ではターン 1、MTO ではターン 9 から、ETO ではターン 12 からです。上陸は、赤い線で取り消された上陸用舟艇アイコンでマークされたターンには許可されません。

13.1.8 ターン 1 では、3つの「侵攻ゾーン」を除き、「ETO」でのみ上陸が許可されます。ターン 1 にこれらのエリアでの空挺効果および侵攻上陸はできません。これらのエリアでの空挺降下作戦はターン 2、侵攻上陸作戦はターン 9以降に行えるようになります。

13.1.9 連合軍プレイヤーはターン 1 R43 に 1 - 2 - NetherlandsC と呼ばれる 3つの「侵攻上陸」マーカーを持っています。侵攻上陸強襲のルールはすべて (LR 13.61 を参照)、侵攻上陸強襲ステップ 2 の「侵攻上陸」マーカー C を除き、これらのマーカーに適用されます。

13.1.10 「侵攻上陸」マーカー C



「侵攻上陸」マーカー C (ステップ 2 - LR 13.6) での侵攻上陸強襲に参加できるのは、1つの歩兵師団のみです。

橋頭保 C には、その他の上陸ルールがすべて適用されます。特に、追撃ユニットの数は変更されません。

13.1.11 連合軍プレイヤーは、ターン 1 で「侵攻上陸」マーカー I と 2 を使用する必要があります。連合軍がターン 1 で「侵攻マーカー」C を使用しないことを選択した場合、このマーカーは永久に除去されます。

13.1.12 「侵攻上陸」マーカー 3・4・5

「侵攻上陸」マーカーは、時系列順: 3 - 4 - 5 に使用しなくてはなりません。



連合軍プレイヤーは、ターン 9 R43 から「侵攻上陸」マーカー 3、ターン 14 R43 からマーカー 4、ターン 16 R43 からマーカー 5 を使用して侵攻を行うことができます。ETO ゾーンと MTO ゾーンを区別する必要があります (R43 13.1.7 を参照)。

連合軍プレイヤーは、「侵攻上陸」マーカー 3、4、5 を、各ターンに 1つのマーカーのみを使用して 3つの異なるターンに配置することも、1つのターンに 3つすべてを配置することもできます。ターン 10 LR 以降は、上陸は許可されません (使用されていない「侵攻上陸」マーカーはゲームから削除されます)。

13.1.13 少なくとも 1つの上陸が成功している場合でも、連合軍プレイヤーはマップのどのヘクスにも PLUTO マーカーを配置する必要はありません (R43 5.6.8 を参照)。



13.1.14 連合軍の上陸能力 R43

連合軍プレイヤーは以下のペナルティを適用します:

ターン 1 から 10 まで: 各侵攻ゾーンに 4つの追撃ユニットと 2つの D-Day マーカー。

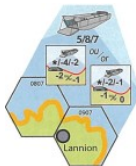
ターン 11 から 14 まで: 各侵攻ゾーンに 2つの追撃ユニットと 1つの D-Day マーカー。

ターン 15 以降: ペナルティなし。

例: ターン 1 に、連合軍プレイヤーがル・アーブルとアビーヴィルの間の侵攻ゾーンに上陸します。マップ上に書かれている上陸能力 (6/11/9) は 6/7/7 になります。

ターン 11 に、同じ侵攻ゾーンの上陸能力は 6/9/8 になります。

ターン 15 に、同じ侵攻ゾーンの上陸能力は 6/9/8 になります。



注: 上陸能力マーカーは侵攻したゾーンに記録として置くことができます。このマーカーはターン 1 1 に裏返されます。

13.2 海岸と沿岸防衛

13.2.7 連合軍の上陸能力

フェーズ LR 13.6 - ステップ 1 (またはパラシュート降下が沿岸ヘクスで行われた場合はパラシュート降下フェーズ) 中、連合軍プレイヤーが「侵攻上陸」マーカーを配置した後、ドイツ軍プレイヤーは、主要港または中小港以外の攻撃を受けている沿岸ヘクスごとに 1d6 を振ります。次に、沿岸防衛値から減算するペナルティを知るために「沿岸防衛 R43」表を参照します (プレイ補助を参照)。

例外: 中小港または主要港ヘクスの沿岸防衛値は変わりません。ドイツ軍プレイヤーは港ヘクスに対してサイコロを振りません。

例: ターン 1 R43 に、連合軍プレイヤーはヘクス 2109 に上陸します。(赤の値は 5)。沿岸防衛値は、ドイツ軍プレイヤーが 1 か 2 を振った場合は 4 になり、3、4、5、6 を振った場合は 3 になります。ターン 11 では、ヘクス 2109 の沿岸防衛値は、1 か 2 を振った場合は 5、3、4、5、6 を振った場合は 5 になります。

ターン 15 からは、サイコロは振られません。ヘクス 2109 の沿岸防衛値は 5 です。港ヘクス 2010 (ル エイル港) の場合、赤の沿岸防衛値はゲーム ターンに関係なく「5」のままです。ドイツ軍プレイヤーはこのヘクスでサイコロを振りません。

13.2.8 1943 年から 1944 年の期間中、増援トラックには撤退または新しいアトランティックウォール/D-Day マーカーの到着が表示されます。

14.2 ミンスミート作戦

Mincemeat 歴史的背景: このルールは、1943 年にイギリスの秘密

情報部がドイツの AbwehrSD に対して実行した異常な欺瞞作戦をシミュレートします。イギリスの MI5 機関は、連合国が地中海に力を集中させ、バルカン半島とギリシャに上陸作戦を計画しているとドイツ軍に思い込ませようとしていました。ミンスミート作戦ルールは、ドイツ第 19 軍の増援の到着とユニットの活性化に影響します。



14.2.1 LR フォーティチュードルールは R43 ターンには適用されません。ミンスミートルールに置き換えられます。

14.2.2 ミンスミート作戦が終了していない限り、第 19 軍ゾーンのドイツ軍ユニットは移動できません。その他のドイツ軍ユニット (増援を含む) は、マップ上を制限なく移動できます。第 19 軍ゾーンで移動を終了したドイツ軍ユニットは、ミンスミート作戦が終了していない限りそれ以上移動できません。

14.2.3 ゲームの 2 ターン目から 6 ターン目 (6 ターンを含む) まで、ドイツ軍プレイヤーは移動フェーズの開始時にサイコロを 1 個振り、プレイエイドの「ミンスミート作戦」表を確認します。

14.2.4 ミンスミート作戦によって「イタリア戦線」表に要求される転送は、R43 21.3 に準拠する必要があります。ユニットを第 19 軍ゾーンに転送するには、ドイツ軍プレイヤーの選択により、戦略移動、通常移動、または鉄道を使用できます。ミンスミート作戦によって「イタリア戦線」表または第 19 軍ゾーンに要求される転送は、移動の前に行う必要があります。

14.2.5 「イタリア戦線」表で 2 個歩兵師団または 1 個装甲師団を転送できない場合 (この表のスペース不足のため)、ドイツ軍プレイヤーはこれらのユニットを第 19 軍ゾーンに送る必要があります。14.2.6 結果が 7 以上の場合、ミンスミートは終了し、すべてのドイツ軍ユニットはゲーム終了まで自由に移動できるようになります。今後のターンでは、この表でサイコロを振る必要はありません。次の増援および補充フェーズで、ドイツ軍プレイヤーは「ミンスミート」ユニットを受け取ります (増援トラックを参照)。すなわち、114. Jg - 117. Jg - 118. Jg - 297. Inf - 1. Pz (バルカン半島から)。

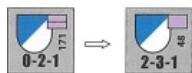


例外。第 19 軍ゾーン、ヘクス列 12xx の東にある歩兵および/または装甲ユニットは、ミンスミート作戦を終了する修正ロール 9 以上、または連合軍ユニットが第 19 軍ゾーンに存在する場合にのみ、移動できます。

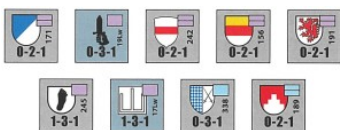
14.2.7 ターン 7 R43 から、ドイツ軍ユニットは移動でき、これはゲームの残りの間有効です。

17. ユニットの变换と撤退

17.1.2 除去された予備歩兵師団のアップグレード



除去された予備歩兵師団 (Festung 外) は、アップグレード ターン中またはそれ以降に、ドイツ軍プレイヤーが各ステップに 1 RP を消費すれば、通常の歩兵師団にアップグレードできます。損失。この場合、歩兵師団は司令部に配置され、予備歩兵師団は「ゲームから削除」保留ボックスに置かれます。このルールに関する予備歩兵師団は、R43 スケジュールでアップグレードされたものであり、つまり、171. - 19. Lw - 242. - 156. - 191. - 245. - 17. Lw - 338. - 189. (時系列順) です。



例: R43のターン5の後、第171予備歩兵師団 (0-2-1) は「除去されたユニット」ボックスに配置されます (前のターンで除去されました)。このターンに「第 48 歩兵師団」を完全戦力で投入するには、ドイツ軍プレイヤーは 2 RF を消費する必要があります。戦力を減らした状態で投入することを選択した場合は、1 RP を消費する必要があります。そうでない場合、第 48 歩兵師団はゲームに参加できません。トランスフォーメーションは、ターン 5 R43 以降に行うことができます。第 48 歩兵師団は、ドイツ軍司令部に配置することで再構成されたユニットとして投入できます。その後、第 171 予備師団は「ゲームから削除されたユニット」ボックスに移動されます

17.4 装甲ユニットのトランスフォーメーション

17.4.1、増援スケジュールでは、数ターンの間、一部の装甲ユニット (イギリスの師団、Ersatz Panzer-Division など) をより強力な師団にアップグレードします。そのカウンターは、指定されたカウンターに置き換えられます。置き換えられたユニットは、「ゲームから削除」保留ボックスに置かれます。

17.4.2 アップグレードされた装甲ユニットは、アップグレード前と同じ戦力 (完全または減少) を持ちます。



例外: それぞれターン 5 と 17 にアップグレードされた場合、12 HJ と 116 Pz は、以前の状態 (増援トラックにマークされている) に関係なく、減少した側に配置されます。

17.4.3 装甲ユニットは、HQ 半径外、要塞内、または敵ユニットに隣接している場合はアップグレードできません。これらの制限のいずれかが適用される場合、アップグレードは、上記の条件が満たされた次の増援グリッドの補充フェーズまで延期されます。

17.4.4 「イギリス」、「地中海戦線」、「除去されたユニット」、「破壊されたユニット」または「戦略予備」ボックス、または「イタリア戦線」テーブルにある装甲ユニットはアップグレードできません。

17.4.5 連合軍プレイヤーは、攻撃力が増援トラックに記載されているとおりである場合、どの装甲ユニット (イギリス、カナダ、またはポーランド) をアップグレードするかを選択できます。連合軍プレイヤーは、PLUTO マーカーの半径外でそれらをアップグレードできます。



17.4.6 要塞で除去されたユニットはアップグレードできません。両方のカウンターは「除去ユニット」ボックスに配置されます。

注意。プレイヤーは、プレイ中にユニットを保存するために、増援スケジュール R43 でアップグレードできるユニットを事前に特定することをお勧めします。

17.5 装甲師団の撤退

ターン 4、12、14、15 の増援および補充フェーズ中に、ドイツ軍プレイヤーは合計 5 個の装甲師団を撤退させる必要があります (増援トラックを参照)。ルール LR 17.2 を遵守する必要があります。装甲師団「Ostfront」(R43 22. を参照) は使用できません。



注意: これらのユニットは装甲師団 (Panzer アイコン) であり、装甲擲弾兵師団 (Sdkfz251アイコン) ではありません。

19. フランスからの撤退

19.1.5 フランスからの撤退



Roundhammer 1943 をプレイしているとき、ドイツ軍プレイヤーは「上陸侵攻 3」マーカーが使用され、2番目の PLUTO マーカーがいずれかのヘクスに配置されたらすぐに、フランスからの撤退を宣言できます。ルール LR 191.1 で説明されているように、ターン 7 LR まで待つ必要はありません。



19.1.6 手順: ヘクス 3207 からヘクス 4801 の間のベルギーとオランダの沿岸ヘクスは、「フランスからの撤退」後も非アクティブ化されません。

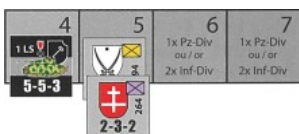
注意: ドイツ軍プレイヤーは、フランスからの撤退後、オランダの前に「固有防御」マーカーをマップ上に置いておくことをお勧めします。

21. 「イタリア戦線」表

「イタリア戦線」表は、イタリア戦線がフランスに与える影響をシミュレートします。

21.1 概要

21.1.1 プレイヤーは、自分の陣営に対応する番号の付いたマスに師団を配置します。師団の到着または撤退に続いて、2つの占有されたマスの間に空きスペースが残らないように、昇順で番号が付けられたボックスのユニットを調整する必要があります。師団の移動(到着または撤退)は、番号の付いたマスの位置に関係なく行われます。プレイヤーは、任意のユニットを削除することができます。



a - ドイツ軍プレイヤーは、各番号のマスに1つの装甲ユニットまたは2つの歩兵ユニットを配置できます。歩兵ユニットが番号の付いたマスに単独でいる場合は、効果がありません。



b - 連合軍プレイヤーは、各番号のマスに1つの歩兵または装甲ユニットを配置できます。

21.1.2 プレイヤーは、空きがある限り、ドイツ軍プレイヤーの場合は最大 14 個、連合軍プレイヤーの場合は最大 11 個のユニットを「イタリア戦線」表に配置できます (ターン 16 と 17、5 ターン 18)。

21.1.3 「イタリア戦線」表では、完全戦力または半戦力が保持されます。

21.1.4 半戦力のユニットは、「イタリア戦線」表では完全戦力ユニットとして機能します。

21.1.5 「イタリア戦線」表のユニットは、RPS を消費してアップグレードまたは再構築できます。

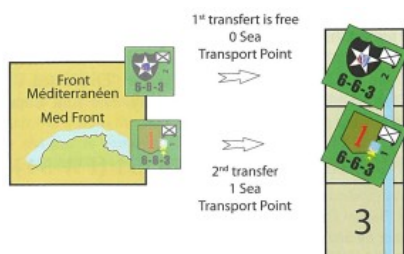
21.1.6 再構築されたユニットは、「イタリア戦線」表に配置することはできません。

21.1.7 番号付きマスのユニットの調整後、水平方向と垂直方向に配置された師団数の交点がペナルティを示します (R43 21.5 を参照)。

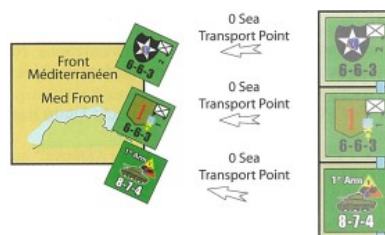
21.2 「イタリア戦線」表の連合軍ユニット

21.2.1. 「イタリア戦線」表に配置するには、連合軍ユニットは前のターンに「地中海戦線」に存在していなければなりません。

21.2.2 「地中海戦線」から「イタリア戦線」への各ターンの最初の連合軍ユニットの移動は任意です。コストは、次のユニットの移動ごとに 1 海上輸送ポイントです。



21.2.3 「地中海戦線」から「イタリア戦線」への移動は、表から撤退する連合軍ユニットの数に関係なく自由です。ユニットを「地中海戦線」ボックスに戻すルール (R43 11.2.9 を参照) は、「地中海戦線」から「イタリア戦線」への移動には適用されません。



21.2.4 「イタリア戦線」表から撤退した連合軍ユニットは、撤退したターン全体を「地中海戦線」保持ボックスで過ごす必要があります。

21.2.5 「イタリア戦線」表には、最大 4 つのフランス師団が同時に存在できます。R43 のターン 18 では、フランス軍の師団は「イタリア戦線」表には配置できません。

注意: このルールは、自由フランス軍の大半をフランス解放に関連させるというドゴールの政治的意思を反映しています。

21.2.6 R43 のターン 16 では、「イタリア戦線」表上の連合軍プレイヤーのユニットの最大数は 7 に減少します。ターン 18 では、5 に減少します。余分なユニットは「地中海戦線」に配置されます。

21.3 「イタリア戦線」表上のドイツ軍ユニット

21.3.1. 「イタリア戦線」表上のドイツ軍ユニットをマップから転送するには、鉄道移動を使用し、鉄道容量ポイントを消費する必要があります (LR 6.32 および 6.33 を参照)。

21.3.2 ドイツ軍の増援ユニットは、鉄道容量ポイントを消費して「イタリア戦線」表に配置できます。



21.3.3 ドイツ軍ユニットを「イタリア戦線」表から撤退させるには、鉄道移動で鉄道容量ポイントを消費します。その後、ユニットは LR 6.3.2 に従ってマップ上の任意の場所に配置されます。

21.3.4 ドイツ軍プレイヤーは、予備装甲師団 (R43 1.1.11 を参照) を除く「イタリア戦線」表のあらゆるユニットを転送できます。

21.3.5 「イタリア戦線」表に送るには、ドイツ軍ユニットの攻撃力は、減少しているかどうかに関係なく、少なくとも 2 である必要があります。



21.3.6 もし「バルカン半島」支援マーカーをプレイしている場合、ドイツ軍プレイヤーは「イタリア戦線」表から師団を自由に撤退させることができます (鉄道容量ポイントを送らずに)。ドイツ軍ユニットの撤退 (LR 17.2 を参照) と同様に、このような自由撤退が許可される唯一のケースです。

21.4 ターン終了時 21.4.1. ターン終了時に「イタリア戦線」表に残っているドイツ軍と連合軍の師団は、ゲームから除去されます。

21.5 「イタリア戦線」表の効果



21.5.1 ドイツの増援と補充フェーズ中、「イタリア戦線」マーカーは、基準を満たす最後のドイツ軍の列と最後の連合軍の戦線の交差点に配置されます。

21.5.2 「イタリア戦線」マーカーの位置は、連合軍プレイヤー (黄褐色の四角形) またはドイツ軍プレイヤー (灰色の四角形) が受けるペナルティを示します。黒で印刷されたペナルティは、ただちに適用する必要があります。赤で印刷されたペナルティは、次のターンに適用する必要があります。

21.5.3 ペナルティには次のものがあります:

- ・ヒトラーの承認が下がる、または上がる
- ・補充ポイントが失われる
- ・海上輸送の海上ポイントの損失。
- ・支援マーカーの損失。
- ・追加師団の転送。
- ・英国と米国の間の「分岐」 (連合国プレイヤーは支援「分岐」の効果に適用する必要があります)

21.5.4 失われた支援マーカーは、次のターンに獲得する支援マーカー、「利用可能な支援」および「戦略予備」 (ドイツプレイヤーのみ) の支援マーカーの順に削除する必要があります。これらはプールに戻されます。

21.5.5 指定されたプレイヤーがペナルティを適用できない場合は無視されます。

21.5.6 ターン 18 R43 の終了時に、ドイツプレイヤーはテーブル上の「イタリア戦線」マーカーを最後に調整し、黒で印刷されたペナルティを直ちに適用します。赤で印刷されたペナルティは、ターン 1 LR に適用されます。

22. 装甲師団「OSTFRONT」

22.1. 装甲師団「OSTFRONT」の増援

22.1.1. 第 5 ターン R43 から、ドイツ軍プレイヤーは東部戦線 (Ostfront) から最大 4 つの装甲師団 (Gross Deutschland, 3. Pz, 3. Tk, 5. Wk) を増援としてマップ上に配置できます。



22.1.2 これらのユニットは、減少した状態でプレイに参加します。
22.1.3 各装甲師団は、増援および補充フェーズ中に、鉄道容量ポイント 2 点を消費してプレイに参加できます。これらは、敵ユニットに隣接していないドイツの大都市に配置されます (LR 10.2 を参照)。



21.1.4 プレイに登場した各「東部戦線」装甲師団ごとに、ヒトラーの承認が 1 ポイント低下します。

22.1.5 「東部戦線」装甲師団は、要塞守備隊の下や「戦略予備」ボックスに置くことはできません。R43 の 12・14 および 15 タムの装甲師団の撤退を満了するために、プレイから削除することはできません (R4317.5 を参照)。

22.1.6 R43 の 12 ターン目から、「除去されたユニット」ボックスの「東部戦線」装甲師団を最初に再構築する必要があります (ドイツ軍プレイヤーは、「除去されたユニット」ボックスに 1 つ以上の「東部戦線」装甲師団がある限り、他のユニットを再構築することはできません)。

22.2 「東部戦線」装甲師団の撤退



-2

22.2.1. 増援および補充フェーズ中、ドイツ軍プレイヤーは「東部戦線」装甲師団をプレイから撤退できます。撤退は永久的で各2鉄道移動ポイントを要します。撤退したユニットはプレイより除去されたユニットボックスに置きます。

22.2.2 R43 ターン 12 からターン 18 まで、各ターンの増援および補充フェーズ中、撤退後 (R43 22.2.1 を参照)、少なくとも 1 つの装甲師団「東部戦線」がマップ上、「イタリア戦線」テーブル、または「除去されたユニット」ボックスに残っている場合、ドイツ軍プレイヤーは「東部戦線装甲師団の撤退」テーブルを参照してペナルティを適用する必要があります (R43 の「戦線」を参照)。

- 1 PR 補充ポイント 1 つを失う

- 支援マーカーを失う (R4321.5.4 を参照)

- 1A ヒトラーの承認が 1 ポイント低下

22.2.3 R43 のターン 18 の終了時に、少なくとも 1 つの装甲師団「Ostfront」がマップ上、「イタリア戦線」テーブル、または「除去されたユニット」ボックスにある場合、ドイツ軍プレイヤーは、現在の満足度レベルに関係なく、解散 (LR 9.3 ルールを適用) を受けます。LR スケジュールが切り替わっても、「Ostfront」装甲師団はマップ上に残ることがあります。

注意: 「最大満足度」マーカーがすでに「7」のマスにある場合、またはこのターンの間に「解散」パスが発生した場合、マップ上、「イタリア戦線」テーブル、または「除去されたユニット」にあるすべての装甲師団「Ostfront」は、直ちにゲームから除去されます。次に、「鉄道容量」マーカーを「0」のマス目に置きます。この撤退は、鉄道容量のレベルに関係なく (0 でも) 発生します。

22.2.4 R43 のターン 12 以降、連合軍ユニットがマップ上に存在しない場合 (「イングランド」および「地中海戦線」の保持ボックスまたは「イタリア戦線」テーブルを除く)、マップ上、または「イタリア戦線」テーブル上、または「除去されたユニット」に残っているすべての「東部戦線」装甲師団は、直ちにゲームから除去されます。鉄道容量マーカーは、マス目 0 に置かれます。

23. 総統指令 51 (FW 51)

歴史的背景: 1943 年 11 月 3 日、ヒトラーは「総統指令 51」で、過去 2 年半にわたって東部戦線に与えられていた優先順位を取り消し、代わりに西部戦線を優先しました。西側軍は、ドイツ産業と占領地からもたらされる最良の装備と資材を優先的に入手するようになり、ロシア戦線の軍隊に不利益をもたらすことになりました。ドイツ軍は、ロシアの占領地の奥深さを利用して、弾力防御戦術を用いて防衛するという戦略的な防御態勢を取らなければなりません。

23.1. R43 の第 4 ターンから R43 の第 7 ターンまで、ドイツ軍プレイヤーは、指令 Führerweisung Nr. 51 (FW 51) を 1 回宣言できます。宣言は、自分のターンの開始時に行わなければなりません。その後、ドイツ軍プレイヤーは以下を配置しなければなりません。

・現在のターンから 5 ターン離れたターントラックに「End FW 51」マーカーを配置します。

・リマインダーとして、満足度トラックの「ヒトラー承認」マーカーに「+1 RF FW 51」マーカーを配置します。

・「イタリア戦線」テーブルに「FW 51 Italy」マーカーを配置します。

注意: ミンスミート作戦は、FW51 を宣言しても有効です。

23.2 FW51 の結果



x2

a - ドイツ軍プレイヤーは、FW51 の宣言に続く支援フェーズで、追加の支援マーカーを 2 枚引きます。これらの追加の支援マーカーは、前のターンに解雇が発生した場合でも、現在の満足度に応じて引き出されます。これらの追加の支援マーカーは、毎ターンではなく、FW51 宣言のターンにのみ引かれます。



b - ドイツ軍プレイヤーは、FW51 宣言のターンとその後の 5 回のターンの増援および補充フェーズで、追加の RP を 1 つ受け取ります。この追加の RP は、前のターンに解雇が発生した場合でも、現在の満足度に応じて受け取られます。



c - 「FW 51 イタリア」マーカーは、「イタリア戦線」テーブルの空のドイツ軍マスに置かれます。このマーカーは、「イタリア戦線」表のドイツ軍装甲ユニットに相当します (R43 21.1.1a を参照)。その後、ドイツ軍プレイヤーは「イタリア戦線」マーカーを調整します

注: 「イタリア戦線」表の 7 つのドイツ軍ボックスがすべて埋まっている場合、FW51 マーカーは空きスペースができるまでユニットの上に置かれます。

d - FW51 宣言のターンから、その後の 5 ターンの間、連合軍プレイヤーが占領した場合、各戦略ヘクスの値は 1 増加します (ヘクスがドイツ軍プレイヤーによって再占領された場合、追加の値はありません)。

例: アントワープが連合軍によって占領された場合、承認レベルは通常時間の 3 ではなく 4 低下します。アントワープがドイツ軍プレイヤーによって再占領された場合: 承認レベルは 4 増加します (変更なし)。



e - マーカー「FW 51 終了」は、ターントラック R43 の 5 ターン後に配置されます (FW 51 終了時のリマインダーとして)。

23.3 ターン マーカーがマーカー「FW 51 終了」に到達すると、指令 FW 51 はターン終了時に終了します。ドイツ軍の増援補充フェーズの終了時に、戦略ヘクスの値は通常に戻ります。FW51 が終了すると、ドイツ軍プレイヤーは各ターンで追加の RP を受け取りません。FW51 マーカーは満足度トラックとターントラックから削除されます。FW51 イタリアマーカーは「イタリア戦線」テーブルから削除され、「イタリア戦線」マーカーは最後に調整されます。

24. R43 から LR への切り替え

R43 の 18 ターン目の終了時に、プレイヤーは LR ターントラックに切り替え、次の特定のルールに従います。

a - 残りの「侵攻上陸」マーカーは LR ターントラックで使用できます。LR の 10 ターン目以降は、上陸は許可されません (使用されていない「侵攻上陸」マーカーはゲームから削除されます)。

b - ルール「Operation Fortitude」(LR 14 を参照) はプレイされません。

c - ドイツ軍プレイヤーは、「上陸侵攻 3」マーカーが使用さ鉄道か、2 番目の PLUTO マーカーが任意のヘクスに配置されたらすぐに、フランスから撤退することを宣言できます (LR 19 を参照)。ルール LR 19 に記載されているように、ターン 7 LR まで待つ必要はありません。II

d - ターン 18 の終了時にペナルティを適用した後 (R43 22.2.3 を参照)、残りの装甲師団「Ostfront」は、LR スケジュールに切り替えても、それ以上のペナルティなしでマップ上に留まることができます。

e - プレイヤーは、ターン 1 LR で、「イタリア戦線」表の赤く印刷されたペナルティを適用します (R4321.5.6 を参照)。

f - 「Italienfront」表は使用されなくなり、この表に残っているすべてのドイツ軍と連合軍ユニットはゲームから削除されます。

g - プレイヤーは、増援トラックに示されているように RP と増援を受け取ります。
例外。連合軍プレイヤーは、LR ターン 1 と 2 に 1 RP UK と 2 RP US を受け取ります。LR ターン 2 と 21 LR では、9. H - 10. F と 5 番目の AD Can の増援としての到着は無視されます。

h - 連合軍プレイヤーは、ターン 1LR の天候を決定するために 2 個のサイコロを振ります。

2-5 晴天
6-9 曇り
10-11悪天候
12 嵐

リバティールードのカウンター
R43 のカウンター シートには、リバティールードのエラッタ カウンターがいくつか含まれています。以下のカウンターは、第 1版 (2009) のカウンターを置き換えます。
修正されたサポート 協力 (P なし)
黒色のサポート マーカー 狂信
再描画されたサポート マーカー
Nebelwerfer 17 LW (移動力 3 ではなく 2)
以下のカウンターは、リバティールードで使用するための追加マーカーです。
3 つの追加 Festung マーカー
オプションのサポート マーカー 捕虜
オプションのサポート マーカー 工兵

ROUNDHAMMER1943 シナリオ

Roundhammer 1943 では、大規模なキャンペーンを含む、さまざまな期間の 4 つのシナリオが提供されています。
シナリオの特別なルール
1 - ターン 1 のプレイ シーケンスには、次のフェーズのみが含まれます。

連合軍プレイヤー シーケンス

空挺部隊降下フェーズ (12)
上陸フェーズ (13)

ドイツ軍プレイヤー シーケンス

支援フェーズ (5)
移動フェーズ (6)
戦闘フェーズ (7)
追撃フェーズ (8)
増援および補充フェーズ

2・連合軍プレイヤーは、ターン 1 R43 (R43 13.1.8 を参照) に、オランダの 3 つの「侵攻ゾーン」(ヘクス 3507 から 4801 の間)に侵攻上陸を行うことができます。
3・連合軍プレイヤーは、ターン 2 R43 以降にイギリスの RP を受け取り、ターン 4 R43 以降に米国の RPS を受け取ります。
4・ドイツ軍プレイヤーは、ターン 2 R43 以降に RP を受け取ります。
5・ドイツ軍プレイヤーはミンスミート ルールの対象となります (R4314.2 を参照)。R43 の 2 ターン目から 6 ターン目まで、サイコロを振って「ミンスミート」の効果が停止するかどうかを確認します。
6・「イタリア戦線」テーブルは、R43 の 18 ターン目の終了時までアクティブです。
7・連合軍プレイヤーは、ターン 9 R43 からターン 10 LR (または、シナリオの終了ターン (それより早い場合)) までの間であれば、どのターンでも侵攻上陸を行うことができます (ETO ゾーンと MTO ゾーンを尊重します・R43 13.1.0 を参照してください)。
8・ドイツ軍プレイヤーは、セットアップに示されているように、5 個の歩兵 KG と 8 個の装甲 KG を持っています (ターン 43 で、ドイツ軍プレイヤーは 11 個の追加装甲KG + 2 個の「Hiwis」を受け取ります)。

ユニットのセットアップ
「ラウンドハンマー 1943 シナリオ」プレイ エイドを参照してください。
増援ユニットは、増援トラックに配置する必要があります。

1. 「時間か戦力か」

この仮想シナリオでは、1943 年半ばまでに西ヨーロッパに強力な連合軍の橋頭堡を確立し、維持することを提案しています。ドイツ軍プレイヤーは、水陸両用強襲を押返す必要があります。多かれ少なかれ迅速な「総統指令 51 号」の宣言がシナリオの結末を左右します。これを念頭に置いて、ドイツ人プレイヤーは、2 つの矛盾する要件の間での課題に巻き込まれることになります。

一般情報

ゲーム開始: ターン R43

ゲーム終了: "Führerweisung Nr. 51 " 総統指令 Nr. 51"終了時、R43 第9ターンからR43第12ターンの間 (R43 23.3を参照)。

. ターン1R43の天候: 「曇り」

特別ルール

1・このシナリオ中、ドイツ軍プレイヤーはR43第4ターンからR43第7ターンまでの間に「FW 51」指令を宣言しなければならない (R43 23を参照)。

2・連合軍プレイヤーは、このシナリオ中、任意の自由「航空支援」カウンターを獲得できない。

勝利条件

ドイツ軍の目標

1・ゲーム終了時にマップ上に橋頭堡が1つまたは存在しない

2・ゲーム終了時に連合軍の支配下にあるフランス、ベルギー、オランダの主要港が存在しない。

3・ゲーム終了時に連合軍の支配下にあるフランスまたはオランダの小港が1つだけであるか、存在しない。

連合軍の目標

1・フランスまたはベルギーの主要運用港2つを占領する

2・5つの「V1」基地を占領する。

3 - 3つ以上の完全戦力の空挺ユニットを「空挺」ゾーンに持つ

4 - 2つの「Uボート」基地を占領する。

5 - 3つ以上のフランス中小港 (または運用不能な港) を占領する。

6 - プレイ終了時に「イタリア戦線」のドイツ軍拡張に対し2以上のペナルティを持つ灰色マスにマーカーを持つ。

結果

ドイツ軍プレイヤーは次の通り勝利ポイント (VP) を得ます。

・3つのドイツ軍目標を達成した。: 2VP

・2つのドイツ軍目標を達成した。: 1VP

連合軍プレイヤーは次の通り勝利ポイント (VP) を得ます。

・ドイツ軍目標を1つも達成させなかった。: 1VP

・3つ以上の連合軍目標を達成した。: 2VP

連合軍VPからドイツ軍VPを引く

-2 ドイツ軍大勝利

-1, 0: ドイツ軍小勝利

+1: 連合軍小勝利

+2, +3: 連合軍大勝利

2. 「パリかアントワープを解放するか?」

この仮想シナリオでは、1943 年半ばまでに西ヨーロッパに強力な連合軍の上陸拠点を確立し、維持することを提案しています。連合軍プレイヤーの目標は、1944 年 6 月初旬にフランスまたはベルギーの 2 つの主要港と首都 (フランスまたはベルギー) を占領することです。

一般情報

・ゲーム開始: ターン 1 R43

・ゲームの終了: ターン 1LR (19 ターン)

・ターン 1R43 の天候: 「曇り」

特別ルール

1・連合軍プレイヤーは、ターン 16 R43 から 1 つの自由「航空支援」カウンターを獲得できます。

2・ターン 8 R43 の終了時に、プレイヤーは LR スケジュールに切り替えます (R43 24 を参照)。

勝利条件

連合軍プレイヤーには 2 つの目標があります。

1・フランスまたはベルギーの 3 つの主要な運用可能な港を占領すること。アントワープは 2 港の価値があります。イギリス海峡と北海 (ブレストを含む) の各主要港は、1 港の価値があります。大西洋 (ブレストは除く) と地中海の各主要港は、1/2 港の価値があります (端数は切り捨て)。

2 - パリ（ヘクス 2515-2615-2616）またはアントワープとブリュッセル（ヘクス 3708-3610）の 3 つのヘクスのいずれかを支配します。これらのヘクスは、運用可能な港への通信ラインを引くことができなければなりません。

結果。

- ・両方の目的が達成された場合、連合軍の大勝利。
- ・1 つの目的のみ達成された場合、連合軍の大勝利。
- ・両方の目的が達成されなかった場合、ドイツ軍の大勝利。

3. 「ライン川とジークフリート線」

この仮想シナリオは、1943 年半ばまでに西ヨーロッパに強力な連合軍の上陸拠点を確立し、維持することを提案しています。連合軍プレイヤーは、1944 年の秋までに、ライン川とジークフリート線の複数の渡河地点の制圧を目指します。

一般情報

- ・ゲーム開始: ターン 1 R43
- ・ゲーム終了: ターン 10 LR (28 ターン)
- ・ターン 1R43 の天候: 「曇り」

特別ルール

1・連合軍プレイヤーは、ターン 16 R43 から 1 つの自由「航空支援」カウンターを獲得できます。

2・ターン 8 R43 の終了時に、プレイヤーは LR スケジュールに切り替わります (R43 24 を参照)。

勝利条件

連合軍プレイヤーには 4 つの目的があります。

1・フランスまたはベルギーの主要な運用可能な港 3 つを占領する。アントワープは 2 港の価値があります。イギリス海峡と北海 (ブレストを含む) の各主要港は 1 港の価値があります。大西洋 (ブレストは除く) と地中海の各主要港は 1/2 港の価値があります (端数は切り捨て)。

2・パリの 3 つのヘクス (ヘクス 2515-26J5-2616) またはアントワープとブリュッセル (ヘクス 3708-3610) のいずれかを支配する。これらのヘクスは、運用可能な港への通信ラインを引くことができなければなりません。

注: アントワープ港は、ゲーム終了時に運用可能である必要があります。

3・ジークフリート線の次のヘクスのうち 2 つを支配する: ヘクス 4407・4510・42J2・4117・43/9・4224・4125・4026。これらのヘクスは、運用可能な港への通信ラインを引くことができなければなりません。

4・ドイツの主要都市 2 つを支配する。

結果

- ・目標 1 と 2 のみに到達した場合、連合軍の小規模な勝利。
- ・目標 1、.2 と他の 2 つのうちの 1 つに到達した場合、連合軍の大規模な勝利。
- ・すべての目標に到達した場合、連合軍の戦略的勝利。
- ・目標 1 または 2 に到達した場合、ドイツ軍の小規模な勝利。
- ・連合軍プレイヤーが目標 1 と 2 のどちらにも到達しなかった場合、ドイツ軍の大勝利。
- ・連合軍プレイヤーが目標 1・2・3・4 のいずれにも到達しなかった場合、ドイツ軍の戦略的勝利。

4. フル キャンペーン R43 + リバティ ロード

この仮想シナリオでは、1943 年半ばまでに西ヨーロッパに強力な連合軍の上陸拠点を確立し、維持することを提案しています。プレイヤーにフル キャンペーン ゲームをプレイする機会を提供します。

一般情報。

- ・ゲーム開始: ターン 1 R43。
- ・ゲーム終了: ターン 24 LR。
- ・ターン R43 の天候: 「曇り」

特別ルール

1・連合軍プレイヤーはターン 16 R43 から「航空支援」カウンターを 1 つ自由に獲得できます。

2・R43 のターン 18 の終了時に、プレイヤーは LR スケジュールに切り替えます (R4324 を参照)。

勝利条件

連合軍プレイヤーは、次の両方の目標を達成すると勝利します。

- ・7 つのドイツ都市を占領する。
- ・道路または鉄道線路を経由して、マップの東端から作戦港への通信回線を引ける 19 の連合軍師団と 2 つの司令部を退出させる

・連合軍プレイヤーが 1 つの目標のみに到達した場合は引き分けです。

・どちらの目標も達成されなかった場合、ドイツ人プレイヤーの勝ちです。

クレジット

拡張モジュールのデザイン: イヴ・ル・ケレック

歴史研究: イヴ・ル・ケレック

カウンターのアートワーク: イヴ・ル・ケレック

英語翻訳: Chuck Silverstein、Christophe Gentil-Perret

ルールとプレイエイドのレイアウト: Christophe Gentil-Perret、

Muriel Bresson、Yves Le Qellec

プレイテスター: Jordi Cairol、Arnaud de Peretti、Laurent ジラー、ヤン・ゴンサロ、ドミニク・ジェズクエル、デニ・ルフェーブル、パプティスト・モレル、フィリップ・モレル、ラファ・ブジョル、ジョルディ・サイア、フランソワ・トレボスク

アルノー・ドロネー、マックス・ブーレスティ、ユウェン・ル・ピコ、ボダン・オンヴィエ、リュイ・ビノル、ジョアナ・デ・ペドロに感謝

ニコラ・ライデントに格別の感謝