

訳者から

青い文字は、原文における注意や強調点である。

ピンクの文字は、ほぼ同じゲームシステムであるブレイクアウト：ノルマンディーのエラッタから、訳者の判断で引用した部分である。これを MGMG のルールとして認知するかどうかは解釈の分かれるところであろう。

赤い注釈は、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、適切であるかどうかを判断されたい。

1.0 始めに

Monty's Gamble : Market Garden (MGMG) は、エリア移動／インパ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、あるいは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。注 1a

注 1a 原文では 2.0 項の最後に載っている段落であるが、内容的にはこちらの項目の方がふさわしい。内容は日本語にあうように少々意識されている。

2.0 ゲームの目的

Monty's Gamble : Market Garden は、1944 年 9 月 17 日から 26 日までの間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勢を指揮する。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、マーケットーガーデン作戦が戦われたオランダとドイツの一部が描かれている。地図のスケールは、およそ 1 cm = 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しきられた 65 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。**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)：道路は白い線で描かれており、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とみなす。ゾーンへの矢印には全て道路が含まれている。細かい縞模様に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。

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 24 のような青い輪郭線で印刷されたエリアは、ポルダー（海を干拓した土地）エリアを示している。

3.23 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、そのエリアにいるユニットに対する攻撃を解決する際に使用される (10.73B 項、11.3A 項)。

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。

- ・灰色の実線：平地
- ・白で縁取られた青い太線：河川 (Maas・Waal・Rhine・Ijssel の各河川)
- ・灰色で縁取られた青い細線：運河および Dommel 川

注意：Dommel 川はゲーム上「運河」として扱われる。白や灰色の縁取りの無い、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、黄色い円で囲まれた橋だけである。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：名前が赤い字で書かれたエリアは、勝利条件 (21 項) 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 項と 21.32 項参照

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 (赤い悪魔；Red Devils ・雄叫びの鷹；Screaming Eagle ・オール アメリカン；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 項)。

3.261 空挺降下エリア：いくつかの特定のエリアにのみ、連合軍の空挺増援部隊 (18.4 項) を降下させることができる。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)、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：いくつかの特定のエリアにのみ、連合軍の空挺補給集積所 (13.422 項) を降下させることができる。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 記号が打たれている。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のために用いられる (14 項参照)。

3.4 イギリス本国 (UK) ボックス：連合軍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 航空マーカースディスプレイ **注 3a**：これらのボックスは、各陣営の航空マーカースを保管するのに用いられる。連合軍は 2 つの空爆マーカースと、1 つの航空補給マーカースを有する。ドイツ軍は 2 つの航空阻止マーカースを有する。

3.6 ターン記録表：ターン記録表は、現在のゲームターン・天候・そして登場する増援の確認のために用いられる。ゲーム開始時、ターナーマーカースはターン記録表の最初マス (1944 年 9 月 17 日) に、“晴天

(Clear)”の面をむけて置かれる。各ターンの最後に、ターンマーカーをターン記録表上で1マス進める。

3.7 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（12項）を握っている陣営を明示する。

3.8 補給トラック：補給トラックは各プレイヤーが備蓄した補給の合計（13.43項）を、補給マーカー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項）未使用の建設マーカー、あるいは使用済みの建設マーカーを保管するのに用いる。建設マーカーを置く事ができる橋のみが、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 (River Assault!!) マーカーを保管するのに用いる。連合軍プレイヤーが1度でもボート強襲移動（9.5項）を試みた場合、マーカーを“使用済み (Used)”の面に向けておく。

3.11 フェリー渡河 (Ferry Crossing) ボックス：フェリー渡河（9.63項）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で示されている。

注3a 原文では「航空ユニット」であるが、航空マーカーはユニットではない（4.3項）。

4.0 カウンター (コマ) 注4a

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と呼ぶ。

4.11 注4b ユニットの国籍：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）・高射砲台（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）ユニットを表し、白い面はSpent（疲弊）ユニットを表す。

4.121 歩兵：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の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。パラシュート歩兵とグライダー歩兵、GP ユニットの合わせて空挺ユニットと呼ぶ。連合軍空挺ユニットは空挺降下によりゲームに登場する（18.4項、20.4項）。注4c

4.1211 機械化歩兵：車両のイラストが描かれているが、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。連合軍の機械化歩兵は、道路ボーナス（9.4項）を利用できる唯一の歩兵ユニットである。

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

4.123 野砲：独立、師団および軍団砲兵が野砲タイプのユニットである。野砲の攻撃力は黄色で記載されており、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と、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ことを示している。

4.124 高射砲 (FLAK)：FLAK はドイツ軍の高射砲大隊である。FLAK の攻撃力は黄色で記載されており、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と、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ことを示している。FLAKは攻撃に支援ユニットとして参加でき、攻撃支援ユニット+1AVに利用できる。これは移動したインパルスでも可能である。注4d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1個につき、連合軍の空挺増援部隊、空挺補給集積所 (Airbone Depot) および航空補給 (Air Supply) に対する阻止能力 (Interdiction Value : IV) が+1増加 (13.5項、18.44項) する。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1個につき防御値 (DV) が+1増加 (11.3B項、16.2項) する。

4.125 高射砲台 (FLAK タワー)：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装を表している。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 (Airbone Depot) および航空補給 (Air Supply) に対する阻止能力 (Interdiction Value : IV) が+1増加 (13.5項、18.44項) する。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個につき防御値 (DV) が+1増加 (11.3B項、16.2項) する。

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、部隊番号か名前が記載されている。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項）と砲兵による攻撃支援（15.12項）の可否を判定するために用いられる。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項）が適切であるかどうかの判定に用いる。

4.22 戦闘力/移動力：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、攻撃力ー防御力ー移動力 (MF) 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。

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9月の何日のターンのにそのユニットが登場するのを示している。これらのユニットは増援部隊（18項）である。この数値がなかった場合、そのユニットは、ゲーム開始時から盤上に置かれる。

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。ゾーンに登場するユニットには、その登場ゾーンが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。

4.3 航空マーカー：航空マーカーには、空爆・補給・および阻止の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。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 空爆マーカー：連合軍の空爆（16.2 項）マーカーはディスプレイボックスに保管され、使用した後は裏返して“使用済み（Used）”面を上にしておく。空爆マーカーは砲爆撃インパルスに使用する8攻撃力のみを持つ。裏返されたマーカーは、そのターンに再度空爆に使用することはできない。

4.32 航空補給マーカー：航空補給マーカー（13.64 項）は、特別に配置される（13.424 項）連合軍の補給集積所である。

4.33 航空阻止マーカー：ドイツ軍の航空阻止マーカーは、それぞれ連合軍の空挺降下エリアか空挺補給堡に配置される（16.4 項、18.2 項、18.44 項）。

4.4 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。

4.5 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。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 項参照）、空挺支配マーカーを 30 軍団支配面に裏返す。

4.6 橋および保持（Held）マーカー：橋が破壊された場合（19.4 項）には、橋のシンボルの上に橋破壊（Blown Bridge）マーカーをおいて示す。修理された場合（19.2 項）にはこのマーカーを取り除く。連合軍橋（Allied Bridge）マーカーは、連合軍が修理した橋、あるいは連合軍が保持（8.21 項、19.3 項）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）”マーカーは、連合軍支配下で橋のない運河／河川境界線に置かれる。

4.7 フェリー渡河（Ferry Crossing）マーカー：このマーカー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、マーカーを“X”の面に裏返し、他のユニットが現在のフェイズ（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 項）。もしもフェリー渡河マーカーが野砲による砲撃（11.4 項）により、損耗ポイント（Attrition Point；AP）をこわった場合、フェリーは破壊され、地図上からマーカーが取り除かれる。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 ターンマーカー：ターンマーカー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）マーカー：

注 4e アドバンテージマーカーは、インパルストラック上で現在のインパルスを示すために用いられる。また、現在表になっている面によって、どちらの陣営がアドバンテージを握っているかも示す。詳しくは 12 項を参照。

4.10 日没（Sunset）DRM 注 4f マーカー：日没 DRM マーカーはターン開始時にはインパルストラックの“0”の上のボックスに配置され、両軍の損害によってインパルストラック上に配置される可能性がある。インパルストラック上に配置された場合、その位置と現在表に向けられている面によって、連合軍の日没 DR（Dice Roll；2 個のサイコロの出目）を修正する。詳しくは 12.23 項を参照。

4.11 補給集積所（Supply Depot）マーカー：補給集積所マーカーは、各陣営の補充フェイズの最初に配置され、そこから各ユニットに補給ポイントを供給する。詳しくは 13 項を参照。

注 4a 原文では「Playing Piece」で「コマ」が適当と思われるが、日本のシミュレーションゲームでの一般的な表現にした。

注 4b 原文のケースナンバーは混乱している。原文の 4.111 から 4.118 までが 4.11 から 4.125 までにあたる。

注 4c 原文では「特別な移動能力」とあるので、具体的に「降下能力」として表現した。

注 4d 訳者追記 バージョン 1 エラッタより転載

注 4e 4.9 項から 4.11 項までの本文は訳者による追記である。

注 4f カウンターの表記は drm だが、DRM が正しい。

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”のマスに“◎／☆”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 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）備蓄マーカー：Supply × 1 および Supply × 10 は、補給トラックの“0”のマスに置く。VP マーカー × 1 を補給トラックの“1”のマスに置き、× 10 は“0”のマスに置く。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（アメリカ第 8 空軍マーカーは、8 攻撃力の面を上にして、Air Supply ボックスに置く）。**注 5a** 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置く。

注意：連合軍はアドバンテージを有しているため、1 VP を獲得した状態でゲームを開始する。

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、最初から地図上に置か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、進入のときを待つ。9 月 20 日より後に登場するユニットは、延長ゲーム（22 項）をプレイするのでない限り、無視してかまわない。

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。

注 5a 訳者追記

6.0 プレイの手順

6.1 概説：このゲームは（延長ゲームを行わないなら；22 項）4 ターン行われる。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 日ターンには天候決定 dr（die roll；1 個のサイコロの出目）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。**ドイツ軍からその増援を配置する。** 全ての空爆マーカーを、Fresh 面にもどす。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 (Available)”の面にもどす。これに先立つ再配置フェイズで使ったフェリー渡河マーカーを、“×”の面から表に戻しておく。

6.21 天候決定 dr: D-Day (9月17日) 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日の夜明けフェイズから、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こと。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、4つの進攻フェイズ: 空爆・砲撃・空挺降下・および30軍団 (XXXCorps) 攻撃フェイズに置き換えられる。D-Day (20項) 参照。

6.3 昼間フェイズ: プレイヤーは、各インパルスに1つのエリアを活性化させる。常にドイツ軍が最初の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インパルストラック上で1マス進める (3.7項、8.1項)。

注意: 突撃 (Assault) インパルスにおいて、プレイヤーは自身の選択したエリアで複数の活動を行える: 9.1項参照。砲撃インパルスにおいては、プレイヤーは1つの目標エリアしか選べない (11.1項)。しかし、その目標エリアを砲撃するのに、射程内にある野砲ユニットをいくつ使用してもかまわない: 11.111項参照。

注意: プレイヤーは、ダブルインパルス (12.4項) の宣言やゾーンFの活性化 (14.5項) 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。

6.31 日没 DR: 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 (12.3項)。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、次のインパルスから天候が変化する (アドバンテージマーカーは次のインパルスに進められる)。注6a 日没 DR が現在のインパルスナンバーより大きかった場合、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項)。ドイツ軍プレイヤーが日没 DR を振ることはありえない。

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ったフェリー渡河マーカーを、“×”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) 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付き、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付き、10ポイントの備蓄を消費する。孤立しているユニット注6bがあれば、その陣営の補充フェイズ終了時に降伏 dr (13.9項)を行わねばならない。補充フェイズ終了時に、ドイツ軍航空阻止マーカーをディスプレイ上に戻す。注6c

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/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。また、以下の特記事項がある。

- ・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網 (9.4項) か、フェリー渡河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、必ず道路網に沿っていなければならない。道路に沿った橋/フェリーを用いての再配置は可能である。
- ・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。
- ・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)。

注6a 原文バージョン1にはあったが、1.1では消えた文言である。しかし、これを「天候が変化した場合にはインパルスが進まない」と解釈するには疑問符がつく。あえてこの部分を残した。

注6b 原文には「ドイツ軍、または空挺部隊」となっているが、空挺ユニットのみならず、連合軍も全てのユニットが孤立の対象である (13.72項)。

注6c 訳者追記

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2 MFを消費しなければならない。これは最初に味方のユニットが進入して支配を得た後でも同様であり、ダブルインパルスの2番目のインパルスにおいても同様である。支配は、空挺/軍団支配マーカーの有無によって示される。

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。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項]。

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とみなされる。

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とみなす。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。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ダブルインパルス(12.3項)の購入に当てるか、連合軍であればゾーンFを活性化(14.5項)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/移動/戦闘を行える。

- 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項)を伴わずに進入させることができる。浸透の試みには、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、浸透を受ける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項)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。言い換えるなら、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項)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(11.11項、11.111項)。

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項)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：砲爆撃 11.2項)。

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、もはや自分の移動内容を変更することはできない。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、有効なものとしてみなされる。

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 ユニットの、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。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ではじめた Fresh ユニットの、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項）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 ユニットの、同様に移動／戦闘を行ってよい。これを活性化エリアに Fresh ユニットのなくなるか、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項）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移動を妨げる場合がある。

9.2 MF コスト：移動は、インパルス中に移動力（MF）を消費して行われる。ユニットは隣接エリアに進入するのに十分な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。移動の際のMF消費コストは以下のようにまとめられる。注9a

- 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@
- 3MF 存在するすべての敵ユニットが Spent／Dis 状態のエリアへの進入@
- 4MF Fresh 状態の敵ユニットが存在するエリアへの進入@
- 全 MF 橋を通らずに運河を通過する！
連合軍がボート強襲を利用して河川を通過する！！
フェリーを用いて河川を通過するゾーンに進入する
- 全 MF 歩兵ユニットによる交戦エリアからの離脱#
装甲ユニットによる、敵装甲ユニットを含む交戦エリアからの離脱※#
浸透の試み¥

@：交戦状態ではな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

!!：非機械化歩兵のみが可能注9b

#：開放エリア／ゾーンにのみ離脱可能

※：敵装甲部隊を含まない交戦エリアからの離脱は、通常のMFコストを消費し、開放エリア／ゾーンにのみ可能

¥：ドイツ軍のみ

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：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 ユニットの、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は以下の修正を受ける（19.3項）。注9c

+1 境界線のもう1方のエリアが非戦闘エリアである

-1 境界線のもう1方のエリアにいる Fresh 状態の敵ユニットごとに

-1 境界線が河川である

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、橋の奪取のための追加1MFを消費する必要がある。破壊された橋／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（あるいは境界線の両側のエリアが自軍支配下になった場合）によってのみ可能である。

9.221 非交戦移動：敵が保持している橋を通過して非戦闘（Vacant）エリアに進入するユニットは、橋の奪取のためのdrを行う必要はない。そのユニットは、単に敵支配下の非戦闘エリアに進入するための2MFを消費すればよく、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、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、最初に攻撃が行われたエリアに進入できない。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／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0.5MF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への道路を利用した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ゾーン F までの補給線 (13.82 項) が引けなければならない。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 項) 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 つ注 9d の制限がある。

9.61 スタック制限 : 全スタック制限いっぱいエリア (7.1 項) には進入はできない。

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。

9.63 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)。注 9e 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) 注 9 f 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、非交戦状態の敵支配下エリアに進入した Fresh ユニットのことであり。歩兵/装甲ユニットのみが主力ユニットになれる。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 項) 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 項) 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できる。

9.67 ポルダー : 道路を利用せずにポルダー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。

注 9a 特記事項マークを独自に追加してまとめた。

注 9b 訳者追記 (9.5 項)

注 9c 訳者追記 (19.3 項)

注 9d 原文では six だが、どう見ても 7 つある。

注 9e 「～まで」という日本語のあいまいさをなくするために追記した。英文では “until” であり、この場合 “～” は含まれない。

注 9 f 訳者追記

10.0 攻撃

10.1 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、敵のいるエリアへの進入に必要な 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攻撃側ユニットには、その攻撃による影響は及ばないが、1 ないし 2 MF は使用済みとみなされる (10.6 項)。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、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。(例外: 浸透 dr に成功したドイツ軍ユニット; 8.22 項)
- ・交戦状態のエリアに、敵が保持している運河/河川を通過して進入した。あるいは敵が保持している橋、またはフェリー渡河点/ボート強襲注 10a を利用して進入した。

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。敵保持下の運河/橋を通過しての強制攻撃が成功するか膠着 (10.742 項) の結果に終わった場合、その運河/橋は自軍の保持下に置かれることになる。強制攻撃が失敗 (10.741 項) した場合、全ての攻撃参加ユニットは退却 (10.91 項) が強制され、活性化エリア (8.1 項) へ向けての逆ルートをとどりながら潰走する。ある攻撃に強制攻撃のユニットと選択攻撃 (10.3 項) のユニットが両方含まれていて、その攻撃側が失敗したなら、強制攻撃のユニットのみが退却を強いられる。

10.3 選択攻撃 (Optional Assault) : 強制攻撃の条件に当てはまらない状況で、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。

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 項) 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 項) とな

る。その強制攻撃が成功するか、膠着（10.742 項）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、“◎保持（Held）” マーカーを置く／取り除く注 10b ことによってそれを示すこと。基本的に“◎保持（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。注 10c

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 項）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導入させてはならない（10.1 項）。高地／ボルダニア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。ゾーンにおける戦闘でもオーバーランは生じる。注 10d 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。オーバーランは空挺降下フェイズ（20.4 項）には生じない。ただし、空挺増援が降下（18.4 項）したインパルスには生じる可能性がある。注 10e

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 ユニットの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 状態になる。しかし、そのエリア内の他の Fresh ユニットの、交戦エリアからの離脱制限（9.2 項）を被ることなく移動できるようになる。もし 1 ユニットの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 ユニットの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 1 MF（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 2 MF（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 ユニットの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 2 MF の追加消費は必要なくなるが、9.2 項に示されたペナルティを被ることになる。

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歩兵ユニットは現在のインパルスにおいて離脱することはできない。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）の数を比較して行う。攻撃側が主力（Point）ユニット（10.72A 項）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 項）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りしたなら、そのダイスのみを振りなおすこと。

10.72 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（15.12 項）
- 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 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 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 +1 AV（10.72B 項）を得ることはできない。しかし、FLAK ユニットの攻撃に参加し、+1 AV を得ることができる。注 10f

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

- A +X 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。Dis 1 なら防御力 -1。Dis 2 なら -2）。注 10g その結果、防御力はマイナスになりうる。
- B +Y 攻撃を受けるエリアの TEM
- C +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た場合
 - +1 さらにその橋が河川境界線上にある場合
- D +2 橋を利用しない運河越え攻撃
またはフェリーを利用しての渡河攻撃
またはボート強襲（9.64 項）

※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。

E +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には、この修正は適用されない。

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 項）〕。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 項）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 項）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；

- | | | |
|---|-------------------------------|-----|
| A | Fresh ユニットの Spent 状態にする | 1CP |
| B | Spent ユニットの Dis1 状態にする | 1CP |
| C | Dis1 ユニットの Dis2 状態にする | 1CP |
| D | Dis2 ユニットの除去する | 1CP |
| E | Spent/Dis ユニットの退却(10.91 項)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得る。

10.81 防御側の地形：高地／ポ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：スタック制限いっぱいエリア；10.91 項〕。**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、退却の優先順位（10.92 項）に従って退却先となるエリア／ゾーンを決定する。

防御側の退却制限 注 10h

- A 歩兵ユニットのみ 注 10i が、自軍保持下の橋を用いずに運河境界線を越えて退却できる。
- B 橋のない河川境界線を越えることはできず、敵が保持している橋／運河を越えることも

できない。フェリー渡河点を利用しての退却はできない。 注 10j

- C ユニットの、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 連合軍空挺部隊は、作戦範囲外には退却できない。
- E ユニットのスタック制限（7.1 項）を越えたエリアで退却を終えてはならない。

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 項の退却の優先順位に従ってつぎ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 項）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 ユニットのみに制限される。

10.92 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。

- 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（フルスタック）のエリア（10.91 項）
- 5 隣接するゾーン

退却できないユニットは、代わりに除去される。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。また、上記の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、上記の湯銭順位に反してでも、作戦範囲内に退却する。

1 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河川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。

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ない。Fresh ユニットの自発的な退却をしたら、Spent 状態になる。**Spent/Dis ユニットの自発的な退却しても、追加の損害は被らない。**

注 10a~e 訳者追記 10d はコンシムワールド会議室にて確認

注 10f 訳者追記 コンシムワールド会議室で確認。

注 10g 訳者追記

注 10h 原文からは抜け落ちている。セットアップカードにのみ記載がある。

注 10i 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、歩兵は地図に描かれていない橋を通過して保持下運河境界線を通過可能」とのコメントあり。

注 10j コンシムワールド会議室にて確認。

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、攻撃側は目標エリア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。野砲は、弾幕射撃 (Barrage ; 11.112 項) を宣言しない限り、砲撃後も Fresh 状態を維持する。

11.11 砲爆撃の宣言：連合軍は、野砲か空爆マーカー (16.2 項) によって砲爆撃を行える。ドイツ軍は野砲によって砲撃できる。

11.111 野砲の射程：軍団砲兵以外の、すべての野砲ユニットの攻撃可能な射程距離は1エリアである。言い換えるなら、野砲は砲撃目標となるエリアに存在しているか、隣接していなければならない。軍団砲兵の射程は2エリアである。言い換えるなら、軍団砲兵ユニットは、目標エリアから2エリア離れていても構わない。[例外：建設マーカーとフェリー渡河マーカーを目標にする場合 (11.12 項)]

11.112 弾幕射撃 (Barrage)：軍団砲兵 (15.13 項) 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 項) 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 Target)：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。Dis 2 状態のユニットを優先目標に選んでもかまわない。野砲は、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、優先目標に選ばれることはない。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 項) 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。これらのマーカーが目標として選ばれた場合でも、砲撃目標として活性化されたエリアの TEM が基本の防御値；DV となる。注 11a

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と、+1 AV を加算できる。軍団砲兵が弾幕射撃 (11.111 項) の砲撃主力ユニットになった場合、その砲兵の攻撃力は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。SS と国防軍の野砲が共同して同じ砲撃に加わった場合、AV 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 FLAK/FLAK タワーユニットにつき
- C + 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

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)** を被らねばならない。優先目標が最初に損耗ポイント (Attrition Point) を被らなくてはならない。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 状態では無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 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。砲撃した野砲ユニットは、その結果として退却したり Dis 状態になることは無い。

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 > Spent
- 2AP Spent 装甲ユニット > Dis1
- 2AP Dis 1 装甲ユニット > Dis2
- 2AP 非装甲 Fresh ユニット > Spent
- 1AP 非装甲 Spent ユニット > Dis1
- 1AP 非装甲 Dis 1 ユニット > Dis2
- 1AP 建設マーカーのレベルを1レベル減少させる (19.22 項)。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、優先目標に指定されている場合にのみ、AP を消化できる。(11.12 項)。

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1つ悪化する。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。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。

11.5 退却：砲爆撃の結果、ユニットが退却することはないし、除去されることもない注 11b。

注 11a 訳者追記 コンシムワールド会議室にて確認。

注 11b 訳者追記

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 項)。アドバンテージの所有者は2つの状況において入れ替わる：自発的な使用と、強制的な喪失である。

12.2 自発的な使用1 (ダイスの振り直し)：注 12a 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

り直すこと。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なおしを要求された 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 2（ダブルインパルス）：注 12a 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。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。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（補充フェイズにおける降伏は除く）注 12b 中に除去された場合、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。

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。“Sun+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。“Moon-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、天候の変化が生じたにもかかわらず昼間フェイズが終了する可能性もある。

12.5 アドバンテージの移行：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、その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、直ちに敵ユニットを除去すること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。

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 の振りなおしとダブルインパルスを併用して用いることはできない。

注 12a ダブルインパルスも自発的な使用である。そのため、見出しに変更を加えた。

注 12b 訳者追記 コンシムワールド会議室で確認

13.0 損害と補給

13.1 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（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（10.72C、15.12 項）した、あるいは砲撃を支援（11.2 項）した野砲ユニットは Fresh 状態が維持される。ユニットは戦闘の結果、損害（Dis）を被る。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 ユニットの移動すると Spent 状態になる。浸透（8.22 項）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 AV>DV の場合に 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。砲撃を行ったユニットは、弾幕射撃を宣言していた場合にのみ、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、インパルスマーカー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。

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(17.2項)なら5SPの補給許容量を有する(17.1、6.21項を参照)。

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項)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。いったん空挺補給堡配置された空挺補給集積所は、移動させることができない。各空挺補給集積所は、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項を参照)。これらの補給許容量は、FLAK/FLAKタワー注13aと航空阻止(13.5、16.4項)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個の空挺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にのみ、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タワー注13aと航空阻止(13.5、16.4項)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。

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”してもらう必要がある。ユニットの補充には、以下の補給ポイント(SP)を消費する。

- 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 集積所から補充されるユニットまでの間にある境界線につき
- + 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(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ことができる。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。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。

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ーも含む)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ーを補給トラック上で動かす。×10の補給備蓄マーカーは、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、×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ーを置いた。その後連合軍が3つのインパルスを購入したなら、アドバンテージマーカーは“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：23.4項]。

13.8 孤立 (Isolation)：補給線は、補給源(13.81、13.82項)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、河川境界線を通過できる。補給線は、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

を除き、自軍保持下の橋を用いてのみ**運河境界線**を通過できる。有効な補給線が引けないユニットは孤立(13.7項)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、ドイツ軍支配下にあるゾーンである。

13.82 連合軍の補給源：連合軍（空挺部隊・第30軍団を含めた全て）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 ユニットのレベル1。Spent ユニットのレベル2。Dis 1 ユニットのレベル3。Dis 2 ユニットのレベル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損害を被る（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。

注 13a 訳者追記

14.0 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 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(9.3項)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、連合軍ユニットがいる／注 14a 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。

14.5 ゾーンF：ゾーンFは、各連合軍インパルスにおいて、他のエリア／ゾーン／UK ボックスの活性化に加えて、あたかもダブルインパルス(12.3項)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。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（そして3番目のエリアを活性化させること）はできない。ユニットお退却(10.9項)によってのみ、ゾーンFに進入できる[例外：連合軍が空爆(16.2項)による砲爆撃インパルスで、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空爆しか行えない]。

注 14a 訳者追記

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、自身と同じか射程内の注 15a 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、砲撃を行うことができる。開放エリアにいる野砲は、射程内のエリア(11.111項)に対して砲撃を行える。1.2項に従って、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(11.3項)。

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項)。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くと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エリアはなれた目標に対して攻撃支援が行える。ゾーンにいる野砲は、ゾーン内の攻撃のみを支援できる(14.4項)。注 15b 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。

インパルスにおいて移動した野砲は、続く攻撃に参加／支援することはできず、Spent状態になる。攻撃支援した野砲はSpent状態にならないので、同一インパルスに2つ以上の攻撃を支援することもできる。注 15c

15.13 軍団砲兵：認識する助けとして、軍団の識別記号は明るい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エリアはなれたエリアを砲撃したり、攻撃支援する事ができる。軍団砲兵は弾幕射撃(11.112項)の砲撃主力ユニットになれる。

注 15a 軍団砲兵は2エリア先まで砲撃可能。

注 15b 訳者追記

注 15c 訳者追記 バージョン1のエラッタから転載

16.0 空軍力

16.1 概説：連合軍は2つの空爆マーカー(RAF2とRAF83)を持つ。各空爆マーカーは使用後裏返され、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ー(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ーを持つ。

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単独の行動として、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+1DVが加算される点が異なる。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項) **注 16a**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項)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：**注 16b** 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：**注 16b** 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項)。

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、空挺補給堡を含む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 **注 16c**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 **注 16d** 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しなければならない。同一ターンに、同じエリアに2つの航空阻止マーカーが置かれることはない。

注 16a 原文では12.4項になっているが、これは間違い。

注 16b 原文では16.21項が2つあるので是正した。

注 16c 訳者追記。18.44項参照

注 16d 原文には「Fresh 状態に戻し」との表現があるが、その必要はない。航空阻止マーカーは「Used」に裏返されることはない。

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項)し、ターンマーカー **注 17a**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ろうと、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項)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：**注 17b** ターン開始時の天候は、ドイツ軍の補給集積所の SP (13.41項)、連合軍空挺補給集積所の SP (13.422項)、連合軍航空補給の可否 (13.424項)に影響を与える。

注 17a 原文では天候マーカーとなっているが、そのようなマーカーはない。

注 17b 文は訳者の追記

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項]。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。

注 18a 航空阻止マーカーは地図上のインパルストラックの上にある航空マーカーディスプレイに置かれる。

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項)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、最初 UK ボックスに配置される。UK ボックスは通常の突撃インパルスとして活性化できるが、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項)。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を越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。ユニットが降下するエリアが単一複数かにかかわらず、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。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つのうち一つを選択する。

- ・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 項）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 項）。これらの部隊は、攻撃目標のエリアでインパルスを始めた（10.6 項）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 ; IV）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くなければならない。

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 IV 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 IV 未満であれば、その降下ユニットは Dis1 状態になる。dr が IV 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（あるいは自身の存在する）注 18b 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。

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 項）のどこにでも降下してよい。

注 18a 訳者追記 原文バージョン 1 のエラッタより転載

注 18b 訳者追記

19.0 橋

19.1 概説：橋は常に以下の 3 つの状況のうちのひとつにある：ドイツ軍保持、連合軍保持（“連合軍橋；Allied Bridge” マーカーで示す）、破壊（“橋破壊；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 項）
- ・移動中における橋の奪取（9.22、19.3 項）
- ・橋を通過しての強制攻撃の成功／膠着（10.742～743 項）
- ・橋の両側のエリアを支配する（10.4 項）

1 つの橋を通過できるユニット数の上限は、通過方向にかかわらず 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、移動で橋を通過したユニットは、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）。

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：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（連合軍の場合、ゾーン F へ補給線を引ける）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にあるどの橋についても修理を行うことができる（8.21 項）。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。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。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 項）を加える。その結果が 7 以上なら修理に成功する。ドイツ軍ならば橋破壊マーカーを取り除き、連合軍なら裏返して“Allied Bridge”面にする。

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お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ない場合、橋の修理は行えない。

連合軍が橋の修理に成功したら、橋破壊マーカーを裏返して連合軍保持の面にする。ドイツ軍が橋の修理に成功したら、橋破壊マーカーを取り除く。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 19a

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、もう一方の建設マーカーは取り除かれ、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。

19.22 優先目標：建設マーカーは砲爆撃の優先目標（11.12 項）として選ばれた場合、1 AP 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。もし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：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 1 MF が消費され、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 1 方のエリアが非戦闘エリアである
- 1 境界線のもう 1 方のエリアにいる Fresh 状態の敵ユニットごとに
- 1 境界線が河川である

各橋の奪取は、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：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、橋の爆破／修理の **drm** を適用する（19.5 項）。結果が 7 以上であれば橋は爆破され、橋爆破（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 自軍支配下の交戦エリア
- + 1 敵軍支配下の交戦エリア
- 1 河川境界線上の橋
- 1 修理の試み
- + × 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が **drm** に加算される。河川にかかる橋には、常に -1 **drm** 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。

注 19a 訳者追記

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
- 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

20.2 空爆フェイズ：連合軍は、ドイツ軍 **FLAK** タワーユニットを含む全てのエリアを空爆する。**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。これらの解決には全 8 攻撃力注 20a が用いられ（16.2 項）、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 において弹幕射撃（11.112 項）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：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 項）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ひとつにまとまって降下エリアを攻撃する。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を試みる事ができる。

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（複数可）は全 **MF** を消費し、隣接する非戦闘地帯エリア（複数可）に進入できる。

D パス：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：ドイツ軍インパルス 0 の時点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 1 **MF** 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 項）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。

注 20a 「8」は訳者追記

21.0 勝利条件

21.1 突破（Breakout）：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** ユニットの 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：アルンヘム **Arnhem** とアイントホーフエン **Eindhoven**]。そのエリアにドイツ軍ユニットが存在するか否かは関係がない（ただし、21.4 項に注意すること）。注 21a 連合軍がアドバンテージ（12 項）を握っていたら、1 **VP** の価値がある。

21.31 アイントホーフエン：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ヘン（**Eindhoven**）を交戦状態か支配下に置く事ができた場合、1 **VP** 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 アルンヘム：連合軍は、第 1 空挺師団がアルンヘムを支配していれば、補給線の有無にかかわらず 2 **VP** 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 4 **VP** 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、ドイツ軍が存在している（すなわち、連合軍支配下の交戦状態）補給下のエリアの 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。アルンヘムは、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。

注 21a 訳者追記

22.0 延長ゲーム

9 月 20 日を越えての拡張プレイを望む場合、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 延長戦の判定：連合軍の勝利を判定するのは以下のターンの最後である：9 月 20 日（10VP）、24 日（15VP）、26 日（21VP）。連合軍が各日付に設定されたよりも多くの VP を得ているなら、連合軍の勝利である。設定未満の VP なら、ドイツ軍の勝利である。設定と同じ VP であれば、プレイが継続される。要求される VP は、ターン記録表の各勝利判定ターンの右に記載されている。突破（21.1 項）の条件が達成された場合には、いままでどおり直ちに連合軍の勝利でゲームが終わる。

23.1 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。

※ボ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 項）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相殺することもできる。

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 項）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 項）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：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/Dis 1 状態のユニットは、もう一方の Dis1/Dis2 ユニットの除去することで、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 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。



Monty's Gamble

Market-Garden

