

# France '40

## RULES OF PLAY

### 目次

1. はじめに .....	2	14. 戦闘後前進 .....	13
2. 内容物 .....	2	15. 突破戦闘 .....	14
3. プレイのシーケンス .....	3	16. 要塞化建造物 .....	15
4. スタッキング .....	4	17. 連合軍のHQ .....	16
5. 支配地域 .....	4	18. 補給と孤立損耗 .....	16
6. ZOC ボンド .....	4	19. 増援 .....	17
7. 移動 .....	6	20. 全シナリオ共通の特別ルール .....	18
8. 戦闘 .....	8	21. 大鎌の一閃シナリオ .....	19
9. 戦闘修正 .....	8	22. ダイナモ・シナリオ .....	21
10. 戦闘結果 .....	10	特殊ユニット .....	23
11. 断固とした防御 .....	11	カウンターの略号 .....	23
12. 退却 .....	12	Credits .....	23
13. 混乱と回復 .....	13	索引 .....	24

© 2024 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

日本語解説書

## 1. はじめに [INTRODUCTION]

「たとえ成功の見通しが10%しかない作戦であっても、私はこれで行くつもりだ。なぜなら、敵を倒す方法はこれしか無いからである。」  
—参謀総長ホルダー大将

France'40は、1940年5月のフランス、イギリス、ベルギー軍に対するドイツ軍の最初の3週間の攻勢を扱っているゲームで、2つの個別単一マップ・シナリオを含みます。大鎌の一閃 [Sickle's Cut] は、1940年5月にドイツ軍がムーズ川でフランス軍の前線を突破し、アブヴィル [Abbeville] の海まで競走した決定的な数週間を扱います。ダイナモ [Dynamo] は、イギリス軍のダンケルク [Dunkirk] への撤退と海上撤収を扱います。

### 略号 [Abbreviations]

以下の略号は、ルール内で使用されます。:

CRT: 戦闘結果表	MA: 許容移動力
DD: 断固とした防御	MPs: 移動ポイント
DRM: サイの目修正	OOS: 非補給下
EZOC: 敵支配地域	TEC: 地形効果チャート
GQG: フランス軍総司令部	TQ: 部隊評価
LOS: 補給線	ZOC: 支配地域

## 2. 内容物 [CONTENTS]

### 2.1 目録 [Inventory]

France'40の完全なゲームは、以下を含みます。:

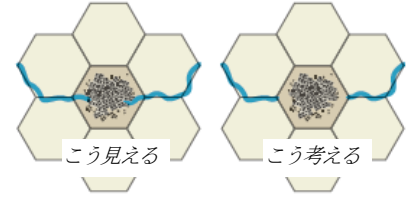
- 2枚のマップ
- 2枚のカウンター・シート
- このルール小冊子
- 1冊のプレイ・ブック
- 2枚の(同一) プレイヤー補助カード
- 2枚の開始時カード (1枚は連合軍、1枚はドイツ軍)
- 2つの六面体サイコロ

### 2.2 マップ [Map]

(2.2.1) 各ヘクスは、ほぼ4マイル (6.4 キロメートル) をあらわします。マップ地形特徴の完全なリストと、それらが移動や戦闘に及ぼす影響については、地形効果チャート (TEC) を調べてください。六角形の格子がマップを覆い、移動を標準化します。

#### (2.2.2) ヘクス内側の河川 [Rivers Inside hexes]

都市、林荒地、湿地ヘクスの中央を通過する河川は無視します。移動障害や防御を支援する河川としての重要性は、周囲地形によって軽減されています。



(2.2.3) 暗渠 [Underground Canals]: ヘクス中央を通過する青い点線は、暗渠を示します。これは、興味のためにのみ表示され、何ら影響を持ちません。

### 2.3 カウンター [The Counters]

(2.3.1) 2つの一般的なタイプのカウンターがあります。: 戦闘ユニット (「ユニット」) と情報マーカー (「マーカー」) です。ユニットは、戦役に参加した戦闘組織をあらわします。マーカーは、ゲーム情報、ユニットの状態、他の事柄を管理するために使用されます。

#### (2.3.2) 戦闘ユニットの読み方 [How to Read the Combat Units]

攻撃戦力 [Attack Strength]: 攻撃しているときのユニットの戦力。  
防御戦力 [Defense Strength]: 防御しているときのユニットの戦力。  
許容移動力 (MA) [Movement Allowance]: ユニットが移動のために消費し、戦闘フェイズに攻撃できる移動ポイント (MPs) の最大数。

#### 戦闘ユニットの見本

ユニット規模: XX 1-C  
ユニット名称: 3  
攻撃戦力: 6-8-3  
防御戦力: 4-6-3  
許容移動力 (MA): 3

ターンと登場エリア (19.0)  
周囲のボックスは、ユニットがZOCを持たないことを示す (5.1.2)  
帯は、ユニットの減少戦力を示す (2.3.6)。

#### HQユニットの見本

表面: 1 Army 4522 HQ 0  
裏面: 1 Army Used 0  
使用したとき又は2ヘクスを超えて移動させたら HQs を裏面へ裏返す。  
ヘクス番号は、セット・アップ・ヘクスを示す。

カッコ内の MA は、ユニットが戦術移動のみを使用できることを示す (17.1.3)。

#### 重戦車

戦車のシルエットは、ユニットが戦車シフトの資格を持つことを示す (9.2)。  
赤いボックス内の防御戦力はエリート TQ を示し、白いボックスは劣悪 TQ を示す (2.3.2)。  
黄色いボックス内の攻撃戦力は、ユニットが重戦車ユニットであることを示す (9.2.4)。  
黄色の防御戦力は、ユニットが偵察ルールの資格を持つことを示す (20.1)。  
減少戦力面でゲームを開始するユニットは、三角形で示される。

黒いボックス内の許容移動力は、ユニットが解放されるまで移動できないことを示す (16.4)。  
フランス北アフリカ軍ユニットは、黒いユニット・タイプ・ボックスで示される。これは、プレイに影響なし (2.3.5)。



**スタッキング・ポイント [Stacking Points]** : ユニットのヘクス内部に入れる余地を示す、0から3までの範囲を持つ数値です。

**部隊評価値 (TQ) [Troop Quality]** : その防御戦力を赤いボックス内に持つユニットは、エリート [Elite] です。その防御戦力を白いボックス内に持つユニットは劣悪 [Low] です。他の全ては通常 [Normal] です。この評価は、以下の目的のために使用されます。:

- ・ TQ シフトのため (9.5)
- ・ 断固とした防御表上の DRM のため (11.2.4)。
- ・ 回復表上の DRM のため (13.4.2)
- ・ 孤立損耗の DRM のため (18.5.3)

**ユニット I.D.[Unit I.D.]** : ユニットの実際の名称又は番号です。







### (2.3.3) ユニットの規模 [Unit Size]

II = 大隊                      XX = 師団  
III = 連隊                    XXXX = 軍  
X = 旅団                      GP = グループ  
(+) = 構成部隊付属、(-) = 構成部隊分遣

### (2.3.4) ユニットのタイプの概要 [Unit Type Summary]







全てのユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。これは、各ヘクスに進入するためのコストを決定するために重要です。

#### 非機械化 [Non-Mechanized]

-  歩兵 [Infantry]
-  要塞歩兵\* [Fortress Inf]
-  山岳歩兵\* [Mountain Inf]
-  空挺歩兵\* [Airborne Infantry]
-  騎兵 [Cavalry]
-  要塞ユニット [Fort unit]  
(移動不可)

\*歩兵クラスのユニット・タイプ。

#### 機械化 [Mechanized]

-  戦車 [Tank]
-  機械化歩兵\* [Armored Inf]
-  自動車化歩兵\* [Mot Inf]
-  自動車化機関銃\* [Mtr. MG]
-  偵察/搜索 [Reconnaissance]
-  HQ

### (2.3.5) ユニットの色 [Unit Colors]

ユニット・カウンターの背景色は、その国籍又は組織を示します。

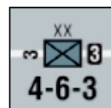
カーキ	イギリス軍	グレイ	ドイツ国防軍
グリーン	ベルギー軍	ブラック	ドイツ軍武装SS
ブルー	フランス軍 (北アフリカ)	ブルー・グレイ	ドイツ空軍
ダーク・ブルー	フランス植民地	オレンジ	オランダ軍

### (2.3.6) ステップ [Steps]

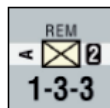
ユニットは、1、2、3ステップのいずれかを持ちます。2ステップ・ユニットは、表面と裏面を持ちます。3ステップ・ユニットは、そのカウンター裏面を横切る細帯で示されます (ユニットの最終ステップは、より太い帯で示されます)。3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときには、適切なタイプの残余 (10.3) に置きかえられます。



完全戦力



減少戦力



残余

## 3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

*France '40* は、戦役の各1日をあらわしている一連のゲーム・ターンでプレイされます。ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンから構成されます。各プレイヤー・ターンは、複数のフェイズに分割されます。各ゲーム・ターンは、以下の順番でプレイされます。:

### A. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

#### 1. ドイツ軍初期フェイズ [German Initial Phase]

- ・ ドイツ軍プレイヤーは、全ての航空ユニットをその使用済面から準備面に裏返します。
- ・ ドイツ軍プレイヤーは、自軍の増援を自軍登場ヘクス内に置きます。

#### 2. ドイツ軍移動フェイズ [German Movement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て、いくつかを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。

#### 3. ドイツ軍戦闘フェイズ [German Combat Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の全ての攻撃を実施します (8.0)

#### 4. ドイツ軍回復フェイズ [German Recovery Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットから混乱マーカーを取り去るか、又は取り去るを試みます (13.4)。

#### 5. ドイツ軍補給フェイズ [German Supply Phase]

- 全ドイツ軍ユニットの補給状況をチェックします (18.0)。
- 以下の全ドイツ軍ユニットの孤立損耗 (18.5) についてサイを振ります。:
  - ・ 赤い非補給下マーカーでマークされ (マークされたばかりのそれを含みます)、しかも
  - ・ 敵ユニットに隣接している。

#### 6. GQG フェイズ [GQG phase]—大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのみ

このときに、取り去ることを予定されている GQG マーカーが取り去られます (21.2.6)。ドイツ軍プレイヤーは、少なくとも1つのフランス軍ユニットを含んでいる連合軍スタック上に、現在 GQG マーカー保持ボックス内にある GQG マーカーを置きます。次に、ドイツ軍プレイヤーは2つのサイを振り、その番号の GQG マーカーを取り去ります (21.2.4)。

### B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

#### 1. 連合軍初期フェイズ [Allied Initial phase]

連合軍プレイヤーは、全ての非混乱状態 HQ をその使用済面から準備面に裏返します (17.2)。

**注記:** 連合軍の移動、戦闘、回復、補給フェイズは、ドイツ軍のフェイズと同じです。ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えます。

#### 2. 連合軍移動フェイズ [Allied Movement Phase]

#### 3. 連合軍戦闘フェイズ [Allied Combat Phase]

#### 4. 連合軍回復フェイズ [Allied Recovery Phase]

#### 5. 連合軍補給フェイズ [Allied Supply Phase]

### C. 終了フェイズ [END PHASE]

ゲーム・ターンの完了を記録し (ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス進めることで)、次のターンに進みます。

**重要:** ダイナモ・シナリオについては、プレイヤー補助カード内部の発展したプレイのシーケンスを参照してください。

## 4. スタッキング [STACKING]

### 4.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングは、1ヘクス内に複数のユニットが存在するときに生じます。両陣営のスタッキング限度は、**7スタッキング・ポイント**です。

### 4.2 スタッキング・ポイント [Stacking Points]

スタッキング・ポイント値は、全てのユニット上に記載され、一般的には以下のガイドラインに従います。:

大隊 [BATTALIONS]= 1

連隊 [REGIMENTS]、旅団 [BRIGADES]、残余 [REMNANTS]= 2

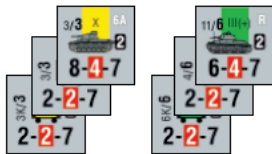
師団 [DIVISIONS]= 3

HQs、要塞ユニット、全てのマーカーはスタッキング値を持たず、限度なしでヘクス内に自由にスタックできます。

### 4.3 スタッキングの例外 [Stacking Exceptions]

(4.3.1) **師団スタッキング [Divisional Stacking]** : 一緒にスタックした同一師団のユニットは、決して3スタッキング・ポイント値を超えません。

**例:** ドイツ軍装甲師団の3ユニットは、各2のスタッキング値を持ちますが、もしも一緒にスタックしたら合計で3スタッキング・ポイントのみとカウントします。ドイツ軍プレイヤーは、1ヘクス内に2個装甲師団までスタックできます (6スタッキング・ポイント)。



(4.3.2) **戦車支援 [Tank Support]** : 各スタックは、たとえスタッキング限度を超過することになっても、2以下のスタッキング値を持つ1つの戦車ユニットを持つことが認められます。2つの戦車ユニットを持つスタックは、7ポイントのスタッキング限度を超過することが禁じられます。

**デザイン・ノート:** このルールは、イギリス軍戦車旅団又はフランス軍DLMの残余を、1ヘクス内で2個連合軍歩兵師団とスタックすることを認めます。

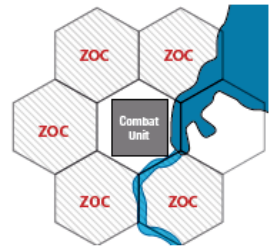
### 4.4 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

スタッキング限度は、移動、退却 (12.1.4)、戦闘後前進の過程を除き、決して超過できません。スタッキング限度は、各移動と戦闘フェイズの完了時と戦闘後前進後、厳格に遵守されなければなりません。所有しているプレイヤーは、このときにスタッキング限度を満たすためにヘクスから十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。

## 5.0 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

### 5.1 ルールの概要 [General Rule]

(5.1.1) 1つ以上のユニットによって占められたヘクスを直接囲んでいる6つのヘクスは、これらのユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。ZOCsは、全海上/有潮河川ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて伸びます。



(5.1.2) **ZOCsを持たないユニット [Units Without ZOC]** : HQsと固定要塞ユニットはZOCsを持たず、ZOCを持たないユニットはそのカウンターの手端を囲む枠線で示されます。



### 5.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

全てのユニットは、敵ZOC (EZOC) に進入した瞬間に停止しなければなりません。EZOCに進入するための追加MPsはかかりませんが、EZOCを退出するためにユニットは追加の2MPsを消費しなければなりません。EZOC内でその移動を開始するユニットは、敵ZOCボンドを越えたり進入したりしない限り、直接他のEZOC内に移動でき、そこで停止します (6.0)。

### 5.3 ユニットがそのZOCsを失うとき

#### [When Units Lose Their ZOCs]

登場ヘクス内、列車マーカーの下、潰走状態のユニットは、ZOCsを持ちません。

### 5.4 ZOCs の他の影響 [Other Effects of ZOCs]

- EZOCs と退却 : ルール 12.2-12.4 を参照。
- EZOCs と戦闘後前進 : ルール 14.4 を参照。
- EZOCs と補給線 : 18.3 を参照。

## 6. ZOC ボンド [ZOC BONDS]

### 6.1 ZOC ボンドの形成方法 [How to form a ZOC Bond]

少なくとも2の統合された防御戦力を持つ良好統制 (13.1.1) のユニット又はスタックは、ZOC ボンドを形成できます。そのような2つのユニット (又はスタック) が2ヘクス離れており、介在するカラの1ヘクスを持つと、それらの間に敵ユニットが進入又は越えることができないボンドを創出します (例外 : 14.4.2)。ヘクス格子のパターンにより、2つのタイプの ZOC ボンドがあります。ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです。

**プレイ・ノート:** 混乱状態のユニットと1戦力ポイントのみを持つユニット/スタックはそれでもZOCを持ちますが、ZOCボンドを形成するために使用できません。

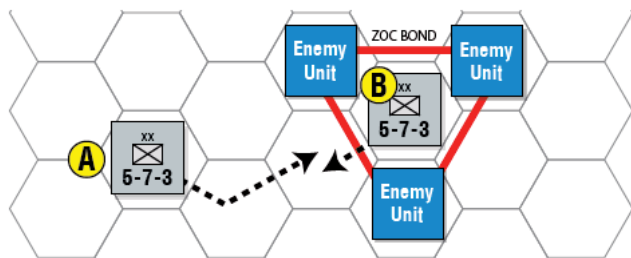
### 6.2 ZOC ボンドの効果 [Effects of ZOC Bonds] :

- ユニットは、移動フェイズ中に敵のヘクス・ボンドに進入したり、敵のヘクスサイド・ボンドを越えたりできません。
- 敵のヘクス・ボンドに進入するか、敵のヘクスサイド・ボンドを越えたりする退却を強制されたユニットは、除去されます。
- ユニットは、防御側がカラにしたヘクスへ進入していない限り、敵のヘクス・ボンド内に又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えて戦闘後前進できません (14.4.2)。
- 補給は、決して敵のヘクス・ボンド内へ又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。

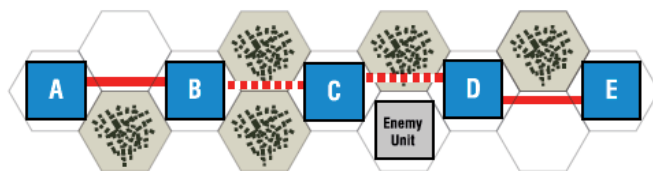


### 6.3 ZOC ボンドの無効化 [Negating ZOC Bonds]

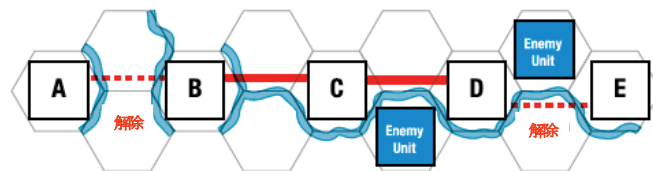
ヘクスサイド・ボンドは、介在しているヘクスの両側に敵ユニットが位置するときに無効化されます（頁下図のユニット D と E との間）。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスに敵ユニットを含むときに無効化されます（同じ図のユニット E と F との間）。ボンドは、条件が発生した瞬間に解除されます。



例: ユニット A が移動でユニット B に隣接すると、直ちに敵 ZOC ボンドが解除され、ユニット B がユニット A のヘクス内へ移動することを認めます。そのヘクスは敵 ZOC 内なので、ユニット B はその移動を終了しなければなりません。



例: ヘクスサイド・ボンド B~C は、都市ヘクスのために解除されます。C~D は、ボンドがどちらのヘクス内にもプッシュできないため解除されます。



例: A~B は、ボンドが2つの大河川ヘクスサイドを越えるため解除されます。B~C は、1つのみの大河川ヘクスサイドを越えます。C~D は、いかなる河川ヘクスサイドも越えません。D~E は、敵ユニットによって占められていないヘクスへボンドをプッシュしなければならないため解除されます。これは、ZOC ボンドが2つの大河川ヘクスサイドを越える結果となります。

### 6.4 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds]

もしも両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと（下例のユニット F と G との間のごとく）、それが無効化されるまで、どちらのプレイヤーも他の ZOC ボンドを越えたり進入したりできません。

### 6.5 ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]

(6.5.1) 制限 [Restrictions]: ZOC ボンドは、以下を越えることができません。:

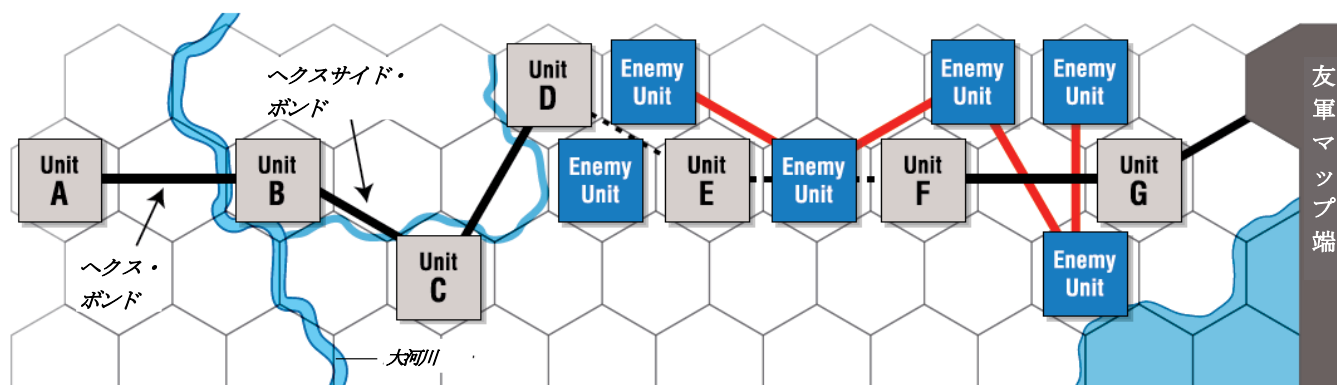
- ・都市ヘクスを通して
- ・全海上／有潮河川ヘクスサイドを越えて
- ・2つの大河川ヘクスサイド（河川の屈曲部）を越えて

都市ヘクス又は大河川が ZOC ボンドを解除するかどうか判定しているとき、ヘクスサイド・ボンドを一方の側又は都市或いは大河川の方の側にプッシュしますが、敵ユニットによって占められたヘクス内へプッシュできません。

### 6.6 マップ端との ZOC ボンド [ZOC Bonds with the Map Edge]

(6.6.1) ユニットの、友軍マップ端と ZOC ヘクスサイド・ボンドを形成できます（ただし、ヘクス・ボンドは不可）。ドイツ軍の登場ヘクス或いは2つのドイツ軍占有下又は友軍登場ヘクス間を除く全てのマップ端は、連合軍の友軍です。敵登場エリアとの ZOC ボンドは認められません。

(6.6.2) 沿岸 [The Coast]: ユニットの、Normandy'44 で認められた沿岸との ZOC ボンドを形成できません。



**ZOC ボンドの例 [EXAMPLE OF ZOC BONDS]:** 黒い線は友軍 ZOC ボンドを示し、赤い線は敵 ZOC ボンドを示し、細い点線は解除された ZOC ボンドを示します。ユニット D と E の間にヘクスサイド・ボンドは存在しません。ユニット E と F 間のヘクス・ボンドと同様に打ち消されています。ユニット C と D との間の ZOC ボンドは、2つの小河川ヘクスサイドによって解除されません。ユ

ニット F と G は、敵 ZOC ボンドによって交差されているにもかかわらず、ZOC ボンドを持ちます。

ユニット G は、友軍マップ端とヘクスサイド・ボンドを持ちますが、このシステムの他のいくつかのゲームと異なり、沿岸とヘクスサイド・ボンドを持ちません。







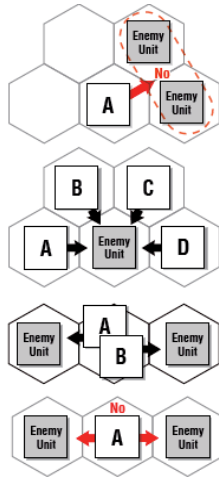
## 8. 戦闘 [COMBAT]

### 8.1 戦闘の基本ルール [Basic Rules of Combat]

手番ユニットは、戦闘フェイズに隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニットはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃する又は攻撃されるユニットはありません（例外：突破戦闘）。あるヘクス内で防御している全てのユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、戦闘を開始する前に敵のスタックを調べて、自身の攻撃をいかなる順番でも実施でき、それらを事前に指定する必要はありません。ユニットは、移動フェイズに進入又は越えることを禁じられるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。

### 8.2 複数ヘクス戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 攻撃側は、一度に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2つのヘクスを目標にできません。
- 防御しているユニット又はスタックは、異なる6つまでの隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- 同じヘクス内のユニットは、攻撃が個別に実施される限り、隣接する異なるヘクス内の防御側を攻撃できます。
- 個別の戦闘で2番目のヘクスを攻撃するために、その攻撃戦力を分割できるユニットはありません。



他のゲーム・システムとは異なり、攻撃しているユニットは隣接する全ての防御ユニットへの攻撃を要求されません。

### 8.3 戦闘手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、以下のステップに従います。:

ステップ1: 攻撃に参加しているユニットの組み合わせられた攻撃戦力の合計に対して、防御に含まれるユニットの防御戦力の合計を比較し、数値の戦闘比で表現します（攻撃側対防御側）。戦闘比を戦闘結果表（CRT）上の戦闘比の1つに合致させるため、端数を下方に切り捨てます。例15対4は3対1となり、11対12は1対2となります。

ステップ2: 攻撃側に続いて、防御側は順番で戦闘に航空（9.3）又はHQ（9.4）の支援を適用するかどうか宣言しなければなりません。戦車（9.2）又はTQ（9.5）のシフトを受取るのかも決定します。

ステップ3: コラム・シフトを考慮した後、1つの六面体サイコロを振り、結果を履行します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失を取り去り（10.2）、退却（12.0）と戦闘後前進（14.0）を実行します。

### 8.4 最低と最高 [Minimum and Maximum]

(8.4.1) 40 攻撃値 [40 Attack Factors]: 攻撃側は、特定の戦闘で最大 40 戦力ポイントを使用できます。この限度は、半減する前に適用します。

(8.4.2) 20 防御値 [20 Defense Factors]: 防御側は、特定の戦闘で最大 20 戦力ポイントを使用できます。これを超過した全ての戦力ポイントは無視されます。この限度は、半減と倍化の後に適用します。

例: 都市ヘクス内で防御している2つの 5-7-3s は、修正後の戦力が20です。28ではありません。

デザイン・ノート: これらの戦力限度は、過度な数値カウンティングを妨げ、より諸兵科連合に依存させます。

(8.4.3) 戦闘比 [Combat Odds]: 1対3未満の攻撃は、認められません。8対1又は9対1の戦闘比の戦闘は、7対1コラム上で解決されます。10対1以上の戦闘比は、自動的防御側撃破（DS）を達成します。

(8.4.4) コラム・シフト [Column Shifts]: 7対1を越えてコラム・シフトが適用されるとき、8対1と9対1のコラムが存在すると見なされ、7対1のコラムと同じ結果を持ちます。戦闘比が8対1又は9対1に行きついたら、7対1のコラムを使用します。

例: 戦闘比8対1の1シフト左は7対1のコラムで解決され、6対1のコラムではありません。戦闘比7対1の1シフト右は7対1のコラムになります。

### 8.5 連合軍の連携 [Allied Cooperation]

フランス軍、イギリス軍、ベルギー軍のユニットは一緒にスタックして防御できますが、一緒に同じ攻撃に参加できません。HQの制限については、17.1.2を参照してください。

## 9.0 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

### 9.1 半減と倍化 [Halving & Doubling]

攻撃している各ユニットは、決して複数回半減され得ず、防御している各ユニットは決して複数回倍化され得ません。半減させるときには、常に個々のユニット（スタックではありません）を半減させ、端数は次に高い整数に切り上げます。例外として、複数の1戦力ユニットが参加していたら、これらの1戦力を合計してから半減します。あるユニットが半減と倍化の両方であると（例えば、都市ヘクス内で防御している混乱状態ユニット）、ユニットはその記載された戦力に戻ります。ユニットは、以下の理由により半減されます。:

- 大河川（9.6.2）又はマジノ線ヘクスサイド（16.3）を越えて攻撃している。
- 制限ヘクスから外部を攻撃している。
- 混乱状態の防御ユニット（13.2）。
- 非補給下でマークされているときに攻撃している（18.4）。

例: 1の攻撃戦力を持つ5つのユニットは、半減後に組み合わせられた3の戦力を持つことになります。河川背後の都市ヘクス内で防御している防御側は2倍にされるのみで、3倍又は4倍にはなりません。

### 9.2 戦車シフト [The Tank Shift]

(9.2.1) 攻撃側のシフト [Attacker Shift]: 認められる地形で、攻撃に参加している戦車ユニットを持ち、しかも防御側のヘクスが戦車ユニットを含まなければ、攻撃側はCRT上で1コラム・シフト右を獲得します。

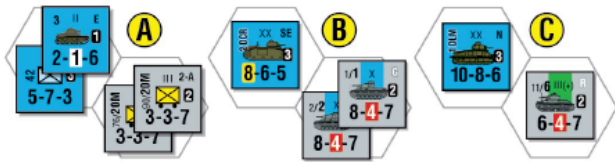
(9.2.2) 防御側のシフト [Defender Shift]: 認められる地形で、攻撃側が参加している戦車ユニットを持たず防御側が持つと、攻撃側は1コラム・シフト左を被ります。



(9.2.3) 戦車シフトが禁じられる場所 [Where the Tank Shift is Prohibited] : もしも防御側が林、林荒地、湿地、干拓地、都市、要塞化建造物 (16.0) を含んでいるいずれかのヘクス内にいると、戦車シフトは獲得され得ません (16.0)。河川ヘクスサイド (大又は小)、湿地河川ヘクスサイドを越えて、又は制限ヘクス (7.5.5) から外部を攻撃している戦車ユニットは、戦車シフトを獲得するために使用できませんが、その存在は防御側が戦車シフトを得ることを回避するには十分です (防御側が重戦車を持たない限り)。

(9.2.4) 連合軍の重戦車 [Allied Heavy Tanks] : 連合軍の重戦車ユニットは、その攻撃能力が黄色いボックス内にあることで示されます。地形が認め、もしも連合軍の重戦車ユニットが戦闘に含まれていると (攻撃又は防御)、連合軍プレイヤーは戦闘でのドイツ軍戦車ユニットの存在にかかわらず、常に装甲シフトを受取ります。連合軍の重戦車ユニットは、それでも 9.2.3 の地形制限を遵守しなければなりません。

**デザイン・ノート** : イギリス軍第1軍戦車旅団は、旅団内にマチルダIIを数両しか持たなかったため、イギリス軍戦車旅団は表面のみ重戦車として分類されます。



例: 上の3つのフランス軍の攻撃で、フランス軍プレイヤーはAとBで戦車シフトを獲得することになります。Cではどちらのプレイヤーも戦車シフトを獲得しません。

### 9.3 航空支援 [Air Support]



(9.3.1) 航空支援 [Air Support] : 航空ユニットを戦闘に加えると、CRT上で所有しているプレイヤーに有利なシフトを与えます。航空ユニットは、攻撃と防御をしているときに使用できます。各攻撃に1航空ユニットまでを使用できます (大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのターン1を除きます)。航空ユニットが使用された後は、使用済面に裏返されます。全ての航空ユニットは、各友軍初期フェイズに準備面に戻されます。準備面の航空ユニットのみが、支援を提供できます。戦闘の航空ユニットの使用には、地形、範囲、その他の制限はありません。マップ上のどこにでも配置できます。RAF 航空ユニットについては、22.6を参照してください。

(9.3.2) 航空ユニットと DD 支援 [Air Units and DD Support] : 11.2.6を参照。

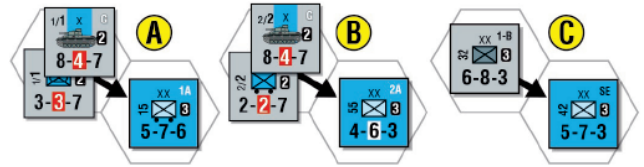
### 9.4 連合軍 HQ の支援 [Allied HQ Support]

連合軍プレイヤーのみが HQs を持ちます。各 HQ は、攻撃又は防御のどちらかで CRT 上で有利なシフトを提供するため、ターン毎に一度使用できます。HQs は、DD 航空支援のために使用できません。完全な詳細については、17.1.1 を参照してください。

### 9.5 部隊評価値 (TQ) シフト [The Troop Quality (TQ) shift]

(9.5.1) エリート諸兵科統合 [Elite Combined Arms] : 攻撃側又は防御側は、戦闘で一緒にスタックしたエリート戦車ユニットとエリート歩兵タイプ・ユニットの両方を持つと、エリート諸兵科統合シフトを獲得します。エリート諸兵科統合は、いかなるタイプの地形でも獲得できます (たとえ河川を越えているか又は都市ヘクス内を攻撃しているときであっても)。これは、戦車シフトと蓄積します。

(9.5.2) 劣悪評価ユニット [Low Quality Units] : もしもヘクス内の全防御ユニットが劣悪評価であると (防御戦力の提供を禁じられたユニットを無視します)、攻撃側は CRT 上で有利な1コラム・シフト右を受け取ります。もしも全攻撃ユニットが劣悪評価であると、防御側は CRT 上で有利な1コラム・シフト左を受け取ります。このシフトは 9.5.1 と蓄積するため、エリート諸兵科統合を持つ攻撃に対する全劣悪ユニットのヘクスは、攻撃側に2シフトを与えることとなります。

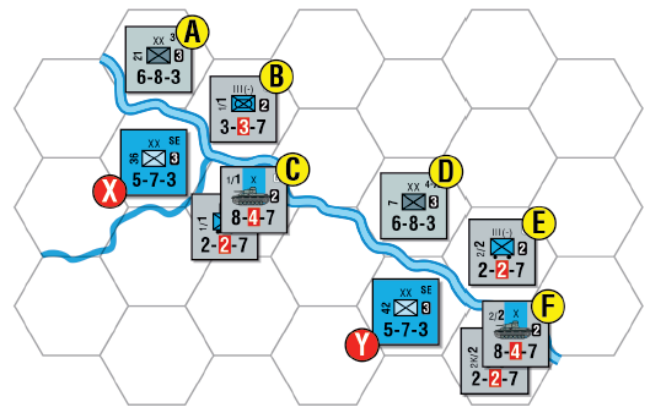


例: 上図の3つのドイツ軍の攻撃で、ドイツ軍プレイヤーはAでTQについて2シフト (戦車とエリート諸兵科統合)、Bで3シフト (戦車、エリート諸兵科統合、全防御ユニットが劣悪評価) を受取ることになり、Cではシフトなしです。

### 9.6 河川と湿地のヘクスサイド [River and Marsh Hexsides]

(9.6.1) 防御側2倍 [Defender Doubled] : もしも攻撃している全てのユニットが河川ヘクスサイド (大又は小)、湿地河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているか、制限ヘクスから外部を攻撃しているか (7.5.5)、あるいはこれら3ついずれかの組合せであると、防御側は2倍になります。もしも攻撃している1ユニットでもこれらのヘクスサイドの1つを越えて攻撃していなければ、防御側は2倍になりません。

(9.6.2) 大河川 [Major Rivers] : 大河川ヘクスサイドを越えて攻撃している全てのユニットは半減し、これは9.6.1と蓄積します。



例: ユニット A, B, C がユニット X を攻撃します。ユニット A と B は大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているために半減され、ヘクス C 内のユニットは完全戦力で攻撃します。全ての攻撃ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているため、ユニット X は2倍になります。戦闘比は 15 対 14 + 1 TQ シフト = 2 対 1 です。次にユニット D, E, F がユニット Y を攻撃します。ユニット D と E は、半減されて大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しています。スタック F が河川ヘクスサイドを越えて攻撃していないので、ユニット Y は2倍になりません。戦闘比は 14 対 7 + 戦車シフト + TQ シフト = 4 対 1 です。

(9.6.3) 湿地ヘクスサイド [Marsh Hexsides] : 湿地河川ヘクスサイドは、大河川として扱われます。小河川周辺の湿地地形は、ヘクスサイドを大河川ヘクスサイドに格上げします。

## 9.7 戦闘での制限ヘクス [Restricted Hexes in Combat]

ユニットは、制限ヘクスから外部を攻撃しているとき、又は1つの制限ヘクスから他のそれを攻撃しているときに半減されます。これらのヘクス内部を攻撃しているユニットは、半減されません。防御側が2倍になり得る方法については、9.6.1も参照してください。機械化ユニットは道路を介してのみ進入できるため、それ故道路によって連結していないヘクスから制限ヘクスを攻撃できないことに注意してください (8.1)。

## 9.8 種々雑多な修正 [Miscellaneous Modifiers]

- TECを参照
- 乗車状態 (7.6.2)
- 混乱状態の防御側 (13.1)
- 攻撃側が非補給下 (18.4)

## 10.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

### 10.1 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat Results]

「攻撃側」と「防御側」の言葉は、当該戦闘に参加しているユニットのみについて言及しており、戦略的な状況ではありません。

**DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED]**：防御側は1ステップを失い、ユニットの選択は攻撃側によって決定されます。生き残っている防御側は**4ヘクス退却**しなければならない、潰走状態 [Full Retreat] でマークされます。攻撃側は、4ヘクスまで戦闘後前進できます (14.2.1)。

**DR4=防御側は4ヘクス退却**しなければならない、潰走状態 [Full Retreat] でマークされます。攻撃側は、**3ヘクス**まで戦闘後前進できます。

デザイン・ノート：3ヘクスのみの前進は、このシステムを使用している他のゲームからの変更です。

**D1=防御側は、1ステップを失います。**生き残っている防御側は、**3ヘクス退却**して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は3ヘクスまでの戦闘後前進を受け取ります。

**A1/D1=両陣営は、1ステップを失います。**生き残っている防御側は**2ヘクス退却**して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は2ヘクスまで戦闘後前進ができます。

**DR2=防御側は2ヘクス退却**して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は2ヘクスまで戦闘後前進ができます。

**DRX=各陣営は1ステップを失います。**ユニットの選択は、**相手側プレイヤー**によって決定されます。防御側は**2ヘクス退却**して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は2ヘクスまで戦闘後前進ができます。

**A1/DR2=攻撃側は1ステップを失います。**防御側は**2ヘクス退却**して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は2ヘクスまで戦闘後前進ができます。

**EX=交替 [Exchange]**：各陣営は1ステップを失います。ユニットの選択は、**相手側プレイヤー**によって決定されます。防御側についての退却はありません。もしも防御側が1ステップのみを含むと、攻撃側はカラのヘクスへ進入して停止できます (限定前進 14.2.2)。

**A1=攻撃側は、1ステップを失います。**退却又は前進はありません。

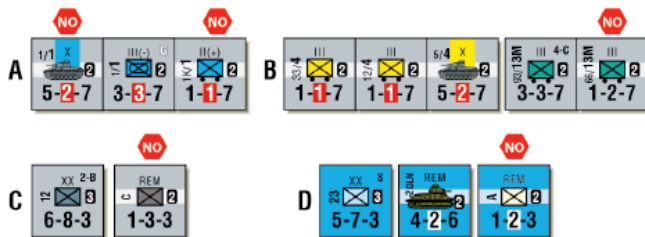
## 10.2 ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses]

(10.2.1) ステップ損失は、参加しているユニットからでなければならず、攻撃値又は防御値を提供しないユニットは選択できません。参加しているいずれかのユニットを選択でき、シフトを提供したそれである必要はありません。

**例：超過スタック状態のユニットと、前の戦闘からのヘクス内へ退却したユニットは、そのヘクスの防御に何も提供せず、選択することができません。**

(10.2.2) **誰が選択するのか [Who Picks]**：所有しているプレイヤーは、**DS、EX、DRX**が振られない限り、ステップ損失を受けるユニットを選択します。これらの結果が振られるときには、**相手側プレイヤー**がステップ損失を選択します。所有者又は相手側プレイヤーのどちらがステップ損失を選択するかにかかわらず、両者が以下の2つの制限を遵守しなければなりません：

- 歩兵の残余は、他のユニットが残っている限り、ステップ損失について選択できません。その **NATO** シンボル・ボックスは、備忘のためペール・イエローの色付です。
- ドイツ軍の装甲又は自動車化師団内では、一緒にスタックしていたら、完全戦力のユニットが減少状態のユニットに優先して選択されなければなりません。これは重要で、**装甲師団**がスタック内に師団の完全戦力ユニットを持つ限り、師団の減少状態ユニットは **EX** 又は **DRX** の結果でステップ損失の目標から庇護されます。



**例：**スタック A、B、C がスタック D を攻撃しており、**DRX** が振られました。赤字の「No」でマークされたユニットは、選択できません。各スタック内の他の全ユニットは、選択できます。A では、完全戦力の自動車化歩兵ユニットが師団内の2つの減少状態のユニットを防護します。B では、自動車化師団内の完全戦力ユニットがその減少ユニットを防護しますが、第4装甲師団内のいかなるユニットも防護できません。C では、残余のみが防護されます。D では、戦車残余が防護されないことに注意してください。歩兵残余のみが防護されます。

## 10.3 ステップ損失の表示と残余

### [Indicating Step Losses and Remnants]

ユニットを裏返すことは、そのユニットがステップ損失を被ったことを表示します。もしも1ステップ・ユニットであるか、又はすでに裏返された2ステップ・ユニットであると、除去されます。減少面の3ステップ・ユニットは、2番目のステップ損失時に残余を形成します。マップから師団を取り去り、適切なタイプの残余と置き換えます。全てのフランス軍の3ステップ歩兵クラス・ユニット (歩兵、山岳、自動車化、植民地、北アフリカ) は、1-2-3 歩兵残余を使用します。残余ユニットは、CRT 結果の退却に従わなければならない。師団が2番目のステップ損失を受けるときに使用可能な残余ユニットがなければ、何も創出されません (ステップは破棄されます)。

特質 [PROPERTIES]：残余は2のスタッキング値を持ち、他のいかなるユニットとも同様に機能します。10.2.2の最初のドットも参照してください。



## 11.0 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

断固とした防御は、死守命令又は即時反撃をあらわします。

### 11.1 概括 [In General]

防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残っており、しかもヘクスが資格を持つ先導ユニット (11.2.3) を含むことを条件に、A1/DR2、DR2、A1/D1D、DRX、D1 の CRT 結果の退却部分の無効化を試みることができます (11.2.3)。断固とした防御表の成功結果は、退却、混乱、付随する戦闘後前進を無効化します。

### 11.2 断固とした防御表 [The Determined Defense Table]

(11.2.1) 手順 [Procedure] : CRT からのステップ損失は、断固とした防御の解決前に履行されます。防御スタック内に複数の生き残っているユニットがあると、防御側は1ユニットを先導ユニット (11.2.3) として選択します。資格を持つユニットが1つのみあると、そのユニットが先導ユニットでなければなりません。防御側ヘクスの地形は、表上で使用するためのコラムを判定します。平地ヘクス (町を持たない) 内のユニットは、「平地」コラムを使用します。要塞化建造物を持つものの、要塞ユニットを持たないヘクス (ディール・ラインを含む) 内の連合軍ユニットについては、「要塞化建造物ヘクス」を使用します。都市ヘクス又は要塞ユニットが先導ユニットである場所内のユニットについては、都市/要塞ユニットのコラムを使用します。他の全てのヘクスについては「その他」コラムを使用します。サイコロを2つ振ります。

(11.2.2) CRT 色コード [CRT Color Codes] : CRT 結果の地色は、以下を意味します。:

- =断固とした防御は不可。
- =断固とした防御は-1 DRM を被る。

(11.2.3) 先導ユニット [Lead Unit] : 先導ユニットは、可能な DRM を判定し、ステップ損失を要求されたら被るユニットになります。乗車状態のユニットと HQs を除くいかなる良好統制の戦闘ユニットも、先導ユニットになることができます。ヘクス内に要塞ユニットがあると、それが先導ユニットでなければなりません。

#### (11.2.4) サイの目修正 (蓄積する) [Dice Roll Modifiers] :

- +1 先導ユニットの TQ がエリート (2.3.2)
- 1 先導ユニットの TQ が劣悪 (2.3.2)
- 1 フランス軍の崩壊 (11.2.5)
- +1 DD 航空支援 (11.2.6)
- 1 CRT 結果が明橙色  で強調されている。

全ての修正は蓄積する。

(11.2.5) フランス軍の崩壊 [French Collapse] : 連合軍プレイヤーは、断固とした防御の瞬間に、もしも先導ユニットがフランス軍でしかもそのユニットが非補給下であると、その断固とした防御のサイの目に-1を被ります。サイコロを振る瞬間に補給を判定し、ユニット上の非補給下マーカーの有無は無視します。

(11.2.6) DD 航空支援 [DD Air Support] : DD 航空支援は、断固とした防御のサイ振りに+1 DRM を提供します。各断固とした防御に1航空ユニットのみが使用できるため、DD 航空支援についての最大修正は+1です。航空ユニットを使用した後、裏返されて待機ボックスへ戻されます。ドイツ軍の航空優勢のため、連合軍 HQs はこの+1修正を提供するために使用できません。

戦闘で防御 CRT シフトを提供するために航空ユニットが使用されたら、もしも DD 航空支援が発生したらこれを提供するため、ヘクス内に航空ユニットは追加コストなしで留まります。

## 11.3 結果の説明 [Explanation of Results]

### (11.3.1) 結果のタイプ [Types of Results]

F =断固とした防御は失敗する

H =防御側は保持する

**H** =防御側は保持するがディール・ライン (もしも存在したら) が取り去られる

## =ステップ損失: 攻撃側/防御側の先導ユニット

(11.3.2) 単一ステップの防御側 [SINGLE STEP DEFENDERS] : もしも防御側が1ステップを持つ1ユニットのみを持ち、そのステップが成功した断固とした防御で失われたら、攻撃側は防御側のカラのヘクス内 (のみ) に前進でき、停止します。防御側のヘクスがいまだユニット (HQs、混乱状態ユニット等) を含むと、ヘクスを保持します。

### 11.4 死守 [Desperate Defense]

(11.4.1) いつ [When] : 死守は、ヘクス内の全防御ユニットが以下である場合にのみ認められます。:

- ・もしも退却すると除去されるか、又は
- ・港湾ヘクスを占め、その港湾の損失が退却終了時にこれらの防御ユニットに OOS をもたらすと

死守のユニットは、退却が無効化されるか又は全ての防御ユニットが除去されるまで、何度でもサイを振ることができます。

**プレイ・ノート** : 防御側は断固とした防御を実施せず、死守に失敗したときは始めから死守を開始します。

(11.4.2) 制限 [Restrictions] : DS 又は DR4 の結果を被るユニットは、死守を行うことができません。

(11.4.3) 手順 [Procedure] : 防御ユニットが死守の状況にあることを宣言し、通常的要領で断固とした防御を実施します。ただし、結果がいずれかのタイプの失敗であると、先導ユニットに1ステップ損失を適用し再度試みます (全ての失敗結果は、-1 又は+であるかにかかわらず、-1 失敗結果として扱われます)。DD 航空支援 DRM は、死守のサイ振り毎に適用されます。新たな先導ユニットは、各試みの後で選択できます。



**例** : フランス軍2個師団のスタックがD1結果を被りますが、退却路を持ちません。連合軍プレイヤーは、CRT ステップ損失のために劣悪評価の第55師団を最初に裏返し、次いで死守を宣言したので、成功するまで死守表上でサイを振り続けることができます。このスタックは包囲されているため、-1のフランス軍崩壊修正を適用します。地形は林で、連合軍プレイヤーは完全戦力の第15師団を自軍先導ユニットとして選択します。サイの目は5=失敗です。第15師団を減少させて再びサイを振って更に失敗し、第15師団はいまや劣悪評価を持つ残余です。-2DRMを持つ三番目の試みは9で、成功ですが更に1ステップを失って残余が取り去られます。防御側は合計4ステップを失います (D1のために1とDDsの実施で3)。

## 12.0 退却 [RETREATS]

(12.1.1) **退却の長さ [Retreat Length]** : CRT 又は自動的 DS によって退却することを要求されたとき、防御ユニットはヘクスを放棄し、所有しているプレイヤーによって CRT が指定したヘクス数を退却させなければなりません。いくつかの状況で、少なくとも 1 ヘクスの退却後に退却を停止できます (12.4)。

(12.1.2) **スタック [Stacks]** : 退却しているユニットのスタックは、分割して異なるヘクスに退却できます。ユニットは、非退却ユニットを混乱させることなく友軍ユニットを通過して退却できます。

(12.1.3) **退却方向の指針 [Retreat Direction guidelines]** : 全ての退却は、以下の指針に従わなければなりません。指針は、優先順位で列記されます (#1 は #2 よりも優先度が高い等)。

1. ユニッツは、その退却で同じヘクスに二回進入できず、退却を短縮するために蛇行できません。
2. 可能であれば、退却しているユニット/スタックのステップ損失又は除去をもたらしてはなりません (12.2)。
3. 可能であれば、X ヘクス退却しなければならないと指示されたスタックは、開始したヘクスから X ヘクス離れてその退却を終了しなければなりません。もしも不可能であれば、スタックは可能な限り遠くまで退却しなければならず、満了することができない各ヘクスについて 1 ステップを失います。例外については、12.4 を参照してください。
4. もしも複数の退却路が使用可能であると、優先度は退却終了時に防御側を補給下に置く道筋へ行かせることです。

(12.1.4) **超過スタッキング [Over-Stacking]** : ユニッツは、スタッキング制限を違反する状態でその退却を終了できます。ただし、超過スタッキングは所有しているプレイヤーの次の移動フェイズが終了する前に正さなければならず、さもなければ限度を超過した全ユニットが除去されなければなりません (4.4)。もしも超過スタック状態のヘクスが再度攻撃されたら、12.5 を参照してください。もしもヘクスが突破戦闘 (15.0) の目標であると、スタッキング限度を超過している全ユニット (防御側の選択) は防御戦力を提供しませんが、それでも突破戦闘が成功したら退却しなければなりません。

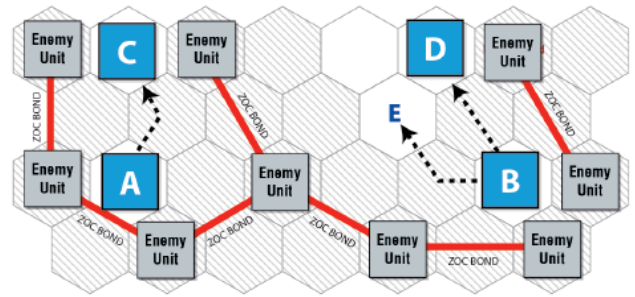
(12.1.5) **攻撃側の退却 [Attacker Retreats]** : 攻撃側は、交戦離脱 (20.4) の実施に成功していない限り、決して退却しません。

## 12.2 退却による除去 [Elimination Due to Retreat]

もしも以下のように退却すると、ユニットは除去されます。

- マップ外へ、又は移動フェイズに進入することを禁じられたヘクス内へ又は越えることを禁じられたヘクスサイドを越えて。
- 敵ユニットによって占められたヘクス内へ。
- 敵 ZOC ボンドを越えて又は進入する (6.0)。
- 退却の最初のヘクス以外で、非競合状態の EZOC 内へ (12.3 を参照)。
- EZOC 内で退却を終了する。ユニットは、そのヘクスが除去から救うのであれば、追加の 1 ヘクスを退却できます。これは、ユニットが生き残るために 2 連続して EZOCs 内へ退却していたら認められません。
- たとえ橋梁が存在しても、大河川ヘクスサイドを越える。

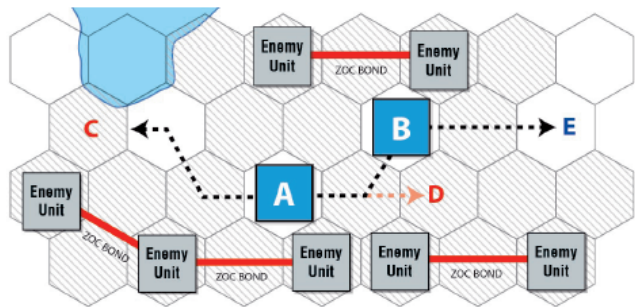
**重要:** もしも退却すると除去に直面するユニットは、死守の資格を持ちます (11.4)。ユニットの MA を越えて退却していることについての罰則はありません。



**例:** A と B の両ユニットは、2ヘクス退却しなければなりません。これらは、敵 ZOC ボンドを越えて退却できず、2連続して EZOC にも進入できません。ユニット A は、ユニット「c」を含んでいるヘクス内へ進入する 1 つの退却路のみを持ちます。退却の目的において、ユニット「c」はそれが占めるヘクス内の EZOCs を無効にするため、これは認められます。ユニット B は、カラのヘクス E 又はユニット D のヘクス内へ退却できます。

## 12.3 退却と非競合 EZOCs [Retreats and Uncontested EZOCs]

ユニットは、退却の最初のヘクス後に非競合状態の EZOC 内に退却すると、除去されます。非競合状態の EZOC とは、そのヘクス内に敵のみが ZOC を持つヘクスです。ヘクスが競合状態かどうか判定しているときに、退却しているユニットは考慮しません。他の友軍ユニットが退却する目的において、現行の戦闘で退却していない友軍ユニットは、自身が占めるヘクス内の EZOCs を無効にし (もしも潰走状態でなければ)、隣接ヘクスを競合状態にします。



**例:** ユニッツ A は 3 ヘクス退却しなければならず、その退却を 4 ヘクスへ増加させてユニッツ B を通過して E で退却を終了できます。ヘクス C 内への退却は、そのヘクスが非競合状態の EZOC 内なので禁じられます。D 内への退却は、それが 2 連続した EZOC になるため禁じられます。

## 12.4 退却の停止 [Stopping a Retreat]

(12.4.1) **方法 [How]** : 退却は、もしも以下の条件全てが満たされたら、要求された長さの前にステップ損失なしで終了できます。

- 少なくとも 1 ヘクス退却する。
- ユニッツが友軍都市ヘクス又は友軍要塞化ヘクス (連合軍のみ) のどちらか内へ退却。
- EZOC 内でその退却を終了しない (友軍の非混乱状態ユニットがすでにそのヘクス内にいない限り)。

(12.4.2) **CRT 結果への変更なし [No Change to CRT Result]** : 1 ヘクス後の退却終了は、攻撃側の戦闘後前進結果に影響を与えず、防御側の混乱又は潰走の結果も減少させません。



## 12.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

### [Combat Against Previously Retreated Units]

もしもユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内に退却し、しかもそのヘクスが同じ戦闘フェイズ内に攻撃（突破戦闘ではない）を受けると、退却したユニットはその防御戦力を戦闘に加えず、ステップ損失を満たすために選択されることができず、再び退却することを要求されたら除去されます。

## 13.0 混乱と回復 [DISRUPTION AND RECOVERY]

### 13.1 混乱、潰走、良好統制 [Disrupted, Full Retreat and Good Order]

(13.1.1) 基本 [The Basic] : 戦闘ユニットは、常に以下の3つ状態の1つです。：混乱状態、潰走状態、良好統制。混乱状態でも潰走状態でもないユニットは、良好統制状態にあると分類されます。

#### (13.1.2) 混乱状態になるユニット [How Units become Disrupted] :

1～3ヘクス退却する戦闘ユニットは、混乱状態になります。

#### (13.1.3) 潰走状態になるユニット [How Units go into Full Retreat] :

- DS 又は DR4 の結果を被る戦闘ユニット。
- 再度退却することを強制された混乱状態ユニットは、その混乱状態が潰走に変化します。
- 任意の方法 [VOLUNTARY METHOD] : 友軍移動フェイズ中（大鎌の一閃 [Sickle's Cut] シナリオのターン1を除く）、潰走の特典を受け取るため、プレイヤーは自軍ユニット上の混乱状態又は GQG マーカーを何枚でも潰走マーカーに置き換えることができます。ドイツ軍プレイヤーは、停止！ [Halt!] マーカーを潰走マーカーに置き換えることができません。

### 13.2 混乱の影響 [Effects of Disruption]

(13.2.1) 混乱状態のユニットは：

- ZOC ボンド：ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成するために使用できません。
- 移動：戦術移動のみを使用できます。鉄道移動を使用できません。
- 戦闘：攻撃ができません。混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減します (9.1)。混乱状態の戦車ユニットは、それでも防御しているときに戦車シフトの獲得又は無効化をします。
- HQ：その準備面に裏返すことができず、CRT シフトも提供できません (17.1)。



能力 [ABILITIES] : 混乱状態のユニットは、その TQ、ZOC、戦車シフトの能力を維持します。他のユニットは、混乱状態になることなしに友軍混乱状態ユニットへ進入又は通過ができます。

### 13.3 潰走状態の影響 [Effects of Full Retreat]



(13.3.1) 潰走状態の特典 [Full Retreat Benefit] : 潰走状態のユニットは、その完全 MA で移動できます。拡張移動を使用して、もしもその移動を敵ユニットに隣接して開始すると、EZOC を退出するために+2を消費しません（それでも、これらは EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません。）

(13.3.2) 潰走状態の罰則 [Full Retreat Penalties] : 潰走状態のユニットは、混乱の全罰則を被り（移動罰則を除く）、以下の追加罰則を持ちます。：

- ZOC なし：潰走状態のユニットは、ZOC を持ちません。
- 移動：潰走状態ではない友軍ユニットもそのヘクスを占めてい

い限り EZOC 内に移動できず、敵支配下の都市ヘクスにも進入できません (18.3.4)。

- 戦闘：これらは、0の防御戦力を持ちます。もしも他のユニットと共にスタックしたら、防御に何ら提供しません（戦車シフト、TQ、断固とした防御を含みます）。
- 自動的退却：もしも敵戦闘ユニットが（潰走状態ではない友軍戦闘ユニット（たち）と共にスタックしていない）潰走状態のユニット（たち）に移動、前進、退却して隣接したら、これらのユニット（たち）は所有しているプレイヤーによって 12.1.3 の全退却指針に従って、2ヘクス退却させなければなりません。次いで敵ユニットは、移動／前進／退却を継続できます。もしも潰走状態のユニットが別の退却を被っても、追加罰則はありません。
- 回復：これらは、回復するために時間がかかります (13.4.1)。

### 13.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

(13.4.1) 回復 [Rally] : 回復フェイズ中、EZOC 内にはない友軍の全ての混乱状態並びに潰走状態のユニットは、自動的に1レベル回復します。混乱状態マーカーは取り去られ、潰走状態マーカーはその混乱状態面に裏返されます。混乱状態／潰走状態ユニットが EZOC 内にあると、回復は回復表のサイ振りによって判定されます。プレイヤー諸氏は、その自動的退却能力を維持するため、潰走状態のユニットを回復させないことを選択できます (13.3.2)。

(13.4.2) 回復表 [The Rally Table] : もしも混乱状態のユニットが敵ユニットに隣接すると、ユニットは回復のサイ振りを行わなければなりません。

#### サイの目

#### 結果

- |     |                |
|-----|----------------|
| 1～4 | ユニットは現在の状態に留まる |
| 5～6 | ユニットは1レベル回復する  |

サイの目修正（蓄積する）：

- +2 ユニットが都市ヘクス内又は要塞ユニット (16.1) を持つヘクス内にいる
- +1 エリート TQ ユニットについて
- 1 劣悪 TQ ユニット

## 14.0 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

### 14.1 基本 [The Basics]

(14.1.1) ルールの概要 [General Rule] : もしも防御側が除去又は退却させられると、攻撃に参加した全てのユニットは戦闘後前進できます（シフトを提供した HQ の例外を除く）。戦闘後前進は MPs を消費せず、ヘクスのみをカウントします。各前進の終了時に、スタッキング限度を遵守しなければなりません。

(14.1.2) タッグを組んで前進 [Tag Along Advances] : 攻撃に参加しているユニットに加えて、参加しなかったものの攻撃ユニットと共にスタックした全ての良好統制状態の戦闘ユニットも、戦闘後前進に参加できます（それらが戦闘フェイズの前の方で攻撃していないか又は前進していない限り）。これらのタッグを組んでいるユニットは、他の前進しているユニットの全ルールに従い、突破戦闘の資格を持ち、又はその一部になることができます (15.2.4)。フランス軍、イギリス軍、ベルギー軍のユニットは、連合軍によって実施された攻撃でタッグを組むことができます。

## 14.2 前進の長さ [Advance of Advance]

(14.2.1) 概括 [In General] : ユニットの戦闘後前進できるヘクスの数は、CRT の結果によって判定されます (例えば、「前進4」は4ヘクスの前進を認めます)。ただし、非機械化ユニット (騎兵を除く)、重戦車、非補給下でマークされたユニットは、決して2ヘクスを超えて前進できず、騎兵ユニットは決して3ヘクスを超えて前進できません。

ユニットのタイプ	最大前進
機械化	4ヘクス
騎兵	3ヘクス
非機械化、重戦車、OOS	2ヘクス

(14.2.2) 限定前進 [Limited Advance] : これは、防御側が EX 結果で除去されるか又は断固とした防御が成功したもののそれを行っている間に最後のステップが除去されたとき (11.3.2) に発生し、攻撃側は防御側がカラにしたヘクスのみ占めることができて停止します。

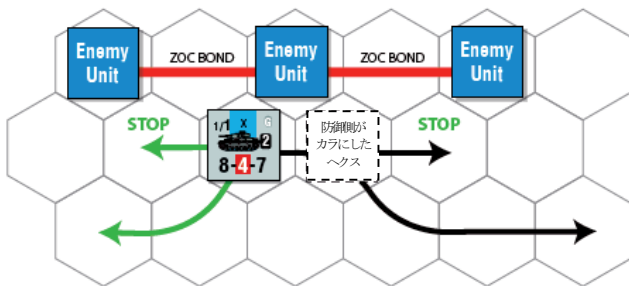
## 14.3 いずれかの方向へ前進 [Advance in Any Direction]

限定前進を例外として、ユニットはいかなる方向へも前進でき、防御側がカラにしたヘクスに進入することを要求されません。ただし、防御側がカラにしたヘクスへ進入することは、前進しているユニットに防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs (14.4.1) と敵 ZOC ボンド (14.4.2) を無視することを認めます。

## 14.4 前進と敵 ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

(14.4.1) EZOCs : ユニットの、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません (たとえヘクスが友軍ユニットを含んでいても)。1つの例外：ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視できます。

(14.4.2) 敵 ZOC ボンド [Enemy ZOC Bonds] : これらは、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、戦闘後前進中に決して進入又は越えることができません。



例：戦車ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内の EZOC を無視して前進できます。緑色の道筋は、ユニットがいずれかの方向へ前進できることを強調するために表示されています。敵 ZOC ボンドは、防御側がカラにしたヘクスへ進入する場合にのみ越えることができます。

## 14.5 地形と前進 [Terrain and Advance]

- 通常の移動で禁じられるヘクス内へ、又はヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。
- ユニットは、その前進中の最初のヘクスでのみ大河川ヘクスサイドを越えることができ、たとえ橋梁が存在しても越えた後にその戦闘後前進を停止しなければなりません。
- 前進しているユニットは、もしも制限ヘクスに進入したら停止しなければなりません。

影響なし [NO EFFECT] : 小河川、林、都市、町は、戦闘後前進に影響を持ちません。

## 15.0 突破戦闘 [BREAKTHROUGH COMBAT]

### 15.1 概括 [In General]

戦闘後前進が達成した戦闘は、攻撃側が突破戦闘を実施することを認めます。突破戦闘は、ユニットがその戦闘後前進中に攻撃を実施することを認めます。

### 15.2 手順 [Procedure]

#### (15.2.1) シークエンス [Sequence] :

- どのスタックが突破グループになるのが宣言します (15.2.2)。もしも突破グループが、防御側がカラにしたヘクス内で形成されると、ここでそれを行います (15.2.3、15.2.4)。
- 突破グループの戦闘後前進を実施し、それが発生するに連れて突破戦闘を解決します。
- 攻撃で突破グループの一部ではなかった他のユニットの戦闘後前進を実施します。これらのユニットは、突破戦闘を実施できません。

(15.2.2) 突破グループ [The Breakthrough Group] : 各攻撃で、1スタックのみが突破戦闘を実施できます。そのスタックは突破グループと呼ばれます。突破グループは、攻撃に参加した他のユニットが前進できる前に、その戦闘後前進と全ての突破戦闘の全体を完了させなければなりません。

#### (15.2.3) 突破グループの制限 [Restrictions to the Breakthrough Group] :

- スタッキング限度は、突破グループに適用します。
- 連合軍の連携制限を適用します (8.5)。
- 戦闘に参加したか又は参加しているユニットと共に前進するための能力を持つユニット (14.1.2) のみが、突破グループの一部になることができます。

(15.2.4) 突破グループの形成 [Forming a Breakthrough Group] : 突破グループは、防御側がカラにしたヘクス内へ前進する資格を持つユニットによって (スタッキング限度まで)、防御側がカラにしたヘクス内で形成できます。このヘクス内への移動は、その全戦闘後前進許容力からの1ヘクスがかかります。

プレイ・ノート：防御側がカラにしたヘクスへ進入していないための義務、コスト、罰則はありません。突破グループは、たとえ元々の攻撃と反対の方向であっても、いずれかの方向へ前進できます。

(15.2.5) 突破戦闘のコストと罰則のシフト [Breakthrough Combat Cost and Penalty Shifts] : 突破グループによって実施される各突破戦闘は、攻撃側が消費を望むヘクス数に依存して、その戦闘後前進許容力から1又は2ヘクスのどちらかがかかります。もしも攻撃側が、自身の突破グループが攻撃で「1ヘクス」のみを消費すると述べたら、突破戦闘を解決するときに CRT 上で2シフト左を被ります。もしも攻撃側が、自身の突破グループが攻撃で「2ヘクス」を消費すると述べたら (より準備した攻撃)、突破戦闘を解決するときに CRT 上で1シフト左を被ります。各突破戦闘は、1又は2の罰則シフトのどちらかを被ることになります。

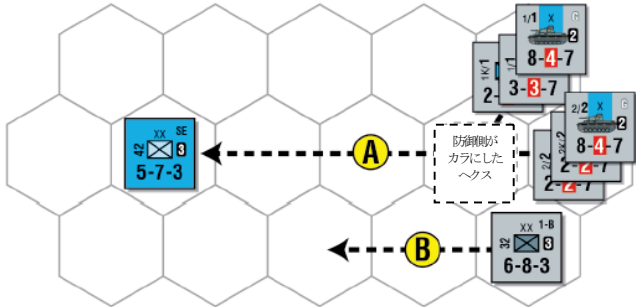
デザイン・ノート：これらのコストと CRT 罰則シフトは、ZOC ボンド・シリーズの他のゲームとは異なります。

(15.2.6) 資格を持つ目標 [Eligible Targets] : 突破戦闘は、突破グループが移動又は隣接して開始する、いずれかの敵ユニット (初期の戦闘で退却したそれらを含みます) を目標にできます。目標は、突破グループが合法的に前進できるヘクス内でなければなりません。



(15.2.7) **突破戦闘の解決 [Resolving Breakthrough Combat]**: 戦闘比を計算して他の戦闘と同様に CRT を使用しますが、攻撃側と防御側は HQ 又は航空支援を使用できず、防御側はすでに航空ユニットをヘクス内に持たない限り DD 航空支援を使用できず、攻撃側は CRT 上で 1 又は 2 シフト左を被ります (15.2.5)。他の全ての戦闘修正を適用します (戦車と TQ シフトを含む)。

デザイン・ノート: CRT シフト罰則は、準備された攻撃ではなく「移動中に」実施されている攻撃であるためです。



**例：**ドイツ軍プレイヤーは、表示された7つのユニットで攻撃して4ヘクスの戦闘後前進を達成しています。最初に両装甲師団を防御側がカラにしたヘクス内へ前進させ、突破グループを形成します。残っている3ヘクスで、2ヘクス西へ移動させて第42師団を攻撃します。戦闘比は25対7（3対1）で、戦車、エリート諸兵科統合のシフト並びに突破戦闘の2罰則シフトです。最終戦闘比は3対1です。もしも成功したら、その三番目のヘクス内で停止するか、又は第42師団がカラにしたヘクス内へ前進して停止できます。突破戦闘が完了した後、ドイツ軍歩兵師団は2ヘクス前進できます。

**(15.2.8) 失敗した突破戦闘 [Failed Breakthrough Combat]:** 突破戦闘が、防御側を除去するか又は退却を強制することに失敗したら、突破グループはその前進を停止しなければなりません。

**(15.2.9) 突破戦闘の成功 [Successful Breakthrough Combat] :** 突破戦闘が防御側を除去又は退却させることに成功したら、突破グループはもしも前進許容力ヘクスを残して持つと、その戦闘後前進を継続できます (もしも防御側が漸固とした防御の成功で除去されたら、11.3.2 を参照)。所有しているプレイヤーは、防御側がカラにしたヘクス又は突破戦闘が発動されたヘクスから前進を継続する選択枝を持ちます。もしも防御側がカラにしたヘクスから継続したら、そのヘクス内への移動には前進の別コストがかからず、その代償は突破戦闘の 1 又は 2 ヘクスのコストによってすでに消費されています。

**(15.2.10) 追加ヘクス不可 [No Additional Hexes]** : 突破グループは、突破戦闘によってその前進許容力に追加ヘクスを獲得できません。常にその初期攻撃からの前進許容力を使用します。

**(15.2.11) EZOCsの突破戦闘停止 [EZOCs Stop the Breakthrough] :**  
突破戦闘を実施して防御側ヘクス内への前進を選択した後、もしも突破グループがEZOC内にあると、突破グループはその前進を終了するか、又は自身の解放を試みて別の突破戦闘を実施しなければなりません (別の突破戦闘のために消費できると仮定して)。もしも突破グループがEZOC内になれば、その前進を継続できます。

**(15.2.12) 置き去りと拾い上げ [Dropping Off and Picking Up] :** 突破グループは、前進しながらユニットを置き去りにできますが、拾い上げはできません。置き去りにされたユニットは、停止してその前進を終了しなければなりません。

### 15.3 以前に退却したユニットに対する突破戦闘

**[Breakthrough Combat Against Previously Retreated Units]**

通常戦闘からの退却と異なり (12.5)、すでに退却しているユニット (現在は混乱状態でマークされます) は突破戦闘に対して防御でき、再び退却を強制されても除去されません (ただし、潰走状態に置かれます)。もしも防御側のヘクスがスタッキング限度を超過したら (12.1.4)、スタッキング限度を超過した全ユニットは (防御側の選択で) 防御に何ら提供しません。

## 16.0 要塞化建造物 [FORTIFICATIONS]

## 16.1 要塞ユニット（又は要塞）[Fort Units(or Forts)]

要塞ユニットは、ナミュール [Namur] とマジノ線に沿って建設された戦前の大規模要塞化建造物をあらわします。

要塞ユニットは、以下の特性を持ちます。:

- ・これらは、**ZOC**を持たず**0**の**MA**を持つ通常のユニットと見なされます。これらは、もしも退却することを強制されると除去されます。これらは、**EX**又は**DRX**の結果でドイツ軍プレイヤーによってステップ損失を選択することができ、ステップ損失が要求されるときにはいつでも連合軍プレイヤーによって選択できます。
- ・断固とした防御では、最初にこれらのユニットを使用します。
- ・要塞ユニットは、常に要塞化ヘクス下の特典(1L)を受取ります(16.2)。
- ・要塞ユニットまで**LOS**をたどることができる孤立状態の連合軍ユニットは、孤立損耗のサイの目に+2**DRM**を受取ります(18.5)。



## 16.2 要塞化ヘクス [Fortified Hexes]

要塞化ヘクス内で防御している連合軍ユニット（要塞ユニットを含みます）は、以下の特典を受取ります。:

- ・攻撃側は、CRT 上でコラム・シフト左 (1L) を被ります。
- ・攻撃側は、戦車シフトを獲得できません (9.2)。

連合軍ユニットは、たとえ要塞ユニットが除去されてしまっても（存在したとして）、これらの特典を受けます。要塞化ヘクスは、決して破壊できません。ドイツ軍ユニットは、決して連合軍の要塞化ヘクスから特典を受けません。



### 16.3 マジノ線へクスサイド [Majinot Line Hexsides]



マジノ線へクササイドを越えて攻撃しているドイツ軍ユニットは、その攻撃戦力が半減します。ヘクス内の要塞ユニットが除去されたときには、マジノ線へクササイドは無視されます（破壊されたと見なします）。

## 16.4 要塞步兵 [Fortress Infantry]



これらのユニットは、許容移動力が低いことを除いて特性を持ちません。その **MA** 周囲に黒いボックスを持つ4つのユニットは、ドイツ軍ユニットがその位置から2ヘクス以内（すなわち、1ヘクスが介在する）に移動するまで移動できません。

## 17.0 連合軍の HQS [ALLIED HQS]

### 17.1 特性 [Properties]



(17.1.1) 戦闘の特典 [Combat Benefit] : 各 HQ は、1つの攻撃又は防御において CRT 上で有利なシフトを提供するために、ターン毎に一度使用できます。いったんこの特典を提供したら、使用済 [Used] 面に裏返します。これらは、連合軍初期フェイズに準備 [Ready] 面に裏返されるまで、再び使用できません。各戦闘に1つの HQ のみがシフトを使用でき、単一の戦闘に2シフトを提供するために2つの HQ を使用できません。HQ は、攻撃に参加している少なくとも1つの連合軍から7ヘクス以内に存在しなければなりません。この道筋はいかなるタイプの地形も横断でき、敵ユニットや EZOCs を通過できます。

**デザイン・ノート** : フランス軍の砲兵優越を反映することに加えて、これらの HQs は各連合軍に割り当てられた空軍部隊もあらわします (しかも、これらの空軍部隊は、他の軍に柔軟へ移管されました)。

(17.1.2) 連合軍の連携 [Cooperation of Allies] : イギリス軍 HQ は、戦闘に少なくとも1つのイギリス軍戦闘ユニットが含まれる場合にのみ、1 CRT シフトを提供できます。同様に、フランス軍 HQ は、戦闘に少なくとも1つのフランス軍戦闘ユニットが含まれる場合にのみ、1 CRT シフトを提供できます。

(17.1.3) 移動 [Movement] : その準備 [Ready] 面の間、HQs は戦闘移動のみを使用できます。2ヘクスを越えて HQ を移動させるためには、その「使用済」[Used] 面に裏返さなければなりません。HQs は機械化ユニットと見なされ、その使用済面でのみ拡張移動を使用できます。

(17.1.4) 戦闘状況 [Combat Situations] : 連合軍 HQ ユニットの攻撃戦力又は防御戦力を持たず、戦闘でステップ損失のために選択できません。ヘクス内で単独にいるときには、いかなる場合でも敵の移動を停止又は遅延させません。もしも敵ユニットが移動して、ヘクス内に単独にいる HQ に隣接すると (戦闘後前進のときを含めず)、その HQ は連合軍プレイヤーによって直ちに2ヘクス退却させられ、混乱状態になります。もしもすでに混乱状態であると、潰走状態になります。もしも HQ が2ヘクス退却できなければ、除去されます。HQ を追い出した敵ユニットは、移動を継続できます。HQ ユニットの、断固とした防御で先導ユニットとして使用できません。

(17.1.5) DD 支援不可 [No DD Support] : HQs は DD 支援のために使用できず、航空ユニットのみが DD 支援を提供できます。

### 17.2 連合軍の HQs と補給 [Allied HQs and Supply]

(17.2.1) 大鎌の一閃シナリオの連合軍初期フェイズ中に、その使用済面の資格を持つ全ての連合軍 HQs は、準備面に裏返すことができます。混乱状態ではなく、W、S、SE、E の登場ヘクスに LOS をたどれる連合軍 HQs のみを裏返すことができます。HQs は、裏返すために N 又は X の登場ヘクスを使用できません。

**デザイン・ノート** : これは、リール [Lille] と沿岸間の軍需物資集積所の欠如をあらわします。歴史的には、フランドースで罌にはまった連合軍は、ドイツ軍がアブヴィル [Abbeville] に到達した後に補給欠乏を被りました。

(17.2.2) 損耗 [Attrition] : 連合軍 HQ は、決して孤立損耗についてサイを振りません。その代わりに、これらはもしも現在非補給下で他の連合軍非 HQ 戦闘ユニットに LOS をたどれなければ (補給下か否か、いかなる連合軍国籍にもかかわらず)、連合軍補給フェイズの終了時に除去されます。換言すると、いったん全ての非 HQ ユニットのがいなくなると、これらは取り去られます。

## 18.0 補給と孤立損耗

### [SUPPLY AND ISOLATION ATTRITION]

### 18.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



ユニットは、所有しているプレイヤーの補給フェイズ中に補給についてチェックされます。補給源 (18.2) まで補給線 (LOS) をたどれるユニットは、「補給下」です。もしもいずれかのユニット又はスタックが LOS をたどれなければ、非補給下マーカーを受け取ります。もしもユニットが以前のターンからすでに非補給下でマークされており、しかもいまだに LOS をたどれなければ、非補給下マーカーを赤い面に裏返します。もしも非補給下マーカーを載せているいずれかの友軍ユニット又はスタックがいまや LOS をたどれると、マーカーは取り去られます。

### 18.2 補給源 [Supply Sources]

補給は、一定の位置で使用可能です。シナリオで使用可能な補給源のリストについては、各シナリオを参照してください (21.2 と 22.1)。

**特別** : 3つの友軍支配下の都市ヘクスにたどれるいかなる連合軍ユニットも、補給下にあると見なされます。

### 18.3 補給線 [Line Of Supply]

(18.3.1) 概括 [In General] : 補給線 (LOS) とは、連続したヘクスの道筋です。これは友軍ユニットのヘクス内から開始し、道路 (18.3.3) まで陸路 (18.3.2) を介して走ります。そこから補給源まで、無制限の長さの道路に沿ってたどられます。陸路部分 (もしもあれば) は、常に道路部分の前に来なければなりません。陸路部分は、道路を使用することなしで、補給源まで直接的にたどることができます。

(18.3.2) 補給線の陸路部分は、5ヘクスまでの長さであることができます。道路の道筋に従っていない林荒地又は湿地の各ヘクスは、2ヘクスとしてカウントします。これは全てのタイプの地形を横切ることができますが、道筋は以下ができません。:

- ・全海上/有潮河川ヘクスサイドを越える (5.1.1)、
- ・敵占有下ヘクスへ進入する、
- ・敵 ZOC ボンドを越える、
- ・2連続した EZOC ヘクスに進入又は非競合状態の 1 EZOC ヘクスに進入する (12.3)。LOS をたどる目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内の EZOC を無効にします。
- ・敵支配下の都市ヘクスへ進入する (18.3.4)。

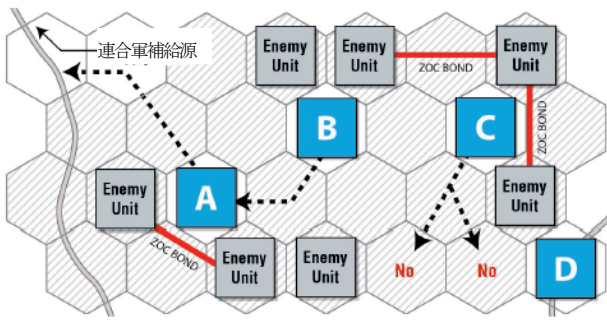
(18.3.3) 補給線の道路部分はいかなる長さでも構いませんが、連続した道路ヘクスの道筋に従わなければなりません。補給線の道路部分は、以下ができません。:

- ・敵占有下ヘクスに進入する。
- ・EZOC 内のヘクスに進入。この目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内の EZOCs を無効化します。
- ・敵支配下の都市ヘクスへ進入する。



(18.3.4) 都市ヘクスと補給路 [City Hex and Supply Paths] : 占められていない都市ヘクスは、その都市ヘクスを通過する敵 LOS を妨害します。全ての都市ヘクスは、ドイツ軍ユニットに占められるか又はドイツ軍ユニットが都市を最後に通過したのでない限り、連合軍プレイヤーによって支配されます。支配が盤の状況によって不明確であるときは、ドイツ軍支配マーカーでドイツ軍支配下の都市を示します。





**例：**ユニット A と B は補給下です。これらは、道路まで5ヘクスをたどり、次いで道路に沿って補給源までたどれます。ユニット C は非補給下です。なぜならば、2連続した EZOC ヘクスを通過してたどることが禁じられているからです。

### 18.4 非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties]

非補給下マーカーを載せているユニットは、以下の罰則を被ります。：

- ・移動：ユニットは、戦術移動のみを使用できます。
- ・戦闘：ユニットの攻撃戦力は半減されます (9.1)。
- ・戦闘後前進：最大で2ヘクス戦闘後前進ができます。
- ・補充：非補給下のユニットは、補充を受け取ることができません (22.3)。

能力：非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、ZOCs、TQ、戦車効果を保持します。

### 18.5 孤立損耗 [Isolation Attrition]

(18.5.1) 赤い非補給下マーカーを持つ全てのユニットは、以下のユニットを除き孤立損耗についてサイを振ります。：

- ・HQ ユニット (17.2.2)
- ・敵ユニットに隣接していないユニット。
- ・いずれかの長さの陸路補給線をたどれるユニット。
- ・要塞ユニットは、友軍の非要害ユニットと共にスタック又は隣接している限り、孤立損耗から除外されます。いったん、これらがもはや適用されなくなると、要塞ユニットは損耗についてサイを振らなければなりません。要塞は、要塞 (すなわち自身) へ LOS をたどれることによる+2についての資格を自動的に持ちます。

(18.5.2) 手順 [Procedure]：適用可能な各ユニットについてサイを1つ振ります。もしも修正後のサイの目が1～4であると、ユニットは1ステップ減少します。修正後の5又は6の結果は、効果なしです。ユニットは、孤立損耗のためにその残っている最終ステップを失う可能性があります。

#### (18.5.3) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]：

- +2 もしもユニットが友軍要塞ユニット又は友軍支配下の都市ヘクスに (いずれかの長さの) LOS をたどれると (これらは蓄積しません)。
- +1 ユニットが上記+2の資格を持たなくても、友軍支配下のHQにいずれかの長さのLOSをたどれると。
- +1 ユニットのTQがエリート。
- 1 ユニットのTQが劣悪。

**例：**友軍支配下の都市ヘクス (+2) までLOSをたどれるドイツ軍のエリート・ユニット (+1) は、その損耗のサイ振りを+3に修正するため、1のサイの目でのみステップを失うことになります。

## 19.0 増援 [REINFORCEMENTS]

### 19.1 基本 [The basics]

移動フェイズ中に、増援は進入した最初のヘクスの地形コストを消費することにより、登場ヘクスを通してプレイに登場します。これらは、到着のターンにその完全な MA を使用できます。増援は、敵 ZOC 内に移動することによってマップに登場できますが、停止しなければならずそれ以上移動できません。もしも敵ユニット又は ZOC ボンドの存在により登場が不可能であれば、ユニットの到着は続くターンになるまで遅延できます。これは、ユニットが到着できるようになるまで無制限に繰り返すことができます。19.4.1 も参照してください。

### 19.2 連合軍の増援 [Allied Reinforcements]

(大鎌の一閃シナリオのみ)

(19.2.1) 無作為の登場 [Random Entry]：19.2.3 に列記されたものを除き、全ての連合軍増援はゲーム開始時に不透明容器内に入れられ、無作為に引かれます。ターン2から開始して、連合軍プレイヤーは容器から自軍増援を引きます。引かれるユニットの数は、ターン記録欄上に記載されます。

(19.2.2) 到着位置 [Arrival Location]：そのカウンター上に指定されたごとく、連合軍の増援は5つのエリア (W、N、S、E、SE) の1つに到着します。これらは、そのコードを持ついずれかの登場ヘクスに置くことができます。可能などときには、各登場ヘクス上に1ユニットのみを置くことができます。不可能などときには、登場ヘクスは2つの連合軍ユニットを含むことができます。

(19.2.3) 予定された増援 [Scheduled Reinforcements]：以下のユニットは、無作為に到着しません。：

- ・第1NAと第43師団。これらは、ターン1にカウンター上に表示されたS登場ヘクスに到着します。
- ・ターン記録欄上に表示されたごとく、ターン7～10列記された4つのフランス軍偵察ユニットは、いずれかのS登場ヘクスに到着します。
- ・ターン記録欄上に表示されたごとく、第4DCRは、ターン4にS登場ヘクスに到着します。

(19.2.4) 鉄道移動と増援 [Rail Movement and Reinforcements]：連合軍の増援は、鉄道移動を使用してマップへ登場できます。

(19.2.5) 戦略鉄道移動 [Strategic Rail Movement]：W、S、SE、Eに到着することを予定された連合軍の増援は、1ターン遅延させて隣接する友軍登場エリアに到着させることができます。これを示すため、ユニットをマップ端の隣接する登場エリア内に置き、鉄道移動マーカーでマークします。次のターンに、その登場エリア内のいずれかの登場ヘクスに到着でき、又は同じ手順を使用して隣接する登場エリアへ移動できます。

**例：**Eに到着することが指定されたターン4の増援は、戦略鉄道移動を使用して代わりにSEへ移動でき、ターン5にマップ上に到着します。或いは、登場エリアSに到着するため、もう1ターン遅らせることができます。

## 19.3 ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]

(19.3.1) 到着位置 [Arrival Location] : そのカウンター上に指定されたごとく、ドイツ軍の増援は4つのエリア (A、B、C、D) の1つに到着します。これらは、そのコードを持ついずれかの登場ヘクスに置くことができます。ターン毎に、各登場ヘクス上に1個の増援のみを置くことができます。2又は3ユニットから構成されるドイツ軍機械化師団は、1個師団としてカウントします。独立大隊はこの制限下になく、師団と共に登場できます。

(19.3.2) 北端登場 [North Edge Entry] : マップ北端に沿った「A」登場ヘクスは、ヘクス内に指定されたターンにドイツ軍「A」増援について使用可能となります。その前のときには、これらの登場ヘクスは使用できません。

## 19.4 登場ヘクス [Entry Hexes]

(19.4.1) 概括 [In General] : 登場ヘクスは、プレイ不可能です。増援はこれらのヘクス内に留まらず、又はこれらから攻撃できません。増援は登場ヘクス内に置かれ、その移動フェイズ中にマップ上に移動するか、又は戦略鉄道移動 (19.2.5) を使用して隣接する友軍登場エリアへ移動するか、又は後のターンにそのエリアへ進入するために増援ディスプレイへ戻らなければなりません。

(19.4.2) 登場ヘクスの閉鎖 [Closing an Entry Hex] : もしも良好統制状態の敵ユニットが登場ヘクスを通してマップを退出すると、その登場ヘクスはゲームの残りについて閉鎖されます。その登場ヘクスを通してマップに登場できる増援はありません。ユニットは、マップを退出するターンに拡張移動を使用できます。その登場ヘクスが閉鎖されたことを示すために、登場ヘクス上に敵ユニットを留めます。閉鎖されている登場ヘクスは、それを閉鎖した陣営の友軍と見なされます。登場ヘクス内にいる間ユニットはZOCを持たず、潰走状態の敵ユニットは移動して隣接できます。敵の登場ヘクス内へ移動したユニットは、ゲームの残りについてその場に留まらなければなりません。

いったん特定登場エリア内の全登場ヘクスが閉鎖されたら、後に到着が予定された全ての増援は、異なる登場エリアへ移動するために戦略鉄道移動 (19.2.5) を使用しなければなりません。

(19.4.3) 退却と登場ヘクス [Retreat and Entry Hexes] : 登場ヘクス内へ退却するユニット (ドイツ軍又は連合軍) は、プレイから取り去られます。

## 20. 全シナリオ共通の特別ルール

### [SPECIAL RULES COMMON TO ALL SCENARIOS]

### 20.1 偵察 (捜索) ユニットの [Reconnaissance units]



あるヘクス内に単独でいて攻撃された偵察 (捜索) ユニットの、D1 又は DS 結果のステップ損失要件を無視します (ただし、退却部分は無視できません)。EX、DRX、A1/D1 の結果は、通常に適用します。

### 20.2 ロンメルとモントゴメリー [Rommel and Montgomery]

後に最高司令官に昇進することとなる二人の将軍は、この戦役では師団長として参加しました。ロンメルは第7装甲師団を統率し、しばしば戦車部隊を借用するなどして精力的に師団を先導しました。モントゴメリーはイギリス軍第3師団を統率し、彼の師団がダンケルクまで退却するのを立派に指揮しました。



**ロンメル [Rommel]** : ロンメルは、第7装甲師団の装甲連隊と常時一緒にいると見なされます。このユニットが攻撃、防御、突破戦闘に参加、断固とした防御で先導ユニットのときには、ドイツ軍プレイヤーは一度のサイの振り直しが認められます。ロンメルはターン毎に4回まで使用でき、これらの状況の1つが発生するとき毎に一度です。振り直しが使用されるときは、その目を用いなければならず、ドイツ軍プレイヤーは2つのサイの目の間から選択できません。装甲連隊が除去されたときは、ロンメルはもはや使用不可能です。



**モントゴメリー [Montgomery]** : もしもこのユニットが良好統制状態でヘクスの防御に参加していると、連合軍はCRTについて一度の振り直しと、断固とした防御の一度の振り直しが認められます (もしも発生したら)。振り直しが使用されたら、その目を用いなければならず、連合軍プレイヤーは2つのサイの目の間から選択できません。モントゴメリーとロンメルの両者が同じ戦闘にいと、ロンメルが常に最初に振り直しをするかどうかを決めます。

## 20.3 交戦離脱 [Disengagement]

(20.3.1) 戦闘フェイズ中、攻撃しているユニットは、交戦離脱の試みと呼ばれる、特殊なタイプの攻撃を行うことができます。もしも成功すると、ユニットをいずれかの方向へ1又は2ヘクス退却させることができ、退却の全てのルールに従います。:

(20.3.2) 手順 [Procedure] : 戦闘フェイズに攻撃しないいかなる非混乱状態ユニット、又は非混乱状態のスタックしたグループも、交戦離脱を一度試みることができます。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのときに解決できます (いくつかの戦闘の前後でも)。この試みを解決するために、各ユニット又はユニットのグループについて (所有者の選択) 6面体サイコロを1つ振り、交戦離脱表を調べます。戦闘比とシフトは無視されます。

### (20.3.3) 交戦離脱表 [The Disengagement Table]

サイの目	結果
1~3	No
4	Yes (-1 ステップ)
5, 6	Yes

6よりも大きな結果は6として、1未満の結果は1として扱う。

### サイの目修正 (蓄積する) :

- +1 ユニットのグループが機械化\*
- +1 ユニットのグループのTQがエリート\*
- 1 ユニットのTQ (又は少なくともグループ内の1ユニット) が劣悪評価

\*もしもグループとして交戦離脱していたら、これらの正の修正は、グループ内の全ユニットの評価である場合にのみ適用する。

(20.3.4) 結果 [Results] : もしも修正後のサイの目が1~3であると、ユニットは退却しません。4の結果は、ユニット又はスタックから1ステップ損失をもたらします。「Yes」の結果は、ユニットがいずれかの方向に1又は2ヘクス退却することを認めます。もしもユニットが退却すると混乱状態になりますが、到来する回復フェイズで通常に回復します。

**プレイ・ノート** : このルールは、閉ざされつつある包囲網から脱出を図っているユニットに有用です。これらは、前方又は包囲網の外への退却を試みることができます。



## シナリオ

## 21.0 大鎌の一閃シナリオ [SICKLE CUT SCENARIO]

「この戦役でドイツ軍が勝利をおさめたことによって、その無謀な軍事行動は天才的と喝采され、危険な賭けは奇跡として考えられた。」

—レン・デイトン、電撃戦

## 21.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- **ゲームの長さ**：10 ターン。5月13日に開始して5月22日（ターン10）の終了フェイズに終了します。
- **第1プレイヤー**：ドイツ軍
- **マップ**：大鎌の一閃 [Sickle Cut] マップ
- **セットアップ**：大鎌の一閃 [Sickle Cut] 開始時カードを使用します。
- **補給源**：ドイツ軍ユニットは、北又は東マップ端の A、B、C、D と標記された登場ヘクスのいずれかにたどります。連合軍ユニットは、他の全ての登場ヘクス（W、S、SE、E、N、X）又は3つの友軍支配下都市ヘクスまでたどります。

## 21.2 GQG マーカー [GQG Markers]

GQG  
1

このルールは、フランス軍の緩慢な対応やしばしば起きた不可解な反撃の欠如を反映させるための試みです。全ての責任は、直接的にフランス軍最高司令部に帰されるものではなく、これらのマーカーはルフトヴァッフェの地上掃射、戦場の霧、無差別爆撃、兵站問題もあらわしています。

(21.2.1) **目的と影響 [Purpose and Effect]**：GQG (Grand Quartier Général) マーカーは、移動を遅くさせ攻撃させないように試みるために、連合軍ユニット又はスタックの上に置かれます。6枚のGQG マーカーがあります。GQG マーカーを持つ連合軍ユニットは、以下の影響を被ります。：

- 戦術移動のみを使用でき、他のGQG マーカーを含んでいるヘクス内で任意に停止できません。GQG スタックが退却できる唯一のヘクスが他のGQG マーカーを含んでいるヘクスであると、これらは移動で離れることが可能になるまで一緒にスタックできます。4.4に従って、スタッキング制限を適用します。
- このマーカーは、取り去られるまでスタックと共に留まります。
- 攻撃又は交戦離脱表の使用ができません (20.3.3)。
- 一緒にスタックを維持しなければならず、分割できません。
- いずれかのフェイズ（友軍又は敵）終了時に、GQG マーカーの上にスタックした全ての連合軍ユニット（例外21.2.3）は、GQG マーカーの下に置かれ、その全ての影響を被ります。ユニットは、不利な影響を受けることなくGQG マーカーを通過できます。

(21.2.2) **能力 [Abilities]**：GQG マーカーの下にあるユニットは、EZOC に進入でき、そのZOC、TQ、戦車能力を保持し、完全戦力で防御し、断固とした防御で先導ユニットになることができます。

(21.2.3) **ユニットの免除 [Units Exempt]**：連合軍のHQユニットとシャルル・ド・ゴール [Charles de Gaulle] に率いられた第4DCRは、GQG マーカーから免疫で、影響を受けることなく自由なマーカーを含んでいるヘクスの退出や通過ができます。ド・ゴールのDCRは、容易に見分けられるよう、フランス国旗でマークされています。他の全ての連合軍ユニットは、たとえ列車マーカーの下であっても、GQG の影響を受けます。

(21.2.4) **GQG フェイズ [The GQG Phase]**：GQG マーカーは、このフェイズ中に置かれます。ターン1に全6枚が置かれ、続くターンにはGQG 保持ボックス内のマーカーのみが置かれます。マーカーは、ヘクス毎に最大1枚、マップ上のどこかで少なくとも1つのフランス軍ユニットを含んでいる連合軍ユニットのいずれかのスタック上に置くことができます。配置後にドイツ軍はサイを2つ振り、これらのサイの目と同じ番号のGQG マーカーを取り去ります（例えば、もしも2と4の目を振ったら、2と4の番号のGQG マーカーを取り去ることになります）。もしもゾロ目を振ったら、1枚のマーカーのみが取り去られます。次のターンのために、取り去ったGQG マーカー（たち）をGQG マーカー保持ボックス内に戻します。

**デザイン・ノート**：Ardennes'44 でお馴染みの交通量マーカーのように、配置と撤去が機能します。

(21.2.5) **GQG マーカーの撤去 [GQG Marker Removal]**：GQG フェイズの無作為撤去に加えて、もしもGQG マーカーの下にあるスタックが除去、混乱状態、潰走状態になると、マーカーは取り去られて保持ボックス内に戻されます。連合軍プレイヤーは、ターン1にGQG ユニットの任意に潰走状態 (13.1.3) に置くことができません。

(21.2.6) **予定された撤去 [Scheduled Removals]**：ターン3から開始して、1枚のGQG マーカーがターン毎に永久に取り去られます。撤去は、GQG フェイズ中に使用可能なGQG マーカーが置かれる前に発生します。マーカーは、番号の順番に取り去られなければなりません（例えば、#1が最初で、#2が2番目等です）。

## 21.3 フォン・ルントシュテットの停止命令

[von Rundstedt's Halt Order]

Halt!  
2

ゲーム毎に一度、連合軍プレイヤーはドイツ軍機械化ユニットに対して停止！ [Halt!] マーカーを使用できます。このマーカーは、装甲師団群が歩兵師団の先頭から遠すぎるというヒトラーの恐れに対応して5月16日にルントシュテットが発した「停止命令」を反映します。

(21.3.1) **いつ [When]**：連合軍プレイヤーは、ターン5以後のいずれかのターンに停止命令を宣言できます。これは一度のみ行うことができます。

(21.3.2) **どのように [How]**：連合軍プレイヤーの補給フェイズ中、6枚の停止！マーカーを1つ以上の機械化ユニットを含んでいるいずれかのドイツ軍スタックの上に置きます（ヘクス毎に1枚で、可能であれば6枚の全マーカーを置きます）。選択される各ユニット又はスタックは、全てのドイツ軍非機械化師団より更に西方にいない必要ありません。加えて、非機械化師団の中から3ヘクス以内のヘクスは選択できません。配置後、ドイツ軍プレイヤーはサイを2つ振り、これらのサイの目と同じ番号のマーカーを取り去ります。ゾロ目が振られたら、1枚のみの停止マーカーが取り去られます。

(21.3.3) **影響 [Effect]**：停止命令は、1ドイツ軍プレイヤー・ターンについてのみ継続し、プレイから取り去られます。停止！マーカーは、GQG マーカーが連合軍ユニットに持つのと同じ影響をドイツ軍機械化ユニットに持ちます。停止！マーカーは、ドイツ軍非機械化ユニットに何ら影響を持ちません。

## 21.4 ディール・ライン [The Dyle Line]

Dyle Line  
1L

ディール・ラインは、ゲームをナミュール [Namur] 近郊で開始する3枚の陣地 (IP) マーカーによってあらわされます。3枚のマーカーは、建設中でゲームを開始しますが、もしもヘクス内で開始した少なくとも1つの歩兵クラス・ユニットがそこに留まると、ターン1の連合軍移動フェイズの終了時に完成できます。

**効果 [EFFECTS]** : いったん完成したら、これらの3枚の IP マーカーは要塞化ヘクスと同じ効果を持ちます。これらは、CRT 上で1コラム・シフト左を提供し、戦車シフトを無効にする等です。(12.4) & (16.2)。

**撤去 [REMOVAL]** : IP マーカー（表面を向けているか建設中かにかかわらず）は、以下の条件下で直ちに取られます。:

- ・断固とした防御表上でボックス付 H の結果、又は
- ・ヘクス内の全ユニットが除去されるか、又は退却を強制される、又は
- ・所有しているプレイヤーの補給フェイズの終了時に、友軍ユニットがそのヘクスを占めていない。

## 21.5 ドイツ軍の集中空爆 [German Mass Air Strike]



このシナリオのターン1に、ドイツ軍プレイヤーは単一の戦闘に3航空ユニットまで使用できます（戦闘比を3コラム・シフトさせます）。続く全てのターンは、最大1です。

## 21.6 追加のターン（選択） [Additional Turn (Optional)]

ターン10の終了時にどちらかのプレイヤーが5VPs以内でゲームに勝利していると、そのプレイヤーはゲームを追加1ターン延長するために3VPsを消費できます。プレイヤー諸氏は、ゲーム開始前に、このルールの使用又は不使用について合意すべきです。ゲームは1ターンのみ延長でき、次いで勝敗が判定されます。

## 21.7 勝利条件 [Victory Conditions]

ゲーム終了時に最も多くの勝利ポイント (VPs) を持つプレイヤーが勝利します。

**(21.7.1) 連合軍の VPs [Allied VPs]** : ゲーム終了時、連合軍プレイヤーは以下の理由についての VPs を得点します。:

- ・除去された複数ステップのドイツ軍ユニット毎に1VP。3ステップ・ユニットについては、師団を除去されたものとカウントする前に残余を除去しなければなりません。
- ・「孤立状態」の複数ステップのドイツ軍機械化ユニット毎に1VP。この場合の孤立状態とは、いかなる長さの LOS も持たないことと定義します。
- ・もしも連合軍プレイヤーが、1つの X 又は N の登場ヘクスから S 又は W の登場ヘクスまで連続した鉄道線をたどれると10VPs。全ての鉄道ヘクスは、ドイツ軍ユニット又はドイツ軍 ZOCs から解放されていなければなりません。この目的において、連合軍ユニットは自身が占めるヘクス内のドイツ軍 ZOCs を無効化します。
- ・もしも連合軍プレイヤーが上記の連続した鉄道線をたどれないものの、X 又は N の登場ヘクスから S 又は W の登場ヘクスまでたどれると5VPs。登場ヘクスから陸路を5ヘクスたどり、次いで道路に沿って S 又は W 登場ヘクスへたどります。18.3の手順と制限に従います。

**(21.7.2) ドイツ軍の VPs [German VPs]** : ゲーム終了時、ドイツ軍プレイヤーは以下の VPs を得点します。:

- ・閉鎖された各連合軍登場ヘクス (19.4.2) について1VP。ランス [Reims] 南の S/SE 登場ヘクスは、2VPs としてカウントします。ドイツ軍プレイヤーは、VPs を受取るため、(ゲームの終了時に) 登場ヘクスから LOS をたどなければなりません。
- ・もしも連合軍プレイヤーが連続した鉄道筋についての10VPsを得点できなければ、ドイツ軍プレイヤーに10VPs。ドイツ軍プレイヤーがこれらの10VPsを得点し、連合軍プレイヤーがヘクスの陸路について5VPsを得点する可能性があることに注意してください。
- ・X の登場ヘクスを通過して北マップ端から退出したドイツ軍ユニット毎に1VP。ユニットは、マップを退出する瞬間にドイツ軍補給源へLOSをたどなければなりません。ゲーム終了時の補給は必要ありません。これは、ブローニュ [Boulogne]、カレー [Calais]、ダンケルク [Dunkirk] へ移動しているドイツ軍ユニットをあらわします。

**デザイン・ノート** : ドイツ軍プレイヤーが勝利するための最も容易な方法は、連合軍プレイヤーが10VPを獲得することを避けるため、マップを横切ってアブヴィル [Abbeville] まで進撃することです。もしもこれを行って多くの機械化ユニットを失わなければ、ゲームに勝利する良い機会を持つことになります。

### 勝利判定の例 [EXAMPLES OF VICTORY DETERMINATION] :

- ・ドイツ軍プレイヤーは、南への全ての鉄道線を絶ち切りました (10VPs)。連合軍プレイヤーは、それでも S の登場ヘクスまで陸路連結を持ち (5VPs)、加えて5つのドイツ軍ユニットを除去しています (5VPs)。ゲームは引き分けです (10対10)。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、南への全ての陸上連結を絶ち切り (10VPs)、加えて3つの連合軍登場ヘクスを封鎖しました (3VPs)。連合軍プレイヤーは、5つのドイツ軍ユニットを除去しています。13対5でドイツ軍の勝利です。
- ・ドイツ軍プレイヤーは連合軍の登場ヘクスに集中し、8つを封鎖しました (8VPs)。連合軍プレイヤーはいまだに南への鉄道連結を持ち (10VPs)、2つのドイツ軍ユニットを除去しています (2VPs)。12対8で連合軍の勝利です。



## 22.0 ダイナモ・シナリオ [DYNAMO SCENARIO]

このシナリオは、イギリス軍のダンケルクへの撤退と海上撤収を扱います。一方のプレイヤーが連合軍部隊（イギリス軍、フランス軍、ベルギー軍）を操り、他方のプレイヤーはドイツ軍部隊を操ります。連合軍プレイヤーは、できるだけ多くのイギリス軍とフランス軍のユニットの海上撤収を試み、一方ドイツ軍プレイヤーはその阻止を試みます。

### 22.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- **ゲームの長さ**：12 ターン。5月24日に開始して6月4日（ターン12）の終了フェイズに終了します。
- **第1プレイヤー**：ドイツ軍
- **マップ**：ダイナモ [Dynamo] マップ
- **セットアップ**：ダイナモ [Dynamo] 開始時カードを使用します。
- **停止！マーカー**：連合軍プレイヤーは、ゲーム開始前に全6枚のマーカーを置き、2枚を取り去るためにサイを2つ振ります (22.2)。
- **ドイツ軍の補給源**：いずれかの東又は南マップ端ヘクス。
- **連合軍の補給源**：連合軍支配下の港湾、又は3つの友軍支配下都市ヘクス (18.2)。
- **都市の支配**：ドイツ軍プレイヤーは、連合軍包囲網の外にある全ての都市ヘクスを支配します。

### 22.2 ドイツ軍の5月24日停止命令

[German may 24<sup>th</sup> Halt Order]



**デザイン・ノート**：5月24日までに、装甲師団群は2週間通して闘っていたため、疲労して戦車戦力はほぼ半減していました。フォン・ルントシュテットは、歩兵が装甲部隊に近づくことを認めるため停止を命令し、ヒトラーとハルダーとの権力争いと、一方でフォン・ブラウヒッチュと装甲師団長たちとの間で権力闘争が起こったために停止が長引きました。停止の3日目までに、イギリス軍の脱出を防ぐため装甲師団が解放されなければならないことが明白になりました。このゲームでは、各ターンに2個装甲師団までが停止命令に背いて攻撃できます。

大鎌の一閃のルール (21.3) を使用しますが、以下を変更します。:

- 停止命令は、ターン1～3に有効です。
- 6枚の停止！マーカーは、ゲームの開始時に置かれます。マーカーは、装甲師団の上のみ置くことができます。移動不可 [May Not Move] マーカーの下にある2個装甲師団は目標にできず、第1装甲師団はカレー [Calais] の連合軍ユニットを掃討するまで目標にできません。停止！マーカーの下にある装甲師団と共にスタックした他のドイツ軍ユニットには影響がありません。
- ゲーム開始時、ドイツ軍プレイヤーが移動する前に、連合軍プレイヤーは全6枚のマーカーを置き、次いで2枚まで取り去るためにサイを振ります。これをターン1とターン2の連合軍補給フェイズ中に繰り返しますが、連合軍プレイヤーは取り去られた停止！マーカーのみを置くことができ、すでにマップ上にあるマーカーを置き変えることはできません。停止！マーカーの配置は、強制的です。
- **重要**：停止命令の3ターン中、全ドイツ軍装甲師団の構成部隊は、たとえ停止！マーカーがなくても、一緒にスタックして留まらなければならないません。
- 停止！マーカーの下にある装甲師団が退却すると、その停止！マーカーは混乱マーカーに置き換えられます。

### 22.3 ドイツ軍の補充 [German Replacements]

ターン1～3のドイツ軍補給フェイズ中、停止！マーカーの下にあって現在補給下の各ドイツ軍装甲師団は、1補充を受取ります。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス内のいずれかの減少ユニットを選択でき、それを完全戦力に戻します。もしも全ユニットがすでに完全戦力であると、補充は破棄されます。除去されたユニットと混乱状態のユニットは、補充を受取ることができません。

### 22.4 ベルギー軍ユニット [Belgian Units]

(22.4.1) **ベルギー軍の降伏 [Belgian Surrender]**：ベルギー軍は、ブリュージュ [Brugge] (ヘクス3210) がドイツ軍の支配下にあるいずれかの連合軍初期フェイズ中、又はターン5の連合軍初期フェイズ中に自動的に降伏します。ベルギー軍が降伏するときは、マップから直ちに全ベルギー軍ユニットを取り去ります。

(22.4.2) **ベルギー軍の移動制限 [Belgian Movement Restrictions]**：ベルギー軍ユニットはフランスに進入できず、フランス内へ退却することを強制されたら除去されます。ベルギー軍ユニットは、ベルギーとフランスの両方の領土を含んでいる国境ヘクス内で機能できます。

(22.4.3) **ベルギー軍の補給源 [Belgian Supply Sources]**：フランス軍やイギリス軍のユニットと同じです。

### 22.5 連合軍の海上撤収 [Allied Evacuations]

(22.5.1) **いつ [When]**：ターン4（5月27日）から開始して、各連合軍プレイヤー・ターンの初期フェイズ中、連合軍プレイヤーはダンケルク [Dunkirk] からユニットを海上撤収させることができます。ターン4には、海上撤収は港湾を通してのみ認められます。海岸ヘクスからの海上撤収は、ターン5に開始します。2つの海岸撤収ヘクスがありますが、一度のサイ振りのみが行われます。海岸を越えて海上撤収したユニットは、これらの2つのヘクスのどちらからも来ることができます。

(22.5.2) **手順 [PROCEDURE]**：海上撤収するためには、連合軍プレイヤー・ターンの開始時に、ユニットがダンケルク [Dunkirk] の港湾ヘクス上か又はダンケルクの東にある2つの海岸ヘクスの1つにいなければならないません。規模や混乱（潰走を含めます）は影響がありません。各ターンに海上撤収できるユニットの数は変化し、サイの目によって決定されます。連合軍プレイヤーは、ダンケルクについてサイを1つ振り、2つの海岸についてサイを1つ振ります。

#### 海上撤収表 [The Evacuation Table]

サイの目	ダンケルク	海岸
1	1	(+2)
2	1	(+2)
3	1	1
4	2	1
5	2	1
6+	2	1

#### 結果の説明 [Explanation of Results] :

- +2 海上撤収できないが、そのユニットの次の海上撤収の試みのサイの目に+2 DRMを適用する。これを示すために、ユニットの上に EVAC+2 マーカーを置く。
- 1 1ユニットが海上撤収。
- 2 2ユニットが海上撤収。

EVAC  
+2

**ドイツ軍の嫌がらせ砲撃 [German Harassment Fire]**：もしもドイツ軍ユニットが海上撤収している連合軍ユニットに隣接していると、2つのサイコロを振り、そのヘクスについて2つの結果の低い目を使用する (22.5.4)。

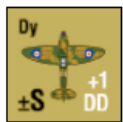
**デザイン・ノート**：残余、旅団、大隊、HQs は、師団と同じ方法で海上撤収します。規模は影響がありません。これら小ユニットの海上撤収は、カウンターによってあらわされない潜在的な非戦闘ユニットを伴うものと見なされます。それ故、ユニットそれぞれが重要で、弱体なユニットは真っ先に海上撤収させるべきです。

**(22.5.3) EVAC + 2 マーカー [EVAC+2 Marker]**：このマーカーを持つユニットは完全戦力で防御しますが、攻撃はできません。もしもユニットがそのヘクスから移動又は退却すると、マーカーは取り去られます。マーカーは、異なるユニットに移管できません。

**(22.5.4) ドイツ軍の嫌がらせ砲撃 [German Harassment Fire]**：もしもドイツ軍ユニットが海上撤収している連合軍ユニットに隣接していると、連合軍は海上撤収のために2つのサイコロを振り、そのヘクスについて2つの結果の低い目を使用します。

**(22.5.5) カレーとオステンド [Calais and Ostende]**：ダンケルク [Dunkirk] 港湾ヘクス内に連合軍ユニットがいなければ、連合軍プレイヤーは友軍支配下であるとカレー (1514) 又はオステンド (2810) から連合軍ユニットを海上撤収させることができます。ターン毎に、1つのみの港湾海上撤収のサイ振りが認められます (港湾毎ではありません)。海上撤収表上のダンケルク・コラムを使用します。

## 22.6 英国空軍 [The RAF]



連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーが自軍航空ユニットを使用するのと同じ方法で、航空支援 (9.3.1) 又は DD 航空支援 (11.2.6) を提供するために2つのRAF航空ユニットを各ターンに使用できます。RAF航空ユニットは、イギリス軍ユニットが含まれる攻撃又は防御のみを支援できます。もしも防御に使用したら、RAFはイギリス軍先導ユニットの+1DD修正のためにヘクス内に留まります。使用する毎に、RAFユニットをその使用済面に裏返します。全てのRAFユニットは、連合軍初期フェイズに準備面へ裏返されます。

## 22.7 種々雑多な特別ルール [Miscellaneous Special Rules]

- **連合軍のHQs [ALLIED HQs]**：これらのユニットは、シナリオを使用済面を開始し、包囲網内の補給欠乏のため裏返すことができます。海上撤収したときには、各1VPとしてカウントします。
- **増援 [REINFORCEMENTS]**：ドイツ軍プレイヤーのみが増援を持ち、これらはターン記録欄上に指定されたターンに南マップ端に到着します。いずれかの半ヘクスを登場ヘクスとして使用します (ユニットは半ヘクス内に置かれ、そこから完全MAで移動できます)。
- **航空ユニット [AIR UNITS]**：ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に5つの代わりに3つの航空ユニットのみを持ちます。連合軍プレイヤーは、22.6で述べたごとく、ターン毎に2つの航空ユニットを受取ります。
- **ドイツ軍の移動制限 [GERMAN MOVEMENT RESTRICTIONS]**：第2と第10装甲師団は、戦いに参加しませんでした。これらは、移動や攻撃ができませんが、完全戦力で防御することはできます。第1装甲師団は、カレー [Calais] の敵ユニットが掃討されるまで自身のヘクスから移動できません。この師団は各ターンにカレーを攻撃でき、敵ユニットが掃討されたときにカレーへ前進できます。その後は通常に機能します。
- **鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]**：このシナリオでは、認められません。
- **ドイツ軍の撤退 [GERMAN WITHDRAWALS]**：ターン6に開始して、ドイツ軍プレイヤーはターン記録欄上に列記されたユニットを撤退させなければなりません。ユニットは、マップ上の位置にかかわらず、ドイツ軍初期フェイズ中にプレイから取り去られます。もしもユニットが除去されていたら、その撤退は無視されます。

- **半ヘクス [HALF HEXES]**：南端の半ヘクスは登場ヘクスと見なされ、現在イン・プレイのユニットについてはプレイ不可能です。
- **GQG マーカー**は、このシナリオでは使用されません。

## 22.8 ダイナモ・マップ上でのみ見られる地形

[Terrain Found only on the Dynamo Map]

- **干拓地 [POLDER]**：もしも防御側が干拓地ヘクス内にいると、戦車シフトは禁じられます。干拓地は、全てのユニットが進入するために+1MPがかかります。
- **湿地河川ヘクスサイド [MARSH RIVER HEXSIDES]**：大河川ヘクスサイドと同様に扱います。
- **完全海上／有潮河川ヘクスサイド [ALL SEA/TIDAL HEXSIDES]**：越えて移動や攻撃できるユニットはありません。
- **フェリー・ヘクスサイド [FERRY HEXSIDES]**：その完全なMAを消費するユニットは、フェリー・ヘクスサイドを越えることができます。フェリー・ヘクスサイドを越える戦闘は認められません。
- **堤防ヘクス [CAUSEWAY HEX]**：全てのユニットについて1MPがかかります。堤防ヘクス内で防御しているとき、ユニットは2倍になります。
- **有潮河川橋梁 [TIDAL RIVER BRIDGES]**：ユニットは、有潮河川橋梁を越えるために+1MPを消費しなければなりません。攻撃で越えることは禁じられます。

## 22.9 ゼロ戦力の残余ユニット [Zero-strength Remnant Units]



ダイナモ・シナリオでは、その**最終ステップ** (残余を含みます) に3以上の防御戦力を持つ全てのイギリス軍戦闘ユニットは、追加の1「0-0-3」ステップを持ちます。例えば、「1-3-6」残余は、もしもステップ損失を受けると「0-0-3」ユニットに置き換えられることになります。0戦力の残余は、以下の特性を持ちます。

- これらは、1のスタッキング・ポイント値を持ちます。イギリス軍ユニットは、0-0-3ユニットになるため任意にステップを落とすことができますが、決してステップを戻すために獲得することができません。プレイ・ノート：連合軍プレイヤーは、包囲網を縮小してユニット数を調整するためにこれを行うことができます。
- **残余の潰走 [PERMANENT FULL RETREAT]**：ユニットを潰走状態として扱います。これらはZOCを持たず、戦闘能力を持たず、断固とした防御で先導ユニットになれず、いかなる方法によっても敵ユニットの移動を遅らせることができません。これらのユニットの上に混乱状態又は潰走のマーカーを置く必要はなく、これらは永久に潰走の状態です。
- これらは非機械化ユニットで、拡張移動を使用できます。
- これらは、もしも海上撤収したら1VPとしてカウントします。
- もしも戦闘や断固とした防御を解決した後に防御側のヘクス内に残っている唯一のユニットがゼロ戦力のユニット (と／又は潰走状態のユニット) であると、これらの防御ユニットは2ヘクス退却させなければならず、攻撃側は限定前進が認められます。



## 22.10 勝利条件 [Victory Conditions]

(22.10.1) 連合軍の自動的勝利 [Allied Automatic Victory] : 連合軍プレイヤーは、もしも 15 以上のユニットを海上撤収あるいは西又は南マップ端から退出させたら直ちにゲームに勝利します。少なくとも、10 ユニットのイギリス軍でなければなりません。

(22.10.2) ゲーム終了の勝利 [End Game Victory] : もしも連合軍プレイヤーが自動的勝利で勝たなければ、ゲームの終了時に VP を計算します。

**1 VP** 海上撤収したかあるいは西又は南マップ端から退出した、各イギリス軍又はフランス軍ユニットについて (規模にかかわらず)。

**1 VP** 補給下でいまだマップ上にある各フランス軍ユニットについて

**1 VP** 除去された各複数ステップ・ドイツ軍ユニットについて。単一ステップのユニットは、0 VP に相当します。ドイツ軍歩兵師団は、残余が除去された場合にのみ除去されたと見なされます。

ー **1 VP** 除去又はいまだマップ上にある各イギリス軍ユニットについて。

もしも連合軍の VP 合計が **15** 以上であると、連合軍プレイヤーが勝利します。ドイツ軍プレイヤーは、これを妨げれば勝利します。

## カウンターの略号 [COUNTER ABBREVIATIONS]

### ドイツ軍 [GERMAN]

GD=Großdeutschland (大ドイツ)

Geb=Gebirgsjäger (山岳猟兵)

K=Kradschützen (オートバイ狙撃兵)

LAH=Leibstandarte (親衛旗) アドルフ・ヒトラー

M=Motorisierte (自動車化)

Pol=Polizei (警察)

Sch=Schnelle (快速)

Tot=Totenkopf (されこうべ)

Verf=Verfügungstruppe (特務部隊)

### ベルギー軍 [BELGIAN]

ChasAr=Chasseurs Ardennais (アルデヌ軽歩兵)

PFN=Position Fortifiée de Namur (ナミュール要塞)

### フランス軍 [FRENCH]

Col=Coloniale (植民地)

DCR=Division Cuirassée de Réserve (予備機甲師団)

DLI=Division Légère d'Infanterie (軽歩兵師団)

DLM=Division Légère Mécanique (軽機械化師団)

Lest=Lestoquoi (司令官の名前)

Mor=Marocaine (モロッコ)

NA=Nord-Africaine (北アフリカ)

SFE=Secteur Fortifié de l'Escaut (スヘルデ要塞戦区)

SFF=Secteur Fortifié des Flandres (フランドース要塞戦区)

SFM=Secteur Fortifié de Montmédy (モンメディ要塞戦区)

Spahi=北アフリカ原住民から徴募した軽騎兵

### イギリス軍 [BRITISH]

BEF=イギリス欧州派遣軍

G=近衛

L=長槍

LAR=軽機甲偵察

T=戦車

## 特殊ユニットのサマリー [Summary of Special Units]

	ロンメル	攻撃、防御、突破戦闘、断固とした防御で、ターン毎に一度の振り直しを認める (20.2)。
	ド・ゴール	GQG マーカーを無視する (21.2.3)。
	モントゴメリー	防御のみに使用される。ターン毎に 1 CRT と 1 断固とした防御のサイの目を振り直すことができる (20.2)。
	偵察 (搜索)	ヘクス内で単独のとき、D1 と DS 結果のステップ損失を無視する (20.1)。
	重戦車	たとえ防御側が戦車を持っていても、戦車シフトを提供する (地形がシフトを認めると仮定して)。拡張移動と戦闘後前進率 = 2
	航空ユニット	攻撃又は防御に 1 CRT シフトを提供する。断固とした防御に +1 DRM を提供する (9.3, 11.2.6)。
	連合軍 HQs	攻撃又は防御に 1 CRT シフトを提供する。GQG マーカーを無視する (21.2.3)。

## CREDITS

**Design and Development:** Mark Simonitch

**Special Assistance:** Christian Diedler, Vincent Lefavrais, Henrik Reschreiter, Ivano Rosa, and Fred Thomas

**O.B. Research:** Tony Curtis, Mark Simonitch, and Fred Thomas

**1st Edition Playtesters:** Clayton Baisch, Rob Bottos, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, Christian Diedler, John Leggat, Jim Lauffenburger, Brian Moore, Jim Thomas, Preston McMurphy, Henrik Reschreiter, David Rohde, Daniel Thorpe, and Dick Whitaker.

**2nd Edition Playtesters:** Krzysztof Chadaj, John Collis, Christian Diedler, Bob Heinzmann, Hobie Orris, Henrik Reschreiter, and Alan Snider.

**Cover Art:** Antonis Karidis

**Map, Counters, Booklets, and Charts:** Mark Simonitch

**2nd Edition Proofreading:** Fred Thomas and David Wilkenson

**Production Coordination:** Kai Jensen

(翻訳: 松谷 健三 2024.3.18)

## 索引 [INDEX]

暗渠 [Underground Canals] .....	2.2.3	増援 [Reinforcements] .....	19.0
以前に退却したユニットに対する戦闘 [Combat Against Previously Retreated Units] .....	12.5	ドイツ軍の増援 [German Reinforcements] .....	19.3
移動 [Movement] .....	7.0	連合軍の増援 [Allied Reinforcements] .....	19.2
移動と河川 [Movement and Rivers] .....	7.5.2	ZOCボンド [ZOC BONDS] .....	6.0, 14.4.1
英国空軍 [RAF] .....	22.6	退却 [Retreats] .....	12.0
HQs (連合軍HQs) [HQs Allied HQs] .....	17.0	退却での超過スタック [Overstacking in a Retreat] .....	12.1.4
潰走 [Full Retreat] .....	13.3	退却による除去 [Elimination Due to Retreat] .....	12.2
回復 [Rally] .....	13.4.1	退却方向の指針 [Retreat Guidelines] .....	12.1.3
回復フェイズ [Recovery Phase] .....	13.4	断固とした防御 [Determined Defense] .....	11.0
拡張移動 [Extended Movement] .....	7.3	偵察 (捜索) ユニット [Reconnaissance Units] .....	20.1
河川と湿地河川ヘクスサイド [River and Marsh River Hexsides] .....	9.6	停止マーカー [Halt marker]	
干拓地 [Polder] .....	22.8	大鎌の一閃 [Sickle Cut] .....	21.3
許容移動力 [Movement Allowance] .....	2.3.2	ダイナモ [Dynamo] .....	22.2
限定前進 [Limited Advance] .....	14.2.2	堤防ヘクス [Causeway Hex] .....	22.8
航空支援 [Air Support] .....	9.3.1	DD航空支援 [DD Air Support] .....	11.2.6
航空ユニット [Air Units] .....	9.3, 21.5	ディール・ライン [Dyle Line] .....	21.4
交戦離脱 [Disengagement] .....	20.3	鉄道移動 [Rail Movement] .....	7.7
孤立損耗 [Isolation Attrition] .....	18.5	登場ヘクス [Entry Hexes] .....	19.4
混乱と回復 [Disruption and Recovery] .....	13.0	道路と橋梁 [Roads and Bridges] .....	7.5
追加ターン [Additional Turn] .....	21.6	半減と倍化 [Halving and Doubling] .....	9.1
最低と最高 [Minimum and Maximum] .....	8.4	非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties] .....	18.4
残余 [Remnants] .....	10.3, 22.9	フェリー・ヘクスサイド [Ferry Hexsides] .....	22.8
GQGマーカー [GQG Markers] .....	21.2	複数ヘクス戦闘 [Multi-hex Combat] .....	8.2
死守 [Desperation Defense] .....	11.4	部隊評価値 (TQ) シフト [Troop Quality (TQ) Shift] .....	9.5
自動的DS [Automatic DS] .....	7.7	フランス軍の崩壊 [French Collapse] .....	11.2.5
支配地域 [Zones of Control] .....	5.0	プレイのシークエンス [Sequence of Play] .....	3.0
ZOCsと移動 [ZOCs and Movement] .....	5.2	ヘクス内側の河川 [Rivers Inside Hexes] .....	2.2.2
ZOCと戦闘後前進 [ZOCs and Advance After Combat] .....	14.4	ベルギー軍ユニット [Belgian Units] .....	22.4
ZOCsと補給路 [ZOCs and Supply Paths] .....	18.3.1	ベルギー軍の降伏 [Belgian Surrender] .....	22.4.1
重戦車 [Heavy Tanks] (連合軍重戦車も参照) .....	9.2.4	補給源 [Supply Sources] .....	18.2, 22.1
スタッキング [Stacking] .....	4.0	ベルギー軍の補給源 [Belgium Supply Sources] .....	22.4.3
限度 [Limits] .....	4.1	補給線 [Line of Supply] .....	18.3
スタッキング制限 [Stacking Restrictions] .....	4.4	補給と孤立損耗 [Supply and Isolation Attrition] .....	18.0
スタッキングの例外 [Stacking Exceptions] .....	4.3	補給フェイズ [Supply Phase] .....	18.1
スタッキング・ポイント [Stacking Points] .....	4.2	補充 (ドイツ軍) [Replacements] (German) .....	22.3
ステップ [Steps] .....	2.3.6	マジノ線ヘクスサイド [Maginot Line Hexsides] .....	16.3
ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses] .....	10.2	マップからの退出 [Exiting the Map] .....	7.2
ステップ損失の表示と残余 [Indicating Step Losses and Remnants] .....	10.3	モントゴメリー [Montgomery] .....	20.2
制限ヘクス [Restricted Hexes] .....	7.5.5, 9.7	有潮河川橋梁 [Tidal River Bridges] .....	22.8
ゼロ戦力の残余ユニット [Zero-Strength Remnant Units] .....	22.9	ユニットの色 [Unit Colors] .....	2.3.5
全海上ヘクスサイド [All Sea Hexsides] .....	9.3, 21.5	ユニットの規模 [Unit Size] .....	2.3.3
舟橋 [Pontoon Bridges] .....	7.5.4	ユニット・タイプ [Unit Types] .....	2.3.4
戦車シフト [Tank Shift] .....	9.2	要塞化建造物 [Fortifications] .....	16.0
戦術移動 [Tactical Movement] .....	7.4	要塞化ヘクス [Fortified Hexes] .....	16.2
戦闘 [Combat] .....	8.0	要塞歩兵 [Fortress Infantry] .....	16.4
戦闘結果 [Combat Results] .....	10.0	要塞ユニット [Fort Units] .....	16.1, 18.5.3
戦闘後前進 [Advance After Combat] .....	14.0	連合軍のHQsとHQ支援 [Allied HQs and HQ Support] .....	9.4, 17.0
戦闘修正 [Combat Results] .....	10.0	連合軍の海上撤収 [Allied Evacuations] .....	22.5
先導ユニット [Lead Unit] .....	11.2.3	連合軍の重戦車 [Allied Heavy Tanks] .....	9.2.4
戦略鉄道移動 [Strategic Rail Movement] .....	19.2.5	連合軍の連携 [Allied Cooperation] .....	8.5
		ロンメル [Rommel] .....	20.2