

タクティカル・コンバット・シリーズ

シリーズルール v4.02

©2020. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

©2021. Sunset Games Co., Ltd. All Rights Reserved.

目次

ページ	項目
1	はじめに
	1.0 内容物
2	2.0 プレイの手順
	3.0 ユニット
4	4.0 モード
	5.0 スタック
	6.0 命令
9	7.0 視界と観測
10	8.0 視線 (LOS)
12	9.0 射撃
13	10.0 損害
	11.0 地域射撃
15	12.0 ポイント射撃
16	13.0 制圧射撃の手順
	14.0 ポイント射撃の手順
	15.0 臨機射撃
18	16.0 AT ロール
18	17.0 士気
20	18.0 砲兵
22	19.0 煙幕
23	20.0 移動
24	21.0 地雷原
	22.0 突撃戦闘
25	23.0 オーバーラン
26	25.0 特殊ユニット
27	26.0 航空機
28	27.0 夜間戦闘
	28.0 シナリオ
30	29.0 LOS グリッド表

はじめに

タクティカル・コンバット・シリーズ (TCS) は、第二次世界大戦とその戦後の戦術戦闘を扱ったリアルでプレイアブルなゲームシリーズです。システムは指揮系統と諸兵科連合に重点が置かれています。v4.02 は v4.0 をわかりやすく整理しました。変更されたところはありません。

この v4.02 シリーズルールはこれまでの TCS ゲームにもすべて対応しています。

1.0 内容物

1.1 地図盤

地図盤には戦闘が行われた地域が描かれています。

1.1a ヘクス番号 地図盤に描かれた全てのヘクスには、識別番号が存在します (29.17 など)。数字の前二桁 (29.xx) は縦の列を表し、左から右に並んでいます。後二桁 (xx.17) は横の列を表し、下から上に並んでいます。地図盤を見やすくする為に、ヘクスの識別番号は 5 ヘクスおきに記載されています。29.17 のヘクスは、15 のヘクスをたどって 29 の列までいき、そこから上に 2 ヘクスのところで、複数の地図盤を使用する場合、ヘクスの識別番号の前に地図盤記号が入ります (B29.17)。

1.1b 地図盤端ヘクス 半分以上が地図盤に描かれているヘクスは使用できません。

1.1c 地図盤外への移動と射撃 特に規定されていない限り、地図盤外へは移動できません。地図盤外への移動を強制されたユニットは除去されます。砲撃や煙幕弾が地図盤外への誤射となった場合、地図盤上のユニットは影響を受けません。

1.2 ルール

TCS シリーズのゲームには、シリーズルールとゲームルールの 2 冊のルールブックが入っています。シリーズルールには、そのシリーズの全てのゲームに対応するルールが記載されています。ゲームルールには、各ゲーム特有のルールやシナリオ、セットアップ方法等が記載されています。

1.2a 書き方 ルールは章と項で構成されています。4.2 といえば、第 4 章の第 2 項を意味します。項がさらに細分化される場合は、4.2a や 4.2b と表示されます。

1.2b 繰り返し 一度説明されたルールでも、特に明確化する必要がある場合は繰り返し記述されています。

1.3 ゲームスケール

各ターンは 20 分 (夜間は 1 時間)、1 ヘクスは 125 ヤードで、等高線が 20m 毎に引かれています。ゲームによっては、

等高線が 10m 毎に引かれています。歩兵は基本的に小隊単位で表されています。砲ユニット (対戦車砲、歩兵砲) は基本的に 1 門、迫撃砲と機関銃ユニットは 2~3 門の兵器とその操作班を表しています。砲兵ユニットは 1 門もしくは 2~6 門の中隊を表しています。車輛 (戦車やその他の装甲車輛) は 1 輦もしくは 2~6 輦の小隊を表しています。輸送ユニット (トラック、ハーフトラック) は 2~3 個小隊もしくは 2 門の大型砲を輸送できる規模の車輛部隊を表しています。多くの兵器には、その兵器の他に操作班や輸送手段が含まれているものと考えて下さい。

1.4 端数の扱い

0~.49 までは切り捨て、.50~.99 は切り上げられます。

四捨五入は全ての修正を適用した後にを行います。他の計算よりも前に四捨五入を行うことはありません。

1.5 戦場の霧

リアリズムを増加させるため、プレイヤーは敵の OP シート、大隊士気値、部隊編成表、砲撃能力とその弾薬状況、再集結ヘクス、変更される可能性のある OP シート上の計画を見てはいけません。敵スタックの中身はいつでも確認できます。

1.6 ダイス

TCS ゲームでは通常、2 個のダイスは 11~66 までの二桁に読みます。赤のダイスを十の桁、白のダイスを一の桁として目を読んで下さい。例えば、赤が 3、白が 4 の場合は 34 になります。

v4.01 から v4.02 で変更したところには ✓ が付いています。エラッタを見つけたら下記までご連絡をお願いします。

support@sunsetgames.co.jp



2021 年 4 月 28 日 初版



2.0 プレイの手順

1つのゲームターンは以下の手順で進められます。航空爆撃&砲撃フェイズとアクションフェイズのイニシアティブを決定するために、両軍プレイヤーはダイスを1個振ります。大きい目を出した方がイニシアティブを獲得し、先攻か後攻を選べます。ダイスの目が同じ場合は振り直します。

プレイの手順

コマンドフェイズ

両軍は以下の行動を行います。

- 1) OP シートの達成の判定 (6.11 項)
- 2) 準備時間の加算 (6.9d 項)
- 3) OP シートの実行の判定 (6.9f 項)
- 4) 予備兵力・代替ルート/目標の判定 (6.14d 項)
- 5) OP シートに新しい部隊の追加 (6.13 項)
- 6) 新しい OP シートの作成 (6.8 項)
※さらに1時間毎(毎時00分のターン終了時)に以下の行動を行います。
- 7) 大隊と車輛の士気判定 (17.1d 項と 17.8e 項と 26.1d 項)
- 8) 天候の決定 (7.0a 項)

航空爆撃&砲撃フェイズ

どちらのプレイヤーが先に航空爆撃するか、ダイスを振って決定します。両軍プレイヤーはダイスを1個振り、大きい目を出した方が、その航空爆撃&砲撃フェイズにおいて先攻か後攻を自由に選べます。

両軍プレイヤーは先攻後攻の順に、以下の6つのサブフェイズを行います。

- 1) 自軍航空機の任務を実行します。(必要に応じて、各ゲームの専用ルールを参照 — 25.2 項。SYR に対する臨機射撃が発生するかもしれません (18.10 項)。
- 2) 事前計画された砲撃を実行します(もしあれば)。
- 3) 以前の連続砲撃マーカーを除去し、新しい砲撃マーカーを置きます (18.0 章)。照明弾はこの時点で発射され、直ちに影響を及ぼします。
- 4) 砲撃着弾結果表を用いて、砲撃の着弾ヘクスを決定します。
- 5) 全ての新しい砲撃の結果を決定します。非フェイズプレイヤーは地図盤上の砲撃と自発的退却 (SYR) に対して臨機射撃を行えます (18.10 項)。
- 6) 連続砲撃以外の砲撃マーカーを除去します。

アクションフェイズ

どちらのプレイヤーが先に行動するか、

ダイスを振って決定します (2.0 章)。両軍プレイヤーは、それぞれ自軍のアクションフェイズを実行します。各アクションフェイズは、一方のプレイヤーのアクションフェイズを先に解決してから、もう一方のアクションフェイズを解決します。

- 1) 自軍ユニットに置かれた全ての砲撃マーカーを除去する。
- 2) 前ターンに配置された迫撃砲と歩兵砲が発射した煙幕 (Smoke) マーカーと照明弾 (Illum) マーカーの除去する。
- 3) 増援のユニットを登場させる (27.2 項)。
- 4) 自軍ユニットのモード変更 (4.1 項)、移動 (20.0 章)、制圧射撃 (13.0 章)、ポイント射撃 (14.0 章)、突撃戦闘 (22.0 章)、オーバーラン (23.0 章)、車輛突撃 (20.2 項)、地雷除去 (21.3 項)、地雷原突破 (21.2 項) を実行させる。敵のアクションフェイズにおいて、両軍プレイヤーは臨機射撃を行える (15.0 章)。
- 5) 全ての制圧状態 (Suppressed) マーカーを除去したり、麻痺状態 (Paralyzed) マーカーを制圧状態マーカーに置き換える。敵プレイヤーは制圧状態マーカーを除去したり、麻痺状態マーカーを制圧状態マーカーに置き換えたスタックに対して臨機射撃できる (17.7 項)。スタック制限の超過・違反を解決する。

クリーンアップフェイズ

(26.2c 項と 19.2 項)

両軍プレイヤーは同時に以下の手順を行います。ただし、順番は厳守して下さい。

- 1) 全ての射撃済 (Fired) マーカー、照明弾 (Illum) マーカーを地図盤上から除去します。
- 2) 全てのレベル 1 煙幕 (Level 1 Smoke) マーカーを地図盤上から除去します。
- 3) 全てのレベル 2 煙幕 (Level 2 Smoke) マーカーを裏返して、レベル 1 煙幕マーカーにします。

3.0 ユニットの

歩兵や車輛、マーカー等の駒を用います。ユニットとは歩兵や車輛の駒を指し、マーカー類とは区別されます。ユニットには歩兵、兵器、車輛、輸送ユニットがあります。

3.1 ユニットの種類



3.1a 歩兵 歩兵ユニットには歩兵小隊だけではなく、工兵、憲兵等の他の部隊も含まれます。歩兵ユニットはエリア (A) タイプの目標で、低弾道の地域射撃火力を有し

ます (A タイプ射撃ユニット)。同じヘクスにいる目標に対する射撃には火力にステップ数と同じ数を加算できます。1ヘクスの距離にいる目標に対する射撃には火力にステップ数の半分の数を加算できます。歩兵ユニットには士気値が与えられており、士気チェックの対象となります。歩兵ユニットだけが地雷を除去したり、AT ロールを行えます。歩兵は通常5ステップを持っています。



3.1b 兵器 兵器ユニットは3人以上の操作班を必要とする重火器を表しています。機関銃と迫撃砲ユニットは2ステップを有します。対空砲、歩兵砲は1ステップを有します。地図盤上の砲兵1~6ステップを有します。兵器ユニットには士気値が与えられており、士気チェックの対象となります。兵器ユニットは地雷除去やAT ロールを行えません。



3.1c 車輛 車輛ユニットは兵員輸送を主目的としない、戦車、突撃砲、駆逐戦車、装甲車、自走砲等の戦闘車輛を表します。車輛ユニットは一般にポイント (P) タイプの目標で、ポイント射撃火力を持つ兵装を有しています。車輛ユニットは車輛部隊用士気値を持っています。車輛ユニットはオーバーランや車輛突撃を行えます。車輛ユニットは特別ルールで、他のユニットを乗車させることができます。

3.1d 輸送ユニット 輸送ユニットは、兵員や兵器の輸送を主目的とするトラック、ハーフトラック等の非戦闘車輛を表します。他のユニットを乗車させたり牽引する時に乗車ルールを使用する点を除き、輸送ユニットは車輛と同様に扱います。輸送ユニットは車輛突撃できませんが、他の車輛ユニットと同様にオーバーランできます。車輛ユニットは2ステップを有しており、士気値はなく、大隊指揮値や車輛部隊用士気値の影響も受けません。しかし、車輛ユニットが除去されると、大隊指揮値は減少します。

3.1e ユニットの火力のクラスとタイプが記載されています。TCS シリーズルール v4.0 が添付されているゲームならば、ユニットの説明を参照すること。TCS シリーズルール v4.0 以前のゲームならば、射程が四角で囲まれているユニットは A タイプの直接射撃火力、射程が丸で囲まれているユニットは A タイプの間接射撃火力を持っています。射程が赤地もしくは黒地に白色の数字で記されていれば、P タイプの通常射撃火力を持っています。

3.2 目標と火力の種類

ユニットには、その特徴を表す目標タイプと火力タイプが記されています。

3.2a 目標タイプと火力タイプには、Aタイプ（地域射撃）とPタイプ（ポイント射撃）、両者の組み合わせたBタイプがあります。

3.2b 地域射撃はある一定地域に火力を投入する射撃で、狙いを定める必要はありません。Aタイプ射撃はAタイプ目標のみ射撃でき、Pタイプ目標は射撃できません。歩兵ユニットはB-1タイプ目標（軽装甲車輦等の1防御力を持つBタイプ目標）に対してAタイプ射撃できません。Aタイプ射撃は低弾道と高弾道の2種類があります（11.2項）。

3.2c ポイント射撃はある特定の目標（車輦や大型兵器等）に対する射撃で、目標に直撃弾を与えることによって目標を破壊できます。Pタイプ射撃ユニットはその同じ火力でAタイプ射撃できます（対戦車砲は半分の火力）。Pタイプ射撃ユニットはBタイプ目標に対して、Aタイプ射撃とPタイプ射撃のどちらか好きな方を使って射撃できます（機関銃で掃射したり、HE弾で射撃したり、徹甲弾で装甲を貫通させる等）。プレイヤーは自軍のPタイプ射撃ユニットがBタイプ目標を射撃する時に、必ず事前にAタイプ射撃とPタイプ射撃のどちらで射撃するのかを宣言しなければなりません。

3.2d Aタイプ目標とは、ヘクス内にいる歩兵等の兵員です。狙うのは車輦よりも困難ですが、密集しすぎていると射撃側に有利な戦闘修正が適用されます。

3.2e Pタイプ目標とは、それぞれの装甲に相当する防御力を持った装甲車輦です。
デザインノート：P-1目標（1防御力のPタイプ目標）は重機関銃でも貫通させられる程度の軽戦車で、P-6（6防御力のPタイプ目標）はタイガーII等の重戦車を表しています。

3.2f Bタイプ目標は、Aタイプ射撃とPタイプ射撃の両方から射撃されます。ただし、歩兵ユニットのAタイプ射撃で損害を受けることはありません。

デザインノート：B-0目標は、ジープやトラック、ワゴン等の非装甲車輦や歩兵砲、地雷盤上の砲兵、対戦車砲等を表しています。B-1目標は、ハーフトラックや装甲車輦等の重機関銃や迫撃砲等の兵器で倒せますが、小火器から射撃には守られている軽装甲車輦を表しています。

✓ 3.2g TCSシリーズルールv4.0以前のユニットには、移動モードの面にAタイプ

射撃は“A”、Pタイプ射撃は“P”、Bタイプ射撃は“B”と記載されています。射撃タイプのところが“-”になっているユニットは兵器を持っていないか、特別ルールが用意されているユニットです。

3.3 複数ステップを持つユニット

ゲームによっては、複数の種類の兵器や車輦を表したユニットが登場します。この場合、兵器毎にステップロスマーカーを置いて個別に管理します。

3.4 駒

- 火力 白色=Aタイプ射撃
黄色=Pタイプ射撃
- 防御力 白色=Aタイプ目標
黄色=Pタイプ目標
黒色=Bタイプ目標
- 射程 黒色=低弾道
黄色=高弾道
- 移動力 白色=徒歩タイプ
黒色=車輪タイプ
黄色=キャタピラタイプ
- ID帯 大隊別に色分け
グレー色（17.1c項）=
大隊に所属していない独立部隊

駒の説明

ユニット	マーカー	
<p>歩兵小隊 (射撃モード) 2-1-26 PG ID帯 火力 白色=Aタイプ 射撃 黒色=低弾道 士気値 6</p> <p>機関銃 (射撃モード) 902-PG Lehr MG 種類 火力 白色=Aタイプ 射撃 黒色=低弾道 士気値 2</p> <p>歩兵砲 (射撃モード) 4-1-26 PG 75mm I.G. 防御力 黒色 0 = B-0タイプ目標 火力 白色=Aタイプ 射撃 白色=高弾道 士気値 4</p> <p>盤上の砲兵 (射撃モード) 5-1-120 AP1 105mm 火力 白色=Aタイプ 射撃 黒色=低弾道 士気値 6</p> <p>砲撃マーカー 種類 12 Aタイプ砲撃力</p> <p>車輦 (射撃モード) B-1 Hus Sherman 火力 黄色=Pタイプ射撃 射撃 黒色=低弾道 防御力 黄色=Pタイプ目標 士気値 3</p>	<p>歩兵小隊 (移動モード) 2-1-26 PG 士気値 移動力 白色=徒歩タイプ 士気値 6</p> <p>迫撃砲 (射撃モード) ID帯 SPT-RWR-7 種類 射撃 白色=高弾道 士気値 4</p> <p>歩兵砲 (移動モード) 4-1-26 PG 75mm I.G. 移動力 白色=徒歩タイプ 自走ユニット 黒色=車輪タイプ 士気値 2</p> <p>対戦車砲 (移動モード) D-246 AT-62 17 pdt 移動力 黄色=キャタピラタイプ 士気値 12</p> <p>ハーフトラック (射撃モード) 白枠は輸送ユニット 1-12 Pio Halftrack 火力 白色=Aタイプ 射撃 黒色=低弾道 防御力 黒色 1 = B-1タイプ目標 士気値 6</p> <p>車輦 (移動モード) ID帯 B-1 Hus Sherman 種類 移動力 黄色=キャタピラタイプ 士気値 15</p>	<p>Aタイプ爆撃 TYHOON 30 Aタイプ爆撃力</p> <p>Pタイプ爆撃 TYHOON 8+ ポイント射撃ナンバー</p> <p>FIRED 射撃済</p> <p>SUPPRESSED 制圧</p> <p>PARALYZED 麻痺</p> <p>Marker smoke 迫撃砲の煙幕</p> <p>2 砲兵の煙幕</p> <p>3 迫撃砲の照明弾</p> <p>5 砲兵の照明弾</p> <p>DUG-IN 塹壕内</p> <p>NOT DUG-IN 塹壕外</p> <p>IMPULSE 突撃</p> <p>1 地雷原</p>



4.0 モード

全てのユニットには2つのモードがあります：射撃モードと移動モード。モードはユニットの行動能力の多くを規定しています。表を向いている面が、そのユニットの現在のモードを表します。

4.1 モードの変更

プレイヤーは、自軍アクションフェイズに自軍ユニットのモードを変更できます。モードの変更は自由に行えますが、自発的退却 (SYR) したり、士気チェックで制圧状態または麻痺状態の結果を被ったユニットでは突撃戦闘で移動力を消費しない形でモードの変更を強制されます。

✓ **4.1a** 歩兵ユニットと兵器ユニット (自走ユニット (24.2 項) を含む) は移動力を消費せずに移動モードから射撃モードに変更できます。しかし、射撃モードから移動モードに変更する時は、そのユニットの移動力の半分 (端数は通常通り四捨五入) を消費しなければなりません。この場合、移動力を持たない被牽引ユニットは2移動力を持っているものと仮定します。自走ユニットはモードを変更する時に半分の移動力を消費します (移動モードと戦闘モードの両方) (24.2 項)。

4.1b 車輻ユニットと輸送ユニットが移動モードから射撃モードに変更する時 (または車輻突撃を1回する時)は、そのユニットの移動力の3分の1を消費しなければなりません。射撃モードから移動モードに変更する時は移動力を消費しません。

4.1c 制圧状態や麻痺状態、射撃済マーカが置かれているユニットは、自発的退却 (SYR) する時に限ってモードを変更できます。

4.2 モードの影響

射撃モードのユニットは制圧射撃 (SFA) やPタイプ射撃 (PFA)、臨機射撃 (OW)、地雷除去を行えます。移動モードのユニットは移動、突撃戦闘、オーバーラン、輸送ユニットへの乗車と降車、地雷除去を行えます。突撃戦闘とオーバーランではモードにかかわらず射撃できます。

例外：突撃戦闘とオーバーランでは、移動モードの兵器ユニットは射撃できません。迫撃砲の砲撃の観測は移動モードでも射撃モードでも行えますが、砲兵の砲撃の観測は射撃モードのユニットしかできません。

5.0 スタック

1つのヘクスに複数のユニットを置くこ

とをスタックと呼びます。スタック制限は各アクションフェイズ終了時と各車輻突撃終了時、そして突撃戦闘とオーバーランの実行中に適用されます (突撃戦闘とオーバーランに参加している両軍ユニットにそれぞれ別々のスタック制限を適用します)。スタック制限を超過した場合、自軍プレイヤーが超過している分のユニットを直ちに除去します。

✓ 5.1 スタック制限

歩兵ユニットと兵器ユニットは1つのヘクスに30ステップまでスタックできます。それに加えて、車輻ユニットと輸送ユニットは1つのヘクスに6ユニットまでスタックできます。輸送ユニットに乗車状態のユニットと被牽引ユニットはスタック制限には数えません。

5.2 スタックの扱い

5.2a スタックしたり、離れたりすることで、特別に移動力を消費する必要はありません。

5.2b 両軍ユニットは突撃戦闘とオーバーランでのみ同じヘクスに入れます。ただし、敵ユニットと同じヘクスでフェイズを終えることはできません。突撃戦闘とオーバーラン以外で敵ユニットのいるヘクスへ移動を強制されたユニットは除去されます。

5.2c 敵スタックの中身は、いつでもどこにいても自由に見てかまいません。

6.0 コマンド

コマンドルールによって、プレイヤーは迅速に作戦を変更することが難しくなります。自軍の目的を明確にするためにOPシートを作成します。OPシートで指定されたユニットは命令された作戦を完了するか、新たな命令を受け取るか、あるいは命令がキャンセルされるまで、その作戦を遂行し続けなければなりません。

6.1 コマンドルールを使用しない対戦

コマンドルールを使わずに簡単にプレイすることもできます。その場合は第6章のこれらのルールを全て無視して下さい。プレイヤーの嗜好に応じて、史実の再現と遊びやすさのどちらを重視するか選択できるのです。全てのTCSゲームはコマンドルールを使用しなくてもプレイできるようデザインされていますが、コマンドルールはTCSゲームの重要なルールの1つです。

6.2 コマンドに影響されない行動

OPシートは上級部隊 (大隊、旅団、連隊等)の機能についてのみ言及しています。上級部隊が遂行する作戦の一部において、各ユニットの行動をOPシートに記入する必要はありません。OPシートに記入不要な行動として、射撃、ユニットの正確な移動、突撃戦闘、オーバーラン、地雷除去、砲撃等があります。ゲームはOPシートで命令されるガイドラインに沿って進められますが、プロット方式のゲームとは異なり、各ユニットの行動までOPシートに記入する必要はありません。

✓ 6.3 命令を受けていないユニット

現在実行中のOPシートの編成表に記載されていないユニットは未発令であり、命令を待っている状態にあります。未発令ユニットは、そのユニットが記載された新しいOPシートが実行されて、初めて作戦遂行中になります。事前命令 (6.14a 項) を与えられたユニットは未発令状態で、6.3a と 6.3b に従いますが、6.3c の制限の一部が免除されます。移動OPシート (6.6d 項) を実行中のユニットと防御のOPシート (6.6e 項) に従って移動しているユニットは割り当てられていますが、事前命令を実行中の未発令ユニットとみなされます。

6.3a 未発令ユニットは塹壕の設営や突撃戦闘、オーバーラン、SFA、PFAを行えません。臨機射撃は通常通り行えます。

6.3b 未発令の歩兵ユニットと兵器ユニットには+2の士気修正が適用されます。車輻ユニットと輸送ユニットは未発令であっても、不利な士気修正を適用されません。

✓ **6.3c** 再集結ヘクスから5ヘクスより離れてアクションフェイズを始めた未発令ユニットは、自発的にそのユニットが見えている敵ユニットに近づくような移動や自発的退却 (SYR) を行えず、なおかつ再集結ヘクスから離れて移動を終了することはできません。再集結ヘクスから5ヘクス以内でアクションフェイズを始めた未発令ユニットは、5ヘクスの範囲内であれば、自発的にそのユニットが見えている敵ユニットに近づくような移動や自発的退却 (SYR) を行えます。

例外：事前命令 (6.14a 項) を与えられたユニット、移動OPシート (6.6d 項) を実行中のユニットと防御OPシート (6.6e 項) に従って移動しているユニットは、自発的にそのユニットが見えている敵ユニットに近づくような移動や自発的退却 (SYR) を行えませんが、再集結ヘクスから離れて

Op Sheet

Time: 1020

Type: Attack

Size: 1
(one infantry Bn plus parts of one Tank Bn less staff modifier)

Task

Organization:

Support:
A Co, B Co,
Bn Wpns

Assault:
1, 2 Tank Plt,
C Co

Security:
3 Tank Plt

Written Notes:

Move in three axis.

Group Security: Move along Carp to Shark.

Isolate OBJ Tuna.

Support: Move along Axis Trout to the support position.

Assault: Move along Axis Bass to seize OBJ Tuna.

Failure Instructions:

Return to LD and await new orders.

Rally Point: 14.05

A Complex Fire and Movement Attack Op Sheet with Fish Motif

移動を終了することはできません。

6.4 上級指揮官の命令

上級指揮官の命令は戦場におけるプレイヤーの達成すべき目標として与えられており、TCS ではこれらはルール化されています。プレイヤーはこの目標を達成すべく、指揮下のユニットを自由に用いることができます。上級指揮官の命令である目標の達成は反映した勝利ポイントとして反映され、それを獲得することでゲームの勝敗が決まります。

6.5 OP シート

各 OP シートには、編成に必要な全ての情報が記載されています。OP シートは実行状態か未実行状態のどちらかの状態にあります。コマンド準備を完了すると、OP シートは実行状態となり、ユニットは OP シートの命令に従わなければなりません。コマンド準備中の OP シートは未実行状態であり、ユニットを行動させられません。

6.5a 図 OP シートの図は地図盤を縮小したもので、これに作戦命令を記入します。記入後は予備兵力や増援を編成表に追加する以外の変更はできません。図への記入は基本的な米陸軍 (NATO) 式の方法を用いるとよいでしょう。記入の例がルールブックに記載されています。プレイヤー同士が

意味を理解できるのならば、独自のシンボルも使用してもかまいません。ただし、図を見ただけで敵プレイヤーが OP シートの内容を理解できなければなりません。

6.5b 注釈 図で示した作戦方針や順序の情報を注釈として付け加えます。注釈は可能な限り簡潔でなければなりません。敵プレイヤーが OP シートを完全に理解できるように注釈で詳細を説明します。

6.5c 失敗時の命令 OP シートには、その作戦が失敗した場合の命令が記入されていなくてはなりません。作戦失敗の判定は自軍プレイヤーが行います (または車輻部隊用士気値の低下によって)。失敗時の命令には、ユニットが撤退して追加の指示を待つ再集結ヘクスを記入しておかなければなりません。また、敵と遭遇することを避けて再集結ヘクスに迅速に移動することしか命令できません。失敗時の命令を実行したユニットは未発令状態となります。失敗時の命令は新しい OP シートが実行されるか、OP シート上のユニットが事前命令を受け取った時に実行されます。

6.6 OP シートの種類

各 OP シートは複数の行動を命令できます (移動、攻撃等)。OP シートに含まれる命令の数にも制限はありませんが、特定のユニットのグループに 1 枚の OP シート

上で与えられる命令は 1 つだけです。すなわち、1 枚の OP シート上で、ある中隊に対し「この丘を攻撃せよ。そして奪取後には防御せよ」という指示は与えられません。このような命令は 2 枚の OP シートを必要とします。

例: プレイヤーは攻撃 OP シートと準備防御 OP シートを同時に作成しておき、攻撃 OP シートを実行している間に防御の時間を確保します。しかし、攻撃目標を奪取するまではダイスを振りません。

連隊規模等の多くのユニットを扱う OP シートでは、複数のサブミッションが含まれることがあります。この場合、大隊単位で命令を与えます。1 枚の OP シートで 1 つのグループに対して、連続した 2 つの命令は与えられません。1 つのグループに対して、ある丘を攻撃して突破、その後別の丘を攻撃する、という命令は与えられます。これは 1 つの攻撃命令とみなされます。反対に敵の進攻に対して、ある地域で防御し、その後また別の地域で防御する、という命令も与えられます。OP シート上の命令があまり厳密にならないよう注意して下さい。1 枚の OP シートで目標の攻撃した後にそれを防御する、という命令を出していない限り、書き方に問題ははありません。

複数の行動が含まれている OP シートは以下の順番に従って、その中に含まれる最

Op Sheet

Time: 1020

Type: Attack

Size: 1
(one infantry Bn plus part of one Tank Bn less staff modifier)

Task

Organization:
I-123 Infantry
A-58 Tank Bn

Written Notes:

Advance along Axis Elm to seize OBJ Oak. Use alternate route to Maple to provide support with B-1-123 if needed.

Failure Instructions:

Return to LD and await new orders. Rally Point: 12.04

A Simpler Attack Op Sheet with Tree Motif

高位のものに分類されます。

- 1) 準備防御
- 2) 攻撃
- 3) 緊急防御
- 4) 移動

6.6a 準備防御 塹壕の設営や地雷の敷設に十分な時間がある中で防御します。

6.6b 攻撃 自軍が支配していない目標の奪取を目指して進撃します — 敵ユニットがない地域の占領も含む。予備に編入されているグループも攻撃命令を受けているとみなします。

6.6c 緊急防御 緊急的な防御命令で、塹壕の設営や地雷の敷設に費やす時間はありません。

6.6d 移動 敵ユニットのいる地域を通るような命令は与えられません。移動 OP シートを実行中のユニットは、再集結ヘクスの 5 ヘクス以内にいる必要はありませんが、未発令状態とみなします。

✓ **6.6e** 防御の OP シートでは、(1) 特定の場所や「後方に移動」、または (2) 攻撃 OP シートで割り当てられた目標の範囲内としか命令を与えられません。この点はプレイヤーに節度が求められます。ユニットは集結したエリアから命令で与えられた特定の場所に移動することはできます。

防御の OP シートに従って移動しているユニットは事前命令を実行中の未発令ユニットとみなされます (6.3 項)。

デザインノート: プレイヤーは防御命令で時間を稼いでいる間に目標を攻撃する、という概念に不審を抱くかもしれません。このデザインの主旨は準備防御に費やされた時間の内、実際に塹壕の設営に費やされたのはその一部だけ、ということにあります (準備防御に必要な時間は塹壕の設営に費やす時間だけと思いがちです)。実際には、これらの時間の大部分は防御態勢を整備するために友軍との調整 (同じ地域にいる部隊や支援部隊、補給の確保、砲撃支援の要請等) に費やされるのです。ユニットは準備防御に費やす時間を利用して、ずっと塹壕を掘り続けているわけではありませんし、塹壕が完成している必要もないのです — ほとんどの国家のドクトリンでは、地勢の改善は常に進行されるべきものであり完了することはありえない、とされています。準備防御に費やした時間は敵の攻撃に備えて準備していることを表しており、ただ穴を掘っているだけではないのです。

プレイノート: 上記に関連して、プレイヤーは準備防御のダイスを振る時点で自軍ユニットがいる場所を把握しておく必要があります。ダイスの目によっては、望まない場所で塹壕を設営してしまう可能性があ

るからです。ユニットがいる場所にかかわらず、判定が成功した瞬間に塹壕ができあがってしまうので注意しましょう。

6.7 編成表

OP シートで命令を与えるユニットを編成表 (Task Organization) に記載します。編成表には OP シートに含まれる全てのユニットが記入されなければなりません。編成表にないユニットは、その OP シートの命令で行動できません。プレイヤーは自軍ユニット (地図盤外のものも含む) を好きな OP シートに自由に割り当てられます。

6.7a 命令を受ける全てのユニットを OP シートの編成表に記載します。プレイヤーは、自軍ユニットを自由に分割して命令を与えられます。編成表に「304PG Rgt」と書けば、第 304 装甲擲弾兵連隊に所属する全てのユニット (地図盤外のものも含む) がその OP シートに含まれます。両軍プレイヤーはどのユニットが編成表に含まれるのかを常に明確にしておかなければなりません。

6.7b OP シート割当の制限 地図盤外の砲兵はルールで特に規定されていない限り、OP シートに記載する必要はありません。

✓ **6.7c OP シート割当の制限** 1つのユニットを 3 枚以上の OP シートに記載で

Op Sheet

Time: 1020

Type: *Hasty
Defense*

Size: 0
*(one infantry Bn
less staff modifier)*

**Task
Organization:**
1-123 Infantry

Written Notes:

*Defend in first Battle position...
on order fall back to second BP.*

A Co: BP 1...BP 6 B Co: BP 2...BP 4
C Co: BP 3...BP 5

Delay in BP until withdrawal is ordered..

**Failure
Instructions:**

*Withdraw off map
as shown.
Rally Point: 11.05*

An Elastic Defense Op Sheet

きません（実行中の OP シートと未実行の OP シート 1 枚ずつや未実行の OP シート 2 枚には記載できませんが、実行中の OP シート 2 枚には記載できません）。1つのユニットを同じ種類の 2 枚以上の未実行の OP シートに記載できません（準備防御と緊急防御は同じ種類ではありません）。作戦が成功（6.11a 項）、または失敗（6.11b 項）した OP シートに記載されているユニットはこれらの枚数制限には数えられません。

6.8 OP シートの作成

OP シートはゲーム開始前とコマンドフェイズ中に作成されます。作成した時点の OP シートは未実行状態にあります（ゲーム開始前に作成したものを除く。27.1f 項）。コマンド準備表で判定に成功すれば、その OP シートは実行状態となります。1 ターンに作成できる OP シートの枚数に制限はありません。最初に OP シートを作成する場合は全ての項目を記入して下さい。プレイヤーは自軍ユニットを好きな OP シートに自由に割り当てられます。以前の OP シートが実行中にもかかわらず新しい OP シートに記載された戦力は、新しい OP シートが実行されるまで以前の OP シートの作戦を遂行しているものとみなします。

6.9 コマンド準備

OP シートは作成された時点でコマンド準備状態となります。この状態はコマンド準備表でその OP シートが実行されるまで続きます。

6.9a 各国軍にはコマンド準備レーティングが与えられています。これは各国軍の指揮系統に基づく迅速な作戦実行や急な計画変更能力を表したものです。

6.9b OP シートのサイズ OP シートのサイズによってコマンド準備レーティングに修正が適用されます。OP シートのサイズは、その OP シートの編成表に記載された大隊の数によって決まります。連隊所属の対戦車砲、兵器中隊、兵器大隊、斥候小隊等、大隊に所属しないユニットは数えられません。所属する大隊が全て異なる 3 個中隊はサイズ 3 と数えます。同じ大隊に所属する 3 個中隊はサイズ 1 です（この場合、スタッフ効果により最終的なサイズは 0 になります。6.9c 項）。1 個歩兵大隊、2 個戦車小隊（同じ大隊に所属）、連隊所属の対戦車砲 1 ユニットのグループはサイズ 2 です（スタッフ効果により最終的なサイズは 1）。

6.9c スタッフ効果 1 個大隊に所属する全てのユニット（除去されていないものに限る）が記載されている OP シートはサイズが 1 減少します。

例：1 個歩兵大隊は通常サイズ 1 ですが、その大隊に所属する全てのユニットが同じ OP シートに記載されている場合、スタッフ効果によってサイズ 0 となります。

6.9d 準備時間 未実行状態の OP シートは毎ターン、準備時間ポイントを獲得します。コマンドフェイズで OP シートの実行チェックを行う前に各 OP シートに準備時間ポイントを加算します。加算される準備時間ポイントは、各 OP シートの編成表に記載されたユニットの状態によって決まります。

- 全てのユニットが未発令状態にある：3
- 一部または全てのユニットが命令を与えられた状態、もしくは事前命令を受け取っている、または夜間ターン：2
- 直前のターンにユニットが射撃した、もしくは射撃された：1

※射撃とは、A タイプ射撃、P タイプ射撃 AT ロールを指します。観測はこの場合の射撃とはみなしません。

6.9e 車輛部隊用 OP シート 車輛ユニットのみ（輸送ユニットは含まない）が記載されている攻撃、緊急防御、移動の OP シートは、通常の 3 倍の準備時間ポイントを獲得します。

例：未発令状態で射撃したり射撃されたりしていない戦車大隊の OP シートは毎ターン、準備時間ポイントを 9 ポイント獲得



します。

デザインノート：車輛部隊用 OP シートはその機動性を活かして、通常よりも早く実行できるようになっています。無線機等の通信手段によって部隊同士の連携は充実していますし、機械化部隊は歩兵よりも早い作戦行動に慣れているからです。多くのプレイヤーは機動力のある機械化部隊を、足の遅い歩兵から切り離して行動させたいと考えます — このような運用は、第二次世界大戦で数々の伝説を残しました。しかし、車輛が塹壕に入るのには、やはり多くの時間が必要です。

6.9f コマンド準備表 コマンドフェイズに、未実行状態の OP シートの実行チェックできます。この実行チェックは強制ではありません。

OP シート実行チェックにはコマンド準備表を用います。それまでに獲得した準備時間ポイントの合計と OP シートの種類で表の縦の列を決めます。縦の列は準備時間ポイントの合計の数を越えない最も右側にある列を用います。コマンド準備レーティングにサイズ修正を適用して横の列を決めます。ダイスを 2 個振って出た目が縦列と横列の交差する欄の数値以上であれば、OP シートの実行チェックに成功し、OP シートを実行できるようになります (1 個のダイスを 10 の位、もう 1 個のダイスを 1 の位にして 11 ~ 66 の目を読みます)。出た目がこの数値に満たなかった場合、OP シートの実行チェックに失敗します。OP シートの実行チェックは次ターン以降、再び行えます。複数の OP シートの実行チェックを行う場合は OP シート毎にダイスを振ります。

例：コマンド準備表 1 個連隊が記載されている未実行の攻撃 OP シートの実行チェックを行います。この OP シートの準備時間は 27 ポイント、サイズは 2 (3 個大隊—スタッフ効果)、コマンド準備レーティングは 3 です。

コマンド準備表で縦列は 22 の列、横列はコマンド準備レーティング+サイズ修正 = 5 なので、52 以下の目を出せば成功です。しかし、結果は 43 でした。命令は実行されませんでした。

次のターン、彼は再び実行チェックを行います。今回は準備時間ポイントが 30 ポイントに増加しているので、45 以上で成功します。プレイヤーは 2 個のダイスを振って見事 61 の目を出し、OP シートは実行されました。

6.10 実行

コマンド準備表で実行チェックに成功すると、OP シートが実行されます。プレイヤーはその OP シートが以下の原因で取り除かれるまで、それに従わなければなりません：作戦成功、作戦失敗、命令変更。

6.10a 新しく実行される OP シートに記載されているユニットは、すでに実行中の OP シートから直ちに除去されます。

6.10b OP シートの命令に従っていると判断される限り、プレイヤーは自軍ユニットを自由に行動させられます。OP シートの命令に反しない限り、その作戦の進行速度も自由に決められます。

6.11 作戦完了

プレイヤーが自軍の OP シートの命令が完了したと判断した時点で、作戦は完了します。作戦完了には作戦成功と作戦失敗の 2 種類があります。

6.11a 作戦成功 コマンドフェイズ中に、プレイヤーは OP シートの作戦成功を宣言できます。作戦成功した OP シートにそのことを記入して下さい。作戦成功した OP シートに記載されていた全てのユニットは未発令状態 (6.3 項) になります。しかし、プレイヤーは新しい OP シートが実行されるか事前命令が実行されるまで、作戦失敗時の命令と再集結ヘクスを保持していません。作戦成功した OP シートから記載していたユニットを抹消します。作戦成功した OP シートに記載されていたユニットが事前命令を受け取るか、他の実行中の OP シートに記載された時に初めて作戦成功した OP シートを破棄します。

6.11b 作戦失敗 OP シートには、その作戦が失敗した場合の命令が記入されていなくてはなりません。作戦失敗の判定は自軍プレイヤーが行います (または車輛部隊用士気値の低下によって)。プレイヤーは自軍フェイズ中のいつでも好きな時に、作戦失敗を宣言できます。作戦失敗した OP シートに記載されているユニットは未発令状態となり、作戦失敗時の命令が実行され、ユニットは再集結ヘクスに向かって移動します。

6.11c 作戦失敗時の命令を受け取った全てのユニットは、敵と遭遇することを避けて再集結ヘクスに向かって移動します。ユニットは敵の存在によって再集結ヘクスに向かって移動できなかつたり、敵の真ん中で未発令状態になって全く移動できないこともあります。

6.11d 編成表に含まれる一部のユニットだけが作戦失敗に該当する場合もありま

す。防衛中の 1 個大隊の中で 1 個中隊だけが損害を受け、他の中隊は無事な場合等です。この場合、OP シート上で該当するユニットを斜線で消し、そのユニットだけが作戦失敗時の命令に従って行動することになります。

6.12 再集結ヘクス

再集結ヘクスとは未発令状態のユニットが集合して再編成される場所です。再集結ヘクスにマーカーはありません — このヘクスは OP シートに記載されていないとはなりません。

6.12a OP シートを作成する時、そこに記載される全てのユニットには作戦失敗時の命令の一部として再集結ヘクスが指示されます。この再集結ヘクスは事前命令や新しい OP シートが実行されると有効になります。1 枚の OP シートに複数の再集結ヘクスが指示できますが、1 個大隊につき 1 個の再集結ヘクスしか指示できません。

6.12b 作戦成功した OP シートに記載されたユニットは新しく実行された OP シートによって新たに再集結ヘクスを指示されるか、事前命令を実行されるまで再集結ヘクスを保持します。

6.12c 再集結ヘクスは敵から離れた安全なヘクスでなければなりません。再集結ヘクスは自軍ユニットが未発令状態の間に、敵に向かって前進することのないヘクスにすべきです。事前命令を受け取ったユニットの行動は非常に制限されているので、再集結ヘクスはそのことを考えて決定しましょう。

6.13 OP シートの作り方

6.13a 新しい OP シートを実行したり、事前命令が実行されて以前から実行中の OP シートに記載されているユニットが新しく実行される OP シートに記載されている場合、古い OP シートからそれらのユニットを削除します。コマンドフェイズに、実行中の OP シートを作戦成功、作戦失敗と宣言して、そこに記載されているユニットを自発的に未発令状態にすることもできます。その場合、ユニットは未発令状態になりますが、作戦失敗を宣言した場合は事前命令が実行されます。

6.13b コマンドフェイズに未実行の OP シートからユニットを削除できます。ただし、ユニットを削除しても OP シートのサイズ修正は変化しません。

6.13c 実行中の OP シートにユニットを追加する場合、図とコメント、そして編成表にユニットを書き加えます。追加される

ユニットは実行チェックに成功する必要があります（この場合、サイズ修正と準備時間は追加するユニットだけを対象とし、スタッフ効果はそのユニットが追加されるOPシートのものを用います）。複数の行動が含まれているOPシートの場合は、その中に含まれる最も困難な行動の種類で実行チェックします。追加するユニットは実行チェックに成功するか、事前命令が実行されるまで、そのOPシートの命令で行動できません。

注意：車輛ユニットだけの場合は実行中の車輛部隊用OPシートに書き加えられるべきです。

6.13d 未実行のOPシートにユニットを追加する場合、追加するユニットのサイズに応じて準備時間が減少します。OPシートに新しいユニットを追加する場合、図とコメントを書き加えます。新しいOPシートのサイズを算出して、それを古いOPシートのサイズとの比率に直します（スタッフ効果は数えませんが）。その比率を現在の準備時間の数に適用して、新しいOPシートの準備時間を算出します。

例：準備時間が27ポイント、サイズ1（2個大隊—スタッフ効果）の未実行のOPシートにさらに1個大隊を追加します（サイズ1）。新しいOPシートのサイズは2になり、古いOPシートとの比率は2/3（2個大隊／3個大隊）で、それを27に適用すると18と算出されます。新しいOPシートのサイズは2、準備時間は18ポイントです。

6.13e 増援 増援部隊は6.13c項や6.13d項に従うか、増援部隊用に新しいOPシートを作成して未発令状態で登場させられます。増援部隊用の新しいOPシートは増援部隊が登場する前に作成できます。ゲーム開始前に作成された増援部隊用のOPシートは常に未実行です。増援部隊は実行チェックに成功するか、事前命令が実行されるまで盤上に登場できません。

6.14 特殊な事例

以下は特殊な状況を説明するもので、これ以前のルールよりも優先されます。

6.14a 事前命令 新しいOPシートを実行する前に、プレイヤーは自軍ユニットを再集結ヘクスさせるために事前命令を与えられます。新しいOPシートを作成する際、プレイヤーは再集結ヘクスを記載しなければなりません。事前命令を受け取ったユニットは未発令状態となり、作戦失敗時の命令が実行され、ユニットは再集結ヘクスに向かって移動します。

OPシートの実行チェックした時、自軍プレイヤーは

A) OPシートを実行する

B) 事前命令を実行する

のどちらかを選択します。移動のOPシートの実行チェックに成功しても、そのOPシートに記載されたユニットは事前命令を受け取れません。

例：プレイヤーA（コマンド準備レーティング3）は攻撃準備中の大隊を持っています。この大隊は位置がずれているため、プレイヤーは再集結ヘクスを記載し、事前命令を実行しました。次のターン、ユニットは9ポイントの準備時間を獲得します。OPシートの実行チェックのダイスの目は46でした。成功するためには3の列（コマンド準備レーティング3＋サイズ0）を使って55以上の目が必要なので、実行チェックは失敗しました。しかし、事前命令を実行する場合は44以上の目（移動の準備時間が8ポイントの列）があるので成功しました。OPシートは十個減りましたが、事前命令は実行され、ユニットは再集結ヘクスに移動します。

6.14b 予備兵力 予備兵力を用いるとOPシートに柔軟性が与えられます。OPシートの作成時に予備兵力を指定します。OPシートの作成時に、記載される全てのユニットのうち半分までを予備兵力として指定できます。予備兵力は攻撃命令を受けているものとみなされますが、実際に行動命令を受けるまで未発令状態にあります。未実行のOPシートの予備兵力は事前命令を受け取っているものとみなされます。

予備兵力に命令を与えるためには、あらかじめOPシートに命令を与えるユニットとその作戦目的を図で明示しておかなければなりません。これらは後から変更できませんが、命令を与えるユニットはいくつでもかまいません（1個小隊でも）。ユニットが命令を実行するためには実行チェックに成功しなければなりません（6.14d項）。新しく命令を受けるユニットは成功するまで毎ターン、実行チェックを続けなければなりません。このようなユニットは実行チェックに成功するまで未発令状態とみなされます。予備兵力のユニットはルールで許されていない限り、塹壕を設営を行えません。

予備兵力のユニットにはOPシートの範囲内で、移動、攻撃、緊急防御の命令だけを与えられます。プレイヤーはユニットに、このような攻撃や側面防御、側面攻撃を含んだ命令を与えなければなりません。命令を与えられたユニットは1種類の作戦だ

しか与えられません。反撃とヘクスの保持という命令には、プレイヤーは2つの予備兵力が必要です。

予備兵力は常にOPシートによって管理され、何かに対するような行動はできません。コマンドフェイズにOPシートに記載されている半分以上のユニットが予備兵力に指定されているならば、自軍プレイヤーは半以下になるようにユニットに命令を与えなければなりません。命令を与えられたユニットは、実行チェックに失敗していても予備兵力には数えませんが。

6.14c 代替の進撃路と目標 OPシートには代替の進撃路と代替の目標を記入できます。代替の進撃路と目標への変更は、予備兵力と同様の手順で行われます。OPシートを作成する際に代替の進撃路と目標を記入します。代替の進撃路と目標に変更してしまったら、本来の進撃路と目標には戻しません。

6.14d 実行チェック 予備兵力に命令を与えたり、代替の進撃路と目標に変更するには、各コマンドフェイズに成功するまで実行チェックしなければなりません。実行チェックはダイスを1個振り、出た目がコマンド準備レーティング以上であれば成功します。それ以外は失敗となり、次のターンのコマンドフェイズに再び実行チェックしなければなりません。コマンド準備レーティングが7以上の場合、実行チェックに成功することは不可能であり、予備兵力に命令を与えたり、代替の進撃路と目標への変更を行えません。

6.15 ラインエントリーコマンド（選択ルール）

ラインエントリーコマンドはコマンドシステムの簡易版です。図を用いないので、両軍プレイヤーにはフェアプレーが求められます。

6.15a ラインエントリーコマンドでは、紙に1本の線を引いたものをOPシートとします。左にOPシートのサイズと種類、そしてユニットを記載します。ユニットに与える命令も簡潔にメモしておきます（「A村を占領すべく攻撃せよ」等）。

6.15b 各コマンドフェイズに準備時間を書き込み、通常の実行チェックを行います。実行された命令は線の右端にチェックマークを付けておきます。

6.15c OPシートを最初に作成する時に決定した命令には従わなければなりません。途中で状況が変わったとしても、最初の命令に従わなければなりません。



6.16 塹壕

新しく実行された準備防御

OPシートに記載されたユニットは塹壕に入った状態です。それ以外の場合は各ゲームのルールで特に規定されていない限り、塹壕に入っていない状態です。

6.16a 準備防御 OPシートが実行された時点で戦闘モードになっているユニットだけが塹壕に入った状態になります。準備防御 OPシートが実行された時点で移動モードのユニットは塹壕に入っていない状態で行動を開始します。

6.16b プレイヤーは塹壕マーカーを使って、自軍ユニットの塹壕の出入りを管理しなければなりません。

6.16c 塹壕に入っているユニットがいかなる理由であっても、移動モードになったユニットの塹壕の効果は失われます。

6.16d 未発令状態のユニット、準備防御以外の命令を与えられているユニット、事前命令を受け取ったユニットの塹壕の効果は自動的に失われます。

6.16e プレイヤーは必ずしも塹壕マーカーで各ユニットの塹壕の状態を管理する必要はありません——混乱が予想される地域に限って、塹壕マーカーを使って下さい。

7.0 視界と観測

視界は視線 (LOS) の通る最大範囲を表しています。視界は毎ターンのコマンドフェイズに天候表で決定し、ターン記録トラックで管理されます。視界はユニットがそのターンに LOS を通せる最大ヘクス数を表しています。視界を越える LOS は自動的に妨害されます。視界が決定されていないターンの視界は無制限です。

7.0a 天候は各ゲームの特別ルールに定められた、様々な影響をもたらします。天候ルールを使用する場合、天候は毎時間の定時のターンのコマンドフェイズに天候表で決定します。決定した天候は1時間にわたって影響を及ぼします。

7.0b 夜間ターンは特別な視界ルールが適用されます (26.0章参照)。

7.1 観測範囲

特定の種類の射撃は観測範囲によって制限されます。射撃は観測範囲の他に LOS (8.0章参照) と兵器の射程によって制限されます。

7.1a 観測範囲は、観測範囲表と射撃の種類や目標タイプ、火力タイプ、目標ヘクスの地形に基づいて決定されます。観測範囲がマイナスになった場合は全て0と扱い

ます。観測範囲が一番右を越える場合は無制限と扱います。

7.1b PFA と臨機射撃は観測範囲外にいる目標に対して行えません。制圧射撃は未観測の目標に対しても行えます。

7.1c 観測範囲表では、迫撃砲の砲撃で観測兵を用いる場合、迫撃砲からの距離ではなく観測兵からの距離を観測範囲として数えます。

7.1d 目標のヘクスにいる少なくとも1つの敵ユニットを観測していない制圧射撃 (11.0章) は未観測で行います。低弾道の射撃を含む未観測の制圧射撃は、目標の地形と状態による修正表で太字の修正を適用します。Aタイプ目標のスタック一覧表ではアスタリスクの修正を適用します。

7.1e 観測範囲を決定するためには、最初に観測範囲表で目標タイプの列を見ます。それに該当する修正を適用します (プラスの修正は右に、マイナスの修正は左に列をずらします)。修正には、目標ヘクスの地形 (遮蔽地形等)、目標の状態 (移動モード、戦闘モード、塹壕内にある等)、その他の状況 (煙幕等) があります。目標タイプが混在している場合は、最大の観測範囲を適用します。

例：3個小隊を持つA中隊は、森ヘクスに設置された塹壕内にある敵の機関銃ユニットを平地を通して視認しています。両軍のユニットは全てAタイプ目標であり、観測範囲は3ヘクスです。A中隊のユニットは移動モード (+1) であり、敵の機関銃ユニットは塹壕内 (+1) にいるため、敵の機関銃ユニットはA中隊のユニットを6ヘクスの距離から視認；yvc @ h できます (3ヘクス+2列の修正)。

歩兵ユニットは敵の機関銃ユニットが森 (-1) の塹壕内 (-1) にいるため、敵の機関銃ユニットよりも視認が難しくなっています。この場合、敵の機関銃ユニットが射撃 (+4) しなければ、観測範囲は1になってしまいます。平地を通って敵の機関銃ユニットに近づくことは非常に困難です。敵の機関銃ユニットを無力化するためには、煙幕が有効になるでしょう。

デザインノート：現代戦の戦場における最も重要な特徴は、戦場にいる兵士はほとんど何も見えない、という事実です。これは無人の戦場と呼ばれています。平地にいても樹木や茂み、背の高い草、壁、建物、くぼみ、峡谷、排水溝等の視線を遮る障害物が多数存在します。プレイヤーがゲームで容易に思えることでも、実際には不可能なことがたくさんあるのです。観測範囲のルールはプレイヤーの知識を制限するもの

ではなく、その知識の活用を禁じるものではありません。歩兵が障害物のない丘を駆けのぼる時でも、ゲーム上では無視されている程度の射撃が行われているでしょう。

8.0 視線 (LOS)

視線は、ユニットと敵ユニットがお互いに視認できるかどうかを決定します。

8.1 一般ルール

8.1a LOS は、ある1ヘクスの中心点から別のヘクスの中心点に結ばれます。LOS は視認できるか妨害されているかのどちらかの結果しかありません。LOS は森や建築物、地面の高度によって妨害されます。ユニットが LOS を妨害することはありません。

8.1b LOS は煙幕のあるヘクスに通したり煙幕のあるヘクスから通せませんが、煙幕のあるヘクスを通過することはできません。

例外：連続砲撃 (18.6d 項)

8.1c ユニットの常には遮蔽物のあるヘクスに対して、もしくは遮蔽物のあるヘクスから射撃できますが、遮蔽物のあるヘクスを越えて射撃できません。

8.1d 隣のヘクスに対する LOS は妨害されません (臨機射撃を含む)。

8.1e 地図盤には等高線が描かれており、各ヘクスの高度がわかるようにヘクス毎に色分けされています。等高線の高さは、その等高線に沿ってメートル単位で記されています。等高線の垂直間隔は20mです。等高線は森や建築物のと同じ方法で LOS を妨害する地形ではありません。等高線自体が LOS を妨害することはありませんが、一定の条件下において LOS に影響を与える場合があります。

8.1f 海岸線は海拔0mの等高線です。海ヘクスは0mの高度とみなされます。

8.1g 射撃や観測しているヘクスと目標ヘクスを除く LOS を妨害しているヘクスを妨害ヘクス (PoC) と呼びます。PoCヘクス (ヘクスサイドを含む) の基本高度は8.2項の手順に従って決定されます。

8.1h 地形はPoCの基本高度の上存在します。各地形の高度は各ゲームの地形効果表を参照して下さい。森等の一般的な地形と建築物はLOSが実際のイラストを通過する時だけLOSを妨害します。村、町、都市ヘクスはLOSが実際のイラストを通過していなくてもヘクス全体でLOSを妨害します。

各ゲームのルールで特に規定されていない限り、木 (林、森、生け垣、果樹園等)

や建築物は PoC ヘクスの基本高度から 20 の高度を持つものとみなします。

8.2 基本高度の決定

高度は 1～3 種類に分類されます。

8.2a 頂上 最も高い等高線（及び地図盤端）に囲まれ、内側にそれ以上の等高線を含まない地域を頂上と呼びます。頂上の高度はそれを形成する等高線の高さと同じで、頂上は平坦です。

8.2b 等高線の間 高度を判定するヘクスの中心から、最も近くにある低い等高線と最も近くにある高い等高線に向けて線を引きます。この線は最も短く設定しなければなりません。その線を 4 分の 1 ずつに区切り、判定するヘクスがどこに一番近いかを確認します (0/4、1/4、2/4、3/4、4/4)。ヘクスから最も近い等高線の低い方に 4 分の 1 単位で求めた高度 (0、5、10、15、20) を加えます。

例：30m 等高線と 50m 等高線の間で、4 分の 1 地点に最も近い地点は 35m になります。

5m 以下の端数は無視します。10m 単位で等高線が引かれている場合は、最も近くにある半分の等高線 (5m) の高度になります。判定するヘクスに等高線がある場合は、その等高線の高度がそのヘクスの高度になります。

8.2c 谷底 谷底は頂上の逆です。最も低い高度の等高線（及び地図盤端）に囲まれ、内側にそれ以下の等高線を含まない地域を谷底と呼びます。谷底の高度はそれを形成する等高線の高さと同じで、谷底は平坦と考えます。

8.3 LOS 判定

以下の手順に従って、LOS が通っているかどうかを判定します。

8.3a プレイヤーは自軍ユニットが射撃するいつでも好きな時に LOS を判定できます。

8.3b LOS の判定は以下の手順で行われます。

ステップ 1：射撃するユニット（または観測兵）と目標いるヘクスの中心点を直線で結びます。

ステップ 2：8.2 項の手順に従って、射撃するユニット（または観測兵）と目標いるヘクスの高度を決定します。

ステップ 3：各 PoC の高度を決定します。PoC の高度はそのヘクスの基本高度に LOS が通過している最も高い地形の高度を加えたものです。

ステップ 4：LOS グリッド表を使って LOS

判定します。低い方のヘクスの高度を左側、高い方のヘクスの高度を低い方のヘクスからの距離（ヘクス数）の縦線上にとります。PoC の距離と高度を決定します。低い方のヘクスの位置と高い方のヘクスの位置を直線で結びます。PoC の高度が 2 つの地点を結んだ線よりも高ければ、LOS は妨害されます。

注意：LOS の判定にはゴム紐や糸等の道具を用意しておく便利です。

8.4 簡易 LOS 判定

LOS 判定の通常のルールは比較的現実的な方法ですが、より簡単に求めることもできます。このルールを使う時は 8.2 項と入れ替えて下さい。

8.4a 等高線がヘクスの中心点を通過していれば、そのヘクスは等高線と同じ高度です。等高線がヘクスの中心点を通過していなければ、そのヘクスの高度はもう一つ低い等高線の高度と同じです。

8.4b 谷底 最も低い高度の等高線（及び地図盤端）に囲まれ、内側にそれ以下の等高線を含まない地域を谷底と呼びます。谷底の高度はそれを囲んでいる等高線よりも一つ低い等高線の高度と同じです。

8.5 基本高度の決定の選択ルール

プレイヤーはより高度にプレイするために、以下のルールを追加できます。8.5a 項をそれぞれ単独で使うか、8.5b 項と 8.5c 項と一緒に使ってください。

8.5a 等高線（8.2b 項の修正） PoC の高度を決定する時、ヘクスの中心ではなく LOS が通過するところを使います。PoC の高度はそのヘクスの LOS が通過する最も高い地点とそこに描かれた地形で決定されます。

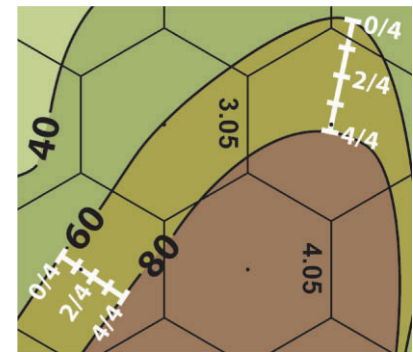
8.5b 頂上（8.2a 項の修正） 頂上は平坦ではありません。地図盤上に頂上のマークがなければ、実際の頂上は最も高い等高線（及び地図盤端）に囲まれた地域の中心にあるとみなします。頂上の高度は最も高い等高線から 10m 高いものと考えます。頂上を含む最も高い等高線（及び地図盤端）に囲まれた地域のいずれかの地点の高度は 8.2b 項に従って決定されます。

8.5c 谷底（8.2c 項の修正） 谷底は最も低い等高線（及び地図盤端）に囲まれた地域から等高線間隔の半分の高さだけ低いとみなします。どこが谷底かは地図盤の地形を読み取ってプレイヤーが判断します。小川がある所は谷底であるべきです。

デザインノート：LOS の判定は戦術級ウォーゲームにおいて常に面倒なもので、

遊びやすさと正確さのバランスを取るのが難しいルールです。LOS の判定には多くの方法がありますが、ウォーゲームの地図盤には高度を正確に表しているものはなく、さらに敵を見つけることは困難であることを忘れてはいけません。プレイヤーは LOS を判定を通常のルール (8.2b 項) を使うのか、簡易ルール (8.4 項) を使うのかを自身で決定しなければなりません。

LOS の例 — 8.2b 等高線の間



ヘクス 4.04：ヘクスの中心は 60m と 80m の間の 4 分の 1 の地点にあります。このため、このヘクスの中心の高度は 5m を追加して 65m となります。

ヘクス 3.05：ヘクスの中心は 60m の等高線上にあります。このため、このヘクスの中心の高度は 60m となります。

ヘクス 3.06：ヘクスの中心は 60m と 80m の間の 4 分の 4 の地点にあります。このため、このヘクスの中心の高度は 60m に 5m × 4 を追加して 80m となります。

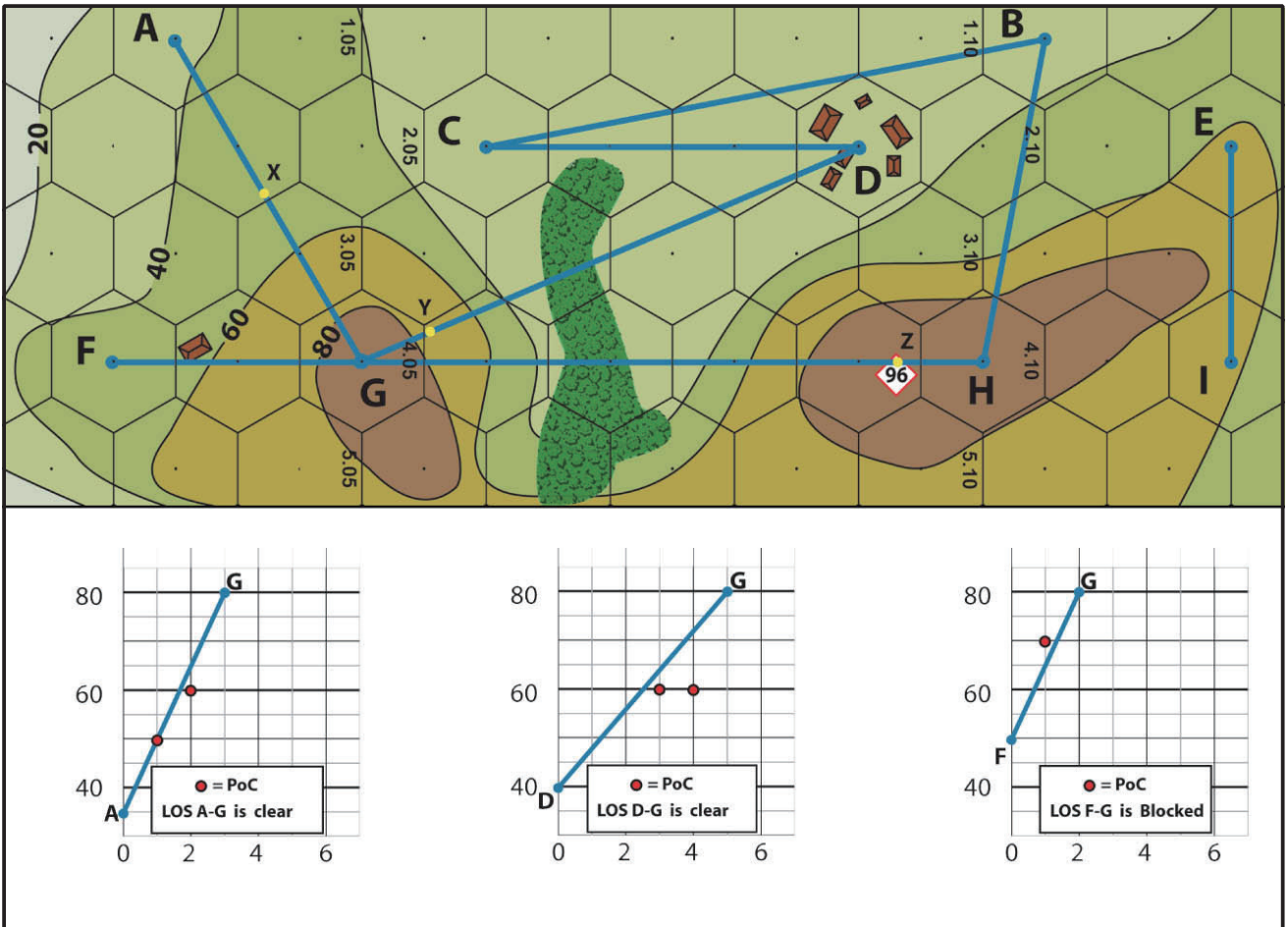
LOS の例 — 基本ルールの場合

A-G：A は 2 つの等高線の間であり、その高度は 35m です。ヘクス 4.05 の中心は 80m の等高線で囲まれた頂上なので、G の高度は 80m です。ヘクス 2.04 の PoC は 50m、ヘクス 3.05 の PoC は 60m です。これらの地点を LOS グリッド表に記入すると A と G を結ぶ LOS は通っていると判明しました。

B-C：B と C は 40m の等高線で囲まれた谷底にあるので、その高度はどちらも 40m です。LOS はヘクス 2.09 の村ヘクスを通過しています。村ヘクスは 20m の高度をヘクス全体に持っているため、このヘクスの高度は 60m になります。B と C を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

B-H：B の高度は 40m、H の高度は 80m、ヘクス 3.11 の PoC の高度は 70m です。LOS グリッド表に記入すると B と H を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

C-D：C と D の高度はどちらも 40m です。LOS はヘクス 2.07 の森ヘクスを通過してい



ますが、実際に森のイラストを通っていないので、CとDを結ぶLOSは通っていると判明しました。

D-G : Dの高度は40m、Gの高度は80m、ヘクス4.06のPoCの高度は60mです。ヘクス3.07のPoCの高度は40mですが、森の部分は20mの高度を加算して60mになります。LOSグリッド表に記入するとDとGを結ぶLOSは通っていると判明しました。

E-I : EとIの高度はどちらも65mです。ヘクス3.12と3.13がPoCで、ヘクス3.12のPoCの高度は80mです。PoCの高度はヘクスサイドにも及ぶので、EとIを結ぶLOSは妨害されていると判明しました。

F-G : Fの高度は50m、Gの高度は80m、ヘクス4.04のPoCの高度は65mですが、建築物の部分は特別ルールで規定された5mの高度を加算して70mになります。LOSグリッド表に記入するとFとGを結ぶLOSは妨害されていると判明しました。しかし、建築物がなければLOSは通っていました。

G-H : GとHの高度はどちらも80mです。この間にPoCはないとみなすのでGとHを結ぶLOSは通っていると判明しました。

LOSの例 — 選択ルールの場合

✓ この例は基本ルールに似ていますが、8.5項の選択ルールに従って、いくつかの新しいルールが適用されます。

✓ ● 8.5c項では、B、C、Dの高度は谷底の近くにあるので35mです。ヘクス1.08は谷底とみなされ、高度は30mです。

✓ ● 8.5b項では、Gの高度は80mの等高線と頂上の半分くらいのところにあるため、85mです。

● Hの高度は80mの等高線と96mの頂上の間にあるため、90mです。

✓ 前述のLOSの例の結果は、8.5項に従うと以下のように変更されます。

✓ A-G : 8.5a項 (さらに8.5b項も加えて) に従うと、ヘクス2.04のPoC Xの高度は55mになるため、AとGを結ぶLOSは妨害されていると判明しました。

✓ D-G : 8.5a項だけならば、ヘクス4.06のPoC Yの高度は75mになるため、DとGを結ぶLOSは妨害されていると判明しました。8.5a項に8.5b項と8.5c項を加えると、LOSは通っていると判明しました。

✓ G-H : 8.5a項だけならば、LOSは通っていると判明しました。8.5a項に8.5b項を加えると、ヘクス4.09のPoC Zの高度は96mになるため、GとHを結ぶLOSは妨

害されていると判明しました。

LOSの例 — 簡易LOS判定の場合

A-G : Aの高度は20m、Gの高度は80mです。ヘクス2.04と3.05のPoCはどちらも60mです。LOSグリッド表に記入するとAとGを結ぶLOSは通っていると判明しました。

B-C : BとCは40mの等高線で囲まれた谷底にあるので、その高度はどちらも20mです。LOSはヘクス2.09の村ヘクスを通過しています。村ヘクスは20mの高度をヘクス全体に持っているため、このヘクスの高度は40mになります。BとCを結ぶLOSは妨害されていると判明しました。

B-H : Bの高度は20m、Hの高度は80m、ヘクス3.11のPoCの高度は60m、ヘクス2.10のPoCの高度は40mです。LOSグリッド表に記入するとBとHを結ぶLOSは通っていると判明しました。

C-D : CとDの高度はどちらも20mです。LOSはヘクス2.07の森ヘクスを通過していますが、実際に森のイラストを通っていないので、CとDを結ぶLOSは通っていると判明しました。

D-G : Dの高度は20m、Gの高度は80m、ヘクス4.06のPoCの高度は60mです。

ヘクス 3.07 の PoC の高度は 20m ですが、森の部分は 20m の高度を加算して 40m になります。LOS グリッド表に記入すると D と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

E-I : E と I の高度はどちらも 60m です。ヘクス 3.12 と 3.13 が PoC で、ヘクス 3.12 の PoC の高度は 80m です。PoC の高度はヘクスサイドにも及ぶので、E と I を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。

F-G : F の高度は 40m、G の高度は 80m、ヘクス 4.04 の PoC の高度は 60m ですが、建築物の部分は特別ルールで規定された 5m の高度を加算して 65m になります。LOS グリッド表に記入すると F と G を結ぶ LOS は妨害されていると判明しました。しかし、建築物がなければ LOS は通っていました。

G-H : G と H の高度はどちらも 80m です。この間に PoC はないと考えるので G と H を結ぶ LOS は通っていると判明しました。



9.0 射撃

射撃戦闘には A タイプ（地域射撃）と P タイプ（ポイント射撃）の 2 種類があります。A タイプ射撃は地域射撃だけしかできませんが、P タイプ射撃は地域射撃とポイント射撃の両方できます。全ての射撃戦闘は射撃結果表で解決されますが、射撃のタイプ毎に解決方法は異なります。

射撃戦闘はアクションフェイズに、制圧射撃（SFA）、ポイント射撃（PFA）、臨機射撃、突撃戦闘、オーバーランとして実行されます。

9.1 射撃の一般的制限

9.1a ユニットの 1 つのアクションフェイズに、トリガーがある限り何度でも臨機射撃できます。さらに、PFA を 1 ターンに 3 回、SFA を 1 ターンに 1 回行えます。**例外：迫撃砲は 1 つのアクションフェイズに 1 回だけ射撃できます。**

9.1b 全ての直接射撃は射撃するユニットのいるヘクスから目標ヘクスまで LOS が通っていないとなりません。迫撃砲は観測兵から目標ヘクスまで LOS が通っていないとなりません。

9.1c 射撃モードのユニットだけが PFA と SFA できます。

9.1d 麻痺状態のユニットは突撃戦闘のみできます。

9.1e 乗車状態の歩兵ユニットは突撃戦闘とオーバーランのみ行えます。乗車状態ま

たは被牽引状態の兵器ユニットは射撃できません。

9.1f 対戦車砲ユニットは半分の火力で A タイプ射撃できます。

✓ **9.1g** 1 個のユニットの火力を複数の目標に分轄して使えません。

9.2 目標の種類による制限

射撃戦闘では、ユニットの目標タイプ（A タイプ、P タイプ、B タイプ）によって、射撃の種類が決定されます。

9.2a A タイプ射撃で A タイプ目標と B タイプ目標を射撃する場合、射撃結果表の A タイプ射撃の修正が適用されます。歩兵ユニットの A タイプ射撃で B-1 目標に損害を与えることはできません。

9.2b P タイプ射撃で A タイプ目標を射撃する場合は射撃結果表の A タイプ射撃の修正が適用されます。P タイプ射撃で P タイプ目標を射撃する場合は射撃結果表の P タイプ射撃の修正が適用されます。

9.3 地形の影響

目標ヘクスの地形はビリヤードテーブル（遮蔽するものが全くない）、オープン、部分遮蔽、遮蔽の 4 クラスに大別されます。各ゲームの地形効果表にそれぞれの地形がどのクラスに属しているかが区別されています。

9.3a 目標ヘクスとそのヘクスサイドの地形が射撃に影響を及ぼします。目標ヘクスに複数の地形が存在する場合は、最も防御効果の高い地形を適用します。

例：平地に森林（部分遮蔽）が含まれている場合は部分遮蔽として扱います。

9.3b 地形は地雷原による攻撃には影響を及ぼしません。

9.3c 低弾道の射撃を含む未観測の制圧射撃（7.1d 項）は、目標の地形と状態による修正表で太字の修正を適用します。

10.0 ステップロス

ユニットの損害はステップロスで表されます。ユニットが持つステップ数はユニットの種類によって異なります。ステップロスは、ステップロスマーカーをユニットの下に置くことで表します。

10.0a 歩兵小隊は 5 ステップ、迫撃砲小隊、歩兵分隊、機関銃分隊は 2 ステップを持っています。車輛ユニットと地図盤上にある砲兵ユニットは 1～6 ステップを持っています。これ以外のユニットは各ゲームのルールで特に規定されていない限り、全て 1 ステップを持っています。

10.0b 歩兵ユニットと機関銃ユニットの

ステップロスは、その火力や射撃に影響を及ぼしませんが、近距離での射撃の火力（11.3d 項）と士気チェック（17.2 項）に影響を及ぼします。迫撃砲ユニットと輸送ユニットは、1 ステップを失うと火力が半減します。

デザインノート：歩兵小隊が損害を被っても火力に減少しないというのは奇妙に思えるかもしれませんが。実際、旧バージョンでは火力を減少させていました。しかし、その後の論議によって、火力を減少させるのは不適切と結論づけました。歩兵小隊の場合を考えてみましょう。小隊ユニットの火力はほとんどがそのマシンガンによるものです。ユニットが損害を被った場合、マシンガンが破壊されない限り（そんなことはあまりないでしょう）、誰かがマシンガンの操作をとって代わり、最後まで射撃を続けようとするはずですが。したがって、小隊の火力は最後のステップが失われ、誰もマシンガンを操作できなくなるまで、ほとんど変化しません。敵の火力を減少させる最も有効な手段は現実でもゲームでも、射撃によって敵を制圧することなのです。

10.0c 射撃結果がステップロスの場合、目標ユニットのステップロスマーカーを適切なものに置き換え、最後のステップを失ったユニットは除去します。必要ならば、除去されたユニットは大隊士気値ボックスと車輛部隊士気ボックスに置かれます。

10.0d ステップロスはそれを被ったユニットに属します。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、ステップロスを他のユニットに移したり、まとめたりすることはできません。

10.0e スタックの総ステップ数を上回る過剰なステップロスは無視します。

10.0f A タイプ射撃の射撃結果によるステップロスは目標ヘクスにいる全てのユニット（乗車状態のユニットは除く）に自由に割り振ります — ただし、最初のステップロスは必ず最大ステップ数を持つユニット（乗車状態のユニットは除く）に適用しなければなりません。最大ステップ数を持つユニットが複数ある場合は、射撃された側のプレイヤーが自由に決定します。突撃戦闘では、突撃戦闘したスタックの中で最大ステップ数を持つユニットに最初のステップロスを適用しなければなりません。2 ステップ目以降のステップロスは、最初のステップロスを適用したユニットと同じヘクスにいるどのユニットに適用してもかまいません。最初のステップロスを適用した後、残りのステップロスを 2 で割って四捨五入します。その数だけのステップ



ロス、射撃された側のプレイヤーは最初のステップロスを適用したユニットと同じヘクスにいるいずれかのユニットに適用します。その後、残りのステップロス（2で割って四捨五入した数を引いたもの）を、射撃した側のプレイヤーが最初のステップロスを適用したユニットと同じヘクスにいるいずれかのユニットに適用します。

10.0g 他のユニットを乗車させているユニットがステップロスする場合、乗車状態のユニットにも同じ割合のステップロスが適用されます。

例：2ステップのトラックが1ステップロスを被った場合、乗車していた5ステップの歩兵ユニットは3ステップロスします（50%の端数切り上げ）。

例：プレイヤーAがユニットがプレイヤーBのスタックに対してAタイプ射撃した射撃結果は「8ステップロス」でした。目標ヘクスには、完全戦力の2個の歩兵小隊ユニットと対戦車砲ユニットがあります。プレイヤーBは最初のステップロスを歩兵小隊の1つに適用しなければなりません。残りの7ステップロスを2で割り、四捨五入した数、すなわち4ステップロスもプレイヤーBが適用します。彼は4ステップを2個の歩兵小隊に適用しました。残った3ステップロス（7-4=3）をプレイヤーAが適用します。彼は対戦車砲を除去し、残りのステップロスを士気の低い方の歩兵小隊に適用しました。この後の士気チェックは非常に困難なものとなるでしょう。

10.0h ポイント射撃の射撃結果によるステップロスは最初のステップロスを適用した後、射撃した側のプレイヤーからステップロスを適用し、最後に射撃された側のプレイヤーがステップロスを適用します。

11.0 地域射撃

Aタイプ目標に対するAタイプ射撃は、射撃結果表のAタイプ射撃の修正が適用されます。1回の射撃では、1つのヘクスにいる全てのAタイプとBタイプの目標を射撃できます。

手順：

目標ヘクスと射撃するユニットを決定します。射撃するユニットの火力を合計した後、射撃結果表で使用する列を決定し、該当する修正を適用します（プラスの修正は右に、マイナスの修正は左に列をずらします）。2個のダイスを振り（1個のダイスを10の位、もう1個のダイスを1の位にして11～66の目を読みます）、射撃結果を導き出します。効果なし以外の射撃結果

では、士気チェックしなければなりません。101+の列を右に越える場合は101+の列を使います。0の列を左に越える射撃は全て自動的に効果なしとなります。

11.1 制限

11.1a 射程よりも遠くにいる目標に対して地域射撃できません。Aタイプ射撃はPタイプ目標に損害を与えることはできません。

11.1b B-1目標は、歩兵以外のユニットが行ったAタイプ射撃でのみ損害を被ります。

11.1c 射撃結果表の射撃結果はステップロスで表されています。Aタイプ射撃の射撃結果で除去されたユニットは大隊士気値を増加させることがあります。

11.1d Aタイプ射撃とPタイプ射撃は、まとめてAタイプ射撃として解決することができます。

11.1e Pタイプ射撃は通常の2倍までの射程でAタイプ射撃できます。

11.1f 複数のステップを持つ車輛ユニットと砲ユニット、地図盤上にある砲兵ユニットは火力にステップ数を掛けた数と同じ数のAタイプ射撃の火力を持ちます。

例：5ステップを持つパンサー戦車（P-5）は25のAタイプ射撃の火力を持ちます。

例：プレイヤーAは5ステップを持つ移動モードの歩兵小隊、別の歩兵小隊を乗車させながら対戦車砲を牽引している完全戦力のハーフトラック（B-1）、対戦車砲を牽引している1ステップのハーフトラックのいるヘクスに対してAタイプ射撃します。地形の種類はオープンです。射程4の2個の歩兵小隊と迫撃砲の火力の合計は11です。

射撃結果表は11-13の列を使いますが、目標がオープン地形にいる移動モードのユニットであるために+2、4ヘクスの距離から射撃するために-1の修正を適用します。乗車状態の歩兵小隊はスタックの数には含まず、ハーフトラックはこの射撃によって損害を被りません。牽引されている対戦車砲はスタックの数に数えます。目標ヘクスの合計ステップ数は6となり、ステップによる修正は0です。最終的に+1の修正が適用されて、14-16の列を使って射撃を解決します。

射撃する側のプレイヤーは2個のダイスを振り、出た目は65でした。射撃結果は-3ステップです。射撃には歩兵ユニットの火力が含まれているので、ハーフトラックと乗車状態の歩兵ユニットにはステップロスを適用しません。しかし、牽引

されている対戦車砲ユニットにはステップロスを適用できません。射撃された側のプレイヤーは最初のステップロスを歩兵小隊に適用し、残りの2ステップを2で割り、1ステップロスずつ射撃された側のプレイヤーと射撃した側のプレイヤーが適用します。射撃された側のプレイヤーは歩兵小隊に、射撃した側のプレイヤーは対戦車砲にステップロスを適用しました。射撃された側のプレイヤーはそのヘクスで最も低下した士気値を持つユニットの士気値を使って士気チェックしなければなりません。

11.2 弾道

Aタイプ射撃では弾道による修正が適用されることがあります。Aタイプ目標は低弾道の射撃からは遮蔽物に隠れられますが、HE弾の高弾道射撃には脆弱です。

11.2a 高弾道射撃するユニットは迫撃砲、歩兵砲、地図盤上にある砲兵ユニット、車輛ユニットでいずれも各ゲームのルールで規定されています。高弾道射撃は十字砲火に加われません。

11.2b 低弾道射撃するユニットは歩兵ユニット、機関銃ユニット、対空砲ユニット、Pタイプ射撃するユニット等、高弾道射撃に含まれない全ての射撃を行うユニットです。低弾道射撃するユニットは十字砲火に加われます。

デザインノート：105mm砲を搭載しているシャーマン戦車の射撃が低弾道なのか高弾道なのかという疑問には、低弾道射撃で地面に這っているAタイプ目標（射撃モードにある）を掃討するのは非常に困難であることが証明しています。低弾道射撃する歩兵砲もありますが、その射撃はその不利を補うだけの大きな弾薬が射撃されます。

11.3 Aタイプ射撃の修正

Aタイプ射撃に適用される修正は射撃結果表にまとめられています。

✓ **11.3a 地形** 射撃結果表の目標の地形／状態にある目標ヘクスの地形の修正を適用します。

ヘクスとヘクスサイドに複数の地形が存在する場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。

例外：臨機射撃のトリガーでは、通っているヘクスサイドの位置する地形を使います — 15.2c項。

低弾道の射撃を含む未観測のSFA（7.1d項）は、目標の地形と状態による修正表で太字の修正を適用します。

11.3b 目標の状態 目標ヘクスにいる複数のユニットがそれぞれ異なる状態にある

場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。A タイプ射撃で損害を与えられない場合は全ての P タイプ目標と B-1 目標、それに乗車状態のユニットは無視します(11.1b 項)。ピリヤードテーブルの修正は、車輛と輸送ユニットに別々に適用します。

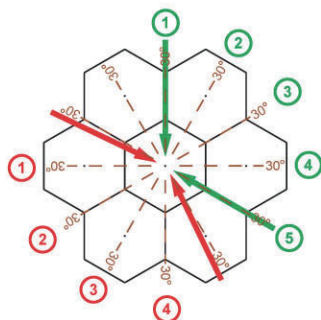
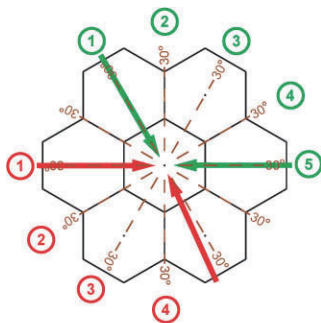
✓ **11.3c 射程** 射撃結果表の A タイプ射撃の射程の修正を適用します。射撃するユニットの射程の修正が異なる場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。

低弾道の欄は歩兵以外の全ての低弾道射撃するユニットに適用します。

デザインノート：最も遠い距離のユニットをコラム修正の基準にすることは、膨大な数のユニットが同時に攻撃に参加することを防ぐためです（現実にはほとんどありませんが、ウォーゲームではあまりにも一般的です）。

11.3d 歩兵 歩兵ユニットは近接戦闘時に戦闘力が増加します。これは小火器と手榴弾等の兵器の火力を表しています。歩兵ユニットは同じヘクスにいる目標に対する射撃には火力にステップ数と同じ数を加算できます。1ヘクスの距離にいる目標に対する射撃には火力にステップ数の半分の数を加算できます。

11.3e スタック 射撃結果表の A タイプ射撃のスタックの修正を適用します。目標ヘクスにいるユニットのステップ数の合計を数えます。この時、A タイプ射撃で損害を与えられない全ての P タイプ目標と B-1 目標、それに乗車状態のユニットは無視します。牽引ユニットと被牽引ユニット、B-1 目標のユニットは数えません。



11.3f その他の修正 射撃結果表にある該当する修正を適用します。夜間、夕暮れ、煙幕、照明弾等。砲撃範囲は射撃結果に影響を及ぼしません。制圧状態と麻痺状態のユニットは同じヘクスにいる目標に対する射撃時に火力が増加しません。低弾道射撃された防御力が2以上のPタイプ目標の車輛ユニットが存在するヘクスにいるユニットには-2の修正が適用されます。道路移動しているユニットが臨機射撃された時は-2の修正が適用されます。砲撃範囲に進入したユニットにも-2の修正が適用されます。

11.4 十字砲火

1つの目標ヘクスに対して広範囲から低弾道で直接射撃(地域射撃とポイント射撃)は十字砲火にできます。十字砲火は射撃と士気チェックにおいて射撃する側に有利な修正を適用します。

手順：

目標ヘクスの中心から30度ずつ12方位に分轄します。間隔が少なくとも2つの相互に隣接しないヘクスサイドを通過していることが必要です。30度は1つの射撃がヘクスサイドの中心を通り、もう1つの射撃がヘクスの頂点を通る形です(ヘクス列に沿った射撃とヘクスとヘクスサイドの間を交互に通る形です)。

2個の低弾道射撃するユニットを選びます。その間の狭い方の角度を調べます(「狭い方」という制限がないと、隣同士にいるユニットは360度の角度を持っていると考えることができます)。この間隔が5つ以上(120度以上)あれば、十字砲火ができます。

✓ **デザインノート：2つの図の中心のヘクスは目標のヘクスで、4本の矢印は2つの攻撃を表しています。30度ずつ刻まれている丸数字を数えて5つ以上であれば、十字砲火ができます。間隔が4つ以下だと十字砲火できません。**

デザインノート：十字砲火は非常に困難な攻撃です。実践における側面攻撃の重要性を表しています。

11.4a 低弾道射撃だけが十字砲火ができます。高弾道射撃は十字砲火できません。

左下の図では、中央のヘクスが目標ヘクスです。4つの矢印が2つの十字砲火を表しています。30度に分轄した方位が5つ以上あれば十字砲火ができますが、4つ以下だと十字砲火できません。丸数字は30度に分轄した方位の数です。十字砲火するためにはこれが5つ以上なければなりません。

ん。この間隔は常に狭い方を数えます。

デザインノート：十字砲火は非常に困難な攻撃です。実践における側面攻撃の重要性を表しています。

12.0 ポイント射撃

ポイント射撃は比較的大きな単独目標(車輛や対戦車砲等)に対する精密兵器による射撃を表し、直撃弾によって目標を破壊できます。

ポイント射撃は射撃結果表を用いて解決します。

手順：

- ポイント射撃するユニットを選びます。
- 目標を選びます。射撃する側のプレイヤーはPFAと臨機射撃のルールに従って目標ヘクス内に存在するPタイプ目標またはBタイプ目標を選びます。
- 射撃するユニットのステップ数(火力ではない)を合計した後、射撃結果表で使用する列を決定します。
- 該当する修正を適用します(プラスの修正は右に、マイナスの修正は左に列をずらします)。
- 2個のダイスを振り(1個のダイスを10の位、もう1個のダイスを1の位にして11~66の目を読みます)、射撃結果を導き出します。26+の列を右に越える場合は26+の列を使います。1の列を左に越える射撃は全て自動的に効果なしとなります。

12.1 ポイント射撃の修正

12.1a 地形 射撃結果表の目標の地形/状態にある目標ヘクスの地形の修正を適用します。

ヘクスとヘクスサイドに複数の地形が存在する場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。

目標ヘクスにいる複数のユニットがそれぞれ異なる状態(移動モード、戦闘モード、塹壕に入っている)にある場合は、最も射撃を受けるユニットに有利な修正を適用します。実際に射撃を受けるユニットの修正だけを適用します。

例：目標ヘクスに塹壕内の対戦車砲と塹壕の外にいる移動モードの戦車がある状況で対戦車砲を射撃する場合は塹壕の修正のみを適用します。

12.1b 射程 射撃結果表のポイント射撃の射程の修正を適用します。Pタイプ射撃の火力を持つユニットに記載された射程は通常射程です。射程には近距離(通常射程



の2分の1以下)、通常射程(通常射程の2分の1超~通常射程)、長距離(通常射程超~通常射程の2倍以下)の3種類があります。

例：射程7のユニットは0~4が近距離、5~7が中距離、8~14が長距離となります。

12.1c 攻防差 射撃結果表のPタイプ射撃の攻防差の修正を適用します。射撃するユニットの中で最も低いPタイプ射撃の火力から射撃されるユニットの中から最も高い防御力を引いた数から該当する修正を適用します。

12.1d その他の修正 射撃結果表にある該当する修正を適用します。これは十字砲火にも適用します。

12.2 制限

12.2a Aタイプ射撃とは異なり、射撃するユニットと目標のユニットを決定します。目標毎に状態や防御力が異なるので、目標の選定は非常に重要です。

12.2b PFAと臨機射撃のルールに従う限り、1つの目標ユニットを射撃できるユニットの数に制限はありません。

12.2c ポイント射撃の目標として被牽引ユニットを選べます。ただし、このような射撃では牽引ユニットには損害を与えられません。

12.2d Bタイプ目標でユニットに防御力の代わりに士気値が記載されたものは防御力0とみなします。

12.2e 射撃結果の数は除去される目標ユニットの数を表しています。ステップロスの適用は10.0h項に従います。

12.2f ポイント射撃では士気チェックしません。

12.2g ポイント射撃の修正はPタイプ射撃のステップ数の列だけでなく、全ての列を使います。

例：ポイント射撃 パンター戦車ユニット(P-5火力)が距離8で平地にいる射撃モードの2個のシャーマン戦車ユニット(P-3目標)を射撃します。適用される修正値は以下の通りです。

地形が平地：+0

長距離射程：+0

攻防差：+2

Aタイプ射撃の4の列から2列右にずらして6の列を使って解決します。ドイツ軍プレイヤーは2個のダイスを振り、65の目を出しました。射撃結果は1ステッププラスです。66の目を出していれば、2

個とも除去できました。アメリカ軍プレイヤーは1個のシャーマン戦車ユニットを地図盤上から除去し、車輛部隊用士気ボックスのマーカースとして用いられます。

生き残ったシャーマン戦車はパンター戦車の射撃を臨機射撃のトリガーに使い、応射します。パンター戦車も平地に射撃モードでいます。シャーマン戦車の火力は4、パンター戦車の防御力は5なので攻防差は-1です(2列左へずらす)。Aタイプ射撃の4の列から2列左にずらして2の列を使って解決します。アメリカ軍プレイヤーは2個のダイスを振り、62の目を出しました。射撃結果は効果なしです。この場合、シャーマン戦車は臨機射撃する代わりに自発的後退(SYR)すべきでした。パンター戦車はまだ2回以上ポイント射撃できるのです。

13.0 制圧射撃

制圧射撃(SFA)とは、複数のヘクスのユニットが1つの目標に対して複数のヘクスから射撃することを言います。SFAはAタイプ射撃で1つのヘクスにいる敵ユニットを協同攻撃できる唯一の方法です。制圧射撃するためには、以下の全ての条件を満たした上で射撃するユニットと目標ヘクスを指定します。制圧射撃したユニットには射撃済(Fired)マーカースが置かれます。**デザインノート：SFAは敵ユニットを制圧し、釘付けにするために完全な1ターンという時間を必要とします。プレイヤーはSFAの意味をよく考えて下さい。SFAは複数のユニットの火力を同時に集中できませんが、その代わりにユニットに射撃済マーカースが置かれます。射撃済マーカースを置かれたユニットは、そのターンが終わるまで臨機射撃できません。最初のアクションフェイズに多くのユニットが制圧射撃してしまつて援護するユニットを残さなかった場合、敵が突撃してきても臨機射撃できなくなるのです。**

13.1 制圧射撃の制限

13.1a SFAは自軍アクションフェイズにのみ行えます。

13.1b アクションフェイズ開始時からずっと射撃モードでなければならず、射撃済マーカースが置かれておらず、PFAしていないユニットだけがPFAとATロールできます。

✓ **13.1c** 未発令状態のユニットはSFAできません。

13.1d 各SFAは敵プレイヤーに対して、

SFAに参加しているユニットがいる、いずれか1ヘクスに対して1回の臨機射撃を与えます。

13.1e 制圧射撃では、異なるスタックにいるユニットの火力を合計できます。

13.1f 麻痺状態のユニットはSFAに参加できません。

13.1g SFAにトリガーは必要ありません。

13.1h 1回のアクションフェイズには、1つのヘクスにSFAは一度しか行えません。ATロールだけのSFAは何度でも行えます。

13.1i SFAした後、それに参加した全てのユニットには射撃済マーカースが置かれます。

例：プレイヤーAは、敵の歩兵小隊ユニット(5ステップ)と機関銃ユニット(2ステップ)と対戦車砲ユニットがいるヘクスにSFAします。これらは全て部分遮蔽の地形に戦闘モードでいます。目標ユニットには射撃済マーカースが置かれています。SFAに参加するのは、2個の歩兵小隊ユニット(各4火力、射程は3と4)と2個の機関銃ユニット(各2火力、射程4)、2個の対戦車砲ユニット(各2火力、射程3)、迫撃砲ユニット(4火力、射程16)です。

2個の歩兵ユニットは通常の火力で射撃します。対戦車砲ユニットはAタイプ射撃なので半分の火力の射撃します。火力の合計は18です。

部分遮蔽の地形にいる戦闘モードのユニットは-2の修正が適用されます。射程は歩兵ユニットの4のものを使うので、-1の修正が適用されます。射撃済マーカースが置かれているため、目標ヘクスは射程8(基本ヘクス3、部分遮蔽で-1、射撃済マーカースで+4)で観測できます。未観測の修正は適用しません。目標ヘクスには8ステップのユニットにいますので、+1の修正が適用されます。最終的に11-13の列を使って解決します。

SFAした後、射撃した全てのユニットに射撃済マーカースを置きます。射撃された側のプレイヤーはSFAに参加したユニットのいるいずれか1ヘクスに対して臨機射撃できます。



14.0 ポイント射撃

ポイント射撃(PFA)はターンの多くの時間を費やす必要はありません。射撃が目標に命中するかどうかの判定だけです。

14.1 ポイント射撃の制限

14.1a PFA は観測されている B タイプ目標または P タイプ目標にのみ行えます。

14.1b PFA には、1 つのヘクスにいる少なくとも 1 個の B タイプ目標または P タイプ目標に対して 1 回のポイント射撃する 1 つ以上のヘクスにいる 1 個以上のユニットが必要です。

14.1c ユニットの 1 回のアクションフェイズ中に 3 回まで PFA できます。アクションフェイズ中に 1 回以上 PFA するユニットは移動や SFA できません。臨機射撃はできます。

14.1d SFA とは異なり、PFA したユニットには射撃済マーカーは置かれませんが。

14.1e PFA が完了すると、射撃された側のプレイヤーは射撃した 1 つのヘクスに対して臨機射撃のトリガーを持ちます。

14.1f 車輻ユニットは、3 回の車輻突撃毎に 1 回ずつ PFA できます。

14.1g P タイプ射撃するユニットが PFA するためには、アクションフェイズ（またはインパルス）を射撃モードで開始しなければなりません。このため、PFA するユニットはアクションフェイズ（またはインパルス）中に戦闘モードに変更できません。

14.1h アクションフェイズ中に、1 つのヘクスに PFA できる回数に制限はありません。

14.1i 射撃済マーカーが置かれているユニットは PFA できません。

15.0 臨機射撃

Opportunity Fire (OW) と呼ばれる行動を臨機射撃と呼びます。臨機射撃はトリガーに対して LOS が妨害されていないユニットが行う行動です。トリガーとは移動や射撃等の敵からの応射を招く行動のことを言います。ユニットは射撃に必要な条件が満たされていれば、1 つのフェイズに何回でも臨機射撃できます。

臨機射撃は自発的なもので、トリガーが発生しても強制されません。また、事前に計画されている必要もありません。

重要：トリガーには 1 つのスタックだけが反応できます。トリガーが発生した時点で臨機射撃を他の射撃と同様に解決し、ゲームを続ける前に全ての結果を適用します。臨機射撃するプレイヤーがどのスタックが臨機射撃するか、またはトリガーに反応するかを決定します。

15.1 臨機射撃の種類

臨機射撃には 4 つの種類があります。

以下の例はプレイヤー A のアクションフェイズと仮定したものです。

15.1a 対移動臨機射撃 対移動臨機射撃はユニットが別のヘクスに移動すると発生します。

注意：対移動臨機射撃は航空爆撃 & 砲撃フェイズやユニットが SYR した時にも発生します。

● 対移動臨機射撃のトリガー (プレイヤー A)

● 臨機射撃 (プレイヤー B)

● 臨機射撃に対する応射 (プレイヤー A)

15.1b 対射撃臨機射撃 対射撃臨機射撃は一方のプレイヤーが制圧射撃を完了すると発生します。

注意：対移動臨機射撃は航空爆撃 & 砲撃フェイズにも発生します。

● SFA / PFA / AA / 地図盤上の砲兵による砲撃の実行 (プレイヤー A)

● 1 ヘクスに対する臨機射撃 (プレイヤー B)

15.1c 対回復臨機射撃 対回復臨機射撃は一方のプレイヤーが制圧状態もしくは麻痺状態のユニットを回復させることを宣言すると発生します。

● 回復の実行 (プレイヤー A)

● 臨機射撃 (プレイヤー B)

15.1d 最終臨機射撃 最終臨機射撃は突撃戦闘もしくはオーバーランが宣言すると発生します。

● 攻撃の宣言 (プレイヤー A)

● 臨機射撃 (プレイヤー B)

(目標ヘクスだけがこのトリガーに反応できる)

15.2 トリガー

臨機射撃は発生したトリガーに対して行われます。トリガーが発生していなかったり、トリガーを視認できない場合は臨機射撃できません。

15.2a トリガーを発生する行動 臨機射撃のトリガーとなる行動は 4 つあります：

(1) 移動 (SYR も含む)、(2) 射撃、(3) 制圧状態や麻痺状態からの回復、(4) 突撃戦闘とオーバーラン。

トリガーは敵ユニットの以下の行動で発生します。(A) 新しいヘクスに進入した、(B) SFA / PFA / 地図盤上の砲兵による砲撃の実行、(C) 回復の宣言、(D) 突撃戦闘やオーバーランの宣言。

AT ロールでトリガーは発生しません。

15.2b LOS とトリガー 臨機射撃するユニット (迫撃砲の場合は観測兵) はトリガーが発生したヘクスに対して観測範囲内で LOS を通してはなりません。

移動によるトリガーはユニットが移動したヘクスの中心で発生します。その他のトリガーは、トリガーを発生させたユニットのいるヘクスの中心で発生します。

✓ **15.2c 移動によるトリガー** 移動によるトリガーは、敵ユニットが新しいヘクスに移動した瞬間と SYR した瞬間に発生します。このようなユニットは砲撃や地雷原の攻撃を受けた後に臨機射撃されます。移動中に臨機射撃されたユニットは、その臨機射撃が完了するまでモードを変更できません。全ての射撃が解決された後、移動中のユニットは戦闘モードを変更するか移動を続けられます。移動中に臨機射撃されたユニットは、その臨機射撃をトリガーにできません。敵ユニットが新しく移動したヘクスと移動を開始したヘクスの両方に LOS が通っている時のみ、ユニットは隣接していない距離の部分遮蔽と完全遮蔽の地形にいる敵ユニットが発生させたトリガーに対して臨機射撃できます。

トリガーに反応することができ、さらに敵ユニットが新しく移動したヘクスと移動を開始したヘクスの両方に LOS が通っているならば、臨機射撃するユニットはヘクスの地形ではなく敵ユニットが通過したヘクスサイドの中心の地形を観測範囲や射撃、士気チェックの地形修正として使ってもかまいません。

モードの変更や降車 / 乗車、突撃戦闘、オーバーランはトリガーを発生しません。オーバーランにおける後退は移動によるトリガーを発生させます。

15.2d 射撃によるトリガー 射撃によるトリガーは SFA や PFA の直後、航空爆撃 & 砲撃フェイズに地図盤上の砲兵ユニットが砲撃した直後、対移動臨機射撃した直後に発生します。突撃戦闘とオーバーラン中の射撃ではトリガーは発生しません。

15.2e 回復によるトリガー 対回復臨機射撃のトリガーはユニットが制圧状態や麻痺状態から回復した直後に発生します。射撃済マーカーが置かれていても、トリガーは通常通り発生します。

15.2f 最終臨機射撃によるトリガー

突撃戦闘やオーバーランの実行を宣言すると直ちに発生します。突撃戦闘やオーバーランされたユニットだけがこのトリガーに反応できます。トリガーの位置は突撃戦闘やオーバーランしたユニットのいるヘクスの中心ですが、敵ユニットが通過したヘクスサイドの中心の地形を観測範囲や射撃、士気チェックの地形修正として使ってもかまいません。最終臨機射撃の観測範囲は 1 ヘクスだけです。



15.2g 目標とトリガー トリガーに反応したユニットはAタイプ射撃とポイント射撃のどちらかを行えます。全てのAタイプ射撃で臨機射撃するユニットは1回のAタイプ射撃に参加できます。全てのポイント射撃で臨機射撃するユニットは1回のポイント射撃に参加できます。ポイント射撃の臨機射撃ではトリガーを発生させたヘクスにいるトリガーを発生させていないユニットも目標にできます。

15.2h 車輛の自発的後退 PFAで発生したトリガーに反応した車輛ユニットは臨機射撃せずにSYRできます。SYRする車輛ユニットに乗車状態のユニットは乗車したままです。退却する車輛ユニットは同じヘクスにいる(臨機射撃する)他のユニットには何の影響も及ぼしません。通常はトリガーに反応した戦闘モードのユニットだけしかSYRできませんが、移動モードの車輛ユニットもSYRできます。

15.3 臨機射撃の制限

15.3a 射撃済マーカー、麻痺状態マーカー、制圧状態マーカーが置かれていないユニットだけが全ての種類の臨機射撃できます。

15.3b 射撃済マーカーが置かれているユニットは2ヘクス以上離れているトリガーに対して対移動臨機射撃と対射撃臨機射撃できません。対回復臨機射撃と最終臨機射撃は通常通り行えます。

15.3c 機関銃ユニットは15.3b項の制限を適用されません。すなわち、射撃済マーカーが置かれていても全てのトリガーに対して臨機射撃を行えます。

デザインノート：SFAした後も臨機射撃できる機関銃ユニットの能力は、このユニットがいかに運用しやすい兵器であることを証明しています。

15.3d 移動モードのユニットでも迫撃砲による臨機射撃の観測兵になれます。

15.3e 臨機射撃のAタイプ射撃では、トリガーを発生したユニットだけでなく目標ヘクス内の損害を与えられる全てのユニットが射撃されます。ポイント射撃は目標にしたPタイプ目標またはBタイプ目標だけが射撃されます。

15.3f ユニットはその他の射撃に加えて、トリガーに反応してATロールもできます。

15.3g トリガーに反応した砲撃はできません。

15.3h ユニットはたとえ損害を与えられないとしても臨機射撃できます。車輛ユニットがAタイプ目標のいるヘクスに移動したトリガーでAタイプ射撃してもか

まいません。この場合、車輛ユニットに損害を与えることはできませんが、Aタイプ目標には損害を与えることができます。

15.3i 車輛突撃のトリガー 車輛突撃する車輛ユニットは通常通りトリガーを発生します。しかし、車輛突撃された側のいずれかのスタックは車輛突撃中の敵車輛ユニットをインパルス毎に1回ずつ臨機射撃できます。また、その他のユニットは車輛突撃中の敵の車輛ユニットが発生したトリガーに反応できます。しかし、敵車輛ユニットは各インパルスに1回ずつしか射撃できません。

15.3j SYR SYRを実行した車輛ユニットは移動時と同様のトリガーを発生します。SYRは車輛突撃中の車輛ユニットの1回のインパルスの移動とみなされます。

15.3k SYR SFAとは異なり、臨機射撃したユニットには射撃済マーカーを置きません。

16.0 ATロール

✓ATロールはPタイプ目標とBタイプ目標に対する歩兵の小集団による突撃を表しています。通常、この戦闘方法は地形や遮蔽物、物陰を利用して行われます。

ユニットはATロールで、1ヘクス以内にいるPタイプ目標とBタイプ目標を攻撃できます。

重要：1個の車輛ユニット、輸送ユニット、Bタイプ目標のステップに対して、射撃するユニットの1ステップ毎にATロールを1回ずつ行えます。ただし、1回の攻撃で同じステップを複数回ATロールできません。したがって、実行可能なATロールの最大数は、常に(a)攻撃する歩兵のステップ数、または(b)攻撃される車輛ユニット、輸送ユニット、Bタイプ目標のステップ数のいずれか少ない方となります(例：5ステップの歩兵小隊がATロールで3ステップの戦車小隊と1ステップの対戦車砲を含むスタックを攻撃する場合、歩兵小隊は最大4回のATロールを行うことができます)。ATロールしたユニットは、さらに同じ目標を好きな順番でAタイプ射撃できます。

手順：

ATロール結果表で目標ヘクスの地形の横列とATロールするユニットからの距離(1ヘクスか0ヘクス)の縦列を交差させ、基本破壊ナンバーを求めます。目標となったユニット毎に2個のダイスを振ります(上記の通り、ユニットのステップ数と同

じ回数だけATロールできます)。ダイスの出た目に該当する修正を適用し、その結果が基本破壊ナンバー以上であれば、目標となったユニットは破壊されます。修正を適用する前のダイスの目が3以下の場合、ATロールするユニットは1ステップを失います。

16.1 制限

16.1a 歩兵タイプのユニットだけがATロールできます。ATロールはモードに関係なく行えます。

例外：突撃戦闘とオーバーラン。

制圧状態のユニットはATロールできません。乗車状態のユニットはATロールできません。麻痺状態のユニットは突撃戦闘でのみATロールできます。ユニットはATロールを強制されることはありません。

16.1b ATロールはSFA、臨機射撃、突撃戦闘、オーバーランの一部として行えます。ATロールしたユニットは、通常の射撃も行えます。

16.1c ATロールの目標ヘクスに複数のPタイプ目標とBタイプ目標のステップが存在する場合、ATロールは個別にダイスを振ります。1個の歩兵ユニットはそのステップ数にかかわらず、1ヘクスのみを目標にできます。

16.1d ATロールの射程は1です。

16.1e ATロールの修正前のダイスの出た目が3以下だった場合、ユニットは1ステップを失います。この損害は土気チェックを引き起こしません。これはATロールした1ステップにだけ影響を及ぼします。

16.1f ATロールはAタイプ射撃もしくはPタイプ射撃の前後どちらかでATロールするプレイヤーの好きなタイミングで行えます。ATロールをAタイプ射撃の前に行って、敵歩兵ユニットに損害を与えてから突撃戦闘すると効果的です。

16.1g SFAがATロールしかなかったユニットには射撃済マーカーを置きませんが、そのユニットはSFAしたのものと扱われます(同じアクションフェイズ中に移動やさらなるSFAはできませんが、臨機射撃はできます)。

16.1h ATロールはトリガーを発生しません。

例：ATロール プレイヤーは2ステップの歩兵ユニットで隣のヘクスにいる敵の戦車5ユニットのスタックにATロールします。目標ヘクスの地形は完全遮蔽で、さらに前回の迫撃砲射撃で煙幕の中にあります。このATロールの基本破壊ナンバーは8です。煙幕による+1の修正が適用され

るので7以上の目で成功します。プレイヤーは敵戦車ユニットを1回ずつ攻撃することにしました。ダイスの目は9と4で、1個の戦車ユニットを破壊しました。ATロールされた側のプレイヤーは車輛部隊用士気チェックが必要です。SFAがATロールだけなので臨機射撃はできません。射撃済マーカーも置かれませんが、歩兵ユニットは同じアクションフェイズ中に移動やさらなるSFAはできませんが、臨機射撃はできます。

17.0 士気

士気は、兵士が危険な任務の遂行するための意志力を表しています。

17.0a 歩兵ユニットと兵器ユニットは士気チェックの対象となります。車輛ユニットと輸送ユニットは士気チェックの対象にはなりません。しかし、一緒にスタックしている歩兵ユニットや兵器ユニットの士気チェックの結果は適用されます。さらに、車輛部隊は車輛部隊用士気チェックの対象となります。士気チェックが要求された場合はスタック全体でチェックし、その結果はスタック全体に適用されます。車輛ユニットと輸送ユニットにはSYRと降伏の結果だけが適用され、制圧状態と麻痺状態の結果は無視されます。

17.0b 歩兵ユニットと兵器ユニットが士気チェックを要求されるのは射撃結果表で士気チェックまたはステップロスが要求された時です。

17.0c ユニットの士気値は制圧状態マーカーと麻痺状態マーカーで管理されます。士気値マーカーの下に置かれているユニットは全て同じ状況にあるものとみなします。それ以外はスタックしていても士気値は異なります。

17.1 大隊士気値

大隊士気値は損害の累積度を表す指標です。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、大隊士気値は0で始まります。大隊士気値は0未満にはなりません。

17.1a 大隊士気値ボックスには除去されたユニットを置きます。1個の歩兵ユニットもしくは3個のその他のユニット（機関銃、迫撃砲、対戦車砲、輸送ユニット等）が置かれる毎に大隊士気値は1増加します。歩兵以外のユニットは3個目のユニットが置かれる毎に大隊士気値は1増加します。空挺降下や強襲上陸等の戦闘以外の損害は大隊士気値を増加させません。

17.1b 大隊士気値は、その大隊に所属す

る全てのユニットの士気チェックに影響を及ぼします。しかし、大隊士気値はその大隊に所属する全てのユニットにしか影響を及ぼしません。

17.1c 大隊士気値ボックスがない大隊は大隊士気値のルールに従う必要はありません。しかし、大隊に所属していない歩兵ユニットや兵器ユニット、輸送ユニットが除去されると、除去されるユニットから最も近くにいるユニットが所属する大隊の大隊士気値ボックスに置かれます。同じ距離に複数の大隊に所属するユニットがいる場合は、敵プレイヤーがどの大隊士気値ボックスに置くかを決定します。このため、除去された車輛以外のユニットは複数の大隊の大隊士気値を増加させることがあります。

17.1d 大隊士気値の減少 毎時ちょうどのターン（#00のターン）のコマンドフェイズに、両軍プレイヤーは同時に大隊士気値を回復させます。1以上の大隊士気値を持つ大隊毎に1個のダイスを振り、出た目が現在の大隊士気値以下ならば大隊士気値は1減少します（大隊士気値ボックスにある1個の歩兵ユニットもしくは3個のその他のユニットを除去します）。出た目が大隊士気値より大きい場合は効果なしです。夜間ターンの時は26.1d項を参照して下さい。

17.1e 大隊に所属するユニットが実行中の攻撃OPシート（OPシート内の予備部隊や防御任務に就いていない）の命令を受けている場合は、その大隊の大隊士気値は回復できません。

17.1f 旧バージョン 古い大隊士気や中隊士気のルールが用いられている旧バージョンのゲームを遊ぶ時は中隊士気と古い大隊士気のルールを全て使用しません。

17.2 士気チェック

ユニットの士気値はユニットに記載された士気値+ステップロス数+大隊士気値+士気チェック結果表の修正で求められます。士気チェック結果表の一番上の横列の中から該当する士気値を見つけ、使用する縦列を決定します。2個のダイスを振って出た目の列の一番右側が士気チェックの結果です。

例：スタックが敵のAタイプ射撃によってステップロスしたために士気チェックします。ステップロスしたのは歩兵小隊ユニットで士気値は4、この時点でのステップロス数は3、大隊士気値は1です。夜間+1の修正が適用されます。修正後の士気値は9（4+3+1+1）です。

士気チェック結果表で9の列を使用し、

2個のダイスの出た目は46でSYRの結果です。スタックはSYRしなければなりません。このスタックはSYR中に臨機射撃を受けるかもしれません。

17.2a スタックの士気チェック 士気チェックするユニットの選択は非常に重要です。士気チェックするユニットはそのヘクスで最低の士気値を持つユニットです。最低の士気値はユニットの士気値とステップロス数と大隊士気値の合計から算出されます。士気チェックするユニットは士気チェックを要求した敵の射撃によって除去されたユニットでもかまいません。この場合は、そのユニットの総ステップ数を損失ステップ数とみなします。

17.3 制圧状態



射撃結果で最もよく発生するのが制圧状態です。制圧状態のユニットは射撃と移動の能力を阻害されます。

17.3a 制圧状態のユニットは以下の行動を行えません：

- 自発的なモード変更
- 地雷除去
- 自発的な乗車／降車
- 全ての種類の臨機射撃
- 自発的なSYR
- 迫撃砲、砲兵、航空爆撃の観測

17.3b 制圧状態のユニットは以下の行動を行えます：

- SFAとPFA
- 突撃戦闘とオーバーラン中の射撃
- ATロール
- 自軍アクションフェイズの自発的なSYR

17.3c 移動モードのユニットが制圧状態になると自動的に射撃モードになります。これは乗車状態のユニットには適用されません。

17.3d 制圧状態の結果が重複しても追加の影響はありません。

例外：22.0c項。

17.4 自発的後退（SYR）

自発的後退（SYR）は、部隊がより安全な場所に撤退することを表しています。SYRは自発的にも強制的にも発生しますが、どちらの場合も同じルールで解決します。SYRは3つの原因から発生します：

- (1) 自軍アクションフェイズに通常の移動の代わりに（可能なユニットに限る）、
- (2) 突撃戦闘の前の最終臨機射撃の代わりに（可能なユニットに限る — 22.0章）、



(3) 臨機射撃のポイント射撃で車輛ユニットがSYRする時に(選んだ車輛ユニットのみ— 15.2h項)。

自軍アクションフェイズに通常の移動の代わりにSYRする時は、麻痺状態でも制圧状態でもない全てのユニットはまとめてSYRしなければなりません。麻痺状態や制圧状態のユニットはSYRせずに残ります。

突撃戦闘の前の最終臨機射撃の代わりにSYRする時は、麻痺状態でも制圧状態でもない全てのユニットはまとめてSYRしなければなりません。麻痺状態や制圧状態のユニットはSYRせずに残ります。

臨機射撃のポイント射撃で車輛ユニットがSYRする時は、プレイヤーは射撃済マーカーが置かれていない車輛ユニットを1個選んでSYRさせます。それ以外のユニットはSYRせずに残ります。

強制的なSYRは士気チェックでのみ発生し、常にスタック全体に適用します。

SYRは以下の手順で実行します(ステップ1~3は状況に応じて、ステップ4~6は全てのSYRに適用します)。

- 1) 突撃戦闘でSYRした麻痺状態のユニットの残りのステップの半分を除去します(突撃戦闘中の強制的なSYRにのみ適用)。
- 2) 制圧状態マーカーと麻痺状態マーカーを除去します(強制的なSYRにのみ適用)。
- ✓ 3) 制圧状態でなく麻痺状態でもない被牽引ユニットや乗車状態の戦闘モードの対戦車砲ユニット、歩兵砲ユニット、対空砲ユニット、迫撃砲ユニットを除去します(車輛ユニットのSYRには適用しない)。
- 4) 残っている全ての移動モードのユニットを置きます(全てのSYRに適用)。
- 5) 自軍プレイヤーはユニットをSYRさせます(全てのSYRに適用)。
- 6) 車輛ユニットと輸送ユニット(移動モードで乗車状態のユニットも含む)はSYRを終了します。その他の全てのユニットは戦闘モードになり、自動的に制圧状態になります(全てのSYRに適用)。

17.4a 1つのヘクスにいる全てのユニットは1つのスタックとしてSYRしなければなりません。

17.4b 自軍プレイヤーはスタックをSYRを引き起こした敵ユニットから離れるように退却させなければなりません。最初のヘクスが地形や敵ユニットによって進入できない場合は、なるべく前述の方向に近いヘクスに退却させます。要求されたSYRができないユニットは除去されます。

17.4c SYRの後退は移動力ではなくヘクス数で考えます。車輛ユニットと輸送ユ

ニット(乗車中のユニットと牽引しているユニットを含む)だけのスタックがSYRする時は6ヘクス後退します。その他のスタックは3ヘクス後退します。SYRではそのユニットが移動可能なヘクスで、なおかつ敵ユニットのいないヘクスに後退しなければなりません。要求されたヘクスだけ後退できないユニットは除去されます。

17.4d SYRの後退は後方で、なおかつ完全遮蔽もしくは部分遮蔽の地形に向かって行われます。“疑わしい後方”には後退できず、できる限り直線で後退しなくてはなりません。SYR中のスタックが完全遮蔽もしくは部分遮蔽の地形のヘクスに後退したならば、自軍プレイヤーはそのヘクスで後退をやめてもかまいません。

17.4e SYRするユニットは観測されている敵ユニットに近づくような後退はできません。もしSYRを開始した時点で最も近い観測されている敵ユニットから2ヘクス以上離れていたユニットは、敵ユニットに隣接してSYRを終えることはできません。

17.4f SYRするユニットは対移動臨機射撃のトリガーを発生します。

17.4g SYRしているユニットが砲撃マーカーの攻撃範囲、またはそれに隣接するヘクスを進入した場合、砲撃を受けます。

17.4h SYRで地雷原ヘクスを通過するユニットは除去済のルートがある場合でも、地雷原から攻撃されます。

✓ **17.4i** SYRするユニットは、そのSYR中に降伏以外の他の士気チェックの結果を適用されません。SYR中にスタックしたことで発生した新しい士気チェックの結果は他のユニットには通常通り適用されます。

17.4j 複数のSYR 通常の臨機射撃は、他のスタックを追加でSYRさせる応射の臨機射撃のトリガーを発生します。このような場合、現在進行中のSYRを中断して、新しく発生したSYRを先に解決します。プレイヤーは以前のSYRが残している後退ヘクス数と同じ数のステップロスマーカーを使って以前のSYR中のスタックを記録して下さい。理論上、SYRは無限に続く可能性があります。

17.4k 麻痺状態のユニットがSYRでステップロスしたために除去されたユニットは大隊士気値ボックスに置かれます。

17.4l 航空爆撃&砲撃フェイズに砲撃による士気チェックでSYRの結果になったユニットは、プレイヤーが望めば、SYRの結果を麻痺状態の結果に変更できます。



17.5 麻痺状態

麻痺状態は制圧状態よりも厳しい射撃結果です。

17.5a 麻痺状態のユニットは制圧状態の制限に加えて以下の行動を行えません：

- SFA と PFA
- オーバーラン中の射撃と AT ロール

17.5b 麻痺状態のユニットは以下の行動を行えます：

- 突撃戦闘中の射撃と AT ロール

17.5c 麻痺状態の移動モードのユニットは乗車状態でなければ自動的に射撃モードになります。乗車状態のユニットは降車されて制圧状態になります。

17.5d 突撃戦闘を除いて、麻痺状態のユニットが制圧状態と麻痺状態の結果を適用されても効果なしとなります。士気チェックの結果でSYRする乗車状態でない麻痺状態のユニットは麻痺状態マーカーが除去され、SYRします。突撃戦闘における士気の影響は22.0c項を参照して下さい。

17.5e 麻痺状態のユニットは回復すると制圧状態になります。

17.5f 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、麻痺状態のユニットは自発的なSYRをできません。突撃戦闘する前の自発的なSYRもできません。麻痺状態のユニットは士気チェックの結果もしくは乗車状態の時に車輛ユニットがSYRする時しかSYRできません。

17.6 降伏

士気チェックの降伏の結果は抵抗が完全に終息したことを表しています。降伏したユニットを含むスタックはゲームから除去されます。これは同じヘクスにいる士気チェックの対象になっていない全てのユニットも含まれます。言い換えれば、降伏したユニットと同じヘクスにいる戦車ユニットも除去されます。降伏で除去されたユニットは大隊士気値ボックスや車輛部隊用士気値ボックスに置かれます。

17.7 回復

自軍アクションフェイズの終了時に、プレイヤーは(望めば)制圧状態と麻痺状態の自軍ユニットを回復させられます。麻痺状態のユニットは制圧状態になります。制圧状態のユニットは置かれている制圧状態マーカーを除去します。回復は臨機射撃のトリガーを発生させます。

17.7a 以下の手順をスタック単位で適用します。

手順：

- ・プレイヤーは制圧状態マーカーを除去して、麻痺状態マーカーを制圧状態マーカーに置き換えます。
- ・敵プレイヤーは回復するユニット毎に臨機射撃できます。回復するユニットは観測されていなくてはなりません。射撃済マーカーが置かれているユニットでも回復する敵ユニット（迫撃砲を除く）を臨機射撃できます。臨機射撃によって回復使用としていたユニットが制圧状態や麻痺状態になることがあります。

17.7b 砲撃範囲にいるユニットは制圧状態と麻痺状態から回復できません。

17.7c 制圧状態と麻痺状態からの回復は決して強制されることはありません。いつまでも同じ状態でいられます。

17.7d 1つのスタックは1回のアクションフェイズ一度だけ回復できます。

デザインノート：回復はユニットが銃火の中で釘付けになっていることを表しています。プレイヤーは敵の近くにいるユニットが回復するのは非常に困難であることを知るべきでしょう。

17.8 車輻部隊用士気値

車輻ユニットは士気値を持っていませんが、車輻部隊（戦車大隊等）は車輻部隊用士気値を持ち、車輻ユニットが除去されていくと不利な結果を受けます。各部隊の車輻部隊用士気値は0で始まります。大隊士気値は0未満にはなりません。

17.8a 車輻部隊が損害を被る毎に、車輻部隊用士気値ボックスの最初の空いているマス（四角や丸）にマーカーを置いていきます。マーカーが四角のボックスに置かれる毎にボックスの数字（通常は1ですが、2や3になったりします）を車輻部隊用士気値に加算します。車輻部隊用士気値ボックスの全てのボックスにマーカーが置かれると、プレイヤーはその部隊の車輻部隊用士気値を再計算しなくてはなりません。その後、車輻部隊用士気値ボックスから全てのマーカーを除去します。

17.8b 車輻部隊用士気値が増加する毎に、その車輻部隊は士気チェックしなくてはなりません。1個のダイスを振って出た目が現在の士気値と以下ならば士気チェックは失敗します。

17.8c 士気チェックに失敗した車輻部隊に所属する全てのユニットは、直ちに実行中のOPシートから削除され、未発令状態になり事前計画が実行されます。

17.8d 車輻部隊は歩兵大隊と同じ方法で

士気値を回復させられます。毎時ちょうどのターンのコマンドフェイズに1個のダイスを振って出た目が現在の士気値以下であれば車輻部隊は士気値は1減少します。その車輻部隊に所属するユニットが実行中の攻撃OPシート（OPシート内の予備部隊や防衛任務に就いていない）の命令を受けている場合は、その士気値は回復できません。

17.8e 車輻部隊がすでに半分以上のステップを失っている状況で新たに損害を被ると、車輻部隊用士気値は2倍になります。

17.8f 車輻部隊用士気値に影響を及ぼさないユニット（司令部や偵察ユニット等）の損害は無視します。



例：9個のT-34戦車ユニットの車輻部隊は車輻部隊用士気値を持っています。そのスタックが3ステップロスの損害を受けました。プレイヤーは最初に除去したユニットと2個目に除去したユニットを車輻部隊用士気値ボックスに置きます。2つ目のボックスは1の数字が記載されているので士気値は1増加します。プレイヤーは指揮チェックします。出た目は3で成功しました。その後、3つ目のボックスにユニットが置かれました。車輻部隊用士気値を再計算してから、車輻部隊用士気値ボックスに置かれた全てのユニットを除去します。その後、再び士気チェックします。出た目は2で失敗しました。車輻部隊はOPシートから削除され、そのことをOPシートに記載します。この車輻部隊（14th TK）の全てのユニットは未発令状態になり、事前計画が実行されます。

デザインノート：車輻部隊の編成規模には大きな幅（3～30輻）があるため士気値は編成規模によって様々です。



18.0 砲兵

砲兵による砲撃は自軍アクションフェイズに行われます。適切なサブフェイズに、全ての砲撃を宣言し、続いて着弾判定します。全ての砲撃の着弾判定後、砲撃を1つずつ解決していきます。砲撃は1つのヘクスを完全に解決してから次の砲撃の解決に移ります。砲撃で各ヘクスは火力をまとめた1回のA

タイプ射撃と全てのPタイプ目標に対するポイント射撃が行われます。

各ゲームのルールで特に規定されていない限り、砲撃は事前に計画しておく必要はありません。旧バージョンのゲームの砲撃遅延のルールは無視します。

18.1 砲撃の制限

18.1a 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、砲撃は地図盤上の全ての地点に行えます。

18.1b 砲兵中隊は1回のHE弾と連続射撃、速射、煙幕弾の砲撃、さらに照明弾を砲撃できます。中隊の砲の数にはユニットの能力や弾薬の消費量には関係ありません。

例外：地図盤上の砲兵 — 24.6項。

18.1c 宣言した砲撃は中止できません。

18.2 弾薬

シナリオには使用可能な弾薬の量が規定されています。増援の形で弾薬の量が増えることもあります。基本的にはシナリオ開始時に与えられる弾薬の量がそのシナリオで使える弾薬の量です。弾薬はHE弾（High Explosive）、煙幕弾、照明弾に分かれています。

旧バージョンのゲームではHE弾と煙幕弾は4で割った量を用いて下さい。照明弾はそのままの量です。

18.2a プレイヤーは弾薬の残量を種類と口径別に記録しておかなければなりません。弾薬は砲撃した瞬間に残量から差し引きます。プレイヤーは使用可能な弾薬量以上の砲撃を行えません。

18.2b 砲撃は1種類の弾薬のみで行われます。

18.2c 弾薬の残量は弾薬量（Battery Fires）で表され、1個の砲撃マーカーを置くことで1つの弾薬を消費します。

HE弾または連続射撃の中隊による砲撃は1弾薬を消費します。大隊による砲撃は3弾薬を消費します。速射はこれらの3倍の弾薬を消費します。

18.3 砲撃の手順

手順：

1. 目標ヘクスの決定 両軍プレイヤーは（攻撃側から）直前のターンから置かれている自軍の連続砲撃マーカーを除去し、その後に砲撃したいヘクスに砲撃マーカーと照明弾マーカーを配置します。1つのヘクスには1個の砲撃マーカーしか置けません。この時点でプレイヤーは砲撃の種類を宣言します。照明弾の砲撃は着弾判定しません — 砲撃は自動的に成功し、照明弾



マーカーが置かれ、その瞬間から影響を及ぼします。

2. 着弾の修正 両軍プレイヤーは（攻撃側から）自軍の各砲撃について着弾判定します。観測兵から LOS が通っていない砲撃は自動的に効果なしになります。

3. 攻撃の解決 煙幕弾を砲撃した場合、砲撃マーカーをレベル 2 の煙幕砲撃マーカーに置き換えます。その後、砲撃マーカーが置かれているヘクス毎に順番に砲撃を解決していきます。砲撃範囲内またはそれに隣接したヘクスにいる A タイプ目標と B タイプ目標は（両軍の）全ての砲撃の火力を合計した火力で射撃解決表を用いて射撃されます。砲撃範囲内の P タイプ目標は砲撃によってポイント射撃されます。全ての砲撃が解決された後、必要に応じて士気チェックします。両軍プレイヤーはその砲撃がどちらから行われたかに関係なく、無差別に敵スタックを砲撃します。

4. 砲撃マーカーの除去 連続砲撃以外の全ての砲撃マーカーを地図盤上から除去します。

18.4 観測兵

照明弾以外の砲撃には、目標ヘクスまで LOS が通っている観測兵が必要です。観測兵はポイントが宣言するだけでなれます。

18.4a 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、観測兵になるユニットの種類や所属に制限はありません。

18.4b 観測兵は射撃モードでなければならず、目標ヘクスまで LOS が通っていません。制圧状態と麻痺状態のユニットは観測兵にはなれません。視界が届いて LOS が通っていれば近くにいる敵ユニットの存在にかかわらず、観測兵は目標ヘクスを視認できます。

18.4c 照明弾は観測兵を必要としません。

18.5 砲撃の種類

18.5a HE 弾 これは砲撃で使われる最も一般的な弾薬です。HE 弾の火力は砲撃マーカーに記載されている火力の 2 倍です。中隊による HE 弾の砲撃範囲は砲撃マーカーが置かれた 1 ヘクスだけです。砲撃範囲に隣接しているヘクスにいるユニットは半分の火力で砲撃されます。HE 弾の砲撃マーカーは航空爆撃&砲撃フェイズ終了時に除去されます。

18.5b 大隊砲撃 大隊砲撃とは、同じ大隊に所属する 3 個中隊が協同して行う HE 弾による砲撃です。大隊砲撃に参加する中隊は、そのターンを大隊砲撃しかできません。大隊砲撃の砲撃範囲は砲撃マーカーが

置かれたヘクスとその周囲 6 ヘクスです。共通の砲撃マーカーが用意されている古いバージョンでは、大隊砲撃の砲撃範囲の火力を決定する時は参加しているユニットの中で最も小さな口径のものを使います。新しいバージョンでは、大隊毎に専用の砲撃マーカーが用意されています。

18.5c 煙幕弾 砲兵中隊（大隊ではない）は煙幕の弾薬を消費することで煙幕を発射できます。煙幕弾の砲撃に特別な条件はなく、HE 弾の代わりに煙幕の弾薬を消費して通常の手順で砲撃します。着弾判定して効果なし以外の結果であれば、煙幕弾の砲撃は成功します。着弾判定で着弾ヘクスがずれた場合はその結果に従います。煙幕の効果は 19.0 章を参照して下さい。

18.5d 照明弾 砲兵中隊は夜間の戦場を明るくするために照明弾を砲撃できます。照明弾の砲撃は通常砲撃には数えません。照明弾を砲撃すると、「3. 目標ヘクスの決定」の時にそのまま目標ヘクスに照明弾マーカーを置きます。

18.6 砲撃の修正

中隊と大隊両方の HE 弾の砲撃には以下の修正が適用されます。

18.6a 速射 口径が 122mm 以下の砲兵ユニットは速射できます。砲撃の実行する際に速射を宣言します。速射すると砲兵中隊の通常の 3 倍の弾薬を消費します。速射は火力が 2 倍になって砲撃ポイント射撃の修正が適用される点を除いて、通常砲撃と同じように解決します。このため、HE 弾の速射では砲撃マーカーに記載されている火力が 4 倍になります。

18.6b 連続砲撃 連続射撃は多く時間を掛けて数多く砲撃する方法です。砲撃マーカーはターン中は地図盤上に残り、次の航空爆撃&砲撃フェイズに除去されます。連続砲撃に参加する中隊は通常弾薬を消費、砲撃マーカーに記載された火力で砲撃します。連続射撃は速射や大隊砲撃と組み合わせることができます。大隊砲撃と速射と集中砲撃を組み合わせた HE 弾の砲撃では 9 弾薬を消費して砲撃マーカーに記載された火力の 2 倍で砲撃します。

連続砲撃の砲撃マーカーは煙幕弾のように LOS を妨害します。

18.6c ロケット砲 ロケット砲の砲撃は常に誤射となりますが、着弾判定表は使いません。ロケット砲の砲撃は常に単独の HE 弾の砲撃とみなされます。連続射撃や速射はできません。ロケット砲の砲撃は砲撃範囲内のヘクスのみ砲撃します。砲撃範囲に隣接するヘクスはロケット砲の砲撃を

受けません。

ロケット砲の砲撃の着弾判定は 2 個のダイスを振り、赤色のダイスで方向、白色のダイスで距離を決定します。赤色のダイスの出た目を地図盤上のスカッター・ダイアグラム (Scatter Diagram) に当てはめて決めた方向に白色のダイスの出た目と同じ数のヘクスだけ砲撃マーカーをずらします。ロケット砲の砲撃は必ずずれます。

ロケット砲の砲撃は HE 弾の砲撃と同じ手順で解決します。砲撃マーカーに記載された火力を 2 倍にして解決します。シリーズ初期のゲームでは、ロケット砲の砲撃範囲と火力は以下に説明しています。ゲームの中には、ゲームのルールや砲撃マーカーにロケット砲の砲撃範囲と火力が支持されているものがあります。

ブラッディ 110：ネーヴェルヴェルファール は半径 5 ヘクスの砲撃範囲と 20 火力を持ちます。

オブジェクティブ・シュミット：なし。

オマハ：LCT (R) は半径 8 ヘクスの砲撃範囲と 30 火力を持ちます。

18.7 着弾判定

砲撃が目標ヘクスに正確に着弾したかどうか、そして砲撃の結果が「良好」か「悪」なのかを着弾修正表を用いて判定します。

両軍プレイヤーが全ての砲撃マーカーを配置した後、プレイヤーは（攻撃側から）自軍の砲撃マーカーの着弾判定します。着弾がずれた砲撃の着弾ヘクスもこの時一緒に決定します。全ての着弾判定した後、砲撃の結果を決定します。

ロケット砲の砲撃結果は常に良好ですが、必ずずれます。ロケット砲の砲撃では着弾判定表は使いません。

18.7a 着弾判定表 最初に着弾判定基本値を決めます。シリーズルール v4.0 のゲームでは、着弾判定基本値は各シナリオで指示されています。その他の場合は、着弾判定表の基本値の欄で該当する国籍のものを見つけて下さい。着弾判定表の一番上の横列の中から該当する着弾判定値を見つけ、使用する縦列を決定します。2 個のダイスを振って出た目 (11 ~ 66) の列の一番右側が砲撃の結果です。

18.7b 効果なし 地図盤上から砲撃マーカーを除去して、消費した弾薬を戻します。何も起こりません。

18.7c ずれた 目標ヘクスには着弾しません。着弾するヘクスを決定します。1 個のダイスを振り、出た目が 1 ~ 3 ならば 1 ヘクス (スカッター・ダイアグラムを用



いて決定した方向へ) ずれます。4～5 ならば、2 ヘクス (スカッター・ダイアグラムを用いて決定した方向へ) ずれます。6 ならば、3 ヘクス (敵プレイヤーの好きな方向へ。3 ヘクスはまっすぐでなくてもかまいません) ずれます。着弾がずれた全ての砲撃は砲撃の結果が「悪」となります。

18.7d 悪 砲撃マーカーを「悪 (Bad Shoot)」の面を上にして置きます。

18.7e 良好 砲撃マーカーを「良好 (Good Shoot)」の面を上にして置きます。

18.8 砲撃結果

全ての砲撃マーカーの着弾判定が終了した後、煙幕弾の砲撃を行い、その後に (攻撃側から) 砲撃結果を求めます。初期の TCS ゲームには砲撃マーカーが用意されていません — この場合は、他のゲームの一般的な砲撃マーカーで代用して下さい。

18.8a 全ての着弾判定した後で砲撃の結果を決定する前に、プレイヤーは (攻撃側から) 敵の砲撃範囲内かそれに隣接するヘクスにいる射撃モードの A タイプ目標と B タイプ目標 (車輛ユニットを除く) の自軍ユニットを自発的に制圧状態にできます。そのようなユニットには制圧状態マーカーを置きます。

18.8b 全ての砲撃が解決された後、両軍プレイヤーは連続砲撃中のものを除く砲撃マーカーを地図盤上から除去します。

18.8c 地図盤上に置かれている砲撃マーカーは、その砲撃範囲のヘクス及びその隣接ヘクスに進入してきたユニットを自動的に砲撃します。これは移動中のユニットにのみ適用します — すでにそのようなヘクスにいるユニットは砲撃されることはなく、影響が及ぶこともありません (そのヘクスのスタック制限にも数えません)。道路移動しているユニットには修正を適用します。

18.9 P タイプ目標に対する砲撃

砲撃は P タイプ目標を、砲撃ポイント射撃結果表を用いて砲撃します。

18.9a 砲撃範囲内のヘクスにいる P タイプ目標のユニットだけが砲撃ポイント射撃結果表を用いて砲撃されます。砲撃範囲の隣接ヘクスにいる P タイプ目標のユニットには砲撃ポイント射撃結果表を用いて砲撃できません。

18.9b 砲撃する P タイプ目標 (B タイプ目標ではない) のステップ毎に 2 個のダイスを振ります。出た目に該当する修正を適用して、その数値が砲撃ポイント射撃結果表にある破壊ナンバーの数以上であ

ば、そのステップは除去されます。移動中の P タイプ目標のユニットが砲撃範囲に進入してきた時は、上記と同様の手順で砲撃します。

18.9c P タイプ目標に対する砲撃が破壊ナンバーの数未満であれば、その砲撃は効果なしとなります。

✓ **18.9d** 全ての砲撃マーカーの着弾判定が終了した後で砲撃の結果を決定する前に、プレイヤーは (攻撃側から) 敵の砲撃範囲のヘクスにいる P タイプ目標の車輛ユニットを自発的に移動モードに変更できます。

18.10 航空爆撃&砲撃フェイズ中の

臨機射撃

臨機射撃のトリガーは航空爆撃&砲撃フェイズ中にも発生します。

18.10a 対移動臨機射撃のトリガーは航空爆撃&砲撃フェイズ中に SYR するユニットが発生させます。この SYR に対する臨機射撃は 15.1a 項に従って、通常通り解決されます (臨機射撃に対する応射も含む)。

18.10b 地図盤上にある砲兵ユニットが砲撃した時、その砲撃に参加したいいずれか 1 個の砲兵ユニットが対射撃臨機射撃のトリガーを発生させます。臨機射撃は、砲撃が解決された後に行います。地図盤上にある砲を 1 門しか持たない、制圧状態でなく真子状態でもない砲兵中隊が連続砲撃している場合は、このような対射撃臨機射撃されると連続砲撃マーカーは除去されます。

18.10c 対空砲が航空機を対空射撃すると、対射撃臨機射撃のトリガーを発生します。この対射撃臨機射撃は対空射撃を実行する前に、直ちに解決します。ただし、臨機射撃で対空砲が除去されたり士気チェックの結果を被ったとしても、対空砲の修正はそのまま適用します。



19.0 煙幕

煙幕は LOS を妨害します。さらに、各種判定に修正を適用することがあります。

19.1 煙幕の効果

19.1a 煙幕マーカーはそれが置かれたヘクス全体とヘクスサイドに対して無限の高さで LOS を妨害します。1 つのヘクスに置ける煙幕マーカーの数に制限はありませんが、効果は重複しません。煙幕マーカーの置かれたヘクスから LOS を通したり、

煙幕マーカーの置かれたヘクスに LOS を通すことはできますが、煙幕マーカーの置かれているヘクスを通過して LOS を通すことはできません (観測兵や臨機射撃のトリガーも同様)。

19.1b 全面が海ヘクスに煙幕マーカーは置けません。全面が海ヘクスにずれた煙幕マーカーは置かれませんが。

19.1c 煙幕マーカーが置かれたヘクスを移動するユニットは、ヘクス毎に追加で 1 移動力を消費しなければなりません。

19.2 煙幕の消滅

クリーンアップフェイズにレベル 1 の煙幕マーカーを除去します。その後、レベル 2 の煙幕マーカーを裏返してレベル 1 の煙幕マーカーにします。自軍アクションフェイズ開始時に、プレイヤーは以前のターンに迫撃砲と歩兵砲の砲撃で置かれた煙幕マーカーを除去します。

19.3 煙幕マーカー

19.3a 煙幕弾を消費することで、砲撃で煙幕マーカーを配置できます。

19.3b 煙幕弾を砲撃した場合、1 個のレベル 2 の煙幕マーカーが砲撃範囲のヘクスに配置されます。

19.3c 迫撃砲と歩兵砲の砲撃で置かれた煙幕マーカーは、その砲撃マーカーがあるヘクスだけ煙幕の影響を及ぼします。

20.0 移動

プレイヤーは自軍アクションフェイズに、全てまたは一部の自軍ユニットを移動させられます。移動中のユニットは臨機射撃のトリガーを発生させ、敵ユニットから臨機射撃された場合は直ちに臨機射撃の手順を解決しますが、その終了後は移動を継続できます。

✓ **20.0a** 移動モードのユニットだけが移動できます。移動したユニットは同じフェイズ中に後から SFA を行えません。現在のアクションフェイズに何らかの SYR を行ったユニットは、同じフェイズ中に通常の移動を行うことはできません。

20.0b ユニットは個別でもスタック単位でも移動できます。スタックで移動するユニットは、移動開始時にスタックしていなくてはなりません。ユニットやスタックの移動は、次のユニットやスタックを移動させる前に完了しておく必要があります。

例外：車輛突撃 (20.2 項)

ユニットは移動の途中に自由にスタックから離れて移動できます。戦闘や士気



チェックの結果でスタックがばらばらになることもあります。

20.0c ユニットの1つのヘクス列を通過するように、各ゲームの地形効果表に記載されたヘクスやヘクスサイドの移動コストの分の移動力を消費することで移動します。ユニットは移動力より多く移動できません。

例外：移動できるユニットならば、進入禁止地形へ移動しない限り、その移動力にかかわらずアクションフェイズに1ヘクスだけ移動できます。このルールで移動する場合、ユニットはそのアクションフェイズにその1ヘクスしか移動できません。

20.0d 使わなかった移動力を次のターンに持ち越したり、他のユニットに譲ることはできません。他のユニットの移動に影響を及ぼすのは、輸送ユニットや車輻ユニットで輸送する場合だけです。

20.0e プレイヤーはOPシートや事前命令に従っている限り、自由にユニットを移動させられます。

20.0f 移動力の代わりにTO (tow only)と記載されたユニットは移動できないユニットで牽引されないと移動できません。このようなユニットが移動を強制された場合は除去されます (SYRなど)。被牽引専用ユニットはモード変更と輸送ユニットの乗車と降車のために2移動力を持つと仮定します。

20.0g 突撃戦闘とオーバーランを除いて敵ユニットと同じヘクスに進入できません。このルールに違反するような移動を強制されたユニットは除去されます。

20.0h アクションフェイズ開始時からスタックしているユニットだけが、スタック単位で突撃戦闘やオーバーランできます (車輻突撃は除く)。

20.1 移動における地形の影響

ユニットの移動に影響を及ぼすヘクスやヘクスサイドの移動コストは地形効果表に記載されています。各ゲームには専用の地形効果表が用意されています。ヘクスに進入するための移動コストは、そのヘクスの地形の移動コストと通過したヘクスサイドの移動コストを合計したものです。

20.1a 地形効果表に記載されていない地形は移動に影響を及ぼしません。

20.1b 高度変更 移動を開始するヘクスからヘクス中心部の高度が異なるヘクスに移動する全てのユニットは1つの実線の等高線を越える毎に1移動力を余分に消費しなくてはなりません (登り、下りにかかわらず)。移動先のヘクスの中心を等高線が通過している場合も等高線を越えたも

のとみなします。道路移動ではこの追加の移動コストは適用しません。ゲームによっては、点線の等高線が描かれている場合があります (10m単位の等高線)。これらはLOSには影響を及ぼしますが、ユニットの移動については無視します。

20.1c 車輻ユニットの高度変更 車輻ユニット、輸送ユニット、Bタイプ目標の兵器ユニットは道路移動を使っていなければ、2つ以上の等高線があるヘクスに進入したり通過できません。この場合、進入するヘクスの中心にある等高線は数えますが、ユニットが出て行くヘクスの中心にある等高線は数えません。

20.1d ボトルネック ボトルネックとは、橋梁のように1個ずつユニットが通過しなくてはならないヘクスサイドのことです。橋梁と地雷原はボトルネックです。さらに各ゲームのルールにはボトルネックの地形が規定されています。

ボトルネックのヘクスに進入したり、ヘクスサイドを通過したユニットは通常の移動に対する対移動臨機射撃のトリガーに加えて、追加の対移動臨機射撃のトリガーを発生します。このため、このような輸送ユニットは臨機射撃を2回受けることがあります。臨機射撃を2回受けるユニットは最初の臨機射撃を完全に完了してから2回目の臨機射撃を解決します。

20.1e 道路及び道路に似た地形を利用して移動するユニットは道路の移動コストを使用し、そのヘクスとヘクスサイドの地形は無視します。これは1本の繋がった道路に沿って移動しているユニットにのみ適用されます。道路移動しているユニットは観測と臨機射撃において不利な修正が適用されます。この修正を避けるため、ユニットは通常の移動コストを消費して同じヘクスの道路以外の地形を移動することもできます。

✓ **例外：車輻ユニット、輸送ユニット、Bタイプ目標のユニットは道路移動を使っていなければ、2つ以上の等高線があるヘクスに進入したり通過できません (20.1c項と20.1f項)。**

20.1f 一部のヘクスやヘクスサイドは進入、通過が禁止されています。ユニットは移動が禁止されたヘクスやヘクスサイドに進入、通過できません。そのような移動を強制されたユニットは除去されます。

20.1g ヘクスに複数の地形が存在する場合、最も移動コストの高い地形をそのヘクスの移動コストとして適用します。ヘクスサイド地形の移動コストはそのヘクスの移動コストに加算されます。

20.1h 遅滞地形とブロック 遅滞地形とブロックのルールは使用しません。

20.1i 森林 一部に森林が描かれているヘクスは移動と戦闘に関して森林ヘクスとみなします。LOSを判定は森林のイラストに基づいて行います。

20.2 車輻突撃

ユニットの移動は他のユニットの移動を始める前に完了しておかなくてはならないのですが、車輻ユニットの高い機動力を表したルールが車輻突撃です。

20.2a 車輻ユニットとそれに乗車しているユニットだけのスタックは、1ターンに3つのインパルスに分けて移動できます。3つのインパルスの移動の順番は自軍プレイヤーが自由に決定します。

例：プレイヤーは1回目のインパルスとしてAユニットを移動させ、それからBユニットを移動させ、その後再びAユニットの2回目と3回目のインパルスの移動できます。

SFAに参加する車輻ユニットは車輻突撃できません。

20.2b 車輻突撃は移動、射撃モードへの変更、PFAの実行で構成されています。車輻突撃するユニットは通称の移動力の3分の1だけ使って移動できます。残りの(端数を含む)移動力は続くインパルスに使えます。

例：車輻突撃するユニットは1回目のインパルスに移動して、2回目のインパルスに射撃モードになり、3回目のインパルスにPFAします。

20.2c 車輻突撃するユニットは2つの連続したインパルスの移動をまとめて実行してもかまいません。この場合はインパルス2回分の移動力を使えますが、1回目のインパルスの移動力を越えた時点から2回目のインパルスとみなされ、新しい対移動臨機射撃のトリガーを発生します。

20.2d 移動モードへの変更に移動力は必要なく、どのインパルスでも行えます。射撃モードへの変更に、完全な1つのインパルスが必要です。

20.2e 車輻突撃で移動するユニットは、車輻突撃していないユニットと同じスタックで移動できません。

例外：輸送ユニットと牽引ユニットにはこの制限は適用しません。

一緒に移動する歩兵ユニットと車輻ユニットはアクションフェイズ開始時にスタックしていなくてもはなりませんが、車輻突撃はできません。

20.2f 車輛突撃しているユニットが他の車輛ユニットのいるヘクスに移動すれば、次のインパルスからこれらのユニットはスタックして移動できます。新しいスタックのインパルスは、残っているインパルスが最も少ないユニットのものに合わせます。

21.0 地雷原

地雷原は特定の地域に敵が進入するのを妨害したり、キルゾーンに誘導する場合に使います。

21.0a 配置された地雷原は両軍のユニットを区別なく攻撃します。味方の地雷原というものはありません。

21.0b 移動タイプが徒歩のユニットが地雷原のあるヘクスに進入すると、18火力のAタイプ射撃を受けます。適用する修正はスタックのものだけです。車輛ユニットが地雷原のあるヘクスに進入すると、2個のダイスを振り、出た目が8以上なら目標となったステップは除去されます。

21.0c 地雷原のあるヘクスにユニットが進入した時だけ地雷原は攻撃します。地雷原のあるヘクスから出る時やそのまま移動しなければ地雷原から攻撃されることはありません。

21.0d 旧バージョンのダミー地雷は使いません。

21.1 地雷の敷設

地雷は（シナリオのセットアップ時に指示されているならば）ゲーム開始前に敷設されます。また、準備防御OPシートが実行された時にも地雷を敷設できます。セットアップ時に地雷を敷設する場合、先にセットアップする時は敵のセットアップの範囲内に地雷を敷設できません。

準備防御OPシートが実行された場合、OPシート上に記載された2個歩兵小隊ユニット毎に地雷を1ヘクスに敷設できます（端数切り捨て）。準備防御OPシートが実行された時、敷設部隊である2個歩兵小隊から4ヘクス以内、なおかつ敵ユニットから5ヘクス以上離れたヘクスに地雷を敷設します。

21.2 強行突破

地雷原のあるヘクスに進入するためには進入時に追加で2移動力を消費しなくてはなりません。地雷原の攻撃は、ユニットの移動や砲撃による臨機射撃を解決した後、21.0b項に従って解決します。地雷原の攻撃を受けたユニットはその後、自由にそのヘクスから出られます。

地雷原のあるヘクスにいる敵ユニットにも通常通り突撃戦闘できます。ただし、突撃戦闘するユニットはそのヘクスに進入した時に地雷原の攻撃を受けなくてはなりません。

21.3 地雷除去

地雷を除去すると、ユニットは地雷原の攻撃を受けることなくそのヘクスに進入できます。乗車状態でない歩兵ユニットは地雷除去できます。地雷除去するユニットは地雷原のあるヘクスもしくはその隣接ヘクスでアクションフェイズを開始しなければなりません。また、地雷原のあるヘクスに敵ユニットがいてはなりません。地雷除去するユニットは移動できず、モードを変更できず、SFAやATロールできません。

21.3a 地雷除去できるのは、制圧状態、麻痺状態、乗車状態でない歩兵ユニットだけです。このようなユニットは地雷原のあるヘクスもしくはその隣接ヘクスでターンを開始しなくてはなりません。ユニットは移動モードでも射撃モードでも地雷除去できます。ただし、射撃モードで地雷除去するユニットは、そのアクションフェイズ中にSFAしたり移動できません。

21.3b 地雷除去するためには、それを自軍プレイヤーが地雷除去を宣言し、その時点のモードのままユニットを地雷原のあるヘクスに移動させます（地雷原のあるヘクスにいないければ）。この時、このユニットは移動モードでも射撃モードでも対移動臨機射撃のトリガーを発生することに注意して下さい。臨機射撃と砲撃を通常通り解決します。

21.3c 地雷除去するユニットが地雷原のあるヘクスに残っていれば、地雷除去できます。地雷除去するユニットは9火力で攻撃されます。適用する修正はスタックのものだけです。ユニットがこの攻撃にも生き残って制圧状態や麻痺状態になっていなければ、地雷除去は成功します。地雷除去マーカーをそのヘクスに置きます。

✓ **21.3d** 地雷除去された地雷原ヘクスにユニットが進入するためには追加で2移動ポイント（21.2項）を消費しなければなりません。地雷除去された地雷原ヘクスには、ユニットはどの方向からでも攻撃されることなく進入することができます。しかし、SYR中のユニットは地雷除去できません（地雷原から通常の攻撃を受けます）。地雷原のあるヘクスはボトルネックの地形です（20.1d項）。

22.0 突撃戦闘

突撃戦闘は自軍アクションフェイズのいつでも行えます。突撃戦闘するユニットは移動する前に戦闘を完全に解決します。突撃戦闘は目標ヘクスのユニットにのみ影響を与えます。突撃戦闘の終了時には目標ヘクスにはどちらか一方のユニットだけしか残りません。

突撃戦闘は、突撃戦闘するユニットに目標ヘクスに進入する移動力が残っていれば追加の移動力は必要ありません。突撃戦闘を解決する前に、突撃戦闘するユニットに対する全ての砲撃を解決します。

手順：

- 1) 攻撃側プレイヤーは突撃戦闘するユニットと目標ヘクスを宣言します。
- 2) 防御側プレイヤーは突撃戦闘してきた敵のスタックに対して、目標ヘクスに進入する前に1回の最終臨機射撃ができます。目標ヘクスにいるユニットの内、制圧状態や麻痺状態でなく、臨機射撃可能なユニット（射撃済マーカーが置かれているユニットも含む）だけが最終臨機射撃に参加できます。防御側プレイヤーは臨機射撃する代わりに、目標ヘクスにいる全てのユニットをSYRさせられます。制圧状態や麻痺状態になっているユニットはそのままヘクスに残ります。
- 3) 攻撃側がステップ2で制圧状態や麻痺状態、SYRの結果を被らなければ、突撃戦闘するユニットは目標ヘクスに進入して、目標ヘクスにいる防御側ユニットから制圧状態マーカーを除去します。麻痺状態マーカーは除去しません。

デザインノート：これは突撃戦闘するユニットが最後の80mを移動する際に制圧射撃の制限を解除するものです。

- 4) 目標ヘクスが砲撃範囲内のヘクスもしくはその隣接ヘクスであれば、突撃戦闘するユニットは砲撃されます。目標ヘクスにいる防御側ユニットは砲撃を受けません。この砲撃では、目標ヘクスの地形修正を適用します。
- 5) 目標ヘクスが地雷原であれば、突撃戦闘するユニットは地雷原から攻撃されません。突撃戦闘するユニットは地雷除去できません。地雷原の攻撃には、目標ヘクスの士気修正を適用します。

ステップ2、4、5で突撃戦闘するユニットが制圧状態や麻痺状態、SYRや除去の結果を被った場合、その突撃戦闘は中止されます。攻撃側ユニットは現在のモードのまま、突撃戦闘を開始したヘクスまで戻されます。攻撃側ユニットがSYRする時は目



標ヘクスから開始します。防御側ユニットがステップ2で退却していれば、ステップ7に進みます。

6) 射撃の順番を決定します。一方に制圧状態と麻痺状態のユニットがいて、もう一方にはいない場合、制圧状態と麻痺状態のユニットがいない側が先に射撃します。それ以外の場合は同時に射撃します。歩兵ユニットはATロールできます。Pタイプ射撃するユニットはPタイプ射撃がAタイプ射撃のどちらかで射撃できます。射撃による士気チェックや車輛部隊用士気チェックは、次の射撃を解決する前に行います。射撃が同時の場合、士気チェックや車輛部隊用士気チェックは両軍の射撃が終了してから（攻撃側から先に）行います — 攻撃側ユニットが除去されるかSYRした場合、防御側ユニットは士気チェックする必要はありません。しかし、車輛部隊用士気チェックはしなくてはなりません。

7) 両軍の乗車状態のユニットは降車し、両軍の移動モードのユニットは射撃モードに変更されます。これらは攻撃側ユニットから行います。

さらなる突撃戦闘があればステップ6とステップ7を必要だけ繰り返し、除去されるかSYRして目標ヘクスからどちらかの側のユニットがいなくなるまで突撃戦闘のラウンドを続けます。

22.0a 防御側ヘクスに進入できるだけの移動力を持っている移動モードのユニットだけが突撃戦闘できます。

22.0b 歩兵ユニットと輸送ユニット、車輛ユニットは移動モードでも射撃モードでも突撃戦闘で射撃できます。兵器ユニットは射撃モードでなくては突撃戦闘で射撃できます。迫撃砲ユニットは（モードにかかわらず）突撃戦闘で射撃できません。

22.0c 突撃戦闘のラウンド中に制圧状態になったユニットと突撃戦闘の直前のラウンドに士気チェックして制圧状態の結果を被ったユニットは、自軍プレイヤーがSYRするか10.0f項に従って最大ステップ数を持つユニットにステップロスを選択するかを選びます。突撃戦闘のラウンド中に制圧状態の結果を被った麻痺状態のユニットはSYRしなくてはなりません（半分のステップを失います—17.4項）麻痺状態のユニットがさらに麻痺状態の結果を被ると降伏します（17.6項）。

22.0d 攻撃側プレイヤーは何度でも突撃戦闘できます。突撃戦闘、その他の射撃や移動は好きな順序で行えます。

22.0e 突撃戦闘のAタイプ射撃は敵ユ

ニットだけを攻撃します。スタックの修正は両軍別々に計算します。

22.0f 突撃戦闘では、両軍に等しく適用される射撃結果表のマイナスの修正（夜間、両軍の制圧状態、煙幕等）は適用しません。

22.0g 地形 突撃戦闘では、両軍にマイナスの地形修正が適用される時は修正が最も0に近くなるように相殺します。

例：完全遮蔽の地形で突撃戦闘するユニットは射撃モード（-3）であり、防御側ユニットは塹壕内（-5）にいます。この場合は-3の分を相殺して-2の修正だけを適用します。

✓ **22.0h** 各戦闘ラウンドでは、1個のユニットがATロール、ポイント射撃、通常の射撃を好きな順序で行えます。全てのAタイプ射撃はまとめて1回の射撃とみなされます。

22.0i 突撃戦闘を解決した後は、攻撃側ユニットはそれ以上行動できません（移動、PFA、SFA）。ただし、迫撃砲の観測と臨機射撃はできます。

22.0j 未発令ユニットは突撃戦闘できません。

22.0k 車輛部隊用士気チェックに失敗した車輛ユニットは直ちにSYRしなくてはなりません。しかし、他の自軍ユニットがヘクスに残っている場合、（退却するユニットに対する臨機射撃をした後に）突撃戦闘は続けられます。

23.0 オーバーラン

オーバーランは車輛ユニットによる特別な突撃戦闘です。車輛は銃と砲を乱射しながら目標ヘクスに突入し、通過していきます。オーバーランは突撃戦闘とは異なり、1ラウンドで終了します。

オーバーランと突撃戦闘の違いは以下で説明されています。

23.0a 防御側ヘクスに進入して退出できるだけの移動力を持っている移動モードの輸送ユニット（乗車しているユニットも含む）だけがオーバーランできます。

23.0b オーバーランするユニットが3以上の移動力を消費しなくてはならない防御側ヘクスにはオーバーランできません。車輛ユニットは道路移動を利用してオーバーランできます。移動タイプが車輪もしくはキャタピラの自走ユニットもオーバーランできます。

23.0c オーバーランでは目標ヘクスの地形の修正を適用します。突撃戦闘とは異なり、地形修正は通常通り適用します。

23.0d 自軍アクションフェイズにユニッ

トは1つのヘクスに対して何度でもオーバーランできます。

23.0e 麻痺状態のユニットはオーバーランで射撃できません。

23.0f 防御側ユニットはステップ2で、最終臨機射撃の代わりに自発的にSYRできません。

23.0g 防御側ユニットは制圧状態マーカーを除去しません。

23.0h オーバーランを解決した後、ユニットは移動力が残っていれば移動を続けられます。

23.0i オーバーランしたヘクスから出る時には対移動臨機射撃のトリガーが発生します。

23.0j 車輛突撃のインパルス中のユニットは、1回のインパルスで移動力が足りなければ連続したインパルスを使ってオーバーランできます（20.2c項）。

23.0k 移動力が残っていれば1回目のオーバーラン終了後に隣のヘクスにいる敵ユニットにもオーバーランできます。オーバーランは対移動臨機射撃のトリガーを発生しません。

23.0l 未発令ユニットはオーバーランできません。

24.0 特殊ユニット

24.1 輸送ユニット

輸送ユニットとは、他のユニットを輸送する目的に用いられる車輛ユニットで、トラック、ワゴン、ハーフトラック等が一般的です。輸送ユニットは1個小隊規模の部隊を運搬できる数の車輛部隊を表しています。輸送ユニットは2ステップを持っています。通常の輸送ユニットは種類が白枠で囲まれています。

乗車状態のユニット（被牽引ユニット）が輸送ユニットの上に置かれている場合、そのユニットは乗車状態（または被牽引状態）とみなします。乗車状態のユニットは輸送ユニットが消費した移動力と同じ比率で移動力を消費します。

例：18 移動力の輸送ユニットが6 移動力を消費した場合、それに乗車状態の6 移動力のユニットは2 移動力を消費します。

24.1a 輸送ユニットは5ステップまでのユニットを乗車、または2個のユニットまでを牽引できます（対戦車砲、砲兵、自走できない迫撃砲、歩兵砲等）。輸送ユニットはAタイプ目標のユニットだけを輸送できます。1ステップを失った輸送ユニットは3ステップまでのユニットを乗車、または1個のユニットまでを牽引できま

す。輸送ユニットは自走ユニットを輸送できません。輸送ユニットはユニットを乗車させた状態で同時に他のユニットを牽引することはできません。

24.1b ユニットの乗降させる場合、輸送ユニットは3移動力、さらに乗降するユニットは1移動力を消費します。乗降するユニットは移動モードでなくてはならず、乗車中は移動モードのままです。制圧状態、麻痺状態のユニットは自発的に乗降できません。

24.1c 乗車状態の歩兵ユニットは突撃戦闘とオーバーランでのみ射撃できます。その他のユニットは乗車状態では射撃できません。

24.1d 輸送ユニットが除去された場合、それが乗車、牽引していたユニットは自動的に除去されます。輸送ユニットがステップロスした場合、自軍プレイヤーが選んで同じ比率で乗車状態のユニットをステップロスさせます(10.0g 項)。このステップロスは士気チェックを引き起こしません。

24.1e 車輛ユニットでの輸送 戦車やその他の車輛ユニットを一時的に輸送ユニットに使えます。3以上のPタイプ防御力を持つ車輛ユニットのステップ毎にAタイプ目標を2ステップ輸送できます。2以上のPタイプ防御力を持つ車輛ユニットのステップ毎にAタイプ目標を1ステップ輸送できます。車輛ユニットは砲ユニットを牽引できません。スタックしている車輛ユニットの輸送能力を合計して1個のユニットを輸送できます。

車輛ユニットに輸送されているユニットは移動モードのままですが、戦闘時は通常通り扱われます。損害については10.0g 項を参照。

24.2 自走ユニット

多くのユニットが自走ユニットです。

24.2a 移動モードの自走ユニットは、適切な目標タイプの1ステップの自走ユニットに乗車しているとみなします。

例：3ステップ以上のAタイプ目標ならば、2ステップの自走ユニット。

自走ユニットのステップは24.1d 項に従います。戦闘で除去されると、通常の自走ユニットと同じルールでステップを数えます。

✓ **24.2b** 2つの移動タイプを持つユニットは徒歩か車輛が移動タイプを選べます。このようなユニットには、白色の徒歩タイプの移動力と車輛ユニット時の移動力(黒色ならば車輪、黄色はキャタピラ)が記載されています。そのようなユニットが射撃

モード、または移動モードで徒歩タイプの時は、ユニットに表示されている目標タイプ(すなわち、Aタイプ目標またはB-0目標)とみなされます。移動モードで車輛ユニット時の移動力を使っている時は、車輪のユニットはB-0ターゲット(ジープ、トラック、ワゴン等)キャタピラのユニットはB-1ターゲット(ハーフトラック、ブレンキャリア等)とみなされます。

24.2c ユニットの移動モードになる時、プレイヤーはどの移動タイプを使うかを宣言しなくてはなりません。1回のフェイズに1種類の移動タイプしか使えません。一度宣言した移動タイプは射撃モードになるか他の移動タイプになることを宣言するまで、その間ずっとそのままです。

24.2d 自走ユニットは移動モードに変更する時に半分の移動力を消費します。

24.2e 機関銃以外の兵器ユニットは、自走ユニットが移動モードで徒歩タイプではなく車輛ユニット時の移動力を使っている時はSYR だけです。



24.3 迫撃砲

迫撃砲小隊ユニットは2ステップを持ち、士気チェックの対象となります。これらは、他のユニットに観測してもらって攻撃する間接射撃兵器です。

24.3a 迫撃砲は目標ヘクスに対して直接LOSを引く必要はありません。その代わりに、目標ヘクスに対してLOSを引ける観測兵を必要とします。迫撃砲ユニットと観測兵は1つ上の同じ上級部隊に所属してはなりません。中隊所属の迫撃砲小隊とその観測兵は同じ中隊に所属してはなりません。大隊所属の迫撃砲小隊や重兵器中隊の場合、観測兵は同じ大隊に所属してはなりません。連隊所属の重兵器中隊や大隊の場合、観測兵は同じ連隊に所属してはなりません。制圧状態と麻痺状態のユニットは観測兵にはなれません。モードの状態は観測に影響を及ぼしません。

24.3b 迫撃砲はアクションフェイズに1回だけ射撃できます。さらに、航空爆撃&砲撃フェイズに臨機射撃に対する応射として1回射撃できます。射撃済みマークが置かれていない迫撃砲は、観測兵がトリガーを視認できれば臨機射撃できます。迫撃砲はゼロ射程(突撃戦闘やオーバーラン)で射撃できません。

24.3c SFAの代わりに、3"/80mm以上の迫撃砲は1発の煙幕弾や照明弾を発射することができます。照明弾を発射する場

合、迫撃砲の射程内にある任意のヘクスを選んで(LOSも観測兵も必要なし)照明弾マーカートを配置し、迫撃砲に射撃済みマークを置きます。煙幕弾を発射する場合は観測兵が必要で、なおかつ射程内でなければなりません。目標ヘクスを決定した後に迫撃砲ユニットに射撃済みマークを置き、迫撃砲&歩兵砲の煙幕射撃結果表を用いて射撃判定します。成功したら、目標ヘクスに煙幕マークを置きます。迫撃砲が煙幕弾や照明弾を発射すると、対射撃臨機射撃のトリガーが発生します。臨機射撃で煙幕や照明弾は発射できません。

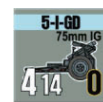
24.3d 迫撃砲は通常の移動に加え、輸送ユニットで輸送できます。大型の迫撃砲(Tow Only)は自力で移動できず、牽引されないと移動できません。

24.3e 射撃結果表の砲撃範囲と煙幕の不利な修正は、他の迫撃砲による射撃と同じように両方とも観測兵に適用します(迫撃砲自身が観測していなければ)。



24.4 対戦車砲(AT)

対戦車砲はB-0目標でPタイプ射撃ユニットで3の士気値を持ちます。Aタイプ射撃する時は火力が半減します。対戦車砲は常に先に射撃します。



24.5 歩兵砲(IG)

歩兵砲はB-0目標で高弾道のAタイプ射撃ユニットで3の士気値を持ちます。

✓ **24.5a** SFAの代わりに、100mm以上の歩兵砲(IG)は1発の煙幕弾や照明弾を発射できます(迫撃砲用の煙幕弾マークと照明弾マークを使います)。照明弾を発射する場合、歩兵砲の射程内にある任意のヘクスを選んで(LOSは必要なし)照明弾マークを配置し、歩兵砲に射撃済みマークを置きます。煙幕弾を発射する場合は観測兵が必要で、なおかつ射程内でなければなりません。目標ヘクスを決定した後に歩兵砲ユニットに射撃済みマークを置き、迫撃砲&歩兵砲の煙幕射撃結果表を用いて射撃判定します。成功したら、目標ヘクスに煙幕マークを置きます。歩兵砲が煙幕弾や照明弾を発射すると、対射撃臨機射撃のトリガーが発生します。臨機射撃で煙幕や照明弾は発射できません。

24.5b 100mm以上の歩兵砲は砲撃ポイント射撃結果表(18.9b 項)を用いて、Pタイプ目標を砲撃できます。Pタイプ目標のいるヘクスを砲撃した場合、参加している100mm以上の歩兵砲ユニット毎に1



回ずつ砲撃します。この方法で砲撃する歩兵砲は14ヘクスの射程を持ち、8～14ヘクス離れている目標を砲撃する時は-1の修正が適用されます。

24.6 地図盤上の砲兵

多くの場合、砲兵は地図盤外の存在として扱われていますが、地図盤上の砲兵が登場することもあります。地図盤上の砲兵は以下の点を除いて通常の砲兵と同じように扱います。

24.6a 地図盤上の砲兵ユニットはB-0目標で6の士気値を持つ高弾道のAタイプ射撃ユニットです。ゲームによって、砲兵中隊は1ステップのユニット（砲1門で1個のユニット）で表されていたり、複数のステップのユニット（砲1門で1ステップ）で表されていたりします。

24.6b 直接射撃する場合、地図盤上の砲兵は歩兵砲として扱われ、SFAや臨機射撃できます。1ステップしかない地図盤上の砲兵は煙幕弾と照明弾を発射できないことを除いて、歩兵砲と全く同様に扱われます。複数のステップを持つ砲兵中隊ユニットはユニットに記載されている火力に比例した残っているステップ数の火力を算出し、それをAタイプ射撃の火力として一緒に砲撃しなくてはなりません。砲兵ユニットに火力等の情報が記載されていない場合は以下を用います。

100mm 未満	4 火力 [射程 14]
100-130mm 未満	6 火力 [射程 24]
131mm 以上	8 火力 [射程 40]

24.6c フェイズ中に砲兵中隊の一部の砲だけが砲撃したとしても、弾薬は砲兵中隊と同じだけ消費します。

24.6d 地図盤上の砲兵は砲撃でのみ煙幕や照明弾を発射できます。

✓ **24.6e** 地図盤上の砲兵は2門/ステップ以上の砲が残っていなければ通常の砲撃できません。これらの砲/ステップは射撃モードで、なおかつ射撃済マーカーが置かれておらず、制圧状態や麻痺状態であってはいけません。砲撃はOPシートは割り当てておく必要はありません。

24.6f 地図盤上の砲兵中隊ユニットが砲撃した後は砲撃の結果に関係なく射撃済マーカーが置かれます。砲撃した砲兵ユニットは砲撃の結果に関係なく、アクションフェイズ中であっても対射撃臨機射撃のトリガーを発生します。砲撃した砲兵ユニットでも臨機射撃できます。地図盤上にある、制圧状態でも麻痺状態でもない砲を

1門しか持たない砲兵が連続砲撃している場合は、臨機射撃されるか制圧状態や麻痺状態であれば連続砲撃マーカーは除去されます（18.10b項）。

24.7 対空砲

対空砲はユニットにAAと記載されています。多くの対空砲はAタイプ射撃ユニットですが、一部の対空砲はPタイプ射撃ユニットです。対空砲の射撃は常に低弾道（11.2b項）で航空機を攻撃できます（25.0章）。対戦車砲と歩兵砲、対空砲は3の士気値を持つB-0目標です。



25.0 航空機

航空機は単機出撃が登場します。これは1機の航空機による1つの目標または1つのヘクスに対する攻撃です。

25.1 任務

航空攻撃&砲撃フェイズの最初のサブフェイズに自軍航空機の任務を実行します。両軍プレイヤーは全ての任務を航空機マーカーを目標に置いて宣言してから好きな順番で1つずつ解決していきます。

✓ **25.1a** 任務可能なターンに、プレイヤーは航空攻撃&砲撃フェイズに自軍の航空機を使って任務を実行できます。プレイヤーはそれぞれの任務に対して目標ヘクスを宣言します。1つの目標に対して何度でも任務を実行できます。

25.1b Aタイプ爆撃力を使った任務は1つのヘクスにAタイプ射撃します。航空爆撃は観測された高弾道射撃とみなされ、射撃結果表の地形とスタックの修正を適用します。ポイント射撃ナンバーを使った任務はPタイプ目標とBタイプ目標をPタイプ射撃します。航空機はこれら両方の攻撃を同時には行えません。プレイヤーは任務を解決する前にどちらの火力で攻撃するのか宣言しなくてはなりません。

25.1c ポイント射撃ナンバーを使った任務では2個のダイスを振って解決します。目標として1個の敵ユニットを選び、ダイスの出た目の合計に航空機によるポイント射撃結果表の該当する修正を適用して破壊ナンバーを決定します。破壊ナンバーが航空機のポイント射撃ナンバー以上であれば、目標の敵ユニットは除去されます。それ以外は効果なしです。

25.1d 航空機の任務によって除去された車輛ユニットは車輛部隊用士気値ボックスに置かれます。

25.1e 対空射撃 防御側プレイヤーは対空射撃で航空機から目標ヘクスを防御できます。対空射撃する対空砲は射撃モードでなくてはならず、射撃済マーカーが置かれてはなりません。プレイヤーは対空射撃する対空砲が目標にする航空機を宣言した後、射撃する対空砲ユニットに射撃済マーカーを置きます。対空射撃は対射撃臨機射撃のトリガーを発生します。1回の対空射撃で1個の航空機を対空射撃できます。対空射撃する対空砲は目標の敵航空機のいるヘクスまでLOSが通っていかなくてはならず、ユニットに記載されている射程のヘクス数（Aタイプ射撃）まで、もしくは長射程（Pタイプ射撃）まで対空射撃できます。割り当てられていない対空砲は通常通り実行できます。

25.2 任務の種類

航空機による攻撃は以下の手順に従って解決します。

- このターンに実行する全ての任務を宣言し、航空機マーカーを置きます。
 - 各任務を1つずつ、以下の手順で解決します。
 - 任務の種類を決定します。
 - 防御側の対空砲は対空射撃します。対空射撃する対空砲ユニットに射撃済マーカーを置き、航空機に対して臨機射撃します。
 - 対空砲が除去されたり士気チェックしたとしても、航空任務結果表の該当する修正を適用します。
 - 観測兵を決定します。目標ヘクスまで6ヘクス以内においてLOSが通っている自軍ユニットが観測兵になれます。ただし、射撃モードで制圧状態や麻痺状態になってはいけません。観測兵は絶対に必要ではありませんが、いない場合は砲撃に不利な修正が適用されます。
 - 航空任務結果表を用いて1個のダイスを振って任務を解決します。出た目が成功値以上であれば、任務は成功します。それ以外は任務は実行したが、実際の攻撃は行われなかったみなします。
 - 成功した任務の攻撃を実行します（もしあれば）。複数の任務が同じ目標を攻撃していても、それぞれ個別に解決します。
- 注意：航空任務結果表の「深い森（Full Wood Hex）」は樹木（果樹園ではない）が密集し、道路も小道もないヘクスを表しています。このようなヘクスは航空機から観測するのは非常に困難です。

26.0 夜間戦闘

夜間の軍事活動を正確に再現することは、非常に困難です。

夕暮れのターンと夜明けのターンは夜間ターンの前後の期間です。これらの期間では視界が制限されます。夕暮れのターンと夜明けのターンは、夜間ターン、昼間ターンのどちらでもなく、以下の修正が適用されます。

- 1) 視界が制限されます (ターン記録トラックに指示されています)
- 2) 夜戦に関するルールと夜戦の修正は適用されません。
- 3) 航空機は任務を行えません。
- 4) 砲兵は照明弾を発射できません。

26.1 夜間戦闘の影響

26.1a 夜間のターンに獲得できる OP シートの準備時間は毎ターン最大で 2 です (車輛部隊用 OP シートは最大で 6)。

26.1b 夜間のターンの作戦行動は OP シート上で厳密に規定されていなくてはなりません。OP シートに詳細な進撃路と命令を記入して下さい。

26.1c 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、夜間のターンの視界は 2 ヘクスです。

26.1d 夜間のターンは 1 時間で 1 ターンです。大隊士気値の回復は偶数時間のターンのみ行います (2000、2200、2400 等)。

26.1e 夜間のターンの士気チェックは追加の修正が適用されます。照明弾で照らされた範囲でも、このルールは適用されます。

26.1f A タイプ射撃、ポイント射撃、AT ロールには夜間の修正が適用されます。

26.1g 夜間のターンに航空機は任務を行えません。



26.2 照明弾 (Illum)

照明弾は戦場に照明効果をもたらします。

26.2a 砲兵または迫撃砲が照明弾を 1 回発射すると地図盤上に照明弾マーカーが 1 個置かれます。

26.2b 照明弾マーカーはマーカーがあるヘクスを中心に半径 5 ヘクスを照らします。この範囲内では射撃結果表の夜間の修正は適用されません (士気チェックを除く)。迫撃砲と歩兵砲の砲撃によって置かれた照明弾マーカーは半径 3 ヘクスを照らします。照明弾は夜明けのターンと夕暮れのターンの視界に影響を及ぼしません。

26.2c 毎ターンのクリーンアップフェイズに地図盤上に置かれた照明弾マーカーを全て除去します。両軍プレイヤーはそれぞれ

直前のアクションフェイズから置かれている自軍の迫撃砲と歩兵砲の照明弾マーカーを除去します。

26.2d 照らされたヘクスにいるユニットは照らされたヘクスにいる敵ユニットを観測したり、射撃できます。ユニットは隣接ヘクスならば、照らされていなくても観測したり、射撃できます。

27.0 シナリオの準備

各ゲームのルールでは、シナリオの情報が説明されています。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、以下の手順と制限に従います。

27.1 セットアップ

27.1a “w/i X” の略語は記載されたヘクスから X ヘクス以内のいずれかのヘクスにユニットを配置することを意味します。

27.1b ユニットは移動モードでも射撃モードでも、さらには乗車状態でも降車していても配置できます。

27.1c 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、スタック制限を違反してユニットを配置できません。

27.1d 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、ユニットは完全戦力状態で配置されます。

27.1e 部隊全体でステップロスが指示されている場合は、できるだけ平均してステップロスをユニットに適用します。ステップロスにユニットの指定があれば、それに従います。

27.1f 史実の命令はあくまでも参考です。プレイヤーはゲームを始める前に自由に OP シートを作成できます。ゲームが始まる前に作成された全ての OP シートはゲーム開始時に実行されます。各ゲームのルールで特に規定されていない限り、これはどの種類の OP シートでもかまいません。プレイヤーは未実行の OP シートを作成した状態でゲームを始められません — これらは第 1 ターンより早く作成できません。

27.2 増援

27.2a 自軍アクションフェイズ開始時に、プレイヤーは指定されたヘクスに増援ユニットを登場させます。登場エリアが敵ユニットや砲撃範囲によって一部でも遮断されていれば、増援ユニットは本来登場すべき登場エリアから地図盤端に沿って 10 ヘクス以内にある別の登場エリアから登場します。

✓ **27.2b** 増援は実行中の OP シートに記

入されているか、事前命令が実行されなければ登場することはできません。

27.2c 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、増援ユニットは地図盤上に最初に登場するまで移動力を消費することはありません。

27.2d ゲーム開始前に作成された増援部隊用の OP シートは自動的に実行されません。

27.2e 増援ユニットはゲーム開始前に実行する OP シートに記入されていなくてはなりません。または、OP シートを割り当てて、準備時間を通常通り獲得しておかなくてはなりません。

27.2f 各ゲームのルールで特に規定されていない限り、増援ユニットは指定されたターンに登場します。ただし、やむを得ない場合は遅れて登場することはできます。増援の同じグループのユニットはまとめて登場しなくてはなりません。

27.3 一人で遊ぶ

TCS ゲームは一人でも簡単に遊べます。一人で遊ぶ場合は敵の計画がわかってしまい緊張に欠けるものですが、以下のルールを適用することで命令をより硬直したものにすることができます。

一人で遊ぶ場合も命令のルールは使いましょ。敵の計画は“忘れて”下さい。どちらかの側の立場に立って一人で遊ぶこともできます。複数の OP シートを用意して無作為に選ぶのもよいでしょう。ゲーム中は、敵の計画が実際の行動に表れてくるまで先にそれを推測してはいけません。もしできるなら、プレイヤー自身の興味もなくなってしまうでしょう。

TCS ゲームの命令ルールは情報の取得を制限するためのものです。情報の活用を制限するものではありません。プレイヤーは作成した時点で計画した OP シートを実行する時に一切変更してはいけません。この OP シートの命令を忠実に実行しなくてはなりません。こうすれば戦闘は未知のものとなり、プレイヤーに驚きを提供することでしょう。シナリオで指示された命令を使って一人で遊べば、当時の実際の指揮官がどのように戦ったのかを体験できるはず

★☆☆☆



バージョン 4.01/4.02

ディペロッパースノート

バージョン 4.0 は TCS 標準となっているため、バージョン 3.1 や 3.0 に遡って学ぶ必要はありません。3.1 から 4.0 への大きな変更と比べると、ここでの修正は微々たるもので、主に微調整と砲撃への対応(車輛の移動モードへの変更と A タイプ目標のユニットが自発的に制圧状態になることができる)が追加されています。

Tactics 101

タクティカル・コンバット・シリーズ(TCS)が難しいと感じた時、新しいプレイヤーはこのシステムにどのようにアプローチすればよいのか疑問に思うのは当然です。ルールは長いですが、ターンのリズムをつかめばスムーズにプレイできるようになります。しかし、TCS はどのようにプレイすればいいのでしょうか?ここでは、長年 TCS をプレイしてきた私の考えを述べ、新しいプレイヤー(そしておそらく経験豊富なプレイヤーも!)が、自分のプレイングに役立つコツを 1 つか 2 つ習得してくればよいと考えています。

多くのウォーゲームと同様に、TCS ゲームのほとんどのシナリオで勝つための鍵は、自分のユニットを生かしたまま敵ユニットを排除することです。これは、直接射撃兵器や大砲、航空機、突撃戦闘などを使って行います。あなたが手番プレイヤーの時、アクションフェイズに直接射撃(SFA や PFA)することができます。両軍どちらのアクションフェイズでも敵の活動に反応(臨機射撃)することができます。敵ユニットを排除するためには、敵を発見し、相手よりも多くの火力を投入して有利な交換レートを実現する「ローカル・ファイア・スーペリアリティ」を作り出す必要があります。

ボブ・レオンハードが著書『Fighting by Minutes』の中で、「Move(移動)」「Strike(攻撃)」「Protect(防御)」と表現しているように、戦闘活動は 3 つの要素から成り立っています。この 3 つの活動の目的は、自分の強みと敵の弱み(Maneuver Warfare やその派生の文献では「Dislocation」と呼ばれる)を利用して、局部的優位を作り出すことです。この 3 つの活動を組み合わせることもありますが、一般的に TCS で行う行動は、この 3 つの活動のうちどれか 1 つを核としたものになります。そして、1 つの活動を重視することで、他の活動は一般的にできなくなり、少なくとも最大の

効率を得ることはできなくなります。。では、この「移動」「攻撃」「防御」というレンズを通して、TCS でできるいくつかの重要な行動を見てみましょう。

OP シート: TCS の中核をなすものは、ディーン・エッギが開発した「OP シート」システムです。これは、敵がすぐに対応できなくても、自軍ユニットを有利に配置することができるすばらしいシステムです。私の経験では、ほとんどの TCS プレイヤーは OP シートを最大限に活用できていません。多くの典型的なウォーゲームでは、ユニットを接触させてからサイコロを振り始めるという伝統があります。これはやめるべきです。全てのユニットを常に 2 枚の OP シートに配置し、そのうちの 1 枚は将来の作戦のために準備時間ポイントを獲得するように自分を鍛えましょう。防御するために受動的に座って、敵を待つことに満足してはいけません。敵が反応する前に、攻撃するためにすばやく決定的にフォーメーションを動かすことで、どのように局部的優位をもたらすことができるかを考えましょう。できる限り「蝶のように舞う」ことを学び、コマンド準備レーティングが 7 だとスピードが落ちることを認識してください。基本的な考え方は、2 枚の OP シートにユニットを配置し、積極的に相手を出し抜こうとしたり、フェイントをかけたりしなければ、自軍の能力を最大限に発揮できないということです。

射撃の優勢: 自軍ユニットを有利な位置に配置し、相手と接触したら(戦術的な)移動、敵への攻撃、自軍の防御をバランスよく行い、敵を撃破する必要があります。そのために TCS が提供するツールを簡単に見てみましょう。

制圧射撃(SFA): 制圧射撃(Suppressive Fire Action)は TCS の基礎となるツールで、主に 2 つの目的があります。(1) 直接的にエリア射撃で敵ユニットを攻撃する、(2) 敵のスタックを制圧することで自軍ユニットが戦術的に動けるようになる(敵からの臨機射撃を防ぐ)。潜伏している敵に対しては SFA はあまり有効な攻撃手段ではなく、特に敵の士気が高い場合には、敵のスタックを制圧して萎縮させるために多くの時間が必要となります。これは他の多くの戦術級ウォーゲームとは異なるため、SFA だけに頼ってはいけません。SFA の効果は十字砲火によって大幅に強化されるので、常に十字砲火の状況を作り出すことを目指すべきです。もちろん、塹壕の防御修正をほぼ無力化することができる

ので、攻撃部隊の戦術としては最適です。車輛は機動力があり、地域射撃(A タイプ射撃)の影響を受けないため、十字砲火を起こすのに最適です。しかし、SFA を実行すると射撃している全てのユニットが射撃済みとなり、敵から発見されやすくなります(つまり、より脆弱になり防御力が減少します)。また、射撃済みマークが置かれているユニットは 2 ヘクス以上離れているトリガーに対して対移動臨機射撃と対射撃臨機射撃できないので、敵の機動力を大きく向上させてしまいます。敵の動きを妨害したり、敵の攻撃を阻止する必要がある場合、ユニットは射撃しないようにすべきです。

ポイント射撃(PFA): ポイント射撃(ポイント・ファイア・アクション)は、敵の車輛ユニット、輸送ユニット、砲を攻撃して破壊するために使用されます。戦車はすばやく集結して局部的に火力優勢を作り出し、敵の P タイプ目標をすばやく撃破することができるため、これに適しています。しかし、問題の一つは観測です。敵の砲が塹壕等に隠れている場合、PFA は観測範囲内の敵ユニットにしか行えないため、あなたの戦車はポイント射撃できないかもしれません。

砲兵: TCS では、砲兵は間違いなく戦場の女王であり、これはほとんどの第二次世界大戦の戦いの状況を正確に反映しています。砲兵の火力はすばやく集結させることができ(1 人の観測兵が複数の砲兵に要請できる)、命中率を上げるために火力を集中させても防御力が損なわれることはありません。通常、ユニットをグループ化すると、スタックしたり密集することで脆弱になり、特に砲兵による砲撃(広範囲を攻撃できるため)の影響を受けやすくなります。しかし、大砲は多く使ってもユニットのスタックや密集度が増えないので、ユニットを分散させて防御力を高めつつ、大砲で敵を強打することができるのです。砲兵は敵ユニットの制圧にも非常に有効で、臨機射撃されることなく自軍ユニットに戦術的な動きをさせることができます。砲兵の大きな特徴は、敵ユニットを防御のために分散させて敵が火力を集中させることを難しくすることです。

臨機射撃: 敵の火力や機動力を低下させるための重要な手段の一つが臨機射撃です。自軍が敵と接触している時は、常に自軍ユニットの移動と射撃を臨機射撃能力で援護するようにしてください。機関銃には有利な射程修正があり、1 ターン中に何度でも SFA と臨機射撃の両方を行えるため、この

役目に最適です。突撃を援護したり、敵の A タイプ目標から側面を守るために、機関銃のスタックを設置しましょう。移動中のユニットや射撃中のユニットを援護するために、常に制圧されていないスタックで臨機射撃できるようにしておきましょう。戦車のスタックは敵の砲撃にさえ気をつけていれば、この目的に適しています。

突撃戦闘：ベテランの TCS プレイヤーは突撃戦闘をあまり使いません。突撃戦闘は非常にリスクが高く、一般的には制圧された非常に弱いスタックに対してのみ有効だからです。突撃戦闘は敵のスタックを排除するプロセスを速める（特に防御力の高い地形で）一方で、攻撃するユニットは大きな損失を受けやすいのです。突撃戦闘は、制圧されていて火力が低く士気が比較的低い脆弱にスタックに最も効果的です。これらの条件が満たされている場合は自由に突撃戦闘してもよいと思いますが、これ以外の状況での突撃戦闘は多くの場合、悲惨なことになります。突撃戦闘する際には (1) SFA や砲撃で敵スタックを最初に制圧し、(2) SFA、砲撃、煙幕でそれを援護する敵スタックを無力化し、(3) 士気の高い部隊で突撃するようにしてください。戦車は助けになりますが、AT ロールで何か失う可能性があるので注意が必要です。ポイント射撃できる兵器や歩兵がない敵のスタックは車輜ユニットに対して非常に脆弱です。ここでは車輜による突撃戦闘（またはオーバーラン）が理にかなっています。

観測：敵があなたのユニットを発見できる距離を学びましょう（逆もまた同じ）。これはユニットの移動に大きな影響を与える重要な側面です。観測されていないスタックには臨機射撃できません。さらに、観測されていないユニットは SFA でダメージを与えるのが非常に難しくなります（約 50% の差があります）。このため、塹壕に隠れている士気の高い歩兵を追い出すのは非常に難しく、通常は移動して隣接し、何ターンもかけて射撃しなければなりません。このように敵に接近していると、当然ながら砲兵の効果も制限されます。

迫撃砲：迫撃砲は小型で柔軟な砲台であり、(煙幕弾、照明弾、SFA、臨機射撃等) 様々なことができます。一般的に、大隊の迫撃砲ユニットは攻撃されないように町や森のヘクスにスタックして隠しておくのがベストです。81mm 迫撃砲を 3 つ積むことで、全てを臨機射撃に使えますし、移動中の A タイプ目標に対して 12 火力で臨機射撃すれば、ある程度のダメージを与えることができます（そして敵は臨機射撃を返すこと

ができません。これは非常に重要です）。

煙幕：煙幕は、敵ユニットの射撃を遮断して局地的な火力優勢を作り出すことができます。戦場を孤立させたり、敵の射撃（または砲撃の観測）から自軍ユニットを守るためにも、煙幕を自由自在に使う必要が出てきます。迫撃砲の煙幕はあまり有用ではありません。しかし、敵ユニットを観測できておらず、十分に防御されている場合（地域射撃が効果的でない場合）には非常に便利です。煙幕の弾薬が残っていない状態でゲームを終えるようにしましょう。

塹壕：塹壕修正はダメージから兵士を守り、観察力や士気を向上させる優れた防御施設です。しかし、塹壕は動かせないという代償があります。他の手段でより優位に立てるのならば、塹壕を放棄することを恐れてはいけません。ユニットが塹壕内に入っていることによる重要な心理的不利益の一つは、一般的にプレイヤーがユニットを移動させたくないことです。これをうまく利用して、塹壕内にいるユニットを遮蔽したり、無視したりして、他の場所で敵を攻撃しましょう。塹壕内にいる敵ユニットは新たな脅威に対応するために潜伏していた塹壕から出るか、他の場所で局地的な火力優勢を確保するためにじっとしているかの選択を迫られます。別の場所で巧妙にフェイントをかけ、塹壕内にこもる敵ユニットが応戦するように仕向けて、防御メリットをなくすこともできます。重要なフェイントは塹壕に陥らないようにすることです。移動と攻撃の準備をしておきましょう……。それに、あなたには準備時間ポイントを獲得できる別の準備防御 OP シートがありますよね？

戦闘結果表：戦闘結果表で重要なことは、その結果が直線的ではないということです。敵の損失を 2 倍にするためには、火力が約 4 倍必要です。敵に最も効率的に損失を与えるためには、プレイヤーは火力を分散させるべきであり、1 つのヘクスで「死の光線」的なキラー SFA を行うべきではないことを意味しています。同様に、十分に防御された部隊（観測されていない、塹壕内にいるユニット）は与えられたダメージのほぼ 90% を防ぐことも意味しています。TCS ルールは、ユニットの種類と能力（戦車、歩兵、兵器、大砲）の相互作用と戦術的に得られる利益（地形、煙幕、ユニットの態勢、塹壕、歩戦協同等）が非常に豊かで複雑な相互作用を生み出しています。これはコンバインドアームズの正確な表現であり、各ユニットタイプのユニークな強みを利用して、より

良い移動、攻撃、防御を実現しています。敵プレイヤーを攻撃する時は冷酷になりましょう。大きな火力を発生させるために敵ユニットが集結していますか？その場合は、砲撃で相手を打ちのめしましょう。敵は多数の戦車を持っていますか？歩兵を塹壕にこもらせて、煙幕を使って攻撃から身を守り、対戦車砲を最後の最後まで撃たないようにして、なるべくポイント射撃されないようにしましょう。兵器ユニットは歩兵や対戦車砲とスタックさせて敵戦車から守りましょう。あなたがもっと役立つことができるなら、部隊をじっとさせてはいけません。常に新しい OP シートを作成し続けることでユニットを集中させることができるようになり、常に新しいチャンスを探ったり、チャンスを作ったりすることができるようになります。毎ターン、部隊を集結させるメリットと防御力が低下するデメリットを考慮してください。一般的には、攻撃力と防御力のバランスが最も重要です。大きな理由がない限り、1 つのヘクスに 7 ステップ以上をスタックさせないようにしてください。TCS ゲームをプレイする際に学ぶべき重要な習慣は、数時間先のことを考え、戦場の部隊配置を自分に有利になるように形成し、可能な限り局地的な火力優勢を作り出し、敵に同じことをされないようにすることです。TCS ゲームはあなたに他のウォーゲームにはない大きなインセンティブを与え、巧妙で堅実なプレイングによって第二次世界大戦型の軍隊との合従連衡の本質について学ぶことができるでしょう。あなたの努力は、それぞれの戦いが確固たる歴史的バックグラウンドを持つ独創的な物語となり、豊かなゲーム体験となるでしょう。常に学ぶ努力を怠らず、ただ敵に向かって部隊を送り込み、サイコロを振るだけに満足しない限り、あなたは本物の、そして恐るべき TCS プレイヤーになることができるでしょう。

☆☆☆☆

LOS グリッド表

