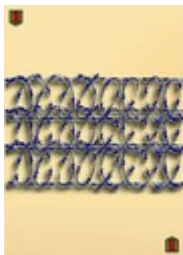




日本語ルール

ATTACK ON OMAHA BEACH

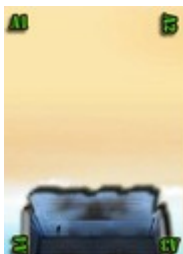
セットアップ



カードの隅に"ビッグレッドワン(Big Red One)"パッチがある全ての海岸地形カードを、パッチが表向きになるようにして積み重ねて置いてください。



分隊(SQUAD)カードを左上の隅に[8]が表示されている面を表にして、上陸用舟艇(LC)カードの上に置きます; このカードの裏面は機関銃陣地(Machine Gun nest)になっています。



爆薬(Demo Charge)と狙撃兵(Sniper)カードを、最大値が上になるようにして自身の前に置きます。それらの用途を記録するために、これらのカードを時計回りに回転させます。

カードの隅に A#"強襲(Assault)"の表示があるルールカード(LC カードのことか???)を、左上の隅が A1 となるようにして表向きで置きます。[4]回の海岸強襲フェイズを記録するために、これを使用します。

狙撃兵 -



平地エリアに移動するか、横方向に移動したときに、機関銃によるダメージを受けることを避けるため、そのラウンドで狙撃兵を使用することができます。但し、"視界制限"(目のアイコン)がある海岸地形カードの背後にはいけません。

爆薬 -



海岸地形の障害物を爆破して啓開する爆薬を使用して、海岸の前方に移動することができます。一旦、障害物を取り除かれると、機関銃の射撃に対して脆弱になるので注意してください。少なくとも1つの爆薬がトーチカ(Pillbox=Machine Gun nest のことか???)を爆破するために必要です!

ゲームのプレイ

1. 隅に"ビッグレッドワン"パッチを持つ全てのカードを取り、それらをまとめてシャッフルしてください。但し、カードの裏面を見てはいけません。これらは海岸地形カードです!
2. あなたのやり方による組み合わせ方で、手前の列から始めて3列×3行に(カードを)配ってください; "ビッグレッドワン"パッチが表向きにあることを確認してください。
3. 海岸強襲を実行するため、手前の3枚の海岸地形カードの中から"自身が選んだ"1枚に、上陸用舟艇カードを移動させます(カードを隣に置く)。
4. 直ちに海岸までの自身の攻撃を開始します! 海岸カード上にある海岸に**分隊**を移動させます。

あなたが移動している地形には4つのタイプがあり、それぞれは独自の強襲条件を持っています。

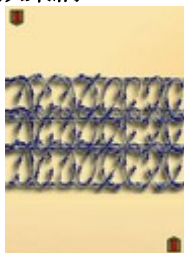
a. 平地 -



この地形上に前進することができますが、機関銃の射撃により[1]のダメージを受けます。

注: ダメージを受ける度に、次の数値(8→7...)になるように分隊を時計回りに回転させます。5つ以上のダメージを受けた場合は、分隊カードを裏面に反します(4→3→2→DEAD)。一旦、**全滅(DEAD)**に達するとゲーム終了となります!

b. 鉄条網 -



- **爆薬**によって鉄条網を爆破しない限り、この地形の上に移動することはできません。その上に移動するために鉄条網を爆破して啓開する**爆薬**を使用することができますが、地形カードに移動すると機関銃の射撃により[1]のダメージを受けます。
- 可能なら左または右に横方向の移動をすることで、鉄条網を迂回して移動することができます!

c. 対戦車障害 [X型] -



- ゆっくりと慎重に障害物(カード上)に移動することができますが、地雷を解除する際に[1]のダメージを受ける場合があります。
- 移動する障害物を爆破して啓開する**爆薬**を使用することができますが、直ちに自身が剥き出しになるので機関銃の射撃により[1]のダメージを受けます(視界制限アイコンがあれば回避可能)。
- 可能なら左または右に横方向の移動をすることで、障害物を迂回して移動することができます!

d. 対戦車障害 [デルタ型] -



- ゆっくりと慎重に障害物(カード上)に移動することができますが、地雷を解除する際に[1]のダメージを受ける場合があります。
- 移動する障害物を爆破して啓開する**爆薬**を使用することができます。視界制限(目のアイコン)を維持できるなら機関銃による射撃を避けることができます!
- 可能なら左または右に横方向の移動をすることで、障害物を迂回して移動することができます!

****啓開路または平地地形に移動する際に、機関銃による射撃を避けるため狙撃兵ラウンドを使用することができます!**

5. 一旦、進みたい方向と爆薬または狙撃兵ラウンドを使用するかどうかを決めたなら、**地雷を解除**できたかどうか確認するために海岸カードをめくります! 地雷が起動状態にない場合(地雷アイコンがない)、海岸カードの上に**分隊カード**を移動させます。地雷が起動した場合(地雷アイコンがある)、[1]のダメージを受けます。



6. 前進することができない場合でも左または右に移動できますが、3枚の海岸カードの下に留まる必要があります! 横方向に移動する場合、"視界制限"アイコンが表示されている海岸カードの手前でない限り、機関銃の射撃により[1]のダメージを受けます。このアイコンは、このタイプの障害物カードの上や背後を移動する場合、機関銃の射撃からは安全であることを意味します。

7. 他の2つの列の全ての海岸カードを進んで一番上の列の海岸カードに到達した場合、次の海岸強襲を行うために残っている全ての海岸カードをシャッフルします。

8. 現在の海岸ラインを手前にスライドして、分隊の向こう側に別の3x3の海岸カードのグリッドを配ります。その後、隅にA#があるルールカード(LCカード???)を、次の数値(A1→A2)にするため時計方向に回してください。

9. [4]回目の強襲フェイズになるまで上記と同じ手順で、あなたは移動を続けます!

10. (隣接したカードから)爆薬を使用して裏返したカードに爆発が示されている場合、単にそれを無視します; 海岸カードを匍匐(カード上にいる)している場合のみ(地雷による)影響があります。

11. 一旦、最後のA4強襲フェイズに到達して3x3の海岸[カード]のグリッドが配られたなら、機関銃陣地カードを取り、分隊が乗っている海岸カードから一番向こう側にある列の、左側か右側の[1]枚のカードにそれを置いてください(既に配ったカードと入れ替える???)。機関銃陣地カードは分隊と同じ行に配置しないでください。

ゲームの終了

あなたが勝利するためには、機関銃陣地の上に移動して爆薬を爆発させる必要があります。機関銃陣地を爆破するには、少なくとも[1]回分の爆薬を持っている必要があります!

兵士が全て戦死した場合、進路を遮断する3つの鉄条網があり、それらを爆破して通り抜けるための残された爆薬を持っていない場合、あるいは機関銃陣地に達する前に爆薬が不足している場合、あなたはゲームを失います。

訳者注

1. セットアップ

- ビッグレッドワンパッチ(米第1歩兵師団の師団章)のある海岸地形カードを一まとめにします。
- 分隊カードを上陸用舟艇カードの上に置きます。
- 爆薬カードと狙撃兵カードを最大値である[8]が上になるようにして自身の前に置きます。
- 何故か A1 から A4 の表示は上陸用舟艇カードに記載されています。フェイズの記録は上陸を終えた舟艇カードを使うか、もう1枚舟艇カードを作って使うことを提案します。

2. 狙撃兵カード

平地カード、爆破された鉄条網カード、爆破され視界制限が無くなった対戦車障害カードにいる分隊は機関銃の射撃により[1]のダメージを被りますが、狙撃兵ラウンド(=アクション)を実行することで、それを避けることができます。ラウンドを使用したらカードの数値を減らします。[LAST]まで使い切ったなら、以後狙撃兵ラウンドは実行できません。狙撃兵ラウンドは”視界制限”のあるカードの背後からは使用することができません(機関銃陣地を視認できないため)。但し、ルールには記載が無いので、視界制限のあるカード上では使用できるものと判断します。

3. 爆薬カード

鉄条網や対戦車障害に隣接したカードにいる分隊が使用できます。使用したら数値を減らします。[LAST]まで使い切ったなら、以後爆薬は使用できません(目標である機関銃陣地は最低1ポイントの爆薬がないと爆破できないことに注意)。尚、爆破後の障害物カードへの進入は強制されません(爆破だけして他のカードに移動しても良い)。

4. ゲームのプレイ

- 海岸強襲フェイズの手順を以下に整理します。
- 準備しておいた海岸地形カードをよくシャッフルします。カードの裏面を見てはいけません。
- 予め決めておいた方法で3×3枚(合計9枚)の形にカードを配置します。ビッグレッドワンパッチが表向きになるように配ってください。
- 自身の選択により手前の列にある3枚のカードの何れかに上陸用舟艇カードを隣接させてください。
- 隣接したカード上に分隊カードを載せます。A1 海岸強襲フェイズが開始されます。
- 分隊がカードを移動する枚数に制限はありません。但し、やみくもに移動し続けると機関銃の射撃により兵員がどんどん減っていきます。
- 分隊のアクションは以下の通りです。
単に移動する/狙撃兵ラウンドを使う/爆薬を爆破させる/地雷の除去
- 一番奥の海岸カード列に達したなら、最初の海岸強襲フェイズは終了します。
- 通過済みの手前2列のカードは取り除いてください。そして、3列目を自身の方にスライドさせてください。
- 取り除いたカードと引かれなかったカードを一緒にしてシャッフルします。そして、スライドしたカード列の向こう側に、最初と同じように3×3枚のカードグリッドを作ります。
- ここから A2 海岸強襲フェイズが始まります。
- このようにして A4 海岸強襲フェイズまでプレイを続けます。

5. 鉄条網

- 進入するためには爆薬で爆破する必要があります。爆破したならカードを裏返して破壊面にします。
- 爆破後であればカード上に進入することができますが機関銃による射撃を受けるので注意してください(狙撃兵ラウンドで回避することはできます)。必ずしも進入は強制されません。

6. 対戦車障害

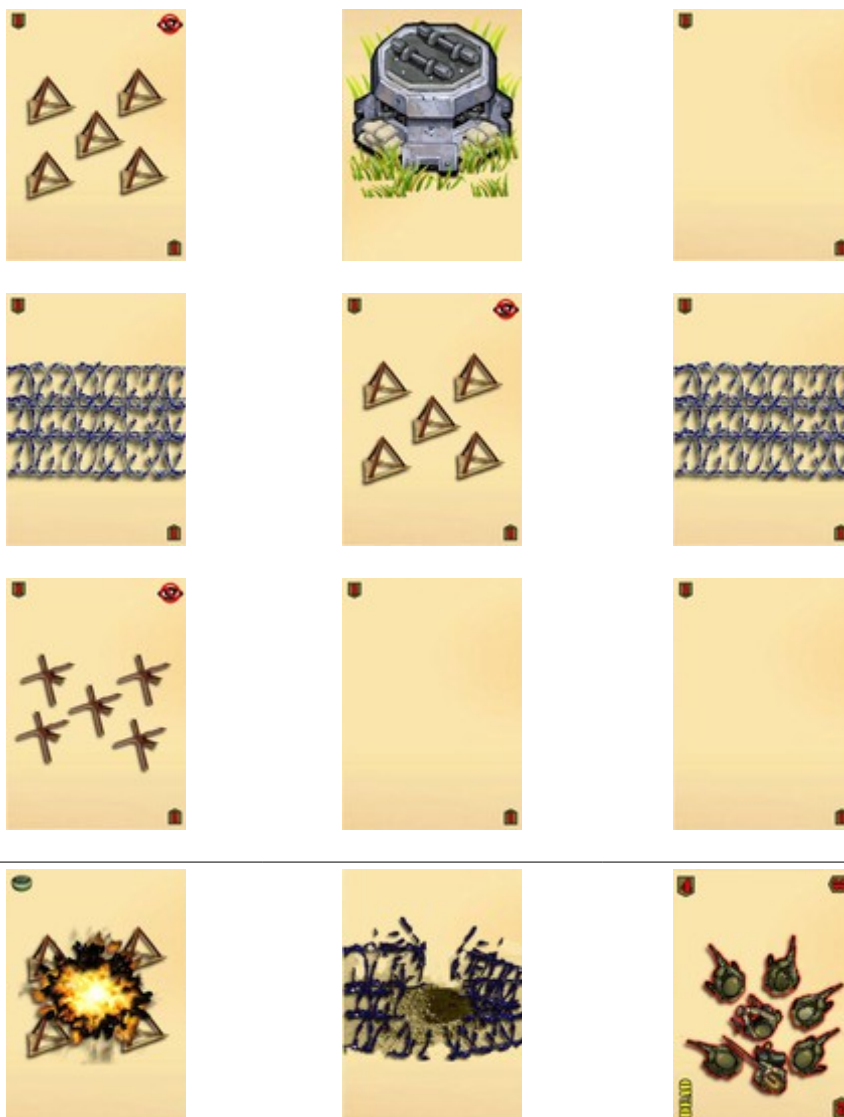
- この障害物カードは爆破しなくても進入することができます。但し、爆破しないまま進入した場合、地雷が爆発する可能性があります。
- “視界制限”アイコンがあると機関銃射撃から逃れることができます。但し、爆破されると単なる平地になるので機関銃の射撃に晒されるので注意してください。
- 爆破しないで進入した場合は直ちにカードをめくりません。地雷アイコンがあれば[1]のダメージを受けます。アイコンがなければ地雷の除去に成功しダメージはありません。但し、カードの裏面には視界制限アイコンがないので、ルールに従えば爆破後と同じく機関銃の射撃に晒されます。

7. 視界制限アイコン

分隊は視界制限アイコンがあるカード上、またはカードの背後にいると機関銃射撃の影響を受けなくて済みます。但し、狙撃兵ラウンドはアイコンがあるカードの背後では実行できません。

8. A4 海岸強襲フェイズ(最終フェイズ)

- A4 海岸強襲フェイズになったら機関銃陣地を配置します。上陸用舟艇カードの裏面がそれになります。舟艇カードをフェイズ記録に使用している場合は予め別の機関銃陣地カードを作っておくことを提案します。
- 今までと同様に3×3のカードグリッドを作ります。分隊がいるカードの行の一番奥の列の左側か右側にあるカード1枚を機関銃陣地と入れ替えます。ルールでは明確になっていませんが、既にあるカード上に陣地を載せるとプレイが複雑になると思われるので”入れ替える”ものとします。
- 後は今までと同じようにプレイを行います。



9. 勝利条件について

- 機関銃陣地を爆破すれば勝利します。
- 分隊の兵員が「DEAD」となり全滅したとみなされた場合は敗北となります。
- 機関銃陣地は爆薬が最低1ポイントないと爆破できません。それまでに爆薬がなくなると敗北となります。