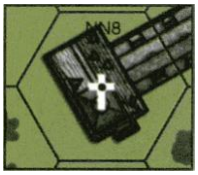
Advanced Squad Leader Starter Kit
Historical Module #1
Decision at Elst
Campaign Game
Rulebook

Decision at Elst は、2 人対戦用の ASL-SK ヒストリカル・モジュールです。このモジュールでは、アルンヘムを目指すイギリス第 214 旅団が、ドイツのクナウスト戦闘団の防御するオランダの町エルスト（Elst）を突破しようとする戦闘を描いています。この地域はオランダ語で Betuwe と呼ばれており、“The Island（島）”として知られていました。ここはまた、1944 年 9 月 25 日に公式にマーケット・ガーデン作戦が終了する前に英第 30 軍団が到達した最も遠い地点でした。エルストを巡る戦闘は、“島”での戦いの中で最も激しいものでした。

目次：

1. 地形（Terrain）
2. 盤外砲撃（Offboard Artillery:OBA）
3. イギリス軍と SS（British and SS Unit）
4. DaE：キャンペーンゲーム（Campaign Game）

1. 地形（Terrain）

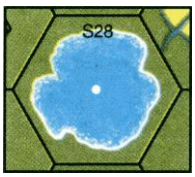


1.1 **尖塔（Steeple）：**黒い中心点を持つ白い十字架（例：NN8）が描かれた建物は教会を表しており、その十字架を含むヘクスに尖塔があります。この十字架の描かれたヘクス（のみ）は、その建物の基本となる地上レベルよりも上に、追加の建物レベルを 1 つ有しています。この上のレベルのことを以後『尖塔』区域と呼びます。尖塔ヘクスには階段があり、『尖塔』区域への出入り（昇り降り）はこの階段を用いてのみ可能です。歩兵のみが『尖塔』区域に入ることができ、階段の昇降にはどちらも 1MF を消費します。砲、および車両は『尖塔』区域を占めることはできません。『尖塔』区域は地上の階と同じく、+3TEM を持ちます。地上の階は、迫撃砲と OBA の攻撃に対してのみ、追加の +1TEM を持ちます。『尖塔』区域とその下の階は互いに LOS があり、射撃が可能ですが、CC／混戦状態にはなりえません。ただし、『尖塔』区域から／への射撃は近接射撃（PBF）や 3 倍近接射撃（TPBF）にはなりません。地上の階にある砲、PF、PSK、および車載兵器は、真上にある『尖塔』区域へ射撃できません。『尖塔』区域にある PIAT は、自身の真下にある建物地上レベルと、隣接するヘクスを射撃できません。『尖塔』区域から射撃する PF と PSK は＋2 TH DRM によって後方噴射を避ける（SK4.4.3）ことができません。

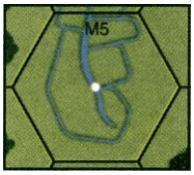
『尖塔』区域は同じヘクス内の地上レベルとは異なる区域であり、スタック制限も含め、あたかも異なるヘクスであるかのように扱いますが、地域目標タイプ射撃の目標になる時と『支配』を判定する際には 1 つのヘクスと考えます。『尖塔』区域のスタック制限は、両陣営ともに 1 個分隊相当＋4 個 SMC です。『尖塔』区域にいるユニット（尖塔カウンターの上に乗せてこれを表します）は真下の地上レベルのユニットに対する攻撃からは何の影響も受けず、その逆も同様です。ただし、砲兵器の地域目標タイプ射撃と OBA はヘクス全体を攻撃するので、『尖塔』区域と地上の双方に影響を与えます（同じ DR を用い、各々の TEM を加算します）。ただし、LOS が無い区域に対しては、地域目標タイプの射撃であっても影響がありません（例外：迫撃砲）。移動していないユニットが存在する尖塔ヘクスを地域目標タイプ射撃以外の方法で射撃する場合、あらかじめ地上レベルを射撃するのか、それとも『尖塔』区域を射撃するのかを指定する必要があります。『尖塔』区域にいるユニットは、死角以外のあらゆるヘクスに LOS を持ちます。死角とは、果樹園、もしくは建物の真後ろのヘクスのことです。

煙幕（WP を含む）を通過する、もしくはその中への『尖塔』区域からの LOS は妨害を受けます。LOS の可逆性が適用されます。尖塔ヘクスの地上レベルに通常の煙幕があったとしても、『尖塔』区域内のユニットの LOS には影響しませんが、WP ならば影響します。ただし、『尖塔』区域と真下の区域間の LOS には、真下の地上レベルにある煙幕が影響します。『尖塔』区域にしか LOS のない砲兵器が煙幕（WP を含む）弾を尖塔ヘクスに撃ちこんだ場合でも、煙幕カウンターは地上レベルに置かれます。『尖塔』区域にいる分隊は、自身のいる区域に発煙手榴弾を置けます。また、真下の地上レベルに対してあたかも隣接ヘクスであるかのように煙幕手榴弾を配置できますが、地上レベルから『尖塔』区域への発煙手榴弾の配置は不可能です。

例：ドイツの MPh です。NN8 の 4-4-7 分隊 2 個は、地上レベルにいます。MM9 には 4-4-7 分隊 1 個と 9-2 指揮官 1 個がいます。指揮官と 4-4-7 分隊が MM9 から NN8 に入りました。この瞬間には NN8 には 3 個分隊と指揮官 1 個がいます。指揮官と 4-4-7 分隊 1 個は NN8 への進入に 2MF を消費し、さらに“上の階”である『尖塔』区域に上るために追加の 1MF を消費しました。これで総計 3MF を消費したことになります。この 2 個のカウンターは尖塔カウンターの上に置かれ、地上の 2 個分隊とは異なるレベル／区域にいることを表します。次に 4-3-6 分隊が 2MF を消費して NN8 に入りました。しかしこの 4-3-6 分隊はスタック制限（1 個分隊相当＋4 個 SMC）のため、『尖塔』区域に上ることはできません。



1.2 **池（Pond）：**ヘクス S28 に描かれた池は、通過不可能な水障害を表しています。どのユニットも池に進入できません。煙幕を池ヘクスに置くことはできません。

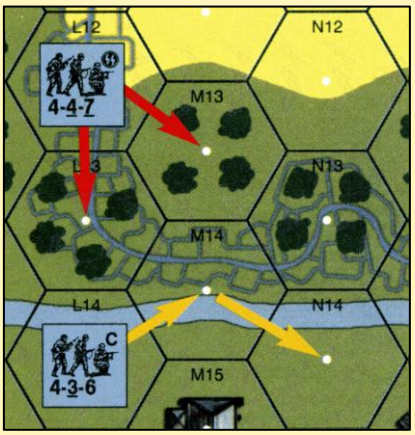


1.3 **干拓地（Polder）：**エルストの周辺には、幅・深さ 1.5m ほどの、水を張った排水路が走っており、その周りの地面は軟弱になっていました。このような地形をゲームでは干拓地と呼びます。ヘクス M5 は干拓地の例です。他の地形が描かれているヘクスも、青い実線が走っていれば干拓地とみなします。干拓地そのものは、LOS を障害も妨害もしません。干拓地と共に描かれている地形（開豁地も含む）は、その

特徴を維持しています。青い実線が複数描かれていても、追加の影響はありません。干拓地は歩兵に対して+1TEM を与えます。この TEM は、その歩兵が移動中であるなら、干拓地への進入に際して追加 1MF を消費した場合にのみ与えられます。砲の人力移動中にはこの TEM は適用されません。歩兵が干拓地の TEM を受ける場合、同じヘクスの別の TEM と加算することはできません。

歩兵が干拓地に進入する場合、その他の地形の COT を支払うか、追加 1MF を合わせて支払うかを選べます。追加の 1MF を支払うなら、そこが開豁地だとしても FFMO を適用されなくなります。歩兵が干拓地を離れる際には、追加の 1MF の消費が必要です。この追加の 1MF は、道路ヘクスサイドを通過して退出し、かつ次のヘクスが干拓地ではない場合／もしくは干拓地であっても TEM を受けるための追加 MF を消費しない（すなわち道路上を移動している）場合には不要となります。この退出のための追加 1MF は、退出しようとしている現在のヘクスで消費されます。したがって、この追加 1MF を消費したことに対する攻撃には、干拓地の＋1TEM が適用されます。退出しようとする干拓地にすでに置かれていた残留 FP カウンターは、退出のための＋1MF に対して攻撃を実施します。追加の 1MF に対する攻撃によって釘づけ、もしくは混乱したユニットは、退出できず攻撃を受けた干拓地にとどまります。同じ原則が潰走中の歩兵にも適用されます。干拓地内の歩兵は、その他のフェイズではいつでも＋1 干拓地 TEM を受けます。また、干拓地内で消費される MF（例：SW の回収）に対する射撃にも、＋1 干拓地 TEM が適用されます。どちらの場合も、前述のように他の TEM との加算はできません。

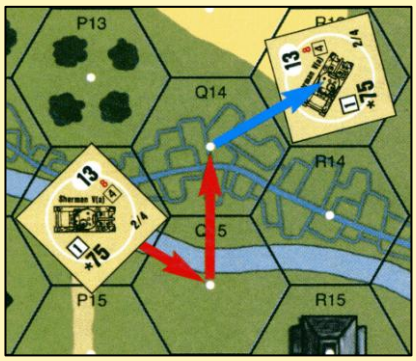
移動中の歩兵が干拓地ヘクスにはいる際に、干拓地への追加 1MF を支払う選択をしたなら、その MPh には道路移動ボーナスを受け取ることはできません。



例：L12 にいる 4-4-7SS 分隊が、M13 に移動しようとしています。この際のコストは合計 2MF（退出の追加 1MF＋果樹園の COT）となります。4-4-7 が L13 に干拓地の+1TEM を受けつつ移動するなら、合計 3MF（退出の追加 1MF＋果樹園の COT＋TEM を受けるための追加 1MF）が必要になります。L14 の 4-3-6 は、干拓地の TEM を受けないのであれば 1MF で M14 に進入できます。TEM を受けるなら 2MF が必要です（そして道路移動ボーナスが無効になります）。次の MPh に、4-3-6 は M14 から N14 への移動を実施しました。この場合、M14 から道路を利用して退出するので、退出のための追加 MF は不要であり、1MF のみで N14 に進入できます。

車両が干拓地に入る際の移動コストは、その他の地形の COT となります。干拓地から退出する際には、4MP を支払い、かつボグチェックを必要とします。退出のための 4 MP は退出しようとした現在の干拓地ヘクスで消費され、ボグの結果も同様に退出しようとしたヘクスで生じます。退出のボグチェック DR には、＋3DRM が適用されます。ただし、その移動にその車両の全 MP を消費（始動、追加 4MP、新たなヘクスへの進入、停止のすべてを含む）する旨を宣言した場合、この＋3DRM は適用されません。ボグチェックに成功した車両は、進入先のヘクスの COT を消費して移動を継続します。道路を用いて干拓地から退出する場合、追加の MF／MP の消費とボグチェックは不要です。ただし、歩兵は前述のとおり、新たなヘクスが干拓地でかつ進入の追加 1MF を消費しようとするなら、退出のための追加 MF も消費しなければなりません。

例：P14 のシャーマンが道路を通って Q15 に入るための MP は 1MP です。その後 1MP を支払って VCA を Q14/R14 に変更し、Q14 に 1MP で進入しました。これで総計 3MP を消費しています。この戦車は次に R13 に入ろうとしています。そのためには Q14 で干拓地退出のための 4MP を支払い、さらにボグチェックを行わねばなりません。これに成功したなら、麦畑の 1MP を支払って R13 に進入し、総計 8MP を使ったことになります。失敗したなら直ちに移動は終了し、停止状態となって Q14 でボグカウンターが置かれます。



2. 盤外砲撃（Offboard Artillery：OBA）

OBA は地図上に描かれた地域の外にある砲兵中隊を表し、無線機による指示に従って HE 弾、もしくは煙幕弾による間接射撃を実施できます。OBA が利用可能であることは、シナリオ OB に無線機が存在する／あるいは SSR に盤外観測員がいることによって示され、その場合 SSR で OBA の種別も明示されています。各無線機カウンター／盤外観測員は、それぞれ 1 個の OBA 中隊（モジュールとも呼ばれる）に割り当てられています。各中隊は複数回の砲撃任務が可能ですが、シナリオで指示された無線機／盤外観測員を経てのみ実施されます。無線機が失われた場合、それに対応する砲兵中隊との接触は完全に切断されます；他の無線機や盤外観測員が、接触の切れた砲兵中隊を呼び出して砲撃任務を継続させることはできません。

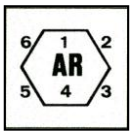
2.1　無線接触の試み：無線機は 1PP の SW とみなします。無線機を使用するためには指揮官がそれを所有していなければなりません。無線接触の確立／維持の DR で 12 を出した場合、無線機は故障し、通常の SW の修理（SK1.2.4）の対象となります。OBA カウンター、すなわち『砲撃要請（AR）』『着弾観測（SR）』『効力射撃（FFE）』を置く、修正する、変更する、自発的にキャンセルするためには、無線接触が維持されかつ砲撃権（2.2）を得ていなければなりません。観測員（機能している無線機を所有した統制状態の指揮官）のみが無線接触の確立／維持の試みができます。これは自身の PFPh／DFPh の最初（ただし砲兵器による煙幕弾の射撃がすべて終了した後）に実施でます。実施した場合、観測員がそのフェイズで許される唯一の行動は OBA に関するもののみとなります。また、PFPh では準備射撃カウンターが、DFPh では最終射撃カウンターが置かれます。無線接触の確立は、無線機カウンターに印刷されている無線接触ナンバー以下の DR を出すことで成功します。これに失敗した場合、次の自身の PFPh／DFPh（どちらか先に来た方）まで、無線接触の試みはできません。観測員が統制状態で無くなった場合、直ちに無線接触は失われます。

2.11　無線接触の維持：最初の無線接触が確立した後の各プレイヤーターンにおいて、その無線機を所有しているプレイヤーは接触の維持を試みることができます。接触の試みと同様に、自身の PFPh／DFPh（どちらか先に来た方）の最初に実施し、無線接触ナンバー以下の DR を出すことで成功します。ただし、維持の DR には－1DRM が適用されます（SSR による指示、もしくは CG による購入で、OBA が大隊迫撃砲である場合、修正は－2 になります）。無線接触が維持できない（理由はどうあれ）場合、無線接触は失われます。接触が失われたことで自動的に砲撃権が失われることはありませんが、接触の切断は盤上にある SR／FFE カウンターの変更／修正／自発的キャンセルを不可能にします；この場合、SR はそのまま残り、FFE:2 はその位置で裏返され、FFE：C は除去されます。観測員が SR／FFE の『爆煙高度』に LOS を持たず、かつ無線接触の接触／維持の DR を実施しなかった場合、直ちに砲撃権は失われ、実施中の砲撃任務があればこれも直ちにキャンセルされます。しかし、SR／FFE の『爆煙高度』に LOS がある場合、観測員は無線接触の接触／維持の DR を実施しなくとも砲撃権を維持したまま MPh に移動することができます。

2.2　砲撃権：SR／FFE カウンターが盤上に無い、もしくは FFE:C カウンターが盤上に置かれている状態で無線接触が確立／維持された場合、プレイヤーは直ちに砲撃権を得る試みを実施しなければなりま

せん。砲撃権の獲得は、1 プレイヤーターンに一度だけ、当該の砲兵中隊に割り当てられたカード／チットの山からランダムに 1 枚引くことで行われ、結果は相手プレイヤーにも見せることになります。カード／チットの色が黒の場合、砲撃艦が獲得されます。一度得た砲撃権は、盤上にその中隊の FFE : C カウンターが置かれた状態で始まった RPh の終わりか、もしくはその中隊の FFE がキャンセルされた時（どちらか先に来た方）まで維持されます。カード／チットの色が赤の場合、砲撃権は獲得されませんが無線接触は維持されます。ただし、そのフェイズにおける観測員／砲兵中隊の OBA に関する行動はそれで終わりになります。加えて、そのシナリオの中で 2 回目の赤のカード／チットが引かれたなら、その砲兵中隊の砲撃権は永久に獲得できなくなります。そのモジュールに割り当てられた SR／FFE カウンター、および砲撃権カウンターは使用されなくなります。

2.21　カード／チットの山：各中隊の『カード／チットの山』は、SSR で指示された数の黒と赤のトランプ／カウンター（以後チットと称する）を裏向きに混ぜ合わせて初期配置前に準備します。チットの山はよく混ぜておき、プレイ中に引きやすいようにそばに置いておきます。一度引かれたチットは恒久的に取り除かれます。砲撃権が失われたり、新たなチットを引いた後に山に戻さないようにしてください。2 つ以上の砲兵中隊がプレイに登場するなら、各々で別の山を準備してください。



2.3　砲撃要請（Artillery Request : AR）：無線接触が確立／維持されたフェイズにおいて、砲撃権を得ている場合、~~かつ盤上に SR／FFE カウンターが無い場合、~~観測員は OBA 行動を継続して AR カウンターを自身の LOS が通る任意のヘクスに置くことができます。置こうとしたヘクスに LOS が無かった場合、AR カウンターは除去され、FFE の修正目的だった場合にはその FFE はキャンセル（2.35）されます。AR が置かれたなら、『着弾観測（SR）』カウンターが正確に（すなわち AR カウンターの位置に）置かれるかどうか、着弾判定 dr を実施します。煙幕と FFE を含む LOS 妨害が着弾判定 dr に適用され、修正後の着弾判定 dr が 2 以下（国籍によっては 1 以下）で正確に着弾します。正確に着弾したなら、AR カウンターと SR カウンターを取り替えます。判定に失敗したら着弾誤差 DR（2.31）を実施し、新たなヘクスに SR を置きます。

2.31　着弾誤差：SR が AR の位置に着弾しなかった場合、DR を行います。色付き dr は方向（AR カウンターをヘクスに当てはめ、各数値と dr を対応させる）を表し、白の dr は AR から離れるヘクス数を表します（この距離は修正には減少する場合があります 2.4）。決定したヘクスにその中隊の SR カウンターを置き、AR カウンターを除去します。

2.32　SR／FFE の爆煙高度：SR カウンターと FFE の着弾地域には爆煙高度があり、特殊な LOS 障害物によって遮断されない限り、地図上のどこからでも LOS が通ります。特殊な LOS 障害物とは、尖塔ヘクス、および観測員に隣接した LOS 障害物（ただし、観測員が丘もしくは尖塔区域にいる場合は例外）です。盤外に SR が出てしまった場合、仮想の盤外の追加地図上のヘクス（AR からの距離を考えて）に置かれているものとみなします。盤外の SR には、観測員の LOS が無いものとします。FFE も同様に盤外に出ることがあり得ます。その場合、盤上に及んだ着弾地域のみが通常の効果を発揮します。

2.321　無線活動の終了：SR が置かれる、もしくは FFE への変更を宣言せずに SR を修正し終えたら、その時点で現在のフェイズでの観測員と砲兵中隊の行動は終了します。

2.33　SR／FFE : 2 カウンターの行動選択：無線接触が確立／維持された PFPh／DFPh において、砲撃権がありかつ盤上に以前の PFPh／DFPh に置かれた SR／FFE : 2 カウンターがある場合、観測員は以下の行動のうち 1 つを選択して、**実行しなければなりません**。他の行動（例えば FFE : 2 を SR に取り換える）はできません。煙幕 FFE の配置に、敵ユニットへの LOS は不要です。また、HIP ユニットは敵ユニットが隣接しているか否かの判定に際し、完全に無視します。

・SR／FFE : 2 の爆煙高度に LOS がある。しかし、SR／FFE : 2 カウンターのあるヘクス／もしくはそれに隣接するヘクスに確認された敵ユニットがいない場合・・・

a)　SR をその場に維持する。

b)　FFE : 2 をその場に維持し、攻撃を解決する。

c)　SR／FFE : 2 を修正する。

d)　SR を FFE : 1 に変更することを宣言した上で修正する。ただしこの場合、修正を要請するヘクス／隣接するヘクスには確認された敵ユニットがいなければならない。着弾 dr の結果、修正後の新たな SR の位置がどこになったとしても、SR は FFE : 1 に変更されなければならない。修正距離が 7 - 12 ヘクスの場合＋1drm が、13－18 ヘクスの場合＋2drm が着弾 dr に適用される。

・SR／FFE の爆煙高度に LOS がある。さらに、SR／FFE カウンターのあるヘクス／もしくはそれに隣接するヘクスに確認された敵ユニットがいる場合・・・・上記 a～d のどれかを実施できる。もしくはその場で SR を FFE : 1 に変更して攻撃を解決できる。

・FFE : 2 の爆煙高度に（煙幕の妨害累積を無視して）LOS がある場合・・・敵ユニットの有無にかかわらず、その場で FFE : 2 の攻撃を解決できる。

・SR／FFE : 2 の爆煙高度に（煙幕の妨害累積を無視しても）LOS が無い場合・・・修正（2.4）するか、キャンセル**しなければならない**。

・LOS や敵ユニットの存在に関係なく・・・現在ある SR を自発的にキャンセルし、新たな AR の配置とそれにともなう SR の配置を実施できる。現在ある FFE : 2 を自発的にキャンセルして取り除くことができる。

・煙幕砲撃任務（2.7）の場合・・・SR／FFE : 2 の修正／変更に関し、敵ユニットへの LOS は必要無い。しかし、煙幕砲撃任務の行動は、すべての HE 砲撃任務に先だって実施せねばならない。

2.34　FFE : C：FFE : C（Continuation ; 継続）カウンターは修正できません。また、着弾地域に“入ってきた”ユニットのみを攻撃します。このカウンターの主な目的は、以前 FFE : 2 があった場所を記録することです。観測員が自身の PFPh／DFPh（どちらか先に来た方）で新たな砲撃権を獲得できた場合、FFE : C の場所に正確に SR、もしくは FFE : 1 を置くことができます。自身の PFPh／DFPh の最初に無線接触を確立／維持した際に FFE : C が盤上にある場合、直ちに砲撃権の獲得を**試みねばなりません**。その結果にかかわらず、現在の砲撃任務は終了します。砲撃権を得て、かつ FFE : C の爆煙高度に観測員からの LOS がある場合、以下の 2 つの行動のうち 1 つを選択できます。

・FFE : C カウンターのあるヘクス／もしくはそれに隣接するヘクスに確認された敵ユニットがいる場合・・・FFE : C を FFE : 1 に変更し、その場で攻撃を解決できる。

・敵ユニットの有無にかかわらず・・・FFE : C を SR に変更できる。その場に維持することも、修正することも可能である。

上記の条件を満たすか否かにかかわらず、FFE : C カウンターは除去されます。しかし、砲撃権を得ているなら、いずれにせよ新たな AR カウンターを置く（そしてその後に SR を置く）ことが可能です。

2.35　SR／FFE のキャンセル：FFE をキャンセルした場合、現在の砲撃任務は終了し、FFE カウンターが盤上から取り除かれます。FFE : 2 をキャンセルしたなら、以降の PFPh／DFPh において新たな AR を置く前に砲撃権を獲得せねばなりません。SR のキャンセルは SR カウンターを盤上から取り除きますが、砲撃任務は継続しており、砲撃権は失われません。

2.4　OBA の修正：観測員は、SR なら 18 ヘクス、FFE : 2 なら 3 ヘクス以内の距離で位置の修正が可能です。修正先のヘクスに AR カウンターを置きますが、このヘクス／もしくは隣接するヘクスには確認された敵ユニットがいなければなりません（煙幕砲撃任務では不要

OBA サマリー

新たな SR の配置：

・**無線接触：**PFPh／DFPh の開始時（砲兵器の煙幕弾射撃の後）に実施。成功したら、活動を継続。失敗したら観測員の活動は終了し、該当の射撃カウンターを置く。

・**無線接触の維持：**すでに接触を確立してる場合に実施。維持を試みが失敗した場合、その観測員の OBA に関する活動は終了する。

砲撃権を得ていない：

・**砲撃権の獲得：**無線接触が確立／維持されているなら、直ちにチットを引く。黒を引いたら、AR を置く。赤を引いたら、観測員のこのフェイズでの活動は終了する。最初の赤チットは単に砲撃権を得られないだけだが、2 回目の赤チットはこのシナリオで恒久的に砲撃権が得られなくなったことを表す。

・**AR の配置：**砲撃権を得たら、観測員は自身の LOS があるヘクスに AR を置くことができる。

・**着弾：**AR を置いたら、着弾判定 dr を行う。修正後 2 以下（煙幕や FFE を含めた各種 LOS 妨害が適用される）で正確に着弾する。3 以上だった場合、方向と距離を決めるための誤差 DR を実施する。決定したヘクスに SR を置き、AR を除去する。新規の AR/SR に関する行動であれば、観測員のこのフェイズでの行動は終了する。

・**誤差 DR：**着弾が正確でなかった場合、誤差 DR を行う。色付き dr は方向を（AR カウンター上のグリッドに当てはめる）表し、白の dr は AR から何ヘクス先に SR が置かれるかを表す。SR を置き、AR を取り除く。

SR/FFE:2 が盤上にあり、砲撃権がある：

・**SR：**SR に隣接するヘクスに観測員からの LOS を引くことができる敵ユニットがいるなら、SR をその場で FFE:1 に変更し攻撃を解決できる。SR を修正することもできる。修正するなら、AR を置くところから始める。FFE の攻撃解決は、着弾地域の各ヘクスに対し、口径に合わせた火力の IFT 上で行われる。OBA 攻撃の IFT DR には TEM が加算される。攻撃の解決が終わると、観測員のこのフェイズの活動は終了する。

・**射撃の効果：**FFE:1 の解決後、FFE:2 に置きかえられる。FFE:2 の解決後は、FFE:C に裏返される。FFE はそのターンの間中効果を発揮し続ける。MPh、RtPh、APh に FFE の着弾地域に入ったユニットは、OBA 攻撃を受ける。

・**FFE：C：**FFE：C の位置に新たな FFE を置いたり、何らかの修正を加えようとするなら、無線接触の維持と新たな砲撃権が必要である。

例：無線機を持ったドイツ軍 8-1 指揮官が、ヘクス NN8 の『尖塔』の上にいます。ドイツ軍の無線機は 100mmOBA を使用可能であるとします。JJ11 にはすでに SR が（白い縁取り）置かれており、ドイツ軍は砲撃権を有しています。今はドイツの PFPh です。ドイツ軍は砲兵器による煙幕弾発射は行わず、次はこのフェイズでの他の行動をとる前に、OBA に関するすべての行動を行わねばなりません。

OBA の行動にはいくつかの選択肢がありますが、どれにせよ最初は無線接触の維持が必要です。DR を行い、修正後に無線接触ナンバー以下が出れば成功です（この場合は、維持であることによる－1DRM が適用されます）。これに成功した場合、次の 3 つの行動のうちどれかを選べます。SR をその場で維持する、SR をその場で煙幕射撃 FFE に変更する、SR を修正する、の 3 つですが、SR をその場で HE 弾射撃の FFE にすることはできません。なぜなら、SR の爆煙高度に LOS があるものの、SR に隣接するヘクスに観測員から見える敵ユニットがいない（JJ10 は障害物の直後にいるので観測員の LOS 外です）からです。

ドイツ軍プレイヤーは、SR を JJ11 から LL16 に 6 ヘクス分修正することにしました。修正距離が長いと感じたため、かれは修正後の FFE への変更を宣言しませんでした。修正の手順は、初めに AR を LL16 に置くところから始まります。次は着弾判定の dr を振ります。これに失敗し、SR はずれることになりました。しかし、修正距離が 6 ヘクスなので、誤差の最大距離は 2 ヘクスまでとなります。彼は誤差 DR を行い、色付き dr で方向を決め（結果は 2 でした）、白の dr で距離を決めます（白の dr は 6 でしたが、最大の 2 ヘクスまでしかずれません）。結果として、修正された SR の位置は NN15 となりました。ドイツ軍プレイヤーは NN15 に SR を置き、LL16 の AR を取り除きます。この PFPh での、観測員の OBA 活動はこれで終了しました。

例：今度は JJ11 ではなく MM15 に SR がある（黒い縁取り）場合を考えます。ドイツ軍は爆煙高度に LOS があり、さらに JJ10 以外のすべてのイギリス軍ユニットが見えています。ドイツ軍は SR の修正と、修正後の FFE への変更を選びました。行動を実施する前に、行動内容を宣言せねばなりません。彼は LL16 への修正を考えました。LL16 に AR カウンターを置き、着弾判定 dr を行います。着弾には失敗しましたが、SR の修正距離が 2 ヘクスなので、着弾誤差は最大 1 ヘクスとなります。距離の dr が不要なので、方向を決めるためだけの dr を行い、結果は 6 でした。SR を FFE：1 に裏返し、KK16 に置きます（AR カウンターは取り除きます）。KK16 と LL16 のイギリス軍ユニットは、20FP による IFT 攻撃を受けねばなりません。LL15、KK15、JJ15、JJ16、KK17 に何らかのユニット（自軍ユニットも含む）がいた場合、それらも攻撃の対象となります。各ヘクスへの攻撃は、別個の DR を行って解決します。攻撃の解決後、FFE:1 はその OBA 中隊の FFE:2 に取り換えられます。そして、このターンにおけるドイツ軍の OBA に関する行動は終了します。

です)。また、AR カウンターを現在の SR／FFE : 2 の位置に置いてはいけません。修正の理由が『爆煙高度に LOS が無い』ことによるものなら、正確に着弾することはありえません。正確に着弾しなかった場合、2.31 にしたがって誤差を決定します。ただし、この場合の距離の誤差の最大値は、SR／FFE : 2 と AR の距離（すなわち、修正しようとした距離）3 ヘクスにつき 1 ヘクスまでに限定されます。端数は切り上げて考えます。ただし、この誤差の減少は、修正の理由が『爆煙高度に LOS が無い』ことによるものなら適用されません。

例：SR を自発的に 4 ヘクス修正しようと試みます。しかし、観測員の AR に対する LOS には拡散した煙幕がかかっており、+2 の修正があるため正確には着弾しえません。しかし、着弾誤差の距離は最大で 2 ヘクスとなります。白い dr が 1 なら AR に隣接したヘクスに新たな SR が置かれ、2−6 なら 2 ヘクス離れた所に置かれます。

2.5　FFE の解決：新たな砲撃任務は常に FFE : 1 から始まります。その PFPh／DFPh で解決された後、FFE : 1 はその中隊の FFE : 2 カウンターに取り換えられます。次のの PFPh／DFPh で解決された FFE : 2 は、キャンセルされない限り裏返されて FFE : C となります。一度置かれた FFE : 1／2 は、その射撃フェイズの最初の攻撃として解決しなければなりません。各 FFE : 1／2 の攻撃は、着弾地域内のあらゆるユニット（自軍ユニットも含む）に対し、IFT 上で行われます。火力は OBA の口径によって決定し、着弾地域を構成する各ヘクスにつき、別個に DR を実施します。修正前の DR が 2 の場合、致命的命中（SK6.1）がそのヘクスに生じたとみなし、火力が 2 倍にされます（36 が上限です）。歩兵であれば、そのヘクスのプラスの TEM（『尖塔』の地上レベルに追加される+1TEM は含みません）が逆にマイナスとして適用されます。FFMO／FFNAM（2.51）や空中炸裂といったマイナスの修正はそのまま適用されます。ユニットがいないヘクスでも、HIP ユニットが存在する可能性があるなら攻撃の対象となります。

FFE の着弾地域は、FFE カウンターのあるヘクスとそれに隣接する 6 ヘクスの計 7 ヘクスです。OBA 攻撃の際には各ヘクスが対象となります。FFE の着弾地域を通過した LOS には、通過したヘクスの数にかかわらず、+1 の LOS 妨害修正が各種射撃／着弾 dr に適用されます。

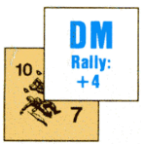
2.51　FFE への進入：FFE : 2／C は、MPh／RtPh／APh に着弾地域内のヘクスに進入した（『尖塔』の下の区域から上に昇った）ユニット／スタックを攻撃します。MPh（のみ）による攻撃では FFMO／FFNAM が適用され、移動していないユニットは同じヘクスにいても攻撃の対象となりません。MPh にある FFE から攻撃を受けたユニットも、その場で移動を終えるなら、DFPh に（そのヘクスにいる他のユニットとともに）再びその FFE から攻撃を受けます。FFE は RtPh に阻止を行いませんが、着弾地域に入ってきた潰走ユニットを実際に攻撃します。

2.52　TEM：OBA 攻撃の解決は TEM の対象となります。空中炸裂が適用され、防盾の修正は+1 となります。しかし、高度優位性と各種 LOS 妨害（煙幕も含む）は OBA の攻撃を修正しません。

2.53　AFV に対する攻撃：HE FFE は、AFV に対して ATT（7.11）が命中したものとして IFT 上で攻撃します。ただし、火力は半減しません。命中箇所の判定は、OBA の IFT DR を用いて行われます。

2.54　自軍ユニットに対する攻撃：自軍の HE FFE の着弾地域内にいるユニットは、その間ずっと士気値が 1 低下します。

2.55　HIP ユニットに対する攻撃：HIP ユニットがいる可能性のあるヘクスに対する OBA 攻撃は、火力が半減しません。



2.6　潰走：潰走するユニットは、FFE の着弾地域を出入りしてかまいません。しかし、最も近い建物／林へ潰走するために、FFE を通過することは強制されません。

2.7　砲撃任務：1 回の『砲撃任務』とは、砲撃権獲得のチットが引かれてからその FFE が盤上から除去されるまでを言います。砲撃任務には 2 つのタイプがあります。1 つは HE 弾射撃であり、もう 1 つは煙幕弾射撃です（SSR で特記が無い限り、どちらの任務も可能です）。任務の種類は、SR を修正せずに FFE : 1 を盤上に置くときか、SR を FFE : 1 に変更することを宣言して修正するときに宣言し、決定します。砲撃任務は、一度決定したらその任務が完了するまで他の種類に変更することはできません。

煙幕弾射撃では、IFT による攻撃は行われません。PFPh での砲撃では、着弾地域のすべてのヘクスに 1 個ずつ、通常の（+3 の）煙幕カウンターが置かれます。DFPh での砲撃では、着弾地域のすべてのヘクスに 1 個ずつ、拡散した（+2 の）煙幕カウンターが置かれます。HE 弾射撃と異なり、煙幕 FFE の配置に際して敵ユニットへの LOS は必要ありません。

2.8　盤外観測員：盤外観測員が与えられる場合には、SSR でその旨と観測員が存在すると仮定するヘクスが明記されています。すべての LOS 判定はそのヘクスから行われますが、プレイ範囲外のヘクスであるため、移動と射撃の対象にはなりえません。盤外観測員の無線接触とその維持は自動的に成功します。

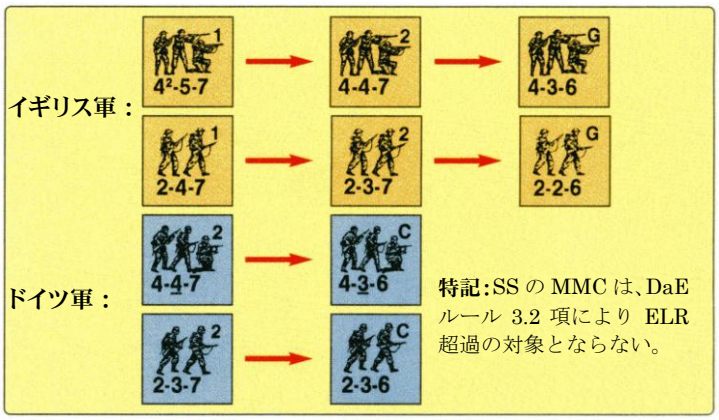
2.9　ロケット OBA：ロケット OBA は、ドイツ軍のみが SSR の指示か CG での購入によって使用可能となります。SR が置かれることは無く、ロケット FFE が修正されることもありません。ロケット OBA の砲撃任務は、中隊につき常に 1 回のみです。AR は決して正確に着弾せず、着弾 dr を行う必要はありません。砲撃権が得られたら、プレイヤーは AR を置き、続いて着弾誤差を決定します。決定したヘクスに FFE : 1 が置かれ、着弾地域内の全ユニット（自軍ユニット、および HIP ユニットを含む）を攻撃します。ロケット OBA の着弾地域は、FFE カウンターから 2 ヘクス以内の地図上のヘクスです。キャンセルされない限り、次の PFPh／DFPh で FFE : 2 の攻撃が実施されます。FFE : 2 カウンターの爆煙高度に（煙幕の妨害累積を無視しても）LOS が無い場合、FFE : 2 はキャンセルせねばなりません。ロケット OBA は煙幕弾射撃任務は行えません。

3．イギリス軍と SS（武装親衛隊）

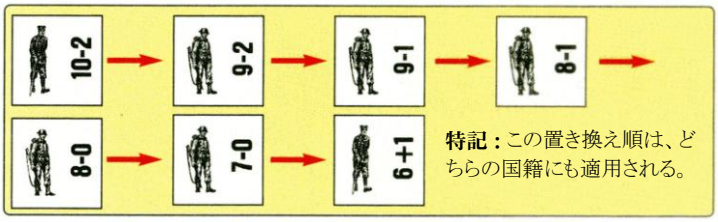
3.1　イギリス軍と委縮：イギリスの 1 線級とエリート分隊・HS は委縮の対象となりません。

3.2　SS 歩兵：SS 分隊（6-5-8／4-4-7）とその HS（3-4-8／2-3-7）には SS の記号が記されており、E（エリート）クラスの MMC であることを表します。裏面の士気値は表面よりも 1 増加しています。士気値に下線が引かれているため、ELR による置き換えの対象となりません。6-5-8 分隊は、このモジュールが扱う期間には前進射撃ボーナスの特典を有しています。

MMC　ELR 表



SMC　ELR 表



4. Decision at Elst：キャンペーンゲーム

4.1　序：DaE のキャンペーンゲーム（CG）は、1944 年の 9 月 23 日から 25 日にかけてオランダの Elst の街での戦闘の一部をシミュレートする複数の連続したシナリオで構成されています。

4.11　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します。RePh では、キャンペーン購入ポイント(CPP)を用いて増援グループ(RG)の購入も行います。

4.12　損害：CG シナリオ中に被った損害の総計は、CG そのものに対していかなる局面でも直接影響しませんが、MMC の再補充（4.513）にだけは影響します。

4.13　CG 記録表と RG 購入記録表：DaE 用の CG 記録表と RG 購入記録表はコピーを取って使用してください。これらは主に、RG の購入とそれに伴う CPP の得失を記録するためのものです。より詳しい使用方法は、ルール 4.5 項で述べられています。

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

CG：キャンペーンゲーム。

CG 日(CG Date)：CG シナリオが行われる時間帯の単位。この CG では、暦上の 1 日を 3 つの CG 日；朝、昼、夕方に分けており、それぞれの CG 日につき 1 つのシナリオがプレイされ得ます。したがって、暦の上の 1 日に朝、昼、夕方の 3 回のシナリオがプレイされる可能性があるのです。基本 CPP 表(4.514)には、CG 日が列挙されています。

CG 終了：9 月 25 日の昼 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 が終了します。

CG 記録表(CG Roster)：各 CG 日の情報を記録するためのシート。1 つの行で、各 CG 日を記録できます。

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 4.503 の完了をもって、CG シナリオの終了とします。

Coy(Company)：中隊。CG における RG の編成単位。

CPP(Campaign Purchase Point)：キャンペーン購入ポイント。RePh において、増援グループ(RG)を購入するために用いられます。

減少(Depleted)**戦力**：完全戦力ではない RG。

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 から取り除かれます(すなわち、『残存』しません)。再補充される可能性のため、CG シナリオ中に除去された MMC は記録しておきます。

進入可能(Enterable)：問題となっているユニットが、現在 MPh／APh だと仮定した場合に(敵ユニットを無視して)進入可能なヘクスのこと。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りません。

進入エリア(Entry Area)：GG7 を参照。

装備(Equipment)：ある陣営 OB 中の、SW／砲／車両のこと。

離脱(Escape)：RePh において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。

前線(Front Line)**ヘクス**：配置エリアのヘクスのうち、1 つ以上のヘクスサイドを敵配置エリア／無人地帯／非支配地域のいずれかのヘクスと共有しているヘクス。

完全(Full)**戦力**：通常の RG 戦力。

戦闘休止日(Idle Date)：両陣営が休止（Idle）チットを選択した CG 日(CG シナリオはプレイされません)。

初回シナリオ（Initial Scenario）：“9 月 23 日夕方”の CG シナリオのこと。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、初回シナリオにのみ適用される SSR が与えられます。

孤立（Isolated）：自軍配置エリア内のユニット／武器のうち、『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。そこに MMC がいると仮定した時に、その MMC が孤立状態となるような区域／ヘクス／進入エリアは、それ自体が孤立していると考えます。

無人地帯(No Man's Land)：両陣営の支配下戦略区域から 2 ヘクス以内にある、非戦略区域。

OB(Order of Battle)：戦闘序列。次の CG シナリオで使用可能な、すべてのユニット、装備のこと。残存したすべてのユニット／装備に加え、前回の CG シナリオが終了してから購入したすべての RG を含みます。

Pltn(Platoon)：小隊。CG における歩兵／AFV RG の編成単位。

再装備フェイズ(RePh)：CG シナリオとシナリオの間に行われる一連の手順。4.5 から始まるすべてのルールは、RePh に関するルール／手順です。

再補充(Replenished)：除去された中から、歩兵ユニットが OB に復帰すること；4.513。

残存(Retained)：次回の CG シナリオで初期配置／進入可能な、一方の陣営の OB に含まれるすべてのユニット／装備／RG のこと。DaE CG においては、CG シナリオ終了時に自軍配置エリアにいたユニットは次のシナリオを同じ配置エリアで開始するか、利用可能な進入エリアから進入しなければなりません。

RG(Reinforcement Group)：増援グループ。通常は、一方の陣営の OB に加えて使用するために購入された、ユニット／装備の 1 グループを指します。RG には、OBA も含まれます。

RG 購入記録表(Purchase Record)：CG RG の種類ごとのユニット／情報の記録に使用する用紙。購入した RG ごとに 1 行使用します。

Sect(Section)：セクション。CG における砲 RG の編成単位。

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 2 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 2 ヘクス以内(すなわち、無人地帯；4.5051)のヘクスは含みません。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りません。複数の自軍配置エリアが接していたり、重なっている場合は、1 つの配置エリアを作ります。

配置転換(Shift)：RePh の手順の 1 つ(4.511)。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。

戦略区域（Strategic Location）：各建物と、地図盤の東、北、西端につながる道路ヘクスは戦略区域です。加えて、MA が機能している走行可能な車両が存在する各ヘクス（盤端の道路ヘクスを除く）も戦略区域となりますが、MA が機能し走行可能な敵の AFV が同じヘクスにいる場合には戦略区域になりません。

戦力（Strength）：小隊、セクション、中隊、トループは、減少戦力でなければ完全戦力で受領されます。

トループ(Troop): CG における AFV RG の編成単位。

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、すべての支配下戦略区域から 3 ヘクス以上離れたヘクスのことです。

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

4.3　キャンペーンゲーム特別ルール：以下の CG SSR は、すべての RR CG シナリオと RePh に適用されます。

CG1. 地図：各 CG シナリオは、DaE 地図の全域を用います。ドイツ軍攻撃のシナリオでは、そのうちの一部をプレイエリアとして指定します。

CG2. ゲーム終了：すべての CG シナリオで、DaE 地図上にあるターン記録表を用います。各 CG シナリオのゲームターン数は変動します。第 5 ターン以降の各ゲームターン終了時に、ドイツ軍プレイヤーはシナリオ終了 dr を行います。この結果が、DaE ターン記録表の、現在のゲームターン数の隅に記載された丸数字以下であれば、シナリオは直ちに終了します。また、双方のプレイヤーが同意するなら、どのプレイヤー端にでもシナリオが終了します。どちらも生じなかった場合、シナリオは最大 8 ターンで終了します。

CG3. OBA：各陣営は、CG シナリオごとに 2 つまでの OBA 中隊を使用できます(ここで言う『中隊の使用』とは、CG シナリオのいずれかの時点で、該当 OBA 中隊に対応する無線機がプレイに登場していることです)。RG で OBA を購入した場合、無線機を受領します。ドイツ軍、イギリス軍ともに各 OBA 中隊のチットの内容は黒 8、赤 3 となります。ある CG シナリ

オのプレイにおいて 1 度でも FFE を置いた OBA 中隊はそのシナリオの終了時に『除去』され、無線機とチットともども残存しません。

CG4. 自己回復：他の自軍 MMC の回復の試みに先駆けて行われる、自軍 RPh における特別な MMC の自己回復は、各陣営とも 2 個 MMC まで可能となります。

CG5. ドイツ軍の PF：各 CG シナリオの開始時にドイツ軍陣営が使用できる PF の数は、盤上に配置されたドイツ軍**分隊**数の 1.5 倍です。その後のプレイ中に、1 個**分隊**以上の増援が盤内に進入したら、その 1 個分隊につき PF の使用可能数が 1.5 本増加（端数切り捨て）します。PF はすべての CG シナリオで使用可能です。

CG6. 残存 RG：CG シナリオで使用したか否かにかかわらず、CG シナリオ中に除去されなかった購入 RG は残存します。盤内に進入しなかった RG(もしくはその一部)も残存します。

CG7. 進入エリア：イギリス軍は、地図盤西端のどこからでも進入できます。ドイツ軍は、青い矢印（S1 と TT8）の間にある北／東端のヘクスのうち、イギリス軍の配置エリアになっていないヘクスから進入できます。ただし、TT6 と TT7 は、イギリス軍の配置エリアであっても進入に使用できます。

CG8. RG の配置／進入：盤上初期配置する場合、その RG 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りません。RPh に盤外配置したユニットが、そのプレイヤーターン中に盤上に進入しなかった場合、それらは現在の CG シナリオで使用できなくなります。しかし、そうしたユニットは残存し、次の CG シナリオで使用できます。同じ RG に所属するすべてのユニット／装備は、最初に盤上配置される時には、すべて同じ自軍配置エリアに置かなければなりませんし、最初に登場するのが盤外からの進入であるなら、すべて同じ進入エリアのいずれかのヘクスから進入せねばなりません。

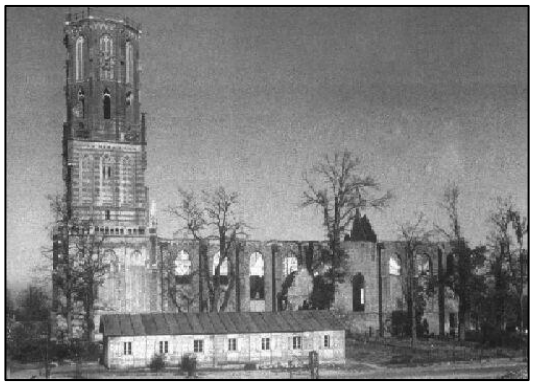
CG9. 砲：直前の CG シナリオを盤上で終えた非車載砲は、次のシナリオでは最後にいたヘクスから 3 ヘクス以内に配置せねばなりません。自軍の配置エリアではない位置にある砲は、離脱を試みねばなりません。自軍の配置エリアではない位置にある所有されていない砲は、そのままそのヘクスにどちらの陣営にも所有されていない状態でとどまります。

CG10. 盤端道路の支配：戦略区域としての盤端の道路ヘクス（A3、A12、A19、TT6、TT7、TT20、B0、D0、T0、Z0、DD0）の支配は、その道路ヘクスとそれに隣接するすべてのヘクスを統制状態の MMC を通過させることによって支配した陣営のものです。CG シナリオの開始時には、各陣営とも自軍の配置エリア内の戦略区域道路ヘクス（とそれに隣接するヘクス）を支配しています。

CG11. 盤からの離脱：シナリオのプレイ中に利用可能な自軍進入エリアから盤外退出した各歩兵／装備カウンターは、そのシナリオ中は再び進入できませんが、その進入エリアに残存します。しかし、混乱状態で退出した歩兵ユニットは、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します(除去された場合、所有していた SW は失われます)。その他の盤端から退出したすべてのものは、除去されます。勝利条件のために盤外に退出したイギリス軍ユニットは、この NMC を行う必要はありませんが、二度と盤内にはもどれません。

CG12. Stug IIIG(L)：3 号突撃砲後期型の特殊弾薬ナンバーは 1 増えます（A5 と s9 となります）。また、車両の特記事項にあるように、CMG は使用できません。

CG13. ELR：イギリス軍の ELR は 3 です。ドイツ軍 SMC の ELR は 3 です。SS 以外のドイツ軍 MMC の ELR は 2 です。



4.4 DaE キャンペーンゲーム：素晴らしき島［The Island］

CG の長さ：9 月 23 日夕方－9 月 25 日昼（6CG 日）

CG 勝利条件：イギリス軍は NN8 の建物を支配し、かつ 20VP 分のユニットを TT6－TT20 の間の盤端（両ヘクスを含む）から退出させれば勝利。ユニットの価値は以下の通り。分隊と操作班：2VP　HS：1VP　－2 の指揮官：3VP　－1 の指揮官：2VP　その他の指揮官：1VP

CG バランス規定：

ドイツ軍：イギリス軍の初回シナリオ OB から、迫撃砲を 2 つとも取り除く。

イギリス軍：初回シナリオのドイツ軍 OBA を、100+mm から 80+mm に変更する。

4.41 初回シナリオ：DaE キャンペーンゲームの初回シナリオは、両プレイヤーともに RePh を省略し、シナリオの情報にしたがって初期配置します。初回シナリオは 23 日夕方 CG 日におけるシナリオです。

4.42 初回シナリオの配置順：ドイツ軍が先に配置し、イギリス軍が先攻。

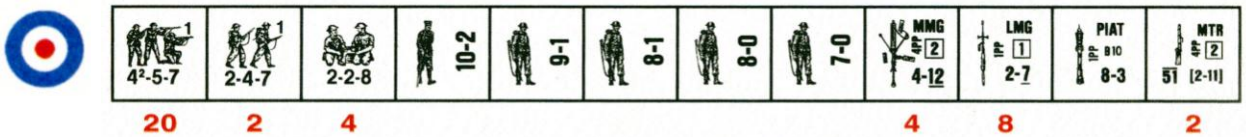
4.43 初回シナリオ特別ルール：

1. ドイツ軍には 100+mm の OBA 中隊（HE／煙幕弾の使用可能）が 1 個与えられる。

初回シナリオ OB:

Knaust 戦闘団の一部［ELR：3/2；SSR CG13.参照］　ヘクス列 E より東（E 列を含む）に配置

第 43 ウェセックス師団、第 214 旅団の一部［ELR：3］　ヘクス列 D より西（D 列を含む）に配置／もしくは第 1 ターンおよびそれ以降の任意のターンに盤外から進入



第 8 機甲旅団、4th/7th 近衛竜騎兵連隊の一部

第 1 ターンおよびそれ以降の任意のターンに盤外から進入

4.5　再装備フェイズ(RePh)：以下の手順(4.501-4.517)は、各CGシナリオとCGシナリオの間に存在するRePhに、各陣営が同時に実施します。各手順(と付随する手順)は、数字／アルファベット順に行います。現状に適合しない手順は省いてください。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、実際にそのシナリオを終了させるために行う手順です。“#”のついたものは、RePhの手順4.517で新規のCGシナリオができるまで繰り返し行う手順です。

RePh の手順

$	4.501	**混戦の完了**
$	4.502	**マーカー除去**
$	4.503	**回復・CG シナリオの終了**
	4.504	**ボグ・衝撃**
	4.505	**配置エリアの画定**
	4.506	**離脱**
	4.507	**装備の所有**
	4.508	**負傷指揮官**
	4.509	**統合**
#	4.510	**新たな CG 日の開始**
#	4.511	**配置転換**
#	4.512	**装備の修理**
#	4.513	**MMC の再補充**
#	4.514	**CPP 補充**
#	4.515	**増援グループ（RG）の購入**
#	4.516	**RG 戦力・兵器＆指揮官**
#	4.517	**主導権の決定**
	4.518	**シナリオ初期配置**

4.501　混戦の完了：敵ユニットが同一ヘクスにいる場合、そこは混戦(Melee)状態となります。混戦ヘクス内のユニットは、CC 攻撃が不可能となるまで、CC の解決を無制限に繰り返します。そのシナリオの先行側をフェイズプレイヤーと考えます。RePh の混戦では、最初のラウンドが完了したら、そのヘクスの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、Stun カウンターは+1 の面に裏返されます(それによって車両は『帰還』状態になりえますし、望むならば CE 状態になってもかまいません)。混戦の解決はどの順番で実施してもかまいません。

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

a) OBA カウンター（残存しないのであれば、無線機も除去）

b) 煙幕／WP

c) 目標捕捉マーカー、DM、CX、MOTION、CE、

4.503　回復・CG シナリオの終了：現在混乱中の両陣営のユニットは、すべて自動的に回復します。DR は不要です。最終的なヘクス／建物の支配はこの時点で決定されます。この手順の終了をもって、完全な CG シナリオの終了となります。

4.504　衝撃・ボグ：衝撃／UK の各 AFV は、衝撃／UK から回復するか、撃破が確認されるまで回復 dr を行いつづけます。ボグ／立ち往生状態の各 AFV は、ボグでなくなるか走行不能となるまで、ボグ解消を試みます(MP 消費については無視します)。

4.505　配置エリアの画定：各陣営は手順 4.5051-4.5055 にしたがい、この時点で次の CG シナリオの配置エリアを画定します。

両陣営ともに、現在支配している戦略区域にいつでも自軍の支配マーカーを置くことができます。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しょう。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か裏返します。非戦略区域も支配の対象ですが、支配マーカーは置きません。

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ます。

4.5051　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、地図の一部で対峙する両陣営の配置エリアが重なる場合があります。自軍、および敵軍の両方の支配下戦略区域から 2 ヘクス以内にある非戦略区域は、無人地帯ヘクスとなります。無人地帯ヘクスは、決して配置エリアの一部になりません。戦略区域は決して無人地帯になりません(孤立区域になりえます)。無人地帯にある走行不能 AFV は、裏返されて残骸となります。

4.5052　孤立(Isolated)ユニット：自軍配置エリア内のヘクスであっても、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／自軍配置エリアによって構成された連続した経路を引けない場合、そのヘクスに存在するユニット(兵器のみが存在する場合、MMC であると仮定する)は孤立ユニット／兵器となります。

4.5053　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すべてのヘクスは、非支配地域となります。シナリオ終了時に非支配地域に存在する各歩兵とその所有装備、および移動可能な車両は、“最も近い”自軍配置エリア(そこが孤立地帯であっても同様；ただし、その孤立地帯に残存した結果オーバースタックになる場合は無視します)に残存します。“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ます。等距離の場合には、所有者が残存するエリアを決めます。このような経路を設定できなかった各歩兵と移動可能な車両は、離脱(4.506)を試みねばなりません。走行不能の車両があり、機能する MA を有していない場合、その車両は残骸となります。

4.5054　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(以下の規定を考える場合のみ、その陣営の盤端も含みます)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ります。

4.5055　地図のマーキング：DaE のルールブック(オリジナルルール 19 ページ)には、縮小版の地図が載っています。この手順では、各陣営がコピーした縮小地図に自軍の配置エリアを記録します。まず初めに、両陣営とも(異なる色で同じコピー地図に)それぞれが支配している戦略区域に印をつけていきます。建物ヘクスには“B”を、盤端道路ヘクスには“R”を、MA が機能している移動可能な AFV には“V”を書き込みます(手順①)。

境界線の例

両プレイヤーは最初の CG シナリオ(23 日夕方)を終え、配置エリア確定の手順(4.505-.5055)に入ります。イギリス軍が支配している戦略区域(建物ヘクス、西端の道路ヘクス、MA が機能している走行可能 AFV)には、イギリス軍国籍マーカーが置かれており、それ以外の建物はすべてドイツ軍が支配しています。

配置エリアの外縁は、支配している戦略区域から 2 ヘクス先のヘクスのヘクスサイドになります。外縁を閉じるように描いていきますが、すでに閉じた配置エリアと重なったり接した場合には互いに融合していきます。盤端にも境界線が描かれていると考えます。

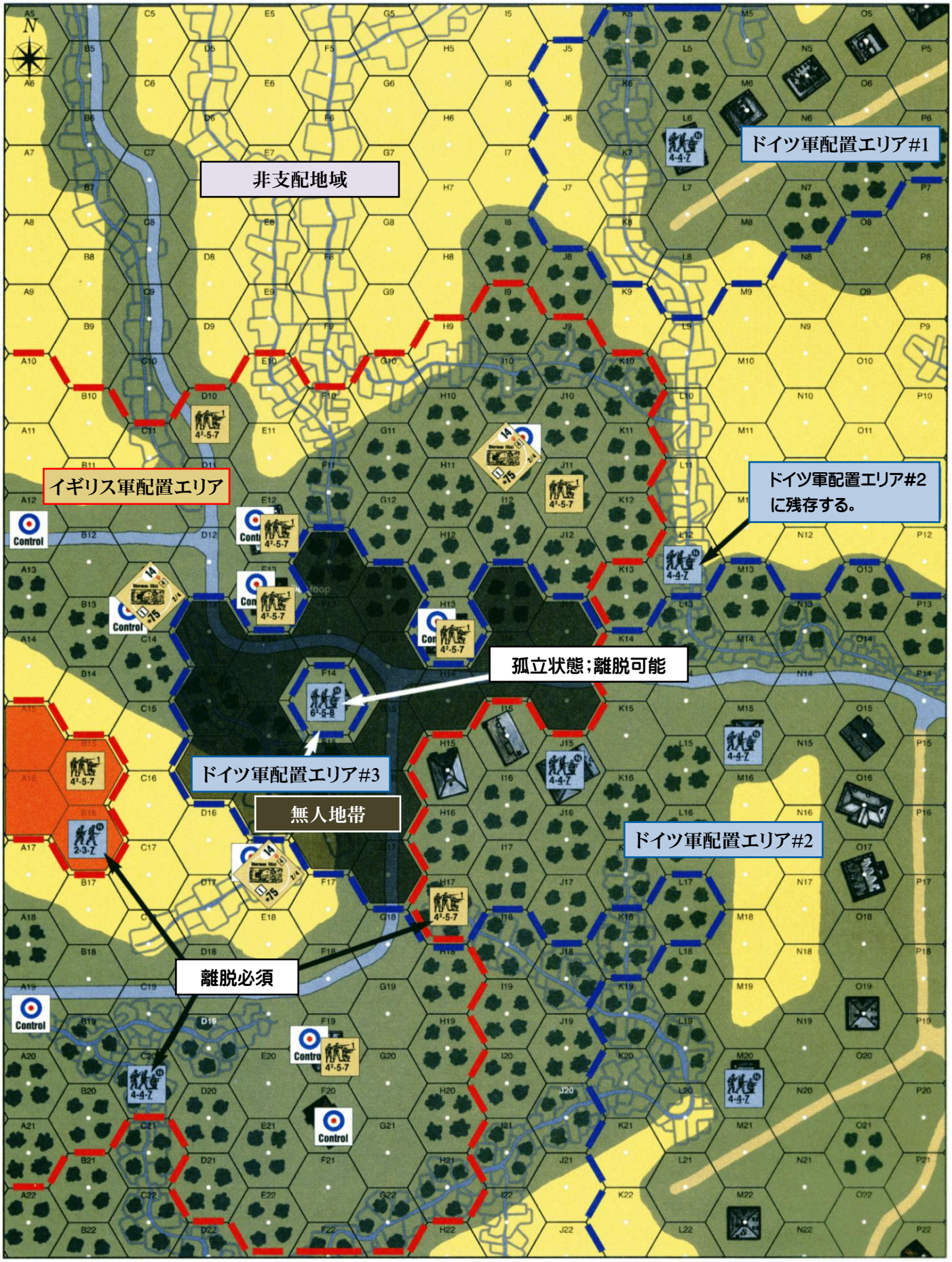
イギリス軍の配置エリアは、A10 から東に延び、南に降りた後西に向かい、A21 で盤端と接する赤い外縁で描かれています。ドイツ軍の配置エリアは 3 つに分かれています。＃1 は L6-O5 の建物を起点とし、＃2 は M15、H15、M20、そして M22 を起点にしています。＃3 は F14 を起点としますが、このヘクスのみが配置エリアとなります。＃3 は次の規定によって無人地帯で切り離されるまで、＃2 と融合した配置エリアだったことに注意してください。無人地帯とは、互いの配置エリアが重なった部分の“非戦略区域ヘクス)のことであり、図中では灰色の影が付けられています。無人地帯は、配置エリアの一部にはなれません。F13、H13 はイギリス軍支配の戦略区域なので、無人地帯にはなりません。F14、H15、I15 もドイツ軍支配の戦略区域なので無人地帯にはなりません。

すべての戦略区域から 3 ヘクス以上離れているヘクスは、その時点では「非支配地域」です。しかし、完全に一方の陣営の配置エリア(および盤端)に囲まれているなら、そこは配置エリアの一部に融合します。図中では A15、A16、B15、B16 の 4 ヘクスがこれに該当し、イギリス軍配置エリアに融合します。

イギリス軍の戦車は「進入エリア(すなわち盤外)」に残存します(終了した CG シナリオが夕方のものであるため；4.5127 参照)。歩兵は、H17 にいる 4-5-7 分隊を除き、全て盤上の単一の配置エリアに残存します。この分隊は敵の配置エリア内にいるため、離脱(4.506)の DR を必要とします。DRM の合計は 0 です(+1 敵の配置エリアにいる、＋1HS よりも大きい、－2 味方の配置エリアに隣接している)。DR によって、以下のことが起こり得ます。8 以下であれば離脱成功です。9 なら置き換えが生じ、4-4-7 分隊となって離脱します。10 なら損耗が発生し、2-4-7HS となって離脱します。11 なら置き換えと損耗の両方が生じ、2-3-7HS となって離脱します。

B16 の SS2-3-7HS と C20 の SS4-4-7 は敵の配置エリアにいるので、離脱の DR が必要です。HS は+1DRM、分隊は+2DRM が適用されますが、置き換えは 3.2 項により適用外です。HS は最も近い配置エリア＃3 が孤立状態のため、これを無視して(4.5061)エリア＃2 に残存できます。L12 の SS4-4-7 は、エリア＃2 に残存します(4.5053)。F14 の SS6-5-8 は、離脱の DR が可能(必須ではない)で、+3DRM が適用され、エリア＃2 に向けて離脱します。

L6 の SS4-4-7 はエリア＃2 への配置転換を DRM0 で実施できます。イギリス軍配置エリアに残存したすべてのユニットは、西端の進入エリアに(配置エリアと接しているがゆえに)自動的に配置転換できます。


非支配地域
ドイツ軍配置エリア#1
イギリス軍配置エリア
ドイツ軍配置エリア#2
に残存する。
孤立状態；離脱可能
ドイツ軍配置エリア#3
無人地帯
ドイツ軍配置エリア#2
離脱必須

次に、両陣営は自軍の戦略区域の 2 ヘクス先のヘクスに印をつけていきます。ヘクスの中心点に、小さな色の点を打つとよいでしょう。これにより、戦略区域を中心とする、直径5ヘクスの“メガヘクス”がいくつか作られることになります。ただしこの時、2ヘクス先が敵の支配する戦略区域である場合、印をつけることはできません(敵支配の戦略区域は決して自軍の配置エリアにならないからです)。これらの“メガヘクス”が連結される場合、それらは統合されて1つの配置エリアを作ります(手順②)。

配置エリアが作られたら、その最外縁のヘクスの印を×にしていきます。これで配置エリアの形状が見えてきました(手順③)。

次に、両陣営の配置エリアが重なっていて、かつ支配された戦略区域ではないヘクスを塗りつぶします(蛍光マーカーを使うと明確です)。ここは無人地帯となり、両陣営の配置エリアから除外されます。この時点で、一方の陣営の配置エリアに取り囲まれた非支配地域は、その陣営の配置エリアに統合されます(手順④)。

これで両陣営の最終的な配置エリアが決定したので、その最外縁のヘクスに大きな色の点を打ちます。小さい点や×が打たれていたら、大きな点で潰してしまいましょう。この大きな点の付いたヘクスで囲まれたエリアが、画定された配置エリアです。各配置エリアに、ID(数字やカタカナ)を記入します(手順⑤)。

この後の RePh で戦略区域の支配権が変化したとしても、ここで確定した配置エリアに影響はありません。

4.5056　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します。

4.5057　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／装備の動向を決定します。この行動リストで示された記載事項は、RePh の手順に従って実行されます。

兵士／走行可能車両

敵配置エリア	離脱(4.506)を試みねばならない。
無人地帯	離脱(4.506)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、不可能な場合、離脱(4.506)を試みねばならない。

非所有状態の非車載装備

敵配置エリア	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択;2.5071)
無人地帯	非所有状態でその場に維持される(2.5072)。
非支配地域	非所有状態でその場に維持される(2.5072)。

機能する MA を有しない走行不能車両

あらゆる場合	裏返し、残骸とする。

機能する MA を有する走行不能車両

敵支配下の戦略区域	裏返し、残骸とする。
敵の配置エリアもしくは無人地帯	裏返し、残骸とする。
非支配地域	所有者側に残存し、その場に残される。

4.506　離脱(Escape)：無人地帯／敵の配置エリアにいるか、もしくは非支配地域でシナリオを終えた各兵士／移動可能車両ユニットのうち離脱を要求されたもの(4.5053)は、離脱を試みねばなりません。孤立状態でシナリオを終えた各兵士／移動可能車両ユニットは、離脱を試みることができます。同一区域内にいる 2 個以上の歩兵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ます;離脱表の DR は、各スタックごとに行われます。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す。ただし、負傷した指揮官は何も運搬できません。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／受け渡しを行ってかまいません。

離脱表

修整後 DR	歩兵	走行可能車両
≦8	離脱	離脱
9	離脱;置き換え	残骸
10	離脱;損耗	残骸
11	離脱;置き換えと損耗	残骸
≧12	すべてのユニットと装備は除去	残骸

DRM：

-1	単独の、負傷していない SMC
-1	AFV
-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。
+1	負傷
+1	麻痺
+2	孤立状態
+4	所有されている砲
+1	同じ離脱 DR を行う歩兵の規模が 1HS より大きい場合、追加の HS ごとに。

4.5061　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すべての装備は、自軍配置エリア、もしくは利用可能な進入エリアの盤外に残存します。ただし、そのエリアは、連続した進入可能なヘクス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りません(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しますが、可能な限り離脱経路に敵配置エリアヘクスが少ない方にしなければなりません)。最も近い自軍配置エリアが孤立していた場合、そこは無視してもかまいません。離脱を試みたユニットが除去された場合、そのユニットが所有していた装備もすべて除去されます。

4.507　装備の所有：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します。(新しい)所有者の選択により、それらの装備のうち車両以外のものを、同じ配置エリア内に残存したいずれかの歩兵ユニットによって破壊してもかまいません。

4.508　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当てはめます:

修整後 dr	結果
≦1	非負傷状態で残存
2－4	負傷状態で残存
≧5	除去

drm：

+1	孤立状態

4.509　統合：同一の配置エリア／進入エリア(もしくは除去プール)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(2 個の HS を 1 個分隊に)します。

4.510　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す。

4.511　配置転換（Shift）：配置エリアに残存した歩兵／走行可能車両ユニット(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ることができます。進入エリアに残存した歩兵ユニット(もしくは歩兵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ることができます。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すべ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』を引けなければなりません。『経路』の長さに制限はありません。配置転換を試みる際、各 MMC は 5PP 以下、負傷していない SMC は 2PP 以下の運搬が可能です。負傷 SMC に運搬能力はありません。何かを運搬しているユニットが配置転換する(試みる)に先立ち、各 SW は自由に放棄したり、破壊や受け渡しが可能です。砲は配置転換できません。

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かつ秘密裏に DR を行います。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 が不要です。この場合は自動的に配置転換が成功します。1CG 日につき、各ユニット／グループは 1 回だけ配置転換を試みられます。出ようとしている配置／進入エリアと、配置転換によって向かおうとしている新たな配置／進入エリアがと

もに同一のユニットは、すべて単一のグループとして配置転換を試みねばなしません。

配置転換によってある配置エリア内にユニットがまったくいなくなったとしても、そのエリアの支配は最後にそこを支配していた陣営のものです。

配置転換表

修整後 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	すべてのユニットと装備は除去

DRM:

-1	『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。

† 各歩兵ユニットは dr を行い、4 以上で損耗する。各車両は dr4 以上で除去される。dr は各ユニットごとに行う。

4.512　装備の修理：各陣営は、以下の手順に従って装備を修理します。

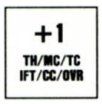
4.5121　走行不能 AFV：走行不能の車両は、以下の表に従って dr を行い、走行不能が修理されたか否かを判定せねばなりません。

走行不能修理表

修整後 dr	結果
≦2	走行可能となる
≧3	変化なし

drm:

+1	孤立状態
+1	最前線ヘクスにある。
+1	非支配エリアにある。



4.5122　麻痺 AFV：麻痺(stun)を被った車両が残存している陣営は、以下の表で dr を行い、その車両の麻痺からの回復状況を決定せねばなりません。

AFV 麻痺回復表

修整後 dr	結果
≦2	回復;stun マーカーを取り除く。
3－5	変化なし;stun マーカーは維持される。
≧6	車両は除去される。

drm:

+1	孤立状態

4.5123　兵器の修理：各陣営は、残存した捕獲兵器ではない自軍故障兵器の各々につき、以下の表で個別の dr を行います。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、歩兵ユニットも残存していなければなりません。使用不能の車載 MG(この手順の修理の試みで使用不能となったものも含む)は、自軍の SW-LMG を除去することにより自動的に修理することができます。この場合、除去される LMG は、該当 AFV と同じ配置／進入エリアに残存したものでなければなりません。

兵器修理表

修整後 dr	結果
≦1	修理
≧2	除去*

drm:

-1	車載兵器
-x	兵器の修理ナンバー
+1	砲を操作班以外が修理する場合。
+1	孤立状態

* 車載兵器の場合、使用不能(Disabled)となる。MA が使用不能となったら、直ちに帰還となる。

4.5124　捕獲装備：各陣営は、歩兵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 を行います。4 以上でその兵器は除去されます。すでに故障している捕獲兵器は自動的に除去されます。

4.5125　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ります。

4.5126　弾薬欠乏(Low-Ammo)解消：捕獲兵器でなく、孤立状態でもない兵器に置かれている弾薬欠乏(Low Ammo)カウンターは、自動的に取り除かれます。

4.5127　夜間のイギリス軍戦車：午後シナリオを終えた時点で地図上にある、孤立していないイギリス軍の走行可能な戦車は、イギリス軍の『進入エリアに』残存します。これらの戦車は、次の CG シナリオには盤外から進入します。イギリス軍は、朝のシナリオでは戦車トループ購入時に盤上配置を選択することができません。

4.5128　AFV の帰還：この時点で帰還（Recall）を被っている AFV は除去されます。

4.513　MMC の再補充：両陣営は、この時点でそれまでに終えた CG シナリオ（4.501 の混戦の解決は CG シナリオの一部であるが、離脱や配置転換などその他の RePh の手順は CG シナリオではないことに注意）で除去された MMC を蘇らせることで、ユニットを再補充できます。各陣営は除去された歩兵ユニットを盤外のわかりやすいところにおいて記録しておきます。それらの歩兵のうち、総分隊相当数の 25%（端数切り捨て：0.5 を 1 個 HS の補充としては数えません）を再補充させることができます。再補充したユニットは、孤立していない配置エリア／利用可能な進入エリアのいずれかに残存します。ただし、再補充されたユニットはあたかも ELR を超過したかのように 1 段階下のユニットに置き換えられます。このルールに関してのみ、SS6-5-8 分隊は SS4-4-7 分隊に置き換えられ、SS4-4-7 分隊は SS2-3-7HS に置き換えられます。再補充されたユニットは、あらゆる点で『購入された RG』とは考えません。
例：直前の CG シナリオにおいて、イギリス軍は 3 個の 4-5-7 分隊と 2-3-7HS、2-4-7HS を 1 個ずつ失っていました。総分隊相当数は 4 個なので、その 25%である 1 個分隊が再補充されます。イギリス軍プレイヤーは 4-5-7 分隊 1 個を再補充することにしましたが、ELR 超過時と同じ置き換えが必要です。最終的に、4-4-7 分隊 1 個が補充されました。

例：ドイツ軍の損害は SS3-4-8HS1 個と、SS2-3-7HS が 3 個、そして非 SS2-3-7HS が 2 個でした。総分隊相当数は 3 個なので、ドイツ軍は補充を受け取れません（0.75 分隊ですが、端数は切り捨てられます；1 個 HS を復活させることはできません）。ドイツ軍が上記に加えて非 SS4-4-7 分隊 1 個を失っていたとすると、総分隊相当数は 4 となり、1 個分隊相当の補充が認められます。手順 4.509 の時点で 2 個の SS2-3-7HS が SS4-4-7 分隊に、非 SS2-3-7HS2 個が非 SS4-4-7 分隊に統合されます。ドイツ軍プレイヤーは、非 SS4-4-7 分隊を置き換えて 4-3-6 徴収兵分隊を受け取るか、あるいは SS4-4-7 分隊を置き換えて SS2-3-7HS を受け取るかを選択できます。

4.514　CPP 補充：CPP は以下のように補充されます。下記に示された CPP 基本値から秘密裏 dr を引いた数値が、実際に補充される CPP 総数となります(最小で 0 になりえます)。この数値は対戦相手に公開されず、CG 記録表の現在の CG 実における CPP“Repl”欄に記入されます。現在の CG 日の CPP“Repl”の値と、“Start”に記載されている値(以前の CG 日で消費されなかった残りの CPP)を合計し、CPP“Total”欄に記入します。この総 CPP を用いて、RG を購入します。

CPP 補充表

CG 日	ドイツ軍 CPP 基本値	イギリス軍 CPP 基本値
23 日夕方※	0	0
24 日朝	16	25
24 日昼	11	13
24 日夕方	7	10
25 日朝	7	20
25 日昼	5	10

※23 日夕方のシナリオで登場する部隊は、初回シナリオの OB を参照（RG の購入は無い）。

ドイツ軍　増援グループ（RG）表

ID	グループ種別	F/D	ユニット種別	CPP コスト	CG 日 最大	CG 最大
I1[a,e]	SS 歩兵小隊	3/2	6-5-8	4	1	1
I2 [a,e]	SS 歩兵中隊	6/5	SS 4-4-7	6	1	1
I3 [a,e]	国民擲弾兵中隊	6/5	4-4-7	4	1	3
V1 [a]	Pz III 小隊	2/1	Pz IIIN	2	1	1
V2 [a]	Pz V 小隊	2/1	Pz VG	4	1	2
V3 [a]	Pz VI 小隊	2/1	Pz VIE	3	1	2
V4 [a]	SS 突撃砲小隊	3/2	StuG IIIG(L)	5	1	2
G1 [b]	対戦車砲 I	1	75L Pak40	2	2	2
G2 [b]	対戦車砲 II	1	88LL Pak43/41	3	1	1
HW1 [a,b]	SS 機関銃小隊	2/1	HMG	6	1	2
O1 [b,d]	大隊迫撃砲 OBA	-	80+mm OBA	3	2	5
O2 [b]	野砲 OBA	-	100+mm OBA	5	1	3
O3 [b]	ロケット OBA	-	150+mm OBA	3	1	1
攻撃チット		-	-	1	1	1

a I（歩兵）、V（車両）、HW（重火器）タイプの RG は、追加 1CPP を支払うことによって購入した CG 日の開始時に（盤外からの進入ではなく）盤上配置が可能となる。この追加 1CPP は、ドイツ軍が攻撃を選択した場合（4.5454）不要となる。

b AT 砲 1 門につき、2-2-8 操作班 1 個が付随する。HMG1 丁につき SS3-4-8HS が付随する。G（砲）タイプの RG と O（盤外砲撃）タイプの RG（対応する無線機）は追加コストなしで盤上配置できる。

c 25 日昼には購入できない（4.5154 参照）。

d 無線接触の維持 DRM は、 - 1 ではなく - 2 である（2.11 参照）。

e I（歩兵）タイプの RG は、1CG 日につき 1 個しか購入できない。

イギリス軍　増援グループ（RG）表

ID	種別	F/D	ユニット	コスト	CG 日 最大	CG 最大
I1[a]	歩兵中隊	10/7	4-5-7	8	1	4
V1 [a]	戦車トループ I	1/1 3/2	ShermanIIC ShermanIII	6	1	1
V2 [a]	戦車トループ II	1/1 3/2	ShermanVC ShermanV	5	1	3
G1 [b]	対戦車砲	2/1	6-pounder	2	1	1
HW1 [a,b]	機関銃小隊	3/2	MMG	5	1	2
HW2 [a,b]	軽迫撃砲小隊	2/1	51mm Lt.MTR	2	1	3
O1 [b,c]	大隊迫撃砲 OBA	-	70+mm OBA	2	2	4
O2 [b]	中野砲 OBA	-	80+mm OBA	3	2	5

a I（歩兵）、V（車両）、HW（重火器）タイプの RG は、追加 1CPP を支払うことによって購入した CG 日の開始時に（盤外からの進入ではなく）盤上配置が可能となる。ただし、V タイプの RG は朝の CG シナリオでは盤上に配置できない（4.5127 参照）。

b AT 砲 1 門もしくは MMG1 丁につき、2-2-8 操作班 1 個が付随する。51mm 迫撃砲 1 門につき 2-4-7HS が付随する。G（砲）タイプの RG と O（盤外砲撃）タイプの RG（対応する無線機）は追加コストなしで盤上配置できる。

c 無線接触の維持 DRM は、 - 1 ではなく - 2 である（2.11 参照）。

4.515　増援グループ（RG）の購入：両陣営は、RG 購入に秘密裏に CPP を振り分けます。使われた CPP は、その陣営の現在の総 CPP から差し引きます。使った CPP、残った CPP、購入した RG は相手陣営には秘密にして置いて構いません。プレイヤーは、各陣営の増援グループ（RG）表を参照します。それには、使用可能な様々な種類の RG、それら RG の CPP コスト、CG 期間中に購入できる各 RG の総数、およびそれぞれに関する特記事項が記載されています。RG を選定するごとに、CG 記録表の“購入 RG(RG Purchased)”列の現在の CG 日の行に、その ID(と、購入に使った CPP)を記入します。RG をすべて選定し終えたら、CG 記録票の“CPP 消費(Spent)”の列の現在の CG 日の行に、使用した総 CPP を記録します。次に、“CPP 残余(Left)” の列の現在の CG 日の行に、残った CPP 総数を(0 であっても)記録します。残余の CPP は、次回以降の RePh において、RG の購入に使用できます。

4.5151　増援グループ表：RG 表には、以下の情報が記載されています。

ID：各 RG には、英数字の識別記号があります。

グループ種別：RG の名称です。この名称と ID は、RG 購入記録表に秘密裏に記録されます。

F/D（完全／減少）およびユニット種別：各 RG に含まれる、ユニットの種類と、完全戦力／減少戦力時の数が記載されています。

CPP コスト：RG の CPP コストが記載されています。この RG を受領するためには、購入者の現在の総 CPP から、ここに記載された CPP 値を差し引きます。ID が“I”、“V”、もしくは“HW”で始まる RG は、表中のコストに 1CPP を追加して購入することで、購入したのと同じ CG 日のシナリオにおいて、孤立していない自軍支配エリアに盤上初期配置することができます（4.5127 および 4.5154 参照）。

CG 日最大：1CG 日にその RG を購入できる最大数が示されています。

CG 最大：CG を通じてその RG を購入できる最大数を示します。両陣営は、各種類の RG があといくつ購入できるかを確認する目的で、CG 期間中に購入した各 RG の総数を記録しておかねばなりません。

4.5152　進入エリア：ドイツ軍とイギリス軍の進入エリアについては、SSR CG7 に記載されています。加えて、ドイツ軍が北端から進入不可能な場合、“I”、“V”、もしくは“HW”タイプの RG を盤上配置として新規購入することはできません。

4.5153　RG 購入記録表：現在の CG 日の RG の選定と CPP の消費が終わったら、RG 購入記録を更新せねばなりません。購入した各 RG の記録には用紙の 1 行分を使います。以下は、RG 購入記録の各列の説明です。

CG 日：RG を購入した CG 日。

RG ID：RG の英数字 ID。

グループ種別(Group Type)**：**RG の名称。

購入(P)**#：**CG 期間中のこれまでの当該 RG の購入総数。

残余(R)**#：**当該 RG の、今後の CG 期間中の購入可能数。その陣営の RG 表の“CG 最大”列（の当該 RG 行）の数字から購入#の数字（購入総数）を引いた値のこと。

戦力（Str）**：**RePh 手順 4.5161 で確定した RG 戦力を記入します。完全(Full)戦力ならば“F”、減少(Depleted)戦力ならば“D”と記入します。

ユニット（Units）**#：**RG 表に記載の当該 RG の受領ユニット数を記入します。

受領（Received）SW／Gun**：**当該 RG の SW が確定したら（RePh 手順 4.5162）、受領した各兵器の個数を記録します。

受領指揮官(Leader Received)**：** RePh 手順 4.5163 で決定した、各指揮官を記録します。

配置(Set Up)**：** RG が盤上配置されるなら“O”、盤外から進入するなら“E”を記入します。

その他(Other)**：**その他に必要な雑多な情報を記入するために使います。

4.5154　ドイツ軍攻撃チット：ドイツ軍は CG を通して一度だけ、攻撃チットを購入できます。これはドイツの限定的な反撃能力を表しています。攻撃チットを購入した時に同時に購入する RG は、追加コストなしで盤上配置できます。購入した攻撃チットは、購入した CG 日に使用しなければなりません。25 日昼の CG 日には攻撃チットを購入できません。

4.516　RG 戦力、兵器＆指揮官

4.5161　RG 戦力：各“I”、“V”、 “HW”、およびイギリス軍の“G”タイプの RG は、減少戦力で受領される可能性があります。そのような RG を**購入**したなら、プレイヤーはその時点で DR を行い、RG 戦力表でその RG が完全戦力なのか減少戦力なのかを決定せねばなりません。完全戦力の RG は、RG 表の“/”左側の数のユニットを受領し、減少戦力の RG は RG 表の“/”右側の数のユニットを受領します。RG 戦力、SW、指揮官を決定するすべての DR／dr は秘密裏に行われ、CG が終了するまで結果を明かす必要はありません。

RG 戦力表

修整後 DR	結果
≦8	完全
≧9	減少

4.5162　支援火器の受領：“I”タイプの RG が、どの SW をどれだけ受領できるかは、以下の SW 受領表によって決まります。完全戦力の RG であれば、表に記載された数の SW を自動的に受領します。減少戦力の RG であれば、SW につき個別に 1 回ずつの dr を行い、4 以下でその SW を受領できます。受領した SW は、RG 購入記録票の当該 RG の行に、適切に記録します。受領した SW は、当該 RG が初めて登場する CG シナリオでは、その RG に属するユニットとスタック(およびそれに所有)された状態で配置／進入せねばなりません。

I(歩兵)タイプ RG　SW 受領表

国籍	RG 種別	MMG	LMG	PSK	DC
ドイツ	SS 歩兵小隊	1	1	1	-
ドイツ	SS 歩兵中隊	1	2	1	-
ドイツ	国民擲弾兵中隊	-	2	-	-
イギリス	歩兵中隊	-	3	-	2

4.5163　指揮官の受領：購入した各“I”タイプ RG につき、1 回の DR を行い、該当する DRM を適用して以下の中隊(小隊)指揮官受領表に当てはめ、当該 RG が受領する指揮官を決定します。

中隊指揮官受領表

修正後 DR	受領指揮官
2	10-2, 8-1, 8-0
3	9-2, 9-1, 8-0
4	9-2, 8-1, 7-0
5	9-1, 8-1, 8-0
6	9-1, 8-1, 7-0
7	8-1, 8-0, 8-0
8	9-1, 8-0
9	8-1, 8-0
10	8-1, 7-0
11	8-0, 7-0
12	8-0, 6+1
≧13	7-0, 6+1

DRM:

+2	減少戦力
+1	国民擲弾兵中隊

小隊指揮官受領表

修正後 DR	受領歩兵指揮官
2≧	9-2
3-4	9-1
5-7	8-1
8-9	8-0
10-11	7-0
≧12	6+1

DRM:

+2	減少戦力
-2	SS 歩兵小隊

4.517　主導権の決定：各陣営は現在の CG 日の主導権チットを選択します。主導権チットは“攻撃(Attack)”か“戦闘休止(Idle)”の 2 種類あり、これはその陣営が望む戦術プランを表しています。CG を通じて、イギリス軍は 4 枚、ドイツ軍は購入で入手する 1 枚のみの攻撃チットを使えます。このルールに関しては、初回シナリオの攻勢は、イギリス軍の攻撃チット使用にカウントしません。どちらの陣営も攻撃チットを使用していないと見なします。

各陣営は、自身の主導権チットを選び、相手から見えないように盤上に置きます。次の CG シナリオで選択した面(“Attack”か“Idle”)を表にしておき、これを同時に見せ合います。これを以下の『主導権／シナリオ種別マトリクス』にあてはめ、新規 CG シナリオが生成されるか否か、また生成された場合どんな種類になるかを確定します。

主導権／シナリオ種別マトリクス

チット選択	イギリス軍攻撃	イギリス軍戦闘休止
ドイツ軍攻撃	双方攻撃 [1]	ドイツ軍攻撃 [1]
ドイツ軍戦闘休止	イギリス軍攻撃 [1]	戦闘休止 [2]

1　シナリオは生成されます；シナリオ種別ごとの詳細な情報は以下を参照します。

2　この CG 日にシナリオは生成されません；RePh の手順 4.510-.517 を、シナリオが生成されるまで繰り返します。

4.5171　シナリオ種別：

a)　**双方攻撃**：この CG 日は、両陣営が攻撃を計画しています。イギリス軍プレイヤーが dr を行い、どちらが先に初期配置するか決めます；2 以下でイギリス軍が先となり、3 以上でドイツ軍が先となります。ドイツ軍が先に配置となった場合、通常のイギリス軍攻撃シナリオとなります。イギリス軍が先に配置となった場合、イギリス軍が初期配置した後に、ドイツ軍は限定された(10 ヘクス×10 ヘクス以内)のプレイエリアを指定します。ドイツ軍攻撃のシナリオ中は、このプレイエリア外の地図はプレイに使用されません。このドイツ軍攻撃シナリオは 3 ゲームターンで終了します。ゲームターンが完全に終了したら、先ほどの限定プレイエリア外の地図とユニットも用いた、イギリス軍攻撃の CG シナリオが始まります。この CG 日の 2 回目のシナリオ開始は、第 1 ターンからになります(第 4 ターンからではありません)。両陣営の部隊は、最初に配置エリアの決定を再び行ってから(離脱等も含め；手順 4.501-.509 を行ってから)再び初期配置されます。

b)　**ドイツ軍攻撃**：この CG 日では、ドイツ軍が攻撃を行います。イギリス軍が先に配置し、ドイツ軍が先攻です。イギリス軍が初期配置した後に、ドイツ軍は限定された(10 ヘクス×10 ヘクス以内)のプレイエリアを指定します。ドイツ軍攻撃のシナリオ中は、このプレイエリア外の地図はプレイに使用されません。このシナリオは 3 ゲームターンで終了します。

c)　**イギリス軍攻撃**：この CG 日では、イギリス軍が攻撃を行います。ドイツ軍が先に配置し、イギリス軍が先攻です。地図全体が使用されます。

d)　**戦闘休止**：この CG 日にはシナリオが生成されません。したがって、CG シナリオはプレイされません。

4.5172　CG シナリオ勝利条件：*Decision at Elst* においては、個別の CG シナリオに勝利条件は設定されていません。CG シナリオは、全体的な CG 勝利条件を満たすための中間地点をプレイヤーに対して与えるにすぎません。CG シナリオには勝者も敗者もなく、あるのは CG 全体の勝敗のみです。CG 全体の勝利条件は、4.41 を参照してください。

4.518　初期配置

4.5181　孤立ユニット初期配置：今回の CG シナリオで先に配置する側は、孤立区域に残存したユニットと装備を配置します。その後、もう一方の陣営も同様に配置します。各孤立ユニット／装備は、現在の配置エリア内にのみ配置可能です。走行不能車両は、現在のヘクスと VCA をそのまま維持します。孤立区域に配置された AFV は、ASL-SK ルール 7.2.1 項にある弾薬減少(Low-Ammo)状態となります。

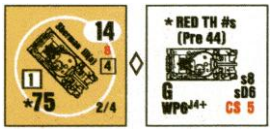
4.5182　非孤立ユニット初期配置：先に配置する陣営は、残りの残存(新規購入し、盤上初期配置するものも含む)ユニットと装備を、それらが残存した配置エリアの適正なヘクスに配置します。走行不能車両は、現在のヘクスと VCA をそのまま維持します。先に配置する陣営が完全に配置を終えたら、もう一方の陣営も同様に配置します。盤外から進入するユニットは、プレイが開始されてから任意の自軍プレイヤーターンの RPh の開始時に盤外配置されます。CG.7、CG.8 を参照。

4.6　ゲームの開始：後から初期配置した側が先攻となり、プレイが開始されます。

戦闘後のエルストの主要通り

車両と砲兵器ノート

イギリス軍

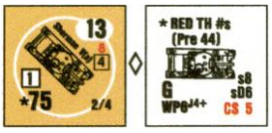


●シャーマン III(a)：これはアメリカ製 M4A2 中戦車のことである。イギリス軍は，大量に供与された 75mm 砲搭載のシャーマンの中で，その速力，操作性，信頼性から言って，このシャーマン III が最良のものと考え，これを好んだ。第 2 次アラメインの戦いの際には，第 8 軍の装備したシャーマンのおよそ 3 分の 1 がこのタイプであった。イギリス軍には 5,041 両がレンドリースで送られ，自由フランス軍には 382 両が与えられた。

†1944 年よりも前（すなわち1943 年以前）ではMA のTH#は赤色を使用する。このことはカウンターに“Red TH#s(Pre44)”と記載されている。

†WP6 は1944 年6 月から使用可能である。これはカウンター上で“J4+”と記載されている。

†1942年10月(1.4)，1942年11月 - 43年2月(1.3)，1943年3月(1.2)，1943年4月 - 6月(1.1)，1944年7月 - 1945 年5月(1.0)　BPV=68

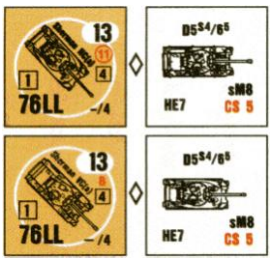


●シャーマン V(a)：これはアメリカ製 M4A4 中戦車にイギリス軍が付けた名称である。このカウンターは、シャーマン I (M4 戦車) も表している。Mk I と Mk V の主要な違いは搭載エンジンであり、この両者はゲームでは同一のものとして扱われる。7,499 両のシャーマンVが製造され、うち 7,413 両がレンドリースの対象となった。イギリスには 7,167 両が送られ、ゆえに Mk V はイギリスが最も大量に使用できるシャーマンの形式となった。残りの 274 両のシャーマン V は自由フランス軍に送られた。シャーマンの 1 個トループは規定では 3 両編成であったが、ヨーロッパ北西部とイタリアでは（正確な時期は部隊により異なるが）ファイアフライかシャーマン IIA を追加した 4 両編成となっていた。ただし、イタリアでの第 1 及び第 6 機甲師団所属の機甲偵察連隊では、シャーマンのトループは 2 両のシャーマンと 2 両のスチュアート（しばしば偵察型に改造されていた）の 4 両編成であった。

†1944 年よりも前（すなわち1943 年以前）ではMA のTH#は赤色を使用する。このことはカウンターに“Red TH#s(Pre44)”と記載されている。

†WP6 は1944 年6 月から使用可能である。これはカウンター上で“J4+”と記載されている。

†1943年7月 - 8月(1.1)，1943年9月 - 1944 年4月(1.0)　1944年5月 - 1945 年5月(0.9)　BPV=68

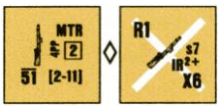


●シャーマンIIC/●VC(a)：チャレンジャーがノルマンディ上陸に間に合わないことが明らかになった時点で，強力な17ポンド砲を搭載する代替戦車としてシャーマンが候補に挙がった。この案の実現は疑問視されたが，部品の一部を改良すれば実際に稼働することが試験的な導入によって確認された。ただちに急激な換装計画が実行され，1944 年の6 月には十分な17 ポンド型シャーマン（ファイアフライと呼ばれた）を生産することができた。その数は平均してDD タイプ以外のシャーマン1 個トループにつき1 両，第7 機甲師団の第22 機甲旅団のクロムウエル1 個トループにつき1 両の割合で配備できるものであった。ファイアフライは，大半のドイツ軍戦車の砲と同等以上の威力を持つ砲を備えた，初めてのイギリス戦車となった。それはすなわち，あらゆるアメリカ製戦車の砲をしのぐ威力を持っているということでもあった。この戦車はしばしば“見晴らしのよい”位置で使用された。すなわち，背面の憂いのない後方に陣取り，パンターやティーゲルといったドイツ戦車から75mm 型シャーマンの前方を守ったのである。ドイツ軍戦車はファイアフライを恐れ，これと遭遇した際には優先目標として攻撃した。ファイアフライにはBMG もその操作員もなく，その場所には主砲の砲弾が搭載されていた。ファイアフライの最も一般的なバージョンは，シャーマンV（M4A4 のこと。2機のエンジンを搭載していたため，車体がほかのシャーマンよりも長かった）を基にしたVC 型であった。次に多いタイプがII（M4A1）とハイブリッドI（M4A1 の車体上部構造を持ったM4）を基にしたタイプで，ゲーム上は両方ともIIC 型とみなしている。イギリスの名称における“C”は17 ポンド砲装備型を示す。ちなみに，“B”は105mm 砲装備型のことであるが，SK のイギリス軍には含まれていない。全部で2,139両のファイアフライが生産された。

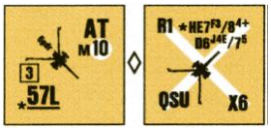
†APCR は1944 年9 月から使用可能である。これはカウンター上で“D5S4”と記載されている。

†IIC　イタリア以外のETO ：1944 年6 - 12月(1.4)，1945 年1月 - 5月(1.1)　イタリア：1944 年10月 - 1945 年3月(1.6)，1945 年4月 - 5月(1.4)　BPV=77

†VC　イタリア以外のETO ：1944 年6 - 12月(1.1)，1945 年1月 - 5月(1.2)　イタリア：1944 年10月 - 1945 年5月(1.5)　BPV=76



●OML　2インチ迫撃砲：この『砲口装填式砲兵器(Ordnance Muzzle Loading):2インチ迫撃砲』は，もともとはスペインの設計を流用したものであった。緊迫した国際情勢を受けて，最低限のテストをしただけで1938年には製造が開始された。にもかかわらず，この兵器は第2次世界大戦を通してよく働いた。射程が短いという欠点は，煙幕弾と照明弾の射撃能力により，少なくとも部分的には補うことができた。歩兵（パラシュート兵およびグライダー兵を含む）小隊，迫撃砲小隊，歩兵偵察スコードロンの突撃トループ，装甲車スコードロンの支援火器トループの，各HQに1門の2インチ迫撃砲が配備されていた。1943年の後半には，対戦車連隊の各対戦車砲トループにつき，2門の2インチ迫撃砲が公式に配備された(17ポンド砲の対戦車砲トループでは，それが自走式か牽引式かに関わらず，トラックによって運搬された；イギリス軍車両ノートの66を参照)。2インチ迫撃砲には14ものバリエーションが存在したが，中でも最も特筆すべき働きをしたのは，より軽量・短砲身の空挺バージョンで，主にパラシュート歩兵によって使用された。

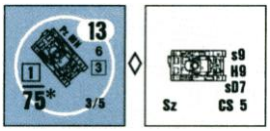


●OQF 6ポンド砲：この砲の設計は1938 年には完了していたが，フランス降伏後に2ポンド砲の必要性が急激に高まったため，1941年の後半まで十分なテストができていない状態であった。1942年5月のガザラの戦いに間に合うように北アフリカの自動車化大隊に配備されたが，その時点では操作員の訓練不足から衝撃的なデビューとはならなかった。その直後から対戦車レジメントがこの砲を受領し始め，4門で1個トループを編成して使用した。第2次アラメインの戦いのときには，歩兵師団の対戦車レジメントの所有する対戦車砲の（平均して）4分の3と，機甲師団のすべての対戦車砲が6ポンド砲になっていた（このうちいくつかは後にディーコン自走砲になった）。北アフリカの対戦車レジメントは，1942年の末から43年にかけて，レンドリースによってアメリカ製の57mm 砲も受領している。歩兵大隊では1943年から2ポンド砲と6ポンド砲の切り替えが始まり，北アフリカ戦役終了時にヨーロッパに派遣されることになった大隊の支援中隊には，6ポンド砲6門から成る対戦車小隊が配備された。北アフリカでは，自動車化大隊は16門（4個小隊）の6 ポンド砲を有していたが，1944年のETOでは3個小隊に減少された。1944 年の空挺大隊は6門の6ポンド砲から成る対戦車小隊を2個有していたが，1945 年の初めには1個小隊の門数は4に減らされた。PTO では対戦車レジメントでのみ使用されている。1945年のイタリア侵攻時には，6ポンド砲は“ポーティー”の形式で運用されたが，のちにロイドキャリアーによる牽引方式に改められた。6ポンド砲は，1980年代においても少数の国でわずかながら現役であった。

†HE 弾（弾薬欠乏ナンバー“7”）は1943 年2 月から使用可能となり，このことは“HE7F3”で表されている。“8”の欠乏ナンバーは1944－45 年のものであり，これは“8+”で表されている。カウンターに記載されたHE欠乏ナンバーは，PTO では3増加する；すなわち，PTOではHE7はHE10に増加するのである。太平洋戦域（PTO）では1945年以降使用可能となる。この制限は，カウンター上では6月（June）をあらわすJ と，ETOをあらわすE で示されている。ETOでの使用期間は43年7月から45年5月までであり，PTOでの使用期間は44年から45年の終わりまでである。APDS弾（弾薬欠乏ナンバー“4”）は，ヨーロッパ戦域（ETO）では1944年の6月（June）から使用可能であり，このことは“D6J4E”と記載されている。

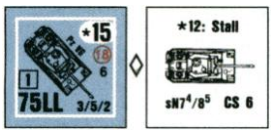
†PTO以外（マダガスカルでは使用していない）：1942年5 - 6月(1.5)，7月(1.4)，8月(1.3)，9月(1.2)，10 - 12月(1.1)，1943年1 - 5月(1.0)，1943年6月 - 1945年5月(0.9)　PTO：1943年5 - 11月(1.3)，1943年12月 - 1945年(1.1)　BPV=34

ドイツ軍



●**PzKpfw III N**：50mm 戦車砲が時代遅れの代物になったため，より強力なHE 弾を射撃できる初期型4 号戦車に搭載された24 口径75mm 砲を使用して，3 号戦車を支援用車両に転換して生産することが決定された。1943 年6 月以前の編成では，各ティーガー中隊に10 両の割合で3 号N 型が配備されていた。その他は新規の各装甲擲弾兵師団に含まれる各装甲大隊に配備され，4 号戦車と同等の任務に就いた。J 型，L 型，M 型からの換装も含め，700 両が生産された。

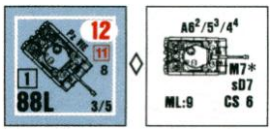
†1942 - 45 年(1.3)　BPV=55



●**PzKpfw V G**：パンターD 型の欠点は最終的には克服され（後期モデルのエンジンはいまだ不安定であったが），このパンターG 型によって，ドイツ軍戦車部隊は，WW2 最良の戦車の一つを装備することになった。なお，ゲームのカウンターはより初期の形式であるA 型も含んでいる。その火力，機動性，装甲のバランスの良さから，この車両は連合軍にとって恐るべき強敵となった。アメリカ陸軍は，パンター1 両の撃破には5 両のシャーマンが必要であると判断していた。およそ5,000 両以上（A 型がおよそ2,000，G 型が3,176 両）が生産され，1944 年の編成では，装甲連隊を構成する2 個大隊の1 つがパンター，もう1 つが長砲身の4 号戦車を装備していた。通常，パンター装備の大隊が第1 大隊となった。連合軍にとっては幸いなことに，この編成が万度に満たされることは稀であった。パンターも4 号戦車と同様に，特別な装甲師団を除き，公式の5 両編成ではなく4 両編成で小隊が構成されていた。

†パンターG 型が始動のための1MP を消費するたびに，その車両を指揮するプレイヤーはDR を行う。その目が12 の場合，パンターは失速を起こしたことになり，始動に失敗して移動を開始できない。その場合再びDR を行い，その目が失速時に遅延MP としてパンターが無為に消費（停止に必要な1MP を含むが，始動に用いた1MP は含まない；例えば，始動を宣言してDR12 を出し，さらに追加DR で5 を出したパンターは，合計6MP を無為に消費していまだ停止しているのである）してしまったMPとして適用する。失速したパンターは，MP が残っていれば再度始動を試みることができるが，そのたびに失速DR を行わねばならない。パンター側のプレイヤーがこの失速DR を忘れて車両を動かしていることに対戦者が気づいた場合，パンターの移動が続いているのなら，なんらかのMP を消費した時点で失速DR を要求できる。失速した車両も，始動のための1MP を消費した時点で自身のMPh を開始しているので，臨機射撃の目標になりえる。ただし，そのMPh 中に新たに別のヘクスに移動していないのなら，『移動した目標』とみなされることはない。失速による遅延MPが，その車両の残りのMP を上回った場合，その車両は残りのMP を遅延に用いてMPh を終えたものとみなす（超過分は無視する）。

†1943 年10 - 12 月(1.3)，1944 - 45 年(1.0)　BPV=89



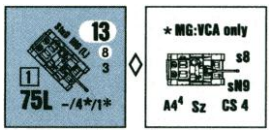
●**PzKpfw VI E**：ティーガーはおそらくWW2 で最も伝説的なAFVであろう。この車両が投入された当時，その“88mm 砲”（搭載した初めての戦車であった）と重装甲によって，連合軍にとって最も恐るべき敵となった。実際，側面か後面を近距離で射撃されない限り，ティーガーが撃破されることは極めて稀であった。もっとも，その有効性はいくつかの欠点により幾分減衰されていた。過大な重量と機動性の欠如，複雑すぎる走行装置による貧弱な信頼性がそれである。ティーガーは戦略予備として独立戦車大隊に配備されていた。ただし，以下の師団には独自のティーガー中隊／大隊が編成されていた。（ ）内は中隊編成だった時期であり，それ以降は大隊編成である。

グロスドイッチェランド師団（1943 年2 - 8 月；8 月の後半には大隊戦力が合流していた），SS 第1 装甲“ライプシュタンダルテ アドルフ・ヒトラー”師団（1943 年1 月 - 1944 年3 月；1943 年の7 月にはSS 第101 重戦車大隊が設立されているが，2 個中隊程度の車両しか保有しておらず，1944 年4月の北フランスでの再編成時に完全な大隊規模となった。9 月にSS 第501重戦車大隊に名称変更。12 月にはティーガーII を受領し，ラインの守り作戦に参加する），SS 第2 装甲“ダスライヒ”師団（1943 年2 月 - 1944年3 月；1944 年4 月からSS 第102 重戦車大隊向けの車両が受領され始めているが，定数を満たしたのは5 月下旬から6 月にかけてである。9 月にはSS 第502 重戦車大隊に名称変更。45 年2 月にはティーガーII を受領している），SS 第3 装甲“トーテンコプフ”師団（1943 年2 月 - 1944 年3 月?；大隊規模への名称変更は1943 年11 月にSS 第103 重戦車大隊となっているが，実際に大隊規模の車両を受領したことはない。44 年11月にはSS 第503 重戦車大隊に名称変更。明けて45 年にはティーガーIIを受領し，定数不足ながら大隊としての機能を果たすようになっている）。上記4 つの師団のティーガー中隊は，すべて1943 年2 月におけるハリコフをめぐる攻防戦に参加している。ティーガー1 個小隊は4 両のティーガーで編成されていた。東部戦線では1943 年1 月（試験的実戦投入は1942年9 月にレニングラード方面にて行われている。部隊名は第502 重戦車大隊），チュニジアでは1942 年12 月から（部隊名は第501 重戦車大隊）運用が始まった。

†ティーガーの操作班は，戦車部隊の中でも選り抜き中の選り抜きであった。ゆえに，ティーガーの操作班の士気値は9 である。このことはカウンターに“ML：9”と記載されている。

†カウンター裏面のM7 は，戦車の周囲に装着された対人用近接防御兵器である，地雷射出器の使用ナンバーを表している。これは白兵戦（混戦も含む）時において，sN と同様に使用できる。ただし火力は12 であり，煙幕の射出能力ももたない。

†1942 年12 月 - 45 年(1.5)　BPV=87

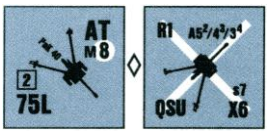


●**StuG IIIG(L)**：3号突撃砲G 型の後期生産型では，CMG の搭載，戦闘室天板へのリモコン式機銃の設置，そして近接防御兵器の搭載といった改修がなされた。これらの改修がすべての車両に同時に行われたわけではないが，ゲームでは全追加武装を搭載した車両を後期生産型として表している（カウンターにL；後期生産型と記載されている）。駆逐戦車大隊で使用された場合，突撃砲小隊はStuG IIIG4 両で編成された。

†CMG はVCA 内にのみ射撃可能である。このことはカウンターに“MG：VCA only“と記載されている。CMG は1944 年9 月から使用可能となる。

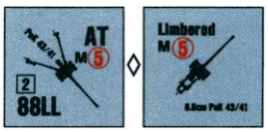
†この車両のAAMG はリモートコントロール方式であり，AFV がBU状態のときにのみ使用できる。

†1944 年7 月 - 45 年(1.5)　BPV=64



●●**7.5cm PAK40対戦車砲**：5 cmPAK38 の次の世代をになう対戦車砲として計画された。実際，PAK40 はPAK38 の拡大版であり，（無論より大きく見えることを除いて）非常に良く似た外観をしていた。PAK40 の設計は1939 年から始まっていたが，バルバロッサ作戦が始まってT-34 やKV と遭遇する事態になった時点では，まだ生産は開始されていなかった。ひとたび生産が開始されると，それは1945 年まで継続された。実戦では，PAK40 は極めて優れた対戦車砲であった。唯一の欠点はその重量で，そのために人力移動が困難だった。PAK40 は対戦車大隊の標準装備になっていった。多くの駆逐戦車に搭載され，IV 号戦車やIII 号突撃砲の長砲身7.5cm 砲の元となった。しばしば野砲として使用される場合もあったが，その場合には限られた仰角が欠点となった。

†1942 年1 - 3 月(1.5)，1942 年4 - 7 月(1.4)，1942 年8 - 11 月(1.3)，1942 年12 月 - 43 年3 月(1.2)，1943 年4 月 - 45 年(1.1)　BPV=43



8.8cm PAK43/41対戦車砲：素晴らしい8.8cmPAK43 の需要はすぐに供給を上回り、簡易バージョンが生産されることになった。それは改良を施したPAK43の砲身を、いくつかの野砲の部品で構成された砲架に乗せたものであった。その結果できた砲は大きく不格好であった（『納屋の扉』と呼ばれた）が、実戦ではPAK43と同様に極めて強力であった。連合軍はすべての前線でこの砲と遭遇した。

†1944 年6 月 - 45 年(1.4)　BPV=50

和訳 Ver.1.0　2014. 06. 01

本和訳は浜甲子園様提供の資料を参考に今日も 6 ゾロが訳出し、再び浜甲子園様に校正を入れていただいて作成しました。浜甲子園様、ご協力ありがとうございました。最終的な責任の所在はすべて 6 ゾロにありますので、お気づきの点あればご指摘ください。