



9.72

解決した後で、そのバンジーの防御ヘクスサイドを幾つか非防御ヘクスサイドに変える。変化するヘクスサイドの数は、その KIA#に等しい。間接射撃が KIA の結果になったら、どの防御ヘクスサイドが変化したかを無作為で選択する。その他の場合は、攻撃側が任意にヘクスサイドを選択する【例外：そのバンジーの防御ヘクスサイドの1つを横切ってバンジー区域内に配置されたDCは、まず第1にその防御ヘクスサイドを変化させる】。

9.73 AFVドーザー：バンジーの下で完全装軌式 AFVドーザーは、MPH に VCA 内にあるそのバンジーの防御ヘクスサイドを、非防御ヘクスサイドに変えることができる。ただし撤去中に停止したり、後進や VBM で撤去することはできない。その所有プレイヤーはまず、どのヘクスサイドを「撤去」するかを宣言し、次に、それを行うためにカウンター上に記された全 MP の 1/4(FRU)を消費し、そしてボグヘクスであれば要求される全てのボグ判定を行う。自身に向けられた全ての防御砲撃とボグDRの解決の後、まだ移動可能であれば、宣言されていたヘクスサイドは非防御ヘクスサイドに変わる。その後、可能であればこの手順を繰り返すことができる。



9.731 突破口：ドーザーにより突破口を作られたあぜ道防御ヘクスサイドは、非防御ヘクスサイドになる；8.8を参照。

9.74 事前砲撃：事前砲撃に関しては、バンジーは士気値8を持つ。NMCに失敗した場合、士気値との差1ごとに、カウンターの無作為で選択した1本の防御ヘクスサイドが非防御ヘクスサイドになる。その他の点については鉄条網と同様に扱う(C1.822)。

※9.1項では、地雷とバンジーが同じ区域を占められないことが明記されています。しかし、9.41項や9.46項の例では、バンジー区域に進入したユニットに対する地雷原攻撃の可能性が示唆されています。後者が9.1項の配置制限まで配慮せずに書かれたと判断するのが妥当かと考えますが、公式の解釈ではありません。

10. 駄載 (Animal-Pack)

[Note: この項で“砲”という場合、dm 状態の 76-82mm MTR も含まれる。]

10.1 駄載のルールによって、ある種の砲（種類は 10.2 と 10.61 で詳述）と SW(10.7)を、その能力を特別に指定された馬カウンターに積んで運搬（牽引ではない）することが可能になる。このような運搬が可能な砲を『駄載砲(Pack Gun)』と呼ぶ。シナリオで(または DYO の購入で；10.6)駄載砲を運搬する能力を与えられた馬カウンターのことを『駄馬(Mule)』と呼ぶ。駄馬により運搬されている駄載砲(すなわち、そのような馬カウンター上に置かれている砲)は『駄載されている』砲とみなされ、逆の見方をすれば、駄載砲を運搬している駄馬は(その砲を『駄載している』)とみなされる。駄馬から駄載砲を降ろし、地上に設置する一連の過程を『卸下(しやく；Unpacking)』と呼び、その逆は『駄載(Packing)』と呼ぶ。駄載砲は、その M#とその操作班の状態次第で、ゲーム中に駄載卸下を何回でも行うことができる。駄馬は、他に述べられている点を除いて、すべてにおいて馬カウンターとして扱われる。駄馬は兵士ユニット(駄載される砲の操作班であっても)を乗せて(騎兵もしくは跨乗兵として)運搬することはできず、自発的に 2 個の“HS”駄馬に“展開”することはできず、いかなる種類の馬(SMC 駄馬を生成することもできない)。



10.11 駄載 TI(Pack-TI)：他に述べられていない限り、駄載(Animal-Pack)カウンター(WEST OF ALAMEIN に含まれている)を乗せられることは TI 状態(A4.8)と同じであり、これを『駄載 TI(Packing-TI)』と呼ぶ。駄載カウンターは、CCPh の終了時には取り除かない。駄載 TI になれる兵士ユニットは、それが所有する駄載砲と同じ国籍の、PRC でない統制状態の操作班カウンターだけである。そのような操作班は、ゲームターン開始時の RPh の手順 1.13B においてのみ、駄載 TI 状態になることができる。駄載 TI 状態の操作班は、TI 状態で通常は禁止される行動を全て行うことができるが、そのような行動を行ったり、あるいは掛付け状態になったり、統制状態でなくなった場合には、他に述べられている場合を除き(10.31-33 参照)、ただちに駄載 TI 状態を失う。操作班は、駄載 TI 状態の間、フェイズにかかわらず、危険な移動のペナルティの対象となる。駄載 TI 状態の操作班が行う攻撃はすべて、地域射撃として修整される【例外：CC では TI DRM が適用される】。駄載 TI 状態の駄載砲駄馬は、射撃できず、人力移動も移動も突撃もできない。いったん駄載 TI 状態になったら、駄載砲も駄馬も、駄載卸下期間を完了するまで(10.3)、その状態を解除することはできない。

10.2 駄載(Animal-Packing)：すべての 76-82mm MTR と、砲兵器ノートで許可されているその他の砲は(10.61 も参照)、駄載できる。ただし砲は、可能であれば、dm/着架しなければならぬ。“分隊(A13.32)”駄馬カウンターだけが、砲を駄載することができ、一度に 1 個の砲だけを駄載できる。駄載されている砲は駄馬の上に置かれる。駄馬の上

に置かれている間は射撃できず、人力移動も、車両への連結も、脱架も、組み立てもできず、その駄馬を“率いている(A13.7)”操作班に所有されているとみなされる【例外：バンジー区域では、操作班と駄馬の両方ともバンジーカウンターの上か下の同じ側にいる場合にのみ、“率いている”とみなされる】。駄載されている砲は、MF に関しては運搬されている SW とはみなされないが、それを駄載している“率いられていない”駄馬が、所有されていない装備が除去されるような地形にいても、除去されない【例外：そこで卸下された場合；10.31】。駄馬でない馬は、いかなる種類の砲も駄載できず、駄馬は非駄載砲を駄載できない。

10.21 スタッキング(Stacking)：駄載されている砲を所有している操作班 1 個は、スタッキングに関しては 1 個分隊とみなされる(A5.5)。

10.3 駄載/卸下(Un)Packing)：砲兵器を駄馬に駄載 / 駄馬から卸下するには、それらの砲、駄馬、操作班すべて、同じ区域の同じ地形を占めていなければならない(すなわち、それら全ては、その区域のバンジーカウンターの下 [9.52] にいなくてはならない；駄馬は塹壕内に入れないので、塹壕内にいる操作班は砲を駄載卸下できない)。ゲームターンの最初の RPh の手順 1.13B において、砲、駄馬、操作班の上に駄載カウンターが置かれる。以後、「駄載卸下期間」と同数の完全ゲームターンの間、それらすべては駄載 TI 状態に留まる。「駄載卸下期間」は“12 - (砲の M#) + (MTR でなければ 1)”である【例外：駄載卸下期間は最低でも 1 ゲームターン以上となる】。駄載に関して、全ゲームターンとは、あるゲームターンの最初の RPh の開始時から、そのゲームターンの二番目の CCPh の終了時までである。駄載卸下期間が終了する前に、操作班が何らかの理由で駄載 TI 状態を失った場合は、それが失われたターンは、その駄載卸下期間を完了するのに必要なターン数には数えない。砲、駄馬、操作班のすべてが必要な数のゲームターンの間駄載 TI 状態を維持したら、駄載卸下期間は完了する；続く RPh の手順 1.13B において駄載カウンターを取り除き、それらの通常の能力が取り戻される。夜間シナリオにおいては常に、駄載卸下期間は通常の長さの 2 倍になる。

例：屋間のシナリオにおいて、第 1 ターンの後攻プレイヤーターンの開始時に、イギリス軍歩兵操作班と、「分隊」駄馬上の 94mm NF 砲各 1 個が同じ開路区域を占めている。それらの所有プレイヤーは砲の卸下を始めたいと望んだが、ゲームターンの最初の RPh ではないため、現時点ではそれを行えない。そして第 2 ターンの開始時、RPh の手順 1.13B において、砲、駄馬、操作班の上に駄載カウンターを置く。この砲の M#は 10 なので、その卸下期間は 3 ゲームターンとなる(12 - 10[M#] + 1[非 MTR] = 3)；従って、(少なくとも)第 4 ターン終了時まで続く。

第 2 ターンを通して全てが駄載 TI 状態を維持したが、第 3 ターンの先攻プレイヤーターンにおいて、操作班は固有の FP を用いて敵ユニットを防御砲撃と連続砲撃で攻撃した。その最初の攻撃は地域射撃となり、第 3 ターンの残りの間、その駄載 TI 状態を無効にする(10.11)。次の攻撃の際にはもう駄載 TI 状態ではないので地域射撃とはならない。操作班が駄載 TI 状態でなくなったので、第 3 ターンは卸下期間の一部には数えない。従って、操作班がすぐ(つまり第 4 ターン開始時の RPh の手順 1.13B において)再び駄載 TI 状態となったとしたら、第 5 ターン終了時まで駄載 TI 状態を維持しなければならない。

10.31 卸下(駄載)期間の半分が完了した後の最初のプレイヤーターンの RPh 開始時に、操作班が駄載 TI 状態なら、操作班は、RPh の手順 1.13B の一部として、その時点で砲を駄馬から降ろす(駄馬に積む)。この行動では駄載 TI 状態は失われない。砲が降ろされたのなら砲の所有プレイヤーはその CA を任意の方向に設定できる。しかし、渡り可能な水障害、乾燥していない小川、水耕期の水田、沼沢地、湿地林、またはあぜ道カウンターの上に降ろされた駄載砲は、除去される。

例：先の例を続ける。操作班が早計に射撃せずに駄載 TI 状態を失わなかったとすると、第 3 ターンの後攻プレイヤーターンの RPh の手順 1.13B において、操作班は砲を降ろして駄馬カウンターの下は置くことになる。なぜなら、卸下期間の半分は第 3 ターンの先攻プレイヤーターン終了時までで完了するからである(3[卸下期間のゲームターン数] ÷ 2 = 1 1/2 ゲームターン)。しかし射撃を行ったため、第 4 ターンの後攻プレイヤーターンの RPh になるまで砲を駄馬から降ろすことはできない。操作班が砲を降ろしても、卸下期間が終了するまで駄載 TI 状態であるので、砲はまだ射撃したり移動させたりすることはできない(10.11)。

10.32 dm/着架状態(dm/Limbered)：他の条件を満たしていれば、駄載 TI 状態の砲は通常の手順で修理/分解(組立て)/着架(脱架)することができる。ただし、それを行えるのは駄載 TI 状態の操作班のみであり、砲が駄馬に積まれている場合に限られる。そのような行動では駄載 TI 状態は失われない。また、その後にその TI 状態が失われたとしても、これらの行動が打ち消されることはない。

10.33 砲を卸下しているプレイヤーが、砲、駄馬、操作班がすべて駄載 TI 状態にあるうちに、その砲を駄馬の背に載せ直そうと思直したら(またはその逆の場合も)、ゲームターンの最初の RPh の手順 1.13B において、その旨を宣言する。そしてその時点から新たに駄載卸下期間が開始され、すでにその砲の駄載卸下に費やしたのに等しい完全ゲームターン数(10.3 で定義される)の間続く。ただしそれ以外に通常の手順が継続し、駄載 TI 状態は失われない【例外：砲が強制的に駄馬から下ろされた場合(即ち、10.4 の dr によって)、新たな駄載期間は 10.3 に従って決定される】。



G

11.113

10.4 脆弱性(Vulnerability) : 駄馬が、砲を駄載中およびまたは駄載 TI 中に、除去/損耗を受けたときには、攻撃側は直ちに下の表で dr(△)を行い、砲に対する影響を判定する:

駄載砲 脆弱性(Animal-Pack Gun Vulnerability)表	
修整後 dr	結果 (砲が駄馬に積まれている場合、弾薬欠乏だけが適用される)
≤2	砲は除去 (すでに降ろされているなら、弾薬欠乏カウンターが置かれる)
3	砲は故障した状態で降ろされ、弾薬欠乏カウンターが置かれる*
4	砲は降ろされ、弾薬欠乏カウンターが置かれる*
5	砲は故障した状態で降ろされる*
6	砲は降ろされる*

* 砲の CA は無作為に決定する。砲と駄馬(操作班は含まず)はまた駄載 TI 状態となる(または、操作班とともに駄載 TI 状態に留まる) [例外: 砲が禁止地形(10.31を参照)に降ろされる場合、その砲は除去され、駄載 TI 状態は失われる]。

drm

-1 攻撃により駄馬が除去された場合

10.41 dr の結果は直ちに発生し、それ以外のペナルティはない。弾薬欠乏が発生した場合は、砲に弾薬欠乏(Low Ammo)カウンターを乗せてこれを示す(これにより、その砲の現在の B#は X#となり、この X#より 1 小さい数が新たな B#となる)。駄載 TI 状態の砲が降ろされた後で駄載 TI 状態の駄馬が除去/損耗した場合でも、dr は行われるが、弾薬欠乏の発生以外のすべての dr の結果は無視される。同じ駄載された/駄載 TI 状態の砲に対する複数回の弾薬欠乏の発生(SSR で弾薬減少が指示されている場合も含む)は累積する(弾薬欠乏が発生するたびにさらに弾薬欠乏カウンターを乗せてゆく)。この表での dr に生き残った砲は、10.3 による完全な駄載(卸下)期間を過ごさねばならず(駄馬が除去された場合、駄馬は必要ない)、その後駄載 TI 状態を失うことができる。

例: 前述の例を続ける。現在は第 5 ターンであると仮定し、砲は第 4 ターンの後攻 RPh 中に 10.31 に従って開路地に降ろされており、その砲と駄馬、操作班は駄載 TI 状態を維持している。このターンで、射撃攻撃により駄馬に損耗が発生したが、砲は除去されなかった。続く dr(10.4)は修整前が(そして修整後も)だったが、砲はすでに降ろされているため、除去/故障の結果は免除され、結果は弾薬欠乏カウンターがのせられるだけである(これにより、その本来の B11 は B10 と X11 となる)。砲と(現在は“HS”の駄馬は駄載 TI 状態を維持し、操作班も射撃により混乱せず釘付けにもならず)に生き延びれば駄載 TI 状態を維持する。操作班が第 5 ターン終了まで駄載 TI 状態を維持すれば、第 6 ターンの最初の RPh 開始時に、操作班と砲と駄馬のすべてから駄載カウンターが取り除かれる(したがって、砲は射撃したり人力移動したり連結したりできる——弾薬欠乏カウンターは依然のせたままである)。

例: dm 81mm MTR(人力移動中は 11、故障中は 12)を駄載している“分隊”駄馬が、開路地を移動中に、防衛砲機射撃により損耗の結果を被り、続く dr の修整前(修整後)dr は 3 だった。dm 迫撃砲カウンターは直ちに駄馬(現在は“HS”)の下に降ろされ、その上には砲故障(Gun Malfunction)および弾薬欠乏カウンターが置かれる。加えて、砲と駄馬(操作班は除く)の上には駄載カウンターも置かれる。砲と駄馬は両方とも、10.3 に従って求められた全 1 ゲームターンの卸下期間が過ぎるまで、駄載 TI 状態に留まる [例外: 迫撃砲は、駄載移動するために 10.3 の駄載期間を過ごして他の“分隊”駄馬の背に載せれば、再び移動させることができる]。

“HS”駄馬がまだ駄載 TI 状態である間にそれが駄載 TI 状態を失う唯一の方法は卸下期間を満了することである点に注意: 10.11)再び損耗を被ったら、駄馬は除去され、続く dr には -1 drm が適用される。これにより砲に再び弾薬欠乏の結果が発生したら、2 個目の Low Ammo カウンターが置かれ、その故障ナンバーは 10 に、使用不能ナンバーは 11 になる。今や駄馬は完全に失われたにもかかわらず、迫撃砲は、砲と操作班が 1 ゲームターンの卸下期間を満了できた時点で卸下することができる。

10.42 駄載されている砲に対しては、C11(目標としての砲)は適用されない。しかし、ひとたび砲が降ろされたら適用される。駄載砲の防盾は、砲が駄載 TI / 駄載されているときには、存在しないものとして扱われる。

10.5 縦隊(Column) : 駄馬は縦隊(E11.5)の一部となることができる。

10.6 DYO: 駄載用として購入する馬 / 砲は、通常の BPV のままである。この馬については、購入記録用紙には“駄馬”と記載し、かつその ID を記録しておく。

10.61 砲(Guns): 10.2 で述べられている砲に加えて、ドイツ軍の 105^{mm} MTR と 75^{mm} INF、ソ連軍の 107^{mm} MTR と 76^{mm} INF、アメリカ軍の 75^{mm} ART も、それぞれの国籍において駄載砲として使用できる。

10.7 SW : 全ての MMG、HMG、軽迫撃砲、37mm INF タイプの SW は駄載できるが、可能なものは dm 状態にしなければならぬ。駄載のルールに関してはのみ、それらの SW はそれぞれ“12”の M#の砲と同等とみなされる。駄載のルールは以下の違いを除いて変更なく適用される。SW は、それらを捕獲ペナルティや不正規使用ペナルティ(A21.11-13)なしに使用できる MMC によって、駄載(卸下)することができる。禁止地形(10.31)に自発的に降ろされた SW は、その他の理由で存在が許されているのなら、除去されない; そのような地形に強制的に降ろされた場合は(10.4 に従って)、それが所有されていないのなら除去される [例外: あぜ道カウンターの上の場合; 10.31]。

11. 洞窟 (Caves)



11.1 洞窟カウンターは、日本軍だけ²が使用可能な野戦構築物である。それらは初期配置時においてのみ、理論上は 1 ヘクスにつき最大 6 個(ヘクスサイドにつき 1 個で、これにより CA が決定される; 11.12)まで置くことができる。ヘクス内の底に置かれた各洞窟カウンターは、独立した地下区域(以後、単に洞窟と呼称する)であると同時に、その地上への出入口をも現している。洞窟は回復ボーナス(A10.61)を有する隠蔽地形(A12.12)である [例外: 11.33]。洞窟の配置に関しては 11.91 を参照せよ。

洞窟カウンターは、峡谷地(切り通し道路; B4.2 や丘陵谷; B19.5 を含む)の底に配置できる。また、自身よりも低い(く)基本高度レベルのヘクスと、稜線/崖ヘクスサイドを共有しているような非峡谷地ヘクス(土手道; B5.21 を含む)内にも配置できる。ただし、洞窟カウンターは建物、瓦礫、沼沢地、湿地林、水障害ヘクスには配置できず、乾燥していない小川の底にも配置できない。非峡谷地ヘクスに配置する各洞窟カウンターは、カウンターの矢印をそのヘクスの稜線/崖ヘクスサイドに向き、より低い基本高度レベルの隣接ヘクスの中心点を指すように配置する。ただし、その隣接ヘクスに、『洞窟のレベル(11.11)』以上(≥)の高度レベルの水耕期の水田/砂地/沼沢地/湿地林/水(ヘクスサイド上の池も含む)が含まれていてはならない。峡谷地ヘクスの底に配置する各洞窟カウンターは、カウンターの矢印が小峡谷ヘクスサイド(稜線小峡谷ヘクスサイド; B19.5 を含む)を通過して、隣接する小峡谷ヘクスを向くように配置する。加えて、矢印が向いている小峡谷ヘクスサイドと逆側のヘクスサイドは、非峡谷ヘクスサイドである必要があり、そのヘクスサイドを共有する隣接ヘクスの基本高度レベル(もしくはクレストレベル—どちらか高い方)は『洞窟のレベル(11.11)』よりも高く(>)なければならない。すべての場合において、洞窟カウンターの矢印が指し示すヘクスサイドは、CA ヘクスサイドと呼ばれる。同じヘクス内の複数の洞窟が、同じ CA ヘクスサイドを共有することはできない。非峡谷地に配置された洞窟の場合、その CA ヘクスサイドを共有する隣接ヘクスを『出入口(Entrance)ヘクス』と呼ぶ。峡谷地に配置された洞窟の場合、その峡谷地ヘクス自体が『出入口ヘクス』となる。

歩兵/SW/非車載砲のみが洞窟内に配置できる。非隠匿状態の洞窟の内容物は、それが存在する洞窟カウンターの下に置かれる。洞窟カウンターのヘクスで地上に存在する全てのものは、そのヘクス内の全洞窟カウンターの上に置かれ(洞窟の外にあるものとみなされる)。

11.11 洞窟のレベル : 洞窟の高度レベルは、以下に示す配置状況によって決定される。洞窟カウンターが:

11.111 峡谷地の底に配置された場合、洞窟のレベルはその出入口ヘクスの基本高度レベルに等しい。

11.112 非峡谷地ヘクスに配置され、かつその CA ヘクスサイドが崖ではないか、もしくは 1 レベルの崖である場合、洞窟のレベルはその出入口ヘクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベル—どちらか高い方)に等しい。



11.113 非峡谷地ヘクスに配置され、かつその CA ヘクスサイドが 2 レベル以上の崖ヘクスサイドであった場合、その高度レベルは洞窟を配置する側のプレイヤーが選択する。そのような洞窟の高度レベルは、出入口ヘクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベル—どちらか高い方)以上で、洞窟が配置されているヘクスの基本高度レベル未満の高さまでのいずれかとなる。このような洞窟は、洞窟カウンターの隅に“L0”、“L1”、“L2”、もしくは“L3”が書かれている面を上にするによって、その洞窟の実際の高度を表す(11.6 の図を参照)。洞窟のレベルが、出入口ヘクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベル—どちらか高い方)よりも高い(>)場合、そのような洞窟を『崖上洞窟(Upper-Cliff cave)』と呼ぶ。



11.113 例

G



例: 25F7には、それぞれ異なったCAヘクスサイドを持つ5つの洞窟を配置できる。F7-G7のヘクスサイドは稜線/崖ヘクスサイドではないため、CAヘクスサイドにはできない。F7に配置される洞窟のレベルは、全てレベル2(11.112)である。

F6の底には、F6-E7をCAヘクスサイドとする洞窟を1つしか配置できない。この洞窟のレベルはレベル1(11.111)であり、F6はこの洞窟の出入口ヘクス(11.1)でもある。F6の底に、F6-G7をCAヘクスサイドとするような洞窟は配置できない。なぜならE6の基本高度レベルが1であり、洞窟のレベルとなるレベル1よりも高くない(11.1)からである。同じ理由から、G7の底には一切洞窟を配置できない。

E8の底には2つの洞窟が配置できる。1つはE8-D7をCAヘクスサイドとするもので、もう1つはE8-E9をCAヘクスサイドとするものである。どちらも、その洞窟のレベルは1である。

E9の底には一切洞窟を配置できない。なぜなら、ヘクスサイドE9-D8やE9-F8の逆側に矢印を向けることと、ヘクスサイドE9-E8やE9-E10をCAヘクスサイドにすることが同時にできないからである(11.1)。

I7-H7がCAヘクスサイドになるようにI7に洞窟を置く(その場合H7が出入口ヘクスとなる)場合、その洞窟のレベルをレベル2にするかレベル3にするかは所有者側のプレイヤーが選択できる(11.113)。レベル3に配置した場合、それは『崖上洞窟』になる。

例: 36I4には、2つの洞窟(1つはI4-H3、もう1つはI4-H4をCAヘクスサイドとする)を配置できる。ただし、小川が増水していない場合のみである。小川が増水していたら、ヘクスH3とH4の水の高度レベルは0となり、I4に配置される洞窟のレベルと同じになるため、そのような洞窟の配置は一切禁止される。同様に、I4にI4-I3をCAヘクスサイドとする洞窟は配置できない。なぜなら、I3がレベル0の沼沢地だからである。

K4にK4-L4をCAヘクスサイドとする洞窟を配置した場合、その洞窟のレベルは1である。ほかのヘクスサイドをCAヘクスサイドとしてK4に洞窟を配置した場合(例外: K4-K3はCAヘクスサイドにできない)、それらの洞窟のレベルは全て2である。

K2にK2-J1(もしくはK2-K1)をCAヘクスサイドとして配置される洞窟のレベルは、たとえ複数高度変更があったとしてもレベル0でなければならない(11.112)。

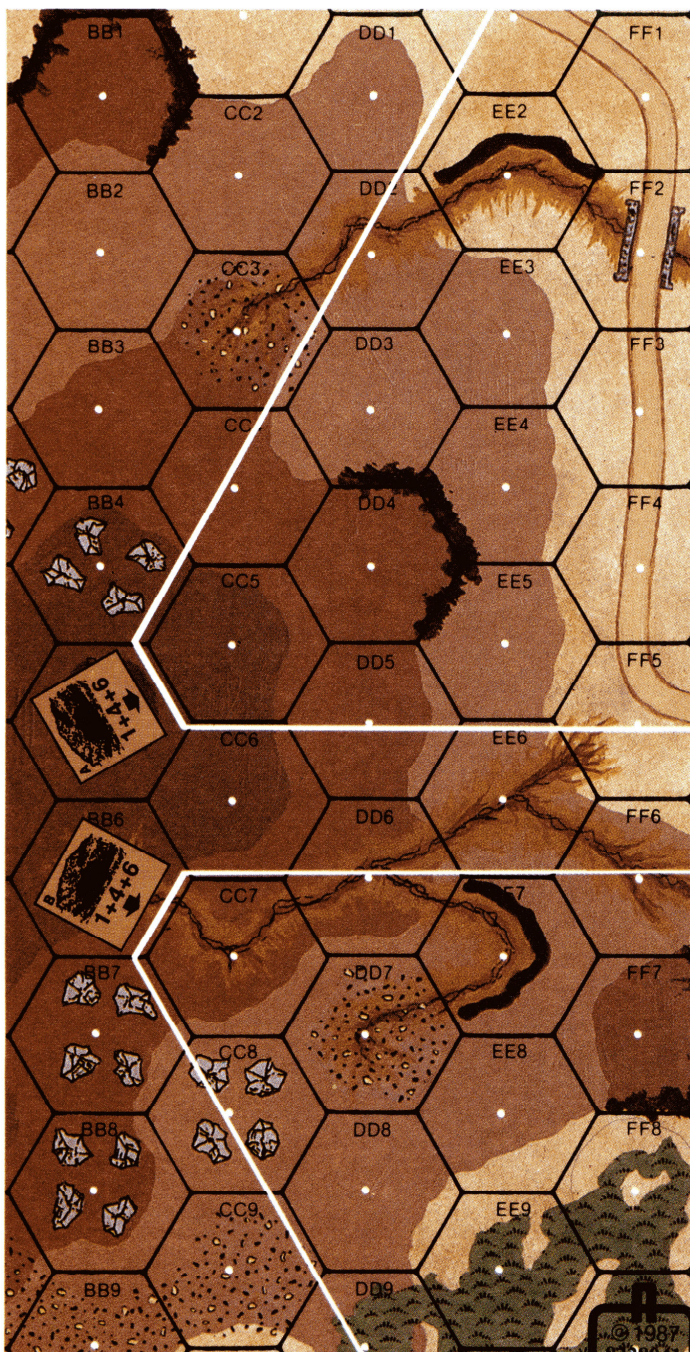
J4に洞窟をおく場合、J4-I4が道路ヘクスサイドであっても、J4-I4をCAヘクスサイドにすることは可能である。



G

11.32

11.12 射界 (CA : Covered Arc) : 各洞窟カウンターの矢印は、その CA の方向を示しており、それが形成する CA は通常の CA(C3.2)とは異なっている。洞窟の CA は、出入口ヘクスに加え、洞窟が置かれたヘクスの『ヘクスの足』のうち、CA ヘクスサイドの両端から伸びる 2 本の足の延長線(延長線そのものも含む)の間に挟まれたエリアとなる。洞窟が配置されたヘクス内の区域のうち、洞窟自体の区域を除く、あらゆる区域(空中も含む)は、その洞窟の CA に含まれない[例外 : 峡谷地の底に置かれた洞窟の場合、そのヘクスの底の区域もその洞窟の CA に含まれる]。半部分が洞窟の CA 内で、半部分が CA 外になるヘクスは、たとえその一部が実際には CA 外であったとしても、C.5B に関しては完全に CA の内側にあるとみなす。洞窟カウンターはプレイ中にその CA を変更することはできず、HIP で配置される際には CA を記録しておく必要がある。洞窟内の砲の CA に関しては 11.92 を参照。



例: 洞窟 A(洞窟レベル 3: レベル 4 のヘクスに配置)と洞窟 B(洞窟レベル 2: 峡谷地の底に配置)の CA を白線で示す。25BB5 のレベル 4 以上の高さにあるユニットは、洞窟 A の CA 外にある。DD2 でクレスト状態になっている歩兵は、クレストカウンターの“Crest”の文字がヘクスサイド DD2-DD3 もしくは DD2-EE3 を向いているのみ、洞窟 A の CA 内にある。DD2 でクレスト状態になっている車両(F5.42)は、その CAFP がヘクスサイド DD2-CC2 のどちらかの頂点に向いている場合、洞窟 A の CA 外にある。BB6 の底で地上にいる歩兵は洞窟 B の CA 内にあるが、クレスト状態になった場合には CA 外になる。



例: U1 は洞窟 C の CA 内であるが、ヘクスサイド U1-T1、U1-T0、および U1-U2 は CA 外である[例外: 頂点 U1-V1-U2 および U1-T0-U0 は CA に含まれる]。

11.2 複合洞窟 (Cave Complexes) : 複合洞窟は日本軍だけが使用可能な野戦構築物である。日本軍は OB で与えられた数(11.91 参照)の 25%(FRD)までの洞窟を『基点洞窟 (Primary Cave) カウンター』にすることができる。基点洞窟カウンターは、複数の洞窟を連結する地下通路を抽象的に表す『複合洞窟 (Cave Complexes)』の基点となる。これにより、日本軍歩兵はある地点から別の地点へと、敵に見られることなく移動することが可能となる。各複合洞窟は、基点洞窟カウンターの有るヘクスと、そこから 2 ヘクス以内の全てのヘクスの地下に存在させることができる[例外 : 水耕期の水田/砂地/沼沢地/湿地林/水障害(池ヘクスサイドも含む)/乾燥していない小川を含むヘクスの地下には、決して複合洞窟は存在できない。また、ある複合洞窟の範囲のヘクスが上記の制限ヘクス(あるいは切り通し/土手道ヘクス)によって分断されている場合、分断された先のヘクスに複合洞窟を伸ばすことはできない。複数の複合洞窟を重ねることはできない。すなわち、2 つ以上の複合洞窟の範囲にあるヘクスは、CCSS (11.32) 上で必ずどれか 1 つの複合洞窟に属するように明記されなければならない]。基点洞窟カウンターは、土手道ヘクスに配置できない。複合洞窟は回復ボーナスを得られる隠蔽地形であり、1 つの複数のヘクスであり、他の全ての区域(複合洞窟の範囲内のトーチカ/洞窟を含む)から独立した地下区域である。複合洞窟の中には、歩兵/SW/非車載砲のみが配置できる。

11.3 HIP: 洞窟カウンターとその内容物は、配置されるヘクスの他の地形にかかわらず常に隠蔽地形内に配置されるものとみなし、常に隠匿状態で初期配置する。複合洞窟とその内容物も常に HIP で配置される。洞窟、複合洞窟、およびそれらの内容物の HIP は、日本軍に許された他の全ての HIP に追加されるものである。他で述べられている事項(11.31 と 11.75 参照)を除き、HIP とその喪失に関する通常のルール(A12.33/E1.16/G.2)が洞窟とその内容物に適用される。崖ヘクスサイドを CA ヘクスサイドにしている場合を除き、ジャングル/クナイ/竹林ヘクスに配置された洞窟カウンターは、G.2 に関して、それらの地形内にあるものとみなされる。洞窟カウンターが発見され、地図盤上に置かれたとしても、その中の隠匿された内容物は、それ自身が“?”を喪失する行動を取ったのではない限り、地図盤上には置かれない[例外 : 素敵 : 11.33]。

11.31 隠匿行動 : 現在隠匿状態の歩兵(およびそれが所有する SW/砲/捕虜)は、洞窟/複合洞窟の中にいるか、もしくはそこに進入する際に“?”を喪失する行動を取ったとしても、『16 ヘクス以内の統制状態の敵地上ユニット』の LOS 内でなければ、隠匿状態を維持できる。これはその歩兵が HIP で配置されたものでなかったり、統制状態でなくとも同様である。隠匿状態が維持される場合、それらの行動は秘匿(Cloaking)ボックス(11.32 参照)内で規定どおりに示されるが、それを対戦相手に告げる必要はない²³。

11.32 複合洞窟配置シート (Cave-Complex Setup Sheet : CCSS) : 洞窟、複合洞窟、およびその内容物の隠匿配置は、洞窟側のプレイヤーが G18 ページの記号を用いて CCSS に記録する。隠匿される洞窟カウンターとその内容物は、当該洞窟カウンターの ID と同じ秘匿ボックスに配置される。複合洞窟は 2 文字の ID で表され、その文字の 1 つは基点洞窟の ID と同じものとなる。複合洞窟の内容物も、その ID と同じ秘匿ボックスに配置される。各洞窟の ID は、地図盤上の隠匿位置がわかるように、CCSS 上での対応するヘクスに記録される。

複合洞窟配置シート(Cave-Complex Setup Sheet ; CCSS)

A、Bなど

隠匿ユニット/スタックが置かれる秘匿ボックスの ID

#A-B #A-P、#A-T

A-B(14.53)、A-P、および A-T 地雷(#は戦力を表す)

ATD/A

対戦車壕 (後ろの“A”は、カウンター及び内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)

BS/A

照準区域(後ろの“A”は、当該兵器が置かれている秘匿ボックス)

↑

兵器の CA 表示 (ヘクスの足を指し示す)



洞窟 (“A”は、CAヘクスサイドの両端の頂点からヘクスの中心に向けて描く;#はレベルを示す;“A”は、洞窟カウンターのID、及び洞窟カウンターそのものとその内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)―基点洞窟の場合、全てを赤で記入する。

複合洞窟の境界線(ヘクスサイド沿いに記入する)

Cr/A
↓

クレストカウンター (矢印はカウンターの“Crest”が記載された辺が向いているヘクスサイドを示す;後ろの“A”は、カウンター及び内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)

DC/A

完全設置 DC (日本軍の A-T 設置 DC は“A-TDC/A”と記入する)―“A”は起爆操作ユニットの ID。

F/A

単独壕 (後ろの“A”は、カウンター及び内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)

FL#

要塞化建物区域 (#は要塞化されているレベル数;“0”は地表レベルを表す)



パンジーの防御ヘクスサイド

P/A
↓

トーチカ (矢印は CA を示す;後ろの“A”は、カウンター及び内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)

P-R/A

事前砲撃指定ヘクス (後ろの“A”は、OBA 中隊の ID)

R
↓

道路障害 (矢印は道路障害ヘクスサイド)

S/A

土塁 (後ろの“A”は、カウンター及び内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)

*

阻止杭 (14.51)

T/A

塹壕 (後ろの“A”は、カウンター及び内容物が置かれる秘匿ボックスの ID)



トンネル(中心点同士を結ぶ)

○#

トンネルの“地上”出入口 (#は高度レベル)

●

トンネルの“地下”出入口

×××

鉄条網

×

除去された野戦構築物

特記事項：

OBA 中隊 A: _____

OBA 中隊 B: _____

OBA 中隊 C: _____

OBA 中隊 D: _____

