



# Z Singling Campaign Game

## Singling シナリオ特別ルール(SG-SSR) :

以下のルールが、すべてのSinglingシナリオおよびSingling—CGシナリオに適用される。ただし、SG11とSG12はCG専用の規定である。

- SG1 EC :** ECは多湿 (Wet) 。無風で開始。
- SG2 放火 :** 放火 (B25.11) は不可。
- SG3 照準区域 :** 照準区域(C6.4)は設定できない。
- SG4 車両操作班 :** 地車両操作班は、走行不能でない車両を自発的に放棄 (D5.4) することができない。
- SG5 アメリカ軍 :** アメリカ軍はエリート部隊 (C8.2) である。
- SG6 ドイツ軍ユニットの置き換え :** ドイツ軍歩兵がELR超過をこらむった場合の置き換えは、以下の順序で行う。5-4-8(2-3-8HS) > 4-4-7 (2-3-7HS) > 4-3-6(2-3-6HS)。クラス上昇が生じたときは、この逆順にユニットを置き替える。
- SG7 自軍盤端 :** ドイツ軍の自軍盤端 (A20.53) は北端であり、アメリカ軍のそれは南端である。
- SG8 OBA :** シナリオSG1 (もしくはCG初回シナリオ) の初期配置の前に、両軍とも自軍盤端のいずれかのヘクスに盤外観測員 (C1.63) の位置を記録 (秘密裏との特記なし) する。ドイツ軍の観測員は高度レベル3に、アメリカ軍は高度レベル2に存在するものとみなす。この観測員は、シナリオ/CGで自軍に与えられたすべてのOBAモジュールを観測/誘導できる。
- SG9 建物 - 道路 :** いくつかのヘクス (例 : S11) には、建物とそのヘクスを通過する道路の両方が描かれている。すべての事項に関して、建物は通常1階建て、もしくは2階建て建物 (B23.21-22) であり、道路は狭路 (B31.1) であるとみなす。ただし、道路沿いのヘクスサイドの反対側にあるヘクスに建物が存在していない場合 (例 : Y8) 、B31.121-122のTCA変更制限は適用されない。その代り、該当の狭路ヘクスサイドをVBM中の車両は、自身の存在するヘクスをTCAに収めることができないこととする。
- SG10 勝利ポイント (VP) :** アメリカ軍だけが勝利のためにCVPを必要とするが、ドイツ軍もアメリカ軍の損失CVPを記録するために獲得CVPを記録する。VPは以下のものだけが該当する。

- CVP
- シナリオ終了時にアメリカ軍が支配している各建物に関して、それを支配した時点で存在していた各区域につき1VP。

**SG11 CG勝利条件建物 :** 12棟の建物 (I6、J5、J7、L6、M5、M9、O5、O7、Q6、Q8、S9およびT7) には、アメリカ軍の“円と星”のシンボルが描かれている。これらの建物はCG勝利条件建物である。Singling CG勝利条件を参照。

**SG12 CGシナリオの終了 :** CGシナリオの第5ターンから、各プレイヤーターンの終了時にフェイズプレイヤーは“終了dr”を行う。そのdrが、SGターン記録表の現在のターンに該当するボックスに書かれた円内の数字以下であった場合、そのCGシナリオは直ちに終了する。その他の場合、6ゲームターンを完全に終了した時点でそのCGシナリオは終了する。

## 1. SINGLING キャンペーンゲーム : 愉快的気晴らし (無様な牽制攻撃) [A Pleasant Diversion]

**CG日 :** 1944年12月6日 朝/昼間/午後 (3 CG日に相当)

**CG 勝利条件 :** アメリカ軍は、いずれかのCGシナリオの終了時に総計150VP以上を獲得しているか、もしくはCG勝利条件建物をすべて支配していれば勝利。ただし、ドイツ軍が105CVP以上を獲得した場合には、その時点でドイツ軍の勝利。

## 2.7

**CG シナリオ勝利条件 :** 以下の勝利条件が、最初の2つのCGシナリオに適用される。

- **朝シナリオ :** アメリカ軍はシナリオ終了時に55VP以上を獲得しているか、もしくは4棟以上のCG勝利条件建物を支配していれば勝利。
- **昼間シナリオ :** アメリカ軍はシナリオ終了時に105VP以上を獲得しているか、もしくは8棟以上のCG勝利条件建物を支配していれば勝利。

**CG バランス規定 :** 両プレイヤーがともに同一陣営のプレイを望んだ場合 (A26.4)、以下のバランスを適用する。

★ CVP制限を105CVPから125CVPに引き上げる

✚ CVP制限を105CVPから85CVPに引き下げる

**1.2 CGは、シナリオSG1 “Abrams’ Charge” を初回シナリオ (朝シナリオ) としてプレイすることで開始される。ただし、勝利条件とターン記録表はCGのものを用いる。各CGシナリオが終了したら、以下の手順を行うことで次のシナリオを生成する。各手順に両陣営が該当する場合、アメリカ軍が先に行う。一つの手順が完全に終了してから、次の手順に進むこと。**

## 2. 整頓(Clean-Up)フェイズ (CUPh) :

注意 : このフェイズ中に生じた損失は、通常どおりCVPに加算される。



**2.1 混戦の解決/捕虜 :** 盤上にあるすべての混戦について、必要な追加CCラウンドをおこなって一つずつ解決し、混戦を盤上から完全になくすこと。これらの追加CCラウンドでは、シナリオの最終プレイヤーターンのフェイズプレイヤーをフェイズプレイヤーとみなす。すべての捕虜をプレイから取り除く (虐殺が生じたわけではない。2倍のCVP損失が確定する)。

**2.2 マーカーの除去 :** 以下のマーカーを除去する : CX・狂暴化・戦意高揚・石垣の確保 (WA) ・拡散した『煙幕』・目標の捕捉・狙撃兵・すべてのOBAカウンター。また、すべての『煙幕』を拡散面に裏返す。

**2.3 回復 :** 両陣営のすべての混乱ユニットを、戦意喪失状態であっても自動的に回復する。



**2.4 機動状態/降車 :** すべての移動可能な車両は、現在の停止/機動状態を自由に変更してよい [例外 : Pz VGが停止状態から機動状態に変更する際には、『失速DR』を行う必要がある。失速が生じた場合、機動状態にはなれない]。また、VCA/TCAも自由に変更してよい [例外 : 建物ヘクス内の車両は、VCAを変更できない]。すべての跨乗兵は車両と同一区域に降車できるが、降車させた車両は停止状態となる。



**2.5 包囲 :** 包囲下のユニットは、それぞれ1TCが強制される (指揮修整は通常と同じく適用される)。この1TCに失敗したユニットは直ちに除去される [例外 : 走行不能車両の露出したPRCが包囲されている場合、そのPRCは除去され、車両は放棄状態で残存する]。すべての包囲カウンターをこの時点で取り除く。



**2.6 ボグ/立ち往生 :** ボグ/立ち往生となっている放棄されていない車両は、ボグ解消の試み (D8.3) を、ボグが解消するか走行不能になるまで繰り返す (MP消費数は無視する)。



**2.7 衝撃/UK :** 衝撃/UK状態の各車両は、回復dr (C7.42) を、衝撃/UKカウンターが除去されるか、破壊が決定してAFVが残骸面に裏返されるまで繰り返す。



## 2.8

## Z



**2.8 火災/炎：**盤上にある火災 (Blaze : 炎上する残骸も含む) について延焼判定 (B25.6) を行い、続いて炎 (Flame) についても行う。火災区域にいる歩兵ユニットは直ちにCCからの離脱と同様にして、その区域から離れなければならない (さもなければ即除去される)。火災区域内の車両は除去され、プレイから取り除かれる。

**2.9 勝利判定：**アメリカ軍プレイヤーは、現在までにプレイされたCGシナリオで獲得したVPを合計する。現在のCGシナリオ勝利条件と照らし合わせ、必要なVP以上を獲得しているか、もしくは規定以上のCG勝利条件建物支配を達成していればアメリカ軍の勝利。それ以外はドイツ軍が勝利する。今回のCGシナリオに勝利した陣営が、次回のCGシナリオの先攻となる。

**2.91 VP超過数：**アメリカ軍が現在までのCGシナリオで獲得したVPの合計数を、今回プレイされたCGシナリオ勝利条件での必要VPから差し引く。これをVP超過数と呼ぶ。VP超過数は、正負のいずれか、もしくは0の値をとる。

**2.92 補充ポイント：**アメリカ軍プレイヤーは、CGで被ったCVPの総和を今回のCGシナリオでのVP超過数と合計する。得られた値が、手順3.4で用いられる補充ポイントである。補充ポイントが負の数になった場合、無視される。

例：朝シナリオ終了後のCUPhである。アメリカ軍プレイヤーは、手順3.4で用いる補充ポイントを算出せねばならない。彼はこのシナリオで63VPを獲得した。勝利に必要なVPは55であるため、VP超過数は-8となる (55-63=-8)。彼は41CVPの損失をこうむったため、これとVP超過数を合計して補充ポイントを決する。この場合、-8+41=33となり、彼は33補充ポイントを増援の購入に使用できることになる。

## 3. 配置(Setup)フェイズ (StPh) :

注意：このフェイズで除去された兵器/ユニットはCVPにカウントされない。



**3.1 負傷指揮官：**各負傷指揮官の運命を決定するため、負傷指揮官を擁するプレイヤーは、下の回復表にてdrを行う。

回復表

dr	結果
1-3	非負傷状態に回復
4-6	撤収*

\*撤収となった指揮官は、永久にプレイから取り除かれる。しかし、撤収した指揮官が最後にいた区域に最も近い (ヘクス数で) 自軍MMCと同じ区域に、新たな7-0指揮官を配置する。最も近いMMCが同じ距離に複数存在した場合、所有プレイヤーが選択する。撤収指揮官が所有していたSWは、該当のMMCに受け渡されたものとする。

**3.2 ヒーロー/クラス上昇：**ヒーローは、負傷しているか否かにかかわらず除去される。ただし、除去したヒーロー1人につき、任意のMMCを1つクラス上昇 [例外：戦意高揚状態にすることはできない；クラス上昇可能なMMCが存在しない場合、ヒーローは非負傷状態で盤上に残存する] させることができる。除去されたヒーローが所有していたSWは、クラス上昇したMMCに受け渡されたものとみなす。

**3.3 修理の試み：**プレイヤーは故障した非捕獲兵器の各々について、次の修理表にてdrを行い、修理を試みることができる。

修理表

対象兵器	修理成功	NE	除去/使用不能
MA/砲	1-4	5	6
SW	1-3	4-5	6
車載MG	1-2	3-5	6

**3.31：**いかなる場合においても、放棄された車両や所有されていない砲/SWは修理を試みてはならない。各兵器/車両につき修理drは一度だけ試みられる。車両のMAが修理の試みでdr6を出して使用不能になった場合、その車両がCE状態ならば直ちにBUとなり、Recallカウンター (D5.431) を置く。使用不能となった砲は盤上から取り除く。

**3.4 アメリカ軍増援：**アメリカ軍プレイヤーは手順2.92で得た補充ポイントを消費し、アメリカ軍増援グループ表に基づいて秘密裏に増援を購入する。それぞれのグループで消費可能な補充ポイント数に制限はないが、各グループの購入数は表に示された『シナリオ最大数』を超過してはならない。購入した各機甲グループにつきdrを行い、そのグループを構成するユニットを決定する。使用しなかった補充ポイントは、後の使用のために繰り越される。

☆	アメリカ軍増援グループ表			☆
グループ種別	ユニット種別	dr	CPP コスト	シナリオ 最大数
機甲歩兵小隊 <sup>a</sup>	6-7分隊×3 ; DC・dmMMG・BAZ44	-	20	2
機甲グループ <sup>a</sup>	M5A1 <sup>c</sup> ×3	1-2	15	2
	M4 <sup>b,c</sup> ×3	3-5		
	M18×2	6		
中野砲	100mm+OBA <sup>d</sup>	-	0	1

a 受領したグループにつき、指揮官表 (3.6) でDRを行う。

b 受領したグループにつき、M4戦車形式表 (3.7) でDRを行う。

c 各AFVIにつき、H1.42のジャイロスタビライザー表でDRを行う。

d HE/SMOKE (煙幕・WP) を使用可能。

**3.5 ドイツ軍増援：**ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍増援グループ表の各項目 (A-C) につき、それぞれ1回の秘密裏drを行い、次のCGシナリオに登場する増援を決定する。

✠	ドイツ軍増援グループ表			✠
項目	グループ種別	ユニット種別	dr	
A <sup>a</sup>	装甲擲弾兵小隊 I	5-4-8分隊×3 ; DC・LMG	1-2	
	装甲擲弾兵小隊 II	4-4-7分隊×3 ; dmMMG・PSK	3-4	
	装甲擲弾兵小隊 III	4-3-6分隊×4 ; LMG	5-6	
B <sup>a</sup>	V号戦車	PzKpfw VG×2	1-2	
	IV号戦車 <sup>b</sup>	PzKpfw IVH×3	3-5	
	突撃砲/駆逐戦車	JgPz IV×2 ; Stug III G	6	
C	大隊迫撃砲	80mm+ OBA <sup>c</sup>	1-3	
	中野砲	100mm+ OBA <sup>c</sup>	4-5	
	ロケット	150mm+ ロケットOBA <sup>d</sup>	6	

a 受領したグループにつき、指揮官表 (3.6) でDRを行う。

b 各AFVIにつき、H1.42のシェルツン表でDRを行う。

c HE/Smokeのみ使用可能。

d HEのみ使用可能。



## Z

4.

**3.6 指揮官：**アメリカ軍機甲歩兵小隊および機甲増援グループ、ドイツ軍擲弾兵（項目A）および装甲（項目B）増援グループの各々について、それぞれのプレイヤーは**秘密裏DR**を行い、以下の指揮官表に当てはめて各グループが受け取る指揮官の有無と種類を決定する。指揮官は、自身が所属する増援グループのユニットとともに進入せねばならない。

### 指揮官表

修整後DR	ドイツ軍 <sup>a</sup>		アメリカ軍	
	擲弾兵	装甲	歩兵	機甲
2-	9-2	9-2	10-2	10-2
3	9-1	9-1	9-2	9-2
4-5	8-1	8-1	9-1	9-1
6-8	8-0	-	8-1	8-1
9-10	7-0	-	8-0	-
11	6+1	-	7-0	-
12	-	-	6+1	-

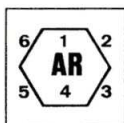
<sup>a</sup> 装甲擲弾兵およびV号戦車グループには-1DRMが適用される。

**3.7 アメリカ軍中戦車の形式：**各M4機甲増援グループにつき、アメリカ軍プレイヤーは**秘密裏DR**を1回行い、以下のM4戦車形式表に当てはめて実際に受領するM4戦車の形式を決定する。

### M4戦車形式表

DR	形式
2	M4A3(76)W×2 ; M4A3E2(L)
3	M4A3(76)W ; M4A3(105) ; M4A3(75)W
4-5	M4A3(76)W×2 ; M4A3(75)W
6-8	M4A1(76)×2 ; M4A3(75)W
9-10	M4A1(76)W ; M4A3×2
11-12	M4A3(75)W×2 ; M4A3

**3.8 進入：**すべての増援は、第1ターン、もしくはそれ以降に自軍盤端から進入する。OBAは第1ターンから使用可能となる。



**3.9 OBA：**直前のシナリオにおいて1回もFFEを使用しなかったOBAモジュールは、次のシナリオにも残存し、使用可能となる。チットは元の状態に戻される。ただし、ルールSG8で規定された盤外観測員は、一度に2つ以上のOBAモジュールを誘導できない。2つ以上のOBAモジュールを使用可能なプレイヤーは、使用中のモジュールが恒久的に砲撃権を喪失するか、もしくはモジュールそのものをキャンセルしない限り、他のOBAモジュールを使用することができない。

## 4. 次のCGシナリオの開始：

SANIは元の値に戻される。PFの使用可能数は、C13.31に基づいて再計算される。一度宣言された『無慈悲』は、CGを通じて影響する。ここから次のCGシナリオが開始される。初めに隠蔽の獲得を行い、次に狙撃兵を盤上に配置する。直前のシナリオの勝者がフェイズプレイヤーとなり、第1ターンのRPhが開始される。