

# COMPANY COMMANDER



(和訳ルール)

## 紹介

2プレイヤー用カード&ダイスゲーム。  
WWIIに於ける2つの歩兵中隊間の戦闘をシミュレートする。  
一方のプレイヤーはアメリカ軍を表す。もう一方はドイツ軍。

## 勝利

先に、10個の敵分隊かユニットを撃滅あるいは潰走させたプレイヤーが勝利する。  
開始2ターン後に於いて、あなたは現時点まで3つ全ての正面でユニットを保持しており、相手側は1つを保持しているか、1つも無ければ、あなたは自動的に勝利する。

## デッキ

ゲームでは3つのデッキを使用する。  
戦術デッキは共通でプレイヤーが分け合う。  
各プレイヤーは自身専用の分隊デッキを持つ。

## マーカー

マーカー(カウンター、トークン)が要求される:  
損耗マーカー  
釘付けマーカー

## ダイス

6面体ダイス(D6)が必要。

## プレイするフィールド

各プレイヤーは、3つの正面のうちの1つに自身のユニットを配備する:  
中央、左翼、そして右翼。

## ユニットの状態

戦力 = 各戦力ポイントは1-5名を意味する。

## 準備

誰が先に行動するかを無作為に決定する。

## ターンの順番

プレイヤーは交互に行う。  
各ターンは6つのフェイズを持つ。

1. 展開フェイズ
2. 戦術フェイズ
3. 偵察フェイズ
4. 制圧フェイズ
5. 突撃フェイズ
6. 回復フェイズ

## 展開フェイズ

自身の分隊デッキから3枚カードを引く。  
自身の正面に、それらユニットを展開する。  
あなたは各正面(中央、左および右)に0-1+のユニットを展開できる。  
ユニットは表向きで展開する。  
あなたの中隊指揮官がプレイ中であれば、余分に分隊あるいは戦術カードを1枚引くことができる。  
このフェイズ中、あなたは1つの正面から隣接した正面まで、釘付けでないユニットを移動させることができる。  
移動したユニットは、このターンでは攻撃(または偵察)ができない。

## 戦術フェイズ

戦術デッキから2枚のカードを引く。

最大の手札は7枚のカード。余分なカードは捨て札する。

デッキが尽きたなら、捨て札をシャッフルして、そこから引く。

## 偵察フェイズ

偵察ユニットは偵察任務に使うことができる。

任務は、それらが直接相対している敵正面に実施される。

1D6を振る(偵察ロール):

ダイスロール	結果:
1-2	発見(偵察ユニットに対して1回制圧ロールを行う)。
3-4	何もなし。
5-6	成功。

成功の結果に関して、2つの行為の内の1つを行うことができる:

1. 相手側の手札を調べる。
2. 全ての制圧ロール vs 目標正面は、このターン+1。

任務に従事しているユニットは、このターンには攻撃できない。

## 制圧フェイズ

遠距離攻撃を持つユニットは制圧射撃ができる。

(砲兵、迫撃砲、戦車、三脚架の重機関銃)。

ユニットは、それらが直接相対している敵正面に攻撃を行う。

制圧射撃を用いる各ユニットについて、2D6を振る(制圧ロール)。

ダイスロール	結果:
2-7	何もなし。
8-10	無作為選択された1敵ユニットが釘付けマーカを受け取る。
11+	無作為選択された1敵ユニットが損耗マーカを受け取る。

制圧フェイズに攻撃したユニットは、突撃フェイズに攻撃ができない。

制圧ロールに数字を与えるために、支援カードをプレイすることができる。

支援カードを使うとき、どの敵正面が目標なのかを宣言すること。

支援カードは、プレイされたら捨て札する。

釘付けユニットは、制圧射撃をすることができない。

その戦力と同じ数の損耗マーカを持つユニットは除去される(プレイから取り除く)。

## 突撃フェイズ

どのユニットが攻撃するのかを宣言する(= 突撃)。

ユニットは、それらが直接相対する敵正面を攻撃する。

防御中の敵ユニットは、先に攻撃を始める。その後に攻撃中のユニット。

各ユニット毎にXD6(射撃ロール)を振る。

X = ユニットの戦力マイナスその上の損耗マーカの数。

ダイスロール	結果:
1-3	何もなし。
4-5	無作為選択された1敵ユニットが釘付けマーカを受け取る。
6+	無作為選択された1敵ユニットが損耗マーカを受け取る。

幾つかの戦術カードは、行われる射撃ロールの数を増加/減少させる。

釘付けユニットは射撃ロールを行えない。

その戦力と同じ数の損耗マーカを持つユニットは除去される(プレイから取り除く)。

## 回復フェイズ

釘付けマーカを載せている各ユニットは 1D6 を振ることができる(回復ロール)。

ダイスロール	結果:
1-4	何もなし。
5-6	釘付けマーカを取り除く。

ユニットが、基本的な戦力よりも多くの損耗、および釘付けマーカを持つなら、それは潰走する(プレイから取り除く)。このターンに、移動または攻撃しなかった指揮官ユニット(HQ)は、釘付けユニットを回復させる試みができる(回復ロール+2で行える)。

指揮官ユニットは自身の回復に+2を得られる。

## 装甲車両

装甲ユニットは、命中を受けたとき装甲により防護される。

1D6 を振る(装甲ロール):

ダイスロール	結果:
1-5	何もなし。
6	釘付けの結果は無効/破壊の結果は釘付けの結果に置き換え。

より重装甲なユニットは、このロールにボーナスを受ける。

注釈: 戦車は、狙撃兵に因む損害の影響を受けない。

## 側面

相手側が、正面に残置したユニットを持っていないければ、その正面の自軍ユニットは、全ての射撃と制圧ロールに+1して隣接した正面に攻撃することができる。

## カードリストの注釈

U = ユニット(分隊と車両)

UI = 歩兵分隊

S = 支援(砲兵と航空機による攻撃)

STR = 戦力

# = デッキのカードコピー数

突撃 = ユニットは攻撃中に射撃ロールに+1を得る(突撃中)

防御 = ユニットは防御中に射撃ロールに余分な 2 を得る

対戦車 = このユニットによる幾つかの損害は、先に車両または砲兵へ無作為で割り当てられる。

中戦車 = (装甲(ロール+2)+制圧+対戦車+突撃)

対戦車砲 = (制圧+対戦車+防御+ユニットは突撃できない)

### アメリカ軍分隊デッキカードリスト

カード名称		タイプ	STR	#	注釈
Company HQ	中隊HQ	U	1	1	指揮官
Platoon HQ	小隊HQ	U	1	3	指揮官
Rifle Squad	小銃分隊	UI	2	3	
Replacement Squad	補充分隊	UI	2	2	士気ロール-1
Heavy Rifle Squad	重小銃分隊	UI	3	1	
Engineering Squad	戦闘工兵分隊	UI	2	1	突撃
Half Squad	半個分隊	U	1	2	
Recon Team	偵察チーム	U	1	2	偵察
Browning 30 Calibre MG	ブローニング 30 口径機関銃	U	1	1	防御
Browning 50 Calibre MG	ブローニング 50 口径機関銃	U	1	1	防御と制圧
60mm Mortar	60mm 迫撃砲	U	1	1	制圧
81mm Mortar	81mm 迫撃砲	U	1	1	制圧(ロール+1)
M1A1 Bazooka Team	M1A1 バズーカチーム	U	1	1	対戦車
M4A1 Sherman Tank	M4A1 シャーマン戦車	U	1	1	中戦車
M8 Armored Car	M8 装甲車	U	1	1	偵察(ロール+1)と装甲

### ドイツ軍分隊デッキカードリスト

カード名称		タイプ	STR	#	注釈
Company HQ	中隊HQ	U	1	1	指揮官
Platoon HQ	小隊HQ	U	1	3	指揮官
Jagergruppe Infantry Squad	猟兵分隊	UI	2	2	
Stosstrup Heavy Squad	突撃兵分隊	UI	3	1	
Pioniere Engineering Squad	戦闘工兵分隊	UI	2	1	突撃
Half Squad	半個分隊	UI	1	1	
Recon Team	偵察チーム	U	1	2	偵察
Light MG 34	MG34 軽機関銃	U	1	1	防御
Heavy MG 42	MG42 重機関銃	U	1	1	防御と制圧
80cm Mortar	80cm 迫撃砲	U	1	1	制圧(ロール+1)
Panzerschreck Team	パンツァーシュレックチーム	U	1	1	対戦車
Panzer IV G Tank	IV 号 G 型戦車	U	1	1	中戦車
Scharfschutze Sniper	狙撃兵	U	1	1	制圧
7.5cm PaK 40 AT Gun	7.5cmPak40 対戦車砲	U	1	1	対戦車砲
Half Track	ハーフトラック	U	1	1	装甲と制圧

## 戦術デッキ

カード名称		#	注釈:
Smoke	煙幕	2	制圧ロールを無効にする
Hedgerows	ボカージュ	1	射撃ロール vs 正面の全防御側-1
Open Field	平地	1	防御側は射撃ロール+1を得る
Tree Line	並木	1	目標の射撃ロール vs 防御側は無効
Daylight Push	日中の前進	1	正面の防御側は射撃ロール+1を得る
Woods	森	1	射撃ロール vs 正面の全防御側-1
Howitzer Battery	野砲中隊	2	4 制圧ロール
Artillery Barrage	弾幕砲撃	2	4 制圧ロール
Dive Bomber	急降下爆撃機	1	3 制圧ロール
Strafing Run	地上掃射	1	3 制圧ロール
Air Support	航空支援	1	3 制圧ロール
Air Superiority	制空権	1	3 制圧ロール(米軍のみ)
Radio	無線機	1	展開フェイズに余分の分隊カードを1枚引く
Flame Thrower	火炎放射器	1	工兵分隊は、このターンの射撃ロールに+2を得る
Commando Raid	コマンドの襲撃	1	偵察分隊は、このターンの射撃ロールに+2を得る
Satchel Charge	梱包爆薬	1	ユニットは射撃ロールに+1を得る
Enfilade	縦射	1	正面にいる自軍全ユニットは射撃ロールに+1を得る
Grenades	擲弾兵	1	歩兵ユニットは射撃ロールに+1を得る
Entrenched	塹壕	1	射撃ロール vs 防御側-1
Veteran Unit	ベテランユニット	1	目標ユニットは、このターンに移動と突撃が可能
Green Unit	新兵	1	目標ユニットは、このターンに何もできない
Shaken	動揺	1	士気ロールが無効
Professionalism	プロフェッショナル	1	余分に士気ロールが行なえる(独軍のみ)
Out of Ammo	弾薬切れ	1	目標ユニットは、ゲームの残りの間、制圧射撃不可
Breakdown	故障	1	目標車両は、ゲームの残りの間、移動または突撃不可
Reserves	予備	1	展開フェイズに余分の分隊カードを1枚引く
Reinforcements	増援	1	展開フェイズに余分の分隊カードを1枚引く(米軍のみ)
Mine field	地雷原	1	4 射撃ロール vs 突撃中のユニット
Forward Observer	前線観測員	1	全制圧ロール vs 目標正面はこのターン+1
Crossfire	十字砲火	1	正面にいる自軍全ユニットは射撃ロールに+1
Seasoned Commander	熟練した指揮官	1	戦術カードを2枚引ける
Rifle Grenades	小銃擲弾	1	歩兵分隊は制圧ロールに1を得る
Machine Guns	機関銃	1	独軍歩兵分隊は制圧ロールに1を得る
Panzerfausts	パンツァーファウスト	1	独軍の非戦車ユニットは、このターンに対戦車能力を得る
Air Reconnaissance	航空偵察	1	成功した偵察任務と同じ
Opportunity Fire	臨機射撃	1	防御側は射撃ロールに+1を得る
Unit Separated	ユニットの分割	1	非 HQ ユニットに釘づけマーカーを置く
Fog of War	戦場の霧	1	目標正面は、このターン攻撃されない
Take Cover	遮蔽の確保	1	制圧ロールは無効
Awaiting Orders	命令待ち	1	目標ユニットは突撃できない

カード名称		#	注釈:
Formation Disorder	フォーメーションの混乱	1	目標正面は、このターンに突撃できない
Surprise Contact	不意の接触	1	防御と突撃の射撃ロールは、目標正面で同時である
Ambush	待伏せ	1	正面の防御側は射撃ロールで+1を得る
Overrun	蹂躪	1	正面の突撃中の全ユニットによる射撃ロール+1
Surrounded	包囲	1	正面の突撃中の全ユニットによる射撃ロール+1
Breakthrough	突破	1	正面の突撃中の全ユニットによる射撃ロール+1
Blitzkrieg	電撃戦	1	正面の突撃中の独軍全ユニットによる射撃ロール+1
Concentrate Force	戦力の集中	1	正面の突撃中の全ユニットによる射撃ロール+1
Trapped	計略	1	正面の突撃中の全ユニットによる射撃ロール+1
Hilltop Vantage	高所優位性	1	正面の防御側は射撃ロールに+1を得る
Camouflage	カモフラージュ	1	制圧ロールは無効
Mud	泥濘	1	目標の移動は無効
Roads	道路	1	目標ユニットは、このターンに移動と攻撃が可能
Buildings	建物	1	目標の射撃ロール vs 防御側は無効

### (訳者注)

- 偵察、制圧、突撃などで、それらが実行できる正面が幾つなのか明確な記述が無い。ここでは条件が揃えば複数正面で可能とする。(明確化)
- 潰走は損耗マーカーと釘付けマーカーの合計数が、そのユニットの戦力を超えていれば発生する。(明確化)
- カードリストの注釈にある”S”支援は何処にも記載が無い。プレイには特に支障は無いと思う。
- カードリストの”n 制圧ロール”、”n 射撃ロール”とあるのは、n 個の D6 を振るという意味だと思われる。
- 注釈に“士気...”と記載されている戦術カードは回復フェイズに使用することができる。(明確化)
- 潰走ルールの記述から釘付けトークンも損耗と同じく累積するものと思われる(“損耗+釘付けの値が戦力より多いと潰走する”という記述より推測)。但し、回復に一度でも成功すれば全ての釘付けトークンは取り除かれるものとする。
- 提案ルール”指揮官”

本ゲームに於ける指揮官は何ら特徴がない(カード取得、回復に於いて特別ルールあり)。以下のルールを提案する。

- 部隊は小隊指揮官がいる正面に於いて任務・活動が実行できる。
- 小隊指揮官がいない正面では中隊指揮官が指揮を代行できる。離れた正面に於いても可能。但し、指揮できるのはターンあたり1正面だけとする。
- 指揮官は撃滅・潰走カウントの対象外とする。
- 指揮官が損害を受けた場合、1D6=1で除去されるものとする(負傷あるいは戦死したものとみなす)。