

CASE YELLOW, 1940

The German Blitzkrieg in the West



RULE BOOK

[Living Rules 8-16-11](#)

日本語解説書

目次

1.0	はじめに	2	8.0	スタッピングとスタック	10
2.0	ゲームの内容物	2	9.0	支配地域	11
3.0	勝利	5	10.0	移動	13
4.0	プレイのシーケンス	5	11.0	戦闘	17
5.0	空軍力	6	12.0	終了フェイズ	22
6.0	混乱状態	8	13.0	ダイナモ作戦	25
7.0	補給	8		索引	29

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

*Case Yellow, 1940*は、1940年5月/6月のフランスと低地諸国に対するナチの電撃戦を扱っています。戦役終了までに、怒涛の軍事マシーンと化したドイツ軍に対して、英国はただ一人対峙していました。一年後に、ヒトラーは自身の戦車部隊と空軍をソヴィエト連邦に対して投入し、ベルリンでの敗北への長い道のりを開始することになります。*Case Yellow, 1940*には、4つのシナリオが用意されています。最初は歴史的シナリオで、ドイツ軍機械化部隊がアルデンヌの森を突破する可能性を連合軍が見抜けず、ドイツ軍の前進速度にフランス軍指揮系統が翻弄されることになります。2番目のシナリオは、フランス軍がより情報を得ていると仮定しますが、連合軍の指揮系統や戦術ドクトリンはそのままです。3番目のシナリオは、連合軍に史実の指揮制限から外に踏み出すことを認めます。4番目のシナリオは、導入用にデザインされた1ターンのオランダ要塞学習シナリオです。歴史は繰り返されるのでしょうか、又は連合軍プレイヤーとしてのあなたは、それを覆す方法を見つけることができるのでしょうか？

2.0 ゲームの内容物 [GAME COMPONENTS]

2.1 マップ [The Map]

ゲーム・マップは、戦役の多くが行われた北西ヨーロッパの地域をあらわします。マップは、移動とユニットの位置を標準化させるために使用される六角形で分割されます。各ヘクスの対辺間距離は、約9マイルです。地形シンボルは、地形効果チャート上で説明されます。マップ上には、合法的な退却の道筋や都市ヘクスからの避難民（連合軍の退却コンパス）の逃走方向を決定するための2つの退却コンパス（各陣営について1）が記載されています。加えて、マップ・シートは、プレイを容易にするために使用される多数の記録欄を含みます。それらは、以下のとおりです：

・ **ターン記録欄 [Turn Record Track]**：マップにはターン記録欄（以後TRT）が含まれ、現行ゲーム・ターンと「ダイナモ作戦」[Operation Dynamo] や「赤の場合」[Fall Rot] のような重要なイベントを記録するために使用されます。各ターンは、4日間をあらわします。

・ **アクション・ラウンド記録欄 [Action Round Record Track]**：現行の活性プレイヤーと行われているアクション（移動又は戦闘）を表示します。

・ **勝利ポイント記録欄 [Victory Point Track]**：（シナリオ1と2面のみ）ドイツ軍と連合軍の現行勝利ポイント（VPs）を記録するために使用されます。

・ **連合軍とドイツ軍の航空アセット・ボックス [Allied and German Air Asset Boxes]**

・ **ドイツ軍空挺ユニット・ボックス [German Airborne Units Box]**

・ **連合軍とドイツ軍の増援ディスプレイ [Allied and German Reinforcement Displays]**

・ **ネーデルランドとベルギーの降伏チャート [Netherlands and Belgium Surrender Charts]**

・ **補充とドイツ軍の装甲再編成記録欄 [Replacement and German Panzer Refit Tracks]**

2.2 カウンター [The Counters]

4つの基本的なカウンター・タイプがあります。：戦闘ユニット、航空アセット・マーカー、戦闘マーカー、ゲーム・マーカーです。戦闘ユニットは、戦役の陸上部隊をあらわします。航空アセット・マーカーは、戦術航空支援の要請をあらわします。戦闘マーカーは、戦闘ユニットの損害（混乱）や継続戦闘（交戦）を記録するために使用されます。ゲーム・マーカーは、様々なゲーム機能を管理するために使用されます。

a. **戦闘ユニット [Combat Units]**（ユニットの読み方カードを参照してください）：戦闘ユニットは、連隊、旅団規模ユニットから軍団にまで及びます。

- 全ての軍団、ならびに多くの師団は、カウンターの裏面に2番目のステップ（減少状態）を持ちます。
- 減少戦力面を持たない全てのユニットは1ステップを持ち、単一のステップ損失後に除去されます。
- ドイツ軍の砲兵軍団（ARKO）[11.8] と3つの攻撃補給ユニット（1フランス軍、2ドイツ軍）[7.9] は特別なユニットで、戦闘ユニットとはいくらか異なる形で機能します。
- 以下のユニット・タイプは、装甲（機甲）タイプ・ユニットと見なされます：



機 甲
[Armor]



戦 車
[Tank]



DCR



DLM



装 甲
[Panzer]

b. **航空アセット・マーカー [Air Asset Markers]**：3タイプの航空アセット・マーカーがあります：



連合軍の航空アセット [Allied Air Assets]：マーカーは、ドイツ軍支配下渡河点の妨害、戦闘で攻勢又は防御にコラム・シフトの提供を試みるために使用されます。これらは、渡河点妨害（のみ）の結果として除去される可能性があり、3ゲーム・ターン後にプレイに復帰します。



ドイツ軍のシュトゥーカ航空アセット [German Stuka Air Assets]：マーカーは、ユニット又はダイナモ作戦港湾への急降下爆撃を実行するため、戦闘で攻撃又は防御にコラム・シフトを提供するために使用されます。これらはダイナモ作戦航空マーカーによって除去される可能性があり、2ターン後にプレイに復帰します。



ダイナモ作戦航空マーカー [Operation Dynamo Air Assets]：カウンターは、ダイナモ作戦が有効であるいずれかの航空フェイズとアクション・ラウンドの間に使用可能なRAF（英国空軍）の航空支援をあらわします。ダイナモ作戦航空マーカーをダイナモ港湾として指定した連合軍支配下の1港湾に隣接させて置きます。その港湾へのシュトゥーカ航空アセット攻撃はRAF防衛を被

り、シュトゥーカ航空アセット・ユニットの除去の結果となる可能性があります [シュトゥーカ急降下爆撃表 [Stuka Dive Bombing Table] を参照してください] R A F マーカーは決して除去されませんが、ドイツ軍が港湾を占領するか又はダイナモ作戦期間終了のどちらかが最初に起きた瞬間にゲームから取り去られます。

c. 戦闘マーカー [Combat Markers]

カウンター内容物は、いかなる戦闘マーカーの枚数限度もありません。

混乱マーカーは、以下を示します。:

- ・ シュトゥーカ急降下爆撃から混乱状態 (ユニット結束度の喪失) を被っている連合軍ユニット。



- ・ D E 結果で生き残っている減少戦力の軍団、師団、連隊、旅団。
- ・ ユニットがオーバーランを受けた [10.3c]
- ・ ダイナモ作戦中の連合軍港湾の混乱状態。



交戦状態 [Engaged] マーカーは、次のアクション・ラウンドに解決される継続中の戦闘を表示します (続くゲーム・ターンであっても、活性プレイヤー又はアクション・ラウンドのタイプにかかわらず [11.9 交戦結果を参照してください])



非補給下 [Out of Supply] と非攻撃補給 [No Attack Supply] は、戦闘ユニットが不利な戦闘罰則を被っていることを表示します。

d. ゲーム・マーカー [Game Markers]

ゲーム・マーカーは、様々なゲーム・イベントや機能を管理するために使用されます。

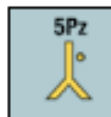


アクション・ラウンド・チット [Action Round Chits] は、現行活性プレイヤーとア

クション・ラウンドのタイプ (移動又は戦闘) このターンにプレイされたアクション・ラウンドの数を決定します。各ターンの開始時に、シナリオで指定された数のチットを不透明の容器に入れ、1枚のチットは主導権プレイヤーの選択で最初のアクション・ラウンドに使用するため外部に保持します。シナリオの解説では、どのチットを使用するかを説明します。



連合軍 / ドイツ軍支配マーカー [Allied/German Control Marker] 曖昧な状況下で、ヘクスの持ち主を表示するために使用されます。



機甲と装甲消耗マーカー* [Armor and Panzer Attrition Markers] 不透明の容器内

に入れ、シナリオの指示に従って引かれます。



赤の場合開始マーカー [Begin Fall Rot Marker]

ターン記録欄上の「赤の場合」[Fall Rot] が宣言されるターンに置かれます。



強化防御マーカー* [Better Defence Marker] ドイツ軍戦術への連合軍の強化された対抗処置をシミュレートするために、シナリオの指示に従って置かれます。



橋頭堡マーカー* [Bridgehead Markers]

渡河点ヘクスサイドのドイツ軍橋頭堡の存在を表示するために使用します。



渡河妨害マーカー* [Crossing Interdicted Markers]

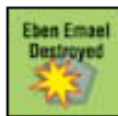
は、連合軍の妨害で橋梁ヘクスサイドを越えて連絡線又は補給線をたどることを不可能にしたヘクスを表示するために使用されます。加えて、ドイツ軍ユニットは、通常の

渡河地形コストに追加の1移動ポイント (MP) を消費することでのみ妨害ヘクスサイドを越えられます。



破壊マーカー [Destroyed Markers]

は、破壊された要塞線又は防御施設を表示するために使用されます。



エベン・エマール破壊マーカー [Eben Emael Destroyed Marker]

は、エベン・エマールが破壊されたときにヘクス 2928 に置かれます。



ダイナモ終了マーカー [End Dynamo Marker]

ダイナモ終了ターンを表示するために、ターン記録欄上に置きます。



ゲーム・ターン・マーカー [Game Turn Marker]

は、現行ゲーム・ターンを管理します。ターン記録欄上に置きます。



ダイナモ作戦撤収港湾マーカー [Operation Dynamo Evacuation Port Marker]

連合軍プレイヤーによってダイナモ作戦の宣言が行われた瞬間に、マップ上の指定された撤収港湾に置きます。



パリ無防備都市マーカー [Paris Open City Markers]

パリが無防備都市であるとの宣言が出される瞬間に、各パリ・ヘクスにマーカーを1枚置きます。



再編成終了マーカー [Refit Ends Marker]

各シナリオの指示に従って、装甲再編成が終了するターンに置きます。



避難民マーカー* [Refugee Markers] 都市や町から逃げている避難民によって連合軍ユニットに科される移動ポイント罰則をあらわすためにマップ上に置きます。



補充マーカー [Replacement Markers] シナリオの指示に従って補充 / 再編成記録欄上に置かれるための、連合軍とドイツ軍の歩兵と装甲補充マーカーです。



無差別爆撃マーカー* [Terror Bombing Marker] は、現行ターンにドイツ軍が無差別爆撃を行った都市を表示します。



勝利ポイント記録マーカー [Victory Point Record Track Markers] 各プレイヤーについて、2つの勝利ポイント記録マーカーがあります。全て

がVP記録欄上に置かれ、VPs x 1とVPs x 10をあらわします。連合軍のマーカーはブルーです。ドイツ軍のマーカーはグレイです。

* 以下のマーカーについては、用意されたカウンター枚数に限定されることをあらわします。: 機甲と装甲消耗、強化防御、橋頭堡、渡河妨害、避難民、無差別爆撃。

2.3 プレイヤー補助カード [The Player Aid Cards]:

・プレイヤー補助カード # 1 : 地形効果チャート / 戦闘結果表 [Terrain Effects Chart / Combat Results Table]

・プレイヤー補助カード # 2 : ユニットの読み方 / シナリオ表 [How to Read The Units / Scenario Tables]

・シナリオ4マップ・カード / 連合軍とドイツ軍の増援 [Scenario Four Map Card / Allied and German Reinforcements]

・シナリオ4補充カード / シナリオ1、2、3勝利条件 [Scenario Four Placement Card / Scenario 1, 2 and 3 Victory Conditions]

2.4 基本的なゲーム用語 [Essential Game Terms]

a. アクション・ラウンド [Action Round] Case Yellow ゲーム・システムの核心です。アクション・フェイズ中に、プレイヤー諸氏は交互に自軍部隊を移動させて自動車化フォーメーションや他の資格を持つユニットで攻撃します。活性化の順番と活性化のタイプは、アクション・ラウンド・チット引きによって決定されます。

b. アクション・ラウンド・チット [Action Round Chit] アクション・ラウンド中に8枚まで引かれるチットの1枚で、所有しているプレイヤーの自軍活性化ユニットに移動と / 又は戦闘することを認めます。

c. 活性プレイヤー [Active Player] プレイのために選択されたアクション・ラウンド・チットを所有しているプレイヤーです。

d. 活性化 [Activation] プレイされているアクション・ラウンド・チットに従い、活性プレイヤーのユニットに移動や戦闘を認めることです。

e. 戦闘戦力 [Combat Strength] (CS) ユニット・カウンター上に標記された数字で、攻撃や防御のために認められる装備や兵員数の尺度をあらわします。

f. サイの目修正 [Die Roll Modifier] (DRM) サイの目を加減させる数字で、サイ振りの状況に影響する重要な要素をあらわしています。

g. 混乱状態 [Disruption] シュトゥーカ航空アセットの急降下爆撃、防御側除去の戦闘結果、オーヴァーランにより戦闘力を喪失することです。シュトゥーカ航空アセット攻撃により、ダイナモ港湾の撤収能力は減少します。

h. 連絡線 [Line of Communication] LOCとは、長さ無制限で、敵ユニットや競合していない敵ZOCsから解放されており、1つの友軍ヘクスから指定された他の友軍ヘクスまでのヘクスの道筋です。LOCは、非フランスのヘクス内へ又はそこを通過してたどることができません。

i. 補給線 [Line of Supply] LOSとは、様々な長さで、敵ユニット、競合している又は競合していない敵ZOCsから解放されており、1つの友軍が占めるヘクスから友軍補給源ヘクスまでのヘクスの道筋です。この線は、非妨害渡河ヘクスサイドを通してのみ河川を越えることができます。

(訳注: 「ZOCが競合している [contested]」とは、あるヘクス内に敵味方両陣営ユニットのZOCが及ぼされている状態です。「競合していない [uncontested]」とは、あるヘクス内にどちらか一方の陣営のZOCのみが及ぼされている状態です)

j. 自動車化ユニット [Mortarized Units] 許容移動力が赤いボックスで囲まれた全てのユニットは、自動車化です。これらは、移動や戦闘に制限を持ちます [地形効果チャートを参照]。

k. 許容移動力 [Movement Allowance] (MA) ユニット・カウンター上の数字で、ユニットが移動アクション・ラウンド中に消費できる移動ポイント(MPs)の最大数をあらわしています。様々なヘクスやヘクスサイドの地形は、異なる移動コストを持ちます [地形効果チャートを参照]。

l. 戦術評価値 [Tactical Rating] (TR) ユニット・カウンター上の数字で、練度や士気の全般評価のみでなく、機動戦の状況下で効果的に対応できる戦闘能力もあらわしています。

m. 地形効果チャート [Terrain Effects Charts] (TEC) マップ地形の全ヘクスとヘクスサイドのリストで、戦闘への影響と移動コストが詳述されています。

n. ターン記録欄 [Turn Record Track] (TRT) 各マップ・サイド上の10のボックスで、各シナリオの10ターンをあらわしています。

o. VP 勝利ポイント

p. 支配地域 [Zone of Control] (ZOC) 周辺地域内に戦闘力を及ぼすためのユニットの能力尺度です。ユニットの規模に依存して、それが占めるヘクスの周囲6ヘクスの全て又は一部にZOCを及ぼすことができます。全く及ぼさないこともあります [9.1a]。

3.0 勝利 [VICTORY]

3.1 ゲームの勝利 - シナリオ1と2 [Winning the Game – Scenarios 1 and 2]

勝利は、連合軍の勝利ポイント (VPs) とドイツ軍の VPs を比較することで判定されます。各ゲーム・ターンの終了フェイズの勝利ポイント・セグメント中に、プレイヤー諸氏は各々の勝利ポイント記録欄に VPs を加えます。VPs は、一定ヘクスの占領や他の一定目標の達成について得点されます。いくつかの場合には、得点された VPs の数が事前に決定されています。その他は可変的で、可変 VP 表上でサイを振る必要があり、その数の VPs を自軍 VP 記録欄に加えます。適用可能な VP 条件と勝利のために必要な VPs は、各シナリオに列記されています。

3.2 ゲームの勝利 - シナリオ3と4 [Winning the Game – Scenarios 3 and 4]

これらのシナリオの勝利は、各シナリオに列記された勝利条件を完遂することによって判定されます。

4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

各ゲーム・ターンはフェイズに分割され、その間にプレイヤー諸氏は指定されたアクションを実施します。あるプレイヤーによって行われる各アクションは、下記のシーケンスに従って実行されなければなりません。いったんプレイヤーが当該フェイズ又はラウンドの活動を終了したら、相手側が認めない限り、忘れていたアクションを実行するために後戻りできません。

4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

a. 航空フェイズ [AIR PHASE]

ダイナモ作戦 R A F セグメント [Operation Dynamo RAF Segment] [5.1a]

航空アセット使用可能セグメント [Air Asset Availability Segment] : [5.1b]

連合軍渡河妨害セグメント [Allied Crossing Interdiction Segment] : [5.1c]

ドイツ軍空挺降下セグメント [German Paratroop Segment] : [5.1d]

シュトゥーカ急降下爆撃セグメント [Stuka Dive Bombing Segment] : [5.1e]

b. 補給フェイズ [SUPPLY PHASE]

ターン1には、全ユニットが補給下です。ターン2から開始して、両陣営の全ユニットについて現行ターンの補給を判定します [7.5]。全ユニットは、友軍の戦闘ラウンド又は移動ラウンド中に攻撃する攻撃補給についてチェックをしなければなりません。全ての攻撃補給ユニットを移動面に裏返します。

c. アクション・フェイズ [ACTION PHASE]

主導権セグメント [Initiative Segment] : シナリオの指示に従い、このターンに主導権を持つプレイヤーを決定します。主導プレイヤーは、現行ターンの最初のアクション・ラウンド中にプレイするための自軍アクション・ラウンド・チットの1枚を選択し、アクション・ラウンド記録欄の最初のボックス内に置きます。他の全てのアクション・ラウンド・チットは不透明容器内に入れられ、全てのアクション・ラウンドがプレイされるまで、アクション・ラウンド毎

に1枚を無作為に引きます。各チットが引かれるに連れて、アクション・ラウンド記録欄の次のカラ・ボックス内に置きます。アクション・ラウンド記録欄は8つのボックスを持ちますが、シナリオ1と2では大部分のターンで8未満のアクション・ラウンド数に限定されます。シナリオ3では、大多数のターンが8未満のアクション・ラウンドを持つことになります。シナリオ4では、単一のゲーム・ターンに常に8アクション・ラウンドを持ちます。

第1アクション・ラウンド [First Action Round] : 主導プレイヤーは、主導権セグメントに選択したアクション・ラウンド・チットをプレイします。それは、移動又は戦闘アクションのどちらかになります。プレイヤーは、適切なアクションを実施します。

注記 : シナリオ1と2のターン3に開始して、連合軍プレイヤーは3 VPs のコストで、アクション・フェイズのこの時点でダイナモ作戦 [13.0] (陸上部隊の海上撤収で、史実ではダンケルクから実施されました) を宣言するか、又は連合軍移動アクション・チットが引かれるまで待つダイナモ作戦を宣言する選択枝を持ちます。連合軍プレイヤーがダイナモ作戦を宣言するための窓は、ターン3と4の間のみ開かれます。

第2アクション・ラウンド [Second Action Round] : 主導プレイヤーは、アクション・カップから無作為にチットを1枚引きます。チットにより選ばれたプレイヤーは、チット上に記載された戦闘又は移動アクションをプレイしなければならず、もしもチットが両アクションを含むのであれば、自身の判断で戦闘と移動アクションのどちらかを選択しなければなりません。適切なアクションを実施します。このようにして、全てのアクション・ラウンドがプレイされてしまうか、又はアクション・フェイズが終了するまで続けます。

アクション・ラウンド限度 [Action Round Limits] : 一人のプレイヤーは、単一のアクション・フェイズ内に2回を超える移動や2回を超える戦闘ラウンドを実施できません。一人のプレイヤーは、単一のアクション・フェイズ内に連続する3つのラウンド (いかなるタイプでも) を実施できません。もしも、チット引きがそのターンに連続する3番目のアクション・ラウンドを強要する場合には、相手側のアクション・ラウンド・チットが引かれるまでチット引きを繰り返さなければなりません。もしもアクション・カップ内に敵のアクション・ラウンド・チットが残っていなければ、アクション・フェイズは終了します。

移動アクション・ラウンドのシーケンス [Move Action Round Sequence]

1. 増援の配置 [Place Reinforcements] : 連合軍とドイツ軍プレイヤーは T R T を調べ、各アクション・フェイズの連合軍とドイツ軍各々最初の移動アクション・ラウンド中に、シナリオの増援ルールに従って増援を配置します。

2. 移動 [Movement] : 次に活性プレイヤーは、自軍の非交戦状態ユニットのいくつかを使用可能な MP s 限度まで移動させます。全く移動させなくても構いません。もしもダイナモ作戦が宣言されていたら、この移動アクション・ラウンド中に撤収を実行できます [13.4]。

3. 戦闘 [Combat] : 望む全ての移動終了時に、現行の全交戦状態戦闘 [11.9] を解決します。

4. 自動車化戦闘限度 [Motorized Combat Limits] : 連合軍の移動

アクション・ラウンド中に、サイを1つ振ります。サイの目は、攻撃できる連合軍自動車化ユニット（AG 1 攻撃補給ユニットを除く）の最大数です [11.6a]。ドイツ軍の移動アクション・ラウンド中には、全ての自動車化ユニット（ドイツ軍のARKOと2つの攻撃補給ユニットを除く）が攻撃できます [11.6b]

5 . 戦闘後前進 [Advance After Combat] : 成功した攻撃の後、交戦状態の結果が出ていない限り、攻撃しているユニットは防御側がカラにしたヘクス（のみ）内に前進できます。移動アクション・ラウンドには、ドイツ軍自動車化ユニットの2ヘクス前進 [11.6] はありません。

6 . 橋頭堡 [Bridgeheads] (ドイツ軍移動アクション・ラウンド) もしも黄色のMAを持つドイツ軍自動車化ユニットが、移動又は戦闘後前進の結果として河川又は大河川ヘクスサイドに隣接していると、ドイツ軍プレイヤーは橋頭堡設置の可能性についてサイを振ることができます [10.8c]。

戦闘アクション・ラウンドのシークエンス [Combat Action Round Sequence]

1 . 戦闘アクション・ラウンド中に、活性プレイヤーは敵ユニット、要塞線、防御施設に隣接するいかなる自軍ユニットでも攻撃できます。全く攻撃しなくても構いません。

2 . 最初に、現在交戦状態の全てを解決します [11.9]。次に、活性化プレイヤーが望む順番に個々の戦闘を実施します（この順番は、事前に決めておく必要はありません） [11.2b]。これには、橋頭堡建設 [10.8c]、退却 [11.4]、前進 [11.5]、ドイツ軍黄色MAユニットの2ヘクス前進 [11.5f] を含みます。

d . 終了フェイズ [END PHASE]

- ・ 混乱状態回復セグメント [Disruption Removal Segment] [12.2]
- ・ ドイツ軍黄色MAユニットの橋頭堡渡河移動 [German yellow MA unit bridgehead crossing movement] [12.3]
- ・ 無差別爆撃セグメント [Terror Bombing Segment] [12.4]
- ・ ベルギーとネーデルランド降伏セグメント [Belgium and Netherlands Surrender Segment] [12.5]
- ・ 避難民マーカーの撤去と配置 [Refugee Marker Removal and Placement] [12.6]
- ・ パリ無防備都市セグメント [Paris Open City Segment] [12.7]
- ・ 勝利判定セグメント [Victory Determination Segment] [12.8]
- ・ 装甲（機甲）消耗セグメント [Armor Attrition Segment] [12.9]
- ・ 補充セグメント [Replacement Segment] [12.10]
- ・ 強化防御マーカーの配置と撤去セグメント [Better Defence Marker Placement and Removal Segment] [12.11]
- ・ 装甲再編成セグメント [Panzer Refit Segment] [12.12]

5 . 0 空軍力 [AIR POWER]

5 . 1 航空フェイズ [The Air Phase]

航空フェイズは、以下のセグメントに分割されます。:

a . もしもダイナモ作戦が有効であれば、航空アセットを受取る代わりにダイナモ・マーカーがダイナモ港湾上に留まります [13.6]。

b . 航空アセット使用可能セグメント [Air Asset Availability Segment] : ターン記録欄上の現行ゲーム・ターンに置かれた除去航空アセットは、使用可能となります。各プレイヤーはサイを1つ振

り（シナリオの解説を参照して適用可能であれば）このターンに使用可能な航空アセットの数を決定します。各プレイヤーについて航空アセットの合計数を決定した後、除去されてTRT上に残っている各連合軍航空アセットについて1つずつ連合軍合計から減少させ、除去されてTRT上に残っている各シュトゥーカ航空アセットについて1つずつドイツ軍合計から減少させます。ダイナモ作戦が有効である間は、連合軍プレイヤーはサイを振らず、航空アセットを受取りません。使用可能な航空アセットを、各々の航空アセット使用可能ボックス [Air Assets Available Boxes] 内に置きます。

c . 連合軍渡河妨害セグメント [Allied Crossing Interdiction Segment] :

- ・ 最初に、前のターン中にマップ上に置かれたいかなる渡河妨害マーカーも取り去ります。
- ・ 渡河妨害は、1つ以上の渡河点ヘクスサイドを含んでいるヘクスで、少なくとも河川の対岸1ヘクスをドイツ軍が支配するヘクスに対して試みることができます（これは通常は明らかですが、曖昧な状況下では、連合軍/ドイツ軍支配マーカーを使用できます）。
- ・ 連合軍プレイヤーは、渡河妨害表 [River Crossing Interdiction Table] 上でサイを振ることで渡河妨害マーカーの設置を試みることができます。投入した連合軍の使用可能な各航空アセットについて、個別にサイ振りを行います。航空アセットは事前に投入される必要はなく、もしも1つの妨害の試みが失敗したら、他の使用可能な航空アセットが同一ヘクスに試みることができます。

注記 : 連合軍の航空アセットは、渡河妨害の試みの間に除去される可能性があります。除去された連合軍の航空アセットは、3ターン後にプレイに復帰できます。除去ユニットを、ターン記録欄上の現行ターンから3ターン後に置きます。

・ もしも妨害攻撃が成功したら、全ての渡河妨害ヘクスサイドに隣接するドイツ軍支配下ヘクス内に渡河妨害マーカーを置きます。次の航空アセット・フェイズの渡河妨害セグメント開始時に渡河妨害マーカーが撤去されるまで、ドイツ軍ユニットは渡河妨害ヘクスサイドを通過して補給線をたどれません。

・ 渡河妨害ヘクスサイドを越えているドイツ軍ユニットは、通常の河川ヘクスサイド渡河コストに加えて、追加の1MPを消費しなければなりません。自動車化ユニットは、渡河妨害ヘクスサイドを通して攻撃できず、ライン川の妨害渡河ヘクスサイドを通して攻撃できるユニットはありません。

d . ドイツ軍落下傘降下セグメント [German Paratroop Segment] :

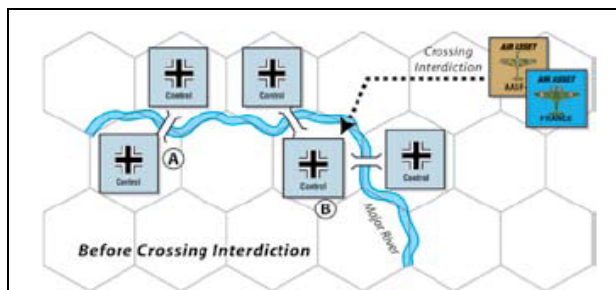
認められるターンと制限について、シナリオ・ルールを調べてください。

注記 : シナリオ1と2では、ベルギー軍のエバン・エマール要塞はすでにエバン・エマール破壊マーカーを置いてプレイを開始します。ドイツ軍グライダー空挺隊の奇襲攻撃は、要塞の占拠に成功しました。シナリオ3では、破壊は保証されませんが、エバン・エマール破壊表でサイを振らなければなりません。

e . シュトゥーカ急降下爆撃セグメント [Stuka Dive Bombing Segment] :

ドイツ軍プレイヤーは、このセグメント中に2つの目的

にドイツ軍航空アセット（シュトゥーカ）を使用できます。このセグメントに使用される航空アセットは、ターンの後の陸上支援 [11.3c] には使用不可能です。



渡河妨害の前：ターン2です。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクスAとBを通過する大河川の渡河点を確保しています。この例の目的においては、ヘクスAとBは、両方とも大河川のドイツに近い河岸にあります。プレイのために支配マーカーは要求されませんが、ドイツ軍プレイヤーがヘクスAとB内の両渡河点ヘクスを支配していることを表示するために置かれています。連合軍プレイヤーは、ヘクスBに渡河妨害を行うことを選択します。連合軍プレイヤーは、連合軍航空アセット待機ボックスから使用可能なフランス軍航空アセットを投入して連合軍渡河妨害表でサイを振り、フランス軍航空アセットについて2（妨害なし、損失なし）を獲得します。これに怯まず、連合軍プレイヤーは次に使用可能なイギリス軍AASF航空アセットを投入し、5の目を出します（妨害、航空アセット除去）。史実では、連合軍がドイツ軍のムーズ川渡河点ヘクスサイドであるセダンに対して試みた任務でした。これは驚くべき失敗で、ゲームではサイの目1～4に相当します。



渡河妨害の後：2つの航空アセットの1つの試みが成功したので、渡河妨害マーカーがヘクスB内に置かれます。フランス軍航空アセットは、ターン3に使用するために脇に置かれます。除去されたイギリス軍AASF航空アセットは、TRT上の3ターン先（ターン5）に置かれます。ドイツ軍プレイヤーは、もはやヘクスBのどちらの渡河点を通してもLOCやLOSをたどれません。ヘクスBの大河川ヘクスサイドの渡河は、今や通常の+1の代わりに+2です。ドイツ軍のLOCとLOSは、ヘクスAの大河川渡河ヘクスサイドを通してヘクスA内に通常にたどれます。

- 航空アセットは、敵が占めるヘクスに急降下爆撃するために使用できます。地形は、シュトゥーカ急降下爆撃の実質効果を限定する可能性があります [TECとシュトゥーカ急降下爆撃表を参照]。ドイツ軍プレイヤーは、未使用のシュトゥーカ航空アセットを1つ以上の連合軍ユニットを含んでいるヘクス上に置きます。DISの結果が振られるときには、ヘクス内の全ユニットについては自動的に混乱状態です（例外：撤収港湾内の連合軍ユニット [13.41]）。ヘクス上に混乱マーカーを置きます。1ステップ損失（DL1）も要求され得ます（連合軍プレイヤーの選択）。

例1：3のTRを持つフランス軍団が、強化防御マーカーを含んでいる林ヘクスを占めています。ドイツ軍プレイヤーは、使用可能航空アセット・ボックスから使用可能シュトゥーカ航空アセットを取り出し、このヘクスに急降下爆撃攻撃を行い、シュトゥーカ急降下爆撃表でサイを振ります。目標ヘクスには林と強化防御マーカーを含むので、サイの目に-1 DRMがあります（DRMs内に列記されている地形タイプは累加しないので、この場合にDRMは-2ではなく-1です）。サイの目は3で、DRMのために2に減少し、結果はNE（効果なし）です。もしもドイツ軍プレイヤーが使用可能な他のシュトゥーカを持つと、2番目の急降下爆撃攻撃の実施を選択し、より良い結果を達成することを期待できます。

例2：2のTRを持つフランス軍1個軍団と3のTRを持つフランス軍1個師団が、町と防御施設を含んでいるヘクスを占めています。ドイツ軍プレイヤーは、航空アセット使用可能ボックスからシュトゥーカ航空アセットを取り出して、このヘクスに急降下爆撃攻撃を実施します。目標ヘクスに町と防御施設を含んでいるので、サイの目に-1 DRMがあります（DRMs内に列記されている地形タイプは累加しないので、この場合にDRMは-2ではなく-1です）。軍団が2のTRを持つので、+1 DRMもあります。DRMsは互いに相殺され、サイの目の6にはDRMは残りません。結果はDIS+DL1です。連合軍プレイヤーは、ステップを損失するユニットを選択し、軍団を減少させます。このユニットの上には、混乱状態マーカーが置かれます。軍団のTRは、2から1に減少し（たとえ2のTR減少が要求されても、TRやMAは1未満には減少し得ません）。師団のTRは3から1に減少します。両方のMAは4から2に減少します。

- ダイナモ作戦中、ドイツ軍のシュトゥーカ航空アセットは、連合軍が撤収させる陸上ユニットの許容量を減少させるために、撤収港湾の攻撃に使用できます。この試みで除去されたシュトゥーカは、2ターン後に復帰します。除去されたシュトゥーカ航空アセットをターン記録欄上の2ターン先に置きます。シュトゥーカ航空アセットは、個別に投入できます。ドイツ軍プレイヤーは、次のシュトゥーカ航空アセット・マーカーを投入する前に、現行のシュトゥーカ航空アセット攻撃の結果を知ることができます。置くことに成功した各混乱マーカーについて、港湾の撤収許容量は1ずつ減少し（ただし、4未満には減少しません）。サイの目に依存して連合軍ユニットの1ステップも損失し得ます。撤収港湾内の連合軍ユニットは、混乱状態にはなりません。港湾の混乱状態は、ユニットの混乱状態と同時に取り去られます。

例：ダイナモ作戦が宣言されており、ターン4の航空フェイズです。ダイナモ港湾マーカーがマップ上にあり、減少戦力状態の3個イギリス軍ユニットと減少戦力状態の2個フランス軍ユニットがその港湾ヘクスを占めています（ダイナモ中は、超過スタッキングが認められます）。ダイナモ作戦航空カウンターは、ダイナモ港湾に隣接しています。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍航空アセット使用可能ボックス内に5つの未使用シュトゥーカ航空アセットを持って、シュトゥーカ急降下爆撃セグメントを開始します。ドイツ軍プレイヤーの狙いは、ダイナモ港湾上に2枚の混乱状態マーカーを置くことで、これによりダイナモ港湾の撤収許容量は移動アクション・ラウンド毎に4ステップに減少します。ドイツ軍プレイヤーは使用可能ボックスから一度に1シュトゥーカ航空アセットを取り取り、混乱についてシュトゥーカ急降下爆撃表でサイを振ります。

シュトゥーカ航空アセット1：ダイナモ航空マーカーの隣に置かれます。表上でサイが振られ、結果は1=NE*です。混乱はなく、シュトゥーカは除去されて2ターン先のターン6に置かれます。

シュトゥーカ航空アセット2：ダイナモ航空マーカの隣に置かれます。表上でサイが振られ、結果は4 = Disです。混乱状態マーカがダイナモ港湾上に置かれ、シュトゥーカはターン5に使用するために航空アセット使用済ボックスに置かれます。

シュトゥーカ航空アセット3：ダイナモ航空マーカの隣に置かれます。表上でサイが振られ、結果は2 = NEです。混乱はなく、シュトゥーカはターン5に使用するために航空アセット使用済ボックスに置かれます。

シュトゥーカ航空アセット4：ダイナモ航空マーカの隣に置かれます。表上でサイが振られ、結果は6 = Dis + DL1です。混乱状態マーカがダイナモ港湾上に置かれます。1ユニット（連合軍プレイヤーの選択）が1ステップを失います。シュトゥーカはターン5に使用するために航空アセット使用済ボックスに置かれます。

ドイツ軍プレイヤーは、未使用のシュトゥーカ航空アセットを1つ残しており、このセグメントに連合軍陸上ユニットに急降下爆撃を行うか、又は戦闘や移動アクション・ラウンドに地上支援を提供するために使用できます。

5.2 地上支援 [Ground Support]

ドイツ軍と連合軍の航空アセットは、陸上戦闘を支援するために使用できます。戦闘手順を参照してください [11.3c]。

5.3 無差別爆撃 [Terror Bombing]

いずれかのゲーム・ターンに終了フェイズ中に [12.4]、ドイツ軍プレイヤーはパリ [Paris] を除くいずれかの1連合軍都市に無差別爆撃を実行できます。ドイツ軍の航空アセットは使用されません。

6.0 混乱状態 [DISRUPTION]

注記：この項目は、航空フェイズの前にユニットが混乱状態になる3つの可能性中の2つについて紹介します。

6.1 ユニットの混乱方法 [How Units are Disrupted]

連合軍ユニットは、以下の3つの方法で混乱状態になります。：

- a. 航空フェイズ中のシュトゥーカ航空アセット急降下爆撃攻撃のDISの結果により [5.1.e1]。
- b. 非混乱状態のユニットがオーヴァーランを成功させたとき [10.3c]。
- c. DE戦闘結果で生き残っているユニット [11.3f]。

6.2 混乱状態の影響 [Disrupted Effects]

混乱状態マーカは、ユニットの現行TRから2を差し引き、現行MAから2を差し引きます（TRとMAは、1未満にはなり得ません）。他の影響はなく、2回目に混乱状態になっても追加の影響はありません。混乱状態の影響は、非補給下の影響が判定された後に適用されます。混乱状態のユニットは、同一ヘクスを占めている非混乱状態のユニットを混乱させません。

例外：撤収港湾内の連合軍ユニットは、影響を受けません [6.3]。

6.3 撤収港湾の混乱 [Disruption of the Evacuation Port]

いったんダイナモ作戦が宣言されたら、ドイツ軍プレイヤーは撤収港湾の撤収許容量の減少を試みることができます。成功裏に置かれた各混乱状態マーカについて、撤収許容量は1ずつ減少します（ただし、4未満には減少し得ません）。港湾内の連合軍ユニットは、混乱状態にはなりません。連合軍の1ステップが除去され得ます。

6.4 混乱の撤去 [Disruption Removal]

終了フェイズの混乱状態撤去セグメント中に、ダイナモ作戦港湾ならびにOOSマーカの下にない全ての連合軍とドイツ軍ユニットから混乱状態マーカが取り去られます。 [12.2]

7.0 補給 [SUPPLY]

7.1 概括 [General]

以下の3つの補給状態があります。：補給下、攻撃補給下、非補給下（OOS）です。

7.2 補給線 [Line of Supply] (LOS)

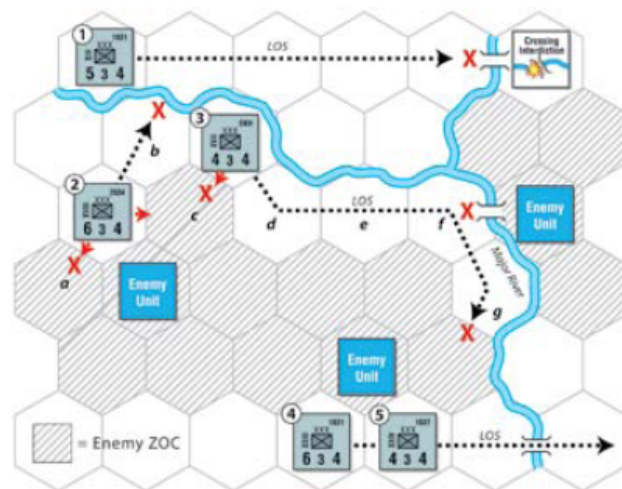
a. 補給線は、敵ユニットや競合する又は競合しないZOCsから解放され、友軍ユニットから友軍補給源までの無制限な長さの移動可能ヘクスの道筋です。友軍ユニットは、このルールについて敵ZOCsを無効にします。避難民マーカ [12.6] は、補給をたどることには影響しません。

b. 補給線は、非妨害渡河ヘクスサイドでのみ河川（いかなるタイプでも）を越えることができます。

c. LOSは、溢水 [Flooded] ヘクス内にたどれますが通過はできません。

d. LOSは、非破壊の敵要塞線又は防御施設ヘクスを通過してたどれません。

e. 常にユニットから補給源へとたどります。ユニットのヘクスはカウントしませんが、補給源ヘクスはカウントします。



例：上図で、補給セグメント中にドイツ軍4個ユニットがLOSをたどることを試みています。

ユニット1は、LOSをたどれません。河川まで4ヘクスをたどれ

ますが、渡河妨害マーカ―はLOSが渡河ヘクスサイドを通してたどることを認めません。

ユニット2は、以下のLOSをたどりません。:

- ・ヘクスa: LOSは、競合する敵ZOCのヘクスを通してたどりません。
- ・ヘクスb: LOSは、渡河点を持たない河川ヘクスサイドによって妨害されます。
- ・ヘクスc: LOSは、競合する敵ZOCのヘクスを通してたどりません。

ユニット3は、以下のLOSをたどりません。:

- ・ヘクスd: LOSはヘクス内に伸びますが、非競合ZOCsが妨害しているので、ユニット4に連結できません。
- ・ヘクスe: LOSはこのヘクスを通してヘクスfとg内に伸びます。
- ・ヘクスf: LOSはヘクスg内に伸びますが、対岸の渡河点ヘクスを敵ユニットが占めているので、大河川渡河点を通してたどりません。
- ・ヘクスg: 非競合の敵ZOCと渡河点を持たない河川ヘクスサイドがそれ以上たどることを止めるため、LOSはヘクスg内で止まります。

ユニット4は、ユニット5が占める敵ZOCも無効にし、しかも両方の渡河点ヘクスがたどることを認めるので、LOSをたどることができます。

7.3 連合軍の補給源 [Allied Supply Sources]

a. オランダ軍ユニットは、ネーデルランド国内では自動的に補給下です。

b. ベルギー軍ユニットは、アントワープ [Antwerpen] 又はオステンド [Oostende] まで長さ無制限の補給線が引ければ、補給下です。

c. イギリス軍/カナダ軍ユニットは、マップ西端ヘクス又は連合軍支配下の港湾まで長さ無制限の補給線が引ければ補給下です。

d. フランス軍ユニットは、マップ西端又は南端ヘクスあるいは連合軍支配下の港湾まで長さ無制限の補給線が引ければ補給下です。

e. 要塞線ヘクスは補給を要求されませんが、このようなヘクス内でスタックした連合軍ユニットは、通常に補給のためにたどらなければならない。

7.4 ドイツ軍の補給源 [German Supply Sources]

ドイツ軍ユニットは、いずれかのドイツ国内都市ヘクスまで長さ無制限の補給線が引ければ補給下です。

7.5 補給のチェックと影響 [Supply Check And Effects]

ユニットは、ターン2から開始して、各ターンの補給フェイズ中にのみ、非補給下(OOS)であるか否かをチェックされます。

a. 最初に、非補給下マーカ―を持つユニットをチェックします。いまだに補給をたどれずにOOSマーカ―が留まるOOSユニットは、1ステップを失います。次に、OOSを持たないでセグメントを開始している全てのユニットをチェックします。補給をたどれな

いユニットは、OOSマーカ―を受取ります。

b. OOSユニットは、続くゲーム・ターンの補給セグメント中に再度チェックされるまでその状態に留まり、そこで補給下の状態に回復するかOOSに留まります。補給下状態に回復したOOSユニットは、ターンの残りについては記載されたMAとTRで機能します。

c. OOSユニットは、そのTRが2だけ減少しますが(-2)、決して1未満にはならず、そのMAは3に減少します。3以下のMAを持つユニットは、MA減少による影響を受けません。混乱状態の影響は非補給下の後に適用されるため、混乱状態のOOSユニットは調整後に1のTRとMAを持つことになります。

d. もしもOOSマーカ―を持ついずれかのユニットが攻撃に参加すると、攻撃している残りのユニットが補給下で攻撃補給下であるかにかかわらず、攻撃は左への1コラム・シフトを被ります [7.6d]。

e. 補給フェイズ中に、全ての攻撃補給ユニットを移動面に裏返します。

7.6 攻撃補給 [Attack Supply]

史実の注記: 1940年には、防御射撃火力は第一次世界大戦がそうであったよりも致命的でした。攻撃している部隊に合理的な成功の機会を与えるためには、防御火力を制圧し混乱させる膨大な量の弾薬と燃料(自動車化部隊のため)が要求されました。連合軍は、第一次世界大戦中にドイツ軍の塹壕線に突撃して夥しい数の死傷者を被っていたので、防御的戦略を採用していました。兵站基地は、戦争の移動や攻撃を支援するために不適当なものでした。ドイツ軍は攻撃と移動に投入されましたが、そのドクトリンを十分に支援するための兵站基地を欠いていました。

a. この状況をシミュレートするために、両陣営のユニットは攻撃補給をたどれない限り完全状態で攻撃できません。攻撃補給をたどるには、LOS [7.2] をたどる場合と同様の指針に従います。

b. 全てのユニットは、ターン1には自動的に攻撃補給下です。ターン2からたどり始めます。

c. 攻撃補給をたどることは、各戦闘の瞬間に行われます [11.3c]。

d. 非補給下マーカ―を載せている1つ以上のユニットによって行われる攻撃、又は非攻撃補給 [No Attack Supply] マーカ―を受取っている攻撃は、CRT上で左への1コラム・シフトを被ります。

デザイン・ノート: 非補給下マーカ―を持つユニットに、攻撃補給をたどれる場所で罰則なしに攻撃を認めさせることは魅力的ですが、1940年には両陣営についての攻撃補給は現実的には偶然の事柄でした。ドイツ軍の自動車化組織については、選択肢として補給トラックを待つが、又は前方に突出して補給減少の代償に連合軍を混乱させることになります。連合軍の場合には、この制限は対空兵器が不足する北西フランスとベルギーで、ルフトヴァッフェの爆撃で前進補給集積所が破壊されたこともシミュレートしています。

e. 攻撃補給をたどれないユニットは、非攻撃補給 [No Attack Supply] マーカ―を受取ります。これらのマーカ―は、次の攻撃補給チェックが行われるまでユニットの上に留まり、もしもユニットが攻撃補給をたどれる場合にのみ取り去られます。

プレイ・ノート: 望むのであれば、マップ上で攻撃補給をたどる限度として利用するために十分な数のマーカーも使用可能です。

7.7 連合軍の攻撃補給源 [Allied Attack Supply Sources]

a. オランダ軍ユニットは、ネーデルランド国内では自動的に攻撃補給下です。

b. ベルギー軍ユニットは、アントワープ [Antwerpen] 又はオステンド [Oostende] のどちらかまで長さ無制限の補給線が引ければ、攻撃補給下です。

c. イギリス軍ユニットは、連合軍支配下の港湾まで3ヘクスの攻撃補給をたどることができます。

d. フランス軍ユニットは、マップ西端又は南端ヘクスまでLOSをたどれるパリ [Paris] のいずれかのヘクスまで8ヘクスの攻撃補給をたどることができます。

e. フランス軍とイギリス軍ユニットは、フランス軍AG1攻撃補給ユニット [7.9] まで5ヘクスの攻撃補給をたどることができます。ただし、戦闘の瞬間に、攻撃補給ユニット自体がLOSをマップ西端又は南端ヘクスまでたどることが条件です。

例外: もしも連合軍AG1攻撃補給ユニットが戦闘の瞬間に補給線をたどれなければ、連合軍プレイヤーは攻撃補給を引けませんが、そのコストとして、連合軍戦闘ラウンドの連合軍の最終戦闘に続いて、攻撃補給ユニットを除去します。

7.8 ドイツ軍の攻撃補給源 [German Attack Supply Sources]

a. ドイツ軍ユニットは、B軍集団の攻撃補給ユニットまで5ヘクス、A軍集団の攻撃補給ユニットまで6ヘクスの攻撃補給をたどることができます [7.9]。ただし、戦闘の瞬間に、攻撃補給ユニットが長さ無制限のLOSをルール [Ruhr] 都市ヘクスまでたどることが条件です。

b. ドイツ軍ユニットは、戦闘の瞬間に長さ無制限のLOSをルール都市ヘクスまでたどることができるドイツ国内のいずれかの都市まで、6ヘクスの攻撃補給をたどることができます。

c. ドイツ軍ユニットは、戦闘アクション・ラウンド毎に1攻撃について、いずれかの西方の壁要塞線ヘクスまで3ヘクスの攻撃補給をたどることができます。

d. ターン2については、ネーデルランド国内のいかなるドイツ軍の戦闘も、自動的に攻撃補給下です。

7.9 攻撃補給ユニット [Attack Supply Units]

a. ゲームには3つの攻撃補給ユニットがあります。2個のドイツ軍と1個のフランス軍/連合軍です。

b. これらは、スタッキングについては各々軍団としてカウントします。

c. 攻撃補給ユニットは、ターン毎に1アクション・ラウンド (プレイヤーの選択で) でのみ移動できます。最初の移動アクション・ラウンドで移動したら、2番目の移動アクション・ラウンドで移動

できないことを示すために、裏面に返されます。これらは、その補給範囲に一致するMAを持ちます (カウンター正面に記載され、攻撃補給範囲はカウンターの裏面に記載されます)。補給フェイスの間に、それらを移動面に裏返します。

d. これらは、道路上でのみ森に進入でき、非妨害渡河点でのみ河川を越えられます。

e. これらは、ZOC、戦闘値、TRを持ちません。もしもヘクス内で単独でいる間に攻撃されたら、自動的に除去されて補充できません。もしも友軍ユニットと共にあるヘクス内で攻撃されたら、戦闘が解決される前に、これらは自動的に2ヘクス退却します。もしもそれが不可能であれば、ヘクス内に留まり、もしも戦闘後前進の間に敵ユニットが進入したら除去されます。

8.0 スタッキングとスタック [STACKING AND STACKS]

8.1 ルールの概括 [General Rule]

スタッキングとは、同時に単一ヘクス内に1つ以上の地上戦闘ユニットを置くことです。

8.2 スタック [Stacks]

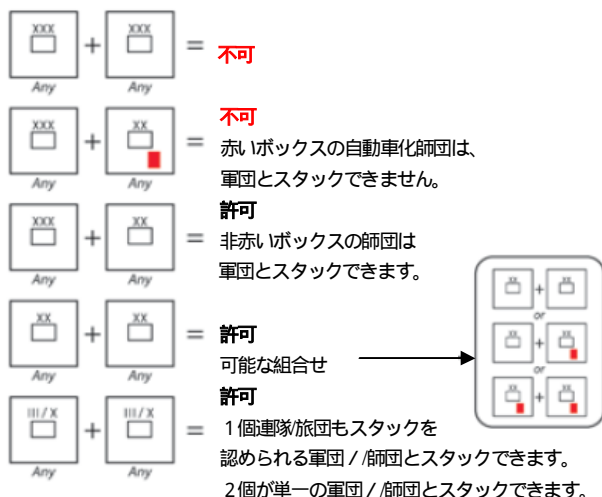
「スタック」という用語は、1つ以上の戦闘ユニットがあるヘクス内に合法的に置かれることです。あるヘクス内に単独でいるユニットも、スタックであることに注意してください。

8.3 スタッキング限度 [Stacking Limits]

a. **軍団と師団:** 最大スタッキングはヘクス毎に2で、軍団は1つのみが可能です。師団が軍団とスタックしているときには、赤い自動車化ボックスを持つ師団であってはなりません。

注記: ドイツ軍のARKOユニットと3つの攻撃補給ユニットは、スタッキングの目的についてはそれぞれ軍団としてカウントします。

ヘクスのスタッキング限度



b. 2つの連隊又は旅団は、単一の軍団又は師団と共にスタックできます。1つの連隊又は旅団は、認められる軍団/師団のスタックと共にスタックできます。

8.4 超過スタッキング [Overstacking]

もしもあるヘクスが超過スタックであると、所有しているプレイヤーは直ちに制限を満たすのに十分なユニットを除去しなければなりません。

例外: ダイナモ港湾ヘクスのスタッキング [13.5c]。

以下の場合に、スタッキング限度が強制されます。:

- 各移動アクション・ラウンドの移動部分の終了時(ユニットは、友軍が占めるヘクスを通過する際に、スタッキング限度を超過して移動できます)
- マップ上への増援と補充の配置の間
- 戦闘の間を通じて、
- 退却の完了時。超過スタック状態で退却しているステップは、追加の1ヘクス退却できますが、それでも超過スタックであれば除去されます [11.4b と d]。

8.5 スタッキングとゲーム・マーカー [Stacking and Game Markers]

マーカーは、スタッキングについてカウントしません。

8.6 スタッキングと国籍 [Stacking and Nationalities]

a. オランダ軍とベルギー軍ユニットは、一緒にスタックできません。

b. ベルギー軍ユニットは、フランス軍又はイギリス軍ユニットと共にスタックできますが、この場合には戦闘でベルギー軍のTRが使用されます(これは、通常の戦闘ルールの例外です)。

c. フランス軍とイギリス軍ユニットは、通常は互いにスタックしませんが、フランス軍/イギリス軍のスタッキングが認められるときは、シナリオ・ルールに詳述されます。

9.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

9.1 概括 [General]

ユニットは、それが占めるヘクスを常に支配します。大部分のユニットは、自身が占めるヘクスの周囲6ヘクス内に影響を及ぼします。これらの6ヘクスは、ユニットの支配地域(ZOC)と呼ばれます。ZOCは、移動、退却、連絡線、補給線に影響します。

a. 大部分の軍団(XXX)と大部分の自動車化ユニットは、支配地域を及ぼします。

b. あるヘクス内に単独でいる黄色い非ZOC帯を持つ師団(XX)は、ZOCを持ちません。いずれかのタイプの2個師団が一緒にスタックしたら(黄色い非ZOC帯を持つ2個師団を含みます)ZOCを及ぼします。

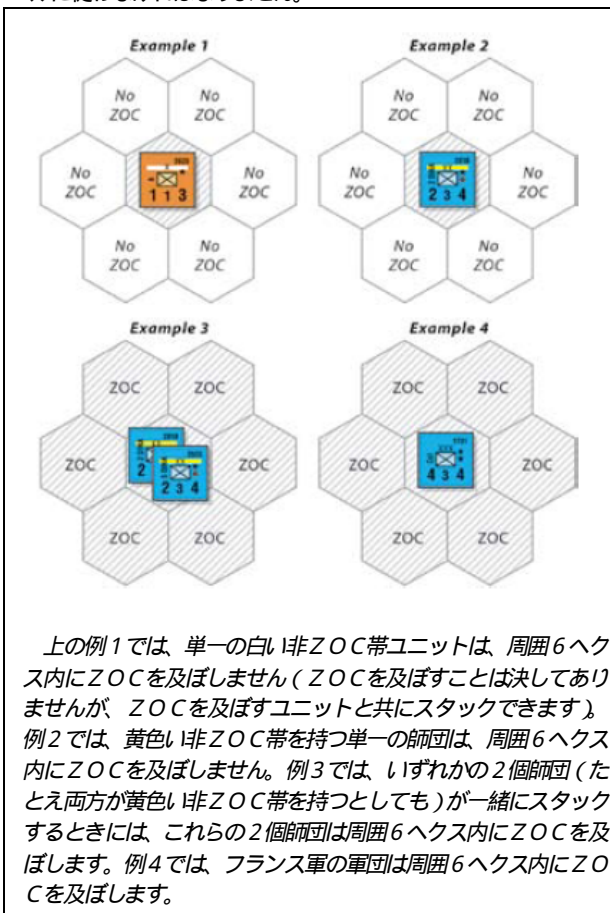
c. 全ての連隊、旅団、ドイツ軍のARKO、3つの攻撃補給ユニットは、白い非ZOC帯を持ちます。これらは決してZOCを及ぼしませんが、連隊と旅団はZOCを及ぼすユニットと共にスタックできます。

9.2 黒いIMAユニットとZOCs [Black MA Units and ZOCs]

黒いIMAを持つユニットは、敵ZOCに進入する瞬間に移動を停止しなければならず、移動中に1つのZOCから他のZOCへと直接移動できません。

9.3 黄色いIMAユニットとZOCs [Yellow MA Units and ZOCs]

黄色いIMAを持ついかなる自動車化ユニットも、当該ヘクス内にZOCを及ぼしている全ての敵ユニットがより低い戦術効果値(TR)を持つと、移動や退却について敵ZOCsを無視できます(混乱と補給も考慮します)。隣接する敵ユニットよりも高いTRを持たない黄色いIMAのユニットは、黒いIMAのユニットと同じZOCルールに従わなければなりません。



上の例1では、単一の白い非ZOC帯ユニットは、周囲6ヘクス内にZOCを及ぼしません(ZOCを及ぼすことは決してありませんが、ZOCを及ぼすユニットと共にスタックできます)。例2では、黄色い非ZOC帯を持つ単一の師団は、周囲6ヘクス内にZOCを及ぼしません。例3では、いずれかの2個師団(たとえ両方が黄色い非ZOC帯を持つとしても)と一緒にスタックするときには、これらの2個師団は周囲6ヘクス内にZOCを及ぼします。例4では、フランス軍の軍団は周囲6ヘクス内にZOCを及ぼします。

デザイン・ノート:これは、Case Yellowで最も重要なゲーム・メカニックです。簡単に述べると、自動車化移動は、1940年の出来事に影響する指揮統率の能力を追い越しました。その解決策は後から来ることになりますが、連合国軍を救うほど十分に早くではありません。ゲームでは、ユニットのZOCによってカヴァーされるユニット間の(又はユニットに隣接する)空ヘクスに立脚した伝統的な防御は、より高いTRを持つ自動車化タイプのユニットに直面したときにZOCsは役に立たず、このようなユニットはこれらのヘクスを無事に通過して移動できます。

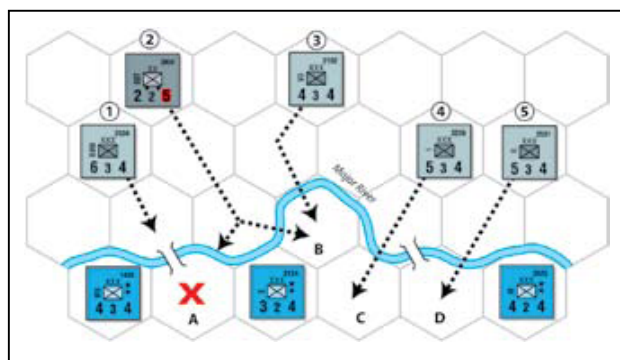
9.4 ZOCsと地形 [ZOCs and Terrain]

a. ZOCsは、いかなる大河川又はライン川のヘクスサイド(渡河点ヘクスサイドを含みます)も越えて伸びません。

重要：ZOCsは大河川とライン川のヘクスサイドを越えて伸びないにもかかわらず、大部分のユニットは両者がZOCsを及ぼす2つの敵ユニット間のカラ・ヘクス内に入るためにそのようなヘクスサイドを越えることを禁じられます（例を参照してください）。

b. ZOCsは、非破壊要塞線、都市、非破壊防御施設のヘクス内に伸びません。都市、要塞線、防御施設のヘクスは、ZOCsを及ぼしませんが、これらのヘクス内でスタックする友軍ユニットは外部にZOCsを及ぼします。

c. ZOCsは、森ヘクス内には伸びませんが（道路上を除きます）森ヘクスから非森ヘクス内には伸びます。

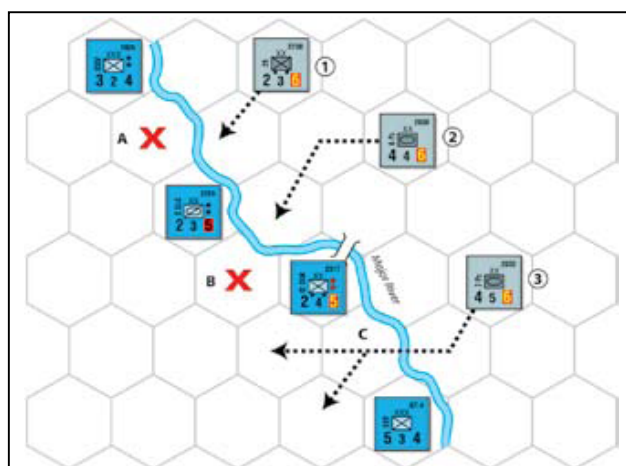


例1 黒いIMAのユニット：この例では、ドイツ軍の移動アクション・ラウンドです。全てのドイツ軍ユニットは、以下のごとく開始します。

ドイツ軍ユニット1と2は、ヘクスAに進入できません。なぜならば、このヘクスはそのヘクス内にZOCを及ぼしている2つのユニットの間にあるからです(9.4a)。もしもフランス軍ユニットの1つのみがヘクスA内にZOCを及ぼすと、ドイツ軍1又は2のどちらかがヘクスAに進入し、スタッキング限度を破ることなく移動を停止できます。

ドイツ軍ユニット2又は3のどちらかは、ヘクスBに進入してスタッキング限度を破ることなく移動を停止できます。

ドイツ軍ユニット4又は5は、ヘクスCとDに進入し、移動を停止できます。



例2 黄色いIMAのユニット：この例は、ドイツ軍の移動アクション・ラウンドです。

この例は、10.3d項で詳しく述べる重要なゲーム・メカニクを表示します。黄色いIMAユニットは、隣接する敵ユニットよりもTRが高いときには、敵ZOCsを無視できます。

ドイツ軍ユニット1は、ヘクスAに進入できません。ユニット1のTRは2のTRを持つ1個フランス軍ユニットを超えています。他のフランス軍ユニットは3のTRを持ち、ドイツ軍ユニットのTRと拮抗します。

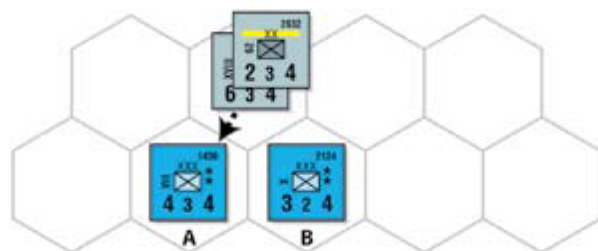
ドイツ軍ユニット2は、ヘクスBに進入できません。ユニット2のTRは1個フランス軍ユニットの3のTRを超えています。他のフランス軍ユニットは4のTRを持ち、ドイツ軍ユニットのTRと拮抗します。

ドイツ軍ユニット3は、ヘクスCに移動して2個フランス軍ユニットを残して移動を継続できます。なぜならば、ユニット3の5TRは、両方のフランス軍TRsを超えているからです。

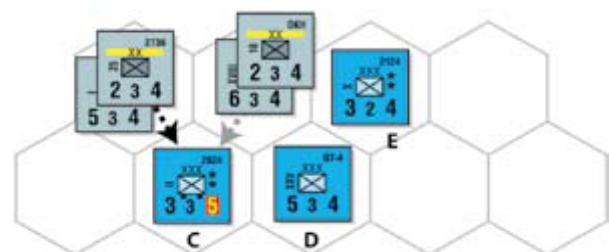
9.5 ZOCsと戦闘 [ZOCs and Combat]

a. 単一ヘクス内で攻撃しているユニットは、他の隣接する防御側ユニットがZOCsを及ぼしているかにかかわらず、1つの防御側ヘクスを攻撃できます。

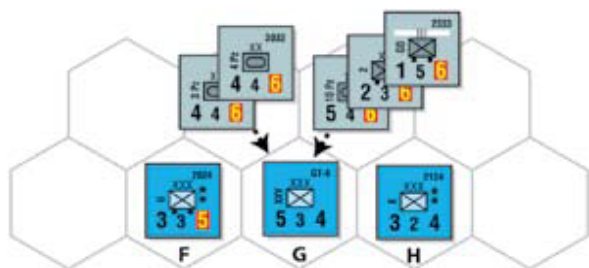
b. 複数ヘクスから防御側ヘクスを攻撃しているユニットは、ZOCsを及ぼしている他のいかなる隣接ヘクスも攻撃しなけりません。例外：両ヘクスが装甲とノ又は自動車化ユニットのみを含んでいるドイツ軍の2ヘクスからの攻撃は、隣接する防御ユニットのZOCsを無視できます。



例1：1つのヘクスを占めている2つのドイツ軍ユニットが、ZOCsを及ぼしている2つのフランス軍ユニットに隣接しています。ドイツ軍ユニットは、ヘクスA内のフランス軍ユニットを攻撃します。ヘクスB内のフランス軍ユニットは、隣接してZOCを及ぼしているにもかかわらず、戦闘の一部ではなくその戦力を防御に加えません。



例2：ドイツ軍プレイヤーは、ヘクスC内のユニットに対して複数ヘクスから攻撃を実行しようとしています。あいにく、これは複数ヘクス攻撃なので、ドイツ軍プレイヤーはヘクスDとE内でZOCを及ぼしている隣接ユニットも攻撃しなけりません。もしも追加のユニットがヘクスDとE内のユニット攻撃への投入されなければ、ドイツ軍プレイヤーはそれらを攻撃している攻撃部隊からユニットを外さなけりません。

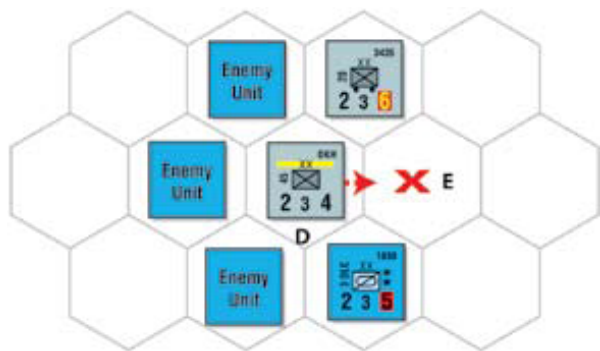


例3：2ヘクスを占めているドイツ軍の自動車化ユニットが、ヘクスG内のフランス軍ユニットを攻撃します。ヘクスFとH内のフランス軍ユニットは、隣接してZOCsを及ぼしていますが、自動車化ユニットにそれらへの攻撃を強制しません。

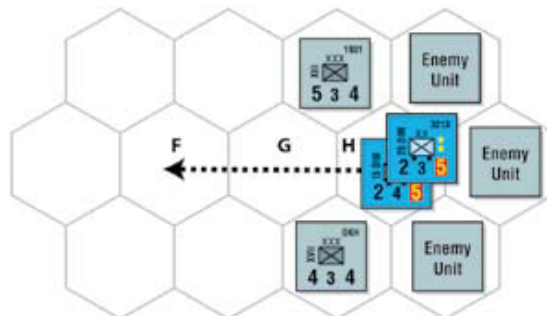
デザイン・ノート：攻撃が大規模であるほど連携に時間を要し、防御側は準備の時間を持てることになります。連合軍とドイツ軍の歩兵については、第一次世界大戦から物事が変化していませんでした。ドイツ軍の装甲と自動車化師団は、迅速に集中して前線正面の狭い戦区で相手を圧倒突破し、連合軍最高司令部が対応する前に大混乱を引き起こすために後方エリアに崩上に展開することで、伝統的な計画周期を時代遅れなものとししました。

c. いずれかの敵ZOC（競合している又はしていない）内のカラのヘクスを通して退却することを強いられた黒いIMAのユニットは、除去されます

d. いずれかの敵ZOC内のカラのヘクスを通して退却することを強いられた黄色いIMAのユニットは、もしもそのTRがカラのヘクス内にZOCを及ぼしている敵ユニットのTRsを超えていたら損失を受けません。



例1：ヘクスD内の黒いIMAのドイツ軍ユニットが攻撃されており、退却しなければなりません。このユニットは、ヘクスEを通して退却できません。なぜならば、連合軍ユニットがそのヘクス内にZOCを及ぼすからです。唯一退却可能なルートは、隣接するドイツ軍ユニットを通過することです。もしも隣接するユニットがドイツ軍でなく連合軍であれば、ヘクスD内のドイツ軍ユニットは除去されることになります。



例2：ヘクスH内の黄色いIMAの連合軍ユニットが攻撃されており、ヘクスFに退却しなければなりません。唯一退却可能なルートは、カラのヘクスGを通過することで、ドイツ軍ユニットはそのヘクス内にZOCsを及ぼします。黄色いIMAのユニットは、同数又はより高いTRを持つ敵ユニットのZOCを通して退却できません。両方のドイツ軍ユニットは、3のTRを持ちます。TR4を持つフランス軍ユニットのみが、ヘクスGを通して無事にヘクスFに退却できます。フランス軍のTR3のユニットは、退却できずに除去されます。

デザイン・ノート：敵ZOCは、主に退却しているユニットが脱出するために通り抜けなければならない砲兵の集中射撃をあらわします。同一ヘクス内に及ぼされた友軍ZOCsは、この敵射撃を止めるために少しは機能します。黄色いIMAを持つユニットは、このような弾幕を最小限の損害で素早く通り抜けられる速度と戦術練度を所持しています。他方、黒いIMAのユニットは、遥かに不適格でした。フランス軍DCRs又はドイツ軍ARKOのような赤いボックスの自動車化ユニットは、大変鈍足でした。各フランス軍DLGの半分は騎兵で、損害を受け易くしていました。歩兵ユニットはさらに鈍足で、1940年には砲兵、後方支援、補給ユニットの大多数は馬匹牽引でした。馬は、砲兵射撃には耐えられない動物です。

e. 戦闘後前進しているユニットは、敵ZOCsを無視します。

9.6 ZOCs と連絡線 [ZOCs and Line of Communication] (LOC)

友軍ユニットが占めているLOCヘクスは、このルールの目的について敵ZOCを無効にします。LOCの定義については、2.4hを参照してください。

9.7 ZOCs と補給線 [ZOCs and Line of Supply]

友軍ユニットが占めているLOSヘクス(7.2)は、このルールの目的について敵ZOCを無効にします。LOSの定義については、2.4iを参照してください。

10.0 移動 [MOVEMENT]

10.1 概括 [General]

移動は、一連の移動アクション・ラウンドのアクション・フェイズ中に発生します。プレイヤーのアクション・ラウンド・マーカーの1つが移動アクションとしてプレイされるとき毎に、許容移動力(MA)を持つそのプレイヤーの全ての非交戦状態ユニットは、移動できます。各ユニットのMAは、移動ポイント(MPs)数で表示され、そのユニットが進入できる平地地形ヘクスの最大数に一致します。

a. 全てのユニットは、例外を除き、この項目のルールに従って移動します。ユニットは、進入するヘクスと/又は越えるヘクスサイ

ドの地形に依存して、それを行うための様々なコストを消費しながら隣接ヘクスへと移動します。これらのコストは、地形効果チャート (TEC) に詳述されます。

b. 制限 [Limitations] : 移動は、以下の制限によって管理されます。:

- MP sは、移動ラウンドから移動ラウンドへと蓄積できず、1つのユニットから他のそれへと譲渡できません。
- 移動しているユニットは、停止する前に使用可能な全MP sを消費する必要はありません。移動しているユニットは、シナリオの指示によって認められない限りマップを退出できません。
- ユニットの、個別に又はスタッキング限度の範囲内で複数ユニットのスタックとして移動できます。1つのユニット又はスタックの移動は、他の移動を開始する前に完了しなければなりません。

例外: 道路に沿って森ヘクス内を移動している自動車化タイプのユニットは、個別に移動しなければなりません [10.4b]。

- スタックの移動率は、そのスタック内の最低速ユニットのMAです。ユニットは、移動しているスタックから置き去りにできますが(そのようなユニットは、それ以上移動できません) 移動しているスタックにユニットを加えることはできません。

注記: スタックの移動率は、低速MAのユニットを置き去りにすることで増加する可能性があります。

- 移動アクション・ラウンド毎に複数回移動できるユニットはありません。

c. 1ヘクス移動 [One hex movement] : 1以上の現行MAを持つ全てのユニットは、移動コストにかかわらず、常に1ヘクス移動できます(通常の移動、地形、ZOCの制限と禁止条項に従います)。

d. 戦闘後の前進と退却は、移動とは見なされません。

e. 以下の手順に従って、各移動アクション・ラウンドを実施します。:

- ターン最初の連合軍とドイツ軍の移動ラウンド中に、活性プレイヤーはいかなる増援もマップ上に置きます [10.2]。鉄道移動によって登場している増援は、このラウンド中に到着ヘクス上に置かれた後には移動できません [10.5b]。
- 次に、活性プレイヤーは、資格を持つ非交戦状態のマップ上のユニットのいくつか、又は全てをそのMAの限度まで移動させることができます。全く移動させなくても構いません。ドイツ軍の黄色いIMAのユニットは、橋頭堡設置 [10.8c] についてサイを振ることができます。
- もしもダイナモ作戦が宣言されていたら、海上撤収 [13.4a] を実行できます。
- 望む全ての移動完了時に、現行の全交戦状態結果 [11.9] を解決します。
- もしも連合軍の移動アクションであれば、サイを1つ振りま

す。: 次に、連合軍プレイヤーはサイの目の数の機甲、DCR、DLM、自動車化ユニット(スタックの数ではありません)のみで攻撃を実行できます [11.6a]。

- もしもドイツ軍の移動アクションであれば、黄色いIMAのユニットのみが攻撃を実行できます [116b]。

- 各移動又は自動車化戦闘後前進の終了後、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍の黄色いIMAユニットに隣接するカラの連合軍支配下ヘクス内の橋頭堡設置についてサイを振ることができます [10.8c]。

移動アクション・ラウンドは、ここで終了します。

10.2 増援の配置 [Reinforcement Placement]

a. ドイツ軍のOKH予備ユニット [German OKH Reserve Units] : OKHとマークされたドイツ軍ユニットは、シナリオ1、2、3のターン2から開始して、増援として登場できます。詳細については、シナリオの指定を参照してください。

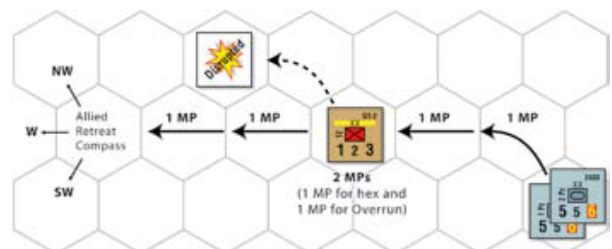
b. 連合軍とドイツ軍の増援 [Allied and German Reinforcements] : 増援ユニットは、シナリオの指定に従って、列記されたターンの各々連合軍とドイツ軍の最初の移動ラウンド中にのみ、マップ上に登場又は置かれます。

10.3 自動車化ユニットの移動 [Motorized Unit Movement]

a. 赤いボックスで囲まれたMAを持ついかなるユニットも、自動車化タイプのユニットです。自動車タイプ・ユニットの完全なリストについては、ユニットの読み方プレイヤー補助カードを参照してください。

b. 自動車化タイプのユニットは、森ヘクス [10.4b] 内を除き、非自動車化ユニットと同様に移動します。

c. オーヴァーラン [Overrun] : 黄色いIMAを持つ自動車化ユニットのスタックは、移動中に敵が占めるヘクスをオーヴァーランできます。敵が占めるヘクスは、森、要塞線、防御施設、溢水、湿地、都市の地形を含むことができず、いかなるタイプの河川ヘクスサイドも通してオーヴァーランできません。自動車化ユニットは、一緒にスタックして開始しなければなりません。オーヴァーランは戦闘ではないので、戦闘シフトは適用されません。スタックは、地形効果シフト後に9対1以上の戦闘比を持たなければなりません。非混乱状態の敵ユニットは自動的に混乱状態となり[6.1b]、オーヴァーラン・プレイヤーによって2ヘクス退却させられます(可能であれば、連合軍退却コンパスに従います)。もしもオーヴァーランの瞬間に敵ユニットがすでに混乱状態であれば、除去されます。自動車化スタックは、ヘクスに進入するために十分なMP sにプラスして1MPを持たねばならず、さもなければオーヴァーランは発生し得ません。自動車化スタックは、MP sを残していれば移動を継続できます。



例：合計で 10 の C S と 6 の M A を持つ第 1 と第 2 装甲師団は、両方ともドイツ軍移動ラウンドと一緒にスタックして開始します。これらは、移動してイギリス軍の 1 C S ユニットの隣接するために 2 M P s を消費します。10 の C S 戦力は、オーヴァーランに要求される 9 対 1 を超え、禁止されたヘクスやヘクスサイドの地形ではないため、オーヴァーランは発生します。イギリス軍ユニットは混乱状態となり、ドイツ軍プレイヤーによって 2 ヘクス退却させられます。両装甲師団のオーヴァーラン・ヘクスへの進入コストは 2 M P s で、さらに使用可能な 2 M P s が残ります。

d . 敵 Z O C の無視 [Ignoring enemy ZOCs] : 赤いボックス内に黄色い I M A を持ついかなるユニットも、当該ヘクス内に Z O C を及ぼしている全てのユニットがより低い効果戦術値 (T R) を持つと、移動と退却について敵 Z O C を無視できます (混乱状態とユニット上の O O S マーカーを考慮します) [9.5d]。それでも、黄色い I M A の自動車化ユニットは、L O S と攻撃補給について通常にたどらなければなりません。

10 . 4 道路移動 [Road Movement]

a . 全てのユニットは、1 つの連続する道路ヘクスから他の道路ヘクスへと移動していると、他の地形にかかわらず 1 M P を消費します。

b . 自動車化タイプのユニットは、道路に沿ってのみ移動で森ヘクスを入退出できます。(これには、前進と退却を含みます。)このようなユニットは、スタックとしてではなく、個別に移動しなければなりません。これらは、他の自動車化タイプのユニットを含んでいる森ヘクス内の道路に進入するために、追加の 1 M P を消費しなければなりません。

例：攻撃補給ユニットが森道路ヘクスを占めています。1 個装甲師団が道路ヘクスサイドを通してこのヘクスに進入するためには、赤いボックスの自動車化ユニットを持つヘクス内に進入するため追加の 2 M P s を要求されることになり、ヘクスを退出するために十分な M P s を要求されます。超過スタックは移動中に認められますが、もしも装甲師団が攻撃補給ユニットの上で移動を終了すると、装甲師団又は攻撃補給ユニットを除去することにより超過スタッキングを正さなければなりません。

c . 道路は、河川の M P コストを無効にしません。

10 . 5 連合軍の鉄道移動 [Allied Rail Movement]

デザイン・ノート：連合軍にとっての僅かな光明は、フランス鉄道の英雄的行為でした。戦役の過程を通じて、ドイツ軍の広範な鉄道爆撃にもかかわらず、25 個師団もが鉄道で輸送されました。爆撃は、戦線から離れた場所で降車することを部隊に強制しました。

a . シナリオ 1、2、3 では、連合軍プレイヤーは鉄道によってユニットを移動できることになります。鉄道移動についての開始ターンは、各シナリオに与えられます。

b . 連合軍移動アクション・ラウンド中に鉄道移動が認められるときに、連合軍プレイヤーはマップ上又は増援のユニットを取り上げ、鉄道で移動していることを宣言してマップ上に戻します。いったん置かれたら、現行の連合軍移動アクション・ラウンド中にはさらに遠くまで移動できません。

c . 制限 [Limitations] : 各シナリオには、連合軍の移動アクション・ラウンド毎に鉄道移動を使用できる連合軍ユニットの数と、鉄

道移動を開始、移送、終了するためのドイツ軍ユニットからの最短距離ヘクス数が説明されています。

10 . 6 河川と渡河点 [River and River Crossings]

a . 河川又は渡河点ヘクスサイドを越えるためには、追加の 1 M P がかります。例外：小河川を越える渡河点 (のみ) は、もしもプレイヤーが進入する渡河先の対岸ヘクスを占領していると、追加の M P はかかりません。通常、支配は明らかですが、ヘクスの支配を明確化するために、必要に応じて支配マーカーを使用します。いったんユニットが小河川渡河点ヘクスサイドを通過して敵支配下ヘクスに移動すると、そのヘクスは直ちに友軍のものとなることに注意してください。

b . 補給線は、友軍支配下の渡河点ヘクスサイドでのみ、河川を越えてたどれます。

c . ドイツ軍の A R K O と全ての攻撃補給ユニットは、渡河点ヘクスサイドでのみ河川を越えることができます。

デザイン・ノート：実際には、マップ上の全河川ヘクスサイドは橋梁を含むか又は工兵によって迅速に架橋できましたが、このスケールでは重車両を渡らせて高い交通量を維持できる橋梁を持つヘクスサイドのみが渡河点ヘクスサイドとしてマークされます。これらの支配を獲得して妨害を受けぬようにすることは、ドイツ軍プレイヤーにとって重要です。

10 . 7 渡河妨害 [Crossings Interdiction]

a . 連合軍プレイヤーのみが、渡河点ヘクスサイドに渡河妨害マーカーを置くことを試みられます。

b . 渡河妨害マーカーは、ドイツ軍ユニットにのみ影響を与えます。

c . 渡河妨害マーカーは、シナリオの指示又は航空フェイズ中の連合軍航空アセットによって渡河妨害表上 [5.1c] でサイを振ることによって置かれ得ます。もしも妨害攻撃に成功したら、妨害された全ての渡河点ヘクスサイドに隣接するドイツ軍支配下ヘクス内に渡河妨害マーカーを置きます。

d . 次の航空アセット・フェイズの渡河妨害セグメント開始時に渡河妨害マーカーが取り去られるまで、妨害された渡河点ヘクスサイドを通して補給線をたどれるドイツ軍ユニットはありません。

e . 妨害された河川ヘクスサイドを越えているドイツ軍ユニットは、通常の渡河地形コストに加えて 1 移動ポイントを消費しなければなりません。

f . 自動車化ユニットは、妨害された大河川渡河点ヘクスサイドを通して攻撃できず、妨害されたライン川渡河点ヘクスサイドを通して攻撃できるユニットはありません。

10 . 8 橋頭堡 [Bridgeheads]

a . ドイツ軍プレイヤーのみが橋頭堡を形成できます。これらは、河川の敵支配側の岸で渡河点周辺地域を保持している小戦闘グループをあらわします。

b . 橋頭堡は、非破壊のエバン・エマール又は要塞線地形を含んでいるヘクス内には形成できません。

c . 橋頭堡は、以下の 4 つの方法で形成できます。:

・移動又は戦闘後前進の後：黄色いIMAを持つ1つ以上のドイツ軍ユニットが、移動又は戦闘後前進を河川ヘクスサイドが介在するカラの敵支配下ヘクス（防御施設があるカラのヘクスを含みます）に隣接させて終了すると、ドイツ軍プレイヤーは橋頭堡を設置する試みを一度行うことができます。橋頭堡設置表 [Bridgehead Creation Table] でサイを1つ振ります。もしも成功したら、カラのヘクス内に橋頭堡マーカーを置きます。終了フェイズ中に、黄色いIMAを持つドイツ軍ユニットは、河川を越えて橋頭堡マーカー含むカラの敵支配下ヘクス内に1ヘクス前進できます。この移動は、戦闘後前進として扱います。連合軍のZOCsは、無視されます。

デザイン・ノート：終了フェイズに残っている橋頭堡は、連合軍部隊に対する戦闘に「勝利した」ことになり、黄色いIMAを持つユニットが渡河して橋頭堡ヘクスを占めることを認めます。

・移動アクション・ラウンドの戦闘の前：黄色いIMAを持つ1つ以上のユニットが、河川ヘクスサイドが介在する敵が占めるヘクスに隣接して開始又は移動して隣接すると、ドイツ軍プレイヤーは橋頭堡を設置する試みを行うことができます。移動しているユニットの1つは、橋頭堡の試みのために使用可能な未使用の1MPを持っていなければなりません。敵が占めるヘクスは、防御施設を含めることもできます。橋頭堡設置表でサイを1つ振ります。もしも成功したら、防御している連合軍ユニットの上に橋頭堡マーカーを置きます。橋頭堡マーカーは、続いて起きる移動戦闘での連合軍の防御河川シフトを無効にします。

・戦闘アクション・ラウンドでの戦闘の前：黄色いIMAを持つ1つ以上のユニットが、いずれかのタイプの介在している河川ヘクスサイドを持つ敵が占めるヘクスを攻撃すると、ドイツ軍プレイヤーは橋頭堡の形勢を試みることができます。敵が占めるヘクスは、防御施設を含むこともできます。橋頭堡設置表上でサイを1つ振ります。もしも成功したら、防御している連合軍ユニットの上に橋頭堡マーカーを置きます。橋頭堡マーカーは、続いて起きる戦闘での連合軍の防御河川シフトを無効にします。

デザイン・ノート：この手順は、ドイツ軍プレイヤーに史実で行われたごとく易々と橋頭堡を形成する試みを認めます。最も注目すべき例は、グロスドイチュラント（自動車化）連隊と第1装甲師団の第1狙撃兵連隊によるセダンのムーズ川渡河点で、第1と第2装甲師団が急速に越えてドイツ軍の突破開始を認める橋頭堡を形成しました。

・ドイツ軍のFJ橋頭堡：ドイツ軍のFJ（降下猟兵）ユニットを含んでいるヘクスは、隣接する全ての渡河点ヘクスサイドを越えて自動的に橋頭堡を含みます。橋頭堡マーカーは必要なく、FJユニット橋頭堡は橋頭堡カウンターの限度に対してカウントしません。もしも何らかの理由でFJユニットが除去されると、橋頭堡も除去されます。

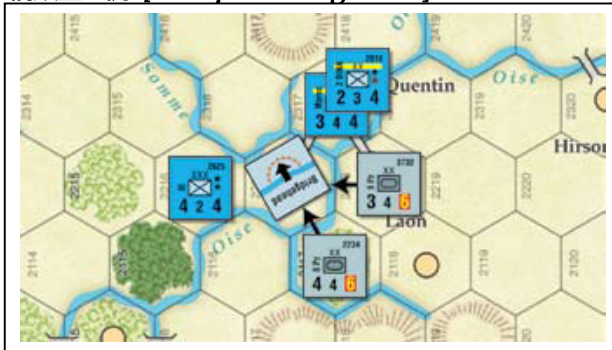
d. 橋頭堡マーカーは、ドイツ軍の戦闘が橋頭堡渡河点ヘクスサイドを越えるとき、終了フェイズの前に連合軍ユニットが橋頭堡マーカーを含んでいるカラのヘクスに進入するとき、ドイツ軍プレイヤーが選択するときに取り去られます。

e. 橋頭堡マーカーの数は、デザイン上の制限です。

f. 戦闘アクション・ラウンド：攻撃しているドイツ軍の黄色いIMAユニットの数にかかわらず、戦闘の前に防御側渡河点ヘクス毎に一度のみ橋頭堡設置の試みを行うことができます。移動アクション

・ラウンド：移動で河川ヘクスサイドに隣接するドイツ軍の黄色いIMAユニットの数にかかわらず、隣接する渡河ヘクス毎に一度のみ橋頭堡設置の試みを行うことができます。交戦状態戦闘の最初のラウンド中に置かれた橋頭堡マーカーは、交戦状態戦闘の全ラウンドについて留まります。

橋頭堡の例 [Example of Bridgeheads] :



例1：アクション・フェイズの最終アクション・ラウンドは、ドイツ軍の移動アクション・ラウンドです。第8装甲師団は、河川ヘクスサイドを越えたカラの連合軍支配下ヘクスに隣接させて移動を終了します。ドイツ軍プレイヤーは、橋頭堡設置表上でサイを振り、カラのヘクス内に橋頭堡を置くことに成功します。第9装甲師団も、その移動をカラのヘクスに隣接させて終了します。もしも第8装甲師団の試みが失敗だったとしても、第9装甲師団は第2の試みでサイを振ることはできませんでした。なぜならば、アクション・ラウンド毎に、一度のみ橋頭堡の設置を試みることが認められるからです。連合軍の移動アクション・ラウンドは残っていないので、カラのヘクスに進入して橋頭堡マーカーを取り去ることができる連合軍ユニットはありません。ターン終了フェイズ中に、両装甲師団はカラのヘクス内に1ヘクス移動して、橋頭堡マーカーは取り去られます。この移動は、連合軍のユニットがZOCsを及ぼしているヘクス内への前進でさえも認められます。ドイツ軍装甲師団によって占められたヘクス内には渡河点ヘクスサイドがないため、次のターンの補給判定フェイズに補給をたどるために使用できず、両師団は非補給下マーカーを受け取ることに注意してください。



例2：ドイツ軍の戦闘アクション・ラウンドです。ドイツ軍の黄色いIMAユニットは、ムーズ川対岸のフランス軍ユニットに隣接して開始します。ドイツ軍プレイヤーは、最初にヘクス 2124 内のフランス軍を攻撃し、攻撃の前に、橋頭堡設置のサイが振られて成功します。橋頭堡マーカーは、ヘクス 2124 に置かれます。河川ヘクスサイドの地形シフトは、到来する戦闘で無効となります。ヘクス 2323 についての橋頭堡設置のサイ振りは失敗し、攻撃している装甲師団は破砕地と防御施設 DRM に加えて河川ヘクスサイド DRM に關して残ったままです。



例3：落下傘ユニットは、防御施設を持つ平地ヘクス内に無事着地することに成功しました。成功した着地は防御施設を破壊し、ヘクス内には防御施設破壊マーカーも置かれます。落下傘ユニットは、隣接する両河川ヘクスサイドを越えて橋頭堡を及ぼします。連合軍プレイヤーがこれらの橋頭堡を取り去る唯一の方法は、落下傘ユニットを除去するか又は退却を強制することです。もしも追加のオランダ軍ユニットを集めてドイツ軍の増援が到着する前に攻撃できれば、うまく事が運ぶでしょう。

10.9 要塞線と防御施設 [Fortified Lines and Defensive Works]

a. 全ての要塞線ヘクスとエバン・エマールは、防御のみに使用できる固有の要塞守備隊戦闘戦力を持ちます。この戦闘戦力は減少され得ず、DEの戦闘結果によってのみ除去できます。交戦状態を含む他の結果については効果なしです。いったん守備隊が除去されたら、要塞線ヘクスは破壊され、敵ユニットが進入可能です。

b. 防御施設は、要塞線より脆弱です。ユニットが占めていないヘクスでは、ドイツ軍ユニットにより移動中に+1MPのコストで、又は落下傘降下の成功で破壊され得ます。

c. 戦闘後、防御施設はドイツ軍ユニットが戦闘後前進で最初又は2番目の前進ヘクス（ドイツ軍の黄色いIMAユニットに認められたら）としてカラのヘクスに進入することによっても破壊されます。

d. オランダ軍とベルギー軍の全要塞化建造物は、各々の国が降伏したときに破壊されたものとして扱われます。

10.10 連合軍の国籍制限 [Allied National Restrictions]

a. オランダ軍ユニットは決してネーデルランド国内を離れられず、外部への退却を強制されると除去されます。

b. ベルギー軍ユニットは、ネーデルランド国内に移動や退却ができません。2個ベルギー軍ユニットまでが、ベルギー国内から国外のフランスに移動又は退却ができます。

10.11 避難民 [Refugees]

避難民マーカーを持つヘクス又は退却コンパス面で都市内にある避難民マーカーに隣接するヘクスに進入している連合軍ユニットは、そのヘクスに進入するために追加のMPを消費しなければなりません。無差別爆撃を受けた都市は、避難民ヘクスとして扱われ、隣接する全ヘクスも同様です。

11.0 戦闘 [COMBAT]

11.1 概括 [General]

a. 戦闘アクション・ラウンド中に、活性プレイヤーは敵ユニット又は要塞線に隣接する自軍の資格を持つユニットの全て、いくつかで攻撃できます。全く攻撃しなくても構いません。最初に、現行の全交戦状態の結果を解決します。

b. 次に、活性プレイヤーが望む順番で（この順番は、事前に決めておく必要がありません）各個別戦闘の解決を実施します（退却と前進を含みます）。

c. ドイツ軍戦闘アクション・ラウンド中に勝利した黄色いIMAのユニットは、2ヘクスまで戦闘後前進できます。

d. 移動アクション・ラウンドには、移動の終了時に限定された戦闘も発生し得ます（交戦状態の戦闘 [11.9] と自動車化ユニットの戦闘 [11.6] を参照してください）。

11.2 戦闘の構成 [Organizing Combats]

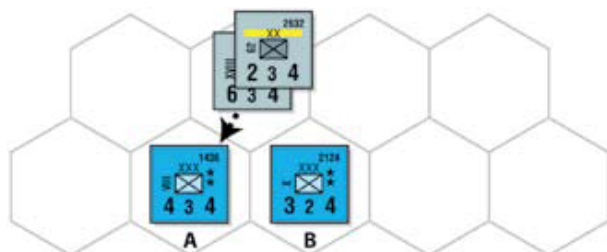
各戦闘は、1ヘクス以上の友軍ユニットが簡防防御ユニットを含んでいる1ヘクスのみを攻撃することから構成されます。攻撃は、資格を持つ全てのユニットが参加するという条件の下に、複数ヘクスから実施できます。防御しているヘクスは、戦闘アクション・ラウンド毎に一度のみ攻撃され得ます。その防御しているヘクス内の全ユニットは、一緒に防御しなければならず、戦闘から拘置できるユニットはありません。

a. 条件 [Conditions]：以下の条件は、全ての戦闘に適用されます。：

- ・ 攻撃しているヘクス内の全ユニットは、一緒に攻撃する必要はありません。いくつかは異なるヘクスを攻撃でき、又は全く攻撃しなくても構いません。
- ・ アクション・ラウンド毎に複数回攻撃できるユニットはありません。
- ・ 戦闘アクション・ラウンド毎に複数回攻撃を受けられるユニットはありません。
- ・ 攻撃している単一のユニットは、その戦闘戦力を振り分けて複数の戦闘に適用できません。

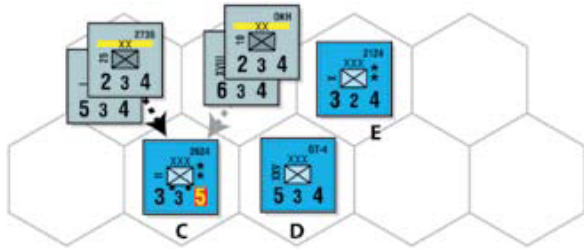
b. 無制限 [No limits]：上記の制限とは別に、各プレイヤーが自軍戦闘ラウンド中に実施できる戦闘の数は無制限です。攻撃側は事前に全ての攻撃を宣言する必要はなく、次の戦闘を解決する前に1つの戦闘を完了させる限り、望む順番で戦闘を解決できます。例外：交戦状態の戦闘は、常に最初に解決されます。

c. 単一ヘクス内の攻撃ユニットは、攻撃側ヘクスにZOCsを及ぼす他の隣接防御ユニットの存在にかかわらず、防御側ヘクスを攻撃できます。



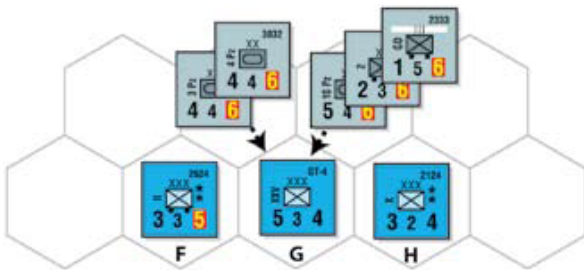
単一のドイツ軍スタックは、ヘクスBを攻撃する必要がありません。

d. 複数のヘクスから攻撃している友軍ユニットは、ZOCを及ぼしている他のいかなる隣接敵ヘクスも攻撃しなければなりません。



ヘクスCへの複数ヘクス攻撃は、もしもヘクスB内のユニットの1つがヘクスDを攻撃する場合にのみ認められます。

e. 例外：両ヘクスが黄色いIMAのユニットのみを含むドイツ軍の2ヘクスからの攻撃は、下例のごとく隣接する防御側のZOCsを無視できます。



デザイン・ノート：9.0 項目（ZOCs）で述べたように、ドイツ軍の自動車化部隊はとてつもない優位性を持っていたため、連合軍の指揮系統が有効な対応をとる前に集中して攻撃できました。

11.3 戦闘の手順 [Combats Procedure]

各戦闘は、以下の手順を使用して実施されます。:

a. 戦力の決定 [Determine Strength]: 各プレイヤーは、戦闘に従事する友軍ユニットの戦闘戦力を合計し、戦闘比に置き換えます（攻撃側対防御側）。端数は無視されます。（例えば、12で7を攻撃していると1対1です。）強襲戦闘結果表 [Assault Combat Table] のコラムの1つで戦闘比を見つけます。攻撃についての初期戦闘比は、戦闘シフトを適用する前に少なくとも1対3でなければなりません。戦闘シフトの適用後に1対4以下の攻撃は、自動的にA/Eの結果です。最終的に実質戦闘比が6対1を超える場合には、6対1として扱われます。

b. 戦闘シフトの計算 [Compute Combat Shifts]: 最終戦闘比は、攻撃戦闘比によって決定された初期コラムと異なる戦闘比コラムで解決され得ます。各攻撃側のシフトは、戦闘比を1又は2コラム右に移します。各防御側のシフトは、戦闘比を1又は2コラム左に移します。

重要：最終シフトの実質結果は、戦闘結果表の元の戦闘比レベルでドイツ軍プレイヤー有利に2コラムを超えて、又は連合軍プレイヤー有利に1シフトを超えてシフトできません。

c. 可能なコラム・シフト [Possible Column Shifts]:

1以上左 地形：防御側のみが地形シフトを受け取り、それらは累加します。

1左 1つ以上の攻撃ユニットが、戦闘の瞬間に非補給下又は非攻

撃補給下（もしも攻撃側に両方の条件が適用されても最大1コラム・シフト）。

1以上左又は右 航空アセット：最初に、攻撃側は航空アセットを投入しなければなりません。ある戦闘に投入できる未使用航空アセットの数は、無制限です。連合軍の航空アセットは、オランダ軍又はベルギー軍ユニットのみを含んでいる戦闘では、地上支援を提供できません。連合軍の航空アセットは、ダイナモ作戦 [13.6] 中には使用不可能です。

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

1右* イギリス軍の第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、たとえ他の連合軍機甲タイプ・ユニットが参加していても、いかなるステップ損失も受けなければなりません。上記の連合軍機甲シフトに加えて使用できます。

1右* 攻撃している各ドイツ軍装甲師団について。もしもいずれかの連合軍機甲ユニットが防御していると、1コラム・シフトだけ減少します。防御している連合軍機甲ユニットの影響を受けた後、攻撃している装甲師団からの最大シフト数は2です。

例：4個装甲師団が、連合軍の機甲タイプ・ユニットを含んでいる防御側ヘクスを攻撃します。ドイツ軍の初期シフトは、4コラム右です。これは、防御している連合軍の機甲タイプ・ユニットによって3コラム右に減少し、最終的には最大実質2コラム・シフト右を適用して、2コラム右となります。

1右 ドイツ軍のARKOIは、射程内の都市、要塞、防御施設ヘクスに対するドイツ軍の攻撃に1シフトを提供します。

1右 1つ以上の防御ユニットが非補給下。

* 戦車/装甲シフトは、都市、湿地、溢水ヘクスの内部へ又はそこから外部への攻撃には認められません。非破壊要塞線ヘクス内を攻撃しているときには、装甲シフトはありません。他の全ての場合には、これらのシフトは強制されます。攻撃側と防御側は、参加しているユニットのステップ損失の可能性を避けるために、これらのシフトを控えることができません。

d. サイ振り [Roll Die]: 次に、攻撃プレイヤーは、累加可能な攻撃側と防御側の全シフトを考慮し、CRTの指定されたコラム上でサイを振ります。その結果は、戦闘結果表の下で説明されます。

注記：攻撃側と防御側のTRの差は（常に戦闘での最高TRを使用します）戦闘結果を変更し得ますが、その結果はTR差の結果によって変更させられません。

e. ステップ損失の決定 [Step Loss Determination]: 片方又は両陣営が1ステップ損失（AL1、ENG、BL1、DL1）を行うときには、以下の指針に従います。:

・ コラム・シフトを得ている又はドイツ軍のコラム・シフトを無効にしている1個連合軍機甲タイプ・ユニット（完全戦力又は減少戦力）は、ステップ損失を受けなければなりません（所有しているプレイヤーの選択）。

注記: もしも結果が A L 1、B L 1、E N G の攻撃にイギリス軍の第 1 戦車旅団が参加していると、連合軍はこれにステップ損失させなければなりません。

- ・ コラム・シフトを得ている又は連合軍のコラム・シフトを無効にしている 1 個ドイツ軍装甲師団 (完全戦力又は減少戦力) は、ステップ損失を受けなければなりません (所有しているプレイヤーの選択)。
- ・ 湿地、溢水、非破壊要塞線、都市の地形を含む防御側ヘクス: 攻撃している装甲 / 機甲ユニットは、最初にステップ損失を受けなければなりません (もしも存在したら)。
- ・ もしも前記のいかなる条件も適用されなければ、戦闘に参加したいいずれかのユニットから 1 ステップを損失させます (所有しているプレイヤーの選択)。

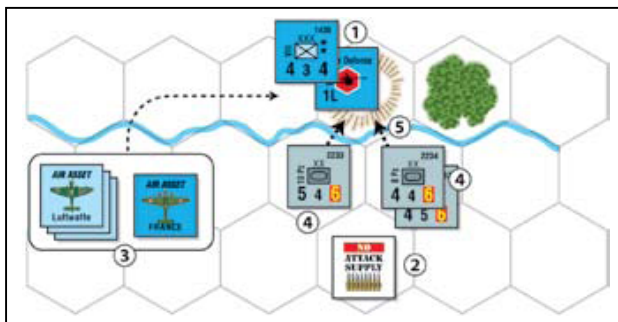
f . D E : 防御側ヘクス内の全ての旅団と連隊は、除去されます。防御側ヘクス内の非連隊 / 旅団ユニットは、2 ステップ損失を被ります。これらのステップ損失の選択は、以下の制限に従わなければなりません:

- ・ 軍団規模ユニットには、1 ステップまでが適用され得ます。もしも軍団のみが含まれていたなら、2 番目のステップ損失は無視されます。
- ・ 攻撃側は最初のステップ損失を選択でき、防御側は 2 番目のステップ損失を選択します (もしもあれば)。
- ・ 生き残っているユニットは、混乱状態マーカーを受け取って 2 ヘクス退却させられます。

g . A E : 攻撃側は、2 ステップを失います。もしも 1 個軍団のみを含むと、1 軍団ステップのみを失います。攻撃側は、ステップ損失を選択します。生き残っている攻撃ユニットは、混乱状態マーカーを受取ります。

h . 生き残っている防御側ユニットを退却させ、前進を実施します [下記の 11.4 と 11.5 を参照してください]。

i . 望む全ての戦闘が解決されるまで繰り返します。



例: 3 個の装甲師団が小河川を越えて防御施設を持つ高地地形で防御しているフランス軍の軍団を攻撃しています。元の戦闘比は 13 対 4 = 3 対 1 です。以下に、コラム・シフトの明細を示します:

1 . 防御側の地形 = 2 左 (高地と強化防御マーカー - 下記の # 5 で注記する橋頭堡設置の試みの成功により、小河川はシフトを提供しません)。

2 . 攻撃補給なし = 1 左

3 . 航空アセット (3 つのシュトゥーカについての 3 右と連合軍航空ユニットについての 1 左) = 実質 2 右

4 . 攻撃している 3 個の装甲師団 = 2 右

5 . 成功した橋頭堡設置の試み = 小河川のシフトを打ち消す。
最終戦闘比 = 4 対 1 (実質 3 シフト左と 4 シフト右)。注記、もしも追加の 1 シュトゥーカ航空アセットが投入されていたなら、実質シフト右は 2 で、ドイツ軍の攻撃に認められる最大のコラム・シフトです。

11.4 退却 [Retreats]

a . 防御しているユニットのみが退却します。所有しているプレイヤーが退却を実施します。

b . D R 又は D E の結果を受取る防御ユニットは、2 ヘクス退却しなければなりません。

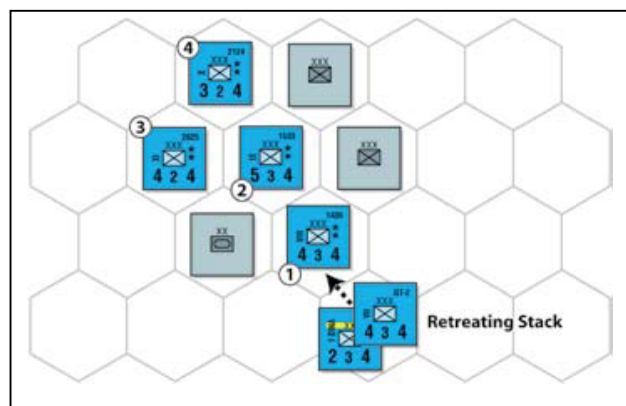
・ これらは、完全に可能であれば、連合軍又はドイツ軍の退却コンパスによって示された方向に退却しなければなりません、それが不可能で退却に失敗したとしても除去はされません。

・ これらは、認められた河川ヘクスサイドを越えてのみ退却できます [T E C を参照]。

・ これらは、敵が占めるヘクスに進入できません。

・ これらは、すでに退却中に進入したヘクスに進入できず、マップから退出できず、開始したヘクスに隣接して移動を終了できません。

・ これらは、友軍が占めるヘクスを通して退却できます (たとえ、敵 Z O C s 内であっても) 所有しているプレイヤーは友軍が占めるヘクス内で退却を終了すると、超過スタッキングを解消しなければなりません。超過状態の退却ユニットは、追加の 1 ヘクス退却できますが、それでも超過スタックであれば除去されます。



例: フランス軍の軍団と師団が D R の結果を受け、2 ヘクス退却しなければなりません。使用可能な唯一の退却路は、ヘクス 1 と 2 を通過することです (友軍ユニットの存在のために認められます)。退却を終了するヘクス 2 では、超過スタックが発生します。退却している師団は、すでにヘクス内にある軍団と合法的にスタックできますが、退却している軍団は超過スタック状態で、追加の 1 ヘクス退却しなければなりません。不幸にも、退却可能なヘクスであるヘク

ス3と4は、すでに軍団が占めています。3番目のヘクスで超過スタッキングが存在することになるので、退却している軍団は除去されます。

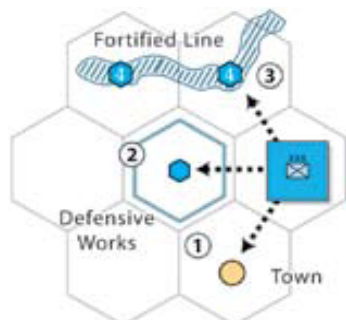
デザイン・ノート：戦闘ユニットは、前線ユニット、予備、輸送機関のような後方地域支援部隊の統制がとれているときには、最大限の能力を発揮しました。退却が長引けば、退却しているユニットだけでなく、通過する全てのユニットも混乱します。混沌状態は、全てのユニットに影響を与えます。上の例では、完全な1個軍団が除去されます。大抵は、退却している軍団の一部は生き残ったはずですが、偶然にもその除去は、含まれている全てのユニットに完膚なきに近いダメージをもたらしたのです。

- これらは、カラのヘクス内の敵ZOCsに進入又は通過して移動できません。例外：黄色いIMAのユニットは、そのTRがこれらのZOCsを及ぼしている全ての敵ユニットのTRsを超えていたら、敵ZOCs内のカラのヘクスに進入又は通過して損失なしに退却できます。
- オランダ軍ユニットは、ネーデルランドの国外に退却できません。ベルギー軍ユニットは、ネーデルランド国内に退却できません。ベルギー軍ユニットは、フランス国内にベルギー軍ユニットが2個未満しか存在しない場合に限り、フランス国内に退却できます。
- これらの条件を満たせない防御ユニットは、除去されてプレイから取り去られます。

c. 退却しているプレイヤーは、もしも退却の最初のヘクスが認められる河川ヘクスサイドを越えて、又は町、都市、非破壊防御施設、要塞線ヘクス（連合軍については、エバン・エマールとメッツを含みます）に進入して退却すると、退却の2番目のヘクスを無効にすることを選択できます。



例1：ユニットは、通常では2ヘクスの退却を要求されるDRの結果を受けました。もしもユニットがヘクス1又は2のどちらかに退却すると（都市ヘクスへの進入又は認められる河川ヘクスサイドを越える）連合軍プレイヤーは退却の2番目のヘクスを無効にすることを選択できます。もしもユニットがヘクス3の平地ヘクスに退却すると、要求された2番目のヘクスに退却しなければなりません。



例2：ユニットはDRの結果を受けましたが、連合軍プレイヤーは退却の2番目のヘクスを無効にすることを選択します。なぜならば、退却の1つになる最初のヘクスも（ヘクス1、2、3）進入した最初のヘクスに2ヘクスの退却を停止することが認められる地形を含むからです。

d. いくつかの戦闘結果のために、防御しているユニットは1ヘクスの退却を強制されます。:

- 完全に可能であれば、連合軍又はドイツ軍の退却コンパスによって示される方向にのみ退却しなければなりません、それが不可能で退却に失敗したとしても除去はされません。
- 認められた河川ヘクスサイドを越えてのみ退却できます [TECを参照]。
- 敵が占めるヘクスに進入できず、又はマップから退出できません。
- 敵ZOC内の友軍が占めるヘクスに退却できますが、所有しているプレイヤーは、もしも退却が友軍の占めるヘクス内で終了すると、いかなる超過スタッキングも解消しなければなりません。退却している超過スタックのユニットは、追加の1ヘクス退却できますが、それでも超過スタック状態であれば除去されます [以下の超過スタック 11.4bを参照してください]。
- カラ・ヘクスの敵ZOC内に移動できません。例外：赤い自動車化ボックスと黄色いIMAを持つユニットは、そのTRがこれらのZOCsを及ぼしている全ての敵ユニットのTRsを超えていたら、敵ZOCs内のカラのヘクスに進入又は通過して損失なしに退却できます。
- これらの条件を満たせない防御ユニットは、除去されてプレイから取り去られます。

e. 要塞線内で防御しているユニットは、もしも要塞線ヘクスが戦闘で破壊されていなければ、全ての退却結果を無視します。

11.5 前進 [Advances]

a. 攻撃している戦闘ユニットは、もしも防御側ヘクスが敵ユニットから解放されたら、防御側ヘクス内に1ヘクス戦闘後前進できます。例外：もしも戦闘結果が交戦状態であると、攻撃しているユニットはヘクス内に前進できません。

b. 前進は、その戦闘の解決直後に行われなければなりません。

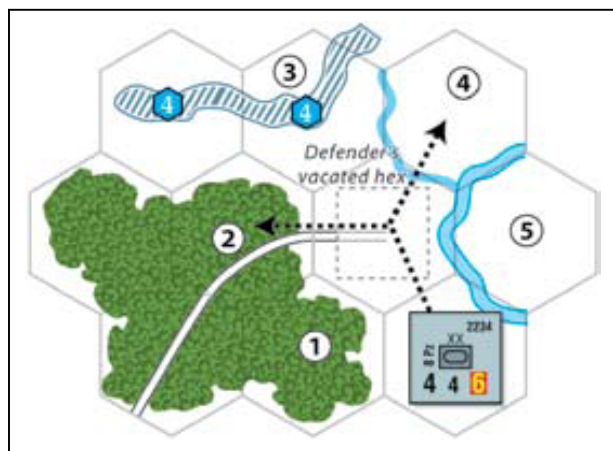
c. ユニットの、前進するためにMPsを消費しません。

d. 全ての前進は、敵ZOCsを無視します。

e. 全ての前進は、前進終了時にスタッキング限度に従わなければなりません。

f. **特別なドイツ軍の前進 [Special German Advance]：**ドイツ軍の戦闘ラウンド（のみ）中に戦闘後前進しているドイツ軍の黄色いIMAのユニットは、地形が許せば2番目のヘクス内に前進できます。2番目のヘクスは、認められるカラのヘクスが可能で、黄色いIMAのユニットは防御側の退却路に従う必要はありません。

注記：2番目のヘクス前進は、要塞線、溢水、森（道路上は除く）ヘクス内へは不可能で、非妨害渡河点を除く大河川又はライン川ヘクスサイドを通しては不可能です。



この例では、戦闘アクション・ラウンド中に装甲師団が完璧な攻撃に成功しました。前進の2番目のヘクスは、防御側の退却に従う必要はありません。この例では、5通りの2番目の前進ヘクスが取り得ます。:

- ・ヘクス1: 道路がない森ヘクス - 前進不可。
- ・ヘクス2: 道路ヘクスサイドを持つ森ヘクス - 道路は森を通過できるので、前進は認められます。
- ・ヘクス3: 非破壊要塞線 - 前進不可。
- ・ヘクス4: 小河川ヘクスサイド - 前進は、小河川ヘクスサイド(渡河点の有無にかかわらず)認められます。
- ・ヘクス5: 大河川ヘクスサイド - 前進は、大河川ヘクスサイドを越えては認められません。

11.6 移動アクション・ラウンド中の自動車化戦闘 [Motorized Combat During Move Action Rounds]

a. 連合軍の移動アクション・ラウンド終了時、連合軍プレイヤーはサイを1つ振ることができます。サイの目は、要塞線ヘクス内がない(地形が認める)隣接するドイツ軍ユニットを攻撃できる戦車/機甲/機甲予備(DCR)/軽機械化(DLM)自動車化の連合軍ユニットの数です。全ての通常戦闘ルールが適用されます。

b. ドイツ軍の移動アクション・ラウンド終了時、ドイツ軍の全ての黄色いIMAユニットは、要塞線ヘクス内がない(地形が認める)隣接する連合軍ユニットを攻撃できます。全ての通常戦闘ルールが適用されます。黄色いIMAのユニットについては、1ヘクスの長さを越えてできる前進はありません。

11.7 要塞線 [Fortified Lines]

a. ベルギー、フランス、ドイツ軍の要塞線は、守備隊を内包します。要塞線守備隊の戦力は、マップ上の要塞線ヘクスに記載されています。

b. 要塞線は、戦術値(TR)を持たず、これらのヘクスへの攻撃には戦術値は効果を持ちません。要塞線守備隊は、スタッキングに

ついてカウントせず、決して攻撃できませんが、単独又は同一ヘクス内でスタックした友軍戦闘ユニットと一緒に防御を行います。

c. 非破壊要塞線ヘクス内でスタックしたユニットは、DR結果を無視します。

d. 要塞線は、DEの結果によってのみ影響を受けます。DEの結果が獲得されるときには、防御側ユニットの損失を行う前にヘクス内に要塞線破壊マーカーを置きます。要塞線守備隊は、撃破されます。敵ユニットは、ここで通常ヘクスに進入できます。LOCとLOSは、このヘクスを通してたどることができます [7.2d]。

e. 要塞線破壊マーカーを持つ要塞線ヘクス内で防御しているユニットは、DEのステップ損失を受けることに加えて退却しなければなりません。

11.8 ARKOユニット [ARKO Unit]

a. 攻撃補給下 [7.8abとc] であるときには、ドイツ軍砲兵(ARKO)カウンターは、その戦力をARKOユニットの2ヘクス以内(1ヘクスが介在している)の要塞線、都市、防御施設ヘクス(のみ)へのいずれかの攻撃に加えることができます。

b. 参加しているときには、攻撃側のドイツ軍の戦闘サイ振りに1シフトを提供します。このユニットは、シフトなしで通常に防御します。

11.9 交戦状態の結果 [Engaged Results]

交戦状態の結果は、断固とした防御のために戦闘が長引いていることをあらわします。

a. もしも敵対しているユニットが同等の戦術値を持つと、両陣営が1ステップを失います [11.3e]。もしもTRが同じでなければ、低い評価の陣営のみが1ステップ損失を被ります [11.3e]。退却や前進はありません(たとえステップ損失によって防御しているユニットが除去されても)。

b. もしも防御側が生き残っていると、防御側ヘクスと全攻撃側ヘクスを交戦状態マーカーでマークします。戦闘は次のアクション・ラウンド(連合軍又はドイツ軍の移動や戦闘であるかにかかわらず)に継続します。交戦状態マーカーを持つユニットは、交戦状態の戦闘から離れて移動できず、次のアクション・ラウンドの交戦状態の戦闘に参加しなければなりません。戦闘を継続するときには、戦闘比が再計算され、他の戦闘と同様にCRT上でサイを振ります。元の戦闘で攻撃しているプレイヤーは、次のアクション・ラウンドでも攻撃しているプレイヤーに留まります。各プレイヤーの選択で、使用可能な航空アセットを加えることができます。

c. もしも次のアクション・ラウンドが移動アクション・ラウンドであれば、移動しているプレイヤーはスタッキング限度に従い、友軍の交戦状態ヘクス内にユニットを移動させることができます。

・ 新たに進入したユニットは、戦闘比を変更させ、その戦術値(TR)は交戦状態の結果を解決する方法を変更させ得ます。

・ 交戦状態の戦闘は、全ての移動が終了した後、自動車化戦闘が発生する前に直ちに解決されます。

注記: 交戦状態の非自動車化ユニットは、次のラウンドが戦闘又は移動アクション・ラウンドにかかわらず、交戦状態の戦闘に参加することを認められます。

d. もしも次のアクション・ラウンドが戦闘ラウンドであれば、新たなユニットを戦闘に投入できません。交戦状態の戦闘は、他の戦闘が発生する前に解決し、前進しているドイツ軍の黄色いIMAのユニットは、2ヘクス前進を獲得できます。

12.0 終了フェイズ [END PHASE]

12.1 概括 [General]

終了フェイズは、各ターンの重要部分です。各ターンのこのフェイズに発生する全てのアクションが起きるわけではありませんが、ここではそれらが発生する順番に列記します。

12.2 混乱状態解除セグメント [Disruption Removal Segment]

混乱状態マーカーは、OOSマーカーを持たない全ユニットから、両プレイヤーによって同時に取り去られます。ダイナモ作戦港湾からは、連合軍プレイヤーが取り去ります。

12.3 橋頭堡渡河 [Bridgehead Crossing]

a. 終了フェイズ中に、ドイツ軍の黄色いIMAのユニットは、橋頭堡マーカー [10.8c] を含む敵支配下のカラ・ヘクス内に、いずれかの河川を越えて1ヘクス前進できます。この移動を戦闘後前進として扱ってください。連合軍のZOCsは無視されます。

b. 非渡河点河川ヘクスサイドを越えて前進している黄色いIMAのユニットは、続くターンに非補給下と判定される高い可能性を持ちます [7.2b]。

12.4 無差別爆撃セグメント [Terror Bombing Segment]

いずれかのゲーム・ターンの終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーはバリを除くいずれか1つの連合国都市に無差別爆撃を行うことができます。



手順:

a. もしも無差別爆撃マーカーがマップ上にあると、取り去ります。

b. もしも非バリ・ヘクスが無差別爆撃に指定されると、その都市ヘクス上に無差別爆撃マーカーを置きます。設置は自動的です。ドイツ軍の航空アセットは、使用されません。いかなる都市避難民マーカーも取り去ります。

c. もしも1つ以上の連合軍ユニットがそのヘクスを占めていると、1ステップが失われます (連合軍プレイヤーの選択)。

d. 無差別爆撃ヘクスと無差別爆撃マーカーの周囲全6ヘクスは、連合軍の移動コストの算出について避難民ヘクスと同様に見なされます [12.6c]。

e. 無差別爆撃を受けたオランダの都市は、オランダの降伏に対してカウントします [12.5a]。

12.5 ネーデルランドとベルギーの降伏 [Surrender of The Netherlands and Belgium]

a. ネーデルランド (低地諸国 = オランダ) は、ドイツ軍がネーデルランドの6都市を支配する終了フェイズ中に降伏します。この目的においては、ネーデルランドの3つの町ヘクスは1つの都市としてカウントされることに注意してください。もしも現行の終了フェイズに、ネーデルランドのいずれかの都市が無差別爆撃を受けていたら、その都市はドイツ軍が必要とする6つの占領都市に対する1ドイツ軍支配下都市としてカウントします (ただし、ドイツ軍支配下の都市に無差別爆撃は行えません!)

・ ネーデルランドが降伏するときには、マップ上に残っている全てのオランダ軍ユニットは、降伏が発生する終了フェイズ中に取り去られます。

・ オランダ軍の全ての防御施設は、破壊されたものと見なされ、もはやドイツ軍の移動に影響しません。防御施設破壊マーカーを取り去ることができます。

・ ネーデルランドが降伏した後は、ネーデルランド国内で敵ZOCsから解放されている小河川を越えて進入するドイツ軍ユニットは、小河川渡河点を使用するために+1MPを消費しません。

・ ドイツ軍プレイヤーは、VPsの獲得を判定するために、シナリオのVP条件を調べます。

b. ベルギーは、ドイツ軍がアントワープ [Antwerpen]、ブリュッセル [Bruxelles]、ヘント [Ghent]、オステンド [Oostende] を支配するか、又はドイツ軍プレイヤーが全ベルギー軍ユニットを除去したいいずれかのターンの終了フェイズ中に降伏します。

・ ベルギーが降伏するときには、マップ上に残っている全ベルギー軍ユニットは、降伏が発生する終了フェイズ中に取り去られます。

・ ベルギー軍の全ての防御施設は、破壊されたものと見なされ、もはやドイツ軍の移動に影響しません。防御施設破壊マーカーを取り去ることができます。

・ ベルギーが降伏した後は、ベルギー国内で敵ZOCsから解放されている小河川を越えて進入するドイツ軍ユニットは、小河川渡河点を使用するために+1MPを消費しません。

・ ドイツ軍プレイヤーは、VPsの獲得を判定するために、シナリオのVP条件を調べます。

12.6 避難民 [Refugees]

a. **避難民の配置 [Placing Refugees]:** 避難民カウンターは、2つの面を持ちます。退却コンパスを持つ面は、連合国都市からの避難民の移動です。マーカーの退却コンパスを、マップ上の連合軍退却コンパスに合致するように向けます。退却コンパスを持たない面は、町からの避難をあらわします。

b. 避難民マーカーを持つヘクス内に進入、又は都市内にある退却コンパス面の避難民マーカーに隣接するヘクスに進入する連合軍ユニットは、追加のMPを消費しなければなりません。避難民マーカーの数は、デザイン上の限度で、もしも避難民マーカーよりも多くの都市/町が使用可能であれば、ドイツ軍プレイヤーはどこに置く

かを選択します。避難民マーカーは、ドイツ軍ユニットがその町又は都市に進入するか、又は終了フェイズ中にドイツ軍プレイヤーがそれらを取り去ることを選択する（おそらくは、他のどこかに置くために）まで留まります。

c. 無差別爆撃を受けた都市は、避難民ヘクスとして扱われ、無差別爆撃マーカーに隣接する全ヘクスも同様です。

d. 終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーはシナリオの指示に従って、連合軍支配下の都市内にマップ外の避難民マーカーを置くことができます。ドイツ軍プレイヤーは、マップ上のいずれかの避難民マーカーを取り去り、シナリオの指示に従ってそれらを連合軍支配下の都市や町に置くこともできます。

12.7 パリの無防備都市宣言 [Declaring Paris Open City]

ターン5の終了フェイズに開始して、連合軍プレイヤーはパリを無防備都市と宣言できます。パリ市内の全連合軍ユニットは、直ちに都市から2ヘクス退却させられます。シナリオの残りについては、連合軍ユニットはいかなるパリ・ヘクスの2ヘクス以内にも、留まる、進入、退却、その移動を終了することができません。無防備都市の宣言は、もしも1つ以上のパリ・ヘクスがドイツ軍に占められていると行うことができません。



b. ダイナモ作戦とパリの無防備都市宣言は、同一ターンに発生し得ます。

12.8 勝利判定セグメント [Victory Determination Segment]

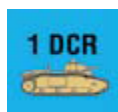
a. シナリオ1と2の勝利は、VP合計の相対で判定されます。シナリオ3と4の勝利は、勝利条件を満たすことによって判定されます。シナリオの勝利条件を参照してください。

b. シナリオ1と2：新たなVPsの要求が記録されているかどうかをチェックします（ドイツ軍プレイヤーの次に連合軍プレイヤー）。VPsの獲得を判定するために、必要に応じて可変VP表上でサイを振ります。

c. いったん獲得されたら、VPsは決して失われません。

d. もしもシナリオの終了であれば、勝利を判定するためにドイツ軍のVP合計から連合軍のVP合計を差し引くが（シナリオ1と2）あるいはシナリオ3又は4で勝者を判定するために、述べられた勝利条件を満たしたか（又は満たしていないか）を確認します。

12.9 装甲（機甲）消耗 [Armor Attrition]



コメント：「戦車マニア」と会話をすると、遅かれ早かれ話の中心は外れたキャタピラ、破裂したエンジン、その他の機械的な故障に移ります。戦車は、その強靱なパワー故に機械的な故障を起こやすく、1940年の戦車は常にアクシデントに見舞われました。長距離の道路行軍と道路外機動は、戦闘よりも遥かに戦車が失われる原因となりました。両プレイヤーは、強力でありながら脆弱な装甲フォー

メイションの消耗に対処しなければなりません。終了フェイズに入る完全戦力の装甲タイプ・ユニットは、次のターンを減少戦力で開始するかも知れず、減少戦力ユニットはもはやマップ上に存在しないかも知れません。

a. シナリオ1、2、3は、装甲（機甲）消耗を持ちます。シナリオの指示では、連合軍とドイツ軍について開始時に不透明容器内に入れられる消耗チットについて説明されます。

b. ターン1から開始して、各終了フェイズ中に、ドイツ軍と連合軍プレイヤーは、各々の不透明容器から無作為に消耗チットを引くことになります。

c. 各チットは、シナリオでの装甲（機甲）タイプ・ユニットの1つをあらわします。機械的な故障が原因による消耗について、マップ上で一致するユニットから1ステップ減少させます。

d. もしもステップ損失がユニットを除去したら、マップから取り去ります。

e. 装甲師団がOOSマーカーを載せていない限り、消耗によって除去された装甲師団についてのいかなるVPsも、連合軍プレイヤーは獲得しません。

f. 消耗によって取り去られた補給下の装甲師団は、装甲再編成[12.12]中に復帰する可能性のため脇に置かれます。

g. 各ターンに、連合軍プレイヤーは2機甲タイプのステップが失われるまで消耗チットを引き続けます（すでに除去されたユニットの消耗チットが引かれることがあるため）。連合軍プレイヤーは、容器内の全チットが引かれるまで、毎ターンに消耗チットを引きます。

例：ターン3の終了フェイズ中に、連合軍プレイヤーは以下の手順で消耗チットを引きます。：

1. フランス軍第3軽機械化師団（DLM） ユニットはマップ上にあり、1ステップ損失を被ります。

2. フランス軍第1機甲予備師団（DCR） ユニットはすでに除去されています。再びチットを引きます。

3. フランス軍第2機甲予備師団（DCR） ユニットはすでに除去されています。再びチットを引きます。

4. イギリス軍第1戦車旅団 ユニットはマップ上にあり、1ステップ損失を被ります。2ステップ損失が行われました。チット引きは終了です。

h. 各ターンに、ドイツ軍プレイヤーは2装甲タイプのステップが失われるまで消耗チットを引き続けます（すでに除去されたユニットの消耗チットが引かれることがあるため）。ドイツ軍プレイヤーは、容器内の全チットが引かれるか、又は装甲再編成が宣言されるか、どちらか最初に発生するまで毎ターンに消耗チットを引きます。もしも装甲再編成が宣言される瞬間に容器内にチットが残っていると、それらを取り去りますが、チット引きに相当するユニットは減少させられません。

例：ターン4の終了フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは装甲再編成を宣言します。ドイツ軍の不透明容器内には、2枚の消耗チット

が残っています。これらは取り去られ、チット上のユニットは装甲消耗のステップを失いません。

i. 両陣営によって引かれる全てのチットは、脇に置かれて不透明容器に戻されません。

j. 装甲再編成 [12.12] の完了に続くターンに、装甲（機甲）消耗は再開します。シナリオの指示を調べてください。

デザイン・ノート：フランス軍の第1、2、3機甲予備師団（DCR）は、各々2枚の消耗チットを持ちます。フランス軍のB1とB1bis戦車は、おそらくこの戦役で最も強力な主力戦車でしたが、これらは構造が複雑なために故障し勝ちで、莫大な量の燃料を消費したため、燃料が切れたときには後方に取り残されて多数が無傷で失われました。フランス軍の機甲予備師団（DCR）は、機甲消耗だけによって除去される可能性があります。史実では、これは第2機甲予備師団の運命でした。師団の大部分は、ドイツ軍のモブージュ [Maubeuge] への前進を避けるために効果的な指揮系統から外され、残りは愚かにも小運河渡河点守備隊に分散配備されました。師団の残りを最終集束するためには、ほぼ2週間が必要でした。フランス軍第4機甲予備師団（DCR）は、1枚のチットを持ちますが、機械的な消耗が酷くなかったわけではなく、司令官のド・ゴール大佐は一級の統率者であり、戦前型の2個機甲予備師団（DCR）を組織するのに十分な数を寄せ集めたためです。その結果として、第4機甲予備師団（DCR）は、赤の場合が開始されるまで強力なままで留まりました。

12.10 補充セグメント [Replacement Segment]

a. 補充は、シナリオ1、2、3で使用可能です。シナリオの指示には、補充を受け取れるゲーム・ターンや使用可能な補充ステップ数が説明されています。

b. 補充が到着する最初のターンに、シナリオの補充が指定する数について、両プレイヤーは自軍の補充マークを各々の補充記録欄上に置くことになります。連合軍プレイヤーは、機甲と歩兵の両方の補充マークを置くことになります。ドイツ軍プレイヤーは、歩兵補充マークのみを置くことになります（ドイツ軍の装甲損失は、個別の装甲再編成過程 [12.12] を通して補充されます）。

c. ドイツ軍と連合軍の各歩兵補充ステップは、以下を補充します。:

- ・減少状態又は除去された1個軍団の1ステップ
- ・除去された1個の1ステップ歩兵師団、軽騎兵師団（DLC）、騎兵師団
- ・減少状態又は除去された2ステップ師団の1ステップ

注記：ドイツ軍プレイヤーは、除去された自動車化連隊又は旅団を補充するためにも、歩兵補充ステップを使用できます。

d. 連合軍の各機甲補充ステップは、減少状態又は除去されたDCR、DLM、機甲、戦車ユニットを1ステップ補充します。

e. 補充ステップを受け取っているマップ上の減少状態ユニットは、その完全戦力面に裏返されます。補充ステップを受け取っている除去ユニットは、シナリオの増援ルールに従って登場するために、ターン記録欄の次のターンに減少戦力面で置かれます。

f. 敵ZOCs内のユニットは、補充を受け取ることができます。

g. ユニットの補充の瞬間に補給をたどれる場合にのみ、補充を受け取ることができます。

12.11 連合軍強化防御マーカー配置セグメント [Allied Better Defence Marker Placement Segment]



未経験の軍隊は、砲火の下で学びます。連合軍は、でき得る最良の原理として、縦深防御のために相互支援された対戦車拠点を活用し始めました。ドイツ軍が戦役第2段階のFall Rot（赤の場合）を開始したとき、多くの場所で猛烈な抵抗に遭遇しました。強化防御マーカーは、連合軍の進歩した防御 - 追加の対戦車兵器、地雷と有刺鉄線、塹壕と戦壕からの活用をあらわします。

a. 強化防御マーカーは、防御しているユニットにいくつかの優位性をもたらします。:

- ・これらは、他の地形シフトに累加する1左シフトを提供します（必要に応じて出現する連合軍ユニットのための防御施設として考えてください）。
- ・これらは、シュトゥーカ急降下爆撃表上で-1DRMを提供します。
- ・これらは、ドイツ軍橋頭堡設置表上で-1DRMを提供します。
- ・シナリオ3でのみ、これらはドイツ軍の移動と攻撃に対してユニットのTRを1だけ増加させます。

b. 強化防御マーカーは、両面を持ちます。表面はシナリオ1と2のみに使用され、地形効果特典について1Lとマークされています。裏面は、シナリオ3で使用されます。地形シフトについての1Lに加えて、移動又は攻撃しているドイツ軍ユニットに対して、ヘクス内のユニットが1だけ増加したTRを持つことを示す+1TRも書かれています。

例：3のTRを持つ補給下のフランス軍軍団が、平地地形ヘクスを占めており、強化防御マーカーがユニットの上に置かれています。いまや、このユニットのTRは4で（防御のみ）、ドイツ軍歩兵からの攻撃に耐える能力が飛躍的に向上し、4以下のTRを持つドイツ軍の黄色いIMAのユニットがそのZOCを無視することが不可能となります。次のターンの航空フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーはこのヘクスにシュトゥーカ急降下爆撃攻撃を成功させ、軍団の上に混乱状態マーカーが置かれます。軍団の防御TRは2に減少し、再び多数の黄色いIMAのユニットがそのZOCを無視することを認め、防御を脆弱なものにします。

c. シナリオの指示には、使用可能な強化防御マーカーの枚数と受け取るターンが説明されます。

d. マーカーは、強化防御マーカー配置セグメントにのみ置かれます。マーカーは、配置の瞬間に連合軍支配下のマップ南又は西端にLOCをたどることができる連合軍ユニットの上のみ置くことができます。これらは、カラのヘクスには置けません。マーカーは、新たに受け取るか [シナリオの指示を参照してください] 又は現行ターン中に取り去られたものを再使用します [12.11e]。

e . 撤去 [Removal] : 強化防御マーカーは、以下の場合に再使用のため取り去られます。:

- ・ 移動アクション・ラウンド中に、強化防御マーカーの下にある全ユニットが配置ヘクスをカラにする場合。1ユニットがヘクス内に留まる限り、様々なユニットがそのヘクスを入退出しても(スタッキング限度に従います) マーカーは留まることができます。
- ・ 戦闘の結果として配置ヘクスがカラになったものの、ヘクス内の1つ以上のユニットが退却に成功してマップ上に留まっている場合。
- ・ 強化防御マーカー配置セグメントの開始時に、他の有用なヘクスで再使用するために連合軍プレイヤーが取り去る場合。撤去と配置に、距離の制限はありません。

上記の3つの場合、撤去の瞬間に配置ヘクスがLOSをたどれなければなりません。もしもたどることができなければ、配置ヘクスがカラであるとマーカーは除去されます [12.11f]。

f . 除去 [Elimination] : 以下の場合には、強化防御マーカーはシナリオの残りについて取り去られ、再使用できません。:

- ・ 戦闘の結果として配置ヘクスがカラとなり、ヘクスを占めている全ユニットが戦闘結果によって除去されるか、又は退却に失敗して除去される場合。
- ・ 配置ヘクスがLOSをたどれず、いずれかの理由によってカラになっている場合。

12.12 装甲再編成 [Panzer Refit]

ドイツ軍装甲部隊の連合軍機甲部隊に対する戦術的優位性については、これまで多くが書かれてきました。無線機の広範な使用や実戦経験のみから得られる鍛錬は、ドイツ軍に対戦車戦闘における大きな強みをもたらしました。Case Yellow では、ドイツ軍の高いITRやドイツ軍の黄色IMAのユニットが戦闘アクション・ラウンドで2ヘクス戦闘後前進できる能力に反映されていることに気づくでしょう。さらに強調する必要がある別の要素があります。ドイツ軍は、戦車の再生と修理に熟練するようになっていました。時間があれば、再生可能な戦車の大部分が修理できました。ドイツ軍は、ダンケルクの停止と赤の場合開始の幕間を、十分な戦車を修理して装甲師団に復帰させることで、相手が克服できない装甲優越を与えるために使いました。

a . シナリオ1、2、3については、ドイツ軍プレイヤーは装甲再編成の宣言義務を科されます。

b . 装甲再編成は、ターン4、5、6の終了フェイズ中に宣言されなければなりません。

c . 装甲再編成が宣言されるときには、撤去の瞬間に補給をたどれる全てのドイツ軍装甲師団(交戦状態の装甲師団を含みます)が現行戦力で取り去られます。装甲消耗のために最後のステップを失い、以前にマップから取り去られていた装甲師団は、これらに加えられますが、両ステップを失っていたことを示すために90度横にします。

d . 非補給下マーカーを載せているときに戦闘損失、非補給下消耗、装甲消耗によって除去されたドイツ軍の装甲師団は、装甲再編成を

含むいかなる方法によってもプレイに復帰できません。

注記: これらの師団は、もちろん再建されることにはなりますが、このゲームの時間枠内ではありません。

e . 装甲再編成終了マーカーが、ターン記録欄上の3ターン先に置かれます(シナリオ3では、2ターン先)。

例: もしも装甲再編成がターン4に宣言されたら、装甲再編成マーカーはターン記録欄上のターン7に置かれます。

f . ドイツ軍プレイヤーは、ここで自軍装甲師団を再編成します。各再編成ポイントを消費すると、再編成マーカーを0ボックスに向けて1ボックス移します。1再編成ポイントは、1個装甲師団に1ステップを加えます(資格を持つ除去された装甲師団は1ステップの減少戦力師団となり、減少戦力の装甲師団は完全戦力の2ステップ師団となります)。ドイツ軍プレイヤーは、再編成ポイントを自由に割り振ることができます。

g . 完全戦力と減少戦力状態の全装甲ユニットは、ここでマップに復帰し、スタッキング限度にしたがって、一般補給下のいずれかのドイツ軍支配下ヘクス内に置かれます。これらは、連合軍ZOCs内に置くことができます。

h . 装甲再編成終了マーカーは、赤の場合 [Fall Rot] 面に裏返され、ターン記録欄上の次のターン・ボックスに置かれます。

デザイン・ノート: この戦役におけるドイツ軍の決定的な優位性の一つは、戦車の修理と補充の能力でした。これは、ポーランド戦役での破滅に近い機械的損失の経験によってもたらされたものでした。ドイツ軍は、数百両の戦車を予備に持って戦役に突入しました。フランス軍は、実質的に皆無でした。フランス軍戦車は、集結に連れて新たな部隊を編成するために使用されました。1940年戦役における知られざるドイツ軍のスーパー兵器の一つは、師団や軍団レヴェルでの豊富な車両整備中隊でした。各装甲連隊は、編成内に戦車整備中隊を有しました。各装甲と自動車化師団は、編成内に2個の一般車両整備中隊を有しました。限定的ながらも、これらの中隊は部隊が戦闘で威力を発揮できる十分な車両を修理するために必要な整備員、回収車両、予備部品を有しました。戦歴経験が不足している連合軍は、その整備組織の大部分を軍団レヴェル以上に置きました。ただし、フランス軍の軽機械化師団(DLM)は、師団全体で編成内にわずか1個の整備中隊を有しました。フランス軍の機甲予備師団(DCR)には皆無でした。

13.0 ダイナモ作戦 [OPERATION DYNAMO]

ダイナモ作戦とは、ダンケルクにおける連合軍の海上撤収作戦のコード・ネームです。多国籍の大小艦船団は、連合軍将兵を300,000名以上撤収させて「ダンケルクの奇跡」をもたらしました。

13.1 宣言 [Declaration]

ダイナモ作戦の宣言は選択です(ただし、強く勧めます。受け取るVPSをチェックしてください)。シナリオ1又は2では、ターン3又は4にのみ宣言できます。シナリオ3では、宣言できません。

a . ダイナモ作戦は、宣言ターン中の連合軍移動アクション・チップが引かれるときに発動できます。

b . 容器から連合軍の移動アクション・チップが引かれて宣言が行

われるときに、ターンの開始時に不透明容器内に入れられなかった未使用の連合軍移動アクション・チットは、ターンの後の方で無作為に引かれるために、ここで不透明容器内に入れられます。

c. 連合軍プレイヤーは、ターン3の最初のドイツ軍アクション・ラウンド・ラウンド後直ちに、連合軍プレイヤーが連合軍の移動アクション・ラウンド・チットを引く前に、ダイナモ作戦を宣言する選択肢も持ちます。もしも宣言されたら、連合軍プレイヤーは容器内にはない未使用の連合軍移動ラウンド・チットを取り出し、アクション・ラウンド記録欄の2ボックスに置き、ダイナモ作戦を宣言します。もしもダイナモ作戦の宣言がこのターンに行われたら、ドイツ軍プレイヤーは3 V P sを受け取ります。連合軍プレイヤーは、移動アクション・ラウンドとしてラウンド2を実施します。ラウンドの終了時、ターンの残りについては容器からのチット引きを再開します。

13.2 影響 [Effects]

a. 連合軍プレイヤーは、撤収しているユニットについてのV P sを得点します。

b. 連合軍プレイヤーは、ダイナモ航空アセットを受け取りますが、他の全ての航空ユニットは失われます。

c. 宣言後のターンに開始して、次の3連続ターン又はドイツ軍がダイナモ撤収港湾を占領した後のターンまでのどちらかが最初に発生するときに、連合軍プレイヤーは主導プレイヤーとなります。

例：ターン3に、連合軍プレイヤーはダイナモ作戦を宣言します。ダイナモ終了マークは、ターン記録欄上の**ターン6**ボックスに置かれます。ターン4と5に、連合軍プレイヤーは主導プレイヤーですが、ターン5にドイツ軍プレイヤーが撤収港湾を占領します。ダイナモ終了マークは、ターン記録欄上から取り去られます。ターン6には、ドイツ軍プレイヤーが再び主導プレイヤーです。

d. 連合軍プレイヤーが主導プレイヤーとして開始する各ターンに、連合軍プレイヤーは3枚のアクション・ラウンド・チットを受け取ります(2枚の移動と1枚の戦闘)。1枚が選択されてターン記録欄のボックス1に置かれ、他の2枚は3枚のドイツ軍アクション・ラウンド・チットと共に不透明容器内に入れられます。ダイナモ作戦が終了した後のターンに、連合軍プレイヤーは通常のターン毎に2枚のアクション・ラウンド・チット(1枚の移動と1枚の戦闘)に戻ります。

13.3 宣言の手順 [Declaration Procedure]

宣言は、通常のターン・シーケンスを中断させます。直ちに以下のステップを実行し、次に通常のターン・シーケンスを継続します。:

a. **ダイナモ終了マーク** [End Dynamo Marker]: ダイナモ終了マークを、ターン記録欄上で現行ターンの3ターン先に置きます。ドイツ軍のダイナモ港湾占領の瞬間又はダイナモ宣言後の3番目のターン終了の瞬間に、ダイナモ終了マークを取り去ります。

b. **ダイナモ港湾マーク** [Dynamo Port Marker]: 連合軍プレイヤーは、撤収港湾を指定して資格を持つ撤収港湾ヘクス: オステンド [Oostende]、ダンケルク [Dunkerque]、カレー [Calais]、ブローニュ [Boulogne] の1つにダイナモ・マークを置きます。

c. **ダイナモ航空マーク** [Dynamo Air Marker]: ダイナモ作戦

航空マークを、ダイナモ港湾に隣接させて置きます。ダイナモ作戦航空マークは、ダイナモ港湾ヘクス内に航空支援を提供することに限定されます。他の任務は実行できません。

d. **他の連合軍航空アセットの撤去** [Remove Other Allied Air Assets]: 他の全ての使用済、未使用、除去された連合軍航空アセット・マークを直に取り去ります。連合軍プレイヤーがダイナモ作戦についての主導権を持つターン中には、ダイナモ作戦航空マーク以外の連合軍航空アセットは使用できません。フランス軍の航空アセット・マークのみは、ダイナモ完了後のターンにプレイに復帰します。

e. **特別なシュトゥーカ急降下爆撃攻撃オプション** [Special Stuka Dive Bomb Attack Option]: ダイナモ宣言後の連合軍の移動前に、ドイツ軍プレイヤーは未使用のシュトゥーカ航空アセットでダイナモ撤収港湾ヘクスへのシュトゥーカ急降下爆撃攻撃を実施する選択肢を持ちます [5.10d1]。

デザイン・ノート: 撤収は航空フェイズのシュトゥーカ急降下爆撃セグメント後に開始するので、連合軍プレイヤーは無傷で撤収する機会を得ることはできません(史実で、部隊がダンケルクに集結し始めたら、ルフトヴァッフェは直ちにそこへの重点爆撃を開始しました)もしもドイツ軍プレイヤーが賢明にも不測の事態に備えていくつかのシュトゥーカ航空アセットを持っていたら、ダイナモ港湾を急降下爆撃することで、宣言ターン中の撤収許容量を減少させることができます。続くターンには、急降下爆撃は航空フェイズ中に通常に発生します。

13.4 撤収の手順 [Evacuation Procedure]

1) **シュトゥーカ急降下爆撃攻撃** [Stuka Dive Bombing Attacks]: ドイツ軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーが撤収できるステップの数を減少させる機会を持ちます。宣言ターン中は、宣言後直ちに、続く各ダイナモ・ターンには航空フェイズの通常のシュトゥーカ急降下爆撃セグメント中に機会があります。成功裏に置かれた各混乱状態マークについて、現行ターン中の各連合軍移動アクション・ラウンドに撤収できるステップの数が1ずつ減少します。いくつかの場合には、ダイナモ港湾内の1連合軍ステップが除去され得ます [シュトゥーカ急降下爆撃を参照してください]。置かれた混乱状態マークの数にかかわらず、連合軍移動アクション・ラウンド毎に最低4ステップが撤収できます。ダイナモ港湾許容量の減少は、混乱状態マークが取り去られる終了フェイズになるまで続きます。ダイナモ港湾内にスタックした連合軍ユニットは、港湾の混乱状態によっては混乱しません。そのT RとM A sは減少しません。

デザイン・ノート: 撤収の最終局面に至るまで、爆撃や撤収の混沌状態にもかかわらず、要塞線の防御が熱狂的に行われ、港湾と海岸への爆撃が乗船を停止させることはありませんでした。したがって、撤収港湾ヘクスに置かれた混乱状態マークは、ヘクス内のユニットのT RやM A sを減少させる通常の効果を持ちません。

2) 連合軍の撤収は、ダイナモ作戦が宣言されときの移動アクション・ラウンドに開始できます。連合軍の移動アクション・ラウンド毎に、最大で6ステップが撤収できます。この数字は、シュトゥーカ急降下爆撃攻撃によって減少され得ます [5.10d1]。連合軍の増援は、マップ上に置かれたターンには撤収できません。

3) 連合軍プレイヤーは、ダイナモ港湾内ですでにスタックした連合軍ステップを取り去り、ステップをダイナモ港湾内に移動させ、

もしも1以上のMPsが残っていたらそれらを取り去り、又は2つの方法を組み合わせて、現行の移動アクション・ラウンドに撤収を認められたステップの数まで使用することができます。

4) ダイナモ港湾ヘクス上の混乱状態マーカーは、撤収港湾ヘクスに進入している連合軍ユニットのMPsには影響しませんが、避難民マーカーは影響します。

デザイン・ノート: 避難民マーカーは、市民をあらわすというよりは、むしろ限定された場所に膨大な数の部隊が密集することで引き起こされる交通渋滞です。

5) **勝利ポイント [Victory Points]:** 連合軍プレイヤーは、撤収したステップ毎に1VPを得点します。撤収したステップは、シナリオの残りについてはプレイに復帰しません。脇に置いてください。

13.5 ダイナモ港湾内の連合軍スタッキング [Allied Stacking in Dynamo Port]

1) イギリス軍とフランス軍のユニットは、ダイナモ港湾ヘクス内とダイナモ港湾ヘクスに隣接するいかなるヘクスでも一緒にスタックできます。

2) ダイナモ港湾ヘクスに進入している2ステップの連合軍ユニットは、裏面に返されます(混雑した港湾で移動の自由が奪われることや、撤収に先立って装備を遺棄していることをシミュレートしています)。ダイナモ港湾内で移動を終了している混乱状態のユニットは、その混乱状態マーカーが取り去られます。

3) ダイナモ港湾ヘクス内では、超過スタッキングが認められます。もしもダイナモ港湾ヘクスがドイツ軍の地上ユニットによって攻撃されたら、存在するユニットの数にかかわらず、連合軍プレイヤーは通常に[8.3]スタックできる数までのユニットしか防御できません。連合軍プレイヤーは、防御するためのユニットを選択できません。選択されなかった超過スタックのユニットは、防御ができません。もしも結果が除去又は退却であると、超過スタックのユニットを含む全ユニットが除去されます(超過スタックのユニットは、撤収を待っている脆弱な部隊の集中をあらわします。もしも港湾から離れることを強制されたら、統制のとれた軍事ユニットに再編することは恐らく不可能だったでしょう)。

4) ダイナモ港湾に隣接するイギリス軍とフランス軍のスタッキング限度は、変更なしのままです。

13.6 ダイナモ港湾への攻撃 [Attacking the Dynamo Port]

ダイナモ港湾ヘクスへのドイツ軍の地上攻撃は、CRT上で1右シフトを提供するために2つのシュトゥーカ航空アセットが要求されることを除き、通常に実施されます(ダイナモ作戦航空アセットは、ダイナモ港湾上空に航空支援が浸透することをより困難にし、通常の結果を達成するために高度な航空アセットの投入が要求されます)。

注記: もしもダイナモ撤収港湾が1枚以上の混乱状態マーカーを持っていたり、防御している連合軍ユニットのTRSは2ずつ減少しません。

(翻訳: 松谷健三 [2011.8.1])

CREDITS

Game Design: Ted Raicer

Development: Tony Curtis

Playtesting: Ted Raicer, Allan Rothberg, John Buck, Thom Sobczak, Mark Simonitch, Martin Scott, Tony Curtis

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger B. MacGowan

Map & Layout: Mark Simonitch

Counters: Martin Scott and Mark Simonitch

GMT Proofreading: Hans Korting

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Developer acknowledgments: Many thanks to Ted Raicer for an excellent design system. Thanks to Martin Scott for the playtest graphics, and to Mark Simonitch not only for bringing the game to life graphically, but also for curbing my impulses to become too detailed. Thanks to all playtesters for their insights and inputs.

A word about the combatants: At the divisional and corps level in Case Yellow, valor on the part of individual soldiers cannot be represented. Case Yellow does accurately replicate the realities of 1940—no European army was prepared to fight the blitzkrieg type of war the Germans were waging. The French army, in particular, has been vilified because of the swiftness and magnitude of its defeat. It is worth remembering that as devoted as the individual soldiers were to their fellow soldiers and their units, they were poorly served by their governments and their military leadership. Armies that train and equip to fight the last war are doomed to lose against an adversary ready to fight the next war. So it was with the Allies in 1940.

解明：

・ルール・ブック 12.12f と g：ドイツ軍プレイヤーは、装甲再編成終了マーカーを含んでいるターン記録欄のターンの最終フェイズ中まで、装甲再編成とマップへの復帰を実行することを待ちます。

・勝利ポイント&勝利条件プレイヤー補助カード：マップ西端ヘクス：ヘクス 1006 から 1505 とヘクス 1600 から 2200 は、全てマップ西端としてカウントします。

補充ポイント：

a. シナリオ・ブック 5.3g, h, i：補充マーカーは、マップ上の適切なボックス上に置かれますが、ターン 5 に受け取って使用可能になるまで（プレイ・ブック 5.13）持ってくるのができません。

b. シナリオ・ブック 6.3g, h, i：補充マーカーは、マップ上の適切なボックス上に置かれますが、ターン 5 に受け取って使用可能になるまで（プレイ・ブック 6.13）持ってくるのができません。

c. シナリオ・ブック 7.3g：補充マーカーは、マップ上の適切なボックス上に置かれますが、ターン 5 に受け取って使用可能になるまで（プレイ・ブック 7.14 と 7.15）持ってくるのができません。

プレイヤー補助カード # 2、地形効果チャート：

・O T は、他の地形 [other terrain] の略称です。

Q & A：

Q：ダイナモ港湾が攻撃されています。ドイツ軍は攻撃に失敗し、交戦状態の結果を得ます。次に連合軍が移動チットを引くと、撤回に影響はありますか？

A：交戦状態の連合軍ユニットは、移動できません。これらは次のアクション・ラウンドまで交戦状態で留まり、交戦状態の戦闘が再開されます。ここで、もしも交戦状態のダイナモ港湾内にスタックを超過したユニットを持つと、移動の終了時に交戦状態の戦闘を解決する前に撤回できることとなります。

Q：強化防御マーカーは、マジノ線ヘクス上で使用できますか？

A：はい、マジノ線ヘクス内で使用できます。マジノ線は、要塞と間隔を置いた防御施設から構成されていましたが、その間の土地は防御されなければならませんでした（主に R I F s（要塞歩兵）の任務）。マーカーは、フランス軍が間隙を縦深防御していたことを示します。つまり、ムーズ川の西側を十分に固めるためには、これらの全ヘクスにマーカーが必要となります。

Q：落下傘ユニット（1/2-5-2）がヘクス 3924（ロッテルダム対岸渡河点）にあります。ロッテルダムのオランダ第 1 師団の戦闘戦力は 1 です。ドイツ軍の戦闘ラウンドです。もしもドイツ軍ユニットで河川越えに攻撃すると、1 対 2 のコラムで開始します。F J は橋頭堡を形成できるので、河川シフトは打ち消せます。都市のために左に 1 シフトして、1 対 3 になります。もしも 3 つの航空アセットを投入すると、C R T を 2 対 1 に持ってくるのができます。サイの目が 4（交戦状態）であると、ユニットを除去します（なぜならば、F J の T R がオランダ軍歩兵よりも高いからです）。都市を占領できますか？

A：オランダ軍ユニットは除去しましたが、その強固な抵抗が直後の前進を妨げました。もしもドイツ軍が連合軍の前に移動アクション・ラウンドを持てば、都市に前進して占領できます。さもないと

ば、オランダ軍ユニットが都市に入ってくる可能性があります。

Q：防御施設は、ドイツ軍の退却中に敵が占めるヘクスと見なされますか？

A：ドイツ軍ユニットは、防御施設を回避しなければなりません。ルール・ブック 10.9 に従い、防御施設は移動又は戦闘後前進でヘクス内に進入することで破壊できます。両方の場合で、ドイツ軍ユニットはいつどのように移動するかを管理し、これに密接に結びつく防御施設の減少は影響を受け得ます。退却しているドイツ軍ユニットは、攻撃しているユニットから離脱しているものであり、その道筋で防御施設を破壊しようとしているわけではありません。

Q：T E C の注記は、大河川について以下のように述べています。「自動車化ユニットは、渡河点でのみ攻撃します」これは正しいのですか？ もしもそうであれば、このルールについて橋頭堡は渡河点としてカウントしますか？

A：はい、自動車化ユニットは、渡河点ヘクスサイドを通してのみ攻撃できます。大河川はどこでも渡れますが、大河川を越えて自動車化ユニットが戦闘力を発揮するための唯一の方法は、適宜に A F V を渡らせることです。橋頭堡は、渡河点ではありません。橋頭堡は、防御側のシフトを無効にするために対岸を確保しますが、必要とされる橋梁は提供しません。

Q：プレイヤー A が、容器から 3 連続してチットを引いたと仮定します。いったんプレイヤー B のチットが引かれたら、プレイヤー A のチット（又は他の連続チット）はどうなりますか？

A：チットは失われません。3 番目のチットは容器内に戻され、プレイヤー B のチットが引かれるまでこれを繰り返します。

Q：第 22 空輸師団は、全ての降下修正を使用するのですか、又は落下傘連隊の除去についての + 3 のみですか？

A：第 22 空輸師団は、もしも適用されるのであれば、除去された落下傘連隊についての D R M のみを使用します。落下傘連隊が除去されていたら、よほど良い目を出さない限り第 22 空輸師団は痛い目に会います。

Q：連絡線と補給線の違いは何ですか？

A：連絡線（L O C）は、主に V P の判定に使用されます。：海峡港湾がフランスの残りの部分と繋がっているか、パリとマジノ線の孤立や強化防御マーカーの撤去についてです。補給線（L o s）は、移動や戦闘の機能に重要です。

Q：いったん赤星ユニットがディール計画エリアに進入したら、ダイナモによって解放されるまでそこに留まらなければならないのですか？

A：はい、そうです。

Q：他の非赤星ユニットについてはどうですか？ これらはディールゾーンに進入すると、そこに留まらなければならないのですか？

A：非赤星ユニットは、もしも進入しても留まる必要はありません。

Q：もしもドイツ軍ユニットが東方国境からディール計画エリアに進入すると、南方や西方に退出できますか？

A：はい、できます。禁止事項は、南方又は西方から進入しているドイツ軍ユニットにのみ適用します。

以 上

索引

アクション・フェイズ / ラウンド [Action Phase/Round]	4.1c、7.9c、10.1	ダイナモ作戦 [Operation Dynamo]	13.0
前進 [Advances]	11.5	宣言の手順 [Declaration Procedure]	13.3
航空フェイズ [Air Phase]	5.1	影響 [Effects]	13.2
連合軍の鉄道移動 [Allied Rail Movement]	10.5	撤収の手順 [Evacuation Procedure]	13.4
連合軍の国籍制限 [Allied national Restrictions]	10.10	撤収港湾の混乱 [Evacuation Port Disruption]	6.3
ARKOユニット [ARKO Unit]	11.8	非補給下の影響 [Out of Supply Effects]	7.5
装甲（機甲）消耗 [Armor Attrition]	12.9	オーヴァーラン [Overrun]	10.3c
装甲 / 戦車シフト [Armor/Tank Shift]	11.3c	超過スタッキング [Overstacking]	8.4
攻撃補給 [Attack Supply]	7.6	装甲再編成 [Panzer Refit]	12.12
攻撃補給ユニット [Attack Supply Units]	7.9	落下傘降下セグメント（ドイツ軍） [Paradrop Sgment]	5.1d
攻撃補給源 [Attack Supply Sources]	7.7、7.8	パリ（無防備都市の宣言） [Paris (Declaring an Open City)]	12.7
強化防御マーカー [Better Defense Markers]	12.11	鉄道移動 [Rail Movement(German)]	10.5
黒いMAユニット（とZOCs） [Black MA Units]	9.2	避難民 [Refugees]	10.11、12.6
橋頭堡 [Bridgeheads]	10.8	ライン川 [Rhein River]：大河川を参照。	
橋頭堡渡河 [Bridgehead Crossing]	12.3	増援の配置 [Reinforcement Placement]	10.2
コラム・シフト [Column Shifts]	11.3c	退却 [Retreats]	11.4
戦闘 [Combat]	11.0	渡河点 [River Crossings]	10.6
渡河妨害 [Crossing Interdiction]：河川渡河妨害を参照。		道路移動 [Road Movement]	10.4
防御施設 [Defensive Works]	10.9	スタッキング限度 [Stacking Limits]	8.3
混乱状態 [Disruption]	6.0	スタッキングと国籍 [Stacking and Nationalities]	8.6
混乱状態の影響 [Disruption Effects]	6.2	スタッキングとスタック [Stacking and Stacks]	8.0
撤収港湾の混乱 [Disruption of Dynamo Evacuation Port]	6.3	シュトゥーカ航空アセット [Stuka Air Assets]	2.2a、5.1e、13.3e
混乱状態の撤去 [Disruption Removal]	6.4、12.2	補給 [Supply]	7.0
エバン・エマール [Eben Emael]	5.1d、10.8b、10.9a	補給フェイズ [Supply Phase]	4.1b
終了フェイズ [End Phase]	12.0	補給源 [Supply Source]	
交戦状態の結果 [Engaged Results]	11.9	連合軍 [Allied]	7.3
撤収許容量 [Evacuation Capacity]	5.1e、10.8b、10.9a	ドイツ軍 [German]	7.4
撤収港湾 [Evacuation Port]	5.1e、6.3、13.4	ネーデルランドとベルギーの降伏 [Surrender of The Netherlands and Belgium]	12.5
要塞線 [Foetified Lines]	10.9、11.7	戦術評価値（TR） [Tactical Ratings]	10.3d
地上支援 [Ground Support]	5.2、11.3c	と強化防御マーカー [and Better Deffense markers]	12.1b
妨害状態の渡河点 [Interdicted River Crossing]	2.4i、	と移動での敵ZOCsの無視 [and Ignoring Enemy ZOCs in Movement]	9.3
と前進 [and Advances]	11.5f	と交戦状態の結果 [and Engaged Results]	11.9a
と攻撃補給ユニット [and Attack Supply Units]	7.9d	無差別爆撃 [Terror Bombing]	5.3、12.4、12.6c
と戦闘 [and Combat]	10.7f	勝利 [Victory]	3.0
と補給線 [and Lone of Supply]	7.2b、10.7d	勝利判定セグメント [Victory Determination Segment]	12.8
とZOCs [and Zocs]	9.4a	黄色いMAユニット [Yellow MA Units]	
マーカー設置 [Marker placement]	5.1c、9.4s	と前進 [and Advance]	11.1c、11.5f
連絡線 [Line of Communication]	2.4h、9.6	と橋頭堡の形成 [and Bridgehead Creation]	10.8c
補給線 [Line of Supply]	2.4i、7.2、9.7	と移動アクション・ラウンドの戦闘 [and Combat in a Move Action Round]	11.6b
大河川（とライン） [Major Rivers(and Rhein)]	5.1c、9.4a、10.7f、11.5f	と複数ヘクス戦闘 [and Multi-hex Combat]	11.2e
移動 [Movement]	10.0	とEZOCsを通過しての退却 [and Retreats through EZOCs]	9.5d、10.3d
自動車化ユニットの移動 [Mortorized Unit Movement]	10.3	とZOCs [and ZOCs]	9.3、10.3d
移動アクション・ラウンド中の自動車化戦闘 [Mortorized Combat During Move Action Rounds]	11.6	支配地域 [Zone of Control]	9.0
国籍制限（連合軍） [Nationality Restrictions (Allied)]	10.10	と戦闘 [and Combat]	9.5
1ヘクス移動 [One Hex Movement]	10.1c	と地形 [and terrain]	9.4
		と補給線 [and Line of Supply]	9.7