

FALL BLAU: Army Group South, June to December 1942 – Errata & FAQ (04 July 2016)

Errata

カウンター：

- errata カウンターについて述べている挿入紙で、「山岳凍結」[“Mountain Freeze”] カウンターについての説明を忘れていました。このカウンターは errata ではなく、プレイヤーの備忘のために加えられました。

マップ：

- **注釈：**元々の意図は、実際に個別の橋梁シンボルを持たせることでした。以下のヘクスサイドは橋梁のみを持ち、それらに連結する道路がないことを不思議に思うかも知れません。：
G4108/G4109、B2224/B2324、B2120/B2220、 B2115/B2016、 B2849/B2949。
やはり、B1350/B1351、B2439/B2440、 B2741/B2841、B4306/B4406 は、橋梁の一方の側のみ道路に連結し、それ故道路移動は一方のみです。
- ヘクスG3303/G3304間の山道は、「Mamison」の名称で「Manuson」ではありません。

ルール&シナリオ：

- **[4.1]** (A.3.) に追加。相互補給判定フェイズ：「プレイヤー諸氏は、必要に応じて包囲損耗について振らなければなりません。(8.4)」
- **[4.1]** (A.4.) 枢軸軍管理フェイズと (C.2.) ソヴィエト軍建設フェイズに追加。：使用可能であれば、「舟橋マーカ-を置くことができます。」
- **[7.12]**：以下の文を追加します。：「両陣営は、カラのヘクス内にZOCを及ぼすことができ、それは各陣営によって「支配下」となります。
- **[10.21]**：ソヴィエト軍ユニットは、友軍ユニットによってすでに占められたヘクスからEZOCの内外へ鉄道移動を使用できるので、この場合は無視します。
- **[10.44]**：この項目は、ソヴィエト軍が「ターン記録チャート上に記載されたそのターンの限度まで鉄道によってユニットを移動させることができます」と述べています。最大ソヴィエト軍鉄道チャートは、ターン記録チャート上にありません。これはソヴィエト軍補助カード（とマップA）に移されたので、ルールのこの表現は正しくありません。
- **[12.81]**：最後の文は、以下のように読みます。「マップ外又は通常行けないヘクス（例えば、通過不能ヘクスサイドを越える、敵が占めるヘクス等）内への退却を強制されたスタックは、代わりに退却結果を満たさない各ヘクスについて1ステップを失わなければなりません。」
- **[15.17]**：ルールの最初の文は、以下のように読みます。「投入状態 (13.0) のソヴィエト軍戦闘ユニットで、ソヴィエト軍指揮フェイズの終了時に敵ユニットから3ヘクス以内にあるものは、ソヴィエト軍ターンに通常に機能させるため、友軍投入状態HQユニットの指揮範囲内にいなければなりません。」
- **[16.36]**：最初の文は、以下のように読みます。「戦闘評価値を持つユニットとソヴィエト軍親衛師団は、除去されたときに永久除去ボックス内に置かれます。」
- **[18.21]**：2番目の文は、以下のように読みます。「舟橋マーカ-は、枢軸軍管理フェイズ又はソヴィエト軍建設フェイズ中に、大河川又はヴォルガ川ヘクスサイドに隣接する、友軍が占めるヘクス内に置くことができます。」
- **[23.1]**：「ゲーム中に枢軸軍プレイヤーによって選択された各ヒトラー・オプションについて=??VP」は、シナリオ・ルールの最初の方に列記されたOKHオプションについて述べています。
- **[23.2]**：枢軸軍の支援についての節は、以下のように読みます。「このシナリオ中の支援ポイント (9.0) 配分の目的において、以下の制限を使用します。：**ターン1～3**=第2軍/第4装甲軍（パープル）、第6軍（グリーン）の全てのドイツ軍HQユニットのみが支援下です。**ターン4～6**=6支援ポイントを、第1装甲軍（イエロー）と第6軍（イエロー）ドイツ軍HQユニットのみに適用できます。第4装甲軍（パープル）の1個装甲軍団HQは、このルールの目的についてのみ、第6軍（グリーン）の一部と見なすことができます。**ターン7～10**=6支援ポイントを、いずれかの色のいずれかのHQユニットへ適用できます。」

プレイ補助&セット・アップ・チャート：

- 枢軸軍の門&キャンペーンのセット・アップ・チャートは、イタリア軍の「Barbo」グループについて古いイメージを持ちます。もちろん、騎兵シンボルと2-8の数値を持つ新たなカウンターを使用します。

明確化とFAQ

プレイ補助の解明：

カウンター数値／シンボル・チャート：自動車化歩兵ユニットは、機械化ユニットと見なされます（2.5を参照）。

マップの解明：

Q：通常林と「高高度」林の違いを教えてください。地形記号の例は、ほとんど同じに見えます。

A：林は緑色の地（すなわち、平地地形）で、高高度林は茶色の地（すなわち、高地）です。

Q：マップCの東部分とGのカムイクとノガイ・ステップは、砂漠と見なすのですか？ より黄色が濃いように見えます。

A：はい、黄色っぽいヘクスは、砂漠ヘクスです。

ルールの解明：

2.2

Q：スタッキングについて半分にカウントするユニットは、機動強襲の目的において「1ユニット」として行動できるのですか？

A：いいえ。各ユニットが通常スタッキングについて、その通常規模を使用することに注意してください。**2.2**から：「もしも白地のシンボルを持つと、戦闘について半分のユニットとしてカウントしますが、移動については個別のユニットとしてカウントします（6.2, 10.0）。」&6.21から：「戦闘フェイズ中、ヘクス外部の戦闘に参加できるには、1複数ステップ戦闘ユニット（2.7）のみです。白地に規模シンボルを持つユニットは、このルールの目的についてのみ半分のユニットとしてカウントします。（2.2）」

2.4

Q：「両陣営」がヘクスを支配できると読めます。

A：はい、ルールの目的において、カラのヘクスは両陣営からのZOCを持つため、両陣営によって支配されます。ユニットは、フェイズに依存して自身のヘクス内のZOCを無視でき、又はできません。これは、EZOC内の友軍ユニットによって占められたヘクスへ進入しているときに、ユニットが停止しなければならない理由です。ただし、ユニットは、戦闘フェイズの退却中に支配を打ち消します。ユニットはECOを打ち消すことができ、ユニットのZOCは決してEZOCを打ち消しません。

2.7

Q：明言されていませんが、ソヴィエト軍の旅団は補充の資格を持ちますか、又は一度撃破されたら永久に除去されるのですか？

A：2.7に続けます。

「(C) 全てのHQユニット、基幹部隊ユニット、分割ユニット、ソヴィエト軍狙撃兵師団、師団よりも小さな大部分のユニット（ドイツ軍の保安師団を含む）は、1ステップのみから成ります。もしもこれらのユニットのいずれかが戦闘でステップ損失を強制されたら、直ちにプレイから取り去られます（16.3を参照）。」

HQユニット、シルエット機械化ユニット、ソヴィエト軍狙撃兵師団は、そのステップを失った後でプレイに復帰できる唯一の1ステップ・ユニットです。もちろん、分遣連隊は包括的なものなので、プールに戻されます。

5.3

Q：5.3で、枢軸軍は機能HQの20ヘクス以内で妨害の航空ポイントを置くことができます。ただし、HQが機能状態か否かは、相互補給判定フェイズに決められ、航空ポイントが置かれる航空割当フェイズの後になります。それ故、航空割当フェイズは、補給フェイズの後にすべきと思えます。あるいは、航空割当フェイズに損耗（最大3）のために使用したHQの補給状態を評価するのですか？

A：8.0を思い出してください：「各陣営は、相互補給判定フェイズ（MSDP4.1、A.3）中、ユニットがなる可能性がある3つの補給状態を持ちます。機能状態（8.31）、非補給下（8.32）、孤立状態（8.33）です。一定の補給状態と見なされるユニットは、次のMSDPになるまでその状態です（例外：8.34）。」しかも「[8.31] 機能状態：相互補給判定フェイズ中、ユニットが補給源までいずれかの長さの補給線をたどれるとき、これらは「機能状態」と見なされます。特記されない限り、ユニットは「機能状態」でゲームを開始します。

6.2

Q：合計攻撃値を上げるため、スタッキング2と複数ステップ・ユニットにする目的で枢軸軍歩兵を3個連隊に分割することは、ルールに精神に適いますか？

A：はい、ほぼ適います。ステップ損失を吸収する方法としても優れています。問題は、大部分の複数ステップ歩兵がそうなることを認識する前に何度でもできてしまうことです。ちっぽけな3-6連隊は、ソヴィエト軍の断固とした攻勢を停止させることができないでしょう。

8.11

Q：8.11について特に述べていませんが、補給線は山岳のような禁止地形内へ又は通過してたどることができないと思うのですが。

A：解明：禁止ヘクス又は通過不能ヘクスサイドを通して補給をたどれません。

9.0

Q：支援は、戦闘で全ての枢軸軍ユニットが影響を受けますが、名称付機械化師団のみが移動で影響を受けるで正しいですか？

A：はい。装甲&自動車化師団は、「支援下」であることでより燃料に依存し、「限定支援」のとき移動に影響します。

9.0

Q：1つのドイツの軍の軍団HQは、異なるドイツの軍のユニットに全力支援を提供できますか？

A：通常は、はいですが、シナリオ・ルールに依存します。「青の場合」キャンペーン：「ターン1～3中の支援の目的について：2つまでの異なる色の枢軸軍HQユニットが、自動的に支援下（9.0）です。枢軸軍ユニットは、同じ色の支援下HQを介してのみ全力支援を受けることができます。ターン4に開始して、通常に支援ポイントが要求されて使用します。」このシナリオについては、最初の3ターンの後のみは、軍の色が関係ありません。史実の7月キャンペーンでは「ターン1～6、枢軸軍ユニットは、同じ色の支援下HQを介してのみ、全力支援下（9.3）を受け取ることができます。」

9.0

Q：軍団HQは、非師団の機械化ユニットに全力支援を提供できますか？（例えば、突撃砲大隊？）。

A：はい、突撃砲大隊がその支援を受けられる場所であれば。

9.3

Q：「名称付機械化師団」と「非名称付機械化師団」の定義は何ですか？ルール9.3に従うと、「第3自動車化」が「名称付」と見なされるのであれば、「非名称付」の例はどれですか？

A：「非名称付」師団はありません。例がない理由です。

9.32

Q：装甲軍団HQは、非機械化ユニットに支援を提供できますか？

A：いいえ。突撃砲大隊は、装甲軍団HQではなく軍団HQの配下に入る、唯一のドイツ軍機械化ユニットです。

9.33

Q：ルール9.34では、枢軸衛星国軍HQは「無制限な数の自国籍ユニット」に全力支援を与えることができると述べています。ルール9.33では、ドイツ軍の軍HQにその基準を設けていません。ただし、装甲軍団HQのルールとは異なり、最大数を列記していません。非装甲ユニットの数に上限はありますか、又は無制限な数ですか？

A：文面どおりです。「支援下の各ドイツ軍の軍団HQユニットは、その指揮範囲内にあるドイツ軍ユニットに全力支援を提供できます。」これらのヘクス内にあるユニットの数にのみ制限されます。これらの大部分は、実際にプレイすれば明らかです。

9.3

Q：非機械化ユニットは、限定支援下の状態になり得ますか？

A：いいえ。[9.3]「名称付機械化師団（例えば、第3自動車化、第14装甲、グロース・ドイッチュラント等）で「機能

状態」の全枢軸軍ユニットは、枢軸軍管理フェイズの終了時に、ターン全体について全力支援を受け取るのかどうかチェックしなければなりません。全力支援を受けられないこれらのユニットは限定支援のみを受け、「限定支援」[“Limited Support”] マーカーでマークされます。その他の枢軸軍ユニットは、準備下強襲攻撃宣言（12.1）の瞬間に全力支援についてチェックします。」

9.34

Q：9.34で「支援下の各枢軸同盟国軍 HQ ユニットの、指揮範囲内にある無制限な数の自国籍ユニットに全力支援を提供できます。」と述べています。これは「枢軸衛星国の軍 HQ が、自国籍のみに全力支援を提供する」ことを意味するのでしょうか？ 換言すると、ドイツ軍ユニットに全力支援を提供できますか？

A：いいえ、ドイツ軍ユニットに全力支援を提供できません。

9.34

Q：ドイツ軍 HQ は、枢軸衛星国軍ユニットに全力支援を提供できますか？

A：いいえ。「支援下の各ドイツ軍の軍団 HQ ユニットの、その指揮範囲内にあるドイツ軍ユニットに全力支援を提供できます。」ルールでそれができると述べない限り、基本的に起こりません。

9.4

Q：9.4では、限定支援下のユニットができることが極めて明白ですが、支援なしの状態についてそれほど扱っていません。非支援のユニットは、移動できず（たとえ半分の MA であっても）、攻撃できないのですか？

A：[9.0]「全ての枢軸軍ユニットは、機動浸透（11.1）、機動強襲（11.2）、準備下強襲（12.0）を実施するため、全力支援を持たなければなりません。支援は、ユニットの攻撃能力にのみ適用し、その支援状況にかかわらずいかなるゲーム機能も実施できます（9.4を参照）。」、[9.4]「「限定支援」マーカーを持つ枢軸軍ユニットは、決して攻撃（機動又は準備下の強襲）又は浸透ができず、その許容移動ポイントが半減されます（端数切上げ）。これらは、他の全ての点で通常に機能できます。」

10.21

Q：10.43は、10.21と矛盾します。どちらが正しいのですか？

A：10.43は後で書かれ、10.21を変更することを忘れました。鉄道移動を使用しているユニットは、友軍支配下の鉄道ヘクス上で開始並びに終了しなければならないため、EZOC 内に進入するためには、ヘクス内にすでに友軍ユニットがいなければならないことを忘れないでください（10.4）。

10.32

Q：戦略移動について、ルールでは、移動開始時と終了時に、敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れているユニットが戦略移動を使用できると述べています。

ユニットは、フェイズの開始時と終了時に少なくとも3ヘクス離れておれば、戦略移動を使用できると解釈できますか？ 例えば、あるユニットが敵ユニットに隣接してフェイズを開始し、他の友軍ユニットが機動強襲によって隣接する敵ユニットを撃破し、3ヘクス以内に敵ユニットが存在しなくなると、ルールが述べる状況下になります。敵ユニットに隣接してフェイズを開始したユニットは、戦略移動を使用できますか？ ゲーム・システムは、移動フェイズ中のいかなる瞬間にも敵ユニットから3ヘクス未満でなければ戦略移動を妨害するように思えますが、これは正しいですか？

A：移動中、敵ユニットの3ヘクスよりも近くに移動しているユニットは、戦術移動を行うことになります。あなたの例は「はい」で、「ユニットは、移動中（移動の開始時と終了時を含みます）に敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れて留まる場合にのみ、戦略移動を使用できます。」移動フェイズではなく、ユニットの実際の移動のみを述べていることに注意してください。これは意図的なもので、敵の弱点を拡大する一つの大きな方法です。もしも戦略移動を使用して穴を拡大できるのであれば、大成功です！

11.2

Q：機動強襲表に戦闘比のコラムがなく、代わりに防御側の戦力値があるのですが。

A：完全に正しいです。説明を挿入します。

「デザイナーズ・ノート：ゲーム中に認められた2種類の攻撃解決の違いをプレイヤーが理解しておくことが重要で

す。機動強襲は機械化の「電撃」攻撃で、より小規模な防御側に対して有効です。これは防御側の戦力を基準に表を使用し、適用されるサイの目修正を用います。準備下強襲は、実行するためにターン全体がかかる、より組織的な攻撃です。これは標準的な戦闘比表を使用し、補助的な要素が戦闘比コラムに適用されます。これらは、異なる攻撃方法の使用によって与えられる適切な結果を強調させます。」

11.2

Q：2つの複数ステップのドイツ軍ユニット（又はソヴィエト軍の反撃が宣言された後の、ソヴィエト軍の複数ステップ機械化ユニット）は、同じヘクスから一緒に機動攻撃を実施することを厳しく禁じられるのですか？

A：はい、移動の手順で、明白にできないと述べています。「手番プレイヤーのユニットは、望むいかなる順番でも移動させることができます。資格を持つユニットは、ヘクス格子を通して連続するヘクスの道筋をたどりながら、個別に移動させます。」

11.2

Q：どの複数ステップ・ユニットが機動強襲の資格を持つのですか？ 装甲帯（黄色）のみですか？あるいは、これらのユニットに車輪を持つユニットを含めるのですか？ 移動の目的において、どのユニットが機械化と見なされるのですか？

A：「[11.2] 機動強襲（移動中の攻撃）全力支援下の各ドイツ軍機械化複数ステップ・ユニットは、戦術移動中に一定の目標ヘクスに対して1つの攻撃（機動強襲：MA）を実施する能力を持ちます。」加えて、「[2.5] ユニット・タイプ・クラス：機械化ユニットは、戦車／突撃砲又は機械化／自動車化歩兵ユニットのどちらかです。」

11.3

Q：HQが蹂躪（11.32）される時、ターン記録欄上で未来の5ターン先に行くと考えますが、よいですか？

A：はい。「[15.13] もしもステップ損失として受けると、HQユニットは現行ターンから5ターン後のTRT上に置かれます。これらは、そのターンに復帰する資格を持つようになります（16.33）。」

11.42

Q：11.4では、戦略撤退を使用しているソヴィエト軍ユニットは、その移動を「敵ユニットから少なくとも3ヘクス」で終了しなければならないと述べていますが、「全ての敵ユニットから」と読むのではないのでしょうか。さもなければ、ソヴィエト軍プレイヤーは、盤を越えて枢軸軍ユニットの方向へ行き、たとえ他の枢軸軍ユニットに隣接していても、最初のユニットから少なくとも3ヘクス離れて終了したと主張できるのではないのでしょうか。

A：解明：2番目の節は、以下のように読みます。「これらのユニットは、敵ユニットの3ヘクス以内にいないかならず（戦術移動の使用を強制されます）、少なくとも敵ユニットから3ヘクス離れて補給源に近づくヘクスで、その移動を終了しなければなりません。」

12.23

Q：12.23の目的は何ですか？

A：このルールは、SPIのOperation Typhoonゲームから持ち越されました。戦闘例の一部として、項目の最後で扱われています。もしも複数のユニットが異なる戦闘としてヘクス外部を攻撃していると、これらは全て結果を適用する前にサイを振らなければなりません。通常、あなたは次の戦闘の前に各戦闘を解決しますが、この場合は例外です。

12.3

Q：もしも全てのユニットが大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、12.31（戦闘戦力半減）と12.32（戦闘比シフト）の両ルールが適用されるのですか？

A：いいえ、大河川を越えて攻撃しているユニットは半減しますが、12.32のシフトは小河川を越えて攻撃している場合です。もしも全てのユニットが大河川のみを越えて攻撃していると、12.31のみを適用します。

12.43

Q：どれだけ多くのユニット又はスタックが資格を持つとしても、1諸兵科連合ボーナスのみを獲得するで、正しいですか？

A：正しいです。

12.6

Q：冬季戦闘ボーナスは、ソヴィエト軍の戦車／機械化軍団ユニットは、「もしもユニットが基幹部隊になると」ボーナスを使用できないと述べています。これは、それが基幹部隊である間は、ボーナスを使用できないことを意味するのですか？ 又は基幹部隊になった後のいかなる時点でもですか？ つまり、基幹部隊が補充を介してステップが復帰すると、再びボーナスの資格を持つのですか？

A：正しいです。基幹部隊はこのボーナスを使用できませんが、後に補充を受け取るユニットは基幹部隊ではないので、再び資格を持ちます。この「ボーナス」は、ゲーム終了時にソヴィエト軍の機械化部隊を、ドイツ軍と同じくらい強力にします。

12.8

Q：退却のため超過スタッキングになる場合、何が起こりますか？

A：なんにも。

「[6.0]スタッキング：友軍移動フェイズ終了時、同じヘクス内に3つを超える戦闘ユニットは決していません。」

Q：退却したユニットを含んでいるスタックが後に攻撃されたら何が起こりますか？

A：これは、決して起こりません。

「[12.84] もしも退却が可能な唯一の終了ヘクスが敵支配下（EZOCs が友軍ユニットによって打ち消されることを忘れないでください）、又は準備下強襲マーカーを持つ敵ユニットに隣接するヘクスのどちらかであると、スタックは解放されたヘクスまで退却を継続しなければなりません（これらの追加ヘクスが敵の前進に影響を持たないことに注意してください）。」

12.92

Q：ちょうど確かに：戦闘後に大河川を越えているユニットは、たとえ橋梁で越えていても1ヘクスのみ前進できるのですか？

A：正しいです。

「もしもこの最初のヘクスが都市ヘクス、高高度ヘクス、大河川ヘクスサイドを越えて進入したヘクスであると、それ以上の前進は認められません。」

12.93

Q：ルールでは、もしも橋梁を越えて移動していると、2番目以降の戦闘後前進中に大河川を越えて前進できることを仄めかしています。

A：「[12.93] ユニットの、前進の最初のヘクスの後、ヘクスサイドが橋梁（道路、鉄道、舟橋）によって繋がっていない限り、決して大河川ヘクスサイドを越えて前進できません。」

敵の退却中に橋梁を捕獲することは、対岸で計画的に防御しているときよりも容易です。

15.41

Q：15.41では、ソヴィエト軍の海上アセットが攻撃と防御の両目的のために使用できると述べていることは知っていますが、個々のアセットは同じターンに両方のために使用できますか？ つまり、もしもあるアセットが枢軸軍プレイヤー・ターンに防御を支援するために使用され、同じアセットがソヴィエト軍プレイヤー・ターンに攻撃を支援するためにも使用できますか？

A：はい、ソヴィエト軍の海上アセットは、カウンター上に複数の艦船をあらわします。通常、いずれにしても2つを超える戦闘に資格を持たず、損失表上の「沈没」結果がカウンターの除去を意味することを忘れないでください。これは、海上アセットがAPの前に割り当てられる理由です。したがって、枢軸軍プレイヤーは、個別ルールの必要なしで艦隊の除去を試みることができます。

16.0

Q：16.22と16.34に従うと、再建又は連隊を師団へ増強するために補給ポイントを受け取るユニットは、「Repl」マーカーを受け取ります。しかし、軍団又は親衛へ変換されるユニットあるいはデッド・パイルから復帰する狙撃兵師団は「Repl」マーカーを受け取らないのは正しいですか？

A：正しいです。親衛部隊になることは、通常は名称の変更に過ぎませんでした。補充を介して再編することは、より時

間を消費します。復帰した狙撃兵師団は、新たな師団が前線に到着することで、それ故遅延はありません。

16.21

Q：私は間違っただけでプレイしていたかも知れませんが、私はチットを増強する際に減少したチットを取り去り、新たなチットを引いていました。あるいは基幹部隊のみでしょうか？

A：チットは、減少戦力ユニットが補充を受け取るときにカップへ戻します。

「[16.21] RPs を受けるユニットは、通常 1 RP が 1 ステップに相当するようにそれを行います。減少戦力チットを持つユニットは、チットを取り去ってユニットを完全戦力に戻すため（戦力チットを必要としない状態）、1 RP を受け取ります。」

16.3

Q：ソヴィエト軍のシルエット・ユニットは裏面に「No Repl」を持ち、永久に除去されます。ただし、自動車化師団のようなその他のソヴィエト軍ユニットは、プレイに復帰できないことを表示するためブランクの裏面を持ちます。したがって、裏面に「No Reol」を持つユニットと裏面がブランクのユニットとの間に実際上の違いはないと考えて正しいですか？

A：正しいです。ルールによって通常に補充／復帰できるユニットのみが、その裏面に表示されるか又は未確認面を持ちます。ブランク裏面を持つユニットは単なる 1 ステップ・ユニットで、決して復帰できません。

16.3

Q：ソヴィエト軍の狙撃兵師団は、プール内に置かれるときに未確認状態（U）で置かれるため、ソヴィエト軍プレイヤーがプレイに 1 つを復帰させるため 2 補充ポイントを消費したとき、彼はユニットを無作為に取り上げ、U 面でプレイに置くのですか？

A：はい、復帰している狙撃兵師団は、無作為に引かれます。ルール 2.72 を使用していなければ、置くときに裏返すことを選択できます。

17.32

Q：17.32 は、「ユニット（たち）は、資格を持つ HQ ユニットに最寄りの枢軸軍が所有する町又は都市で、その HQ ユニットよりも補給源に近く、少なくとも敵ユニットから 3 ヘクス離して置かれます。」と述べていますが、この項目の「資格を持つ HQ」が何を意味するのか解りません。なぜならば、17.31 や 17.32 の前半部分に、資格の定義がないからです。これは、単に機能状態 HQ 又は支援下 HQ を意味するのですか？

A：右記のとおりです。「HQ ユニットは、「OOS」又は「孤立状態」であってはなりませんが、支援下である必要はありません。」換言すると、「機能状態」HQ ユニットです。

18.2

説明：舟橋マーカーによってあらわされているものは、大規模な橋頭堡機能で、前進中迅速に架ける橋梁ではありません。あなたは、大河川を容易に渡河できますが、前進のために補給を支える橋梁を必要とします。つまり、舟橋マーカーがそれです。

シナリオの説明：

Q：FB のゲーム構成物は、学習シナリオのセット・アップ・チャートを持たないというのは正しいですか？

A：正しいです。それほどユニットが多くないので、ルール内に全て含めました。大部分の人々は、一度プレイするか完全に飛ばすので、チャートの浪費になると考えました。

Q：ターン 1 に補給をチェックする必要がありますか？ 換言すると、非補給下でキャンペーン・ゲームを開始するユニットはどれですか？

A：全てのシナリオは、開始時に全ユニットが補給下としてデザインされています。

22.5：ウラヌス作戦シナリオ

Q：ウラヌス・シナリオでは、2 つのルーマニア軍司令部のみがターン 1 と 2 の支援を持ちます。ターン 1 と 2 中は、ドイツ軍 HQs は支援を持ちません。これは、ドイツ軍ユニットが攻撃できないことを意味するのですか？

A：シナリオは、3 ターン（49、50、51）を持ちます。ターン「1」は、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンのみなので、支援は議論の余地があります。ターン 50（「2」）は、ルーマニア軍 HQ のみが支援を持ちます。最終ターン（51（3））には、枢軸軍プレイヤーは通常に 2 SP を使用します。

23.1、23.2：キャンペーンのセット・アップ

Q：ドイツ軍第 387 歩兵（ヘクス A3906）は、誰から支援を与えられるのですか？

A：ユニットは、戦闘フェイズになるまで支援を必要としません。（9.1）

Q：第 55 と第 48 装甲の両方を裏返すことにより、あなたはマップの最上部で大多数のユニットに支援を提供できるように見えます。これは正しいですか？

A：いいえ。その部分には 6 個の名称付機械化師団があります。第 48 装甲軍団 HQ は、これらの 3 個にのみ全力支援を与えることができます。（9.32）第 55 軍団 HQ は、指揮範囲内の全ての突撃砲大隊と歩兵に全力支援を与えることができます。名称付機械化師団のみが、管理フェイズ中に支援をチェックしなければならないことを忘れないでください。準備下強襲（9.1）を宣言した瞬間にのみ、誰もが全力支援を要求されます。

Q：第 14 装甲軍団 HQ と第 210 突撃砲大隊は、キャンペーン・セット・アップで第 17 軍の一部として表示されますが、ユニットの指定と色はこれらが第 1 装甲軍に属していると述べています。これらのユニットは特別なのですか？

A：標準的なセット・アップは、シナリオ・ルールに従って色によるエリア内です。カウンター上の色を使用してください。史実で、これらは第 17 軍の後方で編成されたので、歴史的なセット・アップ・ヴァリエントでプレイしているときには、セット・アップ・チャートを使用してください。

解明：ソヴィエト軍の第 138+139 戦車旅団は、補充プール内で開始する「No Repl」ユニットです。いったん RP の消費を通してプレイに登場したら、ステップ損失を受けたときにプールへ戻れず、永久に除去されます。