

# Tank on Tank WEST FRONT

## 目次

- 1.0 イントロダクション
  - 1.1 コミュニティ&サポート
- 2.0 コマ
  - 2.1 戦闘ユニット
  - 2.2 マーカ
- 3.0 マップ
  - 3.1 スタック
- 4.0 フェイシング
- 5.0 ターン
- 6.0 アクションポイント
  - 6.1 司令部ボーナス
  - 6.2 戦地昇進
- 7.0 移動
  - 7.1 増援の進入
  - 7.2 マップからの退出
- 8.0 戦闘
  - 8.1 射程
  - 8.2 視認線
  - 8.3 砲兵支援
  - 8.4 戦闘結果
  - 8.5 エース
- 9.0 個別ユニット
  - 9.1 同一ターン中の移動と戦闘の禁止
  - 9.2 歩兵の射程制限
  - 9.3 攻撃時の歩兵ボーナス
  - 9.4 歩兵の前進
  - 9.5 対戦車砲ボーナス
  - 9.6 防御拠点
- 10.0 特別ルール
  - 10.1 トラック
  - 10.2 航空攻撃
- 11.0 TANK ON TANK:自作シナリオ
  - 11.1 交戦
  - 11.2 目標との交戦
- 12.0 シナリオ
  - 1. 接近戦
  - 2. 正面攻撃
  - 3. 最後の抵抗
  - 4. 反撃
  - 5. 脇からの一突き
  - 6. 夜間作戦
  - 7. 再戦
  - 8. 強行突入
  - 9. いばらの道
  - 10. ある霧の朝に…
  - 11. 町から追い出せ!
  - 12. ヒルズ・ハブ・アイズ
  - 13. 獲物を求めて…
  - 14. 祖国を守れ!
- 13.0 クレジット

## 1.0 イントロダクション

Tank on Tank:West Front は、第二次世界大戦の機甲戦闘を扱った低難易度のゲームです。プレイヤーはアメリカ軍かドイツ軍のどちらかを受け持ち、互いに相手を打ち負かし、次のシナリオへ進む前に勝利のひとつを味わってください。

パッケージには、これらのルールと 63 個のカウンタ、2 枚のマップ、プレイヤーズエイドとダイスが入っています。プレイヤーは不透明な入れ物(コーヒークップ等)を用意してください。

### 1.1 コミュニティ&サポート

もしゲームに関する質問やチャットをする他のプレイヤーを探しているのでしたら、私達のフォーラムで素早く回答が得られるでしょう。: <http://forums.lnlpublishing.com>

本ゲームのパーツが破損していたり、何かのサポートが必要でしたら、私達のサポートデスクでサポートチケットを開始してください。: <http://suppot.lnlpublishing.com>

あなたは私達のリソースセクションにて、シナリオやカウンタ、特別ルール、その他のデザインリソースに関するコミュニティをといった追加のゲームに関する情報を見つけることができます。: <http://forums.lnlpublishing/resources>.

## 2.0 コマ

### 2.1 戦闘ユニット

Tank on Tank:West Front の戦闘ユニットは主力戦車、重戦車、駆逐戦車や自走砲を表しています。これらは全て敵のユニットに対して射撃や移動を行うことができます。グリーンユニットはアメリカ軍、グレーのユニットはドイツ軍となります。全ての自走砲を含む車輛はハードターゲットとなります。

各ハードターゲットユニットには 3 つの数値が書かれています。左から右に、射程(RNG)、防御力(DEF)、移動力(MPs)です。射程はそのユニットが射撃できる距離を、防御力はそのユニットを撃破する難易度を、移動力はそのユニットが各ターンに移動できる距離となります。

いくつかのユニットの名称には下線があります。これらのユニットは司令部(HQ)となります。これらはより効果的な機動を行わせることができます。(6.1 項参照)

(図版)シャーマン戦車

(図版)IV 号戦車(司令部)

(図版)ウルヴァリン駆逐戦車

(図版)タイガー重戦車

(図版)プリースト自走砲

(図版)ヴェスペ自走砲

### 2.2 マーカ

(図版)ターンマーカ、(図版)AP 消費、(図版)エースマーカ、(図版)AP マーカ

Tank on Tank:West Front には 4 種類のマーカがあります。ターンマーカは、タートラックに沿ってゲームの進行状況を記録するために使用されます。

AP 消費(APs Spent)マーカは、プレイヤーのアクションポイントの支出状況を記録するために使用されます。プレイヤーはポイントが使用された際にタートラック同様にマーカを移動させます。

コマンドチットは、混ぜられて不透明な容器の中に入れられます。プレイヤーはゲーム中に容器からチットを引きます。

エースマーカはいくつかのシナリオで例外的に戦車搭乗員を示すために使用されます。より高い品質であることを忘れないようにユニットと一緒に置きます。そのユニットが除去された場合、一緒にあったエースマーカも取り除きます。

## 3.0 マップ

マップはヘクスで構成されており、それぞれ個別のアルファベットと数字で識別されます。例えばヘクス A1 は右上方のコーナーであり、ヘクス列“A”と“1”にあります。ヘクスには、平地、丘、市街、森の 4 種類の地形があります。ヘクスとヘクスの間を通り抜ける道路もあります。

### 3.1 スタック

ある瞬間に一つのヘクスには 1 戦闘ユニットのみしか存在できません。敵味方に関わらずユニットがいるヘクスを通り抜けることはできません。マーカはユニットとはみなしません。

## 4.0 フェイシング

ユニットは常にあるヘクスサイドを向いていなくてはならず、正面に 180 度のアーク(円弧)を持ちます(図を参照)。ユニットは正面のアーク内にいる敵ユニットを射撃できます。このアークの外のヘクスは側面ヘクスとなり、このアーク内に位置するユニットにより、より危険な**側面攻撃**を受けます。(8.4 項参照)

(図版)

緑のヘクスが正面アークです。赤のヘクスが側面アークです。

向きを変えるためにユニットは活性化されて移動しなければなりません。活性化されたユニットはその場所で任意の方向を向くことができます。

## 5.0 ターン

各ターンはアメリカ軍とドイツ軍のフェイズから構成されます。シナリオでどちらが最初に機動するプレイヤーかが指示され

ます。彼のプレイヤーターン中、プレイヤーはいくつか或いは全てのユニットに移動または/及び射撃を行うための活性化の機会を持ちます。しかしながら、アクションポイントシステムにより、彼が行いたいことの全てを実行することはできません。

対戦相手のフェイズの開始時に、プレイヤーは容器から 6 のコマンドチットの内の一つを引きます。彼はそのチットを保持し、対戦相手がチットの数値と等しいアクションポイント(APs)を消費し終わったときにそれを明らかにします。その時点でそのプレイヤーフェイズは終了し、そのコマンドチットは容器に戻されます。これがそのターン中、最初のプレイヤーフェイズの終了であった場合、もう一方のプレイヤーが始めます。もしこれが第二プレイヤーフェイズの終了であった場合、ターンマーカを進めて、そのシナリオが終了したか確認します。

プレイヤーがどれだけ沢山の APs を消費しようと各ユニットは各ターンに移動と射撃を一度ずつしか行なえません。

**注記:**あなたは各ターンに 2~4 アクションポイントを持つでしょう。あなたの蓄えがいつ枯渇するかわからないため緊迫するでしょう。戦車を前進させあなたのフェイズが終る前に射撃させることができるでしょうか。

**ソリティアプレイ:**ひとりで遊ぶ場合、あなたは審判としてもう一人のプレイヤーを使う能力を明らかに失います。その代わりに、あなたは 2APs を消費した後にダイスを 1 個振ります。1 か 2 ならそのフェイズは終了します。それ以外なら改めて APs を消費してから再びダイスを振ります。今回は 1~3 でそのフェイズが終了します。それを過ぎるともう 1AP を消費した所で、あなたのフェイズは必ず終了します。またこの趣味を広げるためにも一緒にプレイする友人を見つけることも検討してみてください。

## 6.0 アクションポイント

アクションポイント(APs)は、プレイヤーの意図をマップ上での活動に変えるためのツールとなります。APs は移動、射撃やコマの昇格に消費されます。APs をより効果的に使用するプレイヤーがゲームに勝利するのに相応しいでしょう。(それでもダイスは気まぐれですが)

以下は 1AP のコストとなります:

- >> コマを 1 つ転回または/及び移動させる(7.0 項)
- >> 1 つの目標を任意/全てのコマで射撃する(8.0 項)
- >> コマを 1 つ昇格する(6.2 項)

APs は、ユニットを HQ に昇格させて、いくつかのコマを移動させてターゲットに向けて射撃をさせる、といったように任意の順番でこれらの任務に消費できます。しかしながら、あなたは次の AP を消費する前に、1AP で行える活動の全てを完了させねばなりません。

**繰返し:**プレイヤーが消費した APs に関わらず、各ユニットは各ターンに移動と射撃を一度ずつしか行なえません。

## 6.1 司令部ボーナス

HQ ユニットが移動のために活性化された場合、同時に全ての隣接ユニットも自由に移動できます(HQ と一緒にいる必要はありません)。これは HQ をプレイヤーの操作における重要な部分とします。HQ ボーナスはマップ上にユニットが登場したときには使用できません。

HQ は移動のために活性化されても、そのヘクスに留まるることができます。この場合、HQ がそのターンに移動したものと考えられます。

HQ はまた(訳注: 他の?)HQ に移動して隣接することができますが、(訳注: 隣接された?)二つ目の HQ ユニットは、そのターン中に他の隣接ユニットを活性化することはできません。

## 6.2 戦地昇進

戦地昇進はプレイヤーに除去された HQ のひとつをプレイに戻すことを許可します。彼は 1AP を消費して、除去された HQ と同じタイプコマを置き換えます。この新しい HQ は置き換えられたユニットと同じ向きを維持します。昇進した HQ は移動または/および戦闘のために活性化させることができます。

## 7.0 移動

移動のために活性化したユニットは移動可能能力、つまりそのユニットの MPs の数字に等しい移動力(MPs)を消費できます。ユニットは各ヘクスに入る度に 1MP を消費して移動します。そのユニットの MPs がなくなるまで移動を継続できます。あるインパルスから次のインパルスまで MPs を残しておくことはできません。

**注記:** 1AP であるカウンタの MPs の全てを購入できます。

一度ユニットが移動を完了した場合、任意の方向を向くことができます。(4.0 項)

>> 森と市街ヘクスは、そのユニットが道路に沿って入るのでなければ、進入のために追加 1MP がかかります。丘はヘクス毎に通常通り 1MP のみを消費します。

>> 行軍: ユニットはその移動の全てを道路ヘクスで開始して/道路ヘクスサイドを通過する場合、追加で 1MP を消費できます。

>> 最低限移動ルール: ユニットが最低 1MP を有しているならば、活性化時に常に 1 ヘクスの移動が可能です。

>> ユニットは、進入禁止地形や他のユニットにより占められているヘクスに進入することができません。最低限移動ルールはこの禁止事項を無効にはできません。

## 7.1 増援の進入

ゲーム中にプレイは増援を受け取ることができます。増援がマップに進入するためには活性化されなければなりません。これらは進入ヘクスに入るために通常通り MP を消費し、MP が残っていれば移動を継続します。もし道路経由でマップに進入する場合、行軍ボーナスを受けることができます。

## 7.2 マップからの退出

いくつかのシナリオではユニットがマップ外に退出することが許されます。退出するにはユニットは指定された退出ヘクス列へ移動して 1MP を消費しなければなりません。道路に沿って退出する場合、行軍ボーナスを受けることができます。

## 8.0 戦闘

敵ユニットを射撃するためには、プレイヤーは 3 つの条件を満たさねばなりません。プレイヤーには(1)正面アークに敵ユニットがいる(2)射程内である、そして(3)目標に照準線(LOS)が引ける、味方ユニットがいなければなりません。指定した目標に対して、このフェイズ中にまだ射撃を行っておらず、これら条件を満たした各射撃ユニットであれば、任意の数のコマで射撃できます。

### 8.1 射程

敵ユニットが射程内にいるかどうか決定するためには、両者の間のヘクスを数え、目標のヘクスの 1 ヘクスを加えます。合計があなたのユニットの射程以下であれば射撃できます。

### 8.2 視認線

あなたが目標を見ることができるか決定するためには、射撃ユニットのヘクスの中心から目標ヘクスの中心まで線をなぞります。そのラインが遮蔽地形を横断しない場合、あなたは有効な LOS を獲得します。丘、市街や森ヘクス及び全てのユニットが LOS を遮断する障害物となります。

丘の上のユニットは、平地ヘクスのユニットの上を越えて視認できます(または視認されます)。ヘクスの辺を通る LOS: ラインがちょうど 2 つのヘクスの間を通る場合、そのラインは両方側のヘクスが遮蔽地形である場合のみ遮断されます(図を参照)。

(図版)

シャーマンはウェスペ(A)と IV 号戦車(B)に LOS が通りますが、タイガー(C)は側面ヘクスにいるため視認できません。ウルヴァリンは市街の後ろにいる IV 号戦車(D)や森の後ろにいるウェスペ(A)を視認できませんが、それ以外(E,F,G)を視認できます。G はウルヴァリンが丘の上にいるため視認可能です。

### 8.3 砲兵支援

砲兵ユニットは、少なくとも 1 つの有効な LOS が通る射撃コマがいれば目標への LOS を要求されません。それでもなお目標をは砲兵の射程内(8.1 項)にしなければなりません。

### 8.4 戦闘結果

6 面ダイスを 2 個(2d6)振り、それらを足した後、射撃を行うコマの数を加えます。該当する戦闘修正を付加して、最終的な値と目標の防御力を比較します。攻撃側の値が目標の防御力以上なら目標のコマは取り除かれます。攻撃側の値が目標の防御力未満なら攻撃は失敗し、目標は難を逃れます。

- >> 目標の側面ヘクスにいる攻撃側コマがいればダイス目に1を加えます。
- >> 目標が市街か森ヘクスにいればダイス目から1を引きます。
- >> キングタイガーのように防御力の横にアスタリスク(\*)が付いた目標の場合、市街や森ヘクスにいてもダイス目から1を引きません。

修正に関係なく振ったダイスの目の結果が、2であった場合は常に失敗、12 出会った場合は常に撃破となります。

## 8.5 エース

射撃を行うユニットのひとつにエースマークが乗っており、振った攻撃ダイスの目が失敗出会った場合、射撃を行ったプレイヤーは二度目のチャンスを得ます。ダイスを振り直すことができますが、命中であろうが失敗であろうが新たな結果は受け入れなければなりません。

## 9.0 人員ユニット

人員ユニット(歩兵、機甲歩兵、対戦車砲、牽引砲)は射程、防御力、移動力においてハードユニットと似ていますが、これらはソフトターゲットとみなされ、スラッシュ(/)で分けられた2つの防御力を有します。左の値は平地にいる場合に使用され、右の値は丘、森、市街ヘクスにいる場合に使用されます。

**注記:**市街や森ヘクスにいるソフトターゲットに射撃を行った場合でも8.4 項のペナルティによる-1 が発生します。丘から他の他ヘクスへ射撃を行う場合は、右の防御力を使用できるソフトターゲットの能力は適用できません。

### 9.1 同一ターン中の移動と戦闘の禁止

1 ターン中に、ソフトターゲットは移動か射撃(のどちらか一方)しかできません。

### 9.2 歩兵の射程制限

歩兵は丘の上にいることによる射程の特典を受けません。歩兵の最大射程は常に1ヘクスとなります。

### 9.3 攻撃時の歩兵ボーナス

ある攻撃に歩兵ユニットが含まれている場合、街や森林ヘクスにいるユニットを攻撃する際の-1 ペナルティをキャンセルできます。人員目標が依然として最低限(より高い)防御力を受けていることに注意してください。

### 9.4 歩兵の前進

攻撃に参加している歩兵が目標に隣接しており、その攻撃が成功して敵ユニットを撃破した場合、その歩兵は敵ユニットのヘクスに移動させることができます。前進した歩兵ユニットは前進後に通常通りフェイシングを変更できます。

**注記:**歩兵は能力が低いですが、1AP の消費で攻撃を行って敵ユニットのヘクスへ入ることができる唯一のユニットです。

**注記:**9.1 から9.4 は歩兵および機械化歩兵の両方に適用されます。機械化歩兵は両方の種類の地形で同じ防御力を持ちます。

## 9.5 対戦車砲ボーナス

対戦車砲が単独でハードターゲットを射撃する場合、その攻撃はアクションポイント(AP)を消費しません。あるプレイヤーがAPを使い切るまで対戦車砲を撃たなかった場合、その対戦車砲は射撃できません。

**注記:**対戦車砲は戦車より能力が低いですが、交戦のための適当な位置に配置された対戦車砲を持っている場合、対戦相手の装甲車両はツケを払わされることになるでしょう。

## 9.6 防御拠点

(図版)防御与点

防御拠点(IPs)は、地形に関係なく受けた攻撃に対して-1 の修正を加えるのと同様なより高い防御能力を使用するために人員ユニットが専有できます。ハードターゲットはIP から効果を受けません。IP は、専有していた人員ユニットがそのヘクスを離れるか除去された場合、取り除かれます。

## 10.0 特別ユニット

### 10.1 トラック

トラックユニットは、攻撃できないことを除き、スタック、フェイシング、移動や戦闘等の全ての通常ルールにおいてハードターゲットとなります。

### 10.2 航空攻撃

いくつかのシナリオではゲーム中にプレイヤーが1つ以上の航空攻撃を要請することが許されます。航空攻撃を要請するために、プレイヤーは4ヘクス以内でかつ自軍ユニットのいずれかひとつからLOS(8.2 項)が通るヘクスを1つ選択して2APを消費します。もし十分なAPがない場合、その航空攻撃は成立せず彼のターンは終了します(その航空攻撃は将来のターンに使用できます)。

航空攻撃を解決するためには、目標ヘクスの上に攻撃カウンタを1つ置いて1d6を振ります。二個目の攻撃カウンタを、最初の攻撃カウンタで振ったダイス目の数値の隣のヘクスに置きます。

2d6に2を加えたダイス目で、攻撃カウンタが置かれたヘクス内の各ユニット(敵味方問わず)を攻撃します。攻撃されているヘクスが森か市街ヘクスならダイス目から2を引きます。

最終的な値が目標ユニットの防御力以上の場合、目標は除去され、それ以外なら攻撃は効果なしとなります。

最初の2つの攻撃を解決した後、再び1d6を振り、最初の攻撃カウンタを二番目の攻撃カウンタで振ったダイス目の数値の隣のヘクスに置きます。三番目の攻撃が最初の攻撃カウンタのヘクスに戻った場合、その攻撃は効果なしで破棄されます。それ以外のヘクスの場合、最初の2ヘクスの攻撃と同様にそのヘクスを攻撃します。

三回の攻撃が全て終了した後、攻撃カウンタをマップから取り除きます。

## 11.0 TANK ON TANK:自作シナリオ

Tank on Tank 自作シナリオは、各ユニットにポイント値を割り当てるシステムが含まれており、あなた自身のシナリオをデザインすることができます。これらのガイドラインは以下のルールに基づき設定されるシナリオを許可します。

シナリオをデザインするためには、両陣営は国籍と、自陣営のユニットを購入するために使われるポイント値を決めます。一般的な規模の戦闘ならば 250~350 ポイントの間となるでしょう。

あなたが臨むならより多いポイントで合意してもかまいませんが、両陣営の標準的会敵のためのポイント数は均等であるべきでしょう。

ユニットの種類とポイント値はプレイヤー補助カードに書かれています。

### 11.1 遭遇戦

遭遇戦を行うためには以下を行います：

1. 両軍がプレイするためのポイント数を決定します。
2. 上記で決定したポイントまでユニットを購入します。上記で同意したポイントを越えて消費できません。
3. 1d6 を振り(同値なら振り直し)、勝者(プレイヤーA)がどのマップを使用するか、雪決の天候を使用するか、マップのどちら側に初期配置するかを決定します。
4. プレイヤーB は二番目に初期配置を行いますが、最初に移動します。
5. 両プレイヤーはマップ端の境界ヘクス列に初期配置を行います。
6. 雪原マップを選択した場合、雪原戦闘のための雪の選択ルールを参照してください。
7. ゲームは 10 ターンで終了します。
8. ゲームに勝利するためには、プレイヤーは 10 ターン終了までに対戦相手のユニットを 50%破壊しなければなりません(破壊されたパーセンテージを判定するためにポイント値を使用してください)。どちらも対戦相手のユニットを 50%破壊できなければ引き分けとなります。

### 11.2 目標を含む遭遇戦

目標を含む遭遇戦を行うためには以下を行います：

1. 両軍がプレイするためのポイント数を決定します。
2. 上記で決定したポイントまでユニットを購入します。上記で同意したポイントを越えて消費できません。

3. 各プレイヤーは各陣営の補給トラック(West Front)か補給物資集積所(East Front)カウンタを受け取ります。このカウンタは彼らの目標として機能します。

4. 1d6 を振り(同値なら振り直し)、勝者(プレイヤーA)がどのマップを使用するか、雪決の天候を使用するか、マップのどちら側に初期配置するかを決定します。

5. 初期配置する盤端が決まったら、各プレイヤーは対戦相手のマップ端から最も近い 3 ヘクス列以内の任意の場所に目標カウンタを配置します。

6. プレイヤーA が最初に彼らが選択したマップ端長い辺から 3 ヘクス以内に初期配置します。その後、プレイヤーB が彼らのマップ端の長い辺から 3 ヘクス以内に初期配置を行います。

7. プレイヤーB が最初に移動します。

8. 雪原マップを選択した場合、雪原戦闘のために雪に選択ルールを参照してください。

9. ゲームは 10 ターンで終了します。

10. 彼らの目標カウンタを先に捕獲した方が、そのターンの終了時に勝利します。捕獲したユニットが同一ターン中に目標がいるヘクス内で破壊された場合、その目標は捕獲されたとみなしません。目標を捕獲するためには、移動してそのヘクスに入ります。どちらの陣営も 10 ターン終了時にそれぞれの目標を捕獲していない場合、ゲームは引き分けとなります。

**雪の選択ルール:**新しいターンの開始時で、そのターンの第 1 プレイヤーが AP チットを引く前に、1d6 を振り、1~3 なら全ユニットは 1 ヘクスしか移動できず、4~6 なら全ユニットは通常どおり移動できます。

## 12.0 シナリオ

全てのシナリオについて、最後にそこにユニットを移動させるか通過させたプレイヤーがそのヘクスを支配します。各ヘクスはプレイ開始時において中立であるとみなされます(シナリオで明示されないか、プレイヤーがそのヘクスにユニットを配置しない限り)。

### 1. 接近戦

マップ A を使用します。最初のプレイヤーを決定するために 1d6 を振り、1~3 ならアメリカ軍が最初に移動、4~6 ならドイツ軍が最初に移動します。

**アメリカ軍:** シャーマン HQ×2、ウルヴァリン×2、シャーマン×4、プリースト×1; マップの北端ヘクス列から進入します。

**ドイツ軍:** IV 号 HQ×2、タイガー×2、IV 号×4; マップの南端ヘクス列から進入します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニット全てを破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は 10 ターン終了時に B6、E6、H4 の内 2 つのヘクスを支配しているプレイヤーの勝利となります。どちらのプレイヤーも 2 ヘクスを支配していない場合、どちらかが勝利するまでゲームを 1 ターンずつ延長します。

## 2. 正面攻撃

マップ A を使用します。ドイツ軍が半分のユニットについて初期配置した後、アメリカ軍が全てのユニットを初期配置します。そしてドイツ軍が残りのユニットを初期配置します。アメリカ軍が最初に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、ウルヴァリン×2、シャーマン×6、プリースト×1;ヘクス列 A~B に配置します。

**ドイツ軍:**IV 号 HQ×2、タイガー×2、IV 号×4;ヘクス列 E~H に配置します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は 10 ターン終了時にアメリカ軍が E6、G9、H4 の内 2 ヘクスを支配していればアメリカ軍の勝利となります。そうでない場合はドイツ軍の勝利となります。

## 3. 最後の抵抗

マップ B を使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、アメリカ軍が最初に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、ウルヴァリン×2、シャーマン×5;ヘクス列 XX1 と/またはヘクス C2、E2 に配置します。

**ドイツ軍:**タイガー×3(内 1 つにはエースマーカを付けます) E7 かその 1 ヘクス以内に配置します。;IV 号×1、ヴェスペ×1;ヘクス列 XX7~XX10 に配置します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は 8 ターン終了時にアメリカ軍がドイツ軍より多い勝利ポイント (VPs)を得点していればアメリカ軍の勝利、それ以外の場合はドイツ軍の勝利となります。プレイヤーは敵ユニット破壊する毎に 1VP を得ます。アメリカ軍は市街ヘクスを支配していれば 1VP を、タイガーエースを撃破すれば追加 1VP(つまり 2VP の価値があります)を得ます。

## 4. 反撃

マップ B を使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、ウルヴァリン×2、シャーマン×2;ヘクス列 XX1~XX4 に配置します。

第 5 ターン開始時:シャーマン×2、プリースト×1;ヘクス列 XX1 から進入します。

**ドイツ軍:**IV 号 HQ×2、タイガー×2、IV 号×5、ウェスペ×1ヘクス列 XX8~XX9 に配置します。

**勝利条件:**ドイツ軍は全てのアメリカ軍ユニットを撃破するか、第 9 ターンの終了前にヘクス列 XX1 から 3 ユニートを退出させれば勝利します。ドイツ軍がこれらに失敗すればアメリカ軍の勝利となります。

## 5. 脇からの一刺し

マップ B を使用します。アメリカ軍が先に初期配置し、先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、シャーマン×5、歩兵×2、プリースト×1;ヘクス列 A~B に配置します。

**ドイツ軍:**IV 号 HQ×2、IV 号×3、対戦車砲×1、歩兵×1;ヘクス列 D~I に配置します。

第 3 ターン開始時:タイガー×1(エースマーカを付けます);ヘクス列 I から進入します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は第 9 ターン終了時にアメリカ軍がドイツ軍より多い勝利ポイント (VPs)を得点していればアメリカ軍の勝利、それ以外の場合はドイツ軍の勝利となります。プレイヤーは敵ユニット破壊する毎に 1VP を得ます。アメリカ軍は市街ヘクス、E6、F6 を支配していれば 1VP を得ます。アメリカ軍はヘクス列 I から退出したユニット毎に 1VP を得ます。ドイツ軍は、マップから退出していないアメリカ軍ユニット毎に 1VP を得ます。

## 6. 夜間作戦

マップ B を使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、シャーマン×3、ウルヴァリン×1、対戦車砲×1、歩兵×2;ヘクス列 A~G の任意の場所に配置します。

**ドイツ軍:**IV 号 HQ×2、タイガー×2、IV 号×3、歩兵×2;ヘクス列 I の任意の場所に配置します。

**視界不良:**1 ヘクスを越えた射程での攻撃にペナルティが付き、どのユニットも 2 ヘクスの射程の攻撃で 1 を、3 ヘクスの射程での攻撃で 2 を、4 ヘクス以上の射程での攻撃で 3 を引き、攻撃に関与するユニットの内、適用されるペナルティが最大のものを使用します。

**例:**2 ヘクスの位置にいる IV 号 1 ユニットの 3 ヘクスの位置にいるタイガー 2 ユニットの射撃がシャーマンを射撃します。よってダイス目に 1 を加えることとなります(射撃ユニット×3、視界ペナルティにより-2)。



**勝利条件:**ドイツ軍は全てのアメリカ軍ユニットを撃破するか、9ターン終了時に両方の道路を遮断すれば勝利します。それ以外の結果はアメリカ軍の勝利となります。アメリカ軍がマップの南端から北端へ道路に沿ってドイツ軍ユニットを横切ることなく途切れない線をなぞれば道路は遮断されます。

## 7.再戦

マップ A を使用します。第 1 プレイヤーを決定するために 1d6 を振り、1~3 ならアメリカ軍が最初に移動、4~6 ならドイツ軍が最初に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×1、パーシング HQ×1、ウルヴァリン×2、パーシング×2、シャーマン×2、プリースト×1; マップの北端ヘクス列より進入します。

**ドイツ軍:**IV 号 HQ×2、タイガー×2、キングタイガー×3、IV 号; マップの南端ヘクス列より進入します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は第 10 ターン終了時にヘクス B6、E6、H4 の内 2 つを支配していたプレイヤーが勝利します。どちらのプレイヤーも 2 ヘクスを支配していない場合、どちらかが勝利するまで 1 ターンずつ延長します。

## 8.強行突入

マップ A を使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、アメリカ軍が先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、シャーマン×3、ウルヴァリン×1、M8×1、プリースト×1、機械化歩兵×2、補給トラック×2; 第 1 ターンにヘクス列 XX1 から進入します。

**ドイツ軍:**歩兵×2、対戦車砲×2、防御拠点×2; 任意の市街、丘、または森ヘクスに配置します。

**勝利条件:**アメリカ軍は第 10 ターン終了時に 7 勝利ポイントを得れば勝利しますが、それ以外はドイツ軍の勝利となります。市街ヘクスを支配する毎に 1VP の価値となります。補給トラックをヘクス列 XX11 から退出させる毎に 3VP の価値となります。

## 9.いばらの道

マップ A を使用します。アメリカ軍が先に初期配置し、先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、シャーマン×6、プリースト×1、機械化歩兵×2; ヘクス列 H~I に配置します。

**航空攻撃:**アメリカ軍はゲーム中に 1 回、航空攻撃を実施できます。

**ドイツ軍:**IV 号 HQ×2、IV 号×3、タイガー×1、対戦車砲×1、歩兵×1; ヘクス列 A~C に配置します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は第 8 ターン終了時にアメリカ軍がドイツ軍より多い勝利ポイント (VPs) を得点していればアメリカ軍の勝利、それ以外の場合ドイツ軍の勝利となります。アメリカ軍はヘクス列 A からユニットを退出させる毎に 1VP を得ます。ドイツ軍はゲーム終了時にマップ上に残っているドイツ軍 1 ユニット毎に 1VP を得ます。

## 10.ある霧の朝に...

マップ A を使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、アメリカ軍が先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、シャーマン×2、ウルヴァリン×2; ヘクス列 xx7~xx10 に配置します。いずれか 1 つのアメリカ軍ユニットはエースとなります。

**ドイツ軍:**パンサー HQ×1、IV 号 HQ×1、パンサー×3、IV 号×1; ヘクス列 xx1~xx2 に配置します。パンサー×2; 第 1 ターン開始時に増援として D1 か G1 より進入します。

**精鋭アメリカ軍:**アメリカ軍のコマンドチットを引いた際、ドイツ軍はそれを捨てて引き直し、どのような結果も 2AP とします。(つまりアメリカ軍は常に 3 か 4AP を持つこととなります) ソリティアプレイヤーはアメリカ軍が 3AP を消費した後にターン終了のためにダイスを振ります。

**濃霧:**全アメリカ軍ユニットを裏返します。アメリカ軍ユニットが射撃するまでその防御力を 11 として扱います。アメリカ軍ユニットが一度でも射撃を行うとそのユニットを表に返します。ドイツ軍プレイヤーは裏返っているアメリカ軍ユニットを調べることができません。裏返ったアメリカ軍ユニットも向きを有しています(4.0 項)。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は第 8 ターンで終了します。ドイツ軍がアメリカ軍より多い勝利ポイント (VPs) を得点していればドイツ軍の勝利、それ以外の場合はアメリカ軍の勝利となります。ドイツ軍はプレイ終了時に市街ヘクス(B6、E6、C9、G9)を支配していればヘクス毎に 1VP を、ヘクス C11 か G11 からマップ外に退出したドイツ軍ユニット毎に 1VP を得ます。アメリカ軍はドイツ軍ユニットを撃破する毎に 1VP を得ます。

## 11.町から追い出せ!

マップ B を使用します。アメリカ軍が先に初期配置して、ドイツ軍が先に移動します。

**アメリカ軍:**歩兵×1、対戦車砲×1; E6 と F6 の市街ヘクスに配置します。

第1ターン開始時:シャーマン HQ×2、シャーマン×5、ウルヴァリン×1; マップ北端ヘクス列から進入します。

**ドイツ軍:**IV号 HQ×1、IV号×1、ヴェスペ×1、タイガー×2(どちらかにエースマークを置きます); マップ南端ヘクス列から進入します。

第5ターン開始時:IV号 HQ×1、IV号×1; マップ南端ヘクス列から進入します。

**勝利条件:**プレイヤーは第9ターン終了時にE6とF6の市街ヘクスを支配していれば勝利します。それ以外の結果は引き分けとなります。

## 12.ヒルズ・ハブ・アイス

マップAを使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、アメリカ軍が先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×1、シャーマン×5、パーシング HQ×1、ウルヴァリン×1、プリースト×1; マップ南端のヘクス列より進入します。

**ドイツ軍:**歩兵×1、対戦車砲×1、IV号×2; H5、F4、A6、A7の各ヘクスに1ユニットずつ配置します。

第2ターン開始時:キングタイガー×2; マップ北端ヘクス列より進入します。

第4ターン開始時:IV号 HQ×1、IV号×1; マップ北端ヘクス列より進入します。

**勝利条件:**勝利のために、アメリカ軍はゲームの11ターンの間のある時点で、全ての丘ヘクスを支配していなければなりません。ドイツ軍が、アメリカ軍が以前支配していたある丘ヘクスを取り返しても、その丘はアメリカ軍の勝利条件としてカウントされます。それ以外の結果はドイツ軍の勝利となります。  
(訳注:つまりドイツ軍はゲーム中どこか1箇所でも丘を死守すれば勝利できるわけです)

## 13.獲物を求めて…

マップAを使用します。先に初期配置するプレイヤーを決定するために1d6を振り、1~4ならアメリカ軍が先に初期配置し、5~6ならドイツ軍が先に初期配置します。ドイツ軍はボードのどちらの側から最初に進入するのか宣言しなければならず、その後アメリカ軍が初期配置します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×2、シャーマン×6、ウルヴァリン×2、パーシング×3、対戦車砲×2、機械化歩兵×1; ヘクス列A~Fのxx4~xx8のヘクスの任意の位置に配置します。

**ドイツ軍:**IV号 HQ×2、キングタイガー×2、タイガー×2、IV号×2、機械化歩兵×2; ヘクス列xx1~xx11より進入します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は第11ターン終了時にヘクスH5、F4、C9の内2ヘクスを支配していれば勝利します。

## 14.祖国を守れ!

マップBを使用します。ドイツ軍が先に初期配置し、アメリカ軍が先に移動します。

**アメリカ軍:**シャーマン HQ×1、パーシング HQ×1、シャーマン×6、ウルヴァリン×2、パーシング×1、プリースト×2、M8、機械化歩兵×2、歩兵×2; ヘクス列Iかヘクス列11の任意のヘクスから進入します。

**ドイツ軍:**IV号 HQ×1、キングタイガー×1、IV号×1、機械化歩兵×2、歩兵×2、ヴェスペ×1、対戦車砲×2; ヘクス列A~Gのxx2~xx7の番号のヘクスに配置します。

**勝利条件:**どちらかのプレイヤーが敵ユニットを全て破壊した場合、そのプレイヤーの勝利となりますが、それ以外は第10ターン終了時にヘクスA7、E6、F6の3ヘクスを支配していれば勝利します。

## 13.0 クレジット

**エグゼクティブプロデューサー**  
David Heath

**アソシエイト・プロデューサー**  
Blackwell Hird

**ゲームデザイナー**  
Peter Bogdasarian

**シナリオデザイナー**  
シナリオ 1~6、9、10  
Peter Bogdasarian  
シナリオ 7、8  
Mark Walker  
シナリオ 11、12  
Sean Druelinger  
シナリオ 13、14  
David & Shane Heath

**自作シナリオデザイナー**  
Sean Druelinger

**ゲームデベロッパー**  
Jeff Lewis

**ボックスデザイン&アート**  
Marc von Martial

**マップアート**  
Marc von Martial



**カウンタ**

Marc von Martial

**マニュアルエディット**

Jeff Lewis

**アドミニストレーション**

Ava Marie Heath

**カスタマーサポート**

Jason Church

 **SHIPPINGサポート**

Darren White

**スペシャルサンクス&サポート**

Michael Bogdasarian, Jason Church, Shane Heath, Nick Katzer, Caleb King, Phil Lucero, Greg Porter, Jesse Stolz, Noah Stoltz, Kindra White, Patrick White

**インスピレーション**

プレイヤーのアクションポイントを隠蔽する素晴らしいアイデアを Martin Wallece's Waterloo から。

**私達は何のために何をするのか**

私達はデザイン、デベロップ、何よりもゲームをプレイすることを愛しています。

私達の家族や友人の支援を受けて自身の情熱に従うことができた私達への神のご加護に感謝します。

## ■プレイヤーエイドカード

### 地形効果表

| 地形 | 移動コスト | 防御修正    | 備考                                    |
|----|-------|---------|---------------------------------------|
| 平地 | 1     | —       | —                                     |
| 森  | 2     | -1      | —                                     |
| 道路 | 1     | 他の地形を参照 | 他の地形の MP コストを無視<br>+1MP で道路行軍可(7.0 項) |
| 丘  | 1     | —       | 射程+1                                  |
| 市街 | 2     | -1      | —                                     |

### 戦闘(2D6+修正)

|    |                        |
|----|------------------------|
| +1 | 各射撃ユニットにつき             |
| +1 | 目標の側面ヘクスを占める攻撃ユニットがいれば |
| -1 | 防御側が市街か森ヘクスにいれば*       |

\*攻撃側ユニットが歩兵ならこの修正は無効となります。

目標を撃破するためには目標の防御力以上でなければなりません。

### 向きのダイアグラム

(図版)

正面(グリーンラインより前)

側面(レッドラインより後方)

### ターントラック

(省略)

## ■オフィシャル・オプション

### 火砲の口径ヴァリアント

火砲の口径による修正

装甲ユニット(人員ユニットではない)が、装甲ユニットを目標としている場合、その火砲の口径により、効果的なまたはあまり効果的ではない射撃となります。

注記: プレイに登場する対戦車砲は十分に大きな口径を持っていると想定していますので、このヴァリアントの対象には含まれません。

>> 射撃ユニットが大口径の火砲を持っている場合、射撃ユニットはダイスを3つ振り、一番良い目を2つ採用します。

1のゾロ目(1が2つ)が出た場合、その攻撃は自動的に失敗します。

>> 射撃ユニットが小口径の火砲を持っていた場合、射撃ユニットはダイスを3つ振り、一番悪い目を2つ採用します。

6のゾロ目(6が2つ)が出た場合、その攻撃は自動的に成功します。

>> どちらの場合でもない場合や、プレイにエースがいる場合、3つのダイス全てを振り直します。

使用するダイスを決定した後、諸々のダイス修正を適用します。

| アメリカ軍      | ドイツ軍         | ソ連軍          | ハンガリー軍     |
|------------|--------------|--------------|------------|
| パーシング: 大口径 | タイガー: 大口径    | KV/85: 大口径   | ズリーニイ: 大口径 |
| M8: 小口径    | キングタイガー: 大口径 | JS-2: 大口径    |            |
|            | プーマ: 小口径     | T-34/85: 大口径 |            |

これ以外の全てのユニット(国籍は関係なし)は通常通りダイスを2個振ります。

## ■サンクスギビングシナリオ

### The Thin Green Line

---

ベルギー: 1944年12月17日

バスターニュ周辺で入壕していたアメリカ軍兵士はドイツ軍がこれで終わりではないことを知っていました。その前日、ドイツ軍は装甲部隊による猛攻撃を發起していましたが、頑強な米軍により撃退されていました。今、ドイツ軍はアメリカ軍の中央付近の地域へ突破できる道路を確保するために死に物狂いの攻勢を再開しました。

Sean Druelinger

#### 戦闘序列

##### アメリカ軍

ヘクス A7~I7 を含むその間と A5~I5 を含むその間に配置します。

- ・対戦車砲×2
- ・機械化歩兵×2
- ・歩兵×2
- ・防御拠点×1
- ・105mm×1(マップ北端から2ヘクス以内のどこかに配置します)

第3ターン開始時:ヘクス列 A1~I1 より進入します。

- ・シャーマン×2
- ・シャーマン HQ×1

##### ドイツ軍

ヘクス A9~A11 を含むその間と I9~I11 を含むその間に配置します。

- ・IV号×6
- ・IV号 HQ×2
- ・機械化歩兵×2
- ・ヴェスペ×1
- ・タイガー×1
- ・エース×1(装甲ユニットのどれかに付けます)

第3ターン開始時:ヘクス列 A11~I11 より進入します。

- ・パンサー×2
- ・パンサー HQ×1

#### シナリオの骨子

マップ A(雪原面)を使用します。アメリカ軍が先に初期配置し、ドイツ軍が先に移動します。、全9ターンです。

#### アクションポイント

ゲームから4AP マーカを取り除きます。

#### 勝利条件

ドイツ軍は第9ターン終了時にヘクス D1 または G1 を支配していれば勝利します。それ以外はアメリカ軍の勝利となります。

#### 特別ルール

雪:ユニットは道路以外のヘクスでは地形に関係なく1ヘクスのみ移動できます。道路ヘクスは平地として扱います。ユニットは道路ヘクスから道路ヘクスへ移動できず、二番目の移動は非道路ヘクスへ移動します。さらにターンを非道路ヘクスから開始するユニットは追加して道路ヘクスを移動できません。