

LOST BATTALIONS:

ミュージズ=アルゴンヌ攻勢 1918

Strategy & Tactics issue no. 217

出版: 2003年8月

Decision Games, PO Box 21598,
Bakersfield, CA 93390

Decision Games は、個人的な使用のためのこのファイルのダウンロード/コピーを許可している。このゲームについての議論のフォルダーは、Consimworld.com の掲示板にある。

このルールは2003年9月28日現在で更新されている。本文中の変更と、末尾の新章は赤で記されている。

このルールは2003年10月6日現在で再度更新された。この際の変更は緑で記されている。

目次

- 1.0 概説
- 2.0 ゲームの内容物
- 3.0 初期配置とヘクスの支配
- 4.0 ターンの手順 - 2 プレイヤーゲーム
- 5.0 スタック
- 6.0 増援と補充
- 7.0 補給
- 8.0 移動と地形
- 9.0 戦闘
- 10.0 US の急襲
- 11.0 特殊ユニット
- 12.0 ソリテアゲーム
- 13.0 勝利条件
- 14.0 初期配置とシナリオ
- 15.0 デザイナーズノート

16.0 プレイヤーズノート

17.0 追加エラッタと解説

CREDITS

ゲームデザイン: John Desch

ディベロップメント: Jon Cleaves

カウンター: Larry Hoffman

マップ: Joe Youst

ルール: Callie Cummins

Made & Printed in USA. All rights reserved.

© 2003 Decision Games, Inc.
Bakersfield CA

このゲームは1918年10月のフランス、St. Juvin 近郊での目覚しい勇気を示した第82歩兵師団第325歩兵連隊E中隊のCharles H. Desch 軍曹に捧げられている。彼は、将校が後送された後、自分の小隊を指揮して激しい砲火を冒して前進させたのである。

1.0 概説

1.1 The Lost Battalion (TLB) は第1次大戦のアメリカ最大の攻勢を扱う1もしくは2人プレイヤー用ゲームである。ソリテア版のプレイの際には、プレイヤーは米軍及び仏軍の全ユニット(特記されていない限り、連合側ユニットすべてを“米軍”と呼ぶ)を支配し、ゲームシステムが独軍を支配する。核心として、プレイヤーはセダン近郊の勝利ポイントヘクスを確保しミュージズ川を渡るために、可及的速やかにマップ上の強力な防御をくぐり抜けなければならない。2プレイヤー版では片方のプレイヤーが米軍となり、もう一方のプレイヤーが独軍を支配する。米軍プレイヤーの目的はVPヘクスの獲得; 独軍プレイヤーはその阻止である。

ゲームの両バージョンには史実上の初期配置とフリーセットアップのバリエーションがある。

1.2 ゲームの規模

マップ上の各ヘクスは対辺距離1マイルを表す。ユニットは連隊(800-5,000人)及び砲兵集団(72-250門)である。最初の2ターンは「現実」時間の2日を表し、以降のゲームターンは3日を表す。

デザインノート 時間スケールの違いは、1918年の連合側攻勢の大半での、初期段階の急速なテンポによるものであり、この戦いでは特に顕著なものであった。

2.0 ゲームの内容物

2.1 完品のTLBのゲームの内容物としては、このルール、34x22"のゲームマップ1枚、385の四角いカウンター(“ユニット”)がある。プレイヤーは戦闘解決に、そしてソリテアゲームでは独軍の活動を発生させる6面サイコロを2個準備しなければならない。

2.2 ゲームマップは1918年ミューズ-アルゴンヌ戦区周辺の軍事的に重要な地形を表している。マップ上に印刷されている六角形の格子はユニットの位置や移動を調整するためにある。ユニットは、特定の時点ではヘクス1つだけに存在するとみなされる。各ヘクスには移動や戦闘に影響を与える自然や人工の特徴的な地形が含まれている。マップ上のヘクスには、個別に4桁の識別番号が振られている。これによって場所の発見が容易になり、ゲームが中断されたとしても、ユニットの位置の記録が可能になる。

2.3 カウンター

385枚のカウンターがこのゲームに含まれており、その大半が戦闘ユニットを表している。残りは情報表示用のマーカーである。各戦闘ユニットには、国籍、

ユニットの名称、ユニットの種別と規模、戦闘力、登場ターン及び許容移動力などの数種の情報が表示されている。

2.4 戦闘ユニットの一例

このユニットは米軍第82歩兵師団の第325歩兵連隊である。4戦力段階を持つ歩兵ユニットであり、(カウンターの両面に印刷されている。実際には、2ステップの代替カウンターがある)。完全戦力状態では、戦闘力が“13”で、移動力が“10”である。

2.5 国籍

ユニットの国籍は色別で表示されている。色分けは、プレイ中に、ユニットが属する陣営をも表している。

独軍陣営:独軍: 灰緑色の地に黒; オーストリア: 赤地に白

連合軍陣営: 合衆国: 薄オリーブ地に黒
仏軍: 青地に白。砲兵ユニット: 薄オリーブ地に黒及び青地に白 (どちらも斜線入り)。

2.6 史実上の識別番号

ユニットには、その史実上の完全な名称の略号である数字や文字で識別されているものがある。略号は下記のとおり:

独軍ユニット:

Arg = アルゴンヌ砲兵集団

Aire = エア砲兵集団

BR = バイエレン予備

BV = バイエレン

F = フュージャリア

Ft = 徒歩(Foot)

Gd = 近衛

Gr = 擲弾兵

LW = ラントヴェーア

MGE = ミューズ集団東

MGW = ミューズ集団西

R = 予備

W = ヴェルテンブルグ

仏軍ユニット: C = 植民地

2.7 ユニット規模

ユニットの規模は下記のシンボルで表されている。

X = 砲兵集団

III = 連隊

2.8 攻撃力と防御力

仏軍及び独軍ユニットの大半には戦闘用の数値が2つあるが、そのユニットの攻撃と防御の作戦を実行する能力が個別に評定されたものである。その使用については9.0章で説明されている。米軍ユニットには戦闘力が1つしかなく、攻防どちらにも使用される。

2.9 移動力

この数字は、マップ上に印刷されているヘクスの格子を越えてユニットが移動する能力を評定したものである。ユニットは、進入するヘクスや、越えるヘクスサイドの地形によって、ヘクスに進入する度に異なる移動コストを支払うことになる。

2.10 ステップ

ゲーム中の米軍歩兵ユニットは4ステップユニット;独軍及び仏軍ユニットは2ステップユニットである。ユニットに含まれるステップは、活動不能になったり、「除去」される前に戦闘による損害を吸収できる能力の尺度となっている。ゲームプレイ中にユニットが除去されるということは、そのユニット内の全員が殺されたということではない。死傷者や装備の損害が、さらなる作戦には使用に耐えないほどになったことを意味するのである。

独軍ユニットが1ステップロス

を被った場合、減少戦力(裏)面に裏返す。2回目のロスを被った場合除去される。米軍ユニットが2回目のステップロスを被った場合、同じ名称のついてる2ステップユニットに交換する。

2.11 その他のカウンター

このようなカウンターの使用法は、ルールの中の後の部分の該当個所で説明されている。

3.0 初期配置とヘクスの支配

3.1 陣営の選択と初期配置

プレイヤーはプレイするシナリオと指揮する陣営を決定する。その後、プレイヤーは自分のユニットを全て取って15.0にある初期配置の解説を参照すること。点(・)の印のあるユニットはマップ上に配置され、「R」の字のついてるUSユニットはGHQ予備ボックス内に配置される。

3.2 完全戦力

全ユニットが、完全戦力でゲームを開始する。増援も常に完全戦力でプレイに登場する。

3.3 ヘクス支配

マップ上の全ヘクスは常にどちらかのプレイヤーに支配されている(同時に両方に支配されることはない)。この区別は、ゲーム毎にどの陣営が勝っているのかという判定の際に重要となる。プレイ中、ヘクスの支配は相手陣営の陸上ユニットがそのヘクスに最初に進入した時点で交替する。支配の交替は即座に発生し、プレイ中には何度でも発生する可能性がある。ソリティアゲームでは、ヘクスの支配は独軍戦術行動(12.8参照)の発動時に重要になる。

3.4 地図端の支配

いつであれ、マップの西端ヘクスに米

軍ユニットが進入したら、独軍がその支配を奪回するまでは **US** 支配と見なされる。独軍増援はマップ西端の **US** 支配ヘクス経由ではマップには登場できない。

3.4) 解説. 独軍増援は、USA 支配下のマップ西端ヘクスからは、マップに登場できない。マップ東端からの独軍増援をブロックするには、USA や FR がそのヘクスを占領する必要がある。

注: このゲームには **ZOC** がない; ヘクス支配は通過した最後のユニットによって規定される。

デザインノート. 仏第 4 軍は連合側側の最終攻勢の一部として北方で攻撃を実行中であり、大なり小なりパーシングの左翼を確保していた。

対して、マップ東端では、独軍ユニットの登場を妨害するには米軍(または仏軍)ユニットで占領していなければならない(ただし、独軍ユニットは開始線の南には移動できないことを思い出せ)。AEF 東翼には並行して作戦中の連合側部隊は存在しないため、プレイヤーは自ユニットで警護する必要がある。

経験者へ このゲームには支配地域は存在しない。

4.0 ターンの手順- 2 プレイヤーゲーム
(ソリティアゲームのプレイの手順は 12.0 を参照)

4.1 各ゲームターンは 2 つのプレイヤーターンに分かれており、これがさらに、厳密に順を定められた一連のフェイズに分けられている。プレイヤー全ての行動は、自分のプレイヤーターンの該当フェ

イズ内で実行しなければならない。プレイヤーがフェイズ内の特定の行動を一旦完了してしまったら、相手が寛容にもそれを許してくれない限り、忘れていた行動を行うために戻ったり、下手な行動をやり直したりすることはできない。

4.2 2 プレイヤー用ゲームのターンの手順は下記に記されている。以後のルールは、各プレイヤーターンを進めていく際に出くわす順にものごとの説明を整理してある。

I. 共通増援補充フェイズ 両プレイヤーは、増援がこのターンに登場するかどうか、増援スケジュールを参照する。プレイヤーは補充ルールに従って補充を受け取る。プレイヤーは砲兵ユニットを表面に裏返し、独軍プレイヤーはマップ上に毒ガスマーカーと機関銃ユニットを配置する。

II. 米軍プレイヤーターン

A. 移動、急襲フェイズ. 米軍プレイヤーは自ユニットを移動させ、特定の状況下では、急襲を実行する。

B. 戦闘フェイズ. 米軍プレイヤーは準備攻撃を実行する。

C. 砲兵移動フェイズ. **砲撃を実行しなかった US 砲兵ユニット全てが移動できる。**

III. 独軍プレイヤーターン

A. 移動フェイズ. 独軍プレイヤーは自ユニットを移動させる。

B. 戦闘フェイズ. 独軍プレイヤーは準備攻撃を実行する。

4.3 ゲームターンの完了

ゲームターンを 1 つプレイしたら、ターン記録トラック上でゲームターン表示マーカーを 1 マス進め、新しいゲームターンを開始すること。どのゲームターン

も、米軍プレイヤーが常に先に実行し、独軍プレイヤー(2プレイヤーゲームの場合)が次に実行する。

5.0 スタック

5.1 スタックとは、ある1つのヘクス内に複数のユニットが山になる状態を表現するのに用いられる用語である。スタック可能なユニット数はその国籍と規模で制限を受ける。このゲーム中では、戦力ステップはスタックには影響しない。

5.2 スタック制限

独軍. 同一ヘクス内に一緒にスタックできるのは歩兵ユニット5つまで、そのうち3つまでは連隊でかまわない(その残りの2つは機関銃ユニットである)。スタックするユニットは同一師団所属でなくともかまわない。

米軍. 同一師団の歩兵2個連隊までが同一ヘクス内でスタックできる。異なる師団の連隊の場合、1ヘクスに1ユニットしかスタックできない。追加して、1ヘクスに戦車1ユニットはコストなしでスタックできる。1ヘクスにつき、スタック可能なUS砲兵ユニットは1つだけである(単独で存在しなければならない)。

5.2) 解説. 独軍スタックは3個歩兵 + 2 MG、USA は2個歩兵(ただし同一師団) + 1戦車となる。砲兵はどんなユニットともスタックできない。オーストリアと独軍はスタックできるが、USA と仏軍のユニットはスタックできない。

注 戦力ステップはスタック時には影響はない。また、仏軍戦車は米軍ユニットとスタックできる。

5.3 スタックと移動

スタックルール移動フェイズ終了時

に適用される。味方ユニットはスタック制限を越えても互いを通りかまわない。ある移動フェイズ中にヘクスを通過できるユニットの数に制限はないのである。(スタックと移動についての詳細は、8.4 - 8.6を参照)。

5.3) 解説. スタックは移動フェイズ終了時にのみ効果を持つ。

5.4 スタック超過

移動フェイズ終了時にあるヘクスがスタック超過になっていたら、違反スタックの超過分ユニットを最後にルールを満たしていたヘクスまでもどし、そこで移動を終了する。スタック超過であるというだけでユニットが除去されることはない。

5.5 マーカー

情報表示用のマーカーにはスタック値はなく、必要に応じてスタックに加えることができる。

5.6 戦場の霧

戦闘比の計算を行うまでは、どちらのプレイヤーも相手のスタックの一番上のユニットの下を見てはならない。一旦調べたら、その攻撃は中止できない。スタック順はプレイヤーの希望する順でかまわない。

5.6) 解説. 相手のスタックの内容を調べはならない。

6.0 増援と補充

6.1 増援は増援スケジュールに従って登場する。一般に、増援ユニットは増援フェイズ中に用意され、所有プレイヤーの移動フェイズの任意の時点で地図端ヘクスから登場する。増援は常に完全戦力で、補給下の状態で味方地図端(独軍: 独軍

支配化の東、西、北端; 米軍: 南端)から登場し、その移動や戦闘の能力を即座に完全に使用できる。増援登場時にはスタック制限を遵守しなければならない、ユニットはマップ上に登場する際、通常の移動コストを支払う必要がある。増援は敵ユニットが占領中のマップ上のヘクスには登場できず、独軍増援登場の場合はUSプレイヤーに支配された後のマップ西端の登場も行えない。独軍プレイヤーは(11.3, 観測を参照)米軍ユニットが占領中の任意の観測先ヘクスに毒ガスマーカーを配置できる。機関銃ユニットは増援フェイズ中なら任意の独軍支配ヘクスに、独軍プレイヤーが配置できる。

6.1) 解説. 独軍増援はマップの東または西端から(味方支配の場合)、または北端から登場する。USA 増援はマップ南端から登場する。

注: 増援はマップ登場時には全 MA を持っているが、コストは通常のを支払う。

6.2 増援の遅延

2プレイヤーゲームでは、増援を所有プレイヤーが望むだけ遅らせることが可能である。ソリテアゲームでは、プレイヤーは自分の米軍ユニットは遅延が可能だが、独軍増援は遅延できない。

6.3 米軍 GHQ 予備

米軍プレイヤーには、新たに到着した師団や戦闘で壊滅し、再建された師団を置くことのできる予備ホールディングエリアがある。米軍師団がプレイに使用可能になったら、米軍プレイヤーには、それらをマップ上に配置するか、地図外に予備として配置するかを選択権が与えら

れる。移動フェイズ中の任意の時点で予備はマップに登場できる。登場したターンから通常どおりの移動と戦闘が可能である(ただし、ルール 7.4, 米軍補給制限も参照のこと)。US プレイヤーはターン2まではその予備を投入できない。

補充

補充を受け取るためには、共通補充フェイズに、当該の米軍師団すべてがGHQ予備ボックス内にある必要がある。師団を予備とするには、そのユニットを味方移動フェイズにマップから取り除くだけでよい。その際、連絡線が設定できる必要がある。完全に撃破されたユニットは補充できず、1つの連隊だけをマップから取り除くこともできない。仏軍ユニットは補充を受けられない。

制限. 1 補充ポイントで1戦カステップを回復できる。1つの連隊は、1ターンには1補充ポイントしか受け取れない。米軍プレイヤーは 50 補充ポイントを; 独軍プレイヤーは 11 ポイントでゲームを開始する。プレイヤーは、マップシート上の補充トラックを用いて補充を記録すること。上記の制限に従う限り、1 ターン中に補充ポイントをいくつ消費してもかまわない。

2プレイヤーゲームでの独軍補充. 米軍プレイヤーと異なり、独軍プレイヤーは自分のユニットをマップ上に置いたまま再建することができる。補充を受け取るには、独軍 ユニットの米軍ユニットに隣接せず、そのターン中は移動も攻撃も行わない必要がある。防御は通常どおり可能である。完全に撃破された独軍ユニットは再建できない。

ソリテアゲームでの独軍補充特別手順: ソリテアゲームでは、プレイヤーは1 ターンにつき独軍補充1ポイントを消

費しなければならない。独軍増援補充フェイズになったら、卓上にある減少戦力カップ内にあるユニットを全て出す。ユニットを整理し、その時点でカップ内の最良の(攻撃力と防御力の合計が最も大きいもの)連隊に補充ポイントを使用する。補充されたユニットは完全戦力カップに入れること。

6.3) USA には予備がある。予備はターン 2 から使用が可能になる。予備は、移動フェイズの任意の時点で、増援と同様にマップに登場する(7.4, 米軍補給制限を参照)。

6.3) 補充を受けるには、**USA** 師団は残っている全ユニットが予備ボックスに入っていないなければならない; そうするには、移動フェイズ中にマップからユニットを取り上げ(LOC が設定できている必要がある)、予備ボックスに置くだけでよい。

6.3) USA は補充 50 ポイントで、独軍は補充 11 ポイントでゲームを開始する。

注: **FR** ユニットの補充を受けられず、どちらの陣営であれ、完全に撃破されたユニットは再建できない。

6.3) 独軍ユニットは、連合側ユニットに隣接しておらず、移動も攻撃も行わないなら、補充をマップ上で受けることができる。

6.4 休息と再編成 (R&R)

第 1 ゲームターン以降に急襲を実行するには、**US** 師団は、まる 3 ターンの **R&R** サイクルを完了している必要がある。**R&R** を完了したら、その師団は **US** プレイヤーが“最終攻勢”を宣言したターン

に急襲を実行できる。

手順 自分のどの移動フェイズにでも、**US** プレイヤーは **R&R** のために自分の師団を何個でも引き上げることができる。コマをマップから取って、**R&R**トラックの“one”の欄に配置すること。**R&R**に入るには、師団の連隊全て(つまり、除去されたユニットが1つもない)が使用可能でなければならない。ユニットは完全戦力である必要はない。新しいターンになる度に、師団は **R&R**トラック上を1欄ずつ進んでいき、「Available」の欄に達した時点で「強襲師団」状態となり、戦線投入と通常作戦の準備が完了する。そのユニットの上に、強襲師団マーカーを2つ(以上)置くこと。師団は **R&R**中に補充を受けることもできる。ユニットを **R&R**から引き抜いて戦線に投入することも可能だが、その場合は強襲師団状態を得るには一からサイクルを開始する必要がある。

6.4) USA はターン 1 と、最終攻勢の宣言時に急襲を実行することができる(ターン 13 以降)。

注: **USA** 師団は最終攻勢には 3 ターンの **R&R** を要し、かつ師団の全連隊が投入可能で(つまり、除去されたユニットがない)、かつ完全戦力にななければならない。**R&R**トラック上にいる間に補充を受けることも可能である。

6.41 最終攻勢の宣言 ゲームターン 13 以降の自分の移動フェイズの開始時に、**US** プレイヤーは最終攻勢の開始を宣言できる。強襲師団マーカーが付いているすべての完全戦力師団は、そのターン(のみ)に急襲を実行できる。最終攻勢の宣言ができるのは、ゲーム中 1 度だけである。

注. 補充を受けるだけなら、師団は **R&R**のプロセスを経る必要はない。

デザインノート. 10月後半の戦闘の自発的な休止期間を利用し、米軍は師団を数個選択して小部隊強襲戦術の大規模な再訓練を行った。これが3ターン(実際には4ターン、または12日)という期間のR&Rサイクルが表しているものである。史実では、米軍は消耗し尽くしてしまい、それによって2週間の休止を余儀なくされた。作為的なルールでUSプレイヤーに2週間の休養を強制するよりも、規模を縮小した攻勢を継続しながら、同時に最終攻勢用の強襲部隊を編成するというオプションを与えている。攻勢のテンポを左右するのは損害の程度ということになるだろう。

7.0 補給

7.1 一般に、ユニットが完全な(印刷されている)移動力や戦闘力を発揮するためには、補給が必要である。ユニットは“補給下”または“非補給下”(OOS)のどちらかの状態にある。OOSを理由としてユニットが除去されることはない。

7.1) ユニットの補給下か非補給下のいずれかの状態にある。ユニットは補給の欠乏によって除去されることはない。

7.2 補給チェックの時期

ユニットの補給状態は、自分の移動フェイズで移動を開始する瞬間にチェックされる。その時点でOOSであるユニットは、そのプレイヤーターンは移動力が半減する。また、戦闘解決プロセスの開始時に、その戦いに参加する両陣営の全ユニットの補給状態をチェックする。その時点でOOSであることが判明する全ての防御側ユニットは、その戦闘の間戦闘力が半減する。端数は切り上げる。戦闘力を2回以上半減する場合、半減される同一陣営分を全て合算し、割り算は1回で行うこと。OOSのユニットは攻撃

を実行できない。

7.2) 補給は移動フェイズの一番最初にチェックされる。補給がなければ、移動力は半減する。

補給は戦闘フェイズの一番最初にチェックされる。補給がなければ、戦闘力は半減する。

注: このルールは防御側にのみ適用される。OOSの攻撃側は攻撃が行えない。端数は切り上げる。

7.3 ユニットが補給を受けるには

ユニットは、味方補給源まで、長さを問わず補給線(ヘクスの道)を引くことができるなら、補給を受けられる。ゲーム内では、消費型の補給を表すユニットは存在しない。補給はすべて供給源ヘクスからやってくるのだ。片方の陣営の補給源を相手側のユニットの補給に用いることはできない。補給線は橋梁のかかっていない河川(大小問わず)ヘクスサイドを越えて引くことも、ユニットが進入や通過を禁止されているヘクス/ヘクスサイドを越えて引くこともできない。荒地ヘクスを渡って補給を引くことも可能である。

7.3) 補給は、補給源からいくら離れていても受けられる(橋のない河川を越えることはできない)。

7.4 米軍の補給制限

米軍補給源は、マップ南端沿いの米軍支配ヘクスすべてである。連絡が困難であったため(砲弾で掘り返された地形、貧弱な道路、経験を欠いた補給システム等)、米軍はミューズ-アルゴンヌ戦区の限ら

れた数の師団にしか補給が行えなかった。下記のチャートは、そのゲームターンに攻撃が行える師団の総数を示したものである。それ以上の数のユニットは攻撃は行えないが、通常どおりの移動と防御は行える。このルールの判定時には、ある攻撃に使用される師団内に連隊が1個しなくても、師団1つとして数える。

ターン 1-3: 10 個師団

ターン 4-6: 11 個師団

ターン 7-9: 12 個師団

ターン 10-12: 13 個師団

ターン 13+: 制限無し 全師団が攻撃可能である

7.4) 米軍補給源はマップ南端である。攻撃可能な師団数は制限されている(移動や防御には影響しない)、ターン記録トラックを参照。

注: ある師団所属の連隊 1 つだけが攻撃を行う場合にも、1 個師団と見なす。

7.5 独軍補給源はマップの東端、北端、西端の独軍支配ヘクスであり、US プレイヤーに支配されるか、占領されるまで続く。独軍プレイヤーには補給制限はない。

デザインノート。米軍攻勢にブレーキをかけた最も深刻なものは(WWI の西部戦線のどの攻勢でもというのが実際だったのだが)、無人地帯の破碎された地表を越えて砲兵ユニットと補給を前進させるという問題であった。米軍が越えていく必要のあった防衛線は、約4年の間その場にあったため、この地域を通過していた道路は全て、激しい砲撃によって消滅してしまっていたのである。工兵は連絡網を回復するため熱心に働いてはいたが、こ

の努力には時間を要した。

7.5) 独軍補給源は東端、北端、西端である。制限は存在しない。

8.0 移動と地形

8.1 陸上ユニットには、下辺右隅に許容移動力が印刷されている。移動力とは、各ゲームターンのその陣営の移動フェイズ中にマップを移動する際に使用する、ユニットが使用できる移動力ポイント(“MP”と表される)の数のことである。ユニットは、ヘクスから隣接のヘクスへと移動し(ヘクスを飛び越えてはならない)、その際に進入するヘクスやヘクスサイドによって異なるコストを支払う。各プレイヤーのユニットの移動は、自分の移動フェイズ中にしか発生しない。

8.2 MP はターンからターンに蓄えておくことも、別のユニットに貸してやることもできない。プレイヤーは、ゲーム中の自分の移動フェイズの度に、自分のユニットの全部または一部を移動させることも、全く移動させないこともできる。移動を行うユニットは、停止前に全 MP を消費する必要はない。個別のユニットやスタックそれぞれの移動は、他者が移動する前に完了していなければならない。

8.3 スタックの移動

スタックとして移動を行うには、ユニットは、一緒にスタックした状態で自分の側の移動フェイズを開始しなければならない。移動フェイズ開始時に同じヘクスにいたというだけでは、スタックとしての移動を強制されることはない。このような状況の場合、ユニットは全部一緒に移動することも、個別で移動することも、より小さなミニスタックで移動することもできる。

8.4 スタックの分割

スタックが移動する際には、一時的に停止してユニットまたはミニスタックを分派し、別方向に進むことができる。本来の(“親”)スタックから残されたユニットは、そう望むなら、たとえミニスタックを分派した後であっても自分の移動を再開できる。ただし、全く別のスタックの移動を始めてしまったら、相手の許可がない限り、もはや前のスタックの移動を再開することはできない。

8.5 移動力の異なるユニットが 1 スタックとして移動する場合、スタックは最も遅いユニットの移動力を使用しなければならない。遅いユニットが自分の MP を使い切った場合、それを残置して早いユニットの移動を続けることは、当然可能である。

8.6 敵ユニット

ユニットは、敵陸上ユニットの存在するヘクスには進入できない。熟練者用の注 急襲は例外となる(11.0 章参照)。

8.8 地形

マップ上の地形には、天然(Natural)と人工(Manmade)の 2 つのクラス分けがある。

天然地形。天然地形には 7 つの種別がある: 平地、林、丘陵、荒地、森、ミューズ川と小河川である。プレイ中に手早く参照するため、陸上ユニット移動時のさまざまな種類の効果を地形効果表(TEC)にまとめてある。

荒廃地 道路に沿ってでない限り、戦車や砲兵ユニットは侵入できない。また、戦車ユニットは(そこに道路が存在する場合でも)荒廃地ヘクスを攻撃できない。砲兵ユニットは、道路のある荒廃地ヘクスから射撃を行うことができる。

人工地形 には 5 つの種別が存在する: 独軍陣地、町、都市、道路、橋梁である。ユニットが道路伝いに移動している限り、ヘクスの通過には道路の移動率を使用できる。ユニットが道路を離れたり、ヘクス内でつながっていない別の道路に移った場合、ヘクス内のその他の地形のコストを支払うことになる。独軍陣地には 3 つの種別がある: 永久陣地、野戦築城、及び急造陣地である。永久陣地は主にコンクリート製のトーチカで構成されており、比較的砲火への耐久力がある。これらの特徴は、野戦築城にも見られるものである。野戦築城は、無人地帯の両側に見られる、典型的な塹壕と鉄条網である。急造陣地は、1 次大戦よりも 2 次大戦の特徴である個人壕やタコツボのことである。どちらの陣営も陣地による特典を受けることができる。陣地は全方位に対応しており、破壊されることはない。陣地からユニットが受けられるコラムシフトは、地形効果表(TEC)を参照すること。

8.8) 陣地は破壊されることはない、また、陣地への進入時には、道路は +1 MP コストを無効化できない。

橋梁。どちらの陣営もマップ上に印刷されている橋梁は自由に使用できるが、橋梁の支配が交替したときには、新たな支配側は次のターンまでその橋梁を使用できない。

8.8) 橋梁の支配が交替したときには、新たな支配者は次のターンまでそれを使用できない。

8.10 作戦移動

ユニットは道路上だけを移動し、味方支配領域内に留まって、敵ユニットに隣接するヘクスに進入しない限り、作戦移動レート(1/2 mp)を使用できる。地形は散々に砲撃され、ヴェルダン戦区では供用可能な道路が不足していたため、米軍プレイヤーは、ターン5までは作戦移動を使用できない。作戦移動の使用時には、陣地の追加 MP コストは無視すること。

8.10) 作戦移動は1ヘクスにつき ½ mp である(道路沿いの陣地は無視、味方領域内のみ、敵ユニットへの隣接不可)。

注: 作戦移動を行うには、ユニットは道路上で移動を開始する(そして、道路に留まる)必要がある。

注: US プレイヤーは、ターン5まで作戦移動を使用できない。

8.11 独軍ユニットの特別移動制限

独軍ユニットはゲームの期間中、開始線の南のヘクスへ移動したり、攻撃を行うことはできない。これは連合側側の要塞地域の延長や、ヴェルダン地方で仏軍が維持していた恒久的な守備隊を反映したものである。

8.11) 独軍ユニットは、黄色の開始線のヘクスの南へ移動したり、開始線の南へ攻撃を行ってはならない。

9.0 戦闘

9.1 自分の戦闘フェイズには、自ユニットに隣接する敵ユニットをどれであっても攻撃することができる(例外 砲兵 11.1 参照)。マップ上の全体的な状況に関

わらず、フェイジングプレイヤーが“攻撃側”となり、もう一方が“防御側”となる。攻撃は、常に自分の意志によるものである。

9.2 複数の防御ユニット

自ユニットが攻撃するヘクスの中に複数の敵ユニットが存在する場合、そのスタックを1つの規模の大きな、一体の防御ユニットとして攻撃しなければならない。

9.3 複数ヘクスからの攻撃

1回の戦闘では、周囲のヘクスから投入できる限りの数の自ユニットで敵の存在するヘクスを攻撃することができる。1回の攻撃で複数のヘクスを目標にすることはできない。

9.4 ユニットの戦闘力分割禁止

攻撃側ユニットは、戦闘力を複数の戦闘に分割して適用することはできない。同様に、防御側ユニットも複数の攻撃側によってその戦闘力の一部を攻撃され、別ユニットによってその他の部分を攻撃されるようなこともない。攻撃側ユニットは、1回の戦闘フェイズ中に複数の準備強襲を行なうことはできないし、防御側ユニットは準備強襲によって、1回の戦闘フェイズ中に複数の準備強襲を行なうことはできない。

9.5 攻撃の手順

自分の戦闘フェイズ中に各プレイヤーが準備する攻撃の数には、作為的な制限はない。攻撃側はあらかじめ自分の攻撃を全て宣言する必要はなく、その解決を、次を始める前に完了する限りにおいて、希望する任意の順に解決してかまわない。

9.6 攻撃時のスタック

ある1つのヘクスにスタックさせて

いるユニット全てを同一の攻撃に参加させる必要はない。一部のユニットが防御ヘクスの1つを攻撃する一方、残ったユニットは別のヘクスを攻撃したり、攻撃を行わないことも可能である。防御側ユニットは戦闘を拒否できない。

9.7 戦闘の手順

攻撃側プレイヤーは、まず“戦闘比”を算出する。その戦闘に参加する全ての攻撃側ユニットの攻撃力を足し合わせ、次にその戦闘で防御を行う全ての敵ユニットの防御力を足し合わせる。防御側合計を攻撃側で割り、端数は全て切り捨てる。手順は下記のとおり。

1. 攻撃を行おうとするユニットを宣言する。
2. 攻勢弾幕射撃を実行する(準備強襲の支援は砲兵ユニット3個まで、急襲の支援は1ユニット)。
3. 防御弾幕射撃を実行する(米軍砲兵ユニットまたは独軍弾幕射撃が1個のみ)。
4. 補給による影響を適用後、全防御ユニットの防御力を合算し、戦闘に参加する攻撃力の合計と比較する。
5. 地形のコラムシフトと集中攻撃修正を適用し、サイコロを1つ振る。その結果を両陣営に適用すること。例: 26 攻撃力 vs. 7 防御力は3:1の比となる。つまり、 $26/7=3.71$ だが、3に切り捨てる。この“3”を比にするには、右に“1”を付けてやる必要がある。よって、“3”は“3:1”となる(“3対1”と読む)。これは戦闘結果表(CRT)上のコラムに対応している。

9.8 初期戦闘比のシフト

9.7のステップを済ませて得られた比を“初期戦闘比”と呼ぶ。この比は、いくつかの理由(後述)で上下(実際には

CRT上で左右)する可能性がある。シフトを行う際には、その戦闘で適用される全てのシフトの効果は累積することに注意。

9.9 最終戦闘比

CRT上にあるコラムは1:4から8:1に及ぶが、適用可能な戦闘比シフトを全て終えたら、2つの例外を除き、その戦いで最終戦闘比が得られたことになる。サイの目修正は存在しない。最終戦闘比が1:4を下回る場合は、戦闘結果は自動的に“E/0”となり、最終比が8:1を上回る場合、戦闘結果は自動的に“0/E.”となる(先頭結果の解説については後述)。比の算出時には、上下限を越えてもかまわない。例としては、地形の考慮前に9:1や10:1であった比が、8:1以下になる場合がある。

9.10 戦闘解決のサイコロ

戦闘を解決するには、自分の最終戦闘比に対応するCRTの比のコラムを探し、次にサイコロを1つ振る。出目と該当する比のコラムの交差した部分が、その戦いであなたの“戦闘結果”となる。例えば、4:1で攻撃して“4”が出た場合、結果は“1/2”である。

9.11 戦闘結果の解説

斜線の左の結果が攻撃側に、右が防御側に適用される。どの結果も、参加部隊のステップロスとして表されている。戦闘結果にある整数が1増えると、影響を受ける側は1つのユニットから1ステップを除去しなければならない。2ステップユニットを裏返すと1ステップのロスを満たすことが、1ステップユニットもしくは既に裏面になっている2ステップユニットの除去も、1ステップロスを満たすことができる。戦闘結果の適用は、各プレイヤーが自分のユニットへの適用を決定する。つまり、攻撃側プレイヤー

は攻撃側ユニットへの損害の適用をどうするかを決定し、防御側プレイヤーは防御側ユニットをどうするかを決定するのだ。戦闘結果で要求されたステップロスが、その戦いで該当陣営に実際に存在するより多くを要求している場合、超過分は無視すればよい。別の戦闘やターンに“持ち越し”になることはない。

どの戦闘でも、まず防御側が自分の結果を適用し、次に攻撃側が適用を行う。スタック内のユニットは、他の全てのユニットが最初のステップロスを吸収するまでは、除去されることはない。各戦闘は、次の戦闘を開始する前に解決を完了しておかなければならない。

“E”の結果. “E”の結果は“除去 (Eliminated)”を意味する。影響を受ける側の戦闘参加ユニットは、何ステップ持っているかに関わらず、全て完全に撃破される。ユニットをマップから取り上げ、デッドパイルに置くこと。

“0” (ゼロ)の結果. “0”の結果は“効果なし”を意味する。この結果を受けた側のユニットは、減少戦力になることも、除去されることもない。

9.12 戦闘後前進

戦闘の結果、防御側全てが撃破されたら、攻撃側プレイヤーはその戦闘に参加した自分の非砲兵ユニットに、新たに空白になったヘクスを占領させることができる。通常スタック制限が適用されるが、この特殊な種類の移動は MP 消費を要さない—勝利した攻撃側への条件なしのボーナスなのだ。防御側が勝利しても戦闘後前進はなく、自分の位置を守るに留まる。前進は強制されるものではないが、その決定は戦闘解決直後、別の戦闘解決の開始前に行わなければならない。砲兵射撃だけで防御側のいるヘクスを一

掃した場合は、隣接する歩兵ユニット1つをそのヘクスに前進させることができる。

9.12) 防御側がすべて除去されたら、攻撃側は自分の非砲兵ユニットを前進させることができる。防御側は前進は行えない。

注: 砲兵によってあるヘクスを全滅させた場合、隣接の INF 1 ユニットの前進させてよい。

9.13 戦闘時の地形効果

天然地形、人工地形双方に戦闘時の効果があり、CRT 上で防御側に有利になるよう用いられる比のコラムのシフトで示されている。例えば TEC 上での“林 (Woods)”の下に記されている“戦闘効果”は“1L.”となっている。これが意味するのは、その戦闘で防御側ユニットが林ヘクスにいるなら、9.7 や 9.8 にあるように初期比を算出の後、CRT 上で1コラム左にシフトさせることを意味する。ある戦いで初期比が 3:1 であったとして、防御側のヘクスの地形が林であれば、サイコロを振る前に 2:1 にシフトされる。比のシフトを決定するのは、常に、防御側のヘクス及びヘクスサイドの地形である。攻撃側ヘクスの地形は、比の計算時には影響しない。1回の戦闘で適用できるのは、ヘクス内の天然地形1種類及び人工地形1種類に限られる。この効果は累積する。ユニットは、進入を禁止されている地形に対して攻撃を行うことはできない。

9.13) 地形効果: どの戦闘でも、影響する地形は天然1つ、人工1つだけである。

9.14 河川

ある戦闘で、攻撃側ユニットすべてが川越しに攻撃を行う場合、TECに従って比はシフトされる。ただし、その戦闘で1つでもユニットが非河川ヘクスサイドから攻撃していれば、河川のシフトは無効となる。ユニットは、ミューズ川ヘクスサイド越しに急襲を行うことはできない。

9.14) ユニットは、ミューズ川ヘクスサイド越しに急襲を行うことはできない(橋梁があったとしてもである)。

9.15 小河川

ある戦闘で、攻撃側ユニットすべてが小河川ヘクスサイド越しに攻撃を行う場合、比は左に1つシフトされる。これは防御側ヘクスの地形による比のシフトに追加されるものである。ユニットは、小河川ヘクスサイド越しには攻撃やHAを通常どおり行える。

9.16 独軍の反撃

独軍プレイヤーは、ゲーム中の自分の攻撃を強化する反撃(DA)マーカーをいくつか受け取る。このマーカーは、戦区内での独軍攻勢能力の終末を表したものである。ゲーム開始時、独軍プレイヤーは密かにサイコロを2つ振り、出目を2で割って端数を切り捨てること。これがゲーム中に独軍の受け取るDAマーカーの数となる。戦闘フェイズになったら、USの任意のユニットまたはスタックの上にDAマーカー1つを置いて、その攻撃を8:1の比の通常戦闘として解決(地形、集中攻撃、防御時の補給状態などの修正は適用しない)することができる。独軍攻撃側ユニットは補給下にあり、かつ最低1つは一線級独軍連隊(攻撃力が6以上の

ユニット)を含んでいなければならない。

1ターンに何度でもDAを発起して構わないが、一旦マーカーを使用してしまったら、そのマーカーは以後のゲーム中は使用しない。米軍プレイヤーはDAを行う独軍ユニットに対し、砲兵ユニット1つに防御射撃を行わせることができる。攻撃を実行する最後の一線級ユニットを除去されない限り、8:1の比が影響を受けることはない。唯一の一線級ユニットが除去されたらそのDAはキャンセルされるが、マーカーは消費される。通常の準備攻撃を行うことも可能である。

・注. ソリテアゲームでは、DAマーカーは使用しない。反撃は独軍戦術行動表の結果による。

9.16)独軍はゲーム開始時に反撃(DA)能力を受け取る；ひそかに2d6を振り、出目を2で割ること。使用の際は、独軍は6戦力以上の補給下にあるユニットで攻撃を行わなければならない。DAは修正無しの8:1攻撃として解決される。

注: USAは攻撃側独軍一線級ユニットを除去するために砲兵に射撃させることもできるが、。弾幕射撃が失敗すれば何の影響もない。

デザインノート. 戦争のこの時期には、独軍は攻勢によって戦略的な何者かを達成できる望みはもはやなかった。にもかかわらず、彼らにしみついた大小の反撃を行うドクトリンは、米軍の前進の衝力を鈍化させるに大きなインパクトがあった。これらの反撃はしばしばその日の地歩を確保できる前に米軍を襲い、大きな損害と混乱をもたらした。よって、独軍には、数は限られているものの、USプ

レイヤーに損害を与え、多少の土地の奪回さえ可能な機会が与えられたのだ。

9.18 集中攻撃

ある1つのヘクスが自分を挟んで相対するヘクスのユニットか、1ヘクスおきの3つのヘクスのユニット、または3ヘクス以上のユニットから攻撃を受ける場合、戦闘比を1コラム右(1R)にシフトさせる。集中攻撃を受けたヘクスの隣接ヘクスに同じ陣営の他のユニットが存在していても、このシフトを無効化する方法はない。下記の図では、防御側ユニットが集中攻撃を受けている。

9.18) 集中(つまり、包囲)攻撃は、(包囲環部に) 敵ユニットが存在していても、+1 コラムシフトをもたらす。

注: 急襲は移動中に個々に発生するため、集中攻撃のボーナスを得ることはできない。

9.19 陣地

陣地で防御を行うユニットは有利なシフトを得られる。マップ上のTECを参照。

10.0 US の急襲

10.1 ゲームの第1ターンと米軍プレイヤーが最終攻勢を宣言したターンに限り、補給下にあるUSユニットは“急襲”(HA)と呼ばれる一種の移動中の攻撃を行うことができる。最終攻勢の際には、急襲を実行できるのは休息、再編成サイクルを完了したユニットだけとなる。

10.2 HAとは、移動フェイズ中に発生する、一種の戦闘である。HAを実行するには、移動中のユニットまたはスタック

が敵の存在するヘクスに侵入し、通常の路外移動コストの2倍を支払う。

急襲を試みる度に、地形コストペナルティを評価判定すること。その理由は2点である: 1) これら第1次大戦型の“4単位編成(square)”師団には余分に指揮階層があるため、再編成や後続の強襲の実行により多くの時間を要したこと; 及び、2) 戦区全域において地形はまさに難物であった。数で圧倒し、奇襲であり、霧もあったことから、最初のUSターンは独軍にとって破壊的なものであるべきだが、バルバロッサ作戦型の電撃戦になってしまうべきでもない。最後に、US強襲師団の大部分は新兵であり、波状攻撃を行う能力がなかったと思われる。

10.3 HA の制限

例えユニットが道路上にいたとしても、HAはユニットが進入を禁じられているヘクスに対して行うことはできない。また、HAを実行するスタックは路外の移動率を使用する。HAを実行するユニットは、補給下でなければならない。

10.3) 急襲(HA - 6.4 の制限を参照)は、移動フェイズ開始時にスタックしていた補給下のユニットが実行できる。移動/攻撃側ユニットが敵が存在するヘクスに進入するには、路外移動コストの2倍を支払う。スタック制限は個々に適用する。

10.4 攻撃側のスタック制限

スタック制限は、HAを発動するヘクスでも満たしていなければならない。HA実施時には、2つの相対する陣営のユニットのスタック制限は互いに別個となり、

いかなる形であれ、他者に及ぶことはない。

10.5 スタック

ある移動フェイズでHAを共同して実行するには、HAを実行できるユニットはその移動フェイズと一緒にスタックした状態で開始しなければならない。移動フェイズと一緒にスタックした状態で開始したユニットであっても、移動やHAと一緒に進む必要はなく、一部が残ったり、別経路を取ったりするなどのことも可能である。

10.6 作戦制限

HAは移動中のユニットまたはスタック1つだけが実行するものであるため、複数ヘクスからのHAや集中攻撃によるコラムシフトは使用できない。

10.7 HA 実行時の補給状態

HA実行時の防御側補給状態は、戦闘開始時点で決定される。強襲ユニットの補給はその移動フェイズの開始時に決定される。

10.8 HA の解決

上記の制限の範囲内で、HAは通常戦闘と同様にして解決される。プレイヤーは通常の地形条件に加えて、その他全ての適用可能なコラムシフトを考慮に入れなければならない。

10.9 その後の移動/HA

ヘクス内の全ての防御側が除去されたら、HAを実行したユニットは移動に使用できる十分なMPを持っている限りにおいて移動を続けることができるし、コストを支払うことができるなら、別のヘクスにさらにHAを仕掛けることさえ可能である。

10.9) 防御側が除去された場合、HAユニ

ットは残ったMPで移動/攻撃を続けることができる。

10.10 複数ラウンド HA

HAで攻撃したヘクスの防御側ステップ全てを一掃し損ねたら、移動中のプレイヤーは下記の1つを実行できる: 1) 戦闘比を再計算の後、スタックしている同じ攻撃側ユニットで、もう1ラウンドHAを行う; または 2) 攻撃ユニットを防御側ヘクスに進入する直前にいたヘクスに戻し、そこで移動を終了する。攻撃実行スタックが異なる移動力のユニットで構成されている場合、ユニットはMFを使い切った時点でオプション2を用い、その一方でMFの多いユニットは攻撃を継続することも可能である。

10.10) HAが失敗したら、攻撃側は戦闘比を再計算して新しい(コスト無しの)戦闘をおこなうか、またはHAを実行するために空けたばかりのヘクスに攻撃側ユニットを戻す(移動は終了する)。

10.11 連続的な防御

戦闘フェイズ中に解決する通常戦闘とは異なり、HAでの防御側は同一のまたは異なる攻撃側ユニットによって、1回の移動フェイズ中に複数の攻撃を受ける可能性がある(要件を満たす攻撃側が利用可能かどうか以外の制限はない)。

10.12 HA と通常戦闘

自陣営の移動フェイズで1回以上のHAを行ったユニットでも、直後の戦闘フェイズの通常戦闘で戦うことができる。

10.12) HAに参加したユニットは、そのターンの通常戦闘フェイズで再度戦闘を

行うことができる。

11.0 特殊ユニット

11.1 砲兵支援は、米軍については砲兵ユニットで、独軍は弾幕射撃マーカーで表されている。2プレイヤーゲームでは、US 砲兵ユニットは射程内にいる観測できる目標を、移動または戦闘フェイズのどこかの時点で射撃できる。独軍弾幕射撃マーカーは射程や移動による制限を受けないが、抽象的に扱われている。ソリテアゲームのプレイ時には、独軍弾幕射撃は、独軍戦術行動表の B か G の結果で発動する。

11.2 観測

味方支配ヘクスのすべてには、砲撃を誘導する前進観測班が存在している。独軍支配の丘陵は2ヘクスまでの距離の目標を評定できる(妨害地形については考えなくともよい; このゲームでは視線のルールはない)。丘陵以外の地形は、隣接ヘクスの目標しか観測できない。米軍の観測は、味方支配ヘクスから4ヘクス以内の任意の目標まで広がっている。

11.2) 観測なしに砲兵が砲撃を行うことはできない(また、独軍プレイヤーにとっては毒ガスマーカーの配置時にも)。独軍支配の丘陵は2ヘクスの視界の広がりがあるが、それ以外は隣接ヘクスまでしか届かない。米軍の視界は4ヘクスまで広がっている。

注独軍プレイヤーには砲兵ユニットはなく、抽象的に扱われている(11.6 参照)。

11.3 防御射撃

防御側プレイヤーは、準備強襲または

急襲を行う敵ユニットに砲兵ユニットまたは弾幕射撃1つで射撃することができる。防御側ユニットと異なり、攻撃側は砲兵の目標にされても陣地の特典は一切受けられない。防御射撃を行う US 砲兵ユニットは、射程内に防御側歩兵ユニットのいるヘクスを含んでいる必要がある。目標ユニットのいるヘクスは数えるが、砲兵ユニットのいるヘクスは数えない。

11.3) HA で攻撃されているヘクスに味方砲兵1つが防御射撃を行うことも可能である。

注: 攻撃側は、攻撃中に陣地の対砲撃特典を得ることはない。

11.4 攻勢弾幕射撃

戦闘フェイズに準備強襲を実行する攻撃側ユニットの支援には、砲兵ユニットまたは弾幕射撃を3つまで、急襲の支援にはユニット1つまでを使用できる。防御側ユニットは、自分のいる陣地からの特典を受ける。

11.4) 攻勢射撃は通常戦闘では射程内の砲兵ユニット3つまで、HA では砲兵ユニット1つまでのユニットで構成される。

11.5 弾幕射撃の手順

1. 砲兵ユニット全ての射撃力を合計する。射撃するユニットが米軍の場合、目標が射程内にいるかどうかを確認すること。

2. サイコロを振り、弾幕射撃表を参照する。結果が数字の場合、その数のステップを目標ユニットから取り除かなければならない。アスタリスクは、損害を与えられなかったことを意味する。

個別射撃 フェイジングプレイヤーは、歩兵攻撃を自分の砲兵と組み合わせる必要はない。準備戦闘がすべて完了した後、戦闘フェイズの終了時に、観測済みの目標に“個別射撃”を実行することも可能である。

砲兵ユニットや弾幕射撃マーカーは、1 ゲームターンに 1 回のみ射撃できる。ターンの残りの間使用できないことを示すため、射撃済み(FIRED)面に裏返すこと(弾幕射撃の場合、マーカーを一時的にプレイから取り除く)。射撃を行った米軍砲兵ユニットは自動的に移動の権利を失う。その逆もまた同じ。移動を行うには、砲兵ユニットは道路上に留まり続ける必要がある。砲兵ユニットは砲兵移動フェイズに移動を行う。砲兵は歩兵に対しては防御力“1”で防御を行い、戦闘時には通常どおり除去される可能性がある。

11.5) 砲撃を行った砲兵ユニット('fired'面に裏返す)は、そのターン(の砲兵移動フェイズ)には移動できない。砲兵ユニットが移動を行う際は、道路上に留まり続ける必要がある。

注:自分のターンに移動を行った連合側砲兵ユニットは、独軍ターンの防御弾幕射撃を実行することは可能である。

11.5) INF 攻撃に対する防御時には、砲兵は 1 の防御力を持つ。

11.6 独軍の弾幕射撃

ゲームターン 2 の開始時、独軍プレイヤーには毎ターン使用できる弾幕射撃マーカーが 3 つある。米軍砲兵ユニットと異なり、射程に制限はなく、移動の要もない。観測された砲撃される目標の上に

置き、砲撃が済んだらよけておくだけでよい。

11.6) ターン 2 の開始時、独軍は(撤退まで)毎ターン砲兵弾幕射撃マーカー 3 つを使用できる。

11.7 独軍の毒ガス

弾幕射撃マーカーに加え、独軍プレイヤーには毎ターン使用できる毒ガスマーカー 2 つがある。2 プレイヤーゲームでは、増援及び補充フェイズの開始時、機関銃ユニットの配置前に、マップ上の観測済みヘクスに配置される。ソリテアゲームでは戦術行動表の使用によって発動される。そのヘクス内に US ユニットが存在する場合、即座にそのスタックに(各ユニットにではない) 1 ステップロスを与える。既存のユニットがそのヘクスを離脱することは可能だが、毒ガスマーカーが存在する限り、他の US ユニットはそのヘクスには進入できない。毒ガスマーカーはゲームターン終了時に取り除かれ、以後のゲームターンではどの場所でも使用できる。

デザインノート. 連合軍はミューズ-アルゴンヌ戦線上空の制空権を握っており、これによって自分たちの観測気球が比較的安全に行動することや、独軍の同様な行動の妨害が可能になっていた。このため、米軍ユニットの観測距離が 4 ヘクスとなっているのだ。独軍は、ミューズ-アルゴンヌ攻勢を通じ、地域に毒ガスを多量に散布した。彼らは化学戦の技術に多くの経験をつんでいた一方、多くの米軍部隊は化学的防御についてはほとんど訓練を受けていなかった。US 部隊は汚染された地帯をできる限り避けようとし、歩兵の苦境を悪化させることを恐れて自

らのガス弾の使用をも躊躇していた。

11.7) また、独軍はターン2の開始時から、1 ターンにつき毒ガスマーカー2 つも得ることができる。これらは共通増援補充フェイズの、独軍 MG ユニットが配置される前に、マップ上に配置される(観測、11.2 参照)。ヘクスに連合側が存在している場合、1 ステップロスを与えること(ヘクス単位で、ユニット単位ではない)。ユニットは毒ガスマーカーヘクスを離脱できるが、他の連合側ユニットは、ターンの残りの間はそのヘクスに進入できない。そのヘクスに陣地が存在していれば、独軍ユニットは毒ガス散布ヘクスに進入し、再占領することもできる。連合側ユニットは毒ガスマーカー配置ヘクスから攻撃を行うことはできない。

11.8 戦車ユニット

米軍プレイヤーの戦闘序列には4つの戦車ユニットがある。各ヘクスで歩兵ユニットと自由にスタックさせることができるのは、戦車ユニット1つまでである。戦車も通常どおり HA や PA に参加できる。戦車の戦闘時の効果は、味方損害を1 ステップ減少させることにある(例えば、“3”の結果が“2”になる)。ヘクス内に単独で存在する場合、戦車ユニットは攻撃力なしで、防御は、値“1”で行う。味方歩兵ユニットが存在する限り、戦車はその他の方法でスタックの防御力に寄与することも、ステップロスも吸収することもできない。CRT 上で“t”が“f”の結果が出たら、戦車ユニットは減少戦力となったり、除去されたりする。各戦車ユニットは2ステップからなる。戦車を味方損害の減少に用いたら、2 番目のステップロスは戦車ユニットから出さなければ

ならない。戦車ユニットは補充を受けられない。戦車ユニットは道路に沿ってでない限り、森や荒地への進入を禁止されている。戦車は上記の地形の種類には攻撃をかけることもできない。

11.8) 戦車は通常攻撃にも、HA にも参加できる。戦車は1回の攻撃での味方損害を1ステップ減少させる。ヘクス内に単独で存在する場合は、戦車は1戦力で防御を行い、その他の場合は何の効果もない。戦車ユニットは2ステップを持つ。攻撃時の損害減少に使用する場合、失われる2番目のステップは戦車のものでなければならない。戦車は補充を受けられない。道路上でない限り、森や荒地に進入/攻撃はできない。

デザインノート. 第一次大戦における戦車部隊の最重要目標は、歩兵の鉄条網突破を支援し、独軍の機関銃拠点を撃破することにあった。米軍部隊は仏製のルノー(Renault)を装備しており、良好な状態というに足る信頼性であったが、アルゴンの深い塹壕や荒れた地形には全く不向きであった。戦車の乗員は、多大な損害にもかかわらず高い士気を持ち、第1歩兵師団のような、戦車と共同するよう訓練された歩兵部隊と組み合わせられた際にはその有効性を十分に発揮した。大半の場合、戦車はその存在によって従軍する歩兵の死傷者を大いに減少させる結果をもたらした。対して、仏軍戦車部隊は性能の低いサン・シャモン(St. Chamond)戦車を装備していた。サン・シャモンはルノーに比して機動性ではるかに劣り、嚴重に陣地化されたミューズ-アルゴンヌ戦区ではたやすく地面にはまり込んでしまった。サン・シャモンは戦いの初期

に撤退している。

11.9 独軍機関銃ユニット

独軍には機関銃ユニット 10 個のプールがあり、サイコロ 2 個の出目に従い、あるターンに全てがプレイに登場する可能性もある。機関銃ユニットはすべての点で防御力 2 の 1 ステップ戦闘ユニットとして機能する。これらは攻撃を行ったり、集中攻撃の条件の満足には使用することができない。除去されたら、次ターンの補充フェイズまで除けておくこと。独軍 MG 表での修正後のサイコロ 2 個の出目と同じ数を、1 ヘクスに 1 つ、任意の味方ヘクスに配置できる。出目以外には、MG ユニットがゲーム中にプレイに復帰できる回数の制限になるものはない。カウンターミックスにある 10 ユニットが絶対的な制限である。

11.9)独軍 MG ユニットは防御力 2 の 1 ステップユニットとして働く。攻撃は行えず、集中攻撃の際も条件に含めることはできない。

デザインノート. 独軍は、少数の機関銃で米軍連隊を遅滞させることに非常に長けていた。

11.10 デッシュ軍曹(選択ルール)

チャールズ・デッシュ軍曹は第 82 師団第 325 連隊 E 中隊の一員であった。彼はスタック制限の適用外で、つねに第 325 連隊と一緒にマップ上を移動する。第 325 連隊がステップロスを被ったら、サイコロを 2 つ振る。2 か 12 が出たら、デッシュ軍曹は戦死し、米軍プレイヤーは即座にゲームに敗北する。このゲームのデザイナーは誕生せず、あなたはこのゲームを入手することはない。

注. かわいそうなおじいちゃんは 1 度軽傷を負い、2 度毒ガスを受け、2 度捕虜になった(どちらも脱走したが)。

12.0 ソリテアゲーム

ソリテアゲームプレイ時には、下記のルールを使用する。プレイヤーが盤上の US 部隊を支配し、システムが独軍を扱う。

12.1 プレイの手順

- A. US 増援補充フェイズ
- B. US 移動、偵察、急襲フェイズ
- C. US 戦闘フェイズ
- D. US 砲兵移動フェイズ
- E. 独軍 増援補充フェイズ
- F. 更新フェイズ

12.2 US の増援と補充

2 プレイヤールールは全て使用される。ソリテアゲーム内での独軍の増援と補充の扱いについてはルール 12.10 を参照のこと。

12.3 US ユニットについては、2 プレイヤー用のヒストリカルまたはフリーセットアップヴァリエーションを使用する。独軍ユニットは初期配置は行わず、独軍戦術行動表(12.5 参照)によってマップ上に登場する。

12.4 ヘクス支配

開始線の北の全ヘクスは独軍支配としてゲームを開始し、US ユニットが偵察、急襲、通常移動または戦闘後前進のいずれかによってそのヘクスに進入できるまではその状態のままである。ヘクスが US 支配になってしまったら、そこを占領しているかどうかに関わらず、以後のゲーム中は US 支配のままとなる。**例外:** ヘクス内の US ユニットの全滅を意味する DA の結果が出たら、その独軍ユニットは US の支配していたヘクスに前

進できる。それ以外の方法では独軍ユニットはUSの領域内に進入できない。

前線の記録. 支配マーカーで独軍の前線を記録する。必要に応じ、自由に使用すること。

補給切れの独軍支配ヘクス. プレイヤーの移動フェイズ中のどの時点であれ、未占領の独軍支配ヘクスがOOSになったら、そのマーカーを即座に取り除く。その領域は、当該ヘクスに実際に進入があったかどうかを問わず、以後US支配と見なされる。ただし、独軍ユニットが補給線を切られても、発見されたヘクスに留まり、除去されるまでは、マップ上に留まりつづける。独軍ユニットはOOSになるが、その状態であるだけでは除去はされない。

マップ西端にいる独軍ユニットは、マップの北端または東端まで妨害されずに補給線が引けなければOOSとなる。同様に、マップ西端の独軍支配ヘクス(ユニットではない)がOOSになったら、支配マーカーは即座に取り除かれ、当該領域はUS支配になる。マップ北端と東端では独軍ユニットと支配ヘクスは補給下にあり、このような制限は適用されないため、USユニットに物理的に占領されるまでは独軍支配である。

12.5 独軍の戦術行動

ゲームのソリティア版では、プレイヤーは米軍ユニットを指揮し、システムが独軍ユニットを支配する。独軍ユニットはプレイヤーがマップ上を移動させることで発見される。敵支配領域の各ヘクスに進入する度に、そのヘクス内の地形の性格とその時点のゲームターンによって、“無抵抗”から“総反攻”にわたるいくつかの反応の1つを発生させる可能性がある。

威力偵察. 独軍支配ヘクスに何がいるかを確認するため、プレイヤーはUSユニットで威力偵察を行うことができる。スタック単位で(スタック内の個々のユニットが別々のヘクスに威力偵察を行い、一緒にスタックしたままではできない)、通常移動を用いて進入する際と同様に、威力偵察を行いたいヘクスの地形移動コストを支払うだけでよい。威力偵察は移動フェイズ中に発生し、米軍補給制限ルール¹の適用を受けない。下記の手順を使用すること:

1. サイを2つ振り、現在の地形種別を用いて独軍戦術行動表を参照する。抵抗無しの結果が出たら、スタックは移動を継続できる。弾幕射撃/毒ガスの結果が出たら、弾幕射撃(出目が1-3)を実行するか、毒ガスマーカー(4-6)を1つ配置する。弾幕射撃が解決された際に(もしあれば)損害がUSユニットに適用されても、プレイヤーは抵抗無しの結果が出たのと同様にスタックの移動を継続できるが、毒ガスマーカーの場合は、威力偵察を発動したヘクスにマーカーが配置され、米軍スタックは、毒ガスによるステップロス²を急襲した後、そのターンの全ての移動を中止しなければならない。
2. その他の結果(MG, D, FD, FD/B or DA)が得られた場合、USスタックは移動を中止しなければならない。独軍戦術行動表で要求された、適切な独軍戦術行動を実行すること。

USユニットは、威力偵察を行ったヘクス内の独軍ユニットへの攻撃を強制されることはない。補給制限ルール¹の範囲内で、マップ上の任意の隣接する独軍ユニットを攻撃できる。スタック超過のヘクスから、威力偵察を行うことはできな

い。

12.6 威力偵察と急襲

ゲームターン1とUSプレイヤーが最終攻勢を宣言したターンには、USプレイヤーは急襲(後者は強襲師団のみ)を実行できる。急襲は、威力偵察の結果判明した独軍ユニットに対して指向されなければならない。HAを通常どおり解決すること。HA実行時の地形コストの2倍化は依然適用されるが、威力偵察の際に支払ったMPを差し引くことができる。プレイヤーが急襲を実施しないことを決めた場合、威力偵察を行うスタックは、ターンの残りの間の全ての移動を止めなければならない。

12.7 独軍ユニットは下記の状態の内の1つにある: 完全戦力、減少戦力、除去または増援である。4つの不透明な入れ物に、それぞれを記すこと。ゲーム開始時及び増援として登場する独軍ユニットは、すべて完全戦力である。米軍の攻勢が進展するにつれて、損耗によって独軍ユニットは減少戦力や除去カップに入っていくことだろう。

12.8 優先順位

独軍ユニットは、下記の優先順位に従ってマップ上に配置される。完全戦力連隊、減少戦力連隊、機関銃ユニットの順である。つまり、戦術行動によって完全戦力連隊を要求されたものの、完全戦力カップに使用可能なものがない場合、減少戦力連隊で代替する。さらに、減少戦力連隊も利用できない場合、機関銃ユニットを配置する。使用可能なユニットがない場合は、そのヘクスでの抵抗は発生しない。

12.9 独軍戦術行動表の使用

ユニットまたはスタックがヘクス1つに進入する試みを行う度に、サイを1つ

振って独軍戦術行動表を参照すること。進入するヘクスの移動力ポイントは、即座に消費される。ゲームに含まれている移動トラックは、そのヘクスに進入する前に既に使用している移動力ポイント数をプレイヤーが思い出す一助とするためのものである。結果は下記のとおり適用する:

抵抗無し (NO): この結果は文字通りの意味である。プレイヤーのユニットが停止するに足るヘクス内の独軍の抵抗はなかった。ユニットは、ヘクス内の地形が要求する数の移動力ポイントを消費した後、移動を継続することができる。

弾幕射撃 (B/G): ヘクス内のユニットが独軍の砲兵弾幕射撃1回または毒ガスマーカー1回の攻撃を受ける。サイを1つ振る: 1-3なら通常の弾幕射撃、4-6なら毒ガスマーカーとなる。弾幕射撃の場合、弾幕射撃表でサイを1度振り(ユニット毎ではない)、即座に結果を適用すること。数字の結果は、示されたステップ数の損害発生を意味するが、ユニットは移動を続けることができる。毒ガスマーカーの場合は、即座にUSユニットが進入したヘクスに毒ガスマーカーを1つ配置し、ステップロスを判定し、すべての移動を停止すること。通常どおりの毒ガスルールが適用される。ゲームで供給されるマーカーが、絶対的な制限となる。マーカーを全て消費してしまったら、B/Gの結果は抵抗無しとして扱うこと。

防御 (D): 独軍は通常の防御行動を取る。マップ上に完全戦力連隊を1個配置すること(ただし、上述の優先順位12.8を参照)。次にプレイヤーは下記の選択肢を選ぶ。即座にそのターンに急襲を実行し、攻撃が成功した場合はその移動を継続する; 移動を停止し、戦闘フェイズに準備

攻撃を実行する；その移動と一緒に停止する。急襲を実行するかどうかの決定は即座に行う必要がある。ユニットは同一プレイヤーターンに HA と PA を実行して構わない。準備攻撃を実行するかどうかの決定は、戦闘フェイズで行われる。

頑強な防御 (FD): 独軍は頑強に防御を行う。マップ上に完全戦力連隊 1 個と減少戦力連隊 1 個を配置すること。

反撃 (DA): 完全戦力カップからマップ上に一線級の独軍連隊 1 個を配置し、反撃ルールを用いて攻撃を実行する。使用可能な一線級ユニットがない場合、DA をキャンセルし、再度サイを振ること。

12.10 独軍の増援と補充

ソリテアゲームでは、独軍増援は異なる扱いとなる。ユニットが作戦移動を*用いずに*1 ターンで前線に到着できるなら、使用可能完全戦力ユニットカップに直接入れる。前線に届かない場合、そのカップに(前のターンから)既に入っていた全てのユニットを完全戦力カップに入れた後で、増援カップに入れる。実際には、離れた地図端に登場した増援が戦線に加わるには2 ターンがかかる。

補充. 補充を要求された場合(ターン記録トラック参照)、(攻撃力と防御力の合計が)最強の減少戦力連隊をカップから取り、完全戦力カップに戻す。1 ターンにつき1 補充ポイントは消費しなければならない。除去されたユニットは補充を受けられない。

12.11 更新

プレイヤーが自分の移動と戦闘フェイズを終了してしまったら、生き残っている全ての独軍ユニットを、それぞれのカップに入れる(つまり、完全戦力ユニットは完全戦力カップに、減少戦力は減少戦力カップに)。独軍で、マップ上に残る

のは、その支配マーカーだけとなる。

13.0 勝利条件

The Lost Battalion での勝利は、勝利ポイントヘクスを獲得することで決定される。米軍プレイヤーは下記のスケジュールに従い、ゲーム終了時に支配している VP ヘクス 1 つにつき 1 ポイントを得る。

13.1 ヒストリカルセットアップでの 2 プレイヤーゲーム:

- 2 VP 以下:独軍勝利
- 3 VP : US 戦術的勝利
- 4-7 VP: US 作戦的勝利
- 8+ VP: US 戦略的勝利

フリーセットアップでの 2 プレイヤーゲーム:

- 5 VP 以下:独軍勝利
- 6-7 VP: US 戦術的勝利
- 8-9 VP: US 作戦的勝利
- 10+ VP: US 戦略的勝利

13.3 ソリテアシナリオの勝利条件 (両バリエーション共).

プレイヤーは、ゲームターン 18 の終了時までにはマップ上の全ての勝利ヘクスを占領し、さらにミューズ川の南と西の全ヘクスを支配していなければならない。

14.0 初期配置とシナリオ

ヒストリカルセットアップ 別記されていない限り、ユニットはマップ上に印刷されているヘクスか、その隣接ヘクスに配置できる。ただし、それ以上離れて配置することを許されているユニットもある。ユニットシンボルの記されているヘクスは数に含めず、配置されたヘクスは数に入れること。全ユニットは 9 月 26 日の前線のそれぞれの側に配置されなければならない。独軍が先に配置を行う。

14.0) ヒストリカルシナリオでは、ミューズ川東岸の独軍ユニットはターン5まで攻撃されない。橋梁による制限のため、連合側ユニットはターン14まで開始線の北のミューズ川を渡ることができない(増援及びイベントスケジュールを参照)。

米軍:

初期配置部隊(前線): 別記されていない限り、米軍歩兵師団は隷下の4個連隊すべてをマップ上の開始線の南に配置し、仏軍師団は隷下の3個連隊全てを配置する。

92 師団第368 連隊 ヘクス1042に
77 師団 1342 から2ヘクス以内
28 師団 1742 から1ヘクス以内
35 師団 1941 から1ヘクス以内
91 師団 2142 から1ヘクス以内
37 師団 2341 から1ヘクス以内
79 師団 2540 から1ヘクス以内
4 師団 2739 から1ヘクス以内
80 師団 2839 から1ヘクス以内
33 師団 2938 から1ヘクス以内
仏軍第18 師団 ミューズ川の東の任意の場所

4つの戦車ユニットを、開始線の南の、森でも林でもない任意のヘクスに(1ヘクスに1つ)配置できる。歩兵ユニットとスタックした状態でゲームを開始してかまわない。米軍砲兵ユニットは、開始線の南の、敵戦線に隣接しない任意の場所に配置すること。

下記のユニットは米軍予備内に配置:
1, 3, 32, 92 (除第368 連隊)師団。

独軍:

ソリテアゲームでの初期配置. 完全戦力サイド戦力カップの中にある、下記の独軍及びオーストリア師団の全ての連隊を配置する: 1 Guard, 2 Landwehr, 5 Guard, 5 Bavarian 予備, 7 予備, 9 Landwehr, 37 歩兵, 76 予備, 117 歩兵。

2 プレイヤーゲームでの初期配置 下記に示す範囲内のヘクスにユニットを配置すること:

第9 Landwehr 1141 から1ヘクス以内に配置

第76 予備 1241 から2ヘクス以内

第2 Landwehr 1442 から3ヘクス以内

第1 近衛 から1ヘクス以内

第117 師団 2241 から2ヘクス以内

第7 予備師団 2838 から3ヘクス以内

第1 Austrian 師団 3239 から1ヘクス以内

第15 師団 3539 から1ヘクス以内

第33 師団 3839 から1ヘクス以内

第27 師団 4139 から1ヘクス以内

第32 師団 4241 から1ヘクス以内

第5 近衛 1534 から4ヘクス以内

第5 Bavarian 予備 2633 から3ヘクス以内

第37 師団 3029 から3ヘクス以内

第106 Austrian 師団 4032 から2ヘクス以内

10 機関銃ユニット

フリーセットアップヴァリエント

両プレイヤーは前線のそれぞれの側で、自部隊を任意の場所に配置できる。その際、下記の制限が適用される:

1. 米軍プレイヤーは予備として3個師団を保持しなければならない。予備は米軍予備ボックス内に配置すること。ヒストリカルシナリオと異なり、ミューズ川

東岸の独軍への攻撃制限は存在しない。

2. 独軍プレイヤーは予備として4個師団を保持しなければならない。その際、前線から最低でも10ヘクス離れた場所に配置すること。また、下記の師団を完全戦力カップに加える: 1 Austrian, 106 Austrian, 15 歩兵, 27 歩兵, 32 歩兵, 及び 33 歩兵。

3. 砲兵ユニットを前線に隣接させて配置してはならない。

ヒストリカルシナリオでの攻撃制限 ゲームターン5までは、ミューズ川東岸の独軍ユニットに攻撃を行ってはならない。**デザインノート.** 史実では、米軍将校団は、ミューズ川とアルゴンヌ森林の間の主攻勢と併せてミューズ川東岸を管制する高地に対する攻撃を開始することを強力に推していた。だが、パーシングはミューズ川東岸への攻撃を発動するに足る部隊を保有しているとは感じておらず、急速な前進によってこの地形の決定力を無効化することを望んでいた。実際に米軍は殺人的な十字砲火に捕まり、ミューズ高地への攻勢は10月初旬に発動された。

増援及びイベントスケジュール

独軍ユニットが最初に記され、続いて米軍と仏軍が、明記されているが、それに続いている。2プレイヤーゲームでの独軍増援は、指示された地図端から登場する。ソリテアゲームの際の増援は完全戦力カップに直接入れられる。米軍増援はすべて、地図南端からマップに登場する。増援は完全戦力でマップ上に登場し、登場するヘクスの進入コストを支払う必要があるが、作戦移動を即座に使用できる。別記されていない限り、天候は晴天である。

ゲームターン 1 (26-27 September 1918,

Fog): 212 Regt/45 Res Div (西端); 115 Div (北端).

ゲームターン 2 (28-29 Sep): 52 Div (北端), 53 Res Div (北端), 28 Div (東), 236 Div (東); 毒ガスマーカー2枚及び弾幕射撃マーカー3枚。

ゲームターン 3 (30 Sep - 2 October): 13 Div (西), 199 Div (西), 228 Div (東). 仏軍戦車ユニットは全て撤退。

ゲームターン 4 (3-5 Oct): 28 Res Div (東); US 60 及び 61 連隊/ 5 Div.

ゲームターン 5 (6-8 Oct): 45 予備 Div [第212連隊欠] (西), 3 Bavarian Div (東), 192 Div (東); US 29 Div, 82 Div, 仏軍 26 Div. US ユニットは作戦移動を使用できるようになる。また、開始線沿いのミューズ川東岸にいる独軍を攻撃できるようになる。

ゲームターン 6 (9-11 Oct): 41 Div (西端), 107 Div (東端), 123 Div (東端). 毒ガスマーカー1枚を取り除く。

ゲームターン 7 (12 -14 Oct): 3 Guard Div (西端), 15 Bavarian Div (東端); US 6 and 11 Regts/5 Div, 26 Div, 42 Div.

ゲームターン 8 (15-17 Oct): 240 Div (西端), 1 Landwehr Div (東端); US 78 Div. 毒ガスマーカー1枚と弾幕射撃マーカー1枚を取り除く。

ゲームターン 9 (18-20 Oct): US 89 Div, 15 仏軍 Colonial Div

ゲームターン 10 (21-23 Oct): 88 Div (東端); US 90 Div.

ゲームターン 11 (24-26 Oct): 20 Div (北端), 103 Div (北端).

ゲームターン 12 (27-29 Oct): 14 Res Div (西端).

ゲームターン 13 (30 Oct - 1 Nov, Fog): 31 Div (西端), 203 Div (西端), 195 Div (北

端), Wurtemberg Mountain Regt (東端), 弾幕射撃マーカー1枚を除去; US 2 Div. ゲームターン 14 (2-4 Nov): 42 Div (西端), 202 Div (西端), 241 Div (北端), 10 Div (東端). US ユニットは開始線より北のミューズ川を渡河できる。

ゲームターン 15 (5-7 Nov): 増援なし

ゲームターン 16 (8-9 Nov): 75 Res (北端)

ゲームターン 17 (10-11 Nov): 増援なし

15.0 デザイナーズノート

ミューズ-アルゴンヌ戦役は、多くの歴史家が、合衆国陸軍がかつて遭遇した中で最も強固な陣地として考えているものへの強襲であった。プレイヤーには史実上の役割より良い機会が多数与えられており、困難ではあるが、米軍が史実で達成したよりも早い陣地化された地帯の突破を行うことは十分に可能である。

驚くべきことに、私は豊富な、ほとんど圧倒的な量の資料を発見することができた。素晴らしく詳細にわたる、ミューズ-アルゴンヌ作戦の同時代の著作である、40巻を越える AEF 第1師団の戦役報告1セットである。部隊戦力の正確なライフル数のわかる、大量の情報があった。これはカウンターミックスに反映している。本当の宝の山は、ドイツ帝国陸軍の各師団を扱った、1919年に AEF の出版した包括的な著作であった。

不幸なことに、多数の良質な生の情報がある一方で、どれほど米軍師団が良好なものであったかというだけの主観的分析には、一般的に欠けているものがある。公式文書は部隊の境界や戦力のようなものを判定するには有用だが、部隊の特質の言及を避ける傾向にあり、特にそうい

う点は著者を政治的にも拘束するものであったためである。彼らは、連隊は X の町を、N 人の損害(さらに悪い場合は、“重大な”損害)で占領したというふうに述べるが、攻撃の失敗した理由や、成功した理由に触れることはない。だが、この空白を埋めるため、バラ色の靄を払い、より公平な評価をおこなうというすばらしい仕事を行った、近年出版された多数の書籍が存在する。

16.0 プレイヤーズノート

米軍プレイヤーとしては、あなたの戦略は単純なものである。可能な限り速やかにヒンデンブルクラインを通過し、ミューズ川の北と東の勝利ヘクスに十分な陸軍部隊を送り込むことだ。不幸にも、道筋の障害は強固で、時間は限られている。戦線に沿って、たとえアルゴンヌ森林であろうと、できるだけ独軍を薄く引き延ばすため、できるだけ多くの攻撃を行う必要がある。敵が戦線に沿って1ヘクスにつき4から5ステップのスタックで攻撃ができるなら、ヒンデンブルクラインの通過は困難であることがわかるだろう。

戦術的には、“四単位編成(square)”の合衆国師団は非常にうまく機能した。2つのヘクスに4個連隊を積んでおけば、直近に空白となった敵ヘクスに2つを前進させ、残った2つで前線を維持できるのだ。また、1個連隊につき4ステップあれば、ユニットは強烈な打撃を与えることができる。ベテラン師団が50%の損害を被ったら、すぐに再建するのが一番良いことがわかっている。早過ぎるとその能力発揮を最大限には生かせず、引き伸ばしすぎると戦線復帰に時間がかかりすぎる。最終攻勢の宣言前には、どんな手を用いても強力なベテラン師団を最低

3個は手元に持っている必要がある。(第1、第3、及び第32がいい候補となる)。戦線から部隊を入れ替えて、自軍を適正な状態に保つことは、ゲームに勝利する重要なカギの1つである。これは、ZOCが存在しないことや、あなたのユニットの多くが、特に塹壕と陣地によって機動性に制限を受けていることで容易なものとなっている。

ヒンデンブルクラインを通過する際には、独軍を手一杯にするべく努め、抵抗の最小限な路を取るようにするべきだ。4以下の独軍ステップのいるヘクスに6:1の戦闘比を立てられ、最低でも10の砲撃ポイントを投入できるなら、そのヘクスに突入できる十分なチャンスを確立したことになる。不幸にも、相手が戦線維持をあきらめる前に、戦線のそこかしこを突破していなければならないのだ。これには、大体5ターンがかかるだろう。あなたは戦線全域にわたってどのヘクスも攻撃するに十分な部隊を保有している。2:1以上の戦闘比が立つ攻撃は、その全てを行うべきである。戦車は強化拠点に対しては特に有効である。消耗戦は、勝利へと続く戦い方となる。独軍は、一旦撃破されると、復帰することはないからだ。

ターン1と最終攻勢では、急襲を最大限に使用しなければならない。進撃路上で3:1以上の戦闘比が立つ全てを攻撃し、戦線にできるだけ多くの穴をうがち、予備部隊をできるだけ奥に送り込む必要がある。独軍は、それに対して多くを対応できないことからチャンスが生まれるのだ。

独軍プレイヤー

よく準備しておくように。直面しなければならないのは、遅滞防御の実施であ

る。戦略レベルでは、ゲーム序盤ではアルゴンヌ森林とミューズ東岸の近辺でじりじりと土地を明け渡す余裕があるので、Romagne Cunel 戦区のヒンデンブルクラインで踏みとどまるには、あらゆる犠牲を払っても、ヒンデンブルクラインが早期に突破されるのを防ぎ、できる限り長く持ちこたえなければならない。だが、一旦突破されてしまったら、速やかに持ちこたえられる拠点まで後退すること。開けた地形で自軍を木端微塵にされてしまうのは、最低である。

最後の数ターンは緊迫したものになる。あなたにできる唯一のことは米軍の前面にたてつづけにあなたの最後の増援をぶつけていく準備を行うこととなる。朗報としては、彼らは余りに多くの仕事を抱えていることがある。3つめのVPヘクスを失うまでは、望みを失わないこと。

主な移動は食い止め、防御し、相手を阻むべく試みることがその大半となる。十分に防御可能なヘクスを決してあきらめるべきではないし、十分な防御ができない場合はそこに機関銃ユニットを配備するべきである。機関銃は側面の警戒に非常に有用だし、それ以上に、順番に主抵抗線を下げていく間、自分の戦線の保安地帯となるのだ。独軍の捨石となるのだが、ゲームが進むにつれて少なくなっていくことを忘れてはならない。その効力が続いている限りにおいては、毒ガスマーカーも大きな効果がある。これを最も脅威を受けている戦区に配置(戦車のいるヘクスがよさそう)すれば、米軍のスチームローラーの一部が食い止められているのを見ることができるだろう。

17.0 追加エラッタと解説

追加エラッタ:

- USA 第 78 師団はターン 8 に登場する。カウンターに記されている開始時配置ではない。
- 仏軍戦車は、開始時点から米軍ユニットとのスタックも、共同攻撃も可能である。(つまり、ミューズの西)
- ルール 8.9 は存在しない。
- マップ上の黒い星は VP ヘクスを表す。
- 北は、マップを普通に読んでプレイヤーの左(上端が手前の場合は右)になる。
- 鉄道トラック (The Railroad Track) は 4 のボックスを使用可能ボックスとした、休息、再編成トラック(6.4)とあるべきである。
- オーストリアユニットは実際には薄緑地に黒であり、記されているような赤地に白ではない。
- ページ 2 の枠の左上の図に登場ターンとして黒丸で示されているのは、登場ターンではなく、ステップ数であるべきだ。
- ゲーム内では規模を指す数値はない。全歩兵ユニットは連隊であり、全砲兵は砲兵集団である。
- マップの右側にある黄色い線は、開始線である。(参照 8.11 及び 14.0)。
- オーストリアユニットは補充を受け取れない。
- TEC の野戦陣地欄には誤りがある;ユニットは砲兵に対しては、実際には 1L シフトを受けることができる。
- 第 92 師団の残余を米軍予備ボックス(14.0)内に配置することを忘れないように。
- 連合国側砲兵はマップ上に配置されてゲームを開始するので、ユニット上の数字は射程を表すことに注意。
- 砲兵の弾幕射撃が左に振り切れたら、結果は効果なしとなる。

- 独軍弾幕射撃カウンター: ターン 2 に登場し、戦力 3 を持つ。
- ゲーム内では天候ルールがないため、天候に関する言及は無視すること。
- どんな戦闘であっても、戦闘比が弾幕射撃表または CRT 上でコラムが右に振り切れたら、自動的に“E”の結果が出たものとして扱う。
- 独軍戦術行動表では 0 の結果はない。また、“ヒンデンブルクライン (Hindenburg line)”は永久陣地とみなす。
- 橋梁は、通常の移動を実行中のユニットであっても、川越えの追加コストを無効化する。
- 仏軍砲兵は作戦行動をミューズ東岸に限定されている。仏軍戦車はゲーム開始時からミューズ西岸での US の攻撃支援に使用できる。
重要: いくつかの重要なプレイに関する事項があるため、ルール末の増援及びイベントスケジュールを確認すること。

--- end of file ---