

PATTON'S 3RD ARMY ☆ PLAY AID SHEET

ターンシーケンス

天候判定フェイズ

両軍補給判定フェイズ

重爆攻撃 [13.3]

アメリカ軍移動フェイズ

増援配置

戦術移動セグメント／戦略移動セグメント

アメリカ軍戦闘フェイズ

師団休息マーカー配置 [9.12]

ドイツ軍移動フェイズ

増援配置

戦術移動セグメント／戦略移動セグメント

ドイツ軍戦闘フェイズ

攻勢補給ポイント判定 [9.123]

ターン終了フェイズ

重爆攻撃 [13.3]

ダイス	晴天	ダイス	薄曇り
1-2	失敗	1-3	失敗
3-6	成功	4-6	成功

爆撃成功：ドイツ軍プレイヤーが選ぶ

- ◎ 1 ユニートを除去する
- ◎ 1 ユニートを基幹ユニットにする

- ・ 第2～第7ターンの間の1ターンのみ1回
- ・ 目標はメッツ市街地／陣地ヘクスの2ヘクス

増援 [14.0]

- ・ 盤外から移動力を消費して登場
- ・ 遅延できる
- 登場ヘクスが敵ユニット／敵ZOC下の場合：
登場ヘクスから3ヘクス以内で登場

ドイツ軍の不確定増援(第8ターンから)

ダイス 効果

1 Aヘクス登場

2-6 次ターンに再判定

機械化



機甲
(装甲)



機械化歩兵
(装甲擲弾兵)



機甲騎兵



自走砲兵

非機械化



歩兵



砲兵



対戦車砲

基幹ユニット
はZOCなし

天候判定 [15.0]

ダイス 結果

0 晴天

1 晴天

2 晴天

3 薄曇り

4 ダイス振り直し

5 曇天

6 曇天(泥濘)

7 曇天(泥濘)

ダイス目修正：

直前のターンが「曇天」の場合+1
直前のターンが「晴天」の場合-1

ダイス振り直し：

1-3 薄曇り
4-6 曇天

泥濘効果：

- ◎ 泥濘は4ターンの間続く
- ◎ 小川は大河になる
- ◎ 消費移動力がかかる
(地形効果表参照)

移動 [5.0]

- ・ ZOC to ZOC：禁止
- ・ 敵ZOCからの離脱：移動力半分を使い移動
- ・ 戦略移動：敵ユニットから3ヘクス離れて移動

移動制限

陣営	部隊	ターン	制限
アメリカ軍	第4機甲師団 第6機甲師団	第1ターン	移動不可
ドイツ軍	第82軍団* 第11装甲師団	第1ターン	移動不可
ドイツ軍	メッツ守備隊**	全ターン	離脱不可

* 攻撃を受けたユニットは第1ターンから移動可能

** メッツ市街地(3ヘクス)と周囲の陣地(9ヘクス)

アメリカ軍架橋能力

機械化ユニット：移動フェイズ開始時に、大河に接していれば、全移動力を使い渡河できる

補給判定 [11.0]

補給状態 道路ヘクス 戦力攻撃/防御 砲兵支援

通常補給 6ヘクス以内 通常 通常 通常移動力 通常移動力

非補給 7ヘクス以上 半分/通常 支援不可 半分移動力 通常移動力

孤立 補給線が引けない 1/ 半分 支援不可 3移動力 半分移動力

湖、敵ユニット、敵ZOCは、補給線を通さない
非補給／孤立と判定されたユニット：次のターンの判定時にまで補給下に入るまでは、非補給／孤立状態

自動的
通常補給状態

- ・ 登場してから2ターンの増援ユニット
- ・ 陣地／拠点のドイツ軍ユニット

自動的
非補給状態

- ・ 第1ターンのアメリカ軍第20軍団
- ・ 全ターンでのアメリカ軍第83師団

地形効果表

地形タイプ	非機械化	機械化
平地(泥濘)	1	2(4)
森林(泥濘)	1(2)	4(6)
丘陵(泥濘)	2	6(8)
小川(泥濘)	+1(+2)	+2(-)
大河	+2	-
湖	-	-
町	1	1
[戦略]道路(泥濘)	1/3	1/3(1/2)
[戦術]道路	1	1

戦闘 [9.0]

- ・戦闘はマストアタック
- ・町／陣地／拠点ヘクスにいるユニットはメイアタック
- ・1ヘクスから戦闘に参加できるのは、1個連隊／1個旅団
- ・大隊規模のユニットは、常に参加

同一師団効果 [9.4]

サイド	効果	最大
攻撃側	右1コラムシフト	2師団2コラム
所属師団のすべての連隊／旅団ユニットが、敵ユニットに接していること(少なくとも1ユニットは戦闘に参加)		
防御側	左1コラムシフト	1師団1コラム
所属師団の2個連隊／旅団が、敵ユニットに接していること		
ドイツ軍装甲師団、装甲擲弾兵師団は、所属戦車大隊なしで効果を得られる(2個連隊で効果を発揮する師団もあり)		

諸兵科連合効果 [9.5]

サイド	効果	最大
攻撃側	右1コラムシフト*	6コラム
* 機甲(装甲)＋それ以外のユニットの1スタックにつき カッコ付き員数1ユニットにつき		
防御側	攻撃側の効果をすべて打消す**	
** 機甲＋対戦車砲＋それ以外のユニットのスタックにつき 陣地／拠点ヘクスにいるユニット、カッコ付き員数ユニット、またはそれとスタックしているユニットにつき		
大河越しの場合：右1コラムシフトのみ		

砲撃支援 [9.6]

サイド	効果	最大
攻撃側	右1コラムシフト	2支援2コラム
防御側	左1コラムシフト	1支援1コラム
同一軍団所属のみの効果 砲兵／自走砲兵ユニットから射程3ヘクス以内		

航空支援 [13.0]

サイド	効果	最大
攻撃側	右 1 コラムシフト	1 支援 1 コラム
防御側	左 1 コラムシフト	1 支援 1 コラム

1 ターンに 1 回のみの効果
戦力チットを確認する前に宣言する

航空支援ポイント [13.2]

陣営 \ ターン	1-7	8-9	10-13	14以降
アメリカ軍	8	6	6	6
ドイツ軍	0	0	1	2

晴天……すべての航空支援ポイント
薄曇り…半分の航空支援ポイント
曇天……航空支援ポイントなし

戦闘における地形効果 [9.3]

地形	効果	備考
大河	防御側戦力2倍	攻撃側ユニットが1ユニットでも接していない場合は無効
陣地	防御側戦力2倍	大河越し陣地の場合3倍 ドイツ軍のみの効果
拠点	防御側戦力＋2	ドイツ軍のみの効果
泥濘	左1コラムシフト	

観測効果 [9.33]

サイド	効果	最大
攻撃側	右1コラムシフト	1コラム
防御側	左1コラムシフト	1コラム
防御側ユニットから2ヘクス以内の丘に自軍ユニットがいること 攻撃側と防御側に観測効果が発生した場合：効果は防御側のみ		

戦闘結果

攻撃側がステップロスする場合 [9.87]

参加した機甲ユニットを優先してステップロス

退却 [9.9]

- ・敵ZOCへの退却：1ステップロス
- ・機甲と機械化歩兵ユニットの大河越え退却：道路沿い

戦闘後前進 [9.9]

- ・1ヘクス目は、退却した敵ユニットがいたヘクス
- ・2ヘクス目以降は、機甲と機械化歩兵ユニットは自由に前進
- ・それ以外のユニットは、退路に沿って前進(敵ZOCで停止)
- ・機甲と機械化歩兵ユニットの大河越え戦闘後前進：道路沿い

突破 [9.97]

- ・退却は攻撃プレイヤーがおこなう
- ・退却させられたユニットは、ZOCを失う
- ・攻撃側ユニットの完全ZOC下以外、ステップロスはできない
- ・この攻撃に参加したユニットは、＋1ヘクス自由に戦闘後前進

攻勢補給 [9.10]

- ・75ポイントの攻勢補給を、第12軍団と第20軍団に割り振る
- ・1つの戦闘ごとに1ポイント消費
(第12軍団と第20軍団が参加していれば2ポイント消費)
- ・戦闘結果が「突破」の場合：ポイントを消費しない

師団休息

師団を休息させることで、攻勢補給ポイントを増やせる

- ◎師団すべてのユニットが存在している
- ◎最低1ユニットがすでに戦闘参加済みである
- ◎通常補給状態である
- ◎このターンに移動／戦闘していない

第83師団によっては、攻勢補給ポイントは増やせない

攻勢補給ポイント判定(1師団につき)

判定距離	ポイント
ドイツ軍ユニットより10ヘクス以上	ダイス目1個分
ドイツ軍ユニットより9ヘクス以内	ダイス目半個分*
* 端数切捨て、ただし最低でも1ポイント	

補給残量が0ポイント以下になった場合 [9.13]

通常補給→非補給／非補給→孤立状態になる
所属軍団のすべての師団は、同一師団効果なし