

拡張されたプレイのシーケンス

A. 初期セグメント [INITIAL SEGMENT]

1. ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]

新たなターンの開始を記録するため、ゲーム・ターン記録欄に沿ってターン・マーカーを1スペース前進させます。

2. 天候判定フェイズ [Weather Determination Phase]

各ターンの開始時に連合軍プレイヤーはサイを振り（最初の6月1ターンを除く）、天候チャートを参照します。そのターンの天候を管理するため、許容移動力チャートの天候コラムにブランク・カウンターを置くことができます。

3. 航空配置フェイズ [Air Allocation Phase] (両プレイヤー)

連合軍プレイヤーは、自軍航空機を航空機任務チャート上に割当てます。次いで、ドイツ軍プレイヤーが自軍航空機を航空機任務チャート上に割当てます。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍航空機によって無効にされた自軍航空機を取り去り、同時に無効にしているドイツ軍航空機を取り去ります。

B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

1. 補充フェイズ [Replacement Phase]

連合軍プレイヤーは、補充ルールに従って補充を行います (27.を参照)。ターン2から開始して、フランス人パルチザン・カウンターの使用可能についてサイを1つ振ります (24.1を参照)。

2. 第1移動イムパルス [First Move Impulse]

連合軍プレイヤーは、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで望む数の自軍ユニットを移動させ、航空機任務チャート上に特記された任務に従って航空機を配置し、増援、撤退、連合軍プレイヤーに帰す新たな更新と新たなユニットについて、ゲーム・ターン記録欄と連合軍到着計画をチェックします (26.3を参照)。ユニットは、海上によって移動できます。

3. 第1戦闘イムパルス [First Combat Impulse]

連合軍プレイヤーは、自身が起こした全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務を戦闘に割当てることができます。

4. 第2移動イムパルス [Second Move Impulse]

連合軍プレイヤーは、ここで敵支配地域内にいないユニットを、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで再び移動させることができます。航空ユニットは移動できず、増援、補充は受けられません。HQsは、その完全許容移動力で移動できます。ユニットは、海上によって移動できます。

5. 第2戦闘イムパルス [Second Combat Impulse]

連合軍プレイヤーは、全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務は、認められません。

6. 鉄道支配フェイズ [Rail Control Phase]

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍支配まで鉄道ヘクスの伸張を識別するため、必要に応じて全ての鉄道堡マーカーを調整します。

7. 補給フェイズ [Supply Phase]

連合軍プレイヤーは、非補給下であるかどうか見るため、全自軍ユニットをチェックします。

C. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

1. 補充フェイズ [Replacement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、補充ルールに従って補充を行います (27.を参照)。

2. 第1移動イムパルス [First Move Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで望む数の自軍ユニットを移動させ、航空機任務チャート上に特記された任務に従って航空機を配置し、増援、撤退、ドイツ軍プレイヤーに帰す新たな更新と新たなユニットについて、ゲーム・ターン記録欄とドイツ軍到着計画をチェックします。鉄道移動が認められます。

3. 第1戦闘イムパルス [First Combat Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、自身が起こした全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務を戦闘に割当てることができます。

4. 第2移動イムパルス [Second Move Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、ここで敵支配地域内にいないユニットを、許容移動力チャートによって認められた最大許容移動力まで再び移動させることができます。鉄道移動は認められず、増援、補充は受けられません。HQsは、その完全許容移動力で移動できます。

5. 第2戦闘イムパルス [Second Combat Impulse]

ドイツ軍プレイヤーは、全ての戦闘を、一度に1つずつ、望む順番で解決します。地上支援航空任務は、認められません。

6. 鉄道支配フェイズ [Rail Control Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍支配まで鉄道ヘクスの伸張を識別するため、必要に応じて全ての鉄道堡マーカーを調整します。

7. 補給フェイズ [Supply Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、非補給下であるかどうか見るため、全自軍ユニットをチェックします。非補給下のドイツ軍ユニットは、1ステップを失います。

D. ターン終了セグメント [TURN END SEGMENT]

両陣営は、ゲーム・マップと航空機任務チャートから、全ての航空機ユニットを取り去ります。ターン中に補充を受けたユニットから「移動不可 [Can't Move]」マーカーを取り去ります。

シナリオ又はキャンペーン・ゲームの終了まで、各ターンにプレイのシーケンスに従います。このとき、勝者を判定するため、勝利条件に従ってプレイヤー諸氏のパフォーマンスを評価します。