

# GRAND TACTICAL SERIES

R U L E S O F P L A Y

V E R S I O N 2 . 0



SERIES DESIGNER: ADAM STARKWEATHER  
SERIES GRAPHIC ARTIST: NICOLAS ESMORI

## グランド・タクティカル・シリーズ・ルール v2.0c

<b>目次</b>					
1.0	はじめに	3	17.0	臨機射撃	22
1.1.	ルールに関する特色	3	17.1.	臨機射撃の概要	22
1.2.	ゲームの概要説明	3	17.2.	いつ臨機射撃がきっかけとなるのか?	22
2.0	カウンターを読む方法	4	17.3.	射撃区域とは何だ?	23
3.0	時間の尺度	4	17.4.	どの部隊が臨機射撃できるのか?	23
4.0	ゲームの流れ	4	17.5.	度の舞台が臨機射撃できないのか?	23
5.0	天候フェイズ	4	17.6.	臨機射撃への修整値はどう違うのか?	23
6.0	利用可能な航空戦力の決定	4	17.7.	臨機射撃を受けた部隊にはなにが起るのか?	23
7.0	編成活性化チット獲得に派遣ポイントを使う	4	17.8.	臨機射撃の手順	24
7.1	通常なら	4	18.0	接近戦	25
7.2	どうやって派遣ポイントを使い 編成活性化チットを獲得するのか?	5	18.1.	どの部隊が接近戦できるのか?	25
8.0	増援を配置する	6	18.2.	どの舞台接近戦されるのか?	25
9.0	条件に合ったチットをカップへ入れる	6	18.3.	部隊と一緒に接近戦できるのか?	26
10.0	活性化フェイズを行う	6	18.4.	複数ヘックスから部隊が 一緒に接近戦できるのか?	26
11.0	弾幕マーカーを全て取り除く	8	18.5.	複数ヘックスの部隊が 同時に接近戦される事はあるのか?	26
12.0	枠のターン記録マーカーを動かす	8	18.6.	部隊は活性化の度に 幾度も接近戦される得るのか?	26
13.0	アクションフェイズの間に 部隊を用いてアクションを行う	8	18.7.	どうやって接近戦をするのか?	26
13.1.	どの部隊を用いてアクションを行なえるのか?	8	19.0	戦闘結果	28
13.2.	活性化部隊を用いてどうしたらいいのか?	8	19.1.	戦闘結果は	28
13.3.	どんな命令で部隊はアクションを実行できるのか?	9	19.2.	戦闘結果が表わしているのは何だ?	28
13.4.	活性化していない部隊すべては 活性化の間にどうするのか?	9	20.0	回復	30
14.0	部隊移動	9	21.0	指揮官と指揮	30
14.1.	移動ルールの概要	9	21.1.	指揮官とは何だ、そして、なにをするのか?	30
14.2.	どの部隊が移動できるのか?	10	21.2.	どうやって指揮官は移動するのか?	30
14.3.	どうやって部隊を移動するのか?	10	21.3.	指揮官が死ぬ可能性があるのか?	32
14.4.	どの部隊が移動できないの?	10	21.4.	どうやって部隊が指揮下かどうかを知るのか?	32
14.5.	地形と移動はどうなっているのか?	10	21.5.	指揮官と配属	32
14.6.	どうやって部隊が縦隊移動を実行するのか?	10	21.6.	独立部隊 (白ストライプと黒ストライプ)	32
14.7.	スタックと移動はどうなっている?	11	21.7.	指揮外にある部隊に何が起るのか?	33
14.8.	強行軍	11	22.0	防御拠点と塹壕	33
14.9.	徒歩の歩兵部隊は (たいてい) 常に1ヘックスなら移動できる	12	22.1.	防御拠点と塹壕とは何だ	33
14.10.	輸送	12	22.2.	防御拠点	33
14.11.	牽引して立ち去る	12	22.3.	塹壕	33
15.0	射撃戦	13	23.0	道路障害	34
15.1.	射撃戦の概要	13	23.1.	道路障害を設置できるのは誰か、 そして、どうやってするのか?	34
15.2.	どの部隊が射撃を始めるのか?	13	23.2.	道路障害の影響とは何だ?	34
15.3.	どの部隊が射撃可能なのか?	13	23.3.	どうやって道路障害を取り去るのか?	34
15.4.	照準線とは何だ?	14	24.0	後衛	35
15.5.	どうやって部隊に射撃するのか?	15	24.1.	後衛とは何だ?	35
15.6.	射撃修整値とは何だ?	16	24.2.	どうやって後衛を作り出すのか?	35
16.0	間接射撃、迫撃砲部隊、 そして、間接榴弾 (HE) 砲部隊	17	24.3.	どこに後衛を置くことができるのか?	35
16.1	間接射撃兵器クラスは何だ?	17	24.5.	どうやって後衛を取り去るのか?	35
16.2.	どうやって砲陣地を機能させるのか?	18	25.0	特別工兵ルール (作業中)	35
16.3.	どうやって " <small>Contact</small> 交信中 / <small>Contact Pending</small> 未交信 " マーカーを使うのか?	19	26.0	天候	35
16.4.	間接射撃とは何だ?	20	27.0	空軍	35
16.5.	どうやって間接射撃任務の行うのか?	20	28.0	夜間	36
16.6.	間接射撃の特別な影響	20	29.0	用語集	36
16.7.	対砲兵射撃	21	30.0	シリーズ・クレジット	40

## 1.0 はじめに (Introduction)

Grand Tactical Series (グランド・タクティカル・シリーズ) は、ターンが実時間 2 時間でヘックスを約 500 m 幅の、第二次大戦における戦術級、中隊規模のゲームである。シリーズ・ルール (今読んでいる文書) は "The Greatest Day" とシリーズにおける今後のゲーム全てに適用される。プレイヤーはもう "The Greatest Day" 付属の専用ルール 6 ~ 15 ページを無視した方がよい。本ルールはあらゆる点でそれらの改訂版となる。各ゲームに、そのゲームの構成内容や特有ルールを記述した専用ルールの冊子がある。(たいてい専用ルールが相反する事柄を指し示すけれど) 互いに相反する様であれば、専用ルールがシリーズ・ルールよりも常に優先する。

### 1.1. ルールに関する特色 (A note about the rules)

二つのルールがあり。その一つ、今読んでいる文書は、繰り返されて、会話形式で書かれている。繰り返されている、その理由は、項目のあちこちに数々のルールを重複している、だから、ルールが存在する場所を探すためルールを片っ端からめくらずに済むのだ。会話形式は、読みやすければいいなと思っている。悩みはくどいルールにある。むしろ簡素なルールを好む (あるいは、会話形式はじれたいと感じる) 人たちのために、簡素なルールを含め、図説や表にできる限り有用な情報を載せる事に努めた。経験豊かなゲーマーは簡素なルールや図説と表でゲームを始める事ができるはずだ。ルール間に相反する事が全くない事を求めているが、それでもなお、本ルールは相反する事は "あるはず" として手ほどきしている。用語集 (29.0 項を参照) で定める言葉は英文ルールの中で最初のうちは大文字である。表わすゲームの図説や表もまた、最初のうちは大文字であるが用語集には出ていない。

本文はバージョン 2.0 のルールであり、"The Devil's Cauldron"、"Where Eagles Dare"、そして、"NO Question of Surrender" からの変更を反映している。今のところ、現行ルールは仕組みとして上述した従来のゲームと互換性を持たない。大きな変更は、砲兵、接近戦、そして活性化システムである。それ以外に僅かだが、ささいな事がやはり存在するけれども、それらを学びさえすれば、GTS の世界に齟齬を感じる事はないだろう。

### 1.2. ゲームの概要説明 (A summary description of the game)

使用するカウンターは、たいてい中隊規模の部隊を表わしている、部隊はゲームのため、編成へ振り分けされる。編成は実際の旅団や連隊に相当し、対応する師団 (都合の良い師団) へと振り分ける。それで、師団が軍へと振り分けられ、軍はゲームで関わる国に対応する、例えば、イギリス、ドイツ、など。

ゲームの核心は、"無作為チット引き活性化システム" にある、それが部隊の行動を何時するかを決める。各ターンの開始に、両陣営がカップへゲームに使う師団毎の活性化チットを入れる。それ以外にも、カップへ入れるため、編成の活性化チットを制限数まで (派遣ポイントを使って) "獲得" して手に入れる。その後、どちらか一方の陣営が無作為にカップから活性化チットを引く。チットが引かれた師団や編成をあやつる陣営はその師団や編成の部隊に対してアクションを実行し始める。

その陣営が終わったら、別のアクションチットを引く、そして、チットがカップの中に 1 つだけになるまで手順を繰り返して、その最後のチットはそのまま次ターンの最初に "引かれた" チットとみなされる。

注意する事は、師団活性化チットは、その師団の部隊にだけ非戦闘関連アクションの限られた種類の実行を許している; 編成活性化チットは編成所属の部隊にアクション全種類の実行を許している。

さらに、注意する事は、起りそうでない事ではあるけれど、起こりうることだ、ある陣営が、対戦相手のチットのいずれかひとつを引くまでに、自陣営のアクション・チットのすべてを引く事が起きるかもしれない。その際、その陣営は、対戦陣営が部隊の、いずれかを活性化の前に、自陣営の部隊を全て活性化できるだろう。

さらに、両陣営共に直接指揮チットも得る、どちらも、引いた時、自陣営部隊のどれかを活性化するため指揮ポイントを使う事ができる。直接指揮チットは陣営の幅広い選択を可能にする "奥の手、必殺技" みたいなモノだよ。

ここで、いくつか主だったルールのあらましを紹介 :

- ゲームのあらゆる場面で 10 面サイコロを使う事になる。"0" の目は 0 で 10 ではない。特に指示がない限り、9 の目はいつも失敗で、0 の目はいつも成功である。
- 移動は一般的な "ヘックスからヘックスへ" である、地形により移動ポイントを消費し、臨機射撃や ZOC 代わりに射撃区域と対峙する。全ての部隊が三つの移動クラスに分けられる; 移動によって、さらに、クラスごと地形ごとに様々な消費をする。最も速く移動できる縦隊隊形もある。
- 地形は各ヘックスの中心点の色に従う地形である。点が無いヘックスは進入不可である。
- 照準線は、地図盤上の "高度差" を考えずに引く。まあ、りよ稜線ヘックスサイドは地形高度差を示すのに使用されているけれど。
- スタックは 1 ヘックスに縦隊状態でない 8 ステップと縦隊状態の 1 個部隊 (部隊のステップ数は関係ない) までとする。スタック制限はターンのあらゆる時点で適用される。指揮官とマーカーはスタックに数えない。0 ステップ部隊はスタックに数えない (従って、0 ステップ部隊はヘックスに制限なしに存在できる)。
- 戦闘は (直接の場合や間接の場合どちらかの) 射程のある戦闘と (敵部隊に隣接した部隊による) 接近戦とに分けられる。
- 戦闘結果は Cohesion Hits 損耗 打撃、Possible Suppression 制圧判定、Suppression 制圧、Step Losses ステップ損失、そして、Elimination 即座に除去。
- 活性化、移動、戦闘、そして、回復に影響を及ぼす指揮ルールがある。

## 2.0 カウンターを読む方法 (How to read the counters)

ほとんどの部隊カウンターは中隊規模の歩兵、戦車、又は、工兵、あるいは、砲兵か迫撃砲部門を表している。下記の語句すべては用語集 (29.0 項を参照) で定義している。部隊名を囲む色帯は部隊が所属する編成と合致し、さらに、その編成所属の代表的指揮官カウンターのライン色とも一致する。

移動許容力の色は移動クラスを表し、射撃力と接近戦力を囲む色は兵器クラスを表し、そして、防御力を囲む色は部隊が装甲か非装甲かいずれかを表す。

**部隊例**

射撃力: 4 (yellow), 3 (blue), 4 (blue)  
 接近戦力: 5 (yellow), 14 (red)  
 防空力: 0 (black)  
 射撃: 4 (yellow)  
 ステップ: 3 (blue)  
 部隊練度 (赤: 自動 - 指揮): 4 (blue)  
 許容移動力: 14 (red)  
 部隊名称: St./I./SS-Pz. 12

**指揮官例**

編成: 8th Can Bde  
 名前: Brig Blackadder  
 指揮範囲: 8 (red)  
 配属力: 6 (red)

## 3.0 時間の尺度 (The time scale)

昼間ターン全てが約 2 時間の実時間を表す。

夜間ターンは 8 ~ 12 時間、又はそれ以上の実時間を表す。

専用ルールは夜間ターンがいつ始まり、いつ終了するのかを指示している。

## 4.0 ゲームの流れ (The sequence of play)

- A. 天候を確かめるのは、最初の昼間ターン。天候は丸一日間同じ、翌日の最初の昼間ターン開始に再び確かめるまで変わらない。
- B. 利用可能な空軍力を決めるのは、最初の昼間ターン。
- C. 増援部隊枠に増援部隊を置く。
- D. まずは、1 派遣ポイントに対して 2 指揮官ポイントの派遣ポイントを獲得できる。その後、編成活性化チット獲得のため派遣ポイントを使う事ができる。
- E. 砲陣地を設置する / 撤去する。指揮官への交信を試みる。
- F. 専用ルールが独立部隊や下位編成に別の上位編成への配属を許しているなら、この時点で行う。
- G. カップに条件にあうチットを入れる。
- H. 活性化フェイズを実行する。
- I. 全ての弾幕マーカーを取り除く。全ての砲陣地を "Non-Fired" 側に返す。
- J. ターン記録マーカーを 1 ターン先に進める。

## 5.0 天候フェイズ (The weather phase)

日ごとに最初の昼間ターンの前に、プレイヤーは天候を決定する。どの様にしてこの作業を行うのかの説明はゲームの専用ルールを参照。(該当するなら) 対応する表でサイコロを振って結果を適用する。

## 6.0 利用可能な航空戦力の決定 (Determine airpower availability)

さらに、日ごとに最初の昼間ターンの前に、プレイヤーは利用できる航空戦力を決定する。重ねて、この作業についてゲームの専用ルールを参照する。

## 7.0 編成活性化チット獲得に派遣ポイントを使う (Sped Dispatch Points to buy Formation Activation Chits)

### 7.1 通常なら

まさに各師団がその活性化チットを与えられるのと全く同じに、ゲームの各編成もその活性化チットを与えられる、そしてそれが、その編成の部隊を活性化を可能にする。

注意する事は、師団活性化チットは、師団の部隊に限られた種類に非戦闘に関連するアクションだけを許している；編成活性化チットは編成下の部隊にアクション全種類を許している。

アクション	直接指揮	師団活性化	師団活性化 第2アクション	編成活性化	編成活性化 第2アクション
移動する	✓	✓	✓	✓	✓
移動アクション 敵射撃区域へ移動する	✓		✓	✓	✓
塹壕 (ENT) に入る	✓	✓	✓	✓	✓
塹壕 (ENT) を出る	✓	✓	✓	✓	✓
乗車する / 降車する	✓	✓	✓	✓	✓
工兵アクション 防御拠点 (IP) を築く		✓		✓	
塹壕 (ENT) を構築する		✓		✓	
道路障害設置する / 撤去する		✓		✓	
後衛を作り出す		✓		✓	
後衛を除去する	✓	✓	✓	✓	✓
その他 射撃アクション (直接、又は間接)	✓	紫色の射撃力を持つモノだけ	✓	✓	✓
接近戦アクション	✓		✓	✓	✓
回復する	✓	✓	✓	✓	✓
パス (何もしない)		✓		✓	

師団活性化チットの様に、(いったん、使用されて) 各ターンの開始時に自動的にカップへ入れるチット違って、編成活性化チットをカップに入れる (それによって、使用する) その唯一の方法が、派遣ポイントを使ってプレイに加えるかどうかなんだよ。だから、毎ターン、編成をプレイに加える為に派遣ポイントを使わねばならない。言い換えると、派遣ポイントを使い1ターンに編成活性化チットを加えたからと言っても、その後の全てのターンでプレイにそのチットが残り続ける訳でない；それどころか、そのチットが使用された後、チットは取り出され、その後の新たなターンで、派遣ポイントを使ってチットをカップへ加えねばならない。

## 7.2 どうやって派遣ポイントを使い、 編成活性化チットを獲得するのか？

まず、編成活性化チットをよく見て、このターンなのか次のターンなのか、プレイでどのチットを必要とするのかを考える。何もしないなら、すぐ次フェイズへ進む。

プレイで特にこの編成活性化チットを求める場合、すぐを選ぶこと：そのチットを獲得して、このターンに使うカップへ入れる事もできる、あるいは、次ターンのカップへ入れるチットを獲得する事もできる。次ターン用に獲得した活性化チットは獲得済みのメモ代りに、カップの脇に裏に向けて置く。どの編成を獲得したのかを対戦相手に明かす必要はない・・・引かれたその時に明かされる。

このターンのプレイで編成活性化チットを必要としたなら、2派遣ポイントかかる；次ターンのプレイ中に編成活性化チットを必要とするなら、1派遣ポイントだけですむ。全ての獲得されたチットはできる限り秘密にしておいた方がよい。

今が、派遣ポイントを使う時だ。指令 / 派遣ポイント記録欄に取りかかる、そして、編成所属師団から派遣ポイントの適切な数を減らす。後で、派遣ポイントを実際に得る方法をはじめの部分で見る事になる。

このターンにカップへ入れることができる (あるいは、次のターンまで手元にとどめ置くことができる) 編成活性化チット数に対する2つの制限がある。

制限のひとつが所有する派遣ポイント数である。もうひとつの制限は編成につき1度の編成活性化チットしか獲得できないことだ：いったん獲得したら、使用されなければ再び獲得できない。これが起こらないようにしている、1派遣ポイントをターン1で使ってターン2向けの編成活性化チットを獲得して、それから、同じチットをターン2でターン3に向けて獲得してしまう事だ。あるいは、ある編成活性化チットがターン1で引かれた最後のチットであったなら、ターン2まで取り置かれて (10.0.6 参照)、だから、ターン2に1派遣ポイントを使ってターン3に向けたチットを獲得できない。

注意する事は、特別な指示がない限り、編成活性化チットが購入が初めての望ましいターンそれは、編成部隊のいずれかが増援部隊ヘックス上にいる、又はその編成の部隊が地図盤上で使用されているのどちらかである。

ここが本当に大事な所で、それが、派遣ポイントは師団により配分されている。師団は所属する編成にだけ派遣ポイントを使用できる。師団が別の師団に所属する編成へ派遣ポイントを使用する訳がない。

## 8.0 増援部隊を配置する (Place reinforcements)

シナリオルールの増援スケジュールを確かめて、増援部隊のど  
れが、どこに、そして、いつ、を調べる。

特に記述がない限り、所定のターンでプレイに参加する師団の  
増援部隊は該当する師団ディスプレイの枠内へ（ゲームの流れ  
にある手順Cの間に）ターン開始時に、置かれる。

注意する事は、ゲームが増援としてプレイに参加する独立編成  
がある場合、独立編成は増援のスケジュールに記載された通り  
上位編成へ配属されている、又はプレイヤーが増援枠に置く時  
に独立編成が配属する編成をどこにするのかを決める、どちら  
かであらねばならない。

師団活性化チットが引かれた時、師団増援部隊を（まだ地図盤  
に居ないなら、その指揮官も一緒に）地図上のおそろいの師団  
シンボルで図示された師団の増援ヘックスへ置いて、いつもの  
様に活性化させるだけ。

増援部隊のすべてを適切な進入ヘックスに、スタックルールを  
無視してスタックするだけ；増援部隊が活性化を得た場合、そ  
こから始める（熟練ゲーマー向きの盤外ヘックスを数える事は  
無い）。できれば、そのヘックスの部隊は師団活性化を終える  
までに増援ヘックスから移動しなければならない（部隊をもと  
の場所へそのままにしてはいけない）。そうできない場合（た  
とえば、可能なヘックスすべてが敵の射撃区域にある）その時  
は、次のチットが使用されて、それがルール上で移動を許され  
ると、直ちに、退出しなければならない。

進入ヘックスは部隊へスタック制限を制限なしにしている。増  
援部隊進入ヘックスの増援部隊はいかなる射撃タイプでも目標  
にできない。アクションは1つだけ、部隊が増援部隊ヘックス  
できる事は移動することだけだ、そして、増援部隊ヘックスか  
らの退出は臨機射撃を起こさない。

ひとつの重要な増援部隊への制限：実プレイに入るまでに増援  
部隊へ指揮ポイントを使ってはいけない。進入ヘックスの増援  
部隊は指揮外とみなされる。

増援部隊は、縦隊で、又は縦隊でなく始めてよい、所有するプ  
レイヤーの選択でよい。

師団活性化が最後のチットとして引かれたならば、増援部隊は  
次のターンに到着する。

## 9.0 条件のあったチットをカップへ入れる (Put the eligible chits into the coffee mug)

ゲームを始める場合、シナリオルールがプレイヤーへ第1ター  
ンで何をカップへ入れるのかを知らせる。

第1ターンの後、両陣営がカップへ次に述べるチットを入れる：

1. 全の師団活性化チット、それはこの時点で使用されている；  
加えて
2. 追加された師団活性化チット、それはシナリオ・ルールが  
教える、プレイヤーが増援部隊として得る師団活性化チッ  
ト；加えて
3. 直接指揮チットをひとつ；加えて
4. 編成活性化チット、それは、このターンに派遣ポイントで  
“獲得”を決めた、あるいは、前ターンに獲得されてこの  
ターンで提供された編成活性化チット。

## 10.0 活性化フェイズを行う (Perform the Activation Phse)

### 10.0.1. まず、チットを引く

第1ターンの時、シナリオ・ルールを確かめる：（たいがい）、  
いつも言うんだ「最初は誰からなんだよ」。第1ターンを終  
了している時、カップの中に最後まであったチットのプレイ  
ヤーが、続くターンで、最初のチットとして、その時にその  
チットでプレイする（この詳細は10.0.6で）。

上記の事が既に行われたなら、あなたか対戦者が（誰でも  
いいんだけど）すぐに、カップからチットを引く。

編成活性化チットが引かれた場合：



引かれた編成に所属している部隊すべてが  
活性化して、アクションを実行できる。さ  
らに、指揮ポイントを使って、その編成の  
指揮下にある部隊が第2アクションを実行  
できる。（10.0.2項を参照）。

師団活性化チット（"Div Act"のチット）が引かれたならば：



師団をあやつるプレイヤーは地図上の師団  
増援部隊枠から増援部隊を最初に入れる。  
それから、サイコロを振って、師団が受け  
取る指揮ポイントと派遣ポイントがどれく  
らいかを確認する；次は、その師団に所属

する部隊すべてが活性化して、非戦闘アクションの種類を実  
行できる（これはルールの13.2で説明されるが、たいいてい  
の部隊ができない：接近戦闘、射撃、あるいは、敵射撃区域  
での移動、特例であるが、軽迫撃砲部隊が第1アクションと  
して射撃できる）。その上、指揮ポイントを使って、その師  
団指揮下の部隊が第2アクションを実行できる（以下参照）；  
この第2アクションは師団活性化のルールで縛られない。編  
成が自身の活性化を完了した覚えとして、師団それぞれの指  
揮官カウンター（編成師団活性化チットを引いた時に指揮官  
カウンターの“Active”面を上している）を裏返す、そしてひ  
とたび編成が活性化を終えるならば、指揮官カウンターを裏  
側（“Active”でない面）に裏返す。



直接指揮チットがひかれ場合：

所有するプレイヤーは指揮ポイントを使って、指揮下の部隊で移動と戦闘をしてよい(10.0.5 参照する)。

### 10.0.2. 第2アクションとは？

(独立部隊を含む) 部隊、又は部隊スタックがちょうどアクションを完了したとたんに、第2アクションを実行できるのが：

1. 第1アクションが(直接指揮チットでなく、)編成活性化チットか師団活性化チットかのどちらかに従って実行された；しかも
2. 部隊が指揮下にある；しかも
3. 所有するプレイヤーは指揮ポイントを部隊ごとに使い第2アクションを実行する；そして
4. 第2アクションは部隊(やスタック)が直前に実行したアクションと同じじゃない。(つまり、部隊は同じアクションを2度連続して実行するのに第2アクションを利用できない)；それから
5. 第2アクションは工兵アクションがない；そして
6. 第2アクションを実行する決定は次の部隊(やスタック)がアクションを実行する前に(そして、次のチットが引かれる前に)行われる。

スタックが第2アクションを実行する場合、そのスタックのすべての部隊が同じアクションを実行しなければならない(そして、そのスタックのすべての部隊に1指揮ポイントを使う必要がある、ようするに、スタックした3部隊が第2アクション実行する場合、その代価は3指揮ポイントである)。

また、ルール13.2で記述されている、第2アクションは師団活性化の間で、師団活性化条件事項の対象でない。

### 10.0.3. どうやって指揮ポイントと派遣ポイントを得るのか(又は損失するのか)？

師団活性化チットが引かれるたびに、その師団のためサイコロを振って、いくつ指揮ポイントを師団が得るのかを確認する、そして、いくつ派遣ポイント師団が受取れるのかも確認する(又は受取れない、若しくは失う—すべてこれらの結果が派遣ポイントについて起こる可能性がある)。

指揮ポイントについて：



サイコロを振って、そのサイの目の半分(端数切捨て)に(専用ルールで調べて)師団の指揮力を加える。その合計が指揮ポイント数になり師団が受取る。

派遣ポイントについて：



(専用ルールで調べて)師団の派遣ポイントに対しサイコロを振る。

サイコロの目が…

- "9"の場合、師団は派遣ポイントを1つ失う。
- "0"の場合、師団は派遣ポイントを1つ得る。
- 師団の派遣力以下なら、師団は派遣ポイントを1つ得る。
- **現在の師団の派遣ポイント数より小さいなら(数と同数値でない)、師団は派遣ポイントを1つ得る。**

適用可能な派遣ポイント結果の同じ数を利用する。例えば、派遣力が6で派遣ポイントが2をその時の数字として、サイの目1は師団へ派遣ポイントを2増やす、ところが、サイの目0は3派遣ポイント与え、そして、サイの目2は1派遣ポイント与える。

他のやり方で師団のため派遣ポイントを得るには、指揮ポイントを派遣ポイントに転換するやり方である。ゲームの流れ手順Dで、師団指揮ポイントを使用する2ポイント毎に、同じその師団に向けた1派遣ポイントを獲得できる。

夜間ターンの前ターンである場合、2派遣ポイントを、師団活性化チットを引いて時に、師団の合計へ自動的に加える：派遣ポイントサイ振りを師団へ行った後で、自動的に追加2派遣ポイントを得るのは、そのターンが夜間ターンの前である場合だ。チットがその特別手当のためその時に、引かれなければならない。

### 10.0.4. 所有できる指揮ポイントと派遣ポイントについて 最大限、又は最小限が存在するか？

師団は0未満、又は19を越える指揮ポイントを決して所有できない。

師団は0未満、又は19を越える派遣ポイントを決して所有できない。

### 10.0.5. 直接指揮チットが引かれるとどうなる？

直接指揮チットを引いた場合、次に、独立部隊でなく、(白ストライプや黒ストライプがある部隊を除く) 指揮下の部隊の“どんな部隊でも”活性化をする。活性化する部隊毎に1指揮ポイントを使えさえすればよい。どんな順序で活性化してよい。“指揮下”の定義は指揮ルール節にある(21.0を参照する)。

直接指揮チットがどれくらい強力なのか注意しなさい。これは、ただ1度、異なる師団に所属する部隊の活性化を統合する状態にするだろう。

直接指揮活性化で重要な項目：

1. 活性化する部隊を多くするのか少なくするのか自由にできる(言うまでもないけど、利用できるな指揮ポイントの限度まで)。
2. 師団の指揮ポイントはその師団所属の活性化部隊だけに使用できる。
3. 何があろうと、部隊毎にたったの1度だけ活性化を実行できる。第2アクションは無い！
4. 普通の活性化と同じで、部隊は次の部隊が始める前に活性化を終えなければならない。  
でも例外としての下記7項を参照して。
5. いつもと同じで、指揮ポイントを使わずに確保しておき、この先でポイントを使用できる。でも、注意することは師団は最大指揮ポイント19までしか貯めることができない。
6. 指揮下にある(ようするに、指揮官の指揮範囲内にいる)部隊だけを活性化してよい。さらに、指揮ルールで解説される(21.0を参照する)
7. 移動、又は接近戦のためスタックを活性化したい場合、各部隊と一緒にアクションさせる為に必要な指揮ポイントを合わせて、1度に使って良い。上記の4項への例外的な事項である。
8. 指揮ポイントを使い工兵アクションを実行してはいけない。アクションがここで重要ことなんだ—アクションを実行する部隊ではない。工兵は工兵アクション以外にも実行できる(移動、射撃、回復など…をしてもよい)。
9. 独立部隊は決して活性化しない、それが直接指揮チットを使用する時である；独立部隊は師団活性化チットが所属する編成の編成チットがいずれかが使用される時にだけ活性化する。

### 10.0.6. いつ活性化フェイズの終わるのか？

活性化フェイズが終わるのは、最後から2番目のチットがカップから引かれてプレイされた後。カップに残る最後のチットはこのターンで引かず、次のターンでプレイされる最初のチットになる。注意する事は、カップの最後のチットが編成活性化チットなら、そのチットを所有する陣営は、それを次ターンで再びそのチットに対する対価なしで自動的に得る。

## 11.0 弾幕マーカーを全て取り除く (Remove all barrage makers)

マーカーを拾い上げて、全ての砲陣地を“Non-Fired”面へ返す。

## 12.0 枠のターン記録マーカーを動かす (Move the turn record marker up a box)

それを次回のターンへ進む。最終ターンの場合、勝利を決定する。

## 13.0 アクションフェイズの間に 部隊を用いてアクションを行う (Performing Actions with Units during the Activation Phase)

### 13.1. どの部隊を用いてアクションを行なえるのか？

アクションフェイズの間に、活性化部隊の全てを用いて実行できる、そしてそれは、以下のいずれかを示すことができる。

1. 師団活性化チットを引く：師団に配属された全部隊(でも、注意する事はこれらの部隊は非戦闘アクションの制限がある(13.2を参照する)、ただし、第2アクションを行う場合を除く(10.2を参照する))；又は
2. 編成活性化チットを引く：その編成に配属された部隊に加えて編成の指揮官の指揮範囲内(指揮官の配属力以下(21.5参照))の独立部隊；又は
3. 直接指揮チットを引く：指揮下にある、独立部隊でない、その部隊へ指揮ポイントが使われる。

注意する事は、カウンターは色別けされ、どの部隊がどの編成の一員かを表わしている。背景色が師団である、色付きストライプは編成を示す。黒か白のストライプはその師団内の独立部隊である；21.6を参照する。

### 13.2. 活性化部隊を用いてどうしたらいいのか？

1つの例外を除いて、編成か師団は活性化中に、部隊が下記のアクションの一つを実行できる。(例外とは第2アクションの事、10.0.2で説明している) 下記リストで、師団活性化、直接指揮活性化、そして、第2アクションに対する制限を特に記述する。

1. 移動アクション：移動(さらに、縦隊に入る、又は出る、塹壕へ入る、又は出る、そして、輸送形態を出る も含む)；輸送形態に入る；塹壕の構築、又は撤去。

例外：師団活性化チットで活性化した部隊は敵の射撃区域を移動してはいけない（とはいえ、すでに敵射撃区域にある部隊ならば、縦隊、又は輸送形態を出る、又は入る状態にできる）

2. 射撃（例外：師団活性化チットで活性化した部隊は射撃してはいけない、ただし、紫色の射撃力のある部隊を除く）。
3. 接近戦（例外：師団活性化チットで活性化した部隊は接近戦をしてはいけない）
4. 回復
5. 工兵アクション：防御拠点を築く；塹壕を構築する；道路障害の設置する；道路障害の撤去する；後衛や専用ルールによるその他の許されたモノを作る。それらのどれもが第2アクションとして、又は直接指揮活性化中に実行できない。
6. 後衛を取り去る
7. 専用ルールによる許された他のアクション等々
8. 何もしない。（なぜ何もしないのか？例えば、師団活性化チットを引いたけれども、実際は部隊の一つで射撃をしたかったが、それ以外、何もしたくなかった。そのアクション時に何もしないで、その後、1 指揮ポイントを使って、第2アクションとしてその部隊で射撃を行う）。

これらのアクションを実行する方法に関する説明とそれへの制限は下記ルールの節に従う。

さらに、部隊が第2アクションを実行していると、上記記載したアクションいづれかを、下記の追加の制限と共に、実行してよい：

- 第2アクションは部隊が実行した最初のアクションとは別タイプの事をしなければならない；しかも
- 第2アクションは工兵アクションをする事ができない。

この意味は、部隊が“乗車”してから第2アクションとして“移動”できない、どちらも移動アクションだからだ。

第2アクションは師団活性化間で、師団の活性化の制限対象でない。部隊は射撃ができ、接近戦でき、又は敵射撃区域に入る事ができる。最初だけが、制限のある無償の活性化である。

プレイの心得：部隊は編成活性化、師団活性化、そして、直接指揮活性化の1ターンで繰り返し活性化できる。部隊がターンで活性化された回数は、連続する活性化の中で、部隊が実行するどんなアクションにも（又は、アクションを実行できる手段にも）影響を与えない。言いかえると、新たな活性化それぞれがアクションを実行する部隊にとって新たなチャンスだ。

### 13.3. どんな命令で部隊はアクションを実行できるのか？

わずかだけ、とても重要である例外を含んで、アクションをしたい命令で部隊に対して実行できる。

さてここから命令だ、命令で編成活性化、又は師団活性化の中で物事を行わねばならない。

1. すべてのアクションを部隊に対して実行する。部隊（やスタックの部隊）への第2アクションは、部隊（やスタックの部隊）による最初のアクションの後にすぐ行わねばならない。
2. 全ての部隊が移動をした後、編成の師団の指揮官をどこにしたいのかを決め、それから、指揮官（や指揮官達）をそこに移す（21.2 項参照）。

注意する事は、指揮ポイントを使って行われたアクションの間に、指揮官は現在一緒にスタックする部隊とスタックして留まれねばならない。（21.2 を参照する）。

さらに注意する事は、指揮官が移るのは他の全部隊がすべてのアクションを実行した後だけ。指揮範囲は（指揮官が活性化中に別の部隊と移動する事もあるので）その時の指揮官のいたヘックスから全部隊へ向けて決定される。

### 13.4. 活性化していない部隊すべては活性化の間にどうするのか？

例を挙げるとすれば、活性化プレイヤーである場合、対戦相手の活性化していない部隊が臨機射撃を使用して活性化した部隊へ射撃をする（17.0 を参照する）、あるいは、接近戦で射撃戦を行う（18.0 を参照する）。活性化していない部隊は接近戦の間、敵部隊にほとんど何も行えない；活性でない部隊は接近戦から逃げ去る部隊に臨機射撃してもよい。

## 14.0 部隊移動（Moving Units）

### 14.1. 移動ルールの概要

移動はウォーゲームの一般的な“ヘックスからヘックスまで”、地形用の移動ポイントを使用している。各部隊は、4つの移動クラスの一つに属する（自動車化、装軌化、徒歩、そして、固定）、そのクラスが地形コストを決定する。さらに、各部隊は3つの部隊クラスの一つに属する（歩兵、砲、そして、自動車化；カウンターシンボルでわかる）、そのクラスが部隊の移動方法に影響する。移動許容量は移動クラスに対応した色でカウンターに印刷されている。移動中のスタックに関するルールへ注意を払う必要がある。さらに、臨機射撃もある、臨機射撃は射撃が解決されるまで移動部隊を止める事ができる。移動アクションで部隊は敵部隊の使用ヘックスへ絶対に進入してはいけない。部隊は敵の増援部隊の進入ヘックスの2ヘックス以内へ絶対に移動してはいけない。

## 14.2. どの部隊が移動できるのか？

自ら動く部隊すべてが、下記の移動クラスに属する。

1. 自動車化 (W) (黒色の許容移動力)
2. 装軌化 (T) (赤色の許容移動力)
3. 徒歩 (L) (白色の許容移動力)

移動クラスそれぞれが Terrain Effects Chart (地形効果表) の異なる移動コストを使う。

## 14.3. どうやって部隊を移動するのか？

部隊はヘックスから隣接ヘックスへ必要な移動ポイント、地形効果表の記載されたそのポイントを使いヘックスサイドを横切ってヘックスへ進入する。

## 14.4. どの部隊が移動できないのか？

いろいろな部隊が許容移動力を持たない；固定部隊なので自身で移動や後退を決してしてはいけなく、でも、それらが輸送されるのが独自の輸送機関を持っている場合だ (14.10 を参照する)。

## 14.5. 地形と移動はどうなっているのか？

移動コストについて地形効果表を確かめる。異なる移動クラスは異なる地形コストを使う。専用ルールには地形クラスの解説を入っている。いくつかのウォーゲームと違い、装軌化や自動車化車両は森と稜線を通して移動経路を得られる。道が唯一の方法となる事も多く、車両が戦場のある地点からもう一つのある特定地形に渡ることができる、しかも、対戦車部隊がそれなりに展開しているんだ。長所と短所について部隊クラスは地形に左右される、歩兵、装甲、砲兵、及び迫撃砲と輸送機関のちゃんとした関係が自由なプレイにきわめて重要だ。多くのウォーゲームでは、歩兵はとても遅くて、戦車部隊のへっぽこ版である。こんなじゃないんだよ。対戦車兵器で車両を引き裂かれないように、弾幕を防御部隊に上手に配置して、部隊を攻撃へ前進させなければいけない。数多くのウォーゲームは諸兵科連合戦術や地形効果を攻撃へ +1、又は、-1 を加えて査定するだけなんだ。このゲームでは、諸兵科連合や地形の関係を

実際に確かめて使う。防護地形に潜む歩兵や対戦車砲を探しだすんだ。稜線を越えて車両の進入を可能とする道路のような、そういった重要な地形を見分けるんだ。

## 14.6. どうやって部隊は縦隊移動を実行するのか？



縦隊移動力を使用する部隊について、部隊に縦隊マーカーを乗せるだけ必要だ。部隊に 1 移動ポイントを使う、その時、移動のひとつとして終了する。部隊は縦隊マーカーを受ける選択肢を与えられる

のが、車両から降りた時だ (14.10.3 を参照する)。縦隊マーカーを取り去るには、1 移動力を使って行う (そしてそれが通常通り敵部隊から臨機射撃を起こす可能性がある)、あるいは、損耗打撃を受けて行う、そしてこれは臨機射撃を起こさない。縦隊の部隊を配置して、次に、同じアクションの後でマーカーを取り去ってはいけなく、ただし、部隊へ損耗打撃により縦隊を出た場合を除く (同じアクションで、1 移動ポイントを使い縦隊に入って、1 移動ポイントを使って縦隊を出てはいけなく)。

縦隊マーカーを持つ部隊を道路にとどめる必要はない。部隊を進入できるどの地形でも通って、又は越えて、縦隊移動の地形コストを使いながら移動できる。

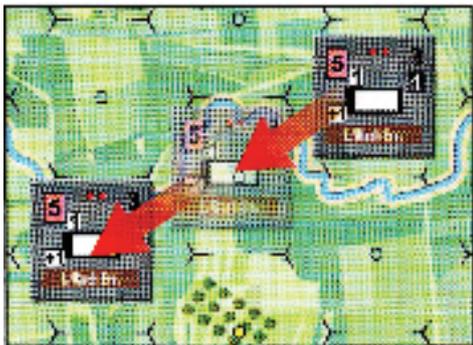
注意する事は、2 つの道路が通っている、でも、つながっていないヘックスを見つけるだろう。部隊をある道路からもう一方の道路へ、そのヘックスの地形コストを使う事なく移動してはいけなく。

### 14.6.1. 縦隊になる事に関し不利な要素はどうなっている？

縦隊マーカーを持つ部隊が移動のため配置されているとみなされる、だから、射撃した場合、不利な射撃戦、及び接近戦の修整を受ける：射撃力や接近戦力はそれぞれ 1 減り、防御力は 2 増える。(これらすべてが縦隊マーカーに記述されている)。

その上、射撃された際に、縦隊の部隊は地形修整のメリット (すなわち、マイナス) を少しも受けられない。(専用ルールはこれを例外にするかもしれない) 全ての修整値、敵の射撃に役立つものは、今まで通り、全て実施される。

### 移動の例 (強行軍を含んで)



指揮下のドイツ部隊は活性化されていた、そして、1 つ目のヘックスへ移動して 4 移動ポイント使う (移動に 2 ポイント、小川を横切るため 2 ポイントを加える)。部隊の許容移動力は 4 なので、これ以上移動できない。けれども、この時、部隊は強行軍を試みて 2 移動ポイント別に、このアクションで受け取る可能性がある。これを行うため、部隊は部隊練度判定に成功しなければならない (サイの目での 3 以下)、又は指揮ポイントを使わねばならない (部隊が指揮外である場合、部隊練度判定について部隊練度から 1 ひかれる)。部隊は 1 の目を出し、あと 2 移動ポイントを与えられている。部隊は 2 移動ポイントの対価に対して、あと 1 ヘックスを移動して、その時に、止まる (移動ポイントの残りはひとつもない)。判定に失敗した場合、部隊は損耗打撃を受けてそのアクションを終える。

さらに、縦隊部隊1つだけがヘックスに入れる、しかも、スタック制限はゲーム中のいかなる時でも、移動中も含め実施される。

#### 14.6.2. 縦隊部隊はしてはいけない：

- 他の縦隊部隊とスタックする
- 工兵アクションの実行（防御拠点の構築、塹壕の構築、道路障害の設置や撤去、後衛を置く、そして、これ以外の専用ルールで定義された追加の工兵アクション）

#### 14.7. スタックと移動はどうなっている？

部隊は、一緒に活性化されると（そして、縦隊ではなく — 複数の部隊が縦隊でスタックする事はルール違反である）一緒に移動させることができるのは、一緒に活性化された場合である。部隊は一緒に活性化を始めねばならない — 部隊を拾い上げできない。部隊を置き去りにしてよい、でも、置き去りにした部隊のアクションについて終わっている（元に戻せない、そして、どこかにその部隊を動かせない）。

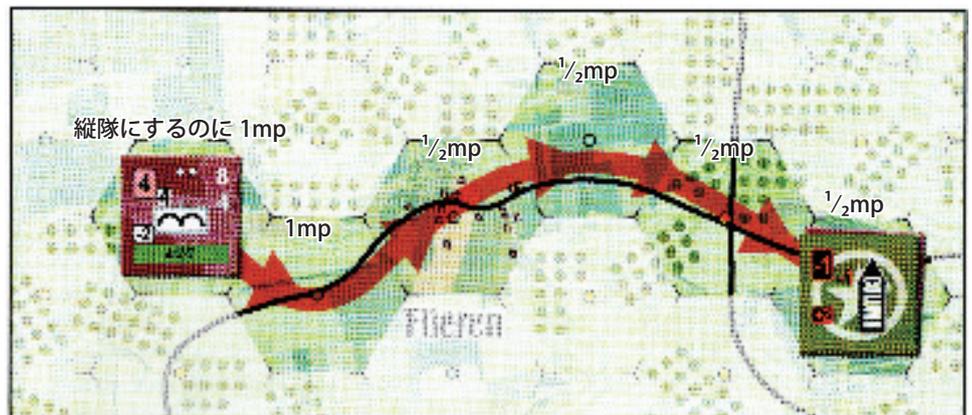
移動するスタックは臨機射撃を起こした場合（ルール 17.0 を参照する）、射撃している部隊はスタックした部隊のひとつだけを目標にする、でも、活性化していないプレイヤーがどれかひとつを選択する。もっともスタックの全部隊は規模修整値を決める時に数えられるけどね。

スタックは1ヘックスに縦隊でない8ステップ、及び縦隊部隊ひとつまで（縦隊の部隊ステップ数を無視する）。スタック制限はターンの間、どんな時でも実施される。指揮官と情報マーカーはスタックへ加えない。

#### 縦隊移動の例

イギリス部隊は活性化された、果樹園ヘックスから出る。まず、縦隊になる、1移動ポイント掛かる。次に、干拓地ヘックスへ移動して、さらに、1移動ポイント掛かる。4許容移動力で始めていたで、残り2移動ポイントある。すぐに、道路に沿って、縦隊の移動力で移動する、ヘックス毎に $\frac{1}{2}$ 移動ポイント掛かる。村を通り抜け、道路に沿って4ヘックス移動してから止まる。この時点で強行軍を試みれる、部隊にもう2移動ポイントを与えて、もう4ヘックスを道路に沿って移る。

このアクションの終了時に、縦隊マーカーはそのまま残った、縦隊であることについての影響すべてを示している。部隊が1移動ポイント分で縦隊を出てよい、（そして、ひよとしたら臨機射撃を引き起こす）、あるいは、縦隊を出るのに“損耗打撃”を受けてもよい（そして、臨機射撃は起こらない — お望みとあらば、このアクション間、この方法で縦隊を出ることもできたらう）。



スタック・ルールに対する一般的な例外事項：

1. スタックした部隊は一緒に移動していると、道路からメリットがない。
2. 縦隊でない部隊は橋、又はフェリーを渡ってはいけない。（あるいは、望む場合、縦隊の部隊だけが橋、又はフェリーを渡れる）。
3. オーバー・スタックは縦隊でない部隊について許される、でも、1ヘックスに8ステップを越えた場合、1部隊だけが1度にスタックから外に動かしてよい。オーバー・スタック・ヘックスから外に“スタック”で移動できない。オーバー・スタックしたヘックスから決して接近戦できない。

どんな方法でもオーバー・スタック・ヘックスから出ようとする時、成功してもしなくても、いずれにせよ、ヘックスに残った部隊は損耗打撃を被る。だから、部隊が移動で出ようとして、それでいて、臨機射撃で出られない場合、その部隊は損耗打撃は当然として、敵の臨機射撃からの何らかの結果も受ける

オーバー・スタックの部隊は後退をしてはいけない、又は接近戦からの逃走を選択してもいけない。

#### 14.8. 強行軍

徒歩部隊が追加の2移動ポイントを獲得するのは、強行軍を行う場合である。部隊（やスタックの部隊）がすでに可能な限り移動をしていた場合、強行軍を試みてよい。そうするため、各部隊が部隊練度判定に成功せねばならない。指揮ポイントを使ってこの判定に成功してよい。判定に成功した各部隊が追加の2移動ポイントを獲得する。部隊が判定に失敗した場合、このアクションは終り、しかも、損耗打撃を受ける。

## 14.9. 徒歩の歩兵部隊は (たいてい)

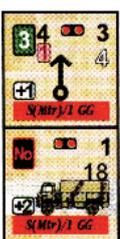
常に1ヘックスなら移動できる。

徒歩の歩兵部隊が活性化した時、1ヘックス移動できる、“制圧”されてない限り、移動ポイントや地形コストを無視できる、そして、この移動後に強行軍を行ってはいけない。この移動は部隊の許容移動力すべてを使用する。

とはいえ、部隊は進入禁止地形のヘックスサイドの横断、又はヘックスへ移動してはいけない (たとえば、橋を渡るのに縦隊でない状態にある)。

## 14.10. 輸送 (Transport)

### 14.10.1. 輸送の概要



ゲーム的な表現で、歩兵が砲が車両に“乗車”によって“輸送隊形”に入る、だから、より速く移動できる。

ある歩兵、又は砲は独自の輸送機関を持ち、それらカウンターの裏側に車両シルエットで描かれ、そして、そのカウンターの表に黒い長方形で囲まれた点、それが部隊に与えたステップ数を表わす。これらの部隊が輸送隊形のメカニックを使用する。

### 14.10.2. どうやって部隊は輸送隊形を使うのか？

裏面に車両シルエットのある、活性化した歩兵か砲兵部隊を選ぶ。部隊が“乗車している”ことを知らせる、車両側へ返す。部隊をこのとき無償で縦隊に置いてよい (ある地形タイプでは部隊を縦隊にする事を求められる)。輸送隊形のその部隊を置いて、そのアクションを終える。これは移動アクションであるので、臨機射撃を起こす。臨機射撃するプレイヤーはいつ射撃するかを決める、例えば、乗車前か、又は後か。部隊が縦隊で活性化を始めた場合、部隊は縦隊のままである。乗車した部隊は部隊のすべてのマーカーを保持している。

次のアクションで、部隊は車両部隊として移動をはじめて、事実上カウンターの車両面の数値をすべて使用する。要するに、歩兵/砲兵部隊はカウンターを裏返して車両部隊に“なる”。

### 14.10.3. どうやって部隊は輸送隊形を出るのか？

移動アクションで輸送隊形に入った後、部隊は印刷した許容移動力の半分を使い、隊形を出ることができる (カウンターの車両面の許容力を、端数切り下げ)。部隊をカウンターの車両でない面を上に戻すだけ; 部隊は縦隊であろうとなかろうと、所有するプレイヤーの選択で置く、スタック制限が遵守されさえすればよい。部隊のアクションは、その時に終わる。降車は臨機射撃を起こす。臨機射撃するプレイヤーはいつ射撃するかを決めることができる、要するに、降車の前か後か。

### 14.10.4. 輸送隊形の部隊が攻撃されたらどうなる？

単にカウンターの車両面にある数値を使うだけ。

部隊が輸送隊形で“制圧”になる場合、回復まで輸送隊形を出ることができない。

それ以外の結果 (例えば、ステップ損失、損耗打撃) は輸送隊形を出た後も部隊と共にある。

### 14.11. 牽引して立ち去る

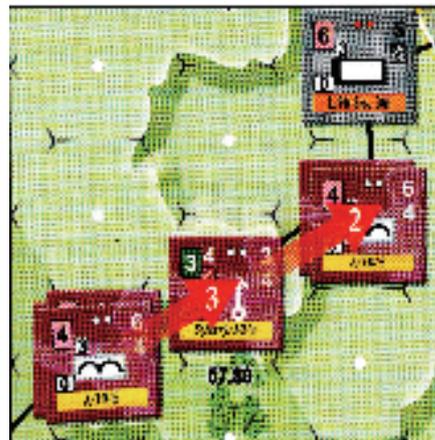


砲兵部隊が、数値でなく許容移動力が“★”を付けていると、1ヘックス移動できるのは、部隊練度判定を成功した場合である。部隊練度判定に失敗したら、部隊は“損耗打撃”を受け、移動できない。その1ヘックス移動は禁止地形の中へ、又は横切ってはいけない、若しくは、敵の射程区域内へしてはいけない。部隊は移動タイプについて徒歩部隊であるとみなされる。指揮ポイントを使って自動的にこの判定を成功してよい。

これらの部隊は、部隊練度を成功する事で塹壕に入る、又は出てよい、ただし、塹壕は敵射撃区域内にないという条件がある。

## スタックしての移動と第2アクションの例

3つのイギリス部隊すべてが一緒に開始して、活性化された時に、スタックとして移動できる。そのスタックが移動したので臨機射撃を引き起こした場合、部隊の1つだけがこの時に目標になる可能性がある、部隊の3つ全てではない。3部隊全てが1ヘックスを2移動ポイント分の移動をする、そして、迫撃砲部隊が置き去りにされた、そしてそれがそのアクションを終える。残る2部隊はもう1ヘックスを、別の2移動ポイント分の移動をして、ドイツ軍部隊に隣接して置く。これで許容移動力の全てを使った。この時点で、第2アクションはこれらの2部隊により2指揮ポイントをかけて実行可能である (部隊毎に1指揮ポイント)。この第2アクションは最初のアクションと異なるアクションであらねばならない、だから、移動できない、そして、直接射撃が接近戦のどちらかが可能である。第2アクションが実行された場合、両部隊とも同じアクションを実行しなければならない。



## 15.0 射撃戦 (Fire Combat)

### 15.1. 射撃戦の概要

射撃戦とは直接射撃、又は間接射撃のいずれかになる。両タイプの射撃について、射撃する部隊は目標を射程内に入れる必要がある。直接、及び間接射撃は違った効果をもつ、だから、戦闘結果表で違う行を使う。注意する事は、印刷した射程がない部隊は射程 1 になる。

直接射撃について、射撃する部隊とその目標の間で照準線は必要である。

間接射撃について、射撃する部隊とその目標の間で照準線は必要でない、でも、照準線がない場合、射撃する部隊と無線交信中の観測兵部隊があらねばならない、しかも、観測兵部隊は目標まで照準線があらねばならない。

さらに、これらの射撃ルールは、臨機射撃が解決される方法に影響を及ぼす、注意する事は、臨機射撃ルールが臨機射撃が起る方法に影響を及ぼす。

史実に基づいた考察：ドイツ軍と対比的に、連合軍の歩兵中隊は射撃力に多くを頼り、それでいて、打撃力に余り頼らなかった。特に、連合軍のやり方は、軽迫撃砲を主役に、質よりも量を優先して、火力を手当たり次第での行使にすぎっていたと言っても良い。紫色の射撃力はこの戦闘形態を表わす。これらの部隊が直接射撃を使い、そしてその後で、臨機射撃を試みてよい。これらは正規（緑色の射撃力）の迫撃砲が行うような間接射撃ができない、また、これらの射撃は「弾幕」マーカーが置ける事例ではない。

### 15.2. どの部隊が射撃を始めるのか？

活性化した、射撃力のある部隊が射撃をしてよい（例外：射撃力のある活性化していない部隊は臨機射撃できる）。射撃力は部隊カウンターの左上にある。射撃力のない部隊は数値の代わりに "No" を与えられている。"0" は有効な射撃力である。

### 降車の例

装軌化部隊（赤い許容移動力）は平地ヘックスで始める、そして、2 移動ポイントをかけて隣接する平地ヘックスへ移動した。部隊は縦隊状態でないので、道路移動速度を使えない。進入した次のヘックスも平地なのでさらなる 2 移動ポイントがかかる。

このヘックスに進入した際、部隊は 8 移動ポイント（表示された許容移動力の半分、16 を 2 で割る）かけて降車する、だから、ここでそのアクションを終える。部隊が降車する時、縦隊状態になるか否かを選択できる、そして、縦隊状態にならないと決めた。

降車する行為は臨機射撃を起こす、そして、部隊の降車前、又は降車後の時点で敵部隊はその部隊への射撃を決めることができる。

### 15.3. どの部隊が射撃可能なのか？

直接射撃について：

部隊は敵部隊どれかひとつに射撃できる、それは：

1. 射撃する部隊の射程内にある；しかも
2. 射撃する部隊の照準線にある。

注釈：スタックの 1 部隊に直接射撃をする場合、射撃はその部隊に影響を及ぼすだけ（これは間接射撃のあるタイプに関して異なる、そしてそれは、スタックの全部隊に影響を及ぼすだろう（ルール 16.6.1 を参照する））。

注意する事は、部隊の射程が 1 ヘックスまで減らされるのは、敵部隊と隣接した場合、又は弾幕マーカーが付いたヘックスに居る場合である。

間接射撃について：

部隊が敵部隊へ射撃できる、その敵部隊は射撃部隊の射程内において、かつ、次のどちらか：

1. 射撃する部隊の照準線にある：又は
2. 観測兵部隊の照準線内にある、その観測兵部隊は射撃部隊と無線交信を確立している。

注釈：特定の結果について間接射撃はスタックの全部隊に影響を及ぼすだろう、目標部隊だけでない（ルール 16.6.1 を参照する）。さらに、制限が砲陣地についてある（16.2 を参照する）その制限は特定の間接射撃部隊からの射撃を禁止する事ができる。

注意してほしい事は、部隊の射程が 1 ヘックスに下げられるのは、敵部隊と隣接したり、又は、弾幕マーカーのヘックスに居る場合である。例外：砲兵部隊は砲陣地で今まで通り、弾幕マーカーのあるヘックスからいつもの様に観測した間接射撃を行ってよい。でも、これは砲陣地と設置された砲兵についてだけである。さらに、迫撃砲と従来の砲兵隊の射程が 1 ヘックスまで下げられる、弾幕マーカーが付いたヘックスにいる場合である。



## 15.4. 照準線とは何だ？

照準線は真っ直ぐな、妨げのない線、射撃、又は観測部隊を含むヘックスの中心点と目標ヘックスの中心点の間にある。“妨げのない”線とは障害地形（障害地形は地形効果表に記載されている）、稜線ヘックスサイド、又は弾幕マーカのヘックスを通過していない線である。

そこで終わるの限り、照準線は障害地形を含むヘックスに入ってよい。そこで始まる限り、照準線は障害地形を含むヘックスから出してよい。照準線は障害地形を含む、又は弾幕マーカを含む地形を通過してはいけない。

妨げのない照準線を持つと直ぐに、照準線沿いにヘックスを数えて照準線の距離を決める（最後のヘックスを数えるが最初は数えない）。

最大の照準線距離は晴れの昼間ターンでは 8 ヘックスある。

最大の照準線距離は濃霧の昼間又は夜間ターン間に、霧、又は雨であると、2 ヘックスである。

最大の照準線距離は晴れの夜間ターン間では 3 ヘックスある。

注意する事は、観測所ルール（ルール 15.4.2 を参照する）、及び防衛拠点ルール（ルール 15.4.3 を参照する）は照準線ルールに対し大きな例外を含んでいる。

### 15.4.1. 照準線を妨げるものと妨げないものは何だ？

障害地形が照準線を妨げる。地形効果表はどの地形が照準線を入れることができ、そして、できないのかを表わしている。

部隊と指揮官は照準線を妨げない。

照準線は 2 つのヘックスの間で、障害地形のあるヘックスと反対側に無いヘックスの間にあるヘックスサイド沿いにも存在するんだ。

照準線は障害地形あるヘックスへ、又は障害地形のあるヘックスの外へいつもたどることができる；障害地形のあるヘックスを通過して、たどれないだけ（ようするに、中へ入って外へ出る）。

稜線、斜面、そして、尾根ヘックスサイドは特定事例の障害地形である。稜線、斜面、そして、尾根ヘックスサイドはそれらを横切る照準線を妨げる、ただし、稜線/尾根ヘックスサイドが射撃する部隊のヘックス、又は目標部隊のヘックスの一部である場合を除く。稜線、斜面、そして、尾根ヘックスサイド沿いに延びていると照準線を妨げる。

弾幕マーカは障害地形と同じやり方で照準線を妨げる。部隊は弾幕マーカ・ヘックスの中から外へ普通に確認できる — 正確に言うと、弾幕ヘックスを通過しない。

### 15.4.2. 観測所とは何だ？

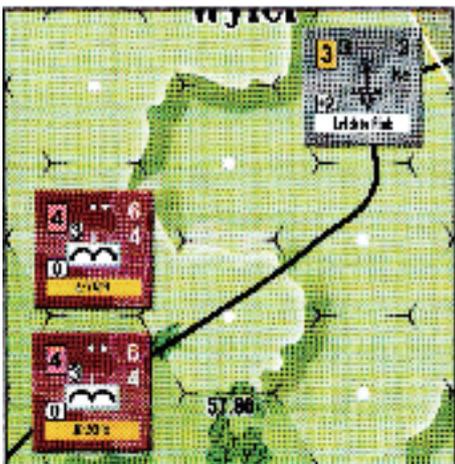


観測所は地図にある、あの小さな三角である。それらは絶対に取り除かれず、そして、両陣営が占領して利用できる。特定の場所に関する照準線ルールへの重要な例外である、でも、間接射撃専用である；観測所は直接射撃で役立たない。

部隊は観測所ヘックスで、最大の、濃霧でなく、雨でもない、昼間の照準線を 13 ヘックスの距離を与えられる、8 ヘックスではない。さらに、追加能力が与えられて、照準線を障害地形のあるヘックス、又はヘックスサイドの 3 つ全てを通り、さらに、4 ヘックス目のヘックスへたどる（通常通り、障害地形を含んでも良い）。

## 直接射撃の例

2 つのイギリス落下傘部隊がドイツの対空砲部隊の射程内にいる、でも、対空砲部隊は A 中隊だけに照準線がある — 稜線のヘックスサイドが B 中隊への照準線を妨げる、その理由は、稜線は射撃、又は、目標ヘックスの一部として存在していないからだ。対空砲部隊用の射撃力は 3 で（枠内の黄色が直接 HE 兵器クラスの部隊を示す）、射程による修整値がある（-1）。対空砲部隊は 2 ステップ部隊でないで中隊ボーナスを適用されない、地形は平地なので修整は無い、目標の防御力は 0、目標ヘックスは 2 ヘックスのみ、だから全く修整がない、目標部隊にマーカは全くない。修整後の対空砲の射撃力は 2 である。サイコロを振って、2 以下の結果が命中で、3 以上は失敗である。射撃力がマイナス値へ修整されても、サイコロは振るべきだ、0 は必ず命中だから。



サイコロの目は 1、命中である。戦闘結果表でこれを確認して、非装甲目標（白枠の防御力）だと結果 “5”、制圧。目標部隊は制圧を受け入れ、制圧のマーカを受入れる、又は部隊練度判定を成功し損耗打撃へ転換しようとするどちらかができる。空挺部隊はサイコロを振り制圧を転換しようとする。指揮下だったら、サイの目は成功へ 6 以下を必要とする（あるいは、指揮ポイントを使っても良い）。サイの目が 0 だった、成功なので、損耗打撃マーカが部隊に乗せられる。

この照準線は別部隊に対する間接射撃任務へ観測する部隊で利用できるだけ（ようするに、自己観測でない）。

雨の天候か濃霧の天候で、最大照準線の距離は観測所から、2ヘックスである。（晴天の）夜間で3ヘックスである。

注意する事は、照準線は観測所と観測所でないヘックスのあいだに可逆関係にない。観測所の部隊が、観測所にない別の部隊へ照準線を引けたからと言っても、その別の部隊が観測所の部隊へ照準線を引ける事を意味しない。

観測所は直接射撃で使いものにならない。

### 15.4.3. 防御拠点とは何だ？



防御拠点は地図の小さな星状のシンボルである。ちょうど観測所と同じで絶対に取り除かれない、そして、両陣営が利用できる。照準線に対して別の例外的な事項がある。

部隊は防御拠点で、照準線を、障害地形のあるヘックス、又はヘックスサイドを2つ全てを通り、しかも、3ヘックス目のヘックス（そしてこのヘックスは障害地形を含んでよい、いつものとおり）までたどる能力がある。観測所とは違い、防御拠点は照準線の最大範囲は変わらない、そして、直接射撃や間接射撃の観測に対し使用できる。

照準線は防御拠点と防御拠点でないヘックスのあいだで可逆関係にない。

### 15.5. どうやって部隊に射撃するのか？

すぐ下の記述は、射撃戦の手順の要約である、それに続いて拡張したバージョンがあり、それが詳細な手順を説明している。注意する事は、直接射撃に関する手順全体がある。さらに、これらの手順を用いて臨機射撃が起こる時にそれを解決する。間接射撃について、間接射撃手順により始めて、その後で、直接射撃手順に戻って処置を完了する。

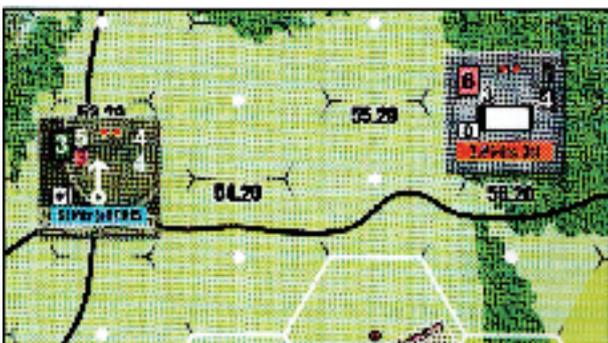
1. どの部隊で射撃したいかを言うんだ。
2. どの部隊へ射撃したいかを言うんだ。
3. 射撃部隊の修整後の射撃力を決めるんだ、印刷した射撃力を適用できる直接射撃修正値で修整の結果を使用しする（ルール 15.6 か戦闘結果表を参照する）。
4. サイコロを1個振って、命中であるかどうかを決める、命中である場合、損害があるかどうかを決める。
5. 戦闘結果表を照合して、射撃効果を決めるんだ。

さあこれが詳細バージョンの射撃戦の手順だ

1. どの部隊で射撃したいかを言うんだ。
  - a. 部隊は活性化していなければならない（ただし、臨機射撃の場合を除く）
  - b. 部隊は“0”以上の射撃力がなければならない（カウンターの左上を調べて）
  - c. 1部隊が1部隊に狙いを定める。複数の部隊と一緒に射撃してはいけない、そしてまた、複数部隊へ狙いを定めてもいけない。

### 自己観測の間接射撃の例

アメリカの迫撃砲部隊はドイツ部隊まで照準線を持っている、そしてドイツ部隊は、射程内にあり、そして、森ヘックスにいる。だから、アメリカ部隊は自己観測の間接射撃を実行できる。射撃力について迫撃砲部隊は3である、そして、それは修整後3で（地形修整値なし、迫撃砲はHE兵器であるので、射程も間接射撃へ影響がない）中隊ボーナスの可能性を含んでいる。迫撃砲部隊は中隊ボーナスのため、部隊練度判定にサイ振りをした、そして、1の目がでた、だから、部隊は中隊ボーナスを受け取る、射撃力が5に修整されている。5以下のサイの目が命中する、6以上が失敗になる。サイの目は1である、CRTで確かめた結果は“5?”、制圧判定だ。防御部隊は部隊練度判定に成功する必要がある、あるいは、制圧の結果を被る。ドイツ軍部隊が振ったサイの目は3、そして、部隊練度判定は成功したので制圧でない。このサイの目を失敗していたら、それでも、制圧を損耗打撃へと転換する試みをすることができる。



light barrage  
軽弾幕マーカーが目標ヘックスに置かれる、そして、ターンの終わりまで取り去られない。もし射撃力に中隊ボーナスを加えた場合に6以上になったとしよう、重弾幕マーカーが軽弾幕マーカーの代りに置かれただろう。

2. どの部隊を射撃したいかを言うんだ。
  - a. 目標は射撃部隊の射程内にいなければならない
  - b. 直接射撃をする射撃部隊は目標へ照準線が引けなければならない；間接射撃をする射撃部隊は次のいずれかでなければならない：
    - (i) 目標へ照準線が引ける；又は
    - (ii) 目標へ照準線が引ける観測兵部隊と無線交信中である。
  - c. 1つの部隊が1つの部隊へ射撃する。部隊は複数の目標へ射撃してはいけない。
  - d. 気をつけて、射撃部隊が敵部隊と隣接した場合、又は弾幕マーカのヘックスに居た場合、その部隊の射程は1ヘックスまで下がる（例外：砲陣地内の部隊）。
3. 射撃部隊の修整後の射撃力を、適用できる修整値も含めて決定する。
  - a. 部隊カウンターの左上に印刷された射撃力で始める。
  - b. どの修整値が射撃する部隊の射撃力へ適用されるのか決める（戦闘結果表と射撃戦の修整値を記述したルール 15.6 を参照する）。そして注意して、このゲームで射撃サイの目を決して修整しない、射撃力を修整するんだ。ここがとても大事だ！
4. サイコロをひとつ振る。
  - a. 命中なのは、サイの目が射撃部隊の修整後の射撃力（手順3からの数値）以下である場合。どんな修整後射撃力であっても、サイの目0はいつも命中だ。命中の場合、手順5へ進む。
  - b. 失敗なのは、サイの目が射撃部隊の修整射撃力（手順3からの数値）を越える場合。どんな修整後の射撃力であっても、サイの目9はいつも失敗だ。失敗の場合、その射撃部隊のアクションはそこで終わる。
5. 戦闘結果表へ進み、目標の損害を決める、サイの目のその数値と兵器クラス（要するに、直接 HE、SA、DP 等）と目標（要するに、装甲か非装甲）とで相互参照して決めるだけ、すぐに目標部隊へ結果を適用する（ルール 19.0 を参照する）。

戦闘へ一度しかサイコロを振らない。同じサイの目を使い、命中したかどうかを決め、命中の場合、どんな損害かを決める。さらに注意する事は、直接射撃を実施されている間接 HE、固定砲、又は従来の砲兵部隊は戦闘結果表の兵器クラス 黄色の“直接 HE”を使用する。

## 15.6. 射撃修正値とは何だ？

さらに、これらが戦闘結果表に記載されている。

射撃する部隊の射撃力に対する射撃側の基本的な修整値、：

1. 射撃する部隊が受けている損耗打撃とステップ損失 — マーカーに記載されている修整値。
2. 目標までの射程 — 戦闘結果表に記載されている修整値。  
 注釈：非装甲目標に射撃しているか装甲目標に射撃しているかの違いに気をつけて。例をあげると：装甲目標に3ヘックスの射程で射撃していると、射撃する力に対して（合計）-1になる（ただし、射撃する部隊が射程3である場合をのぞく — その時は-2になる）。非装甲目標と同じ射程で射撃していると、射撃する力に対して（合計）-2になる（最初のヘックスについて0、次には、追加のヘックス毎に-1）。
3. 中隊ボーナス。射撃する部隊が2ステップ部隊で、部隊がステップ損失を受けない場合、部隊練度判定をする（9は常に失敗、0は常に成功）。部隊が成功した場合、中隊ボーナスを受け取れる（2を加える）。指揮ポイントは使用して部隊練度判定を自動的に成功してはいけない。部隊が臨機射撃すると、中隊ボーナスを受け取る事はできない。
4. 天候条件と夜間 — 戦闘結果表に記載された修整値。
5. 弾幕マーカが射撃する部隊のヘックスにある — マーカーに記載された修整値。
6. 塹壕 — マーカーに記載された修整値は。

射撃する部隊の射撃力に対する防御側の基本的な修整値

7. 目標の防御力
8. 目標の規模（これはスタックの全部隊を入れる、目標だけじゃない） — 戦闘結果表に記載された修整値。
9. 目標の地形 — 地形効果表に記載された修整値。
10. 防衛拠点 / 塹壕 — マーカーに記載された修整値。
11. 防御側が縦隊である — マーカーに記載された修整値、しかも、マイナスの地形修整値は適用されない。

## 16.0 間接射撃、迫撃砲部隊、そして、 間接榴弾 (HE) 砲部隊 (Indirect Fire, Mortar Units and Indirect High Explosive Units)

### 16.1 間接射撃の兵器クラスとは何だ？

迫撃砲、間接 HE、固定砲、そして、従来の砲が間接射撃部隊であり次の特性を含む。

迫撃砲部隊：

1. 間接射撃を使用するだけ（ようは、直接射撃してはいけない）；
2. 戦闘結果表の緑色の“迫撃砲”クラスを使う；
3. 臨機射撃をしてはいけない；
4. 指揮下にある部隊をその編成で、又はその編成の指揮官の指揮下にある独立部隊を置いて、迫撃砲部隊のため観測してよい；それでいて
5. 砲陣地に入ることができない。

注釈：軽迫撃砲部隊（紫色の射撃力）は直接射撃の手順を使用して射撃する、そして、間接射撃による迫撃砲とみなされない。

間接 HE 部隊：

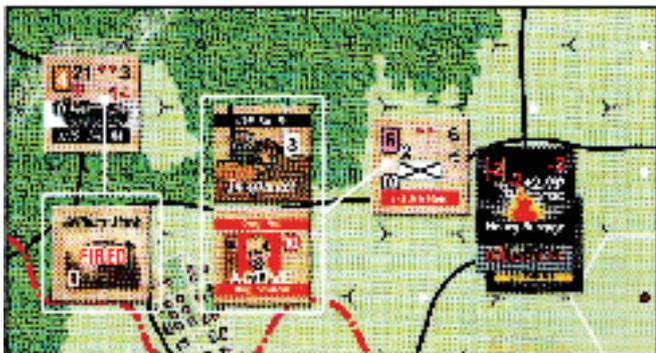
1. 間接射撃、又は直接射撃を使用する、射程によって決まる；
2. 最小の間接射撃射程 4 ヘックスを与えられている（ようするに、4 ヘックスより近い部隊へ間接射撃できない）、そして、最大の直接射撃射程 3 ヘックスを与えられている；
3. 間接射撃について戦闘結果表のオレンジ色の“間接 HE”兵器クラス、及び直接射撃について黄色の“直接 HE”兵器クラスを用いる。
4. その部隊の直接射撃で臨機射撃をしてよい。
5. できれば、自軍の指揮官と交信して、指揮官の編成の指揮下にある部隊、又はその指揮官の指揮下にある独立部隊をおいて、砲兵部隊のため観測する。
6. 砲陣地において観測した間接射撃を使用しなければならない、そして、歩兵陣地にいる場合、自己観測してはいけない。

### 観測された間接射撃の例



左で示された状況で、砲兵部隊は砲陣地にいる、そして、活性化した指揮官と交信中にある、しかも、連合軍プレイヤーは 2 つのドイツ部隊を含むヘックスに射撃したいと思っている。砲兵部隊はそのヘックスへ照準線を引けない、けれども、(同じ指揮官の) 指揮下の部隊がいてそれがそこに照準線を引ける。

連合軍プレイヤーは砲兵部隊を決めてそのヘックスの目標部隊を選択して 0 ステップ対空砲部隊にした。射撃力 4、目標の防御力により修整して、+1、そして、中隊ボーナス修整の可能性もある。中隊ボーナスについてサイコロを振る、サイの目は 1 で中隊ボーナスを獲得した、修整後射撃力 7 を得た、だから、8 か 9 のサイの目以外で命中となる（なお、9 の目がでたなら、交信を失い、弾幕マーカーも置けない）。サイコロの目は 4；CRT でこの確認は“C”を示す、損耗打撃。これは 0 ステップ部隊を除去する。



射撃はどんなタイプの命中で終わっても、そのヘックスの他の全部隊が“S?”の結果、制圧判定を受ける。ドイツ部隊は部隊練度判定のサイコロを振る、そして、7 の目が出た、それで、判定を失敗した。制圧を受ける代わりに、プレイヤーは指揮ポイントを使い（部隊が指揮下であるとすれば）これを損耗打撃へ転換する。

最終的に、射撃力が中隊ボーナスを含んで、5 を越えたので、重弾幕マーカーがそのヘックスに置かれる。観測された間接射撃の終了時のその状況が示された通りである。

#### 固定砲部隊：

1. 間接射撃、又は直接射撃を使用する、射程によって決まる；
2. 最小の間接射撃射程4ヘックスを与えられている（ようするに、4ヘックスより近い部隊へ間接射撃できない）、そして、最大の直接射撃射程3ヘックスを与えられている；
3. 間接射撃には戦闘結果表の黒色の“固定砲”兵器クラス、そして、直接射撃には黄の“直接 HE”兵器クラスを用いる。
4. その部隊の直接射撃によって臨機射撃を行ってもよい。
5. できれば、自軍の指揮官と交信して、指揮官の編成の指揮下にある部隊、又はその指揮官の指揮下にある独立部隊をおいて、砲兵部隊のため観測する。
6. 砲陣地に入ることができない。

#### 従来の砲兵部隊：

1. 間接射撃、又は直接射撃を使用する、射程によって決まる；
2. 最小の間接射撃射程4ヘックスを与えられている（ようするに、4ヘックスより近い部隊へ間接射撃できない）、そして、最大の直接射撃射程3ヘックスを与えられている；
3. 間接射撃には戦闘結果表の茶色の“従来の砲”兵器クラス、そして、直接射撃には黄色の“直接 HE”兵器クラスを用いる
4. その部隊の直接射撃によって臨機射撃を行ってもよい。
5. できれば、自軍の指揮官と交信して、指揮官の編成の指揮下にある部隊、又はその指揮官の指揮下にある独立部隊をおいて、砲兵部隊のため観測する；そして
6. 砲陣地に入ることができない。

### 16.2. どうやって砲陣地を機能させるのか？

間接 HE 部隊は、すなわち、オレンジ色の射撃力部隊は（黒色、茶色、又は、緑色の射撃力ではない）、観測されて間接射撃攻撃を行うために、砲陣地にいなければならない。

砲陣地の砲兵部隊だけが敵砲陣地の砲兵部隊に対して弾幕カウンター下で交戦できる（16.7）。

砲陣地の砲兵部隊は常に指揮下にある、そして、普通に直接射撃してよい。

#### 16.2.1. 砲陣地をつくる

すべての師団が最低ひとつの砲陣地と対応するマーカー、及び師団ディスプレイの枠も一緒に与えられている。砲陣地はプレイの流れの手順 E でそれぞれ1派遣ポイントの費用で作ってよい。単に、砲陣地マーカーを師団ディスプレイから地図上

の適切なヘックスに置くだけ。砲陣地マーカーはヘックスに置かれるだけで、そのことが、最低ひとつの同師団所属の射撃準備したオレンジ射撃力の部隊を（要するに降車した、又は自走砲の部隊を）すでに含んでいる。砲陣地マーカーを砲部隊が位置するヘックスに置くので、砲兵部隊を対応する師団ディスプレイの砲陣地枠へ移す。たった1つの砲陣地がどんな時でも1ヘックスを占有できる。注釈、砲陣地を形づくるのに指揮下にある必要がない。

#### 16.2.2. 部隊を存在する砲陣地へ追加する

追加のオレンジ射撃力の砲兵部隊は、存在するその師団の砲陣地に、陣地が位置するヘックスまで移動して（自走砲でない場合）降車して進入する。だから、砲兵部隊が砲陣地に入ると、縦隊にしてよいけれど、いったん砲陣地枠へ移された、部隊は縦隊でないとみなされる。部隊が、砲陣地枠に入った後で降車する、又は縦隊をやめる事は臨機射撃を起こさない。砲陣地を占有してよい砲兵部隊数の制限はない。砲兵部隊は他の師団の砲陣地に決して入ってはいけない（もっとも、部隊は別師団の砲陣地でもある同じヘックスに進入し使用してよい）。

#### 16.2.3. 砲陣地の制約

部隊は砲陣地で自己観測も、他の部隊へ観測してもいけない。

オレンジ色の射撃力の部隊以外の部隊は砲陣地へひとつも入ってはいけない（もっともそのいった部隊が同じヘックスに進入して使用してよい）。砲陣地の砲兵部隊はヘックスのスタックとして数えない、でも、ヘックスの目標に対する射撃に適用される修整値の規模へ数える。

いったん、自走式でない砲部隊が砲陣地内にあると、部隊は出ることができない、そして、いかなる方法でもその状態を変える事ができない（ようするに、乗車、防衛拠点に入る、塹壕に入る、縦隊になる等々。）

砲兵部隊は、砲陣地内、又は陣地と同じヘックス内かどちらかにいる、決して塹壕に入ったり、又は防衛拠点に居てはいけない。

砲陣地は移動してはいけない。

#### 16.2.4. 砲陣地の解体

砲陣地はゲーム流れの手順 E の中で解体してもよい。ただ地図から砲陣地マーカーを取り除き、師団ディスプレイへマーカーを戻すだけ。砲兵部隊は砲陣地の枠から砲陣地が使用していたヘックスへ戻す（縦隊で、又は縦隊でなく一所有者の選択）。そうした部隊は通常のオーバースタック・ルールを適用される（14.7）。

### 16.2.5. 砲陣地と戦闘

砲陣地の部隊は直接射撃が接近戦の目標になるかもしれない。直接射撃が砲陣地の部隊に対し知らされた時、又は砲陣地マーカーを含むヘックスに接近戦をされた時（接近戦の部隊が士気判定に成功したら）、砲陣地は直ちに解体される（16.2.4を参照する）、次に、直接射撃、又は接近戦が通常通り解決される。さらに、<sup>in Contact</sup> 交信中マーカーすべてが、砲陣地内の部隊が指揮官へつけたマーカーは取り去られて砲兵部隊に未<sup>Contact Pending</sup> 交信面を上にして戻す。その上、砲陣地は通常通り間接射撃によって射撃をうけるかもしれない — 通常のルールを適用する（観測して、等。）。さらに、対弹幕射撃（16.7）に注意して、その対弹幕射撃は砲陣地に観測兵なしの射撃を可能にしている。

### 16.3. どうやって " <sup>Contact</sup> 交信中 / <sup>Contact Pending</sup> 未交信 " マーカー使うのか？



オレンジと黒色射撃力の砲兵部隊すべてが<sup>Contact</sup> 交信中マーカーを与えられている、そのマーカーは通常未<sup>Contact Pending</sup> 交信面を上、砲兵部隊と一緒に残る。制圧でない砲兵部隊が無線交信を確立の試みを指揮官

はプレイの流れの手順E<sup>Contact</sup> でしてよい。オレンジ火力部隊は試みを行うため砲陣地に居なければならない。交信をなすには、サイの目が交信を試みる砲兵部隊用の交信マーカーにある未交信の数値以下でなければならない。注意する事は、無線交信修正値の-3を未交信値に適用されるのは、砲兵部隊に交信を試みている指揮官が砲兵部隊と同じ師団に所属していない場合である。交信がなされた場合、<sup>Contact</sup> 交信中マーカーを運のいい指揮官に、<sup>Contact</sup> 交信中面を上にして乗せる。1つの砲兵部隊がこのフェイズで1度に1人の指揮官にだけ交信を試みてもよい。部隊が獲得に失敗したとしても、次のターンに入るまでは、試みてはいけない。注意する事は、砲兵部隊が、白いストライプがある場合、すぐに、指揮官の配属力へ数えられる、交信が断たれたままで配属力に数えられ（16.3.1）。

#### 16.3.1. 観測部隊と無線交信が断たれる

砲兵部隊が指揮官と無線交信を断つ可能性は7通りある。注意する事は、砲兵部隊ヘックスの弹幕マーカーは交信を失う事例でない。

1. 悔しいことに、サイの目9が射撃任務で出た時；砲兵部隊に<sup>Contact Pending</sup> 交信マーカーを裏返して、"未交信"面を上に乗せる。
2. 異なる編成がその砲兵部隊と交信を、プレイの流れの手順Eで交信マーカーの交信数値以下のサイの目を出す事で、幸運にも確立した時；新たな運にいい指揮官に<sup>Contact</sup> 交信マーカーを、"交信中"面を上置く。
3. 砲部隊の砲陣地がゲームの流れ手順Eで解体された時。

4. 砲兵部隊が固定砲の部隊（黒の火力）、しかも、自己観測目標の場合。
5. 砲兵部隊がどんな原因によってでも戦闘結果を受ける場合（"S?"の失敗は戦闘結果に入る—"S?"の成功は入らない）。
6. 砲陣地が直接射撃、又は近接戦闘で攻撃された時に、砲陣地がすぐに解体させられた場合（16.2.5項を参照）
7. 指揮官が自主的に砲兵部隊と交信を断った場合、交信は直ちに失われて砲兵部隊は次ターンまで指揮官と交信を獲得できない。

### 16.3.2. GTS 無線交信のまとめ

#### 交信を確立している

交信が確立されている時、交信マーカーを選ばれた指揮官に、<sup>In Contact</sup> "交信中"面を上にして乗せる。

いつ	どうやって
ゲームの流れの手順E（砲兵部隊毎に1回だけ試みる）	サイを振る、さらに交信修整値が加えられるのは、それが適用される場合；マーカーの現在見えている面の（未交信は、砲兵部隊の；交信中は一方の指揮官の）数値以下の結果の場合、交信が確立される。

#### 交信を失っている

交信が失われたなら、<sup>Contact Pending</sup> 交信マーカーが砲兵部隊へ、"未交信"面を上に乗せられる。

いつ	どうやって
新たな指揮官が手順Eでその砲兵部隊と交信を確立する	交信はすぐに移される
サイの目9が出した、砲兵部隊が射撃した時	交信は自動的に失われる
砲兵部隊が（どんな原因によってでも）射撃で影響を受ける	交信は自動的に失われる
砲兵部隊の陣地が解体された	交信は自動的に失われる
固定砲兵が自己観測する	交信は自動的に失われる
指揮官が自主的に砲兵部隊と交信を断つ	交信は自動的に失われる、だから、砲兵部隊は次ターンまで交信を獲得できない。

注釈：影響を受ける射撃とは部隊がステップ損失を受ける、損耗打撃を受ける、又は制圧になる時

#### 16.4. 間接射撃とは何だ？

実際には、空中へ打ち上がって引力で目標の上へ落ち行く砲兵器である。直接射撃と違い、間接射撃による命中のために目標へ必ず照準線を引くとは限らない、でも、射撃部隊が目標へ照準線を持っていない場合、目標へ照準線を持つ部隊と交信中になることが必要である。部隊が照準線を持つ目標に対して、その部隊が間接射撃を使う事、それは“自己観測”と表現する。

問題点である観測している事のが処理されるとただちに、間接射撃の手続きは直接射撃に向けた手続きと同じになる。ただし、射程の修正がない、そして、特定の結果について間接射撃は目標部隊は当然のことそのヘックスの他の全ての部隊に影響を及ぼすことができる。

観測しているため、間接HE部隊と固定砲部隊それぞれが、所有する“In Contact / Contact Pending 未交信” マーカーを与えられている。そのマーカーを使用する方法について 16.3 を参照する。指揮官が砲兵部隊の交信マーカーを乗せてる場合、その指揮官の編成に所属する部隊のいずれか、又はその指揮官の指揮下の独立部隊のいずれかが、その砲兵部隊のために間接射撃を観測してもよい。その部隊編成を“観測兵”編成と称する。

注釈：単一の編成だけが編成指揮官の配属力の数まで、間接HE、又は固定砲部隊を同時に観測兵編成として行動できる。(このように、編成の指揮官は交信マーカーを複数、乗せられるかもしれない。)

注釈：観測兵は迫撃砲、又は従来の砲兵部隊に対し、その迫撃砲、又は従来の砲兵部隊と同じ編成に所属して（又は独立の場合、その編成指揮官の指揮下にある）いなければならない。交信は自動的になる。

注釈：増援部隊進入ヘックスの部隊は観測兵部隊として活動してはいけない。

#### 16.5. どうやって間接射撃任務を行うのか？

この手順を使用して、いつでも迫撃砲部隊を射撃戦アクションへ活性化する、又は、いつでも間接HE、固定砲、又は従来の砲兵部隊を射撃戦アクションへ活性化する、4ヘックス以上離れている目標部隊か部隊のいないヘックスに対してする。(間接HE、固定砲、従来の砲兵部隊が3ヘックス以下で目標を射撃する場合、単にルール 15.5 直接射撃手順を使うだけ)。

間接射撃任務が自己観測の場合、要するに、射撃部隊が目標へ照準線があると、下記の手順7で始める。

間接射撃任務が観測部隊を必要とする場合、要するに、射撃部隊が目標へ照準線が無いと、下記の手順1で始める。

1. まず、射撃部隊は目標部隊、又は部隊のいない目標ヘックスの射程内にいる、しかも、指揮下である様にする。気をつける事は、隣接の敵部隊は1ヘックスまで射程を落とす。(指揮外の射撃部隊は観測兵を使ってはいけない。) さらに気をつける事は、間接HE部隊は砲陣地で今まで通り観測間接射撃を行ってよい、たとえヘックスに弾幕マーカーがあったとしてもよい。
2. 制圧でない、指揮下にある部隊を探しだし任務へ向けて観測する。指揮下にある、制圧でない部隊を探せなかったら、その任務を射撃できない。
3. 観測部隊が目標部隊、又は目標ヘックスへ照準線がある様にする。
4. 迫撃砲、又は従来の砲兵部隊があり射撃すると決めた場合、観測兵と射撃する部隊が同じ編成に所属している様にする（又は観測兵が独立部隊である場合、同じ編成の指揮官の指揮下にある様にする）しかも、観測兵は指揮下にある様にする。それらの条件が満たされない場合、射撃できない。そうである場合、手順7へ進む。
5. 間接HEや固定砲部隊があり射撃すると決めた場合、しかも、観測する部隊が指揮下で、かつ、射撃する部隊とすでに交信中である場合（又は観測兵が独立部隊である場合、その編成の指揮官の指揮下にある場合）、手順7へ進む。
6. 観測兵が、射撃する間接HE、又は固定砲部隊に対して、射撃する部隊と交信中である編成に所属せず、同じ師団に所属する独立部隊でもない場合、観測兵としてその部隊を使用できない。
7. 射撃を行う。直接射撃手順 (15.5 項参照) に従うだけ、射程修正値を算入しない以外は。(お忘れしないで、間接射撃を使用している部隊は、中隊ボーナスの射撃修正値への条件を満たしている。)
8. 次に間接射撃の特別な影響 (ルール 16.6 を参照する) をそのヘックスとヘックスの部隊へ適用する (ようするに、適切な弾幕マーカーを置く)。

9の目が間接射撃の手順で出た場合、無線交信は失われる。マーカーは“未交信”面に返されて、間接HE、又は固定砲部隊に戻る。間接射撃は起こらず、射撃部隊のアクションは終了する。

#### 16.6. 間接射撃の特別な影響

##### 16.6.1. スタックと間接射撃

スタックされた部隊すべてが、間接HE、固定砲部隊、又は従来の砲兵部隊（でも迫撃砲部隊ではない）から間接射撃の目標である部隊と同じヘックス内で、“S?”の結果を受ける場合が：

1. 目標の部隊が“S?”の結果を受け、しかも、部隊練度判定に失敗した場合、又は
2. 目標の部隊が他の戦闘結果を受けた場合。

## 16.6.2. 間接射撃と弾幕マーカー

2種類の弾幕マーカーがある: light barrage 軽弾幕マーカーと heavy barrage 重弾幕マーカー

### 16.6.2.1. マーカーを置く時と取り去る時

ヘックスに軽弾幕マーカーを置く場合は:



1. 印刷した射撃力について (中隊ボーナスで、及び部隊に乗せたマーカーにより修整値で、たとえば縦隊マーカーとかの修正値で修整されて) 間接射撃部隊が5以下の場合; しかも
2. 射撃戦のサイの目が9未満の場合。

ヘックスに重弾幕マーカーを置く場合は:



1. 印刷した射撃力について (中隊ボーナスで、及び部隊に乗せたマーカーにより修整値で、たとえば縦隊マーカーとかの修正値で修整されて) 間接射撃部隊が6以上の場合; しかも
2. 射撃戦のサイの目が9未満の場合。

注意する事は、射撃力について異なる部隊が同じヘックスへの射撃を1つにまとめない — 3が2つで6ではない。さらに、重弾幕マーカーを置かねばならないのは、指示された場合 — 自主的に“変えて”はいけない。

弾幕マーカーは間接射撃攻撃の判定後に置かれる。

1度に1ヘックス1つの弾幕マーカーだけが存在できる。重弾幕マーカーは軽弾幕マーカーに置き換わる (でも、その逆はない)。

部隊のいないヘックスへ、弾幕マーカーをそこに置くためだけに射撃してよい (9でないサイの目がマーカーを置く — 軽弾幕か重弾幕か、その射撃側の強さによる)

すべての弾幕マーカーが活性化フェイズの後、ターン終了の前に地図盤から取り去られる。

接近戦アクションは弾幕マーカーを決して置かない (接近戦の数値が適切な色の数値で弾幕マーカーを置ける場合であってもしない)。

## 16.6.2.2. 弾幕マーカーの影響

弾幕マーカーは両陣営の部隊に影響する、どの陣営が置いたか関係ない。

どの部隊も、弾幕マーカーのあるヘックスで、射程を1ヘックスまで落とされる。例外: 砲陣地の砲兵部隊は (オレンジ射撃力の部隊)、又は固定砲兵部隊は (黒射撃力の部隊) それでもなお、観測した間接射撃を弾幕マーカーのあるヘックスから通常通り行ってよい — でも、これは砲陣地、及び固定砲兵部隊にだけである。

弾幕マーカーは照準線について障害地形として扱われる。

軽弾幕マーカーのあるヘックスから外に移動する部隊は、追加の2移動ポイントを使ってそうする。

重弾幕マーカーのあるヘックスから外に移動する部隊は、追加の2移動ポイントを使ってそうする、そうする為に損耗打撃を受ける、しかも、移動する前に部隊練度判定を成功しなければならない。(部隊練度判定を失敗した場合、ヘックスに留まらねばならないが、それでもなお、損耗打撃を受けねばならない)。

スタックの部隊を重弾幕ヘックスの外へ移動しようとしている場合、まずどの部隊が移動するのかわ知らせねばならない、それから、各部隊へ部隊練度判定を1部隊ずつ行う。全部隊がサイコロを振ったら、次に、部隊練度判定を成功した部隊がスタックとして、そのヘックスを出なければならない; サイコロを振って最初の部隊へ起こった事を踏まえて、サイコロを振って最後に残った部隊を移動すべきかどうかの決心を変えることはできない。ひとたび態度を明らかにしたのなら、すべてを委ねるしかない。

部隊は軽弾幕マーカーのあるヘックスで、射撃力と接近戦力へ-1修整値を受ける。重弾幕マーカーはこれらの修正値を-2へ変える。

部隊は軽弾幕マーカーの元で部隊練度力を1下げる、一方の重弾幕マーカーでは部隊練度力を2下げる。

## 16.7. 対砲兵射撃

対砲兵射撃は間接射撃のタイプである。砲兵部隊が砲陣地で射撃する時、砲陣地マーカーは“射撃した”面に返される。“射撃した”面の砲陣地は対砲兵射撃の対象となる可能性がある。

砲兵部隊が対砲兵射撃に携わるために敵砲陣地に対して次の条件すべてが満たされねばならない。

砲兵部隊は今現在、活性化した編成と交信中であらねばならない;

砲兵部隊は砲陣地にいなければならない；

砲兵部隊は目標の敵砲陣地の射程内にあらねばならない；

目標の敵砲陣地は "射撃した"<sup>Fired</sup> 面が上でなければならない。

その時、対砲兵射撃は通常の間接射撃任務として行われる、でも、追加の-2修整値を射撃する部隊の射撃力の値に付ける。指定した目標（射撃されている砲陣地内の砲兵部隊のひとつ）が結果（成功するS?は結果として含めない）を受けた場合、さらに、砲陣地内の砲兵部隊すべてがS?を受ける。

砲陣地マーカーすべてが "射撃した"<sup>Fired</sup> 面から裏返されるのは、弾幕マーカーが地図盤から取り去られた時である。

注釈、さらに、（観測兵と交信中の指揮官ある）砲陣地で通常通りに射撃できる。この事は事実上、通常の方法で観測されていなかった砲兵を、さらに目標にする事を可能にしている

## 17.0 臨機射撃 (Opportunity Fire)

### 17.1. 臨機射撃の概要

臨機射撃は活性化していない部隊が行ってよい事である、活性化部隊が特定の事を活性化していない部隊の近くで行う時に行う。臨機射撃が起きた後、それは直接射撃と同じである、いくつかの臨機射撃の修正値を別として（17.6を参照する）。

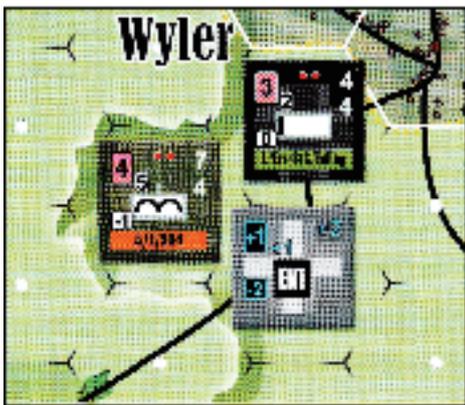
### 17.2. いつ臨機射撃がきっかけとなるのか？

臨機射撃は部隊が敵部隊の射撃区域内にあるヘックスで、以下のどれかを行おうとする時必ず起きるだろう（射撃区域はルール17.3で説明される）：

1. 移動アクション。移動について、とはいえ、臨機射撃は敵の射撃区域内のヘックスを離れる事により起こされる、でも、敵の射撃区域ヘックスへ進入する事によってでない。覚えとして、別の移動アクションは：輸送隊形に入る（乗車もまた）；塹壕に入る事、又は出る事。移動ポイントを使って縦隊に入る事、又は出る事、そして、輸送隊形を出る（降車もまた）が移動の一部であり従ってさらに、臨機射撃のきっかけになる。
2. 接近戦（でも、臨機射撃は防御する部隊にしか許されていない）、又は接近戦からの逃走（ところが、臨機射撃は接近戦に参加しなかった部隊にしか許されていない（詳細について接近戦（ルール18.0）を参照する）。
3. 工兵アクション。
4. 専用ルールで定義された他のアクション。

通常、臨機射撃が一起きの場合—活性化部隊がアクションを始める前に起きる。だから、活性化したプレイヤーがこれこれの部隊がしかじかのアクションを実行しようと思うと知らせたとして、次に、活性化していないプレイヤーに機会を与えて適切な部隊で臨機射撃をする。それが意味する事は、臨機射撃は、活性化部隊が臨機射撃を起こした時に居たヘックスで起きる。これは、指揮の状況、射程、地形、そして、目標の規模のようなものを決定する為に重要である。

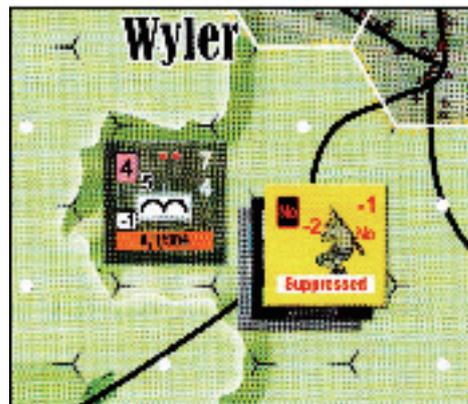
### 臨機射撃の例



ドイツ部隊が活性化されたので塹壕のあるヘックスへ移動する。部隊は1ヘックス移動する、実情はアメリカ部隊の射撃区域のヘックスを離れる、これがアメリカ部隊による臨機射撃を起こす。アメリカ部隊は部隊練度判定についてサイコロを振って、9の目を出した、だから、判定に失敗したので臨機射撃は起きなかった。

続く活性化で、ドイツ部隊は塹壕に入った。さらに、アメリカによる臨機射撃を起こす、そしてそれは今回、部隊練度判定に成功した。修整後の射撃力は6（射撃力は4、に2を加えた、その理由は、臨機射撃の最初と最後が射撃区域であり、しかも、他の修整

値がないからだ）。臨機射撃は部隊が塹壕に入る前か後のどちらかで起きる、そして、射撃は部隊が入る前に行われた。サイの目は3。部隊が制圧になる事を意味している。ドイツプレイヤーは損耗打撃へこれを転換するためにサイを振って、6の目が出た、部隊は抑圧になり、塹壕に入れない。この活性化の終了時の最終状況が図示されている。



これにもかかわらず、塹壕に入っている部隊、あるいは、塹壕を出る部隊、又は、防衛拠点を離れる部隊は、臨機射撃を受けている時、塹壕、又は防衛拠点から決してメリットを受けない。その上、臨機射撃は、輸送隊形に入る、又は出る部隊に対して、隊形が変わる前か後のどちらかで起こすことができる、臨機射撃をするプレイヤーの気持ち次第。

結局、部隊が縦隊へ入る部隊、又は縦隊を出る部隊は常に縦隊で臨機射撃を受ける；でも、注意する事は損耗打撃によって縦隊を出る部隊は臨機射撃を起こさない。

### 17.3. 射撃区域とは何だ？

部隊について、その部隊は間接H E、固定砲、又は従来の砲兵部隊、若しくは迫撃砲部隊ではないと、その射撃区域は部隊が照準線を持ち、しかも、その射程内にあるヘックスまで含める。間接H E、固定砲、又は従来の砲兵部隊は射撃区域を3ヘックスまでの照準線内に与えられている。迫撃砲部隊は射撃区域がない。

注意して：部隊が隣接する敵部隊を置いた場合、部隊の射程は1ヘックスに下がる、だから、その射撃区域は隣接ヘックスに限られる。さらに、弾幕マーカーと同じヘックスに居る部隊は射程は1ヘックスに下がる、そのため、その射程は隣接ヘックスに限られる。

プレイ上の注意点：活性化していない部隊は射撃区域内にいる限り、接近してくる部隊をまさしく次から次へ撃ち続けられると思っただろう？ まさにその通り；部隊が離れる射撃区域の全ヘックスが臨機射撃にとって別個のきっかけになる。活性化していない部隊が射程5を持つなら、それは4回の臨機射撃を起こす、活性化部隊が近づく時に。

念のため、このルールは忘れないで、プレイに影響を及ぼす見逃される傾向にある、よくやるんだ：

部隊が隣接した敵部隊を持つ場合、又は弾幕マーカーのあるヘックスにいる場合、部隊の射撃区域は部隊と隣接したヘックスに限定される。

### 17.4. どの部隊が臨機射撃できるのか？

直接射撃できる部隊が臨機射撃できる。それは迫撃砲部隊と射撃力の無い部隊は臨機射撃をしてはいけない事を意味する。間接H E、固定砲、又は従来の砲兵部隊が臨機射撃する時は、黄色の“直接H E”兵器クラスを使用する。実は直積射撃で使用されている。

でも... (ここに落とし穴があるんだよ)...

部隊が臨機射撃できるまでに、部隊練度判定に成功しなければならない。指揮ポイントを使って、この判定を自動的に成功する事を確保してはいけない。

注釈：臨機射撃起こすアクションはアクション自体で臨機射撃を起こさない、臨機射撃へ機会を引き起こす；それを“臨機射撃の手順”と称する。なぜならこれは、プレイヤーが常に臨機射撃に移ることができるから、又は臨機射撃したいが、活性化していない部隊が部隊練度判定を失敗するかもしれないからだ。それらの事例で、臨機射撃の手順が起きて、でも、臨機射撃は実際に発生しない。

### 17.5. どの部隊が臨機射撃できないか？

射撃力“No”の部隊と迫撃砲部隊。

### 17.6. 臨機射撃への修整値はどう違うのか？

4つの特別な状況と修整値があり、臨機射撃にだけ適用される：

1. 臨機射撃の目標が（臨機射撃部隊を含む）敵部隊の射撃区域のヘックスへ移動している場合、臨機射撃する部隊の射撃力は+2の修整値を得る。とはいえ、気をつけて、その臨機射撃は活性化部隊が離れようとするヘックスで処理される。

さらに、この+2修整値は次のきっかけとなるアクションに適用される：接近戦をする；接近戦から逃走する；輸送隊形に入る/出る；塹壕に入る/出る；縦隊に入る/出る；工兵アクション；そして；専用ルールで定める他のアクション。

2. 臨機射撃の目標が敵部隊の射撃区域外のヘックスへ移動する場合、臨機射撃する部隊の射撃力は-1修整値を得る。気をつけて、臨機射撃は活性化部隊が離れようとするヘックスで処理される。
3. 臨機射撃する部隊が+2修整値を射撃力へ得るのは、接近戦から逃走しようとする部隊に射撃する時である。これは+2を上記の射撃区域から射撃区域への移動に加える。
4. 中隊ボーナス修整値は臨機射撃へひとつもない。

### 17.7. 臨機射撃を受けた部隊にはなにが起るのか？

臨機射撃の戦闘結果を直ちに、きっかけとなるアクションを起こしたヘックスに適用する。注意する事は、移動について、これはヘックスを離れる事で、ヘックスに入る事でない。移動をつづける事から部隊を止めるふさわしい結果は（損耗打撃へ転換されなかった）制圧や、言うまでもなく、除去だ。

### 17.8. 臨機射撃の手順

臨機射撃が起こされたら直ちに、活性化していないプレイヤーは射撃するかどうかを決めねばならない。する場合、活性化プレイヤーを止めて、どの部隊が臨機射撃を試みるかを知らせる、そして、部隊練度判定を行い部隊が臨機射撃できるかどうかを確かめる。臨機射撃が起きる場合、直接射撃手順に従う、でも異なる臨機射撃の修正値が使用される。

注意する重要な事は、同じ部隊が異なる敵部隊の多数から臨機射撃を同時に起こすことがある事だ：まさに列をなして、

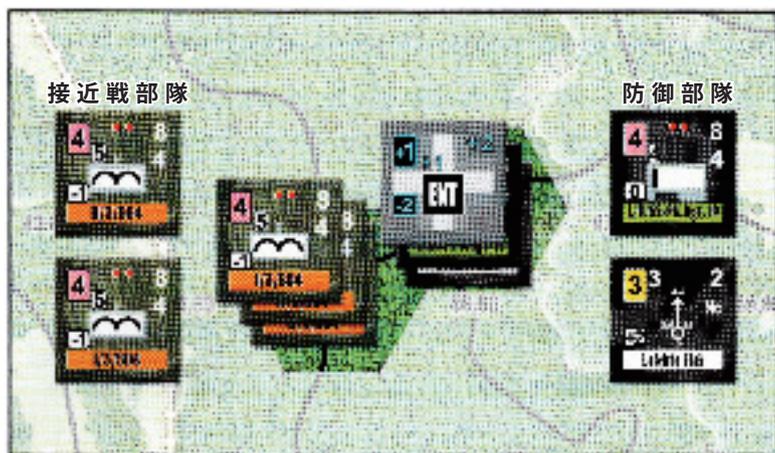
臨機射撃をする順番を待つんだ。それどころか、活性化していないプレイヤーが知らせるのは臨機射撃を行う時、活性化プレイヤーのアクションを中断させる為だ。

念頭におく別の大事なことは、さらに、部隊は連続して臨機射撃を同じ活性化していない部隊から、移動で活性化していない部隊の射撃区域のいくつかのヘックスを離れるたびに起こすことができる。

そして、最後の事：複数部隊の集団がスタックして移動し臨機射撃を起こした場合、臨機射撃部隊は(臨機射撃陣営の選択で)スタックの部隊のひとつにしか射撃できない(ルール 14.7 を参照する)。

#### 接近戦の例 1

アメリカ部隊が活性化していた、そして、2 個部隊 (H 中隊と I 中隊) が活性化しスタックして、接近戦をドイツ部隊 2 個に占有されたヘックスへ試みる、ドイツ部隊のひとつが塹壕に入っていた。1 個中隊がヘックスに残されて接近戦をしない。接近戦するのに、両部隊はまず第 1 に士気判定の成功しなければならない。指揮ポイントを使ってこの判定を自動的に成功してはいけない。接近戦をする部隊の TQ (部隊練度) 8 で始める、次のように修整された：0 防御力 (接近戦部隊の射撃区域で敵部隊の最低の防御力)、-1 を引く (接近戦部隊の中で部隊の最低の防御力)、-2 (塹壕に対して) と -2 を (森ヘックスの防御部隊に対し) 加える：よって、5 の修整後指揮判定 (8-0 (-1) + (-2) -2 = 5)。接近戦部隊ごとにサイコロを振る、そして、サイの目が 5 以下なら、部隊それぞれがすぐに接近戦してよい、たとえ勝てなさそうでも、必ず、成功した全部隊をまとめて接近戦をしなければならない。両部隊が成功したとすれば、ドイツ軍はその時接近戦部隊に臨機射撃する (でも、注意してね、そのヘックスの全ステップ数を数える — 接近戦しようとしている部隊だけでないよ)。接近戦をしようぜ、この射撃による影響はひとつもない。



とした抵抗を選択。連合軍部隊は接近射撃戦を選択。接近戦は続き、防御が最初に射撃。ドイツ部隊は“色付”の接近戦力を持たないので、直接と接近戦の数値を共に使える。最初ドイツ軍に対して中隊ボーナスの判定。ドイツ軍のサイの目は 3 で中隊ボーナスを成功。最初に直接射撃をする。ドイツ軍部隊は I 中隊へ射撃を試みる、そして、4 の修整前の直接射撃力があり、9 へ修整、しかし、8 の最大値へ減らされる (-1 連合軍防御力、常に攻撃側の地形修整なし、修整数 +3 (接近戦するヘックスの 6 ステップ)、塹壕内からの直接射撃なので +1、そして、中隊ボーナスの +2)。ドイツ軍のサイの目は 5 — 小火器なので C。1 損耗打撃を I 中隊に乗せる。次に接近戦力による 2 番目の射撃。ドイツ軍はもう片方の中隊に射撃できるけれども、次も、もう一度、さらに、同じ中隊へ射撃する事を決めた。再び、接近戦力は 8 へ修整された (すべてが同じ修整値を適用する) — そして、兼用目的の横列を使う。ドイツ軍サイの目はこの時 2 だったので S の結果を得た。連合軍プレイヤーは S を C の結果に転換しようとしたが失敗した。ドイツ軍部隊は第 1 ラウンドの射撃を終了した — さて、報復への時である。I 中隊は制圧で射撃できない — でも H 中隊が相当な復讐にもえていた。そして、H 中隊の接近戦力もまた色付でなく、それで、直接射撃と接近射撃戦力で射撃するつもりである。最初に H 中隊は中隊ボーナスについてサイコロを振りボーナスを得た。直接射撃は修整値 2 (最初に 4、森で -2、塹壕で -2 中隊ボーナスで +2 = 2)。おそらく、あの砲兵は、ちょっとはよいアイデアだったかもしれない？ サイの目は 4 で失敗。連合軍プレイヤーはそれから 3 の修整後接近戦力 (直接射撃に関し同じ修整値) で射撃しサイの目は 2 ! 装甲欄、ダブル目標射撃を確認し、S である。ドイツ軍プレイヤーは、それでもこれを損耗打撃へ転換した。

ラウンド 2 の動き — ドイツ軍は断固とした抵抗を選んだ。とはいえ、連合軍プレイヤーは、1 個の連合軍部隊だけが (片方は制圧である) 接近戦に生残ったので、接近戦の終了を宣言して損害を癒やした。接近戦はこの時に終わり最後状況が図示されている。



## 18.0 接近戦 (Assault)



現実的には、接近戦は部隊を前進しながら陣地から敵を追い出す。ゲームでは、射撃と士気の衝突、膠着状態を接近戦で早く終わらせるか、ことによると血まみれの、先が見えないラウンドとなる2回目へと続く、どちらかが起こる。

接近戦はアクションである。

部隊が接近戦アクションを行っているとき接近戦部隊。部隊が接近戦されているヘックスにいると防御部隊。防御部隊が居るヘックスが防御ヘックス。

### 18.1. どの部隊が接近戦できるのか？

部隊が許容移動力数値 ("\*" でない) と接近戦力がある、しかも、塹壕を使用していないと、接近戦ができる、ただし、接近戦をするヘックスへ適切に移動できる条件が付く — これは地形の制限に注意を払わねばならないことを意味する。例えば、自動車化部隊が都市か町ヘックスに進入できるのは縦隊の場合だけ、

しかも、縦隊の部隊は一緒にスタックできない；そのため、自動車化部隊1個だけが都市、又は町ヘックスへ接近戦ができる。

空欄の接近戦力の付いた部隊は接近戦力はないので、接近戦できない (又は、接近射撃戦を行なえない)。

0ステップ部隊は接近戦を行ってはいけない。

部隊は重弾幕下で接近戦をしてはいけない。

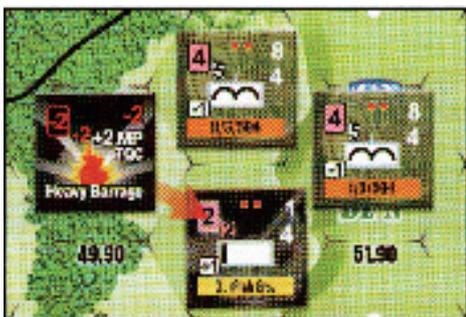
部隊はオーバースタックしたヘックスで接近戦をしてはいけない。

緑色、茶色、オレンジ色、又は、黒色の射撃力のある部隊 (ようするに、間接射撃できる部隊) は接近戦をしてはいけない。ここでは直接射撃判定をする — 接近戦力でない。緑色接近戦力に白色射撃力の付いた部隊は接近戦してよい。

### 18.2. どの部隊が接近戦されるのか？

あらゆる部隊が接近戦をされる可能性がある。

### 接近戦の例 2



ドイツ部隊は、TQ (部隊練度) 1がある、すでに重弾幕マーカ一下でH中隊によって接近戦をされている。最初に、H中隊は士気判定にサイコロを振った。修整後の部隊練度は最大可能の8 — その数字をもたらすのは、8で始まり、ヘックスの射撃区域で最低のドイツ軍防御力を加える (+1)、そして、US防御力 (-1) を "加える"... 合計10でも8が最大値である。サイの目9以外で攻撃する — そして、やってやると言うのだよ。

ドイツ軍部隊が臨機射撃をしようとしたが部隊練度判定に失敗した (やっぱりね)。ちょっと注意して、修整後の部隊練度が0以下なんだけど、サイの目が0なら、いつでも成功する。

第1ラウンドが始まりドイツは射撃を考え口火を切る。自軍部隊のじくじたる思いに、部隊は応戦を決めた。連合軍プレイヤーは第1ラウンドで射撃するつもりでいたが、ドイツ軍は指揮ポイントが無くなるかと考えていた、それは第2ラウンドでドイツ軍にとって刃となる。ドイツは防御側としてまず射撃をする、そして、ドイツの接近戦力の色付数値は直接射撃も接近射撃戦もできる事を意味しない。ドイツ軍はサイコロを振ったが中隊ボーナス獲得に失敗した。直接射撃は修整値0になる (2で始まり、重弾幕で2下がり、US防御力であと1つ下がる — でも0が最低値)。ドイツ軍は外した。接近戦力で2度目の射撃もまた0で — それも外した。

H中隊は次に、中隊ボーナスのサイコロを振り、獲得した。H中隊の修整値は7... 4で始まる、中隊ボーナスで2上がり、ドイツの防御力で1上がり、それから、サイの目が3で — Sを得る。ドイツプレイヤーは、指揮ポイントに困っていた、損耗打撃へ転換するための指揮ポイントを使わないと決め、部下に告げた、自分でやろうね。指揮官の辛辣な言葉に部隊練度判定をしくじった。ドイツ部隊にSを乗せた。アメリカは接近射撃戦をして損耗打撃を得た。損耗打撃も同じく意気消沈した部隊に乗せられた。

第2ラウンドが始まりドイツ軍は応戦するしかない — ドイツ軍は制圧されている。連合軍プレイヤーは突撃するだろう。ドイツ軍プレイヤーは1部隊に対して部隊練度判定を行い (接近戦ヘックスには1部隊しかいないから、それはたやすい)、指揮ポイントを使いその抵抗を確保できるけれども、実際それが無意味と考えサヨナラを口にした。部隊が抵抗するには0のサイの目を出さなければならない、そして、出なかった。ドイツ軍部隊は除去された。その成功は高尚な死へ向かう、絵に描いた餅でしかないんだよ。アメリカ軍はすぐに移動しなければならない、その時まだ重弾幕のあるヘックスにしなければならない。ドイツ軍プレイヤーはそれがハナっからの目論みだったと語った。



### 18.3. 部隊と一緒に接近戦できるのか？

できる。複数の適切な部隊がヘックスにいる場合、活性化プレイヤーは同時に複数の部隊を活性化し一緒に接近戦を実行できる。このいずれかで行う：

1. 編成活性化で、第1アクションとして、すぐに、複数部隊が同じヘックスで活性化され接近戦する事を公表する事で；又は、
2. 編成活性化か師団活性化で第2アクションとして、1指揮ポイントをヘックスの部隊ごとに使って、部隊を接近戦させる；又は、
3. 直接指揮チットに応じて、1指揮ポイントをヘックスの部隊ごとに使って、部隊を接近戦させる。

### 18.4. 複数ヘックスから部隊と一緒に接近戦できるのか？

できない。接近戦は隣接する2ヘックス間で起るだけ。部隊は複数ヘックスから1つにまとめて接近戦できない。

### 18.5. 複数ヘックスの部隊は接近戦を同時にされ得るのか？

ありえない。接近戦は隣接する2ヘックス間で起るだけ。複数ヘックスの部隊は一緒に接近戦できない。

### 18.6. 部隊は活性化毎に幾度も接近戦され得るのか？

ありうる。

### 18.7. どうやって接近戦をするのか？

#### 1. 接近戦を知らせる。

1つ、又は複数の部隊を含むヘックスを選ぶ。

隣接する敵陣営部隊の1個、又は複数の部隊を含むヘックス<sup>Assault</sup>を選ぶ。このヘックスに“接近戦”マーカーを置いてどのヘックスが接近戦を始めるか示すのに役立てよう。

塹壕にいない部隊のどれが接近戦するのかを知らせる。

#### 2. 士気について判定する。

接近戦する部隊それぞれが士気判定を行わなければならない、そしてそれは、部隊練度判定と同じ方法でもたらず（指揮ポイントが使用されて成功を確保してはいけない）。

#### 士気を決定する

防御しているプレイヤーの部隊を最も低い防御値について調べる、部隊は接近戦をする部隊へ射撃区域を置いている事。（防御側プレイヤーの最良部隊を意味している；これは防御しているヘックスの部隊である必要はない — 単に防御するプレイヤーの部隊で、このルールの基準に1番合っている）。

複数で等しい場合、その中の1つを使用するだけ。敵部隊が接近戦部隊ヘックスへ射撃区域をひとつも置かない場合、その時は士気判定はひとつも要求されない。

その数値を攻撃側の部隊練度の数値に加える（気をつけてね、マイナスを加える事は数値を引くんだ）。例えば、部隊練度が6で-3防御装甲部隊の射撃区域の攻撃側なら、その時、3となる。

この数値から接近戦部隊で一番良く修正される防御値を引く。注意してね、マイナス数を引く事は数値へ加え事になるんだ。例えば、-3の防御の攻撃側で上記の続きなら、 $3 - (-3) = 6$ 。この例を続けると、各接近戦部隊は士気判定を成功するため6以下のサイの目を出す必要がある。

指揮ポイントをこの判定に使う事はできない。部隊の値打ちを証明するのは兵士がやるべきだ。

接近戦をする部隊それぞれが士気について判定しなければならない、それでいて、その失敗は接近戦をしないので、アクションの終了でもある。成功した、とはいえ、接近戦を進めるしか道はない。

防御値を修整する、使用されている接近戦をする部隊と防御する部隊両方について、部隊に乗せたマーカーと防御の地形で修整する。さあこれが、どの修整値をいつ使うかを示したチャートだ。

マーカー	修整値	攻撃側へ適用する	防御側へ適用する
縦隊	+2	Yes	Yes
IP (防衛拠点)	-1	No	Yes
ENT (塹壕)	-2	No	Yes
ヒーロー	-2	Yes	Yes
ボカージュ	-1	No	Yes
落下傘降下	+2	適用外 (接近戦不可)	Yes
グライダー着陸	+3	適用外 (接近戦不可)	Yes
ヘックスの地形 (DF) 地形したい		No	Yes
ヘックスサイドの地形 地形したい		No	下記参照

ヘックスサイドの射撃修正値を加えるのは、接近戦が適用される地形を横切の場合に限られる。

註釈：接近戦をする部隊へ射撃区域がひとつもない場合、士気判定は要求されない。注意するしてね、マイナスの修整値は縦隊の部隊に適用されない、ただし、専用ルールで特に指示する場合を除く。

### 3. 臨機射撃を行う。

接近戦をされている部隊（又は複数の部隊）は、この時、通常通り臨機射撃を接近戦をする部隊へ試みてよい。これは、（接近戦の）ヘックス内で起こるアクションである、だから、射撃は“射撃区域から射撃区域へ”となる。さらに注意する事は、接近戦する部隊に臨機射撃だけができる、でも、実際にヘックスを離れていないので、ヘックス内の全部隊の規模は臨機射撃への規模修整値分としてみなされる。他の全ての修整値は影響を及ぼす。

全ての臨機射撃結果が適用されて、次の手順に進む。接近戦をする部隊が、臨機射撃の結果として制圧されると、もはや接近戦しない、だから接近戦アクションは完了する；接近戦をする部隊は制圧されていないと、進み続けねばならない。

### 4. 確認する、接近戦をする部隊が残っているかどうか。

- 接近戦部隊がひとつも残っていない場合、接近戦は終り。
- 接近戦部隊が残っていたら、0ステップの防御部隊を除去する、次の手順へ進む。そのヘックスに防御部隊が残されている場合、攻撃側を防御側のヘックスへ前進させ、接近戦は終り。

### 5. 接近戦第1ラウンドを行う。

#### 5A. 防御部隊は応戦するか逃走するかを選ぶ。

活性化していないプレイヤーはこの時、防御部隊は応戦するか、逃走するか決める。防御部隊すべてが応戦か逃走かいずれかをしなければならない。；ひとつが応戦する場合、すべてが応戦する；ひとつが逃走する場合、すべてが逃走する。

逃走している防御部隊、及び一緒にスタックする指揮官は、全てが同じ隣接ヘックスへ移動する。そのヘックスは部隊がルールにそって進入できるヘックスであらねばならない。いかなる方法でも部隊の輸送隊形を変えられない（縦隊状態へ、乗車、又は降車、等。）。逃走する全部隊が制圧となる。この逃走は防御側のヘックスに射撃区域を置ける、条件の揃った接近戦をしていない部隊に対し（この接近戦で士気判定に失敗した部隊も含む）臨機射撃の機会になる。その時、攻撃側はそのヘックスへ前進しなければならない、そして、接近戦は終了する。

制圧された部隊は逃走してはいけない。

部隊は“No”、又は“★”の許容移動力があると、逃走してはいけない。

部隊はオーバースタックしたヘックスで、逃走してはいけない。

部隊は重弾幕下で、逃走してはいけない。

防御部隊は防衛拠点（IP）や塹壕（ENT）マーカーの下にいると逃走してよい、でも、そうしたマーカーのメリットをすぐに失うのは、逃走が表明された時である。

注意する事は、決定がされて逃走する、それでいて、ひとつ又はそれ以上の防御部隊がそれができない場合（何らかの理由のため、たとえば、移動不能、制圧、又は禁止地形に囲まれている）、その時、それらの部隊は除去される（降伏したんだ、実際はね、でも結果は同じだ）。

#### 5B. 接近戦部隊は突撃か接近射撃戦かを表明する。

防御部隊が逃走しない場合、接近戦しているプレイヤーが表明せねばならない、部隊が突撃するか、接近射撃戦するのかどうするのか。接近戦部隊すべてが同じ事を行わねばならない、全員で突撃か全員で接近射撃戦か一混ぜてはいけない。

突撃は接近戦を終わらせる、突撃が成功であろうとなかろうといずれにせよ終わらせる。接近戦射撃は接近戦の手順を終わらせるとは限らない。

接近戦部隊が突撃する場合、手順 5C へ進む。

接近戦部隊が接近射撃戦する場合、手順 5D へ進む。

#### 5C. 突撃を解決する

その時、活性化していないプレイヤーは自身の選択した防御部隊1つに対して部隊練度判定しなければならない。（指揮ポイントが使われて成功を確保してもよい）。（ヒント：最良の部隊練度の防衛部隊を選ぶ。）

防御部隊が部隊練度に成功した場合、手順 5D へ進む。

防御部隊が部隊練度判定を失敗した場合、そのヘックスの防御部隊すべてが取り除かれる（実際は、みんな降伏した、でも、結果は同じ—この場合はちょっと防御側はより幸せだ）。攻撃側はすぐにそのヘックスへ前進しなければならない、そして、接近戦は終了する。

#### 5D. 防御側の接近射撃戦を解決する

接近射撃戦は接近戦の間にだけ起る。接近射撃戦はアクションでない。

接近射撃戦は直接射撃手順に従う、でも、別の射撃修正値がある。

適用できる場合、中隊ボーナスについて防御部隊毎にサイコロを振る — 1度のサイの目が接近戦力と射撃力の両方に適用される。

各防御側が接近戦力と射撃力両方で射撃する。異なる部隊を選んでこれらの2つの数値のそれぞれで敵に射撃してよい、しかも、射撃を事前に指定する必要がない。まず、直接射撃攻撃を解決しなければならない。マイナスの地形修正値は接近戦部隊に対する射撃にひとつも適用されない。

制圧された防御側は接近射撃戦してよい、でも、その接近戦の数値でだけです、(マーカー指示されている様に) — 2修整される。

防御部隊は色付き接近戦力が付いてると、その射撃力を使う代わりに接近戦力を2回使用する。"色付き"とは接近戦数それぞれ自身が黒や白でない事を指す。(通常のそれは赤い)。

その結果を攻撃側へ適用する。

部隊は射撃力で "No" が付くと、全く接近射撃戦できない。

攻撃側が制圧された場合、接近戦は中止してアクションを終える。攻撃側が制圧されないのでひとつも残されていない場合、又は、攻撃側が突撃した場合、その時、接近戦は終わる。

#### 5 E. 攻撃側の接近射撃戦を解決する(攻撃側が突撃しない場合)

接近射撃戦は接近戦の間にだけ起きる。接近射撃戦はアクションでない。

接近射撃戦は直接射撃手順に従う、でも、別の射撃修正値がある。

適用できる場合、中隊ボーナスについて攻撃側毎にサイコロを振る — 1度のサイの目が接近戦力と射撃力の両方に適用される。

この時、攻撃側は接近戦力と射撃力両方で射撃する。異なる部隊を選んでこれらの2つの数値のそれぞれで敵に射撃してよい、しかも、最初の射撃の結果を確認してから次の目標を決定してよい。まず、直接射撃攻撃を解決しなければならない。防御部隊への接近射撃戦は地形の防御メリットすべてを、直接射撃に関して言うと、射撃した時に受け取る。

その結果を防御側へ適用する。

防御側がひとつも残っていない場合、攻撃部隊をそのヘックスへ進める、接近戦が終わる。

部隊が縦隊のまま接近戦をするある場合、その中のいずれかの部隊が1損耗打撃の対価で縦隊を出てよい。

縦隊のまま防御部隊が接近戦に残っている場合、その中のいずれかの部隊が1損耗打撃の代価で縦隊を出てよい。

#### 5F. 攻撃側は選択して(突撃を選ばない場合)

接近戦を続けるか、又は撤退する。

撤退する場合、接近戦は終る。続けるなら、5Fから5Bへ戻る。

この接近戦が完結された後、接近戦は終わる。

### 19.0 戦闘結果 (Combat results)

#### 19.1. 戦闘結果は：

1. "S" ? Possible Suppression : 制圧判定
2. "S" Suppression : 制圧
3. "C" Cohesion Hit 損耗打撃
4. "1" Step Loss : ステップ損失
5. "E" Elimination : 除去

#### 19.2. 戦闘結果が表しているのは何だ？

##### 19.2.1 S? 制圧判定 (Possible Suppression) :

それは何を再現しているのか？

部隊は戦闘の重圧下にくじけかけている、しかも、指揮官は統制下にとどめることが難しくなっている。上手くいくだろうか？それは部隊練度次第、もちろん、多少の幸運も。

どうするの？

部隊練度判定を行う。部隊が判定に成功したなら、問題なし；何ら影響もなく先に進むことができる。失敗したなら、部隊は実際に制圧の結果を受けたのと同じ、下記の制圧ルールに従う。この部隊練度判定の前に、指揮下部隊へ使用可能な指揮ポイントを使って、この判定成功を確保してよい。

##### 19.2.2 制圧 (Suppression) :

それは何を再現しているのか？

制圧は釘付けにされて不安になっている部隊を表わす。制圧は何もしたくない、だから、回復させねばならない。



どうするの？

まず、制圧の結果を損耗打撃へ転換したいかしたくないかを決める。制圧結果を損耗打撃へ転換したくない場合、部隊に制圧<sup>Suppressed</sup>マーカーを乗せて先に進むだけ。制圧結果を損耗打撃へ転換させる名案を考える場合、部隊へ部隊練度判定を行う。成功した場合、制圧結果の代わりに損耗打撃を部隊に与える；失敗した場合、部隊は制圧結果を受ける。部隊練度判定を行う前に、使用できる指揮ポイントを使って指揮下の部隊への判定の成功を確保してよい。

プレイ上の注意：部隊が制圧結果を受けるいかなる時でも、接近戦から逃走する結果を除いて、制圧結果の代わりに損耗打撃の転換を試みる選択を与えられているのは、この事が部隊を除去する場合である。

部隊に何が起こるの？

制圧された部隊は何もできない、ただし、制圧からそれ自体を回復する試み、及び接近戦（接近射撃戦も含み）の防御を除く。部隊の接近戦力は2引かれ、部隊練度は1引かれる。

制圧された部隊はいかなる射撃区域も置けない。

制圧された部隊がもう一度制圧を受けた場合、損耗打撃を受け、しかも、制圧も残る。

制圧された部隊が損耗打撃、又はステップ損失を受けた場合、損耗打撃、又はステップ損失を受け、しかも、制圧も残る。

間接射撃部隊は観測兵編成としている無線交信を失う。

ルール上の注意：念のため、そうではないと特に指示しない限り、制圧された部隊は指定された事以外の何もできない。制圧された部隊は行動を二つしかできない — 回復と接近戦の防御。どうか全てのルールで、これが立ちゆく事を当然として認識して、“制圧されない部隊は... できる”と示さないけれど、これに対するどんな例外事項であろうとも、ルール上で注釈をつけるつもりだ。

### 19.2.3. 損耗打撃 (Cohesion Hit) :

それが再現しているのは、なに？

損耗打撃は犠牲者と部隊損失の始まりを、収束的に、又は有効率を表わしている。部隊は今のところ機能している、しかし、脆弱である。部隊は回復できる。多数の損耗打撃はステップ損失をもたらす。



どうするの？

部隊にまだ損耗打撃<sup>Cohesion Hit</sup>マーカーを乗せていない場合、1 損耗打撃マーカーを部隊に乗せる。0 ステップ部隊は損耗打撃を受ける場合、除去される。

すでに1 損耗打撃<sup>Cohesion Hit</sup>マーカーの付いた部隊がもう1つ損耗打撃を受けた場合、1 損耗打撃マーカーを取り去り、2 損耗打撃<sup>Cohesion Hit</sup>マーカーに置き替える。



すでに2 損耗打撃マーカーのある部隊がもう1つ損耗打撃を受けた場合、部隊はステップ損失を受ける。そういう状況で部隊が1 ステップ部隊、又は2 ステップ部隊で最後のステップである場合、除去される；部隊が2 ステップ部隊で既に1 ステップ損失を受けていたら、部隊はひっくり返す、しかし、2 損耗打撃<sup>Cohesion Hit</sup>マーカーを取り去らない。（注意：部隊が2 ステップ部隊で裏面が車両シルエットの固有輸送面であるなら、部隊に対してステップ損失<sup>Step Loss</sup>マーカーを使用しなければならない）

部隊に何が起こるの？

部隊は1 損耗打撃が付くと、接近戦力と射撃力をそれぞれ1 引かれている。

部隊は2 損耗打撃が付くと、接近戦力と射撃力をそれぞれ1 引かれている、しかも、部隊練度力も1 引く。

部隊がすでに1か2 損耗打撃で表示されていて、制圧を受けると、今までとおり制圧を別の損耗打撃へ転換を試す事ができる。（ルール 19.2.2 を参照する）。

部隊が1か2 損耗打撃の付いていて、ステップ損失を受けるとそれでもまだ、損耗打撃は残される。

部隊は1か2 損耗打撃の付いても、今まで通りアクションを行なえる。

間接射撃部隊は観測兵の編成としている無線交信を失うのは、間接射撃部隊が損耗打撃を受けた時。

### 19.2.4. ステップ損失 (Step Loss) :

それは何を再現しているのか？

恐れと戦闘結果の損失、死はもちろん、負傷も、そして、行方不明も。



どうするの？

0 ステップや（1 ステップに落ちた2 ステップ部隊を含む）1 ステップ部隊を取り除く。

2ステップ部隊を裏返す、又はステップ損失<sup>Step Loss</sup>マーカーを乗せる、裏が車両シルエットの固有輸送面である場合、マーカーを乗せる。

部隊に何が起るの？

この時、1ステップへ落ちた2ステップ部隊について、射撃力、接近戦力、そして、部隊練度が1引かれる、しかも、もはや中隊ボーナス修整値を受取ることもできない。

間接射撃部隊は観測兵の編成としている無線交信を失うのは、間接射撃部隊がステップ損失を受けた場合である。

### 19.2.5. 除去 (Elimination) :

それは何を再現しているのか？

損害の大きさと士気の低下が、この作戦における実戦を行使する戦闘力としての部隊を壊滅させた。

どうするの？

地図盤から部隊を取り去る。

部隊に何が起るの？

それは天に（お気に入りのカウンター・トレイへ）召される。

## 20.0 回復 (Rally)

やってみて制圧<sup>Suppressed</sup>マーカー、又は損耗<sup>Cohesion Hit</sup>打撃マーカーを部隊から回復する事で取り去ることができる。

回復はアクションである。

部隊が指揮下にある場合、回復アクションは自動的に成功する（要するに、部隊が部隊練度判定で成功する必要が無い）。

とはいえ、指揮外の部隊は、回復するには部隊練度判定を成功しなければならない。気をつけてほしい事は、制圧<sup>Suppressed</sup>マーカーも、そして、2損耗<sup>Cohesion Hit</sup>打撃マーカーも、当然、指揮外にあるのも、部隊の部隊練度を減らされる。部隊が回復で部隊練度判定を失敗するたびごとに、部隊は兵士回復中<sup>Men Rallying</sup>+1マーカーを得る。兵士回復中マーカー毎に、回復を試みる時の部隊練度に対して1を加える。部隊が乗せられるマーカー数について制限はない。マーカーが取り去られるのは、部隊が回復に成功した場合、又は、回復以外のアクションを実行した場合である。

成功した回復は、制圧からの回復か、あるいは、1損耗打撃からの回復か、部隊にいずれかを与える。部隊が制圧で、かつ、1か2損耗打撃である場合、最初に制圧を取り除かねばならない；すなわち、損耗打撃からの回復より先に、制圧を回復しなければならぬ。

部隊は損耗打撃を取除くために決して回復をしてはいけぬのは、（でも、制圧からの回復はしてよい）敵の射撃区域で昼間ターンにいる場合である。部隊は損耗打撃を夜間に取除いてよい、敵の射撃区域内にいる、いないは関係ない。

## 21.0 指揮官と指揮 (Leaders and Command)

### 21.1. 指揮官とは何だ、そして、なにをするのか？

ゲームで、指揮官は人物画のあるカウンターである。入手できる場合は実際の肖像を使用した。

指揮官は部隊じゃない。

### 21.2. どうやって指揮官は移動するのか？

指揮官は許容移動力を持たない、でも、指揮官は移すのだ。

指揮官を移すのは編成の活性化の終了時だ、そして、師団活性化の終了時だ。活性化の終了時、活性化部隊が活性化を終えた後に、指揮官を移す、指揮官がいたところからかれの編成まで、又はかれの師団所属の独立（黒か白ストライプの）部隊を含むヘックスまで。

活性化の終了時に指揮官はかれの編成の部隊を含むヘックスにいない場合、彼の編成の部隊を含むヘックスへ移さねばならない。注意する事は、指揮官の編成所属の部隊だけがこれに使用される — 黒ストライプ部隊、又は白ストライプ部隊でない。活性化編成（又は師団）の指揮官を移す事はどの活性化でも発生する最後のことだ。

決して、指揮官はスタック制限へ数えない。

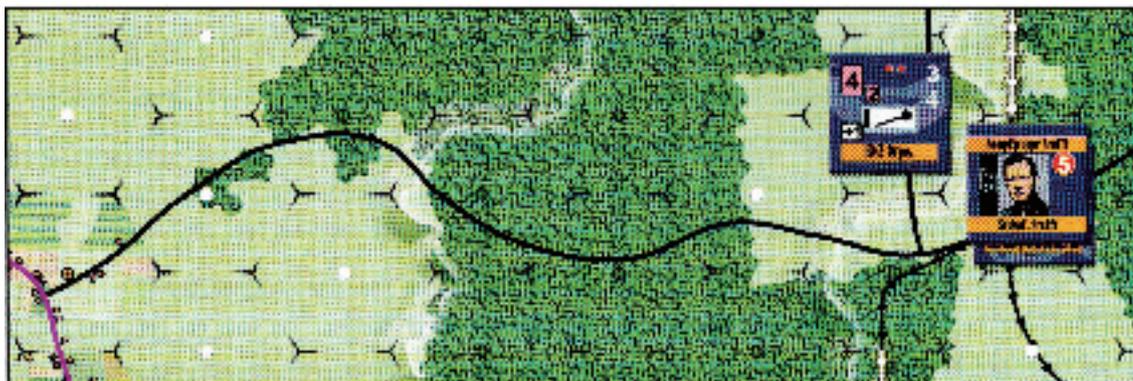
指揮官は部隊とスタックされている、そしてそれが指揮ポイントで移動を、又は接近戦を、直接指揮チットが使用されたから、又は第2アクションとして行う場合、指揮官はその編成の部隊と一緒にスタックしたままでなければならない。複数の部隊とスタックして、いくつかの部隊が移動し、いくつかの部隊が今いるヘックスに残った場合、指揮官はヘックスを離れる活性化部隊と一緒に移動してよい、又はあとに残っていてもよい、でも、そのヘックスにまだ彼の編成の他の部隊がいる場合に限られる。従って、指揮官は異なる移動をするのが、直接指揮チットが使用されている時、又は第2アクションが獲得された時である。指揮官は味方の部隊、このチットが使用される間常に現在一緒にスタックしている部隊と留まらねばならない、だから、直接指揮の間に活性化が終わるまで移すことができない。

部隊が指揮官と一緒にスタックされて、接近戦で逃走した場合、指揮官はそれらの部隊と一緒に逃走しなければならない。

各指揮官カウンターの裏面は "活性化<sup>Active</sup>" と表示されている。

## 指揮官移動の例

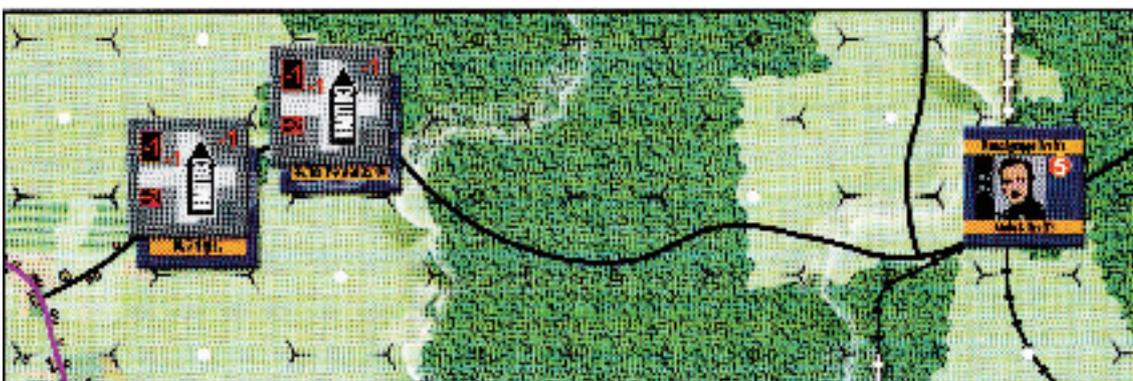
下の図で示す状況で、2個のドイツ部隊と指揮官は編成活性化チットを引き、活性化されている。両部隊共に指揮下にある、指揮官の



5ヘックス以内にあるからだ。10/3 Orpo. 部隊は縦隊に入った(1移動ポイント)そしてその後、自身の許容移動力を使い切って計6ヘックスを道路沿いに移動した。停止するとその時すでに、その指揮官から6

ヘックス離れ、今では指揮外となる。これは部隊が第2アクションを実行できない事を指す。

もう一方のドイツ軍部隊は縦隊に入り道路沿いに移動、最初の部隊のように同じヘックスに入る前に止まった(縦隊の部隊をスタック



する事は禁止)。この部隊は指揮官から5ヘックスにいる、だから、部隊はまだ指揮下にあり、それゆえ部隊が望めば、第2アクションを実行する事ができる。

次に、指揮下の部隊が活性化されている

ので、指揮官は移されて部隊のひとつとスタックされねばならない。指揮官は移されて10/3 Orpo. 部隊とスタックする、この時、両部隊をもう一度、指揮下にを置いている。最終状況が図示されている。



注意する事は、指揮官が部隊とスタックされて、それが指揮ポイントを使って(直接指揮か第2アクションどちらかで)移動したたら、指揮官は部隊と一緒に移動する。

注意する事は、指揮はつねに“その瞬間”

で決定されるので、正確な流れで進めてメリットを得ることは「うさん臭いなあ〜」と思われる事もなく、しかも、推奨されている。

これを使用して、師団活性化の間でメモ代わりに、編成がその活性化をまだ完了して事を忘れずにおくのに役立たせることができる。

### 21.3. 指揮官は死ぬ可能性があるのか？

ない。指揮官はいつか、(自身の編成、又は、師団活性化中以外で)自身の編成部隊がひとつもないヘックスにいた場合、自身の編成で自身の編成で1番近い部隊へ動かすだけ(複数部隊が該当するなら、所有者が選択する)。

編成が全滅した?、ただちに、指揮官をゲームから取り去る、もはや指揮官を配置するための適切な場所が無いからね。編成の部隊が増援として来るなら、その時指揮官は戻って、増援と一緒に配置される。

### 21.4. どうやって部隊が指揮下かどうかを知ることか？

全ての指揮官はそのカウンターに印刷された指揮範囲がある。指揮範囲は最大ヘックス数である(移動ポイントでない一みんながこの無線機で会話している)、それは指揮官から離れながらも指揮下にあることができるヘックス数。敵の部隊と地形はいかなる方法でもこの範囲に干渉しない。

指揮は部隊が何かを行う前のその場で部隊について照合される:

(i)それが指揮下である事を求められる(例えば、第2アクションを行う、指揮ポイントを使って部隊練度判定を成功する)、又は(ii)それが指揮外ならば、悪影響を受けるであろう状況(例えば、部隊練度判定を成功する)。

独立編成は指揮官を持たない。同じ師団所属の指揮官の指揮範囲内にいるなら、編成所属の部隊が指揮下にある。

増援部隊進入ヘックスの増援部隊は指揮外とみなされている。増援部隊進入ヘックスの指揮官は部隊を指揮してはいけない。

#### 21.4.1. 独立部隊への指揮

白ストライプ部隊、又は黒ストライプの部隊が活性化以外では指揮下とみなされるのは、基幹となる師団指揮官の指揮範囲内にいる場合である。間接HE部隊は自動的に指揮下にあるが、砲陣地にいる場合。固定砲部隊は交信中の指揮官の指揮下になければならない。

注意する事は、白ストライプ部隊、又は黒ストライプの部隊は砲兵への観測部隊として使用されている場合、砲兵が所属する指揮官の指揮下にあらねばならない(又は、編成の一部であらねばならないのは、茶色、又は緑の射撃力部隊場合)。

独立部隊が決して活性化しないのは、直接指揮チットが使用されている場合 — 独立部隊が活性化するのは適切な師団活性化か編成チットが使用される時だけだ。

### 21.5. 指揮官と配属

各指揮官は配属力を範囲未満で与えられている、指揮官が自身の編成部隊以外を活性化してよい独立部隊の数である。

全ての配属は編成の活性化の初めで決定される。

指揮官と交信がある白ストライプの砲兵は自動的に配属されているとして考えられている。この数が指揮官の配属力以上になる場合、所有のプレイヤーがどの砲兵が活性化するかを選択してよい、でも、追加の白ストライプの部隊はひとつも配属してはいけない。

注意する事は、僅かだが、配属マーカが活性化で配属された部隊の追跡を容易にするために提供されている。マーカはゲームで何ら影響を持たない単なるメモ代りにすぎない。

## 21.6. 独立部隊(白ストライプと黒ストライプ)

### 21.6.1. 白ストライプの部隊は複数の編成に配属される

白ストライプの部隊は“配属できる”部隊である、だから師団内の活性化編成と一緒に活性化される 21.6.2 に従うことができる。その上、砲陣地にいる白ストライプの間接HE砲兵、及び全ての白ストライプの固定砲部隊もまた、21.6.2のもと“配属できる”、たとえ活性化指揮官の師団以外の師団であったとしてもできる。

### 21.6.2. 活性化している白ストライプの部隊

指揮官の編成が活性化された時、指揮官は指揮下をいくつでも活性化できる、配属力までの白ストライプの部隊が 21.6.1 制限の対象となる。部隊が指揮下にあるのは、指揮官の範囲内にいる場合である。白ストライプの部隊がこのやり方で活性化されると、活性化全体の間で活性化編成の部隊と全く同じに扱われる(第2アクションで指揮ポイントを使えるのは指揮範囲内に残る場合も含む)。現在、白ストライプの砲兵部隊が指揮官と“交信中”であると、指揮官の配属力として自動的に数える。

### 21.6.3. 砲兵部隊は複数の編成へ配属される

砲兵部隊はこの時、“配属できる”部隊であり、だから、だから師団内の活性化編成と一緒に活性化されることができ、又は未交信数へのマイナス修正値で活性化されることができ、それらは他の師団の指揮官へ配属してよい。

### 21.6.4. 活性化している黒ストライプの部隊

黒ストライプの部隊は 21.6.2 の基で白ストライプ部隊と全く同じように活性化する、大きな例外がある、それは黒ストライプ部隊は指揮官の配属力へ数えない。

### 21.6.5. 重複活性化に関する

#### 白ストライプ部隊と黒ストライプ部隊

そう！白ストライプ部隊と黒ストライプ部隊が同じターンに何度も活性化してもよいのは、それらが条件を満たしている場合である。

注釈：独立部隊は活性化編成の指揮官による指揮下で、その編成の活性化の間に、その指揮官だけの指揮下にしてよい。例えば、現在、活性化している指揮官の範囲外へ独立部隊が移動した場合、その独立部隊は活性化した指揮官へ配属されている活性化フェイズの間は、別の指揮官が指揮を提供してはいけな

### 21.7. 指揮外にある部隊に何が起るのか？

部隊が指揮外にある場合、部隊に指揮ポイントを使えない。

指揮外の部隊は部隊練度を1引かれる。

指揮外の部隊は間接射撃任務へ観測できない。

指揮外の部隊間接HE、固定砲、従来の砲、又は迫撃砲部隊は観測された間接射撃任務を射撃できない。

## 22.0 防御拠点と塹壕

(Improved positions and entrenchments)

### 22.1. 防御拠点と塹壕とは何だ？

壕、掩蔽壕、相互支援された戦線、だよ。これらは中に居る部隊の攻撃力や防御力へ良い事をする。防御拠点とは特定の区域を表わしている、その区域は防御陣地として急いで築かれている、一方、塹壕はより多くの時間を費やす事より大規模なカモフラージュと組合わされた火線を構築した。複数の防御拠点と塹壕は単一ヘックスに構築可能だが、部隊はそれらの一つだけからメリットを受けることができる。

### 22.2. 防御拠点

#### 22.2.1. 防御拠点を築くことができるのは誰か、そして、どうやってするのか？



徒歩の歩兵部隊は縦隊でない、アクションとして、自らのため防御拠点を築いてよいのが、部隊練度判定に成功する場合である（この時、自動的に成功するため指揮ポイントを使うことができない）。

成功したなら、防御拠点マーカーをその部隊に乗せるだけ。

縦隊でない工兵部隊は、自らのため、又は同じヘックスの縦隊状態でない他のどの部隊のため、防御拠点を築いけることができる。そのアクションと同時に防御拠点マーカーを置くだけ（部隊練度判定は必要ない）。

防御拠点を築くことは工兵アクションである、そのため臨機射撃を起こす、だから、指揮ポイントが使用されて部隊を活性化しアクションを行うことができない。

#### 22.2.2. 防御拠点を築くことができないの誰か？

砲と車両の部隊は防御拠点を築いてはいけな、でも、縦隊でない工兵部隊が砲、又は車両の部隊と同じヘックスにて、その部隊に対して防御拠点を築けるのは、その工兵部隊も縦隊でない場合である。自動車化部隊は防御拠点を築けな、でも、工兵部隊が縦隊でなく同じヘックスにて、自動車化部隊のため防御拠点を築くことができる。

#### 22.2.3. 防御拠点からメリットを受けるのは誰か？

防御拠点はメリットを、築いた、あるいは、築いてもらった部隊にだけ与える、要するに、部隊は防御拠点を別の部隊から“引き継ぐ”ことができない。このメモ代わりに、防御拠点マーカーの下に部隊を置く。

防御拠点から出ている部隊が、臨機射撃を受けると、防御拠点からのメリットを受けない、もっとも、防御拠点と同じヘックスで臨機射撃を受けているのではあるが。

#### 22.2.4. 防御拠点のメリットは何だ？

部隊は防御拠点マーカーの下で、防御力へ-1修整値、及び部隊練度へ+1修整値を受ける。

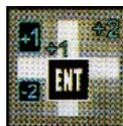
#### 22.2.5. どうやって防御拠点を壊すのか？

防御拠点の部隊がそのヘックスを出ると、縦隊になると、乗車すると（ルール 14.10を参照する）、又はそのヘックスから接近戦を掛けると、直ちに、部隊は防御拠点を壊す、だから、防御拠点は地図盤から取り除かれる。

## 22.3. 塹壕

#### 22.3.1. 塹壕を構築できるのは誰か、そして、どうやってするのか？

工兵部隊だけが縦隊でない、塹壕を構築できる。



塹壕の構築に、工兵部隊は、部隊により占有された防御拠点と同じヘックスで活性化を始めねばならない。工兵部隊は部隊練度判定を成功しなければならぬ（ここで自動的に成功のための指揮ポイントは無い）；作業中マーカーが失敗した場合に置かれるだろう（ルール 25.0を参照する）。成功した場合、防御拠点マーカーが塹壕マーカーに置き換えられる。防御拠点の部隊は直ちに塹壕からのメリットを受ける（要するに、部隊が塹壕に入る）。塹壕を構築する事は工兵アクションである、だから、臨機射撃を起こす可能性がある、そして、指揮ポイントが使用されたアクションを行うことができない。

プレイの心得：工兵部隊がヘックスに単独でいると、自身の防御拠点を築くためにアクションを使うことができる、次のアクションを使って（もっとも、第2アクションでないけれど）、防御拠点を塹壕へと転換できる。同じ様に、部隊が自身の防御拠点を築いてから工兵の試みをしてそれを塹壕へ転換する事を同じ活性化の中で出来ない。

### 22.3.2. 塹壕を構築できないの誰か？

工兵でない部隊は塹壕構築を許されない。

### 22.3.3. どうやって塹壕に入るのか、又は出るのか？

塹壕に入る事、又は出る事は移動アクションとしてみなされる、だから、臨機射撃を起こす。部隊はアクションを始めて縦隊にならないで塹壕に入る、又は出なければならない。これはアクションすべてを行って塹壕に入る、又は出ることを指している。この事への唯一の例外は塹壕のユニットが接近戦から逃走をした場合、その時、部隊は塹壕を直ちに出ることができる、だから、これは臨機射撃を起こさない（もっとも、逃走は今まで通り臨機射撃を起こすけれど）。塹壕にいる部隊は接近戦してはいけない。

### 22.3.4. だれが塹壕からメリットを受けるのか？

塹壕にいる部隊だけがメリットを受ける。だから、縦隊でない1部隊だけが、塹壕を占有できる。部隊を塹壕マーカーの下に置いてこの事のメモ代わりにする。塹壕を構築した陣営（ドイツ軍、西側連合軍、等々）だけがその塹壕を使用しよ。

塹壕に入りようとする、又は出ようとする部隊が臨機射撃を受けると、塹壕のメリットを受けられない、塹壕と同じヘックスで臨機射撃を受けているのではあるが。

注釈：塹壕は部隊により“入られて”いなければならない、ただし、実際に防御拠点到占有して工兵によって“補強”されている場合を除く。塹壕に入る事はアクションすべてを求められる、だから、射撃区域内で行う場合、臨機射撃をもたすだろう。

### 22.3.5. どうやって塹壕を壊すのか？

できない。塹壕はあったところにそのまま、たとえ捨てられたとしても残る。塹壕は味方の部隊に、そのヘックスへ移動して塹壕を占有する事を選んだ部隊にメリットを与える。

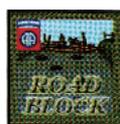
### 22.3.6. 塹壕のメリットとは何だ？

部隊は塹壕マーカー下で、射撃力と突撃力へ+1修整値、防御力へ-2修整値、さらに、部隊練度へ+2修整値を受ける。守っているヘックスが曲がりなりにも部隊が占有する塹壕を含み、接近戦された場合、接近戦する部隊すべてが部隊練度を-2修整値で士気判定を行わなければならない。

射撃時に、塹壕内の部隊は戦闘結果表の装甲目標部分を使用する。射程修正値は今まで通り攻撃されている部隊のタイプに左右される

## 23.0 道路障害 (Road blocks)

23.1. 道路障害を設置できるのは誰か、  
そして、どうやってするのか？



縦隊でない工兵部隊だけが道路障害を設置できる。“Sperrre”は道路障害のドイツ語。



道路障害は道路を含むヘックスにしか設置できない（要するに、道路、鉄道、山道、小路、小道）。

道路ブロックを設置するのに、アクションとして工兵部隊は部隊練度判定に成功しなければならない（ここで自動的に成功するための指揮ポイントはない）；

作業中マーカーは失敗すれば置かれるだろう（ルール 25.0を参照する）。道路障害の設置は工兵アクションで臨機射撃を起こす、そして、指揮ポイントはこのアクションを行うために使用できない。

各軍はどの時点でもプレイ中に持つことができる道路障害数に制限を与られている。これは専用ルールで定められているので、各カウンターは道路障害が属する師団を表わしている。

道路障害が取り除かれると直ぐに、カウンターは再び使用でき設置される。

### 23.2. 道路障害の影響とは何だ？

道路障害は、すべての敵部隊に対して、そしてまた、部方部隊に対して、それは道路障害を設置した部隊と同じ師団に所属していないすべての味方部隊に対して、ヘックスにあるすべての道路を打ち消す。道路障害のカウンターは、色別けされてどの軍の師団が設置したかを示している。

### 23.3. どうやって道路障害を取り去るのか？

縦隊でない工兵部隊がアクションを使って同じヘックスにある道路障害を取り除くことができる。工兵部隊は部隊練度判定に成功する必要はない：取り去ることは自動的になる。

縦隊でない徒歩の歩兵部隊は道路障害と同じヘックス内で、アクションを使って道路障害を取り除くことができるのは、さらに部隊練度判定を成功した場合。

道路障害を取り去る、又は取り去る試みは工兵アクションである、だから、臨機射撃を起こし、指揮ポイントはこのアクションを行うため、又は求められた部隊練度判定成功のため使用できない。

## 24.0 後衛 (Rearguards)

### 24.1. 後衛とは何だ？



後衛は縦隊でない歩兵部隊から離脱した部隊である。それらは後衛の共用カウンターで置き換えられる。

すべての後衛は0ステップ、部隊練度、防御力をカウンターに定めた通り与えられている。後衛はそれが作り出されたアクションの間にアクションを行ってはいけない。

後衛は自身の編成に所属していて、編成の他の部隊のように間接射撃に対する観測をしてよい。

### 24.2. どうやって後衛を作り出すのか？

縦隊でない歩兵部隊がアクションを使い、かつ、部隊練度判定に成功して後衛を作り出すことができる。

後衛を作り出す事は工兵アクションである。それ故に、このアクション実行へ、又は求められる部隊練度判定成功へ指揮ポイントが使うことができない。

各軍はどの時点でもプレイ中に持つことができる後衛数に制限を与えられている。これは専用ルールで定められている。

後衛を作り出す事は歩兵部隊へ臨機射撃を起こす。

### 24.3. どこに後衛を置くことができるのか？

後衛を配置できるのは味方部隊のいないヘックスに；それは

- (i) 敵の射撃区域でなく
- (ii) 作りだした歩兵部隊の2ヘックス以内、しかも
- (iii) 作りだした歩兵部隊から強行軍でない1移動アクションまで（部隊から後衛までを数える）。

### 24.4. どうやって後衛を取り去るのか？

後衛が敵部隊より攻撃されて、他部隊の様に戦闘結果をうける可能性がある。

後衛はアクションとして地図盤から取り去られる可能性がある。

注意する事は、後衛を作りだした部隊が取り去られた理由だけで、後衛は地図盤から取り去られない。

### 24.5. どうやって後衛を作り出すのか？

専用ルールが生み出す事が出来る、又はプレイで持つことができる後衛数に制限を与える。

後衛が除去されると直ぐに、カウンターはもう一度再び使用でき配置される。

## 25.0 特別工兵ルール (作業中)

(Special engineer rule [men at work])



つねに、部隊は工兵アクションの実行を試みて失敗する（例えば、道路障害を設置する、又は塹壕の構築する）、部隊は+1作業中マーカーを受け取る。次回、その部隊が部隊練度判定をして同じヘックスで同じモノを作る、各作業中マーカーが部隊の部隊練度力に1加える。これらのマーカー数は制限がなく部隊はためる事ができる。マーカーはアクションを完了した、あるいは、部隊が違うアクションを実行しするとすぐに取り去られる。

## 26.0 天候 (Weather)

毎日、最初の昼間ターンの前に、天候と空軍の入手できるフェイズの間で、その日の天候がどうなのかを知るために、プレイヤーのひとりが天候表へサイコロを振る；続く昼間ターンで、プレイヤーのひとりが変更の変化について、必要な場合に、サイコロを振る。表の指示が天候についてサイの目がどうだったかを知らせる、さらにその天候がどんな影響があるのかを知らせる。

天候について4タイプある：

晴れ (Clear)	プレイに影響なし
霧 (Fog)	全ての部隊へ-1の射撃力と接近戦力の修整値；最大照準線の距離は2ヘックスになる；全ての移動コストが1増える；航空攻撃なし
曇り (Overcast)	航空攻撃なし
雨 (Rain)	全ての部隊への-2の射撃力と接近戦力の修整値；最大照準線の距離は2ヘックスになる；縦隊状態でない、しかも、道路で移動していない部隊はヘックスへ入る移動コストが1増える；航空攻撃なし

注釈：11：00 ターン、天候のサイ振後、霧が上がらない場合、続くターンの天候は以降のその日ですべて曇りになる。

## 27.0 空軍 (Airpower)



毎日、最初の昼間ターン前に、天候と空軍の入手できるフェイズの間に、その1日間（その日の最後の昼間ターンまで）に受け取る航空支援がどれくらいか両陣営が確認する。

ゲームそれぞれに専用ルールがその日の各晴天昼間ターンでどれくらいの航空部隊を得るのかを指定している。晴天ターンでしか航空部隊を利用できない。晴天がないならば、航空部隊を受け取れない。

また、ゲームそれぞれへの専用ルールはゲームの流れでいつ航空攻撃を実行するかを指定している。

航空部隊は使用されて敵部隊へ航空攻撃を加えることができる。攻撃したい敵部隊の上に航空部隊を置くだけ。航空部隊のすべてが置かれたら直ちに、攻撃を解決をはじめることができる。複数の航空部隊で同一部隊を攻撃してよい、でも、各攻撃を個別に解決しなければならない。航空部隊が敵部隊を攻撃する時、航空部隊の射撃力の色で決まる、戦闘結果表の該当する並びに基づきサイコロを振る；考えられるふさわしい修正値はプラス数値をもつ直接射撃修正値である（その通りーマイナスの修正値はない、塹壕、又は防御力に対しすらない！）とはいえ、弾幕のマーカを置かない、どんな色の射撃力であっても。

## 28.0 夜間 (Night)

下記の修整値が夜間ターンで生じる。

1. 最大の照準線距離は最大3ヘックスに減らされる。
2. 回復に成功する部隊は制圧、又は損耗打撃を取り除いてもよい。

## 29.0 用語集 (Glossary)

### 29.1. アクション [Action]

大事なことで、活性化した部隊が実行できる。活性化されている部隊のタイプに応じて、アクションは移動する、射撃する、接近戦をする、回復する、そして、工兵アクションを実行するを含むことができる。

関連項目第2アクション。

### 29.2. 活性化チット [Acievation Chit]

カウンターは、無作為に引き、どの師団、又はどの編成を活性化させるのか確認する。各活性化チットがひとつの師団、又はひとつの編成を表わしている。

### 29.3. 活性化編成；活性化プレイヤー；活性化部隊 [Acieve Formation; Active Plaer; Active Unit]

活性化編成は、師団（及びその従属の編成全て）、又は単一の編成で、その活性化チットが現在使用されているそれだ。活性化プレイヤーは活性化編成をあやつるプレイヤーである。活性化部隊は活性化編成の部隊である。直接指揮チットが引かれた場合、それを所有するプレイヤーが、活性化プレイヤーとみなされ、同様に部隊も、活性化プレイヤーが指揮ポイントを使う事に対してみなされる。

### 29.4. 装甲部隊 [Armored Unit]

部隊で、黒枠に囲まれた防御力がある。

### 29.5. 軍 [Army]

ゲームの中でもっとも大きい集まりの部隊、複数の師団、各国の部隊を識別している、例えば、イギリス軍とかドイツ軍とか。

### 29.6. 砲兵部隊 [Artillery Unit]

部隊で、オレンジ色、茶色、又は黒色のいずれかの射撃力が付いている。

### 29.7. 砲陣地 [Artillery Park]

間接HE（オレンジ色の射撃力）砲兵部隊は砲陣地において観測間接射撃しなければならない。そうした部隊は砲陣地で自己観測間接射撃を行なうことができない、でも（黄色で、直接HE、部隊として）直接射撃してよい。

### 29.8. 接近戦 [Assault]

ゲームの仕組み、攻撃部隊が防御部隊に向かって前進しつつ陣地から防御側を追い出すところを表現している。接近戦はアクションである。

### 29.9. 接近射撃戦 [Assault Fire]

接近戦をする部隊と接近戦を防御する部隊間の直接射撃のタイプ。接近射撃戦は接近戦でしか起らない。一部の例外を除いて、修整値をいくつか含んでいる、直接射撃ルールが接近射撃戦に適用される。接近射撃戦はアクションでない。

### 29.10. 接近戦力 [Assault Rating]

数字で、カウンターの上にある、色枠の射撃力の隣にある。色枠は兵器クラスを表わしている。より高い数字が、より良い接近戦力。注意する事は、0の数値は有効な攻撃力である。接近戦力が（白色や黒色と違う）色が付いているなら、その部隊は接近射撃戦を防御する場合、この数値を2回使用する；接近戦力が白色や黒色の場合、その時、部隊は接近戦力で1度、その後、射撃力で1度、接近射撃戦をする。空欄の接近戦力が付いた部隊は接近戦力を持たないので接近戦や接近射撃戦をできない。

### 29.11. 配属力 [Attachment Rating]

印刷されて各指揮官のカウンターにある、これは指揮官が自分の編成部隊へ追加の活性化をしてよい白ストライプの独立部隊数である。

### 29.12. 障害地形 [Blocking Terrain]

地形で、照準線を妨げるのは、照準線が地形を通過する場合ある、障害地形は地形効果表に記載されている。障害照準線が障害地形のあるヘックスと障害地形にないもう一方のヘックスサイド沿いにたどると、妨げられない。

### 29.13. 士気判定 [Bravery Check]

部隊が接近戦を行う時、接近戦部隊それぞれは士気判定として部隊練度判定を成功しなければならない。部隊が士気判定を失敗した場合、その部隊は接近戦を行なえない。指揮ポイントが使用されて士気判定できない。士気判定は部隊練度判定のとして実行されている、でも、ルール上で同じ事でない。士気判定はサイの目9で常に失敗する。

### 29.14. 損耗打撃 [Cohesion Hit]

戦闘結果で、小さな損害や死傷者そして部隊の混乱を表わしている。

### 29.15. 縦隊 [Column]

部隊は移動ポイントを使い縦隊の隊形に入ることができる、だから、より速い道路移動速度の利点を生かせる、でも、ひどい目に遭うのは攻撃された時だ。縦隊に入る、又は出ることは移動の一部なので臨機射撃を起こす、でも、部隊は移動ポイントを使う代わりに損耗打撃を受けて縦隊から出ることができる、だから、それによる臨機射撃は起らない。縦隊の部隊は縦隊の別部隊と一緒にスタックやヘックスを通過することができない。縦隊状態の部隊は工兵アクションを行うことができない。

### 29.16. 指揮ポイント [Command Points]

使用されると：

1. 直接指揮チットを引いた後に部隊を活性化する；
2. 部隊を活性化して、第2アクションを行う；
3. ある部隊練度判定を自動的な成功を部隊へ許す、でも、士気判定、工兵アクション、そして、臨機射撃（と専用ルールでの別の決まり事）に対してではない。

師団への指揮ポイントが獲得されるのは、師団活性化チットが引かれた時である、そして、ポイントはその師団の部隊に限り使ってよい。指揮ポイントは指揮下の部隊にしか使われない。

### 29.17. 指揮範囲 [Command Range]

印刷されて各指揮官カウンターにある、これはその指揮官からいられるヘックス数である、だから、さらに指揮下にあることができる。

### 29.18. 指揮力 [Command Rating]

使用されてどれぐらいの指揮ポイントを師団が受取るかを決める。指揮力は師団プレイヤー補助で記載されている、そして、ゲームそれぞれに対する専用ルールでも記載されている。

### 29.19. 中隊ボーナス [Command Bonus]

プラスの射撃力と接近戦力の修整値、射撃する前に部隊練度判定（9は常に失敗、0は常に成功）を成功した、完全戦力の2ステップ部隊へ入手できる。部隊が該当しないのは、ステップ損失を受けていた場合である。指揮ポイントは使用して自動的に部隊練度判定を成功してはいけない。部隊の臨機射撃で、中隊ボーナスを受取ることはできない。

### 29.20. 防御力 [Defense Rating]

部隊の火力に対する脆弱性の基準。より低い数字が優れた防御である。非装甲部隊、例えば砲兵はたいい防御力について1以上を与えられている。装甲部隊、例えば戦車はたいい防御力について-1以下を与えられている。目標部隊の防御力は

目標部隊へ射撃する部隊の射撃力へ加えられている。防御力について装甲部隊は黒色の枠に白色の数字、一方で、非装甲部隊については白色の枠に黒色の数字である。

### 29.21. 直接指揮チット [Direct Command Chit]

活性化についていずれかの、及び全てのプレイヤーの独立でない部隊に許す、でも、指揮ポイントの代価でのみ許す。部隊（又はスタック）は第2アクションを行っていけないのは、部隊が直接指揮チットに従って活性化されていた場合である。

### 29.22. 直接射撃 [Direct Fire]

戦闘結果表の直接射撃修正値を使用している射程のある射撃戦；照準線は直接射撃のため必要である；直接射撃はアクションである。

### 29.23. 派遣ポイント [Dispatch Point]

使用されて、編成活性化チットをターンの始めに、そのターン、又は次のターンのどちらかで使うために“買う”（活性化チットがより少ない派遣ポイントで済むのは、次ターンにのため買う場合）。師団への派遣ポイントは師団活性化チットが引かれた時に獲得される、そして、ポイントはその師団の編成にだけ使用してよい。

### 29.24. 派遣力 [Dispatch Rating]

使用され、どれぐらいの派遣ポイントを師団が受取るかを決める。指揮力は師団プレイヤー補助で記載されている、そして、ゲームそれぞれに対する専用ルールでも記載されている。

### 29.25. 師団 [Division]

師団は編成の集まりである、そして、ゲームで師団活性化チットで表現されている。指揮ポイントと派遣ポイントは師団、及び師団指揮官へ所属している、だから、指揮ポイントと派遣ポイントはその師団の部隊と編成にしか使用してはいけない。

### 29.26. 工兵アクション [Engineer Action]

工兵アクションは：防御拠点を築き、塹壕を構築、後衛を作り、道路障害を設置、道路障害を除去、しかも、専用ルールで定められた別のアクションをする。縦隊の部隊は工兵アクションを実行できない。

プレイヤーは指揮ポイントを使って工兵アクションを行った波いけない、そして、この制限は工兵アクション完結のための部隊練度判定も含む。（さらに、これは工兵アクションが第2アクションとして終われない事を指す。）注意する事は、この制限が全兵アクションすべてに適用される、どんなタイプの部隊が工兵アクションを行おうとも適用される。工兵アクションはアクションである、だから、臨機射撃を起こす。

### 29.27. 射程 [Fire Range]

連続したヘックスの最大数、それは目標が射撃する部隊から離れている可能性がある最大数である。

射程はカウンター射撃力の右側に印刷されている。射程がない場合、その部隊は射程1を持つ事を意味する。射程は目標ヘックスまでを数えて決めるが射撃部隊のヘックスは数えない。

部隊の射程が1ヘックスまでに落とされるのは、敵部隊に隣接された場合、又は弾幕マーカのあるヘックスにいる場合である。例外：砲陣地の砲兵部隊、又は固定砲部隊は今まで通り観測した間接射撃を、ヘックスに弾幕マーカがあったとしても、行ってよい。

### 29.28. 射撃力 [Fire Rating]

数字で、カウンターの左上に色付き枠内にある。枠の色は兵器クラスを示す。より高い数字が、優れた射撃力である。注意する事は、0の力は有効な射撃力である。“No”の射撃力のある部隊はその部隊が射撃能力を持たず、射撃できない事を指す。

### 29.29. 射撃区域 [Fire Zone]

ヘックスからヘックスまで、部隊が照準線があり、及びその部隊の射程内にある、例外：

1. 部隊は1つ又は複数の敵部隊と隣接している場合、部隊の射程は1ヘックスに落とされる、従って、射撃区域は減らされ周りを囲む6ヘックスになる；
2. 部隊が弾幕マーカのあるヘックスにいる場合、射程は1ヘックスに落とされ、従って、射撃区域は減らされ周りを囲む6ヘックスになる（砲陣地内の部隊に関して除外される；29.26を参照する）
3. 間接HE、固定砲、そして、従来の砲兵部隊は3ヘックスの射程による射撃区域を持つ；そして、
4. 迫撃砲部隊は射撃区域を置けない。

### 29.30. 指揮下 [In Command]

指揮官の指揮範囲にいる部隊は指揮下にあるとみなされる。指揮は部隊が何かを行う直前で部隊について判定される：

- (i) 指揮下にある事を求められる（例、第2アクションを行う、部隊練度判定に指揮ポイントを使う）、又は
- (ii) 影響を受けるのは指揮外にある場合（例、部隊練度判定を成功する）。

独立部隊が指揮下にあるのは、同じ師団の指揮官の範囲内である場合。増援部隊は増援部隊進入ヘックスで、指揮外とみなされる。

### 29.31. 間接射撃 [Indirect Fire]

戦闘結果表の間接射撃修正値を使用している射程のある射撃戦；照準線は射撃部隊とその目標の間で間接射撃に対して必要でない；照準線のない間接射撃のため、別部隊が観測兵として行動しなければならない。

### 29.32. 指揮官 [Leader]

各編成に対して指揮官カウンターがある。指揮官は部隊でない、だから、スタック制限へ数えない。指揮官は常に自身の編成、又は自身の師団の独立部隊とスタックしなければならない、編成すべてが除去されたら除去される。指揮官は許容移動力がない、そしてまた、射撃力も与えられない。指揮官が決定に使用されるのは、部隊が指揮下の場合。

### 29.33. 照準線 [Line of Sight (LOS)]

照準線は真っ直ぐな、射撃や観測部隊を含むヘックスの中心点と目標ヘックスの中心点間の妨げのない線である。照準線は障害地形を含むヘックスを通り抜けない限り、そうしたヘックスに入る、又は出てよい。最大の照準線距離は晴れの昼間ターンで8ヘックスである。最大の照準線距離は濃霧が雨の昼間ターン、又は夜間ターンで2ヘックスになる。観測所や防衛拠点はこれら照準線ルールに関して例外事項である。

### 29.34. 移動アクション [Movement Action]

下記のアクションが移動アクションとして扱われる：（縦隊に入る/出る、や輸送隊形を出る事を含む）ヘックスからヘックスへの移動、輸送隊形に入る、そして、塹壕に入る、又は出る。これら全てのアクションが臨機射撃を起こす、ただし、損耗打撃を受け縦隊を出る選択する場合を除く。部隊が移動アクションを第1アクションとして行う場合、さらに、第2アクションは移動アクションになってはいけない。

### 29.35. 移動クラス [Movement Class]

4つの移動クラスがある：自動車化、装軌化、徒歩、そして、固定。移動クラスは下記の様に部隊カウンターに表示されている：

黒色の許容移動力＝自動車化 [Wheeled] (W)

赤色の許容移動力＝装軌化 [Tracked] (T)

白色の許容移動力＝徒歩 [Leg] (L)

許容移動力なし＝固定 [Immobile] (I)

### 29.36. 活性化していないプレイヤー；活性化していない部隊 [Non-Active Player; Non-Active Unit]

活性化していないプレイヤーは活性化した編成をあやつっていないプレイヤーである。今、活性化している編成に配属されない部隊、又は指揮官へ配属されていない独立部隊、が活性化していない部隊（これは両陣営の部隊を含むことができる）。

### 29.37. 臨機射撃 [Opportunity Fire]

臨機射撃は起こす事ができる活性化していない部隊からの直接射撃の種類、たいてい活性化していない部隊の射撃区域で活性化部隊がアクションを実行した時に存在する。活性化していない部隊は部隊練度判定を成功して臨機射撃しなければならない。いくつかの修正値を除いて、直接射撃ルールが臨機射撃を規定する。臨機射撃はアクションでない。

### 29.38. 独自の輸送 [Organic Transport]

歩兵部隊、又は砲兵部隊が車両のシルエットを裏面にあると独自の輸送機関を与えられている、この部隊が所有している車両を表わしている。カウンターのおもて面は黒色の矩形がステップ点を囲んで部隊が独自の輸送機関のための車両があることを示している。

### 29.39. 指揮外 [Out of Command]

部隊が指揮外であるのは、指揮官の指揮範囲の外にある時である。指揮外の部隊は実際、自身に使う指揮ポイントを与えてはいけなく、それ自体の部隊練度は1引かれる。その上、部隊は間接射撃任務へ観測できない、そして、観測部隊を使用できないのは、部隊が間接HE、固定砲、通常の砲、又は迫撃砲の部隊の場合である。

### 29.40. 回復 [Rally]

アクションで、部隊が制圧や損耗打撃から元に戻るため実行する。ステップ損失は決してもとに戻れない。

### 29.41. 後衛 [Reargard]

部隊で、共用タイプのカウンターで表わされている、それは歩兵部隊から分離する。

後衛は射撃力と防御力について0、0ステップ、しかも、カウンターで定める通り接近戦力と部隊練度は無い。

### 29.42. 道路 [Road]

地形特徴は、道路、鉄道、山道、小路、小道を示す。

### 229.43. 第2アクション [Second Action]

指揮下の部隊（又は部隊のスタック）が、直前に編成活性化チット、又は師団活性化チットに準じたアクションが与えられると（でも、直接指揮チットに準じてではない）、第2アクションを指揮ポイントを使う事で行ってよい（又は、スタックの部隊に対して、スタックの部隊毎に1指揮ポイントで）。

第2アクションは部隊（かスタック）が直前に実行したアクションと違う種類でなければならない。第2アクションは工兵アクションであってはいけない。スタックの全部隊は同じ第2アクションを行わねばならない。

第2アクション実行する決定は次の部隊がアクションを行う前（しかも、次のチットが引かれる前）に行わなければならない。師団活性化で第2アクションは師団活性化制限の対象でない。

### 29.44. ステップ [Step]

部隊規模の物差し。部隊には0ステップ、1ステップ、又は2ステップを与えられている。0ステップ部隊はカウンターに上部中央に点がない、1ステップ部隊は1つ点があり、そして、2ステップ部隊は2つ点がある。ステップ点を囲む黒色の枠は独自の輸送機関のある部隊を示している。

さらに、ステップはスタックでも利用される：最大8ステップに縦隊の部隊がヘックスにいて、オーバースタックと見なされることがない。

ステップは重要である、射撃戦に対する修正値の規模をけつてする上で、そして、部隊が吸収できる損失で。

ある事例で、2ステップ部隊の裏面が減少面（ようは1ステップ）である。しかし、部隊が独自の輸送機関がある場合、そのカウンターの裏面は輸送隊形面である。独自の輸送機関のある2ステップ部隊がステップ損失した場合、部隊がステップ損失を受けている事を覚えておくために、ステップ損失の汎用カウンターを部隊に寄せなければならない。

### 29.45. 制圧 [Suppression]

戦闘結果で、部隊の機能を大きく制限する。制圧された部隊すべてが回復、又は接近戦に対する防御を実施するだけ。部隊は制圧から元に戻るのに回復しなければならない。

### 29.46. 輸送隊形 [Suppression]

歩兵部隊、又は砲兵部隊の状態、車両に“乗車”している。部隊は輸送隊形で最速で移動し、輸送隊形の面を使用しゲームの数値すべてを決定する。

### 29.47. 部隊練度判定 [Troop Quality Check]

試金石、部隊が縦隊でない時か臨機射撃の時に回復などの色々な事をし得る前に、部隊が成功しなければならない。部隊練度判定を行のに、部隊へサイコロを振る。サイの目が（適用される修正値によって修整された）部隊練度以下なら、部隊は成功する。9は常に失敗で、0は常に成功である。部隊は指揮ポイントを使いサイコロを振る代わりに部隊練度判定に成功できるかもしれない、でも、でもプレイヤーは両方を（サイコロを振ってから指揮ポイントを使う事を）行ってはいけない。

### 29.48. 部隊練度 [Troop Quality Rating]

部隊の士気、補給、そして、訓練の物差し。この数字は部隊練度判定へ使われる。修整後の部隊練度以下のサイの目がその判定を成功させる。だから、高い数字は良い部隊。部隊の練度は修整される、特に、部隊が指揮外である場合、縦隊である場合、制圧されている場合、ステップ損失を受けてしまった場合、弾幕マーカ一下にある場合、防御拠点、又は塹壕にいる場合、又は2損耗打撃がある場合である。さらに、専用ルールが特別な別の修正値になるかもしれない。士気判定、臨機射撃、そして、工兵アクションへ求められる部隊練度判定の成功に指揮ポイントが使われる事はない。

### 29.49. 非装甲部隊 [Unarmored Unit]

部隊で、白色の枠の防御力がある。

### 29.50. 部隊 [Unit]

個々のカウンターが、仮定の筋書きで、戦った、あるいは、戦ったかもしれない実在した部隊を表現している。各部隊が編成に所属する、そしてそれが、同様に、師団に所属する。ゲームで多くの部隊が中隊規模である。指揮官は部隊でない。

### 29.51. 部隊クラス [Unit Class]

各部隊は3つの部隊クラスの一つに属する。

歩兵：カウンターは国別の特定の陸軍シンボルを使う。専用ルールがシンボルの表を提供している。

砲：カウンターは国別の特定の陸軍シンボルを使う。専用ルールがシンボルの表を提供している。

車両：カウンターは車両のシルエットを持ち、加えて、簡単な識別としてその輪郭を白線が伝っている。注意する事は、シルエットがあるカウンターの表と裏で違うかもしれない。表面の描写は部隊で一番強力な車両、又は一番多い車両のどちらかで示し、裏面は部隊の中で2番目に強力な、又は2番目に多い車両を表している。

全部隊のシンボルが専用ルールで定められている。

### 29.52. 部隊名称 [Unit Designation]

史実に基づく魅力<sup>たのしみ</sup>を提供している、けれども、枠の色が部隊の所属する編成を示す。この色の編成が活性化<sup>たのしみ</sup>した編成である時に、部隊は（活性化ルール従って）活性化される。

### 29.53. 兵器クラス [Weapons Class]

九つの兵器クラスがある、また、それらはカウンターの上面に色分けされている。色を暗記する心配をしなくてもいい、と言うのは戦闘結果表が使い易いように同じく色分けされている。色分けは射撃力の背景に割り付けている。

- "DP" = 兼用 (AP 弾と HE 弾) — 白色 (直接射撃のみ)
- "SA" = 小火器 — ピンク色 (直接射撃のみ)
- "AP" = 徹甲弾 — 青色 (直接射撃のみ)
- "LM" = 軽迫撃砲 — 紫色 (直接射撃のみ)
- "HE" = 榴弾 (5つのサブ・クラス) :
  - (i) 迫撃砲 — 緑色 (迫撃砲部隊、間接射撃のみ、  
臨機射撃は使用できない)
  - (ii) 間接 H E — オレンジ色 (砲兵部隊、直接か間接射撃  
(直接射撃用に黄色を使用))
  - (iii) 直接 H E — 黄色 (直接射撃のみ) 又は、  
直接射撃を使用する砲兵部隊
  - (iv) 固定砲 — 黒色 (砲兵部隊、直接か間接射撃  
(直接射撃用に黄色を使用))
  - (v) 本来の砲兵 — 茶色 (砲兵部隊、直接か間接射撃  
(直接射撃用に黄色を使用))

注意する事は、"SA"、"AP"、"LM"、そして "DP" クラスは直接射撃だけ使用できる。"HE" クラスの、1つの副クラスは直接射撃を使う、そして、それ以外の副クラスが間接射撃を使う。

## 30.0 シリーズ・クレジット (Series Credits)

デザイナー：Adam Starkweather

デベロッパー：Nick Richardson

グラフィック・アーティスト：Niko Eskubi

ルール・ライター：Jon Gautier

オリジナル・システム・デザイナー：Eric Lee Smith