

## プレイの手順

### コマンドフェイズ

両軍は以下の行動を行います。

- 1) OP シートの達成の判定 (6.11 項)
  - 2) 準備時間の加算 (6.9d 項)
  - 3) OP シートの実行の判定 (6.9f 項)
  - 4) 予備兵力・代替ルート/目標の判定 (6.14d 項)
  - 5) OP シートに新しい部隊の追加
  - 6) 新しい OP シートの作成 (6.8 項)
- ※さらに 1 時間毎 (毎時 00 分のターン終了時) に以下の行動を行います。
- 7) 大隊と車輛の士気判定 (17.1d 項と 17.8e 項)
  - 8) 天候の決定 (7.0a 項)

### 航空爆撃&砲撃フェイズ

どちらのプレイヤーが先に航空爆撃するか、ダイスを振って決定します。両軍プレイヤーはダイスを 1 個振り、大きい目を出した方が、その航空爆撃&砲撃フェイズにおいて先攻か後攻を自由に選べます。

両軍プレイヤーは先攻後攻の順に、以下の 6 つのサブフェイズを行います。

- 1) 自軍航空機の任務を実行します。
- 2) 事前計画された砲撃を実行します。(もしあれば)
- 3) 以前の連続砲撃マーカーを除去し、新しい砲撃マーカーを置きます。(18.0 章)
- 4) 砲撃着弾結果表を用いて、砲撃の着弾ヘクスを決定します。
- 5) 全ての新しい砲撃の結果を決定します。
- 6) 連続砲撃以外の砲撃マーカーを除去します。

### アクションフェイズ

どちらのプレイヤーが先に行動するか、ダイスを振って決定します (2.0 章)。両軍プレイヤーは、それぞれ自軍のアクションフェイズを実行します。各アクションフェイズは一方のプレイヤーのアクションフェイズを先に解決してから、もう一方のアクションフェイズを解決します。

- 1) 自軍ユニットに置かれた全ての砲撃マーカーを除去する。
- 2) 前ターンに配置された迫撃砲と歩兵砲が発射した煙幕マーカーと照明弾マーカーの除去する。
- 3) 増援のユニットを登場させる。(27.2 項)
- 4) 自軍ユニットのモード変更 (4.1 項)、移動 (20.0 章)、制圧射撃 (13.0 章)、ポイント射撃 (14.0 章)、突撃戦闘 (22.0 章)、オーバーラン (23.0 章)、車輛突撃 (20.2 項)、地雷除去 (21.3 項)、地雷原突破 (21.2 項) を実行させる。敵のアクションフェイズにおいて、両軍プレイヤーは臨機射撃を行えます (15.0 章)。
- 5) 全ての制圧状態マーカーを除去したり、麻痺状態マーカーを制圧状態マーカーに置き換える。敵プレイヤーは制圧状態マーカーを除去したり、麻痺状態マーカーを制圧状態マーカーに置き換えたスタックに対して臨機射撃できません (17.7 項)。スタック制限の超過・違反を解決します。

### クリーンアップフェイズ (26.2c 項と 19.2 項)

両軍プレイヤーは同時に以下の手順を行います。ただし、順番は厳守して下さい。

- 1) 全ての射撃済マーカー、照明弾マーカーを地図盤上から除去します。
- 2) 全てのレベル 1 煙幕マーカーを地図盤上から除去します。
- 3) 全てのレベル 2 煙幕マーカーを裏返して、レベル 1 煙幕マーカーにします。

### ターンの終了

ターンマーカーを進めます。

## コマンド準備表

### 準備時間ポイント (6.9d)

- 3: 全てのユニットが未発令状態にある。
- 2: 命令を与えられた状態または夜間ターン。
- 1: 直前のターンに射撃したもしくは射撃された。
- × 3: 車輛部隊用 OP シート (6.9e 項)

種類	経過した準備時間											
準備防御	1	12	18	24	30	36	42	49	56	63	71	
攻撃	1	6	9	12	16	22	28	34	42	52	61	
緊急防御	1	3	6	9	12	17	22	26	32	40	45	
移動	1	2	4	6	8	12	15	18	22	28	34	
コマンド準備時間 + OPシートのサイズ	1	61	52	44	35	32	24	24	21	14	12	11
	2	63	56	52	44	35	32	25	22	21	14	12
	3	64	63	55	52	44	35	31	26	24	21	14
	4	65	64	63	55	52	44	36	32	31	24	21
	5	66	65	64	62	56	52	45	42	34	32	24
	6	-	65	65	64	62	56	52	46	43	34	32
	7	-	-	65	65	64	62	56	53	51	44	35
	8	-	-	-	65	65	63	62	56	54	52	46
	9	-	-	-	-	65	64	63	62	56	54	52

ダイスを 2 個振って出た目が縦列と横列の交差する欄の数値以上であれば、OP シートの実行チェックに成功します。

## 航空機任務結果表

### 航空機任務結果表

オープン/ ビヤードテーブル	部分遮蔽/完全遮蔽	深い森 (Full Wood Hex)
3	5	7

#### 修正:

- + 1 車輛ユニットまたは輸送ユニット
- + 1 移動モード
- 1 対空砲 (25.1e 項)
- 1 未観測 (25.2 項)

1 個のダイスを振って任務を解決します。出た目が成功値以上であれば、任務は成功します。それ以外は任務は実行したが、実際の攻撃は行われなかったみなします。煙幕のあるヘクスと砲撃金委のヘクスに対する任務は自動的に失敗します。

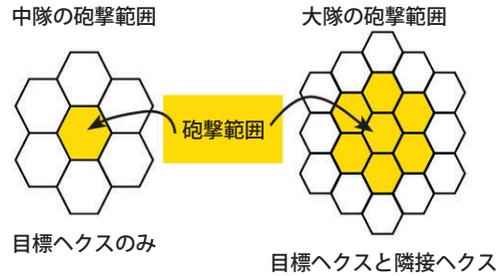
### 航空機によるポイント射撃結果表

#### 修正:

- 2 部分遮蔽/完全遮蔽
- 1 移動モードの車輛ユニットが輸送ユニット
- + 2 防御力が 2 以下
- 1 塹壕内にいる

2 個のダイスを振って出た目の合計に上記の該当する修正を適用して破壊ナンバーを決定します。破壊ナンバーが航空機のポイント射撃ナンバー以上であれば、目標の敵ユニットは除去されます。それ以外は効果なしです。

## 砲撃範囲の大きさ



## 砲撃の火力

位置	HE	連続砲撃
砲撃範囲	2倍の火力	通常の火力
隣接ヘクス	通常の火力	半分の火力

**速射**  
122mm以下の砲  
3倍の弾薬を消費する  
火力が上記の2倍になる

## AT ロール結果表

目標ヘクスの地形	同じヘクス	隣接ヘクス
ピリヤードテーブル/オープン	9	10
部分遮蔽	8	9
完全遮蔽	7	8

### 修正:

- +1 目標が煙幕の中にある
- 3 目標が歩兵ユニットとスタックしている
- 2 射撃するユニットが制圧状態
- 2 目標または射撃するユニットが砲撃範囲内にある
- +1 視界が3以下または夜間のターン(照明弾によって無視される)
- +1 目標が道路移動中
- +1 目標がBタイプ目標またはP-1、P-2目標

### 攻撃側ユニットのステップロス:

修正を適用する前のダイスの目が3以下の場合、ATロールするユニットは1ステップを失います。

2個のダイスを振って出た目に該当する修正を適用し、その結果が基本破壊ナンバー以上であれば、目標のユニットは破壊されます。

## 着弾判定表

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	結果
11-42	11-41	11-35	11-34	11-32	11-31	11-25	11-23	11-22	11-16	11-14	11-13	11-12	効果なし
43-62	42-56	36-54	35-46	33-43	32-36	26-34	24-32	23-26	21-23	15-16	14-15	13-14	ずれた
63-65	61-65	55-65	51-65	44-65	41-65	35-61	33-52	31-44	24-36	21-32	16-26	15-25	悪
66	66	66	66	66	66	62-66	53-66	45-66	41-66	33-66	31-66	26-66	良好

- +1 準備防御 OP シートで観測
- 2 未発令ユニットで観測、移動 OP シートで観測
- +1 観測兵が目標ヘクスより40m以上上にいる
- 4 夜間のターン(照明弾の範囲であれば-2)
- 1 観測兵からの距離が4~6ヘクス
- 2 観測兵からの距離が7ヘクス以上
- 2 夕暮れのターン

※全ての修正は累加します。

基本値(各シナリオで指示されていなければ)

アメリカ	イギリス ドイツ	その他	ソ連 日本
11	10	9	8

## 砲撃ポイント射撃結果表

### 修正:

- +1 速射
- 1 着弾結果が悪
- 1 目標が移動モード
- 1 連続砲撃
- 1 90mm以下の砲

2個のダイスを振って出た目に該当する修正を適用します。  
その結果が10以上であれば、目標のユニットは破壊されます。

## 観測範囲表

0	1	2	3	4	6	8	12
			Aタイプ目標 AT	歩兵砲、対空砲 砲兵		車輛ユニット 輸送ユニット	

### 修正:

- +2 ピリヤードテーブル
- 1 部分遮蔽または完全遮蔽
- +4 射撃済マーカーまたは臨機射撃のトリガー
- +2 道路移動中
- +1 移動モード
- 3 夜間のターン(照明弾の範囲であれば-1)
- 1 夕暮れのターン
- 1 塹壕内にある

### 射撃側

- +1 塹壕内にある
- 両軍(累加します)
- 1 煙幕
- 1 砲撃範囲
- 1 制圧状態か麻痺状態

## 迫撃砲&歩兵砲の煙幕射撃結果表

- 1-3 砲撃したが煙幕はなし
- 4-6 煙幕は成功

## 着弾判定表

- 1-3 1ヘクス
- 4-5 2ヘクス
- 6 3ヘクス(敵プレイヤーの好きな方向へ。まっすぐでなくてもよい)

2個のダイスを振って1個は方向、もう1個は距離を決定します。  
(地図盤上のスカッター・ダイアグラムを用いる)

歩兵火力表

射程	増加する火力
0	#歩兵ステップ
1	半分の歩兵ステップ

Aタイプ目標  
スタック一覧表

ステップ	修正
1-2	-3*
3-4	-1*
5-7	0
8-9	+1
10-12	+3
13-19	+6
20+	+10

\*砲兵と迫撃砲及び目標ヘクスを未観測の場合にのみ適用。

Aタイプ射撃の射程一覧表

射程	0	1	2	3	4	5	6-8	9+
歩兵	+4	+2	+1	0	-1	-2	-3	-6
低弾道	+4	+2	+1	0	0	-1	-2	-3
高弾道	+4	+2	+1	0	0	0	0	0
迫撃砲	0	0	0	0	0	0	0	0

砲撃と航空機の任務には適用しません。

ポイント射撃  
射程一覧表

射程	修正
近距離	+5
通常	+3
遠距離	0

その他の修正一覧表

目標	修正
-2	夜間のターン <sup>1</sup>
-1	照明弾の範囲または夕暮れのターン <sup>1</sup>
+2	道路移動中 <sup>2</sup>
-2	全てが制圧状態または麻痺状態 <sup>3</sup>
-2	ヘクスにP-2以上の目標がいる <sup>4</sup>
射撃側	修正
-2	制圧状態または麻痺状態
+4	十字砲火
両軍	修正
-2	砲撃範囲 <sup>1</sup>
-1	煙幕 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> 砲撃には適用しない  
<sup>2</sup> 砲撃中の移動または臨機射撃  
<sup>3</sup> ゼロ射程ではない  
<sup>4</sup> 低弾道のAタイプ射撃のみ（車輛の影）

ポイント射撃の差

射撃するユニットの中で最も低いPタイプ射撃の火力から射撃されるユニットの中から最も高い防御力を引いた数から該当する修正を適用します。

攻防差	修正
+3以上	+3
+2	+2
+1	+1
0	0
-1	-2
-2	-4
-3	-8
-4	-12
-5以下	不可

目標の地形との射程表

地形	移動	火力	塹壕内
ピリヤードテーブル	+4 +2	+2 0	-1 -3
オープン	+2 0	0 -2	-2 -5
部分遮蔽	0 -2	-2 -5	-4 -7
完全遮蔽	-1 -3	-3 -6	-5 -8

太字は未観測の低弾道の射撃に適用します。(11.2項)

0	1	2	3	4	5	6	7-8	9-10	11-13	14-16	17-20	21-25	26-32	33-40	41-50	51-64	65-80	81-100	101+	Aタイプ射撃	
				<b>1</b>			<b>2</b>		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7-8</b>	<b>9-10</b>	<b>11-12</b>	<b>13-16</b>	<b>17-20</b>	<b>21-25</b>	<b>26+</b>	ポイント射撃 ステップ	
11..53	11..51	11..45	11..43	11..41	11..35	11..33	11..26	11..24	11..22	11..16	11..14	11..12									効果なし
54..65	52..63	46..62	44..61	42..56	36..54	34..53	31..51	25..51	23..45	21..41	15..35	13..26	11..23	11..16	11..14	11..13					士気チェック
66	64..66	63..66	62..66	61..66	55..66	54..65	52..65	52..64	46..64	42..62	36..56	31..54	24..52	21..45	15..36	14..35	11..26				-1ステップ
						66	66	65	65	63..64	61..63	55..61	53..56	46..53	41..46	36..45	31..36	24..33	11..22		-2ステップ
								66	66	65..66	64..65	62..64	61..63	54..61	51..56	46..54	41..46	34..43	23..33		-3ステップ
									66	65	64	62..63	61..63	55..61	51..54	44..52	34..43	44..52	34..43		-4ステップ
										66	65	64	62..63	55..62	53..55	44..52	44..52	44..52			-5ステップ
											66	65	65	64	63..64	56..62	53..56	53..56			-6ステップ
												66	65	65	64	63..64	56..62	53..56			-7ステップ
													66	66	65	65	63..64	61..63			-8ステップ
														66	66	65	64..65	64..65			-9ステップ

射撃結果表

Aタイプ射撃：Aタイプ射撃の火力の合計

ポイント射撃：Pタイプ射撃のステップの合計（火力ではない）

士気修正一覧表

+1	砲撃範囲にいる
+1	麻痺状態である
+1	夜間のターン
-2	塹壕内にいる
-1	P-2以上の目標がいる
+2	十字砲火
-1	部分遮蔽または完全遮蔽
+1	航空機の任務
+2	未発令ユニット

士気チェック結果表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+	結果
	11..53	11..46	11..41	11..33	11..25	11..21	11..14	11						効果なし
	54..64	51..64	42..64	34..62	26..54	22..51	15..43	12..34	11..24	11..15	11..13	11		制圧状態
	65	65	65	63..64	55..63	52..61	44..55	35..53	25..46	16..42	14..34	12..31	11..23	SYR
	66	66	66	65..66	64..66	62..66	56..65	54..64	51..63	43..61	35..53	32..45	24..41	麻痺状態
							66	65..66	64..66	62..66	54..66	46..66	42..66	降伏

### 基本の地形効果表

※ゲーム専用のものがあればそれを優先すること。

地形	種類	徒歩	車輪	キャタピラ
平地	オープン	1	1	2
沼	部分遮蔽	3	4	P
林	部分遮蔽	1	2	3
生け垣	部分遮蔽	NE	+1	+2
建物	部分遮蔽	NE	NE	NE
森	部分遮蔽	2	3	4
町/村	完全遮蔽	1/2	1/3	1/3
海岸	ビリヤードテーブル	1	1	2
ボカージュ	部分遮蔽	+2	P	P
崖	ot	P	P	P
一級道路	ot	1/2	1/3	1/3
二級道路	ot	1/2	1/2	1/2
鉄道	ot	1/2	1/2	1/2
小川	ot	+1	+3	+5
川/河川	ot	P	P	P
砂利浜	部分遮蔽	+2	P	P

ot = 他の地形に準じる  
 P = 進入禁止  
 NE = 効果なし



© 2009 Multi-Man Publishing Inc. All Rights Reserved  
 © 2009. Sunsetgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

### 地雷原の効果と攻撃一覧表

移動
進入時に追加で2移動力
18火力のAタイプ射撃を受ける
出た目が8以上ならPタイプ目標のステップは除去

地雷除去
隣接するヘクスで開始
9火力でAタイプ射撃を受ける

### OP シートの表記一覧表

シンボル	名称	説明
	外側線 大隊用 中隊用	隣接する部隊との境界線を表します。
	進発線 フェイズライン (PL Fish)	作戦開始線です。 フェイズラインは一部のユニットの特別な活動を表します。 ユニットの調整や特定したフェイズに行う活動等を表します。
	部隊の位置 (図は大隊のもの)	地図盤上の部隊の位置を表します。
	目標 (図はグリーンのもの)	攻撃して奪取する目標または防御する目標を表します。 この目標を占領すれば、作戦は成功したものとみなされます。
	太い矢印 (図は赤線のもの)	主力部隊の進撃方向を表しています。 作戦に参加するユニットはこの範囲内で自由に移動できます。
	進撃路	具体的な進撃路です。命令を受けたユニットは忠実に移動しなくてはなりません。太い矢印よりもより厳しい制限が適用されます。
	煙幕の範囲	煙幕の範囲を表しています。時間やタイミング記入しておくこともできます — 「Cod Piece の PL に到達した時」等。

### 砲兵火力一覧表

口径 (mm)	100mm 以下	101-120	121-130	131-200	201-300	301 以上
一般表記	75	105	122	150、155	8 インチ	16 インチ
中隊の砲撃						
良好	8	12	15	18	30	120
悪	4	5	6	8	14	54
大隊の砲撃						
良好	11	16	20	25	43	167
悪	5	7	9	11	19	75