

バルジ大作戦

Battle of the BULGE, Ardennes 1944

ルールブック

Japan Wargame Classics #4. e-Rule Ver.1.0.2
copyright © 1981 Rec Co. 1998, 2000, 2014 Kokusai-Tsushin Co. Ltd.



Japan
Wargame
Classics
IV

目 次

1.0 はじめに	3	9.0 ユニットの配置と増援	10
1.1 テーマ	3	9.1 連合軍の初期配置	10
1.2 プレイヤー	3	9.2 ドイツ軍の初期配置	10
2.0 戦力=ユニット	3	9.3 増援の登場	10
2.1 駒	3	9.4 ドイツ軍の空挺部隊	10
2.2 ユニット	3	9.5 スコルツェニーの特別部隊	10
2.3 ステップ	3	9.6 軍別作戦区域	11
2.4 ユニットの色	3	9.7 イギリス軍	11
2.5 表示の図例	3	10.0 連合軍の空軍支援	11
2.6 記号の意味	3	10.1 空軍	11
2.7 マーカー	4	10.2 空軍の制約	11
3.0 戦場=マップ	4	10.3 空軍の役割	11
3.1 舞台	4	10.4 交通破壊	11
3.2 ヘクス	4	10.5 防御支援	12
3.3 地形	4	10.6 攻撃支援	12
4.0 ゲームの進行	5	10.7 補給	12
4.1 ゲーム・ターン	5	11.0 補給	12
4.2 フェイズ	5	11.1 補給判定	12
4.3 ゲームの終了	5	11.2 補給路	12
5.0 支配地域 (ZOC)	5	11.3 補給切れ	12
5.1 ZOC	5	11.4 孤立	12
5.2 ZOC を持たないユニット	5	11.5 孤立状態の継続	12
5.3 攻撃と ZOC	5	12.0 要塞都市と西方防壁	12
5.4 移動と ZOC	5	12.1 サン・ヴィットとバストーニュ	12
5.5 EZOC からの離脱	5	12.2 包囲の無効	12
5.6 降伏	6	12.3 降伏の無効	12
5.7 包囲攻撃	6	12.4 孤立状態	13
5.8 補給路の分断	6	12.5 スタック制限	13
5.9 追撃と ZOC	6	12.6 要塞の破壊	13
6.0 戦力の集中=スタック	6	12.7 西方防壁	13
6.1 スタック	6	13.0 勝敗と得点	13
6.2 スタック制限	6	13.1 勝利得点記録トラック	13
6.3 スタック制限違反	7	13.2 得点の種類	13
7.0 移動	7	13.3 都市の占領	13
7.1 移動の種類	7	13.4 ユニットの壊滅	13
7.2 戦略移動	7	13.5 ドイツ軍の突破	13
7.3 移動の自由	7	13.6 連合軍の増援	13
7.4 移動の方法	7	13.7 突破に対する守り	13
7.5 移動の制約	7	13.8 補給路の確保	14
7.6 深い森林	7	13.9 連合軍の脱出	14
7.7 移動と ZOC	7	13.10 ドイツ軍の突破による得点	14
7.8 離脱	7	13.11 連合軍の西方防壁突破	14
8.0 戦闘	8	14.0 表の見方	14
8.1 概要	8	14.1 ゲーム・ターン記録トラック	14
8.2 攻撃	8	14.2 戦闘結果表	14
8.3 戦闘の方法	8	14.3 VP 記録トラック	14
8.4 戦闘結果	8	14.4 地形効果表	14
8.5 退却	9	14.5 移動力表	14
8.6 追撃	9		
8.7 損害適用の制約	9		
8.8 共同攻撃の制約	9		

※ルールに関するご質問は、下記 web サイトからお問い合わせください。

<http://wargame-classics.jp/>

Copyright: 1981 Rec., Co., 1998, 2000, 2014 Kokusai-Tsushin Co. Ltd.

Battle of the Bulge: Ardennes '44

3

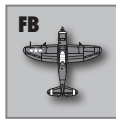
(5) 兵種とその名称

兵 種	ドイツ軍の呼称	連合軍の呼称
	装甲部隊	機甲部隊
	装甲擲弾兵部隊	機甲歩兵部隊
	——	機甲騎兵部隊
	擲弾兵部隊	歩兵部隊
	降下猟兵部隊	空挺部隊
	——	グライダー部隊

2.7 マーカー

マーカーは兵力ではなく、ゲームの進行を補助する記号的な役割で用いられる駒です。

(1) 空軍支援マーカー



(2) ゲーム・ターン・マーカー



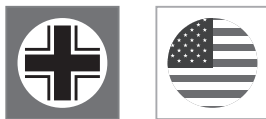
(3) 補給切れマーカー／孤立マーカー



(4) 退却混乱マーカー



(5) 占領マーカー



(6) 勝利得点 (VP) マーカー



(7) 攻撃順番マーカー



3.0 戦場=マップ

3.1 舞台

「バルジの戦い」の戦場は、マップ上に表されています。主にベルギーの南東部が中心を占めます。ほぼジークフリート（西方防壁）線に沿ってドイツ国境があり、それに接してクレルヴォーより南東部は小国ルクセンブルクがあります。ジヴェを先端として南方へ、フランス北東部の小突起が顔を見せています。マップ左下から右上にかけて、アルデンス高原とその森林地帯が広がっています。標高は平地でも 200 メートル程度、丘陵地では 300 ～ 500 メートルを超えます。

3.2 ヘクス

マップ上の 6 角形は将棋盤のマス目に相当するもので、ユニットはこの中に置かれます。この 6 角形のマス目を「ヘクス」と呼びます。ヘクスの中心から隣接するヘクスの中心までの距離は、実際の約 3.3km に相当します。

全てのヘクスには固有の 4 桁の番号（ヘクス番号）が印刷されています。ルール上、特定のヘクスを指す時はこのヘクス番号を用います。

3.3 地形

あるヘクスの特徴的な地形は、色や形で表されています。地形が部隊の移動や戦闘に与える影響については、マップ上の地形効果表にまとめてあります。凡例の隣にその名称、次にそのヘクスに入る時に消費する移動コスト（7.4 参照）、最後は戦闘の際、防御側に有利になるシフト数（8.3 参照）です。

- (1) **平地**は全面白色のヘクスで、当時、雪原であった戦場を表しています。丘陵の灰色、森林の緑色が全く含まれていないヘクスのみ平地になります。
- (2) **丘陵**は薄い灰色で、一帯のアルデンス高原を表しています。ヘクスに少しでも灰色がかかっているならば、そのヘクスの地形は丘陵と見なされます。ただし灰色と緑色の両方がかかっているヘクスの地形は森林になります。
- (3) ヘクスの一部（だけ）が緑色なら、そのヘクスの地形は**浅い森林**になります。ヘクス全体が緑色なら、そのヘクスの地形は**深い森林**になります。
- (4) **深い森林**は、ヘクス全体が緑色のヘクスです。判別しやすいよう、ヘクスの辺（これを「ヘクスサイド」と呼びます）が太い緑色になっています。
- (5) 以上が基本地形であり、これらの地形の上に、以下の他の地形が付随することがあります。
- (6) **河川**はヘクスとヘクスの間、ヘクスサイドに存在する地形です。通常、戦闘や移動に影響する地形は 1 種類だけですが、河川はそれに加えて影響を及ぼします。

例：あるヘクスに丘陵と浅い森林、町が含まれていました。戦闘への影響はそれぞれ「1L（戦闘比左 1 シフト修正）」です。修正は 3 つの地形全てを加算して左 3 シフトになるのではなく、左 1 シフトのみです。もしこのヘクスに対して河川の修正がつく時は、左 2 シフトになります。

攻撃側の全てのユニットが河川越しに防御側ユニット

を攻撃する時のみ、河川の修正が適用されます。

河川には、通常の河川と、ミューズ河とシュール川の一部である大河とがあります。ルール上、その両方を指す時は「河川」、大河についてのみ言及する時は「大河」と表記します。

- (7) **道路**は特殊な地形です。戦闘修正はありませんが、道路に沿って移動する時に限り、地形効果表に記載された移動コストを消費します。

例：ヘクス 3635 から 3734 へ移動する時は道路沿いの移動とはならないため、浅い森林の移動コスト（2MP）を消費します。3735 から 3734 へは道路沿いの移動のため、道路の移動コスト（1MP）を消費します。

道路には普通の道路と主要道路とがあります。ルール上、その両方を指す時は「道路」、主要道路についてのみ言及する時は「主要道路」と表記します。

4.0 ゲームの進行

4.1 ゲーム・ターン

時間の経過は「ゲーム・ターン」で表されます。1 回のゲーム・ターンは実際の 1 日に相当します。

4.2 フェイズ

1 回のゲーム・ターンはドイツ軍プレイヤー・ターンと連合軍プレイヤー・ターンに分けられ、さらにいくつかの「フェイズ」と呼ばれる手順に分けられます。全てのフェイズが終了すると 1 ゲーム・ターンが終わったことになり、ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録トラック上で次のマスに進め、新しいゲーム・ターンを開始します。

1 ゲーム・ターンに行う手順は次の通りです。

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

- (1) **第 1 移動フェイズ** ドイツ軍プレイヤーは全ての自軍ユニットを移動させることができます。
- (2) **第 1 戦闘フェイズ** ドイツ軍プレイヤーは、敵ユニットに隣接する全ての自軍ユニットを用いて戦闘することができます。
- (3) **第 2 移動フェイズ** ドイツ軍プレイヤーは自軍機械化部隊のみを移動させることができます。コマンド部隊も移動可能です。
- (4) **第 2 戦闘フェイズ** ドイツ軍プレイヤーは、敵ユニットに隣接する自軍機械化部隊のみを用いて戦闘することができます。
- (5) **勝利得点記録フェイズ** ドイツ軍プレイヤー・ターン中にドイツ軍が獲得した勝利得点 (VP) を計算し、これまで獲得した VP に加算します。現在ドイツ軍が獲得している VP 累計は、VP マーカーを用いて VP 記録トラック上で表示します。

B. 連合軍プレイヤー・ターン

- (1) **第 1 移動フェイズ** 連合軍プレイヤーは全ての自軍ユニットを移動させることができます。

- (2) **第 1 戦闘フェイズ** 連合軍プレイヤーは、敵ユニットに隣接する全ての自軍ユニットを用いて戦闘することができます。
- (3) **第 2 移動フェイズ** 連合軍プレイヤーは自軍機械化部隊のみを移動させることができます。
- (4) **第 2 戦闘フェイズ** 連合軍プレイヤーは、敵ユニットに隣接する自軍機械化部隊のみを用いて戦闘することができます。
- (5) **勝利得点記録フェイズ** 連合軍プレイヤー・ターン中にドイツ軍が獲得した勝利得点 (VP) を計算し、これまで獲得した VP に加算します。

4.3 ゲームの終了

このゲームは、1944 年 12 月 16 日の第 1 ゲーム・ターンから、勝敗がはっきりした 12 月 28 日の第 13 ゲーム・ターンまで行われます。ただし第 8 ゲーム・ターン以降のドイツ軍の累計得点によっては、途中でも、そのゲーム・ターンの終了時点で勝敗が決まることがあります。

5.0 支配地域 (ZOC)

5.1 ZOC

全てのユニットは、隣接する 6 つのヘクスに対して、様々な影響力を持ちます。その 6 つのヘクスを、そのユニットの「支配地域 (ZOC、Zone of Control の略)」と呼びます。敵ユニットの ZOC のことを「EZOC」と表記します。

ZOC はあらゆる地形に対して及びます。ユニットが移動できない地形に対しても（機械化部隊が道路沿いでなく隣接する深い森林に対しても）ZOC は及びます。

5.2 ZOC を持たないユニット

ドイツ軍はスコルツェニー特別部隊をコマンド部隊として、または第 150 装甲擲弾兵旅団として使用できます。コマンド部隊は戦闘力を持たず、ZOC も持ちません。

5.3 攻撃と ZOC

攻撃は、自軍ユニットの ZOC 内にいる敵ユニットに対してのみ行えます。

5.4 移動と ZOC

移動中のユニットが EZOC に進入すると、どれだけ移動ポイントを残していても、そのヘクスで移動を終えなければなりません (図 5-I 参照)。

5.5 EZOC からの離脱

移動開始時に EZOC にいるユニットはそこから離脱できます。EZOC から出るために余分に 2 移動ポイント (7.8 参照) を消費しなければなりません。また EZOC から別の EZOC へ直接移動することはできません。EZOC 以外のヘクスに進入した後でなら、再び EZOC に進入できます (図 5-II 参照)。

ARDENNES 1944: Battle of the Bulge

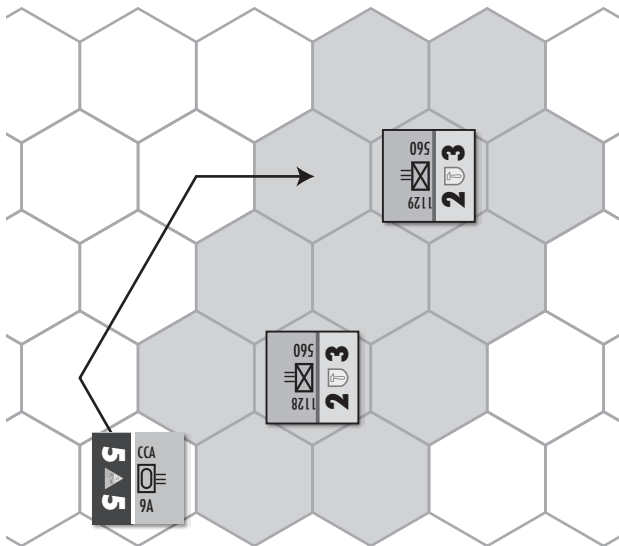


図5-1 アメリカ軍機甲ユニット(CCA/9A)はドイツ軍擲弾兵(1128/560)のZOCを避け、(1129/560)に接敵する。

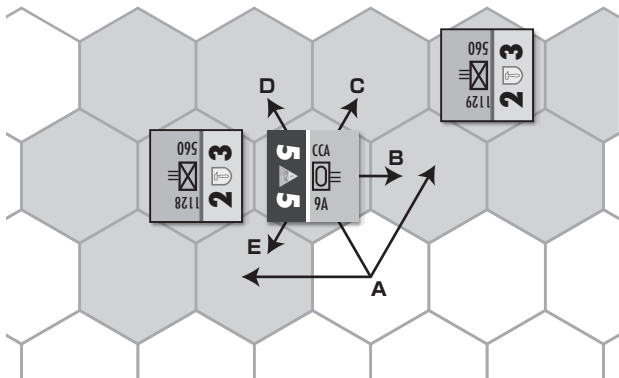


図5-II 図のアメリカ軍ユニットはB、C、D、E地点には直接移動できない。一度A地点に離脱して、初めて自由に動ける(その後でならB、Eへ進入可能)。EZOCから離れる時、通常の移動より余分に2MPが必要になる。

5.6 降伏

戦闘結果による退却（8.4 参照）では、EZOC に進入できません。EZOC にしか退却できないユニットは降伏したものと見なされ、マップから除去されます（図 5-III 参照）。

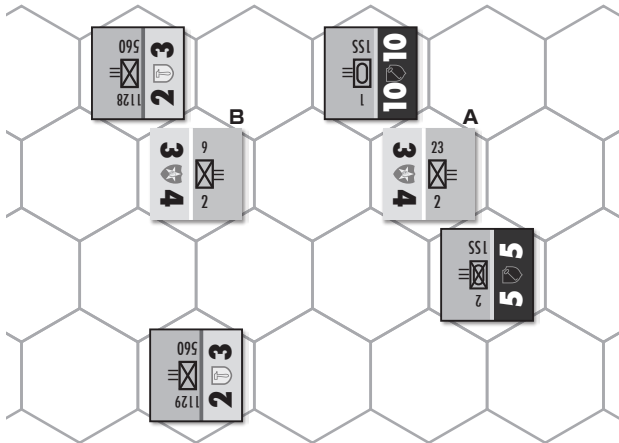


図5-III アメリカ軍歩兵A、Bは包囲された状態である。このままでは移動できないし、補給路は切れている。戦闘の結果、退却を強要されると降伏する。

5.7 包圍攻擊

戦闘において、EZOC などのために防御側ユニットが1ヘクスも退却できない状態で攻撃を受けた時、「包囲攻撃」になります (9 頁の図 8-I 参照)。包囲を形成する攻撃側ユニット及びその ZOC は、その防御側ユニットを実際に攻撃する必要はありません。包囲攻撃が成立した時、戦闘比が右に 2 シフト修正されます (2R)。

5.8 補給路の分断

補給路（11.2 参照）は EZOC を通ってたどることはできません（図 5-III 参照）。

5.9 追撃と ZOC

戦闘結果による追撃（8.6 参照）時は EZOC を無視します。

6.0 戦力の集中=スタック

6.1 スタック

一つのヘクスに2個以上のユニットを置いて、戦力を集中させることができます。これを「スタック」と言います。

6.2 スタック制限

一つのヘクスにユニット3個までスタック可能です。さらに次のような制限があります。

- (1) 原則としてドイツ軍と連合軍のユニットはスタックできません(例外: コマンド部隊。9.5 参照)。
- (2) 連合軍内でも、アメリカ軍とイギリス軍のユニットはスタックできません。
- (3) ドイツ軍は所属する軍が異なるユニットはスタックできません。ただし軍識別ラインが白色のユニットにはこの制約はなく、どの軍に所属するドイツ軍ユニットともスタックできます。
- (4) 機能色が同じユニットは、所属する師団が異なるとスタックできません。機能色が異なれば、所属する師団に関係なくスタック可能です。

例：ドイツ第6SS装甲軍所属の第1SS装甲師団所属ユニットと第2SS装甲師団所属ユニット同士がスタックすることはできません。しかし第1SS装甲師団所属ユニットと、第3降下猟兵師団所属ユニットとは、機能色が異なるためにスタック可能です。

師団所属ユニットと師団に所属しない旅団ユニットであっても、機能色が同じならスタックできません（例えばドイツ第5装甲軍所属の教導装甲師団所属ユニットと、第2ゲーム・ターンの増援であるFB装甲旅団はスタックできません）。

- (5) コマンド部隊はスタック制限の対象外です。ドイツ軍ユニット3個に加えてコマンド部隊は何個でもスタックできますし、連合軍ユニットともスタック可能です。
- (6) 第2ターンに登場するドイツ軍のFB、FG装甲旅団同士はスタック可能です。
- (7) 一つのスタックには、イギリス軍機甲旅団を2個まで含

めることができます。

6.3 スタック制限違反

移動の途中で一時的にスタック制限を違反しても構いませんが、移動フェイズ終了時、及び各戦闘解決時にスタック制限に違反してはなりません。スタック制限に違反している時は、違反対象のユニットを除去して制限内に収めます。除去可能なユニットが複数ある時は、その軍を担当しているプレイヤーが決めます。

7.0 移動

7.1 移動の種類

移動には「戦闘移動」と「戦略移動」の2種類があります。各ユニットは1回の移動フェイズ中にそのどちらか1種類の移動を行えます。また各ユニットの移動力はユニットには印刷されておらず、マップ上の移動力表にまとめてあります。

7.2 戦略移動

各ユニットは、移動の際に以下の全ての条件を満たした時のみ戦略移動を行えます。

- (1) 移動の最初から最後まで主要道路を通る。移動開始時に主要道路にいるユニットのみが戦略移動を行えます。
- (2) 移動の最初から最後まで EZOC に進入しない。移動開始時に EZOC にいるユニットは戦略移動を行えません。
- (3) 移動の最初から最後まで自軍占領地域 (13.3 参照) しか進入しないこと。ただしドイツ軍のコマンド部隊は自軍占領地域でなくても戦略移動できます。しかし敵占領下の重要都市には戦略移動では進入できません。戦闘移動でなら進入できます。

重要： 占領下かどうかは移動フェイズ開始時に判断します。その移動フェイズ中に占領地域になったばかりのヘクスへ戦略移動で進入することはできません。

7.3 移動の自由

プレイヤーは自軍フェイズ中、移動可能な自軍ユニットの全て、または一部だけを移動させることができます。あるいは全く移動させなくても構いません。また各ユニットは、1回の移動フェイズで利用できる移動ポイント (MP) を示す移動力を持ちます。各ユニットは移動力の全てを使っても、一部だけを使って移動を終えても構いません。ただし未使用の MP を次の移動フェイズに繰り越したり、他のユニットに譲渡したりすることはできません。

7.4 移動の方法

ユニットは隣接するヘクスに進入するたび、その地形に応じた移動コストを MP として消費します (地形効果表参照)。次のヘクスへ進入するのに十分な MP が残っていない時は、それ以上の移動は行えません (図 7-I 参照)。

7.5 移動の制約

移動はユニットまたはスタックごとに行います。順番はプ

レイヤーの任意ですが、あるユニット/スタックの移動を完了してからでないと、次のユニット/スタックの移動を行えません。移動を始めたそのユニット/スタックの移動を完全に終了させなければなりません。それ以前に移動を終えたユニット/スタックの移動を再開したり、やり直したりすることはできません。

7.6 深い森林

機械化部隊は道路沿いを除いて、深い森林に進入したり、深い森林から出たりすることはできません。

退却にもこのルールは適用されます。よって機械化部隊が防御側で包囲攻撃 (5.7 参照) の条件を判定する際、道路沿いでない限り深い森林には退却できないことも考慮します。

7.7 移動と ZOC

移動中に EZOC に進入したユニットは、そのヘクスで停止しなければなりません (図 5-I 参照)。

7.8 離脱

移動開始時に EZOC にいるユニットは 2MP を余分に消費することでそこから離れることができます。ただし、EZOC から直接 EZOC に進入することはできません (図 5-II 参照)。

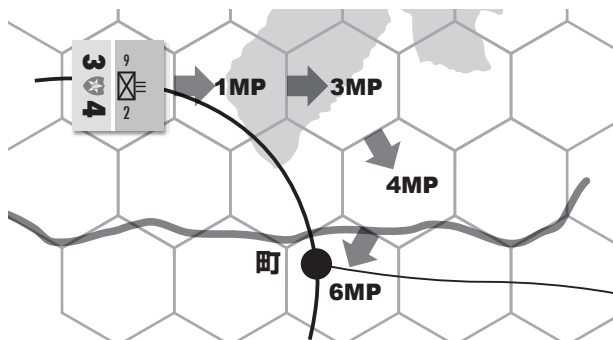


図7-1 (1) 6移動力を持つアメリカ軍歩兵ユニットが道路沿いに1ヘクス移動すると、1MPを消費して残りが5MPとなる。次に道路でない浅い森林ヘクスに入ると、2MPを消費して残りが3MPとなる。次に平地を出て1MP消費、川を渡って追加で1MPがかかり、ちょうど6MPを使い切って移動は終了する。もちろん、主要道路に沿って移動すれば、町まで3MPを消費するだけで済む。

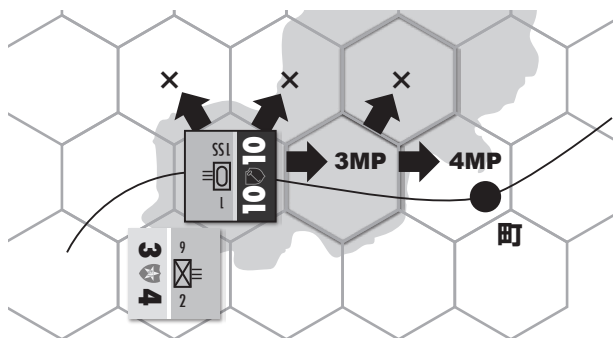


図7-1 (2) ドイツ軍装甲ユニットは、EZOCを離脱して(2MP消費)道路に沿って深い森林ヘクスに進入する(1MP消費)。町までもう1MPを消費してそこで移動を終了、残り2MPは使わなかった。装甲ユニットは道路に沿ってでないと、深い森林ヘクスに進入したり、そこから離れたことはできない。

8.0 戦闘

8.1 概要

自軍戦闘フェイズ中、自軍ユニットを用いてその ZOC 内の敵ユニットを攻撃することによって戦闘が生じます。

8.2 攻撃

- (1) 自軍戦闘フェイズを行っているプレイヤーを「攻撃側」、相手を「防御側」と呼びます。戦闘フェイズで攻撃するかどうかは攻撃側の任意です。ただし非機械化部隊（第 2 移動を行えないユニット）は第 2 戦闘フェイズで攻撃できません。また、戦闘比が 1:2 を下回るような攻撃は行えません。
- (2) 攻撃側の各ユニットは、1 回の戦闘フェイズ中に 1 回だけ攻撃できます。防御側の各ユニットは、1 回の戦闘フェイズ中に 1 回しか攻撃を受けません。
- (3) スタックしている防御側ユニットを個別に攻撃することはできません。防御力を合計してまとめて 1 個のユニットとして攻撃します。
- (4) 攻撃側ユニットはスタックしていても、その全てが同じヘクスを攻撃する義務はありません。別々のヘクスを攻撃しても、一部だけ攻撃して残りは攻撃しない、ということも可能です。
- (5) ひとつの組み合わせで目標にできるのは防御側ユニットがいる 1 ヘクスだけです。複数ヘクスを目標にはできません。目標ヘクスに隣接する全てのヘクスにいる攻撃側ユニット（最多 6 ヘクス）が共同で攻撃できます。
- (6) 以上の条件を満たせば、攻撃側が 1 回の戦闘フェイズ中に行える攻撃の回数に上限はありません。

8.3 戦闘の方法

戦闘フェイズで行う手順は次の通りです。

- (1) **組み合わせの決定** 戦闘フェイズ開始時に、攻撃側はどの自軍ユニットでどの敵ユニットを攻撃するのか、組み合わせを決め、防御側に伝えなければなりません。
- (2) **攻撃順序の決定** 次に攻撃側は、どの順番で戦闘の組み合わせを解決するかを防御側に伝えます。攻撃順番マーカーを用いて表示するとよいでしょう。
- (3) **戦闘比の計算** 最初の戦闘に参加する攻撃側ユニットの攻撃力を合計します。その攻撃で目標になる防御側ユニットの防御力を合計します。この 2 つの数字を攻撃力: 防御力の比率とし、X:1 になるような整数比に直します（防御力のほうが攻撃力より大きい時は 1:X になるようにします）。端数が出た時は防御側が有利になるように切り上げ、切り捨てをします。
例: 攻撃力 14、防御力 3 の時は 4.6:1、端数を切り捨てして 4:1 にします。攻撃力 3、防御力 4 の時は 1:1.33、端数を切り上げて 1:2 にします。
- (4) **戦闘比の修正** (3) で計算した戦闘比は、防御側ユニットがいるヘクスの地形により修正されます。地形効果表を参照してください。例えば防御側ユニットが浅い森林にいれば 1L、つまり左に 1 シフト修正されます。戦闘

比 4:1 なら 3:1 になるわけです。ヘクス内に複数の地形が存在する場合、その中でもっとも大きな地形効果 1 つを適用します。例えばバストーニュ（ヘクス 1922）は丘陵（1L）にある要塞都市（3L）なので、戦闘比は左に 3 シフトします。ただし攻撃側が全て河川越しに攻撃する時、地形の修正に加えて河川の修正も追加されます。例えばヘクス 2731 から 2730 を攻撃する時は、深い森林（2L）と河川（1L）の修正がつくので戦闘比は左に 3 シフトします。

攻撃が包囲攻撃（5.7 参照）の条件を満たしている時は戦闘比は右に 2 シフト修正（2R）されます。

戦闘比が 7:1 を超える時は 7:1 として処理します。修正が適用される時は、7:1 より先のコラムがあるものとして修正を適用し、その上で 7:1 を超える時は 7:1 として処理します。

例: 深い森林に対する攻撃で、両軍ユニットの戦闘力を比べたところ戦闘比は 8:1 でした。2L の修正がつくため、6:1 になります（7:1 から左に 2 シフトするわけではありません）。

- (5) **戦闘の解決** 攻撃側と防御側はダイスを 1 個ずつ振り、出た目を合計します。マップ上の戦闘結果表を参照し、修正後の戦闘比とダイスの目が交差するところが戦闘結果です。戦闘結果を直ちに適用し、それに付随して発生する退却、追撃を行ったら、次の組み合わせを解決します。以後 (3) から (5) を繰り返し、(1) (2) で決めた全ての戦闘の組み合わせを解決します。

8.4 戦闘結果

- **DElim** 防御側ユニットは全滅し、マップから取り除かれます。
- **D2R** 防御側は 2 ステップの損害を出し、2 ヘクス退却します。
- **D1R** 防御側は 1 ステップの損害を出し、2 ヘクス退却します。
- **Ex2** 双方 2 ステップの損害を出します。
- **Ex1** 双方 1 ステップの損害を出します。
- **Aopt** 双方同数のステップの損害を出します。どれだけ損害を出すかは攻撃側が自由に決めます（0 でも可）。
- **D2** 防御側は 2 ステップの損害を出します（8.5 参照）。
- **D1** 防御側は 1 ステップの損害を出します（8.5 参照）。
- **Cont** 双方損害なし。
- **AR** 攻撃側は 1 ヘクス退却します。
- **A1R** 攻撃側は 1 ステップの損害を出し、1 ヘクス退却します。
- **A2R** 攻撃側は 2 ステップの損害を出し、1 ヘクス退却します。
- **A1** 攻撃側は 1 ステップの損害を出します。
- **A2** 攻撃側は 2 ステップの損害を出します。
- **D1A2** 防御側は 1 ステップ、攻撃側は 2 ステップの損害を出します（8.5 参照）。
- **D2A1** 防御側は 2 ステップ、攻撃側は 1 ステップの損害を出します（8.5 参照）。

8.5 退却

- (1) 戦闘結果「D2R」「D1R」「AR」「A1R」「A2R」は防御側または攻撃側を2ヘクスまたは1ヘクス強制退却させます。退却は移動力に関係なく、決められたヘクス、元いたヘクスから離れなければなりません。退却は損害を受けたプレイヤーによって行われます。
- (2) 退却できないヘクス 敵ユニットがいるヘクス、EZOCへは退却できません（自軍ユニットがいても）。また機械化部隊は、道路沿いでない限り退却で深い森林への進入／離脱はできません。スタック制限に違反するヘクスでは退却を終えることができません。その時は余分に1ヘクス退却し、スタック制限を守らなければなりません。これらの制限のため、退却できないユニットは潰滅したものとしてマップから取り除かれます。
- (3) オプション・リトリート 戦闘結果で「D1」「D2」「D1A2」「D2A1」が出た時、防御側ユニットは2ヘクス退却することで損害を1ステップ減らせます。ただしこのオプションによって退却したユニットは、その敵プレイヤー・ターンの残りの間ZOCを失い、次の自軍プレイヤー・ターンでEZOCに進入できなくなります（敵ユニットが隣接してきた時は、自軍プレイヤー・ターンにEZOCから離脱する義務はありません）。退却したユニットを明示するため、退却混乱マークをユニットに載せます。
注意：「D2R」「A1R」など強制退却させられたユニットにはこのような罰則はありません。

8.6 追撃

戦闘の結果、防御側の全てのユニットがマップから除去されたり退却した場合、攻撃側ユニットはスタック制限一杯まで、防御側がいたヘクスへ移動できます。これを「追撃」と呼びます。追撃の際はEZOCの存在を無視します。また追撃は移動の一部とは見なさないため、MPを消費することはありません。ただし機械化部隊が深い森林から、あるいは深い森林へ追撃する時は、道路沿いに限定されます。

攻撃側に損害が出ている時は、追撃できるのはステップを失ったユニット、及びそれにスタックしていたユニットに限定されます。

8.7 損害適用の制約

2つ以上のスタックが攻撃を行った戦闘で攻撃側が2ステップ以上の損害を受けた時、全てのスタックにできるだけ均等に損害を適用しなければなりません。例えばスタックA、B、Cが攻撃して攻撃側が2ステップの損害を受けた時、スタックAとB、またはBとC、またはAとCがそれぞれ1ステップずつ損害を出します。

1スタックに2ステップ以上の損害が出た時も、全てのユニットにできるだけ均等に損害を適用します。

このような制約は攻撃側にのみ適用されます。防御側は損害を自由に割り振ることができます。

8.8 共同攻撃の制約

アメリカ軍とイギリス軍は同一目標に対して共同で攻撃できません。所属軍が異なるドイツ軍ユニットは、同一目標に対して共同で攻撃できません。しかし重要都市に対してなら、ドイツ軍は所属軍に関係なく共同攻撃を行えます。また第10ターン以降、ドイツ軍に共同攻撃の制約はなくなります。軍識別ラインが白色のドイツ軍ユニットは、所属軍に関係なく、他のドイツ軍ユニットと自由に共同攻撃を行えます。

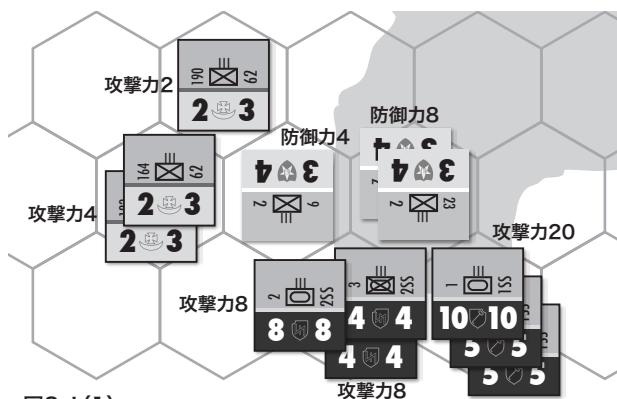


図8-1(1)

- (i) アメリカ軍第2歩兵師団第9連隊に対し、ドイツ軍第62擲弾兵師団3個連隊と、第2SS装甲師団の1個装甲連隊が攻撃する。第2歩兵師団2個連隊に対して、第1SS装甲師団3個連隊と、第2SS装甲師団の2個装甲擲弾兵連隊が攻撃する。
- (ii) ドイツ軍は先に左から先頭を解決することにした。
- (iii) 1個歩兵連隊の防御力4に対して、第62擲弾兵師団の攻撃力は6、第2SS装甲師団の装甲連隊が8、計14の攻撃力なので、戦力比は14:4=3.5:1となる。防御側有利のように端数を切り捨てると、この戦力比は3:1となり、次に地形や包囲の条件を考え、この戦力比をシフトする。防御側ユニットは浅い森林で守っているため1L、包囲されているため2R、差し引き1R、最終的な戦力比は4:1となる。

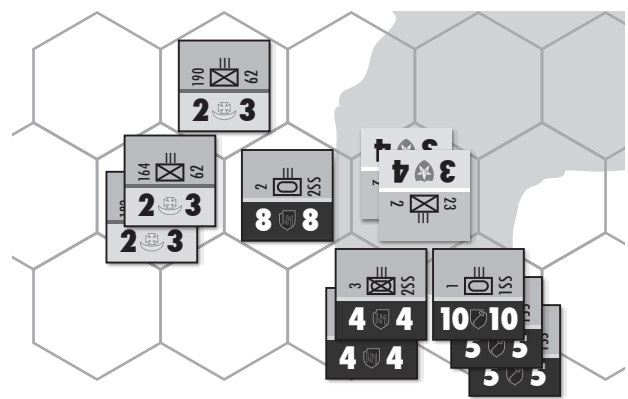


図8-1(2)

- (iv) 左の戦闘の4:1では、ダイスの合計は4であった。戦闘結果表で見ると「D1R」である。第9歩兵連隊は包囲されており、退却できずに降伏した。そこへ第2SS装甲師団の装甲連隊が追撃した。
- 右の戦闘では、総攻撃力28対総防御力8で戦力比は3.5:1となり、深い森林の地形効果（2L）を適用して1:1となる。ダイスの目は5で戦闘結果は「Ex1」。アメリカ軍第2歩兵師団の1個連隊が裏になり、ドイツ軍は第1SSか第2SSの装甲擲弾兵連隊1個を裏にする。

9.0 ユニットの配置と増援

9.1 連合軍の初期配置

まず、連合軍が以下のユニットを初期配置します。両軍とも西方防壁ヘクスには初期配置できません。

- 第2歩兵師団
- 第99歩兵師団
- 第106歩兵師団
- 第28歩兵師団
- 第4歩兵師団

以上の5個歩兵師団（ユニット15個）は、西方防壁より西側で2ヘクス以内の師団別作戦区域内、または5ヘクス以内の任意の都市に配置します。第2歩兵師団を除き、初期配置時にスタックすることはできません。

● 第9歩兵師団

西方防壁から2ヘクス以内の第9歩兵師団作戦区域内に配置します（スタック不可）。第9歩兵師団所属のいずれかのユニットにドイツ軍ユニットが隣接しない限り、第2ゲーム・ターンが終わるまで全て移動できません。

● 第14騎兵グループ

第99歩兵師団または第106歩兵師団の作戦区域内で西方防壁に隣接するヘクスに単独で配置します。

● 第9機甲師団

西方防壁から5ヘクス以上離れた都市に配置します。第9機甲師団同士であればスタック可能です。ドイツ軍ユニットが隣接しない限り、各ユニットは、第1ゲーム・ターンの第1移動フェイズには移動できません。

9.2 ドイツ軍の初期配置

- 第6SS装甲軍（8個師団）
- 第5装甲軍（7個師団）
- 第7軍（4個師団）

上記のユニットを西方防壁より東側、各軍作戦区域内に配置します。西方防壁と同じヘクスには初期配置できません。

9.3 増援の登場

初期配置されなかったユニットは「増援」で、第2ゲーム・ターン以降の自軍第1移動フェイズに決められた場所から登場します（14.1 参照）。ドイツ軍の増援は「E」と記されたドイツ軍出現ヘクスから、連合軍の増援は「N」「NW」「W」「SW」「S」と記された連合軍出現ヘクスから登場します。

増援は登場するゲーム・ターンを示す、ゲーム・ターン記録トラックのマスに置いておきます。規定のゲーム・ターンより早く登場させることはできませんが、遅らせることはできます。遅らせた時は、次のゲーム・ターンを示すマスへライドさせます。遅らせたからと言って、登場ヘクスを変更することはできません（例外：13.7 参照）。

9.4 ドイツ軍の降下猟兵部隊

- (1) 第2ゲーム・ターンに登場するドイツ軍の降下猟兵部隊VDH（フォン・デア・ハイテ）は空挺降下を行えます。連合軍の空挺部隊は空挺降下を行えません。

- (2) 降下を宣言したゲーム・ターンの第1移動フェイズに、ドイツ軍プレイヤーは都市、浅い／深い森林以外のヘクスに降下予定地点を決め、ダイスを1個振ります。

ダイスの目	結果
1-4	1-4ヘクスずれる
5	降下せずに引き返す
6	予定地点に降下

1～4の時は、そのダイス目と同数ずれることになります。ずれた結果、マップ外へ移動したら全滅したものとします。また1～4の時はさらにダイスを振り、マップ上の空挺降下表を参照し、どの方向へずれたのか決定します。実際に降下したヘクスの地形により、空挺部隊は以下の損害を出します。

重要都市、深い森林……………全滅
町、都市、浅い森林……………1ステップの損害
平地、丘陵……………損害なし
敵ユニットと同じヘクスに降下した時も全滅です。

EZOCに降下した時は影響ありません。

- (3) 降下により降下猟兵部隊が全滅した時も、VPの対象になります。引き返した時はゲームから取り除かれますが、全滅したわけではないためVPの対象にはなりません。
- (4) 降下猟兵部隊は降下したゲーム・ターンには移動できません。EZOCに降下した時は、続く第1戦闘フェイズでその敵ユニットを攻撃することも可能です。また降下したゲーム・ターンの間、自動的に補給状態と見なします（11.0 参照）。次のゲーム・ターンから、通常通り補給判定を行います。

9.5 スコルツェニーの特別部隊

- (1) スコルツェニー SS中佐が率いる特別部隊は、第150装甲擲弾兵旅団として使っても、アメリカ兵の制服を着た6個のコマンド部隊として使用しても構いません。その選択は第2ゲーム・ターン以降、第150装甲擲弾兵旅団またはコマンド部隊を登場させる時に行います。一度決定したら、後で変更することはできません。

第150装甲擲弾兵旅団は機械化部隊として扱います。特別な能力はありません。

- (2) コマンド部隊は、ドイツ軍の未占領地域であっても戦略移動可能です。しかし戦略移動で重要都市には進入できません。戦闘移動でなら進入できます。コマンド部隊が戦略移動または戦闘移動で通過した主要道路は、ドイツ軍ユニットも戦略移動が可能になります。

重要：コマンド部隊が通過しただけの主要道路は、ドイツ軍ユニットも戦略移動が可能になるというだけで、ドイツ軍が占領（13.3 参照）したことにはなりません。連合軍占領下のままなので、連合軍も戦略移動に使用できます。コマンド部隊が通過した主要道路を使ってドイツ軍ユニットが戦略移動したら、それらのヘクスはドイツ軍占領下となり、連合軍は戦略移動できなくなります。コマンド部隊が通過した後で連合軍ユニットがその主要道路を通過したら、前述のコマンド部隊通過による特典

は失われ、ドイツ軍は再びコマンド部隊を通過させるか、ドイツ軍ユニットで占領するまで、その主要道路を戦略移動で利用できなくなります。

- (3) コマンド部隊は戦闘力を持たず、ZOC も及ぼしません。また連合軍ユニットの ZOC もコマンド部隊には影響しません。連合軍ユニットはコマンド部隊と同じヘクスに進入できます。またコマンド部隊も自ら連合軍ユニットと同じヘクスに進入できます。

コマンド部隊が移動して連合軍ユニットと同じヘクスに進入した時、及び連合軍ユニットがコマンド部隊と同じヘクスに進入し、さらに出ようとする時、連合軍プレイヤーは直ちにダイスを 1 個振ります。4～6 の目が出るとコマンド部隊は発見され、直ちにユニットを除去します。1～3 の時は、

- コマンド部隊が移動して連合軍ユニットと同じヘクスに進入した時は、そのヘクスで留まるか、移動を継続できます。
- 連合軍ユニットが移動してコマンド部隊と同じヘクスに進入し、そのヘクスが道路交差点（3 ヘクスサイド以上に道路が延びているヘクス）でなければ、連合軍ユニットは移動を継続できます。再びコマンド部隊と同じヘクスに進入し、この判定を行っても構いません。
- 連合軍ユニットが移動してコマンド部隊と同じヘクスに進入し、そのヘクスが道路交差点（3 ヘクスサイド以上に道路が延びているヘクス）である時は、コマンド部隊によって移動中の連合軍ユニットは道を誤ります。ドイツ軍プレイヤーは残っている MP を自由に使って、その連合軍ユニットを自由に（ただし道路上に限り）移動させることができます。

重要：連合軍プレイヤーは移動中のユニットがあらぬ方向へ移動してしまうのを防ぐため、コマンド部隊と同じヘクスに進入する時点で、残り MP を好きなだけ「捨てる」ことができます。こうすることで、道を誤った時でも最小限の誤差に留めることができるわけです。もちろんコマンド部隊を発見した時も、自発的に捨てたことにより少なくなった残り MP を用いて移動を継続することになります。

- (4) 連合軍ユニットがコマンド部隊と同じヘクスへ移動し、そこで停止した時は上記判定は行いません。しかし連合軍ユニットがコマンド部隊がいるヘクスから移動しようとした時は、上記判定を行います。
- (5) コマンド部隊が除去されても VP には影響しません。

9.6 軍別作戦区域

第 4 ゲーム・ターンが終了するまで、初期配置されたドイツ軍ユニットは軍別作戦区域ラインを越えて移動できません。ラインを含むヘクスに進入することは可能です。増援にはこのような制約はありません。第 5 ゲーム・ターン以降は軍別作戦区域ラインを越えて移動できますが、ドイツ軍の各戦闘フェイズ開始時、軍別作戦区域ラインを延長し、北（第 6SS 装甲軍戦区）、中央（第 5 装甲軍戦区）、南（第 7 軍戦区）を設定しなければなりません。異なる軍の戦区にいるユニッ

トはその戦闘フェイズに攻撃を行えません。

- (1) 軍別作戦区域ラインはヘクス 3432 及び 2029 から北西、西、南西方向へと伸張します。どれだけ蛇行しても構いませんが、西側 3 ヘクス方向のいずれかにしか伸びません。軍別作戦区域ラインがどのヘクスを通るのか、各戦闘フェイズの開始時に定義します。
- (2) 軍別作戦区域ライン上は、それに接する 2 つの軍が共用できるヘクスです。どちらの軍にとっても自軍の戦区であると見なします。
- (3) 増援にはこの制約は課せられません。どの軍の戦区にいても攻撃できます。
- (4) 軍別作戦区域のルールは第 10 ゲーム・ターン開始時に無効になります。第 10 ゲーム・ターンからは軍の戦区を考慮する必要はなくなります。

9.7 イギリス軍

イギリス軍は第 5 ゲーム・ターンに登場します。連合軍第 1 移動フェイズ開始時に、スパ、ミューズ河、及びミューズ河に隣接する重要都市のいずれかから 3 ヘクス以内にドイツ軍ユニットがない限り、第 5 ゲーム・ターンが終了するまでミューズ河の北／西岸及びミューズ河に隣接する重要都市までしか移動できません。第 6 ゲーム・ターンからはこの制約はなくなり、自由に移動、戦闘を行えます。

10.0 連合軍の空軍支援

10.1 空軍

第 8～第 12 ゲーム・ターンの間、天候が回復したことにより連合軍は空軍支援を得ます。

10.2 空軍の制約

第 8～第 12 の各ゲーム・ターンに 6 個の空軍支援 (FB) マーカーを使用できます。各 FB マーカーは 1 ゲーム・ターンに 1 回だけ使用できます。

10.3 空軍の役割

各 FB マーカーは 1 回のゲーム・ターン中に以下のいずれか 1 つの役割を行えます。

- (1) 交通破壊（10.4 参照）
- (2) 防御支援（10.5 参照）
- (3) 攻撃支援（10.6 参照）
- (4) 補給（10.7 参照）

FB マーカーが戦闘などで失われることはありません。マップから取り除かれてもそれは一時的なものであり、次のゲーム・ターンには使用可能になります。

10.4 交通破壊

ドイツ軍の第 1 または第 2 移動フェイズ開始時にマップ上の任意のヘクスに置きます。1 ヘクスには 1 個だけ配置できます。FB マーカーが置かれたヘクス、及び隣接するヘクスが影響範囲です。影響範囲に存在する道路を移動しようとす

ARDENNES 1944: Battle of the Bulge

るドイツ軍ユニットは、1ヘクスごと余分に1MPを消費しなければなりません。さらにFBマーカーと同じヘクスに進入するドイツ軍ユニットは、スタック全体で1ステップの損害を出さなければなりません（進入するスタックごとに1ステップを失います。どのユニットに損害を適用するかはドイツ軍プレイヤーが決めます）。交通破壊の効果は配置した移動フェイズで終了します。移動フェイズ終了後にマップ上に配置したFBマーカーを取り除きます。

10.5 防御支援

ドイツ軍第1または第2戦闘フェイズで、ドイツ軍プレイヤーが戦闘の組み合わせを宣言する前に、マップ上の自軍ユニットがいるヘクスにFBマーカーを置きます。1ヘクスには1個しか置けません。そのヘクスがドイツ軍の攻撃を受けると、他の修正に加えて左1シフト(1L)の修正がつきます。配置した戦闘フェイズの終了時にFBマーカーをマップから取り除きます。

10.6 攻撃支援

連合軍第1または第2戦闘フェイズで、連合軍プレイヤーが戦闘の組み合わせを宣言する時に、攻撃目標ヘクスに置きます。1ヘクスに1個しか置けません。そのヘクスに対する攻撃は、他の修正に加えて右1シフト(1R)の修正がつきます。配置した戦闘フェイズの終了時にFBマーカーをマップから取り除きます。

10.7 補給

連合軍第2戦闘フェイズ開始時に補給切れまたは孤立状態のユニット／スタックの上にFBマーカーを置きます。1ヘクスに1個しか置けません。補給切れ、または孤立状態の進行を1ターン停止させます。連合軍プレイヤー・ターン終了時にFBマーカーをマップ上から取り除きます。

11.0 補給

11.1 補給判定

自軍プレイヤー・ターンの第2戦闘フェイズが終わった時点で、全ての自軍ユニットの補給状態を判定します。

11.2 補給路

補給判定は、ユニットが自軍補給源まで補給路が通じているかどうかを確認します。補給源は、敵に突破(13.5参照)されていない自軍出現ヘクス（連合軍はオレンジ色と黄色、ドイツ軍は灰色）です。ユニットが今いるヘクスから6移動力以内で道路に達し、その道路から距離無制限で道路沿いに自軍補給源まで到達するルートが補給路になります。補給路を通じるユニットは「補給下」にあります。

- (1) EZOCに補給路を通すことはできません。自軍ユニットがいたとしてもEZOCは無効になりません。
- (2) 自軍ユニットから道路までの補給路を判定する時、そのユニットがEZOCにいたとしても、離脱のための2MP

を考える必要はありません。

- (3) 機械化部隊が補給路を判定する際、道路沿いでなくても深い森林を補給路に含めることができます。
- (4) 敵占領下(13.3参照)の道路であっても、補給路として利用できます。

11.3 補給切れ

補給下だったユニットが補給路が通らなくなると、直ちに「補給切れ」状態になります。補給切れマーカーを置いてその状態を示します。補給切れユニットは、攻撃力が半減します（端数切り捨て。影響を受けるユニットが複数ある時は合計した後に半減します）。

11.4 孤立

補給切れ状態のユニットが補給判定を行い、再び補給路が通らなかった時は「孤立」状態になります。補給切れマーカーを裏返して孤立マーカーにしてください。孤立ユニットは攻撃力と防御力が半減します（防御力は端数切り上げ。影響を受けるユニットが複数ある時は合計した後に半減します）。

補給切れ／孤立状態のユニットが補給判定を行い、補給路が通った時は、直ちに補給切れ／孤立マーカーを取り除き、補給下になります。

11.5 孤立状態の継続

孤立状態のユニットが補給判定を行い、補給路が通らなかった時は、孤立状態が持続する上にユニットごと1ステップを失います（スタックの場合も各ユニットが1ステップを失います）。さらに次のターンも補給路が通らなければ、さらに1ステップを失うことになり、マップからユニットは取り除かれます（例外：12.4参照）。

12.0 要塞都市と西方防壁

12.1 サン・ヴィットとバスターニュ

バルジの戦いにおいて、北方のサン・ヴィットと南方のバスターニュは重要な鍵となり、アメリカ軍もよく防衛しました。従ってこの2都市はゲームにおいては要塞として扱い、防衛上、有利な点を与えることとします。

12.2 包囲の無効

要塞都市に対する攻撃では包囲攻撃の条件を満たしても、攻撃側は2Rの修正を得ることができません。

12.3 降伏の無効

要塞都市に対する攻撃で「D1R」「D2R」が出ても、防御側は強制退却の結果は無視できます。それぞれ「D1」「D2」に変換されます。退却可能であれば、防御側は任意で退却しても構いません。要塞都市からの攻撃で「A2R」「A1R」「AR」が出た時は強制退却の結果は有効で、攻撃側は退却しなければなりません（その結果、降伏することもあり得ます）。

12.4 孤立状態

要塞都市にいるユニットが補給路が通じなくなり、孤立状態が継続した時（11.5 参照）、ユニットごとに1ステップを失うのではなく、スタック全体で1ステップを失うだけで済みます。

12.5 スタック制限

要塞都市では、師団による制約に関係なく、ユニット3個までスタックできます。

12.6 要塞の破壊

一度でも要塞都市がドイツ軍に占領されると、以後そのヘクスは重要都市として扱われます。

12.7 西方防壁

西方防壁には要塞都市のような特典はありません。2Lの地形修正があるだけです。またその地形修正もドイツ軍が防御側の時のみ適用されます。

13.0 勝敗と得点

13.1 勝利得点記録トラック

第8ゲーム・ターンから各ゲーム・ターンの終了時にドイツ軍の合計VPを調べます。ドイツ軍の合計VPがゲーム・ターン記録トラック記載のVPに達していれば、または規定のVPに達していなければ、ドイツ軍または連合軍の勝利でゲームは終了します。第13ゲーム・ターン終了時に両軍とも条件を満たせなかったら引き分けとなります。

ターン	8	9	10	11	12	13
ドイツ軍	60+	60+	60+	60+	60+	60+
連合軍	35-	40-	45-	48-	51-	54-

例：第8ゲーム・ターンの終了時、ドイツ軍のVPが36～59の間なら勝敗はつかず、第9ゲーム・ターンを行います。60VP以上ならドイツ軍の勝利、35VP以下なら連合軍の勝利でゲーム終了です。

13.2 得点の種類

得点の対象になるのは以下の事柄です。ドイツ軍のVPは得点となり、連合軍のVPはドイツ軍の失点となります。

- (1) 都市占領による得点（ドイツ軍のみ）
- (2) ユニット潰滅による得点（両軍）
- (3) ドイツ軍の突破による得点（ドイツ軍のみ）
- (4) 連合軍の西方防壁突破による得点（連合軍のみ）

13.3 都市の占領

- (1) マップ上、全てのヘクスはドイツ軍または連合軍のどちらかが占領しています（条件を満たせず、両軍とも占領していない場合もあります）。ゲーム開始時、西方防壁を含むそれより東側の全てのヘクスはドイツ軍が、それ以外の全てのヘクスは連合軍が占領しています。
- (2) **占領の定義** 自軍ユニットがいる、または最後にそのヘ

クスを通過したのが自軍ユニットである場合、そのヘクスを占領しています。ただし、そのヘクスから自軍補給源まで道路だけの補給路が通じていなければ占領したことにはなりません。両軍とも占領していない状態です。

占領の状態の変化は、条件が変化した瞬間に直ちに発生します。ひとつのヘクスの支配権はゲーム中に何度でも推移します。

- (3) ゲーム上、どちらの軍が占領しているのか確認が必要なのは重要都市と主要道路だけです。占領マーカーを使ってどちらの軍が支配しているのか表示してください。

例：ドイツ軍が占領する重要都市にはドイツ軍の占領マーカーを置きます。ドイツ軍が占領する主要道路には、その両端にドイツ軍の占領マーカーを置いて、その間、ドイツ軍が戦略移動（7.2 参照）可能であることを示します。連合軍が占領するヘクスには両軍の占領マーカーとも置けません。コマンド部隊が通過して両軍が戦略移動が可能になった主要道路には、連合軍の占領マーカーを置きます。

- (4) ドイツ軍が重要都市または要塞都市1ヘクスを占領するごとに10VPを獲得します。重要都市を連合軍が奪回した場合は、ドイツ軍のその得点は無効になります（連合軍の奪回による追加の失点はありません）。

13.4 ユニットの潰滅

- (1) 潰滅した連合軍ユニット1個につきドイツ軍は1VPを得ます。
- (2) 潰滅したドイツ軍機械化部隊1個につき2VP、非機械化部隊1個につき1VPの失点になります。
- (3) 1ステップを失っただけでは得点／失点の対象にはなりません。スタック制限違反や孤立状態が継続したことでユニットが除去された時も、戦闘で潰滅したのと同様に得点／失点の対象になります。

13.5 ドイツ軍の突破

ドイツ軍はN、NW、W、SW、Sの各ヘクスから自軍ユニットを突破させることができます。黄色の各ヘクスからは1個、オレンジ色の各ヘクスからは2個、突破できます。連合軍の出現ヘクスから道路が通じているマップ端ヘクスで1MPを消費することで突破を行えます。一度突破したドイツ軍ユニットがマップ内に戻ることはできません。

13.6 連合軍の増援

ドイツ軍が突破したヘクスから、連合軍は増援を登場させることができません。突破に対する守り（13.7 参照）が行われたとしても、そのヘクスから増援を登場させることはできません。

13.7 突破に対する守り

突破したドイツ軍に対抗するため、連合軍は突破された各ヘクスに増援ユニット1個を置かなければなりません。突破したドイツ軍ユニットが2個でも1個置くだけで構いません。置くユニットは、そのヘクスに登場する予定だった増援の中

から選びます。登場ターンが一番近いものから優先的に選ばなくてはなりません（同条件のユニットが複数ある時は連合軍プレイヤーが選択します）。

重要：ドイツ軍が突破した方向の増援が全てマップ上に登場していた時は、隣の方向（SならSW、SWに該当ユニットがなければNW……といった具合）の増援を突破に対する守りに充てます。それでも増援が足りない時は、マップ上にいるEZOCにいない任意の連合軍ユニットを選び（連合軍プレイヤーが選択）、それを突破に対する守りに充てます。

13.8 補給路の確保

突破したドイツ軍ユニットも補給判定を行います。孤立状態になると同時に突破したドイツ軍ユニットは潰滅し（VPの対象です）、突破によって得たVPも失われます。その連合軍出現ヘクスに「突破に対する守り」として置かれていた連合軍ユニットは、次の連合軍第1移動フェイズ以降に、その出現ヘクスからマップ内へ移動することができます。

13.9 連合軍の脱出

連合軍ユニットは潰滅するのを避けるため、自発的に連合軍出現ヘクスへ移動することができます。これによりそのヘクスからドイツ軍が突破するのを防ぐことはできませんし、再びマップ内に戻ることはできませんが、ドイツ軍がその出現ヘクスへ突破した時、脱出したユニットを「突破に対する守り」に充てることができます（その後、突破したドイツ軍ユニットが潰滅した時は、13.8に従いマップ内に戻れます）。

戦闘による退却で脱出することはできません。

重要：ユニットがマップ外へ移動できるのは、ドイツ軍の突破（13.3参照）と連合軍の脱出だけです。それ以外の理由でマップ外へ移動することはできません。またマップ外への退却を強いられたユニットは潰滅し、除去されます。

13.10 ドイツ軍の突破による得点

- (1) 突破した機械化部隊1個につき2VPを得ます。
- (2) 突破した非機械化部隊1個につき1VPを得ます。
- (3) 突破したドイツ軍ユニットが補給切れで潰滅すると（13.8参照）、そのユニットの潰滅による失点に加え、突破によって獲得したVPも帳消しとなります。

13.11 連合軍の西方防壁突破

- (1) 第8ゲーム・ターン開始時からゲームが終了するまで、西方防壁ヘクスを越えてドイツ領内に進入した連合軍ユニット1個につきドイツ軍は2VPを失います。西方防壁と同じヘクスに進入しただけではこの条件は満たせません。第7ゲーム・ターン以前にこの条件を満たしたとしても、またそうしたユニットが第8ゲーム・ターン以降にそのままの状態に残っていたとしても、ドイツ軍の失点にはなりません。
- (2) 第8ゲーム・ターンかそれ以降に西方防壁を越えてドイツ領内に進入し、失点の対象となった連合軍ユニットが、補給路が通じずに孤立状態になったり、戦闘で潰滅したり、ドイツ領外へ移動または退却すると、直ちに失点は

無効になります。

14.0 表の見方

14.1 ゲーム・ターン記録トラック

ゲームの進行状況、日付、増援、勝利条件などを表示します。

- (1) ターン数と日付が書かれている欄（中央の列）にゲーム・ターン・マーカーを置き、ゲームの進行状況を示します。
- (2) 両軍の増援がいつ、どこから登場するのか記されています。ドイツ軍の増援は全てE（東）から、連合軍はユニットごとN（北）、NW（北西）、SW（南西）、S（南）のいずれかから登場します。
- (3) ゲーム・ターン記録トラックの上下には、13.1で書かれている両軍が勝利するために必要なVPが記載されています。

14.2 戦闘結果表

詳細は8.4を参照してください。

14.3 VP記録トラック

2個のVPマーカーを用いてドイツ軍が獲得している合計VPを表示します。ゲーム開始時は2個とも「0」のマスの置き、「×1」マーカーは「0～9」のマスの置いて1の位を、「×10」マーカーは「10～60」のマスの置いて10の位を表すようにします。

VP記録トラックの下にVP一覧（13.2参照）がまとめてあります。

14.4 地形効果表

3.3を参照してください。

14.5 移動力表

移動力はユニットに印刷されていないので、この表で確認してください。機能色で覚えるとわかりやすいでしょう。

Credits

ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス vol.4

『バルジ大作戦』

製作：コマンドマガジン編集部

発行所：株式会社国際通信社

発行日：2014年9月30日

ゲーム・デザイン：鈴木銀一郎

テストプレイ：奥山浩幸、岡本和之、八木一夫、大場福満

グラフィック・デザイン（オリジナル）：鈴木一也

参考図書：Hitler's Last Offensive; Peter Elstob

Battle: The Story of the Bulge; John Toland

Dark December; Robert E. Merriam

The Bitter Woods; John S. D. Eisenhower

Patton: Ordeal and Triumph; Ladislav Farago

German Army Order of Battle 1939-45; Peter Madej

バルジ大作戦——デザイナーズ・ノート

鈴木銀一郎

ウォーゲームにおけるシミュレーションとは

● 3つの素朴な疑問

私は既製のウォーゲームをプレイして、たいてい3つの疑問を感じてきた。

第1は、予備部隊の不要な点。

攻撃側であれ防御側であれ、実際の戦いなら指揮官は予備を必ずつくっておく。しかし、ウォーゲームでは予備も最前線に投入したほうが得なのである。

第2は、スタックの自由な点。

例えば連隊単位のゲームで、師団が違って、軍団が違って、ユニットの数さえ制限内なら自由なゲームがほとんどである。実際の戦いでは指揮系統や、軍人の官僚主義の点でそういうことは考えられないのではないだろうか。

第3は、全情報を知ってプレイすること。

実際の戦いでは、敵の兵力、敵のビクトリー・コンディションなどは掴めていない場合がほとんどだろう。ゲームだからと言ってしまえばそれまでだが、それでシミュレーションなのだろうか。

さらに言えば、実際の戦闘では敵味方が同時に行動するの、ウォーゲームはそうならないというようなこともある。

● シミュレーションにも順位がある

私がゲームのデザインを始めた理由の1つは、その3つの疑問であった（もう1つの理由は、ゲームの値段の高さである。これでは若い人たちは手が出ない。ウォーゲームを普及させるためには国産品をつくらなくては、と思ったのである）。

実際にデザインをしてみると、スタックの問題はともかく、あとの2つの疑問の解決はやさしいことではない。『バルジ大作戦』では、機甲部隊の第2移動と、スコルツェニーの敵中の戦略移動が可能という点で、多少予備の必要性を出したが、まだ満足というわけにはいかない。『砂漠の狐』ではダミー・カウンターの使用で、情報不足の点を出したが、『バルジ大作戦』ではブレイアビリティの点から、それも割愛した。

私は、ウォーゲームからシミュレーションを取り除いたら、あとには何も残らないと思っている。しかし、シミュレーションと言っても、いろいろな種類がある。

武器の性能や数を細かく再現するのもシミュレーションなら、下級将校の指揮能力や士気を評価するのもシミュレーションである。私は、ゲーム・デザイナーはデザインを始める前にそのゲームにおけるシミュレーションの順位をつけるべきであると思っている。

それが、ひとつの戦いをどう捉えたかということなだし、発表された時、プレイヤーにゲームをどう受け止めて欲しいかということにもなる。

私はやはり、自分の3つの疑問に最優先順序をつけたいし、次にはその戦闘に参加していた兵士がどんなふうを感じていたかを優先したい。だから、公式記録と同様に「一兵士の手記」のようなものを読まずにはデザインできない（もちろん、ゲームの規模にもよるのだが）。

● 誇張と省略

ウォーゲームはゲームであるのだから、シミュレーションと同時にゲーム性がなければならない。

ゲーム性とは、プレイのしやすさとサスペンスであると私は考える。

プレイのしやすさとシミュレーションを両立させるためには、誇張と省略が必要である。

地図をつくる場合も、例えば海岸線などを航空写真そのままに表しているのではなく、必ず省略と誇張がある。それで見やすく、使いやすくなっているのである。ゲームのデザインも、全く同じ要素がある。

サスペンスについては、テーマの選び方と、あとはデザイナーの腕次第というところだろう。何しろどうデザインしたってつまらない戦闘だってあるのだから。

私のデザインやこのデザイナーズ・ノートについて意見や反論がありましたら、どうか送ってください。次のゲームのデザイナーズ・ノートに載せるなり、何なりしたいと思います。

そういう意見を戦わす場があってこそ、日本のウォーゲーム界の発展があると思っていますし、そういう場をつくるために、レックカンパニーも私もできるだけのことをしたいと思います。

※『バルジ大作戦』はレックカンパニーが制作し、1981年にエポック社が販売したシミュレーションゲームです。その後『コマンドマガジン』第23号の付録として、また別冊として再版され、このたび「ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス」に収録されることになりました。本デザイナーズ・ノートは発売当時に書かれたものであり、現在のウォーゲーム界とは事情が異なっていますが、当時のまま掲載させていただきました。

