

## 7.3 橋の爆破



工兵は隣接する橋を「射撃」して1ヒットを与えることができれば爆破できます。木造の橋を射撃する時は、工兵の火力に+1します(F2=F3)。爆破に成功したら、橋に爆破マーカーを置きます。

橋は迫撃砲や野砲による間接射撃、航空支援でも爆破できます。この時は火力が半減(F5=F3)になり、木造の橋の火力ボーナスは無視します。間接射撃や航空支援は通常の観測が必要です。この場合も、橋は1ヒット受けると爆破されます。爆破に成功したら、橋に爆破マーカーを置きます。

## 7.4 煙幕



煙幕はマーカーで、LOSを妨害します。工兵は「射撃」して1ヒットを与えることができれば、隣のヘクスに煙幕を張れます。

迫撃砲は観測された目標ヘクスを「砲撃」して1ヒットを与えることができれば、そのヘクスに煙幕を張れます。

煙幕は張られたゲームターン中ずっと残り、最後に消えます。煙幕が残っている間、煙幕のあるヘクスの中へ、もしくは煙幕のあるヘクスから外へ、さらには煙幕のあるヘクスを通過する全てのLOSは妨害されます。両軍の全てのユニットは煙幕のヘクスに入ると、そこで移動を停止しなければなりません。ユニットは煙幕のあるヘクス

から外に出る時は通常通り移動できます。

煙幕ヘクスでも白兵戦は行えます。ただし、両軍ユニットの火力は全ての戦闘ラウンドで-1されます。退却は自由に行えます。

## 7.5 鉄条網



鉄条網はマーカーで、シナリオ開始時にプレイ可能なヘクスに置かれます。ゲーム中に置かれることはありません。

鉄条網はスタック制限には数えられません。

1個の敵ユニットが鉄条網ヘクスに入ったら、移動を停止しなければなりません。そして、次のゲームターンにそのユニットは鉄条網を除去するか、撤退することができます。

**鉄条網の除去:** ユニットの「射撃」して1ヒットを与えることができれば、鉄条網を除去できます。

**撤退:** ユニットの移動してきたヘクスサイドを戻す形で鉄条網ヘクスから移動できます。

**注意:** 鉄条網ヘクスにいるユニットは射撃できますが、白兵戦は行えません。工兵は鉄条網の除去に対する工兵の「射撃」はダブルFPでF4になります。

## 8.0 移動

活性化されたユニットは1ゲームターンに一回だけ移動できます。退却(9.4)や再編成(9.5)は除きます。敵ユニットのいるヘクスや交戦中のヘクスに入ったユニットはそこで移動を停止しなければなりません。移動を終了したユニットは45度の角度に曲げてから手前に倒して伏せませぬ。敵ユニットのいるヘクスに入ったら白兵戦が起きます(9.0)。

### 8.1 移動ポイント (MP)

ユニットは、1回の移動で消費できる最大移動ポイントを表わす移動力を持っています(2.14)。ユニットはMPを全部使わなかったり、全く使わなくてもかまいません。ただし、次の移動のために残しておいたり、他のユニットに譲渡することはできません。

ユニットはヘクスサイドを越えるたびにMPを消費します。

**例:** 平地ヘクスサイドを越えるユニットは2MPを消費します。森ヘクスサイドを越えるユニットは3MPを消費します。

川や崖といった地形によっては、MPが足りなくてユニットが移動できないこともあります。

### 8.2 スタック制限

スタック制限はヘクス単位で判定します。ヘクスの地形によって0~3個です。

ダイアグラム 5



### ヘクスの支配

**ドイツ軍:** St. Abynの2つの町ヘクスと、ドイツ軍マーカーのある4つのヘクスを支配しています。ヘクスの支配は敵ユニットのいるヘクスや交戦中のヘクスには及びません。しかし、川を越えた Bois du Blaireau にはヘクスの支配を及ぼすことができます。

**ドイツ軍:** アメリカ軍ユニットのいる4ヘクスとアメリカ軍マーカーのある6つのヘクスを支配しています。

**交戦中:** グレー/緑のマークがある2つのヘクスは交戦中のヘクスです。両軍のヘクスの支配が及んでいます。

**ドイツ軍:** マークのない空白のヘクスは、全て空白ヘクスです。