

Grand Tactical Series 2.0c Rules Summary

使用略語

MA : Movement Allowance : 移動許容力
TQ : Troop Quality : 部隊練度
IC : In Command : 指揮下
CP : Command Point : 指揮ポイント
DP : Dispatch Point : 派遣ポイント
MP : Movement Point : 移動ポイント
EFZ : Enemy Fire Zone : 敵射撃区域
IP : Improved Position : 防御拠点
ENT : Entrenchment : 塹壕

一般的概念

サイコロ : サイ振りは 1d10 を使用する、サイの目 0 = 0 で 10 でない。部隊やマーカーの数値の色と位置のすべてに注意を払う。

指揮下 :

部隊が IC とみなされるのは、部隊が指揮官の指揮範囲(ヘックスで数える)内にいる場合; そうでない場合、部隊は指揮外とみなされる。

進入ヘックスの部隊を指揮外とみなす; 進入ヘックスの指揮官を使用できない

砲陣地内の部隊は IC とみなす

独立部隊 (白色か黒色のストライプ部隊) への指揮を、その師団のどの指揮官からたどってよい

部隊の状態をちょうどその時の指揮状態の事柄で照合する。

部隊練度判定を行う : 部隊が IC であり、しかも、判定は ● で表示されている場合、1CP を使って自動的に判定を成功してよい

他に、サイコロを振る; 結果 = 0 の場合、部隊は成功; 結果 = 9 の場合、部隊は失敗; 結果 ≤ 部隊の修整後 TQ なら、部隊は成功; そうでない場合、部隊は失敗する

部隊が指揮外なら、部隊の TQ から 1 下げる

スタック : 1 ヘックスに縦隊でない味方 8 ステップまで、加えて縦隊で部隊を 1 つまでスタックしてよい

縦隊でない部隊をオーバースタックしてよい、でも、記述されているスタックペナルティを活性化の期間すべてを通じて適用される指揮官は常に編成の部隊、又は師団の独立部隊とスタックしなければならない、でも、スタックへ数えない。

照準線 : LOS が存在するのは、見ている部隊と目標部隊を含んでいる 2 つのヘックスの中心点間の直線、それは妨げられていない、しかも、2 つのヘックス間の距離が照準の範囲内にある場合

LOS は TEC によって弾幕マーカーや障害地形で妨げられる

例外 : 稜線ヘックスサイドが障害とならないのは、2 つ内 1 つと隣接している、しかも、その稜線ひとつだけを LOS は横切っている場合
LOS がヘックスサイドに沿って存在するのは、ヘックスの 1 つが LOS を通し、かつ、ヘックスサイドが稜線でない場合。

範囲 : 雨 / 霧ターンの場合、部隊の最大照準範囲は 2 ヘックスである; 晴れた夜間の場合 3 ヘックス; それ以外の場合 8 ヘックス

部隊は防御拠点で、2 障害ヘックス、又はヘックスサイドを通過してよい。

部隊は観測所、又は間接射撃 (だけ) に対する観測している丘で、霧でなく、雨でもなく、日中ターンの間で 13 ヘックスまで確認してよい、しかも、3 障害ヘックス、又はヘックスサイドを通過して観測してよい。

直接射撃の射程 : 部隊の印刷した射程 (又は 1、部隊が射程を印刷していない場合) 例外 :

- 軽迫撃砲でない部隊、又は現在 "No" の射程である部隊は直接射撃できない、だから射程がない

- 間接 HE、固定砲、又は本来の砲部隊は射程 3 を与えられている

- 射撃する部隊がたった射程 1 を与えられるのは、アクションの開始時に敵部隊と隣接している、あるいは、(そのヘックスに弾幕マーカーがあり、しかも、砲陣地でない) 場合

間接射撃の最小射程 : 間接 HE、固定、又は従来の砲兵部隊は 3 ヘックス以下で使用してはいけない。

射撃区域 : 部隊の射撃区域は進入ヘックスでないヘックスへ延びている、それは LOS が引け、直接射撃の射程内にある。

交信を失う : 砲兵部隊が交信を失った場合、交信マーカーを裏にして "未交信" 面を上にして部隊に乗せる

ある種のポイントを使う : ポイントを使用できなくなるのは、今の時点のポイント数 = 0 の場合 (ようするに、マイナスにならない)

影響を及ぼす射撃効果 :

E : 効果を受けた部隊をプレイから取り除く

1 : 効果を受けた部隊が 1、又は 0 ステップなら、プレイから取り除く; さもないと下記によって 1 ステップ引かれる

a) ステップ損失マーカーを部隊に乗せるのは、部隊の裏面が別の隊形である場合に乘せる、でなければ、b) 部隊を裏返す

C : 被った部隊が 0 ステップなら、その部隊に E の結果で影響を及ぼす; そうでなく、その部隊が損耗打撃マーカーを乗せてな場合、1 損耗打撃マーカーを部隊に乗せる;

そうでなく、部隊が 1 損耗打撃を乗せている場合、その上に増えた 2 損耗打撃マーカーを乗せる;

そうでなかったら、その部隊に 1 の結果 (ステップ損失) で影響を及ぼす、そして、2 損耗打撃マーカーを取り去る

S : 影響を受ける部隊が接近戦からの逃走でない場合、部隊はオプションの TQ 判定 ● をするかもしれない

成功した場合、部隊に C の結果を加える

失敗した場合、又は TQ 判定をしなかった、その時 :

制圧でない場合、部隊に制圧マーカーを乗せる

そうでないなら、部隊に C の結果で影響を及ぼして制圧マーカーを取り去る

S ? : 部隊は TQ 判定 ● をするかもしれない; 失敗した場合、S の結果で部隊に影響を及ぼす、上記の全てに加えて

指揮官と交信中の砲兵部隊が有効な射撃を受けた場合、交信を失う

影響を及ぼす損耗打撃 : C の射撃効果で被った部隊に影響を及ぼす

有効な射撃 : 部隊が有効な射撃を受けるのは、部隊はステップ損失、損耗打撃、又は制圧になる場合。

ゲームの流れ

A. それが最初の昼間ターンの時、天候表に対しサイ振りをする

B. それが最初の昼間ターンの時 :

- その日に利用できる航空ポイントを定める

- 師団や阻止 (専用ルールを参照) に対する航空ポイントを割当てる

C. このターンに到着する増援部隊を師団ディスプレイの指定保持枠に置く
独立旅団のため、配属された師団のディスプレイを使う

D. I. 両プレイヤーは、味方師団の 2 CP を使い同師団の 1 DP を得てよい

D. II. 両プレイヤーは DP を使って編成活性化チットを得てよい

プレイヤーが利用できる編成活性化チット分に 1 DP だけを使う場合、その時、プレイヤーはそのチットを次ターン用として (隠して) 別置きしなければならない; そうでなく、陣営は利用できる編成活性化チット分に 2 DP を使ってよい、そして、チットはこのターンで使用してよいチットを買う師団から DP を使わなければならない

編成活性化チットが利用できるのは、編成の部隊がマップ、又は進入枠にある、しかも、そのチットはすでに次ターン用として別置きされてない場合。

E. I. 両プレイヤーは DP を使って、砲陣地マーカーをマップに設置する、又は DP を使う事なくマップからマーカーを取り去ってよい

陣地毎に陣地が作り出されている師団から 1DP 使わねばならない
進入ヘックスでないヘックスに置かねばならない、そこはまだ陣地を含まないが、でも、同じ師団の間接 HE 部隊を含んでいるヘックスである

最初の部隊が降車されねばならないのは、自走式でない場合

そのヘックスにいる師団の間接 HE 部隊すべてが対応する師団ディスプレイの陣地枠へ置く

陣地枠からマーカークラスに全部隊を置いて陣地を解体してよい、全部隊の交信を失い、そして、マーカークラスに戻す

- E. II. 両プレイヤーは砲陣地の制圧でない間接 HE 部隊、又は固定砲部隊と味方の指揮官と交信を確立する試みをしてよい
サイコロを振り、無線交信修正を適用する；部隊の交信マーカークラスの時に見える面の数値以下の結果なら、指揮官の上に乗るマーカークラスを交信中に返す
- F. 独立編成の転属、及び編成を変更（専用ルールを参照）
- G. カップに入れる、このターンで獲得した全ての編成活性化チット、各陣営の直接指揮チット、イベントチットと全師団活性化チットを、それらはすでに使用されている、又はこのターンに到着する、しかも、このターンにプレイされる為の1番目のチットとして手元に置いていない。シナリオの第1ターンの場合、シナリオルールを参照して、カップに入る特定のチップがどれか確認する
- H. 第1ターンでシナリオが最初に使うチットを記述していた場合、それを使う；そうでなく第2ターン以降の場合、直前のターンより残されたチットで許されている活性化を実行する；
そうでなければカップからチットを引いて、許されている活性化を実行するチットがひとつだけになるまでチットを引き続ける；その時点で、次ターンで使用するための一番目のチットとして取り置く。

一般：

スタックとして一緒にスタックして始める全部隊を移動、接近戦、又はパスのアクションで活性化してよいのは、必要なCPを使う場合。

第2アクションをスタックして実行させる場合、スタックの全てに同じアクションを実行しなければならない

引いたチットが**直接指揮チット**である場合：

ICの独立でない部隊をいくつでも部隊毎に1CPを使って活性化してよい、そして、それぞれに工兵アクション以外のどれかひとつのアクションを実行させる
活性化している部隊の師団よりCPを使わなければならない
活性化した部隊とスタックする指揮官はそのスタックのひとつとスタックし続ける必要がある

部隊に第2アクションを実行させられない

引いたチットが**師団活性化チット**である場合：

師団ディスプレイの増援部隊保持枠の全部隊をマップの進入ヘックスへ置く
部隊をオーバースタックしてよい、縦隊、又はでないで進入してよい
師団のCPとDPをそれぞれ最大19ポイントまで増やす
新たなCP数 = (1度サイを振って、1/2して、端数切捨て) + 師団の指揮力

新たなDP数 = サイ振り1回、下記の合計：

- 結果 < 今の累積DPである場合、1DP加える
- 結果 ≤ 師団の派遣力である場合、1DP加える
- 結果 = 0の場合1DP加える；結果 = 9の場合、1DP減らす
- 夜間ターン前の最終ターン、2DPを加える

その師団の各部隊は自動的に活性化する；射撃を除く、接近戦、あるいは、EFZへの移動のいずれかひとつを実行してよい（もともと、すでにEFZ内であるなら、部隊は縦隊に入る/出る、又は乗車/降車する事ができる）
例外：進入ヘックスのどの部隊も移動アクションを実行しなければならない

例外：ICの軽迫撃砲部隊は第1アクションとして射撃をさせてよい

ICの部隊に第2アクションを、1CPを使って第1アクションを完了した後すぐに実行させてよい、しかも、第1アクションとは違うタイプのアクションで工兵アクション以外を実行する
活性化した部隊と一緒にスタックしている指揮官はスタックのひとつと共にスタックし続けなければならない

全てのアクションが完了した後、活性化した師団の指揮官は自身の編成所属部隊か自身の師団所属独立部隊へ移ってよい

引いたチットが**編成活性化チット**である場合：

その編成の各部隊は自動的に活性化する；それぞれにアクションをひとつ実行させてよい

同じ師団の白ストライプと黒ストライプ部隊を活性化した編成へ配属した部隊とみなし、その編成の一部としてみなすしてよいのは、部隊がその編成の指揮官の指揮範囲内にあるか、又は陣地にある場合
部隊を配属してよい、すでにこのターンに活性化していたとしてもできる。

編成の指揮官の配属力を越える白色ストライプ部隊を配属できない；最初に編成の指揮官と交信中の白色ストライプ砲兵部隊をカウントしなければならない

ICの部隊に第2アクションを、第1アクションを完了した後すぐに、1CPを使って実行させてよい、しかも、第1アクションとは違うタイプのアクションで工兵アクション以外を実行させる

活性化した部隊と一緒にスタックしている指揮官はスタックのひとつと共にスタックし続けなければならない

全てのアクションが完了した後、活性化した師団の指揮官は自身の編成所属部隊か自身の師団所属独立部隊へ移ってよい

引いたチットが**イベントチット**である場合：専用ルールの記述された通りイベントに対してサイを振る

I. 弾幕マーカークラスを取り除き、もし編成が消えさせたらリーダーも取り去る
全ての砲陣地を“not Fired”面に返す

J. シナリオの最終ターンなら、勝利を決定する；そうでない場合、新たなターンを始める

移動アクション

移動アクションすべてについて：

現在、部隊MA = “No”の場合、部隊は乗車を除くアクションを実行させる事ができない

全ての移動アクションは第2アクションでは同じとみなされる；言い換えると、部隊は1つの活性化でどれか1つしか実行できない

活性化していないプレイヤー：OP射撃をさせることができる、この活性化部隊へ：進ヘックスでないヘックスへ出る；縦隊に入る/出る；乗車する、又は降車する；ENTに入る、又は出る

部隊に活性化部隊がその起こしたアクションの前、又は後にOP射撃させてよい

部隊を**移動**させる

MAを移動する部隊それぞれについて決定する

部隊に乗るマーカークラスによって部隊のMAを修正する

“*”のMAが付いた部隊を移動させるために、TQ判定●をさせる；成功なら、EFZへ入らない、又は禁止地形横切らずに1ヘックスを移動させてよい；失敗なら、損耗打撃を部隊に乗せる

砲陣地マーカークラス、又はMPを使った陣地の部隊をさせることができない
下記は標準ルールに加える：

スタックとして移動できるのは、部隊と一緒に開始して、しかも、縦隊でなく、かつ、オーバースタックしていない場合
部隊を敵が占有しているヘックスへ、そして、進入ヘックスの2ヘックス以内に移動させることができない

常に徒歩の歩兵部隊が1ヘックス移動してよいのは、禁止地形へ、又は禁止地形を横切る移動でない場合、しかも、制圧でない場合である；同じアクションで他のMPをさせることができない

最初の機会を増援部隊ヘックスから外へ部隊を移動させなければならない
損耗打撃でオーバースタックのヘックスから外へ移動のタイプを起こした部隊へ影響を及ぼす

T E Cを色付きの移動クラスによる移動コストについて照合する

"*"のMAの付いた部隊を徒歩部隊とみなす

部隊は橋、又はフェリーを縦隊の時だけ渡ることができる。

移動コストに対する天候の影響についてT E Cの備考を参照する

部隊からI Pマーカーを取り除くのは、I Pヘックスを離れて、活性化していないプレイヤーが移動に対するO P射撃を実行する前

ヘックス内の道路を無効にするのは、一緒にスタック移動している場合、又はヘックスが他の師団所有の道路障害がある場合

部隊は+2 M Pを使って軽弾幕マーカーのあるヘックスを退出しなければならない

部隊は重弾幕マーカーのあるヘックスを出るには、部隊に損耗打撃を与えてT Q判定●を行う；失敗した場合、そのヘックスに残る；成功した場合、+2 M Pを使ってそのヘックスを退出する

そうしたヘックスの外にスタックで移動するなら、どれが出る試みをするのかを知らせねばならない、部隊それぞれにサイを振って、その後で成功した部隊を移動させなければならない

徒歩部隊に可能な限り移動した後で強行軍をする試みをT Q判定●でしてよい；成功した場合、このアクションに追加2 M Pを与え、そうでない場合、部隊に損耗打撃で影響を及ぼす

試みを行えないのは、部隊が自動的な1ヘックス移動を使って移動した場合塹壕にいない部隊は1 M Pを使って縦隊に入ってよい

マーカーを乗せた時に部隊が縦隊になりI Pを取り除く

部隊をいずれかによって縦隊を出てよい：

-1 M Pを使う、でも、その後で活性化していないプレイヤーは臨機射撃を縦隊から出る前か後にできる、又は

-部隊に損耗打撃を加える、でも、その後で臨機射撃はできない；同一アクション内で縦隊に入り出る部隊をこの方法でそうしなければならない

黒色の枠で囲んだステップ点のある乗車した部隊を、部隊が車両MAの半分（切捨て）を使い降車してよい、そして、部隊の車両でない面へ返す；部隊に乗っている全マーカーを保持する

例外：降車した時に部隊の縦隊マーカーを乗せる、又はマーカーを取る事ができる

H E砲兵部隊（だけ）に陣地ヘックスへ移動させる事で師団の砲陣地のひとつに参加させてよい

自走式でない部隊を陣地へ加わえるのに降車しなければならない

陣地に入る部隊から縦隊マーカーを取り去る

部隊をE N Tへ入れる、同じ国籍のそのヘックスにあるE N Tの下に部隊を置く事で行う

（縦隊でない）1部隊だけがひとつの塹壕へ移動できる

"*"のMAである部隊はT Q判定●を成功する事でE F ZでないE N Tに入ってよい

部隊をE N Tから出す、ヘックスのE N Tマーカーの上に部隊を置く事で行う

"*"のMAである部隊はT Q判定●を成功する事でE F ZでないE N Tを出てよい

降車した黒色の枠で囲まれたステップ点のある部隊を乗車させる、車両面へ部隊を返す事で；部隊に乗っている全マーカーを保持する

例外：乗車した時、部隊からI Pマーカーを取り除く

部隊の縦隊マーカーを、乗車した時に、乗せてよい、又は取り去ってよい

工兵アクション

これらのアクションすべてについて：

陣地ヘックスの砲兵にさせることができない、又は縦隊の部隊は造ることができない、そして、工兵はその部隊へ造ることができない；移動できない部隊にさせることができない

作業中マーカーを貯める；+1TQを次の同じアクションの試みに加えるそのためにマーカーが置かれる（だけ）；作業中マーカーを取り去るのは部隊が他のアクションを行った時、又は企てた作業が完成した場合
活性化していないプレイヤー：工兵アクションを実行する活性化部隊に向かって、活性化部隊がその時点のアクションを実行する前に臨機射撃してよい

工兵が徒歩の歩兵部隊にI Pを築かせる

工兵が行った場合、ヘックスに居るいずれかの部隊にI Pマーカーを乗せてよい

築いている徒歩の歩兵部隊へT Q判定を行う；成功の場合、部隊にI Pマーカーを乗せる；失敗の場合、作業中マーカーを乗せる

工兵部隊にE N Tを構築させる

部隊へT Q判定を行う；成功の場合、そのヘックスに存在するI Pマーカーを活性化の開始時に同じ国籍のE N Tマーカーと取り替える；失敗した場合、作業中マーカーを乗せる

マーカーの下にある部隊は自動的にE N T下となる

工兵に道路障害の設置を、道路ヘックスで、工兵の師団用の使用できるこうしたマーカーの上限までさせる

部隊にT Q判定を行う；成功した場合、工兵の師団から使用できる道路障害マーカーをヘックスに置く；失敗の場合、作業中マーカーを置く

工兵が徒歩の歩兵部隊に道路障害の除去を、部隊の居るヘックスでさせる

工兵が行った場合、道路障害マーカーは自動的に取り去られる
道路障害を取り除く徒歩の歩兵部隊へ、T Q判定を行う；成功した場合、道路障害マーカーを取り除く；失敗した場合、作業中マーカーを乗せる
取り去った道路障害マーカーは再び使用できる

歩兵部隊に後衛を作り出させる、部隊の師団用のこうしたマーカーの上限まで

部隊にT Q判定を行う；成功の場合、部隊の編成から後衛をa) E F Z外のb) 作りだした部隊の2ヘックス以内でc) 部隊が強行軍以外の1アクション移動できる、いずれかのヘックスに置く

後衛は作りだされたアクション間でアクションを実行させられない

他のアクション

射撃力を修正する時に適用される：

中隊ボーナスについて判定するのは、部隊が現在2ステップの場合だけ
縦隊の部隊に+の地形修整を適用する、でも、-の地形修整ではない
規模修正について目標ヘックスの全てのステップを合計する

部隊がパスすると何もしない

部隊に直接射撃を直接&臨機射撃フローチャートと射撃効果表でさせる
間接H E、固定砲、従来砲、又は軽迫撃砲以外の部隊に間接射撃フローチャートと射撃効果表でさせる

部隊に接近戦を接近戦射撃フローチャートと射撃効果表を使用する事でさせる
活性化毎に複数回単一ヘックスに接近戦してよい

地図から後衛を取り除く、制圧でない場合

部隊を回復させる

ICの部隊は回復に成功する、でなければ、TQ判定をする、部隊に乗る回復している+1マーカー毎にTQに1加える；成功の場合、回復は成功する、そうでない場合、回復している+1マーカーを部隊に乗せる

全ての部隊に表示した回復している+1マーカーを取り去るのは、他のアクションを実行、あるいは、回復に成功した時

回復に成功する場合は、それが昼間で、しかも、部隊がEFZ内にいない、又は夜間で（EFZに関係なく）、まず抑圧マーカーを取り除く、他に1レベル損耗打撃を減らしてよい

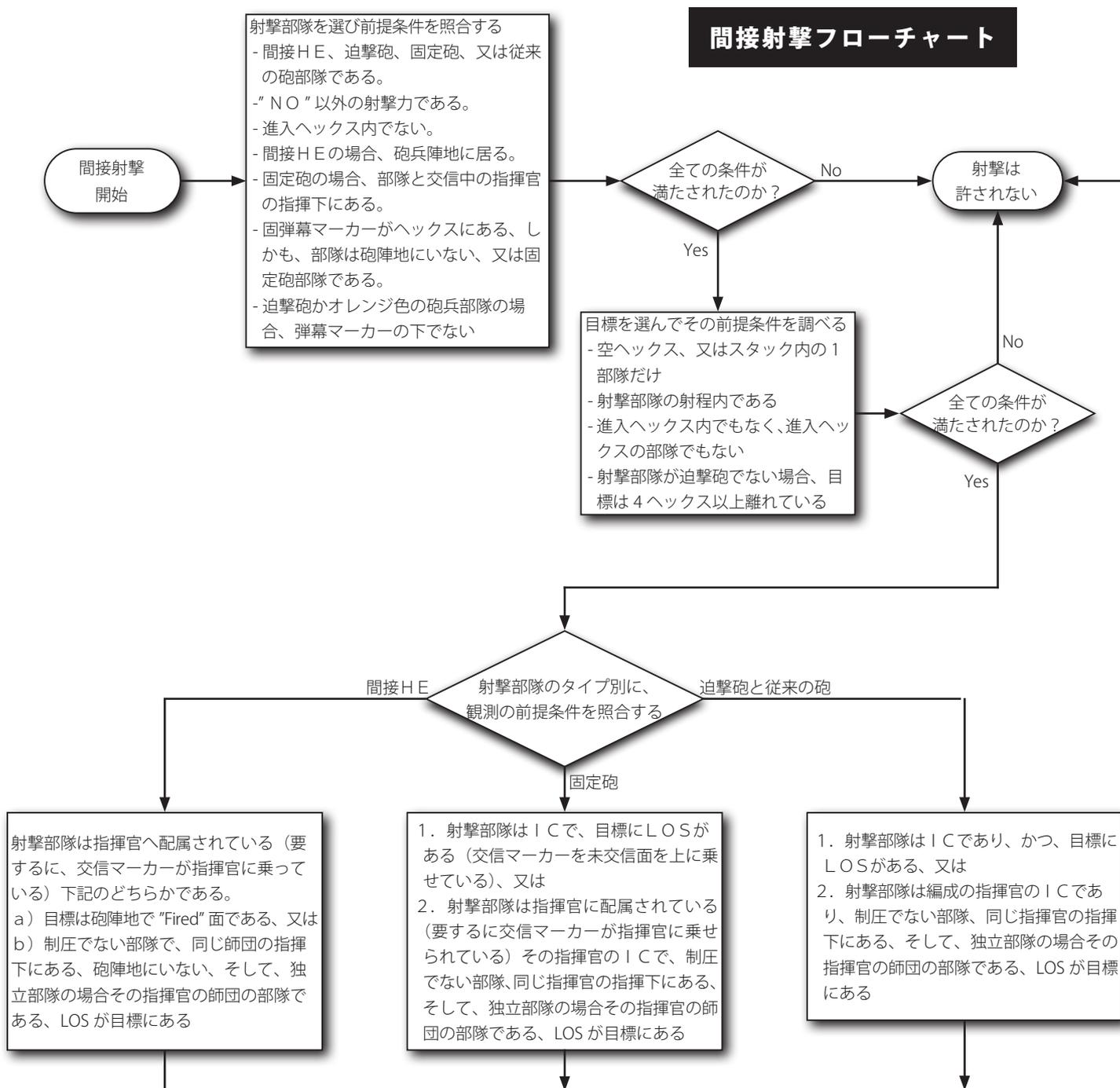
反応

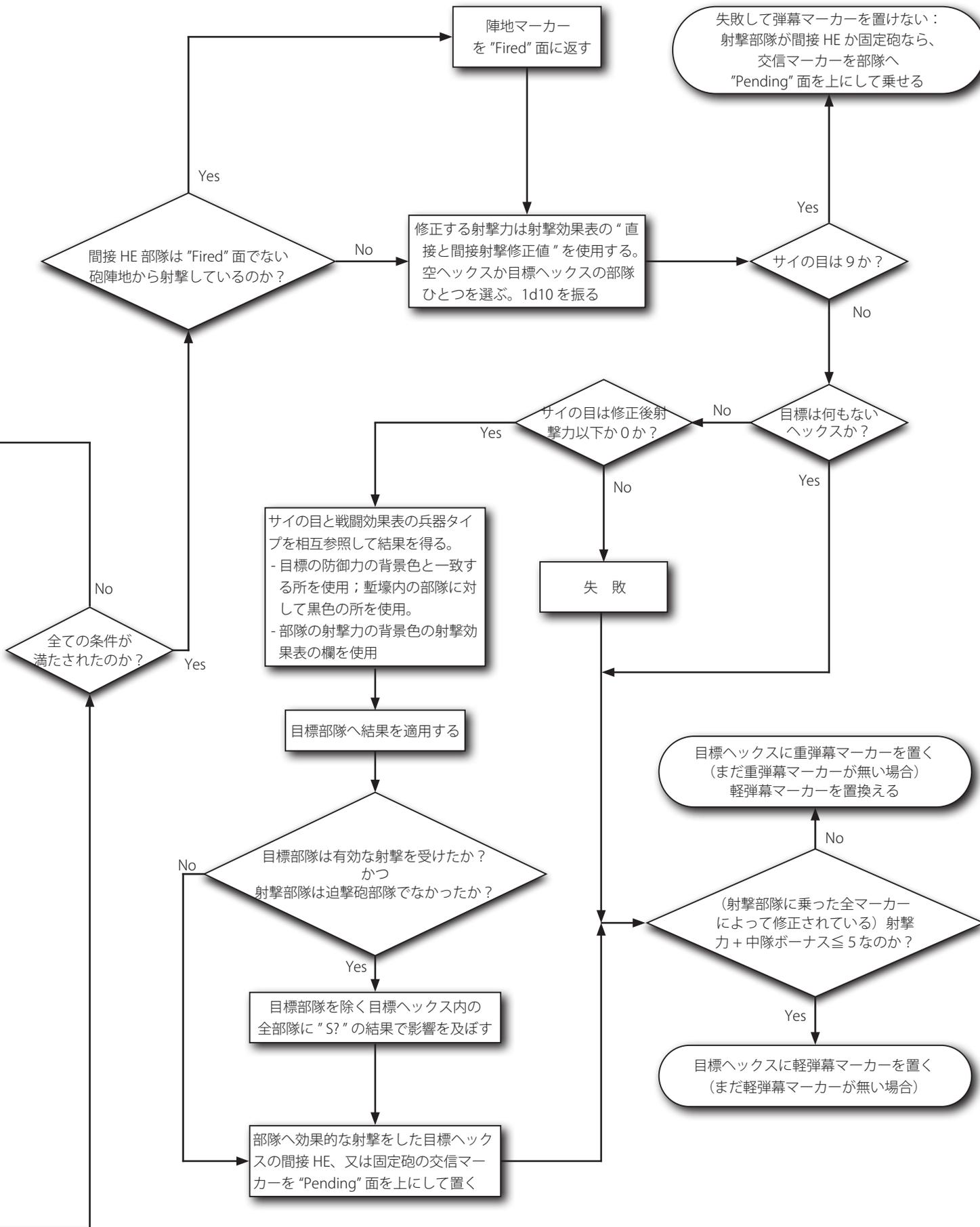
部隊に臨機射撃をさせる、臨機射撃フローチャート、射撃効果表、そして、射撃効果表下部の臨機射撃力修正値を使用する

部隊に目標へ射撃をさせるだけでよい、その目標は射撃する部隊の射撃区域内で臨機射撃に該当するアクションを実行している

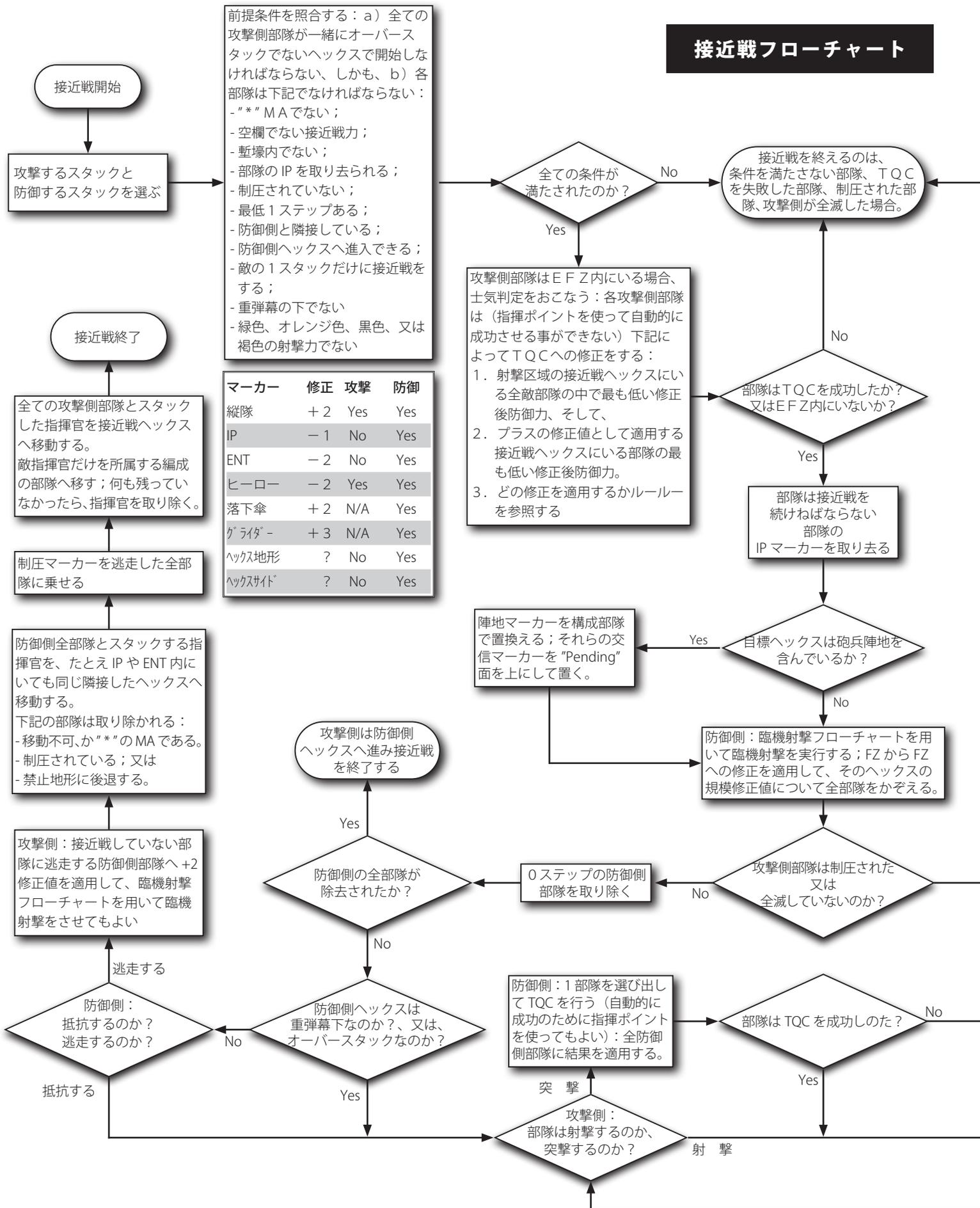
スタックが臨機射撃を引き起こした場合、臨機射撃をする部隊はスタック内の（射撃する側の選択で）ひとつの部隊だけを射撃してよい、それでもスタック内の全部隊は規模修正に対して全てを数える

臨機射撃する部隊は知らせねばならないのは、可能な目標部隊がはずみとなるアクションを実行する度ごとに臨機射撃をする場合





接近戦フローチャート



マーカ―	修正	攻撃	防御
縦隊	+ 2	Yes	Yes
IP	- 1	No	Yes
ENT	- 2	No	Yes
ヒーロー	- 2	Yes	Yes
落下傘	+ 2	N/A	Yes
グライダー	+ 3	N/A	Yes
ヘックス地形	?	No	Yes
ヘックスサイド	?	No	Yes

