

THE SEVERE WINTER TIGER TREMBLED

Miniature tank combat board game

『厳冬の虎』ルールブック

1944



RULE BOOK

プロローグ

エピソード1 1944年第二次世界大戦末期、ノルマンディより上陸した連合軍は、ドイツ国境手前で補給物資不足により、侵攻準備に時間がかかっていました。ドイツ国防軍は、アルデンヌ高地のアメリカを主体にした連合軍へ戦車部隊による大規模な奇襲攻撃をかけます。連合軍はドイツ軍の高性能戦車に苦戦しながらも物量で勝り、アルデンヌでの戦闘に勝利します。故障で取り残されたドイツ軍ティガー1型重戦車1台は、本隊へ合流する為、時速15キロで夕暮れのアルデンヌ街道を走行していました。2台のM4中戦車と1台のM10駆逐戦車は、移動中のドイツ軍ティガー1型重戦車を発見し、雪が降り積もる中、両軍は砲火を交える事になります。

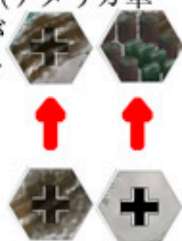
エピソード2 ティガー1型重戦車は燃料不足のため、敵のガソリンを奪わなければ、本国に帰還できない状況でした。そんな中、アメリカ軍の燃料集積所を発見します。守備していたM4中戦車とM10駆逐戦車は、奪取を阻止しようと壮絶な砲戦が始まります。

ゲームの始め方

ドイツ軍ティガー1型重戦車を、ドイツ旗章の描かれたマスAに置いて下さい。アメリカ軍のM4中戦車2台とM10駆逐戦車1台の駒をアメリカ旗章の描かれた6角形に置きます。(順不同)ダイスを振り、数が多く出た方が先攻で建物・橋の内2つを先にボードに配置出来ます。後攻は残りの2つの建物・橋を有利になる様に配置してゲームを開始します。(episode1・2共通)

目的と勝利条件

- **ドイツ軍**: episode1の目的は、退却中の本隊に合流する事です。スタート地点(アメリカ軍から遠い旗章)から移動し、敵戦車の攻撃をかわして、もう一つのドイツ旗章が描かれたマスに辿り着く事です。または自身の戦車を撃破されずに、敵の戦車を全て破壊すれば、勝利します。(episode2は、アメリカ軍が守る燃料集積所へティガーが到達する事で勝利します。)
- **アメリカ軍**: 勝利条件は、ドイツ軍ティガー1型重戦車の行動を阻止し、味方戦車が全滅する前に敵戦車を完全撃破すれば勝利します。



戦車カードの解説 (スペックカード)

戦車砲の火力数値 (F)

1手番で戦車が行動出来る数値 (M)

戦車が攻撃を受けた場合の防御力の数値 (D)
前面装甲板 (Front)の防御力は、距離により下がる。
後/側面装甲板(Rear/Side)の防御力も近距離ほど下がる。

戦車車両装甲耐久力数で、被弾すると耐久力カードを1回1枚失う。

第二次世界大戦中、実在した戦車の武装や、走行速度、装甲の厚み等の性能を記載。

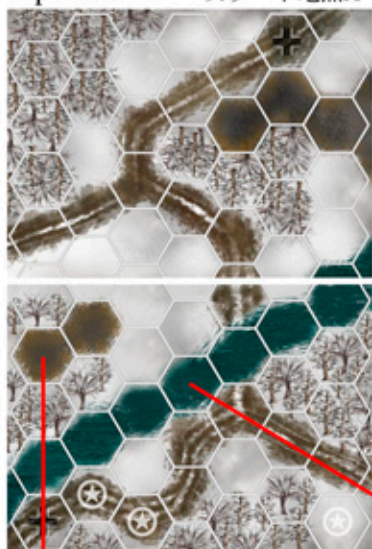
戦車名
国旗
車種
性能表



ボード縮尺 / 地形効果

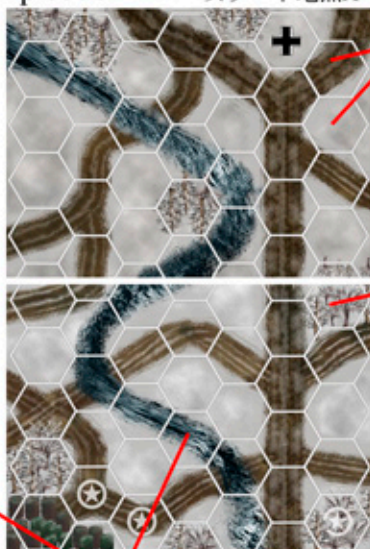
Episode1

スタート地点A



Episode2

スタート地点A



■ 雪,道,平地 ■
地形効果無し、移動する場合
移動力を1消費。



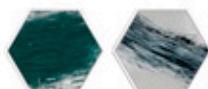
■ 森林 ■
敵の砲撃が当たりにくい半面
自身の砲撃確率も落ちる。
移動する場合、移動力を2消費。
防御力が1上がり、
砲撃力は1下がる。



■ 窪地 ■
敵の砲撃が当たりにくい地形。
窪地は移動に関して平地同様。
車体を秘匿出来るので防御力
は1上がる。



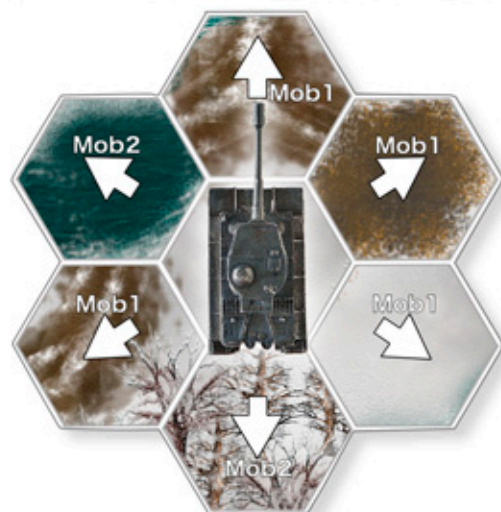
■ 川/浅瀬 ■
川を渡る場合、移動力
を2消費する。



6 角形(ヘクス) 1 マスの縮尺は、
200mで2 マスで400m。

ボード縮尺は2000m×1400m

行動力 (MOBILITY)

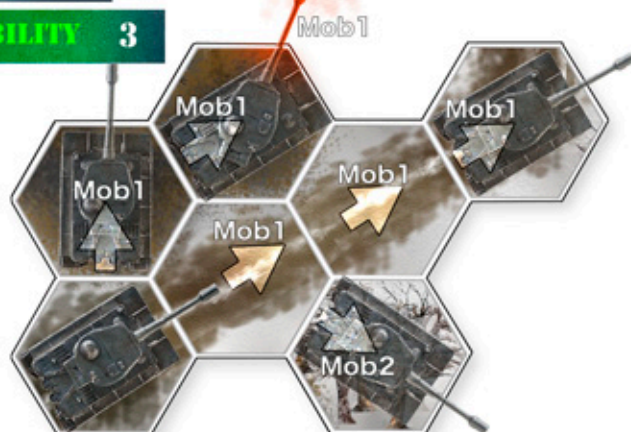


平地を移動する場合は、カード
記載のMobilityを1消費して行動
します。地形により森林/川など
に移動する場合は、更に+1
行動力を消費します。
(Mobility)



ティガー戦車の場合、Mobilityは3です。
下図の様に3マス移動か、2マス移動し
砲塔を旋回し行動力を1使い砲撃を行え
ます。移動では進行方向に車両先頭を
向けます。同一マス内で車両の向きを
変える場合には、行動力が1必要になり
ます。森林では行動力を2消費します。

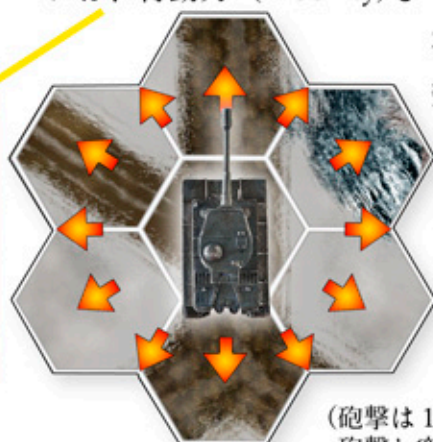
(砲撃にも1Mobilityを消費します)



砲撃 (Fire)



ティガー戦車の砲撃力 (Fire)の数値は21です。砲撃を行うには、行動力 (Mobility)を1消費し、ダイスを振ります。



砲撃力 (Fire)+ダイスの数の合計数が敵の防御力 (Defense)値と

同等かそれ以上の数になれば敵戦車に砲撃が当たった事になります。

ティガー戦車を中心に、ミニチュアの砲塔を動かし、12方向へ砲撃出来ます。

(砲撃は1手番1回ですが、イベントカード会心の砲撃が突撃での2回目の砲撃は有効です。)

耐久力カード(Endurance Card)



■耐久力カードは、戦車自体の耐久力によって枚数が決まっています。



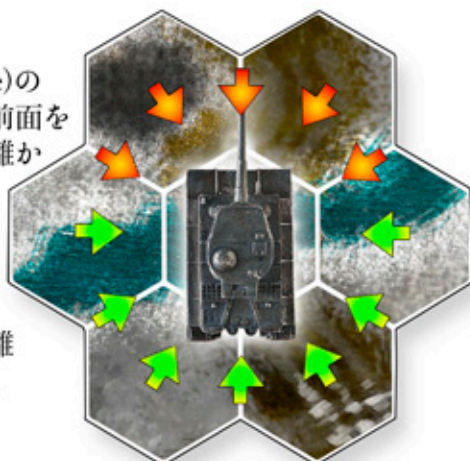
■自軍砲撃が敵に当たった場合は、敵戦車の耐久力カード (Endurance Card) が1枚失われます。被弾した敵戦車の耐久力カードが全て無くなった場合は、その戦車のコマは破壊され、その場で裏返し、残骸としてボード上に残ります。ドイツ軍が耐久力カードを全て失った場合は負けになります。(戦車残骸は砲撃し、ダイス偶数が出ればボード外へ取り除けます。)

防御力 (Defense)



ティガー戦車の防御力 (Defense)の最大数値は27です。ただし車体前面を中心に、マークの5方向遠距離からの防御値になります。[Front]

マークは戦車の装甲が薄い部分ですので、[Rear/Side]の小さい数字の防御値25になり後部側部方向からの遠距離砲撃に対する数値となります。



防御力 (Defense)

DEFENSE (FRONT) 26
(REAR/SIDE) 27 25



■防御力と距離■

戦車の防御力は、砲撃を受ける距離により接近される程落ちていきます。

■1000メートル（5マス）以上前面[Front]27

■600~800メートル（3~4マス）前面[Front]26

■200~400メートル（1~2マス）前面[Front]25

同じ様に後部側部も距離により25~23になります。
1マスは200メートルです。

●A地点のM4戦車は、6マスの距離がある
るので、1200メートルから前面45度への砲撃
になります。防御値は27です。M4の砲撃力は
19ですので、ダイスの6が出ても合計25となり
砲弾は弾かれます。（無効）

●B地点のM10戦車は砲撃力20で距離は、4マス
で800メートル。ティガー車体前面へ砲撃します。
ティガーの[Front]防御値は、800メートルで26に下
がり、砲撃力20+ダイス6が出れば、26になりギリ
ギリでダメージを与えられます。

●C地点では、200メートル（1マス）。ティガーの
側面[Rear/Side]防御値は23に下がり、M4の砲撃力
19+ダイス4が出れば23ですが、森林で遮られて砲撃
力を-1引き下ろします。結果砲撃力22になり、ダイス4
では弾かれてしまいます。

●D地点の200メートル（1マス）でティガーの背面への近接砲撃では、[Rear/Side]防御
値は、23ですので、M4の砲撃力19でもダイス4以上が出れば、砲撃力23になり、ダメ
ージを与える事が出来ます。

イベントカード

個々の戦車の行動力 (Mobility)を1消費して、イベントカードを引く事が出来ます。
イベントカードは下記の4種類が有ります。奇跡的に砲撃がクリティカルヒットする
カードなど上手く使用すれば戦況を有利に出来るカードや、逆に対戦車地雷のカードを
引くと自軍戦車の耐久力カードを2枚失う事も有ります。イベントカードを引くと
残りの行動力は全て無効になりますので、移動や砲撃等を先に行い最後の行動力1(Mo
bility)を使う様にして下さい。

■Assault突撃×4枚 / ■Thick Fog濃霧×2枚 / ■Critical Attack会心の砲撃×4枚

■Anti-tank mine地雷×2枚

使用済みのイベントカードは分かる様に、使用済みの山を作りそこに捨てます。
未使用イベントカードの山が無くなったら、その後イベントは発生しません。

イベントカード（引いた戦車が即時使用します）



■Assault突撃■

戦車乗組員の連携と集中力が上がり、その戦車の行動力(Mobility)がもう一度使用可能になります。ただし、再行動中に砲撃は1回しか出来ません。また突撃で得た行動力で再度イベントカードを引く事は出来ません。



■Thick Fog濃霧■

濃霧が発生しました。視界が確保できず、引いた自軍戦車と次の手番の敵軍は、移動のみで砲撃が出来ません。次の自軍手番で、カードは使用済みの山へ入れます。



■Critical Attack会心の砲撃■

イベントカードを引いた戦車が砲撃します。敵戦車を指定してダイスを振り偶数が出れば、無条件で、敵の耐久力カードを1枚無効にします。引いた戦車が砲撃可能位置になくても、遠距離射撃出来ます。



■Anti-tank mine対戦車地雷■

敵か味方が仕掛けた対戦車地雷をカードを引いた戦車が踏んでしまいました。耐久力カードを2枚失います。M10駆逐戦車は耐久力カードが元々2枚しかありませんので、このカードを引くと1回で撃破されます。

※無条件とは、地形/防御力/戦車の方向/濃霧に左右されません。

廃屋/橋/障害物

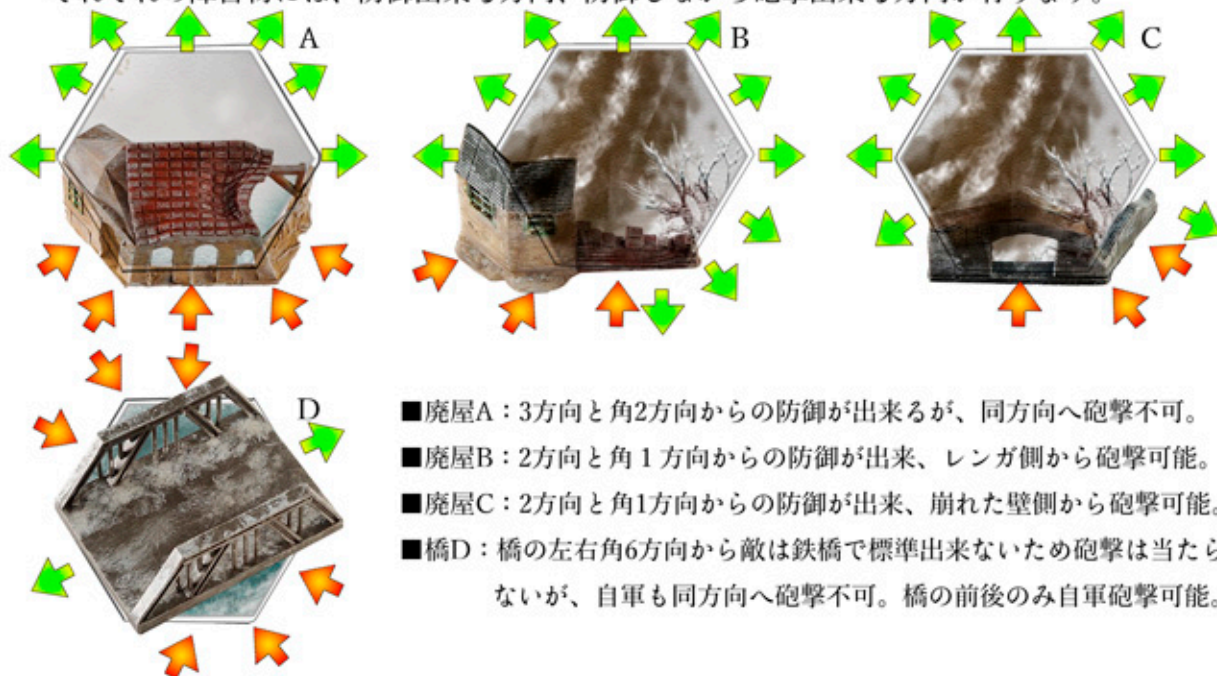


▲ 自軍砲撃可能方位
▼ 自軍防御可能方位

戦場となるアルデンヌ地区は数日前ドイツ軍に蹂躞され、各所に破壊された家屋があります。幸い橋は破壊されず残っています。これらの障害物はそれぞれ2個自由に配置できます。

橋は川・浅瀬のみに架ける事が出来ます。廃屋は道と川には配置出来ません。

それぞれの障害物には、防御出来る方向、防御しながら砲撃出来る方向があります。



■廃屋A：3方向と角2方向からの防御が出来るが、同方向へ砲撃不可。

■廃屋B：2方向と角1方向からの防御が出来、レンガ側から砲撃可能。

■廃屋C：2方向と角1方向からの防御が出来、崩れた壁側から砲撃可能。

■橋D：橋の左右角6方向から敵は鉄橋で標準出来ないため砲撃は当たらないが、自軍も同方向へ砲撃不可。橋の前後のみ自軍砲撃可能。