

ASL STARTER KIT のプレイ手順 SK3/ExP1

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/砲の回収を試みる。
- 統制状態のユニットは、故障した火器の修理を試みる。
- 同一ヘクス内の統制状態の歩兵ユニット同士で、SW/砲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。
- 衝撃 (Shock) もしくは UK 状態の車両の回復を試みる。
- 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：

- 自身が配置した煙幕/WP カウンターのうち、拡散面になっているものを除去し、標準面の煙幕/WP カウンターを裏返して拡散面にする(1.2.5)。
- 砲兵器によって煙幕/WP 弾を発射する。ROF が維持されなければ、射撃したユニットに Prep Fire カウンターを置く。追加射撃によっても煙幕弾を発射可能。射撃したユニットに Intensive Fire カウンターを置く。
- 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(機動状態の AFV は射撃できない)。もしくは火器を破壊する(火器を使用したとみなす)。砲/車載砲は追加射撃可能。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 / Intensive Fire カウンターを置く。
- 追加射撃以外の射撃能力を維持している砲/車載兵器は CA 変更が可能(移動できなくなるが、AFPh で射撃可能)。

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。機動状態の車両以外、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/Intensive Fire カウンターの乗っていない、非釘づ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。
 - 火器の放棄 (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)
 - 新たなヘクスへの砲の人力移動 (COT×2；成功の場合は、進入先のヘクスで DFF；失敗の場合は現在のヘクスで DFF)

※新たなヘクスへの移動により、HIP ヘクスに進入した；押し戻され、戻されたヘクスで DFF。HIP は露呈。

- 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)
 - 火器の回収 (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

車両の移動(3.3.2)

※Prep/Intensive Fire カウンターの乗っていない、統制状態の車両のみが自身の MPh 開始可能。機動状態の車両は MP 消費の義務がある。

- 以下の行動を、許容 MP の範囲内で実行する。
※帰還する車両は、MP で換算した最短距離で、自軍の盤端から盤外へ離脱するような移動を実行する。必ず機動状態で MPh を終えねばならない。

MP を消費する行動；

- 停止状態なら：始動 MP の消費(1MP；非停止状態になった後、DFF。新たなヘクスに進入していなければ、移動目標ではない)。
 - 非停止状態なら：停止 MP の消費(1MP；停止状態になった後、DFF。新たなヘクスに進入していたら、“移動目標”となる。始動 MP 消費の後、停止 MP を消費せずに“自身の MPh”を終えた車両は、“機動状態”となり、MOTION カウンターを置く)。
 - 非停止状態なら：VCA の変更(1ヘクスサイドの足変更につき、1MP；林/建物内では 2MP 消費し、VCA 変更後ボグ判定；VCA 変更後、DFF)。
 - 停止状態なら：遅延 MP を消費する (1MP ずつ消費；消費後 DFF)。
 - 停止状態でボグ/立ち往生なら：ボグの解消を試みる (ボグ解消 DR；DR で決定された MP 消費後 DFF)
 - 非停止状態なら：新たなヘクスに進入する (COT もしくは COT 以上の任意の MP を消費。林/建物に進入するならボグ判定；MP 消費およびボグ判定後 DFF)
- ※新たなヘクスへの移動により、HIP ヘクスに進入した；HIP は露呈。
- 非停止状態で、始動 MP 以外の MP を消費していないなら：全許容 MP 消費の地形もしくは全力移動が可能(全許容 MP を消費 [全力移動でなければ停止の 1MP を残すことができる]；MP 消費およびボグ判定後 DFF)
 - Bounding / Intensive Fire カウンターが置かれていないなら：煙幕展張器(7.5)を使用する (判定成功後 1MP 消費；拡散煙幕配置および MP 消費後 DFF)

MP 消費に伴う行動 (行動そのものに MP は消費しない)；

- 移動中射撃を行っていないなら：CE/BU の変更 (MPh に 1 回のみ。MP 消費の後 DFF を受けてから変更が完了する)
- MP 消費時に同時宣言するなら：TCA を変更する (1MP もしくは 2MP [林/建物内] の消費に伴う；MP 消費及び TCA 変更後 DFF)
- Bounding / Intensive Fire カウンターが置かれていないなら：移動中射撃 (3.3.2.2) を行う (MP 消費後の DFF の有無を確認後に宣言；DFF は移動中射撃宣言後には宣言できない。移動中射撃解決後、車両に Bounding / Intensive Fire カウンターを置く)。

MP 消費が不要な行動；

・自身の MPH を始めたばかりなら：移動中射撃を行う（移動中射撃宣言後に **DFP** 宣言可能。**DFP** 解決後に移動中射撃解決。その後、車両に Bounding / Intensive Fire カウンターを置く）

※移動中射撃では煙幕弾の使用不可、追加射撃は可能。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、AFPh まで持ち越され、そこで一度だけ射撃が可能となる。

b. 以下の状態の車両は、自身の MPH を終える。

・MP を消費しつくした；最後の MP 消費に対して **DFP**。

※停止状態であれば、自身の MPH 終了宣言によって残りの MP がすべてそのヘクスで消費しつくされる。

※非停止状態であれば、次のヘクスに進むだけの MP が残っている限り、自身の MPH 終了を自発的に宣言できない。

・ボグもしくはは走行不能となった；残りの MP をすべてそのヘクスで消費し、自身の MPH を直ちに終える（走行不能/ボグを誘発した MP 消費に対して **DFP**。終了後、残りの MP 消費に対する **DFP**）。

c. 非停止状態で自身の MPH を終えた車両には、MOTION カウンターを置く。

DFP (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。

a. 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・CE になった・人力移動に失敗した)；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。

b. 臨機射撃による WP 弾の配置

・まだいかなるユニットも WP 以外の臨機射撃を行っていないなら：WP 弾を用いた臨機射撃が可能。ROF が維持されなかった火器/ユニットには First Fire カウンターが置かれる。

※これ以外、砲兵器の臨機射撃による煙幕弾の使用は認められない。

c. 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火器/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 (もしくは IFE) も SFF が可能。SFF 火力判定事例を参照。

・First Fire カウンターが置かれている砲/車載砲であれば：追加射撃が可能。Intensive Fire カウンターが置かれる。

・Final Fire カウンターが置かれている歩兵であれば：隣接する/同一ヘクス内の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 もしくは IFE 火器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。

・釘付けではない歩兵なら：同一ヘクス内の AFV に対し、DFP / SFF / FPF の代わりとして対応射撃が可能。MMC であれば PAATC が必要。終了後適切な射撃カウンターが置かれる。

・いかなる武装でも未だ臨機射撃を行っていない移動可能な停止状態の車両であれば：“機動の試み (3.3.2.1)” が可能。

・いかなる武装でも未だ臨機射撃を行っていない車両であれば：“煙幕展張器(7.5)” の使用が可能。

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。スタック制限を超えて MPH を終えた AFV は、所有プレイヤーの選択により残骸となる。いまだ盤外にある車両の増援は除去される。

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：

a. 煙幕/WP 弾発射の宣言と実行

・何も射撃カウンターが置かれていない砲兵器であれば：煙幕/WP 弾を発射可能。ROF が維持されなければ、射撃したユニットに Final Fire カウンターを置く。

・First Fire が置かれた砲兵器であれば：隣接ヘクスにのみ追加射撃によって煙幕/WP 弾を発射可能。射撃したユニットに Intensive Fire カウンターを置く。

b. 防御射撃の宣言と実行

・Final Fire または Intensive 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火器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/同一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 (もしくは IFE) 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。

・First Fire が置かれている砲/車載砲であれば：隣接/同一ヘクスの敵に対してのみ、追加射撃が可能。Intensive Fire カウンターが置かれる。

・このフェイズに射撃可能な火器を、射撃の代わりに破壊する (火器の使用とみなす)。

c. 追加射撃以外の射撃能力を維持している砲/車載兵器は CA 変更が可能。

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：

a. Prep/Intensive/Bounding 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；

・煙幕/WP 弾の使用、ROF の維持、追加射撃は不可。

・新たなヘクスに進入した MMG/HMG/軽迫撃砲/砲は射撃不可。

・FT、DC、砲兵器以外のあらゆる火器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。

・あらゆる砲兵器の TH DR には不利な修正が加えられる (TH 表の DRM 参照)。

・火器の故意の破壊は不可。

b. 追加射撃以外の射撃能力を維持している砲/車載兵器は CA 変更が可能。

前進射撃フェイズ終了時：すべての Prep/Intensive/Bounding 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。

※潰走によって HIP ヘクスに進入したら、押し戻される。HIP は露呈。潰走の継続が強制される（匍匐後退であれば潰走不能で除去される）

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）

- ・開豁地に進入した：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／砲の受け渡しを行う。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）。
- ・MMC が敵 AFV のいるヘクスに突撃するには、PAATC に成功しなければならない。

c. 統制状態の AFV は、ハッチの開閉（BU／CE 状態の変更）を実行可能。

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. 不意打ちが発生していない CC／混戦ヘクスに車両がいるなら；車両の無い陣営から交互に 1 回ずつ攻撃を行い、その都度結果を適用して解決する。

c. 不意打ちが発生せず車両もない 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。

d. c 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。

e. 以下の規定に従い、CC もしくは混戦カウンターの除去／配置を行う。

- ・歩兵ユニット／スタック；敵の非混乱状態の歩兵、もしくは敵の停止状態の車両が CC 解決後にも同一ヘクスにいるなら、混戦状態となる。
- ・車両；停止状態か否かにかかわらず、決して混戦状態とならない。
- ・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。また、すべての stun／STUN カウンターを裏返す。

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。