



World War II Wargames Rules

BOLT ACTION¹

ボルトアクション キャンペーンシナリオ
侵攻者たちを掃討せよ!

このシナリオは2013年10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。9月の結果を受けてシナリオが変化しました。

9月のシナリオの勝敗の結果、**枢軸軍64ポイント 連合軍38ポイント** となり、枢軸軍のシナリオを紹介することが決定しました。10月は枢軸軍が優勢のシナリオ「侵攻者たちを相当せよ！」でボルトアクションを楽しんでください！引き続きポイントの集計も行います！奮ってみなさんの参加・出陣をお待ちしています！

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WEB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

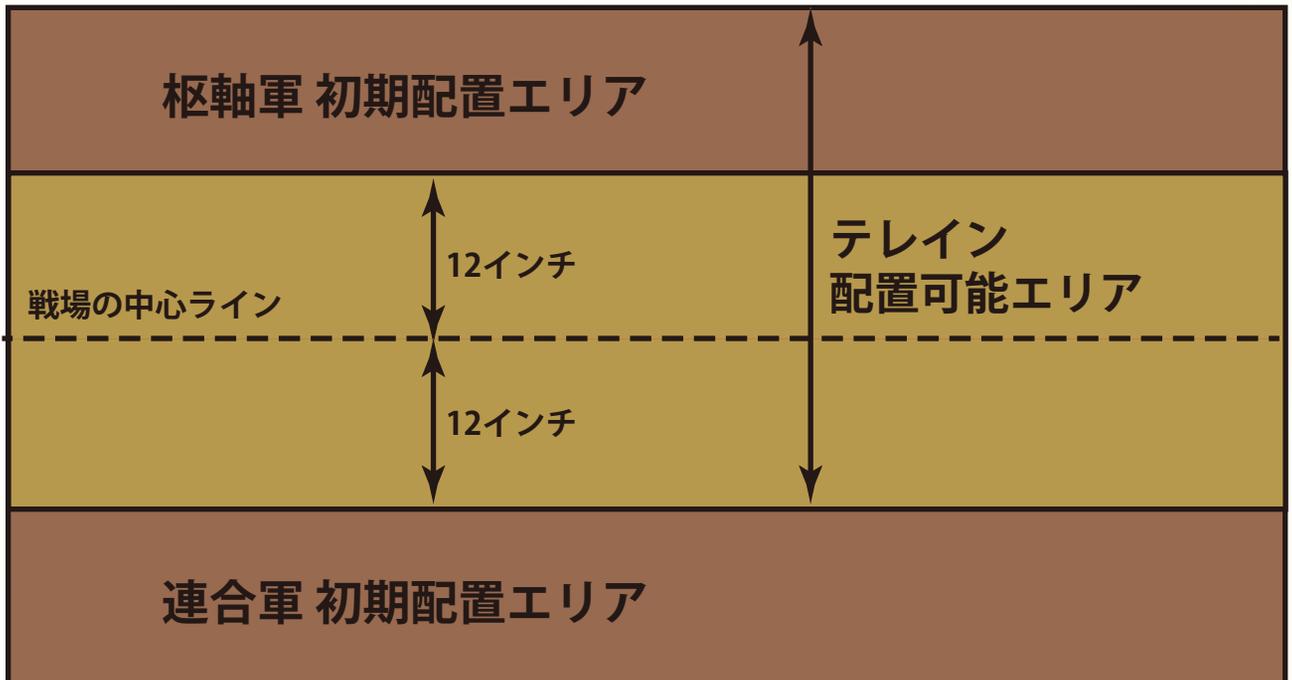
ユニットの配置の前にトレインの配置を行います。両プレイヤーはトレイン配置可能エリアにトーチカ・バンカー・サンドバッグなどのトレインを配置してください。(目処として最大で戦場の1/4を埋めるくらいまでの数のトレインを配置。)トレインの配置が終わったら、連合国軍のプレイヤーは戦場の中心から12インチ以上離れた初期配置エリア内にすべてのユニットを配置します。

作戦任務

枢軸軍サイドは連合軍の兵たちを掃討することが任務となります。ゆえに数多くのスカッドを全滅させることが勝利への道へととなります。また連合軍サイドは枢軸国軍の攻撃を回避しつつ、ゲーム終了時まで被害を最小限に抑えることが任務となります。そうすれば今回のシナリオでは登場しませんが、第二陣による勢力の増援で戦況を打破できるかもしれません。

第1ターン目

いよいよ開戦です。連合国軍側のアーミーが初期配置されている以外はシナリオ「最大消耗戦」のルールで紹介されているとおり、進行していきます。なお、連合国軍側の各ユニットは危機的な状況を再現するためシナリオスペシャルルール「窮地にあり」が当てはまる。戦場に配置されていない枢軸国軍側の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。





シナリオスペシャルルール

逃げ場なし！

連合軍は第1陣で全力を尽くすものの、状況が好転しない状況に陥ってしまったようだ。一時撤退を余儀なくされた部隊、戦力差を感じ混乱してしまった部隊も中にはいた事だろう。この危機的な状況を再現するため、連合軍の兵が自分の戦場の端に追い詰められてしまった場合、「伏せろ：ダウン」の状態ではなく、全滅することになる。

窮地にあり

枢軸国軍の火力の前に侵攻が思うように実行できない状況だ。圧倒的な攻撃の前に連合軍は予想以上に前線を上げることができず、逆に窮地に追い込まれた状況にあるようだ。

この状況を再現するために、連合軍側のインファントリー、ビークル問わず各ユニットはゲーム開始にD3本のピンマーカーを受けてのスタートとなる。

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
- ・連合軍の兵を戦場の端に追い詰め全滅させた場合、ユニット1つにつき枢軸国軍は+2ポイント
- ・連合軍側のHQがゲーム終了時に全滅していなかった場合、連合軍側は+3ポイント

ポイントの合計が相手より2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

