

## プレイのシーケンス

## A. 天候フェイズ

1. **天候のサイ振り**：ターン2から開始して、そのゲーム・ターンの天候を判定するため、1人のプレイヤーが単一のサイを振って天候表を調べる (23.1)。
2. **航空と海上支援マーカーの調整**：天候記録欄がそのターンに航空又は海上ユニットが使用可能であることを示すと、それを準備面に裏返してマップ上の航空／海上待機ボックス内に置く。
3. **補給ポイントの調整**：天候記録欄の補給ポイント列に従って、記録欄上の補給ポイントを増加させる。
4. 天候のサイの目が2〜4であると、ドイツ軍プレイヤーはいずれか1つのネーベルヴェルファーASUを返すことができ、連合軍プレイヤーは自軍の重榴弾砲ユニットをその準備面に返すことができる。

## B. ドイツ軍プレイヤー・ターン

## 1. 初期フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、以下をいずれかの順番で実行する。：

- ・補給ポイントを使用して、ASUsをその準備面に裏返す (17.5)。
- ・このターンに予定されたドイツ軍ユニットを撤去／撤退させる。
- ・ドイツ軍の増援を友軍登場エリア内に置く (21.1)。
- ・補充を使用してドイツ軍ユニットを回復させる (20.0)。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、1つの陣地化を開始又は完成させることのどちらかができる。ードイツ軍プレイヤー・ターンのみ。

## 2. 移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させることができる。全く移動させなくても構わない。加えて、以下がいずれかの順番で発生できる。：

- ・自動的DSを実施する (8.7)。これらのユニットの戦闘後前進は、戦闘フェイズの終了時に実施される。
- ・トラック・マーカーでいずれか2つの友軍非機械化ユニットを輸送する (5.7)。

- ・任意に友軍ユニットを潰走に置く (13.3.4)。

## 3. 戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの順番で隣接する敵ユニットを攻撃 (8.0) 又は交戦離脱の試みを実施できる (25.4)。次いで、DSマーカーを有す全ユニットを前進させる (8.7.2)。

## 4. 回復フェイズ

- ・混乱状態又は潰走状態でEZOC内にはない全ドイツ軍ユニットは1レベル回復する。EZOC内のそれらは、回復についてサイを振らなければならない (13.5)。
- ・全ての補充、1/2効果、トラック・マーカーが取り去られる。

## 5. 補給フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、列記された順番で実施する。：

1. 全ドイツ軍ユニットの補給状態をチェックする (16.1)。非補給下であることが発見されたユニットは、白いOOSマーカーでマークされる。孤立状態のユニットは、赤いマーカーでマークされる。
2. **孤立損耗**：ユニットは、孤立状態の最初のターンにサイを振らない。孤立状態で、赤いOOSマーカーでマークされ、敵戦闘ユニットに隣接する孤立状態の全ドイツ軍ユニット (ASUsを除く) の孤立損耗についてサイを振る (16.5.2)。孤立状態のASUsは、ルール16.5.2に従って除去される。
3. ドイツ軍ASUsを裏返すためにSPsを消費する (17.5)。

注釈：補給ポイントを消費する限り、ASUユニットはあるゲーム・ターンに二度、初期フェイズと補給フェイズ中に裏返すことができる。

## C. 連合軍プレイヤー・ターン

ドイツ軍の用語を連合軍に置き換えることを除き、ドイツ軍プレイヤー・ターンと同一。

## D. 勝利チェック・フェイズ

このとき自動的勝利がチェックされ (24.2)、又はシナリオの最終ターン後に勝利をチェックする (S1.2、S2.2、S3.2)。

## 山岳ヘクスサイドの影響サマリー

- ・ZOC：車両ユニットは、道路と小道でのみ山岳ヘクスサイドを越えてそのZOCを伸ばす。ユニットは、2つの非道路山岳ヘクスサイドを越えてZOCボンドを形成できない。
- ・移動：車両ユニットは、道路又は小道を使用してのみ山岳ヘクスサイドを越えることができる。歩兵ユニットは、道路又は小道を持たない山岳ヘクスサイドを越えるために隣接して開始しなければならない。**\*選択**：このようなユニットは、**1/2効果**マーカーでマークされる。
- ・戦闘：全ての戦闘ユニットは、山岳ヘクスサイドを半減で攻撃する。**\*** 攻撃している全てのユニットが、河川越え、山岳、湿地の外部を攻撃していると、防御側は倍化される。戦車と搜索 (偵察) ユニット (2.3.3) は、道路又は小道がある場合にのみ山岳ヘクスサイドを越えて攻撃できる。
- ・戦車シフト：たとえ道路／小道沿いであっても、山岳ヘクスサイドを越えて攻撃しているときは不可だが、その存在は防御側の戦車シフトを無効化するためには十分である (9.3.2、9.3.3)。
- ・退却：車両ユニットは、非道路／小道の山岳ヘクスサイドを越えて退却すると除去される。退却の停止については、12.1.2を参照。

- ・戦闘後前進：車両のユニットは、非道路／小道の山岳ヘクスサイドを越えて前進することを禁じられる。他の全てのユニットは、前進の最初のヘクスで、それらが進入している攻撃下ヘクスである場合にのみ可能。非道路／小道の山岳ヘクスサイドを越えて前進している全ユニットは、**1/2効果**を被る (選択ルール25.2)。
- ・突破戦闘：突破戦闘は、道路に沿って行う場合を除き、山岳ヘクスサイドを越えては認められない。
- ・補給：補給線は、非道路／小道の山岳ヘクスサイドを越えられないが、下記の孤立を参照。**\***
- ・孤立：LOCは、孤立損耗を避けるため、ユニットに隣接する最大1非道路／小道の山岳ヘクスサイドを越えることができる (16.5.2)。

**\*山岳ユニットには適用しない (19.3)。**

## 大河川ヘクスサイド効果のサマリー

大河川ヘクスサイドは、退却、補給、孤立を除き、山岳ヘクスサイドと同じ特性の多くを持ち、プラスして車両ユニットは「降雨」ターン (23.3.4) 中を除き、大河川を越えて攻撃及び戦闘後前進ができる (9.7)。