

GRAND TACTICAL SERIES

RULES OF PLAY

GTS シリーズルール

VERSION 1.1



Multi-Man Publishing

SERIES DESIGNER: ADAM STARKWEATHER
SERIES GRAPHIC ARTIST: NICOLÁS ESKUBI

グランド・タクティカル・シリーズルール

(Grand Tactical Series) v1.1

目次

1.0 はじめに

- 1.1 ルールに関する覚書
- 1.2 ゲームの概要

2.0 駒

3.0 タイムスケール

4.0 ゲームの手順

5.0 天候と空軍フェイズ

6.0 天候の変化

7.0 派兵ポイントを消費してフォーメーションの活性化チットを購入する

- 7.1 概要
- 7.2 派兵ポイントを消費してフォーメーションの活性化チットを購入するには？

8.0 増援の配置と航空攻撃の指揮

9.0 活性化チットをカップに入れる

10.0 活性化フェイズの実行

11.0 全ての弾幕マーカーを除去

12.0 ターン記録マーカーの移動

13.0 活性化フェイズにおけるユニットのアクションの実行

- 13.1 どのユニットでアクションが実行できるのか？
- 13.2 活性化ユニットは何ができるのか？
- 13.3 ユニットはどの順番でアクションを実行できるのか？
- 13.4 非活性化ユニットは活性化フェイズに何ができるのか？

14.0 移動

- 14.1 移動ルールの概要
- 14.2 どのユニットが移動できるのか？
- 14.3 ユニットはどのように移動するのか？
- 14.4 どのユニットが移動できないのか？
- 14.5 地形と移動とは？
- 14.6 ユニットはどのように縦隊移動するのか？
- 14.7 スタックと移動とは？
- 14.8 強行軍
- 14.9 徒歩歩兵ユニットは常に最低1ヘクス移動できる
- 14.10 輸送
- 14.11 緊急離脱

15.0 射撃戦闘

- 15.1 射撃戦闘の概要
- 15.2 どのユニットが射撃できるのか？
- 15.3 どのユニットに射撃できるのか？
- 15.4 照準線とは何か？
- 15.5 どのようにユニットを射撃するのか？
- 15.6 射撃修正とは何か？

16.0 間接射撃、迫撃砲、間接砲撃ユニット

- 16.1 迫撃砲と間接砲撃 (HE) 兵器クラスとは何か？
- 16.2 間接射撃とは何か？
- 16.3 間接射撃はどのように実行するのか？
- 16.4 間接射撃の特殊効果

17.0 臨機射撃

- 17.1 臨機射撃の概要
- 17.2 いつ臨機射撃が誘発されるのか？
- 17.3 射撃ゾーンとは何か？
- 17.4 どのユニットが臨機射撃できるのか？
- 17.5 どのユニットが臨機射撃できないのか？

17.6 臨機射撃の修正とは何か？

17.7 臨機射撃を受けたユニットには何が起こるのか？

17.8 臨機射撃の手順

18.0 白兵戦

18.1 どのユニットが白兵戦できるのか？

18.2 どのユニットが白兵戦を受けるのか？

18.3 複数ユニットで白兵戦ができるのか？

18.4 複数ヘクスから白兵戦ができるのか？

18.5 複数ヘクスにいるユニットは同時に白兵戦を受けることがあるのか？

18.6 ユニットは1回の活性化フェイズに何度も白兵戦を受けるのか？

18.7 白兵戦はどのように行うのか？

19.0 戦闘結果

19.1 戦闘結果とは

19.2 戦闘結果は何を意味するのか？

20.0 回復

21.0 指揮官と指揮

21.1 指揮官とは何か？ 指揮官は何を行うのか？

21.2 指揮官はどのように移動するのか？

21.3 指揮官は死亡するのか？

21.4 指揮範囲はどのように判定するのか？

21.5 指揮範囲外では何が起こるのか？

22.0 防御陣地と塹壕

22.1 防御陣地と塹壕とは何か？

22.2 防御陣地

22.3 塹壕

23.0 道路障害

23.1 どのユニットが道路障害を設置するのか？

23.2 道路障害の効果とは？

23.3 道路障害はどのように除去するのか？

24.0 後衛

24.1 後衛とは何か？

24.2 後衛はどのように編成するのか？

24.3 後衛はどこに配置できるのか？

24.4 後衛はどうやって除去するのか？

24.5 後衛はどれだけ編成できるのか？

25.0 特別工兵ルール (工事中)

26.0 天候

27.0 空軍

28.0 夜間

29.0 用語解説

30.0 クレジット

1.0 はじめに

グランド・タクティカル・シリーズ (Grand Tactical Series) は、1ターンが2時間、ヘクスの直径が500mの、第二次世界大戦の中隊規模の戦術級ウォーゲームです。シリーズルールは、シリーズ全てのゲームで使います。各ゲームには、そのゲームの内容物や特別ルールを記述した、ゲーム専用のルールブックがあります。

ゲームルールとシリーズルールの内容が矛盾している時は、常にゲームルールを優先します (多くの場合、ゲームルールで矛盾している内容を指摘しています)。

1.1 ルールに関する覚書

このゲームには、シリーズとゲームルールの2つのルールがあります。シリーズルールは会話調で、各章で関連するルールを繰り返

返し記述しています。ルールに関連するページを見つけるために、ルールブックを読み返す必要をなくすためです。読み易い会話調で記述しましたが、その代わりにルールが多くなってしまいました。簡潔なルールを好む人（あるいは会話調が馴染まない人）のために、簡略ルール（サマリー）を準備しています。図表類もできる限り、同様の情報を記載しました。経験豊かなウォーゲーマーであれば、サマリーと図表類があれば、すぐに遊べるでしょう。

ルールシステムに矛盾がないことを願っていますが、ルールブックは忠実に守って下さい。

1.2 ゲームの概要

駒の多くは、中隊規模の部隊（ユニット）を表しています。ユニットは、フォーメーションに所属します。フォーメーションは実在した旅団／連隊に相当するもので、各フォーメーションは師団に所属します。この師団も実在した師団に相当し、さらに師団は軍に所属します。ゲームに登場する各国軍に相当するものです（イギリス軍、ドイツ軍等）。

ユニットが行動するタイミングを決定するランダム活性化チットシステムは、このルールシステムの大きな特徴です。各師団／フォーメーションの活性化を表現する活性化チットがあります。毎ターンの開始時に、両軍プレイヤーは使用する各師団の活性化チットをカップに入れます。カップには、派兵ポイントを消費して「購入」した何枚かのフォーメーションの活性化チットも入れます。どちらかのプレイヤーがカップから無作為に活性化チットを引き、引かれた師団を指揮するプレイヤーは、その師団に所属するユニットのアクションを実行します。それが終了したら、次の活性化チットを引きます。ターンが終了するまで、この手順を繰り返します。

師団の活性化チットを引いた時は、その師団に所属するユニットは戦闘以外の限定されたアクションだけしか実行できません。フォーメーションの活性化チットを引いた時は、フォーメーションに所属するユニットは全てのアクションを実行できます。

自軍の活性化チットが1枚も引かれないうちに、敵の全ての活性化チットを引いてしまうことがあります。このような場合、敵の全てのユニットを活性化させた後に、自軍のユニットを活性化させることとなります。

両軍は直接指揮の活性化チットを持っており、これを引いた時は、指揮ポイントを消費して任意のユニットを活性化できます。直接指揮の活性化チットは、多くの選択肢を与えるワイルドカードのような活性化チットです。

- このゲームでは、10面体ダイスを使います。0の目の10ではなく、ゼロです。注記がない限り、9は常に失敗、0は常に成功です。
- 移動は、ヘクスの地形に必要な移動ポイントを消費する、標準的なシステムです。射撃ゾーンで何らかのアクションを行った時は、臨機射撃を誘発します。これは標準的なウォーゲームのZOCに

相当するものです。ユニットは、移動クラス（徒歩、自動車化、装軌、移動不能）で分類されています。同じ地形でも移動クラスによって、必要な移動ポイントが異なります。縦隊移動中のユニットは、迅速に道路移動できます。

- 地形は各ヘクスの中心の色によって定義されています、中心点がないヘクスには移動できません。
- ゲーム盤には照準線を設定する際の高度レベルがありませんが、尾根ヘクスサイドは高度差を表しています。
- 1ヘクスのスタック制限は、4個の戦闘隊形のユニットと1個の縦隊移動中のユニットの最大5個です。縦隊移動中のユニットと戦闘隊形のユニットは、移動中でも互いに影響を与えません。縦隊移動中のユニットのスタック制限は、移動中であっても適用されます。ステップ数はスタック制限とは無関係です。指揮官とマーカはスタック制限には含まれません。
- 戦闘は、直接射撃、間接射撃、及び敵ユニットに隣接したユニットが行う白兵戦に分けられます。
- 戦闘結果は、損耗打撃、制圧判定、制圧、ステップロス、壊滅の5種類です。
- 指揮は、活性化、移動、戦闘、回復に影響します。

2.0 駒

ユニットは、中隊規模の歩兵、戦車、工兵や、砲兵、迫撃砲の班を表しています。用語は、用語解説（第29章）で定義されています。ユニットの名称を区別しているストライプの色は、所属するフォーメーションと指揮官毎に分かれています。

許容移動力の数字の色は移動クラス毎に分かれています。射撃レーティング、白兵戦レーティングを囲むボックスの色は兵器クラスを表します。防御レーティングを囲むボックスの色は、装甲／非装甲を表しています。

3.0 タイムスケール

昼間ターンは実際の2時間、夜間ターンは実際の8～12時間を表しています。ゲームルールに、夜間ターンの開始時刻と終了時刻が記載されています。

4.0 ゲームの手順

1. 天候の決定（その日の開始ターンのみ）
2. 使用可能な空軍の決定（その日の開始ターンのみ）
3. 天候変化の判定（必要に応じて）
4. 派兵ポイントを消費してフォーメーションの活性化チットの購入する
5. 増援の配置と航空攻撃の実施

指揮官の説明	ユニットの説明
<p>フォーメーション</p> <p>名前</p> <p>指揮範囲</p> <p>J.W.Hackett 准将</p>	<p>射程</p> <p>ステップ</p> <p>射撃レーティング</p> <p>白兵戦レーティング</p> <p>防御レーティング</p> <p>部隊練度</p> <p>許容移動力</p> <p>ユニットの名称</p> <p>Hummel K.St.N.1176(f.g.) 装甲中隊</p>

- 適切な活性化チットをカップに投入
- 活性化フェイズの実行
- 全弾幕マーカの除去
- ターン記録トラック上のターンマーカの移動

5.0 天候と空軍フェイズ

その日の最初の昼間ターンの前に、天候と使用可能な空軍の数を決定する特別フェイズを実行します。天候結果表を参照してダイスを振り、結果を適用します。

6.0 天候の変化

ゲームルールを確認して、天候がその日のうちに変化するかどうかを確認します。

7.0 派兵ポイントを消費してフォーメーションの活性化チットの購入する

7.1 概要

各師団／フォーメーションに対応した活性化チットがあり、その活性化チットを引くと、所属するユニットが活性化します。

師団の活性化チットを引いた時は、その師団に所属するユニットは戦闘以外の限定されたアクションだけしか実行できません。フォーメーションの活性化チットを引いた時は、フォーメーションに所属するユニットは全てのアクションを実行できます。

師団の活性化チットは毎ターンの開始時に自動的にカップに投入されますが、フォーメーションの活性化チットは派兵ポイントを消費して購入してカップに投入します。カップに投入すると、そのフォーメーションが使えるようになります。派兵ポイントを消費してカップに入れたフォーメーションの活性化チットをえるのは、購入したターンだけです。使ったフォーメーションの活性化チットを再び使うためには、派兵ポイントを消費して購入しなければなりません。

7.2 派兵ポイントを消費してフォーメーションの活性化チットを購入するには？

フォーメーションの活性化チットを確認して、その活性化チットをこのターンに使うのか、次のターンに使うのかを決めます。フォーメーションの活性化チットを購入しないのであれば、次のフェイズに進みます。

十分な派兵ポイントを消費すれば、そのフォーメーションの活性化チットを購入できます。このターンに使うために購入したフォーメーションの活性化チットはカップに入れます。次のターンに使うために購入したフォーメーションの活性化チットは、裏返しにしてカップの隣に置いておきます。購入したフォーメーションの活性化チットを、敵プレイヤーに教える必要はありません—引かれた時に明らかにされます！

このターンに使うためのフォーメーションの活性化チットは2派兵ポイント、次のターンに使うためのフォーメーションの活性化チットは1派兵ポイントで購入できます。師団のフォーメーションの活性化チットは、安く購入できることがあります(コストはゲームルールを参照)。購入した活性化チットは、できる限り秘密にしなければなりません。

次に、派兵ポイントを消費します。師団の指揮／派兵ポイント記録トラックから、消費したコストの分だけポイントを差し引きます。実際に派兵ポイントを獲得する方法は後述します。

フォーメーションの活性化チットの購入には、2つの制限があり

ます。1つ目は必要な派兵ポイントを消費すること、2つ目は1ターンに1つのフォーメーションにつき1個のフォーメーションの活性化チットしか購入できないことです。購入したフォーメーションの活性化チットは、使ってからでないと再び購入できません。つまり、第1ターンに、フォーメーションの活性化チットを第2ターンに使うために1派兵ポイントで購入して、第2ターンにも、同じフォーメーションの活性化チットを第3ターンに使うために1派兵ポイントで購入できないのです。さらに、第1ターンの最後に引かれたフォーメーションの活性化チットは、第2ターンに持ち越されるので(10.0.6参照)、第2ターンに、同じフォーメーションの活性化チットを第3ターンに使うために1派兵ポイントで購入できません。

フォーメーションの活性化チットは、そのフォーメーションの指揮官が増援等で盤上に登場した以後にしか購入できません(増援登場ヘクスに配置した時ではありません)。

派兵ポイントの割り振りは悩ましいものです。師団の派兵ポイントで購入できるのは、その師団に所属するフォーメーションの活性化チットだけです。異なる師団のフォーメーションの活性化チットは購入できません。

8.0 増援の配置と航空攻撃の指揮

増援は、いつ、どこに、どのユニットが登場するかをゲームルールの増援スケジュールで確認します。

増援のユニットが登場する場所に関する特別な記載がなければ、その師団のシンボルが印刷された増援登場ヘクスから登場します。スタック制限は適用せず、増援登場ヘクスに増援の全てのユニットを配置します。増援のユニットは活性化すると、増援登場ヘクスから移動できます(増援登場ヘクスは数えません)。増援登場ヘクスにいるユニットにはスタック制限が適用されません。増援登場ヘクスにいる増援のユニットは、射撃されることはありません。増援の重要な制限：増援のユニットが所属する師団の活性化チットが引かれてから実際に使われるまで、増援のユニットに指揮ポイントを消費できません(10.0.1参照—フォーメーションの活性化チットは、そのフォーメーションの指揮官が増援等で盤上に登場した以後にしか購入できません)。増援登場ヘクスにいる増援のユニットは指揮範囲外にいるとみなします。

増援のユニットは、縦隊と戦闘隊形のどちらでも登場できます(指揮するプレイヤーが選びます)。

このフェイズに、両軍の航空攻撃を行います(27.0参照)。

9.0 活性化チットをカップに入れる

ゲーム開始時に、最初のターンにカップに入れる活性化チットをゲームルールで確認します。

最初のターン以降、両軍プレイヤーは以下の活性化チットをカップに入れます。

- 現在使われている全ての師団の活性化チット
- ゲームルールに記載された、増援で登場する全ての師団の活性化チット
- 直接指揮の活性化チット
- このターンに派兵ポイントで購入した、または前のターンに購入した、フォーメーションの活性化チット

フォーメーションの活性化チットは、そのフォーメーションの指揮官が増援等で盤上に登場した以後にしか購入できません(増援登場ヘクスに配置した時ではありません)。

10.0 活性化フェイズの実行

10.0.1 最初に活性化チットを引く

ゲームの開始時に、最初のターンにカップに入れる活性化チットをゲームルールで確認します。次のターン以降は、直前のターンにカップから最後に引いた活性化チットを、このターンの最初の活性化チットとして使います（10.0.6 参照）。

上記の活性化チットを使った後に、このターンに購入した活性化チットをカップから引きます。

フォーメーションの活性化チットを引いた場合：



引かれた活性化チットのフォーメーションに所属する全てのユニットは活性化して、アクションを実行できます。さらに、そのフォーメーションの指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して第2アクションを実行できます（10.0.2 参照）。

最初に、師団を指揮するプレイヤーは最初にダイスを振って、その師団が獲得する指揮ポイントと派兵ポイントを決定します。次に、その師団に所属する全てのユニットが活性化して、戦闘以外のアクションを実行します（13.2 参照—白兵戦、射撃、敵射撃ゾーンに移動できません）。さらに、その師団の指揮官の指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して第2アクションを実行できます（下記参照）。第2アクションは、師団の活性化チットのアクションに制限が適用されません。

師団の活性化チットを引いた時：



フォーメーションの活性化を明示するために、その師団の全てのフォーメーションの指揮官をActiveの面にします。そのフォーメーションのアクションが終了したら、指揮官をNon-Activeの面にします。

直接指揮の活性化チットを引いた場合：



この活性化チットを引いたプレイヤーは、指揮ポイントを消費することで活性化して、指揮範囲にいる自軍ユニットに移動や戦闘させることができます（10.0.5 参照）。

10.0.2 第2アクションとは？

アクションを完了したユニットは、直ちに第2アクションを実行できます。

1. フォーメーションや師団の活性化チット（直接指揮の活性化チット以外）で活性化したユニットでなければなりません。
2. 指揮範囲にいるユニットでなければなりません。
3. 第2アクションを実行するユニット毎に指揮ポイントを消費します。
4. 第2アクションで実行可能なアクションは、直前にユニットが実行したアクションと異なるアクションです。（同じアクションを連続して実行できません）
5. 第2アクションは、工兵アクションが実行できません。
6. 次のユニットがアクションを実行する前に（または次の活性化チットを引く前に）、第2アクションを実行しなければなりません。

スタックが第2アクションを実行する時は、スタックの全ての

ユニットは同じアクションを実行しなければなりません（そして、スタックの各ユニットに対して1指揮ポイントずつ消費しなければなりません）。

例：3個のユニットのスタックは、3指揮ポイントを消費して第2アクションを実行します。

第2アクションは、師団の活性化チットのアクションに制限が適用されません（13.2 参照）。

10.0.3 指揮・派兵ポイントはどのように獲得（喪失）するのか？

師団の活性化チットを引くたびに、ダイスを振って、指揮ポイントと派兵ポイントをそれぞれいくつ獲得するかを決定します。派兵ポイントには、ポイント獲得、ポイントなし、ポイント喪失の結果があります。

指揮ポイント：



ダイスを振って、出た目の半分（端数切り捨て）に、その師団の指揮レーティングに加算します（ゲームルールを確認すること）。その合計が、その師団が獲得する指揮ポイントです。

派兵ポイント：



ダイスを振って、その師団の派兵レーティングと比較します（ゲームルールを確認すること）。

ダイスの目が…

- 9ならば、師団は1派兵ポイントを喪失します。
- 0ならば、師団は1派兵ポイントを獲得します。
- 師団の派兵レーティング以下ならば、師団は1派兵ポイントを獲得します。
- 師団の現在の派兵ポイント未満ならば、師団は1派兵ポイント獲得します。

適用可能な全ての条件を適用します。

例：派兵レーティングが6、現在の派兵ポイントが2の時に、ダイスの目が1ならば、師団は2派兵ポイントを獲得します。ダイスの目が0ならば、師団は3派兵ポイントを獲得します。ダイスの目が2ならば、師団は2派兵ポイントを獲得します。

夜間ターンの直前のターンに師団の活性化チットが引かれたら、その師団は自動的に2派兵ポイントを獲得します。つまり、夜間ターンの直前のターンに師団の活性化チットが引かれたら、通常の派兵ポイントに加えて、さらに2派兵ポイントを獲得します。

10.0.4 指揮・派兵ポイントは最大（最少）いくつまで持てるのか？

師団は、0以上19以下の指揮ポイントを保有できます。

師団は、0以上19以下の派兵ポイントを保有できます。

10.0.5 直接指揮の活性化チットを引いたら何をするのか？

直接指揮の活性化チットを引いたら、指揮範囲にいるどのユニットでも活性化できます。ただし、ユニットを活性化するためには、1個のユニットにつき1指揮ポイントを消費しなければなりません。ユニットは任意の順番で活性化できます（21.4 参照）。

直接指揮の活性化チットは非常に強力です。この活性化チットは、異なる師団に所属するユニットを同時に活性化させる唯一の手段です。

直接指揮の活性化チットの重要事項：

1. 指揮ポイントを消費する限り、活性化プレイヤーは望むだけのユニットを活性化できます。
2. 師団の指揮ポイントは、その師団に所属するユニットの活性化にしか消費できません。
3. 1個のユニットにつき1つのアクションしか実行できません。第2アクションは実行できません。
4. 通常の活性化と同じように、ユニットのアクションを終えてからでないと、次のユニットを活性化できません。ただし、7の例外があります。
5. 指揮ポイントを消費せずに貯めることができます。ただし、1つの師団は最大19指揮ポイントしか保有できません。
6. 活性化できるのは、指揮官の指揮範囲にいるユニットだけです(21.0参照)。
7. 移動か白兵戦のためにスタックを活性化しなければ、活性化する全てのユニットに対する必要な指揮ポイントを消費すれば、直ちに活性化できます。これは、4の例外です。
8. 直接指揮の活性化チットで工兵アクションは実行できません。工兵は工兵アクション以外のアクションを実行できます(移動、射撃、回復等)。

10.0.6 活性化フェイズはいつ終了するのか？

最後から2枚目の活性化チットを使い終わった時に、活性化フェイズは終了します。カップに最後に残った活性化チットは、このターンには引かず、次のターンの最初の活性化チットとして使います。カップの最後の活性化チットがフォーメーションの活性化チットであれば、派兵ポイントを消費することなく、次のターンに自動的にその活性化チットを使います。

11.0 全ての弾幕マーカを除去

全ての弾幕マーカを除去します。

12.0 ターン記録マーカの移動

ターンマーカを、次のターンに進めます。最後のターンならば、勝敗を判定します。

13.0 活性化フェイズにおけるユニットのアクションの実行**13.1 どのユニットでアクションが実行できるのか？**

活性化フェイズには、活性化した全てのユニットがアクションを実行できます。活性化チットで、以下のようにユニットが活性化します。

1. 師団の活性化チットを引くと、その師団に所属する全てのユニットを活性化できます。ただし、第1アクションは戦闘以外のアクションだけしか実行できません(13.2参照)。第2アクションは全てのアクションが実行できます(10.0.2参照)。
2. フォーメーションの活性化チットを引くと、そのフォーメーションに所属する全てのユニットを活性化できます。
3. 直接指揮の活性化チットを引くと、指揮ポイントを消費して、指揮官の指揮範囲にいる任意のユニットを活性化できます。どのユニットが、どのフォーメーションに所属するかを判別できるように駒は色分けされています(駒の地色は師団、ストライプはフォーメーション)。

13.2 活性化ユニットは何ができるのか？

フォーメーションや師団の活性化チットで活性化したら、ユニットは以下のアクションの1つを実行できます(例外：10.0.2の第2アクション)。

師団の活性化、直接指揮による活性化、そして第2アクションの制限を以下に記載します。

1. **移動アクション**：移動(縦隊の開始/終了、輸送モードの降車も移動です)。輸送モードへの転換。塹壕への移動/退出(例外：師団の活性化チットで活性化したユニットは敵射撃ゾーンへ移動できませんが、すでに敵射撃ゾーンにいるユニットは縦隊の開始/終了、輸送モードの開始/終了が可能です)。
2. **射撃**(例外：師団の活性化チットで活性化したユニットは射撃できません)
3. **白兵戦**(例外：師団の活性化チットで活性化したユニットは白兵戦ができません)
4. **回復**
5. **工兵アクション**：防御陣地の構築、塹壕の構築、道路障害の設置/除去、後衛の編成、およびゲームルールに記載されたその他のアクション。第2アクションや直接指揮の活性化チットで活性化した時は、工兵アクションを実行できません。
6. **後衛の除去**
7. **ゲームルールに記載された、その他のアクション**
8. **パス**(なぜ、パスするのか？ 師団の活性化チットを引いた時、実行したいアクションが1個のユニットの射撃だけであれば、第1アクションをパスして、第2アクションで1指揮ポイントを消費して射撃できます)

以上のアクションの手順と制限は、各章に記述します。

第2アクションを実行するユニットは、上記のアクションを実行できますが、以下の制限があります。

- 第1アクションとは、違うアクションを実行しなければなりません。
- 工兵アクションを実行できません。

例：乗車と移動はどちらも移動アクションなので、第1アクションでユニットが車輻に乗車し、第2アクションで移動できません。

第2アクションは、師団の活性化チットのアクションに制限が適用されません(13.2参照)。第2アクションでは、ユニットは、射撃、白兵戦、射撃ゾーンに移動できます。最初のアクションだけ制限が適用されます。

プレイノート：ユニットはフォーメーションの活性化、師団の活性化、直接指揮によって、ターン中に何度でも活性化できます。同じターンに何度でも活性化しても、1回の活性化で実行できるアクション(またはその方法)には影響を与えません。言い換えれば、それぞれの活性化で、ユニットは新しいアクションを実行する機会を得るのです。

13.3 ユニットはどの順番でアクションを実行できるのか？

望む順番でユニットにアクションを実行できます。フォーメーションや師団が活性化する時は、以下の順番で実行しなければなりません。

1. ユニット毎にアクションを実行します。第2アクションは、そのユニットが第1アクションを行った直後に続けて実行しなければなりません。
2. 全てのユニットの移動終了後、フォーメーションの指揮官を任意のヘクスに再配置します(21.2参照)。

指揮ポイントを消費して活性化させたアクションでは、指揮官はスタックしているユニットと一緒にいなければなりません (21.2 参照)。

全てのユニットがアクションを完了した後に、指揮官を再配置します。指揮範囲は、活性化フェイズの開始時に指揮官がいたヘクスから、ユニットがいるヘクスまで数えます。第1アクションで遠くに移動したユニットは、第2アクションで指揮範囲外にいるかもしれません。

13.4 非活性化ユニットは活性化フェイズに何ができるのか？

敵の非活性化ユニットは臨機射撃できます (17.0 参照)。敵の非活性化ユニットは白兵戦で対応射撃できます (18.0 参照)。白兵戦していない非活性化ユニットは、白兵戦から退却する敵ユニットに臨機射撃できます。

14.0 移動

14.1 概要

移動は、ヘクスの地形に必要な移動ポイントを消費する、標準的なシステムです。ユニットは、4種類の移動クラス(徒歩、自動車化、装軌、移動不能)と3種類のユニットクラス(歩兵、砲兵、車輜)で分類されています。駒には、移動クラスを表す色と許容移動力が記載されています。移動中は、スタック制限に注意しなければなりません。ユニットは、敵の臨機射撃で移動を停止させられることがあります。ユニットは移動アクションで、敵ユニットがいるヘクスに移動できません。ユニットは敵の増援登場ヘクスから2ヘクス以内に移動できません。

14.2 どのユニットが移動できるのか？

以下の移動クラスを持つ全ての活性化ユニットは移動できます。

1. 自動車化 (W) 許容移動力が黒
2. 装軌 (T) 許容移動力が赤
3. 徒歩 (L) 許容移動力が白

同じ地形でも移動クラスによって、必要な移動ポイントが異なります。

14.3 ユニットはどのように移動するのか？

ユニットは、ヘクスからヘクスサイドを通過して、隣接するヘクスに移動します。この時、地形効果表に記載された必要な移動ポイントを消費しなければなりません。

14.4 どのユニットが移動できないのか？

許容移動力を持たないユニットは移動できません。移動や退却もできません。ただし、輸送モードを持っているユニットは、輸送モー

ドで移動できます (14.10 参照)。

14.5 地形と移動の関係は？

各地形の移動コストは、地形効果表で確認します。ユニットの移動クラスに必要な地形の移動コストを消費しなければなりません。各地形の詳細は、ゲームルールで説明されています。

14.6 ユニットはどのように縦隊移動するのか？



縦隊移動するユニットの上には、縦隊マーカーを置いて明示します。縦隊マーカーを置く行為は移動アクションで、ユニットは1移動ポイントを消費します。ユニットは、車輜から降車した時に縦隊になることができます (14.10.3 参照)。縦隊移動を終了するには、2つの方法があります。1つ目は、1移動ポイントを消費してユニットから縦隊マーカーを除去する方法です。この場合、敵ユニットの臨機射撃を誘発します。2つ目は、損耗打撃を受けて、縦隊マーカーを除去する方法です。この場合、敵ユニットの臨機射撃を誘発しません。縦隊移動を開始した同じ移動アクション中に縦隊移動を終了する時は、損耗打撃を受けて縦隊移動を終了しなければなりません (同じ移動アクション中に、1移動ポイントを消費して縦隊移動を開始して、1移動ポイントを消費して縦隊移動を終了しする—このような縦隊移動はできません)。

縦隊移動中のユニットは、道路ヘクスにいらなくてもかまいません。縦隊移動用の地形コストを消費すれば、ユニットは、どのようなヘクスにも移動できます。

繋がっていない2本の道路があるヘクスでは、一方の道路からもう一方の道路に移動する場合、道路ではなく、そのヘクスの地形の移動コストを消費しなければなりません

14.6.1 縦隊移動の欠点は何か？

縦隊移動中のユニットは移動隊形となり、射撃時に不利な修正が適用されます—射撃レーティングと白兵戦レーティングは-1、防御レーティングは+2の修正が適用されます。これらの修正は、縦隊マーカーに記載されています。

さらに、縦隊移動中のユニットが射撃されても、有利な地形修正(防御レーティングのマイナス修正)が適用されません。敵ユニットの射撃に有利な修正は全て適用されます。

縦隊移動中のユニットは、1ヘクスに1個しか存在できません。この制限は移動中も含めて、常に適用されます。

14.6.2 縦隊移動中のユニットができないこと

- 他の縦隊移動中のユニットとスタックできません。
- 工兵アクションを実行できません (防御陣地の構築、塹壕の構築、道路障害の設置/除去、後衛の編成、その他ゲームルールに記載された工兵アクション)。
- 後衛を編成できません。



移動の例 (強行軍を含む)

指揮範囲内にいるドイツ軍ユニットが活性化して移動します。最初の移動は4移動ポイントを消費します(干拓地ヘクスへの移動に2移動ポイント、小川の渡河で+2移動ポイント)。ユニットの許容移動力が4なので、これ以上移動できませんが、この移動アクション中に強行軍で、さらに2移動ポイント分、移動できます。強行軍するには、部隊練度チェック(3以下)を成功するか、指揮ポイントを消費しなければなりません(ユニットが指揮範囲外にいと、部隊練度レーティングに-1の修正を適用して部隊練度チェックします)。ダイスの目は1だったので、もう2移動ポイントを獲得しました。2移動ポイントを消費して、もう1ヘクス移動してから、移動を終了します(移動ポイントが残っていません)。部隊練度チェックに失敗すると、損耗打撃を受けてアクションを終了します。

14.7 スタックと移動とは？

スタックしている戦闘隊形のユニットを全て活性化すれば、そのスタックをまとめて移動させられます。縦隊移動中のユニットはスタックできないので、このような移動はできません。スタックしているユニットはまとめて活性化されなければならない、移動中に他のユニットと合流できません。移動の途中でスタックから分かれたユニットは、分かれたヘクスで移動アクションを終了します（それ以上、移動できません）。

スタックで移動中のユニットが臨機射撃（17.0 参照）を誘発した時は、スタックの1個のユニットだけが臨機射撃の目標になります。目標になるユニットは、臨機射撃を実行する非活性化プレイヤーが決定します。規模修正は、スタックの全てのユニットの合計ステップ数で決定します。

1ヘクスのスタック制限は、4個の戦闘隊形のユニットと1個の縦隊移動中のユニットの最大5個です。指揮官とマーカーはスタック制限には含まれません。

戦闘隊形のユニットのスタック制限は、ユニットの活性化フェイズの終了時に適用されます（例外：白兵戦の退却時—18.7（5E）の第7項参照）。縦隊移動中のユニットのスタック制限は、常に適用されます。

スタック制限の一般的な例外：

1. スタックで移動しているユニットは道路移動できません。
2. 戦闘隊形のユニットは橋やフェリーを横断できません。（縦隊移動中のユニットだけが橋やフェリーを横断できます）

14.8 強行軍

徒歩ユニットが強行軍を実行すると、追加の2移動ポイントを獲得します。移動を終了したユニットでも、強行軍を試みることができます。強行軍を実行するユニットは、部隊練度チェックに成功しなければなりません。このチェックは指揮ポイントを消費すれば、自動成功することができます。チェックに成功したユニットは、追加の2移動ポイントを獲得します。チェックを失敗したユニットは、アクションが終了して損耗打撃を受けます。

14.9 徒歩歩兵ユニットは常に最低1ヘクス移動できる

活性化した徒歩歩兵ユニットが制圧されていないければ、許容移動力や地形に関係なく、必ず1ヘクスだけ移動できます。ただし、この移動の後に強行軍は実行できません。この移動では、ユニットの全ての移動力を消費します。ただし、移動禁止ヘクスに移動したり、移動禁止ヘクスサイドは通過できません。

例：戦闘隊形モードのユニットは橋を渡れません。

14.10 輸送

14.10.1 概要

歩兵/砲兵ユニットは、車輛に乗車して輸送モードになることで迅速に移動できます。輸送モードを持つ歩兵/砲兵ユニットがあ



ります。ユニットの裏面に車輛のシルエットがあり、ユニットのステップ数の周囲に黒色のボックスがあるユニットです。

14.10.2 ユニットの輸送モードにするには？

ユニットの裏面に車輛のシルエットがある歩兵/砲兵ユニットを選びます。そのユニットが乗車を宣言して、車輛の面にひっくり返すことで輸送モードになります。ユニットは、この時に自由に縦隊になれます（ユニットが縦隊でない移動できない地形があります）。ユニットが輸送モードになった時点で、移動アクションは終了します。

乗車は移動アクションで、臨機射撃を誘発します。臨機射撃を実行する非活性化プレイヤーは、どのタイミングで臨機射撃するかを決定できます—乗車前（表面）と乗車後（裏面）のどちらか。ユニットが縦隊で活性化すると、縦隊のまま乗車します。乗車しているユニットでも、全てのマーカーはそのままです。

次のアクションから、ユニットは車輛ユニットとして扱います。車輛の面（裏面）の数値を使用します。実際に、歩兵/砲兵ユニットの裏面は車輛ユニットになっています

14.10.3 ユニットの輸送モードから降車するには？

輸送モードになった後の任意の移動アクションで、許容移動力の半分（車輛面の許容移動力—端数切り捨て）を消費したユニットは輸送モードを終了（降車）できます。ユニットを非車輛の面（表面）に戻します。この時に、ユニットを縦隊にするかどうかは、指揮するプレイヤーが決定します。スタック制限に注意して下さい。非車輛の面（表面）に戻した時点で、ユニットのアクションは終了します。降車は臨機射撃を誘発します。臨機射撃を実行する非活性化プレイヤーは、どのタイミングで臨機射撃するかを決定できます—乗車前（表面）と乗車後（裏面）のどちらか。

14.10.4 輸送モードのユニットが攻撃されるとどうなるのか？

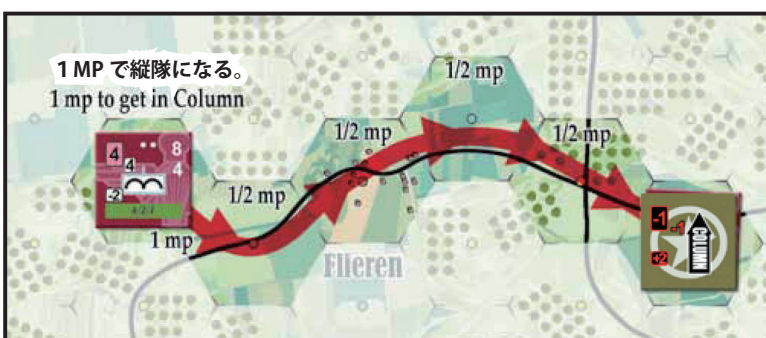
ユニットの車輛の面の数値で射撃を解決します。輸送モードのユニットが制圧されると、回復するまで輸送モードを終了（降車）できません。輸送モードを終了（降車）しても、制圧以外の全ての戦闘結果（ステップロスや損耗打撃等）はユニットに適用されます。

14.11 緊急離脱



許容移動力に★がある砲兵ユニットは、部隊練度チェックに成功すれば、1ヘクス移動できます。失敗すれば、移動できず、損耗打撃を受けます。この移動で、移動禁止ヘクスに移動したり、移動禁止ヘクスサイドは通過したり、敵射撃ゾーンに移動できません。

この移動を実行するユニットの移動クラスは、徒歩ユニットになります。部隊練度チェックに成功すれば、ユニットは敵射撃ゾーンでない塹壕に移動/退出できます。



縦隊移動の例

イギリス軍ユニットが活性化して、果樹園ヘクスから移動します。最初の1移動ポイントで縦隊となり、次の1移動ポイントで干拓地ヘクスに移動します。この時点で、4許容移動力のうち、2移動ポイントを消費しています。残りの2移動ポイントを消費して、行軍移動レートで道路沿いに1/2移動ポイントで4ヘクス移動します。

このアクション終了時に、このユニットには縦隊マーカーが置かれます。次の活性化フェイズで、そのユニットは1移動ポイントを消費して行軍を終了するか（臨機射撃を誘発します）、損耗打撃を受けて縦隊を終了できます（臨機射撃を誘発しません—もし望むなら、この活性化フェイズの間に損耗打撃を受けて縦隊を終了できます）。

15.0 射撃戦闘

15.1 射撃戦闘の概要

射撃戦闘には、直接射撃と間接射撃の2種類があります。どちらの射撃でも、ユニットは射程内にいる目標しか射撃できません。直接射撃と間接射撃は異なる影響を与えますが、どちらも戦闘結果表を参照して射撃を解決します。射程が印刷されていないユニットは1ヘクスの射程を持っているとみなします。

直接射撃では、射撃ユニットのいるヘクスと目標ヘクスとの間に照準線を設定できていなければなりません。

間接射撃では、射撃ユニットのいるヘクスと目標ヘクスとの間に照準線を設定できなくてもかまいません。照準線を設定できなければ、目標ヘクスに照準線を設定できる観測ユニットが必要です。射撃ユニットは、観測ユニットと無線連絡中でなければなりません。

臨機射撃を解決する方法も記述していますが、臨機射撃が誘発する方法は臨機射撃の章に記述しています。

15.2 どのユニットが射撃できるのか？

射撃レーティングを持つ活性化ユニットだけが射撃できます。

例外：射撃レーティングを持つ非活性化ユニットは臨機射撃でできます。

射撃レーティングは駒の左上に印刷されています。射撃レーティングを持たないユニットは数値の代わりに「No」が印刷されています。射撃レーティングが0の活性化ユニットも射撃できます。

15.3 どのユニットに射撃できるのか？

直接射撃：

射撃ユニットは以下の条件を満たすいずれか1個の敵ユニットを射撃できます。

1. 射撃ユニットの射程内にいる。
2. 射撃ユニットのいるヘクスから目標ヘクスに照準線を設定できる。

ブレインノート：スタックを直接射撃しても、目標になるのは、そのうちの1個の敵ユニットだけです（スタックしている全ての敵ユニットを目標にできる間接射撃があります—16.4.1参照）。射撃ユニットが敵ユニットに隣接していたり、射撃ユニットに弾幕マーカーが置かれている時は、射撃ユニットの射程は1ヘクスになります。

間接射撃：

射撃ユニットは射程内の、以下の条件を満たすいずれか1個の敵ユニットを射撃できます。

1. 射撃ユニットのいるヘクスから目標ヘクスに照準線を設定できる。
2. 射撃ユニットと観測ユニットが無線連絡中で、観測ユニットのいるヘクスから目標ヘクスに照準線を設定できる。

ブレインノート：スタックしている全ての敵ユニットを目標にできる間接射撃があります（16.4.1参照）。射撃ユニットが敵ユニットに隣接していたり、射撃ユニットに弾幕マーカーが置かれている時は、射撃ユニットの射程は1ヘクスになります。

15.4 照準線とは何か？

照準線とは、射撃／観測ユニットのヘクスの中心点から目標ヘクスの中心点を結ぶ、遮蔽されていない直線です。「遮蔽されていない直線」とは、地形効果表に記載された遮蔽地形のあるヘクス、尾根ヘクスサイド、弾幕マーカーのあるヘクスを通過しない直線です。

目標ヘクスが遮蔽地形のあるヘクスでも、照準線をそのヘクスに設定できます。射撃／観測ユニットのいるヘクスが遮蔽地形のあるヘクスならば、照準線をそのヘクスから設定できます。照準線は遮蔽地形のあるヘクスや弾幕マーカーのあるヘクスを通過できません。

遮蔽されていない照準線が設定できたら、照準線が通過する目標ヘクスまでの距離を数えます（射撃／観測ユニットのいるヘクスは数えませんが）。

晴天の昼間ターンの照準線の最大距離は8ヘクスです。

霧または雨天の昼間ターンの照準線の最大距離は2ヘクスです。

夜間ターンの照準線の最大距離は2ヘクスです。

監視所（15.4.2参照）と強化陣地（15.4.3参照）のルールに、照準線に関する重要な例外があります。

15.4.1 照準線は何によって遮蔽されるのか？ 何によって遮蔽されないか？

遮蔽地形のあるヘクスは照準線を遮蔽します。地形効果表に照準線を遮蔽する地形が記載してあります。

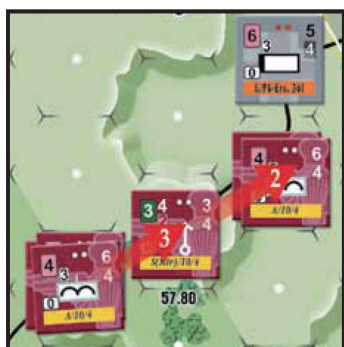
ユニットと指揮官は照準線を遮蔽しません。

照準線は、遮蔽地形のあるヘクスのあるヘクスと遮蔽地形のあるヘクスのないヘクスの間のヘクスサイドを通過して設定できます。遮蔽地形のあるヘクスのあるヘクスと遮蔽地形のあるヘクスのあるヘクスの間のヘクスサイドを通過して照準線を設定できません。

照準線は、遮蔽地形のあるヘクスに設定できます。照準線は、遮蔽地形のあるヘクスから設定できます。しかし、照準線は遮蔽地形のあるヘクスを通過できません。

尾根ヘクスサイドは特殊な遮蔽地形です。射撃／目標ユニットのいるヘクスに尾根ヘクスサイドがあり、その尾根ヘクスサイドを交差して照準線を設定する場合は、尾根ヘクスサイドは照準線を遮蔽しません。射撃／目標ユニットのヘクスに尾根ヘクスサイドがなく、尾根ヘクスサイドを交差して照準線を設定する場合は、尾根ヘクスサイドは照準線を遮蔽します。尾根ヘクスサイドに沿って照準線する時は、尾根ヘクスサイドは照準線を遮蔽しません。

弾幕マーカーは遮蔽地形と同様に照準線を遮蔽します。



スタックの移動と第2アクションの例

イギリス軍の3個のユニットは、同じヘクスで同時に活性化してアクションを開始すると、スタックしたまま移動できます。スタックがその移動で臨機射撃を誘発した時は、3個のユニット全てではなく、そのうちのいずれか1個のユニットだけが射撃目標となります。3個のユニットはそれぞれ2移動ポイント消費して1ヘクス移動して、追撃砲をそこに残します。追撃砲のアクションは終了します。残った2個のユニットは、残り2移動ポイントを消費して1ヘクス移動して、ドイツ軍ユニットに隣接するヘクスに移動しました。これで許容移動力を全て消費しました。この時点で2指揮ポイント（ユニット毎に1指揮ポイント）を消費すると、2個のユニットは第2アクションを実行できます。この第2アクションは、第1アクションと異なるアクションを実行しなければならないので、移動アクションは実行できません。しかし、直接射撃や白兵戦等のアクションは実行できます。第2アクションを実行する時は、2個のユニットとも同じアクションを実行しなければなりません。

15.4.2 監視所とは何か？



小さな三角形が監視所です。監視所は決して除去されず、両軍が支配して使えます。監視所にいるユニットが間接射撃を観測する場合、照準線を設定する際の重要な例外があります。監視所は、直接射撃に影響を与えません。

監視所にいるユニットの最大照準距離は、霧、雨天でない昼間ターンに13ヘクスです(8ヘクスではありません)。監視所にいるユニットは、3つのヘクス/ヘクスサイドの遮蔽地形を通過して、4つ目のヘクスの遮蔽地形のあるヘクスまで照準線を設定できます。間接射撃では、観測ユニットだけがこの照準線を設定できます。

監視所から間接射撃を観測しているユニットは、無線連絡の判定に+1の修正が適用されます。

雨天、霧、夜間ターンでは、監視所にいるユニットの最大照準距離は通常通り2ヘクスです。

監視所は、直接射撃に影響を与えません。

プレイノート：監視所のあるヘクスと監視所のないヘクスの間で、互いに照準線が設定できるわけではありません。監視所のあるヘクスから監視所のないヘクスまで照準線が設定できたとしても、その反対に照準線を設定できるとは限りません。

15.4.3 強化陣地とは何か？



小さな星のようなシンボルが強化陣地です。監視所の同様に決して除去されず、両軍が支配して使えます。強化陣地にも、照準線を設定する際の例外があります。

強化陣地にいるユニットは、2つのヘクス/ヘクスサイドの遮蔽地形を通過して、3つ目のヘクスの遮蔽地形のあるヘクスまで照準線を設定できます。監視所とは異なり、強化陣地にいるユニットの最大照準距離は8ヘクスです。

強化陣地から間接射撃を観測しているユニットは、無線連絡の判定に+1の修正が適用されます。

プレイノート：強化陣地のあるヘクスと強化陣地のないヘクスの間で、互いに照準線が設定できるわけではありません。強化陣地のあるヘクスから強化陣地のないヘクスまで照準線が設定できたとしても、その反対に照準線を設定できるとは限りません。

15.5 どのようにユニットを射撃するのか？

射撃戦闘の手順を記述した後に、射撃戦闘の詳細な手順を記述します。詳細な手順が射撃戦闘の完全な手順です。臨機射撃も、この直接射撃の手順に従って解決します。間接射撃では、最初に間接射撃の手順を実行してから直接射撃の手順を実行します。

射撃戦闘の手順：

1. 射撃ユニットを宣言します。
2. 目標ユニットを宣言します。
3. 射撃ユニットの射撃レーティングに直接射撃の修正を適用して、

最終射撃レーティングを決定します(15.6または戦闘結果表を参照)。

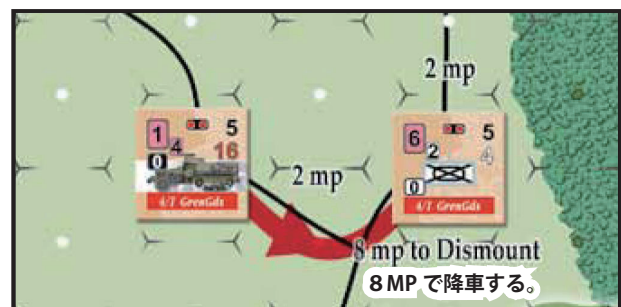
4. 射撃が命中して損害を与えたかどうか、ダイスを1個振って判定します。
5. 戦闘結果を戦闘結果表を確認します。

射撃戦闘の詳細な手順：

1. 射撃ユニットを宣言します。
 - a. 射撃ユニットは活性化していなければなりません(臨機射撃でなければ)。
 - b. 射撃ユニットは0以上の射撃レーティングを持っていないとなりません。
 - c. 1個の射撃ユニットは1個の目標ユニットを射撃できます。ユニットは射撃レーティングを合計できません。1個のユニットが複数の目標ユニットを射撃できません。
2. 目標ユニットを宣言します。
 - a. 目標ユニットは、射撃ユニットの射程内にいなければなりません。
 - b. 直接射撃では、射撃ユニットは目標ユニットに照準線を設定できなければなりません。間接射撃では、射撃ユニットは目標ユニットに対して、以下のいずれかの条件を満たしていなければなりません。
 - (i) 射撃ユニット自身が目標ユニットに照準線を設定できる。
 - (ii) 無線連絡が確立している観測ユニットが目標ユニットに照準線を設定できる。
 - c. 1個の射撃ユニットは1個の目標ユニットを射撃できます。1個のユニットが複数の目標ユニットを射撃できません。
 - d. 射撃ユニットが敵ユニットに隣接されていたり、射撃ユニットが弾幕マーカのヘクスにいる時は、射撃ユニットの射程は1ヘクスになります。
3. 射撃ユニットの射撃レーティングに直接射撃の修正を適用して、最終射撃レーティングを決定します。
 - a. ユニットの射撃レーティングを確認します。
 - b. 射撃ユニットの射撃レーティングに適用する修正を決定します(15.6または戦闘結果表を参照)。このゲームでは、ダイスの目を修正するのではなく射撃レーティングを修正します。これはとても重要です！
4. 射撃が命中して損害を与えたかどうか、ダイスを1個振って判定します。
 - a. ダイスの目が、射撃ユニットの修正後の射撃レーティング以下であれば命中します。射撃レーティングに関係なく、ダイスの目が0なら常に命中します。命中したならば、手順5に進みます。
 - b. ダイスの目が、射撃ユニットの修正後の射撃レーティングより大きければ、射撃は外れます。射撃レーティングに関係なく、ダイスの目が9なら常に外れます。射撃ユニットのアクションはこれで終了します。

降車の例

赤色の許容移動力を持つ装軌ユニットが平地で移動を始めます。2移動ポイントを消費して、隣の平地ヘクスに移動します。ユニットは戦闘隊形なので、道路移動できません。次に移動するヘクスも平地なので、さらに2移動ポイントを消費して移動します。その後、ユニットは8移動ポイント(許容移動力の半分)を消費して降車した後に移動アクションを終了します。ユニットの降車時に縦隊/戦闘隊形を選択できるので、戦闘隊形を選択しました。降車は臨機射撃を誘発し、敵ユニットは乗車中か降車後のどちらのタイミングで臨機射撃するかを選択できます。



5. 戦闘結果を戦闘結果表を確認します。

戦闘結果表で、ダイスの目、射撃ユニットの兵器クラス（直接砲撃、SA、DP等）、目標ユニットの装甲／非装甲が交差する欄を参照して目標ユニットに与えた損害を決定し、直ちに目標ユニットに戦闘結果（19.0参照）を適用します。1回の射撃でダイスは1回しか振りません。同じダイスの目で、命中と損害の両方を判定します。間接砲撃ユニットが直接射撃する時は、戦闘結果表の直接砲撃の兵器クラス（黄色）で射撃を解決します。

15.6 射撃修正とは何か？

以下は戦闘結果表にも記載されています。

射撃ユニットの射撃レーティング修正：

1. 損耗打撃とステップロスしている射撃ユニット— マーカーに記載された修正
2. 目標ユニットの防御レーティング
3. 目標ユニットまでの距離— 戦闘結果表に記載された修正
4. 目標ユニットの規模（目標ユニットとスタックしているユニットのステップ数の合計）— 戦闘結果表に記載された修正
5. 目標ヘクスの地形 — 地形効果表に記載された修正
6. 中隊ボーナス— 射撃ユニットがステップロスしていない2ステップのユニットならば、部隊練度チェックします（9なら常に失敗、0なら常に成功）。成功すると、中隊ボーナスの修正（+2）を適用します。指揮官の指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して、部隊練度チェックを自動的に成功できます。臨機射撃では、中隊ボーナスの修正を適用しません。
7. 防御陣地／塹壕 — マーカーに記載された修正
8. 天候と夜間 — 戦闘結果表に記載された修正
9. 射撃ユニットのいるヘクスの弾幕マーカー — マーカーに記載された修正

16.0 間接射撃、迫撃砲、間接砲撃ユニット

16.1 迫撃砲と間接砲撃（HE）兵器クラスとは何か？

迫撃砲と間接砲撃ユニットは、HEの兵器クラスの下位クラスです。

迫撃砲：

1. 間接射撃しかできません（直接射撃は不可）。
2. 戦闘結果表の迫撃砲の兵器クラスで射撃を解決します。
3. 臨機射撃できません。

間接砲撃ユニット：

1. 射程距離に応じて、間接射撃と直接射撃できます。
2. 4ヘクス以上の目標に間接射撃できます。3ヘクス以内の目標

に直接射撃できます（3ヘクス以内の目標に間接射撃は不可）。

3. 間接射撃では、戦闘結果表の間接砲撃の兵器クラスで射撃を解決します。直接射撃では、戦闘結果表の直接砲撃の兵器クラスで射撃を解決します。
4. 直接射撃で臨機射撃できます。

16.2 間接射撃とは何か？

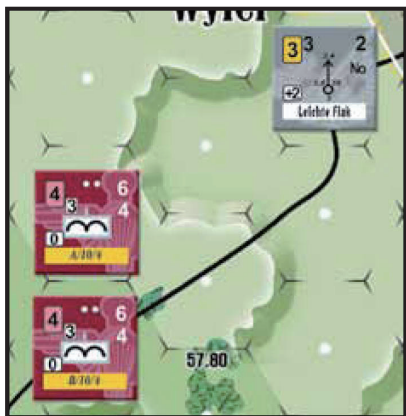
砲弾を空中に撃ち上げて、砲弾を重力で目標の頭上に撃ち降ろす射撃です。直接射撃と異なり、間接射撃は必ずしも目標に照準線を設定する必要がありません。射撃ユニットが目標ユニットに照準線を設定できなくても、目標ユニットに照準線を設定できる観測ユニットと無線連絡中であれば、間接射撃できます。迫撃砲と間接砲撃ユニット自身が目標ユニットに照準線を設定して間接射撃する時は、自己観測と定義します。

観測の手順を終えたら、間接射撃を解決します。射程の修正がないことを除けば、直接射撃と同じ手順で解決します。間接射撃の結果は、目標ユニットとスタックしている全てのユニットに影響を与えることがあります。間接砲撃ユニットは、無線連絡中 [contact] / 無線連絡待ち [Contact Pending] マーカーを持っています。無線連絡中 / 無線連絡待ちマーカーは、観測ユニットとの無線連絡の状態を表します。無線連絡中であれば、その面を上にして置きます。無線連絡待ちであれば、無線連絡待ちの面を上にして置きます。

1. 間接砲撃ユニットに観測ユニットがいなければ、間接砲撃ユニットの上に無線連絡待ちマーカーを置きます。
2. 間接砲撃ユニットが観測ユニットと無線連絡中（16.3参照）であれば、そのユニットが所属するフォーメーションが観測フォーメーションになります。観測フォーメーションの指揮官の上に無線連絡中マーカーを置きます。
3. 観測している独立フォーメーションに所属するユニットと間接砲撃ユニットと無線連絡中であれば、無線連絡中マーカーを間接砲撃ユニットの上に置きます。
4. 無線連絡中の間接砲撃ユニットが自己観測で間接砲撃すると、無線連絡は失われます。
5. 間接砲撃ユニットのヘクスに弾幕マーカーが置かれたり、敵ユニットの射撃で戦闘結果（S?を含む）を受けると無線連絡は失われます。
6. 無線連絡が失われた時は、無線連絡待ちマーカーを間接砲撃ユニットの上に置きます。

プレイノート：1つのフォーメーションは、同時に複数の間接砲撃ユニットの観測フォーメーションになれます（フォーメーションの指揮官の上に、複数の無線連絡中マーカーが置かれます）。

プレイノート：迫撃砲の観測ユニットは、迫撃砲と同じフォーメーションに所属するユニットでなければなりません。無線連絡の判定



直接射撃の例

ドイツ軍の対空砲ユニットは、2個のイギリス軍空挺ユニットの射程内にはいますが、照準線を設定できるのはA中隊だけです。B中隊と対空砲ユニットの間には尾根ヘクスサイドがあり、照準線が遮蔽されています。対空砲ユニットの射撃レーティングは3です（黄色のボックスは直接砲撃の兵器クラスのユニットです）。射程により-1の修正が適用されます。対空砲ユニットは2ステップのユニットではないので、中隊ボーナスを適用しません。地形は平地なので修正がありません。目標ユニットの防御レーティングは0です。目標ヘクスには2ステップしかないので規模修正が適用されません。目標ユニットには、いかなるマーカーも置かれていません。従って、対空砲ユニットの修正後の射撃レーティングは2となります。ダイスを振って、出た目が2以下なら命中、3以上なら失敗です。射撃レーティングがマイナス値になったとしても、0は常に命中なので、ダイスを振ります。

出た目は1なので命中しました。戦闘結果表の非装甲目標、直接砲撃の兵器クラス、ダイスの目が交差するところを参照すると、戦闘結果はS（制圧）になりました。目標ユニットは、制圧されるか、部隊練度チェックを成功して損耗打撃に変更するかを選択できます。空挺ユニットは制圧から損耗打撃への変更を試みます。指揮範囲内にいれば、6以下で成功です。指揮ポイントを消費して自動的に成功することもできます。ダイスの目は0だったので部隊練度チェックは成功し、損耗打撃マーカーがユニットの上に置かれます。

は自動的に成功します。

プレイノート：増援登場ヘクスのユニットは観測できません。

16.3 間接射撃はどのように実行するのか？

活性化した迫撃砲で射撃する時や、活性化した間接砲撃ユニットで4ヘクス以上離れた敵ユニットやヘクスを間接射撃する時は、以下の手順で間接射撃を解決します。間接砲撃ユニットが3ヘクス以内にいる目標を射撃する時は、15.5の直接射撃の手順で射撃を解決します。

間接射撃が自己観測であれば、つまり射撃ユニット自身が目標に照準線を設定していれば、手順9から始めます。間接射撃が観測ユニットを必要とする時、つまり射撃ユニットが目標に照準線を設定できなければ、手順1から始めます。

1. 目標の敵ユニットや空ヘクスが射撃ユニットが射程内にいて、射撃ユニットが指揮範囲にいることを確認します。指揮範囲外の射撃ユニットは観測ユニットを使えません。敵ユニットが隣接している時は射程が1ヘクスになります。
2. 制圧されておらず、指揮範囲にいる観測ユニットを探します。観測ユニットがいなければ、間接砲撃できません。
3. 観測ユニットは、目標の敵ユニットやヘクスに照準線を設定します。
4. 迫撃砲の観測ユニットは、迫撃砲と同じフォーメーションに所属するユニットでなければなりません。同じフォーメーションでなければ、間接射撃できません。同じフォーメーションに所属していれば、手順9に進みます。
5. 間接砲撃ユニットとフォーメーションがすでに無線連絡中ならば、手順9に進みます。
6. 観測ユニットと間接砲撃ユニットが無線連絡中の同じ観測フォーメーションに所属していなければ、間接砲撃ユニットとフォーメーションの無線連絡の判定を試みます。



フォーメーションと無線連絡中でない間接砲撃ユニットは、無線連絡待ちマーカークの無線連絡判定値に、無線連絡修正リストの該当する修正を適用して、ダイスを振って判定します（ゲームルールに記載された修正も加えます）。



ダイスの目が修正された無線連絡判定値以下であれば、間接砲撃ユニットはフォーメーションとの無線連絡中になります。手順7に進みます。ダイスの目が修正された無線連絡判定値より大きければ、無線連絡の判定は失敗します。手順8に進みます。修正された無線連絡判定値がいくつであっても、ダイスの目が0ならば常に成功、9ならば常に失敗します。

観測フォーメーションと無線連絡中の間接砲撃ユニットが、他の

フォーメーションとの無線連絡を判定する場合、無線連絡中の面の無線連絡判定値に無線連絡修正リストの該当する修正を適用して、ダイスを振って判定します（ゲームルールに記載された修正も加えます）。

ダイスの目が修正された無線連絡判定値以下であれば、間接砲撃ユニットはフォーメーションとの無線連絡中になります。手順7に進みます。ダイスの目が修正された無線連絡判定値より大きければ、無線連絡の判定は失敗します。手順8に進みます。修正された無線連絡判定値がいくつであっても、ダイスの目が0ならば常に成功、9ならば常に失敗します。

7. 観測フォーメーションが独立フォーメーションでなければ、観測フォーメーションの指揮官の上に無線連絡中マーカークを置きます。これが、現在の観測フォーメーションとなります。独立フォーメーションならば、間接砲撃ユニットの上に無線連絡中マーカークを置きます。間接砲撃ユニットは、観測フォーメーションの指揮範囲にいる任意のユニットを観測ユニットにできます。以下の場合には無線連絡が失われ、手順9に進みます。
 - (i) 間接射撃のダイスの目が9だった時（手順9）
（現在のミッションを含む）
 - (ii) 新しい観測フォーメーションと無線連絡中になった時
 - (iii) 自己観測で間接射撃した時
（直接射撃は無線連絡が失われません）
 - (iv) 間接砲撃ユニットのいるヘクスに弾幕マーカークが置かれた時
 - (v) 間接砲撃ユニットが敵の射撃で戦闘結果を受けた時
8. 無線連絡の判定に失敗した間接砲撃ユニットは射撃できず、アクションを終了します。無線連絡の判定は、間接砲撃ユニットの活性化とみなされます。
9. 射撃を解決します。直接射撃の手順に従って射撃を解決します（15.5参照）。間接射撃では、射程の修正は適用しません。間接射撃するユニットには、中隊ボーナスの修正を適用します。
10. 目標ユニットと目標ヘクスに間接射撃の特殊効果を適用します（16.4参照—適切な弾幕マーカークを置きます）。

直接射撃のダイスの目が9ならば、無線連絡は失われます。間接砲撃ユニットの上に、無線連絡待ちマーカークを置きます。間接射撃は目標ユニットと目標のヘクスに何の影響を与えません。間接砲撃ユニットのアクションは終了します。

16.4 間接射撃の特殊効果

16.4.1 スタックと間接射撃

迫撃砲以外の間接砲撃ユニットから間接射撃を受けた場合、目標



自己観測している間接射撃の例

アメリカ軍の迫撃砲は、森ヘクスのドイツ軍ユニットが射程内で照準線を設定できるので、自己観測間接射撃できます。迫撃砲の射撃レーティングは3で、中隊ボーナスの修正前の修正射撃レーティングは3です（迫撃砲は砲兵器なので地形修正を適用せず、間接射撃では射程の修正も適用しません。目標ユニットは0防御レーティングで、規模修正やマーカークによる修正がありません）。迫撃砲は部隊練度チェックして、中隊ボーナスの修正を適用できるかどうか判定します。ダイスの目は1だったので、中隊ボーナスを適用し、修正後の射撃レーティングは5になります。ダイスを振って、5以下なら命中、6以上なら失敗です。

ダイスの目は1でした。戦闘結果表を参照すると、S?（制圧判定）の戦闘結果です。防御側ユニットは部隊練度チェックに成功しなければ制圧されます。ドイツ軍ユニットは部隊練度チェックに成功し、制圧されませんでした。部隊練度チェックに失敗したとしても、制圧を損耗打撃に変更することができます。軽弾幕マーカークが目標のヘクスに置かれます。これはターン終了時に除去されます。射撃レーティングと中隊ボーナスの修正の合計が6以上なら、軽弾幕マーカークの代わりに重弾幕マーカークが置かれます。

ユニットとスタックしている全てのユニットは以下のいずれかの場合、「S？」の戦闘結果を受けます。

1. 目標ユニットが「S？」の戦闘結果を受け、部隊練度チェックに失敗した場合、または
2. 目標ユニットが他の戦闘結果を受けた場合

16.4.2 間接射撃と弹幕マーカ―

弹幕マーカ―には、軽弹幕と重弹幕の2種類があります。

16.4.2.1 弹幕マーカ―はいつ置かれ、いつ除去されるのか？

以下の場合、軽弹幕マーカ―をヘクスに置きます。



1. 間接射撃したユニットの射撃レーティングが5以下（中隊ボーナスや縦隊マーカ―のようなユニットに置かれたマーカ―の修正を適用します）、なおかつ
2. 射撃戦闘のダイスの目が9未満

以下の場合、重弹幕マーカ―をヘクスに置きます。



1. 間接射撃したユニットの射撃レーティングが6以下（中隊ボーナスや縦隊マーカ―のようなユニットに置かれたマーカ―の修正を加えます）、なおかつ
2. 射撃戦闘のダイスの目が9未満

同じヘクスに異なるユニットが間接射撃したとしても、射撃レーティングを合計できません。射撃レーティングが3の2個のユニットが間接射撃しても射撃レーティングは6になりません。

弹幕マーカ―は間接射撃の解決後に置きます。1回の射撃で1ヘクスに置ける弹幕マーカ―は1個だけです。重弹幕マーカ―は、軽弹幕マーカ―に置き換えられることがあります（逆はありません）。

弹幕マーカ―を置くためにユニットのいないヘクスを射撃できます（ダイスの目が9以外で、射撃レーティングで軽弹幕マーカ―や重弹幕マーカ―を置きます）。

全ての弹幕マーカ―は、活性化フェイズの後とターン終了の直前にゲーム盤から除去します。

16.4.2.2 弹幕マーカ―の効果

両軍のどちらがマーカ―を置いても、弹幕マーカ―は両軍のユニットに影響を与えます。弹幕マーカ―のあるヘクスにいるユニットの射程は1ヘクスになります。照準線を設定する時には、弹幕マーカ―は遮蔽地形とみなします。弹幕マーカ―のあるヘクスにいる間接砲撃ユニットは、無線連絡を失います（無線連絡中／無線連絡待ちマーカ―を、無線連絡待ちの面を上してユニットの上に置きます）。

軽弹幕マーカ―があるヘクスから退出するユニットは、追加の2移動ポイントを消費します。重弹幕マーカ―があるヘクスから退出するユニットは、追加の2移動ポイントを消費して、損耗打撃を受けます。移動する前に部隊練度チェックに成功しなければ、移動できません（失敗した場合、損耗打撃を受けたまま、そのヘクスから移動できません）。

重弹幕ヘクスからスタックを退出させる時は、どのユニットが最初に移動するかを宣言します。次に、移動を宣言した全てのユニットは1個ずつ部隊練度チェックします。全ての部隊練度チェックが終わった後、成功したユニットをスタックでそのヘクスから退出させます。部隊練度チェックを始めてしまったら、その結果を見てから他のユニットの移動を宣言できません。移動を宣言したユニットの移動も中止できません。

弹幕マーカ―のあるヘクスから射撃や白兵戦するユニットは、射撃レーティングと白兵戦レーティングに修正を適用します。軽弹幕マーカ―の場合は-1、重弹幕マーカ―の場合は-2の修正が適用されます。弹幕マーカ―のあるヘクスのユニットは部隊練度レーティングに修正を適用します。軽弹幕マーカ―場合は-1、重弹幕マーカ―の場合は-2の修正を行ってください。

17.0 臨機射撃

17.1 臨機射撃の概要

臨機射撃とは、活性化ユニットが非活性化ユニットの近くで特定のアクションを実行した時に、非活性化ユニットが実行する射撃です。臨機射撃が誘発されると、臨機射撃の修正を適用することを除いて、直接射撃と同じ手順で射撃を解決します（17.6参照）。

17.2 いつ臨機射撃が誘発されるのか？

活性化ユニットが敵ユニットの射撃ゾーン（17.3参照）のヘクスで実行した、以下のいずれかのアクションは臨機射撃を誘発します。

1. 全ての移動アクション。敵射撃ゾーンのヘクスから退出する瞬間に、臨機射撃が誘発されます。敵射撃ゾーンのヘクスに移動した瞬間には、臨機射撃は誘発しません。次の移動アクションでも臨機射撃が誘発します。輸送モードの開始／終了する。塹壕の出入りする。移動ポイントを消費した縦隊の開始／終了する。移動の一部として輸送モードを終了する。
2. 白兵戦または白兵戦からの退却中。防御ユニットだけが臨機射撃できます。白兵戦からの退却中であれば、白兵戦していないユニットだけが臨機射撃できます（18.10参照）。
3. 白兵戦からの退却。ただし、白兵戦していないユニットだけが臨機射撃できます（18.10参照）。
4. 全ての工兵アクション。
5. ゲームルールに記載された、その他のアクション。

臨機射撃が誘発するのは、活性化ユニットがアクションを開始する前です。活性化プレイヤーが、どのユニットでどのアクションを実行するかを宣言した後、非活性化プレイヤーは臨機射撃できるユニットで臨機射撃するかどうかを決定します。臨機射撃は、活性化ユニットがアクションを実行するヘクスで誘発します。臨機射撃が誘発するタイミングは、指揮範囲、射程、地形修正、目標ユニットの規模修正等に関係します。

活性化ユニットは塹壕を出入りしたり、防御陣地から退出する時は、塹壕や防御陣地の修正を適用しません。活性化ユニットが輸送モードを開始／終了する時は、臨機射撃を輸送モードを開始する時にするか、終了した時にするかを、臨機射撃を実行する非活性化プレイヤーが決定します。活性化ユニットが縦隊を開始／終了する時は、必ず縦隊で臨機射撃されます。活性化ユニットが損耗打撃を受けて縦隊を終了した時は、臨機射撃は誘発しません。

17.3 射撃ゾーンとは何か？

間接砲撃ユニットや迫撃砲以外のユニットの、射程内で照準線を設定できるヘクスは射撃ゾーンです。間接砲撃ユニットは、射程内で照準線を設定できる3ヘクスが射撃ゾーンとなります。迫撃砲は、射撃ゾーンを持ちません。

プレイノート：敵ユニットに隣接されているユニットの射程は1ヘクスになるので、射撃ゾーンも1ヘクスになります。弹幕マーカ―のあるヘクスにいるユニットの射程も1ヘクスになるので、射撃ゾーンも隣接するヘクスに限定されます。

プレイノート：非活性化ユニットは、活性化ユニットが接近するた

びに臨機射撃できます。活性化ユニットは、射撃ゾーンの各ヘクスから退出するたびに新しい臨機射撃を誘発します。5ヘクスの射程を持つ非活性化ユニットは、活性化ユニットが隣接するまで4回の臨機射撃を誘発します。

以下のルールは非常に重要なのですが、よく忘れられるために繰り返します：

敵ユニットに隣接されていたり、弾幕マーカのあるヘクスにいる非活性化ユニットの射撃ゾーンは、隣接するヘクスに限定されます。

17.4 どのユニットが臨機射撃できるのか？

直接射撃できるユニットだけが臨機射撃できます。間接射撃しかできない迫撃砲や射撃レーティングを持たないユニットは臨機射撃できません。間接砲撃ユニットが臨機射撃する時は、直接射撃とみなして、直接砲撃の兵器クラスで射撃を解決します。

しかし…（ここに落とし穴があります）…。

非活性化ユニットは、臨機射撃する前に部隊練度チェックに成功しなければなりません。この部隊練度チェックは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できません。

プレイノート：臨機射撃を誘発するアクションは、臨機射撃そのものを誘発するわけではありません。ここで誘発されるのは、臨機射撃するチャンス、つまり「臨機射撃の発生機会」なのです。臨機射撃の部隊練度チェックが自動的に成功すると、常に臨機射撃が誘発されることになります。しかし、自動的に成功することはできないので、部隊練度チェックに失敗して臨機射撃できないかもしれません。このような場合、臨機射撃の発生機会は誘発されましたが、臨機射撃が発生しなかったことになります。

17.5 どのユニットが臨機射撃できないのか？

射撃レーティングが「No」になっているユニットと迫撃砲は臨機射撃できません。

17.6 臨機射撃の修正とは何か？

臨機射撃には、4つの特殊な状況と修正があります。

1. 臨機射撃の目標ユニットが敵ユニット（臨機射撃ユニットを含む）の射撃ゾーンのヘクスに移動する場合、臨機射撃ユニットの

射撃レーティングに+3の修正が適用されます。臨機射撃は、目標ユニットが移動を開始したヘクスで解決されることに注意して下さい。この修正は、白兵戦、白兵戦からの退却、輸送モードの開始/終了、塹壕の出入り、縦隊の開始/終了、全ての工兵アクション、ゲームルールに記載された他のアクションを実行した時にも適用されます。

2. 臨機射撃の目標ユニットが、敵ユニットの射撃ゾーン外のヘクスに移動する場合、臨機射撃ユニットの射撃レーティングに-1の修正が適用されます。臨機射撃は、目標ユニットが移動を開始したヘクスで解決されることに注意して下さい。
3. 白兵戦から退却するユニットを臨機射撃する場合、臨機射撃ユニットの射撃レーティングに+2の修正が適用されます。この修正は、射撃ゾーンのヘクスに移動する時に適用される+3の修正に追加して適用されます。
4. 臨機射撃では、中隊ボーナスの修正を適用しません。

17.7 臨機射撃を受けたユニットには何が起こるのか？

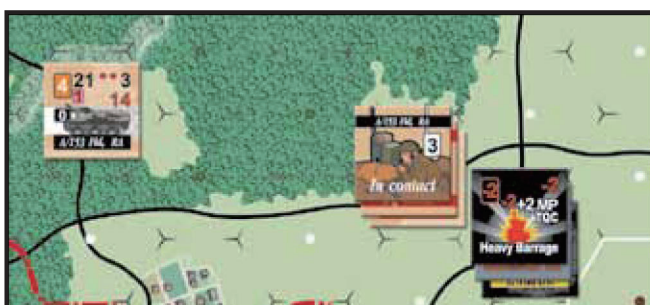
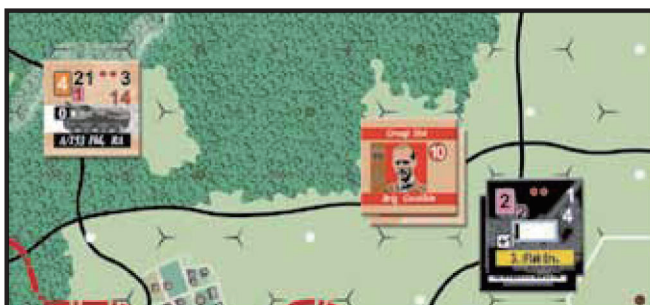
臨機射撃は、誘発したヘクスで直ちに解決します。臨機射撃は移動したヘクスではなく、退出したヘクスで解決します。目標ユニットの移動を中止させる唯一の戦闘結果は制圧です（それが損耗打撃に変換されないなら）。もちろん、壊滅もユニットの移動を中止させます。

17.8 臨機射撃の手順

臨機射撃を誘発するアクションが実行されたら、非活性化プレイヤーは臨機射撃をするかどうかを決定します。臨機射撃するのであれば、活性化プレイヤーはアクションを中断し、非活性化プレイヤーはどのユニットで臨機射撃するかを宣言し、部隊練度チェックします。部隊練度チェックに成功すると、臨機射撃の修正を適用して直接射撃の手順で射撃を解決します。

臨機射撃を誘発したユニットは、同じタイミングで複数の敵ユニットから臨機射撃されることがあります。このような場合、臨機射撃するユニットの順番を決めて、1つずつ解決します。非活性化プレイヤーは臨機射撃を実行する前に宣言して、活性化プレイヤーのアクションを中断させなければなりません。

活性化ユニットは、非活性化ユニットの射撃ゾーンのヘクスを移動するたびに、何度でも臨機射撃を受けることがあります。スタッ



観測された間接射撃の例

砲兵ユニットが活性化して、ドイツ軍の2個のユニットを間接射撃します。砲兵ユニットは目標のヘクスに照準線を設定できませんが、指揮範囲内に照準線を設定できる自軍ユニットがいます。砲兵ユニットは最初に、照準線を設定できるユニットと同じフォーメーションの指揮官と無線連絡を確立しなければなりません。今はどの指揮官とも無線連絡中ではないので、無線連絡判定値は無線連絡待ちの面に記載されている6です（観測ユニットと同じ師団に所属しているので、修正は適用しません）。ダイスの目は2だったので、砲兵ユニットの無線連絡の判定は成功し、無線連絡中マーカーを指揮官の上に置きます。

砲兵ユニットは、0ステップの対空砲ユニットを目標に選択しました。射撃レーティング4、目標ユニットの防御側レーティングは+2、さらに中隊ボーナスの修正が適用されます。ダイスの目は1だったので、中隊ボーナスを適用し、修正後の射撃レーティングは8になります。つまり、9以外の目で命中です（9が出た時は、無線連絡は失われて、弾幕マーカも置かれませんが）。ダイスの目は4だったので、C（損耗打撃）の戦闘結果になります。0ステップの対空砲ユニットは壊滅しました。

射撃が命中したので、同じヘクスにいる他の全ての敵ユニットには、S？（制圧判定）の戦闘結果を受けます。ドイツ軍ユニットは部隊練度チェックしましたが、ダイスの目は7だったので失敗しました。制圧を損耗打撃に変更するために、（指揮範囲内にいると仮定して）指揮ポイントを消費することにしました。

最後に、射撃レーティングと中隊ボーナスの修正の合計が6以上なので、そのヘクスに重弾幕マーカが置かれます。間接射撃は終了します。

クの移動で臨機射撃を誘発した時は、臨機射撃を実行する非活性化プレイヤーがスタックの中の1個のユニットを選択して臨機射撃の目標にします。

18.0 白兵戦



白兵戦とは、敵部隊を守備位置から駆逐していく前進です。このゲームの白兵戦は、困難な局面を開くための突撃であり、どちらかが撤退するか、混乱の中で3ラウンドまで戦い続ける射撃と士気の戦闘です。

白兵戦はアクションです。白兵戦アクションを実行するユニットは攻撃側ユニット、白兵戦されたユニットは防御側ユニット、防御側ユニットのいるヘクスは防御ヘクスと記述します。

18.1 どのユニットが白兵戦できるのか？

白兵戦できるユニットは、許容移動力が数値(★ではない)で、白兵戦レーティングを持ち、塹壕にいないユニットです。このようなユニットは、白兵戦するヘクスに移動できなければなりません。白兵戦するユニットは地形の制限にも注意が必要です。

例:縦隊は車輛ユニットは都市や町のヘクスに移動できますが、縦隊移動中のユニットはスタックできません。従って、都市や町のヘクスでは1個の車輛ユニットしか白兵戦できません。

白兵戦レーティングが空白のユニットは、白兵戦レーティングがなく、白兵戦(または白兵射撃)ができません。0ステップのユニットは白兵戦ができません。

18.2 どのユニットが白兵戦を受けるのか？

どのユニットでも白兵戦を受けます。

18.3 複数ユニットで白兵戦ができるのか？

複数ユニットで白兵戦できます。ヘクス内に複数の白兵戦できるユニットがいれば、活性化プレイヤーは白兵戦する全てのユニットを同時に活性化します。

1. 第1アクションでフォーメーションを活性化した場合：スタックしている各ユニットを活性化させて、白兵戦できます。
2. 第2アクションでフォーメーションや師団を活性化した場合：スタックしている各ユニットにつき1指揮ポイントを消費すれば、白兵戦できます。
3. 直接指揮の活性化チットで活性化した場合：スタックしている各ユニットにつき1指揮ポイントを消費すれば、白兵戦できます。

18.4 複数のヘクスから白兵戦ができるのか？

複数のヘクスから白兵戦できません。白兵戦は隣接した2つのヘクスでのみ発生します。複数ヘクスにいるユニットで、1つの防御ヘクスにいる敵ユニットを白兵戦できません。

18.5 複数ヘクスにいるユニットは同時に白兵戦を受けることがあるのか？

ありません。白兵戦は隣接した2ヘクス間でのみ発生します。複数ヘクスにいるユニットが、同時に白兵戦を受けることはありません。

18.6 ユニットは1回の活性化で何度も白兵戦を受けるのか？

ユニットは、1回の活性化で何度も白兵戦を受けることがあります。

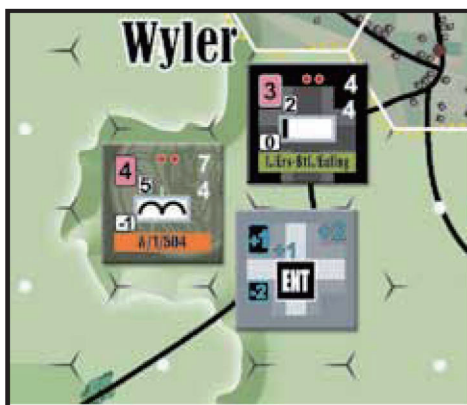
18.7 白兵戦はどのように行うのか？

1. 白兵戦を宣言する

- 1個以上のユニットがいるヘクスを選択します。
- 隣接する1個以上のユニットの敵ユニットがいるヘクスを選択して、白兵戦マーカーを置きます。
- 塹壕にいないユニットで白兵戦を宣言します。

2. 戦意チェック

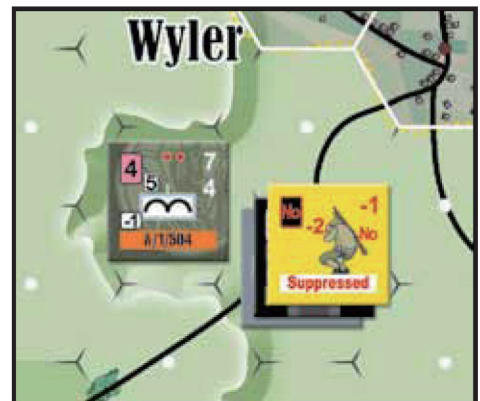
- 防御側に装甲ユニットや塹壕にいるユニットがいたり、橋ヘクスサイドを越えて白兵戦する攻撃側ユニットは、戦意チェックとして部隊練度チェックしなければなりません(指揮ポイントを消費して自動的に成功することはできません)。以下の防御側ユニットの状態の中で、最も適切な修正を部隊練度レーティングに適用します。
 - a) 防御ヘクスに装甲ユニットがあれば、その中で最良の修正前の防御レーティングを、攻撃側ユニットの部隊練度レーティングに加えます。多くの場合、装甲ユニットの防御レーティングはマイナスなので、部隊練度レーティングを減少させます。
 - b) 防御ヘクスに塹壕にいるユニットがいれば、攻撃側ユニットの部隊練度レーティングから-2の修正を適用します。
 - c) 防御ヘクスに塹壕にいる装甲ユニットがあれば、上記の修正は累積しません。防御側の装甲ユニットで最良の修正前の防御レーティングを使用するか、-2の修正を適用するかを選択します。
- 攻撃側に装甲ユニットがいる場合、活性化プレイヤーが選択した



臨機射撃の例

ドイツ軍ユニットが活性化して塹壕のあるヘクスに移動します。ユニットは1ヘクス移動し、アメリカ軍ユニットの射撃ゾーンから出ました。これはアメリカ軍ユニットの臨機射撃を誘発します。しかし、アメリカ軍ユニットは部隊練度チェックで9を出して失敗したので、臨機射撃は発生しませんでした。

その後の活性化フェイズで、ドイツ軍ユニットは塹壕に入ろうとしています。これもアメリカ軍ユニットの臨機射撃を誘発します。今回は、部隊練度チェックに成功しました。修正後の射撃レーティングは7です(射撃レーティング4、射撃ゾーン内の移動で+3、その他の修正はありません)。臨機射撃は、塹壕に入る前、入った後どちらでも可能です。今回の臨機射撃は、ユニットが塹壕に入る前にします。ダイスは3の目だったので、ユニットは制圧の戦闘結果を受けました。ドイツ軍プレイヤーは、制圧を損耗打撃に変更するためにダイスを振りましたが、6を出して失敗しました。ドイツ軍ユニットは制圧され、塹壕に入れません。



1個の装甲ユニットの防御レーティングを全ての攻撃側ユニットの部隊練度レーティングから引きます。多くの場合、装甲ユニットの防御レーティングはマイナスなので、部隊練度レーティングを増加させます。

- 戦意チェックに失敗した攻撃側ユニットは、白兵戦できません。そのまま、アクションが終了します。
- 白兵戦の前に戦意チェックが必要となる他のイベントがゲームルールに記載されていることがあります。

例：部隊練度レーティングが7、防御レーティングが-2の攻撃側の装甲ユニットは、防御レーティングが-3の防御側の装甲ユニットに白兵戦する時の戦意チェックは、部隊練度レーティングを6 ($7 + (-3) - (-2)$) でチェックします。塹壕にいる非装甲ユニットに白兵戦する時は、塹壕の-2の修正が適用され、部隊練度レーティングを7 ($7 + (-2) - (-2)$) でチェックします。塹壕にいるユニットが装甲ユニットならば、塹壕と装甲ユニットによる修正は累積せず、-3の修正だけを適用します。

3. 臨機射撃の実行

- 防御側ユニットは攻撃側ユニットを臨機射撃します。
- 攻撃側ユニットを射撃できるのが防御側ユニットだけであることを除いて、通常の臨機射撃の手順で解決します。攻撃側ユニットが射撃ゾーンにいても、白兵戦に参加していない防御側ユニットは臨機射撃できません。スタックで射撃する時は、1個の防御側ユニットは1個の攻撃側ユニットに1回だけ臨機射撃できます。

プレイノート：規模修正は、攻撃側のスタックの全てのユニットの合計ステップ数で決定します。

- 臨機射撃の戦闘結果を適用し、次の手順に進みます。臨機射撃で制圧された攻撃側ユニットは、白兵戦に参加できなくなります。白兵戦できず、アクションが終了します。

4. 攻撃側ユニットが残っている場合

- 攻撃側ユニットがいなくなると、白兵戦は終了します。
- 攻撃側ユニットがいても、防御側の0ステップのユニットは壊滅し、次の手順に進みます。

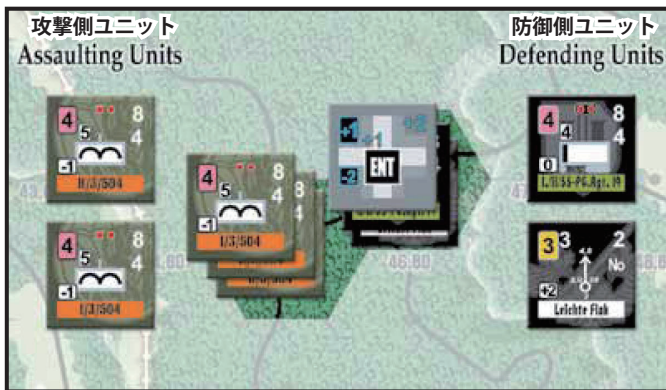
5. 第1白兵戦ラウンドの実行

5A. 防御側ユニットは抗戦か退却を決定する

- 非活性化プレイヤーは、防御側ユニットが抗戦するか退却するかを決定します。防御側のスタックしている全てのユニットはまとめて抗戦か退却しなければなりません。1個のユニットが抗戦するならば全てのユニットが抗戦し、1個のユニットが退却するならば全てのユニットが退却します。
- この時点で、防御側ユニットの退却しません。防御側ユニットの退却は、手順5Eで実行します。
- 移動不能、制圧、退却するヘクスが移動禁止ヘクスや移動禁止ヘクスサイド等の理由によって退却できない防御側ユニットは壊滅します。この時点で、防御側ユニットは壊滅しません。実際の壊滅は5Eの手順で実行します。このような理由がない防御側ユニットは退却できます。

5B. 攻撃側ユニットは突撃か白兵射撃を宣言する

- 防御側ユニットが退却する時に、攻撃側ユニットは白兵射撃します。
- 防御側ユニットが抗戦する時に、活性化プレイヤーは攻撃側ユニットが突撃か白兵射撃するかを選択します。攻撃側の全てのユニットはまとめて突撃か白兵射撃を行わなければなりません。1個のユニットが白兵射撃するならば全てのユニットが白兵射撃し、1個のユニットが突撃するならば全てのユニットが突撃します。
- 突撃の成否にかかわらず、突撃すると白兵戦は終了することになります。白兵射撃は、白兵戦を継続させることがあります。
- 攻撃側ユニットが突撃すると、手順5Cに進みます。
- 攻撃側ユニットが白兵射撃すると、手順5Dに進みます。



白兵戦の例 1

アメリカ軍の2個のユニット (HとI中隊) が活性化し、ドイツ軍の2個のユニットに白兵戦します。1個のドイツ軍ユニットは塹壕にいるので、攻撃側ユニットの修正後の部隊練度レーティングは6 (塹壕の-2の修正を適用します) で戦意チェックに成功しなければなりません。ダイスの目は3と5だったので、どちらも戦意チェックに成功し、白兵戦は続行します。

この時点で、防御側のドイツ軍ユニットは、攻撃側のアメリカ軍ユニットに臨機射撃を試みます。ドイツ軍プレイヤーは両方のユニットの部隊練度チェックします。対空砲ユニットは失敗しましたが、歩兵ユニットは成功したので、アメリカ軍のH中隊を臨機射撃します。修正後の射撃レーティングは6です (射撃レーティング4、森林-2、防御レーティング-1、規模修正+1 [臨機射撃するヘクスに合計6ステップ]、射撃ゾーン内の移動+3、塹壕+1)。この臨機射撃で、中隊ボーナスの修正は適用しません。修正後の射撃レーティングは6になりました。ダイスの目は9だったので、臨機射撃は自動的に失敗します。

白兵戦の第1ラウンドを開始します。0ステップの対空砲ユニットは自動的に壊滅します。アメリカ軍ユニットは突撃ではなく白兵射撃を選択しました。各ユニットは射撃レーティングと白兵戦レーティングで1回ずつ射撃します。全ての白兵射撃が実行された後で、戦闘結果を適用します。アメリカ軍ユニットの中隊ボーナスの修正を適用しない射撃レーティングは4から0に、白兵戦レーティングは5から1に修正されます (森-2、防御レーティング-2)。両方のユニットのダイスの目は1と7だったので、中隊ボーナスの修正を適用します。従って、修正後の射撃レーティングは2、修正後の白兵戦レーティングは3になります。各ユニットは中隊ボーナスの修正を適用するために1回だけダイスを振り、その結果を射撃レーティングと白兵戦レーティングの両方に適用します。ダイスの目は5、5、7、9で、白兵射撃は全て失敗しました。

ドイツ軍ユニットはI中隊に、中隊ボーナスの修正を適用しない修正後の射撃レーティング4 (射撃レーティング4、防御レーティング-1、地形修正なし、規模修正なし、塹壕+1) で射撃します。中隊ボーナスの修正を適用するためのダイスの目は2だったので、中隊ボーナスの修正を適用します。これで最終射撃レーティングと白兵戦レーティングは両方も6になりました。射撃レーティングの射撃は7を出して失敗、白兵戦レーティングの射撃は1を出して制圧の戦闘結果を与えました。制圧を損耗打撃に変更しない限り、I中隊は白兵戦から離脱します。ダイスの目は9が出たので、自動的に失敗です。I中隊は制圧され、もう白兵戦できません。これにより、アメリカ軍プレイヤーは白兵戦を終了しました。



5C. 突撃の解決

- 活性化プレイヤーは、攻撃側ユニットの部隊練度チェックします（指揮ポイントを消費して自動的に成功できます）。
- 攻撃側ユニットが部隊練度チェックを失敗すると、白兵戦は終了し、アクションが終了します。攻撃側ユニットの部隊練度チェックが全て失敗したら、白兵戦は終了します。
- 攻撃側ユニットが部隊練度チェックに成功すると、非活性化プレイヤーは1個のユニットを選択し、部隊練度チェックします（指揮ポイントを消費して自動的に成功できます）。

プレイノート：最良の部隊練度レーティングのユニットを選択するべきです。

- 防御側ユニットが部隊練度チェックを成功したら、手順5Dに進みます。
- 防御側ユニットが部隊練度チェックを失敗したら、5Aと同じ手順で防御側の全てのユニットは退却します。

5D. 白兵射撃を解決

- 白兵射撃は白兵戦でのみ実行します。白兵射撃はアクションではありません。攻撃側が手順5Bで白兵射撃を選択すると、攻撃側ユニットと防御側ユニットの両方が白兵射撃します。白兵射撃は、いくつかの例外を除いて、直接射撃の手順に従って解決します。

- (i) 射撃レーティングの修正が異なります。
- (ii) ユニットは同じ目標を2回、白兵射撃できます。黒色の白兵戦レーティングを持つユニットは、射撃レーティングで1回、白兵戦レーティングで1回の射撃できます。赤色の白兵戦レーティングを持つユニットは、2回とも白兵戦レーティングで射撃できます。制圧されたユニットは白兵戦レーティングで1回しか射撃できません。

- この手順で白兵射撃できるのは、以下のユニットです。
 - a) 手順5Bで白兵射撃を選択した攻撃側ユニット。
 - b) 手順5Aで抗戦を選択した防御側ユニット（防御側の制圧されているユニットも白兵射撃できます）。
 - c) 手順5Cで攻撃側ユニットの突撃から退却しなかった防御側ユニット。

- この手順で白兵射撃できるのは、以下のユニットです。
 - a) 手順5Bで突撃を選択した攻撃側ユニット。
 - b) 退却する防御側ユニット。

プレイノート：制圧されている防御側ユニットも白兵射撃できます。白兵射撃はアクションではありませんが、防御側ユニットは白兵戦レーティングで1回だけ射撃できます。

- 白兵戦レーティングが「No」になっているユニットは白兵射撃できません。
- 白兵射撃の目標となるのは、目標のヘクスにいる防御側の全てのユニットと全ての攻撃側ユニットです。
- プレイヤーは、どのユニットがどの敵ユニットを白兵射撃するか宣言します。攻撃側プレイヤーから先に宣言します。白兵射撃は、ユニットに戦闘結果を適用する前に、同時に解決します。ユニットは同じ目標を2回、白兵射撃できます。黒色の白兵戦レーティングを持つユニットは、射撃レーティングで1回、白兵戦レーティングで1回の射撃できます。赤色の白兵戦レーティングを持つユニットは、2回とも白兵戦レーティングで射撃できます。制圧されたユニットは白兵戦レーティングで1回しか射撃できません。
- 以下の例外を除いて、白兵射撃は直接射撃と同じ修正を適用し

- ます。
 - a) 射撃レーティングや白兵戦レーティングの両方に射程修正は適用しません。
 - b) 白兵射撃するユニットに中隊ボーナスの修正が適用できるなら、ラウンド毎に1回ずつ部隊練度チェックします。その結果を、そのラウンドの2回の白兵射撃に適用します。
 - c) 攻撃側ユニットが白兵射撃を受ける時は、地形効果表に例外が記載されていない限り、地形修正は適用しません。防御側ユニットは、通常通り地形修正を適用します。
 - d) 規模修正は活性化プレイヤーのヘクスにいる攻撃側ユニットにのみ適用されます
 - e) 突撃する攻撃側ユニットに対する防御側ユニットの白兵射撃は+2の修正を適用します。
 - f) 退却する防御側ユニットに対する攻撃側ユニットの白兵射撃は+2の修正を適用します。
 - g) 制圧されている防御側ユニットは、白兵戦レーティングに-2の修正を適用します。

- 白兵射撃の戦闘結果を適用します。制圧された攻撃側ユニットは白兵戦を終了します。白兵射撃で、全ての攻撃側ユニットがいなくなると、白兵戦は終了します。そうでなければ、防御側ユニットのいるヘクスの状態を確認して、以下の手順に従います。
 - a. 防御側ユニットがいなくなると、白兵戦は終了します。制圧されていない攻撃側ユニットは、防御側ユニットのいたヘクスに移動します。
 - b. 防御側ユニットが退却した時は、手順5Eに進みます。
 - c. 防御側ユニットが抗戦する時は、手順5Fに進みます。

5E. 防御側ユニットの退却

- 移動不能や制圧された防御側ユニットは壊滅します。これらは退却できません。
- 手順5Aや5Cで退却する時は、制圧されていない防御側ユニットは退却します。
- 重弾幕マーカーがあるヘクスにいる防御側ユニットは、部隊練度チェックに成功すると、重弾幕マーカーがあるヘクスから退却できます。部隊練度チェックに失敗したユニットは壊滅します。
- 許容移動力に★がある防御側ユニットは、部隊練度チェックを成功すると、緊急退避で退却できます。部隊練度チェックに失敗したユニットは壊滅します。このユニットは、敵の射撃ゾーンに移動できません。
- 防御側ユニットの退却は、敵ユニットの臨機射撃を誘発します。退却する防御側ユニットのいるヘクスに射撃ゾーンを形成する攻撃側の全てのユニットは、退却する防御側ユニットに臨機射撃できます。白兵射撃で射撃した攻撃側ユニットは臨機射撃できません。
- 退却する防御側ユニットに臨機射撃するユニットは、通常の修正に加えて、さらに+2の修正が適用されます。塹壕や防御陣地から退却する防御側ユニットは、これらの修正を適用できません。
- 臨機射撃を解決します。制圧された防御側ユニットは壊滅します。
- 生き残った防御側ユニットは、移動可能な隣接ヘクスに退却できませんが、そのヘクスでスタック制限を守らなければなりません。縦隊移動中のユニットが退却する時は、損耗打撃を受けてスタック制限の違反を避けることができます。退却できないユニットは壊滅します。退却したヘクスでスタック制限に違反する過剰なユニットは、非活性化プレイヤーが選んで除去します。いかなる時でも、縦隊移動中のユニットは損耗打撃を受けることで縦隊マーカーを除去できます。全ての防御側ユニットは同じヘクスに退却します。

- 防御側ユニットが新しいヘクスに移動して退却が終了した時、全ての防御側ユニットは制圧されます（損耗打撃に変換できません）。
- 防御側ユニットとスタックしている指揮官は、必ず防御側ユニットと一緒に退却します。
- 生き残った全ての攻撃側ユニットは、防御側ユニットのいたヘクスに前進して、白兵戦は終了します。

5F. 活性化プレイヤーによる白兵戦の中止

- 攻撃側ユニットが白兵戦を中止すると、直ちに白兵戦は終了します。全ての攻撃側ユニットは同時に白兵戦を中止します。1個のユニットが白兵戦を中止したら、全てのユニットが白兵戦を中止しなければなりません。
- 攻撃側ユニットが突撃していても、白兵戦を中止します。

6. 白兵戦は終了するのか？ 継続するのか？

- 白兵戦していたヘクスから防御側ユニットがいなくなった。
- 白兵戦していた攻撃側ユニットがいなくなった。
- 白兵戦の第3ラウンドが終了した。

- 上記の条件に該当しなければ、白兵戦は継続します（手順5に戻って、次のラウンドを開始します）。

19.0 戦闘結果

19.1 戦闘結果とは？

- S ? 制圧判定
- S 制圧
- C 損耗打撃
- 1 ステップロス
- E 壊滅

19.2 戦闘結果は何を意味するのか？

19.2.1 S ? 制圧判定：

何を表現しているのか？

ユニットは戦闘の重圧で崩壊し始めており、指揮官は部隊を統率するために懸命に努力しています。生き延びられるでしょうか？ 部隊練度と少し運でかれらの運命が決まります。

何をやるのか？

ユニットが部隊練度チェックに成功すれば、何も起こりません。ユニットはアクションを続けられます。失敗したユニットは制圧されます（下記の制圧ルールを参照）。指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できます

19.2.2 制圧

何を表現しているのか？



制圧は、ユニットが釘付けになって臆病になっている状態を表しています。回復以外のアクションは実行できません。

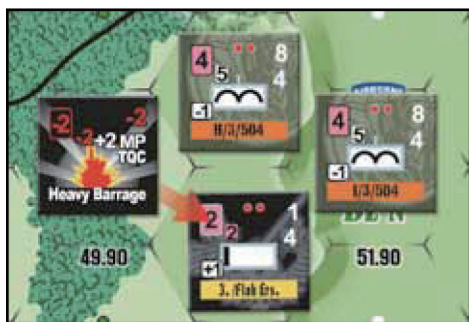
何をやるのか？

最初に、制圧から損耗打撃に変更するかどうかを決定します。制圧を損耗打撃に変更しないユニットの上には、制圧マーカーを置いて次の手順に進みます。制圧を損耗打撃に変更するユニットは、部隊練度チェックして、成功すれば制圧マーカーの代わりに損耗打撃マーカーを置きます。失敗したら、制圧マーカーをユニットの上に置きます。指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できます。

プレイノート：白兵戦から退却する場合を除いて、損耗打撃を受けるとユニットが除去されるとしても、常に制圧されたユニットは制圧を損耗打撃に変更するかどうかを決定できます。

ユニットに何が起こったのか？

制圧されているユニットは、制圧の回復と（白兵射撃を含む）白



白兵戦の例 2

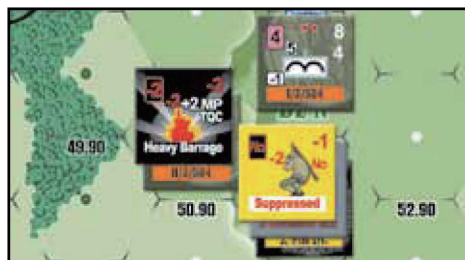
部隊練度レーティング1のドイツ軍ユニットが、重弾幕マーカーがあるヘクスで、H中隊から白兵戦されます。アメリカ軍ユニットは戦意チェックする必要はありません。ドイツ軍ユニットは臨機射撃します。重弾幕マーカーの影響で、ドイツ軍ユニットの部隊練度レーティングは-1に減少しているため、臨機射撃するにはダイスで0の目を出さなければなりません。ダイスの目は4だったので、ドイツ軍ユニットは臨機射撃できません。

白兵戦の第1ラウンドを開始します。攻撃側のアメリカ軍ユニットは白兵射撃を選択しました。アメリカ軍ユニットの中隊ボーナスの修正を適用しない修正後の射撃レーティングは5、修正後の白兵戦レーティングは6です（ドイツ軍ユニットの防御レーティング+1）。

次に、アメリカ軍ユニットに中隊ボーナスを適用するかどうかを判定します。部隊練度チェックで4の目を出したので、中隊ボーナスの修正を適用します。最終射撃レーティングは7、最終白兵戦レーティングは8になります。射撃レーティングの射撃は9の目を出したので失敗しましたが、白兵戦レーティングの射撃は4の目が出たので、ドイツ軍ユニットに損耗打撃を与えます。

ドイツ軍ユニットが白兵射撃します。中隊ボーナスの修正を適用しない修正後の射撃レーティングは-1、修正後の白兵戦レーティングは-1（防御レーティング-1、重弾幕マーカー-2）です。どちらも0未満ですが、9の目が出れば命中します。中隊ボーナスの修正を適用するかどうかを判定では、7の目を出しました。射撃レーティングの射撃のダイスの目は5、白兵戦レーティングの射撃のダイスの目は2で、白兵射撃は全て失敗しました。ドイツ軍ユニットは損耗打撃を受けましたが、アメリカ軍ユニットに損害はありませんでした。

白兵戦の第2ラウンドでは、攻撃側のアメリカ軍ユニットは突撃を選択しました。これにより、このラウンドが白兵戦の最終ラウンドとなり、突撃の解決後に白兵戦は終了します。防御側のドイツ軍ユニットが抗戦するには、部隊練度チェックに成功するか、指揮ポイントを消費して自動的に成功しなければなりません。ドイツ軍プレイヤーはダイスを振りましたが、7の目だったので部隊練度チェックに失敗しました。防御側ユニットは1ヘクス退却しなければならず、臨機射撃を誘発します。重弾幕マーカーがあるヘクスなので、出て行く時に部隊練度チェックに成功しなければなりません。そして、損耗打撃を受けていることに注意して下さい。ダイスは0の目が出たので、部隊練度チェックに成功し、ヘクスから出て行くことができます。I中隊は部隊練度チェックして、3の目を出したので臨機射撃できます。中隊ボーナスの修正を適用市内修正後の射撃レーティングは10です（射撃レーティング4、防御レーティング+1、射撃ゾーン内の移動+3、白兵戦からの退却+2）。中隊ボーナスの修正を適用できますが、この場合は特に影響を与えません。臨機射撃は9以外の目で命中しましたが、ダイスの目は9だったので、何の影響も与えません。ドイツ軍ユニットは隣のヘクスに移動して、自動的に制圧されます（この制圧は損耗打撃に変更できません）。H中隊は（重弾幕マーカーがある）ヘクスに前進します。



兵戦で防御する以外のアクションを実行できません。制圧されているユニットの白兵戦レーティングは-2、部隊練度レーティングは-1だけ減少します。さらに、敵の射撃ゾーンではいかなるアクションも実行できません。制圧されているユニットがさらに制圧されると損耗打撃になりますが、制圧もそのまま残ります。制圧されているユニットが、損耗打撃やステップロスを受けると、そのまま適用しますが、制圧はそのまま残ります。間接射撃するユニットは、観測フォーメーションとの無線連絡を失います。

プレイノート：特別に記述されていなければ、上述したように制圧されているユニットは、ほとんどのアクションを実行できません。制圧されているユニットが実行可能なアクションは、回復と白兵戦での防御の2つだけです。「制圧されているユニットは～できる」と記述してなくても、この制圧に関するルールが適用されると考えます。ここでは、制圧に関する例外を記述しています。

19.2.3 損耗打撃



何を表現しているのか？

損耗打撃は、ユニットの組織崩壊や戦闘能力の喪失の始まりと死傷者数を表しています。部隊としては、まだ機能していますが、弱体化しています。損耗打撃は回復できます。さらなる損耗打撃はステップロスに繋がります。

何をやるのか？



損耗打撃マーカーが置かれていないユニットが1損耗打撃を受けると、ユニットの上に1損耗打撃マーカーを置きます。損耗打撃を受けた0ステップのユニットは壊滅します。1損耗打撃を受けているユニットが、さらに1損耗打撃を受けると、2損耗打撃マーカーに置き換えます。2損耗打撃を受けているユニットが、さらに1損耗打撃を受けるとステップロスします。1ステップのユニットや2ステップのユニットの最後のステップであれば壊滅します。ステップロスしていない2ステップのユニットは、裏面にします。2損耗打撃マーカーは除去しません。

プレイノート：ユニットの裏面に車輛のシルエットがある部隊輸送ユニットには、ユニットの上にステップロスマーカーを置きます。

ユニットに何が起こったのか？

1 損耗打撃を受けたユニットは、白兵戦レーティングと射撃レーティングが1減少します。2 損耗打撃を受けたユニットは、白兵戦レーティングと射撃レーティングが2減少し、さらに部隊練度レーティングが1減少します。1～2 損耗打撃を受けているユニットが制圧されると、制圧を損耗打撃に変更できます(19.2.2 参照)。1～2 損耗打撃を受けているユニットがステップロスしても、損耗打撃はそのまま残ります。ただし、まだアクションを実行できます。損耗打撃を受けた間接射撃するユニットは、観測フォーメーションとの無線連絡を失います。

19.2.4 ステップロス

何を表現しているのか？



死傷者や行方不明者、さらに恐慌状態や戦闘能力の損失を表しています。

何をやるのか？

0～1ステップのユニットがステップロスすると除去されます(1ステップになった2ステップのユニットも含む)。2ステップのユ

ニットがステップロスすると、裏面にひっくり返されます。裏面に車輛のシルエットがある部隊輸送ユニットには、ステップロスマーカーを使って明示します。

ユニットに何が起こったのか？

2ステップのユニットがステップロスすると1ステップ減少し、射撃レーティング、白兵戦レーティング、部隊練度レーティングが1ずつ減少します。これ以降、このユニットは中隊ボーナスの修正を適用できません。ステップロスした間接射撃するユニットは、観測フォーメーションとの全ての無線連絡を失います。

19.2.5 壊滅

何を表現しているのか？

多数の死傷者と士気の低下により、ユニットは戦闘行動を終了します。

何をやるのか？

壊滅したユニットはゲーム盤から除去します。

ユニットに何が起こったのか？

壊滅したユニットは盤外に置きます。

20.0 回復

回復によって、ユニットから制圧/損耗打撃マーカーを除去できます。回復はアクションです。

回復させたいユニットの部隊練度チェックします。指揮範囲外にいるユニットは、制圧と2損耗打撃で部隊練度レーティングが減少していることに注意して下さい。指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できます。成功したユニットは、制圧または損耗打撃を1つ減らせます。ユニットが制圧と損耗打撃を受けている時は、先に制圧を回復しなければなりません。ユニットが昼間ターンに敵射撃ゾーンにいる時は、損耗打撃は回復できません(制圧は回復できます)。

夜間ターンでは：

1. 敵射撃ゾーン外にいるユニットは自動的に回復できますが、これはユニットの回復とみなします。
2. 敵射撃ゾーンにいるユニットは、部隊練度チェックに成功すると、制圧または損耗打撃を1つ減らせます。指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できます。

21.0 指揮官と指揮

21.1 指揮官とは何か？ 指揮官は何をやるのか？

指揮官はその顔写真が印刷された駒です。指揮官はユニットではありません。

21.2 指揮官はどのように移動するのか？

指揮官は許容移動力を持っていません。指揮官は移動するのではなく、その配置を変更します。フォーメーションや師団の活性化フェイズの終了時に、指揮官の配置を変更します。活性化フェイズの終了時とは、活性化ユニットのアクションが全て終了した時です。指揮官は、同じフォーメーションに所属するユニットがいるヘクスに配置を変更します。活性化フェイズの終了時に、指揮官が同じフォーメーションに所属するユニットがないヘクスにいる時は、同じフォーメーションに所属するユニットがいるヘクスに配置を変更しなければなりません。フォーメーションや師団を活性化した時は、最後に指揮官の配置を変更をします。指揮官に、スタック制限は適

用しません。

第2アクションや直接指揮の活性化チットで活性化した時は、活性化したユニットが移動や白兵戦する時も指揮官はスタックしたままです。スタックしている一部のユニットだけが移動する時は、指揮官はそのユニットについていか、他のユニットと一緒にそのヘクスに留まるかを選択します。第2アクションや直接指揮の活性化チットで活性化した時の指揮官の配置変更は、フォーメーションや師団を活性化した時の配置変更とは異なります。第2アクションや直接指揮の活性化チットで活性化した時は、常にスタックしたユニットと一緒に移動します。活性化終了時に配置変更するわけではありません。

指揮官とスタックしているユニットが白兵戦で退却する時は、指揮官も一緒に退却します。

指揮官駒の裏面は、Active と記載されています。師団を活性化する時に、そのフォーメーションが活性化中なのか、活性化が終了したのかを明示するために使います。

21.3 指揮官は死亡するのか？

指揮官は死亡しません。

指揮官が同じフォーメーションに所属するユニットがないヘクスにいる時は、フォーメーションや師団の活性化フェイズの終了時に、その指揮官を最も近い同じフォーメーションに所属するユニットのいるヘクスに配置を変更します。同じ条件のヘクスが複数ある時は、指揮するプレイヤーが決定します。

フォーメーションに所属するユニットが全て壊滅し、配置できるヘクスがなくなった指揮官は除去します。除去された指揮官は、同じフォーメーションに所属するユニットが増援で登場した時にそのユニットのいるヘクスに再登場します。

21.4 指揮範囲はどのように判定するのか？

指揮官駒には指揮範囲が記載しています。指揮範囲とは、その指揮官がユニットを指揮できる範囲で、ヘクス数で表します。指揮範囲のヘクス数の最大範囲であり、移動ポイントで数えません。指揮範囲は、敵ユニットや地形に妨害されません。

ユニットが何らかのアクションを行う直前に、指揮範囲を確認します。

(i) 指揮範囲であることが必要な場合

(例：第2アクションを実行する時、部隊練度チェックを自動的に成功させるために指揮ポイントを消費する時)、または

(ii) ユニットが指揮範囲外にいて、影響を受ける場合

(例：部隊練度チェックの判定)

独立部隊フォーメーションには指揮官がいません。同じ師団のいずれかの指揮官の指揮範囲にいれば、指揮範囲にいるとみなします。増援登場ヘクスにいる増援のユニットは指揮範囲外にいるものとみなします。増援登場ヘクスにいる指揮官はユニットを指揮できません。

21.5 指揮範囲外では何が起こるのか？

指揮範囲外にいるユニットに、指揮ポイントを消費できません。指揮範囲外にいるユニットは、部隊練度レーティングが1減少します。

指揮範囲外にいるユニットは、間接射撃を観測できません。

指揮範囲外にいる砲兵ユニットと迫撃砲は、観測ユニットを使った間接射撃できません。

22.0 防御陣地と塹壕

22.1 防御陣地と塹壕とは何か？



蛸壺壕、掩蔽壕、相互支援された火力陣地等の防御施設です。これらはユニットの攻撃と防御に恩恵をもたらします。防御陣地は、防御のために急いで構築された防御施設です。これに対し、塹壕はより時間をかけて大掛かりな偽装や十字砲火を構築した防御施設です。1つのヘクスに複数の防御陣地と塹壕を構築できますが、1つのユニットが利用できるのは1つの防御施設だけです。

22.2 防御陣地 [Improved Positions]

22.2.1 どのユニットがどのように防御陣地を構築できるのか？

戦闘隊形の全て徒歩歩兵ユニットは、部隊練度チェックに成功すれば、そのユニット自身で防御陣地を構築できます。防御陣地の構築する時は、部隊練度チェックを自動的に成功させるために指揮ポイントは消費できません。部隊練度チェックに成功したユニットの上には、防御陣地マーカーを置きます。

戦闘隊形の工兵ユニットは、工兵ユニット自身または同じヘクスにいる他のユニットのために防御陣地を構築できます。この防御陣地の構築アクションで防御陣地マーカーを置きます。工兵ユニットが防御陣地を構築する場合、部隊練度チェックは必要ありません。

防御陣地の構築は工兵アクションなので、臨機射撃を誘発します。指揮ポイントを消費して、工兵アクションを実行するユニットを活性化することはできません。

22.2.2 防御陣地を構築できないユニットは？

砲兵ユニットと車輜ユニットは防御陣地を構築できません。戦闘隊形の工兵ユニットは、同じヘクスの戦闘隊形の砲兵ユニットと車輜ユニットのために防御陣地を構築できます。

22.2.3 防御陣地を利用できるユニットは？

防御陣地は、防御陣地を構築したユニットか、工兵ユニットに防御陣地を構築してもらったユニットしか効果を持ちません。ユニットは、他のユニットから防御陣地を引き継ぎません。防御陣地にいるユニットの上には、防御陣地マーカーを置いて明示します。

防御陣地から退出するユニットが臨機射撃された時は、防御陣地と同じヘクスにいても、その効果を適用しません。

22.2.4 防御陣地の効果とは？

防御陣地マーカーの下にいるユニットは、防御レーティングに-1、部隊練度レーティングに+1の修正が適用されます。

22.2.5 どのように防御陣地を除去するのか？

防御陣地にいるユニットが、そのヘクスから移動した時、縦隊になった時、乗車した時(14.10参照)、そのヘクスから白兵戦した時は、いずれも防御陣地を退出したものとみなします。直ちに、ユニットの上から防御陣地マーカーを除去します。

22.3 塹壕

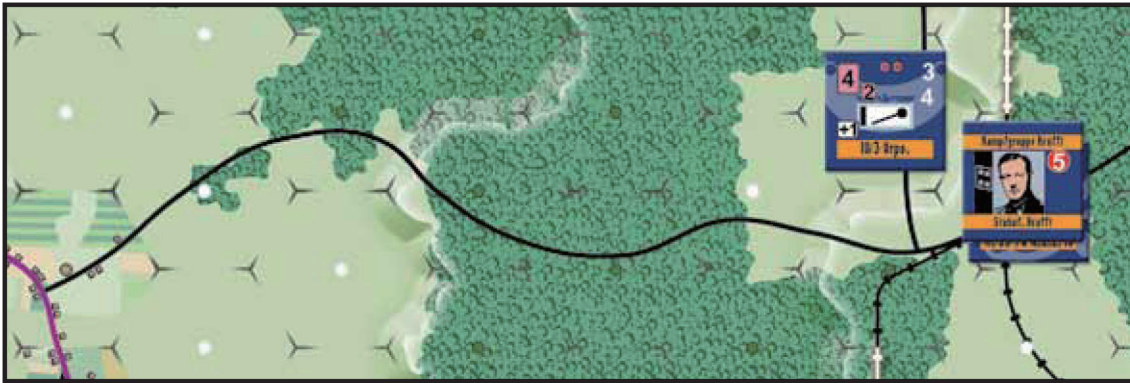
22.3.1 どのユニットがどのように塹壕を構築できるのか？



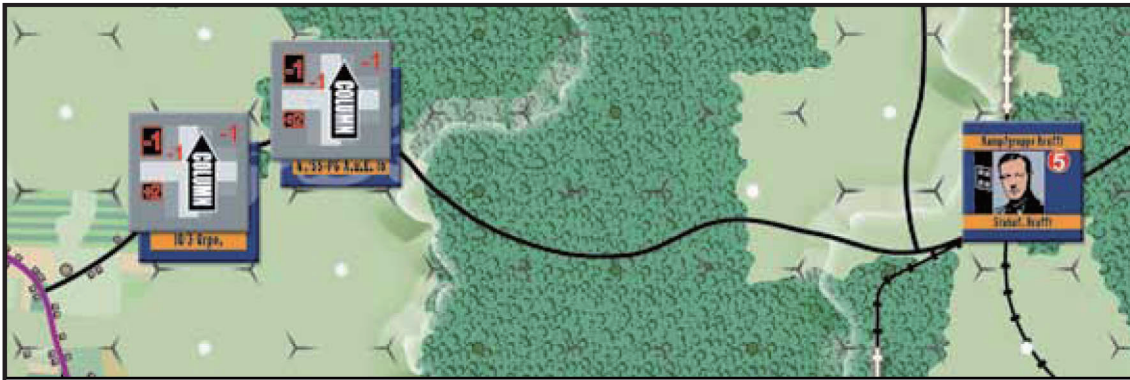
戦闘隊形の工兵ユニットだけが塹壕を構築できます。塹壕を構築するには、防御陣地があるヘクスで工兵ユニットを活性化させなければなりません。工兵ユニットが塹壕を構築するには、部隊練度チェックに成功しなければなりません(指揮ポイントを消費して自動的に成功できません)。部隊練度チェックに失敗した時は、工事中マーカーを置きます(25.0参照)。成功した時は、防御陣地マーカーを塹壕マーカーに置き換えます。防御陣地にいるユニットは、塹壕に

指揮官の移動の例

フォーメーションの活性化チットが引かれて、ドイツ軍の2個のユニットとその指揮官が活性化しました。2個のユニットは指揮官から5ヘクス以内の指揮範囲にいます。10/3 Orpo. ユニットの1移動ポイントを消費して縦隊になり、残りの6許容移動力を消費して道路ヘクスを合計6ヘクス移動しました。移動を終了した時点で、指揮官から6ヘクス離れているので指揮範囲外に



にいます。このユニットは、第2アクションを実行できます。



のユニットはどちらも再び指揮範囲にいます。



をよく理解してうまく利用することは「ゲーム的」とは言えず、奨励されています。

このユニットは、第2アクションを実行できません。ドイツ軍のもう1個のユニットも縦隊となり、道路を移動して、最初のユニットの手前のヘクスで移動を終了しました(縦隊移動中のユニットの常にスタックできません)。

フォーメーションの全てのユニットの活性化フェイズを完了したので、指揮官はそのフォーメーションに所属するユニットとスタックするために配置変更しなければなりません。指揮官は、10/3 Orpo. ユニットのいるヘクスに配置変更しました。この時点で、ドイツ軍の2個

同じフォーメーションに所属するユニットとスタックしている指揮官が、直接指揮や第2アクションで指揮ポイントを消費して活性化した時は、指揮官はユニットと一緒に移動します。

指揮範囲は、常に「何かをする瞬間」に判定します。これ

いるとみなされ、直ちに塹壕の効果を適用されます。塹壕の構築は工兵アクションなので、臨機射撃を誘発します。このアクションを実行するために、指揮ポイントは消費できません。このアクションの実行や部隊練度チェックは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できません。

プレイノート：ヘクスに単独でいる工兵ユニットは、そのユニット自身の防御陣地を構築して、(第2アクションではない)以降のアクションで防御陣地を塹壕に置き換えられます。

22.3.2 塹壕を構築できないユニットは？

工兵以外のユニットは塹壕を構築できません。

22.3.3 どのように塹壕に出入りするの？

塹壕の出入りは移動アクションなので、臨機射撃を誘発します。縦隊でアクションを開始したユニットは塹壕に入れません。戦闘隊形でアクションを開始したユニットだけが塹壕に入れます。塹壕に

いるユニットが白兵戦で退却する時だけは唯一の例外です。この場合、直ちに塹壕から退出します。塹壕から退出する時に、臨機射撃は誘発しません(その後の退却は臨機射撃を誘発します)。塹壕にいるユニットは白兵戦ができません。

22.3.4 塹壕の効果とは？

塹壕にいるユニットだけが塹壕の効果を適用されます。塹壕に入れるのは、戦闘隊形の1個のユニットだけです。塹壕にいるユニットの上には、塹壕マーカーを置きます。塹壕を利用できるのは、その塹壕を構築した軍(ドイツ軍、連合軍等)だけです。塹壕から出入りするユニットが臨機射撃された時は、塹壕と同じヘクスにいても、その効果を適用しません。

プレイノート：ユニットがいる防御陣地が工兵ユニットによって塹壕に置き換えられると、そのユニットは必ず塹壕に入らなければなりません。塹壕に入るには全てのアクションが必要で、敵射撃ゾーンにおけるアクションの実行は臨機射撃を誘発します。

22.3.5 どのように塹壕を除去するのか？

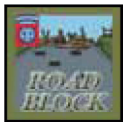
塹壕は除去できません。塹壕を放棄しても、そのヘクスに残り続けます。塹壕に入った自軍ユニットは再利用できます。

22.3.6 塹壕の効果とは？

塹壕にいるユニットは、射撃レーティングと白兵戦レーティングに+1、防御レーティングに-1、部隊練度レーティングに+2の修正を適用します。塹壕にいるユニットに白兵戦する時は、全ての攻撃側ユニットの部隊練度レーティングに-2の修正を適用して、戦意チェックしなければなりません。塹壕にいるユニットを射撃する時は、戦闘結果表の装甲目標の欄で戦闘結果を判定します。

23.0 道路障害

23.1 どのユニットが道路障害を設置するのか？



戦闘隊形の工兵ユニットだけが道路障害を設置できます。Sperreはドイツ軍の道路障害です。道路障害は、道路があるヘクス（道路、鉄道、小道）に設置できます。工兵ユニットが道路障害を設置するには、部隊練度チェックに成功しなければなりません（指揮ポイントを消費して自動的に成功できません）。部隊練度チェックが失敗した時は、工事中マーカーを置きます（25.0参照）。道路障害の設置は工兵アクションであり、臨機射撃を誘発します。このアクションを実行するために、指揮ポイントを消費することはできません。

各軍が設置できる道路障害の数には制限があります。ゲームルールで指定されており、道路傷害の駒には所属する師団が明示されています。一度除去された道路障害は再び設置できます。

23.2 道路障害の効果とは？

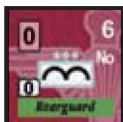
道路障害は、全ての敵ユニットと、その道路障害を設置したユニットと違う師団に所属する全てのユニットに対して、そのヘクスの道路効果を無効にします。道路障害は、どの軍のどの師団が設置したかを識別するために色分けされています。

23.3 道路障害はどのように除去するのか？

道路障害のヘクスにいる戦闘隊形の工兵ユニットは、道路障害を除去するアクションを実行できます。工兵ユニットは部隊練度チェックする必要はなく、自動的に除去されます。道路障害のあるヘクスにいる戦闘隊形の徒歩歩兵ユニットは、部隊練度チェックに成功すると道路障害を除去するアクションを実行できます。道路障害の除去、または除去の試みは工兵アクションなので、臨機射撃を誘発します。このアクションの実行や部隊練度チェックは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できません。

24.0 後衛

24.1 後衛とは何か？



後衛は、戦闘隊形の歩兵ユニットから分派されたユニットです。全ての後衛は、射撃レーティングと防御レーティングが0で、0ステップ、許容移動力を持ちません。部隊練度レーティングは駒に記載されています。

後衛は、分派した歩兵ユニットと同じフォーメーションに所属しており、フォーメーションの他のユニットと同様に間接射撃を観測できます。

24.2 後衛はどのように編成するのか？

戦闘隊形の歩兵ユニットは、アクションを実行して部隊練度チェックを成功すれば、後衛を編成できます。これは工兵アクションです。このアクションの実行や部隊練度チェックは、指揮ポイントを消費して自動的に成功できません。各軍が編成できる後衛の数には制限があり、ゲームルールで指定されています。後衛の編成は、分派する歩兵ユニットに対する臨機射撃を誘発します。

24.3 後衛はどこに配置できるのか？

後衛は、ユニットのいない以下のヘクスに配置できます。

- (i) 敵射撃ゾーン外
- (ii) 後衛を編成した歩兵ユニットの2ヘクス以内
- (iii) 後衛を編成した歩兵ユニットから1回の活性化フェイズで移動できる範囲（強行軍を除きます）（分派するユニットから後衛のいるヘクスまで数えます）

24.4 後衛はどうやって除去するのか？

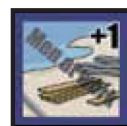
後衛は敵ユニットに攻撃され、他のユニットと同様に戦闘結果が適用されます。後衛はアクションを実行することで除去できます。分派した歩兵ユニットがどこかに移動しても、後衛は除去されません。

24.5 後衛はどれだけ編成できるのか？

各軍が編成できる後衛の数の制限があり、ゲームルールで指定されています。除去された後衛は再利用できます。

25.0 特別工兵ルール

(工事中 [Men at Work])



ユニットが工兵アクション（道路障害の設置、塹壕の構築等）の実行に失敗した時は、+1工事中マーカーをそのユニットの上に置きます。そのユニットが同じヘクスで再び同じ工兵アクションを実行する時は、部隊練度チェックは工事中マーカー毎に+1の修正を適用します。ユニットに置ける工事中マーカーの数に制限はありません。工事中マーカーは、その工兵アクションが完了した時、またはそのユニットが別のアクションを実行した時に直ちに除去します。

26.0 天候

その日の最初の昼間ターンの前に、天候と使用可能な空軍の数を決定する特別フェイズを実行します。天候決定表を参照してダイスを振り、その日の天候を決定します。

必要に応じて、以降の昼間ターンで、天候の変化を判定します。天候結果表には、天候がどのように変化するか、どのような影響を与えるかが記載しています。天候には4種類あります。

晴天：影響なし。

霧：全てのユニットの射撃レーティングと白兵戦レーティング-1の修正が適用されます。照準線は2ヘクスまで設定できます。全ての移動コストは1増加します。航空攻撃できません。

曇天：航空攻撃できません。

雨天：全てのユニットの射撃レーティングと白兵戦レーティングに-2の修正が適用されます。照準線は2ヘクスまで設定できます。縦隊移動中のユニットと道路移動していないユニットの移動コストは1増加します。航空攻撃できません。

ブレインノート：11:00ターンに霧が晴れなければ、その日の11:00ターン以降の天候は曇天になります。

27.0 空軍



その日の最初の昼間ターンの前に、天候と使用可能な空軍の数を決定する特別フェイズを実行します。このフェイズで、両軍がその日に使用可能な空軍の数を決定します。

ゲームルールに、晴天の昼間ターンに使用可能な空軍が指定されています。航空攻撃は晴天ターンしか実行できません。晴天でなければ、空軍を使用できません。

航空攻撃は増援の配置した後に実行して、その増援フェイズ中に解決されます。

空軍は敵ユニットを航空攻撃するために使用します。航空攻撃する敵ユニットの上に空軍を置きます。全ての空軍が配置されたら、順番に航空攻撃を解決します。複数の空軍で同じ敵ユニットを攻撃できますが、攻撃は個別に解決します。空軍で敵ユニットを攻撃する時は、空軍の射撃レーティングと同じ色の戦闘結果表の列を参照してダイスを振ります。適用される修正は、プラスの直接射撃の修正だけです（塹壕や防御レーティングといったマイナスの修正は適用しません）。ただし、射撃レーティングの色に関係なく、弾幕メーカーは使いません。

28.0 夜間

夜間ターンは、以下の影響を与えます。

1. 照準線は2ヘクスに減少します。
2. 敵射撃ゾーンにいないユニットの回復は自動的に成功します。
3. 敵射撃ゾーンにいるユニットは、部隊練度チェックに成功すると、制圧または損耗打撃を1つ減らせます。
4. 地形効果表の移動コストは、天候の修正を適用した後に2倍になります。
5. 射撃レーティングと白兵戦レーティングに-2の修正が適用されます。

29.0 用語解説

29.1 アクション [Action]

活性化ユニットが実行する行動です。活性化したユニットの種類によって、実行できる行動が決まっています。移動、射撃、白兵戦、回復、工兵等のアクションが実行できます。第2アクションも参照。

29.2 活性化チット [Activation Chit]

どの師団やフォーメーションを活性化するかを決めるために、無作為に引く駒です。各活性化チットは、1個師団または1つのフォーメーションを表しています。

29.3 活性化フォーメーション、活性化プレイヤー、活性化ユニット

[Active Formation; Active Player; Active Unit]

活性化フォーメーションとは、活性化している1個師団（とその師団に所属する全てのフォーメーション）と1つのフォーメーションです。活性化プレイヤーとは、活性化フォーメーションを指揮するプレイヤーです。活性化ユニットとは、活性化フォーメーションに所属しているユニットです。直接指揮の活性化チットが引かれると、その活性化チットのプレイヤーが活性化プレイヤーとなり、自軍の任意のユニットに指揮ポイントを消費して活性化できます。

29.4 装甲ユニット [Armored Unit]

防御レーティングを囲むボックスが黒色のユニットです。

29.5 軍 [Army]

最大のユニットグループです。師団の上位に位置しており、ユニットの国籍を区別します。

例：イギリス軍、ドイツ軍等。

29.6 白兵戦 [Assault]

敵ユニットを駆逐するために、攻撃側ユニットが突撃している状況を表しています。白兵戦はアクションです。

29.7 白兵射撃 [Assault Fire]

直接射撃の一種で、白兵戦で攻撃側ユニットと防御側ユニットの間で発生します。この射撃は、白兵戦でのみ発生します。白兵射撃は直接射撃のルールに従いますが、いくつかの例外が適用されます。白兵射撃はアクションではありません。

29.8 白兵戦レーティング [Assault Rating]

駒の左上にある、射撃レーティングの横のボックスに印刷された数値です。ボックスの色は兵器クラスを表しています。この数値が高いほど、白兵戦で精強です。数値が0でも白兵戦できます。黒色の白兵戦レーティングを持つユニットは、射撃レーティングで1回、白兵戦レーティングで1回の射撃できます。赤色の白兵戦レーティングを持つユニットは、2回とも白兵戦レーティングで射撃できます。白兵戦レーティングがないユニットは、白兵戦や白兵射撃できません。

29.9 遮蔽地形のあるヘクス [Blocking Terrain]

照準線 (LOS) を妨害するヘクスです。遮蔽地形のあるヘクスは地形効果表に記載されています。遮蔽地形のあるヘクスと遮蔽地形のないヘクスとの間のヘクスサイドを通る視認線は妨害されません。

29.10 戦意チェック [Bravery Check]

防御側に装甲ユニットや塹壕にいるユニットがいたり、橋ヘクスサイドを越えて白兵戦する攻撃側ユニットは、戦意チェックとして部隊練度チェックしなければなりません（指揮ポイントを消費して自動的に成功することはできません）。戦意チェックに失敗した攻撃側ユニットは、白兵戦できません。

29.11 損耗打撃 [Cohesion Hit]

ユニットへの軽微な損害、死傷者、混乱を表す戦闘結果です。

29.12 縦隊 [Column]

ユニットは移動ポイントを消費して縦隊になれます。縦隊はより速く道路移動できますが、攻撃を受けると不利な修正が適用されます。縦隊の開始と終了は移動の一部なので、臨機射撃を誘発します。ユニットは追加の移動力を消費する代わりに、損耗打撃を受けて縦隊を終了できます。この場合、臨機射撃を誘発しません。縦隊移動中のユニットは他の縦隊移動中のユニットとスタックしたり、通過できません。縦隊移動中のユニットは、工兵アクションを実行できません。

29.13 指揮ポイント [Command Points]

用途：

1. 直接指揮の活性化チットを引いた後、指揮ポイントを消費してユニットを活性化させる。
2. 第2アクションを実行するために、指揮ポイントを消費してユニットを活性化させる。
3. 指揮ポイントを消費して、部隊練度チェックを自動的に成功させる。ただし、戦意チェック、工兵アクション、臨機射撃、そ

の他ゲームルールに記載された他のアクションには消費できません。

師団の活性化チットが引かれると、その師団の指揮ポイントを獲得します。その指揮ポイントは同じ師団に所属するユニットにだけ消費できます。指揮ポイントは指揮範囲にいるユニットにだけ消費できます。

29.14 指揮範囲 [Command Range]

指揮官駒に記載されています。指揮官からユニットまでの距離をヘクス数で数えます。

29.15 指揮レーティング [Command Rating]

師団が指揮ポイントを獲得する時に使用します。指揮レーティングは、師団ディスプレイとゲームルールに記載されています。

29.16 中隊ボーナス [Company Bonus]

射撃する前に部隊練度チェックに成功した、完全戦力の2ステップのユニットに適用できる射撃レーティングと白兵戦レーティングの修正です(9なら常に失敗、0なら常に成功)。ステップロスしたユニットは、中隊ボーナスの修正を適用できません。指揮範囲にいるユニットは、指揮ポイントを消費して部隊練度チェックを自動的に成功できます。臨機射撃では、中隊ボーナスの修正を適用しません。

29.17 防御レーティング [Defense Rating]

ユニットの脆弱性を表す数値です。数値が小さいほど、防御力が高いです。歩兵のような非装甲ユニットは、通常0以上の防御レーティングを持っています。戦車のような装甲ユニットは、通常-1以下の防御レーティングを持ちます。目標ユニットの防御レーティングは、射撃するユニットの射撃レーティングに加算されます。装甲ユニットの防御レーティングは黒色のボックスに白色の数値、非装甲ユニットの防御レーティングは白色のボックスで黒色の数値で記載されています。

29.18 直接指揮の活性化チット [Direct Command Chit]

指揮ポイントを消費すると、ユニットを活性化させられます。直接指揮の活性化チットで活性化したユニット(またはスタック)は第2アクションを実行できません。

29.19 直接射撃 [Direct Fire]

戦闘結果表の直接射撃の修正を適用する射撃です。直接射撃するには、照準線(LOS)を設定できていなければなりません。直接射撃はアクションです。

29.20 派兵ポイント [Dispatch Points]

ターン開始時に、現在のターンもしくは次のターンで使用するフォーメーションの活性化チットを購入するためのポイントです(次のターンで使用するフォーメーションの活性化チットは、より少ない派兵ポイントで購入できます)。師団の活性化チットが引かれると、その師団の派兵ポイントを獲得できます。ただし、その派兵ポイントはその師団に所属するフォーメーションの活性化チットしか購入できません。

29.21 派兵レーティング [Dispatch Rating]

師団がどれだけの派兵ポイントを獲得するかを決定するために使用します。派兵レーティングは、師団ディスプレイとゲームルール

に記載されています。

29.22 師団 [Division]

師団はフォーメーションの集合体で、師団の活性化チットで表しています。指揮ポイントと派兵ポイントは師団が所有し、それらは同じ師団に所属するユニットとフォーメーションにだけ消費できます。

29.23 工兵アクション [Engineer Action]

工兵アクションとは、防御拠点の構築、塹壕の構築、後衛の配置、道路障害の設置・除去、ゲームルールに記載された他のアクションのことです。縦隊移動中のユニットは工兵アクションを実行できません。

工兵アクションの実行に指揮ポイントを消費できません。この制限は工兵アクションが完了した時の部隊統率チェックを含みません(つまり、第2アクションで工兵アクションを実行できません)。この制限はユニットの種類に関係なく全ての工兵アクションに適用します。

工兵アクションはアクションで、臨機射撃を誘発します。

29.24 射程 [Fire Range]

射撃するユニットから、目標の敵ユニットのいるヘクスまでを結んだ最大ヘクス数です。射程は駒の射撃レーティングの右側に記載されています。射程が記載されていないユニットの射程は1です。射程は、射撃するユニットのヘクスを含めず、目標の敵ユニットのいるヘクスを含めて数えます。敵ユニットに隣接していたり、弾幕マーカがあるヘクスから射撃するユニットの射程は1ヘクスに減少します。

29.25 射撃レーティング [Fire Rating]

駒の左上にある、色の付いたボックスに印刷された数値です。ボックスの色は兵器クラスを表しています。この数値が高いほど、射撃能力が高いです。数値が0でも射撃できます。射撃レーティングが「No」になっているユニットは射撃できません。

29.26 射撃ゾーン [Fire Zone]

射撃ゾーンとは、照準線を設定できるユニットの射程内のヘクスです。

例外:

1. 敵ユニットに隣接されているユニットの射程は1ヘクスに減少します。この場合の射撃ゾーンは、そのユニットの周囲6ヘクスです。
2. 弾幕マーカのあるヘクスにいるユニットの射程は1ヘクスに減少します。この場合の射撃ゾーンは、そのユニットの周囲6ヘクスです。
3. 間接砲撃ユニットの射撃ゾーンは3ヘクスです。
4. 迫撃砲は射撃ゾーンがありません。

29.27 フォーメーションと独立部隊フォーメーション [Formation; Independent Formation]

連隊や旅団規模の部隊は、フォーメーションの活性化チットで表しています。各フォーメーションはいくつかの中隊規模の部隊で構成されていて、その中隊をフォーメーションに所属するユニットや駒で表しています。いくつかのフォーメーションは1つの指揮下にまとめたものが師団です。フォーメーションは常に師団の一部であり、駒では色分けされています。

例: 第5師団の第1、第2、第3旅団がフォーメーションならば、第5師団がこれらの旅団の親師団になります。師団に所属する偵

察や工兵のような支援部隊のユニットは、独立部隊フォーメーションで表しています。独立部隊フォーメーションは支援部隊を活性化させるためのもので、専用の活性化チットがあります（独立部隊／第5師団 [Independent/5th Division] 等）。

29.28 指揮範囲 [In Command]

指揮官の指揮範囲にいるユニットは、「指揮範囲にいる」とみなします。ユニットが何らかのアクションを実行する瞬間に指揮範囲にいるかどうかを判定します。

(i) 指揮範囲にすることが要求された時

例：第2アクションの実行、指揮ポイントを消費して部隊練度チェックを自動的に成功させる時。

(ii) ユニットが指揮範囲外にいると影響を受ける場合

例：部隊統率チェックの成功。

独立部隊フォーメーションに所属するユニットは、同じ師団のいずれかの指揮官の指揮範囲内にいれば指揮範囲内とみなします。増援登場ヘクスにいる増援のユニットは指揮範囲外にいるとみなします。

29.29 独立部隊フォーメーション

「フォーメーション」を参照。

29.30 間接射撃 [Indirect Fire]

戦闘結果表の間接射撃の修正を適用する射撃です。射撃ユニットと目標の敵ユニットの間に照準線を設定する必要はありませんが、照準線を設定せずに間接射撃するためには、他のユニットが観測する必要があります。

29.31 指揮官 [Leader]

（独立部隊フォーメーションを除く）各フォーメーションには指揮官がいます。指揮官はユニットではないので、スタック制限を適用しません。指揮官は、指揮下のフォーメーションに所属するユニットとスタックしていなければなりません。フォーメーションに所属するユニットが全て除去されると、指揮官も除去されます。指揮官には許容移動力も射撃レーティングもありません。指揮官は、ユニットが指揮範囲にいるかどうかを判定します。

29.32 照準線 (LOS) [Line of Sight (LOS)]

照準線は、射撃や観測するユニットのヘクスの中心点と目標の敵ユニットのいるヘクスの中心点を結ぶ、妨害されない直線です。照準線は、遮蔽地形のあるヘクスから設定したり、遮蔽地形のあるヘクスまで設定できますが、遮蔽地形のあるヘクスを通過できません。晴天時の昼間ターンの最大照準距離は8ヘクスです。霧や雨天時の昼間ターンと夜間ターンの最大照準距離は2ヘクスです。観測所と拠点には例外があります。

29.33 移動アクション [Movement Action]

ヘクス間の移動（縦隊の開始／終了、移動中の輸送モードの降車を含む）、輸送モードの乗車／降車、塹壕の出入りは移動アクションです。移動アクションは臨機射撃を誘発します（損耗打撃を受けて縦隊を終了した場合を除く）。最初のアクションで移動アクションを実行したユニットは、第2アクションで移動アクションを実行できません。

29.34 移動クラス [Movement Class]

4つの移動クラスがあります。自動車化、装軌、徒歩、移動不能です。

移動力が黒 = 自動車化 (W)

移動力が赤 = 装軌 (T)

移動力が白 = 徒歩 (L)

移動力なし = 移動不能 (I)

29.35 非活性化プレイヤーと非活性化ユニット [Non-Active Player; Non-Active Unit]

非活性化プレイヤーは、活性化フォーメーションを指揮しないプレイヤーです。非活性化フォーメーションに所属するユニットは、非活性ユニットです（両軍のユニットを含む）。

29.36 臨機射撃 [Opportunity Fire]

通常、活性ユニットが非活性ユニットの射撃ゾーンでアクションを実行する時に誘発する、非活性ユニットからの直接射撃です。臨機射撃する非活性ユニットは、部隊練度チェックに成功しなければなりません。射撃修正のいくつかの違いを除き、直接射撃のルールに従って臨機射撃します。臨機射撃はアクションではありません。

29.37 部隊輸送 [Organic Transport]

ユニットの裏面に車輛のシルエットが印刷されている歩兵／砲兵ユニットには部隊輸送能力があります。これらは、車輛クラスの移動能力を持っています。輸送モードを持つ歩兵／砲兵ユニットは、ステップ数の周囲に黒色のボックスがあります。

29.38 指揮範囲外 [Out of Command]

指揮官の指揮範囲外にいと、ユニットは指揮範囲外にいとみなされます。指揮ポイントは、指揮範囲外にいとユニットのために消費できません。指揮範囲外のユニットの部隊練度レーティングは1減少します。指揮範囲外にいとユニットは、間接射撃を観測できません。指揮範囲外にいと迫撃砲と間接砲撃ユニットは、観測を利用できません。

29.39 回復 [Rally]

ユニットが制圧／損耗打撃から回復するために実行するアクションです。ステップロスを決して回復できません。

29.40 後衛 [Rearguard]

歩兵ユニットから分遣されたユニットです。0の射撃レーティング、0の防御レーティング、0ステップ、許容移動力なし（移動不能）、白兵戦レーティングなしで、部隊練度レーティングは駒に記載されています。

29.41 道路 [Road]

道路、鉄道、小道等の地形の総称です。

29.42 第2アクション [Second Action]

フォーメーションの活性化チットや（直接指揮の活性化チットを除く）師団の活性化チットでアクションを実行している指揮範囲内にいるユニットは、1指揮ポイントを消費して第2アクションを実行できます。スタックの場合、スタックしているユニット毎に1指揮ポイントを消費します。

第2アクションは、そのユニットが最初のアクションで実行したものと別のアクションを実行しなければなりません。第2アクションで、工兵アクションを実行できません。

スタックしている全てのユニットは、必ず同じ第2アクションを実行しなければなりません。次のユニットのアクションを実行する前（または次の活性化チットを引く前）に、第2アクションの実行するかどうかを決定しなければなりません。師団の活性化チット

トでアクションを実行する時は、第2アクションに制限はありません。

29.43 ステップ [Step]

ユニットの規模を表します。ユニットは、0、1、2のいずれかのステップを持ちます。0ステップのユニットは、駒の中央上にステップを表すドットがありません。1ステップならば1つのドット、2ステップなら2つのドットが記載されています。ステップのドットの周囲に黒色のボックスがあるユニットは、部隊輸送能力を持っています。ステップは、スタック制限に影響を与えません。

ステップは、射撃に規模修正を適用する他に、ユニットが耐えられる損害を決定する重要な要素です。ほとんどの2ステップのユニットの裏面は、戦力減少面（すなわち1ステップ）です。部隊輸送能力を持っているユニットの裏面は輸送モードです。2ステップを持つ部隊輸送ユニットがステップを失った時は、ユニットの上にステップロスマーカを置いて明示します。

29.44 制圧 [Suppression]

ユニットの能力を著しく制限する戦闘結果です。制圧されたユニットは、回復と白兵戦の防御しかできません。ユニットを制圧から戻すためには、回復しなければなりません。

29.45 輸送モード [Transport Mode]

歩兵/砲兵ユニットが、車輛に乗車した状態です。輸送モード中のユニットは、より速く移動できます。

29.46 部隊練度チェック [Troop Quality Check]

部隊練度チェックは、ユニットが回復や臨機射撃等のアクションを実行する前に成功しなければならない判定です。部隊練度チェックは、ダイスを振り、出た目はそのユニットの部隊練度レーティング以下であれば成功です（適切な修正が適用されます）。出た目が9であれば常に失敗、0であれば常に成功します。ダイスを振る代わりに指揮ポイントを消費することで、部隊練度チェックを自動的に成功させられます。しかし、ダイスを振ってから指揮ポイントを消費して、部隊練度チェックを自動的に成功させることはできません。

29.47 部隊練度レーティング [Troop Quality Rating]

ユニットの指揮、補給、練度の状態を表します。これは部隊練度チェックに使用します。ダイスを振り、出た目が修正された部隊練度チェック以下ならば成功します。この数値が高いほど、精強なユニットです。指揮範囲外、縦隊、制圧、ステップロス、弾幕マーカ、防御拠点、塹壕、損耗打撃等で、ユニットの部隊練度レーティングは修正されます。ルールでその他の修正が追加されることもあります。戦意チェック、臨機射撃、工兵アクションの部隊練度チェックは、指揮ポイントを消費して自動的に成功させることはできません。

29.48 非装甲ユニット [Unarmored Unit]

防御レーティングが白色のボックスで黒色の数値で記載されているユニットです。

29.49 ユニット [Unit]

シナリオの戦いに実際に参加した、もしくは参加したかもしれない部隊を示しています。ユニットはフォーメーションに所属し、その上位の師団にも所属しています。ほとんどのユニットは中隊規模です。指揮官はユニットではありません。

29.50 ユニットクラス [Unit Class]

ユニットは、以下の3つのいずれか1つのユニットクラスに分類されます。

歩兵：各国の軍隊で使用した兵科シンボルが記載されています。

ゲームルールに、兵科シンボルの一覧を記載します。

砲兵：各国の軍隊で使用した兵科シンボルが記載されています。

ゲームルールに、兵科シンボルの一覧を記載します。

車輛：白い帯の上に車輛のイラストが印刷されています。同じ駒でも、表と裏でイラストが異なることがあります。表面のイラストは、その部隊が装備している最強または最多数の車輛です。裏面のイラストは、2番目に強力か次に多数の車輛です。ゲームルールに、兵科シンボルの一覧を記載します。

29.51 ユニット名称 [Unit Designation]

歴史的興味のために記載されています。ユニットの背景色は、そのユニットが所属しているフォーメーションを表しています。フォーメーションが活性化フォーメーションになった時は、同じ色のユニットが活性化します。

29.52 兵器クラス [Weapons Class]

6つの兵器クラスがあり、色で区別されています。戦闘結果表は、対応する兵器クラスの色で分類されています。6つの兵器クラスは以下の通りです。

DP = 併用武装（APとHE - 白色（直接射撃のみ））

SA = 小火器 — ピンク色（直接射撃のみ）

AP = 撤甲弾 — 青色（直接射撃のみ）

HE = 榴弾（3つのサブクラスがある）

(i) 迫撃砲 — 緑色（迫撃砲、間接射撃のみ、臨機射撃ができない）

(ii) 間接砲撃 — オレンジ色（砲兵ユニット、直接/間接射撃（直接射撃では黄色の欄を使う））

(iii) 直接砲撃 — 黄色（直接射撃のみ）。または直接射撃する砲兵ユニット。

SA、AP、DPクラスは直接射撃しかできません。HEクラスでは、1つが直接射撃、2つのクラスが間接射撃できます。

30.0 シリーズ・クレジット

デザイナー：Adam Starkweather

ディベロッパー：Nick Richardson

グラフィック・アーティスト：Niko Eskubi

ルール・ライター：Jon Gautier

オリジナル・システムデザイン：Eric Lee Smith