

# プレイ補助シート(表)

## 地形効果表

地形の種類	機械化	移動コスト	非機械化	戦闘への影響	攻撃砲撃力への影響	補給線への影響
平地/道路	1 (1)		1 (1)	なし	-	-
荒地	2 (1)		1 (1)	なし	-	-
林	3 (2)		1 (1)	なし	-	-
森	4 (3)		2 (2)	なし	-	-
町 ※1、※2	他の地形に準じる		他の地形に準じる	左へ2列ずらす	×1/2	-
都市 ※1、※2	1 (1)		1 (1)	防御力×2	×1/2	-
西方防壁 ※1	他の地形に準じる		他の地形に準じる	防御力×3 (ドイツ軍のみ)	×1/2	-
河川ヘクスサイド	禁止		全移動力	攻撃力×1/2 ※3	-	制限あり
浅瀬ヘクスサイド	+3 (+3)		+1 (+1)	攻撃力×1/2 ※3	-	制限あり
橋梁ヘクスサイド	-		-	攻撃力×1/2 ※3	-	制限あり
塹壕 ※2	他の地形に準じる		他の地形に準じる	左へ2列ずらす	×1/2	-

※1 = 塹壕は構築不可 (西方防壁はドイツ軍のみ) ※2 = 機甲大隊 (装甲大隊) と偵察大隊は支配地域を持つ (8.12項) ※3 = 戦闘力の端数は切り上げ

- ◆複数の地形があるヘクスは最も大きい移動コストの地形を適用すること (5.14項)。
  - ◆機械化歩兵部隊は特別移動あり (5.6項)。
  - ◆敵支配地域のヘクスから離れる際は+1移動力を消費すること (5.23項)。
  - ◆機械化部隊は砲兵部隊の支配地域を無視できる (5.25項)。
  - ◆部隊は移動力が不足していても1ヘクスだけは移動できる (5.27項)。
- 例外:** 砲撃モードの砲兵部隊、孤立状態の部隊、混乱状態の部隊、許容移動力が0の部隊。
- 括弧付きの移動力を使用するゲーム:**
- ◆1940年の全てのゲーム
  - ◆1944年の全てのゲームの第17ターン以降
  - ◆『セル』の第2ターン以降

## 戦闘結果表

防御側の地形	戦闘力比 (攻撃側の戦闘力合計: 防御側の戦闘力合計)											
都市/森	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	
林	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	
荒地	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	
平地	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	
ダイスの縦列	1	eng	1/1	-/1	1/2	-/2	1/3	-/3	-/E	-/E	-/E	-/E
1	2 優	-/-	eng	1/1	-/1	-/2	-/2	-/3	1/E	-/E	-/E	-/E
2	3 勢	-/-	-/-	eng	-/1	-/1	-/2	-/2	-/3	1/E	-/E	-/E
3 通常	4 撃	1/-	-/-	-/-	1/1	-/1	-/1	-/2	-/2	-/3	1/E	-/E
4 列	5 列	+1/-	1/-	-/-	eng	1/1	-/1	-/1	-/2	-/2	-/3	1/E
5	6	E/-	+1/-	1/-	-/-	eng	1/1	1/1	-/1	-/2	-/2	-/3
6		E/-	E/-	+1/-	1/-	-/-	eng	eng	1/1	-/1	-/2	-/3

### 戦闘結果 (攻撃側/防御側)

E = 全滅  
# (数字) = #戦力段階の損失、または#ヘクスの後退  
eng = 膠着 両軍共に1戦力段階を損失  
+1 = 攻撃側は1戦力段階を減少させ、さらに1戦力段階の損失または1ヘクスの後退  
- = 効果なし

- ◆攻撃側の行軍隊形の部隊は優先して1戦力段階を損失 (6.33項)。
- ◆戦闘後前進 (9.7項):  
 = 後退ヘクス+1  
 = 後退ヘクス  
 = 1ヘクス
- ◆敵支配地域への後退 (9.69項):  
1ヘクスにつきスタック毎に1戦闘段階の損失  
**例外:** 自軍部隊のいる敵支配地域への後退

### ◆後退の優先順位 (9.6項):

- 他の部隊のいない、敵支配地域でない、橋梁のない河川ヘクスサイドを横断しないヘクス。
  - 自軍部隊のいる、敵支配地域でない、橋梁のない河川ヘクスサイドを横断しないヘクス (スタック制限は守らなければなりません)。
  - 橋梁のない河川ヘクスサイドを横断したヘクス。
  - 敵支配地域のヘクス。
- ※同等の優先順位は、自軍地図盤端方向へ (ドイツ軍: 東、連合軍: 南、西、北)。

## 補給状態影響一覧表

能力への影響	補給状態	非補給状態	孤立	混乱状態
防御力	通常	通常	半減	半減
攻撃力	通常	半減	なし	なし
許容移動力	通常	半減	なし	なし
攻撃砲撃力/防御砲撃力	通常	半減	なし	なし

◆半減の場合、端数は切り下げ。

## 橋梁爆破判定表

サイコロの目	1ヘクス離れている部隊の結果
1-3	成功
4-6	失敗
サイコロの目	工兵部隊、橋梁ヘクスサイドを含むヘクスにいる部隊 (兵科を問わず)の結果
1-4	成功
5-6	失敗