

プレイヤー補助カード # 1

戦 闘 結 果 表 (CRT)								
戦 闘 比								
サイコロ	1 - 3	1 - 2	1 - 1	2 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 1	6 - 1 +
1	AE	AE	AL1	AL1	C	ENG	DR	DL1
2	AE	AL1	AL1	C	BL1	DR	DL1	DL1
3	AL1	AL1	C	BL1	ENG	DR	DL1	DE
4	AL1	C	BL1	ENG	DR	DL1	DE	DE
5	C	BL1	ENG	DR	DL1	DE	DE	DE
6	C	ENG	DR	DL1	DE	DE	DE	DE

AE = 攻撃側除去。1以上のステップを失う(下記のステップ損失配分を参照)。もしも攻撃側がより高いTR*を持つと、AL1に変更する。

AL1 = 攻撃側は1ステップを失う。もしも攻撃側がより高いTR*を持つと、Cに変更する。

C = 接触 [Contact]。効果なし。もしも攻撃側がより高いTR*を持つと、DRに変更する。

BL1 = 両者が1ステップを失う。もしも攻撃側がより高いTR*を持つと、防御側は1ヘクス退却**しなければならない。(下記のステップ損失配分を参照)。

ENG = もしも両陣営が同じTRs*を持つと、各陣営が1ステップを失う。(下記のステップ損失配分を参照)。もしもTRs*が同じでなければ、より低いTR*を持つ陣営は1ステップを失う。ユニットの上に交戦状態マーカーを置く。戦闘は、次のアクション・ラウンドに戦闘アクション・ラウンドの戦いとして再戦となる。

DR = 防御側は、2ヘクス**退却しなければならない。

DL1 = 防御側は1ステップを失い、1ヘクス退却**しなければならない。

DE = 防御側は除去される。防御側ヘクス内の要塞線は除去される。1以上のステップを失う(下記のステップ損失配分を参照)。残っているユニットは、混乱状態マーカーを受け取り、2ヘクス退却しなければならない。

*TR = 戦術評価値(OOSや混乱状態であることによって低下し得る)。

**もしも防御側が非破壊要塞線ヘクスを占めていると、退却は選択。

いくつかのヘクスサイドやヘクスの地形は、2ヘクス退却を1ヘクスに減少させ得る [11.4c]。

ステップ損失の配分

AL1, ENG, BL1, DL1 (優先順): 最初 - 1連合軍機甲タイプ・ユニット(完全又は半減状態)、コラム・シフト又はコラム・シフトの減少を発生させたら、ステップ損失を受けねばならない。1ドイツ軍装甲師団、完全又は減少状態、1又は実質2コラム・シフトを発生させたら、ステップ損失を受けねばならない。湿地、溢水、都市内の防御側: 攻撃している装甲(機甲)は、ステップ損失を受けねばならない。
2番目 - 他の戦闘ユニットからのステップ。

DE: 防御側ヘクス内の全ての旅団と連隊が除去される。防御側ヘクス内の非連隊/旅団ユニットは、2ステップ損失を被る。軍団規模ユニットは、1ステップまでが適用され得る。もしも軍団のみが含まれると、2番目のステップ損失は無視される。攻撃側は最初のステップ損失を選択でき、防御側は2番目(もしもあれば)を選択する。

AE: 2ステップを失う。もしも1個軍団のみを含むと、1軍団ステップのみを失う。攻撃側は、ステップ損失を選択する。生き残っている攻撃側ユニットは、混乱状態マーカーを受け取る。

コラム・シフト

1以上左 - 地形: 防御側のみが地形シフトを受け取り、それらは累加する。河川ヘクスサイドを通して、防御施設を持つ破砕地地形内で防御しているユニットは、左に3シフトを受けることになる。強化防御マーカーは、1左地形シフトとしてカウントする。

1以上左又は右 - 航空アセット: 攻撃側は、最初に航空アセットを投入しなければならない。戦闘に投入できる未使用の航空アセットの数は無制限。

1左: 1つ以上の攻撃ユニットが非補給下又は非戦闘補給下。

1右*: 攻撃側の連合軍が1つ以上の機甲師団を持ち、防御側が装甲師団を持たない。

1右*: イギリス第1戦車旅団(マチルダ戦車)が、ドイツ軍の防御しているいずれかのヘクスを攻撃する。第1戦車旅団は、他の連合軍機甲タイプ・ユニットが参加していても、優先的にステップ損失を受けねばならない。上記の連合軍の機甲シフトに加えて使用できる。

1右*: 攻撃している各ドイツ軍装甲師団について。もしも連合軍の機甲ユニットが防御していると、1コラム・シフトだけ減少する。最大で、右に実質2コラム・シフト。

1右: ドイツ軍のARKOは、射程内の都市、要塞、防御施設に対するドイツ軍の攻撃に1シフトを提供する。

1右: 1つ以上の防御ユニットが非補給下。

*都市、湿地、溢水ヘクスの内外への攻撃では、シフトは不可。

コラム・シフトの計算

1. 実際の戦闘比から開始する(たとえ6対1を超えていても)。初期の戦闘比は、シフト前に少なくとも1対3でなければならない。

2. 防御側と攻撃側のコラム・シフトを合計する。実質シフトを求める。攻撃側の連合軍は、初期戦闘比から実質1シフトを超える左右のシフトを持ってない。攻撃側のドイツ軍は、初期戦闘比から実質2シフトを超える左右のシフトを持ってない。

3. 6対1を超える最終戦闘比は、6対1として扱われる。1対3未満の最終戦闘比は、AEとして扱われる。

例1: 初期戦闘比は8対1。防御側は、地形についての3左シフトを持つ。攻撃側のドイツ軍は、2個以上の装甲師団についての実質2右シフトを持つ。ドイツ軍のシフトを引くと防御側の1左シフトが残り、攻撃は7対1となる(自動的に6対1に減少する)。

例2: 初期戦闘比は3対1。防御側は機甲ユニットを持たず、地形についての1左シフトがある。攻撃側のドイツ軍は、1個装甲師団についての1右シフトと未使用のドイツ軍航空アセットによる3右シフトがある。連合軍プレイヤーは、未使用の1連合軍航空アセットを加える。連合軍プレイヤーは、合計で2シフトを持つ。ドイツ軍プレイヤーは、合計で4右シフトを持つ。実質シフトは2右で、3対1から5対1。