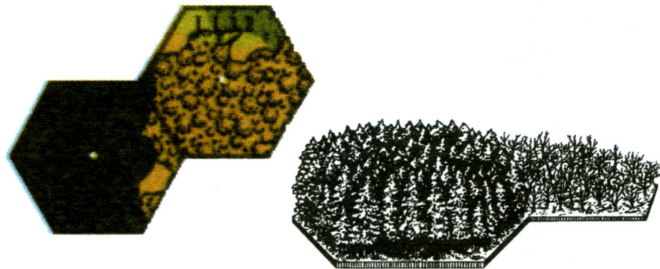




P P.パイパー戦闘団 (Kampfgruppe Peiper)

目次

1. 針葉樹林 (Pine Woods)
2. 斜面ヘクスサイド (Slope Hexside)
3. 有刺鉄線 (Barbedwire Fences)
4. 小川ヘクス地形 (Stream-Hex Terrain)
5. 集落地形 (Village Terrain)
6. 丘陵斜面の石垣と生垣 (Hillside Wall)
7. 確認状態地雷原 (Known Minefields)
8. KGP キャンペーンゲーム (KGP CG)

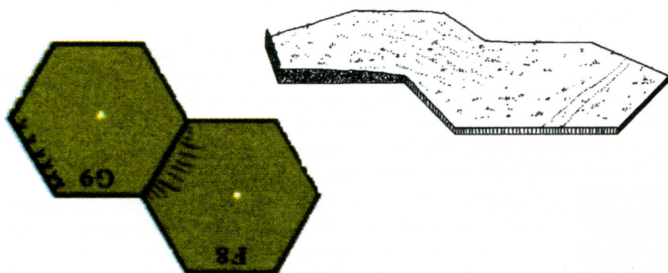


1. 針葉樹林 (Pine Woods)

1.1 KGP には、広範囲に広がる針葉樹林¹を表した、新しい地形タイプが含まれている。KGP 地図上では、通常の“緑色の林シンボル”が描かれているヘクス(例: StKK13)が針葉樹林を表しており、普通の林(B13.)ヘクス(例: StLL12)は、地表の色が透けて見える林シンボルの輪郭線だけが描かれている。針葉樹林は、以下の事項を除き、林と同様に扱う。

1.2 障害物高度: 針葉樹林は 2 レベルの LOS 障害物である。

1.3 MF コスト: 歩兵が針葉樹林に進入する際のコストは、1.5MF(騎兵は 3MF)である。

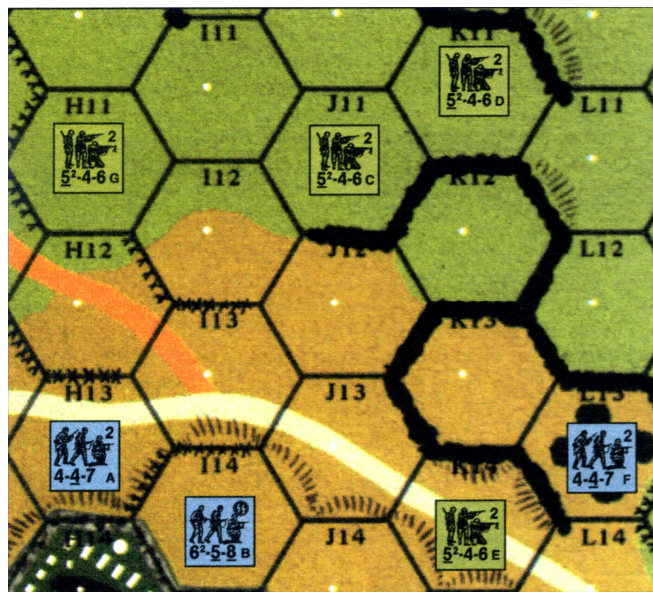


2. 斜面ヘクスサイド (Slope Hexsides)

2.1 斜面ヘクスサイド²は、斜面上方 (Up-Slope ; 2.2) にいるユニットに、LOS の優位性を与えるのに十分なだけの地形の起伏を表している。KGP 地図上では、茶色の短い毛羽状の模様が描かれたヘクスサイド(例: StG9-F8)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。

2.2 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。LOS が通過する斜面ヘクスサイドを示す地形シンボルが、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。

2.3 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、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³。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くとも斜面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/生垣の TEM も適用される(6. 2- 3 も参照)】。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そのものは、高度有利性を作り出さず、斜面上方にいるユニットに HD を与える可能性もない。1つ以上の斜面ヘクスサイドの存在があったとしても、そのヘクスの基本高度レベルが変化することはない。



例: 分隊 A の、分隊 B、E、F(そして J13 にも)に対する LOS は、斜面の影響をまったく受けない。分隊 A(高度レベル 3)は、レベル 2 にいる分隊 G、C、D に LOS を持たない。分隊 B は図中のすべての分隊に LOS を持つ。分隊 B が高度優位性を主張できるのは、分隊 G、C、D に射撃を受けた場合のみである。分隊 E は、分隊 A、B、F を見ることができる。分隊 F は分隊 A、B、D、E に LOS がある。もし分隊 F が“斜面上方”にいたらすなわち K13-L13 が斜面上方を作るヘクスサイドだったら分隊 C と G(そしてヘクス I12 にも)LOS を引ける。すべての場合において、LOS の可逆性(A6.5)が適用される。6.2 の例も参照。J11-K12 に 2 ヘクスの大きさの 2 階建て建物(B23.22)があったとする。分隊 B は K11 は死角になるため LOS を引けないが、L10 には引くことができる(この建物の高さは、3 1/2 レベルであるが、分隊 B は斜面上方にいるため、レベル 3 3/4 にいるからである)。

AFV/残骸が J13 にあると、分隊 A から分隊 E への LOS は妨害される。分隊 B から分隊 E への LOS は妨害されない(逆も同様)。分隊 F への LOS ではあれば、分隊 A からでも分隊 B からでも妨害されない(逆も同様)。分隊 B から分隊 G に対する LOS は、以下のものが仮に存在していてもまったく影響されない。ヘクス H12/I13 にある、AFV/残骸; H11-H12、あるいは H12-I13 のヘクスサイドにある石垣/生垣/斜面。



2.31 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。2.42 の例も参照。

2.4 遮蔽効果(Cover): 斜面は、一定の条件の下でなら+の TEM(2.41)もしくは+の DRM(2.42)を与える。

2.41 直接射撃への TEM: 3 つ以上(あるいはつながらっていない 2 つの)斜面下方ヘクスサイドを含むヘクスの地表レベルにいる歩兵は、以下の直接射撃に対して+1 の斜面 TEM を主張できる【例外: FT】。その射撃は非隣接ヘクスから行われており射撃側が目標よりも高いレベルにいる場合には、その高度差が射程距離未満でなければならず、加えて、射撃側の LOS が目標ヘクスの斜面下方ヘクスサイドを通過していなければならない(FG による射撃には A.5 が適用される)。斜面 TEM は他の+の TEM とは加算されない【例外: 泥濘/深雪の TEM】。斜面上方ヘクスサイドそのものは TEM を与えることはなく、WA にも影響しない。

例: 2.3 の図を参照。小火器による射撃と仮定する。分隊 E は分隊 B(もしくは J12 や H14)からの射撃に対し、斜面 TEM を主張できる。しかし分隊 A(もしくは H12、I12 など)からの射撃に対しては主張できない。なぜなら、K14 の斜面ヘクスサイドを通過していないからである。分隊 F から E への射撃は、WA とは無関係に、隣接ヘクスからの射撃ゆえ斜面 TEM は適用されない。分隊 E が分隊 A もしくは F から臨機射撃を受けた場合、他の条件が許すなら、IFFMO が適用される。分隊 E が、分隊 A と B かなる FG によって射撃を受けたら、A.5 に従って、分隊 E は斜面 TEM を主張できる。



2.42 火線 DRM: 火線攻撃を受けた歩兵は、その火線が目標よりも 3/4 レベル高い斜面上からのもので、かつ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すべ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にいる目標には効果がない(2.3)。

例: 2.3 の例の図を参照。分隊 A と B が MG を所有していると仮定する。分隊 A が L13(もしくはその LOF の延長線上のどこかに)火線カウンターを置いたとする。I13-J13-K13(もしくは I14-J13-K14: A9.221)を移動する歩兵は火線攻撃を受けるが、斜面 DRM を受けない。なぜなら、これらの目標ヘクスに対し、分隊 A は“斜面上”にいないからである。分隊 B が K14 に火線カウンターを置いたとする。J13(もしくは J14)を移動する歩兵は火線攻撃を受けるが、斜面 DRM を受けない。なぜなら、これらの目標は射撃ユニットと隣接しているからである。しかし、K14 を移動する歩兵は、斜面 TEM(2.41)と斜面 DRM の両方を主張できる。火線カウンターが K14 でなくその LOF の延長線上のどこか(たとえば M14)に置かれていたとする。J13(もしくは J14)と K14 への効果には変化はない。L13(もしくは L14)を移動する歩兵は火線攻撃を受けるが、斜面 DRM を受けない。なぜなら L13(もしくは L14)と分隊 B を結ぶ LOS に関して、I14 は“斜面上”にいないからである。同様の理由で、L13-L14 のヘクスサイド上で生じる火線即応射撃に対しても斜面 DRM は適用されない。分隊 B が I12(もしくはその LOF の延長線上のどこかに)火線カウンターを置いたとする。I12-I13 を移動する歩兵は火線攻撃を受けるが、斜面 DRM を受けるのは I12 のみである。

2.5 進入: 斜面下ヘクスサイドを通過するユニットは、斜面上ヘクスに進入することになる。斜面上ヘクスサイドを通過するユニットは斜面下ヘクスに進入することになる。



2.51

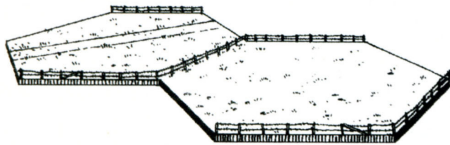
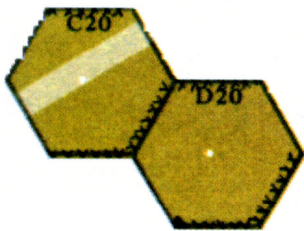
2.51 MF コスト／ボーナス：歩兵／騎兵(ワゴン)は、斜面を登る際に、 $1/2MF + COT$ を支払う。スキーをはいた歩兵は、斜面ヘクスサイドを下るたびに、 $+1/2MF$ ボーナスを受け取る(他の高度レベル降下によるボーナスにすべて加算される)。道路を通過して斜面ヘクスサイドを通過しても、B3.4 で述べられた道路ボーナスには何らの影響もない。

例: 2.3 の図を参照。分隊 A は J14 への進入に $2 \times 1/2MF$ (1[開路地 COT] + 1[有刺鉄線柵] + $1/2$ [斜面を登る]) = 2 $1/2MF$ を支払う。稜線を同時に横切ったら、 $3 \times 1/2MF$ (2[開路地 COT $\times 2$; より高い高度への移動] + 1[有刺鉄線柵] + $1/2$ [斜面を登る]) = 3 $1/2MF$ を支払う。H14 の墓地へは、 $2 \times 1/2MF$ で進入できる。分隊 B は J13 に $1MF$ で進入できる。下りの斜面に追加のコストはない。

2.52 MP コスト：MP を消費するユニットは、斜面を登るために $1MP + COT$ を支払う。

2.53 稜線 - 斜面 (Crest-line Slope)：車両(および騎兵突撃)は、稜線 - 斜面ヘクスサイド(例: StJ6-K6; ChX3-Y4)⁴ を通過できない。

2.54 雨／雪：E3.54(もしくは E3.723)が影響する場合(これらのルールの、“稜線を超える” ことに関してのその他の適用事項とともに)、斜面ヘクスサイドを通過するユニットには、あたかも高度レベルを変更したかのように適用される。



3. 有刺鉄線 (Barbedwire Fences)

3.1 有刺鉄線は、ヘクスサイド上に小さな×印によって描かれている(例: StC20-D20; ChB3-B4)。有刺鉄線は、LOS 妨害にも障害にもならず、TEM もなく、FFMO/FFNAM を無効にすることもない。いかなる方法によっても、撤去や除去はできない⁵。

3.2 MF コスト：歩兵が有刺鉄線を通過するときには、 $1MF + COT$ を支払う。ただし、装甲車両の援護での移動や、壕塹／トンネル内の移動の場合には追加の $1MF$ を支払う必要はなく、COT のみでよい。騎兵は $2MF + COT$ を支払う。ワゴン、乗車した自転車、スキーに乗った歩兵、および CX 状態の歩兵／騎兵／馬は有刺鉄線を通過できない。夜間では有刺鉄線の追加 MF はすべて 2 倍になる。迷走ユニットが有刺鉄線を越えるように要求されたが、それが不可能な場合、代わりに TI となる。

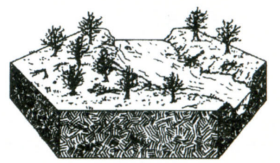
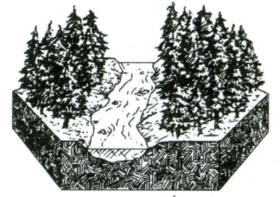
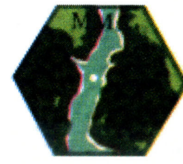


3.21 一時的な突破口 (Temporary Breach)：迷走していない統制状態の歩兵 MMC で、壕やトーチカ内におらず、かつ鉄条網の上にもいないものは、自身の MPh に有刺鉄線の存在する地表のレベル(峡谷の底ではない)で追加の $2MF$ を消費することで 1 つの有刺鉄線ヘクスサイドに一時的な突破口を作ることができる。該当の MMC カウンターの上の辺を突破口を作る有刺鉄線ヘクスサイドにあてがうように置き、TI カウンターを乗せる。その MMC が TI でかつ統制状態と非釘付け状態を維持している限り、一時的な突破口は維持される。その間、その有刺鉄線ヘクスサイドを歩兵が通過する時の MF コストは、追加 $+1/2$ に軽減されるが、一時的な突破口を利用した移動は『危険な移動』とみなされる[例外: 混乱状態、狂暴化、人力移動、人海戦術の一部となっている歩兵は、一時的な突破口を利用できない]。車両がそのようなヘクスサイドを通過するときには Bog 判定の対象となり、一時的な突破口は何の効果も与えない。一時的な突破口を作るとは、隠蔽を喪失する行動(A12.141)である。

3.3 MP コスト／ボグ：有刺鉄線は MP コストには全く影響しない。しかし、オートパイ(Sdkfz2 を含む)は有刺鉄線ヘクスサイドを通過できない。有刺鉄線を越えて、新たなヘクスに進入しようとする車両は、進入する先の区域によって要求されるその他のボグ判定に加え、追加のボグ DR を行わねばならない。これによってボグになった場合、進入を試みた先のヘクスでボグとなる(有刺鉄線のボグと他の地形のボグとが両方生じた場合、ボグカウンターではなく立ち往生カウンターを置く)。有刺鉄線ボグ判定には以下の DRM が適用される：

- +1 完全装軌式ではない車両
- +2 トラックタイプの MP 消費を行う車両

3.4 迂回：有刺鉄線のイラスト(すなわち、小さな×)は、それが描かれているヘクスサイド沿いの迂回に関して、何の影響も与えない。



4. 小川ヘクス地形 (Stream-Hex Terrain)[B33.1-13]

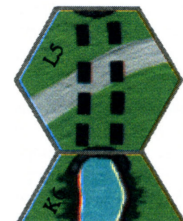
4.1 小川・林／繁み／果樹園：KGP の地図盤には、小川・林(例: 針葉樹 - StMM5、林 - StMM6)、小川・繁み(例: StMM11)、及び小川・果樹園(例: StLL14)ヘクスがそれぞれ存在する。そのような各々の追加地形タイプは、常に、その小川ヘクス内のクレストレベルから(すなわち、底からではなく通常高度に)存在している。B19.5 - .52 も参照。

4.11 進入：ユニットが小川ヘクスサイドを横切って小川・林／繁み／果樹園ヘクスに進入する場合、通常の小川のコスト(乾燥も含めて水深による; B20.4.44)を消費する。非小川ヘクスサイドを横切って進入する場合、移動コストは累積する(例えば、渾水状態の小川・林／繁みヘクスに進入するには、渾水状態の小川 $3MF$ (B20.42) に、林／繁みの $2MF$ を追加した $5MF$ が必要であり、渾水状態の小川・針葉樹ヘクスであれば $4 \times 1/2MF$ 、渾水した小川・果樹園ヘクスや乾燥した小川・林ヘクスに進入するには $4MF$ 必要である)。AFV の跨乗兵は小川の底にいる間、林／果樹園によって何も影響されない。



4.12 クレスト：クレスト状態(B20.9)に関するすべてのルールが、小川・林／繁み／果樹園ヘクスにも適用される[例外: 小川(乾燥した小川を含む)・林／繁み／果樹園ヘクスへ突撃可能なヘクスにいる統制状態の歩兵が、非小川ヘクスサイドを横切ってそれらのヘクスに進入しつつ、横切った非小川ヘクスサイド沿いにクレスト状態になる場合、小川・林／繁みヘクスならば $3MF$ 、小川・針葉樹ヘクスなら $2 \times 1/2MF$ 、小川・果樹園ヘクスならば $2MF$ のコストを消費する。これ以外については、B20.91 が変わることなく適用される]。

4.13 TEM：『煙幕』や LOS 妨害が影響しないのであれば、小川(乾燥した小川を含む)・林／繁み／果樹園ヘクスの底にいるユニットは、自身に対する LOS が同一ヘクス内から底に引かれたものであるか、もしくは完全にその小川のイラストに沿って通っている場合(B20.2)、開路地にいるとみなされる。それ以外ならば、そのようなヘクスに／の底にいるユニットは開路地にいるとみなされず、そのヘクスにある林／針葉樹や繁みや果樹園の TEM を(もしくは B20.91-.92 に従って可能ならば壕の TEM を)使用することができる[例外: 空中炸裂の TEM は、小川・林／針葉樹ヘクスの底にいるユニットにも常に適用される]。



4.2 小川の排水管 (Stream-Culvert)：小川の排水管⁶(ChLL7; LgLL5)は、人工的に作られた小川の地下経由部分を表している。黒い点線によって、地下に存在する独立した区域の輪郭を示している。小川の排水管内のユニットは排水管(Culvert)カウンターの下におかれ、開路地に存在するとみなされる。その LOS は『隣接』する小川か小川の排水管にのみ引くことができる。小川の排水管区域の通常スタック制限(A5.1)は 1 個分隊相当である。地下の区域(および地下に存在するユニット)に関するルールはすべて適用される(例えば、E1.923)。





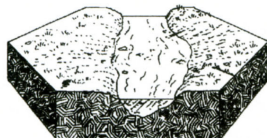
P

4.21 初期配置と進入：いかなるユニット／装備／野戦構築物も小川の配水管内に初期配置してはならない。歩兵は他の小川と同じように小川の配水管内に進入できるが、『隣接』する小川(もしくは小川の配水管)からのみ可能である[例外:小川が増水(Flooded)状態の時は進入できない]。5/8インチサイズの車両と砲は、小川の配水管内には進入できない。

4.22 クレスト状態：小川の配水管へ桶ではクレスト状態にならないし、小川の配水管—小川ヘクスサイド(例:ヘクスサイドChLL6-LL7)は、クレスト状態の対象にならない。

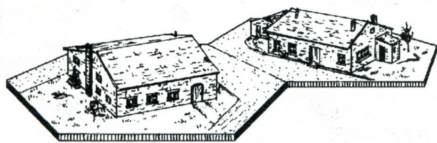
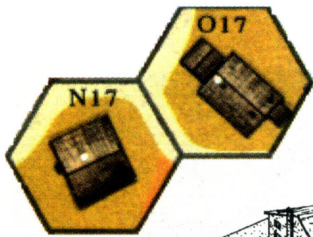
4.23 氷結 (Frigid)：プレイヤーターン終了時に小川の配水管内にいる歩兵は、あたかも氷結した水障害(B20.7)に進入したかのように、ユニットの置き換え／戦意喪失の影響をこうむる。

4.24 攻撃に対する影響：いかなる攻撃(事前砲撃も含む)も、小川の配水管のものに対しては効果がない。小川の配水管内のユニットに対して、間接射撃攻撃、および航空攻撃の効果はない。小川の配水管内のユニットは、狙撃に対して非目標(A14.22)である。



4.3 浅瀬 (Ford)：KGPの地図上には、印刷された浅瀬(例:StMM10)が存在する。カウンターで表示される浅瀬に関するすべてのルール(B20.8)が、変更なく適用される。

5. 集落地形 (Village Terrain) [B31.1-3]



5.1 狭路(Narrow Street)：KGP地図上には狭路⁷が存在する。狭路は、1つ以上のヘクスサイド上に重ねて印刷されている道路のことである(例:ヘクスサイドStN17-O17)。狭路は、舗装もしくは未舗装道路のいずれもあり得る。



5.11 移動：狭路は常に1車線道路である(すなわち、その“道路”⁸があたかも1車線橋であるかのようにB6.43-431の制限が適用される)。狭路ヘクスサイドに沿って迂回するユニットは、常に、そのヘクス内の道路上にいるものとみなされる。さらに、そのヘクスサイドが接線ヘクスサイドでもあるならば、狭路を構成する2個のヘクスの内、低い方⁹にいるものとする。狭路に沿ったVBMは、ヘクスサイドと障害物の隙間にユニットが引っ掛かるかどうか(D2.3)に関係なく可能であり、さらに移動コストが通常の迂回時におけるMP消費の半分で済む[例外:VCAの変更(D2.33)は1MP(ワゴン場合は1MF)のままである]。狭路に沿って迂回する歩兵／騎兵は通常の迂回MPコストを支払うが、それでも道路移動によるMFボーナス(B3.4)が(ワゴンも含めて)通常どおり得られる。B3.4の例に反して、狭路ヘクスサイドに沿って／を横切って移動するユニットは道路移動コストで障害物に進入できない。狭路に沿って／を横切ってダッシュ(A4.63)することはできない⁹。潰走も同様である。狭路ヘクスサイドを構成する2つの区域の地上レベルのどちらか一方／両方に展開している『煙幕』は、そのヘクスサイドに沿って迂回する際のコストに煙幕による追加MF／MPを加える[例外:狭路ヘクスサイドが接線ヘクスサイドでもある場合、高度の低い方⁹にある『煙幕』のみが移動に影響を与える]。

例:5.141の例を参照。G分隊がヘクスサイドO18-N18の狭路に沿って迂回してからO19の建物に進入する場合、狭路の一部がO19に描かれていたとしても、通常どおりの建物への進入コスト2MFを支払う必要がある。G分隊がN17からO17の建物へ移動する場合も同様である。

5.12 移動制限：狭路には、以下に挙げる移動に関する制限事項が適用される(5.141も参照)：



5.121 TCA：口径が50mm 以上で、かつ砲身長が“*”ではないMAを搭載した砲塔を有する車両は、そのTCA がVCAまたは“後方”VCAを向いている場合にのみ、狭路において非停止状態でいられる。

5.122 TCA の変更：狭路上(あるいは1車線道路上:SSR KGP7)で、口径が50mm 以上のMAを搭載した車両がそのVCA以外へ自身のTCAを変更しようとする場合、まずTCA変更drを行って修整後3 以下を出さなければならない(5.121も参照)。各車両は、フェイズ毎にそのようなdr を最高2 回まで試みることができる。MPHにおいて、TCA変更の試みを失敗する毎にその車両は2MPを支払う。TCA 変更drには、以下に挙げるdrm のみが累積して適用される：

+2 砲身長が“LL” +X 戦車指揮官の修整
+1 砲身長が“L” -1 砲身長が“*” +1 BU 状態

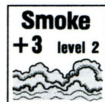
5.123 VCAの変更：狭路上では、オートパイなら印刷されている許容MPの1/4を消費することで、また目標サイズが超小型の車両(D1.75)ならば印刷されている許容MPの1/2 を消費することで、共にそのVCAを180度変更することができる。これら以外の車両タイプは、狭路上では、VCAを変更することができず[例外:D2.33に従う場合]、機動の試み(D2.401)の一部としてその車両のVCA を変更することもできない。

5.124 牽引：その他の理由で禁止されていなければ、砲や被牽引車両を牽引している車両は狭路に沿ってVBMを使用できる。ただし、そのような砲を迂回中に切り離すことはできない。被牽引車両ならば迂回中に切り離すこともできるが、切り離しはそれを牽引している車両の操作班のみが行える(その後、その被牽引車両はあらゆる点で除去されたものとする)。

5.125 乗車(降車)：PRCは、狭路ヘクスサイドを成す一方の／両方の地上レベル区域において、狭路上にある車両から降車することができる。逆にそれらの区域から狭路上にある車両に乗車することもできる(同様にそれらが所有している76-107mm MTR[C10.1]を“牽引／切り離し状態”にすることができる)。

5.126 瓦礫／火災／残骸：狭路ヘクスサイドを成す2 個のヘクスの一方／両方に火災カウンターがある[例外:他のヘクスサイド上にある炎上中の残骸]か、もしくは瓦礫カウンターがある場合、またはそのヘクスサイドに沿って迂回中の他の車両／残骸がある場合、その狭路ヘクスサイドに沿った迂回は一切できない。狭路上の残骸(または移動不能車両)は、D10.4による除去はできない。

5.13 攻撃への影響：以下に、狭路上を迂回中の射撃側による／目標に対する攻撃に適用される特殊な事例を列挙する (31.141-142 参照)：



5.131 『煙幕』／残留FP：狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスのどちらかの地上レベル区域に『煙幕』／残留FPが存在する場合、それらはそのヘクスサイドに沿って迂回するユニットに影響を及ぼす。ただし、その2つの区域に存在する『煙幕』／残留FPの大きさがそれぞれ異なっていた場合、どちらか高い値のみを適用する[前記の両方に対する例外:そのヘクスサイドが接線ヘクスサイドでもあったならば、高度が低い方のヘクスにある『煙幕』／残留FPが適用される]。

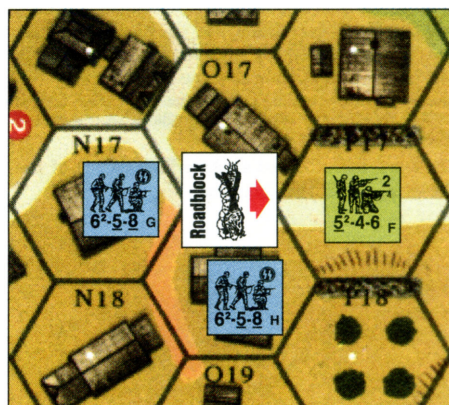


5.132 CC：狭路にいる車両は、そのヘクスサイドを成す2個のヘクスのうちどちらか一方にある建物の地上レベルを占める攻撃ユニットからのCC で攻撃(CC 対応射撃を含む)時に、街路戦闘(A11.8)の対象となる。狭路上でのCC／混戦において、車両によるCCでのCMG 攻撃には+1 DRMが適用される。

5.14 野戦構築物：ヘクス内にある他の地形によって制限されているのであれば、通常ならば舗装道路ヘクスに設置できない野戦構築物であっても、舗装された狭路ヘクスサイドを含むヘクスに配置することができる。



5.141 道路障害：道路障害は、そのカウンターに印刷されている矢印を狭路ヘクスサイドのヘクス頂点に合わせて、狭路ヘクスサイド上にそのカウンターを初期配置することによって、狭路を“横断して”配置することができる。LOSと移動に関して、その道路障害は、狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスの中心点どうしを結んだ線上に展開しているもの見なされる。狭路上の道路障害は石垣の確保の対象とならず、間接射撃や残留FPに対するTEMを与えず、それが展開するヘクスサイドに沿ったVBMも禁止される。非迂回移動をしているユニットは、道路障害が跨いでいる狭路ヘクスサイドを横切る際、即応射撃の可能性に対して、その道路障害のどちらの“側”を横切ったのかを決定する為に、横切ったヘクスサイドのヘクス頂点を宣言しなければならない(そして、その攻撃に対して道路障害の防御効果を主張できるかどうかを確認する)。※B31.141の末尾も参照



例:道路障害がヘクスStO17-O18に配置されており、そのカウンターの矢印はヘクス頂点O17-O18-P17に向けられている。この道路障害はO17の中心点からO18の中心点まで展開しているものと見なされるため、F分隊とG分隊は互いに対してLOS を持たない(B9.2)。また、H分隊がF分隊に射撃された場合でも道路障害のTEMや石垣の確保を主張できない。G分隊が迂回によってヘクス頂点O17-O18-P17に直接進入する場合、道路障害を横切ったことにより追加の1MFを消費しなければならない(同時に2MFを支払う)。

H分隊は、建物へ進入するか、それを迂回するにかかわらず道路障害物による進入コストへの影響を被らずO17 に進入することができる。もしO17の建物へ直接進入する場合、移動させるユニットの所有者は、道路障害を挟むO17-O18-P17とO17-O18-N17という2つのヘクス頂点のどちら側を通過したのかを宣言しなければならない。ここで後者を選んだ場合、F分隊によって(あるいはヘクス頂点O17-O18-N17へのLOSが先に道路障害を横切ってしまうような他のユニットヘクス頂点O17-O18-P17で迂回しているものを含む一によって行われる即応射撃は道路障害のTEMを被る。H分隊が狭路ヘクスサイドO17-N17に沿って迂回してO17に進入する場合、先に道路障害を横切ってからヘクス頂点O17-O18-N17にLOSを持ついずれかのユニットによって行われる攻撃も、同様に道路障害によるTEMを被ることになる[例外:間接射撃:(G.1)]。



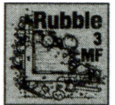
5.1411

5.1411 撤去：狭路上の道路障害を撤去する試みは、道路障害が跨がっているヘクスサイドに接する4個の地上レベル区域からのみ実施することが可能である。狭路上の道路障害を除去するためにDCを使用しようとするユニットは、道路障害の矢印が示すヘクス頂点を形成する3個のヘクスのいずれかを占めた上で、その道路障害を除去する試みを宣言しなければならない。その後で、そのヘクス頂点に対し、DCを配置／投げ込み／完全設置する。そのようなDCが起爆した時には道路障害以外のものに何の影響も及ぼさない。直接射撃を行う砲兵器は、狭路上の道路障害に対して、その道路障害が跨がるヘクスサイド全体にLOSを持ち、かつ射撃に先だってその道路障害のみ目標として宣言した場合のみ、その道路障害を除去することができる；その攻撃は道路障害以外のものに何の影響も及ぼさない。HEによる間接射撃は、狭路上の道路障害が跨がるヘクスサイドを成す2個の地上レベル区域の内、どちらか一方でKIAとなればその道路障害を除去する。それ以外についてはB29.5が変わることなく適用される。

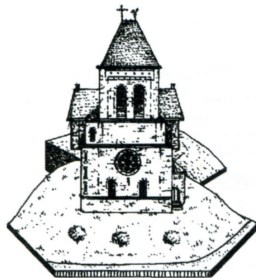
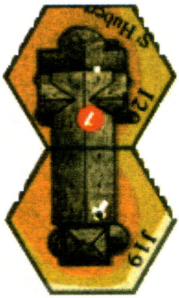


5.142 地雷：1本以上の舗装された狭路ヘクスサイドを含んでいるヘクスに配置されたすべての地雷は、地図盤上で存在を明らかにした状態(すなわち、地雷原の種類と火力が表示された状態)で配置しなければならない。ただし、そのヘクスにあるすべての狭路ヘクスサイドが、そのヘクスより低い地表レベルとの稜線ヘクスサイドでもある場合は除く。そのような存在を明らかにしている地雷をB28.53に従って撤去することはできない。狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスのいずれかに存在する地雷(あるいは、2個のヘクスの一方にA-P地雷、他方にA-T地雷が存在する場合、その両方にある地雷)は、そのヘクスサイドに沿って迂回を用いるユニットに影響を及ぼす；しかしながら、そのようなヘクスがそれぞれ同種の地雷を含んでいるが、区域によって地雷原の火力が異なる場合、火力の高い方のみが迂回中のユニットに対する攻撃に用いられる[前記の両方に対する例外：もしそのヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもあった場合、高度の低い方のヘクスに配置されている地雷のみが用いられる]。

例：5.141のイラストを参照。ヘクスN17、O18、N18に、それぞれ6FP、8FP、12FPのA-P地雷原が存在しているものと仮定する。この場合、N17とO18の地雷原は存在を明らかにした状態で配置されなければならない。狭路ヘクスサイドN17-O17に沿って迂回を行うユニットは、そのユニットがどちらのヘクスを占めているかにかかわらず、N17にある6FPの地雷原によって攻撃される。狭路ヘクスサイドN17-O18に沿って迂回を行うユニットは、O18にある8FPの地雷原のみによって攻撃される。N18の狭路ヘクスサイドは未舗装なので、そこに配置される地雷原はHIPを用いることが可能なことに注意。



5.15 瓦礫：狭路ヘクスサイドを含むヘクスに瓦礫カウンターが置かれると、その狭路ヘクスサイドを横切るすべての道路障害は除去される。また、その狭路ヘクスサイドに沿って(いずれか／両方のヘクスを)迂回中のすべてのユニット／装備(P8.2で定義)は、落下した瓦礫に当たったかのように(B24.121に従って)影響を受け、そのヘクスサイドにあるすべての地雷は(両方のヘクスにおいて)除去される。



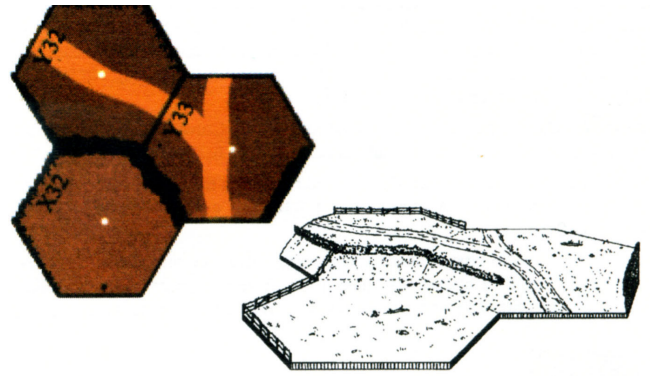
5.2 尖塔 (Steeple)：白い十字マーク内に黒い中心点を持つ建物ヘクス(例：StJ19)は、そのヘクス内に尖塔区域を持った教会を表わしている。すなわち、尖塔区域は、そのヘクス内で最も高い建物区域のさらに上に追加される建物区域で、そのヘクス内に地上レベル区域から尖塔区域まで各階を結ぶ固有の階段を持っている。特記事項を除き、尖塔区域は通常の建物区域として扱われる[例外：尖塔区域は要塞化できず、屋上区域を持たず、石造建築物の瓦礫化を決定する際の+1drm(24.11)は適用されない]。尖塔区域の下にある各建物区域については、すべての点で通常の建物区域である。

例：StJ19の建物は、通常の地上レベル区域と第1レベル区域を持っている。しかし、ヘクスJ19だけには、それに加えて第2レベルの尖塔区域がある。ヘクスChAA10には、第1レベルの尖塔区域があり、地上レベル区域からの固有の階段が存在している。

5.21 スタッキング：尖塔区域の通常のスタック制限(A5.1)は1個HS相当である。砲は、尖塔区域に配置することができない。



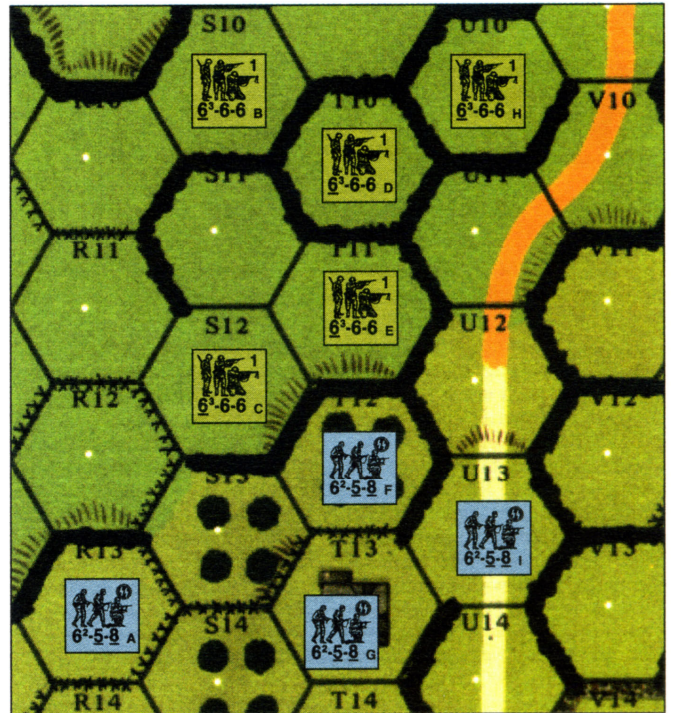
5.3 1ヘクスの2階建て建物 (Single-Hex Two-Story House)：大きな白色の中心点を持った建物(例：LgI20)は、地上レベルおよび第1レベル区域を持ち、なおかつ固有の階段を有する1 1/2 レベルのLOS障害物である。1階建て建物(B23.21)のように、この建物も屋上区域を持たない。前記以外のすべての点でこれは通常の建物である。



6. 丘陵斜面の石垣／生け垣 (Hillside Walls & Hedges) [B9.6-62]

6.1 丘陵斜面の石垣／生け垣¹⁰とは、次のような石垣／生け垣をさす言葉である。基本高度の異なる2つのヘクスが隣接しており、その間のヘクスサイドに石垣／生け垣があり、しかも高い方のヘクスにおいて、石垣／生け垣のイラストとそのヘクスの基本レベルの間に低い方のヘクスの基本レベルが描かれていないとき、このような石垣／生け垣を丘陵斜面の石垣／生け垣と呼ぶ。このような丘陵斜面の生け垣の例は、StX32-Y32、ChK2-K3であり、丘陵斜面の石垣の例はStS17-T16である。以下に述べる例外を除き、通常の石垣／生け垣のルールが用いられる。

6.2 LOS：丘陵斜面の石垣／生け垣(ヘクスサイドとイラストの両方；B9.1)は、見る側と見られる側のユニットの高度が完全1高度レベル以上異なる場合、(連続斜面を形成していても)LOSの判定に関して無視される[例外：壕内にいるユニットが丘陵斜面の石垣／生け垣の背後にいる場合には、B9.21のルールに従ってLOSに制限を受ける]。同様に、稜線が何ヘクスの死角を作るのかを判定するときにも丘陵斜面の石垣／生け垣は無視される。稜線が石垣／生け垣に接して描かれていた場合は、その接している線が実際の稜線であると見なされる。



例：上記のイラストで、丘陵斜面の石垣／生け垣や斜面に関する様々なLOSの例を列挙する：

分隊 A(基本高度レベル 2)は、分隊 B、C、D、F、G、I に LOS を有する。分隊 A が壕内にいるなら、分隊 G、F、I には LOS を有さない。

分隊 B(基本高度レベル 1)は、分隊 G 以外(T12-T13 のヘクスサイドが斜面上を形成していないため)のすべての分隊に LOS を有する。

分隊 Cは、分隊 H と I 以外のすべての分隊に LOS を有する。

分隊 Dは、分隊 G 以外のすべての分隊に LOS を有する。

分隊 Eは、分隊 A と G 以外のすべての分隊に LOS を有する。

分隊 Fは、すべての分隊に LOS を有する。壕内にいるなら、分隊 B、D、H への LOS は喪失する。

分隊 Gは、分隊 A、C、F、I にのみ LOS を有する。

分隊 Hは、分隊 B、D、E、F、I にのみ LOS を有する。

分隊 Iは、分隊 C 以外(T12-U13 のヘクスサイドが斜面上を形成していないため)のすべての分隊に LOS を有する。



P

6.3 高度、TEMと石垣の確保：丘陵斜面の石垣／生け垣は、その両側にある2つの基本レベルの内、常により高い方に存在する。石垣／生け垣の基本レベル以上にある目標のTEMを計算する時には、通常の石垣／生け垣として扱われる。逆に、丘陵斜面の石垣／生け垣があるレベルより低いレベルにいるユニットは、その石垣／生け垣ヘクスサイドからいかなる恩典(石垣の確保を含む；B9.32)も受けられない。クレスト状態のユニットは、自身がいるヘクスと丘陵斜面の石垣／生け垣が共に同高度であり、なおかつ峡谷地ヘクスの石垣／生け垣がある側でクレスト状態になっている場合にのみ、その丘陵斜面の石垣／生け垣越しに石垣の確保を主張できる。一方、ユニットが丘陵斜面の石垣／生け垣越しに石垣の確保を主張できなくとも、そのユニットがB9の他のあらゆる基準を満たしている場合には、他の石垣／生け垣越しに石垣の確保を要求する事はできる。

例：6.2の例を参照。分隊FだけがT12-S12/T12-T11の丘陵斜面の生け垣に対して石垣の確保を主張できる。分隊CとEは、それらの存在するヘクスにある丘陵斜面の生け垣からは決して恩恵を受けられない。なぜなら、両ユニット共に、生け垣よりも低い位置にいるからである。

7. 確認状態地雷原 (Known Minefields) [B28.45-48]



7.1 KGPには、特殊な地雷原カウンターが入っている。これらは『確認状態地雷原』カウンター¹⁰と呼ばれ、以下の記述を除いて通常地雷原と同様に扱う。確認状態地雷原カウンターの表面には、地雷原を示すイラストが描かれているが戦力は示されていない；裏面にはイラストと戦力が示されている。シナリオ(もしくはRePh；8.6073)によって確認状態地雷原を与えられたプレイヤーは、自分で決定した数のカウンターを戦力が見えないように(戦力面を裏にして)地図盤に配置する。一度そのカウンターの戦力が明らかになったら、裏返して戦力の示された面を上にする。確認状態地雷原カウンターは以前の偵察行動によって発見されたか、あるいは前述の理由により位置が判明している地雷原を表している；したがって、確認状態地雷原は夜間シナリオにおいても盤上に初期配置される。確認状態地雷原がOBA／爆撃によって戦力が減少(B28.62)となった場合、対応する戦力のカウンターと交換する(戦力が消滅した場合、ダミー地雷原[7.2]に交換する)。その時点で戦力が明らかになっていないのであれば、新たな戦力も知られることはない。確認状態地雷原の火力はブービートラップに転用することはできず、確認済みAーP地雷原をAーT地雷原と交換することはできないし、その逆も同様である。確認状態地雷原カウンターの使用は、地図盤やシナリオの種類によって特別な制限を受けない。

例：24戦力の確認状態地雷原を受け取ったプレイヤーは、12戦力の確認状態地雷原カウンターを2個か、8戦力を3個か、6戦力を4個か、12戦力1個と6戦力2個か、いずれかの組み合わせで配置できる。



7.2 ダミー地雷原：確認状態地雷原カウンターの中には、裏面に戦力ではなく“Dummy”と書かれているものがあり、これはダミー地雷原と呼ばれる。敵陣営がダミーであることを確認した場合(何らかの地上ユニットがその区域に進入するか、索敵[A12.152]に成功した場合)、単にダミー地雷原カウンターをゲームから取り除く【例外：F.7Aのような列をなす確認状態地雷原の中で、実際には地雷原のなかったヘクスが発見された場合には、それを示すためにダミー地雷原カウンターを置く】。ダミー地雷原はOBA／爆撃の影響(B28.62)を受けない。シナリオOBのダミー地雷原イラストの下に印刷された数字は、使用できるダミー地雷原カウンターの枚数を表している。ダミー地雷原がシナリオOBで与えられていないシナリオ(あらゆるCGシナリオを含む)であっても、確認状態地雷原戦力が24FPP与えられているごとに、1個のダミー地雷原カウンターを受け取れる(追加FPPコストも不要)。さらに、1個でもダミー地雷原カウンターを使用できるすべてのシナリオにおいて、該当プレイヤーは秘密裏drを行い、その半分の数(FRD)のダミー地雷原カウンターを追加して受け取れる。

7.3 隠匿地雷原：確認状態地雷原カウンターは、隠匿状態地雷原が索敵によって存在が発見された(戦力はまだ不明)場合や、地雷原攻撃の対象となるユニットの進入によって攻撃DRが行われた場合、その存在を示すためにもつかわれる。加えて、“通常の”(すなわち、B28項で示されている)地雷原カウンターが地図上に置かれた場合、それは確認状態地雷原となる。その他の理由で、通常地雷と確認状態地雷を互いに交換することはできない【例外：8.6073】。

8. Kampfgruppe Peiper キャンペーンゲーム

8.1 序：KGPキャンペーンゲーム(CG)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12月にベルギーで行われた、ドイツの“アルデンヌ攻勢”におけるストゥモン-シェヌー-ラ・グレイズ(Stoumont-Cheneux-La Gleize)地域での苦境を再現するものである。ここで提示されるシステムを用いて、複数回のシナリオをプレイするが、各シナリオはこの戦役で生じた実際の戦闘の縮図と考える。1つのマップグループにつき、“1日”につき3回のシナリオがプレイされる(“CG日”に関しては8.2の定義を参照)。

8.11 シナリオの接続：キャンペーンゲーム(CG)シナリオと次のCGシナリオは、再装備フェイズ(RePh)とよばれる特別なCG用フェイズを使って接続される。各陣営は、このフェイズにおいて今回のシナリオの戦闘で生じた出来事処理し、次のCGシナリオの戦闘に備える。RePhでは、歩兵／車両／砲小隊やOBA中隊といった形で増援グループ(RG)を選び、キャンペーン購入ポイント(CPP)を消費して購入する。

8.2

8.12 損害：CGシナリオおよびそれに続く“CGシナリオの終了(定義は8.2参照)”までのRePhに生じた損害は、E章ディバイダのCVP(A26.2)欄で記録しておく。CVPは、RePhにおけるDRM(例；8.6113)の決定に用いられる。

8.13 チームプレイ：用意された3つのCG(8.51-53)は、簡単にチームプレイで楽しむことができる。各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する(例：ある陣営を二人で受け持つとして、一人は車両と砲、もう一人はそれ以外の歩兵を指揮するなど)か、アメリカ軍プレイヤーであれば進入コード(8.6197)別に指揮を担当するといった方法がある。また、全体を統括する指揮官プレイヤーがRGを購入し、それを各指揮下プレイヤーに割り当てるという方法もある。

8.14 CG記録表とRG購入記録紙：同梱のKGP“CG記録表(CG Roster)”と“RG購入記録紙(RG Purchase Record)”は、CGプレイヤーがCGに関する重要な情報を記録するためにコピーして使用してよい。CG記録表の更新に関する情報RePhの手順8.617-619、8.6032-.33、および8.622を、RG購入記録紙の詳細については、RePhの手順8.6198を参照すること。

8.15 P章ディバイダ：P章ディバイダには、現在進入可能な増援や、次のシナリオにむけて残存した退出ユニット／装備を記録するための盤外拘置ボックスが、各進入エリアに対応して用意されている。進入可能な増援ユニット／装備はボックスの上部(陰影なし)に、退出したユニット／装備は下部(陰影あり)に置く。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。

8.2 定義と略語：以下の用語集で、KGP-CGシステムでよく使われる略語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上の日程の単位で、KGPでは暦上の日付にAM、PM、夜間(N)を付けたものになる(例：“19AM”)。1CG日につき1つのCGシナリオがプレイされる可能性がある。暦上の1日には3CG日が存在するため、1つのマップグループにつき1日に3CGシナリオが行われる可能性がある；午前(AM)、午後(PM)、夜間(N)シナリオである。

CG終了：プレイしているCG(8.51-53)で指定された最後のCG日におけるCGシナリオの“CGシナリオ終了”(後述)時、もしくはそのCGで最後に実際にプレイされたCGシナリオの“CGシナリオ終了”時、もしくはどちらかの陣営がCG勝利条件を達成したとき、いずれもCG終了となる。

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総計に加算することで、現在のCG-LVP総計を算出する。8.6033を参照。

CG記録表：各CG日の情報を記録する用紙。RePhにおいて、1CG日につき1行書きこむ。コピーしておくのが望ましい。

CGシナリオ終了：CGシナリオのプレイが終了し、続くRePhの手順8.6031が完了した時点でCGシナリオの終了とみなす。

CPP(キャンペーン購入ポイント)：RePhの手順8.619でRGを購入する際に消費するポイント。

現LVP総計：現在その陣営が支配しているLVP区域のLVPの総和。

減少戦力：RGの戦力で“完全戦力(後述)”よりも少ない戦力で受理されたもの。

利用可能(Eligible)：進入エリアが一方の陣営の進入(あるいはそれ以外の目的で)利用可能な状態であること。SSR CG6(8.4)参照。

除去(Eliminated)：CGにおいて“除去”されたユニット／装備／野戦構築物／RGは、その陣営のOBから取り除かれる(すなわち、残存しない)。盤上の車両／(炎上済み)残骸は、盤上から取り除かれた時に“除去”されたとみなす。

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(そこに存在する敵ユニット／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)：青、赤、緑、もしくは灰色の大きな矢印が描かれた盤端ヘクスと、その両側の4ヘクス(計9ヘクス)、および待機ボックス(後述)を合わせたもの。矢印に記された国籍シンボルにより、アメリカ軍とドイツ軍のどちらが使う進入エリアであるかが示されている。SSR GG6(8.4)も参照。

装備(Equipment)：その陣営のOBの一部となるSW／砲／車両／連鎖地雷。地図盤上で、運搬／運転／人力移動できるカウンター。

離脱(Escape)：RePhの手順の一部で、ユニットが、孤立地域、無人地帯、敵軍配置エリア、もしくは残留不能の非支配地域から離れ、自軍配置エリアか利用可能進入エリアへ逃れようとする試み。

FPP(野戦構築物購入ポイント)：RePhの手順8.621で野戦構築物を購入するのに消費するポイント。

前線ヘクス(Flont-Line Hex)：配置エリアのヘクスのうち、少なくとも1つのヘクスサイドが、敵軍配置エリア／無人地帯／非支配地域ヘクスのいずれかと接しているヘクス。

完全戦力(Full Strength)：顔面通りの戦力を受領したRG(アメリカ軍のRGは常に完全戦力で受領される；ドイツ軍のRGは、減少戦力で受領されるかもしれない；8.6193と8.6201参照)。

待機ボックス(Holding Box)：進入エリアの盤外部分(8.15参照)。その進入エリアから進入する増援と同様に、残存した(配置転換／離脱／退出したものも含め)すべてのユニット／装備を待機させるために用いる。各待機ボックスの情報を上から下の順に以下に述べる。進入エリアの中心(矢印のある)ヘクスのヘクスナンバー、進入エリアの名前、史実でそこから進入した部隊の名称、進入エリアが利用可能となるCG日、増援の置き場所(影なし)、退出ユニット／装備の置き場所(影あり)。8.15も参照



8.2

戦闘休止日(Idle Date)：両陣営が戦闘休止(Idle)チップを選択したCG日（そのCG日には、CGシナリオはプレイされない）；8.6232。

初回シナリオ(Initial Scenario)：CGの最初のシナリオ（8.51・53参照）。CGの初回シナリオでは、両陣営に初期配置／進入制限、初回シナリオの勝利条件、開始時OB（前もって決められたRGと、追加RG購入のために消費可能なCPP）、初回シナリオだけに適用するSSRが与えられる。RG表の“CG最大”欄の数値に↓が付いているRGは、そのCGの初回シナリオでは購入できない。

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（もしくは“Lg”マップのドイツ軍であれば、“HQヘクス”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；8.6052。そこにMMCを初期配置したら孤立状態となるような、区域／ヘクス／配置エリアは、それらそのものが“孤立”している。SSR CG17(8.4)、8.6057、8.6241も参照。

KGP：Kampfgruppe Peiper ヒストリカルモジュール。

LVP(Location Victory Point：区域勝利得点)：各KGPのマップグループには、白抜きの数字が書かれた赤丸の印刷されたヘクスがいくつか存在する。この数値は、その地形の**プレイ対象となっている区域のVP値**を表している。例えば、ある建物の個別のヘクスに赤丸が印刷されていなくとも、建物のどこかのヘクスに数値入りの赤丸があるのなら、その建物に**現存する**屋上／地下室ではない各区域(瓦礫化していても)は、その数値と同じVP値を有する。瓦礫の落下(B24.12・121)がLVPのある建物で生じた場合、崩落によって生じた瓦礫にVP値は無いが、落下の元になった区域のLVP値には変化はない【例外：LVP建物／橋が瓦礫化した場合、その事自体でVP値が無くなることはないが、プレイ対象区域が減少することにより、合計のLVPが低下することはありえる】。後述の“現LVP総計”と、“CG-LVP総計”の違いも参照。

例：St.Edouard療養所の建物(StAA15)を構成する10個の区域がすべて瓦礫化しておらず、かつ一方の陣営に支配されてCGシナリオを終えたとする。各区域は2VPの価値を持つため、その陣営は20LVPを得る。しかし、もし療養所の2つの地上レベル区域が瓦礫化したとすると、建物全体の建物／瓦礫区域の数は8個となるので、建物のLVPの総和は16となる。

マップグループ(Map Group)：CG-Iで用いられる“St”マップグループはKGP Iに含まれており、2枚のマップセクションから成る¹⁾。CG-IIで用いられる“Ch”マップグループはマップセクション1枚、CG-IIIで用いられる“Lg”マップグループは2枚のマップセクションから成り、それぞれKGP IIに含まれている。

マップセクション(Map Section)：KGPで用いられるマップシート1枚のこと。KGPには5枚のマップセクションがあり、それらで3つのマップグループを構成する。

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；8.6051。

OB(Order of Battle：戦闘序列)：次のCGに参加する資格のある、どちらかの陣営のユニット、装備、野戦構築物、RGのすべて。

目標ヘクス(Objective Hex)：初期OBで与えられた、もしくは購入したRGのうち、RG表で“1”か“HW”で始まるものには、その所有陣営によってRePh手順8.6198において、秘密裏に目標ヘクスが指定される。目標ヘクスは、そのCG日中に目標ヘクスであることが暴露されなくとも、**潜在的な戦略区域**であり続ける。目標ヘクスが**指定側の歩兵**によって支配(A26.11・12、もしくは初期配置によって)されたら、直ちに(その前ではない)敵にその事実を伝え、そこは永続的に戦略区域となる。暴露された後は、指定された側の支配マーカーを置くことで、そのことを示す。ヘクスの**指定の際に、すでに戦略区域のヘクスは不可**であり、以下の条件のうち最低1つを満たしていなければならない：

- +1以上のヘクス内TEMを有する
- 稜線／斜面／石垣／生け垣／道路のヘクスサイドを3つ以上有する
- 浅瀬区域である

小隊(Platoon)：CGでのRG編成タイプ。Pltnと略される。

RePh(再装備フェイズ)：各CGシナリオの間に行われる一連の手順。“8.6”ではじまるP章のルールはすべて、KGP CGのRePhのルール／手順である。8.6参照。

残存(Retained)：次のCGシナリオで進入／初期配置可能な、一方の陣営のOBに含まれる全ユニット／装備。つまり、初回シナリオのOBで与えられた／購入した全ユニット／装備（もしくは、前回のCGシナリオから引き続き使用できる全ユニット／装備）、および、今回のCGシナリオのために直前に購入した全RG。KGPにおいては、これらのユニット／装備は、『盤上残存』したならば盤上初期配置され(8.6055；8.6061)、『盤外残存』したならば利用可能進入エリアから増援として進入(SSR CG6；8.4)することになる；例えば、あるCGシナリオを盤上の自軍配置エリア“X”で終えたユニットは、次のCGシナリオを同じ自軍配置エリアで開始しなければならない【例外：他の初期配置／進入エリアに“配置転換”した場合；8.613】。

RG(増援グループ)：通常は、一方の陣営のOBに加えてCGで使用するために購入されたユニット／装備の1グループを指す。これには、FPP、航空支援、SAN増強、事前砲撃、OBA、OBAの事前指定砲撃ヘクス等を含む。

RG購入記録表(Purchase Record)：CG RGの種類ごとのユニット／情報の記録に使う用紙(8.6198参照)。購入したRGごとに1行記入する。同梱された用紙をコピーして使うこと。

班(Section)：CGでのRG編成タイプ。Sectと略される。

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、無人地帯ヘクス；8.6051)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るか、重なっている場合には1つの配置エリアを作る。初回シナリオについては8.5を参照。

配置転換(Shift)：残存ユニットが現在の配置／進入エリアから、他の自軍配置エリアもしくは利用可能な進入エリアに退出しようとする。RePhの一連の手順；8.613。

戦略区域(Strategic Location)：建物／瓦礫／橋／壕の各区域、および各目標ヘクス。また、口径20mm以上の機能するMA(もしくは機能するFT-MA)を有する走行不能の放棄されていない車両、もしくは／および故障していない非牽引状態の砲が占めて

いる区域は戦略区域である【例外：指定側の陣営に未だ占有されていない目標ヘクス；前述の目標ヘクスを参照】。

戦力(Strength)：RGは、完全戦力もしくは(ドイツ軍の場合)減少戦力で受領する(8.6193)。

非支配地域(Uncontrolled Territory)：配置エリアでないヘクスのうち、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。

兵器(Weapon)：敵に損害を与えるため、IFT／TH表を使用するSW／砲／車載兵器／連鎖地雷。

8.3 CGシナリオ：各CGの初回シナリオの情報は8.51・53に記されている。CGに追加されるその後のシナリオ(とそれぞれの勝利条件)は、再装備フェイズ(RePh)と呼ぶ、CGシナリオとシナリオの間にある特別な手順からつくられる(8.6)。CGは、どちらかの陣営が特定のCG勝利条件を満たすか、最後のCG日が終了するまで続けられる。初回シナリオ以外のCGシナリオでの初期配置エリアは、直前のCGシナリオ終了時点での両陣営が支配している戦略区域によって決定される。

8.31 CGバランス規定：両陣営のプレイヤーの合意に基づき（A26.4）、CG全体に以下のバランス規定を適用してもよい。

- ✠：ドイツ軍の8.616におけるDRを半減(FRD)する。
- ☆：アメリカ軍の8.616におけるDRを半減(FRD)する。

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

CG1. 地図：各CGシナリオは、それぞれ指定されたマップグループを用いる；8.51・53と、SSR KGP1を参照。

CG2. KGP SSR：以下の特記事項を除き、すべてのKGP SSR(P章デバッド；和訳では巻末に記載)が影響する。

CG3. 天候：各CG日に適用される史実天候表が8.617にある。両プレイヤーの同意により、8.6171の無作為天候表を用いることにしてもよい。

CG4. ELR／虐殺：両陣営とも、初回シナリオで与えられたELRを、その後のCGシナリオにおいても『印刷されたELR』として使用する【例外：SS以外のドイツ兵ELRに関してはSSR KGP11を参照せよ；どこかのCGシナリオ/RePh中に虐殺(A20.4)が生じた場合、A20.3-4に述べられている影響がその後のCGの全期間に渡って継続する；夜間シナリオのシナリオ防御側は、昼間のシナリオよりもELRが1低下する】。

CG5. 夜間シナリオ：CG夜間シナリオのNVRはE1.11を用いて決定し、史実の月齢と雲量をもちいるなら8.617の表を参照する。夜間戦闘シナリオ(8.6233)で攻撃チップを選択した陣営は『シナリオ攻撃側(E1.4；盤上に部隊が配置されるにもかかわらず)』となる。夜間戦闘シナリオ(8.6233)で戦闘休止チップを選択した陣営は『シナリオ防御側(E1.2)』となり、自軍で盤上配置される予備ではない指揮官のうち、最良の2名に関して(あたかも『成功した不意打ち』以外の敵攻撃を受けたかのように；E1.21)自動的に移動の自由を得る。シナリオ攻撃側は、盤上に配置されるものであっても、その歩兵部隊に通常と同じく秘匿移動(1.4-.43)を利用できる(ドイツ軍の秘匿カウンターは、どの予備部隊とも異なる色のものを用いねばならない[SSR CG7a；8.4])。秘匿カウンターはHIPできない。盤上の秘匿SWにはdmにしなければならないという制限はない。シナリオ防御側の増援は、RPhに実行される、現在のゲームターン数未満の増援drが出るまで、利用可能な進入エリアの盤外にとどめ置かれる。あるいは、シナリオ防御側のユニットが、OBA／狙撃兵以外の確認状態の敵ユニットから攻撃を受けた場合にも、増援投入の制限は解除される。無線機搭載のAFVはE1.21に従い、他の自軍の無線機搭載AFVによって移動の自由を得る場合がある【例外：それらが予備の場合；SSR CG7b】。SSR CG4とSSR CG23も参照。

CG6. 進入エリア：大きな矢印は、9ヘクス幅から成る進入エリアの中心ヘクスを表している(例：StGG1；StN56；ChA10)。アメリカ軍の進入エリア矢印の色は、アメリカ軍増援表(U.S.-RG Chart)の“進入コード(Entry Code)”欄(8.6197)に記載されているカラーコードが1つ以上と対応しており、米軍シンボルの白い星が描かれている。ドイツ軍の進入エリア矢印の色は灰色で、独軍シンボルの鉄十字が描かれている。アメリカ軍のカラーコードと、灰色の両方で描かれている矢印は、アメリカ軍とドイツ軍の**両方**の進入エリアである。

a) **アメリカ軍：**アメリカ軍ユニットは、盤外から**最初**に進入する際には、自身が所属するRGの進入カラーコードの少なくとも1つに一致している色の矢印の進入エリアからのみ進入できる【例外：ユニットが別の進入エリアへ離脱、もしくは配置転換を行った場合(8.6061；8.613)】。加えて、アメリカ軍の進入エリアの矢印(SSR CG6c)は、現在そのヘクスを支配しているか否かにかかわらず、矢印に記載されたCG日以降にのみ用いることができる【例外：アメリカ軍の早期進入(8.6194b)】。

b) **ドイツ軍：**ドイツ軍ユニットは、通常は盤上配置される。しかし、待機ボックスに退出することで残存した(SSR CG21)か、あるいは離脱(8.6061)、配置転換(8.613)、もしくは盤外増援として購入した(8.6194a)ものは利用可能な進入エリアから進入できる。SSR CG6cも参照。



P

c) 利用可能(Eligibility): 進入エリアがある陣営に対して『利用可能である』場合は、中心ヘクス(の矢印)にその陣営のシンボルが描かれており、かつその矢印に記載された CG 日現在の CG 日以前である場合を言う【例外: アメリカ軍がある CG シナリオで『早期進入(Early Entry: 8.6194b)』を用いた場合、そこで指定された進入エリアはアメリカ軍にとっての利用可能な進入エリアとなる。ただし、その進入エリアを使用できるのは実際に早期進入を用いた RG のみである。加えて、一度早期進入に用いられたエリアは、すべてのアメリカ軍ユニット／装備にとって退出(SSR CG21)、離脱(8.606)、配置転換(8.613)に使用できる】。さらに加えて、ドイツ軍がドイツ軍の進入エリアを利用可能とみなすには、その中央(の矢印)ヘクスを、ドイツ軍が支配していなければならない【例外: ある CG シナリオ開始時に、“その他の点では”利用可能な進入エリアの待機ボックスに残存していたドイツ軍ユニット／装備は、現在の中央(矢印)ヘクスの支配者にかかわらず、そのエリアから進入できる】。ドイツ軍が、マップグループ上に現在利用可能な進入エリアを持っていない場合、盤外に残存した(前回の CG シナリオ終了後に購入されたものも含め)すべてのドイツ軍ユニット／装備は、盤上に配置することができず、盤外からドイツ軍進入エリアを通じて進入することのみシナリオに参入できる【例外: マップグループ“Lg”でのみは、盤上配置(および“I”、“V”、“HW”タイプの RG に SSR CG7a を適用した場合には『予備(Reserve)』配置が強制される】¹²⁾。アメリカ軍の進入エリアは、その中央(矢印)ヘクスの支配者にかかわらず、アメリカ軍陣営に利用可能となりえる。SSR CG20 も参照。

CG7. RG の配置／進入: 初回シナリオの OB で与えられた RG には、盤上初期配置か盤外進入のどちらが可能であるかが以下に特定されている。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(あるいは、初回シナリオで指定された初期配置制限)内に配置せねばならない。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／装備のすべては、待機ボックスの影の付いた欄(EXITED)に置かれることになる。それらはもはや進入する権利を失うが、すべて残存し、次の CG シナリオで使用できる。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らない。加えて、購入された RG は、以下の国籍別の特別ルールに従って盤上配置／進入せねばならない。

a) ドイツ軍 RG: ドイツ軍の RG のうち、その ID(8.6191)が“I”、“V”、もしくは“HW”で始まるものは、購入したのと同じ CG 日の CG シナリオにおいては、予備として盤上配置することによってのみ、そのシナリオの最初からプレイに使用できる【例外: “St”もしくは“Ch”マップグループにおいて、その時点でドイツ軍が利用可能な進入エリアを有していない場合、通常の盤上配置に必要な追加の CPP(8.6194a)を払って購入した場合; 初回シナリオ SSR I2(8.51)。予備として購入された各 RG は、ドイツ軍が夜間シナリオのシナリオ攻撃側／防衛側のいずれであったとしても、秘匿の原則(E1.4; 以下も参照)を用いる。予備として配置できない RG は代わりに残存し、SSR CG6a に従って、その CG で用いているドイツ軍待機ボックスのいずれかに、増援(影のない部分)にして第 1 ターン／もしくはそれ以降に配置される【例外: 初回シナリオ SSR、もしくは SSR CG5】。各ターンに進入可能なユニット／装備の数は、個別のユニット単位で完全に任意である。予備ではないドイツ軍 RG に関しては、SSR CG15 および 8.6194・6.194a を参照。

ドイツ軍は、予備として購入された RG に含まれる、歩兵として配置される MMC1 個、もしくは車両 1 両につき、それぞれ 1 個の秘匿カウンター(すなわち、プレイに使用していない国籍の、1/2 インチ“?”カウンター)を受け取る。また、各予備 RG は、(購入者の任意で)1 個のダミー秘匿カウンターを得られる(夜間でも昼間でも同様)。各秘匿カウンターには、最大で 1 両の車両(とその PRC/牽引している砲もしくは被牽引車両)か、もしくは 1 個歩兵ユニット／スタック(とその所有する装備)を含めることができる。各秘匿カウンターは、孤立していない自軍配置エリア内の地上区域に、アメリカ軍の配置エリアおよび進入エリアヘクスから 8 ヘクス以上離れた(不可能な場合には可能な限り遠く)配置せねばならない。予備の秘匿カウンターを HIP してはならない。予備状態の車両の CA/CE の状態は、紙片に記録しておかねばならない(所有者が特に記録していなかった場合、予備の AFV は CE 状態とみなされる; SSR CG10 と、SSR KGP8 も参照)。予備車両の秘匿カウンターは、通常と同じく迂回状態で配置してもかまわないが、その CA/P は紙片に記録しておく。予備は展開／統合できず、展開可能数/HIP/“?”の制限に関しても無視する。

b) 予備状態の解除(Release): CG シナリオ中、予備のユニット／スタックは以下の状況が生じるまでその状態を維持し、その間一切の行動を行うことができない。予備が解除される状況は次の 2 つ。その 1: 6 ヘクス以内の敵地上ユニットに LOS がある。その 2: 敵の攻撃(事前砲撃/WP/狙撃を含む)を受け、予備ユニット／スタックが隠蔽を失う結果となった。これらの状況が生じたとき、予備の所有プレイヤーは秘匿カウンターを取り除き(もしあれば)その内容物を非隠蔽で盤上に配置することができる(攻撃、もしくは索敵や A12.15 の発見によって暴露された場合には、必ず盤上に配置せねばならない)。通常、秘匿カウンターの中身は、暴露されるまで存在しているとみなされない。以下の事項が予備秘匿カウンターに適用される: ※訳注: 予備状態は狙撃の対象にはなりえない

- 各予備秘匿カウンターは、すべてのオーバースタック、隠蔽の損失／獲得、民間人の情報、および支配に関して完全に無視される。
- 秘匿ではない通常のダミースタックと、予備秘匿カウンターを一緒に配置してはならず、各フェイスの終了時に同じ区域にいてもいけない。
- 予備秘匿カウンターは、敵狙撃に対して目標になりえない(A14.22)。
- 予備秘匿指揮官は、あらゆる点で自身の指揮能力を使用できない。

8.4 (SSR CG15)

● 炎／火災が予備秘匿カウンター(ダミーも含む)のいる区域に生じた場合、そのカウンターは非火災区域の『隣接』区域に 1 回だけ移動/突撃できる。ただし、LOS に関係なく敵地上ユニットに近づく(ヘクス数で)が条件である。それができない場合、所有者は現在のヘクスから 3 ヘクス以内の任意の区域に動かせる。ただし、敵地上ユニットに近づいてはならず、予備秘匿カウンターの初期配置制限を遵守しなければならない。

● 各ダミー秘匿カウンターは、プレイの後除去される(8.602e)。

● シナリオ終了時まで秘匿状態を維持した RG ユニット／装備は、露呈した後(8.602g)残存する(8.605・606)。

c) アメリカ軍: アメリカ軍の RG のうち、その ID(8.6191)が“I”、“V”、もしくは“G”で始まるものは、それを購入したのと同じ CG 日の CG シナリオにおいては、第 1 ターンかそれ以降に、SSR CG6a に従って盤外から進入することでプレイに参入できる【例外: 初回シナリオ SSR; SSR CG5; 8.6194a】。先に行われた CG シナリオで残存したすべてのアメリカ軍ユニット／装備と同様に、盤外の待機ボックスに配置すること。各ターンに進入可能なユニット／装備の数は、個別のユニット単位で完全に任意である。アメリカ軍 RG は、予備として配置することはできない。その他のタイプのアメリカ軍 RG に関しては、SSR CG15 および 8.6194・6.194b を参照。

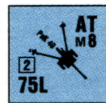
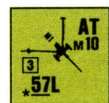
CG8. 車両の選択装備: 選択武装の要求(例: AAMG; 車載 FT[US 車両特記 F 項])は、個別にダイスを振って行われる(H1.41)。適用される車両特記事項を考慮すること。追加の装備が搭載されても、CPP に影響はない。シュルツェンに関しては SSR KGP14 を、ジャイロスタビライザーに関しては SSR KGP17 を参照せよ。Q&A あり。訳注参照。

CG9. 兵器の撤去(Remove)と操作班の放棄: 残存した車両が CG シナリオを開始する際(言い換えれば、配置／進入する際)、その車両の撤去可能な武装(D6.631)をすべて／いくつかを撤去した状態で開始できる。残存した車両は、CG シナリオを放棄状態(Abandoned)で開始できる。これらの撤去された装備／車両を放棄した操作班カウンターは、該当の車両と同じ配置／進入エリアで CG シナリオを開始せねばならない。

CG10. 状態マーカー: 配置において、両陣営とも車両／砲／兵員に関する次の情報を、マーカーを乗せる代わりに紙片に記録しておくことにしてもかまわない; BU/CE, TCA, ボグ(SSR KGP8), 走行不能、放棄、燃料切れ、故障、使用不能、戦意高揚、弾薬欠乏。該当ユニットが、非隠蔽状態で、かつ 16 ヘクス以内の敵地上ユニットの LOS 内に入ったら、実際にマーカーを配置する。



CG11. 隠蔽: 隠蔽地形に配置される歩兵ユニット(およびそれが所有する装備)は、敵 LOS に関係なく隠蔽状態で配置できる。車両は、元も近い敵の初期配置エリアの区域から 6 ヘクス以上離れた隠蔽状態で開始できる。このための“?”は購入する必要がない。すなわち、無料である。この他に、A12.12 が通常と同じく適用される。資格のあるユニットは、相手が初期配置を見る前に隠蔽にすることができる。2 番目に初期配置する側も同様に、敵が自身の配置を見る前に隠蔽を付けることができる。プレイ前の“?”の配置に関して、敵の初期配置エリア(初回シナリオの配置制限区域も同様)の全区域から LOS 外にある区域は隠蔽地形とみなす。RePh(8.621)で購入する、もしくは夜間(E1.2)に与えられる“?”は、主としてダミーとして用いられる。



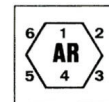
CG12. 照準区域と砲: 照準区域は使用できない【例外: 夜間において資格のある SW MG は照準区域が使える】。A12.34 が通常と同じく適用される。直前の CG シナリオを盤上で終えた非車載砲は、それが牽引状態で配置されるか否かにかかわらず、そのシナリオを終えた区域から 3 ヘクス以内の区域に配置せねばならない【例外: 81mm 迫撃砲; 離脱(8.606・6061); 配置転換(8.613); 配置開始時点(RePh 手順 8.624)で、移動可能な車両に牽引されている場合; 休止日が入った場合; これらの場合、現在の初期配置エリアのいずれかの区域に配置できる】。兵員とともに初期配置エリアに配置される各 SW/砲は、その他の条件で禁止されないければ、牽引/非牽引、脱架/着架、分解/組立のいずれの状態でも配置できる。



CG13. ドイツ軍の PF: 各 CG シナリオに開始時における PF の発射可能本数は、ドイツ軍陣営が盤上に配置した予備ではないドイツ軍分隊の 1.5 倍である。プレイ中に、1 個分隊以上が予備から解除(SSR CG7b)されたり、増援として盤外から進入してきた場合、そうした分隊 1 個につき 1.5 発が追加される。0.5 発分の PF は、PF カウンターを残存数表示トラックのマス目とマス目の境目に置くことで表示する。0.5 発分の PF 自体は、ドイツ軍の PF 発射能力には影響しない。



CG14. ドイツ軍の戦意高揚: 各 CG 期間中、ドイツ軍は 2 つの CG シナリオにおいて【例外: CG-II では 1 つの CG シナリオ】戦意高揚宣言を行うことができ、これによってそのシナリオの間(事前砲撃も含む)、ドイツ軍陣営の全兵員が戦意高揚となる。この宣言は、すべての盤上配置を終えた時点で直ちに行わねばならない。



CG15. OBA: あるマップグループ上で、1CG 日に使用可能な OB A モジュール(アメリカ軍の 60mm MTR モジュールも含む)は、一方の陣営につき 2 つまでが上限となる【例外: この制限にアメリカ軍 RG “O3” (M12 GMC OBA) は含まれない; 事前砲撃 RG は、OBA ではない】。このルールにおける“使用可能”とは、その CG シナリオのどこかでモジュールに対応する無線機／野戦電話(あるいは盤外観測員)がプレイに参入しているということである。無線機／野戦電話カウンター(及び対応する OBA モジュール)は、その OBA が使いつく



8.4 (SSR CG15)

された時点か、あるいは RePh(8.602d)において、SSR CG22 に従って OBA が直前の CG シナリオで“使用済み”とみなされた時点で直ちに除去される。OBA RG を購入した CG 日では、その無線機もしくは野戦電話は、いずれかの自軍配置エリア／進入エリアに、孤立していない兵士とともに配置される【例外：野戦電話はアメリカ軍のみが使用でき、盤上の孤立していない兵士とともに配置される；アメリカ軍 RG チャートの脚注“o”も参照】。各野戦電話の保全エリア(C1.23)は、利用可能なアメリカ軍進入エリアを 5 ヘクス以上含む盤端へ向けて引かれねばならず、その経路はすべて(歩兵にとって)“進入可能”な区域でかつ敵の初期配置エリアを含んでいてはならない。各 CG シナリオごとに、新たな保全エリアを設定しなおすることができる。初期配置中に適正な保全エリアが設定できないことが判明した場合、その野戦電話は除去されるが、直ちに(除去された野戦電話に対応する)別の野戦電話／無線機が与えられ、他の非孤立自軍初期配置エリア(無線機であれば利用可能な進入エリアでも可)に配置される。SSR CG22 と 8.6206 も参照。



CG16. 狙撃兵：各陣営は 1 マップグループの CG シナリオにつき、2 個の狙撃兵カウンターを使用できる【例外：マップグループ“Ch”では 1 個の狙撃兵カウンターしか使用できない】。2 個の狙撃兵を用いる場合、各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決定する(どちらもある確率になるようにする)。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、そのマップグループ上の両方の自軍狙撃兵カウンターにその効果が及ぶ。8.6122 も参照。

CG17. アメリカ軍の弾薬減少の解消：弾薬減少状態となっているアメリカ軍の統制状態の孤立歩兵が、弾薬減少状態でない統制状態の武装したアメリカ軍歩兵 MMC (孤立歩兵以上のユニットサイズであること) と同一区域で自軍プレイヤーターンを開始すれば、双方が TI となり統制状態を維持することで、そのプレイヤーターン終了時に弾薬減少状態が解消する。アメリカ軍 MG【例外：50 口径 HMG】の弾薬減少状態は、弾薬減少状態となっていない統制状態の武装したアメリカ軍歩兵 MMC が所有した時点で解消する。その他のアメリカ軍兵器の弾薬減少については、孤立していない状態で CG シナリオを終えた場合にのみ解消できる。捕獲兵器(A21.11)の使用には、弾薬減少状態は適用されない事に注意。

CG18. 自己回復：各陣営は、(A18.11 による)自軍非戦意喪失 MMC の最初の自己回復の試みを、そのマップグループを構成しているマップセクションと同じ数だけ行うことができる。

例：マップグループ“St”では、自軍プレイヤーターンの自己回復の試みを、2 個 MMC について実行できる。

CG19. 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(可能な)撤去／除去を除いては永続的である。すべての野戦構築物、弾痕、瓦礫、突破口、TB、弾痕、および(炎上済みの)SSR KGP10)残骸カウンターは、シナリオからシナリオへと盤上にそのまま残される(炎上や瓦礫の落下などによって除去されない限り；残骸に関しては 8.2 の“除去”の定義も参照せよ)。各地形火災は RePh 手順 8.609-6095 に従う。地形火災内の残骸は、それを理由に除去されない。それは盤上に残り(依然として LOS 妨害であり)、RePh 手順 8.6091-6093 によって炎上済みの残骸カウンターになる／のまま維持される【例外：8.6095】。燃料切れで、走行不能で、かつ放棄され、さらに固有の兵器が全て完全に使用不能となった(あるいは固有の兵器がなかった)車両は、直ちに炎上済みの残骸に取り替えられる(プレイ最中にこの事態が生じたら、対戦相手は適切な数の CVP を得る)。裏面に残骸が描かれていない(D1.9)車両は、決して(炎上済み)残骸にはならない；それらは単純にプレイから取り除かれる。炎上していない残骸が燃料切れになったり、(可能な兵器があれば)武装の徴発が行われた場合、その後直ちに炎上済みの残骸に取り替えられる。

CG20. 鉄道橋進入エリア：車両が使用(進入／退出、離脱、配置転換)できない、ChHHO を中心とする進入エリアを“鉄道橋”進入エリア¹³と呼ぶ。

CG21. 盤外退出：CG 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兵士／装備カウンターは、そのシナリオ中は再び盤内に進入できないが、(配置転換しなれば、8.613)その進入エリアの待機ボックスに残存し、次の CG シナリオで使用できる【例外：CG-III において、“Lg”のマップグループから退出したドイツ軍兵士／装備は直ちに除去される】。しかし、混乱状態退出した兵士ユニットは、直ちに NTC(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。盤外退出に伴う除去は、CVP の対象となる。退出して残存したユニット／装備は、対応する待機ボックスの影の部分(EXITED)に保管される。

CG22. 残存 RG：購入した／あらかじめ OB で与えられた RG(もしくはその一部；OBA RG の場合、無線機／野戦電話カウンターがプレイ中に除去されたとしても、OBA RG 自体が残存するのであれば、それに対応する事前指定ヘクスや無線機／野戦電話も残存する)は、実際に CG シナリオで使用したか否かにかかわらず、CG シナリオ中もしくはそれに続く RePh 内で除去／帰還になるまで残存する。このルールにおいて、OBA RG が“使用済み”とみなされる(そして続く RePh に除去となる；SSR CG15)のは、実際にそのモジュールによる FFE1 カウンターが 1 度でも配置された場合である。残存した場合、その OBA のチットの山(C1.211)の黒と赤の数はシナリオ開始前の状態に戻され、対応する無線機や野戦電話が除去されていたとしても新たに得られる。RePh 中に、そうした無線機／野戦電話は現在の／もしくは配置転換(8.613)先の配置

エリア内で自由に置きなおすることができる。また、残存した事前指定ヘクスは、適正な別のヘクスに指定しなおすることができる。FB RG が“使用済み”とみなされるのは、RB に所属する FB が 1 機でも実際に視認 TC DR を実行した場合である。“使用済み”となった(あるいは SSR KGP3 によって帰還となった)FB RG はそのシナリオ終了時に除去となる。進入せずに待機ボックス内で残存した RG(の一部)は、その進入エリア内に残存する【例外：配置転換：8.6139】。アメリカ軍の 60mm MTR による OBA モジュールは、SSR CG15 と CG22 に関してのみ OBA RG と考える。

CG23. ゲーム終了：各マップグループのいずれかの隅に、ターン記録表が印刷されている。各 CG シナリオの長さは定まっていない。ターン 6 からの各プレイヤーターン終了時に、フェイズプレイヤーはゲーム終了 dr を行う。それが CG ターン記録表の現在のターンボックスの円で囲んだ数字以下であれば、そのシナリオは即座に終了する。各 CG 夜間シナリオでは、終了 dr に +1drm を適用する。

例：星間の CG シナリオのターン 7 では、各プレイヤーターン終了時にゲーム終了 dr を行い、修整前に 3 以下であれば直ちにシナリオが終了する。

8.5 初回シナリオ：各 CG の初回シナリオに関する特別な情報は 8.51:53 に記されている。各初回シナリオは、RePh 手順 8.618(ドイツ軍の弾薬減少)から開始され、続いて RePh 手順 8.621 までを完全に終了させる(これらの手順には、RePh 手順表の項目に†が付けられている)。加えて、各初回シナリオでは；

- ドイツ軍に OB で与えられた RG の実際の戦力を、購入した RG(8.619)と同様に決定する(8.620)。
- ドイツ軍に初回シナリオ OB で与えられた RG は(購入したものと異なり)予備として配置する必要がない
- アメリカ軍に OB で与えられた RG の、質(8.6202)とユニットタイプ(8.6203)を、購入した RG(8.619)と同様に決定する(8.620)。
- 両軍に OB で与えられた RG の兵器と指揮官を、購入した RG と同様に、RePh 手順 8.6204-6206 に従って決定する。
- 各陣営とも、初期配置制限内の戦略区域と進入エリアは、その陣営が最初の支配者であるとみなす。初期配置制限の外は支配されていない。



8.51 KGP CG-I: ストゥモンでの激突 [Clash at Stoumont] CG 日: 1944 年 12 月 19AM~21PM [8CG 日]

アルデンヌ攻勢におけるドイツ第 6 装甲軍には、2 つの鋼鉄の鋭鋒があった。その内の 1 つが、第 1SS 装甲師団“ライプシュタングアルテ-アドルフ・ヒトラー”のパイパー戦闘団である。この戦闘団は、以下のような多種にわたる部隊から成り立っていた。第 1 装甲連隊(V 号 4 IV 号 J 装備)、第 2SS 装甲師団連隊、第 1SS 装甲野砲連隊、および第 1SS 装甲工兵大隊である。さらに加えて、第 501SS 重戦車大隊(VI 号 B 装備)と第 84 対空大隊も付随していた。

12 月 16 日の攻撃は、劣悪な道路状況、交通渋滞、地雷原、そして国民擲弾兵による米軍陣地への突破口形成の不首尾により、予定よりも遅々としたペースで始まった。パイパー戦闘団は比較的やすやすと米軍戦線を突破し、18 日の朝にはスタブローでアンブレーブ川に架かる橋を奪取することができた。しかし、トロワ・ボンその村は高い丘の上にあり、その名のとおり 3 つの橋が架かっていた一帯では、アンブレーブ峡谷を西に抜けるために必要な橋が米軍工兵隊によって爆破されてしまったため、パイパーはやむなく河岸を右に折れ、ベルギーで最も山がちな地形を抜けてラ・グレイズに向かうことを余儀なくされた。その日の午後に、シェヌーに架かるアンブレーブ峡谷を越える橋を確保した後、パイパーの先頭縦隊は、Habiémont で米軍工兵隊に阻止された。再びアンブレーブ峡谷からの突破をせき止められたパイパーの装甲先鋒隊は、ラ・グレイズとストゥモンの間にある森で、夜の間に休息を取ることにした。

ちょうどそのころ、米軍の(第 30 歩兵師団)第 119 歩兵連隊の第 3 大隊がストゥモンでトラックから降りていた。騒がしいドイツ兵の歌声が遠くに聞こえる中、GI 達は展開し、タコツボを掘った。しかし、闇夜のために、最適の火点を選ぶのは困難だった。夜明けの直前になって、数両のシャーマンと、2 門の 90mm 対空砲が、防御部隊を支えるために到着した。が、米軍にとって不運なことに、90mm 砲のうち 1 門は溝にはまり込み、その場で放棄せざるを得なくなった。こうした不吉な予兆の中、戦闘の舞台は整えられた。

マップグループ：“St”



P

CG-I 勝利条件: アメリカ軍は、いずれかの CG シナリオ終了時に CG-LVP の総計が 130 以上となったら勝利する。あるいは、CG 終了時に以下の建物の全ヘクスを(たとえそのうちの一部／もしくはすべてが瓦礫となっていて)支配しければ勝利する; AA15、J19、P56。

攻撃チット制限: アメリカ軍 5; ドイツ軍 3

初回シナリオ勝利条件: ドイツ軍は、初回シナリオ終了時にアメリカ軍よりも 50 以上多い CVP を獲得するか、あるいは現 LVP 総計が 28 以上であれば勝利。

初回シナリオ配置順: アメリカ軍が先に配置し、ドイツ軍が先攻。



アメリカ軍初回シナリオ OB

第 119 連隊第 3 大隊、第 743 戦車大隊 C 中隊、第 823 戦車駆逐大隊、第 143(機動)対空砲大隊 C 中隊の一部による混成部隊 [ELR: 3]

ヘクスナンバー 19 以上 34 以下にあるいずれかの建物ヘクスから 3 ヘクス以内に配置 [例外: SSR I.2]。すべての砲と、15 分隊相当以上の操作班ではない MMC は、建物区域外に配置せねばならない: {SAN: 3}

RG: 歩兵小隊×6	RG: 対戦車小隊×1	RG: 中戦車小隊 II×1
76L 対戦車砲×4	90L(M2)対空砲×1	2-2-7 操作班×5
M4A3 中戦車×3	M8 装甲車×2	M4 トラクター×1
1S 単独壕×15	25CPP	



ドイツ軍初回シナリオ OB

第 1SS 装甲連隊と第 2SS 装甲擲弾兵連隊の一部 [ELR: 5]

ヘクス列 A29-S38-S57 上、およびそれよりも東に配置 [例外: 3 個以下の歩兵タイプ RG(I, 12, 14 のみ)は、第 1 ターンがそれ以降に南端から進入できる; 任意のターンに、任意のユニットを進入させてよい]: {SAN: 2}

RG: SS 装甲擲弾兵小隊×4	RG: SS 装甲擲弾兵重火器小隊×1
RG: Pz IV 班×4	RG: Pz V 班×4
85CPP	

初回シナリオ SSR

以下の SSR は、CG-I の 19AM CG 日に行われる初回シナリオにのみ適用される。

I.1 KGP SSR が適用される。霧の濃度は ExH(超特重; SSR KGP3)である。

I.2 OB で与えられた RG も購入した RG もすべて追加の CPP を支払うことなく盤上配置できる [例外: ドイツ軍は予備配置の必要がない; アメリカ軍 OB に与えられている中戦車小隊 II は、RPh に実行される“増援 dr”が現在のゲームターン数よりも 2 小さい (<: すなわち、3 ターンであれば dr1 の場合に、HHO から盤外進入せねばならない; シナリオの最後まで進入できなかった場合、“Targon”進入エリアの待機ボックスに残存する]。

I.3 アメリカ軍の砲はすべて非牽引の脱架状態で配置せねばならない。また、その CA は最初に存在が露呈した瞬間に確定される。dr1-2 でプレイヤーが記録した CA がそのまま用いられる。dr3-4 であれば、ヘクスの足 1 本分時計回りに CA をずらす。dr5-6 であれば、同様に反時計回りにヘクスの足 1 本分 CA をずらす [例外: AT 砲が CA 確定前に攻撃を受けた場合、アメリカ軍プレイヤーは秘密裏 dr によって CA を確定させ、必要であれば防盾 DRM の判定に用いる; たとえこの攻撃によって AT 砲の存在が露呈しなくとも、CA は確定する]。

I.4 アメリカ軍は塹壕を購入できない。OB で最初に与えられた M4A3 戦車 3 両のうち、1 両に自動的にアメリカ軍車両特記事項 F に記載された火炎放射器を装備できる(これら 3 両の M4A3 のうち、FT を装備できるのはこれ 1 両である)。

結末: 日の出とともに、濃い朝もやの中をドイツ軍は全力を挙げて攻撃に出た。主力は東から、北東と南からは、より小規模のグループが突撃して来た。視界が悪かったため、ドイツ兵のほとんどは米軍兵士が射撃を始める前に防衛線に入り込んでいた。GI たちは数時間に渡って勇敢に抵抗し、一時的にドイツ軍の攻撃を退けたかに見えた。しかし、米軍の対戦車砲が全て失われると、戦いの形勢はドイツ軍有利に傾いた。米軍は最終的に後方に押し込まれ、生き残ったシャーマン戦車の援護の元、ストゥモンの西 2.7km の第 1 歩兵大隊の戦線まで、N33 沿いに撤退した。村の防衛戦で、第 3 大隊は 100 名の捕虜を含め、250 名以上の損失を出した。ドイツ軍の少部隊がこれを追撃しようとしたが、第 1 大隊の正面で 3 両のバンターを失って押しとどめられた。

パイパーは、戦闘団の枯渇してゆく燃料と弾薬を保持するため、再補給のための一時停止を命じ、ストゥモンの東端まで N33 沿いに後退した。シェヌーとラ・グレイズの村は、より先への前進のために必要な補給拠点として強力に保持されていた。しかし、パイパーの気づかぬうちに、米軍はすでにスタブローを再奪取し、後方への接続を切っていたのである。

20 日になると、ジョーダン機動部隊が Theux に現れ、ストゥモンの真北の岩だらけの小道から防衛線に突っ込んで来た。しかし、ドイツ軍の射撃で 2 両の戦車を失い、困難な地形ともあいまって、機動部隊は夜間には停止してしまっ。午後遅くには、第 1 歩兵大隊と第 740 戦車大隊の“雑種戦車たち”(操作員たちはそれまで実戦経験がなく、数日前に補充戦車集積所で慌しくかき集められた AFV が構成されていた)が、N33 に

8.52

沿って、西から攻撃に出た。彼らは夕暮れにはストゥモンの外縁にたどり着き、夜遅くには St.Edouard 療養所を奪取した。しかし、夜間のうちにドイツ軍の予期せぬ反撃に会い、奪還されてしまった。

ドイツ軍は夜明けのすぐ後に、米軍をさらに N33 沿いに押し戻そうとしたが、わずしか前進できなかった。21 日の昼には第 1 大隊が療養所の再奪取を試みたが、不首尾に終わった。同時に、ジョーダン機動部隊と第 3 大隊が森林内の轍を利用し、ストゥモンの森を抜けようとした。強力な抵抗にもかかわらず、それらの部隊は森の外縁まで達したが、そこでドイツ戦車によって前進を阻まれた。その一方で、(元気な)第 2 大隊が Bassenge の森を抜け、St.Anne 教会の近くで N33 に達した。そこはパイパーの司令部から 700m ほどしか離れていなかった。ドイツ軍はすばやくこれを押し戻したが、この戦闘団後方への新たな脅威は、ストゥモンに降り注ぐようになった米軍砲兵の砲撃とも合わせて、パイパーにラ・グレイズへの撤退を決意させた。この撤退は、闇の訪れの後、何事もなく完遂された。

22 日の午後になって、米軍部隊は一皮肉なことに、敵の増援が来る前に先んじて攻撃することを決意していた一事実上無抵抗でストゥモンに入城した。



8.52 KGP CG-II: シェヌーの橋 [The Bridge at Cheneux]

CG 日: 1944 年 12 月 20PM~21PM [4CG 日]

パイパーは 12 月 18 日にシェヌーを抜けてアンブレイブ峡谷を渡ろうとしたが、Habišmont で“憎き”工兵隊によって阻止された。ドイツ軍は、川を越えたシェヌーの橋頭堡を保持する決意をした。この使命を受けた面々は、主に第 84 対空大隊の部隊であった。ちょうどそのころ、米軍第 82 空挺師団が、第 30 歩兵師団と第 7 機甲師団の防衛ラインの間隙を埋めるべく東に移動してきた。すでに住民から、シェヌーがドイツ軍の占領下にあると警告を受けていた第 504 空挺連隊の偵察隊は、12 月 20 日の朝に村の外縁にたどり着いた。そこで彼らは、2 件の家の間に立つ 1 人の女性を見つけた。彼女は身振り、ドイツ軍に占拠されている自分の家と、2 両の対空砲、そして機関銃の位置を警告した。偵察隊は報告のために後方に戻った。直ちにパラシュート部隊の B、および C 中隊に、Rahier からの出動が命令された。

一方で、ドイツ軍の橋頭堡は、SS 第 2 装甲擲弾兵連隊の第 2 大隊によって増強されていた。この部隊は、米軍がトロワ・ボンへのドアを完全に閉じる前に、ラ・グレイズにたどり着くことができた、最後のパイパー戦闘団の部隊だった。彼らは徒歩で、自分たちが運べるだけの補給と装備を持って到着した。

B 中隊がシェヌーに近づいたとき、彼らは自動火器の猛射の壁に遭遇した。B、C 両中隊は、鹵獲したドイツの 75mm 砲搭載型ハーフトラックに支援され、濃いもやの中を展開し、前進した。

マップグループ: “Sh”

CG-II 勝利条件: アメリカ軍は、CG 終了時に 10 個以上の LVP 対象ヘクスを支配していれば勝利する。NN6 の橋区域は、5 ヘクス分に相当する。あるいは、ドイツ軍によって(偶然にでも)橋が破壊されたら、その瞬間に勝利する。

攻撃チット制限: アメリカ軍 3; ドイツ軍 1

初回シナリオ勝利条件: アメリカ軍は、初回シナリオ終了時に現 LVP 総計が 1 以上であれば勝利。

初回シナリオ配置順: ドイツ軍が先に配置し、アメリカ軍が先攻。



ドイツ軍初回シナリオ OB

第 2SS 装甲擲弾兵連隊第 2 大隊と、第 84 対空大隊の一部 [ELR: 5]

ヘクス(頂点)列 G1-G14-CC25-TT25 上、およびそれよりも東に配置; ただし、ヘクス列 V およびそれより西に関しては、ヘクス列につき最大で 1 個 MMC(およびそれに伴う SW/SMC)もしくは車両 1 両(およびその PRC)しか配置できない(予備であっても); さらに、ヘクス列 V およびそれより西に壕を配置したなら、そこには少なくとも 1 個 MMC を配置せねばならない: {SAN: 4}

RG: SS 歩兵小隊×2	RG: SS 機関銃小隊×1
RG: 対空 HT 班 I×2	
RG: 対空 HT 班 II×1	
RG: 対空トラック班×1	
道路障害×1	35CPP



8.52



アメリカ軍初回シナリオ OB

第 504 空挺連隊第 1 大隊 B 中隊および C 中隊の一部 [ELR: 5]

SSR CG6a(8.4)に従って、地図の西橋から進入: {SAN: 2}

RG: 空挺歩兵小隊×3 SPW251/9(SSR II.5 参照) 24CPP

初回シナリオ SSR

以下の SSR は、CG-II の 20PM CG 日に行われる初回シナリオにのみ適用される。II.5 と II.6 は CG-II を通じて適用される。

II.1 KGP SSR が適用される。霧の濃度は VH(特重; SSR KGP3)である。

II.2 ドイツ軍の初期配置制限区域外は、予備の配置制限(SSR CG7; 8.4)に関してのみ、アメリカ軍の初期配置エリアとみなす。

II.3 ヘクス K10 と GG8 に炎上済み残骸を 1 個づつ置く。

II.4 アメリカ軍が購入した“I”もしくは“V”タイプの RG は、第 2 ターンかそれ以降に進入できる; 任意のターンに、任意のユニットを進入させてよい。

II.5 アメリカ軍 OB に与えられた SPW251/9 は、捕獲してアメリカ軍車両操作班が操作している(A21.22)。捕獲兵器のペナルティ(A21.11-12)は適用されるが、この固有の操作班が操作しているのなら、ペナルティは 1 減少する[例外: MA の ROF は“1”である]。MA や走行不能の修理の試み、およびオプションの CMG の使用は不可である。赤い MP(D2.51)のペナルティは適用される。

II.6 NN6 の橋区域では、ドイツ軍に対して以下のことが禁止される; 地雷の配置、車両の配置、車両の自発的な停止、車両の VCA 変更、車両の ESB の試み。

結末: 濃いもやを抜けて空挺兵が前進すると、ドイツ軍は再び 20mm 対空機関砲と機関銃から、容赦ない射撃を間断なく浴びせかけた。さらに悪いことに、米兵たちは彼らがむき出しの丘を通って前進する際の通過に、極めて移動の妨げになる有刺鉄線の柵が無数に横切っているのを見つけた。攻撃はすぐに頓挫し、彼らは引き返して次の命令を待たざるをえなくなった。第 504 空挺連隊の Reuben Tucker 大佐は、再度の攻撃を決意し、夜間になってから 2 つの中隊に再び前進を命じた。今度は、闇夜が彼らを隠蔽してくれた。しかし、防御射撃の勢いは衰えを知らず、彼らは何とか Boutet の家に近づいたが、そこで数両の対空車両との近接戦闘に拘束された。その時、Tucker によって前線に送られた 2 両の戦車駆逐車が不意に現れ、空挺兵たちを救い、建物の奪取を可能にした。彼らは今や、村の西側外縁に足がかりをつかんだ。多大な損害にもかかわらず、戦闘は夜通し続いた。

21 日になって、第 504 連隊第 3 大隊の G 中隊が、攻撃を支えるために村に到着した。家の 1 軒 1 軒をめぐる激しい戦闘が続き、ドイツ軍は次第に土地を明け渡していった。一方で、第 3 大隊の残り 2 つの中隊はシェヌーの南に到達し、Monceau の村を北に抜け、彼らの目標であるアンブレブの橋に迫った。午後遅くには、ドイツ軍は絶望的な状況となり、夕刻には全ての重装備を遺棄して、鉄道陸橋を通してラ・グレイズに撤退した。こうして、第 504 空挺連隊の“オール・アメリカンズ”の犠牲と引き換えに、パイパーの橋頭堡は粉砕された。B 中隊はわずか 18 名の損失で、士官を失わなかった。C 中隊は 3 人の士官と 38 名の兵士を失った。ドイツ軍はこの戦闘で 200 人あまりが戦死し、加えて多くの負傷兵と 31 名の捕虜を出した。

8.53 KGP CG-III: ラ・グレイズの決断 [Decision at La Gleize]
CG 日: 1944 年 12 月 19PM~23PM [13CG 日]

ラ・グレイズは、アンブレブ川の西 550m の地点に小さな岬のようにたたずむ、絵画のように美しい村だった。村を走る道路は、北はスバに延び、西はストゥモンとシェヌーに、南はトロワ・ボンとスタブローに続いていた。第 1SS 装甲師団の基幹部隊は、ここでやっとのことでパイパー戦闘団に追いつくことができた。ラ・グレイズはパイパーにとって要といえる場所であり、戦闘の最中であっても、この地域には必ず一部の部隊を貼り付けておく必要があった。

19 日の朝、米軍はラ・グレイズ周辺における最初の敵対行動を見せた。第 117 歩兵連隊の指揮官が、配下の K 中隊を Cour に、L 中隊を Roanne に、それぞれ数両のシャーマン戦車の支援とともに送り出したのである。その日の午後、GI の最初の小隊が Roanne を出発し、状況を偵察すべく 1.8km 南東にあるラ・グレイズへ前進した。

マップグループ: “Lg”

CG-III 勝利条件: アメリカ軍は、いずれかの CG シナリオ終了時に CG-LVP の総計が 160 以上となるか、あるいは現存する LVP 対象区域をすべて支配していれば勝利する。

攻撃チット制限: アメリカ軍 8; ドイツ軍 3

初回シナリオ勝利条件: アメリカ軍は、初回シナリオ終了時に 10 以上の CVP を獲得するか、あるいはヘクス S55 とヘクス R46 の両方を支配していれば勝利。

初回シナリオ配置順: ドイツ軍が先に配置し、アメリカ軍が先攻。



ドイツ軍初回シナリオ OB

パイパー戦闘団の一部 [ELR: 5]

ヘクス列 A44-AA57-FF56 上、およびそれよりも西で、かつヘクス列 FF1-FF56 上、およびそれよりも南に配置; 予備として配置せず、隠蔽地形内であれば HIP を用いて配置できる: {SAN: 2}

RG: SS 装甲擲弾兵小隊×1 RG: SS 歩兵小隊×1
PzKpfw VIb(SSR III.4 参照) 30CPP



アメリカ軍初回シナリオ OB

第 117 連隊第 3 大隊 L 中隊の一部、および第 743 戦車大隊 A 中隊第 1 小隊 [ELR: 4]

SSR III.5 に従って進入: {SAN: 2}

RG: 歩兵小隊×1 RG: 中戦車小隊 II×1 8-0 指揮官×1 14CPP

初回シナリオ SSR

以下の SSR は、CG-III の 19PM CG 日に行われる初回シナリオにのみ適用される。

III.1 KGP SSR が適用される。霧の濃度は M(中; SSR KGP3)である。

III.2 ドイツ軍の初期配置制限区域外は、予備の配置制限(SSR CG7; 8.4)に関してのみ、アメリカ軍の初期配置エリアとみなす。

III.3 ドイツ軍は、購入する RG に関し、通常の盤上配置用の追加 CPP(8.6194a)を支払うことができない。また、道路障害は購入できない。

III.4 OB で与えられている Pz VIb は、走行不能状態(燃料切れではない)で、ヘクス R44 に配置される(VCA は R43-S44)。

III.5 アメリカ軍に OB で与えられた歩兵小隊 RG と 8-0 指揮官は、第 1 ターンにヘクス V56 から 2 ヘクス以内の位置から進入する。その他の“I”、“V”、“G”タイプの RG は、RPh に(RG 別に)実行される“増援 dr”が現在のゲームターン数よりも小さい(< ; すなわち、2 ターンであれば dr1 の場合)、SSR CG6a(8.4)に従って進入を開始できる。

III.6 第 3 ターンから、ドイツ軍プレイヤーは自軍 RPh に“予備解除 DR”を実行する。修整後 DR が現在のターン数以下(≦)ならば、ドイツ軍が任意で選んだ予備秘匿カウンターが 1 個、直ちに解除(SSR CG7b; 8.4)される。この DR には、すでに解除された予備秘匿カウンター 1 個につき +1DRM が適用される。

結末: GI たちの小部隊は順調に移動を続け、初めのうちは何事もなく前進した—しかし、Roanne 川の浅瀬の近くで、潜んでいた SS 装甲擲弾兵に待ち伏せを受けた。その後すぐにシャーマン戦車が到着し、もやを通じてティーガー II に砲撃を始めた。その虎は、数日前に履帯が外れ、N33 上に鎮座していたのである。突然、1 両のシャーマンが爆発し、激しく炎上した。Hassoumont 方面からドイツ軍の砲撃を受けたのである。これらの敗北はアメリカ軍を凍りつかせ、Roanne まで押し戻した。そして、このような酷い始まりの後では、この日再びラ・グレイズへ向けての移動はできなかった。その一方で、米軍部隊と装備は続々と到着し始めていた。

20 日の朝、K 中隊と支援のシャーマン戦車は Borgomont に前進し、そこでマクジョージ機動部隊の戦車と機甲歩兵に合流した。彼らは時を置かずしてラ・グレイズへ前進し、Hassoumont で無警戒だったドイツ軍部隊を捕捉した。しかし、夜まで激しい戦闘が続いた後、GI たちは Nabonru 川の背後まで撤退することを余儀なくされた。その日の昼にはまた、別の米軍部隊が Marechal 製粉所へ向けて東から前進したが、建物を保持するドイツ軍によって跳ね返された。

21 日になって、ラ・グレイズへ接近しようとする他の試みが無駄に終わったのを見たマクジョージ機動部隊は、Borgomont を出発し、N33 に沿って北へ向けて攻撃すべく、大きく迂回して東と南に向かった。Marechal 製粉所をめぐる戦闘は続き、その間、ラ・グレイズとその周辺の防衛部隊は米軍野砲によって終始たたかれ続けていた。夜になって、ドイツ軍は製粉所を放棄した。また、ストゥモンとシェヌーの戦いで消耗した生き残りの部隊が合流してきたが、彼らは直ちに前線に投入された。

22 日の夜明け前に、SS 装甲擲弾兵の一部は、Les Tchêous に浸透した。日の光が出てから、彼らはスバに続く道からやってきた数両の戦車とともに、Borgomont に対し、包囲を破るための最後の必死の攻撃を行った。しかし、Roanne の高台に新たに配置された 90mm 対空砲と、強力かつ正確な砲撃により、彼らは撤退を余儀なくされ、後には 1 両のティーガー II と 2 両の IV 号戦車が残された。その間、マクジョージ機動部隊は、再度ラ・グレイズに圧力をかけたが、この攻撃はわずかな成果しか得られず、機動部隊は Les Minières の道路で立ち往生してしまった。夜になると気温が凍てつくほどに下がり、吹き始めた風が雲ともやをかき消した。ドイツ空軍はパイパーに航空補給



P

を試みたが、その多くは失敗し、物資は米軍の手に渡った。

23 日の朝には米軍の砲撃がさらに激しさを増し、ドイツ軍は彼らが言うところの“der Kessel(大釜)”に放り込まれた。事前に要請されていた米軍の航空支援は実を結ばず、代わりにマルメディを誤爆した。その村は米軍が保持していたため、多数の兵士と民間人が死亡した。ラ・グレイズに対する恐るべき砲撃が収まると、米軍はあらゆる方向から攻撃をかけた。Roanne の高台に位置した 90mm 対空砲とシャーマン戦車が Wërimont 農場周辺のティーガーと対決している間に、マクジョージ機動部隊は N33 沿いに西に圧力をかけた。Borgoumont の GI たちは迫撃砲の集中射撃と数両のシャーマンに支援され、南西へ向かった。ハリソン機動部隊とジョーダン機動部隊は、東の方向と La Venne へ向けて攻撃した。後者は Dinheid と Les Montis の高台から正確な射撃を受け、La Venne の十字路ですぐに停止してしまった。ドイツ軍は最後の精鋭兵たちを投入してきたため、他の米軍の攻撃もよい成果は得られていなかった。戦闘は激烈だったが、防御部隊は突撃をことごとく頓挫させた。最終的に攻撃は中止され、激しい砲撃がそれに取って代わった。ドイツ兵は目覚ましい戦いぶりを見せたが、あらゆる補給物資は底をついており、雨のように降り注ぐ砲撃の中、パイパーはここがもう長くは持たないことを理解していた。1700 時、彼は第 1SS 装甲軍団から、ドイツ軍主戦線までの撤退を認めるという許可を受けた。が、それは全ての重装備も一緒ならばという条件付であった。燃料が事実上枯渇していたため、パイパーはその条件を無視した。

24 日の 0200 時、およそ 800 名のドイツ兵は静かにラ・グレイズの防御を放棄し、徒歩で La Venne の南方へ向かった。後方には少数の後衛部隊が、米軍の遅延と、連累された砲・車両の破壊を目的として残った。破壊の音が鳴り響く中、太陽が昇ると、米軍部隊は新たな攻撃を開始した。しかし、死に物狂いに立ち塞がってくるであろうという予想に反し、最低限の抵抗にしかあわなかった。GI たちは用心深く煙がくすぶり続けるラ・グレイズの廃墟に入り込み、そこで 170 名の米軍捕虜を解放し、300 名のドイツ軍兵士を捕らえた。彼らは、パイパーが連れて行くには、重すぎる傷を負っていたのである。ちょうどクリスマスの夜明け前、パイパー SS 中佐と彼の部下 770 名あまりは、ほとんど歩きながら眠った状態で、第 1SS 装甲師団の主力と合流した。もはやその部隊は、“装甲”とは名ばかりの、弱体化した力しか持っていなかった。

8.6 再装備フェイズ(RePh):以下の手順 (8.601~625) は、RePhに各陣営が同時に実施する。これは各CGシナリオ終了後に行われる。各手順 (と付随する手順) は、数字/アルファベット順に行うこと。現状に適合しない手順は省く (例: 盤上に火災/炎が無い場合、RePhの手順8.609は飛ばす)。以下の手順で“*”がついたものは、初回シナリオの配置をする前にも完了させる必要のある手順となっている。“*”がついたものは、主導権の決定(8.623)の結果、そのCG日に初回シナリオではないシナリオが行われることになった場合にのみ実行される。“\$”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ある。“*”のついたものは、RePhの手順8.623で新規のCGシナリオができるまで繰り返し行うものである。

RePh の手順

\$	8.601	混戦の完了
\$	8.602	マーカー除去
\$	8.603	回復、降車、勝利の確定、CG-LVP の総計
	8.604	包囲、地雷、ボグ&衝撃
	8.605	配置エリアの画定
	8.606	離脱
	8.607	装備の所有&隠匿野戦構築物
	8.608	捕虜
	8.609	鎮火と火災
	8.610	負傷指揮官
	8.611	統合&クラス上昇
*	8.612	新たな CG 日 & SAN 調整
*	8.613	配置転換
*	8.614	装備修理
*	8.615	野戦構築物と残骸の撤去
*	8.616	CPP 補充
*	8.617	KGP 天候の判定
†	8.618	ドイツ軍の弾薬減少
†	8.619	増援グループ (RG) の購入
†	8.620	RG 戦力・質・兵器&指揮官
†	8.621	野戦構築物の購入
*	8.622	偵察
*	8.623	主導権の決定
‡	8.624	ユニットの配置
‡	8.625	シナリオ開始



8.601 混戦の完了: 最初に、現在登攀マーカーの上にある各ユニットを、所有者の任意で、たどり着こうとした区域か、登攀開始時に去った区域に置く。ユニットの置いた区域に敵ユニットが存在すれば、混戦マーカーを置く。

敵ユニットが同一区域にいる場合、そこは混戦状態となる。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; 不意打ちは発生しない)。そのシナリオの先攻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、機動状態の車両からは Motion カウン

8.6042

ターが取り除かれ、Stun カウンターは適切な“+”の面に裏返される(それによって車両は「帰還」状態になりえるし、望むならば CE 状態になってもかまわない)。

8.6011 解決の順序: 混戦は (ヘクスの) 英数字の若い順で解決する (例: A1 の次に B16、その次に B35、その次に C19... など)。

8.602 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 (露呈したスタックに対する視察の権利はない)。

a) FFE、SR マーカー

b) 煙幕

c) 目標捕捉マーカー

d) 無線機と野戦電話 [例外: SSR CG22(8.4)に従って残存したもの]。

e) DM、DISRUPTED、FANATIC、BERSERK、WA、HD マーカー、ダミースタック、ダミー秘匿カウンター、“?”

f) CX、MOTION、CE、BU、Labor

g) 現状で隠匿/秘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 ¹⁴ (現状で隠匿状態となっているその他の野戦構築物は、この時点で暴露する必要はない)。

h) 狙撃兵

i) FB カウンター (SSR CG22 ; 8.4 参照)

8.603 回復、降車、勝利の確定、CG-LVP の総計

8.6031 回復と降車: 両陣営の現在混乱中のユニットは、たとえ戦意喪失状態であっても、すべて自動的に回復する。DR は行わない。すべての乗車兵/跨乗兵は、装備とともに車両の区域に降車する (そこに A-P 地雷があったとしても、この時点では攻撃を受けないが、8.6042 の時点で影響を被る)。連結され、牽引されている砲はその状態を維持する (現時点で; SSR CG12 参照)。RePh 内で砲を牽引している車両が除去されたなら、牽引されている砲も除去される。手順 8.6031 の完了をもって、CG シナリオの終了とみなす。

8.6032 CG シナリオの勝利確定: この時点で最終的なヘクス/建物の支配と、CVP/現 LVP 総計を確認する。初回シナリオであれば 8.51~53、それ以外の CG シナリオであれば 8.6234 の勝利条件に照らし合わせ、CG シナリオの勝者を確定する。これ以降の RePh 手順で除去されるユニット/装備は CG シナリオの勝利確定には全くカウントされない (MMC のクラス上昇 DRM に関してもカウントしない; 8.6133) [例外: 捕虜はこの後除去されるが、この時点で A26.21 に従った CVP を計上する]。両陣営とも、自分の CG 記録表で、現在の CG 日の “LVP” 欄の上半分に現 LVP 総計を記入し、“Win” 欄に勝者陣営を記入する。

8.6033 CG-LVP の総計: 両陣営とも、自分の CG 記録表で、前回の CG 日の CG-LVP 総計と今回の現 LVP 総計を合計し、新たに算出した CG-LVP 総計を現在の CG 日の “LVP” 欄の下半分に記入する。各マップグループに存在する、LVP の総和は以下の通りである:

Stoumont : 52 Cheneux : 14 La Gleize : 34

例: CG-I の初回シナリオ終了時、アメリカ軍は 10LVP 分の区域を支配していた。12 月 19AM の CG 日における現 LVP 総計と CG-LVP 総計はともに “10” である。19PM の CG 日におけるシナリオでは、終了時に 15LVP 分の区域を支配していた。現 LVP 総計には “15” が記入され、CG-LVP 総計は “25” (10+15) となる。次の 19NGC 日のシナリオでは 12LVP 分の区域を支配して終了し、現 LVP 総計は “12”、CG-LVP 総計は “37” (25+12) となる。

8.604 包囲、地雷原、ボグ&衝撃



8.6041 包囲: 包囲されている各ユニット [例外: 捕虜] は 1TC を行わねばならない (指揮官 DRM 適用可能)。1TC に成功したユニットはその場に残る (包囲マーカーは、8.6062 まで除去されない)。1TC に失敗すれば即座に除去となる [例外: 包囲されている走行不能車両の露出した PRC は除去され、その車両は走行不能かつ放棄状態でその場に残る]。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。



8.6042 地雷原: 種類を問わず地雷原にいる移動可能な各車両 (および、必要な場合には露出した固有操作班; B28.43) は、種類に応じた地雷原攻撃を受ける。これは、地雷原区域退出の試みであるかのように、通常の方法で普通に解決する [例外: 操作班が混乱した場合、その地雷原区域に統制状態で降車する]。A-P 地雷原ヘクスにいる各歩兵ユニット (地雷原攻撃により降車したばかりの車両操作班も含む) は NTC を行う (指揮官 DRM を適用可能)。この TC に失敗すれば損耗となる [両方についての例外: 地雷原の攻撃を受けず、かつ地雷原ヘクス/敵の支配するヘクスに入らずに、理論的に地雷原ヘクスから退出できるユニットは NTC をする必要はない]。どの場合でも、生き残ったユニットは、RePh の手順 8.605~606 に取り除かれるまで、地雷原ヘクスの各自のいる区域に置いたままにしておく。