

Breakout: Normandy

1 コンポーネント

このゲームには、以下のコンポーネントが含まれている。

- ・64cm×46cmの地図盤 2枚
- ・23cm×32cmの初期配置カード 3枚
- ・打ち抜きカウンターシート 2枚
- ・ルールブック 1冊
- ・6面体ダイス 白2個 赤2個

2 ゲームの目的

Breakout: Normandy は、第2次世界大戦における連合軍のフランス進攻をシミュレートする、2人用のゲームである。プレイヤーの一人はノルマンディー海岸を防衛するドイツ軍を指揮し、もう一方は連合軍の進攻部隊を指揮する。連合軍は週の終わりまでに突破を果たすか、必要な勝利ポイント (VP) エリアを支配することで勝利する。ドイツ軍は連合軍の勝利条件を阻止すれば勝利を得る。

3 地図盤

3.1 スケール：地図盤には、D-Day 当時のフランス・ノルマンディー地方が描かれている。地図のスケールは、およそ1cm=1.7km (1インチ=2.7マイル) である。

3.2 エリア：地図には黒い境界線で区切られた60のエリアがある。各エリアは、共通する境界線を持つ他のエリアと隣接している。

50

+3

3.21 ID：各エリアには2つに分割された、円、または四角のIDシンボルがある。上の数字は1～60まであり、各エリアの識別に用いる。四角いIDシンボルは、そのエリアがボカージュ地帯であることを示している。

3.22 TEM：IDシンボルの下にある黒い数字 (+1～+4までの幅がある) は、そのエリアの**地形効果 (TEM)** を表している。この数字は、そのエリア内のユニットに対する攻撃解決の際に使用される (9.3B、10.3A 項を参照)。

3.23 境界線：エリアと他のエリアを仕切る境界線には、以下の3つがある。

点線：平地
実線：河川
波線：水障害 (大河・湿地)

境界線の種類は、移動、補給、エリア間の戦闘に影響を与える。

3.24 橋：河川あるいは水障害の境界線にまたがる橋のシンボルは、エリアを結ぶ橋、あるいは湿地帯の土手道を表している。橋は修理したり爆破したりできるが、印刷された橋のない境界線に新たな橋を作る事はできない。

3.25 勝利ポイント (VP)：週の終わりに、連合軍がVP表に記載されているエリアを支配しており、そこに補給が通じている場合、そのエリアのVPが連合軍に加算される。VPエリアは名前が赤字で印刷されている。

3.26 艦船の目標：海岸に近いいくつかのエリアは、艦砲射撃の目標になりうる。そのエリアのIDシンボルの色が茶色であれば東部機動部隊 (イギリス軍) の、緑色であれば西部機動部隊 (アメリカ軍) の艦砲射撃を行う事ができる。そのエリアが両方の機動部隊の目標になりうるか、Le Havre 砲台と機動部隊の両方の目標になりうる場合には、IDシンボルは2色で塗り分けられている。

3.27 Le Havre 砲台：エリア1と2はそのID/TEMシンボルが青に塗られている。これは、その2つのエリアに、Le Havre 砲台が砲撃できる事を意味している。

3.3 ゾーン：A～E までの5つの長方形は、盤外からの進入路を表している。これらのゾーンは、主たる戦闘の外側にいる部隊による地図周辺での戦略移動のために用いられる。

3.4 海岸接近ボックス：5つの上陸海岸はそれぞれ海岸接近ボックスと連結しており、連合軍の上陸部隊は第1ターンの強襲上陸フェイズにそれらのボックスに配置される。増援部隊も同様に、予定の海岸に上陸するのを待つ間、夜明け・増援フェイズ中にこれらのボックスに配置される。ここにいる間、ユニットは攻撃される事もする事もない。**海岸と海岸接近ボックスは双方向の矢印で結ばれているが、海岸にいるユニットが海岸接近ボックスへ移動/再配置によって進入することはできない。**

3.5 沖合ボックス：沖合ボックスには、前日上陸を行わなかったユニットがおかれる。6月7日以降 (19.5 項参照) これらのユニットは、次の夜明けフェイズに同じ国籍で利用可能な海岸接近ボックスに再配置される。

3.6 砲爆撃ディスプレイ：このボックスは、まだ砲爆撃に用いていない海軍・空軍の砲爆撃マーカーを地図上に保管するためのものである。

3.7 ターン記録表：地図上に印刷されたターン記録表は、現在のターン、その最初の天候、そして増援の有無を見るのに用いられる。国籍シンボルの描かれたターンには、その国の増援部隊が登場する。ゲーム開始時には最初の欄 (1944・6・6) に、晴天 (Clear) の面を上にして天候マーカーを置く。各ゲームターンが終了するたび、天候マーカーを次のターンの欄へと進める。

3.8 インパルストラック：インパルストラックは、そのターンの現在のインパルスと天候の変化の記録に用いられる。アドバンテージマーカーは現在のインパルスに対応する場所に動かされ、そのどちらの面が表になっているかでアドバンテージ (11 項参照) を握っている陣営を明示する。ターンマーカーは0の欄に晴天 (Clear) の面を上にして置き、そのターンの最初のインパルスと最初の天候を記録する。

3.9 各種記録トラック：補給トラックは各プレイヤーが備蓄した補給の合計 (12.53 項参照) を、補給マーカーを動かす事で記録するものである。VP 表と VP トラックは、VP 表に☆マーカーを置くことで連合軍の支配している VP エリアを示し、VP トラック上で☆マーカーを動かす事で現在のVPの合計を見るために用いられる。

4 カウンター

4.1 ユニット：ゲームには、四角く打ち抜き加工された2枚のカウンターシートが入っている。戦闘に参加した軍の部隊をあらわすカウンターをユニットと呼ぶ。アメリカ軍ユニットは緑、イギリス軍ユニットは茶色、ドイツ軍ユニットは青（国防軍・空軍・海軍）か黒（SS）である。カナダ軍はゲーム上イギリス軍とみなされる。

4.2 ユニットの種別：ユニットには、歩兵・装甲・野砲・高射砲（FLAK）・対戦車砲（PAK）・沿岸砲台の6つの種別がある。ユニットは両面印刷されている。ゲーム中、ユニットは白い面（疲弊：Spent）か、色付の面（充足：Fresh）のどちらかの面を向けるように要求される。ユニットは現在向けている面に書かれた能力しか持たない。Spent ユニットは攻撃を行えず、退却か再配置以外に移動することもできない。

4.21 歩兵：歩兵・レンジャー・コマンド・装甲擲弾兵・空挺・グライダー部隊が歩兵タイプのユニットである。

4.22 装甲：アメリカ軍のコンパクトコマンド（CC）、イギリス軍の機甲旅団、ドイツ軍の戦車連隊が装甲タイプのユニットである。

4.23 野砲：師団および軍団砲兵、ドイツ軍のネーベルベルファー旅団が野砲タイプのユニットである。野砲の攻撃力にはアンダーラインが引かれており、突撃インパルスで主力ユニットとして使用できないことを示している。

4.24 FLAK/PAK：FLAKはドイツ軍の高射砲大隊（連隊）であるが、これらの部隊は地上戦においてしばしば対戦車砲の役割を果たした。PAKはドイツ軍の88mm対戦車砲大隊のことである。他の対戦車砲部隊は効果が低かったため、他の部隊の戦力に含まれている。攻撃力には*が書かれており、このユニットが攻撃に際して主力ユニットになりえないことと、主力ユニットと一緒になければ敵の支配するエリアに進入できないことを示している。

4.25 沿岸砲台：沿岸砲台は、対艦用に備え付けられた大砲を1〜数門まとめた部隊をあらわしている。これらのユニットは移動も、退却も、攻撃もできない。これらのユニットは、連合軍の強襲上陸部隊、増援部隊、および補給を妨害する。これらのユニットの防御力は、間に合わせの防御部隊と、質の低い守備隊の力を合わせたものである。

4.3 ユニットの情報：全てのユニットには、その部隊の規模、編成、戦力、そして登場する時と場所が書かれている。

4.31 ユニットの規模と編成：各ユニットの規模を表すために、以下のシンボルのいずれかが、ユニットの中央上に書かれている。

II 大隊 III 連隊 X 旅団 XX 師団 XXX 軍団

加えて、各ユニットはそのユニットタイプ記号の左側に親師団名が書かれており、同一師団効果（9.2D 項参照）を判定するために用いられる。

4.32 戦力値：各ユニットの Fresh 面にはそのユニットタイプ記号の下に3つの数値が示されている。左から順に、攻撃力・防御力・移動力である。Spent 面には一つの数値（疲弊防御力）しか書かれておらず、Spent ユニットは攻撃も移動も行えないことを示している。

4.33 配置位置と登場ターン：各ユニットの Spent 面にはそのユニットの初期配置の場所か、登場ターンが書かれている。防御力の左に小さな数字があった場合、それは6月の何日にそのユニットが登場するかを示している。この数値がなかった場合、そのユニットは、ゲーム開始時から盤上に置かれる。これらのユニットの配置エリアは、防御力の右側の円内に書かれている。ゾーンに登場するユニットには、その登場ゾーンが四角の中に書かれている。6月の6〜7日に上陸する連合軍ユニットには、上陸する海岸エリア（あるいは降下するエリア）が書かれている。

4.4 砲爆撃マーカー：砲爆撃マーカーには、空軍・海軍・La Havre 砲台の3つのタイプがある。これらのマーカーはユニットではない。移動することも、エリアを支配することもできない。これらのマーカーは通常砲爆撃ディスプレイボックスに置かれ、使用した後は裏返しておく。砲爆撃マーカーは砲爆撃インパルスに使用する攻撃力のみを持つ。裏返されたマーカーは、その日に再度使用することはできない。

4.5 損害（Disruption）マーカー：これらのマーカーは、戦闘の結果ユニットがどの程度損害を受けたかを示すためのものである。Dis マーカーの数値はそのユニットの損害レベル（1〜2）をあらわす。

4.6 支配マーカー：支配マーカーは連合軍が支配しているエリアに置かれる。マーカーの置かれていないエリアはドイツ軍が支配している。支配マーカーはVP 表／トラック上でVP の記録をとるためにも用いられる。

4.7 橋破壊マーカー：橋が破壊された場合にこのマーカーをおいて示す。修理された場合にはこのマーカーを取り除く（連合軍が修理した場合は“☆保持”の橋マーカーにする）。☆のついた橋マーカーは、連合軍が修理した橋、あるいは連合軍が保持している橋を示すために用いる。

4.8 ターン：天候マーカーはターン記録表において現在のターンを示すために置かれる。置かれている面（晴天：Clear か荒天：Overcast）によって、現在のターンの最初の日候を示す。加えて、天候の変化がある場合には、インパルストラック上で次のインパルスを示す欄に別の天候マーカーを置く。

5 プレイの準備

5.1 ゲームターン：ターン記録表の6月6日の欄に、天候マーカーを晴天の面を上にして置く。アドバンテージマーカーはインパルストラックの“0”の欄に“☆/◎”の面を上にして（連合軍がアドバンテージを握っていることを示す）置く。日没（Sunset）DRM マーカーは、インパルストラックの“0”の下欄に置き、トラック上で動かす場合に備える。4つの補給（Supply）マーカー：Supply×1およびSupply×10は、補給トラックの“0”の欄に置く。ターンマーカーはインパルストラックの“0”の欄に“晴天（Clear）”の面を上にして置く。

5.2 砲爆撃マーカー：連合軍の空軍および海軍の砲爆撃マーカーと、ドイツ軍のLa Havre 砲台マーカーは、砲爆撃ディスプレイの適切なボックスに色の付いた面を上にして置く。

5.3 初期配置：ドイツ軍の初期配置カードを参照し、最初から地図上に置かれるドイツ軍ユニットを Fresh 面を上にしてエリア内に置く。残りのユニットは初期配置カードの適切な場所に置き、進入の時を待つ。6月12日より後に登場するユニットは、延長ゲーム（24 項参照）を行わないならば無視してよい。

5.4 ゲームの開始：ゲームは1944年6月6日、D-Day、連合軍が空挺降下と強襲上陸を開始するところから始まる。

6 プレイの手順

6.1 概説：このゲームは7ターンから成り立っている。各ターンは24時間をあらわしており、“ミニターン”ともいえるいくつかの**インパルス**から成り立っている。各ターンの最初のインパルスはドイツ軍プレイヤーのものであり、最後のインパルスは連合軍のものである。連合軍のインパルスにおいて日没DRが振られた場合、インパルスマーカーを次の欄に動かすか、昼間フェイズが終了する。その日のインパルスが全て終了したら、両方のプレイヤーは生き残ったユニットの補充と再配置を行うことができる。週の終わりにはVPを計算し、勝者を決定する。第1ターンの後の各ターンには以下のフェイズがある。

1 夜明け (Dawn) フェイズ：増援の配置と、砲爆撃ディスプレイのリセットを行う。

2 昼間 (Daylight) フェイズ：突撃、砲爆撃、あるいはパスのいずれかのインパルスを行う。

3 補充 (Refit) フェイズ：補給集積所 (Supply Depot) を置く。

4 再配置 (Regroup) フェイズ：ユニットを隣接する開放 (Free) エリアに移動させる。

6.2 夜明けフェイズ：両方のプレイヤーはターン記録表を参照し、**ドイツ軍から**増援を配置する。砲爆撃マーカーをFresh面にもどす。天候マーカーをターン記録表の次の欄に、その欄に描かれている天候の面を上にして置く。

6.21 第1ターン：第1ターン (1944年6月6日) の夜明けフェイズは、4つの初期フェイズ：空挺降下・艦砲射撃・空爆・強襲上陸フェイズに置き換えられる。D-Day (21項) 参照。

6.3 昼間フェイズ：ドイツ軍が最初のインパルスをプレイし、その後交互にインパルスのプレイを行う。連合軍インパルスにおいて、連合軍が行う最初のDRはその本来の目的に加え、“日没 (Sunset) DR”としての意味も持つ。アドバンテージマーカーがインパルストラックを超過したり、日没DRが現在のインパルスナンバー未満であったりした場合、**そのインパルスのプレイが全て終了した時点で**昼間フェイズは終了する。**連合軍プレイヤーは、フェイズを終わらせるような日没DRを見てから、ダブルインパルスを宣言することもできる。**日没DRが現在のインパルスナンバーと同じ数字だった場合、天候が変化する。日没DRが現在のインパルスナンバー以上だった場合、インパルスマーカーをインパルストラックの次の欄に動かす。日没DRは、インパルストラック上の日没DRMマーカーの位置と上になっている面によって修正が加えられる (11.23項参照)。

6.4 補充フェイズ：アドバンテージ/ターンマーカー、および日没DRMマーカーをインパルストラックの“0”の下にあるマスに置きなおす (11.23項参照)。ドイツ軍プレイヤーは、補給下にある部隊の回復を行う。ドイツ軍は補給の備蓄 (Reserve) を用いて翌日のアドバンテージ/ターンマーカーの開始位置を後に下げるか、前に進めるかを選択できる。1インパルス分の変更につき、10ポイントの備蓄を消費する。連合軍プレイヤーは、補給下にある部隊の回復を行う。連合軍は補給の備蓄 (Reserve) を用いて翌日のアドバンテージ/ターンマーカーの開始位置を後に下げるか、前に進

めるかを選択できる。1インパルス分の変更につき、10ポイントの備蓄を消費する。**ドイツ軍補充フェイズ終了時に**孤立しているドイツ軍ユニットは、降伏dr (12.8項参照) を行わねばならない。

6.5 再配置フェイズ：各プレイヤーは、望む数だけのユニットを隣接する開放 (Free) エリアに1エリア分だけ移動させることができる。ドイツ軍が先に再配置を行い、次に連合軍が行う。

7 スタックと支配

7.1 エリア：各エリアには、両陣営ともに10個のユニットまで置くことができる。すでに味方のユニットが10個あるエリアに移動したり、再配置で入ったり、退却終了したりすることはできない。同様に、同じエリアに、2つ以上の自軍軍団砲兵ユニットが存在してはならない。**再配置フェイズにおいて、スタック制限いっぱい**のエリア間において、**ユニットの置き換えを行ってはならない。同様に、再配置フェイズにおいて軍団砲兵ユニットどうしの置き換えを行うことはできない。**

7.2 ソーン：ゾーンには、いかなるタイプのユニットが何個存在してもかまわない。

7.3 支配：各エリアは常にドイツ軍・アメリカ軍・イギリス軍のいずれかの支配下にある。ゲーム開始時、全てのエリアはドイツ軍の支配下である。エリアの支配は、かつて敵の支配下にあった非戦闘 (Vacant) エリアにユニットを存在させた陣営に移る。支配は、そのインパルスの最後にそのエリアに止まらなくとも、移動の途中で獲得できる。しかしながら、非戦闘地帯ではあるが敵の支配下にあるエリアに最初に進入して支配を獲得するユニットは、そのエリアに侵入するのに2MFを消費しなければならない。支配は、☆/◎マーカーの有無によって示される。連合軍に支配が移るエリアに、米英両軍が存在していた場合、よりユニット数の多い国の支配下になる。同じ数のユニットが存在していた場合には、連合軍プレイヤーが支配する国籍を決定する。連合軍内での支配国籍の変更は、開放エリアにおいて、支配していた国籍のユニットが全ていなくなり、もう一方の国籍のユニットが単独でそこに存在するようになった場合に生じる。

7.4 交戦状態 (Contested)：1つのエリアに両軍のユニットが存在している場合、そのエリアは交戦状態にある。敵の支配下エリアを交戦状態にしても支配権は変化しないが、他の利点を得ることができる。

7.5 非戦闘地帯 (Vacant)：あるエリアに敵ユニットが存在していない場合、そのエリアは自軍ユニットの存在の有無や、どちらが支配しているかにかかわらず非戦闘地帯のエリアとみなされる。

7.6 開放 (Free) 状態：あるエリアが、非戦闘地帯で、かつ自軍の支配下にある場合、そのエリアは開放状態であるとみなす。再配置するユニットは、開放エリアにのみ進入できる。

7.7 スタック：中にいるユニットを全て見えるようにするだけの大きさがあるエリアであっても、同じ師団に属するユニットや、同じレベルのSpent/Dis状態のユニットを重ねて (スタックさせて) スペースを節約できる。プレイヤーは敵のユニットのスタックの中身をいつでも確認してよい。

8 移動と戦闘

8.1 インパルス：このゲームはインパルスと呼ばれるミニターンを交互にプレイして行われる。自分のインパルスにおいて、プレイヤーはどこか1箇所のエリア（あるいは進入ボックス）を活性化させ、そのインパルスの最初にそのエリア（進入ボックス）にいた Fresh ユニットの移動させたり戦闘させたりする。対戦相手も、自分のインパルスに同様の事が行える。プレイヤーは、自分のアドバンテージをダブルインパルス（11.4 項参照）の購入に当てることによってのみ、2 回連続して自分のインパルスをプレイできる。現在行動中のプレイヤーを便宜上“攻撃側”とよび、その対戦相手を“防御側”と呼ぶ。

8.11 インパルスの種別：インパルスには、突撃、砲爆撃、パスの3種類がある。

突撃インパルスでは、攻撃側は彼の支配下のエリアにある橋を修理したり、そのインパルスの最初に活性化させたエリア（進入ボックス）にいた自軍の Fresh ユニットの移動させたり戦闘させたりすることができる。そのあと、活性化させたエリアにユニットがいるか否かにかかわらず、そのエリアの境界線にある橋の爆破を試みることができる。プレイヤーは、自軍部隊のいない敵軍支配下のエリアを、橋の爆破のためにのみ活性化（20.4 項参照）させることもできる。

砲爆撃インパルスでは、攻撃側は野砲、La Havre 砲台、空軍爆撃、海軍艦砲のいずれかを用いて、1 つのエリアを砲爆撃できる。

パスインパルスでは、何も行動は行われない（連合軍の場合には、日没 DR だけを振る）。

8.12 敵ユニット：敵のインパルス中は、攻撃結果による退却以外、ユニットを移動させることはできない。

8.13 規則の適用：なんらかの DR/d r が振られた場合、あるいは相手のプレイヤーが何らかの行動を宣言した場合（パスの宣言も含む）、あるいは次のインパルスをはじめてしまったら、もはや自分の移動内容を変更することはできない。（例外：プレイヤーは、相手が違法な移動／戦闘を解決した場合、ルールにあるように訂正を求めることができる。ただし、すでに何らかの他の行動が宣言されていてはいけなく）違法な移動／戦闘は、彼の次のインパルスが完全に終了するまでに敵プレイヤーによってとがめられない限り、有効なものとなされる。

8.2 突撃 (ASSAULT) インパルス：突撃インパルスにおいて、攻撃側は1つのエリア（あるいはゾーン／進入ボックス）を選んで活性化させる。活性化したエリアが自軍支配下ならば、その境界線にある橋の修理を試みられる。攻撃側はそのインパルスの最初に活性化したエリアにいた自軍ユニットを移動／戦闘させることもできるし、活性化エリアの境界線にある自軍保持下の橋の爆破をいくつでも試みられる。突撃インパルスは次の3ステップからなる。

- 1 自軍支配エリアの橋の修理
- 2 橋の奪取／移動／戦闘
- 3 橋の爆破

8.21 橋の修理：インパルスのはじめに、攻撃側は活性化した自軍支配下のエリアの境界線にある破壊された橋の修理をいくつでも試みることができる（20.2 項参照）。活性化エリアで攻撃が行われた後に、そのエリアの境

界線にある橋を修理することはできない。橋の修理は移動／戦闘に先駆けて行われるものだからである。しかし、ダブルインパルスを使用したならば、最初のインパルスで戦闘が行われたエリアにおいても、第2インパルスの最初の行動として橋の修理を行ってよい。

8.22 移動／戦闘：橋の修理の試みが完了したら、攻撃側は活性化エリア内の Fresh ユニットの望む数だけ移動させてよい。インパルスのどの時点であっても、活性化エリアでそのインパルスをはじめたユニットは、自分が今いるエリア内にある敵ユニットを攻撃してよい。各エリアは、1 つのインパルスにつき1度しか攻撃を受けない。もし攻撃の結果がオーバーラン（8.53 項参照）になった場合、攻撃したユニットにまだ移動力が残っているなら移動を継続しても良い。ユニットがそのインパルスでの行動を終えたら、裏返して Spent の面にする。ほかの活性化エリア内のユニットは移動も攻撃も行える。活性化エリア内に Fresh ユニットのいないか、攻撃側が望むまでインパルスは続く。

8.221 橋の奪取：活性化エリアでそのインパルスを始めた装甲／歩兵タイプのユニットは、現在自分がいる開放エリアの境界線にある橋のうち、敵が保持しているものを、1 MF を消費することで奪取しようと試みることができる。奪取の試みは d r 7 以上で成功する。奪取を試みるユニットは、橋を越えて次のエリアを攻撃する必要はない。この d r は以下の修正を受ける。

+3 開放エリアからの試み（必須条件）

+1 もう1方のエリアが非戦闘エリアである

-1 もう1方のエリアにいる敵の Fresh ユニットの数

-1 境界線が水障害である

ある橋は、1度のインパルスにつき1回しか奪取を試みられない。この方法によって奪取した橋を、同じインパルス中に渡ろうとする別のユニットは、橋の奪取のための追加 MF を消費する必要がある。落ちた橋や河川の奪取は試みられない。それらの奪取は通過することによってのみ（河川の両側のエリアが自軍支配下になった場合も）可能である。

活性化エリアでオーバーランが生じた場合、そのエリアは開放エリアになるので、そこに存在する装甲／歩兵タイプのユニットは（オーバーランに参加したか否かにかかわらず）残りの MF から1 MF を用いて橋の奪取を試みてよい。ただし、活性化エリアでの攻撃が行われた場合の1ないし2 MF の消費に注意せよ。また、活性化エリアでの攻撃で敵を排除し、開放エリアにしたもののオーバーランとならなかった場合には、攻撃に参加したユニットは Spent 状態になるため橋の奪取を試みることができない。攻撃に参加しなかったユニットは橋の奪取を試みられるが、この場合にも1ないし2 MF を攻撃によって（攻撃に参加していなくとも）消費しているので注意すること。

8.23 橋の爆破：全てのユニットの移動と、それに伴う戦闘が解決された後で、攻撃側は活性化させたエリアの境界線にある、脅威が迫っている自軍保持下の橋の爆破をいくつでも試みられる（20.4 項参照）。爆破の時点で、その橋のある活性化エリアを支配している必要も、ユニットを置いている必要もない。（爆破の時点で、橋の両側が敵支配下であってもかまわない。橋の爆破の条件とそれに伴う d r m は、インパルス開始時の状況による。）

8.3 移動：攻撃側は、活性化したエリアでそのインパルスをはじめた自軍 Fresh ユニットの望む数だけ移動させてよい。以前のインパルスでその活性化エリアにやってきた他のユニットが移動を妨げることはない。

8.31 複数エリアへの移動：同じ活性化エリアでインパルスを始めたユニットは、別々のエリアに移動／攻撃を行うことができる。異なるエリアに攻撃することをあらかじめ宣言する必要はない。攻撃側は、ある移動／攻撃の結果を確認してから、活性化エリア内のほかのユニットを用いて別のエリアへの移動／戦闘を宣言してよい。しかしながら、一度攻撃したエリアに対して、同じインパルス中に追加のユニットを進入させることはできない。ユニットの攻撃がオーバーランになった場合、ユニットに移動力が残っているのなら、移動を継続してよい。オーバーランする前のエリアに戻ることも可能である。あるユニットがオーバーランによって別のエリアに進入した場合、活性化エリアの他の Fresh ユニットの移動させ、共同で攻撃を行っても良い。

8.32 疲弊：Fresh ユニットのみのみがインパルスにおいて移動と戦闘を行うことができる。ユニットは1度 MF を消費したり戦闘を行ってインパルスを終えたなら、Spent 面に裏返される。いもかえるなら、ユニットは各昼間フェイズに1度のインパルスでしか MF の消費／戦闘を行えないということである。

8.33 移動の原則：ユニットは隣接するエリア間か、矢印で繋がっているゾーン間（あるいはゾーンとエリア間）のみを移動できる。移動は、インパルス中に移動力 (MF) を消費して行われる。ユニットは十分な MF を失うまでか、あるいは敵のいるエリアに進入するまで移動を継続できる。同じエリアで移動を始めたユニットでも、同じエリアで移動を終える必要はないし、同時に移動する必要もない。あるユニットが阻止 (Interdiction) dr に失敗してスタック制限いっぱいエリアに止まってしまった場合、そのインパルスにおける他のユニットの移動を妨害することがありえる。

8.34 敵の存在するエリアからの離脱：非装甲ユニットが交戦状態のエリアでインパルスを開始した場合、隣接する開放エリアにのみ移動することができ、そこで移動を終えなければならない。装甲ユニットは、敵の装甲ユニットが存在するエリアでインパルスをはじめた場合、同様の制限を受ける。そうでなければ、装甲ユニットは交戦状態エリアから開放エリアに退出する際、通常の MF を消費するだけでよい。

8.35 敵の存在するエリアへの進入：装甲および歩兵ユニットは、必要な MF を消費することができるなら、敵の存在する／敵支配下のエリアに進入できる。ただし、それは非戦闘エリアからの移動に限られる。FLAK、PAK、野砲ユニットが敵の存在するエリアに進入するためには、すでにそのエリアが交戦状態 (交戦している自軍ユニットが主力ユニットである必要はない) であるか、あるいは主力 (Point) ユニットと一緒に進入する必要がある。

8.36 MF コスト：移動の際の MF 消費コストは以下のとおりである。

- A 1 MF 開放エリアへの進入@
- B 2 MF 敵の支配する非戦闘エリアへの進入@
- C 3 MF Spent/Dis 状態の敵ユニットのみが存在するエリアへの進入@
- D 4 MF Fresh 状態の敵ユニットが存在するエリアへの進入@
- E 全 MF 橋を通らずに河川を通過する！
ゾーンに進入する

@：交戦状態に無い敵支配下エリアの場合、最初に主力ユニットが進入する必要がある。！：歩兵のみが可能

これらは累計されるものではない：言い換えれば、状況に当てはまるものの内、最も多くの MF を消費する状況が適用される。

8.37 移動制限：移動の制限には、他に大きく5つの種類がある。

8.371 境界線通過：各インパルス／あるいは再配置フェイズにおいて、橋を用いて河川／水障害タイプの境界線を通り抜けるのは5ユニットまでである。この制限は、橋を通過する方向とはなんら関係がない。橋を用いずに水障害を通過できるユニットは存在しない。橋が破壊されていたり、橋が描かれていない境界線には橋は存在しない。

8.372 敵保持下の橋：ユニットは、敵保持下の橋 (あるいは敵保持下の河川) を通過して交戦状態エリアから出ることはできない (橋を通過するための強制攻撃に失敗した攻撃側ユニットが退却する場合には、橋の境界線を通過して退却してもよい)。したがって、再配置時にも交戦状態エリアから敵保持下の橋や河川を通過して退出することはできない。しかしながら、交戦状態の自軍ユニットに対して、開放エリアにある補給集積所から敵保持下の橋や河川を通過して補給を与えることはできる (12.5 項)。

8.373 沿岸砲台：沿岸砲台は、移動も、退却も、再配置もできない。

8.374 国籍：連合軍プレイヤーは、たとえ同じ活性化エリアでインパルスを開始したとしても、アメリカ軍とイギリス軍の両方を同じインパルスに移動させてはならない。ただし、ダブルインパルス (11.4 項参照) を持ちいれば可能である。

8.375 主力 (Point) ユニット：歩兵／装甲ユニットが主力ユニットである。主力ユニットのみが、交戦状態にない敵の支配下のエリア (非戦闘地帯か否かは問わない) に進入できる。主力ユニットがそのエリアに進入してしまえば、他のユニットも主力ユニットに同行する形で進入できる。強制攻撃 (8.51 項参照) が要求されるような境界線を越える場合、FLAK、PAK、野砲タイプのユニットは必ず主力ユニットの先導を受けなければならない。

8.38 全力移動 (Minimum Move)：そのほかの条件が満たされているなら、ユニットは表記の MF では足りないエリアへも、全 MF を消費することで1エリアだけ移動できる。

例：3-4-3 歩兵ユニットが、Fresh 状態の敵ユニットがいる隣接エリアへ移動するには4MF かかる。しかしながら、この部隊は全力移動を用いてこのエリアに進入できる。全力移動が不可能になる状況として、橋のない水障害を越えたり、交戦状態のエリアから移動を始めたり (8.35 項参照)、すでに橋の奪取のために MF を消費している場合 (8.221 項参照) が考えられる。ある活性化エリアで、今奪取されたばかりの橋を通過しようとするユニットは、全力移動を行えない。しかし、そのユニットが DV+2 の修正を受けながら強制攻撃するのであれば、橋を通過せずに河川の境界線を横切ることができる。

8.4 航空阻止：晴天のインパルス中に移動するドイツ軍ユニットは、連合軍の航空兵力により阻止を受ける可能性がある。阻止は航空機マーカーの使用を必要とせず、両方の連合軍空爆マーカーが使用済みになっていたとしても適用される。あるインパルスで1より多くの (2以上の) エリアを移動するドイツ軍ユニットは、そのインパルスで2番目のエリア (および3番目以降の各エリア) に進入しようとするたびに航空阻止 dr を行わねばならない。dr が2だった場合、そのユニットは Spent 状態になり、出ようとしていたエリアに留め置かれる。dr が1だった場合、そのユニットは Dis1 状

態になり、出ようとしていたエリアに留め置かれる。複数のドイツ軍ユニットが航空阻止を受ける場合、阻止 dr を受けたユニットが他のユニットの阻止 dr の前に移動を完了させる必要はない。複数のドイツ軍ユニットが強制攻撃になるエリアへの進入を試み、いくつか航空阻止によって停止した場合、阻止を逃れたユニットだけで強制攻撃を行わねばならない。橋を通過する直前に航空阻止を受けて停止したユニットは、橋の通過制限 5 ユニットに含めない。この dr には、退出しようとしているエリア内にある Fresh 状態の（移動の最中ではない）FLAK ユニット 1 つに付き、+1 drm が適用される。防御効果を与えた FLAK が活性化エリアにいる場合、防御効果を与えた後でも移動は可能である。

8.5 攻撃の解決：活性化エリアでそのインパルスを開始した Fresh 状態のユニットのみが戦闘を行える。活性化エリアから、敵のいる別のエリアに進入して攻撃する場合、進入に必要な MF 以外に追加 MF は必要ない。しかし、すでに交戦状態のエリアを活性化させ、その中で攻撃が行われる場合、防御側が全て Spent/Dis 状態ならば 1 MF、なんらかの Fresh ユニットが存在するなら 2 MF を消費する。攻撃に参加しなかったユニットには影響がない。攻撃を受けたエリア内にいる全ての防御側ユニットは、その攻撃の影響を受ける可能性がある。攻撃の解決は、攻撃対象になるエリアへ進入するユニットの移動を全て終えた後で行われる。活性化エリアでそのインパルスを開始した Fresh ユニットのうち、攻撃に参加しなかったものは移動できるが、すでに攻撃が解決されたエリアに対して、追加して進入させることはできない。

8.51 強制攻撃：自軍ユニットが次の状態のとき、攻撃が強制される。

・そのインパルスの開始時に非交戦状態でかつ敵のいるエリアに進入した。

・交戦状態のエリアに、敵が保持している橋／河川を通過して進入した。

・破壊されていない防御施設（15.2 項参照）のある海岸に上陸した。

強制攻撃が解決された後、全ての攻撃側のユニットは Spent 状態になる。もし攻撃が失敗した場合、全ての攻撃側ユニットは退却が強制され（例外：9.41 項）、活性化エリアへ向けての逆ルートをとることになる（退却：9.6 項）。ある攻撃に強制攻撃のユニットと通常攻撃のユニットが両方含まれていて、攻撃側が撃退されたなら、強制攻撃のユニットのみが退却を強いられる。海岸接近ボックスからの上陸戦闘でなければ、防御施設のある海岸エリアへの攻撃は強制攻撃にはならない。しかし、ドイツ軍は+2 DV の効果を得る事ができる。

8.511 渡河：敵が保持している橋／河川境界線を、橋を使わずに通過しようとするユニットは、強制攻撃を行わねばならない。この攻撃が撃退されなければ、その橋／河川境界線は自軍が奪取したことになる。河川境界線を連合軍が通過した場合、橋を通過したのと同様に「☆保持」マーカーを用いてそのことを示しておく。マーカーが置かれていない河川境界線はドイツ軍が保持しているものとみなすが、2 つの連合軍支配下にあるエリア間の境界線（及び橋）は、マーカーがなくとも連合軍が保持しているものとする。

8.52 選択攻撃：上記の強制攻撃の条件に当てはまらない状況で、敵支配下かつ敵が実際に存在するエリアに自軍ユニットが進入した場合、攻撃側は進入したユニットのいくつか（あるいはすべて）を用いての攻撃実行を選

択できる。防御エリア内でインパルスを開始した非活性ユニットは、攻撃に参加できず、その影響も受けない。攻撃を選択せずにエリアに進入したユニットは、移動終了後に Spent 状態になる。攻撃を選択したユニットは、攻撃解決後に Spent になる。選択攻撃を行ったユニットが攻撃を失敗した場合、そのエリアにとどまることも、退却することも選択できる。

8.53 オーバーラン：ある攻撃が、防御エリア内の防御側ユニットによって吸収不可能なほどの損害ポイントを与えたならば、攻撃に参加したユニットで移動力の残っているものは移動を継続でき、さらに支援砲撃を行った砲兵は他の攻撃を支援することもできる。オーバーランによって生じた 2 次攻撃を支援するユニットが最初の攻撃に参加している必要はなく、2 次攻撃にオーバーランに参加していないユニットが合流して参加することも可能である。ボカージュエリア、またはゾーンにおいてオーバーランはできず、攻撃後はその場に停止する（支援砲撃した砲兵は Spent 状態になる）必要がある。オーバーランは、D-Day（21 項）における空挺降下および強襲上陸フェイズにおいては発生しない。オーバーランが生じなかった場合、攻撃に参加したユニットはその攻撃後に自身のインパルスを終了する；残っている MF があっても、橋の奪取やその他の移動に用いることはできない。

8.54 活性化した交戦エリア：インパルス開始時に交戦状態にあるエリアが活性化した場合、そのエリアでインパルスを始める Fresh ユニットは、いくつでも移動を始める前にそのエリアを攻撃できる。オーバーランが生じた場合、攻撃したユニットは続けて移動を行える。そのエリアに敵ユニットがいなくなったとしても、オーバーランが生じていないなら、攻撃に参加したユニットは Spent 状態になる。しかし、そのエリア内の他の Fresh ユニットは、交戦エリアからの退出制限（8.34 項参照）を被ることなく移動できるようになる。もし 1 ユニットでも防御側のユニットがそのエリア内に残れば、攻撃に参加したユニットは Spent 状態になり、他の Fresh ユニットはそのインパルスの間交戦エリアからの退出制限を被る。もし攻撃が失敗したなら、攻撃に参加したユニットは退却を選択することはできず、そのエリアにとどまらねばならない。活性化エリア内の全てのユニットは（攻撃に参加したか否かにかかわらず）、攻撃後に移動する場合に 1 MF（攻撃対象の防御ユニットが全て Spent/Dis 状態だった場合）か 2 MF（攻撃対象の防御ユニットに 1 つでも Fresh ユニットが含まれていた場合）をすでに消費したものとみなす。一度攻撃されたエリアは、そのインパルス中にさらに攻撃されることはない。攻撃を行う前に交戦エリアから離脱した場合、1/2 MF の追加消費は必要なくなるが、8.34 項に示されたペナルティを被ることになる。

8.6 パス：橋の修理・移動・橋の奪取・攻撃および橋の爆破のいずれの行動も望まないのであれば、プレイヤーはパスを宣言しなければならない。もし連合軍プレイヤーがパスを宣言したなら、昼間フェイズの終了と天候の変化を判定するためにのみ、日没 DR（6.3 項）を振らねばならない。もし両方のプレイヤーが連続してパスを宣言したら、昼間フェイズは終了する。

9 攻撃の解決

9.1 手順：攻撃の解決は、攻撃側ユニットの攻撃値（AV）+DR と防御側ユニットの防御値（DV）+DR の数を比較して行う。攻撃側が主力（Point）ユニットと攻撃に参加する全てのユニットを決めた後、防御側が前衛（Forward）ユニットを決定する。

9.11 ダイス：各プレイヤーは、自分のダイスを降るための箱を傍らに置く。戦闘解決時には、両プレイヤーが同時に自身の箱の中にダイスを振り入れる。ドイツ軍プレイヤーは白の、連合軍プレイヤーは色つきのダイスを使用する。箱の中に入ったダイスのみを有効とみなす。もし箱から飛び出たり、傾いたまま止まってしまったダイスがあったら、そのダイスのみを振りなおすこと。

9.2 攻撃値 (Attack Value; AV)：AV は以下の値の合計である；

- A +X 攻撃参加ユニットの中から、攻撃側が選択した1個の歩兵または装甲ユニット（主力ユニット）の攻撃力
- B +1 攻撃に参加する、主力ユニット以外の各ユニットにつき
- C +1 支援砲撃を行う各野砲ユニットにつき
- D +1 同一師団効果：同一師団に属するユニット（支援砲撃する野砲ユニットも含む）が3個以上参加していた場合、その師団につき
- E +1 航空支援：天候が晴天の場合の連合軍の攻撃
- F -1 ドイツのSSと国防軍が（砲兵であっても）同じ攻撃に参加していた場合

イギリス第56歩兵旅団のような独立部隊は、師団砲兵の支援や同一師団効果に関してどの師団にも属していないものとみなされる。

9.3 防御値 (Defense Value; DV)：DV は以下の値の合計である；

- A +Y 攻撃を受けたエリアの防御側ユニットの中から、防御側が選択した1個のユニット（前衛ユニット）の防御力。この防御力は、そのユニットが被っているDisレベルによって減少する（Spentなら修正なし。Dis1なら防御力-1。Dis2なら-2）。その結果、防御力はマイナスになりうる。
- B +Z 攻撃を受けるエリアのTEM
- C +1 強制攻撃 (& 51) が適用される橋越え攻撃
- +1 さらにその橋を敵が保持していた場合
- +1 さらにその橋が水障害の上にある場合 ※
- D +2 強制攻撃 (& 51) が適用される、橋を通過しないでの河川渡河攻撃 ※
- E +2 ドイツ軍が防御構築物のある海岸エリアで防御している場合
- F +2 航空支援：天候が晴天の場合の連合軍の防御（ドイツ軍の攻撃）
- G +1 前衛ユニット以外の、Fresh状態の防御側ユニットにつき

※：攻撃に参加するユニットに、C項、D項が適用されるものがそれぞれあった場合、どちらか大きい値の方が用いられる。両方を累計することはない。

9.4 結果の算定：攻撃の結果は攻撃総数（AT=AV+DR）と防御総数（DT=DV+DR）の差によって決定する。

9.41 攻撃失敗：AT<DTの場合、攻撃は撃退される。防御側のユニットにはなんら影響がない。支援砲撃ユニット以外の、攻撃参加ユニットは全て裏返され、Dis1 マーカーがおかれる。支援砲撃した野砲ユニットはSpent状態になる。強制攻撃だった場合には、全ての攻撃参加ユニットは退却しなければならない。選択攻撃だった場合には、攻撃に参加したユニットは退却してもしなくてもかまわない。ただし、攻撃したエリアでそのインパルスを開始した場合や、海岸接近ボックスから攻撃した場合には、退却を選択することはできない。D-Dayにおける空挺攻撃と強襲上陸に参加したユニットは、攻撃が失敗しても退却せず、追加のDisを被ることもない。

9.42 膠着：AT=DTの場合、攻撃に参加したユニットは支援砲撃ユニットも含めてすべてSpent状態になり、退却を強制されない。退却は任意であり、退却を選択することもできる。主力ユニットだけがDis1 マーカーを置かれる。防御側のユニットにはなんら影響がない。

敵の支配する橋を通過した強制攻撃で膠着の結果だった場合、攻撃側が退却を選択しても橋は攻撃側に奪取される。

9.43 攻撃成功：AT>DTの場合、その差が損害ポイント（CP：9.5項参照）となり、防御側はそれを消化しなければならない。攻撃に参加したユニットは支援砲撃ユニットも含めてすべてSpent状態になり、そのインパルスを終了する（例外：オーバーラン）。

9.5 損害ポイント (CP)：防御側に損害が発生した場合には、攻撃を受けたエリア内の防御側ユニットによってCPを消化しなければならない。最初のCPの消化は前衛ユニットによって行われなければならないが、その他はどのような組み合わせでCPを消化しても良い。

- A FreshユニットをSpent状態にする
- B SpentユニットをDis1状態にする
- C Dis1ユニットをDis2状態にする
- D Dis2ユニットを除去する
- E Spent/Disユニットを退却させる
- F 同じユニットが1CPよりも多くのCPを消化し、除去されることを選択してもかまわない。ただし、除去されるユニットが退却によってCPを消化してはならない。Dis2までの損害を受け、さらに退却してもCPを消化できない場合、そのユニットは退却する前に除去しなければならず、退却によるCP消化は行えない。

※ボカージュエリアにいる防御側は、ATとDTの差よりも1少ないCPを被る。

9.6 退却：攻撃側も防御側も、攻撃の結果として退却しても良い。両者が退却するときには攻撃側が先に退却する。砲爆撃によってユニットが退却することはできない。

9.61 攻撃側の退却：強制攻撃を行った攻撃側ユニットが攻撃を失敗した場合、必ず退却せねばならない。選択攻撃を失敗した場合、あるいは膠着の場合は退却を選択しても良い。攻撃が成功した場合には退却できない。攻撃側のユニットは、インパルスを開始したエリアにおける戦闘では決して退却できない。攻撃側ユニットは、攻撃対象エリアに進入する直前にいたエリアにのみ退却できる。退却によって攻撃側の損害が減少することはない。

9.62 防御側の退却：攻撃を受けたエリアにいる防御側は、たとえ攻撃が失敗していたとしても自発的に退却しても良い。Fresh ユニットが自発的に退却した場合、Spent になる。Spent/Dis ユニットが自発的に退却しても、追加の損害は被らない。沿岸砲台による阻止で上陸ユニットが損害を受け、上陸戦線が行われなかった場合でも、防御側は自発的な退却を行える。CP の消化ではない自発的な退却の場合、前衛ユニットを優先して退却させる必要はない。

9.63 退却の制限：

- A 歩兵ユニットのみが、奪取された橋を用いずに河川境界線を越えて退却できる。
- B ユニットは海へ退却することはできない。橋のない水障害境界線を越えることもできないし、敵が奪取している橋／河川を越えることもできない。
- C ユニットは、すでに交戦状態でない限り、非戦闘エリアであっても敵の支配するエリアには退却できない。
- D ユニットはスタック制限 (9.66 項) を越えたエリアで退却を終えてはならない。

9.64 退却の優先順位：もしも防御側が退却可能なエリアが2つ以上ある場合、以下の優先順位に従って退却させねばならない。

- A 開放エリアの中で、最も隣接する敵支配下エリアが少ないもの
- B 自軍支配下の交戦エリア
- C 敵支配下の交戦エリア
- D スタック制限いっぱい(フルスタック)のエリア

上記の優先順位に従う限り、複数の防御側ユニットが異なるエリアに退却してもかまわない。

A 項における隣接とは、移動の可否を問わない。境界線が共通していれば橋のない水障害であっても隣接しているものと考え。アメリカ軍がイギリス軍の支配するエリアに退却しても良いし、その逆も可能である。その結果、7.3 項にしたがって支配の変化が生じるかもしれない。

9.65 手順：退却は一度に1ユニットずつ行われる。したがって、1ユニット退却可能なエリアがその退却によってフルスタックになった場合、続くユニットの退却が不可能になる。

9.66 フルスタックエリアへの退却：もし退却可能なエリアがフルスタックエリアのみであったなら、ユニットはそのエリアに退却するが、スタック制限内のエリアに到達するまで退却を続けなければならない。退却はMFの消費とは異なるので、どんなに速くとも(歩兵が橋のない河川をいくつ通過しようとも)スタック制限内のエリアに到るまで退却を続ける。他に退却先がないにもかかわらずスタック制限を超過している場合(海岸接近ボックスからの強制攻撃など)、超過したユニットは除去される。橋を通過しての退却は5ユニットまでに制限される。

9.67 連続攻撃：退却したユニットは、同じ、または後の(後のターンも含む)インパルスにおいて、退却先で再び攻撃を受ける可能性があり、それによって退却することもありうる。

9.7 砲兵支援：砲兵が攻撃の主力ユニットになることはできないが、攻撃中のエリアにいる主力ユニットに追従できる。1つ、あるいはそれ以上

の Fresh 状態の砲兵ユニットは、自身と同じエリアか隣接したエリアの攻撃を支援できる。支援する砲兵ユニットは、活性化エリアにいる必要はない。各支援野砲ユニットにつき、1 AV (攻撃値; 9.2C 項) を加算する。支援野砲ユニットはそのインパルスに移動してはならず、攻撃解決後に Spent 状態になる。もし攻撃側が攻撃に失敗したとしても、支援野砲ユニットは Dis 状態になったり、退却したりしない。

9.8 超過した損害：もし攻撃の結果が、防御側が被ることができる以上の損害ポイントを与えたとしても、超過した分の損害は無視される。しかし、そのような攻撃はオーバーラン (8.53 項) とみなされる。

10 砲爆撃

10.1 砲爆撃インパルス：砲爆撃インパルスでは、攻撃側は目標エリアとなるエリアを活性化させる。攻撃と異なり、いかなるユニットも移動できず、橋の修理や破壊も行えない。

10.11 砲爆撃の宣言：連合軍は、野砲、空爆、あるいは艦砲射撃によって砲爆撃を行える。ドイツ軍は野砲と同じように Le Havre 砲台によっても砲爆撃できる。使用した砲爆撃マーカーは、裏返してもとの砲爆撃ディスプレイに“Used”の面が見えるようにおき、このターンもはや使用できないことを示しておく。砲撃した野砲は、その砲撃が解決されたら裏返して Spent 状態にしておく。

10.12 優先目標 (Primary Unit)：攻撃側は、目標エリアのユニットから優先目標とするユニットを一つ選び出す。優先目標は、最初に損耗ポイント (Attrition Point) を被らなくてはならない。野砲は、そのほかのタイプのユニットが存在するなら、優先目標に選ばれることはない。建設マーカーは野砲による砲撃の優先目標として選ぶことができる。ただしそれは砲撃主力ユニットが存在するエリアの境界線にかかっている橋でなければならぬ。Dis 2 状態のユニットを優先目標に選んでもかまわない。この場合、優先目標が消費する AP は 0 となり、残りの全 AP を他のユニットで消化することになる。例えば、Fresh 装甲ユニット、Spent 歩兵ユニット、Dis2 歩兵ユニットが存在するエリアに砲撃をかける。装甲ユニットを優先目標にした場合、2AP 以下であれば何の効果もなく、その砲撃は無駄になる。Spent 歩兵ユニットを優先目標にした場合、1～3AP だと、Spent 歩兵ユニットが Dis 1 状態になるだけで終わる。ところが Dis2 歩兵ユニットを優先目標にすると、1～2AP で Spent 歩兵ユニットが Dis1 状態になり、3AP だと装甲ユニットが Spent 状態になる。

10.2 攻撃値 (Attack Value: AV)：AV は、攻撃に使用する砲爆撃マーカーの攻撃力である。野砲による砲撃の場合、攻撃側が選択した1個の砲撃主力ユニットの攻撃力に加え、目標エリア内/目標に隣接したエリアにある野砲ユニットを1個追加して支援に使用するごとに、+1 AV を加算できる。イギリス軍の野砲はアメリカ軍の砲撃を支援できず、その逆も同じである。

10.3 防御値 (Defense Value ; DV) : DV は以下の値の合計である ;

A	+TEM	目標エリアの TEM
B	+2	ドイツ軍が防御構築物のある海岸エリアで防御している場合
C	+1	空爆目標エリア内にある、Fresh 状態の FLAK ユニットにつき
	+1	艦砲射撃目標エリア内にある、Fresh 状態の沿岸砲台ユニットにつき
	+1	野砲による砲撃目標エリアにある、Fresh 状態の野砲ユニットにつき※

※ネーベルベルファーが目標エリアにあっても DV は増加しない。また、ネーベルベルファーの砲撃目標エリアに野砲ユニットがあっても DV は増加しない。**Le Havre 砲台による砲撃目標エリアに、連合軍の Fresh 野砲ユニットがいると、C 項が適用され+1DV が加算される。** 防御側ユニットの防御力は、砲爆撃の解決には影響しない。

10.4 損耗 (Attrition) : 砲爆撃を行ったユニットは、退却することでも Dis 状態になることもないが、砲爆撃が終了したら Spent 状態になる。砲爆撃の解決のために攻撃側は DR を行い、これに AV を合計して攻撃総数 (AT) を出す。防御側も DR を行い、これに DV を合計して防御総数 (DT) を出す。AT>DT ならば、防御側はその差の分の**損耗ポイント (Attrition Point ; AP)** を被らねばならない。防御側は以下のように AP を消化する ;

- 3AP Fresh 装甲ユニット
- 2AP Spent/Dis 装甲ユニット
- 2AP 全ての沿岸砲台
- 2AP その他の Fresh ユニット
- 1AP その他の Spent/Dis ユニット
- あるいは建設マーカー※

※建設マーカーは優先目標に指定されている場合にのみ、AP を消化できる。

Fresh ユニットが AP を消化すると Spent 状態になる。すでに Spent/Dis 状態のユニットが AP を消化すると Dis 状態のレベルが一つ悪化する。すでに Dis2 のユニットには追加の影響はない。

最初に AP を被るのは必ず優先目標でなければならない。防御側は、残りの AP をそのエリア内の望むユニットに分配する。ただし、優先目標と他のユニットの損耗によって最大限の AP が消費されるように、**正確にカウント**して損害を分配しなければならない。他のユニットが損耗するのを防ぐために、あるユニットに自発的に必要以上の／それより少ない AP を割り当てて損耗させてはならない。**攻撃時と異なり、砲爆撃を受けた防御側ユニットは、各インパルスに1段階しか損耗しないし、除去の結果を受けることもない。** ユニットは上記のリストよりも少ない数の AP は影響なしに吸収することができる。超過した分の AP は無視される。

例 : あるエリアに Fresh 状態の沿岸砲台と、Fresh 状態のドイツ軍歩兵ユニット、それに Spent 状態のドイツ軍歩兵ユニットが含まれており、連合軍の空爆を受けたものとする。連合軍は沿岸砲台を優先目標にした。ドイツ軍が被った AP が1以下なら、影響はない。最初の AP 消費は優先目標である沿岸砲台に割り当てられるが、これを損耗させるのには2AP が必要だからである。もし2AP を被れば、沿岸砲台が Spent 状態になる。3AP の場合には、沿岸砲台が Spent 状態になり、Spent 状態の歩兵ユニットが Dis1 にな

る。4AP なら沿岸砲台と、Fresh 状態の歩兵ユニットが Spent 状態になる。5AP 以上なら全てのユニットが1段階損耗する。5よりいくらか多くとも、残りの AP は無視される。

11 アドバンテージ

11.1 概説 : アドバンテージは、主導権を握るために重要な緊急時の対応能力をあらわしている。これは、一方の陣営が一時的に保持することのできる、天候・土気・配置・奇襲・指揮能力・不運といった要素の有利性を反映している。常にどちらか一方のプレイヤーがアドバンテージを有している。それはインパルストラック上で、アドバンテージを保持している陣営のシンボルを上にしてマーカーを配置することで示される。

11.2 アドバンテージの移行 : ゲーム開始時には、連合軍がアドバンテージを有している。アドバンテージを有しているプレイヤーがそれを使用した場合、現在のプレイヤーインパルスが終了した時点 (あるいは、D-Day の初期フェイズであればフェイズ終了時) に、アドバンテージは敵の手に移る。インパルストラック上でアドバンテージマーカーを裏返し、所有者の変更を示す。

11.21 連合軍の損害 : 連合軍はノルマンディー戦役中に損害を被ったものの、1 個連隊が丸々壊滅するような事態にはならなかった。そうした損害は重大な政治的影響をもたらし、ドイツの和平交渉の望みを増大させる可能性があった。それゆえ、ユニットの損害は連合軍にとってより深刻な事態を引き起こす。もし連合軍のユニットが除去された場合、連合軍がアドバンテージを有しているならそれは失われる。あるインパルス中に複数の連合軍ユニットが除去された場合、連合軍の有していたアドバンテージは失われ、さらにドイツ軍は直ちに日没 DRM マーカーをインパルストラックのどちらの方向にでも動かすことができる。動かせるスペースの数は、除去された連合軍ユニットの数よりも1少ない数に等しい。もしすでに連合軍がアドバンテージを失っていた場合、連合軍ユニットが除去されたら直ちにドイツ軍は日没 DRM マーカーをインパルストラックのどちらの方向にでも動かすことができる。その場合、動かせるスペースの数は、除去された連合軍ユニットの数に等しい。

11.22 ドイツ軍の損害 : あるインパルス (ダブルインパルスは含むが、フェイズは含まない) に3個のドイツ軍ユニットが除去された場合、ドイツ軍が有していたアドバンテージは失われる。あるインパルス中に3個よりも多くドイツ軍ユニットが除去された場合、ドイツ軍の有していたアドバンテージは失われ、さらに連合軍は直ちに日没 DRM マーカーをインパルストラックのどちらの方向にでも動かすことができる。動かせるスペースの数は、除去されたドイツ軍ユニットの数よりも3少ない数に等しい。もしすでにドイツ軍がアドバンテージを失っていた場合、あるインパルス中に3個以上のドイツ軍ユニットが除去されたら、直ちに連合軍は日没 DRM マーカーをインパルストラックのどちらの方向にでも動かすことができる。その場合、動かせるスペースの数は、除去されたドイツ軍ユニットの数よりも2少ない数に等しい。

11.23 日没 DRM : 日没 DRM マーカーがインパルストラック上で動かされている場合、それ以降に行われる日没 DR には、常にマーカーが動いたスペース分だけの修正が (日没が生じるか否かの判定にのみ) 適用される。**連合軍の攻撃 DR (日没 DR) がドイツ軍ユニットを除去し、日没 DRM を変化させたとしても、その変化の分は今出された日没 DR には影響しない。** 黄色い太陽が描かれた面が上になっていた場合、日没 DR にプラスの修正を

加える。黒い月が描かれている面が上になっていた場合、日没 DR にマイナスの修正を加える。日没 DRM は天候の変化に影響を与えない。

11.24 シフト制限：日没 DRM は、あるプレイヤーインパルス中にどれだけのユニットが除去されようと、最大で3スペースしか移動しない。日没時に、日没 DRM マーカーをインパルストラックから取り除き、“0”スペースの真下の欄に置きなおす。

11.3 戦闘：アドバンテージを支配しているプレイヤーは、インパルス／フェイズにつき1度だけ、戦闘解決後、その他の行動を行う前に戦闘解決ダイスの振りなおしを強制できる。両方のプレイヤーが振りなおしを行う。振りなおした結果が良くなる保証はなく、より悪い結果になることもあり得る。その新たな結果にかかわらず、そのインパルス／フェイズ終了時にアドバンテージは敵に移る。

11.4 ダブルインパルス：攻撃側プレイヤーはアドバンテージを使用することで、自身のインパルスにおいて活性化エリアを1ではなく2ヶ所指定する（あるいは同じエリアを2回活性化させる）ことができる。特に、異なる2つのエリアを同時に活性化させると、単一の攻撃にその2つのエリアからのユニットを組み合わせて使用することができる。この場合、組み合わせた部隊による攻撃を解決する前に、活性化させる2つのエリアを宣言していなければならない。**オーバーランが生じた時点でダブルインパルスを宣言し、2回目の攻撃に他の活性化エリアからのユニットを合流させても良い。**全ての通常ルールが適用される（**攻撃側は、すでに攻撃を受けたエリアには進入できない。攻撃を受けたエリアへの砲爆撃、およびその逆も可能である。攻撃を受けたエリアの中に Fresh 状態の自軍ユニットがいれば、2番目のインパルスでそこを活性化させて再度攻撃することもできる。**）。ダブルインパルスは、ターン記録表上では一つのインパルスとしてカウントする。プレイヤーはダブルインパルスを宣言する前に、最初のインパルスの結果を見ることができし、2つの活性化エリアによる共同攻撃のために同時に2ヶ所の活性化を宣言することもできる。

11.5 日没DR：もしアドバンテージによるダイスの振りなおしが連合軍の日没 DR に対して適用された場合、振りなおした DR によって日没 DR を判定する。ダブルインパルスの2番目のインパルスには日没 DR はない。

11.6 その他：アドバンテージは攻撃以外のあらゆる DR/dr の振りなおしにも使用できる。その結果、アドバンテージは現在のインパルス終了時に敵の手に移る。アドバンテージが使用されても、そのプレイヤーのインパルス／フェイズ終了時までには失われないため、一度振りなおした DR/dr が再度振りなおしを要求されることはありえない。同様に、敵がアドバンテージを使用した後で（例えばダブルインパルスの宣言）防御側のユニットに損害が生じ、それがアドバンテージを失わせるほどのものであったとしても、いまだ防御側はアドバンテージを入手していないために、それを失うということはない（**日没 DRM が動くことになる。**）。使用したアドバンテージが敵の手に移るのはインパルス終了時であるが、アドバンテージを使用できるのは一度だけであるため、DR/dr の振りなおしやダブルインパルスを併用して用いることはできない。

12 損害 (Disruption) と補給

12.1 概説：Fresh 状態でインパルス開始したユニットのみが、移動・攻撃・砲爆撃・および支援砲撃を行うことができる。これらの行動を行った

ユニットはそのインパルスの終了時に裏返され、Spent 状態になる。これは交戦による戦闘能力の減少、補給の消費、疲労、あるいは待機位置への輸送状態にあることを反映している。Spent 状態のユニットが再び活動能力を取り戻すには、休息・補給・補充を与える必要がある。

12.2 損害 (Dis) レベル：Spent 状態のユニットは損害 (Dis) 状態ではないが、インパルス中に移動も攻撃も行えない。Spent 状態のユニットは白い面に裏返されることで示される。Dis 1 状態のユニットには Disrupt1 マーカーをのせて表し、Dis2 状態のユニットは Disrupt 1 マーカーを裏返すことで示す。

12.3 損害の発生：Fresh ユニットの移動すると Spent 状態になる。攻撃を行ったユニットは $AV > DV$ の場合は Spent 状態になり、 $AV < DV$ の場合には Dis1 状態になる。 $AV = DV$ の場合には主力ユニットのみが Dis1 状態になり、他の攻撃参加ユニットは Spent 状態になる。砲爆撃を行ったユニットは攻撃終了時に Spent 状態になる。損害ポイント (CP) を被った Fresh 状態の防御側ユニットは、最初の CP で Spent 状態になる必要がある。CP/AP を被ったユニットは、Spent 状態になるか、Dis 状態が悪化する。

12.4 補充フェイズ：ユニットは補充フェイズにおいて補充される。ドイツ軍が最初に補充フェイズを完了させ、その後連合軍が補充フェイズを行う。プレイヤーは、しばしば自軍ユニット全てを補充するのに補給が足りないと感じるであろう。補給状況にかかわらず、Dis 状態のユニットは1日につき1レベルしか補充できない。

12.5 補給線：補給線は、補給を受けるユニットのいるエリアから、後方の補給源までたどられる。有効な補給線は、いかなる長さであってもかまわないが、全て自軍支配下（開放あるいは交戦状態）のエリアを通過しなければならない。補給は、補給を受けるエリアに進入する場合を除き、自軍保持下の橋を用いてのみ河川境界線を通過できる。補給は、いかなる場合も自軍保持下の橋を用いてのみ、水障害境界線を通過できる。有効な補給戦が引けないユニットは孤立（12.8 項参照）する。

12.51 集積所 (Depots)：補給集積所は各プレイヤーの補充フェイズ中に配置され、そのフェイズの終了とともに取り除く。補充を受けるためには、ユニットは集積所から補給を分配してもらう必要がある。ユニットの補充は以下の補給ポイント (SP) を消費する。

1 SP	集積所と同じエリアにいるユニットの補充
+ 1 SP	Dis 状態ユニットの補充
+ 1 SP	集積所から補給が通過した境界線につき
+ 1 SP	補充されるユニットと集積所の間にある各交戦状態エリアにつき

集積所の所有者は、最も有利な補給ルートを選択する。敵支配下のエリアにいるユニットは、そこから追加のコストなしで補給ルートをたどる事ができる。だがしかし、補給ルートは敵支配下のエリアを通過したり、その中に進入することはできない。2 つ以上の集積所から補給を受けるユニットは、最も遠い集積所から必要な補給ポイントを消費する。1 つのエリアに置くことができる集積所の数に制限はない。

12.52 交戦状態の集積所：交戦状態のエリア内にある集積所は、そのエリア外のユニットを補充する事ができず、使用せずに残った補給を補給トラックに備蓄することもできない。補給源が交戦状態の場合、補給源にしか集積所をおくことができない。

12.53 備蓄：開放エリアに置かれた集積所で使用されなかった補給ポイントは、そのプレイヤーの備蓄となり、その分補給マーカーを補給トラック上で動かす。大きな×10の補給マーカーは、補給トラック上に置かれたスペースの10倍の補給ポイントの備蓄を意味し、小さな×1のマーカーは補給トラック上におかれたスペースの数値分の補給の備蓄を意味する。各プレイヤーは自分の現在の補充フェイズの終了時に、備蓄された補給を10ポイント消費することで、インパルスを1つ前進または後退させることができる。1日にプレイヤーが購入できるインパルスは最大3つまでである。例えば、ドイツ軍が翌日のインパルスを1つ購入し、“1”のスペースにマーカーを置いたとして、連合軍が3つのインパルスを購入したならマーカーは“B”のスペースに置きなおされる。

どちらのプレイヤーも、補給の備蓄を補給集積所の補給ポイント増加には使用できない（例外；24.7項）。

12.6 ドイツ軍補給源：ドイツ軍支配下のゾーンがドイツ軍の補給源である。Cherbourg（シェルブール）は限定的なドイツ軍の補給源である（12.62参照）。

12.61 ドイツ軍の補給許容量：ドイツ軍は各ターンの補充フェイズにおいて、ドイツ軍支配下のゾーンから補給線を引くことができる開放エリアに6つの補給集積所を置ける。加えて、集積所からゾーンまでの経路はドイツ軍支配下にある開放エリアでなければならない。ゾーン内のドイツ軍ユニットは、盤上の集積所を用いずに自動的に補充される。各ドイツ軍補給集積所は、荒天なら10ポイント、晴天なら5ポイントの補給ポイントを有する。これらの値は天候の変化（18.41項）によって修正される。

12.62 シェルブール（Cherbourg）：シェルブールは、そこにいるドイツ軍ユニットにとっての限定的な補給源である。集積所を配置する前に、シェルブール内にいるSpent状態のドイツ軍ユニットは、補充drで4以上を出せば集積所の補給ポイントを消費せずに補充できる。Dis1状態のユニットは、補充drで5以上を出せばSpent状態になる。Dis2状態のユニットは、補充drで6を出せばDis1状態になる。シェルブールの外にいるユニットは、この補充drを行うための補給を要求できない。しかし、シェルブールから補給線が引けるユニットは、孤立状態（12.8項）であったとしても降伏drを行う必要がなくなる。シェルブールで補充drに失敗したユニットも、通常の集積所による補充が可能である。しかし、同じ補充フェイズに2レベルの補充は不可能である。

12.7 連合軍補給源：連合軍ユニットは、海岸、および航空機から補給を受ける。

12.71 海岸：5つの海岸エリアは連合軍ユニットに補給を与える。連合軍の補給集積所は同じ名前の海岸に陸揚げされ、それぞれが1日につき10補給ポイントを有する。オマハビーチには2つの集積所が陸揚げできる。もし海岸エリアが交戦状態の場合（どちらが支配しているかにかかわらず）、その集積所は同じ海岸エリアの連合軍ユニットに対してのみ補給を与えられる。もし海岸が連合軍支配下で交戦状態ではない場合、陸揚げされた集積所は、それと同じ国籍の支配下にあり、その海岸から補給線を引くことができる開放エリアに動かすことができる。加えて、集積所から海岸までの経路はその集積所と同じ国籍の支配下にある開放エリアでなければならない。海岸までの経路は、自軍保持下の橋を使わない限り河川/水障害の境界線を越えられない。

アメリカ軍海岸エリアとその集積所は、アメリカ軍ユニットのみを補充できる。3つのイギリス軍海岸エリアとその集積所はイギリス軍ユニットのみを補充できる。アメリカ軍集積所からの補給は追加コストなしにイギリス軍支配のエリアを通過でき、逆もまた同様である。

アメリカ軍の海岸をイギリス軍が支配した（あるいはその逆）の場合、集積所の陸揚げはできないが、その分の補給ポイントは備蓄され、インパルスの購入に使用できる。

もしドイツ軍が海岸の支配を再獲得した場合、その海岸の集積所の陸揚げ能力は連合軍が再度支配を取り返すまでの間失われる。

12.72 沿岸砲台による阻止：連合軍の集積所の補給ポイントは、それが陸揚げされる海岸/港湾エリア内にあるか、もしくは隣接したエリア内にあるFresh状態の沿岸砲台1ユニットにつき1ポイント減少する。補充はドイツ軍が先に行うため、連合軍の集積所の配置に先んじて、補給の阻止をするべくSpent状態の沿岸砲台を補充する事ができる。

12.8 孤立の影響：孤立したエリアでは橋の修理を試みられない。孤立した連合軍ユニットは、突破および勝利ポイントの獲得条件を満たせない。孤立は、Fresh状態の沿岸砲台が連合軍の増援や補給を阻止する能力に、なんら影響を与えない。ドイツ軍の補充フェイズ終了時、孤立している各ドイツ軍ユニットは降伏drを行わねばならない。シェルブールまで補給線が通じているドイツ軍ユニットは孤立とみなされない。もし降伏drがそのユニットの降伏レベル未満であれば、そのユニットは除去される。もし降伏drがそのユニットの降伏レベルと同じであれば、そのユニットはもう一段階損害を被る（すでにDis2の場合除去される）。Freshユニットの降伏レベルは1。Spentユニットは2。Dis1ユニットは3。Dis2ユニットは4である。孤立した連合軍ユニットは、強力な航空補給の能力のため、降伏drを行う必要がない。

12.9 航空補給：連合軍はどこか1つのエリア内にいる4ユニットを、航空機による補給によって補充する能力がある。連合軍ユニットが存在するエリア（ゾーンは不可）であれば、孤立しているかどうかにかかわらず、集積所の補給消費なしで航空補給が受けられる。エリア内で航空補給の対象に選ばれた4ユニット（アメリカ軍もイギリス軍も）は、それぞれdrで7以上を出せば補充に成功する。修正は以下のとおり

- +4 そのエリアが開放エリアである
- +3 そのエリアが連合軍支配下で交戦状態である
- +2 そのエリアがドイツ軍支配下である
- 1 そのユニットがDis状態である
- 1 その日が一時荒天だった※
- 2 その日の大半が荒天だった※
- 3 その日が終日荒天だった

※その日のインパルスのうち、1以上半分以下のインパルスが荒天なら一時荒天。全てではないが半分より多くが荒天なら、大半が荒天であったとみなす。

航空補給の能力は、孤立したユニットに橋の建設や勝利条件の達成能力を与えるものではない。航空補給は補給トラックに備蓄できない。航空補給は集積所のあるエリアでも行うことができ、集積所の補給配分を決定する前に解決できる。ただし、同じ補充フェイズに2レベルの補充は不可能である。あるユニットに航空補給を集中して補充の成功率を高めることはできない。

13 再配置

両軍とも、再配置フェイズにおいて自軍部隊の再配置を行える。ドイツ軍が先に再配置し、次に連合軍が行う。全てのユニットは、自身の損害状況にかかわらず、損害状況を悪化させることもなしに隣接する開放エリア／ゾーンに移動できる。**アメリカ軍はイギリス軍支配下の開放エリアに再配置で進入でき、逆もまた同様である。**再配置で移動するユニットは、敵の保持する橋を通過できず、橋の通過制限5ユニットを超過することもできない。**交戦状態のエリアから再配置で退出するできるが、橋のかかっている敵保持下の河川を通過して退出することはできない。**1エリアよりも遠くへは移動できず、通常の移動で越えられない境界線を越えることもできない（例えば、装甲ユニットは橋を使わずに河川を通過して再配置移動できない）。

海岸接近ボックスにいる連合軍ユニットは、それにつながる海岸エリアが開放エリアなら、そこへ上陸する事ができる。また、翌日の夜明けフェイズでの再配置のために沖合ボックスへも移動できる。再配置での上陸であっても、上陸エリアに隣接する Fresh 状態の沿岸砲台は通常どおり阻止を試みる事ができ、これが成功した場合上陸ユニットは Spent、あるいは Dis 状態になる。

14 ゾーン

14.1 概説：ゾーンはエリアよりも広い地域を現している。以下に述べる例外を除き、すべてのエリアに関するルールが適用される。

14.2 移動：ゾーンに進入できるユニットは、そのインパルスの開始時にそのゾーンに隣接するエリア／ゾーンにいたものだけである。そしてそのユニットはゾーンへの進入で移動を終了する。ゾーンでインパルスを開始したユニットは、エリアに普通にコストを消費して移動でき、MF が残っているのであれば他のエリアに移動を継続もできる。交戦状態のゾーンでインパルスを開始しても、移動に関する制限（8.34 項参照）はない。

14.3 スタック制限：両軍とも、ゾーンを占めるユニット数に制限はない。ゾーンでは軍団砲兵のスタック制限もない。

14.4 戦闘：野砲は自身のいるゾーンの敵のみを攻撃できる。ゾーンは、その外にいる野砲から攻撃を受けることはない。これは強襲の支援と同様に、砲撃の実施とその支援にも適用される。ゾーンが空爆を受けることはなく、ゾーンの戦闘においては航空支援による AV/DV の修正は適用されない。その他の点で、ゾーンにおける強襲はエリアと同様に行うことができる。

15 防御構築物

15.1 初期状態：防御構築物は、ドイツ軍が入念に作り上げた海岸防衛設備と拠点陣地をあらわしている。防御構築物はプレイ中に作ることはできない。防御構築物は、そのエリアに対するあらゆる攻撃に対してドイツ軍ユニットに+2DVを与える。

15.2 撤去：防御構築物は、連合軍がそのエリアを支配したか、Spent 状態（Dis 状態では不可）の連合軍ユニットにより交戦状態になった時点で撤去される。**上陸戦闘で全ての連合軍ユニットが Dis 1 状態になった場合、補充により Spent 状態のユニットが生じた時点で防御構築物は撤去される。**撤去されたことを示すために、連合軍の支配マーカーか、Spent 状態の連合軍ユニットの適切な方で防御構築物のシンボルを覆い隠しておく。もしドイ

ツ軍がそのエリアの支配を再度獲得するか、交戦中の連合軍ユニットを全て Dis 状態にしたとしても、防御構築物の効果は回復しない。そのような状況になった場合、再び連合軍が支配を取り戻すまでの間は、破壊された橋マーカーで防御構築物のシンボルを覆い隠しておく。

16 砲兵

16.1 野砲：野砲は攻撃に直接参加することはできない。野砲が可能なのは、攻撃の支援と、砲撃および砲撃の支援である。野砲は使用されると Spent 状態になる。また、敵の攻撃の結果や、他のユニットと一緒に敵のいるエリアに進入し、そのインパルスの強制攻撃に失敗することで Dis 状態になる事が有り得る。エリア内で攻撃を受ける野砲は、他のタイプのユニットがそのエリアに存在する場合、優先目標や前衛ユニットに指定できない。しかし、それ以外の点においては他のユニットと同様に損害を吸収する。

16.11 砲撃：野砲は1インパルスの単一の行動として、自身と同じか隣接するエリアにいる敵ユニットを砲撃できる。交戦エリアにいる野砲は、自身のいるエリアに対してのみ、砲撃あるいはその支援を行うことができる。開放エリアにいる野砲は、隣接するエリアに対して砲撃、あるいはその支援を行える。砲撃に参加する野砲ユニットは、同じエリアにいる必要はない。通常の攻撃と同様に、砲撃には砲撃主力ユニットが存在し、追加して参加する1個の野砲ユニットにつき+1AV が加算される。目標となったエリアに存在する1個の Fresh 状態の防御側野砲ユニットにつき、+1DV が加算される（10.C 項参照）。

16.12 攻撃支援：攻撃目標のエリアと同じか隣接している Fresh 状態の野砲ユニットは攻撃を支援する事ができ、1個の支援につき+1AV が加算される。ただし、支援する野砲ユニットはそのインパルスに移動してはならない。交戦エリア内の野砲は、自身のいるエリア内での攻撃のみ支援できる。開放エリアにいる野砲は、隣接するエリアにおける攻撃を支援できる。師団砲兵が支援する攻撃には、その砲兵と同一師団に属する他のユニットが少なくとも1個は参加している必要がある。

16.13 軍団砲兵：軍団砲兵は同じ国籍のユニットによる砲撃および攻撃を支援できる。1つのエリアには、同時に（インパルスの途中でも）1個の軍団砲兵しか存在できない。このスタック制限を認識する助けとして、軍団の識別記号は楕円で強調されている。

16.14 ネーベルベルファー：ネーベルベルファーは攻撃支援ができない。また、他のユニットによる砲撃を支援することもできず、自身が行う砲撃を野砲に支援してもらうこともできない。その短射程ゆえ、砲撃は自身のいるエリアにしか行えない。砲撃目標エリアにいたとしても DV を増加させることはできない。ネーベルベルファーの砲撃目標エリアに敵の野砲がいても、DV は増加しない。野砲と同様に、同じエリアに他のタイプのユニットが存在する限り、砲爆撃の優先目標に選ばれない。

16.2 FLAK/PAK：FLAK と PAK は攻撃や砲撃の主力ユニットにはなりえず、それは攻撃力*であらわされている。しかし、その他の点では通常どおり攻撃に参加できる。FLAK/PAK ユニットの防衛時に前衛ユニットに指定できる。Fresh 状態の FLAK ユニットの1個につき、航空阻止 dr（8.4 項）に+1drm を加算できる。また、空爆（10.3C 項）目標エリア内の Fresh 状態の FLAK ユニットの1個につき、+1DV を加算できる。

16.3 沿岸砲台：艦砲射撃（17.2 項）目標エリア内の Fresh 状態の沿岸砲台ユニット 1 個につき、+1 DV を加算できる。沿岸砲台は移動も、再配置も、退却も、砲撃や攻撃も行えない。海岸エリアにいるか、そこに隣接している Fresh 状態の各沿岸砲台ユニットは、その海岸エリアに対する連合軍ユニットあるいは補給の上陸を阻止できる（12.7 項、19.4 項参照）。

16.4 Le Havre（ル・アーブル）砲台：ル・アーブル砲台は、エリア 1 か 2 にいる連合軍ユニットを砲撃可能な砲爆撃マーカーとしてあらわされている。ル・アーブル砲台マーカーによる砲撃は、1 つのドイツ軍インパルスにおける単一の行動として単独で行われる。

17 艦砲射撃と空爆

17.1 概説：連合軍は 2 つの艦砲射撃マーカーと、2 つの集中的な航空攻撃マーカーを有している。各艦砲射撃および空爆マーカーは、使用されると裏返され、夜明けフェイズ中に自動的に Fresh 状態に回復する。各マーカーによる砲爆撃は、1 つのインパルスにおける単一の行動として単独で行われる。その砲爆撃は、他の砲兵や砲爆撃で支援することはできない。同じ日に、別の国籍による艦砲／空爆が同じエリアを砲爆撃することはできない。

17.2 艦砲射撃：各艦砲射撃マーカーは、1 つの連合軍インパルスにおける単一の行動として、沿岸およびそれに隣接する指定されたエリアを砲撃する事ができる。アメリカ海軍（西部機動部隊）の目標エリアは、そのエリア ID が緑色でなければならない。イギリス海軍（東部機動部隊）の目標エリアは、そのエリア ID が茶色でなければならない。加えて、艦砲射撃の目標になるエリアには、その艦隊と同じ国籍のユニットが存在するか、隣接していなければならない。そうでなければ、艦砲目標エリアはその艦隊と同じ国籍に支配されたエリアに隣接していなければならない。艦砲射撃は野砲による砲撃と同様に解決されるが、敵野砲ユニットではなく、敵沿岸砲台ユニットが目標エリアにいた場合に +1 DV が加算される点異なる。

17.3 空爆：各空爆マーカーは晴天時に、1 つの連合軍インパルスにおける単一の行動として、敵ユニットを含むいかなるエリアに対しても空爆を実行できる。他のインパルスとは異なり、空爆はインパルスマーカーを前進させないが、それでも日没 DR は日没と天候の変化の決定のために用いられる。

空爆の目標になるエリアには、その空軍と同じ国籍のユニットが存在するか、隣接していなければならない。そうでなければ、空爆目標エリアはその空軍と同じ国籍に支配されたエリアに隣接していなければならない。この条件に関して、海岸接近ボックスは、それと連結したそれぞれの海岸エリアの一部とみなされる。ゾーンを空爆の目標にすることはできない。空爆は野砲による砲撃と同様に解決されるが、敵野砲ユニットではなく、敵 FLAK ユニットの目標エリアにいた場合に +1 DV が加算される点異なる。

17.31 誤爆：空爆の目標エリアが交戦状態であった場合、攻撃側と防御側の修正前 DR が全く同じだったなら、連合軍側にも損害が生じる。連合軍の AP 算出の際には、攻撃側の DR を半分（端数切り上げ）にする。ドイツ軍は空爆解決後、連合軍側に生じた“優先目標”を決定できる。ドイツ軍の損害は通常どおり生じる。

18 天候

18.1 夜明け：各ターンの始めに、ターン記録表でその日の最初の天候を確認し、天候マーカーを適切な面を向けてその日付の欄に置く。

18.2 晴天（Clear）：プレイは通常どおり行われる。空爆・航空阻止・連合軍の航空支援は、晴天時にのみ適用される。

18.3 荒天（Overcast）：荒天インパルスの間、ドイツ軍の MF は +1 上昇する。空爆・航空阻止・連合軍の航空支援は、荒天時には適用されない。

18.4 天候の変化：もしも連合軍プレイヤーによる日没 DR（6.3 項参照）が現在のインパルスナンバーと同じだった場合、天候の変化（晴天が荒天に、あるいはその逆）が次のドイツ軍インパルスに生じる。インパルストラックの次のスペースに、適切な面を向けた天候マーカーを置いて天候の変化を記録する。ターン記録表上の天候マーカーと、インパルストラック上のターンマーカーは裏返さない。この新しい天候は、次のターンの夜明けフェイズか、あるいは連合軍プレイヤーが再び現在のインパルスナンバーと同じ日没 DR を出すまで影響する。後者の場合、インパルストラックの次のスペースに、新たに適切な面を向けた天候マーカーを置いて天候の変化を記録する。空爆インパルスに天候の変化が生じた場合、天候マーカーが置かれたスペースにインパルスマーカーが前進しないが、続くドイツ軍インパルスから天候変化の影響を適用する。

18.41 補給への影響：1 ターン中にいくつかのインパルスで天候の変化が生じていた場合、そのインパルスの数によってドイツ軍の補給集積所の状況に以下のような影響がある：

- ・晴天ターンにおける、3（およびそれに満たない端数も含む）荒天インパルスにつき、各ドイツ軍集積所の補給ポイントは 1 増加する。
- ・荒天ターンにおける、3（およびそれに満たない端数も含む）晴天インパルスにつき、各ドイツ軍集積所の補給ポイントは 1 減少する。

例：6 月 7 日の夜明けは晴天で“0”インパルスを開始する。しかし、連合軍は第 3 インパルス（彼の 4 番目のインパルスであり、インパルスマーカーは“3”のスペースに置かれている）において、日没 DR で現在のインパルスナンバーに等しい“3”の目を出した。荒天マーカーをインパルストラックの 4 のスペースに置き、ターンを継続する。連合軍の第 7 インパルスにおいて、再び連合軍の日没 DR は現在のインパルスナンバーに等しい“7”であった。晴天マーカーをインパルストラックの“8”のスペースに置く。第 8 インパルスにおいて、連合軍は 8 未満の日没 DR を出し、その日が終了した。

上記の天候パターンだと、連合軍の航空阻止、空爆、そして航空支援による連合軍 AV/DV の増加は第 4～7 インパルスでは全て適用されない。これら 4 つのインパルス中のドイツ軍の MF は 1 増加している。連合軍の空中補給は、一時荒天（9 インパルス中 4 インパルスが荒天）のため、-1 drmm が適用される。ドイツ軍の集積所は、おのおの 7 補給ポイントを有する。[5（晴天時の基本補給ポイント）+2（3 インパルス荒天につき +1、端数の 1 インパルス荒天で +1）=7] 連合軍の第 3 インパルスが空爆インパルスだった場合、インパルスマーカーは前進しない。よって、次の連合軍インパルス

の日没 DR が“2”であったら、インパルスマーカーが天候変化の始まるインパルス（第4インパルス）に侵入する前にその日が終わる。それでも、空爆直後のドイツ軍インパルスから荒天が影響しているものとみなす。ただし、インパルスマーカーがインパルストラック上で天候変化マーカーに到達していないので、補給に関しての天候変化による影響は両軍ともにならないものと考ええる。

19 増援

19.1 概説：増援は夜明けフェイズにドイツ軍から配置される。

19.2 ドイツ軍：ドイツ軍の増援は、たとえ交戦状態であっても指定されたゾーンに Fresh 面を上にして配置される。

19.3 連合軍：連合軍の増援は、上陸予定の海岸エリアにつながる海岸接近ボックスに配置される。ユニットが上陸できるのは、そのユニットの国籍の海岸だけである。すでに海岸にいる連合軍ユニットの数と、そこに上陸する増援の数の合計は、各上陸インパルスにつき 10 を越えてはならない。各インパルス／再配置フェイズにつき、上陸できるユニットは 5 つが最大である。増援は進入したターンに通常どおり移動できる。ユニットを上陸させるのにインパルスが使われる場合、海岸接近ボックスを活性化させる必要がある。それによって、海岸接近ボックスにつながっている海岸エリアにすでに存在するユニットが活性化することはない。上陸インパルスは、エリアが活性化していないために橋の修理と爆破が行われないことを除き、通常の突撃インパルスと同様に扱う。増援は海岸エリアに進入するのに通常の MF を消費し、そこで交戦状態にならなかったり、オーバーランが生じたら、移動を継続することもできる。連合軍の増援は、ドイツに支配されている、非交戦状態の海岸には上陸できない。昼間フェイズ中に上陸できなかった連合軍の増援は、上陸予定海岸が開放エリアなら再配置フェイズに上陸する事ができる。

19.4 阻止：Fresh 状態のドイツ軍沿岸砲台は、連合軍の増援、補給、強襲上陸部隊を阻止できる。その阻止能力（Interdiction Value：IV）は、そのエリアに存在する／隣接する Fresh 状態のドイツ軍沿岸砲台ユニットの数に等しい。海岸に上陸しようとする連合軍の各ユニットは、阻止が解決される前に上陸することを宣言していなければならない。各上陸ユニットは阻止 dr を振らねばならない。その dr が IV と同じ値なら、そのユニットは Spent 状態で上陸し、そのターンはそれ以上の移動も戦闘もできない。dr が IV 未満ならそのユニットは Dis1 状態になる。dr が IV より大きければ、そのユニットにはなんら影響がない。もし海岸エリアがスタック制限いっぱいになったら、そのインパルス中は添え理上のユニットを上陸させることはできない。沿岸砲台は阻止をしたことによって Spent 状態にはならず、同じインパルス／再配置フェイズにおいて隣接する全ての海岸エリアを阻止できる。

強制攻撃となる上陸において、全てのの上陸ユニットが阻止によって Spent、あるいは Dis1 状態になった場合、攻撃 DR は行われず、全ての攻撃側ユニットは Dis1 状態に（阻止によって Spent か Dis1 のどちらになったかにかかわらず）なる。阻止に生き残ったユニットがいた場合、強制攻撃が行われ、攻撃に失敗したら阻止を受けたユニットも（阻止によってすでに Dis1 になっ

19.5 6月7日の増援：6月7日に登場する増援は、ユニットの裏面に記載されている海岸接近ボックスに配置される。2つの空挺増援ユニットは、指定された降下エリアに、Fresh 状態で直接配置される。降下エリ

アがドイツ軍支配下で非交戦状態だった場合、これらの空挺ユニットは6月8日以降に海岸接近ボックスに配置され、そこから上陸する。これらの空挺増援ユニットは、D-Day の空挺降下ユニット（21.2 項）とは異なり、インパルスを使用して橋を渡るか奪取の試みを行うかしない限り、橋の確保を行うことはできない。D-Day に上陸予定であったが、上陸できなかったユニットは、6月7日以降に増援として上陸できる。6月7日に上陸させる場合には、元の上陸予定海岸にのみ上陸できる。6月7日より後の増援は、D-Day、あるいは6月7日にどこに上陸予定であったかにかかわらず、同じ国籍の海岸ならばどこにでも上陸できる。

19.6 レンジャー部隊の撤収：アメリカ軍のレンジャー大隊は、オマハ海岸（Omaha）が連合軍支配下になった後の最初の夜明けフェイズにおいて、撤収しなければならない。ユニットの状況にかかわらず、両方のユニットが撤収する。すでにこれらのユニットが除去されていたとしても、追加の影響はない。

20 橋

20.1 概説：橋は常に以下の3つの状況のうちのひとつにある：連合軍保持、ドイツ軍保持、破壊である。プレイ開始時、全ての橋はドイツ軍保持下にある。橋の保持は、5つの異なる方法で移り変わる。

- ・D-Day での連合軍空挺部隊による確保（21.2 項）
- ・破壊された橋の修理（20.2 項）
- ・移動中における橋の奪取（8.221 項）
- ・橋を通過しての強制攻撃の成功／膠着（8.511 項）
- ・橋の両側のエリアを支配する（8.511 項）

1つの橋を通過できるユニット数の上限は、1インパルス／再配置フェイズにつき5ユニットまでである。この制限にかかわらず、移動で橋を通過できるユニットは、同じインパルス中に退却でも同じ橋を逆方向に通過できる。それ以外では、橋の通過制限は通過方向にかかわらず、インパルス／フェイズにつき5ユニットまでである。

20.2 橋の修理：破壊された橋は修理する事ができる。最初に橋が描かれていなかった境界線に、新たに橋を建設することはできない。孤立していない自軍支配下の活性化エリアにおいて、突撃インパルスの最初にそのエリアの境界線上にあるどの橋についても修理を行うことができる。各インパルス／補充フェイズに修理を試みられる橋の数は、連合軍が4、ドイツ軍が1に制限される。それぞれの橋は、各インパルス／補充フェイズにつき、一度しか修理を試みられない。攻撃側は修理する橋ごとに dr を行い、適切な drm（20.5 項）を加える。その結果が7以上なら修理は成功する。ドイツ軍ならば橋破壊マーカーを取り除き、連合軍なら裏返して“☆保持”面にする。

20.21 建設（Construction）：連合軍は4つ、ドイツ軍は1つの建設（Construct）マーカーを持つ。それぞれの橋の修理を試みには、修理を試みる陣営の建設マーカーが必要である。建設マーカーは、修理を試みる橋に現在すでに置かれているか、盤外にあるものを利用できる。もしプレイヤーに利用できる建設マーカーがない場合、どこか他の橋で使用中の建設マーカーを盤外に取り除いて使用せねばならない。橋の修理の試みに失敗した場合、建設レベルは+1 上昇する。ただし、最大+2 までしか上昇しない。このことは、橋の上に+1 の建設マーカーを置かず、すでに置かれている建設マーカーを+2 の面に裏返すことによって示される。橋の修理が成功した場合

合、建設マーカーは取り除かれる。ただし、そのマーカーは同じインパルス／補充フェイズに利用できない。同じ橋の修理を、両方の陣営が試みる事ができる。どちらかの陣営の修理が成功した場合、もう一方の建設マーカーは取り除かれる。

20.22 優先目標：建設マーカーの建設レベルは、砲撃によって Spent 歩兵ユニットと同様に1レベル低下する。ただし、砲撃する主力野砲ユニットのいるエリアの境界線に修理中の橋がかかっており、かつ建設マーカーを優先目標に選んだときに限る。余剰の AP は、同じエリアの他の目標に通常どおり配分される。その他の場合、橋、および建設マーカーが砲撃によって損害を受けることはない。

20.23 夜間建設：プレイヤーは自身の補充フェイズにおいて、橋が Spent ユニットであるかのように補給を用いて橋の修理を試みる事ができる。その補給はあらかじめ同じ国籍の支配エリアになければならない。もし橋の修理に成功したら、同じ補充フェイズ中に、補給源から別の集積所をその橋を通過させて移動させることができる。

20.3 橋の奪取：開放エリアにいる移動中の装甲／歩兵ユニットは、そのエリアの境界線にかかっている敵保持下の橋の奪取を、移動中のいつでも試みる事ができる。この試みには1MFが消費され、drで7以上を出せば成功する。このdrには以下の修正が適用される。

+3 開放エリアからの試み

+1 もう1方のエリアが非戦闘エリアである

-1 もう1方のエリアにいる敵の Fresh ユニットごとに

-1 境界線が水障害である

各橋の奪取は、1インパルスにつき1度しか試みられない。橋の奪取に成功した場合、同じインパルス中にその橋を通過する他の全てのユニットは、橋の奪取による+1追加MFを消費しなければならない。

橋の奪取は、強襲上陸フェイズ中には試みられない。ただし、強襲上陸したユニットが、オーバーランを生じさせていたり、戦闘を行っていなかった場合、後のインパルスにおける通常移動の間に橋の奪取を試みられる。

20.4 橋の爆破：攻撃側は、活性化エリアの全ての境界線上にある自軍保持下の橋を、突撃インパルス終了時にいくつでも爆破する事ができる。ただし、橋の両側のエリアのうち一方が敵の支配下か、交戦状態である必要がある。撃退された強制攻撃によって、一瞬交戦状態になったことは、橋の爆破の要因にはならない。攻撃側はdrを行い、drmを適用する。結果が7以上であれば橋は爆破され、橋爆破マーカーで橋のイラストを覆う。橋の爆破は、活性化エリアに自軍ユニットが存在するか否かにかかわらず行うことができる。橋の爆破の条件と、それに伴うdrmは、インパルス開始時の状況による。建設マーカーは、その所有者によって、いつでもダイスを振ることなく取り除く事ができる。

20.5 橋に関する修正：橋の修理／爆破のdrmは、橋の両側のエリアの状況による。両側のエリアのdrmは累計される：

+3 開放エリア

+2 自軍支配下の交戦エリア

+1 敵軍支配下の交戦エリア

追加して以下の修正を適用する：

-1 修理の試み

-1 水障害上の橋

+x 修理の試みに対する建設レベル

2 1 D-DAY

21.1 概説：作戦初日ターンの手順では、夜明けフェイズが以下のように4つの特別フェイズに置き換えられる：

1A 空挺降下 (Airborne) フェイズ

1B 艦砲射撃 (Naval Bombardment) フェイズ

1C 空爆 (Air Bombardment) フェイズ

1D 強襲上陸 (Amphibious Assault) フェイズ

2 昼間 (Daylight) フェイズ

3 補充 (Refit) フェイズ

4 再配置 (Regroup) フェイズ

21.2 空挺降下フェイズ：夜間の空挺降下フェイズにおいて、連合軍は初期配置カードに示された空挺ユニットを、それらの降下エリアに Fresh 状態で配置する。空挺ユニットは、その降下エリアにいるドイツ軍ユニットを通常どおり攻撃してよいが、この特殊な夜間攻撃においては攻撃が失敗しても退却は行われず、オーバーランが生じても前進できない。この攻撃には連合軍航空支援による+1AV修正は適用されない。ドイツ軍ユニットは、このフェイズにおいて退却以外の移動／戦闘を行うことはできない。降下した各空挺ユニットは、6月5日から6日の間の夜間において、戦闘する代わりに橋の確保を行うこともできる。降下したエリアにかかる橋の1つを選び、ユニットが Spent 状態になることで、その橋に“☆保持”マーカーを置く事ができる。これは、橋の通過やMFの消費による奪取(8.221項)に成功しなくとも、自動的に橋を保持する事ができる唯一の事例である。降下した空挺ユニットで、攻撃も橋の確保も行わなかったものは、Fresh 状態を維持する。

21.3 艦砲射撃フェイズ：連合軍は、5つの海岸エリア全てに艦砲射撃を行う。完全な8攻撃力を用いて通常どおりに解決(17.2項)し、その後両方の艦砲マーカーを裏返す。この後のターンにおいては、連合軍艦砲マーカーはそれぞれ1つのエリアしか目標にできず、1インパルスにつき1枚の艦砲マーカーしか使用できない。

21.4 空爆フェイズ：連合軍は、2つの異なるエリアに対して空爆を行う。目標となるエリアは、海岸エリアか、それに隣接するエリアでなければならない。1つのエリアへの空爆が解決される前に、目標は2箇所とも指定しておかなければならない。通常どおり解決(17.3項)した後、両方の空爆マーカーを裏返す。この後のターンにおいては、空爆マーカーは1インパルスに1枚しか使用できない。

21.5 強襲上陸フェイズ：それぞれの海岸に少なくとも1ユニットは必ず上陸し、攻撃を敢行しなければならない。連合軍プレイヤーは、初期配置カードから上陸第1波となるユニットを選び出し、それぞれの海岸接近ボックスに同時に配置する。その後5つの海岸全てのの上陸ユニットに対し、沿岸砲台による阻止を解決する。阻止を解決した後、連合軍プレイヤーが望む順番で、それぞれの海岸に対する上陸ユニットの攻撃を解決する。上陸戦闘でオーバーランは生じないが、航空支援による+1AV修正は適用される。

連合軍が攻撃に失敗しても上陸ユニットは退却せず、たとえすでに阻止を

受けていたとしても全ての上陸ユニットは **Dis 1** 状態になる。**阻止によって Dis1 状態であったとしても、Dis2 になることはない。**もし阻止によって全ての上陸ユニットが **Spent** 状態になっていたとしたら、自動的に攻撃は失敗し、全ての上陸ユニットが **Dis1** 状態になる。砲兵は強襲上陸フェイズ中には上陸できない。

連合軍初期配置カードに残っているユニットは、この後増援として各海岸接近ボックスに配置される。海岸が開放エリアになっていたならば、これらの増援ユニットは上陸したインパルス中に、より内陸のエリアへと移動できる。

21.6 昼間フェイズ：ドイツ軍インパルス 0 の時点から通常のターンが始まる。活性化エリアにある **Fresh** 状態のユニットは、インパルス中に移動／攻撃が行える。連合軍ユニットで、上陸予定でいまだ上陸していないものは、増援としてそれぞれの海岸に登場できる。増援として上陸する連合軍ユニットは、上陸する海岸がすでに **Fresh** または **Spent** 状態の連合軍ユニットによって交戦状態であった場合、強制攻撃の対象にはならない。**Dis** 状態の連合軍ユニットのみによって交戦状態になっている場合、防御構築物がすでに破壊 (**15.2** 項) されているのでない限り、増援ユニットは強制攻撃によってのみ上陸できる。砲兵は、強制攻撃を伴う上陸には参加できない。

21.7 補充・再配置フェイズ：これらのフェイズは通常のターンと同様に行われる。

2 2 勝利条件

22.1 突破 (Breakout)：連合軍は突破を達成すれば勝利する。いずれかのゲームターンの**昼間フェイズ終了時**に、補給下の連合軍 **Fresh** ユニットの 1 つでもどこかのゾーンに存在していた場合、突破を達成したものとみなす。

22.2 週末の勝利判定：連合軍は、6 月 12 日ターンの終了時に 10 以上の勝利ポイントを獲得していたら勝利する。ドイツ軍は連合軍の勝利条件を妨げると勝利する。

22.3 勝利ポイント：ドイツ軍は勝利ポイントを獲得しない。連合軍が突破 (**22.1** 項) を達成しなかった場合、勝利は連合軍の勝利ポイントの合計によって決定される。連合軍は、自身が支配しており、補給下にあるすべての勝利ポイントエリアから勝利ポイントを得る。そのエリアにドイツ軍ユニットが存在すかどうか、そのドイツ軍ユニットが補給下にあるか否かは関係がない。連合軍はシェルブールを孤立させていれば 2 勝利ポイント、支配していれば 4 勝利ポイントを得る。連合軍がアドバンテージを握っていたら、1 勝利ポイントの価値がある。週の終わりにドイツ軍が支配している海岸エリア 1 つにつき、連合軍の勝利ポイントが 1 減る。

22.4 交戦状態エリアによる特別勝利ポイント：ゲーム終了時に、連合軍が少なくとも 7 勝利ポイントの価値を持つエリアを**交戦状態 (支配ではない)** にしていた場合、連合軍は追加の 1 勝利ポイントを得る。

2 3 選択ルール

23.1 概説：これらのルールは、両方のプレイヤーの合意によってのみ追加されるものである。

23.2 担当陣営の決定：両方のプレイヤーが、同じ陣営を担当する

ことを希望した場合は、以下のルールを使用する事ができる。このルールによって担当を決定し、さらに両陣営の勝敗のバランスに関する両プレイヤーの見解の相違を相殺することもできる。

23.21 入札：両方のプレイヤーが、同時かつ秘密裏に連合軍の指揮官に関する入札を記入する。この入札は、連合軍が勝利のために必要な追加の勝利ポイントを記入するものである。この追加のポイントは、エリアを支配しているポイント数でもかまわないし、**端数のポイント；すなわち交戦状態になっているポイント数**でもかまわない。この入札はプラスでも、マイナスでも、0 を記入してもかまわない。より高い追加ポイントを記入したプレイヤーが連合軍を担当する。もし入札が同点だった場合、入札結果の適用に加え、無作為のダイスによって陣営を決定する。

23.22 入札結果の適用：連合軍が各週末に勝利するために必要な勝利ポイントには、成功した入札分の勝利ポイントが追加される。

23.3 戦闘解決方法の変更：戦闘解決の際に運の要素が強すぎると感じるプレイヤーは、ダイスの代わりにトランプカードを用いて解決しても良い。この方法でも運の要素は完全に無くなる事はないが、両方のプレイヤーに 36 回の戦闘解決毎に“平均” 7 の DR を保障する。戦闘解決以外の目的においては、変更なくダイスを使用する。

23.31 カードデッキ：同じ模様のトランプを 2 組ずつ、合計 4 組を必要とする。それぞれの組から、以下の枚数だけ抜き取り、36 枚の特別なカードデッキを 2 組作る。2 を 1 枚、3 を 2 枚、4 を 3 枚、5 を 4 枚、6 を 5 枚、7 を 6 枚、8 を 5 枚、9 を 4 枚、10 を 3 枚、J を 2 枚、Q を 1 枚。J は DR 1 を表し、Q は DR 2 を表すものとする。戦闘解決の際、両方のプレイヤーはダイスを振る代わりに、各自のカードデッキから 1 枚引いて表に返す。36 枚のカードを使いきってから、再びシャッフルして使用する。アドバンテージの使用により無効にされたカードも、残りの全てのカードを使い切りシャッフルされる時までデッキに戻されることはない。カードを数え上げるのを困難にするために、プレイヤーが望むのであればデッキのカードの枚数を同じ比率で増加させても良い。

2 4 延長ゲーム

6 月 12 日を越えてからのプレイを望む場合には、以下のバリエーションに事前に合意しておくことができる。

24.1 週末の勝利判定：各週の週末 (6 月 12、19、26 日) に、連合軍の勝利ポイントの合計を確認する。その週に要求されている勝利ポイントよりも多かった場合、連合軍が勝利する。要求されている勝利ポイント未満だった場合、連合軍が敗北する。要求されている勝利ポイントと同数だった場合、プレイは翌週まで続く。要求される勝利ポイントレベルは、ターン記録表の各週の右側に記載されている。

24.2 小港湾：米軍ユニットの補給に使用できる小港湾が 4 つある：Carentan、Isigny、St.Vaast、Barfleur がそのエリアである。各小港湾は、連合軍がそのエリアを支配してから 10 日後に使用可能となる。連合軍が最初にそのエリアを支配してから 10 日後のターン記録表上に、一致する港湾名のマーカーを置く。各小港湾には 1 個の“1 ポイント集積所”を置ける。

24.3 マルベリー (人工港)：連合軍がゴールド海岸 (Gold) もしくはオマハ海岸 (Omaha) を支配したら、ターン記録表上の支配から 10 日後に当るボックスに適切なマルベリーマーカーを置く。マルベリーが使用

可能な日になったら、ターン記録表からマーカーを取り除き、海岸エリアに置く。その海岸は“10ポイント集積所”分の補給機能が增加する。

24.4 交戦状態／再占領された港湾と海岸：連合軍が小港湾を補給に利用できるのは、そのエリアが連合軍支配下の場合だけである。補充フェイズにおいて、ドイツ軍が小港湾／海岸エリアを**交戦状態**にしていた場合、対応する港湾／マルベリーマーカーがターン記録表上にあるなら、それらのマーカーを1つ前進させる。補充フェイズにおいて、ドイツ軍が集積所／マルベリーが機能している小港湾／海岸エリアを**支配**していた場合、対応する補給集積所マーカーを取り除く。連合軍がそのような小港湾エリアを再支配した場合、小港湾補給集積所を最初と同様にターン記録表の10日後に置かなければならない。マルベリーが一度取り除かれると、再配置はできない。連合軍は、例えばドイツ軍に再支配される恐れが高かったとしても、マルベリーの機能開始を遅らせることはできない。

24.5 嵐の発生：第2週（6月13日～19日）の間に天候の変化が生じた場合、嵐判定 **dr** を行わねばならない。もし嵐判定 **dr** がその週の**完了した日数**よりも大きかったら、天候の変化は通常どおりである。しかし、嵐判定 **dr** がその週の完了した日数以下であれば嵐が発生し、その日の残りから翌日以降は嵐の環境が影響する。嵐が発生した日と、その翌日は天候の変化が一切生じない。嵐は一度しか発生しない；最初の嵐が起きた後は、嵐判定 **dr** が再び行われることはない。もし嵐が6月19日までに発生しなかった場合、**19日の天候は荒天から始まり**、その日の天候の変化は自動的に嵐を発生させる。もし19日に天候の変化が生じなかった場合、19日の補充フェイズから嵐が発生する。

嵐の発生した翌日の天候も嵐であり、天候は変化しない。嵐発生の日後の天候は嵐で始まるが、天候が変化した場合荒天に変わる。嵐の状況から一度天候が変化すると、嵐は終わり、通常の日候変化のルールが適用されるようになる。もし嵐発生の日後まで天候が変化しなければ、ターン記録表上に記載されたその日の天候に（その日の天候が何であれ）自動的に変化する。

24.6 嵐の影響：嵐の際は、荒天の影響に加えて以下の影響がある：

- A 連合軍の増援は、嵐のインパルス／再配置フェイズの間一切上陸できない。
- B 嵐が終わったとき、各マルベリーは **dr** を行う必要がある。より天候の影響を受けたオマハ海岸のマルベリー（マルベリーB）は **dr 4** 以下、より頑強だったゴールド海岸のマルベリー（マルベリーA）は **dr 2** 以下で破壊される。破壊された場合、例えばまだ機能していなくともゲームから取り除かれる。嵐の間は、どちらのマルベリーも使用できない。
- C 嵐のインパルスの間は、艦砲射撃は行えない。
- D 連合軍の海岸補給集積所の補給ポイントは、嵐の発生した初日には半減する。加えて、嵐の間毎日2ポイントずつ減少し続ける。嵐の終わった翌日には10ポイントに回復する。航空補給は嵐の補充フェイズの間行うことができない。小港湾に嵐の影響はない。

24.7 備蓄：補充フェイズに連合軍の海岸補給が10ポイント未満である場合、備蓄を切り崩して海岸補給ポイントを増加（最大10ポイントまで）させることができる。ただし、各海岸補給が均等になるように増加させなければならぬ。使用しなかった補給ポイントは再び備蓄に戻される。

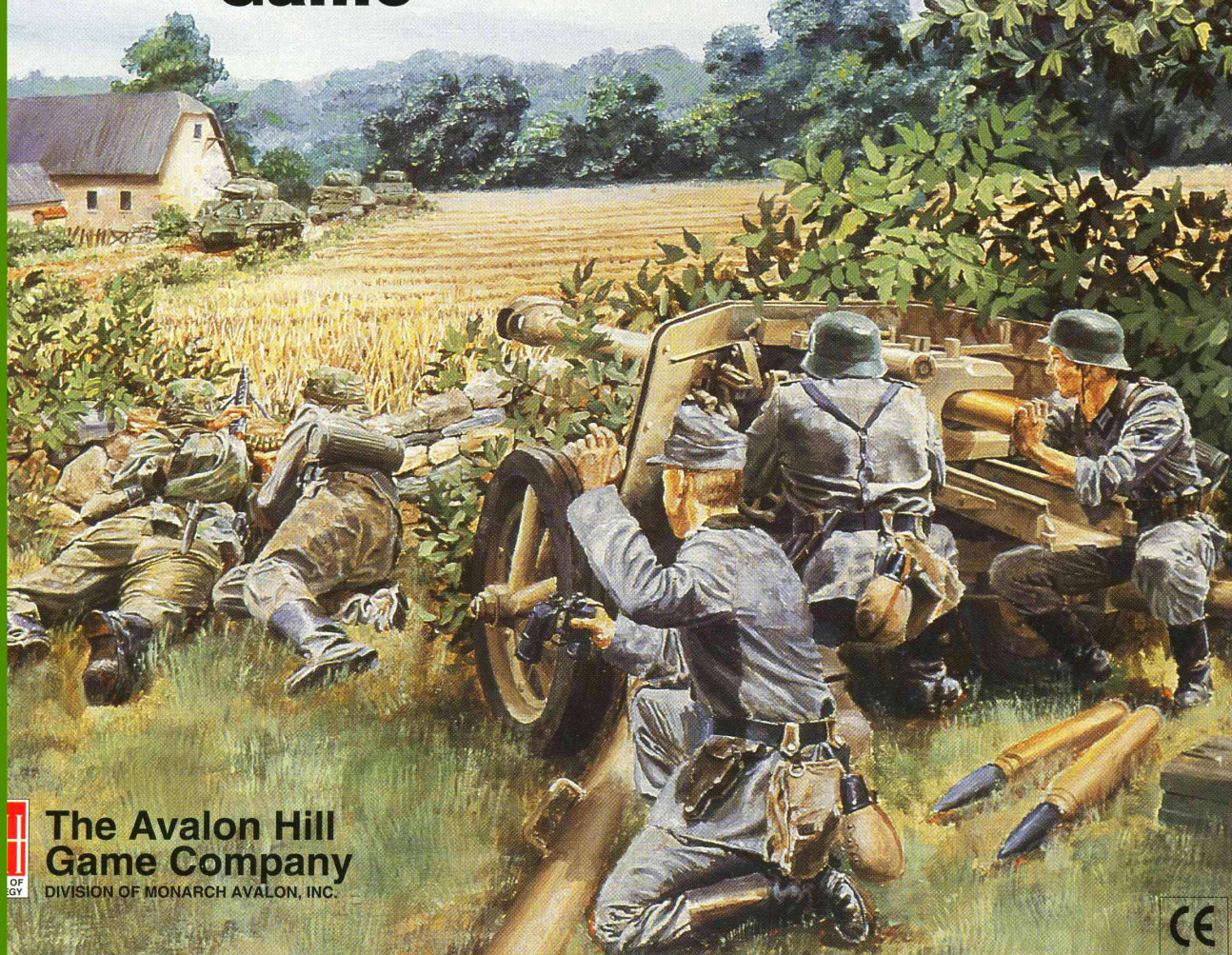
<http://www.philipsmith.ca/breakoutnormandy/>

ピンク色の記述は、上記サイトの Q&A を参照して追加されている。

BREAKOUT: NORMANDY®

AVALON HILL'S TRADEMARK FOR ITS WWII INVASION BATTLE GAME

WWII Invasion Battle Game



**The Avalon Hill
Game Company**

DIVISION OF MONARCH AVALON, INC.

