

# 『モンスの戦い』 正誤表

更新履歴：

2010年4月8日

## カウンターシート

### 【訂正】

ドイツ軍第IV軍団第8師団4J/8の裏面

× 44

○ 1-4

## 4.2 初日におけるドイツ軍の勝利条件

### 【訂正】

× 橋全6ヘクス(2009～

○ 橋全7ヘクス(1809、2009～

× ヘクス3308には道路用と鉄道用で橋が2本～

○ ヘクス1809、2009、3308には橋が2本～

## 7.2 ZOCの制限

### 【訂正】

× 同様に、ヘクス3513のユニットは隣接する六つのヘクスに、

○ ヘクス3513のユニットは隣接する六つのヘクス全てにZOCを及ぼしません。

### 【明確化】

住宅地&工業地にはZOCが及びませんが、住宅地&工業地にいるユニットは隣接するヘクス(ただし住宅地&工業地以外の地形)にZOCが及びます。

## 8.2 ドイツ軍の増援

### 【訂正】

第4ターンのドイツ軍移動フェイズ：

第4軍団

× ●ヘクス3900：第4軍団第7師団の全ユニット

○ ●ヘクス2700：第4軍団第7師団の全ユニット

## 9.13 運河ヘクスサイド

### 【FAQ】

Q. 9.13では「橋がない限り運河ヘクスサイドを越えての移動、白兵戦はできない」とあるが、12.6では「運河ヘクスサイド越し(橋の有無は問わない)」とある。どちらが正しいのか？

A. 9.13が正しく、橋のない運河ヘクスサイド越しに白兵戦を行うことはできません。河川ヘクスサイドは橋の有無に関係なくマイナス1修正、運河ヘクスサイドは橋がある場合のみ白兵戦可能で、その場合もマイナス1修正が適用されます。

## 9.16 橋

### 【訂正】

× (ヘクスサイド1523／1624など)

○ (ヘクスサイド1522／1623など)

## 9.21 BEFの移動と白兵戦の制限

### 【追加】

イギリス軍ユニットはマップ北端から2ヘクス以内(例えばヘクス1001、1101、1201など)に進入できません。それより南のヘクスにいるイギリス軍ユニットが北端から2ヘクス以内の白兵戦を行うことは可能ですが、戦闘後前進(12.13参照)は行われません。このルールは観測効果、ライン・オブ・サイト、砲撃を制限することはありません。

### 【追加】

## 14.0 選択ルール

### 14.1 夜間ゲーム・ターン

第7、第8ゲーム・ターンは夜間です。夜間ゲーム・ターンには、ドイツ軍の行軍隊形と両軍の砲撃は行えません(両軍とも白兵戦は可能です)。また、イギリス軍プレイヤーは移動／移動のシークエンスを選択できません。

### 14.2 戦闘前退却

ドイツ軍が白兵戦を宣言した後、防御射撃を解決する前に、イギリス軍騎兵及び騎馬砲兵は2ヘクス退却することで戦闘を回避できます。この退却でドイツ軍ZOCに進入することはできません。また通常の移動で禁じられているような動きもできません。退却により、元いたヘクスから2ヘクス離れなければなりません。なおこの退却時、自軍ユニットの存在がドイツ軍ユニットのZOCを打ち消すことはありません。

### 14.3 狡猾なドイツ兵

この戦闘中、学童が姿を現したためにイギリス兵は射撃を停止しました。ドイツ軍はこの機会を利用して前進しました。そこでゲーム中1回だけ、ドイツ軍プレイヤーは「Kinder! (子供がいるぞ!)」と宣言できます。次に行われるイギリス軍による防御射撃は、実際の地形がどうであれ、建築物に対して行われるものと見なされます。

### 14.4 フランス軍の存在

コンデ及びその西方にいたフランス軍部隊を考慮し、第1～7ゲーム・ターンの間、ドイツ軍及びイギリス軍ユニットは、以下の範囲に対して移動、白兵戦を行えません。ヘクス1005、1105、1206、1306、1407、1507、1608、1708、1609、1509、1510、1411、1412、1312、1214、1114、1115、1116、1117、1018、1019、及びマップ西端で囲まれた範囲は、初日には進入できません