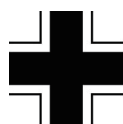


## 地獄のビーチ

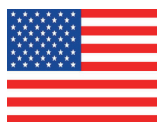
1944年6月6日：アメリカ軍の1個中隊が第一波としてノルマンディー海岸に上陸しました。彼らの目的は、バジール＝シュル＝メール（Basile sur Mer）とヒレア（Hilaire）を速やかに占領し、後続の部隊の安全な上陸地点を確保することにあります。

上陸前の艦砲射撃と爆撃は当初の計画よりもドイツ軍に損害を与えられませんでした。それでもドイツ軍は戦力を減らしています。

このシナリオは、地図盤の半分だけ使います。



**ドイツ軍**  
第352擲弾兵師団  
914連隊  
第1大隊



**アメリカ軍**  
第1歩兵師団  
16連隊  
第1大隊

地図盤 W1：先に配置、第1プレイヤー

地図盤 W1：後で配置、第2プレイヤー

### A 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：トーチカ、地雷×2、ランダム×3

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

小隊：A1、A2、A3

3個のユニットは-1ステップしています。

全てのユニットは農場、町、村、ル・ファール（Le Phare - 明かりがついている家）のヘクスかその周囲6ヘクスに配置します。

砲兵×1 航空支援×0

### 勝敗

第7ゲームターンが終わったら、両軍が獲得したVPを比べて下さい。多い方が勝利します。同点ならばドイツ軍の勝利です。

ヒレア（Hilaire）：各2VP（合計4VP）

バジール・シュル・メール（Basile sur Mer）：2VP

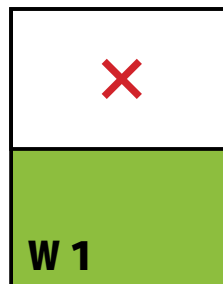
ボワ・ドゥ・シェーヌ（Bois de Chene）：3VP

ユニットの除去：敵ユニット1個毎に1VP

### 一人で遊ぶ時は

プレイヤーはアメリカ軍を遊びます。ドイツ軍はHQをチットにしてランダムに引いて遊びます。ドイツ軍のPHQを中隊の兵器ユニット1個と一緒に、バジール・シュル・メール（Basile sur Mer）、カレル農場（Karel）、ハラット農場（Harlat）に配置した後、それらの周囲6ヘクスに所属する分隊を配置します。CHQはハラット農場に配置します。トーチカはモンテバレーゼ（Montebalise）に配置します（ユニットは公開）。2個の地雷と3個の大隊の兵器ユニットは上記以外の農場のヘクスかその周囲6ヘクスに配置します。ドイツ軍ユニットのアクションの優先順位は10.5に従います。

ドイツ軍



アメリカ軍

1

2

3

4

5

6

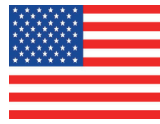
7

## カービルの町を奪え！

上陸の日、カービルの町の占領に失敗したため、第16歩兵連隊の2個中隊はカービルの町を占領するよう命じられました。両軍とも増援を送り込んで増強されています。大隊の兵器ユニットは各中隊に編入されています。

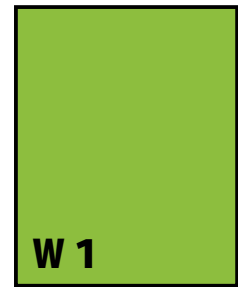


**ドイツ軍**  
第352擲弾兵師団  
914連隊  
第1大隊



**アメリカ軍**  
第1歩兵師団  
16連隊  
第1大隊

ドイツ軍



アメリカ軍

地図盤 W1：先に配置、第2プレイヤー

地図盤 W1：後で配置、第1プレイヤー

### A 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム×3

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

A1 小隊：ファラダ農場 (Farada Farm)

A2 小隊：ヒレア (Hilaire)

A3 小隊：ホンズ農場 (Hons Farm)  
(-1ステップ)

### B 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム×3

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

B1 小隊：カービル (Carville) (-1ステップ)

B2 小隊：カービル (Carville) (-1ステップ)

B3 小隊：カービル (Carville)

砲兵×2 航空支援×0

### A 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム×3

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

地雷は引き直し。

A1 小隊：ハラット農場 (Harlat Farm)

A2 小隊：コリン・ドハール (Collin d'Harl)  
(174高地)

A3 小隊：ロンレ農場 (Lonlay Farm)

### B 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム×3

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

地雷は引き直し。

B1 小隊：バジール・シュル・メール  
(Basile sur Mer)

B2 小隊：ボワ・ドゥ・シェーヌ  
(Bois de Chene)

B3 小隊：カレル農場 (Karel Farm)

砲兵×3 航空支援×1



## 勝敗

第6ゲームターンが終わったら、両軍が獲得したVPを比べて下さい。多い方が勝利します。同点ならばドイツ軍の勝利です。

カービル (Carville)：各2VP (合計12VP)

ヒレア (Hilaire)：各2VP (合計4VP)

ユニットの除去：敵ユニット1個毎に1VP

## 一人で遊ぶ時は

プレイヤーはアメリカ軍を遊びます。ドイツ軍はHQをチットにしてランダムに引いて遊びます。ドイツ軍ユニットは上記に従ってセットアップします。ドイツ軍ユニットのアクションの優先順位は10.5に従います。

## ボカージュを突破せよ

アメリカ軍の兵士たちは、ノルマンディー地方に多くある生け垣や果樹園（ボカージュ）はどれも背が高く、密集していることがわかりました。中には、6フィートの高さにまで達しているものもありました。優秀なドイツ軍がこの地形をうまく利用して守ったため、アメリカ軍は大きく前進できず、ブルドーザー戦車を投入して新しい戦術を開発するまで膠着状態が続きました。

両軍プレイヤーは戦車を使ってヘッジギャップを作ることができます。新しいヘッジギャップはマーカーの代わりに硬貨を置いて下さい。

このシナリオは、カレン川（Caren）、ローレ川（Laure）、マリン川（Marin）を囲む範囲の中だけ使います。



**ドイツ軍**  
第 352 擲弾兵師団  
915 連隊  
第 1 大隊

地図盤 W1：先に配置、第 2 プレイヤー

### A 中隊：ディフェンスチーム

ドイツ軍はランバート農場（Lambert）、ホンス農場（Hons）、デヴァル農場（Deval）をそれぞれ 1 つの特別なディフェンスチームで守っています。

ユニットは農場のヘクスかその周囲 6 ヘクスに配置します。

### ディフェンスチームの編成

PHQ（1 個）、分隊（1 個）、中隊の兵器ユニット（1 個）、大隊の兵器ユニット（1 個）（ランダムに引く—トーチカは引き直し）でディフェンスチームを作ります。

砲兵 0 航空支援 0

### 特別ルール

PHQ は同じチームの全てのユニットにアクションさせられます。ドイツ軍 PHQ は同じ所属のユニット 3 個にアクションさせられます。アメリカ軍 PHQ は同じ所属のユニット 4 個にアクションさせられます。

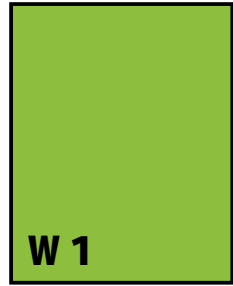
ヘッジギャップは、すでにヒレア（Hilaire）に隣接している両方の生垣にあります。

**訳注：**ヘッジギャップは地形効果表にありませんが、詳細はルールにありません。

### 一人で遊ぶ時は

プレイヤーはアメリカ軍を遊びます。ドイツ軍は PHQ をチットにしてランダムに引いて遊びます。ドイツ軍ユニットはドイツ軍が支配する 3 つの農場にセットアップします。ドイツ軍ユニットのアクションの優先順位は 10.5 に従います。

ドイツ軍



アメリカ軍



**アメリカ軍**  
第 1 歩兵師団  
18 連隊  
第 1 大隊

地図盤 W1：後で配置、第 1 プレイヤー

### A 中隊：コンバットチーム

アメリカ軍は 3 つの特別なコンバットチームを作ります。

### コンバットチームの編成

PHQ（1 個）、分隊（2 個）、中隊の兵器ユニット（1 個）、シャーマン戦車（1 個）でコンバットチームを作ります。

**訳注：**シャーマン戦車は 2 種類あるため、ランダムに引いて下さい。

各コンバットチームは、キャナス農場（Canus）とヒレア（Hilaire）の 2 ヘクス、そして、それらの隣接するヘクスに配置します。

砲兵 0 航空支援 0

### 勝敗

第 4 ゲームターンが終わったら、両軍が獲得した VP を比べて下さい。多い方が勝利します。同点ならばドイツ軍の勝利です。

**ドイツ軍の農場：**各 2VP（合計 6VP）

**ユニットの除去：**敵ユニット 1 個毎に 1VP

1

2

3

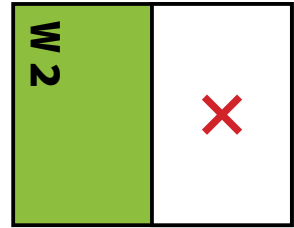
4

## モランの反撃

ドイツ軍の中隊がモラン (Moran) の町を奪い返そうと攻撃してきました。この町はすでにアメリカ軍の戦線の後方にあります。ドイツ軍の作戦は、コリン・デ・ルー (Colline de Loup) (狼の丘 - 268 高地) を占拠する一方で、戦車の支援を受けた歩兵が中央のハイウェイを通ってモランの町を攻略しようというものでした。アメリカ軍の 1 個小隊が狼の丘を守っています。ここは砲撃の観測に最適の場所でした。

このシナリオは、フローレント川 (Florent River) を越えたヘクスは使いません。

アメリカ軍



ドイツ軍



### ドイツ軍

第 352 擲弾兵師団  
1057 連隊  
第 1 大隊



### アメリカ軍

第 1 歩兵師団  
120 連隊  
第 1 大隊

地図盤 W2：後でに配置、第 1 プレイヤー

地図盤 W2：先に配置、第 2 プレイヤー

#### A 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：IV号戦車×2、ランダム×3

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

トーチカと地雷は引き直し。

CHQ：バラン (Ballan)

A1 小隊：バラン (Ballan)

A2 小隊：アッベ・セント・ニコラス  
(Abbe St. Nicolas)

A3 小隊：ブリークターージュ  
(Briquetage - 142 高地)

※全てのユニットは最大ステップです。

砲兵×3 航空支援×0

#### B 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム×2

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

B1 小隊：モラン (Moran) (-1 ステップ)

B2 小隊：コリン・デ・ルー (268 高地)

(Colline de Loup) (-1 ステップ)

B3 小隊：アーラ (Arla) (-2 ステップ)

※上記以外のユニットは全て最大ステップです。

砲兵×2 航空支援×1



### 勝敗

第 8 ゲームターンが終わったら、両軍が獲得した VP を比べて下さい。多い方が勝利します。同点ならばアメリカ軍の勝利です。

コリン・デ・ルー (Colline de Loup - 268 高地)：4VP (山頂の 1 ヘクスのみ対象)

ボワ・ドゥ・ブレロー (Bois du Blaireau)：2VP

モラン (Moran)：6VP (中心の 1 ヘクスのみ対象)

ユニットの除去：敵ユニット 1 個毎に 1VP

### 一人で遊ぶ時は

プレイヤーはドイツ軍を遊びます。アメリカ軍は HQ をチットにしてランダムに引いて遊びます。アメリカ軍ユニットは上記に従ってセットアップします。アメリカ軍ユニットのアクションの優先順位は 10.5 に従います。

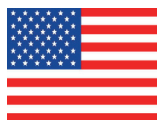
## 5つの橋

フローレント川 (Florent River) に架かる5つの橋の支配をめぐる、両軍のほぼ同じ戦力がぶつかり合います。橋を支配するためには、橋が架かっている両方のヘクスを支配しなければなりません。

プレイヤーは選択ルールとして、橋を爆破できることにしてもかまいません。破壊された橋のVPは対象外になります。浅瀬の支配も争うことになるでしょう。



**ドイツ軍**  
第352擲弾兵師団  
1057連隊  
第1大隊



**アメリカ軍**  
第1歩兵師団  
8連隊  
第1大隊

ドイツ軍

W 2

アメリカ軍

**地図盤 W2:** 第1プレイヤーはダイスを振って決めます。ドイツ軍ユニットは道路ヘクスから登場します。HQは登場する道路ヘクスで活性化しているものとします。

**訳注:** ユニットが登場できるのは、自分が座っている側の地図盤端にある2つの道路ヘクスです。

### A 中隊:

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

**大隊:** 工兵、ランダム×2

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

トーチカと地雷は引き直し。

**小隊:** A1、A2、A3

※全てのユニットは最大ステップです。

**砲兵×2 航空支援×1**

**地図盤 W2:** 第1プレイヤーはダイスを振って決めます。アメリカ軍ユニットは道路ヘクスから登場します。HQは登場する道路ヘクスで活性化しているものとします。

**訳注:** ユニットが登場できるのは、自分が座っている側の地図盤端にある2つの道路ヘクスです。

### B 中隊:

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

**大隊:** 工兵、ランダム×2

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

地雷は引き直し。

**小隊:** B1、B2、B3

※全てのユニットは最大ステップです。

**砲兵×2 航空支援×1**

## 勝敗

第8ゲームターンが終わったら、両軍が獲得したVPを比べて下さい。多い方が勝利します。同点ならば、橋と朝をより多く支配している側が勝利します。

**橋:** 各2VP (合計10VP)

**浅瀬:** 1VP

**ユニットの除去:** 敵ユニット1個毎に1VP

## 一人で遊ぶ時は

プレイヤーはどちらでも好きな軍を遊びます。もう一方の軍はHQをチットにしてランダムに引いて遊びます。このシナリオでは、アクションの優先順位(10.5)は推奨していません。プレイヤーは、少なくとも第3ゲームターンが終わるまでは両軍を遊んで下さい。

1

2

3

4

5

6

7

8

## 最後の砦

疲弊したドイツ軍中隊がセント・アビン (St.Abyn) を守っていて、死守命令を受けていました。アメリカ軍の中隊は、大隊が安全にフローレント川 (Florent River) を渡るために、バラン (Ballan) の町とモラン (Moran) の町を結ぶ道路を速やかに移動してセント・アビンを占領する任務が与えられました。

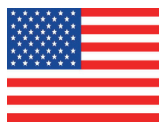


### ドイツ軍

第 352 擲弾兵師団

915 連隊

第 1 大隊



### アメリカ軍

第 1 歩兵師団

18 連隊

第 1 大隊

ドイツ軍



アメリカ軍

地図盤 W2：先に配置、第 2 プレイヤー

### A 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム× 2

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

小隊：A1、A2、A3

小隊毎にユニットが 1 個ずつー 1 ステップしています。

全てのユニットはセント・アビン (St. Abyn) のヘクスかその周囲 6 ヘクスに配置します。

砲兵× 0 航空支援× 0

## 特別ルール

**降伏：**ドイツ軍ユニットは白兵戦を行う直前に士気チェックします。

失敗すると降伏して除去されます。

**訳注：**この士気チェックはステップ数に関係なく毎回強制されます。

**天候：**作戦当日の天候が不良のため、盤外砲撃と航空支援はありません。

砂利道 (淡黄色) は - 1MP になりません。

## 勝敗

第 5 ゲームターンが終わったら、両軍が獲得した VP を比べて下さい。多い方が勝利します。同点ならばドイツ軍の勝利です。

**セント・アビン (St.Abyn)：**各 2VP (合計 6VP)

**ユニットの除去：**敵ユニット 1 個毎に 1VP

## 一人で遊ぶ時は

プレイヤーはアメリカ軍を遊びます。ドイツ軍は HQ をチットにしてランダムに引いて遊びます。ドイツ軍ユニットは上記に従ってセットアップします。ドイツ軍ユニットのアクションの優先順位は 10.5 に従います。

地図盤 W2：後で配置、第 1 プレイヤー

### C 中隊：

CHQ、機関銃、迫撃砲、対戦車兵器

大隊：ランダム× 4

※大隊の兵器ユニットをランダムに引く。

地雷は引き直し。

小隊：C1、C2、C3

全てのユニットは最大ステップでバラン (Ballan) とモラン (Moran) の町を結ぶ道路ヘクスかその周囲 6 ヘクスに配置します。ただし、ドイツ軍ユニットの隣のヘクスには配置できません。

砲兵× 0 航空支援× 0

