

# MONTY'S GAMBLE: MARKET GARDEN



Multi-Man Publishing

## 1.0 始めに

Monty's Gamble:Market Garden(MGMG)は、エリア移動/インバルスシステムのゲームシリーズの続編である。いくつかの点で他の同システムのゲームとは異なっているが、「シリーズルールおよび特別ルール」という形での編集は成されていない。プレイに必要なルールはすべてひとつにまとめられている。将来出版される同システムのゲームでは、シリーズ/特別ルールという形がとられるかもしれない。

ルール上の用語や略号はインデックス(24 項)を参照すること。最初にルールを読む時には、挿入された参照ルール番号は無視してかまわない。一度通読した後、より明確にするためにそのセクションを参照するようにするとよいだろう。 **訳注**:文中で **dr** とあれば1個、**DR** とあれば2個のダイスを意味している。

## 2.0 ゲームの目的

Monty's Gamble:Market Garden は、1944年9月17日から26日にオランダで行われた連合軍の空挺作戦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オランダを防衛するドイツ軍を指揮し、もう一方のプレイヤーはアメリカ軍とイギリス軍の攻撃を指揮する。連合軍は9月20日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妨げれば勝利する。

## 3.0 地図

**3.1 スケール**:地図には、マーケット・ガーデン作戦が戦われたオランダとドイツ国境の一部が描かれている。地図のスケールは、およそ1cm=950m(1インチ=1.5マイル)である。

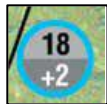
**3.2 エリア**:地図には灰色か青の境界線で示された65の番号付きエリアがある。各エリアは、共通する境界線を持つ他のエリアと隣接している。  
注意:エリア15と17およびエリア7と17は河川で隣接している。しかし、エリア53と57およびエリア54と58は隣接していない。

**3.21 道路網 (Road Net)**:道路は黒線で描かれており、移動と補給に影響する。2つのエリアに共通する境界線を道路が横切っていた場合、それらのエリアは互いに道路で接続されている。ゾーンへ/からの矢印には全て道路が含まれている。細かい縞模様の入った灰色の線は鉄道線路であり、ゲームにはなんら影響しない。

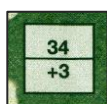
注意:エリア15と16、およびエリア15と25を結ぶフェリー渡河点は、装甲ユニットの移動と再配置に関して、道路網の接続とみなす。しかし、補給集積所の移動に関しては道路とみなさない。

**3.22 識別 (ID)**:各エリア/ゾーンには、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1~65まであり、各エリアの識別に用いる。エリア34のような四角いIDシンボルは、高地エリアを示している。エリア16~25のエリアは青い輪郭線のIDシンボルを持ち、ポルダー(海を干拓した土地)エリアを示している。

ポルダーエリアの例:エリアID23、TEM+2



高地エリアの例:エリアID34、TEM+3



**3.221 地形効果 (TEM)**:IDシンボルの下半分にある黒い数字(+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に使用される(10.73B、11.3A)。

**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種類がある。

・灰色の実線:平地 (Open)



・白で縁取られた青い太線:河川 (River)  
地図上には、Maas, Waal, Rhine, IJsselの4つの河川がある。



・濃い青で縁取られた青い細線:運河 (Canal)



注意:Dommel川はゲーム上「運河」として扱われる。白や灰色/濃い青の縁取りの無い、極めて細い青線は、境界線ではない。単なる地図上の装飾であり、ゲームに何の影響も及ぼさない。

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、および運河境界線にかかっている橋のシンボルは、道路/鉄道橋を表している。いくつかのエリアの境界線には複数の橋が描かれているが、ゲームシステム上機能する橋は、黄色い円が描かれた橋だけである。その他の橋は装飾的意味しか持たず、プレイに影響しない。



**3.25 勝利条件エリア**:名称が赤字のエリアは、勝利条件(21.)上、重要な意味を持つ。エリア13(Arnhem)と63(Eindhoven)には「\*」マークが打たれており、それらのエリアにだけ適用される特別ルールの存在を示している。21.31と21.32参照



勝利条件エリアの例。連合軍はこのエリアをゲーム終了時に第30軍団で支配しており、かつ補給線が繋がっていれば1VPを得る。

**3.26 空挺作戦範囲**:連合軍の各空挺師団は、地図上で作戦範囲が示されている。それぞれの作戦範囲エリアには、その師団のユニットに描かれているのと同じ師団シンボル(Red Devils, Screaming Eagle, All American)が含まれている。空挺ユニットは、自身の作戦範囲外のエリアには決して進入できない(9.66)。



エリア32には第82空挺師団の師団シンボルが描かれた「空挺作戦範囲」である。また、IDシンボルが緑である。さらに、IDシンボルの右に、黒と白の補給シンボルが描かれているので、「空挺補給堡」にもなっている。

**3.261 空挺降下エリア**:連合軍の空挺増援部隊(18.4)は、いくつかの特定のエリアにのみ降下可能である。それらのエリアのIDシンボルは色分けされており、どの空挺部隊が配置可能かを示している;赤はイギリス第1空挺師団(Red Devils)とポーランド旅団、緑はアメリカ第82空挺師団(All American)とアメリカ第101空挺師団(Screaming Eagle)を表す。

**3.262 空挺補給堡**:連合軍の空挺補給集積所(13.422)は、いくつかの特定のエリアにのみ降下可能である。これらのエリアには黒と白の補給シンボルが描かれている。

**3.3 ゾーン**:盤外からの進入のために、10個の長方形のボックスが周囲に用意されており、これらにはA~Jまでの文字が書かれた白い円形のIDシンボルが打たれている。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を規定するために用いられる(14.参照)。

**3.4 イギリス本国 (United Kingdom) ボックス**:連合軍の空挺増援ユニットは、最初にUKボックスに配置される。UKボックスは、以前のターンにおいて降下しなかった連合軍空挺ユニットを保管するためにも用いられる。

**3.5 航空マーカースタンプ**：これらのボックスは、各陣営の航空マーカースタンプを保管するのに用いられる。連合軍は 2 つの空爆 (Air Bombardment) マーカースタンプと、1 つの航空補給 (Air Supply) マーカースタンプを有する。ドイツ軍は 2 つの航空阻止 (Air Interdiction) マーカースタンプを有する。



**3.6 ターン記録表 (Turn Record Track)**：ターン記録表は、現在のゲームターンと天候を記録するために用いられる。ゲーム開始時、ターンマーカースタンプはターン記録表の最初のマス (1944 年 9 月 17 日) に、“晴天 (Clear)” の面を上にして置かれる。各ターンの最後に、ターンマーカースタンプをターン記録表上で 1 マス進める。



**3.7 インパルス (Impulse)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の記録に用いられる。アドバンテージマーカースタンプは現在のインパルスに対応する場所に配置され、その表になっている面で現在アドバンテージ (12.) を握っている陣営を明示する。



**3.8 補給 (Supply)トラック**：補給トラックは各陣営の補給備蓄合計 (13.7) を、補給マーカースタンプを動かして記録するためのものである。また、Victory Point マーカースタンプで勝利ポイントを記録するためにも用いられる。



**3.9 建設 (Construction Availability) ボックス**：建設ボックスは、まだ地図上に置かれていない (19.21) 未使用の建設マーカースタンプ、あるいは使用済みの建設マーカースタンプを保管するのに用いられる。橋は、建設マーカースタンプを置く場合にのみ、修理の対象となる。



**3.10 ボート強襲 (Boat Assault) ボックス**：ボート強襲ボックスは、連合軍の強襲渡河 (Boat Assault!!) マーカースタンプを保管するのに用いられる。連合軍プレイヤーが 1 度でもボート強襲移動 (9.5) を試みた場合、マーカースタンプは“使用済み (Used)”の面に向けられる。

**3.11 フェリー渡河 (Ferry Crossing) ボックス**：フェリー渡河 (9.63) が行える場所は、地図上で青い矢印を含んだ青のボックス (第 2 版：青い Ferry の文字が入った白いボックス) で示されている (エリア 15 - 16、15 - 25、7 - 19)。

## 4.0 カウンター (駒)

**4.1 概説**：ゲームには四角く打ち抜き加工されたカウンターが入っている。これらのうち、戦闘に参加した軍の部隊をあらわすものをユニットと呼び、プレイの補助の役割をするものをマーカースタンプと呼ぶ。

**4.11 ユニットの国籍色**：ドイツ軍ユニットは灰色 (国防軍・空軍) か黒 (SS)、アメリカ軍ユニットは緑、イギリス軍ユニットは茶色である。ポーランド軍とオランダ軍はゲーム上イギリス軍とみなされる。

**4.12 ユニットの種別**：ユニットには、歩兵、装甲、野砲、高射砲 (FLAK)、高射砲塔 (FLAK タワー) の 5 つの種別がある。各ユニットは両面印刷されている。色付の面は Fresh (充足) ユニットの表し、白い面は Spent (疲弊) ユニットの表し。

**4.121 歩兵 (Infantry)**：通常の地上歩兵、パラシュート歩兵、グライダー歩兵およびイギリス軍グライダーパイロット (GP) が歩兵タイプのユニットである。最後の 3 タイプを合わせて、空挺歩兵ユニットと呼ぶ。連合軍空挺歩兵ユニットには、特別な空挺降下能力と制限がある (18.4、20.4)。



左から：ドイツ軍歩兵・アメリカ軍パラシュート歩兵・イギリス軍グライダー歩兵・イギリスグライダーパイロット歩兵

**4.1211 機械化歩兵**：機械化歩兵科マークが描かれたユニットは、機械化歩兵である。機械化歩兵ユニットはゲーム上歩兵タイプユニットとみなされる [例外：9.5]。連合軍の機械化歩兵は、道路移動 (9.4) を利用できる唯一の歩兵ユニットである。



左から：イギリス軍機械化歩兵、ドイツ軍 SS 装甲擲弾兵

**4.122 装甲 (Armored)**：イギリス軍とドイツ軍の戦車および装甲偵察大隊が装甲タイプのユニットである。



左から：イギリス軍戦車大隊、イギリス軍装甲偵察連隊、ドイツ軍 SS 戦車大隊、ドイツ軍 SS 装甲偵察大隊

**4.123 野砲 (Field Artillery)**：独立砲兵、師団砲兵および軍団砲兵が野砲タイプのユニットである。野砲の攻撃力には下線が引かれており、以下の 3 つの制限を示している。

- ・突撃インパルスで主力ユニット (9.65) として使用できない。
- ・主力ユニットの先導がなければ敵支配エリアに進入できない。
- ・移動を伴う攻撃の際、攻撃値 (AV) の算出に関係しない (10.72B)。



左から：ドイツ独立砲兵、イギリス師団砲兵、イギリス軍団砲兵 (左に記載の所属部隊名が白抜きになっている)

**4.124 高射砲 (FLAK)**：FLAK の攻撃力は \* マークで記載されており、以下の 2 つの制限を示している。

- ・突撃インパルスで主力ユニット (9.65) として使用できない。
- ・主力ユニットの先導がなければ敵支配エリアに進入できない。

※記注：野砲と異なり、移動を伴う攻撃に参加し、攻撃値 (AV) の算出に合算できる。第 1 版のエラッタに明記されている。

連合軍の空挺降下エリアにいるか、あるいは隣接している Fresh 状態の FLAK ユニットの 1 個につき、連合軍の空挺増援部隊、空挺補給集積所 (Airborne Depot) および航空補給 (Air Supply) に対する阻止能力 (Interdiction Value: I V) が +1 増加する (13.5、18.44)。また、自身のいるエリアへの空爆に対し、Fresh 状態の FLAK ユニットの 1 個につき防衛値 (DV) が +1 増加する (11.3B、16.2)。



**4.125 高射砲塔 (FLAK Tower)**：FLAK タワーは、連合軍の航空機を阻止するために作られた固定式の対空兵器を表している。これらのユニットは移動、浸透、再配置、退却、攻撃を行えない。これらのユニットの防御力は、間に合わせの防御部隊と、20mm あるいは 88mm 対空砲、および質の低い守備隊の力を合わせたものである。連合軍の空挺降下エリアにいるか、あるいは隣接している Fresh 状態の FLAK タワーユニット 1 個につき、連合軍の空挺増援部隊、空挺補給集積所 (Airborne Depot) および航空補給 (Air Supply) に対する阻止能力 (Interdiction Value: I V) が +1 増加する (13.5、18.44)。また、自身のいるエリアへの空爆に対し、Fresh 状態の FLAK タワーユニット 1 個につき防衛値 (DV) が +1 増加する (11.3B、16.2)。

**4.2 ユニットの情報**：全てのユニットには、その部隊の規模と編成、戦闘力/移動力、そして登場する時と場所が書かれている。

**4.21 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

注意:軍団砲兵以外、ユニットの規模はゲームに影響しない。軍団砲兵のみが弾幕射撃を先導できる。

加えて、各ユニットのユニットシンボルの右側には、部隊番号か名称が記載されている。また、いくつかのユニットのユニットタイプ記号の左側には親師団名が書かれており、同一師団効果(10.72D)と砲兵による攻撃支援(15.12)の可否を判定するために用いられる。これは共通のカラーコードによっても明示される。連合軍空挺ユニットの左上隅には師団 ID シンボルが描かれており、空挺作戦範囲(3.26)が適切であるかどうかの確認に用いる。

**4.22 戦闘力/移動力:**各ユニットの充足(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(MF)である。裏の疲弊(Spent)面には一つの数値(疲弊防御力)しか書かれておらず、Spent ユニットのインパルスにおいて攻撃も移動も行えないことを示している。



例:図のイギリス軍機械化歩兵ユニットは、Fresh 状態の攻撃力5、防御力6、移動力6である。

**4.23 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。Spent 防御力の左に小さな数字があった場合、それはそのユニットが登場するターンの日付を示している。これらのユニットは増援部隊(18.)である。この数値がなかった場合、そのユニットはゲーム開始時に盤上に置かれる。

ゲーム開始時にユニットが配置されるエリアを、そのユニットの初期配置エリアと呼ぶ。初期配置エリアの番号は、そのユニットの Spent 防御力右側の円内に書かれている。ゾーンでプレイを開始するユニットには、そのゾーンが Spent 防御力右側の四角の中に書かれている。作戦初日(D-Day; 9月17日)に降下する連合軍空挺ユニットには、そのユニットの Spent 防御力右側に降下するエリア番号が書かれている。



例:図の左はイギリス軍第43装甲偵察連隊の Spent 面である。Spent 防御力は3。左の18は9月18日ターンに登場する増援であること、右のFはゾーンFに配置されることを意味している。

**4.3 航空マーカ:**航空マーカには、空爆、航空補給、および航空阻止の3つのタイプがある。これらのマーカはユニットではない。地図上を移動することも、エリアを支配することもできない。



**4.31 空爆マーカ:**連合軍の空爆マーカはディスプレイボックスに保管され、空爆(16.2)に使用した後は裏返して“使用済み(Used)”面を上にしておく。空爆マーカは砲撃インパルスに使用する8攻撃力のみを持つ。裏返されたマーカは、そのターンに再度空爆に使用することができないことを表す。



**4.32 航空補給マーカ(Air Supply):**航空補給マーカは、特別に配置される(13.424)連合軍の補給集積所である。これとは別に、連合軍は3つの空挺補給集積所も持つ(13.422参照)。



**4.33 航空阻止マーカ(Air Interdiction):**ドイツ軍の航空阻止マーカは、それぞれ連合軍の空挺降下エリア、または空挺補給堡に配置される(16.4、18.2、18.44)。

**4.4 損害(Disruption)マーカ:**これらのマーカは、戦闘の結果ユニットがどの程度の損害を受けたかを示すものである。Dis マーカの数値は、そのユニットの損害レベル(1~2)をあらわす。

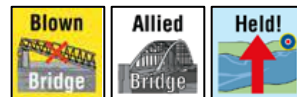


**4.5 支配マーカ:**支配マーカは連合軍が支配しているエリアに置かれる。マーカの置かれていないエリアはドイツ軍が支配している。連合軍空挺ユニットに支配されているエリアに第30軍団所属のユニットが進入した場合(合流;Link Up 7.21参照)、空挺支配マーカを30軍団支配面に裏返す。



左から:イギリス第1空挺師団、アメリカ第82空挺師団、アメリカ第101空挺師団、イギリス第30軍団の支配マーカ。

**4.6 橋および保持マーカ:**橋が爆破された場合(19.4)には、橋のシンボルの上に橋爆破(Blown Bridge)マーカをおいて示す。修理された場合(19.2)にはこのマーカを取り除く。連合軍橋(Allied Bridge)マーカは、連合軍が修理した橋、あるいは連合軍が確保(8.21、19.3)している橋を示すために用いる。ある橋の両側が連合軍の支配エリアであれば、その橋も連合軍の支配下になる。“保持(Held!)”マーカは、連合軍支配下で橋のない運河/河川境界線に置かれる。



左から:橋爆破、連合軍橋、保持の各マーカ

**4.7 フェリー渡河(Ferry Crossing)マーカ:**このマーカはフェリー渡河ボックスに配置され、限定的な渡河が可能であることを示す。ユニットがフェリーを利用して河川を通過したら、マーカを“×(第2版;⊖)”の面に裏返し、他のユニットが現在の昼間あるいは再配置フェイズの間、フェリーを利用できないことを示す(9.63)。フェリーマーカが野砲による砲撃(11.4)により、損耗ポイント(Attrition Point;AP)を被った場合、フェリーは破壊され、地図上からマーカが取り除かれる。フェリーが破壊された場合、両陣営ともその場所でフェリーによる渡河は行えなくなる。



**4.8 ターンマーカ:**ターンマーカはターン記録表上で、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、現在のターンの天候を示す。

**4.9 アドバンテージ(Advantage)マーカ:**3.7、12.参照。



**4.10 日没(Sunset)DRMマーカ:**12.41参照。



**4.11 補給集積所(Supply Depot)マーカ:**13.参照。



左は晴天時、右は荒天時に用いる。

## 5.0 プレイの準備

**5.1 マーカーの配置:** ターン記録表の9月17日のマスに、ターンマーカーを晴天の面を表にして置く。アドバンテージマーカーはインパルストラックの“0”のマスを“◎/☆”の面を上にして置き、連合軍がアドバンテージを握っていることを示す。日没 DRM マーカーは、インパルストラックの“0”の上のボックスに置き、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”のマスを置く。VP マーカー×1 を補給トラックの“1”のマスを置き、×10 は“0”のマスを置く。連合軍の空爆マーカーを適切なディスプレイボックスに色の付いた面を上にして置く。3つのフェリー渡河マーカーを、地図上のフェリー渡河ボックスに1つずつ置く。

注意: 連合軍は、アドバンテージによる1 VP を獲得した状態でゲームを開始する(12.1、21.3)。

**5.2 セットアップ:** 各プレイヤーは、自分のセットアップカードを参照し、地図上に初期配置されるユニットを指定されたエリア/ゾーン内に配置する。全てのユニットは、ゲーム開始時は Fresh 状態を表に向けておく。増援として指定されているユニットは、セットアップカードの対応する場所に置き、進入の時を待つ。9月20日より後に登場するユニットは、延長ゲーム(22.)をプレイするのでない限り、無視される。

**5.3 ゲームの開始:** ゲームは1944年9月17日、D-Day、連合軍が空挺部隊による進攻を開始するところから始まる。

## 6.0 プレイの手順

**6.1 概説:** このゲームは4ターン(延長ゲームを行わないなら;22.)で行われる。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。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。9月20日ゲームターンの終わりには勝利条件を確認し、勝者を決定する。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、マーカー類のリセットを行い、9月19日と20日のターンには天候決定 dr を行う。
- 2 昼間(Daylight) フェイズ:** 突撃、砲爆撃、浸透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)を置き、補充を行う。
- 4 再配置(Regroup) フェイズ:** ユニートを隣接する開放(Free)エリアに移動させる。

**6.2 夜明けフェイズ:** 各プレイヤーはセットアップカードを参照して増援を確認する。いかなる増援部隊も、セットアップカード上で特記されている到着スケジュールに従って登場する。増援はドイツ軍から配置する。全ての使用済み(Used)空爆マーカーを、Fresh 面にもどす(訳注: ドイツ軍の航空阻止マーカーはディスプレイ上にもどす)。建設ボックス内の使用済み(Used)欄にある全ての建設マーカーを、使用可能(Available)欄に動かす。強襲渡河マーカーを使用可能な面にもどす。これに先立つ再配置フェイズで使用したフェリー渡河マーカーを、利用不能の面から表に戻しておく。

**6.21 天候決定 dr:** D-Day(9月17日)の進攻フェイズと9月18日の夜明けフェイズには、天候決定 dr は行われない。これらのターンの天候は自動的に晴天(Clear)で始まる。9月19日以降の夜明けフェイズでは、連合軍プレイヤーは dr を行い、そのターンの最初の天候を決定する。

dr	天候
1-3	荒天(Overcast)
4-6	晴天(Clear)

ターンマーカーを適切な面に向けてターン記録表上に置く。連合軍空挺補給集積所とドイツ軍の補給集積所を、天候に対応した面にしておく。

**6.22 第1ターン:** 第1ターン(1944年9月17日)の夜明けフェイズは、空爆フェイズ、砲撃フェイズ、空挺降下フェイズおよび30軍団(XXXCorps)攻撃フェイズの4つの「進攻フェイズ」に置き換えられる。D-Day(20.)参照。

**6.3 昼間フェイズ:** 両陣営が1回のインパルスプレイすると、インパルストラック上のアドバンテージマーカーが1マス進む(3.7、8.1)。常にドイツ軍が最初のインパルスプレイする。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。連合軍プレイヤーが、自身のインパルスにおいてDRを行わなかった場合、そのインパルス終了時に日没DRを振らねばならない。日没DRが現在のインパルスナンバー未満(<)であった場合、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、フェイズ終了の日没DRを見てから、ダブルインパルスを宣言してもよい(12.3)。日没DRが現在のインパルスナンバーと等しい(=)場合、次のインパルスから天候が変化する。日没DRが現在のインパルスナンバー以上(≥)の場合、アドバンテージマーカーをインパルストラックの次のマスに動かす。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場合には、直ちに昼間フェイズが終了する。日没DRは、インパルストラック上の日没DRMマーカーの位置によって修正が加えられる(日没DRMマーカーの表になっている面によって、プラスにもマイナスにもなりうる;12.41)。

注意: プレイヤーは、ダブルインパルス(12.4)の宣言やゾーンFの活性化(14.5)によって、2つ目のエリアを活性化させることができる。アドバンテージマーカーは、それら2つのインパルスが両方とも完了した後に次のマスに進められる。

訳注: 原文では“>”のマークが使われているが、それだと天候が変化した場合、インパルスが進まないことになる。原形のブレイクアウト;ノルマンディでは“≥”であり、かつMGMGにも「空襲時に天候が変化した場合は、インパルスを進めることなく天候が変化する」というルールが別記あることから、単なるMGMGでの記号間違いと思われる。

**6.4 補充フェイズ:** アドバンテージマーカー、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。これに先立つ昼間フェイズで使用したフェリー渡河マーカーを、利用不能の面から表に戻しておく。ドイツ軍プレイヤーは、補給集積所を配置し、ユニットの補充を行う。ドイツ軍は補給の備蓄(Reserve;13.7)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、補給集積所を配置し、ユニットの補充を行う。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。孤立しているドイツ軍ユニット、および空挺ユニットは、その陣営の補充フェイズ終了時に降伏dr(13.9)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(Spent/Dis 状態であっても)を隣接する開放(Free)エリア、またはゾーンに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。両方のプレイヤーが再配置を終えたら、ターン記録表上でターンマーカーを1マス進める。

**6.51 再配置の制限:** ユニートは、昼間フェイズにおける移動制限に抵触して再配置を行ってはならない。具体的には;

- ・FLAKタワーは再配置できない。
- ・非歩兵タイプのユニットは、ポルダーエリアからへ再配置するには道路

(9.4)を利用せねばならない。

- ・装甲タイプのユニットが再配置するには、必ず道路に沿っていないなければならない。運河/河川の境界線を越えての再配置には、必ず橋/フェリーを用いなければならない。
- ・エリア 64 からゾーン F に再配置してはならない。
- ・スタック制限いっぱい の 2 つのエリア間において、ユニットの置き換えによる再配置を行ってはならない。

これに加えて、ドイツ軍の装甲ユニットは、9 月 17、18 日のターンにおいてフェリーを用いての再配置は行えない(9 月 19 日のターンから利用できる)。

## 7.0 スタックと支配

**7.1 スタック制限:** 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、攻撃で進入したり、再配置で入ったり、退却を終了したりすることはできない。ゾーンには、いかなるユニットが何個存在してもかまわない。中にいるユニットを重ねずに置く広さのエリアであっても、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)スペースやマーカーを節約できる。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。

**7.2 支配:** 各エリアは常にドイツ軍、連合軍空挺部隊、イギリス第 30 軍団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。支配の獲得にはインパルスの最後にそのエリアでユニットを停止させる必要はなく、移動の途中で支配を獲得できる。しかしながら、非戦闘(Vacant)エリアではあるが敵の支配下にあるエリアに進入するには、そのインパルスを通じて 2MF を消費しなければならない。これは先んじて味方のユニットが進入して支配を得た後でも同様である。支配は、空挺/軍団支配マーカーの配置/除去によって示される。橋のない(橋が破壊されている場合も含む)運河/河川の境界線を敵が支配しており、その境界線を越えての強制攻撃が成功、もしくは膠着の結果を得た場合、“Held!” マーカーの配置/除去によってその境界線の支配の変更を示す。

**7.21 連合軍の合流 (Link Up):** 連合軍空挺部隊に支配されているエリアに第 30 軍団のユニットが進入した場合、直ちに第 30 軍団の支配下エリアに変化する。これは、そのエリアに現在空挺ユニットが存在したとしても同様である。第 30 軍団支配下のエリアは、ドイツ軍に再奪還されない限り、その支配権が変化することはない(訳注:すなわち、空挺部隊の支配下に戻ることはない)。支配を獲得する瞬間に、空挺部隊と第 30 軍団のユニットが両方存在していた場合、そのエリアの支配は第 30 軍団が獲得する。第 30 軍団の支配下にあるエリアのみが、連合軍の勝利ポイントに加算される【例外: 21.32】。

**7.3 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。

**7.4 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である。

**7.5 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。再配置するユニットと大半の補給集積所は、開放エリアにのみ進入できる。

## 8.0 インパルス

**8.1 概説:** このゲームの主な部分は、昼間フェイズにおいてインパルスと呼

ばれるミニターンを交互にプレイして行われる。ドイツ軍が最初のインパルスをプレイし、次に連合軍がインパルスをプレイする。両方のプレイヤーがインパルスをプレイしたら、アドバンテージマーカーを地図上のインパルストラックで次のマスに進める【例外: 空爆(16.2)】。自分のインパルスにおいて、ドイツ軍プレイヤーはどこか 1 箇所のエリア、あるいはゾーンを活性化させる。連合軍プレイヤーも、自分のインパルスに同様の事が行える。また、通常のエリア/ゾーンの代わりに UK ボックスを活性化させることもできる。プレイヤーは、自分のアドバンテージを放棄してダブルインパルス(12.3)を獲得する、連合軍であればゾーン F を活性化(14.5)させ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。

**8.2 インパルスの種別:** インパルスには、突撃、浸透(ドイツ軍のみ)、砲爆撃、パスの 4 種類がある。

**8.21 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を選んで(連合軍のみ、UK ボックスも選択可能)活性化させる。突撃インパルスは次の 3 ステップからなる。

- 1 活性化エリアが自軍支配下ならば、攻撃側はそのエリアの境界線上にある橋の修理(19.2)をいくつでも試みられる。
- 2 活性化エリアでインパルスを開始した Fresh ユニットなら、いくつでも橋の奪取(19.3)/移動/攻撃を行える。
- 3 攻撃側は、活性化エリアの境界線上にある自軍支配下の橋の爆破(19.4)を、いくつでも試みられる。

注意: 敵支配下の非交戦エリアも、活性化エリアに指定できる。その際、ステップ 1 と 2 は行われず、攻撃側は橋の爆破だけを行うことになる。

**8.22 浸透 (Infiltration) インパルス:** ドイツ軍プレイヤー(のみ)は、Fresh 状態の歩兵/装甲ユニットが存在する開放エリア/ゾーンを活性化させ、そのエリアに隣接する連合軍支配下の非交戦エリアに向けて、1 つ以上の Fresh 状態の歩兵/装甲ユニットを、強制攻撃(10.2)を伴わずに進入させることができる。浸透の試みには、そのユニットの全 MF を必要とする。

**8.221 制限:** 浸透は平地境界線を通してのみ試みる事ができ、浸透先のエリアの地形が高地/ボルダーであってはならない。浸透は通常の移動制限(9.6)に抵触して試みてはならない。

**8.222 手順:** 浸透を試みる各ユニットは dr を行い、浸透を受けるエリアの TEM と比較する。晴天時には TEM 未満で成功し、荒天時には TEM 以下で成功する。浸透に成功したユニットは、Spent 状態になる。この dr に失敗したユニットは、その浸透インパルスの最後にまとめて 1 回の強制攻撃を行わねばならない。dr に成功したユニットは、浸透失敗に伴う強制攻撃の影響を受けない。浸透の試みは前もって全てを指定しておく必要はない(すなわち、ドイツ軍プレイヤーはあるユニットの浸透の結果を見てから、他のユニットに浸透を行わせるかどうかを決定できる)。

**8.23 砲爆撃 (Bombardment) インパルス:** 攻撃側は野砲、あるいは空爆(11.)を行うために、その目標となるエリアを活性化させる。このエリアを目標エリアと呼ぶ(11.1)。

**8.24 パスインパルス:** 攻撃側は何の行動も行わないインパルスを選択できる。連合軍が攻撃側であれば、昼間フェイズの終了と天候の変化を判定するためだけに日没 DR を行わなければならない。両方のプレイヤーが続けてパスインパルスを宣言したら、直ちに昼間フェイズが終了する。

**8.3 消耗:** Fresh ユニットのみがインパルスにおいて行動することができる。ユニットが MF の消費/戦闘、野砲の弾幕射撃(Barrage)を行ってインパルスを終えたなら、Spent 面に裏返される。従って、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/戦闘を行えないことになる【例外: 野砲ユニットは、弾幕射撃ではない通常の砲撃、あるいは攻撃の支援(10.72C)をしても Spent 状態にならない】。

**8.4 国籍**：連合軍プレイヤーは、イギリス軍ユニットとアメリカ軍ユニットを同じインパルス中に制約無しに使用できる【例外：砲撃 11.2】。

**8.5 敵ユニット**：敵のインパルス中に、戦闘による退却以外でユニットを移動させてはならない。

**8.6 規則の適用**：なんらかの DR/dr 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、もはや自分の行動内容を変更することはできない。違法な移動/戦闘に対する指摘は、次のインパルスが完全に終了するまでに行われねばならず、その機会をのがした後は有効なものとはみなされる。

## 9.0 移動

**9.1 移動の原則**：攻撃側は、昼間/浸透インパルスにおいて、活性化エリアでそのインパルスをはじめた自軍 Fresh ユニットを、望む数だけ移動させてよい。ユニットは一度に 1 つずつ動かされる。ユニットは隣接するエリア間か、矢印でつながっているゾーンから/へのみを移動できる。突撃インパルス(のみ)では、そのインパルスを活性化エリアをはじめた Fresh ユニットは、インパルスのどの時点においても、自身と同じエリアにいる敵ユニットを攻撃できる。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。攻撃の結果がオーバーラン(10.5)になった場合、攻撃したユニットは残りの MF を消費して移動/戦闘を継続できる。ユニットが突撃/浸透インパルスを完全に終えたなら、Spent 面に裏返される。活性化エリアにいる他の Fresh ユニットも、同様に移動/戦闘を行ってよい。これを活性化エリアに Fresh ユニットがなくなるか、攻撃側が行動終了を宣言するまで継続する。

注意：空挺増援ユニットが阻止 dr (16.4) によってフルスタックのエリアで動けなくなった場合、同じインパルスにおける他の空挺増援ユニットの降下を妨げることになる。

**9.2 MF コスト**：インパルス中の移動は、移動力(MF)を消費して行われる。ユニットは隣接エリアに進入するのに十分な MF が残っていない状態になるか、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。移動の際には、以下の MF 消費コストが課せられる；

1/2MF	連合軍装甲/機械化歩兵/野砲の、開放エリア間での道路移動(9.4) <sup>註1</sup>
1MF	開放エリアへの進入
2MF	敵の支配する非戦闘エリアへの進入(7.2)
3MF	全ての敵ユニットが Spent/Dis 状態のエリアへの進入
4MF	Fresh 状態の敵ユニットがいるエリアへの進入
全 MF	橋を通らずに運河を通過(歩兵のみ) <sup>註2</sup>
全 MF	連合軍ボート強襲による河川通過(非機械化歩兵のみ) <sup>註3</sup>
全 MF	フェリーによる河川通過
全 MF	ゾーンへの進入
全 MF	交戦エリアから開放エリアへの離脱 <sup>註4</sup>
全 MF	浸透(ドイツ軍のみ)

註1：原文の表の記述ではドイツ軍も道路移動率が使えることになる。9.4 の記述をそのまま用いた。

註2：機械化歩兵も可能。運河には地図に描かれていない小さな橋や小道が多数存在しており、兵員輸送車はそれを利用しているとのこと(コンシムワールドにおけるデザイナーからの回答)。

註3：9.5 の記述にある通り。上記との明確化のために「非機械化」を追加した。

注意：装甲ユニットは、敵の装甲ユニットが含まれていない交戦エリアからであれば、離脱ではなく通常の移動コストで退出できる。

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。

**9.21 全力移動(Minimum Move)**：ユニットがそのインパルスでまだ MF を消費しておらず、その他の条件で禁止されていないのであれば、ユニットは表記の MF では足りない隣接エリアにも、全 MF を消費することで移動(浸透の試みも含む)できる。

**9.22 橋の奪取(Seizing)**：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 Fresh ユニットは、現在自分がいる開放エリアの境界線上にある橋のうち、敵が保持しているものを、1MF 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 dr4 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 dr への drm は 19.3 を参照。ある橋は、1 度のインパルス(あるいは D-Day における空挺降下フェイズ)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、橋の奪取に要した 1MF を追加で消費する必要がある。破壊された橋、もしくは河川/運河の奪取は試みられない。河川と運河の奪取は通過することによってのみ(境界線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。敵が確保している橋を通過してエリアに進入するユニットは、橋の奪取のための dr や追加の MF 消費を必要としない。そのユニットは、単にそのエリアに進入するための MF を消費すればよい。強制攻撃の失敗によって退却を余儀なくされた場合を除き、通過した橋は自動的に自軍保持下になる。

**9.3 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、活性化エリア内の他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、一度攻撃目標となったエリアに対して、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、その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。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。ただし、新たに移動するユニットは、最初に攻撃目標となったエリアには進入できない。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。

**9.4 道路移動**：非歩兵タイプのユニットは、ポルダーエリアから/への出入りの際、必ず道路を利用しなければならない。装甲タイプのユニットは、いかなるエリアからの出入りにおいても、必ず道路を利用しなければならない。連合軍の装甲/機械化歩兵/野砲タイプのユニットは、突撃インパルス中、完全に開放エリアのみを道路網に沿って移動するならば、各エリアへの進入には 1/2 MF を消費するだけでよい。

注意：以前のターンでどの道路を利用していたかにかかわらず、ユニットはインパルスを開始したエリアのどの道路を利用してもかまわない。例えば、ある装甲ユニットが 9 月 19 日ターンにエリア 33 から 34 へ道路を利用して移動したとしよう。この装甲ユニットが 9 月 20 日ターンをこのエリアで開始した場合、エリア 34 から 28 への道路を利用しての移動が可能なのである。ただし、ユニットはインパルスの途中で道路の乗換えを行うことはできない。同様に、昼間フェイズでどの道路を利用していたかにかかわらず、再配置フェイズではそのエリアのどの道路を利用してもかまわない。

**9.5 ボート強襲(Boat Assault)**：強襲渡河(River Assault!!)マーカーが使用可能なら、連合軍プレイヤーは 1 個の非機械化歩兵ユニットに橋のない(あるいは橋が爆破された)河川境界線を渡河させることができる。ボート強襲を行うユニットは、そのインパルスの開始時に、ゾーン F までの補給線(13.82)が引ける第 30 軍団支配下の開放エリアにいないとなければならない。ボート強襲によって敵支配下/交戦状態のエリアに進入する場合、あるいはその河川境界線を“Held”マーカーによって保持していない場合、強制攻撃(10.2)の対象となる。ボート強襲には全 MF を消費する。連合軍プレイヤーがボート強襲を宣言したなら、強襲渡河マーカーを裏返して“使用済み(Used)”の面にしておく。

## 9.6 移動制限：移動には、他に以下の7つの制限がある。

**9.61 スタック制限：**スタック制限いっばいのエリア(7.1)には進入できない。

**9.62 境界線通過：**全ての運河/河川境界線、橋は、ゲーム開始時にはドイツ軍に保持されている。各インパルス/再配置フェイズにおいて、橋を用いて運河/河川タイプの境界線を通過できるのは最大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。したがって、橋を往復したユニットは、橋の通過制限上は2ユニットにカウントされる【例外：強制攻撃に失敗したユニットの退却は、この制限にカウントしない】。ユニットが河川境界線を通過できるのは、橋を利用するか、フェリー渡河点/ボート強襲を利用する以外に方法はない。

**9.621 交戦エリア：**ユニットは、交戦エリアから退出する際、敵保持下の橋(もしくは敵保持下の河川境界線)を通過できない。ただし、撃退された強制攻撃の退却は可能である。

**9.63 フェリー渡河点：**フェリー渡河点はどちらかの陣営に支配されることはなく、両者ともに利用できる。フェリーを利用して河川境界線を通過できるユニットは、各昼間フェイズ/再配置フェイズにつき最大1ユニットまでである。このことを記録するため、一度ユニットがフェリーによる渡河を行ったら、フェリー渡河マーカーを裏返して“X”の面にする。フェリー渡河を行うために必要なMFは“全MF”であり、同じインパルスにおいてフェリー渡河点の通過と他の移動を組み合わせで行うことはできない。ドイツ軍の装甲ユニットは、9月19日ターンになるまでフェリー渡河点を利用できない(すなわち、19日ターンから利用できる)。フェリー渡河点を利用できるユニットが最大1ユニットであるという制限は、河川を通過する方向とはなんら関係がない。

**9.64 FLAK タワー：**FLAK タワーは、移動(浸透)も、退却も、再配置も決して行えない。

**9.65 主力 (Point) ユニット：**主力ユニットとは、歩兵/装甲ユニットのことである。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、そのインパルスにおいて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(10.2)が要求されるような境界線を越えて交戦状態エリアに進入する場合、FLAK/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。

**9.66 空挺作戦範囲：**空挺ユニットは、自身が所属する空挺師団シンボルを含むエリア(3.26)にしか進入できない。空挺部隊の野砲は、作戦範囲外のエリアも砲撃目標にできる。

**9.67 ボルダール：**道路を利用せずにボルダールエリアに進入した歩兵ユニットは、直ちにそのエリアで移動を終えなければならない。

## 10.0 攻撃

**10.1 攻撃の概要：**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、攻撃を行える。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、敵のいるエリアへの進入に必要なMF以外に攻撃のための追加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1MF、なんらかのFreshユニットが存在するなら2MFを攻撃のために消費する。攻撃に参加しなかった攻撃側ユニットには、その攻撃によって損害を受けることはないが、攻撃のための1ないし2MFは使用済みとみなされる(10.6)。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、全て終了した後で行われる。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その後移動できる。しかし、すでに攻撃が解決されたエリアに対して、同一インパルス中に他のユニットを進入させることはできない。

**10.2 強制攻撃 (Mandatory Assault)：**自軍ユニットが次の状態のとき、強制攻撃が適用される；

・そのインパルスの開始時に非交戦でかつ敵のいる状態のエリアに進入した場合。【例外：浸透drに成功したドイツ軍ユニット；8.22】

・交戦状態のエリアに進入する際に、敵が保持している運河/河川を通過した、あるいは敵が保持している橋、またはフェリー渡河点/ボート強襲を利用した場合。

敵保持下の橋を通過しての強制攻撃が成功するか膠着(10.742)の結果に終わった場合、その橋は自軍の保持下に置かれることになる。橋のない運河/河川を通過しての強制攻撃が成功するか膠着の結果に終わった場合、その境界線は自軍の保持下に置かれることになる。それぞれ、Allied bridge マーカーとHeld マーカーを置く/取り除くことによって、変化した状況を示すこと。

**10.3 選択攻撃 (Optional Assault)：**強制攻撃が適用されない状況で、敵が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)を用いて攻撃を行っても良い。攻撃を選択した場合、少なくとも1つの主力(Point)ユニットが攻撃を行わねばならない。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状態となる。攻撃を選択したユニットは、攻撃解決後にSpent/dis状態となる。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か退却するかを選択できる。

**10.4 渡河攻撃 (River Assault)：**ユニットが橋を用いずに河川境界線を越えて攻撃ができるのは、フェリー渡河点を用いた場合か、あるいは連合軍がボート強襲(9.5)を宣言した場合のみである。敵が保持している河川境界線を越えての攻撃は、強制攻撃(10.2)となる。その強制攻撃が成功するか、膠着(10.742)で終わった場合、その河川境界線は自軍保持下に置かれることになる。運河境界線の場合と同様に、Held マーカーを置く/取り除くことによってそれを示すこと。基本的にHeld マーカーが置かれていない境界線はドイツ軍の保持下にあるとみなすが、2つの連合軍支配下エリアの境界線は、マーカーが無くとも連合軍保持下である。

**10.5 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(10.8)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る(加えて、支援砲撃を行った野砲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。ただし、1次攻撃がなされたエリアに新たなユニットを進入させてはならない(10.1)。高地/ボルダールエリアに対する攻撃、橋を使わずに運河越えに攻撃した場合、およびフェリー渡河点やボート強襲による渡河攻撃ではオーバーランは生じず、攻撃後はその場に停止する必要がある。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があったとしても、橋の奪取やその他の移動に用いることはできない。オーバーランは空挺降下フェイズ(20.4)には生じない。ただし、空挺増援が降下(18.4)したインパルスには生じる可能性がある。

訳注：ゾーンにおける戦闘でもオーバーランは生じる(コンシムワールドにおけるデザイナーからの回答)。

**10.6 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ユニットを望む数だけ使用して、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状態となる。しかし、そのエリア内の他のFreshユニットは、交戦エリアからの離脱制限(9.2)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離脱制限を被る。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は 1MF(攻撃対象の防御ユニットが、攻撃を受ける前に全て Spent/Dis 状態だった場合)か 2MF(攻撃を受ける前の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。攻撃を行う前に交戦エリアから離脱した場合、1あるいは2MFの追加消費は必要なくなるが、9.2に示された制限を被ることになる。

注意：攻撃によって全ての敵ユニットを除去/退却させるのに失敗した場合、その交戦エリア内の非装甲ユニットは、現在のインパルスにおいて離脱を行えない。敵の装甲ユニットがいる場合には、装甲ユニットも離脱を行えない。

**10.7 攻撃の解決:** 攻撃の解決は、攻撃側ユニットの攻撃値(AV)+DR(これを攻撃総数;ATと呼ぶ)と防御側ユニットの防御値(DV)+DR(これを防御総数;DTと呼ぶ)の大きさを比較して行う。攻撃側が主力(Point)ユニット(10.72A)と攻撃に参加する全てのユニットを決定した後、防御側が前衛(Forward)ユニット(10.73A)を決定する。

**10.71 ダイス:** 戦闘解決時には、両プレイヤーが同時に2個のダイスを振る。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。各プレイヤーは箱の中にダイスを振り入れる。もし箱から飛び出たなら、そのダイスのみを振りなおすことを推奨する。

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

<b>A</b>	+X	攻撃側が選択した、1個の主力ユニット(装甲/歩兵)の攻撃力。
<b>B</b>	+1	主力ユニット以外の攻撃参加ユニットにつき。
<b>C</b>	+1*	支援砲撃(15.12)する野砲ユニットにつき。
<b>D</b>	+1*	同一師団効果(支援砲撃を含め、同一師団所属ユニットが3個以上参加)を受ける攻撃参加師団につき。
<b>E</b>	-1	ドイツ軍のSSと国防軍が支援砲撃も含め、同一の攻撃に参加。

\*イギリス第44戦車連隊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。

注意：移動して攻撃対象エリアに進入した野砲ユニットは、攻撃に参加して+1AV(10.72B)を得ることはできない。しかし、FLAKユニットは移動後の攻撃に参加し、+1AVを得ることができる(4.124)。

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

<b>A</b>	+X	防御側が選択した1個の前衛ユニットの防御力。防御力は、ユニットが被っているDisレベルの分、減少する。その結果、Xはマイナスになりえる。
<b>B</b>	+Y	攻撃を受けるエリアのTEM。
<b>C*</b>	+1	強制攻撃(10.2項)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る場合。
	+1	さらにその橋が河川境界線上にある場合。
<b>D*</b>	+2	橋を利用しない運河越え攻撃。またはフェリー/ポート強襲(9.64)を利用する河川越え攻撃
<b>E</b>	+1	前衛ユニット以外の、Fresh 状態の防御側ユニットにつき。攻撃される瞬間に、ゾーン F に補給線を引けない連合軍空挺ユニットは、この追加防御ユニットとしてカウントできない。

\*攻撃参加ユニットに、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。

**10.74 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。

**10.741 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(Fresh 状態を維持する)以外の攻撃参加ユニットは、全てDis1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【例外：非交戦状態のドイツ軍支配下エリアに、新たに降下した空挺ユニット(18.43)】。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、UK 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。ゾーン F から攻撃する連合軍ユニットは、D-Dayにおける第30軍団地上攻撃フェイズ、およびその後のインパルスにおいては退却しない。退却する攻撃側ユニットは、自身が攻撃対象エリアに進入する直前にいたエリア/ゾーンへ退却しなければならない。

**10.742 膠着:** AT=DTの場合、攻撃に参加したユニットはすべてSpent 状態になり、任意に退却を選択することもできる。支援砲撃した野砲ユニットはFresh 状態を維持する。主力ユニットだけがDis1 状態になる。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が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。

**10.743 攻撃成功:** AT>DTの場合、その差が損害ポイント(CP:10.8)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(オーバーランが生じなければ;10.5)攻撃解決後にすべてSpent 状態になり、そのインパルスを終了する。支援砲撃した野砲ユニットはFresh 状態を維持する。

**10.8 損害ポイント (CP) :** 防御側に損害ポイント(CP)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。CPは以下のように消化される;

<b>A</b>	Fresh ユニットをSpent 状態にする。	1CP
<b>B</b>	Spent ユニットをDis1 状態にする。	1CP
<b>C</b>	Dis1 ユニットをDis2 状態にする。	1CP
<b>D</b>	Dis2 ユニートを除去する。	1CP
<b>E</b>	Spent/Dis ユニートを退却させる。	1CP

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ない。退却によるCP消化は行えない。攻撃の結果、エリア内の全ての防御ユニットを除去しても消化できない損害が生じた場合、追加の損害は無視されるが、その攻撃はオーバーランになりえる。

**10.81 防御側の地形:** 高地/ボルダーエリアにいる防御側は、常にATとDTの差よりも1少ないCPを被る。

**10.9 退却:** 攻撃側も防御側も、攻撃の結果として退却を宣言しても良い。両者が退却するときには攻撃側が先に退却する。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/ゾーンにのみ退却できる【例外：スタック制限いっばいのエリア;10.91】。退却によって攻撃側の損害が減少することはない。防御側ユニットが退却する場合、以下の退却制限に抵触しないエリア/ゾーンの中から、退却の優先順位(10.92)に従って実際の退却先となるエリア/ゾーンを決定する。

訳注1：退却制限のリストはルールブックに載っていない。以下は、チャート掲載の内容の転記である。

- A** 自軍保持下の橋を用いずに、運河境界線を越えての退却はできない【例外：歩兵ユニット註2のみ可能である】。
- B** 橋の無い河川境界線、もしくは敵が保持している橋／運河を越えての退却はできない。フェリーを利用しての退却もできない。
- C** 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下エリアには退却できない。
- D** 連合軍空挺部隊は、自身の作戦範囲外には退却できない。
- E** スタック制限(7.1)を超えたエリアで退却を終えてはならない。

註2：原文には「非機械化」の記載があるが、コンシムワールド上で「機械化、非機械化にかかわらず、歩兵は保持下運河境界線を通過可能」とのデザイナーからの回答あり(9.2参照)。

**10.91 退却の手順：**退却するユニットは、エリアのスタック制限の判定のために1度に1つずつ動かさねばならない。もしも退却先のエリアがスタック制限いっぱいになってしまったら、続いて退却するユニットはそこを通過して別のエリアへ退却を続けなければならない。このような場合、攻撃側であっても防御側であっても、10.92の退却の優先順位に従って、次なる退却先のエリアを決定せねばならない。空挺ユニットが作戦範囲(9.66)外への退却を強制された場合、代わりに除去される。

退却はMFの消費とは異なるので、どんなに遠くとも(歩兵が橋のない運河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、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。

**10.92 退却の優先順位：**もしも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。

- 1 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。
- 2 自軍支配下の交戦エリア。
- 3 敵支配下の交戦エリア。
- 4 スタック制限いっぱいのエリア(10.91)。

退却できないユニットは、代わりに除去される。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。また、優先順位で同等の退却先が2箇所以上ある場合、退却させるプレイヤーが選択できる。連合軍の空挺ユニットは、上記の優先順位に反してでも、作戦範囲内に退却する。ドイツ軍ユニットは、優先順位に関わらず、常にドイツ軍支配下のゾーンへの退却を選択できる。

項目1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河川であっても隣接しているものとする。第30軍団が空挺部隊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、7.21にしたがって支配の変化が生じるかもしれない。

**10.93 自発的な退却：**攻撃を受けたエリアにいる防御ユニットは、攻撃解決後、例えその攻撃が失敗していたとしても自発的な退却を行ってよい。自発的な退却では、前衛ユニットを優先させて退却させる必要は無い。Freshユニットが自発的な退却をしたら、Spent状態になる。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。

## 11.0 砲爆撃

**11.1 砲爆撃インパルス：**砲爆撃インパルスでは、攻撃側は目標となるエリアを活性化させる。突撃インパルスと異なり、いかなるユニットも移動できず、橋の修理や爆破も行えない。



**11.11 砲爆撃の宣言：**連合軍は、Fresh状態の野砲か、空爆マーカーで砲爆撃を行える。ドイツ軍はフレッシュ状態の野砲で砲撃できる。

**11.111 野砲の射程：**野砲は、目標となるエリアにいるか、それに隣接していなければならない【例外：軍団砲兵は、目標から2エリア離れていてもよい】。野砲は、弾幕射撃に参加するのではない限り、砲撃後もFresh状態を維持する。



**11.112 弾幕射撃(Barrage)：**軍団砲兵(15.13)のみが弾幕射撃の砲撃主力ユニットになる事ができる。弾幕射撃における砲撃主力ユニット(11.2)のAVは2倍となる。弾幕射撃による砲撃を解決した後、砲撃主力ユニットとすべての支援砲撃ユニットはSpent状態に裏返される。

**11.12 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。Dis2状態のユニットも優先目標になりえる。その他のタイプのユニットが目標エリアに存在するなら、野砲を優先目標に選ぶことはできない建設マーカーとフェリー渡河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(11.2)が存在するエリアの境界線上にある橋／フェリーでなければならない。境界線が目標となっても、目標エリアのTEMが防御値に加算される。

**11.2 攻撃値(Attack Value; AV)：**空爆におけるAVは、攻撃に使用する空爆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、砲撃を支援する追加の野砲ユニット1個につき+1AVを加算できる。軍団砲兵が弾幕射撃(11.112)の砲撃主力ユニットになった場合、その砲撃主力ユニットの攻撃力は2倍となる。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。ドイツ国防軍とSSが共同で砲撃を行う場合、その攻撃値は1減少する。

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

- A** +2X 目標エリアのTEMの2倍。
- B** +1 空爆目標エリア内にある、Fresh状態の敵FLAK/FLAKタワーユニットにつき。
- C** +1 砲撃目標エリア内にある、Fresh状態の敵野砲ユニットにつき。

注意：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。

**11.4 砲爆撃の解決：**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)を被り、これを消化せねばならない。優先目標は、被ったAPを最初に消化する必要がある。優先目標がすでにDis2状態の場合、被ったAPは、そのエリア内にあるDis2状態ではない他のユニットにスライドして適用される。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。砲撃した野砲ユニットは、その結果として退却することやSpent状態になることは無い。弾幕射撃をした野砲ユニットは、その結果として退却することや、Dis状態になることはない。

**11.41 損耗(Attrition)ポイント：**防御側は以下のようにAPを消化する；

- 3AP Fresh装甲ユニットをSpent状態にする。
- 2AP Spent装甲ユニットをDis1状態にする。
- 2AP Dis1装甲ユニットをDis2状態にする。
- 2AP Fresh非装甲ユニットをSpent状態にする。
- 1AP Spent非装甲ユニットをDis1状態にする。
- 1AP Dis1非装甲ユニットをDis2状態にする。
- 1AP 建設マーカーのdrmレベル(19.22)を1段階減少させる。あるいは、フェリーマーカーを破壊する。建設マーカーとフェリーマーカーは、優先目標(11.12)に指定されている場合にのみ、APを消化できる。

APは、まず優先目標の Spent/Dis 状態を1レベル悪化させるために最初に消化され、その後はその優先目標に AP を消化させることはできない。残りの AP は防御側がそのエリア内の望むユニットに分配し、Spent/Dis 状態を悪化させる。ただし可能な限り最大限の AP が消化されるように、損耗を分配しなければならない。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。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。Dis2 状態のユニットは、それ以上 AP を消化することではなく、砲爆撃によって除去の結果を被ることはない。

**Dis2 ユニットの優先目標にする利点の例:** 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行う。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 Dis1 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。

**11.5 退却:** 砲爆撃の結果、ユニットが退却することはない。

## 12.0 アドバンテージ



**12.1 概説:** アドバンテージは、一方の陣営が一時的に保持することのできる、天候・士気・配置・奇襲・指揮能力・通信の傍受・不運といった要素の有利性を抽象的に反映している。各インパルスの開始時には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おり、それはインパルストラック上に置かれたアドバンテージマーカーが表示されている面によって示される。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。アドバンテージは1VP に値する(21.3)。アドバンテージの所有者は自発的な使用と、強制的な喪失の2つの状況において入れ替わる。

**12.2 自発的な使用; ダイスの振り直し:** アドバンテージを使用することで、いかなるDR/drも振り直すことができる。もし戦闘時のDRを振り直すことにしたなら、4つのダイス全てを振り直す。アドバンテージを使用した場合、そのインパルス(あるいはD-Day における各初期フェイズ)の終了時に、アドバンテージの所有者が入れ替わる。アドバンテージの所有者が入れ替わった場合、インパルストラック上のアドバンテージマーカーを裏返してそのことを示す。アドバンテージの使用による振り直しを要求されたDRが日没DRであった場合、振り直した後のDRが日没DRとして機能する。

**12.3 自発的な使用; 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か所指定する(あるいは同じエリアを2回活性化させる)ことができる。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同一インパルス中は進入できない)。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、インパルストラック上では1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もできるし、2つの活性化エリアによる共同攻撃のために同時に2か所の活性化を宣言することもできる。ダブルインパルスの2回目のインパルスには、日没DRは存在しない。

**12.4 強制的な喪失:** もし3つ以上のドイツ軍ユニットが単一のインパルス中に除去(補充フェイズにおける降伏は除く)された場合、ドイツ軍プレイヤーは

アドバンテージを失い、そのインパルスの終了時に連合軍のものとなる。ドイツ軍プレイヤーは、直ちにアドバンテージの使用を宣言してDRを振り直し、除去の結果が軽減されることに望みを託すことはできるが、どちらにせよアドバンテージは失われる。連合軍は、1ユニットの損失で上記ドイツ軍と同様の状況に陥る。 **訳注: コンシムワールドでの回答**



**12.41 日没DRM:** もし4つ以上のドイツ軍ユニットが単一のインパルス中に除去された場合、アドバンテージの損失だけではなく、アドバンテージの損失に加え、連合軍プレイヤーは日没DRM(Sunset DRM)マーカーをインパルストラック上でどちらの方向にも動かすことができる。動かせるマス数は、除去されたドイツ軍ユニットの数から3を引いた数に等しい。あるいは、ドイツ軍がアドバンテージを有していない状態で、3つ以上のドイツ軍ユニットが単一のインパルス中に除去された場合も連合軍プレイヤーは日没DRMマーカーを動かせる。この場合の動かせるマス数は、除去されたドイツ軍ユニットの数から2を引いた数に等しい。

同様に、2つ以上の連合軍ユニットが単一のインパルス中に除去された場合、アドバンテージの損失に加え、ドイツ軍プレイヤーは日没DRM(Sunset DRM)マーカーをインパルストラック上でどちらの方向にも動かすことができる。動かせるマス数は、除去された連合軍ユニットの数から1を引いた数に等しい。あるいは、連合軍がアドバンテージを有していない状態で、1つ以上の連合軍ユニットが単一のインパルス中に除去された場合も、ドイツ軍プレイヤーは日没DRMマーカーを動かせる。この場合の動かせるマス数は、除去された連合軍ユニットの数に等しい。

日没DRMマーカーがインパルストラック上を動いている場合、その動かされているマス数に応じて、それ以降の連合軍日没DRを修正(日没判定に関してのみ)することになる。“DRM+X”の面が表になっている場合、“0”のマスから動かされた数だけ、日没DR にプラスの修正が加えられる。“DRM-X”の面が表になっている場合、“0”のマスから動かされた数だけ、日没DRにマイナスの修正が加えられる。日没DRMは、天候の変化に影響しない。

注意: したがって、日没DRM がマイナスの場合、天候の変化は生じえない。そのようなDRは必ず昼間フェイズを終了させるからである。

**12.5 アドバンテージの移行:** インパルスは、行動を行っているプレイヤーによって2分割されている。前半は「ドイツ軍インパルス」であり、後半は「連合軍インパルス」である。アドバンテージをダイスの振り直しやダブルインパルスに使用した場合、現在の「プレイヤーインパルス」の終了時までアドバンテージはどちらのプレイヤーにも所有されておらず、よってその間、どちらのプレイヤーも使用することはできない。すなわち、ダイスが振りなおされた後、どちらのプレイヤーも更なる振り直しを要求することはできないのである。同様に、アドバンテージを利用したプレイヤーが、直ちに敵ユニットの除去によってアドバンテージを再獲得することはない(日没DRM が動くことになる)。なぜなら、ユニットが除去された時点で、まだ敵のプレイヤーはアドバンテージを有していないからである。強制的な喪失を被ったために、ダイスの振り直しにアドバンテージを使用したプレイヤーは、その振り直したDRの解決の後、日没DRMマーカーの移動に関してアドバンテージを有していないものとみなす。

## 13.0 損害と補給

**13.1 概説:** Fresh状態インパルス開始したユニットのみが、移動・攻撃・砲爆撃(弾幕射撃)・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【例外: 攻撃を支援した(10.72c、15.12)、あるいは砲撃を行った/支援した(11.2)野砲ユニットはFresh 状態を維持する】。ユニットは戦闘の結果、損害(Dis)を被ることがある。Dis 状態になったユニットはSpent面に裏返され、適切なDisマーカー(レベル1か2)が置かれる。補充フェイズにおいて、ユニットは移動/戦闘による消耗からの回復を行う。

### 13.2 疲弊 (Spent) / 損害 (Dis) の発生: Freshユニット

は移動するとSpent状態になる。浸透(8.22)に成功したドイツ軍ユニットもSpent状態になる。攻撃を行ったユニットは、攻撃成功(AV>DV)の場合、全てSpent状態になる。攻撃失敗(AV<DV)の場合、全てSpentかつDis1状態になる。膠着(AV=DV)の場合には主力ユニットのみがSpentかつDis1状態になり、他の攻撃参加ユニットはSpent状態になる。砲撃を行ったユニットは、**弾幕射撃を宣言していた場合のみ**、砲撃解決後に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状態のレベルが悪化する。



**13.3 補充 (Refit) フェイズ:** 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。補充フェイズは以下のステップを踏んで行われる。

- 1 地図上に補給集積所(Supply Depots)を配置し、可能であれば、他のエリアに移動させることができる。
- 2 ユニットの補充のために補給ポイント(SP)を使用する。全てのユニットの補充を終えたら、補給備蓄を用いて、インパルスマークを前後どちらにでも動かすことができる。
- 3 孤立したユニットは必ず降伏drを行う。

**13.4 補給集積所 (Supply Depots):** 補給集積所は各プレイヤーの補充フェイズ中に地図上に配置され、ユニットの補充のために補給ポイント(SP)を使用し終えたら取り除かれる。各エリアに配置できる補給集積所の数に制限はない。

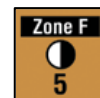
**13.41 ドイツ軍の集積所配置:** ドイツ軍は各ターンの補充フェイズにおいて、5つの補給集積所をいずれかのゾーンに自由に配置する。もしそのゾーンがドイツ軍支配下でかつ非交戦状態であれば、そのゾーン内の各補給集積所は、道路網を利用し、開放エリアのみを通るルートで他のドイツ軍開放エリアに移動させることができる。各ドイツ軍補給集積所は、ターン開始時の天候が荒天なら6SP、晴天なら5SPの補給許容量を有する(17.1、6.21を参照)。



**13.411 ゾーンIの特別ドイツ軍補充:** ゾーンI(Oss)内のドイツ軍ユニットは、そこがドイツ軍支配下である限り、集積所を用いることなく自動的に補充される。

**13.42 連合軍の集積所配置:** 連合軍は、5つの第30軍団用“ゾーンF”集積所、3つの空挺集積所、そして1つの航空補給マーカーを配置する。

**13.421 ゾーンF 集積所:** “Zone F”と記載された5つの連合軍補給集積所は、必ずゾーンFに配置される。ゾーンFが交戦状態であれば(どちらの陣営が支配しているかにかかわらず)、その集積所はゾーンFにいる連合軍ユニットのみを補充できる。ゾーンFが連合軍支配下でかつ非交戦状態であれば、それらの補給集積所は道路網を利用し、開放エリアのみを通るルートで他の連合軍開放エリアに移動させることができる。ゾーンF集積所は、天候にかかわらず常に5SPの補給許容量を有する。これらの集積所は、第30軍団所属のユニットのみ補充できる。



**13.422 空挺集積所:** “第1空挺師団[1Air]”、“第82空挺師団[82Air]”、“第101空挺師団[101Air]”と記載された3つの空挺集積所は、必ずUKボックスに配置される。空挺補給集積所は、連合軍支配下か、あるいは交戦状態の適切な師団空挺補給堡(3.262)エリアに移動させることができる。適切なエリアがない場合、集積所は配置されず、その補給ポイントは全て失われる。空挺補給堡に配置された空挺補給集積所は、そこから移動



させることができない。空挺補給集積所は、ターン開始時の天候が晴天であれば10SP、荒天であれば5SPの補給許容量を有する(17.1、6.21を参照)。これらの補給許容量は、FLAK/FLAKタワーと航空阻止(13.5、16.4)によって修正される。空挺補給集積所は、それぞれの所属師団のユニットのみを補充できる。

させることができない。空挺補給集積所は、ターン開始時の天候が晴天であれば10SP、荒天であれば5SPの補給許容量を有する(17.1、6.21を参照)。これらの補給許容量は、FLAK/FLAKタワーと航空阻止(13.5、16.4)によって修正される。空挺補給集積所は、それぞれの所属師団のユニットのみを補充できる。

**13.423 ゾーンIの特別連合軍補充:** ゾーンI(Oss)内の連合軍ユニットは、そこがドイツ軍支配下であったとしても、盤上の集積所を用いることなく自動的に補充される。ゾーンIが連合軍支配下でかつ非交戦状態であれば、連合軍プレイヤーは“OSS”と記載された追加の補給集積所を受け取る。OSS補給集積所は道路網を利用し、開放エリアのみを通るルートで、ゾーンIから他の連合軍開放エリアに移動させることができる。OSS集積所は、天候にかかわらず常に10SPの補給許容量を有する。この集積所は、いかなる連合軍ユニットでも補充できる。



**13.424 航空補給:** 連合軍は1つの航空補給マーカーを保有している。このマーカーは航空マーカーディスプレイ上から、連合軍支配下でかつTEMが+1~+2のエリア/ゾーンのどこかに配置することができる。航空補給マーカーは5SPの補給許容量を有する。航空補給マーカーは、ターン開始時の天候が晴天の時のみ、そのターンの補充フェイズに使用可能となる。その他の天候でターンが開始された場合、そのターンの使用は不可となる。航空補給マーカーの補給許容量は、FLAK/FLAKタワーと航空阻止(13.5、16.4)によって修正される。このマーカーは、いかなる連合軍ユニットでも補充できる。



記注: 13.422、13.424とも単なる漏れと考えられる。

**13.5 阻止 (Interdiction):** 連合軍の空挺補給集積所/航空補給マーカーの補給許容量は、それらが配置されるエリアにある/隣接するドイツ軍航空阻止マーカー、およびFresh状態のFLAK/FLAKタワーユニットにつき、1SP減少する。ドイツ軍の補充が先に行われるため、Spent状態のFLAK/FLAKタワーユニットが補充を受ければ、連合軍の補給集積所の配置時に阻止が可能となる。

**13.6 補充コスト:** 補充を受けるためには、ユニットは補給集積所から“補給を分配”してもらい必要がある。ユニットの補充には、以下の補給ポイント(SP)を消費する。

1SP	Spent状態のユニットをFresh面に戻す。
2SP	Disレベルを1つ下げる(Dis2をDis1に、もしくはDis1をSpentにする)。
+1SP	集積所から補充されるユニットまでの間にある、各境界線につき。
+1SP	補充されるユニットと集積所の間にある、各交戦状態(自軍支配下)エリアにつき。

補給が可能か否かにかかわらず、Dis状態のユニットは1ターンにつき1レベルしか補充できない。すなわち、Dis2ユニットはDis1状態にまでしか補充できず、Dis1ユニットはSpent状態にまでしか補充できない。

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。しかし、補給ルートは敵支配下のエリアを通過できない。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分配されたと考えて、必要な補給ポイントを消費する。

注意: プレイヤーは、自分のユニットを全て補充するのに補給が不足することがしばしばある。

**13.61 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。そのような集積所で余剰となった補給は失われる。

**13.7 備蓄 (Reserves) :** 開放エリアに置かれた集積所(連合軍航空補給マーカ―も含む)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、その分補給備蓄マーカ―を補給トラック上で動かす。×10の補給備蓄マーカ―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、×1のマーカ―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つ購入し、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：ドイツ軍が翌日のインパルスを1つ購入し、“1”のスペースにアドバンテージマーカ―を置いた。その後連合軍は3つのインパルスまでしか購入できないので、アドバンテージマーカ―の置き直しは、最大で“B”のスペースまでとなる。どちらのプレイヤーも、補給の備蓄を地図上にある補給集積所の補給ポイント増加には使用できない【例外：23.4】。

**13.8 孤立 (Isolation) :** 補給線は、補給源(13.81、13.82)からユニットのいるエリアまでたどられる。有効な補給線の長さに制限はないが、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。補給線は敵支配下のエリアに進入することはできるが、そこを通過することはできない。補給線は、いかなる場合もフェリー渡河点/自軍保持下の橋を用いてのみ、河川境界線を通じてできる。補給線は、自軍保持下の橋を用いてのみ運河境界線を通じてできるが、補給を受けるエリアに進入する最後の境界線である場合、橋は不要である。有効な補給線が引けないユニットは孤立(13.7)する【例外：9月17日と18日のターンの間、連合軍ユニットは決して孤立しない】。

**13.81 ドイツ軍の補給源 :** ドイツ軍の補給源は、ドイツ軍支配下のゾーンである。

**13.82 連合軍の補給源 :** 全ての連合軍の補給源は、ゾーンFである。

**13.9 降伏 (Surrender) :** 補給線を引くことのできないユニットは孤立する。プレイヤーは、補充フェイズの最後に孤立状態である各ユニットについて降伏drを行わねばならない。孤立には4つのレベルがある。Freshユニットはレベル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。降伏drが孤立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が孤立レベルと同じであれば、そのユニットは一段階孤立レベルが上がる(損害を被るのと同じ;すでにDis2の場合除去される)。降伏drが孤立レベルより大きければ、そのユニットには何の影響も無い。

## 14.0 ゾーン

**14.1 概説 :** ゾーンはエリアよりもはるかに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 突撃インパルスにおける移動 :** 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、そのユニットの移動はゾーンへの進入で終了する。ゾーンでインパルスを開始したユニットは、隣接するエリアに通常の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、交戦エリアからの離脱制限(9.2)はない。

注意：ゾーンへの出入りは、地図上に印刷された矢印に従ってのみ行われる——他の選択はない。例えば、ゾーンFからは、エリア64にのみ進入できる。エリア56と63には進入できない。

**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。

**14.4 戦闘 :** ゾーンにいる野砲は、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。これは攻撃の支援と同様に、砲撃の実施とその支援にも適用される。その他の点で、ゾーンにおける攻撃はエリアと同様に行うことができる。連合軍の空爆は、連合軍ユニッ

トが存在する、もしくは隣接しているか、連合軍支配下のエリアに隣接しているゾーンに対して行うことができる。 **訳注：16.22参照**

**14.5 ゾーンF :** ゾーンFは、各連合軍インパルスにおいて、あたかもダブルインパルス(12.3)の2番目の活性化エリアのように追加して活性化させることができる。制限として、他のエリア/ゾーン/UKボックスの活性化を最初に行い、日没DRも含めて全ての行動を終えた後で、ゾーンFを活性化させねばならない。これによるゾーンFの活性化は、アドバンテージの保持や使用とかわりなく行うことができる。もしこの方法でゾーンFを追加で活性化させたなら、連合軍はアドバンテージをダブルインパルスに使用すること(すなわち3番目のエリアを活性化させること)はできない。アドバンテージの使用による通常のダブルインパルスの一部であれば、ゾーンFも他のエリア/ゾーン/UKボックスの活性化と同時に活性化できる【例外：連合軍が空爆による砲撃インパルスで、どこかのエリア/ゾーン(ゾーンFを含む)を目標として活性化させたなら、そのインパルスにおける行動はその空爆しか行えない(16.21)】。

**14.51 再進入 :** ゾーンFから退出してエリア64に進入したユニットは、退却(10.9)によってのみ、ゾーンFに進入できる。ゾーンFには再配置でも進入できない。

## 15.0 砲兵

**15.1 野砲 :** 野砲は砲撃、砲撃の支援、あるいは攻撃の支援を行うことができる。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。

**15.11 砲撃 :** 野砲は1インパルスの単一の行動として、自身と同じ隣接エリア(軍団砲兵は2エリア先まで可)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、砲撃を行うことができる。開放エリアにいる野砲は、隣接エリア(軍団砲兵は2エリア先まで可)に対しても砲撃を行える。1個の砲撃主力ユニットを選択し、追加して参加する1個の野砲ユニットにつき+1AVを加算する。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(11.3)。

**訳注：11.111/15.13**

**15.12 攻撃支援 :** 攻撃を支援する1個のFresh野砲ユニットにつき、+1AVが加算される(10.72C)。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、自身が活性化エリアにいたとしても隣接するエリアにおける攻撃を支援できる。開放エリアにいる軍団砲兵は、2エリア離れた目標に対して攻撃支援が行える。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非砲兵ユニットが少なくとも1個は参加している必要がある。

注意：ドイツ軍には師団に所属していない独立砲兵大隊が4つある。これらの独立部隊は、攻撃支援を行えない。

**15.13 軍団砲兵 :** 認識する助けとして、軍団の識別記号は楕円の背景で強調されている。軍団砲兵が開放エリアにいる場合、2エリア離れたエリアへの砲撃や攻撃支援が可能である。30軍団の軍団砲兵が攻撃支援を行うには、その攻撃にゾーンFからゲームを開始したイギリス軍ユニットが少なくとも1つは参加している必要がある。軍団砲兵は弾幕射撃(11.112)の砲撃主力ユニットになれる。



## 16.0 空軍力

**16.1 概説 :** 連合軍は2つの空爆マーカ―(RAF2とRAF83)を持つ。各空爆マーカ―は使用後裏返され、夜明けフェイズにおいて自動的に表面に戻される。連合軍は1つの航空補給マーカ―(アメリカ第8空軍)も有している。ドイツ軍は2つの航空阻止マーカ―を持つ。

## 16.2 空爆 (Air Bombardment) :

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唯一の行動として、空爆を実行できる。空爆解決前に、目標となるエリアに空爆マーカーを配置する。空爆は野砲による砲撃と同様に解決されるが、目標エリアに(敵野砲ユニットではなく)Fresh 状態の敵FLAK/FLAK タワーユニットがいた場合、各ユニットにつき+IDV が加算される点異なる。空爆解決後、マーカーを裏返して“USED”の面に向けて航空マーカーディスプレイに戻し、このターンに再び空爆に利用できないことを表しておく。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。



**16.21 制限:** 連合軍プレイヤーは、空爆インパルスにおいてアドバンテージの放棄によるダブルインパルス(12.3)を宣言することも、ゾーンF のダブルインパルスの活性化(14.5)も行えない。空爆は他の空爆/野砲ユニットの支援を受けることはできない。

**16.22 目標エリア:** 空爆は、連合軍ユニットがいる/隣接しているエリアか、もしくは連合軍支配下エリアに隣接しているエリアを目標エリアに指定できる。

**16.23 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。連合軍の被るAPは、修正前の攻撃側空爆DRの半分(端数切り上げ)である。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。

**16.3 航空補給:** 連合軍は、自軍支配下のエリア/ゾーンのうち、+1/+2TEMの地点に、航空補給マーカーを補給集積所として配置できる(13.424)。

## 16.4 航空阻止 (Air Interdiction) :

ドイツ軍の航空阻止マーカーは、連合軍空挺降下エリアか、空挺補給堡を含まないいずれかのエリアに配置される。ドイツ軍は1つの航空阻止マーカーを配置すること以外、そのインパルスではいかなる行動も行えない(もし可能なら、ダブルインパルスを宣言してもよい)。航空阻止マーカーが配置されたエリア、およびそこに隣接するエリアの阻止能力;I V(18.44項)は+1増加する。一度配置された航空阻止マーカーは、補充フェイズ終了時まで維持される。補充フェイズ終了時に、ドイツ軍プレイヤーは航空阻止マーカーをディスプレイボックスにもどす。両方の航空阻止マーカーが使用可能な場合、それらを両方配置するには、2つの異なるインパルスを使用せねばならない。同一ターンに、同じエリアに2つの航空阻止マーカーを配置できない。 訳注: 18.44



## 17.0 天候

**17.1 夜明け:** 9月19日以降のターン開始時に

において、その日の天候を決定(6.21)し、ターンマーカーを適切な面に向ける。ドイツ軍の補給集積所と、連合軍空挺補給集積所のマーカーを適切な天候の面にしておく。9月17日と18日のターンの開始時の天候は自動的に晴天である。



**17.2 晴天 (Clear) :** プレイは通常どおり行われる。空爆・増援空挺部隊の降下は、晴天インパルスにのみ実行できる。連合軍の航空補給は、晴天で開始したターンにのみ可能である。ターン開始時の天候が晴天の場合、ドイツ軍の各補給集積所が補充フェイズに使用できる補給許容量は5SPであり、連合軍空挺補給集積所は10SPである。

**17.3 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・増援空挺部隊の降下は、荒天インパルスには実行できない。ターン開始時の天候が荒天の場合、ドイツ軍の各補給集積所が補充フェイズに使用できる補給許容量は6SPであり、連合軍空挺補給集積所は5SPである。

注意:ドイツ軍の航空阻止マーカーは、ターン開始時の天候が荒天であろうと、天候の変化によって荒天になると、常に使用できる。

**17.4 天候の変化:** もしも連合軍プレイヤーによる日没DR(6.3)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。ターンマーカーをターン記録表上で裏返し、このことを記録する。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、再びターンマーカーをターン記録表上で裏返す。空爆インパルスに天候の変化が生じた場合、アドバンテージマーカーはインパルストラック上を前進しないが、ターン記録表上で天候の変化を記録する。

注意:日没DRによって天候が変化しても、補充フェイズにおける両軍の補給集積所の補給許容量と、連合軍の航空補給の可否は変化しない。

**17.41 補給への影響:** ターン開始時の天候は、ドイツ軍の補給集積所のSP(13.41)、連合軍空挺補給集積所のSP(13.422)、連合軍航空補給の可否(13.424)に影響を与える。

## 18.0 増援

**18.1 概説:** 増援は夜明けフェイズに配置される。

**18.2 ドイツ軍:** ドイツ軍の増援は指定されたゾーンに、Fresh状態で配置する[例外:22.2]。そのゾーンに連合軍ユニットがいても、混戦状態でなくとも配置は可能であり、強制攻撃等のペナルティも無い。航空阻止マーカーは地図上のディスプレイボックスに置かれる。 訳注:第1版へのエラッタによる追加

**18.3 連合軍地上部隊:** イギリス第30軍団のユニットは、ゾーンFにFresh状態で配置される。9月18日と20日にゾーンFに配置される増援部隊は、セットアップカードの条件を満たした場合に直ちにゾーンFに配置される。これらのユニットは、追加の活性化(14.5)ができるのなら、ゾーンFを直ちに活性化させて移動/戦闘を行わせても良い。

**18.4 連合軍空挺部隊:** 連合軍空挺部隊の増援は、UKボックスにFresh状態で配置される。UKボックスは通常の実撃インパルスとして活性化させ、空挺降下を実施できるが、橋の修理/爆破は行えない。

**18.41 降下制限:** 空挺部隊は、各ユニットの裏面に記載された降下エリアにのみ降下できる(18.5)。降下するインパルスにおいて、すでに降下エリアにいる連合軍ユニットと、降下する空挺部隊のユニットの合計が10を超える事があってはならない。1インパルスにつき、UKボックスから地図上のエリアに動かせるユニットは、最大3個までである。空挺野砲ユニットは、非交戦状態のドイツ軍支配下エリアに降下するには、少なくとも1つの主力ユニットを伴わなければならない。

**18.42 降下手順:** 連合軍プレイヤーは、UKボックスの活性化を宣言する。一度に降下できる数は最大3ユニットまでであり、セットアップカードに記載されている降下エリアに着地する限り、ユニットが降下するエリアは複数であってもかまわない。降下エリア内、あるいは降下エリアに隣接するエリアにFresh 状態のドイツ軍FLAK/FLAKタワーユニット/航空阻止マーカーがある場合、ドイツ軍プレイヤーは阻止drを行わねばならない。阻止の影響を受けなかった空挺ユニットは、以下の2つのうち1つを選択する。

- Fresh 状態のまま降下エリアにとどまり、後のインパルスにおいて活動する。この場合、UKボックスからの降下にMFは消費されない。
- ただちに移動/攻撃を行う。新たに降下した増援部隊は、すでに降下エリアにいるユニットと共同で移動/戦闘することはできない。ただし、連合軍プレイヤーがアドバンテージを使用し、ダブルインパルスとしてUKボックスと降下エリアの両方を活性化させるのであれば可能である。空挺増援部隊が移動/戦闘を選択した場合、UKボックスからの降下に消費されるMFは、そのエリアの通常のMF コストと同じである。

**18.43 強制攻撃：**空挺増援部隊がドイツ軍支配下で非交戦状態のエリアに降下した場合、そこに少なくとも1つのドイツ軍ユニットが存在するなら、強制攻撃(10.2)の対象となる。その強制攻撃が失敗したとしても、空挺増援部隊は退却しない(10.741)。これらの部隊は、攻撃目標のエリアでインパルスをはじめた(10.6)かのように取り扱う。

**18.44 航空阻止：**Fresh状態のドイツ軍FLAK/FLAKタワーユニット/航空阻止マーカーは、連合軍の空挺増援部隊、空挺補給集積所、および進攻空挺部隊を阻止することができる。降下エリアに対する阻止能力(Interdiction Value; I V)は、その降下エリア内、あるいは降下エリアに隣接するエリア内にあるFresh 状態のドイツ軍FLAK/FLAK タワーユニット/航空阻止マーカーの数に等しい。

各空挺ユニットの降下エリアは、阻止の解決前に全て宣言しておかねばならない。ドイツ軍プレイヤーは、降下するユニットにつき、阻止drを行う。drがI Vと同じだった場合、その降下ユニットは降下エリア内でSpent 状態となり、そのターンに移動/戦闘を行えなくなる。drがI V未満であれば、その降下ユニットはDis1 状態になる。dr がI Vより大きければ、その降下ユニットにはなんら影響がない。降下エリアのスタック制限がいっぱいになったならば、それ以上の降下は行えない。

FLAK/FLAKタワーは、阻止を行うことでSpent 状態にはならず、同じインパルス中に、隣接する/自身の存在する全ての降下エリアを阻止できる。同様に、航空阻止マーカーは、阻止を行うことによってなんらの影響も受けない。 **訳者追記**



**18.5 9月18日と19日の増援：**9月18、19日のターンにUKボックスから降下する連合軍空挺増援部隊は、必ずユニット裏面に記載された降下エリアに降下せねばならない。19日より後に、18/19日に降下予定であったユニットが降下するのであれば、色によって識別された師団降下エリア(3.261)のどこにでも降下してよい。

## 19.0 橋

**19.1 概説：**橋は常に以下の3つの状況のうちのいずれかにある。すなわち、ドイツ軍保持、連合軍保持(“Allied Bridge”マーカーで示す)、破壊(“Blown Bridge”マーカーで示す)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、4つの異なる方法で移り変わる。

- ・破壊された橋の修理(19.2)
- ・移動中における橋の奪取(9.22, 19.3)
- ・橋を通過しての強制攻撃の成功/膠着(10.742~743)
- ・橋の両側のエリアが自軍支配下(7.2)となる

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。一度橋を通過したユニットが、逆方向に同じ橋を通過する場合、2ユニットが橋を利用したと考える。強制攻撃に失敗したユニットの退却は、橋の利用にカウントしない(9.62)。

注意：2MFを消費して(あるいは空挺降下フェイズにおける移動によって)敵保持下の橋を通過し、敵支配下の非戦闘エリアに進入した場合、奪取drを行わずとも自動的に橋を確保できる。

**19.2 橋の修理(Repair)：**破壊された橋は修理する事ができる。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の行動として、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(8.21)。連合軍の場合、橋の修理を試みるエリアは、そのインパルス開始時において第30軍団に支配され、かつゾーンFに補給線が引けなければならない(13.82)。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(19.5)を加える。その結果が7以上なら修理に成功する。ドイツ軍ならば Blown

Bridgeマーカーを取り除き、連合軍なら裏返して“Allied Bridge”面にする。各ターンに修理を試みられる橋の数は、連合軍が2、ドイツ軍が1に制限される。橋が描かれていない境界線に、新たに橋を建設することはできない。

**19.21 建設(Construction)：**橋の修理を試みるには、建設(Construction Availability)ボックスの“使用可能(Available)”マスに自軍建設マーカーがあるか、すでに修理対象の橋に建設マーカーが置かれているかしなければならない。もしプレイヤーに利用できる建設マーカーが無い場合、橋の修理は行えない。修理が成功した場合、使用した建設マーカーは建設ボックスの“使用済み(Used)”のマスに置かれる。



注意：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、両陣営の建設マーカーが取り除かれ、建設ボックスの“使用済み(Used)”のマスに置かれる。

橋の修理の試みに失敗した場合、破壊された橋の上に+1の建設マーカーを置くか、すでに+1の建設マーカーが置かれていた場合には、建設マーカーを+2の面に裏返す。建設マーカーの橋修理のためのdrmは+2までしか上昇しない。一度配置された建設マーカーは、その橋が修理されるまで自動的に取り除くことはできない。

**19.22 優先目標：**建設マーカーが砲撃の優先目標(11.12)として選ばれた場合、1APを被ることで建設レベルが1低下する。すなわち、+2の建設マーカーは+1になり、+1の建設マーカーはとり除かれ、建設ボックスの“使用済み(Used)”のマスに置かれる。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。

**19.23 夜間建設：**プレイヤーは自身の補充フェイズにおいて、橋をSpent ユニットであるかのようにみなして、補給を用いることで橋の修理を試みる事ができる。連合軍の場合、その補給はゾーンFの補給集積所から供給されねばならず、航空補給や空挺補給集積所からの補給では不可能である。橋の修理に成功したら、同じ補充フェイズ中に、その橋を通過して別の補給集積所を移動できる。

**19.3 橋の奪取(Seizure)：**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、移動中にいつでも試みる事ができる。この試みには1MF消費が必要であり、drで4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。



- +1 境界線のもう一方のエリアが非戦闘エリアである。
- 1 境界線のもう一方の側にいるFresh状態の敵ユニットにつき。
- 1 境界線が河川である。

それぞれの橋の奪取は、1インパルス/D-Day空挺降下フェイズにつき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。

注意：橋の奪取に失敗した場合、その後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、追加のMFを消費する必要がない。

**19.4 橋の爆破(Demolition)：**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、一時的に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、橋の爆破/修理のdrmを適用する(19.5)。結果が7以上であれば橋は爆破され、Blown Bridge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。



**19.5 橋の破壊/修理に関する修正:** 橋の爆破/修理のdrm は、橋の両側の2エリアの状況、境界線の種類(河川か、運河か)、およびその行動(破壊か、修理か)による。

- +3 開放エリア。
- +2 交戦エリア(自軍支配下)。
- +1 交戦エリア(敵軍支配下)。
- 1 境界線が河川である。
- 1 修理の試み。
- +X 修理の試みに対する建設マーカーレベル。

注意: 橋の両側のエリアの状況のdrmを加算する。河川にかかる橋には、常に-1drmが加算される。建設マーカーの修正値の最大は+2までであり、何度建設を試みてもこれは変化しない。

## 20.0 D-DAY

**20.1 概説:** 第1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:

- 1.1 空爆 (Air Bombardment) フェイズ
- 1.2 砲撃 (Artillery Bombardment) フェイズ
- 1.3 空挺降下 (Airborne) フェイズ
- 1.4 第30軍団地上攻撃 (Amphibious Assault) フェイズ

**20.2 空爆フェイズ:** 連合軍はアメリカ第8空軍によって、ドイツ軍FLAKタワーユニットが含まれるエリアを全て空爆する。FLAKタワー以外の敵ユニットが含まれる場合、FLAKタワーを優先目標に指定する。これらの解決には8攻撃力が用いられ(16.2)、解決後はアメリカ第8空軍のマーカーを裏返す。このマーカーはこれ以降、連合軍航空補給マーカーとして機能する。イギリス軍の2つのマーカー (RAF2とRAF83)は裏返さない。



**20.3 砲撃フェイズ:** イギリス第30軍団の軍団砲兵は、ゾーンFにおいて弾幕射撃(11.112)による砲撃を実施し、Spent 状態となる。近衛機甲師団の師団砲兵は、この砲撃を支援できない。

**20.4 空挺降下フェイズ:** 以下の手順に従って、連合軍の空挺部隊を降下させる。

- 1: 連合軍プレイヤーは、全ての空挺ユニットをセットアップカードに指示された降下エリアに、Fresh状態で配置する。
- 2: ドイツ軍プレイヤーは航空阻止 (18.41) を解決する。
- 3: 連合軍プレイヤーは、少なくとも1つのFresh状態ユニットが存在する降下エリアをそれぞれ活性化させ、1エリアにつき以下に示す行動のうちの1つを行わせることができる。

**A 攻撃:** 降下エリアが交戦状態でなければならない。1つ、あるいはそれ以上の空挺ユニットが1回の共同攻撃を降下エリアに実施する。この攻撃が失敗に終わっても、退却は生じない。オーバーランも生じない。

**B 橋の奪取:** 降下エリアが非交戦状態でなければならない。1つのユニットのみが橋の奪取の試みができる。

**C 移動:** 降下エリアが非交戦状態でなければならない。ユニット(複数も可)は全MFを消費し、隣接する非戦闘地帯エリア(複数も可)に進入できる。

**D パス:** エリア内のすべてのユニットはFresh状態を維持し、後のインパルスでの活性化に備える。

A、B、もしくはCの行動を行ったユニットは、その結果にかかわらずSpent状態になる(もしくは、攻撃失敗によりDis1状態になる)。

**20.5 第30軍団地上攻撃フェイズ:** ゾーンFに初期配置されている近衛機甲(Gds)師団所属のユニットのうち、少なくとも1つが、ゾーンFのドイツ軍

ユニットを攻撃しなければならない。

**20.6 昼間フェイズ:** ドイツ軍0インパルスから、通常のターンが始まる。

**20.61 D-Day移動制限:** 9月17日(第1ターン)のドイツ軍には、以下のような移動制限が課される。

- ・インパルス0: ドイツ軍ユニットは移動も戦闘も行えず、活性化エリアでの橋の爆破のみを試みられる。
- ・インパルス1以降: 17日ターンの晴天インパルスでは、ドイツ軍ユニットは1MFしか持たない(浸透を試みることはできる)。荒天インパルスでは、通常のMF+1(17.3)の移動能力をもつ。

注意: 9月17日ターンにおいて、一度荒天になった天候が再度晴天に戻った場合、D-Day移動制限も復活する。

**20.7 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。

## 21.0 勝利条件

**21.1 突破(Breakthrough):** 連合軍は突破を達成すれば直ちに勝利する。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ユニットが1つでもゾーンA(Apeldoorn)に存在していた場合、突破を達成したものとみなす。

**21.2 9月20日の勝利判定:** 連合軍は、9月20日ターンの終了時に10以上の勝利ポイント(VP)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。

**21.3 勝利ポイント (VP):** ドイツ軍はVPを獲得しない。連合軍が突破(21.1 項)を達成しなかった場合、勝利は連合軍のVPの合計によってのみ決定される。連合軍は、第30軍団が支配しており、かつゾーンFへの補給線を引けるすべての勝利条件エリアからVPを得る【例外: アーネム(Arnhem)とアイントホーフェン(Eindhoven)】。そのエリアにドイツ軍ユニットが存在するかどうかは関係がない(ただし、21.4に注意すること)。連合軍がアドバンテージ(12.)を握っていたら、1VPの価値がある。

**21.31 アイントホーフェン:** 連合軍は、9月17日ターン終了時に第30軍団所属のいずれかの部隊によってアイントホーフェン(Eindhoven)を交戦状態か支配下に置く事ができた場合、1VPを得る。9月20日終了時にこのエリアを支配していてもVPは獲得できない。

**21.32 アーネム:** 連合軍は、第1空挺師団がアーネム(Arnhem)を支配していれば、補給線の有無にかかわらず2VPを得る。第30軍団が支配し、かつゾーンFへの補給線を引くことができる状態であれば4VPを得る。

**21.4 交戦状態によるペナルティ:** ゲーム終了時に、連合軍が支配している勝利条件エリアで、補給下のドイツ軍ユニットが存在している(すなわち、連合軍支配下であるが交戦状態である)エリアのVPを数える。これが少なくとも6ポイントあれば、連合軍は1VPを失う。アーネムは、この罰則の計算上、連合軍に実際に与えられるVPの価値にかかわらず、4VPのエリアとして数える。

## 22.0 延長ゲーム

9月20日を越えての延長ゲームのプレイを望む場合、両方のプレイヤーの合意のもと、以下の修正/追加ルールを使用する。

**22.1 延長ゲームの勝利条件判定:** 連合軍の勝利判定は、以下のターンの最後に行う: 9月20日(10VP)、24日(15VP)、26日(21VP)。連合軍は、各日付に設定されたよりも多くのVPを得れば勝利する。設定未達のVPなら、ドイツ軍の勝利である。設定と等しいVPであれば、プレイが継続される。要求されるVPは、ターン記録表に記載されている。突破(21.1)が達成された場合、通常ゲームと同様、直ちに連合軍の勝利でゲームが終わる。

## 22.2 Deelen 飛行場：イギリス第52(空輸)軽師団は9月21

日ターンの夜明けフェイズ開始時に、連合軍の空挺増援部隊と同様にエリア9;Deelen 飛行場に登場することができる。ただし、Deelen 飛行場が連合軍支配下で、交戦状態ではなく、しかも少なくとも1つのFresh状態の連合軍ユニットがいなければならない。他の空挺ユニットと異なり、第52軽師団は、かならずDeelen飛行場に登場しなければならない。さもなければプレイには登場しない。同様に、ドイツ軍の工兵教導(Lehr)大隊もDeelenに登場しなければならない。そのためには、Deelen飛行場がドイツ軍支配下で、非交戦状態でなければならない。さもなければ、プレイには登場しない。



注意：両軍のDeelen 飛行場に登場するユニットには、Spent 面の登場ターン数のところに“Sp”と表示されている。

## 23.0 選択ルール

**23.1 概説：**ここまでの段階で、ゲームは最も競技性が高くなるように提示されている。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 D-Day降下地点の選択：**連合軍セットアップカードに指定された降下地点の代わりに、連合軍空挺ユニットはその師団の降下エリアのどこにでも降下できる。ただし、以下の制限がある。

- そのエリアのTEM が+1か+2であること。もしくは空挺補給堡エリアであること。
- そのエリアが空挺補給堡エリアに補給線を引けること(エリア24 がこれに抵触する)。
- 1つのエリアには最大4ユニットまで降下できる。エリア54のみ、最大6ユニットまで降下できる。
- ポルダーエリアに降下する場合、降下困難な地形を反映して、そのエリアの阻止能力(IV;18.44 項)は+1、降下ユニットがグライダー歩兵、グライダーパイロット(通常はすべてD-Dayにエリア5に降下する)、および野砲の場合は+2増加する。

**23.3 輸送力の向上：**連合軍セットアップカードの指定の代わりに、連合軍増援を以下のようにUKボックスに配置できる。

- 9月18日の増援を、17日の第7インパルスに使用可能とする。
- 9月19日の増援を、18日の第7インパルスに使用可能とする。

**23.4 補給備蓄の使用：**補充フェイズに連合軍のすべての空挺補給集積所の許容量が10SP未満である場合、連合軍プレイヤーは備蓄(13.7)を切り崩して、空挺補給集積所のSPをその分だけ増加(最大10ポイントまで)させることができる。ただし、各空挺補給集積所のSPが均等になるように増加させなければならない。使用しなかった補給ポイントは再び備蓄に戻される。

**23.5 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補正することもできる。

**23.51 入札：**両方のプレイヤーが、同時かつ秘密裏に自身の希望に関する入札を記入する。より高い入札をした側が勝者となり、希望の陣営をプレイする。入札に負けた側は希望とは異なる陣営をプレイするが、入札に勝利した側が記入しただけの補給備蓄をプレイ開始時に得る事ができる。もし入札が同点だった場合、無作為のダイスによって陣営を決定し、希望がかなわなかった側に入札結果を適用する。入札によって得た備蓄は、備蓄のルール(13.7)に従って、9月17日のインパルスの購入に当てることができる。ドイツ軍のD-Day移動制限(20.61)はいまだ有効である;最初のインパルスに“0”インパルスの制限を適用すること。

例：ジョンとボブは入札で陣営を決めることにした。両者ともドイツ軍を希望しており、ジョンは10ポイント入札し、ボブは15ポイントだった。より高い入札のボブの方が勝者となり、ドイツ軍を担当する。ジョンは連合軍を担当するが、ゲーム開始時から15ポイントの補給備蓄を得る。

**23.6 再編成(Reorganization)：**歩兵・装甲・野砲のみが再編成を行える。再編成するためには、同じタイプ(歩兵・装甲・野砲)のユニットが2つ、同じエリアにいなければならない(孤立エリアでもかまわない)。再編成は、全ての補給集積所による補充と降伏判定が完了した後、補充フェイズの最後に行われる。Spent/Dis1状態のユニットは、もう一方のDis1/Dis2ユニットを除去することで、1レベルの補充ができる。ユニットは同一の補充フェイズに、通常の補充と再編成の両方を行うことができる。したがって、ユニットは1回の補充フェイズで2レベルの回復が可能になる。ただし、その場合はDis1/Dis2のユニットが1つ除去されることになる。

**23.7 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。

**23.71 カードデッキ：**同じ種類のトランプを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DR11を表し、QはDR12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。

## 24.0 インデックス

### 略号

AP	Attrition Point	損耗ポイント
AT	Attack Total	攻撃総数
AV	Attack Value	攻撃値
CP	Casualty Point	損害ポイント
dr	die roll	サイコロ1個
drm	die roll modifier	dr修正
DR	Dice Roll	サイコロ2個
DRM	Dice Roll Modifier	DR修正
DT	Defense Total	防御総数
DV	Defense Value	防御値
GP	Glider Pilot	グライダーパイロット
IV	Interdiction Value	阻止値
MF	Movement Factor	移動力
TEM	Terrain Effects Modifier	地形効果修正
UK	United Kingdom	イギリス本国
VP	Victory Point	勝利ポイント

あ			射程	Range	11.111
アドバンテージ	Advantage	12.0	主目標	Primary Target	11.12
イギリス本国ボックス	United Kingdom Box	3.4/8.1/18.4	主力ユニット	Point Unit	9.65
移動	Movement	9.0	消耗	Exhaustion	8.3/13.1
移動力	Movement Factor(MF)	4.22/9.2	勝利条件	Victory Condition	21.0
インパルス	Impulse	8.1	初期配置エリア	Setup Area	4.23
インパルストラック	Impulse Track	3.7	浸透	Infiltration	8.22
エリア	Area	3.2	充足	Fresh	4.22/8.3
オーバーラン	Overrun	10.5	スタック	Stacking	7.1
か			晴天	Clear	17.2
開放状態	Free	7.5	選択攻撃	Optional Assault	10.3
拡張ゲーム	Extended Game	22.0	戦闘解決方法の変更	Aiternate Combat Resolution	23.7
活性化エリア	Active Area	8.21/8.23 19.2/19.4	前衛ユニット	Forward Unit	10.7/10.73A
機械化歩兵	Mechanized Infantry	4.114	全力移動	Minimum Move	9.21
規則の適用	Error	8.6	装甲	Armor	4.115/9.2
境界線	Boundary	3.23	阻止	Interdiction	13.5/16.4
強制攻撃	Mandatory Attack	10.2/8.222			18.44
空挺降下フェイズ	Airborne Landing Phase	20.4	損害	Disruption	4.4/13.2
空挺補給集積所	Airborne Supply Depot	13.422	損害ポイント	Casualty Point (CP)	10.8
空挺補給堡	Airborne Supply Head	3.262	損耗ポイント	Attrition Point (AP)	11.41
空挺歩兵	Airborne	4.113	ゾーン	Zone	3.3/14.0
空爆	Air Bombardment	16.2	増援	Reinforcement	18.0
軍団砲兵	Corps Artillery	15.13	た		
建設 (橋)	Construction	19.21	ターン	Turn	3.6/6.1
建設ボックス	Construction Availability Box	19.21	ターン記録票	Turn Record Track	3.6
降下エリア	Drop Area	20.4/3.4	退却	Retreat	10.9
降下地点の選択	Optional D-Day Landing	23.2	第30軍団地上攻撃フェイズ	XXX Corps Ground Assault Phase	20.5
航空補給	Air Supply	13.423	ダブルインパルス	Double Impulse	12.3
航空マーカー	Air Marker	4.3	弾幕射撃	Barrage	11.112
航空マーカーディスプレイ	Air Unit Display	3.5	地図	Map	3.0
攻撃側	Attacker	8.1	昼間フェイズ	Daylight Phase	6.3
攻撃支援 (野砲)	Artillery Support	15.12	敵存在エリアからの離脱	Exit of Enemy-Occupied Area	9.2/10.6
攻撃総数	Attasck Total (AT)	10.7	敵存在エリアへの進入	Entrance of Enemy-Occupied Area	9.65
攻撃値	Attack Value (AV)	10.72	天候	Weather	17.0
攻撃の解決	Assault Resolution	10.7	登場ターン	Turn of Entry	4.23
攻撃力	Attack Factor	4.22	突破	Breakthrough	21.1
高射砲	FLAK	4.117/16.2	突撃インパルス	Assault Impulse	8.21
高射砲塔	FLAK Tower	4.118/16.2	同一師団効果	Divisional Integrity	10.72D
交戦状態	Contested	7.4/13.61	道路網	Road Net	3.21
高地	Flevated Terrain	3.22/8.221	な・は		
		10.510.81/	日没DR	Sunset DR	6.3/8.24
荒天	Overcast	17.3	入札	Bid	23.5
降伏	Surrender	13.9	橋	Bridge	3.24/9.62
孤立	Isolation	13.8			19.0/20.4
誤爆	Mistaken Attack	16.22	橋の奪取	Seizing Bridge	8.22/19.3
さ			爆破	Demolition	19.4
再編成	Reorganization	23.6	パスインパルス	Pass Impulse	8.24
作戦範囲	Operational Sector	3.26/9.66	非戦闘地帯	Vacant	7.5
識別	Identifier	3.22	疲弊	Spent	4.22/13.1
師団砲兵支援制限	Divisional Artillery Suport Limits	15.12	備蓄	Reserve	13.7
支配	Control	7.2/21.3	フェリー渡河点	Ferry Crossing	4.116/11.11

プレイの準備	Prepare to Play	5.0
プレイの手順	Sequence of Play	6.0
砲撃フェイズ	Artillery Bombardment Phase	20.3
砲撃インパルス	Bombardment Impulse	11.0
補給源	Supply Source	13.81/82
補給集積所	Depot	13.4
補給戦	Supply Line	13.8
補給トラック	Supply Track	3.8
補充	Refit	13.3
歩兵	Infantry	4.113
ボート強襲	Boat Assault	9.5
ボート強襲ボックス	Boat Assault Box	3.10
防御側	Defender	8.1
防御総数	Defense Total	10.7
防御値	Defense Value	10.73
防御力	Defense Factor	4.22
ポルダー	Polder	3.22
ま・や・ら		
目標エリア	Target Area	11.1
野砲	Field Artillery	4.116
輸送能力の向上	Double Lift	23.3
ユニット	Unit	4.1
夜明けフェイズ	Dawn Phase	6.2/17.1
隣接	Adjacent	3.2

## 訳者から

**青い文字**は、ほぼ同じゲームシステムであるブレイクアウト:ノルマンディのルールから、役者の判断で明確化のために必要と思われるものを転記したものである。

**赤い文字**は、訳者の判断により原文と異なる表現を入れているところである。注釈の説明を見て、原文と比較し、適切かどうかを判断されたい。

## 25.0 クレジット

デザイナー：Michael Rinella

ディベロッパー：Brian Youse

校正：Thierry Aradan, John Carroll, Chris Dodd,

Jim Eliason, Stefan Anton Federsel, Thomas Marshall,

Charles Vasey, and S. Tod Whitehurst

アートワーク：Nicolás Eskubi

レイアウト：Nick Richardson

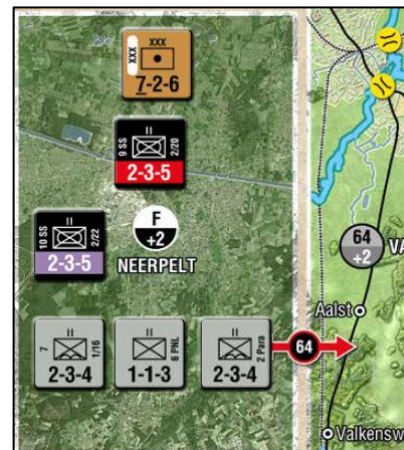
## 26.0 プレイの例

**1. 空爆フェイズ:** ゲームは常に、D-Dayの空爆フェイズから開始される。連合軍プレイヤーは、アメリカ第8空軍マーカースを使用して、マップ上の「ドイツ軍FLAKタワーを含むエリア」を全て空爆する。下図の例では、Son FLAKタワーが優先目標として攻撃される。この空爆のAVは8 [第8空軍マーカースの攻撃力] である。目標エリアであるSt. OedenrodeのDVは5 [4 (2×エリアの+2TEM) +Son FLAKタワー1つ= 5] である。AVとDVの差が3であるため、ドイツ軍DRが連合軍DRより3以上大きい場合、APは0となり、効果無しとなる。ドイツ軍DRが連合軍DRより2大きい場合、1APが生じるが、Fresh状態のFLAKタワーをSpent状態にするには2APが必要なので、これも効果無しとなる。ドイツ軍のDRが連合軍のDRより1大きい場合、ドイツ軍は2APを被る。このAPは主目標に吸収されなければならないが、Son FLAKタワーはSpent状態となる。この攻撃でさらに多くのAPを被ったとしても、その余剰は無視される。



る。1個のユニットは、砲撃で1段階より多くの損害を受けることはないためである。全ての空爆を終えたのち、その結果に関わらず、アメリカ軍第8空軍マーカースは空爆フェイズ終了時に裏返され、残りのゲーム期間中、連合軍の航空補給マーカース(13.424)となる。

**2. 砲撃フェイズ:** 連合軍プレイヤーはゾーンFで第30軍団砲兵部隊による弾幕射撃 (11.112) を実施する。ゾーンFは14AV [第30軍団砲兵の攻撃力の2倍] で攻撃され、目標エリアであるゾーンFは 4DV [エリアの+2 TEMの2倍 = 4] で防御する。連合軍プレイヤーは、第9SS 2/20 装甲擲弾兵大隊を優先目標として選択した。起こりうる結果は、攻撃総数 (AV + DR) と防

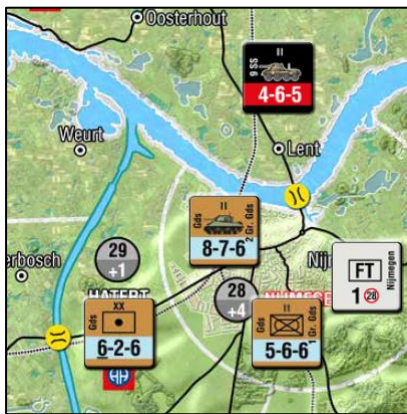


御総数 (DV + DR) の差によって異なる。ドイツ軍DRが連合軍DRを10以上上回った場合、APは生じない。ドイツ軍DRが連合軍DRを9上回った場合、砲撃は1APを生じさせる。しかし、Fresh状態の歩兵ユニットをSpent状態にするには2APが必要なので、これも効果無しとなる。それ以外の場合、少なくとも主目標はSpent状態になり、連合軍のDRがドイツ軍のDR以上であれば、5つのドイツ軍ユニット全てがSpent状態となる。

**3. 空挺降下フェイズ:** 連合軍プレイヤーはFresh状態の空挺ユニットを指定降下エリアに配置する。以下の例では、エリア54 (St. Oedenrode) にFresh状態のFLAKタワーが残っているため、ドイツ軍プレイヤーは6個のアメリカ空挺大隊それぞれに対して、阻止 drを行う。1/502大隊に「1」が出たため、このユニットは直ちに Spent 状態となり、補充されるまで何もできなくなる。降下エリアは交戦状態であるため、連合軍プレイヤーは1個以上のFresh状態ユニットで攻撃を行うか、何もせずに将来のインパルスで活動できるよう



はSpent状態のFLAKタワーが吸収できる3CPより多い値である。結果としてこのFLAKタワーは除去され、オーバーラン(10.5)が発生する。これにより、攻撃部隊は残りの移動力(MF)を使い切るまで移動を続けることができる。連合軍プレイヤーはNijmegenとOosterhoutの間の橋を奪取しようと試みた。成功には修正後dr4以上が必要である。この試みへの合計drmは -2 [-1(河川境界) - 1(Oosterhoutのドイツ軍 Fresh状態ユニット×1) = -2] である。



8. 強制攻撃/ボート強襲/ダブルインパルス: 連合軍プレイヤーのインパルスであり、ナイメーヘン橋は既に連合軍が保持しているものとする。連合軍プレイヤーはNijmegenを活性化し、突撃インパルスを電源した。この例では、連合軍プレイヤーは近衛歩兵連隊第2大隊(M4戦車大隊)を、Nijmegenの橋を越えてOosterhoutに移動させる。この移動は強制攻撃となり、そのAVは8[8(主力ユニットの攻撃力) = 8]である。ドイツ軍プレイヤーはブーマ偵察大隊を前衛部隊に指定し、そのDVIは8[3(前衛部隊の防御力)+1(前線部隊以外のFresh状態の防御ユニット×1)+1(橋を通過しての強制攻撃)+2(エリアのTEM) = 8]。AVの優越が0のため、この攻撃はリスクが高い。そこで連合軍プレイヤーは、アドバンテージを使用してダブルインパルスを宣言した。インパルストラックのアドバンテージマーカーを裏返す。彼はNijmegenとHatertの両方を同時に活性化すると宣言した。Hatertのアメリカ軍空挺部隊は、Nijmegenを通ってOosterhoutを攻撃するのに必要な移動力を持っていない。しかし、River Assault!マーカーが未使用だったため、連合軍プレイヤーはボート襲撃を宣言し、River Assault!マーカーをUsed側に裏返す。共同攻撃のAVは12[8(主力ユニットの攻撃力)+1(追加の攻撃ユニット×1)+2(支援野砲×2)+1(同一師団効果×1) = 12]になる。DVIに変化はない。



注: 攻撃が行われた時点でNijmegenの橋がドイツ軍の支配下にあった場合、DVIは+1増加する。

9. 交戦エリアからの離脱: 現在の天候は荒天である。ドイツ軍はArnhemを活性化し、突撃インパルスを宣言した。攻撃にはLichtenbeekにある第2SS軍団砲兵の支援砲撃も加え、エリア内の全SSユニットで実施する。主力ユニットは4号戦車大隊である。AVは11[5(主力ユニットの攻撃力)+4(追加ユニット×4)+1(砲兵支援)+1(同一師団効果)=11]である。DVIは7[3(前衛部隊の防御力)+4(TEM)=7]となる。

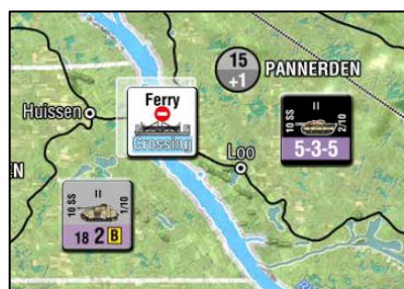


Knaust装甲大隊はこのインパルスで行動する権利を保持しているが、Arnhemエリアはこのインパルス中に既に攻撃されているため、再度攻撃することはできない。また、ArnhemとEldenを結ぶ橋は連合軍支配下にあるため、南のEldenには進入できない。さらに、このエリアは連合軍支配下であり、ユニットは交戦エリアから敵支配エリアに直接離脱できないため、Knaust装甲大隊は西のOosterbeekには進入できない。Knaust装甲大隊が可能な移動先は、北のLichtenbeek、北東のVelp、南東のPannerdenである。Arnhemに連合軍装甲ユニットがいた場合、Arnhemから離脱したドイツ軍装甲ユニットは、最初に進入したエリアで直ちに停止しSpent状態になる。しかし、この例ではArnhemに連合軍の装甲ユニットが存在しないため、Arnhemから離脱したドイツ軍Knaust装甲大隊は移動を継続できる。ただし、Arnhemを離れる前に1MFを消費していることになる(10.6)。

連合軍が2CPを被ったと仮定する。イギリス軍第2空挺大隊は、Dis 2となってArnhemに留まるか、Dis 1となって退却するかを選択できる。退却する場合、退却の優先度(10.92)により、Arnhemに隣接する唯一の開放エリアであるOosterbeekに退却しなければならない。

第2大隊が退却した場合(またはオーバーランなしで除去された場合)、攻撃側のユニットはSpent状態となり、それ以上行動できなくなる。攻撃に参加しなかったKnaust装甲大隊は、このインパルスで活動可能である。ただし、すでにSpent状態ユニットへの攻撃が実行された後になるため、IMFを消費したとみなされる。同じインパルスに2度攻撃を受けないという規定はユニットに対するものではない。そのため、Knaust装甲大隊はOosterbeekに進入し、退却したばかりのイギリス軍ユニットを攻撃することも可能である。

Arnhemの第2大隊が4以上CPを被り、ユニットの除去に加えてオーバーラン(10.5)が発生したと仮定する。Arnhem内の全ドイツ軍ユニットは、Arnhem内での攻撃に既にIMFを消費した状態から移動を続けることができる。Arnhemでのオーバーランを支援したLichtenbeekの第2SS軍団砲兵は、このインパルスで他のエリアへの攻撃を支援できる(15.12)。砲兵は移動または弾幕砲撃を行わない限りSpent状態にはならないため、何度攻撃を支援してもFresh状態を維持する。



10. フェリー: ドイツ軍プレイヤーはPannerdenを活性化し、突撃インパルスを開始した。10SS 1/10大隊は、PannerdenとHuissenの間のフェリーを使用して、これら2つのエリアの間の河川境界線を越えることができる。移動後、フェリーマーカーは裏返され、昼間

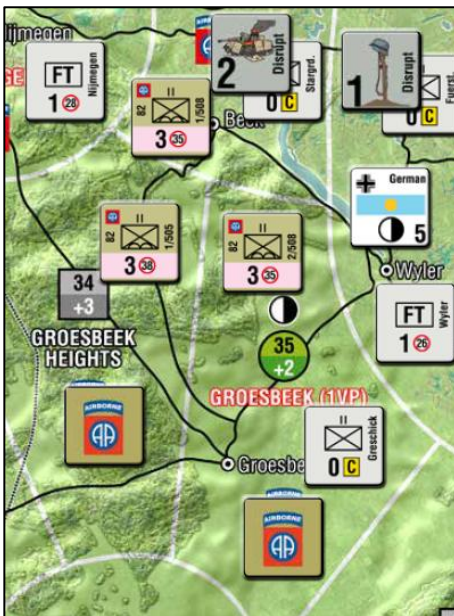
フェイズでは再び使用できないことを示す。ユニットはフェリーを利用するのに全移動力を消費する必要があるため、10SS 1/10大隊はHuissenで直ちに停止し、Spent状態になる。10SS 2/20大隊はHuissenに移動できない。これは、各フェイズでフェリーを利用できるのは1ユニットのみだからである。ドイツ軍プレイヤーは、同じターンの再配置フェイズ中に、フェリーを用いて10SS 2/20大隊をHuissenに移動させることができる。

注意：ドイツ軍装甲部隊は 9月19日のターンから (9.63)フェリーを利用できる。

**11. フェリーへの砲撃：**連合軍は砲爆撃インパルスを宣言し、Huissenを目標エリアに指定した。砲撃するのは同エリアにある近衛師団砲兵である。ヒューセンに属するフェリーが優先目標(11.12)とされた。砲撃のAV(砲撃値)は6、DV(砲撃力)は4(HuissenのTEM×2)である。ドイツ軍がDRで2つ以上大きな目を出した場合、APが生じないため、フェリーに影響はない。そうでない場合、フェリーは1APを被っただけで破壊される。フェリーマーカーはマップから取り除かれ、ゲームから永久に除去される。なお、目標エリアに他



のドイツ軍ユニットが存在していた場合、フェリーを破壊した1APより多くのAPがあれば、それらのドイツ軍ユニットに割り振られることになる。



**12. 補充フェイズ：**夜明けフェイズで決定された天候が晴天であったため、Wylerのドイツ軍集積所は5補充ポイント(SP)を有する。図示されている Spent / Dis 状態のドイツ軍ユニットのいずれかを補充できるが、全てを補充するだけの補充ポイントはない。

補充コストは以下の通り。

- Wylerの歩兵ユニットとFLAKタワーを両方補充するには、3SPが必要である。FLAKタワーに対しては、Spentからの補充なので1SP、歩兵大隊“Fuerst”の補充はDis1状態なので2SPが必要となる。
- Groesbeekの歩兵大隊“Greschick”を補充するには、Spent状態からの回復で1SP、1エリア離れているための追加1SPで、計2SPが必要である。
- Beekにある歩兵大隊“Stargaard”をDis2からDis1に戻すための補充ポイントは3(Dis状態の回復には2ポイント消費し、1エリア離れているため追加の1ポイントが必要)である。
- NijmegenのFLAKタワーを補充するために、Beek経由で補給を行う場合、必要な補充ポイントは4SPとなる。内訳は、Spent状態からの回復で1SP、2エリア離れていることによる追加2SP、交戦状態エリア(Beek)の

通過による追加1SPである。13.6参照。

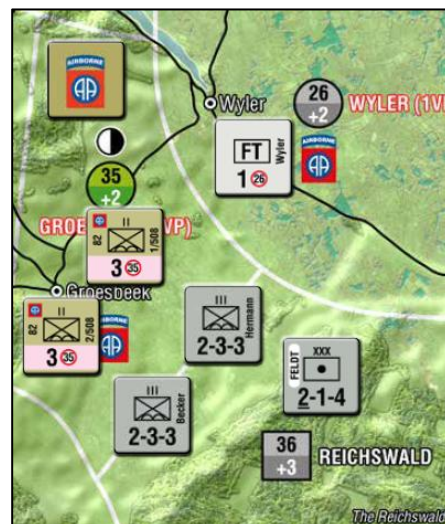
これらの難しい選択に直面したドイツ軍プレイヤーは、WylerのFLAKタワー(1SP)と、Groesbeekの歩兵大隊(2SP)を補充し、3SPを消費することにした。彼は残りの2SPを、補給トラック上で「×1」マーカーを2マス進めることで備蓄した。

**13. 再配置フェイズ：**連合軍プレイヤーの再配置フェイズ(6.5)である。連合軍プレイヤーは、WolfhezeのSpent状態となったグライダー歩兵が危険にさらされていると判断し、Oosterbeekへ移動させる。ドイツ軍のKnaust大隊がいるエリアはドイツ軍支配下のため、グライダーユニットの再配置先に



はならない。また、Drielの第43歩兵師団をOosterbeekに派遣して補強したいと考えたが、両エリアを結ぶ鉄道橋が破壊されているため、河川境界線越えの再配置禁止規定に抵触するため不可能である。ただし、フェリーを利用することで、1ユニットのみの再配置が可能である。彼は第129歩兵旅団のみをOosterbeekへ再配置した。鉄道橋が無傷であれば、再配置フェイズ中に最大5ユニットが橋を渡ることができる。

**14. 浸透インパルス：**天候は現在荒天である。ドイツ軍プレイヤーはエリア36(Reichswald)を活性化し、浸透インパルスを宣言した。“Becker”と“Hermann”の2個歩兵大隊は、連合軍支配下のエリア35(Groesbeek)への浸透を試みる。両大隊はdrを行う。天候が荒天のため、TEM以下のdrで成功する(天候が晴天であれば、TEM未満のdrが必要である)。Becker大隊のdrは5、Hermann大隊のdrは2だった。Hermann大隊はエリア35への浸透に成功し、エリア35でSpent状態となり行動を終了する。Becker大隊は浸透に失敗したため、強制突撃を行う必要がある。Feldt軍団砲兵は攻撃を支援することができるため、支援を実行した。AVは3 [2(主力ユニットの攻撃力)+1(支援野砲)=3]。DVは5 [3(前衛ユニットの防御力)+2(エリアのTEM)=5]。突撃の結果が成功または膠着状態の場合、Becker大隊はエリア35に



留まるが、攻撃失敗の場合はエリア36へ退却しなければならない。Hermann大隊はこの攻撃の影響を何も受けない。万が一、Becker大隊の攻撃がオーバーランを生じさせた場合、大隊に残されたMFは1のみである(Spent状態の敵ユニットのみを含むエリアに入るための3MFを消費しているが、荒天のため+1MFを有する)。