

## エラッタカウンター

このゲームには最近の OCS ゲームのエラッタカウンターが 62 個付いています。エラッタがないように努めてはいますが、エラッタカウンターが必要になった場合に我々はその後の OCS ゲームや MMP の製品の中にそれらを付けるようにしています（それを必要とする多くの方が、なるべく不要な出費をしないで入手できるようにするためです）。

### 『シシリー 2』

不足していた MC.202 ユニットです。

### 『ブリッツクリーク・レジェンド』

オランダ軍の第 5 騎兵大隊の移動モードの AR が間違っていました。

### 『コリア 2』

4 個の国連軍ユニットの移動モード面が間違っていました。

### 『グデーリアンズ・ブリッツクリーク 2』

元々このゲームは 2001 年に出版されたものでしたが、6 年後の『ケース・ブルー』の発売にあわせてリファインされることになりました。残念なことに、2011 年に

た『GBII』リプリントバージョンでは、その戦闘序列に関する多くの変更が完全に反映されませんでした。『スモレンスク』には、『GBII』の最初の 6 か月に必要な 40 個のカウンターが入っています。

**もしあなたが『ケース・ブルー』を持っているのであれば、これらのエラッタカウンターは必要ありません！**

『GBII』の最初の 4 つのキャンペーンゲームは、1942 年 3 月 29 日で終了させることもできます — その場合、『ケース・ブルー』に引き継いでプレイするのに最適なタイミングとなるでしょう。勝利条件が若干改訂されています。

7.1 から 7.3。ドイツ軍の VP は、ゲーム終了時（3 月の終わり）の VP と、最大達成 VP（ある 1 ターン終了時の VP で最大のもの）の平均となります。60 以上であればドイツ軍の勝利。50 以下であればソ連軍の勝利です。それ以外は引き分けです。

7.4 は通常通り判定します。ドイツ軍が勝利するには 34VP が必要です。

## 『ビヨンド・ザ・ライン』

11 個の新しいフランス軍ユニットは、『ビヨンド・ザ・ライン』のためのものです。これらのユニットはド・ラトル (De Lattre) 将軍のフランス第 1 軍に加えられるもので、ローランド氏のこの戦役に関する継続調査を反映したものです。これらは新規のユニットであり、分遣連隊の代わりに使用する等のためのものではありません。

下記はその到着時期とセットアップ情報です。

さらに 5 つのカウンターも付け加えられています。追加の 3 個の輸送トラック（「小さい」サイズの方が有用でしょう）、連合軍の予備マーカー（元のゲームでは不足がちでした）、それに定型のドイツ軍分遣連隊です。

ユニット	到着	バルジ	ノルトヴィント	最後の戦い
4-4-7 Recon Rgt (1)	9 月 12 日 *	D5.33	D5.33	D5.33
3-4-3 Cdo Bn (Afric)	9 月 12 日 *	デッドパイル	デッドパイル	デッドパイル
3-4-3 Mtn Grp (3TM)	9 月 12 日 *	D15.33	D13.35	D5.33
4-4-7 Recon Rgt (2)	9 月 12 日 **	D16.30	D22.27	D22.27
2-4-3 Cdo Bn (Choc)	9 月 12 日 **	D16.30	D18.35	D14.30
3-4-6 AC Rgt (2D)	9 月 12 日 **	D5.33	D5.33	デッドパイル
3-4-3 Inf Rgt (9 Zouav)	10 月 1 日	D16.30	D22.27	デッドパイル
2-1-3 Inf Rgt (Yonne)	11 月 22 日	C6.01	D5.33	デッドパイル
2-1-3 Inf Rgt (Morvan)	11 月 22 日	D5.34	D6.35	デッドパイル
3-4-3 Mtn Grp (1TM)	11 月 26 日	D15.33	D30.31	D22.27
3-4-3 Mtn Grp (2TM)	11 月 26 日	デッドパイル	デッドパイル	デッドパイル

TM = Tabors of Moroccan Goumiers (モロッコのグミエ兵部隊)

D = Dragoons (竜騎兵)

Zouav = Zouaves (ズアブ)

\* 第 1 軍団司令部と共に到着します。

\*\* 第 2 軍団司令部と共に到着します。

## v4.3 の変更点

このスペースを使って、重要な明確化と変更点について注意を促しておきます。

**6.2d と 9.3b** この地形に関する【訳注：ほんの少しはみ出している地形でも有効であるという】ルールの例外に、都市と村のケースが加えられています。元々多くのプレイヤーはそうにしてプレイしていたようですが、公式ルールとなりました。

**9.12 退却** ジグザグに退却できます（進入禁止地形には入れないということが時々あるとしても、退却は要求された「距離」を満たせばよいということになりました）。また、その戦闘開始時に敵戦闘ユニットがいたヘクスを通して退却することはできないということも確認しておきます（そのため、攻撃側ユニットが除去されて、あるいは退却して空いたヘクスを通過しての退却はできません）。

**13.3h 鉄道の支配** 降車可能ヘクスの支配権は、その降車可能ヘクスに戦闘ユニットが入った時に変更される、もしくは、前線を見て支配権が明らかに他方に移った時に変更されます。この判定には若干の良識が必要となりますが、しかし以前のやり方を改善する必要がありました。

**14.5 迎撃** v4.2 では迎撃の意志決定を抑制するように変更されていました【訳注：迎撃で勝利して活動状態のままでも、2 回目の迎撃はできないようになっていました】。v4.3 では再度、迎撃で勝利した場合は活動状態に留まるだけでなく、そのフェイズ中に再び迎撃ができるようになりました。

**18.1c 河口** 河口ヘクスには（通常は）進入禁止ヘクスサイドが描かれています。海岸線の描かれ方にかかわらず、上陸用舟艇は河口ヘクスに入ることができます（たとえその河口ヘクスが、完全に陸地のヘクスサイドで海から隔てられているように見えたとしてもです）。

**18.5g ALT と港湾** 19.0a により、戦闘ユニット 1 個だけを荷降ろしするならば港湾能力を超過することができます。これは常に適用されるものでしたが、ALT においてもそうであることが明確化されました。

**18.5h 揚陸直後の DUKW** 通常は、揚陸直後の DUKW の移動力は 1/2 となります。輸送トラックとなった DUKW はその例外です（18.4e により、残りの許容移動力の割合分を使用できます）。

**19.0d 港湾の修復** 移動フェイズ中のみ実行可能であることが明確化されました。