

ASL STARTER KIT のプレイ手順 SK1

各フェイズの行動は、アルファベット順に行われる。ルールに記載された内容は、このプレイ手順の内容に優先される。

1. 回復フェイズ(RPh : 3.1)

※1 ユニットは 1 つの行動しかできない(指揮官は自身の回復後、複数の混乱ユニットの回復を支援できる)。

両陣営が行動する。フェイズプレイヤーが各セグメントを先に実行し、次に非フェイズプレイヤーが実行する：

- フェイズプレイヤーは(SSR で指定された)増援の有無を判定し、このターンに登場する増援がある場合には盤外に配置する。
- 統制状態の歩兵ユニットは、SW の回収を試みる。
- 統制状態のユニットは、故障した SW の修理を試みる。
- 同一ヘクス内の統制状態の歩兵ユニット同士で、SW の受け渡しができる。
- 自己回復を試みる。フェイズプレイヤーだけは、MMC の自己回復の最初に、自己回復能力(四角内の混乱士気値)の無い MMC を、特別に 1 個だけ自己回復を試みられる。
- 統制状態の指揮官とスタックしている混乱ユニットの回復を試みる。
- 林、建物内の混乱ユニットから DM カウンターを除去する。それ以外の地形にいる混乱ユニットで、DM カウンターの除去を望むものは DM カウンターを除去する。どちらの場合も、敵ユニットに隣接している場合には DM カウンターを除去できない。

2. 準備射撃フェイズ(PFPh : 3.2)

フェイズプレイヤーが行動可能：

- 統制状態のユニット、もしくはそれが操作する火器によって準備射撃を行う。もしくは SW を破壊する (SW を使用したとみなす)。ROF の維持は可能だが、このフェイズで使用しないのであれば、その維持は失われる。射撃し終えたユニットに、Prep Fire カウンターを置く。

3. 移動フェイズ(MPh : 3.3)

フェイズプレイヤーが移動を実行でき、非フェイズプレイヤーが臨機射撃 (DFF) を実行できる。

※移動するユニット/スタックは“自身の MPh”を実行する。どのユニットから移動を始めてもよい。順番の制限はない。移動の義務はない。移動中に敵の混乱ユニットに隣接した場合、DM カウンターが置かれる。

歩兵の移動(3.3.1)

※Prep Fire カウンターの乗っていない、非釘付けの統制状態の歩兵のみが移動可能。

- CX カウンターが乗せられていなければ、急速歩移動を宣言(+2MF)可能。CX カウンターを置く。すでに CX カウンターが乗せられているのであれば、CX カウンターを取り除く(この MPh での急速歩移動は不可)。
- 急速歩移動を宣言していなければ、警戒移動 (1 ヘクスのみ移動可；全 MF 消費不可) を宣言可能。
- 許容 MF の範囲内で行動する；以下の行動に順序は関係ない。
 - SW の放棄 (MF 消費無し；DFF NA)
 - 新たなヘクスへの移動 (COT；進入先のヘクスで DFF)
 - DC の配置 (配置ヘクスへの進入 COT に等しい MF 消費；現在のヘクスで DFF…PIN/混乱で配置失敗)
 - 煙幕手榴弾の配置 (1 もしくは 2MF 消費；配置 dr の後 DFF)
 - SW の回収 (1MF 消費；回収 dr の後 DFF)
- 以下のユニット/スタックは直ちに“自身の MPh”を終了す

る；MF を消費しつくした・釘付けになった・混乱した

DFF(防御臨機射撃)の表示があるところでは、移動するユニットの MF/MP 消費に反応する形で、非フェイズプレイヤーにより以下の行動が行われる。

- 残留 FP の解決
 - 残留 FP のあるヘクスに進入した；もしくは
 - 一度残留 FP の攻撃を受けたヘクスで MF/MP を消費し (それに伴って) より脆弱になった (FT を所有した)；もしくは
 - あるヘクスで何らかの臨機射撃を受け、それによって生じた残留 FP の中でさらに MF/MP を消費した。
- 臨機射撃の宣言と実行
 - First Fire カウンターが置かれていないなら：防御臨機射撃が可能。ROF が維持されなかった SW/ユニットには First Fire カウンターが置かれる。
 - First Fire カウンターが置かれている歩兵であれば：最も近い敵に対して、連続臨機射撃 (SFF) が可能。また、歩兵によって操作される MG も SFF が可能。SFF 火力判定事例を参照。
 - Final Fire カウンターが置かれている歩兵であれば：隣接する移動中の敵ユニットに対して、緊急防御射撃 (FPF) が可能。所有している MG は必ず過度の射撃として使用する。歩兵の固有火力は半減。

※以上のいずれの射撃も残留 FP を残し得る。

移動フェイズ終了時：残留 FP カウンターと歩兵の煙幕 (煙幕手榴弾) カウンターを取り除く。

4. 防御射撃フェイズ (DFPh : 3.4)

非フェイズプレイヤーが行動可能：

- 防御射撃の宣言と実行
 - Final Fire カウンターが置かれているなら：一切の射撃が不可能。
 - 何も射撃カウンターが置かれていないなら：統制状態のユニット、もしくはそれが操作する SW によって射撃を行う。ROF の維持は可能だが、このフェイズで使用しないのであれば、その維持は失われる。射撃し終えたユニットに、Final Fire カウンターを置く。
 - First Fire が置かれている歩兵であれば：隣接ヘクスの敵に対してのみ、最終射撃が可能。また、歩兵によって操作される MG も最終射撃が可能。最終射撃では ROF は維持されない。最終射撃火力判定事例を参照。
 - このフェイズに射撃可能な SW を、射撃の代わりに破壊する (SW の使用とみなす)。

防御射撃フェイズ終了時：すべての First/Final Fire カウンターを取り除く。

5. 前進射撃フェイズ (AFPh : 3.5)

フェイズプレイヤーが行動可能：

- Prep Fire カウンターが置かれていない統制状態のユニットが前進射撃および DC の爆発解決を行う。以下の制限にしたがう；
 - ROF の維持は不可。
 - 新たなヘクスに進入した MMG/HMG は射撃不可能。
 - FT、DC 以外のあらゆる SW の火力とユニットの固有火力は半減する。
 - 通常射程内であれば、該当する歩兵分隊に自動火器ボーナスを適用する。
 - SW の故意の破壊は不可。

前進射撃フェイズ終了時：すべての Prep Fire カウンターを取り除く。

6. 潰走フェイズ (RtPh : 3.6)

両陣営が行動する。フェイズプレイヤーが先にすべての潰走を実行し、次に非フェイズプレイヤーが実行する：

a. 潰走の強制／可否判定

- ・混戦状態の混乱ユニットは潰走しない（強制もされない）。
- ・開豁地にいる混乱ユニットが敵の無修正射撃（+の DRM、および火力半減等の火力修正が無い）の LOS 内にいるなら：DM カウンターが置かれ、潰走が強制される。
- ・混乱ユニットが混乱していない敵ユニットに隣接しているなら：潰走が強制される（すでに DM カウンターが置かれているはずである）。
- ・釘付けではない指揮官が混乱ユニットとスタックしているなら：その混乱ユニットが潰走するなら、ともに（指揮官自身は統制状態のまま）潰走することを選択できる。
- ・DM カウンターが乗っている混乱ユニットなら：潰走が可能。
- ・潰走が強制された混乱ユニット、もしくは潰走を選択した混乱ユニットは個別に b~d のステップを行い、潰走する。

b. 潰走先の決定

潰走先がない場合；潰走が強制されているなら、潰走不能で除去される。潰走が任意なら、潰走しない。

c. 匍匐後退の宣言…宣言しなければ d へ。

1 ヘクスのみ潰走し、潰走終了；確認された敵ユニットに隣接して終えたら、潰走不能で除去される。

d. 通常の潰走（6MF の範囲内で実行）

- ・開豁地に進出した：阻止の有無の確認と判定（NMC；失敗は CR、PIN は潰走終了…敵に隣接していたら潰走不能で除去）を行う。
- ・今まで未確認だった敵に隣接し、さらなる潰走が強制された：潰走を継続する…継続するに足る MF がない／新たな潰走先がない；潰走不能で除去される。
- ・今まで未確認だった敵の存在により、最初に決定した潰走先への潰走が不可能になった：新規の潰走先を決定し、潰走を継続する…継続するに足る MF がない／新たな潰走先がない；敵に隣接していなければ、潰走終了。隣接していれば、潰走不能で除去。
- ・潰走先に到着し、敵に隣接していない：潰走終了。潰走継続に足る MF が残っており、継続可能な地形（連続した林／建物）があるなら、潰走継続可能。

7. 突撃フェイズ (APh : 3.7)

フェイズプレイヤーが行動可能；

a. 同一ヘクスにいる釘付けではない統制状態の歩兵ユニット間で、SW

の受け渡しを行う。あるいは、放棄できる。

b. 釘付けではない統制状態の歩兵ユニットは、1ヘクスだけ移動（突撃）できる。そのヘクスに敵がいても可能である。

- ・全 MF（指揮官および IPC を勘案して）を消費するヘクスへの突撃；CX カウンターが置かれる（すでに CX であるなら、そのような突撃は不可）。
- ・敵のいるヘクスに突撃したなら、そのヘクスに CC カウンターを置く（すでに混戦の場合は置かれない）。

突撃フェイズ終了時：いまだ盤外にある歩兵の増援は除去される。

8. 白兵戦フェイズ (CCPh : 3.8)

CC、もしくは混戦カウンターが置かれているヘクス（複数ある場合、フェイズプレイヤーが逐次順番を指定する）ごとに、両陣営が以下の行動を実行する；

a. 林（林道）／建物ヘクスに CC カウンターが置かれているなら；不意打ち判定を行う。不意打ちが発生したら、その陣営が先に攻撃を宣言し、解決し、損害を適用する。その後、生き残りの

相手陣営が同様に攻撃を宣言し、解決し、損害を適用する。

b. 不意打ちが発生しなかった CC／混戦ヘクスなら；フェイズプレイヤーがすべての攻撃を宣言し、次に非フェイズプレイヤーが同様に宣言する。

c. b で宣言された攻撃を、フェイズプレイヤーから判定する。両陣営の判定が終了した後、結果を適用する。

d. 歩兵ユニット／スタックは、敵の非混乱状態の歩兵が CC 解決後にも同一ヘクスにいるなら、その敵歩兵ともども混戦状態となる。両陣営が互いに混乱状態であるなら、混戦にはならない。混戦状態とならなかったヘクスの CC／混戦カウンターを取り除く。

白兵戦フェイズ終了時：すべての PIN カウンターを取り除く。

プレイヤーターンの終了 (3.9)

・ターンマーカーを裏返し、必要であれば次のゲームターンのマスに進める。シナリオの終了／勝敗の決定を確認する。