

1.0 はじめに

「激闘ノルマンディ」は、1944年夏のフランス北部・ノルマンディ地域における米英連合軍の突破作戦を再現する、連隊 / 師団規模の作戦級シミュレーション・ゲームです。このノルマンディ地域における攻防戦は、16万人のドイツ軍将兵が包囲の危機に直面した「ファレーズ包囲戦」により、その幕を閉じることになりました。

本ゲームの連合軍プレイヤーは、アメリカ軍と英連邦軍(カナダ軍を含む)および同盟国のフランス軍とポーランド軍部隊を指揮し、ノルマンディ橋頭堡から内陸部への大突破を目指して、ドイツ軍の戦線に圧力を加え続けなくてはなりません。一方のドイツ軍プレイヤーは、連合軍の圧倒的な制空権下で部隊の移動を妨害されながらも、ノルマンディ特有の生け垣地帯(ボカージュ)や高地などの地形を利用して敵の進撃を阻み、状況次第では果敢な反撃を行う必要があります。

本ゲームは、基本的に二人用の対戦ゲームとしてデザインされています。各プレイヤーは、定められた勝利条件を達成するために自軍の部隊駒(ユニット)を動かす、敵を攻撃します。各ユニットは、ユニットごとに規定された「許容移動力」を消費しながら、今いるヘクス(六角形のマス目)から隣のヘクスへと移動します。

本ゲームにおける陸上戦闘は、隣り合ったヘクスにいる両軍のユニットの「戦闘力」を比較して、簡単な戦力比に直した上でサイコロを振り、戦闘解決表を参照して解決します。

日本版ルールに関する注

このルールブックは、SPI社版とTSR社版の英文ルールブックをベースに、両社の定期行誌「MOVES」および「Strategy & Tactics」で発表された公式正誤表を適用していますが、両者を併せてもなお説明や規定が不足ないし矛盾していると判断された箇所については、ゲーム全体のデザイン思想やルールシステムの整合性を慎重に考慮した上で、日本版発行人の責任において追加のルール説明文を挿入しました。

また、一部のルールについては、意味不明の重複等が見られたので、該当個所のルール構成を変更し、合理的と思われる形に再編集してあります。従って、必ずしもSPI社版やTSR社版と同じナンバリング構成になっていない点を、あらかじめご了承ください。

2.0 ゲームの備品

2.1 地図

本ゲームの地図(A1判)には、ノルマンディ地域の戦いが繰り広げられたフランス北部の戦場と、戦闘に重要な影響を及ぼした各種の地形が描かれており、欄外にはゲームで使用する表示欄や図表が印刷されています。

地図上に重ねて印刷されている六角のマス目は、部隊駒(ユニット)の位置を明確化したり、移動や戦闘の際の基準として使用されるもので、六角のマス目のことを以後「ヘクス」と呼びます。各ヘクスには、固有の4桁の識別番号が振られています。また、ヘクスとヘクスの境界部分は「ヘクスサイド」と呼ばれ、河や小川、道路などの特定の地形との関係で重要な意味を持つことがあります。

2.2 部隊駒(ユニット)

厚紙を打ち抜いた駒は、実際のノルマンディ攻防戦に参加した、あるいは参加する可能性があった、連合軍とドイツ軍双方の部隊を表しています。この部隊駒を「ユニット」と呼びます。

各ユニットに印刷されている数値や記号は、その部隊の戦闘力、移動能力、兵科、規模、部隊名、登場ターン数などを表しています。また、ゲームには部隊駒の他に、特定の状況などを表す表示駒(マーカー)が用意されています。

2.2.1 ユニットの読み方

《ドイツ軍装甲連隊》

(表)	(裏)
部隊規模: III 兵科: 22 スタック値: 1 戦闘力: 7-12 配置コード: * 部隊名: 1Pz 所属師団名: 21Pz 許容移動力: 1 明るいクリーム色(車輛ユニット)	低下した戦闘力

《アメリカ軍歩兵師団》

(表)	(裏)
部隊規模: XX 兵科: 30 スタック値: 3 戦闘力: 12-8 配置コード: * 師団名: 30 許容移動力: 3 地色より少しだけ明るい色(徒歩ユニット)	低下した戦闘力

《ドイツ軍司令部》

(表)	(裏)
司令部規模: XXX 兵科: HQ 58 No Zoc 4-12 配置コード: 3SE 司令部名: HQ ZOCなし表示 指揮範囲: 58 許容移動力: 58	

2.2.2 兵科一覧

《ドイツ軍》

(表)		(裏)
	装甲連隊	
	装甲擲弾兵連隊	
	タイガー大隊	
	歩兵師団 (移動力6) *1	
	歩兵連隊 (移動力6) *1	
	歩兵連隊 (移動力9)	
	降下猟兵連隊	
	司令部	

*1 = 移動力が6のドイツ軍歩兵師団・連隊は、厳密には「定置師団(Bodenständige Divisionen)」と呼ばれる拠点防御用の部隊でしたが、本ゲームでは簡略化のため、兵科記号は「歩兵」にしてあります。

《英連邦軍(連合軍)》

(表)		(裏)
	機甲旅団	
	機械化旅団	
	歩兵師団	
	歩兵師団 (サブカウンター)	
	空挺旅団	

《アメリカ軍(連合軍)》

(表)		(裏)
	機甲連隊	
	機甲旅団	
	機械化連隊	
	騎兵連隊	
	歩兵師団	
	歩兵師団 (サブカウンター)	
	歩兵連隊	
	司令部	

2.2.3 部隊規模

部隊規模記号の意味は、以下の通りです。

XXXX = 軍 XXX = 軍団
 XX = 師団 X = 旅団
 III = 連隊 II = 大隊

2.2.4 ユニットの色

薄い灰緑色 = ドイツ国防軍戦闘部隊
 濃い灰緑色 = ドイツ国防軍司令部
 黒 = ドイツ軍武装親衛隊
 灰色 = ドイツ軍武装親衛隊司令部
 薄い緑色 = アメリカ軍・フランス軍
 濃い緑色 = アメリカ軍司令部
 濃い茶色 = イギリス軍・ポーランド軍
 薄い茶色 = カナダ軍

2.2.5 ユニットの略号

《ドイツ軍》

FJ: Fallschirmjaeger(降下猟兵)
 Lehr: Panzer Lehr(装甲教導)
 LW: Luftwaffe Field(空軍野戦部隊)
 Pz: Panzer(装甲)
 W: Waffen-SS(武装親衛隊)

《英連邦軍》

A: Armor(機甲)
 CN: Canadian(カナダ軍)
 Gd: Guards(近衛)
 GL: Glider(グライダー)
 PL: Polish(ポーランド軍)

《アメリカ軍》

A: Armor(機甲)
 CCA: Combat Command A(A戦闘団)
 CCB: Combat Command B(B戦闘団)
 CCR: Combat Command R(R戦闘団)
 FA: French Armor(フランス軍機甲)

2.2.6 マーカー一覧

補給切れ	天候	ゲームターン
ドイツ軍現行移動力	ドイツ軍勝利得点(x1)	ドイツ軍勝利得点(x10)
連合軍勝利得点(x1)	連合軍勝利得点(x10)	アメリカ軍トラック
補給ポイント	命令	航空支援
じゅうたん爆撃	(裏)	

カ軍および英連邦軍が実行できる攻撃の回数を示すために使用されます。補給ポイント・マーカーの場合とは異なり、命令マーカーは地図上の表示欄には置かず、「連合軍補給ポイント/指揮レベル一覧」でターンごとに示された数のマーカーをアメリカ軍と英連邦軍が(別個に)受領し、各軍が1回攻撃やオーバーランを行うごとに、そのマーカーを1個ずつ裏返す形で使用します。アメリカ軍のトラックマーカーは、機械化されたアメリカ軍歩兵師団を表すために使用します。

ドイツ軍現行移動力マーカーは、そのターンの天候状態による、ドイツ軍ユニットの移動力修正を表すために、「ドイツ軍移動力変動表」の該当するマス目(3分の1、3分の2、または全移動力)に置いて使用されます。

連合軍の航空支援マーカーとじゅうたん爆撃マーカーは、連合軍(のみ)が行う航空戦力ポイントによる攻撃支援とじゅうたん爆撃の目標を示すために使用されます。両軍の勝利得点マーカーは、ゲーム中に発生する出来事(アメリカ軍の特定ターンまでの地図外突破の成否など)による勝利得点(VP)を記録するために、「補給ポイント/勝利得点表示欄」上に置いて使用します。

補給切れマーカーは、あるフェイズにおいて補給切れ状態にあるユニットを示すために使用します。

2.3 用語の定義

車輛ユニットと徒歩ユニット: 戦闘力や移動力の数値部分(駒の下半分)が「明るいクリーム色」のユニットは、車輛ユニットです。駒の下半分が上半分より少しだけ薄い色のユニットは、徒歩ユニットです。なお、英連邦軍の歩兵師団ユニットは、駒の下半分が「明るいベージュ色」となっていますが、機械化移動で制限を課せられている点を除き、全ての点で車輛ユニットと見なされます。

戦闘ユニット: 両軍に所属するユニットのうち、司令部を除く全てのユニットは「戦闘ユニット」です。

戦闘力: そのユニットが、敵ユニットと戦闘(攻撃・防御)を行う際に使用する、相対的に評価された数値です。数値が大きければ大きいほど、強いユニットです。ユニットの戦闘力は、補給状態や同一師団効

果、オーバーランの実行などにより変化することがあります(詳細はルールの各項目で説明します)。

許容移動力: そのユニットが、1回の自軍の通常移動フェイズ(ないし機械化移動フェイズ)中に消費することのできる、移動力の上限を表す数値です。数値が大きければ大きいほど、移動能力の高いユニットです。ユニットの許容移動力は、補給状態や天候(ドイツ軍の場合のみ)などにより変化することがあります(詳細はルールの各項目で説明します)。

スタック価: 兵科記号の下に印刷されている丸印()は、そのユニットの「スタック価」を表します(詳しくは6.1項を参照)。なお、英連邦軍の旅団規模のユニットは、スタック価が「1.5」(丸印が1個半)であることに注意してください。丸印のないユニット(司令部、ドイツ軍タイガー大隊)は、スタック価が「0」のユニットです。

指揮範囲: 各司令部ユニットは、戦闘解決時に有利な修正を味方の戦闘ユニットに与える能力を持っていますが、この修正を適用するためには、該当する戦闘ユニットが、司令部の指揮範囲内になくはなりません。指揮範囲の計算においては常に、地形に関係なく「ヘクス数」で計算します。国籍: ルールの文中で「連合軍」と記されている場合、アメリカ、イギリス、カナダ、フランス、ポーランドの各国軍を含むと見なされます。「アメリカ軍」と記されている場合、アメリカとフランスの両国軍を含むと見なされます。「英連邦軍」と記されている場合、イギリス、カナダ、ポーランドの各国軍を含むと見なされます(厳密には、ポーランドは英連邦の構成国ではありませんが、ポーランド亡命政権はイギリスと同盟関係にあったため、本ゲームでは簡略化のためこのような処理をしています)。

2.4 各種図表類

このゲームには、プレイの進行を容易にするために、数多くの図表が含まれています。プレイ中に重要となる主な図表としては「地形効果表」「戦闘結果表」「補給ポイント・勝利ポイント表示欄」「ドイツ軍移動力変動表」「天候判定表」「天候効果表」「ゲームターン表示欄」などがあります。これらは、地図の欄外と、プレイ補助シートにまとめて印刷されています。また、各プレイヤーはそれぞれ専用の「展開表」を用意されています。

2.5 ゲームの規模

地図上の各ヘクスの対辺間の距離は、実際の3.2キロメートルに相当します。ゲーム中の1ターンは、実際の3日間に相当します。

2.6 内容物一覧

1セットの「激闘ノルマンディ」には、以下の備品が含まれています。

ゲーム地図 A1判 1枚、A3判 1枚
A3判地図は、付録ミニゲーム
(20ページ参照)でのみ使用します。
駒 3シート(計396個)
両軍展開表(A4判) 2枚
ミニゲーム展開表(A4判) 1枚
プレイ補助シート(A4判両面) 2枚
本誌(ルールブック含む) 1冊

なお、本ゲームをプレイするためには、六面体サイコロ1個が別途必要です。

3.0 ゲームの準備

ゲームの準備は、以下の要領で行います。

3.1 ユニットの初期配置

ゲームの開始に先立ち、連合軍とドイツ軍の両プレイヤーはまず、自軍の初期配置ユニットを地図上に配置します。ユニットの右上に、4桁のヘクス番号が入っているユニットは、初期配置ユニットです。また、ユニットの右上にアステリスク * が付いているユニットは、駒の裏面を上にして、裏面の右上に記された番号のヘクスに配置されます。

3.2 増援ユニットの準備

ユニットの右上に「GT」の文字と数字が入っているユニットは、増援部隊で、ゲームの途中から地図上に登場するユニットです。これらの増援部隊は、実際に地図上へと登場するまでの間、「連合軍展開表」ないし「ドイツ軍展開表」の、該当するボックスに並べておきます。

3.3 マーカーの準備

ユニットの配置が完了したら、マーカーの準備を行います。ゲームターン・マーカーは、地図上の「ゲームターン表示欄」の「1」のボックスに置きます。

アメリカ軍補給ポイント・マーカーは、地図上の「補給ポイント・勝利ポイント表示欄」の「0」のボックスに置きます。英連邦軍補給ポ

イント・マーカーは、地図上の「補給ポイント・勝利ポイント表示欄」の「3」のボックスに置きます(アメリカ軍の場合とは違っていることに注意してください)。

天候マーカーは、地図上の「天候効果表」の「晴天」のボックスに置き、ドイツ軍現行移動力マーカーは「ドイツ軍移動力変動表」の「3分の1」のボックスに置きます。

以上で、ゲームの準備は完了です。

4.0 ゲームの手順

「激闘ノルマンディ」は、ゲームターンと呼ばれる手順に沿う形でプレイされます。各ゲームターンは、ドイツ軍及び連合軍の各プレイヤー・ターンに分割されています。

各プレイヤーは、以下に列記された手順を上から順に行い、これが一通り終わると1ゲームターンが完了したことになります。1つの手順を完了するまでは、次の手順に進むことはできません。

各ターン中の手順を実行する過程においては、自軍プレイヤー・ターンを実行している側のプレイヤーを「フェイズ・プレイヤー」、そうでない側を「非フェイズ・プレイヤー」と呼ぶことがあります。例えば、ドイツ軍プレイヤー・ターンの全ての手順において、フェイズ・プレイヤーはドイツ軍プレイヤーとなります。

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. ドイツ軍天候判定フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、地図上の「天候判定表」を見てサイコロを1個振り、このプレイヤー・ターン(ゲームターンではないことに注意)の天候を判定します。ここで判定された天候は、このプレイヤー・ターンにおけるドイツ軍の全てのユニットの許容移動力値に影響を及ぼします。原則として、天候が「晴天」ならば許容移動力値の3分の1、「荒天」ならば3分の2に低下します(ただし連合軍の地図外突破後は「晴天」なら3分の2、「荒天」ならそのままとなります)。天候が「嵐」なら、ドイツ軍ユニットの移動力値はそのままです。

なお、第1ターンは自動的に「晴天」です。

2. ドイツ軍補充フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、補充ポイントを使用して、地図上にある自軍の戦力減少ユニットを、完全戦力に回復させることができます。

1ターンに使用できる補充ポイントは、装

甲 / 装甲擲弾兵ユニット用が1ポイントと、歩兵 / 降下猟兵ユニット用が2ポイントの計3ポイントです。装甲擲弾兵ユニットは、戦車ユニット用のポイントを使用します。このフェイズ開始時に、補給線を設定できないユニットや、敵ユニットから2ヘクス以内にいるユニットは、補充ポイントを受けることができません。なお、使用しなかった補充ポイントを、後のターンに持ち越すことはできません。

3. ドイツ軍通常移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーはまず、地図上にある自軍ユニットの補給状態を判定します。ドイツ軍の補給源は、地図東端(つまりヘクス番号の上2桁が「51xx」)のいずれかのヘクスです。ここで「補給切れ」と判定されたドイツ軍ユニットは、この移動フェイズ中(のみ)には移動力の数値が半分になります。このペナルティは、他の要素(天候など)による移動力の低下に累積する形で適用され、端数は最後に一度だけ切り上げられます。

続いて、ドイツ軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットに移動を行なわせます。各ユニットは、このフェイズ中に使用可能な許容移動力値と同数まで、移動力を使用することができます。1ヘクス進むごとに、地形ごとに定められた移動力を消費して移動します。

ドイツ軍プレイヤーはまた、移動中の自軍ユニットに、移動の一形態である「オーバーラン(蹂躞攻撃)」を、実行させることができます。ただし、オーバーランを実行できるのは、同一師団効果を適用できる状態にある装甲師団または装甲擲弾兵師団のスタックのみです。

ドイツ軍プレイヤーはさらに、このターンに登場予定の増援ユニットを、地図上に登場させることができます。増援ユニットは、登場する最初のヘクスへの進入には(地形に関わらず)1移動力を消費し、そこから先は通常の移動ルールに従って移動します。

4. ドイツ軍戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーはここで、地図上の自軍ユニットに、隣接する連合軍ユニットを攻撃させることができます。攻撃は、常にフェイズ・プレイヤーの任意であり、強制ではありません。

個々の攻撃(戦闘)は、攻撃を行うフェイズ・プレイヤーのユニットの戦闘力値の合計と、攻撃を受ける(防御する)非フェイズ・プレイヤーのユニットの戦闘力値の合計を、簡単な比率に直して「戦闘結果表」に当てはめ、サイコロを1個振ることで解決されます。各戦

闘の結果は、即座に次の戦闘を解決する前に適用します。

攻撃を解決する瞬間(戦闘フェイズの開始時ではありません)に「補給切れ」と判定された攻撃側・防御側双方のユニットは、この戦闘フェイズ中(のみ)には戦闘力の数値が半分(端数切り上げ)になります。また、補給切れと判定された両軍のユニットは、同一師団効果の特典を受けることができなくなります。

5. ドイツ軍機械化移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、ここで再び、自軍の車輛ユニット(装甲、装甲擲弾兵、タイガー大隊、司令部の各ユニット)を移動させることができます(つまり、これらの車輛ユニットは、1ターンに原則として2回移動できるわけです)。ドイツ軍通常移動フェイズの場合と同様、このフェイズ開始時に「補給切れ」と判定されたドイツ軍車輛ユニットは、この移動フェイズ中(のみ)には移動力の数値が半分(端数切り上げ)になります。また、ドイツ軍の徒歩ユニットは、このフェイズ中には全く移動できません。さらに、機械化移動フェイズではいかなるユニットも、オーバーランを実行できません。

B. 連合軍プレイヤー・ターン

1. 連合軍天候判定フェイズ

連合軍プレイヤーは、地図上の「天候判定表」を見てサイコロを1個振り、このプレイヤー・ターン(ゲームターンではないことに注意)の天候を判定します。ここで判定された天候は、この(連合軍)プレイヤー・ターン中に連合軍が使用できる航空戦力に影響を及ぼします。原則として、天候が「晴天」ならば6ポイント、「荒天」なら3ポイントの航空戦力を、使用できます。天候が「嵐」なら、連合軍は航空戦力を使用できません。

なお、第1ターンは自動的に「晴天」です。

2. 連合軍補給受領フェイズ

連合軍プレイヤーは、定められた量の補給ポイントを受領します。補給ポイントは、「アメリカ軍用」と「英連邦軍用」の2つに分かれており、それぞれ「補給ポイント・勝利ポイント表示欄」上の専用マーカーで現在のポイント数を表示します。受領する補給ポイントは、1ターンにつき、「アメリカ軍用」と「英連邦軍用」がそれぞれ3ポイントずつです。使用しなかった補給ポイントは、後のターンまで持ち越すことができます(蓄積できます)。

3. 連合軍補充フェイズ

連合軍プレイヤーは、地図上にある自軍の戦力減少ユニットの戦力段階(ステップ)を、回復させることができます。ドイツ軍の場合とは異なり、連合軍の場合は、このフェイズ開始時に補給線を設定でき、なおかつ敵ユニットから3ヘクス以上離れているユニットであれば、1ターンに何個でも(つまり条件を満たしているユニット全てを)回復させることができます。ただし、1個のユニットが、1回の連合軍補充フェイズで回復できるのは、1ステップのみです(個々の歩兵師団ユニットを、一度に2ステップ以上回復させることはできません)。

連合軍プレイヤーはまた、このフェイズ開始時に補給線を設定できるアメリカ軍歩兵師団に、トラックマーカーを置いて「機械化」することができます。いったん機械化された(トラックマーカーを置かれた)アメリカ軍歩兵師団は、戦闘の結果として退却するか、または連合軍プレイヤーの意志で機械化を「解除」されるまで、徒歩ユニットではなく「車輛ユニット」として扱われます。機械化の解除(つまりトラックマーカーを特定の歩兵師団から取り除くこと)を、このフェイズ中に行います。言い換えれば、ある歩兵師団の上に置かれていたトラックマーカーを取り除き、それを即座に(同じ連合軍補充フェイズ中に)別の歩兵師団の上に置くことも可能です。

4. 連合軍通常移動フェイズ

連合軍プレイヤーはまず、アメリカ軍と英連邦軍のそれぞれについて、指揮レベルと同数の命令マーカーを受領します。この命令マーカーの数が、このフェイズ中に実行できるオーバーランの上限を示しています。

続いて、連合軍プレイヤーは地図上にある自軍ユニットの補給状態を判定します。連合軍の補給源は、ヘクス0101から3701まで(両ヘクスも含む)の地図北端のいずれかのヘクスです。ここで「補給切れ」と判定された連合軍ユニットは、この移動フェイズ中(のみ)には移動力の数値が半分(端数切り上げ)になります。

そして、連合軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットに移動やオーバーランを実行させることができます。ただし、オーバーランを実行できるのは、同一師団効果を適用できる状態にある機甲師団のスタック、または機械化されたアメリカ軍歩兵師団のみです。また、アメリカ軍と英連邦軍は、フェイズ開始時に受

領した**命令マーカー**の数までの回数しか、**オーバーラン**を実行できません。

連合軍プレイヤーはさらに、このターンに登場予定の**増援ユニット**を、地図上に登場させることができます(例外:**第2ターンのアメリカ軍の増援は、通常移動フェイズではなく連合軍機械化移動フェイズに登場します**)。増援ユニットは、登場する最初のヘクスへの進入には(地形に関わらず)移動力を消費し、そこから先は通常の移動ルールに従って移動します。

5. 連合軍戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーはここで、地図上にある自軍ユニットに、隣接するドイツ軍ユニットを**攻撃**させることができます。

連合軍プレイヤーは再び、**アメリカ軍と英連邦軍**のそれぞれについて、このターンの**指揮レベルと同数の命令マーカー**を受領します。この命令マーカーの数が、このフェイズ中に**実行できる攻撃回数**の上限を示しています。

攻撃の回数は、**オーバーラン**の実行回数とは別個に計算します。連合軍プレイヤーは、このフェイズに**実行する攻撃を全て宣言**し、それぞれの**攻撃目標のヘクス**(1回の攻撃で複数の防御側ヘクスを攻撃する場合は、それらの中の1ヘクス)に、使用可能な**命令マーカー**を1個ずつ置きます。

次に、連合軍プレイヤーは配置した**アメリカ軍**および**英連邦軍**の**命令マーカー**1個につき、**該当する軍の補給ポイント**を1ポイント消費しなくてはなりません。もし該当する軍の補給ポイントがなければ、**攻撃も実行できません**。例えば、使用可能なアメリカ軍の命令マーカーが5個あったとしても、アメリカ軍の補給ポイントが3ポイントしかなければ、そのターンには最大で3回の攻撃しか実行できません。

そして、**攻撃支援**に使用可能な**航空戦力ポイント**があれば、支援を行う攻撃の命令マーカーの上に、**航空支援マーカー**を置きます。天候が「晴天」で、なおかつ連合軍プレイヤーが望めば、航空支援の代わりに「**じゅうたん爆撃**」を実行することもできます。

これらが完了したら、連合軍ユニットの攻撃を順次、解決します。攻撃(戦闘)解決の方法は、原則として、ドイツ軍戦闘フェイズの場合と同じ(立場が入れ替わるだけ)です。ただし、連合軍の場合は1回の**連合軍戦闘フェイズ**に**実行できる攻撃の回数**に制限が課せられていることに注意してください。

6. 連合軍機械化移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、ここで再び、自軍の**車輛ユニット**(**機甲**、**機械化**、**騎兵**、**司令部**の各ユニットと、**英連邦軍の歩兵師団**ユニット、および**機械化された状態のアメリカ軍歩兵師団**)を移動させることができます。ただし、**英連邦軍**(カナダ軍も含む)の**歩兵師団**ユニット(駒の下半分が「**明るいベージュ色**」のユニット)は、このフェイズの移動に関しては**移動力が3分の2**になります(つまり端数を切り上げて**6移動力**となります)。

連合軍通常移動フェイズの場合と同様、このフェイズ開始時に「**補給切れ**」と判定された連合軍車輛ユニットは、この移動フェイズ中(のみ)には**移動力の数値が半分**(端数切り上げ)になります。また、連合軍の**徒歩ユニット**は、このフェイズ中には**全く移動できません**。さらに、**機械化移動フェイズ**ではいかなるユニットも、**オーバーラン**を実行できません。

以上の手順が完了したら、1ターンが終了したことになります。「**ゲームターン表示欄**」上の**ゲームターン・マーカー**を1マス進めて、次のターンの手順を開始します。そして、**第13ターンの完了**と共に、ゲームは**終了**し、**勝敗**を判定します。

5.0 移動

プレイヤーは、**自軍移動フェイズ**(通常および**機械化**)において、自軍ユニットに移動を行わせることができます。ユニットの移動は、常にそのユニット自身が持つ「**許容移動力**」値を基準として行われます。

各ユニットは、1回の自軍移動フェイズ中に、その許容移動力値の範囲内で「**移動力**」を消費して、移動を行えます。つまり、移動力値の全部を使っても、一部だけを使っても、あるいは全く使わなくてもよいわけです。**車輛**ユニットは、自軍の通常移動フェイズと**機械化移動フェイズ**の**それぞれ**において、許容移動力値いっぱいまで移動力を消費できます(ただし5.33項に注意)。

通常移動フェイズには、フェイズ・プレイヤーの**徒歩**ユニットと**車輛**ユニットが共に、移動(条件を満たしている車輛ユニットの場合は**オーバーラン**)も行えます。**機械化移動フェイズ**には、フェイズ・プレイヤーの**車輛**ユニットのみが、移動を行えます(ただし**オーバーラン**は行えません)。

5.1 移動力の消費

5.1.1 移動力を使って移動する際には、これから入るヘクスの地形と、その時に越えるヘクスサイドの地形に注意しなくてはなりません。原則として、**平地**を1ヘクス移動するごとに、1**移動力**を消費します。それ以外の地形に関して、移動力をいくつ消費するかは、地図上の「**地形効果表**」に記載されています。

5.1.2 地形による移動力の消費は、ユニットの**移動手段**によっても異なります。例えば、**林**ヘクスへと進入する際、**徒歩**ユニットは1**移動力**で済みますが、**車輛**ユニットなら2**移動力**を消費しなくてはなりません。

5.1.3 **河**または**小川**ヘクスサイドの地形は、移動して入る先のヘクスの地形に**加算**して計算されます。例えば、**車輛**ユニットが**小川**を越えて**ボカージュ**のヘクスへと移動する場合、**ボカージュ**の2**移動力**と**小川**の追加2**移動力**を合計した「**4移動力**」を消費しなくてはなりません。

5.1.4 **一級道路**または**二級道路**のあるヘクスサイドを越えて隣のヘクスへと移動する場合、**他の地形**(進入先ヘクスおよび通過するヘクスサイドの河または小川)による移動力を**無視**して、ただ**道路**による**移動力を消費**するだけでかまいません。

5.1.5 1つのヘクス内に**複数の地形**が混在している場合、移動力の算定は、**最も数値の高い地形のみ**を基準に行います。例えば、**ボカージュ**と**森**と**高地**が混在する**ヘクス2925**へと**車輛**ユニットが移動する場合、**4移動力**を消費しなくてはなりません(**ボカージュ**の2、**森**の4、**高地**の4で合計10移動力になるわけではありません)。ただし、ヘクスサイドの河または小川の追加移動力は、5.13項に示された通り、進入先ヘクスの地形に「**加算**」されます。

5.1.6 ユニットが河ヘクスサイドを越えて移動する場合、移動先のヘクスが、その河の対岸に位置する敵ユニットのZOCであるなら、そのような移動は行うことができません(**右ページの図1**を参照)。ただし、その敵ZOCヘクスに**味方の戦闘ユニット**がいれば、この制限は無視できます。

5.1.7 移動は、強制ではありません。プレイヤーは、自軍移動フェイズごとに、地図上の望む数の自軍ユニットを動かす、残りは動かさなくてもかまいません。また、ヘクスごとに必要な移動力さえ消費すれば、どの方

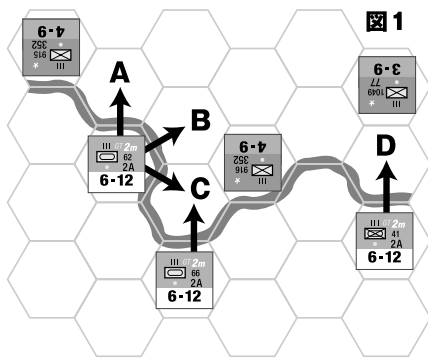


図1

Aのヘクスは、河の対岸にいる第352歩兵師団第915歩兵連隊のZOCなので、アメリカ軍ユニットは渡河進入できません。BとCのヘクスは、同じく河の対岸にいる第352歩兵師団第916歩兵連隊のZOCなので、アメリカ軍ユニットは渡河進入できません。しかし、Dのヘクスは、第77歩兵師団第1049歩兵連隊のZOCですが、同連隊は「河の対岸」にいない(河ヘクスサイドと隣接していない)ため、アメリカ軍第2機甲師団第41機械化連隊は、このヘクスに渡河進入可能です。

向へでも好きなように方向転換できます。

- 5.18 移動を行っているユニットから、そのプレイヤーの手が離れた時点で、そのユニットの、その移動フェイズにおける移動は終了したものと見なします。

5.2 移動の制限

- 5.2.1 ユニットの、いかなる場合でも、敵ユニットの存在するヘクスへと移動して入ることができません(ただし5.5項のオーバーランに注意)。
- 5.2.2 移動の途中で、敵ユニットのZOC(支配地域: 6.3項を参照)に進入したユニットは、そこで停止し、たとえ移動力がまだ残っていたとしても、そのフェイズ中の移動をそのヘクスで終了しなくてはなりません(例外: 5.5項、オーバーラン)。
- 5.2.3 移動フェイズの開始時に、敵ZOCのヘクスにいたユニットは、離脱(5.6項)を行うことにより、そこから出ることができます。
- 5.2.4 未使用の移動力値を、他のユニットに譲り渡したり、次の移動フェイズへと持ち越したりすることはできません。
- 5.2.5 移動フェイズの開始時に、補給切れ(9.1項を参照)と判定されたユニットは、そのフェイズ中(のみ)は許容移動力値が半分になります(端数切り上げ)。このペナルティは、他の修正(天候など)に累積して適用されます(端数の切り上げは、修正適用の最後に一度だけ行います)。
- 5.2.6 隣接ヘクスへの移動に必要な移動力が足りない場合でも、進入先のヘクスが敵ZOCでなければ、1回の(移動資格のある)移動フェイズに最低1ヘクスだけは移

動することを許されます。ただし、移動フェイズ開始時に、敵ZOCのヘクスにいたユニットは、正規の移動力を消費して離脱(6.6項)を行わなければ、そこから移動して出ることができません(つまり最低1ヘクスという移動特例の対象外となります)。

- 5.2.7 自軍移動フェイズ中に、特定のヘクスを通過できるユニットの数には制限がありません。ただし、移動フェイズの終了時には、スタック制限(6.1項を参照)の範囲内に収まっていくなくてはなりません。

- 5.2.8 同一の師団に所属する複数のユニットが、移動フェイズ開始時に同一ヘクスでスタックしていた場合、それらのユニットはスタックの状態と一緒に移動し、また一緒にオーバーランを実行することができます(5.5項を参照)。ただし、移動の途中で分かれて別々の方向へと移動を継続することはできず、移動の途中で一方のユニットが別のユニットを「置いていく」形でのみ、分離することができます。なお、所属の異なるユニットが、同一ヘクスでスタックしていたとしても、スタックして一緒に移動することはできません(別々に移動しなくてはなりません)。

5.3 機械化移動

- 5.3.1 機械化移動フェイズには、各軍の車輛ユニットのみが移動を行えます。通常移動フェイズで移動を行ったか否かは関係なく、機械化移動フェイズにおいても、原則として許容移動力値いっぱいまで移動力を消費することができます(例外: 5.33項、英連邦軍の歩兵師団)。

- 5.3.2 ドイツ軍の装甲、装甲擲弾兵、タイガー大隊、司令部の各ユニットは、車輛ユニットです。アメリカ軍(フランス軍も含む)と英連邦軍(カナダ軍とポーランド軍も含む)の機甲、機械化、騎兵、司令部の各ユニットは、車輛ユニットです。

- 5.3.3 英連邦軍の歩兵師団ユニットは、以下に挙げる一点を除いて、車輛ユニットとして扱われます。これらのユニットは、連合軍機械化移動フェイズにおいて、許容移動力値が3分の2(つまり「6」)になります。

- 5.3.4 機械化されたアメリカ軍歩兵師団(5.7項を参照)は、そのような状態にある間は、全ての点において、移動力「8」の車輛ユニットとして扱われます。

- 5.3.5 ドイツ軍の全ての歩兵ユニットと降下猟兵ユニット、英連邦軍の空挺旅団ユ

ニット、および機械化を解除された(または最初から機械化されていない)アメリカ軍歩兵ユニット(師団または連隊)は、徒歩ユニットなので、機械化移動フェイズには一切の移動を行えません。

- 5.3.6 機械化移動フェイズには、両軍とも、一切のオーバーランを実行できません。

5.4 天候とドイツ軍の移動

- 5.4.1 ドイツ軍ユニットの許容移動力値は、天候によって大きく変動します。これは、当時のノルマンディー帯における、連合軍の圧倒的な制空権を表しています。ドイツ軍の地上部隊は、大空から襲いかかる戦闘爆撃機(ヤープ)を恐れて、天候が良好な昼間には道路上や開けた場所を移動することがほとんどできませんでした。

- 5.4.2 各ターンのドイツ軍天候判定フェイズにおいて、ドイツ軍プレイヤーは、サイコロを1個振り、出た目を地図上の「天候判定表」に当てはめます。そして、出た目と、前のターンの連合軍プレイヤー・ターンにおける天候が交差する場所に示されているのが、このドイツ軍プレイヤー・ターンにおける天候です。天候には「晴天」「荒天」「嵐」の3種類があります。

- 5.4.3 第1ターンのドイツ軍および連合軍プレイヤー・ターンにおける天候は、自動的に「晴天」となります(サイコロを振る必要はありません)。

- 5.4.4 天候が「晴天」であれば、ドイツ軍ユニットの許容移動力値は「3分の1」になります。例えば、許容移動力値が「12」であれば「4」になります。

- 5.4.5 天候が「荒天」であれば、ドイツ軍ユニットの許容移動力値は「3分の2」になります。

- 5.4.6 天候が「嵐」であれば、ドイツ軍ユニットの許容移動力値は、駒に印刷されたまま(つまり修正なし)になります。

- 5.4.7 これらの天候によるドイツ軍ユニットの許容移動力値の修正は、地図上の「天候効果表」に示されています。ドイツ軍プレイヤーは、地図上の「ドイツ軍移動力変動表」上の該当するボックスに、ドイツ軍現行移動力マーカーを置いて、このプレイヤー・ターンにおける移動力を表示します。

- 5.4.8 連合軍が、地図外への突破(14.22項を参照)を行った後のターンにおいては、天候が「荒天」または「嵐」であれば許容移動力値の修正は行わず(つまり駒に印

刷された数値となります)。「晴天」ならドイツ軍ユニットの許容移動力値は「3分の2」になります。これは、連合軍航空戦力の展開範囲の拡大による、ドイツ軍地上部隊に対する圧力の軽減を表しています。これを示すために、「ゲームターン・マーカーを裏返して「連合軍突破(Allied Exited)」の面を上にしておきます。

5.5 オーバーラン

5.5.1 各プレイヤーは、自軍の**通常移動フェイズ**において、一定の制限内で、オーバーラン(蹂躪攻撃)と呼ばれる速攻的な攻撃を実行することができます。オーバーランを実行できるのは、その**移動フェイズ開始時およびオーバーラン実行の瞬間に、同一師団効果(6.2項を参照)の特典を受けられる状態にあるユニットのみ(機械化されたアメリカ軍歩兵師団も含む)**です。言い替えれば、1個師団を超えるユニットが、同一のオーバーランに参加することはあません。

5.5.2 移動中のユニット(または同一師団のスタック)が、隣接するヘクスにいる敵ユニット(またはスタック)に対してオーバーランを実行するためには、3**移動力**を消費しなくてはなりません。そして、オーバーランを**実行する瞬間に、実行ユニット(スタック)はそこで改めて補給判定を行わなくてはなりません**。もし、そこで**補給切れ**と判定されれば、同一師団効果の特典を失い、**オーバーランを実行できなくなる**(つまりそのヘクスが敵ZOCなら即座に停止せねばならなくなる)ことに注意してください。また、オーバーランを解決する瞬間に、その**目標となっているヘクスにいる敵ユニットも補給判定を行わなくてはならず、もし補給切れと判定されたら、それらのユニットは戦闘力値が半分になります**。

5.5.3 オーバーランの解決は、**通常の戦闘と同様**にして行います(7.0項を参照)。ただし、オーバーランを実行するユニットは、**同一師団効果による「戦闘力の倍加」(6.2項を参照)を行うことができず、印刷された戦闘力値で攻撃します**。また、ドイツ軍司令部の**戦闘指揮修正(7.23項を参照)**は、オーバーランにも適用されます(攻撃・防御とも)。ただし、**アメリカ軍司令部の戦闘指揮修正(7.24項を参照)**は、アメリカ軍ユニットがオーバーランを実行する際には**適用されますが、敵のオーバーランで防御する際には適用されません**。

5.5.4 ユニットが、河ヘクスサイドを越えてオーバーランを行うことは**できません**。それ以外の地形であれば、オーバーランを実行できますが、地形による戦力比(コラム)の修正は、通常の戦闘の場合と同じように適用されます(7.2項を参照)。なお、オーバーランの実行に必要なとされる移動力は、**目標ヘクスの地形に関係なく、一律で3移動力**です。ただし、オーバーランの実行ヘクスには、**実行するユニット以外の戦闘ユニットが存在してはならず**、他の戦闘ユニットが同じヘクスに存在するなら、そのようなヘクスからオーバーランを実行することはできません。

5.5.5 オーバーランの結果、**目標ヘクスにいた敵ユニットが全て退却または全滅したなら、オーバーランの実行ユニットは、空になった目標ヘクスへと自動的に進入しなくてはなりません(例外:5.56項を参照)**。この進入には、移動力は必要ありません。そして、実行ユニットは、残った移動力を使用して、そこから移動(およびオーバーラン)を継続することができます。**機械化されたアメリカ軍歩兵師団**の場合は、1回の自軍通常移動フェイズでそれぞれ1回のみ、オーバーランを実行できます。それ以外の(オーバーランを実行可能な)両軍の師団は、1回の移動フェイズ中にそれぞれ**最大2回**のオーバーランを実行できます。ただし、連合軍の場合は、1回の**自軍通常移動フェイズ中に実行できるオーバーランの回数が制限されている**ことに注意してください(10.24項を参照)。

5.5.6 もし、オーバーランの**目標ヘクスに敵ユニットが生き残ったなら、オーバーランの実行ユニットは、実行ヘクスで停止し、そこで移動を終了しなくてはなりません**。また、たとえオーバーランの結果として**目標ヘクスが空になっても、攻撃側にも損害が発生した場合(つまり「#/#」という風に双方に損害が出た場合)には、実行ユニットは空になった目標ヘクスへは前進できず、実行ヘクスで停止(損害をステップ損失で適用した場合)または目標ヘクス以外のヘクスへと退却(損害を退却で適用した場合)した後、そこで移動を終了しなくてはなりません**。攻撃側だけに損害が発生した場合も、同様に戦闘結果を適用した後、**移動を終了しなくてはなりません**。

5.5.7 同一師団に所属する複数のユニットが、一緒にオーバーランを実行するためには、その**通常移動フェイズ開始時から**

オーバーラン実行の瞬間まで、常にスタックした状態にはなりません。また、1つのヘクスや特定の防御側ユニットが、1回の移動フェイズ中に複数回のオーバーランを受けることはあり得ますが、1回のオーバーランで、複数のヘクスが同時に目標になることはありません。オーバーランは常に、**1個師団(実行側)と1ヘクス(目標側)の間**で解決されます。

5.5.8 オーバーランを実行するユニットは、その実行過程において、**目標ヘクスおよびその隣接ヘクスにいる敵ユニットのZOCを、一時的に無視**することができます(つまり進入と同時に停止する必要はありません)。また、オーバーランに成功して目標ヘクスへと突入した際、そこが**敵ZOCのヘクス**であれば、**隣接ヘクスにいる敵ユニット(その移動フェイズ中にオーバーランを受けて退却したユニットであってもかまいません)に対して新たなオーバーラン**を実行できます。ただし、**新たなオーバーランを実行しないなら、移動の場合と同様、敵ZOCに進入と同時に停止しなくてはなりません**。

5.5.9 オーバーランは戦闘に似ていますが、あくまで「**移動の一形態**」であると見なされます。従って、**戦闘後前進(7.6項)**は、オーバーランには(実行側・防御側共に)**適用されません(ただし、オーバーランに成功した実行側のユニットは、5.55項に従って目標ヘクスへと進入しなくてはなりません)**。

5.6 離脱

5.6.1 **自軍移動フェイズ(通常および機械化)の開始時に、敵ZOCのヘクスにいた**ユニットは、これから移動して入るヘクスの地形による(通常の)移動力に加えて、**追加2移動力**を消費することにより、そのヘクスから出る形で**移動を開始**することができます。これを「**離脱**」と呼びます。

5.6.2 離脱を行う場合、**最初に入るヘクスは、敵ZOCでないヘクスでなくてはなりません(つまり、敵ZOCから別の敵ZOCへと直接移動することはできません)**。また、離脱を行ったユニットは、**その移動フェイズ中には、新たな敵ZOCのヘクスへと移動して入ることができません**。

5.6.3 **必要な追加移動力を消費できない場合、離脱は行えません**。つまり、5.26項の「移動力が足りなくても最低1ヘクスは移動できる」という特典は、離脱の場合には適用されません。

5.7 アメリカ軍のトラック

- 5.7.1 連合軍補充フェイズにおいて、連合軍プレイヤーは、使用可能なトラックマーカーを用いて、地図上のアメリカ軍歩兵師団の一部を「機械化」することができます。トラックマーカーは、第1ターンと第2ターンには1ターンにつき1個、第3ターンと第4ターンには2個、第5ターン以降は3個、同時に使用できます。そのターンに登場する増援の歩兵師団を機械化することも可能です。
- 5.7.2 トラックマーカーを置かれた(つまり「機械化された」)アメリカ軍歩兵師団は、そのような状態にある間のみ、車輛ユニットとして扱われます(つまり連合軍機械化移動フェイズにも移動できます)。
- 5.7.3 機械化されたアメリカ軍歩兵師団は、戦闘を解決する際、同一師団効果の資格を得ているものと見なされます(つまり、戦闘力が2倍になります)。また、機械化されたアメリカ軍歩兵師団ユニットは、連合軍通常移動フェイズにおいて、各1回のオーバーランを実行できます。
- 5.7.4 機械化されたアメリカ軍歩兵師団が、戦闘に参加して、戦闘結果の適用で退却した場合、トラックマーカーは即座に除去され、通常の(徒歩の)歩兵師団の状態となります。このようにして除去されたトラックマーカー(師団が全滅した場合も含む)は、次のターン以降に再び、5.71項の個数制限の範囲内で、再使用することができます(破壊されるわけではありません)。もし、機械化されたアメリカ軍歩兵師団が、戦闘結果をステップの損失で適用した場合、トラックマーカーはそのまますま置かれます。
- 5.7.5 連合軍プレイヤーが望めば、連合軍補充フェイズにおいて、あるアメリカ軍歩兵師団に置かれているトラックマーカーを、別のアメリカ軍歩兵師団に置き換えることができます。この場合、前者の歩兵師団は即座に、徒歩ユニットに戻ります。
- 5.7.6 トラックマーカーを置くことができるのは、連合軍補充フェイズの開始時に、補給を受けているアメリカ軍歩兵師団のみです(5.77項と9.18項に注意)。敵ZOCのヘクスにいるユニットでも、補給を受けていれば、機械化されることができます。
- 5.7.7 アメリカ軍第2歩兵師団(のみ)は、3個連隊で構成されていますが、連合軍補充フェイズの開始時に全ての連隊が同一ヘクスにいれば、1個のトラックマーカーを

置いて「機械化」することができます。この場合、3個連隊のスタックで移動や戦闘を行う限りにおいては「機械化」された状態にありますが、1個連隊でも別のヘクスに移動すれば、即座にトラックマーカーは取り除かれ、通常の歩兵ユニットに戻ります。

6.0 スタッキングと支配地域

1つのヘクスに重ねて置く(スタックする)ことのできるユニットの数には、制限があります。また、ほとんどのユニットは、自身のいるヘクスの周囲6ヘクスに「支配地域(ZOC)」と呼ばれる効果を及ぼします。

6.1 スタック制限

- 6.1.1 スタック制限は、移動フェイズの終了時と、戦闘フェイズの全期間を通じて適用されます。スタック制限は、スタック値と呼ばれる単位に基づいて判定されます。
- 6.1.2 両軍とも、原則として、1つのヘクスに3スタック値までのユニットしか、スタックすることはできません。
- 6.1.3 各ユニットが持つスタック値は、以下の通りです。スタック値は、ユニットに印刷された黄色い丸の数でも示されています。

師団規模ユニット: 3
連隊規模ユニット: 1
英連邦軍以外の旅団ユニット: 1
英連邦軍の旅団ユニット: 1.5
大隊規模ユニット: 0
司令部ユニット: 0
各種マーカー: 0

- 6.1.4 ユニットは、移動の途中であれば、スタック制限を超過してもかまいません(例外: 5.54項を参照)。ただし、移動フェイズの終了時には、スタック制限の範囲内でなくてはなりません。また、戦闘フェイズの退却や戦闘後前進を行う際には、スタック制限は常に守られていなくてはならず、たとえ一時的であっても超過することはできません。
- 6.1.5 もし、ゲーム中にスタック制限の超過が発生したなら、所有プレイヤーが超過分のユニットを選んで、即座に全滅させなくてはなりません。

6.2 同一師団効果

- 6.2.1 ある師団を構成する全てのユニットが、同一のヘクスでスタックしてあれば、そ

れらのユニットは「同一師団効果」の特典を受けることができます。同一師団効果を受けられるのは、以下の師団(のみ)です。

ドイツ軍装甲師団
ドイツ軍装甲擲弾兵師団
アメリカ軍・フランス軍機甲師団
アメリカ軍歩兵師団(機械化されている師団のみ)
イギリス軍・カナダ軍・ポーランド軍機甲師団

- 6.2.2 司令部ユニットと大隊規模ユニット、およびマーカー類は、同一ヘクスにいる味方ユニットの同一師団効果を妨げることはありません。ただし、それ以外のユニット(別の師団に所属するユニットや、師団に所属しない独立部隊ユニット)は、同一ヘクスにいる味方ユニットの同一師団効果を妨げます。
- 6.2.3 機械化された状態にあるアメリカ軍歩兵師団ユニットは、単一のユニットで同一師団効果の特典を受けられます。3個連隊から成るアメリカ軍第2歩兵師団が機械化されている場合(5.77項を参照)、3ユニット全てが同一ヘクスにいるなら、同一師団効果の特典を受けられます。
- 6.2.4 同一師団効果の条件を満たしている師団が、戦闘(攻撃・防御を問わず)に参加している場合、戦闘力が2倍になります。また、同一師団効果の条件を満たしている師団が、敵ユニットのオーバーランを受けている場合も、防御側ユニットの戦闘力は2倍になります。
- 6.2.5 同一師団効果の条件を満たしている師団のみが、オーバーランを実行できます。ただし、戦闘の場合とは異なり、オーバーランを実行するユニットの戦闘力は、2倍にはなりません(5.53項を参照)。
- 6.2.6 上記6.21項の条件を満たしていても、フェイズの開始時に補給切れ状態となっている師団は、攻撃側・防御側とも、同一師団効果の特典を受けられません。

6.3 支配地域(ZOC)

- 6.3.1 両軍の戦闘ユニット(大隊規模ユニットも含む)は、ゲーム中常に、支配地域(ZOC)と呼ばれる効果を、周囲6ヘクスに及ぼしていると思なされます。司令部ユニットは、一切のZOCを持ちません。
- 6.3.2 ユニットが移動の途中で敵ZOCのヘクスに進入する場合、追加移動力は必

要ありません。ただし、隣接するいずれかの敵ユニットに対してオーバーランを実行するのでなければ、敵ZOCのヘクスへと進入したユニットは即座に停止して、移動を終了しなくてはなりません。

6.33 ユニットのオーバーランの実行(5.5項)や移動時の離脱(5.6項)、および戦闘結果の適用(7.5項、7.6項)により、敵ZOCのヘクスから出ることができます。

6.34 ユニットのZOCは、敵ユニットの移動(5.22項)や退却(7.5項)、連絡線(8.13項)、補給線(9.23項)を妨害します。ただし、ユニットのZOCは、味方ユニットの行動には何の影響も及ぼしません。

6.35 味方戦闘ユニットが存在すれば、退却と連絡線、補給線の設定に関して、そのヘクスに対する敵ZOCの効果を打ち消すことができます。ただし、移動に関しては、味方ユニットが存在しても、敵ZOCの効果を打ち消すことはできません。また、司令部ユニットは、自分のいるヘクスに対する敵ZOCの効果を打ち消すことはできません。

6.36 両軍のユニットからZOCが及んでいるヘクスは、どちらの陣営にとっても「敵ZOC」と見なされます。また、ZOCを持つ両軍のユニットが隣接している場合、互いに「敵ZOC」にいると見なされます。

6.37 ZOCは、河ヘクスサイドや海ヘクスサイドの対岸には及びませんが、それ以外の地形は、ユニットのZOCには何の影響も及ぼしません。

6.38 同一陣営に属する複数のユニットが、1つのヘクスにZOCを及ぼしていたとしても、その効果は累積しません。

7.0 戦闘

戦闘は、自軍ユニットと、それに隣接する敵ユニットとの間で行われます。戦闘解決の手順においては、全般的な戦況とは関係なく、自軍の戦闘フェイズを行っている側(フェイズ・プレイヤー)を「攻撃側」、そうでない側(非フェイズ・プレイヤー)を「防御側」と呼びます。

連合軍プレイヤーは、戦闘(攻撃)を1回行うごとに、該当する軍の補給ポイントを1ポイント消費しなくてはなりません。

《戦闘解決の手順》

個々の戦闘は、以下の手順に沿って解決されます。なお、連合軍プレイヤーは、自軍戦闘フェイズの開始時に、そのフェイズに行う全

ての攻撃(および航空支援の有無)を宣言しておかなくてはならないことに注意してください(7.14項を参照)。

1. まず、その戦闘に参加する攻撃側ユニットと防御側ユニットの補給状態を判定します。戦闘解決の瞬間に、補給切れと判定されたユニットは、戦闘力が半分になります(端数切り上げ)。また、補給切れと判定されたユニットは、その戦闘に関して、同一師団効果の特典を受ける資格を失います。

2. 次に、攻撃側・防御側の戦闘力値に、補給切れや同一師団効果による修正が適用されるかどうか調べ、該当するユニットの数値に修正を適用します。これらの修正項目は、プレイ補助シート表面の戦闘結果表にも列記されています。

3. その戦闘に参加する全攻撃側ユニットの戦闘力と、全防御側ユニットの戦闘力を、それぞれ合計し、その数値を比較して、戦闘結果表上にある簡単な比率に直します。その際の端数については、常に防御側が有利になるように処理を行います。例えば、攻撃力と防御力の比率が3:4の場合には1:2に、5:2の場合には2:1に、9:6の場合には3:2に、11:8の場合には1:1に、それぞれ端数を処理するものとします。

4. 戦力比が一番右に表示されている数字より大きくなった場合は、一番右の欄を使用して解決します。また、一番左に表示されている数字より小さくなった場合は、一番左の欄を使用して解決します。

5. ルール7.2項(戦闘の修正)に従い、使用する戦力比の欄(コラム)修正を適用します。これらの修正項目は、プレイ補助シート表面の戦闘結果表にも列記されています。

6. 攻撃側プレイヤーは、6面体サイコロを1個振ります。戦闘結果表を参照して、上記手順4で算出した戦力比と、サイの目が交差する所を調べます。そこに記されている数字と記号が、その戦闘の結果です。戦闘結果は、ただちに適用・実行されます。双方に戦闘結果が発生した場合は、常に防御側が先に適用します。

7. 戦闘の結果、もし相手側ユニットが退却するか全滅するかして、戦闘開始時に占めていたヘクスが空になった場合、勝った側のプレイヤーはその戦闘に参加した自軍ユ

ニットの一部分または全部を、その空いたヘクスに進めることができます。これを「戦闘後前進」と呼びます。

8. 以上で、一組の戦闘を解決したことになります。この要領で、残りの戦闘を解決します。ただし、一つの攻撃の結果(退却や戦闘後前進)は、次の攻撃を解決する前に実行しなければなりません。

7.1 戦闘の各種制限

7.11 ドイツ軍戦闘フェイズに攻撃を行えるのは、ドイツ軍ユニットのみです。同様に、連合軍戦闘フェイズに攻撃を行えるのは、連合軍ユニットのみです。攻撃側の各ユニットは、1回の戦闘フェイズに1回のみ、何らかの攻撃に参加できます。同様に、防御側の各ユニットも、1回の戦闘フェイズに1回のみ、何らかの攻撃を受けます(同一の戦闘フェイズで、複数回の攻撃を受けることはありません)。以上の制限さえ守っていれば、攻撃側は好きな組み合わせで、攻撃を実行することができます。

7.12 ユニットの攻撃を行えるのは、自軍戦闘フェイズの開始時に、隣接したヘクスにいた敵ユニットのみです。隣接していないヘクスにいる敵ユニットを、攻撃することはできません。あるヘクスにいる防御側ユニットは、その周囲6ヘクスの一部分または全て(のヘクスにいる攻撃側ユニット)から、攻撃を受ける可能性があります。

7.13 攻撃は、強制ではありません。プレイヤーは、自軍戦闘フェイズごとに、地図上の望む数の自軍ユニットに攻撃を行わせ、残りは攻撃させなくてもかまいません(ただし連合軍の場合は7.14項と10.1項、10.2項に注意)。攻撃を行った味方ユニットとスタックしているものの、攻撃には参加していないユニットは、その攻撃によって発生する戦闘結果の影響を、全く受けません。

7.14 ドイツ軍の場合、自軍戦闘フェイズに実行する攻撃全てをあらかじめ決める必要はなく、1つの戦闘の結果を見てから、別の攻撃を行うか否かを決めることができます。一方、連合軍の場合、自軍戦闘フェイズの開始時に、そのフェイズに実行する攻撃全てを宣言し、各攻撃の目標ヘクス(1つの攻撃につき1個)に、使用可能な命令マーカーを1個ずつ置きます。そして、配置された命令マーカーと同数の補給ポイントを、それぞれ消費します。連合軍は、他

の攻撃の結果に関わらず、先に宣言した攻撃を全て実行しなくてはなりません(中止することはできません)。また、各攻撃を航空戦力で支援するか否かについても、戦闘フェイズの開始時に全て決定しておかなくてはなりません(13.23項を参照)。

7.15 戦闘を解決する瞬間に、同一師団効果の特典を受けられる状態にある両軍の戦闘参加ユニット(6.21項を参照)の戦闘力は、2倍になります(注意:オーバーランを実行するユニットは、同一師団効果の特典を受けられる状態にあります。戦闘力は2倍になりません)。また、戦闘を解決する瞬間に、補給切れと判定された両軍のユニットは、戦闘力が半分(端数切り上げ)になります。

7.16 複数の攻撃側ユニットが1つの戦闘に参加する場合、その攻撃に参加する全ての攻撃側ユニットの戦闘力(7.2項に示された修正を適用された後の数値)を合計して、1つの攻撃力として計算します。また、1回の戦闘で目標となっているヘクスにいる防御側ユニット(またはスタック)は、必ずヘクスごとに1つのスタック全体として攻撃されなくてはならず、そのヘクスにいる全ての防御側ユニットの戦闘力(7.15項に示された修正を適用された後の数値)を合計して、1つの防御力として計算します。攻撃側は、あるヘクスにいる複数の防御側ユニットのうち、一部だけを攻撃して残りは攻撃しないという選択は行えず、防御側ヘクスにいる全てのユニットを一単位として攻撃しなくてはなりません。

7.17 複数のヘクスにいる攻撃側ユニットが、1回の戦闘で、複数の防御側ヘクスを同時に攻撃することもできます。ただし、この場合は、攻撃に参加する個々の攻撃側ユニットが、それぞれ全ての防御側ヘクスに隣接していなくてはなりません。つまり、1箇所でも攻撃側と防御側が隣り合っていない場所があれば、1つの戦闘として解決することはできません。

7.18 あるユニットの戦闘力を、分割して使用することはできません。例えば、戦闘力値が「7」のユニットを「4」と「3」に分けて、別々の攻撃に使用することは許されません。ただし、同じヘクスにいる複数の攻撃側ユニットは、他の制限さえ守れば、別々の防御側ユニットを攻撃することができます。

7.19 司令部ユニットは、「1」以上の戦闘力を持つ味方戦闘ユニットとスタックして

いる状態では、戦闘力を持ちません(つまりゼロ戦闘力と見なされます)。ただし、「1」以上の戦闘力を持つ味方戦闘ユニットとスタックしていない状態で、敵ユニットの攻撃を受けた場合には、特例として防御のみ使用できる「1」戦闘力を持つものと見なして、戦闘を解決します(いかなる場合でも、司令部は攻撃を実行できません)。

7.2 戦闘の修正

7.2.1 防御ヘクスの地形 その戦闘の防御側ユニットが、平地以外のヘクスに存在するなら、地形による修正が適用されます。防御ヘクスの地形による修正は、戦力比の欄(コラム)に対して適用されます。個々の地形による修正の内容は、地図上およびプレイ補助シート裏面の「地形効果表」に列記されています。

移動の場合とは異なり、防御ヘクス内に複数の地形が混在している場合、それらの地形の修正は、原則として累積して適用されます。例えば、両軍ユニットの戦闘力値に基づく戦力比が「5:1」の攻撃において、都市と森と高地が存在するヘクス1923(モルタン)が防御側ヘクスである場合、都市の「左に2列」と森の「左に2列」、高地の「左に2列」が全て適用され、最終的な戦力比は、「5:1」から左に6列ずらした「1:3」となってしまいます。

ただし例外的に、ボカージュと森または高地あるいは森と高地の両方が同一ヘクスにある場合は、ボカージュの修正(左に1列)は無視されます。例えば、ボカージュにある森であれば、森の「左に2列」のみの修正となります(ボカージュと森で3列となるわけではありません)。

7.2.2 小川・河ヘクスサイド 攻撃側ユニットの全てが、小川ないし河ヘクスサイドを越えて防御側ヘクスを攻撃している場合、小川(または小川と河の組み合わせ)なら「左に1列」、河だけなら「左に2列」の修正が適用されます。この修正は、7.21項の「防御ヘクスの地形」による修正に、さらに加算して適用されます。ただし、攻撃側ユニットの中で1つでも、小川や河ではないヘクスサイドを越えて攻撃しているなら、小川ないし河による修正は適用されません。

7.2.3 ドイツ軍司令部 ある戦闘において、参加しているドイツ軍ユニットの全てが、ある1つのドイツ軍司令部ユニットの「指揮範囲」内(8.12項を参照)にあるなら、

ドイツ軍に有利な方向へ1列、戦力比を修正できます。例えば、ドイツ軍の攻撃であれば「右に1列」、連合軍の攻撃であれば「左に1列」となります。ただし、その戦闘に参加しているドイツ軍ユニットの中で1つでも、司令部の指揮範囲外なら、司令部による修正は適用されません。

この修正を適用するためには、戦闘に参加しているドイツ軍ユニットの全てが、いずれか1つの司令部の指揮範囲内になくなくてはなりません(言い替えば、1つの戦闘に参加している複数のドイツ軍ユニットが、別々の司令部の「指揮範囲」内にあっても、戦力比修正は適用されません)。1回の戦闘フェイズ中に、1つの司令部が適用できる戦力比修正の回数には制限はなく、条件さえ満たしていれば、複数の戦闘に修正を適用することも可能です。

7.2.4 アメリカ軍司令部(パットン)

あるアメリカ軍の攻撃(ドイツ軍の攻撃ではありません)において、参加しているアメリカ軍ユニットの最低1個(参加ユニットの全てではないことに注意)が、アメリカ第3軍司令部(パットン将軍)ユニットの「指揮範囲」内にあるなら、連合軍に有利な方向へ、戦力比を修正できます。

アメリカ軍司令部の場合、1回の連合軍戦闘フェイズ中に適用できる、戦力比修正の数の制限があります。連合軍プレイヤーは、連合軍による攻撃1つに対して「右に2列」の修正を適用するか、または2つの攻撃に対してそれぞれ「右に1列」の修正を適用するかを選ぶことができます。

ただし、アメリカ軍司令部は、ドイツ軍の攻撃(つまり連合軍の防御)には何の影響も及ぼしません(防御支援はできません)。

7.2.5 タイガー大隊 あるドイツ軍の攻撃(連合軍の攻撃ではありません)において、参加しているドイツ軍ユニットの中に、1個ないし複数のタイガー大隊ユニットが含まれていれば、ドイツ軍プレイヤーは、タイガー大隊の戦闘力「2」に加えて「右に1列」の修正を適用することができます。2個以上のタイガー大隊が同じ攻撃に参加していても、修正は「右に1列」のみです。また、タイガー大隊は、連合軍の攻撃(ドイツ軍の防御)には何の影響も及ぼしません。なお、タイガー大隊は師団に所属していないため、オーバーランは実行できません。

7.2.6 修正の重複 上記7.21項から7.25項の修正は、累積して適用されます。

7.3 戦闘結果の読み方

7.3.1 戦闘結果は常に、スラッシュ(/)で区切られた2つの数字の組み合わせによって表記されます。スラッシュの左側に示された数字は、攻撃側への損害を表わしており、右側に示された数字は、防御側への損害を表わしています。「-」の戦闘結果は、指示された側が損害を被らなかったことを表しています。

7.3.2 数字(1~4)として示された戦闘結果は、指示された側のユニットが失わなくてはならないステップ(戦力段階)数、または指示された側のユニットが退却しなくてはならないヘクス数を表しています。「2」以上の戦闘結果を適用する場合、指示された側のプレイヤーは**ステップの損失または退却のどちらか一方の手段(のみ)**で、示された数字全部の戦闘結果を満たします(7.4項および7.5項を参照)。退却によって満たすことのできる戦闘結果の数字には上限はありません(ただし7.56項を参照)。

7.3.3 「E」の戦闘結果は、指示された側の全てのユニットが全滅して、ただちに地図上から除去されることを示しています。

7.3.4 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**防御側が先に**戦闘結果を適用するものとします。

7.4 戦力段階(ステップ)の損失

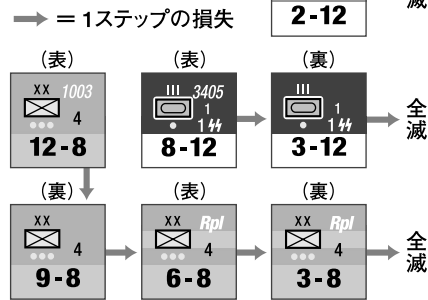
7.4.1 地図上の各ユニットは、1ないし複数の戦力段階(ステップ)を持っています。

大隊、司令部: 1ステップ
連隊、旅団、ドイツ軍師団: 2ステップ
連合軍歩兵師団: 4ステップ

7.4.2 戦闘結果の適用でステップを失う場合、2ステップを持つユニットは、1ステップを失うことによって駒を裏返され、戦闘力が低下した状態となります。その時点で1ステップしか持たないユニットが、1ステップの損失を被った場合、そのユニットは**全滅した**と見なされ、即座に除去されます。

7.4.3 4ステップを持つ連合軍歩兵師団が、戦闘結果をステップの損失で適用する場合、1ステップを失うごとに、駒を裏返すか、または右上の図2の要領で、同一の部隊番号を持つサブカウンター(置き換え用ユニット)と取り替えられます。サブカウンターは、右上に「Rpl」と記され、さらに兵科

図2 ステップ損失の例



ボックスの両脇が地色より薄い色になっているので、容易に判別できます。

7.4.4 その戦闘に参加した自軍ユニットのうち、どのユニットにステップを失わせるかは、**所有プレイヤー**が選択できます。

7.4.5 戦闘結果によりステップの損失を適用する場合は、その**戦闘に参加した自軍ユニット全体**の中から、指定された数のステップを失うものとします。参加したユニット全てが、指定された数のステップをそれぞれ失うわけではありません。

例: 完全戦力のアメリカ軍機甲旅団ユニット3個が、ドイツ軍を攻撃して「1/-」の結果となりました。連合軍プレイヤーは、損害をステップの減少で適用することにしました。3ユニットの中から1ユニット(のみ)を選び、駒を裏返して減少戦力面にします。この時点で、アメリカ軍3ユニットの合計ステップ数は、**戦闘結果適用前の「6」から「5」に減少しました。**

7.4.6 戦闘結果をステップの損失で適用する場合、所有プレイヤーはその戦闘に参加した自軍ユニット(防御側司令部も含む)の中から、好きなようにステップを失わせることができます。損害適用の優先順位は、**特にありません(ただし、日本版改訂ルール15.21項と15.22項に修正提案あり)**。

7.5 退却

7.5.1 退却は常に、ヘクス数を単位として適用されます。数字の結果を退却で満たす場合、退却は常に退却するユニットの**所有プレイヤーの手**で行われ、どのヘクスに退却するかは**所有プレイヤー**が決めることができます(ただし7.54項に注意)。

7.5.2 退却を行うユニットは**全て、退却で満たすこと**にした戦闘結果と同じ数のヘクスだけを退却しなくてはなりません。つまり、ステップ損失の場合とは異なり、各ユニット

が個別に、必要なヘクス数だけ退却しなくてはならないわけでは、戦闘に参加した味方ユニット全てが、それぞれ1ヘクスの退却を実行することで、戦闘結果の数字をひとつ満たしたことになります。戦闘解決時にスタックしていたユニットを、別々のヘクスに退却させてもかまいません。

7.5.3 退却を行うユニットは、**敵ユニットのいるヘクスや、味方戦闘ユニット(司令部は含まないことに注意)の存在しない敵ZOCのヘクス、移動が禁止されているヘクス**へと退却して入ることができません。また、たとえ一瞬であっても、**スタック制限を超過**するような退却は行えません。例えば、ドイツ軍2個連隊が存在するヘクスに、2ユニットが退却しようとする場合、後者のどちらか1ユニットは退却できますが、残る1ユニットは全滅してゲームから除去されます。

7.5.4 もし、退却可能なヘクスが複数ある場合、以下の優先順位に従って1ヘクスずつ、退却するヘクスを決定します。

1. 敵ZOCでない、味方戦闘ユニットのいないヘクス
2. 敵ZOCでない、味方戦闘ユニットのいるヘクス(ただしスタック制限は超過不可)
3. 味方戦闘ユニットのいる敵ZOCヘクス

7.5.5 あるユニットが味方ユニットのいるヘクスへと退却した後、そのヘクスが同一の敵戦闘フェイズ中に敵の攻撃を受けた場合**退却したユニットの戦闘力は戦力比の算出には含まれません**。また、その戦闘でもし自軍に不利な(数字または「E」)戦闘結果が出たなら、退却して入ったユニットはその**戦闘結果を適用する前に全滅**します。ただし、これらの制限は、オーバーランには適用されません。

7.5.6 退却は移動に似てはいますが、移動力の消費は必要ありません。また、2ヘクスの退却を行うユニットは、退却先のヘクスがもといたヘクスから2ヘクス分離していなければ、2ヘクスの退却を行ったとは見なされません。もし、指定されたヘクス数を退却できない場合、残りの損害は**ステップの減少で適用しなくてはなりません**。

7.5.7 機械化された状態にあるアメリカ軍歩兵師団が、戦闘の結果を退却で満たした場合、**即座にトラックマーカーが取り除かれ、機械化を「解除」**されます(つまり徒歩ユニットに戻ります)。

7.6 戦闘後前進

7.6.1 戦闘の結果、一方のユニットが退却するか全滅するかして、ユニットのいたヘクスが空になった場合、生き残った側のユニットはその戦闘に参加した自軍ユニットの一部または全部を、スタック制限の範囲内で、その空いたヘクスへと**進入させる**ことができます。これを「**戦闘後前進**」と呼びます。戦闘後前進は、強制ではありません。実行するか否かは、それぞれのプレイヤーが選ぶことができます。ただし、実行するならば、**次の戦闘を解決する前に実行しなくてはなりません**。なお、戦闘後前進は、オーバーランには適用されません。

7.6.2 戦闘後前進の実行は、退却と同様に**ヘクス単位**で行われ、移動力の消費は必要ありません。また、いかなる場合でも、スタック制限を超過するような形で、戦闘後前進を終了することはできません。ただし、**戦闘後前進の途中で、あるヘクスを「通過」**できるユニットの数には制限がありません。

7.6.3 前進を行うユニットは、相手側に適用された戦闘結果のうち、**ステップロスで満たされなかった数値と同じヘクス数**だけ、前進を行うことができます(ただし7.68項に注意)。この場合、進入する**最初のヘクス**は、その戦闘に参加した相手ユニットが**もといいたヘクス**でなくてはなりません。2ヘクス目以降の前進は、その戦闘における敵ユニットが退却したのであれば、**退却時に通過したヘクス**(退却路)に沿ってのみ行うことができます(退却路から外れたヘクスへは前進できません)。

7.6.4 もし、その戦闘における敵ユニットが**全滅**したのであれば、**勝った側のユニットは最大で2ヘクス**の戦闘後前進を行えます(ただし7.68項に注意)。この場合、1ヘクス目は、その戦闘に参加した相手ユニットが**もといいたヘクス**でなくてはなりません。2ヘクス目はそれに隣接するヘクスであれば、敵ユニットが存在しない限り、どのヘクスへでも前進できます。

7.6.5 戦闘後前進を行うユニットは、その前進の過程では、**敵ZOCの効果を全く無視**することができます(たとえ2ヘクス目以降であっても)。

7.6.6 **攻撃側ユニットが退却または全滅**して、防御側ユニットが生き残った場合、**防御側ユニットは戦闘後前進を行えます**。

7.6.7 いかなる場合においても、戦闘結果

を**退却で適用したユニット**は、たとえ敵ユニットのいたヘクスが空になっても、戦闘後前進は**行えません**。ただし、その戦闘でステップを失ったユニットは、通常どおり戦闘後前進を行えます。

7.6.8 戦闘後前進を行っているユニットが、**ボカージュを含むヘクス**に進入したら、**そこで即座に停止しなくてはなりません**。また、2ヘクス目以降の戦闘後前進については、**河ヘクスサイド**に関する5.16項の制限が適用されます(1ヘクス目の戦闘後前進については、河ヘクスサイドを越えて行ってもかまいません)。

7.6.9 その戦闘に参加していないユニットは、たとえその空のヘクスに隣接していたとしても、戦闘後前進は行えません。

7.7 連合軍の国籍制限

7.7.1 **アメリカ軍**のユニットと、**英連邦軍**のユニットは、**1つの攻撃を共同で行うことはできません**。もし、攻撃したい敵ユニットのいるヘクスに、アメリカ軍と英連邦軍のユニットが共に隣接している場合、連合軍プレイヤーは、アメリカ軍(フランス軍も含む)か、または英連邦軍(カナダ軍、ポーランド軍も含む)かの**どちらか一方のみ**で攻撃を実行しなくてはなりません。

7.7.2 **アメリカ軍**のユニットと、**英連邦軍**のユニットは、スタック制限さえ守っていれば、**同一ヘクスでスタックすることができます**。もし、このようなスタックが、**ドイツ軍の攻撃を受けた場合**、アメリカ軍ユニットと英連邦軍ユニットは、共同で防御できます。つまり、同一の国籍であるかのように、**両者の戦闘力を合計して防御**できるわけです。

8.0 司令部

ドイツ軍の司令部は、ノルマンディ戦域に展開していた軍団司令部を表しています。アメリカ軍の司令部は、ジョージ・S・パットン中將率いるアメリカ第3軍司令部を表しています。

ドイツ軍の司令部は、指揮下にある部隊の参加する攻撃と防御の両方とオーバーラン(攻防とも)で、戦闘指揮の特典を使用できます。一方、アメリカ軍の司令部は、指揮下にある部隊の参加する攻撃とオーバーラン実行時のみ、戦闘指揮の特典を使用できます。

8.1 指揮範囲と戦闘支援

8.1.1 各司令部ユニットは、駒に印刷され

た固有の「**指揮範囲**」値を持ちます。この指揮範囲値は、天候や地形の影響を受けず、**常に一定**です。

8.1.2 ある司令部ユニットのいるヘクスから、**味方戦闘ユニットのいるヘクスまで**、途切れずに続く「**連絡線**」を設定でき、その長さ(ヘクス数)が司令部ユニットの持つ「**指揮範囲**」値以下なら、その戦闘ユニットは、司令部ユニットの「**指揮範囲内にある**」と見なされます。

8.1.3 **連絡線**は、**敵ユニットのいるヘクス**や、**味方戦闘ユニットの存在しない敵ZOCヘクス**、および**海ヘクスサイド**を通じて設定できません。それ以外の地形(河や小川を含む)は、連絡線の設定には影響しません。

8.1.4 ある戦闘において、参加している**ドイツ軍ユニットの全てが、同一のドイツ軍司令部ユニットの「指揮範囲」内にあるなら、ドイツ軍に有利な方向へ1列**、戦力比を修正できます(7.23項を参照)。

8.1.5 ある**アメリカ軍の攻撃**(防御は含みません)において、**アメリカ第3軍司令部(パットン将軍)**ユニットの「**指揮範囲**」内にある**アメリカ軍ユニットが1個でも**参加しているなら、**連合軍に有利な方向へ**、戦力比を修正できます(7.24項を参照)。

8.1.6 **戦闘解決の時点で補給切れ状態**にある司令部や、その時点で**敵ZOCのヘクス**にいる司令部(味方戦闘ユニットとスタックしているか否かは問わず)は、味方ユニットの戦闘を指揮する能力を**失います**。

8.1.7 司令部の指揮修正は、**オーバーラン**を解決する際にも**適用されず**。ただし、**アメリカ軍司令部の指揮修正は、アメリカ軍がオーバーランを実行する際には適用**できますが、アメリカ軍ユニットがドイツ軍のオーバーランを受けている時には適用できません。**ドイツ軍司令部**の場合は、オーバーランの**実行側・防御側のどちらであっても**、修正を適用できます。

8.1.8 **英連邦軍**のユニットは、いかなる場合でも、アメリカ軍司令部の恩恵(戦力比修正)を受けられません。

8.2 司令部ユニットの能力

8.2.1 司令部ユニットは、移動力「12」を持つ**車輛ユニット**として扱われます。

8.2.2 司令部ユニットは、ZOCを**及ぼす能力を持ちません**。また、司令部ユニットは、いかなる攻撃にも**参加できません**。ただし、味方の戦闘ユニットを「**支援**」することは

できます(7.23項と7.24項を参照)。

- 8.2.3 司令部ユニットは、「1」以上の戦闘力を持つ味方戦闘ユニットとスタックしている状態では、**戦闘力を持ちません**(つまり**ゼロ戦闘力**と見なされます)。ただし、「1」以上の戦闘力を持つ味方戦闘ユニットとスタックしていない状態で、**敵ユニットの攻撃を受けた場合には、特例として防御のみ使用できる「1」戦闘力を持つものと見なし、戦闘を解決します。**複数の司令部のみから成るスタックが敵の攻撃を受けた場合も、司令部ユニットの個数に関わらず「1」戦闘力として扱われます。
- 8.2.4 司令部ユニットは、**防御時の戦闘結果の適用に使用できる1ステップ**を持ちます。所有プレイヤーは、司令部が参加している防御戦闘の損害を適用する際、司令部に1ステップを失わせる(つまり全滅させる)ことを選ぶことができます。
- 8.2.5 司令部ユニットは、スタック制限(6.1項)の対象外であり、1ヘクスに何個でも存在できます。
- 8.2.6 司令部ユニットは、**味方戦闘ユニットの存在しない敵ZOCのヘクスに移動して入ることができません。**
- 8.2.7 司令部ユニット単独では、自分の存在するヘクスに対する**敵ZOCの効果**を打ち消す能力を持ちません。

9.0 補給

物資の補給は、軍隊が行う全ての行動に影響を及ぼします。もし必要とされる弾薬や燃料が供給されなかったとしたら、その部隊が戦闘の後まで生き延びられる可能性は著しく低下します。従って各プレイヤーは、自軍ユニットに効果的な補給を供給し続けられるよう、可能な限り努力しなければなりません。

本ゲームでは、ユニットの補給状態は、原則として各フェイズの開始時に判定されます。ただし、戦闘やオーバーランに参加する両軍ユニットの補給状態に関しては、解決の瞬間に判定されます。

9.1 戦闘ユニットの補給判定

- 9.1.1 **自軍通常移動フェイズ開始時に、補給切れと判定されたユニットは、その移動フェイズのみ**における許容移動力が半分になります。また、そのようなユニットは、**同一師団効果の特典を受けることができません**、従って**オーバーランを実行できません**。

- 9.1.2 **自軍機械化移動フェイズ開始時に、補給切れと判定された車輛ユニットは、その移動フェイズのみ**における許容移動力が半分になります。

- 9.1.3 **自軍戦闘フェイズの、ある戦闘を解決する瞬間に、補給切れと判定された両軍のユニット(その戦闘に参加しているもの)は、その戦闘のみ**における戦闘力が半分になります。また、そのようなユニットは、**同一師団効果の特典を受けることができません**。

- 9.1.4 **あるオーバーランを解決する瞬間に、補給切れと判定された司令部ユニットは、そのオーバーランで自軍ユニットを支援することができません。**ただし、同じ通常移動フェイズ中に地図上の状況が変化して、別のオーバーランを解決する瞬間に、補給を受けていると判定された司令部ユニットは、他の条件を満たしていれば、その(後者の)オーバーランを支援できます。

- 9.1.5 **ある戦闘を解決する瞬間に、補給切れと判定された司令部ユニットは、その戦闘を支援することができません。**ただし、同じ戦闘フェイズ中に地図上の状況が変化して、別の戦闘を解決する瞬間に、補給を受けていると判定された司令部ユニットは、他の条件を満たしていれば、その(後者の)戦闘を支援できます。

- 9.1.6 **自軍通常移動フェイズ開始時に、補給を受けている(つまり補給切れでない)と判定されたユニットが、オーバーランを実行するためには、その実行ヘクスで再度、補給状態の判定を行わなくてはなりません。**もし、オーバーランを実行するヘクスで補給切れと判定されたなら、その瞬間に**同一師団効果の資格を失い、即座にそのヘクスで移動を終了しなくてはなりません。**

- 9.1.7 オーバーランを解決する際、**防御側のユニットも、補給判定を行わなくてはなりません。**もし、補給切れと判定されれば、そのオーバーラン(に対する防御)における**戦闘力が半分になります。**

- 9.1.8 **自軍補充フェイズ開始時に、補給切れと判定されたユニットは、他の条件(敵ユニットから3ヘクス以上離れている)を満たしていても、補充を受けることができません(11.12項を参照)。**また、**連合軍補充フェイズ開始時に、補給切れと判定されたアメリカ軍歩兵師団は、新たに機械化されることができません(5.76項を参照)。**ただし、機械化されているアメリカ軍歩兵師団

が、いずれかのフェイズ開始時に補給切れと判定されても、**それだけで機械化を解除されることはなく、機械化された状態に留まることができます(同一師団効果の資格は失っていることに注意してください)。**

- 9.1.9 **戦闘力を半減させる場合、端数は常に最後に1度だけ切り上げます。**従って、1個のユニットの戦闘力値が「1」未満になることはありません。また、補給切れが原因で、ユニットが**ステップを失ったり全滅したりすることはありません。**

9.2 補給線と両軍の補給源

- 9.2.1 ユニットが補給を受けるためには、補給判定時に、**自軍補給源までの「補給線」**を設定しなくてはなりません。

- 9.2.2 補給線とは、途切れることなく続いている一連のヘクス列を指します。補給線の長さには**上限がなく、**続いてさえいれば、どれだけ長くなってもかまいません。

- 9.2.3 補給線は、**敵ユニットのいるヘクスや、味方戦闘ユニットの存在しない敵ZOCのヘクス、および海ヘクスサイド**を通じて設定することは**できません。**それ以外の地形(小川や河を含む)は、補給線の設定には影響しません。

- 9.2.4 **ドイツ軍の補給源は、地図東端のいずれかのヘクス(ヘクス5101から5134までの、両ヘクスを含む全てのヘクス)です。**

- 9.2.5 **連合軍の補給源は、ヘクス0101から3701までの、両ヘクスを含む地図北端の全てのヘクスです。**

10.0 補給ポイントと指揮レベル

ルマンディ上陸作戦からまだ1か月しか経過していなかった当時、米英連合軍は補給物資の揚陸を充分に行える態勢を整えておらず、物量による優位を確保できずにいました。こうした歴史的事実を再現するため、本ゲームでは「**補給ポイント**」と「**指揮レベル**」という2つの概念を用いています。

なお、補給ポイントは一般的な「**補給**」(9.0項を参照)とは全く異なる概念であることに注意してください。

10.1 補給ポイント

- 10.1.1 補給ポイントは、**ゲーム全体を通じて連合軍が実行できる攻撃の回数**を規定するものです。補給ポイントは、**アメリカ軍と**

英連邦軍で別々に管理されます。ゲーム開始時に連合軍プレイヤーが保有している補給ポイントは、英連邦軍用が3ポイント、アメリカ軍用が0ポイントです。

10.1.2 第1ターンとそれ以降の連合軍補給受領フェイズにおいて、連合軍プレイヤーは、英連邦軍用が3ポイント、アメリカ軍用が3ポイントの補給ポイントを受け取ります。これらのポイントは、地図上の「補給ポイント/勝利ポイント表示欄」上の専用マーカーで表示されます。使用しなかった補給ポイントは、後のターンまで持ち越すことができます(蓄積できます)。

10.1.3 連合軍プレイヤーは、アメリカ軍ユニットが攻撃を1回行うごとに、アメリカ軍用の補給ポイントを1ポイント消費しなくてはなりません。同様に、英連邦軍ユニットが攻撃を1回行うごとに、英連邦軍用の補給ポイントを1ポイント消費しなくてはなりません。1回の攻撃に参加したユニットの数に関係なく、攻撃1回につき1ポイントを消費します。

10.1.4 もし、必要な補給ポイントが残っていなければ、該当する軍(アメリカ軍または英連邦軍)は攻撃を実行することができません。

10.1.5 アメリカ軍用の補給ポイントと英連邦軍用の補給ポイントを、互いにやりとりすることはできません。

10.1.6 連合軍ユニットが行うオーバーランには、補給ポイントの消費は全く必要ありません。

10.2 指揮レベル

10.2.1 指揮レベルは、1ターンごとに連合軍が実行できる攻撃およびオーバーランの回数を規定するものです。指揮レベルもまた、アメリカ軍と英連邦軍で別々に管理されます。ただし、補給ポイントの場合と異なり、指揮レベルはターンごとに独立して規定され、以後のターンに持ち越すことはできません。

10.2.2 英連邦軍の指揮レベルは、ゲームを通じて、1ターンにつき5ポイントです。

10.2.3 アメリカ軍の指揮レベルは、第1～第3ターンには1ターンにつき4ポイント、第4ターンと第5ターンには1ターンにつき5ポイント、第6ターンから第13ターンまでは1ターンにつき6ポイントです。これらの数値は、地図上の「連合軍補給ポイント/指揮レベル一覧」にも記されています。

10.2.4 連合軍プレイヤーは、連合軍通常移動フェイズにおいて、アメリカ軍と英連邦軍のそれぞれについて、そのターンの指揮レベルの数までしか、オーバーランを実行できません。例えば、第4ターンであれば、最大でアメリカ軍が5回、英連邦軍が5回の計10回まで、オーバーランを実行できます。

10.2.5 連合軍プレイヤーは、自軍の戦闘フェイズにおいて、アメリカ軍と英連邦軍のそれぞれについて、そのターンの指揮レベルの数までしか、攻撃を実行できません。例えば、第2ターンであれば、最大でアメリカ軍が4回、英連邦軍が5回の計9回まで、攻撃を実行できます。

10.2.6 指揮レベルによるオーバーランと攻撃の回数制限は、別個に計算されます。つまり、第4ターンであれば最大で10回(アメリカ軍が5回、英連邦軍が5回)のオーバーランと、10回(アメリカ軍が5回、英連邦軍が5回)の攻撃を行うことができます。

10.2.7 連合軍プレイヤーは、自軍プレイヤー・ターンの通常移動フェイズと戦闘フェイズの開始時に、そのフェイズにおける指揮レベルと同数の「命令マーカー」を受領します。そして、自軍移動フェイズには、オーバーランを1回行うごとに、マーカーを裏返して「使用済み(Used)」の面を上にします。自軍戦闘フェイズ開始時には、そのフェイズに行う全ての攻撃を宣言した後、各攻撃の目標ヘクス(1つの攻撃につき1個)に、使用可能な命令マーカーを1個ずつ配置します。

10.2.8 使用しなかった命令マーカーを、以後のフェイズまたはターンまで持ち越すことはできません。

11.0 補充

各プレイヤーは、定められた制限の範囲内で、自軍の部隊に補充を行い、戦力段階(ステップ)を回復させることができます。

11.1 補充の制限

11.1.1 補充によるステップの回復は、自軍の補充フェイズでのみ行えます。

11.1.2 地図上のユニットに補充を与えてステップを回復させるためには、そのユニットは敵から3ヘクス以上離れていなくてはならず(つまり敵から2ヘクス以内にいるユニットは不可)なおかつフェイズ開始時に補給を受けていなくてはなりません(つまり

補給切れ状態のユニットは不可)。

11.1.3 ドイツ軍の場合、1回の自軍補充フェイズで、装甲/装甲擲弾兵ユニットを1ステップと、歩兵/降下猟兵ユニットを2ステップの計3ステップを、補充できます。該当する兵科のユニットがなければ、その補充ポイントは失われます。

11.1.4 連合軍の場合、11.12項の条件さえ満たしていれば、無制限のステップを補充できます(ただし11.15項に注意)。

11.1.5 連合軍の4ステップを持つ歩兵師団ユニットが、現状で2ステップまたは1ステップに低下している場合、各ユニットは1回の自軍補充フェイズにつき、1ステップのみ、補充による回復を行えます。つまり、最大4ステップを持つ連合軍の歩兵師団ユニットが、一度に2ステップ以上の補充を受けることはできません。

11.1.6 補充によるステップの回復は、戦力減少状態(つまり駒の裏面)でゲームを開始したユニットにも適用できます。ただし、この場合でも、11.12項の条件は満たしていません。

11.1.7 いったん全滅して除去されたユニットを、補充ポイントを使用して復活させることはできません。

11.1.8 使用されなかった補充ポイントを、以後のターンに持ち越すことはできません。

12.0 増援ユニット

各プレイヤーは、それぞれの軍に用意された「展開表」に従い、ゲームの途中で増援ユニットをゲームに登場させることができます。

12.1 増援ユニットの登場

12.1.1 増援部隊の登場は、原則として、自軍の通常移動フェイズに行います。ただし、第2ターンの連合軍の増援(計11ユニット)だけは、連合軍機械化移動フェイズに登場します(これを示すために、ユニットの配置コードが「GT2m」となっています)。

12.1.2 増援ユニットは、自軍の地図端から移動してゲームに登場します。連合軍の増援を登場させられる地図端は、自軍の補給源と同じです(つまりヘクス0101から3701まで、両ヘクスを含む)。増援ユニットは、敵ユニットのいるヘクスや、敵ZOCのヘクスには、登場できません。

12.13 ドイツ軍の増援を登場させられる地図端は、**配置コード**によって異なります。

ターン数の後に「N」と記されたユニットは、ヘクス4101から5101まで(両ヘクスを含む)の地図北端のいずれかのヘクスです。

ターン数の後に「E」と記されたユニットは、ヘクス5101から5134まで(両ヘクスを含む)の地図東端のいずれかのヘクスです。

ターン数の後に「S」と記されたユニットは、ヘクス0134から5134まで(両ヘクスを含む)の地図南端のいずれかのヘクスです。

12.14 もし、複数の記号が記されているなら、ドイツ軍プレイヤーがどちらの地図端から登場させるかを定めることができます。例えば「GT5SE」と記されているユニットは、**第5ターン**に、地図東端または南端のヘクスから登場できます。12.13項の規定に違反していなければ、同一の師団に所属する複数の増援ユニットを、異なる地図端から登場させてもかまいません。

12.15 地図上に登場するユニットは、**地図端のいずれかのヘクスへとまず移動して入り**、そこから通常のユニットのように移動力を消費しながら移動します。最初のヘクスへと移動して入る(つまりゲームに登場する)際には、**地形に関わらず1移動力を消費します(登場の際のみ、一級道路の特典は使用できません)**。

12.16 増援ユニットは、**登場ターンが配置コードに記された面を上にして**、登場します。例えば、第9ターンに登場する第242歩兵師団の2ユニットは、戦力減少状態(各1ステップ)でゲームに登場します。

12.17 増援ユニットは、最初の登場ヘクスから移動を開始して以降、通常のユニットとして扱われます。従って、必要な条件さえ満たしていれば、オーバーランを行ったり敵ZOCのヘクスに入ることもできます。また、続く自軍戦闘フェイズでも、通常どおりに攻撃を実行できます。

12.18 師団に所属するユニットを地図上に登場させる際、**スタックした状態**で一緒に登場させてもかまいません。この場合、同一師団効果を得られる条件を満たす車輛ユニットは、登場した通常移動フェイズに**オーバーランを実行することもできます**。

12.19 増援ユニットは、地図端へと登場する瞬間には、補給を受けているものと見

なされます。ただし、そのようなユニットがオーバーランを行うのであれば、通常どおりに**オーバーラン実行の瞬間に、新たな補給判定を行わなくてはなりません**。

13.0 航空戦力

ノルマンディ橋頭堡での戦いの期間中、戦場一帯の制空権は完全に連合軍によって握られていました。そのため、このゲームでは連合軍のみが、航空戦力を使用できます。

13.1 航空戦力ポイント

13.1.1 毎ターンの**連合軍天候判定フェイズ**において、連合軍プレイヤーはサイコロを1個振り、自軍プレイヤー・ターンにおける天候を判定します。そして、天候に応じた航空戦力ポイントを受領します。

13.1.2 天候が「晴天」なら、航空戦力ポイントを**6ポイント**受領できます。天候が「荒天」なら、**3ポイント**受領できます。天候が「嵐」なら、航空戦力ポイントは**受領できません**。

13.1.3 連合軍の航空戦力ポイントは、自軍ユニットの**攻撃支援**(13.2項)と**じゅうたん爆撃**(13.3項)の2通りの方法で使用できます。

13.1.4 使用しなかった航空戦力ポイントは、**ターン終了時にいったん失われます**(つまりゼロになります)。言い替えれば、使用しなかった航空戦力ポイントを次のターンまで**持ち越すことはできません**。

13.2 攻撃支援

13.2.1 **連合軍戦闘フェイズ**で、ある攻撃を解決する際、連合軍プレイヤーは、航空戦力ポイントを使用して「**攻撃支援**」を行えます。航空支援を行った攻撃では、**戦力比を「右に1列」**ずらすことができます。

13.2.2 **1つの攻撃**に投入できる航空戦力は、**1ポイントのみ**です。

13.2.3 どの攻撃に対して攻撃支援を行うかの**宣言**は、連合軍プレイヤーが、**自軍戦闘フェイズ開始時に全ての攻撃を宣言した直後に**(つまり**最初の戦闘を解決する前に**)全て行わなくてはなりません。言い替えれば、戦闘フェイズ開始時に宣言した攻撃支援は、**必ず適用しなくてはなりません**(**中止することはできません**)。これを表すために「**航空支援マーカー**」を1個ずつ、攻撃目標である防御側ヘクスに置きます。

13.2.4 航空支援を行う目標ヘクスの地形は、何であってかまいません。

13.2.5 **オーバーラン**に対して、攻撃支援を行うことは**できません**。また、ドイツ軍の攻撃(**連合軍の防御**)に対して航空支援を行うことも**できません**。

13.2.6 **じゅうたん爆撃**(13.3項を参照)を除き、航空戦力ポイント**単独**で、ドイツ軍ユニットを攻撃することは**できません**。

13.3 じゅうたん爆撃

13.3.1 天候が「晴天」ターンの**連合軍戦闘フェイズの開始時に**、連合軍プレイヤーが望めば、使用可能な**6航空戦力ポイント**を使用して、**1つの目標ヘクス**に対する「**じゅうたん爆撃**」を行うこともできます。

13.3.2 じゅうたん爆撃を行う場合、連合軍プレイヤーは、**そのフェイズにおける全ての攻撃に先立ち、じゅうたん爆撃マーカー**を、ドイツ軍ユニットの存在するいずれかのヘクスに置きます。そして、**戦力比6:1**で、他の修正は一切適用せずに、目標ヘクス内のドイツ軍ユニットに対する攻撃を実行します。

13.3.3 じゅうたん爆撃による6:1の攻撃で、**防御側**への損害(「1」または「2」)は、**全て目標ヘクス内にいるユニットのステップの損失で適用しなくてはなりません**(つまり**退却はできません**)。また、じゅうたん爆撃では、**攻撃側に対する損害は全て無視**されます。

13.3.4 じゅうたん爆撃を解決したら、マーカーを裏返して「**目標ヘクス(Targeted)**」の面を上にします。

13.3.5 連合軍プレイヤーは、じゅうたん爆撃の**目標ヘクス内の生き残りユニット**を、**同一の戦闘フェイズ中に別の戦闘ユニットを用いて攻撃することができません**。

13.3.6 続く**連合軍機械化移動フェイズ**において、じゅうたん爆撃の「**目標ヘクス**」が空になっていたとしても、連合軍ユニットはそのヘクスに進入した時点で、敵ZOCへと進入した場合と同様、**移動を停止しなくてはなりません**。じゅうたん爆撃の「**目標ヘクス**」に置かれたマーカーは、**連合軍機械化移動フェイズの終了時に**、地図上から取り除かれます。

13.3.7 じゅうたん爆撃を行う目標ヘクスの地形は、何であってかまいません。

13.3.8 連合軍プレイヤーは、**ゲーム中に1回のみ**、じゅうたん爆撃を実行できます。

14.0 勝利条件

第13ターンの終了と同時に、両プレイヤーは自軍が獲得した勝利ポイント(VP)を計算し、ゲームの勝敗を判定します。各プレイヤーは、各軍の勝利得点マーカーを用いて、ゲーム中に自軍が獲得したVPを記録しておきます。

14.1 ドイツ軍の獲得するVP

14.1.1 全滅した連合軍ユニット

ドイツ軍プレイヤーは、連合軍ユニットが1個全滅することに、次のVPを獲得します。

- 2 アメリカ軍歩兵連隊、英連邦軍空挺旅団、アメリカ軍司令部
- 4 アメリカ軍機甲旅団、機甲連隊、機械化連隊、騎兵連隊
- 6 アメリカ軍歩兵師団、英連邦軍歩兵師団、英連邦軍機甲旅団、英連邦軍機械化旅団

14.1.2 ドイツ軍部隊の脱出成功

ドイツ軍プレイヤーはまた、以下の条件を満たした自軍ユニット1個ごとに、定められたVPを獲得します。

- 1 ドイツ軍司令部、歩兵師団、許容移動力値が「9」の歩兵連隊ユニットが1個、地図東端から地図外へと脱出したごとに
- 3 ドイツ軍装甲連隊、装甲擲弾兵連隊ユニットが1個、ゲーム中に地図東端から地図外へと脱出するか、またはゲーム終了の瞬間に補給を受けられる状態で、ヘクス番号の上2桁が「39」であるヘクス以东(このヘクス列も含む)に存在することに

後者の場合、該当する装甲連隊、装甲擲弾兵連隊は敵ZOCにいないか、または第14ターンのドイツ軍移動フェイズを(天候は「晴天」で)行ったと仮定して、敵ZOCから離脱できる状態になければ、VPは得られません。

14.1.3 突破に失敗した米機甲師団

もし、連合軍プレイヤーが、第8ターンの終了時まで、機甲師団3個を構成する計9ユニットを地図外へと突破させる(14.22項を参照)ことができなければ、ドイツ軍プレイヤーは、第8ターンとそれ以降の各ターンの終了時に、未突破の機甲師団1個につき3VPを獲得できます。例えば、第8ターン終了時に、地図外へと突破したアメリカ軍

機甲師団の数が1個師団と3分の1(1個旅団)である場合、ドイツ軍プレイヤーは2個師団分に相当する6VPを即座に受け取ります。そして、第9ターン終了時に、地図外へと突破したアメリカ軍機甲師団の数が2個師団と3分の2(2個旅団)であれば、ドイツ軍プレイヤーは1個師団分に相当する3VPを即座に受け取ります。

このようにして、連合軍がアメリカ軍機甲師団3個の全構成ユニット(計9ユニット)を地図外に突破させるまで、ドイツ軍プレイヤーはターンごとにVPを獲得します。この連合軍に課せられた突破条件は、「機甲師団」単位で適用されることに注意してください。例えば、異なる機甲師団に所属する3個機甲旅団を地図外へと突破させても、所属が同じでなければ「1個機甲師団」とは見なされません。

14.1.4 勝利得点の対象外

許容移動力が「6」の歩兵連隊とタイガー大隊ユニットは、ドイツ軍の地図外脱出によるVPの対象にはなりません。ただし、タイガー大隊の全滅は、連合軍のVPの対象にはなりません(14.21項を参照)。

14.2 連合軍の獲得するVP

14.2.1 全滅したドイツ軍ユニット

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットが1個全滅することに、次のVPを獲得します。

- 1 ドイツ軍司令部、歩兵師団、許容移動力値が「9」の歩兵連隊
- 3 ドイツ軍装甲連隊、装甲擲弾兵連隊、タイガー大隊

14.2.2 地図外に突破した米機甲部隊

連合軍プレイヤーは、指定されたターンまでに地図西端(ヘクス0123から0134まで、両ヘクスを含む)から地図外へと突破したアメリカ軍機甲連隊または機甲旅団ユニット1個ごとに、定められたVPを獲得します。騎兵連隊は、VPの対象外です。また、VP獲得の対象となるのは、3個機甲師団を構成する計9ユニットのみで、それ以上のユニットが地図外へと突破しても、VPの対象にはなりません。

- 6 第4ターンとそれ以前
- 4 第5ターン
- 2 第6ターン
- 1 第7ターン

14.2.3 地図外への突破(14.12項のドイ

ツ軍による東端への脱出も含む)は、該当する地図端のいずれかのヘクスから、1移動力を消費すれば、実行できるものとします。この場合、地図端の(突破の直前の)ヘクスは敵ZOCであってもかまいませんが、その場合は離脱に必要な追加移動力を消費しなくてはなりません。また、通常の離脱と同様、移動の途中で敵ZOCに入ったユニットは、その地図端ヘクスから同一の移動フェイズ中に地図外への突破を行えません。

14.2.4 両軍とも、いったん地図外に突破したユニットを、再び地図内に呼び戻すことはできません。

14.3 勝敗とそのレベル

両軍の獲得VPを合計した後、連合軍が獲得したVP合計から、ドイツ軍が獲得したVP合計を引きます。そして、その差を下の表に当てはめ、勝敗とそのレベルを判定します。

差	勝利レベル
31以上	連合軍決定的勝利
21 ~ 30	連合軍作戦的勝利
11 ~ 20	連合軍戦術的勝利
0 ~ 10	引き分け(史実の結果です)
-1 ~ -10	ドイツ軍戦術的勝利
-11 ~ -20	ドイツ軍作戦的勝利
-21以下	ドイツ軍決定的勝利



ルールの目次

1.0 はじめに	2	8.0 司令部	13
2.0 ゲームの備品	2	8.1 指揮範囲と戦闘支援	
2.1 地図		8.2 司令部ユニットの能力	
2.2 部隊駒(ユニット)		9.0 補給	14
2.3 用語の定義		9.1 戦闘ユニットの補給判定	
2.4 各種図表類		9.2 補給線と両軍の補給源	
2.5 ゲームの規模		10.0 補給ポイントと指揮レベル ...	14
2.6 内容物一覧		10.1 補給ポイント	
3.0 ゲームの準備	4	10.2 指揮レベル	
3.1 ユニットの初期配置		11.0 補充	15
3.2 増援ユニットの準備		11.1 補充の制限	
3.3 マーカーの準備		12.0 増援ユニット	15
4.0 ゲームの手順	4	12.1 増援ユニットの登場	
5.0 移動	6	13.0 航空戦力	16
5.1 移動力の消費		13.1 航空戦力ポイント	
5.2 移動の制限		13.2 攻撃支援	
5.3 機械化移動		13.3 じゅうたん爆撃	
5.4 天候とドイツ軍の移動		14.0 勝利条件	17
5.5 オーバーラン		14.1 ドイツ軍の獲得するVP	
5.6 離脱		14.2 連合軍の獲得するVP	
5.7 アメリカ軍のトラック		14.3 勝敗とそのレベル	
6.0 スタッキングと支配地域	9		
6.1 スタック制限			
6.2 同一師団効果			
6.3 支配地域(ZOC)			
7.0 戦闘	10		
7.1 戦闘の各種制限			
7.2 戦闘の修正			
7.3 戦闘結果の読み方			
7.4 戦力段階(ステップ)の損失			
7.5 退却			
7.6 戦闘後前進			
7.7 連合軍の国籍制限			



日本版改訂 / 選択ルール

15.0 ルール改訂案 (日本版の追加ディベロップ)

本ゲーム「激闘ノルマンディ」の復刻再版に際しては、SPI社版のオリジナルルールを最大限に尊重した上で、ルールの説明不足や矛盾点について、追加の明確化とルールの補足を盛り込みました。しかし、それらの明確化や補足だけでは解消できない問題点がいくつか明らかになりました。

以下のルール改訂案は、日本版発行人の山崎が独自に考案したものであり、導入する可否は両プレイヤーで判断してください。

15.1 天候の博打性の軽減

標準ルールでは、サイコロの1振りで決まる天候がゲーム展開に大きく作用するため、例えば晴天が何ターンも続くドイツ軍はほとんど為す術もなく敗北することになります。しかし、標準ルールの天候判定法は、晴天の後には再び晴天になりやすいという、リアリズムの点では納得できる反面、ゲームバランスに対するサイコロの影響がきわめて大きいものとなっています。



15.1.1 第2ターン以降の天候判定を行う際、両プレイヤーは常に、地図上の「天候判定表」に示されている「荒天」の欄を使用して判定します。つまり、サイの目が1なら「嵐」、2か3なら「荒天」、4~6で「晴天」となります。

15.2 戦闘に関する追加規定

「激闘ノルマンディ」は、初版発売が1977年という古いゲームで、今の視点から見ると、リアリズムの点で物足りない箇所がいくつも発見されます。両プレイヤーの合意により、以下の追加規定を適用すれば、ゲーム内容はより現実に近いものになるでしょう。

15.2.1 ある戦闘で、参加ユニットにステップの損失を適用する際、司令部を除く全ての戦闘参加ユニットが1ステップを失う前に、特定のユニットに2ステップを失わせることはできません。つまり、損害を一部のユニットだけに集中することはできません。また、司令部以外のユニットがその戦闘に参加しているなら、司令部以外の各ユニ

ットが1ステップを失うまで、司令部にステップの低下を適用することはできません。

15.2.2 攻撃側に戦車ないし装甲ユニット(兵科記号が  であるユニット)が参加している戦闘において、攻撃側が戦闘結果をステップの損失で適用する場合、最初の1ステップは、戦車ないし装甲ユニットに失わせなくてはなりません。なお、ドイツ軍の装甲擲弾兵と連合軍の機械化および騎兵ユニット(兵科記号が  であるユニット)は、この場合の「戦車ないし装甲ユニット」とは見なされません。

15.2.3 車輛ユニットが退却や戦闘後前進を行う場合、最初の1ヘクス目の退却や前進は、河ヘクスサイドを越えて行ってもかまいませんが、2ヘクス目以降の退却や前進は、一級または二級道路ヘクスサイドに沿って進む場合を除き、河ヘクスサイドを越えて行うことができません。

15.2.4 攻撃ヘクスにいる司令部ユニット(攻撃には参加していない)は、所有プレイヤーが望めば、同一ヘクスにいる攻撃ユニットが退却した際、それらの戦闘ユニットと一緒に退却できます。

15.2.5 各プレイヤーは、その時点で自軍ユニットと隣接している敵スタックの内容を調べることはできますが、隣接していない敵スタックの内容を調べることはできません。

15.3 じゅうたん爆撃の改訂

標準ルールでは、連合軍のじゅうたん爆撃はあるヘクスにいるドイツ軍ユニットに対し、最低1ステップの損害を確実に与えることができます。この効果は、破壊力という点では実際の爆撃を反映していますが、技巧的な使い方(例えば、連合軍の場合だとタイガー大隊など1ステップのユニットがいるヘクスを目標とする、ドイツ軍の場合だと戦車を守るために歩兵をスタックさせて損害を吸収させる、など)をすれば、リアリズムの点で疑問の残る事態が発生することも事実です。

15.3.1 じゅうたん爆撃を解決する際、標準ルールの「6:1攻撃を1回」の代わりに、じゅうたん爆撃マーカーの置かれた同一ヘクスに対して「3:1と2:1の攻撃を各1回(計2回)」行うものとします。

15.3.2 じゅうたん爆撃の損害(ステップの損失)を適用する際、もし目標ヘクスに複数のドイツ軍ユニットが存在すれば、攻撃1回ごとにサイコロを用いてランダムに、損害適用ユニットを判定します。例えば、3ユニットのいるヘクスに「1」の損害が出た場合、サイの目が1か2ならスタックの一番上のユニット、3か4なら真ん中のユニット、5か6なら一番下のユニットに適用されます。1回のじゅうたん爆撃つまり2回の攻撃で、同一のユニットに(計2ステップの)損害が適用されることも起こり得ます。

15.4 カーンと112高地

標準ルールでは、連合軍プレイヤーは地形効果の厳しい112高地を迂回して孤立させる方策をとりがちですが、史実のノルマンディ戦において、英連邦軍はカーン市の周囲を見下ろせる112高地の制圧を重視したため、この高地は激戦の舞台となっていました。以下のルールは、112高地に史実同様の重要性を与えるための措置です。

15.4.1 英連邦軍のユニットが行う攻撃やオーバーランを解決する瞬間に、防御側のドイツ軍ユニットがカーン市街(ヘクス3505とその周辺の都市ヘクス)のいずれかのヘクスにあり、なおかつ112高地(ヘクス3206)に補給下の英連邦軍ユニットが存在すれば、防御側の地形効果は都市の「左に2列」ではなく「左に1列」となります。1回のフェイズ中に、この修正軽減を適用できる戦闘やオーバーランの数には制限がなく、条件を満たしている戦闘やオーバーラン全てに適用できます。

15.5 プレイ時間の制限

標準ルールでは、一方または両方のプレイヤーが長考すると、ゲームは1日で終わらなくなります。以下のルールは、そのような事態を回避するための制限です。

15.5.1 各プレイヤーは、自軍プレイヤー・ターンを20分で終了させなくてはなりません。もし、これを超過した場合、戦闘フェイズの手順は最後まで行えますが、機械化移動フェイズは省略されます。

16.0 いちばん長い日 (日本版オリジナルのミニゲーム)

「激闘ノルマンディ」には、1944年6月6日に開始されたノルマンディ上陸作戦を扱うミニゲームが付録として収録されています。以下に述べる変更点を除き、「激闘ノルマンディ」の標準ルールに従ってプレイします。

16.1 ゲームの備品

16.1.1 地図 ミニゲームは、専用のA3版マップを用いてプレイします。ヘクス番号が付いているヘクスのみ、使用できます。

16.1.2 駒 ミニゲームは、駒シート3に印刷された専用ユニットと、標準ゲームの一部マーカー(ゲームターン・マーカー、命令マーカー、航空戦力マーカー)を用いてプレイします。専用ユニットの読み方は、以下の通りです。なお、ミニゲームでは、英連邦軍の歩兵旅団は全て徒歩ユニットです。

《アメリカ軍歩兵連隊》

(表)		(裏)	
部隊規模	III	配置コード	BOX F
兵科	16	部隊名	16
スタック値	1	所属師団名	1
攻撃力 (攻撃時の戦闘力)	3-4-3	許容移動力	2-2-3
防御力(防御時の戦闘力)		低下した攻撃力・防御力	

16.2 ゲームの準備

16.2.1 両プレイヤーは、別紙「ミニゲーム展開表」の従って、初期配置ユニットを地図上に配置します。

16.2.2 連合軍の初期配置ユニット(配置コードにボックス名が記されたユニット)は、指定されたボックスに配置します。ドイツ軍の初期配置ユニット(配置コードに4桁のヘクス番号が記されたユニット)は、指定されたヘクスに配置します。

16.3 ルールの修正

16.3.1 手順 ミニゲームは、以下の手順に従ってプレイします。

A. 連合軍プレイヤー・ターン

1. 連合軍補充フェイズ
2. 連合軍海上移動フェイズ
3. 連合軍移動フェイズ
4. 連合軍戦闘フェイズ

B. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. ドイツ軍補充フェイズ
2. ドイツ軍移動フェイズ
3. ドイツ軍戦闘フェイズ

16.3.2 使用しないルール ミニゲームでは、**連合軍の補給ポイント、天候、アメリカ軍トラックマーカー、司令部、じゅうたん爆撃、機械化移動**の各ルールは使用しません。これら以外の標準ルールは、以下に挙げる変更点を除き、全て使用します。

16.3.3 連合軍の指揮レベル ミニゲームでは、連合軍プレイヤーは1ターンにつき、**アメリカ軍用の命令マーカー3個と、英連邦軍用の命令マーカー3個**を使用できます。

16.3.4 増援の登場 ミニゲームでは、**アメリカ軍の増援部隊はボックスPに、英連邦軍の増援部隊はボックスRに、それぞれ連合軍海上移動フェイズに登場**します。登場した海上移動フェイズには、それ以上の移動は行えません。ボックスPとボックスRに登場した連合軍の増援ユニットは、16.41項に従って、海岸へと(段階的に)移動します。**ドイツ軍の増援部隊は、指定された記号が記された地図端の一級ないし二級道路ヘクスから、12.15項に従って登場**します。両プレイヤーとも、増援の登場を遅らせることはできません。もし、何らかの理由で登場できなかったユニットは、全滅したと見なされます。

16.3.5 両軍の補充 ミニゲームでは、**ドイツ軍、アメリカ軍、イギリス軍のそれぞれについて、自軍補充フェイズに、歩兵/降下猟兵ユニット用(連合軍の空挺師団は含みません)が2ステップと、装甲/装甲擲弾兵/機甲/騎兵/機械化ユニット用が1ステップの計3ステップの補充を受け取ります**(つまり、連合軍プレイヤーは米英両軍合わせて、1ターンに歩兵ユニット用4ステップと機甲ユニット用2ステップの計6ステップを受け取ります)。補充を受けられるユニットの条件は、11.12項と同じです。ただし、**連合軍の空挺師団とコマンド旅団、およびいずれかのボックス内**にいる連合軍ユニット(まだ上陸していないユニット)は補充を受けることができません。

16.3.6 両軍の補給源 ミニゲームでは、**ドイツ軍の補給源は、登場ヘクス記号が記されている全ての道路ヘクスです。連合軍の補給源は、全ての海岸ヘクス**です。ただし、敵ユニットのいるヘクスや、味方ユニットのいない敵ZOCのヘクスは、補給源として使用することができません。また、**連合軍の空挺師団とレンジャー大隊**の両ユニットは、いずれかの自軍補給源(海岸ヘクス)から最大で6ヘクス以内の補給線を

設定しなくてはなりません(これらは7ヘクス以上の補給線を設定できません)。

16.3.7 同一師団効果 ミニゲームでは、**同一師団効果**を受けられる車輛ユニットのみが、オーバーランを実行できます。**ドイツ軍の場合、第17SS装甲擲弾兵師団と、第77歩兵師団、第91歩兵師団は2個連隊編成で、それ以外は3個連隊編成**です。**アメリカ軍の場合、空挺師団を除く全師団が3個連隊編成**です。英連邦軍の場合、**第50歩兵師団**だけは4ユニット編成ですが、**そのうちの3ユニットがスタック**していれば、同一師団効果を受けられます。また、**英連邦軍の第7機甲師団は、2個旅団編成**で、この2ユニットがスタックしていれば、同一師団効果を受けられます(英連邦軍ユニットのうち、この2ユニットだけが「1.5スタック値」で、ミニゲームに登場する残りの英連邦機甲旅団は全て「1スタック値」であることに注意してください)。なお、**連合軍の空挺師団ユニットは、同一師団効果を持たず、なおかつ徒歩ユニット**なので、オーバーランを実行することができません。

16.3.8 航空戦力 ミニゲームでは、連合軍は1ターンにつき、4~6ポイントの航空戦力を使用できます。連合軍プレイヤーは、**連合軍補充フェイズの開始時にサイコロを1個振り、出た目が1か2なら4ポイント、3か4なら5ポイント、5か6なら6ポイント**を、そのターンに使用できます(未使用の航空戦力を、次のターンに持ち越すことはできません)。ただし、**第1ターンには自動的に6ポイントの航空戦力を使用**できます。航空戦力は、連合軍が行う**攻撃支援と防御支援の両方**で使用できます(自軍に有利な方へ戦力比を1列のみシフトできます)が、**攻撃支援**で使用する場合は、連合軍戦闘フェイズの開始時に、全て指定しておかなくてはなりません。防御支援で使用する場合は、ドイツ軍プレイヤーが攻撃を宣言した後、サイコロを振る前に使用を宣言します。

16.3.9 大隊規模ユニットとスタック制限 ミニゲームでは、ドイツ軍のタイガー大隊ユニットの他にも、**ドイツ軍オスト大隊**(ドイツ軍に協力的なソ連軍捕虜から成る部隊)や**アメリカ軍水陸両用戦車大隊、レンジャー大隊**などの大隊規模ユニットが登場します。これらの大隊規模ユニット(タイガー大隊も含む)は、スタック制限に関しては「0.5スタック値」を持つものと見なされます。また、ミニ



ゲームでは、1ヘクスにスタックできるユニットの上限は「3スタック値」ではなく「3.5スタック値」としてプレイします。大隊規模ユニットは、各1ステップを持ちます。

16.4 上陸侵攻と空挺降下

16.4.1 船舶による移動 連合軍海上移動フェイズ開始時に特定のボックスにいる連合軍ユニットは、そのフェイズで矢印1つ分だけ移動できます。例えば、ボックスBにいるユニットは、ヘクス0503に移動でき、ボックスPにいるユニットは、A、B、D、E、Fのいずれかのボックス(連合軍プレイヤーが選べます)に移動できます。この矢印上の移動(船舶移動)は強制ではなく、今いるボックスに留めておいてもかまいません。ただし、ゲーム開始時にPとR以外のボックスにいるユニットは、第1ターンに必ず海岸ヘクスへと上陸(空挺師団の場合は空挺降下)しなくてはなりません。また、矢印の先にある海岸ヘクスに敵ユニットが存在するなら、そのような海岸ヘクスへとユニットを上陸させることはできません。

16.4.2 強襲上陸時の損耗 第1ターンにおいて、連合軍プレイヤーがボックス内のユニットを海岸ヘクスへと移動させる際、ドイツ軍プレイヤーは、そのようなユニット1個ごとにサイコロを1個振ります。もし、出た目が、進入先の海岸ヘクスに記された「上陸損耗値」の範囲内であれば、ユニットは即座に1ステップを喪失し、裏返しの状態では海岸に上陸します。「上陸損耗値」の範囲外であれば、完全戦力で海岸に上陸します(例外:アメリカ軍水陸両用戦車、16.43項)。第2ターン以降の場合、上陸する海岸ヘクスが「味方ユニットのいない敵ZOCのヘクス」であれば、上記のような損耗チェックを行います。それ以外なら損耗チェックは必要なく、常に完全戦力で海岸に上陸します。

16.4.3 アメリカ軍水陸両用(DD)戦車 アメリカ軍の水陸両用戦車大隊(計3個)は、上陸海岸に記された「上陸損耗値」とは関係なく、常にサイの目が「1~5」で1ステップを失います。1ステップしか持たないユニットが、上陸の際に1ステップを損失すれば、即座に全滅して除去されます。

16.4.4 空挺降下 ボックスG、H、Iにいる計3個の空挺師団ユニットは、第1ターンの連合軍海上移動フェイズの開始時に、

連合軍プレイヤーの望む地図上のいずれかのヘクスに「降下」します(以後のターンまで遅らせることはできません)。この際、ドイツ軍ユニットのいるヘクスやドイツ軍ZOCのヘクス、いずれかの海岸ヘクスから5ヘクス以上離れたヘクス、森や都市、湿地ヘクス、および一部でも海を含むヘクスには降下できません。この時も、ドイツ軍プレイヤーは降下ユニット1個ごとにサイコロを1個振り、ボックスの下に記された「上陸損耗値」の範囲内(1~4)であれば、降下ユニットは即座に1ステップを喪失し、裏返しの状態では降下します。降下した空挺師団ユニットは、第1ターンの連合軍移動フェイズ(のみ)には全く移動できません。

16.4.5 上陸後の移動 ボックスから、海岸ヘクスに移動したユニットは、その海上移動フェイズ中にはそれ以上の移動は行えません。続く連合軍移動フェイズでは、通常どおりに(許容移動力の範囲内で)移動を行えます。ただし、連合軍移動フェイズ開始時に、いずれかのボックスにいるユニットは、そのフェイズ中には移動できません(移動フェイズで移動を行えるのは、陸上にいるユニットのみです)。


16.4.6 ボックス内のスタック制限 1個のボックスに存在できるユニットの数には制限はありませんが、海岸ヘクスは通常のスタック制限が適用されることに注意してください(従って、海岸ヘクスがスタック制限一杯の状態なら、そのヘクスに新たなユニットを上陸させることはできません)。

16.4.7 艦砲射撃

ミニゲームでは、連合軍プレイヤーはじゅうたん爆撃の代わりに、艦砲射撃を実行できます。連合軍戦闘フェイズの開始時に、連合軍プレイヤーは4個の艦砲射撃マーカーを、地図上のいずれかのドイツ軍ユニットのいるヘクスに配置し、戦力比「1:2」でそれぞれ攻撃します。目標ヘクスが都市か森なら、サイの目に「1」を加算します。

損害の適用法は、じゅうたん爆撃の場合と同じですが、1ヘクスに配置できる艦砲射撃マーカーは1個のみです。また、艦砲射撃の目標ヘクスは、じゅうたん爆撃の目標ヘクスと同様の制限(13.35項、13.36項)を適用されます。さらに、艦砲射撃の目標は、いずれかの連合軍ユニット(空挺師団と、その連合軍戦闘フェイズ開始時に補給切れ状態のユニットは除く)から3ヘクス以内で

なくてはなりません。

16.4.8 レンジャー部隊とコマンド部隊 兵科記号がである連合軍ユニットは、「レンジャー」(アメリカ軍)ないし「コマンド」(英連邦軍)部隊を表しています。これらのユニットは、ゲーム中に補充を受けられない(英軍コマンド旅団の場合)点を除いて、全てに関して「歩兵」ユニットとして扱われます。

16.4.9 湿地と海岸

ミニゲームのマップには、標準ゲームには登場しない「湿地」と「海岸」の地形が含まれています。戦闘後前進の途中で湿地ヘクスに進入したら、ポカージュと同様、そこで停止しなくてはなりません。また、海岸ヘクスは、連合軍の補給源として使用されるほか、空挺降下(16.44項)やドイツ軍のサドンズ勝利(16.53項)に影響します。

16.5 ミニゲームの勝敗

16.5.1 ミニゲームは、7ターンで終了します。第7ターンの終了後、各プレイヤーは、自軍が確保している「勝利得点ヘクス」の数を合計します。自軍が「確保」するためには、そのヘクスに自軍ユニットが存在するか、または最後にそのヘクスを通過したユニットが自軍ユニットでなくてはなりません。さらに、ゲーム終了時に、自軍補給源までの補給線を設定できなければ、その勝利得点ヘクスのVPを獲得できません。

16.5.2 両プレイヤーが獲得した「勝利得点ヘクス」の数を比較し、より多くのヘクスを獲得した側が、ゲームの勝者となります。もし、両軍が「確保」している「勝利得点ヘクス」の数が同じなら、ゲームは引き分けとなります。どちらの陣営も「確保」していない「勝利得点ヘクス」は、上記の計算から除外されます。

16.5.3 ドイツ軍のサドンズ勝利 もし、ゲーム中に地図上の海岸ヘクスへとドイツ軍が(移動、退却、戦闘後前進で)進入したなら、ドイツ軍プレイヤーは即座にサイコロを1個振ります。出た目が「1」なら、ゲームはその瞬間に終了し、ドイツ軍の決定的勝利となります。同一のフェイズ中に、複数の海岸ヘクスへと(新たに)進入したなら、進入したヘクスの数だけ、この判定を行えます。ただし、1つの海岸ヘクスに関して、この判定を行えるのはゲーム中1回のみで、同じ海岸ヘクスへと複数回進入しても、2回目以降は無視されます。

《ルールの特典化》

文責・日本版発行人

- 1) 5.48項に示されている「ドイツ軍の移動力修正の緩和」が開始されるのは、(最初の)1ユニット以上の米軍機甲ユニットが地図外突破を行った「次のターン以降」であり、14.22項にある「3個師団の9ユニット全てが地図外突破した次のターン以降」ではありません。
- 2) 7.24項に示されている「パットン将軍の修正適用上限」は1回のゲームターン中に行える修正の上限を示しています。つまり、1つの攻撃やオーバーランに「2列」の修正を適用するか、または2つの攻撃ないしオーバーランにそれぞれ「1列」の修正を適用するかを選択できます。連合軍通常移動フェイズと連合軍戦闘フェイズのそれぞれで「上限2」ではありません(英文ルールの表現は、曖昧ではありませんが10.26項で“in any one Game-Turn”と記されているので、1回のゲームターンに「計2列」と解釈するのが妥当と思われる)。
- 3) 14.21項に示されているVP計算において、同一師団に所属する、移動力が「6」の歩兵連隊が全て全滅した場合、VP計算上は「歩兵師団1個」と同様に扱います。
- 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処法を示したものです。言い替えば、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。

この特典化は、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特典化(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、

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

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「ゲームのテクニック」は紹介されているものの、それ以上に有効なゲームの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

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)

史実のノルマンディの戦いでは、米英連合軍の戦闘爆撃機(ヤーボ)がドイツ軍地上部隊の移動妨害に猛威を振るったという事実があり、ドイツ軍は天候が悪ければ歩兵師団も敵からの離脱を行えるという移動ルールになっているため、晴天ターンでドイツ軍歩兵師団が離脱を行えないのは不合理とは言えず、逆にデザイナーの意図に基づいた処理であると考えられること

この4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特典化 = 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。

この特典化は、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特典化(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

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る)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動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。