

Le Bataille du Matz

A Game by Nicholas Stratigos

プレイヤーの片方は仏軍を指揮し、もう一方は独軍を指揮する。ゲームには6面サイコロが必要である。ヘクスの略号は六角形を示すために用いられる。射撃や指揮のすべての距離はヘクスで表される。

0. 概則

0.1 ゲームの規模

1ゲームターンは現実時間の約12時間を表し、マップ上の1つの六角形は約1,300mに対応する。ユニットカウンターは歩兵及び砲兵の連隊、様々な規模の戦車グループ、航空機中隊及び司令部ユニットを表している。

0.2 地形

マップはMatzの戦いが戦われた地域を表す。六角形の格子は移動や戦闘を調整するためにマップ上にかけている。移動や戦闘時における地形の様々な種類の効果は地形効果表と戦闘結果表に列記されている。

メガヘクス(7以上のヘクスの集合)は、航空ユニットの移動と戦闘の調整に用いられる。

1 ユニットと編成

1.1 ユニット

各ユニットには下記の情報が記されている。

- ◆ 戦闘値
- ◆ 移動力ポイント数

戦闘ユニットは別の編成の一部としてグループ化されている(一般に軍団[CA]で)。カラーコードによって、異なる編成でも容易に判別できるようになっている。

1.2 ユニットへの損害

各戦闘ユニットカウンターには、例外も

あるが、完全戦力を示す表面と減少戦力を示す裏面がある(これで2戦闘ステップとして数える)。ユニットが戦闘中に1ステップロスを経たら、カウンターを裏返すこと。そのカウンターが既に裏返されていたものなら、そのユニットは撃破される。

1ステップしか持たないユニットもあるが、これは最初の1損害を経たら撃破される。

1.3 砲兵

砲兵カウンターには下記の情報が記されている。

- ◆ 砲撃値
- ◆ 防御値
- ◆ 射程(ヘクスで表示)
- ◆ 移動力ポイント

砲兵ユニットには1戦闘ステップしかない。カウンターの裏面は、そのユニットが既にこのターンに自分の砲撃値または防御値を使用したことを表している。

1.4 司令部(EM/HQ)

司令部ユニットは、編成(つまり、軍団)の指揮機能を表している。司令部には歩兵ユニットと同じカウンター情報があり、指揮範囲がヘクス数で示されている。司令部には1戦闘ステップしかない。カウンターの裏面は、その司令部が既に無力化されていることを表している。

- 司令部ユニットの戦闘値は、防御時にしか使用できない(攻撃は行えない)。
- 司令部は、単独で存在するヘクスや、スタックしているすべてのユニットが除去されるような戦闘結果に従ってのみ除去される可能性がある。
- 司令部は砲兵や空爆によっては除去

されない（損害の結果は無力化として扱う）。

- 司令部は機動を実行することはできない。
- 編成の1つの司令部が撃破されたら、その編成のユニットは非指揮下とみなされる。撃破された司令部は次のターンに復帰し、所有プレイヤーが、マップ上の希望する場所に配置する。

1.5 編成

それぞれの編成は司令部1つと、それに配属されているいくつかのユニットで形成されている（これらのユニットは師団にまとめられている）。カラーコードでユニットの編成の識別は速やかに行える。

1.6 略号

RD or R: 独軍予備師団

BD or B: バイエルン師団

BRD or BR: バイエルン予備師団

GD or G: 近衛師団

JD or J: Jäger（猟兵）

Abt: 大隊

CR: 予備軍団

2 ゲームの手順

Le Bataille du Matzは8ターンでプレイされる。各ゲームターンには2つのフェイズがあり、攻撃側の次が防御側となっている。攻撃側は独軍プレイヤーである。

2.1 ゲームの手順

ルール中では、自分のフェイズのプレイヤーはアクティブプレイヤーと呼ばれ、もう一方のプレイヤーは非アクティブプレイヤーと呼ばれる。

- ◆ **インターフェイズ**; 両プレイヤーは2d6して使用可能な航空ユニットの数を決定するが、その結果は伏せておく。第2プレイヤーは自分の迎撃用航

空機をマップ上に配置する（ルール11参照）。

◆ 第1プレイヤーターン

1. **指揮フェイズ** プレイヤーは自分の全ユニットの指揮ラインをチェックする。非指揮下のユニットの上には“Non commandee”カウンターを置く。
2. **移動フェイズ** すべての陸上ユニットが自分の許容移動力のすべてまたは一部を使って移動できる。増援が登場する。
3. **航空フェイズ** プレイヤーは自分の航空ユニットに任務を与えてメガヘクスからメガヘクスへと移動させる。非アクティブプレイヤーは前のターンに配置していた自分の迎撃用ユニットを移動させることができる。空戦はメガヘクス毎に解決される。生き残ったユニットはマップ上に留まる。
4. **砲撃フェイズ** フェイジングプレイヤーは砲兵で射撃を行い、爆撃機で空襲を実行する。射撃を行った砲兵ユニットは下向きにすること。航空ユニットは、覚えに180度回転させること。
5. **戦闘フェイズ** 敵ユニットに隣接している陸上ユニットは、敵を攻撃できる。アクティブプレイヤーの未射撃砲兵は、航空支援任務用の航空機ユニットと同じく、この攻撃を支援できる。非アクティブユニットの砲兵もまた、攻撃されているユニットを支援できる。射撃を行った砲兵ユニットは下向きにされる。航空ユニットは、覚えに180度回転させること。
6. **機動フェイズ** 指揮下にある歩兵ユニット及び戦車、加えてストゥストルッペンは、自分の許容移動力の半分までを用いてもう一度移

動できる。

7. **第2戦闘フェイズ** 機動を行ったユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃できる。アクティブプレイヤーの未射撃砲兵及び未使用の地上支援用航空ユニットは支援が可能である。非アクティブプレイヤーの未射撃砲兵も防御側の支援を行える。射撃を行った砲兵ユニットは下向きにされる。航空ユニットは、覚えに180度回転させること。
8. **再編成フェイズ** ユニットから“Neutralisee” マーカーを取り除く。
 - ◆ **インターフェイズ** 両陣営の砲兵ユニットは未射撃サイドに戻り、マップ上の航空ユニットは除去される。第1プレイヤーはマップ上に自分の迎撃任務を配置する。
 - ◆ **第2プレイヤーターン** 第2プレイヤーがフェイズ1～8を繰り返す。
 - ◆ **管理フェイズ** ターンを終了し、マップからすべての航空ユニットを取り除いてターンマーカーを進めること。

3 支配地域

3.1 概則

ユニットに隣接する6つのヘクスにZOCを及ぼせるのは戦闘ユニット(歩兵及び戦車)だけである。EM(HQ)ユニットや砲兵はZOCを及ぼすことはない。

3.2 ZOCの効果

- ◆ 戦闘ユニットはすべて、ユニットに隣接する6ヘクスにZOCを及ぼす。ただし、川越えの場合を除く。
- ◆ 敵ZOCに進入したユニットは、その移動を停止しなければならない(例外：戦車及びストゥストルッペンルール6参照)。
- ◆ 敵ZOC内で移動を開始したユニットは、追加の+1PM/MPを支払うこと

で、そのZOCから離脱することができる。

- ◆ 敵ZOCに進入したユニットは、その移動を停止しなければならない(例外：戦車及びストゥストルッペンルール6参照)。
- ◆ 敵ZOC内に味方ユニットが存在していれば、退却時(ルール7.6参照)や指揮ライン(ルール10.1参照)に限ってはそのZOCが無効化される。

3.3 ZOCと戦闘

- ◆ 敵ZOC内で移動を終了したユニットが、戦闘を強制されることはない。
- ◆ 戦闘後前進や機動によって敵ZOCに進入したユニットを、攻撃の対象にはできない。
- ◆ 戦闘結果によってZOC内に退却したユニットやスタックは、越えたZOC1つにつき1戦闘ステップを失う。この損害はスタック全体に対して与えられるもので、スタック内のユニット毎のものではない。また、これによって戦車に追加損害が発生する可能性がある(ルール6.1参照)。

4 スタック

ヘクス内の最大スタックは、種類を問わず(戦闘ユニット、砲兵、HQユニット)6戦闘ステップである。スタック制限は移動フェイズと戦闘フェイズの終了時に適用される。これらのフェイズ中には、味方ユニットは制限なしで互いに通過することが可能である。フェイズの終了時に制限をオーバーしていた戦闘ステップは除去されるが、所有者が損害を選択する。マーカーや航空ユニットはスタック制限には算入されない。

5 移動

5.1 概則

ユニットは、その許容移動力のすべてまたは一部から、越えていく地形の種類毎

に要する移動力ポイントを消費することで移動を行なうことができる。ユニットやスタックの移動は、別のユニットやスタックを移動させる前に完了させなければならない。ユニットは許容移動力すべてを用いる必要はなく、使用されなかった移動力ポイントは失われる。

5.2 戦略移動

移動の全行程に渡って敵ZOCに進入しないユニットは、許容移動力が2倍になる。このルールは機動の際の移動にも適用される（ルール5.3参照）。

5.3 地形効果

“Table des effets du terrain”を参照。

5.4 機動

機動の際には、該当ユニットは最大で自分の許容移動力の半分までを使用できる。この際も通常の移動とZOCのルールが適用される。

6 特別ルール

ユニットの中には他と異なる機能を持つものがある。それは戦車及びストッストルッペンである。

6.1 戦車

- ◆ ZOC進入時も移動を停止されない。
- ◆ ZOC1つにつき+1MPを支払えば、（同一ユニットが及ぼしているものであっても）ZOCからZOCに移動することができる。
- ◆ 機動は3MPで行う。

仏軍戦車の特殊例: 仏軍戦車は第3軍が使用でき、マップ上に存在する軍団や増援として登場する軍団の支援に用いることができる。戦車は特定の軍団の支援を指定されるまでは指揮下にあるとみなされる（ゆえに、戦略移動を使用でき、史実と同様に再編成も行える）。プレイヤーが一

旦支援する軍団をどれにするか決定したら、その戦車はその他のユニットと同様に機能するようになる。プレイヤーはメモ用紙に戦車グループの所属を記録しておくこと。[そんなにややこしいことではない]。

両陣営の戦車は、他所の師団を支援しても効果減殺を被ることはない(ルール7.3参照)。

6.2 ストッストルッペン

- ◆ ZOC進入時も移動を停止されない。
- ◆ ZOC1つにつき+1MPを支払えば、（同一ユニットが及ぼしているものであっても）ZOCからZOCに移動することができる。
- ◆ 機動時に指揮下にある必要がない。

7 戦闘

戦闘は隣接するユニットの間で発生し、決して強制されることはない。

7.1 概則

- ◆ ユニットは自分の戦闘ターンに攻撃を行い、隣接するどのユニットにも攻撃を行うことが可能である。
- ◆ 戦闘は強制ではなく、同一の敵ユニットに隣接する全ユニットが攻撃を行う必要もない。
- ◆ 敵ユニットは、可能であれば航空支援や砲兵支援も受けた、隣接するすべての味方ユニットから攻撃される可能性がある。
- ◆ 敵ユニットは1回の戦闘フェイズ中には1度しか攻撃を受けることはなく、味方ユニットも1回の戦闘フェイズには1度しか攻撃を行えない。
- ◆ 別の敵ユニットの存在するヘクス内に退却した敵ユニットは、退却先の戦闘には参加できないが、それによる損害は被るし（プレイヤーの選択で）、発生しうるすべての退却にも加わらなければならない（ルール7.6

参照)。

7.2 複数攻撃

- ◆ 同一ヘクス内のすべての敵ユニットは、一体として攻撃を受けなければならない。また、防御時には、全ユニットが自分の戦闘力ポイントを合計した防御力で防御に参加しなければならない(例外：ルール7.6参照)。
- ◆ 同一ヘクス(または同一スタック)内の攻撃側ユニットは、別々の敵を攻撃してもよく、一体として攻撃を行う必要はない。
- ◆ 攻撃を行うユニットやスタックが、敵ユニットの存在する複数のヘクスに隣接している場合、それらすべてを攻撃することもできる。
- ◆ ユニットの戦闘力は複数の戦闘に分割することはできない。

7.3 諸修正

下記の修正を用いることができる。

- ◆ **指揮ライン**: 戦闘に1つでも非指揮下のユニットが参加していれば、サイの目に - 2 の修正が課せられる。防御側が1ユニットでも非指揮下であれば、攻撃側の出目に+1される。
- ◆ **無力化** 戦闘に1つでも無力化されたユニットが参加していれば、攻撃/防御に +/-2 の修正を受ける。
- ◆ **地形**: 複数の修正が利用可能な場合、防御には最も有利な修正を常に使用する。
 - 塹壕、森林、斜面ヘクスサイド、村落、河川 左に1コラム。これらの修正は累積する。
 - 小川 出目を - 2。
- ◆ **その他**
 - 戦車 出目に + / - 2
 - ストットルッペン 出目に + / - 2

これらの修正は、無力化と同じく攻撃時

にも防御時にも適用される。例えば、ストットルッペンユニットへの攻撃は出目から - 2 される。

- ◆ 師団の異なるユニット 攻撃時の出目から - 2
 - ◆ 集中攻撃：右に + 1 コラム (ルール 7.7参照)
 - ◆ 7 : 1 を越える1コラム毎に出目に + 1
- これらすべての修正は累積する。

7.4 戦闘の解決

戦闘は下記のようにして進められる。:

- ◆ 攻撃側は攻撃したいヘクスを指定し、参加するユニット(戦闘ユニット、砲兵、航空支援)の戦闘力ポイントをひそかに合計する。防御側も同じことを(攻撃されるヘクスのユニット及び砲兵、航空支援で行う)。
- ◆ 双方のプレイヤーは自分の合計を宣言する。(注 この方法は、ゲームが最良の戦闘比を出すための戦闘力の追加を防ごうとするものである。)
- ◆ 2つの部隊の間で戦闘比を算出し、整数比にする。数字は最も近い整数にまとめられる(訳注：四捨五入である)。(注 これは攻撃側に多少有利となる) 例外：
 - ◆ 1.01から1.29までの比は1 : 1となる。
 - ◆ 1.3から1.69までの比は1.5 : 1となる。
 - ◆ 1.7から2までの比は2 : 1となる。
- ◆ 地形のコラム修正は、最終の戦闘比のコラムを求めてから使用される。
- ◆ 攻撃側は1d6を振り、“table des resultats de combat”(TRC)で結果をチェックする。

7.5 戦闘結果

結果は下記のようになっている。

DE 防御側は除去される。

De 防御側の全ユニットは1ステップを失い、2ヘクス退却する。

D1 防御側の1ユニットが1ステップを失い、防御側はすべて1ヘクス退却する。

DR 防御側の全ユニットは1ヘクス退却する。

DR2 防御側の全ユニットは2ヘクス退却する。

D 防御側の1ユニットが1ステップを失う。

Eng: ユニットの交戦し、両陣営が1ステップを失う。戦闘後には退却も前進も発生しない。

AE 攻撃側は除去される。

Ae 攻撃側の全ユニットは1ステップを失い、2ヘクス退却する。

A1 攻撃側の1ユニットが1ステップを失い、攻撃側はすべて1ヘクス退却する。

AR 攻撃側の全ユニットは1ヘクス退却する。

A 攻撃側の1ユニットが1ステップを失う。

特殊な結果

- ◆ 戦闘時にどちらの側にも戦車ユニットが存在する場合、最初の損害は戦車ユニットから出さなければならない。
- ◆ 戦車の使用が片方だけであり、戦車の所有プレイヤーの側の戦闘結果に少なくとも1ステップの損害があった場合、戦車の所有プレイヤーは損害を被った後に1d6して戦車ユニットに追加損害があったかどうかをチェックしなければならない(戦闘に参加した戦車ユニット数に関係なく、1損害である)。独軍は1-2、仏軍は1-3の出目で、戦車ユニットへの追加損害を被る。(注:この手順は敵ZOCへの退却や砲撃の際にも用いる)
- ◆ ストックトルッペンが戦闘に参加し

ている場合、最初のステップロスはストックトルッペンユニットから出さなければならない。

7.6 戦闘後の退却と前進

退却

退却を行うユニットやスタックは、敵の存在するヘクスに進入してはならない。損害と退却の両方の結果がある場合、防御側はまず退却を最初に適用すること。

ユニットの退却は下記の優先順位に従わなければならない。

- ◆ 味方マップ端方向へ(仏軍は南、独軍は北)。
- ◆ 敵ZOCのないヘクスの方向へ
- ◆ スタックルールを侵犯しないヘクスの方向へ
- ◆ 敵ユニットからできるだけ離れるヘクスの方向へ

敵支配地域内に退却したユニットやスタックは、ZOC1ヘクスにつき1ステップを失う(ルール3.3を参照)。

戦闘フェイズの終了時にルールを満たすなら、ユニットはスタックルールを侵犯するヘクスに退却してもかまわない。退却によってスタック超過が発生したら、退却を行ったユニットは、スタックが可能になるヘクスまで(その効果すべてを伴って)退却しつづけなければならない。

味方ユニットの存在するヘクス内に退却したユニットは、そのターンに既に攻撃を行っているなら、退却先のヘクスでの戦闘に参加することはできない。しかし、プレイ中の選択による損害は被るし、発生する可能性のある退却には、いかなるものであっても参加しなければならない。

マップ外に退却せざるを得ないユニットは退却は行わず、除去される。

前進

ユニットやスタックが退却したり撃破されたりして、ヘクスに誰もいなくなったら、勝利した側の戦闘に参加したユニットは、そのヘクスに進入することができる。この前進には地形コストやZOCは影響しない。戦闘後前進は強制ではなく、前進も1ヘクスに限られる（例えばDR2の結果であっても）。攻撃側、防御側はどちらも戦闘後前進を行うことができる。

例：A/D1の結果は防御側が1ステップを失って退却を強制されることを示しており、攻撃側は1ステップを失った後、敵のいなくなったヘクスに進入することができる。

7.6 師団間の協力

このルールは複数の師団のユニットによる共同攻撃の可能性を制限するものである。複数の師団のユニットが1つの攻撃に参加する場合、サイコロに-2の修正を被る。防御側には、1つのヘクスに複数の師団のユニットがいてもペナルティーは適用されない。

7.7 集中攻撃

ユニットが互いに向かい合う2つのヘクスから攻撃されたり、互いに1ヘクスずつ離れている3つのヘクスから攻撃されたり（訳注として追加；4つ以上のヘクスから攻撃されたり）した場合、攻撃側は右に1コラムのボーナスを得る。

8 砲兵

砲兵のユニットは自分に隣接していないユニットとの戦闘に参加することができる。砲兵ユニットには、目標ヘクスまでのヘクス数で記された射程がある（射撃を行うユニットのいるヘクスは含まない）砲撃値は、射程内のヘクスに砲撃したり、陸上の攻撃を支援したりするために用いることができる。防御値は、その

砲兵の射程内で攻撃を受けているユニットの支援に用いることができる。砲兵のユニットは、同一ターン中には、自分の砲撃（または攻撃）値や防御値を複数回使うことはできない。砲兵カウンターには2つの面があり、裏面はそのユニットがこのターン中に既に射撃を行ったことを表す。

8.1 砲撃

敵ユニットの存在する1つのヘクスを、複数の砲兵ユニットが砲撃することもできる。ユニットは、砲撃フェイズ中には1度しか砲撃されることはない。プレイヤーは修正後の砲撃値と目標の地形コラムをチェックし、1d6して結果を求める（“Table du bombardment”参照）。戦車ユニットが存在する目標ヘクスに、損害が発生したら、ルール7.5の手順を用いること。

砲撃の制限：1つのヘクスに単独で存在するEMを砲撃できるのは、最大で2砲兵ユニット、または1航空ユニットと1砲兵ユニット、または2航空ユニットである。
（注：これによって敵HQユニットの組織的な制圧を妨げているのだ）

8.2 支援射撃

砲兵ユニットは、戦闘時に自分の砲撃値や防御値を陸上ユニットに加えることで、戦闘に参加することもできる。

攻撃時の支援 砲兵ユニットの砲撃値は、戦闘比を算出する前に、直接接敵している戦闘ユニットの値に加えられる。直接に接敵していない砲兵ユニットは、戦闘による損害を一切被ることはない。射程は砲兵ユニットから攻撃を行うユニットまでで測られる。

防御時の支援 砲兵ユニットは、敵ZOC内にいなければ、攻撃を受けているユニッ

トを支援することができる。戦闘比を算出する際に、砲兵ユニットの防御値を、敵に直接接して攻撃されている戦闘ユニットの値に加えること。直接に接敵していない砲兵ユニットは、戦闘による損害を一切被ることはない。

8.3 防御時の砲兵

接敵中の砲兵ユニットは、戦闘値として接敵防御値（全ユニットについて1）を用いる。

8.4 制限

接敵中の砲兵

敵ZOC内にいる砲兵ユニットは下記のペナルティーを被る。

- ◆ 味方ユニットの支援は行えない。
- ◆ TRCの戦闘結果を被る可能性がある。

修正

- ◆ **敵航空ユニットの存在**: 砲撃を行うユニットと同じメガヘクス内に敵戦闘機が存在している場合、左に-1コラムの修正が適用される。防御支援や攻撃支援にも、同じ修正が適用される。
- ◆ **地形** “Table de Bombardment”を参照。
- ◆ **無力化、指揮状態** ルール9及び10を参照。

軍、軍団及び師団の一体性

所属師団の記されている砲兵ユニットは、その師団のユニットしか支援できない（このルールは砲撃時には適用されない）。所属軍団が記されている砲兵ユニットは、その軍団内のすべての編成部隊を支援できる。軍団の異なる2つのユニットが、同一の目標ヘクスを砲撃することはできない。

“3^e Armee”の所属である仏軍の2ユニットは、どの仏軍ユニットであっても支援できる。また、他の仏軍ユニットと一緒に射撃することもできる。

9 無力化

砲撃されて“Neutralised（無力化）”の結果を被ったユニットは、下記のペナルティーを受ける。

移動: 無力化されたユニットは、ターン中に戦略移動を用いたり、機動による移動を行ったりすることができない。

射撃 砲撃値と支援値が半減する（端数切り下げ）。

戦闘: 戦闘に1つでも無力化されたユニットが参加していれば、+/- 2の修正が適用される。

指揮: 無力化されたEMは、指揮範囲が3ヘクスに半減する。

10 指揮統制

10.1 指揮範囲

各HQは6ヘクスの指揮範囲を有する。HQの存在するヘクスはそれに含まれないが、目標ユニットのいるヘクスは含まれる。指揮下となるには、ユニットは自分のEMに指揮ラインを引くことができなければならない。そうでなければ、指揮下にある同一師団のユニットに隣接している必要がある。この指揮ラインは、（そのヘクスに味方ユニットがいない場合の）敵ZOCや敵の存在するヘクスを通過できないことを除けば、すべての種類の地形を通過してかまわない。

各ターンの開始時に、プレイヤーは自分の全ユニットの指揮状態をチェックする。非指揮下のユニットは対応するマーカーを置かれ、この状態はそのターンの間中継続する。非指揮下のユニットは、指揮ラインを設定できればこのマーカーを取ることができる。[This sounds duff]. 無力化されたHQユニットは、その指揮範囲が半減する。

10.2 効果

自分のEMまで指揮ラインを設定できないユニットは、“Non commandee”マーカー

を受け取る。そうなったユニットは、機動フェイズには参加できない(ストッストルッペンを除く)。戦闘に1つでも非指揮下のユニットが参加していれば、出目に - 2 の修正が適用される。防御側の一部でも非指揮下であれば、攻撃側は + 1 修正を受ける。非指揮下の砲兵ユニットが砲撃に参加したら、コラムを左に1つ動かすこと。非指揮下の砲兵ユニットが支援射撃を行う場合、その攻撃値 / 防御値から1を差し引く。

11 航空戦力

両陣営ともに、Matzの戦いでは使用可能な航空戦力を十分持っていた。

11.1 航空ユニットの種類

ユニットの種別は

- ◆ 爆撃機 (“B”) 及び
- ◆ 戦闘機 (“C”) である。

11.2 任務の種類

任務の種類は

- ◆ 高空爆撃: 爆撃機がフェイズ4(砲撃フェイズ)に実行する。
- ◆ 地上支援: 爆撃機か戦闘機がフェイズ5か7(戦闘フェイズ)に実行する。
- ◆ 護衛: 戦闘機がフェイズ3(航空フェイズ)に実行する。
- ◆ 迎撃: 戦闘機がフェイズ3(航空フェイズ)に実行する。

11.3 航空手順

ゲームの航空関係部分は下記のように進行する:

1. 最初のインターフェイズには、両プレイヤーが密かに2d6して使用可能な航空ユニット数を決定する。仏軍プレイヤーは出目に2を加え(最大で12)、独軍プレイヤーは2を差し引く(最小で2)。次に、各プレイヤーは入れ物からその数のユニットをランダムに引く。

2. 非アクティブプレイヤーは、自分の選んだメガヘクスに迎撃任務の戦闘機ユニットを配置するかどうか決定することができる。
3. 自分の航空フェイズには、アクティブプレイヤーは別の航空集団(ユニットのスタック)を編成できるが、その任務については相手プレイヤーには知らせない(紙に記録しておくこと)。これらのユニットは、マップ外に留まる迎撃任務の例外を除き、マップに登場する(ユニットは南(仏軍)または北(独軍)からマップに進入する)。
4. 非アクティブプレイヤーは、迎撃ユニットの位置から2メガヘクスまでの距離の敵航空任務に迎撃を試みることができる。
5. メガヘクス単位で空戦を解決する(11.5参照)
6. 戦闘の解決後、非アクティブプレイヤーの生き残った迎撃機や、アクティブプレイヤーの生き残ったユニットは、移動を完了したメガヘクスに留まる。(迎撃機を除く。これらはもといいたメガヘクスに帰還する)
7. 爆撃任務を完了したり、空戦を終了したアクティブプレイヤーのユニットは、任務を完了した時点で向きを変えること。注 メガヘクスに留まる各陣営の戦闘機は、制空権の決定時に重要となる(8.4参照)。
8. 2回目のインターフェイズには、航空ユニットは取り除かれ、前にアクティブプレイヤーだったプレイヤーが自分の迎撃任務を配置する。
9. 第2プレイヤーが自分の航空フェイズに3~6のセグメントを繰り返す。
10. 第2プレイヤーの生き残った飛行機は自分の任務を実行し、任務完了後は180度回転させておく。
11. 管理フェイズに、第1プレイヤーの迎

撃機とその敵の航空ユニットを取り除く。

11.4 ユニットの移動

フェイジングプレイヤーは、自分の航空機ユニットの集団のそれぞれを、自陣営側からマップに登場させてメガヘクスからメガヘクスへと移動させる。航空ユニットは、メガヘクス内の任意の通常のヘクスに配置してかまわない。空戦（迎撃の試み）の後、生き残ったユニットは、プレイヤーが移動の継続を決定すれば、目標への移動を続けることができるが、さらに迎撃を受ける可能性もある。

11.5 空戦

非アクティブプレイヤーは、自分の迎撃機のあるメガヘクスから2メガヘクス以内の敵航空任務に迎撃を試みることができる。これには自分のユニットを目標ヘクスに移動させるだけでよい。1ユニットが1ターンに行える迎撃の試みは1回だけである。

戦闘は下記の順で発生する

◆ 迎撃機 対 護衛機

その後、生き残っている迎撃機がいれば

◆ 迎撃機 対 地上支援任務の戦闘機 または爆撃機

攻撃側プレイヤーは攻撃を行うユニットを指定し、防御側も自分のユニットのそれぞれについて同じことを行う。2人のプレイヤーはそれぞれ1d6を振るが、1ヒットを得るにはユニットの戦闘値以下を出さなければならない。得られた1ヒット毎に任務が中断され、ユニットがマップから除去される。戦闘は、そのメガヘクス内にどちらかの側の航空機しかいなくなるまで続く。

11.6 爆撃と地上支援

アクティブプレイヤーの生き残ったユニットは、自分が移動を終了したメガヘク

ス内の1ヘクスを砲撃フェイズか戦闘フェイズのどちらで攻撃するか選ぶことができる。空戦に参加した護衛機は地上支援を行うことはできない。

飛行機の爆撃値は1つ以上の砲兵ユニットと足し合わせることができる。

注: このゲームでは観測はシミュレートされていない。砲兵を探し出す活動は熱心に行われていたが、直接には表現されていない。

12 増援

12.1 増援

増援は以下に記され、登場ヘクスも示されている。登場ターンには、増援は登場ヘクスのコストを消費してマップ上を移動中であるとみなされる。また、増援は自分の登場ターンには指揮下にあるものとみなす（よって、戦略移動が使用できる）。

12.2 仏軍増援

ターン3に

- ◆ 第123歩兵師団 [1919]
- ◆ 第121歩兵師団 [1020]

ターン5に

Mangin部隊のユニット、第10軍団及び第戦車集団のユニット: 106 から 119 の間で、プレイヤーが選択

第152歩兵師団の場合: 仏軍プレイヤーは、独軍プレイヤーに3勝利ポイントを与えれば、ターン3に第152歩兵師団と第戦車集団を使用できる。

- ◆ 第152歩兵師団 [between 106 and 119]
- ◆ 第X 戦車集団 [110]

この場合、これらのユニットは第35軍団に配属される。

12.3 独軍増援

独軍プレイヤーには軍予備師団が2個ある—黒丸が記されている—これはターン3に投入可能となる。これらのユニットはヘ

クス1301か1701から登場し、いずれかの独軍の軍団に配属される必要がある（配属先は紙に記録すること）。これらの部隊の使用は増援ルールに従うが、独軍のVP合計に下記のような影響を与える。

- ◆ 第13歩兵師団 -4 VP
- ◆ 第206歩兵師団 -2 VP

13 勝利条件

下記に従い、独軍プレイヤーだけが勝利ポイントを計算する。

地形上の目標

下記の村落や市街を支配すれば、独軍プレイヤーはVPを受けとる。

- 1 VP Villers-sur-Courdon, Montmarq, Mellicocq, Monchy-Humieres, Hermevilliers, Moyenville, St Martin-aux-Bois 及び St Leger-sur-Bois
- 2 VP Cressonnacq, Estree-St Denis, Coudon, Choisy-au-Bac
- 3 VP Margny (2ヘクス)
- 15 VP Compiègne (1ヘクスでも占領していれば)

仏軍プレイヤーが下記の村落や市街を支配すれば、独軍プレイヤーはVPを失う。

- 1 VP Noyon 及び Montdidier
- ½ VP 開始時の前線の北側にある村落

味方ユニットが支配を行うには、そのヘクスに存在するか、そのヘクスを最後に通過していなければならない。加えて、勝利ポイントヘクスから味方の盤端まで、敵ZOCを通らずに一連のヘクスのラインが設定できている必要がある。

部隊の使用

仏軍プレイヤーが第152歩兵師団と第 集団で介入すれば、独軍プレイヤーは3VPを受けとる。

独軍プレイヤーは第13歩兵師団を使用すれば4VPを失い、第206歩兵師団を使用す

れば2VPを失う。

勝利段階

独軍プレイヤーは、勝利には下記のポイントが必要である。

戦術的: 6 VP
作戦的: 12 VP
戦略的: 20 VP

14 シナリオ

仏軍プレイヤーがユニットを最初に配置し、独軍プレイヤーはその後に配置を行う。

14.1 仏軍配置

仏軍ユニットは前線が自分たちのZOCかユニットでカバーされるように配置される。歩兵ユニットは前線から2ヘクス以内に配置されなければならない、砲兵は前線から3 - 5ヘクスの範囲内で配置されなければならない。

第35軍団：

- HQ:508
- 軍団砲兵:軍団の周囲の半径 2 ヘクス以内に

- 第169歩兵師団 204--504
- 第36歩兵師団 605-906
- 第58歩兵師団 1006-1205
- 第11歩兵師団 412の周囲2ヘクス
- 第18歩兵師団 1112の周囲2ヘクス

第34軍団：

- HQ:1708
- 軍団砲兵: 軍団の周囲の半径 2 ヘクス以内に

- 第125歩兵師団 1304-1704
- 第1獵歩兵師団 1805-2205
- 第69歩兵師団 1613の周囲2ヘクス
- 第126歩兵師団 2213の周囲2ヘクス

第2軍団：

- HQ:2610
- 軍団砲兵: 軍団の周囲の半径 2 ヘクス以内に
- 第53歩兵師団 2305-2606

- 第72歩兵師団 2606-2905
- 第38歩兵師団** : 3006-3207
- 戦車** :

- 第 集団:214
- 第 集団:419
- 第 集団:914
- 第 集団:1913

第3軍砲兵 :
プレイヤーの選択による

14.2 独軍配置

独軍ユニットは、下記の前線に隣接して配置されなければならない。プレイヤーの選択で配置されるユニットは、前線に隣接しているか、そのすぐ背後に配置されなければならない。

第9軍団 :

- HQ:601
- 軍団砲兵: 軍団の周囲の半径3ヘクス以内に
- 第2歩兵師団 203-303
- 第222歩兵師団 403-503
- 第84歩兵師団 604-704

第17軍団 :

- HQ:1401
 - 軍団砲兵: 軍団の周囲の半径3ヘクス以内に
 - 第3予備歩兵師団 805-1104
 - 第5予備歩兵師団 403-503
- 第19歩兵、第46予備歩兵、第30歩兵師団は、805と1503の間に、プレイヤーが自由に配置する。

1 abt (戦車) は、軍団のユニットと

スタックさせて配置すること。

第8軍団 :

- HQ:1802
 - 軍団砲兵: 軍団の周囲の半径3ヘクス以内に
 - 第75予備歩兵師団 1604-1804
 - バイエルン第3歩兵師団 1904-2204
- 第4近衛、獵兵 (JD)、第227歩兵師団は、1604と2204の間に、プレイヤーが自由に配置する。

3 abt (戦車) は、軍団のユニットとスタックさせて配置すること。

第38軍団 :

- HQ:2901
 - 軍団砲兵: 軍団の周囲の半径3ヘクス以内に
 - 第202歩兵師団 2304-2504
 - バイエルン第9予備歩兵師団 2604-2904
 - 第223歩兵師団 3005-3206
- 第204、第11歩兵師団はターン1にヘクス2601に登場する。

14.3 特別ルール

- 独軍プレイヤーはターン1と2のどちらのフェイズにも、すべての戦闘で+1コラムシフトを受ける。
- 第38歩兵は常に指揮下にあり、第2軍団と第3軍の砲兵の支援を受けることができる。
- 第3軍の砲兵ユニットは常に指揮下にある。

移動表			
	歩兵	砲兵	戦車
平地	1	1	1
道路	1	1	1
市街	1	1	1
塹壕	+1	+2	+1
森林	2	2	3
斜面(登り、降り共に)	+1	+2	+1
小川	+1	+1	+2
河川	+2	+2	通過禁止
橋梁	0	0	+1

注：小川や河川を越えている道路は橋梁とみなされる。

砲撃表								
出目	0	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	-	-	-	-	-	N	N	N
2	-	-	-	-	N	N	N	1
3	-	-	-	N	N	N	1	1
4	-	-	N	N	N	1	1	E
5	-	N	N	N	1	1	E	E
6	N	N	N	1	1	E	E	E

1: 1ステップロスし、1d6の4から6で無力化
E: 全ユニットが1ステップロスし、1d6の4から6で無力化
N: 無力化

累積修正

- 1 コラム, 防御側が塹壕か、村落か、市街エリアにいれば
- 1 コラム, 敵戦闘機が目標メガヘクス内に存在していれば
- 1 コラム, 砲兵ユニットが1つでも非指揮下なら
- 1 コラム, 目標がHQユニットなら

戦闘結果表

出目	1/3 以下	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1 以上
0	AE	AE	Ae	Ae	Eng.	A1	D/A R	A/D R	DR	DR2
1	AE	Ae	Ae	Eng.	A1	AR	A/D R	DR	DR2	A/D1
2	Ae	Ae	Eng.	A1	AR	A/D R	DR	DR2	A/D1	D1
3	Ae	Eng.	A1	AR	D/A R	DR	DR2	A/D1	D1	A/De
4	Ae	A1	AR	D/A R	A/D R	DR2	A/D1	D1	A/De	De
5	A1	A1	D/A1	A/D R	DR	A/D1	D1	A/De	De	A/DE
6	A1	D/A1	D/A R	DR	DR2	D1	A/De	De	A/DE	DE
7	D/A1	D/A R	A/D R	DR2	A/D1	A/De	De	A/DE	DE	DE
8	D/A R	A/D R	DR	A/D1	D1	De	A/DE	DE	DE	DE