



Z

Z. PRIMOSOLE BRIDGE CAMPAIGN GAME

Primosole Bridge Scenario Special Rules

PBr1 EC と風: EC は普通。南東からの微風が吹いている【例外: 夜間は無風】。16 日 AM の CG 日は霧 (Mist) による LV 妨害修正が発生し、6 ヘクス以下の射程で+1、それよりも長い射程の修正は 6 ヘクスごとに+1 増加する (7~12 ヘクスなら+2、13~18 ヘクスなら+3...以下同様)。夜間の基本 NVR は 3 で、分散雲の半月とする。放火の試みは禁止される。

PBr2 盤外地形と道路: PBr 地図端から存在しているすべての道路は、A2.51 に従い、盤端ヘクスと同じアルファベット (南北端の場合) もしくは番号 (東西端の場合) の盤外ヘクスにも伸びているものとみなす (地図のヘクス構成に従う)。盤外道路の種類 (舗装 / 未舗装) は、それにつながっている盤上道路と同じであるとみなす。地図の一部しか使われていないシナリオの場合、盤外の移動 / 進入に関して、地図上の地形が盤外に存在しているものとみなす。

PBr3 自軍盤端: 地図南端はイギリス軍の自軍盤端であり、北橋は枢軸軍の自軍盤端である。



PBr4 炎上済みの残骸 (Burnt-Out Wrecks): 炎上済みの残骸からは微発 (Scrounged; D10.5) でできず、火が付くこともなく、D10.4 の方法でプレイから除去されることもない。通常の残骸と同様の LOS 妨害となる。

PBr5 ELR: 各国籍の ELR は、OB に存在するユニットごとに、以下の表で指定されている。もし虐殺が生じたら、A20.3-4 のペナルティが、CG もしくはシナリオを通じて適用される。これらの ELR は夜間であっても減少しない。HS の ELR は母体となる分隊の ELR に等しい。

国籍	ユニットタイプ	ELR
ドイツ	4-3-6、4-4-7	3
	4-6-7、4-6-8	4
	5-4-8、指揮官	5
イタリア	すべて	0
イギリス	4-3-6、4-4-7	3
	4-5-7、4-5-8、一般指揮官	4
	6-4-8、空挺指揮官	5



PBr6 イギリス軍空挺歩兵: 6-4-8 分隊と、それとともにシナリオに登場するすべてのイギリス軍歩兵は、空挺歩兵である。すべてのイギリス軍空挺歩兵は、ATMM (C13.7) を使用できる。ただし、その効果は-2CC DRM である。

PBr7 照準区域: 照準区域は禁止される【例外: 夜間シナリオでは、適正な SW MG は照準区域を設定できる】。

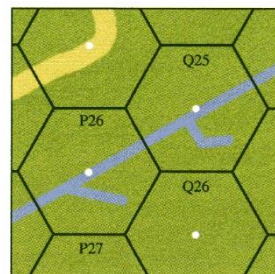
PBr8 エリートユニット: すべてのドイツ軍およびイギリス軍エリート歩兵は、統制状態ならば静粛である。イギリス軍空挺ユニットとドイツ軍は、特殊弾薬に関してエリート部隊とみなす (C8.2)。

PBr9 捕虜: 統制状態のユニットは、降伏を拒否 (A20.21) でできず、虐殺 (A20.4) も実行できない。

PBr 13.1

PBr10 AFV による援護¹: イギリス軍の AFV と歩兵のスタックが、AFV の援護を受けながらブドウ園もしくはオリーブ畑に入るためには、AFV が TC に成功しなければならない (CE 状態であれば士気値 9、BU であれば 7 とみなす)。TC に失敗した場合、そのスタックは AFV が 2MP、歩兵が 1MF を消費してその場にとどまる。そのスタックは、MF / MP の許す限り、何度でもこの TC を行える。

PBr11 イギリス軍の無線接触²: イギリス軍の無線接触とその維持に必要な出目の最大値は 1 減少する。



PBr12 灌漑溝 (Irrigation Ditch):

PBr12.1 灌漑溝は、狭く浅い水路を表している。1つかそれ以上の青い実線が描かれたヘクスは、灌漑溝ヘクスである。ヘクス P26 と Q25 が灌漑溝ヘクスの例である。灌漑溝は、水障害ではない。

PBr12.2 灌漑溝は、LOS 妨害にも LOS 障害にもならない。

PBr12.3 TEM: 灌漑溝は条件によって+1TEM を持つが、これは他のプラスの TEM と加算されることはない。歩兵のみがこの条件付き TEM を使うことができる【例外砲を操作 / 人力移動している歩兵は、灌漑路からの TEM を受けられない】。

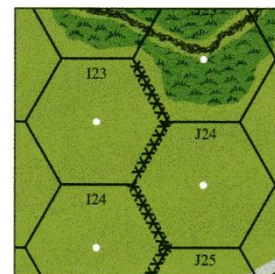
PBr12.4 移動: 灌漑溝に歩兵が進入する際は、そのヘクスの他の地形の COT を消費するか、あるいは COT+1MF を消費するかを選択する。COT のみの消費で灌漑溝に進入したのであれば、(他の地形が影響しない限り) その MPh で釘付けになるまでその移動は FFMO の対象となる (RtPh なら阻止の対象となる)。そのフェイズを灌漑溝で開始したか、あるいは追加 1MF を消費して灌漑溝に進入した歩兵ユニットは、+1TEM を主張できる (FFMO のペナルティも生じない)。

PBr12.4.1 灌漑溝に砲を人力移動させる場合、道路ヘクスサイドを通過するの でなければ COT+2MF を消費する。

PBr12.4.2 装輪式車両は、道路ヘクスサイドを通過するの でなければ、灌漑溝ヘクスに進入 / から退出できない。装軌式車両は、道路ヘクスサイドを通過するの でなければ、灌漑溝ヘクスへは COT+2MP で進入し、ボグ判定を行う; 道路上ではない灌漑溝ヘクスで VCA を変更した場合にもボグ判定が必要である。加えて、装軌式車両は灌漑溝ヘクスから道路ヘクスサイド以外を通過して退出する際にも、退出しようとしている灌漑溝ヘクスで+2MP を追加で消費し、ボグ判定を行わねばならない【例外: そのヘクスに進入する際にすでに追加 MP を消費してボグ判定を行っている場合、もしくはそのヘクスが初期配置ヘクスなら、退出時の追加 MP 消費 / ボグ判定は必要ない】。

PBr12.5 灌漑溝ヘクスには壕を配置できない。

PBr13 有刺鉄線 (Barbedwire Fences)



PBr13.1 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: I23-J24)。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できない。いかなる方法によっても、撤去や除去はできない。



PBr 13.2

PBr13.2 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、塹壕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。現在 CX 状態の歩兵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。

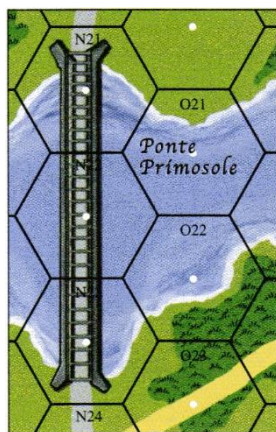
PBr13.21 一時的な突破口 (Temporary Breach)：迷走していない統制状態の歩兵 MMC で、壕やトーチカ内におらず、かつ鉄条網の上にもいないものは、自身の MPh に有刺鉄線の存在する地表のレベル(峡谷の底ではない)で追加の 2MF を消費することで 1 つの有刺鉄線ヘクスサイドに一時的な突破口を作ることができる。該当の MMC カウンターの上の辺を、突破口を作る有刺鉄線ヘクスサイドにあてがうように置き、TI カウンターを乗せる。その MMC が TI でかつ統制状態と非釘付け状態を維持している限り、一時的な突破口は維持される。その間、その有刺鉄線ヘクスサイドを歩兵が通過する時の 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 13.3 に従って 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。

PBr13.3 MP コスト/ボグ：有刺鉄線は MP コストには全く影響しない。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

PBr13.4 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。

PBr14 河川 (River) ³

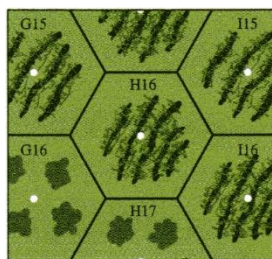


PBr14.1 PBr 地図上のすべての水路は渡河可能な河川 (B21.12、B21.41-43) であり、東に向けて流れており、流れの速さは静水 (Slow) である。ただし、河川への進入には 5MF を消費し、Aph での進入も可能である。

PBr14.2 3 つ以上の河川ヘクスサイドのある河川ヘクスに進入したユニットは、TC を行わねばならない。この TC に失敗した場合、A19.12-13 に従って、置き換えか戦意喪失の結果を被る (ヒーローか非武装兵であれば損耗する)。

PBr14.3 プリモソーレ橋 (N21-N23) は、決して破壊されない。

PBr15 ブドウ園 (Vineyards)

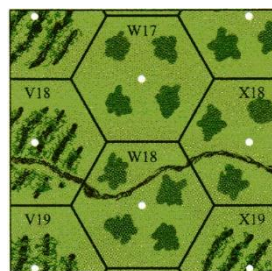


PBr15.1 ブドウ園は、ブドウのような低く茂る作物を栽培している農園を表している。濃い緑色の細線がついた茶色の波線が平行に描かれているヘクスがブドウ園ヘクスである。ヘクス H16 がブドウ園ヘクスの例である。

PBr15.2 ブドウ園は、以下の例外を除いて繁み(小道が存在するものもある；B13.6)とみなす。ブドウ園は全域地形 (B.6) でかつボグヘクスであるが、可燃地形 (B25.1) ではない。隠蔽ユニットの存在がなくとも不意打ちが生じえる。5/8 インチのパラシュートがブドウ園に着地したら、ただちに E9.42 に従って NMC を実施する。

PBr15.3 壕内にあるユニットは、ブドウ園を 1/2 レベルの障害物とみなす。⁴

PBr16 オリーブ畑 (Olive Groves)

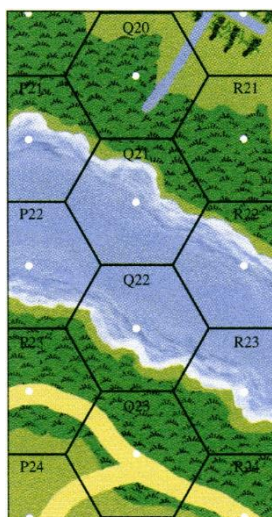


PBr16.1 すべての果樹園ヘクスはオリーブ畑とみなす。オリーブ畑は、以下の例外を除き果樹園と同じである。オリーブ畑は+1TEM をもち、進入には果樹園の 2 倍の MF/MP を消費し、季節外になることはない。また、可燃地形 (B25.1) ではなく、オリーブ畑内の車両は WA を主張 (B9.32) できる。隠蔽ユニットの存在がなくとも不意打ちが生じえる。5/8 インチのパラシュートがオリーブ林に着地したら、ただちに E9.42 に従って NMC を実施する。

PBr16.2 オリーブ畑ヘクスに茶色の細線が描かれている(例:W18)場合、それは小道を表している。小道ヘクスサイドを通って進入する場合の MF コストは、2 ではなく 1MF となる。

PBr17 複合地形

PBr17.1 地形の複合：PBr 地図上のいくつかのヘクスは、通常では同一ヘクスに存在しない地形が 2 つ複合している。これらの複合地形は、両方の地形に関する個別のルールがそのまま適用される。以下でその既存ルールの適用を明確化する。



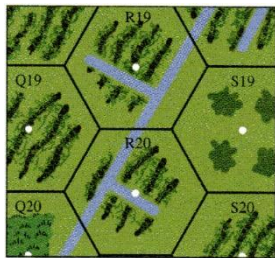
PBr17.2 河川 - 繁み：ヘクス Q21 が河川 - 繁みヘクスの例である。河川 - 繁みヘクスは通常の -1 レベルの河川ヘクス (B21.1) であるが、繁みのイラストは 0 レベル間の LOS 妨害である。

PBr17.3 繁み - 道路：ヘクス Q23 が繁み - 道路ヘクスの例である。すべての進入コストに関して B 章地形チャートの特記 R が適用され、A4.132 もそのまま適用される。

PBr17.4 灌漑路 - 繁み：ヘクス Q20 が灌漑路 - 繁みヘクスの例である。歩兵が灌漑路 - 繁みヘクスに進入し、灌漑路の TEM を主張する際には 3MF を消費せねばならない。



Z



PBr17.5 灌漑路 - ブドウ園:ヘクス R19 が灌漑路 - ブドウ園ヘクスの例である。歩兵が灌漑路 - ブドウ園ヘクスに進入し、灌漑路の TEM を主張する際には 3MF を消費せねばならない。車両が灌漑路 - ブドウ園ヘクスに進入した際のボグ判定は 1 回で良いが、他の修正に加えて +3DRM を適用する。



PBr18 トーチカ:各トーチカは 360° の CA を有する。すなわち、射界外は存在せず、CA を明示する必要もない(よって、トーチカの占有者は自身のヘクスを除くあらゆる方向に射撃できる)。間接射撃に対する TEM は +7 であり、その他すべての射撃に対しては +5 の TEM を有する。占有者は包囲になる可能性がある。射撃範囲 (A9.21) が適用される。その他のトーチカルールはそのまま適用される。



PBr19 塹壕:切通し道路区域に『隣接』しているすべての塹壕は、B30.8 のようにその道路区域に“つながって”いる。歩兵は、そのような塹壕から退出して切通し道路に進入する際、追加の MF を消費しない。歩兵が切通し道路を退出してつながっている塹壕に進入する場合、その塹壕カウンターが自軍 OB にあらかじめ与えられたものであるか、あるいは塹壕区域を支配しているのであれば、追加の MF を消費しない。

※訳者追記参照

3.0 プリモソレ橋キャンペーンゲーム(PBr CG)

3.1 序: Primosole Bridge キャンペーンゲーム(PBr 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、1943 年 7 月に行われたシシリー島でのプリモソレ橋を巡る戦いを描くものである。以下のルールを用い、複数のシナリオをプレイし、この戦闘の一断面を再現する。

3.11 シナリオの接続: PBr CG シナリオと CG シナリオの間に、プレイヤーは再装備 フェイズ(RePh)と呼ばれる特別な CG 用の手順を行って、次の CG シナリオの戦闘が開始されるまでに各陣営に生じた様々な出来事を処理する。イギリス軍と枢軸軍プレイヤーは、キャンペーン購入ポイント(CPP)を用いて増援グループ(RG)を購入できる。

3.12 損害: CG シナリオ中に被った損害と、続く RePh での CG シナリオ終了(3.2 の定義参照)までに生じた損害は、すべて CVP(A26.2)として加算し、CG シナリオ損失ポイント(3.6162)の決定に用いる。

3.13 CG 記録表と RG 購入記録表: PBr 用の CG 記録表と RG 購入記録表は、CG の重要な情報の記録のためにコピーを取って使用しても構わない。

3.2 定義:

有刺鉄線柵内(Barbed-Wire-Fence Compound): 河川北側の、M20-M14-Q-12-T-14-T21 の有刺鉄線で囲まれたエリア。および、河川南側の、J-23-J-26-L-27-M-26-O27-P27-Q27-R27-R24 の有刺鉄線で囲まれたエリア。

CG: キャンペーンゲーム。

CG 日(CG Date): 暦上の日付に加え、AM、PM、および夜間の 3 つの時間帯によって CG 日を構成する(例: 15AM)。CG 日ごとに 1 つの CG シナリオがプレイされる可能性があるため、暦上の 1 日につき、最大 3 つの CG シナリオがプレイされる; 1 つは朝 (AM)、1 つは日中 (PM)、もう一つは夜間 (N) である。

3.2

CG 終了: CG の最後の CG 日における CG シナリオが終了(以下の定義参照)した時点か、あるいは一方が CG の敗北を認めた場合、もしくは一方が CG 勝利条件を満たした場合に CG が終了する。

CG 記録表(CG Roster): 各 CG 日の情報を記録するためのシート。RePh で使用し、1 つの行で各 CG 日を記録できる。私的使用のためのコピーが許可されており、コピーしての使用を推奨する。

CG シナリオ終了: CG シナリオのプレイと、それに続く RePh の手順 3.603 の完了をもって、CG シナリオの終了とする。

Coy(Company): 中隊。RG の編成単位。

CoyCmd(Company Command): 中隊司令部。RG の編成単位。

CPP(Campaign Purchase Point): キャンペーン購入ポイント。RePh 手順 3.617 において、増援グループ(RG)を購入するために用いられる。

減少(Depleted)戦力: 完全戦力(以下の定義参照)より小さい戦力の RG。

利用可能(Eligible): 進入エリアが一方の陣営に進入、およびそれ以外の目的で使用可能な状態であること; SSR CG4(3.4)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)残骸が除去された場合、盤上から取り除く。

進入可能(Enterable): あるユニットが、現在 MPh/APh だと仮定した場合に(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): 地図盤端にある赤い矢印の描かれたヘクス、およびそこから 4 ヘクス以内の盤端ヘクスのこと。矢印に描かれた国籍マークによって、その進入エリアがイギリス軍のものか枢軸軍のものを明示している。SSR CG4(3.4)参照。

装備(Equipment): ある陣営 OB 中の、SW/砲/車両のこと。地図上で運搬/運転/人力移動が可能なカウンター。

離脱(Escape): RePh においてニットが孤立エリア、無人地帯、敵の配置エリア、もしくは留まることができない非支配地域から、自軍の配置エリア、もしくは利用可能な進入エリアへと離れようとする試み; 3.606。

FPP(Fortification Purchase Point): 野戦構築物購入ポイント。RePh の手順 3.619 において、野戦構築物を購入するのに用いられる。

前線(Front Line)ヘクス: 配置エリアのヘクスのうち、1 つ以上のヘクスサイドを敵配置エリア/無人地帯/非支配地域のいずれかのヘクスと共有しているヘクス。

完全(Full)戦力: 通常の RG 戦力。

待機エリア(Holding Area): 進入エリア(3.2)の盤外部分。残存したすべてのユニット/装備(配置転換/離脱/退出したものも含む)を待機させる。それらのユニット/装備は、そこから進入エリアを通じて増援のようにプレイに進入する。

戦闘休止日(Idle Date): 両陣営が休止(Idle)チットを選択した CG 日(CG シナリオはプレイされない; 3.6212)。

初回シナリオ(Initial Scenario): CG の最初のシナリオ。初回シナリオでは、両陣営の配置/進入制限、開始 OB(規定の RG/ユニットと、追加 RG/野戦構築物を購入するための CPP/FPP を含む)、初回シナリオにのみ適用される SSR が与えられる。

孤立(Isolated): 自軍配置エリア内のユニット/兵器のうち、『**利用可能**』自軍進入エリアに対して、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。3.6062、3.6056、および 3.6221 参照。



3.2

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;3.6051。

OB(Order of Battle) : 戦闘序列。次の CG シナリオで使用可能な、すべてのユニット、装備、野戦構築物のこと。

目標ヘクス(Objective Hex) : 初期 OB で与えられた、もしくは購入した中隊サイズの RG には、初期配置に先立って、その所有陣営により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(その後では不可能)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、常に支配している陣営の支配マーカーを置く。河川以外の何らかの地形(例:道路、ブドウ園、オリーブ林等)を含むヘクスであれば、目標ヘクスに指定できる。

PBr: ASL ヒストリカルモジュール“Primosole Bridge”、およびそれに関連すること。

Pltn(Platoon) : 小隊。RG の編成単位。

再装備フェイズ(RePh) : CG シナリオとシナリオの間に行われる一連の手順。Z 章の 3.6 から始まるすべてのルールは、PBr CG の RePh に関するルール/手順である。

予備 (Reserve) : 枢軸軍の“I”および“G”タイプの RG は、枢軸軍 RG 表にある CPP コストよりも 20% 少ないコストで購入できる。予備として購入した RG は、購入した CG 日では予備状態(SSR CG6;3.4)で盤上配置するかあるいは盤外に拘置しなければならない。

残存(Retained) : 次回の CG シナリオで初期配置/進入可能な、一方の陣営の OB に含まれるすべてのユニット/装備のこと。すなわち、初回シナリオ OB で与えられた、もしくは購入したユニット/装備と以前の CG シナリオで受領したすべての増援(そのうち、前回の CG シナリオで失われなかったもの)、新規に購入した RG のこと。PBr CG においては、CG シナリオ終了時に自軍配置エリアに残存したユニット/装備は次のシナリオを同じ配置エリアで開始し、盤外に残存した場合は利用可能な進入エリアから進入しなければならない【例外: 配置転換(3.613)】。

RG(Reinforcement Group) : 増援グループ。通常は、一方の陣営の OB に加えて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。RG には、FPP も含まれる。

RG 購入記録表(RG Purchase Record) : CG RG の種類(3.6179 参照)ごとのユニット/情報の記録に使用する用紙。購入した RG ごとに 1 行使用する。プレイヤーは私的利用のためにコピーを取って構わない。

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;3.6051)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【例外: 橋の無い河川ヘクスは決して配置エリアになることはなく、配置エリア画定の際には進入可能とみなされない】。複数の自軍配置エリアが接していたり、重なっている場合、その接している/重なっているヘクスが歩兵によって進入可能であれば、それらの配置エリアは統合されて 1 つの配置エリアを作る。初回シナリオについては、3.5 項を参照。3.6179 も参照。

配置転換(Shift) : RePh の手順の 1 つ。残存したユニットが現在の配置エリア/進入エリアから、他の自軍配置エリア/進入エリアへ移ろうとする試み;3.613 参照。

戦略区域 (Strategic Location) : 各建物/瓦礫/橋/イギリス軍支配の枢軸軍進入エリア/目標ヘクス/トーチカ/壕区域は戦略区域である。加えて、MA が機能している放棄されていない走行不能な車両、もしくは故

障していない非牽引状態の砲、あるいはグライダーが存在する各区域も戦略区域となる。

戦力 (Strength) : “I”、“V”、および“G”タイプの RG は、完全戦力化減少戦力のどちらかで受領される;3.6181 参照。

トループ(Troop) : RG の編成単位。

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

武器(Weapon) : IFT/TH を用いて敵に損害を与え得る、SW/砲/車載武装。

3.3 CG シナリオ : 各 CG の初回シナリオの条件は 3.51-53 に記されている。CG は、『CG 終了 (3.2)』まで続けられる。初回シナリオ以外のシナリオの各陣営の初期配置エリアは、直前のシナリオ終了時に両陣営が支配している戦略区域によって画定される。

3.31 CG バランス規定 : CG-I、もしくは CG-II で両プレイヤーが同じ陣営のプレイを希望した場合 (A26.4)、以下のバランス規定を CG 全体を通して適用してもよい :

✚ III 枢軸軍は追加の攻撃チット 1 回を得、加えて 2 回目の CG 日に戦意高揚を宣言できる (CG SSR16)。

🎯 イギリス軍は追加の攻撃チットを 1 回得る。

CG-III で両プレイヤーが同じ陣営のプレイを希望した場合 (A26.4)、以下のバランス規定を CG を通じて適用することができる :

✚ III 枢軸軍はいずれかの CG 日で戦意高揚を宣言できる (CG SSR16)

🎯 すべてのイギリス軍 RG は完全戦力となる。加えて、第 1 ターン以降に進入するいずれかの増援部隊に、2 個の 6-2-8 分隊を追加する。

3.4 プリモソーレ橋 特別ルール : 以下の CG SSR は、PBr CG シナリオと RePh にのみ適用される。

CG1. 地図 : 各 CG シナリオは、PBr 地図の全域を用いる。

CG2. PBr SSR : 以下の特記を除き、すべての PBr SSR が影響する。

CG3. 夜間シナリオ : 夜間攻撃シナリオ (3.6213) で攻撃 (Assault) チットを選択した陣営は『シナリオ攻撃側』とみなされる (E1.4; 盤上にユニットを配置可能である); 戦闘休止 (Idle) チットを選択した陣営は『シナリオ防御側 (E1.2)』となる。CG 夜間攻撃シナリオでのシナリオ防御側は、自軍で盤上配置される指揮官のうち、最良の 2 名に関して自動的に移動の自由 (不意打ち以外の敵の攻撃を受けたように; E1.21) を得る。シナリオ攻撃側は、盤上に配置した歩兵ユニットにも秘匿 (E1.4-43) を利用できる。枢軸軍は予備に使用したものは違う色の秘匿カウンターを用いること (SSR CG6; 3.4)。秘匿カウンターは HIP できない。盤上配置の秘匿 SW は dm 状態である必要は無い。シナリオ防御側の増援は、現在のゲームターン数未滿の増援 dr がでるまで、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。無線機搭載の増援 AFV は、E1.21 に従い、他の自軍の無線機搭載 AFV によって進入可能となる場合がある。





走行可能なイギリス軍戦車は夜間シナリオでは使用できない。⁵ 直近の CG シナリオで孤立しなかった戦車は、次の夜間ではない CG シナリオまで、新規に購入した RG のように盤外に拘置される。夜間シナリオの最中に盤上にあった放棄イギリス軍戦車に再び乗員が乗り込んだ場合、走行可能ならば直ちに帰還となる。AM シナリオの開始時に、夜間盤外にいたイギリス軍戦車を盤上に配置することはなく、第 1 ターン以降に盤外から進入する。

CG4. 進入エリア：大きな赤い矢印は幅 9 ヘクスの進入エリアの中心を表す。イギリス軍進入エリアにはイギリス軍のラウンデルが描かれている。枢軸軍の進入エリアには矢印に鉄十字が描かれている。東端にある枢軸軍進入エリアは、7 月 14 日 PM の CG 日から使用可能となる。枢軸軍は決してイギリス軍進入エリアヘクスに初期配置できない。また、イギリス軍進入エリアは、恒久的にイギリス軍ユニットの進入に『利用可能』である。枢軸軍の進入ヘクスは、CG シナリオ終了時にイギリス軍に支配 (A26.11-13) されるまで『利用可能』である。CG シナリオ終了時にイギリス軍に支配されている枢軸軍進入ヘクスは、利用可能な進入エリアの一部ではなくなる【例外：15AM の CG 日、およびそれ以前の CG 日では、支配に関係なくすべての枢軸軍進入ヘクスが利用可能である】。

CG5. RG の配置／進入：各 CG の初回シナリオ OB で与えられた RG / ユニットは、そのシナリオでの指示に従って盤上配置／盤外進入する。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内に配置せねばならない (初回シナリオであれば配置制限にしたがって配置する)。その他のすべてのユニット／装備は第 1 ターン以降に盤外から進入する。RPh に盤外配置 (A2.51) したユニットが、そのプレイヤーターン中に盤上に進入しなかった場合、それらは現在の CG シナリオで使用できなくなる。しかし、そうしたユニットは残存し、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し、**最初に**登場するのが盤外からの進入であるなら、すべて同じ進入エリアのいずれかのヘクスから進入せねばならない。購入によって得た RG の装備は、**最初**はその RG のユニットに所有させていなければならない。CG-I と CG-II における 17PM の CG 日⁶では、枢軸軍ユニットは第 2 ターン以降進入できない。ある初期配置エリアに盤上初期配置される RG は、その配置エリアから利用可能な進入エリアに向けて、その RG を構成するすべてのユニットにとって進入可能な非支配地域／自軍配置エリアによって構成された連続した経路を引かねばならない。この経路は橋を使わずに河川を渡ることはできない【例外：“I”タイプの RG は、SSR PBr14.2 の TC を行うことなく、河川を通じて経路を引ける】。

CG6. 予備 (Reserve) RG：枢軸軍は、RG 表にある CPP コストより 20% (切捨て) 少ないコストで“I”もしくは“G”タイプの RG を予備として購入し、秘匿の原理 (E1.4; 以下も参照) に従って盤上初期配置できる。これは枢軸軍が夜間シナリオで攻撃／防御のどちら側であっても同様である。配置制限によって予備として配置できなかった場合、その RG は代わりに利用可能な枢軸軍進入エリアの待機エリアに残存した状態となり、第 1 ターン以降の盤外進入となる。ただし、枢軸軍プレイヤーが意図的に盤上配置を選択しなかった場合、予備として購入した RG は次回以降の CG シナリオまで進入できない。予備として購入された RG は、歩兵として配置される MMC1 個および各車両につき、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、車両 1 両 (およびその PRC、牽引される砲／トレーラー) かもしくは 1 個ユニット／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レベルに、すべてのイギリス軍配置エリア／進入エリアヘクスから 8 ヘクス以上、すべての河川ヘクスから 4 ヘクス以上離して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。予備車両の CA/CE の状

態は記録しておかねばならない (所有者側のプレイヤーに特に記録されていなければ、予備車両は CE 状態とみなす; CG8 も参照)。迂回状態で配置する予備車両は、ヘクスサイド上ではなくヘクス内に通常と同じく配置するが、CAFP を記録しておかねばならない。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。CG シナリオ中、予備のユニット／スタックは予備が解除されるまでその状態を維持し、その間一切の行動を行えない。予備が解除される状況は 6 ヘクス以内の敵地上ユニットに LOS があるか、敵の攻撃 (事前砲撃/WP も含む)⁷ 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時である。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、もしくは素敵や 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はみなされない。予備秘匿カウンターには以下の制限が課せられる：

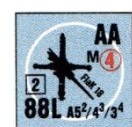
- 予備秘匿カウンターは、オーバースタック、隠蔽の得失、尋問、支配に関して無視する。
- 秘匿ではない通常のダミースタックと予備秘匿カウンターを一緒に配置してはならず、各フェイズの終了時に同じ区域にいてもいけない。
- 予備秘匿カウンターは、敵狙撃に対して目標になりえない (A14.22)。
- 予備秘匿指揮官は、あらゆる点で自身の指揮能力を使用できない。
- 炎／火災が予備秘匿カウンター (ダミーも含む) のいる区域に生じた場合、そのカウンターは非火災区域の『隣接』区域に 1 回だけ移動／突撃できる。ただし、LOS に関係なく敵地上ユニットに近づかないこと (ヘクス数で) が条件である。それができない場合、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 (3.602)。
- 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 (3.602) 残存する (CG19)。

CG7. 車両の追加装備：追加 AAMG [例: Jeep(a)]、ジャイロスタビライザー、シュルツェンの装備については、個別にダイスを振らねばならない (H1.41-42)。装備を得たとしても、CPP の消費に影響はない。

CG8. 状態マーカー：配置において、両陣営とも車両／砲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、走行不能、放棄、故障、使用不能。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。



CG9. 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。車両は敵 LOS 外でなければ隠蔽配置できない。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。“?”の配置に関して、すべての敵初期配置エリア区域からの LOS 外にあるすべての区域は隠蔽地形とみなす。RePh で購入する、もしくは夜間 (E1.2) に与えられる“?”は、ダミーとして用いられる。



CG10. 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 が通常同様適用される。直前の CG シナリオを盤上で終えた非車載砲は、そのシナリオを終えた区域から 3 ヘクス以内に配置せねばならない【例外: 81mm および 76mm 迫撃砲; 離脱 (4.706); 配置転換 (4.713); 初期配置 (RePh 手順 3.622) 時に走可能な車両に



CG10

牽引された状態で配置; 戦闘休止日が入った場合; これらの場合は牽引状態か否かにかかわらず、現在の初期配置エリアのどこに配置してもよい。再配置する場合、間に橋を含まない河川ヘクスがあつてはならない。



CG11. 狙撃兵: 各陣営は 2 個の狙撃兵カウンターを使用せねばならない。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 10

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。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: 釘づけ)が起きた場合、両方のカウンターにその効果が及ぶ。3.6122 も参照。



CG12. 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(可能なら)撤去/除去を除いて永続的である。すべての野戦構築物、瓦礫、突破口、TB、弾痕、および(炎上済み)残骸カウンターは、シナリオ

からシナリオへとそのまま盤上に残される(火災で消失する可能性はある; 瓦礫に関しては 3.2 項での“除去”の定義も参照)。各地形火災は RePh 手順 3.609・6095 に従う。地形火災内の残骸は、それを理由に除去されずに盤上に残り(依然として LOS 妨害である)、RePh 手順 3.6091・6093 によって炎上済み残骸となる/として維持される【例外: 3.6095】。走行不能で、かつ放棄され、さらに固有の兵器がすべ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換えられる。通常の残骸が徴発された場合、直ちに炎上済みの残骸に取り換えられる。どちらにせよ、カウンター裏面に残骸が描かれていない車両は決して(炎上済み)残骸にはならない。

CG13. 盤外退出: CG シナリオのプレイ中に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進入できないが、残存し、次の CG シナリオで使用できる。しかし、混乱状態で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ものはすべて除去される。

CG14. ゲーム終了: 地図上にはターン記録表が印刷されている。各 CG シナリオのゲームターン数は可変である。第 5 ターン以降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。この結果が、CG ターン記録表の、現在のゲームターン数の隅に記載された丸数字以下であれば、シナリオは直ちに終了する。また、双方のプレイヤーが同意した時点でも、シナリオは終了する。この dr には、7 月 13 日の夜間シナリオであれば+2 の drm が適用される。イギリス軍プレイヤーは、CG 中、いずれか 2 つの CG シナリオでの終了 dr に+1drm の適用を宣言できる。この宣言は、最初の風の変化確認 DR の前に行われる。

CG SCENARIO TURN RECORD CHART

1	2	3	4	5 ^①	6 ^③	7 ^⑤	8 ^⑥	9 ^⑨
---	---	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------



CG15. 武装/操作班の降車: 残存したキャリアーは、自身のシナリオ開始時(すなわち、初期配置時か進入時)に可能な武装を撤去(D6.631)した状態でシナリオを開始できる。残存した車両は、放棄した状態で CG シナリオを開始できる。降車した操作班や撤去された武装は、その元になった車両と同じ初期配置エリア/進入エリアに配置せねばならない。



CG16. ドイツ軍の戦意高揚: 7 月 15 日 AM、あるいはそれ以降のいずれか 1 つの CG シナリオ【例外: CG-III にバランス規定(3.31)を適用した場合】において、枢軸軍プレイヤーはシナリオを通じて(事前砲撃を含む)のドイツ軍全兵士の戦意高揚を宣言できる。この宣言はすべての盤上配置を終えた後、直ちに行わねばならない。



CG17. OBA: 各 CG シナリオでの OBA 砲撃中隊の「投入」は各陣営とも最大 2 つに制限される【例外: 事前砲撃はこの制限に抵触しない; 事前砲撃は OBA ではない】。OBA 砲撃中隊の「投入」とは、CG シナリオのどの時点においても無線機(もしくは盤外観測員)がプレイに登場していることである。無線機カウンター(およびそれが連絡している砲撃中隊)は、OBA の黒チットを使い尽くすか、RePh の手順 3.6046 において、直前の CG シナリオ中に「使用した(SSR CG19 参照)」とみなされた場合直ちに除去される。OBA を RG として購入したら、その CG 日には無線機を非孤立の初期配置エリア/進入エリアに配置すること。CG19 も参照。注意: 枢軸軍のすべての OBA はドイツ軍のものであり、無線機はドイツ軍指揮官に操作されねばならない。



CG18. 弾薬減少の解消: 7 月 14PM、および 14N シナリオにおいて、すべてのイギリス軍 MMC と SW はシナリオを通じて弾薬減少状態にある。孤立(3.6052)による弾薬減少になっている統制状態歩兵は、弾薬減少ではない統制状態の武装した自軍歩兵 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し、双方が TI となり統制状態を維持してそのプレイヤーターンを終えた時点で弾薬減少が解消する。SW MG の弾薬減少は、弾薬減少ではない統制状態の武装した歩兵 MMC が所有した時点で解消する。その他の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。

CG19. 残存 RG: CG シナリオで使用したか否かにかかわらず、購入した/OB で与えられた RG(もしくはその一部; OBA RG に付随する無線機と指揮官も含む; 無線機カウンターが除去されても OBA は残存する)は、CG シナリオプレイ中、もしくは RePh 中に除去/帰還とならない限り残存する。このルールにおいて、プレイされた CG シナリオ中に 1 個でも FFE:1 カウンターを置いた OBA 砲撃中隊は“使用した”とみなされる(そして、続く RePh で除去される; SSR CG17)。除去されなかった OBA 砲撃中隊は、当初のチットの山(C1.2110)と無線機(そのカウンターがプレイ中に除去されていたとしても)を再度受領して、利用可能で非孤立状態の初期配置エリア/進入エリアに残存する。FB RG は、1 機でも視認 TC を実施したら“使用した”とみなされ、そのシナリオ終了時に除去される。盤上に進入しなかった RG(もしくはその一部)は、その進入エリアの待機エリアに残存する【例外: 配置転換; 3.613】。

CG20. 自己回復: 各陣営は、戦意喪失でない混乱状態の MMC を(1 個だけではなく)2 個まで自己回復する試みができる。ただし、(A18.11 に従い)どちらの試みも、他の自軍 MMC の回復の試みの前に行う。



CG21. 尋問: 尋問(民間人の協力も含む)が機能する【例外: ドイツ軍降下猟兵とイギリス軍空挺部隊のユニットは尋問の対象とならない】。イギリス軍は友好国であり、枢軸軍は(イタリア軍も)敵対国である。

CG22. 支配: ゲーム終了時に、ある陣営の支配下ヘクス内に空のトーチカがあれば、そのトーチカ区域もその陣営に支配されているとみなす。

3.5 初回シナリオ: 3.51、3.52、および 3.53 で、PBr CG-I、CG-II、CG-III の初回シナリオをプレイするために必要な特別な情報が与えられて



Z

いる。初回シナリオのために、両プレイヤーは RePh 手順 3.617 (RG 購入記録)から RePhを開始し、RePh 手順 3.617-623 (これらの手順には RePh の順序に“!”が付けられている;3.6)を行う。初回シナリオでの先攻陣営は攻撃側とみなされる。しかし、初回シナリオでは攻撃チットを使ったとは考えない。



3.51 PBr CG-I “この悪魔どもは誰だ? [Who are these Devils?]”

CG の長さ: 7月13日夜間-17日 PM(12CG日)

CG 勝利条件: イギリス軍は、ゲーム終了時にすべての舗装道路の 5 ヘクス以内に非混乱の枢軸軍 MMC を存在させず、かつ 25 以上のオリーブ林、ブドウ園、建物、瓦礫区域を支配していれば勝利する。

攻撃チット制限: 枢軸軍 3 ; イギリス軍 5

初回シナリオの配置順: イタリア軍が先に配置し、イギリス軍が先攻。

イギリス軍 初回シナリオ OB :

第1空挺師団 第1パラシュート大隊の一部 [ELR:PBr SSR5 参照] 第1ターンに空挺降下(E9.)で進入(SSR I-3 と I-5 を参照): {SAN:2}

RG I2×2

第1空挺師団 第1滑空対戦車大隊の一部 [ELR:PBr SSR5 参照] 第1ターンにグライダー(E8.)で進入(SSR I-3 を参照):

RG G2×2

第1空挺師団 第1,および第3パラシュート大隊の一部 [ELR:PBr SSR5 参照] 第1ターン、もしくはそれ以降に利用可能な進入エリアから増援として進入(SSR I-4 と I-6 を参照):

RG I2×1

初回シナリオ SSR :

以下の SSR は初回シナリオを通じて適用される。

- I-1** PBr SSR が適用される。
- I-2** 夜間ルールが適用される(CG SSR3)。
- I-3** 空挺降下とグライダー着陸に関してのみ、風が南東から吹いていると考える(その他に関しては無風である)。
- I-4** 各イギリス軍プレイヤーターン開始時(風の変化 DR 前)に、増援 dr を実施する。現在のターン数以下が出れば、イギリス軍は増援進入が可能となる。
- I-5** イギリス軍 MMC と同じヘクスに着地しなかった兵器を回収するには、修正後 dr で 1 を必要とする。各小隊で 1 つのウイングを形成する。E9.11 とは異なり、イギリス軍プレイヤーはすべてのウイングを 5 スティック未満で構成してもかまわない。各ウイングは風向に沿ったライン上に置く。もしスティックの数が偶数なら、降下地点から考えて風下のスティック数が多くなるように置く。事前指定降下地点への降下に失敗したら、事前指定降下地点からの無作為区域選択 DR(白の dr を半減させる;切捨て)で最終降下地点を決める。
- I-6** 空挺/グライダー降下ではないイギリス軍の増援は、秘匿の原理に従って進入できる。
- I-7** 第5ターンの枢軸軍増援は舗装道路に沿ってコンボイ(E11.)として進入し、ヘクス H28 から南端への退出を試みる。すべての兵士ユニットと兵器は、乗車兵/牽引状態で進入せねばならない。秘匿は使用されない。このコンボイは道路ヘクスにしか進入できず、各ターン可能な限り H28 へ向けて移動しなければならない。E11.251 の規定が適用されたら、枢軸軍プレイヤーは上記の制限から解放され、PRC は自由に乗車/降車が可能となる。H28 から退出したユニットは(コンボイを維持したか否かにかかわらず)プレイから取り除かれるが、イギリス軍に CVP は与えられない。
- I-8** イタリア軍のトラックは舗装道路上に配置せねばならない。各トーチカは、ヘクス N16、M23、O20、および O27 に配置する。塹壕は P27 と Q26 に配置する。地雷原は、有刺鉄線柵外でかつ河川の南の非道路ヘクスに設置せねばならない。

枢軸軍 初回シナリオ OB :

イタリア第 16 軍団 第 213 沿岸防衛師団 第 372 沿岸防衛大隊の一部 [ELR:PBr SSR5 参照] 舗装道路上、もしくは舗装道路に隣接するヘクスに配置。建物、および野戦構築物内に配置できる MMC は 1 個までである [例外: SSR I-8 参照] :{SAN:2}

8	2			2	3

24	4		2	4	2

factors factors

ドイツ ヘルマン・ゲーリング師団の一部 [ELR:PBr SSR5 参照] 第5ターンに、ヘクス R1 からコンボイ(E11)として進入(SSR I-7 参照)

3		3		



3.52



3.52 PBr CG-II “悪魔につけを支払え [Paying The Devil's Bill]”

CG の長さ : 7月 15日 AM-17日 PM(8CG 日)

CG 勝利条件 : イギリス軍は、ゲーム終了時にすべての舗装道路の 5 ヘクス以内に非混乱の枢軸軍 MMC を存在させず、かつ 25 以上のオーリーブ、ブドウ園、建物、瓦礫区域を支配していれば勝利する。

攻撃チット制限 : 枢軸軍 1 ; イギリス軍 4

初回シナリオの配置順 : 枢軸軍が先に配置し、イギリス軍が先攻。

I-5 枢軸軍は残存したRG I4を有しているが、このRGは3.60742の規定によってのみプレイに参入する。このRGは戦力減少の対象であり、戦力判定DRに+1DRMを受ける。



3.53 PBr CG-III “悪魔達が激突する時 [When Devils Collide]”

CG の長さ : 7月 13日 夜間-14日 PM(3CG 日)

CG 勝利条件 : 枢軸軍は、ゲーム終了時に以下の 2 つの条件のうちどちらかを達成していれば勝利する。 1) 河川より北のすべての建物 / 瓦礫とオーチカ区域を支配している。 2) ヘクス Q16 から 4 ヘクス以内の建物 / 瓦礫のうち 4 つ以上と、河川の南の 2 つ以上の戦略区域を支配している。

攻撃チット制限 : 枢軸軍 2 ; イギリス軍 0

初回シナリオの配置順 : イタリア軍が先に配置し、イギリス軍が先攻。

枢軸軍 初回シナリオ OB :

第 1 降下猟兵師団 第 1 降下猟兵工兵隊の一部と、ヘルマンゲールリング師団シュマルツ戦闘団からの支援部隊 [ELR : PBr SSR5 参照] ヘクスナンバー27 以下のヘクスに配置 (SSR I-2 と I-3 を参照) : {SAN:4}

24	4	4	2
factors	factors		

RG I1 RG O3 RG G4 31CPP 20FPP

枢軸軍 初回シナリオ OB

CG-Iと同じ

イギリス軍 初回シナリオ OB

CG-Iと同じ

イギリス軍 初回シナリオ OB :

第 9 ダラム軽歩兵および第 50 ノーサンブリア師団 第 44 王立戦車連隊 [ELR : PBr SSR5 参照] 第 1 ターンもしくはそれ以降に、指定された進入エリアから進入 : {SAN:2}

RG V1x2 RG B1 52CPP

初回シナリオ SSR : CG-Iと同じ

初回シナリオ SSR :

以下の SSR は初回シナリオを通じて適用される。

I-1 PBr SSR が適用される。

I-2 枢軸軍のすべての砲は、河川の北に配置せねばならない。河川の南に配置できる枢軸軍 MMC は最大 6 個までである。

I-3 各オーチカは、ヘクスN16、M23、O20、およびO27に配置する。塹壕はP27とQ26に配置する。地雷原は、有刺鉄線柵外でかつ河川の南の非道路ヘクスに設置せねばならない。

I-4 炎上済みの残骸を、ヘクス N20、N21、N23、および O19 に配置する。

3.6 再装備フェイズ(RePh):以下の手順(3.601-3.623)は、RePhに各陣営が同時に実施する。これは各CGシナリオのプレイ後に行われる。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:盤上に火災がない場合、RePhの手順3.609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、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。

RePh の順序

- > 3.601 混戦の完了
- > 3.602 マーカー除去
- > 3.603 回復、降車
- 3.604 包囲、地雷、ボグ、衝撃、渡渉、および OBA RG の使用
- 3.605 配置エリアの画定
- 3.606 離脱
- 3.607 装備の所有 & 隠匿野戦構築物、ユニットの撤収
- 3.608 捕虜
- 3.609 鎮火と火災



- 3.610 負傷指揮官
- 3.611 統合&クラス上昇
- 3.612 新たな CG 日&SAN 調整
- 3.613 配置転換
- 3.614 装備の修理と補充
- 3.615 弾薬減少
- 3.616 CPP 補充
- ! 3.617 増援グループ (RG) の購入
- ! 3.618 RG 戦力、兵器&指揮官
- ! 3.619 野戦構築物の購入
- ! 3.620 偵察の購入
- ! 3.621 主導権の決定
- ! 3.622 ユニットの配置
- ! 3.623 シナリオ開始



3.601 混戦の完了: 敵ユニットが同一区域にいる場合、そこは混戦 (Melee) 状態となり、CC 攻撃が不可能となるまでがなくなるまで、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)。そのシナリオの先行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、その区域にまだ隠匿/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、Stun カウンターは+1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 状態になってかまわない)。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 B17、その次に C19...など)。

3.602 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、弾幕砲火カウンター
- b) 『煙幕』
- c) 目標捕捉カウンター
- d) 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、“?”
- e) CX, Motion, CE, BU, Labor
- f) 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(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)。
- g) 狙撃兵カウンター

3.603 回復、降車: 現在混乱中の両陣営のユニットは、戦意喪失であってもすべて自動的に回復する。DR は不要である。すべての乗車兵/跨乗兵と装備は、その車両の区域に降車する (A-P 地雷原に降車したユニットは、この時点では攻撃を受けないが、3.6042 は適用される)。車両に牽引されている砲を非牽引状態にする必要は無い。3.603 の手順が完全に終了した時点で、現在の CG シナリオの終了とみなす。

3.604 包囲、地雷、ボグ、衝撃、渡渉、および OBAR G の使用



3.6041 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 (所有者が適用を選択した場合、指揮官 DRM 適用可能)。1TC に成功したユニットは現在の区域に残る(包囲マーカーは、3.606 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 PRC は除去され、その AFV は走行不能かつ放棄状態となる]。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) したもとする。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。



3.6042 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 3.605-506 で配置エリアが確定するまで、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。



3.6043 ボグ: 放棄されてないボグ/立ち往生状態の各車両は、ボグでなくなるか走行不能となるまで、ボグ解消を試みる(D8.3)。MP 消費については無視する。車両ノートに特記事項 L が記載されている車両であれば、(特記にある通り) 同じ配置エリアに 1 個分隊相当がいれば-2(操作班か HS なら-1)drm を、ボグ解消判定 DR の色付き dr に適用できる。



3.6044 衝撃/UK: 衝撃/UK の各 AFV は、衝撃/UK から回復するか、撃破が確認されるまで回復 dr を行う (C7.42)。

3.6045 渡渉: 現在渡渉中のすべての歩兵ユニットは、敵の存在していない非河川 (非繁み-河川) ヘクスまでの最短ルートを決定しなければならない。各歩兵は PBr SSR14.2 の手順に従い、そのルートで TC が必要とされる河川/繁み-河川ヘクスに入るごとに (この手順開始時にいたヘクスを除く) TC を行い、結果を適用せねばならない。

3.6046 OBAR G の使用: 「使用した」(CG17 と CG19 を参照) OBAR G は、該当する無線機を除去する。

3.605 配置エリアの画定: 各陣営は、この時点で次の CG シナリオの配置エリアを画定する。両陣営ともに、CG シナリオの間/終了後に、現在支配している戦略区域に自軍の支配マーカーを置くことができる。特に、後でどちらが支配しているのか議論になりそうな区域には置くべきであろう。その区域に対する支配が失われた場合には、その陣営の支配マーカーを取り除く(あるいは裏返す)。非戦略区域も (A26.11-12 に従い) 支配の対象だが、支配マーカーは置かない。現在ユニットが含まれない配置エリアには、そこが孤立していなければ、配置転換によって自軍ユニットを入れることができる。



3.6051

3.6051 無人地帯(No-Man's Land) : 両陣営の画定させた配置エリアによっては、地図の一部が、対峙する両陣営の配置エリアが重なった場所になる場合がある。自軍、および敵軍の両方の支配下戦略区域から 2 ヘクス以内にある**非戦略区域**は無人地帯ヘクスとなる。無人地帯ヘクスは、決して配置エリアの一部にならない。戦略区域は決して無人地帯にならない(孤立区域になりえる)。無人地帯に、操作された走行不能の車両があり、機能する MA を有していない場合、その車両は放棄され、操作班は(いれば) 3.606 に従って離脱を試みなければならない。3.6056 と 3.6072 も参照。

3.6052 孤立(Isolated)ユニット : 自軍配置エリア内の区域であっても、そこから自軍の利用可能な進入エリアまで、進入可能な(兵器の場合、歩兵 MMC であると仮定する)非支配地域/自軍配置エリアによって構成された連続した経路を引けない場合、その区域に存在するユニットは孤立ユニット/兵器となる。離脱に関しては 3.606 を参照。配置制限とペナルティに関しては 3.6221 を参照。3.6056 も参照すること。

3.6053 非支配地域(Uncontrolled Territory) : 無人地帯でもなく、どちらかの陣営の配置エリアでもないすべてのヘクス(言い換えれば、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)は、非支配地域となる。シナリオ終了時に非支配地域に存在する各兵士/移動可能な車両、およびその運搬/積載/牽引装備は、最も近い自軍配置エリア(孤立エリアも含む)/利用可能な進入エリアに残存する。“最も近い”とは、連続した、進入可能な非支配地域を通る経路によって特定される。等距離の場合には、所有者が残存するエリアを決める。このような経路を設定できなかった各兵士/移動可能な車両は、離脱(3.606)を試みなければならない。操作された走行不能の車両があり、機能する MA を有していない場合、その車両は放棄され、操作班は(いれば)残存する(前述の経路を設定できる場合)か、もしくは離脱を試みなければならない。3.6056 と 3.6072 も参照。

3.6054 周囲のヘクス : その周囲を完全に一方の陣営の配置エリアに囲まれた、各非支配地域のヘクス、もしくはユニットの存在していない戦略区域は、その陣営の配置エリアの一部となる[例外: 敵ユニットの離脱によって、後に空になった区域; 3.6131]。

地図への記入 : PBr には縮小版の地図が付属している。これをコピーしたものに、各陣営がそれぞれの配置エリアをこの時点で記入していく。両陣営はまずそれぞれが支配している戦略区域を縁取りする(別の色を用いて記入するが、同一の縮小地図に書き入れる)。地図に記載されている以外の戦略区域は、対応するアルファベットを四角で囲んで記入しておく; 例... 壕(E)、野戦構築物(F)、機能する砲(G)、機能する MA を有する操作された走行不能車両(V)など。すべての戦略区域に印をつけ終えたら、すべての無人地帯ヘクスを別の色(黄色の蛍光マーカーを推奨する)でぬる。次に、各陣営はそれぞれが支配している戦略区域から 2 ヘクス以内の非戦略区域(無人地帯以外)を取り込むように、配置エリアの外縁を書き込んでいく。

すべての配置エリアを画定させたら、各陣営はその一つ一つに ID を(縮小地図に)記入する。これ以降、戦略区域の状況に何か変化が生じたとしても(例えば、炎上した木造瓦礫が弾痕になる[3.6092]、走行不能だった車両が走行可能になる[3.6141b]、など)、両陣営の配置エリアに何らの変化や影響も及ぼさない。一度すべての配置エリアを記入したら、次の CG シナリオ開始時までそれは維持される。

3.6055 自軍配置エリア内 : 現在自軍配置エリア内にあるユニット/装備は、その配置エリア内に残存する。重要: 各砲は、配置制限(SSR CG1 [3.4]0 と 3.613 参照)のため現在の区域に置いておかねばならない。

3.6056 自軍配置エリア外 : 以下の表を用い、CG シナリオ終了時に、自軍配置エリア内に存在していない非孤立状態の盤上ユニット/装備の動向を決定する。この行動リストで示された記載事項は、RePh の手順(3.6)に従って実行される。

兵士/走行可能車両	
敵配置エリア	離脱(3.606)を試みなければならない
無人地帯	離脱(3.606)を試みなければならない
非支配地域	最も近い自軍配置エリア/利用可能進入エリアに残存するか、不可能な場合、離脱を試みなければならない(3.6053)
孤立状態	離脱を試みるか、その場に残る[例外: オーバースタック]; 3.606

走行可能状態で放棄された車両 もしくは非所有状態の非車載装備

敵配置エリア	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択; 3.6071)*
無人地帯	非所有状態でその場に維持される(3.6072)
非支配地域	非所有状態でその場に維持される(3.6072)
孤立状態	支配陣営の側に残存する(3.6071)

機能する MA を有しない走行不能車両と操作班

敵配置エリア	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択; 3.6071)*
無人地帯	車両を放棄; 操作班は(いれば) 離脱を試みなければならない(3.6051) †
非支配地域	車両を放棄(3.6053); 操作班は(いれば) 最も近い自軍配置エリア/利用可能進入エリアに残存するか、不可能な場合、離脱(3.606)を試みなければならない †
孤立状態	支配陣営の側に残存する(3.6071)

機能する MA を有する走行不能車両と操作班 もしくは操作されている機能する砲と操作班

敵支配下の戦略区域に経路を引ける区域	捕獲もしくは破壊(敵陣営の選択; 3.6071)*
その他の区域	戦略区域となる[例外: 装甲教導師団の車両]

* 捕獲/破壊した側は、その車両から武装を徴発(scrounge; D10.5)したり、車両を(炎上済みの)残骸面にすることができる。

† 放棄した操作班は、車両を(炎上済みの)残骸面にすることができる。

3.606 離脱(Escape) : 無人地帯、あるいは敵の配置エリア、もしくは非支配地域でシナリオを終えた各兵士/移動可能車両ユニットのうち、離脱を要求されたもの(3.6053)は、離脱を試みなければならない。孤立状態でシナリオを終えた各兵士/移動可能車両ユニットは、離脱を試みてもよい[例外: 孤立配置エリア内でオーバースタックしているユニットは、必ず離脱を試みるか、同じ孤立配置エリア内の他の区域でオーバースタックしない区域に動かされねばならない]。同一区域内にいる 2 個以上の兵士ユニットが離



脱を望む場合、それらは 1 つないし複数のスタックに統合して離脱を試みることができる; 離脱表の DR は、各スタックごとに行われる。離脱を試みる際、各 MMC は 5PP 以下の運搬が可能であり、SMC は 2PP 以下の運搬が可能である[例外: 負傷 SMC は一切運搬できない]。指揮官とスタックしている分隊は、自由に展開してかまわない。各 SW/砲は、その所有者が離脱を試みるに先立って、放棄したり、自由に破壊/受け渡し/(可能なら)分解を行ってかまわない(運搬限界を超えているなら、行わねばならない)。分解されていない砲を離脱させることはできない。

離脱表

修正後 DR	歩兵	走行可能車両
≤8	離脱 ¹	離脱
9	離脱; 置き換え ^{2,3}	放棄; ^{4,5} 操作班は(いれれば)離脱
10	離脱; 損耗 ³	撃破; ⁶ 操作班は(いれれば)離脱
11	離脱; 置き換えと損耗 ^{2,3}	放棄; ⁵ 操作班は(いれれば)除去
≥12	すべてのユニットと装備は除去	撃破; 操作班も(いれれば)除去

- 修正前 DR が 2 の場合、離脱し、適正なユニット(A15)であれば HoB が生じる; スタックに生じた場合、無作為選択を行う[例外: ヒーロー誕生もしくはクラス上昇以外の結果は、そのユニットを除去する]。
- 操作班、もしくは置き換えの結果戦意喪失するユニットは代わりに除去される。
- スタックに生じた場合、無作為選択を行う。
- 生き残った操作班(いれれば)は、その車両を(炎上済みの)残骸にできる。
- 現在のヘクスと VCA を維持する; 生き残った操作班(いれれば)は、車両/残骸から武装の徴発を試みて良い。
- 生き残った操作班(いれれば)は、車両の除去に先立って、武装の徴発を試みてよい。

離脱 DRM:

-1	単独の、負傷していない SMC
-1	CT AFV
-1	現在の CG 日が夜間である*
-2	自軍配置エリアに隣接している; 2 ヘクス離れている場合は-1。
+x	(戦車)指揮官/ヒーローDRM(兵士指揮官/ヒーロー単独では適用せず)
+1	敵配置エリア内にいる。もしくは、残存を望む自軍配置エリアまでの経路に、1つ以上の敵配置エリアがある。
+1	同じ離脱 DR で離脱を試みる兵士の分隊相当が、1個 HS を超過する場合、超過した HS 相当ごとに。*
+1	IPC を超過して運搬している PP ごとに(スタックによる離脱の場合、最も多く超過したユニットの DRM を適用する; 指揮官は、スタックした MMC の IPC を増加させられる)*
+1	非武装、もしくは負傷
+1	捕獲車両
+1	麻痺
+2	包囲状態*
+2	孤立状態

* 車両の離脱には適用しない。

3.6061 離脱の結果: 離脱の試みに生き残ったユニットと、そのユニットの持つすべての装備は、自軍配置エリア、もしくは利用可能進入エリアの盤外に残存する。ただし、そのエリアは連続した、進入可能な非支配地域/無人地帯/敵配置エリア区域による経路を設定した場合に、最も近いものでなければならぬ(離脱可能なエリアが等距離に複数ある場合、離脱側がどちらに離脱するか選択するが、可能な限り離脱経路に敵配置エリア区域が少ない方にしなければならない)。離脱の試みでユニットが除去された場合、そのユニットの持っていたすべての装備は、直ちに 1 回 dr を行い、破壊されるかどうかを判定する。dr4 以上で除去され、dr3 以下でその装備は除去されたユニットが最後に占めていた区域に残される。3.6131 も参照。

3.6062 包囲マーカの除去: この時点で、すべての包囲マーカを除去する。

3.607 装備の所有&隠匿野戦構築物、ユニットの撤収

3.6071 配置エリア内: 配置エリア内の各装備カウンターは、(可能であれば捕獲されて)その配置エリアの支配陣営に残存する。(新しい)所有者の選択により、それらの装備のうち車両以外のものを、同じ配置エリア内に残存したいずれかの兵士ユニット(車両を放棄した操作班でも可)によって破壊してもよいし、車両であれば放棄してもよい。3.61423 に正確に従うこと。走行不能で、かつ機能する MA を持たない車両が捕獲された場合、その固有操作班も同様に捕獲される。配置エリア内に非所有状態/放棄状態で残された装備カウンターは、そのまま非所有状態/放棄状態にしてもよい(その場合、現在の CA を維持する)し、あるいはその配置エリア内に残存する兵士によって自動的に所有状態/操作状態(A21.11-13, A21.21-22, D5.42 あるいは D6.631 に従う)にしてもよい。走行不能車両は、走行可能となるまで、現在の区域と VCA を維持しなければならない。

3.6072 配置エリア外: 無人地帯、もしくは非支配地域内の非所有状態/放棄状態の装備は、この後のシナリオ(やその後の 3.6071)で除去されるか、所有状態/操作状態になるまで、現在の区域(車両/砲であれば CA も)を維持し続けねばならない。走行不能車両は、走行可能となるまで、現在の区域と VCA を維持しなければならない。



3.6073 隠匿野戦構築物: 隠匿状態を維持している野戦構築物は、購入した陣営の敵側の配置エリアにあるなら、露呈して盤上に置かれる。地雷原もこの時点で露呈し、地雷原カウンターが置かれるが、タイプと戦力は明示しない。盤上にある野戦構築物(すなわち、以前からのシナリオのもの)は、その区域を支配している陣営(いれれば)によって支配される。

3.6074 ユニットの撤収

3.60741 イギリス軍ユニットの撤収⁷: 14PM の CG シナリオに続く RePh において、枢軸軍が次の 2 つの条件の内どちらかを満たしている場合、イギリス軍プレイヤーはすべてのイギリス軍兵士とそれが所有する SW/砲をゲームから取り除かねばならない[例外: 孤立(3.6052)しているユニットは、代わりに降伏したとみなされ、CVP にカウントされる]。条件の 1 つは、枢軸軍が河川の北にあるすべての石造建物とトーチカを支配していること。もう 1 つは、ヘクス Q16 から 2 ヘクス以内にある石造建物/瓦礫を 3 つ以上支配し、かつヘクス列 D から Y までの河川南のヘクスに統制状態ユニットを存在させていることである。加えて、すべての戦略区域を支配した場合、枢軸軍は後退する。枢軸軍がすべての戦略区域を支配した次の CG 日には、枢軸軍は河川の南に MMC を 6 個までしか配置できず、砲を配置することもできない。いずれにせよ、14 夜間の CG シナリオ終了時には、イギリス軍プレイヤーはすべてのイギリス軍兵士とそれが所有する SW/砲をゲームから取り除かねばならない[例外: 孤立(3.6052)しているユニットは、代わりに降伏したとみなされ、CVP にカウントされる]。取り除いたユニットは残存せず、以降使用できない。



3.60742

3.60742 ドイツ軍ユニットの撤収⁸ : 3.60741 によるイギリス軍の撤収が行われたら、枢軸軍プレイヤーは現在残っている RG I4 と I5(および捕獲した SW と車両。捕獲した砲は、利用可能な配置/進入エリアに残存させてよい)をすべて取り除かねばならない[例外:孤立している場合は撤収しない]。撤収したドイツ軍ユニット(およびそれが所有していた捕獲SWと捕獲車両)は盤外に残存する。それらは、イギリス軍が河川の北側のヘクスを5個以上支配して終えた CG 日の、次の CG シナリオにおいて、利用可能な進入エリアから進入することでプレイに復帰する[例外:このように復帰できる撤収ユニットの上限は、指揮官が3人、MMCが9個分隊相当、捕獲SWは1個までである。超過したユニットは枢軸軍プレイヤーが選択してプレイから永久に場外する。これによる CVP は発生しない]。



3.608 捕虜 : 非孤立ユニットに監視されている捕虜は除去される[訳注:処刑ではない]。孤立している監視兵は、自分の捕虜を監視し続けるか、同じ孤立エリア内にいる他の自軍ユニット(監視兵になり得るもの)に受け渡すか、あるいは解放することができる。解放すれば、捕虜は自動的に捕虜側陣営の(連続した進入可能区域による経路で)最も近い配置エリア/利用可能進入エリアに残存する(等距離に2つ以上そのようなエリアがあれば、非武装ユニット陣営がどこに残存するか決定する)。解放された非武装 MMC は、同一規模の徴収兵(C)/新兵(G)MMC と置き換わる。解放された SMC は、元の能力の SMC と置き換わる。



3.609 鎮火と火災 : 現在、炎/火災カウンターのある建物/瓦礫区域は完全に燃え尽きたとみなす。プレイヤーはすべての炎/火災カウンターを取り除き、以下に示された手順(3.6091-.6094)に従って該当のカウンターを交換したり、除去したりする。

3.6091 炎上した残骸 : 炎上している残骸カウンターから火災カウンターを取り除き[例外:その残骸が迂回せずに建物/瓦礫区域にある場合、火災カウンターはその建物/瓦礫区域に移され、地形火災となる]、炎上済み残骸カウンターに交換する。



3.6092 木造瓦礫 : 木造瓦礫は、炎/火災カウンターと瓦礫カウンターの両方を取り除き、弾痕カウンターと交換する。その区域に以前あったすべての地形が失われる(その区域内の車両/残骸はすべて炎上済みの残骸となる)。



3.6093 石造瓦礫 : 石造瓦礫は、炎/火災カウンターだけが取り除かれる(その区域内の車両/残骸はすべて炎上済みの残骸となる)。石造瓦礫はその場に残り、後のシナリオで再び炎上する可能性がある。

3.6094 建物 : 建物のいずれかの区域に1つでも炎/火災カウンターがあった場合、それらはすべて取り除かれ、その建物のすべての地上レベル区域に適切な種類の瓦礫カウンターが置かれる。この瓦礫は、後のシナリオで再び炎上する可能性がある。

3.6095 除去 : 上記(3.6092-.6094)の炎/火災のあった建物/瓦礫区域(3.6094により、建物火災の鎮火で生じたばかりの瓦礫も含む)内の野戦構築物/装備はすべて除去される。3.6094によって瓦礫化した建物に存在したすべての(炎上済み)残骸も除去される。孤立ユニット/装備のうち、今取り除かれたばかりの地形火災/炎のあった区域(および3.6094で瓦礫化したばかりの区域)に配置せざるを得ない制限が課せられているものは、除去される。



3.610 負傷指揮官 : 各陣営は、現在負傷している残存指揮官につき、dr を行って以下の表にあてはめる:

修正後 dr	結果
≤ 1	非負傷状態で残存
2-4	負傷状態で残存
≥ 5	除去(後送)

drm:

- +1 孤立状態
- 1 ヒーロー指揮官
- 1 イギリス軍空挺 RG 所属指揮官

3.611 統合&クラス上昇:

3.6111 統合 : 同一の配置エリア/進入エリアに残存した同一タイプの HS は、この時点で、同じタイプの HS が複数個ある状況でなくなるまで、可能な限り統合(A1.32)する[例外:各陣営は、たとえ現時点で故障していても、残存している SW-MTR1 個につき、1HS を維持させることができる]。



3.6112 ヒーロー&MMC : 両陣営とも残存したヒーローは除去する[例外:ヒーロー指揮官;3.6113]。ただし、除去するごとに、その陣営の所有者の選択により、除去されたヒーローと同じ配置/進入エリアに残存した1個の非操作班 MMC を、クラス上昇させることが可能となる[例外:クラス上昇可能な MMC がいない場合、ヒーローはその配置/進入エリアに残存する]。エリート MMC は、クラス上昇により、次の CG シナリオの間戦意高揚となる。各 MMC は、RePh において2回以上クラス上昇しない。

3.6113 指揮官 : 各陣営は、残存したヒーロー指揮官からヒーロー特性を消去し、代わりにクラス上昇させる[例外:10-3 は、ヒーロー特性が消去されても、追加の影響はない]。

3.612 新たな CG 日&SAN 調整:

3.6121 新たな CG 日 : ここから先の RePh の手順は、新たな CG 日の開始についてのものである。いかなる変化をしようとして、風力は微風、風向は南東からの風にリセットされる[例外:夜間の CG 日は無風となる]。



3.6122 SAN 調整 : 各陣営は、現在の CG 日の SAN が減少するかどうか決定せねばならない。現在の SAN が0の陣営は、自動的に2に上がる(CPP消費は不要)。現在の SAN が4以上の陣営は dr を行う。現在の SAN から4を引いた数値を+drm とする。修正後 dr が5以上ならば、その陣営の SAN が2減少する。

3.613 配置転換(Shift) : 配置エリアに残存した兵士/走行可能車両ユニット(もしくはそれらのグループ)は、他の自軍配置エリアか、もしくは利用可能進入エリアへの配置転換を試みてよい。進入エリアに残存した兵士ユニット(もしくは兵士ユニットのグループ)は、利用可能な他の進入エリアか、もしくは孤立していない自軍配置エリアへの配置転換を試みてよい。配置エリアからの配置転換を望むユニット/グループは、現在いる配置エリアの自軍支配ヘクスから配置転換先のエリアのいずれかのヘクスに至るまで、連続した(配置転換するグループに所属するすべてのユニットについて)進入可能な、非支配地域/自軍配置エリア/利用可能進入エリアヘクスによる経路を引けなければならない。経路の長さは自由である。各 MMC は5PP以下、各 SMC は2PP以下の運搬が可能である[例外:負傷 SMC は全く運搬できない]。何かを運搬しているユニットが配置転換する(試みる)に先立ち、各 SW は自由に(あるいは、前記の制限に抵触する場合には必ず)放棄したり、破壊/受け渡し/(可能なら)分解することができる。砲は配置転換できない。5PPを超過した装備を所有している分隊が指揮官とスタックしている場合、配置転換を試みる際に自動的に展開させてもよい。



Z

3.61423

配置転換を試みる各ユニット／グループは、以下の表に基づいて個別に秘密裏 DR を行う[例外:配置エリアから、その配置エリアに隣接する／一部となっている利用可能進入エリアへの配置転換には DR が不要であり、この場合は自動的に配置転換が成功する]。1CG 日につき、各ユニット／グループは 1 回しか配置転換を試みられない。出ようとしている配置／進入エリアと、配置転換によって向かおうとしている新たな配置／進入エリアがともに同一のユニットは、すべて単一のグループとして配置転換を試みねばならない。加えて、配置転換が河川を越えて行われる場合[例外:経路として橋が利用可能な場合]、TC を要求される河川ヘクスに通過するユニットは TC を実施し、その結果を適用せねばならない。

配置転換表

修正後 DR	結果
≤8	配置転換成功・損害無し
9-10	失敗*
11	配置転換成功・損害有り †
≥12	すべてのユニット、固有操作班、装備は除去

DRM:

- 1 配置転換経路が完全に道路をたどることで形成できる。‡
- +1 現在の配置／進入エリアから、新たな配置／進入エリアへの経路に存在する、非支配地域ヘクス 5 つごとに(切捨て)。

* ユニット／グループは配置転換できない(命令が受理されなかったか、実行できなかった)。次の CG 日まで再度の配置転換を試みることはできず、現在の進入エリア(盤外に残存)か配置エリア(盤上に残存)にとどまらねばならない。しかしながら、その他の点では次回の CG シナリオに通常と同じく参加できる。

† 各兵士ユニットは dr を行い、4 以上で損耗する。各車両は dr4 以上で除去され、その場合固有操作班の脱出を行う(可能であれば;固有操作班には損耗は生じない)。dr は各ユニットごとに行う。

‡ 進入エリアから進入エリアへの配置転換には適用しない。

3.6131 空の配置エリア: 自軍配置エリア内の最後のユニットが除去されるか、離脱／配置転換に成功した場合、その配置エリア内の各区域の支配は、最後の状態(すなわち、最後にそこを空にした陣営の支配)に維持される。

3.614 装備の修理と補充:

3.6141 車両: 各陣営は、自軍配置／利用可能進入エリアにある車両について、以下の手順に従う。

a) 放棄: 放棄された車両は、そのまま放棄状態にしておくことができる。また、その放棄車両とおなじ配置エリアに残存した兵士ユニットによって、操作状態(A21.22 もしくは D5.42 / D6.631)にすることもできる。

b) 走行不能の修理: 捕獲されておらず、放棄されていない走行不能の車両は、以下の表に従って dr を行い、走行不能が修理されたか否かを判定せねばならない。

走行不能修理表

修正後 dr	結果
≤2	移動可能となる*
≥3	変化なし

drm:

- +1 孤立状態
- +1 不正規使用(A21.13)
- +1 前線区域にある

* 現在の配置エリアに残存する

c) 帰還 AFV: 走行可能で、孤立せずに残存した、帰還状態の AFV は除去される。走行可能で帰還状態だが孤立している場合、そのような AFV は次のシナリオを帰還状態で(弾薬僅少状態で:A19.131)開始する。

d) 麻痺: 麻痺(stun; D5.34)を被った車両が残存している陣営は、以下の表で dr を行い、その車両の麻痺からの回復状況を決定する。

車両麻痺回復表

修正後 dr	結果
≤2	回復;stun マーカーを取り除く
3-5	変化なし;stun マーカーは維持される
≥6	車両は除去される

drm:

- +1 孤立状態
- +1 鹵獲車両

3.6142 兵器の修理: 各陣営は、残存した捕獲兵器ではない故障兵器の各々につき、以下の表で個別の dr を行う。修理を試みるためには、その故障兵器が残存した自軍配置／進入エリアに、兵士ユニットも残存していなければならない(あるいは、車載兵器の場合、車両に固有操作班がいなければならない)。

兵器修理表

修正後 dr	結果
≤1	修理
≥2	除去*

drm:

- 1 車載兵器
- X(兵器の修理ナンバー)
- +1 不正規使用(A21.13)
- +1 孤立状態

* 車載兵器の場合、使用不能(Disabled)となる。MA であるなら直ちに帰還を被り、3.6141c が適用される。

3.61421 車載 MG の交換: 捕獲車両ではない車両の車載 MG のうち、使用不能となっているものは(3.6142 で使用不能になったものも含め)、自軍の SW-LMG を除去することにより自動的に修理できる。この場合、除去される LMG は、該当 AFV と同じ配置／進入エリアに残存したものでなければならない。

3.61422 捕獲装備: 各陣営は、兵士ユニットを含む自軍配置／進入エリアに残存した、機能する捕獲兵器の各々につき、個別に dr を行う。4 以上でその兵器は除去(車載兵器なら使用不能)となる。すでに故障している捕獲兵器は除去(車載兵器なら使用不能)となる。捕獲車両の MA が使用不能となっても、帰還を被らない。捕獲側の選択により、他に機能する兵器があるならば(MA が使用不能でも)そのまま捕獲車両を維持しておいてもよい;そうでないならば、3.61423 に従って(炎上済みの)残骸にする。



3.61423 放棄、徴発&撤去: 自軍配置エリア内にある帰還を被っていない車両は、それを支配している陣営の選択により、放棄したり、(炎上済みの)残骸にできる。同様に、自軍配置エリア内の車両／炎上済みではない残骸から、徴発(Scrounge; D10.5)を試みることができる[すべてに関する例外:該当の配置エリアに、兵士ユニットが残存していない場合はこれらの行為は不可能である;この兵士ユニットには、放棄した操作班を含めてよい]。



3.61424 特殊弾薬：捕獲兵器でなく、孤立状態でもない兵器は、欠乏した特殊弾薬の各々について dr を行い、以下の表に当てはめてその特殊弾薬が再補給されたかどうかを判定することができる[例外：15AM CG 日より前のイギリス軍兵器]。

特殊弾薬再補給表

修正後 dr	結果
≤3	その特殊弾薬が利用可能となる
≥4	次のCGシナリオにおいてもその特殊弾薬は利用不可

2.51425 弾薬欠乏(Low-Ammo)解消：捕獲兵器でなく、孤立状態でもない車両に置かれている弾薬欠乏(Low - Ammo)カウンターは、自動的に取り除かれる。

3.61426 夜間のイギリス軍戦車：現在の CG 日が夜間である場合、孤立していないイギリス軍の走行可能な戦車は、最も近い (MP で考え、等距離の場合はプレイヤーが選択する) イギリス軍の進入エリアに残存する (CG4 参照)；孤立しているイギリス軍の走行可能な戦車は、この時点で離脱を試みねばならない。



3.61427 炎放射器と爆薬：直前のシナリオでプレイから除かれた捕獲兵器ではない各 FT/DC は、除去をもたらした修正前効果 DR が 10 以下の場合には、もとの所有者のもとで残存保有される。ただし、この規定によって残存する FT/DC の数は、当該配置/進入エリア内のエリート分隊数によって決まる。FT1 個の残存には 3 個分隊、DC1 個の残存には 1 個分隊が必要である。

3.615 弾薬減少：SSR CG18 参照

3.616 CPP 補充：CPP は以下のように補充される。下記に示された CPP 基本値 (3.6161) に CG シナリオ損失ポイント (3.6162) を加えたものが、最終的に補充される CPP 総量となる。CG-III の 14PM CG 日では、イギリス軍プレイヤーは CPP 総量のすべて、あるいは一部を補充してよい。補充しなかった CPP は、枢軸軍の CPP 基本値から差し引かれる。

3.6161 CPP 基本値：現在の CG 日における各陣営の CPP 基本値を以下に示す：

CG 日	枢軸軍 CPP 基本値	イギリス軍 CPP 基本値
14AM	39	17
14PM	29	12
14N	42	4
15AM	30	80
15PM	30	65
15N	44	65
16AM	25	62
16PM	25	60
16N	31	18
17AM	12	16
17PM	12	16

3.6162 CG シナリオ損失ポイント：ある陣営が直前の CG シナリオ (のみ) で損失した CVP が、相手陣営より 8 ポイント以上多く、かつ 2 倍以上だった場合、その陣営のプレイヤーは dr を実施し、その数値を CPP 基本値に加算する。その結果が CPP 総量となる。

3.617 増援グループ (RG) の購入：両陣営は、RG 購入に秘密裏に CPP を振り分ける。使われた CPP はすべて、その陣営の現在の総 CPP から差し引く。使った CPP、残った CPP、購入した RG は相手陣営に

は秘密にして置いて構わない。プレイヤーは、各陣営の RG 表を参照する。それには、歴史的に使用可能な様々な種類の RG、それら RG の CPP コスト、CG 期間中に購入できる各 RG の総数、およびそれぞれに関する特記事項が記載されている。RG を選定するごとに、CG 記録表の“購入 RG (RG Purchased)”列の現在の CG 日の行に、その ID (と、購入に使った CPP) を記入する。RG をすべて選定し終わったら、CG 記録票の“CPP 消費 (Spent)”の列の現在の CG 日の行に、使用した総 CPP を記録する。次に、“CPP 残余 (Left)”の列の現在の CG 日の行に、残った CPP 総数を (0 であっても) 記録する。残余の CPP は、次回以降の RePh 手順 3.617 において、RG の購入に使用できる[例外：14PM の CG 日における本手順後に残った CPP は、すべて失われる]。

RG 表の各 RG には、以下の列がもうけられている：

3.6171 ID：各 RG には、英数字の識別記号がある。

3.6172 グループ種別：RG の名称が記載されている。この名称と ID は、RG 購入記録表 (3.6179) に秘密裏に記録する。

3.6173 完全/減少：各 RG に含まれる、戦力ごとのユニットの数が記載されている。

3.6174 ユニット種別：各 RG に含まれる、ユニットの種類が記載されている。

3.6175 CPP コスト：RG の CPP コスト (これはのちに決定される戦力とは無関係である) が記載されている。この RG を受領するためには、購入者の現在の総 CPP から、ここに記載された CPP 値を差し引く。枢軸軍の“I”、および“G”タイプの RG は、記載された価格の 20% (切捨て) 減で購入することもできるが、その場合は予備 (SSR CG6) として盤上配置せねばならない。両陣営とも、記載の価格で購入した RG は、シナリオプレイの中で盤外から進入する (SSR CG4, CG5)。両陣営とも、“I”タイプの RG を記載された価格の 20% (切り上げ) 増しで、通常盤上配置として購入できる。他の理由で禁止されていなければ、通常盤上配置として購入した RG は、購入した CG 日と同じ CG 日のシナリオにおいて、自軍の非孤立配置エリアに盤上配置できる。通常盤上配置で購入された枢軸軍 RG は予備として配置できない。^{訳注 2} イギリス軍は、盤上に初期配置エリアを持つ場合にも、盤上配置として RG を購入できる。購入した RG を盤上配置 (訳注：予備も含む) するには、利用可能な進入エリアから初期配置エリアまで、長さ無制限の“経路”が引けねばならない。経路は (RG に含まれるすべてのユニットについて) 進入可能な自軍初期配置/非支配地域区域で構成されていなければならない。橋を使わずに河川ヘクスを通過することはできない [例外：“I”タイプの RG は河川を越えることができ、その際 SSR PB14.2 で示された TC の対象とならない]。

3.6176 CG 日最大：1CG 日にその RG を購入できる最大数を示す。

3.6177 CG 最大：CG を通じてその RG を購入できる最大数を示す。両陣営は、各種類の RG があといくつ購入できるかを確認する目的で、CG 期間中に購入した各 RG の総数を記録 (3.6179: RG 購入記録表を用いる) しておかねばならない。初回シナリオの OB で与えられている戦力は、これら最大数にカウントしない。

3.6178 特記：その RG に対する特別の制限が記載されている。

3.6179 RG 購入記録表：現在の CG 日の RG の選定と CPP の消費が終わったら、RG 購入記録を更新せねばならない。CG 期間中のそれまでの RG 購入数を記録するため、購入した各 RG の記録には用紙の 1 行分を使う。CG 初回シナリオ開始前にも、CG 初回シナリオであらかじめ与えられた RG につき 1 行を使って記録する (ただし、RG の購入制限数にはカウントしない; 3.6176-6177)。以下は、RG 購入記録の各列の説明である。



ID	グループ種別	完全/減少	ユニット種別	CPPコスト	CG日最大	CG最大		
						I	II	III
F1	航空支援	2	FB42 ^a	1(2)	1	1	1	0
I1	降下猟兵工兵中隊	12/9	4-6-8 ^{bckm}	21	1	3	2	0
I2	降下猟兵 MG 小隊	2+2/c	MMG+HMG ^{cdgk}	8	1	4	4	0
I3	降下猟兵警戒工兵中隊	12/9	4-6-8 ^{bckmn}	16	1	1	1	0
I4	降下猟兵通信中隊	12/9	4-6-7 ^{bclm}	15	1	1	0	1
I5	警戒歩兵中隊	12/9	4-4-7 ^{bclm}	14	2	2	0	2
I6	降下猟兵中隊	12/9	5-4-8 ^{bcom}	17	1	1	1	0
I7	イタリア軍歩兵中隊	12/9	3-4-6 ^{bcm}	12	1	3	3	0
I8	イタリア軍 MG 小隊	2+2/c	MMG+HMG ^{cdg}	6	1	1	1	0
I9	イタリア軍 MTR 小隊	3/2	45mmMTR ^{cdg}	6	1	2	2	0
I10	イタリア軍黒シャツ中隊	12/9	3-3-6 ^{bcm}	8	1	1	1	0
G1	無反動砲小隊(RCL)	2/1	75 LG40 ^{cegk}	4	1	3	3	0
G2	歩兵砲小隊(INF)	2/1	75* IeIG18 ^{cegk}	6	1	2	2	0
G3	迫撃砲小隊(MTR)	2/1	81* GrW34 ^{cegk}	7	1	4	4	0
G4	対空砲小隊(AA)	2/1	88L FlaK18 ^{cehg}	10	1	1	0	0
G5	対戦車砲小隊(AT)	2/1	40LL lePaK41 ^{cegk}	5	1	4	4	0
V1	突撃砲小隊	2/1	StuG IIIGbc	12	1	2	2	1
O1	大隊迫撃砲	80+mm 迫撃砲 OBA ^{fgik}		7	1	3	3	0
O2	軽野砲	70+mm OBA ^{fgk}		6	1	3	3	0
O3	中野砲 I	80+mm OBA ^{fg}		8	1	2	1	1
O4	中野砲 II	100+mm OBA ^{fgk}		9	1	2	2	0
M1	狙撃兵	SAN+1		2	1	8	6	2
M2	偵察	3.620 ^r		1(2)	2	6	4	2
M3	野戦構築物	20FPP		1	5	20	19	1

特記事項：

- 登場ターンと爆弾(HE)の有無は E7.2-21 に従って決定する。2CPP で購入した場合、登場 dr に -2drm が適用される。
- 受領する SW と指揮官は 3.6182-6183 で決定する。
- 減少戦力判定の対象となる(3.6181)。
- 各ドイツ軍 MG には 2-4-8HS が付随する。イタリア軍 MG には 1-3-6HS が付随する。
- 各砲には 2-2-8 操作班が付随する。
- 各 OBA には無線機が付随する。O1 は HE、IR、煙幕を利用でき、その他の OBA は HE のみを利用できる。
- 追加のコスト無しに、購入した CG 日に通常盤上配置が可能。
- 各砲には Sdkfz7 が付随する。
- 無線接触の維持に-2DRM が適用される(C1.22)。
- 各砲には Sdkfz2 が付随する。
- 14N の CG 日から購入可能。
- 14N の CG 日からは購入不可。
- 歩兵中隊タイプの RG は、1CG 日につき最大 2 つまでしか購入できない。また、暦上の日付につき、最大 4 個中隊までしか購入できない。
- RG I1 をすべて購入してからでなくては購入できない。
- 17AM の CG 日から購入可能。
- 2CPP で購入することで、偵察 dr に +5drm を適用できる。

CG 日：RG を購入した CG 日。

RG ID：RG の英数字 ID。

種別(Group Type)：RG の名称。

購入(P)#：CG 期間中のこれまでの当該 RG の購入総数。

残余(R)#：当該 RG の、今後の CG 期間中の購入可能数。その陣営の RG 表の“CG 最大”列(の当該 RG 行)の数字から購入#の数字(購入総数)を引いた値のことである。

戦力(Str)：RePh 手順 3.6181 で確定した RG 戦力を記入する。完全(Full)戦力ならば“F”、減少(Depleted)戦力ならば“D”と記入する。

ユニット(Units)#：RG 表に記載の当該 RG の受領ユニット数とユニットの種別を記入する。

受領(Received)SW：当該 RG の SW が確定したら(RePh 手順 3.6182)、受領した各兵器の個数を記録する。

指揮官(Leade)：指揮官の受領資格のある RG の指揮官/戦車指揮官が確定したら(RePh 手順 3.6183)、各指揮官の指揮能力値(A10.7/D5.4)を記入する。

目標ヘクス：購入各中隊 RG の目標ヘクス(3.2)を記録する。

配置/進入エリア：購入された CG 日において、各 RG は、それが配置される非孤立の自軍配置エリアか、利用可能な進入エリアの一つを、ここに記録せねばならない。進入エリアの中心ヘクス(矢印があるヘクス)の ID を、そのエリアの ID として用いる。RG を(訳注:3.6175 と同じ文言が続くことから、「購入した CG 日に」が抜けているものと思われる。)盤上配置するには、利用可能な進入エリアから初期配置エリアまで、長さ無制限の“経路”が引けねばならない。経路は(RG に含まれるすべてのユニットについて)進入可能な自軍初期配置/非支配地域区域で構成されていなければならない、橋を跨ぐことなく河川ヘクスを通過することはできない【例外：“I”タイプの RG は河川を越えることができ、その際 SSR PBr14.2 で示された TC の対象とならない】。



2.517

特記事項：

- a. 登場ターンと爆弾(HE)の有無は E7.2-.21 に従って決定する。2CPP で購入した場合、登場 dr に -2drm が適用される。
- b. 受領する SW と指揮官は 3.6182-.6183 で決定する。
- c. 減少戦力判定(3.6181)の対象となる [例外:空挺降下でプレイに登場する場合に減少戦力の対象とならない]。
- d. 各砲には 2-2-8 操作班が、各 MG には 2-4-8HS が付随する。
- e. 各 OBA には無線機が付随する。移動弾幕(E12.7)として購入した場合、コストは半減するが、購入後に通常の砲撃任務に変更することはできない。各移動弾幕のヘクス列の構成(E12.11-.12)は、東西方向でなければならない。O1 は HE、IR、『煙幕』、O2 は HE、煙幕、O3 は HE、『煙幕』をそれぞれ利用できる。盤外観測員を 2 つ以上 OB に含めることはいかなる時も不可である。
- f. 追加のコスト無しに、購入した CG 日に通常盤上配置が可能。
- g. 各砲には Lloyd Carrier が付随する。
- h. 無線接触の維持に-2DRM が適用される(C1.22)。
- i. イギリス軍が事前砲撃を購入した場合、秘密裏に事前指定ヘクスを記録しておく。すべての盤上初期配置が終わった時点で、以下のように事前砲撃を解決する。事前指定ヘクスに AR カウンターを置き、C1.31 に従って偏差 DR(白色 dr は半減する; 切上げ) を実施し、砲撃中心ヘクスを決定する。中心ヘクスには FFE:C カウンターを置く。
- 中心ヘクスと同じヘクスナンバーの全ヘクス、およびそこから 2 ヘクス以内の全ヘクスが C1.82-.823 の事前砲撃の対象となる。“砲撃を逃れるヘクス”の判定はしない。完全に解決し終えた事前砲撃の FFE:C カウンターは取り除かれ、その事前砲撃は「除去」となる。複数の事前砲撃が実行される場合、1 つを完全に完了し終えてからもう 1 つを解決する。1 つの CG シナリオに一度に使用できる事前砲撃の数は、最後に CG シナリオを完了させた CG 日から、現在の CG 日までの CG 日の数に等しい。例えば、現在の CG 日の前に戦闘休止の CG 日が 1 つあれば、今回の CG 日に使用できる事前砲撃の最大数は 2 となる。戦闘休止時に事前砲撃が解決されえることはない。事前砲撃が実施された CG シナリオの第 1 ゲームターンは、砲撃の煙と巻き上げられた粉塵で LV 妨害が発生する。砲撃が実施されたエリアへ向けて、あるいはその中から、あるいは通過して引かれる LOS には、強い雨と同じ LV 妨害が影響する (すなわち、6 ヘクス以下であれば+1、7 ヘクス以上であれば+2)。
- j. 盤外観測員は、自軍進入エリアのある盤端のいずれかのヘクスのレベル 2 に存在する。枢軸軍の初期配置前に秘密裏に記録しておく。コストは OBA 中隊に追加して支払われる。付随する OBA が残存する限り、盤外観測員も残存する。
- k. 14N の CG 日からは購入不可。
- l. 歩兵中隊タイプの RG は、1CG 日につき最大 2 つまでしか購入できない。また、暦上の日付につき、最大 4 個中隊までしか購入できない。
- m. 減少戦力となった場合、各キャリアーを SW と同様に 3.6182 に従って受領判定する。
- p. 14N の CG 日から購入可能。
- q. 受領した砲につき、1 機のグライダーと Jeep(a)が付随する。
- r. 2CPP で購入することで、偵察 dr に+5drm を適用できる。
- s. 減少戦力の場合、各種類の分隊が一つずつ減少する。

		イギリス軍増援グループ(RG)表							
ID	グループ種別	完全/減少	ユニット種別	CPP コスト	CG 日 最大	CG 最大			
						I	II	III	
F1	航空支援	2	FB42 ^{ak}	1(2)	1	1	0	1	
I1	軽歩兵中隊	12/9	4-5-8+4-5-7+4-4-7(x4/3) ^{bcpal}	18	2	12	12	0	
I2	空挺小隊	4/3	6-4-8 ^{bck}	7	2	2	0	2	
I3	軽歩兵突撃小隊	3/2	4-5-8 ^{bcp}	7	1	3	3	0	
I4	空挺中隊司令部	2/1	6-4-8 ^{bck}	4	1	1	0	1	
I5	MG 小隊	2+2/c	MMG+HMG ^{cdpf}	7	1	3	3	0	
G1	軽歩兵対戦車小隊	3/2	57L OQF 6-pounder AT ^{cdgpf}	8	1	6	6	0	
G2	滑空対戦車小隊	2/1	57L OQF 6-pounder AT ^{cdq}	8	NA	0	0	0	
G3	迫撃砲小隊	2/1	76* OML 3”MTR ^{cdfp}	6	1	1	1	0	
V1	中戦車トループ	3/2	Sherman III(a) ^{bcp}	12	4	15	13	0	
V2	キャリアー-Mtr 小隊	2/1	Carrier 3”MTR ^{cp}	7	1	1	1	0	
V3	キャリアー小隊 I	3/m	CarrierA+B+2”Mtr ^{cp}	6	2	6	6	0	
V4	キャリアー小隊 II	3/m	CarrierC+B+2”Mtr ^{cp}	6	2	6	6	0	
V5	装甲車小隊 I	3/2	Daimler AC ^{cp}	4	3	3	3	0	
V6	装甲車小隊 II	3/2	AEC I ^{cp}	5	1	1	1	0	
O1	大隊迫撃砲	70+mm 迫撃砲 OBA ^{efhp}		7	1	8	8	0	
O2	軽野砲	80+mm OBA ^{efp}		8	1	4	4	0	
O3	中野砲	100+mm OBA ^{efp}		10	1	4	4	0	
O4	盤外観測員	盤外観測員 ^{ejp}		1	1	4	4	0	
B1	砲爆撃	事前砲爆撃 ^{ip}		3	1	8	7	0	
M1	狙撃兵	SAN+1		3	1	4	3	1	
M2	偵察	3.620 ^r		1(2)	2	6	6	0	
M3	野戦構築物	20FPP		2	1	5	4	1	



3.618 RG 戦力、兵器&指揮官

3.6181 RG 戦力：各“I”、“V”、および“G”タイプの RG は、減少戦力になる可能性がある[例外:空挺降下で進入する RG は減少戦力にならない]。そのような RG を購入したなら(初回シナリオの OB 衛与えられている RG も同様に)、プレイヤーはその時点で DR を行い、RG 戦力表でその RG が完全戦力なのか減少戦力なのかを決定せねばならない。完全戦力の RG は、RG 表の“/”左側の数のユニットを受領し、減少戦力の RG は RG 表の“/”右側の数のユニットを受領する。これらの RG に付随する SW に関しては 3.6182 を参照。

RG 戦力表

修正後 DR	結果
≤8	完全
≥9	減少

DRM:

- 1 “G”および“V”タイプの RG [例外:イギリス軍 G2 RG]
- 1 空挺/滑空ではないイギリス軍 RG
- +1 イギリス軍の空挺/滑空 RG⁹



3.6182 支援火器の受領：各“I”タイプの完全戦力 RG が受領する SW (それに付随する兵士カウンター)の種類と数は、以下の受領表に記載されている。減少戦力の RG であれば、SW につき個別に 1 回ずつの dr を行い、3 以下でその SW (とそれに付随する HS)を受領できる。4 以上の場合(付随する HS もあわせて)受領できない [例外:イギリス軍 RG I2 と I4 は完全戦力でも dr3 以下の SW 受領判定を実施する。減少戦力の場合、受領できる dr は 2 以下となる。枢軸軍 RG I2 と I8、およびイギリス軍 RG I5 は、減少戦力でも最低限 2 個の SW を受領できる。dr の結果、1 個以下の SW しか受領できなかった場合、2 個以上受領の結果となるまで、その RG の SW 受領判定 dr をすべてやりなおす]。

枢軸軍 SW 受領表¹⁰

RG 種別	LMG	DC	FT
降下猟兵工兵中隊	3	6	3
降下猟兵工兵警戒中隊	1	—	—
降下猟兵通信中隊	1	—	—
降下猟兵中隊	3	—	—
警戒歩兵中隊	1	—	—
イタリア軍歩兵中隊	1	—	—
イタリア軍黒シャツ中隊	1	—	—

イギリス軍 SW 受領表

RG 種別	LMG	DC	FT	51mm MTR	PIAT
軽歩兵中隊	3	—	—	2	1
空挺小隊	1	—	—	1	1
軽歩兵突撃小隊	—	2	1	—	—
空挺中隊司令部	1	—	—	—	—



3.6183 指揮官の受領：購入した、もしくは初回シナリオで与えられた“I”タイプ、もしくは“V”タイプの RG につき、1 回[例外:中隊サイズの

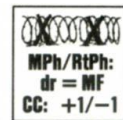
RG は 3 回]の秘密裏 DR を行い、以下の指揮官受領表に当てはめて、当該 RG が受領する指揮官を決定する。各指揮官は、それが登場する最初の CG シナリオに限り、当該 RG のユニットと一緒に配置/進入せねばならない[例外:以前の CG シナリオで盤外に残存した場合]。

指揮官受領表

修正後 DR	受領歩兵指揮官	受領戦車指揮官
≤2	10-2	10-2
3	9-2	9-1
4-5	9-1	9-1
6-7	8-1	8-1
8-9	8-0	—
10-11	7-0	—
≥12	6+1	—

DRM:

- +1 警戒中隊 RG
- 4 通信中隊 RG の 1 回目の受領判定 DR
- 1 空挺/降下猟兵 RG
- 1 中隊司令部 RG
- +1 減少戦力 RG
- 1 ドイツ軍“V”RG
- +2 イギリス軍“V”RG
- +2 イタリア軍 RG



3.619 野戦構築物の購入：野戦構築物は、FPP を支払うことによって購入する。(3.617 で購入した) FPP があれば、プレイヤーは各 CG 日に野戦構築物を購入できる。この手順で消費されなかった FPP は消失する。選定した野戦構築物は、CG 記録票の“野戦構築物”の欄に、その種別を記録しておくなければならない。

野戦構築物表

野戦構築物の種別	FPP コスト
単独壕(Foxhole)	3 / 2 / 1(c)
道路障害	10(f)
“?”	1
HIP(a,b)	5 / 3 / 2 / 1
塹壕(Trench)(e)	10
A-T 地雷原(d)	3 / 1 戦力

- a) コストは 5/8 インチ/分隊/HS(操作班)/SMC のものである。SW は、所有する HIP ユニットの IPC 以内であれば(指揮官は MMC の IPC を増加させられる)同時に HIP できる。1 つの軽迫撃砲は、IPC にかかわらず、HIP の MMC1 個とともに HIP できる。
- b) 昼間シナリオで HIP 可能なのは、残存している歩兵分隊の 10%(切下げ)を上限とする。
- c) コストは 3S/2S/1S のものである。
- d) イギリス軍は、現在最低 1 個の空挺 MMC が残存していなければ購入できない。どの CG でも、CG を通じて 6 戦力までしか購入できない。
- e) 塹壕は、以前の CG 日で単独壕が存在していたヘクスにのみ配置できる。塹壕が配置されたら、単独壕は取り除かれる。
- f) どの CG でも、枢軸軍は CG を通じて 5 個までしか購入できない。

3.620 偵察(Recon)の購入：ここで必要な CPP を支払うことによって、各陣営は偵察 dr を行うことができる。ただし、初回シナリオの前には行うことはできない。偵察するのであれば、その陣営は 1CPP コスト(偵察 dr に有利な drm を得たいのであれば 2CPP)を CG 記録票の“残余(Left)”欄にある総 CPP から差し引き、その結果を次の CG 日の“開始(Start)”欄に



3.620

書き込む(Start 欄の数値は、その陣営が CG 日を開始する時点での CPP を表している)。偵察を行えない、あるいは行えなかった陣営は、単純に現在の総 CPP を次の CG 日の“開始(Start)”欄に書き込む。

修正後偵察 dr は、相手陣営が実際に初期配置した後で、ユニットおよび野戦構築物の露呈を要求できる**区域数**を表す;3.6223 参照。2CPPを支払った場合、偵察 dr には+5drm が適用される。

偵察可能区域の数は、CG 記録表の当該 CG 日“偵察(Recon)”欄に記入しておく。各戦闘休止日の偵察可能数は加算されていくが、累積されるのは次の CG シナリオまでである。

3.621 主導権の決定：各陣営は現在の CG 日の主導権チットを選択する。“攻撃(Attack)”か“戦闘休止(Idle)”のどちらかであり、これはその陣営が望む戦術プランを表している。

3.6211 攻撃チット限度：各 CG(3.51-53)には、その CG 期間中に選択できる攻撃チット(3.6212)の最大数が示されている。攻撃チットを連続して選択することには何の制限もない。このルールに関しては、初回シナリオではどちらの陣営も攻撃チットを使用していないと見なす。

3.6212 手順：各陣営は、自身の主導権チットを選び、相手から見えないように盤上に置く。次の CG シナリオで選択した面(“Attack”か“Idle”)を表にすること。これを同時に見せ合い、以下の表に当てはめて新規 CG シナリオが生成されるか否か、また生成された場合どんな種類になるかを確定する。

チット選択	イギリス軍攻撃	イギリス軍戦闘休止
枢軸軍攻撃*	双方攻撃 ¹	枢軸軍攻撃 ¹
枢軸軍戦闘休止	イギリス軍攻撃 ¹	戦闘休止 ²

* 盤上にイギリス軍の残存ユニットが存在していない場合、枢軸軍は攻撃チットを選択できない。

- 1 シナリオが生成される;以下のシナリオ種別の情報を確認する。
- 2 この CG 日ではシナリオは生成されない;両陣営とも、RePh の手順 3.612-6212 を繰り返す。

3.6213 シナリオ種別：

- 双方攻撃：**この CG 日は、両陣営が攻撃を計画している。イギリス軍プレイヤーが dr を行い、どちらが先に初期配置するか決める:3 以下でイギリス軍が先であり、4 以上で枢軸軍が先となる。ただし、両陣営の初期配置が完全に完了するまで、どちらが先攻かは決めない(手順 3.623)。
- 夜間双方攻撃：**夜間 CG 日に双方が攻撃を選択した場合、両陣営ともに『シナリオ攻撃側』となる。両陣営ともに SSR CG3 に従って、秘匿を使用できる。どちらの陣営も移動不可(No Move;E1.21)カウンターを制限を受けず、『シナリオ防御側』の特典/ペナルティ(E1.2;E1.22)を受けることもない。初期配置の順序は上記の a)に従い、先攻は手順 3.623 で決定する。SSR CG3 も参照。
- 枢軸軍攻撃：**この CG 日では、枢軸軍が攻撃を行う。イギリス軍が先に配置し、枢軸軍が先攻となる。
- イギリス軍攻撃：**この CG 日では、イギリス軍が攻撃を行う。枢軸軍が先に配置し、イギリス軍が先攻となる。

3.6214 CG シナリオ勝利条件：PBr CG においては、個別のシナリオに勝利条件は設定されていない。CG シナリオは、全体的な CG 勝利条件を満たすための中間地点をプレイヤーに対して与えるにすぎない。CG シナリオには勝者も敗者もなく、あるのは CG 全体の勝敗のみである。

3.622 ユニットの配置：

3.6221 孤立ユニット初期配置：今回の CG シナリオで先に配置する側(3.6213)は、孤立区域に残存したユニット、装備、新たな野戦構築物を配置する。その後、もう一方の陣営も同様に配置する。各孤立ユニット/装備は、現在の配置エリア内のみ配置可能である【例外：走行不能車両は、現在の区域と VCA を維持する;3.6071】。孤立区域に配置された各ユニット/装備は、弾薬減少(A19.131)を被る。ペナルティを受けるユニットはその旨を記録しておく必要がある。

3.6222 非孤立ユニット初期配置：先に配置する陣営は、残りの残存ユニット、装備、購入した野戦構築物をそれらが残存した配置区域の適正な区域に配置する【例外：走行不能車両は、現在の区域と VCA を維持する;3.6071】。CG 記録表に、新たに配置された野戦構築物の区域を記録する。SSR CG3-6、CG8-10、CG13、CG15 も参照。先に配置する陣営が完全に配置を終えたら、もう一方の陣営も同様に配置する。

3.6223 偵察区域の視察：初期配置がすべて完了したら、(事前砲爆撃があればその前に) 偵察を購入した各陣営は偵察する区域(3.620)を宣言する。各偵察区域は、一番近い自軍配置/利用可能な進入エリアのヘクスから 6 ヘクス以内でなくてはならない。イギリス軍から始めて、かわるがわる 1 区域ずつ偵察区域を宣言する。「偵察された」隠匿ユニット/装備は、初期配置した区域に隠蔽状態で配置する。偵察されたヘクス内の各隠蔽(秘匿/予備も含む)ユニット/装備は、その“?”を失う(ダミーは除去される)。対戦相手は、それらのユニットの視察の権利(A12.16)を有する。これは敵への LOS の有無は関係ない。隠蔽地形のスタックが視察を受けた後は、敵への LOS の有無に関係なく、以前にあった“?”を(HIP は回復しない)戻す【例外：予備を表示するための“?”は隠蔽地形でなくとも元に戻され、予備状態が維持される】。

3.623 シナリオの開始：この時点で CG シナリオをプレイする準備が完了する。両陣営は自軍の SAN を伝える。攻撃シナリオであれば、後から配置をした陣営が先攻となる。双方攻撃(夜間および昼間)の場合、先攻決定 dr を行う。3 以下でイギリス軍が、4 以上で枢軸軍が先攻となる。

※表は省略



Z

Premosole Bridge 脚注

1. **PBr10 AFV による援護**: シメ川の北岸のブドウ園と果樹園(オリーブ林; 実際にはアーモンドの栽培林)では、イギリス軍歩兵と戦車は協力して行動することが困難だった。
2. **PBr11 無線接触の維持**: イギリス軍は砲撃支援のための無線接触を維持するのが困難だった。この問題は、砲撃支援の調整のために、砲兵中隊に人員を派遣せねばならないほどだった。
3. **PBr14.1-2 渡渉**: 戦闘中、河川のいくつかの場所で渡河が行われたが、その途中で多くのイギリス軍兵士が溺死した。安全に渡河できる場所は端の上流にしかなかったが、そこは車両の通過に不適切だった。この渡河点は、イギリス軍の橋の確保において、重要なカギを握っていた。
4. **PBr15.3 ブドウ園の LOS**: 証言によると、ブドウ園で平伏した場合、地上レベルでの見通しには大変な制限があったという。
5. **CG3 夜間シナリオ**: この時期の(事実上戦争を通じての)イギリス軍のドクトリンでは、戦車は夜間に前線に留まらなかった。このことは、14日夕刻のイギリス軍の遅延につながった。もし夕方遅くまで戦車が歩兵の支援の下前進を続けていたら、少なくとも河川の南岸を支配し、橋を再奪取できた可能性があったはずである。
6. **CG5 ドイツ軍の進入**: この制限は、枢軸軍プレイヤーに“ゲーム的”CG 終了をさせないためである。この制限が無ければ、ドイツ軍プレイヤーは最後のCGシナリオの後半まで増援を盤外に拘置し続け、終了 DR 直前にこれを投入してイギリス軍に排除を強制することができてしまう。
7. **3.60741 イギリス軍の撤収**: イギリス軍の空挺部隊は、14日遅くにはその弾薬をほとんど失っていた。最終的にドイツ軍が河川を越えて前進することで彼らは退却を余儀なくされた。そして、橋の再奪取のための戦闘には戻ってこなかった。
8. **3.60742 ドイツ軍の撤収**: イギリス軍から橋を奪い返したドイツ軍部隊は、降下猟兵工兵隊の到着とともに撤収した。続いて、戦闘の状況が悪化したとき、降下猟兵通信隊が再び戦闘に投入された。
9. **3.6181 空挺 RG の戦力減少**: イギリス軍空挺部隊の降下はひどく悲惨なものだった。輸送中に味方から誤認されて対空砲火を浴びるなどのトラブルを潜り抜けた結果、元々の部隊規模も減衰していた。この広く拡散した降下を再現するために、イギリス軍の空挺 RG は、通常の歩兵 RG よりも減少戦力になりやすくなっている。
10. **5.6182 支援火器の受領**: 戦争のこの時点では、降下猟兵に配備されていた 5cm leGrW36 軽迫撃砲は、そのほとんどが kz8cm GrW42 (Stummelwerfer; “切り株”発射器)に置き換えられていた。この迫撃砲は(SWではなく)『砲』扱いであることから、中隊から切り離し、別個の部隊 (RG G3) として購入するようにした。

参考文献およびクレジットは割愛

訳者より

- ・緑文字の部分は、MMP からのエラッタによる追加です。ジャーナル 11 号のエラッタでは、PBr20 を追加するように指示があります。しかしその内容はドイツ軍 RCL が「設置」と「HIP」が可能であることを述べたものでした。しかし、ドイツ軍 RCL は元々『砲』であり、追記するまでもなく設置と HIP が利用可能であるため、割愛しました。
 - ・青文字の部分は訳者からの追記です。
- 訳注1** 狙撃兵の攻撃 を削除しました。ER からコピーされているエラーです。
- 訳注2** 盤上配置で購入した部隊を盤外に拘置して増援とできる旨がこの後に続いています。これは KGP から文言をそのまま持ってきたが故のエラーです。KGP でのドイツ軍は「予備配置」が通常で、20%増して通常盤上配置もしくは盤外増援を購入できるのです。PBr では予備配置が20%減、盤外増援が通常、盤上初期配置が20%増ですので、20%増で購入した RG をわざわざ盤外拘置する意義が全くありません。ゆえに、それらの文言は削除しました。

2017年3月