



World War II Wargames Rules

ACTION

ボルトアクション キャンペーンシナリオ オマハ・ビーチへの侵攻

このシナリオは2013年9月期のキャンペーンオリジナルシナリオです。このシナリオは1944年に連合軍によって行われたWWII・第二次世界大戦中の最大級の侵攻作戦であるノルマンディー上陸作戦（オーバー・ロード作戦）の一部をイメージして作成したシナリオです。枢軸側は侵攻を阻止できるのか？連合軍は無事防衛線を突破できるのか？それはあなたの采配に次第！

9月のこのシナリオの勝敗を枢軸軍・連合軍で集計し、結果次第で来月10月期に紹介するキャンペーンのシナリオが変化します。つまり連合軍が優勢であれば上陸後のシナリオを。または枢軸軍が優勢となればそれに合わせたシナリオを紹介する予定です。（集計：2013年9月30日 24：00まで）

集計方法は以下の3パターン。

- ・Facebookのウォーロードゲームズ日本サポートページ内のウォールに書き込む。
- ・Twitterにタグ #ボルトアクション にてつぶやく。
- ・直接スタッフ大野までメールを送信。 kazuhiro.ohno@warlordgames.com

みなさんの激戦の記録をお待ちしています。

なお、ゲーム中の写真も一緒に付けていただくと最高です！写真や戦況は後日レポートにて紹介します！



アーミー規模とポイント集計

今回のキャンペーンで獲得できるアーミー規模によるポイントは以下の通り。

	～800P	801P～1250P	1251P以上
勝利	3 P	5 P	7 P
引き分け	1 P	2 P	3 P
敗北	0 P	0 P	0 P

参戦アーミーについて

本来であればこのノルマンディー上陸作戦は枢軸軍はドイツ、連合軍はアメリカ・イギリス連邦のみの参戦でしたが、今回のキャンペーンでは “もしも参戦していたら” という架空のセッティングで参加することも可能です。その際に勝利した場合には上で紹介している集計のポイントから-1ポイントとなりますが、とにかくボルトアクションのゲームルールに慣れ親しんで欲しいと思い今回は参戦可能とします。また、編成についても今回は各アーミーブック内で紹介されているシアターセレクターのエントリー制限を解除して、ルールブックで紹介されているアーミー編成で参加可能です。もちろん、シアターセレクターの編成を遵守してゲームを楽しむこともOKです！

ゲームテーブルの推奨サイズ

～800ポイント ⇒ 120×120cmくらいまで
 801ポイント以上 ⇒ 120×180cm もしくはそれ以上
 ※あくまで推奨サイズです。プレイヤー同士で調整可能です。

初期配置

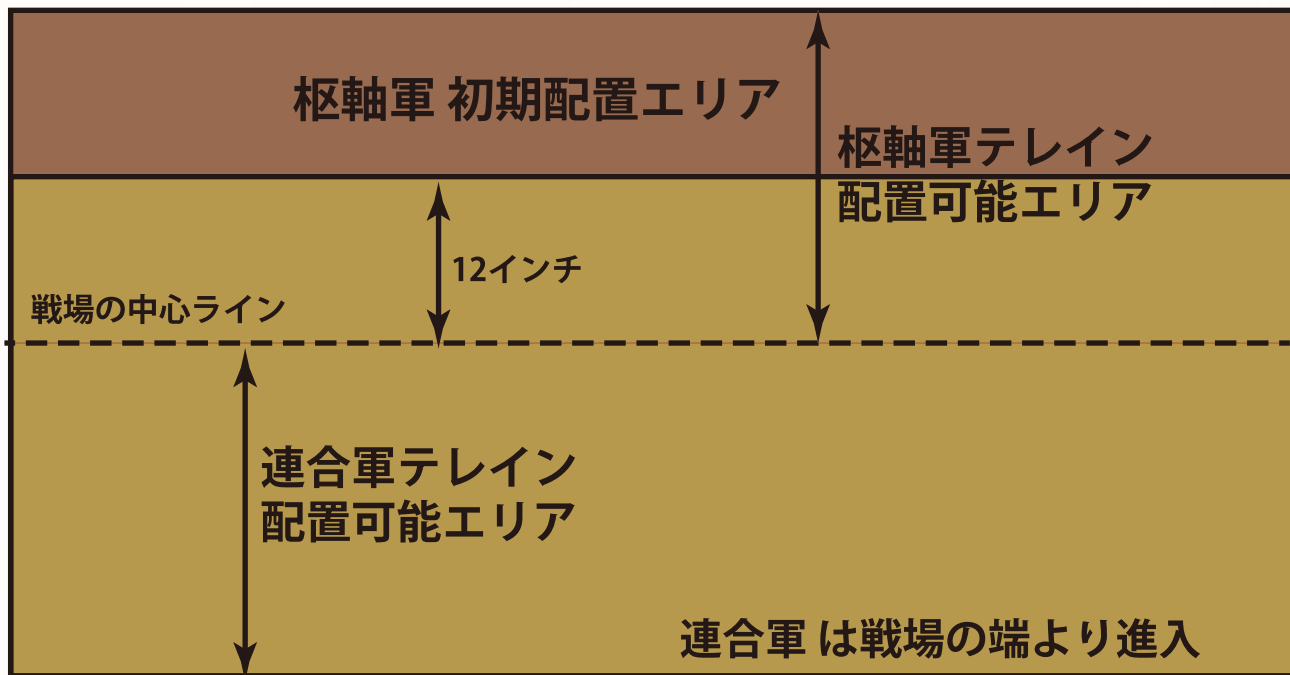
ユニットの配置の前にトレインの配置を行います。防衛側である枢軸軍側のプレイヤーは自分側の戦場の半分にトーチカ・バンカー・サンドバッグなどのトレインを配置してください。(目処として最大で戦場の1/4を埋めるくらいまでの数のトレインを配置。)その後、連合側のプレイヤーが自分側の戦場の半分に3～4つソフトカバーのトレイン(最長でも8インチまで)、もしくは3つまでの(視界を遮るトレイン)を配置可能。トレインの配置が終わったら、防御側である枢軸軍は戦場の中心から12インチ以上離れた初期配置エリア内にすべてのユニットを配置します。連合軍はゲーム前には自分のユニットがいない状態でスタートします。

作戦任務

枢軸軍サイドは連合軍の侵攻を阻止すべく戦場の防衛が任務になります。また連合軍サイドはエリアの制圧と突破が任務になります。つまり総力戦です。

第1ターン目

いよいよ開戦です。オーダーダイスを引く前に攻撃側の連合軍プレイヤーは予備砲撃を行うことが可能です。予備砲撃が終わり、1ターン目がスタートしたら戦場に配置されていないユニットは自分の戦場の端のどこからでも進入させることができますが、『アドバンス』か『ラン』のオーダーを出さなければなりません。ユニットが戦場に入る際には予備戦力のルールのようにオーダーテストが必要になります。なお、連合軍側のプレイヤーはスペシャルルール「強行突破」のルールが当てはまります。





シナリオスペシャルルール

上陸せよ！

連合軍にとってはこの作戦の重要拠点はオマハ・ビーチと位置付け、可能な限り持てる力を注ぎ込んで挑んだ。連合軍側のプレイヤーは自分のHQとチームウェポンのルールを持つスカッドを除くインファントリースカッド1つが全滅した場合、次のターンにあたかもそのユニットがゲームにまだ登場していないユニットとしてみなし、ゲームに投入することが可能。ゲーム中何度でも投入することが可能だが、相手側は全滅した回数だけ勝利ポイントを得ることになる。

潜伏配置

防御側である枢軸軍のユニットはゲーム開始時に潜伏している状態で配置が可能。詳しくはルールブックと対訳版ルールブックを参照。

強行突破

困難を極めることになるこの作戦において、連合軍サイドの誤算のひとつとしてオマハ・ビーチにドイツ第352師団が事前に配置されていたことを把握していなかっただろう。1個大隊ではなく1個師団が構えていたのだから想像を絶する上陸作戦であったことがうかがえる。

この状況を再現するために、連合軍側のプレイヤーは自分のユニットを戦場に投入させるためのオーダーテストの修正値は-1ではなく-2で行うこと。また土気テストに成功した際に2D6の合計が6以上だった場合、インファントリー、ビークルに関わらずそのユニットはD3-1本のピンマーカーを受けての進入となる。また、フーバーを起こし戦場の端に追いやられてしまったスカッドは「伏せろ：ダウン」の状態ではなく、全滅することになる。

ゲームの長さ

プレイヤーはゲームを何ターン進行したのかを数えておいてください。6ターン目が終わったらD6を振ってください。1・2・3が出たらそこでゲームが終了し、4・5・6が出たらもう1ターン行います。

勝利条件

このシナリオではゲーム終了時のポイントの合計で勝敗を決定します。

- ・全滅させたユニット1つに対し+1ポイント
- ・連合軍側が枢軸軍側の戦場の端を突破した場合、ユニット1つにつき+2ポイント
- ・連合軍側のHQが枢軸軍側の戦場の端を突破した場合、+3ポイント
- ・ゲーム終了時一度も戦場に登場できなかったユニット1つにつき-2ポイント

ポイントの合計が相手より3ポイント以上差がついていた場合に勝利。それ以外の場合は引き分けとなる。

OSPREY
PUBLISHING

