



CdP

DROP ZONE: CHEF-du-PONT

目次:

- 1. CdP シナリオ特別ルール (Scenario Special Rule)
- 2. CdP 地形 (Terrain)
- 3. CdP キャンペーンゲーム (Campaign Game)

1. CdPシナリオ特別ルール (CdP SSR)

特記事項のない限り、全てのCdP章のルール【例外：3.項】と以下のCdP SSRが、CGであるか否かを問わず、全てのCdPのシナリオに適用される。

CdP1 盤上、および盤外の地形:シナリオで使用されていないSaPマップの全地形は、移動と盤外からの進入に関して影響を及ぼす。また、街路戦闘(A11.8)をはじめ、その他全てのゲームプレイにも影響を及ぼす。マップ外のエリア(例：ヘクス列Aより西側の、マップに印刷された範囲外)は開豁地とみなす【例外：半ヘクス；A2.51】。盤外に伸びている道路/小川/線路(2.5)は、A2.51に従い、盤端ヘクスと同じアルファベットもしくは数字(盤端のヘクス列の構成による)の盤外ヘクスに伸びているとみなす。盤外の道路は、それにつながっている盤上の道路と同じタイプ(舗装もしくは未舗装)である。

盤外ヘクスの高度は、北/南端の同じアルファベットのヘクス、もしくは東/西であれば同じ数字のヘクスと同じ高度である。



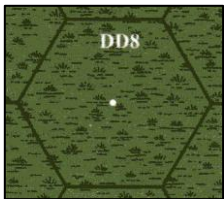
CdP2 EC と風、火災:ECは湿潤(Moist)、無風で開始。

CdP3 無慈悲:両陣営に無慈悲(A20.3)が適用される。

CdP4 戦闘継続能力、放火および照準区域:戦闘継続能力(A16.)は適用されず、放火(B25.11)、および照準区域(C6.4)は禁止される。



CdP5 隠蔽:隠蔽地形に初期配置される全ての歩兵(およびそれが所有する兵器)は、LOSにかかわらず隠蔽状態で配置できる。加えて、A12.12とA12.34も適用される。最初に初期配置をする陣営は、相手が自分の初期配置を見る前に、許可された隠蔽を付けることができる。2番目に初期配置する陣営も同様である。



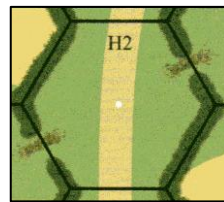
CdP6 沼沢地(Marsh):沼沢地/小川-沼沢地(2.3)ヘクスは、隠蔽地形ではない。これらの地形にある隠蔽ユニットは、非混乱の敵地上ユニットからのLOSがあるなら、直ちに隠蔽が取り除かれる。



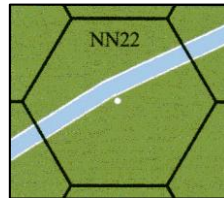
CdP7 ドイツ軍のPF:シナリオ内で発射できるPFの総数は、OBで与えられたドイツ軍の分隊相当数以内に制限される。C13.31における、AFV以外へのPF発射に適用されるdrmは(+1ではなく)+2となる¹。

CdP8 ガモン爆弾:ガモン爆弾を反映し、アメリカ軍は1944年のドイツ軍と同様にATMMを使用できる【例外：使用には2以下の修正後drが要求される；また、その威力は-2CC DRMに制限される】。

2. CdP 地形 (CdP Terrain)



2.1 ボカージュと間隙 (Bocage & Gap):全ての生け垣はボカージュ(B9.5)である。ボカージュヘクスサイドの間隙(B9.3; B9.5.4)は、そのヘクスサイドの中央に短い茶色の線²を入れ、区別しやすいようにしている。



2.2 灌漑用水路 (Irrigation Ditch):灌漑用水路(例:NN22)は、狭く浅い水路を表している。1つかそれ以上の青い実線が描かれたヘクスは、灌漑用水路ヘクスである【例外：小川ヘクス】。灌漑用水路は、水障害ではない。

2.21 灌漑用水路は、LOS妨害にもLOS障害にもならない。泥濘(E3.64-.65)が影響するシナリオにおいて、灌漑用水路はMF/MP消費に関して開豁地とみなす。

2.22 TEM:灌漑用水路は条件によって+1TEMを持つが、これは他のプラスのTEMと加算されることはない。歩兵のみがこの条件付きTEMを使うことができる【例外：砲を操作/人力移動している歩兵は、灌漑用水路からのTEMを受けられない】。

2.23 移動:灌漑用水路に歩兵が進入する際は、そのヘクスの他の地形のCOTを消費するか、あるいはCOT+1MFを消費するか選択する。COTのみの消費で灌漑用水路に進入したのであれば、(他の地形が影響しない限り)そのMPで釘付けになるまでその移動はFFMOの対象となる(RtPhなら阻止の対象となる)。そのフェイズを灌漑用水路で開始したか、あるいは追加1MFを消費して灌漑用水路に進入した歩兵ユニットは、+1TEMを主張できる(FFMOのペナルティも生じない)。

2.231 灌漑用水路に騎兵が進入する場合、COT+1MFを消費する。ただし、灌漑用水路からのTEMを受けることはない。

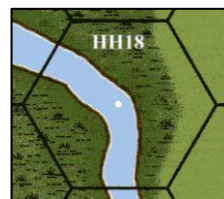
2.232 灌漑用水路に砲を人力移動させる場合、道路ヘクスサイドを通過するのでなければCOT+2MFを消費する。

2.233 装輪式、あるいは動物に牽引された車両は、灌漑用水路ヘクスに進入/から退出できない。装軌式車両は、灌漑用水路ヘクスへの進入にCOT+2MP(ハーフトラックであれば+3MP)を消費し、かつボグ判定を要求される;灌漑用水路ヘクスでVCAを変更した場合にもボグ判定が必要である。



2.24 空挺兵&グライダー:灌漑用水路に着陸した⁵/8インチパラシュートは、E9.42に従ってNMCを行わねばならない。灌漑用水路ヘクスに着陸したグライダーは、不時着dr(E8.23)に+1drmを被る。

2.25 野戦構築物:灌漑用水路ヘクスには壕を配置できない。



2.3 小川 - 沼沢地(Stream-Marsh):小川 - 沼沢地ヘクス(例:HH18)は、小川と沼沢地の両方を含んでいる。以下の特記を除き、B33.項が適用される。SSR CdP6も参照。

2.31 移動:B33.11と異なり、歩兵が小川 - 沼沢地ヘクスに進入するには、危険な移動(A4.62)と全力移動(A4.134)を必要とする【例外：橋区域】。小川 - 沼沢地ヘクスでは、クレスト状態にはなれない。

2.32 潰走:潰走で小川-沼沢地ヘクスに進入するには、その潰走ユニットの許容移動力の全てが必要とされ、加えて匍匐交代(10.52)は行えない【例外：橋区域】。

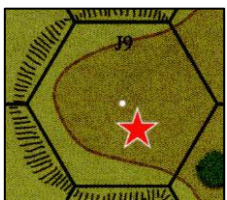
2.33 突撃:小川-沼沢地ヘクスに、突撃によって進入することはできない【例外：橋区域】。



2.34



2.34 簡易橋(Foot Bridge):ヘクス DD14 には、小川-沼沢地ヘクスを跨ぐ簡易橋が存在する。簡易橋は浮橋(B6.44)と同じものであり、TEM/妨害効果は無い。橋区域への進入/退出は、ヘクス CC15 と EE14 のみが対象となる。この橋区域には下の区域がない(このヘクスで小川-沼沢地には入れない)。簡易橋は破壊できない。



2.4 斜面ヘクスサイド (Slope Hex-sides) : 斜面ヘクスサイド³は、斜面上方(Up-Slope; 2.41)にいるユニットに、LOS の優位性を与えるだけの地形の起伏を表している。CdP 地図上では、茶色の短い毛羽状の模様を描かれたヘクスサイド(例: J9-I9)が斜面ヘクスサイドである。斜面を表すイラストではなく、それが描かれたヘクスサイド全体(頂点も含む)が斜面ヘクスサイドを構成している。

2.41 斜面上方/斜面下方(Up-Slope/Down-Slope) : 1 つ以上の斜面ヘクスサイドを含む区域は、そのヘクスサイドを通過する LOS に対して、“斜面上方”か“斜面下方”かのいずれかとなる。LOS が通過する斜面ヘクスサイドを示す地形シンボルが、該当区域のヘクス内に描かれているなら、その区域は斜面下方となる。逆に、斜面ヘクスサイドを共有する隣接ヘクスに描かれているなら、その区域は斜面上方となる。LOS が通過するヘクスサイドが異なれば、ある区域はそれに応じて斜面上方にも斜面下方にもなりえる。

2.42 LOS: 斜面は LOS 妨害にも障害物にもならない。斜面上方が LOS に与える影響は以下に述べることのみである。LOS が斜面上方を成り立たせるヘクスサイドを通過しており、かつ斜面上方区域からへ引かれている場合に、斜面上方区域は通常より 3/4 レベル高いとみなす⁴。ゆえに、他に LOS 障害物がなければ斜面上方のユニットは—たとえ稜線ヘクスに—いなくとも—斜面上方ヘクスサイドを通過してより下の高度レベルに(丘の稜線を通過して)LOS が通る。又、斜面上方のユニットよりも妨害/障害物そのものの最頂部の高さが低い(<)場合には、その妨害/障害物を越えて(Over; B.4)LOS を引くことができる【例外: B9.21 の壕内からの LOS 制限は適用され、B9.3 による石垣/生け垣の TEM も適用される】。その他の点では、斜面上方/斜面下方を作り出すヘクスサイドそのものは、LOS に何の影響も及ぼさない(斜面のあるヘクスを通過したり、斜面ヘクスサイド沿いに LOS が引かれたりしても完全に無視する。また、A6.41-43 の LOS 障害物によって生じる死角ヘクスの増減を計算する上でも、考慮に入れない)。斜面上方ヘクスサイドは高度有利性を作り出さず、斜面上方にいるユニットに HD を与えることもない。1 つ以上の斜面ヘクスサイドが存在しても、そのヘクスの基本高度レベルが変化することはない。斜面上方のユニットはそのヘクスの基本高度レベルよりも上にいるため、同じ基本高度にある 2 ヘクス間において、一方がもう一方に対して斜面上方にある時、その間にある同じ基本高度の葉が茂っている果樹園は、LOS 障害物になる。

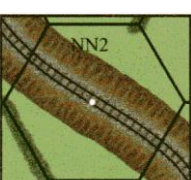


2.43 火線: 火線の LOS/LOF が 1 つ以上の斜面ヘクスサイドを通過する場合、火線ルールにおける“同一レベル”を“同一基本高度レベル”に置き換えて考える。

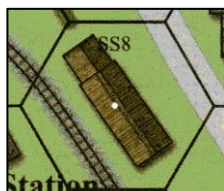
2.431 火線斜面 DRM: 火線攻撃を受けた歩兵は、その火線が自身よりも 3/4 レベル高い斜面上からのもので、かつ射撃側が隣接していない場合に +1 火線斜面 DRM を受けることができる【例外: A9.221 にある火線即応射撃を受ける歩兵は、その即応射撃を受けるヘクスサイドを構成する 2 つのヘクスに個別に LOS を引いたと仮定して、両方共に上記の条件を全て満たしている場合に限り +1 火線斜面 DRM を受けられる】。斜面上方の射撃側から引かれた火線は、射撃ユニットと異なる基本高度レベル(2.42 参照)にいる目標には効果がない。

2.44 移動: 斜面ヘクスサイドを通過するユニットは、斜面上方から下方へ移動するなら斜面を下っており、逆であれば登っている。斜面を登る歩兵は、1/2MP+COT を支払う。斜面を登る車両は、1MP+COT を支払う。車両は、稜線-斜面ヘクスサイド(例: N6-N7)を通過できない。

例(次ページの図を参照; 果樹園は葉が茂っている季節であり、生け垣はボカージュである): 5 つのアメリカ軍 7-4-7 分隊がレベル 3 のヘクスを占めているが、そのうち斜面ヘクスサイドを有しているのは 2 つ、赤分隊(J9-J8-I9-I10-J10)と白分隊(K10-J10-K11-L10)である。N8 を占める黄色の 3-3-7HS は 2 つの斜面ヘクスサイドを有している(N8-N9-O9)。アメリカ軍ユニットとドイツ軍ユニットの間に LOS が存在する場合、矢印が引かれている。矢印がない場合は LOS が存在しない。例えば、J9 の赤分隊は E2 の 4-6-7 分隊に対しては LOS があるが、E3 の 4-4-7 分隊には LOS がない。
J9 の赤分隊は斜面上方の高度レベル 3 3/4 にいるため、G4 のレベル 3 LOS 障害物 (G4-G5 にあるボカージュによる) を越えて、E2 の 4-6-7 分隊に LOS を引ける。G4 への距離が 7 であるため、死角ヘクスは 1 つ増加(A6.41)して 2 になっている。赤分隊から E3 の 4-4-7 に LOS がないのは、F4 の障害物によって作られる死角も同様に 2 ヘクスになっているからである。H9 の障害物による死角により、G10 の 5-4-8 分隊も見ることができない。しかし、J3 の 4-6-8 分隊は、J5 に作られる障害物による 1 ヘクスの死角の先にいるため、LOS が通る。一方、J14 の 2-3-7HS に対する LOS は、J12 に生じる「レベル 3 の」障害物を作る 2 ヘクスの死角によって遮断される。2-3-7HS が K12 よりも 1 レベル低いと、死角が増大するのである(A6.43)。
K10 の白分隊は、K12 に生じる障害物の死角が 2 ヘクスになっても、その先にいる 2-3-7HS に LOS が引ける。しかし、M13 の 4-3-6 分隊は L12-M-12 に生じる障害物の死角にあるため、見ることができない。L10 の果樹園はレベル 3 の障害物であるが、K10 が 3 3/4 レベルとみなされるため、R12 の 2-3-8 と Q10 の 2-4-7 に LOS が引ける。L9 の青分隊は斜面上方にいないため、L10 の果樹園によって J14 や M13 への LOS が遮断される。しかし、Q10 や R12 への LOS を妨げるものはない。
L8 の橙分隊は、L6 の 2-3-6HS に LOS がある。連続斜面(B.5)のため、L7 の果樹園が障害物にならないからである。もし L8-L7 が斜面ヘクスサイドだったら、連続斜面にならないので LOS は遮断される。レベル 2 の N8 にいる 3-3-7HS は、斜面上方にいるため、O9 をはじめとする他のレベル 2 ヘクスを越えて、Q10 や R12 に LOS を引ける。3-3-7 が P9 に火線を置いたとする。P9 は +1 の火線斜面 DRM(2.431)を受けられるが、O9 は隣接ヘクスであるため対象外となる。O8 の果樹園は、3-3-7 から P8 への LOS を遮断する。なぜなら、同一レベルの LOS ではないからである(2.42)。



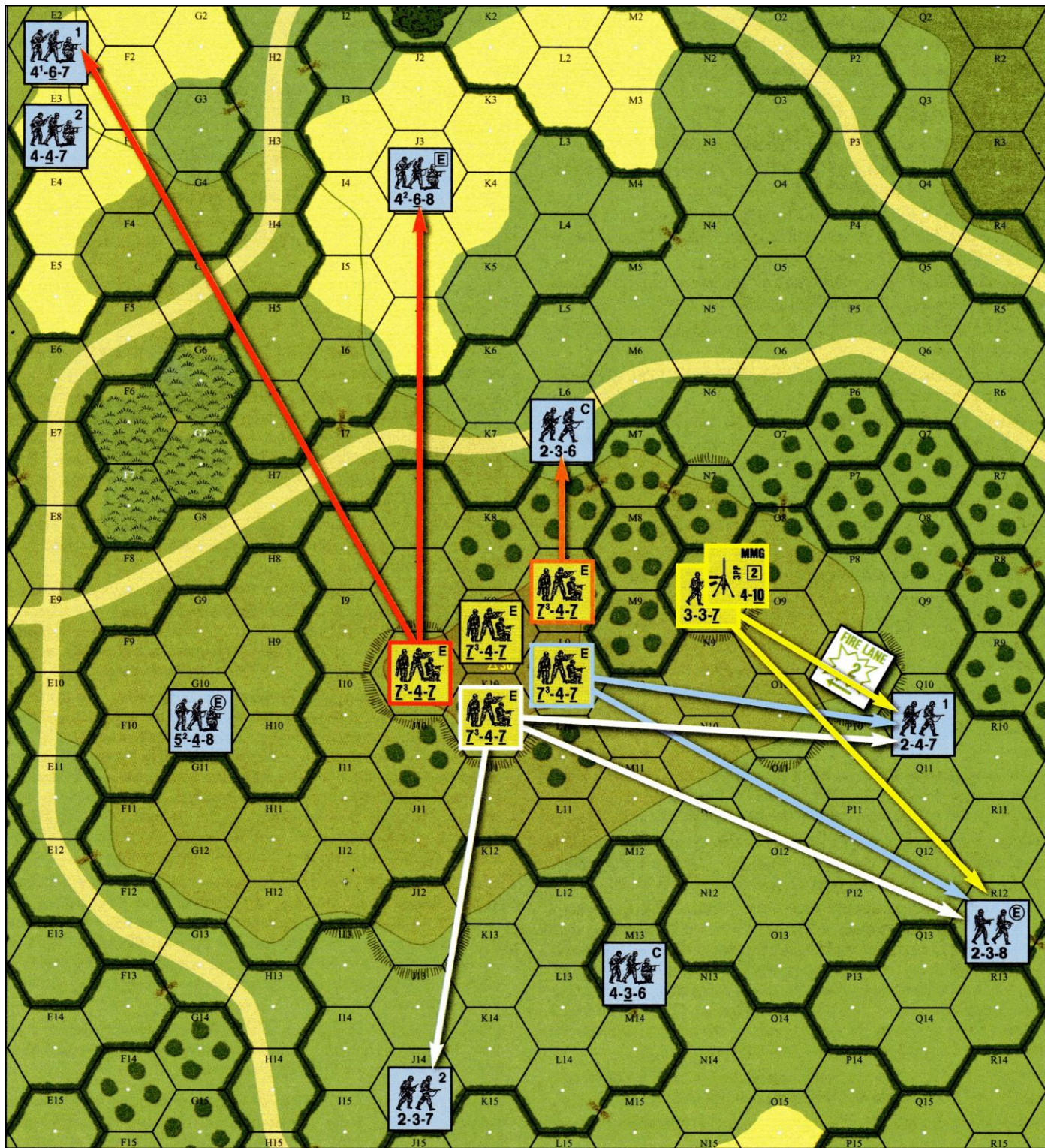
2.5 線路 (Railroad) : CdP 地図上には、2 種類の線路がある。地上レベル RR (GLRR; 例 RR7) と切通し RR (SuRR; 例 NN2) である。



2.6 狭軌線路(Narrow railroad):ヘクス SS8 には、建物と線路の両方が描かれている。ヘクスサイド SS8-RR8 は狭軌線路となり、狭路(B31.1)と同様に扱う【例外: このヘクスサイド沿いの移動にかかるコストは GLRR のものとなる】。RR の絵が通過しているヘクスサイド(例: SS8-SS9)に沿った VBM(D2.3)には、適切な追加 MP コストを支払わねばならない。

3. CdP キャンペーンゲーム (CdP CG)

3.1 序: CdP キャンペーンゲームは、2 人ないしはそれ以上のプレイヤーが複数回のシナリオを連続してプレイすることで、1944 年の D-Day とその後の数日間にわたって行われた、シェフ・デュ・ボン橋への突撃と数度の 30 高地の防衛といった、メルドレ川とその西側の戦略拠点をめぐる戦闘を描くものである。CG は初回シナリオから始まる。初期配置等の要件は 3.5 項の CG-1 に記載されたものに従う。シナリオが終了したら 3.4 項の手順を、不要なステップを飛ばしながら手順通りに進めていく。



3.11 シナリオの接続 : CG シナリオと CG シナリオの間に、プレイヤーは再装備フェイズ(RePh)と呼ばれる特別な CG 用の手順を行って、次の CG シナリオの戦闘が開始されるまでに各陣営に生じた様々な出来事を処理する。

3.12 チームプレイ : CdP CG(3.5)は、簡単にチームプレイを楽しむことができる。方法の一つは、地図を分割し、各プレイヤーがそれぞれの区域の攻撃/防御の責任を負うことである。

3.13 CdP 章ディバイダ : CdP 章のディバイダには、縮小地図(3.14)が収められており、もう片方は部隊管理面(Force Organizer)になっている。部隊管理面には、各 CG シナリオ用のターン記録表、そして次のシナリオまで残存するユニットや保持された増援部隊を盤外に保管しておくためのボッ

クスが用意されている。各陣営の増援(や残存ユニット)は相手に秘密にしておくため、このディバイダを 2 枚コピーして、各陣営が 1 枚所持し、自軍戦力が相手側から見られないようにしておくことをお勧めする。

3.14 縮小地図 : 縮小地図の白黒版は、RePh の手順 3.405 で必要になる。複数回の CG 日や、複数回の CG プレイで用いるためのコピーが許可されている



3.2

3.2 定義と略語：以下の用語集で、CdP CG でよく使われる略語や重要な用語を説明する。

CdP：ASL ヒストリカルモジュール“Drop Zone: *Chef-du-Pont*”、およびそれに関連するもの。

CG：キャンペーンゲーム。

CG 日(CG Date)：各 CG 日は、暦上の日付と時間帯で構成されている。

CG 終了：6月9日のCG日におけるCGシナリオが終了した時点か、あるいは一方がCGの敗北を認めた場合にCGが終了する。

CG-LVP総計：各陣営の“現LVP総計(後述)”を、終了済みのCG日までのCG-LVP総計に加算したもの。3.403を参照。

CGシナリオ終了：CGシナリオのプレイと、それに続くRePhの手順3.403の完了をもって、CGシナリオの終了とする。

現LVP総計(Current-LVP total)：現在その陣営が支配しているLVP区域のLVP価値の総和。

除去(Eliminated)：CGにおいて『除去』されたユニット/装備・野戦構築物は、その陣営のOBから取り除かれる(「残存しない」と同義)。

進入可能(Enterable)：あるユニットが、現在MPH/APhだと仮定した場合に(敵ユニット/野戦構築物を無視して)進入可能なヘクス/区域のこと。配置/進入エリア(およびそれらから/それらへ/それらの間に設けられるヘクス列の“経路”)を明確にする場合、その経路に沿ったヘクス/区域は進入可能でなければならない。地形火災ヘクスは進入可能ではない。

進入エリア(Entry Area)：SSR CG10を参照。

装備(Equipment)：ある陣営OB中の、SW/砲/車両のこと。地図上で運搬/運転/人力移動が可能なカウンター。

離脱(Escape)：RePh手順3.406において、ユニットが孤立エリア、無人地帯、敵の配置エリア、もしくは留まることができない非支配地域から、自軍の配置エリア、もしくは利用可能な進入エリアへと離れようとする試み。

待機ボックス(Holding Box)：進入エリアの盤外部分。残存した全てのユニットと装備(配置転換/離脱/退出したものを含む)は、その進入エリアを用いてプレイに投入される増援と同様に待機ボックスを利用する。

初回シナリオ (Initial Scenario)：CGの最初のシナリオ(3.5参照)。初回シナリオでは、両陣営の配置/進入制限、CG勝利条件、開始OB、SAN、ELR、初回シナリオにのみ適用されるSSRが与えられる。

孤立 (Isolated)：自軍配置エリア内のユニット/装備のうち、『利用可能な』自軍進入エリアに対して、連続した『進入可能』な非支配地域/自軍配置エリア区域で作られた“経路”を引くことができないもの(3.4052)。

LVP(Location Victory Point)：CdP地図上には、赤い星(★)が印刷されたヘクスがいくつか存在する。各LVPヘクスは、シナリオ終了時にそこを支配していた陣営に対し1LVPの価値がある。LVPヘクスが建物の一部であれば、そのLVPは建物を支配している陣営に与えられる。橋のLVPは、橋区域を支配している陣営に与えられる。CG-2 6月6日昼前シナリオから、レベル3の丘ヘクスLVPは、そのヘクスを支配している陣営に与えられるようになる。現LVP総計と、CG-LVP総計の違いも参照。

無人地帯(No Man's Land)：両陣営の支配下戦略区域から3ヘクス以内にある、非戦略区域(3.4051)。

戦闘順序 (OB ; Order of Battle)：。次のCGシナリオで使用可能な、全てのユニット、装備、野戦構築物のこと。

再装備フェイズ(RePh)：CGシナリオ間に行われる一連の手順。3.4から始まる全てのCdPルールは、RePhに関するルール/手順である。

残存(Retained)：次のCGシナリオで初期配置/進入可能な、一方の陣営のOBに含まれる全てのユニット/装備のこと。言い換えれば、増援ユニット/装備に加え、以前のCG日で残ったユニット/装備の総和。

配置エリア(Setup Area)：一方の陣営が支配している各戦略区域に加え、そこから3ヘクス以内の各非戦略区域のこと。ただし、敵の支配する戦略区域から3ヘクス以内(すなわち、無人地帯;3.4051)のヘクスは含まない。こ

れらの非戦略区域は、配置エリア内のどこかの戦略区域から、歩兵によって進入可能でなければ配置エリアの一部にはならない。複数の自軍配置エリアが接していたり、重なったりしている場合は、1つの配置エリアを作る。

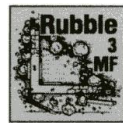
配置転換(Shift)：RePhにおいて、残存したユニットが現在の配置エリア/進入エリアから、他の自軍配置エリア/進入エリアへ移ろうとする試み(3.412)。

戦略区域 (Strategic Location)：各建物/橋/瓦礫/壕区域と、マップ端の道路ヘクス、交差点ヘクス(3つ以上の道路ヘクスサイドを持つヘクス)、およびレベル3の各丘ヘクスは戦略区域である。

非支配地域(Uncontrolled Territory)：配置エリアではないヘクスのうち、無人地帯ではない部分。すなわち、全ての支配下戦略区域から4ヘクス以上離れたヘクス(3.4053)。

武器(Weapon)：IFT/THを用いて敵に損害を与え得る、SW/砲/車載武装。

3.3 キャンペーンゲーム特別ルール：以下の全てのCG SSRは、全てのCGシナリオに適用される。



CG1. 地形の変化：CGシナリオ中に生じた、印刷された地形の変化は、(その後の撤去/除去を除いて)“永続的”である。全ての野戦構築物、瓦礫、突破口、TB、および残骸カウンターは、CG日から次のCG日へと維持される。

CG2. シナリオの終了：全てのCGシナリオには、専用のターン記録表が部隊管理面 (Force Organizer)に用意されている。CGシナリオの終了はそのCG日の情報に指定されている。

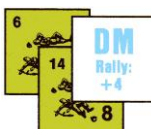


CG3. 砲：直前のCGシナリオを盤上で終えた非車載砲は、次のCGシナリオでは、最後にいた区域から3ヘクス以内に配置せねばならない。自軍配置エリアではない場合、その砲はCGシナリオを終えたのと同じ区域に、非所有状態で配置される。

CG4. 狙撃兵：各陣営は、各CGシナリオ開始時に2個の狙撃兵カウンターを配置する【例外：初回シナリオは1個のみ配置する】。自軍の2個の狙撃兵カウンターは、最初に配置される際A14.2の制限に従い、かつ互いに15ヘクス以上離して(不可能な場合にはできる限り離して)配置せねばならない。狙撃兵攻撃が発生したとき、直ちに追加のdrを行い、どちらのカウンターが実際に攻撃を行うかを決定する(攻撃を行う確率が同じになるようにすること)。複数の狙撃兵カウンターを使うことで、SANが変化することはない。狙撃兵カウンターに何か影響(例えば、釘づけ)が起きた場合、両方の自軍狙撃兵カウンターにその効果が及ぶ。

CG5. 初期配置/進入：盤上に初期配置する場合、そのユニット/装備は、それが残存した自軍配置エリア内に配置せねばならない【例外：配置転換(3.412)】。RPhに盤外配置(A2.51)したにもかかわらず、そのプレイヤーターン中に盤上に進入しなかったユニット/装備の全ては残存するが、そのCG日の残りの間、進入することはできない。同じOBに所属するすべてのユニット/装備は、特に許可がない限り、全て同じ自軍配置エリアに初期配置されるか、同じ進入エリアから進入せねばならない。

CG6. 残存：CGシナリオで使用したか否かにかかわらず、シナリオ中に除去されなかった、もしくはCG日の指示によって撤退しなかった全てのユニット/装備は残存する。



CG7. 自己回復：A18.11による、他の自軍MMCの回復の試みに先駆けて行われる、特別な(戦意喪失でない)MMCの自己回復は、各陣営とも2個MMCまで可能である【例外：初回シナリオでは1個MMCが可能である】。

CG8. 盤外退出：CGシナリオのプレイ中に適正な自軍進入エリア(CG10参照)から盤外退出した各兵士/装備カウンターは、そのシナリオ中は再び進入できないが、残存し、(配置転換しない限り;3.412)その進入エリアの待機ボックスに保管される。歩兵はA2.6に反して(しかしA10.51は適用される)、RtPhにも同様の盤外退出が行える。しかし、混乱状態で退出した兵

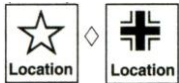


CdP

3.4055

士ユニットは、直ちに NMC(統制状態の指揮官 DRM を適用可能)を行わねばならず、これに失敗した場合損耗する(除去された場合、所有していた装備は失われる)。その他の盤端区域から退出した全てのものは、除去される。

例：ヘクス K27 に、潰走を強制された混乱状態のドイツ軍ユニットがいる。RtPh にたどり着ける建物/林区域がないため、この混乱ユニットは (A10.51 に従い) 南端の向こうにある盤外ヘクスを潰走先として指定できる。



CG9. 戦略区域の初期支配：CG-1 6 月 6 日 早朝 CG 日の開始時、地図上の全ての戦略区域はドイツ軍が支配している。CG-2 6 月 6 日 昼前 CG 日の開始時、アメリカ軍はレベル 3 の丘ヘクスを全て支配しており、ドイツ軍は初回シナリオのプレイ範囲外にある残りの全戦略区域を支配している。

CG10. 適正な進入エリア：アメリカ軍の「東進入エリア」は、DD0 から TT28 の間(両ヘクスを含む)の北端と東端である。CG-2 6 月 6 日 昼前 CG 日から、A1 と S1 の間(両ヘクスを含む)の北端が「北進入エリア」となる。両エリアの待機ボックス間で移送や配置転換は行えない。ドイツ軍の進入エリアは西端と南端である。



CG11. ELR と SAN：両陣営とも、初回シナリオで与えられた ELR と SAN を、その後の CG シナリオにおいても『印刷された』ELR と SAN として使用する。何らかの理由で生じた ELR/SAN の増減は、その CG シナリオの残りの期間のみが適用対象となる【例外：CG-5 6/7 夜明け CG 日のゲーム前の dr によるアメリカ軍の ELR 低下は恒久的なものである】。

3.4 再装備フェイズ(RePh)：以下の手順(3.401-3.415)は、RePh に各陣営が同時に実施する。これは各 CG シナリオの間に行われる。各手順(と付随する手順)は、数字/アルファベット順に行う。現状に適合しない手順は省く。以下の手順で“†”がついたものは、最後のプレイヤーターンの CCPh を終えてから、実際にその CG シナリオを(あるいは CG を)終了させるために行う手順である。

RePh の順序

†	3.401	混戦の完了
†	3.402	マーカー除去
†	3.403	回復、支配、CG シナリオの終了
	3.404	包囲
	3.405	配置エリアの画定
	3.406	離脱
	3.407	装備の所有&捕虜
	3.408	鎮火と火災
	3.409	負傷指揮官
	3.410	統合&クラス上昇
	3.411	新たな CG 日
	3.412	配置転換
	3.413	装備の修理
	3.414	補充
	3.415	シナリオ開始

3.401 混戦の完了：敵ユニットが同一区域にいる場合、そこは混戦(Melee)状態となる。混戦区域のユニットは、CC 攻撃が不可能となるまで、CC の解決を無制限に繰り返す。これらのユニットは、混戦に伴う通常の CCPh に行われる行動を自由にできる(捕獲の試み、離脱、攻撃など)。そのシナリオの先行側をフェイズプレイヤーと考える。RePh の混戦では、最初のラウンドが完了したら、その区域でまだ隠匿/隠蔽状態にあるユニットは露呈し、釘づけユニットは釘付けではなくなり、CX カウンターは除去される。混戦の解決順は、フェイズプレイヤーが決定する。

3.402 マーカー除去：この時点で、地図上にある以下のマーカー/カウンターを除去する。

- a) FFE、SR、無線機
- b) 『煙幕』

- c) 目標捕捉マーカー、DM、Disrupted、Berserk、WA、CX、Labor、TI、ダミースタック、“?”
- d) 現状で隠匿されているユニット、壕、および装備は、現在の位置で盤上配置する。
- e) 狙撃兵

3.403 回復、支配、CG シナリオの終了：現在混乱中の両陣営のユニットは全て自動的に回復する。DR は不要である。最終的な区域/ヘクス/建物の支配はこの時点で決定され、各陣営は新たな CG-LVP 総計を計算する。手順 3.403 の完全な完了をもって、CG-シナリオの終了とする。



3.404 包囲：包囲されている各ユニット【例外：捕虜】は NTC を行わねばならない(指揮官 DRM 適用)。NTC に成功したユニットは現在の区域に残る(包囲マーカーは、3.4062 まで除去されない)。NTC に失敗すれば即座に除去となる。除去となった被包囲ユニットが監視していた捕虜は、可能であれば、同一区域にいる除去された監視ユニットの友軍ユニットが受け取らねばならない。捕虜が受け取られない場合、捕虜は自動的に除去となった監視兵が落としていった装備を所有し、なおかつ再武装(A20.551)したものとす。それ以外の場合、除去となった被包囲ユニットが所有していた装備は、誰も所有しないままその区域に残される。

3.405 配置エリアの画定：各陣営は、この時点で次の CG シナリオの配置エリアを画定する。両陣営ともに、CG シナリオの間/終了後に、現在支配している戦略区域に自軍の支配マーカーを置くことができる。特に、後でどちらが支配しているのか議論になりそうな区域には置くべきであろう。その区域に対する支配が失われた場合には、その陣営の支配マーカーを取り除く(あるいは裏返す)。

現在ユニットが含まれない配置エリアには、そこが孤立していなければ、配置転換によって自軍ユニットを入れることができる。

3.4051 無人地帯(No-Man's Land)：両陣営の画定させた配置エリアによっては、地図の一部に両陣営の配置エリアが重なった場所が生じる場合がある。自軍および敵軍の両方の支配下戦略区域から 3 ヘクス以内にある**非戦略**区域は無人地帯ヘクスとなる。無人地帯ヘクスは、決して配置エリアの一部にならない。戦略区域は決して無人地帯にならない(孤立区域になりえる)。

3.4052 孤立(Isolated)ユニット：孤立ユニット/兵器とは、自軍配置エリア内の区域にあっても、そこから自軍の利用可能な**進入エリア**まで、進入可能な非支配地域/自軍配置エリアの区域によって構成された連続した経路を引けない区域に存在するユニット(兵器の場合、MMC であると仮定する)のことである。3.4057 も参照。

3.4053 非支配地域(Uncontrolled Territory)：無人地帯でもなく、どちらかの陣営の配置エリアでもない全てのヘクスは、非支配地域となる。全ての沼沢地と、橋のない小川区域は常に非支配地域である。シナリオ終了時に非支配地域に存在する各兵士(およびその運搬/所持装備)は、“最も近い”自軍配置エリア(孤立自軍配置エリアは残存先になるが、オーバースタックになる場合には残存先として無視される)/利用可能な進入エリア(の待機ボックス)に残存する。“最も近い”とは、連続した、進入可能な非支配地域を通る経路によって特定される。等距離の場合には、所有者が残存するエリアを決める。このような経路を設定できなかった各ユニットは、離脱(3.406)を試みねばならない。3.4057 と 3.4072 も参照。

3.4054 周囲のヘクス：その周囲を完全に一方の陣営の配置エリアに囲まれた、各非支配地域のヘクス、もしくは非支配の戦略区域は、その陣営の配置エリアの一部となる【例外：敵ユニットの離脱によって、後に空になった区域；3.4121】。

3.4055 地図への記入：CdP モジュールには、縮小版の地図が同梱されている。これをコピーしたものに、各陣営がそれぞれの配置エリアをこの時点で記入していく。両陣営はまずそれぞれが支配している戦略区域を縁取りする(別の色を用いて記入するが、同一の縮小地図に書き入れる)。戦略区域には、対応するアルファベットを記入しておく；例…建物(B)、瓦礫(R)、盤端道路ヘクス(M)、交差点(C)、壕(E)、橋(Br)。



3.4055

全ての戦略区域に印をつけ終えたら、各陣営は、配置エリアの外縁を書き込んでいく。その外縁は、それぞれが支配している戦略区域から3ヘクス以内の全てのヘクスの「ヘクスの足」で構成される、途切れない線で描かれる。各陣営は異なる色を用いる。各配置エリアの外縁は、「閉じている」はずである。

アメリカ軍とドイツ軍の配置エリアが重なったヘクスは「無人地帯ヘクス」となり、別の色で塗りつぶされる。これらのヘクスは、配置エリアから除外される。

すべての配置エリアを画定させたら、各陣営はその一つ一つに ID を(縮小地図に)記入する。これ以降、RePh の残りの期間に戦略区域の状況に何か変化が生じたとしても(例えば、木造瓦礫が火災によって弾痕に変化する;3.4084)、両陣営の配置エリアに何らの変化や影響も及ぼさない。一度すべての配置エリアを記入したら、次の CG シナリオ開始時までそれは維持される。

3.4056 自軍配置エリア内: 現在自軍配置エリア内にあるユニット/装備は、その配置エリア内に残存する。

3.4057 自軍配置エリア外: 以下の表を用い、CG シナリオ終了時に、自軍配置エリア内に存在していない非孤立状態の盤上ユニット/装備の動向を決定する。この行動リストで示された記載事項は、RePh の手順(3.4)に従って実行される。

兵士	
敵配置エリア	離脱(3.406)を試みねばならない
無人地帯	離脱(3.406)を試みねばならない
非支配地域	最も近い自軍配置エリア/利用可能進入エリアに残存するか、不可能なら離脱を試みねばならない(3.4053)
孤立地帯	そこに残存【例外：オーバースタック】するか、もしくは離脱を試みてもよい:(3.406)
非所有状態の装備	
敵配置エリア	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択;3.4071)
無人地帯	非所有状態でその場に維持される(3.4072)
非支配地域	非所有状態でその場に維持される(3.4072)
孤立状態	支配陣営の側に残存する(3.4071)

3.4058 上階レベルの孤立: 建物の上階レベルにいる歩兵/兵器は、自軍支配下の炎上していない非孤立状態の地上レベル建物区域まで達する(連続した進入可能な自軍支配下建物区域から成る)経路が引けるのなら、孤立していない。それらの歩兵/兵器は経路をつけることができた配置エリアに残存する。経路が引けない場合、それらの歩兵/兵器は孤立となる(3.4052 参照)。

3.406 離脱(Escape): 無人地帯、敵の配置エリア、もしくは離脱を要求される(3.4053)非支配地域でシナリオを終えた各兵士ユニットは、離脱を試みねばならない。孤立状態でシナリオを終えた各兵士ユニットは、離脱を試みてもよい【例外：オーバースタックしているユニットは、オーバースタックの状態であるまで離脱を試みるか、同じ孤立配置エリア内の他の区域でオーバースタックしない区域に動かされねばならない】。同一区域内にいる2個以上の兵士ユニットが離脱を望む場合、それらは1つないし複数のスタックに統合して離脱を試みることができる;離脱表の DR は、各スタックごとに行われる。離脱を試みる際、各 MMC は 5PP 以下の運搬が可能であり、SMC は 2PP 以下の運搬が可能である【例外：負傷 SMC は一切運搬できない】。指揮官とスタックしている分隊は、自由に展開してかまわない。各 SW/砲は、その所有者が離脱を試みるに先立って、放棄したり、自由に破壊/受け渡し/(可能なら)分解を行ったりしてかまわない。砲を離脱させることはできない。

離脱表

修正後 DR	歩兵
≤8	離脱 ¹
9	離脱;置き換え ^{2,3}
10	離脱;損耗 ³
11	離脱;置き換えと損耗 ^{2,3}
≥12	全てのユニットと装備は除去

¹ 修正前 DR が 2 の場合、離脱し、適正なユニット(A15)であれば HoB が生じる;スタックに生じた場合、無作為選択を行う【例外：ヒーロー誕生もしくはクラス上昇以外の結果は、そのユニットを除去する】。

² 操作班、もしくは戦意喪失するユニットは代わりに除去される。

³ スタックに生じた場合、無作為選択を行う。

DRM:

-1	単独の、負傷していない SMC
-2	自軍配置エリアに隣接している
+x	指揮官 DRM (指揮官単独では適用せず)
+1	敵配置エリア内にいる。もしくは、残存を望む自軍配置エリアまでの経路に、1つ以上の敵配置エリアがある。
+1	同じ離脱 DR で離脱を試みる兵士の分隊相当が、1個 HS を超過する場合、超過した HS 相当ごとに。
+1	IPC を超過して運搬している PP ごとに(スタックによる離脱の場合、最も多く超過したユニットの DRM を適用する;指揮官は、スタックした MMC の IPC を増加させられる)
+1	非武装、もしくは負傷
+2	包囲状態
+2	孤立状態

3.4061 離脱の結果: 離脱の試みに生き残ったユニットと、そのユニットの持つ全ての装備は、自軍配置エリア、もしくは利用可能進入エリアの盤外に残存する。ただし、そのエリアは連続した、進入可能な非支配地域/無人地帯/敵配置エリア区域による経路を設定した場合に、最も近いものでなければならぬ(離脱可能なエリアが等距離に複数ある場合、離脱側がどちらに離脱するか選択するが、可能な限り離脱経路に敵配置エリア区域が少ない方にしなければならない)。離脱の試みでユニットが除去された場合、そのユニットの持っていた全ての装備は除去される。3.4121 も参照。

3.4062 包囲マーカーの除去: ここで、全ての包囲マーカーを除去する。

3.407 装備の所有&捕虜

3.4071 配置エリア内: 配置エリア内の各装備カウンターは、(可能であれば捕獲されて)その配置エリアの支配陣営に残存する。(新しい)所有者の選択により、それらの装備を、同じ配置エリア内に残存したいいずれかの兵士ユニットによって破壊してもよい。配置エリア内に非所有状態/放棄状態で残された装備カウンターは、そのまま非所有状態/放棄状態にしてもよい(その場合、現在の CA を維持する)し、あるいはその配置エリア内に残存する兵士によって自動的に所有状態/操作状態にしてもよい。

3.4072 配置エリア外: 無人地帯、もしくは非支配地域内の非所有状態/放棄状態の装備は、この後のシナリオ(やその後の 3.4071)で除去されるか、所有状態/操作状態になるまで、現在の区域(車両/砲であれば CA も)を維持し続けねばならない。走行不能車両は、走行可能となるまで、現在の区域と VCA を維持しなければならない。



3.4073 捕虜: 非孤立ユニットに監視されている捕虜は除去される。孤立している監視兵は、自分の捕虜を監視し続けるか、同じ孤立エリア内にいる他の自軍ユニット(監視兵になり得るもの)に受け渡すか、あるいは解放することができる。解放すれば、捕虜は自動的に、捕虜側陣営の(連続した進入可能区域による経路で)最も近い配置エリア/利用可能進入エリアに残存する(等距離に2つ以上そのようなエリアがあれば、非武装ユニット陣営がどこに残存するか決定する)。非武装 MMC は、同一規模の新兵/徴収兵 MMC と置き換わり、解放された SMC は、元の能力の SMC と置き換わる。



CdP

3.4131



3.408 鎮火と火災: この時点で、炎/火災カウンターが置かれていた区域は、完全に焼き尽くされたと考える。プレイヤーは全ての炎/火災カウンターを取り除き、以下に示された手順(3.4081-4.0853)に従って、該当の地形に変更を加える。

3.4081 炎上済みの残骸: 炎上している残骸の火災カウンターは、もし残骸のある区域が可燃地形なら地形に移され、さもなければ除去される。これによって生じた新たな地形火災は、以下の手順によって処理される。

3.4082 石造瓦礫: 石造瓦礫はその場に残り、後のシナリオで再び炎上する可能性がある。

3.4083 建物: 建物のいずれかの区域に1つでも炎/火災カウンターがあった場合、その建物の全ての地上レベル区域に適切な種類の瓦礫カウンターが置かれる。瓦礫の落下(B24.12)は生じない。

3.4084 繁み、林、果樹園、麦畑&木造瓦礫: その区域に弾痕カウンターを置く。以前の地形は全く存在しなくなる。

3.4085 除去: 炎/火災のあった区域内の野戦構築物/装備は全て除去される。孤立ユニット/装備のうち、今取り除かれたばかりの地形火災/炎のあった区域に配置せざるを得ない制限が課せられているものは、除去される。



3.409 負傷指揮官: 各陣営は、現在負傷している残存指揮官につき、drを行って以下の表にあてはめる:

負傷指揮官表

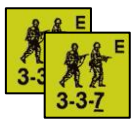
修正後 dr	結果
≤1	非負傷状態で残存
2-4	負傷状態で残存
≥5	除去(後送)

drm:

-1 ヒーロー指揮官

+1 孤立状態

3.410 統合&クラス上昇



3.4101 統合: 同一の配置エリア/進入エリアに残存した同一タイプのHSは、この時点で、同じタイプのHSが複数個ある状況でなくなるまで、可能な限り統合(A1.32)しなければならない[例外:各陣営は、たとえ現時点で故障している、残存しているSW-MTR1個につき、1HSを維持させることができる]。



3.4102 ヒーロー&MMC: 両陣営とも残存したヒーローは除去する[例外:ヒーロー指揮官; 3.4103]。ただし、除去するごとに、その陣営の所有者の選択により、除去されたヒーローと同じ配置/進入エリアに残存した1個の非操作班MMCを、クラス上昇させることが可能となる[例外:クラス上昇可能なMMCがない場合、ヒーローはその配置/進入エリアに残存する]。エリートMMCは、クラス上昇により、(次のCG日の間のみ)戦意高揚となる。各MMCは、各RePhにおいて2回以上クラス上昇しない。



3.4103 指揮官: 各陣営は、残存したヒーロー指揮官からヒーロー特性を消去し、代わりにクラス上昇させる[例外:10-3のヒーロー指揮官は、ヒーロー特性が消去されても、追加の影響はない]。

3.411 新たなCG日: ここから先のRePhの手順は、新たなCG日の開始についてのものである。

3.412 配置転換(Shift): 配置エリアに残存した兵士ユニット(もしくはそれらのグループ)は、他の自軍配置エリアか、もしくは利用可能進入エリアへの配置転換を試みてもよい。進入エリアに残存した兵士ユニット(もしくは兵士ユニットのグループ)は、孤立していない自軍配置エリアへの配置転換を試みてよい。配置エリアからの配置転換を望むユニット/グループは、現在いる配置エリアの自軍支配ヘクスから配置転換先のエリアのいずれかのヘクスに至るまで、連続した(配置転換するグループに所属する全てのユニットについて)進入可能な、非支配地域/自軍配置エリア/利用可能進入エリアヘクスによる経路を引けなければならない。経路の長さは自由である。

各MMCは5PP以下の運搬が可能であり、SMCは2PP以下の運搬が可能である[例外:負傷 SMC は一切運搬できない]。各SW/砲は、配置転換(を試みる)に先立って、放棄したり、自由に破壊/受け渡し/(可能なら)分解を行ったりしてかまわない。砲を離脱させることはできない。分隊は装備の運搬能力増加のためのみ、自由に展開してよい。

配置転換を試みる各ユニット/グループは、以下の表に基づいて個別に秘密裏DRを行う[例外:配置エリアから、その配置エリアに隣接する/一部となっている利用可能進入エリアへの配置転換にはDRが不要であり、この場合は自動的に配置転換が成功する]。1CG日につき、各ユニット/グループは1回しか配置転換を試みられない。出ようとする配置/進入エリアと、配置転換によって向かう新たな配置/進入エリアがともに同一のユニットは、全て単一のグループとして配置転換を試みねばならない。

配置転換表

修正後 DR	結果
≤8	配置転換成功・損害無し
9-10	失敗*
11	配置転換成功・損害有り †
≥12	全てのユニットと装備は除去

DRM:

-1 配置転換経路が、完全に道路/開豁地ヘクスで構成されている

+1 経路に存在する、非支配地域ヘクス5つごとに。

* ユニット/グループは配置転換できない。次のCG日まで再度の配置転換を試みることはできず、現在の進入エリア(盤外に残存)か配置エリア(盤上に残存)にとどまらねばならない。しかし、その他の点では次回のCGシナリオに通常と同じく参加できる。

† 各兵士ユニットはdrを行い、4以上で損耗する。drはユニットごとに個別に行う。

3.4131 空の配置エリア: 自軍配置エリア内の最後のユニットが除去されるか、離脱/配置転換に成功した場合、その配置エリア内の各区域の支配は、最後の状態(すなわち、最後にそこを空にした陣営の支配)に維持される。ただし、メルドレ川(Merdret River)の西、もしくは東において、統制状態のユニットを有するのが一方の陣営のみになった場合、川の東(もしくは西)にある戦略区域は全てその陣営が支配することになり、自動的に次のCGシナリオの自軍配置エリアの一部となる。それ以外の場合、自軍配置エリアにユニットがいなくなったとしても、その自軍配置エリアの支配は最後の支配陣営のもとに維持される。

3.413 装備の修理と補充

3.4131 兵器の修理: 各陣営は、残存した捕獲兵器ではない故障兵器の各々につき、以下の表で個別のdrを行う。修理を試みるためには、その故障兵器が残存した自軍配置/進入エリアに、兵士ユニットも残存していなければならない。

兵器修理表

修正後 dr	結果
≤1	修理
≥2	除去

drm:

-X 兵器の修理ナンバー

+1 孤立状態

+1 不正規使用(A21.13)に該当する兵士しかいない



3.4132

3.4132 捕獲装備:各陣営は、兵士ユニットを含む自軍配置/進入エリアに残存した、機能する捕獲兵器の各々につき、個別に dr を行う。4 以上でその兵器は除去となる。すでに故障している捕獲兵器は除去となる。

3.414 補充

No Smoke

3.4141 特殊弾薬:捕獲兵器でなく、孤立状態でもない兵器は、欠乏した特殊弾薬が自動的に元の状態に戻る。

Low Ammo B# -1

3.4142 弾薬欠乏(Low Ammo)解消:孤立状態でないユニットに置かれている弾薬欠乏カウンターを取り除く。

3.4143 弾薬減少(Ammuntion Shortage)解消:捕獲兵器でなく、孤立状態でもないアメリカ軍歩兵ユニット/兵器に影響している弾薬減少(A19.131)状態は、自動的に解消される。

3.415 シナリオ開始:この時点で、両プレイヤーは次の CG シナリオ開始の準備が整ったことになる。

3.4151 増援:プレイする CG シナリオによって、各陣営は増援を受け取ったり、プレイ前に様々な決定を下したりする。初期配置区域や進入区域が指定されている増援であれば必ずそれに従わねばならないが、そうでなければ、どの利用可能な進入エリアから進入してもよいし、どの非孤立の盤上自軍初期配置エリアに初期配置してもかまわない。配置エリアに残存したユニットはその配置エリアに初期配置せねばならないし、進入エリアに残存したユニットはその進入エリアから進入せねばならない。



3.5 CdP CG : シャンリーの丘 (Shanley's Hill) ⁵

CG 日 : 6月6日-9日 (7CG日)

6月6日

- CG-1 6月6日 : 早朝 (Morning) 初回シナリオ
- CG-2 6月6日 : 昼前 (Late Morning)
- CG-3 6月6日 : 再集結 (Recall)
- CG-4 6月6日 : 救援 (Salvation)

6月7日

- CG-5 6月7日 : 払暁 (Dawn)

6月8日

- CG-6 6月8日 : 攻撃! (Attack!)

6月9日

- CG-7 6月9日 : 逃走 (On the Run)

1944年6月6日、フランス、シェフ-デュ-ボン(CHEF-du-PONT) : ユタ海岸後方の3つの重要拠点の占領は、ノルマンディ侵攻計画における必須課題の一つだった。これらの目標には第82空挺師団が割り当てられた。彼らは、交通の要衝であるサン-メル-エグリーズの町と、最初の河川障害であるメルドレ川を渡る2つ渡河点を確保するのである。その一つは、シェフ-デュ-ボンの橋であった。橋を奪取しようとする空挺兵の最初の試みは、降下の失敗による混乱で遅延した。しかしそれは、6日の朝を過ぎたころ、副師団長のジェームズ・M・ギャビン准将が自ら数個分隊を指揮して、渡河点に深刻な脅威を与えるまでだった。

CG 地図:プレイには CdP 地図の全域を用いる [例外 : 初回シナリオではヘクス列 V-TT のみがプレイ範囲である]。

CG 勝利条件:アメリカ軍は CG 終了時にドイツ軍よりも多い LVP を獲得していれば勝利する ⁶。LVP は、各 CG シナリオ終了時に地図上で赤い星で識別された区域を支配している陣営に蓄積される。V17、X8、JJ16 の各建物と、FF16 の橋区域はそれぞれ 1LVP の価値がある。同様に、CG-2 からはレベル 3 の丘ヘクスも 1LVP の価値を持つようになる。部隊管理表上の LVP トラックを用いて、LVP を記録する。CG 開始時には、ドイツ軍がレベル 3 以外のヘクスを支配している (SSR CG9 参照)。アメリカ軍の CG LVP 総計は、CG 終了時に支配しているレベル 3 の丘ヘクスの数によって、下の表に従って調整される。

アメリカ軍 LVP 調整表	
アメリカ軍支配下のレベル3 ヘクス数	アメリカ軍の LVP 総計調整
5	+5
4	+3
3	+2
2	0
1	-2
0	-4





CdP

CG-3

CG-1 6月6日 早朝(Morning) 初回シナリオ

初期配置：ドイツ軍が先に配置
 ゲーム開始：アメリカ軍が先攻
 ターン数：4



CG-1 ドイツ軍初回シナリオOB：

第91航空歩兵師団、第1057擲弾兵連隊の一部 [ELR:3]
 メルドレ川の東で、ヘクスFF16から9ヘクス以内に配置：分隊は初期配置時に自由に展開(A1.31)できる：{SAN:3}

4-6-7 4-4-7×3 8-1 8-0
 MMG LMG×2
 ?×12 1S 単独壕×4 (SSR 1.1参照)



CG-1 アメリカ軍初回シナリオOB：

第82空挺師団、第507落下傘歩兵連隊の一部 [ELR:5]
 第1ターンに東端から進入：{SAN:3}

7-4-7×6 9-1 8-0 BAZ44

CG-1 早朝 初回シナリオ SSR

1.1 1S 単独壕は、FF15、GG15、GG17、およびHH16に置かれる。

CG-2 6月6日 昼前(Late Morning)

初期配置：ドイツ軍が先に配置
 ゲーム開始：アメリカ軍が先攻
 ターン数：4.5



CG-2 ドイツ軍増援

第91航空歩兵師団、第1057擲弾兵連隊の一部
 記載の通りに初期配置/進入する：

いずれかの非孤立配置エリアに初期配置するか、もしくは第1ターンに西/南端から進入：

4-4-7×4 8-1 MMG(進入時にはdm)

境界線A16-G19-G25-A22上/その内側に初期配置：

4-6-7×3 4-4-7×5
 8-1 8-0 7-0
 LMG×3 5cm leGrW36



CG-2 アメリカ軍増援：

第82空挺師団、第507落下傘歩兵連隊の一部
 高度レベル3のヘクスに配置：

7-4-7×4 10-2 8-1 MMG

第1ターンにTT5-TT14(両者含む)間の東端から進入：

7-4-7×6 10-3 10-2 dmMMG

第3ターンにB0-O1(両者含む)間の北端から進入：

7-4-7×2 8-0

CG-2 昼前シナリオ SSR

なし。

CG-3 6月6日 再集結(Recall)

初期配置：主導権マトリクスの結果を突撃表に当てはめる
 ゲーム開始：主導権マトリクスの結果を突撃表に当てはめる
 ターン数：主導権マトリクス参照
 主導権の判定：SSR 3.2参照



CG-3 ドイツ軍増援：

第91航空歩兵師団、第1057擲弾兵連隊の一部
 第1ターンにA1-A9(両者含む)間の西端から進入：

4購入ポイント(SSR 3.1参照)

CG-3 ドイツ軍増援購入表

MMC		
1ポイント	2ポイント	3ポイント
4-6-7×8	4-6-7×9	4-6-7×10
4-4-7×6	4-4-7×8	4-4-7×9

指揮官		
1ポイント	2ポイント	3ポイント
8-1	9-1	9-2
8-0	8-1×2	9-1
7-0	8-0	8-1
		8-0×2

支援火器(SW) & OBA		
1ポイント	2ポイント	3ポイント
MMG LMG×2 5cm leGrW36	HMG MMG×2 LMG×4	HMG MMG×2 LMG×6 80+mm大隊迫撃砲(C1.22) OBA(HE/Smoke) 無線機

砲		
1ポイント		
7.5cm leIG 18 INF ; 2-2-8操作班 (いずれかの初期配置エリアに初期配置可能)		



CG-3 アメリカ軍増援：

第82空挺師団、第507落下傘歩兵連隊の一部

最初に、川の東にある全てのユニットと装備を取り除く。次に、以下のユニットと装備を加えていずれかの川の東にある初期配置エリアに配置するか、もしくは第1ターンに東端から進入：

7-4-7×2 3-3-7 9-1 MMG(進入時にはdm)

第1ターンにB0-O1(両者含む)間の北端から進入：

7-4-7×11 9-1 8-1 8-0

dmMMG×2 BAZ 44×2 dmM2 MTR×2

CG-3 再集結シナリオ SSR

3.1 主導権決定(SSR 3.2)の前に、ドイツ軍プレイヤーは秘密裏にポイントを支払ってユニット/装備を購入し、自身のOBに追加する。1つのカテゴリーからは1度しか購入できない。また、OBAはCG-3でのみ(CG-3でシナリオが実施されなかった場合はCG-4でのみ)使用可能である。ドイツ軍がこのCG日でIdle(戦闘休止)を選択するなら、購入ポイントは1増加する。

3.2 このCG日の主導権を決定する；各陣営は秘密裏にIdle(戦闘休止)かAssault(突撃)のチット(適当な未使用カウンターで代替)を選択し、同時に公開する。その結果を主導権マトリクスに当てはめ、新しいシナリオ(実施されるなら)の諸条件を突撃表で確認する。



CG-3

CdP

CG-3 主導権マトリクス

チット選択	アメリカ軍戦闘休止	アメリカ軍突撃
ドイツ軍戦闘休止	シナリオ無し ¹	アメリカ軍突撃
ドイツ軍突撃	ドイツ軍突撃	無作為突撃 ²

¹シナリオは実施されない。アメリカ軍部隊は、前述のように盤上から取り除く。全ての増援は盤外の適切な待機ボックスに残存する。両陣営ともにLVPは獲得されない。

²どちらかのプレイヤーが以下の無作為突撃表でdrを実施する。

CG-3 無作為突撃表

dr	結果
≤3	ドイツ軍突撃
4-5	アメリカ軍突撃
6	アメリカ軍小突撃(2.5ターン)

CG-3 突撃表

	アメリカ軍突撃	ドイツ軍突撃
初期配置	ドイツ軍が先に配置	アメリカ軍が先に配置
ゲーム開始	アメリカ軍先攻	ドイツ軍先攻
ターン数	5.5ターン	6ターン

CG-4 6月6日 救援(Salvation)

初期配置：アメリカ軍が先に配置

ゲーム開始：ドイツ軍が先攻

ターン数：4.5ターン



CG-4 アメリカ軍増援：

第82空挺師団、第507落下傘歩兵連隊の一部

第2ターンにグライダーで進入(SSR 4.1参照)：

2-2-7操作班 M1 57mm AT

第3ターンに東端から進入：

7-4-7×6 9-1 8-1 dmMMG×2



CG-4 ドイツ軍増援：

第91航空歩兵師団、第1057擲弾兵連隊の一部

第1ターンに南端から進入：

4-4-7×5 4-3-6×8 8-0×2 7-0

dm MMG LMG×2

CG-4 救援シナリオ SSR

4.1 グライダーのILH(E8.2)は、必ず川の東でなければならない。

CG-5 6月7日 払暁(Dawn)

初期配置：アメリカ軍が先に配置

ゲーム開始：ドイツ軍が先攻

ターン数：6.5ターン



CG-5 アメリカ軍増援：

第82空挺師団、第507落下傘歩兵連隊の一部

dr(SSR 5.1参照)を行い以下の表に当てはめる。受領した全てのユニット/SWは非孤立配置エリア(複数可)に初期配置される：

dr:	受領するユニット/SW			
1-2	7-4-7×4	9-1	8-1	MMG×2
	弾薬減少(A19.131)無視*		アメリカ軍ELR低下無視*	
3-4	7-4-7×3	9-1	MMG×2	
5-6	7-4-7×2	8-1	MMG	

*ドイツ軍が受領した アメリカ軍弾薬減少 アメリカ軍ELR低下 を無視する。



CG-5 ドイツ軍増援：

第91航空歩兵師団、第1057擲弾兵連隊の一部

いずれかの非孤立配置エリアに初期配置するか、そのうちの一部もしくは全てを第1ターンにA9-Q29(両者含む)間の西/南端から進入(SSR 5.3)させる：

2-2-8操作班×3 7.5cm leIG 18 INF×3

dr(SSR 5.1参照)を行い以下の表に当てはめる。受領したユニット/SWは全て非孤立の配置エリア(複数可)に初期配置される：

dr:	受領するユニット/SW			
1-2	4-4-7×5	9-1	MMG	LMG×2
	アメリカ軍弾薬減少(A19.131)		アメリカ軍ELR低下-1	
3-4	4-4-7×3	8-1	LMG×2	
	アメリカ軍弾薬減少(A19.131)		アメリカ軍ELR低下-1	
5-6	4-4-7	8-0	アメリカ軍弾薬減少(A19.131)	

CG-5 払暁シナリオ SSR

5.1 CG-3の主導権判定において、Idle(戦闘休止)を選択した陣営は、増援判定 dr に -2drm を適用する。

5.2 アメリカ軍の ELR 低下は、CG の残りの期間にも摘要される。A19.132 は適用しない。

5.3 盤外からの進入を選択したドイツ軍の歩兵砲は、人力移動の際にDR を実施しない。代わりに、第1ターンでは全ての修正後人力移動DR が9と考慮して移動する。





CdP

脚注

CG-6 6月8日 攻撃! (Attack!)

初期配置：アメリカ軍が先に配置

ゲーム開始：ドイツ軍が先攻

ターン数：7ターン



CG-6 アメリカ軍増援：

第82空挺師団、第507落下傘歩兵連隊の一部

drを行い以下の表に当てはめる。受領した全てのユニット/SWは、いずれか1つの非孤立配置エリアに初期配置される：

dr:	受領するユニット/SW			
1	7-4-7×3	9-1	MMG	?×6
2-3	7-4-7×2	8-1	MMG	
4-5	7-4-7×2	8-0		
6	7-4-7	7-0		



CG-6 ドイツ軍増援：

第91航空歩兵師団、第1057擲弾兵連隊および第100装甲補充大隊の一部

いずれかの非孤立配置エリア（複数可）に初期配置：

4-4-7×8	8-0	MMG	LMG×2
35-S739(f)	38H 735(f)×2	Pz35R 731(f)	

CG-6 攻撃! シナリオ SSR

6.1 最後のCCPh終了時、盤上にある残骸化していない全ての車両（および車両操作班）は、走行不能であるか否かにかかわらずゲームから取り除かれる⁷。

CG-7 6月9日 逃走(On the Run)

初期配置：ドイツ軍が先に配置

ゲーム開始：アメリカ軍が先攻

ターン数：4.5ターン

CG-7 逃走シナリオ SSR

なし。

結末：ギャビン准将と彼の寄せ集め部隊は、町に近づく小規模の守備隊を素早く排除した。守備隊のドイツ兵は、橋を強行突破して逃走しようとしたが、撃破された。ギャビンは橋が脅威下にならなかったことに満足し、主要な圧力がラ・フィエールに向けられていることから、ロイ・クラーク大尉と指揮下の23名の兵士を残して橋の西側を守らせた。トーマス・シャンリイ中佐と雑多な部隊の兵士たちは、ピカヴィルで海岸への接近を妨げる道路障害を作ろうと試みたが、撃退された。そこで彼らは自然の高台（アメリカ軍には30高地として知られている）まで下がり、そこで4日間に渡ってドイツ軍の攻撃を撃退し、かなりの数のドイツ兵をとらえた。この働きがなければ、アメリカ軍のラ・フィエールを強行突破しようとする試みや、サン・メル・エグリースそのものも脅威にさらされていたであろう。

脚注：

1. SSR CdP7 ドイツ軍 PF：比較的平穏なこの地域のドイツ軍にはパンツァーファウストが行き渡っておらず、その使用はAFV目標への使用のために制限されていた。このルールは、アメリカ軍が知りえなかったこの事実を、おそらくは過小評価している。

2. 2.1 ボカージュと間隙：ボカージュとその間隙は、この戦いの移動にとって重要である。盤上には多くの緑が存在するため、DROP ZONE：Sainte-Mère-Égliseと同様に、強調する意匠を取り入れた。

3. 2.4 斜面ヘクスサイド：斜面のルールは、Kampf Gruppe Peiper（KGP）で初めて登場し、Pegasus Bridge（PG）でも用いられたものの再録である。CdPではKGPやPBのような行動の多様性がないため、わずかに簡素化できた。PBと同様に、CdPもKGPほどの標高差がない地形であるが、斜面のルールが追加する柔軟性によって、「高原」の効果をもつ実際の地形の表現がはるかに楽になった。これは、この戦いでの重要性を考えると、30高地周辺で特に意味を持つ。幸いなことに、斜面はわずかな地域に集中しており、限られた数の（しかし重要な）LOSにのみ影響するため、プレイアビリティを損なっていない。

4. 2.42 斜面 LOS：斜面上方にいるユニットが有する3/4レベルの高度を、複雑すぎると感じる向きもあるだろう。しかし、この効果は単純に言えば、同一高度の“地表”だけでなく、同じ基本高度レベル上にある半レベルの（言い換えれば、フルレベルの高さではない）LOS妨害も越えてLOSを通すことができるということなのだ。半レベルのLOS妨害とは、橋、麦畑、沼沢地、そしてAFV/残骸のことである。

5. 3.5 キャンペーンゲーム Shanley's Hill：シャンリイの丘（30高地；雑多な寄せ集め部隊をこの陣地に導いた指揮官、J.B.シャンリイ中佐にちなんで名づけられた）を巡る戦いは、ノルマンディでの他のアメリカ軍小部隊戦闘に比べるとはやされてはいない。ジョン・J.ドラム中尉のラ・フィエール橋での作戦行動や、ヌーヴィル・オー・ブランにおけるターナー・B・ターンプル中尉の抵抗ほど有名ではないし、我々はそうではないと議論するつもりもない。しかし、それは非常に重要であった。シェフ・デュ・ボン近郊の特徴のない小さな丘でのシャンリイの抵抗は、ドイツ軍がアメリカ軍の海岸と、交通の要衝の街サン・メル・エグリース（DROP ZONE：Sainte-Mère-Église 参照）の両方に側面から近づくのを妨げたのである。シャンリイと彼のよく訓練された部下たちは、装甲車両を含む彼らよりも大規模な敵部隊に対して、弾薬やその他の物資不足にあえていたにもかかわらず非常に長い間持ちこたえた。この歴史的な抵抗がなかった場合、ドイツ軍がアメリカ軍にどれほどの損害を与えたのかを知る由はない。もちろん、第82空挺師団長であるマシュー・リッジウェイ少将は、彼がそれを知りえなかったことを非常に喜んだ。これは、注目に値する戦いであった。

戦闘が小規模だったことにより、この単一のCGにおける両陣営の混乱や増援の性質、攻撃や反撃は、他のヒストリカルCGと比較して「筋書きのあるもの」になっている。我々は、他のヒストリカルCGのような柔軟性を保ったまま、CdPのCGをヒストリカルでプレイアブル、かつバランスの取れたものにはできなかった。しかし我々のやり方は、他の処理の仕方よりもより忠実にこの戦闘を再現し、かつ両陣営に異なる戦略を試す余地を与えていると考えている。丘に全てを差し向けるのか、橋を全力で渡るのか。はたまた両方の目標に慎重に立ち向かうのか。選択はあなた次第である。

6. 3.5 CG 勝利条件：様々な勝利ポイント区域(LVP)の重要性は、かなり明白である。FF16の橋、JJ16の建物（製酪所）、そしてV17の建物は、シェフ・デュ・ボンの橋の確保というこの戦いの目標において不可欠なものである。V8の建物はカボネ村の中心であり、30高地とシェフ・デュ・ボンの橋を結んでいる。30高地の5つのレベル3ヘクスは、この地域で支配的な高さを持つ。CGを通じてこれらの区域の支配によってポイントが蓄積されるのと同様に、戦闘終了時にこれら高点の支配権が重要視されることも、また明白なことである。

7. 3.5 CG-6 SSR 6.1：CG-6に登場するドイツ軍第100装甲補充大隊のAFV（全て1940年に鹵獲されたフランス軍AFV）は、この戦闘で登場する唯一の車両である。戦闘後、稼働を維持していたこれらの車両は全て撤収した。我々は、走行可能か否かにかかわらず全ての車両（と操作班）を撤収させることでRePhの処理を簡単にすべきだと判断した。これはドイツ軍プレイヤーにこれらAFVを少々無謀に扱うように促すかもしれないが、当時のドイツ軍にとって、これらの車両の損害は重要視されていなかった。