

連合軍とドイツ軍の増援カード

CASE YELLOW, 1940
The German Blitzkrieg in the West

ドイツ軍のOKH増援

シナリオ1、2、3

- 最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に、ターン毎に3つ(ターン6は1つ)を置く。
- スタッキング限度に従い、ドイツ国内のいずれかの都市又は町に置く。又は
- スタッキング限度に従い、ドイツ軍の攻撃補給ユニットの上、又は隣接させて置く。攻撃補給ユニットが移動する前に置かなければならない。
- 連合軍ZOC内に置けるが、補給をたどれなければならない。
- 置いたときに移動できる。
- 補充で再建された除去歩兵ユニットは、OKH増援としてターン6に登場する。

ドイツ軍の追加増援

シナリオ3

- 最初のドイツ軍移動アクション・ラウンド中に置く。
- スタッキング限度に従い、ドイツ国内のいずれかの都市に置く。又は
- マップ東端を通して登場する。
- 連合軍ZOC内に置けるが、補給をたどれなければならない。
- 置いたときに移動できる。

連合軍の増援

シナリオ1、2、3

最初の連合軍移動アクション・ラウンド中に全てを置く。増援は置いたときに移動できる。

鉄道移動

- シナリオ1と2: フランス軍の増援のみは、ターン3から10に鉄道移動を利用できる。
- シナリオ3: 特に禁じられない限り、全ての増援はターン2から10に鉄道移動を利用できる。

増援の登場

- ターン2 - イギリス軍第12、23、46師団: ブローニュ [Boulogne]、カレー [Calais]、ダンケルク [Dunkerque]、オステンド [Oostende]、の4ヘクス以内(3ヘクスが介在する)に置く。配置するアクション・ラウンドには、鉄道移動不可。
- ターン2 - フランス軍第 軍団: マップ南端を通して登場する。
- ターン3 - イギリス軍第20 Gd、30旅団: ブローニュ [Boulogne]、カレー [Calais]、ダンケルク [Dunkerque]、オステンド [Oostende]、の1ヘクス毎に1つを置く。配置するアクション・ラウンドには、鉄道移動不可。
- ターン3 - フランス軍第4DCR*とGp de Cary: パリ [Paris] の4ヘクス以内(3ヘクスが介在する)に置く。4DCR機甲消耗マークは、残っている連合軍機甲消耗マークと共に容器内に入れられる。

シナリオ3: Gp de Caryユニットは、使用しない。

- ターン4 - イギリス軍第1機甲師団: マップ西端を通して登場する。1機甲師団の機甲消耗マークは、残っている連合軍機甲消耗マークと共に容器内に入れられる。

- ターン4 - フランス軍第XXV軍団、 軍団、8 Marche師団: マップ南端を通して進入する。
- ターン5 - フランス軍第 軍団: マップ南端を通して進入する。
- ターン5 - フランス軍40DI: マップ西端を通して登場する。
- ターン5 - (シナリオ1と2のみ) 連合軍プレイヤーは、TRT上の増援として、ターン1に使用可能な連合軍のブラインド・スポット・エリアから取り去られた1つ以上のフランス軍騎兵師団も持ち得る。マップ南又は西端を通して登場する。
- ターン6 - 連合軍プレイヤーは、TRT上の増援として使用可能な再建ユニットも持ち得る。マップ南又は西端を通して登場する。
- シナリオ3 ターン6 - フランス軍GFMLと6DCL: マップ南端を通して登場する。
- シナリオ3 ターン7 - フランス軍第 Col(植民地)軍団: マップ南端を通して登場する。
- ターン9 - イギリス第52師団とカナダ軍第1師団: マップ西端を通して登場する。

* シナリオ1と2: 選択 もしも連合軍プレイヤーが真に絶望的であれば、4DCRはターン3と同様の方法でターン2にプレイに登場できるが、減少戦力面となる。4DCR機甲消耗マークは、終了フェイズに残っている連合軍機甲消耗マークと共に容器内に入れられる。もしも終了フェイズに4DCRがマップ上にあると、完全戦力面に裏返す。