

RULEBOOK



TIGERS IN THE MIST

「ウォーゲーム」あるいは 「シミュレーション・ボードゲーム」について

本付録は大きく分類して「電源不要ゲーム」に属する「ウォーゲーム」あるいは「シミュレーション・ボードゲーム」などと呼称されるジャンルのゲームです。主に歴史上の出来事、とりわけ戦争を再現するゲームであるため、そのように呼ばれるわけです。

ウォーゲームの歴史は古く、60年代にアメリカで商品化され日本では80年代にブームとなりました。

その後以前の人気はなくなったものの、今でも根強いファンに支えられているジャンルです。

支持されている理由の一つとして、ゲームという手段をもってプレイヤーに歴史解釈を提示していることがあげられるでしょう。その提示の方法がゲーム・システムであったり、実際にプレイするプレイヤーが置かれる心理的状況であったりします。シミュレーションであり、同時にゲームでもあるところがこのジャンルの魅力だと言えるのです。

もちろん、再現しようとする事象の全てをゲーム化することはできません。ゲーム・デザイナーはシミュレーションの焦点を絞り、ルールを定めています。そこでこれからルールを覚えようという方は、まず本誌の関連記事に目を通し、再現しようとする事象の概要を掴んだ上で、本書を読むと良いでしょう。それぞれのルールが何を再現しようとしているのかを掴むことができれば、ルールに習

目次

1.0 コンポーネント	9.0 戦闘
2.0 ゲームの目的	10.0 橋梁
3.0 マップ	11.0 増援
4.0 ゲームのコマ	12.0 勝利判定
5.0 プレイの準備	13.0 補給
6.0 プレイの手順	14.0 ドイツ軍特殊ユニット
7.0 エリア進入制限	シナリオ
8.0 活性化と移動	シナリオセットアップ

熟することができる筈です。本書を一読した後、盤上で駒を動かせば、ルールの理解がより深まるでしょう。

わからないルールなどがありましたら、弊社までご質問をお寄せください。Eメールの場合は miyanaga@kokusaig.co.jp、郵便の場合は往復書葉で下記住所までお問い合わせください。

〒550-0012 大阪市西区立売堀 1-7-18 国際通信社 5 階
コマンド・マガジン日本版編集部

1.0 コンポーネント

Tigers in the Mistには以下のものが含まれています。

- ・22 インチ×34 インチ（フルサイズ）のマップ
- ・ルールブック
- ・カウンター／マーカーシート 2枚
- ・プレイ補助カード 2枚

＊このゲームでは10面ダイスを使用します。ダイスは各自ご用意ください。0の目は常に10として扱います。

2.0 ゲームの目的

Tigers in the Mist(以下:TitM)は二人用ゲームです。一方のプレイヤーはドイツ軍を、もう一方のプレイヤーは連合軍を指揮します。ゲームの目的は各ターンの終了時に勝利条件エリアを支配することであり、ドイツ軍の場合にはこれに勝利得点を得られる境界ゾーンからユニットを退出させることが加わります。最終ターンまでにドイツ軍が獲得した勝利得点によって、どちらが勝者となるかが決定されます。

このゲームは、1944年12月に西ヨーロッパのアルデンヌ地方で行われたドイツ軍の攻勢の初期段階をシミュレートしたものです。史実では、ドイツ軍はこの地域におけるアメリカ軍の薄い防衛線を突破し、ミューズ川を越えてオランダのアントワープ港を奪取する計画を立てていました。ドイツ軍上級司令部は、この作戦の成功により西部戦線での政治的解決が可能となり、全力でソ連に当たれるようになると期待していました。ゲームで勝利するためには、ドイツ軍プレイヤーは一部のユニットにミューズ川を越えさせることが必要となるでしょう。

3.0 マップ

マップには実際の戦闘が行われた地域が描かれています。

3.1 スケール

編註:GMT社の初版は1インチ=4マイルの地図として描かれていましたが、ライセンス版ではゲーム性を重視して、縮尺はデフォルメされています。視覚的位置関係が現実の地図と多少異なっていることをあらかじめご了解ください。

3.2 マップ上の図表

3.21 境界ゾーンとは、マップの端に描かれているエリアのことで、アルファベットの大文字が書かれていることで区別できます。境界ゾーンは、増援の配置と補給源に使用します。ドイツ軍は連合軍支配下の一部のゾーンに進入することで勝利得点を獲得できます。

3.22 エリアとは、マップ上に描かれた不定形のマスのことです。各エリアは、都市や町、交差点を表しています。各エリアには名前と番号が割り振られています。エリアの番号は、特定のエリ

アを示す補助となり、通信によるプレイの際にも役立つでしょう。数字の連続するエリアは、常に隣接するようになっています(例:エリア75はエリア74と76に隣接しています)。

各エリアは道路で結ばれています。黄色の線は一級道路、灰色の線は二級道路です。ユニットは道路に沿ってエリアからエリアへと移動します。ユニットは、移動元のエリアと道路で結ばれていない限り、隣接するエリアへ移動することはできません。

3.23 重要な河川はマップ上に記載されています。道路が河川を渡っている地点には橋が描かれています。5.1項で指定されているものを除き、ゲーム開始時には橋は全て無傷の状態です。

3.24 国境、森、沼、町は純粹に歴史的興味のためだけに描かれています。ゲーム上は何の効果もありません。

3.25 ゲーム開始時の連合軍戦線に当たるエリアは、IDナンバーが白丸の中に記載されています。これはドイツ軍砲兵の射撃可能範囲を判定するためのものです。

3.26 一部のエリアには勝利ポイント(VP)が丸囲みで記載されています。ドイツ軍プレイヤーは、各ターン終了時に自軍支配下にあるVPエリアのVPを獲得します。

3.27 一部のエリアはドイツ軍装甲師団予備の投入を引き起こします。これらのエリアには、戦車のシルエットが記載されています。

3.28 一部の境界ゾーンは四角の中に勝利ポイント倍率が記載されています。ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム終了時に、これらのエリアに存在するドイツ軍ユニットの戦力に勝利ポイント倍率を掛け、た値と等しい勝利ポイントを獲得します。

3.29 ゲームターントラック(Game Turn Track)と勝利ポイントトラック(Victory Point Track)がマップ上に印刷されています。

4.0 ゲームの駒

ゲームには正方形にカットされた様々な色の駒(ユニット)が含まれています。駒の大部分は戦闘部隊を表しています。その他に多くの情報マーカーが含まれています。

4.1 戦闘ユニット

4.11 このゲームの戦闘ユニットは、5種類に大



装甲(機甲)



機械化



自動車化



工兵



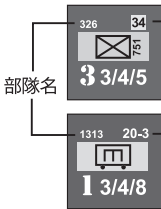
歩兵(空挺)



4.12 ユニットの国籍ごとに色が異なり、ドイツ軍の場合はSS・国防軍・空軍ユニットで異なっています。SSは黒、国防軍は灰色、空軍はブルーです。アメリカ軍は緑、イギリス軍はカーキ、連合軍守備ユニットのうち、ノルウェー軍はライトグリーン、ベルギー軍はライトカーキです。

4.13 初期配置と増援で登場する戦闘ユニットには、ユニットタイプシンボルの左上に部隊名が記載されています。部隊名のないユニットは、戦闘で損害を被ったユニットを表す為に使用する取替用ユニットです。ユニットは全て両面に印刷されています。

4.14 ユニットのタイプシンボルの右上の数字は、ゲーム開始時のセットアップ位置、あるいは増援として登場するインバルスを表します。

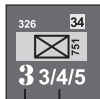


4.15 取替用ユニットには、ユニットシンボルの上に白い帯が印刷されています。



4.16 ユニットの下部の左に記載された大きな数字は、そのユニットの戦力です。ユニットの戦力は、そのユニットが除去されるまでに被りうるヒット数と、戦闘で射撃を行う際に振ることができるダイスの数を表します。

4.17 各ユニットの攻撃力・防御力・移動力は、ユニットの種類によって決まります。これらの値はユニットの下・中央から右寄りに*—*—*の順で記載されています。数値は左から「攻撃力・防御力・移動力」の順です。



4.18 情報マーカー

情報マーカーは、ターン数、戦闘位置、勝利ポイント、破壊された橋梁、橋梁修理修正、塹壕、補給切れ、移動完了等を記録／表示するのに使用します。

5.0 プレイの準備

以下の手順でゲームのセットアップを行います。

5.1 破壊された橋梁の配置

以下の橋梁はゲーム開始時に既に破壊されています。それぞれに「破壊された橋梁」マーカーを配置してください。

- Wahlerscheid ~ Monschau 間 (40 - 41)
- Dasburg ~ Marnach 間 (51 - 70)
- Gemund ~ Holzthum 間 (55 - 69)
- Nusbaum ~ Beaufort 間 (19 - 20)
- Irrel ~ Echternach 間 (10 - 11)

セットアップ簡易化のため、上記の橋梁はマップ上に破壊された状態で印刷されています。

5.2 ユニットとマーカーの配置

5.21 マップ上に置かれてゲームを開始するユニットを、巻末の戦闘配置表を参照して正しいエリアに配置してください。

5.22 ゲーム開始時に塹壕内にいると指定されているユニットに、塹壕カウンターを配置します。

5.23 連合軍ユニットのうち、戦力が黄色の数字で記載されたユニットのみが、12月16日の第1インパルスに移動が可能です。他の連合軍ユニットはこのインパルスには移動できません。全ての連合軍ユニット(例外: 装甲ユニットと、ドイツ軍ユニットが存在するエリア内のユニットを除く)は、12月16日の第1インパルスに塹壕を構築することができます。

5.24 ドイツ軍ユニットのうち、戦力が赤い数字で記載されたユニットは、12月16日の第2インパルスまで移動できません。

5.3 ターンマーカーとVP マーカーの配置

5.31 ターンマーカーをタゲームターントラックの16-1のマスに配置します。



5.32 VP マーカーを VP トラックの近くに置いておきます。ゲーム開始時の VP は常にゼロです。

6.0 プレイの手順

ターン解決の流れ

I. 増援フェイズ:

両プレイヤーは戦闘順序列表を参照して、現在のインパルスに登場する増援ユニットをそれぞれに指定された進入ゾーンに配置します。

II. ドイツ軍インパルス:

1. ドイツ軍プレイヤーは、増援ユニットも含めて、自軍ユニットの一部または全部を移動させることができます。
 2. ドイツ軍の移動中、連合軍ユニットは橋梁爆破を試みることができます。
- 例外: 12月16日ターンの全てのインパルスでは、連合軍プレイヤーは橋梁爆破を試みることができません。
3. ドイツ軍がこのインパルスの移動を完了したら、ドイツ軍の移動によって引き起こされた戦闘を全て解決します。
 4. ドイツ軍工兵は架橋を試みることができます。

III. 連合軍インパルス:

1. 連合軍プレイヤーは、増援ユニットも含めて、自軍ユニットの一部または全部を移動させることができます。
2. 連合軍の移動中、ドイツ軍ユニットは橋梁爆破を試みることができます。
3. 連合軍がこのインパルスの移動を完了したら、連合軍の移動によって引き起こされた戦闘を全て解決します。
4. 連合軍工兵は架橋を試みることができます。

IV. 各プレイヤーがそれぞれ3回ずつ移動／戦闘インパルスを完了するまで、ステップI～IIIを繰り返します。1ターンは以上のステップから構成され、実際の24時間に相当します。

例外: 12月22日ターンには、いずれのプレイヤーも1回の移動／戦闘インパルスしか実行できません。

VIII. 損耗フェイズ:

両軍の全ユニットについて補給状態(13.11 参照)を判定します。補給切れ(13.21 参照)のユニットからは、1戦力を減少させます。

IX. 勝利条件判定フェイズ:

各ターンの終了時に勝利ポイント(VP)の判定を行います。VPトラック上のVPマーカーを、適切な位置へ動かします。両軍が移動／戦闘を完了したら、ターンレコードトラック上のターンマーカーを次のマスへ進めます。

7.0 エリア進入制限

7.1 各プレイヤーは、移動インパルスの終了時に、ひとつのエリアに合計10戦力までのユニット4つを保有することができます。

重要な例外: セットアップ時には、ドイツ軍は2カ

所で上記のスタック制限を越えています。12月16日ターンの第3インパルス終了時には、7.2項のルールがこれら2カ所のエリアに適用されます。12月16日ターンの間は、ドイツ軍は合計戦力が10を越えたりユニット数が4を越えるスタックを構成するような移動を行えません。

7.2 移動インパルス終了時に、いずれかのプレイヤーが7.1の制限を越える戦力／ユニット数をひとつのエリアに保有していた場合、そのプレイヤーの判断によりユニットを除去し(戦力ではないことに注意)、制限内に収まるようにしなければなりません。

7.3 境界ゾーンに存在できるユニット数／戦力には制限はありません。

8.0 活性化と移動

8.1 インパルス

各ターンは6つのプレイヤーインパルスに分割され、各プレイヤーにはそれぞれ3つのインパルスが割り当てられます。タイムレコードチャート上では、各インパルスは16-1、16-2(日付・インパルス数の順)等の記載で表されます。各プレイヤーは交互にインパルスを実行しますが、各ターンの最初のインパルスは常にドイツ軍プレイヤーのインパルスとなります。6.0項のプレイの手順を参照してください。

(訳注) 各プレイヤーのインパルスはターン毎に3回ありますが、ユニットは原則として1ターン中に1度しか活性化移動や戦闘の(こと)できません。つまり第1インパルスに移動したユニットは、そのターンの第2・第3インパルスにはもう活性化できないのです(ただし敵から攻撃を受けた際の防御は実施できます)。

8.2 移動

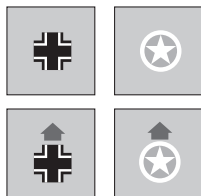
ユニットは道路に沿ってエリア間を移動します。移動元のエリアと道路で結ばれていない限り、隣接エリアへ移動することはできません。

8.21 ユニットはスタックで移動することもできますし、単独で移動することもできます。ターン開始時に同じエリア内にいたユニットのみが、スタックとして移動できます。

8.22 敵ユニットのいるエリアに進入したユニットはその時点で停止しなければならず、そのターンの残りのインパルスにはそれ以上移動できません。

8.23 敵ユニットのいるエリアに進入したユニットは、そのエリア内の全ての敵ユニットを攻撃しなければなりません。

8.24 そのターンの移動を終えたユニット／スタックには、「移動完了」マーカーが置かれます。移動はしたけれど、敵ユニットが存在するエリアには進入していないユニットには、移動完了マーカーを国籍シンボルを上にして置きます。敵ユニットが



存在するエリアに進入したユニットには、移動完了マークを矢印と国籍シンボルの面を上にして置きます。戦闘を解決したら、移動完了マークを裏返して矢印の無い面を上します。

8.25 同じターンの先のインパルスに既に移動したユニットは、そのターン中は再度移動できず、攻撃側として戦闘参加することもできません。

8.26 ゾーンへの進入は、敵ユニットが存在するかどうかにかかわらず、道路移動の為の移動力(MP)のみを必要とします。

8.27 ユニットの、敵支配下のエリアから直接他の敵ユニットが存在するエリアへと移動することはできません。

8.28 ユニットの、自ら補給切れ(OoS)となるような移動は行えません(13.0 参照)。

8.29 補給切れユニットは1 エリアのみ移動できます。

8.3 移動力/コスト

8.31 装甲・機械化・自動車化・工兵ユニットは、1 ターンに8 移動力を消費できます。

8.32 歩兵ユニットは1 ターンに5 移動力を消費できます。

8.33 エリア間の移動に必要な移動力は以下の通りです：

移動先エリア	必要移動力
一級道路沿い	1
二級道路沿い	2
橋梁のない川越え	3(歩兵として移動する場合のみ:8.34 ~ 5 参照)

8.34 機械化・自動車化・工兵ユニットが歩兵として移動する場合、1 ターンに5 移動力を消費できます。橋梁が破壊された川を越える際のコストは3 移動力だけで、道路移動分のコストが加算されることはありません。いかなるユニットも、橋梁(破壊されたものも含む)のない河川を横切って移動することはできません。

8.35 8 移動力を持つ歩兵タイプのユニットは、任意に移動力を5MP に減少させることで、爆破された橋梁を越えて渡河することが可能です。このオプションを使用したユニットは、自軍補給源まで破壊された橋梁を通らずに補給線が引けるようになるまで、以後も1 ターンの移動力が5MP となります。補給線の設定が可能となった時点で、ユニットの移動力は通常の MP に戻ります。



8.36 追加コスト(累積します)

行動コスト(MP)

他ユニットの存在するエリアへの進入… 1
敵ユニットの存在するエリアからの退出… 1
橋梁が通過時に爆破された場合 …… 1
塹壕の構築…………… 4(工兵)
…………… 全移動力(他の歩兵タイプユニット)
架橋…………… 全移動力(工兵のみ)

8.37 他ユニットの存在するエリアへの進入には、それが敵ユニットであるか自軍ユニットであるかを問わず、追加1 移動力が必要です。

8.38 ユニットのエリアへの進入のために必要な移動力を保有していない場合、そのエリアには移動できません。

8.39 移動プレイヤーが全ての移動を完了した後、そのインパルスでの移動によって引き起こされた戦闘を全て解決します。

8.4 橋梁の爆破

8.41 敵の移動の実行中、移動を行っていない側のプレイヤーは、移動中の敵ユニットが自軍ユニットが存在するエリアに隣接する橋梁を渡ろうとする際に、橋梁の爆破を試みることができます(10.2 参照)。

8.42 橋梁爆破が成功した場合、移動中のスタックは、残りの移動力を使って爆破された橋梁に隣接するエリアから移動先を変更して移動が続けられます。ただしこの場合、移動中のスタックは移動先の変更を強制された事により、1 移動力を消費します。

8.5 塹壕の構築

8.51 歩兵タイプ(工兵・機械化歩兵・自動車化歩兵・徒歩歩兵)のユニットは自軍インパルスに塹壕を構築できます。各ユニットは別々に塹壕を構築せねばなりません。他のユニットが構築した塹壕を利用することはできません。

8.52 工兵は4 移動力を消費して塹壕を構築できます。従って、工兵は4 移動力分まで移動した後、塹壕を構築できるのです。

8.53 他の歩兵タイプユニットは全移動力を消費することで塹壕を構築できます。

8.54 装甲ユニットは塹壕を構築できません。

8.55 同じエリア内に敵ユニットが存在する場合、塹壕を構築することはできません。

8.56 塹壕で防御しているユニットは、射撃を受ける際に+1DRM(ダイス修正)を受けられます。

8.57 塹壕に入っているユニットには、その上に「塹壕」マークを置いて区別します。ゲームに



含まれる塹壕マークの数は、一度に使用できる塹壕の数を制限するものではありません。

8.58 塹壕マークは、塹壕内のユニットが除去されたり、塹壕を放棄した場合にマップ上から取り除かれます。

8.59 攻撃側ユニットは塹壕内に留まることはできません。従って、攻撃を行うユニットは塹壕を放棄しなければなりません。放棄された塹壕は取り除かれます(8.58 参照)。

9.0 戦闘

移動側プレイヤーがそのインパルスの移動を全て完了したら、戦闘を解決します。戦闘は移動側プレイヤーが指定する順序で解決されます。

9.1 原則

9.11 各ユニットは1 ターンに一度だけ、いずれかの自軍インパルス中に攻撃を行えます。各ユニットは1 ターンに三度まで、つまり敵の各インパルスに一度ずつ、防御を行えます。

9.12 現在のインパルス中に敵ユニットの存在するエリアに進入した移動側プレイヤーのユニットは、**攻撃を行わなければなりません。**

9.13 自軍インパルス開始時に敵ユニットの存在するエリアにいるユニットは、そのエリア内で攻撃を行うか、他のエリアへ移動するか、そのエリアに留まって攻撃は行わないかのいずれかを選択できます。

9.14 移動側プレイヤーのユニットが敵ユニットと自軍ユニットの両方が存在するエリアへ進入した場合、移動してきたユニットは攻撃を行わねばならず(9.12 参照)、元からそのエリアにいたユニットは9.13に従っていずれかの選択を行わねばなりません。ただし、元からそのエリアにいたユニットが「現在のエリアに留まり、戦闘は行わない」を選択した場合でも、そのユニットには移動完了マークが置かれ、そのターンの後のインパルスには移動・攻撃を行えなくなります。

9.15 防御側ユニットは戦闘を拒否することはできません。

9.16 ユニットの、攻撃を行った後はそのターン中は移動できません。

9.17 境界ゾーンでは戦闘は発生しません。

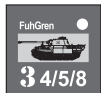
9.2 ヒット

9.21 戦闘に参加しているユニットは、1 戦力につきダイスを一個振ることで、目標へ射撃を行います。出た目がユニットの戦闘力(攻撃側であればユニットの攻撃力、防御側であれば防御力を

使用) 以下の場合、射撃はヒットとなり、目標ユニットは1戦力を失います。戦力が1のユニットは、1ヒットを被った時点で除去されます。

9.22 目標ユニットを除去してなおヒットが残っていても、余りのヒットを他の戦闘参加ユニットへ適用することはできません。

9.23 戦闘でヒットを被ったユニットは、裏面に裏返されるか、取替カウンターと置き換えられるか、除去されます。例えば、4戦力を持つユニットが1ヒットを被ると、裏返して3戦力面を上にします。2ヒット目を受けると、2戦力の取替カウンターと置き換えられます。4ヒット目を受けた時点で、このユニットは破壊されマップ上から除去されます。



9.3 戦闘解決手順

9.31 両軍の砲兵支援を決定します。

9.32 防御側の砲兵が砲撃を行い、ヒットを適用します。

9.33 防御側が射撃目標を選択します。

9.34 防御側の射撃を行い、ヒットを適用します。

9.35 攻撃側の砲兵が砲撃を行い、ヒットを適用します

9.36 攻撃側が射撃目標を選択します。

9.37 攻撃側の射撃を行い、ヒットを適用します。

9.38 そのエリアでの現在のインパルスの戦闘は終了します。

9.39 他のエリアの戦闘解決に移行します。全ての戦闘が解決されるまでこの手順を繰り返します。

9.4 砲兵

9.41 砲兵はこのゲームでは抽象的に扱われています。攻撃側／防御側スタックは、インパルスを問わず、それぞれに砲兵支援を受けられる可能性があります。プレイヤーは支援要請可能な各砲兵につき、ダイスを振って結果を判定します。

9.42 砲撃要請: 各プレイヤーは、一つの戦闘に参加している自軍戦力3ポイントごとに、砲撃要請を1回行うことができます。防御側は常に最低でも1回の砲撃要請を行えます。砲撃要請の数は、防御側の射撃前の戦力に基づいて決定されます。砲撃要請の為の戦力に端数が出て、後のために取っておくことはできません。

例:5戦力のスタックは砲撃要請を1回行えます。

スタックは、それが参加している各戦闘について砲撃要請を行えます。

9.43 連合軍の砲撃要請は、ダイスの目が1～8で成功します。

9.44 連合軍セットアップ時前線エリア(エリアナンバーが丸の中に記載されているエリア)に対するドイツ軍の砲撃要請は、ダイスの目が1～6で成功します。

9.45 その他のエリアに対するドイツ軍の砲撃要請(連合軍セットアップ時前線エリアの東方のエリアも含む)は、ダイスの目が1～4で成功します。

9.46 使用可能となった砲撃カウンター(砲撃要請が成功することにより一枚)を、両軍の射撃解決前に砲撃目標とする敵ユニットの上に配置します。砲兵は、戦闘の行われるエリア内で最大の合計戦力を持つユニットタイプを砲撃しなければなりません。戦闘エリア内に同じタイプのユニットが複数存在する場合は、砲撃を行うプレイヤーが目標を選択できます。あるユニットに砲撃マーカーが置かれたら、次の砲撃マーカーの目標決定の際には、そのユニットタイプの合計戦力は置かれている砲撃マーカーの戦力分減少して計算されます。二枚目以降の砲撃マーカーも、同様の手順で目標を決定します。



戦闘エリアの敵ユニット全てに砲撃マーカーが置かれていない限り、ひとつのユニットに二枚目の砲撃マーカーを置くことはできません。

9.47 砲撃の目標ユニットが決定したら、各目標ごとにダイスを一個振ります。ひとつの目標ユニットに対して、複数の砲撃が行われることもあり得ます。先の砲撃により目標ユニットが破壊されたら、そのユニットを目標にしていた残りの砲撃は失われます。

9.48 攻撃側を支援している砲撃は、1～3の目でヒットとなります。防御側を支援している砲撃は、1～5の目でヒットとなります。

9.49 砲撃には、塹壕・渡河・諸兵科連合によるDRM(ダイス修正)が適用されます。これらの修正は累積します。

9.5 ユニット間の戦闘

9.51 ユニットのクオリティ

ゲームに登場するユニットには、クオリティの高低が決められています。ユニットのクオリティは、高い方から順に;工兵・装甲・機械化・自動車化・歩兵となります。

9.52 ユニットは、可能な限り、クオリティが自分と同じかより低い敵ユニットを射撃しなければなりません。他に目標がない場合を除いて、自分よりクオリティの高い敵ユニットを射撃することはできません。敵ユニットが全て自分よりクオリティの高い

ユニットの場合には、その中で最もクオリティの低いユニットを射撃しなければなりません。

9.53 防御側ユニット(または移動していないユニット)は、1戦力しかない攻撃側ユニットを射撃する必要はありません。

例外:9.55 参照

9.54 戦闘エリアに単独でいる攻撃側／防御側ユニットは、9.52と9.53の制限内で、どの敵ユニットでも射撃できます。攻撃側／防御側が複数ユニットで構成されている場合は、射撃目標は9.52～9.57に従って決定しなければなりません。9.55のルールは9.53より優先して適用されます。

9.55 複数ユニットによる戦闘では、射撃を行うプレイヤーは各目標ユニットに対し最低でも自軍の1ユニットによる射撃を割り当てた上でないと、同じ目標に対して2ユニットによる射撃を割り当てることはできません。同様に、同一目標に対して3ユニットによる射撃を割り当てるためには、各目標ユニットに最低2ユニットを割り当てていなければなりません。

9.56 各目標ユニットそれぞれに射撃ユニットが割り当てられた後は、射撃側プレイヤーは9.55の制限に従って残りの射撃ユニットを自由に割り当てることができます。

9.57 複数ユニットの戦闘では、目標選択は射撃ユニットのクオリティの高い順に行います(高いものから低いものへ)。複数ユニット戦闘では、射撃ユニットは可能であれば自分と同じクオリティの目標を射撃しなければなりません。同じクオリティの目標が存在しない場合は、射撃ユニットよりクオリティが低いユニットの中で、最もクオリティの高いユニットを目標に選択しなければなりません。自分よりクオリティの低いユニットも存在しない場合には、自分よりクオリティの高いユニットの中で最低のクオリティのユニットを目標に選択しなければなりません。ユニットの戦力はこのルールには一切影響しません。

例外:9.53 参照

例:射撃側には装甲1ユニット、機械化1ユニット、歩兵2ユニットが含まれます。目標ユニットは工兵1ユニット、自動車化1ユニット、装甲1ユニットで構成されています。射撃側の装甲ユニットは、敵の装甲ユニットを射撃しなければなりません。射撃グループの中で最高のクオリティのユニットと同じクオリティだからです。機械化ユニットは敵の自動車化ユニットを射撃しなければなりません。歩兵のうち1ユニット(射撃プレイヤーの選択)は、工兵に対して射撃を行えます。残ったユニットは敵の3ユニットのうち、どれに射撃しても構いません。

9.58 ユニットは複数の目標に対して戦力を分割

して射撃することはできません。

9.59 射撃解決の前に、全ての射撃ユニットの目標を決定しなければなりません(9.3 参照)。

9.6 諸兵科連合効果

攻撃側に歩兵・装甲・砲兵が含まれている場合、DRM は適用されません。攻撃側に歩兵・装甲・砲兵が含まれていない場合、防御側の行う射撃には全て -1DRM が適用されます。砲兵が含まれていると見なされるためには、砲撃要請に成功する必要があります。

9.7 戦闘修正(DRM)

9.71 戦闘のダイス修正(DRM) は以下の通りです：

射撃側	条件	DRM
攻撃側	塹壕内の歩兵に対して	+1
攻撃側/防御側	射撃ユニットが補給切れ	+1
防御側	諸兵科連合効果のない敵に対して	-1
防御側	渡河してきた敵に対して (橋梁の有無に関わらず)	-1

*この修正は攻撃側ユニットが全て防御側エリアに移動してきた場合にのみ適用されます

9.72 二つの異なるエリアから攻撃側が進入しており、一方は渡河してきたがもう一方は渡河していない場合、防御側は河川防御による -1 の DRM を受けられません。

9.73 インパルス開始時から防御側エリアに攻撃側ユニットが存在していた場合(そのユニットがそのインパルス中に攻撃参加可能であるか否かを問わず)、そのエリアに移動してきた攻撃側ユニットが渡河していても、防御側は河川防御による -1 の DRM を受けられません。

9.74 全ての戦闘 DRM は累積します。

10.0 橋梁

10.1 架橋

10.11 工兵ユニットだけが架橋を行えます。

10.12 架橋するためには、工兵ユニットはターン開始時に架橋地点に隣接するエリアにいない必要があります。また、架橋を行う対岸のエリアに自軍ユニット(タイプを問わず)が存在していなければなりません。このユニットは架橋を行うインパルス中にそのエリアに移動してきたものであっても構いません。

10.13 工兵と同じエリアに敵ユニットが存在する場合、架橋は行えません。架橋する対岸のエリアに敵ユニットがいても、架橋は問題なく行えます。

10.14 工兵は、架橋を試みるターン中は移動・攻撃を行えません。工兵のいるエリアで戦闘が発生しているインパルスには、その工兵は架橋を試みることはできません。

10.15 架橋はダイスの目が1～4であれば成功します。

10.16 工兵は、成功するまで、1 インパルスに

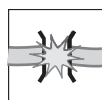


一度ずつ架橋を試みることができます。架橋の試みが一度失敗するごとに、次回に試みる際には -1DRM を適用することができます。この修正は累積するため、2 度目の橋修復の試みはダイスの目が1～5であれば成功し、3 度目の試みは1～6で成功します。架橋の試みが失敗したら、適切な架橋 DRM マーカーを橋梁の上に置いてください。架橋 DRM マーカーは、架橋を試みていた工兵が架橋に成功する前に移動してしまった場合にも、マップ上に留まります。

10.17 ひとつの橋梁に工兵が2 ユニット隣接していても、架橋の試みの成功率は変化しません。ひとつの橋梁に対しては、1 インパルスに一度しか架橋の試みを行うことができません。

10.2 橋梁の爆破

10.21 敵の移動中に、非移動側のプレイヤー



は、移動中の敵ユニットが自軍の歩兵タイプのユニットが存在するエリアに隣接する橋梁を渡ろうとした時点で、爆破チェックを行って橋梁の爆破を試みることができます。橋梁の爆破は、敵ユニットが橋梁を渡ろうとした瞬間にのみ試みることができます。

10.22 歩兵タイプユニット(工兵・機械化・自動車化・歩兵)が橋梁の爆破を試みることができます。装甲ユニットは爆破を試みることができません。爆破を試みるユニットは、目標の橋梁に隣接するエリアにいない必要があります。

10.23 各ユニットは、毎インパルス爆破を試みることができます。ひとつのユニットは、1 インパルス中に橋梁を2 つまで爆破を試みることができます。橋梁の爆破は移動とは見なしません。

10.24 インパルス開始時に敵ユニットが存在したエリア内のユニットは、橋梁爆破を試みることができません。

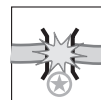
10.25 1 インパルス中に、ひとつの橋梁に対し、複数のユニットが爆破を試みることはできません。

10.26 連合軍のユニットは、12 月 16 日ターンには橋梁の爆破を試みることができません。

10.27 塹壕に入っているユニットも、不利な DRM を被ることなく爆破を試みることができます。

10.28 ゲームに含まれる「爆破された橋梁」マーカーの数は、爆破できる橋梁の数を制限するものではありません。

(編註) 爆破された橋梁マーカーの裏面には、連合軍、ドイツ軍のシンボルが印刷されたものが



あります。これは 8.24 項に照らし合わせて、橋梁を移動した後、敵支配エリアに進入したことを表す場合に使ってください。わざわざこのようなマーカーを用意したのは、河川越え修正が与えられることを区別するためです。

10.29 爆破チェック：ダイスを1 個振り、爆破を試みたユニットのタイプに応じて下記の表を参照します。ダイスの目が表に記載された範囲であれば、爆破は成功します。爆破が成功したら、目標の橋梁の上に爆破された橋梁マーカーを置きます。

ユニットタイプと移動状態 爆破成功

現在のターンにまだ移動していない工兵	……… 1-8
現在のターン既に移動した工兵	……… 1-4
現在のターンにまだ移動していない	
他の歩兵タイプユニット	……… 1-4
現在のターン既に移動した他の歩兵タイプユニット	……… 1-2

11.0 増援

11.1 配置と移動

11.11 増援ユニットは、戦闘順序表で指定された境界(進入)ゾーンに配置します。一部の連合軍の増援には、複数の進入エリアが与えられています。プレイヤーはこれらのエリアから、任意でユニットを登場させてかまいません。

11.12 増援は到着したインパルスにマップ上へ移動できます。

11.13 各境界ゾーンとマップ上の隣接エリアは、一級道路で接続されているものと見なします。

11.14 増援ユニットは、予定された登場インパルスの次のインパルスに、隣接する境界ゾーンから登場することも可能です。このようにして登場ゾーンを変更したユニットは、同時に2 移動力を消費します。登場予定ゾーンから2 つ以上離れたゾーンから登場する場合にも、同様の制限が課されます。増援ユニットは、登場ゾーンをひとつずらすごとに1 インパルスと2 移動力を消費します。

11.15 境界ゾーンに登場した増援ユニットのマップ上への移動は、意図的に遅らせても構いません。

11.2 制限

11.21 連合軍の増援はドイツ軍ユニット占領下のゾーンから進入することはできません。ドイツ軍ユニットは、連合軍ユニットの存在する勝利ポイントゾーンへ進入することができます。ゾーンへ進入するユニットは、ゾーン内に他のユニットがいても追加移動力を消費する必要はありません。ゾーン内では戦闘は発生しません。

11.22 ドイツ軍のユニットは境界ゾーン L,M,N,P

に進入することはできません。

11.23 連合軍ユニットは境界ゾーン A,B,C に進入することはできません。

11.3 条件付き増援

ドイツ軍増援の一部は、ドイツ軍が特定のエリアで優勢を得ることによって予備から解放されます。この場合の優勢とは、連合軍インパルス終了時にエリア内の合計戦力が相手を上回っていることを意味します。

11.31 装甲予備に含まれるユニットと、解放のために必要なエリアはドイツ軍増援カードに記載されています。

11.32 解放に必要なエリアは、マップ上に戦車のシルエットが印刷されています。

11.33 解放のために必要なエリアが複数ある場合、その内の1エリアで優勢が確保できれば枢軸軍は予備を解放することができます。

11.33 予備解放が指定されたターンのインパルスに、指定エリアにいるドイツ軍ユニットが補給切れ(OOS) ならば、予備は解放されない。

12.0 勝利判定

12.1 原則

12.11 勝利ポイント(VP) は各ターンの終了時にカウントされます。

12.12 ドイツ軍プレイヤーのみが VP を獲得します。

12.13 シナリオ開始時には VP トータルは常にゼロです。

12.2 支配と VP

12.21 一部のエリアは、ドイツ軍が支配すると VP を得られます。

12.22 エリアの支配は、最後にそのエリアを単独で保持していたプレイヤーのものとなります。ひとつのエリアに両プレイヤーのユニットが存在する場合、いずれかのプレイヤーインパルス終了時に単独でそのエリアを保持していた最後のプレイヤーが、そのエリアを支配しているものと見なします。

ドイツ軍プレイヤーは、VP エリアを支配している各ターンの VP を得ます。

(明確化) VP エリアを支配するためには、ユニットはそのエリアでインパルスを終了しなければなりません。後にユニットがそのエリアから移動しても、VP エリアを支配しているとは見なしません。エリア支配を確定するタイミングは、VP エリアでユニットがインパルスを終えたときです。

VP エリアにいるユニットが補給化の時だけ、そのエリアから VP を得られます。

12.23 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に連合軍が支配していた境界ゾーンを支配することによっても VP を獲得できます。ゾーンの支配による VP は、そのゾーン内のドイツ軍戦力にゾーンの倍率(1 ~ 3) を掛けたものです。VP ゾーン内の各戦力からは、ゲーム中一度しか VP を得られません。

12.24 ゲーム／シナリオ終了時に補給切れ状態のユニットからは、VP ゾーン内にいても VP を得られません。

12.25 一旦連合軍 VP ゾーンに進入したドイツ軍ユニットは、マップ上に戻ることはできません。

12.26 22日の第1インパルスで終了するシナリオでは、ドイツ軍は22-1 終了時に VP を獲得できます。VP 獲得の目的に対してのみ、22日は第1インパルス終了を持ってゲームターンが終了すると見なされます。

13.0 補給

13.1 補給判定

13.11 ユニットの補給判定は、ゲーム開始時に自軍支配下にあった境界ゾーンまで、敵ユニットに妨害されることなく補給線を引くことができれば、補給状態にあるものと見なします。ドイツ軍の場合、



ゾーン A ~ C が補給源となります。連合軍はゾーン D ~ P が補給源となります。補給線は道路に沿って引かなければなりません。

補給状態にないユニットは、補給切れ(OoS) と見なされます。

13.12 補給線は、敵ユニットが存在しているエリアを通過できず、敵ユニットに支配されているゾーンへ引くこともできません。

13.13 補給線は、敵ユニットと自軍ユニットが両方存在するエリアから、境界ゾーンへ引くことができます。継戦中のエリアを越えてその先には補給線はのびません。

13.14 補給線は爆破されていない橋梁しか通過できません。

例外：歩兵タイプユニットは、爆破された橋梁を一箇所だけ通過して補給線を引くことができます。

13.15 移動時の補給状態は、移動前に判定されます。

13.16 戦闘時の補給状態は、移動の後、戦闘解決の直前に判定されます。

13.17 損耗に関する補給状態は、損耗フェイズ中に判定されます。

13.2 補給切れの影響

13.21 損耗：損耗フェイズ中に補給切れと判定

されたユニットは、ただちに1戦力を失います。消耗は両軍に同時に発生します。そのため、損耗による戦力喪失は、ユニットの補給状態にまったく影響しません。

13.22 戦闘：補給切れのユニットも攻撃を行えますが、砲撃支援を受けられません。

13.23 移動：

1. ユニットの自らは補給切れとなるような移動は行えません。
2. 補給切れユニットは1 エリアしか移動できず、1 エリア移動した時点でそのターンの移動を終了します。
3. 補給切れ状態の工兵は、移動と塹壕の構築が可能です。
4. 補給切れ状態の歩兵タイプユニットは、移動せずに塹壕を構築することが可能です。

13.24 補給切れ状態のユニットは、架橋や橋梁爆破を試みることができません。

14.0 ドイツ軍特殊ユニット

ドイツ軍は特殊な部隊(フォン・デア・ハイテのパラシュート部隊、グライフコマンドチーム、アメリカ軍の混乱を狙った捕獲シャーマン戦車による攻撃)を戦闘に参加させていました。このルールはこれらの特殊部隊の行動を反映したものです。

14.1 使用制限と配置

14.11 12月17日・18日・19日の各ターン、それぞれいずれかひとつのインパルスに特殊部隊ユニットをひとつ使用できます。各ターンに使用されなかった特殊部隊ユニットは失われます。後のターンのためにとっておくことはできません。

14.12 ドイツ軍インパルスの移動手順中に、ドイツ軍プレイヤーは特殊部隊ユニットを VP エリア以外のいずれかのエリアに配置します。特殊部隊ユニットはゾーンには配置できません。配置するエリアは連合軍ユニットの存在するエリアでも構いません。

14.2 効果

14.21 ドイツ軍プレイヤーは、特殊部隊の効果以下を3種類から選択できます。一度選択された効果は、そのゲーム中は再度選択できません。後のターンでは既に選択されたもの以外を選ばなければなりません。

14.22 そのエリアを通過する連合軍の移動を



制限：特殊部隊ユニットの配置されたエリアに進入する連合軍ユニットは、進入のために追加1移動力を消費しなければなりません。特殊部隊ユニットの配置されたエリアから退出する連合軍ユニットは、退出のために追加1移動力を消費しなければなりません。特殊部隊エリアを通過する連合軍ユニットに対しては、進入と退出の両方のペナルティが適用されます。各ターンの第3

インパルスには、この効果を選択することはできません。

14.23 橋梁爆破の阻止:特殊部隊ユニットによ



て橋梁爆破を阻止することができます。この効果は特殊部隊ユニットの配置されたエリアにつながる全ての橋梁に対して適用されます。特殊部隊ユニットは、爆破を行うであろう米軍ユニットと同じエリアに配置されなければなりません。この効果が選択された場合、橋梁爆破はダイスの目が1でのみ成功します。爆破チェックは、この効果が適用される橋梁ごとに別々に行います。

14.24 戦場支援:特殊部隊ユニットはひとつ



の戦闘における連合軍ユニットの戦闘力に影響を与えることができます。指定された戦闘での連合軍の射撃には(砲兵も含めて)、全て+1DRMが適用されます。ドイツ軍の射撃は影響を受けません。

14.3 除去

特殊部隊ユニットは、それが配置されたインパルスに続く連合軍インパルスが終了した時点で、除去されます。

練習シナリオ:「第7軍の攻撃」

使用するマップ範囲: 緑色のシナリオ境界線の東側及び南側の全エリアと境界ゾーン

使用ユニット: セットアップ表を参照

特別ルール:

上記のマップ範囲外へユニットを移動させることはできません。ドイツ軍の補給源はゾーンCです。連合軍の補給源はゾーンPです。シナリオ開始時には、ViandenとDiekirchのユニット28th Inf)は除去されています。このシナリオは12月18日ターンの終了時で終了します。この他のルールは全て適用されます。

勝利条件:

ドイツ軍決定的勝利: ドイツ軍がLuxembourgとMerschを両方支配

ドイツ軍戦術的勝利: ドイツ軍が一方の町を支配し、もう一方を継戦状態(両軍のユニットがエリア内に存在すること)にしている

引き分け: 両方の町が継戦状態

連合軍戦術的勝利: いずれか一方の町が継戦状態

連合軍決定的勝利: どちらの町も継戦状態になっていない

両軍とも敗北: 一方の町をドイツ軍が支配しているが、もう一方が継戦状態でない

予想プレイ時間: 1時間以内

シナリオ:「第5装甲軍」

使用するマップ範囲: 赤色のシナリオ境界線内側の全エリアと境界ゾーン

使用ユニット: セットアップ表を参照

特別ルール:

上記のマップ範囲外へユニットを移動させることはできません。指定マップ範囲外に初期配置されたり、増援として配置されるユニットは、登場したターンの終了時に指定マップ範囲内で補給下の状態にないと除去されます。初期配置時には全ユニットは補給下にあります。増援ユニットは、登場ゾーンに配置される時点では補給下にあります。これ以外の場合は、補給線は指定マップ範囲の中の道路沿いにのみ引くことができます。ドイツ軍の補給源はゾーンB及びCです。連合軍の補給源はゾーンG～Kです。このシナリオはドイツ軍の22-1インパルス終了時に終了します。Diekirch～Ettlebruck間の橋梁は、シナリオ開始時に爆破されているものとして扱います。この他のルールは全て適用されます。

勝利条件:

ドイツ軍決定的勝利: 16VP以上

ドイツ軍戦術的勝利: 13～15VP

引き分け: 10～12VP

連合軍戦術的勝利: 7～9VP

連合軍決定的勝利: 6VP以下

予想プレイ時間: 3時間

シナリオ:「最初の三日間」

使用するマップ範囲: 全マップ

使用するユニット: キャンペーンゲームに登場する全ユニット。セットアップ表参照。

特別ルール:

このシナリオは連合軍18-3インパルス終了時に終了します。この他は全てのルールが適用されます。

VP計算:

このシナリオでは、マップ上に印刷されたVPエリアのポイントは計算しません。VPゾーンからマップ外へ突破したドイツ軍ユニットのVPは、通常通り計算します。ドイツ軍特殊部隊ユニットの制限は、ルール通り通常のVPエリアに限られます。このシナリオ専用のVPエリアは、特殊部隊ユニットの配置上は見えませんが、ドイツ軍は、シナリオVPの設定された町をひとつ支配することに2VPを得ます。シナリオVPの設定された町を継戦状態にしていると、ひとつにつき1VPが得られます。シナリオVPの設定された町は、Luxembourg, Arlon, Martelange, Bastogne, Noville, Houffalize, Vielsalm, Stavelot, Malmedy, Hoffrai, Monschauです。

さらに、連合軍の戦線に穴があり、ドイツ軍進入ゾーン(ゾーンA～C)からゾーンD～Kのいずれかまで道路沿いに連絡線を引ける場合、ドイツ軍は穴ひとつにつき3VPを獲得します。このVPは連合軍18-3インパルス終了時に判定します。

勝利条件:

ドイツ軍決定的勝利: 13VP以上

ドイツ軍戦術的勝利: 10～12VP

引き分け: 8～9VP

連合軍戦術的勝利: 6～7VP

連合軍決定的勝利: 5VP以下

予想プレイ時間: 3時間

編註「最初の3日間」シナリオの勝利ポイントは、マップに記載されている数値と異なっています。ですので「最初の3日間」シナリオ用に用意したマーカーをあらかじめ対象エリアに配置し、ドイツ軍が占領したら、表面の「独軍支配」面にするなどしてプレイしてください。

「キャンペーンゲーム」

使用するマップ範囲：全マップ

使用するユニット：キャンペーンゲームセットアップ
カードを参照してユニットを配置

勝利条件：
連合軍決定的勝利：0～14VP
連合軍限定的勝利：15～24VP
引き分け：25～29VP
ドイツ軍限定的勝利：30～39VP
ドイツ軍決定的勝利：40VP 以上

翻訳 河崎高之
監修 コマンドマガジン編集部

Tigers in the Mist Q&A

Q :(7.2) 膠着しているあるエリアに戦線後方からユニットを移動させてオーバースタックになったとき、もとからいのユニットをステップロスさせることは可能ですか。
A : 7.2 項は、誤ってオーバースタックをしてしまった場合の処理を説明しています。新しいユニットをエリアに投入するために、わざと消耗したユニットを除去するようなスタックは認められません。

Q :(8.28) 補給下のエリアに向かう途中、一時的に補給切れになるようなエリアを通過することは可能ですか。
A : いいえ。

Q :(8.28/13.23) 補給切れユニットが、現在のエリアから移動することができますか。
A : 補給切れユニットは、別の補給切れエリアに移動できる(1 エリアだけ)。補給を得ているユニットは補給切れになるような移動は認められません。

Q :(8.34～8.35) 機械化 / 自動車化 / 工兵は、歩兵のように河川を横切ることができますか。
A : 可能ですが、そのインパルスを含め、以降はユニットの移動力は 5MP になってしまいます。車輛放棄マーカーでそのことを示してください。破壊されていない橋梁を通じて補給源まで補給線がつながれば、車輛放棄マーカーを取り除けます。

Q :(8.3) 歩兵ユニット(A とします) が橋梁に隣接したエリアで移動を開始した時、敵ユニット(X とします) が橋梁爆破に成功しました。A は 1MP を失い、4MP となった A は、渡河を実施して X のいるエリアに進入できますか？
A : 渡河に 3MP と、敵が存在するエリアへの進入 +1MP で合計 4MP を消費するので、この移動は可能です。

Q :(8.3) 上記の状況で、橋があるのにそれがないものと見なして渡河することはできますか。
A : 不可能です。橋梁がある場合は、かならずこれを使用しなければなりません。

Q :(8.34) 破壊された橋梁を渡河のために、機械化ユニットなどが車輛放棄するタイミングは厳格に決められているのですか？
A : ユニットが 5MP を超えて消費してしまわない限り、車輛放棄のタイミングはプレイヤーの任意です。車輛放棄を決める前に、まず橋梁の破壊判定の結果を確認できます。

Q :(8.52) 車輛放棄した工兵は渡河した後で塹壕を構築できますか。
A : できません。塹壕構築には 4MP が必要です。

Q :(8.53) 移動を終えた歩兵ユニットが、同じ日の次のインパルスに塹壕を構築できますか。
A : できません。

Q :(9.46) ある戦場で、攻撃側ユニットが全滅しても、砲撃要請は可能ですか。
A : はい。

Q :(9.51) 車輛放棄した機械化 / 自動車化 / 工兵が渡河後に戦闘を実施するとき、これらのクオリティは歩兵と見なしますか。
A : 渡河によってユニットのクオリティは変化しません。

Q :(9.46/9.53) 攻撃側には 1 戦力のユニットが 4 つあります(工兵 / 機械化 / 戦車 / 歩兵)。防御側の砲撃で工兵ユニットを射撃できますか。また防御側に 1 戦力の歩兵がいるとき、これが工兵ユニットを攻撃できますか。
A : 工兵を砲撃の目標にすることは可能です。この状況では、9.52 は 9.53 に優先します。つまり、クオリティに関する制限はそのまま残ります。防御側の歩兵は、攻撃側の歩兵を攻撃しなければなりません。

Q :(10.21) 境界ゾーンにいるユニットは橋梁爆破を実施できますか。
A : 可能です。

Q :(10.23) 複数の歩兵タイプのユニットがいれば、同じ橋梁に対して複数回の橋梁爆破を試みることができますか。
A : いいえ。ある橋梁に対しては 1 インパルスに付き 1 度しか爆破の判定を試みる事ができません。

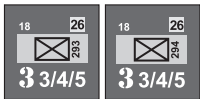
Q :(10.23) スタックしているユニットは、それぞれが 2 つの橋梁に対して爆破の判定を実施できますか。それとも、判定の回数制限はスタック単位で適用されるのですか？
A : ユニット単位で判定します。たとえば、Trois Ponts にアメリカ軍歩兵ユニットが 1 ついます。ドイツ軍が Vielsalm, Stavelot, Stoumont から進入しようと試みます。この場合、連合軍は橋梁爆破の判定を 2 つの橋梁にしか実施できません。しかしアメリカ軍の歩兵ユニットが 2 ついる場合は、すべての橋梁に対して判定可能です。ただし、ある橋梁に対しては 1 インパルスに付き 1 度しか爆破の判定を試みる事ができません。

Q :(10.24) あるユニットが河川の背後のエリアにいます。ユニット A がこのエリアに進入します。橋梁の破壊に関係なく、ユニット A はこのエリアに進入可能な MP を持っているので、進入してきました。同じインパルスに、別のユニット B が別の橋梁を渡って、このエリアに進入しようとします。防御側は B が使用する橋梁を爆破できますか。
A : 可能です。10.24 項は、インパルス開始時に敵と一緒にエリアにいる場合の禁止事項ですので、この例では判定を実施できます。

Q :(11.14) 増援ユニットについて、別の進入ゾーンから登場させる場合、その意図を説明する必要がありますか？
A : ユニートを登場させるインパルスによります。たとえば 17-1 にゾーン E から登場予定のユニットについて、17-2 にゾーン E から登場する(MP ペナルティはなし)。あるいは、MP ペナルティを受けてゾーン D か F から登場させることができます。

第5装甲軍シナリオ：ドイツ軍セットアップ

26



Prum

6



Gerolstein

25



Pronsfeld

52



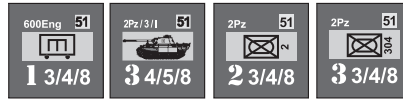
Lichtenborn

24



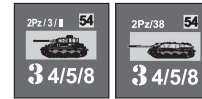
Waxweiller

51



Dasburg

54



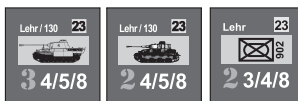
Neuerburg

53



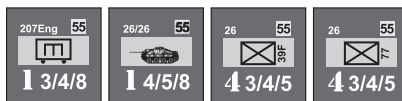
Krautscheid

23



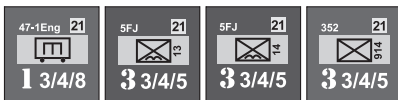
Ehlenz

55



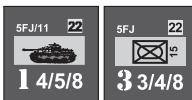
Gemund

21



Sinspelt

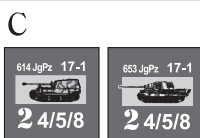
22



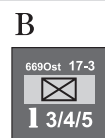
Oberweis

第5装甲軍シナリオ：ドイツ軍増援

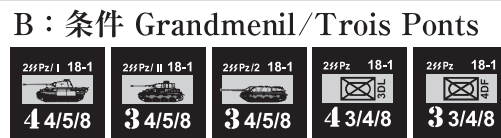
17-1



17-3

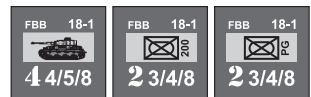


18-1

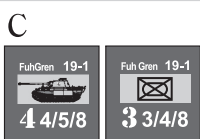


優勢が得られなければ20-1に登場。

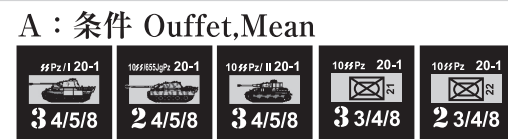
B



19-1

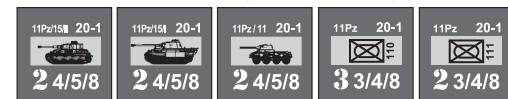


20-1



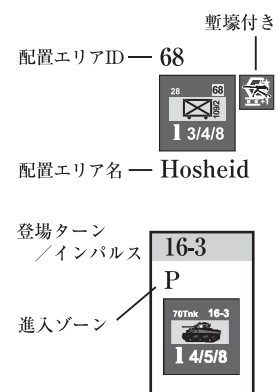
優勢が得られなければ登場しない。

C：条件 Marche,Rochefort,Wellin



優勢が得られなければ登場しない。

初期配置／増援の見方



第5装甲軍シナリオ：連合軍セットアップ

128  1 3/4/8 Aywaille	73  1 3/4/8 St.Vith	27  2 3/4/8 Auw	47  2 3/4/8 Bleialf	49  2 3/4/8 Habscheid	71  3 4/5/8 Weiswampach	50  3 3/4/8 Lutzkampen
---	---	---	---	---	---	--

70  2 3/4/8 Marnach	98  1 3/4/8 Wiltz	69  1 4/5/8 Holzthum	68  1 3/4/8 Hosheid	56  1 3/4/8 Vianden	57  1 3/4/8 Diekirch	16  1 3/4/8 Luxembourg
---	---	--	---	---	--	--

第5装甲軍シナリオ：連合軍増援

16-3 P  1 4/5/8	17-1 DEF  4 4/5/8  3 4/5/8  3 4/5/8  2 3/4/8 P  1 3/4/8	17-3 NP  3 4/5/8  2 4/5/8  2 3/4/8		
18-1 JK  3 3/4/8  3 3/4/8  2 3/4/8 L  3 3/4/8  3 3/4/8  2 3/4/8 N  3 4/5/8  1 4/5/8		18-3 F  1 4/5/8		
19-3 F  3 4/5/8	20-1 IJK  1 4/5/8	20-3 IJK  1 3/4/8	21-1 FG  3 4/5/8  3 3/4/8  3 3/4/8 IJ  1 3/4/8	21-3 I  4 4/5/8

キャンペーンシナリオ：ドイツ軍セットアップ

34



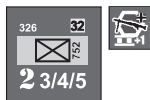
Kesternich

33



Einruhr

32



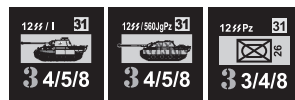
Harperscheid

1



Schleiden

31



Hellenthal

2



Sistig

29



Udenbreth

30



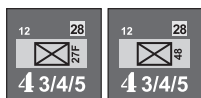
Rescheid

3



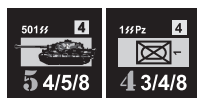
Blankenheim

28



Losheim

4



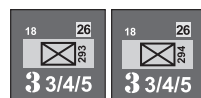
Stadtkyll

5



Olzheim

26



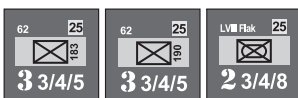
Prum

6



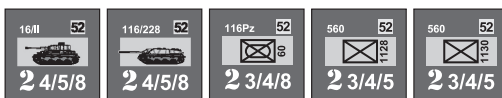
Gerolstein

25



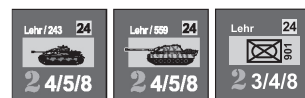
Pronsfeld

52



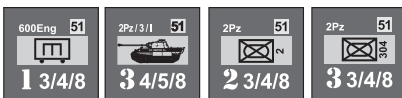
Lichtenborn

24



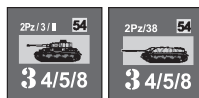
Waxweiler

51



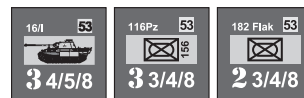
Dasburg

54



Neuerburg

53



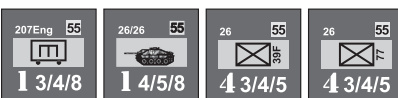
Krautscheid

23



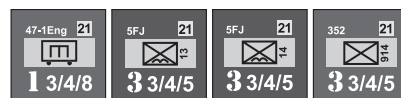
Ehlenz

55



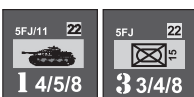
Gemund

21



Sinspelt

22



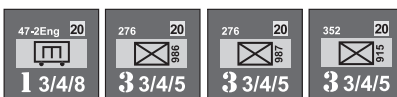
Oberweis

9



Bitburg

20



Nusbaum

10



Irrel

キャンペーンシナリオ：ドイツ軍増援

16-3

C **B：条件 Spa**

3FJ 16-3 2 3/4/5	150Pz 16-3 3 3/4/8
-------------------------	---------------------------

優勢が得られなければ18-3に登場。

17-1

C

614 JgPz 17-1 2 4/5/8	653 JgPz 17-1 2 4/5/8
------------------------------	------------------------------

17-3

A **B**

519 JgPz 17-3 2 4/5/8	669 Ost 17-3 1 3/4/5
------------------------------	-----------------------------

18-1

A **B** **B** **B**

3PG/103 18-1 2 4/5/8	3PG/3 18-1 2 4/5/8	3PG 18-1 3 3/4/8	3PG 18-1 2 3/4/8	246 18-1 2 3/4/5	FBB 18-1 4 4/5/8	FBB 18-1 2 3/4/8	FBB 18-1 2 3/4/8	560 18-1 2 3/4/5
-----------------------------	---------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

B：条件 Malmedy/Belle Croix

955 II 18-1 3 4/5/8	955 I 18-1 3 4/5/8	955 I 18-1 2 4/5/8	955 Pz 18-1 3 3/4/8	955 Pz 18-1 3 3/4/8
----------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------	----------------------------

優勢が得られなければ19-1に登場。

B：条件 Grandmenil/Trois Ponts

255 Pz I 18-1 4 4/5/8	255 Pz II 18-1 3 4/5/8	255 Pz II 18-1 3 4/5/8	255 Pz 18-1 4 3/4/8	255 Pz 18-1 3 3/4/8
------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	----------------------------	----------------------------

優勢が得られなければ20-1に登場。

19-1

C

FuhGren 19-1 4 4/5/8	FuhGren 19-1 3 3/4/8
-----------------------------	-----------------------------

19-3

A

246 19-3 2 3/4/5	246 19-3 2 3/4/5
-------------------------	-------------------------

20-1

A：条件 Beaufays,Oneux,Ouffet,Mean

55 Pz I 20-1 3 4/5/8	106 JgPz 20-1 2 4/5/8	10 JgPz II 20-1 3 4/5/8	10 JgPz 20-1 3 3/4/8	10 JgPz 20-1 2 3/4/8
-----------------------------	------------------------------	--------------------------------	-----------------------------	-----------------------------

優勢が得られなければ登場しない。

C：条件 Marche,Rochefort,Wellin

11 Pz I 20-1 2 4/5/8	11 Pz I 20-1 2 4/5/8	11 Pz II 20-1 2 4/5/8	11 Pz 20-1 3 3/4/8	11 Pz 20-1 2 3/4/8
-----------------------------	-----------------------------	------------------------------	---------------------------	---------------------------

優勢が得られなければ登場しない。

20-3

B

506 Pz 20-3 2 4/5/8

21-1

C

79 21-1 3 3/4/5	79 21-1 3 3/4/5
------------------------	------------------------

17-1～19-3

Interference Bridge Game 橋脚破壊禁止	Retreat Bocully 橋脚破壊	Battlefield Simulation 橋脚破壊
---	--------------------------------	---------------------------------------

期間内の任意のインパルスに、VP対象以外のエリアで使用できる。14.0項参照。

キャンペーンシナリオ：連合軍セットアップ

131



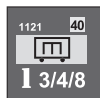
Liege

81

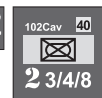


Herve

40



Monschau

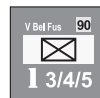


128



Aywaille

90



Fracorchamps

42



Elsenborn

41



Wahlerscheid



43



Rocherath-Krinkelt

29



Udenbreth



76



Waimes

44



Bucholz

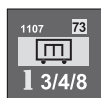


118



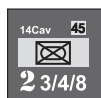
Trois Ponts

73



St.Vith

45



Manderfeld



27



Auw



47



Bleialf



49



Habscheid



71



Weiswampach

50



Lutzkampen



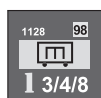
70



Marnach



98



Wiltz

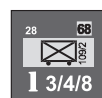
69



Holzhum



68



Hosheid



56



Vianden



57



Diekirch



18



Larochette

19



Beaufort



11



Echternach



12



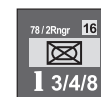
Consdorf

13



Grevenmacher

16



Luxembourg

キャンペーンシナリオ：連合軍増援

16-3

P

70Tnk 16-3

1 4/5/8

17-1

D

5ArmCCR 17-1

2 4/5/8

5Arm 17-1

1 3/4/8

D

1 17-1

3 3/4/8

DEF

7ArmA 17-1

4 4/5/8

7ArmB 17-1

3 4/5/8

7ArmR 17-1

3 4/5/8

7Arm 17-1

2 3/4/8

P

4 17-1

1 3/4/8

17-3

D

814TD 17-3

3 4/5/8

D

9 17-3

3 3/4/8

D

30 17-3

3 3/4/8

NP

10ArmA 17-3

3 4/5/8

10ArmR 17-3

2 4/5/8

10Arm 17-3

2 3/4/8

18-1

D

703TD 18-1

2 4/5/8

D

30 18-1

3 3/4/8

30 18-1

2 3/4/8

18-1

JK

82 18-1

3 3/4/8

82 18-1

3 3/4/8

82 18-1

2 3/4/8

L

101 18-1

3 3/4/8

101 18-1

3 3/4/8

101 18-1

2 3/4/8

N

10ArmB 18-1

3 4/5/8

10ArmB09 18-1

1 4/5/8

18-3

D

743Tnk 18-3

2 4/5/8

F

705TD 18-3

1 4/5/8

19-3

D

899TD 19-3

3 4/5/8

F

9 19-3

3 3/4/8

740Tnk 19-3

1 4/5/8

20-1

F

3Arm321 20-1

3 4/5/8

3Arm322 20-1

3 4/5/8

3Arm331 20-1

3 4/5/8

3Arm332 20-1

3 4/5/8

3Arm 20-1

2 3/4/8

IJK

2HHC 20-1

1 4/5/8

20-3

D

1 20-3

3 3/4/8

IJK

1313 20-3

1 3/4/8

21-1

FG

84/771 21-1

3 4/5/8

84 21-1

3 3/4/8

84 21-1

3 3/4/8

IJ

551 21-1

1 3/4/8

21-3

I

29Arm 21-3

4 4/5/8

M

602TD 21-3

1 4/5/8

22-1

F

34Tnk 22-1

3 4/5/8

F

43 22-1

4 3/4/8

43 22-1

3 3/4/8

I

Gds 22-1

4 4/5/8

Gds 22-1

4 4/5/8

Gds 22-1

2 3/4/8

M

4ArmA 22-1

4 4/5/8

4ArmB 22-1

4 4/5/8

4Arm 22-1

2 3/4/8

N

26/735 22-1

3 4/5/8

26 22-1

4 3/4/8

26 22-1

3 3/4/8

P

80/702 22-1

3 4/5/8

80 22-1

4 3/4/8

80 22-1

3 3/4/8

第7軍シナリオ：ドイツ軍／連合軍セットアップ

21

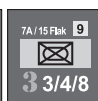


Sinspelt

9 16-2



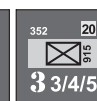
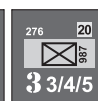
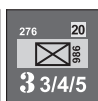
Bitburg



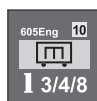
20



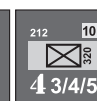
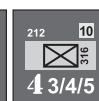
Nusbaum



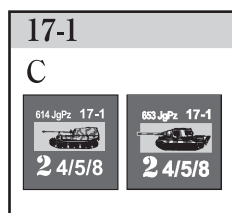
10



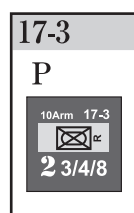
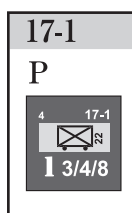
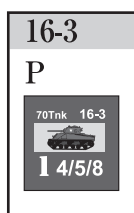
Irrel



ドイツ軍増援



連合軍増援



18 16-1



Larochette

19



Beaufort



11



Echternach



12 16-1



Consdorf

13



Grevenmacher

16



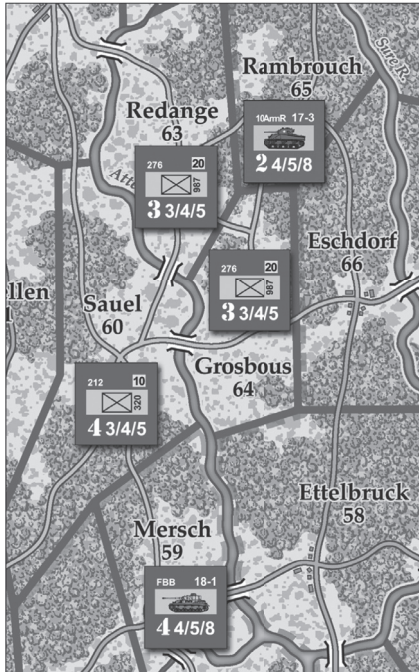
Luxembourg

『TIGERS IN THE MIST』プレイ指針

『Tigers in the Mist』はヘクスを使った作戦級とはちょっと手順が異なります。
まずデザイナーによるプレイ指針をご覧ください。

プレイの例： 移動

Mersch にいるドイツ軍装甲ユニットは、Ettelbruck と Eschdorf を通って Rambrouch へ移動するのに、5 移動力を消費します。しかし、58 - 59 間の橋梁が爆破されている場合、Sael を通して二級道路沿いに Rambrouch へ行くのは 9 移動力かかる為、Rambrouch まで行くことはできません。この場合、いずれかの歩兵ユニットが装甲ユニットよりも前に移動していれば、Rambrouch まで行くことができます。



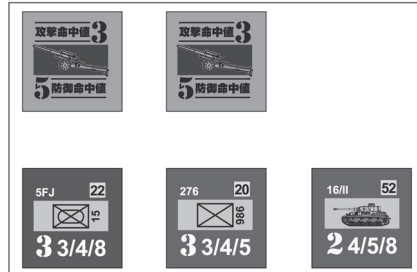
下の図では、Waimes にいるスタックが Malmedy へ移動しようとしています。この時、米軍の工兵が橋梁の爆破を試み、成功しました。ドイツ軍プレイヤーは移動先を変更して移動を続けることができます。ドイツ軍スタックは Malmedy へ進入するための移動コストは消費しませんが、渡ろうとしていた橋梁が爆破さ



れたことによるペナルティとして 1 移動力を消費します。

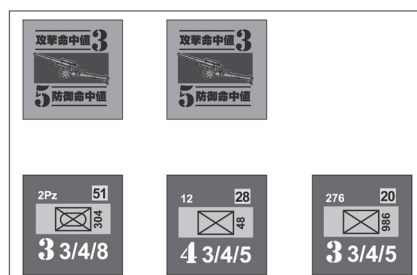
戦闘：砲兵の割り当て

ドイツ軍は 3 戦力の歩兵 2 ユニットと、2 戦力の装甲 1 ユニートを戦闘に参加させています。連合軍プレイヤーは 2 個の砲撃支援を得ています。ドイツ軍には歩兵戦力が 6 戦力、装甲戦力が 2 戦力あるため、1 個目の砲撃支援は最大戦力のユニットタイプである歩兵ユニットのいずれかを目標としなければなりません。二個目の砲撃支援の目標を決定する時には、歩兵タイプの合計戦力から、既に砲撃が割り当てられているユニットの戦力を差し引いて計算します。この場合、歩兵タイプの戦力は 6 - 3 = 3 戦力になります。これは依然装甲タイプの合計戦力 = 2 よりも大きいので、2 個目の砲撃支援はもう一方の歩兵ユニットに割り当てられなければなりません。



違う例として、ドイツ軍が 3 戦力の機械化歩兵、4 戦力の歩兵、3 戦力の歩兵、各 1 ユニートを戦闘参加させている場合を考えてみましょう。

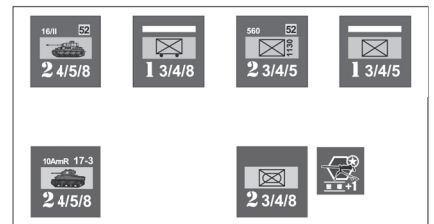
最大戦力を有するユニットタイプは歩兵なので、1 個目の砲撃支援は歩兵ユニットのいずれかに割り当てられねばなりません。連合軍プレイヤーは 4 戦力の歩兵か 3 戦力の歩兵のいずれかを目標に選択することができます。連合軍プレイヤーは 4 戦力の歩兵を目標に選んだので、残った歩兵タイプの戦力は 7 - 4 = 3 戦力となります。この結果歩兵タイプと機械化タイプ



の戦力が等しくなったので、2 個目の砲撃支援の目標は歩兵と機械化歩兵のどちらでも選択できます。

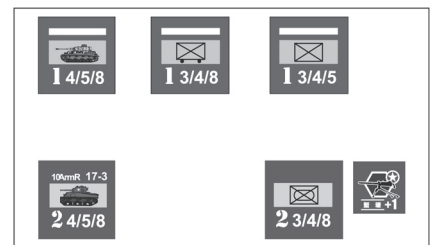
戦闘

ドイツ軍が装甲 1、機械化 1、歩兵 2 の合計 4 ユニットで攻撃を行います。連合軍側は装甲と機械化が 1 ユニットずつ防御しており、機械化ユニットは塹壕に入っています。この戦闘は渡河攻撃であり、攻撃側ユニットは全て橋梁を渡って戦闘エリアに移動してきたユニットです。ドイツ軍プレイヤーは 2 回の砲撃要請を行いました。出た目が 9 と 7 で砲撃支援を受けられなかった為、諸兵科連合効果をもらっていません。連合軍の砲兵は既に砲撃を行いましたが、効果がありませんでした。



まず防御側が射撃を行います。連合軍プレイヤーは装甲ユニットでドイツ軍の装甲ユニットを射撃せねばなりません。機械化ユニットは 2 戦力の歩兵ユニットを射撃することにしました。ドイツ軍の機械化ユニットは 1 戦力ユニットなので、連合軍はこの機械化ユニットへの射撃を強制されません。

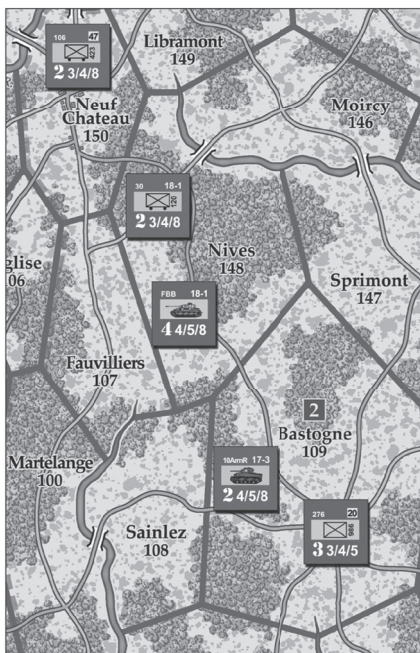
通常は、防御側の装甲ユニットは 5 以下、機械化ユニットは 4 以下でヒットとなりますが、ドイツ軍は渡河攻撃を行っており、諸兵科連合効果もない為、アメリカ軍の射撃には全て - 2 DRM が適用されます。装甲ユニットの射撃は出た目が 2 と 8 で、1 ヒットを得ました。機械化ユニットの射撃は 3、5、6 で、3 ヒットとなりました。ドイツ軍の装甲ユニットは 1 戦力ユニットとなり、2 戦力の歩兵ユニットは除去されます。歩兵ユニットへの 3 発目のヒットは、適用されずに失われます。



今度はドイツ軍の射撃です。最初に装甲ユニットの目標を決めますが、この場合は連合軍の機甲ユニットを射撃しなければなりません。次に機械化ユニットの目標選択ですが、敵機械化ユニットへの射撃が強制されます。歩兵ユニットはどちらを目標に選んでも構いませんが、よりヒットのチャンスが高い装甲ユニットを選択しました。装甲ユニットは1〜4でヒット、機械化ユニットは目標が塹壕に入っているので1〜2でヒット、歩兵ユニットは1〜3でヒットとなります。

補給

下記の図はターン開始時の状況を表したものです。連合軍はマップの北から南まで、ユニットが一列に並んでいます。連合軍エリアの一部には、前ターンの戦闘で残ったドイツ軍ユニットが含まれています。



ドイツ軍プレイヤーは、自軍インパルス開始時には、BastogneからSpimontへ歩兵ユニットを移動させたり、NivesからMoircyへ装甲ユニットを移動させることはできません。いずれも移動先エリアへ補給線を引くことができないからです。

第一インパルスにドイツ軍がBastogneで攻撃を行い、連合軍ユニットを除去したと仮定してみましょう。Nivesの装甲ユニットは移動も戦闘もしていません。連合軍インパルスに連合軍プレイヤーがBastogneやSprimontへユニットを移動させなかった場合(Bastogneへ移動させると戦闘が強制されます)、ドイツ軍第二インパルスの開始時にドイツ軍はBastogneとSprimontを通過してMoircyへ補給線を引くことができるようになります。この時点で、Nivesにいるドイツ軍装甲ユニットはMoircyやその先のエリアへ移動することが可能になります。

架橋

ドイツ軍はDasburgからMarnachへと川を越えて3戦力の機械化ユニットを移動させました。この移動を行うためには、機械化ユニットは部隊内の車両をDasburgに残し、徒歩で川を渡る必要がありました。この移動には、爆破された橋梁を越えるための3MPに加えて、Marnachに他のユニットがいるための1MPを消費します。Dasburgにいるドイツ軍の装甲ユニットは爆破された橋梁を越えることはできません。この後Marnachでの戦闘が解決されます。ドイツ軍の機械化ユニットが戦闘に生き残れば、Dasburgにいるドイツ軍工兵ユニットがこのインパルスの終了時に橋梁の修理を試みることができます。

橋梁修理の試みが成功すれば、ドイツ軍の機械化ユニットは次のターンに8移動力を消費することができます。また、ドイツ軍装甲ユニットが次のインパルスに橋を渡ってMarnachの

連合軍ユニットを攻撃することができます(機械化ユニットはすでに攻撃を行っており、このターン中は再度攻撃に参加することはできません)。橋梁修理の試みが失敗した場合、ドイツ軍機械化ユニットは他の爆破されていない橋梁を通して補給線を設定できない限り、以後のターンに5移動力しか消費できません。



戦闘でドイツ軍機械化ユニットが除去された場合、橋梁修理を試みることはできません。

アメリカ軍の反撃により、橋梁修理が完了する前にドイツ軍機械化ユニットが除去された場合(一回目の橋梁修理の試みが失敗しているものと仮定します)、ドイツ軍工兵ユニットは他のドイツ軍ユニットがMarnachに入るまでは橋梁修理の試みを行うことができません。この場合も、橋梁修理 DRM はマップ上に留まります。

デザイナーズノート

リサーチ

TitMのデザインに際しては、いわゆる主要資料というものをほとんど参照していません。また、使用した著書もごくわずかです。プレイしやすく楽しいゲーム、熟練プレイヤーはもちろん、いわゆる「初心者」にもやりがいのあるゲーム。それがデザインコンセプトなのです。歴史的な精度は二の次、リアリティは三の次としました。そして、バルジの戦いでの最初の一週間を、納得のいく抽象化によって再現したのが本作です。

戦闘の雰囲気、そして歴史上必要な情報は、Hough ColeのThe Ardennes: Battle of the Bulge、Charles MacDonaldのA Time for Trumpets、SLAM MarshallのBastogne: The First Eight Daysなどから得ました。他にも伝記の形になっている書物などが多数ありますが、私にとってこの戦役に対する決定的な印象を与えたのが、先に挙げた3冊の書物でした。戦闘序列は、アバロンヒルの『Battle of the Bulge (1981年)』と3Wの『Hitler's Last Gamble』、MacDonaldの著書に添付されていたDanny Parkerの戦闘序列表、そしてGeneral誌Vol.23#3に掲載された「Kampfgruppe Peiper」

を参考にしました。そして表計算や各種の検証を経て、私は「戦力」を使用したシステムを採用したのです。マップ作成では、まず最初に現在発行されている道路地図を参考とし、さらにカリフォルニア大学パークレイ校ですばらしい地図資料を見つけることができました。そして仕上げに、1928年から64年にかけてのこの地域の地形図を使用したのです。

バルジの戦いの資料を読み込むにつれて、三つの主要な課題が浮かび上がってきました。一つは、地形的に分断されたこの戦場では、互いに孤立に近い状態で兵士達が戦っている場面が多かったこと。二つは、ドイツ軍の質の低下——顔面ほどの力を発揮できず、またモラルも低かったという点。そして最後に、砲兵の質です。アメリカ軍勝利に対して砲兵が果たした役割は大きく、対するドイツ軍は、せいぜい貧弱な支援が精一杯で、ほとんどの場合、存在しなかったも同然という状態でした。砲兵の状態について、もし両軍の立場が入れ替わっていたら、アメリカ軍がバスターニュを保持できたとは考えられません。

デザイン上の決断

マップ: 主立った戦闘が町や交差点を巡る、互いに関連性のない戦闘の連続だったという視点に立った場合、ポイント・トゥ・ポイント(PtP)の移動システムは理にかなっています。抵抗拠点を迂回するというドイツ軍の作戦方針は、ほとんどの場合に限られた成功しかおさめられませんでした。また、比較的小規模な部隊が、強化された陣地で頑強に抵抗して、ドイツ軍の優勢な戦闘団を拘束したことも度々ありました。攻撃側の成功は、主に防御陣地に隙間を発見した場合が多く、さもなければ、迂回によって防御側が後退したり、包囲されたというケースがほとんどです。PtPシステムはヘクスのそれよりもあきらかに機動の余地が少なくなります。従って、地形効果の重要性はヘクスマップに比べて低下します。プレイヤーによっては、リエージュやナミュール、クレルヴォーなどが陣地化されていないことに対して異議を唱えるかもしれませんが、私はそのことに意義を見いだしません。クレルヴォーについては、マップに描いていません。12月16日の戦闘で焦点になっていたのはマー

ルナッハの交差点だったからです。また、アーヘン〜ルクセンブルク〜アルロンが、このキャンペーンでは南北方向での境界線のような役割を果たしています。そのうち、アーヘンについては、この時点で連合軍に奪われていた唯一の大都市だったので、VP 対象となっています。アーヘンの奪回による宣伝効果は無視できませんし、アントワープを目指す上でも重要な道路となります。ルクセンブルクとアルロンも、この戦闘が行われた地理的南限における重要な道路網を担っていますので、両軍にとって攻防戦の目標になるように、VP が設定されています。

ディベロップを進める過程で、マップは大幅にスリム化しました。当初、道路の種類はもっと多く、地形効果まで考えられていました。しかし、システムをシンプルにするために、これらの多くは排除されました。プレイヤーの雰囲気をかき立てるために、マップの見た目を PTP からエリアに改めました。森や町が描かれていないのでは、アルデンヌの戦いをプレイしている気分にならないという意見があったからです。

カウンター：カウンターによる部隊の編成は、実際のそれと厳密に一致しているわけではありません。当初、私は連隊スケールのゲームを考えていましたが、その場合だと 500 〜 600 ものカウンターが必要になってしまいます。そこで私は、師団ごとにおおざっぱな戦力を決めてから、これを実際の編成と大きく食い合わない程度に再配分したのです。こうしてマーカー込みでも 352 個（編註：GMT 社からオリジナル作の数字です）のゲームとなりました。

モラルと訓練については重要視しましたが、過大評価は避けています。ドイツ軍プレイヤーは、相手の連合軍より優れた指揮を心がけてください。戦力については、たとえばアメリカ軍第 2 師団には 4 ユニット合計 12 戦力が与えられていますが、同じく第 99 師団には 2 ユニット 6 戦力しか与えられていません。これは第 2 師団が歴戦のベテラン師団であり、AFV 戦力も充実していたのに対して、第 99 師団は新兵ばかりで、装備も不足がちだったためです。

装甲（機甲）ユニットには、戦車はもちろん、自走砲や駆逐戦車も含まれていると考えます。機械化ユニットは、機甲歩兵や装甲擲弾兵、自走対空砲などを含んでいます。自動車化ユニットと歩兵ユニットについては説明無用でしょう。対戦車戦での彼らの主武装は成形炸薬兵器となっています。工兵は橋梁の破壊／建築に際して強力な力を発揮します。また、戦闘では限られた戦力しか発揮できませんが、軍団や軍に直属した戦闘工兵部隊は非常に重要な役割を果たしてきました。

砲兵

ゲームにおける一般的な意味での「砲兵」ユニットを省略したことが、このゲームでの重要な決断でした。砲兵支援は、本来、前線から無線で要請されるものでしょう。だとするならば、実際にカウンターを用意する必要があるでしょうか。砲兵指揮所に連絡を入れ、もし使用可能な砲兵があるならば支援が行われ、攻撃ないし防御に的確な火力を得られるという手続きを、私は想定したのです。戦闘が重要であるほど（つまり大規模なほど）、支援を得られる可能性が大きくなっています。

洗練された連絡システムの確立、機動性に優れた砲兵、そして防御側に立っていたという状況。こうした点から、砲兵に関しては、アメリカ軍の方がはるかに優勢です。防御時の連合軍にとって、支援砲撃がどれほど決定的な効果を発揮するか、それはプレイを

始めれば即座に理解できます。対するドイツ軍は支援要請に成功するだけで御の字。実際に命中弾を与えようものなら、望外の慶事でしょう。砲兵に関するルールは、多くのテストと調整を加えて得た結論です。支援砲撃に絶対があり得ないこと。これが重要であると考えています。観測員の不在、タイミングの悪さ、砲弾の不足など、支援砲撃の失敗には、様々な要因が考えられるからです。

移動

移動システムには自信があります。この有効性には、ドイツ軍を 3 〜 4 回経験しなければ気づかないかもしれません。効果的な攻撃をしようと企てるたびに、フラストレーションがたまるはずですが、二種類の道路が存在すること、渋滞を表す追加 MP 消費、そして兵科ごとの許容 MP。これ以上（このゲームでバルジの戦いを再現する上では）に必要な要素はないのです。

自動車化されたユニットは、一級道路を使えば一回の移動でマップの半分も移動できますが、二級道路を使うと 2 エリアしか移動できません。開発中は、もっと多くの種類の道路を想定していましたが、最終的にはこのような明確なデザインに落ち着きました。

戦闘

バルジの戦いは激しい消耗戦だったので、ステップ損失型の戦闘結果は適切に思われました。また、攻撃側のドイツ軍に損害が多く出たことから、防御側に先制射撃を認めたルールが適切と考えました。戦闘は激しく、危険に満ちていたのです。また、事前に結果がわかってしまうような戦闘ルールを避けました。10 面体を使用するのはそのためです。戦闘の度に、プレイヤーは身を乗り出すような興奮を覚えるでしょう。戦闘に投入した部隊が精鋭だったのか、それとも役立たずの兵隊だったのか、それはダイスを振ってみるまでわからないからです。アルデンヌの森のような地形の厳しい戦場では、攻撃側の機動が制限されるため、防御側は非常に有利でした。そのため、防御側の攻撃は大幅に命中しやすくなっているのです。

橋梁の爆破と架橋

ランダム要素を盛り込んで、事前予測を可能な限り防ぐことを念頭にデザインした訳ですから、橋梁の橋梁の破壊と架橋についても例外はありません。破壊については、トロー・ボン の 2 か所とヴェルボモンで成功し、スタヴローとウルセヴァルでは失敗した実例を基準にしています。

細目

ドイツ軍の補給に携わった人員は、アルデンヌ攻勢が大規模なものであることを知らされていましたが、6 日の作戦行動に困らないだけの物資を与えられていました。したがって、燃料補給に関するルールは簡略化しました。

同様に、最初の六日間では活躍していなかった航空機もルールから除外しました。塹壕は非常に有効だったので、ルールに盛り込んでいます。諸兵科連合効果はぜひとも盛り込みたい要素でした。というのも、あらゆる時代を通じて、軍事的に重要な要素だからです。現代戦の三要素である機甲戦力・歩兵・砲兵をユニット化したのもそのためです。

私は攻撃側にもみペナルティを与えました。戦車や砲の支援を欠いた歩兵の攻撃は、多大な損害を伴うものだからです。こうした簡略化に異を唱えられても、システムには反映しませんでした。また、このスケールのゲームでは、補給を単純にすることも重要です。私

は必要最小限度までしか盛り込んでいません。

インパルス・システム

常に予備兵力を準備しておくこと。この考え方を私は好んでいます。実際、予備を考慮することは、軍事的常識であるはずです。前線での成功を拡大するために、攻撃側には予備が必要です。防御側は突破口をふさがなければなりません。当初、私は夜間ルールも入れて、4 インパルスのゲームを考えていましたが、これは機能しませんでした。そこで、夜間を除外して 3 インパルスに改めたところ、これが非常に有効であることがわかりました。攻勢を維持するため、ドイツ軍は交互躍進を多用することになりますが、渋滞が発生するため、すぐに困難に陥るでしょう。

スタック

以下の二つの状況を再現するために、1 エリアに 4 ユニットかつ 10 戦力までというスタックの二重制限を導入しました。

1. ドイツ軍が一戦闘に投入する戦闘力を縛るため。
 2. 攻撃能力に対して消耗が与える影響を、より明確にするため。
- これにより、ステップ損失型のシステムの個性が際立ちます。

クオリティと優先目標

ある理由から、この作偽的ルールを盛り込みました。それは、もしこのルールで縛らなければ、アメリカ軍はドイツ軍の戦車と工兵だけを狙い撃ちして、国民擲弾兵を無視するに違いないからです。これではシミュレーションではありません。ですから、このルールはベストではないのですが、しかし、よりましにはなっています。ただ、このルールを多少和らげるために、防御側について 1 戦力の攻撃ユニットに対する攻撃義務をなくしました。さもないと、ルールの裏をかいた戦術が可能になってしまうでしょう。

まとめ

簡単にプレイできて、楽しいバルジ。それがデザインのねらいでした。この目標は、おおむね達成できたと思います。明確でおかしな癖がなく、単純ながら、作戦的な可能性が様々な見いだせるゲーム、それが私のもっとも理想とするところですが、せっかくゲームをするならば、私は難解なルールをにらみ続けるより、その時間を盤面に集中したいと願うプレイヤーなのです。そしてバルジの戦いならば、その勝敗はミューズ川で決するべきでしょう。このゲームのドイツ軍は、明らかに史実以上の事を実施できる能力を持っていますが、そうしなければ、少なくとも私にとっては、興味を持てるゲームになり得ませんでした。また、デザインを開始して早々に、キャンペーンレベルでのデザインはあきらめました。キャンペーンは規模が大きすぎますし、連合軍の大量増援到着後の攻守の切り替えを完璧に再現することが困難だったからです。そんなことで頭痛を起こすのがいやでした。十年ほどの努力の後に、それなりに満足できる仕上がりになったとおもいます。

1999 年 レイ・フリーマン

■本ルールブックはコマンドマガジン第 62 号付録『Tigers in the Mist』をより簡便に遊んでいただくために加筆修正が施されています。同ゲームをプレイする際は、こちらを印刷してご利用ください。なお、同ゲームをプレイする以外の目的での本稿の無断使用・転載及びそれに準じる行為は固くお断りいたします（編集部）。