

激闘ノルマンディ 追加正誤表

2008年1月16日

《ルール訂正》

- 7.34項(変更) スラッシュの両方に、戦闘結果の数値が示されている場合(例えば「1/1」など)、常に防御側(攻撃側ではありません)が先に戦闘結果を適用するものとします。また、7.0項冒頭の戦闘解決手順「6」の表記と、プレイ補助シートの「戦闘結果表」の表記も、攻撃側ではなく「防御側が先」と読み替えて下さい。

この変更は、日本版発行人が英文ルールを翻訳する際に生じた誤解釈の訂正です。プレイされる際は、対戦相手の方と必ずこの項目を確認してください。お買いあげいただいた方々には、ご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。

《明確化》

- 4) 6.15項に示されている「スタック制限超過が発覚した場合の、超過ユニットの除去」は、不可抗力で発生した事態への対応を示したものです。言い替えれば、プレイヤーが意図的に、自軍移動フェイズでスタック制限超過となるような移動を行い、超過ユニットを全滅させるような行動をとることはできません。

この明確化は、スタック制限超過の状況をプレイヤーが意図的に発生させることが、ルール上許されるか否かについての、日本版発行人による明確化(ルール不明点の補完)です。

英文ルール7.1項を読むと、ルール冒頭で「両プレイヤーとも、いかなる移動フェイズ終了時にも、そして戦闘フェイズの期間中は常に、1ヘクスに1個師団を超えるユニットを置くことはできない(However, at the end of any Movement Phase, and always during any Combat Phase, neither Player can have more than one division in a hex)」という「禁止ルール」があります。そして、スタック制限についての記述がひととおり続いた後、「もし、ある自軍移動フェイズの終了時または戦闘フェイズ中のいずれかの瞬間に、ユニット(複数)がスタック制限を超過していた場合、超過分のユニットは全滅してゲームから除去される(If units are ever in excess of the stacking restrictions at the end of a Friendly Movement Phase or at any time during any Combat Phase, the excess units in the hex must be eliminated and removed from the game)」と述べられています。

問題は、後者のルールを「プレイヤーが意図的にそのような事態を発生することを容認するルール」と見なすか否かですが、日本版発行人はいろいろな角度から検討した結果、

- 1) 先に述べたように「プレイヤーは移動フェイズ終了時に1ヘクスに1個師団を超えるユニットを存在させることができない」という明確な表現が本文ルール中に存在すること
- 2) SPI社発行の機関誌「MOVES」第44号所収の戦術研究記事「Free the Panthers!」(日本版では「ゲーム序盤のドイツ軍部隊運用」)には、歩兵を装甲教導師団とスタックさせて敵のじゅうたん爆撃の損害から装甲ユニットを護るという「ゲーム的テクニック」は紹介されているものの、それ以上に有効なゲーム的テクニックとなりうる「意図的なスタック制限の超過および超過ユニットの除去による前線整理」という戦法が触れられておらず、SPI社のスタッフが当時そのような戦法を想定していなかったと考えられること
- 3) ゲームの題材となっている第二次世界大戦の陸上戦闘において、歩兵部隊(歩兵師団所属の砲兵や輸送部隊も含む)の存在が戦車部隊の機動を邪魔して有効な作戦遂行を行えなかった事例(1945年4月のゼーロフ高地攻撃時のソ連軍や、1940年5月のアルデンヌ突破時のドイツ軍など)は数多く存在する反面、味方ユニットの前線進出が原因で連隊ないし師団規模の部隊が壊滅したという例は見当たらないこと(スタック制限の超過で除去されるユニットは「全滅」として扱われ、敵軍の勝利得点の対象となる)

この3つの理由により、日本版発行人は、意図的なスタック制限の超過は「認められない」と見なすのが最も合理的であるとの判断を下しました。

ただ、前記したとおり、この判断はあくまで「日本版発行人による日本版公式の明確化=ルール不明点の補完」であり、デザイナーによる最終的な裁定ではないので、もし納得されない方がおられましたら、対戦相手の方と事前に合意された上で、「意図的にスタック制限の超過を引き起こして超過ユニットを任意に全滅させることは可能」という解釈でプレイされるのもご自由です。

- 5) 12.12項(英文ルール14.1項)では、増援部隊が敵ZOCに登場できないとの制限が記されていますが、登場可能なヘクスの全てが敵ユニットまたはそのZOCで占められているために、地図上へと登場できない増援ユニットは、全滅したものと見なされ、敵プレイヤーの勝利得点の対象と

なります。言い替えれば、所有プレイヤーの任意で、増援の登場を遅らせることはできません。

この明確化は、増援登場の条件に関するオリジナル版ルールの説明不足についての、日本版発行人による明確化(ルール不明点の補完)です。

英文ルール14.21項には「増援ユニットは、駒に印刷されたゲームターンに地図上へと登場する(Reinforcements enter the game-map with the side of the counter that has the Game-Turn printed on it face-up)」と書かれていますが、プレイヤーが意図的に登場を遅らせることができるか否かについては説明がありません。そのため、この一文を厳密に解釈して「印刷された以外のターンには登場できない」と解釈すべきであると判断しました。

また、増援登場ヘクスの全てが敵に占領されている状態(後述する理由により、実際に発生することはほとんどないと思われませんが)は、その戦域における敗勢を意味し、そのような状況下では「敵部隊の存在によって登場できなかった増援」が勝利得点で有利な働きをすることはないと判断から、敵部隊の存在が原因で登場できなかった増援ユニットは、全滅したものと扱うという判断を下しました。

もし、これとは逆の判断、つまり「登場できなかったユニットは、全滅されずに生き残ったユニットと見なされる」という解釈をした場合、ドイツ軍は増援を勝利条件上の「脱出 / 生存ユニット」とするために地図上へと「登場させない」方策を選ぶ可能性があり、また連合軍はそうした事態を阻止するために「わざと登場ヘクスに空白地帯を作り、出てきたら全力で包囲して殲滅する」というような、不自然な事態が発生する可能性が高いと考えられるからです。

ただ、先の明確化と同様、この判断はあくまで「日本版発行人による日本版公式の明確化＝ルール不明点の補完」であり、デザイナーによる最終的な裁定ではないので、もし納得されない方がおられましたら、対戦相手の方と事前に合意された上で、別の判断、例えば「登場可能なヘクスが全て敵ユニットまたは敵ZOCによって占められている場合のみ、増援の登場を遅らせることができる」あるいは「プレイヤーは任意で(地図上の状況に関わらず)自軍の増援の登場を遅らせることができる」という解釈でプレイされるのもご自由です。