

France '40



Sickle Cut: Guderian's Drive to the Coast
&
Dynamo: Retreat to Victory

RULES OF PLAY

日本語解説書

目 次

1. はじめに [Introduction]	2	16. 要塞化建造物 [Fortifications]	13
2. 内容物 [Contents]	2	17. 連合軍 HQs [Allied HQs]	13
3. プレイのシークエンス概要 [Sequence of Play Outline]	3	18. 補給と孤立 [Supply and Isolation]	14
4. スタッキング [Stacking]	4	19. 増援 [Reinforcements]	15
5. 支配地域 [Zone of Control]	4	20. 全シナリオ共通の特別ルール [Special Rules to All Scenarios]	15
6. ZOCボンド [ZOC Bonds]	4	21. 大鎌の一閃シナリオ [Sickle Cut Scenario]	16
7. 移動 [Movement]	5	22. ダイナモ・シナリオ [Dynamo Scenario]	18
8. 戦闘 [Combat]	7	カウンターの略号 [Counter Abbreviations]	20
9. 戦闘修正 [Combat Modifiers]	7	クレジット [Credits]	20
10. 戦闘結果 [Combat Results]	8	拡張されたプレイの例 [Extended Example of Play]	21
11. 断固とした防御 [Determined Defense]	9	デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]	22
12. 退却 [Retreats]	10	史実戦況マップ [Historical Situation Maps]	24
13. 混乱と回復 [Disruption and Recovery]	11	索引 [Index]	31
14. 戦闘後前進 [Advance After Combat]	11	チャートと表 [Chart and Table]	32
15. 蹂躞 [Overruns]	12		

1. はじめに [INTRODUCTION]

「たとえ成功の見通しが10%しかない作戦であっても、私はこれで行くつもりだ。なぜなら、敵を倒す方法はこれしか無いからである。」
—参謀総長ホルダー大将

France'40は、1940年5月のフランス、イギリス、ベルギー軍に対するドイツ軍の最初の3週間の攻勢を扱っているゲームで、2つの個別単一マップ・シナリオを含みます。大鎌の一閃 [Sickle's Cut] は、1940年5月にドイツ軍がムーズ川でフランス軍の前線を突破し、アブヴィル [Abbeville] の海まで競走した決定的な数週間を扱います。ダイナモ [Dynamo] は、イギリス軍のダンケルク [Dunkirk] への撤退と海上撤収を扱います。

2. 内容物 [CONTENTS]

2.1 目録 [Inventory]

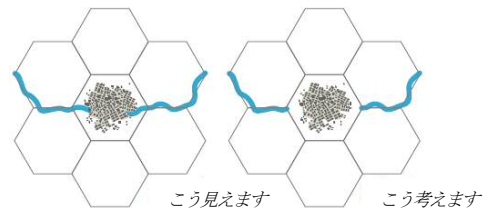
France'40の完全なゲームは、以下を含みます。:

- ・2枚のマップ
- ・2枚のカウンター・シート
- ・このルール小冊子
- ・2つの六面体サイコロ
- ・3枚のプレイヤー補助カード

2.2 マップ [Map]

(2.2.1) 各ヘクスは、ほぼ4マイル (6.4 キロメートル) をあらわします。マップ地形特徴の完全なリストと、それらが移動や戦闘に及ぼす影響については、地形効果チャート (TEC) を調べてください。六角形の格子がマップを覆い、移動を標準化します。

(2.2.2) ヘクス内側の河川 [Rivers Inside hexes] : 都市、林荒地、湿地ヘクスの中央を通過する河川は無視します。移動障害や防



御を支援する河川としての重要性は、周囲の地形によって軽減されています。

(2.2.3) 地下水路 [Underground Canals] : ヘクス中央を通過する青い点線は、地下水路を示します。これは、興味のためにのみ表示され、何ら影響を持ちません。



2.3 カウンター [The Counters]

(2.3.1) 2つの一般的なタイプのカウンターがあります。: 戦闘ユニット (「ユニット」) と情報マーカー (「マーカー」) です。ユニットは、戦役に参加した戦闘組織をあらわします。マーカーは、ゲーム情報、ユニットの状態、他の事柄を管理するために使用されます。

(2.3.2) 戦闘ユニットの読み方 [How to Read the Combat Units]

攻撃戦力 [Attack Strength] : 攻撃しているときのユニットの戦力。
防御戦力 [Defense Strength] : 防御しているときのユニットの戦力。
許容移動力 (MA) [Movement Allowance] : ユニットが移動のために消費し、戦闘フェイズに攻撃できる移動ポイント (MPs) の最大数。

スタッキング・ポイント [Stacking Points] : ユニットがヘクス内部に入れる余地を示す、0から3までの範囲を持つ数値です。

戦闘ユニットの見本

ユニットの規模: XX 1-C

ユニットの名称: 6-8-3

ターンと登場ヘクス: 3

スタッキング・ポイント: 3

攻撃戦力: 6

防御戦力: 8

許容移動力 (MA): 3

赤いボックス内の防御戦力は、エリート部隊評価値 (TQ) を示す。

白いボックス内の防御戦力は、劣悪部隊評価値を示す。

戦車シルエットは、ユニットが装甲シフトの資格を持つことを示す (9.2)。

黄色いボックス内の攻撃戦力は、ユニットが重戦車であることを示す (9.2.4)。

フランス国旗で強調されたド・ゴール師団は、フランス軍 GDG マーカー・ルールに免疫 (21.2.3)。

黄色いボックス内の防御戦力は、ユニットが搜索ルールについての資格を持つことを示す (20.3)。

減少面でゲームを開始するユニットは、三角形で示される。

フランス軍北アフリカ・ユニットは、黒いユニット・タイプ・ボックスで示される。これは、プレイに影響しない。

劣悪 TQ (2.3.2) を持つユニットは、視覚的備忘のために明黄色のユニット・タイプ・ボックスが加えられた。

範囲 (17.1.1)

周囲のボックスは、ユニットが ZOC を持たないことを示す (5.1)。

カッコ内の MA は、ユニットが拡張移動を使用できないことを示す (7.3)。

黒いボックス内の許容移動力は、ユニットが解放されるまで移動できないことを示す (21.6)。

マーカー

航空ユニット	非補給下 (1 番目のターン)	非補給下 (2 番目のターン)	鉄道	GQG 2
ターンマーカー	自動的防御側混乱状態	ディール線陣地	混乱状態	潰走

部隊評価値 (TQ) [Troop Quality] : その防御戦力を赤いボックス内に持つユニットは、エリート [Elite] です。その防御戦力を白いボックス内に持つユニットは劣悪 [Low] です。他の全ては通常 [Normal] です。この評価は、以下の目的のために使用されます。:

- ・戦闘結果表上の TQ シフトのため (9.5)
- ・断固とした防御表上の DRM のため (11.0)。
- ・孤立損耗サイ振りの DRM のため (18.5)
- ・戦闘地域回復のサイ振りの DRM のため (13.3.2)

ユニット I.D.[Unit ID] : ユニットの実際の名称又は番号です。

(2. 3. 3) ユニットの規模 [Unit Size]

II = 大隊 XX = 師団
III = 連隊 XXX = 軍
X = 旅団 GP = グループ

(+) = 構成部隊追加、(-) = 構成部隊一部欠

(2. 3. 4) ユニットのタイプの概要 [Unit Type Summary]

全てのユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。これは、各ヘクスに進入するためのコストを決定するために重要です。

非機械化 [Non-Mechanized]	機械化 [Mechanized]
歩兵 [Infantry]	戦車 [Tank]
要塞歩兵*[Fortress Inf]	自動車化歩兵*[Mot Inf]
山岳歩兵*[Mountain Inf]	搜索 [Reconnaissance]
騎兵 [Cavalry]	HQ
要塞 [Fort] (移動不可)	

*歩兵クラスのユニット・タイプ。

(2. 3. 5) ユニットの色 [Unit Colors]

ユニット・カウンターの背景色は、その国籍又は組織を示します。

- ・ベージュ：イギリス軍 ・グレイ：ドイツ国防軍
- ・グリーン：ベルギー軍 ・ブラック：ドイツ武装 SS
- ・ブルー：フランス軍 ・ダークブルー：フランス植民地
- ・オレンジ：オランダ軍
- ・青に黒い NATO シンボル：フランス軍北アフリカ

(2. 3. 6) ステップ [Step]

ユニットは、1、2、3ステップのどれかを持ちます。2ステップ・ユニットは、表面と裏面を持ちます。3ステップ・ユニットは、そのカウンター裏面を横切る細帯で示されます (ユニットの最終ステップは、より太い帯で示されます)。3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときには、適切なタイプの残余 (10.3) に置きかえられます。



完全戦力



減少戦力



残余

2. 4 略称 [Abbreviations]

以下の略称は、これらのルールで使用されます。:

CRT : 戦闘結果表 [Combat Result Table]
DRM : サイの目修正 [Die Roll Modifier]
EZOC : 敵支配地域 [Enemy Zone of Control]
GQG : [Grand Quartier General]
LOS : 補給線 [Line of Supply]
MA : 許容移動力 [Movement Allowance]
MPs : 移動ポイント [Movement Points]
OOS : 非補給下 [Out of Supply]
TEC : 地形効果チャート [Terrain Effects Chart]
TQ : 部隊評価値 [Troop Quality]

3. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

France '40 は、戦役の各1日をあらわしている一連のゲーム・ターンでプレイされます。ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンから構成されます。各プレイヤー・ターンは、複数のフェイズに分割されます。各ゲーム・ターンは、以下の順番でプレイされます。

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

1. ドイツ軍初期フェイズ [German Initial Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、全ての航空ユニットをその使用済みから準備面に裏返します。

2. ドイツ軍移動フェイズ [German Movement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て、いくつかを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。ドイツ軍の増援は、このときに登場します (19.0)。

3. ドイツ軍戦闘フェイズ [German Combat Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の全ての攻撃を実施します (8.0)

4. ドイツ軍回復フェイズ [German Recovery Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットから混乱マーカーを取り去るか、又は取り去るを試みます (13.3)。

5. ドイツ軍補給フェイズ [German Supply Phase]

- 全ドイツ軍ユニットの補給状況をチェックします (18.0)。
- 以下のドイツ軍ユニットの損耗 (18.5) についてサイを振ります。:

- ・孤立状態で、赤い非補給下マーカーでマークされ (マークされたばかりのそれを含みます)、しかも
- ・敵ユニットに隣接している。

6. GQG フェイズ [GQG phase]—大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのみ

ドイツ軍プレイヤーは、少なくとも1つのフランス軍ユニットを含んでいる連合軍スタック上に、現在 GQG マーカー保持ボックス内にある GQG マーカーを置きます。次に、ドイツ軍プレイヤーは2つのサイを振り、その数の GQG マーカーを取り去ります (21.2.4)。取り去ることを予定されている GQG マーカーは、このときに取り去られます (21.2.6)。

B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

1. 連合軍初期フェイズ [Allied Initial phase]

連合軍プレイヤーは、全ての非混乱状態 HQ をその使用済みから準備面に裏返します (大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのみ—17.2.1 を参照)。連合軍プレイヤーは、全ての RAF ユニットの使用済みから準備面に裏返します (ダイナモ [Dynamo] シナリオのみ [22.6])。

2. 連合軍移動フェイズ [Allied Movement Phase]

3. 連合軍戦闘フェイズ [Allied Combat Phase]

4. 連合軍回復フェイズ [Allied Recovery Phase]

5. 連合軍補給フェイズ [Allied Supply Phase]

注記: 連合軍の移動、戦闘、回復、補給フェイズは、ドイツ軍のフェイズと同じです。ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えます。

C. 終了フェイズ [END PHASE]

ゲーム・ターンの完了を記録し (ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス進めることで)、次のターンに進みます。

4. スタッキング [STACKING]

4. 1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングは、1ヘクス内に複数のヘクスが存在するときに生じます。両陣営のスタッキング限度は、**7スタッキング・ポイント**です。

4. 2 スタッキング・ポイント [Stacking Points]

スタッキング・ポイント値は、全てのユニット上に記載され、一般的には以下のガイドラインに従います。:

大隊 [BATTALIONS]=1

連隊 [REGIMENTS]、旅団 [BRIGADES]、残余 [REMNANTS]=2

師団 [DIVISIONS]=3

HQs、要塞ユニットと全てのマーカーはスタッキング値を持たず、限度なしでヘクス内に自由にスタックできます。

4. 3 スタッキングの例外 [Stacking Exceptions]

(4. 3. 1) 師団スタッキング [Divisional Stacking]: 一緒にスタックした同一師団のユニットは、決して3スタッキング・ポイントを超えません。

例: ドイツ軍装甲師団の3ユニットは、各2のスタッキング値を持ちますが、もし一緒にスタックしたら合計で3スタッキング・ポイントのみとカウントします。ドイツ軍プレイヤーは、1ヘクス内に2個装甲師団までスタックできます (6スタッキング・ポイント)。



(4. 3. 2) 戦車支援 [Tank Support]: 各スタックは、たとえスタッキング限度を超過することになっても、2以下のスタッキング値を持つ1つの戦車ユニットを持つことが認められます。2つの戦車ユニットを持つスタックは、7ポイントのスタッキング限度を超過することが禁じられます。

デザイン・ノート: このルールは、イギリス軍戦車旅団又はフランス軍DLMの残余を1ヘクス内で2個連合軍歩兵師団とスタックすることを認めます。

4. 4 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の過程を除き、決して超過できません。スタッキング限度は、各移動フェイズの完了時と戦闘後前進後に、厳格に調査されなければなりません。所有しているプレイヤーは、このときにスタッキング限度を満たすためにヘクスから十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。

5. 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

5. 1 ルールの概要 [General Rule]

1つ以上のユニットによって占められたヘクスを直接囲んでいる6つのヘクスは、これらのユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。ZOCsは、全海上ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて伸びます。HQsと固定要塞ユニットはZOCsを持たず、ZOCを持たないユニットはそのカウンターの端を囲む枠線で示されます。



5. 2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

全てのユニットは、敵支配地域 (EZOC) に進入した瞬間に停止しなければなりません。EZOCに進入するための追加MPsはかかりませんが、EZOCを退出するためにユニットは追加の2MPsを消費しなければなりません。EZOC内でその移動を開始するユニットは、敵ZOCボンドを越えたり進入したりしない限り直接他のEZOC内に移動でき、そこで停止します (6.0)。

5. 3 ZOCs の他の影響 [Other Effects of ZOCs]

- EZOCsと退却: ルール 12.2-12.4を参照。
- EZOCsと戦闘後前進: ルール 14.4を参照。
- EZOCsと補給線: 18.3を参照。

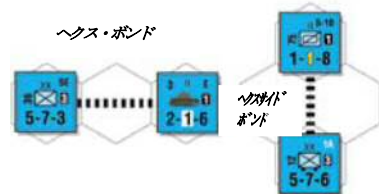
6. ZOCボンド [ZOC BONDS]

6. 1 ZOCボンド

の形成方法

[How to form a ZOC Bond]

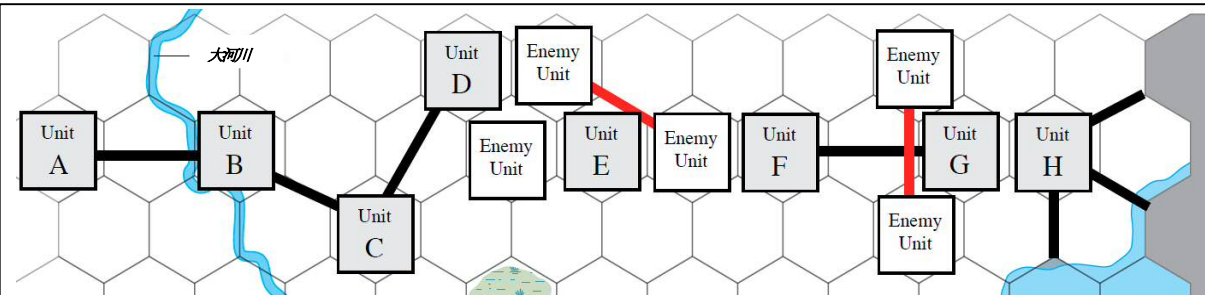
ZOCを及ぼすいかなるユニット又はスタックも、ZOCボンドを形成できます。2ヘクス離れた (カラの1ヘ



クスが介在する) 2つのユニット (又はスタック) は、それらの間に敵ユニットが進入又は越えることができないボンドを創出します。ヘクス・グリッドのパターンにより、2つのタイプのZOCボンドがあります。ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです。

6. 2 ZOCボンドの効果 [Effects of ZOC Bonds]

- ユニットの移動フェイズ中に敵のヘクス・ボンドに進入したり、敵のヘクスサイド・ボンドを越えたりできません。
- 敵のヘクス・ボンドに進入するか、敵のヘクスサイド・ボンドを越えたりする退却を強制されるユニットは、除去されます。
- ユニットの防御側のカラのヘクスに進入していない限り、敵のヘクス・ボンド内に又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えて戦闘後前進できません。
- 補給は、決して敵のヘクス・ボンド内へ又は敵のヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。



ZOCボンドの例 [EXAMPLE OF ZOC BONDS]: 黒い線は友軍ZOCボンドを示し、赤い太線は敵ZOCボンドを示します。ユニットDとEの間にヘクスサイド・ボンドが存在しないことに注意してください。ユニットEとF間のヘクス・ボンドと同様に打ち消され

ます。ユニットFとGは、敵ZOCボンドによって交差されているにもかかわらず、ZOCボンドを持つことに注意してください。ユニットHがマップ端や沿岸とヘクスサイド・ボンドを持つことに注意してください。

6. 3 ZOC ボンドの無効化 [Negating ZOC Bonds]

ヘクスサイド・ボンドは、介在しているヘクスの両側に敵ユニットが位置するときに無効化されます（4 頁の図のユニット D と E の間にボンドがないことに注意してください）。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスに敵ユニットを含むときに無効化されます（同じ図のユニット E と F の間）。

6. 4 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds]

もしも両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、それが無効化されるまでは、どちらのプレイヤーも他の ZOC ボンドを越えたり進入したりできません。

6. 5 マップ端と沿岸とのヘクスサイド・ボンド [Hexside Bonds with the Map Edge and the Coast]

ユニットは、プレイ・エリアの境界と ZOC ヘクスサイド・ボンド（ただし、ヘクス・ボンドではありません）を形成できます。境界とは、ヘクスグリッドを囲む塗りつぶし又はプレイ不能水面ヘクスです。

例: 前頁の図で、ユニット H はマップ端、海、沿岸上のプレイ不能ヘクスと共にヘクスサイド・ボンドを持ちます。

6. 6 ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]

地形は、ZOC ボンドに何ら影響を持ちません。ZOC ボンドは大河川を越え、都市ヘクスを通過できます。

7. 移動 [MOVEMENT]

7. 1 基本 [The Basics]

(7. 1. 1) 友軍移動フェイズ中に、プレイヤーは望むように全て、いくつかの自軍ユニットを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。各ユニットは、移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の数値である許容移動力 (MA) を持ちます。進入する各ヘクスは、TEC 上で決定される一定数の MPs が掛かります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。もしも複数のユニットがスタックとして移動したら、これらはスタック内の最低速ユニットの率で移動します。スタックは、移動するに連れてユニットを置き去りにできますが、置き去りにされたユニットはその移動フェイズにそれ以上移動できません。ユニット又はスタックは、敵ユニットによって占められたヘクスに進入できません。1 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させなければなりません。未使用の全 MPs は失われ、これらは持越しができません。

(7. 1. 2) **最低限移動 [Minimum Movement]** : 移動を認められるユニットは、たとえそれを行うために十分な MPs を持たなくても、常に少なくとも 1 ヘクス移動できます。ただし、それでも敵の ZOC ボンドに進入又は越えたり、禁じられた地形に進入したりできません。

7. 2 マップからの退出 [Exiting the Map]

移動フェイズ中にマップから退出するユニットは、永久にプレイから外れます（ただし、除去されたとはカウントしません）。退却によってマップの外へ出ることを強制されたユニットは、除去されたものと見なされます。

7. 3 拡張移動 [Extended Movement]

ユニットは、自身の MA を 2 だけ増加させるために拡張移動を使用できます。拡張移動を使用するユニットは、移動して敵ユニットに隣接できません。ユニットは、敵ユニットに隣接して開始することを認められ、最初に進入するヘクスが敵ユニットに隣接しない限り、拡張移動を使用できます。

り、拡張移動を使用できます。

7. 4 移動と河川 [Movement and Rivers]

非架橋大河川ヘクスサイドを越えることは、機械化ユニットに追加の 2 MPs と非機械化ユニットに追加の 1 MP が掛かります。全てのユニット・タイプについて、小河川を越えるためのコストはありません。

7. 5 道路と橋梁 [Roads and Bridges]

道路の道筋に従うユニットは、道路の減少率を使用できます。道路が町又は都市ヘクスに進入するときには、ユニットはもしも道路の道筋に従っていると、道路移動率を利用していると見なされます。

橋梁 [BRIDGES] : 道路又は鉄道線が河川を越えるときには、橋梁が存在するものと見なします。ただし、大鎌の一閃 [Sickle Cut] マップ上でムーズ [Meuse] 川を越える全ての橋梁は破壊されていると見なされ、ゲーム全体の期間について使用できません。

デザイン・ノート : 舟橋が造られた後でさえ、このような場所では交通渋滞を呈し、移動が遅延しました。

7. 6 制限ヘクス [Restricted Hexes]

林荒地と湿地ヘクスは、制限ヘクスと総称されます。機械化ユニットは道路に沿って以外これらのヘクスへの進入を禁じられ、非機械化ユニットは道路に沿って進入したのではない限り、進入した瞬間に停止しなければなりません。2.2.2 も参照。

7. 7 鉄道移動 [Rail Movement]

このタイプの移動は、非機械化ユニットを前線に持ってくるのに役立ちました。

(7. 7. 1) 連合軍プレイヤーは、ターン毎に 3 つの友軍ユニット (HQs を含み、いかなるタイプも) を鉄道で移動できます。選択されるユニットは、増援又は以前のターンから列車マーカーを載せているユニットでなければなりません。鉄道によって移動したユニットは、連続する 15 鉄道ヘクスまで移動できます。横断する全鉄道ヘクスは、全てのドイツ軍ユニットから 4 ヘクス以上離れていなければなりません。移動開始時に自身が敵ユニットの 4 ヘクス以内にいることが分かった乗車状態のユニットは、直ちに下車しなければなりません。ユニットは、単一のプレイヤー・ターンに鉄道移動と鉄道外移動を組み合わせることができません。

(7. 7. 2) **列車マーカーの影響 [Train Marker Effects]** : 列車マーカーの下にあるユニットは、その防御戦力が 1 に低下し、もしも自身で防御しているも地形特典を受取れず、ZOC を持たず、断固とした防御で先導ユニットとして使用できません。ユニットの TQ は影響を受けませんが、列車マーカーの下にある戦車ユニットは、装甲シフトの獲得又は打消しができません。

(7. 7. 3) **乗車 [Entraining]** : 最寄りの敵ユニットから少なくとも 4 ヘクス離れた、町又は都市ヘクス内の非混乱状態ユニットのみが乗車でき、列車マーカーをそのようなユニットの上に置きます。ユニットが乗車するターンには、町又は都市ヘクスに到着するために 2 ヘクスまで移動できますが、乗車する同じプレイヤー・ターンに鉄道によって移動することはできません。続く友軍移動フェイズに、鉄道によって移動できます。増援は、すでに乗車したものと見なされ、鉄道移動を使用してマップに登場できます。

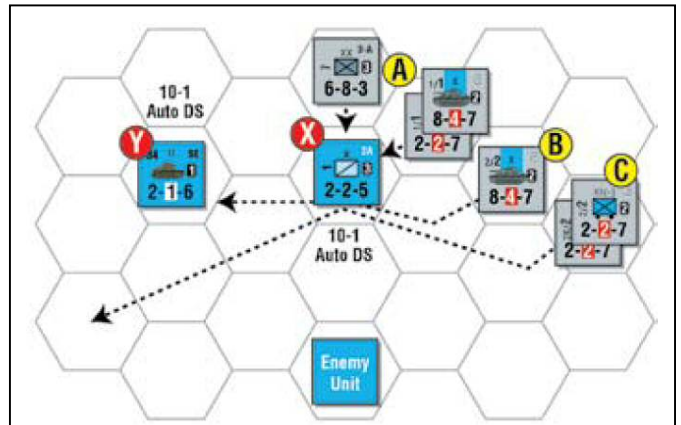
(7. 7. 4) **下車 [Detraining]** : 下車するためには、連合軍移動フェイズの開始時に列車マーカーを単純に取り去り、**混乱状態マーカー**に置き換えます。混乱状態マーカーは、ターンの終了時に取り去られますが、ユニットの移動を 2 ヘクスに限定することで、EZOC

への進入と攻撃を妨げられます。ユニットは、いかなる鉄道ヘクス内でも下車できますが、町又は都市内にいる必要はありません。ユニットは、下車した同じプレイヤー・ターンに鉄道によって移動できません。下車は任意です。もしも連合軍プレイヤーが再び列車によって移動することを望めば、列車マーカーをユニットの上に留めることができます。下車は、もしもユニットが戦闘で退却を強制されても直ちに起ります。1つのユニットから取り去られた列車マーカーは、直ちに異なるユニットに使用できます。

プレイ・ノート: 連合軍増援の戦略鉄道移動については、ルール 19.3.3 を参照してください。

7. 8 自動的 DS [Automatic DS]

防御しているユニットは、移動フェイズ中に手番プレイヤーが 10 対 1 の戦闘比を確保するために十分なユニットを防御側のヘクスへ移動させたときに、自動的防御側撃破の結果を被り得ます。装甲と TQ のシフトは使用できますが、航空又は HQ のシフトは不可です（これらは戦闘フェイズにのみ割り当てられます）。この時点で、防御しているユニットは直ちに DS の結果を被り、生き残りは退却の指針 (12.1.3) に従い、防御側によって 2 又は 3 ヘクス退却させられます。10 対 1 を可能にした全てのユニットは、「自動的 DS」[Auto DS] マーカーでマークされ、その移動フェイズにこれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズにも通常戦闘に参加できません。手番プレイヤーは、自動的防御側撃破結果が起きたヘクス内に他のユニットを移動させ、通過することができます。自動的 DS マーカーでマークされたユニットは、続く戦闘フェイズのいかなるときにも、その戦闘前後進（適切な DS 率で）を実施でき、このときにマーカーは取り去れます。



自動的 DS の例 [EXAMPLE OF AUTOMATIC DS]: A でドイツ軍プレイヤーは、ユニット X に対して 10 対 1 を達成するために十分な戦力を集めています (8 対 1 の戦闘比に加えて、TQ と装甲による CRT コラム・シフト)。防御側ユニットは直ちにプレイから取り去られ、A のユニットはその上に自動的 DS マーカーが置かれます。そのユニットが去った後に、ここで B の装甲ユニットは移動通過してユニット Y に対して自動的 DS を達成できます (8 対 1 の戦闘比に加えて TQ による 2 シフト)。フランス軍ユニットは取り去られ、ドイツ軍装甲ユニットの上に自動的 DS マーカーが置かれます。C のユニットは、ここで自由にフランス軍の背後へ移動できます。



移動の例 [EXAMPLES OF MOVEMENT]: 青い円の数字は拡張移動を示し、黄色い楕円の数字は追加移動コストを示します。ユニット A は、制限ヘクスに進入した瞬間に停止しなければなりません。機械化ユニット B と C は、大河川を越えるために +2MPs と、非道路林ヘクス毎に 2MPs を消費しなければなりません。ユニット D

は、EZOC を退出するために +2MPs を消費しなければならず、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません。ユニット E (非機械化) は、大河川を越えるために +1MP を消費しなければならず、小河川と森については追加の MPs を消費しません。

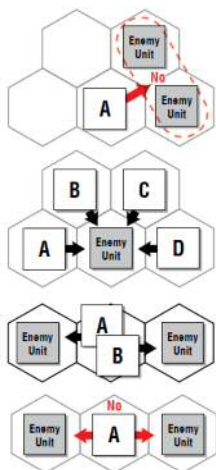
8. 戦闘 [COMBAT]

8. 1 戦闘の基本ルール [Basic Rules of Combat]

手番ユニットは、戦闘フェイズに隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニットはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃する又は攻撃されるユニットはありません。あるヘクス内で防御している全てのユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、自身の攻撃をいかなる順番でも実施でき、それらを事前に指定する必要はありません。ユニットは、移動フェイズに進入又は越えることを禁じられるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。

8. 2 複数ヘクス戦闘 [Multi-Hex Combat]

- 攻撃側は、一度に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2つのヘクスを目標にできません。
- 防御しているユニット又はスタックは、異なる6つまでの隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- 同じヘクス内のユニットは、攻撃が個別に実施される限り、隣接する異なるヘクス内の防御側を攻撃できます。
- 個別の戦闘で2番目のヘクスを攻撃するために、その攻撃戦力を分割できるユニットはありません。



他のゲーム・システムとは異なり、攻撃しているユニットは隣接する全ての防御ユニットへの攻撃を要求されません。

8. 3 戦闘手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、以下のステップに従います。:

ステップ1: 攻撃に参加しているユニットの組み合わせられた攻撃戦力の合計に対して、防御に含まれるユニットの防御戦力の合計を比較し、数値の戦闘比で表現します (攻撃側対防御側)。戦闘比を戦闘結果表 (CRT) 上の戦闘比の1つに合致させるため、端数を下方に切り捨てます。

例1: 15対4は3対1となり、11対12は1対2となります。

ステップ2: 攻撃側は、戦闘に航空 (9.3) 又は HQ (9.4) の支援を適用するかどうか宣言しなければなりません。装甲 (9.2) 又は TQ (9.5) のシフトを受取るののかも決定します。

ステップ3: コラム・シフトを考慮した後、1つの六面体サイコロを振り、結果を実行します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失を取り去り (10.2)、退却 (12.0) と戦闘後前進 (14.0) を実行します。もしも戦闘結果によって認められたら、防御側は退却を無効にするために断固とした防御 (11.0) を実行できます。

8. 4 最低と最高の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds]

1対3未満の攻撃は、認められません。10対1以上の戦闘比の戦闘は、自動的防御側撃破 (DS) と見なされます。攻撃側と防御側のコラム・シフトは、最低と最高の制限の前に適用されます。

例: 戦闘比 10対1の1シフト左は7対1のコラムを使用し、戦闘比 12対1の1シフト左は10対1になります。

9. 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

9. 1 半減と倍加 [Halving & Doubling]

攻撃している各ユニットは、決して複数回半減され得ず、防御している各ユニットは決して複数回倍加され得ません。半減させると

きには、常に個々のユニット (スタックではありません) を半減させ、端数は次に高い整数に切り上げます。半減される1の数値は、常に1に切り上げられます。ユニットは、以下の理由により半減されます。:

- 大河川又はマジノ線のヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 制限ヘクスから外部を攻撃している、又は1つの制限ヘクスから他の制限ヘクスを攻撃している (このようなヘクス内を攻撃しているユニットは、半減されません)。
- 非補給下でマークされているときに攻撃している。

例: 5の攻撃戦力を持つ2つのユニットは、半減後に組み合わせられた6の戦力を持つことになります ($3+3=6$)。河川の背後で都市ヘクス内で防御している防御側は2倍にされるのみで、3倍又は4倍にはなりません。

9. 2 装甲シフト [The Armor Shift]

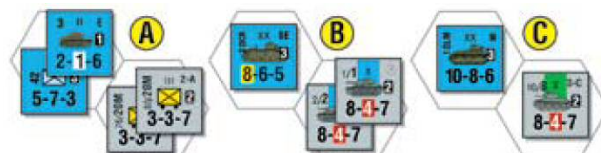
(9.2.1) **攻撃側のシフト [Attacker Shift]:** 認められる地形で攻撃に参加している戦車ユニットを持ち、しかも防御側ヘクスが戦車ユニットを含まなければ、攻撃側は CRT 上で1コラム・シフト右を獲得します。

(9.2.2) **防御側のシフト [Defender Shift]:** 平地地形内 (町を持つ平地ヘクスを含みます) で、もしも攻撃側が戦車ユニットを参加させておらず防御側が参加させていると、攻撃側は1コラム・シフト左を被ります。

(9.2.3) **装甲シフトが禁じられる場所 [Where the Armor Shift is Prohibited]:** もしも防御側が林、林荒地、湿地、都市、要塞を含んでいるいずれかのヘクス内にいると、装甲シフトは獲得され得ません。河川ヘクスサイド (大又は小)、湿地ヘクスサイドを越えて、又は制限ヘクスから外部を攻撃している戦車ユニットは、装甲シフトを獲得するために使用できませんが、その存在は防御側が装甲シフトを得ることを回避するには十分です (防御側が重戦車を持たない限り)。

(9.2.4) **連合軍の重戦車 [Allied Heavy Tanks]:** 連合軍の重戦車は、その攻撃戦力が黄色いボックス内にあることで示されます。認められる地形で、もしも連合軍の重戦車ユニットが戦闘に含まれていると (攻撃又は防御)、連合軍プレイヤーは戦闘でのドイツ軍戦車ユニットの存在にかかわらず、常に装甲シフトを受取ります。連合軍の重戦車ユニットは、それでも 9.2.3 の地形制限に従わなければなりません。

デザイン・ノート: イギリス軍第1軍戦車旅団は、旅団内にマチルダIIを数両しか持たなかったため、イギリス軍戦車旅団は表面のみ重戦車として分類されます。



例: 上で表示された3つのフランス軍の攻撃で、フランス軍プレイヤーはAとBで装甲シフトを獲得することになります。Cではどちらのプレイヤーも装甲シフトを獲得しません。

9. 3 航空支援 [Air Support]

航空ユニットを戦闘に加えると、攻撃側に CRT 上で1コラム右への有利なシフトを与えます。大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのターン1を除き、各攻撃に複数の航空ユニットは使用できません (下

記を参照)。航空ユニットが使用された後には、使用済面に裏返されます。全ての航空ユニットは、各友軍プレイヤー・ターンの開始時に準備面に戻されます。準備面の航空ユニットのみが、支援を提供できます。攻撃で使用する航空ユニットには、地形、範囲、他の制限はありません。マップ上のどこにでも配置できます。

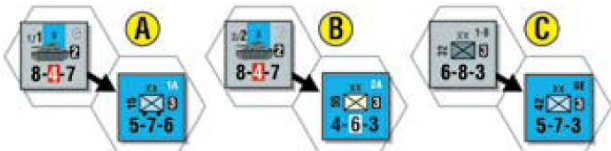
特別：大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのターン1には、ドイツ軍プレイヤーは単一の戦闘に3航空ユニットまで使用でき（戦闘比を3コラム・シフトさせます）、続く全てのターンの最大は1です。

9. 4 連合軍 HQ の支援 [Allied HQ Support]

連合軍プレイヤーのみが HQs を持ちます。各 HQ は、CRT 上で1シフト右を提供するために、連合軍戦闘フェイズ毎に一度使用できます。完全な詳細については、17.1.1 を参照してください。

9. 5 部隊評価値 (TQ) シフト [The Troop Quality(TQ) shift]

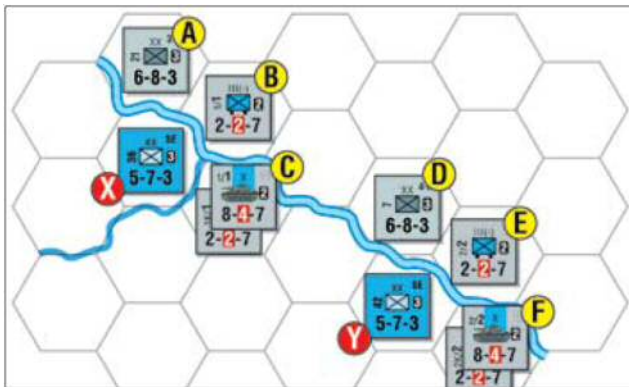
各戦闘で、攻撃側部隊の最高 TQ 評価値に対して、防御スタック内の最高 TQ 評価値を比較します。もしも攻撃側がより高い評価値を持つと、攻撃側は CRT 上で有利な1コラム・シフト右を受取ります。もしも防御側がより高い評価値を持つと、攻撃側は1コラム・シフト左を被ります。もしも一方の陣営が1つ以上のエリート・ユニットを持ち、他方の陣営が劣悪 TQ ユニットののみを持つと、2シフトが獲得されます。



例：上図の3つのドイツ軍の攻撃で、ドイツ軍プレイヤーはAでTQについて1シフト(エリート対通常)、BでTQについて2シフト(エリート対劣悪)を受取ることであり、Cではシフトなしです。

9. 6 河川と湿地のヘクスサイド [River and Marsh Hexsides]

(9. 6. 1) 防御側2倍 [Defender Doubled] : もしも攻撃に参加している全てのユニットが河川ヘクスサイド(大又は小)、湿地ヘクスサイドを越えて攻撃しているか、制限ヘクスから外部を攻撃しているか、あるいはこれら3ついずれかの組合せであると、防御側は2



例：ユニットA、B、CがユニットXを攻撃します。ユニットAとBは大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているために半減され、ヘクスC内のユニットは完全戦力で攻撃します。全ての攻撃ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているので、ユニットXは2倍になります。戦闘比は14対14+1TQシフト=2対1です。次にユニットD、E、FがユニットYを攻撃します。ユニットDとEは、半減されて大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しています。スタックFが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していないので、ユニットYは2倍になりません。戦闘比は14対7+装甲シフト+TQシフト=4対1です。

倍になります。もしも攻撃している1ユニットでもこれらのヘクスサイドの1つを越えて攻撃していなければ、防御側は2倍になりません。

(9. 6. 2) 大河川 [Major Rivers] : 大河川ヘクスサイドを越えて攻撃している全てのユニットは半減し、この戦闘効果は9.6.1と累計します。

(9. 6. 3) 湿地ヘクスサイド [Marsh Hexsides] : 湿地ヘクスサイドは、大河川と同様に扱われます。小河川周辺の湿地地形は、ヘクスサイドを大河川ヘクスサイドに格上げします。

9. 7 戦闘での制限ヘクス [Restricted Hexes in Combat]

ユニットは、制限ヘクスから外部を攻撃しているとき、又は1つの制限ヘクスから他のそれを攻撃しているときに半減されます。これらのヘクス内部を攻撃しているユニットは、半減されません。防御側が2倍になり得る方法については、9.6.1も参照してください。

9. 8 種々雑多な修正 [Miscellaneous Modifiers]

- TECを参照
- 混乱状態の防御側 (13.1)
- 攻撃側が非補給下 (18.4)

10. 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

10. 1 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat Results]

「攻撃側」と「防御側」の言葉は、当該戦闘に参加しているユニットのみについて言及しており、戦略的な状況ではありません。

退却 [Retreats] : 大部分の結果は、防御側に退却を要求します。退却が起きるときには、12.0以後の制限と指針に従い、防御側は2又は3ヘクス(自身の選択で)退却します。いくつかの状況では、防御側は1ヘクスのみの退却を要求されます(12.4)。

DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED] : 防御側スタック内の各ユニットは、1ステップを失います。生き残っている防御側は退却しなければならず、**潰走状態 [Full Retreat]** と表示され、断固とした防御(11.0)は不可能です。攻撃側は、突破前進を受け取ります(14.2)。

DRM=防御側強制退却 [Defender Retreat Mandatory] : 防御側は退却して混乱状態にならなければならず、断固とした防御は不可能です。攻撃側は、ボーナス前進を受け取ります(14.2)。

D1=防御側は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却すると、攻撃側はボーナス前進を受け取ります。

DR=防御側は退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進ができます。

A1/D1=各陣営は、1ステップを失います。生き残っている防御側は退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進ができます。

DRX=各陣営は1ステップを失います。ユニットの選択は、**相手側プレイヤー**によって決定されます。防御側は、退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進ができます。

EX=交替 [Exchange] : 各陣営は1ステップを失います。ユニットの選択は、**相手側プレイヤー**によって決定されます。防御側についての退却はありません。もしも防御側が1ステップのみを含むと、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できます (通常の前進は認められません)。

A1/DR=攻撃側は、1ステップを失います。防御側は退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進ができます。

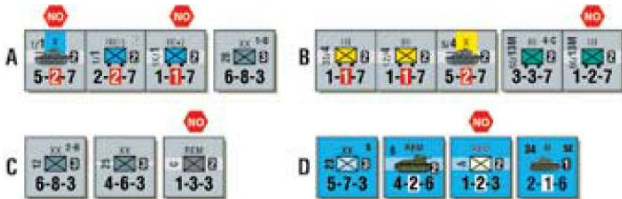
A1=攻撃側は、1ステップを失います。退却又は前進はありません。

D1*、A1/D1*、DRX*=断固とした防御が不可能であることを除き、それぞれD1、A1/D1、DRXと同じです (戦闘後前進率を含めます)。

10.2 ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses]

所有しているプレイヤーは、断固とした防御 (11.0) 中に先導ユニットからステップ損失を強制されるか、あるいはEX又はDRXが振られない限り、ステップ損失を受けるユニットを選択します。EX又はDRXの結果が振られるときには、相手側プレイヤーがステップ損失を選択します。所有者又は相手側プレイヤーのどちらかがステップ損失を選択する際には、両者が以下の2つの制限に従わなければなりません。:

- 歩兵の残余は、他のユニットが残っている限り、ステップ損失について選択できません。この制限は、DSの結果で全ての防御ユニットが1ステップを失うときの防御側には適用されません。
- ドイツ軍の装甲又は自動車化師団内では、完全戦力のユニットが減少状態のユニットに優先して選択されなければなりません。



例: 上図の4つの例でステップ損失を選択しているとき、赤で「No」とマークされたユニットは選択できません。各グループ内の他の全ユニットはできます。Aでは、完全戦力の自動車化ユニットが師団内の2つの減少ユニットを防護します。Bでは、自動車化師団内の完全戦力ユニットがその減少ユニットを防護しますが、装甲師団内のいかなるユニットも防護できません。Cでは、残余のみが防護されます。Dでは、戦車残余が防護されないことに注意してください。一歩兵残余のみが防護されます。

10.3 ステップ損失と残余の表示 [Indicating Step Losses and Remnants]

ユニットを裏返すことは、そのユニットがステップ損失を被ったことを表示します。もしも1ステップ・ユニットか、又はすでに裏返された2ステップ・ユニットであると、除去されます。減少面の3ステップ・ユニットは、2番目のステップ損失時に残余を形成します。マップから師団を取り去り、適切なタイプの残余と置き換えます。全てのフランス軍歩兵クラス・ユニット (歩兵、山岳、自動車化、植民地、北アフリカ) は、1-2-3歩兵残余を使用します。残余ユニットは、CRT結果の退却に従わなければなりません。師団が2番目のステップ損失を受けるときに使用可能な残余ユニットがなければ、何も創出されません (ステップは破棄されます)。

特質 [PROPERTIES] : 残余は2のスタッキング値を持ち、他のいかなるユニットとも同様に機能します。10.2の最初のドットも参照してください。

11.1 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

断固とした防御は、死守命令をあらわします。

11.1.1 概観 [In General]

(11.1.1) 防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残っていることを条件に、DR、A1/D1、D1、DRX、A1/DRのCRT結果の退却部分を、断固とした防御表を使用することにより、無効にする試みができます。断固とした防御は、DS、DRM、アステリスク (*) 付の結果では認められません。CRTからのステップ損失は、断固とした防御を解決する前に履行されなければなりません。この表での成功結果は、ユニット又はスタックに退却と混乱の無視を認め、攻撃側の前進は無効となります。もしも防御しているスタック内に、生き残っている複数のユニットがあると、防御側は先導ユニットとして1つを選択します。もしも1ユニットのみであると、そのユニットが先導ユニットにならなければなりません。先導ユニットはDRMsを決定し、もしも要求されたらステップ損失を被るユニットになります。

(11.1.2) **資格を持たないユニット [Ineligible Units]** : 混乱状態のユニット、乗車ユニット、HQsは、断固とした防御で先導ユニットになれません。

(11.1.3) **使用するコラムの決定 [Determine Column to Use]** : ヘクスに固定要塞ユニットを含み、しかも防御側がそのユニットを自軍先導ユニットとして使用しない限り、防御側ヘクスの地形が表で使用するためのコラムを決定します。要塞ユニットの使用は、防御側に都市/要塞コラムの使用を認めます。町を持たない平地ヘクス内のユニットについては、「平地」コラムを使用します。町、要塞化ヘクス、林、湿地、干拓地を含む他の全ての地形については、「その他」のコラムを使用します。

(11.1.4) **サイの目修正の概要 [Summary of Die Roll Modifiers]** :

- +1 先導ユニットのTQがエリート
 - 1 先導ユニットのTQが劣悪
 - 1 フランス軍の崩壊 (11.1.5)
 - +1 防御航空支援 (11.1.6)
- 全ての修正は累加します。

(11.1.5) **フランス軍の崩壊 [French collapse]** : 連合軍プレイヤーは、もしも先導ユニットがフランス軍で、しかも断固とした防御の瞬間にそのユニットが非補給下であると、自身の断固とした防御のサイの目に-1を被ります。サイを振る瞬間に補給を判定し、ユニット上の非補給下マーカーの有無は考慮しません。

(11.1.6) **防御航空支援 [Defensive Air Support]** : 断固とした防御のサイ振りには、航空支援によって修正され得ますが、事前に宣言されていなければなりません。準備面の航空ユニットのみが使用できます。各断固とした防御には、1つまでの航空ユニットを使用できるので、航空支援による最大修正は+1です。航空ユニットを使用した後に、それを裏返さなければなりません。ドイツ軍の航空優勢のため、連合軍HQsはこの+1修正を提供するために使用できません。

11.1.2 結果の説明 [Explanation of Results]

—断固とした防御は失敗し、退却と戦闘後前進は無効になります。ただし、もしもこれが「致命的」ヘクスであると、防御側は死守 (11.3) を実施できます。

・断固とした防御は成功で、結果は無効になります。

—1=防御側の先導ユニットは、1ステップを失います。

1/1=防御側の先導ユニットは1ステップを失い、攻撃しているいずれかの1ユニットがステップ損失を受けます。攻撃側は、自軍のス

テップ損失を選択します。

単一ステップの防御側 [SINGLE STEP DEFENDERS]：もしも防御側が1ステップのみを持ち、そのステップが成功した断固とした防御で失われたら、攻撃側は防御側のカラのヘクス内（のみ）に前進でき、停止します。

1.1.3 致命的ヘクスの死守 [Desperation Defense of Critical

(1.1.3.1) **目的 [Purpose]**：死守は、防御側が最初の断固とした防御に失敗した後で、断固とした防御表を複数回使用することを認めます。防御側の死守のコストは、各試みについてヘクス内のいずれかのユニット（防御側の選択）から1ステップ損失です。防御側は、（各試みについて追加のステップを消費することで）成功するか又は全ての防御ユニットが除去されてしまうまで死守を継続することができます。

(1.1.3.2) **致命的ヘクス [Critical Hexes]**：死守は、退却を強制された際に、ヘクス内の全ユニットが除去に直面する場合にのみ認められます。

(1.1.3.3) **手順 [Procedure]**：死守を実行するために取り去られるステップは、先導ユニットが選択される前でなければなりません（すなわち、防御側は死守を開始するために2ステップを持たなければなりません）。死守は、通常の断固とした防御と同じ方法で解決されます。

例：退却路を持たない防御スタックが、D1の結果を被ります。防御側は最初にD1についての1ステップを取り去り、次に断固とした防御のための先導ユニットを選択します。試みは、失敗します。次に彼は死守を行っていることを宣言し、再び断固とした防御表を使用する機会のために1ステップを取り去ります。2回目の試みも失敗し、彼は更に別のステップを取り去り再度挑戦します。3回目の試みは成功でしたが、-1の結果なので先導ユニットを1ステップ減少させます。防御側は合計で4ステップを失います（D1のために1、2回の死守の試みのために2、-1結果のために1です）。

(1.1.3.4) **制限 [Restrictions]**：断固とした防御を行うことが認められるユニットのみが、死守を行うことができます。DS、DRM又はアステリスク（*）付の結果を被るユニットは、死守を行うことができません。

1.2. 退却 [RETREATS]

(1.2.1.1) **基本 [The Basics]**：退却の結果は、CRTと蹂躞表(15.3)から生じます。防御側は、CRT結果では自軍ユニットを退却させ、蹂躞結果の成功では攻撃側が防御ユニットを退却させます。防御側が自軍ユニットを退却させるときには、2又は3ヘクスの間で退却させることが認められます（自身の選択で）。退却するいかなるユニットも、混乱状態(13.0)になります。いくつかの状況下では、退却は1ヘクス後に停止できます(12.4)。

(1.2.1.2) **スタック [Stacks]**：退却しているユニットのスタックは、分割して異なるヘクスに退却できます。友軍ユニットを通過して退却するユニットは、非退却ユニットを混乱させません。

(1.2.1.3) **退却方向の指針 [Retreat Direction guidelines]**：全ての退却は、以下の指針に従わなければなりません。指針は、優先順位で列記されます（#1は#2よりも優先度が高い等）。：

1. 可能であれば、2ヘクス退却したユニットは、戦闘ヘクスから2ヘクス離れて終了しなければならず、もしも3ヘクス退却したら3ヘクス離れて終了しなければなりません。このルールは、除去を避けるためにのみ破ることができます。

2. 可能であれば、退却の最初のヘクスはEZOCsからクリアでなければなりません。この制限の目的においては、現行の戦闘で退却していない友軍ユニットは、それが占めるヘクス内のEZOCsを無効にします。
3. 可能であれば、LOS(18.3)をたどれるヘクスへ退却します。
4. 可能であれば、敵ユニットに隣接する友軍ユニットを含むヘクス内で退却を終了することを避けます。
5. 可能であれば、スタッキング制限の違反で退却を終了することを避けます（更なる詳細については、12.1.4を参照してください）。
6. 除去を引き起こさない、いずれかのヘクスに退却させます。

(1.2.1.4) **超過スタッキング [Over-Stacking]**：もしも他に退却させるヘクスがなければ、ユニットはスタッキング制限を破って退却を終了できます。ただし、超過スタッキングは所有しているプレイヤーの次の移動フェイズが終了する前に正さなければならず、さもなければ限度を超過した全ユニットが除去されなければなりません(4.4)。もしも超過スタック状態のヘクスが再度攻撃されたら、12.6を参照してください。もしもヘクスが蹂躞(15.0)の目標であると、スタッキング限度を超過している全ユニット（防御側の選択）が防御戦力を提供しませんが、それでも蹂躞が成功したら退却しなければなりません。

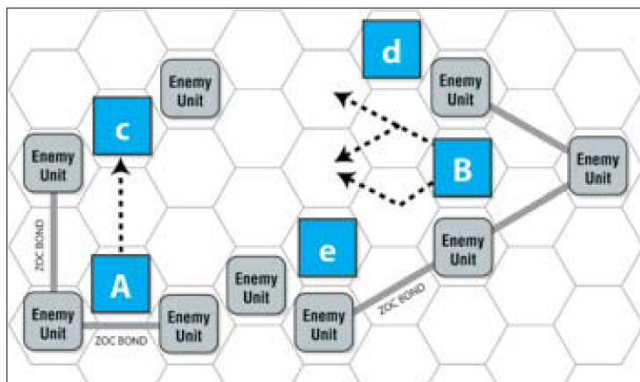
(1.2.1.5) **攻撃側の退却 [Attacker Retreats]**：攻撃側は、交戦離脱(20.4)の実施に成功していない限り、決して退却しません。

1.2.2 退却による除去 [Elimination Due to Retreat]

もしも以下のように退却すると、ユニットは除去されます。：

- ・ マップ外へ又は敵ユニットによって占められたヘクス内に退却。
- ・ 敵ZOCボンドを越えて又は進入する退却。
- ・ 退却の最初のヘクス以外で、EZOC内のカラのヘクス内に退却。
- ・ 移動フェイズに進入又は越えることが禁じられるヘクス又はヘクスサイドに退却。

重要：もしも退却すると除去に直面するユニットは、死守の資格を持ちます(11.3)。



退却の例 [EXAMPLES OF RETREAT]：AとBの両ユニットは、2ヘクス退却しなければなりません。これらは、その最初のヘクス後に敵ZOCボンドを越えて退却できず、EZOCにも進入できません。ユニットAは、ユニット「c」を含んでいるヘクス内へ進入する1つの退却路のみを持ちます。退却の目的において、ユニット「c」はそれが占めるヘクス内のEZOCsを無効にするため、これは認められます。ユニットBの場合は、カラのヘクス内に退却することがユニット「d」や「e」を含んでいるヘクス内に退却することに優先されます。なぜならば、これらの2ユニットは、敵ユニットに隣接しているからです。

1 2. 3 敵支配地域内への退却 [Retreating into an Enemy Zone of Control]

ユニットは、退却の最初のヘクス後にEZOC内に退却すると、除去されます。他の友軍ユニットが退却する目的において、現行の戦闘で退却していない友軍ユニットは、自身が占めるヘクス内のEZOCsを無効にします。

1 2. 4 1ヘクス退却 [One Hex Retreats]

もしも以下の条件を満たせば、退却は1ヘクスで終了できます。:

- ・ ユニットが都市又は友軍要塞化ヘクス内に退却する。
- ・ 友軍の非混乱状態ユニットがすでにそのヘクス内に存在しない限り、ユニットがその退却をEZOC内で終了しない。

1 2. 5 除去は戦闘後前進に影響を持たない

[Elimination has No Effect on Advance]

もしも防御側が戦闘結果によって除去されるか又は退却中に除去されても、攻撃側は完全な戦闘後前進を受けます。

1 2. 6 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreated Units]

もしもユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内に退却し、しかもそのヘクスが同じ戦闘フェイズ内に攻撃（又は蹂躪）を受けると、退却したユニットはその防御戦力を戦闘に加えることができず、CRTからのステップ損失を満たすために選択されることができず、断固とした防御に使用できず、再び退却することを要求されたら除去されます。

1 3. 混乱と回復 [DISRUPTION AND RECOVERY]

1 3. 1 混乱 [Disruption]



退却するいかなるユニットも混乱状態となり、ユニット又はスタックの上に混乱状態マーカーを置きます。もしもユニットが再び混乱すると、潰走状態(13.2)になります。混乱状態のユニットは、以下の方法で罰則を受けます。:

- ・ **移動 [MOVEMENT]**: これらは最大で2ヘクス移動でき、EZOCに進入できません。もしもその移動をEZOC内で開始すると、可能であれば離れなければなりません。もしも不可能であれば、そのヘクス内に留まるか、又はEZOC内の他のヘクスへ移動できます。
- ・ **戦闘 [COMBAT]**: これらは攻撃できず、断固とした防御(11.1)で先導ユニットになれません。混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減されます(半減させる前に全ての混乱状態ユニットを合計し、次に端数を切り上げます。したがって、1の数値は1に切り上げられて常に戻されます)。

能力 [ABILITIES]: 混乱状態のユニットは、そのTQ、ZOC、装甲シフトの能力を保持します。他のユニットは、混乱状態になることなしに、友軍混乱状態ユニットに進入又は通過ができます。

1 3. 2 潰走状態 [Full Retreat]



(1 3. 2. 1) 潰走状態は、ユニットにその完全MAでの移動を認める混乱の形態です。潰走状態のユニットは、以下の例外を除き、混乱の全罰則を被ります。:

- ・ これらは2ヘクス移動の制限を無視して、その全MAで(拡張移動を含めず)移動できます。
- ・ これらは、0の防御戦力を持ちます。もしも他のユニットとスタックしても、これらは防御(TQ、装甲、防御戦力)に何ら貢献しません。もしも他のユニットとスタックしておらず、敵ユニットが隣接ヘクスに移動又は前進したら、これらは直ちに2ヘクス

退却しなければなりません。全ての退却の指針(12.1.3)に従います。

- ・ これらは、回復に時間がかかります(13.3.1)。

(1 3. 2. 2) **自主的な潰走 [Voluntary Full Retreat]**: 友軍移動フェイズ中に(大鎌の一閃シナリオのターン1を除きます)、プレイヤーは完全MAで移動させるために、いずれかの数の混乱状態又はGQGマーカーを潰走マーカーに置き換えることができます。ドイツ軍プレイヤーは、潰走マーカーを停止! [Halt!] マーカーに置き換えることができません。

(1 3. 2. 3) **強制的な潰走 [Involuntary Full Retreat]**: ユニットの、以下の理由で潰走状態に押しやられます。

- ・ DSの結果を被る。
- ・ すでに混乱状態の間に、再び退却を強制される。

1 3. 3 回復フェイズ [The Recovery Phase]

(1 3. 3. 1) **混乱状態マーカーの撤去 [Removing Disrupted Markers]**: 手番プレイヤーの回復フェイズ中に、敵ユニットに隣接していない全ての友軍混乱状態ユニットは、自動的に1レベル回復します。混乱状態マーカーは取り去られ、潰走面のマーカーは混乱状態面に裏返されます。

(1 3. 3. 2) **戦闘地域の回復 [Combat Zone Recovery]**: もしも混乱状態のユニットが敵ユニットに隣接していると(ユニットは可能であれば移動して離れなければならないことを忘れないでください)、ユニットは回復のサイ振りを行わなければなりません。修正後の4~6のサイの目で、ユニットは回復します。修正後の1~3のサイの目では、混乱状態に留まります。サイの目は、ユニットのTQによって修正されます。:

- +1 エリートTQユニット
- 1 劣悪TQユニット

1 4. 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

1 4. 1 基本 [The Basics]

もしも防御側が除去又は退却させられると、攻撃に参加した全てのユニットは戦闘後前進できます。戦闘後前進はMPsを消費せず、ヘクスのみをカウントします。各前進の終了時に、スタッキング限度を守らなければなりません。

1 4. 2 前進率 [Advance Rate]

基本的な戦闘後前進率は、以下に列記されたCRTの結果によって決定されます。:

- ・ **通常前進 [Normal Advance]**: 搜索とドイツ軍戦車ユニットは3ヘクス前進でき、他の全てのユニットは2ヘクス前進できます。
- ・ **ボーナス前進 [Bonus Advance]**: 非機械化歩兵クラス・ユニットの前進率は2ヘクスに留まりますが、他の全てのユニット・タイプは1ヘクスだけ上昇します(騎兵、自動車化歩兵、連合軍戦車=3ヘクス、搜索とドイツ軍戦車=4ヘクス)。
- ・ **突破前進 [Breakthrough Advance]**: 全ての機械化ユニットは、4ヘクス前進できます。非機械化歩兵クラスは2ヘクスに留まり、騎兵は3ヘクスに留まります。
- ・ **限定前進 [Limited Advance]**: もしもEXの結果又は断固とした防御の成功で、全ての防御ユニットが除去されたら、攻撃しているユニットは防御側のカラのヘクス内にのみ前進でき、そこで停止します。

1 4. 3 いずれかの方向への前進 [Advance in Any Direction]

ユニットはいかなる方向へも前進でき、防御側がカラにしたヘクスに進入することを要求されません。ただし、防御側がカラにした

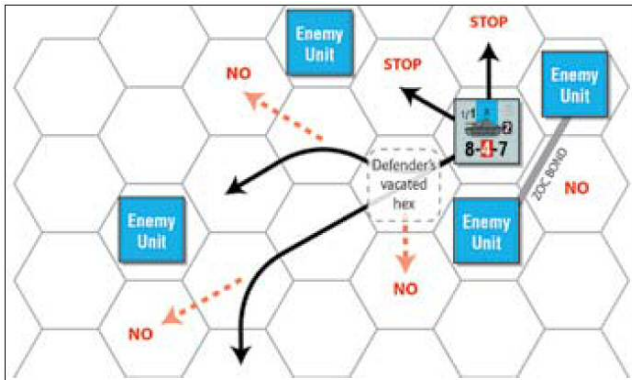
ヘクスへ進入することは、前進しているユニットに EZOCs を無視することを認めます (14.4.2 を参照)。

14.4 前進と敵 ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

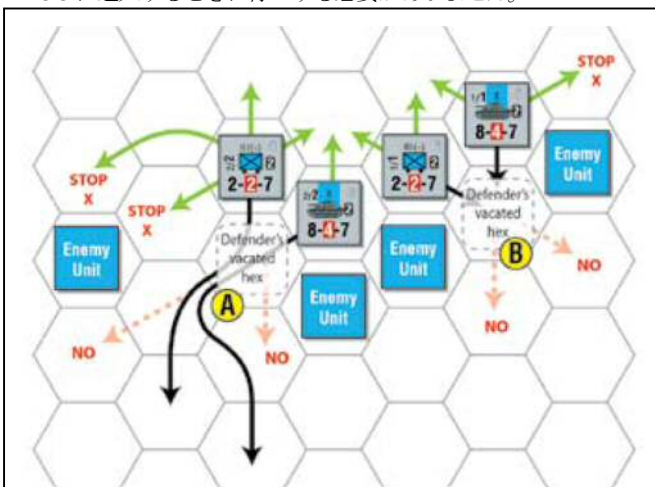
(14.4.1) 敵 ZOC ボンド [Enemy ZOC Bonds]: これらは、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、戦闘後前進中に決して進入又は越えることができません。

(14.4.2) EZOCs: EZOCs と前進に関しては、重要な 3 つの事例に従います。:

- ・事例 1: 防御側がカラにしたヘクスに進入しないユニットは、いずれかの EZOC に進入した瞬間に前進を停止しなければなりません。
- ・事例 2: 1 つの EZOC から同じ敵ユニットの他の EZOC への直接前進は、ユニットの最初の前進ヘクスでのみ認められます。



例: 黒い矢印は合法な前進を示し、赤い点線の矢印は非合法な道筋を表示します。防御側がカラにしたヘクスに進入するユニットは、EZOC に進入するときに停止する必要がありません。



戦闘後前進の追加例 [MORE EXAMPLE OF ADVANCE AFTER COMBAT]: A と B への攻撃は、両方とも防御ユニットの除去と 4 ヘクス前進の結果です。矢印は可能な前進路を示し、緑色の矢印はユニットがいずれかの方向へ前進できることを忘れないための表示です。「No」とマークされた事例は、1 つの EZOC から同じ敵ユニットの他の EZOC に直接前進が禁じられることに注意してください。X では、前進しているユニットは防御側がカラにしたヘクスに進入しておらず、しかも EZOC に進入したので停止しなければなりません。

- ・事例 3: 防御側がカラにしたヘクスに進入するユニットは、事例 2 が守られている限り、その前進を通して EZOCs を無視できます。このルールは、ユニットが敵ユニットを飛び越すことを認めます。上の例を参照してください。

14.5 地形と前進 [Terrain and Advance]

- ・通常の移動で禁じられるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。
- ・ユニットは、前進中の最初のヘクスでのみ大河川ヘクスサイドを越えることができ、たとえ橋梁が存在しても越えた後に停止しなければなりません。
- ・前進しているユニットは、もしも制限ヘクスに進入したら停止しなければなりません。

影響なし [NO EFFECT]: 小河川、林、都市、町は、戦闘後前進に影響を持ちません。

15. 蹂躪 [OVERRUNS]

15.1 目的 [Purpose]

蹂躪は、戦闘後に前進しているユニットが弱体の防御ユニットを駆除することを認めます。

デザイン・ノート: このルールは、戦闘後前進を妨害するために弱体ユニットを使用することを、プレイヤー諸氏に思いとどまらせるためのものです。

15.2 手順 [Procedure]

(15.2.1) 蹂躪は、戦闘後前進中の 1 スタックのみによって実行でき、ユニットはその戦闘後前進と一緒にスタックして開始していなければなりません。蹂躪の試みは、前進しているユニットの 1 ヘクス前進のコストがかかります。もしも複数の攻撃スタックがあれば、各スタックが蹂躪を実施できます。他のスタックの前進の前に、1 つのスタックの前進を完了させます。他の前進ユニットは、同じ防御ヘクスに蹂躪を試みることができます。蹂躪は、通常戦闘で退却したユニットを目標にできます。

(15.2.2) 道路渋滞 [Road Congestion]: ユニットの、すでに前進したか又は前進するための権利を持つ他の友軍ユニットを含んでいるヘクスから蹂躪を実施することができません。

(15.2.3) 制限 [Restrictions]: 防御側がカラにしたヘクスに進入するユニットのみが蹂躪を行うことができます。蹂躪は、ユニットが通常に越えて又は内部へ前進できない地形には禁じられます (これには、大河川を含みます)。大河川ヘクスサイドを越えて前進するユニットは停止しなければならないため、越えた後に蹂躪を実施できません。

(15.2.4) 複合蹂躪 [Multiple Overruns]: 蹂躪に成功したスタックは、もしも前進ヘクスを残していたら再び蹂躪できます。つまり、4 ヘクスの戦闘後前進を持つスタックは、3 回蹂躪できると考えられます。

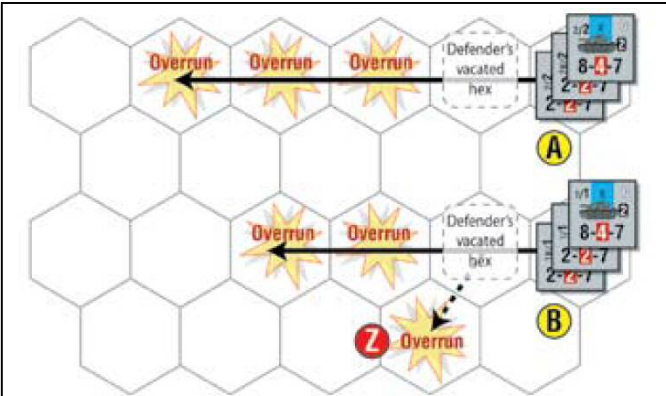
15.3 蹂躪表 [The Overrun Table]

(15.3.1) 手順 [Procedure]: 蹂躪が成功かどうか判定するために通常の戦闘と同様に戦闘比を計算しますが (ただし、航空と HQ のシフトは認められません) 次にサイを 1 つ振って蹂躪表を調べます。最終戦闘比が 4 対 1 未満の蹂躪は認められません。10 対 1 以上の戦闘比による蹂躪は自動的に成功します。航空と HQ のシフトを除き、全ての戦闘修正 (地形、TQ と装甲シフトを含みます) を適用することに注意してください。

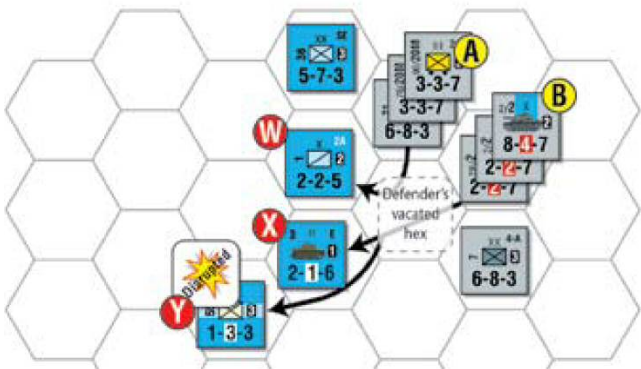
(15.3.2) 失敗した蹂躪 [Failed Overruns]: もしも結果が「一」であると蹂躪は失敗し、ユニットは停止してその前進を終了します。

(15.3.3) 戦闘結果 [Combat Result]: もしも結果が [3-1]、[4-1] 等であると、攻撃側は指定された戦闘比コロンを使用して CRT 上で

直ちにサイを振ります。どちらの陣営にもコラム・シフトはありません。損失は通常に適用されます。もしも退却が要求されると、防御側は通常の方法で断固とした防御を実施できます。もしも防御側が退却すると、攻撃側は防御側がカラにしたヘクスに進入して停止でき、又は攻撃を開始したヘクス内で停止します。どちらにしても、それ以上の前進は認められません。もしも防御側が退却しなければ、攻撃側は攻撃を開始したヘクス内で停止しなければなりません。



蹂躪の例 [EXAMPLE OF OVERRUN]: A と B の両結果が DS で、攻撃側に4ヘクスの前進を認めます。スタック A は、その前進中に3回まで蹂躪を実施できることになります。もしもスタック B がヘクス Z 内を蹂躪してそのヘクス内へ前進しなければ、3ヘクスのみ前進できます(スタックが前進したか否かにかかわらず、蹂躪には1ヘクスのコストがかかるからです)。



蹂躪の追加例 [MORE EXAMPLES OF OVERRUNS]:ヘクス A と B 内のドイツ軍ユニットは、ユニット Y に退却を強制して今や前進できます。全てのドイツ軍非装甲ユニットは2ヘクス前進でき、装甲旅団は3ヘクス前進できます。

A) スタック A は、ユニット W に 12 対 2 = 6 対 1 の戦闘比で蹂躪を試みます。4 のサイの目は成功で、ユニット W は2ヘクス退却して混乱状態となり、スタック A はヘクスに進入できます。

B) スタック B は1ヘクス前進し、ユニット X を 12 対 1 の戦闘比で蹂躪します(蹂躪には、スタック B の前進1ヘクスのコストがかかります)。蹂躪は自動的に成功し、フランス軍戦車大隊は2ヘクス退却して混乱状態になります。ドイツ軍スタックは、カラになったヘクス内に前進します。2つの自動車化ユニットは、その限度(2ヘクス)まで前進しましたが、装甲旅団は3番目のヘクスに前進できるので、ユニット Y (元々の攻撃で退却させられたユニット)に対して更に蹂躪を実行します。装甲と TQ の3シフトが戦闘比を7対1にします。5のサイの目は成功で、ユニット Z に再び退却を強制し(潰走に押しやります)、装甲旅団はそのヘクス内で自身を前進を完了できます。

(15.3.4) 成功した蹂躪 [Successful Overruns]: もしも結果が「Yes」であると、防御しているユニットは防御側によって2ヘクス退却させられ、混乱状態になることを含めて退却の全てのルールに従います。防御側は、断固とした防御を実施できません。蹂躪に成功した攻撃側は、その前進を継続できます。ユニットは、蹂躪を実施したヘクスから前進を継続するか、又はコストなしで(フリーで)防御側がカラにしたヘクスに進入してそこから前進を継続できます。

15.4 以前に退却したユニットに対する蹂躪 [Overruns Against Previously Retreated Units]

戦闘からの退却(12.6)とは異なり、ユニットはもしも蹂躪から再び退却を強制されても除去されません。2回目に退却するいかなるユニットも、潰走状態になります(13.2.3)。いったん潰走状態になると、決して攻撃され得ず、もしも退却路がなければ除去されます。

16. 要塞化建造物 [FORTIFICATIONS]

16.1 要塞ユニット(又は要塞) [Fort Units(or Forts)]

要塞ユニットは、以下の効果を持ちます:

- これらは、0のMAを持つ通常のユニットと見なされます。これらは、もしも退却すること強制されると除去されます。これらは、EX又はDRXの結果でドイツ軍プレイヤーによってステップ損失を選択することができ、ステップ損失が要求される時にはいつでも連合軍プレイヤーによって選択できます。
- もしも要塞ユニットが断固とした防御で先導ユニットであると、連合軍プレイヤーは断固とした防御表の都市/要塞コラムを使用できます。
- 要塞ユニットは、常に要塞化ヘクス下の特典(1L)を受取ります(16.2)。
- 要塞ユニットまでLOSをたどることができる孤立状態の連合軍ユニットは、孤立損失のサイの目に+2 DRMを受取ります(18.5)。



16.2 要塞化ヘクス [Fortified Hexes]

要塞化ヘクス内で防御している連合軍ユニット(要塞ユニットを含みます)は、以下の特典を受取ります:

- 攻撃側は、CRT上でコラム・シフト左(1L)を被ります。
- 攻撃側は、装甲シフトを獲得できません(9.2)。
- 断固とした防御を実施しているときに「その他」["Other"]のコラムを使用します。

例外:もしも要塞ユニットが先導ユニットであると、要塞/都市のコラムを使用します。

連合軍ユニットは、たとえ要塞ユニットが除去されてしまっても(存在したとして)、これらの特典を受けます。ドイツ軍ユニットは、決して連合軍の要塞化ヘクスから特典を受けません。

16.3 マジノ線ヘクスサイド [Maginot Line Hexsides]

マジノ線ヘクスサイドを越えて攻撃しているドイツ軍ユニットは、その攻撃戦力が半減します。ヘクス内の要塞ユニットが除去されたときには、マジノ線ヘクスサイドは無視されます(破壊されたと見なします)。

17. 連合軍のHQS [ALLIED HQS]

17.1 特徴 [Properties]



(17.1.1) 戦闘の特典 [Combat Benefit]: 各HQは、1つの攻撃においてCRT上で1シフト右を提供するために、ターン毎に一度使用できます。いったんこの特典を提供したら、使用済 [Used] 面に裏返します。これらは、連合軍初期フェイズに

準備 [Ready] 面に裏返されるまで、再び使用できません。各戦闘に1つのHQのみがシフトを使用でき、2つのHQは単一の戦闘に2シフトを提供するために使用できません。HQは、攻撃に参加している少なくとも1つの連合軍から7ヘクス以内に存在しなければなりません(しかも、1つのユニットはHQと同じ国籍でなければなりません)。この道筋はいかなるタイプの地形も横断でき、敵ユニットやEZOCsを通過できます。

デザイン・ノート: その上、フランス軍の砲兵優越を反映し、これらのHQsは各連合軍に割り当てられた空軍部隊もあらわします(しかも、これらの空軍部隊は他の軍に柔軟に移送されました)。

(17.1.2) **移動 [Movement]:** 2ヘクスを越えてHQを移動させるためには、その「使用済」[“Used”]面に裏返します。連合軍HQsは機械化ユニットと見なされ、その使用済面では拡張移動のみを使用できます。

(17.1.3) **戦闘状況 [Combat Situations]:** 連合軍HQユニットは攻撃又は防御戦力を持たず、ヘクス内で単独でいるときには、いかなる場合でも敵の移動を停止又は遅延させません。もしも敵ユニットが移動して、ヘクス内に単独でいるHQに隣接すると(戦闘後前進のときを含めます)、そのHQは直ちに使用済面に裏返され(もしもまだそうでなければ)、連合軍プレイヤーによって2ヘクス退却させられ、混乱状態になります。もしもすでに混乱状態であると、潰走状態になります。もしもHQが2ヘクス退却できなければ、除去されます。HQを追い出した敵ユニットは、移動を継続できます。HQユニットは、断固とした防御で先導ユニットとして使用できません。

17.2 連合軍のHQsと補給 [Allied HQs and Supply]

(17.2.1) 大鎌の一閃シナリオの連合軍初期フェイズ中に、その使用済面の資格を持つ全ての連合軍HQsは、準備面に裏返すことができます。混乱状態ではなく、W、S、SE、Eの登場ヘクスにLOSをたどれる連合軍HQsのみが裏返すことができます。HQsは、裏返すためにN又はXの登場ヘクスを使用できません。

デザイン・ノート: これは、リール [Lille] と海岸間の軍需物資集積所の欠如をあらわします。歴史的には、ピカルディ [Picardy] で毟にはまった連合軍は、ドイツ軍がアブヴィル [Abbeville] に到達した後には補給欠乏を被りました。

(17.2.2) **損耗 [Attrition]:** 連合軍HQは、決して孤立損耗についてサイを振りません。その代わりに、これらはもしも他の連合軍非HQユニットにLOSをたどれなければ(補給下か否かにかかわらず)、直ちに除去されます。換言すると、いったん全ての非HQユニットがなくなると、これらは取り去られます。

18. 補給と孤立 [SUPPLY AND ISOLATION]

18.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



ユニットは、所有しているプレイヤーの補給フェイズに補給についてチェックされます。補給源(18.2)まで補給線(LOS)をたどれるユニットは、「補給下」です。もしもいずれかのユニット又はスタックがLOSをたどれなければ、非補給下マーカーを受け取ります。もしもユニットが以前のターンからすでに非補給下でマークされており、しかもいまだにLOSをたどれなければ、非補給下マーカーを赤い面に裏返します。もしも非補給下マーカーを載せているいずれかの友軍ユニット又はスタックがいまやLOSをたどれると、マーカーは取り去られます。

18.2 補給源 [Supply Sources]

補給は、一定のマップ端ヘクスサイドで使用可能です。シナリオで使用可能な補給源のリストについては、各シナリオを参照してください。

特別: 3つの友軍支配下の都市ヘクスにたどれるいかなる連合軍ユニットも、補給下と見なされます。

ダイナモ・シナリオの補給源については、シナリオの指示を参照してください。

18.3 補給線 [Line Of Supply]

(18.3.1) **定義 [Definition]:** 補給線(LOS)とは、ユニットから補給源までたどられる連続したヘクスの道筋です。この道筋は、いかなる長さでも構いませんが、道路を外れて8ヘクスを越えることはできません。以下の部分は、道筋ではありません:

- ・ 全海上ヘクスサイドを越える。
- ・ 友軍ユニットによって占められていない限り、制限ヘクス内に進入する。
- ・ 敵が占めるヘクスに進入する。
- ・ EZOC内のカラのヘクスに進入する(もしもそのヘクスが友軍ユニットによって占められていたら、LOSはEZOCに進入できる)
- ・ 敵支配下の都市ヘクス又は敵支配下の都市ヘクスに隣接するヘクスに進入する(18.3.2)。

(18.3.2) **都市ヘクスと補給路 [City Hex and Supply Paths]:** 占められていない都市ヘクスは、都市ヘクスに加えて、その都市に隣接する全てのカラのヘクスを通過する敵LOSを妨害します(都市は、カウンターによってあらわされない友軍ユニットによって守備されていると見なされます)。全ての都市ヘクスは、ドイツ軍ユニットに占められるか又はドイツ軍ユニットが都市を最後に通過していない限り、連合軍プレイヤーに支配(友軍)されます。ドイツ軍支配マーカーで、ドイツ軍支配下の都市を示します。

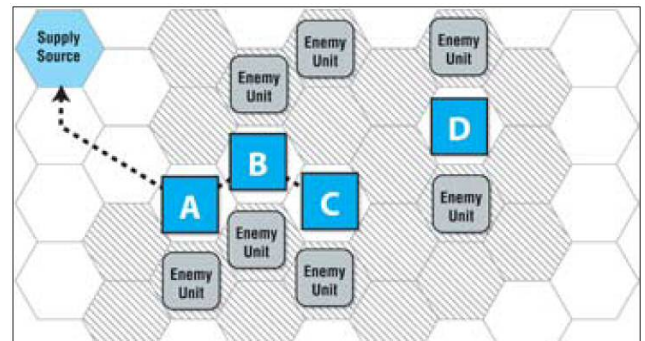
プレイ・ノート: ZOCsから外れている他のカラの全ヘクスは、補給線をたどっているときに両プレイヤーに友軍です。

18.4 非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties]

非補給下マーカーを載せているユニットは、以下の罰則を被ります:

- ・ 戦闘 [COMBAT]: ユニットの攻撃戦力は半減されます。端数は切り上げられるので、1の半減は1です。
- ・ 移動 [MOVEMENT]: ユニットの移動は、最大で2ヘクス移動できます(制限はヘクスに適用され、そのMAではありません)。

例: 非補給下の機械化ユニットは、2つの平地ヘクス(2MPs)又は2つの林ヘクス(4MPs)を移動できます。



補給線の例 [EXAMPLE OF LINE OF SUPPLY]: ユニットのA、B、Cは補給源までLOSをたどれます。ユニットDは、友軍ユニットを含んでいるヘクスを除き、敵ZOCsがLOSを妨害するためたどれません。

能力 **[ABILITIES]** : 非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、ZOCs、TQ、装甲効果を保持します。

1.8.5 孤立損耗 [Isolation Attrition]

(1.8.5.1) 赤い非補給下マーカーを持つ全てのユニットは、以下のユニットを除き孤立損耗についてサイを振ります。:

- ・HQ ユニット (17.2.2)
- ・敵ユニットに隣接していないユニット。

(1.8.5.2) 手順 **[Procedure]** : 適用可能な各ユニットについてサイを1つ振ります。もしも修正後のサイの目が1~4であると、ユニットは1ステップ減少します。修正後の5又は6の結果は、効果なしです。ユニットは、孤立損耗のためにその残っている最終ステップを失う可能性があります。

(1.8.5.3) サイの目修正 **[Die Roll Modifiers]** :

- +2 もしもユニットが友軍要塞ユニット又は友軍支配下の都市ヘクスに (いずれかの長さの) LOSをたどれると (これらは累加しません)。
- +1 ユニットが上記+2の資格を持たなくても、友軍HQ又は友軍支配下の町ヘクスにいずれかの長さのLOSをたどれると。
- +1 ユニットのTQがエリート。
- 1 ユニットのTQが劣悪。

例: 友軍支配下の都市ヘクス (+2) までLOSをたどれるドイツ軍のエリート・ユニット (+1) は、その損耗のサイ振りを+3に修正するため、1のサイの目でのみステップを失うことになります。

1.8.6 要塞ユニットと損耗 **[Fort Units and Attrition]**

要塞ユニットは、友軍の非要塞ユニットと共にスタックするか又はそれに隣接している限り、孤立損耗を免除されます。いったんこれがもはや当てはまらなくなると、要塞ユニットは損耗のサイを振らなければなりません。要塞は、要塞 (すなわち自身) にLOSをたどれることによる+2の資格を自動的に持ちます。

1.9. 増援 **[REINFORCEMENTS]**

1.9.1 基本 **[The basics]**

移動フェイズ中に、増援は進入した最初のヘクスの地形コストを消費することにより、登場ヘクスを通してプレイに登場します。これらは、到着のターンにその完全なMAを使用できます。増援は、敵ZOC内に移動することによってマップに登場できますが、停止しなければならず更に移動できません。もしも敵ユニット又はZOCボンドの存在により登場が不可能であれば、ユニットの到着は続くターンになるまで遅延できます。これは、ユニットが到着できるようになるまで無制限に繰り返すことができます。

1.9.2 連合軍の増援 **[Allied Reinforcements]** (大鎌の一閃シナリオのみ)

(1.9.2.1) 無作為の登場 **[Random Entry]** : 19.2.4に列記されたものを除き、全ての連合軍増援はゲーム開始時に不透明容器内に入れられ、無作為に引かれます。ターン2から開始して、連合軍プレイヤーは容器から自軍増援を引きます。引かれるユニットの数は、ターン記録欄上に記載されます。

(1.9.2.2) 到着位置 **[Arrival Location]** : そのカウンター上に指定されたごとく、連合軍の増援は5つのエリア (W、N、S、E、SE) の1つに到着します。これらは、そのコードを持ついずれかの登場ヘクスに置くことができます。ターン毎に、各登場ヘクス上に1ユニットのみを置くことができます。

(1.9.2.3) 戦略鉄道移動 **[Strategic Rail Movement]** : W、S、SE、Eに到着することを予定された連合軍の増援は、1ターン遅延させて西又は南マップ端上 (北又は東は不可) のいずれかの登場ヘクスに登場させることができます。

(1.9.2.4) 予定された増援 **[Scheduled Reinforcements]** : 以下のユニットは、無作為に到着しません。:

- ・第1NAと第43師団。これらは、ターン1にマップ上に列記されたS登場ヘクスに到着します。これらは、鉄道移動を使用できません。
- ・ターン7~10に列記された4つのフランス軍搜索ユニット。
- ・第4DCRは、ターン4にS登場ヘクスに横着します。

1.9.3 ドイツ軍の増援 **[German Reinforcements]**

(1.9.3.1) 到着位置 **[Arrival Location]** : そのカウンター上に指定されたごとく、ドイツ軍の増援は4つのエリア (A、B、C、D) の1つに到着します。これらは、そのコードを持ついずれかの登場ヘクスに置くことができます。ターン毎に、各登場ヘクス上に1個師団のみを置くことができます。2又は3ユニットから構成されるドイツ軍機械化師団は、1個師団としてカウントします。

(1.9.3.2) 北端登場 **[North Edge Entry]** : マップ北端に沿った「A」登場ヘクスは、ヘクス内に指定されたターンにドイツ軍「A」増援について使用可能となります。その前のときには、これらの登場ヘクスは使用できません。

1.9.4 登場ヘクス **[Entry Hexes]**

(1.9.4.1) 概括 **[In General]** : 登場ヘクスは、プレイ不可能です。増援はこれらのヘクス内に留まれず、又はこれから攻撃できません。増援は登場ヘクス内に置かれ、その移動フェイズ中にマップ上に移動しなければならず、さもなければ後のターンに登場するために増援ディスプレイへ戻されます。登場ヘクス内へ移動又は退却するユニットは、ゲームの残りについてプレイから外されます。ただし、除去されたとは見なされません。

(1.9.4.2) 登場ヘクスの閉鎖 **[Closing an Entry Hex]** : もしも1つまたは複数の敵ユニットが登場ヘクスを通してマップを退出すると、その登場ヘクスはゲームの残りについて閉鎖されます。その登場ヘクスを通してマップに登場できる増援はありません。その登場ヘクスが閉鎖されたことを示すために、登場ヘクス上に敵ユニットを留めます。いったん特定登場エリア内の全登場ヘクスが閉鎖されたら、後に到着が予定された全ての増援は破棄されるか、又は戦略鉄道移動 (19.2.3) を使用しなければなりません。

(1.9.4.3) 不十分な登場ヘクス **[Insufficient Entry Hexes]** : もしも全ての増援が使用できる十分な登場ヘクスがなければ、配置できない増援は、次のターンに到着するために増援ディスプレイ (又はターン記録欄上) へ戻されます。

2.0. 全シナリオ共通の特別ルール **[SPECIAL RULES COMMON TO ALL SCENARIOS]**

2.0.1 連合軍の連携 **[Allied Cooperation]**

フランス軍、イギリス軍、ベルギー軍のユニットは、スタックして一緒に防御できますが、一緒に同じ攻撃に参加できません。

2.0.2 ロンメルとモントゴメリー **[Rommel and Montgomery]**

後に最高司令官に上ることとなる二人の将軍は、この戦役では師団長として参加しました。ロンメルは第7装甲師団を統率し、しばしば戦車部隊を借用するなどして熱狂的に師団を先導しました。モントゴメリーはイギリス軍第3師団を統率し、彼の師団がダンケルクまで退却するのを立派に指揮しました。

ロンメル [Rommel] : ロンメルは、第7装甲師団の装甲旅団と常時一緒にいると見なされます。もしもこのユニットが攻撃、蹂躪に参加、断固とした防御を実施しているときには、ドイツ軍プレイヤーは一度の振り直しが認められます。装甲旅団が除去されたときには、ロンメルはもはや使用不可能です。

モントゴメリー [Montgomery] : もしもこのユニットが断固とした防御における先導ユニットであると、連合軍プレイヤーは一度の振り直しが認められます。

一度の振り直しの制限 [Restriction on re-rolls] : もしも振り直しが使用されたら、新たなサイの目を適用しなければならず、プレイヤーは2つのサイの目から選択することはできません。振り直しの各タイプ（戦闘、蹂躪、断固とした防御）は、ターン毎に一度認められます。ロンメルは、各ターンに3つ全てのタイプを使用できます。

20.3 搜索ユニット [Reconnaissance Units]

ヘクス内に単独で存在する搜索ユニットが攻撃されたら、D1、D1*、DS 結果のステップ損失要件を無視します（ただし、退却部分は無視できません）。EX、DRX、A1/D1の結果は、通常に適用します。

20.4 交戦離脱 [Disengagement] (選択)

(20.4.1) 戦闘フェイズ中に、攻撃しているユニットは、交戦離脱の試みと呼ばれる、特別なタイプの攻撃を行うことができます。もしも成功すると、ユニットをいずれかの方向へ1又は2ヘクス退却させることができ、以下の2つの例外を除き、退却の全てのルールに従います。:

- ・ EZOCに進入できません（友軍の非退却ユニットによって占められたヘクスは、それらが占めるヘクス内のEZOCsを無効にします）。
- ・ その退却を非補給下で終了できます。

(20.4.2) 手順 [Procedure] : 戦闘フェイズに攻撃しないいかなる非混乱状態ユニットも、交戦離脱を試みることができます。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのときに解決できます（いくつの戦闘の前後でも）。この試みを解決するために、各ユニットについて6面体サイコロを1つ振り、交戦離脱表を調べます。戦闘比とシフトは無視されます。3つの修正があります。:

- +1 ユニットのTQがエリート
- 1 ユニットのTQが劣悪
- +1 ユニットが戦車又は搜索

(20.4.3) 結果 [Results] : もしも修正後のサイの目が1であると、ユニットは1ステップを失い退却しません。「1」の結果はやはり失敗ですが、ステップは失われません。「Yes」の結果は、ユニットがいずれかの方向に1又は2ヘクス退却することを認めます。もしもユニットが退却すると混乱状態になりますが、続く回復フェイズで通常に回復します。

プレイ・ノート : このルールは、閉ざされつつある包囲網から脱出を図っているユニットに有用です。これらは、前方又は包囲網の外への退却を試みることができます。敵ユニットから逃れるために、前進しているユニットによって使用することもできます。

20.5 予備 [Reserves] (選択)

移動フェイズに2MPsまで使用するいずれかのユニットは、予備に置くことができます。これを示すために、ユニットの上に予備マーカーを置きます。EZOC内で移動フェイズを開始するユニットは、予備状態に置くことができますが、EZOCsを退出するために+2MPsがかかるため、移動できないことになります。予備状態のユニットは攻撃できませんが、後の戦闘フェイズであたかも突破前進

(DS 結果)を達成したかのごとく戦闘後前進ができます。各戦闘フェイズの終了時に、全ての予備マーカーを取り去ります。

制限 [RESTRICTIONS] : 各ターンに予備に置くことができる友軍スタックの数は、3つです。非補給下、混乱状態、GQG マーカーの下にあるユニットは、予備状態に置くことができません。

プレイ・ノート : このルールは、戦線背後で更なる戦闘後前進を補強することを認めます。もしもこれらのユニットがその戦闘フェイズに生じた防御側のカラのヘクスを通過したら、蹂躪を実施できません。

21. 大鎌の一閃シナリオ [SICKLE CUT SCENARIO]

「この戦役でドイツ軍が勝利をおさめたことによって、その無謀な軍事行動は天才的と喝采され、危険な賭けは奇跡として考えられた。」

ーレン・デイトン、電撃戦

21.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- ・ ゲームの長さ : 10 ターン。5月13日に開始して5月22日（ターン10）の終了フェイズに終了します。
- ・ 第1プレイヤー : ドイツ軍
- ・ マップ : 大鎌の一閃 [Sickle Cut] マップ
- ・ セットアップ : 大鎌の一閃 [Sickle Cut] 開始時カードを使用します。
- ・ 補給源 : ドイツ軍ユニットは、北又は東マップ端のA、B、C、Dと標記された登場ヘクスのいずれかにたどります。連合軍ユニットは、他の全ての登場ヘクス（W、S、SE、E、N、X）に補給をたどります。ベルギー軍ユニットは、連合軍の登場ヘクス又はナムール [Namur]（ヘクス5304）にたどりることができます。

21.2 GQG マーカー [GQG Markers]

このルールは、フランス軍の緩慢な対応やしばしば起きた不可解な反撃の欠如を反映させるための試みです。全ての責任は、直接的にフランス軍最高司令部に帰されるものではなく、これらのマーカーはルフトヴァッフェの地上掃射、戦場の霧、無差別爆撃、兵站問題もあらわしています。

(21.2.1) 目的と影響 [Purpose and Effect] : GQG (Grand Quartier Général) マーカーは、移動を遅くさせ攻撃させないように試みるために、連合軍ユニット又はスタックの上に置かれます。6枚のGQG マーカーがあります。GQG マーカーを持つ連合軍ユニットは、以下の影響を被ります。:

- ・ 最大で2ヘクス移動でき、他のGQG マーカーを含んでいるヘクス内で停止できません。
- ・ 注記 : 2ヘクスの限度は、ユニットが通常に2ヘクス移動できないときにこれを認めるものではありません。
- ・ 攻撃又は交戦離脱表の使用ができません。
- ・ 一緒にスタックを維持しなければならず、分割できません。
- ・ いずれかのフェイズ（友軍又は敵）終了時に、GQG マーカーと共にスタックしたいかなる連合軍ユニットもGQG マーカーの下に置かれ、その全ての影響を被ります。ユニットは、不利な影響を受けることなくしてGQG マーカーを通過できます。

(21.2.2) 能力 [Abilities] : GQG マーカーの下にあるユニットは、EZOCに進入でき、そのZOC、TQ、装甲能力を保持し、完全戦力で防御し、断固とした防御で先導ユニットになることができます。

(21.2.3) ユニットの免除 [Units Exempt] : 連合軍のHQ ユニットとシャルル・ド・ゴール [Charles de Gaulle] に率いられた第4

DCR は、GQG マーカーを免除され、影響を受けることなしに自由にマーカーを含んでいるヘクスの退出や通過ができます。ド・ゴールの DCR は、容易に見分けられるように、フランス国旗でマークされています。

(2 1. 2. 4) **GQG フェイズ [The GQG Phase]** : GQG マーカーは、このフェイズ中に置かれます。ターン 1 に全 6 枚が置かれ、続くターンには GQG 保持ボックス内のマーカーのみが置かれます。マーカーは、ヘクス毎に最大 1 枚、マップ上で少なくとも 1 つのフランス軍ユニットを含んでいる連合軍ユニットのいずれかのスタック上に置くことができます。配置後にドイツ軍はサイを 2 つ振り、これらのサイの目と同じ番号の GQG マーカーを取り去ります(例えば、もしも 2 と 4 の目を振ったら、2 と 4 の数字の GQG マーカーを取り去ることになります)。もしもプロ目を振ったら、1 枚のマーカーのみが取り去られます。次のターンのために、取り去った GQG マーカーを GQG マーカー保持ボックス内に戻します。

デザイン・ノート : Ardennes'44 でお馴染みの交通量マーカーのように、配置と撤去が機能します。

(2 1. 2. 5) **GQG マーカーの撤去 [GQG Marker Removal]** : GQG フェイズの無作為撤去に加えて、もしも GQG マーカーの下にあるスタックが除去、混乱状態、潰走状態に送られると、マーカーは取り去られて保持ボックス内に戻されます。連合軍プレイヤーは、ターン 1 に GQG ユニットの任意に潰走状態 (13.2.2) にできません。

(2 1. 2. 6) **予定された撤去 [Scheduled Removals]** : ターン 3 から開始して、1 枚の GQG マーカーがターン毎に永久に取り去られます。撤去は、GQG フェイズ中に発生します。マーカーは、数字の順番に取り去られなければなりません(例えば、# 1 が最初で # 2 が 2 番目等です)。

2 1. 3 ヒトラーの停止命令 [Hitler's Halt Order]

ゲーム毎に一度、連合軍プレイヤーはドイツ軍機械化ユニットに対して停止! [Halt!] マーカーを使用できます。このマーカーは、装甲師団群が歩兵師団の先頭から遠すぎるというヒトラーの恐れに対応して 5 月 16 日にルントシュデットが発した「停止命令」を反映します。

(2 1. 3. 1) **いつ [When]** : 連合軍プレイヤーは、ターン 5 以後のいずれかのターンに停止命令を宣言できます。

(2 1. 3. 2) **どのように [How]** : 連合軍プレイヤーの補給フェイズ中に、6 枚の停止! マーカーを 1 つ以上の機械化ユニットを含んでいるいずれかのドイツ軍スタックの上に置きます(ヘクス毎に 1 枚)。選択される各ユニット又はスタックは、全てのドイツ軍非機械化師団より更に西方にいななければなりません。加えて、ドイツ軍非機械化師団に隣接するヘクスは選択できません。配置後に、ドイツ軍プレイヤーはサイを 2 つ振り、これらのサイの目と同じ番号のマーカーを取り去ります。

(2 1. 3. 3) **影響 [Effect]** : 停止命令は、1 ドイツ軍プレイヤー・ターンについてのみ継続し、プレイから取り去られます。停止! マーカーは、GQG マーカーが連合軍ユニットに持つのと同じ影響をドイツ軍機械化ユニットに持ちます。最大 2 ヘクスの移動で攻撃できません。停止! マーカーは、ドイツ軍非機械化ユニットに何ら影響を持ちません。

2 1. 4 ディール・ライン [The Dyle Line]

ディール・ラインは、ゲームをナミュール [Namur] 近郊で開始する 3 枚の陣地 (IP) マーカーによってあらわされます。3 枚のマーカー

は、建設中でゲームを開始しますが、もしも少なくとも 1 つの歩兵クラス・ユニットがヘクス内に留まると、ターン 1 の連合軍移動フェイズ終了時に完成できます。

効果 [EFFECTS] : これらの 3 枚の IP マーカーは、要塞化ヘクスと同じ効果を持ちます。これらは、CRT 上で 1 コラム・シフト左を提供し、装甲シフトを無効にし、1 ヘクス退却を認め、断固とした防御を実施しているユニットは「その他」コラムを使用します。

撤去 [REMOVAL] : IP マーカー (表面を向けているか建設中かにかかわらず) は、以下の条件下で直ちにに取り去られます。:

- ・ ヘクス内の全ユニットが除去されるか、又は退却を強制される、あるいは
- ・ 所有しているプレイヤーの補給フェイズ終了時に、友軍ユニットがそのヘクスを占めていない。

2 1. 5 勝利条件 [Victory Conditions]

ゲーム終了時に最も多くの勝利ポイント (VPs) を持つプレイヤーが勝利します。

(2 1. 5. 1) **連合軍の VPs [Allied VPs]** : ゲーム終了時に、連合軍プレイヤーは以下の理由についての VPs を得点します。:

- ・ 除去されたドイツ軍ユニット毎に 1 VP (ユニットの規模は関係ありません)。3 ステップ・ユニットについては、師団を除去されたものとカウントする前に残余を除去しなければなりません。
- ・ 「孤立状態」のドイツ軍機械化ユニット毎に 1 VP。この場合の孤立状態とは、いかなる長さの LOS も持たないことと定義します。
- ・ もしも連合軍プレイヤーが、1 つの X 又は N の登場ヘクスから S 又は W の登場ヘクスまで連続した鉄道線をたどれると 10 VPs。全ての鉄道ヘクスは、ドイツ軍ユニット又はドイツ軍 ZOCs から解放されていなければなりません、この目的において連合軍ユニットは自身が占めるヘクス内のドイツ軍 ZOCs を無効にします。この道筋は、ドイツ軍支配下の都市ヘクス又はその隣接ヘクスを通過できません。
- ・ もしも連合軍プレイヤーが上記の連続した鉄道線をたどれないが、X 又は N の登場ヘクスから S 又は W の登場ヘクスまでたどれると 5 VPs。全てのヘクスは、ドイツ軍ユニット又はドイツ軍 ZOCs から解放されていなければなりません、この目的において連合軍ユニットは自身が占めるヘクス内のドイツ軍 ZOCs を無効にします。この道筋は、ドイツ軍支配下の都市ヘクス又はその隣接ヘクスを通過できません。

(2 1. 5. 2) **ドイツ軍の VPs [German VPs]** : ゲーム終了時に、ドイツ軍プレイヤーは以下の VPs を得点します。:

- ・ 閉鎖された各連合軍登場ヘクス (19.4.2) について 1 VP。ランス [Reims] の南の S/SE 登場ヘクスは、2 VPs としてカウントします。ドイツ軍プレイヤーは、VPs を受取るため、(ゲームの終了時に) 登場ヘクスから LOS をたどられなければなりません。
- ・ もしも連合軍プレイヤーが連続した鉄道道筋についての 10 VPs を得点できなければ、ドイツ軍プレイヤーに 10 VPs。ドイツ軍プレイヤーがこれらの 10 VPs を得点し、連合軍プレイヤーがヘクスの陸路について 5 VPs を得点する可能性があることに注意してください。
- ・ X の登場ヘクスを通過して北マップ端から退出したドイツ軍ユニット毎に 1 VP。ユニットは、マップを退出する瞬間にドイツ軍補給源へ LOS をたどられなければなりません。これは、ブローニュ [Boulogne]、カレー [Calais]、ダンケルク [Dunkirk] へ移動しているドイツ軍ユニットをあらわします。

デザイン・ノート : ドイツ軍プレイヤーが勝利するための最も容易

な方法は、連合軍プレイヤーが10VPを獲得することを避けるため、マップを横切ってアブヴィル [Abbeville] まで進撃することです。もしもこれを行って多くの機械化ユニットを失わなければ、ゲームに勝利する良い機会を持つことになります。

勝利判定の例 [EXAMPLES OF VICTORY DETERMINATION]:

- ドイツ軍プレイヤーは、南への全ての鉄道線を絶ち切りました (10VPs)。連合軍プレイヤーは、それでもSの登場ヘクスまで陸上連結を持ち (5VPs)、加えて5つのドイツ軍ユニットを除去しています (5VPs)。ゲームは引き分けです (10対10)。
- ドイツ軍プレイヤーは、南への全ての陸上連結を絶ち切りました (10VPs)、加えて3つの連合軍登場ヘクスを封鎖しました (3VPs)。連合軍プレイヤーは、5つのドイツ軍ユニットを除去しています。13対5でドイツ軍の勝利です。
- ドイツ軍プレイヤーは連合軍の登場ヘクスに集中し、8つを封鎖しました (8VPs)。連合軍プレイヤーは、いまだに南への鉄道連結を持ち (10VPs)、2つのドイツ軍ユニットを除去しています (2VPs)。12対8で連合軍の勝利です。

2 1. 6 要塞歩兵 [Fortress Infantry]

そのMAの周囲に黒いボックスを持つ3つのユニットは、ドイツ軍ユニットがその位置の2ヘクス以内に移動するまで (すなわち、1ヘクスが介在する) 移動できません。

2 1. 7 拡張ゲーム [The Extended Game]

両プレイヤーが合意すれば、ゲームは更に5月26日まで4ターン拡張できます。この場合には、勝利は2度判定されます。一度目はターン10の終了時で、2度目はターン14の終了時です。もしもターン14の終了時に勝利するプレイヤーがターン10の終了時に勝利したプレイヤーと異なると、混成ゲームは引き分けと見なされます。

デザイン・ノート: これはもしも一人のプレイヤーが10ターンのゲームでかろうじて勝利するか、又は敗北したプレイヤーが1又は2ターンで事態を好転させるような場合のオプションです。プレイヤー諸氏は、ゲームを拡張させる前にこの条件を満たしていなければなりません。

2 2. ダイナモ・シナリオ [DYNAMO SCENARIO]

このシナリオは、イギリス軍のダンケルクへの撤退と海上撤収を扱います。一方のプレイヤーが連合軍部隊 (イギリス軍、フランス軍、ベルギー軍) を操り、他方のプレイヤーはドイツ軍部隊を操ります。連合軍プレイヤーは、できるだけ多くのイギリス軍とフランス軍のユニットを海上撤収させることを試み、一方ドイツ軍プレイヤーはその阻止を試みます。

2 2. 1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- ゲームの長さ: 12ターン。5月24日に開始して6月4日 (ターン12) の終了フェイズに終了します。
- 第1プレイヤー: ドイツ軍
- マップ: ダイナモ [Dynamo] マップ
- セットアップ: ダイナモ [Dynamo] 開始時カードを使用します。
- 停止! マーカー: 連合軍プレイヤーは、ゲーム開始前に全6枚のマーカーを置き、2枚を取り去るためにサイを2つ振ります。
- ドイツ軍の補給源: いずれかの東又は南マップ端ヘクス。
- 連合軍の補給源: ブリュージュ [Brugge] 又は連合軍支配下の港湾。
- 都市の支配: ドイツ軍プレイヤーは、連合軍包囲網の外にある全ての都市ヘクスを支配します。

2 2. 2 ドイツ軍の5月24日停止命令 [German may 24th Halt Order]

デザイン・ノート: 5月24日までに、装甲師団は2週間通して闘っていたため、疲労して戦車戦力は半減していました。ルントシュテットとヒトラーは、来るべき戦役の第二段階「赤の場合」に備えるため、装甲部隊に停止することを命令しました。停止の3日目までに、イギリス軍の脱出を防ぐために装甲師団が解放されなければならないことが明白になりました。このゲームでは、各ターンに2個装甲師団までが停止命令に背いて攻撃できます。

ルール: 大鎌の一閃のルール (21.3) を使用しますが、以下を変更します。:

- 停止命令は、ターン1~3に有効です。
- マーカーは、装甲師団の上のみ置くことができます。移動不可 [May Not Move] マーカーの下にある2個装甲師団は目標にできず、第1装甲師団はカレー [Calais] の連合軍ユニットを掃討するまで目標にできません。停止! マーカーの下にある装甲師団と共にスタックした他のドイツ軍ユニットには影響がありません。
- ゲーム開始時のドイツ軍プレイヤーが移動する前に、連合軍プレイヤーは全6枚のマーカーを置き、次に2枚まで取り去るためにサイを振ります。これをターン1とターン2の連合軍補給フェイズ中に繰り返しますが、連合軍プレイヤーは取り去られた停止! マーカーのみを置くことができ、すでにマップ上にあるマーカーを置き変えることはできません。
- 重要:** 停止命令の3ターン中は、全ドイツ軍装甲師団の構成部隊は、たとえ停止! マーカーがなくても、一緒にスタックして留まらなければなりません。
- 停止! マーカーの下にある装甲師団が退却すると、その停止! マーカーは適切な混乱マーカーに置き換えられます。

2 2. 3 ドイツ軍の補充 [German Replacements]

ターン1~3のドイツ軍補給フェイズ中に、停止! マーカーの下にある各ドイツ軍装甲師団は、1補充を受取ります。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス内のいずれかの減少ユニットを選択でき、完全戦力に戻します。もしも全ユニットがすでに完全戦力であると、補充は破棄されます。除去されたユニットと混乱状態のユニットは、補充を受取ることができません。

2 2. 4 ベルギー軍ユニット [Belgian Units]

(2 2. 4. 1) ベルギー軍の降伏 [Belgian Surrender]: ベルギー軍は、ブリュージュ [Brugge] (ヘクス3210) がドイツ軍の支配下にあるいずれかの連合軍初期フェイズ中、又はターン5の連合軍初期フェイズ中に自動的に降伏します。ベルギー軍が降伏するときには、マップから直ちに全ベルギー軍ユニットを取り去ります。

(2 2. 4. 2) ベルギー軍の移動制限 [Belgian Movement Restrictions]: ベルギー軍ユニットはフランスに進入できず、フランス内へ退却することを強制されると除去されます。ベルギー軍ユニットは、ベルギーとフランスの両方の領土を含んでいる国境ヘクス内で活動できます。

2 2. 5 連合軍の海上撤収 [Allied Evacuations]

ターン4 (5月27日) から開始して、各連合軍プレイヤー・ターンの初期フェイズ中に、連合軍プレイヤーはダンケルク [Dunkirk] からユニットを海上撤収させることができます。ターン4には、海上撤収は港湾を通してのみ認められます。海岸ヘクスからの海上撤収は、ターン5に開始します。2つの海岸撤収ヘクスがありますが、一度のサイ振りのみが行われます。海岸を越えて海上撤収したユニットは、これらの2つのヘクスのどちらからも来ることができます。

手順 [PROCEDURE] : 海上撤収するためには、連合軍プレイヤー・ターンの開始時に、ユニットがダンケルク [Dunkirk] の港湾ヘクス上か又はダンケルクの東にある2つの海岸ヘクスの1つにいないければなりません。規模や混乱 (潰走を含めます) は影響がありません。各ターンに海上撤収できるユニットの数は、サイの目によって決定されます。連合軍プレイヤーは、ダンケルクについてサイを1つ振り、海岸についてサイを1つ振ります。

海上撤収表 [The Evacuation Table]

サイの目	ダンケルク	海岸
1	1	(+ 2)
2	1	(+ 2)
3	1	1
4	2	1
5	2	1
6+	2	1

結果の説明 [Explanation of Results] :

- + 2 海上撤収できませんが、そのユニットの次の海上撤収の試みのサイの目に + 2 DRM。これを示すために、ユニットの上に EVAC + 2 マーカーを置きます。
- 1 1 ユニットが海上撤収。
- 2 2 ユニットが海上撤収。

デザイン・ノート : 残余、旅団、HQs は、師団と同じ方法で海上撤収します。規模は影響がありません。これら小ユニットの撤収は、カウンターによってあらわされない潜在的な非戦闘ユニットを伴うものと見なされます。それ故、ユニットそれぞれが重要で、弱体ユニットは最初に海上撤収させるべきです。

EVAC + 2 マーカーの効果 [EVAC+2 Marker Effects] : このマーカーを持つユニットは完全戦力で防御しますが、攻撃はできません。もしもユニットがそのヘクスから移動又は退却すると、マーカーは取り去られます。マーカーは、異なるユニットに移送できません。

ドイツ軍の嫌がらせ砲撃 [German Harassment Fire] : もしもドイツ軍ユニットが海上撤収している連合軍ユニットに隣接していると、連合軍は海上撤収のために2つのサイコロを振り、そのヘクスについて2つの結果の低い目を使用します。

2.2.6 英国空軍 [The RAF]

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーが自軍航空ユニットを使用するのと同じ方法で、攻撃 (9.3) 又は防御航空支援 (11.1.6) を提供するために2つの RAF 航空ユニットを使用できます。RAF 航空ユニットは、イギリス軍スタックの攻撃のみを支援できますが、防御のときにはイギリス軍又はフランス軍ユニットのために使用できます。使用する毎に、RAF ユニットの使用済面に裏返します。これらは、ターン毎に1つの任務のみを実行できます。全てのRAF ユニットの、連合軍初期フェイズに準備面に裏返されます。

2.2.7 種々雑多な特別ルール [Miscellaneous Special Rules]

- **連合軍のHQs [ALLIED HQs]** : これらのユニットは、シナリオを使用済面を開始し、包囲網内の補給欠乏のため裏返すことができます。海上撤収したときには、各1 VP としてカウントします。
- **増援 [REINFORCEMENTS]** : ドイツ軍プレイヤーのみが増援を持ち、これらはターン記録欄上に指定されたターンに南マップ端に到着します。いかなる半ヘクスも登場ヘクスとして使用します (ユニットは半ヘクス内に置かれ、そこから完全MAで移動できます)。
- **航空ユニット [AIR UNITS]** : ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に5つの代わりに3つの航空ユニットのみを持ちます。航空ユニットは、最初の3ターン (停止命令中) に装甲師団を含んでいるい

かなるドイツ軍の攻撃にも使用できません。連合軍プレイヤーは、22.6 で述べたように、ターン毎に2つの航空ユニットを受取ります。

- **ドイツ軍の移動制限 [GERMAN MOVEMENT RESTRICTIONS]** : 第2と第10装甲師団は、戦闘に参加しませんでした。これらは、移動や攻撃ができませんが、完全戦力で防御することはできます。第1装甲師団は、カレー [Calais] の敵ユニットが掃討されるまで自身のヘクスから移動できません。この師団は各ターンにカレーを攻撃でき、敵ユニットが掃討されたときにカレーに前進できます。その後は通常に機能します。
- **鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]** : このシナリオでは、ルール 7.7 は使用されません。
- **ドイツ軍の撤退 [GERMAN WITHDRAWALS]** : ターン6に開始して、ドイツ軍プレイヤーはターン記録欄上に列記されたユニットを撤退させなければなりません。ユニットは、マップ上の位置にかかわらず、ドイツ軍初期フェイズ中にプレイから取り去られます。もしもユニットが除去されていたら、その撤退は無視されます。
- GQG マーカーは、このシナリオでは使用されません。

2.2.8 ダイナモ・マップ上でのみ見られる地形 [Terrain Found only on the Dynamo Map]

- **干拓地 [POLDER]** : もしも防御側が干拓地ヘクス内にいると、装甲シフトは禁じられます。干拓地は、全てのユニットが進入するために + 1 MP がかかります。
- **湿地ヘクスサイド [MARSH HEXSIDES]** : 大河川ヘクスサイドと同様に扱います。
- **完全海上ヘクスサイド [ALL SEA HEXSIDES]** : 完全海上ヘクスサイドを越えて移動や攻撃できるユニットはありません。
- **フェリー・ヘクスサイド [FERRY HEXSIDES]** : その完全なMAを消費するユニットは、フェリー・ヘクスサイドを越えることができます。
- **堤防ヘクス [CAUSEWAY HEX]** : 全てのユニットについて1 MP がかかります。堤防ヘクス内で防御しているときに、ユニットは2倍になります。
- **干満河川橋梁 [TIDAL RIVER BRIDGES]** : ユニットの、干満河川橋梁を越えるために + 1 MP を消費しなければなりません。攻撃で越えることは禁じられます。

2.2.9 ゼロ戦力の残余ユニット [Zero-strength Remnant Units]

ダイナモ・シナリオでは、全てのイギリス軍ユニットが追加の1「0-0-3」ステップを持ちます。例えば、1ステップ・ユニット又は「1-3-6」残余は、もしもステップ損失を受けると「1-3-6」ユニットに置き換えられることになります。0戦力の残余は、以下の特性を持ちます。:

- 1のスタッキング・ポイント値を持ちます。イギリス軍ユニットは、0-0-3 ユニットの任意にステップを落とすことができますが、決してステップを戻すために獲得することができません。プレイ・ノート : 連合軍プレイヤーは、包囲網を縮小してユニット数を調整するためにこれを行うことができます。
- これらはZOCを持たず、戦闘能力を持たず、断固とした防御で先導ユニットになれず、いかなる方法によっても敵ユニットの移動を遅らせることができません。もしもヘクス内に単独でいてドイツ軍ユニットが隣接ヘクス内に移動又は前進すると、連合軍プレイヤーは直ちに2ヘクス退却させなければなりません (又は非合法であれば1ヘクス)。もしも安全な退却が不可能であれば、除去されます。
- もしも戦闘と断固とした防御を解決した後ヘクス内に残っている唯一のユニットが0-0-3残余であると、連合軍プレイヤーによって直ちに2ヘクス退却させられなければなりません。もしも0-0-3ユニットが防御していたら、攻撃に参加しているいかなるユ

ユニットも防御側がカラにしたヘクス内に前進でき、停止します（防御側を掃討した EX の結果で攻撃側が前進できるのと同様です）。防御しているドイツ軍ユニットは、もしも攻撃している全ての連合軍ユニットが 0-0-3 残余になっても、前進できません。

- これらは、非機械化ユニットのごとく移動し、拡張移動を使用できます。これらは恒久的に潰走状態なので、もしも退却しても混乱状態マーカーを置く必要はありません。
- これらは、もしも海上撤収したら 1 VP としてカウントします。

2.2.10 勝利条件 [Victory Conditions]

(2.2.10.1) 連合軍の自動的勝利 [Allied Automatic Victory] :

連合軍プレイヤーは、もしも 15 以上のユニットを海上撤収あるいは西又は南マップ端から退出させると直ちにゲームに勝利します。少なくとも、10 ユニットのイギリス軍でなければなりません。

(2.2.10.2) ゲーム終了の勝利 [End Game Victory] : もしも連合軍プレイヤーが自動的勝利で勝たなければ、ゲームの終了時に VPs を計算します。

1 VP 海上撤収したかあるいは西又は南マップ端から退出した、各イギリス軍又はフランス軍ユニットについて（規模にかかわらず）。

1 VP 補給下でいまだマップ上にある各フランス軍ユニットについて

1 VP 除去された各ドイツ軍ユニットについて。ドイツ軍歩兵師団は、残余が除去された場合にのみ除去されたと見なされます。

— **1 VP** 除去又はいまだマップ上にある各イギリス軍ユニットについて。

もしも連合軍の VP 合計が 15 以上であると、連合軍プレイヤーが勝利します。ドイツ軍プレイヤーは、これを妨げれば勝利します。

カウンターの略号 [COUNTER ABBREVIATIONS]

ドイツ軍 [GERMAN]

GD=Großdeutschland (大ドイツ)

Geb=Gebirgsjäger (山岳猟兵)

K=Kradschützen (オートバイ狙撃兵)

LAH=Leibstandarte (親衛旗) アドルフ・ヒトラー

M=Motorisierte (自動車化)

Pol=Polizei (警察)

Sch=Schnelle (快速)

Tot=Totenkopf (されこうべ)

Verf=Verfügungstruppe (特務部隊)

ベルギー軍 [BELGIAN]

ChasAr=Chasseurs Ardennais (アルデンス猟兵)

PFN=Position Fortifiée de Namur (ナミュール要塞)

フランス軍 [FRENCH]

Col=Coloniale (植民地)

DCR=Division Cuirassée de Réserve (予備機甲師団)

DLI=Division Légère d'Infanterie (軽歩兵師団)

DLM=Division Légère Mécanique (軽自動車化師団)

Lest=Lestoquoi (司令官の名前)

Mor=Marocaine (モロッコ)

NA=Nord-Africaine (北アフリカ)

SFE=Secteur Fortifié de l'Escaut (スヘルデ要塞戦区)

SFF=Secteur Fortifié des Flandres (フランドース要塞戦区)

SFM=Secteur Fortifié de Montmédy (モンメディ要塞戦区)

Spahi=北アフリカ原住民から徴募した軽騎兵

イギリス軍 [BRITISH]

BEF=イギリス欧州派遣軍

G=近衛

L=長槍

T=戦車

CREDITS

Design and Development: Mark Simonitch

Special Assistance: Vincent Lefavrais and Ivano Rosa

O.B. Research: Tony Curtis and Mark Simonitch

Playtesters: Clayton Baisch, Rob Bottos, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, John Leggatt, Jim Lauffenburger, Brian Moore, Jim Thomas, Preston McMurry, Henrik Reschreiter, David Rohde, Daniel Thorpe, and Dick Whitaker.

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

Map, Counters & Rulebook: Mark Simonitch

Proofreading: Vincent Lefavrais and Hans Korting

Production Coordination: Tony Curtis

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

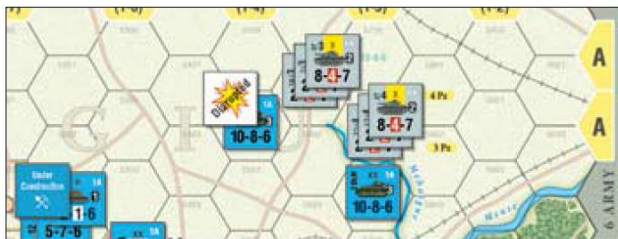
拡張されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

ゲームは、ドイツ軍プレイヤーの移動フェイズで開始します。全ドイツ軍ユニットは、その完全な許容移動力で移動できます。装甲師団は、付属する装甲軍団を示すために色分けされていますが、その移動には何の制限もありません。

下図は、移動フェイズが終了して戦闘前のドイツ軍ユニットを表示します。



戦闘A: 2個装甲師団が集団で第3DLMを攻撃します。戦闘比は24対8＝3対1です。ドイツ軍プレイヤーは、TQについて1シフトを獲得します。3のサイの目は、DRの結果です。フランス軍プレイヤーは、断固とした防御を行うのではなく、自軍ユニットを2ヘクス退却させることを選択し、混乱状態マーカーでマークします。ドイツ軍ユニットは、戦闘後前進できます。機械化歩兵について2ヘクスと装甲旅団について3ヘクスです。

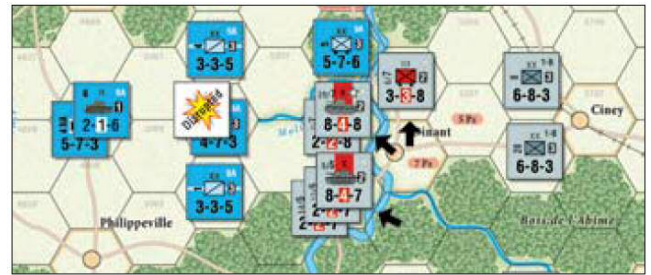


退却と戦闘後前進後の状況



戦闘B: ホート軍団の両装甲師団は、ディナン [Dinant] 近郊でムーズ川の渡河を試みます。全てのドイツ軍ユニットは半減し、フランス軍ユニットは2倍になります。戦闘比は13対14（1対2）です。エリート・ユニットが通常ユニットを攻撃しており、1TQシフトを提供します。ドイツ軍プレイヤーは、2対1に持ってくるために1航空ユニットを投入します。装甲シフトは、河川ヘクスサイド越えには認められません。3のサイの目は、EXの結果です。ドイツ軍プレイヤーはロンメルへの振り直しを使用することに決め、再びサイを

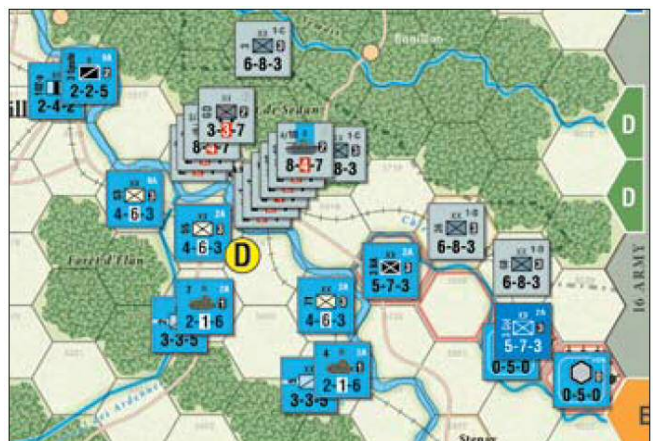
振って4を獲得してDRです。フランス軍ユニットの断固とした防御のサイの目は3で失敗です。2ヘクス退却させられてドイツ軍ユニットは前進できます。大河川ヘクスサイドを越えて前進するユニットが停止しなければならないことに注意してください。



退却と戦闘後前進後の状況



戦闘C: 第6装甲師団は、2-4-2要塞歩兵ユニットを攻撃します。河川のために、装甲師団内の各ユニットは半減し、フランス軍ユニットは2倍になります。戦闘比は6対8（1対2）です。ドイツ軍プレイヤーは、TQについて1シフトを獲得し、2対1に持ってくるために1航空ユニットを使用します。4のサイの目はDRの結果です。連合軍プレイヤーは、「その他」の列を使用し断固とした防御表でサイを振ることを選択して5の目を振ります。結果は・1/1で、退却はキャンセルされますが、要塞ユニットとドイツ軍ユニット1つがステップ損失を受けます。



戦闘D: ドイツ軍プレイヤーは、フランス軍第55予備師団（4-6-3）を攻撃するために、全3個装甲師団に加えて大ドイツ連隊を持ってきます。全てのドイツ軍ユニットは半減し、フランス軍師団は2倍になります。戦闘比は20対12（1対1）です。ドイツ軍プレイヤーは、TQについて2シフト（エリート対劣勢）を受け、しかもこの攻撃で渡河を確実にするため3つの航空ユニットを使用し、戦闘比を6対1に持ってきます。5のサイの目はDSの結果です。連合軍

ユニットは1ステップを失い、3ヘクス退却させられ、潰走マークでマークされます。ドイツ軍プレイヤーは戦闘後前進できますが、大河川ヘクスサイドを渡った後に停止しなければなりません。



退却と戦闘後前進後の状況。GD 連隊は、シャルルヴィル [Charleville] から来る増援を遅滞させるため北に移動させます。

混乱状態のドイツ軍ユニットがないので、回復フェイズは飛ばされます。同様に、全てのドイツ軍ユニットが道路まで8ヘクス、道路に沿って友軍登場ヘクスまで容易にたどることができるので、補給フェイズも飛ばすことができます。

最後のフェイズは、GQG フェイズです。ドイツ軍プレイヤーは、配置するための6枚のGQG マーカーを持ちます。ドイツ軍プレイヤーは、いくつかの非混乱状態のフランス軍 DLM と DCR 師団に加えて、対応を遅らせたい他のいくつかのスタックを目標にします。下図2枚を参照してください。次に、ドイツ軍プレイヤーは2つのサイコロを振り、2枚のGQG マーカーを取り去ります。



6枚のGQG マーカーの目標ヘクスは、青でマークされます。

これでドイツ軍プレイヤー・ターンと拡張されたプレイの例は終了します。ここで、フランス軍プレイヤー・ターンが開始され、やることはたくさんあります。彼の対応方法の大きな基本は、どのスタックにGQG マーカーが置かれたかにかかっています。

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

「我々はいつでも土地を回復できるが、決して時間を失ってはならない。」

—陸軍元帥 グラフ・フォン・グナイゼナウ

大鎌の一閃シナリオ [Sickle Cut Scenario]

何故? [Why?] このゲームの発端は、特にカール・ハインツ・フリーザー [Karl-Heinz Frieser] の著作 *The Blitzkrieg Legend* (邦題「電撃戦という幻」中央公論社刊) にあります。この書物は、私にフランス戦役がいかに興味深いものであったか目を見開かせてくれました。認識されたことは、ムーズ川の渡河がいかに不確かで、グデーリアンの海岸への突進がリスクだったかということです。これらのリスクは1940年戦役の重要な要素で、ここに注目したゲームはこれまでにありませんでした。

書物について触れておくと、Alistair Horne の *To Lose a Battle* とレン・デイトン [Len Deighton] の *Blitzkrieg* (邦題「電撃戦」早川書房刊) の二冊も高く推奨でき、上記の一冊は戦役について学ぶための最良の方法です。

ゲーム・スケール [Game scale] : ゲームは当初マップ1枚のみを持ち、容易にプレイできるものでした。22×34のマップ・シートに適合させようとテストした後、ヘクス毎に4kmのマップ・スケールに決定しました。大部分のユニットは師団で、各ターンは1日をあらわすことになりました。オランダと南フランスはそぞろとさなければなりません。

デザインの焦点 [Focus to the Design] : ゲームは、ドイツ軍のムーズ川への攻勢第4日目から開始します。アルデンヌと最初の三日間を落とすことで、連合軍プレイヤーにディール線へ部隊を突進させ、3ターンについて他のドイツ軍ユニットがアルデンヌを通過するのを黙って見ているように強制するルールを書く、大きな問題を解決しました。北方のBEFとフランス第7軍戦区を落とすことで、これらに現在位置に留まり、南部で何が起きても対処しないよう強制するルールが必要になる問題を解決しました。

戦闘序列 [The Order of Battle] : デザインのもう一つの目標は、偏見がない方法で部隊を表示することでした。今日、私たちはドイツ軍の装甲師団が活躍したことを知っていますが、当時どちらの陣営にもそれを期待した者はいませんでした。ヒトラーとルントシュテットは、フランス軍の反撃を極度に恐れており、デザインの一部に組み込まなければなりません。私はドイツ軍プレイヤーが連合軍部隊の脅威を感じないほど装甲師団を過度に強力にすることを避けようと試みました。

ムーズ川の戦い [The Battle at the Meuse] : フランス軍は、ドイツ軍を3～8日間ムーズ川で停止させ、砲兵と支援ユニットを持つてくることに期待しました。即座の攻撃は奇襲となり、ドイツ軍にとって大きなリスクでした。これがターン1にムーズ川を越える攻撃の多くが低戦闘比の攻撃になる理由です。それらのいくつかがうまく機能しないことも覚悟してください。ただし、少なくともセダン [Sedan] 一か所では、必ず渡河できるようにしてください。セダンでの6対1の戦闘比は渡河を保証し、6対1未満の攻撃はリスクが大きすぎます。

ドイツ軍の増援 [German Reinforcements] : 装甲師団の背後にどれだけの多くのドイツ軍歩兵師団が従ったのか発見することは、興味深いことでした。これらの全ての機動や行軍ルートを計画した幕僚は、勝利の中で戦車組織の司令官たちと同等の名誉に値します。アルデンヌの住民は、おそらくこの週に1日24時間ノンストップで彼らの町を通過するドイツ軍歩兵の行軍縦列を見たことでしょう。

突破フェイズなし [No Exploitation Phase] : もしも各ターンが1日を越えてあらわしていたら、突破フェイズを持つことにしたかも知れませんが、1日のターンではそのようなフェイズを持たない方がより現実的になると考えました。ドイツ軍の突破は、フランス軍の戦線が薄く伸ばされて崩壊したことによって生じました。歴史的な突破はターン3に起きましたが、経験豊かなドイツ軍プレイヤーで

ない限り、未経験の連合軍プレイヤーに対する関いは、このゲームで数ターン余計にかかるかも知れません。それにもかかわらず、突破の遅れは、側面を防護するためにより多くのドイツ軍歩兵を持つことになるため、海岸に到達することができます。

戦車部隊 [Tank Forces] : 連合軍は、ドイツ軍よりも多くの（しかも優秀な）戦車を持っていました。これを反映するため、私は旧式な FT-17 から構成された部隊を除き、全てのフランス軍独立戦車大隊を含めました。ドイツ軍戦車の大部分は、価値が低い I 号戦車と II 号戦車でした。装甲旅団の高い戦力は、第 9 旅団を除く各旅団が 4 個戦車大隊を持っていたからです。1941 年には、2 個大隊となります。

連合軍の対応 [Allied Reaction] : 史実における連合軍の対応は、極端にゆっくりしたもので、これこそ私が GQG マーカーを含めた理由です。ただし、これらのマーカーを持ってしても、典型的な連合軍プレイヤー（一度でもこのゲームをプレイした後）は、史実の司令官が行ったよりも優れた対応をするでしょう。それで良いのです。私は連合軍プレイヤーがドイツ軍プレイヤーを恐怖に陥れる機会を持つことを望みます。2 又は 3 個の DLMs と／又は DCRs の集団は、非常に強力な部隊となり得ます。

2 又は 3 ヘクスの退却 [Retreat 2 or 3 Hexes] : 退却ルールは、防御側に 2 又は 3 ヘクスの退却の選択肢を認めます。連合軍プレイヤーは、縮小しているダイナモ包囲網の中に退却するために、何度かこれを行う余地があります。しかしボーナス前進を持つ装甲師団に追撃されているときに、連合軍ユニットを 3 ヘクス退却させるのが最良です。これにより、ドイツ軍ユニットが追いついて混乱状態のユニットを蹂躪することを回避できます。

戦闘後前進 [Advance After Combat] : 常に明白ではありませんが、戦闘後前進ルールの方法は、攻撃側に 2 ヘクスの隙間を突破させることを認めます。もしもユニットが、防御側がカラにしたヘクスに進入すると、敵ユニットを飛び跳ねて移動を継続できます。1 つの EZOC から同じ敵ユニットの別の EZOC に直接移動しないよう確認してください。「同じ敵ユニット」は重要なフレーズで、ユニットは異なるユニットの EZOCs に属している限り、EZOC から EZOC へと移動できます。

断固とした防御表 [The Determined Defense Table] : なんとこのルールは、私に混乱を巻き起こしたことでしょう！ Normandy '44 では良く機能したので、このゲームでもうまくいくことを望みました。ところが、防御側である不屈のフランス軍が強大な装甲先鋒部隊を抑える状況があまりにもしばしば発生しました。テスト後の単純な変更は、CRT の高戦闘比にアスタリスクを加えることでした。

5 つの HQs と 5 つの航空ユニット [5 HQs and 5 Air Units] : このゲームでは、私は 2 つの敵対している陣営が対等であることを欲しました。もしもドイツ軍プレイヤーが 5 つの航空ユニットを持つのであれば、連合軍プレイヤーも潜在的に 5 シフトを持つという具合です。連合軍はほぼドイツ陸軍の 2 倍の砲兵を持っていたので、HQs にシフトを置くことに決めました。これらは固定された戦闘には非常に有用ですが、流動的な戦闘ではそうはいきません。

登場ヘクス [The Entry Hexes] : フランス軍最高司令部は、ドイツ軍が海岸を目指していることを 5 月 18 日（ターン 6）になるまで気づきませんでした。このときまで、彼らはパリ（S 登場ヘクス）とマジノ線（SE と E 登場ヘクス）後背の防衛を心配していました。これらの登場ヘクスの VP 値は、連合軍プレイヤーがこれらの重要地域を防護することを保証します。ドイツ軍プレイヤーは、登場ヘクスを十分に確保する限り、海岸に到達しなくてもゲームに勝利することができます。

列車は遅い [The Trains are Slow] : そう、15 ヘクスは十分ではありませんが、これは戦線遙か後方の戦略鉄道移動ではなく戦闘地域内の鉄道移動なのです。控え目な移動率は、列車や鉄道へのルフトヴァッフエの効果を反映し、加えて戦場の霧による遅延を考慮しています。

プレイのヒント [Hints on Play]

ドイツ軍プレイヤー [GERMAN PLAYER] : もしも初期のムーズ川渡河のいくつかに失敗しても、失望しないでください。ディール線への第 6 軍の強襲とホートの装甲軍団は陽動に過ぎません。セダンにおけるグデーリアンの渡河がゲームの勝敗を決する場所です。いったん渡河したら、フランス軍の戦線がはじけるまで伸ばすよう展開を維持します。ターン 4 又は 5 あたりで、連合軍の戦線は薄くなり、このときに自動的 DS を獲得できるヘクスを見つけて突破するのです。

連合軍プレイヤー [ALLIED PLAYER] : あなたは北部に多数のユニットを持ち、おそらく南部に送る余裕があります。可能であれば反撃も勧めることになります。装甲師団を混乱状態にすることは、1 ターン活動外に置くことになります。

ダイナモ・シナリオ [Dynamo Scenario]

ダイナモ・シナリオは、Consim Folder の提言から用意されました。その発言をはっきりと覚えていませんが、この紳士はマップ上でフランスのより広い範囲を考察することで、大鎌の一閃シナリオの背景をより理解する助けになると考えました。しかも、もう一枚余分にマップを加えたら、ダンケルクまでの退却作戦を含めることができます。なるほど彼は正しく、私はダンケルク作戦における部隊の位置を調べることを望み、ゲーム・システムが電撃戦と同様に包囲網を砕く戦闘に機能するかどうか調べることをより強く望みました。それは成されました。

時間枠 [Time Frame] : ゲームは 5 月 24 日に開始され、これはイギリス軍最高司令部がフランスでの戦闘を放棄してダンケルクを目指すことが最良であると決定した日です。ゲームは 6 月 4 日に終了します。海上撤収の最終日です。

マップ [The Map] : ダンケルクの戦いのために、ベルギー東部やオランダの一部を含めるのが不要であることは知っていますが、とにかく大鎌の一閃戦役により詳細な背景を提供するために含めました。これは、戦役初期の数日間に、イギリス軍 BEF とフランス第 7 軍が作戦した地域で、彼らは決戦場と考えていました。マップのこの地域を使用することを望めば望むほど、全てが機能しないことに気づきました。イギリス軍とフランス軍部隊が北上して戻ってくるように、「これをしなければならぬ」ルールだらけになるからです。私は学習したい方のために、5 月 13 日のユニット位置で開始するイメージを含めました（そして追加ユニットを必要とします）。

停止！マーカー [The Halt! Markers] : ドイツ軍プレイヤーは、停止命令が豊富でない各ターン中に 2 個までの装甲師団を移動させたいところですが、連合軍プレイヤーに装甲師団の側面への脅威を感じさせることが非常に重要です。史実では、連合軍は装甲師団が停止したままでいつ攻撃することになるのか知りませんでした。

0-0-3 残余 [0-0-3 Remnants] : イギリス軍は海上撤収で全ての装備を放棄し、ゼロ戦力の残余はこれを反映します。これらは、重要な各ユニットの脱出を行う手助けでもあります。

プレイのヒント [Hints on Play] :

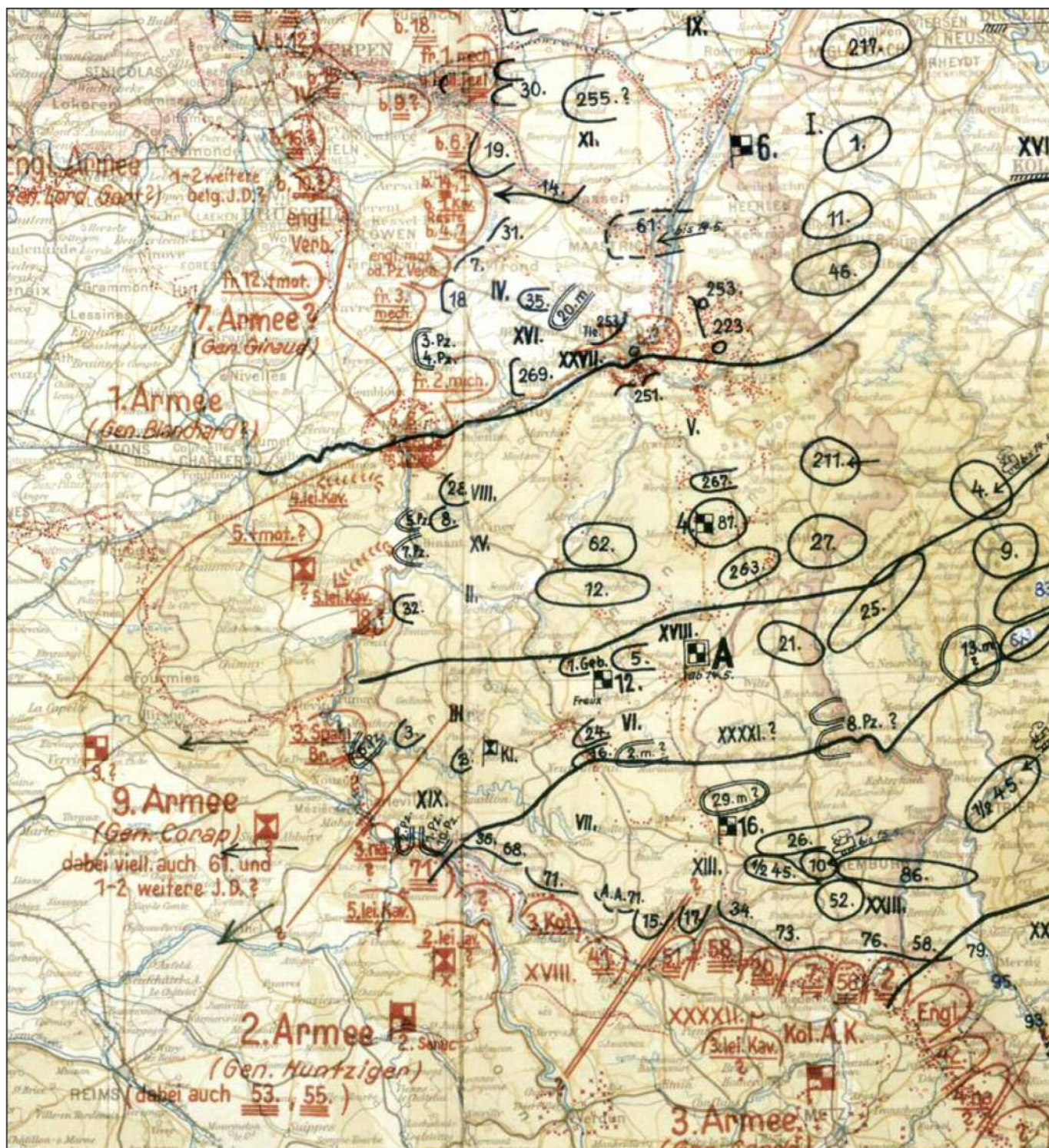
連合軍プレイヤー [ALLIED PLAYER] : 最初のターンに、あなたは強力な防御線で落ち着いて楽しむことができますが、ターン 2 までに退却を開始しなければ、海岸までたどり着くことができません。ターン 4 に装甲師団群が目覚めたとき、恐ろしいことになります。装甲師団は迅速に撤退するので、見た目ほど状況が悪くないことに注意してください。

ドイツ軍プレイヤー [GERMAN PLAYER] : 最初の 3 ターンについては、ベルギー軍とイギリス軍戦線間のつなぎ目にあるベルギー軍に対して前進を試みてください。サント・メール [St-Omer] で運河を越えて、橋頭堡の拡大を試みてください。ただし、イギリス軍の反撃にはご用心あれ。

(翻訳 : 松谷健三 2013.10.5)

戦況マップ

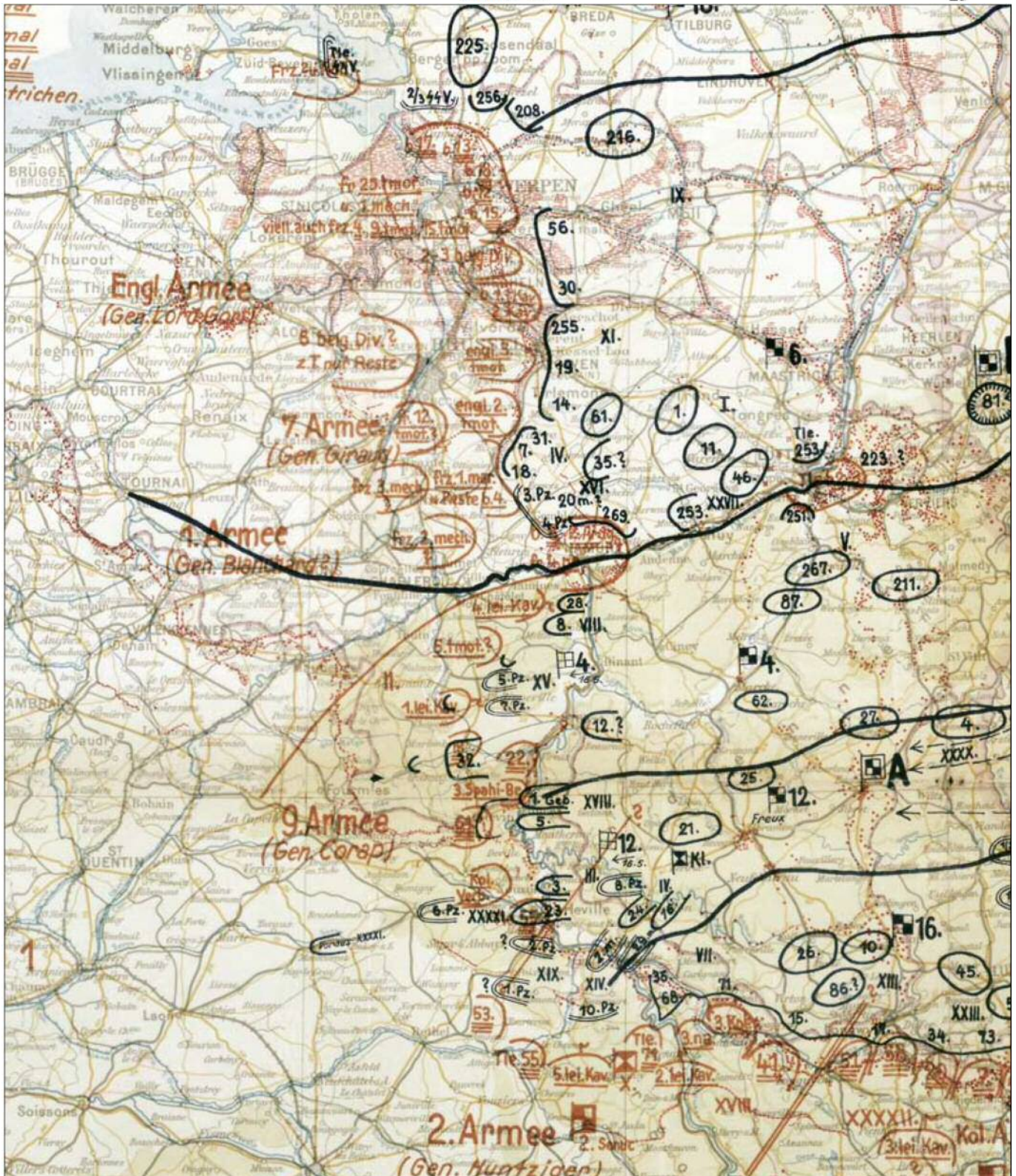
以下の頁の戦況マップは、歴史的な興味のためにのみ提供されます。



5月13日のドイツ軍西方マップ（大鎌の一閃、ターン1）

ドイツ軍は、すでにムーズ川に到達している。図はおそらくこの日の夕方又は終りのユニットの位置を表示している。ドイツ軍のマ

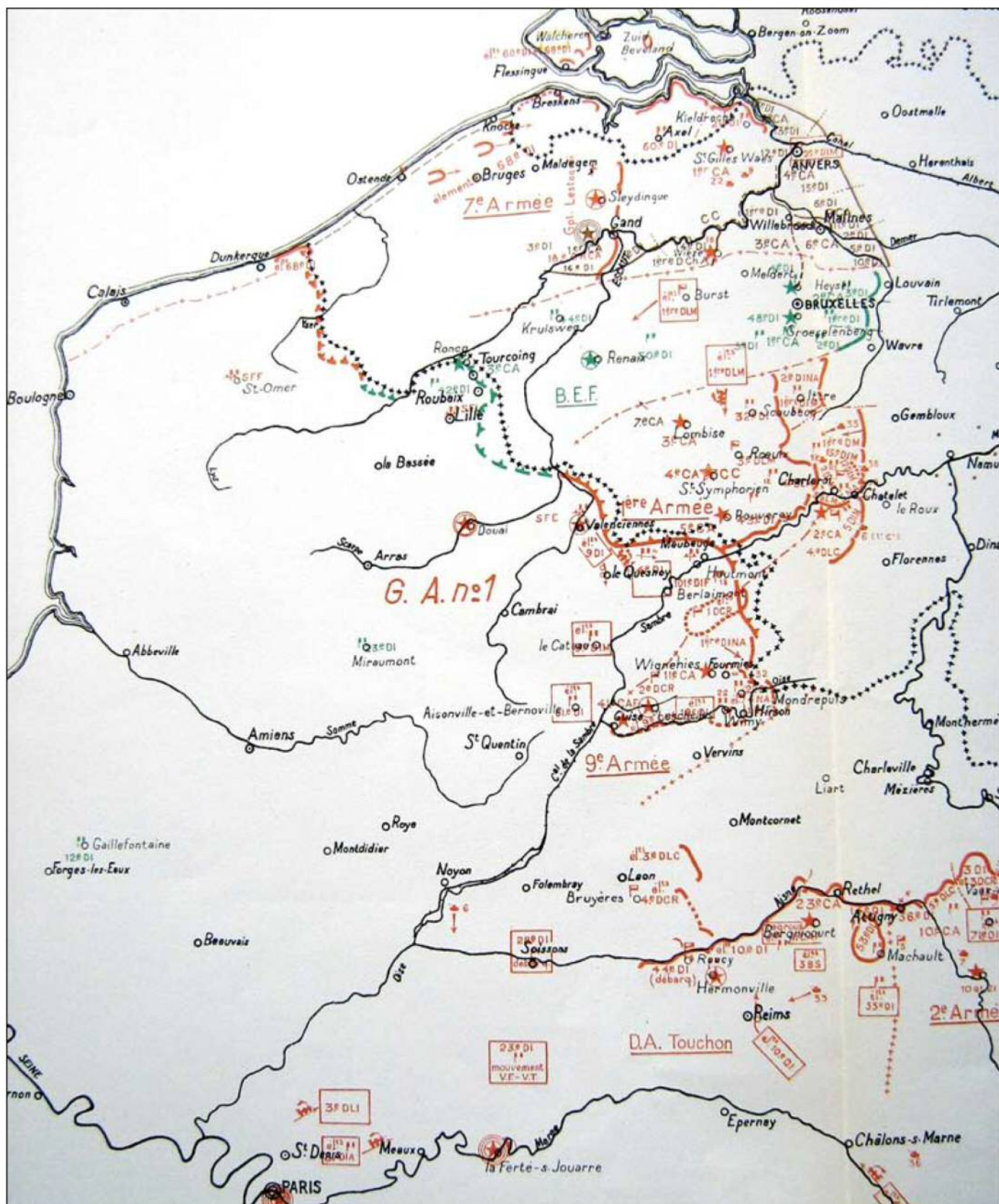
ップは、明らかになっている連合軍ユニットのみが示され、その位置は正確ではない。ドイツ軍ユニット上の全てのクエスチョン・マークは、やはり位置が不明確であることに注意。



5月13日のドイツ軍西方マップ (大鎌の一閃、ターン3)

第10装甲がストンメ [Stonne] で南側面を確保する間、第1と第2装甲が西方に進んでいることに注意。第6装甲はすでに突破して、

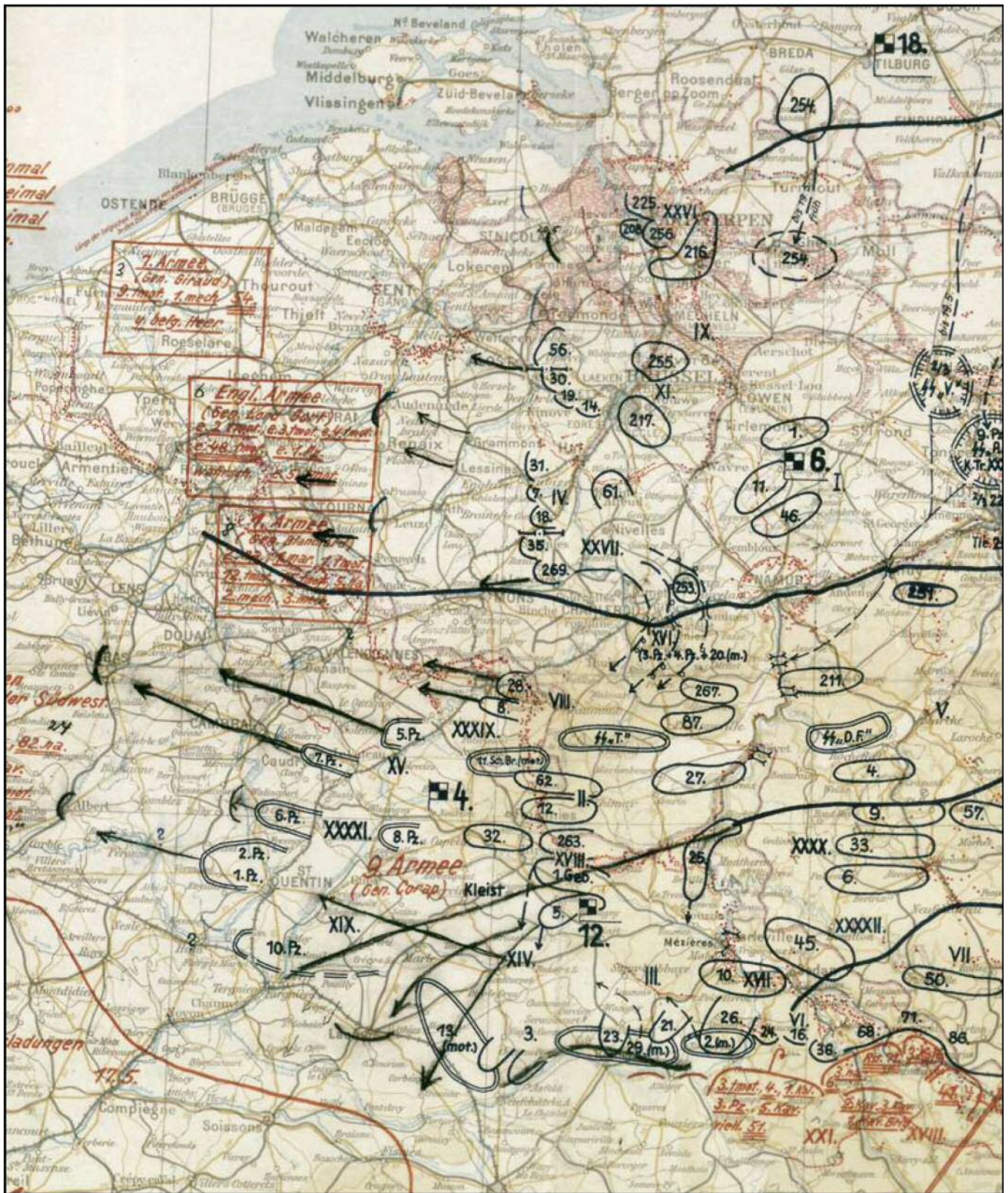
モンコルネー [Montcornet] に向かって前進している。第5と第7装甲は、フィリップヴィルにある。ナミュール [Namur] の北では、第6軍がジャンブルー [Gembloux] 渓谷でディール線を叩いた。



5月16日のフランス陸軍マップ（大鎌の一閃、ターン4）

フランス政府は、ドイツ軍がパリに移動して屈辱的な脱出を強いられることを恐れた。この日チャーチルはパリに飛び、フランス軍

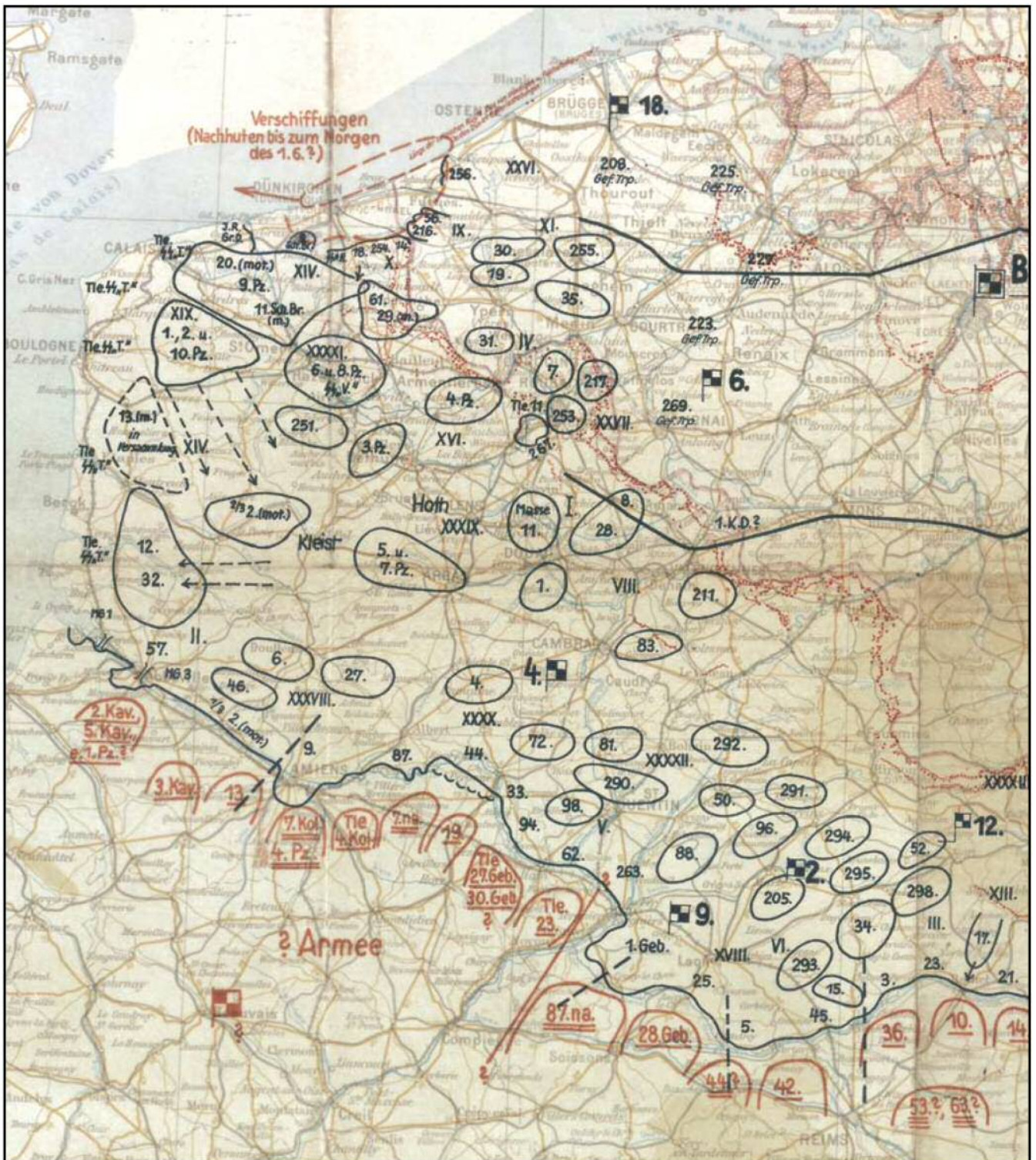
に全く予備がないことを知った。モンコルネー [Montcornet] 西の破れた戦線とドイツ軍が北部でどのようにディール線を通じたかに注意。フランス第9軍は、分裂の兆しが見てとれる。



5月18日のドイツ軍西方マップ（大鎌の一閃、ターン6）

この時点で、連合軍の戦線は南部の継ぎ目を除いて崩壊した。グデーリアンとホートの装甲師団群は、サン・カンタン [St-Quentin] で

最後の河川／運河ラインを越え、そこから海岸までもはや河川の障害はない。ロンメルは第7装甲はアラス [Arras] に前進し、第3と第4装甲は南に移動していることに注意。



5月31日のドイツ軍西方マップ (ダイナモ、ターン8)

最後は、ダンケルク [Dunkirk] の周辺である。装甲師団群は、ダンケルクの戦いを歩兵師団に任せて南下している。次の四日間で、100,000 名以上のフランス軍とイギリス軍部隊が海上撤収すること

になる。南方のフランス軍戦線は固められつつあるが、多数のドイツ軍師団が北方から向かっている。ベルギー軍は降伏している。6日以内に、「赤の場合」が開始されることになる。



5月13日のダイナモ・マップ [May 13th on the Dynamo Map]

このマップは、大鎌の一閃マップの北で何が起きているか好奇心を満たすために提供されます。用意された選択カウンターを適切な場所に配置することで、プレイヤー諸氏は状況を把握できます。ここに表示されたドイツ軍ユニットは、ターン 1 に東マップ端から登場します。ただし、これが戦役の 3 日目であることが興味深く、イギリス軍は配置位置であるルーヴェン [Leuven] 周辺に移動を開始したばかりで、軍の半数はまだリール [Lille] 周辺に残っています。フランス第 7 軍は、ベルギーとネーデルランドの国境に少数の搜索部隊を持ちますが、部隊の大部分はアントワープ [Antwerpen] に接近中です。ベルギー軍は、アルベルト運河に沿った初期防衛線とエバン・エマール [Eben Emael] 〜リエージュ [Liege] 要塞線から退却しています。フランス第 7 軍の目標は、ブレダ [Breda] 周辺のオランダ軍と連携することですが、オランダ軍はワール川北のオランダ要塞に集中するため、すでに国内のこの地域（ノールド・ブラバント州 [Noord-Brabant]）を放棄しています。少数のオランダ軍ユニットがワルヘレン [Walchelen] 島とザイト・ペーフエラント [Zuid-Beveland] を防衛しています。

史実では、第 9 装甲師団がマップに進入してムールディク [Moerdijk] 橋梁を確保している降下部隊と合流し、ターン 1 にロッテルダム [Rotterdam]（マップの北端外）に到達しました。

SS 特務部隊、SS 親衛旗アドルフ・ヒトラーと第 4 軍の歩兵師団は、ベルギー軍をアントワープ [Antwerpen] 〜ルーヴェン [Leuven] 地域に押し込むことになります。

注記

1. フランス軍第 68 師団は、ベルギーの海岸とフリッシンゲン [Vlissingen]（ワルヘレン島上）を防衛するため、3 個連隊に分割されました。1 個連隊はマップ上に表示されますが、二個目をオステンド [Ostendel] に、三個目をその間のどこかに置きます。
2. イギリス軍の第 4、第 5、第 42、第 48、第 50 師団は、リール [Lille] の 3 ヘクス以内に配置できます。イギリス軍の第 12 と第 23 師団は、シェルブール [Cherbourg] までの補給線に沿って配置されており、1 個をアミアン [Amiens] の両側に置きます。第 46 師団は、まだ到着していません。

WHAT IF: 第 7 軍をオランダに送ったガムランの決断は、しばしばフランス敗北の要因として批判されており、それは正しいでしょう。もしもこの軍が予備として残されていたとすると、この軍の全ユニット（海岸沿いとスヘルデ [Scheldt] で必要だった第 60 と第 68 師団を除きます）は、大鎌の一閃シナリオの開始時にランス [Reims] と／又はサン・カンタン [St-Quentin] の 5 ヘクス以内に置かれます。

索引 [INDEX]

戦闘後前進 [Advance After Combat].....	14.0	許容移動力 [Movement Allowance].....	2.3.2
前進の距離 [Length of Advance].....	14.2	移動と河川 [Movement and Rivers].....	7.4
いずれかの方向への前進 [Advance in any Direction].....	14.3	複数ヘクス戦闘 [Multi-hex Combat].....	8.2
前進と敵ZOCs [Advance and Enemy ZOCs].....	14.4	攻撃航空とHQ支援 [Offensive Air and HQ Support].....	9.3
地形と前進 [Terrain and Advance].....	14.5	非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties].....	18.4
航空ユニット [Air Units].....	9.3	蹂躪 [Overruns].....	15.0
連合軍の連携 [Allied Cooperation].....	20.1	蹂躪表 [Overrun Table].....	15.3
連合軍の海上撤収 [Allied Evacuations].....	22.5	干拓地 [Polder].....	22.8
連合軍の重戦車 [Allied Heavy Tanks].....	9.2.4	英国空軍 [RAF].....	22.6
連合軍のHQs [Allied HQs].....	9.4, 17.0	鉄道移動 [Rail Movement].....	7.7
装甲シフト [Armor Shift].....	9.2	捜索ユニット [Reconnaissance Units].....	20.3
自動的DS [AutomaticDS].....	7.8	回復フェイズ [Recovery Phase].....	13.3
ベルギー軍ユニット [Belgian Units].....	20.1, 22.4	増援 [Reinforcements].....	19.0
ベルギー軍の降伏 [Belgian Surrender].....	22.4.1	連合軍の増援 [Allied Reinforcements].....	19.2
イギリス軍ユニット [British Units].....	20.1	ドイツ軍の増援 [German Reinforcements].....	19.3
ゼロ戦力の残余も参照 [see also Zero-Strength Remnants].....	22.9	残余 [Remnants].....	10.3
堤防ヘクス [Causeway Hex].....	22.8	補充 (ドイツ軍) [Replacements] (German).....	22.3
戦闘[Combat].....	8.0	予備 [Reserves].....	20.5
以前に退却したユニットに対する戦闘 [Combat Against Previously Retreated Units].....	12.6	制限ヘクス [Restricted Hexes].....	9.7
戦闘結果 [Combat Results].....	10.0	退却 [Retreats].....	12.0
戦闘地域の回復 [Combat Zone Recovery].....	13.3.2	退却の指針 [Retreat Guidelines].....	12.1.3
致命的ヘクス [Critical Hexes].....	11.3.2	退却による除去 [Elimination Due to Retreat].....	12.2
防御航空支援 [Defensive Ai Support].....	11.1.6	退却での超過スタック [Overstacking in a Retreat].....	12.1.4
死守 [Desperation Defense].....	11.3	ヘクス内側の河川 [Rivers Inside Hexes].....	2.2.2
断固とした防御 [Determined Defense].....	11.0	河川と湿地ヘクス [River and Marsh Hexsides].....	9.6
交戦離脱 [Disengagement].....	20.4	道路渋滞 [Road Congestion].....	15.2.2
混乱 [Disruption].....	13.1	道路と橋梁 [Roads and Bridges].....	7.5
ディール線 [Dyle Line].....	21.4	ロンメル [Rommel].....	20.2
登場ヘクス [Entry Hexes].....	19.4	プレイのシークエンス [Sequence of Play].....	3.0
マップからの退出 [Exiting the Map].....	7.2	スタッキング [Stacking].....	4.0
拡張ゲーム [Extended Game].....	21.7	限度 [Limits].....	4.1
拡張移動 [Extended Movement].....	7.3	スタッキング・ポイント [Stacking Points].....	4.2
フェリー・ヘクスサイド [Ferry Hexsides].....	22.8	スタッキングの例外 [Stacking Exceptions].....	4.3
要塞化建造物 [Fortifications].....	16.0	スタッキング制限 [Stacking Restrictions].....	4.4
要塞化ヘクス [Fortified Hexes].....	16.2	ステップ [Steps].....	2.3.6
要塞ヘクス [Fort Units].....	16.1, 18.6	ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses].....	10.2
要塞歩兵 [Fortress Infantry].....	21.6	ステップ損失の表示 [Indicating Step Losses].....	10.3
フランス軍の崩壊 [French Collapse].....	11.1.5	補給と孤立 [Supply and Isolation].....	18.0
潰走 [Full Retreat].....	13.2	補給フェイズ [Supply Phase].....	18.1
GQGマーカー [GQG Markers].....	21.2	補給源 [Supply Sources].....	18.2, 22.1
停止マーカー [Halt markers].....		ベルギー軍の補給源 [Belgium Supply Sources].....	22.4.3
大鎌の一閃 [Sickle Cut].....	21.3	干満河川橋梁 [Tidal River Bridges].....	22.8
ダイナモ [Dynamo].....	22.2	部隊評価値 (TQ) シフト [Troop Quality (TQ) Shift].....	9.5
半減と倍加 [Halving and Doubling].....	9.1	ユニットの規模 [Unit Size].....	2.3.3
重戦車 [Heavy Tanks] (連合軍重戦車も参照 [see Allied Heavy Tanks: 9.2.4])		ユニット・タイプ [Unit Types].....	2.3.4
HQs (連合軍HQs : 17.0も参照) [(see Allied HQs: 17.0)]		地下水路 [Underground Canals].....	2.2.3
補給線 [Line of Supply].....	18.3	ゼロ戦力の残余ユニット [Zero-Strength Remnant Units].....	22.9
マジノ線ヘクスサイド [Maginot Line Hexsides].....	16.3	ZOCボンド [ZOC BONDS].....	6.0, 14.4.1
最低と最高の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds].....	8.4	支配地域 [Zones of Control].....	5.0
モントゴメリー [Montgomery].....	20.2	ZOCsと移動 [ZOCs and Movement].....	5.2
移動 [Movement].....	7.0	ZOCと戦闘後前進 [ZOCs and Advance After Combat].....	14.4
		ZOCsと補給路 [ZOCs and Supply Paths].....	18.3.1

発展したプレイのシーケンス

[EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

[GERMAN PLAYER TURN]

1. ドイツ軍初期フェイズ [German Initial Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、全ての航空ユニットをその使用済みから準備面に裏返す。

2. ドイツ軍移動フェイズ (7.0) [German Movement Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、適切な登場ヘクス (19.0) 上に自軍の増援を配置する。次に自軍ユニットを好きな数だけ移動させることができる。全く移動させなくてもよい。自動的 DS は、このときに発生し得る (7.8)。

3. ドイツ軍戦闘フェイズ (8.0-15.0) [German Combat Phase]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の全攻撃を実施する。蹂躞 (15.0) と交戦離脱の試み (20.4) は、このときに発生する。

4. ドイツ軍回復フェイズ (13.3) [German Recovery Phase]

混乱状態の全ドイツ軍ユニットが1レベル回復でき、混乱状態のユニットはマーカーを取り去り、潰走状態のユニットはそのマーカーを混乱状態面に裏返す。敵ユニットに隣接しているユニットは、回復についてサイを振らなければならない (13.3.2)。

5. ドイツ軍補給フェイズ [German Supply Phase]

補給フェイズは、二つのセグメントを持つ。:

- 全ドイツ軍ユニットの補給状態をチェックする。
- 以下の全ドイツ軍ユニットについて、損耗 (18.5) のサイを振る。:
 - 赤い非補給下マーカーでマークされ (マークされた直後のユニットを含める)、しかも
 - 敵ユニットに隣接している。

6. GQG フェイズ [GQG phase]—大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのみ

ドイツ軍プレイヤーは、少なくとも1つのフランス軍ユニットを含んでいる連合軍スタック上に、現在 GQG マーカー保持ボックス内にある GQG マーカーを置く。次に、ドイツ軍プレイヤーは2つのサイを振り、その数の GQG マーカーを取り去る (21.2.4)。取り去ることを予定されている GQG マーカーは、このときに取り去られる (21.2.6)。

B. 連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

1. 連合軍初期フェイズ [Allied Initial phase]

連合軍プレイヤーは、全ての非混乱状態 HQ をその使用済みから準備面に裏返す (大鎌の一閃 [Sickle Cut] シナリオのみ—17.2.1 を参照)。連合軍プレイヤーは、全ての RAF ユニットをその使用済みから準備面に裏返す (ダイナモ [Dynamo] シナリオのみ 22.6 を参照)。

2. 連合軍移動フェイズ [Allied Movement Phase]

3. 連合軍戦闘フェイズ [Allied Combat Phase]

4. 連合軍回復フェイズ [Allied Recovery Phase]

5. 連合軍補給フェイズ [Allied Supply Phase]

連合軍の移動、戦闘、回復、補給フェイズは、ドイツ軍のフェイズと同じ。ドイツ軍の用語を連合軍に置き換える。

C. 終了フェイズ [END PHASE]

ゲーム・ターンの完了を記録し (ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス進めることで)、次のターンに進む。

戦闘後前進表 [ADVANCE AFTER COMBAT TABLE]

ユニット・タイプ	—前進のタイプ—		
	通常	ボーナス	突破
	A1/DR, DR	D1, DRM	DS
非機械化歩兵*	A1/D1, DRX	D1, DRM	DS
騎兵	2	2	2
全自動車化歩兵&連合軍戦車	2	3	3
搜索&ドイツ軍戦車	2	3	4
	3	4	4

*要塞歩兵と山岳歩兵を含む。

特殊なユニット [Special Units]



ロンメル
[Rommel]

ターン毎に、攻撃、蹂躞、断固とした防御で一度の振り直しを認める。



ド・ゴール
[De Gaulle]

GQG マーカーを無視する。



モントゴメリー
[Montgomery]

ターン毎に、断固とした防御で一度の振り直しができる。



搜索
[Reconnaissance]

単独でいるときに、D1、D1*、DS 結果のステップ損失を無視する。



重戦車
[Heavy Tanks]

たとえ防御側が戦車を持っていても、1 装甲シフトを提供する (地形がシフトを認めると仮定して)。



航空ユニット
[Air Unit]

攻撃で1シフト右を提供し、防御で断固とした防御に DRM を提供する。



連合軍 HQ
[Allied HQ]

攻撃で1シフト右を提供する。



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com