






## ドイツ軍支援の説明

	<p>B 14 - 「ベルリンの戦い」支援 ボンバーコマンドはベルリンへの1週間の戦略爆撃に乗り出します。 この支援は、連合軍プレイヤーが支援を配置し終わった後、ドイツ軍プレイヤーがプレイできます。「ベルリンの戦い」支援は、ドイツ軍プレイヤーが選択した連合軍の「航空支援」マーカー1個を無効にし、「絨毯爆撃」支援も無効にします。無効にされた連合軍支援は、連合軍支援プールに戻されます。 プレイされると、「ベルリンの戦い」支援はゲームから永久に削除されます (R43 5.7.7)。</p>
	<p>B15 - 「イギリスの警戒」支援 この支援は、連合軍ターンの開始時にプレイできます。その効果は、ドイツ軍ユニットに隣接しているか、2 ヘクス以内のイギリス軍ユニットは、1 MP しか消費できず、1 ヘクスしか移動できないことです。イギリス軍ユニットは、戦闘オッズが 2:1 を超える攻撃を行うことはできません (支援の追加を含む)。 一度プレイされると、「イギリスの警戒」支援はゲームから永久に削除されます (R43 5.7.1)。</p>
	<p>B16 - 支援「チャーチル」 チャーチルは、ヨーロッパの「弱点Italyをバルカン半島から攻撃することを好みました。 この支援は、連合軍の増援および補充フェーズでプレイできます。 連合軍プレイヤーは、イギリス補充ポイントを 1 失う。 一度プレイすると、支援「チャーチル」は永久にゲームから取り除かれます (R43 5.7.1)。</p>
	<p>B17 - 支援「ウルフバック ロイテン」 支援「ウルフバック ロイテン」は、連合軍プレイヤーの海上移動フェーズでプレイでき、次の 2 つの方法のいずれかで使用できる。 a) 連合軍プレイヤーは、ターン中に海上輸送ポイントを 2 失い、そのターン中、イギリスと地中海間の海上輸送は許可されない。 または b) 連合軍プレイヤーは、イギリスまたは地中海へのアメリカ軍の増援の到着を 1 ターン遅らせなければならない、そのターン中、イギリスと地中海間の海上輸送は許可されない。 ドイツ軍プレイヤーは、支援が及ぼす効果を選択する。 一度プレイすると、支援「ウルフバック ロイテン」は永久にゲームから取り除かれる。 (R43 57.1)</p>
	<p>B 18 - 「米英分岐」支援 この支援は、連合国プレイヤーの戦闘フェイズ開始時にプレイできます。 連合国プレイヤーは、ターン中、アメリカ軍ユニットまたはイギリス軍ユニット (連合国プレイヤーの選択により) どちらかでのみ戦闘を行うことができます。 一度プレイされた「米英分岐」支援は、ゲームから永久に削除されます (R43 57.7.1)。</p>
	<p>B19 - 「ワンダーワッフェン (驚異の武器)」支援 この支援は、連合国プレイヤーの支援配置フェイズ中にプレイできます。 ドイツプレイヤーはサイコロを 1 個振ります。 1 効果なし 2-3 総統の承認が 1 増加 4-5 総統の承認が 2 増加 6 総統の承認が 3 増加 一度プレイされた「ワンダーワッフェン」支援は、ゲームから永久に削除されます (R43 57.1)。</p>
	<p>B20 - 支援「653 Abt」: この支援は、連合軍プレイヤーのターン中に戦闘を解決する直前にプレイできます。これは、Festung にないドイツ軍ユニットまたはスタック上に配置できます (マーカーはスタック制限にカウントされません)。支援「653 Abt」は、ユニットまたはスタックの防御値に 3 ポイントを追加します。支援「653 Aha」は、装甲ユニットに対する地形の影響を受けます。これは、スタックされているユニットとの戦闘後に前進または後退できます。 一度プレイされた支援「653 Abt」は、ゲームから永久に除去されます (R435.7.1)。</p>
	<p>B21 - 支援「カウンター バッテリー」 この支援は、連合軍プレイヤーのターン中に戦闘を解決する直前にプレイできます。これは、連合軍の「砲兵」支援上に配置する必要があります。支援「カウンター バッテリー」は、そのターンの連合軍の「砲兵」支援の射程範囲内すべての戦闘で、スタックされている連合軍の「砲兵」支援への列シフトを1に減らします。この支援はそのターン移動できません。 一度プレイされると、支援「カウンター バッテリー」は永久にゲームから除去されます (R43 5.7.1)。</p>
	<p>B22 - 支援「Osttruppen」 この支援は、次の 2 つの方法のいずれかでプレイできます。 a) 支援「Osttruppen」は、連合軍ターンの戦闘解決直前にプレイできます。これは、Festung 内のユニットまたはスタックを含むドイツ軍ユニットまたはスタックに配置できます (支援はスタック制限にカウントされません)。支援「Osttruppen」は、ユニットまたはスタックの防御値に 1 ポイントを追加します。 支援「Osttruppen」は、歩兵ユニットに対する地形の影響を受けます。この支援は、戦闘損失を受けるために使用できます。スタックされているユニットとの戦闘後に前進または後退できます。 b) 支援「Osttruppen」は、増援および補充フェーズ中にプレイできます。スタックされているユニットとの戦闘後に前進または後退できます。 一度プレイされた支援「Osttruppen」は、ゲームから永久に削除されます (R435.7.1)。</p>

## ドイツ軍支援の説明

	<p>B23 - 支援「バルカン撤退」 この支援は、ドイツ軍プレイヤーが引いたらすぐにプレイしなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、歩兵師団 または猟兵師団を 1 つゲームから削除しなければなりません。ユニットは補給下 (要塞内にいない) にあり、ドイツの都市への鉄道をたどることができなければなりません。</p> <p>ドイツ軍プレイヤーは、代わりに、このターンに増援として到着する予定の師団の 1 つ、または「イタリア戦線」テーブル (R43 27.3.6) から、ゲームからすぐに削除することを選択できます。削除されたユニットは、「ゲームから削除されたユニット」ボックスに配置されます (ゲームに戻ったり、再構築したりすることはできません)。</p> <p>一度プレイされた支援「バルカン撤退」は、ゲームから永久に削除されます (R43 5.7.1)。</p>
	<p>B24 - 支援「ドイツ空軍」 この支援は、連合軍プレイヤーが支援を配置し終えた後にプレイできます。ドイツ軍司令部または枢軸軍が支配する主要都市から半径 9 ヘクス以内の連合軍航空支援に配置できます。1 ターンにつきマップ上に配置できる「ドイツ空軍」支援は 1 つだけです (支援「ヤーボ」はこのルールに従いません)。</p> <p>「ドイツ空軍」支援は、一緒に配置されている連合軍「航空」支援の列シフト (カウンター数字-) を減らします。「ドイツ空軍」支援によって生じたペナルティが連合軍支援よりも大きい場合、そのペナルティは両者の差として完全に適用されます。プレイされると、「ドイツ空軍」支援はゲームから永久に削除されます (R43 5.7.1)。</p>
	<p>B25 - サポート「ヤーボ」</p> <p>このサポートは、連合軍の移動フェーズの開始時に、ドイツ軍司令部または枢軸軍が支配する主要都市から 9 ヘクス以内の任意のヘクスに配置できます。支援「ヤーボ」は、支援「ドイツ空軍」がこのターンにプレイ中であっても配置できます。支援は、ヘクスが敵ユニットによって占有されている場合を除き、そのヘクスを通るすべての補給線を切断します。</p> <p>さらに、連合軍ユニットは、ヘクスに入るために 1 移動ポイント追加で消費します。「ヤーボ」支援とスタックしている連合軍ユニットは、そのターンに補充を吸収できません。この支援は、悪天候や嵐のときにはプレイできません。</p>
	<p>B26 - 支援「降下猟兵連隊 (Fallschirmjager Regiment)」</p> <p>この支援は、支援配置フェーズ中に、ドイツ軍司令部から 5 ヘクス以内に配置できます (空中降下は、ジークフリート線のヘクスまたはドイツの町で許可されます)。ターゲット ヘクスには敵ユニットがいてはいけません (橋頭堡マーカー自体は、-3 ペナルティのある港と見なされます)。ドイツ軍プレイヤーは、LR 72.2.7.1f で説明されているように空中降下を解決します。</p> <p>結果「、ステップ損失」が発生した場合、支援は除去されます。支援「降下猟兵連隊」は、それが占めるヘクスを通る敵の補給線をブロックします。連合軍ユニットは、支援が配置されているヘクスに入るために、追加の移動ポイントを 1 つ消費する必要があります。支援が配置されているヘクスに隣接する連合軍ユニットは、ターン中に補充を受け取ることができません。「降下猟兵連隊」の支援は、一度使用されると、ゲームから永久に除去されます (R43 5.7)。</p>

## オプションドイツ軍支援の説明

	<p>B27 - 「捕虜」支援 - 「降伏」 この支援は、ドイツ軍プレイヤーが引いたらすぐに使用する必要があります。ドイツ軍プレイヤーは、補給を受けているドイツ軍ユニットから 5 ヘクス以上離れた「補給切れ」のマークが付いているユニットごとにサイコロを 1 個振ります。4 から 6 の目が出た場合、ユニットは 1 ステップを失います。</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------