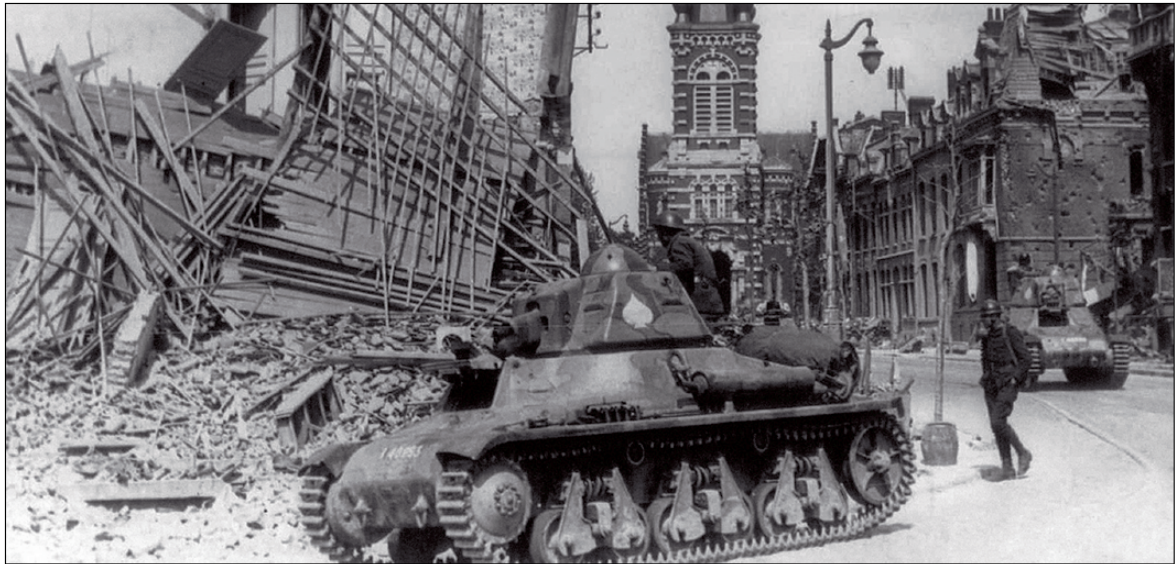


# France '40



*Sickle Cut: Guderian's Drive to the Coast*  
*and*  
*Dynamo: Retreat to Victory*

## PLAYBOOK

2ND EDITION

### 目次

拡張されたプレイの例 .....	2	戦闘序列のノート .....	6
初版のノート .....	4	状況マップ .....	7
第2版のノート .....	5	France '40 統合ゲーム .....	13



GMT Games, LLC

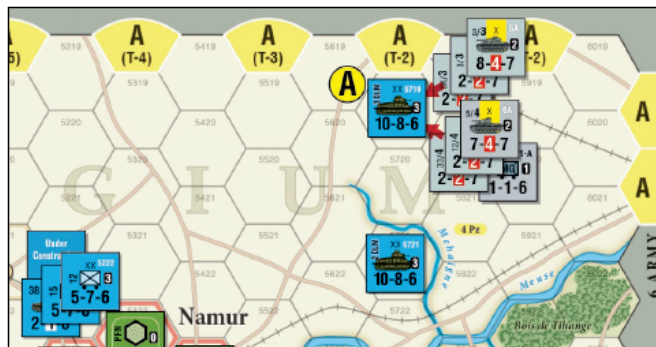
P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

日本語解説書

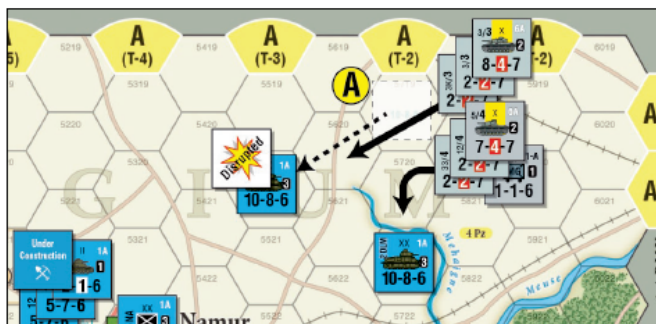
## 大鎌の一閃 拡張されたプレイの例 [SICLLE CUT EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

ゲームは、ドイツ軍プレイヤーの移動フェイズで開始します。全ドイツ軍ユニットは、その完全な許容移動力で移動できます。装甲師団は、付属する装甲軍団を示すために色分けされていますが、その移動には何の制限もありません。

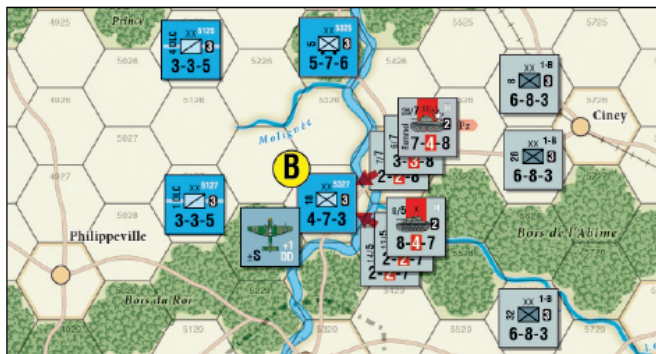
下図は、移動フェイズが終了して戦闘前のドイツ軍ユニットを表示します。



**戦闘A:** 2個の装甲師団と第9MG大隊が集団で第3DLMを攻撃します。戦闘比は24対8＝3対1です。ドイツ軍プレイヤーは、TQについて1シフトを獲得します（エリート諸兵科統合）。2のサイの目は、DR2の結果です。連合軍プレイヤーは、断固とした防御を行うのではなく、自軍ユニットを2ヘクス退却させることを選択し、混乱状態マーカーでマークします。ドイツ軍ユニットは、2ヘクス戦闘後前進できます。

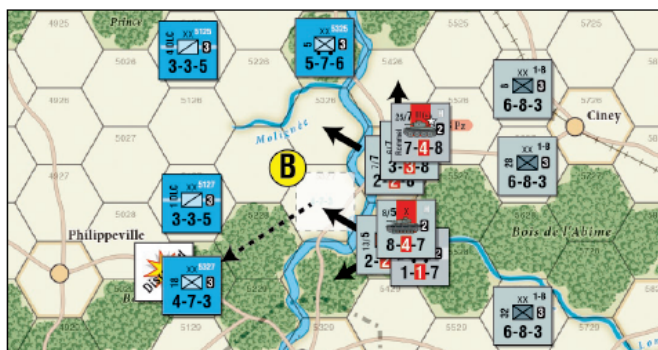


第3DLMは2ヘクス退却し、ドイツ軍ユニットは2ヘクス戦闘後前進する。

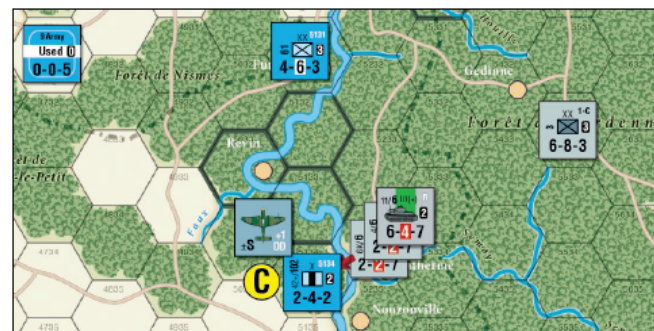


**戦闘B:** ホート軍団の両装甲師団は、ディナン [Dinant] 近郊でムーズ川の渡河を試みます。全てのドイツ軍ユニットは半減で大河川を越えて攻撃し、全ての攻撃ユニットが大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているためフランス軍ユニットは2倍になります。戦闘比は13対14（1対2）です。エリート諸兵科統合が1コラム・シフトを

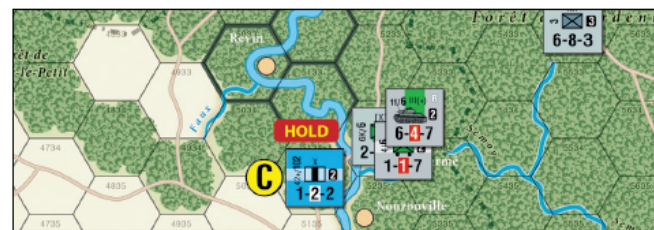
提供し、1つの航空ユニットが別のシフトを提供します。いまや戦闘比は2対1です。連合軍プレイヤーは、戦闘比を1対1に戻すため、第9軍HQ（ヘクス4731）の1コラム・シフトを使用することに決めます。サイの目は2＝A1です。ドイツ軍プレイヤーは、ロンメル の振り直しを使用することに決め、再びサイを振って4＝A1/DR2を獲得します。連合軍プレイヤーは、断固とした防御表の平地コラムを使用して断固とした防御を行うことに決め、2つのサイコロを振ります。サイの目は7＝失敗です。フランス軍師団は混乱状態となって2ヘクス退却し、ドイツ軍ユニットは前進できます。大河川ヘクスサイドを越えて前進するユニットは、渡河後に停止しなければなりません。



ユニットは、分割していずれかの方向へ前進でき、防御側がカラにしたヘクスへ進入する必要はない。

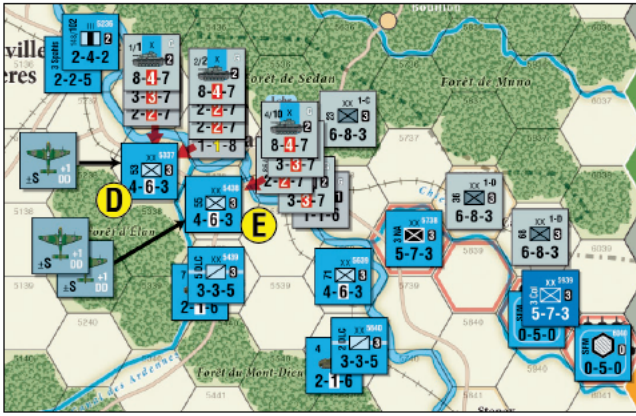


**戦闘C:** 第6装甲師団は、2-4-2要塞歩兵ユニットを攻撃します。河川のために装甲師団は半減し、フランス軍ユニットは2倍になります。戦闘比は5対8＝1対2です。ドイツ軍プレイヤーは、エリート諸兵科統合について1シフトを獲得し、2対1に持ってくるために1航空ユニットを使用します。4のサイの目＝DR2の結果です。連合軍プレイヤーは断固とした防御を行うことを選択し、断固とした防御表の林コラムを使用します。サイの目は10＝1/1 保持で、退却と前進はキャンセルされますが、要塞ユニットと1つのドイツ軍ユニットがステップを損失します。



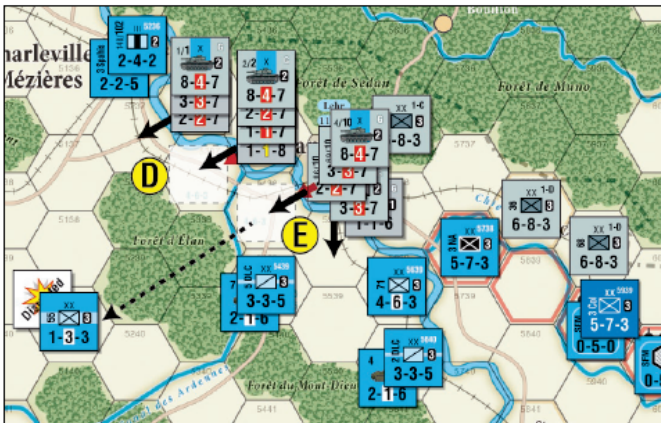
ステップ損失が適用された後の状況。





**戦闘 D:** ドイツ軍プレイヤーは、第1と第2装甲師団にプラスして Lehr 捜索大隊を使用して、フランス軍第 53 師団を攻撃します。ドイツ軍ユニットは半減し、フランス軍師団は2倍になります。戦闘比は 14 対 12 で、TQ についての2シフト（エリート諸兵科統合と全防御ユニットが劣悪 TQ）、航空支援についての1シフトを持ちます。合計で3コラム・シフトです。最終戦闘比は4対1です。4のサイの目=A1/D1 です。両陣営は1ステップを失い、防御側は2ヘクス退却するか又は断固とした防御のどちらかを行わなければなりません。連合軍プレイヤーは、断固とした防御を行うことに決め、5を振って-1 DRM のため4に減少します（先導ユニットが劣悪 TQ ユニット）。結果はユニットが別のステップ損失で除去されます。ドイツ軍プレイヤーは A1/D1 結果のため1ステップを失い戦闘後前進できますが、大河川ヘクスサイドを越えた後に停止しなければなりません。

**戦闘 E:** 第10 装甲師団、グロースドイッチュラント連隊、第11 機関銃大隊が、第 55 師団を攻撃します。ドイツ軍ユニットは半減し、フランス軍ユニットは2倍になります。戦闘比は 10 対 12 で、TQ のために2シフトし（エリート諸兵科統合と全防御ユニットが劣悪 TQ）、航空支援のために2シフトします。連合軍プレイヤーは、1コラム・シフトのために第2軍 HQ（ヘクス 5142）を使用します。最終戦闘比は、3対1です。6のサイの目=D1 です。連合軍ユニットは1ステップを失い、3ヘクス退却するか又は断固とした防御のどちらかを行わなければなりません。連合軍プレイヤーは、単に退却することに決めます。ドイツ軍プレイヤーは戦闘後前進できますが、大河川ヘクスサイドを越えた後に停止しなければなりません。

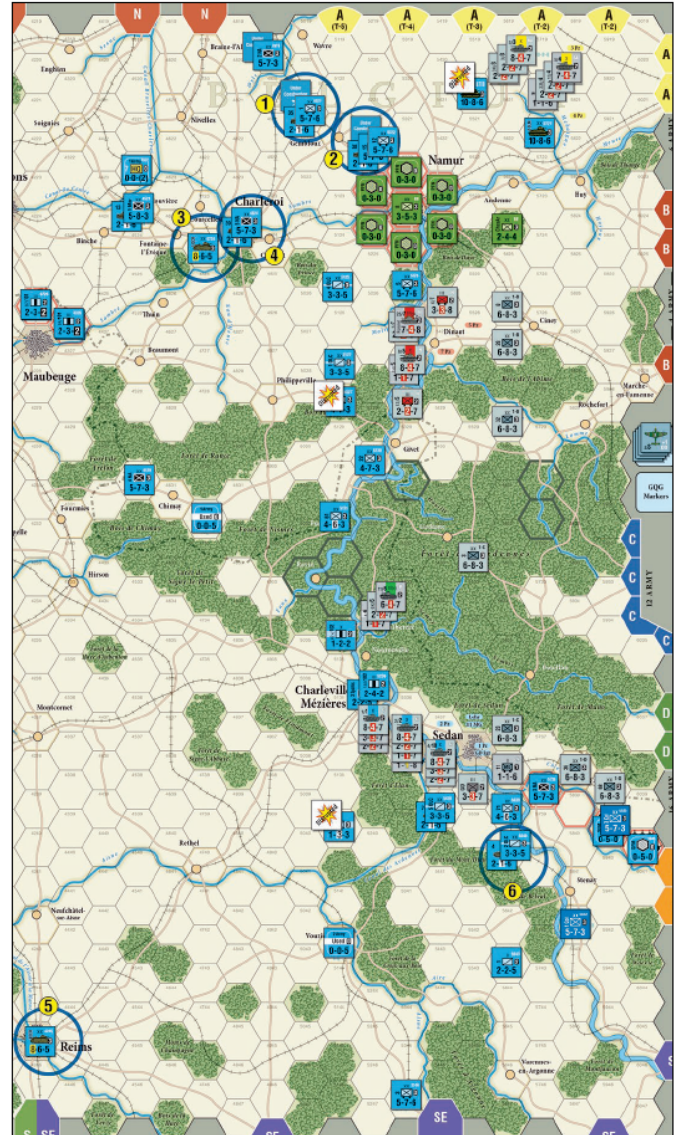


退却と戦闘後前進後の状況。ドイツ軍プレイヤーは、ステップ損失のため D の第2装甲師団内のユニットの1つを減少させることに決めます。

**回復フェイズ [RECOVERY PHASE]:** 混乱状態のドイツ軍ユニットがないため、回復フェイズは飛ばされます。

**補給フェイズ [SUPPLY PHASE]:** 全てのドイツ軍ユニットは、道路まで5ヘクス、次いで道路に沿って友軍登場ヘクスまで容易にたどることができます。全ドイツ軍ユニットが補給下です。

**GQG フェイズ [GQG PHASE]:** 最後のフェイズは、GQG フェイズです。ドイツ軍プレイヤーは、配置するための GQG マーカーを6枚持ちます。ドイツ軍プレイヤーは、いくつかの非混乱状態のフランス軍 DCR 師団に加えて、対応を遅らせたい他のいくつかのスタックを目標にします（下図2枚を参照してください）。次に、ドイツ軍プレイヤーは2つのサイコロを振り=3と5です。#3と#5の GQG マーカーを取り取り、GQG マーカー保持ボックス内に戻します。



6枚の GQG マーカーの目標ヘクスは、青いサークルです。

これでドイツ軍プレイヤー・ターンと拡張されたプレイの例は終了します。ここで、連合軍プレイヤー・ターンが開始され、やることはたくさんあります。その対応方法は、どのスタックに GQG マーカーが置かれたかに大きくかかっています。



## 初版のノート [1ST EDITION NOTES]

「我々はいつでも土地を回復できるが、決して時間を失ってはならない。」

—陸軍元帥 グラーフ・フォン・グナイゼナウ

## 大鎌の一閃シナリオ [Sickle Cut Scenario]

**何故？ [Why?]** このゲームの発端は、特にカール・ハインツ・フリーザー [Karl-Heinz Frieser] の著作 *The Blitzkrieg Legend* (邦題「電撃戦という幻」中央公論社刊) にあります。この書物は、私にフランス戦役がいかに興味深いものであったか目を見開かせてくれました。認識されたことは、ムーズ川の渡河がいかに不確かで、グデーリアンの海岸への突進がリスクだったかということです。これらのリスクは1940年戦役の重要な要素で、ここに注目したゲームはこれまでありませんでした。

書物について触れておくと、Alistair Horne の *To Lose a Battle* と Len Deighton の *Blitzkrieg* (邦題「電撃戦」早川書房刊) の二冊も高く推奨でき、上記の一冊は戦役について学ぶための最良の方法です。

**ゲーム・スケール [Game scale]** : ゲームは当初マップ1枚のみを持ち、容易にプレイできるものでした。22×34のマップ・シートに適合させようとテストした後、ヘクス毎に4kmのマップ・スケールに決定しました。大部分のユニットは師団で、各ターンは1日をあらわすことになりました。オランダと南フランスはそぞろとさなければなりません。

**デザインの焦点 [Focus to the Design]** : ゲームは、ドイツ軍のムーズ川への攻勢第4日目から開始します。アルデンヌと最初の三日間を落とすことで、連合軍プレイヤーにディール・ラインへ部隊を突進させ、3ターンについて他のドイツ軍ユニットがアルデンヌを通過するのを黙って見ているように強制するルールを書く、大きな問題を解決しました。北方のBEFとフランス第7軍戦区を落とすことで、これらに現在位置に留まり、南部で何が起きても対処しないよう強制するルールが必要になる問題を解決しました。

**戦闘序列 [The Order of Battle]** : デザインのもう一つの目標は、偏見がない方法で部隊を表示することでした。今日、私たちはドイツ軍の装甲師団が活躍したことを知っていますが、当時どちらの陣営にもそれを期待した者はいませんでした。ヒトラーとルントシュテットは、フランス軍の反撃を極度に恐れており、デザインの一部に組み込まなければなりません。私はドイツ軍プレイヤーが連合軍部隊の脅威を感じないほど装甲師団を過度に強力にすることを避けようと試みました。

**ムーズ川の戦い [The Battle at the Meuse]** : フランス軍は、ドイツ軍が砲兵と支援ユニットを持ってくるために3～8日間ムーズ川で停止することに期待しました。即座の攻撃は奇襲となり、ドイツ軍にとって大きなリスクでした。これがターン1にムーズ川を越える攻撃の多くが低戦闘比の攻撃になる理由です。それらのいくつかがうまく機能しないことも覚悟してください。ただし、少なくともセダン [Sedan] 一か所では、必ず渡河できるようにしてください。セダンでの6対1の戦闘比は渡河を保証し、6対1未満の攻撃はリスクが大きすぎます。

**ドイツ軍の増援 [German Reinforcements]** : 装甲師団の背後にどれだけのドイツ軍歩兵師団が従ったのか発見することは、興味深いことでした。これらの全ての機動や行軍ルートを描いた幕僚は、勝利の中で戦車組織の司令官たちと同等の名誉に値します。アルデンヌの住民は、おそらくこの週に1日24時間ノンストップで彼らの町を通過するドイツ軍歩兵の行軍縦列を見たことでしょう。

**突破フェイズなし [No Exploitation Phase]** : もしも各ターンが1日を越えてあらわしていたら、突破フェイズを持つことにしたかも知れませんが、1日のターンではそのようなフェイズを持たない方がより現実的になると考えました。ドイツ軍の突破は、フランス軍の戦線が薄く伸ばされて崩壊したことによって生じました。歴史的な突破はターン3に起きましたが、経験豊かなドイツ軍プレイヤーでない限り、未経験の連合軍プレイヤーに対する闘いは、このゲームで数ターン余計にかかるかも知れません。それにもかかわらず、突破の遅れは、側面を防護するためにより多くのドイツ軍歩兵を持つことになるため、海岸に到達することができます。

**戦車部隊 [Tank Forces]** : 連合軍は、ドイツ軍よりも多くの(しかも優秀な)戦車を持っていました。これを反映するため、私は旧式なFT17から構成された部隊を除き、全てのフランス軍独立戦車大隊を含めました。ドイツ軍戦車の大部分は、価値が低いI号戦車とII号戦車でした。装甲旅団の高い戦力は、第9旅団を除く各旅団が4個戦車大隊を持っていたからです。1941年には、2個大隊となります。

**連合軍の対応 [Allied Reaction]** : 史実における連合軍の対応は、極端にゆっくりしたもので、これこそ私がGQG マーカーを含めた理由です。ただし、これらのマーカーを持っても、典型的な連合軍プレイヤー(一度でもこのゲームをプレイした後に)は、史実の司令官が行ったよりも優れた対応をしましょう。それで良いのです。私は連合軍プレイヤーがドイツ軍プレイヤーを恐怖に陥れる機会を持つことを望みます。2又は3個のDLMsと/又はDCRsの集団は、非常に強力な部隊となり得ます。

**5つのHQsと5つの航空ユニット [5HQs and 5Air Units]** : このゲームでは、私は2つの敵対している陣営が対等であることを欲しました。もしもドイツ軍プレイヤーが5つの航空ユニットを持つのであれば、連合軍プレイヤーも潜在的に5シフトを持つという具合です。連合軍はほぼドイツ陸軍の2倍の砲兵を持っていたので、HQsにシフトを置くことに決めました。これらは固定された戦闘には非常に有用ですが、流動的な戦闘ではそうはいきません。

**登場ヘクス [The Entry Hexes]** : フランス軍最高司令部は、ドイツ軍が海岸を目指していることを5月18日(ターン6)になるまで気づきませんでした。このときまで、彼らはパリ(S登場ヘクス)とマジノ線(SEとE登場ヘクス)後背の防衛を心配していました。これらの登場ヘクスのVP値は、連合軍プレイヤーがこれらの重要地域を防護することを保証します。ドイツ軍プレイヤーは、登場ヘクスを十分に確保する限り、海岸に到達しなくてもゲームに勝利することができます。

**列車は遅い [The Trains are Slow]** : そう、15ヘクスは十分ではありませんが、これは戦線遥か後方の戦略鉄道移動ではなく戦闘地域内の鉄道移動なのです。控え目な移動率は、列車や鉄道へのルフトヴァッフェの効果を反映し、加えて戦場の霧による遅延を考慮しています。

## プレイのヒント [Hints on Play]

**ドイツ軍プレイヤー [GERMAN PLAYER]** : もしも初期のムーズ川渡河のいくつかに失敗しても、失望しないでください。ディール・ラインへの第6軍の強襲とホートの装甲軍団は陽動に過ぎません。セダンにおけるグデーリアンの渡河がゲームの勝敗を決する場所です。いったん渡河したら、フランス軍の戦線がはじけるまで伸ばすよう展張を維持します。ターン4又は5あたりで、連合軍の戦線が薄くなり、このときに自動的DSを獲得できるヘクスを見つけて突破するのです。



**連合軍プレイヤー [ALLIED PLAYER]** : あなたは北部に多数のユニットを持ち、おそらく南部に送る余裕があります。可能であれば反撃も勧めることになります。装甲師団を混乱状態にすることは、1ターン活動外に置くことになります。

### ダイナモ・シナリオ [Dynamo Scenario]

ダイナモ・シナリオは、Consim Folder の提言から用意されました。その発言をはっきりと覚えていませんが、この紳士はマップ上でフランスのより広い範囲を考察することで、大鎌の一閃シナリオの背景をより理解する助けになると考えました。しかも、もう一枚余分にマップを加えたら、ダンケルクまでの退却作戦を含めることができます。なるほど彼は正しく、私はダンケルク作戦における部隊の位置を調べることを望み、ゲーム・システムが電撃戦と同様に包囲網を砕く戦闘に機能するかどうか調べることをより強く望みました。それは成されました。

**時間枠 [Time Frame]** : ゲームは5月24日に開始され、これはイギリス軍最高司令部がフランスでの戦闘を放棄してダンケルクを目指すことが最良であると決定した日です。ゲームは6月4日に終了します。海上撤収の最終日です。

**マップ [The Map]** : ダンケルクの戦いのために、ベルギー東部やオランダの一部を含めるのが不要であることは知っていますが、とにかく大鎌の一閃戦役により詳細な背景を提供するために含めました。これは、戦役初期の数日間に、イギリス軍 BEF とフランス第7軍が作戦した地域で、彼らは決戦場と考えていました。マップのこの地域を使用することを望めば望むほど、全てが機能しないことに気づきました。イギリス軍とフランス軍部隊が北上して戻ってくるように、「これをしなければならない」ルールだらけになるからです。私は学習したい方のために、5月13日のユニット位置で開始するイメージを含めました（そして追加ユニットを必要とします）。

**注釈** : Mark Merritt とそのチームは統合されたゲームを提案し、そのシナリオは第2版に含まれています。

**停止！ マーカー [The Halt! Markers]** : ドイツ軍プレイヤーは、停止命令が豊富でない各ターン中に2個までの装甲師団を移動させたいところですが、連合軍プレイヤーに装甲師団の側面への脅威を感じさせることが非常に重要です。史実では、連合軍は装甲師団が停止したままでいつ攻撃することになるのか知りませんでした。

**0-0-3 残余 [0-0-3 Remnants]** : イギリス軍は海上撤収で全ての装備を放棄し、ゼロ戦力の残余はこれを反映します。これらは、重要な各ユニットの脱出を行う手助けでもあります。

### プレイのヒント [Hints on Play] :

**連合軍プレイヤー [ALLIED PLAYER]** : 最初のターンに、あなたは強力な防御線で落ち着いて楽しむことができますが、ターン2までに退却を開始しなければ、海岸までたどり着くことができません。ターン4に装甲師団群が目覚めたとき、恐ろしいことになります。装甲師団は迅速に撤退するので、見た目ほど状況が悪くないことに注意してください。

**ドイツ軍プレイヤー [GERMAN PLAYER]** : 最初の3ターンについては、ベルギー軍とイギリス軍戦線間のつなぎ目にあるベルギー軍に対して前進を試みてください。サント・メール [St-Omer] で運河を越えて、橋頭堡の拡大を試みてください。ただし、イギリス軍の反撃にはご用心あれ。

## 第2版のノート [2ND EDITION NOTES]

この第2版の最終目的は、大鎌の一閃シナリオのバランス問題を修正し（ドイツ軍プレイヤーが勝利するのは非常に困難だった）、ゲームのメカニックをいくらか更新することでシリーズの最近のゲームに合わせることでした。*Stalingrad '42*以降の私のゲームをプレイしたプレイヤー諸氏は、このゲームを学習するのに何ら問題はないでしょう。

以下は、行った変更のリストといくらかの解説です。

### 内容物 [COMPONENTS]

- 11 個の新ユニットが含まれたことに加え、多数のユニットがその数値を変更しました。
- 新たな CRT
- 両マップに数本の道路が加えられました。
- 断固とした防御表を大幅に変更しました。
- 交戦離脱表を変更しました。

### ルール [RULES]

#### ZOC ボンド [ZOC BONDS]

- ゲーム内には、弱体な1戦力ユニットがかなりの数あるので、いまやZOC ボンドを形成するために2戦力ポイントが要求されます。このルールは、フランス軍の偵察ユニット並びにやはり1SPのみを持つ2-1-6 フランス軍戦車大隊に良く機能します。
- 良好統制のユニットのみがZOC ボンドを形成できます。混乱状態のユニットは、それでもZOC を持ちます。
- ZOC ボンドはもはや都市ヘクスを通過できず、又は2つの大河川ヘクスサイドを越えられません。このルールは *Holland '44* で導入され、このマップでもうまく機能します。
- ユニットは、友軍マップ端とのみZOC ヘクスサイド・ボンドを形成できます。友軍マップ端は、いまや明確化されています。

**7.3 拡張移動 [Extended Movement]** : 拡張移動を使用している機械化ユニットのMAは4MPsまで増加させ、騎兵の拡張移動は3MPs、その他の非機械化ユニットは2MPsに留まります。これらの数値は、その最大戦闘後前進許容力と同じです。このルールは、大鎌の一閃シナリオのバランスとより正確性を高める上で大いに役立ちます。

**7.4 2ヘクスの戦術移動 [The 2-hex Tactical Movement]** ルールが含まれました。ゲームをシンプルに保つため、これは旧版では除外されましたが、易しいルールなので含めました。

**7.5 大河川の渡河 [Crossing Major Rivers]** : MP コストを変更する代わりに、ユニットは非橋梁大河川を越えるために隣接して開始しなければなりません。旧ルールは甘すぎたため、ユニットは迅速に大河川を飛び越しました。この変更により、ムーズ川の橋梁ルールを削除しました。

**7.5.4 舟橋 [Pontoon Bridge]** ルールは、*Stalingrad '42* から加えました。

**7.6.1 列車移動を使用しているユニットは、一緒にスタックできません。**

**8.4 最大の攻撃と防御戦力 [Maximum Attack and Defense Strengths]** : このルールは、*Stalingrad '42* からのものです。プレイヤー諸氏は、攻撃で稀に40戦力ポイントを獲得しますが、ルールは馬鹿げた数のユニットで単一ヘクスを攻撃することを避けるためにあります。

**8.5 連合軍の連携 [Allied Cooperation]** ルールは、異なる国籍のユニットにHQsを使用することを禁じるために明確化しました。

**9.1 半減 [Halving]** : 非常に多数の1 SP ユニットのがあるため、これまでの半減ルールを調整しなければなりません。いまや、半減する前に全ての1 SP ユニットの合計します。

**9.3 航空支援 [Air Support]** : いまや、攻撃シフトと同様、防御のために使用できます。

**9.4 連合軍 HQ の支援 [Allied HQ Support]** : いまや連合軍プレイヤーは、攻撃又は防御しているときにシフトを提供するため自軍 HQs を使用できます。旧ルールでは、これらは攻撃することのみが認められたので、価値がありませんでした。

**9.5 TQ シフト [TQ Shifts]** : エリート・シフトを獲得するためには、いまやエリート戦車とエリート歩兵ユニットが要求されます。旧ルールでは、このシフトを獲得するのがあまりにも容易だったので、プレイヤー諸氏は自軍エリート・ユニットをばら撒きました。

**10.1 CRT の結果 [CRT Results]** : DS の結果は、全ユニットが1 ステップ損失を受けるから、私の他の全てのゲームと同じように1 ユニットの1 ステップ損失を受けるに変更しました。D1 は、3 ヘクスの前進を認めます。DR4 は、3 ヘクスのみの戦闘後前進を認めます。DR4 の3 ヘクスへの前進の降格は、前進4の結果の数を減少させるためでした。これを獲得するのがあまりにも容易だったので、連合軍プレイヤーにとって厳し過ぎる感じました。

**13.2 混乱状態 [Disrupted]** のユニットは、もしも敵ユニットに隣接してもはや退却する必要はありません。混乱状態のユニットに退却を強制することは、ゲームを複雑にするだけで何も加えません。プレイヤー諸氏が決めることです。

**13.3 潰走 [Full Retreat]** : 潰走ユニットは、EZOC を退出するために+2を消費する必要がありません。このルールは、*Stalingrad '42* で導入されました。

**14.1 戦闘後前進 [Advance After Combat]** : 攻撃しているユニットと共にスタックしているものの、攻撃戦力を提供しなかったユニットは、ここでこれらのユニットと共に前進できます。*Salerno '43* で最初に導入されました。

**15.0 蹂躞のルール [The Overrun rule]** は、他のゲームで使用された標準的な突破戦闘ルールに置き換えました。主な相違は、突破戦闘を使用しているユニットがその攻撃で1又は2コラムCRTシフトを被ることです。これは、強力なスタックが1ターンに達成できることを引き下げるために行われました。1ゲーム・ターンは僅か1日間をあらわし、1個装甲師団が大規模な戦いを行って16マイル前進し、同じ日に別の大規模な戦いを認めるのは理不尽です。各ターンが5〜7日間をあらわす *Stalingrad '42* のようなゲームではオーケーですが、1日ターンではそうではありません。突破戦闘のルールは、強力なユニット/スタックが弱体ユニットを脇に追いやれることを意味します。

CRT シフトの罰則があるとはいえ、突破戦闘のルールは大鎌の一閃シナリオでドイツ軍プレイヤーを大いに助けます。旧版では、蹂躞表はあまりにも限定的でした。

**18.3 補給線 [Line of Supply]** のルールは、僅かに変更しました。道路まで5ヘクスで、次いで道路に沿って無制限な距離です。これは、他のゲームの補給線機能に一致する方法です。

**19.2.5 戦略鉄道移動 [Strategic Rail Movement]** は、限定された鉄道移動をマップ上のどこかの代わりに隣接したゾーンに変更しました。

**20.3 集団の交戦離脱 [Group Disengagements]** がいまや認められます。これは、シリーズの以前のゲームで導入されました。

**20.5 予備ルール [Reserve rule]** は、削除されました。

—Mark Simonitch

## 戦闘序列ノート [ORDER OF BATTLE NOTES]

Lahr II G 1-1-8	MG II 4-B 1-1-6	MG II 2-A 1-1-6	MG II 3-B 1-1-6
MG II 1-A 1-1-6	MG II G 1-1-6	MG II 7-A 2-1-7	LAR X N 1-2-8

**第2版の新ユニットと削除 [New Units and Deletions in the Second Edition]** : 7つのドイツ軍大隊がゲームに追加されました。ゲームの期間中はマップ上にいなかった2個のドイツ軍師団は取り

去られました。未登場だった他の全イギリス軍偵察ユニットは第1〜第4歩兵師団に付属しており、これらの師団が他よりも防御で1ポイント強力である理由です。フランス軍の第27山岳師団と第34BCC (Bataillon de Chars de Combat [戦車大隊]) は、マップ上にいなかったのが省かれました。これらは、マルヌ川の予備に拘置されていました。フランス軍の第6と第32BCCは、時代遅れのFT17戦車を装備していたので省かれました。第4植民地と第6北アフリカ師団、第23BCCを獲得しました。

5/4 X 6A 7-4-7	25/7 H 7-4-8	11/6 R 6-4-7	10/8 3-C 7-4-7
-------------------	-----------------	-----------------	-------------------

**修正 [Modifications]** : 装甲ユニットの4つは、その攻撃戦力が下方修正されました。新たなデータを元にしたの

ではなく、1940年の異なるドイツ軍戦車の戦闘値を判定するための異なった公式を基準にしています。

1/1 G 3-3-7	10/9 8-A 3-3-7	69/10 G 3-3-7	1 Geb XX 2-C 6-7-3
----------------	-------------------	------------------	-----------------------

第1装甲師団の第1 Shützen 連隊は、戦力の増加と機械化歩兵ユニット・タイプを正当化する

7個の半装軌式化中隊を持ちます (各1個の他の師団に対して)。第10 Shützen 連隊/第9装甲と第69 Shützen 連隊/10装甲は、詳細なTOEの計算後に1戦力ポイントだけ増加させました。一日に平均20マイルを超える行軍を認めることは非現実的なので、ドイツ軍第1山岳師団とフランス軍第3DLIのMAは減少させました。

12L N 1-1-8	23 XX N 2-4-3	46 XX W 2-3-3	20G X N 2-2-3	Dy X 1514 3-4-6	121 102 X 5134 2-4-2
----------------	------------------	------------------	------------------	--------------------	-------------------------

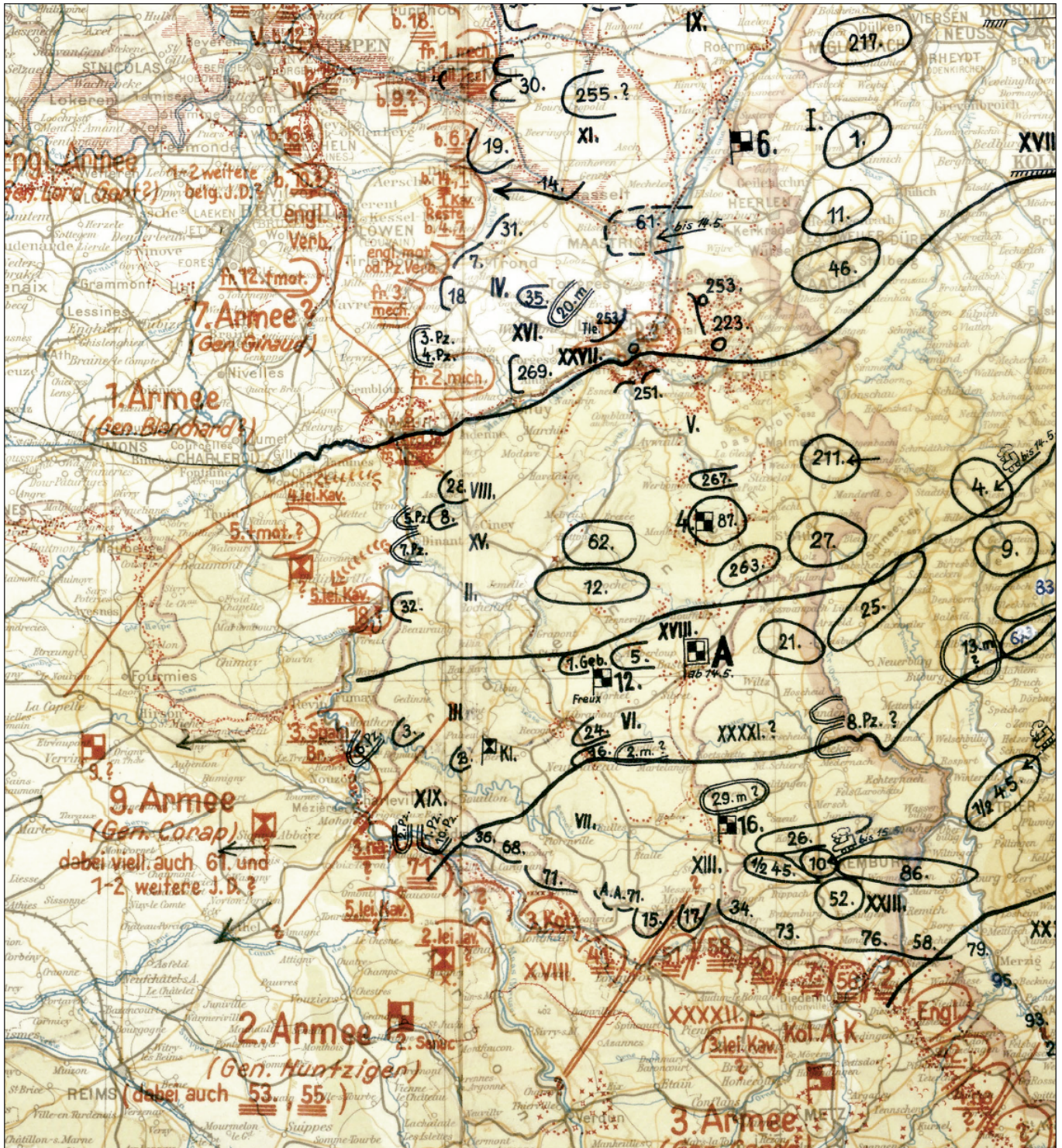
**連合軍ユニットへの修正 [Modifications to Allied Units]** : 第12 Lancersの防御戦力は、他の偵察大隊と適合させるために1へ減少させました。イギリス軍第23歩兵師団は2個旅団のみを持っていたため (特に機関銃やオートバイ大隊の代償として)、やや弱体化しています。イギリス軍第46歩兵師団の9個大隊中の6個のみがブルターニュから戦いを行ったため、師団は脆弱でした。イギリス第20近衛旅団は2個大隊のみを持つため、弱体でした。イギリス軍第30歩兵旅団は、2個自動車化大隊と第1機甲師団からの第3RTR (27両の巡航戦車と21両の軽戦車) に加えて1個歩兵大隊と1個オートバイ大隊を持っていたので強化されました。フランス軍42/102カウンターは、第42と第52植民地機関銃半個旅団をあらわすため、42+と改名されました。148/102カウンターは、第148/102カウンターが42+と同じ戦力なので、第148要塞歩兵連隊は師団の大部分によって支援されました。

—Fred Thomas



## 戦況マップ [SITUATION MAPS]

以下の頁の戦況マップは、歴史的な興味のためにのみ提供されます。

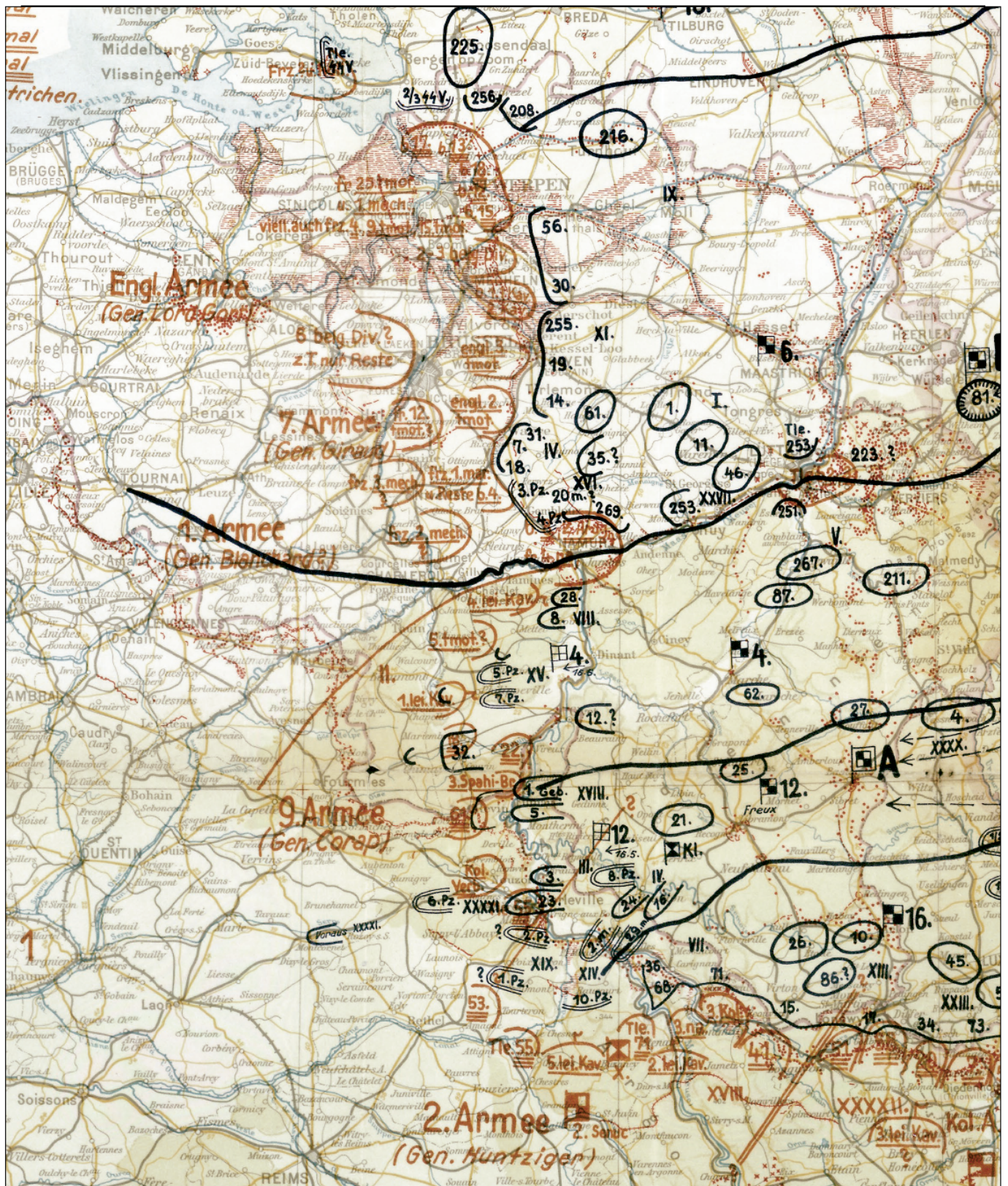


## 5月13日のドイツ軍西方マップ (大鎌の一閃、ターン1)

ドイツ軍は、すでにムーズ川に到達している。イメージは、この日の夕方又は終りのユニットの位置を表示している。ドイツ軍のマ

ップは、明らかになっている連合軍ユニットのみが示され、その位置は正確ではない。ドイツ軍ユニット上の全てのクエスチョン・マークは、やはり位置が不明確であることに注意。





5月13日のドイツ軍西方マップ（大鎌の一閃、ターン3）

第10装甲がストンメ [Stonne] で南側面を確保する間、第1と第2装甲が西方に進んでいることに注意。第6装甲はすでに突破して、

モンコルネー [Montcornet] に向かって前進している。第5と第7装甲は、フィリップヴィルにある。ナミュール [Namur] の北では、第6軍がジャンブルー [Gembloux] 渓谷でディール・ラインを叩いている。





#### 5月16日のフランス陸軍マップ (大鎌の一閃、ターン4)

フランス政府は、ドイツ軍がパリに移動して屈辱的な脱出を強いられることを恐れた。この日チャーチルはパリに飛び、フランス軍

に全く予備がないことを知った。モンコルネー [Montcornet] 西の破れた戦線とドイツ軍が北部でどのようにディール・ラインを通過したかに注意。フランス第9軍は、分裂の兆しが見てとれる。





5月18日のドイツ軍西方マップ (大鎌の一閃、ターン6)

この時点で、連合軍の戦線は南部の継ぎ目を除いて崩壊した。グデーリアンとホートの装甲師団群は、サン・カンタン [St-Quentin] で

最後の河川/運河ラインを越え、そこから海岸までもはや河川の障害はない。ロンメル第7装甲はアラス [Arras] に前進し、第3と第4装甲は南に移動していることに注意。





### 5月24日のドイツ軍西方マップ (ダイナモ、ターン1)

ドイツ軍は海岸に到達しており、南方又は北方からのフランス軍の反撃は具体化されていない。ベルギー軍は自国の首都を失い、降伏しようとしている。この日、イギリス軍はダンケルク [Dunkirk] へ向かうことを決定した。マップの状況を見ると、遅きに失した感がある。ただし、包囲網内の大量のイギリス軍とフランス軍師団は良好な状態にあり、装甲師団群は消耗している。その上、最も幸運

なことに、ヒトラーは6月5日に到来する「赤の場合」のために装甲師団群が休養できるよう、包囲網内の掃討をB軍集団の歩兵師団に任すことに決めた。アミアン [Amiens] 南西のドイツ軍戦線は弱体だが、実際には少数のフランス軍捜索大隊を除きこれらに対抗する戦力がないことに注意。アルデンヌを通過して行軍したドイツ軍歩兵師団が今や南方戦線に配置されていることにも注意。







## FRANCE '40 統合ゲーム [FRANCE '40 COMBINED GAME]

- ・ゲームの長さ [Game Length] : 23 ターン。5月13日に開始して、6月4日の終了フェイズに終了します。
- ・第1プレイヤー [First Player] : ドイツ軍
- ・マップ [Maps] : 両マップを使用します。ダイナモ・マップは、大鎌の一閃マップの北部部分が約10ヘクス重なります。
- ・ドイツ軍の補給源 [German Supply Sources] : ダイナモ・マップ上の登場ヘクス P、Q、R、T、U 並びに大鎌の一閃上の A〜D。
- ・連合軍の補給源 [Allied Supply Sources] : 登場ヘクス W、S、SE、E、いずれかの連合軍支配下港湾、3つの友軍支配下都市ヘクス (18.2)。ベルギー軍ユニット (のみ) は、もしも友軍支配下であれば、ブリュージュ [Brugge] (3210)、ヘント [Ghent] (3913)、アントワープ [Antwerp] (4810)、ナミュール [Namur] (5323)、ブリュッセル [Bruxelles]。3つのオランダ軍ユニットは、ネーデルランド内のいずれかの都市/町ヘクスへ補給をたどります。

## 特別ルール [Special Rules]

全ての特別ルールは、下記で修正されるごとく、両ゲームから適用します。

1. II/1 FJ 大隊 [The II/1 Battalion] : このユニットは、連合軍ユニットによって攻撃されない限り移動できません。



2. ドイツ軍の航空ユニット [German Air Units] : ドイツ軍プレイヤーは、6つの航空ユニットで開始します。追加の航空ユニットがカウンター・シート上に提供されます (CG=統合ゲーム [Combined Game])。

ターン5に、1つの航空ユニットが取り去られます。ターン10に別の航空ユニットが取り去られます。ダイナモのターン1に別の航空ユニットが取り去られます。これは、ドイツ軍の損失、基地変更、疲労をあらわします。

3. BEF HQ : イギリス軍の戦闘ユニットは、罰則なしで攻撃するため、BEF HQ から10ヘクス以内にいない必要があります (BEF HQ 自体は、リール [Lille] から10ヘクス以内にいない必要があります)。ある攻撃がこれらの両条件を満たせないイギリス軍ユニットを含むと、2コラム・シフト左を被ります。防御側のイギリス軍は、決してこの罰則を受け取りません。

4. 移動制限 [Movement Restrictions] : ドイツ軍の戦闘ユニットが現在33xxヘクス縦列の西にいない限り、ヘクス横列xx24を越えて南へ移動できる連合軍ユニット (ベルギー、イギリス、オランダ、フランス軍) はありません。いったんこれが発生したら、連合軍は次のターンの回復フェイズにサイを1つ振らなければなりません。修正後の6+で、連合軍はxx24ヘクス線の南へ移動できます。修正後の6が振られるまで、各ターンにサイを振り続けます。サイ振りの二番目のターンに+1 DRM を受取り、三番目のターンに+2等です。このラインの南にいるフランス軍ユニットは影響を受けず、望むように移動できます。

複数のドイツ軍師団 (もしも機械化師団をカウントしていると全構成ユニット) が47xxヘクス縦列の西でその移動を終了するまで、追加の移動制限があります。:

- ・これらのユニットは、移動できません。: フランス軍の SFL、SFF、60 ID、68 ID (全3個連隊) とイギリス軍 LOC 部隊 (12 ID、23 ID)。
- ・BEF HQ は、このルールによって制限されません。
- ・ヘクス横列xx24の北にいる他の全てのイギリス軍とフランス軍のユニット (フランス軍4 ID と5 NA を含みますが1DCRは除きます) は、アントワープ要塞化建造物〜ディール・ライン要塞化建造物〜ナミュール要塞化建造物を占めるため、東へ移動しなければなりません。これらは、ラインの東又はその西の3ヘクスまでをやはり防御できます。ユニットは、定義されたゾーンに到達するまで、各ターンに東方に向かって、少なくとも潜在的な移動の半分を移動しなければなりません。

5. ベルギー軍の降伏 [Belgian Surrender] : これは、大鎌の一閃に成功した後にのみ発生できます。大鎌の一閃に失敗したら、ベルギーは降伏しません。ベルギー軍の降伏については、大鎌の一閃成功後の最初のターンに開始して、連合軍プレイヤー・ターンの開始時に連合軍が単一のサイを振ります。修正後の7+でベルギーは降伏します。ベルギー軍が降伏するがゲームが終了するまで、各ターンにサイ振りを続けます。撃破されたベルギー軍3個師団毎にサイの目に+1を加えます。要塞ユニットは、これにカウントしません。

6. 両停止命令の発生 [Both Halt Orders occur]。ただし、ダイナモ特別ルールの停止命令のみが、ドイツ軍に補充の能力を認めます。

7. フォン・ルントシュテットの停止命令 [Von Rundstedt's Halt Order] : ドイツ軍歩兵師団の存在にかかわらず、連合軍プレイヤーに6枚の停止! マーカーをいずれかのドイツ軍師団上に置くことを認めるため21.3.2を変更します。これは、停止! マーカーを歩兵師団上に置けることを意味します! このルールでは、ドイツ軍歩兵師団の位置は問題ではありません。

8. 大鎌の一閃の勝利条件 [Sickle Cut Victory Conditions] : 統合ゲームの大鎌の一閃部分でドイツ軍が勝利するためには、ドイツ軍はSとW 登場エリアからリール [Lille] までの全ての鉄道連結を断ち切ることに成功しなければなりません。ドイツ軍がこれに成功したら、次のターンからダイナモが開始されます。そのターンにダイナモ開始マーカーを置きます。これは、ターン11の終了か、又は連合軍が勝利してゲームが終了するまでに発生しなければなりません。もしもダイナモが開始されたら、統合ゲーム・ルール12のダイナモの勝利条件がゲームの勝利を判定します。

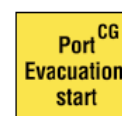


9. 大鎌の一閃からダイナモへ [From Sickle Cut to Dynamo] : もしもドイツ軍が大鎌の一閃で勝利したら、プレイはダイナモ・シナリオに進みます。統合ゲーム・ルールに反しない限り、全てのダイナモ・シナリオ・ルールが有効になります。連合軍の海上撤収の開始時期は、サイ振りによって判定されることになります。ダイナモの最初のターンに、連合軍プレイヤーは単一の六面体サイを振ります。単一の港湾と/又は海岸からの海上撤収は、ダイナモ・シナリオ開始後のターン数に従います。これは、この最も絶望的な企ての兵站を準備するためにイギリス軍がかかる時間をあらわします。

1 : 5ターン。2~3 : 6ターン。4~6 : 7ターン。  
・ダイナモ開始マーカー後のターン数を示す、港湾海上撤収開始マーカーを置きます。

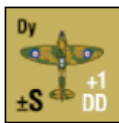
史実では、鉄道連結は5月20日に切断され、ダイナモは5月21日、港湾海上撤収は5月27日に開始され、2又は3の目が振られたことを意味します。

- ・第1、第2、第10装甲師団の制限を無視します。移動不可 [May Not Move] マーカーは使用されません。
- ・停止! [Halt!] マーカーは、鉄道連結が切断された3ターン後と続くターンの連合軍補給フェイズ中に配置/撤去されます。第1装甲師団の制限を無視します。
- ・全ての増援が盤上に登場するまで、大鎌の一閃シナリオに従って各ターンにドイツ軍とフランス軍の増援 (固定と無作為) の投入を続けます。ダイナモのTRT増援を無視します。
- ・連合軍HQsは、ルール17に従って機能し続けます。ルール22.7の最初のドットを無視します。
- ・鉄道移動は認められます。
- ・GQGカウンターは使用されます。#6は5月25日に撤去されます。
- ・ダイナモの最初のターンに、Woodforce がリール [Lille] 又はアーズブルック [Hazebrouck] のどちらかに出現します。
- ・イギリス軍は、大鎌の一閃開始時から0-0-3 残余を使用できます。



10. 連合軍の海上撤収港湾 [Allied Evacuation Ports] : ダイナモ・シナリオを開始するとき、連合軍プレイヤーは直ちに以下から海上撤収するための1港湾を選択します。ダンケルク [Dunkirk]、カレー

[Calais]、ブローニュ [Boulogne]。カレーとブローニュは、海上撤収海岸を持ちません。：これらは、海上撤収表上の「ダンケルク」コラムのみを使用します。



**11. RAF の航空支援 [RAF Air Support] :** ダイナモ（それが発生するときはいつでも）のターン1に開始して、2つの RAF 航空ユニットが使用可能です。ルール 22.6 を適用し、加えて防御ヘクスがフランス沿岸ヘクスから3ヘクス以内でなければなりません。例えば、2315 は範囲内ですが 2316 は外れます。

**12. 勝利条件 [Victory Conditions]** ダイナモの勝利条件は、最終勝利条件です。ドイツ軍が、大鎌の一閃で勝利したもののダイナモで敗北したら、それはドイツ軍の作戦的勝利をあらわします。フランスは打倒されますが、イギリスは実質的な数の部隊を脱出させて戦争を継続します。これは歴史的な結果です。もしもドイツ軍が両シナリオで勝利したら、イギリスは和平を請い、米国は侵攻部隊を増強するための基地としてのイギリスを持たず、戦略爆撃が発生せずにドイツが戦争に勝利していました。

**12.1 連合軍の自動的勝利 [Allied Automatic Victory] :** 連合軍プレイヤーは、15 個以上のユニットを海上撤収することで、直ちにダイナモで勝利します。少なくともユニットの 10 個はイギリス軍でなければなりません。

**12.2 ゲーム終了の勝利条件 [End Game Victory Conditions] :** もしも連合軍プレイヤーが自動的勝利で勝利しなければ、ゲームの終了時にVPs を計算します。連合軍の VP 合計が 20 以上であると、連合軍プレイヤーが勝利します。さもなければ、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。

1 VP	海上撤収した各イギリス軍ユニット（規模にかかわらず）について。
1 VP	W 登場ヘクスを通して補給下の各イギリス軍ユニット（規模にかかわらず）について。
1 VP	完全に除去された（残余を含む）各ドイツ軍歩兵師団について。
1 VP	除去された各ドイツ軍自動車化連隊規模（大隊は不可）ユニットについて。
− 1 VP	完全に除去された（残余を含む）各イギリス軍ユニット又はフランス軍 DCR 又は DLM について。

**13. フランス軍の増援プール [The French Reinforcement Pool] :** E、SE、S、W の登場ヘクスからマップへ登場するユニットのみを含みます。それ故、登場するユニットの数がターン毎に2に減少しますが、ターン9〜11 にはターン毎に3ユニットが登場できます。ゲーム開始時に 29 個のユニットがプール内に入るため、プールは5月 26 日になるまで枯渇しません。

### セットアップ [SETUP]

大鎌の一閃マップ上に全ユニットをセットアップするため、大鎌の一閃シナリオ・カードを使用し、ダイナモ・マップ上にユニットをセットアップするため下のセットアップ指示を使用します。大鎌の一閃で登場エリア A への登場がマークされたいくつかのドイツ軍ユニットが、登場エリア P〜U 又は統合ゲームではダイナモ・マップ上で開始することに注意してください。イギリス軍ユニットを増援容器内に入れないことにも注意してください。これらは全てマップ上で開始しますが、海上と鉄道によって到着する2つの増援は除きます。

ユニット	セットアップ・ヘクス	特別な指示
<b>ベルギー軍</b>		
17 ID	4708	
13 ID	4908	
18 ID	5409	
12 ID	5010	

15 ID	5211	
9 ID	5412	
11 ID	5112	
14 ID	5613	減少状態
2 ID	5114	
6 ID	5314	減少状態、混乱状態
5 ID	5115	
1 ID	5615	
2 CD	5616	
1 CD	5617	
4 ID	5316	減少状態、混乱状態
10 ID	5116	(Leuven)
16 ID	3913	(Gent)
3 ID	5220	減少状態、潰走状態
<b>オランダ軍</b>		
Marine Bn	4008	
38 IR	4506	
40 IR	3805	
<b>イギリス軍</b>		
3 ID	5116	(Leuven)
12L	5417	
1 ID、2 ID	5018	
1 T Bde	4818	
44 ID	3716	
4 ID	3219	(Roubaix)
1 LAR Bde	3120	(Lille)
25 Bde、50、42 ID	3120	(Lille) から 1 ヘクス以内
5 ID	2025	
48 ID	3025	
46 ID	ターン 4、W (鉄道) の増援	
30 Bde	ターン 10 - Calais	
20G Bde	ターン 10 - Boulogne	
<b>フランス軍</b>		
4 ID	1322	乗車状態で開始
225/68	2810	
341/68	3208	
224/68	3707	(Breskens)
Beau	5204	(Breda)
25 MD、9BCC	5206	
Lest	5606	
1 DLM	5608	
9 MD	5308	
60 ID	3909	
22 BCC	4809	
21 ID	4212	
7 <sup>th</sup> Army HQ	4413	
SFF Rgt	1918	(St-Omer)
<b>ドイツ軍のセットアップと増援</b>		
II/1 FJ	5101	
SS Verf	5904	
256 ID	6004	
56 ID	5707	
30 ID	5810	
19 ID	5713	
14 ID	5715	
31 ID	5716	
7 ID	5717	
18 ID	5818	
35 ID	ターン 1 増援、登場 U	
255 ID	ターン 2 増援、登場 T	
61 ID	ターン 2 増援、登場 U	
208、225 ID	ターン 2 増援、登場 Q	



216 ID	ターン2増援、登場 R
254 ID	ターン4増援、登場 P
217 ID	ターン4増援、登場 T
1、11、46 ID	ターン6増援、登場 U
227 ID	ターン10増援、登場 P

BCC=Bataillon de Chars de Combat (戦車大隊)、CD=騎兵師団、  
ID=歩兵師団、IR=歩兵連隊、MD=自動車化師団、T=戦車

## 統合ゲームのデザイン・ノート

### [COMBINED GAME DESIGN NOTES]

2013年にFrance '40が家に届いたときは興奮し、すぐにゲーム・テーブルに並べました。フロリダ州ジャクソンビルにある私のグループでも、主に大鎌の一閃シナリオを何度かプレイしました。しかし、私たちはいつも、マップ外の北にあるダイナモ・マップで何が起きているのか不思議に思っていました。フランス軍とイギリス軍が、これほど多くのユニットを南方の戦場へ送り出すことができれば、そこまで追い詰められていなかったに違いありません。私たちは、そこでの戦いがどれほど厳しいものであったかを把握していませんでした。

さらに議論を重ね、ルールの29頁にあるマークのスクリーン・ショットを参考に、ベルギーと北フランスでの作戦全体を描きました。私たちはユニットを持ち、それらがどこに配置されたかを(ほぼ)知っており、歴史についても十分に知っていました。

何度かプレイした後、私はベルギー・ゾーンで作戦を行ったルフトヴァッフェの一部を追加することになりました。そして、ルフトヴ





アッフェがフォール・ゲルブに投入した航空機の約半数を戦闘や損害で失ったことから、その航空戦力の削減を、時間をかけて計算しました。

私たちが解決しなければならなかった主要な問題のひとつは、BEF でした。BEF はドイツに大攻勢をかける体制にはありませんでした。BEF には、ルフトヴァッフェの航続圏外にあるノルマンディーやその他の港まで長い補給線が伸びており、補給拠点としてのルールに縛り付けられていました。ダンケルクや他のいくつかの港が海上撤収のために使われたとはいえ、これらの港は物資の受け入れや輸送のために設置されたものではありませんでした。そのようなことを行うには、ルフトヴァッフェが近すぎたのです。

もう一つの問題は、ベルギーの降伏でした。ベルギー軍はこの戦役で必死に戦いましたが、やや脆弱で、大きな損害を受けると現実と同じように崩壊しました。連合軍プレイヤーがベルギー軍に北方領土を全面的に放棄した場合、彼らはすぐにその盾を失います。このため、大鎌の一閃の単独ゲームでやって来るフランス軍とイギリス軍のユニットの多くを南下させることができないかもしれません。

この新たなシナリオは、大鎌の一閃の成否にかかっています。もしも連合軍が切り離されずに持ちこたえることができれば、歴史を変える大きなチャンスとなります。大鎌の一閃が成功すれば、連合軍は命がけの戦いになります。

私たちは、両方の停止命令を機能させました。これらはドラマの一部であり、僅かにゲームのバランスを取る傾向があります。

ドイツ軍は、成功させるための時間に追われています。彼らは第一次世界大戦のような西部戦線を望んでいませんでした。数カ月から数年にわたる長期作戦に必要な物資もなく、ソヴィエトが失敗を利用することも心配しなければなりません。これは非常に大きな賭けであり、ヒトラーは失敗を非常に懸念していました。また、ヒトラーには個人的なリスクもありました。この事業が失敗した場合、ヒトラーの「後任」を置く計画もあったからです。

私たちはまた、勝利条件を文脈の中に置く必要がありました。大鎌の一閃は成功したのか？ イエスであればダイナモに進みます。そうでなければ、ドイツは最終的には勝利できるかもしれませんが、その後のロシアやアフリカでの戦役が起きなかったかもしれません。

もしも大鎌の一閃が成功すれば、ダイナモの成否はイギリス本国の終焉を意味したかもしれません。思うに、もしも大量のイギリス軍と他の連合国部隊が捕らえられ、イギリスに海上撤収していなかったとしたら、ウィンストン・チャーチルの凋落は想像を絶するものではなかったでしょう。もしもそれが起きたら、その後のイギリス政府は戦争から外れる交渉を行い、私たちが知る第二次世界大戦は起こらなかったかもしれません。ドイツを爆撃するための空軍基地もなく、アフリカやイタリアでの戦役もありませんでした。ドイツ軍の全戦力は、むしろより孤立したソヴィエト連邦に集中したでしょう。ノルマンディーもありません。

興味深い憶測ですが、私見では、このような利害関係が、この戦役を極めて重要なものにしたのだと思います。この戦いは、極めて重要な戦役でした。文字通り、この戦いはどちらか一方の陣営が最終的に敗北することになります。このゲームは必要とされています。

楽しんでください！

## 追加の注釈 [ADDITIONAL NOTES]

1. 統合ゲームの開始時、第9装甲師団はすでに降下猟兵と連結し、マップを退出して北へ向かっていました。これらは、大鎌の一閃増援カードに従って再登場します。

2. Macforce と Tardu は、ゲームに登場しません。これらは存在しているユニットから創出されたからです。

## COMBINED GAME CREDITS

SCENARIO DESIGN: Mark Merritt

PLAY-TESTERS: John Devergaugh, Ken Giddens, Mark Merritt, Tyler Roush, Bryan Sanderson, Rob Simmons, and Martin Spetz

ADDITIONAL RESEARCH: Fred Thomas

## Bibliography

Adam, A. *Armée de Terre Française 1940*.  
<http://atf40.fr/ATF40/index.html>

Benoist-Méchin, J. (1963). *Sixty Days that Shook the West*.

Chapman, G. (1968). *Why France Fell*.

Clark, L. (2016). *Blitzkrieg: Myth, Reality, and Hitler's Lightning War—France 1940*.

Deighton, L. (1979). *Blitzkrieg: From the Rise of Hitler to the Fall of Dunkirk*.

Ellis, L.F. (1953). *The War in France and Flanders, 1939-1940*.  
<http://www.ibiblio.org/hyperwar/UN/UK/UK-NWE-Flanders/index.html>

Forczyk, R. (2017). *Case Red*.

Frieser, K.-H. (2005). *The Blitzkrieg Legend*.

Horne, A. (1969). *To Lose a Battle: France 1940*.

Jentz, T.L. (1996). *Panzertruppen Volume 1: The Complete Guide to the Creation & Combat Employment of Germany's Tank Force, 1933-42*.

Niehorster, L. *British Expeditionary Force*.  
[http://www.niehorster.org/017\\_britain/40-05\\_bef/\\_bef\\_.htm](http://www.niehorster.org/017_britain/40-05_bef/_bef_.htm)

Niehorster, L. (2007). *German World War II Organizational Series Volume 2, Parts I and II*.  
[http://www.niehorster.org/011\\_germany/books\\_gwwii/index\\_vols.htm](http://www.niehorster.org/011_germany/books_gwwii/index_vols.htm)

Rommel, E. (1953). *The Rommel Papers*.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308