

CASE YELLOW, 1940

The German Blitzkrieg in the West

ネーデルランド都市占領記録欄

1	2	3	4	5	6
				Allied Victory	German Victory

マーカーは、ボックス1で開始する（シナリオ・マップ・エリア南のマーストリヒトは、占領されている）。

都市： 占領された各都市について、マーカーを1ボックス右に移す。

町： 占領された3つの町 = 1つの都市ヘクス。マーカーを1ボックス右に移す。

無差別爆撃： もしもネーデルランド支配化の都市ヘクス上に無差別爆撃マーカーが置かれると、マーカーを1ボックス右に移す。

勝利条件

ドイツ軍の作戦的勝利： ドイツ軍マーカーが記録欄上の6ボックス内にある。

ドイツ軍の限定的勝利： ドイツ軍マーカーは記録欄上の6ボックス内にあるが、無差別爆撃マーカーがマップ上にある。

連合軍の勝利： 記録欄上でドイツ軍のマーカーが5ボックス以下。

アクション・ラウンド記録欄

Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round
1	2	3	4	5	6	7	8

連合軍の開始時

Light XX 3527 1 2 5	XXX 2727 2 2 3	XX 4123 1 2 3	XX 4029 1 2 3	XX 4128 1 2 3	XX 4127 1 2 3	XX 4228 1 2 3
3527	3727	4123	4029	4128	4127	4228

XX 3629 1 1 2	XX 3529 1 1 2	XX 4024 1 2 2	X 3928 1 1 3	X 3828 1 1 3	X 3927 1 1 3
3629	3529	4024	3928	3828	3927

指定されたヘクス内に置く。連合軍の増援はない。

SCENARIO 4 — FORTRESS HOLLAND

ドイツ軍航空アセット・ボックス



使用可能

使用済

German Airborne Units

1st Pz 1/2 5 2	2nd Pz 1/2 5 2	1st Pz 1/2 5 2	2nd Pz 1/2 5 2	XX 2 4 2
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------



避難民マーカー



使用可能

ドイツ軍プレイヤーは、最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド開始時に、都市又は町の避難民マーカーとして置く。

ドイツ軍の開始時

SSV 3732 3 4 6	SSV 3732 1 3 6	IX 3532 5 3 4	XXX 3834 3 2 4	XXX 3231 6 3 4	XXX 3731 3 3 4	XX 3734 1 2 4
3732	3732	3532	3834	3231	3731	3734

SSV 4037 2 3 6	XX 3536 1 2 4
3935	3535

増援

最初のドイツ軍移動アクション・ラウンドに進入する。列記されたヘクスに進入するために、SSVは2MPs、第225師団は1MPを消費する。ユニットは、完全MAまで移動を継続できる。