

# TANK KILLERS



(和訳ルール)

## 紹介

2プレイヤーゲーム。WW2に於ける2つの戦車フォーメーション間での戦闘シミュレーション。  
ゲームの現バージョンは、以下のデッキを持つ：  
ドイツ軍、イギリス軍、そしてアメリカ軍、1944-45年。

## デッキ

プレイの間では3つのデッキがある。プレイヤーは、戦術デッキを共通で分け合う。各プレイヤーは、自身の特有なフォーメーションデッキも持つ。戦術デッキは80+枚のカードを持つ。ドイツ軍デッキは40枚のカードを持つ。アメリカ軍とイギリス軍は50枚のカードを持つ。

## 捨て札パイル

戦術デッキのために、1つの共通な捨て札パイルがある。各プレイヤーは、自軍のフォーメーションデッキのために、2つの捨て札パイルを保有する。1つは予備捨て札パイル。もう1つは損耗捨て札パイルと呼ぶ。

## 勝利

相手側のフォーメーションカードの半分を、損耗パイルに入れれば勝利する。相手側は、部隊が混乱しているか、潰走、または降伏している。他のシナリオ条件は可能である。

## 準備

各プレイヤーは、3枚の戦術カードを自身の手にして開始する。フォーメーションカードは、自身の手に決して入らない。

## ターンの順番

プレイヤーは交替で行う。自身のターンを行っているプレイヤーは、実行プレイヤーと呼ばれる。他のプレイヤーは、敵または防御側と呼ばれる。

各ターンは、サブフェイズを伴う3つのフェイズに分割される：

### I. 機動フェイズ

### II. 攻撃フェイズ

1. 攻撃側サブフェイズ
2. 目標サブフェイズ
3. 喪失攻撃サブフェイズ
4. 修正サブフェイズ
5. 解決サブフェイズ

### III. 自由攻撃フェイズ

7. 自由攻撃サブフェイズ
8. 自由攻撃側サブフェイズ
9. 攻撃サブフェイズ

## 機動フェイズ

実行プレイヤーは、3枚の戦術カードを引く。最大の手札 = 9枚のカード。余分なカードは捨て札する。戦術デッキが尽きたなら、捨て札をシャッフルし、そこから引く。

## 攻撃側サブフェイズ

プレイに従事させていた表向きの如何なるユニットでも捨て札する。それは、直前のターンに攻撃していたものである。予備パイルへ送る。自軍のフォーメーションデッキを形成している一番上のカードを取る。そして、自身の前に表向きでテーブルに置く。これは、このフェイズで攻撃するユニット、またはサポートユニットである。

## 目標サブフェイズ

攻撃側には、このフェイズで攻撃するユニットについての選択がある：

1. まだプレイに従事している如何なる相手側のユニットでも、または、
2. 相手側のフォーメーションデッキの一番上のカード。

一番上のカードは、表向きに反されてデッキ上に留まる。目標ユニットは防御側ユニットとも呼ばれる。目標がサポートユニットであるなら、予備パイルに捨て札する。そして、フェイズは直ちに終了する。

## 攻撃喪失サブフェイズ

防御側は、自身の手持ちから”行動喪失(Lost Action)”効果を持つカードをプレイすることができる。この場合、直ちに現在のフェイズは終了する。防御側は、自身の手持ちから”ターン終了(End Turn)”効果を持つカードをプレイすることができる。この場合、直ちに実行プレイヤーのターンは終了する。防御側は、自身の手持ちから”行動喪失”効果を持つ、兵站(Logistics)、または地雷(Mine)カードをプレイすることができる。この場合、直ちに現在のフェイズは終了する。そして、攻撃ユニットは損耗パイルへ行く。カードに特に指示がない限り、これらのカードはサポート攻撃に対してプレイすることはできない。プレイされたカードは捨て札される。

## 修正サブフェイズ

攻撃側と防御側は交替で、攻撃ユニットの”貫徹値”を修正する戦術カードをプレイすることができる(攻撃側が先)。”射程(Range)”カードは1枚だけプレイすることができる。”命中(Hit)”カードは1枚だけプレイすることができる。”弾薬(Ammo)”カードは1枚だけプレイすることができる。一般に、攻撃側はポジティブなボーナスのカードをプレイする。防御側は、ネガティブなペナルティのカードをプレイする。攻撃側の射程値より遠い射程のカードがプレイされたなら、現在のフェイズは直ちに終了する。射程カードは、サポート攻撃によるか、それに対して使うことはできない。プレイされた戦術カードは捨て札される。

## 解決サブフェイズ

攻撃側の変更された貫徹値が、防御側の防御値以上なら防御側ユニットは破壊される。歩兵が攻撃するときは、貫徹値の代わりに歩兵値を使用する。破壊されたユニットは損耗パイルに行く。防御中のユニットが破壊されなければ、それはプレイに留まる。フェイズまたはターンが終わるときはいつでも、どんな攻撃中のサポートのカードでも、その損耗パイルへ捨て札する。サポートで無い攻撃中のユニットはプレイに留まる。防御側が破壊されなければ、攻撃側は”行動喪失”効果を持つ損害(Damage)、または士気(Morale)カードをプレイすることができる。行動ができないようにされたユニットは破壊される。

## 自由攻撃サブフェイズ

実行中のプレイヤーは、自身の手持ちから”自由行動(Free Action)”の効果を持つカードをプレイすることができる。これは基本的に、プレイヤーにもう1回の攻撃フェイズを与えるものである。あらゆる攻撃フェイズの後で、自由行動カードをプレイする限り、実行中のプレイヤーは、もう1回の攻撃フェイズをすることができる。

## 自由攻撃側サブフェイズ

自由行動カードが更に”同一ユニット(Same unit)”と指示する場合、攻撃側はこのターンで既に攻撃をした、サポートで無いユニットになる可能性がある。

さもなければ:

自軍のフォーメーションデッキを形成している一番上のカードを取る。そして、自身の前に表向きでテーブルに置く。これが、このフェイズで攻撃するユニット、またはサポートユニットである。

## 攻撃サブフェイズ

ここでは、攻撃フェイズのサブフェイズ 2-5 が繰り返される。

## 完全な交換ルール

自身のフォーメーションデッキのカードが尽きたなら、予備パイルをシャッフルする。これが新しいフォーメーションデッキになる。しかしながら、相手側が自軍のフォーメーションデッキを使い果たすまで、攻撃することはできない。両プレイヤーが、両方のデッキを使い果たす度に、これは”完全な交換(Full Exchange)”として知られる。

## 戦術デッキカードリスト表記法

FA = 自由行動

ATK = 攻撃中

## 戦術デッキ

No.	カード名称:		タイプ:	効果:
1	Point Blank	近接距離	射程	P +2
2	500 yards	500 ヤード	射程	P -1
3	750 yards	750 ヤード	射程	P -2
4	1000 yards	1000 ヤード	射程	P -3
5	1500 yards	1500 ヤード	射程	P -4
6	2000 yards	2000 ヤード	射程	P -5
7	Underside Hit	底面命中	命中	P +10 サポートでは使えない。
8	Topside Hit	天面命中	命中	P +8
9	Rear Hit	後面命中	命中	P +6
10	Flank Hit	側面命中	命中	P +4
11	Shot Trap	跳弾	命中	P +8
12	HEAT Round	HEAT 弾	弾薬	P +2
13	AP Round	AP 弾	弾薬	P +3
14	Flame Thrower	火炎放射器	弾薬	P&I +3 ATK 戦車と歩兵、最大射程=PB
15	Panzerschrek/faust	パンツァーシュレック/ファウスト	弾薬	P +5 ATK 独軍歩兵 vs 車両
16	Bazooka/PIAT	バズーカ/PIAT	弾薬	P +5 ATK 米英軍歩兵 vs 車両
17	Satchel Charge	梱包爆薬	弾薬	P +6 ATK 歩兵 vs 戦車
18	Machine Gun	機関銃	弾薬	I +3 ATK 戦車と歩兵
19	Grenade down the Hatch	ハッチ内へ手榴弾	損害	OOA、ATK 歩兵 vs 戦車
20	Barrel Damaged	砲身の損害	損害	OOA、車両または火砲のみ
21	Treads Damaged	無限軌道の損害	損害	OOA、車両のみ
22	Commander Killed	指揮官死亡	損害	OOA
23	Turret Jammed	砲塔の故障	損害	OOA、戦車のみ
24	Buttoned Down	ハッチ閉鎖	士気	行動喪失、目標戦車のみ
25	Suppressed	制圧	士気	行動喪失
26	Veteran Unit	ベテランユニット	士気	FA
27	Green Unit	新兵ユニット	士気	行動喪失
28	Pinned Down	釘付け	士気	行動喪失
29	Shaken	動揺	士気	行動喪失
30	Abandon Tank	車両放棄	士気	行動喪失、目標は戦車のみ
31	Rally	回復	士気	ちょうどプレイされた士気カードを無効化
32	Professionalism	プロフェッショナル	士気	プレイされた士気カードを無効化、独軍のみ
33	Entrenched	塹壕	防護	P -3
34	Sloping Armor	傾斜装甲	防護	P -1、目標が戦車のみ
35	Skirt Armor	スカート装甲	防護	P -2、目標が戦車のみ
36	Out of Fuel	燃料欠乏	兵站	行動喪失
37	Out of Ammo	弾薬欠乏	兵站	行動喪失
38	Air Drop Supplies	空中投下補給	兵站	FA、米英軍のみ
39	Supply Depot	補給集積所	兵站	FA
40	Breakdown	故障	兵站	行動喪失

No.	カード名称:		タイプ:	効果:
41	Repairs	修理	兵站	命中カードまたは故障カードを無効化
42	Reserves	予備	兵站	予備デッキの一番下に一番上の損耗カードを置く
43	Reinforcements	増援	兵站	予備デッキの一番下に一番上の損耗カードを置く
44	Anti-Tank Mine	対戦車地雷	地雷	行動喪失、車両のみ
45	Forward Observer	前線観測員	指揮	FA
46	Radio	無線	指揮	FA
47	Quick Kill	クイックキル	指揮	FA、同一ユニット
48	Fast Turret Traverse	高速回転砲塔	指揮	FA、同一ユニット、米英軍
49	High Rate of Fire	高頻度射撃	指揮	FA、同一ユニット
50	Crossfire	十字射撃	指揮	FA
51	Air Superiority	制空権	指揮	行動喪失、米英軍 vs 独軍
52	Seasoned Commander	熟練司令官	指揮	FA
53	Combat Engineers	戦闘工兵	指揮	FA
54	Indirect Fire	間接射撃	指揮	FA
55	Reconnaissance	偵察	指揮	FA
56	Opportunity Fire	臨機射撃	指揮	FA
57	Tracers	曳光弾	指揮	P +1
58	Rugged Defense	堅固な防御	指揮	P -8
59	Unit Separated	ユニットの分割	指揮	行動喪失
60	Fog of War	戦場の霧	指揮	行動喪失
61	Missed by a Mile	狙いが外れる	指揮	行動喪失、サポートに対して使用可
62	Take Cover	遮蔽を得る	指揮	行動喪失、サポートに対して使用可
63	Awaiting Orders	命令待ち	指揮	行動喪失
64	Formation Disorder	フォーメーションの混乱	指揮	行動喪失
65	Counter Attack	反撃	指揮	ターン終了
66	Surprise Contact	不意の接触	指揮	ターン終了
67	Ambush	待伏せ	指揮	ターン終了
68	Tanks vs Infantry	戦車 vs 歩兵	指揮	行動喪失、歩兵を攻撃中の戦車
69	Infantry vs Tanks	歩兵 vs 戦車	指揮	FA、戦車を攻撃中の歩兵
70	Fast Tank	高速戦車	機動	FA、ATK 軽/中戦車
71	Overrun	蹂躪	機動	FA、ATK 軽/中戦車
72	Surrounded	包囲	機動	FA、ATK 軽/中戦車
73	Breakthrough	突破	機動	FA、ATK 軽/中戦車
74	Blitzkrieg	電撃戦	機動	FA、ATK 軽/中戦車、独軍のみ
75	Outmaneuver	策を弄す	機動	FA、ATK 軽/中戦車
76	Concentrate Force	部隊の集中	機動	FA
77	Trapped	障害地域	地形	FA
78	Burning Wreck	炎上中の残骸	地形	行動喪失
79	Hilltop Vantage	高地優勢	地形	P +2
80	Camouflage	カモフラージュ	地形	行動喪失、サポートに対して使用可

No.	カード名称:		タイプ:	効果:
81	Road Block	道路障害	地形	行動喪失
82	Mud	泥濘	地形	行動喪失
83	Tank Traps	対戦車障害	地形	行動喪失
84	Smoke	煙幕	地形	行動喪失
85	Roads	道路	地形	FA
86	Broken Ground	破碎地形	地形	行動喪失
87	Soft Ground	軟弱地形	地形	行動喪失、目標は重戦車のみ
88	Trees	林	地形	行動喪失
89	Buildings	建物	地形	行動喪失
90	Bocage	ポカージュ	地形	行動喪失
91	Bridge Crossing	架橋地点	地形	FA
92	Poor Visibility	不良視界	地形	行動喪失、サポートに対して使用可

### カードの説明

各カードは、色々な事柄を意味する抽象的な概念であるが、それにもかかわらず適正な1つのゲーム効果を持つ。例えば：“林”カードは、相手側が森林を通過し移動することにより遅くなるか、または自軍ユニットが遮蔽を森の中で見つけたことを意味する。

Anglos = 英軍または米軍

OOA = 行動喪失

### フォーメーションカードリストの略語

Type = フォーメーションカードには、2つのタイプがある: ユニットまたはサポート

LT = 軽戦車

MT = 中戦車

HT = 重戦車

TD = 戦車駆逐車ユニット

AT = 対戦車砲ユニット

Inf = 歩兵ユニット

FA = 野砲ユニット

SP = 自走砲ユニット

AC = 装甲車ユニット

APC = 装甲兵員輸送車ユニット

M = 迫撃砲

MI = 機械化歩兵ユニット

AA = 対空砲ユニット

Air = 航空支援

Art = 砲撃支援

Pen = 貫徹値: 攻撃中の車両のために使用する。

Inf = 歩兵値: 攻撃中の歩兵のために使用する。

Def = 防御値: カードが攻撃に対して生存できるかどうか決定するのに用いられる。

Rng = 最大射程: 射程カードは、攻撃を無効にするのに用いることができる。

# = デッキ内に於ける、そのカードの枚数。

ドイツ軍 1944-45 年西部戦線フォーメーションデッキ、バージョン 001 カードリスト

カード名称		タイプ	貫徹値	歩兵値	防御値	射程	#
PzIVh	IV 号 H 型	MT	9	4	6	2000	6
Panther	パンサー	MT	12	4	8	2000	6
JpzIV	IV 号駆逐戦車	TD	12	3	8	2000	2
JpzV	ヤークトパンサー	TD	15	3	8	2000	2
StgIIIlf	III 号突撃砲 F 型	SP	9	3	5	2000	4
Hetzer	ヘッツァー	SP	9	3	7	2000	2
Tiger	タイガー車	HT	10	4	9	2000	2
Tiger II	タイガー II	HT	15	4	12	2000	1
Panzergranadiers	装甲擲弾兵	Inf	1	3	3	PB	2
Fallschirmjaeger	降下猟兵	Inf	4	5	4	PB	2
Panzerschrek Team	パンツァーシュレック班	Inf	7	1	2	PB	2
50mmPaK	50mm 対戦車砲	AT	7	2	2	2000	2
75mmPak	75mm 対戦車砲	AT	12	2	1	2000	2
88mmPak43	88mm 対戦車砲	AT	15	3	1	2000	1
150mm s IG 33	150mm 歩兵砲	Art	2	8	--	2000	2
150mm s FH 18	150mm 野砲	Art	4	16	--	2000	2

アメリカ軍 1944-45 年西部戦線フォーメーションデッキ、バージョン 001 カードリスト

カード名称		タイプ	貫徹値	歩兵値	防御値	射程	#
M4 Sherman	M4 シャーマン	MT	7	4	6	2000	6
M4-76	M4-76 戦車	MT	12	4	6	2000	8
M4-105	M4-105 戦車	MT	6	5	6	2000	2
M5	M5 戦車	LT	4	3	4	1000	2
M24 Chaffe	M24 チャーフイー	LT	7	4	5	2000	2
M10	M10 戦車	MT	9	3	5	2000	6
M36	M36 戦車	MT	13	3	5	2000	2
M8	M8 装甲車	AC	4	2	3	1000	2
M7	M7 自走砲	SP	2	6	2	2000	2
Infantry Platoon	歩兵小隊	Inf	3	3	3	PB	4
M-Gun Platoon	重火器小隊	Inf	2	6	2	PB	2
M1 81mm Mortar	81mm 迫撃砲	M	1	7	2	2000	1
57mm	57mm 対戦車砲	AT	6	2	2	2000	2
M8 Rocket Salvo	M8 ロケット砲	Art	3	10	--	2000	1
155mm Howitzers	155mm 野砲	Art	4	10	--	2000	2
240mm Howitzers	240mm 野砲	Art	6	16	--	2000	2
B-25 Mitchells	B-25 ミッチェル	Air	10	12	--	2000	2
P-51 Mustangs	P-51 マスタング	Air	12	4	--	2000	2

## イギリス軍 1944-45年西部戦線フォーメーションデッキ、バージョン 001 カードリスト

カード名称		タイプ	貫徹値	歩兵値	防御値	射程	#
M4 Sherman	M4 シャーマン	MT	7	4	6	2000	6
M4 Firefly	M4 ファイヤフライ	MT	11	2	6	2000	4
Comet	コメット	MT	9	3	9	2000	2
M3 Stuart	M3 スチュアート	LT	4	3	4	1000	4
Archer	アーチャー	SP	11	3	5	2000	4
Achilles	アキレス	TD	12	3	6	2000	2
Humber	ハンバー	AC	4	3	2	1000	2
6 Pounder	6 ボンド砲	AT	8	1	1	2000	4
British Infantry	イギリス歩兵	inf	2	3	3	PB	4
Bren Gun Platoon	ブレンガン小隊	Inf	1	5	2	PB	2
155mm Howitzers	155mm 野砲	Art	4	10	--	2000	2
240mm Howitzers	240mm 野砲	Art	6	16	--	2000	2
Hawker Typhoons	ホーカータイフーン	Air	10	10	--	2000	2
Spitfire V	スピットファイアー V	Air	12	4	--	2000	2

### オプションルール: およびランダム要因

ダイスの使用を必要とする。攻撃するとき 1D6 を加えるー 貫徹値に 1D6 を加える。無効な結果が起こり得ることに注意すること。

### カードセットの利用!

Janne Thörne の仕事と技術に感謝する (jan.thorne@mail.bip.net)。

カードセットは、[ここをクリック](#)

### ゲームデザインノート

私は、地図と記録でゲームを行うことを当初計画していた。しかし、この説明に既に合う少なくとも 300+ のゲームがあるので、軽く、速く、満たされたカードで勝負することが良いと決めた。あなたは、アメリカ軍ユニットの大部分がドイツ軍ユニットより劣っていること気がつくだろう。歴史的に、これは戦争の進展による事実から十二分に補われる。連合軍の人的資源と物資の生産が枢軸軍を圧倒した事実による。物事をより公平にしたいのであれば、あなたはカードを連合軍デッキに加えても良い。





### (訳者注)

1. プレイの順番決定について記述が無い。ここでは下記を提案する。

- a) 両プレイヤーが協議して決める。
- b) 無作為に決定する。

2. アメリカ、イギリス軍のフォーメーションカードは各 50 枚あると記述されているが、英軍のカードは 42 枚しか無い。当時の情勢からしてアメリカ軍ほど潤沢な人的資源や物資があったわけではないので、そのままでも良いのだが、“50 枚”に拘るのであれば、下記の提案を採用すること。

M4 シャーマン: 8 枚  
 コメット: 4 枚  
 M3 スチュアート: 6 枚  
 アキレス: 4 枚

3. “Full Exchange”ルールが今一理解できないのであるが、これは上位レベルでの“進撃停止”を表しているのだと思う。

4. “PB”とは”Point Blank” - 近接距離/至近距離の意味である。

5. 修正サブフェイズでは、一方がカードプレイを止めても、もう一方はプレイを望むまで継続できるものとする。

6. ルールに明確な記載が無いのだが”サポートユニット”とは防御値が無いユニットを指すものと思われる。

7. プレイの例

a) 機動フェイズ

実行プレイヤーである独軍プレイヤーは 3 枚の戦術カードを引く。

b) 攻撃フェイズ

- 攻撃側サブフェイズ

独軍プレイヤーはプレイしていたカードを捨て札し予備パイルに送った。そして、フォーメーションデッキから 1 枚カードを引いた。引いたカードは”パンサー戦車”であった。それを自身の前に表向きで置いた。

- 目標サブフェイズ

防御側である米軍のプレイカードが無かったので、米軍のフォーメーションデッキから 1 枚カードを引いた。引いたカードは”M10 戦車”であった。独軍プレイヤーは、それを表向きにして置いた。

- 攻撃喪失サブフェイズ

防御側である米軍は行動喪失カード、ターン終了カードを持ち合わせていなかった。よって、何の妨害もできず次のサブフェイズに進む。

- 修正サブフェイズ

両陣営交替で貫徹値を修正する戦術カードをプレイする(攻撃側である独軍が先攻)。独軍は”天面命中”(P+8)、米軍は”500 ヤード”(P-1)をそれぞれプレイした。

- 解決サブフェイズ

独軍パンサー戦車の貫徹値は9で、修正値は $8+(-1)=7$ なので最終的に $9+7=16$ となる。米軍M10戦車の防御値は5なのでM10戦車は破壊される。M10戦車カードは損耗パイルに送られる。パンサー戦車は勝利したのでプレイに留まる。

c) 自由攻撃フェイズ

- 自由攻撃サブフェイズ

独軍は”クイックキル”(自由行動カード/同一ユニット)をプレイした。独軍は、もう1度攻撃フェイズを与えられる。

- 自由攻撃側サブフェイズ

“同一ユニット”効果のカードをプレイしたので、独軍は攻撃済みのパンサー戦車で再度攻撃を実行できる。

- 攻撃サブフェイズ

攻撃フェイズと同じ手順で攻撃を行う。前の攻撃で米軍カードが除去されているので、独軍プレイヤーは米軍フォーメーションデッキから1枚カードを引く。引いたのは”M4-76戦車”であった。前回同様、米軍には行動喪失/ターン終了カードがないので妨害はされなかった。次に貫徹値を修正する戦術カードを独軍/米軍の順にプレイする。独軍は該当する戦術カードが無くプレイできなかった。米軍は”2000 ヤード”(P-5)と”傾斜装甲”(P-3)をプレイした。続いて攻撃の解決を行う。独軍パンサー戦車の貫徹値は9で、修正は $(-5)+(-3)=-8$ となり最終結果は $9+(-8)=1$ となった。米軍M4-76戦車の防御値は6なので破壊されなかった。M4-76戦車は生き残ったのでプレイに留まる。独軍プレイヤーは”損害”または”士気”カードを持っていなかったため、M4-76戦車の行動を妨害できなかった。よって、米軍M4-76戦車の生存が確定した。独軍パンサー戦車もプレイに留まるが、次の米軍ターンで攻撃を受けることになる。