



# J

## J. デラックスASL (Deluxe ASL)

### 1. ミニチュア (Miniatures)

**1.1 ミニチュアの使用:** デラックスASL(DASL)は、容易に1/285スケールのミニチュア<sup>1</sup>の使用に対応できる。MMCのフィギュアは、SW/砲カウンターの上に置くことでそれらの所有を表示したり、横に倒すことで混乱状態を示したりできる。

### 2. DASLにおけるASLルールの変更点 (Converting ASL rules to DASL)

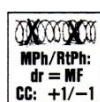
**2.1 スタック (Stacking):** DASLにおけるASLルールの変更は、実際にはほぼない。そのほとんどが、DASLでは「カウンターを積み重ねない<sup>2</sup>」ということの説明のために、言葉を言い換えているだけである。DASLでは、必要な場合にのみカウンターを積み重ねる。例えば、MGが分隊に所有されていることを示すには、分隊と積み重ねる—そうでなければ、単に同じ区域を占めているだけである。同様に、車両に乗った乗車兵を示すには、車両の上に兵士カウンターを乗せる。レベルカウンターの上に/もしくは地下道カウンターの下に置かれた指揮官は、そのヘクスの該当区域を占めている—そうでなければ、地上区域にいる。

**2.11 無作為選択 (Random Selection):** ダイスの色とスタックの上からの順番を対応させるという方法(A.9)ではなく、ダイスの色とヘクス内での左から右への順番を対応させる方法を推奨する。カウンターの左から右への順番と、それに対応する色を明確に指定してから、無作為選択DRを行うこと。

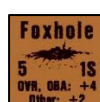
**2.12 所有 (Possession):** SW/砲の所有(A4.43)を明示するためには、従来どおりカウンターの積み重ねを必要とする。所有されていないSW/砲は、スタックの一番下に置かれるのではなく、ヘクス内の別の場所に単独で置かれる—すなわち、それらはいかなるスタックにも含まれない。SW/砲は、それとスタックしている歩兵ユニットに所有されている。どちらが上であるかは関係がない。これにより、SWのみが臨機射撃を行い、その所有者が固有火力の射撃能力を維持している場合、SWの上にFirst Fireカウンターを置き、その上にSWの所有者を置くことでそのことを明示できる—ASLにおいては記憶に頼るしかない(A7.33)。



**2.13 炎 (Flame)<sup>3</sup>:** 炎上阻止(B24.72)を受けた炎カウンターは、PINカウンターの下に置かれる。それ以外の炎は、AFPhに火災になる可能性がある。



**2.14 鉄条網 (Wire):** 鉄条網カウンターの下への移動に成功したユニット(B26.4)は、実際に鉄条網カウンターの下に置くのではなく、同じヘクスの別の場所に置かれる。未だ鉄条網の下に移動できていないユニットは、鉄条網カウンターの上に積み重ねられる。鉄条網カウンターの数が許すなら、複数の鉄条網カウンター(それらは結合された1個の鉄条網とみなされる)を用いて、高いスタックが生じるのを避けても良い。



**2.15 壕 (Entrenchments):** 壕内にいるユニットは壕カウンターの上に置き、壕の外にいるユニットは同じヘクスの別の場所に置かれる(B27.1)。スタックを避けるため、全ての2S、3Sサイズの単独壕は使用せず、複数の1Sサイズの単独壕カウンターを置くことで表す。また、塹壕内に複数のユニットがいる場合、(カウンターの数が許す限り)複数の塹壕カウンターを同じヘクスに配置する。



**2.16 トーチカ (Pillbox)<sup>3</sup>:** トーチカ内にいるユニットはトーチカカウンターの上に置き、トーチカの外にいるユニットは同じヘクスの別の場所に置かれる(B27.1)。それぞれ異なるCAを有するなら、複数のトーチカを同一ヘクスに置いて良い。



**2.17 隠蔽 (Concealment):** 1個の“?”カウンターは、従来どおりその区域の全てのユニットを隠蔽状態にする。ユニットは隠蔽のためにスタックしてかまわないし、その後各自の“?”カウンターをつけて分割してもよい。

**2.2 位置 (Placement):** 各ヘクスには十分なスペースがあるため、カウンターのヘクス内の位置で情報を表すことができ、一部の情報カウンター類が不要になる場合もある。



**2.21 射撃範囲 (Field of Fire):** 林、瓦礫、もしくは建物からMG/砲が射撃したなら、直ちにそのフェイズの射撃範囲が制限(A9.21とC5.11)される。該当するMG/砲はCAを決めるヘクスの足に触れるようにヘクス内でその位置を変更する(これにより、CAカウンターを置く必要がなくなる)。そうしたMG/砲は、そのフェイズの終了時にヘクス内の元の位置に戻される。



**2.22 CA:** 砲は、従来どおりそのCAを明示するために、ヘクス内で砲身をヘクスの足に向くように置かねばならない。ただし、通常はカウンターが実際にヘクスの足に触れないように5mm程度離して置くことで、固定されたCAの砲と区別する。



**2.23 残留火力 (Residual Fire):** 迂回中のユニットに対する射撃では、その特定のヘクスサイドにのみ残留火力が生じる。残留火力カウンターはそのヘクスサイド(の内側)に置かれ、そのヘクスサイドを迂回するユニットか、それを通過してそのヘクスの障害物に進入するユニットにのみ影響を与える。



**2.3 白兵戦 (CC):** ユニットは、白兵戦中の敵ユニット(A11)とスタックさせず、単に同じ区域に置いておく。しかし、格闘戦のルールが適用されている場合、実際に敵ユニットとスタックさせる。このルールはいくつかあるASLとの相違点の一つであり、歩兵/騎兵vs歩兵/騎兵の白兵戦にのみ適用される。



**2.31 格闘戦 (Hand-to-Hand CC):** 格闘戦は、フェイズプレイヤーのみが宣言できる。該当するフェイズプレイヤーのユニットは、そのターンに不意打ちを受けてはならない。一度格闘戦が宣言されたなら、その区域で混戦状態が終わるまでの間、両陣営の全てのユニットに格闘戦が影響する。格闘戦が宣言されたら、その区域内の全ての歩兵/騎兵ユニットは実際にスタックさせる。ただし、攻撃と防御は通常どおり行われる。同一区域にいる車両/PRCは、同じCCに攻撃/防御共に参加できるが、(赤ではなく)黒の除去ナンバーを使用する。格闘戦では、CCT上の赤の除去ナンバーを使用する。フェイズプレイヤーの狂暴兵は、防御側が歩兵/騎兵であるなら必ず格闘戦を宣言しなければならない[例外: 不意打ちされた場合]。格闘戦は、車両/トーチカの占有者に対して宣言することも、それらが宣言することもできない。

**2.4 1階建て建物 (Single-Story Houses):** ヘクスの中心点、もしくは1階建シンボルを含まない建物の絵は、同一ヘクス内の他の建物の絵の高さにかかわらず、レベル1のLOS障害物として扱う。

例: ヘクスa IIにはレベル2<sup>1/2</sup>の建物障害物が含まれている。しかし、LOSがヘクスa IIの小さ離れた建物を通る他の主要な建物の絵は通過しないとするなら、それはレベル1の障害物に過ぎない。

**2.5 事前砲撃 (Bombardment):** DASLにおいて、事前砲撃のルール(C1.81)は以下のように変更される: 効果地域は、DASLの地区図盤4枚分の全ヘクスとなる。射撃側は各地区盤につき3回のdrを行って、事前砲撃を受けないヘクスのヘクスナンバーを決める<sup>4</sup>。dr6の結果は事前砲撃を受けないヘクスが1つ減ることになる。

**2.6 AFVカード:** AFVカードは、プレイヤーが指揮する各AFVの兵装の相違を記録する補助となる。各カードには拡大された車両の上面図と、国籍シンボル、特記事項や特別ルールを含めた、そのAFVの特徴の全てが列記されている。AFVカードはユニットに取って代わるものではなく、補助的な備品である。1枚のAFVカードで、同一形式の車両の武装、弾薬、シュルツェンや戦車指揮官の状況を6両まで記録できる。各カードには、AFVの可変する特性状況の記録トラックがデザインされているが、そのAFVに該当するもののみが使用される(例えば、一部車両のみが装備するAAMGは、実際に装備しているAFVのみがその欄を用いる)。AFVの能力を参照する以外にも、カードを用いることで地区図盤上に情報カウンターが溢れることを防ぐこともできる。ドイツ、ソ連、アメリカ、そしてイギリス軍の戦闘序列にある主要なAFVのカードが既に使用可能な状態にある。MMP社のWebサイトから、それらのカードが利用できるようにPDFでダウンロード可能にする計画が進行中である<sup>5</sup>。



## 訳注

- 1.1 ミニチュア:** 1/285スケールのミリタリー系ミニチュアで有名なのは、GHQ社のものであり、AH社でもその使用を推奨していた。2022年現在で、戦車1両が13ドルほどの価格である。日本で入手が容易なAFVのミニチュアは、ワールド・タンク・ミュージアムのものであるが、こちらは1/144スケールなのでやや大きすぎるくらいがある。ちなみに、DASLのヘクス・スケールは1/720で、車両カウンターのイラストサイズはこれに対応している。
- 2.1 スタック:** スタックは「積み重ねる」以外にも、「同じ区域を同時に占める(スタック制限など)」意味合いでも使われる。ここでのスタックは明らかに前者だが、念のために「積み重ねる」という日本語を用いた。
- 2.13 炎:** 英文ルールでの炎カウンターの色調が実物と異なっている。同様に、トーチカカウンターの数値と色が合致していないため適切なものと交換した。
- 2.5 事前砲撃:** 英文では、「射撃側は各地図盤に3回のdrを行う。drの結果は効果なしとする」となっている。このdrが「事前砲撃の結果」を判定するものでなく、「事前砲撃を受けないヘクス」を決定するためのものであることを強調してみた。また、原版ではなぜか攪乱砲撃用のFFEカウンターのルール冒頭に載っているが、事前砲撃とは全く関係がないので削除した。
- 2.6 AFVカード:** 2022年現在、MMPのWebサイトには該当のダウンロードサービスは存在していない。