

## A PANZER GRENADIER GAME

### AIRBORNE

### GAME SCENARIOS

#### はじめに

PANZER GRENADIER は、第二次世界大戦に於ける小隊レベル戦闘の基本的なゲームシリーズです。備品は、あなたの命令を待っている多くの国の軍隊、戦車と武器を表しています。AIRBORNE は、新しいプレイヤーにゲーム楽しみをもたらし、同様にベテランプレイヤーを興奮させる完全なゲームです。

#### 特別ルール

幾つかの特別なルールは、このボリュームに含まれるシナリオだけに適用されます：

##### **1. ユニット**

独軍プレイヤーは全ての独軍ユニットを、米軍プレイヤーは全ての米軍ユニットを支配します。独軍ユニットはグレイ、米軍ユニットはオリーブグリーンです。米軍パラシュートユニット(と指揮官)はパラシュートバッチにより歩兵部隊と区別されています。

##### **2. 支配**

多くのシナリオで勝利条件に地理的目標物(概ね町か橋)を「支配すること」と指定しています。勝利するためには、ヘクスを占有しているか最後に通過したユニットを所有するプレイヤーが、そこを支配しているものとします。

##### **3. 防御拠点**

6個の「防御拠点」カウンターがゲームに含まれています。これらは、ピルボックス、機銃火点、その他の準備された陣地を表します。シナリオで指定されたときは、独軍プレイヤーは6つ全ての防御拠点マーカーを不透明な容器に入れて下さい。連合軍プレイヤーに分からないように、防御拠点カウンターを無作為に選択します。独軍プレイヤーは、それらが火力を持つかどうか、或いは何も無いかどうか確認することができます。シナリオの指示に従い防御拠点カウンターを「防御拠点側」で配置します。防御拠点カウンターは米軍ユニットから視認されたときか、独軍プレイヤーが拠点から視認できる米軍ユニットに射撃を行ったときにひっくり返されて火力を明かします。火力が無い場合は、その防御拠点は取り除かれます。防御拠点は、同じヘクス内の他のユニットに防御効果を与えません。士気喪失からの回復に失敗した防御拠点は取り除かれます(重火器と同じ。ルール 14.33 を参照)。これらはスタッキング制限(4.0)が適用されず、爆撃と直接射撃での「1ヘクス内に3ユニットがスタック」のコラム修整でも適用外となります。防御拠点は、突撃に於ける防御射撃(12.43)の修整が適用されます。イニシアチブ決定に際に、防御拠点1個の損失は1ステップの損失として数えます(火力が無いものも同様)。

##### **4. 擲弾兵**

独軍のライフル兵に擲弾兵(GREN)が登場しますが、これは PANZER GRENADIER: EASTERN FRONT 又は、DESERT RATS 登場する独軍歩兵(INF)とは異なります。戦争が長引くにつれて独軍の人的資源は枯渇ははじめ、歩兵小隊の定数は減少していきました。しかし、それに対応して火力を増大させました。このため、AIRBORNE に登場する独軍の完全戦力小隊は初期の歩兵小隊よりも火力が大きくなっています。しかし、戦闘損失によって失われる人員は多くなります。

##### **5. 米軍将校**

米軍の中尉(1st Lt)は少尉(2nd Lt)より階級が上です。准将(Brigadier general)は誰よりも階級が上です。

## 6. ランダムイベント

シリーズの他のタイトルと異なり、このシナリオにランダムイベントは使用しません。

## 7. Airborne のマップ

Airborne に含まれる地図盤は、PANZER GRENADEER シリーズの連作する地図盤からは外れています。シナリオの指示に於いて提示される「0201」の位置は、ヘックス 0201(左上角)が、どこに位置するかを示します。地図盤の一番上の端が常に北端です。

## 8. 生け垣

生け垣は、ノルマンディーと近郊(AIRBORNE の舞台となる所で)の独特の地形です。移動と戦闘に対する生け垣の効果は、この小冊子の裏にある地形効果表でリストされます。付け加えておきますと、視認するユニットと視認されるユニットの間に、1 つの生け垣ヘックスサイドしか無い場合、視認されるユニットが生け垣ヘックスサイドの直後にいる場合(つまり、それと同じヘックス内にいる)を除き、生け垣ヘックスサイドは視線の障害となります。

## 選択ルール

### 9. 戦場の霧

プレイヤーが必要とするならば、このルールを使用しても構いません。これは経験豊かなプレイヤーがプレイする場合と、ユニットが少ないシナリオ以外をプレイする場合に推奨されるものです。一旦、各プレイヤーが少なくとも 3 回の活性化を実行したならば、各プレイヤーは活性化の終わりにダイスを 3 個振ります。合計が 16 以上の場合、ターンは即終了します。夜間ターン(視認範囲は 1 ヘックス)では、1 を合計に加えて下さい。ターンエンドが不完全なままの場合(回復しなかったユニットがいる)、行動は完了できないものとします。

## クレジット

### Design:

Brian L. Knipple;

### Map:

Kurt Miller;

### Box:

Shannon Brown;

### Layout:

Shane Ivey;

### Playing Pieces:

Brien J. Miller;

### Playtest:

Tommy Jones, Doug McNair, Steve Bullock, Matt Collins, Jacob White, Tiffany Long, Ernie Chambers, Ron Wurth, Charlie Riegel, John F. Morris, Wesley Parker, Matthew Knipple, Devin Jhipple.

@ 2006 Avalanche Press Ltd. All rights reserved.

P.O. Box 4775, Virginia Beach, VA 23454, USA

1-800-564-9008 · [www.AvalanchePress.com](http://www.AvalanchePress.com)

## シナリオ 1

### 「Orange Hero」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 10 ターン 最初のターン: 0615

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##08 以降に進入不可

独軍:

#### 第 1058 歩兵連隊の一部

・防御拠点を hex0412、0613 に配置(各 1 個)。

・ hex0509 から 1hex 以内に最初に配置。

1 × GREN、1 × ENG、1 × HMG、1 × 81mm、リーダー: 1 × CAPT、2 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 無し

米軍:

#### 第 507 パラシュート連隊の一部

・ hex0915 から 1hex 以内に配置

2 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × CAPT、1 × 1<sup>ST</sup> LT(両方とも空挺)

増援

・第 2 ターン(0630)の開始時から、各ターンの初めに米軍プレイヤーはダイスを 1 個振る。結果が 6 なら増援が参加する。もう一度ダイスを振り何れから入るか決定する。結果が 1-2 なら hex0213、3-4 なら hex0517、5-6 なら hex0814。

1 × PARA

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

特別ルール:

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
2. 米軍は 1 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。

勝利条件:

米軍はゲーム終了時に hex0412 を支配するか、「又は」独軍を最低でも 5 ステップ除去(防御拠点はカウントしない)すれば勝利する。独軍はゲーム終了時に hex0412 を支配し、尚且つ米軍を最低でも 2 ステップ除去すれば勝利する。それ以外の結果は引き分け。

顛末: 省略

## シナリオ 2

### 「Battery Position at Holdy」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 18 ターン 最初のターン: 1000

盤の配置: 冊子の指示による その他: 鉄道は無視する

#### 独軍:

##### 第 919 歩兵連隊・第 1 大隊の一部

・ hex0606 から 1hex 以内に最初に配置。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN、1 × 105mm、リーダー: 1 × LT

・ hex0803 から 1hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN、1 × HMG(損耗)、1 × 81mm、1 × Wagon、リーダー: 1 × CAPT、1 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 無し

#### 米軍:

##### 第 502、506 パラシュート連隊及び、第 4 歩兵師団の一部

・ hex0610 から 2hex 以内に配置

2 × PARA、リーダー: 2 × CAPT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

#### 増援

・ 第 5 ターン(1100)に hex0409 か 0510 に登場

2 × PARA、リーダー: 1 × LT(空挺)

・ 第 9 ターン(1200)に hex0409 か 0510 に登場

1 × PARA、リーダー: 1 × 1<sup>st</sup> LT(空挺)

・ 第 15 ターン(1330)に東端の何れかのヘックスから登場

2 × INF、1 × HMG、1 × M4、リーダー: 1 × CAPT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

モラル: 8/8(空挺)、8/7(その他全て) イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 1 × 16(空挺リーダーは誘導できない)

#### 特別ルール:

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(ワゴンはカウントしない)。
2. 米軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(戦車は 2 倍でカウント)。
3. 米軍ユニットを独軍ユニットがリーダーが視認できるまで、独軍ユニットは移動できない。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時に独軍 105mm 砲を除去し、hex0604、0803 を支配し、自軍ステップの損失が 3 より少なければ勝利する。

独軍はゲーム終了時に米軍を 4 ステップ以上損失させるか、「又は」hex0604、0803 を支配していれば勝利する。それ以外の結果は引き分け。

顛末: 省略

### シナリオ 3

#### **「Defiant Russians」**

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 16 ターン 最初のターン: 0830

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニットの hex ナンバー##13 以降に進入不可。鉄道は無視する。

#### **独軍:**

##### **第 795 歩兵大隊の一部**

・ hex0412 に最初に配置。

1 × GREN、1 × Strongpoint、リーダー: 1 × LT

・ hex0409

1 × Strongpoint

・米軍ユニットに占められていなければ、第 10 ターン(1030)に hex0409 に登場。米軍ユニットに占められているとユニットは登場できない。

2 × GREN、リーダー: 1 × CAPT

モラル: 7/6 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

#### **米軍:**

##### **第 501 パラシュート連隊・第 3 大隊の一部**

・東端から 1hex 以内

1 × PARA、1 × PARA HMG(損耗)、リーダー: 1 × COL、1 × CAPT(両方とも空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

#### **特別ルール:**

1. 独軍は 1 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
2. 米軍は 1 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。

#### **勝利条件:**

ゲーム終了時に hex0412 を支配しているプレイヤーが勝利する。ゲーム終了時まで hex0412 を支配しているプレイヤーがいな  
い場合は引き分け。

顛末: 省略

#### **シナリオ 4**

##### **「Distraction at Dawn」**

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 26 ターン 最初のターン: 0530

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニットの hex ナンバー##11 以降に進入不可。全ての湿地 hex、川、鉄道は無視。

独軍:

##### **第 919 歩兵連隊の一部**

・ hex0704 から 1hex 以内に最初に配置。初めから塹壕を被ることができ、潜伏(16.6)ができる。

2 × GREN、1 × GREN(損耗)、1 × HMG(損耗)、1 × 81mm、

リーダー: 1 × CAPT、2 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 独軍は第 15 ターン(0900)から各ターン開始時にダイスを 1 個振る。5-6 の結果なら 1 × 16 の砲撃任務が、そのターンに到着する。

米軍:

##### **第 501 パラシュート連隊・第 2 大隊の一部**

・ hex0409 から 1hex 以内に配置

2 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA ENG(損耗)、リーダー: 1 × LT COL、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

・第 11 ターン(0800)に hex0409 に登場

1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × 1<sup>st</sup> LT(空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

特別ルール:

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
2. 米軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
3. 視認範囲の変化

第 1 ターン(0530): 4hex、第 2 ターン(0545): 8hex、第 3 ターン(0600)及び以降のターン: 12hex

勝利条件:

ゲーム終了時に hex0604 と 1101 を支配しているプレイヤーが勝利する。ゲーム終了時まで両方の hex を支配しているプレイヤーがいけない場合は引き分け。

顛末: 省略

## シナリオ 5

### 「The Lock」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 28 ターン 最初のターン: 0530

盤の配置: 冊子の指示による その他: 鉄道を全てに於いて道路とみなす。

#### 独軍:

##### 第 1058 歩兵連隊・第 3 大隊の一部

・ hex0613 から 1hex 以内に最初に配置。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN(損耗)、リーダー: 1 × LT

・ hex0313 から 1hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN、1 × HMG(損耗)、1 × Wagon、リーダー: 1 × LT

・ hex1015 から 1hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN、1 × HMG(損耗)、リーダー: 1 × LT

・ 第 15 ターン(0900)から各ターン開始時に、ドイツ軍プレイヤーはダイスを 2 個振る。結果が 10 以上なら南端から直ちに全増援ユニットが進入する。

3 × GREN、1 × HMG、1 × 75mm IG、1 × Truck、1 × 81mm、

1 × Wagon、リーダー: 1 × MAJ、2 × CAPT、2 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

#### 米軍:

##### 第 501 パラシュート連隊・第 2 大隊の一部

・ hex0604 から 2hex 以内に配置

2 × PARA、2 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × COL、1 × 1<sup>st</sup> LT(全て空挺)

・ 第 4 ターン(0615)に hex0501 から進入

2 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × CAPT(空挺)、1 × 1<sup>st</sup> LT(空挺)、1 × 1<sup>st</sup> LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 1 × 16、空挺リーダーは誘導できない。

#### 特別ルール:

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(ワゴンはカウントしない)。
2. 米軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
3. 独軍ユニット、リーダーが米軍ユニットを視認するまで、独軍が各ユニットを移動させるのにダイスを 2 個振る。ダイス目がユニット又は、それらを活性化させるリーダーのモラル値未満なら活性化することができる。
4. 視認範囲の変化

第 1 ターン(0530): 4hex、第 2 ターン(0545): 8hex、第 3 ターン(0600)及び以降のターン: 12hex

#### 勝利条件:

米軍は終了時に hex0711 と、0412 か 1013 の何れかを支配していれば勝利。独軍は終了時に hex0412、0711、1013 全てを支配していれば勝利。それ以外の結果は引き分け。

顛末: 省略

## **シナリオ 6**

### **「Cassidy's Battalion」**

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 20 ターン 最初のターン: 0545

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##12 以降に進入不可。鉄道を全てに於いて道路とみなす。

#### **独軍:**

##### **第 795 大隊の一部**

・ hex0704 から 1hex 以内に最初に配置。

2 × GREN、リーダー: 1 × CAPT、1 × LT、1 × SGT

・初期配置の前に独軍はダイスを 1 個振る。1-4 なら艦砲射撃により下記の増援は一掃されたときのみ登場しない。5-6 なら hex0307 から 1hex 以内に増援を配置する。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN、1 × 75mm IG、リーダー: 1 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

#### **米軍:**

##### **第 502 パラシュート連隊・第 1 大隊の一部**

・ hex0809 から 1hex 以内に配置

3 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × LT COL、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

#### **特別ルール:**

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
2. 米軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
3. 視認範囲の変化

第 1 ターン(0545): 8hex、第 2 ターン(0600)及び以降のターン: 12hex

4. 第 10 ターン(0800)から各ターン開始時に、米軍はダイスを 2 個振る。結果が 10 以上なら LT COL を直ちに取り除く(彼は他の場所で必要になった)。

#### **勝利条件:**

米軍は終了時に hex0407、0604、0803 を支配していれば勝利。独軍は終了時に hex0410 又は 0509 を支配しているか、米軍に少なくとも 2 ステップ損失させれば勝利。それ以外の結果は引き分け。

顛末: 省略



## シナリオ 7

### 「Low Odds Attack」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 36 ターン 最初のターン: 0430

盤の配置: 冊子の指示による その他: 鉄道は無視する。

独軍:

#### 第 919 歩兵連隊の一部

・ hex0509 へ最初に配置。

1 × Strongpoint

・ hex0803 に配置。

1 × Strongpoint

増援

・ 第 4 ターン(0515)に北端で hex1210 の西側から進入。

2 × GREN、1 × HMG、1 × 81mm、リーダー: 1 × CAPT、1 × LT

・ 第 27 ターン(1100)に東端の何れかから進入。

1 × GREN、1 × GREN(損耗)、1 × HMG(損耗)、リーダー: 1 × CAPT、1 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

米軍:

#### 第 502 パラシュート連隊・第 1 大隊の一部

・ 第 1 ターンに hex0106 から進入。

1 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT(両方とも空挺)

増援

・ 第 3 ターン(0500)に hex0106 から 2hex 以内で、南端の何れかから進入。

1 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × 1<sup>st</sup> LT(空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

特別ルール:

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
2. 米軍は 1 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
3. 視認範囲の変化

第 1 ターンから第 3 ターン(0430-0500): 1hex、第 4 ターン(0515): 2hex、第 5 ターン(0530): 4hex、第 6 ターン(0545): 8hex、第 7 ターン(0600)及び以降のターン: 12hex

勝利条件:

米軍は終了時に hex0509 と 0803 を支配していれば勝利。独軍は終了時に hex0509 を支配しているか、米軍に少なくとも 3 ステップ損失させれば勝利。それ以外の結果は引き分け。

顛末: 省略

## シナリオ 8

### 「Second Try」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 52 ターン 最初のターン: 0830

盤の配置: 冊子の指示による その他: 鉄道は無視する。しかし、hex1013 の橋は除く(La Brouquette 閘門を表す)。

#### 独軍:

##### 第 709、352 歩兵師団の一部

・ hex1016 から 1hex 以内に最初に配置。

3 × GREN、1 × HMG(損耗)、1 × 81mm、リーダー: 1 × CAPT、1 × LT

・ hex0412 から 1hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

1 × GREN(損耗)、1 × HMG(損耗)、1 × 50mm、リーダー: 1 × LT

・ hex0604 から 2hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

3 × GREN、1 × GREN(損耗)、1 × HMG、1 × 75mm IG、リーダー: 1 × MAJ、2 × LT

#### 増援

・ 第 3 ターン(0900)から各ターン開始時に、独軍はダイスを 2 個振る。結果が 10 以上なら直ちに hex0517 から全ての増援ユニットが進入する。

3 × GREN、1 × ENG、1 × Motorcycle、1 × Pz F2、1 × Sdkfz251、1 × Truck、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、2 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 1 × 16

#### 米軍:

##### 第 501 パラシュート連隊の一部

・ hex1013 から 1hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

3 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、リーダー: 1 × COL、1 × 2<sup>nd</sup> LT(両方とも空挺)

##### 第 506 パラシュート連隊・第 2 大隊の一部

・ hex1201 から 2hex 以内。

6 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、1 × PARA ENG、2 × 57mm、1 × 75mm、1 × 81mm、1 × Jeep、リーダー: 1 × LT COL、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

##### 第 501 パラシュート連隊・第 1 大隊の一部

・ hex1107 から 1hex 以内。

2 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG(損耗)、リーダー: 1 × CAPT、1 × SGT(両方とも空挺)

##### 第 506 パラシュート連隊・第 1 大隊の一部

・ 第 1 ターンに hex0901 から 1hex 以内に進入。

5 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT(全て空挺)

##### 第 746 戦車大隊・A 中隊の一部

・ 第 1 ターンに hex1101 から進入。

1 × M4、1 × M5

モラル: 8/7(戦車)、他の全ては 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 各ターン開始時に米軍はダイスを 1 個振る。結果が 4-6 なら、そのターンに 1 × 24 の砲撃任務が到着する。

**特別ルール:**

1. 独軍は 3 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(戦車は 2 倍でカウント。トラックはカウントしない)。
2. 米軍は 3 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(戦車は 2 倍でカウント。ジープはカウントしない)。
3. 米軍空挺工兵は 1 ターン過ごす事ができれば hex0412 の橋を破壊できる。但し、ターンの間に何の行動もせず、混乱や士気喪失になら無い事。

**勝利条件:**

米軍は終了時に hex0412 を支配しているか、hex0412 の橋を破壊すれば勝利。それ以外の結果は独軍の勝利。

**顛末:** 省略

## **シナリオ 9**

### **「Holding the Lock」**

7 JUNE 1944: (背景: 省略)

**ゲームの長さ: 12 ターン 最初のターン: 1600**

**盤の配置:** 冊子の指示による **その他:** 道路、鉄道、 hex0412 の橋は無視(hex1013 の橋は存在。その鉄道、堤防は無い)。

**独軍:**

#### **第 919 歩兵連隊の一部**

・ hex1009 から 1hex 以内に最初に配置。

7×GREN、2×HMG、2×81mm、リーダー: 1×MAJ、1×CAPT、1×LT

モラル: 7/6 イニシアチブ: 1

盤外砲撃: 無し

**米軍:**

#### **第 501 パラシュート連隊・第 1 大隊の一部**

・ hex1013 から 1hex 以内に配置。初めから塹壕を被ることができる。

3×PARA、1×PARA(損耗)、1×PARA HMG、リーダー: 1×COL、1×CAPT、1×1<sup>st</sup> LT(全て空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 1

盤外砲撃: 各ターン開始時に米軍はダイスを 1 個振る。結果が 5 か 6 なら、そのターンに 1×18 の砲撃任務が到着。

**特別ルール:**

1. 独軍は 2 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
2. 米軍は 1 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下。
3. 独軍は予想外の状況により動揺していた。米軍は独軍の各ターン開始時に降伏勧告を行う事ができる。勧告を受けた独軍はダイスを 2 個振る。その際、イニシアチブレベルを引き、士気喪失になっているか、除去されたユニット(ステップでは無い)とリーダーの数を加える。結果が最上級の独軍リーダーのモラル値以上(リーダーがいない場合は 6 以上)ならプレイは終了する。結果がリーダーのモラル値を超えていれば独軍は降伏しない。独軍のイニシアチブレベルに 1 が加えられプレイは続行される。

**勝利条件:**

米軍は独軍を降伏させるか、終了時に hex1013 を支配していれば勝利。独軍は終了時に hex1013 を支配しているか、米軍に少なくとも 5 ステップ損失させれば勝利。それ以外の結果は引き分け。

**顛末:** 省略

## シナリオ 10

### 「Third Time's the Charm」

8 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 40 ターン 最初のターン: 0500

盤の配置: 冊子の指示による その他: 無し

独軍:

#### 第 919 歩兵連隊の一部

・ hex0504 又は 0906 から 2hex 以内に最初に配置。

4 × GREN、3 × GREN(損耗)、1 × HMG、1 × 50mm、1 × 75mm IG、2 × Wagon、リーダー: 1 × CAPT、2 × LT、1 × SGT

・ hex0410 から 2hex 以内。

2 × GREN、2 × GREN(損耗)、1 × HMG、2 × 81mm、2 × Wagon、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × LT

増援

・ 第 17 ターン(0900)から各ターンの開始時に、各増援ユニット毎に独軍はダイスを 2 個振る。75mm 対戦車砲とトラックは一つのユニットとみなす。結果が 10 以上ならユニットは hex0517 から進入する。

5 × GREN、1 × HMG、1 × Motorcycle、1 × S.35、1 × 75mm anti-tank、1 × Truck、リーダー: 1 × CAPT、1 × LT、1 × SGT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 1 × 16

米軍:

#### 2/501、3/501、1/506、2/506 パラシュート大隊の一部

・ hex0910 から 1hex 以内に配置。

6 × PARA、2 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、1 × PARA HMG(損耗)、リーダー: 1 × COL、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

・ hex1201 から 2hex 以内。

4 × PARA、4 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、1 × PARA HMG(損耗)、リーダー: 1 × LT COL、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

・ 上記のユニットと共に。

2 × M5、1 × 81mm、1 × 75mm、1 × 57mm、1 × Jeep

#### 3/327 グライダー大隊の一部

・ hex1201 から 1hex 以内。特別ルール 7 参照。

6 × INF、2 × HMG、1 × PARA ENG、リーダー: 1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT、1 × SGT

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

特別ルール:

1. 独軍は 3 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(戦車は 2 倍でカウント。トラックとワゴンはカウントしない)。
2. 米軍は 3 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(戦車は 2 倍でカウント。ジープはカウントしない)。
3. 米軍 PARA、PARA HMG は空挺リーダーからのみ指揮を受ける。空挺でない INF、HMG は空挺でないリーダーからのみ指揮を受ける。注意しておくが他の全てのユニットは、何れかの米軍リーダーから指揮を受けられる。

4. 空挺隊員たちは 2 日間睡眠を取っておらず疲れ切っていた。米軍が PARA 又は PARA HMG ユニートを移動、突撃させる場合、活性化するユニット、リーダー(存在すれば)につきダイスを 2 個振る。結果が、活性化する最上級のリーダーのモラル値以下(リーダーが活性化させないのなら 8)であれば通常通り行動できる。規定のモラル値より大きければ MOVED/FIRED マーカーで表示し行動済みとなる。

5. 視認範囲の変化

第 1 ターン(0500): 1hex、第 2 ターン(0515): 2hex、第 3 ターン(0530): 4hex、第 4 ターン(0545): 8hex、第 5 ターン(0600)及び以降のターン: 12hex

6. 第 26 ターン(1130)開始時に、混乱や士気喪失していない独軍 GREN、HMG ユニートが占めているなら、hex0412 の橋を破壊することを試みられる。ターン開始時に独軍はダイスを 2 個振る。結果が 9 以上なら橋は破壊される。

7. 第 327 グライダー大隊を十分に活用するには制限を解除しなければならない。各ターンの開始時に米軍はダイスを 2 個振る。結果が CAPT のモラル値以下なら、以降のターンで通常に移動と戦闘を行うことができるようになる。結果が CAPT のモラル値を超えていたら、ユニットは移動が出来ない。但し、射撃はできる。

**勝利条件:**

米軍はゲーム終了時に hex0412 を支配し橋が無傷であるか、「又は」独軍に少なくとも 9 ステップ損失させれば勝利。独軍はゲーム終了時に hex0412 を支配しているか、「又は」hex0412 の橋を破壊し米軍に少なくとも 7 ステップ損失させれば勝利。それ以外の結果は引き分け。

**順末:** 省略

## シナリオ 11

### 「The Merderet Crossing」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 55 ターン 最初のターン: 0300

盤の配置: 冊子の指示による その他: 無し

独軍:

#### 第 1058 歩兵連隊の一部

・ hex0412 と、0604 又は 0803 に最初に配置。第 5 ターン(0400)まで、攻撃を受けない限り移動できない。

1 × GREN、リーダー: 1 × LT

・ 防御拠点を以下の hex に配置。

0409、0412、0604、0613、0803

増援

・ 独軍は第 5 ターン(0400)から各ターンの開始時に、各ユニット毎にダイスを 2 個振る。75mm 対戦車砲とトラックは一つのユニットとみなす。結果が 11 以上ならユニットは北端で hex1269 の西側の何れかから進入する。

6 × GREN、2 × HMG、1 × S.35、1 × 75mm anti-tank、1 × 81mm、1 × Truck、リーダー: 1 × COL、1 × CAPT、2 × LT、1 × SGT

・ 独軍は第 5 ターン(0400)から各ターンの開始時に、各ユニット毎にダイスを 2 個振る。50mm 砲とトラック、75mm 歩兵砲とワゴン は一つのユニットとみなす。結果が 11 以上ならユニットは西端の何れかから進入する。

5 × GREN、1 × HMG、1 × ENG、1 × Motorcycle、1 × StuG III G、1 × Sdkfz222、1 × 50mm、1 × 75mm IG、1 × Truck、1 × Wagon、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × LT、1 × SGT

・ 独軍は第 7 ターン(0430)から各ターンの開始時に、各ユニット毎にダイスを 2 個振る。75/41 砲とトラック、20mm 砲とトラックは一つのユニットとみなす。結果が 12 以上ならユニットは南端の何れかから進入する。

6 × GREN、1 × HMG、1 × 75/41、1 × 81mm、1 × 20mm、2 × Truck、リーダー: 1 × LT COL、3 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

米軍:

#### 第 82 空挺師団の一部

・ hex0517 に配置。全て士気喪失している。

1 × PARA、2 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG(損耗)、リーダー: 1 × CAPT、1 × SGT(両方とも空挺)

・ hex0706 に配置。全て士気喪失している。

1 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG(損耗)、リーダー: 1 × Br.Gen.、1 × 1<sup>st</sup> LT(両方とも空挺)

・ hex0801 に配置。全て士気喪失している。

1 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × 2<sup>nd</sup> LT(空挺)

・ hex0808 に配置。全て士気喪失している。

1 × PARA、1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × CAPT(空挺)

・ hex0910 に配置。全て士気喪失している。

1 × PARA(損耗)、リーダー: 1 × 2<sup>nd</sup> LT(空挺)

・ hex1007 に配置。全て士気喪失している。

1× PARA、2× PARA(損耗)、リーダー: 1× COL、1× MAJ(両方とも空挺)

・ hex1014 に配置。全て士気喪失している。

1× PARA、1× PARA(損耗)、1× PARA HMG(損耗)、リーダー: 1× 1<sup>st</sup> LT(空挺)

#### 増援

・米軍は第 17 ターン(0700)に以下のユニットを何れかの平地 hex に配置する。そして、それぞれについてダイスを 2 個振る。結果が 5 以下であればユニットは除去。結果が 6 か 7 であればユニットは損耗(これらユニットの大部分が除去される)。結果が 8 以上ならユニットは安全に降下成功。これらには「FIRED/MOVED」マーカーを置くこと。

1× PARA ENG、1× 75mm、2× 57mm、1× Jeep、リーダー: 1× LT COL(空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

#### 特別ルール:

1. 独軍は 3 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(戦車は 2 倍でカウント。トラックとワゴンはカウントしない)。

2. 米軍は 3 ステップ損失でイニシアチブレベルが 1 低下(ジープはカウントしない)。

3. 視認範囲の変化

第 7-9 ターン(0430-0500): 1hex、第 10 ターン(0515): 2hex、第 11 ターン(0530): 4hex、第 12 ターン(0545): 8hex、

第 13 ターン(0600)及び以降のターン: 12hex

4. 独軍増援ダイスの修整

第 5-8 ターン(0400-0445): 0、第 9-12 ターン(0500-0545): +1、第 13 ターン(0600): +2

5. 初期配置の米軍ユニットが士気喪失、損耗しているのは本来の米軍降下地点から散らばったことによる。各ターンで、損耗しているが士気喪失/混乱していない PARA 又は PARA HMG ユニットは移動と射撃は出来ない。それらは、散らばった空挺隊員を掻き集めている最中とみなす(プレイ中に戦力を失ったものでさえ)。米軍はこのような各ユニットについてダイスを 2 個振る。結果が 10 以上であればユニットは完全戦力に回復する。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時に川の東側から独軍を排除し、hex0509、0409、0410、0411 そして 0412 を米軍支配下とすれば勝利する。

独軍はゲーム終了時に hex0411 を支配し、米軍を少なくとも 8 ステップ除去すれば勝利する。それ以外の結果は引き分け。

顛末: 省略



## シナリオ 12

### 「Vierville-Again!」

7 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 46 ターン 最初のターン: 0630

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニットの hex ナンバー##11 以降に進入不可。全ての湿地 hex、川、鉄道は無視。

#### 独軍:

##### 第 91 空輸、第 709 歩兵師団の一部

・最初に配置。Hex0907 または 0305 から 2hex 以内。最初から塹壕を被ることができ、潜伏することができる(16.6)。

1 × GREN、1 × GREN(損耗)、リーダー: 2 × LT

・ hex0803 から 1hex 以内に配置。最初から塹壕を被ることができ、潜伏することができる(16.6)。

2 × GREN、1 × HMG(損耗)、1 × 50mm、1 × 81mm、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × LT

#### 増援

・第 19 ターン(1100)に hex1101 に登場。

1 × GREN、1 × HMG、1 × 75mm anti-tank、1 × Truck、リーダー: 1 × CAPT、1 × SGT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 独軍は第 11 ターン(0900)以降の各ターン開始時にダイスを 1 個振る。結果が 5 か 6 なら 1 × 16 の砲撃任務が、このターンに到着する。

#### 米軍:

##### 第 501 パラシュート連隊・第 2 大隊の一部

・ hex0409 から 2hex 以内に配置。

6 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、1 × 81mm、リーダー: 1 × COL、1 × MAJ、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × SGT(全て空挺)

#### 増援

・第 23 ターン(1200)に hex0409 に登場。

2 × PARA、1 × PARA HMG、リーダー: 1 × CAPT(空挺)、1 × 2<sup>nd</sup> LT(空挺)、1 × 1<sup>st</sup> LT

・第 37 ターン(1600)に hex0409 に登場。

6 × PARA、2 × PARA(損耗)、2 × PARA HMG、1 × M5、1 × 75mm、1 × Jeep、リーダー: 1 × LT COL、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 1 × 24、空挺リーダーは誘導できない。

#### 特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、2 ステップ失う毎に 1 低下する(トラックはカウントしない)。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失うご毎に 1 低下する(戦車は 2 倍でカウント)。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時に hex0803 と 1101 を支配下に置けば勝利する。独軍はゲーム終了時まで hex1101 を支配下に置き、米軍を最低 7 ステップ除去(戦車は 2 倍でカウント)すれば勝利する。その他の結果は引き分け。

顛末: 省略

## シナリオ 13

### 「Crossroads Defence」

6 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 18 ターン 最初のターン: 1030

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##11 以降に進入不可。

#### 独軍:

##### 第 729 歩兵連隊の一部

・最初に配置。1 つのユニットと 1 つの指揮官を選び hex0509 に配置する。初期配置も含め、各ターンの開始時にプレイに投入されていない各ユニット、指揮官についてダイスを 2 個振る。結果が 9 以上ならば hex0509 か 0510 に配置する。これらは通常通り、そのターンに移動することができる。

4 × GREN、1 × HMG、1 × ENG、2 × 81mm、リーダー: 1 × CAPT、2 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 無し

#### 米軍:

##### 第 505 パラシュート連隊・第 3 大隊・D 中隊・第 3 小隊の一部

・ hex0604 から 2hex 以内に配置。

1 × PARA、1 × PARA(損耗)、1 × 57mm、リーダー: 1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(両方とも空挺)

#### 増援

・第 11 ターン(1300)開始時に米軍はダイスを 2 個振る。結果が 10 以上なら下記が南端の何れかの hex から進入する。

1 × PARA、リーダー: 1 × 1<sup>st</sup> LT(空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 無し

#### 特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、2 ステップ失う毎に 1 低下する。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、1 ステップ失うご毎に 1 低下する。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時に hex0604 を米軍支配下に置くか、「又は」独軍を最低 5 ステップ除去すれば勝利する。独軍はゲーム終了時まで hex0604 を独軍支配下に置き、独軍を最低 2 ステップ hex0501 から盤外へ退出させれば勝利する。その他の結果は引き分け。

顛末: 省略

## **シナリオ 14**

### **「Line Infantry」**

12 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 12 ターン 最初のターン: 1315

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##11 以降に進入不可。

#### **独軍:**

##### **第 352 歩兵師団の一部**

・最初に配置。以下の何れかの hex から 2hex 以内に配置する。hex0302、0603、0905、1206。2hex 分のユニットが塹壕を被る事ができる。

2 × GREN、1 × GREN(損耗)、1 × HMG(損耗)、1 × 81mm、1 × 50mm、1 × Truck、リーダー: 1 × CAPT、2 × LT、1 × SGT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 1 × 16

#### **米軍:**

##### **第 327 グライダー歩兵連隊・第 2 大隊(損耗した G 中隊)**

・ hex0310 か 0510 から 2hex 以内に配置。

6 × INF、2 × HMG、1 × PARA ENG、1 × M4、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

モラル: 8/7(戦車)、8/8(その他全て) イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 2 × 16、1 × 24

#### **特別ルール:**

1. 独軍のイニシアチブレベルは、2 ステップ失う毎に 1 低下する(トラックはカウントしない)。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失うご毎に 1 低下する(戦車は 2 倍でカウント)。

#### **勝利条件:**

米軍はいつでも hex0604、0803、そして 1001 を同時に米軍支配下に置けば、その時点で勝利する。独軍はゲーム終了時まで米軍を最低 5 ステップ除去すれば勝利する。その他の結果は引き分け。

顛末: 省略

## シナリオ 15

### 「Montebourg Station」

10 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 22 ターン 最初のターン: 1330

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##12 以降に進入不可。

独軍:

#### 第 243 歩兵師団の一部

・最初に配置。hex0509、0507、0504、0703 又は 0801 から 2hex 以内。3hex 分のユニットが塹壕を被る事ができる。

6 × GREN、2 × GREN(損耗)、2 × HMG(損耗)、1 × ENG、1 × 50mm、2 × 81mm、2 × Truck、リーダー: 1 × CAPT、3 × LT、1 × SGT

増援

・第 3 ターン(1400)開始時に独軍はリストされた各ユニット毎にダイスを 2 個振る。結果が 10 以上であればユニットは地図盤端 hex0114 と 0217 間(両方を含む)から進入する。

2 × GREN、1 × HMG、1 × Sdkfz222、リーダー: 1 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 2 × 16

米軍:

#### 第 505 パラシュート連隊・第 1 大隊

・地図盤東端 hex1206 から 1209 間(両方を含む)から進入する。

6 × PARA、2 × PARA(損耗)、2 × PARA HMG、1 × PARA ENG、1 × 81mm、1 × 75mm、1 × Jeep、リーダー: 1 × LT COL、1 × MAJ、2 × CAPT、2 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

モラル: 8/8 イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 2 × 16、1 × 24(付け加えると、米軍は各ターンの始めにダイスを 1 個振る。結果が 6 であれば 1 × 24 の砲撃任務が、このターンに到着する)。

特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失う毎に 1 低下する(トラックはカウントしない)。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失う毎に 1 低下する。

勝利条件:

米軍はゲーム終了時まで hex0604 と 0803 を米軍支配下にすれば勝利する。独軍はゲーム終了時まで hex0509 と 0604 又は、0803 のどちらかを独軍支配下にすれば勝利する。その他、どちらかのプレイヤーが敵陣営を 9 ステップ除去すれば、そのプレイヤーが勝利する。その他の結果は引き分け。

顛末: 省略

## シナリオ 16

### 「Georgia On My Mind」

7 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 11 ターン 最初のターン: 0845

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##10 以降に初期配置、進入不可。全湿地は平地とする。

#### 独軍:

##### 第 795 オスト大隊の一部

・最初に配置。hex0604 から 2hex 以内。

6 × GREN、4 × GREN(損耗)、2 × HMG、1 × HMG(損耗)、2 × 81mm、1 × 50mm、リーダー: 2 × CAPT、3 × LT

モラル: 7/5 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 無し

#### 米軍:

##### 第 8 歩兵連隊・第 1 大隊の一部

・ hex1202 か、隣接する hex に配置。

6 × INF、2 × HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 5

盤外砲撃: 2 × 16、1 × 24

#### 特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失う毎に 1 低下する。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、2 ステップ失うか、1 個リーダーを失う毎に 1 低下する。
3. 「独軍」は、米軍空挺軍隊と上陸部隊の間で捕えられると思い込み、降伏以外の選択肢がないと考えた。米軍は何れかのターン (1 ターンあたり 1 回) に、独軍に対して降伏を勧告できる。勧告を受けた場合、独軍はダイスを 2 個振る。その目に現在のイニシアチブ値を加え、更に独軍の除去、士気喪失のユニット(ステップ数では無い)とリーダーの数を引く。もし、修正された結果が、最上級の独軍リーダーのモラル値以下ならば(又は、全ての独軍リーダーが脱落したならば 6 以下)、ゲームは終了する。もし、2 個以上の同一ランクのリーダーが居る場合は高いモラル値の方で判定する。結果がリーダーのモラル値を超えていれば独軍は降伏しない。独軍のイニシアチブレベルに 1 が加えられプレイは続行される。
4. 「戦場の霧」ルールの修整は+2 とする。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時まで hex0604 から 5hex 以内の独軍を排除すれば勝利する。独軍は米軍の勝利条件を阻止するか、「又は」米軍を 6 ステップ以上除去すれば勝利する。両陣営又は何れの陣営も勝利条件を満たさない場合は独軍勝利とする。

顛末: 省略

## シナリオ 17

### 「Securing Ste. Mere-Eglise」

7 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 19 ターン 最初のターン: 1445

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニットの hex ナンバー##09 以降に初期配置、進入不可。全湿地は平地とする。

#### 独軍:

##### 第 1058 歩兵連隊の一部

・最初に配置。Hex0505 から 3hex 以内。5hex 分のユニットが塹壕を被る事ができる。

8 × GREN、3 × GREN(損耗)、2 × HMG、1 × HMG(損耗)、2 × 81mm、1 × 75mm、1 × 75mm IG、リーダー: 1 × MAJ、2 × CAPT、5 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 3

盤外砲撃: 1 × 16

#### 米軍:

##### 第 505 パラシュート連隊・第 2 大隊及び、第 746 戦車大隊の一部

・ hex1101 か、隣接する hex に配置。「又は」、第 1 ターンに hex1101 から 1hex 以内に登場。

5 × PARA、3 × PARA(損耗)、1 × PARA HMG、1 × PARA HMG(損耗)、1 × 81mm(空挺)、2 × M4、リーダー: 1 × MAJ、2 × CAPT、2 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

##### 第 8 歩兵連隊・第 2 大隊の一部

・ hex1203 か、隣接する hex に配置。

6 × INF、2 × HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

モラル: 8/8(空挺)、8/7(その他全て) イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 2 × 16

#### 特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失う毎に 1 低下する。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失うか、1 個リーダーを失う毎に 1 低下する(戦車は 2 倍でカウント)。
3. 第 8 歩兵連隊・第 2 大隊に所属するユニットは、第 1、第 2 ターンで移動することができない。
4. 「戦場の霧」ルールの修整は+1 とする。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時まで hex0604 から 4hex 以内の独軍を排除すれば勝利する。独軍は米軍の勝利条件を阻止するか、「又は」米軍を 8 ステップ以上除去すれば勝利する(戦車は 2 倍でカウント)。両陣営又は何れの陣営も勝利条件を満たさない場合は独軍勝利とする。

顛末: 省略

## シナリオ 18

### 「VII Corps Advances North」

8 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 53 ターン 最初のターン: 0815

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニツは hex ナンバー##12、##02 以降に初期配置、進入不可。

独軍:

#### 第 709 歩兵師団の一部

・ 08##hex 上か、その北側に配置。4hex 分のユニツが塹壕を被る事ができる。

8 × GREN、5 × GREN(損耗)、2 × HMG、2 × HMG(損耗)、2 × 81mm、1 × 50mm、1 × 75mm IG、リーダー: 1 × MAJ、3 × CAPT、4 × LT

・ 防御拠点を、hex0207、0205、そして 0104 に配置。

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2 盤外砲撃: 1 × 16

米軍:

#### 第 505 パラシュート連隊・第 2 大隊の一部

・ hex1202 か、隣接する hex に配置。

6 × PARA、3 × PARA(損耗)、2 × PARA HMG、1 × 81mm、1 × 75mm、1 × 57mm、1 × Jeep、リーダー: 1 × LT COL、2 × CAPT、2 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

#### 第 325 グライダー連隊・第 2 大隊の一部

・ hex1202 か、隣接する hex に配置。

5 × INF、1 × INF(損耗)、2 × HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

増援

#### 第 505 パラシュート連隊・第 3 大隊の一部

・ 第 7 ターン(0945)に hex1101 から進入する。

5 × PARA、3 × PARA(損耗)、2 × PARA HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × SGT(全て空挺)

#### 第 70 戦車大隊の一部

・ 第 46 ターン(1930)に hex1101 から進入する。

2 × M4、1 × M5

モラル: 8/7(戦車)、8/8(その他全て) イニシアチブ: 5 盤外砲撃: 2 × 16、1 × 24

特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失う毎に 1 低下する。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失うか、1 個リーダーを失う毎に 1 低下する(戦車は 2 倍でカウント)。
3. 「戦場の霧」ルールの修整は+2 とする。

勝利条件:

米軍はゲーム終了時まで hex0408 から 3hex 以内の独軍を排除すれば勝利する。独軍は米軍の勝利条件を阻止するか、「又は」米軍を 6 ステップ以上除去すれば勝利する(戦車は 2 倍でカウント)。両陣営又は何れの陣営も勝利条件を満たさない場合は独軍勝利とする。

顛末: 省略

## シナリオ 19

### 「VII Corps Advances Again」

9 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 22 ターン 最初のターン: 0645

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニットの hex ナンバー##12、##03 以降に初期配置、進入不可。

#### 独軍:

##### 第 709 歩兵師団及び、第 7 突撃砲大隊の一部

・ 09##hex 上か、その北側に配置。6hex 分のユニットが塹壕を被る事ができる。

9 × GREN、5 × GREN(損耗)、3 × HMG、2 × HMG(損耗)、2 × 81mm、1 × 75mm、1 × 75mm IG、1 × 20mm、1 × StuG IIIG、

リーダー: 1 × MAJ、3 × CAPT、5 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 3 × 16

#### 米軍:

##### 第 325 グライダー連隊・第 2 大隊及び、第 70 戦車大隊の一部

・ hex1202 か、隣接する hex に配置。

5 × INF、1 × INF(損耗)、2 × HMG、1 × M4、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

#### 増援

##### 第 505 パラシュート連隊・第 1 大隊の一部

・ 第 2 ターン(0700)に hex1101 から進入する。

6 × PARA、3 × PARA(損耗)、1 × PARA ENG、2 × PARA HMG、1 × 81mm、リーダー: 1 × LT COL、3 × CAPT、2 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

##### 第 505 パラシュート連隊・第 2 大隊の一部

・ 第 4 ターン(0730)に hex1101 から進入する。

5 × PARA、3 × PARA(損耗)、2 × HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × SGT(全て空挺)

モラル: 8/7(戦車)、8/8(その他全て) イニシアチブ: 4

盤外砲撃: 2 × 16、1 × 24

#### 特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失う毎に 1 低下する。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、4 ステップ失う毎に 1 低下する(戦車は 2 倍でカウント)。
3. 「戦場の霧」ルールの修整は+2 とする。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時まで hex0406 から 3hex 以内の独軍を排除すれば勝利する。独軍は米軍の勝利条件を阻止するか、「又は」米軍を 8 ステップ以上除去すれば勝利する(戦車は 2 倍でカウント)。両陣営又は何れの陣営も勝利条件を満たさない場合は独軍勝利とする。

顛末: 省略



## シナリオ 20

### 「Advance Along the Douve」

14 JUNE 1944: (背景: 省略)

ゲームの長さ: 18 ターン 最初のターン: 1215

盤の配置: 冊子の指示による その他: ユニットの hex ナンバー##13 以降に初期配置、進入不可。

#### 独軍:

##### 第 91 歩兵師団の一部

・ 08##hex 上か、その西側と hex1008 から 2hex 以内で配置。4hex 分のユニットが塹壕を被る事ができる。

8 × GREN、5 × GREN(損耗)、3 × HMG、2 × HMG(損耗)、2 × HMG(損耗)、2 × 81mm、1 × 75mm、1 × 75mm IG、1 × 20mm、

リーダー: 1 × MAJ、3 × CAPT、4 × LT

モラル: 8/7 イニシアチブ: 2

盤外砲撃: 1 × 16

#### 米軍:

##### 第 507 パラシュート連隊の一部

・ hex1101 か 1201 から進入。

8 × PARA、4 × PARA(損耗)、2 × PARA HMG、1 × PARA HMG(損耗)、1 × 81mm、1 × PARA ENG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT(全て空挺)

##### 第 325 グライダー連隊の一部

・ 地図盤の hex1101 か 1201 から進入。

6 × INF、2 × HMG、リーダー: 1 × MAJ、1 × CAPT、1 × 1<sup>st</sup> LT、1 × 2<sup>nd</sup> LT

モラル: 8/8 イニシアチブ: 5

盤外砲撃: 2 × 16、1 × 24

#### 特別ルール:

1. 独軍のイニシアチブレベルは、4 ステップ失う毎に 1 低下する。
2. 米軍のイニシアチブレベルは、3 ステップ失うか、1 個リーダーを失う毎に 1 低下する。
3. 「戦場の霧」ルールの修整は+2 とする。

#### 勝利条件:

米軍はゲーム終了時まで hex0406 から 2hex 以内の独軍を排除すれば勝利する。独軍は米軍の勝利条件を阻止するか、「又は」米軍を 7 ステップ以上除去すれば勝利する(戦車は 2 倍でカウント)。両陣営又は何れの陣営も勝利条件を満たさない場合は独軍勝利とする。

顛末: 省略

## 地形効果表

地形の種類	移動コスト			視認距離	戦闘効果
	徒歩	自動車化	機械化		(コラム修正)
堤防道路	+1	+2	+1	障害	直接射撃:-1 突撃時に先制射撃可(12.43)
湿地	2	(進入禁止)	(進入禁止)	湿地 hex を占めているユニットは敵を 1hex 先までしか視認できない	直接射撃:-2 突撃時に先制射撃可(12.43)
生け垣	+1	(進入禁止)	+4	ユニットが隣接しない限り生け垣は障害となる	直接射撃:-1 突撃時に先制射撃可(12.43)

**Official FAQ** (Avalanche Press 社公式ホームページより)

1. 地図盤:

番号「13」が地図盤上に無い。それは、hex0201を指す。

2. カウンター:

StuG IIIGのAT値は「5-8」で無く「6-8」である。

3. シナリオ冊子:

・特別ルール3「防御拠点」

退却を強制されるような場合、固有の防御利点に関わらず除去される。

・シナリオ9

特別ルール3を差し替える。

「独軍は予想外の状況により動揺していた。米軍は独軍の各ターン開始時に降伏勧告を行う事ができる。勧告を受けた独軍はダイスを2個振る。その際、イニシアチブレベルを引き、士気喪失になっているか、除去されたユニット(ステップでは無い)とリーダーの数を加える。結果が最上級の独軍リーダーのモラル値以上(リーダーがいない場合は6以上)ならプレイは終了する。結果がリーダーのモラル値を超えていれば独軍は降伏しない。独軍のイニシアチブレベルに1が加えられプレイは続行される。」

・シナリオ10

独軍の増援はhex0114から0217より進入する。

米軍部隊はhex1206から1209より地図内に進入する。1×Jeepを米軍部隊に追加する。

### 翻訳者コメント

1. シナリオ 3 の独軍増援部隊は第 10 ターン(1130)に登場とありますが、第 10 ターン(「1045」)が第「13」ターン(1130)の何れかの間違いと思われる。
2. シナリオ 10 の特別ルール 6 で、第 26 ターン(1130)から独軍は橋の破壊を試みられるとありますが、第 26 ターン(「1115」)が第「27」ターン(1130)の何れかの間違いと思われる。
3. シナリオ 12 の米軍増援で第 37 ターン(1600)に登場とありますが、第 37 ターン(「1530」)が第「39」ターン(1600)の何れかの間違いと思われる。
4. シナリオ 16 から 20 の勝利条件で「If both or neither player wins the German player wins」とありますが、うまく訳せませんでした。何方かご教授頂けると助かります。
5. シナリオ 18 で米軍第 70 戦車大隊は第 54 ターン(1930)に進入とありますが、これは全ターン数が 53 ターンなので第「46」ターン(1930)の間違いと思われる。

#### 6. Official FAQ について

この FAQ は Avalanche Press 社公式ページからの情報なのですが、この第 2 版との整合性が無い部分が見受けられます。

・地図盤に番号 13 が印刷されていない云々との説明については、この第 2 版特別ルール 7 項で表現は異なりますが記述が一応あります。

・シナリオ 9 の特別ルール 3 項の差し替えルールは、この第 2 版ルールと全く同じ内容です。また、何れの記述もどう考えても整合が取れないルールです(判定結果が「以上」でゲーム終了と書かれていながら、結果がモラル値を「超える」とゲームは継続する...といった記述)。このルールはシナリオ 16 の特別ルール 3 の方法に従った方が良いと思われる。

・シナリオ 10 の米軍部隊に関する変更ですが、どの「部隊」を指すのかははっきりしません。独軍についての変更も含め、第 2 版のルールでも問題ないような気がします。

以上、3 点程あげてみましたが、もしかすると第 1 版ルールに対する FAQ なのかもしれません(翻訳者は第 1 版を持っていないので未確認)。

これらコメントの内容は翻訳者自身が判断できる事項ではありませんので、本ルール翻訳には適用していません。

以上