



## 目次

<b>1.0</b>	<b>はじめに</b> .....	<b>3</b>	<b>17.0</b>	<b>臨機射撃</b> .....	<b>22</b>
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.	臨機射撃がきっかけとなるのはいつ? .....	22
<b>2.0</b>	<b>駒を読む方法</b> .....	<b>4</b>	17.3.	射撃区域とはなに? .....	23
<b>3.0</b>	<b>時間尺度</b> .....	<b>4</b>	17.4.	臨機射撃できるの部隊はどれ? .....	23
<b>4.0</b>	<b>ゲームの流れ</b> .....	<b>4</b>	17.5.	臨機射撃できないの部隊はどれ? .....	23
<b>5.0</b>	<b>天候フェイズ</b> .....	<b>4</b>	17.6.	臨機射撃への修整値は それぞれどうなっているの? .....	23
<b>6.0</b>	<b>利用可能な航空戦力の決定</b> .....	<b>4</b>	17.7.	臨機射撃を受けた部隊にはなにが起るの? .....	23
<b>7.0</b>	<b>編成活性化チット獲得に派遣ポイントを使う</b> .....	<b>4</b>	17.8.	臨機射撃の手順 .....	24
7.1	通常なら .....	4	<b>18.0</b>	<b>接近戦</b> .....	<b>25</b>
7.2	編成活性化チットを獲得するために 派遣ポイントをどんなふうに使うのか? .....	5	18.1.	接近戦できる部隊はどれ? .....	25
<b>8.0</b>	<b>増援を配置する</b> .....	<b>6</b>	18.2.	接近戦される部隊はどれ? .....	25
<b>9.0</b>	<b>条件に合ったチットをカップへ入れる</b> .....	<b>6</b>	18.3.	部隊と一緒に接近戦できるか? .....	26
<b>10.0</b>	<b>活性化フェイズを行う</b> .....	<b>6</b>	18.4.	複数ヘックスから部隊が 一緒に接近戦できるか? .....	26
<b>11.0</b>	<b>弾幕マーカーを全て取り除く</b> .....	<b>8</b>	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
<b>12.0</b>	<b>欄上のターン記録マーカーを動かす</b> .....	<b>8</b>	18.6.	部隊は活性化の度に 幾度も接近戦される事はあるのか? .....	26
<b>13.0</b>	<b>アクションフェイズ中の 部隊によるアクションの実行</b> .....	<b>8</b>	18.7.	接近戦をどんな方法とするの? .....	26
13.1.	どの部隊でアクションを行う事ができるの? .....	8	<b>19.0</b>	<b>戦闘結果</b> .....	<b>28</b>
13.2.	活性化部隊でどんな事ができるの? .....	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? .....	9	19.2.	戦闘結果が意味するものは? .....	28
13.4.	活性化しなかった全部隊は 活性化の間なにをするの? .....	9	<b>20.0</b>	<b>回復</b> .....	<b>30</b>
<b>14.0</b>	<b>部隊移動</b> .....	<b>9</b>	<b>21.0</b>	<b>指揮官と指揮</b> .....	<b>30</b>
14.1.	移動ルールの概要 .....	9	21.1.	指揮官とはなに、そして、なにをするの? .....	30
14.2.	どの部隊が移動できるの? .....	10	21.2.	指揮官はどんな方法で移動するの? .....	30
14.3.	部隊を移動するには? .....	10	21.3.	指揮官が死ぬ事であるの? .....	32
14.4.	どの部隊が移動できないの? .....	10	21.4.	部隊が指揮下か どうかを知るにはどうするの? .....	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.	部隊が縦隊移動を 実行するにはどうすればよいの? .....	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のか? .....	11	21.7.	指揮外にある部隊に起る事ってなに? .....	33
14.8.	強行軍 .....	11	<b>22.0</b>	<b>防御拠点と塹壕</b> .....	<b>33</b>
14.9.	徒歩の歩兵部隊は (たいてい) いつでも1ヘックスなら移動できる。 .....	12	22.1.	防御拠点と塹壕てなに? .....	33
14.10.	輸送 .....	12	22.2.	防御拠点 .....	33
14.11.	牽引して撤収する .....	12	22.3.	塹壕 .....	33
<b>15.0</b>	<b>射撃戦</b> .....	<b>13</b>	<b>23.0</b>	<b>道路障害</b> .....	<b>34</b>
15.1.	射撃戦の概要 .....	13	23.1.	道路障害を設置できるのは だれが、どんな方法で? .....	34
15.2.	どの部隊が射撃を始めるのか? .....	13	23.2.	道路障害の影響てなに? .....	34
15.3.	どの部隊が射撃される得るのか .....	13	23.3.	道路障害を取り除くにはどうするの? .....	34
15.4.	照準線てなに? .....	14	<b>24.0</b>	<b>後衛</b> .....	<b>35</b>
15.5.	どのように部隊に射撃するのか? .....	15	24.1.	後衛てなに? .....	35
15.6.	射撃修正値てなに? .....	16	24.2.	後衛を産みだすにはどうするの? .....	35
<b>16.0</b>	<b>間接射撃、迫撃砲部隊、 そして、間接榴弾 (HE) 砲部隊</b> .....	<b>17</b>	24.3.	後衛を置いていいのはどこ? .....	35
16.1	間接射撃兵器クラスてなに? .....	17	24.5.	後衛を取り除くにはどうするの? .....	35
16.2.	砲兵陣地の機能てどんなぐあいなの? .....	18	<b>25.0</b>	<b>特別工兵ルール (作業中)</b> .....	<b>35</b>
16.3.	"Contact (交信中)"/"Contact Pending (未交信) " マーカーでどうやって使うの? .....	19	<b>26.0</b>	<b>天候</b> .....	<b>35</b>
16.4.	間接射撃てなに? .....	20	<b>27.0</b>	<b>空軍</b> .....	<b>35</b>
16.5.	間接射撃任務の行うにはどのようにするのか? .....	20	<b>28.0</b>	<b>夜間</b> .....	<b>36</b>
16.6.	間接射撃の特殊な効果 .....	20	<b>29.0</b>	<b>用語集</b> .....	<b>36</b>
16.7.	対砲兵射撃 .....	21	<b>30.0</b>	<b>シリーズ・クレジット</b> .....	<b>40</b>

## 1.0 はじめに

グランド・タクティカル・シリーズ (Grand Tactical Series) 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する。プレイヤーはもう "The Greatest Day" 付属の専用ルール 6-15 ページを意識すべきでない。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

二つのルールがあり。その一つ、今読んでいる文書は、繰り返した会話形式で書かれている。繰り返されているのは、項目のあちらこちらに数々のルールを繰り返し、そうする事で、ルールが存在する場所を探すためにルールを片っ端からめくらなくて済むのである。会話形式は、読みやすいと思っている。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初めのほうでは大文字である。表示したゲームの図説や表もまた、初め大文字であるが用語集には出していない。

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

ゲームの駒が表わすのは、たいてい中隊規模の部隊である。部隊はゲーム意趣のため編成へと振り分けられる。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。今度は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、ようするに、イギリス、ドイツ、など。

ゲームの核心は、部隊の行動を何時するのかを決める、「無作為にチット引き活性化システム」にある。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、カップへ入れるのに編成へ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。

注釈 師団活性化チットしか、その師団下の部隊に非戦闘関連アクションの限定された範囲に対する実行を許していない; 編成活性化チットは編成所属の部隊にアクション全範囲の実行を許している。

注釈 起りそうでない事ではあるけれど、起こりうる、それは、ある陣営が、対戦相手のチットのいずれか一つを引くまでに、自陣営のアクション・チットのすべてを引く事が起こりうる。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。

両陣営共に直接指揮チットを受け取る、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許す "奥の手、必殺技" みたいなモノです。

ここで、いくつか主だったルールのあらましを紹介：

- ゲームの至る場面で 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までの移動」で、地形により移動ポイントを消費し、臨機射撃や ZOC 代わりの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色次第で決まる。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、頂上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。
- 戦闘結果は損耗打撃、制圧判定、制圧、ステップ損失、そして、除去。
- 活性化、移動、戦闘、そして、回復を左右する指揮ルールがある。

## 2.0 駒を読む方法

ほとんどの部隊駒は中隊規模の歩兵、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駒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。



## 3.0 時間尺度

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 時間以上の実時間を表す。

専用ルールは夜間ターンに始まり、そして、終了時期を指示している。

## 4.0 ゲームの流れ

- 最初の昼間ターンなら天候を確かめる。天候は、翌日の最初の昼間ターン開始に再び確かめるまで、24 時間同じである。
- 最初の昼間ターンなら、利用可能な空軍力を決める。
- 増援エリアに増援部隊を置く。
- まずは、1 派遣ポイントに対して 2 指揮官ポイントの代償で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。
- 砲兵陣地を設置する / 撤去する。指揮官への交信を試みる。
- 専用ルールが別の下位編成へ所属できる独立部隊や従属編成を許しているなら、この時点で行う。
- カップに当てはまるチットを入れる。
- 活性化フェイズを実行する。
- 全ての弾幕マーカーを取り除く。全ての砲兵陣地を "Non-Fired" 側に返す。
- 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

毎日、最初の昼間ターンに先立ち、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。（当てはまるなら）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

合わせて、日ごとの 1 番目の昼間ターンに先立ち、プレイヤーは利用できる航空戦力を決定する。今また、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

### 7.1 通常なら

各師団が自身の活性化チットを得たらすぐに、同じくゲームの各編成も自身の活性化チットを得たら、編成所属部隊をどれでも活性化してよい。

師団活性化チットは、非戦闘に関連するアクションの限定範囲だけ、師団所属部隊に活動を可能にしている事を忘れるな；編成活性化チットは編成下の部隊にアクション全活動を可能にしている。

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	✓	✓	✓	✓	✓
移動 アクション	敵射撃区域の移動	✓		✓	✓
	塹壕 (ENT) 進入	✓	✓	✓	✓
	塹壕 (ENT) 退出	✓	✓	✓	✓
	乗車 / 降車	✓	✓	✓	✓
	工兵 アクション	防御拠点 (IP) 構築		✓	✓
	塹壕 (ENT) 構築		✓	✓	
	道路障害設置 / 撤去		✓	✓	
	後衛配置		✓	✓	
その他	後衛除去	✓	✓	✓	✓
	射撃アクション (直接か間接)	✓	紫色の射撃力を持つモノだけ	✓	✓
	接近戦アクション	✓		✓	✓
	回復	✓	✓	✓	✓
	パス (何もしない)		✓		✓

各ターンの開始時に自動的にカップへ入れるチットである（一度、プレイに引かれた）師団活性化チットを別として、編成活性化チットをカップに入れる為には、派遣ポイントを使いプレイ中でチットを入れるしか方法はない。そして、編成に対するこの事項により毎ターン派遣ポイントを消費しなければならない。ようするに、プレイの1ターンで編成活性化チットを得るために派遣ポイントを消費したとしても、その後の全ターンで、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 そのプレイの後、チットは取り出され、その後の新たなターンで、チットをカップへ入れるためにより派遣ポイントを新たに使う必要がある。

## 7.2 編成活性化チットを獲得するために 派遣ポイントをどんなふうにするのか？

最初に、編成活性化チットを確かめ、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、すぐに次フェイズへ進む。

プレイで特定の活性化チットを希望するなら、すぐに選択をして：そのチットを獲得する、このターンに使うカップへ入れる事もできるし、あるいは、次ターンのカップへ入れるため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中に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出来る限り秘密裏にする方がよい。

次に、派遣ポイントを使う時。指令 / 派遣ポイント記録欄から始めて、編成所属師団から派遣ポイントの適正数を減らす。後で、一番先に派遣ポイントを実際に得る方法をくまなく見る事になるよ。

このターンにカップへ入れる事が可能な（あるいは、次のターンまで手元にとどめ置く）編成活性化チット数に制限が2つある。1つ目の制限は所有する派遣ポイント数である。もう一つの制限は編成につき1度しか編成活性化チットを獲得できない事である：一度獲得したら、プレイに出されなければ再度獲得できない。これはあるターンで1派遣ポイントを支出してにおいて2ターン目に編成活性化チットを獲得して、その後で、3ターン目のために2ターン目で同じチットを獲得してしまう事を防いでいる。あるいは、ある編成活性化チットがあるターンで引かれた最後のチットであったなら、2ターン目まで取り置かれて（10.0.6参照）、それで3ターン目そのチットを獲得するために2ターン目で1派遣ポイントを支出できない。

特別な指示がない限り、取得するそのターンで一番適切な編成活性化チットは、編成所属部隊が増援ヘックスにいるか、又は地図盤上でプレー中の編成部隊かのどちらかである事に留意して。

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。師団は所属編成にしか派遣ポイントを使用できない。師団が別師団の所属編成に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

シナリオルールに記載した増援予定表を確かめて、増援部隊のどれが、どこに、そして、いつ、を参照する。

特に指示がない限り、所定のターンでゲームに投入される師団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。

ゲームが増援としてプレーに登場する独立編成があるなら、独立編成は増援予定表で記載された通り上位編成へ所属されているか、あるいはプレイヤーが増援枠に置く時に独立編成が所属する編成をどれにするのかを決める、どちらか一方を要する事に留意して。

師団活性化チットが引かれたなら、次は師団の増援ヘックスへ（まだ地図盤に居ないなら、その指揮官も一緒に）師団増援部隊を同じ師団シンボルで図示された地図上の増援ヘックスへ配置して、そして、いつも通りそれらを活性化させる。

さらに、スタックルールを無視して、適切な進入ヘックスに居る増援すべてをスタックする；増援が活性化されたなら、そこから開始する（熟練ゲーマー向け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する必要がある（部隊をもとの場所へそのままにしてはいけない）。その様にできないなら（例えば、でき得るヘックスが敵の射撃区域にある）その時は、次のチットが然るべき移動可能なプレーを行うとすぐに取り去らなければならない。

進入ヘックスは部隊スタック制限を制限なしとする。増援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。増援ヘックスの活性化部隊が入手できる唯一のアクションは移動、そして、増援ヘックスの退去は臨機射撃を起こさない。

増強での重要な制限事項：実プレイに入るまでに増援へ指揮ポイントを使う事は禁止。進入ヘックスの増援部隊は指揮外とみなされる。

増援は、所有者であるプレイヤーの選択で縦隊状態、または、そうでない状態かで開始できる。

師団活性化が最後のチットとして引かれたならば、増援は次ターンに到着する。注釈 その師団が次ターンでも増援を受け取るならば、増援全てがちょうど同時に到着する。

## 9.0 条件に合ったチットをカップへ入れる

ゲームを始める場合、シナリオ・ルールが第1ターンに何をカップへ入れるのかを示す。

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だろう。

1. 現在プレイ状態にある師団活性化チットすべて；に加えて
2. シナリオ・ルールが示す増援として受け取る追加された師団活性化チットすべて；に加えて
3. 直接指揮チットをひとつ；に加えて
4. 今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た編成活性化チット、と今ターンで提供するすべて。

## 10.0 活性化フェイズを行う

### 10.0.1. 最初に、チットを引く

第1ターンならば、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なら、チットがカップ中に最後まで残っていたプレイヤーが続くターンで、このターン（補足すると10.0.6項におけるこのターンの）最初のチットとして、すぐにそのチットでもってプレイをする。

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ならば：



引かれた編成に所属す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、その編成指揮下の部隊が第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（チットに "DivAct" とある）が引かれたならば：



師団を指揮するプレイヤーは地図盤の上の師団の増援枠から増援を最初に入れる。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調べる；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範囲内を実行できる（これはルールの13.2項で説明されるが、通常ではそれらが出来ない：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、軽迫撃砲部隊が最初の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による義務でない。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駒（編成師団活性化チットを引いた時に指揮官駒の "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、指揮官駒を裏側（"Active" でない面）に裏返す。



直接指揮チットがひかれたならば：

所有陣営は指揮ポイントを使って、指揮下部隊で移動や戦闘してもよい（10.0.5 参照）。

### 10.0.2. 第 2 アクションとは何ですか？

今、アクションを終えた部隊、又は部隊スタックが直ちに第 2 アクション実行を可能とするのが：

1. 最初のアクションは（直接指揮チットでなくて、）編成活性化チットか師団活性化チットかのどちらか一方に従って実行された；それから
2. 部隊が指揮下にある；それから
3. 所有陣営は各部隊に対して指揮ポイントを使う事で第 2 アクションを実行する；それから
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は別モノである。（つまり、部隊は同じアクションを 2 度連続して実行する為に第 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；それから
6. 第 2 アクション実行の決定は次の部隊（やスタック）がアクションを実行する前（と次のチットが引かれる前）に行われる。

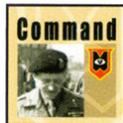
スタックで第 2 アクションを実行するならば、そのスタックの部隊それぞれが同じアクションを実行しなければならない（そして、そのスタックの部隊それぞれに指揮ポイント 1 を使う必要がある、例えば、スタックした 3 部隊は第 2 アクション実行で、その代償は指揮ポイント 3 である）。

また、ルール 13.2 項で記述されている様に師団活性化中の第 2 アクションは師団活性化条件のための前提でない。

### 10.0.3. どのように指揮ポイントや派遣ポイントを獲得（あるいは、損失）するのか？

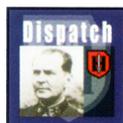
師団活性化チットが引かれる毎に、その師団に対してサイコロを振って、受取れる指揮ポイントは幾らなのか、及び受取れる派遣ポイントがいくらなのかを調べる（又は受取れない、あるいは、失う—これらすべての結果が派遣ポイントに対して起こりうる）。

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（切捨て）を（専用ルールで調べて）師団指揮ポイントへ加える。その合計が師団が受取る指揮ポイント数である。

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" なら、師団は派遣ポイントを 1 つ失う。
- "0" なら、師団は派遣ポイントを 1 つ得る。
- 師団の派遣ポイント以下なら、師団は派遣ポイントを 1 つ得る。
- 最新の師団の派遣ポイント数未満なら（数と同数値でない）、師団は派遣ポイントを 1 つ得る。

適用される派遣ポイント合計と同数を使用できる。例えば、配置力が 6 で派遣ポイントが 2 を現時点の数とすると、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 は派遣ポイントを 3 増やし、そして、サイの目 2 は派遣ポイントを 1 増やす。

もう一つの方法で師団への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置換える。ゲームの流れ手順 D で、師団が持つ指揮ポイントを 2 つ使う毎にその同師団に対する派遣ポイントを 1 つ獲得できる。

それが夜間ターンの前ターンで、師団活性化チットが引かれたなら、その師団の合計へ派遣ポイントを自動的に 2 加えられる。そうだよ：師団に対する派遣ポイントのサイ振りを実施後、夜間ターンの前ターンであるなら、余分に派遣ポイント 2 を自動的に獲得する。チットはボーナスのためにも、実際に引くべきモノだよ。

### 10.0.4. 私が持つことができる指揮ポイントと派遣ポイントの最大数や最小数はあるか？

師団は 0 未満、あるいは、19 を越えて指揮ポイントを所有してはいけなない。

師団が 0 未満、あるいは、19 を越えて派遣ポイントを所有してはいけなない。

### 10.0.5. 直接指揮チットが引かれたらどうなるの？

直接指揮チットを引いたら、すぐに、指揮下部隊で、独立部隊以外（白ストライプや黒ストライプがある部隊以外）のいずれかを活性化できる。実施すべき全ては、活性化する部隊それぞれに指揮ポイント1を使用される。いかなる指図であっても実施する部隊を活性化してよい。「指揮下」の定義は指揮下ルール（21.0 項参照）にある。

直接指揮チットがどれくらい強力なのかを留意して。これは、たった1度だけ、さまざまな師団に所属する部隊の活性化を連携し、まとめられる。

直接指揮活性化で重要な項目：

1. 増減は自由に部隊を活性化できる（言うまでもないけど、利用可能な指揮ポイント限度まで）。
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しか使用できない。
3. 部隊1つにつき活性化1回のみ実行できる、けれども、第2アクションは無い！
4. まったくいつもの活性化と同じ、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。
5. 指揮ポイントを使わずに確保しておき、これより先でポイントを使用できる。けれど、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事を忘れるな。
6. 指揮下にある（ようするに、指揮官の指揮範囲内にいる）部隊の活性化しか許されていない。これは又、指揮下ルールで解説される（21.0 項参照）
7. 移動や接近戦によってスタックを活性化する必要 があるなら、同時に行動する各部隊に必要な指揮ポイントを合わせて使ってもよい。上記の4項への例外事項である。
8. 工兵アクションの実行へ指揮ポイントを使つてはいけない。ここに大切な何かがある、—アクションにはアクション実行部隊はない。工兵は工兵アクション以外も実行できる（移動、射撃、回復など… をしてもよい）。
9. 直接指揮チットのプレイ中に、独立部隊は活性化しない；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一方がプレイ中の時にしか活性化しない。

### 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、プレイされた後である。カップに残った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。カップの最後のチットが編成活性化チットなら、そのチットを持つ陣営は、再度そのチットに対する支払いなしで、次のターンで自動的に獲得する。

## 11.0 弾幕マーカを全て取り除く

取り去る。全ての砲兵陣地を“Non-Fired”面へ裏返す。

## 12.0 欄上のターン記録マーカを動かす

実行して次のターンへ進む。最終ターンだったら、勝利判定する。

## 13.0 アクションフェイズ中の 部隊によるアクションの実行

### 13.1. どの部隊でアクションを行う事ができるのか？

アクションフェイズ中に、活性化状態の全部隊で、下記のある意図したアクションを実行できる。

1. 師団活性化チットを引く：師団所属の全部隊（しかし、これらの部隊は非戦闘アクションの制限がある事と忘れるな（13.2 項参照）、もっとも第2アクションで実行している場合は別だよ（10.2 項参照））；あるいは、
2. 編成活性化チットを引く：その編成に所属する部隊に加えて編成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；あるいは、
3. 直接指揮チットを引く：指揮下にある指揮ポイントを使つたいずれかの非独立部隊。

駒はどの部隊がどの編成に所属しているかを色分けしている事に留意して。背景色が師団、色付きのストライプは編成を識別する。黒や白のストライプは師団内の独立部隊である；21.6 項を参照

### 13.2. 活性化部隊でどんな事ができるの？

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 項で説明している）下記の記載で、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忘れるな。

1. 移動アクション：移動（縦隊の出入り、塹壕への出入り、そして、輸送形態を出る事を含む）；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できない（しかし、すでに敵射撃区域にある部隊は縦隊や輸送形態を出入りしてよい）

2. 射撃（例外：師団活性化チットで活性化した部隊は紫色の射撃力でないと射撃してはいけない）。
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：防御拠点の構築；塹壕の構築；道路障害の設置；道路障害の撤去；後衛や専用ルールによるその他の許されたモノを作る。これらの事は第2アクション、あるいは、直接指揮活性化中に実行される。
6. 後衛を取り除く
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。そのアクションは何もしないで、その後、指揮ポイント1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ついての説明やアクションへの制限は下記ルールに続く。

第2アクションを実行する部隊もまた上記アクションの1つを実行を許されると同時に下記の追加制限もある：

- 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。；そして
- 第2アクションは工兵アクションを起こす事はできない。

つまり、部隊が「乗車」してから第2アクションで「移動」できないのは、どちらも移動アクションだからなんだ。

師団活性化中の第2アクションは師団活性化ルールの対象でない。部隊は射撃、接近戦、又は、敵射撃区域に入る事ができる。最初だけ、無償でルール上でのアクションなんだ。

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ターン間に繰り返し活性化できる。部隊がターンの間に活性化される回数は連続した活性化で実行可能な、どのアクション（又は、部隊に実施した手段）であつても一切影響しない。言いかえると、更新した活性化それぞれはアクションを実行する部隊にとって新たなチャンスなんだ。

### 13.3. どんな命令で部隊はアクションを実行できるのか？

些細な事だが、けっこう大切でもある例外事項で、したいと思う指図で部隊を用いてアクションを行動できる。

さてここからが、編成や師団活性化で、しないといけない命令だ。

1. 部隊により全アクションを実行する。部隊（や部隊のスタック）に対する第2アクションは部隊（や部隊のスタック）による最初のアクションの後、直ちに実行する必要がある。
2. 全ての部隊が移動した後、編成や師団の指揮官の必要な場所を決め、その後、指揮官（や指揮官達）をそこに移す（21.2項参照）。

指揮ポイントを使って、実行したアクションのあいだに、指揮官は自身その時点で共にスタックしていた部隊に対して、スタックに留まる必要がある事に留意して（21.2項参照）。

他のすべての部隊がすべてのアクションを実行した後のみ指揮官は移動する。指揮範囲は決定した（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と判定される事も忘れるな。

### 13.4. 活性化しなかった全部隊は活性化の間なにをするのか？

もしも、例を挙げるとすれば、あなたが活性化プレイヤーで、対戦相手の非活性化部隊が臨機射撃を使用し、あなたの活性化部隊へ射撃を加えた（17.0項参照）、あるいは、接近戦で射撃戦を行う（18.0項参照）。あなたの非活性化部隊は接近戦の間、敵部隊にほとんど何も行えない；あなたの非活性化部隊は接近戦から逃げる部隊に臨機射撃をしてもよろしい。

## 14.0 部隊移動

### 14.1. 移動ルールの概要

移動はウォーゲームで標準的な「ヘックスからヘックスへ」の移動である、地形に対して移動ポイントで実行する。各部隊は、4つの移動クラスのうちの一つに属する（自動車化、装軌化、徒歩、そして、固定）、そのクラスは地形コストを左右する。各部隊は、さらに、3つの部隊クラスの1つに属し（歩兵、砲、そして、自動車化；駒のシンボルでわかる）、そのクラスは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駒に表示されている。移動中のスタックに関するルールについて注意を払う必要がある。さらに、臨機射撃がある、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。部隊は敵増援進入ヘックスの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？

活性化した部隊すべてが、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)

各移動クラスは地形効果表の違う移動コストを使う。

## 14.3. 部隊を移動する方法は？

部隊はヘックス辺を横断したり、ヘックスに進入した事に対して、地形効果表に記載された必要な移動ポイントを使って、ヘックスから隣接するヘックスへ移動する。

## 14.4. どの部隊が移動できないの？

若干の部隊が許容移動力を持っていない；それらは固定部隊で、そして、自身での移動や後退を決して許されない、でもそれらが固有の輸送機関を持っているならば、輸送され得る。(14.10項参照)

## 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認する。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含んでいる。多くのウォーゲームと違い、装軌化や自動車化車両は森や頂上に沿った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を横断できる、しかも、対戦車部隊がそれなりに展開しているんだ。部隊クラスの強みと弱みは地形に左右されるし、歩兵、装甲、砲兵、及び迫撃砲輸送機関の適切な関係が成功するプレイについてきわめて重要なんだ。多くのウォーゲームでは、歩兵はとても遅くて、戦車部隊のへつぼこ版である。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、そして、使う。防護地形に潜む歩兵や対戦車砲を探しだすんだ。頂上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い出せ。

## 14.6. 部隊が縦隊移動を実行するにはどうすればよいの？



縦隊移動レートを使用する部隊に対して、駒に縦隊マーカーを乗せる事がすぐに必要だ。これは部隊に1移動ポイントを要しその時、移動アクションの一部として扱われる。部隊が車両から降りた時に縦隊マーカーを得る選択の自由を得る(14.10.3項参照)。縦隊マーカーを取り除くには、1移動ポイントを1使う(これは敵部隊から通常の臨機射撃を引き起こす事がある)、又は損耗打撃を受ける(これは臨機射撃を引き起こさないで済む)。そのユニットが損耗打撃を受けて縦隊を抜けるなら話は別だが、部隊を縦隊状態で配置した後、同じアクションの終わりに縦隊マーカーを取り除いてはいけない。(縦隊に入る為に1移動ポイントを使い、すぐに、同じアクションで縦隊から出る為に1移動ポイントを使ってはいけない)。

縦隊マーカーを付けた部隊を道路にずっと進む必要はない。縦隊移動の地形コストを使って、部隊を進入できるどの地形へ通ったり、横切ったり移動できる。

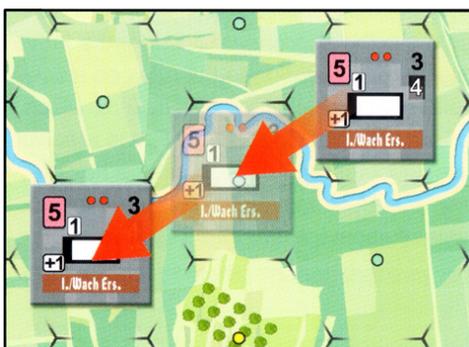
2つの道路が通っているが交差しないヘックスに気がつくかもしれない。部隊をある道路からもう一方の道路へ、そのヘックスの地形コストを使わない移動をしてはいけない事を忘れるな。

### 14.6.1. 縦隊状態になる事について不利な事はどんな事？

縦隊マーカーの付いた部隊が移動への配備されたと考える、そして、射撃したならば、不利な射撃戦や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載されている)。

その上に、射撃されたらば、縦隊状態の部隊は地形修整の恩恵(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事項にするかもしれない。) 敵の射撃に肩入れするような修整すべてが、それでも、影響としてすべて存在する。

### 移動例 (強行軍込みで)



指揮下のドイツ軍部隊は活性化して、移動するつもりである。1番目のヘックス移動は4移動ポイントかかる(干拓地ヘックスへ移動するのに2移動ポイント、加えて小川を渡るのに2移動ポイント)。部隊の移動許容力は4なので、これ以上移動できない。しかし、この後に部隊はこのアクションで2移動ポイントを別に受取れる強行軍を試みる事がある。この為に、部隊は部隊練度判定(3以下のサイの目を出す)に成功しなければならない、あるいは、指揮ポイントを使う(部隊が指揮人なら、部隊は部隊練度判定で部隊練度から1引かれるだろう)。部隊は「1」のサイの目を出し、さらに2移動ポイントを与えられた。2移動ポイントの代償であと1ヘックス移動し、その後止まった(部隊はまったく移動ポイントを持ってない)。もし部隊が判定に失敗していたら、部隊は損耗打撃を受けてアクションを終えただろう。

また、縦隊状態の1部隊しかヘックスに入れず、しかも、スタック制限は移動中も含め、ゲーム中のいかなる時でも適用される。

#### 14.6.2. 縦隊状態の部隊はしてはいけない：

- 縦隊状態の他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、後衛の配置、そして、これ以外の専用ルールで定義する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のか？

一緒に活性化したならば、スタックする部隊（さらに、縦隊状態でない縦隊状態の部隊を複数スタックするのは違反）と一緒に移動することができる。それらは一緒に活性化を始めなければならない一部隊を途中で拾い上げて行ってはいけない。部隊を降ろし去るのはしてもよい、しかし、降ろし置かれた部隊はアクションを完了する（もとに戻る事も、他のどこかに動く事もしてはいけない）。

移動中のスタックが臨機射撃（17.0 項参照）を引き起こしたなら、射撃する部隊はスタックした部隊の1つだけを目標とする、そして、非活性化プレイヤーはどれか1つを選択する。でも、スタックの部隊すべてが修整値の規模を決める時の算計に必要とされる。

スタックは1ヘックスに非縦隊状態の最高8ステップと縦隊状態の1部隊（縦隊状態の部隊ステップ数に関係なく）まで。スタック制限はターン中、常に適用される。指揮官と情報マーカーはスタックとしてかぞえない。

#### 縦隊移動例

イギリス軍部隊は活性化され、果樹園ヘックスから移動しようとする。1番最初に縦隊状態を取得するのに1移動ポイントを使った。それから干拓地ヘックスへ移動、又1移動ポイントを使った。はじめに4許容移動力を有していたので、残り2移動ポイントを有する。次に、道路に沿って、縦隊移動速度で移動するのに各ヘックスに1 1/2 移動ポイントを使った。村を通り抜け、そして、道路沿いに4ヘックス移動して止まる。この時点で強行軍を試みたので、別途2移動ポイントを取得している、それから、道路沿いにもう4ヘックス進む。

このアクションの終了時に、縦隊マーカーはその場に残留したまま、縦隊状態であるすべての影響を示す。部隊が縦隊を出る為に1移動ポイントを使ってもよい（そして、ひ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」を受入れる事もできる（そして、臨機射撃は起こらない— お望みとあらば、このアクションの間にこの方法で縦隊を出ることもできるだろう）。



スタック・ルールについての一般的な例外事項：

- 同時に移動するスタックした部隊は道路から恩恵を受けない。
- 縦隊状態にない部隊は橋やフェリーを渡るのはいけない。（あるいは、望むならば、縦隊状態の部隊だけが橋やフェリーを渡る事ができる）。
- オーバー・スタックは縦隊状態でない部隊に対して許されるが、1ヘックスに8ステップを越えたなら、スタック外への移動を1回に1部隊しかしてはいけない。オーバー・スタック・ヘックスから「スタック」で移動できない。オーバー・スタック・ヘックスから決して接近戦できない。

どんな方法によってもオーバー・スタック・ヘックスから離れようとする時に、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。そのように、部隊が移動によって離れようとし、そして、臨機射撃で離れる事を阻止されたら、そのユニットは敵の臨機射撃からの何らかの結果は言うまでもなく、損耗打撃も被る。

オーバー・スタックの部隊は退却や接近戦からの逃走を選択してはならない。

### 14.8. 強行軍

強行軍を行うならば、徒歩部隊は特別に2移動ポイントを取得する。移動可能な距離をすでに移動してしまった部隊（や部隊のスタック）が強行軍を試みてもよい。それを行うには、各部隊が部隊練度判定に成功する必要がある。判定に成功するため指揮ポイントを使うのもよい。その判定に成功した各部隊は特別に2移動ポイントを取得する。部隊が判定に失敗したなら、このアクションは終了し、損耗打撃を受ける。

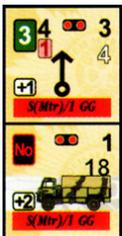
## 14.9. 徒歩の歩兵部隊は (たいてい) いつでも1ヘックスなら移動できる。

徒歩の歩兵部隊が活性化した時、1ヘックスを移動できる、「制圧」されていなければ、移動ポイントや地形コストに関係なくできる、そして、この移動後に強行軍を行う事は禁止する。この移動は部隊の許容移動力すべてを使用する。

しかし、部隊は進入を禁じられている地形のヘックス辺横断やヘックスへ移動してはいけない (たとえば、橋を渡るのに非縦隊状態の状態にある)。

## 14.10. 輸送

### 14.10.1. 輸送の概要



ゲーム用語で、歩兵や砲が車両に「乗車」により「輸送隊形」に入る、こうやってより速く移動できる。

ある歩兵や砲は組織下に輸送機関を持ち、それら駒の裏側に車両シルエットで描写し、そして、その駒の表に黒い枠で囲まれた点、それが部隊が持つステップ数を表わす。これらの部隊が自動車化された輸送隊形を用いる。

### 14.10.2. どのように部隊は輸送隊形を使用するのか?

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」ことを告知し、車両側へ裏返す。部隊をこのとき無償で縦隊状態に配置してよい (ある地形タイプでは縦隊状態にならざるを得ない)。輸送隊形のその部隊を配置して、そのアクションを終える。これは移動アクションであり、かつ、臨機射撃を引き起こす行動でもある。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、又は後。部隊が縦隊状態で活性化を始めたならば、部隊は縦隊状態のままである。乗車部隊はその部隊全てのマーカーをそのままにしている。

次のアクションで、部隊は車両部隊として移動をはじめ、そして、全意図に対する駒の車両面上の数値をすべて使用する。要するに、歩兵/砲兵部隊は駒を裏返し車両部隊に「なる」。

### 14.10.3. どのように部隊は輸送隊形を抜けるのか?

移動アクションで輸送隊形に入った後、部隊は記載された許容移動力の半分を使い、隊形を出る事ができる (駒の車両面にある許容力、端数切り下げ)。すぐに、ひっくり返した部隊は駒の非車両面を上にし; その部隊は所有するプレイヤーの選択でスタック制限が守られる範囲で、縦隊状態、又は非縦隊状態かにしてよい。部隊のアクションはその時点で終わる。臨機射撃するプレイヤーはいつ射撃するかを決められる、例えば降車前、又は後。

### 14.10.4. 輸送隊形の部隊が攻撃されたら、どうなるの?

単に駒の車両面にある数値を使うだけ。

部隊が輸送隊形で「制圧」になるならば、回復まで輸送隊形を抜ける事はできない。

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そのまま共にあり続ける。

## 14.11. 牽引して撤収する

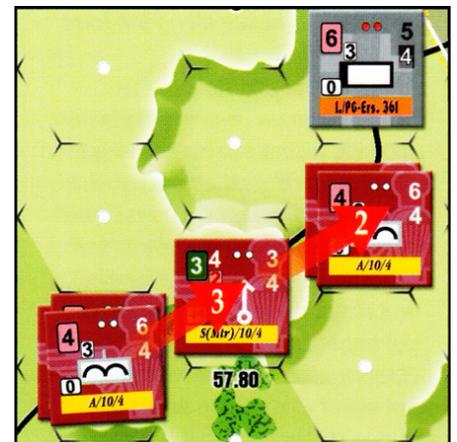


砲兵部隊で数値でなく"★"の移動許容を持つモノが1ヘックス移動できる、ただし、部隊練度判定に成功した場合。部隊練度判定に失敗したら、部隊は「損耗打撃」を受け、移動してはいけない。その1ヘックス移動は禁止地形内や横断、あるいは、敵射程内へはいけない。部隊は移動クラスについて徒歩部隊であるとみなされる。この判定を自動的に成功するため指揮ポイントを使ってもよい。

塹壕が敵射程内になければ、これらの部隊は部隊練度判定に成功すれば塹壕に入入りしてよい。

## スタックしての移動と第2アクション例

3部隊のイギリス軍駒はすべて一緒にスタートを切り、活性化された時に、スタックで移動できる。そのスタックが移動で臨機射撃を引き起こしたなら、1部隊しかその時の目標となり得ない、スタック3部隊全てではない。3部隊全てが1ヘックスを移動するのに2移動ポイントを使い、迫撃砲部隊が外れて、その部隊はアクションを終えた。残る2部隊は別途2移動ポイントにより、もう1ヘックス移動し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、2部隊による2指揮ポイント (各部隊に対して1指揮ポイント) で第2アクションが実行されるかもしれない。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なければならない、そのため、移動は無い、そして、直接射撃か接近戦のどちらか一方かもしれない。第2アクションが実行されたなら、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

### 15.1. 射撃戦の概要

射撃戦とは直接射撃が間接射撃のいずれかである。両タイプの射撃に対して射撃中の部隊は目標を射程内に入れる必要がある。直接と間接射撃は様々な効果を有し、そして、戦闘効果表で色々な列を使う。射程記載のない部隊は射程 1 である事を忘れるな。

直接射撃について、射撃部隊と目標の間の照準線が必須である。

間接射撃について、射撃部隊と目標の間の照準線は不要であるが、照準線は不要としても、射撃部隊に対し無線交信している観測部隊が居なければならないし、観測部隊は目標へ照準線を引けなければならない。

また、射撃ルールは、いかにして臨機射撃が解決されるのかも扱うが、臨機射撃ルールではいかにして臨機射撃が起こるのかも扱っているのを忘れるな。

史実に基づく考察：ドイツ軍に対して、連合軍歩兵中隊は射撃割当てに多くを頼りつつも打撃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に間接射撃できない、また、これらの射撃は「弾幕」マーカーが置かれる事柄でない。

### 15.2. どの部隊が射撃を始めるのか？

射撃力のある活性化した部隊が射撃してよい（例外：射撃力のある非活性化部隊は臨機射撃できる）。射撃力は部隊駒の左上にある。射撃力のない部隊は数値の代わりに "No" とある。"0" は有効な射撃力である。

#### 降車例

装軌化部隊（赤い許容移動値）平地ヘックスで始める、そして、2 移動ポイントのコストで隣接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で、そして、このコストは別の 2 移動ポイントである。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）のコストで、降車する、そして、ここでそのアクションを終わる。部隊が降車する時に、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。

降車行動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、敵部隊がその部隊への射撃を決定をするだろう。

### 15.3. どの部隊が射撃される得るのか？

直接射撃の場合：

部隊が敵部隊へ射撃できる、その敵部隊とは：

1. 射撃部隊の射程内で；かつ
2. 射撃部隊の照準線を引ける。

注釈：スタックの 1 部隊へ直接射撃をしたなら、射撃はその部隊だけに影響する（これは間接射撃のようなタイプについては違って来る、そして、それはスタックの全部隊に影響するだろう（16.6.1 項参照））。

部隊の射程が 1 ヘックスに落されるのは、敵部隊と隣接したり、あるいは、弾幕マーカーのヘックスに居ると、そうなるのを忘れるな。

間接射撃の場合：

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いて、かつ、どちらかで：

1. 射撃部隊の照準線を引ける：あるいは、
2. 観測部隊の照準線を引けて、その観測部隊は射撃部隊と無線交信を確立している。

注釈：間接射撃のある結果は、目標部隊だけでなく、スタックの全部隊へ影響するだろう（16.6.1 項参照）。また、特定の間接射撃部隊からの射撃を禁止するための砲兵陣地（16.2 項参照）に関する制限がある。

部隊の射程が 1 ヘックスに落されるのは、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とそうなるのを忘れるな。例外：砲兵陣地の砲兵部隊は今まで通り弾幕マーカーのヘックスから観測した間接射撃をしてもよい—しかし、これは砲兵陣地だけ。弾幕マーカーのヘックスにあるならば、固定砲、迫撃砲、そして、従来の砲は自身の射程 1 ヘックスに落される。



## 15.4. 照準線でなに？

照準線は真っ直ぐで、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の間で障害のない線。「障害のない」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）、頂上ヘックス辺、あるいは、弾幕マーカークのヘックスを通りぬけない。

照準線が障害地形で終るときだけ、障害地形を含むヘックスに引いてもよい。照準線が障害地形が弾幕マーカークを含むヘックスを通りぬけてはいけない。

いったん障害のない照準線を引いたなら、照準線の長さを決めるために照準線に沿ったヘックス数を数える（最後のヘックスを数えるが最初のヘックスは数えない）。

晴れの昼間ターン間の最大照準線長さは 8 ヘックス。

濃霧や雨の昼間又は夜間ターン間の最大照準線長さは 2 ヘックス。

晴れの夜間ターン間の最大照準線長さは 3 ヘックス。

観測所ルール（15.4.2 項参照）と防衛拠点ルール（15.4.3 項参照）は照準線ルールに対する重要な例外事項を含んでいる。

### 15.4.1. なにが照準線を障害となり、そして、障害とならないのか？

障害地形は照準線を阻む。地形効果表はどの地形が照準線を許しそして許さないのかを示す。

部隊と指揮官は照準線を阻まない。

照準線は、障害地形によるヘックスともう片方は障害地形のない、二つのヘックスで共有する辺に沿うなら存在する。

照準線は障害地形のヘックスへ、あるいは、ヘックスから引く事は常に可能なんだ；障害地形でヘックスを抜けて（ようするに、入って出て）引く事はできない。

頂上、斜面、そして、尾根ヘックス辺は特殊な障害地形の事例である。頂上 / 尾根ヘックス辺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边でない限り、頂上、斜面、そして、尾根ヘックス辺はそれらを横切る照準線をはばむ。頂上、斜面、そして、尾根ヘックス辺に向きあうと照準線をはばむ。

弾幕マーカークは障害地形と同様に照準線をはばむ。部隊は弾幕マーカークのあるヘックスから通常とおり見てもさしつかえない—正確に言うと、弾幕ヘックスを通り抜けてではないよ。

### 15.4.2. 観測所てなに？



観測所は地図上の小さな三角のモノである。それらは絶対に取り除かれず、そして、両陣営が占領し利用できる。それは特定の場所に対する照準線のために有力な例外的な事項である、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。

観測所ヘックスの部隊は濃霧でなく、雨でもない、昼間の最大照準線を 8 ヘックスでなく 13 ヘックス長さをもつ。そして更に、障害地形によるヘックスやヘックス辺を 3 ヘックスも通り抜けてから（通常通り、障害地形を含んでも良い） 4 ヘックス目へと照準線を引き追加能力をもつ。

## 直接射撃例

2 つの空挺部隊がドイツ軍対空砲部隊の射程内にいる、でも、対空砲部隊は A 中隊しか照準線を引けない—頂上の辺が B 中隊への照準線をはばむ、と言うのは、頂上が射撃、又は、目標ヘックスの一边として存在しないから。対空砲部隊の射程は 3 で（枠内の黄色が直接 HE 兵器クラス部隊を示す）、範囲による修整がある（-1）。対空砲部隊は 2 ステップ部隊で無いの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、目標部隊にマーカークは全くない。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。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、制圧のマーカークを受入れる、あるいは、部隊練度判定を成功し損耗打撃へ置換えしようとするかどちらか一方が可能である。空挺部隊はサイコロを振り制圧を置換えしようとする。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、損耗打撃マーカーク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用の観測部隊しか利用できない（ようするに、自己観測でない）。

雨が濃霧の天候で、観測所からの最大照準線範囲は 2 ヘックスである。（晴天の）夜間で 3 ヘックスである。

照準線は観測所と非観測所ヘックスのあいだで相互関係にない。観測所の部隊が、観測所に居ない別部隊へ照準線を引けたからと言っても、その別部隊が観測所の部隊へ照準線を引ける事を意味しない事を忘れるな。

観測所は直接射撃で使いものにならない。

### 15.4.3. 防御拠点てなに？



防御拠点は地図の小さな星状のモノである。ちょうど観測所の様に絶対に取り除かれぬし、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。

防御拠点の部隊は障害地形によるヘックスかヘックス辺を 2 ヘックスも通り抜けてから（例のごとく、障害地形を含んでも良い） 3 ヘックス目へと照準線を引く能力がある。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し、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非防御拠点ヘックスのあいだで相互にない。

## 15.5. どのように部隊に射撃するのか？

下記は、先に射撃戦の手順のまとめがあり、詳しく手順を説明した詳細版が後につづく。それらが直接射撃に対する手順すべてである。また、臨機射撃で臨機射撃解決のためにそれらの手順を利用する。間接射撃で間接射撃手順で始め、その後、全ての手続きに対して直接射撃手順へ戻り進める事を忘れるな。

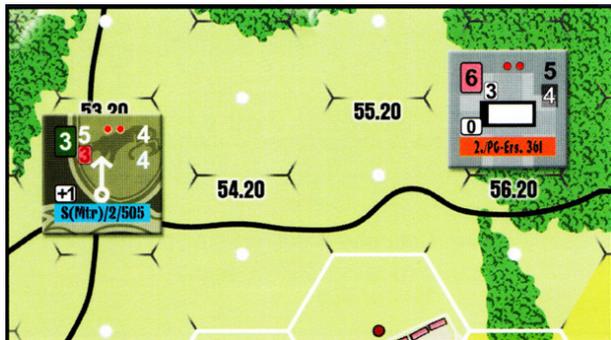
1. どの部隊で射撃したいかを告知する。
2. どの部隊へ射撃したいかを告知する。
3. 射撃部隊の（適用される直接射撃修整により記載の射撃力を修整した）修整後射撃力で判定する。
4. サイコロを 1 個振り、命中したかどうか、そして、そうならば、損害があるかどうかを決定する。
5. 射撃効果の決定について戦闘結果表で確かめる。

ここからは射撃戦手順の詳細版

1. どの部隊で射撃したいかを告知する。
  - a. 活性化していなければならない（臨機射撃は除く）
  - b. 0 以上の射撃力を持たなければならない（駒の左上に注目）
  - c. 1 部隊が 1 部隊に狙いを定める。複数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はいけない。

### 自己観測の間接射撃例

アメリカ軍迫撃砲部隊はドイツ軍部隊に照準線を引ける、そして射程内のドイツ軍部隊は森ヘックス内にいる。その状況でアメリカ軍部隊は自己観測の間接射撃を実行できる。迫撃砲部隊の射撃力は 3、そして、中隊ボーナスが付く可能性を秘めた 3 へ修整された（迫撃砲は HE 兵器による地形修整は無い、射程は間接射撃で影響なし、目標は 0 の防御力、全く修整はない、そして影響するマーカーもない）。迫撃砲部隊は中隊ボーナス（部隊練度判定）に対するサイコロを振って、サイの目は 1、その様にして中隊ボーナスを受取った。修整後 5 の射撃力。5 以下



下のサイの目が成功、6 以上で失敗。サイコロの目は 1、CRT で確かめた結果は "5?", 制圧判定。防御部隊は部隊練度判定に成功しないといけぬ、さもなければ、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しない。このサイの目を失敗していたら、制圧を損耗打撃へと置換えようと試みる事がまだできる。

軽弾幕マーカーが目標ヘックスに置かれ、そして、ターンの終わりまで取り除かれない。もし射撃力に中隊ボーナスを加えたら、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るだろう。

2. どの部隊を射撃したいかを告知する。
  - 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を引けなければならない；間接射撃をする射撃部隊は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) 目標へ照準線を引ける観測部隊と無線交信している。
  - c. 1 部隊が 1 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. 忘れないで、射撃部隊が敵部隊と隣接したなら、あるいは、弾幕マーカーのヘックスに居たならば、その部隊の射程は 1 ヘックスに減らされる（例外：砲兵陣地内の部隊）。
3. 適用される修整を算計して射撃部隊の射撃力を決定する。
  - a. 部隊駒の左上に記された射撃力が基本。
  - b. 射撃部隊の射撃力へ加える修整を決める（戦闘効果表や射撃戦修整を記述した 15.6 項参照）。そして、忘れるな、このゲームでは射撃のサイの目修整は絶対ないよ、射撃力を修整するんだ。ここはとても大事なこと。
4. サイコロをひとつ振る。
  - a. 命中であるには、サイの目が射撃部隊の修整後射撃力（手順 3 からの数値）以下である事。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。命中なら、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）を越える事。どんな修整後射撃力であっても、サイの目 9 はいつも失敗だ。失敗なら、その射撃部隊のアクションはそこで終わり。
5. 戦闘効果表へ進み、兵器クラス欄（例、直接 HE、SA、DP 等々）のそのサイの目の索引数値と目標（例、装甲か非装甲）との交差によって損害を決める、そして、すぐに目標部隊へ結果を適用する（19.0 項参照）。

戦闘では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、命中の場合にどんな損害かを定める。それにまた、直接射撃を実施されている直接 HE、固定砲、又は、従来の砲兵部隊は戦闘効果表の兵器クラス 黄色の「直接 HE」を使用する。

## 15.6. 射撃修正値てなに？

これもまた、戦闘結果表に記載されている。

射撃部隊の射撃力への射撃側の修正値

1. 損耗打撃とステップ損失は射撃部隊に降りかかる一修整値はマーカーに記載されている。
2. 目標への射程一修整値は戦闘効果表に記載されている。

注釈：非装甲対装甲での射撃の違いに気をつけて。ここに例として：射程 3 ヘックスの所の装甲目標への射撃は射撃力で（合計）-1 である（射撃部隊が射程 3 なら話は別で—それなら、-2 である）。同射程で非装甲目標への射撃は、それは射撃力で（合計）-3 である（射程 1 ヘックス毎に -1）。

3. 中隊ボーナス。射撃部隊がステップ損失を受けない 2 ステップ部隊ならば、部隊練度判定を行う（常に 9 は失敗として常に 0 は成功）。部隊が成功したなら、中隊ボーナスを受取る（+2）。指揮ポイントは部隊練度判定での自動的な成功のために使用してはいけない。臨機射撃部隊が中隊ボーナスを受け取る事はできない。
4. 天候状況と夜間一戦闘効果表に記載されている。
5. 弾幕マーカーのヘックスに射撃部隊がいる一修整値はマーカーに記載されている。

6. 塹壕一修整値はマーカーに記載している。

射撃部隊の射撃力への防御側の修整値

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）一修整値は戦闘効果表に記載されている。
9. 目標地形一修整値は地形効果表に記載されている。
10. 防衛拠点 / 塹壕一修整値はマーカーに記載されている。
11. 防御側が縦隊状態である一修整値はマーカーに記載されている、そして、マイナスの地形修整は適用しない。

## 16.0 間接射撃、迫撃砲部隊、 そして、間接榴弾 (HE) 砲部隊

### 16.1 間接射撃兵器クラスでなに？

迫撃砲、間接 HE、固定砲、そして、従来の砲が下記の特徴を持つ間接射撃部隊である。

迫撃砲部隊：

1. 間接射撃しか使用しない(ようは、直接射撃してはいけない)；
2. 戦闘効果表の緑色の「迫撃砲」クラスを使う；
3. 臨機射撃をしてはいけない；
4. 同じ編成の所属する指揮下部隊のいずれか、あるいは、同じ編成の所属する指揮官の指揮下にある独立部隊のいずれかに観測させてよい；そして、
5. 砲兵陣地に加われない。

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はみなさない。

間接 HE 部隊：

1. 間接射撃か直接射撃を射程によって使用する；
2. 最小間接射撃の射程 4 ヘックスを持ち（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、直接射撃の最大射程 3 ヘックスを持つ；
3. 間接射撃には戦闘効果表のオレンジ色の「間接 HE」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. 自身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状態にして、指揮官の編成にある指揮下部隊いずれか、又はその指揮官の指揮下にある独立部隊のいずれかに観測させてもよい。
6. 観測による間接射撃のために砲兵陣地に居なければならないし、歩兵陣地であるならば自己観測してはいけない。

#### 観測による間接射撃例

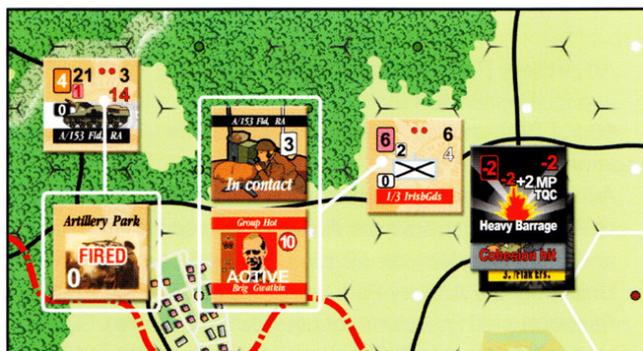


左の図示で、砲兵部隊は砲兵陣地にいて、活性化した指揮官へ交信状態にある、しかも、連合軍プレイヤーは 2 つのドイツ軍部隊を含むヘックスに射撃を考えている。砲兵部隊はそのヘックスへ照準線を引けないが、そこに照準線を引ける（同じ指揮官の）指揮下部隊がいる。

連合軍プレイヤーは砲兵部隊を選び、そのヘックスにいた目標部隊を選び、0 ステップ対空砲部隊を選定した。射撃力は 4、目標の防御力により修整して、+1、そして、上手く行けば中隊ボーナス修整も。中隊ボーナスに対してサイコロを振る、サイの目は 1 で中隊ボーナスを獲得した、7 の修整後射撃力を得られた、それで 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、交信は失われて、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。

射撃がある種の命中となったなら、そのヘックスの他の全部隊が "S?" の結果を被る、制圧判定。ドイツ軍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）これを損耗打撃へ変換することを決める。

最後に、中隊ボーナスの付いた射撃力が 5 以上だったので、重弾幕マーカーがそのヘックスに置かれる。観測による間接射撃の終わりでの、その状況が図示されている。



固定砲部隊：

1. 間接射撃が直接射撃を射程によって使用する；
2. 間接射撃の最小射程 4 ヘックスを持ち（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、直接射撃の最大射程 3 ヘックスを持つ；
3. 間接射撃には戦闘効果表の黒色の「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. 自身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状態にして、指揮官の編成にある指揮下部隊いずれか、又は、その指揮官の指揮下にある独立部隊のいずれかに観測させてもよい。
6. 観測による間接射撃のために砲兵陣地にいなければならないし、砲兵陣地にあるならば自己観測してはいけない。

従来の砲兵部隊：

1. 間接射撃が直接射撃を射程によって使用する；
2. 間接射撃の最小射程 4 ヘックスを持ち（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、直接射撃の最大射程 3 ヘックスを持つ；
3. 間接射撃には戦闘効果表の茶色の「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. 自身の直接射撃によって臨機射撃を行ってもよい。
5. 自身の編成にある指揮下部隊いずれか、又は、自の指揮下にある独立部隊のいずれかに観測させてもよい；そして
6. 砲兵陣地に加わる事ができない。

## 16.2. 砲兵陣地の機能でどなんぐあいなのか？

間接 HE 部隊、ようするに（黒色、茶色、又は、緑色の射撃力ではない）オレンジ色の射撃力部隊が、観測された間接射撃の攻撃を行うため、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であり、そして、普通に直接射撃してもよい。

### 16.2.1. 砲陣地をつくる

すべての師団が、対応するマーカーと師団ディスプレイ枠を使い、最低 1 つの砲陣地を持てる。砲陣地はゲームの流れの手順 E で 1 派遣ポイントの費用毎に作ってもよい。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へ動かすだけだ。砲陣地マーカーがヘックスに置かれるだけで、そのヘックスにいるのは射撃準備状態で最低 1 個の同一師団に所属する、オレンジ色の射撃力部隊である（ようするに、降車した、あるいは、自走砲部隊）。そのヘックスへ砲陣地マーカーを置く、ヘックスには砲兵部隊がいるので、その砲兵部隊を師団ディスプレイの砲陣地の対応した枠へ移す。どんな時でも、1 ヘックスに 1 砲陣地しか使用してはいけない。砲陣地を作るために指揮下である必要はない点に留意して。

### 16.2.2. 既存の砲陣地へ部隊を追加する

追加するオレンジ色の射撃力の砲兵部隊は、陣地が置かれたヘックスへ移動し、同一師団の既存砲陣地に入り、そして、（自走砲でないなら）降車する。砲兵部隊が砲陣地に入るのは縦隊状態で行っても差し支えないが、ひとたび砲陣地枠へ移動したら、縦隊状態でないのみならず。砲陣地に入った後の降車、あるいは、縦隊から出る部隊は臨機射撃を起こさない。砲陣地を使用する砲兵部隊数の制限はない。砲兵部隊は別師団所属の砲陣地へ絶対に入ってはならない（もともと、別師団の砲陣地でもある同じヘックスに入り、使用するの差し支えない）。

### 16.2.3. 砲陣地制約事項

砲陣地の部隊は自己観測をしてはいけない。

オレンジ色の射撃力の部隊以外の部隊が砲陣地へ絶対入ってはならない（もともとそのいった部隊が同ヘックスに進入して使用するは差し支えない）。砲陣地内の砲兵部隊はヘックスのスタックとして数えない、しかしながら、ヘックス目標に対する射撃へ適用される修整値の規模として算計される。

ひとたび非自走砲部隊が砲陣地の中にあり、砲陣地が解かれるまで、とある方法で自身の状態を出たり、あるいは、変更する事はできない（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、砲陣地に居るのか、あるいは、一つとなり同じヘックスに居るのかのいずれかである、決して塹壕に入った、又は、防衛拠点にいてはいけない。

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。単に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。砲兵部隊は砲陣地枠から砲陣地が使用していたヘックスへ戻す（縦隊状態か否かは一所有者の選択）。その様な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としてもよい。今、直接射撃は砲陣地の部隊に対して宣言されるか、あるいは、砲陣地マーカーのヘックスが接近戦が成功すると（接近戦部隊は士気判定に成功したら）、砲陣地は直ちに解体され（16.2.4 項参照）、その後で、直接射撃が接近戦が通常同様に解決される。さらに、指揮官に乗っている砲陣地内の部隊交信マーカーの全てを取り除き“未交信”面を上にして砲兵部隊の上に乗せる。砲陣地は、おまけに通常通り間接射撃によって射撃をうけるかもしれない。—通常のルールに適用する（観測して、等。）。また、対弾幕射撃（16.7）に留意して、対弾幕射撃は砲兵陣地を観測部隊なしの射撃を許している。

### 16.3."Contact (交信中)"/"Contact Pending (未交信)" マーカーでどうやって使うの？



オレンジ色や黒色の射撃力を持つ砲兵部隊すべてが砲兵部隊と共に、未交信面を上にした、常に機能する交信駒がある。砲兵部隊はゲームの流れの手順Eで指揮官により無線交信の確立を試みてもよい。オレンジ色の射撃力部隊は試みのために砲陣地にいなければならない。交信を成し遂げる為に、サイの目は砲兵部隊へ交信しようとする交信マーカーの未交信数値以下でなければならない。砲兵部隊に交信しようとする指揮官が、砲兵部隊と同じ師団の所属でなかったら、未交信値へ-3の無線交信修整が適用される事を忘れるな。交信が成立したなら、運のいい指揮官に乗っている交信マーカーを、“Contact”面にする。1つの砲兵部隊はこのフェイスに1回、一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。砲兵部隊で白いストライプがあるなら、すぐに指揮官の配属力へ数えられる、交信が断たれまでの間ずっとその状態のまま（配属力へ数えられたまま）であることに忘れるな。

#### 16.3.1. 観測部隊との無線交信が断たれる

砲兵部隊が指揮官との無線交信を断つ可能性は6通りある。砲兵部隊のヘックスにある弾幕マーカーは交信を失う事例でない事に注意。

1. 悔しいことに、射撃任務でサイの目9が出てしまった時；砲兵部隊に交信マーカーを裏返して乗せる、“Contact Pending”面を上。
2. 自ら進んで、その砲兵部隊が所属する別編成へ交信をうまく確立した時、ゲームの流れ手順Eで交信マーカーの交信数値以下を出して；新たなツイている指揮官に交信マーカーを置く、“Contact”面を上。
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. 砲兵部隊が固定砲部隊(黒色射撃力)及び自己観測目標ならば。
5. 砲兵部隊があるきっかけから戦闘結果を被ったなら (“S?”の失敗は戦闘結果に入れる—“S?”の成功は入れない)。
6. 砲陣地が直接射撃や近接戦闘で攻撃された時に、砲陣地がすぐに解体した（16.2.5 項を参照）

#### 16.3.2. GTS 無線交信まとめ

##### 確立した交信

交信が確立したなら、選択マーカーが選ばれた指揮官に乗せる、“In Contact (交信中)”面が上。

いつ	どうやって
ゲームの流れの手順E（砲兵部隊毎にたった1回の試み）	サイコロを振る、さらに交信中の修整値が適用されるのは；その時の (“Contact Pending”なら砲兵部隊の上にある；“Contact”なら他指揮官の上にある) マーカーおもて面の数値以下の結果ならば、交信は確立する

##### 失われた交信

交信が失われたなら、交信マーカーが砲兵部隊へ乗せられる、“Contact Pending (未交信)”面を上。

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	交信はすぐに移転する
サイの目9が出た、砲兵部隊の射撃した時に	交信は自動的に失われる
砲兵部隊が（あるきっかけからの）射撃で影響を受けた	交信は自動的に失われる
砲兵部隊の陣地が解体した	交信は自動的に失われる
砲兵の自己観測を設置して	交信は自動的に失われる

注釈：影響を受ける射撃とは、ステップ損失、損耗打撃、制圧を受けたとき。

## 16.4. 間接射撃てなに？

実際には、空中へ打ち上がりながら重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、だが、射撃部隊が目標へ照準線を引けないなら、目標へ照準線を引ける部隊と交信中になることが必要である。部隊が照準線を引く目標に対して、その部隊が間接射撃を使う事、それは「自己観測」だと表現する。

ひとたび観測した結果が処理されると、間接射撃手順は直接射撃に対するのと同じだ、但し、射程の修整が無く、間接射撃のある結果は目標部隊と同様にそのヘックスにいる他の部隊すべてへ影響を及ぼす事がある。

観測する用途について、間接 HE と固定砲部隊はそれぞれ、"In Contact/Contact Pending (交信中 / 未交信)" マーカーを個々に持つ。そのマーカーを使用する方法について 16.3 項を参照して。指揮官が砲兵部隊の交信マーカーを乗せていたら、その指揮官の編成に所属する部隊のいずれか、あるいは、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「観測部隊」編成と呼ぶ。

注釈：1つ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部隊編成として行動できる。(このように、編成指揮官は交信マーカーを複数、乗せられる事が起こり得る。)

注釈：迫撃砲、又は従来の砲兵部隊への観測部隊はその迫撃砲、又は従来の砲兵部隊のように同じ編成に所属して(あるいは、編成指揮官の指揮下で独立して)いなければならない。交信はそのまま存在する。

注釈：増援進入ヘックスの部隊は観測部隊として機能してはいけない。

## 16.5. 間接射撃任務の行うにはどのようにするのか？

射撃戦アクションで迫撃砲部隊を活性化する、あるいは、4ヘックス以上離れた部隊のいるヘックス、又は目標部隊に対する射撃戦アクションで間接 HE、固定砲、又は従来の砲兵を活性化する、いずれの時もこの手順を使用する(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なら、直ちに 15.5 項の直接射撃手順を使う)。

間接射撃任務が自己観測なら、言い換えれば、射撃部隊が目標へ照準線を引いているなら、下記の手順 7 で始める。

間接射撃任務は観測部隊を必要なら、言い換えれば、射撃部隊が目標へ照準線を引けないなら、下記の手順 1 で始める。

1. 最初に確認をする事は、射撃部隊は目標部隊か部隊のいる目標ヘックスの射程内にある、及び指揮下である。隣接した敵部隊は1ヘックスに射程を減らすのを忘れないで。(指揮外の射撃部隊は観測部隊を使ってはいけない。)砲陣地の観測 HE 部隊はヘックスに弾幕マーカーがあったとしても観測した間接射撃を実行できることも忘れるな。
2. 制圧でない、指揮下の任務のため観測する部隊を探がす。指揮下の、制圧でない部隊を探せ出せなかったら、その任務は射撃できない。
3. 観測部隊が目標部隊、又は目標ヘックスへ照準線を引けるか確認する。
4. 射撃を図る部隊が迫撃砲か従来の砲兵部隊であるなら、観測部隊と射撃部隊が同じ編成に所属している事(又は観測部隊が独立部隊で同じ編成の指揮官の指揮下である事)を確認するし、その観測部隊が指揮下を確認する。それらの状況が満たされないなら、射撃はできない。そうであるなら、手順 7 へ進む。
5. 射撃を図る部隊が間接 HE や固定砲部隊であり、観測部隊が指揮下で射撃部隊とすでに交信中の編成に所属するなら(あるいは、観測部隊が独立部隊で、その編成の指揮官の指揮下にあるなら)、手順 7 へ進む。
6. 射撃する間接 HE か固定砲部隊への観測部隊が射撃部隊と交信中にある編成の所属でなく、同じ師団所属の独立部隊でもないなら、観測部隊としてその部隊を使用できない。
7. 射撃をする。当然、射程修整値を生じない事を除き直接射撃手順(15.5 項参照)に従う。(そして間接射撃をする部隊には中隊ボーナス射撃修正値こそ適している事を忘れないでね。)
8. 次に間接射撃の特殊な効果(16.6 項を参照)をそのヘックスや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)。

サイの目 9 が間接射撃実行中に出たら、交信は失われる。マーカーは "Contact Pending" 面に返されて、間接 HE か固定砲部隊に戻される。間接砲撃は起こらず、射撃部隊のそのアクションは終了する。

## 16.6. 間接射撃の特殊な効果

### 16.6.1. スタックと間接射撃

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となった部隊と同様に同じヘックスにいる部隊のすべてがその結果 "S?" を被る:

1. 目標部隊が結果 "S?" 受け、及び部隊練度判定に失敗した、あるいは
2. 目標部隊がそれ以外の戦闘結果を受けた。

## 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：軽弾幕マーカーと重弾幕マーカー

### 16.6.2.1. 弾幕マーカーを置いて、それから、取り除くとき

ヘックスに軽弾幕マーカーを置くのは：

1. 間接部隊の（中隊ボーナスや縦隊のような部隊に乗せたマーカーの結果修整値により修整された）記載された射撃力が5以下；及び



2. 射撃戦でサイの目が9未満。

ヘックスに重弾幕マーカーを置くのは：

1. 間接部隊の（中隊ボーナスや縦隊のような部隊に乗せたマーカーの結果修整値により修整された）記載された射撃力が6以上；及び



2. 射撃戦でサイの目が9未満。

同じヘックスで異なる射撃部隊の射撃力を一緒にしない—3が二個で6にならない。付け加えると、重弾幕マーカーを置かねばならないのは、指定されたときだけ—自由意志でそれを変更してはならない事に留意して。

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個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と置き換わる（でも逆はない）。

状況次第で、弾幕マーカーをそこに置くため、部隊の存在しないヘックスへ射撃してもよい（サイの目9以外のならばそのマーカーを置ける—軽弾幕か重弾幕かはその射撃力しだい）

全弾幕マーカーが活性化フェイズの後、そして、ターンの終了前に地図盤から取り除かれる。

接近戦アクションは弾幕マーカーを決して置かない（たとえ接近戦数値が弾幕マーカーを置くための適切な色であっても）。

### 16.6.2.2. 弾幕マーカーの効果

弾幕マーカーはどちらの陣営が置いたかに関係なく両陣営の部隊に影響する。

弾幕マーカーのあるヘックスにいる部隊は射程を1ヘックスに減らされる。例外：砲兵部隊（黒色、茶色、緑色、又は、オレンジ色の射撃力部隊）のヘックスに弾幕マーカーがあるなら、その砲兵部隊は別の部隊がその部隊に対して観測する時には、それでもなお、間接射撃を使用してもよい、そして、対砲兵射撃を使用してもよい。

弾幕マーカーは照準線に対し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での部隊の退出は、退出を行うにあたり余分に2移動ポイントを使う。

重弾幕マーカーのあるヘックスでの部隊の退出は、退出を行うにあたり余分に2移動ポイントを使う、それから、損耗打撃を受け、さらに、部隊練度判定に成功しなければ移動はできない。（部隊練度判定に失敗したら、そのヘックスに留まるしかない、それでもなお、損耗打撃を受けなければならない）。

部隊をスタックして重弾幕ヘックス外へ移動してみようとするなら、最初にどの部隊が移動するのかを告げないといけない、その時、各部隊ごとに部隊練度判定を行う。すべての部隊が1度サイコロを振る。部隊練度判定を成功した部隊はスタックとしてそのヘックスを出なければならない；最初に部隊が振ったサイの目で何が起こったとしても、サイの目によって最後に部隊を移動させる、させない、について考えを変えられる道理ではない。ひとたび公言したなら、すべてを委ねるしかない。

軽弾幕マーカーのあるヘックスの部隊は射撃や接近戦力へ-1修整値を被る。重弾幕マーカーは-2に修整値を変更する。

軽弾幕マーカーの元にある部隊は部隊練度力を1引かれる、一方、重弾幕マーカーでは部隊練度力を2引かれる。

## 16.7. 対砲兵射撃

対砲兵射撃は間接射撃の1種である。砲兵部隊が砲陣地で射撃する時、砲陣地マーカーは"Fired"面に返される。"Fired"面の砲陣地は対砲兵射撃の対象となるかもしれない。

敵砲陣地に対する対砲兵射撃で交戦する砲兵部隊についての順序で下記の状況すべてが対応されなければならない。

砲兵部隊はすでに活性化した編成と交信中でなければならない；

砲兵部隊は砲陣地内にいなければならない；

砲兵部隊は目標敵砲兵陣地の射程内にいなければならない；

目標敵砲陣地は "Fired" 面が上でなければならない。

対砲兵射撃は通常の間接射撃として考えるが、射撃部隊の射撃力へー2の追加修整値が付けられる。指定した目標（一個の砲兵部隊が砲陣地で射撃したモノ）が結果（S? 成功は結果として含めない）を被るなら、砲陣地の全砲兵部隊もまた S? を被る。

砲陣地マーカーすべてが "Fired" 面から裏返されるのは、弾幕マーカーが地図盤から取り除かれた時。

注釈、さらに砲陣地で（観測部隊や交信中の指揮官がいて）通常通りに射撃できる。これは、目標にされたとしても通常の方法によって観測されなかった砲兵部隊へ実際に認められた事だ。

## 17.0 臨機射撃

### 17.1. 臨機射撃の概要

臨機射撃とは、非活性化部隊の近くで活性化部隊がある事を行う時に非活性化部隊が行ってもよいモノなんだ。臨機射撃の後で臨機射撃修整値とは別の直接射撃と同じ事が起こされる（17.6項参照）。

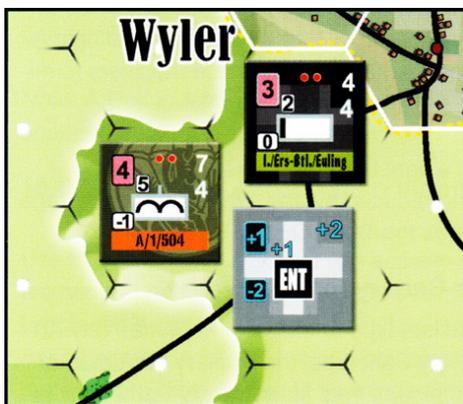
### 17.2. 臨機射撃がきっかけとなるのはいつ？

臨機射撃は敵射撃区域ヘックスで部隊が下記のどんな行動でも、やってみるたびに起こるだろう（射撃区域は 17.3 項で説明される）：

1. 移動アクション。移動に対して、とはいつても、臨機射撃は敵の射撃区域ヘックスを離れる事で起こされる、それでいて、敵の射撃区域ヘックスへの進入では起らない。きっかけとして、他の移動アクションは：輸送隊形に入る（又は、乗車）；塹壕を出入りする。移動ポイントを使い縦隊を出入りする、そして、輸送隊形を出す（又は降車）が移動の一部であり従って臨機射撃のきっかけともなる。
2. 接近戦（臨機射撃は防御部隊にしか許されていない）、あるいは、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）（接近戦ルール（18.0 項）詳細を参照）。
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、臨機射撃が起るのは一起起こるなら一活性化部隊がアクションを始める前。それは、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告げたとしよう、そして、その後に、非活性化プレイヤーは好ましい部隊に対して臨機射撃をする機会を与えられる。臨機射撃を意味する事は臨機射撃を起こした時の活性化部隊がいるヘックスで起る。これは、指揮状態、範囲、地形、そして、目標の規模とかを判定に対して重要である。

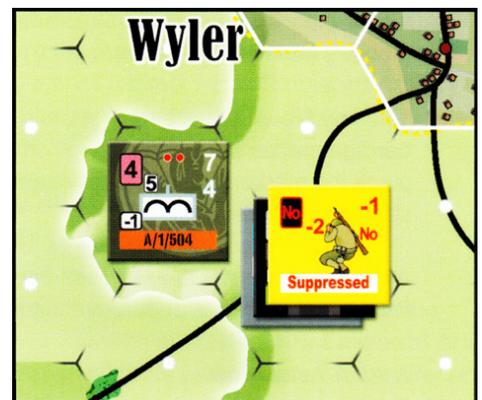
#### 臨機射撃例



ドイツ軍部隊が活性化されて、塹壕のあるヘックスへ移動しようと思う。その部隊は1ヘックス移動して、アメリカ軍部隊の射撃区域のヘックスを離れようとした時、アメリカ軍部隊からの臨機射撃を起こした。アメリカ軍部隊は部隊練度判定についてサイコロを振って、サイの目9をだした。それで、判定を失敗し臨機射撃は機会を得られなかった。

以降の活性化において、ドイツ軍部隊は塹壕に入ろうとした。これも又、アメリカ軍からの臨機射撃を起こす、そして今度は、部隊練度判定に成功した。修整後射撃力は6（射撃力は4、に2を追加、と言うのは、臨機射撃の最初と終了が射撃区域であり、そして、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一方の機会を得ることができるので、射撃は部隊が入る前に加えられた。サイの目は3。部隊が制圧になる事を意味している。ドイツ軍陣営は損耗打撃へこれを置換え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。



それでも、部隊は塹壕に入ったり出たり、あるいは、防衛拠点を離れたたり、塹壕や防衛拠点からの恵みを少しも受けないで、その瞬間に臨機射撃を受けるんだ。さらに臨機射撃で、輸送隊形に入る、又は、出る部隊に対しては、隊形変更の前か後かどちらか片方で起こり得る、臨機射撃するプレイヤーの気持ち次第で。

最後に、部隊が縦隊へ出入りする事は常に縦隊状態で臨機射撃を受ける；でも、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事を忘れるな。

### 17.3. 射撃区域とはなに？

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を除くすべての部隊、それら部隊の射撃区域は、部隊が照準線を引け、かつ、部隊の射程内にあるすべてのヘックスを含んでいる。間接H E、固定砲、又は従来の砲兵部隊は自身の照準線の中で3ヘックスまでの射撃区域を持つ。迫撃砲部隊は射撃区域を持たない。

忘れるな：部隊が隣接した敵部隊とあるなら、部隊の射程は1ヘックスに減らされる、したがって、その射撃区域は隣接ヘックスに限られる。また、弾幕マーカのある同じヘックスに居る部隊は射程は1ヘックスに減らされる、したがってその射程は隣接ヘックスに限られる。

プレイの心得：非活性化部隊は射撃区域内に居続ける限り、接近してくる部隊へ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成る。非活性化部隊が射程5を持つなら、その部隊は4回の臨機射撃を、活性化部隊が近づく度に起す。

### 17.4. 臨機射撃できるの部隊はどれ？

直接射撃できる部隊が臨機射撃できる。その意味する事は、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。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、直接射撃で使用されるのと同じ。

でも... (ここに落とし穴があるんだよ)...

部隊が臨機射撃しても良いとなる前に部隊練度判定に成功しなければならない。部隊がこの判定を自動的に成功を確定するために、指揮ポイントを使っ**てはいけない**。

注釈：臨機射撃を起こすアクションはそれ自体で臨機射撃を起こさない、そのアクションが臨機射撃に対する機会を起こしたんだ；それを「臨機射撃手順」と呼ぶ。これは、プレイヤーが臨機射撃で常に成功できるのか、又は臨機射撃したいと思うが、非活性化部隊が部隊練度判定を失敗するかもしれないからだ。それらの事例の中にあるのが、臨機射撃手順が起きたが、でも、臨機射撃は実際に発生しなかった。

### 17.5. 臨機射撃できないの部隊はどれ？

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それぞれどうなっているの？

臨機射撃にしか適用されない4つの特別な状況と修整値がある：

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なら、臨機射撃部隊は+2修整値を得る。しかしながら、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のを忘れるな。
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なら、臨機射撃部隊の射撃力は-1修整値を得る。でもね、臨機射撃は活性化部隊が離れようとするヘックスで行われ事を忘れるな。
3. 臨機射撃部隊が接近戦から逃げようとする部隊に射撃する場合、射撃力に+2修整値を得る。これは、さらに+2が上記の射撃区域から射撃区域への移動に加えられる。
4. 臨機射撃に対して中隊ボーナス修整値はあるわけではない。

### 17.7. 臨機射撃を受けた部隊にはなにが起るの？

臨機射撃からの戦闘結果を、起因行動が発生したヘックスで、直ちに適用する。起因行動が発生したとは、離れようとしたヘックスの事で、入ろうとしたヘックスでない事を忘れるな。ただし、部隊移動の継続を停止させる結果は（損耗打撃へ置換えされなかった）制圧や、言うまでもなく、除去だ。

## 17.8. 臨機射撃の手順

ひとたび、臨機射撃が引き起こされたなら、非活性化プレイヤーは射撃するのかどうかを決めないといけな。するのなら、活性化プレイヤーを止めて、どの部隊が臨機射撃するつもりかを告げる、それから、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。臨機射撃が起るなら、直接射撃手順に従って、でも異なる臨機射撃の修正値を使う。

忘れてはいけないのは、同一部隊が同時に異なる敵部隊多数から臨機射撃を起こすことがある：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、活性化プレイヤーのアクションを

中断させる為に、非活性化プレイヤーは臨機射撃をしたい時に告げる。

憶えておく、もうひとつ大事な事は、非活性化部隊の射撃区域の移動の間に離れて行く多くのヘックスで、同じ非活性化部隊から連続して、部隊は臨機射撃を起こす事があり得る。

そして最後の事は：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なら、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（14.7 項参照）。

### 接近戦例 1

アメリカ軍部隊が活性化していた、そして、2 個部隊（HとI中隊）が活性化しスタックしたままで、塹壕に潜っている2 個のドイツ部隊に使用されているヘックスへ接近戦するつもりである。1 個中隊がヘックスに残されて、接近戦をしない。接近戦するために、両部隊は一番最初に士気判定の成功しなければならない。自動的に成功するため、この判定で指揮ポイントを使えない。接近戦をする8のTQ（部隊練度）部隊に対して始める、次のように修整された：0 防衛力（接近戦部隊の射撃区域で敵部隊の最低防御力）、-1を引く（接近戦部隊の中で部隊の

最低防御力）、-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-(-1)）+ (-2) -2 = 5）。各接近戦部隊に対してサイコロを振る、そして、サイの目が5以下なら、各部隊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、そのヘックスの全ステップ数を数えるのを忘れないでねー接近戦しようとしている部隊だけでないよ）。



接近戦の第1ラウンドがいま始まる、しかし真っ先に、0ステップ対空砲部隊がすぐに自動的に除去される（接近戦で0ステップ部隊は除去される）。

ドイツ軍部隊は断固とした抵抗を選択。連合軍部隊は接近射撃を選択。接近戦は続き、防御が最初に射撃。ドイツ軍

部隊は”色付”の接近戦力を持たないので、直接と接近戦力両方が使える。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中隊へ射撃しようとする、そして、4の修整前直接射撃力があり、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—小銃なので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、ダブル目標列を使う。ドイツ軍サイの目はこの時2だったSの結果を得た。連合軍プレイヤーはSをCの結果に置換え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、報復のための時間。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置換えした。

ラウンド2の行動—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（片方は制圧である）が接近戦に生残ったので、接近戦離脱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



実際には、接近戦は陣地から敵を追い出すために部隊を前進させる。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。

接近戦アクションを実行する部隊が接近戦部隊。接近戦が起るヘックスの部隊が防御部隊。防御部隊が居るヘックスが防御ヘックス。

### 18.1. 接近戦できる部隊はどれ？

許容移動力数値 ("\*" でない) や接近戦力を持ち、かつ、塹壕に使用していない部隊が接近戦をできる、もし接近戦をするヘックスへ適切に移動できるならば—これは地形ルールに気をつけなけれ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状態の時だけ、そして、縦隊状

態の部隊は一緒にスタックできない；自動車化部隊1個しか都市か町ヘックスへの接近戦をできない。

空欄の接近戦力の部隊は接近戦力は無いので、接近戦を（あるいは、接近射撃戦の実行を）できない。

0ステップ部隊は接近戦の実行をしてはいけない。

重弾幕下の部隊は接近戦をしてはいけない。

緑色、茶色、オレンジ色、又は、黒色射撃力の付いた部隊（例えば、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. 接近戦される部隊はどれ？

あらゆる部隊が接近戦をされうる。

#### 接近戦例 2



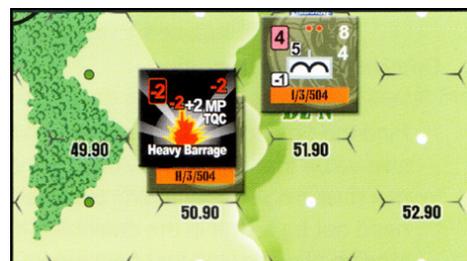
ドイツ軍部隊、1のTQ（部隊練度）は、すでに重弾幕マーカ一下でH中隊によって接近戦を仕掛けられている。すぐに、H中隊は士気判定にサイコロを振った。修整後部隊練度は最大 possible の8—その数字をもたらずのは、8で始まり、ヘックスの射撃区域で最低のドイツ軍防御力を加える(+1)、そして、US防御力(-1)を"加える"... 合計10だけど8が最大値だから。サイの目9以外で攻撃する—そして、やってやると言うのだ。

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）。修整後部隊練度が0以下なんだけど、サイの目が0なら、いつでも成功なのを実際に忘れるな。

最初のラウンドが始まりドイツ軍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最初の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と思っていた、それはラウンド2でドイツ軍にとって刃となる。ドイツ軍は防御側として最初射撃をする、そして、ドイツ軍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ていない。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—それも又外した。

次に、H中隊が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で始まり、中隊ボーナスで2上がり、ドイツ軍の防御力で1上がり、それから、サイの目が3で—Sを得る。ドイツ軍プレイヤーは、指揮ポイントに困っていた、損耗打撃へ置換え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。ドイツ軍部隊にSを乗せた。アメリカ軍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。

ラウンド2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約できるけれども、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のサイの目をささなければならず、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、その時点、まだ重弾幕のあるヘックスに。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. 部隊は一緒に接近戦できるか？

できる。複数の適切な部隊がヘックスにいるなら、活性化プレイヤーは共に遂行するため同時に複数の部隊を活性化できる。このいずれかで行う：

1. 編成の活性化で最初のアクション時に同じヘックスの複数部隊を表明してそれらの部隊が直ちに接近戦へ活性化する；あるいは、
2. 編成か師団の活性化で第2アクションの間にヘックス内の部隊それぞれに1指揮ポイントを使いそれらの部隊を接近戦させれる；あるいは、
3. 直接指揮チットに従って、ヘックスの部隊それぞれに1指揮ポイントを使ってそれらの部隊を接近戦させれる。

### 18.4. 複数ヘックスから部隊が同時に接近戦できるか？

できない。接近戦だけで、隣接する2ヘックス間で起る。複数ヘックスからの部隊は接近戦をできない。

### 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？

ありえない。接近戦は隣接した2ヘックス間でしか起りえない。複数ヘックスの部隊が同時に接近戦しない。

### 18.6. 部隊は活性化の度に幾度も接近戦される事はあるのか？

ありうる。

### 18.7. 接近戦をどんな方法ですの？

#### 1. 接近戦を告げる

自陣営の1個、又は複数の部隊がいるヘックスを選ぶ。

隣接する敵陣営部隊の1個、又は複数の部隊がいるヘックスを選ぶ。どのヘックスが接近戦を始めるのかを示す補助として、このヘックスに“Assault” マーカーを置いて告げてよい。

自陣営の塹壕にいない部隊の内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、この判定は部隊練度判定の時と同じ方法です（指揮ポイントは成功を確定する為に使用できない）。

#### 自軍の士気を決める

接近戦部隊の射撃区域で最小の防御力を持つ防御側プレイヤー

の部隊をチェックする（防御側プレイヤーの一番の部隊を意味している；これは防御ヘックス内の部隊である必要はない—ちょうどこのルールの判定基準が一番合った防御側の部隊）。複数で同じなら、使えるのは1つだけ。敵部隊が接近戦部隊ヘックスへ射撃区域の画策をしないのなら、その時は士気判定は要求されない。

攻撃側の部隊練度数値へ、その数値を加える（マイナスを加える事は数値を引く事なんだ、忘れるな）。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、即座に、3となる。

この数値から接近戦部隊で最大の防御数値を引く。マイナス数を引く事は数値へ加えるんだ、忘れるな。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成功に6以下のサイの目を出す必要がある。

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

接近戦部隊それぞれが士気に対し判定しなければならないし、その失敗は接近戦をしない事なので、アクションの終了でもある。成功したとは言え、接近戦を進めるだけしか道はない。

接近戦部隊と部隊に乗るマーカーや防御地形を恩恵を受ける防御部隊両方の防御数値を修整する。ここにどの修整値をいつ使うかを示した表を示す。

マーカー	修整値	攻撃側へ適用する	防御側へ適用する
縦隊状態	+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
ヘックス地形 (DF)	地形による	No	Yes
ヘックス辺地形	地形による	No	下記参照

接近戦部隊が適用される地形を横切る場合に、ヘックス辺修整値を加える。

注意：接近戦部隊へ射撃区域が影響しないなら、絶対に士気判定は要求されない。忘れるな。専用ルールで特に指示なき限り、マイナス修整値は縦隊状態の部隊へ適用されない。

### 3. 臨機射撃を実行する。

接近戦を受ける部隊は、加えて、接近戦部隊へ通常の臨機射撃を試みてよい。これは（接近戦の）ヘックス内で起るアクションとしての一般的な射撃区域から射撃区域なんだ。接近戦部隊に臨機射撃しかできない、けれども、実際に部隊がヘックスから離れるまでに、ヘックスにいる部隊すべてのかたまりが臨機射撃の修整値の規模とみなされる。他の全修整値が有効である。

全ての臨機射撃結果を適用し、次の手順に進む。臨機射撃により制圧された接近戦部隊はもはや接近戦をできず、接近戦アクションが終了する；制圧されなかった接近戦部隊はそのまま進み続けるしかない。

### 4. 接近戦部隊が残っているかどうかを確認する。

- ・ 接近戦部隊が無くなったら、接近戦は終了。
- ・ 接近戦部隊が残っていたら、0ステップの防御部隊は取り除かれ、次の手順へ進む。そのヘックスに残余防御部隊がないなら、攻撃側を防御側ヘックスへ前進させ、接近戦は終了。

### 5. 接近戦第1ラウンドを実行する。

#### 5 A. 防御部隊は応戦か逃走かを選ぶ。

非活性化プレイヤーは防御部隊が応戦したいのか、逃走したいのかを、今、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。；ひとつが応戦するなら、すべてが応戦；ひとつが逃走するなら、すべてが逃走。

逃走する防御部隊と一緒にスタックする指揮官は、同じ隣接ヘックスへ移動するだけ。そのヘックスは部隊が正当に進入できるヘックスでなければならない。部隊のどの様な方法であっても（縦隊状態へ、乗車か降車、等々。）輸送状態を変更できない。逃走する全部隊が制圧となる。この退却は防御側のヘックスで射撃区域を画策する、接近戦に参加しなかった適切な部隊にとって（この接近戦で士気判定に失敗した部隊も含み）臨機射撃のきっかけとなる。攻撃側はそのヘックスへ直ぐに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。

“No” か “★” の許容移動力である部隊は逃走してはいけない。

オーバースタックしたヘックスの部隊は逃走してはいけない。

弾幕下にある部隊は逃走してはいけない。

防衛拠点 (IP) や塹壕 (ENT) マーカーの下の防御部隊は逃走してよいが逃走が宣言された時点でその様なマーカーの恩恵を直ちに失う。

決定は逃走を行う事であり、複数の防御部隊が逃走を行えないならば（どんな理由であっても、たとえば、移動不能、制圧、又は禁止地形に取り囲まれている）、その時はそれらの部隊は取り除かれる（実際は、それらは降伏なんだけど結果は同じ）事に留意して。

#### 5 B. 接近戦部隊は突撃か接近射撃戦かを告げる。

防御部隊が逃走しない時に、接近戦プレイヤーが告げなければならない事は部隊が突撃なのか接近射撃戦なのか。接近戦部隊すべてが同じ事を必ず行う、みんなで突撃かみんなで接近射撃戦か一組合わせはダメ。

突撃が成功であろうが失敗であろうが、接近戦にカタをつける。接近戦射撃は接近戦の進行を止めてもよいし、止めなくてもよいどちらでも良い。

接近戦部隊が突撃するなら手順 5C へ進む。

接近戦部隊が接近射撃戦するなら手順 5D へ進む。

#### 5 C. 突撃を決断する

非活性化プレイヤーは自身で選んだ防御部隊1個に対して、直ぐに部隊練度判定を行う（指揮ポイントが自動的な成功のために使われてもよい）。（ヒント：一番すぐれた部隊練度の防御部隊を選ぶ。）

防御部隊が部隊練度に成功したなら、手順 5D へ進む。

防御部隊が部隊練度判定を失敗したなら、そのヘックスの防御部隊すべてが取り除かれる（実際には、みんな降伏したが結果は同じ—この状況なら、防御側は幸せを感じる、ちょっとだけ）。攻撃側は直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。

#### 5 D. 防御側の接近射撃戦を決断する

接近射撃戦は接近戦の時にだけ起る。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が、そこには別の射撃修正値がある。

適用できるので、防御部隊それぞれに対して中隊ボーナスのサイコロを振る—サイ振り1度で接近戦力と射撃力の両方に適用される。

防御側それぞれが接近戦力と射撃力両方で射撃する。2つの数値それぞれの射撃によって別部隊を選ぶもよいし、射撃を事前に指定する必要もない。直接射撃より先に解決しなければならない。マイナス地形修正値は接近戦部隊に対する射撃に適用されない。

制圧された防御側は接近射撃戦してよいけれども、自身の接近戦力だけで、(マーカー指示されている様に) -2修整される。

色付き接近戦力のある防御部隊は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"とは接近戦数それ自体が黒や白でない事を言う。(通常それは赤い)。

攻撃側へ、その結果を適用する。

射撃力で "No" とある部隊は絶対に接近射撃戦してはならない。

攻撃側が制圧されたなら、接近戦は中止しこのアクションを終了。攻撃側が制圧されずに残っているなら、あるいは、攻撃側が突撃するなら、その後で、接近戦は終了。

#### 5 E. 攻撃側の接近射撃戦を解決する(攻撃側が突撃していない場合)

接近射撃戦は接近戦の時にしか起らない。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準ずるが別の射撃修正値がある。

適用できるので、防御部隊それぞれについて中隊ボーナスのサイコロを振る—サイ振り1度で接近戦力と射撃力の両方に適用される。

攻撃側は今、射撃力と接近戦力両方で射撃する。二つの数値それぞれの射撃について違う部隊を選択してよい、そして、次の目標を決める前に最初の射撃の結果を確認する。直接射撃より先に解決しなければならない。防御部隊への接近射撃戦は、直接射撃と同様に、射撃されたなら全ての地形防御効果を受ける。

防御側へ、その結果を適用する。

防御側が無くなれば攻撃部隊はそのヘックスへ前進して、接近戦は終了。

縦隊状態なのに接近戦をする部隊があるなら、どの部隊でもよいので1損耗打撃の代償で縦隊を解いてもよい。

まだ縦隊状態の防御部隊が接近戦で残っているなら、その中どの部隊でもよいので1損耗打撃の代償で縦隊を解いてもよい。

#### 5 F. 攻撃側は(突撃するのではないならば) 接近戦を続けるか 撤退かを選べる。

撤退なら、接近戦は終了。続けるなら、5F から5Bへ戻る。

これが完了した(5F から5Bに1回戻り、再び5Fに来た)後に、接近戦は終了。

## 19.0 戦闘結果

### 19.1. 戦闘結果は：

1. "S" ? 制圧判定
2. "S" 制圧
3. "C" 損耗打撃
4. "1" ステップ損失
5. "E" 除去

### 19.2. 戦闘結果が意味するものは？

#### 19.2.1 S? 制圧判定：

それが再現しているのは、なに？

部隊は戦闘の重圧下にくじけかけている、しかも、指揮官達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、多少の幸運と。

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、この判定成功を確保する為に指揮下部隊へ使用可能な指揮ポイントを使ってもよい。

#### 19.2.2 制圧：

それが再現しているのは、なに？

制圧は部隊が釘付けで不安になっている事を表わす。制圧は何もしたくない、そして、回復させねばならない。



どうするの？

最初、制圧の結果を損耗打撃へ置換えしたいかどうかを決める。制圧結果を損耗打撃へ置換えたくないなら、すぐ部隊に制圧マーカーを乗せて先に進む。制圧結果を損耗打撃へ置換えさせる良案を考えるなら、部隊に対して部隊練度判定を行う。成功したら、制圧結果の代わりに損耗打撃を部隊に与える；失敗したら、部隊は制圧結果を受ける。部隊練度判定を行う前に、この判定成功を確保する指揮下部隊へ使用可能な指揮ポイントを使ってもよい。

プレイ上での注意：接近戦から逃走する結果の場合は除いて、もしかすると部隊を除去するかもしれないが、部隊が制圧結果を受けるいかなる時でも、制圧結果の代わりに損耗打撃を置換えを試みる選択肢がある。

部隊に何が起こるの？

制圧された部隊は制圧を取り外す、自らを回復する試みと接近戦で（接近射撃戦も含み）防御する以外なにもできない。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。

制圧された部隊が別の制圧を受けたなら損耗打撃を受け、同時に制圧も残る。

制圧された部隊が損耗打撃、又はステップ損失を受けたなら、集中攻撃、又はステップ損失を受け同時に制圧も残る。

間接射撃部隊は編成の観測部隊によるいかなる無線交信をも失う。

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事をもできない。制圧された部隊は行動を二つしかできない一回復と接近戦の防御。どうかルールの中で、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」と指示しないけれど、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：

それが再現しているのは、なに？

損耗打撃は犠牲者や部隊損失の始まりを、収束的に、あるいは、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？

部隊自体にまだ損耗打撃マーカーを乗せていないなら、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と除去される。

すでに1 損耗打撃マーカーのある部隊が別の損耗打撃を受けたなら、1 損耗打撃マーカーを取り除き、2 損耗打撃マーカーを置き直す。



すでに2 損耗打撃マーカーのある部隊が別の損耗打撃を受けたなら、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なら、取り除かれる；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 損耗打撃マーカーを取り除かない。（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マーカーを使用しなければならないだろう）

部隊に何が起こるの？

1 損耗打撃の部隊は接近戦力と射撃力をそれぞれ1引かれて持つ。

2 損耗打撃の部隊は接近戦力と射撃力をそれぞれ1引かれて持つ、そして、部隊練度力を1引く。

すでに1 か2 損耗打撃で表示されている部隊が制圧を受けても今までどおり制圧を別の損耗打撃へ置換えしよとできる。（19.2.2 項参照）。

1 か2 損耗打撃を受けた部隊がステップ損失を受けても尚かつ損耗打撃は残される。

1 か2 損耗打撃を受けた部隊はそれでもアクションを実行できる。

間接射撃部隊が損耗打撃を受けた時、観測部隊の編成による無線交信を間接部隊は失う。

### 19.2.4. ステップ損失：

それが再現しているのは、なに？

恐れと戦闘結果の損失、いわゆる死、負傷、そして、行方不明。



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ステップ部隊は裏返すかステップ損失マーカ―を乗せる、裏が車両シルエットの固有輸送面であるなら、マーカ―を乗せる。

部隊に何が起こるの？

今、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、さらに、中隊ボーナス修整値を受取ることもできない。

間接射撃部隊がステップ損失を受けた時観測部隊の編成による無線交信を間接射撃部隊は失う。

#### 19.2.5. 除去：

それが再現しているのは、なに？

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除く。

部隊に何が起こるの？

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

回復によって部隊から制圧か損耗打撃マーカ―を取り除く試みができる。

回復はアクションである。

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

しかし、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。制圧と示されて、そして、2有効射撃と示された、併せて指揮外である状況は部隊の部隊練度を減らされる事を忘れるな。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+1マーカ―を得る。兵士回復中マーカ―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―数について制限はない。マーカ―が取り除かれるのは部隊が回復に成功したか、あるいは、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、部隊にいずれか一方を与える。部隊が制圧で、かつ、1か2損耗打撃であるなら、最初に制圧を取り除く事を忘れるな；

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ない。

昼間ターンで敵射撃区域にいるなら、部隊は損耗打撃を取り除く為に回復を絶対にはしなければならない（でも、制圧からの回復はしてよい）。夜間で部隊は、敵射撃区域内にいる、いないに関係無く損耗打撃を取り除いてよい。

## 21.0 指揮官と指揮

### 21.1. 指揮官とはなに、そして、なにをするの？

ゲームの中で、指揮官は人物画のある駒である。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. 指揮官はどんな方法で移動するの？

指揮官は許容移動力を持たないが、輸送される。

所属編成の活性化、又は所属師団の活性化を終えるまでに、指揮官の輸送を始める。活性化部隊は最後の活性化を行った後、所属編成か所属師団所属の独立（黒か白ストライプの）部隊の居るヘックスへ指揮官を輸送してもよい。

活性化の終わりまでに指揮官は自身の編成所属部隊に居るヘックスにいないなら、自身の編成所属部隊を居るヘックスへ輸送しなければならない。指揮官の編成所属部隊しかこの場面で使用されない事を忘れるな—黒ストライプや白ストライプの部隊でない。活性化した編成（か師団）所属指揮官の移動はどのような活性化において発生する最後のモノだ。

決して、指揮官はスタック制限に対し不利に数えない。

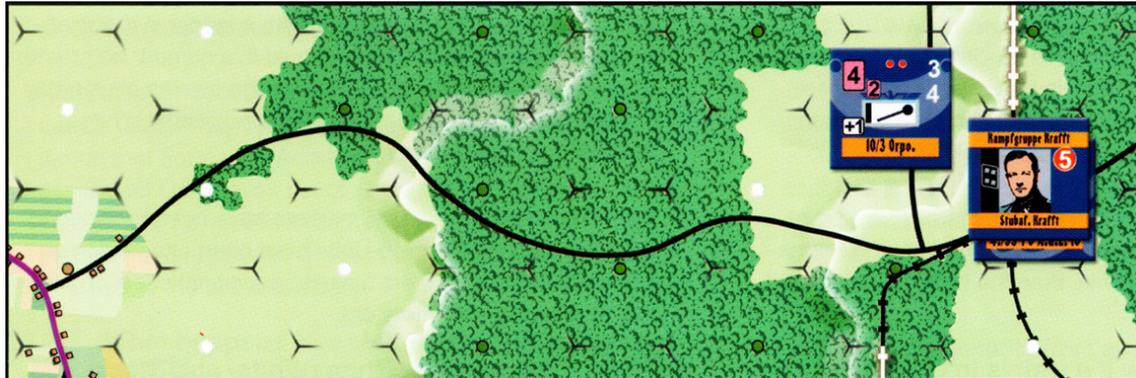
指揮官は部隊とスタックされていて、直接指揮チットがプレイされている、又は第2アクションをしている時に、指揮ポイントによってその部隊が移動、又は接近戦をする場合、指揮官はその編成所属部隊と一緒にスタックに残らなければならない。複数部隊とスタックして、いくつか移動し、いくつか今いるヘックスに残ったしたら、指揮官はヘックスを離れる活性化部隊と一緒に移動してもよいし、あるいは、あとに残っていてもよいけれど、でもその時は、そのヘックスにまだ編成所属の他部隊がいる場合だけである。この様に指揮官が違った移動をするのは、直接指揮チットがプレイされている、又は第2アクションが獲得された時だ。今この時のプレイ中のチットの間ずっとスタックしている自軍部隊と一緒に指揮官は留まらなければならないし、直接指揮での活性化終了までに輸送もできない。

指揮官と一緒にスタックした部隊は接近戦で逃走したなら、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。

各指揮官駒の裏面は "Active" と表示されている。

指揮官移動例

下の図で示す状況で、2個のドイツ軍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。指揮官の5ヘックス以内にあるので両部隊共に指揮下にある。10/3 Orpo 部隊は縦隊状態に入った（1移動ポイント）そしてその後で、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。停止するとその時点で、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意味する。

を実行できない事を意味する。

もう片方のドイツ軍部隊は縦隊状態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（縦隊状態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、そうなので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。



指揮下の部隊が活性化されているので、指揮官は部隊の一つとスタックされる為に輸送する必要がある。指揮官は 10/3 Orpo 部隊とスタックする為に輸送する、すでに縦隊状態の下に両ドイツ軍部隊を置いている。最終状況が図示されている。

必要がある。指揮官は 10/3 Orpo 部隊とスタックする為に輸送する、すでに縦隊状態の下に両ドイツ軍部隊を置いている。最終状況が図示されている。



指揮官が（直接指揮か第2アクションどちらかで）指揮ポイントを使って移動した部隊とスタックされていたら、指揮官は部隊と一緒に移動する。

指揮はつねに「その瞬間」で決定されるので、プレイヤーの益のため

に正しい手順で進行する事は「うさん臭いなあ～」と思われる事もなく、しかも、奨励される事を忘れるな。

編成が自身の活性化がまだ終わっていない事を忘れない為に師団活性化間のおぼえ置きとして利用できる。

### 21.3. 指揮官が死ぬ事ってあるの？

ない。(自身の編成、又は、師団活性化中以外で)自身の編成部隊のいないヘックスに指揮官は決していない、自身の編成に所属する一番近い部隊へ指揮官をチョイッと動かして(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? 指揮官をゲームから取り除く、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、その時指揮官は戻り、増援と一緒に配置される。

### 21.4. 部隊が指揮下かどうかを知るにはどうするの？

全指揮官はその駒に指揮範囲を記載している。指揮範囲とは最大ヘックス数の(移動ポイントでない—みんながこの無線機で話している)事である、最大ヘックス数とは指揮官から離れながらも指揮下にある事を可能にしている。敵部隊や地形はいかなる方法でもこの範囲に対して妨害しない。

指揮は部隊が何かを行う前のその瞬間に部隊を確認する:  
(i) 指揮下である事を必要とする時(例えば、第2アクションを実行、部隊練度判定を成功するために指揮ポイントを使う)、あるいは、(ii) 部隊が指揮外ならば、悪影響を受けるであろう状況(例えば、部隊練度判定成功)。

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。

増援進入ヘックスの増援部隊は指揮外とみなす。増援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. 独立部隊に対する指揮

基幹師団の指揮官の指揮範囲内にいるならば、白か黒ストライプの部隊が活性化以外の目的で指揮下とみなされる。砲兵陣地に居るならば、間接HE部隊は自動的に指揮下にある。固定砲部隊は通信がある指揮官の指揮下でなければならない。

白か黒ストライプの部隊が砲兵への観測部隊として使用されたなら、砲兵が所属する指揮官の指揮下にあらねばならない(あるいは、茶色か緑色の射撃力部隊ならその編成の部隊であらねばならない)事に留意して。

直接指揮チットがプレイ中であるならば、独立部隊は決して活性化しない。— 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プレイ中の時だけである。

### 21.5. 指揮官と配属

各指揮官は範囲未満の配属力を持つ、それは指揮官が自身の編成部隊のほかに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。

指揮官と通信がある白ストライプの砲兵はおのずから配属されているとみなす。この数が指揮官の配属力以上になる様なら、所有プレイヤーがどの砲兵が活性化するかを選択してよいが追加の白ストライプの部隊が配属される事はない。

僅かだが、配属マーカー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。マーカーはゲームで何ら影響を持たない、ただ単におぼえ置きにすぎない事を忘れるな。

### 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「配属可能」部隊であり、21.6.2項に従って自身の師団内の活性化編成と一緒に活性化するに適している。さらに、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、砲陣地にある白ストライプの固定砲兵部隊も又21.6.2項を受けて「配属可能」である。

#### 21.6.2. 活性化した白ストライプ部隊

指揮官の編成が活性化された時に、21.6.1項の制限対象の配属力までの、白ストライプ部隊を指揮下ならいくつでも、指揮官は活性化できる。部隊が指揮下であるには指揮官の範囲内にある条件がある。この条件で活性化した白ストライプ部隊はその全体の活性化の間ずっと活性化編成の部隊として扱われる(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条件も含まれている)。現在指揮官によって「指揮下」にある白ストライプ砲兵部隊はおのずと指揮官の配属力として数える。

#### 21.6.3. 砲兵部隊は複数の編成へ配属される

砲兵部隊はすぐに「配属可能な」部隊であり、師団内の活性化編成に加えて活性化される事に適している、そうでなければ、通信中の数に対するマイナス修整によって、他の師団所属指揮官で配属されるのもよい。

#### 21.6.4. 活性化黒ストライプ部隊

黒ストライプ部隊は21.6.2項目下の白ストライプ部隊と全く同じように活性化する、大きな例外事項として黒ストライプ部隊は指揮官の配属力として数えない。

### 21.6.5. 白や黒ストライプ部隊の複数活性化

そう! 条件を満たしているから、白や黒ストライプ部隊は同じターンに何度も活性化してもよい。

注釈：活性化した編成指揮官による指揮下の独立部隊部隊はその編成指揮官の指揮下にある時だけできるんだ。例えば、現時点で活性化した指揮官の範囲外に、独立部隊が移動したならば、その独立部隊は活性化指揮官へ配属されていた活性化フェイズのあいだ、別の指揮官が指揮を提供してはいけない。

## 21.7. 指揮外にある部隊に起る事ってなに？

### 21.7.1. 白ストライプの部隊は複数の編成に配属される

部隊が指揮外にあるなら、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に対する観測できない。

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

### 22.1. 防御拠点と塹壕ってなに？

壕、掩蔽壕、相互支援された戦線、だよな。これらは中に居る部隊の攻撃力や防御力へ有益な事をする。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た、一方、塹壕はより多くの時間を費やす事でより大規模なカモフラージュと組み合わせら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されうるが、部隊はそれらの一つから恩恵を受けるしかできない。

### 22.2. 防御拠点

#### 22.2.1. 防御拠点を構築できるのはだれが、どうやって？



縦隊状態でない徒歩の歩兵部隊がアクションで自身のために防御拠点を構築してよい、但し、部隊練度判定を成功する事（この時、自動的に成功する指揮ポイントはない）。成功したなら、すぐに防御拠点マーカーをその部隊に乗せる。

縦隊状態でない工兵部隊は防御拠点を自身に対して、又は縦隊状態でない他のどのような部隊に対しても、同じヘックスに構築できる。そのアクションと同時にすぐ防御拠点マーカーを置く（部隊練度判定は必要ない）。

構築された防御拠点は工兵アクションとそのため臨機射撃を起こす、そして、指揮ポイントはアクション実行のために活性化する部隊へ使用され得ない。

#### 22.2.2. 防御拠点を構築できないのはだれ？

砲と車両部隊は防御拠点を構築してはいけない、でも、縦隊状態でない工兵部隊が砲、又は車両部隊と同じヘックスいて、その部隊に対して防御拠点を構築できる、但し、その工兵部隊も縦隊状態でない事。自動車化部隊は防御拠点を構築できない、でも、縦隊状態でない工兵部隊が同じヘックスで自動車化部隊へ防御拠点を構築できる。

#### 22.2.3. 防御拠点から恩恵を得るのはだれ？

防御拠点が恩恵を与える部隊とは、構築した、あるいは、構築してもらった部隊、例えば、部隊は別部隊から防御拠点を「引き継ぎ」できない。これを忘れない為に防御拠点マーカーの下に部隊を置く。

防御拠点から離れた部隊は防御拠点からの恩恵を受けずに臨機射撃を受ける、臨機射撃を受けるのが防御拠点としての同じヘックスであったとしても。

#### 22.2.4. 防御拠点の恩恵ってなに？

防御拠点マーカー下の部隊は防御力へ-1修整値と部隊練度へ+1修整値を受ける。

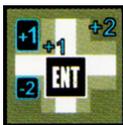
#### 22.2.5. 防御拠点を壊すにはどうするの？

防御拠点の部隊がそのヘックスを離れると、縦隊状態に入ると、乗車（14.10項参照）、又はそのヘックスから接近戦を掛けると、直ちに、部隊が防御拠点を離れ、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だれが、どうやって？

縦隊状態でない工兵部隊しか塹壕を構築できない。



塹壕の構築のために、工兵部隊は部隊によって占領されている防御拠点としてのヘックスで活性化を始めなければならない。工兵部隊は部隊練度判定を成功しなければならない（ここで自動的に成功する指揮ポイントはない）；作業中マーカーが失敗した場合におかれるだろう（25.0項参照）。成功したなら、防御拠点マーカーが塹壕マーカーに置き換えられる（ようするに、部隊が塹壕に入る）。構築された塹壕は工兵アクションであり、臨機射撃を起し得る、そして、指揮ポイントはアクションを実行の為に活性化する部隊へ使われる事はない。

プレイの心得：ヘックスに単独でいる工兵部隊は自身の防御拠点構築のためにアクションを使う事が出来る、その後で、防御拠点を塹壕へと変更するために、(第2アクションではないけれど) 続くアクションを使う事もできる。同様に、部隊が自身の防御拠点を構築できない、すなわち、同じ活性化で塹壕へ変換する試みを手にする訳がない。

### 22.3.2. 塹壕を構築できないのはだれ?

工兵でない部隊は塹壕構築を許されない。

### 22.3.3. 塹壕を出入りするにはどうするの?

移動アクションで塹壕を出入りする駒は、臨機射撃を起こす。部隊は塹壕に入るために縦隊状態以外でアクションを始めなければならない。これが意味しているのは、塹壕から出入りするためにアクション全体を使用する。この事についての唯一の例外は塹壕にいる部隊が接近戦からの逃走を行うなら、その時部隊はただちに塹壕から離れられるし、この行動は臨機射撃を起こさない(されど、逃走は臨機射撃を引き起こすだろう)。塹壕にいる部隊が接近戦をしかけてはいけない。

### 22.3.4. 塹壕から恩恵を受けるのはだれ?

塹壕にいる部隊だけが恩恵を得る。そして、縦隊状態でない、ひとつの部隊しか塹壕を占領できない。覚え置きとして塹壕マーカー下に部隊を置く。塹壕を構築した陣営(ドイツ軍、西側連合軍、等々)しかその塹壕を使えない。

塹壕を出入りしようとして臨機射撃を受けている部隊は塹壕の恩恵を受けられない、臨機射撃を受けるのが防御拠点としての同じヘックスではあるけれども。

注釈：塹壕は、工兵部隊により「補強された」防御拠点を部隊が実際に使用している限り、部隊に「入られて」なければならない。塹壕に入る事はアクションすべてを必要とし、射撃区域で行うなら、臨機射撃をもたらすだろう。

### 22.3.5. 塹壕を壊すにはどうするの?

ダメだよ。塹壕はその場所に残るだけだよ、たとえ捨てられたとしても残る。そのヘックスへ移動して塹壕を占領すると決めた自陣営部隊に役立つ。

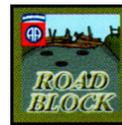
### 22.3.6. 塹壕の恩恵てなに?

塹壕マーカー下の部隊は射撃力と突撃力へ+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。とにかく塹壕を占領する部隊により守られたヘックスが接近戦されたなら、接近戦する部隊すべてが部隊練度へ-2修整値でもって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効果表の装甲目標部分を使用する。

## 23.0 道路障害

### 23.1. 道路障害を設置できるのはだれが、どんな方法で?



縦隊状態でない工兵部隊だけが道路障害を設置できる。“Sperre”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(例えば、道路、鉄道、山道、小路、小道)。



工兵部隊のアクションによる道路障害の構築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(25.0項参照)。道路障害の設置は工兵アクションで臨機射撃を起こし、指揮ポイントはこのアクション実行へ使用できない。

各軍はプレイ中1回に設置できる道路障害の制限数をもつ。制限数は専用ルールで提供されている、そして、各駒は道路障害が属する師団を表わしている。

いったん道路障害が取り除かれても、駒は設置される為にもう一度入手される。

### 23.2. 道路障害の影響てなに?

道路障害は敵部隊と味方部隊にもヘックスにある道路の全てを打ち消す。ここでの味方部隊とは、道路障害を設置した部隊と異なる師団所属部隊の事である。道路障害の駒は、どの軍の師団が設置したかを表わすため色分けされている。

### 23.3. 道路障害を取り除くにはどうするの?

縦隊状態でない工兵部隊が同じヘックスにある道路障害を取り除くためにアクションを使用できる。工兵部隊は部隊練度判定を成功する必要はない: 取り除く事は自動的である。

道路障害と同じヘックス内の、縦隊状態でない徒歩の歩兵部隊は道路障害を取り除くためにアクションを使用できる、但し、部隊練度判定を成功が必要である。

道路障害を取り除く、又は取り除く試みは工兵アクションにある、これもまた、臨機射撃を起こし、指揮ポイントはこのアクション実行へ使用できない。

## 24.0 後衛

### 24.1. 後衛てなに？



後衛は縦隊状態でない歩兵部隊から離脱した部隊である。後衛は後衛の共用駒で置換えられる。

全ての後衛は駒にあるように、ステップも部隊練度も射撃力も防御力も0である。後衛は作りだされた時のアクションの間はいかなるアクションも実行してはいけない。

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. 後衛を産みだすにはどうするの？

縦隊状態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だす事ができる。

後衛を作りだすのは工兵アクションである。従って、このアクション実行へ、あるいは、必要とされた部隊練度判定成功へ、指揮ポイントが使われることはありえない。

各軍はプレイで1回に持ち得る後衛の制限数がある。制限数は専用ルールで提示される。

後衛を作りだすことは歩兵部隊に対して臨機射撃を起こす。

### 24.3. 後衛を置いていいのはどこ？

後衛を配置できるのは自陣営部隊の空のヘックス内；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、そして
- (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）である

### 24.4. 後衛を取り除くにはどうするの？

後衛が敵部隊より攻撃されて、他部隊の様に戦闘結果を被る事で起こり得る。

後衛はアクションとして地図盤から取り除かれる事が起こり得る。

後衛を作りだした部隊が取り除かれたからといって後衛は絶対に地図盤から取り除かれない事を忘れるな。

### 24.5. 後衛を産みだすにはどうするの？

専用ルールはプレイ中に作りだせる、あるいは、持てる後衛制限数を与える。

いったん後衛が取り除かれても、その駒は配置される為に、もう一度入手される。

## 25.0 特別工兵ルール（作業中）



工兵アクション（ようは道路障害や塹壕の構築）で部隊が試みて失敗した時、+1作業中マーカースを得る。その部隊が同じヘックスで同じモノを構築するために部隊練度判定を行う次回に、作業中マーカース毎にその部隊の部隊練度へ1加えられる。それらのマーカースの限度枚数はなく部隊は貯める事ができる。マーカース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除かれる。

## 26.0 天候

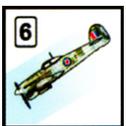
毎日の1番目の昼間ターンに先立ち、天候と空軍入手フェイズの間に、その日の天候がどうなのかを知るために、プレイヤーのひとりが天候表へサイコロを振る；昼間ターンに続く手順で、必要ならば、プレイヤーの一人が天候の変更についてサイコロを振る。表の指示が、その天候を表わすサイコロの目はどうなのか、その天候がどんな影響を受けるかを知らせてくれるだろう。

天候について4タイプある：

晴れ	プレイで影響なし
濃霧	全部隊に対する射撃力と接近戦力の修整値を1引く；最大照準線距離は2ヘックスである；全ての移動コストが1増える；航空攻撃なし
曇り	航空攻撃なし
雨	全部隊に対する射撃力と接近戦力の修整値を2引く；最大照準線距離は2ヘックスである；縦隊状態でない、かつ、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ターンの天候サイコロ振後、濃霧は上がらない、続くターンで天候はその日残存の期間、曇りである。

## 27.0 空軍



毎日の1番目の昼間ターンに先立ち、天候と空軍入手フェイズの間に、その1日間（その日の最後の昼間ターンまで）に得る航空支援はどれくらいか両陣営が確かめる。

各ゲームの専用ルールがその日の各晴天昼間ターンでどれくらい空軍部隊を得るのかを指示するだろう。晴天ターンでしか空軍部隊を利用できない。晴天がないならば、空軍部隊を得られない。

また、各ゲームに対する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示してくれるだろう。

空軍部隊は敵部隊に対して航空攻撃を放つために使用され得る。攻撃したい敵部隊の上に空軍部隊をただ置くだけ。空軍部隊のすべてが置かれさえすれば、攻撃を解決しはじめる事ができる。複数の空軍部隊で同じ部隊を攻撃してよい、でも、各攻撃を別々に解決しなければならない。空軍部隊が敵部隊を攻撃する時、空軍部隊の射撃力の色で決まる、戦闘結果表の適切な列に基づきサイコロを振る；検討される修整値はプラスの直接射撃修整だけである（その通り、——マイナス修整はない、塹壕や防御力に対してすらも！）。弾幕マーカーを置かれぬ、たとえ、どんな色付き射撃力でもね。

## 28.0 夜間

下記の修整が夜間ターンを通じて生じる。

1. 最大照準線距離は最大3ヘックスに減らされる。
2. 回復できた部隊は制圧か損耗打撃を取り除いてもよい。

## 29.0 用語集

### 29.1. アクション [Action]

活性化した部隊が実行できる事象。活性化している部隊種によって異なるアクションは、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事がある。第2アクションも参照。

### 29.2. 活性化チット [Acievation Chit]

駒は、どの師団や編成を活性化させるのかを確かめるために無作為に引く。各活性化チットが師団や編成を表わしている。

### 29.3. 活性化した編成； 活性化したプレイヤー；活性化した部隊 [Acieve Formation;Active Plaer; Active Unit]

活性化した編成とは、活性化チットはその時プレイ中にある、その師団（そして、従属編成）あるいは、単一編成である。活性化プレイヤーとは活性化した編成を運用するプレイヤーである。活性化部隊は活性化した編成の部隊である。直接指揮チットが引かれた場合に、それを所有するプレイヤーが活性化プレイヤーとしてみなされるのは、活性化プレイヤーが指揮ポイントを使う事で部隊が存在するその時である。

### 29.4. 装甲部隊 [Armored Unit]

黒色の枠に囲まれた防御力を持つ部隊

### 29.5. 軍 [Army]

ゲームにおける部隊最大の集まり、複数の師団、各国の部隊を識別している、要するに、イギリス軍とかドイツ軍。

### 29.6. 砲兵部隊 [Artillery Unit]

射撃力がオレンジ色、茶色、又は黒色の部隊

### 29.7. 砲陣地 [Artillery Park]

間接 H E（オレンジ色の射撃力）砲兵部隊は観測間接射撃をするために砲陣地にいなければならない。その様な部隊は砲陣地で自己観測間接射撃を実施できないが、（黄色で、直接 H E の、部隊として）直接射撃してもよい。

### 29.8. 接近戦 [Assault]

ゲームの仕組みで意味する事は、防御側を陣地から撃退するために、攻撃する部隊が防御部隊へ前進し行く事である。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に対し防御する部隊間の直接射撃の種類。接近射撃戦は接近戦でしか起らない。例外的な修整値をいくつか含むも、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]

駒の左上にある数字、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。高い数字が、良い接近戦力。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の防御する場合に、この値を2回使用する；接近戦力が白色や黒色なら、その場合において、その部隊が接近戦力で1度、その後、射撃力で1度、接近射撃戦する。空欄の接近戦力である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]

各指揮官駒に示す、これは、指揮官が自信の編成部隊へ追加活性化してよい、白ストライプの独立部隊の数である。

### 29.12. 障害地形 [Blocking Terrain]

照準線が地形を通り抜ける時に、照準線を障害する地形。障害地形は地形効果表に記載している。障害地形ヘックスと非障害地形ヘックスの共用ヘックス辺に沿って引いた照準線は障害されない。

### 29.13. 士気判定 [Bravery Check]

部隊が接近戦を実行する時に、接近戦をする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ならば、その部隊は接近戦を実行しない。指揮ポイントが士気判定へ使用されることはありえない。士気判定は部隊練度判定のとして実行されているけれどもルール上で同じ事ではない。士気判定はサイの目9で常に失敗とする。

## 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]

部隊は縦隊の隊形に入るために移動ポイントを使い、より速い道路移動速度を利用できる、でも攻撃されてひどい目に遭うかもしれない。縦隊を出入りすることは移動の一部なので、臨機射撃を起こす、しかし、部隊は移動ポイントを使う代わりに損耗打撃を受ける事で縦隊から出ることができるし、それによる臨機射撃は起らない。縦隊状態の部隊は縦隊状態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実行できない。

## 29.16. 指揮ポイント [Command Points]

用途：

1. 直接指揮チットを引いた後で、部隊を活性化する；
2. 第2アクションの実行のため、部隊を活性化する；
3. 部隊練度判定を自動的に成功するため、部隊に与える事、しかし、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）に対してはできない。

師団チットが引かれる時に師団に対する指揮ポイントが得られる、その後で、指揮ポイントは師団所属の部隊にしか費やされない。

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]

指揮官駒それぞれに印刷されている、これは部隊が指揮官の所属でまだ指揮下にある事ができるヘックス数である。

## 29.18. 指揮力 [Command Rating]

どれぐらいの指揮ポイントを師団が受取るかを定める為に使う。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. 指揮ボーナス [Command Bonus]

射撃力と接近戦力のプラス修整値、部隊練度判定（9は常に失敗、0は常に成功）を成功した、完全兵力の2ステップ部隊が利用できる。ステップ損失を受けてしまったら、部隊は上記条件から外れる。指揮ポイントは部隊練度判定を自動的に成功するために使ってはいけない。部隊の臨機射撃時に中隊ボーナスを受取る事はできない。

## 29.20. 防御力 [Defense Rating]

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。

歩兵のような非装甲部隊は全般に0以上の防御力を持つ。戦車のような装甲部隊は全般に-1以上の防御力を持つ。目標部隊の防御力は目標部隊へ射撃する部隊の射撃力に加えられる。装甲部隊の防御力は黒色の枠に白色の数字、他方の非装甲部隊の防御量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]

プレイヤーの所持するありとあらゆる部隊の活性化を可能とするが、指揮ポイントの代償でしか許されない。直接指揮チットに従って活性化された部隊（かスタック）は第2アクションを実行できない。

## 29.22. 直接射撃 [Direct Fire]

戦闘結果表で直接射撃の修正値を使った射程のある射撃戦；照準線が直接射撃に必要である。直接射撃はアクションである。

## 29.23. 派遣ポイント [Dispatch Point]

ターンの始めに、このターンか次のターンのどちらかで使うため編成活性化チットを「買う」時に使用（次ターンに対して買う場合活性化チットは少ない派遣ポイントで済む）。師団活性化チットが引かれた時に師団へ派遣ポイントを獲得し、その師団の編成にしか使用えない。

## 29.24. 派遣力 [Dispatch Rating]

師団が獲得する派遣ポイントがどのくらいかを決定するのに使う。派遣力は師団プレイヤー補助に記載されている、ゲームそれぞれに付いてくる専用ルールにも記載されている。

## 29.25. 師団 [Division]

師団は編成の1つの集団で、師団活性化チットとしてゲームに表現されている。指揮ポイントと派遣ポイントは師団と師団指揮官に帰属する、そして、派遣ポイントは部隊とその師団の編成にしか使用されない。

## 29.26. 工兵アクション [Engineer Action]

工兵アクションは：防御拠点を構築、塹壕を構築、後衛を産み、道路障害を設置、道路障害を除去、そして、専用ルールで別の違ったアクションをする。縦隊状態の部隊は工兵アクションを実行できない。

プレイヤーは工兵アクションを実行するために指揮ポイントを使ってはいけない、そして、この制限は工兵アクション完了のための部隊練度判定も含む。（これは、工兵アクションが第2アクションとして行なえない事を意味する。）この制限は全ての工兵アクションに適用される、たとえ部隊のクラスがなんであれ、工兵アクションを実行する事がある。工兵アクションはアクションであり、従って臨機射撃を起こす。

## 29.27. 射程 [Fire Range]

射撃部隊から離れ、目標として存在しうる連続したヘックスの最大数。

射程は射撃力の右側に駒に記載している。射程がない場合、その部隊は1の射程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。

敵部隊に隣接されたら、あるいは、弾幕マーカーのあるヘックスにいるなら、部隊の射程は1ヘックスへ減らされる。例外：ヘックスに弾幕マーカーがあるとしても、今までとおり、砲陣地の砲兵部隊は観測された間接射撃を実行してよい。

## 29.28. 射撃力 [Fire Rating]

色付き枠で駒の左上にある数字。枠の色は兵器クラスを表わす。より高い数字が、優れた射撃力である。0の値は有効な射撃力である事を忘れるな。“No”値のある部隊はその部隊が射撃能力を持たず、射撃できない事を意味している。

## 29.29. 射撃区域 [Fire Zone]

部隊が照準線を引け、及びその部隊の射程内に対するヘックス、例外として：

1. 部隊が自身に1個又は複数の敵部隊と隣接しているなら、部隊の射程は1ヘックスに減らされて、それによって射撃区域は周囲を取り巻く6ヘックスへ減らされる；
2. 部隊が弾幕マーカーのあるヘックスにいるなら、射程は1ヘックスに減らされて、それによって射撃区域は周囲を取り巻く6ヘックスへ減らされる（砲陣地内の部隊については除外する；29.26項参照）
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持たない。

## 29.30. 指揮下 [In Command]

自身の指揮官の指揮範囲にいる部隊は指揮下にあるとみなす。部隊が何かを行うに先立ち、その場で部隊に対して指揮が確認される：

- (i) 部隊が指揮下にいる事を必要とする（例、第2アクションを実行、部隊練度判定に指揮ポイントを使う）、又は
- (ii) 部隊が指揮外なら影響を受ける（例、部隊練度判定成功）。

同じ師団の指揮官範囲であるなら、独立部隊は指揮下にある。増援進入ヘックスの増援部隊は指揮外とみなす。

## 29.31. 間接射撃 [Indirect Fire]

戦闘結果で間接射撃の修正値を使う射程のある射撃戦；射撃部隊と目標との間にある照準線は間接射撃には必要とされない。照準線を引かない間接射撃実行のために、別部隊が観測部隊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駒が存在する。指揮官は部隊でないで、スタック制限へ数えない。指揮官は、常に自身の編成や自身の師団所属独立部隊とスタックしなければならない、そして、編成すべてが除去されたら取り除かれる。指揮官は許容移動力を持たないし、射撃力も持っていない。部隊が指揮下の場合、指揮官は確定する為に使用される。

## 29.33. 照準線 [Line of Sight (LOS)]

照準線は一直線で、障害のない線、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にかけて存在する線。照準線は障害地形を含むヘックスを通り抜けられない限り、その様なヘックスに入る、あるいは、出てもよい。照準線の最大距離は晴れの昼間ターンの間を通して8ヘックスである。照準線の最大距離は濃霧か雨の昼間ターン、又は夜間ターンの間を通して2ヘックスである。観測所や防御拠点はこれら照準線ルールに対し例外事項である。

## 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。損耗打撃を受けた時は縦隊を離れる選択を除いて、これら全てのアクションが臨機射撃を起こす。部隊が最初のアクションで移動アクションを実行した場合、もちろん、第2アクションで移動アクションを起こしてはいけない。

## 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駒に表示されている：

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. 非活性化プレイヤー；非活性化部隊 [Non-Active Player; Non-Active Unit]

非活性化プレイヤーは活性化した編成を運用していないプレイヤーである。今、活性化している編成に従属していない部隊、あるいは、指揮官へ配属されていない独立部隊、が非活性化部隊（両陣営の部隊を含み得る）。

## 29.37. 臨機射撃 [Opportunity Fire]

臨機射撃は起こされるであろう非活性化部隊からの直接射撃の種類で、通常は非活性化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。

非活性化部隊は臨機射撃のために部隊練度判定を成功しなければならない。修正値のわずかな違いを除き、直接射撃ルールで臨機射撃を行う。臨機射撃はアクションでない。

### 29.38. 独自の輸送 [Organic Transport]

歩兵が砲兵部隊で裏面に車両のシルエットを持つモノは独自の輸送機関がある、表示しているのはこの部隊が所有する車両である。駒のおもてはステップ点を囲む黒色の矩形があり、部隊が独自の輸送に対し車両を持つ事を示している。

### 29.39. 指揮外 [Out of Command]

部隊が指揮官の指揮範囲の外にある時、部隊は指揮外である。指揮外の部隊はあらゆる目的に対して自身に使う指揮ポイントはあり得ない、自身の部隊練度は1引かれる。加えて、部隊は間接射撃任務に対して観測できない、あるいは、部隊が間接HE、固定砲、通常の砲、又は迫撃砲部隊なら、観測部隊の使用もできない。

### 29.40. 回復 [Rally]

部隊が制圧や損耗打撃から元に戻るため実行するアクション。ステップ損失は元に戻して戻れない。

### 29.41. 後衛 [Reargard]

部隊、共用タイプの駒で、歩兵部隊から分離する。

後衛は0の射撃力と防御力、0ステップ、しかも、駒で与えられる接近戦力と部隊練度は無い。

### 29.42. 道路 [Road]

いくつかの地形は、道路、鉄道、山道、小路、小道を示す特徴がある。

## 229.43. 第2アクション [Second Action]

編成活性化チットや師団活性化チットによる（でも直接指揮チットによらない）アクションを今、実行する指揮下の部隊（又は部隊のスタック）は指揮ポイント（付け加えると、部隊のスタックに対して、スタックの各部隊につき1指揮ポイント）を使い、直ちに第2アクションを実行してよい。

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。

第2アクション実行に対する決定は次の部隊がアクション実行前（と次のチットが引かれる前）に行わなければならない。

師団活性化中の第2アクションは師団活性化を制限するものでない。

## 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ステップがある。0ステップ部隊は駒の上中央に点がない、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表示している。

ステップはスタックでも利用される：最大8ステップに縦隊状態の部隊がオーバースタックと見なされることなくヘックスに存在できる。

ステップは射撃戦に対する修正値の規模を決めるのに重要である、そして、損失部隊は統合できる。

ある事例、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、部隊が輸送機関を持つならば、その駒の裏面は輸送隊面である。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ならば、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駒を部隊に乘せなければならない。

## 29.45. 制圧 [Suppression]

戦闘結果で、これは部隊機能に対する実行を大きく制限する。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しかない。部隊は制圧から元に戻る為に回復しなければならない。

## 29.46. 輸送隊形 [Suppression]

車両に「乗車」した歩兵、又は砲兵部隊の状態。輸送隊形の部隊は最速で移動し、ゲームの数値すべてを決定する為に輸送隊面を使用する。

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

部隊が縦隊状態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試金石。部隊練度判定を行うために、部隊に対してサイコロを振る。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。部隊は指揮を使い、サイコロを振り部隊練度判定を成功する代りとする事ができるかもしれない、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]

部隊の持つ士気、補給や訓練の物差し。この数字は部隊練度判定に対して使われる。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。その高い数字は良い部隊。部隊の練度は修整される場合が、とりわけて、部隊が指揮外、縦隊状態、制圧されている、ステップ損失を受けてしまった、弾幕マーカ一下にある、防衛拠点又は塹壕に居る、あるいは、2損耗打撃を持つ、場合である。おまけに、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、工兵アクションの為に必要な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]

白色の枠に防御力を持つ部隊。

## 29.50. 部隊 [Unit]

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、個々の駒が表現している。各部隊が編成に所属し同様に師団にも所属する。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**：駒は国別の特有な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**：駒は国別の特有な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**：駒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帯が通る。シルエットは、ある駒の表と裏で違つかもしれない。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一方で表示し、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事を忘れるな。

全部隊のシンボルが専用ルールで明らかされている。

## 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明らかにする。この色の編成が活性化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、それらは駒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つの副クラス) :
  - (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 HE — 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 HE — 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))

"SA"、"AP"、"LM"、そして "DP" クラスは直接射撃だけしかできない。"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事を忘れないでね。

## 30.0 シリーズ・クレジット

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