

Assault on Belgium

Assault on Belgium はデモゲームである。よって、最小限のルールだけを含む。ルールに対して疑いがあるならば: 特に禁じられていなければ、どのようなことも許される。

初期配置:

ベルギー軍は、ベルギー内の如何なるヘクスにでもユニットを配置できる。ドイツ軍は、その後にドイツ内の如何なるヘクスにでもユニットを配置できる。直ちに、ドイツ軍は移動を始める。

勝利条件:

ドイツ軍は 1 回の手番で Brussels と Antwerp を征服しなければならない。

スタック制限:

各陣営につき 3 つの陸上ユニットだけが、同時に 1 つの陸上ヘクスで許される。

陸上移動:

陸上ユニットは、移動力 - 即ち、右下の白い数字(黒円) - で移動する。進入するヘクス毎に移動コストを支払わなければならない。ヘクスのコストは地形タイプに依存する。一旦、ユニットがそれが移動ポイントを使い果たしたなら、進行中のターン(月)のための移動を止めなければならない。ユニットが、敵ユニットに占められるヘクスに進入するなら、停止しなければならない。そして、戦闘が発生する。戦闘方向(マーカー)はユニットが来たヘクスを基点に配置される(主な攻撃方向)。ユニットは、直ぐに地図から取り上げられて、戦闘表の上部か下部に配置される - 戦闘方向の上で数字に対応させること。

非イニシアチブプレイヤーの反応:

非イニシアチブプレイヤー(ベルギー軍)は、戦闘ヘクスに隣接するヘクスに向かわせることができる。

航空移動:

イニシアチブプレイヤー(ドイツ軍)は、ドイツ軍の航空機を配置する。

戦闘支援:

爆撃機は、この任務で飛行できる。航空機は存在する戦闘ヘクスに配置される。1 回の空中戦ラウンドを生き残った航空機は、自身の戦術値を陸上ユニットの戦力に加えることができる。戦術値は左下の数字である。戦術値は、陸上ユニットの戦力よりも多く加えることはできない。ラウンドあたり 1 つの陣営につき 1 つの爆撃機だけが使用される。

妨害/護衛:

戦闘機は、護衛または妨害のために航続距離内の全ての航空任務に対して使用できる。もう一方の軍が利用する戦闘機は自軍の爆撃機を護衛し、敵の爆撃機を攻撃する。爆撃機は互いに戦闘しない。ベルギー軍は、直ぐに妨害任務の航空機を配置する。

戦闘フェイズ:

空中戦

最初に 1 ラウンドの空中戦が発生する。空中戦の要素: ユニットカウンター(左上(ライトブルーの四角))。(海軍の要素 - ライトグリーン(四角) - は、ここでは使用されない)。

空中戦値: 空中戦。要素は互いから引かれる。

両軍の全ての戦闘機は互いに戦闘する。各戦闘機は一度だけ射撃ができる。悪影響を受けずに戦闘を通り抜けた戦闘機だけが、対する爆撃機に接近して新しい空中戦ラウンドに巻き込むことができる。2 つの D6 ダイスを同時に振る。そして、空中戦表を参照する。

例: 数値 6 のドイツ軍戦闘機対数値 3 のベルギー軍戦闘機。ベルギー軍戦闘機が-3 の比率を持つのにに対して、ドイツ軍は+3 比率で攻撃することを意味する。ドイツ軍は 8 の目を出した - ベルギー軍は”A”*を受け、ベルギー軍は 6 の目を出した - 効果なし。ベルギー軍に爆撃機はない。ベルギー軍戦闘機は”A”なので、ドイツ軍爆撃機に接近できない。ここ、”Assault on Belgium”に於いて、悪影響を受けた航空機は単にゲームから除外される。モールス信号の空中戦の結果... 全く異なる効果を持っている。

*”E” = 除去

“D” = 損傷

“A” = 帰還

陸上戦闘

陸上戦闘の要素: 攻撃力(緑の正方形)、防御力(ダークイエローの正方形)。(コマンドレベル - 赤い四角 - は、ここでは使用されない)。

陸上戦闘比率: 攻撃力マイナス/プラス防御力。

攻撃側は D6 を振る。結果は陸上戦闘表を読むこと。最初の数字は攻撃側に与えられるヒット数を表している。第 2 の数字は防御側に与えられるヒット数を表している。ヒットは攻撃力と防御力から引かれなければならない。“R”は、ユニットが退却しなければならないことを意味する。ユニットが退却することを望まないなら、その代わりに更に 1 つのヒットを受けなければならない。ヒットの数がユニットの防御力の数に達したなら、それは除去される。

例: 2 つのヒットを受けた 5-4-6 歩兵*は、3 の攻撃力と 2 に下がった防御力を持つ。

*5 = 攻撃力

4 = 防御力

6 = 移動値

ユニットが、防御力より必要以上多くのヒットを受けたのなら、余剰のヒットは存在する他の防御ユニットに割り振られる。どちらかが退却するか、除去されるまで数回の戦闘ラウンドが行われる。戦闘ラウンド毎に、どちらかが退却を望むかどうか尋ねられる。ヘクスにスタックする幾つかのユニットがある場合、戦闘ユニットは戦闘ラウンド毎に取り換えることができる。1 陣営につき 1 つのユニットだけが 1 回に戦闘することができる。他のユニットは活動中ではなく、戦っているユニットに対して如何なる場合でも増援できない。

地形:

地形は移動(1)と戦闘(2)に影響を及ぼす。

(1): 地形表の例に記載されている移動ポイント数を支払わなければならない: 荒地ヘクスに進入するには 2 移動ポイントを要する。

(2): ある種のユニットは妨害される:

-2 兵器の意味は、戦車の攻撃と防御が 2 ポイント減少することである;

+2 他の防御側とは、戦車以外の全ての防御側が上昇することである;

防御側は退却を無視とは、防御側が R の結果を受けても退却の必要がないということである。

航空戦術爆撃値が-1 とは、航空機の戦術爆撃値が 1 減少するということである。

戦闘後の退却:

戦闘結果が退却であったか、1 人のプレイヤーが自発的な撤退を選ぶなら、以下が考慮されなければならない:

防御側は、敵の主な攻撃方向に撤退はできない。退却は、自軍ヘクス、または防御側プレイヤー自身のユニット上へ成されなければならない。これが不可能であるなら、これらの退却ユニットは除去される。支援のために使われた航空機は、撤退しているユニットと共に移動する。

戦車戦:

戦車戦マーカーは戦車を含む戦闘ヘクスだけに配置される。戦闘が終了した場合、勝利を得たプレイヤーは敵を追撃して更なる戦闘を引き起こすことができる。また、戦車戦に於いてヘクスにつきスタッキング制限は 5 つのユニットまで上昇する。

1 移動ポイントが戦車戦を開始する際に使用される。戦車戦マーカーを配置できる。戦車は少なくとも1つの移動ポイントを持っているなら、選ばれたヘクスへ移動した後に残れる。それから、D6を振り、結果を陸上戦闘表で調べ、陸上戦闘の場合と同様に進める。防御側が撤退するなら戦車は追撃ができ、新しい戦闘のために新しいヘクスと別のものに対して移動コストを支払う。防御側が新しい戦闘ラウンドの後に再び撤退するなら、同様に再び追撃することができる。

例: ドイツ軍戦車は5移動ポイントを持っている。それは戦闘に1を支払う - 戦車戦マーカーは”4”を上に向けて、戦車戦の箇所に置かれる。最初の戦闘ラウンドはベルギー軍歩兵に2ヒットを被らせた。それは近隣の平地ヘクスに撤退した。ドイツ軍ユニットは追撃する。新しい戦車戦のための他と、1移動ポイントは新しい -平地- ヘクスのために支払わなければならないので、直ぐに2が上向きにされて戦車戦マーカーは調整される(4-(戦車戦 1+平地 1)=2)。

最高5つの戦車、または他のユニットが戦車戦で配置できる。空中戦を生き残った航空機は、戦車および攻撃と共に移動できる。敵航空機が、敵ユニットが追撃されて撤退したなら、新しい空中戦ラウンドも発生する。また、歩兵のような非戦車ユニットは、戦車を伴うかもしれない - 但し、同数の移動ポイントを持っている場合に限る。進行中の戦いにおいて、たとえ一度でも、攻撃する側の歩兵が戦闘部隊にされた場合、戦車戦マーカーは取り消し不能の形で除去される。撤退している敵ユニットを追撃する代わりに、そこに含まれていない他の敵ユニットを攻撃することができる。戦車戦で1つより多くの戦車があるなら、数回の新しい戦車戦が発生する。

対空砲:

敵爆撃機が都市を攻撃する場合、対空砲による射撃を先に行う。

例: 戦術的な爆撃値が4のドイツ軍爆撃機は、ドイツ軍の陸上攻撃を Brussels で支援する。Brussels は3対空力を持つ。ベルギー軍プレイヤーは4の目を出して、結果を対空表で調べる: (数字は、失われる爆撃値の数を示す)。ドイツ軍爆撃機は、下がった効果的な爆撃値3を持つだけとなる。そして、以後の陸上戦闘において使われる。





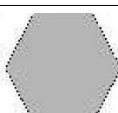
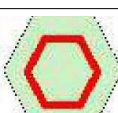
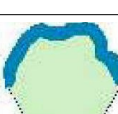

ゲームの終了:

ドイツ軍の移動終了後に存在した全ての戦闘が終わるとゲームは終了する。残された唯一のことは勝利条件をチェックすることである。

選択ルール:

NL(オランダ)とフランスには移動して進入することはできない。

地形効果表

地形		移動効果	戦闘効果
	海	進入禁止	なし
	森林	2	-1 兵器、+1 他の防御側、爆撃値 -1
	荒地	2	+1 防御側、爆撃値 -1
	小都市	ヘクスの他の地形による	ヘクスの他の地形による、+1 防御側
	ヘクス都市	1	-2 兵器、+2 他の防御側、防御側は退却を無視
	要塞	ヘクスの他の地形による	-2 兵器、+2 他の防御側、防御側は退却を無視、爆撃値は半減
	川	+1	-1 攻撃側
	平地	1	効果なし

陸上戦闘表

ダイス	戦闘力														
	<	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	>
1	R4-0	R3-0	R3-0	R2-0	R2-0	R2-0	2-1	2-1	2-1	2-2	1-1	1-2	1-2	1-2	0-1R
2	R3-0	3-0	R2-0	2-0	2-1	2-2	2-2	2-2	2-2	1-1	1-2	1-2	0-1R	0-1R	0-2
3	3-0	R2-0	2-0	2-1	2-2	2-2	R1-0	R1-0	R1-1	1-2	1-2	0-1R	0-2	0-2	0-3
4	R2-0	2-0	2-1	2-1	R1-0	R1-0	1-0	1-1	0-1	0-1	0-1R	0-2	0-2	0-3	0-3R
5	2-0	R2-1	R1-0	R1-0	R1-0	1-0	1-1	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3R	0-3R
6	R1-0	R1-0	1-0	1-0	1-1	1-1	0-1	0-1R	0-2R	0-2R	0-2R	0-3R	0-3R	0-3R	0-4R

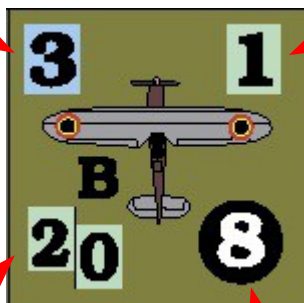
空戦結果表

2D6	<	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	>
2	A	A	A	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E
3	A	A	A	A	D	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E
4	-	A	A	A	A	A	A	D	D	D	D	D	E	E	E
5	-	-	A	A	A	A	A	A	A	D	D	D	D	E	E
6	-	-	-	-	-	A	A	A	A	A	D	D	D	D	D
7	-	-	-	-	-	-	A	A	A	A	A	D	D	D	D
8	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A	A	A	D	D	D
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A	A	A	D
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A	A
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

対空表

ダイス	STR				
	1	2	3	4	5
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	1
3	-	-	-	1	1
4	-	-	1	1	2
5	-	1	2	3	3A
6	1	2	3	4A	4D

空戦値 No Use



爆撃値

No Use

航空ユニット



攻撃力

防御力

移動力

陸上ユニット

訳者備忘録:

1. このゲームでは”ターン”が無い。シーケンスは概ね以下の通り。これだけの行動でドイツ軍は目標を占領する。

- a) 両軍配置
- b) ドイツ軍移動(陸上移動、航空機配置)
- c) 非フェイズプレイヤー(ベルギー軍)の反応
- d) ドイツ軍戦闘(空中戦、陸上戦闘、戦車戦・・・防御側が退却すれば追撃が可能)
- e) 勝利条件確認

2. 非フェイズプレイヤーの反応

要するに非フェイズプレイヤーであるベルギー軍は、戦闘ヘクス(戦闘方向マーカーで指示されたヘクス)の隣接ヘクスに移動ができるということ。但し、ゲームを通じて自発的に戦闘は行えない。ベルギー軍プレイヤーは、空中戦と対空射撃以外は面白くないと思う。

3. 航空機

航空機ユニットに爆撃値が2つ記載されている。一方は値が0なので、このゲームでは無視する。

4. 地図

地図上に記載されている、”砲台”、”碇”、”鉄道”、”ハンマー”そして”赤い数字1”は無視する。