

Grand Tactical Series 2.0 Rules Summary

使用略語

MA：移動量
TQ：部隊練度
IC：指揮下
CP：指揮ポイント
DP：派遣ポイント
MP：移動ポイント
EFZ：敵射撃区域
IP：防御拠点
ENT：塹壕

一般的概念

サイコロ：サイ振りはサイの目 $0 = 0$ で 10 でない、1 個の 10 面体サイコロを使用する。部隊やマーカーの場所や色付き数値すべてに注意を払う。

指揮下：

部隊が指揮下にあるとみなされるには、部隊は指揮官の指揮範囲（ヘックスで数える）内にいるのが条件である；そうでないなら、部隊は指揮外とみなされる。

進入したヘックスにいる部隊を指揮外とみなす；指揮に対して進入したヘックスにいる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）に対する指揮をいずれの師団のどの指揮官からでも引いてもよい

指揮状態についてその瞬間の部隊状況で判定する。

部隊練度判定を行う：部隊は IC でアクションは S? を不適用に転換する；CH を S に転換する；強行軍をする；あるいは牽引で後退する；のいずれならば、ICP の代償で自動的に判定を成功してよい

でなければ、サイコロを振る；結果 = 0 なら、部隊は成功する；結果 = 9 なら、部隊は失敗する；結果 \leq 部隊の修整後 TQ なら、部隊は成功する；それ以外の状況なら、部隊は失敗する

部隊が指揮外なら、部隊の TQ から 1 減らす

スタック：1 ヘックスに縦隊状態でない自軍 8 ステップまでに加えて縦隊状態の 1 つまでの部隊をスタックしてよい

オーバースタック部隊は縦隊状態にしてはいけないし、活性化の全期間を通して後述のオーバースタックペナルティを適用される

指揮官は常に編成所属部隊、又は、師団所属独立部隊とスタックしなければならないが、スタックとして数えない。

照準線：LOS が存在するのは、観測す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にはばまれ、隔たった 2 つのヘックスの間が照準線長さ内にある場合

LOS は TEC (地形効果表) に従い、弾幕マーカーや障害地形によってはばまれる

例:A 頂上ヘックス辺が障害とならないのは、2 部隊の 1 つと隣接していて、かつ、LOS を横切る唯一の頂上である場合。

ヘックス辺に沿って LOS が存在するのは、ヘックスの 1 つが LOS を通し、かつ、ヘックス辺が頂上でない場合。

範囲：雨 / 霧ターンなら、部隊の最大照準長さは 2 ヘックスである；晴れた夜間なら、3 ヘックス；それ以外の場合で 8 ヘックス

防御拠点のどんな部隊であっても 2 障害ヘックス、又はヘックス辺を見通してよい。

観測所か丘で間接射撃の観測をするのどんな部隊でも晴れや曇りの時 (だけ) 13 ヘックスを見通せ、しかも、3 障害ヘックス、又はヘックス辺を通して観測してよい。

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

- 軽迫撃砲以外の迫撃砲部隊、又は今時点で射程 "No" である部隊は直接射撃できない、そして、その通り射程を持たない。

- 間接 HE、固定砲、又は本来の砲部隊は 3 の射程を持つ。

- 射撃部隊が 1 しか射程を持たなくなるのは、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) 場合である。

射撃範囲：部隊の射撃範囲は進入ヘックスを除くヘックスに、またがつている、そのヘックスは 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なら、「未交信」面を上にして部隊に交信マーカーを乗せる

ある種のポイントを使う：そいった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)

射撃効果を被る：

E：プレイから効果を受けた部隊を取り除かれる

1：効果を受けた部隊が 1、又は 0 ステップなら、プレイから取り除かれる；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、部隊の裏面が異なる形態である場合、あるいは、
- 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 の効果を与える；

そうでなく、その部隊が損耗打撃マーカーを乗せてなかったら 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たなら、2 損耗打撃マーカーを増やす；

そうでなかったら、その部隊に 1 の効果を与えて、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逃走しないなら、部隊は選択して TQ (部隊練度) 判定をおこなってもよい

成功したら、部隊に C の効果を与える

失敗した、あるいは、TQ 判定を行わなければ、その後で：

もし制圧で無かったなら、部隊に制圧マーカーを乗せる

そうでないなら、部隊に C の効果を与えて、制圧マーカーを取り去る

S?：部隊は TQ 判定を行う；失敗なら、部隊に S の効果を与える

上記の全てに追加して

指揮官と交信中の砲兵部隊は有効な射撃を受けたなら、交信を失う

損耗打撃与える：C の射撃効果を影響を受けた部隊へ与える

有効な射撃：部隊が有効な打撃を受けたなら、部隊はステップ損失、損耗打撃、又は制圧になる事を招く。

ゲームの流れ

- A. 0700 ターンなら、天候表にサイ振りをする
- B. 0700 ターンなら：- その日に入手できる航空ポイントを決める
- 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
- 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
独立旅団用に、配属された師団のディスプレイを使う
- D. I. 両陣営は、同じ師団の 1 DP を獲得するために、自軍の師団所有の 2 CP を使ってよい
- D. II. 両陣営は編成活性化チットを獲得するために、DP を使ってよい陣営が利用可能な編成活性化チットに対して 1 DP しか使わなかったら、その場合ならば、プレイヤーはそのチットを次ターン用として (隠蔽して) 別置きしなければならない；そうでなく、陣営は利用可能な編成活性化チットに対して 2 DP を使ってもよい、そうするとチットはこのターンに使用する
編成指揮官は (いままにヘックスに進入するのでは無く) 最低 1 ターンをプレイされていて、そのチットはすでに次ターン用として別置きされて無ければ、利用可能な編成活性化チットとしてチットを獲得しようとする師団から DP を使用しなければならない。
- E. I. 両陣営は砲陣地マーカーを地図に設置する、あるいは、地図からそれらを解体する為に DP を使ってよい
陣地を設置、あるいは、解体しようとする師団所属の陣地毎に 1 DP 使わなければならない
陣地を保有していないけれど、既に同じ師団所属の間接 HE 部隊を保有している進入したヘックス以外で陣地を設置しなければならない。
師団ディスプレイの対応する陣地枠にあるヘックスの自走式でない師団の間接 HE 砲兵部隊なら、初めに部隊は降車されなければならない、

マーカーのあるヘックス内の陣地枠から全部隊を置くことによって陣地は解体してもよい

E. II. 両陣営は砲陣地の間接 H E 部隊、又は海岸砲部隊が自軍指揮官と交信を確立するための試みをしてよい

サイコロを振り、無線交信修正値を適用する；部隊の交信マーカーのその時点で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を交信中面に返す F 独立編成と改編編成を転属する（専用ルールを参照）

G. 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、王室海兵隊チット、イベントチット、海軍チット（夜間でないなら）、そして既にプレイされているかこのターンに到着する、全師団活性化チットをカップに入れる、そして、このターンにプレイされる為の 1 番目のチットであるなら入れない。シナリオの第 1 ターンなら、どれがカップに入る特定のチップであるかをシナリオルールを参照して確認する

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なら、そのチットを使う；

そうでなく第 2 ターン以降なら、許された活性化が直後のターンで残ったチットによって実行される；

そうでなければカップからチットを引いて、許された活性化を実行する 1 チットだけになるまでチットを引き続ける；1 チットになった時、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。

通例：

必要な CP を使うなら、活性化した全部隊はスタックとして一緒にスタックして開始してよい。

スタックが第 2 アクションの実行するなら、あらゆるスタックが同じアクションの実行をしなければならない

引いたチットが**直接指揮チット**だったら：

部隊毎に 1 CP を使って指揮下の非独立部隊数を活性化してよい、そして、それぞれは工兵アクション以外のアクションの 1 つを実行する

活性化して工兵部隊の師団から 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

部隊は第 2 アクションの実行できない

引いたチットが**師団活性化チット**だったら：

師団のディスプレイ枠に置かれていた増援部隊から全ての部隊を地図上の進入ヘックスに配置する

部隊をオーバースタックしてよいし、縦隊状態で、あるいは、縦隊でない状態でも進入してよい

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 = (サイ振り 1 回、1/2 して、そして切捨て) + 師団の指揮力

新たな DP 数 = サイ振り 1 回、下記の合計：

結果 < 現時点の貯まった DP なら、1 DP 加える

結果 ≤ 師団の派遣力なら、1 DP 加える

結果 = 0 なら 1 DP 加える；結果 = 9 なら、1 DP 減らす

夜間前の最終ターンなら、2 DP を加える

その師団の各部隊は自動的に活性化する；射撃、接近戦、あるいは、E F Z への移動（常に E F Z 内であるなら、部隊は縦隊に入る / 離れる、あるいは、乗車 / 降車する事ができるとしても）以外の何かひとつを実行してよい

例外：進入ヘックスにあるいかなる部隊でも移動アクションを実行しなければならない

例外：1 C 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

1 C 部隊は 1 CP を使って第 1 アクションを完了した後すぐに第 2 アクションを実行させてよい、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が自身の師団所属独立部隊へ運んでもよい

引いたチットが**編成活性化チット**だったら：

編成の各部隊は自動的に活性化する；それぞれ 1 アクションを実行してよい

白色と黒色ストライプ部隊が編成指揮官の指揮範囲内にあるなら、同一師団に所属する白色と黒色ストライプ部隊を活性化した編成に配属された、その編成の一部としてとみなしてよい

たとえすでにこのターンで活性化したとしても部隊は配属してよい

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；白色ストライプ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数えなければならない

1 C 部隊は 1 CP を使って第 1 アクションを完了した後すぐに第 2 アクションを実行してもよい、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が自身の師団所属独立部隊へ運んでもよい

引いたチットが**イベントチット**だったら：専用ルールの記述された通りのイベントに対してサイを振る

I. 弾幕マーカーを取り除き、もし編成が無いならリーダーも取り除く

全ての砲陣地を射撃でない面に返す

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

移動アクション

移動アクション全てに対して：

現時点での部隊 MA = "No" なら、部隊は乗車する事を除き実行させる事ができない

全移動アクションは第 2 アクションの用途において同じであるとみなされる；ある領域で、部隊は 1 つの活性化でこれらの 1 つしか実行され得ない

活性化していないプレイヤー：部隊が OP 射撃してもよい活性化部隊とは：非進入ヘックスに離れる；縦隊を出入りする；乗降車する；E N T を出入りする

部隊は活性化部隊がその起こしているアクションを実行前、又は後に OP 射撃させてよい

部隊を**移動**させる

移動する部隊それぞれに対して MA を決める

部隊に乗せたマーカーによって部隊の MA を修正する

"*" の MA を持つ部隊を移動させるために、TQ 判定をさせる；成功なら、E F Z へ入らない、あるいは、禁止地形横切らない 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

グループの砲陣地マーカーと部隊は MP を利用できない

次に述べる標準ルールの追加：

スタックしたまま移動してよいのは、部隊と一緒に開始して、縦隊状態でなく、オーバースタックしたスタックでない場合

敵が占有しているヘックスへ、そして、進入ヘックスの 2 ヘックス以内に部隊は移動できない

常に徒歩の歩兵部隊は 1 ヘックス移動してよのは、禁止地形の中へ、又は横切る移動でない場合、そして、制圧でない場合である；

同じアクション内で別途 MP を利用できない

早急に大勢の居るヘックスの外に部隊を移動させなければならない

オーバースタックのヘックスからの移動のたぐいを開始した部隊へ損耗打撃を加える^{訳注}

訳注：ルール 14.7 項では

オーバースタックのヘックスから離れよとした部隊は臨機射撃を受け

ヘックスに残る部隊は損耗打撃を被るとなっている。

必色付きの移動クラスによる移動を消費に対して T E C 判定する

“*”と M A がある部隊は徒歩としてみなす

部隊は橋やフェリーを横切ってもよいのは、縦隊状態の時だけ
移動コストへの天候の効果について T E C (地形効果表) の備考を参照
I P マーカーを部隊から取り除くのは、非活性化プレイヤーが移動に対する
O p 射撃を実行する前に I P を離れた時である
ヘックスの道路を無視するのは、スタック一緒に移動する場合か、あるいは、
ヘックスが他の師団所有の道路障害がある場合である
部隊は軽弾幕マーカーのあるヘックスを退出するために + 2 M P を使わなければ
ならない

部隊は重弾幕マーカーのあるヘックスを退出するためには、部隊に損耗打撃
を与えて T Q 判定を行う；失敗したら、そのヘックスに残る；成功したらそ
のヘックスを出る為に + 2 M P を使う

その様なヘックスからスタックを移動するなら、どれが退出を試みか
を告げなければならない、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

可能な限り遠くまで移動移動した後の徒歩部隊を強行軍する事を T Q 判定を
行なって試みてよい；成功したら、このアクションに追加の 2 M P を与え、そう
でないなら部隊に損耗打撃を加える

試みできないのは、部隊が自動的 1 ヘックス移動を使って移動した場合
塹壕下でない部隊は 1 M P を使って縦隊に入れてよい

部隊が縦隊に入った時マーカーを乗せて I P を取り除く

部隊はいずれか 1 方で縦隊を出てもよい：

- 1 M P を使って、しかし、その後で非活性化プレイヤーは縦隊から出る前、又
は後に臨機射撃をしてよい、あるいは
- 部隊に損耗打撃を加える、でもその後で臨機射撃は起きない；同じアクシ
ョン内で縦隊を出入りする部隊はこの方法をするしかない

乗車している黒色の枠で囲んだステップ点のある部隊を、部隊が車両 M A の半
分 (切捨て) を使う事で降車してよい、そして、部隊の非車両面へ返す；部隊
に乗っている全マーカーを維持する

例外：降車した時部隊へ縦隊マーカーを乗せても、又は取ってよい

H E 砲兵部隊を陣地ヘックスへ部隊を移動させて師団の砲陣地のひとつに参
加 (それだけ) させてよい

非自走の部隊を陣地加わる為に降車しなければならないお
陣地に入る部隊から縦隊マーカーを取り除く

部隊のヘックスに同じ国籍の E N T マーカーを部隊の下に配置して部隊が **E N T**
T に入れてよい

塹壕のどれか一つへ (縦隊状態でない) 1 部隊を移動させてよい

“*”の M A 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 にい
れてよい

ヘックスの E N T マーカーを部隊の上に配置して部隊が **E N T** を出してよい

“*”の M A 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 を離
れてよい

降車した黒色の枠で囲まれたステップ点のある部隊を車両面に部隊を返す事で
乗車させてよい；部隊に乗っている全マーカーを維持する

例外：乗車した時、部隊から I P マーカーを取り除く

乗車した時、縦隊マーカーを乗せても、又は取ってよい

工兵アクション

これらのアクション全てに対して：

制圧された部隊、砲兵部隊、又は縦隊状態の部隊が部隊の種類いづれかに
対して実行できない

作業中マーカーを留めた兵士；マーカーが置かれた兵士 (だけ) に対して
同じアクションでの次の試みに対して + 1 を加えて T Q；作業中マーカー部
隊がほかのアクションを実行するまで、あるいは、企てた作業が完了してなら、
その時に全ての兵士の作業中マーカーを取り除く

非活性化プレイヤー：工兵アクションを実行する活性化部隊向かって、活
性化部隊がその時のアクションを実行する前に臨機射撃をしてよい

工兵が徒歩の歩兵部隊に **I P** を設置させる

工兵が実行するなら、ヘックスの部隊に I P マーカーを乗せてよい

設置する徒歩の歩兵部隊に対して、T Q 判定を行う；成功なら、部隊に I P
マーカーを乗せる；失敗なら、兵士に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 内である

工兵部隊が **E N T** を設置させる

部隊に T Q 判定を行う；成功なら、ヘックスに現存の I P マーカーを活性化の
最初に同じ国籍の E N T マーカーと取り替える；失敗したら、兵士に作業中マ
ーカーを乗せる

道路ヘックスで工兵部隊に、工兵所属師団に対する道路障害マーカーの上限ま
で **道路障害を設置させる**

T Q 判定を部隊に行う；成功なら工兵所属の師団から利用できる道路障害

マーカーをヘックスに置く；失敗なら、兵士に作業中マーカーを置く

工兵が徒歩の歩兵部隊に部隊の居るヘックスの **道路障害を取り除かせる**

工兵が実行するなら、道路障害マーカーは自動的に取り除かれる
道路障害を取り除く徒歩の歩兵部隊に対して、T Q 判定を行う；成功したら、
道路障害マーカーを取り除く；失敗、兵士に作業中マーカーを乗せる
取り除かれた道路障害マーカーは使用する為に再利用できる

歩兵部隊に部隊所属の師団に対する後衛マーカーの上限まで **後衛を産みださせ**
る

部隊に T Q 判定を行う；成功なら、部隊の編成所属の後衛を a) E F Z 外
の b) 産出した部隊の 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

後衛は産みだされたアクションの間ずっとアクションを実行できない

他のアクション

射撃力を修正する時に追加する

中隊ボーナスに対する判定するのは、部隊が現時点で 2 ステップである場
合だけ

縦隊状態の部隊に対する追加プラス、でもマイナス地形を除いた修正値
規模修正値について目標ヘックスの全てのステップ合計

部隊が **成功** すると何もされない

“The Direct & Op Fire Flowchart & the CRT (直接 & 臨機射撃フローチャートと
射撃効果表)” で **直接射撃** を部隊にさせる

間接 H E、固定砲、従来砲、又は軽迫撃砲以外の部隊は “the Indirect
Fire Flowchart & the CRT (間接射撃フローチャートと射撃効果表)” で間接射
撃を部隊にさせる

部隊に接近戦 “Assault Fire Flowchart & the CRT (接近戦射撃フローチャートと
射撃効果表)” を使用してさせる

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のは、制圧でない場合
部隊を回復させる

部隊が指揮下であるなら回復は成功、でなければTQ判定を実行させる、
部隊に乗る回復中+1 毎に対してTQに1加える；成功なら回復は成功する、
そうでなければ部隊に回復中+1 マーカーを乗せる

全ての部隊に表示した回復中+1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

成功したなら、昼間で部隊がEFZ内にいない、あるいは、夜間（EFZ
に関係なく）、一番目に抑圧マーカーを取り除く、他に1レベル損耗打撃を
減らしてもよい

反撃

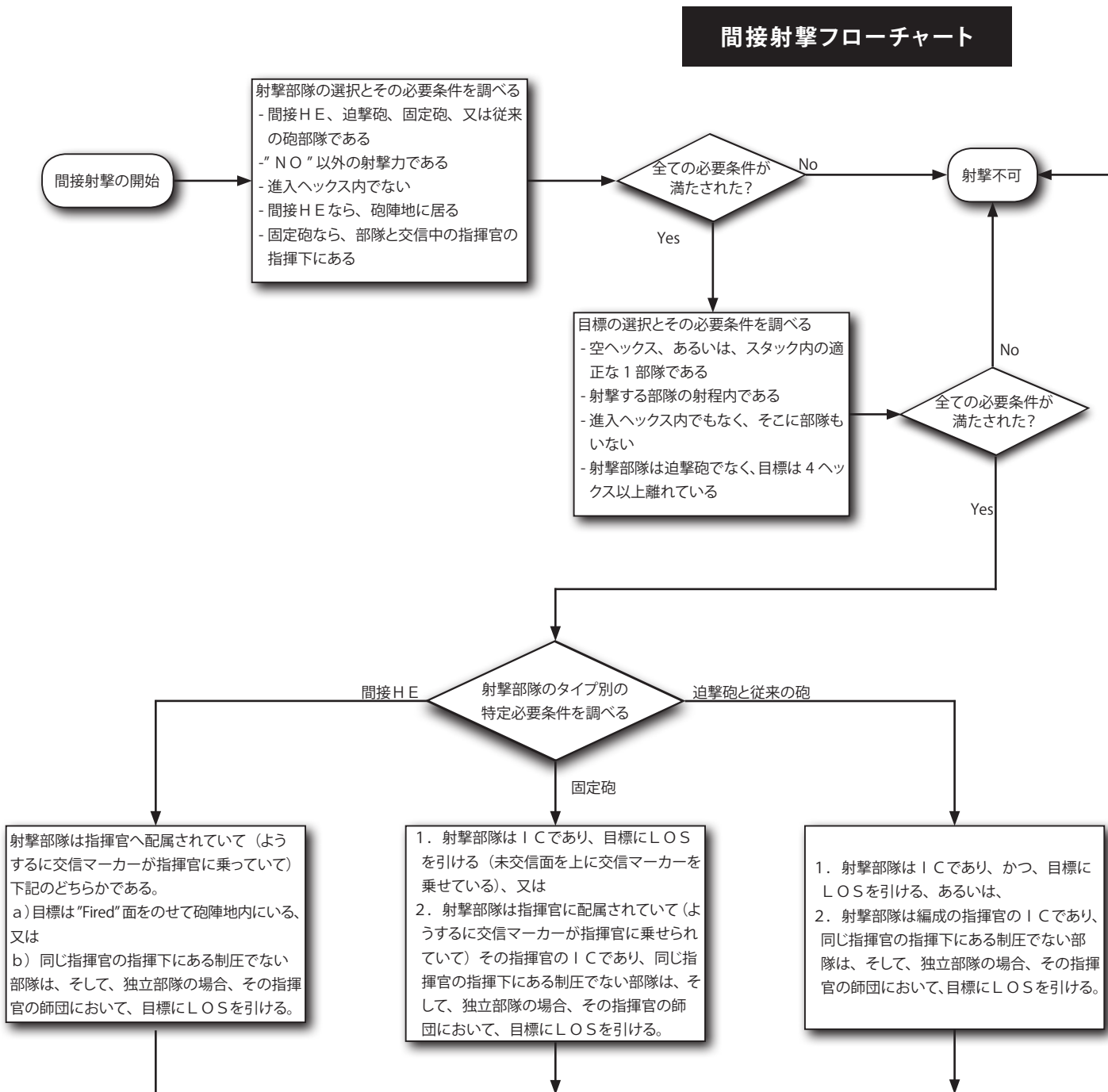
部隊に臨機射撃フローチャート、射撃効果表、そして、射撃効果表の項目下の
臨機射撃力修正値を使用して臨機射撃をさせる

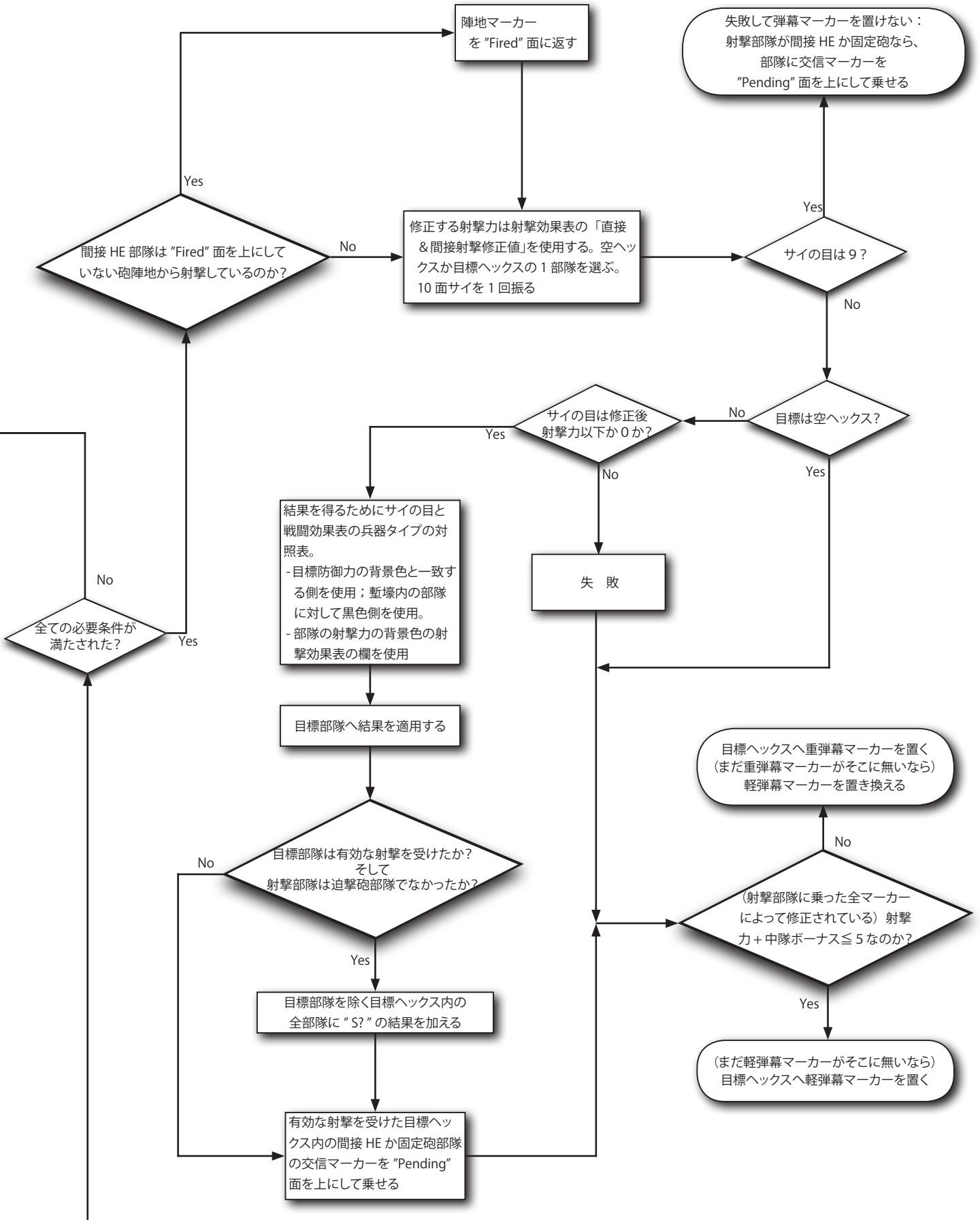
部隊が目標へ射撃だけをさせてよい、その目標とは射撃する部隊の臨機射撃
条件に合う射程内でアクションを実行している目標である

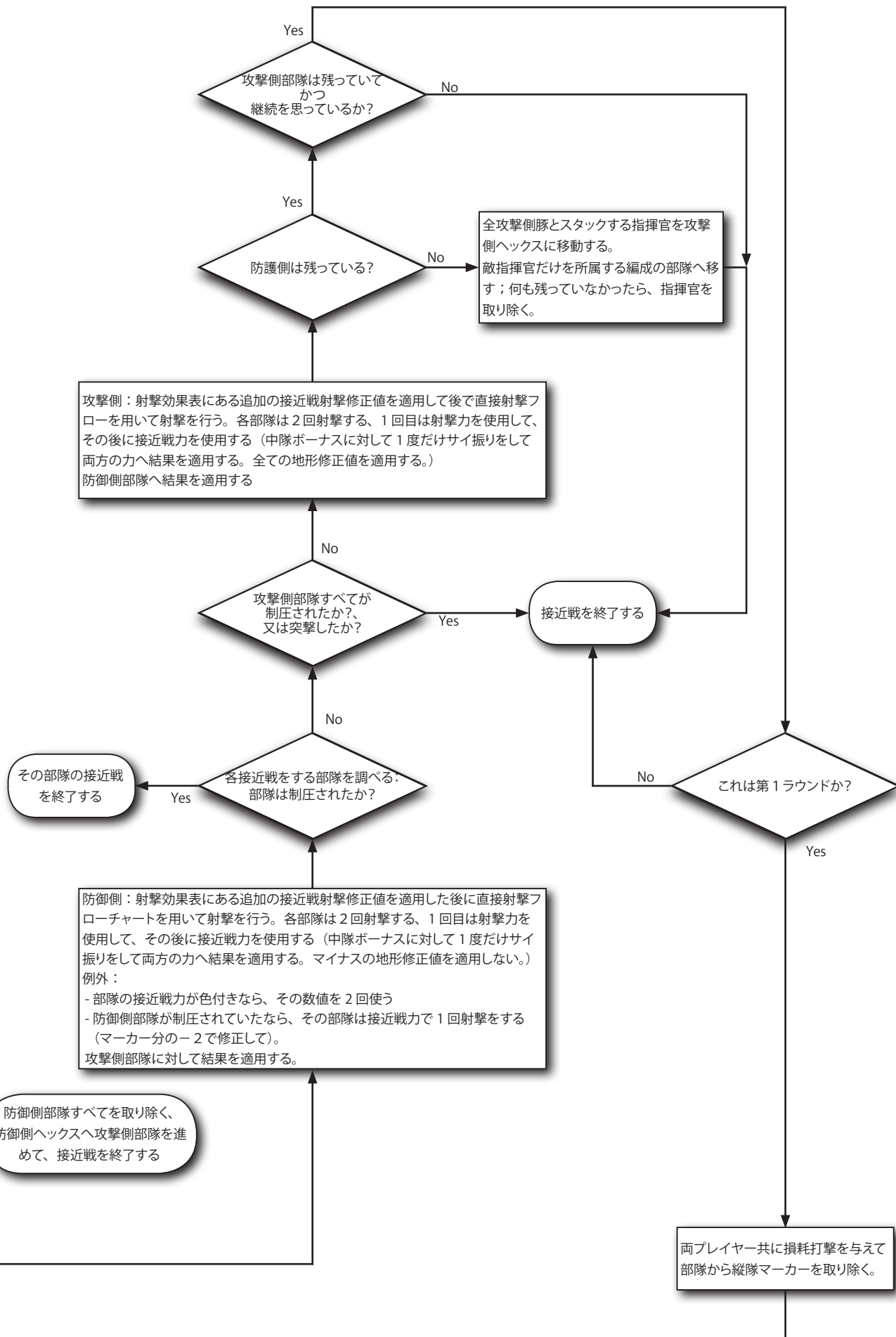
スタックが臨機射撃を引き起こしたなら、臨機射撃をする部隊はスタック内の
（射撃する側の選択で）他だひとつの部隊を射撃してよい、それでもスタック
内の全部隊は規模修正に対して全てを数える

臨機射撃する部隊は告げなければならないのは、でき得る目標部隊がはず
みとなるアクションを実行する度毎に臨機射撃をするつもの場合である

間接射撃フローチャート







直接・臨機射撃フローチャート

