

# 戦闘結果表(CRT)

## 戦闘比

サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	サイの目
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	1
2	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv4	2
3	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	DR4 Adv3	DR4 Adv3	3
4	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	DS Adv4	4
5	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	5
6	A1/DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	A1/D1 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	D1 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	DS Adv4	6

EX、DRX、DS= 相手側プレイヤーがステップ損失を選択する。   =DD表で-1DRM。   =潰走、断固とした防御は不可。

**DS=防御側撃破:** 防御側は1ステップを失う。ユニットの選択は攻撃側。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならない。潰走でマークされる(13.3)。攻撃側は、戦闘後前進できる(14.0)。

**DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならない、潰走でマークされる(13.3)。攻撃側は、戦闘後前進できる。**

**D1=防御側は1ステップを失う。**生き残っている防御側は、断固とした防御を実施するか又は3ヘクス退却して混乱状態になる。もしも防御側が退却したら、攻撃側は、戦闘後前進できる。

**A1/D1=両陣営は、1ステップを失う。**生き残っている防御側は、断固とした防御を実施するか又は2ヘクス退却して混乱状態になる。もしも防御側が退却したら、攻撃側は戦闘後前進できる。

施するか又は2ヘクス退却して混乱状態になる。もしも防御側が退却したら、攻撃側は、戦闘後前進できる。

**DR2=防御側は、断固とした防御を実施するか、又は2ヘクス退却して混乱状態にならない。**攻撃側は、戦闘後前進できる。

**A1/DR2=攻撃側が1ステップを失うことを除き、DR2と同じ。**

**DRX=両陣営は、1ステップを失う。**ユニットの選択は、相手側プレイヤーによって判定される。防御側は、断固とした防御を実施するか、又は2ヘクス退却して混乱状態にならない。もしも防御側が退却したら、攻撃側は戦闘後前進できる。

**EX=交替:** 両陣営は、1ステップを失う。ユニットの選択は、相手側プレイヤーによって判定される。防御側の退却はない。もしも全ての防御側が除去されたら、攻撃側はカラのヘクスへ進入して停止できる。限定前進。

**A1=攻撃側は、1ステップを失う。**退却又は前進は不可。

<b>最大戦闘後前進率:</b>	
全ての非機械化(騎兵を除く)	2
騎兵	3
全ての機械化ユニット(重戦車を除く)	4
重戦車とOOSユニット	2

## 断固とした防御表 (11.2)

サイの目	平地	その他*	要塞化ヘクス ディール線を含む	都市と 要塞ユニット
2~4	F0/1	F0/1	F0/1	F0/1
5	F	F	F	F
6	F	F	F	H 0/1
7	F	F	H 0/1	H 0/1
8	F	H 0/1	H 0/1	H 1/1
9	H 0/1	H 0/1	H 1/1	H 0/0
10	H 0/1	H 1/1	H 0/0	H 0/0
11	H 1/1	H 0/0	H 0/0	H 0/0
≥12	H 1/0	H 1/0	H 1/0	H 1/0

\*その他=林、湿地、干拓地、町を持つ平地ヘクス

### サイの目修正 (11.2.4):

- +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(11.2.5)
- +1 DD航空支援(11.2.6)
- 1 CRT結果が橙色

### (11.3.1)結果のリスト

F=断固とした防御は失敗。  
H=成功—防御側確保。  
H=成功、ただし、ディール線マーカを撤去  
#/#=ステップ損失: 攻撃側/防御側の先導ユニット

## 戦闘修正 (9.0)

### 攻撃側に有利なシフト:

- 1R 戦車シフト(9.2)
- 1R 航空又はHQ支援(9.3、9.4)
- 1又は2R TQ特典(9.5)

### 防御側半減(端数切り上げ):

防御側が混乱状態(13.2)

### 防御側に有利なシフト:

- 1L 戦車シフト(9.2)
- 1L 航空又はHQ支援(9.3、9.4)
- 1又は2L TQ特典(9.5)
- 1又は2L 突破戦闘罰則(15.2.5)
- 1L 要塞化ヘクス又はディール線マーカ(16.2、21.4)

### 攻撃側が半減するとき:

- ・非補給下(18.4)
  - ・大河川(9.6.2)、湿地河川ヘクスサイド(9.6.3)、マジノ線ヘクスサイド(16.3)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(9.7)。
- 更なる影響については、TECを参照。

## 回復表 (13.4.2)

サイの目	結果
1~4	変化なし
5~6	1レベル回復

## DRMs (蓄積する):

- +2 ユニットの都市ヘクス又は要塞ユニットを持つヘクスを占める
- +1 ユニットのエリート
- 1 ユニットの劣悪評価

## 孤立損耗表 (18.5)

サイの目	結果
1~4	-1ステップ
5~6	影響なし

## DRMs:

- +1 ユニットのTQがエリート
- 1 ユニットのTQが劣悪
- +2 もしもユニットがいずれかの長さのLOSを友軍支配下の都市ヘクス又は友軍要塞ユニットへたどれたら。
- +1 もしも**連合軍**ユニットが上記+2の資格を持たないものの、いずれかの長さのLOSを友軍HQにたどれたら。

## 交戦離脱表 (20.3.3)

サイの目	結果
1~3	No
4	Yes (-1ステップ)
5~6	Yes

## DRMs (蓄積する):

- +1 ユニットのグループが機械化であると\*
- +1 ユニットのグループのTQがエリートであると\*
- 1 ユニットのTQ (又はグループ内の少なくとも1ユニットが劣悪評価であると。

\*グループとして交戦離脱していたら、これらの正の修正はグループ内の全ユニットの評価である場合にのみ適用する。

## 拡張移動 (7.3)

非機械化 (騎兵を除く)	+2MPs
騎兵	+3MPs
機械化 (重戦車を除く)*	+4MPs
重戦車	+2MPs

\*HQsは、その使用済面の場合にのみ拡張移動を使用できる (17.1.3)。

OOSユニットは、拡張移動を使用できない (18.4)



## 突破戦闘 (15.0)

## 罰則コラム・シフト (15.2.5) (一方又は他方を適用):

- 1L 突破グループが攻撃のために戦闘後前進の2ヘクスを消費。
- 2L 突破グループが攻撃のために戦闘後前進の1ヘクスを消費。

## 手順:

通常の攻撃と同じだが、航空又はHQシフトは不可 (DD航空支援を含む)。TQと戦車シフトは認められる。

## 制限 (15.2.3):

- ・突破グループのみが攻撃でき、スタッキング限度を適用する。
- ・連合軍の連携制限を適用する (8.5)。



## もしも成功したら:

突破グループは、防御側がカラにしたヘクス内に追加コストなしで前進でき、又は攻撃したヘクスからその前進を継続する。

## 海上撤収表 (22.5)

ダイナモ・シナリオのみ



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:

- +2 海上撤収は不可だが、その海岸ヘクスの次の海上撤収の試みに+2DRMを適用する。これを示すため、ヘクス内にEVAC+2マーカーを置く。

- 1 1ユニットが海上撤収。
- 2 2ユニットが海上撤収。

ドイツ軍の嫌がらせ砲撃: 海上撤収している連合軍ユニットにドイツ軍ユニットが隣接していると、サイコロを2つ振って2つの目の低い方を使用する (22.5.4)。

## 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面から準備面に裏返す。
- ドイツ軍プレイヤーは、自軍の増援を自軍登場ヘクス内に置く。

ダイナモ・シナリオのみ：

- ターン6に開始して、ドイツ軍プレイヤーはダイナモ・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らない。
- 停止！マーカーの下で現在補給下の各装甲師団は、1 補充ステップを受け取る (22.3)。

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

このフェイズ中、プレイヤーは下記の活動をいずれかの順番で実施できる。：

- 自軍ユニットの全て、いくつかを移動させる。全く移動させなくても構わない。
- 少なくとも 10 対 1 の戦闘比が獲得されたいずれかの防御ヘクスに対して、自動的 DS 戦闘を実施する。この攻撃に参加するユニットを、自動的 DS マーカーで示す (7.7)。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。
- ドイツ軍プレイヤーは、混乱状態のユニットを潰走状態に置くことができる (13.1.3)。

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

- ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの順番で隣接ユニットを攻撃又は交戦離脱の試み (20.3) を実施できる。各攻撃が解決されるに連れて、次の戦闘に移る前に、ステップ損失を適用し、退却、断固とした防御、戦闘後前進を実施する。
- 全ての戦闘が完了した後、自動的 DS マーカー (7.7) を持つ全ユニットを前進させる。

#### 4. ドイツ軍回復フェイズ [German Recovery Phase] (13.4)

混乱状態の全ドイツ軍ユニットは、1 レベル回復できる。混乱状態のそれらはマーカーが取り去られ、潰走状態のそれらはそのマーカーが混乱状態面へ裏返される。敵ユニットに隣接するユニットは、回復についてサイを振らなければならない (13.4.2)。

#### 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する (18.0)。
- 以下の全ドイツ軍ユニットの孤立損耗 (18.5) についてサイを振る。：
  - 赤い非補給下マーカーでマークされ (マークされたばかりのそれを含む)、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

取り去ることを予定されている GQG マーカーが、このときに取り去られる (21.2.6)。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 つのサイコロを振り、その番号の GQG マーカーを取り去る (21.2.4)。

### 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] (シナリオに依存する)

大鎌の一閃シナリオのみ：

- 連合軍プレイヤーは、W、S、SE、E 登場ヘクスへ補給線をたどることができる全ての非混乱状態 HQs を、その使用済面から準備面へ裏返す。
- 連合軍プレイヤーは、自軍増援引き容器から一定数のユニットを引き、それらを友軍支配下の登場ヘクス上に置く。

ダイナモ・シナリオのみ：

- 連合軍プレイヤーは、全ての RAF ユニットの準備面へ裏返す (22.6)。
- ベルギーの降伏 (22.4.1) をチェックする。ベルギーは、ターン5の連合軍初期フェイズに自動的に降伏する。
- ターン4以降であると、連合軍プレイヤーはダンケルク [Dunkirk] (22.5) からユニットを海上撤収できる。

#### 2. 連合軍移動フェイズ [Allied Movement Phase]

ドイツ軍の用語を連合軍に変換することを除き、ドイツ軍戦闘フェイズと同じ。加えて：

大鎌の一閃シナリオのみ：連合軍プレイヤーは、鉄道移動 (7.6) を使用でき、ターン1の移動フェイズ終了時にいまだ占めていたら、ディール・ライン陣地を完成させることができる。

#### 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]

ドイツ軍の用語を連合軍に変換することを除き、ドイツ軍の回復フェイズと同じ。

#### 5. 連合軍補給フェイズ [Allied Supply Phase]

ドイツ軍の用語を連合軍に変換することを除き、ドイツ軍補給フェイズと同じ。加えて：

- 連合軍 HQs は、損耗について振らない。これらは、友軍戦闘ユニットまで補給線をたどれなければ除去される。
- 要塞と共にスタックするか又は隣接する全ての友軍戦闘ユニットが除去されるまで、要塞ユニットの損耗についてサイを振らない。

大鎌の一閃シナリオのみ：ターン5以後、連合軍プレイヤーはドイツ軍機械化ユニットを遅らせるため、フォン・ルントシュテットの停止命令ルール (21.3) を使用できる。

ダイナモ・シナリオのみ：ターン1と2の連合軍補給フェイズに、連合軍プレイヤーは保持ディスプレイ内のいずれかの停止マーカー (常に1枚又は2枚) を取ってそれらをドイツ軍装甲師団の上に置き、2枚までの停止マーカーを取り去るために2つのサイコロを振る。

### C. 終了フェイズ [END PHASE]

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



## 地形効果チャート(TEC)

地形	移動ポイント		戦車シフト 可能？	戦闘への影響	注釈
	非機械化	機械化			
 平地	1	1	—	—	—
 道路	1	1	—	—	道路橋梁は、渡河コストを無効化する(7.5.3)。
 鉄道線	OT	OT	—	—	鉄道橋梁は、渡河のコストを1MPだけ減少させる(7.5.3)。鉄道移動7.6も参照。
 町	OT	OT	—	—	—
 都市	1	1	No	防御側×2 都市ヘクスを通過して流れる河川を無視する	1ヘクス退却後に停止できる(12.4.1)。ZOCボンドは都市ヘクスを通過できない。
 林	1	2	No	—	—
 林湿地	2*	P	No	外部(内部ではない)を攻撃していると攻撃側半減(9.7)。	戦闘後前進を停止させる(14.5)
 湿地	2*	P	No	防御側×2 湿地ヘクスを通過して流れる河川を無視する	戦闘後前進を停止させる(14.5) 機械化ユニットは、道路に沿ってのみ攻撃できる。
 干拓地	1	1	No	—	戦車シフトが不可能な平地として扱う。
 大河川 ヘクスサイド	+1 ‡	+2 ‡	No	防御側×2** 越えて攻撃する攻撃側は半減する。	ユニットはその戦闘後前進の最初のヘクス中にのみ越えることができ、たとえ橋梁が存在しても越えた後で停止する。
 小河川 ヘクスサイド 運河#	+1	+2	No	防御側×2**	小運河は小河川として扱う。小河川に隣接する湿地地形は、河川を大河川へ向上させる(9.6.3)。
 暗渠	OT	OT	—	—	—
 マジノ線 ヘクスサイド	OT	OT	No	越えて攻撃しているドイツ軍ユニットは半減する。	マジノ線ヘクスサイドの特性は、いったん要塞ユニットが除去されたら破壊される。
 陣地化 ヘクス	OT	OT	No	1L (防御している連合軍ユニットのみ)	1ヘクス退却後に前進を停止できる(12.4.1)。

## TEC注釈

OT＝ヘクス内の他の地形

P＝禁止。林荒地と湿地ヘクスは、制限ヘクス(7.5.5)。

—＝影響なし又は適用不能





\*道路に沿って移動していない限り、ユニットは進入した瞬間に停止しなければならない。

\*\* 攻撃している全てのユニットが河川ヘクスサイド(大河川又は小河川)、湿地河川ヘクスサイドを越えて、制限ヘクスから外へ、或いはこれら3つの組み合わせで攻撃している場合にのみ倍化されます。

‡ ユニットは、舟橋(7.5.4)を利用していない限り、非架橋梁大河川を越えるために隣接して開始しなければならない。

## ダイナモ・マップ

これらの地形タイプは、ダイナモ・マップ上でのみ見られる(22.8)。

	湿地河川 ヘクスサイ 小河川の影 響を大河川 ヘクスサイ ドに向上さ せる。	 フェリーヘクスサイド 越えて攻撃禁止。 越えるために全MPsがかかる。
		 堤防ヘクス 1MP。 防御側倍化。
		 有潮河川橋梁ヘクスサイド越えて攻撃禁止。 越えるために+1MPsがかかる。