

配置:各ユニットをセットアップヘックスに配置する。

枢軸軍ターン:

第 1 移動:枢軸軍プレイヤーは各ユニットを、そのユニットが進入可能な地形のヘックスに、1 ヘックス移動させる事ができる。ユニットは、敵の占めるヘックスに入る事ができるが、出る事はできない。ユニットは同じ陣営でスタックする事はできない。枢軸軍プレイヤーは、第 VIII 航空軍団カウンターで何れか 1 つのヘックスで+2 の戦闘支援を行うか、第 1 と第 2 ターンでベオグラードに爆撃をするか何れかに使う事ができる。

戦闘:戦闘は両陣営が存在する各ヘックスで発生する。両陣営は、それぞれダイスを 1 個振る。そして自陣営ユニットの戦闘力を加える(地形効果を適用する事)。何れの側も隣接するユニットの戦闘力の 1/2(端数切上げ)を加える事ができる。しかしながら、各ユニットは 1 つの戦闘にしか参加できない。攻撃側から防御側の合計値を引き、戦闘結果表を参照する。ユニットは敵が占めているか、通行できないヘックスには後退できない。第 VIII 航空軍団カウンターは戦闘結果の影響は被らない。

注釈:ユーゴスラビア軍ユニットは、そのターンにベオグラードが爆撃されていると戦闘での隣接支援はできない。

第 2 移動:枢軸軍の装甲ユニットは、戦闘に参加していなければ 1 ヘックス移動できる。ユニットは敵の占めるヘックスに進入したり、出る事はできない。

ユーゴスラビア軍ターン:

移動:ユーゴスラビア軍プレイヤーは、各ユニットを 1 ヘックス移動させる事ができる。もし、このターンにドイツ軍プレイヤーがベオグラードを爆撃していた場合、ユーゴスラビア軍プレイヤーは各ユニット毎にダイスを 1 個振り、ベオグラードからのヘックス数以上を出さなければならない。ユニットは敵の占めるヘックスに入る事ができるが、出る事はできない。ユニットは同じ陣営でスタックする事はできない。

戦闘:戦闘は両陣営が存在する各ヘックスで発生する。

ステップロス:ユニットがステップをロスする場合、低い戦闘力の面にかえす事。もし、それらが低い戦闘力を持たなければ、ユニットは除去される。

勝利:勝利レベルは、第 6 ターン終了時にユーゴスラビア軍プレイヤーが押さえている目標の数による。ベオグラードは目標 2 個分と数える。0 個-枢軸軍圧倒的勝利、1 個-枢軸軍戦術的勝利、2 個-引き分け、3 個-ユーゴスラビア軍戦術的勝利、4 個以上-ユーゴスラビア軍戦略的勝利。

選択配置:ユーゴスラビア軍ユニットは、ユーゴスラビア国内の完全または、不完全なヘックスの何れかに配置が許される。ユーゴスラビア軍プレイヤーは、枢軸軍が配置を指定されているヘックスには配置できない。

戦闘結果:

AS:攻撃側 1 ステップロス、**AR:**攻撃側 1 ヘックス後退、**DS:**防御側 1 ステップロス、**DR:**防御側 1 ヘックス後退

枢軸軍ユニットは、後退ヘックス数分離るか国境に近づくように後退する事。ユーゴスラビア軍ユニットは、後退ヘックス数分離るかベオグラード(ヘックス 0803)に近づくように後退する事。ユニットが後退出来ない場合、1 ステップを追加で失う。

山岳兵:

全ての山岳の地形効果を無視できる。

地形効果:

目標:ユーゴスラビア軍は戦闘力に+1 できる。

河:河を越えて攻撃または支援する場合、戦闘力が-2 される。

山岳:ユニットが攻撃または支援する場合、戦闘力が-2 される。装甲ユニットは進入できない。但し、支援はできるものとする。

ユーゴスラビア軍は、枢軸軍ユニットとスタックしていても攻撃する必要は無い。

<翻訳者コメント>

a)山岳の地形効果(明確化)

ユニットは「山岳から攻撃、支援する」、「山岳に攻撃、支援する」場合に影響を受けます。

b)ユーゴスラビア軍の後退方向(明確化)

ユーゴスラビア軍がベオグラードに居て後退の結果となった場合、厳密に後退ヘックスを消費できないとペナルティーが適用されるものとします(ベオグラードから出て行かなければならない為)。