

# CASE YELLOW, 1940

The German Blitzkrieg in the West



## PLAY BOOK



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)



## 目 次

1.0	はじめに	3	7.0	シナリオ3 What Ifシナリオ	17
2.0	マップ	3	7.1	はじめに	17
2.1	マップとシナリオ	3	7.2	シナリオの仕様	17
2.2	地形の考察	3	7.3	初期マーカーの配置	17
3.0	競技用コマ	3	7.4	ユニットの配置	18
4.0	ドイツ軍の空挺作戦	3	7.5	使用可能な航空アセット	19
4.1	ドイツ軍の空挺ユニット	3	7.6	アクション・ラウンドとアクション・チット	19
4.2	使用特性	3			
5.0	シナリオ1 - 歴史的戦役	4	7.7	ドイツ軍の空挺作戦	19
5.1	はじめに	4	7.8	移動制限	19
5.2	シナリオの仕様	4	7.9	フランス軍とイギリス軍のスタッキング	20
5.3	初期マーカーの配置	4	7.10	鉄道移動	20
5.4	ユニットの配置	5	7.11	避難民の配置	20
5.5	使用可能な航空アセット	5	7.12	ドイツ軍の守備隊	20
5.6	アクション・ラウンドとアクション・チット	5	7.13	装甲(機甲)消耗	20
5.7	ドイツ軍の空挺作戦	6	7.14	連合軍の補充	20
5.8	移動制限	6	7.15	ドイツ軍の歩兵補充	20
5.9	フランス軍とイギリス軍のスタッキング	8	7.16	強化防御マーカー	21
5.10	鉄道移動	8	7.17	装甲再編成	21
5.11	避難民の配置	8	7.18	赤の場合	21
5.12	ドイツ軍の守備隊	8	7.19	種々雑多	21
5.13	装甲(機甲)消耗	9	7.20	勝利条件	22
5.14	連合軍の補充	9	デザイン・ノート		22
5.15	ドイツ軍の歩兵補充	9	プレイ・ノート		23
5.16	強化防御マーカー	9			
5.17	装甲再編成	9	8.0	シナリオ4 オランダ要塞	24
5.18	赤の場合	9	8.1	要件	24
5.19	種々雑多	10	8.2	シナリオの長さ	24
5.20	勝利条件	10	8.3	シナリオのエリア	24
プレイ・ノート		10	8.4	マーカーの配置	24
			8.5	ユニットの配置	24
6.0	シナリオ2 より良好な連合軍の情報収集	12	8.6	補給	24
6.1	はじめに	12	8.7	シナリオ特別ルール	25
6.2	シナリオの仕様	12	8.8	勝利条件	25
6.3	初期マーカーの配置	12	8.9	プレイ・ノート	25
6.4	ユニットの配置	12			
6.5	使用可能な航空アセット	13	9.0	オランダ要塞導入指南書	26
6.6	アクション・ラウンドとアクション・チット	13	歴史概要		30
6.7	ドイツ軍の空挺作戦	13			
6.8	移動制限	14			
6.9	フランス軍とイギリス軍のスタッキング	15			
6.10	鉄道移動	15			
6.11	避難民の配置	15			
6.12	ドイツ軍の守備隊	15			
6.13	装甲(機甲)消耗	15			
6.14	連合軍の補充	15			
6.15	ドイツ軍の歩兵補充	16			
6.16	強化防御マーカー	16			
6.17	装甲再編成	16			
6.18	赤の場合	16			
6.19	種々雑多	16			
6.20	勝利条件	16			
プレイ・ノート		17			



## 1.0 はじめに [Introduction]

Case Yellow, 1940は、1940年5月10日から1940年6月中旬にかけての、第二次世界大戦におけるフランスと低地諸国での戦役を再現する2人プレイヤー用ゲームです。1人のプレイヤーがドイツ軍部隊を操り、相手側は正確には連合軍として知られるベルギー軍、イギリス軍、オランダ軍、フランス軍部隊を操ります。競技用コマは、戦役に参加した実際のユニットをあらわし、マップはこれらのユニットが戦った地形をあらわします。プレイヤー諸氏は、マップを横切って自軍ユニットを機動させ、ルール・ブックのルールに従って戦闘を実施し、このルール・ブックでシナリオの追加ルールを見つけます。ドイツ軍プレイヤーは、各シナリオの勝利条件を満たすことで勝利し、一方の連合軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーが勝利条件を満たすのを妨げることで勝利します。

## 2.0 マップ [The Maps]

### 2.1 マップとシナリオ [Maps and Scenarios]

- シナリオ1と2は、Scenario One and Twoと標記された22インチ×34インチのマップを使用します。
- シナリオ3は、Scenario Threeと標記された22インチ×34インチのマップの裏面を使用します。
- シナリオ4は、8.5インチ×11インチのマップ・カードを使用します。

### 2.2 地形の考察 [Terrain considerations]

- 3つの全マップは、メディウム・ブルーで色分けされたネーデルランドの部分を含みます。この地域は、いかなるシナリオでも使用不可能です。
- 運河は、小河川と同様に機能します。ゲームの全ての目的において、これらを小河川として扱ってください。
- 大小の河川は、ヘクスサイド地形です。ヘクスサイドに正確に沿っていないヘクス内では、これらをヘクスサイド地形として扱ってください。



例：гент・テルヌーゼン [Gent-Terneuzen] 運河は、たとえヘクスサイドに正確に従ってなくても、ヘクスサイド地形です。

・両マップ：ヘクス 1737 には、カイザー・スラウテルン [Kaiserslautern] の町シンボルが抜けています。

・両マップ：説明 TRTの下で連合軍の防御能力の増加を示す標記は、強化防御マーカーを受けている連合軍ユニットのみについて述べています。

・シナリオ3マップ：説明 アクション・ラウンド記録欄下の4連合軍と4ドイツ軍アクション・ラウンド・チットの標記は、ターン毎に使用可能なアクション・ラウンド・チットの最大数です。

## 3.0 競技用コマ [The Playing Pieces]

2枚のシートに用意された厚紙の競技用コマは、カウンターと呼ばれます。カウンター・シートから注意して取り外し、航空アセット・マーカー、戦闘効果マーカー、ゲーム・マーカー、戦闘ユニットに区分けします。戦闘ユニットは、さらに国籍で区分けします。8.5×11 プレイヤー補助カードの1枚にある「ユニットの読み方」を参照してください。全ての強化防御マーカーの裏面がシナリオ3のためにS-3と表記されてはいませんが、これらのカウンターの裏面はシナリオ3でのみ使用されます。

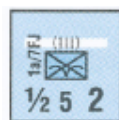
全ての戦闘ユニットを使用するシナリオはありません。使用するユニットについては、シナリオのセット・アップ指示を参照してください。

## 4.0 ドイツ軍の空挺作戦 [German Airborne Operations]

ドイツ軍が保有するもう一つの武器 - 空挺部隊と空輸部隊の使用は、敵戦線背後の重要目標を押さえ、通常の陸上部隊によって救出されるまでそれらを確保しました。史実では、これらの部隊は、ドイツとデン・ハーグ [Den Haag] 間に立ちわたる多数の大河川を越えて重要な橋頭堡を占領するためにネーデルランドに降下し、ネーデルランドの首都はエリートの降下部隊と第22空輸師団によって狙われ占領されました。友軍陸上部隊を遥かに越える空挺部隊の降下作戦は、潜在性と危険性を見せつけました。空挺部隊の絨毯は、ロッテルダム [Rotterdam] のワール [Waal] 橋梁を除き、全ての橋梁を占領しました。オランダ軍は、決定的な何日間かにわたって橋梁の北端をブロックしました。デン・ハーグ周辺の飛行場への大規模な降下は、事態が悪化しました。目標となった飛行場のオランダ軍警戒部隊は、飛行場を確保しようとした降下兵を倒しました。第22空輸師団の一部を運んでいる Ju-52 の初期波は、いまだオランダ軍支配下の飛行場に着陸し、壊滅的な損失を被りました。第22師団の多くが安全な場所に着陸するに連れて攻撃に弾みがつくようになりました。ネーデルランドが降伏したときには、ドイツ軍はハーグの主要部分をなんとか支配していましたが、オランダ軍はまだ戦っていました。

### 4.1 ドイツ軍の空挺ユニット [German Airborne Units]

デザイン・ノート：空挺と落下傘はしばしば同義語ですが、このゲームでは「空挺」という用語は、ドイツ軍の落下傘と空輸ユニットの両方を扱うために使用されます。



a. 連隊規模の落下傘ユニット [Regimental Parachute Units]：目標に飛び、奇襲と荒々しい攻撃の組み合わせでそれらを占領し、救出されるまで確保する熟練のエリート・ユニットです。4個の連隊規模落下傘ユニットは、全て1/2の戦闘戦力と2の許容移動力を持ちます。これらは決してZOCsを及ぼしません。これらは攻撃、防御、退却ができます。



b. 第7FJ (降下猟兵 [Fallschirmjaeger]) 師団：シナリオ3は、4個の全連隊ユニットを親師団に組み合わせて使うことの選択肢を認めます。このユニットは、2の戦闘戦力と2の許容移動力を持ちます。このユニットは、単独ではZOCを及ぼすことができず、他の師団と共にスタックしたときに及ぼします。この師団は、攻撃、防御、退却ができます。



c. 第22LL (空輸 [Luftlandungs]) 師団：軽量の支援火器、砲、小型輸送車を持つ完全戦力の歩兵が、占領した敵飛行場にグライダーと輸送機によって着陸するために編成されました。このユ



ユニットは、2の戦闘戦力と2の許容移動力を持ちます。このユニットは、単独ではZOCを及ぼすことができず、他の師団と共にスタックしたときに及ぼします。この師団は、攻撃、防御、退却ができます。

#### 4.2 使用特性 [Employment Parameters]

a. 降下範囲 [Drop Range]: 落下傘ユニットは、常に補給下のドイツ軍陸上ユニットから10ヘクス以内の距離(9ヘクスが存在する)のヘクス内に降下しなければならず、あるヘクス内には1落下傘ユニットのみが降下できます。

**デザイン・ノート:** 空挺ユニットは、高度に訓練されたスペシャリストで、前進している地上部隊によって正当に救出される機会がある場所に位置している目標への降下により投入されました。

b. 降下地形 [Drop Terrain]: 落下傘ユニットは、平地ヘクス内のみ降下できます。平地ヘクスには、防御施設、町、都市を含むことができますが、これらの地形特徴は落下傘ユニットが生き残る機会を減少させます [ドイツ軍空挺降下表を参照]。

**覚書 [Reminder]:** 渡河点の隣に降下することに成功した落下傘ユニットは、隣接する全ての渡河点ヘクスサイドについて橋頭堡として機能します [ルール・ブック 10.8c 3]。

c. 第22空輸師団は、落下傘ユニットを含んでいるヘクス上に置かれなければなりません。

d. 全ての落下傘ユニットと第22空輸師団は、シナリオの後の方で再降下できず、落下傘降下に続く最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に移動できません。

e. 落下傘降下セグメントの手順は、シナリオによって異なります。シナリオの指示を調べてください。

### 5.0 シナリオ 1 歴史的戦役 [Scenario One-The Historic Campaign]

シナリオ・ルールによって特に変更されない限り、Case Yellow, 1940の全てのルールを適用します。

#### 5.1 はじめに [Introduction]

これは、標準シナリオです。歴史的な戦役のシミュレーションを望むプレイヤー諸氏は、このシナリオを最初にプレイすべきです。

#### 5.2 シナリオの仕様 [Scenario Specifics]

a. 要件 [Required]:

- ・プレイヤー補助カード1と2
- ・22x34インチのマップ、シナリオ1面と2面

b. 長さ [Length]: 10 ゲーム・ターン。ターン1に開始します。ターンは、可変する数のアクション・ラウンドを持つことになります。

c. シナリオ地域 [Scenario Area]: マップ全体。

#### 5.3 初期マーカーの配置 [Initial Marker Placement]

a. ゲーム・ターン・マーカー [Game Turn Marker]: このマーカーをターン記録欄のターン1ボックスに置きます。



b. 連合軍とドイツ軍のVP記録欄マーカー [Allied and German VP Track Markers]: これらの2枚のマーカーを、勝利ポイント記

録欄上のゼロ・スペースに置きます。



c. ドイツ軍の装甲消耗マーカー [German Armor Attrition Markers]: これらの10枚のマーカーは、一緒に混ぜられて不透明容器内に入れます。第1~10装甲師団についてのマーカーのみを使用し、S-3と標記された第11装甲師団は脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。



d. 連合軍の機甲消耗マーカー [Allied Armor Attrition Markers]: 以下の連合軍の機甲消耗マーカーは、一緒に混ぜられて2番目の不透明容器内に入れます。: 第1DCR(2枚)、第2DCR(2枚)、第3DCR(2枚)、第1DLM、第2DLM、第3DLM、イギリス軍第1戦車旅団。S-3と標記された第4DLMの装甲消耗マーカーは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。第4DCRの機甲消耗マーカーは、TRT上のターン4ボックスに置かれます。イギリス軍第1機甲旅団の消耗マーカーは、TRTのターン4ボックスに入れられます。



e. アクション・ラウンド・チット [Action Round Chits]: 4枚の連合軍の赤文字の移動ラウンドと攻撃アクションのチットは、3番目の不透明容器内に入れます。4枚の白文字の連合軍移動/攻撃ラウンド・アクション・チットは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。ドイツ軍プレイヤーは、主導プレイヤーなので、自軍の移動/攻撃ラウンド・アクション・チットの1枚を保持し、他の3枚の移動/攻撃ラウンド・チットを、4枚の連合軍移動ラウンドと攻撃ラウンド・チットと共に不透明容器内に入れます。これで、7枚のチットが混ぜられました。

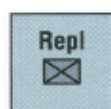
f. ドイツ軍プレイヤーは、不透明容器から保持しておいたアクション・チットを取り出し、アクション・ラウンド記録欄の1ボックス内に置きます。アクション・チットは、移動アクション又は戦闘アクションとして使用できます(ドイツ軍プレイヤーの選択で)。



g. 連合軍の機甲補充マーカー [Allied Armor Replacement Marker]: 連合軍補充記録欄の「3」ボックス内に置きます。



h. 連合軍の歩兵補充マーカー [Allied Infantry Replacement Marker]: 連合軍補充記録欄の「4」ボックス内に置きます。



i. ドイツ軍の歩兵補充マーカー [German Infantry Replacement Marker]: ドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の「4」ボックス内に置きます。



j. ドイツ軍の装甲再編成マーカー [German Panzer Refit Marker]: ドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の「7」ボックス内に置きます。



k. 渡河妨害マーカー [Crossing Interdicted Markers]: 渡河妨害マーカーは、開始時にヘクス3030に置かれます。防御側のオランダ軍警戒部隊は、奪われる前にマーストリヒト [Maastricht] 橋梁を破壊しました。





1. **エバン・エマール破壊マーカー [Eben Emael Destroyed Marker]**: このマーカーは、ヘクス 2928 (エバン・エマール) に置かれます。エリートのグライダー部隊が要塞の上部に着陸し、奇襲によって防衛側を圧倒しました。



ットのどちらか)。これを、連合軍航空アセット・ボックスの使用可能セクション内に置きます。

3. ターン 2 からダイナモ作戦が宣言されるまで、両航空アセットをターン毎に受取ります。

#### 5.4 ユニットの配置 [Unit Placement]

a. 4 桁のヘクス番号を持つユニットは、指定されたマップ上のヘクス内にセット・アップします。

b. B E F とマークされたイギリス軍ユニットは、開始時に、2 つの赤い星 ( ) のセット・アップ・コードを持つ、いずれかの B E F ユニットの共にセット・アップします (スタッキング制限に従います)。

c. R E F I T とマークされたドイツ軍の第 11 自動車化旅団は、装甲再編成ボックスに置かれます。

d. ターン番号の後に G T とマークされた連合軍ユニットは、連合軍の増援ボックス内のそれらのスペースに置かれます。

e. O K H とマークされたドイツ軍ユニットは、ドイツ軍の O K H 予備ボックス内に置かれます。

f. 4 つのドイツ軍落下傘ユニットと第 22 空輸師団を、ドイツ軍の空挺ユニット・ボックス内に置きます。

g. S - 3 と標記されたドイツ軍と連合軍の全ユニットは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。

**デザイン・ノート**: いくつかのフランス軍ユニットは、それらが最初にドイツ軍ユニットに遭遇したときの歴史的な位置に概ね一致するヘクス内にセット・アップしてゲームを開始します。これらのユニットのいくつかは、ベルギー国内にセット・アップします。大部分は、慎重な連合軍プレイヤーであれば置かない場所ですが、繰り返すと、これはヒストリカル・シナリオなのです。連合軍プレイヤーは、非常に劣悪な初期の状況でベストを尽くさなければなりません。

**h. 主導権 [Initiative]**: ドイツ軍プレイヤーは、以下を除く毎ターンに主導権を持ちます。連合軍のダイナモ作戦の宣言に続く 3 ターン、又はダイナモ撤退港湾が占領された後のターンまでのどちらか最初に発生するときです。

#### 5.5 使用可能な航空アセット [Air Asset Availability]



a. **ドイツ軍プレイヤー [German player]**:

・ ターン 1 に 6 つのシュトゥーカ航空アセットを全て受取ります。これらを、ドイツ軍航空アセット・ボックスの使用可能セクション内に置きます。

・ ターン 2 から 10 を通して、5 つのシュトゥーカ航空アセットを受取ります。例外: ドイツ軍プレイヤーは、赤の場合ターンに 6 つのシュトゥーカ航空アセットを全て自動的に得ます (赤の場合のための急増)。

b. **連合軍プレイヤー [Allied player]**:



1. A A S F - b 航空アセットを脇にセットします。これは、シナリオ 3 にのみ使用されます。

2. ターン 1 に、1 航空アセットを受取ります (フランス軍航空アセット又は A A S F - a 航空アセ

ット) のどちらか)。これを、連合軍航空アセット・ボックスの使用可能セクション内に置きます。

5. ダイナモが終了するターンとゲームの終了までは、連合軍プレイヤーはフランス軍航空アセットのみを受取ります。

**c. 撃破された航空アセット [Destroyed Air Assets]**: 航空アセットを受取る時に T R T 上で撃破されている各連合軍航空アセットは、受取る連合軍航空アセットの数を 1 ずつ減少させます。航空アセットを受取る時に T R T 上で撃破されている各ドイツ軍航空アセットは、受取るドイツ軍航空アセットの数を 1 ずつ減少させます。

#### 5.6 アクション・ラウンドとアクション・チット [Action Round and Action Chits]

a. 連合軍とドイツ軍の両プレイヤーは、ターン 1 に各々 4 つのアクション・ラウンドを持ち、両者が全 4 枚又はそのアクション・チットを持ちます [PB5.3e]。

b. ターン 2 から 10 までを通して、ドイツ軍プレイヤーは 3 つのアクション・ラウンドと 3 枚のアクション・チットを持ち、連合軍プレイヤーは 2 つのアクション・ラウンドと 1 枚の移動と 1 枚の戦闘アクション・チットを持ちます。

**注記 1**: 連合軍プレイヤーは、ダイナモ作戦が宣言されるターンに 2 番目の移動アクション・チットを受取り、各ダイナモ・ターンに連合軍プレイヤーが主導権を持ちます [5.10.b4]。

**注記 2**: 赤の場合ターンには、ドイツ軍プレイヤーは 4 枚全てのアクション・チットを受取ります。連合軍プレイヤーは、2 枚の移動と 1 枚の戦闘アクション・チットを受取ります。1 枚のドイツ軍アクション・チットは、最初のアクション・ラウンドのため外部に保持しておき、残っている全てのドイツ軍と連合軍のチットは不透明容器内に入れられます。

**デザイン・ノート**: シナリオの大部分を通して、連合軍が移動や攻撃をするための能力が制限されていることは驚くにあたりません。

1 時間毎に物事が展開する戦役では、命令の変更や発令に 1 日かけることは致命的です。典型的に有能なスタッフを持つドイツ軍でも、問題を抱えていました。大部分は、単に戦闘状態から生じる軋轢が原因でした。ドイツ軍は、わずか数時間で命令を変更しましたが、結局遅延して時間が経ってしまいました。ドイツ軍は、自軍の成功も台なしにしてしまい、連合軍が強力な反撃作戦を發動できないことが分らず、しばしば停止命令が出されました。





## ドイツ軍空挺着地表

サイの目	結果
1 - 5	X
6 +	E

### 降下ヘクスの地形DRMs (累加する):

- + 1 町を含む平地ヘクス
- + 1 防御施設を含む平地ヘクス
- + 3 都市を含む平地ヘクス

### 第22空輸師団着地DRM:

- + 3 ヘクス内の落下傘ユニットがEの結果を被った

### 結果コード:

X = 着地成功。損失なし。

E = 連隊規模ユニットは除去、又は師団は1ステップを失う(もしも師団についての修正後のサイの目が8以上であると、DRMsなしで再びサイを振ります。6の結果で、減少状態の師団は除去されます)。

**注記:** この表は、プレイ補助カードのチャートと表にも含まれています。

## 5.7 ドイツ軍の空挺作戦 [German Airborne Operations]

a. ドイツ軍プレイヤーは、ターン1の航空フェイズのドイツ軍落下傘降下セグメント中に、1/FJと2/FJの4つの落下傘ユニットを使用しなければなりません。

**覚書 [Reminder]:** 落下傘ユニットは、常に補給下のドイツ軍陸上ユニットから10ヘクス以内のヘクス(9ヘクスが介在する)に降下しなければならず、あるヘクス内に1落下傘ユニットのみが降下できます。落下傘ユニットは、平地ヘクス内のみ降下できます。平地ヘクスには、防御施設、町、都市を含むことができます。

b. ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから4個の連隊規模ユニットを取り去り、ネーデルランド国内の認められた4つの目標ヘクスに各1ユニットを置きます。

c. 第22空輸師団は、ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから取り去られ、落下傘ユニットが置かれた直後にマップ上に置かれます。

d. 第22空輸師団は、落下傘連隊について行われるドイツ軍の空挺着地表のサイ振りの前に、落下傘ユニットの1つの上に置かれます。

e. ドイツ軍の空挺着地表上で、落下傘ユニットのステップ損失についてサイを振ります。いかなる損失も適用します。

f. ヘクス内の落下傘ユニットについてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行った後に、第22空輸師団についてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行います。いかなる損失も適用します。

g. 第22空輸師団と落下傘連隊は、空挺着地に続く最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に移動できません。

## 5.8 移動制限 [Movement Restrictions]

連合軍は、戦前の計画に束縛されていました。フランス軍の大部分がマジノ線の背後に控えている一方で、最良の攻撃師団(BEFと一緒に)の大部分はドイツ軍を求めてベルギーとネーデルランドに移動する態勢を整えていました。これら2つのフランス軍の間は、ムーズ川に沿って「通過不能」のアルデンヌを遮断する部隊の薄い戦線でした。振りかえってみると、これらは致命的な欠点を持つ配

置でした。ただし、1940年5月には、連合軍の最初の作戦命令はこれらの計画に従って発せられ、ユニットは命令で指示されたとおりに移動しました(又は、動きませんでした)。

a. 連合軍ユニットの移動制限 [Allied Unit Movement Restrictions]: 配置コードに隣接する1つ又は複数の星を持つ連合軍ユニットは、移動制限を持ちます。配置コードに星を持たない連合軍ユニットは、通常に自由に移動します。

- ・ 単一の黒星を持つ連合軍ユニットは、ターン1の最初の連合軍移動アクション・ラウンド中に移動できません。これらのユニットは、もしも退却したとしても、移動制限に拘束されます。

- ・ 2つの黒星を持つ連合軍ユニットは、ターン1のどちらの連合軍移動アクション・ラウンド中にも移動できません。これらのユニットは、たとえ星を持たない減少面に裏返されたか又は退却したとしても、移動制限に拘束されます。

- ・ 1つの黒星と1つの赤星( )を持つ連合軍ユニットは、ターン1の最初の連合軍移動アクション・ラウンド中に移動できず、2番目の連合軍移動アクション中に全MAを消費して、連合軍のディール計画エリアに向かって又はその内部に移動しなければなりません[PB5.8d]。いったんディール計画エリアの内側に入ったら、ユニットはダイナモ作戦の宣言まで移動制限に拘束されます。

- ・ アントワープ・グループ [ANTWERP GROUP]: 2つの黄色い星( )を持つ連合軍ユニットは、ターン1の両方の連合軍移動アクション・ラウンド中に全MAを消費し、連合軍のディール計画エリアに向かって移動して内部に入らなければなりません[PB5.8d]。いったんディール計画エリアに入ったら、ユニットは可能な限りアントワープの都市ヘクス(3424)に接近するように移動しなければなりません。ターン2から開始して、全ての移動制限は解除されます。

b. マジノ・ゾーンの移動制限 [The Maginot Zone Movement Restrictions]

このエリアは、マジノ・ゾーンのライン、フランス国境、マップ南端と定義されます。14頁のマジノ・ゾーン図を参照してください。

- ・ マジノ・ゾーン内のユニットは、通常に攻撃や防御ができます。もしもゾーンの外に退却することを強制されたら、もはやマジノ・ゾーン制限によって拘束されません。

- ・ このエリア内の全連合軍ユニットは、ターン1には全く移動できません。これを強調するために、マジノ・ゾーン内で開始する全連合軍ユニットは、2つの移動制限黒星( )を持ちます。

- ・ ターン2: マジノ・ゾーン内のユニットは、ゾーン内で自由に移動できますが、連合軍プレイヤーの選択する1ユニットのみは、通常の移動を使用してマジノ・ゾーンを退出できます。連合軍プレイヤーは、ユニットを退出させる連合軍移動ラウンドの選択肢を持ちます。

- ・ ターン3~10: マジノ・ゾーン内のユニットは、ゾーン内で自由に移動できます。連合軍の移動ラウンド毎に、1つの軍団ユニットが退出できます。退出しているユニットは陸上移動を使用するか、又はもしも鉄道許容量が使用可能であれば、連合軍プレイヤーはフランス軍の鉄道移動[PB5.10]を使用してユニットを移動させることを選択できます。師団ユニットは、いつでも自由に退出できます。

- ・ マジノ・ゾーンに進入している連合軍ユニットは、これらの移動制限によって拘束されます。



**デザイン・ノート:** このエリアには、マジノ線での防御を任務とするフランス第2軍と大量のフランス軍歩兵予備が含まれました。これらのユニットは、基本的には「進展を待つ」よう命じられ、ターン1には実際にそのようにします。



**c. 連合軍のブラインド・スポット・エリア [The Allied Blind Spot Area]:** このエリアは、連合軍のブラインド・スポット境界線 [Allied Blind Spot Boundary] によって定義されます。ブラインド・スポットの制限は、ターン1についてのみ続きます。

**デザイン・ノート:** 連合軍のブラインド・スポット・エリアは、「通過不能の」アルデンヌをあらわします。いくつかの連合軍防衛ユニットは、やって来るドイツ軍の機動ユニットと接触する前に到達可能な位置に配置されていました。フランス軍最高司令部は、アルデンヌでのトラブルを望んでおらず、部隊もまたそうでした。

- ・ ブラインド・スポット・エリア外部の連合軍ユニットは、ブラインド・スポット境界線を越えられず、又はブラインド・スポット・エリア内を攻撃できません。
- ・ ブラインド・スポット・エリア内のユニットは、通常に攻撃や防御ができます。
- ・ ブラインド・スポット・エリア内部のユニットは退出できず、もしもブラインド・スポット境界線外部への退却を強制されたら、そのようなユニットは再進入できません。
- ・ ブラインド・スポット・エリア内でのユニットの移動は、ユニットが持つ移動力上限の数に左右されます。ブラインド・スポット・エリア内で開始する全ユニットは、少なくとも1つの黒星( )を持ち、大部分は2つの黒星( )を持ちます。

**・ フランス軍騎兵スクリーンの消滅 [THE VANISHING FRENCH CAVALRY SCREEN]:** ドイツ軍の自動車化ユニットによる攻撃で、DE以外の戦闘結果のときには、防御しているフランス軍騎兵師団を取り去り、連合軍の増援としてTRTのターン5ボックスにユニットを置きます。ドイツ軍の戦闘アクション・ラウンド中に、攻撃しているドイツ軍自動車化ユニットは自動的に2ヘクス前進します。

**デザイン・ノート:** 連合軍の司令官たちは、これらの混乱した師団が予期していたよりも遙かに早くアルデンヌから押し出されたことに純粋に驚かされました。薄いスクリーンを張っていたため、これらは遙かに強力なドイツ軍フォーメーションによって粉碎されてしまったのです。

**d. 連合軍のディール計画エリア [The Allied Dyle Plan Area]:** このエリアは、連合軍のディール計画境界線 [Dyle Plan Boundary] によって定義されます。ディール計画の制限は、連合軍プレイヤーがダイナモ作戦を宣言するまで続きます。

- ・ いかなるフランス又はイギリスの連合軍ユニットも、ディール

計画エリアに進入できます。1つ( )又は2つの赤星( )を持つ連合軍ユニットは、最も直接的なルートによってディール計画エリアに進入するために、その全許容移動力を消費しなければなりません。ターン1には連合軍のブラインド・スポット・エリアに進入できません。もしもユニットがターン1に進入できなければ、ターン2にディール計画エリアに向けての直接的な移動を継続します。

・ **ディール・ライン [THE DYLE LINE]:** いったんディール計画エリア内部に入ったら、赤星を持つこれらの連合軍ユニットは、可能な限りヘクス2824からヘクス3322までの東部ディール計画境界線に向けて前進し、これらのヘクスを占めなければなりません。これらのヘクスは、ディール・ラインです。連合軍ユニットは、全てのディール・ライン・ヘクスを占めなければなりません。ベルギー軍の1個軍団は1ヘクスを占めることができ、フランス軍とイギリス軍の赤星ユニットが残り占めなければなりません。各ヘクスは、最低限でも1個軍団又は2個師団(完全又は減少戦力)に占められなければなりません。連合軍プレイヤーは、東部ディール計画境界線を越えて、イギリス軍又はフランス軍ユニットを前進させることができます。

**デザイン・ノート:** 連合軍プレイヤーは、おそらく前進してベルギー国内に深入りすることを望まないでしょうが、命令は命令です。連合軍のディール計画には、綻びがありました。戦前の計画では、ディール・ラインを占めるために8日間を認めていました。ドイツ軍の前進は、たったの4日間でこのラインを急いで占めるよう連合軍に強制しました。ベルギー軍との連携はありませんでした。多くの場合、イギリス軍とフランス軍ユニットは、防御地形を有さないマップ上のラインを占めることを命じられました。最も熱望された地雷、塹壕機材、有刺鉄線は到着しませんでした。

- ・ ターン1と2については、退却を強制されない限り、連合軍プレイヤーはディール・ライン・ヘクスから移動できません。退却したユニットは、ディール・ライン・ヘクスに再進入する必要はありません。

**デザイン・ノート:** 連合軍は、何日間かディール・ラインの保持を試みました。再三、ゆっくりした指揮対応が撤退の時間を遅らせました。イギリス軍はディール川の背後にあって激しい攻撃は受けていませんでしたが、ジャンブルー [Gembloux] 周辺の平地地形内での戦闘は猛烈で、フランス軍は踏みとどまるために強力な圧力を受けました。

- ・ 赤星ユニットは、連合軍プレイヤーがダイナモ作戦を宣言するまでは、ディール計画エリアを任意に退出できません。ディール計画エリアの外部への退却を強制された赤星ユニットは、再進入する必要があります。
- ・ 赤星ユニットは、赤星が見られない減少戦力面のときも、赤星状態が継続します。

- ・ 黄色星のユニットは、ターン1に可能な限りアントワープ [Antwerp] に接近するよう前進しなければなりません。ターン2から開始して、黄色星ユニットはディール計画エリアを退出できます。

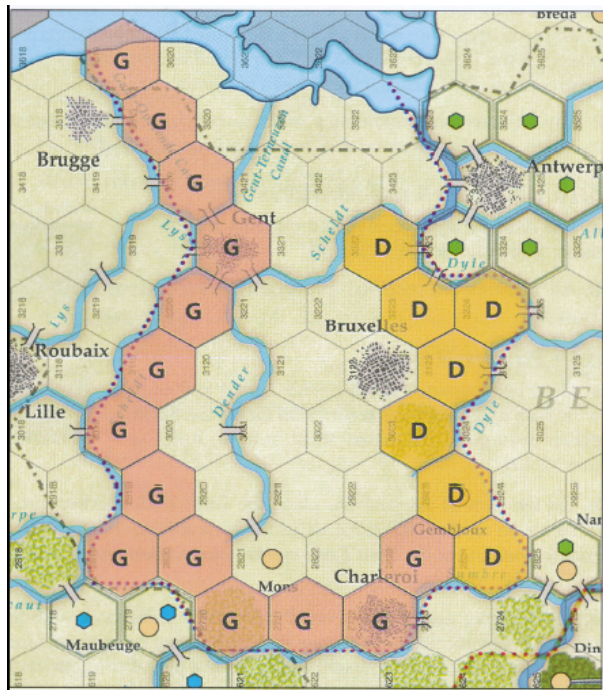
- ・ 他の全てのフランス軍とイギリス軍のユニットは、ターン2と3に自由にディール計画エリアへの入退出ができます。

・ **ドイツ軍の制限進入ヘクス [GERMAN RESTRICTED ENTRY HEXES]:** ターン1と2の間には、ドイツ軍ユニットはヘクス2823からヘクス3619の南方又は西方ディール計画境界ヘクスサイド(図を参照してください)を越えて移動や前進ができません。



東方ヘクスサイドを通してディール計画エリアに進入するドイツ軍ユニットは、エリア内のいかなるヘクスにも進入できます。

**デザイン・ノート：**ドイツ軍の計画は、連合軍をベルギー国内深くに引寄せた包囲にかかっていることを忘れないでください。ベルギーのフランス軍とイギリス軍の司令官たちは、すでにディール計画が成功する可能性に疑いをもっていました。ドイツ軍の過早な包囲攻撃は、いくつかの連合軍師団を網にかけられるかもしれませんが、おそらく連合軍を安全に逃走させるよう急ぎ立てることになったでしょう。ともあれ、連合軍プレイヤーにとって命令は命令です。



連合軍のディール計画エリアは、マップ上に青いドット・ラインで表示されています。東方境界ヘクス（ディール・ライン）は、上図でオレンジ色内にDの文字で強調されています。南方と西方の境界ヘクス（ドイツ軍の制限進入ヘクス）は、赤色内にGの文字で強調されています。

## 5.9 フランス軍とイギリス軍のスタッキング [French and British Stacking]

ダイナモ作戦の宣言前には、フランス軍とイギリス軍のユニットは、一緒にスタックできません。ダイナモ作戦が有効な期間中、フランス軍とイギリス軍のユニットは、撤退港湾ヘクス内とそれに隣接する全ヘクス内でスタックできます。ダイナモ作戦終了の後のターンから開始して、フランス軍とイギリス軍のユニットは、いかなるヘクス内でもスタックできます。

### 5.10 連合軍の鉄道移動 [Allied Rail Movement]

a. フランス軍のマップ上と増援のユニットのみが（認められる場所であれば）鉄道移動を利用できます。

b. 鉄道移動は、フランス国外での開始や終了はできません。

c. 鉄道移動の長さは無制限ですが、マップ上の開始ヘクス又は登場ヘクス、終了ヘクスとその間の全ヘクスは、いかなるドイツ軍ユニットから少なくとも5ヘクス離れていなければなりません（4ヘクスが介在している）。認められる鉄道移動ルートについて、実際にマップ上をユニットに横切らせて移動する必要はありません。これらを取り上げて、終了ヘクスに置くことができます。終了ヘクス内のスタッキング限度には、従わなければなりません。いったん終了

ヘクス内に置かれたら、ユニットは連合軍の移動アクション・ラウンドの残りについて移動できません。

### c. 制約 [Limitations] :

・ターン3：ヘクス 1013 から 3413 までの XX13 ヘクス列の西のいずれかのヘクス内で終了できる鉄道輸送はありません（ソンム [Somme] の南、パリの防衛が第一優先でした。北方では、ドイツ軍の航空優越と避難民が部隊の移動を不可能にしていました）。

・ターン4～6：ソンム [Somme] 川の北では、鉄道輸送は不可です。

d. 増援の鉄道許容量 [Reinforcement Rail Capacity]：鉄道移動での登場が認められたいかなる増援も、それを行うことができます。

### e. マップ上の鉄道許容量 [On Map Rail Capacity] :

・ターン3～6：連合軍の移動アクション・ラウンド毎に1個軍団（完全又は減少状態）。

・ターン7～10：連合軍の移動アクション・ラウンド毎に2個軍団（完全又は減少状態）。

・許容量を計算するときには、2個師団（完全又は減少状態）は1個軍団に相当します。

## 5.11 避難民の配置 [Refugee Placement]



a. ターン1の特別配置：最初のドイツ軍の移動アクション・ラウンドの前に、ドイツ軍プレイヤーはベルギーとネーデルランド国内のいずれかの各都市や町に、3枚までの避難民を置くことができます。ターン1の終了フェイズならびに以降の各ターン・フェイズ中に、避難民マーカーは通常に置かれます [RB12.6]。

b. ネーデルランドとベルギー国内のターン1特別配置の後、各終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは12枚全ての避難民マーカーを取り去って置き換え又は配置することができます。マーカーは、ドイツ軍の陸上ユニットから最大10ヘクス（9ヘクスが介在します）に配置できます。

## 5.12 ドイツ軍の守備隊 [German Garrisons]

a. ネーデルランドが降伏した後のターン、ならびにシナリオの残りの各ターンについて、ドイツ軍プレイヤーはネーデルランド国内のいずれかのヘクスに5個師団を維持しなければなりません。第22空輸師団は、1個師団としてカウントします。第7FJ連隊は、師団としてカウントするために組み合わせられません。軍団（完全又は減少状態）は、2個師団としてカウントします。終了フェイズにドイツ軍プレイヤーが最低の守備隊を持たない各ターンについて、連合軍プレイヤーは+1VPを得点します。

b. ベルギーが降伏した後のターン、ならびにシナリオの残りの各ターンについて、ドイツ軍プレイヤーはベルギー国内のいずれかのヘクスに5個師団を維持しなければなりません。軍団（完全又は減少状態）は、2個師団としてカウントします。終了フェイズにドイツ軍プレイヤーが最低の守備隊を持たない各ターンについて、連合軍プレイヤーは+1VPを得点します。

c. マジノ線 [Maginot Line]：ドイツ軍プレイヤーは、いずれかのマジノ線ヘクスから2ヘクス以内（1ヘクスが介在）に最低5個軍団（師団はカウントしません）を維持しなければなりません。ARKOは、この要件については軍団としてカウントしません。終了フェイズにドイツ軍プレイヤーがマジノ線の範囲内に最低数の軍団を持たない各ターンに、連合軍プレイヤーは+1VPを得点します。



この制限は、ドイツ軍プレイヤーがマジノ線を突破するターンに終了します（ドイツ軍の勝利条件を参照してください）。

### 5.13 装甲消耗 [Armor Attrition]

a. 初期の装甲消耗は、R B 12.9 に従って実行されます。

b. 装甲消耗の第2ラウンドは、赤の場合を開始するターンに始まります [詳細については、P B 5.18 を参照してください]。

### 5.14 連合軍の補充 [Allied Replacements]

a. 連合軍の補充 [Allied Replacements]: 連合軍プレイヤーは、オランダ軍、ベルギー軍、イギリス軍の補充を受け取りません。

b. フランス軍の補充 [French Replacements]: ターン5に、連合軍プレイヤーは、4フランス軍歩兵補充ステップならびにD C R、D L M師団についての3フランス軍機甲タイプ補充ステップを受け取ります。各補充ステップが消費されるに連れて、対応する歩兵と機甲の補充マークを、0ボックスに到達してそのタイプの補充がなくなるまで1ボックス左に移します。ターン5に使用されない補充ステップは、失われます。

c. 複数の補充ステップを受け取れる除去ユニットはありません。

d. 除去されたT R - 4ユニット又は2ステップ師団は、補充を受け取れません。

e. 各歩兵ステップは、マップ上の減少状態の1個の軍団又は師団を完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個の軍団を減少状態で増援としてプレイに復帰させ、あるいは除去された1個の1ステップ師団をターン6の増援として復帰させることを認めます。再建されたユニットは、T R Tのターン6ボックスに置かれます。ターン6に、マップ南端又は西端を通して進入あるいは鉄道移動を使用してマップ上に置きます。

f. 各機甲タイプのステップは、マップ上の1個の減少状態D C R又はD L Mを完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個のC R又はD L Mをターン6の増援として減少状態でプレイに復帰させることを認めます。再建された除去ユニットは、T R Tのターン6ボックスに置かれます。ターン6に、マップ南端又は西端を通して進入あるいは鉄道移動を使用してマップ上に置きます。

g. Gp de Cary 機甲ユニットは、マップから取り去って機甲補充ステップとして使用できません。慰めとしては、機甲消耗を受けません（史実では、このグループは赤の場合の戦闘終了まで独立して留まりました）。

h. 補充ステップを受けているマップ上のユニットは、ドイツ軍ユニットに隣接していることが可能ですが、補給線をたどる必要はありません。

### 5.15 ドイツ軍の歩兵補充 [German Infantry Replacements]

a. ターン5に、ドイツ軍プレイヤーは、非装甲ユニットのための4歩兵補充ステップを受け取ります。各補充ステップが消費されるに連れて、歩兵補充マークを0ボックスに到達してそのタイプの補充がなくなるまで1ボックス左に移します。ターン5に使用されない補充ステップは、失われます。

b. 複数の補充ステップを受け取れる除去ユニットはありません。

c. 除去された2ステップ師団は補充を受け取れませんが、除去された自動車化連隊は受け取れます。

d. 各歩兵補充ステップは、マップ上の減少状態の1個の軍団を完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個の軍団を減少状態で増援としてプレイに復帰させ、あるいは除去された1個の1ステップ師団又は自動車化連隊をターン6の増援として復帰させることを認めます[P B 15.9c]。再建されたユニットは、T R Tのターン6ボックスに置かれます。ターン6の増援は、スタッキング限度に従って、ドイツ国内のいずれかの都市又は町に置かれなければなりません。

e. 補充ステップを受けているマップ上の軍団は、連合軍ユニットに隣接していることが可能ですが、補給線をたどる必要はありません。

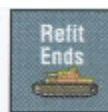
### 5.16 強化防御マーカー [Better Defense Markers]



a. 連合軍プレイヤーは、このシナリオについて12枚のマーカーを受け取ります。1Lの表面のみを使用します。

b. 全てのマーカーは、ターン5の終了フェイズに受け取られます。

### 5.17 装甲再編成 [Panzer Refit]



a. シナリオ毎に一度（ターン4から開始してターン6に終了する）ゲーム・ターン終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは装甲再編成を宣言しなければなりません [ルール項目12.12を参照してください]。

b. 宣言のターンに、再編成終了マーカーをT R T上の3ターン先に置きます（例：ターン4の装甲再編成の宣言は、再編成終了マーカーを3ターン先のターン7に置くことになります）。

c. ドイツ軍プレイヤーは、このシナリオで消費可能な7装甲再編成ポイントを持ちます。O O Sマーカーを載せているときに戦闘損失、非補給下消耗、装甲消耗によって最後のステップを失って除去された装甲師団については、装甲再編成ポイントを消費できません。

d. ドイツ軍プレイヤーは、減少状態ならびに資格を持つ除去された各装甲師団に1再編成ポイントを消費しなければならず、これは残っている減少状態の装甲師団が2番目のポイント（もしも使用可能であれば）を消費する前でなければなりません。

e. 装甲再編成ステップが消費されるに連れて、装甲再編成マーカーを0ボックスに到達して残りのステップがなくなるまで1ボックス左に移します。

f. 再編された装甲師団プラス第11自動車化旅団を、マップ上のドイツ軍支配下で一般補給下のヘクスに、スタッキング限度に従って置きなおします。

### 5.18 赤の場合 [Fall Rot]



a. 装甲再編成の終了時に、再編成終了マーカーは赤の場合面に裏返され、T R Tの1ターン先に置かれます。この時点で、ドイツ軍プレイヤーは、次のターンが赤の場合ターンであることを宣します。

b. ドイツ軍プレイヤーは、赤の場合ターンについてのみ、使用可能な4枚全てのアクション・ラウンド・チットを持つことになります。

c. 連合軍プレイヤーは、赤の場合ターンについてのみ、使用可能な2枚の移動と1枚の戦闘のアクション・チットを持つことになります。



d. ドイツ軍プレイヤーは、自動的に主導プレイヤーです。最初のアクション・ラウンドのために、1枚のドイツ軍アクション・ラウンド・チットが外部に保持されます。残っているドイツ軍と連合軍のアクション・ラウンド・チットを不透明容器内に入れて一緒に混ぜ合わせます。

e. ドイツ軍プレイヤーは、全6枚の航空アセット・マーカーを受け取ります。

f. 装甲（機甲）消耗 [Armor Attrition]: ドイツ軍プレイヤーは、マップ上の各装甲師団について装甲消耗チットを不透明容器内に入れます。装甲消耗フェイズ中の引きの手順は、初期の引きのシークエンスと同じです。連合軍プレイヤーは、マップ上の機甲タイプ・ユニット毎に1機甲消耗チットを不透明容器内に入れます。引きの手順は、以下のように修正されます。: 連合軍プレイヤーは、最初の連合軍機甲ステップが失われるまで、各装甲（機甲）消耗フェイズに引きます。

**デザイン・ノート:** 連合軍は、いまだに機械的故障や小戦闘で戦車を失っていますが、初期には極めて低い戦車喪失レベルで開始します。

### 5.19 種々雑多 [Miscellaneous]

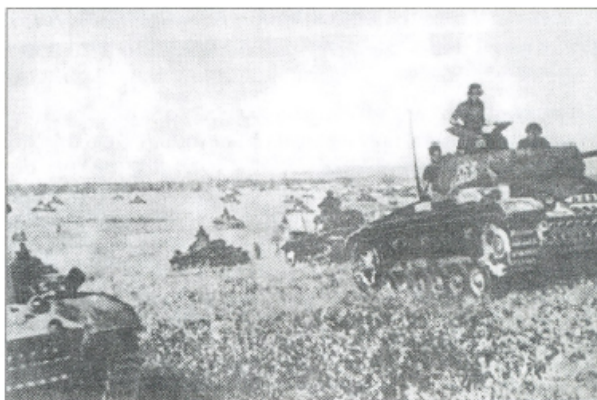
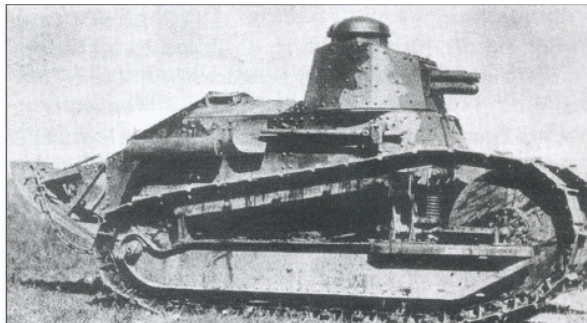
a. 増援の配置 [Reinforcement Placement]: シナリオ4マップ・カードの裏を参照してください。

b. ダイナモ作戦 [Operation Dynamo]: 有効です。RBの13.0項を参照してください。

### 5.20 勝利条件 [Victory Conditions]

a. ドイツ軍プレイヤーは、ターン10の勝利判定フェイズ終了時に連合軍の2倍以上の勝利ポイントを持つことでこのシナリオに勝利します。

b. 勝利ポイント [Victory Points]: シナリオ4セット・アップ・カードとチャート・カードの裏面を参照してください。



### プレイ・ノート

ドイツ軍は、このシナリオではかなりお気楽ですが、問題の領域も持ちます。最も重要なことは、あなたの戦闘ラウンド・アクション・チットのシークエンスを予測することです。ターン1は極めてストレートです。なぜならば、ムーズ川に急進して越えることは、各ラウンドを移動ラウンド又は戦闘ラウンドにするかによって命令されなければならず、連合軍は戦前の計画に従って前進しているからです。ターン2に進んでから、もしも両方の移動アクション・チットを早期に使用することが認められ、次に連合軍が移動アクション・チットを引くと、これらのユニットは撤退することができ、あなたは多数の未使用の戦闘アクション・チットを残していることになります。

もしも戦闘比を上げるために十分な使用可能航空アセットを持つと、アルデンヌのブラインド・スポット・エリア内の3つの渡河点ヘクスサイド全てでムーズ川を渡るチャンスが増大します。これは、おそらくネーデルランドで大勝利するためのプレイを行わず、その代わりに無差別爆撃によってもたらされたターン1のネーデルランド降伏について2VPsを連合軍に与えることを意味します。使用の度に2VPsなので、おそらくこのマーカーを使用する唯一のときとなるでしょう。

皮肉にも、あなたの最強ユニットは最も脆弱です。実際、減少状態の装甲師団はシフトを与えますが、その扱いには注意する十分な理由があります。あなたは、装甲再編成を宣言する前に5又は6ターンを進めることができますが、もしもターン4に再編を宣言すると、装甲消耗ステップ損失の装甲再編成ポイントがすでに1足りないことを忘れないでください。戦闘損失は、赤字のみを増加させます。赤の場合を開始する減少戦力の各装甲師団は、もしもマップを退出する前に消耗によって除去されると、1VPを失う可能性があります。ドイツ軍プレイヤーにとって最悪なのは、戦闘のステップ損失のために減少状態の装甲師団が失われることです。退出のVPが失われるだけでなく、連合軍プレイヤーはおそらく撃破についての2又は3VPsを得点することでしょう。あなたは1個装甲師団を失ってもこのシナリオに勝利できますが、2個ではおそらく駄目でしょう。消耗損失が累積するに連れて、慎重に運用しなければなりません。もしも減少状態の装甲師団が完全戦力の装甲師団とペアを組めなければ、自動車化師団と組み合わせて攻撃し、攻撃側に損失が起きない程十分高い戦闘比段階に上げるため、航空アセットを加えることを勧めます。

前進には注意してください。補給線は、渡河点ヘクスサイドでのみ河川を越えてたどることができます。アクション・フェイズの終了時に河川又は運河の不適當な岸で終えると、次のターンの補給判定中に、あなたの自慢の装甲師団は非補給下マーカーを乗せることになります。あなたは遠距離を移動できません。たとえ攻撃補給ユニットが範囲内にあっても、不利なコラム・シフトを受けます。さ



らに悪いことに、T Q sも2落ちます。あなたは多くのZ O C sを無視できず、いまや連合軍ユニットはより高いT Q sを持つため、交戦や接触の戦闘結果を受け、格好の攻撃目標となります。大部分の敵ユニットのZ O C sを通過して退却もできません。このような戦闘損失に耐える余裕はありません。

あなたの長期的で最大の優位性は、隣接する連合軍のZ O C sを心配することなく、2ヘクス内の装甲と自動車化師団で攻撃を集中できることです。あなたの戦闘戦力、装甲シフト、航空アセットが与える痛手に耐えられる戦線を連合軍が構築することは困難です。あなたが補給下でターンを開始する限り、たとえ何度か攻撃補給なしで戦わなければならないとしても、低いT Qのユニットを持つ連合軍の戦線に突破口を開け、その穴を通り抜けて移動前進してポケットを形成し、歩兵と共同してそれらを撃破すればアクション・フェイズを補給下で終了できます。

連合軍プレイヤーについては、このシナリオがフェアに進まないことを許容して開始しなければなりません。上級司令部はあなたの両手を縛り、ユニットはドイツ軍よりも劣ります。連合軍の損失率についての注記：師団は、一度の戦闘（ほぼ12から24時間）で除去され得ます。軍団は、2回の戦闘で消滅し得ます。あなたの戦線は、ドイツ軍装甲部隊の前に溶けて消えるように見えます。これが事実です。1940年の連合軍は、歩兵を防護するための対戦車能力を持ちませんでした（ドイツ軍はややましでしたが、1941年にロシアに進撃したときはそうではありませんでした）。しばしば西方の砂漠で繰り返されたように、対戦車砲を持たない何百もの兵士たちは、彼らを蹂躪し機関銃では歯が立たない握りの戦車に対して降伏以外の選択肢を持ちませんでした。1940年の戦車戦は、現実的で広範囲に及びました。低性能のドイツ軍 号戦車や装甲車で、防護されていない歩兵と共に進撃しました。第二次世界大戦の歩兵についてのクレシーやエジンコートは、1942年にパズーカを持ったアメリカ軍部隊が北アフリカに上陸するまで到着しませんでした。

ドイツ軍プレイヤーが有能であれば、アルデンヌを抜け出すに連れてあなたの戦線に何ヘクスかの幅の穴を穿ち、続く2ターンには、あなたがモブージュ [Maubeuge] 周辺と数ヘクスにわたってかき集めた防御陣を粉砕することでしょう。もしもあなたが幸運であれば、ドイツ軍は不注意にも前進している自軍装甲部隊の背後にユニットを残していくでしょう。これらのユニットの運命は全く絶望的ですが、前進する装甲部隊のLOSを切断するために役立ちます。特に、ターン2のアクション・フェイズとターン3の航空フェイズに向けて、好機を窺ってください。渡河妨害に航空部隊を投入するのは、このときが最適となるでしょう。単一の渡河点ヘクスサイドを越えてLOSをたどらなければならない装甲部隊がいるでしょうか？ そうであれば、これらの師団に非補給下マーカーを置くために、航空アセットと引き換える価値はあります。もしも渡河妨害に成功すれば、あなたは航空アセットを失うことになります。北東フランスのリール [Lille] 周辺で渡河点ヘクスサイドを持たないか又は非常に少数の渡河点ヘクスサイドを持つ多数の河川や運河がはびこるエリア内で装甲部隊を非補給下に押しやるために、同様の機会を待つことです。オワーズ・サンプル [Oise-Sambre] 運河に注目してください。これは、ヘクス2218(サン・カンタン [St Quentin])から2719(モブージュ [Maubeuge])まで流れ、これらの2つの町ヘクスのみが渡河点を持ちます。装甲部隊は、この間のどこから

でも渡河できますが、もしもアクション・フェイズの終了時にこれらの渡河点の1つ又は両方を支配していなければ、非補給下に押しやられることになります。補給や兵站の詳細を強調するゲームではありませんが、ドイツ軍プレイヤーは危機的状況下で自軍のLOSを無視することになります。非補給下の装甲部隊が攻撃範囲内にいるときには、攻撃をかける危険を冒す価値はあります。なぜならば、このとき以外に装甲部隊に損害を与える機会は持たないからです。

一方で、あなたはダイナモ作戦宣言の必要性を認めるため、ほぼおそらくターン3には観念しなければなりません。あなたの陸軍の大半が畏にはまる前に逃げ出す機会を持つため、ターン3にドイツ軍が北西遥かに前進することは欲しいでしょう。ベルギーからの撤退は、前進したときほどスピーディではありません。ドイツ軍プレイヤーは、リール [Lille] とルーベール [Roubaix] 周辺の地域に避難民マーカーを撒き散らすでしょう。ディール計画の制限は、東部ではスタックでの防御を強制しますが、南部と西部では単一ユニットで連続した堅固な防御線を維持できます。多くの場所で、4のT Rを持つ1つの防御ユニットで装甲部隊の浸透を避ける限り、ヘクスを交換しながら防御できますが、第1、第2、第7装甲師団が位置する場所では、その5のT Rに対する唯一の防御は連続する戦線です。アラス [Arras] 周辺を防御しているあなたのユニットを、南部からソムム [Somme] に脱出させることを認める機会に注意してください。特に、あなたが主導権を持っていて、次のターンにドイツ軍が退路を断ち切る前に移動を終了できる場合です。沿岸線のヘクスは別の側面を形成しますが、実際にはネーデルランドの一部で、あなたのベルギー軍はこれらのヘクスに進入や退却ができないことに気づくでしょう。

あなたとドイツ軍は、マップのマジノ線部分では、移動/対応移動のゲームをプレイすることになります。ドイツ軍は、マジノ線に突破口を開けることで大きなポイントは得点できない一方、これらのV P sは限定的勝利のために必要な手助けのために要求されます。あなたの軍団規模ユニットの大部分は、新たな戦線を迅速に構築することを要求されますが、ドイツ軍が高戦闘を生み出して迅速に任務を遂行すること避けるために、ドイツ軍のA r k oユニットと軍団の大部分に対峙する組合せは残さなければなりません。この過程で、おそらくあなたはこれらのユニットの1つを失うでしょうが、それ以上失わないように試みてください。あなたは、東部と北部からのドイツ軍の攻撃に対して、同時に長期間防御することはできません。

赤の場合における救済の希望は、強化防御マーカーとなります。繰り返しますが、あなたのユニットの多くが失われているので、全てのヘクスを防御することはできません。強化防御マーカーは、曲がりくねった河川筋に従うことなく、1コラム・シフト左を持つ戦線の構築を可能にします。他のユニットによって少なくとも1つの側面に防護網を張るために、T R 4のユニットが必要となる隙間が生じるでしょう。繰り返しますが、少なくとも1ターンについて渡河ヘクスを確保することは、数が少なく離れすぎているため危険です。これらの危険ヘクスには、不可避の装甲シフトの1つを打ち消すために、機甲ユニットを置くことが実際上有益となり得ます。あなたは、全ての黄色いIMAのユニットが退出することを阻止できませんが、ターン10のアクション・フェイズ終了時にマップ端の僅かな部分を保持することは、勝敗を分けることになり得ます。



## 6.0 シナリオ2 より良好な連合軍の情報収集

### [Better Allied Intelligence]

シナリオ・ルールによって特に変更されない限り、*Case Yellow, 1940*の全てのルールを適用します。

#### 6.1 はじめに [Introduction]

これは、連合軍がより良好な情報収集を行っていたと仮定するシナリオで、2つのセットアップ・ヴァリエントを持ちます。

#### 6.2 シナリオの仕様 [Scenario Specifics]

##### a. 要件 [Required]:

- ・プレイヤー補助カード1と2
- ・22×34 インチのマップ、シナリオ1面と2面

**b. 長さ [Length]:** 10 ゲーム・ターン。ターン1に開始します。ターンは、可変する数のアクション・ラウンドを持つことになり得ます [PB5.6]。

**c. シナリオ地域 [Scenario Area]:** マップ全体。

**d. 主導権 [Initiative]:** ドイツ軍プレイヤーは、以下を除く毎ターンに主導権を持ちます。連合軍のダイナモ作戦の宣言に続く3ターン、又はダイナモ撤退港湾が占領された後のターンまでのどちらか最初に発生するときです。

#### 6.3 初期マーカーの配置 [Initial Marker Placement]

**a. ゲーム・ターン・マーカー [Game Turn Marker]:** このマーカーをターン記録欄のターン1ボックスに置きます。

**b. 連合軍とドイツ軍のVP記録欄マーカー [Allied and German VP Track Markers]:** これらの2枚のマーカーを、勝利ポイント記録欄上のゼロ・スペースに置きます。

**c. ドイツ軍の装甲消耗マーカー [German Armor Attrition Markers]:** これらの10枚のマーカーは、一緒に混ぜられて不透明容器内に入れられます。第1~10装甲師団についてのマーカーのみを使用し、S-3と標記された第11装甲師団は脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。

**d. 連合軍の機甲消耗マーカー [Allied Armor Attrition Markers]:** 以下の連合軍の機甲消耗マーカーは、一緒に混ぜられて2番目の不透明容器内に入れられます。: 第1DCR (2枚)、第2DCR (2枚)、第3DCR (2枚)、第1DLM、第2DLM、第3DLM、イギリス軍第1戦車旅団。S-3と標記された第4DLMの装甲消耗マーカーは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。第4DCRの機甲消耗マーカーは、TRT上のターン4ボックスに置かれます。

**e. アクション・ラウンド・チット [Action Round Chits]:** 4枚の連合軍の赤字の移動ラウンドと攻撃アクションのチットは、3番目の不透明容器内に入れられます。4枚の白文字の連合軍移動/攻撃ラウンド・アクション・チットは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。ドイツ軍プレイヤーは、主導プレイヤーなので、自軍の移動/攻撃ラウンド・アクション・チットの1枚を保持し、他の3枚の移動/攻撃ラウンド・チットを、4枚の連合軍移動ラウンドと攻撃ラウンド・チットと共に不透明容器内に入れます。これで、7枚のチットが混ぜられました。

**f. ドイツ軍プレイヤーは、不透明容器から保持しておいたアクション・チットを取り出し、アクション・ラウンド記録欄の1ボックス内に置きます。アクション・チットは、移動アクション又は戦闘**

アクションとして使用できます (ドイツ軍プレイヤーの選択で)。

**g. 連合軍の機甲補充マーカー [Allied Armor Replacement Marker]:** 連合軍補充記録欄の3ボックス内に置きます。

**h. 連合軍の歩兵補充マーカー [Allied Infantry Replacement Marker]:** 連合軍補充記録欄の4ボックス内に置きます。

**i. ドイツ軍の歩兵補充マーカー [German Infantry Replacement Marker]:** ドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の4ボックス内に置きます。

**j. ドイツ軍の装甲再編成マーカー [German Panzer Refit Marker]:** ドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の7ボックス内に置きます。

**k. 渡河妨害マーカー [Crossing Interdicted Markers]:** 渡河妨害マーカーは、開始時にヘクス 3030 に置かれます。防御側のオランダ軍警戒部隊は、奪われる前にマーストリヒト [Maastricht] 橋梁を破壊しました。

**l. エバン・エマール破壊マーカー [Eben Emael Destroyed Marker]:** このマーカーは、ヘクス 2928 (エバン・エマール) に置かれます。エリートのグライダー部隊が要塞の上部に着陸し、奇襲によって防御側を圧倒しました。

#### 6.4 初期ユニットの配置 [Initial Unit Placement]

**a. 4桁のヘクス番号を持つユニットは、指定されたマップ上のヘクス内にセット・アップします。例外: 以下のフランス軍ユニットは、そのセット・アップ・コードと異なるヘクス内にセット・アップします。:**

XI 軍団 2424	1 DCR 1722	2 DCR 1622	軍団 2216	1 DLC 2322	2 DLC 2026
4 DLC 2520	5 DLC 2024	3 Spahi 2424	1 DINA 1815	43 DI 1717	21 DI 3114

**b. BEFとマークされたイギリス軍ユニットは、開始時に、2つの赤い星のセット・アップ・コードを持つ、いずれかのBEFユニットと共にセット・アップします (スタッキング制限に従います)。**

**c. REFITとマークされたドイツ軍の第11自動車化旅団は、装甲再編成ボックスに置かれます。**

**d. ターン番号の後にGTとマークされた連合軍ユニットは、連合軍の増援ボックス内のそれらのスペースに置かれます。**

**e. OKHとマークされたドイツ軍ユニットは、ドイツ軍のOKH予備ボックス内に置かれます。**

**f. 4つのドイツ軍落下傘ユニットと第22空輸師団を、ドイツ軍の空挺ユニット・ボックス内に置きます。**

**g. S-3と標記されたドイツ軍と連合軍の全ユニットは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。**



**デザイン・ノート:** 両方のシナリオ・ヴァリエントは、このセット・アップで開始します。その違いは、どれだけ多くのフランス軍、イギリス軍、ドイツ軍ユニットが移動できるかです。ドイツ軍は、シナリオ1で示された戦術と作戦経験を失っており、連合軍が史実よりも熟達するようになったわけではありません。その違いは、一方又は両陣営が受け取っていた事前情報量です。

#### h. シナリオ2 ヴァリエント [Scenario Two Variants]

シナリオ2は、2つのヴァリエントを持ちます。どちらも、戦前の連合軍のより良好な情報収集が、部隊のより合理的な形で布陣を認めます。

**ヴァリエント1 [Variant One]:** 最初に、連合軍プレイヤーは、マジノ線外部の10フランス軍ユニットまでを再配置できます。イギリス軍の第5と第51の両師団は、リール [Lille] の2ヘクス以内に再配置できます。マジノ・ゾーン内の5フランス軍ユニットまでを、マジノ・ゾーン外部に再配置できます。再配置された全ユニットは、フランス国境線内に配置しなければならず、スタッキング限度を破るようなヘクス内に配置できません。いったんシナリオが開始されたら、マジノ・ゾーン外部の連合軍ユニットは、ルクセンブルグ、ベルギー、ネーデルランド、ドイツ国内に自由に入退出できます。次に、ドイツ軍プレイヤーは、10ユニットまで再配置できます。再配置の後に、シナリオを開始します。

**デザイン・ノート:** 連合軍が信頼に足る情報収集により努め、行動していたらと仮定します。ディール計画は廃棄されます。フランス軍戦線に防御体制下の部分はなく、フランス国外への前進はより慎重に水障害で停止することになります。ドイツ軍も木偶ではなく、再配置します。

**ヴァリエント2 [Variant Two]:** 連合軍プレイヤーは、ヴァリエント1と同じ指針を用いて再配置します。ドイツ軍プレイヤーは、いかなるユニットも再配置しません。連合軍の再配置の後に、シナリオを開始します。

**デザイン・ノート:** これは、1940年の連合軍が得られた好ましい状況ですが、おそらく起り得なかったでしょう。強力なドイツ軍の情報収集が失敗を犯したとはほとんど信じられませんが、もしも愚かな連合軍にチャンスがあったとしたら、これがそれです。

#### 6.5 使用可能な航空アセット [Air Asset Availability]

##### a. ドイツ軍プレイヤー [German player]:

- ・ ターン1に6つのシュトゥーカ航空アセットを全て受取ります。これらを、ドイツ軍航空アセット・ボックスの使用可能セクション内に置きます。
- ・ ターン2から10を通して、5つのシュトゥーカ航空アセットを受取ります。例外: ドイツ軍プレイヤーは、赤の場合ターンに6つのシュトゥーカ航空アセットを全て自動的に得ます(赤の場合のための急増)。

##### b. 連合軍プレイヤー [Allied player]:

1. AASF-b航空アセットを脇にセットします。これは、シナリオ3にのみ使用されます。
2. ターン1に、1航空アセットを受取ります(フランス軍航空アセット又はAASF-a航空アセットのどちらか)。これを、連合軍航空アセット・ボックスの使用可能セクション内に置きます。
3. ターン2からダイナモ作戦が宣言されるまで、両航空アセットをターン毎に受取ります。

4. ダイナモ作戦が宣言された瞬間に、ダイナモ航空マーカを除く全ての連合軍航空アセットがプレイから取り去られます(フランス軍航空ユニットは南部又は西部に基地転換され、AASF-aは英国に避難します)。AASF-a航空アセットは、プレイに復帰しないこととなります。ダイナモ作戦航空マーカをダイナモ港湾ヘクスに隣接させて置きます。ダイナモ作戦が終了した後のターンになるまで、他の連合軍航空アセットは受取られません。

5. ダイナモが終了するターンとゲームの終了までは、連合軍プレイヤーはフランス軍航空アセットのみを受取ります。

**c. 撃破された航空アセット [Destroyed Air Assets]:** 航空アセットを受取る時にTRT上で撃破されている各連合軍航空アセットは、受取る連合軍航空アセットの数を1ずつ減少させます。航空アセットを受取る時にTRT上で撃破されている各ドイツ軍航空アセットは、受取るドイツ軍航空アセットの数を1ずつ減少させます。

#### 6.6 アクション・ラウンドとアクション・チット [Action Round and Action Chits]

a. 連合軍とドイツ軍の両プレイヤーは、ターン1に各々4つのアクション・ラウンドを持ち、両者が全4枚又はそのアクション・チットを持ちます [PB6.3e]。

b. ターン2~10: ドイツ軍プレイヤーは3つのアクション・ラウンドと3枚のアクション・チットを持ち、連合軍プレイヤーは2つのアクション・ラウンドと1枚の移動と1枚の戦闘アクション・チットを持ちます。

**注記1:** 連合軍プレイヤーは、ダイナモ作戦が宣言されるターンに2番目の移動アクション・チットを受取り、各ダイナモ・ターンに連合軍プレイヤーが主導権を持ちます [5.10.b4]。

**注記2:** 赤の場合ターン [PB6.18] には、ドイツ軍プレイヤーは4枚全てのアクション・チットを受取ります。連合軍プレイヤーは、2枚の移動と1枚の戦闘アクション・チットを受取ります。1枚のドイツ軍アクション・チットは、最初のアクション・ラウンドのため外部に保持しておき、残っている全てのドイツ軍と連合軍のチットは不透明容器内に入れられます。

#### 6.7 ドイツ軍の空挺作戦 [German Airborne Operations]

a. ドイツ軍プレイヤーは、ターン1の航空フェイズのドイツ軍落下傘降下セグメント中に、1/FJと2/FJの4つの落下傘ユニットを使用しなければなりません。

**覚書 [Reminder]:** 落下傘ユニットは、常に補給下のドイツ軍陸上ユニットから10ヘクス以内のヘクス(9ヘクスが介在する)に降下しなければならず、あるヘクス内に1落下傘ユニットのみが降下できます。落下傘ユニットは、平地ヘクス内のみ降下できます。平地ヘクスには、防御施設、町、都市を含むことができます。

b. ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから4個の連隊規模ユニットを取り去り、ネーデルランド又はベルギー国内の認められた4つの目標ヘクスに各1ユニットを置きます。

c. 第22空輸師団は、ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから取り去られ、落下傘ユニットが置かれた直後にマップ上に置かれます。

d. 第22空輸師団は、落下傘連隊について行われるドイツ軍の空挺着地表のサイ振りの前に、落下傘ユニットの1つの上に置かれます。

e. ドイツ軍の空挺着地表上で、落下傘ユニットのステップ損失についてサイを振ります。いかなる損失も適用します。



f. ヘクス内の落下傘ユニットについてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行った後に、第 22 空輸師団についてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行います。いかなる損失も適用します。

g. 第 22 空輸師団と落下傘連隊は、空挺着地に続く最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に移動できません。

#### ドイツ軍空挺着地表

サイの目	結果
1 - 5	X
6 +	E

#### 降下ヘクスの地形DRMs (累加する):

- + 1 町を含む平地ヘクス
- + 1 防御施設を含む平地ヘクス
- + 3 都市を含む平地ヘクス

#### 第 22 空輸師団着地 DRM:

- + 3 ヘクス内の落下傘ユニットが E の結果を被った

#### 結果コード:

X = 着地成功。損失なし。

E = 連隊規模ユニットは除去、又は師団は 1 ステップを失う (もしも師団についての修正後のサイの目が 8 以上であると、DRMs なしで再びサイを振ります。6 の結果で、減少状態の師団は除去されます)。

注記: この表は、プレイ補助カードのチャートと表にも含まれています。

### 6.8 移動制限 [Movement Restrictions]

連合軍は、移動の選択における制限が緩和されます。連合軍ユニット上の全ての星コードは、このシナリオでは使用しません。3つの制限エリア中のマジノ・ゾーンのみを使用します。

a. 連合軍ユニットの移動制限 [Allied Unit Movement Restrictions]: 連合軍の全ての星の移動コード (下記に表示) は、シナリオ 2 のどちらのヴァリエーションにも使用せず、無視されます。最初の連合軍の移動アクション・ラウンド以降、全てのユニットは自由に移動できますが、マジノ・ゾーン内のいくつか又は全ては初期にこのゾーンを退出できません。

#### b. マジノ・ゾーンの移動制限 [The Maginot Zone Movement Restrictions]

このエリアは、マジノ・ゾーンのライン、フランス国境、マップ南端と定義されます。英文 PLAY BOOK 13 頁のマジノ・ゾーン図を参照してください。

- ・ マジノ・ゾーン内のユニットは、通常に攻撃や防御ができます。もしもゾーンの外に退却することを強制されたら、もはやマジノ・ゾーン制限によって拘束されません。
- ・ マジノ・ゾーン内の全連合軍ユニットは、ターン 1 に移動できますが、このエリアを退出できません。
- ・ ターン 2: マジノ・ゾーン内のユニットは、ゾーン内で自由に移動できますが、連合軍プレイヤーの選択する 1 ユニットののみは、通常の移動を使用してマジノ・ゾーンを退出できます。連合軍プレイヤーは、ユニットを退出させる連合軍移動ラウンドの選択枝を持ちます。
- ・ ターン 3 ~ 10: マジノ・ゾーン内のユニットは、ゾーン内で自由に移動できます。連合軍の移動ラウンド毎に、1 つの軍団ユニットが退出できます。退出しているユニットは陸上移動を使用するか、又はもしも鉄道許容量が使用可能であれば、連合軍プレイヤーはフランス軍の鉄道移動 [PB6.9c] を使用してユニットを移動させることを選択できます。師団ユニットは、いつでも自由に退出できます。
- ・ マジノ・ゾーンに進入している連合軍ユニットは、これらの移動制限によって拘束されます。



マジノ・ゾーンの境界線は、オレンジのヘクスで示されます。



## 6.9 フランス軍とイギリス軍のスタッキング [French and British Stacking]

ダイナモ作戦の宣言前には、フランス軍とイギリス軍のユニットは、一緒にスタックできません。ダイナモ作戦が有効な期間中、フランス軍とイギリス軍のユニットは、撤退港湾ヘクス内とそれに隣接する全ヘクス内でスタックできます。ダイナモ作戦終了の後のターンから開始して、フランス軍とイギリス軍のユニットは、いかなるヘクス内でもスタックできます。

## 6.10 連合軍の鉄道移動 [Allied Rail Movement]

a. フランス軍のマップ上と増援のユニットのみが（認められる場所であれば）鉄道移動を利用できます。

b. 鉄道移動は、フランス国外での開始や終了はできません。

c. 鉄道移動の長さは無制限ですが、マップ上の開始ヘクス又は登場ヘクス、終了ヘクスとその間の全ヘクスは、いかなるドイツ軍ユニットから少なくとも5ヘクス離れていなければなりません（4ヘクスが介在している）。認められる鉄道移動ルートについて、実際にマップ上をユニットに横切らせて移動する必要はありません。これらを取り上げて、終了ヘクスに置くことができます。終了ヘクス内のスタッキング限度には、従わなければなりません。いったん終了ヘクス内に置かれたら、ユニットは連合軍の移動アクション・ラウンドの残りについて移動できません。

### d. 制約 [Limitations]:

- ・ターン3：ヘクス 1013 から 3413 までの XX13 ヘクス列の西のいずれかのヘクス内で終了できる鉄道輸送はありません（ソムム [Somme] の南、パリの防衛が第一優先でした。北方では、ドイツ軍の航空優越と避難民が部隊の移動を不可能にしました）。

- ・ターン4～6：ソムム [Somme] 川の北では、鉄道輸送は不可です。

e. 増援の鉄道許容量 [Reinforcement Rail Capacity]: 鉄道移動での登場が認められたいかなる増援も、それを行うことができます。

### f. マップ上の鉄道許容量 [On Map Rail Capacity]:

- ・ターン3～6：連合軍の移動アクション・ラウンド毎に1個軍団（完全又は減少状態）。

- ・ターン7～10：連合軍の移動アクション・ラウンド毎に2個軍団（完全又は減少状態）。

- ・許容量を計算するときには、2個師団（完全又は減少状態）は1個軍団に相当します。

## 6.11 避難民の配置 [Refugee Placement]

a. ターン1の特別配置：最初のドイツ軍の移動アクション・ラウンドの前に、ドイツ軍プレイヤーはベルギーとネーデルランド国内のいずれかの各都市や町に、3枚までの避難民を置くことができます。

b. ネーデルランドとベルギー国内のターン1特別配置の後、各終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは12枚全ての避難民マークを取り去って置き換え又は配置することができます。マークは、ドイツ軍の陸上ユニットから最大10ヘクス（9ヘクスが介在します）に配置できます。

## 6.12 ドイツ軍の守備隊 [German Garrisons]

a. ネーデルランドが降伏した後のターン、ならびにシナリオの残りの各ターンについて、ドイツ軍プレイヤーはネーデルランド国内

のいずれかのヘクスに5個師団を維持しなければなりません。第22空輸師団は、1個師団としてカウントします。第7FJ連隊は、師団としてカウントするために組み合わせられません。軍団（完全又は減少状態）は、2個師団としてカウントします。終了フェイズにドイツ軍プレイヤーが最低の守備隊を持たない各ターンについて、連合軍プレイヤーは+1VPを得点します。

b. ベルギーが降伏した後のターン、ならびにシナリオの残りの各ターンについて、ドイツ軍プレイヤーはベルギー国内のいずれかのヘクスに5個師団を維持しなければなりません。軍団（完全又は減少状態）は、2個師団としてカウントします。終了フェイズにドイツ軍プレイヤーが最低の守備隊を持たない各ターンについて、連合軍プレイヤーは+1VPを得点します。

c. マジノ線 [Maginot Line]: ドイツ軍プレイヤーは、いずれかのマジノ線ヘクスから2ヘクス以内（1ヘクスが介在）に最低5個軍団（師団はカウントしません）を維持しなければなりません。ARKOは、この要件については軍団としてカウントしません。終了フェイズにドイツ軍プレイヤーがマジノ線の範囲内に最低数の軍団を持たない各ターンに、連合軍プレイヤーは+1VPを得点します。この制限は、ドイツ軍プレイヤーがマジノ線を突破するターンに終了します（ドイツ軍の勝利条件を参照してください）。

## 6.13 装甲消耗 [Armor Attrition]

a. 初期の装甲消耗は、RB12.9に従って実行されます。

b. 装甲消耗の第2ラウンドは、赤の場合を開始するターンに始まります（詳細については、PB6.18を参照してください）。

## 6.14 連合軍の補充 [Allied Replacements]

a. 連合軍の補充 [Allied Replacements]: 連合軍プレイヤーは、オランダ軍、ベルギー軍、イギリス軍の補充を受け取りません。

b. フランス軍の補充 [French Replacements]: ターン5に、連合軍プレイヤーは、4フランス軍歩兵補充ステップならびにDCR、DLM師団についての3フランス軍機甲タイプ補充ステップを受け取ります。各補充ステップが消費されるに連れて、対応する歩兵と機甲の補充マークを、0ボックスに到達してそのタイプの補充がなくなるまで1ボックス左に移します。ターン5に使用されない補充ステップは、失われます。

c. 複数の補充ステップを受け取れる除去ユニットはありません。

d. 除去されたTR-4ユニット又は2ステップ師団は、補充を受け取れません。

e. 各歩兵ステップは、マップ上の減少状態の1個の軍団又は師団を完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個の軍団を減少状態で増援としてプレイに復帰させ、あるいは除去された1個の1ステップ師団をターン6の増援として復帰させることを認めます [PB5.9c1]。再建されたユニットは、TRTのターン6ボックスに置かれます。ターン6に、マップ南端又は西端を通して進入あるいは鉄道移動を使用してマップ上に置きます。

f. 各機甲タイプのステップは、マップ上の1個の減少状態DCR又はDLMを完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個のCR又はDLMをターン6の増援として減少状態面でプレイに復帰させることを認めます [PB5.9c]。再建された除去ユニットは、TRTのターン6ボックスに置かれます。ターン6に、マップ南端又は西端を通して進入あるいは鉄道移動を使用してマップ上に置きます。

g. Gp de Cary 機甲ユニットは、マップから取り去って機甲補充ステップとして使用できません。慰めとしては、機甲消耗を受けま



せん（史実では、このグループは赤の場合の戦闘終了まで独立して留まりました）

h. 補充ステップを受けているマップ上のユニットは、ドイツ軍ユニットに隣接していることが可能ですが、補給線をたどれなければなりません。

### 6.15 ドイツ軍の歩兵補充 [German Infantry Replacements]

a. ターン5に、ドイツ軍プレイヤーは、非装甲ユニットのための4歩兵補充ステップを受け取ります。各補充ステップが消費されるに連れて、歩兵補充マーカーを0ボックスに到達してそのタイプの補充がなくなるまで1ボックス左に移します。ターン5に使用されない補充ステップは、失われます。

b. 複数の補充ステップを受け取れる除去ユニットはありません。

c. 除去された2ステップ師団は補充を受け取れませんが、除去された自動車化連隊は受け取れます。

d. 各歩兵補充ステップは、マップ上の減少状態の1個軍団を完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個軍団を減少状態で増援としてプレイに復帰させ、あるいは除去された1個の1ステップ師団又は自動車化連隊をターン6の増援として完全戦力で復帰させることを認めます。再建されたユニットは、TRTのターン6ボックスに置かれます。ターン6の増援は、スタッキング限度に従って、ドイツ国内のいずれかの都市又は町に置かれなければなりません。

e. 補充ステップを受けているマップ上の軍団は、連合軍ユニットに隣接していることが可能ですが、補給線をたどれなければなりません。

### 6.16 強化防御マーカー [Better Defense Markers]



a. 連合軍プレイヤーは、このシナリオについて12枚のマーカーを受け取ります。1Lの表面のみを使用します。

b. 全てのマーカーは、ターン5の終了フェイズに受け取られます。

### 6.17 装甲再編成 [Panzer Refit]



a. シナリオ毎に一度（ターン4から開始してターン6に終了する）ゲーム・ターン終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは装甲再編成を宣言しなければなりません[ルール項目12.12を参照してください]。

b. 宣言のターンに、再編成終了マーカーをTRT上の3ターン先に置きます（例：ターン4の装甲再編成の宣言は、再編成終了マーカーを3ターン先のターン7に置くことになります）。

c. ドイツ軍プレイヤーは、このシナリオで消費可能な7装甲再編成ポイントを持ちます。OOSマーカーを載せているときに戦闘損失、非補給下消耗、装甲消耗によって最後のステップを失って除去された装甲師団については、装甲再編成ポイントを消費できません。

d. ドイツ軍プレイヤーは、減少状態ならびに資格を持つ除去された各装甲師団に1再編成ポイントを消費しなければならず、これは残っている減少状態の装甲師団が2番目のポイント（もしも使用可能であれば）を消費する前であればなりません。

e. 装甲再編成ステップが消費されるに連れて、装甲再編成マーカーを0ボックスに到達して残りのステップがなくなるまで1ボッ

ス左に移します。

f. 再編された装甲師団プラス第11自動車化旅団を、マップ上のドイツ軍支配下で一般補給下のヘクスに、スタッキング限度に従って置きなおします。

### 6.18 赤の場合 [Fall Rot]



a. 装甲再編成の終了時に、再編成終了マーカーは赤の場合面に裏返され、TRTの1ターン先に置かれます。この時点で、ドイツ軍プレイヤーは、次のターンが赤の場合ターンであることを宣します。

b. ドイツ軍プレイヤーは、赤の場合ターンについてのみ、使用可能な4枚全てのアクション・ラウンド・チットを持つことになります。

c. 連合軍プレイヤーは、赤の場合ターンについてのみ、使用可能な2枚の移動と1枚の戦闘のアクション・チットを持つことになります。

d. ドイツ軍プレイヤーは、自動的に主導プレイヤーです。最初のアクション・ラウンドのために、1枚のドイツ軍アクション・ラウンド・チットが外部に保持されます。残っているドイツ軍と連合軍のアクション・ラウンド・チットを不透明容器内に入れて一緒に混ぜ合わせます。

e. ドイツ軍プレイヤーは、全6枚の航空アセット・マーカーを受け取ります。

f. 装甲（機甲）消耗 [Armor Attrition]：ドイツ軍プレイヤーは、マップ上の各装甲師団について装甲消耗チットを不透明容器内に入れます。装甲消耗フェイズ中の引きの手順は、初期の引きのシークエンスと同じです。連合軍プレイヤーは、マップ上の機甲タイプ・ユニット毎に1機甲消耗チットを不透明容器内に入れます。引きの手順は、以下のように修正されます。：連合軍プレイヤーは、最初の連合軍機甲ステップが失われるまで、各装甲（機甲）消耗フェイズに引きます。

デザイン・ノート：連合軍は、いまだに機械的故障や小戦闘で戦車を失っていますが、初期には極めて低い戦車喪失レベルで開始します。

### 6.19 種々雑多 [Miscellaneous]

a. 増援の配置 [Reinforcement Placement]：シナリオ4マップ・カードの裏を参照してください。

b. ダイナモ作戦 [Operation Dynamo]：有効です。RBの13.0項を参照してください。

### 6.20 勝利条件 [Victory Conditions]

a. 両プレイヤーについて使用可能な勝利ポイントは、シナリオ1から変更されません。2つのヴァリエーションの勝利レベルは、以下のとおりです。：

ヴァリエーション1：ドイツ軍プレイヤーが勝利するためには、ターン10の勝利判定セグメント終了時に、連合軍の2倍以上の勝利ポイントを持たなければなりません。さもなければ、連合軍が勝利します。

ヴァリエーション2：ドイツ軍プレイヤーは、ターン10の勝利判定セグメント終了時に、少なくとも連合軍プレイヤーよりも20VPsを超えて得点していれば勝利します。



**b. 勝利ポイント [Victory Points]** : シナリオ 4 配置カードの裏面を参照してください。

## プレイ・ノート

ここでは、シナリオ 1 からの戦術ノートは繰り返しません、このシナリオでも大いに適用されます。ドイツ軍は、いまだに戦闘と作戦的柔軟性で優勢です。このとき、あなたはドイツ軍と遭遇するために前進するかどうかを決定し、ドイツ軍の前進に反撃するために予備集団を創出する機会を持つことになります。

**ヴァリエント 1 :** ドイツ軍はあなたの戦線中央を突破しようとはせず、左右の連合軍ユニットを撃破するでしょう。賢明なプレイは、ムーズ川を堅固にすることです。ドイツ軍プレイヤーは元の計画に戻り、ネーデルランドとベルギーを席巻しようとするでしょう。ネーデルランドは早期に降伏し、ベルギーは強力な拠点になります。平地では装甲部隊に耐えられず、部隊は蒸発してしまうでしょう。アントワープ [Antwerp] 要塞の背後に隠れてドイツ軍歩兵をしびし拘束するか、早期にヘント [Gent] やオステンド [Oostende] へ走り、フランス軍とイギリス軍と組み合わせて連続した戦線をつくるかのどちらかです。あなたは、シナリオ 1 のごとくドイツ軍の早期突破には直面しませんが、もしもドイツ軍が 6 ~ 8 個の装甲師団に自動車化部隊の支援を狭い地域に集中させたら、土地とユニットを急速に失い始めるでしょう。第一の優先は、可能な限り強力な防御線を確立することです。ドイツ軍の攻撃を低い戦闘比にする程、戦闘で装甲部隊をステップ損失させる可能性が高まります。これは、あなたの機甲部隊を投入する好機でもあります。それらは装甲部隊との激しい叩きあいを強いられませんが、もしも自動車化戦闘のサイ振りに失敗しなければ、複数のステップ損失を与える期待が持てます。特に、あなたが使用可能な航空アセットを持ち、ドイツ軍がすでにその大部分を投入させてしまっていればなおさらです。もしも装甲再編成から戻った 2 ~ 4 個の装甲師団が減少戦力で開始するのであれば、ドイツ軍はシナリオに勝利するためにあなたの V P 合計の 2 倍にする価値を持つ十分なユニットを退出させることができます。それでも、ドイツ軍が突破と包囲を達成する可能性は、史実と同じ時期や場所でなくても十分にあります。あなたは、ダイナモ作戦の撤収 V P s が必要となります。もしもマップ外にユニットを持っていかなければ、ドイツ軍はそれらを噛み砕いて V P s を帳消しにしましょう。

**ヴァリエント 2 :** このシナリオでは、ドイツ軍は時間的な拘束によって真にハンディキャップを負うことになります。おそらく、進撃路としてのムーズ川はブロックされるでしょうが、アルデヌスを通過するために装甲部隊の大群がセット・アップされるでしょう。それらを方向転換させてベルギーの平野に押し出すには、時間がかかるでしょう。このヴァリエントでは、装甲部隊が連合軍の主防衛線に到達する前に、ベルギー軍はそれらを遅滞させるために可能な限り犠牲にならなければなりません。何ターンかでも海峡港湾への L O C を開いておくことができれば、価値ある V P s を獲得する現実的な可能性があります。ダイナモ作戦を宣言する必要があるかどうかの決断は、厳しい決定となることでしょう。もしもあなたの軍が比較的無傷であれば、撤収せずにユニットを留めてバリを確保するギャンブルに出ることができます。問題は、ドイツ軍はターン 3 までに集中し、しばしば良い状況を破滅に変えるために必要なのは、1 ターンの良い戦闘結果だということです。この選択をするのであれば、少なくともあなたの軍に抵抗力を持たせておくことです。



## シナリオ 3 WHAT-IF シナリオ [THE "WHAT-IF" SCENARIO]

### 7.1 はじめに [Introduction]

このシナリオは、フランス軍が良好な指揮下にあったと仮定します。移動制限やダイナモ作戦はありません。両陣営は、追加ユニットを持ちます。

### 7.2 シナリオの仕様 [Scenario Specifics]

#### a. アイテム要件 [Items Required] :

- ・プレイヤー補助カード 1 と 2
- ・22 x 34 インチのマップ、シナリオ 1 面と 2 面

**b. 長さ [Length] :** 10 ゲーム・ターン。ターン 1 に開始します。ターンは、可変する数のアクション・ラウンドを持つこととなります [PB5.6]。

**c. シナリオ地域 [Scenario Area] :** マップ全体。

#### d. 主導権 [Initiative] :

- ・ターン 1 と 2 - ドイツ軍の主導権
- ・ターン 3 - もしもネーデルランドとベルギーが降伏していたら、ドイツ軍の主導権。そうでなければ、連合軍の主導権。
- ・ターン 4 ~ 10\* - ドイツ軍プレイヤーが連合軍プレイヤーが受け取るよりも少ない主導権チットを受け取る限りドイツ軍の主導権。

\* 赤の場合ターンは、自動的にドイツ軍の主導権。

### 7.3 初期マーカーの配置 [Initial Marker Placement]

**a. ゲーム・ターン・マーカーを、ターン記録欄のターン 1 ボックスに置きます。**

**b. 連合軍とドイツ軍の V P 記録欄マーカーならびにダイナモ終了マーカーはこのシナリオには使用しないので、脇に置きます。**

#### c. 装甲 (機甲) 消耗マーカー [Armor Attrition Markers] :

・このシナリオでの 11 個装甲師団 (第 1 ~ 11) についてのドイツ軍装甲消耗マーカーは、一緒に混ぜられて不透明容器内に入れます。S - 3 と標記された第 11 装甲師団とその装甲消耗マーカーは、このシナリオで使用されます。

・以下の連合軍の機甲消耗マーカーは、一緒に混ぜられて 2 番目の不透明容器内に入れます。: 第 1 D C R (2 枚)、第 2 D C R (2 枚)、第 3 D C R (2 枚)、第 1 D L M、第 2 D L M、第 3 D L M、第 4 D L M、イギリス軍第 1 戦車旅団、第 4 D C R の機



甲消耗マーカーは、T R T上のターン3ボックスに置かれます。イギリス軍第1機甲師団の機甲消耗マーカーは、T R T上のターン4ボックスに置かれます。両方のマーカーは、各々のユニットがマップに登場するターンに他の連合軍機甲消耗マーカーと共に容器内に入れられます。

#### d. アクション・ラウンド・マーカー [Action Round Markers] :

- 4枚の連合軍の白文字の移動/攻撃アクションと攻撃ラウンドのチットは、3番目の不透明容器内に入れられます。赤文字の連合軍移動と攻撃ラウンド・アクション・チットは、脇に置かれてこのシナリオでは使用されません。
- ドイツ軍プレイヤーは、主導プレイヤーなので、自軍の移動/攻撃ラウンド・アクション・チットの1枚を保持し、他の3枚の移動/攻撃ラウンド・チットを、4枚の連合軍移動/攻撃ラウンド・チットと共に不透明容器内に入れます。これで、7枚のチットが混ぜられました。
- ドイツ軍プレイヤーは、不透明容器から保持しておいたアクション・チットを取り出し、アクション・ラウンド記録欄の1ボックス内に置きます。アクション・チットは、移動アクション又は戦闘アクションとして使用できます(ドイツ軍プレイヤーの選択で)。

#### e. 補充マーカー [Replacement Marker]

- 連合軍の機甲補充マーカーを連合軍補充記録欄の5ボックス内に置きます。
- 連合軍の歩兵補充マーカーを連合軍補充記録欄の5ボックス内に置きます。
- ドイツ軍の歩兵補充マーカーをドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の5ボックス内に置きます。
- ドイツ軍の装甲再編成マーカーをドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の9ボックス内に置きます。

#### f. 強化防御と避難民マーカー [Better Defense and Refugee Markers]

- 15枚全ての強化防御マーカーを1 L + 1 T R面で使用します。
- 8枚の避難民マーカーのみを使用します。他の4枚は脇に置きます。

#### g. 種々雑多なマーカー [Miscellaneous Markers]

- 無差別爆撃マーカーをドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の3ボックス内に置きます。
- 開始時に、渡河妨害マーカーがヘクス 3030、3629、3830、4032上に置かれます。オランダ軍は、より多くの橋梁を破壊できました。
- エバン・エマール破壊マーカーは、ターン1に要塞が空挺部隊によって占領されるかどうかサイを振って決定するため、マップ外に待機して置かれます。エバン・エマールの非破壊要塞からの砲兵妨害をシミュレートするために、2枚の渡河妨害マーカーがヘクス 2828 と 3029 に置かれます。両マーカーは、エバン・エマールがD Eの結果で除去されるまで留まります。
- 他のマーカーは、ゲーム中に使用されるまで手近な場所に置かれます。

### 7. 4 初期ユニットの配置 [Initial Unit Placement]

- a. 最初に、連合軍プレイヤーが全連合軍ユニットをセット・アッ

プします。次にドイツ軍プレイヤーが全ドイツ軍ユニットをセット・アッします。

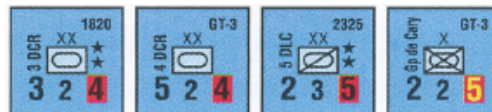
- b. このシナリオについては、全ての連合軍ユニット上の星の移動コードは無視されます。



- c. 4桁のヘクス番号を持つイギリス軍、ベルギー軍、オランダ軍のユニットは、ユニットに指定されたマップ上のヘクスにセット・アッします。イギリス軍の第5と第51の両師団は、フランス国内でルール [Lille] の3ヘクス以内に、スタッキング限度に従ってセット・アッできます。

- d. B E Fとマークされたイギリス軍ユニットは、いずれかのB E Fユニットと共にセット・アッします(スタッキング制限に従います)。

- e. 4桁のセット・アッ・コードを持つフランス軍ユニットは、スタッキング限度に従って、フランス国内のいかなるヘクスにもセット・アッできます。注記: 以下の4桁のヘクス番号を持つフランス軍ユニットは脇に置かれ、このシナリオには使用しません: 3 D C R、4 D C R、いずれか1つのD L C (4 D L Mの師団基幹として使用されました) Gp de Cary。



- 3 D C R、4 D C R、いずれか1つのD L C、Gp de Caryを取り去ります。

- f. ターン番号の後にG Tがマークされた連合軍ユニットは、連合軍増援ボックス内のスペースに置かれます。

- g. S - 3と標記された連合軍ユニットは、連合軍増援ボックス内(4 D C R、G F M L、6 D L C、植民地(Col))又はマップ上(3 D C Rと4 D L M)のどちらかに置かれます。



- h. R E F I Tとマークされたドイツ軍第11自動車化旅団は、このシナリオについては脇に置かれます。

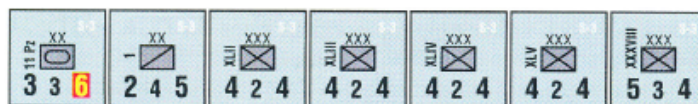
- i. 4桁のセット・アッ・コードを持つドイツ軍ユニットは、スタッキング制限に従って、ドイツ国内のいかなるヘクスにもセット・アッできます。

- j. O K Hとマークされたドイツ軍ユニットは、ドイツ軍のO K H予備ボックス内に置かれます。



- k. 4つのドイツ軍落下傘ユニット、S - 3と標記された第7 F J師団、第22空輸師団をドイツ軍の空挺ユニット・ボックス内に置きます。

- g. 残りのS - 3と標記されたドイツ軍ユニットは、マップ上(第11装甲師団)又はドイツ軍のO K H予備と増援ボックスのスペース内のどちらかに置かれます(全て)。





## 7.5 使用可能な航空アセット [Air Asset Availability]

### a. ドイツ軍プレイヤー [German player] :

- ・ ターン1に6つのシュトゥーカ航空アセットを全て受取ります。これらを、ドイツ軍航空アセット・ボックスの使用可能セクション内に置きます。
- ・ ターン2~10\* ドイツ軍プレイヤーは、可変航空アセット使用可能表上でシュトゥーカの使用可能性についてサイを振ります。表で獲得された数字は、航空アセット・ボックスの使用可能部分に置かれるシュトゥーカ航空アセットの数です。
- ・ \* ドイツ軍プレイヤーは、赤の場合ターンに6つのシュトゥーカ航空アセットを全て自動的に得ます（赤の場合のための急増）

### b. 連合軍プレイヤー [Allied player] :

- ・ ダイナモ港湾マーカーとダイナモ作戦航空マーカーを脇にセットします。これらは、このシナリオでは使用されません。
- ・ 連合軍プレイヤーは、AASF-a航空アセットを含む3つ全ての航空アセットを受け取ります。3つ全てを、連合軍航空アセット・ボックスの使用可能部分内に置きます。
- ・ 各ターンの航空アセット使用可能セグメント中に、連合軍プレイヤーは可変航空アセット使用可能表上でサイを振ります。受け取られた数字は、航空アセット・ボックスの使用可能部分に置かれる連合軍航空アセットの数です。
- ・ 航空アセットを受取るときにTRT上で撃破されている各連合軍航空アセットは、受取る連合軍航空アセットの数を1ずつ減少させます。航空アセットを受取るときにTRT上で撃破されている各ドイツ軍航空アセットは、受取るドイツ軍航空アセットの数を1ずつ減少させます。

## 7.6 アクション・ラウンドとアクション・チット [Action Round and Action Chits]

a. 連合軍とドイツ軍の両プレイヤーは、ターン1に各々4つのアクション・ラウンドを持ち、両者が全4枚又はそのアクション・チットを持ちます。連合軍プレイヤーは、1つの面に移動と他の面に戦闘を持つ4枚の白文字アクション・チットを使用します。

b. ターン2~10: 両プレイヤーは、可変アクション・ラウンド・チット使用可能性表でサイを振ります。各府について受け取られる数字は、そのターンに使用可能なアクション・ラウンド・チットの数です。

**注記1:** ターンに依存して、連合軍プレイヤーはGTs 2~6コラム又はGTs 7~10コラムのどちらかで振ります。

**注記2:** 赤の場合ターン。ドイツ軍プレイヤーはサイを振りませんが、自動的に4枚のアクション・ラウンド・チットを受取ります。

## 7.7 ドイツ軍の空挺作戦 [German Airborne Operations]

a. 航空使用可能性 [Air availability] : このシナリオでは、両プレイヤーが可変航空アセット使用可能表でサイを振ります。連合軍プレイヤーは、ターン1から10まで振ります。連合軍プレイヤーは、以下の2つの個別コラムで振ることに注意してください。ターン1と2の1つ目、ターン3から10の2つ目です。

b. ドイツ軍の落下傘降下手順 [German Paratroop Procedure] : ドイツ軍プレイヤーは、航空フェイズのドイツ軍落下傘降下セグメント中に、1/7FJと2/FJの4つの落下傘ユニット又は完全な第7FJ師団のどちらかを使用できます。降下する国の制限はありません。覚書: 落下傘ユニットは、常に補給下のドイツ軍陸上ユニットから10ヘクス以内のヘクス(9ヘクスが介在する)に降下しなければならず、あるヘクス内に1落下傘ユニットのみが降下できます。落下傘ユニットは、平地ヘクス内にのみ降下できます。平地ヘクスには、防衛施設、町、都市を含むことができます。

・ 第7FJ連隊又は師団は、いずれかのゲーム・ターンの落下傘降下セグメント中に降下できます。

- ・ もしもターン1に降下したら、航空アセットユニットは消費されません。
- ・ ターン2以降のターンでは、第7FJ連隊又は師団を降下させるために、ドイツ軍プレイヤーは2航空アセットを消費しなければなりません。

**デザイン・ノート:** 初期の奇襲が過ぎると、シュトゥーカのための護衛戦闘機は、輸送機を護衛するために引き抜かれることとなります。

- ・ ドイツ軍空挺ユニット・ボックスから選択した落下傘ユニット(又は複数のユニット)を取り去り、目標ヘクス上に1ユニットを置きます。
- ・ 第22空輸師団は、ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから取り去られ、落下傘ユニットが置かれた直後にマップ上に置かれます。
- ・ 第22空輸師団は、落下傘連隊について行われるドイツ軍の空挺着地表のサイ振りの前に、落下傘ユニットの1つの上に置かれます。
- ・ ドイツ軍の空挺着地表上で、落下傘ユニットのステップ損失についてサイを振ります。いかなる損失も適用します。
- ・ ヘクス内の落下傘ユニットについてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行った後に、第22空輸師団についてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行います。いかなる損失も適用します。
- ・ 第22空輸師団と落下傘連隊は、空挺着地に続く最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に移動できません。

### c. エバン・エマール [Eban Emael]

- ・ シナリオ3については、連合軍の高度な警戒が破壊成功の機会を減少させます。ターン1航空フェイズの落下傘降下セグメント中に、エバン・エマール破壊表でサイを振ります。
- ・ ヘクス2828と3029に置かれた2枚の渡河妨害マーカーは、エバン・エマールの非破壊要塞からの砲兵妨害をシミュレートします。両マーカーは、エバン・エマールがDEの結果で除去されるまで留まります。
- ・ ドイツ軍プレイヤーは、ターン1のドイツ軍落下傘降下セグメント中にのみ、エバン・エマール破壊表でサイを振ります。もしもDEの結果が振られたら、ヘクス上にエバン・エマール破壊マーカーを置き、2枚の渡河妨害マーカーを取り去ります。もしも破壊の試みに失敗したら、エバン・エマールは通常の戦闘を通して破壊されなければなりません。

## 7.8 移動制限 [Movement Restrictions]

ありません。



## 7.9 フランス軍とイギリス軍のスタッキング [French and British Stacking]

フランス軍とイギリス軍のユニットは、一緒にスタックできません。

**デザイン・ノート：**以前のシナリオでは、ダンケルクの危機に加えて、橋頭堡内では2つの国籍がスタッキングしても兵站が機能しないことを意味しました。普通は、異なる兵站システムの混合は混沌状況を現出させるため、極力避けられました。

## 7.10 鉄道移動 [Rail Movement]

### a. 概括 [General]

- フランス軍とイギリス軍のマップ上と増援のユニット（認められる場所であれば）は、ターン2から開始して鉄道移動を利用できます。

- 鉄道移動は、フランス国外での開始や終了はできません。

- 鉄道移動の長さは無制限ですが、マップ上の開始ヘクス又は登場ヘクス、終了ヘクスとその間の全ヘクスは、いかなるドイツ軍ユニットから少なくとも3ヘクス離れていなければなりません（2ヘクスが介在している）認められる鉄道移動ルートについて、実際にマップ上をユニットに横切らせて移動する必要はありません。これらを取り上げて、終了ヘクスに置くことができます。終了ヘクス内のスタッキング限度には、従わなければなりません。いったん終了ヘクス内に置かれたら、ユニットは連合軍の移動アクション・ラウンドの残りについて移動できません。

- 増援の鉄道許容量：鉄道移動での登場が認められたいかなる増援も、それを行うことができます。

### b. マップ上の鉄道許容量 [On Map Rail Capacity] :

- ターン2～6：連合軍の移動アクション・ラウンド毎に1個軍団（完全又は減少状態）

- ターン7～10：連合軍の移動アクション・ラウンド毎に2個軍団（完全又は減少状態）

- 許容量を計算するときには、2個師団（完全又は減少状態）は1個軍団に相当します。

## 7.11 避難民の配置 [Refugee Placement]

シナリオ1と2で認められた避難民の特別配置は、ここでは認められません。（連合軍は避難民の退避についてより十分に計画していたと仮定します。）避難民の配置は、各ターンの終了フェイズにのみ発生し、ドイツ軍プレイヤーは最大で同時に8枚の避難民マーカーをマップ上に持つことができます。このシナリオでは、4枚の避難民マーカーが使用されません。

## 7.12 ドイツ軍の守備隊 [German Garrisons]

a. ネーデルランドが降伏した後のターン、ならびにシナリオの残りの各ターンについて、ドイツ軍プレイヤーはネーデルランド国内のいずれかのヘクスに5個師団を維持しなければなりません。第22空輸師団と第7FJ師団は、1個師団としてカウントします。第7FJ連隊は、師団としてカウントするために組み合わせられません。軍団（完全又は減少状態）は、2個師団としてカウントします。

b. ベルギーが降伏した後のターン、ならびにシナリオの残りの各ターンについて、ドイツ軍プレイヤーはベルギー国内のいずれかのヘクスに5個師団を維持しなければなりません。第22空輸師団と第7FJ師団は、1個師団としてカウントします。第7FJ連隊は、師団としてカウントするために組み合わせられません。軍団（完全又は減少状態）は、2個師団としてカウントします。

## 7.13 装甲（機甲）消耗 [Armor Attrition]

a. 初期の装甲消耗は、RB12.9に従って実行されます。

b. 装甲再編成が宣言されるときには、不透明容器内に残っている連合軍とドイツ軍の全消耗チップを取り去って脇に置きます。装甲再編成ターン中には、装甲消耗は発生しません。

c. 装甲消耗は、赤の場合ターンの終了フェイズの装甲（機甲）消耗セグメントに再開し、ターン9の終了フェイズまで通して続きます。ドイツ軍プレイヤーは、マップ上の各装甲師団についての装甲消耗チップを不透明容器内に入れます。連合軍プレイヤーは、マップ上の各機甲タイプ・ユニットについて1枚の機甲消耗チップを不透明容器内に入れます。2回目の装甲（機甲）消耗も、RB12.9項に従って実行されます。

## 7.14 連合軍の補充 [Allied Replacements]

a. 連合軍プレイヤーは、オランダ軍又はベルギー軍の補充を受け取りません。

b. フランス軍とイギリス軍の歩兵補充：ターン5に、連合軍プレイヤーは、5歩兵補充ステップを受け取ります。1つはイギリス軍歩兵補充として使用でき、残っている4つはフランス軍補充ステップとして、あるいは5つ全てをフランス軍にできます。

c. フランス軍の機甲補充：ターン5に、連合軍プレイヤーは、DCRとDLM師団のための5フランス軍機甲タイプ補充ステップを受け取ります。

d. 各補充ステップが消費されるに連れて、対応する歩兵と機甲の補充マーカーを、0ボックスに到達してそのタイプの補充がなくなるまで1ボックス左に移します。ターン5に使用されない補充ステップは、失われます。

e. 補充ステップを受けているマップ上のユニットは、ドイツ軍ユニットに隣接していることが可能ですが、補給線をたどれなければなりません。

f. 複数の補充ステップを受け取れる除去ユニットはありません。

g. 除去されたTR-4ユニット又は2ステップ師団は、補充を受け取れません。

h. 各歩兵ステップは、マップ上の減少状態の1個の軍団又は師団を完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個の軍団を減少状態で増援としてプレイに復帰させ、あるいは除去された1個の1ステップ師団をターン6の増援として復帰させることを認めます。

i. 各機甲タイプのステップは、マップ上の1個の減少状態DCR又はDLMを完全戦力面に回復させ、あるいは除去された1個のCR又はDLMをターン6の増援として減少状態面でプレイに復帰させることを認めます。

j. 再建された除去ユニットは、TRTのターン6ボックスに置かれます。ターン6に、マップ南端又は西端を通して進入あるいは鉄道移動を使用してマップ上に置きます。

## 7.15 ドイツ軍の歩兵補充 [German Infantry Replacements]

a. ターン5に、ドイツ軍プレイヤーは、非装甲ユニットのための4歩兵補充ステップを受け取ります。各補充ステップが消費されるに連れて、歩兵補充マーカーを0ボックスに到達してそのタイプの補充がなくなるまで1ボックス左に移します。ターン5に使用されない補充ステップは、失われます。



b. 各歩兵補充ステップは、マップ上の減少状態の1個軍団又は2ステップ師団を完全戦力面に回復させます。補充ステップを受けているマップ上の軍団は、連合軍ユニットに隣接していることが可能ですが、補給線をたどる必要はありません。

c. 複数の補充ステップを受け取れる除去ユニットはありません。1歩兵補充ステップは、除去された1個軍団又は2ステップ師団を減少状態で増援としてプレイに復帰させ、あるいは除去された1ステップ師団又は自動車化連隊を完全戦力で復帰させることを認めます。

d. 再建されたユニットは、T R Tのターン6ボックスに置かれます。ターン6に、これらのユニットは、ドイツ軍の増援としてプレイに登場します。シナリオ4マップ・カードの裏面を参照してください。

### 7.16 強化防御マーカー [Better Defense Markers]

a. 連合軍プレイヤーは、このシナリオについて全15枚のマーカーを受け取ります。



b. 全てのマーカーは、ターンの終了フェイズに受け取られます。

c. 全てのマーカーは、その1Lと+1TR面で置かれます。

### 7.17 装甲再編成 [Panzer Refit]

a. シナリオ毎に一度(ターン4から開始してターン6に終了する)ゲーム・ターン終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは装甲再編成を宣言しなければなりません(ルール項目 12.12 を参照してください)。

b. 宣言のターンに、再編成終了マーカーをT R T上の2ターン先に置きます(例: ターン4の装甲再編成の宣言は、再編成終了マーカーを2ターン先のターン6に置くことになります)。

c. ドイツ軍プレイヤーは、このシナリオで消費可能な9装甲再編成ポイントを持ちます。

d. ドイツ軍プレイヤーは、減少状態ならびに資格を持つ除去された各装甲師団に1再編成ポイントを消費しなければなりません。もしもポイントが残ると、次に減少状態の装甲師団を完全戦力に再建するために使用できます。

e. 装甲再編成ステップが消費されるに連れて、装甲再編成マーカーを0ボックスに到達して残りのステップがなくなるまで1ボックス左に移します。

f. 再編された装甲師団がマップ上に置かれるときには、ドイツ軍攻撃補給ユニットの3ヘクス以内(2ヘクスが介在する)に置かれなければなりません。

### 7.18 赤の場合 [Fall Rot]



a. 装甲再編成の終了時に、再編成終了マーカーは赤の場合面に裏返され、T R Tの1ターン先に置かれます。この時点で、ドイツ軍プレイヤーは、次のターンが赤の場合ターンであることを宣します。

b. ドイツ軍プレイヤーは、赤の場合ターンについて可変アクション・ラウンド使用可能表で振ることなしに、使用可能な4枚全てのアクション・ラウンド・チットを持つことになります。

c. 連合軍プレイヤーは、通常に可変アクション・ラウンド使用可能表で振ります。

d. ドイツ軍プレイヤーは、自動的に主導プレイヤーです。最初のアクション・ラウンドのために、1枚のドイツ軍アクション・ラウンド・チットが外部に保持されます。残っているドイツ軍と連合軍のアクション・ラウンド・チットを不透明容器内に入れて一緒に混ぜ合わせます。

e. ドイツ軍プレイヤーは、使用可能な全6枚の航空アセット・マーカーを受け取ります。連合軍プレイヤーは、通常に航空アセット使用可能表で振ります。

f. ドイツ軍と連合軍プレイヤーは、ヘクス毎に3個自動車化師団をスタックできますが、装甲(機甲)タイプの師団は2個までです。連合軍プレイヤーは、それでもイギリス軍とフランス軍ユニットと一緒にスタックできません。注記: もしもフランス軍第1軍団がプレイにしている場合には、2個自動車化師団としてカウントします。

### 7.19 種々雑多 [Miscellaneous]

a. 増援の配置 [Reinforcement Placement]: シナリオ4マップ・カードの裏を参照してください。

b. ダイナモ作戦 [Operation Dynamo]: 連合軍については、このシナリオではダイナモ作戦はなく、ダイナモ作戦セグメントは使用しません。

デザイン・ノート: 連合軍はより良好に準備され、フランス国内で決着をつけるために全てが投げられました。

### c. 移動アクション・ラウンド中の連合軍の自動車化戦闘 [Allied Motorized Combat During Move Action Rounds]

RB11.6aは、以下のように変更されます。サイの目1~3で、連合軍プレイヤーは3つの自動車化ユニットで攻撃できます。4~6のサイの目は変更なしで留まり、振られたサイの目に一致する連合軍自動車化ユニットが戦闘することを認められます。

### d. 無差別爆撃 [Terror Bombing]

RB12.2は、以下のように変更されます。ドイツ軍プレイヤーは、パリ [Paris] を含むいずれかの連合軍支配下の都市ヘクスに無差別爆撃マーカーを置くことができます。無差別爆撃マーカーを、ドイツ軍の装甲再編成と補充記録欄の3ボックス内に置きます。ドイツ軍プレイヤーは、シナリオ毎に最大で3回の無差別爆撃を行うことができます。無差別爆撃を行っているときには、マーカーが占めているボックスから取り出して、マップ上の当該都市ヘクス上に置きます。次のターンにマーカーが戻るときには、記録欄上で次に低いボックス内に置きます。マーカーが0ボックスに置かれるときには、それ以上の無差別爆撃を行うことができません。

デザイン・ノート: このシナリオでは、連合軍がV Pを得点しないので、抜け目のないドイツ軍プレイヤーであれば、各ターンに無差別爆撃を実施することを躊躇しないでしょう。

### e. ベルギーとネーデルランドの降伏 [Belgian and Netherlands Surrender]

降伏の条件は、変更なしで留まります。V Pの得点や罰則はありません。ドイツ軍プレイヤーについて唯一の負の罰則は、もしもターン2の終了フェイズまでにネーデルランドとベルギーが両国とも降伏していなければ、連合軍は自動的にターン3の主導権プレイヤーになります。

### f. パリ無防備都市 [Paris Open City]

この終了フェイズのセグメントは、このシナリオでは使用されません。



## 7.20 勝利条件 [Victory Conditions]

シナリオ1と2についての勝利条件は、このシナリオには適用しません。VPsは計算されません。ドイツ軍は、以下の3つの勝利条件の2つを達成することで、シナリオ3で勝利します。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーが勝利条件を2以上達成することを避けることによって勝利します。:

- 遅くとも、ターン8のアクション・フェイズの終了までに、マップ西又は南端から補給下の黄色いIMAのユニット10個を退出させる。全西端が資格を持ちます。1006から1027までを含むマップ南端ヘクスは、退出ヘクスの資格を持つ。

**デザイン・ノート:** ドイツ軍プレイヤーは、マップ南端が連合軍ユニットによって掃討されても、スクリーンを張る必要はありません。ただし、連合軍プレイヤーは、マップ南端に沿って自由に増援を投入できますので、スクリーンを張る方が賢明です。1028からストラスブール [Strasbourg] を含むマップ端ヘクスは、除外されます。マップ・エリアの南には別のフランス軍がいて、ストラスブールの南からコルマル [Colmar] の南の防衛戦区までライン川を防御しており、これらのヘクスを通しての退出は、開かれた地域というよりは南部で対峙する軍の中への進撃となります。

- 遅くとも、ターン10のアクション・フェイズの終了までにパリ [Paris] の全3ヘクスを占領する。
- シナリオの終了時に、マップ上に残された連合軍部隊を15ユニット未満(完全又は半減戦力)に減少させる。

**デザイン・ノート:** ドイツ軍は、軍需品、補充、戦車部隊の大部分の点について、短期戦のために組合せました。ドイツ軍は、タンケルクと赤の場合の停止期間中に、戦車の予備と修理部品を全て投入しました。連合軍がシナリオの終了までに完敗したら、装甲師団の2回目の迅速な再建はなかったことでしょう。同様に、フランスでの戦いは、2つの巨大で疲弊した歩兵の軍隊による激しい打撃線へと悪化していたかも知れません。ドイツ軍には、短期間に決定的な勝利を収める必要がありました。



### デザイン・ノート

連合軍は、1940年にドイツ軍を行き詰らせることができたのでしょうか? 事実の回答がない、興味をそそる問いです。デザイナーとディヴェロッパーの両者は、ポーランドでの白の場合とフランスや低地諸国での黄色の場合開始までの9ヶ月間に、連合軍が進化していたらどのように戦っていたらどうかと最良の想定をして、このシナリオを提供しました。事態は真空の中で明確化されず、連合軍が大規模な進化を遂げている間にドイツ軍が座視しないことに注意してください。

このシナリオは、フランス軍の指揮系統がより優れていたと仮定します。勝利条件は単純で、ドイツ軍が勝利しないと、WWIの行き詰まりに直面することの繰り返しになります。この仮想シナリオには、いくつかの仮定が盛り込まれています。

最も重要なのは、ポーランド戦役の結果を学習した後では、自軍のドクトリンと指揮系統が時代遅れであると連合軍が理解することです。老將軍は、高級司令部から追い出されます。高級司令部間の信頼できる無線連絡が重要視されます(白文字のアクション・ラウンド・チットの使用により、移動又は戦闘の選択を認めることでシミュレートします)。

ベルギーとオランダの連合軍は、より準備を整えることになりました。: ターン1のベルギー軍とオランダ軍の移動制限はなく、エバン・エマールは無傷の状態でシナリオを開始し、ターン1の特別な避難民の配置はなく、各ターンの終了フェイズ中に8枚のみの避難民マーカーを置くことができます。

フランス軍とイギリス軍は、完全に自由なアクションを持つため、ターン1の移動制限や移動が制限されたエリアはありません。より良い計画のおかげで、フランス軍とイギリス軍ユニットの両方についてターン2に開始して鉄道移動でき、ドイツ軍ユニットから離れる距離が少なくなるのは、近代的な対空砲の生産が増加したことを反映します。

**両陣営が戦車の生産を増加:** ドイツ軍は第11装甲師団を編成し、連合軍は第3DCR、第4DCR、第4DLMの編成をスピード・アップします。ドイツ軍は、実際に装甲予備の規模を拡大し、連合軍は破滅的な戦闘エリアからの機甲部隊の機械的故障や損傷から回復するための有用な戦車予備や師団レベルでの整備を、いまだに創出できません。

両陣営は、歩兵を増加させることができます。フランス軍は、GFM Lと他の植民地部隊をフランスに持ってきます。ドイツ軍は、完全な落下傘師団の編成を推進します。歴史的には、歩兵も使用可能でしたが、シナリオ1と2では使用しません。



ドイツ軍の情報収集は非常に良好なので、連合軍プレイヤーは最初にセット・アップしなければなりません。戦術的には、ドイツ軍はいまだに強みを持ちます。連合軍は、未だに諸兵連合戦術を真に理解しておりませんが（後の北アフリカでのイギリス軍の敗北に証明されます）学習してより迅速に適用します（増加した強化防御マーカーはTRへの+1を持ち、早期の配置、自動車化戦闘に参加するために最低3個自動車化ユニット）両陣営は、赤の場合が開始されるに連れて、バランスが取れた装甲又は機甲軍団相当の戦力を創出します。

**連合軍の航空支援の向上：**大部分のシナリオについては、3つの航空アセットを持つことが使用可能となり、大部分のターンで連合軍は2つの航空アセットを持つことになります。連合軍はいまだに軍部間の連携問題が未解決で残されており、ドイツ軍はしばしば航空アセットで大きな優位性を持つことになります。

**ダイナモ作戦又はパリ無防備都市なし：**史実における連合軍の全面戦争への準備不足と不本意の度合いは、イギリス軍の大陸からの迅速な撤収とフランス軍がパリの市街戦を即座に念頭から外した事実を表されます。このシナリオは、両国がフランス国内で戦うことを決意したと仮定します。

## プレイ・ノート

**ドイツ軍：**ドイツ軍は、このシナリオで勝利を手にするために相当努力しなければなりません。ほぼ間違いなく、連合軍は自軍を困難な立場に置くことはせず、移動又は戦闘アクション・ラウンドを選択する能力を持ち、あなたは少なくとも早期に連合軍部隊の大部分を包囲することはできないでしょう。ネーデルランドは、もはやターン1に降伏させる必要はありません。第9、第11装甲師団に加えて2個自動車化師団を送れば、2ターン以内に降伏させることは固いでしょう。ベルギーは、悪い状況にあります。連合軍プレイヤーは、ディール計画と同じくらい遠くに前進することを強制されず（おそらく、スヘルデ [Scheldt] が連合軍プレイヤーの前進限界でしょう）実際の連合軍の計画ではドイツ軍が迅速にベルギー軍を粉砕すると予想していました。あなたの最大の優位性である、戦術的な強みは残っています。それは、装甲師団の高いTRS、攻撃でのシフト、黄色いIMAのユニットがZOCを及ぼしている防御側ヘクスの外部に隣接するユニットを攻撃することなく2ヘクスから攻撃できる能力です。シュトゥーカ航空アセットと組み合わせれば、比類なき部隊を指揮することになります。あなたの任務は、これらの強力なユニットがLOSをたどれるように機動させ、2~4個師団の集団で少なくとも1ターンに3回攻撃することです。あなたは、もう一つの大きな優位性を持ちます。あなたは、自軍ユニットを配置する前に連合軍のセット・アップを観察できます。もしも連合軍プレイヤーがマジノ線のようないくつかのエリアの防御を怠ったら、そこを突破して連合軍プレイヤーに防御のための再配置を強いるか又はマップ南端の退出ヘクスを早期に失う危険を冒させるのです。連合軍の戦線を打ち破ることは、ターン5に到達するとより困難になります。連合軍プレイヤーが強化防御マーカーを置くことで、スタックしたユニットのTRSは1だけ上昇します。以前のシナリオでは航空フェイズ中にシュトゥーカの急降下爆撃を必要としなかった場所でも、このシナリオではシュトゥーカの急降下爆撃で2減少したTRSを持つユニットのZOCsを黄色いIMAのユニットに再度無視させるために必要となります。もう一つの潜在的な使用兵器は、3回認められる無差別爆撃です。ステップ損失よりも、避難民と同様に都市ヘクスとその全周ヘクス内での連合軍ユニットのMP罰則が重要です。無差別爆撃は、連合軍ユニットが包囲を恐れて脱出するための再配置を妨げます。あなたは、このシナリオでは慎重になる必要があります。なぜならば、連合軍プレイヤーはいくつかの強力な機甲集団の大群で反撃し、手痛い損害を与えることができます。特に、あなたがシュトゥーカ航空アセットを消費してしまっ

ている場合はなおさらです。

**連合軍：**あなたは、負けないことで勝ちます。あなたの目標は、短期戦役を長期戦に変えることです。あなたの最優先事項は、可能な限り多くのフランス軍とイギリス軍を温存することです。あまりにも前で守ることは、良いアイデアではないでしょう。もしも接敵するために移動すると、あなたはドイツ軍プレイヤーが攻撃する義務を容易にするでしょう。ベルギー国内と北西フランスでの初期の防御は、可能な限り河川の背後で部隊の壁に頼る必要があります。押し込まれたら、退却してください。ドイツ軍プレイヤーに多数のユニットの包囲を許してはなりません。あなたは強力な陸軍部隊を持って開始し、装甲部隊に対して互角に戦うことができますが、ドイツ軍装甲部隊を攻撃する際にあなたの機甲部隊はシフトを獲得できず、恐らく直接対決では不利でしょう。機甲部隊を使用する2つの最良の方法は、装甲部隊から離れたドイツ軍歩兵を攻撃させることで脅威を与えてドイツ軍に対応を強いるか、又は攻撃しているドイツ軍装甲部隊のシフトと相殺させるために防御的に使用することです。装甲再編成中にあなたの戦線を縮小すれば、いったん赤の場合が発動されても縦深防御が可能です。背後に歴史的なソム/エーヌ防御線も見つけられますが、強化防御マーカーは+1TRを与え、防御側による強固なラインを維持する必要はありません。もしも増加した防御優位性が価値あるものと判断するのであれば、セーヌとマルヌの大河川ラインまで退くことさえできますが、これは早期にパリを側面攻撃に晒すことになります。あなたは、装甲部隊の突破に耐えるための予備集団を創出できます。正に危機的状況にある戦区にユニットを迅速にシフトさせるために、鉄道移動を活用することを忘れないでください。おそらく、ドイツ軍のマップ退出の勝利条件を妨げることはできないでしょうが、高い損害を免れずドイツ軍に他の勝利条件を与える位置に軍を置くのではなく、少なくともパリの1ヘクスをできる限り長く保持しなければなりません。これを完遂させるのは、連合軍プレイヤーにとって厳しいことですが、プレイ・テストでは達成されています。





## 8.0 シナリオ4 オランダ要塞 [FORTRESS HOLLAND]

ドイツ軍は、黄色の場合においてネーデルランドの蹂躞を計画しましたが、ベルギーにおける牽制とアルデンヌでの突破を実行するために経験を積んだ戦闘部隊を必要としており、この任務に使用できる残された部隊はわずかでした。部隊の経済性は、疑いなく1940年戦役で最も進歩していたドイツ軍のモットーでした。オランダは、自国がドイツ軍の矢面に挙げられ得ることに気づいており、正面攻撃から人口密集地を防護するために連続する要塞線を構築しました。それは、1914年の防衛計画では優れたものでしたが、不幸にも時は1940年だったのです。ドイツ軍は、第一次世界大戦の戦い方には頓着せず、空軍力、自動車化部隊、落下傘とグライダー部隊の組合せを使用して、ネーデルランドを速やかにノックアウトすることを選択しました。

オランダは、過去11時間にわたって動員を控えており、ドイツ軍が5月10日に攻撃したときには、ほとんどの主要部隊は集結中でした。ドイツ軍第9装甲師団とそれに随伴している自動車化ユニットは、迅速にPeel線の防御に到達し、ロッテルダム周辺の主要な橋梁への突進を開始しました。彼らの先には、オランダ要塞の中心と首都デン・ハーグへと導かれる主要な河川橋梁を奪取して確保するために降下した落下傘部隊が包囲されていました。空挺部隊は都市周辺のローカル空港を占領し、続く第22空師団が着陸して行政府を占拠しました。それは、大胆で革新的な計画でした（例えば、ドイツ軍はロッテルダムへの主要なワール川に橋梁を占拠するために、強襲部隊と工兵の分遣隊を水上機でワール川に着水させました）。また、危険な計画でもありました。完全にドイツ軍の前進速度と空挺作戦の成功に依存していたのです。興味深いことに、4年後の連合軍の同様に大胆なマーケット・ガーデン作戦では、計画の主要な要素が遂行できなかったために失敗しました。

ドイツ軍は、直ちに混乱し始めました。国境線で起きた問題が何であれ、デン・ハーグ周辺の飛行場にあった保安部隊は警戒状態にありました。飛行場を占領して使用するために降下したドイツ軍落下傘部隊は、オランダ軍の激しい砲火で多くが撃破されました。ドイツ軍は定められた時間で動いており、第22師団の部隊はほぼ飛行場は安全という想定の下に輸送機に乗り込んでいました。オランダ軍の対空砲が目標に火を吹き、オランダ軍装甲車はこれらの飛行機の大部分を破壊しました。生き残った僅かな部隊は、死に物狂いで戦っている落下傘兵と合流しました。デン・ハーグ北東の飛行場だけは、ドイツ軍が初期の成功を収めました。南の飛行場と都市の東では、混沌が支配しました。生き残りの兵士による逆上した無線連絡は、ドイツ軍に危険な駆け引きを強いました。彼らは北の飛行場に後続部隊の一部を送ることに成功し、高速道路に着陸したJu-52輸送機によって南部の状況を収拾しようと試みました。部隊は戦闘に突入しましたが、着陸で壊れなかった飛行機は後にオランダ第1師団とデン・ハーグの部隊によって破壊され、5月14日にネーデルランドが降伏したときには未だに都市の大部分は確固として占領されていませんでした。ドイツ軍の前進が遅れたため、王室一族と政府は脱出し、英国に亡命政府を樹立しました。

さらに南では、これとは別の複雑な状況がありました。ロッテルダムでは、ドイツ軍は初期にワール川に架かる橋梁を奪取しましたが、ロッテルダムでは地方司令官が橋梁の奪回を意図していました。ロッテルダムには第一線の戦闘部隊はいませんが、武装した将校や士官候補生が大量の予備役を招集しました。これらに地方の防衛隊や到着しているLicht師団の構成部隊を組み合わせ、橋梁北端のドイツ軍を攻撃して橋頭堡を除去しました。橋梁南端のドイツ軍落下傘ユニットは、北端を奪回するにはあまりにも弱体で、続く3日間にわたって睨みあいとなりました。最後には、第9装甲師団の一部が到着し、攻撃して橋梁を再占領する計画が立てられました。この計画には、とっておきの航空攻撃も含まれました。

直接的な爆撃は、非難を浴びることになりました。ロッテルダムの中心は破壊され、市民の死傷者は数多くに上りました。連合軍は直ちにこの攻撃に無差別爆撃の汚名を着せました。ドイツ軍は、ほとんど成功しませんでした。計画的な攻撃の支援だと主張しました。実際、ドイツ軍のシュトゥーカ急降下爆撃機ではなく水平爆撃機が攻撃を行い、オランダ軍の前線は大部分が無傷でした。その意図にかかわらず、この爆撃はドイツ軍に勝利をもたらしました。オランダ軍の大部分は無傷で、遥か東でドイツ軍歩兵部隊と対峙しており、爆撃の荒廃はオランダ軍の指導者を啞然とさせ、さらなる爆撃を防ぐには自らが無力であるという認識が降伏へと導きました。

### 8.1 要件 [Required] :

・プレイヤー補助カード1と2

・シナリオ4マップ・カードとセット・アップと記録欄カード。このカードには、シナリオに必要なユニットについて列記され、セット・アップ又は登場ヘクスに以下を含みます。:

シナリオ・ラウンド・アクション記録欄  
ネーデルランド都市占領記録欄  
ドイツ軍の航空アセット・ボックス  
ドイツ軍の空挺ユニット・ボックス

### 8.2 シナリオの長さ [Scenario Length]

1ターン、8つのアクション・ラウンドで構成されます。

### 8.3 シナリオのエリア [Scenario Area]

マップ・カード上の全マップ・ヘクス。

### 8.4 マーカーの配置 [Marker Placement]

a. ドイツ軍のVPs x 1 マーカーを、ネーデルランド都市占領記録欄の1ボックスに置きます（マップ・エリア南部の1つのネーデルランド都市マーストリヒト [Maastricht] は、他のドイツ軍部隊によってすでに占領されています）。

b. 4枚の赤文字の連合軍移動ラウンド・アクション・チットを不透明容器内に入れます。S-3と標記された4枚の白文字の連合軍移動/攻撃ラウンド・アクション・チットは、脇に置かれてこのシナリオには使用しません。ドイツ軍プレイヤーは、主導プレイヤーなので、自軍の移動/攻撃ラウンド・アクション・チットの1枚を保持しておき、他の3枚の移動/攻撃アクション・チットを連合軍の移動ラウンドと攻撃ラウンドのチットと共に不透明容器内に入れます。7枚のチットが混ぜられます。

c. ドイツ軍プレイヤーは、残っている自軍チットを移動アクションとしてアクション・ラウンド記録欄のアクション・ラウンド1ボックス内に入れます。

d. 無差別爆撃マーカーを無差別爆撃ボックスに置きます。

e. 3枚の避難民マーカーを避難民マーカーボックスに置きます。

f. 他のマーカーは、ゲーム中に使用するために手が届く脇に置いてください。

### 8.5 ユニットの配置 [Unit Placement]

シナリオ4セット・アップ・カードと記録欄カードを参照してください。連合軍プレイヤーが最初にセット・アップします。

### 8.6 補給 [Supply]

シナリオ全体について、全てのユニットは補給下にあるものと見なされます。



## 8.7 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

a. 避難民 [Refugees]: 通常、ドイツ軍プレイヤーは終了フェイズに避難民を置きますが、連合軍についての避難民問題は、ドイツ軍の攻撃が発動されると間もなく開始されました。最初のドイツ軍移動アクション・ラウンドのドイツ軍の移動に先立ち、ドイツ軍プレイヤーは使用可能な3枚の避難民マーカーを置くことになります。3枚全ては、避難民の配置ルールに従ってオランダ軍支配下の町や都市内に置きます。

### b. ドイツ軍の空挺作戦 [German Airborne Operations]

1) シナリオ・ゲーム・ターンの航空フェイズのドイツ軍落下傘降下セグメント中に、ドイツ軍プレイヤーは1/7FJと2/7FJの4つの落下傘ユニットを使用しなければなりません。

覚書 [Reminder]: 落下傘ユニットは、常に補給下のドイツ軍陸上ユニットから10ヘクス以内のヘクス(9ヘクスが介在する)に降下しなければならず、あるヘクス内に1落下傘ユニットのみが降下できます。落下傘ユニットは、平地ヘクス内のみ降下できます。平地ヘクスには、防衛施設、町、都市を含むことができます。

2) ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから4つの連隊規模ユニットを取り去り、ネーデルランド内の認められる4つの目標ヘクスに各1ユニットを置きます。

3) 第22空輸師団は、ドイツ軍の空挺ユニット・ボックスから取り去られ、落下傘ユニットが置かれた直後にマップ上に置かれます。

4) 第22空輸師団は、落下傘連隊について行われるドイツ軍の空挺着地表のサイ振りの前に、落下傘ユニットの1つの上に置かれます。

5) ドイツ軍の空挺着地表面上で、落下傘ユニットのステップ損失についてサイを振ります。いかなる損失も適用します。

6) ヘクス内の落下傘ユニットについてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行った後に、第22空輸師団についてドイツ軍の空挺着地表でサイ振りを行います。いかなる損失も適用します。

7) 第22空輸師団と落下傘連隊は、空挺着地に続く最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に移動できません。

c. 連合軍の移動制限 [Allied Restrictions]: カウンター上に黒星を持つ全てのオランダ軍ユニットは、最初の連合軍移動アクション・ラウンド中に移動を禁じられます。

デザイン・ノート: 戦闘が始まった後ですら、多数のオランダ軍予備役兵が所属部隊に移送中だったため、オランダ軍の動員は大幅に遅れました。戦い初期の不完全な動員をシミュレートするために、大部分のオランダ軍ユニットは2番目の連合軍移動アクション・ラウンドになるまで待たなければなりません。

d. 修正された終了フェイズ [Modified End Phase]: このシナリオについては、以下の3つの項目のみが要求されます。:

1) 無差別爆撃セグメント [Terror Bombing Segment]: ドイツ軍プレイヤーは、マップ上のオランダ軍支配下の都市ヘクスに無差別爆撃マーカーを置く選択枝を持ちます。配置した後に、ネーデルランド都市占領記録欄内のマーカーを1ボックス右に移します。

2) ネーデルランド降伏セグメント [Netherlands Surrender Segment]: ネーデルランドが降伏するかどうかを判定します [降伏の基準については、6.7を参照してください]。

3) 勝利判定セグメント [Victory Determination Segment]: 勝利段階を判定します [6.7を参照してください]。

## 8.8 勝利条件 [Victory Conditions]

ドイツ軍プレイヤーは、ネーデルランドに早期の降伏を強いなければならず、降伏の要件は他の全てのシナリオと同じです。6つのネーデルランド都市、又はそれに相当するものが、シナリオ・ターンの終了までにドイツ軍によって占領されなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、ネーデルランド都市占領記録欄上で、ドイツ軍支配下の都市を記録します。シナリオ・ターンは、以下の場合に終了します。:

・ドイツ軍のマーカーが記録欄上の6ボックスにある。 - ドイツ軍の作戦的勝利。

・ドイツ軍のマーカーが記録欄上の6ボックスにあるが、無差別爆撃マーカーがマップ上に置かれている。 - ドイツ軍の限定的勝利。

・ドイツ軍のマーカーが5以下のボックスにある。 - 連合軍の勝利。

都市 [CITY]: 占領された各都市は、マーカーを1ボックス右に移します。以下は、資格を持つマップ上の都市です。:

- ・デン・ハーグ [Den Haag] (ヘクス 4224)
- ・エイントホーフェン [Eindhoven] (ヘクス 3528)
- ・ナイメーヘン [Nijmegen] (ヘクス 3830)
- ・ロッテルダム [Rotterdam] (ヘクス 4024)
- ・ユトリヒト [Utrecht] (ヘクス 4127)

町 [TOWN]: 占領された3つの町ヘクス = 1都市ヘクス。3つの町が占領される毎に、マーカーを1ボックス右に移します。以下は、資格を持つマップ上の町です。:

- ・アーペルドールン [Apeldoorn] (ヘクス 4131)
- ・アーネム [Arnhem] (ヘクス 4031)
- ・ブレダー [Breda] (ヘクス 3725)
- ・デルフト [Delft] (ヘクス 4123)
- ・エンスヘーデ [Enschede] (ヘクス 4135)
- ・ハウダ [Gouda] (ヘクス 4125)

無差別爆撃 [TERROR BOMBING]: もしもオランダ軍支配下の都市ヘクス上に無差別爆撃マーカーが置かれていると、マーカーを1ボックス右に移します。

## 8.9 プレイ・ノート

連合軍プレイヤー: おそらく、あなたは実話からピックアップしたことでしょう。ネーデルランドは、ドイツ軍の猛攻の前に生き残るチャンスはありませんでした。連合軍プレイヤーとしてのあなたの任務は、2ターン目に戦うために生き残ることです。もしもそれに失敗したら、ネーデルランドの降伏をもたらすためにドイツ軍が無差別爆撃を行うことで、世界中から悪党呼ばわりされるように仕向けるのです。ドイツ軍を拘束することが全てです。それらは他のどこかで必要とされているのです。あなたのユニットは強力でなく、連合軍の最初のアクション・ラウンド中は大部分が動員途中なので、作戦的な柔軟性を多くは持ちません。もしも機会があるのなら、Licht 師団と他のオランダ軍ユニットの移動を躊躇せず、ロッテルダムとユトリヒトの両方への接近を妨害するべきです。これらのユニットは、失われるでしょうが、無差別爆撃なしでドイツ軍が大勝利を得る確率は2分の1になります。もしもドイツ軍プレイヤーが不注意であれば、ドイツ軍が占領した町や都市を奪回する機会を窺ってください。



**ドイツ軍プレイヤー**：慎重になるような状況ではありません。史実の戦略に倣い、サイの目が悪くなければ、落下傘降下セグメント中にデン・ハーグを占領できます。ナイメーヘンとエイントホーフェンは、ターンの過程でドイツ軍プレイヤーが陥落させるでしょう。ただし、残っている2つの都市 - ロッテルダムとユトレヒトを両方とも占領することは至難の業です。あなたの第9装甲師団とLAHユニットは、どちらかを占領する機会を持つために、歩兵よりも遥かに前方で作戦する必要があります。勝利条件は都市と町ヘクスの占領であり、遠方へ前進するために道を開ける必要があるときを除き、オランダ軍の大量撃破ではないことを忘れないでください。第22空輸師団をデン・ハーグに着地させることは、唯一の選択肢ではありませんが、もしも生き残れば、連合軍プレイヤーがこれを叩き出すことは困難です。第22空輸師団をハウダに着陸させると、ドイツ軍プレイヤーに移動してロッテルダム又はユトレヒトのどちらかを攻撃する機会を認めます。この選択肢の短所は、もしもアクション・チットが悪ければ、連合軍プレイヤーはこの師団を妨害するためにユニットを移動させ、デン・ハーグ、ロッテルダム、ユトレヒトのどれも取れないことです。繰り返しますが、引かれるアクション・チット次第で、ドイツ軍プレイヤーは第9装甲師団とLAHをユトレヒトへの強力な攻撃のために北にスウィングでき、第22空輸師団と合流できる可能性があります。これは、エイントホーフェンの占領を歩兵単独で行わせることでより問題を孕みます。覚書：ZOCsは、大河川ヘクスサイドを越えて及びません。連合軍プレイヤーは、側面から無事に移動してこのようなヘクスサイドを越えてヘクスを占めることができ、これはあなたの前進部隊を停止又は遅延させ、あるいはカラのままの都市や町を奪回させます。

## 9.0 オランダ要塞導入指南書 [Fortress Holland Introductory]

### 航空フェイズ

**航空アセット使用可能性**：セット・アップ・シートに従い、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍航空アセット使用可能ボックス内に使用可能な3シュトゥーカ航空アセットを持ちます。

**落下傘降下セグメント**：ドイツ軍プレイヤーは、以下の範囲内の4ヘクスに自軍の4個落下傘連隊を置くことに決めます。：4224、4125、4027、3924。

**注記**：ヘクス 4224 (デン・ハーグ [Den Haag]) は、ドイツ軍第XXVI軍団から10ヘクスなので、かううじて範囲内です。

ドイツ軍プレイヤーは、第22空輸師団をヘクス 4224 に投入することを選択し、そのヘクス内の落下傘連隊の上に置きます。

お楽しみの始まりです！ どの空挺ユニットが生き残るか見ていきます。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍空挺着地表を参照し、各ユニットについてサイを振ります。

**ヘクス 4224 (デン・ハーグ [Den Haag])**：最初に、落下傘連隊についてサイを振ります。ヘクスは平地ですが、都市を含みます。このため、4のサイの目に+3 DRMが加えられ、修正後のサイの目を7にします。除去です！ この落下傘連隊は取り去られ、史実で被ったのと同様の結果を受けます。次に、ドイツ軍プレイヤーは、第22空輸師団についてサイを振らなければならず、落下傘ユニットがEの結果を受けたので、やはり+3 DRMを加えます。サイの目は5で、最終サイの目は8です。除去の結果は、第22空輸師団を1ステップ減少させ、減少戦力面に裏返されます。最終結果が8だったので、師団の生き残りはDRMなしでサイを振ります。6のサイの目は、生き残っているステップを除去しますが、3の目でした。打撃を受けた第22空輸師団は、デン・ハーグのヘクスに取り付きます。

ネーデルランド都市占領記録欄マーカーは、2ボックスに移されます。

**ヘクス 4125 (ハウダ [Gouda])**：平地ヘクス内の町の存在は、2のサイの目に+1 DRMを加え、最終結果を3にします。この連隊は、生き残ります。この瞬間、ドイツ軍は1つの町を支配し、ヘクスサイドを越えて大河川越しの橋頭堡を持ちます。

**ヘクス 4027**：このヘクスは防御施設を含むので、4のサイの目に+1 DRMが加えられます。最終結果の5は、落下傘連隊がきわどいところで生き残ることを認めます。連隊がヘクスを占めるので防御施設は除去され、連隊の下に防御施設 (DW) 破壊マーカーが置かれます。この連隊は、ユトレヒト [Utrecht] とヘクス 3926 の両方に橋頭堡も及ぼします。

**ヘクス 3924**：このヘクスも防御施設を含むので、1のサイの目に+1 DRMが加えられます。最終結果の2は、落下傘連隊に生き残ることを認めます。いまや、連隊がヘクスを占めるので、防御施設は除去され、連隊の下に防御施設 (DW) 破壊マーカーが置かれます。この連隊は、ロッテルダム [Rotterdam] とヘクス 3825 の両方に橋頭堡も及ぼします。

ドイツ軍プレイヤーは、アクション・フェイズ中の戦闘でコラム・シフト用に取っておくため、シュトゥーカ急降下爆撃セグメントでのシュトゥーカ航空アセットの使用を辞退します。

### 補給フェイズ

このシナリオのターンについては、全ユニットが補給下です。

### アクション・フェイズ

アクション・ラウンド記録欄のボックス1内のアクション・チットは、ドイツ軍の移動アクション・チットです。最初のドイツ軍移動ラウンドなので、生き残っている落下傘連隊と第22空輸師団は移動できません。マップ上の他の全てと増援のドイツ軍ユニットは、移動します。

移動の前に、ドイツ軍は3枚の避難民マーカーを置きます。ロッテルダム [Rotterdam] とユトレヒト [Utrecht] の都市ヘクスは、都市面の避難民マーカーを受取ります。ブレダ [Breda] の町ヘクスは、町面の避難民マーカーを受取ります。

### ドイツ軍の移動

第XI軍団は、3MPsのコストでヘクス 3330 に進入します (平地地形についての1、大河川ヘクスサイドを越えるために+1 MP、防御施設を持つヘクスへの進入で+1です)。DW破壊マーカーがヘクス内に置かれます (+1 MP 罰則は、今後適用しません)。第XI軍団は、平地ヘクス 3329 に進入するために最後のMPを消費します。

第IX軍団は、ヘクス 3531 を通過してヘクス 3530 で移動を停止するために、第XI軍団と同様の移動パターンを繰り返します。

第XXVI軍団は、ヘクス 3831 に進入するために2MPsを消費します (高地地形のために1MPと防御施設のために+1 MP)。ヘクス内にDW破壊マーカーが置かれ、第XXVI軍団はナイメーヘン [Nijmegen] に進入するためさらに1MPを消費します。いまやナイメーヘンはドイツ軍支配下なので、ネーデルランド都市占領記録欄内のマーカーを3ボックスに移します。第XXVI軍団は、これ以上前進できません。なぜならば、進入又は越えるための全ヘクスやヘクスサイドの地形コストは、残っている1MPを超えているからです。

第X軍団は、平地ヘクス 3933 に進入するために1MPを、森ヘクス 3932 に進入するために2MPsを消費します。残っている1



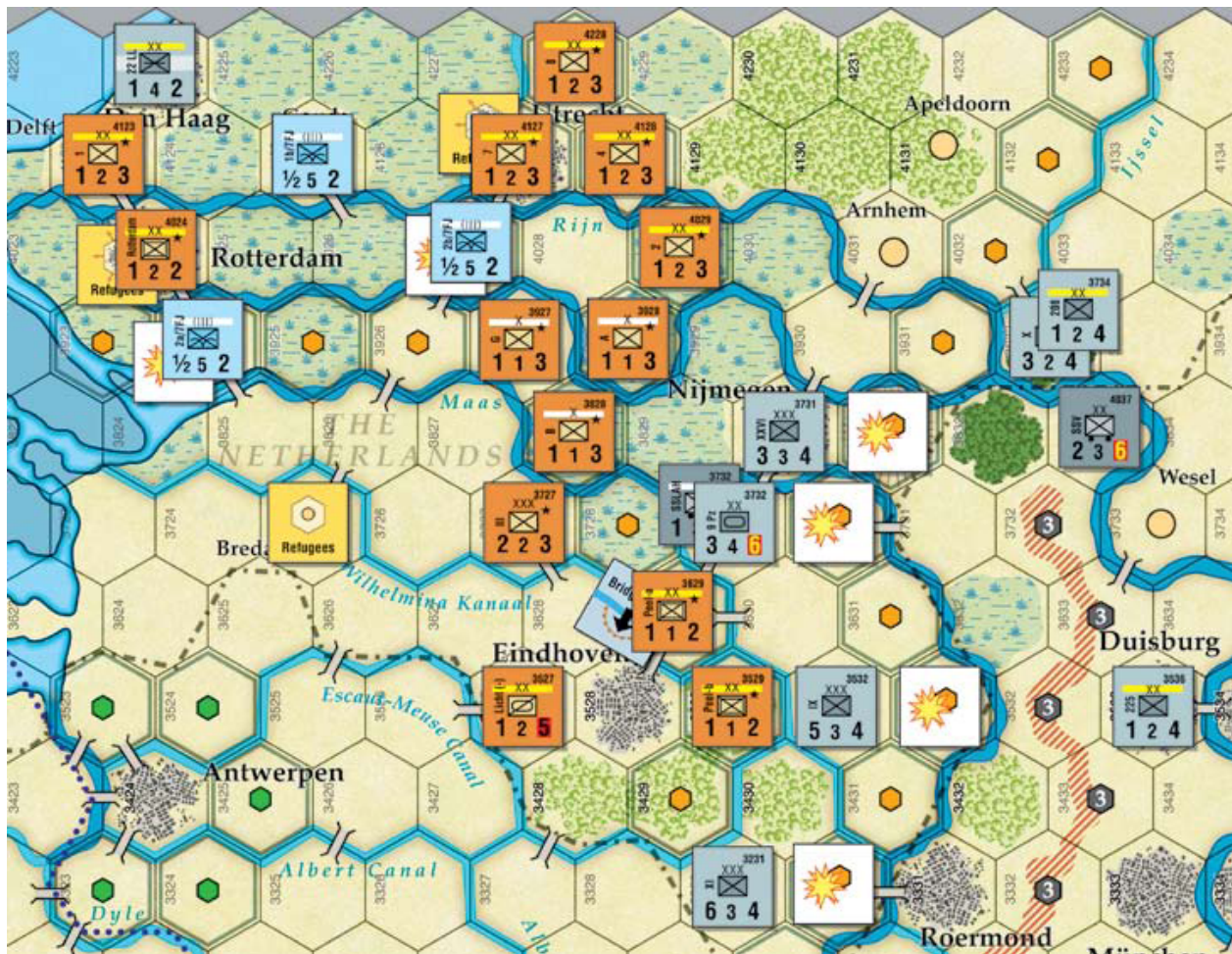


図8.1:最初のアクション・ラウンドの終了、自動車化移動の前。

MPは未使用です。なぜならば、前進してエイセル [Ijssel] を越えて防御施設ヘクスに進入すると、3 MP sかかるからです。第208師団は、その全4 MP sを消費してヘクス3932内の第X軍団に合流します。

SS自動車化師団は、マップ・ヘクス3935に進入するために2 MP sを、平地ヘクス3834に進入するためさらに2 MP sを、ライン川ヘクスサイドを越えてヘクス3833に進入するために最後の2 MP sを消費します。

第225師団は、ヘクス3535でマップに進入するために1 MPを、都市ヘクス3534に進入するために1 MPを、ラインを越えて都市ヘクス3533で移動を終了するために最後の2 MP sを消費します。

第9装甲とLAH自動車化は一緒に移動し、平地ヘクス3731に進入するために1 MPを、ヘクス3730に進入するために3 MP sを消費します(このヘクス内では、DW破壊マーカーも置かれます)。平地ヘクス3729に進入するために1 MPを消費し、第9装甲の最後のMPは橋頭堡設置の試みのために消費されます。橋頭堡設置表でのサイ振りにより成功し、ヘクス3629内に橋頭堡マーカーが置かれます。橋頭堡マーカーは、戦闘結果表の列・シフトを打ち消し、攻撃側がより有利な戦闘比を獲得することを認めます。

ドイツ軍の移動は完了です。[図8.1を参照してください]

## 移動後の戦闘

大部分のドイツ軍自動車化ユニット(そのMAの周囲に赤いボツ

クスを持つユニット)は、移動アクション・ラウンドが終了する移動の後で攻撃できます。戦闘は、戦闘アクション・ラウンドの戦闘と同一ですが、例外として、自動車化ユニットは勝利した場合に2ヘクスの代わりに1ヘクスのみ前進できます。

第9装甲とLAH自動車化は、オランダ軍のPeel(a)ユニットを攻撃します。ドイツ軍ユニットは4戦闘値を持ち、Peel(a)は1を持ちます。初期戦闘比は4対1です。防御側の地形は、戦闘比を下げるための列・シフトを提供でき、もしも複数の地形タイプが存在するとシフトは累加します。攻撃は河川ヘクスサイドを通過して行われますが、ドイツ軍が橋頭堡を持つため、このシフトは打ち消されます。防御側ヘクス内の防御施設は、左への1列・シフトを提供し、戦闘比を3対1に減少させます。攻撃している各装甲師団(最大3)は、右への1列・シフトを提供し、戦闘比を4対1に戻します。ドイツ軍がヘクス内に前進することを避ける可能性は6分の1(交替の結果)ですが、前進はドイツ軍全体の成功にとつ



図8.2



て危険です。ドイツ軍プレイヤーは、航空アセット使用可能ボックスから1シュトゥーカ航空アセットを取り出し、戦闘比を1コラム右にシフトさせて前進が保証される5対1にします。サイの目は、Peel(a)ユニットを除去します。第9装甲とLAHは、カラになった防御側ヘクス内に前進します。橋頭堡マーカーは、取り去られます。DW破壊マーカーがヘクス内に置かれます [図 8.2 を参照してください]。シュトゥーカ・アセットは、航空アセット使用済ボックス内に置かれます。ドイツ軍の移動アクション・ラウンドは完了です。

ドイツ軍プレイヤーが容器から次のアクション・チットを引くと連合軍の戦闘アクション・チットで、アクション・ラウンド記録欄のボックス2に置かれます。

連合軍プレイヤーは、現実的に3か所の攻撃の機会があり、その内の2か所は極めて不利です。

1) 第1オランダ師団は、デン・ハーグの第22空輸師団を攻撃できますが、初期戦闘比は1対2で、最良の結果でも両陣営が1ステップを失うことになり(両ユニットは、1ステップ・ユニット)そのヘクスはドイツ軍支配下に留まります。なぜならば、ドイツ軍が最後にそこを占めていたからです。

2) ロッテルダム師団は、ヘクス 3924 に隣接する落下傘連隊を2対1の初期戦闘比で攻撃できます。大河川ヘクスサイドは、この戦闘比を1対1に減少させます。1対1の戦闘比では、防御側を退却させる確率は6分の1です。さらに6分の1の確率で両ユニットが1ステップを失い、都市はオランダの支配下に留まります。ただし、2つの未使用のシュトゥーカ航空アセットがあり、もしも両方が投入されたら、戦闘比は1対3に落ちて6分の4の確率でロッテルダム師団は除去され、落下傘連隊にカラのロッテルダムに歩いて入ることを認めます。

連合軍プレイヤーは、容器内にまだ2枚の連合軍移動アクション・チットがあることを知っています。第1に、遥かに効果的な攻撃を行うためにLicht師団を持てることができ、同様の結果ももたらします。慎重なアクションの過程は、待つことと攻撃しないことです。

3) 3番目の攻撃は、さらに有望です。ユトレヒト [Utrecht] のオランダ軍第7師団とヘクス 3927 のG旅団は、両方ともヘクス 4027 の落下傘連隊に隣接しています。初期戦闘比の4対1は、河川ヘクスサイドによって左に1コラム・シフトして3対1です。ドイツ軍プレイヤーは、この攻撃にシュトゥーカ航空アセットを投入することにおそらく気乗りがしないでしょう。攻撃が宣言されます。シュトゥーカは投入されません。戦闘比は3対1に留まり、サイの目は防御側の退却を示し、落下傘連隊は2ヘクス退却しなければなりません。ドイツ軍の退却コンパスによって指定されたヘクス以外に退却できませんが、必要であれば他のヘクス内に退却できます。ドイツ軍プレイヤーは、このユニットをすでにハウダにある落下傘連隊と合流させることを選択します。両オランダ軍ユニットは、ヘクス 4027 に前進します [図 8.3 を参照してください]。南方からのいかなるドイツ軍の前進も、1ヘクス余分に戦闘しなければならぬことになります。両ユニットは、望むのであれば2番目の連合軍移動アクション・ラウンドにロッテルダムに到達する十分に近にありま。連合軍の戦闘アクション・ラウンドは完了します。連合軍プレイヤーは、次に引かれるチットが連合軍の移動アクションであることを強く望みます。

**失望!** : 次に引かれたチットはドイツ軍で、ドイツ軍プレイヤーはこれを戦闘アクション・ラウンドにすることを選択します。チットは、戦闘面でターン記録欄のボックス3に置かれます。ドイツ軍は、1攻撃のみを行います。戦闘ラウンドには、自動車化と非自動車化



図 8. 3

ユニットの両方が攻撃できるので、ヘクス 3529 の Peel(b) ユニットの対して第 IX 軍団、第9装甲、LAHによる攻撃を宣言します。初期戦闘比は9対1です。河川ヘクスサイド、防御施設、林についての地形シフトが、戦闘比を6対1にします。最大戦闘比は6対1なので、ドイツ軍プレイヤーは橋頭堡設置の試みをなしで済ませます。仮に成功しても、戦闘比は6対1に戻ることになります。サイの目は Peel(b) ユニットの除去し、ドイツ軍ユニットは前進できます。第9装甲とLAHは両方とも自動車化なので、戦闘ラウンドに2ヘクスの前進を認められます。これらは、最初に防御側ヘクス 3529 内に前進しなければならず、ヘクス内にDW破壊マーカーを置き、次にエイントホーフェン [Eindhoven] ヘクス 3528 に2ヘクス目の前進を行います。マーカーは、占領都市記録欄の4ボックスに移されます。第 IX 軍団は、防御側がカラにしたヘクス 3529 内に前進します [図 8.4 を参照してください]。ドイツ軍の戦闘ラウンドは終わります。



図 8. 4 : ドイツ軍の最初の戦闘アクション・ラウンド終了

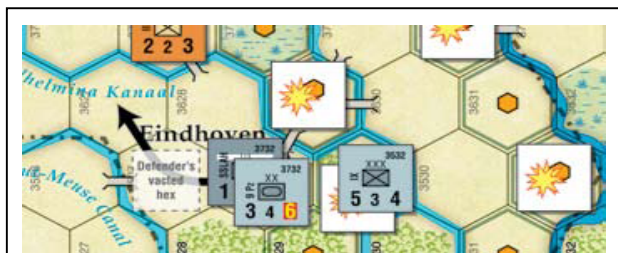
連合軍プレイヤーは、心配しています。第9装甲とLAHは、いまや連合軍の主要なユニットの1つである Licht 師団に隣接しており、これを逃がす必要があります。

**さらに失望!** : 次に引かれたチットは、2番目の連合軍戦闘チットです。記録欄のボックス4に置かれます。連合軍プレイヤーは、次のチットが連合軍の移動アクションであることに望みを賭けて攻撃しません。彼は、連合軍の戦闘ラウンドが終了であることを宣言します。このターンに連合軍が攻撃する機会はありません。彼は、ロッテルダムやユトレヒトへのドイツ軍の前進を妨害するためにユニットを移動させることに限定されます。彼は、信じられない幸運を除き、攻撃は立ち位置を悪くするだけだと感じています。連合軍の移動のみ又は攻撃のみのアクション・チットの使用を強制されるときには、連合軍プレイヤーは自由に選べるドイツ軍に対して極めて柔軟性に乏しいのです。

**さらに状況が悪化:** 次のチットは、ドイツ軍です。ドイツ軍プレイヤーは、最良の使用法を選択しなければなりません。もしも移動アクションとして使用すると、アーネムとアーペルドールを確保でき、ドイツ軍は3つの町を占領してマーカーを1ボックス移します。前進の遅延は、連合軍に前進とそれらの占拠の機会を認めることになります。第9装甲とLAHはヘクス 3924 に届かず、もしも



初期戦闘比は4対1で、地形シフトはありません。ドイツ軍は、第9装甲についての1シフトを受取り、シュトゥーカが投入されないで最終戦闘比は5対1になります。Light 師団は、6分の1の確率で無事に退却できますが、悲しいことにサイの目は防御側に1ステップ損失を要求します。1ステップ・ユニットなので、Light 師団は除去されます。第9装甲とLAHは、防御側のヘクス 3527を通過して前進し、ヘクス 3627で停止して2ヘクスの前進を完了します[8.5を参照してください]。これで、ドイツ軍の2番目の戦闘ラウンドが終了します。



後悔：最後に、連合軍の移動アクション・チャットが引かれて記録欄のボックス6に置かれますが、移動できるオランダ軍ユニットはありません！ 生き残っている全ユニットは、セット・アップ・ヘクスに黒星を持ちます。これらは、最初の連合軍アクション。ラウンド中に移動できません(未だに動員中です)。ここでの唯一の希望は、連合軍の2番目の移動アクション・チャットで、ここで引かれなければなりません。

第X軍団と第208師団は、3MPsのコストでヘクス4032に進入します。DW破壊マーカーがヘクス内に置かれます。第X軍団は、最後のMPでヘクス4031(アーネム)に移動します。ネーデルランドの2つの町は、いまやドイツ軍支配下です。第208師団は、ヘクス4131(アーペルドールン)に進入するために最後のMPを消費します。いまや、3つの町ヘクスがドイツ軍支配下です。3つの町は、1都市に相当します。都市占領記録欄上で、マーカーを5ボックスに移します。

残っているドイツ軍ユニットが移動しますが、その移動は発生する移動ラウンド戦闘では期待はずれです。これらのユニットの最終移動位置については、図 8.6 を参照してください。移動の終了後、ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 4024 (ロッテルダム) に対する第 9 装甲と L AH を含む 1 戦闘を宣言します。初期弾薬比は、4 対 1 です。地形シフトは、都市についての 1 コラム左です。落下傘ユニットの橋頭堡は、河川ヘクスサイドのシフトを無効にします。都市内を攻撃している装甲シフトはないので、修正後の戦闘比は 3 対 1 です。ただし、ちょっと待ってください。2 つの未使用シュトゥーカ航空アセットがあり、両方をこの攻撃に投入すると最終戦闘比は 5 対 1 に上昇します。勇敢なロッテルダム師団は除去され、第 9 装甲と L AH はロッテルダム・ヘクスに前進します。避難民マーカーは、取り去られます。いまやロッテルダムはドイツ軍支配下なので、占領都市記録欄上でマーカが 6 ボックスに移植されます。ドイツ軍プレイヤーは、作戦的勝利を確定しました。

## ゲーム・ターン終了フェイズ

3) 勝利判定：マーカーが都市占領表の6ボックスにあり、無差別爆撃マーカーがマップ上にないため、ドイツ軍プレイヤーは作戦的勝利を達成します。彼は、史実の先人たちよりもよくやりました(おそらく幸運でした)

例えば、シークエンスがドイツ軍の移動 - 連合軍の移動 - 連合軍の戦闘であれば、ドイツ軍落下傘連隊を攻撃してその橋頭堡ヘクス3924 共々除去を認めることになります。



ドイツ軍の移動 - ドイツ軍戦闘 - 連合軍の移動 - 連合軍の攻撃であってそうです。

連合軍が成功する可能性は大です。このシナリオでは、それが発生しませんでした。もしもこのシナリオを史実の戦役に当てはめると、第9装甲甲はヘクス 3825 又は 3924 で終了し、無差別爆撃マーカを置くか又はターン 2 に攻撃するために最初のアクション・ラウンドを待つことになります。

ドイツ軍については、いくつかの勝敗の道筋があります。恐らく、ユトリヒトへの突進は成功するでしょう。第 22 空輸師団をデン・ヘーグ以外のどこかに着地させるとより良く機能するでしょう。再度シナリオに挑戦して見つけてください！

## 歴史概要

1939 年 9 月以来、大英帝国、フランスとドイツとの間に戦争状態は存在していましたが、フランス軍のザール [Saar] とブリース川への前進とそれに続く撤退後には、大規模な戦闘は発生していませんでした。連合軍は防御することに執着し、それは時機の時間となりました。フランス語では "Drole de Guerre" (奇妙な戦争)、イギリスのユーモアリストによって "Sitzkrieg" と名づけられ、連合軍は自軍部隊を強化して陣地を構築しましたが、緊迫感を欠いていました。

1940 年のデンマークとノルウェイへの二重侵攻は、まどろんでいた連合軍をたたき起こしました。ドイツ軍が動いたのです。そのスピード、強固な決意と先進性は、ノルウェイの抵抗を早期に無力化することで示され、来るべきものを警告していました。不幸にも、連合国最高司令部は、望ましくないことは考えまいとしていました。冬の数ヶ月間に何度も警告が発せられ、特に 1 月には濃霧の天候でドイツ軍連絡将校が乗っていた飛行機がベルギーに不時着して捕らえられました。所持していた命令書の大部分が捕獲され、ドイツ軍がネーデルランドに先制攻撃を行おうとしていることが推測されました。結局、攻撃はありませんでしたが、連合軍はドイツ軍の主攻勢がベルギーとネーデルランドを通過して来るものと固く信じ込みました。自動車化師団と機甲師団のほぼ全てを含む、フランス軍最良の攻撃師団の大部分が北東部に集中されました。フランス第 1 軍とイギリス大陸派遣軍 (BEF) は、ベルギーのディール川に沿って防御するために前進しました。駐屯地からフランス沿岸部に移動したフランス第 7 軍は、オランダ軍と連携するためにブレダー [Breda] に突進しようとしていました。大規模な軍事部隊の通過が不可能と考えられていたアルデンヌは、セダン [Sedan] からナミュールまでのムーズ川の線を維持することで防護されていました。連合軍の予想にドイツ軍が従わなければ、全ての計画が失われることになります。

ドイツ軍にとって、ポーランド戦役と西方での戦闘との間の中休みは、有意義な準備期間でした。ポーランド戦役で使用した 4 個の軽師団を増強して装甲師団に転換することで、装甲部隊を増加させました。歩兵師団の数は、2 倍以上に増やされました。より重要なことは、ポーランド戦役で露呈した教訓と欠陥から学んだことです。ドイツ軍の兵站と指揮統制は、完璧とは程遠かったにもかかわらず、命令伝達や臨機応変さに関しては、連合軍よりも数年間先を行っていました。

メケレン事件 (連絡将校の逮捕) は、仕組まれたものではありませんでした。ドイツ軍は、実際にネーデルランドに対して攻撃しようとしていました。今や連合軍は自軍計画に傾倒しており、ドイツ軍は (ときには少々) 新たな攻撃の主地点を考案しました。フォン・ルトシュテットの参謀長エーリヒ・フォン・マンシュタインは、道路システムが貧弱なアルデンヌを通行するために、ドイツ軍装甲部隊の大群と多くの歩兵を投入し、ムーズ川を越えてフランス沿岸

に突進することで連合軍の最良部隊を罷にかけて撃破するという、従来の軍事常識に反する計画を考案しました。ヒトラーは、この案が気に入りました。彼は伝統的な攻撃計画に満足しておらず、フォン・マンシュタインの概念に飛びつきました。計画は、ドイツ陸軍内の反対に直面しました。その潜在的な大成果は、ドイツ軍の主要打撃部隊がムーズ川の背後に前進した後に、連合軍によって締め上げられる危険と背中合わせでした。最終的には、Fall Gelb (黄色の場合) の暗号名を持つこの計画が勝利を収めました。ドイツ軍は、彼らを停止させるために連合軍が迅速に対応できないことに期待を賭けたのです。

5 月 10 日：ドイツ軍のハリケーンは、全力で連合軍部隊を叩きます。ネーデルランドは陸と空から攻撃されて、瞬く間に降伏します [シナリオ 4 を参照してください]。フランス第 7 軍の先遣隊は、ネーデルランドに到達するのが遅すぎ、損害を出しつつ撤退します。ベルギーの偉大なエバン・エマール要塞は、ドイツ軍によって一撃で陥落します。高度に訓練されたグライダー空挺突撃工兵たちは、要塞の屋根に着陸して降伏を強制したのです。ベルギーを攻撃するために派遣された 2 個装甲師団は、ベルギー軍の前進部隊を一蹴し、防護している 2 個のフランス軍 DLMs は数度の激しい戦闘の後に退却を強いられます。ドイツ軍の荒々しい攻勢は、ムーズ北のベルギーへの前進がドイツ軍の主攻撃を鈍らせる連合軍に信じ込ませました。アルデンヌのムーズ川の東でドイツ軍機械化部隊がフランス軍騎兵スクリーンを手荒く扱っているという報告は、積極的な牽制以外の何ものでもないとして、もみ潰されてしまいます。

災厄の始まり：5 月 13 日、ドイツ軍の先鋒を務める 7 個装甲師団は、セダン [Sedan]、モンテルメ [Montherme]、ディナン [Dinant] でムーズ川を渡って前進を開始します。従来型の攻撃に対する連合軍の準備は、卓越したドイツ軍の戦術、戦車の大群による衝撃、シュトゥーカが想像を絶するほど正確に空から降らす爆弾によって圧倒されます。当初、連合軍の対応は鈍重で不確実でした。戦前の計画の大部分は、ドイツ軍がムーズ川を渡ってマジノ線を迂回することを想定していませんでした。セダンでは、このような攻撃を防ぐために南部に予備が置かれていましたが、西部ではありませんでした。かつて、前進してくるドイツ軍の道筋にまともに配置されていたフランス第 7 軍は、ネーデルランドを支援するという無益な目的のために、ベルギーとネーデルランド国内で交戦状態に入っていました。連合軍の計画立案者たちは、自軍部隊が支援もなしに 200 マイルの前進を行うことを想像できませんでした。その凝り固まった思考は、ドイツ軍がそのように行うことを想像すらできませんでした。それ故、状況が厳しいことが明らかになっていても、連合軍に求められていた反撃は高い優先度を与えられませんでした。5 月 15 日までに、連合軍戦線の分断が完遂されます。50 マイルを越える範囲で、連合軍の 10 個師団が戦闘組織として存在することを止めます。これらは撃破されるか、又は再建不能なほどに分散させられました。フランス沿岸部への道は、大きく開かれました。

災厄の経過：装甲師団が北東で激突している一方、連合軍のキャンプでは混沌が支配していました。戦前の計画では、この状況を想定しておらず、計画立案者たちにとって未知の世界でした。目標はパリだったのか？ ベルギーの第 1 軍集団は、必然的に側面を晒していました。フランス軍は、エーヌ川に沿って狂ったように戦線を西方へと伸ばし、パリを守るためにベストを尽くしましたが、ソンム川に沿っての戦線は何もありませんでした。ベルギー国内の軍は退却しなければなりませんでした。ドイツ軍によって正面は交戦状態で、背後は避難民によって広範に妨害されていました。装甲部隊の先鋒を遅らせるか止めるために、取っておきの予備が投入されました。その日の終わりには、ほとんど何も達成できませんでした。戦闘に細切れに投入されたいくつかの優良師団は、一撃で撃破されました。第 7 軍の大部分が支援のために戻されましたが、到着するに連れて戦闘に投入されました。フランス軍の戦前計画の主要な計画者だったガムラン將軍は更迭され、ウェイガン將軍に取って代わ



られました。フランス軍最高司令部にもいくらかの団結が現れ始めましたが、損害が大きく状況は手の施しようがなくなっていました。

ドイツ軍が沿岸部を狙っていることが、ついに明白となりました。連合軍の戦況地図上では、前進している装甲部隊の薄いくさびは、連合軍第1軍集団を断ち切るには脆弱であることが明らかでした。司令部から、第1と第2 D C Rは北と東から攻撃し、第3 D C Rと新編の第4 D C Rは南と西から攻撃せよとの要請が飛びました。現実の戦場は、全く異なっていました。第1 D C Rと第2 D C Rはもはや存在しませんでした。第1 D C Rは事実上壊滅し、第2 D C Rは再編不可能なほど分散していました。第3 D C Rは消耗し尽くし、いまだにセダンの南で交戦中でした。残された第4 D C Rは、新たに編成された機甲部隊で構成された寄せ集め部隊でした。ド・ゴールは、モンコルネ [Montcornet] でベストを尽くしましたが、彼の未熟な部隊は突進している装甲部隊に簡単に跳ね返されました。イギリス軍/フランス軍の連携した攻撃がアラス [Arras] 周辺で試みられ、イギリス軍歩兵が支援するマチルダ戦車が砲兵の直接射撃によって停止させられるまでドイツ軍に戦車恐怖を生じさせました。植民地師団による不成功に終わったアミアン [Amiens] 奪還の試みと、ド・ゴールの増強された第4 D C Rによるアブヴィル [Abbeville] 奪取失敗の2つの更なる試みは、再び大損害をもたらしました。いまや分裂した連合軍部隊によるこれらの攻撃は、ドイツ軍を厳しく脅かすことはありませんでした。

撤退を試みている連合軍第1軍集団にとって、兵站（又はその欠乏）は重大な影響を与えました。ルフトヴァッフェは、連合軍の前進補給基地の大部分を破壊しました。軍集団の補給線は、いまではドイツ軍支配下のルートに沿って確立されていたからです。そこを通しての補給は途絶え、糧食と弾薬のストックは急速に枯渇していました。攻撃能力を持つ連合軍師団の数は、いまや片手で数えられるほどでした。絶望的な状況は絶望的な手段を要求し、ロンドンでは決断が下されました。

**ダイナモ作戦：**彼の地からの災厄に接し、イギリスの指導者たちは孤立した部隊の一部であれ救い出すためには、撤退が唯一の選択肢であると、フランスよりもかなり早く決断しました。このようにして、5月20日にダイナモ作戦が開始され、「万に備えて」必要とされる全ての使用可能な艦船が集められました。そして、それは必要となりました。連合軍がいまだにリール [Lille] 前面で足踏みをしている一方、第1、第2装甲師団はブローニュ [Boulogne] とカレー [Calais] を占領した後、ダンケルク [Dunkirk] 海岸の25マイル以内に到達していました。イギリス軍はダンケルクに向けて急行しましたが、フランス軍は撤退の命令を待っていました。2つの異なる事件が、連合軍に撤退を強制しました。1つは、ベルギー軍の降伏です。その離脱によって開いた大穴を埋めるために使用可能なイギリス軍部隊は、十分ではありませんでした。2番目の事件は、リール近郊でフランス第1軍の大半が包囲されたことです。フランス軍第1軍団のみが脱出し、勇壮な行軍によってダンケルクに到着しました。いくつかの優秀な師団、オーブールダン [Habourdin] の第2と第5北アフリカ師団、コントルー [Canteleu] のモロッコ師団と第25自動車化師団、ル [Loos] の第1自動車化師団、[Emmerlin] の第15自動車化師団は、弾薬が尽きて降伏を強いられるまで様々な戦いをしました。連合軍には、ダンケルク周辺のコンパクトな橋頭堡を形成して撤退を待つ（希望を持つ）以外に何も残されませんでした。装甲部隊は、停止しました。停止を批判する者は、戦車が突進していたら連合軍将兵は誰も脱出できなかったであろうと攻撃し、支持者は停止が湿地地形で装甲部隊が減少する可能性から救い再建の時間を与えたと主張し続けています。ルフトヴァッフェと歩兵は、連合軍の壊滅を完了するために残される一方で、消耗した装甲師団は戦役の次の段階のために再編成の上再建されました。連合軍防衛線へのドイツ軍の圧力は激しいものでしたが、エリート第12自動車化師団の燃え滓部隊から古参のB予備隊で構成された第68師団までの防衛側は、毎日数万の将兵が撤退しました。空では、ルフトヴァッフェが航空支援のために送られた大量のスピツ



トファイアに初めて挑みました。ルフトヴァッフェは行き詰まり、撤退を止めることはできませんでしたが、艦船と兵員に大きな損害を与えました。撤退の終了時には、300,000名以上の連合軍将兵が救出され、他日その多くが戦うことになります。

**嵐の前の静けさ：**全ての目がダンケルクに向けられている間、連合軍とドイツ軍はエーヌ川とソンム川の流れて、海まで歩兵線の拡張レースを行っていました。戦争の重責は、いまやほとんど全てをフランスが担っていました。フランス軍はできるだけのことをして、残されている資源：マジノ線を防護している2つの軍集団からの数個師団、訓練組織、北アフリカからの更なる部隊、ノルウェイ遠征軍からの2個山岳師団、ムーズ川の戦いの生き残りから編成された弱体師団を引き抜きました。歩兵の大部分は、新たな前線に投入され、予備はほとんど残されていませんでした。フランス軍は、敵対者の戦術性質について理解し始め、前線防御の縦深配置を開始しました。拠点に配備するために、使用可能な全ての対戦車砲と軽野砲を集めました。歩兵は訓練されたとおりに、予め準備された防御陣地内に籠りました。彼らが良く戦っても、勝利を手にすることはありません。フランス陸軍は、致命傷を負っていたのです。戦役を開始したほぼ30個師団は、すでに存在しませんでした。機甲戦力の少なくとも50%は失われ、残っている戦車の大部分は弱体か又は旧式な歩兵支援戦車でした。4個のD C Rは全て再建されていましたが、それらは以前の戦力の影に過ぎませんでした。ルノーR35歩兵戦車は、失われたB1sの代わりにはなりませんでした。

**Fall Rott (赤の場合)：**再編されたドイツ軍装甲師団は、2つの集団に分割されました。ソンム川に沿った6個師団と、エーヌ川に沿った4個師団です。ドイツ軍は、いまや戦車戦力と機動性に関して、フランス軍よりも遥かに優位に立っていました。フランス軍は、あらゆる場所を守らなければならませんでした。ドイツ軍は、前線のどこかで少数の突破を達成するだけで、装甲師団が急流のごとく通り抜けて広がり、それらの背後でいまだに防御している孤立したフランス軍の大半を撃滅しました。6月5日に開始して、ドイツ軍は戦車部隊に必要な橋頭堡を設置するため、ソンム川の戦線に大穴を開けました。フランス軍は猛烈に抵抗しましたが、ドイツ軍は容赦なく、いつものように間隙を広げました。6月9日に開始し、同じ展開がエーヌ川で繰り返されました。装甲と自動車化部隊が前方に疾走するに連れて、生き残っているフランス軍部隊は自己救出のために戦い、次々と予定された安全な河川ライン - マルヌ、セーヌ、ロワール川へと徒歩で退却しました。連続したラインに到着する度に、無傷の部隊が減っていきました。6月9日、セーヌ川上のルーアン [Rouen] が第5装甲師団に落とされました。6月10日には、パリが非武装都市を宣言しました。6月15日までに、グデーリアンの装甲部隊はマジノ線を孤立させ、フランス軍集団はいまだに防御していました。ソンム川とエーヌ川で防御しているフランス陸軍の燃え滓部隊は、ドイツ軍に引き続いて6月13日にロワール川を渡り始めました。終わりは急速にやって来ました。6月25日の停戦は、連合軍の決定的な敗北を確定しました。

(翻訳：松谷健三 [2011.8.30])



## 省略されたプレイのシーケンス

### a . 航空フェイズ

- ・ダイナモ作戦RAFセグメント [5.1a]
- ・航空アセット使用可能セグメント [5.1b]
- ・連合軍の渡河妨害セグメント [5.1c]
- ・ドイツ軍の落下傘降下セグメント [5.1d]
- ・シュトゥーカ急降下爆撃セグメント [5.1e]

### b . 補給フェイズ (両陣営)

### c . アクション・フェイズ

- 1) 主導権セグメント
  - 2) 第1アクション・ラウンド
  - 3) 第2アクション・ラウンド
- 全てのラウンドがプレイされるか又はアクション・フェイズが終了するまで、この方法を継続する。

### 移動アクション・ラウンド・シーケンス

- 1) 増援の配置
- 2) 移動
- 3) 戦闘
- 4) 戦闘後前進
- 5) 橋頭堡 (ドイツ軍の移動アクション・ラウンド)

### 戦闘アクション・ラウンド・シーケンス

- 1) 最初に、現行の全交戦状態結果を解決する [11.9]
- 2) 次に、活性プレイヤーが望む順番で個々の戦闘を実施する。

### d . 終了フェイズ

- ・混乱状態回復セグメント [12.2]
- ・ドイツ軍の黄色いIMAユニット橋頭堡渡河移動 [12.3]
- ・無差別爆撃セグメント [12.4]
- ・ベルギーとネーデルランドの降伏セグメント [12.5]
- ・避難民マーカの撤去と配置 [12.6]
- ・パリ無防備都市セグメント [12.7]
- ・勝利判定セグメント [12.8]
- ・装甲 (機甲) 消耗セグメント [12.9]
- ・補充セグメント [12.10]
- ・強化防御マーカの配置と撤去セグメント [12.11]
- ・装甲再編成セグメント [12.12]



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com