

プレイ補助シート(裏)

塹壕構築手順表

通常の部隊	自軍プレイヤーターンの移動フェイズの橋梁・塹壕完成セグメントに完成
工兵部隊	同じプレイヤーターンの橋梁フェイズの塹壕完成セグメントに完成

◆塹壕は、町、都市、西方防壁(ドイツ軍のみ)ヘクスと敵支配地域のヘクスでは構築不可(13.12項、13.13項)。
◆孤立状態、混乱状態、行軍隊形の部隊と架橋に従事している部隊は、塹壕の構築不可(13.14項)。

天候決定表

◆1944年キャンペーンゲームの第7ターンからのみ使用可。詳細は30.5項を参照。

サイコロの目	結果	サイコロの目修正:	
-1-2	晴天	◆第7-11ターン +2	◆奇数のターンのみ判定
3-4	霧	◆第13-15ターン -1	◆ドイツ軍は航空ポイントなし
5-8	曇天	◆第17-23ターン -2	◆連合軍の航空ポイント: 晴天 4航空ポイント 霧 1航空ポイント 曇天 なし
		◆第25-35ターン +1	

ドイツ軍補給欠乏判定表

『サン・ヴィット』 第9ターンからゲーム終了時まで。

補給欠乏判定表

1-2	補給欠乏あり→補給欠乏部隊決定表で判定
3-6	なし

補給欠乏部隊決定表

サイコロの目	部隊
1	第1LAH装甲師団(3個部隊)
2	第12HJ装甲師団(3個部隊)
3	第116装甲師団(3個部隊)
4	第9H装甲師団(3個部隊)
5	第3装甲擲弾兵師団(2個部隊)
6	総統護衛旅団(Fuh Bglt) 第2DR装甲師団(3個部隊)(選択ルール)

『クレルヴォー』 第9ターンからゲーム終了時まで。
自動的に補給欠乏あり。

補給欠乏部隊決定表

サイコロの目	部隊
1	第2装甲師団(3個部隊)
2	装甲教導師団(Lehr)(4個部隊)
3	総統擲弾兵旅団(Fuh Gren)(選択ルール)
4	第9装甲師団(3個部隊)(選択ルール)
5	第15装甲擲弾兵師団(2個部隊)(選択ルール)
6	なし

『セル』 第2ターンからゲーム終了時まで。

補給欠乏判定表

1-3	補給欠乏あり→補給欠乏部隊決定表で判定
4-6	なし

補給欠乏部隊決定表

サイコロの目	部隊
1	第2装甲師団(3個部隊)
2	第2DR装甲師団(3個部隊)
3	第116装甲師団(3個部隊)
4	装甲教導師団(Lehr)(3個部隊) 第12HJ装甲師団(3個部隊)(選択ルール)
5	総統護衛旅団(Fuh Bglt) 第10FB装甲師団(3個部隊)(選択ルール)
6	第9装甲師団(3個部隊) 第11装甲師団(3個部隊)(選択ルール)

航空ポイント登場予定表

ターン	連合軍	ドイツ軍
1-3	0	0
4	1	1
5	0	1
6	1	0
7-14	0	0
15-24	4	0
25-28	0	0
29-36	1	0

孤立判定結果表

サイコロの目	結果
1-2	孤立状態
3-6	非補給状態

詳細は16.2項参照。

航空阻止攻撃判定表

サイコロの目	対道路	対部隊
-1	阻止	1戦力段階損失+混乱状態
0	阻止	1戦力段階損失+混乱状態
1	阻止	混乱状態
2	なし	混乱状態
3	なし	なし
4	なし	なし
5	阻止	なし
6	阻止	なし
7	阻止	なし

サイコロの目修正:

◆そのヘクスにいる全ての部隊が
非機械化部隊 +1
◆行軍隊形の部隊がいる -2
航空阻止 ヘクスの道路が無効になる。
詳細は14.2項参照。

『バルジ大作戦』 第9ターンからゲーム終了時まで。

補給欠乏判定表

サイコロの目		結果
第9~16ターン	第17ターン以降	
1	1	補給欠乏あり→表1で判定
2	2	補給欠乏あり→表2で判定
3-4	3-5	補給欠乏あり→表1と表2の両方で判定
5-6	6	補給欠乏なし

補給欠乏部隊決定表/表1

サイコロの目	部隊
1	第1LAH装甲師団(3個部隊)
2	第2装甲師団(3個部隊)
3	第2DR装甲師団(3個部隊)
4	第3装甲擲弾兵師団(2個部隊)
5	第9装甲師団(3個部隊)
6	第11装甲師団(3個部隊)(選択ルール) 第17SS装甲擲弾兵師団(2個部隊)(選択ルール)

補給欠乏部隊決定表/表2

サイコロの目	部隊
1	第12HJ装甲師団(3個部隊)
2	第116装甲師団(3個部隊)
3	装甲教導師団(Lehr)(4個部隊)
4	第15装甲擲弾兵師団(2個部隊)、総統護衛旅団(Fuh Bglt)
5	第9H装甲師団(3個部隊)
6	総統擲弾兵旅団(Fuh Gren) 第10FB装甲師団(3個部隊)(選択ルール)