



郵便はがき



『アラスの反撃』簡易ルール

1.0 はじめに

このゲームは1940年5月21日に行われた、連合軍によるドイツ軍に対する反撃を再現しています。

2.0 コンポーネント

自作するか、『コマンド・マガジン』第89号の駒シート収録の駒(ユニット、マーカー)をご利用ください。イギリス軍第17旅団はオプションです。88ミリ砲はマーカーです。ユニット左下の数字は戦闘力、右側の数字は移動力です。灰色と黒色はドイツ軍、赤(イギリス軍)と青(フランス軍)は連合軍です。

3.0 ゲームの準備

部隊名が書かれたヘクスにユニットを置きます。ヘクス列最南端はターン記録トラックとしても使用しますが、マップの一部であり、ユニットが進入することも可能です。88マーカーはマップ外に保持。

4.0 勝利条件

ドイツ軍は第8ターンまでにマップ西端からいづれかのユニットが突破すれば勝利。連合軍はそれを阻めれば勝利。

5.0 プレイの手順

連合軍ターン(先攻)とドイツ軍ターンを交互に繰り返します。ドイツ軍ターンは 1.移動、2.戦闘、3.回復フェイズを順番に行いますが、連合軍ターンは連合軍プレイヤーの任意で好きな順番で行えます。

6.0 支配地域と混乱

全てのユニットが隣接する6つのヘクスに支配地域(ZOC)を持ちますが、混乱状態のユニット(裏返しにして表示)はZOCを持ちません。移動時に敵軍ZOC(EZOC)に進入すると停止、戦闘はZOC内の敵軍ユニットに対して任意で行えます。EZOCからEZOCへの直接移動不可、戦闘後前進は可。ただしEZOCから2ヘクス目の戦闘後前進は行えません。混乱状態のユニットは自軍回復フェイズに自動回復します(EZOCにいても可)。混乱状態のユニットは移動、戦闘不可。退却は可。EZOCを持ちませんが戦闘(防御)は可能です。

7.0 移動とスタック

7.1 移動の基本 平地は1移動力、道路沿いなら0.5移動力を消費。河川越しは+1移動力を消費しますが、道路越しに移動する時は河川の効果は無視できます。

7.2 スタック 両軍ともにスタック不可。スタック制限はフェイズ終了時に適用します。

8.0 戦闘

8.1 戦闘の基本 自軍戦闘フェイズに隣接する敵軍ユニットを攻撃できます。攻撃は任意です。攻撃側戦闘力:防御側戦闘力の戦闘比を計算し(端数が生じた時は防御側有利に切り上げ/切り捨て)、戦闘結果表を用いてダイスを振って結果を出します。1:2未満は1:2、4:1以上は4:1のコラムを使用。シフト修正はその上層/下層から行います。事前に全ての戦闘の組み合わせを宣言する必要はありません。

8.2 コラム・シフト 連合軍ターン、移動フェイズより戦闘フェイズを先にを行う時は右1コラム・シフト。

8.3 ダイスの目修正 防御側がアラスにいる時はダイスの目から1を引きます。

8.4 戦闘結果 Ar……攻撃側1ヘクス退却。C……効果なし、何も起こらず。D1……防御側1ヘクス退却。D2……防御側2ヘクス退却。De……防御側壊滅。Ex……相互損害、両軍1ユニットずつ除去。

8.5 退却 退却は常に攻撃側プレイヤーが行います。退却したユニットは混乱状態になります。連合軍の場合、戦闘より先に回復を行うと、Arの結果を受けたユニットが回復できなくなるので注意。EZOCやマップ外には退却できません。退却可能なヘクスのないユニットは除去されます。

8.6 ロンメルのパニック ドイツ軍ユニット1個が1ヘクス退却することにターン記録マーカーを1つ先に進めます。ドイツ軍ユニット1個が除去されると3つ先へ進めます(それだけ勝利が困難になります)。

8.7 戦闘後前進 歩兵は1ヘクス、戦車は2ヘクス可能です(ただし、6.0参照)。

8.8 88ミリ砲 ドイツ軍は1回だけ、連合軍戦闘フェイズに連合軍が攻撃を宣言した直後に88マーカーを使用できます。「8」戦闘力でその戦闘に参加する戦車(のみ)を攻撃し、結果を直ちに適用します。攻撃側に対する損害は無視します。戦車に対する結果を適用した後、連合軍の攻撃を解決します。