

Arnhem: The Farthest Bridge アルンヘム: 遠すぎた橋 ver.1.0

製作: コマンド・マガジン編集部

10.0 はじめに

『アルンヘム』は1944年9月に行われた、オランダにおける連合軍の空挺作戦のシミュレーションです。

10.1 第1プレイヤー

連合軍プレイヤーが常に第1プレイヤーになります(3.0章参照)。

11.0 増援

増援は、指定されたゲーム・ターンの自軍移動/機械化移動フェイズ開始時に、指定されたヘクスまたはヘクス範囲から登場します。増援ユニットは登場した移動/機械化移動フェイズに移動できますが、他のユニットがいるヘクスに登場したり、そのようなヘクスで移動を終えたりすることはできません。

11.1 増援の登場

増援は指定されたゲーム・ターンに登場します。「連合軍」には米軍、英軍、ポーランド軍が含まれます。

ドイツ軍

第1ゲーム・ターン	
ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
3-3-7	3907-3916
3-3-7	3907-3916
3-3-7	0701-0901
3-3-7	0701-0901
5-5-10	3824
4-4-7	3925
2-2-12	3326
第2ゲーム・ターン	
3-3-7	3907-3916
5-3-10	0725
4-4-10	0726
第3ゲーム・ターン	
2-2-7	1726-2726
2-2-7	1726-2726
2-3-7	0126-0825
2-3-7	0126-0825
2-3-7	0126-0825
3-4-7	3326
4-3-10	0126-0825
第4ゲーム・ターン	
4-4-10	3326
第5ゲーム・ターン	
2-3-7	0701-2301
2-3-7	0701-2301
5-5-10	0701-2301
3-4-7	3326
第7ゲーム・ターン	
3-3-7	0901-2301
3-3-7	0901-2301
1-2-7	0901-2301
第8ゲーム・ターン	
2-3-7	0901-2301

ポーランド軍 (連合軍)

第5ゲーム・ターン	
ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
2-2-7 (1/Pol)	アルンヘムから7ヘクス以内
2-2-7 (2/Pol)	アルンヘムから7ヘクス以内
第7ゲーム・ターン	
2-2-7 (3/Pol)	アルンヘムから7ヘクス以内

米軍 (連合軍)

第1ゲーム・ターン	
ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
9 x 2-2-7	第101師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内
9 x 2-2-7	第82師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内
第3ゲーム・ターン	
2x 2-3-7 (G)	第101師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内
第7ゲーム・ターン	
2x 2-3-7 (G)	第82師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内

英軍 (連合軍)

第1ゲーム・ターン	
ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
3 x 2-2-7	第1師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内
3 x 2-2-7 (G)	第1師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内
第2ゲーム・ターン	
3 x 2-2-7	第1師団ドロップ・ゾーンから7ヘクス以内
4-3-10	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
3-3-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
3-3-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
3-3-10 (E)	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
第3ゲーム・ターン	
2 x 4-3-10	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
2 x 5-5-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
第4ゲーム・ターン	
2 x 5-5-7	Eindhovenに隣接するマップ端から進入
第8ゲーム・ターン	
4-3-10	Eindhovenに隣接するマップ端から進入

11.2 増援登場の時期

増援は自軍移動フェイズ開始時に登場します。登場ヘクスに進入するのに通常の移動コストを消費し、残った移動力で移動を継続で

きます。移動フェイズに登場しなかった機械化部隊は機械化移動フェイズに登場し、残った移動力で移動を継続できます。

11.3 増援登場の場所

11.1 に指示されたヘクスまたは範囲に登場します。

降下ヘクスに置かれた空挺部隊は、「スカッター」判定を行います (11.4 参照)。

11.4 空挺降下によるスカッター (偏差)

各空挺部隊を降下ヘクスに置いた後、パラシュートが風によって流されることを表す「スカッター」判定を行わなければなりません。各空挺ユニットにつき、ダイスを1個振ります。(G) ユニットはグライダー降下を行うため判定の必要はありません。隣接する六つのヘクスに対して、北から時計回りに1~6の数字を順に割り振り、出た目と同じヘクスへ動かしします。

スカッターした先に敵軍ユニットがいる、またはマップ外にスカッターした場合は、空挺ユニットを除去します。

都市 (町ではなく) または森林 (道路、小径の有無に関係なく) にスカッターした空挺ユニットは減少戦力になります。

スカッターした先に自軍ユニットがいた場合は減少戦力になりません。さらに、隣接する他のユニットがないヘクスに移動しなければなりません。そのようなヘクスがない時は、降下した空挺ユニットを除去します。

EZOC にスカッターした空挺ユニットは減少戦力になります。EZOC かつ自軍ユニットがいるヘクスにスカッターした空挺ユニットは除去されます。

グライダー・ユニット (1/325, 2/325, 1/327, 2/327, 1B/1, 7C/1) は、非混合 (Mixed) 地形に着陸した時、クラッシュする可能性があります。非混合地形にグライダー降下したユニットにつき、ダイスを1個振ります。起伏地 (Broken) なら「1」、荒地 (Rough) なら「1-2」、町または森林なら「1-3」、都市なら「1-4」の目が出ると減少戦力状態になります。さらに EZOC の場合は除去されます。

降下した空挺ユニットは、11.2 に従い、通常通り移動を行えます。降下と移動を終えたら、次の空挺ユニットの移動を行います。降下後に移動をする場合、降下したヘクスの地形に応じて移動コストを消費します。EZOC に降下した空挺ユニットは EZOC を離脱できますが、その移動フェイズ中には他の EZOC には進入できません。

11.5 増援と戦闘

増援ユニットは、登場したゲーム・ターンに通常通り戦闘を行えます。登場ヘクスに敵軍ユニットがいる時は、その敵軍ユニットがいなくなるまで、そのヘクスから増援を登場させることはできません。

12.0 連絡線(ドロップ・ゾーン)

ゲーム開始時、連合軍はドロップ・ゾーン・マーカー3個をマップに配置します(18.0章参照)。これは連合軍の各空挺師団に対する、空中補給ゾーンを表しています。ドロップ・ゾーン・ヘクス一つにドイツ軍ユニットが進入すると、連合軍の3個の「+3」支援射撃マーカーがゲームから取り除かれ、毎ゲーム・ターンの連合軍支援射撃マーカー数が3減少します。ドロップ・ゾーン・ヘクス二つにドイツ軍ユニットが進入すると、全ての「+3」支援射撃マーカーがゲームから取り除かれ、毎ゲーム・ターンの連合軍支援射撃マーカー数が6減少します。

注意：英軍のドロップ・ゾーン・ヘクスがドイツ軍ユニットに占

領された時は、連合軍は英軍の「+3」支援射撃マーカーを取り除きます。米軍のドロップ・ゾーン・ヘクスがドイツ軍ユニットに占領された時は、米軍の「+3」支援射撃マーカーを取り除きます。

13.0 EZOC

増援ユニットは EZOC に登場できますが、EZOC に関する通常のルールが適用されます (6.0 参照)。

14.0 橋梁破壊

連合軍ユニットが橋梁ヘクスサイドに接するヘクスに進入した瞬間に、その橋梁ヘクスサイドが接するいずれかのヘクスが任意のドイツ軍ユニットの移動力 (MP 換算ではなくヘクス数換算) 以内であれば、ドイツ軍プレイヤーはその橋梁の爆破を試みることができます。ダイスを1個振ります。

●運河橋：1-3

●鉄橋：1-2

●ハイウェイ橋：1

上の目が出れば、その橋梁は破壊されます。

ゲーム・ターン開始時に、連合軍ユニットが隣接している橋梁ヘクスサイドは破壊を試みることができません。

橋梁破壊は任意です。一度破壊された橋梁は、連合軍の工兵ユニットによって修理されるまで (14.2 参照) 破壊されたままです。ドイツ軍は橋梁を修理することができません。

14.1 破壊された橋梁

橋梁が破壊されると、そのヘクスサイドは直ちに河川または小川ヘクスサイドになります。移動、戦闘において、以後は河川または小川ヘクスサイドとして扱います。

注意：渡河できないユニットであっても、橋梁のない河川越しの攻撃は行えます。しかし、戦闘後前進はできません。同様に、渡河できないユニットは、橋梁のない河川越しの退却はできません。

14.2 橋梁の修理

連合軍プレイヤーは、自軍移動/機械化移動フェイズ中に、自軍工兵ユニットの移動力 (MP 換算ではなく移動力換算) 内にある、破壊された橋梁ヘクスサイドの修理を試みることができます。橋梁ヘクスサイドに接するいずれかのヘクスが移動力の範囲内であれば修理を行えます。ただし、そのいずれかのヘクスにドイツ軍ユニットがいる、または EZOC の時は修理できません。ダイスを1個振ります。

●運河橋、鉄橋：5-6

●ハイウェイ橋：4-6

上の目が出れば修理は成功します。修理は任意ですが、修理を行ったら、その結果はそのゲーム・ターンの間、持続します (つまり、失敗すると、そのゲーム・ターン中は同じ橋梁に対して修理判定は行えないわけです)。ただし、修理が成功しても、以降のゲーム・ターン中に、ドイツ軍は橋梁破壊を試みることが可能です。ドイツ軍は橋梁修理を試みることができません。

15.0 渡河

連合軍プレイヤーは、工兵ユニットを用いることで、工兵ユニット自身を含む連合軍ユニットを、橋梁があるものとして河川、小川ヘクスサイドを通過することができます。ただし、そのヘクスサイ

下に接するヘクスがEZOCに入っていない限りはなりません。移動／機械化移動フェイズ中に、河川、小川ヘクスサイドに接するいずれかのヘクスが、工兵ユニットの移動力の範囲内（MP換算ではなくヘクス数換算）であれば、工兵ユニットは架橋できます。工兵ユニットが架橋したヘクスサイドは、そのゲーム・ターン中は橋梁があるものと考えます（その仮設橋に対して、ドイツ軍は破壊を試みることはできません）。橋梁が破壊されたヘクスサイドに対しても架橋できますが、その効果は一時的なものであり、14.2の修理が行われたものとは考えません。工兵ユニットが架橋したヘクスサイドを通過して、道路移動を行うことも可能です。

架橋の影響は、工兵ユニットが別の河川、小川に架橋しない限り続きます。連合軍プレイヤーはいつでも異なる河川、小川ヘクスサイドに架橋することができますが、二つの異なる河川、小川ヘクスサイドに、同じゲーム・ターン中に架橋することはできません。

架橋されたヘクスサイドはドイツ軍ユニットを含めて、橋梁があるものとして攻撃を行うことができます。

16.0 支援射撃の制限

連合軍プレイヤーは8.3に従って支援射撃マーカースを使用できますが、米軍ユニットしか参加していない戦闘では、英軍支援射撃マーカースは1個だけ使用できます。同様に、英軍ユニットしか参加していない戦闘では、米軍支援射撃マーカースは1個だけ使用できます。

英米両軍のユニットが参加している戦闘では、使用できる支援射撃マーカースに戦闘はありません。

この制限は、ポーランド軍ユニットには適用されません。

17.0 勝利条件

連合軍プレイヤーはゲーム中いつでも、空挺、グライダー以外の連合軍ユニットが、アルンヘム（3423, 3523, 3524）のいずれか2ヘクスを占領すれば、直ちに勝利します。空挺、グライダー以外の連合軍ユニットが1ヘクスだけ占領したのであれば引き分けです。空挺、グライダー以外の連合軍ユニットが1ヘクスも支配できなければドイツ軍の勝利です。

18.0 シナリオ

『アルンヘム』のシナリオは、1944年9月のマーケット・ガーデンの歴史シナリオだけです。連合軍の空挺3個師団が戦線後方に降下、アルンヘムのニーダーライン川に橋頭堡を築く計画でした。

以下のリストに従って、初期配置を行ってください。

ドイツ軍：

ユニット・タイプ：	配置ヘクス：
2-2-7	2025
2-2-7	2325
2-2-7 (BrDf)	2621
3-3-7	3722
4-4-7	3724
2-2-12	
2-2-12 (Grnsn)	

連合軍：

ドロップ・ゾーン：	配置ヘクス：
1st	3919
101st	1007
82nd	2323

ユニットの初期配置は行いません。以下の3個のドロップ・ゾーン・マーカースを置きます。このマーカースの位置を基準にして、連合軍の増援ユニットが登場します。

18.1 自由配置シナリオ

このシナリオでは、両軍プレイヤーは初期配置ヘクスを紙片に秘密裏に記録します。

ドイツ軍：

ユニット・タイプ：	配置ヘクス：
2-2-7	ドイツ国内の任意のヘクス
2-2-7	ドイツ国内の任意のヘクス
2-2-7 (BrDf)	2621
3-3-7	ニーダーライン (Neder Rijn) 川より北の任意のヘクス
4-4-7	ニーダーライン (Neder Rijn) 川より北の任意のヘクス
2-2-12 (9S)	ワール (Waar) 川より北の任意のヘクス
2-2-12 (Grnsn)	マース (Maas) 川より北の任意のヘクス

BrDfを除くドイツ軍ユニットは、都市から2ヘクス以内に配置できません。また2-2-7を除き、マップ南端から5ヘクス以内に配置できません。スタック制限に違反して配置することもできません。

連合軍：

連合軍プレイヤーは、ドイツ国外の任意のヘクスに第1、第101、第82空挺師団のドロップ・ゾーン・マーカースを配置できます。

両軍が記録を終えたら、同時にその内容をオープンし、その内容に従ってユニットの配置を行います。もし、ドロップ・ゾーン・マーカースがドイツ軍ユニットと同じヘクスに配置されることになったら、そのマーカースの配置ヘクスは18.0に従うことになります。