

# プレイヤー補助カード

## C A P s 表

サイ の目	ジョフル	ジョフル	モルトケ	ファルケン ハイン
1	4	5	5	6
2	4	6	6	7
3	4	7	7	8
4	4	8	7	9
5	5	8	8	9
6	5	9	9	10

**注意：**

- この表は第2ゲームターンから使用すること。第1ゲームターンの各陣営のCAP数は以下のレベルに設定されている：
  - 連合軍：4（CAPs表でサイコロを振る必要無し）
  - ドイツ軍：6（CAPs表でサイコロを振る必要無し）
- ジョフルの欄は、連合軍の総撤退の宣言と実施が行われるゲームターンまで使用される。それ以降は、シナリオの残り期間中ジョフルの欄が使用される。
- モルトケの欄は、ドイツ軍の総撤退の宣言と実施が行われるゲームターンまで使用される。それ以降は、シナリオの残り期間中ファルケンハインの欄が使用される。

## 海上への退却表

D R	結果
1	T R T上の2ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと
2	T R T上の3ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと
3	T R T上の4ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと
4	T R T上の5ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと
5 & 6	除去

**D R M；**

- 1 ユニットがイギリス軍
- + 2 ユニットがフランス軍国土防衛隊
- + 3 ユニットがベルギー軍

## 連合軍強制戦闘（第1-第4ゲームターン）

- 総合記録欄に関して、各ターンの指定された強制戦闘回数。
- 戦われた各強制戦闘毎に連合軍17号計画VPの合計は1上昇する。
- 戦われなかった各強制戦闘毎に連合軍17号計画VPの合計は1減少する。
- 武運判定のサイの目の結果が3、7、または10である場合（後述参照）、影響無しとして扱い、戦闘が戦われることは可能である。
- 各防御側ドイツ軍ユニットは、戦闘ヘクスのTEMに等しい負のサイの目修整をそのサイコロを振る際に適用される（ルール9.3.5項、エラン）。
- 各強制戦闘の解決完了時に、連合軍にステップ損失が生じていない場合、ドイツ軍プレイヤーは自分の指定したユニットから連合軍ステップを1つ除去させることができる（注意：混乱状態ユニットを除去する前に、可能な限り未混乱ユニットを裏返さなければならない）（ルール9.3.5項、エラン）。

## 武運判定（F o W）表

サイ の目	イベント
2	<b>潰走：</b> 戦闘解決完了時、より少ない数の未混乱状態戦闘ユニット（要塞は含めない）を持っているほうのプレイヤーは退却しなければならない。両方の陣営が同数の未混乱状態の戦闘ユニットを持っている場合、どちらの陣営も退却を行わないが、防御側は退却を行うことを選択することができる。戦闘ヘクスに塹壕が構築されている、ヘクスが102または103（ヴォージュ山脈の最高点）である場合、影響無しとして扱う。
3	<b>攻撃側の慎重行動：</b> 全てのまだ解決されていない戦いをキャンセルする。主導権は直ちに非主導権側プレイヤーに移る。
4	<b>威力偵察：</b> 全ての要塞、歩兵、騎兵は未修整のサイの目1のみで命中を与える。TEMと塹壕構築の効果は適用されない。
5	<b>ドイツ軍参謀本部：</b> ドイツ軍プレイヤーは、1CAPを獲得する。CAPマーカーは10のマスを超えることはできない。
6	<b>限界までの攻勢：</b> 第1-第4ターンの間、混乱状態の攻撃側フランス軍ユニットは、全ての前線上の防御側が攻撃を受けるように必要な範囲で前線ボックスに置かれなければならない。第4ターンの後からは、連合軍の強制攻勢として扱う。
7	<b>防御側の戦術的優位：</b> 現行の戦闘のみに適用する。防御側は以下のことを行える： <p>攻撃側の戦闘をキャンセルさせ（攻撃側のCAPは喪失する）、そして戦闘ヘクスから撤収するために1CAPを消費する。撤収は両方の陣営のユニットを戦闘ボードから戦闘ヘクスに戻す方法で実施される。全ての防御側ユニットは戦闘ヘクスから退却する。攻撃側のCAPは、防御側が彼方に逃走するのを見守るために消費される。防御側がこの選択を行った場合、強制戦闘は実行されない。</p> <p>攻撃側の戦闘を威力偵察に変更（上記の4の結果）させるために1CAPを消費する。攻撃側のCAPは消費されるが、その他の条件が満たされていれば威力偵察は強制攻撃として数えられる。</p> <p>防御側は上記の選択肢のためにCAP消費することを選択せず、本来の攻撃側が行動する。</p> <p>連続2回目の活性化ではないが、この武運判定結果のサイコロを振ったプレイヤーに主導権は残る。</p>
8	<b>攻撃側奇襲：</b> この戦闘に関する全ての防御側TEMサイの目修整を（ただし、塹壕および防御側要塞の修整は含めない）無効にする。
9	<b>連合軍総司令部：</b> 連合軍プレイヤーは、1CAPを獲得する。CAPマーカーは10のマスを超えることはできない。
10	<b>反撃：</b> 主導権は直ちに切り変わる。戦闘ヘクスでは防御側が攻撃側になる。CAPの消費は必要ではない。塹壕およびTEMの効果は適用されないが、攻撃側は、各攻撃側のサイの目に+1のサイの目修整を加えなければならない。
11	<b>限界までの攻勢：</b> 第1-第4ターンの間、混乱状態の攻撃側フランス軍ユニットは、全ての前線上の防御側が攻撃を受けるように必要な範囲で前線ボックスに置かれなければならない。第4ターンの後からは、ドイツ軍の強制攻勢として扱う。
12	<b>潰走：</b> 戦闘解決完了時、より少ない数の未混乱状態戦闘ユニット（要塞は含めない）を持っているほうのプレイヤーは退却しなければならない。両方の陣営が同数の未混乱状態の戦闘ユニットを持っている場合、どちらの陣営も退却を行わないが、防御側は退却を行うことを選択することができる。戦闘ヘクスに塹壕が構築されている、ヘクスが102または103（ヴォージュ山脈の最高点）である場合、影響無しとして扱う。

### 8.7.2 連合軍の総撤退の影響

ジョフル マーカーを、ターン記録欄上の1ターン先のマスに置くこと。次のゲームターンから、連合軍プレイヤーはC A P表のジョフル の欄でサイコロを振り始めることになる。

地図上の全てのフランス軍およびイギリス軍ユニット（ベルギー軍ユニットは含めない）はその通常の移動能力を使用して移動できる（司令部の能力を含めて）。

フランス軍およびイギリス軍ユニットは、一度に1つのヘクス単位で活性化される（C A P消費無しで）。

活性化したユニットは、非交戦中（敵ユニットまたは非攻囲状態の敵要塞を含まない）の味方支配下ヘクスのみに進入できる。

この手順中にいかなるユニットも複数回移動することはできない。

連合軍プレイヤーが自分が望むだけの数のそのような移動を実行してしまった時、主導権は引き渡され、ドイツ軍プレイヤーは自分のアクションセグメントを開始する。

残っている第3または第4ゲームターンの未実行の強制戦闘は、キャンセルされる。連合軍最高司令部は撤退を発令しているの、キャンセルに対する罰則は無い。

総撤退の実施は、第3ゲームターンに宣言され実行された場合、連合軍プレイヤーは3点分の17号計画V Pを消費する。第4ゲームターン以降に宣言され実行された場合、連合軍プレイヤーは2 V Pを支払う。総撤退の完了時に、17号計画マーカーを2または3 V P分（適用される方のどちらかを）下方に修整する。

地図上の全てのドイツ軍およびバイエルン軍ユニットはその通常の移動能力を使用して移動できる（司令部の能力を含めて）。

ユニットは、一度に1つのヘクスで活性化される（C A P消費無しで）。

活性化したユニットは、敵ユニットまたは要塞を含まない（被攻囲状態の敵要塞およびそれを守備しているユニットは無視する）の味方支配下ヘクスのみに進入できる。

この手順中にいかなるユニットも複数回移動することはできない。

ドイツ軍プレイヤーが自分が望むだけの数のそのような移動を実行してしまった時、彼はこの時点でヘクス毎に1のC A Pを消費して、敵ユニットの存在に関係無く補給状態の味方歩兵ユニットが含まれているヘクス内にレベル1の塹壕マーカーを置くことができる。ドイツ軍プレイヤーが自分の望むまたは払うことができるだけの塹壕の配置が実施されてしまった時、主導権は引き渡され、連合軍プレイヤーは自分のアクションセグメントを開始する。

総撤退の実施は、第4ゲームターンに宣言され実行された場合、ドイツ軍プレイヤーは4 V Pを消費する。第5ゲームターン以降に宣言され実行された場合、ドイツ軍プレイヤーは3 V Pのみを支払う。総撤退の完了時に、ドイツ軍V Pマーカーを3または4 V P分（適用される方のどちらかを）下方に修整する（ドイツ軍V Pマーカーのマイナス面を使用する）。

### パリは危機に在り(8.4.9)

- a. 第3ゲームターンから開始して、1個以上の補給状態ドイツ軍戦闘ユニットがP Dヘクスに進入するまたはP Dヘクスの隣に移動してきた最初の機会に、連合軍は緊急事態発生を宣言する。連合軍プレイヤーは、そのゲームターンまたは続くゲームターンに総撤退を宣言しなければならない。
- b. 連合軍の緊急事態宣言が発生したゲームターンに、連合軍プレイヤーはその実行のためにC A Pを消費することなく戦略移動フェイズ時に戦略移動によって1個フランス軍歩兵軍団をパリに移動させることができる。
- c. ルールブックの8.4.9項c -fの条項を満たすこと。

### 8.7.3 ドイツ軍の総撤退の影響

ファルケンハインマーカーを、ターン記録欄上の1ターン先のマスに置くこと。次のゲームターンから、ドイツ軍プレイヤーはC A P表のファルケンハインの欄でサイコロを振り始めることになる。

ターン記録欄の横に置いてある塹壕構築禁止マーカーを、塹壕構築許可面に裏返す。

## ヘクス進入および退出表

		進入するヘクス				
		味方側 支配下 非交戦状態(5)	味方側 支配下 交戦状態	敵側 支配下 非交戦状態 空いている状態	敵側 支配下 非交戦状態 占められている	敵側 支配下 交戦状態
退出するヘクス	味方側 支配下 非交戦状態(5)	可能(1)(6)	可能(2)(6)	可能(1)(4)(6)	可能(2)(3)(6)	可能(2)(6)
	味方側 支配下 交戦状態	可能(1)(6)	可能(2)(6)	可能(1)(4)(6)	可能(2)(3)(6)	可能(2)(6)
	敵側 支配下 交戦状態	可能(1)(6)	可能(2)(6)	可能(1)(4)(6)	不可能	不可能

可能 = 進入可能

不可能 = 該当するヘクスにユニットは進入不可能

**注意：**

- (1) ユニッツは移動継続可能。
- (2) ユニッツは移動を停止しなければならない。
- (3) 結果として強制攻撃が発生する。未混乱状態戦闘ユニットが含まれるグループとして進入しないかぎり、味方司令部、重砲兵隊、および混乱状態ユニット（単独または一緒に）は進入できない。
- (4) 進入したヘクスは味方支配下に変換される。
- (5) ヘクス内に被攻囲下敵要塞が存在しても、味方支配下ヘクスは非交戦状態。

(6)ルール8.4.3項の移動と補給に関する制約によってヘクスの進入が禁止されるが、その他の場合は進入できる。



1

2