

v2.0 シリーズルール

©2021. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

©2023. Sunset Games. All Rights Reserved.

はじめに

バッテリー・コンバット・シリーズ (BCS) は、第一次世界大戦後期の機械化部隊の登場から現代に至るまでの戦術戦闘を再現したウォーゲームです。

この規模の戦いを再現するためにはオリジナリティと独自のルールが必要で、BCS は戦術級と作戦級のちょうど中間に位置しています。何かのゲームをスケールアップしたものではなく、またスケールダウンしたものでもありません。

BCS は、シミュレーションの再現性と遊びやすさのベストなバランスを見つけて、どちらも過剰に妥協しないようにまとめられています。サポートブックにあるダグ・フィッチ氏の入門記事とリン・ブローワー氏の「最初にお読みください」は、ゲームを始める時にきっと役立つでしょう。皆さん、楽しんでください。そして、あなたのゲーミングに感謝します！
ディーン

目次

P ルールと重要なサブセクション

- 1 はじめに
- 2 1.0 ゲームの基本
 - 1.0f セットアップノート
 - 1.0g 第1ターン
- 1.1 ユニット
 - 1.1d 準備不足ユニット
- 1.2 コアコンセプト
- 1.3 フォーメーション
- 1.4 指揮範囲
 - 1.4d 指揮範囲外の影響
- 1.5 サポート
 - 1.5g サポートユニットの効果
- 1.6 射撃イベント
- 1.7 準備防御

- 1.7c 準備防御の効果
- 1.8 疲労
- 1.9 セーフパス
 - 1.9c 必要な移動タイプ
 - 1.9d セーフパスが必要な時
- 1.10 戦場の霧
- 2.0 ゲームターンの手順
- 2.1 増援
- 2.2 補充ポイント (Repls)
- 2.3 アサインメント
- 2.4 オーダー (オプション)
- 2.5 アクティベーション
- 3.0 フォーメーションのアクティベーションの手順
- 3.1 主要補給ルート (MSR)
 - 3.1a リーガルヘクス
 - 3.1c ブロックされた MSR
- 3.2 SNAFU
- 3.2f 最適な距離
- 3.3 目標 (OBJ)
 - 3.3a OBJ ゾーン
 - 3.3b ダブル OBJ ゾーン
 - 3.3d OBJ ゾーンの配置
 - 3.3g 偵察 OBJ マーカーの配置
- 3.4 アクティベーション
- 3.5 クリーンアップ
- 3.6 孤立
- 3.7 疲労レベルの回復と失敗フリップ
- 4.0 移動
 - 4.1 地形効果
 - 4.2 スタック
 - 4.3 支配地域 (ZOC)
 - 4.3d EZOC の影響
 - 4.3e EZOC と退却
 - 4.4 ストップエンゲージメント
 - 4.4b ストップ放棄
 - 4.5 エンゲージメントゾーン
 - 4.5c ブロック地形 (視線)
- 4.6 スクリーン
- 4.7 司令部とコンバットトレイン
 - 4.7d 司令部とコンバットトレインのジャンプ
 - 4.7e 司令部の退却
 - 4.7h コンバットトレインの退却
 - 4.7i ソフトジャンプ (オプション)
- 4.8 自発的退却
- 4.9 リアル移動 (オプション)
- 5.0 戦闘
 - 5.1 通常攻撃とショックアタック
 - 5.1b 攻撃の手順
 - 5.1c 攻撃ユニットの要件
 - 5.1h 通常攻撃の基準
 - 5.1i アシストユニット
 - 5.1m ショックアタックの基準
- 5.2 エンゲージメント
- 5.3 アタックバイファイア
- 5.4 砲爆撃
 - 5.4f 観測
- 5.5 退却
- 5.6 戦闘後前進
- 6.0 特殊な状況
- 6.1 市街戦
- 6.2 フォーメーションの破壊
- 6.3 マップ外からの攻撃
- 6.4 計画疲労 (オプション)
- 6.5 スタンドオフ AV 対空ユニットのサポート (オプション)

本ルールブックは MMP 社の承諾を得て翻訳、制作されたものです。無断転載や違法コピー、その他営利目的に基づいた使用は一切禁止します。ルール上でわからない点や不明な点があれば、書面にて下記連絡先までお問い合わせ下さい。もし、内容物のいずれかが不足している場合やゲームのルールに関して質問がある時は下記まで連絡して下さい。



〒564-0004
大阪府吹田市原町3丁目26-1-103
サンセットゲームズ
E-mail: support@sunsetgames.co.jp

2025年7月21日 第4版

1.0 ゲームの基本

1.0a スケール ほとんどのユニットは大隊規模です。1ヘクスは1キロメートルから1マイル強の範囲で、ゲームによって決められています。1ゲームターンは実際の1日に相当します。ゲームルールには、そのゲームのマップの縮尺とユニットの規模が明記されています。「1回目」と「2回目」のアクティベーションは、「午前」と「午後」という時間的な考え方ではありません。

1.0b シリーズルール 各BCSゲームのルールは、シリーズルールとゲームルールの2つで構成されています。シリーズルールには、全てのシリーズゲームに適用されるルールが書かれていて、可能な限りゲームの手順に沿った形でまとめられています。シリーズインデックスもあります。ルールブックは2つの特殊文字を使っています。

◇ダイヤモンドは箇条書きのリストですが、チェックのように特定の要件や制限のリストではありません。

✓チェックは要件や制限のリストです。

1.0c ゲームルール ゲームルールは、特別ルール、シナリオ、セットアップ情報など、特定のゲームを遊ぶために必要な情報がまとめられています。ゲームルールとシリーズルールの内容が異なる時は、シナリオとセットアップ情報を含むゲームルールを優先します。

1.0d サポートブック サポートブックには、デザインノート、より詳しい解説、プレイの例、いくつかの図表がまとめられています。

1.0e マップ マップには、5ヘクスおきにヘクス番号が付いています。ヘクス番号は全てのヘクスを識別するために使います。

例：B21.32はマップBの0.30ヘクス列の2ヘクス上にある21ヘクス列にあります。

半分以上あるヘクスだけがゲームに使えます。ユニットはマップ外に移動できませんが、マップ外に退却することはできます(5.5h)。増援ユニットは登場するまでマップ外に留まります。

1.0f セットアップノート

ゲームルールには、各シナリオのセットアップ情報がまとめられています。ゲームルールで特別に変更されていない場合は、常に以下を適用します。

◇「w/i X」とは、常に指定されたヘクスからXヘクス以内に配置します。

◇ユニットは、指定されたゾーン内(境界線を含む)のどこにでもセットアップできます。ただし、ユニットが移動できないヘクスにはセットアップできません。

◇地形で制限されることがありますが、ユニットはどちらのサイドでセットアップしてもかまいません。

◇[3]のように括弧付きの数値があるユニットは、そのステップ数でセットアップします。括弧付きの数値がないユニットは完全戦力でセットアップします。

◇(サポート)と記載されているユニットは、司令部の近くやマップ外にセットアップします。そして、司令部にサポートマークを置きます。(サポート)と記載されているユニットだけが、サポートしている状態でセットアップできます。

1.0g 第1ターン 各シナリオの最初のフェイズは以下のように変更します。

◇先攻プレイヤーは、シナリオで決められていることがあります。また、先攻プレイヤーの決め方が指示されていることもあります。通常は、両軍プレイヤーがサイコロを振り合って先攻プレイヤーを決めます。

◇天候はシナリオで決められていることがあります。

◇特別ルールがなければ、天候と航空ポイントの判定は通常通りサイコロを振って決めます。

◇補充ポイントの判定にサイコロを振らないことがあります。

◇アサインメントフェイズはありません。

◇第1ターンのオーダー(オプションルール)は自由にアサインできます。ただし、セットアップに「準備防御」と記載されているフォーメーションは、少なくとも第2ターンまでその状態を維持しなければなりません。

◇セットアップ情報に「完了」(Done)と記載されているフォーメーションは、ゲームが始まる前にアクティベーションが終わっているため、第1ターン中にアクティベーションできません。そのフォーメーションのアクティベーションマークは、次のターンに使うために脇に置いておきます。

◇セットアップ情報に「行動済み」(Used)と記載されているフォーメーションは、第1ターンに2回目のアクティベーションを必ず試みなければなりません。

1.1 ユニット

ユニットとは、マーク(砲兵マークや航空ポイントマークなど)ではない駒のことです。通常の歩兵とは異なる、司令部、コンバットトレイン、サポートユニットはユニットです。

重要：ユニット能力一覧表には、各ユニットタイプの使用可能な機能がまとめられています。

1.1a ユニットバリュー

◇**アサルトアロー：**この記号はユニットが攻撃可能であることを表しています。攻撃可能ユニットだけが通常攻撃で「攻撃ユニット」になれます。

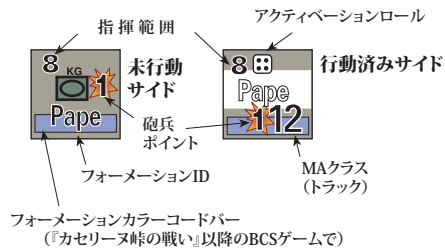
◇**移動力：**ユニットの移動力(MA)とは、使用可能な最大移動ポイント(MP)を表しています。

◇**移動クラス(MAクラス)：**数字の色は、ユニットのその面におけるMAクラスを表しています。赤色はタクティカル、黒のMAはトラック、白のMAは徒歩です。

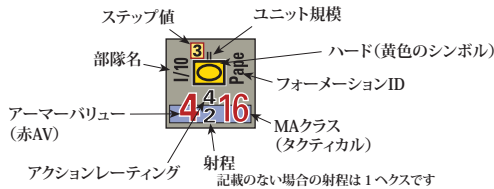
デザインノート：このルールはOCSと同じですが、装甲車はトラックからタクティカルに変更されています。

ユニット記号

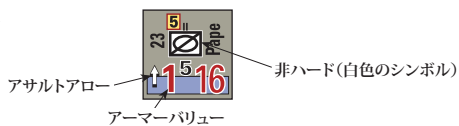
司令部



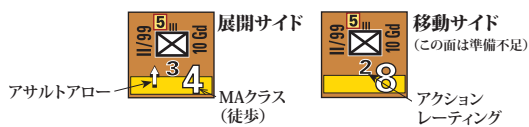
AVユニット



デュアルユニット



歩兵ユニット



コンバットトレイン



マーカー

	準備防御		ステップロス (残り5ステップ)		ターン
	OBJ		コーディネーション		アクティベーション
	ダブルOBJ		渋滞 (古いバージョンでは 'Stopped' でした)		天候 (違う絵柄の場合もあります)
	赤サポート		砲兵ポイント		フォーメーションアクティベーションマーカー (史実の上級部隊)
	限定サポート		航空ポイント		市街地ヘクス支配マーカー (これはソ連軍の支配マーカー)
	スタンドオフサポート		スクリーン		行軍OBJ
	ドロップサポート		指揮官		艦砲射撃
	テンポラリードロップサポート		フォーメーション・ロック		要塞
	フレッシュ		橋爆破済み		地雷原
	疲労レベル 2		橋爆破失敗		地雷原突破マーカー
	MSRブロックレベル 1		橋未完成		鉄条網突破

タイプと特殊な記号

AVタイプ

4	赤AV
3	限定AV
5	スタンドオフAV
0	ライトAV



STgr プレイクスルーAV

再建不可ユニット

守備隊ユニット

MAクラス

16	タクティカルMAクラス
8	徒歩MAクラス
12	トラックMAクラス

← この背景色は見やすくするためのものです

ユニット規模

I	中隊
II	大隊
KG	戦闘団
TF	タスクフォース
Tm	分隊
Grp	グループ
III	連隊
X	旅団
XX	師団
XXX	軍団
(-)	上位部隊の一部
(+)	派遣部隊

ユニットシンボル

	歩兵		機甲/装甲		1号対戦車自走砲
	自動車化歩兵		ティーガー		豆戦車
	機械化歩兵/装甲擲弾兵		スターリン重戦車		対戦車
	空挺/降下猟兵		スターリン突撃砲		102mm砲
	山岳歩兵		軽戦車		90mm砲
	海兵隊		対戦車自走砲		88mm砲
	グライダー歩兵		ソ連軍対戦車自走砲		対空砲の水平射撃
	揚陸		駆逐戦車		機甲対空
	コマンド		ヤークトティーガー		騎兵
	スキー		マードー		機甲偵察
	先頭		突撃砲		オートバイ歩兵
	自転車		シュトルムティーガー		オートバイ偵察
	機関銃		ブルムベア		装甲車
	警備		Funklenkティーガー		工兵
	オスト		火炎放射戦車		空挺工兵
	補充		マチルダ		機甲工兵
	臨時		ヴァレンティン		戦闘工兵

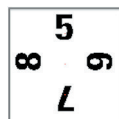
Oasis 砂漠特別部隊

↑ 突撃工兵

すべてのBCSゲームで上記のすべての種類のユニットやマーカーが使用されているわけではありません。ゲームによっては追加のマーカー等があるかもしれません。

◇**アーマーバリュー (AV) と射程距離:** 車両と砲の種類によって決まっています。ただし、車両は1つの数値しかありません。数値がないユニットの射程距離は1ヘクスです。

◇**アクションレーティング:** ユニットの指揮統制、練度、モラルなどのソフトオリティを考慮して、0～5(最高)で評価されています。



1.1b ステップ値

ステップ値はユニットの回復力を表しています。ステップ値はユニットがステップロスを受けられる最大数で、ユニットの強さや兵士、兵器の数などで決まっています。

◇ユニットに印刷されているステップ値は完全戦力のものです。ユニットはステップ値より多くのステップ数を持つことはありません。ステップロスマーカーが置かれていないユニットは完全戦力です。

◇ステップを失っているユニットの下にはステップロスマーカーを置いて、残っているステップ値を明示します。ステップロスマーカーは、使っている数字をユニットと同じ向きにセットします。

◇ステップロスマーカーが置かれているユニットが、さらなるステップロスや補充を受けた時は、必要に応じてステップロスマーカーを回転させ、残っているステップ値を明示します。

◇ステップ値が0以下になったユニットは、除去されてデッドパイルに置かれます。

◇ステップロスは最終的にユニットが除去される以外に影響を与えません。

1.1c **ユニットのサイド** ほとんどのユニットは表裏両面にサイドを持っています。表と裏のサイドは移動力が大きく異なっています。移動力が低いサイドを展開サイドと呼びます。移動力が高いサイドを移動サイドと呼びます。

片面しか印刷されていないユニットは移動サイドしかありません。

ユニットの表面には、よく使うサイドが印刷されています。

重要: ユニット能力一覧表には、各ユニットのサイドで使用可能な機能がまとめられています。

デザインノート: 多くの人は、このゲームの「サイド」がオペレーション・コンバット・シリーズ (OCS) の「モード」によく似ていることに気づくでしょう。私は、OCSのモードよりも少し緩やかにして、関係するユニットタイプによって「サイド」が再現するものが異なるようにしました。実際には、モードと似ていないところもあります。



1.1d 準備不足ユニット

準備不足ユニットとは、攻撃可能でなく、なおかつアーマーバリュー (AV) もないユニットのことです。

準備不足ユニットは、以下の制限が適用されます。

- ◇ZOCがありません。
- ◇攻撃とアシストができません。
- ◇準備防御の効果を使えません。
- ◇サポートを使えません。
- ◇敵の司令部やコンバットトレインをジャンプさせられません。
- ◇敵のスクリーンゾーンや敵が支配する勝利ヘクスに入れません。
- ◇砲爆撃は観測できません。
- ◇防御側のセカンドユニットとしてカウントできません。

1.1e ユニットタイプ

固有ユニット ユニットシンボルの右側にフォーメーションIDがあるユニットは固有ユニットです。『ラスト・ブリックワーク』と『カセリーヌ峠の戦い』を除く全てのゲームにおいて、ユニットにはカラーバーが付いています。カラーバーが付いているユニットは、フォーメーションに所属しています。

独立ユニット ユニットシンボルの右側にフォーメーションIDがなく、カラーバーも付いていないユニットです。

独立ユニットは、
◇好きなフォーメーションにアサインできます(そこで固有ユニットと同じ

ように行動します)。

◇必ずしもフォーメーションにアサインする必要はありません。

◇フォーメーションからアサイン解除して、他のフォーメーションにアサインできます。

司令部 (HQ) 司令部は、フォーメーションの指揮統制の中核となる部隊です。

コンバットトレイン フォーメーションの後方支援施設です。

砲兵隊 砲兵のユニットはありませんが、砲兵ポイントとして抽象的に再現されています。砲兵ポイントは司令部ユニットに記載されている他にも、司令部が自由に使える砲兵ポイントマーカーになっています。



歩兵 アーマーバリュー (AV) が印刷されていないユニットは、全て歩兵です。戦闘表の地形 DRM では歩兵の修正を適用します。

デュアルユニット 攻撃可能ユニットで、アーマーバリューを持つユニットです。

AV ユニット アーマーバリューを持つユニットです。

AV ユニットとデュアルユニットのバリエーション

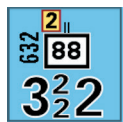


◇**サポート** フォーメーションの非 AV ユニットをサポートするために、小部隊に分けて分散配置された AV ユニットです。サポートユニットは実際のユニットではなく、マップ上に登場することはありません。



◇**赤 AV ユニット** AV が赤色のユニットは、他の AV ユニットよりも攻撃に向いています。サポートユニットになると、戦闘表で他の自軍ユニットの攻撃や防御に DRM を与えます。

◇**限定 AV ユニット** AV がアウトラインのユニットは、赤 AV ユニットよりも防御に向いています。射撃時はエンゲージメント表で不利な修正が適用されますが、サポートユニットになると、戦闘表で他の自軍ユニットの防御（のみ）に DRM を与えます。



◇**スタンドオフ AV ユニット** AV が黒色のユニットは（限定 AV のように）防御に向いています。長い射程距離と隠蔽能力を持っています。サポートユニットになると、戦闘表で他の自軍ユニットの防御（のみ）に DRM を与えます。さらに、**スタンドオフ AV ユニットはエンゲージメント表のターゲット DRM を持ちます。スタンドオフ AV ユニットの砲爆撃で命中させることは困難です。他のサポートユニットとは異なり、敵 AV ユニットが自軍ユニットの ZOC に移動してきた時、サポートユニットになっているスタンドオフ AV ユニットはストップエンゲージメントを要求できます。**

◇**ライト AV ユニット** AV が白色のユニットは、赤 AV ユニットに比べて防御力が高く、小口径の兵器（機関銃など）を搭載した車両の部隊です。エンゲージメントで射撃ユニットになれません。サポートユニットになっているライト AV ユニットは、限定 AV ユニットとして扱います。

◇**ハードユニット** ユニットシンボルの背景が黄色になっているユニットです。オープントップの装甲車両や第二次世界大戦中の機械化歩兵はハードユニットではありません。



◇**ブレイクスルー AV ユニット** ユニットシンボルに「ブレイクスルーアーマー」の記号が付いているユニットです。このユニットは、強力な防御陣地に突破するために設計された重装甲車両の部隊です。**ブレイクスルー AV ユニットは、常にショックアタックを行います。**



1.1f 偵察部隊 シンボルが騎兵のユニット、またはゲーム専用ルールに「偵察」と書かれているユニットです。3.3f、3.3g、4.6 の偵察ユニットに与えられた特別能力を持ちます。

1.1g 再建不可ユニット アクションレーティングの後ろに黄色い点があるユニットは、補充ポイントを使えないユニットです。除去されるとゲームに戻ってきません。



1.1h 守備隊ユニット ユニット自身がいるヘクスを守るだけのユニットです。守備隊ユニットは、能力値に基づいて通常のルールを適用します。守備隊ユニットが独立ユニットの時は、フォーメーションにアサインできないため、サポートユニットになったり砲爆撃を観測することはできません。

【1.2 コアコンセプトは次ページに述べてあります】

1.2b コアルール プレイヤーは以下の BCS 基本ルールを、ゲーム中のいつでも使えるように理解しておく必要があります。これらのルールはゲーム中に何度も必要になるため、単一の主要なルールセクションに簡単に配置するだけでは足りないと考えています。これらのルールの詳細は 1.3 から 1.9 で説明しています。プレイヤーはゲームの準備ができた時に読んでください。以下では、ゲームの理解を深めるために各ルールがどのようなものを説明しています。

1.2c 指揮範囲 (CR) 指揮範囲とは、司令部からどれだけ離れた場所でユニットが通常に行動できるかを表す最大ヘクス数です (1.4)。

1.2d サポート 非 AV ユニットの攻撃や防御を強化するために、小部隊をフォーメーションの歩兵に分散配置することです。サポートはいくつかの表で DRM を与え、AV ユニットのアクションを妨害することができます (1.5)。

1.2e 射撃イベント 射撃イベントは

アクティベーションフェイズにおいて、ユニットが行う特定のアクションを制限します (1.6)。

1.2f 準備防御 (PD) フォーメーションの強化された防御力と事前に計画された火力支援態勢を表しています。準備防御はいくつかの表で DRM を与え、ユニットの退却に影響を与え、砲爆撃による損失を減少させ、フォーメーションの全体的な SNAFU ロールの結果を軽減することができます (1.7)。

1.2g 疲労レベル フォーメーションの疲労・衰弱と戦闘による影響を表しています (1.8)。

1.2h セーフパス ユニットと司令部の間にある自由に行き来できる連絡線のことです（ゲームの規模に関係なく）。セーフパスが繋がらないユニットは特定の行動ができなくなり、司令部から孤立する可能性があります (1.9)。

1.2i ストップとフィニッシュ ストップしたユニットは、通常はそれ以上移動できません。フォーメーションのアクティベーションをフィニッシュしたユニットは（同様にストップしている状態ですが）、まだいくつかのアクションを行えます。これはアクティベーション中の、そのユニットの行動が完了したレベルと考えます。ユニットはいくつかのアクションができなくなりますが、他のいくつかのアクションができることを意味します。3.4e以降と同様に、ストップとフィニッシュの効果の詳しい説明はストップ／フィニッシュチャートを参照してください。

1.3 フォーメーション

フォーメーションとは、特定のユニットで構成された部隊のことです。ユニットと司令部とコンバットトレインで構成されます。

フォーメーションは、このゲームにおけるユニットグループの 1 つの単位です。ゲームの手順は、1 つのフォーメーションの行動を中心に展開され、両軍のフォーメーションが交互に行動します。フォーメーションに所属する

1.2 コアコンセプト

1.2a ゲームの進行 一般的には、BCS のゲームターンは以下の手順で行われます (この説明は「他に別のルールがある」ことを前提としており、これを優先するものではありません)。

a) 増援 どちらかのプレイヤーがサイコロを振って、このターンの「天候」を決めます。そして、両軍プレイヤーは、このターンに自軍が受け取る「航空ポイント (Air)」と「補充ポイント (Repl)」を決定するためにサイコロを振ります。両軍プレイヤーは同時に増援登場表を見て、このターンに登場する自軍の増援ユニットを集めます。増援は、登場するユニットと場所が決まっています。指定されたターンに登場します。

補充ポイントはユニットのステップを回復するために使います。マップ上のユニット (ステップを一部失った状態)、次に登場する増援ユニット、デッドパイルにいるユニット (ステップを全て失った状態) が対象です。1 補充ポイントでユニットの 1 ステップを回復できます。デッドパイルのユニットが 1 ステップ回復すると「生き返って」マップ上に戻ります。そのユニットは、さらに補充ポイントを使ってステップを回復できます。

プレイヤーが受け取った航空ポイントはプールに保管され、そのターン中にいつでも使えます (各航空ポイントは 1 回限り使用可能です)。使わなかった航空ポイントはターン終了時になくなります。プレイヤーは、どのアクティベーションでも航空ポイントを使えます。

b) アサインメント 独立ユニットと砲兵ポイントは、アサインメントフェイズにアサインしたりアサイン解除できます。すでにフォーメーションにアサインしている砲兵ポイントをこのターンに解除して、次のターンに別のフォーメーションに再びアサインすることもできます。アサインメントフェイズは、プレイヤーが自軍ユニットをフォーメーションのサポートユニットにするか、サポートユニットをやめてマップ上に戻すかを選択できるフェイズです。

c) オーダー もしこのルールを使っている時は、このターンに予定されている自軍司令部の移動、準備防御のエントリー、疲労レベルの回復に従って、オーダーがアサインされます。

d) 先攻プレイヤーの決定 第 1 ターンの先攻プレイヤーは、シナリオで決められていることがあります。そうでない時は、両軍プレイヤーはサイコロを振り合って、このターンの先攻プレイヤーを決めます。これにより、どちらのプレイヤーが先攻になるかが決まります。先攻プレイヤーは「アクティベーション」を行う 1 つのフォーメーションを選びます。通常、各フォーメーションは 1 ターンに 1 回アクティベーションを行えます。この時、プレイヤーは、そのフォーメーションにさせたいことを全て行えます。さらに、そのフォーメーションに 2 回目のアクティベーションを行わせると、より多くのことを行えます。ただし、1 回目と 2 回目のアクティベーションを両方行うフォーメーションは、1 回のアクティベーションの範囲の中で行う必要があります。両軍プレイヤーは、それぞれ自軍の全てのフォーメーションのアクティベーションが終わる (または試みが失敗した) まで交互にアクティベーションを行います。

e) アクティベーション プレイヤーは交互に手番が回ってくるたびに、行動可能な自軍フォーメーションを選んで、アクティベーションを試みることができます。ゲームターン中に、一方の軍の全てのフォーメーションが先にアクティベーションを完了してしまった時は、もう一方の軍の全てのフォーメーションはアクティベーションが完了するまで連続で行います。毎ターン、行動可能なフォーメーションは必ずアクティベーションを試みなければなりません。

この交互アクティベーションは、BCS のゲームシステムの心臓です。

アクティベーションの手順はとても簡単です。SNAFU ロール (今回のアクティベーションがどれくらいうまくいったかを決めます) して、OBJ マーカー (そのフォーメーションが戦う場所を決めます) を置

き、そのフォーメーションのユニットが移動したり戦闘したりして、疲労レベルが増えるかどうかを判定し、最後にそのフォーメーションが 2 回目のアクティベーションを得るかどうかサイコロを振って判定します。

2 回目のアクティベーションを得た時は、上記 (SNAFU ロールから始まる) を繰り返して、フォーメーションのユニットは再び移動したり戦闘したりして、再び疲労レベルが増えるかどうかを判定します。

ここまで終わったら、そのフォーメーションのアクティベーションは完了して、次は敵プレイヤーのアクティベーションに移ります。

2 回目のアクティベーションを得られなかった時は、上記の行動は一切行わず、代わりに自軍司令部を完了させて、次は敵プレイヤーのアクティベーションに移ります。

アクティベーション中は、あなたが持っている道具箱の中の道具を使って敵にダメージを与え、自軍の勝利に必要な目標を達成するように努めましょう。いくつかのユニットは、他のユニットにはできない能力を持っています (ユニット能力表を参照)。また、通常攻撃、ショックアタック、アシスト、エンゲージメント、アタックバイファイア、砲爆撃の観測など、それぞれのユニットにとって最も効果的で最適な使い方があります (詳しくはプレイノートを参照)。様々な状況下で使う適切なツールを知ることが、経験によってもたらされます。

f) ゲームターン終了 全てのアクティベーションが完了した後、全ての司令部を表の未使用面に戻します。ターンマーカーを進めて、新しいターンを始めます。



ユニットは(他の要件があれば)サポートユニット、疲労レベル、主要補給ルート(MSR)、SNAFUの影響、砲兵ポイントの合計、準備防御、オーダー、OBJ マーカー、司令部の指揮範囲を共有します。

1.3a フォーメーションサイズ 各フォーメーションのサイズはゲームによって異なります。あるゲームでは師団だったり、別のゲームでは旅団だったりします。タスクフォースやカンブフグルッペ(KG)など様々なサイズの部隊もフォーメーションになります。

1.3b 固有ユニットとアサインユニット

ユニットシンボルの右側にフォーメーションIDがあるユニットは固有ユニットです。フォーメーションに所属している固有ユニットは、他のフォーメーションにアサインできません。独立ユニットと砲兵ポイントマーカーはアサインメントのルールに従って、プレイヤーの好きなようにいろいろなフォーメーションにアサインしたりアサイン解除できます。フォーメーションにアサインされている独立ユニットや砲兵ポイント、アサイン解除されるまで、そのフォーメーションの固有ユニットと全く同じように行動します。

1.3c ブロブ フォーメーションには「ブロブ」と呼ばれる作戦エリアがあります。他の自軍フォーメーションがブロブに入ってきて、2つ以上のフォーメーションのユニットが混在すると、ミックスフォーメーションになって不利な制限やDRMを受けます(3.2d)。フォーメーションのブロブとは、そのフォーメーションの最も遠いところにいるユニットを結んで囲んだマップのエリアです。ブロブを決める時は、コンバットトレイン、指揮範囲外のユニット、アサインされていないユニット、増援ユニット、バディは無視します。

1.4 指揮範囲 (CR)

指揮範囲とは、フォーメーションに所属するユニットが司令部から離れすぎないようにするための抽象的な表現

です。司令部の指揮下にフォーメーションが置かれます。

1.4a 各司令部の指揮範囲はユニットに印刷されています。指揮範囲とは、フォーメーションの司令部からユニットが通常通り行動できる最大ヘクス数のことです。これを超えると、ペナルティや制限が適用されます。

重要: OBJ マーカーの配置は指揮範囲を無視します。

1.4b 指揮範囲は、司令部からユニットのヘクスまでヘクス単位で数えます(移動力ではありません)。地形やEZOC、エンゲージメントゾーン、敵ユニットのいるヘクスも無視して、文字通りヘクスを数えるだけです。

指揮範囲を決める時は、フォーメーションの司令部の現在位置を使います。司令部の指揮範囲を超えているユニットは「指揮範囲外」にいます。

1.4c アサインされていない独立ユニットは指揮範囲を無視します。アサインされている独立ユニットは、そのフォーメーションの司令部の指揮範囲を使います。

1.4d 指揮範囲外の影響 指揮範囲外のユニットは通常通り行動できますが、以下の制限が適用されます。

◇孤立による損失を受けます。

◇通常攻撃とショックアタックを行います。砲爆撃も行えますが、適切なOBJゾーンと観測ユニットが必要です。

◇指揮範囲外でフェイズを始めたユニットは、砲爆撃を観測したり、敵司令部やコンバットトレインをジャンプさせられません。また、敵に利用できるMSRの代替ルートが他にない時は、敵のMSRをブロックするヘクスに移動したり、退却することもできません。

最後の点については、指揮範囲外であることが判明した時点ですでに敵のMSRをブロックしていたユニットは、そのままMSRのブロックを続けてもかまいません(ユニット自身やZOCで)。

1.4e 指揮範囲内 ユニット(コンバットトレインを除く)は、指揮範囲内でアクティベーションを終了しなければなりません。これができないユ

ニットは、足を引っ張ることなく移動するか攻撃するか、元のヘクスにとどまっていなければなりません。

戦闘後前進は指揮範囲を無視します。

1.5 サポート

サポートとは、フォーメーションの(主に歩兵)ユニットに戦車や対戦車砲を持つ小部隊を送ることです。アサインされたサポートユニットのタイプに応じて、それらはフォーメーション内の他のユニットがより効果的に攻撃したり防御するのに役立ちます。敵のサポートユニットを除去できれば、サポートユニットはさらに効果的にサポートできるようになります。AVレーティングが印刷されているユニットは、サポートユニットになります。ただし、特別ルールやユニットをアサインするルールがサポートを制限している場合があります。

1.5a デュアル以外の攻撃可能ユニット(アサインされている独立ユニットを含む)は、フォーメーションのサポートを受けることができます。**サポートを受けるユニットを「ホスト」と呼びます。**サポートユニットの能力は、ホストの数やサポートユニットのステップ数に影響されません。



1.5b サポート専用ユニット

「サポート (Support)」と印刷されているユニットは、そのサイドになっている時は必ずサポートユニットになります。裏面がなくサポートサイドしか印刷されていないユニットは、常にサポートユニットです。

1.5c サポートの開始と終了 ユニットは、アサインメントフェイズでのみサポートユニットになります(またはやめる)。アサインメント手順表と2.3を参照してください。

ユニットは同じターン中に、サポートユニットになって、すぐにやめることはできません。

サポートユニットになる 新しいフォーメーションにアサインされたユ

サポートの例



サポートはわかりやすいように、司令部がいるヘクスの近くに置いておきます。

スタック A には 2 個のサポートユニットがありますが、限定 AV ユニットのサポートでできることは、赤 AV ユニットが全て行えるので、赤サポートマーカーだけ置いています。

スタック B は、サポート専用ユニットを簡単に明示するオプションです。これは本来、スタック A に入っているはずなので、ここではオプションで明示しています（余分なスペースを使う必要がなくなります）。

99 ID の司令部と同じヘクスにいるスタック C には限定 AV ユニットのサポートしかないため、攻撃時にサポート DRM を与えられません。このことを明示するために、限定サポートマーカーが置かれています。

ニットは、直後にサポートユニットになることができます。サポートユニットの条件を満たしているユニットだけがサポートユニットになります。

サポートユニットをやめる サポート専用ユニットは、サポートをやめて通常のユニットになることはできません。サポートをやめたサポート専用ユニットはマップ外に置いて、再びアサインする必要があります。

1.5d 複数のサポートユニット 2 個以上のサポートユニットがいたら、エンゲージメント表で防御側ユニットに有利な DRM を与えます。2 個以上のサポートユニットがいる時にどのユニットを使うかは、5.2b に従ってください。

1.5e サポートユニットは、サポートのサイド（ある場合）を表にして司令部の近くやマップ外に置いておきます。その上に適切なタイプのサポートマーカーを置いて明示します。サポートユニットは、最も大きな AV または射程距離が印刷されているサイド、またはユニットに「サポート」と書かれているサイドを表にして置きます。サポートユニットのスタックの上には、それぞれ適切なタイプのサポートマーカー（赤、限定、スタンドオフ）を置

きます。

サポートユニットとして見れば、ライト AV と限定 AV は同じです。どちらも限定 AV サポートマーカーを置きます。

1.5f サポートユニットの取り扱い

サポートユニットは次のことを決して行いません。

- ◇スタックに数えます。
- ◇自力で移動します。
- ◇フォーメーションの固有ユニットの移動に影響を与えます。
- ◇砲爆撃、アタックバイファイア、通常攻撃、ショックアタックによる損失を受けます。
- ◇全ての防御では、セカンドユニットになります。

1.5g サポートユニットの効果

ホストは以下のものを受け取ります。

- ◇サポートユニットの AV ZOC。
- ◇戦闘表とエンゲージメント表における DRM。
- ◇敵ユニットがエンゲージメントに使う AV（そして、エンゲージメント表の損失はホストではなくサポートに適用されます）。
- ◇ショックアタックとアタックバイファイアに対する防御。

1.5h サポートできないユニット

次のユニットはサポートできません。

- ◇デュアルユニット。
- ◇攻撃可能ではないユニット（全ての準備不足ユニットを含む）。
- ◇タクティカル MA クラスで移動できないヘクスにいるユニット。
- ◇現在「ドロップサポート」のユニット。
- ◇サポートがアサインされていないフォーメーションのユニット。
- ◇ゲームの特別ルールで制限されているユニット。



1.5i サポートのドロップ

「ドロップ」とは、ホストユニットが使えなくなったサポートを失うことです。これはアサインされたサポートの不足、地形、敵のアクションで起こる可能性があります。

ドロップの理由によって、状況が変化するか、（自軍または敵の）現在のアクティベーションが終了するまで、ホストはサポートを受けられません。

i) マーカーの配置 以下の時にドロップサポートマーカーを配置します。

- ◇ホストユニットが、タクティカル MA クラスで移動や退却できないヘク

スに移動したり通過した時。

◇サポートがなくなったフォーメーションにサポートがアサインされたが、サポートを受ける時にセーフパスが繋がらないためにサポートが「ユニットまで到達できない」時（1.9c）。

注意：サポートを受ける時にセーフパスが繋がらない時は、ホストユニットは持っているサポートをそのまま保持します。セーフパスのブロックは、サポートが何らかの理由でドロップされた場合にのみ問題となります。サポートを受ける時にセーフパスが繋がらないと、ホストユニットはその後のサポートの回復が妨げられます。



ホストユニットがエンゲージメント表の結果でサポートをドロップした時は、テンポラリードロップサポートマーカーやKT-X マーカーを置くか、そのことを覚えておいてください。

ホストユニットがサポートを受ける時にセーフパスを繋がれなくなった時は、テンポラリードロップサポートマーカーをドロップサポートマーカーに置き換えます。

ii) マーカーの除去 次の両方が当てはまる時は、直ちにドロップサポートマーカーを除去します（敵のアクティベーション中であっても）。

- ✓フォーメーションにサポートをアサインされたユニットがいる。
- ✓ユニットがサポートを受ける時にセーフパスが繋がっている。

ドロップサポートマーカーは、これらの条件がなくなるまでずっと置いたままです。

（自軍または敵の）現在のアクティベーションが終了すると、テンポラリードロップサポートマーカー（またはその代替りのマーカー）は自動的に除去されます。

1.6 射撃イベント

「射撃イベント」は、ユニットが行う特定のアクションを制限します。以下にリストされているアクションは、射撃イベントのコストがかかります。

1.6a ユニットの1回のアクティベーションにつき最大2回の射撃イベントを行えます。ユニットは、2回目の射撃イベントを行った後にストップします。SNAFU ロールの結果がフルまたはパーシャルだったフォーメーションのユニットは、まだ2回の射撃イベントを行えます。SNAFU ロールに失敗したフォーメーションのユニットは、射撃イベントを行えません。

全てのタイプのユニットは射撃イベントを行えますが、1.6b の制限によって、特定のユニットが一部の射撃イベントを行えないことがあります。

デザインノート：多くのユニットは実際には何もできませんが、「全ての」ユニットが射撃イベントを行えるようにしたのはゲームの標準化のためです。射撃イベントがあるユニットとないユニットのリストを作成するのではなく、全てのユニットが射撃イベントを行えるようにしました。そのユニットは何ができるかで、射撃イベントに興味があるかないかが決まります。タクティカル MA クラスの攻撃可能ユニット（機械化歩兵）はショックアタックを行えます。通常の歩兵大隊には2回の射撃イベントがあると考えてください。

移動タイプが徒歩の歩兵は以下を行えません。

- ◇エンゲージメント（AV ユニットではないため）。
- ◇アタックバイファイア（同じ理由で）。
- ◇ショックアタック（タクティカル移動タイプではないため）。
- ◇偵察（偵察ユニットではないため）。

従って、射撃イベントでは何もできません。

1.6b 以下のいずれかを実行するユニットは、1回の射撃イベントを行います。

- ◇エンゲージメント
- ◇アタックバイファイア
- ◇ショックアタック
- ◇偵察

1.6c オーバースタックしているユニットは射撃イベントを行えません。

1.6d 射撃イベントはその結果にかかわらず、必ず行ったものとみなされます。

1.6e 通常攻撃中のユニット（攻撃ユニットまたはアシスト）は射撃イベントを行う必要はありません。しかし、通常攻撃を行ったユニットはフィニッシュして、残っている射撃イベントは無駄に失われます。

1.6f アクティベーションしたユニットは、別のユニットがアクティベーションする前に2回の射撃イベントを「行うか失う」必要があります。



1.7 準備防御 (Prep Def/PD)

「準備防御」は、行動の自由と引き換えに、強化された防御力と事前に計画された火力支援態勢を再現したフォーメーションのステータスです。プレイヤーは、フォーメーションに与えられた任務を考えて、準備防御のコストとメリットをよく考えなければなりません。

1.7a 準備防御のエントリー 次の全ての条件を満たすフォーメーションは、準備防御にエントリーできます。

- ✓少なくとも（固有の、または SNAFU ロールの結果が適用される前にアサインされた）1 砲兵ポイントがある。
- ✓MSR ブロックレベルマーカーがない。
- ✓1 回目のアクティベーション（2 回目ではない）。

すでに準備防御にエントリーしている、またはちょうど今から準備防御に

エントリーしたフォーメーションの司令部の近くに準備防御マーカーを置きます。

デザインノート：大まかに言うと、準備防御は砲兵の FPF（最終防御射撃）と砲兵／迫撃砲の事前照準の準備を表しています。地面に穴を掘るだけではありません。

1.7b 準備防御の解除 以下のフォーメーションからは、準備防御マーカーを直ちに除去します。

◇プレイヤーが SNAFU ロールの前後いつでも好きな時に準備防御を解除することにした（オーダーのオプションルールを使っていなければ）。

◇司令部が移動するかジャンプした。

◇MSR ブロックマーカーを受け取った。

◇アサイン後に砲兵ポイントがなくなった。

プレイヤーが SNAFU ロールの後から準備防御を解除することを選択した場合、SNAFU ロールの結果は（良くても）パーシャルです。準備防御がなければフルになっていたかもしれませんが、アップグレードしません。

1.7c 準備防御の効果

準備防御のフォーメーション：

◇サイコロの目に関係なく、SNAFU ロールの結果は最高でパーシャルに制限されます。

◇SNAFU ロールの結果（失敗を含む）に関係なく、準備防御にエントリーしたり維持できます。

◇SNAFU ロールの結果に応じて移動できます。

◇ユニットをスクリーンに配置できます。

◇戦闘表とエンゲージメント表で DRM を与えます。

◇射撃ユニットがヘクスに隣接している時だけ、エンゲージメントのターゲットにできるユニットを持ちます。

◇砲爆撃表で専用の欄を使います。

◇疲労レベルを回復できます。

◇2 回目のアクティベーションを行えますが、2 回目のアクティベーション

では準備防御にエントリーできません。

1.7d 資格 以下のユニットは、フォーメーションの準備防御を使えます。

✓展開サイドのユニット（移動サイドではありません）。

✓指揮範囲内にいるユニット。

✓その時点で防御準備マーカーを持っているフォーメーションのユニット。

1.8 疲労

フォーメーションの疲労は、どの程度休息または疲労しているかを表します。ひどく疲労したフォーメーションは、十分に休息したフォーメーションほど高いパフォーマンスを出せません。

プレイヤーはフォーメーションの疲労レベルを管理して、必要な時にしっかり戦えるようにしておかなくてはなりません。そのためには、フォーメーションの使い方と回復のタイミングをコントロールする必要があります。

オプションルールの計画疲労ルール（6.4）を使うと、このルールの多くが変更されます。



1.8a 疲労レベル

フォーメーションは、疲労マーカーで「疲労レベル」を明示します。疲労レベルはフレッシュから始まって、0、1、2、3、4 と進んでいきます。疲労レベル 0 は正常（フレッシュは正常よりも「良い」）で、疲労レベル 4 は疲果てています。疲労レベル 4 を超えても疲労レベルが増えることはありません。疲労レベルは SNAFU ロールに、そのレベルと同じ数のマイナス DRM を与えます（疲労レベル 2 は -2DRM です）。代わりに、疲労レベルがフレッシュの時は SNAFU ロールに +1DRM（良い）を与えます。

司令部に適切な疲労レベルマーカーを置いて、フォーメーションの疲労を明示します。

1.8b 疲労レベルの増加 アクティベーション中に疲労レベル増加表に記載されている行動が起こるたびに、疲

疲労の例

アクティベーションの最後に、プレイヤーは以下のように疲労レベルが増えるかどうかを判定します。

●攻撃、エンゲージメント、OBJ マーカーの配置を行わなかったフォーメーションは、2 回目のアクティベーションで SNAFU ロールの結果がフルかパーシャルでない限り疲労レベルは増えません。2 回目のアクティベーションの時は、疲労レベル増加表で 1～2 の目が出ると疲労レベルが 1 増えます。

●疲労レベルの回復を行ったフォーメーションは、疲労レベルが 1 減ります。

●攻撃、アタックバイファイア、エンゲージメントを行わず、OBJ マーカーだけ配置したフォーメーションは、疲労レベル増加表で 1 の目が出ると疲労レベルが増えます。これが 2 回目のアクティベーションならば、1～2 の目が出ると疲労レベルが 1 増えます。

●OBJ マーカーの配置と砲爆撃だけ行ったフォーメーションは、疲労レベル増加表で 1 の目が出ると疲労レベルが増えます。これが 2 回目のアクティベーションならば、1～2 の目が出ると疲労レベルが 1 増えます。

●OBJ マーカーの配置とエンゲージメントだけ行ったフォーメーションは、疲労レベル増加表で 1～2 の目が出ると疲労レベルが 1 増えます。

●たくさんのエンゲージメントと 1 回のショックアタックを行ったフォーメーションは、疲労レベル増加表で 1～3 の目が出ると疲労レベルが 1 増えます。

●エンゲージメント以外の全ての攻撃を行ったフォーメーションは、疲労レベル増加表で 1～3 の目が出ると疲労レベルが 1 増えます。

労レベルが増えるかどうかサイコロを振って判定します。

ただし、記載されている行動がどれも起きない時やアクティベーションの SNAFU ロールの結果が失敗だった時はサイコロを振って判定しません。

疲労レベルの最大増加量は、毎ターン 2 レベルです（1 回目と 2 回目のアクティベーションに 1 レベルずつ）。（何かの理由で）1 回目のアクティベーションしか行わなかったフォーメーションの疲労レベルは、最大で 1 レベルしか上がりません。疲労レベル増加表において、サイコロの出た目に基づいて疲労レベルが増えます。疲労レベル増加表では、現在のアクティベーションフェイズ中に発生した最悪の行動（つまり、疲労レベルが増える可能性が最も高い行動）で判定します（何回行っても）：

◇戦闘 OBJ マーカーを配置。

◇アタックバイファイア、エンゲージメント、または **SNAFU ロールの結果がフルやパーシャルだった時の 2 回目のアクティベーションの実行。**

◇攻撃の手順を実行。

デザインノート：「2 回目のアクティベーション」が実際に何を意味しているのか？「移動するだけ」でなぜ疲労レベルが増えるのか？多くのプレイヤーは混乱するでしょう。以前のバージョンでは、そうではありませんでした。簡単に言うと、「2 回目のアクティベーション」はタイムスケールの単純な分割だという誤った印象があるようです。それはターンスケールを「1 日に 2 ターン」と表現し、「2 回目のアクティベーション」は「午後」のターンだという考え方です。それは正しくありません。2 回目のアクティベーションの時間は、実は設定されていません。（戦闘など）多くの活動では、フォーメーションに効率の良いテンポを生み出し、日中に多くの活動を行い、敵が「彼らがそこにいることに気付く」前に先の行動が生み出す状況を利用して移動できます。

しかし、一日中ずっと移動したフォーメーションは、通常より速く（テ

ンポを上げて）歩いたわけではなく、少しでも進むために夜まで歩いていたのが現実だと思います。このように考えると、これらのアクションはより多くの疲労を生み出します（通常の 2 倍の移動距離に加えて）。一連の「クリーンアップ」（ユニットのサイドやコンバットトレインをひっくり返すなど）を行うことは、誰かが一晩中行わなければならない全ての通常業務と翌日の全ての業務を行うことを意味します。疲労レベルを増やすことなく、これら全てを行うことを期待するのは単純に正しくありません。

1.8c その他の疲労の影響

◇ Fat-4（疲労レベル 4）のフォーメーションは、2 回目のアクティベーションを行えません。

◇フレッシュなフォーメーションは SNAFU ロールと 2 回目のアクティベーションロールに、それぞれ + 1DRM を受け取ります。

◇自発的退却を行った司令部は、疲労レベルが 1 上がります。

1.9 セーフパス

「セーフパス」とは、フォーメーションのユニットが所属する司令部との間に自由に行き来できる「安全な」連絡線のことです。フォーメーションでは、各ユニットと司令部がセーフパスで繋がっていることが最も重要です。セーフパスが繋がらなくなったユニットは、指揮下からはずれて必要なサポートを受けられなくなり、負傷者を避難させられず、弾薬や燃料の補給を受けられなくなる可能性があります。このレベルでセーフパスが繋がらないことは、敵にフォーメーションの主要補給ルート（MSR）をブロックされることよりも悪いことです。

1.9a セーフパスは、各ユニットから所属する司令部まで個別にマップ上をたどります（両方のいるヘクスを含む）。司令部とスタックしていたり隣のヘクスにいるユニットは、司令部と自動的にセーフパスが繋がっています。

1.9b セーフパスの長さ セーフパスはフォーメーションの司令部の指揮範囲 + 5 ヘクスより長くできません。地形と EZOC が以下のように重要なことに留意し、連続したヘクスの道をたどります。

1.9c 必要な移動タイプ セーフパスは、そのユニットの移動クラス、または以下に従って必要とされる移動クラスで移動可能なルートをたどらなければなりません。

◇徒歩 MA クラスのユニットをタクティカル／トラック MA クラスのサイドに変更した：必要に応じてタクティカル／トラック MA クラスを使います。

◇サポートを受け取る：タクティカル MA クラス。

◇AV 補充を使う：タクティカル MA クラス。

◇非 AV 補充を使う：徒歩 MA クラス。

1.9d セーフパスが必要な時 セーフパスが必要なのは以下の時です：

◇ユニットを徒歩 MA クラスからタクティカル／トラック MA クラスにサイドを変更する。

◇ドロップサポートマーカーを除去する。

◇補充ポイントを使う。

◇孤立による損失を回避する。

◇徒歩またはトラック MA クラスのユニットの退却を成功させる。

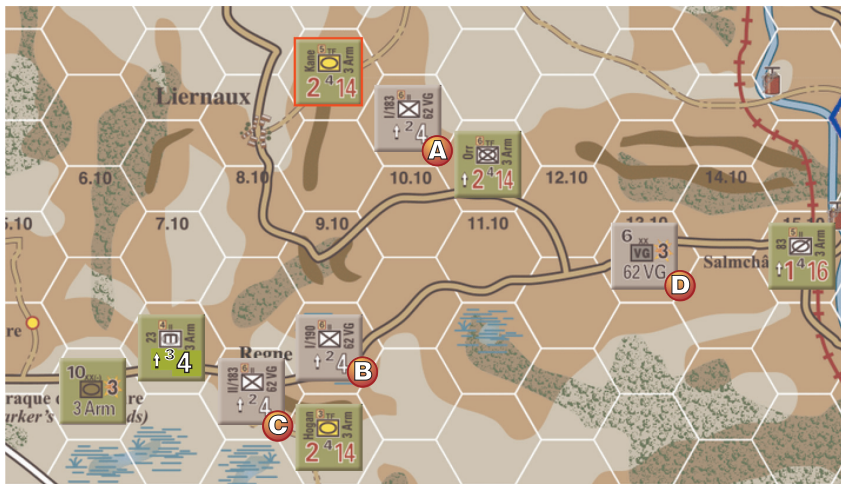
セーフパスは、自発的退却とタクティカル MA クラスのユニットの退却には必要ありません。

1.9e EZOC EZOC は必要な移動クラスに従って、セーフパスをブロックします。

◇全ての EZOC は、徒歩 MA クラスとトラック MA クラスのセーフパスをブロックします。

◇（AV EZOC をサポートしていない）リアル AV EZOC だけが、タクティカル MA クラスのセーフパスをブロック

セーフパスの例



62 VG は深刻な状況にあります。

ユニット A は、明らかに司令部までセーフパスを繋げられません。

ユニット C は、ユニット B が EZOC を打ち消してくれていることで、セーフパスが繋がっています。ユニット B と C は徒歩移動タイプのユニットなので、ヘクス 11.09 の湿地を通してセーフパスを繋がられます。ユニット B もセーフパスが繋がっています。

もし、ユニット B と C のどちらかが湿地を通れないユニットならば、セーフパスを繋げられません。

D の司令部とスタックしているユニットは、セーフパスが繋がっています。

します。ただし、自軍ユニットはセーフパスの判定では EZOC を無効にしません。

1.9f セーフパスの無効

- ◇ストップ地形はセーフパスに影響を与えません。
- ◇サポートはセーフパスに影響を与えません。
- ◇敵のエンゲージメントゾーン、敵のスクリーンユニット、スクリーンゾーンは、セーフパスに影響を与えません。

1.9g アサインされていない独立ユニットとマップ端にいるユニットは、常にセーフパスが繋がっています。

1.10 戦場の霧

プレイヤーは敵スタックの一番上の戦闘ユニットとその値（ステップロスなどのマーカーの内容も含む）を自由に見ることができます。それより下のユニットは見ることができません。プレイヤーは各フォーメーションの利用可能なサポートユニット、砲兵ポイント、準備防御マーカーを常に明示しておかなければなりません。

混乱を避けるために、これらのマーカーは司令部の近くに配置します。残っている航空ポイントは秘密のままにかまいません。全てのダイスロールは、その目的と適用される DRM を宣言した後にオープンに行います。

2.0 ゲームターンの手順

ゲームターンは、以下のフェイズを順番に行います。

a) 増援フェイズ

◇どちらかのプレイヤーが、このターンの天候をサイコロを振って決めます。

次に、両軍プレイヤーは、

- ◇自軍が受け取る航空ポイントをサイコロを振って決めます。
- ◇自軍が受け取る補充ポイントをサイコロを振って決めます。補充ポイントを使います。
- ◇増援登場表（OOA）で指示された増援ユニットを、指示された登場場所に配置します。

b) アサインメントフェイズ

両軍プレイヤーができることは、

- ◇砲兵ポイントのアサインとアサイン解除。
- ◇独立ユニットのアサインとアサイン解除。
- ◇サポートユニットのアサインとアサイン解除。

c) オーダーフェイズ（オプションルール）

両軍プレイヤーは、各フォーメーションのオーダーステータスを紙に記録します。

d) 先攻プレイヤー決定フェイズ

新しいターンの最初のアクティベーションを、どちらのプレイヤーが先に行うかを決定します。両軍プレイヤーはサイコロを2個振り、出た目の合計が大きいプレイヤーが**必ず先攻になります**。出た目の合計が同じ時は振り直します。

e) アクティベーションフェイズ

全てのフォーメーションが完了するまで、プレイヤーは自軍フォーメーションのアクティベーションを交互に行います。

f) ゲームターン終了フェイズ

全ての司令部を裏返すか、未使用面に向けます。ターンマーカーを進め、再びゲームターンの手順を繰り返します。

2.1 増援

2.1a 増援登場表に、各ターンに登場する増援ユニットがまとめられています。

2.1b 登場エリア プレイヤーは増援フェイズ中に、登場する司令部とコンバットトレイン（プレイヤーが選んだ増援ユニットを含む）を実際の登場エリアのヘクスに配置します。コンバットトレインの登場については2.1hを参照してください。

（上記で選ばれていない）このターンに登場する残り全ての増援ユニットはマップ外に留まり、フォーメーション

のアクティベーション中に移動することで登場します。

2.1c 特定のヘクスや司令部への登場 プレイヤーはフォーメーションのアクティベーション開始時や増援フェイズに、このターンに登場する増援ユニットを好きなように配置します。

登場するヘクスが敵に支配されており、他に選択肢がない増援ユニットは登場できません。

司令部のいるヘクスに登場する増援ユニットは、そのユニットが移動できる地形であれば、司令部のいるヘクスやその隣のヘクスに登場できます。

増援で司令部のいるヘクスに登場し

たサポートユニットは、次のアサインメントフェイズにサポートにアサインできます（またはアサインしないこともできます）。

増援ユニットは、MSRが繋がっている司令部のいるヘクスにのみ登場できます。 そうでなければ、フォーメーションにMSRが繋がる最初の増援フェイズまで登場を遅らせます。

2.1d 登場エリア ほとんどの増援ユニットは、フォーメーションのアクティベーション中に指定された登場エリアのヘクスから移動して、フォーメーションとリンクすることで登場します。登場エリアは、1つ以上のヘク

スで構成されています。登場エリアのヘクスが2つ以上ある時は、増援の戦闘ユニットはフォーメーションの1回目のアクティベーション中に登場するヘクスを選べます。司令部とコンバットトレインは、増援フェイズ中に登場するヘクスを選ばなければなりません。一度決めた登場ヘクスは後から変更できません。

i) 増援フェイズに登場した司令部とコンバットトレインを、マップ上の登場エリアのヘクスに配置します。司令部とコンバットトレインは、通常のユニットのようにマップ外で留まることはできません。

ii) プレイヤーは、オーバースタックを避けるために、余分なユニットをマップ外に留めておくこともできます。

デザインノート：このメカニズムは、フォーメーションが再びアクティベーションロールや SNAFU ロールに失敗した時に、ヘクスがオーバースタックしないように用意されています。

iii) プレイヤーは増援ユニットの登場を好きなだけ遅らせることができます。この場合、マップ外に留めておき、後のターンに登場できます。ただし、登場できるのは、自軍フォーメーションのアクティベーション中だけです。

iv) マップ外のユニットは、砲爆撃、エンゲージメント、攻撃を行えません。登場エリアのヘクスにいるユニットは通常通り損失を受けます。

v) 移動して登場する増援ユニットは、登場したヘクスから移動を始めたものとみなします。

2.1e 敵ユニットの影響 EZOC は、登場エリアのヘクスには影響を与えません。

敵ユニットが登場エリアのヘクスを支配している時、登場する増援ユニットは次のいずれかを行うことができます。

◇同じ登場エリアの他のヘクスから移動します。

◇「マップ外からの攻撃」で登場しま

す (6.3)。

◇何もせずにマップ外で待機します。

2.1f 退却からの復帰 退却の結果で除去されたユニットは、次の増援フェイズに自動的に戻ってきます。このようなユニットは、司令部のいるヘクスやその隣のヘクスに登場できますが、そうするために MSR が繋がっている必要はありません。5.5e を参照してください。

2.1g ユニットのサイド表示 増援ユニットは、どちらのサイドでも登場できます。コンバットトレインは、常にゴーストではなく通常面で登場します。プレイヤーが望めば、増援ユニットは司令部にサポートユニットとして配置することもできます。

2.1h コンバットトレインの登場 コンバットトレインは、指示されたフォーメーションの登場エリアに関係なく、**MSR が繋がっていて、なおかつルールに違反していないヘクスに登場できます。**

2.2 補充ポイント(Repl)

補充ポイントは、ステップロスを回復するために使います。

2.2a 補充ポイント 補充ポイントには、AV と非 AV の 2 種類があります。(どちらかのサイドに)AV があるユニットには、AV 補充を使います。どちらのサイドにも AV がいないユニットには、非 AV 補充を使います。それ以外では、以下のルールに従って、利用可能な補充ポイントに必要なに応じて使います。

2.2b 最初のターン 各シナリオの最初のターンに補充ポイントは使えません。

2.2c ポイントの使い方

i) 1 補充ポイントを使うと、ユニットの 1 ステップを回復できます。補充ポイントは、受け取ったターン中に使われないとなくなります。後のターンのために貯めておくことはできません。

ii) ユニットは、1 回の増援フェイズ中に 1 補充ポイントしか使えません。

iii) ユニットは、補充ポイントを使って、完全戦力を越えるステップ数を持つこ

とはできません。増援で登場する完全戦力でない増援ユニットは、登場する前に補充を使えます。

2.2d マップ上にいるユニットの回復 マップ上にいて、ステップを失っているユニットは、ステップを回復できます。マップ上のユニットが補充ポイントを使うためには、以下の条件を満たしていなければなりません。

✓ **MSR が繋がっている。**

✓ **再構築不可ではない。**

✓ **どちらかのセーフパスが繋がっている。**

◇非 AV 補充ならば、徒歩 MA クラスで判定します。

◇AV 補充ならば、タクティカル MA クラスで判定します。

2.2e デッドパイルにいるユニットの回復 デッドパイルにいるユニットは、そのフォーメーションの MSR が繋がっていれば、補充を使ってステップを回復した直後に、司令部のいるヘクスやその隣のヘクスに登場させられます。EZOC は、このようなユニットの配置に影響を与えません。

デッドパイルにいるユニットは、そのフォーメーションの MSR が繋がっていても、ステップを回復できません。ただし、そのフォーメーションの MSR が繋がるまで、そのようなユニットはマップ上に登場できません。

2.3 アサインメント

2.3a アサインメントフェイズでは、独立ユニットと砲兵ポイントを使って以下のことができます。

◇どれでも好きなフォーメーションにアサインします (アサインメント手順チャートを参照)。アサインした後は、そのフォーメーションの一部として機能します。

◇アサイン解除して、別のフォーメーションにアサインできるようにします。

◇アサインされたばかりのユニット、すでにアサインされているユニット、

固有ユニットは、サポートユニットとしてアサインしたりアサイン解除できます。

アサインする独立ユニットと砲兵ポイント
はアサインメントフェイズ開始時に、アサイン解除の状態でない限りなりません。1回のゲームターン中に「アサイン解除して再びアサイン」することはできません。

増援またはデッドパイルから戻ってきた独立ユニットと砲兵ポイントは、登場したターンに自由にアサインできます。

固有ユニットと固有の砲兵ポイントは、他のフォーメーションにアサインできません。

2.3b アサインメント手順チャートを使って、実行したい要件と手順を決めます。これには、アサインとアサイン解除、サポートの開始と終了が含まれます。

2.3c 航空ポイントは、フォーメーションにアサインできません。それらはいずれかの自軍フォーメーションで使えます。

2.3d マップ上にいるアサインされていない独立ユニットは、アクティベーションできず、孤立による損失も受けません。このようなユニットはアサインされるまで、マップ上でのみいます。独立ユニットは、プレイヤーが望むアサインを待つために、アサインメントフェイズにマップ外に移されることがあります。

2.3e 独立した固有ユニットは、どのフォーメーションにもアサインできません (1.1h)。

2.4 オーダー (オプションルール)

2.4a 各フォーメーションには、自軍司令部の移動、ノーオーダー、準備防御のエントリー、疲労レベルの回復の中から1つのオーダーが与えられなければならない。

例外：準備防御と疲労レベルの回復の

オーダーは、フォーメーションと一緒に出すことができます。

増援で登場するフォーメーションには、登場するターンに必ずオーダーを出さなければなりません。プレイヤーがオーダーに失敗したとしても、次のターンにもう一度チャンスがあります。

2.4b 司令部の移動オーダー これは、司令部に対する移動オーダーです。このオーダーは、移動ルートと目的地の場所を明確にメモする必要があります。それ以外の詳細は必要ありません。フォーメーションのユニットが何をすべきかについての情報は必要なく、司令部の移動ルートと目的地をメモするだけです。

i) 状況が変化することで移動オーダーが無効になった司令部は、移動を「遅く」したり（または単に移動しない）できますが、その場で「別の目的地」に向かうことはできません (2.4f も参照)。

例：司令部の移動ルートは、追い出す予定だった敵ユニットのいるヘクスを通っていました。しかし、敵ユニットを追いつけなかったため、司令部は必要に応じて移動ルート上のどこにでも（おそらく目的地の手前のヘクスで）停止できます。

ii) フォーメーションがアクティベーションしたら、行軍 OBJ マーカーをその目的地ヘクスに置きます。それから、司令部は指定された移動ルートを好きなスピードで移動します。指定された移動ルートからは、ずれることはできません。目的地に着いた司令部は、MPがいくら余っていたとしても、司令部に新しい移動オーダーが与えられるまで、行軍 OBJ マーカーのあるヘクスで停止しなければなりません。

iii) 司令部の移動オーダーに関係なく、フォーメーションのユニットは指揮範囲やその他のルールに従っている限り、好きなように活動できます (2.4h も参照)。

2.4c ノーオーダー オーダーを与えられていないフォーメーションは、自発的退却を行う以外に司令部を移動させられません。しかし、フォーメーションのユニットには全く影響を与えません—司令部だけが対象です。オーダーが与えられていないフォーメーションは、「ノーオーダー」のオーダーを持っているとみなします。

2.4d 準備防御オーダー このオーダーを持つフォーメーションは、アクティベーションする時に、準備防御にエントリーするか維持している必要があります。これは混乱しやすいルールです。プレイヤーはオーダーフェイズ中に、フォーメーションが準備防御にエントリーすることを決めなければなりません、そのフォーメーションはアクティベーションするまでオーダーを実行できません（そして、必ず実行しなければなりません）。

準備防御でゲームを始めるフォーメーションは、第2ターンまで準備防御を解除できません。準備防御を解除したフォーメーションは、ノーオーダーになります。準備防御オーダーを与えられたフォーメーションは、準備防御マーカーを故意に除去できません（自発的退却を行う時でも）。

2.4e 疲労レベルの回復オーダー フォーメーションは、アクティベーションで疲労レベルの回復を行います。オーダーフェイズを使っている時は、失敗フリップ (3.7d) は行えません。

フォーメーションには、準備防御と疲労レベルの回復のオーダーを両方同時に与えられます。この場合、両方の制限を適用します。そのようなフォーメーションが (2.4d によって) ノーオーダーになった時は、まだ実行されていない疲労レベルの回復のオーダーはなくなります。

2.4f オーダーはオーダーフェイズでのみ変更できます。オーダーは、プレイヤーが望む限りずっと有効です。オーダーの変更は自由に行えます。新しいオーダーを書き留めるだけで、フォーメーションはそれを実行します。

例外：現在のゲームターン中にフォーメーションの MSR がブロックされた

時はいつでも、そのフォーメーションの移動オーダーを新しい司令部の移動オーダー（のみ）に書き換えることができます。

2.4g 行軍 OBJ 行軍 OBJ は、そのオーダーに従うために司令部の移動を制御します。司令部はオーダーの移動ルートに従って可能な限り、行軍 OBJ マーカーに向かって速やかに移動する必要があります。行軍 OBJ マーカーは（敵ユニットに関係なく）任意の道路ヘクスに配置できます。

◇行軍 OBJ は OBJ ゾーンを形成しません。

◇偵察ユニットは行軍 OBJ マーカーを作成できません。

◇行軍 OBJ 自体は疲労レベルが増えるかどうかのトリガーになりません。

2.4h 行軍ルート このルールは、**オーダーが司令部の指揮範囲を超えて行軍 OBJ マーカーを配置する**時に使います。

i) オーダーで決められた司令部への行軍ルートがあります。行軍ルートは司令部の移動方向（前進または後退）に関係なく、行軍 OBJ マーカーからフェイズ開始時に司令部がいたヘクスまでの経路です（司令部は各アクティベーションフェイズで、道路ヘクスで移動を終了しなければなりません— 4.7a）。そして、コンバットトレインから、これらのポイントのうち、コンバットトレインに近い方に延長線を追加します。

ii) 行軍ルートはシンプルで直接的でなければなりません。複数のルートがある時は、選んだ行軍ルートをメモしてください。敵ユニット、EZOC、その他の自軍フォーメーションは行軍ルートの選択に影響を与えません。

iii) フォーメーションのユニットは、以下のパート iv によって免除されない限り、決められた行軍ルートから 2 ヘクス以内のみ移動できます。

iv) 以下の場合、ユニットは自由に移動できます。

◇フェイズ開始時に司令部の指揮範囲

内にいるユニット。

◇行軍ルートを通して行軍 OBJ マーカーのヘクスに移動した後、さらに前進するユニット。

◇退却または戦闘後前進を行うユニット。

◇フォーメーションに加わろうとしている増援ユニット。

デザインノート：これは、ゲームデザインの過程で、簡単な解決策を見つけるために私が懸命に考えたルールです。簡単そうに見えますが、プレイヤーがルールの穴をつくことなく、紳士的なプレイングを推奨する適切な言葉を見つけれませんでした。しかし、シミュレーションに深みが加わったことを高く評価する人もいます。このゲームを楽しむために、ここに最終的なテストルールを提示します……。しかし、「ユニットをピックアップ」するためにパスを「プレイ」する可能性があると思う時は、このルールは使わないでください。

このルールのすばらしい副産物は、このような移動を行うためには分散したフォーメーションを組み立て直す必要があり、軍隊が目的の場所に到着したら展開するために、さらに移動する必要があることです。これには時間がかかります。大きく分散した部隊は、縦深な隊形に（またはその逆に）すぐには変えられません。これらはうまく再現できたように思います。「隊形」は「練度」と関係しています（その逆ではありません）。現実世界をうまく再現できました。そして、このルールの制限により、司令部のわずかな移動を禁じる明白な理由が得られました。

2.5 アクティベーションフェイズ

アクティベーションフェイズでは、両軍のフォーメーションが交互にアクティベーションします。現在のアクティベーションを行っているプレイヤーを「アクティブプレイヤー」と呼び、もう一人のプレイヤーは「インアクティブプレイヤー」と呼びます。アクティブプレイヤーは、全てのサイコロを振り、ユニットを動かし、攻撃し、ルールで許されているその他全てのことを行うことができます。インアクティブプレイヤーは、ステップロス、退却、特定の状況におけるサポートのドロップ（1.5i）、スクリーンからの退出（4.6）に限って行うことができます。

1つのフォーメーションのアクティベーションが完了すると、アクティブプレイヤーは次のフォーメーションのアクティベーションに移ります。

2.5a 自分の手番がやってくるたびに、フォーメーションをアクティベーションする（またはアクティベーションを試みる）必要があります。アクティベーションを拒否することはできません。「パス」はできません。

2.5b 一度にアクティベーションできるフォーメーションは1つだけです。

例外：多人数でのチーム戦では、アクティベーションするフォーメーションが相互に問題しなければ、2つ以上のフォーメーションを同時にアクティベーション（両軍ともに）させてもかまいません。

2.5c 各フォーメーションは、ゲームターンに少なくとも1回はアクティベーションしなければなりません。ゲーム開始時にアクティベーションが完了（Done）しているフォーメーションは、最初のゲームターンにアクティベーションできません。行動済み（Used）のフォーメーションは、2回目のアクティベーションを試みなければなりません（セットアップで最初のアクティベーションが省略されています。これは2.5eの例外です）。どちらのタイプのフォーメーションも、次のゲームターンで通常に戻ります。



プレイノート-完了した司令部

通常、司令部の「完了 (Done)」ステータスは、司令部ユニットを下を向けることによって明示します (行動済み (Used) の帯がある面が表示されています)。ただし、全ての2回目のアクティベーションはフォーメーションの1回目のアクティベーションの直後に行わなければならないため、ほとんどのゲームターンではこの指示を無視できます。例外は、フォーメーションがすでに行動済みになっていても、アクティベーションを試みる必要がある一部のシナリオです。その場合、どのフォーメーションが行動済みなのか、どのフォーメーションが完了しているのかを区別することが重要です。また、行動済みに切り替えるだけで、どのフォーメーションがアクティベーションを完了したのかを知るのに十分なマーキングとなることもあります。

2.5d 1回目のアクティベーションは、サイコロを振る必要はありません。2回目のアクティベーションは、アクティベーションロールに成功した後にのみ行えます。

2.5e 2回目のアクティベーションを行いたい時は、フォーメーションの1回目のアクティベーションが完了した直後にアクティベーションロールする必要があります。2回目のアクティベーションは行わなくてもかまいませんが、一度決めた選択は後から変更できません。ユニットが2回孤立状態になったり、フォーメーションのMSRブロックレベルが急上昇する可能性がある時は、2回目のアクティベーションのリスクを回避することが重要になるかもしれません。**SNAFU ロールの結果がフルやパースナルだった時の2回目のアクティベーションは、常に疲労レベルが増えるかどうかサイコロを振って判定します。SNAFU ロールに失敗したり、2回目のアクティベーションを得られなかった時 (サイコロの判定に失敗したり、プレイヤーが行わないことを選択した場合でも) は、疲労レベルが増えるかどうかはサイコロを振って判定**

しません。

2.5f 2回目のアクティベーションの制限 以下の場合、フォーメーションは2回目のアクティベーションを行えません。

◇疲労レベル4である。

◇疲労レベルの回復を行った。

その他の全てのフォーメーションは2回目のアクティベーションを行えます (準備防御のフォーメーションも含む)。

2.5g 2回目のアクティベーションでは、準備防御にエントリーしたり、疲労レベルの回復を行うことはできません。

2.5h 2回目のアクティベーションを行うには、サイコロを1個振ります。フォーメーションがフレッシュの場合、出た目に+1を加えます。修正された出た目が司令部のアクティベーションロール値以上であれば、そのフォーメーションは正常にアクティベーションを行えます。出た目が司令部のアクティベーションロール値未満ならば、そのフォーメーションはアクティベーションを行えません。

2.5i 2回目のアクティベーションを行わなかったり、アクティベーションロールに成功しなかったフォーメーションは、そのターンに再びアクティベーションすることはできません。司令部ユニットを裏返して「完了」したことを明示します (この場合、マップ上にある通常のユニットの向きと反対になります)。

2.5j 両軍の全てのフォーメーションのアクティベーションが完了すると、現在のゲームターンは終了します。どちらかの軍の全てのフォーメーションのアクティベーションが完了すると、その軍のターンは終了します。次に、もう一方の軍の全てのフォーメーションのアクティベーションを完了するまで続けます。両軍の全てのフォーメーションのアクティベーションが完了したら、アクティベーションフェイズは終了します。

つまり、アクティベーションするフォーメーションがどちらかの軍だけ

なくなっても、ゲームターンは終了しません。両軍の全てのフォーメーションのアクティベーションが完了したらゲームターンは終了します。

2.5k フォーメーションアクティベーションマーカー (オプションルール)

各フォーメーションには、フォーメーションアクティベーションマーカーが用意されています。これらは、アクティベーションが必要なフォーメーションを記録するために使います。フォーメーションのアクティベーションが完了したら、そのマーカーを除去します。除去されたフォーメーションアクティベーションマーカーは、次のターンに戻ってきます。2.5nを除いて、フォーメーションアクティベーションマーカーは、このセクション以降は「チット」と呼びます。

2.5l ランダムチット (オプションルール) 使用可能なチットをカップに入れ、ランダムに引き、次のアクティベーションするフォーメーションを決定します。

2.5m 変更されたランダムチット (オプションルール) 両軍の使用可能なチットを1つのカップにまとめて入れます。ランダムに3枚のチットを引きます。引かれたチットの多い側が、引かれたチットからアクティベーションするフォーメーションを1つ選びます。引かれた残りのチットはカップに戻します。行動済みのチットは次のターンのために脇に置いておきます。プレイヤーがランダムに2回以上連続で引いた場合、連続してアクティベーションできます。カップに1~2枚のチットしか残っていない時は、チットを1枚だけ選択すると、そのチットがアクティベーションするフォーメーションになります。

2.5n アクティベーション・スムージング (オプションルール)

ビョルン・ホッグバーク氏による寄稿

i) 多くの場合、どちらかの軍はもう一方の軍よりもフォーメーションのアクティベーションを多く行います。通常、この「追加」のフォーメーションは全て、フォーメーションの少ない側が終

了した後にまとめてアクティベーションを行います。このルールは「追加」のフォーメーションを最後にまとめてではなく、ターン中にランダムなタイミングでアクティベーションを行うようにします。

ii) 両軍が使用可能なフォーメーションの数に応じて、両軍を「ラージ」と「スモール」の2つに分けます。各ターンの開始時に、1または2の番号を付けた数字のチットをスモールのフォーメーションの数と同じ枚数だけカップに入れます。この時、両軍のフォーメーション数の差と同じ数だけ2のチットをカップに入れます。残りは1のチットです。たとえば、ラージ側のフォーメーションが8つ、スモール側のフォーメーションが5つならば、チットは5枚カップに入れますが、そのうちの3枚は2のチット、2枚は1のチットになります。

iii) ラージ側がアクティブプレイヤーになるたびに、ラージ側プレイヤーはチットを1枚引きます。引いたのが1のチットならば、ラージ側は1つのフォーメーションのアクティベーションを行います。続いて、スモール側の次のアクティベーションを行います。引いたのが2のチットならば、ラージ側は2つのフォーメーションのアクティベーションを行い、続いて、スモール側の1つのフォーメーションのアクティベーションを行います。スモール側のプレイヤーはチットを引きません。このチット引きは、どちらのプレイヤーが先攻になるかを決める通常のルールを無効にするわけではありません。

iv) シナリオを「完了」で始めるフォーメーションは、最初のターンにおける上記のチット枚数を決める数には数えません。

3.0 フォーメーションのアクティベーションの手順

フォーメーションのアクティベーションフェイズを行うには、以下の順番に従ってください。「許される場合」「必要に応じて」「望むならば」は、どのような場合でも想定されます。特定の何かを「実行する必要がある」場合、上記はその要件を覆すものではありません。

a) 司令部の初期化フェイズ

アクティベーションするフォーメーションを決めます。司令部を「行動済み」面（白い帯のある面）に裏返します。「行動済み」面でターンを開始したフォーメーションの司令部は、ステップ (i) に進みます。

b) 準備フェイズ

アクティブプレイヤーは、以下の順番通り厳密に行動します。フォーメーションのコンバットトレインがマップ外にいる時は、アクティベーションするフォーメーションのMSRブロックマーカーを追加したり増やしたりします。

◇フォーメーションに完全MSRが繋がっていないければ、アクティベーションするフォーメーションのコンバットトレインを除去します。

◇フォーメーションに完全MSRが繋がっていれば、アクティベーションするフォーメーションのMSRブロックマーカーを除去します。

◇アクティベーションするフォーメーションの準備防御にエントリーしたり、維持、解除します。準備防御は、1回目のアクティベーションでのみエントリーできます。

◇アクティベーションするフォーメーションがミックスフォーメーションの時は、コーディネーションマーカーを置きます。

アクティベーションで**疲労レベルの回復を行わないフォーメーション**は、ステップ (c) に進みます。そうでなければ、この枠内の項目を実行します。

アクティベーションで疲労レベルの回復 (3.7) を行うフォーメーションは、他のルールで許可または要求されていれば、以下の一連のアクションだけを行います。

◇今のフォーメーションがミックスフォーメーションでなければ、コーディネーションマーカーを除去します。

◇コンバットトレインをゴーストから通常面に表返します。

◇ドロップサポートマーカーを除去します。

◇疲労レベルを1下げます。

◇孤立の影響を適用します。

◇フォーメーションアクティベーションマーカーを、次のターンのために取っておきます。

◇ステップ (j) からゲームを再開します。

c) SNAFU フェイズ

アクティブプレイヤー：

◇フォーメーションのSNAFUロールの結果を決定するために、SNAFU表でサイコロを2個振り、出た目に修正を適用します (SNAFUロール)。その目に従って、SNAFUロールの結果を決定します。

◇アクティベーションするフォーメーションが現在、ミックスフォーメーションでなければ、SNAFUロールした後にコーディネーションマーカーを除去します。

◇フォーメーションは3.7dに従って、アクティベーションで「失

敗フリップ」を行うかどうかを決定します。

d) OBJ マーカー配置フェイズ

アクティブプレイヤーは、使用可能なOBJマーカーを配置します。

e) アクティベーションフェイズ

アクティブプレイヤーは以下のことを行えます。

◇フォーメーションのユニットに行動させます。終了していないユニットは、移動、エンゲージメント、通常攻撃、ショックアタック、砲爆撃、アタックバイファイアを選んで行います。

◇全く移動しなかった適切な距離にあるコンバットトレインは、ゴースト側から通常面に表返します。コンバットトレインが何らかの方法で移動した場合や適切な距離にいないコンバットトレインは、ゴースト側に裏返します。

◇完全MSRが繋がっている時は、マップ外から (ゴーストとして) コンバットトレインを「移動」させます。

◇オーダールールを使っていない時は、必要に応じてアクティベーションするフォーメーションの準備防御を解除できます。

f) クリーンアップフェイズ

アクティブプレイヤーは次のことを行います。

◇全てのOBJマーカー、渋滞マーカー、テンポラリドロップサポートマーカーを除去します。

◇適切な距離にいないコンバットトレインをゴースト側に裏返します。

g) 疲労フェイズ

疲労レベルが増える可能性がある時は、アクティブプレイヤーはアクティベーションしたフォーメーションの疲労レベルが増えるかどうかサイコロを振って判定します。

h) 孤立フェイズ

アクティベーションしたフォーメーションのユニットに、孤立による損耗を適用します。

i) 2回目のアクティベーションフェイズ

アクティブプレイヤーは以下のことを行います。

◇アクティベーションしているフォーメーションの司令部を「完了」面にします。

◇2回目のアクティベーションを行わなかったり、フォーメーションがFat-4 (疲労レベル4) だったり、疲労レベルの回復を行った時はステップ (j) に進みます。

◇2回目のアクティベーションを試みるためにアクティベーションロールします (フレッシュの場合は出た目に+1を加えます)

成功した時はステップ (b) に進みます。

失敗した時はステップ (j) に進みます。

j) 敵プレイヤーの手番

新しいアクティブプレイヤーは、アクティベーションするために上記の手順を繰り返します。

両軍にアクティベーションできるフォーメーションがなくなるまで、この手順を続けます。最後に、2.0のターンの手順のステップ (f) に移ります。

3.1 主要補給ルート (MSR)

フォーメーションは、次の3つの条件を全て（順番に）満たして、司令部からコンバットトレインを経由して補給源まで一本のヘクス列（3.1a）で繋がっていれば「完全 MSR」を持っています。

- i) 完全 MSR の各ヘクスは、3.1 のリーガルヘクスを通して繋がっていません。
- ii) 司令部が完全 MSR を繋げるためには、自身のコンバットトレインだけを使えます。コンバットトレインがマップ外にいる時は、完全 MSR を繋げられません。
- iii) 完全 MSR をいったん繋げると、司令部からコンバットトレインへの経路は以下の状況になるまで変更されません。

◇司令部またはコンバットトレインが移動した。
◇敵が経路をブロックした。
◇司令部やコンバットトレインはジャンプさせられた。

シナリオ開始時に、それぞれの MSR を決定します。シナリオ開始時は MSR が繋がっているように、それぞれ最も単純でわかりやすいルートを使ってください。

- iv) 各準備フェイズに、フォーメーションの MSR を確認します。完全 MSR が繋がっていなければ、コンバットトレインをマップから除去します。コンバットトレインがマップ外にいる時は、SNAFU ロールで -3DRM の修正が適用されます。

コンバットトレインがすでにマップ外にいる時は、フォーメーションは SNAFU ロールに不利な DRM が適用される MSR ブロックレベルマーカーを受け取ります。MSR ブロックレベルは最大 2 まで増える可能性があります。

3.1a リーガルヘクス

リーガルヘクスは、

- ✓一級道路、二次道路、小道を含みます。小道は、司令部とコンバットトレイン（両方のいるヘクスを含む）の間にある時だけ使えます。
- ✓連続したリーガルヘクスを通して補給源に繋がっているか、そのヘクス自体が補給源。
- ✓敵フォーメーションがすぐに利用できる MSR の代替ルートが他にない時は、既存の敵 MSR をブロックしてはいけません。

リーガルヘクスに以下は含まれません。

- ✓EZOC
- 注意：他の自軍ユニットは、司令部がリーガルヘクスにするため（他の目的では不可）に EZOC を無効にできます。
- ✓敵ユニット

通る小道のヘクス数に関係なく、「小道を通っている」（どれか適切な値の）SNAFU ロールの DRM を適用します。

プレイノートーリーガルヘクス：スタンドアローン：ここで重要なのは、各ヘクスをそれぞれの状況に基づいてリーガルヘクスかそうでないかを判定することです。唯一の変更点は、コンバットトレインをリーガルヘクスの小道ヘクスに配置できることです。それでも、MSR の他の全てのヘクスを判定する必要があることに注意してください。つまり、コンバットトレインは小道ヘクスにいたとしても、その隣のヘクス（司令部とコンバットトレインが隣同士以外）はリーガルヘクスではないかもしれません。

プレイノートーリーガルヘクス：接続：

MSR の通常の（そして適切な）配置とは、司令部からコンバットトレインを経由して補給源に至るまで全てリーガルヘクスを通るものです。しかし、常にそれができるとは限りません。もし、自軍の MSR が、選択、地形、敵によってブロックされてしまった時でも、3.1a の 2 番目の要件は完全 MSR に必ずしもリーガルヘクスが必要でないことに注意してください。そのヘクス（自体）が補給源に繋がっている（またはそのヘクスにある）ことを必要としているだけです。コンバットトレインが移動する時は、完全 MSR が繋がるヘクスに移動しなければなりません。コンバットトレインがマップ外に送られた時や MSR ブロックマーカーが配置された時の順序は重要です。フォーメーションの問題が発生してから、SNAFU ロールで最終的に影響を受けるまで若干の時間差が生じます。混乱しないように機械的に管理してください。

3.1b 必要な場合 完全 MSR を繋げるにはリーガルヘクスが必要です。司令部は（4.7f が有効でなければ）リーガルヘクスに退却しなければなりません。それ以外の場合、ユニットや司令部でさえ（SNAFU ロールで良い結果を得るために MSR が必要なことを除いて）リーガルヘクスを自由に移動できます。



3.1c ブロックされた

MSR MSR ブロックマーカーが置かれている時は、フォーメーションは準備防御にエンタリーしたり維持できません。戦闘と SNAFU ロールでは、該当する DRM を適用します。MSR がブロックされているだけでは、孤立の影響はありません。

フォーメーションのコンバットトレインがすでにマップ外にある場合のみ、準備フェイズで MSR ブロックマーカーを配置します。フォーメーションに既存のマーカーがない時は、MSR ブロックレベル 1 マーカー（MSR Blocked-1）を追加します。すでに MSR ブロックレベル 1 マーカーが置か

SNAFU ロールの例



112 IR はアクティベーション中で、SNAFU ロールを行います。112 Inf とコンバットトレインを結ぶ MSR は、ヘクス A でドイツ軍ユニットによってブロックされています。代替ルートはないので（ヘクス B は鉄道なので使えません）、フォーメーションはコンバットトレインまで完全 MSR を繋げられません。このため、コンバットトレインは SNAFU ロールの前に除去されます。

コンバットトレインはマップ外にいるため、様々な DRM が適用できません（完全 MSR が繋がってれば、最適な距離で +1 DRM が適用できました）。その代わり、-3 DRM が適用されます。

CCR/9 と 112 IR はバディ（『ラスト・ブリッツクリーク』の 1.7 にあるルール）なので、ユニットが混在してもミックスフォーメーションになりません。

12 月 18 日ターンは特別ルールで、SNAFU ロールに -1 DRM が適用されるので、DRM の合計は -4 になります。

サイコロを 2 個振って、出た目から 4 を引くと SNAFU ロールは 6 以下で失敗、7～10 はパーシャル、11～12 がフルの結果になります。

しかし、プレイヤーは準備防御を維持したいので、SNAFU ロールがフルであってもパーシャルになります。

れている時は、レベル 2 に増やします。

アクティベーションの準備フェイズで、フォーメーションに完全 MSR が繋がっている時は、MSR ブロックマーカーを（どのレベルでも）除去します。

3.2 SNAFU

SNAFU 表は、補給とその他のロジスティクス上の問題（輸送、ルート、移動時の交通制御、単純な不具合を含む）を反映しています。SNAFU 表でサイコロを振り、出た目に以下の DRM を適用して、3 つの SNAFU ロールの結果（フル、パーシャル、失敗）のいずれかを導き出します。そして、SNAFU 効果チャートに従って、アクティベーション中にフォーメーションができることとできないことを決めます。

3.2a 各フォーメーションのアクティベーションには SNAFU ロールが必要です。2 回目のアクティベーションでは、別の SNAFU ロールが必要です。

3.2b SNAFU ロール SNAFU ロールは、SNAFU 表で 2 個のサイコロを振って、該当する DRM を適用します。ゲー

ム専用ルールには、追加の DRM が記載されています。



3.2c コーディネーション

この DRM は、フォーメーションにコーディネーションマーカーが置かれている時に適用します。1 つのフォーメーションに 2 個以上のコーディネーションマーカーが置かれることはありませんが、1 つのフォーメーションが他の 2 つ以上のフォーメーションにコーディネーションを与えることがあります。コーディネーションマーカーが置かれているフォーメーションは、SNAFU ロールに不利な DRM が適用されます。フォーメーションがミックスフォーメーションでなければ、SNAFU ロールした後にコーディネーションマーカーを除去します（その場合は 3.2d を参照）。

3.2d ミックスフォーメーション アクティベーション中のユニットが、アクティベーションを行っていないフォーメーションの「プロブ」内のヘクスでアクティベーションを開始するか、移動中に「プロブ」内のヘクスに入る（たとえ一時的であっても）と、アクティベーション中のフォーメー

ションはミックスフォーメーションになります。

デザインノート：プロブの範囲は、簡単にわかるようにしておく必要があります。フォーメーションは同じエリアを使っているか、使っていないかのどちらかです。考えすぎずに、今起こっていることだけを見ましょう。ユニットが悪い場所に退却した場合、フォーメーションはミックスフォーメーションになる可能性があり、この混乱を修復するためにはアクティベーションを行う必要があります。

i) ミックスフォーメーションは、戦闘後前進、退却の終了ヘクス、増援の配置中にも適用されます。ミックスフォーメーションはアクティベーションの順番によっても変わります。

ii) ミックスフォーメーションは、以下には適用しません。

- ◇コンバットトレイン。
- ◇指揮範囲外のユニット。
- ◇アサインされていない独立ユニット。
- ◇バディ。

ミックスフォーメーションの例



ドイツ軍の第2Pz師団がアクティベーション中で、近くにいる他の味方のフォーメーション（ここでは第26VG師団）のプロブという作戦エリアを決めなければいけません。この瞬間では、ボーム戦闘団（KG vBohm）ユニットは突出していますが、第2Pz師団のどのユニットも第26VG師団のプロブ内にはいません。そのため、SNAFU ロールでコーディネーションの DRM は適用されません。

第2Pz師団のユニットがアクティベーション中に、第26VG師団のユニットがいるクレルヴォー（Clervaux）に繋がる一級道路を通って移動すると、第2Pz師団と第26VG師団は自動的にミックスフォーメーションになります。この結果、第2Pz師団と第26VG師団の両方にコーディネーションマーカーを置きます。

iii) フォーメーションが現在、ミックスフォーメーションの場合：

◇関連する各フォーメーションにコーディネーションマーカーを置きます。

◇SNAFU ロールにミックスフォーメーションの DRM を適用します。

◇フォーメーションが現在、ミックスフォーメーションでコーディネーションマーカーが置かれている時は、SNAFU ロールに -2DRM を適用して（理論的には）コーディネーションマーカーを除去しますが、まだミックスフォーメーションのままなので、直ちに新しいコーディネーションマーカーが置かれます。この場合、DRM を適用しますが、コーディネーションマーカーは除去しません。

3.2e 疲労レベル 疲労レベルは、SNAFU ロールで不利な DRM になります。たとえば、Fat-1 は -1DRM になります。フレッシュならば、+1DRM になります。

3.2f 最適な距離 司令部からコンバットトレインまで MSR の距離が 5 ～ 15 ヘクス（利用される道路ヘクスに沿って数えて 5 ヘクス以上 15 ヘクス以内）であれば、SNAFU ロールに最適な距離の DRM を適用します。最適な距離は、コンバットトレインが登場ヘクスにいて、司令部がそこから 15 ヘクス以内の距離にいる時でも適用します。コンバットトレインが司令部よ

りも前にいる時は、DRM は適用しません。司令部からコンバットトレインへの MSR とコンバットトレインから補給源への MSR が、いずれかのヘクスを共有している時は、それらは「前方」になります（コンバットトレインのいるヘクス自体を除く）。

3.2g ゴースト フォーメーションのコンバットトレインが現在、ゴーストならば、ゴーストトレインの DRM を適用します。

3.2h ルート交差 司令部とコンバットトレインを繋ぐルートが、他のフォーメーションの司令部とコンバットトレイン（両方のいるヘクスを含む）を繋ぐルートのヘクスを通る時は、ルート交差の DRM を適用します。同時にいくつかのルートが交差していても、追加の影響はありません。

3.2i 小道を通る MSR MSR のヘクスが道路の代わりに小道を通っている時は、小道の DRM が適用されます。通ったヘクスの数は影響を与えません。小道ヘクスは、コンバットトレインから司令部の間（両方のいるヘクスを含む）だけがリーガルヘクスです（3.1a）。この DRM は 2 種類あり、現在のターンの道路状況によって使い分けます（天候の影響による）。



3.2j MSR ブロック MSR ブロックマーカーは、MSR ブロックレベルと同じ数の不利な DRM になります。コンバットトレインが

マップ外にいる時の DRM に加えて適用します。

3.2k SNAFU ロールの結果 SNAFU ロールの結果は、フル、パーシャル、失敗のいずれかです。SNAFU 効果チャートには、この3つの効果がまとめられています。SNAFU ロールの結果が決まると、現在のアクティベーション中ずっと適用されます。プレイヤーは、アクティベーションを行うたびに新しい SNAFU ロールの結果を決めます。同じフォーメーションの2回目のアクティベーションを行う時も、新しい SNAFU ロールの結果を決めます（もしあれば）。

準備防御しているフォーメーションは、SNAFU ロールの結果がフルであってもパーシャルになります。

3.7d の失敗フリップも参照してください。

3.3 目標 (OBJ)

i) 一般的に、攻撃、砲爆撃、勝利ヘクスの支配には OBJ マーカーが必要です。

アクティベーション中に、フォーメーションがアクティベーションする場所を特定するために OBJ マーカーを配置します。SNAFU ロールの結果によって、受け取った OBJ マーカー、フォーメーションの偵察ユニットによって作成された OBJ マーカー、司令部が移動する

ための行軍 OBJ マーカーがあります。

ii) 行軍 OBJ マーカーを除く、全ての OBJ マーカーは「戦闘 OBJ」です。ほぼ全ての攻撃と砲爆撃を行い、勝利ポイントヘクスを支配するために必要な OBJ ゾーンを形成します。

iii) 1つの例外は、エンゲージメント表の射撃は OBJ ゾーンが全く必要ないことです。

iv) 行軍 OBJ マーカーは、オーダールールでフォーメーションの司令部の移動終了位置を明確にするために使います。この場所は、選択された場所に基づいて司令部の移動を制限します (2.4b)。

v) 行軍 OBJ マーカーは、あらゆる戦闘を可能にする OBJ ゾーンを形成しません。

3.3a OBJ ゾーン OBJ マーカーは、半径 2 ヘクスの OBJ ゾーンを形成します。次のいずれかを行うためには、OBJ ゾーンが必要です。

◇通常攻撃

◇ショックアタック

◇アタックバイファイア

OBJ ゾーンの例



OBJ マーカーを置くのは、敵ユニットがいるか勝利得点ヘクスでなければなりません。白くなっているヘクスが OBJ ゾーンです。

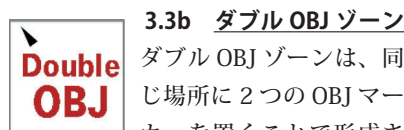
●敵のユニット A には、攻撃、アタックバイファイア、砲爆撃、サポートに対するエンゲージメントを行えます。

●ユニット B には、サポートに対するエンゲージメントだけ行えます。

◇砲爆撃

◇自軍が支配していない勝利得点ヘクスへの移動。勝利得点ヘクスに移動する時は、OBJ マーカーは必ず勝利得点ヘクスになければなりません。

ただし、エンゲージメントを行うために OBJ ゾーンは必要ありません。ターゲットが OBJ ゾーンの中にいる時は、ダブル OBJ ゾーンの DRM を適用します。ダブル OBJ ゾーンは DRM を適用できますが、1つのヘクスに複数の OBJ ゾーンがあっても追加の効果はありません。



3.3b ダブル OBJ ゾーン ダブル OBJ ゾーンは、同じ場所に 2つの OBJ マーカーを置くことで形成されます。ダブル OBJ ゾーンの中にいるターゲットに対するエンゲージメントと攻撃には DRM を適用します。

3.3c OBJ マーカーの枚数 SNAFU 結果チャートには、フォーメーションが使える OBJ マーカーの数がまとめられています。偵察 (3.3f) によって作成された OBJ マーカーと行軍 OBJ マーカー (使用されている場合は、この数に含まれていません。OBJ マーカーは、将来のアクティベーションのために置いておいたり、他のフォーメーションに与えたり、フォーメーションの 2 回目のアクティベーションのために置いておくことはできません。アクティベーションのクリーンアップフェイズで、OBJ マーカーを除去します。

3.3d OBJ マーカーの配置 プレイヤーは使用可能な OBJ マーカーの全て、または一部を、司令部から任意の距離にある好きなヘクスに配置できます。OBJ マーカーは、敵のサポートしていないユニットや勝利得点ヘクスに置かなければなりません。OBJ マーカーには、必要に応じて位置をずらせるように矢印があります。

デザインノート：戦闘 OBJ マーカー は文字通り、敵ユニットの上に置くことで抽象化しています。実際の OBJ を見たことがある人なら誰でも、それが地形をもとに選ばれることが適切であることを知っています。これは以前のバージョンでは許されていましたが、プレイヤーは OBJ マーカーを使って、複数のターゲットを攻撃したり、退却するユニットを追撃したりするためにいろいろな方法を考え出しました。その結果、OBJ は敵ユニットの背後や味方ユニットの上にさえ置かれるようになりました。このようなことから、このルールは大きく改善されました。

3.3e OBJ マーカーの除去 各クリーンアップフェイズに、全ての OBJ マーカーをマップ上から除去します。



3.3f 偵察 OBJ マーカー 偵察ユニットは、アクティベーションフェイズ開始後に偵察 OBJ マーカーを置くことができます。偵察 OBJ マーカーは、許される OBJ マーカーの数には含まれていません。偵察を実施するには、偵察ユニットは以下のことを行う必要があります。

✓ ユニット能力チャートとゲーム専用ルールの両方で偵察能力を確認します。

✓ 実行できる射撃イベントが少なくとも 1 回あります。

✓ ストップ ** しておらず、オーバースタックもしていません。

✓ すでに OBJ マーカーがあるヘクスは偵察できないため、偵察ユニットはダブル OBJ ゾーンを形成できません。

** ストップエンゲージメントに勝利することで、AV EZOC をストップできます。ストップエンゲージメントする必要があるかどうかは問題ではありません。偵察ユニットは、偵察するためにストップエンゲージメントに勝利する必要があります。

3.3g 偵察 OBJ マーカーの配置 偵察ユニットは射撃イベントを 1 回行って、

偵察 OBJ の例



ドイツ軍プレイヤーはアクティベーション中に、ヘクス A を攻撃します（ここには OBJ マーカーが置かれていて、白くなっているヘクスが OBJ ゾーンです）。そのヘクスでいた防御側ユニットはマップ外に退却して、次のターンに司令部のいるヘクスに戻ってきます。

ドイツ軍プレイヤーは、橋を奪取するためにヘクス B に偵察 OBJ マーカーを配置しようと、偵察部隊であるステファン戦闘団（KG Stephan）を分派しました。ドイツ軍プレイヤーはヘクス C か D を偵察できます。しかし、ヘクス D は敵のユニット B のサポート AV ZOC なので、先にサポートをドロップさせなければ偵察できません。ヘクス E は、ストップ地形なので偵察できません。しかし、アメリカ軍の星があるヘクスに OBJ マーカーがなければ、敵のユニット B を除去したとしても、橋を渡ってそこへ移動できません。

ステファン戦闘団は、射撃イベントを 1 回行って、ヘクス C の偵察を試みます。ドイツ軍プレイヤーはサイコロを 1 個振って、ステファン戦闘団のアクションレーティング (5) と比べます。出た目が 5 以下ならば偵察は成功です。ヘクス B に偵察 OBJ マーカーを配置します。出た目が 6 ならば偵察は失敗してしまいますが、ステファン戦闘団は射撃イベントをもう 1 回行って、もう一度偵察を試みることができます。

サイコロを 1 個振り、出た目を偵察ユニットのアクションレーティングと比較します。出た目が偵察ユニットのアクションレーティング以下ならば、偵察ユニットの 2 ヘクス以内にいる敵ユニット（または勝利得点ヘクス）に 1 個の OBJ マーカーを配置します。出た目がアクションレーティングよりも大きい時は失敗で、OBJ マーカーは配置できません。偵察ユニットが射撃イベントをもう 1 回できる時は、同じヘクスまたは別のヘクスを再び偵察することができます。別の偵察ユニットがいれば、その偵察ユニットは以前に失敗したヘクスでも偵察できます。新しく置かれた OBJ マーカーとその OBJ ゾーンは、アクティベーションしているフォーメーションの全てのユニット（偵察ユニット自体を含む）に有効になります。

3.4 アクティベーション

3.4a 現在、アクティベーションしているフォーメーションのユニットだけが、そのアクティベーション中にアクションを行えます。複数のフォーメーションのユニットがスタックしている時は、現在アクティベーションしているフォーメーションのユニットだけがアクションできます。

3.4b 一般に、フォーメーションのユニットと砲兵は好きな順番で自由にアクションできます。しかし、必ず 1 個のユニットのアクションを終えてから次のユニットのアクションを始める必要があります。ユニットまたは砲兵／航空ポイントは、アクティベーション中に 1 回しか使えません。移動して射撃イベントを行った後のユニットは、攻撃、アシスト、砲爆撃の観測しか行えません。MP や射撃イベントが残っていても、すでにアクションを終えたユニットに再び戻ることはできません。

3.4c 砲爆撃は、ユニットの移動前、移動中、移動後のいつでも好きな時に行うことができます。

3.4d ユニットの移動は、スタックしたままではなく 1 個ずつ移動します。必ず 1 個のユニットの移動を終えてから、次のユニットの移動を始める必要があります。3.4f に記載されているいくつかのアクションを除いて、途中で他のユニットの移動を始めたり、後から前のユニットの移動に戻ることはできません。

3.4e ユニットの移動は、アクティベーション中に移動をストップしたりフィニッシュします。それぞれの原因と影響の完全なリストは、ストップ／フィニッシュチャート（次のページ）を参照してください。

3.4f まだフィニッシュしていないけれども、移動が終わって、プレイヤーが他のユニットの移動を始めた時は、前のユニットは以下を実行できなくなります。

◇射撃イベント

◇MP の消費

しかし、以下は実行できます。

- ◇攻撃とアシスト
- ◇砲爆撃の観測

3.4g ユニットは次の場合にフィニッシュします。

- ◇通常攻撃を実行、または通常攻撃をアシストした。
- ◇自発的退却を実行した。

3.4h フィニッシュしたユニットは以下を行えません。

- ◇移動（残りの MP に関係なく）
- ◇残っている射撃イベント
- ◇攻撃とアシスト
- ◇スクリーンに配置する

ただし、砲爆撃の観測は、フィニッシュしたユニットでもできます。

3.4i ストップは、残っている射撃イベントの実行や他の手段によるフィニッシュを妨げるものではありません。

プレイノートー移動順序のオプション：たとえば、ユニット A が移動する、ユニット B が移動する、砲爆撃を行う、ユニット C が移動する、B がアシストして A がヘクスを攻撃する（A は勝利した後にヘクスに移動する）、別の砲爆撃を行う（A を新しいヘクスから観測させる）、ユニット D がユニット A の攻撃で敵がいなくなったヘクスに移動する、ユニット D が離れたところにある敵ヘクスに対してエンゲージメントする、ユニット E がユニット A の攻撃で敵がいなくなったヘクス移動する、ユニット E にアシストさせてスタック C が攻撃する……など。

ユニット A が少し移動してから砲爆撃を行い、ユニット B が移動してから、再びユニット A が移動することはできません。また、ユニット A が移動してからユニット B が移動して、その後にユニット A が、エンゲージメント、ショックアタック、アタックバイファイアを行うこともできません。これらは、新しいユニットの移動を始める前に行う必要があります。

ただし、ユニット A が少し移動してから、エンゲージメント、ショックアタック、アタックバイファイアを行った後に、ユニット A をさらに移動させて、さらにエンゲージメント、ショックアタック、アタックバイファイアを行い、砲爆撃を観測することもできます。そして、ユニット B が移動した後に、ユニット A がアシストしてユニット B が通常攻撃することはできます。

3.5 クリーンアップ

クリーンアップフェイズでは、以下のことを行います。

- ✓全ての OBJ マーカー、渋滞マーカー、テンポラリードロップサポートマーカーを除去します。
- ✓適切な距離にいないコンバットトレインをゴースト側に裏返します。

3.6 孤立

司令部から切り離されたユニットは、アクティベーションするたびに孤立による損失を受けます。これは、MSR がブロックされたことで、ユニットと司令部と一緒に「孤立」している場合よりも、さらに悪い状況です。

3.6a セーフパスが繋がっていなかったり、指揮範囲外にいるアクティベーションしているスタックを確認します（戦闘後前進によるものであっても）。フォーメーションに MSR ブロックマーカーがあるかどうかを確認します。孤立チャートでユニットが該当する欄を探して、指定された分のステップロスを受けます。

3.6b 増援 司令部に追いつく増援のフォーメーションは、指揮範囲内でアクティベーションするまで孤立のルールを適用しません。

3.7 疲労レベルの回復と失敗フリップ

疲労レベルは、回復することでフォーメーションの疲労レベルを Fat-0 まで下げることができるようになります。

3.7a 制限 1 回のゲームターンで回復できる疲労レベルは 1 レベルまでです。ゲーム中にフォーメーションがフレッシュに回復することはありません。疲労レベルを回復したフォーメーションは、2 回目のアクティベーションを行えません。また、2 回目のアクティベーションで疲労レベルを回復できません。準備防御しているフォーメーションは、疲労レベルを回復できません。

3.7b 要件 疲労レベルを回復するフォーメーションには、完全 MSR が繋がってなければなりません。

3.7c 手順 フォーメーションがアクティベーションの準備フェイズ中に疲労レベルの回復を行うことを宣言します。SNAFU ロールは行いません。疲労レベルの回復を行うアクティベーションでは、ゲームの手順に記載されている実行可能な一連のアクションだけを

決められた順番に従って行うことができます。

3.7d 失敗フリップ SNAFU ロールで失敗の結果が出た時は「失敗フリップ」と呼ばれるアクションで疲労レベルの回復に変換できます。

i) 失敗フリップは、1 回目のアクティベーションでのみ行えます。2 回目のアクティベーションで失敗フリップを行うことはできません。

ii) SNAFU ロールする前までにアクティベーションで行われた全てのことを適用しますが、2 回目のアクティベーションを行わないことも含めて、前から疲労レベルの回復を行うことを以前から決定していたものとして、3.7c に従って実行します。

iii) プレイヤーは SNAFU ロールの失敗の結果を受け入れて、そのまま通常通りゲームを続けることもできます。オーダーや「計画的疲労」のオプションルールを使っている時は、失敗フリップは適用されません。

ストップ/フィニッシュチャート表

あなたをストップさせるもの

- ◇ 2 回の射撃イベントを行う
- ◇ 地形効果
- ◇ 渋滞マーカー
- ◇ 敵 ZOC に徒歩/トラック MA 移動で入る
- ◇ AV 敵 ZOC にタクティカル MA 移動で入る
- ◇ 他のユニットの移動を始める
- ◇ エンゲージメントゾーンにトラック MA 移動で入る
- ◇ ストップエンゲージメントの要求で負けた
- ◇ 攻撃手順の一部でないの砲爆撃の観測

あなたがストップさせるもの

- ◇ 砲撃の観測
- ◇ エンゲージメントを始める
- ◇ 攻撃
- ◇ アタックバイファイア
- ◇ 攻撃のアシスト

あなたがストップさせられないもの

- ◇ 移動
- ◇ 偵察
- ◇ ショックアタック

あなたをフィニッシュさせるもの

- ◇ 通常攻撃への参加
- ◇ 自発的退却の実行
- ◇ ライト AV やスクリーン中の AV ユニットがストップエンゲージメントが要求されるヘクスへ入る

あなたがフィニッシュの後にできること

- ◇ 砲撃の観測

あなたがフィニッシュの後にできないこと

- ◇ 残った射撃イベントを行う
- ◇ 移動
- ◇ 攻撃/アシスト
- ◇ スクリーンに配置

4.0 移動

プレイヤーは、ルールの範囲内で、アクティベーションしているフォーメーションのユニットの全て、または一部を移動させることができます。全く移動させなくてもかまいません。インアクティブプレイヤーは、退却を除いて、自軍ユニットを移動させることはできません。

4.0a 一般ルール

i) **ユニットは1個ずつ移動します。** ユニットの移動は、MA、SNAFU ロールの結果、渋滞、敵ユニット、EZOC、地形の制限の範囲内で好きなヘクス数だけ移動できます。

ii) ユニットの移動は好きな方向や一連の方向に移動できますが、移動するヘクスは1本に繋がっている連続したヘクスでなければなりません。

iii) ユニットの移動は1個ずつ残っているMPを記録して、地形効果チャートに従って、進入したり通過したヘクスやヘクスサイド毎にMPを消費します。ユニットは、未使用のMPを互いに譲渡したり、後で使うために置いておくことはできません。

iv) 司令部やコンバットトレインを「ジャンプ」させる場合を除いて、ユニットはいかなる種類でも敵ユニットがいるヘクスに移動できません。

例外：展開サイドの徒歩 MA クラスの歩兵ユニットと敵のスクリーンユニットに関しては4.6aを参照してください。

4.0b サイドの変更 多くのユニットには、異なる態勢を表す2つのサイドがあります。サイドを変えるのにMPは消費しません。ユニットは、アクティベーションを始める時だけサイドを変更できます。1回のアクティベーションで2回以上サイドを変更できません。ユニットは、適切なセーフパス（1.9を参照）が繋がっている時だけサイドを変更できます。ユニットの能力は表のサイドの数値に基づいています。裏のサイドの数値は何の効果もありません。

4.0c 移動力 (MA) の半減 MA は、

さまざまな理由で半減することがあります。ただし、MAが半減する理由の数に関係なく、MAを半減するのは一度だけです。小数点以下のMAはそのままにしておき、決して四捨五入しません。



4.0d 渋滞 戦闘表やエンゲージメント表の結果に基づいて、防御側または射撃側のヘクスに渋滞マーカーを配置することがあります。渋滞マーカーのあるヘクスにいたり、渋滞マーカーのあるヘクスに移動した全てのユニットはそこでストップしなければなりません。渋滞マーカーのあるヘクスではストップしなければなりません。追加のMPを消費する必要はありません。渋滞マーカーがスタック制限いっぱいスタック、またはオーバースタックしているヘクスに置かれている時は、追加のユニットは一瞬でもそのヘクスに入ることはできません。

デザインノート：『パンツァー・ラスト・スタンド』より前のBCSゲームでは、渋滞マーカーは「Stopped」と表記されていました（「Traffic Stopped」の略）。これは『パンツァー・ラスト・スタンド』で明確化されました。

4.0e ユニットの渋滞 (オプションルール) 渋滞しているヘクスに、渋滞マーカーを置きません。展開サイドでアクティベーションしているユニットを除いて、ユニットがいる全てのヘクスは渋滞しているとみなします。

例外：司令部は常に渋滞を発生させますが、コンバットトレイン、アサインされていないユニット、登場ヘクスにいるユニット、スクリーンユニットは完全に無視します。

敵味方を問わず、スクリーンゾーンのヘクスは、ユニットの渋滞に影響を与えません。その逆も同様です。

渋滞しているヘクスに移動するユニットは、道路を使って出入りできま

せん。代わりに、ヘクスの「その他の地形」のMPコスト（ヘクスとヘクスサイド）を消費しなければなりません。「その他の地形」のヘクスやヘクスサイドで移動が禁止されているユニットは、そのヘクスに移動できません。渋滞しているヘクスにある「その他の地形」は、ユニットが入ってくる時だけ適用し、出る時には適用しません。

デザインノート：「ユニットの渋滞」は簡単な交通ルールの一部で、長い間基本ルールでした。しかし、時間がかかるわりにはプレイヤーに小さな利益しかもたらませんでした。このルールが好きなプレイヤーもいれば、嫌いなプレイヤーもいます。最初はユニットの渋滞のオプションルールは使わずに遊んでみて、後からもっとディテールを凝りたくなったら時に追加することをお勧めします。このルールは非常にうまく機能しますが、プレイヤーが慎重になるため、ゲームに多くの作業と時間が必要になります。

4.1 地形効果

各ヘクスとヘクスサイドの特徴は、地形効果チャートに記載されていて、特定の数のMPを消費します。このMPコストは、ユニットの移動クラス（タクティカル、徒歩、トラック）によって異なります。ユニットはそれぞれMAを持っていて、ユニットのMP消費は他のユニットに影響を与えません。ヘクスサイドのMPコストはヘクスのMPコストに追加します。ユニットは、ヘクスに移動するために必要なMPを消費しなければ、そのヘクスに入れません。

例外：1ヘクス移動（4.1f）。

4.1a 複数の地形タイプ 1つのヘクスに複数の地形シンボルがある場合があります。地形シンボルの数量は関係ありません。道路を使って移動していないユニットは、最もMPコストを消費する地形シンボルを1種類だけ使います。

4.1b 双方向移動 ユニットは、ヘクス A からヘクス B に移動できれば、ヘクス B からヘクス A にも移動できます。

4.1c 道路 ユニットは道路を使って移動することで、通常のヘクスとヘクスサイドの MP コストを無視できます。この場合、ユニットの渋滞で無効にされていない 1 本に繋がっている道路をユニットが移動する必要があります。ヘクス内の道路は、交差点がなくても交差しているとみなします。

4.1d 移動禁止地形 ユニットは、橋や道路を使わない限り、移動が禁止されたヘクスやヘクスサイドに入ったり通過できません。

4.1e ストップ地形 ユニットはストップ地形のヘクスに移動すると、そこでストップしなければなりません。残っている MA は関係ありません。MP コストが 4 の地形はストップ地形です。

4.1f 1 ヘクス移動 移動可能で、このフェイズでまだ移動していないユニットは、たとえ十分な MP を持っていなくても常に 1 ヘクス移動できます。ただし、以下の場合には 1 ヘクス移動できません。

- ◇ショックアタックを行う。
- ◇移動禁止地形を横切る、または入る。
- ◇失敗した SNAFU ロールの結果に違反する。
- ◇EZOC の効果に違反する。
- ◇MA が 0 で移動する。

4.2 スタック

通常のスタック制限は戦闘ユニット 2 個です。司令部、サポート、コンバットトレイン、全てのマーカーはスタック制限に数えません。

このゲームでは、オーバースタックが許されています (4.2b の例外を除く)。ただし、戦闘表に不利な DRM があり、砲爆撃された時にたくさんサイコロを振ることになります。

4.2a スタックの一番上には、射程距離が最も長いユニットを置きます (同じユニットが 2 個以上ある時は AV レーティングが高い方)。それ以外のスタッ

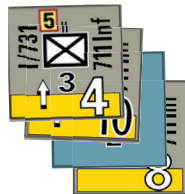
クの順番は、アクティベーション中いつでも好きな時に変更できます。

4.2b オーバースタックは以下のことができません。

- ◇射撃イベントを行う。
- ◇攻撃ユニットやアシストユニットになる。
- ◇渋滞マーカーのあるヘクスに移動する。

4.2c オーバースタックしているヘクスの防御 ほとんどの場合、オーバースタックしているヘクスは通常通り防御しますが、戦闘表においてオーバースタックの DRM が適用されます。

デザインノート：当然のことながら、オーバースタックしているヘクスに砲爆撃やアタックバイファイアされると、そのヘクスはまるでデストラップになります。しかし、こうなることには自分自身に理由があるはずです。



4.3 支配地域 (ZOC)

4.3a 4.3b の明確な例外を除いて、戦闘ユニットは隣接する周囲 6 ヘクスに ZOC を持っています。ZOC には、通常の ZOC (4.3b のユニットを除いた全てのユニットが持つ) と AV ZOC (AV ユニットが持つ) の 2 種類があります。

4.3b 司令部、コンバットトレイン、スクリーンユニット、準備不足ユニットは ZOC を持ちません。

4.3c ZOC の制限 ZOC は地形の影響を受けません。自軍ユニットは、セーフパスと司令部の移動を妨害する EZOC のみを無効にします (4.3d)。

4.3d EZOC の影響 EZOC は、ユニットの MA クラスやタイプに応じて移動に影響を与えます。ユニットは、EZOC から別の EZOC に直接移動することはできません。ユニットは移動を始めたヘクスの EZOC から自由に出ることができます (直接、別の EZOC に移動しなければ)。

- 徒歩 MA クラスとトラック MA クラスのユニットは、EZOC に移動した時にストップしなければなりません。
- タクティカル MA クラスのユニットは、AV EZOC (リアルまたはサポート) ヘクスに移動した時にストップしなければなりません。これには、ストップエンゲージメントを要求されることがあります。ただし、セーフパスの判定時はタクティカル MA クラスのユニットにのみリアル AV EZOC が適用されます (1.9d)。
- EZOC が自軍ユニットによって無効にされない限り、司令部は決して EZOC に移動できません。

4.3e EZOC と退却 EZOC で退却を終了したユニットはステップロスします。EZOC によってセーフパスがブロックされた徒歩 MA クラスとトラック MA クラスのユニットは退却できず、ステップロスします。EZOC は、タクティカル MA クラスのユニットの退却には全く影響を与えません。

4.3f AV ZOC AV ZOC は、通常の ZOC は影響を与えない敵のタクティカル MA クラスのユニットの移動に影響を与えます。AV ZOC はリアル AV ユ

ニットやサポートによって作られ、それぞれリアル AV ZOC またはサポート AV ZOC を作り出します。AV ZOC はユニットの射程距離に関係なく、隣接する周囲6ヘクスに限定されます。サポート AV ZOC は、サポートされているユニットが使えます。

4.4 ストップエンゲージメント

AV EZOC に移動したユニットはストップしなければなりませんが、ストップエンゲージメントに勝利すると「ブレイクフリー」（ストップを無視）して、移動が続けられます。ストップエンゲージメントは、非 AV ユニットの移動、戦闘後前進、退却では要求されません。

ストップエンゲージメントは必ず要求される時（つまり移動を続けなくても最低1回射撃する）もあれば、そうでないものもあります（全く射撃せず、単にそのヘクスでストップする）。

他のエンゲージメントと同様、ストップエンゲージメントの「射撃」は1回の射撃イベントとして行います。

4.4a 必要か不要か？ AV EZOC が以下のいずれかによって作られた場合、移動中のユニットはストップエンゲージメントを少なくとも1回行う必要があります。

◇リアル AV ユニットの

◇スタンドオフ AV ユニットのサポートされているホスト

AV EZOC がスタンドオフ AV ユニットのサポートされていないホストが作ったものならば、ストップエンゲージメントは要求されません。この場合、プレイヤーはブレイクフリーして自由に射撃できます。

例外：ライト AV と全てのスクリーン中の AV ユニットのストップエンゲージメントを行うことができず、代わりにフィニッシュします。ストップエンゲージメントが不要な時は通常通りストップします。

4.4b ストップ放棄 射撃ユニットのいるヘクスの AV EZOC がなくなれば、

ストップする必要はありません。AV EZOC は、それを作っているユニットが以下の状況になるとなくなります。

◇全滅して除去された。

◇退却した。

◇ホストがサポートをドロップした。

ストップエンゲージメントで移動中のユニットが「勝った」ら、ブレイクフリーしてストップを無視します。そうでなければ、「負けた」とみなします。

ストップエンゲージメントで「負けた」ユニットは、ストップしたままになります。

それまでのストップエンゲージメントの「負け」にかかわらず、ユニットは残っている射撃イベントを、そのEZOC に他のユニットが移動可能になるエンゲージメントとして行えます。

ユニットが最終的にストップエンゲージメントに勝ったとしても、最後の射撃イベントを行うとストップします。ユニットを「一時停止」させて、別のユニットを助けることはできません。

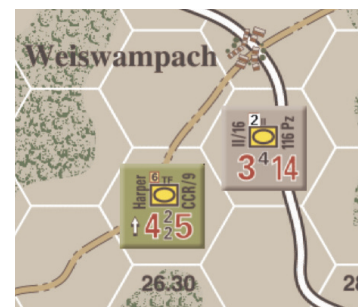
i) 各ストップエンゲージメントでは、アクティブプレイヤーの移動中の AV ユニットの射撃ユニットになります。インアクティブプレイヤーは、ターゲットになるユニットを選びます。ターゲットになるユニットは、以下の条件を満たしていなければなりません。

◇移動中の敵ユニットがいるヘクスに AV EZOC を作っている。

◇ 5.2b に従って、通常のエンゲージメントのターゲットを選ぶ。

ii) 偵察は、試みる前にストップエンゲージメントに勝って、ブレイクフリーしてストップを無視できなければなりません。

ストップエンゲージメントの例



ドイツ軍の II /16 (116Pz) 装甲大隊が、アメリカ軍の TF ハーパー (Harper) の隣のヘクスに移動してきました。

TF ハーパーが持つリアル AV ZOC によって、ストップエンゲージメントが要求されます。

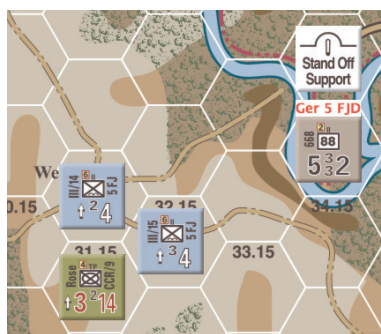
この場合、追加の DRM はありません。ドイツ軍ユニットの基本値 7 対アメリカ軍の基本値 6 で +1 の差があります。

サイコロの出た目の合計は 4 で +1 を加えて 5 になり、結果は射撃側ステップロスと渋滞でした。ドイツ軍ユニットはステップロスして、さらに渋滞マーカーが置かれます。ドイツ軍ユニットはもう一度試みることができます。

ドイツ軍の装甲大隊は、攻撃可能ユニットではないので、TF ハーパーを戦闘表で戦闘できません。ストップしていることと TF ハーパーが AV ユニットのなので、ショックアタックはできません。

さらにもう一度、射撃イベントがあります。前回と同じく +1 の差で、サイコロの出た目の合計は 8 で +1 を加えて 9 になります。結果はターゲットのステップロスと退却でした。TF ハーパーはステップロスして退却しました。ドイツ軍の装甲大隊はストップエンゲージメントに勝って、見事にブレイクフリーしましたが、最後の射撃イベントを行ってしまったので、これ以上移動することはできません。

スタンドオフ AV ユニットのサポートの例



ドイツ軍の 88mm 対戦車砲ユニットは司令部とスタックしていて、2 個の 5 FJ ユニットの指揮範囲にいます。2 個の 5 FJ ユニットのサポートを受けています。

TF ローズ (Rose) は南から移動してきて、川を越えてきた 5 FJ ユニットの孤立させ、これ以上の前進を食い止めるために、その 1 個を攻撃しようとしています。しかし、TF ローズがヘクス 31.15 に移動した時に、スタンドオフ AV ユニットのサポートによって、2 個の 5 FJ ユニットの両方からストップエンゲージメントを要求されます。

TF ローズは良いところにいます。そのヘクスは、ストップエンゲージメントを要求されますが、たとえそれが 2 個の敵ユニットから来たとしても、ストップエンゲージメントは文字通り 1 回要求されるだけです (ローズはもう 1 つを単なるストップとして受け入れ

ることができ、ストップエンゲージメントを強制されることはありません。

ドイツ軍の III /15 の 5 FJ ユニットのストップエンゲージメントの基本値の差は 5 対 8 なので、サイコロの出た目に -3 が加えられます。9 の目が出たので、なんとか敵のサポートをドロップしました。TF ローズにとって、2 回目の (同じ) 射撃は不要なリスクなので (TF ローズは次に通常攻撃で III /15 の 5 FJ ユニットの攻撃したい)、ローズはもう 1 回の射撃イベントを行って III /15 の 5 FJ ユニットのアタックパイファイアを行い、戦闘前にステップロスを与えようとしていました。

TF ローズは射撃イベントが終わって、次に AV EZOC を持つ III /14 の 5 FJ ユニットの解決します。これらは、いずれも 1 回のストップになります。TF ローズは、III /15 の 5 FJ ユニットの攻撃するでしょう (サポートがないので、III /15 の 5 FJ ユニットの 5 ステップに減るかもしれません)。運がよければ、III /15 の 5 FJ ユニットの逃げることに成功し、TF ローズはヘクス 32.15 に前進します。TF ローズが 2 回目のアクティベーションを得れば、III /14 の 5 FJ ユニットの攻撃するでしょう

ります。

4.5c ブロック地形 (視線) 地形は、隣接するヘクスのエンゲージメントゾーンには影響を与えません。しかし、遠い距離では射撃ユニットからターゲットのいるヘクスの間の直線上にブロック地形がない時だけ視線が通り、エンゲージメントゾーンが作られます。これは、射撃ユニットのいるヘクスの中心点からターゲットのいるヘクスの中心点を結ぶ線で判定し、両端のヘクスにある地形は完全に無視します。

視線にある全てのヘクスサイドの地形、両軍ユニット、全てのマーカーは無視します。ブロック地形は地形シンボルの位置は関係なく、そのヘクス全体をブロック地形とみなします。視線が、ブロック地形のあるヘクスとないヘクスの間のヘクスサイドを通過している時は、視線は通っています。



4.6 スクリーン

偵察ユニットはスクリーンすることで、自らを危険にさらすことなく敵の動きを遅らせることができます。移動サイドの偵察ユニットは、アクティベーションフェイズを始める前にスクリーンに配置できます。SNAFU ロールの結果は、スクリーンの配置には影響を与えません。偵察ユニットにスクリーンマーカーを追加できるのは、1 回目のアクティベーションだけ (SNAFU ロールに失敗しても) で、2 回目のアクティベーションには追加できません。スクリーンマーカーは、いつでも (敵のアクティベーション中でも) 除去することができ、ユニットは直ちに自由になります。

4.6a スクリーンゾーンユニット

スクリーンユニットは以下の制限を受けます。

◇ ZOC がなくなります。

◇ 移動、偵察、砲爆撃の観測はできません。

◇ 他の自軍ユニットとスタックしたまま、移動や退却を終えられません。こ

4.5 エンゲージメントゾーン

4.5a エンゲージメントゾーンは、AV ユニットのいるヘクスを中心に外側に作られます。エンゲージメントゾーンは、以下の効果をもたらします。

◇トラック MA クラスのユニットは、エンゲージメントゾーンに移動したらストップしなければなりません。

◇司令部は、エンゲージメントゾーンのヘクス内に移動したり、退却を終了したりできません。

これらの 2 つを除けば、エンゲ

ジメントゾーンは、エンゲージメントが要求される可能性がある場所以外には全く影響を与えません。EZOC とは異なり、自軍ユニットは司令部の移動に対してエンゲージメントゾーンを無効にしません。地形と天候だけがエンゲージメントゾーンに影響を与えます。

4.5b (サポートではない) リアル AV クラス (ライト AV クラスやスクリーン中ではない) のユニットはエンゲージメントゾーンを作ります。エンゲージメントゾーンは AV ユニットの射程範囲内の全てのヘクスに広がり、地形や天候によって制限される可能性があ

れが起きた時は、関係するユニットから全てのスクリーンマーカーを除去します。

◇通常攻撃、アシスト、アタックバイファイア、エンゲージメントはできません。スクリーン中の偵察ユニットは、AV EZOC ヘクスに移動するとフィニッシュします。ストップエンゲージメントが要求されるヘクスには移動できません。

◇司令部やコンバットトレインをジャンプさせることはできません。

i) タクティカル MA クラスとトラック MA クラスのユニットは、敵のスクリーンユニットがいるヘクスに移動できません。

ii) 展開サイドの徒歩 MA クラスのユニットは、敵のスクリーンユニットがいるヘクスに移動して、スクリーンユニットを3ヘクス退却させることができます。

iii) 退却は、ユニットのスクリーンには影響を与えません。ユニットを裏返すこともありません。

4.6b スクリーンユニットの戦闘 スクリーンユニットの戦闘には、戦闘表や砲爆撃表を使いません。エンゲージメント表を使って射撃できます（ただし、エンゲージメントの射撃ユニットにはなれません）。ただし、それぞれ「両軍が損失」の結果は「損失なし、ターゲットは3ヘクス退却」の結果に変更されます。

4.6c スクリーンゾーン スクリーンユニットに ZOC はなく、スクリーンゾーンだけがあります。スクリーンゾーンには、スクリーンユニットの周囲全てのヘクスから、ユニットから数ヘクス離れた範囲が含まれます。スクリーンゾーンは半径3ヘクスに影響を与えます（全ての BCS ゲームはそうですが、『ラスト・ブリッククリーク』だけ変更されています）。スクリーンゾーンにおいては、敵ユニットと地形は無視します。

4.6d スクリーンゾーンの影響 移動サイドの敵ユニットは、スクリーンゾーンヘクス内を1ヘクス移動する毎に追加で+1MPを消費します。ス

クリーンゾーンは、展開サイドの敵ユニットには影響を与えません。準備不足ユニットは、敵のスクリーンゾーンのヘクスに移動できません。

スクリーンゾーン（スクリーンユニットのいるヘクスも含む）は、以下には影響を与えません。

◇MSRのリーガルヘクスの判定

◇ユニットの渋滞

◇セーフパス（味方と敵の両方）

◇エンゲージメントゾーン（その逆も）

4.7 司令部とコンバットトレイン

司令部とコンバットトレインは、破壊したり捕獲できません。これらは敵ユニットに「ジャンプ」（敵ユニットが同じヘクスに移動してくる）させられるによって、一時的に混乱する可能性があります。また、独自の移動要件があります。



4.7a 司令部の移動 アクティベーションフェイズ中、司令部は他のユニットと同じように自身のMAを使って移動します。ただし、移動した場合は準備防御マーカーが失われます。オーダーのオプションルールを使っている時は、司令部の移動は与えられたオーダーによって厳しく制限されます。準備防御のオーダー（2.4d）を持つ司令部は自発的退却を行いません。

移動クラスに関係なく、司令部はトラック MA クラスの移動が禁止されている地形に移動したり通過できません。

重要：司令部は可能であれば常に、完全 MSR の終点にある鉄道以外の道路ヘクスで移動や退却を終えなければなりません（3.1）。



4.7b コンバットトレインの移動（リーガルヘクスやマップ外にいる）コンバットトレインは、完全 MSR が繋がっているリーガルヘクス（3.1a）のどこかに置くだけで「移動」

します。コンバットトレインは、リーガルヘクスではないヘクスや完全 MSR が繋がっていないヘクスには移動できません。

アクティベーションの準備フェイズに完全 MSR が繋がっていないフォーメーションは、コンバットトレインを除去してマップ外に配置します。

マップ外のコンバットトレインは、そのアクティベーションフェイズ中に、マップ上の完全 MSR が繋がっているリーガルヘクスに戻ることができます。このようなコンバットトレインは「移動」したものととして、ゴーストとして再登場します。

コンバットトレインは以下のことを行くと、ゴースト側に裏返します。



◇移動 または

◇司令部からの最適な距離（5～15ヘクスの間）の外でアクティベーションフェイズを終了する（3.2f）

4.7c ゴーストからのコンバットトレインの変換 ゴーストのコンバットトレインは、以下の場合、通常の状態に変換できます。

- ✓完全 MSR が繋がっているリーガルヘクスにいる。
- ✓最適な距離内にいる。
- ✓直前のアクティベーションフェイズの間、止まっていた。

4.7d 司令部とコンバットトレインのジャンプ 各表の退却の結果は司令部とコンバットトレインには直接影響を与えませんが、敵ユニットが同じヘクスに移動してきた時は「ジャンプ」させられて退却します（4.7e の司令部と 4.7h のコンバットトレインを参照）。ユニットは、通常の移動や戦闘後前進で敵の司令部やコンバットトレインをジャンプさせられます。

準備不足ユニット、退却中のユニット、スクリーンユニット、指揮範囲外でフェイズを始めたユニット、司令部、コンバットトレインは、敵の司令部やコンバットトレインをジャンプさせられません。

4.7e 司令部の退却 司令部がジャンプさせられた時は以下の手順を行います。

✓司令部を少なくとも3ヘクス後退させます。移動先のヘクスは、敵のエンゲージメントゾーンに入っていないリーガルヘクス(3.1a)でなければなりません。後退するルート of the EZOC やセーフパスは無視して、ジャンプさせられる司令部をただ単に目的のヘクスに置くだけです。

例外：4.7fを参照。

✓コンバットトレインをゴースト側に裏返します。

✓司令部に置かれている準備防御マーカーを除去します(もしあれば)

✓司令部にコーディネーションマーカーを置きます。

✓ジャンプさせられた司令部のアクティベーションステータス(使用可能、行動済み、完了)は変わりません。

4.7f 司令部がポケットに避難する

司令部は、完全MSRの必要性や3.1aと4.7eの最小退却距離の要件、退却方向のガイドライン(5.5b)の制限を無視できますが、必ず自軍ユニットが1個以上いるヘクスで退却を終えなければなりません。

退却を終えるヘクスは、完全MSRを必要とする以外は、ほかのリーガルヘクスの全ての要件も満たしていなければなりません。

4.7g 司令部の自発的退却 アクティベーション中のフォーメーションの司令部は、4.8の手順に従って自発的退却できます。以下は例外です。

◇司令部はステップを失いません

◇司令部はSNAFUロールに失敗していても自発的退却できます。

司令部の自発的退却は通常、4.7eと4.7fを適用します。**準備防御オーダー(2.4dのオプションルール)を与えられている司令部は、自発的退却できません。自発的退却した司令部は、疲労レベルが1上がります。**

4.7h コンバットトレインの退却 ジャンプさせられるコンバットトレイ

ンは、ユニットを拾い上げて、ただ単に完全MSRが繋がっているリーガルヘクスに置くだけです。その後、そのコンバットトレインをゴースト側に裏返します。移動先のヘクスは、ジャンプさせられたヘクスからMSRが通っている道路に沿って少なくとも10ヘクス離れている必要があります。コンバットトレインが置かれたヘクスは、ジャンプしたヘクスから10ヘクスの直線距離である必要はありません。**そのようなヘクスにジャンプできないコンバットトレインは、マップ外に送られます。**

4.7i ソフトジャンプ(オプションルール) 司令部やコンバットトレインがジャンプさせられた時、そのヘクスに対して1個のサイコロを振ります(その中の司令部やコンバットトレインの数に関係なく)。このサイコロは、戦闘ユニットの退却を解決する前に振ります。

出た目が...

i) 1~4ならば、ソフトジャンプして、以下のiiiに従います。

ii) 5~6ならば、ハードジャンプして、4.7e、4.7f、4.7hに従います。

iii) ソフトジャンプでは、自軍プレイヤーがジャンプさせられた司令部とコンバットトレインの両方を(どちらがジャンプさせられたかに関係なく)必要に応じて移動させます。準備防御マーカーやコーディネーションマーカーはそのまま残ります(追加はしません)。コンバットトレインは既存のゴーストのステータス(またはそうでない)のまま残るため、結果としてゴーストになる必要はありません。

iv) 経路は関係ありません。ずっとそこにいたという考え方です。プレイヤーはジャンプさせられた司令部とコンバットトレインの両方を好きな数のヘクスだけ移動させられます。

v) 移動先のヘクスは、以下の条件を満たしていなければなりません。

✓適切な地形であること。

✓敵ユニット、エンゲージメントゾーン、EZOCを含んでいない。

✓敵のMSRをブロックしていない。

vi) 移動先のヘクスはリーガルヘクスである必要はありません。

デザインノート：ソフトジャンプのルールは、最初は奇妙に見えるかもしれませんが、それはいかなる種類の移動でもありません。むしろ、敵の完璧な「神の目」に制限を加える試みです。敵ユニットは、自身が正しいと確信していた場所に移動しましたが、そこには何も見つかりませんでした。「新しい」場所は、実際には、ずっと司令部があった場所です(またはそう思われる)。敵の完璧な状況マップは、単純に間違っていたのです。

司令部のジャンプの例



サンヴィットにいるアメリカ軍の106 IDのスタックを、図のように広げています。

ドイツ軍のステファン戦闘団 (KG Stephan) は、サンヴィットの町に偵察 OBJ マーカーを置こうと南から近づいてきました。偵察 OBJ マーカーを置くのは、敵の司令部があるからではなく、168 Eng ユニットのいることとサンヴィットが勝利得点ヘクスだからです。ステファン戦闘団は1回の射撃イベントを行って、偵察を試みました。サイコロを1個振って出た目は2だったので、サンヴィットの町に偵察 OBJ マーカーを置くことに成功しました。これで、ドイツ軍はショックアタックを行ったり、サンヴィットの町に移動できるようになりました。

ステファン戦闘団はヘクス 30.10 からショックアタックを行います。これを可能にするためにドロップしなければ

ならないサポートはないことに注意してください。なぜなら、106IDのスタックにサポートや準備防御できるユニットがないからです。ショックアタックの両軍の基本値はドイツ軍6とアメリカ軍4で+2になるので、サイコロを振って、9以上ならば司令部を追い出して、168 Eng ユニットの除去できます。これは、都市はキー地形なので「場合による退却」では退却を無視できるためです。

ドイツ軍プレイヤーが振ったサイコロの目は10でした。



この結果、司令部は3ヘクス退却して、準備防御マーカーを除去して、168 Eng ユニットの除去します。退却した司令部にはコーディネーションマーカーを置いて、コンバットトレインをゴースト側にひっくり返します。

4.8 自発的退却

アクティベーションしているユニットは、通常の移動の代わりに自発的退却することで、通常ならば出られないヘクスから脱出することができます。セーフパス、EZOC、エンゲージメントゾーン、地形、敵ユニットは自発的退却を制限しません。

4.8a 自発的退却を終えるヘクスは、退却を始めたヘクスから3ヘクス離れていなければなりません。1ステップロスして、そのユニットを移動サイドに裏返します。これでユニットはフィニッシュします。自発的退却を終了するヘクスがEZOCならば、通常通り追

加でステップロスします (5.5g)。

4.8b 司令部も同じように自発的退却できますが (4.7g も参照)、4.7e と 4.7f のジャンプさせられた司令部の要件を満たすために退却を延長できます。司令部はステップロスしません。**司令部の自発的退却は、そのコンバットトレインのいる方向に向かう必要があります。5.5b を参照してください。**

4.8c 司令部は、SNAFU ロールの結果が失敗であっても自発的退却できます。その他の全てのユニットは、少なくとも SNAFU ロールのパースシャルの結果が必要です。詳細は 4.7g を参照してください。

4.8d 実際に準備防御オーダー (2.4d) を与えられている司令部は一たまたま準備防御マーカーが置かれている司令部とは対照的に一自発的退却できません。

4.9 リアル移動 (オプションルール)

プレイヤーは、ユニットの移動を熟考し、コントロールし、やり直して、これまで以上に最適化されたものを考え出そうとします。彼らの対戦相手は、負けじと同じことをします。しかし、これは膨大な時間を費やしたわりには、現実とは何の関係もないレベルの精度しか得られません。このルールを使うと、紙製のユニットが本物のように動きます。

4.9a ユニットの移動 ユニットはマップ上を実際に移動します。ユニットが実際にヘクスに移動したら、もうやり直せません。間違った道を進んで戻りたい時は、文字通り移動して戻らなければなりません。

4.9b 正直な間違い ただし、悪意なく間違ってしまった (MP を数え間違えたり、ルールを忘れるなど) 時は、対戦相手に自分が何をしたかを知らせ、そのユニットがどこにいるべきかを考えましょう。自分が「こうしたい」と思っていることを変更することはできません。

5.0 戦闘

戦闘は、エンゲージメント、通常攻撃、ショックアタック、アタックバイファイア、砲爆撃など、複数の方法で発生します。ユニットのタイプは、ユニットが行える戦闘の種類を制限します（ユニットの能力チャートを参照）。アクティブプレイヤーのみが戦闘を行うことができます。

プレイノートー戦闘タイプの統合：ゲームをうまくするには、使用する戦闘タイプとターゲットの種類、ユニットの能力を理解する必要があります。優れたプレイヤーになるには、これらのことを理解するだけでなく、目的を可能な限り迅速かつ効率的に達成するための手段を利用できるように戦力を配置しておく必要があります。

重要なのは、ベテランプレイヤーは与えられた状況に応じて、どの道具を道具箱に残しておくべきか、またどの道具を使えばどれだけうまく仕事をこなせるかを知っています。

通常攻撃とは、突撃するユニットとサポートユニットが連携し、地上から敵ユニットを押し出すために行うための射撃です。これらは戦闘表で解決します。

ショックアタックとは、機械化ユニットが高い防御力と機動力を活かして、敵ユニットのいる場所に向かって決定的に攻撃を行う迅速な突撃です。ショックアタックしたユニットは、そのまま移動を続けられます。戦闘表で解決します。

エンゲージメントは、AV 戦力を使った兵器同士の射撃戦です。エンゲージメントはステップロスを与えたり、サポートをドロップさせたりして、味方ユニットが自由に移動できるように行います。通常攻撃とは異なり、エンゲージメントはヘクスを占領するために行うものではありません。エンゲージメント表で解決します。

アタックバイファイアは、AV ユニットではないターゲットに対して AV ユニットを使って攻撃します。これは砲爆撃表で解決します。

砲爆撃は、砲撃や航空爆撃で敵ユニットを制圧したり、ステップロスを与えます。破壊砲爆撃は砲爆撃表を使って損失を判定します。制圧砲爆撃は戦闘表で DRM を与えられますが、敵ユニットにステップロスを与えることはできません。

5.0a 「地形」とは（あたかもユニットが地形を持っているように）、地形効果チャートにまとめられている種類の戦闘と砲爆撃に影響を与える特定の地形のことを言います。ヘクスとヘクスサイド両方の地形効果を適用します。ヘクスサイド地形は戦闘表で地形効果を適用しますが、エンゲージメント、アタックバイファイア、砲爆撃には使えません。

5.0b 司令部とコンバットトレインは、エンゲージメント、攻撃、砲爆撃されることはありません。それらは、いかなる理由であってもステップロスを受けることもありません。

5.0c スクリーンユニットは、攻撃や砲爆撃されることはありません。しかし、敵 AV ユニットとエンゲージメントする可能性はあります。

5.1 通常攻撃とショックアタック

通常攻撃とショックアタックは、いずれも敵ユニットのいるヘクスに対する突撃を再現するため、戦闘表を使って解決します。ショックアタックには、通常攻撃には適用されないいくつかの例外と特別な要件があります。

5.1a 通常攻撃とショックアタック

アクティベーション中のいつでも好きな時に、好きな順番で攻撃できます。攻撃は強制ではありません。各攻撃は 1 個以上の攻撃を受けることができるユニット【つまり、司令部やコンバットトレイン以外のユニット】がいる 1 つの「防御ヘクス」にだけ行えます。防御ヘクスは OBJ ゾーン内になければなりません、**指揮範囲には制限されません。**

5.1b 攻撃の手順

- 1) 攻撃側プレイヤーは攻撃を宣言し、防御ヘクスを宣言します。
- 2) 防御プレイヤーは準備防御を宣言します（もしあれば）。
- 3) 防御側プレイヤーはアクションレーティングを使うユニットを指定します。
- 4) 攻撃側プレイヤーは攻撃ユニットとアシストユニットを指定します。
- 5) 攻撃側プレイヤーは砲爆撃を行います。
- 6) 戦闘表で使う最終の DRM を決定します。
- 7) 戦闘表を使って判定します。
- 8) 結果（損失、退却、戦闘後前進）を適用します。

5.1c 攻撃ユニットの要件 全ての攻撃ユニットは以下の条件を満たしていなければなりません。

- ✓ 攻撃側としてアクションレーティングが使える。
- ✓ 防御ヘクスに隣接している。
- ✓ 通常の移動で防御ヘクスに移動できる。
- ✓ フィニッシュしていない。
- ✓ オーバースタックしていない。
- ✓ 攻撃側の DRM の判定に使える。
- ✓ MA が 0 より大きい。

5.1d 攻撃における砲爆撃 攻撃側プレイヤーは、利用可能な砲兵／航空ポイントを使って、制圧砲爆撃と破壊砲爆撃の2種類の砲爆撃のどちらかを選択し、味方の攻撃をサポートできます。**フォーメーションの司令部の指揮範囲は、砲爆撃を制限しません。**制圧砲爆撃は、通常攻撃で+2DRMを、ショックアタックで+1DRMを適用します。いずれにしても、制圧砲爆撃でステップロスは発生しません。破壊砲爆撃は、砲爆撃表の結果でステップロスを引き起こす可能性があります。制圧砲爆撃のようなDRMは適用しません。破壊砲爆撃によって防御側の敵スタックを除去した時は、戦闘後前進して、攻撃は戦闘表でサイコロを振らずに終了します（ただし、関係した全てのユニットはフィニッシュします）。疲労レベルが増えるかどうかの判定では、攻撃したものとはみなします。

5.1e 戦闘表のDRM 両軍は、選んだユニットのアクションレーティングに、該当する戦闘表のDRMを追加して、最終のアクションレーティングを決定します。攻撃側ユニットの最終のアクションレーティングから防御側ユニットの最終のアクションレーティングを差し引いて、最終DRMを求めます。防御ヘクスの地形と攻撃ユニットが横切るヘクスサイドの地形の地形効果を適用します。防御側が2個目のユニットのDRMを適用するためには、そのヘクスにちょうど2個の戦闘ユニットがいなければなりません。

5.1f 戦闘表の結果 サイコロを2個振り、最終DRMを加えて、戦闘表の結果を導き出します。結果には、損失、後退、渋滞があります。攻撃ユニットだけが攻撃側の損失を受けます。損失を全て受けられない時は、過剰分は無視します。サポートユニットやアシストユニットは損失を受けられません。防御側プレイヤーは自軍のアクションレーティングを使ったユニットに最初の損失を与え、残りの損失をそのヘクスにいる他の戦闘ユニットに必要なに応じて分配します。防御側のスタックが退却するか除去された時は、結果で得た渋滞マーカを防御ヘクスに置きます（そうでない時は無視します）。退

却の結果は、防御ヘクス内の全てのユニットに影響を与えます。

5.1g 通常攻撃のみ 1つのヘクスに対して、1つのフェイズに1回の通常攻撃を行えます。しかし、敵ユニットが新しいヘクスに退却した時は（別の攻撃ユニットによって）再び攻撃を受ける可能性があります。

5.1h 通常攻撃の基準 通常攻撃する全ての攻撃ユニットは、5.1cの攻撃ユニットの要件を満たしていなければなりません。さらに、攻撃可能ユニットでなければなりません。攻撃ユニットはストップする可能性があります。

5.1i アシストユニット 攻撃側プレイヤーは必要に応じて、自軍ユニットの攻撃に「アシスト」をアサインできます。アシストは、その攻撃にDRMを与えます。ユニット能力チャートに、どのユニットタイプがアシストできるかを明示しています。アシストできるユニットは1個だけです。

アシストユニットは以下の条件を満たしていなければなりません。

- ✓ 攻撃可能ユニットまたはAVユニット。
- ✓ 防御ヘクスに隣接している。
- ✓ 攻撃ユニットに隣接するかスタックしている。
- ✓ オーバースタックしていない。
- ✓ フィニッシュしていない（ストップしていても）。

攻撃ユニットとスタックしているアシストユニットだけが戦闘後前進できます。通常の移動で、防御ヘクスが移動禁止地形になっていないユニットだけが戦闘後前進できます。

5.1j 通常攻撃の終了 戦闘後前進したかどうかに関係なく、攻撃やアシストしたユニットはフィニッシュします。

5.1k ショックアタックのみ 他の攻撃や砲爆撃に加えて、プレイヤーはアクティベーションフェイズ中に（同じユニットで）何度でも1つのヘクスに好きな順番でショックアタックできま

す。

5.1m ショックアタックの基準

i) ショックアタックの防御ヘクスは、以下の条件を満たしていなければなりません。

- ✓ AVレーティング（リアルまたはサポート）を持つ敵ユニットがない
- ✓ タクティカル MA クラスの移動コストは3MP以下（道路のMPコスト利用可）。

ii) 防御ヘクスに移動したユニットはストップします（道路のMPコストを利用している場合）。そのストップは、ショックアタックを行ったユニットがそのヘクスに戦闘後前進した後に適用されます。

ユニットは、このためのMPコストを支払う必要はありません。ヘクスのMPコストは、それと同じかそれ以下である必要があります。

iii) ショックアタックを行うユニットは以下の条件を満たしていなければなりません。

- ✓ 5.1cの攻撃ユニットの要件を満たしている。
- ✓ 1個のユニット。
- ✓ 少なくとも1MPと1回の射撃イベントが残っている。
- ✓ ストップしていない。
- ✓ タクティカル MA クラスのユニットで、ユニット能力チャートでショックアタックが可能である。
- ✓ 以下の要件を1つ以上満たしている。
 - ◇ 攻撃可能ユニット
 - ◇ 赤 AV ユニット
 - ◇ ライト AV ユニット
 - ◇ ブレイクスルー AV ユニット

5.1n ショックアタックの特別ルール

- i) ショックアタックはアシストを利用できません。
- ii) ショックアタックには1回の射撃イベントが必要です。
- iii) ショックアタックを行ったユニットはフィニッシュしません。
- iv) ショックアタックでは、2以上の

y) アタックバイファイアの DRM を適用するためには、攻撃ユニット自身がアタックバイファイアを行い、ショックアタックに使える射撃イベントが

5.10 ショックアタックの終了

ショックアタックを行った攻撃ユニットは（攻撃によって射撃イベントがな

くなるなど、何らかの理由で)ストップさせられていなければ、残りのMAを消費して移動を続けることができます。

i) もしあれば、ユニットは現在のヘクスから移動を続けます（戦闘後前進の「自由な」移動の有無にかかわらず）。移動を再開すると、EZOC とストップエンゲージメントが通常通り適用されます。

ii) ショックアタックで防御ヘクスから敵ユニットを追い出せなかったものの、攻撃ユニットにまだ MA と射撃イベントが残っている時は、移動するか、同じヘクスに対してさらにショックアタックを試みることができます。

iii) とにかく、直前のショックアタックで適用した全てのDRMは0にリセットされます。新しいショックアタックは、同じターゲットであっても新しいDRMを計算し直します。

[illegible]

準備防御中でサポートされている
99ID のユニットを、わかりやすい
ように並べています。必要に応じて、
OBJ ゾーンを想定しています。

最初の例では、ドイツ軍の 1,2/Ⅰ 装甲ユニットがヘクス 36.22 に移動して、99ID のユニット B にショックアタックを行います。99ID のユニット A のいるヘクスは移動コストが 4 のストップ地形なので、ショックアタックは行えません。ヘクス 36.21 には、道路があるのでショックアタックを行います。しかし、ショックアタックを行う前に、1,2/Ⅰ 装甲ユニットは 99ID ユニット A が作っているサポート AV ZOC が要求してくるストップエンゲージメントをブレイクフリーして、ユニット B のサポートもドロップさせなければなりません。

これは、1,2/I 装甲ユニットだけではできません。アメリカ軍の両方のユニットのサポートをドロップしようとすることもできますが、そうするとアクティベーション中に射撃イベントがなくなってストップさせられてしまいますーショックアタックを行えなくなります。

もう一つの例として、ドイツ軍のシュピッツ (Spitze) 中隊がアメリカ

軍工兵のユニット C にショックアタックを行います。アメリカ軍工兵は準備不足ユニットであるため、サポートはなく、準備防御でもなく、村（「場合による退却」ではキー地形ではありません）にいます。

その結果、シュピッツ (Spitze) 中隊は射撃イベントを2回行えます。ドイツ軍プレイヤーは戦闘表で+1DRMを得るために、先にアタックバイファイアを行いました。

ショックアタックのシュピッツ
 (Spitze) 中隊の基本値は、5 (AR) +
 1 (デュアルユニット) + 1 (アタック
 バイファイア) + 1 (制圧砲爆撃)
 で8です。アメリカ軍工兵の基本値は、
 2 (AR) + 1 (地形) で3です。ショッ
 クアタックは+5DRMで解決します。
 サイコロを振って出た目は6だったので、最終的に11になります。結果は
 D1と退却でした。アメリカ軍工兵に
 はMAがないので、5.5iに従って除去
 されます。

シュピッツ中隊はMPを消費せずに
防衛ヘクスに移動できますが、この時
点で射撃イベントを2回とも行ってし
まったので、これ以上移動することは
できません。

デザインノート：ショックアタックに勝った攻撃ユニットは、戦闘後前進することで「タダでヘクスに移動できる」ことを意味しています。覚えておいてほしいのは、その時の彼らはハッスルしており、世界はユニットのMAが示すほど白黒はっきりしているわけではないということです。

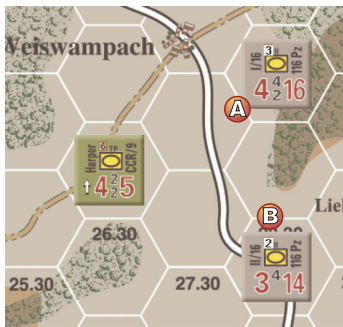
5.2 エンゲージメント

エンゲージメントは、AVユニットが射撃戦を行っていることを表しています。エンゲージメントできるのはアクティブプレイヤーだけで、エンゲージメント表で解決します。エンゲージメントは、敵のAVユニットまたはサポートユニットに対してのみ行えます。AVユニットがAVユニットのいない敵のスタックを射撃したい時は、代わりにアタックバイファイアを使って解決します。

5.2a エンゲージメントの射撃

i) サポートしていないアクティベーション中の AV ユニツトは、射程距離内で視線が通っている 1 個の敵 AV ユニツトを攻撃する。

エンゲージメントの例



視界は2ヘクス以上あります。

TFハーパー（Harper）は移動してきて、射撃イベントはまだ行っていません。TFハーパーは両方のドイツ軍ユニットが見えていますが、ドイツ軍ユニットAは「地形」にいたので、1ヘクスを越えるエンゲージメントは行えません。

TFハーパーは、ドイツ軍ユニットBにエンゲージメントを行うことにしました。TFハーパーの基本値は6（AV + AR）で、ドイツ軍ユニットの基本値は7です。DRMはないので、-1をサイコロの出た目に加えます。

ドイツ軍ユニットB、II/16 装甲ユニットはリアル AV ユニットなので、エンゲージメント表はリアル AV のセクションを使います。

TFハーパーの射程距離は2で、ドイツ軍ユニットの射程距離は1です。このため、射撃ユニットであるTFハーパーに対する全ての結果は無視します。

TFハーパーの最初の射撃のサイコロの修正後の目は5だったので「射撃側の損失と渋滞」になりますが、この結果は全て無視します。

2回目の射撃のサイコロの修正後の目は7だったので「両軍が損失」になります。この場合、ドイツ軍ユニットだけステップロスして、射撃側のステップロスは無視します。両軍ともに退却する必要はありません。

射撃イベントを2回行ったTFハーパーはストップしました。これは事実上、フィニッシュしたのと同じです。

ユニットをターゲットにして射撃する形でエンゲージメントできます。

この射程距離内の視線は、最大距離や5.2bのivの地形の影響、ブロック地形によって制限されます。

射撃ユニットの射程距離は以下に影響を与えます。

◇ターゲットを完全にエンゲージできるかどうか。

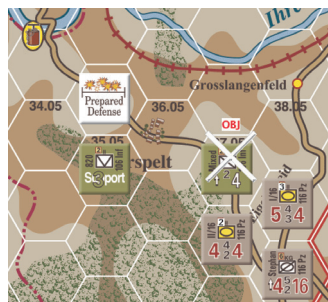
ターゲットの射程距離は以下に影響を与えます。

◇射撃ユニットが損失を受けるかどうか（5.2dのiv）

◇ターゲットが2つ以上のサポートDRMを使えるかどうか（5.2dのiii）

もし、ターゲットがサポートユニットならば、サポートユニットの射程距離を使ってホストから射撃ユニットま

ドロップサポートの例



この例では、サポートをドロップする際のオプションについて説明します。116Pzのアクティベーション中です。ドイツ軍の目的は、ヘクス34.06にある橋の奪取です。アメリカ軍に爆破される前に橋を確保しなければなりません。

ドイツ軍プレイヤーは、アメリカ軍ユニットにアタックバイファイアとショックアタックを行うため、先にサポートをドロップさせなければなりません。I/16 装甲大隊のエンゲージメントの基本値は9、アメリカ軍ユニットの基本値は6なので、+3をサイコロの出た目に加えます。サイコロの目は8だったので11になり、結果はターゲットの損失&ドロップでした。アメリカ軍ユニットはサポートをドロップして、サポートユニットがステップロスしました（ホストユニットではありません）。

I/16 装甲大隊は、他のユニットを移動させる前に移動を終えなければなりません。しかし、射撃イベントは残っているので、アタックバイファイアしました。砲爆撃表のアタックバイファイアの列で準備防御の欄を使って、サイコロを1個振り、5〜6の目が出れ

ばステップロスします。ドイツ軍プレイヤーが振ったサイコロの目は2だったので、はずれました。I/16 装甲大隊はストップして、通常攻撃とアシストはもうできなくなりました。

次に、II/16 装甲大隊がアタックバイファイアを行い、その後にステファン（Stephan）戦闘団がショックアタックを行うつもりです。II/16 装甲大隊の2回のアタックバイファイアは、それぞれサイコロの目が6と3で、1回成功しました。アメリカ軍ユニットはステップロスします。残りは1ステップでサポートはありません。

最後に、ステファン戦闘団はヘクス37.04に移動しました。ここでショックアタックの前にアタックバイファイアを行ってしまうと、ヘクス34.06にある橋まで移動できなくなります。ステファン戦闘団はアタックバイファイアを行わずに、そのままショックアタックすることにしました。ドイツ軍プレイヤーは砲爆撃を使って、ショックアタックの基本値は5+1（制圧砲爆撃）+1（デュアルユニット）で7、アメリカ軍ユニットの基本値は2+1（地形）+1（準備防御）で4です。+3をサイコロの出た目に加えます。サイコロの目は6だったので9になり、アメリカ軍ユニットは最後のステップを失って除去されました（結果が「場合による退却」のため）。防御側が準備防御していたため、ステファン戦闘団もステップロスして、そこに渋滞マーカーが置かれます。これにより、ステファン戦闘団の夢は破れました。

での距離を数えます。

- ii) エンゲージメントには、それぞれ 1 回の射撃イベントが必要ですが、MP は消費しません。ユニットに射撃イベントが残っていない時は、エンゲージメントできません。
- iii) ユニットは、移動中のいつでも好きな時（移動前を含む）にエンゲージメントできます。そして、これが最後の射撃イベントでなければ、その後は自由に移動できます。
- iv) EZOC は、ユニットのエンゲージメントに影響を与えません。
- v) ターゲットのヘクスは、射撃ユニットにとって移動禁止地形でもかまいません。結果がどうであれ、エンゲージメント後に戦闘後前進はありません。

5.2b エンゲージメントのターゲット

- i) エンゲージメントでは、ターゲットの敵ユニットが OBJ ゾーンにいる必要はありませんが、ダブル OBJ の DRM を適用するためには、ターゲットがダブル OBJ ゾーン内にいる必要があります。
- ii) インアクティブプレイヤーは、ターゲットのヘクスにいるユニットを 1 個選びます。このユニットは敵のエンゲージメントのターゲットになります。**ただし、ターゲットになるユニットは以下の優先順位で、最大 AV および／または射程範囲を持つターゲットのユニットを選択します。**

◇リアル AV ユニット

◇2 個以上のサポートユニットを持つフォーメーションのホストをサポートしている AV ユニット

◇1 個のサポートユニットを持つフォーメーションのホストをサポートしている AV ユニット

- iii) 対象ユニットは、1 つのフェイズに何回でもエンゲージメントできます。

- iv) ターゲットのヘクスに「地形」が含まれているか、**ターゲット自身が準備防衛している場合**、エンゲージメントできる範囲は 1 ヘクスに減少します。

5.2c 特殊なケース

- i) ライト AV ユニットとスクリーンユニットは、エンゲージメントで射撃ユニットになれませんが、エンゲージメントのターゲットにはなります。
- ii) サポートユニットは、エンゲージメントのターゲットにしかなりません。
- iii) ターゲットがスクリーンユニットの時は、「両軍が損失」の結果は「損失なし、ターゲットは 3 ヘクス退却」の結果に変更されます。

5.2d エンゲージメント表と結果

エンゲージメントは、エンゲージメント表でサイコロを 2 個振って解決します。出た目に該当する DRM を加えます。

- i) **エンゲージメント表には、2 つのセクションがあります。ターゲットがリアル AV ユニットならば上のセクション、サポートユニットならば下のセクションを使います。DRM を加えたサイコロの目を、そこに書かれている数字に当てはめて結果を導き出します。**
- ii) ターゲットがサポートユニットの時は、ホストのアクションレーティングを使って、ターゲット基本 DRM（サポートユニットの AV + ホストユニットのアクションレーティング）を算出します。リアル AV ユニットは、自身のアクションレーティングを使います。
- iii) 「複数サポート」DRM は、ターゲットのフォーメーション（ヘクスではない）に複数のサポートユニットがいて、それぞれの射程距離が射撃ユニットのいるヘクスまで届く時に限り、サポートユニットに対する射撃にのみ適用されます。
- iv) 結果を両軍に適用します。ただし、射撃ユニットがターゲットの射程範囲外にいる時は、射撃ユニットに対する全ての結果を無視します。
- v) 結果の渋滞マーカーを射撃ユニットのいるヘクスに置きます。

5.2e サポートユニットに対するエンゲージメントの結果

- i) ホストには損失を適用せず、サポートユニットにのみ損失を適用します。

- ii) ドロップの結果は、スタック内の全てのユニットから（そのユニット自身がサポートしていなかったとしても）サポートをドロップします。

5.2f (オプションルール) 2 ヘクス以上離れているエンゲージメントでは、「両軍が損失」の結果は「損失なし」に変更されます。

プレイノート：これらのルールは以前のバージョンに慣れている人にとって、スタンドオフサポートユニット（88mm 砲）の運用で混乱する可能性があります。88mm 砲がリアル AV ユニットとして使われる時（つまり、サポートしていない時）、同じ 2 回の射撃イベント、射程距離内で射撃ユニットとしてエンゲージメントするためのエンゲージメントゾーン、アタックバイファイア、AV ZOC を持ちます。サポートユニットになると、ターゲットとしてエンゲージメントする能力とホストの AV ZOC を除いて、これらを失います。また、これらの AV ZOC に進入する敵 AV ユニットにはストップエンゲージメントを要求できます。

5.3 アタックバイファイア

アタックバイファイアは、AV ユニットが非 AV ユニットを攻撃します。アタックバイファイアは、AV ユニットが HE 弾で敵を砲爆撃することを再現しているため、砲爆撃表を使って解決します。アタックバイファイアは、1 回の射撃イベントが必要です。

デザインノート：AV ユニットは、エンゲージメント表を使って他の AV ユニットを射撃しますが、非 AV ユニットには砲爆撃表を使って射撃します。ここでの違いは、戦いがどのようなものであるかということです。AV ユニット対 AV ユニットは兵器のコンテストの様相ですが、AV ユニット対非 AV ユニットはターゲットユニットのいるヘクスに対する（砲爆撃のような）射撃を再現しています。

5.3a アタックバイファイアは、1つのヘクスに対して何度でも行えます。また、攻撃の前でも後でも好きな時に行えます。

5.3b アタックバイファイアの要件

- ✓射撃ユニットがターゲットに隣接している。
- ✓ターゲットに AV ユニット（リアルまたはサポート）がない。
- ✓ターゲットが OBJ ゾーンにある。
- ✓射撃ユニットはストップしていても、フィニッシュしていない。

5.3c 射撃ユニットの要件

- ✓各アタックバイファイアは、1 個のユニットが行う。
- ✓ユニット能力チャートで許されているユニットタイプだけがアタックバイファイアを行えます。
- ✓射撃ユニットは、アタックバイファイアを行う前に要求されたストップエンゲージメントに勝利しなければなりません。

5.3d 手順 アタックバイファイアは、砲爆撃表の**アタックバイファイアの列**を使って、砲撃／航空ポイントを1ポイント使った砲爆撃と全く同じように解決します。アタックバイファイアは1回ずつ別々に解決します。アタックバイファイアは共同して行えません。もっと多くの砲撃／航空ポイントを使って、より大きな砲爆撃を行うこともできません。

5.3e アタックバイファイアによる制圧 アタックバイファイアは、通常攻撃における制圧砲爆撃とはみなしません。しかし、アタックバイファイアの直後に同じユニットがショックアタックを行う時は、制圧砲爆撃と同様の DRM を与えます。このようなアタックバイファイアによる「制圧」は、1回のショックアタックにのみ影響を与えます。これは、砲撃／航空ポイントを使った実際の制圧 DRM (+1) に追加されます。

アタックバイファイアの例



560VG ユニットはサポートされています。これらのドイツ軍ユニットは、アメリカ軍の OBJ ゾーンに入っています。

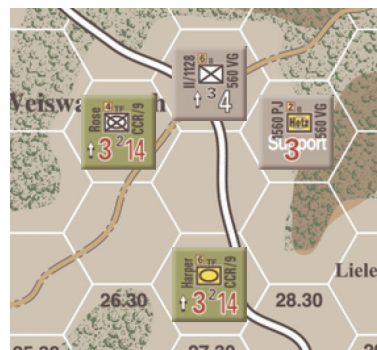
TF ハーパー (Harper) はヘクス 27.32 に移動して、ドイツ軍ユニットに隣接しました。アメリカ軍プレイヤーはアタックバイファイアを繰り返して、ステップロスさせたいと考えています。

エンゲージメントでは、エンゲージメント表のサポートユニットのセクションを使って、サイコロの目に-1を加えます。アメリカ軍プレイヤーが振ったサイコロの目は8で、ドイツ軍ユニットのサポートはドロップしました。

TF ハーパーは、射撃イベントが1回残っています。

しかし、アメリカ軍プレイヤーは TF ハーパーをヘクス 27.31 に移動させて、道路を封鎖しました。TF ハーパー

はドイツ軍ユニットから離れてしまったので、アタックバイファイアはできなくなりました。そして、ドイツ軍ユニットに隣接したままだと、ヘクス 27.32 でストップすることになります。



この時点で、TF ローズ (Rose) がアタックバイファイアを2回行うために、射撃できるヘクスに移動してきました（ドイツ軍ユニットのサポートはドロップしたままです）。今回は砲爆撃表のアタックバイファイアの列で地形の欄を使います（ドイツ軍ユニットが村にいるため）。

TF ローズはアタックバイファイアを2回行って、そのままストップしました。サイコロの目は4と6で1回成功して、ドイツ軍ユニットを1ステップロスさせました。砲爆撃表では、アタックバイファイアの列を使うので、4の目はハズレであることに注意してください（5～6の目で成功します）。

5.4 砲爆撃

砲爆撃には、破壊砲爆撃と制圧砲爆撃の2種類があります。破壊砲爆撃とは、敵にステップロスの損失を与える攻撃です。破壊砲爆撃は砲爆撃表を使って損失を判定します。1回の砲爆撃で、砲撃／航空ポイントを最大3ポイントまで使えます。

砲撃／航空ポイントを1ポイント使う毎にサイコロを1個振って、ターゲットヘクスにいるユニット毎に（スタック単位ではなく）損失を判定します。

制圧砲爆撃は、敵にステップロス

与えることはできませんが、戦闘表で DRM を適用できます。制圧砲爆撃は効果的に敵の頭を下げさせて、敵の防御が整う前に攻撃部隊を非常に近い距離まで前進させられます。



5.4a フォーメーションにアサインされた砲兵ポイントは、そのフォーメーションのアクティベーション中のいつでも好きな時に砲爆撃を行うために使えます。しかし、各砲兵ポイントはフェイズ毎に1回しか使えません。フォーメーションにアサインされた砲兵ポイントの合計は、

各アクティベーションフェイズ（もしあれば、2 回目のアクティベーションにも）にリセットされます。未使用の砲兵ポイントを後で使うために置いておくことはできません。SNAFU ロールの結果は、フォーメーションが使える砲兵ポイント数に影響を与える可能性があります。



5.4b 司令部は、ユニットに印刷された「固有の」砲兵ポイントに加えて、自身に好きな数の砲兵ポ

イントをアサインできます。ユニットに印刷された固有の砲兵ポイントは変更できませんが、プレイヤーはアサインメントフェイズに、必要に応じて他の砲兵ポイントをアサインしたり、アサイン解除できます。一度アサインされた砲兵ポイントは、他のフォーメーションに再びアサインされるまで、そのフォーメーションしか使えなくなります。アサインされた砲兵ポイントを使っても、それは除去されません。固有の砲兵ポイントと同様に、アクティベーションフェイズ毎にリセットされます。



5.4c プレイヤーは、航空爆撃を表す航空ポイントを受け取ることがあります。航空ポイントは特定

の司令部にアサインしないことを除いて、砲兵ポイントとルールは同じです。航空ポイントは、両軍プレイヤーが専用のプールを使って管理します。航空ポイントは、自軍のアクティベーションでのみ使えます。各航空ポイントは、1 ターンに 1 回しか使えません。そして、砲兵ポイントのようにリセットされません。未使用の航空ポイントは、後で使うために置いておくことはできません。SNAFU ロールの結果は航空ポイントに影響を与えません。

5.4d 1 つのヘクスには、アクティベーション毎に 1 回の破壊砲爆撃または制圧砲爆撃しか行われません。アタックバイファイアは、このルールでは制限されません。プレイヤーはサイコロを振る前に、使う砲兵／航空ポイント数を宣言しなければなりません。

5.4e 砲爆撃は以下の条件を満たしていれば、ユニットの移動前、移動中、

移動後のいつでも好きな時に行えます。

✓アクティベーションしているフォーメーションの観測ユニット（1.4d と 5.4f）がいる。

✓ターゲットヘクスが OBJ ゾーンにあ

る。

✓砲爆撃が攻撃の手順の一部でなければ、観測ユニットはストップしなければならない。

5.4f 観測 全ての砲爆撃（どちらの種類でも）は、**司令部の指揮範囲内**で

砲爆撃の例



ここでは、いくつかの状況を説明します。全てのアメリカ軍ユニットは、ドイツ軍の OBJ ゾーンに入っています。ドイツ軍のアクティベーション中

です。ドイツ軍プレイヤーは、合計 3 ヘクスにいるアメリカ軍スタックを砲爆撃します。これにはオプションがあります。破壊砲爆撃は 1 つのヘクスに 1 砲兵ポイントで行うことができます。また、行わなくてもかまいません。通常攻撃する時に制圧砲爆撃したり、最大 3 砲兵ポイントまで破壊砲爆撃を行うこともできます。ドイツ軍プレイヤーは 2 個目のユニットを使って通常攻撃でアシストの DRM を得るためには、3 ヘクスの内 1 ヘクスしか攻撃できません。そのため、他の 2 ヘクスはそれぞれ 1 回ずつ破壊砲爆撃しか行えません（2 個のドイツ軍ユニットが別々のヘクスを攻撃することもできますが、その場合はアシストすることはできません）。

制圧砲爆撃を行うことにした場合、サイコロを振らず、敵ユニットはステップロスしません。しかし、通常攻撃で自動的に +2DRM を適用します。

この例では、ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍の 1/38 擲弾兵大隊がいる

ヘクスに、3 砲兵ポイントを使って破壊砲爆撃を行います。砲爆撃表の砲爆撃の列を使って、アメリカ軍ユニット毎に 3 回ずつ判定します（サイコロの目に修正は適用しません）。

砲爆撃表の地形の欄を使ってサイコロを振り、4～6 の目が出れば、アメリカ軍ユニットにステップロスを与えます。3 砲兵ポイントを使っているので、ドイツ軍プレイヤーはアメリカ軍ユニット毎に 3 回ずつ合計 6 回サイコロを振ります。

ドイツ軍プレイヤーの振ったサイコロの目は、1、6、2 でした。一番上のユニットがステップロスします。続いて、2 個目のアメリカ軍ユニットに対するサイコロの目は、4、6、2 でした。下のアメリカ軍ユニットは 2 ステップロスします。

アメリカ軍ユニットが受けたステップロスを適用した後、攻撃の手順は戦闘表で解決する通常攻撃に移ります。破壊砲爆撃では、ターゲットのヘクスに大量の砲兵ポイントが使われていたとしても、制圧の DRM はないことに注意してください。

攻撃と砲爆撃を行う前後いずれかに、ドイツ軍プレイヤーは他の 2 ヘクス（1 つは 2 個ユニットのスタック）にそれぞれ 1 砲兵ポイントを使って砲爆撃を行います。これらによって、アメリカ軍ユニットはさらにステップロスしました。ドイツ軍プレイヤーは 6 砲兵ポイントのうち 5 ポイントを使いましたが、これ以上使うターゲットがないので最後の 1 ポイントは無駄に失われます。

5.5c セーフパスが繋がっていないユニット セーフパスが繋がっていないユニットは、ステップロスの結果を適用した後、さらに以下の結果を適用します。

◇退却の結果がない時は完了します。

◇退却の結果があり、ユニットが徒歩 MA クラスまたはトラック MA クラスならば、各ユニットはさらに 1 ステップロスを受けます。その代わり、実際の退却の結果は無視します。

◇タクティカル MA クラスのユニットと自発的退却しているユニットは、セーフパスが繋がっていない時の影響を受けません。

5.5d 状況的退却 5.5c が適用されないユニットに退却の結果がある時は、3 ヘクス退却し、移動サイドに裏返します。キー地形にいたり準備防御しているユニットは退却しませんが、防御ヘクスにいる各ユニットは全て 1 ステップロスしなければなりません。

攻撃ユニットが戦闘の結果で除去された時は、それがどのような形であれ、状況的退却の結果を完全に無視します。

5.5e 自動退却 5.5c が適用されない徒歩 MA クラスとトラック MA クラスのユニットは、「司令部避難所」になれる司令部に退却した後、移動サイドに裏返します。

ユニットが司令部と同じヘクスか隣接しているヘクスで退却を終了できる司令部は、司令部避難所になることができます。ただし、退却の終了ヘクスは退却の開始ヘクスから 3 ヘクス（またはそれ以上）離れていなければなりません。

司令部避難所が使えない時は、退却するユニットは除去されます。除去されたユニットは、次のターンの増援フェイズに（MSR が繋がっているかどうかに関係なく）司令部と同じヘクスかその隣接しているヘクスに移動サイドで再登場します。

タクティカル MA クラスのユニットとアサインされていない独立ユニットの自動退却の結果は、常に 3 ヘクス退却して移動サイドに裏返されます。しかし、退却する上記のユニットを司令

部避難所に送ったり、マップから除去する必要はありません。

5.5f スタック全体の退却 退却は、そのヘクスにいる全ての戦闘ユニットが行います。戦闘ユニットは通常、共通のヘクスと一緒に退却します（プレイノートを参照）。ヘクスに AV ユニットの非 AV ユニットの両方がいる時は、エンゲージメント表や戦闘表の結果によってスタック全体に退却が適用されますが、セーフパスの影響はユニットの MA に基づいてユニット毎に判断します。

ヘクスにユニットと司令部やコンバットトレインがいる時は、最初にユニットを退却させ、次に司令部やコンバットトレインのルールを個別に適用します（4.7d、4.7e & 4.7h）。

プレイノート：歩兵 MA クラスのユニットとタクティカル MA クラスのユニットの両方がいるヘクスは、自動退却の結果を得る可能性があります。 歩兵 MA ユニットの司令部に（または隣接して）移動し、タクティカル MA クラスのユニットは 3 ヘクスだけ退却します。その結果、2 つの退却ルールに従って、2 つの終了ヘクスができる可能性があります。

セーフパスや状況に応じた退却がヘクス内のユニットに異なる方法で適用される場合にも、同じようなことが起きる可能性があります。この場合、上記のルールを要件に従ってユニット毎に適用します。

5.5g 退却の終了ヘクス ユニットは、敵ユニットがいるヘクスやそのユニットが移動サイドで移動できない地形で退却を終了できません。退却できないスタックは、ユニット毎に追加のステップロスを受けて、そのヘクスにそのまま留まります。退却の終了ヘクスが、退却するユニットの MA クラス

退却の例



ドイツ軍のシュピッツ（Spitze）中隊の射撃によって、アメリカ軍の 32Cav ユニットの退却します。

エンゲージメント表の結果なので、自動的に 3 ヘクス退却して、移動サイドに裏返されます。しかし、ユニットはすでに移動サイドだったので、裏返されることはありません。

さらに、ユニットはタクティカル MA クラスのユニットなので、セーフパスがなくても問題ありません。

最も良い退却ヘクスはヘクス F で

す。それは、敵から離れて、防御に有利な地形であり、司令部に近づいているからです。敵の司令部に通じる道路上でもあります。ヘクス A と B は AV EZOC なのでどちらも良くありません。ヘクス C と D は、敵から離れておらず、司令部にも近づいていません。ヘクス E と G でもかまいませんが、プレイヤーにとってヘクス F ほど良くありません。ヘクス H は可能性がありますが、近くの二級道路で敵の MSR をブロックかもしれない、その場合は除外されます。

に適用される EZOC ならば、該当する全てのユニットは 1 ステップロスします。

◇全ての EZOC は、徒歩 MA クラスとトラック MA クラスのユニットに影響を与えます。

◇リアル AV EZOC はタクティカル MA クラスのユニットにのみ影響を与えます。

タクティカル MA クラスのユニットは、全てのサポート AV EZOC と非 AV EZOC を無視します。

5.5h マップ端 ユニットのマップ端から自由に退却できます。マップ端から退却したユニットは、同じマップ端の味方が「支配している」登場エリア（自軍プレイヤーの選択）から次のターンに増援として再登場します。

プレイヤーは、自軍ユニットがそのヘクスにいるか、そのヘクスを最後に移動した場合、またはゲームを始める前にすでに移動したと合理的に推測できる場合は登場ヘクスを「支配」しています。

5.5i MA のないユニット 退却を要求された MA がないユニットは、代わりに除去されます。

5.6 戦闘後前進

5.6a 通常攻撃やショックアタックの 防御側スタックが退却や除去された時、攻撃ユニットは防御側のいたヘクスに前進しなければなりません。この「戦闘後前進」は MP を消費せず、指揮範囲と EZOC を無視し、ストップエンゲージメントも要求されません。ただし、戦闘後前進したユニットは、ミックスフォーメーションになることがあります。

5.6b アシストユニット 攻撃ユニットとスタックしているアシストユニットは戦闘後前進できます。その他の場所にいるアシストユニットは戦闘後前進できません。戦闘後前進が可能でも、アシストの戦闘後前進は任意です。攻撃ユニットのように強制されません。

5.6c 指揮範囲 指揮範囲は戦闘後前進を制限しませんが、指揮範囲外で戦闘後前進を終了したユニットは孤立の影響を受けます。

5.6d 司令部とコンバットトレイン 敵の司令部やコンバットトレインがいるヘクスに戦闘後前進したユニットは、敵の司令部やコンバットトレインをジャンプさせる可能性があります (4.7d)。

6.0 特殊な状況

6.1 市街戦

市街戦は互いに時間をかけて疲弊しながら、一部屋一部屋、一階一階、街区から敵を排除していくプロセスです。市街戦には特別なルールがあります。

デザインノート：簡単に言えば、市街戦は敵ヘクスの支配を奪い、自軍の支配エリアを増やすことを中心に展開します。敵の攻撃を受けているだけでは、やがて敵が勝つでしょう。敵が奪った土地を積極的に取り戻さないといけないのです。支配マーカーシステムは、市街地を制圧するのは通常のオープンフィールドにおける戦闘よりも時間がかかるようになっていきます。しかし、動きが遅いからといって、前後の戦闘に参加しなくてよいわけではありません。市街戦のルールは市街地ヘクスにのみ適用され、一般的な都市ヘクスには適用されません。『パンツァー・ラスト・スタンド』は市街戦をフィーチャーした最初の BCS ゲームです。

6.1a 市街戦の仕組み 市街地ヘクスは、損失によってユニットが強制的に撤退させられるまで「支配」ステータスに変化し、ユニットが撤退するとヘクスが空のままになります。空のヘクスに最初に移動したユニットが、そのヘクスを支配します。支配は、時間の経過とともに結果に応じて両軍を行ったり来たりします。自軍ユニットが実際にいる市街地ヘクスだけが支配できます。両軍はユニットのいない空の市街地ヘクスを支配しておらず、このヘクスがどこにあるか、またはどのユニットが「支配していた」かは関係ありません。支配は連続するもので、両軍どちらにも変更される可能性があります。ヘクスは「トータル」または「パースシャル」に支配されます。「支配マーカー」は、左の表にあるように、パースシャル支配されているヘクスだけを明示します。ユニットが出て行ったり、除去された市街地ヘクスの支配は「なし」になります。撤退によって空になっ

たヘクスの支配マーカーは除去されます。そのようなヘクスに最初の移動したアクティベーション中のユニットは、そのヘクスをトータル支配します。対照的に、ユニットが除去されて空になったヘクスについては、6.1c のパート iv を参照してください。

6.1b シリーズルールの例外 通常の BCS ルールが市街地ヘクスにも適用されます。ただし、以下を除きます。

- i) 退却 市街地ヘクスにいるユニットは（退却の種類や表に関係なく）全ての退却結果を「退却なし」に変更します。
- ii) 戦闘後前進 防御側ユニットが除去されるか撤退したかに関係なく、ユニットは市街地ヘクスに戦闘後前進できません。6.1c のパート iv を参照してください。
- iii) ヘクス毎の砲爆撃 1 回のアクティベーションに 1 回の砲爆撃を行うのではなく、市街地ヘクスは、最大 1 回の破壊砲爆撃に加えて、好きな回数だけ制圧砲爆撃を行えます。
- iv) ヘクス毎の攻撃 市街地ヘクスは、アクティベーション中に戦闘表で何回でも攻撃できます。
- v) シングルトン ユニットが 1 個だけで市街地ヘクスで防御する時は（ステップ数に関係なく）攻撃側は追加の + 2DRM を適用します。

6.1c ヘクス支配の特殊なケース

- i) 戦闘中の攻撃ヘクスと防御側ヘクスの両方が市街地ヘクスだった場合、それぞれ支配マーカーを置けますが、1 つのヘクスに 1 個の支配マーカーしか置けません。
- ii) アクティベーション中のユニットが支配マーカーのあるヘクスを放棄した場合、その支配マーカーは新しいユニットが移動してくるまでそこに残ります。同じユニットが支配マーカーを放棄したヘクスに再び移動したら、その支配マーカーはそのまま使います。

デザインノート：ここではタイミングが重要です。そうでなければ、ユニットはヘクスから出て、そこにある支配マーカーを除去して、同じユニットや他のユニットをそのヘクスに戻すことができます。この動きは、その後の 2 回目のアクティベーションに起こる可能性があります。プレイヤーがこれを行う前に、敵プレイヤーがアクティベーションを行う場合、少なくともプレイヤーの小さなトリックが完了する前に敵がヘクスを支配するチャンスがあり、おそらくプレイヤーはただでそのヘクスを奪われることになるでしょう。なぜなら、みんなそうすることを知っているからです。

- iii) 支配マーカーの隣接ヘクスに、敵の AV ユニットや攻撃可能ユニットがいなければ、直ちに支配マーカーを除去します。
- iv) インアクティブプレイヤーのユニッ

市街地ヘクスの支配	どのようにマーカーを置くか
なし	どちらの陣営のユニットもない マーカーを置かない
自軍のトータル支配	自軍ユニット マーカーを置かない
自軍のパースシャル支配	自軍ユニット 自軍のパースシャル支配マーカー
敵のパースシャル支配	自軍ユニット 敵のパースシャル支配マーカー
撤退	自軍ユニットが撤退 支配マーカーを除去 戦闘後前進はなし

枢軸軍プレイヤーは、アタックバイファイアでソ連軍ユニットをステップロスさせて除去したため、ヘクスは空になりました。枢軸軍プレイヤーは、このヘクスに隣接するアクティベーション中の自軍ユニットを選んで、そこに移動させます。

枢軸軍が新しく支配したヘクスは、そこにいたソ連軍ユニットに該当する欄に従って新しい支配マーカーを置きます。

元の状況	結果
支配マーカーなし	ソ連軍のパーシャル支配
ソ連軍のパーシャル支配	枢軸軍のパーシャル支配
枢軸軍のパーシャル支配	枢軸軍のトータル支配（マーカーなし）

トが除去されてヘクスが空いている時は、それに隣接するアクティブプレイヤーのユニットが移動して「そのヘクスを要求」します（攻撃が行われていなくても）。新しく支配したヘクスは上の囲みの例に従って、アクティブプレイヤーに有利になるように支配レベルを1列ずらします。この時、アクティブプレイヤーは、少なくとも隣接する1個の自軍ユニットをそのヘクスに移動させなければなりません。プレイヤーが望むなら、2個以上のユニットを移動させてもかまいません。



6.1d ヘクス支配の変更

通常のステップロスに加えて、アクティベーション中のステップロスは影響の程度に関係なく、そのヘクスの支配レベルを1レベル変更します。複数のステップロスを与えた時は、ステップロス毎に支配レベルを変更します（例：2ステップロスを引き起こした砲爆撃）。ヘクス支配の変更は、攻撃の全ての手順が終わった後に行います。

攻撃側のステップロスでは、ヘクスの支配レベルは変更しません。

例：攻撃前の砲爆撃によって2ステップロスした後、さらに戦闘表を使った攻撃の結果で1ステップロスしたヘクスの支配は合計3レベル変更します（ただし、1つのヘクスに対するヘクス支配の変更は最大3レベルまでです）。この場合は、自軍のトータル支配からパーシャル支配になって最終的に敵のパーシャル支配になるか、自軍のパーシャル支配から敵のパーシャル支配に

なって最終的に撤退になります。もし、1つのヘクスに3レベルのヘクス支配の変更を全て適用できない時は、超過分は失われます。

6.1e ヘクス支配の変更の決定 アクティブプレイヤーは、ステップロス毎に支配を変更するヘクスを決定します。支配を変更するヘクスは、ステップロスが適用されたヘクスか、攻撃ユニットや射撃ユニットがいるヘクスのいずれかでなければなりません。アシストユニットがいる（攻撃ユニットがいない）スタックは、ヘクス支配を変更できません。ヘクス支配の変更は、ステップロスが発生した瞬間に行います。

プレイヤーは、敵が支配しているヘクス（そこが市街地ではないヘクスでも）にいる敵スタックに与えられたステップロスに対して、支配の変更を適用して、自軍の市街地ヘクスの支配を変更できます。

6.1f 撤退 ヘクスの支配が敵のパーシャル支配から撤退に移行した時は、以下の手順を行います。

ユニットを撤退させるには：

- ✓ 敵ユニットのいないヘクスに1ヘクスだけ移動します。そのようなヘクスがなければ、撤退しているユニットを除去します。
- ✓ 移動サイドに裏返します。

EZOCは市街地の撤退に影響を与えません。敵が支配しているヘクスだけが撤退に影響を与えます。

6.2 フォーメーションの破壊

6.2a フォーメーションが破壊する時

「プレイ中」に、フォーメーションから最後のサポートユニット以外のユニット（固有ユニットのみ）がいなくなった場合、フォーメーション自体が破壊されます。

退却から戻ってきたユニットと、フォーメーションの増援のユニットは「プレイ中」であり、フォーメーションの破壊に影響を与える可能性があります（6.2cを参照）。

6.2b フォーメーションのユニットの

取り扱い フォーメーションが破壊された時は、以下のユニットをプレイから引き抜きます（6.2dの「増援ユニットが司令部に登場」の効果を確認した後）

◇司令部

◇サポートユニット（リアル AV ユニットかどうか、固有であるかアサインされているかどうかに関係なく）

◇コンバットトレイン

◇フォーメーションの除去されたユニットは、6.2cが後で適用される時に発生する「部分再建」を保持します。

◇アサインされた砲兵ポイントはアサイン解除され、次のアサインメントフェイズで新しくアサインできるようになります。

6.2c ゲームに復帰しますか？

除去されたフォーメーションとユニットは、そのフォーメーションのサポートユニットではないユニットだけが登場順や退却結果によって、後からマップ上に登場した時にゲームに戻ります（疲労レベルを除いて、元の状態で戻ります。以下を参照）。これが起きた時は、最初のユニットが登場した時点で6.2dに従ってください。その後に登場するユニットがなければ、そのフォーメーションは永久に破壊されます。

6.2d 増援としてゲームに戻ってくる

司令部は、除去された理由にかかわらず、Fat-2でゲームに戻ります。除去されたユニットは、元の状態でデッドパイルに戻ります（ただし、部分再建はそのままです）。サポートユニット

は、残りのステップはそのままマップ上に戻ってきます。

司令部、コンバットトレイン、除去されたユニットとサポートユニットは、以下の例外を除いて増援と一緒に登場します。

増援ユニットが「司令部に登場」と指示されている時は、司令部、サポートユニット、コンバットトレインは6.2bに従って引き抜かず、マップ上に留まります。このステータスにある間、フォーメーションは通常通りにアクティベーションする必要があります。

6.3 マップ外からの攻撃

敵ユニットが味方の登場エリアのヘクスを支配していても、ユニットは「マップ外から攻撃」して、マップ上に戻ろうと試みることができます。このルールでは、プレイヤー自身が戻ろうとする側のプレイヤーであると仮定します。防御側プレイヤーの時は、「プレイヤーのユニット」という言葉を「敵ユニット」などに置き換えて読んでください。

デザインノート：「マップ端ヘクス問題」とは、プレイヤーが文字通りマップ端を世界の端と考えることです。上記のルールでマップ上に戻ってくるユニットは、そこが世界の終わりではなく、マップの向こうにまだ多くのユニットが存在し、広いスペースがあることを理解しなければなりません。マップ外にいるドラゴンと対峙したくなければ、登場ヘクスを通常通り使ってください。基本的に、「マップ外からの攻撃」は一時的にマップ端から1ヘクス延長し、2つのメリット(SNAFU ロールでフルの結果と戦闘表で+2DRM)を与えます。そして、敵プレイヤーはそのマップ外ヘクスを支配することはできないのです！

6.3a プレイヤーは、自軍の登場エリアのヘクスを支配している敵ユニットに隣接する仮想のマップ外「ヘクス」を持っているとみなします。この「ヘ

クス」には、登場エリアのヘクスと同じ種類の道路があるものと仮定します。プレイヤーの攻撃ユニットとアシストユニット（もしあれば）の両方が、この「ヘクス」にいるとみなされます。プレイヤーのユニットは、その「ヘクス」から攻撃できますが、敵はそこにいる間、プレイヤーのユニットを攻撃したり砲爆撃できません。ヘクスとマップの間にヘクスサイド地形はありません。

6.3b 上記の攻撃を行うユニットは、SNAFU ロールの結果がフルです。SNAFU ロールを行う必要はありません。フォーメーションの残りがマップ上にいる時は、通常通り SNAFU ロールを行います。マップ外のユニットは SNAFU ロールがフルであると仮定します。

6.3c マップ外からは通常攻撃だけしか行えません。マップ外からの攻撃は、戦闘表で+2DRMを適用します。マップ外からショックアタック、エンゲージメント、アタックパイファイア、砲爆撃は行えません。

例外：プレイヤーは通常攻撃の一部として砲爆撃を行えます。

6.3d ユニットがマップ上に戻ると、

全ての通常のルールが再び適用されます。攻撃が失敗してマップに戻れないユニットは、2.1dのパート iii に従って、マップ外に留まり、次のアクティベーションで再び試みることができます。

6.4 計画疲労

(オプションルール)

これは、ジム・ストラバース氏によって最初に提案された、相互に関連する一連の概念です。このルールは、通常のルールに十分に習熟した後で使ってください。

6.4a SNAFU ロールの疲労レベル DRM

使用のみ：

フレッシュ：+1

Fat-4：-1

その他の全て+0です。

6.4b 疲労レベルの増加 このルールでは、疲労レベル増加表を使ったり、サイコロを振りません。その代わりに、疲労レベルを「支払って」以下のものを購入します。

疲労レベルの増加	アクション
1	追加の OBJ マーカーを配置する (偵察 OBJ マーカーは不可) *
1	司令部から 15 ヘクスを超えて OBJ マーカーを配置する *
1	渋滞マーカーを1個除去する **
2	強行軍を行う
1	2回目のアクティベーションチェックで+2DRMを適用する

※ OBJ マーカーは通常の手順でのみ作成できます。司令部から 15 ヘクス以上離れて追加の偵察ではない OBJ マーカーを作成した時に支払う疲労コストは 1 だけです。

OBJ コスト (*) と渋滞マーカーの除去 (**) は、アクティベーション中に何度でも行えます。この場合、1 回毎に疲労レベルを支払います。

例：2 個の渋滞マーカーを除去すると疲労レベルを 2 支払います。

渋滞マーカーは、アクティベーションフェイズ終了時に自動的に除去されます。

6.4c 疲労レベル4 フォーメーションに Fat-4 マーカーが置かれると、Fat-4 の影響が直ちに適用されます（アクティベーション中でも）。1 回目のアクティベーション開始時に Fat-4 のフォーメーションは、疲労レベルの回復が必要です。

Fat-4 のフォーメーションは、何に対しても疲労レベルを支払うことができません。

6.4d SNAFU ロールの結果 SNAFU ロールのフルの結果は、1 個の「フリー」OBJ マーカーを受け取ります。パーシャルと失敗の結果では、「フリー」の OBJ マーカーは受け取れません。

6.4e 強行軍 SNAFU ロールの結果を適用した後、各ユニットの MA を 3 倍にします。フォーメーションはゲームターンに 1 回だけ、なおかつ 1 回目のアクティベーションでのみ行うことができます。そして、6.4b の疲労レベルを支払う必要があります。戦闘は行えません。強行軍では、OBJ マーカーは配置できず、射撃イベントは行えず、橋はテストされず、勝利のために退出できません。2 回目のアクティベーションで強行軍は行えません。

6.4f 疲労回復 疲労レベルの回復は通常通り行います。

宣言した直後に発生しますが、戦闘表の DRM を決定する前に発生します。攻撃ユニットのサポートユニットに対するスタンドオフ AV ユニットの射撃は、エンゲージメント表のサポートユニットのセクションを使います。

エンゲージメントの結果によって、赤 AV ユニットのサポートがドロップする可能性があるため、この時点では攻撃ユニットはサポートの DRM を得られません。

ステップロスは（射撃ユニットや防御側ユニットに）通常通り適用します。ただし、射撃ユニットがステップロスしても防御側ユニットはサポートをドロップしません（ステップロスを受けた後に射撃ユニットが除去されなければ）。攻撃ユニットのサポートは、攻撃が完了した瞬間に再表示されます。

攻撃ユニットがデュアルユニットの時は、このルールでエンゲージメントを行いません。

6.5 スタンドオフ AV 対赤 AV ユニットのサポート (オプションルール)

赤 AV ユニットのサポートされているユニットからの攻撃を防御する際に、（アサインされているかサポートしている）スタンドオフ AV ユニットの活躍をより忠実に再現したいと考えるプレイヤーもいるでしょう。追加の手間が必要で、ほとんど起こらないことから、これはオプションルールです。

防御側のスタンドオフユニットやスタンドオフ AV ユニットのサポートされているホストは、元の攻撃を解決する前に、ごく短いエンゲージメントの間、射撃ユニットになります。これは混乱するかもしれませんが。攻撃側と防御側を混同しないでください。

エンゲージメントは攻撃ユニットを



(+) または (-) ユニットサイズ。シナリオのセットアップやユニットに印刷されている追加記号。ユニットのヒストリカルなステータスで、編入したり分派して部隊が増減していることを表しています。ヒストリカルな情報として提供されているだけで、ゲームには影響を与えません。

アクティベーション。フォーメーションのアクティベーションの手順 (3.0) に従って、1つのフォーメーションが行う活動。アクティベーション中のフォーメーションは、次に敵フォーメーションがアクティベーションする前に、1回目のアクティベーションと (もしあれば) 2回目のアクティベーションの両方を終えなければなりません。(2.5)

アセンブリーヘクス。サポートを終えるか、新しくフォーメーションにアサインされたユニットが、「ゲーム盤に戻る」ために使う場所。

アサインされた／アサインされていない。特定のフォーメーションに編入された(または編入されていない)独立ユニットと砲兵ポイント。(2.3)

アタックバイファイア。AVユニットが非AVユニットに行う戦闘。アタックバイファイアは砲撃表を使って解決しますが、「砲撃」ではありません。「砲撃は1回のアクティベーション中にターゲットヘクス1つにつき1回のみ」の制限は受けません。(5.3)



攻撃可能ユニット。ユニットに「アサルトアロー」が印刷されているユニット。攻撃可能ユニットだけが戦闘表を使う通常攻撃で「攻撃ユニット」になれます。AVレーティングがない攻撃可能ユニットは、サポートを使うことができます。フォーメーションが準備防御を行うためには、攻撃可能ユニットが展開サイドでなければなりません。

AV ZOC。AVユニットが作り出すZOCの一種。AV ZOCを形成するユニットのタイプによって、リアルAV ZOCとサポートAV ZOCの2種類があります。AV ZOCは、通常のZOCよりも敵のタクティカルMAユニットに影響を与えます。(4.3a, 4.3f)

ブロボ。フォーメーションの作戦エリア (1.3c)。

ブロック地形。2ヘクス以上の距離で、エンゲージメントや砲撃を行うために必要な「視線」を制限する地形。(4.5c)

バディ。多くの問題を無視して自由に連携できるフォーメーションのこと。バディのフォーメーションの組み合わせは、ゲーム専用ルールに明記されています。「バディ」に指定されたフォーメーションは、コーディネーション、ミックスフォーメーション、ルート交差を適用しません。(3.2)

指揮範囲 (CR)。ユニットが通常に行動できる司令部からの最大距離。(1.4)



戦闘 OBJ (OBJ)。フォーメーションが戦闘を行う作戦エリア。OBJマーカーは、半径2ヘクスのOBJゾーンを形成します。(3.3)

コンバットトレイン。フォーメーションの前線兵站施設。コンバットトレインの状態を表すために、コンバットトレインのユニットには通常面と「ゴースト」面があります。

戦闘ユニット。司令部、コンバットトレイン、サポートユニットではないユニットのこと。マーカーは戦闘ユニットではありません。

完全 MSR。司令部からコンバットトレイン、さらに味方の補給源まで、この3つが (順番に) 連続したリーガルヘクス (3.1a) で結ばれていれば、完全 MSR は

繋がっています。(3.1)

支配。市街地ヘクスの所有権を敵から奪う行為。(6.1a)



コーディネーション。同じエリアにいる他のフォーメーションと問題を調整したり、フォーメーション間の調整がずれた時に効果を減少させること。(3.2c)

ルート交差。複数のフォーメーションの司令部とコンバットトレインを結ぶルートが、1つ以上の共通ヘクスを共有して交差していること。(3.2h)

展開サイド。ユニットの両面のサイドにMAがある場合の、MAが小さい方のサイド。(1.1c)

破壊砲爆撃。砲兵表を使って、敵ユニットのステップの損失を与えるための砲爆撃。(5.4h)

DRM。サイコロの出目修正。1回の判定に2つ以上の修正が適用される時は、DRMは累積します。

例外：DRMがどちらか一方しか適用されない時は、どちらか1つだけDRMを適用します。

完了 (Done)。そのターンのアクティベーションを完了した後のフォーメーション。完了したフォーメーションは、もはやアクティベーションできません。セットアップですでに完了しているフォーメーションは、最初のターンに何もできません。



ダブルOBJゾーン (別名「ダブルタップ」)。同じヘクスに2個のOBJマーカーを置くことで形成されるOBJゾーン。エンゲージメント表と戦闘表にDRMを適用します。(3.3b)

ドロップサポート。ホストユニットが利用していたサポートを失うこと。(1.5i)

プレイノート：KT-Xのプラスチック製の移動／射撃マーカーは、スタックのいちばん上にいるユニットを隠さずにドロップされたサポートユニットをマークするのに非常に役立ちます。

敵支配地域 (EZOC)。敵ユニットの移動や退却に影響を与える、ユニットに隣接する周囲 6 ヘクス。(4.3d)

エンゲージメント。敵 AV ユニットのステップロスを与えたり、敵のホストユニットからサポートをドロップさせるために行う AV ユニットの戦闘。しばしば、味方ユニットの移動を継続させるために行われます。(5.2)

エンゲージメントゾーン。エンゲージメントを開始することができる AV ユニットの周囲のエリア。エンゲージメントゾーンを持っているのは、サポートしていない AV ユニットだけです。エンゲージメントゾーンの限定的な移動制限を、より限定的な EZOC と混同しないこと。(4.5)

登場エリア。増援の登場場所として指定されたヘクス。(2.1d)

失敗フリップ。失敗した SNAFU ロールの結果を、疲労レベルの回復に変換します。(3.7d)

疲労レベル。フォーメーションにストレスが蓄積されて、その信頼性が疑問視され、休養が必要になっている状態。(1.8)

フィニッシュ。現在のアクティベーション中に、ユニットに可能な活動が残っている状態。(1.2i、3.4、ストップ／フィニッシュチャート)

射撃イベント。ユニットがアクティベーション中に行う特定のアクションに対するコストを支払うための限定的な手段。(1.6)。

フォーメーション。特定の(別名「固有」)ユニット、司令部、コンバットトレインを含む部隊。(1.3)



フレッシュ。部隊が休息をとり、補給を受けている状態。SNAFU ロールと 2 回目のアクティベーションロールに +1DRM が適用されます。(1.8a)



ゴーストトレイン。何らかの方法で破壊され、本来の能力を発揮できないコンバットトレイン。正確な位置が不明であるため、「ゴースト」と呼びます。コンバットトレインがゴーストになる理由は、移動、司令部からの「適切な」距離にいない、敵ユニットの行動など様々です。ゴーストトレインは SNAFU ロールに DRM を適用しますが、それ以外の影響はありません。(4.7b)



ハードユニット。砲撃や軽火器から有利な防護を有している車両。これは砲撃表で当たりにくい専用の欄を使い、ショックアタックを行う際に有利な DRM を適用します。ハードユニットは、ユニットシンボルの背景が黄色になっています。(1.1e の AV ユニットやデュアルユニットのバリエーション)

司令部 (HQ)。フォーメーションの指揮統制の中心部隊。指揮下のユニットは、司令部の指揮範囲内にいなければなりません。

ホスト。フォーメーションのサポートを利用できるユニット。(1.5a & 1.5g)

司令部避難所 (HQ Refuge)。自動退却が必要な場所。司令部に隣接し、ユニットが退却を始めたヘクスから少なくとも 3 ヘクス離れたヘクス (5.5e)。

独立ユニット。ユニットシンボルの右側にフォーメーション ID が印刷されていないユニット。独立ユニットは、フォーメーションにアサインされている時だけ行動できます。(1.1e)

ジャンプ。ユニットが移動や戦闘後前進で、敵の司令部やコンバットトレインがいるヘクスに入った時に発生します。オ

プションルールを使っている時は、ジャンプは「ハード」と「ソフト」の 2 種類があります。この 2 つはターゲットの位置に関する情報が異なります。(4.7d)

キー地形。キー地形にいるユニットは、戦闘表の退却の結果を無視する代わりに追加のステップロスを受けます。キー地形は、地形効果チャートにまとめられています。VP シンボルがあるヘクスが、必ずしもキー地形ではないことに注意してください。(5.5d)

主要補給ルート (MSR)。フォーメーションの司令部からコンバットトレインを経由して補給源に繋がっている連続したヘクスのルート。MSR を使うためには「完全 MSR」でなければなりません。(3.1)

行軍 OBJ。司令部の移動を統制する命令 (2.4b)。

ミックスフォーメーション。ユニットが、他のフォーメーションのプロップ内でアクティベーションを始めたり、他のフォーメーションのプロップ内に移動したら、そのフォーメーションはミックスフォーメーションになります。(3.2d)

移動サイド。ユニットの両面のサイドに MA がある場合に MA が大きい方のサイド。サポートされていない面しか印刷されていないユニットは移動サイドしかありません。(1.1c)

移動力 (MA)。ユニットが 1 回のアクティベーションで使用可能な最大移動ポイント (MP)。(1.1c & 4.0a)

移動ポイント (MP)。ユニットが移動する際に、地形効果チャート (TEC) に従って、進入したり通過したヘクスやヘクスサイド毎に消費する MA を記録するために使うポイント。(4.0a)

OBJ ゾーン。攻撃と砲爆撃を行える、戦闘 OBJ マーカーを中心とする半径 2 ヘクスの範囲。エンゲージメントを行うために OBJ ゾーンは必要ありません (3.3a)。



準備防御 (Prep Def, PD)。防御力の向上と引き換えに柔軟性を低下させた態勢。(1.7)

リアル AV ユニットの。装甲値 (AV) が印刷されているユニット。展開サイドでも移動サイドでもかまいません。ただし、その瞬間にサポートユニットになってはいけません。

回復。フォーメーションの疲労レベルを下げるために使われるアクティベーション。(3.7)

通常攻撃。攻撃可能な（またはデュアル）ユニットが戦闘表を使って行う戦闘。ショックアタックではありません。(5.1& 5.1h)

増援。増援登場表 (OOA) に従って、新しく登場するユニット。(2.1)

補充ポイント (Repls)。ステップの損失を回復したり、除去されたユニットを再建できるポイント。(2.2)

道路。小道や鉄道を含む全て道路タイプのこと。特定のタイプの道路を指す場合は、明確に書かれています。(4.1c)

セーフパス。フォーメーションのユニットが所属する司令部との間に自由に行き来できる「安全な」連絡線。(1.9)



スクリーン。自らを危険にさらすことなく、敵ユニットの行動を妨害する任務を行うユニット。(4.6)

ショックアタック。機械化された部隊による移動中の突撃。(5.1m)

SNAFU。部隊間の摩擦、補給、その他の後方支援（輸送、ルート、交通渋滞、作戦計画を含む）がフォーメーションの作戦に与える影響を表す指標。(3.2)

SNAFU ロール。SNAFU 表でサイコロを振り、現在のアクティベーションにおけるフォーメーションの能力を決定する判

定。(3.2)

スタック。1つのヘクスに同時に存在している2個以上のユニット。1個のユニットを「スタック」と呼ぶこともあります。(4.2)



守備隊ユニット。どのフォーメーションにもアサインできない小規模の駐屯部隊。(1.1h)

ステップ。ユニットの規模と回復力を示す数値。ステップを使って、ユニットの損失と回復を記録します。ステップの損失はユニットの戦力に直接影響しませんが、ステップが0になると（全滅したものととして）除去されます。(1.1b)

ストップ。様々な理由によって、ユニット与えられる機能。他の機能と同様に、ユニットの追加の移動を妨げます。(3.4e、4.1e とストップ／フィニッシュチャート)

ストップエンゲージメント。AV ユニットの他の AV ユニットの EZOC に移動した時に発生する戦闘。これは単にストップの場合の他、実際にエンゲージメントが要求される場合もあります。(4.4)

サポート。フォーメーションの非 AV ユニットの、追加の火力や防御を提供するために少数の兵器ユニットや車両ユニットを送り込むこと。(1.5)

制圧砲爆撃。攻撃の瞬間に敵の頭を下げるのに十分な短期間の弾幕射撃。戦闘表を使う戦闘に DRM を与えますが、敵ユニットに大きな損害を与えることはできません。(5.4g)

地形。地形効果チャートにおいて、防御側（または目標）の防御に効果があったり、なかったりする土地の特徴の略語。防御に有利な地形にいるユニットは損失が少ないかもしれません。



渋滞。戦闘によって地域が混雑したり混乱して、迅速に移動することができない

状態 (4.0d & 5.1f)。

気象条件。SNAFU の目的でフォーメーションの MSR に小道が使われた時に、移動に対する地形効果と DRM のステータスを決定するもの。以前のゲームでは、悪天候によってトラック MA クラスのユニットの MA が半分に減っていました。

アサインされていないユニット。どのフォーメーションにも編入されていない独立ユニット。(2.3d)

ユニット。歴史上の戦闘ユニット、司令部、コンバットトレインのこと。全ての種類のマーカーはユニットではありません。(1.1)

ユニットの渋滞。利用可能な道路が他の自軍ユニットで詰まっている時に発生する現象。(4.0e)

準備不足ユニット。戦闘準備が整っていないユニット。(1.1d)

市街戦。防御側が市街地ヘクスを支配している戦闘（『パンツァー・ラスト・スタンド』の新しいルールです。(6.1)。

行動済み。1 回目のアクティベーションが完了し、2 回目のアクティベーションしか残っていないフォーメーション。セットアップで行動済みのフォーメーションは、2 回目のアクティベーションロールを試みなければなりません。

撤退。市街戦において、ヘクスの支配が変化し、自軍ユニットがそのヘクスから敵に追い出されること。(6.1f)

支配地域 (ZOC)。ユニットに隣接している周囲 6 ヘクスで、何かの手段で敵ユニットの行動に影響を与えるヘクス。