

BonSai  
GAMES  
SS-007

ライズ・オブ・ブリッツクリーク

GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO  
©2019 BONSAI-GAMES

STRATEGY BOARD GAME



**THE RISE OF  
BLITZKRIEG**

**THE FALL OF FRANCE, 1940**

# 1.0 はじめに

## 1.1 コンセプト

このゲームは1940年5月10日に開始された、ドイツ軍による西部戦線における攻勢をテーマにした2人用ゲームです。1人はドイツ軍を、もう1人は連合軍（フランス軍、イギリス軍、ベルギー軍、オランダ軍。ただし、ベルギー軍とオランダ軍は抽象的な戦力として表現されています）を受け持ち、それぞれ各軍の最高司令官として決断を下します。

史実では、第一次世界大戦と同様にベルギー北部から敵が攻め込んでくると予測した連合軍に対し、ドイツ軍は戦車の通行が困難と思われる、防備の薄かったベルギー南部のアルデンヌ森林を突破、連合軍主力の背後に進出し、これを包囲することに成功しました。退路を断

たれた連合軍部隊は、ダンケルクから海上撤退するより他はなく、5月の終わりには勝負がついたのです。

歴史を振り返ると必然の出来事が積み重なったように見えても、第一次世界大戦の記憶が鮮明だった当時、わずか数週間でフランスが陥落すると考えていた人は少なかったでしょう。このゲームでも史実の結果は必然ではありません。歴史同様、事前の計画と、偶然の積み重ねと、それらによって生じた状況への対処、そして決断によって結果が導き出されるのです。

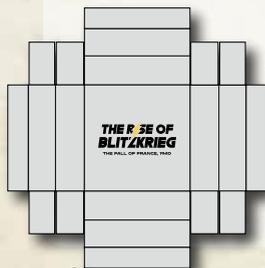
## 1.2 スケール

1ターンは1週間、1ユニット（駒）は歩兵なら2-3個軍団を、戦車ならドイツ軍は1個師団、連合軍は約2個師団を表しています。

## マップの要素 (2.1 参照)



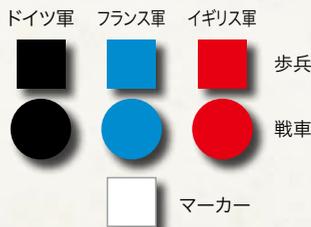
## 軍集団ボックス (2.5 参照)



2セット、内箱外箱合わせて4個あります。そのうち3個を軍集団ボックスとして使います。駒を片づける収納ボックスとしてもご利用いただけます。組み方がわからない時は二次元バーコードで表示されるリンク先をご参照ください。



## 駒 (2.2 参照)



## 2.0 コンポーネント

### 2.1 マップ

A3判のマップを使用します。マップには以下の要素があります(左下の図も参照)。

**スペース:** 正方形、六角形、大きめの長方形の3種類、計24カ所があります。六角形のスペースは「**要塞**」、大きめの長方形は「**根拠地**」と呼びます。根拠地は、ドイツ軍に3つ、連合軍に1つあります。

各スペースにはアイコンで以下の情報が記載されています。

-  港湾 (7.4 & 9.1参照)
-  イギリス軍停止不可 (7.1参照)
-  戦車優勢使用不可 (8.3③参照)
-  補給源 (9.0参照)
-  退却拒否可能 (8.5.2参照)
-  補給判定不要 (9.1参照)

**ルート:** スペースとスペースを結ぶ線のことを「ルート」と呼びます。

**補充ボックス:** ドイツ軍と連合軍に補充ボックスが1つずつあります。補充ボックスには使用していないユニット(駒)を置きます。

**ゲーム・ターン記録トラック:** マーカー(白いキューブ)を置いてゲームの進行状況を記録します。

**モメンタム記録トラック:** マーカーを置いて、ドイツ軍と連合軍のどちらに勢い(モメンタム)があるかを記録します。

### 2.2 駒

木製の駒が用意されています。そのうち白いキューブ2個は「**マーカー**」で、ターン記録トラックとモメンタム記録トラック上で使用します(2.1参照)。

部隊を表す駒は「**ユニット**」と呼びます。黒色のユニットはドイツ軍プレイヤーが使用します。青色と赤色のユニットは連合軍プレイヤー

が使用します。青色はフランス軍、赤色はイギリス軍を表しています。連合軍のうち、ベルギー軍とオランダ軍はユニットでは表されておらず、スペースの防御効果に反映されています。

キューブは歩兵を、ディスクは戦車を表しています。ユニット総数は以下の通りです。

軍	歩兵の数	戦車の数
ドイツ軍	11	9
フランス軍	12	3
イギリス軍	2	1

### 2.3 カード

ドイツ軍用、連合軍用の作戦カードとドイツ軍の勝利条件カードがあります。両プレイヤーは自軍のカードを用いて作戦を行い、勝利条件の達成を目指します。

作戦カード表面 (フランス軍)      作戦カード裏面 (フランス軍) (ドイツ軍)



勝利条件カード表面      勝利条件カード裏面



### 2.4 ダイス

6面体ダイスが4個入っています。戦闘を解決するために使用します。

### 2.5 軍集団ボックス

組箱が2セット用意されており、ドイツ軍プレイヤーが根拠地内のユニットを隠すために使用します(3.0参照)。連合軍プレイヤーの根拠地は常に公開されています。

## 3.0 ゲームの準備

両プレイヤーは自軍のユニットとカードを全て受け取ります。その後、次の手順に従ってゲームの準備を行います。

### 3.1 ドイツ軍の勝利条件決定

ドイツ軍プレイヤーは4枚ある勝利条件カードのうち、1枚をランダムに選んで公開します。次に、残った3枚から1枚をランダムに引いて自分だけが見ます。この時点で引かれなかった2枚の勝利条件カードは、連合軍プレイヤーに見られないようにしてゲームから省きます。

ドイツ軍プレイヤーはゲームが終了した時点に、最初に引いた公開された勝利条件カードか、2回目に引いた自分だけが知っている勝利条件カードか、どちらかの勝利条件を達成すれば勝利します。

**ヒストリカル・ノート:** これは1940年1月に起きたメヘレン事件を表しています。ドイツ軍による当初の攻撃計画がベルギー、そしてフランスに漏洩したため、ドイツ軍は侵攻計画を再考し、史実のマンシュタイン計画が採択されることになったのです。

### 3.2 連合軍ユニットの配置

連合軍プレイヤーはまず、根拠地にフランス軍歩兵3個、補充ボックスにフランス軍戦車1個とイギリス軍戦車1個を置きます。次にそれ以外の全てのユニットを、フランス国内のスペース(薄い青色のスペース)に好きなように配置します。ただし、以下のルールがあります。

- 根拠地を除いて1スペースには戦車と歩兵合わせて4個以下のユニットしか配置できません。

- 根拠地に配置できるユニットの数に制限はありません。
- イギリス軍ユニットは要塞及び根拠地に配置できません(7.1参照)。

### 3.3 ドイツ軍ユニットの配置

連合軍ユニットの配置が終わったら、ドイツ軍プレイヤーは全ての自軍ユニットを3つの根拠地に自由に割り振ります。ただし、以下のルールがあります。

- 連合軍プレイヤーはドイツ軍ユニットの割り振りを見てはなりません。ドイツ軍プレイヤーがこの作業を行っている間、後ろを向いてもらうなどしてください。
- 1つの根拠地には歩兵と戦車合わせて最低3個のユニットを置かなければなりません。歩兵だけ、あるいは戦車だけを3個割り当てることもできます。
- 1つの根拠地に配置できるユニットの数に上限はありません。
- 割り当てが終わったら、軍集団ボックス(2.5参照)で根拠地を隠します。ドイツ軍プレイヤーはいつでも軍集団ボックスの中を確認できますが、連合軍プレイヤーはそれの中を見ることができません。

### 3.4 マーカーの配置

マーカー1個をターン記録トラックの「1」に置きます。またもう1個をモメンタム記録トラックの「ドイツ軍:3」に置きます。

以上でゲームを始める準備が完了します。次にどうやったらゲームに勝利できるのか、「勝利条件」を説明してから、具体的なゲームの進め方に入ります。



## 4.0 勝利条件

このゲームの勝敗は以下のルールによって決まります。「引き分け」はありません。

### 4.1 連合軍による自動的勝利

ゲーム中いつの時点でも、連合軍がドイツ軍の根拠地を1つ支配(4.3参照)すると、その時点で連合軍プレイヤーの勝利でゲームは終了します。

**ヒストリカル・ノート:** 1940年当時はナチス・ドイツの支配体制も盤石とは言えず、連合軍によるドイツへの逆侵攻という事態が発生すれば、ヒトラー政権を揺るがす可能性がありました。

### 4.2 ドイツ軍による自動的勝利

ゲーム中いつの時点でも、降伏した連合軍歩兵ユニット(8.9参照)が**5個以上**になると、その時点でドイツ軍プレイヤーの勝利でゲームは終了します。降伏したイギリス軍ユニットは2倍の数に数えます。戦車ユニットは降伏しないため、この数に含めません。

### 4.3 ゲーム終了時の勝利判定

第5ターンが終了したら、ドイツ軍プレイヤーは未公開だった勝利条件カード1枚を公開します。3.1で引いた2枚の勝利条件カードのうち、**どちらかの条件を満たしていれば**ドイツ軍プレイヤーの勝利、満たしていなければ連合軍プレイヤーの勝利です。

- 連合軍がドイツ軍の根拠地を支配するとその時点で連合軍プレイヤーが勝利しますが、ドイツ軍が連合軍の根拠地(パリ)を支配してもゲームは続行します。
- 勝利条件で特定スペースの支配が求められる時、そのスペースまで補給線(9.0参照)を引けるかどうかを気にする必要はありません。

### 4.4 支配の定義

全てのスペースは、常にドイツ軍または連合軍のどちらかのもので。スペースが自軍ものにある状態を「支配」と言います。

ゲーム開始時、3つあるドイツ軍の根拠地はドイツ軍が支配しています。それ以外の全てのスペースは連合軍が支配しています。

ゲームが始まってからは、両軍とも自軍ユニットを置いているスペースを支配します。それ以外のスペースは以下のルールによりどちらの軍が支配しているかを決めます。

- ユニットがないスペースは、そのスペースの色で支配している軍が決まります。

**灰色:** ドイツ軍

**青色:** 連合軍(フランス)

**黄色:** 連合軍(ベルギー)

**オレンジ色:** 連合軍(オランダ)

ドイツ軍ユニットがないフランス、ベルギー、オランダは、連合軍が支配しています。ただし、以下の例外があります。

- **オランダ、ベルギーの崩壊:** オランダとベルギーは、それぞれ自国のスペース全てがドイツ軍に支配されると、その瞬間に崩壊します。崩壊した直後から、その国のスペースは全て灰色になったものと考え、ドイツ軍ユニットがいなくなると、連合軍ではなくドイツ軍が支配しています。もちろん連合軍ユニットがいるスペースは連合軍が支配します。



オランダは1スペースしかないので、ドルトレヒトがドイツ軍ユニットに支配されると直ちに崩壊します。

## 5.0 ターンの手順

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で5回のターンを行うとゲームは終了します。1回のターンは実際の約1週間に相当します。

### 5.1 1ターンの手順

毎ターン、以下の手順を行います。

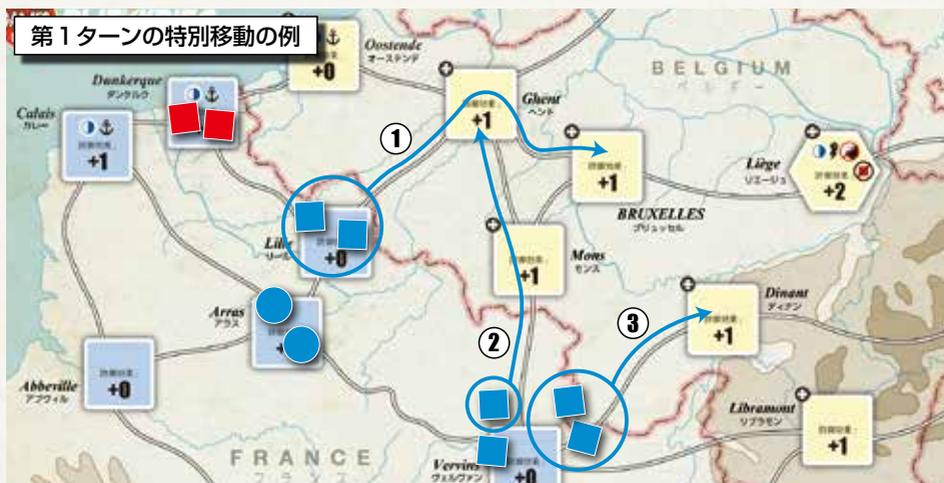
1. 作戦計画
2. ドイツ軍の作戦
3. 連合軍の作戦  
※両プレイヤーが続けてパスするまで、2と3を繰り返します。
4. ターンの終了

両プレイヤーが続けてパスをするとターンが終了します。ターン記録トラックに置かれているマーカーを次のマスへ進め、新しいターンを開始します。第5ターンが終わったら、ルール4.2に従って勝敗を決めます。

### 5.2 第1ターンの特別ルール

第1ターンに限り、作戦計画が終わったら、ドイツ軍の作戦を行う前に、連合軍プレイヤーはドイツ軍の侵攻に備えて計画していた事前行動を、以下のルールに従って行えます。事前行動を全く行わなくても構いません。

- 好きな手札1枚を使います（手札は6枚あります。6.0参照）。そのカードの内容に関係なく、「戦術移動(7.1参照)」を1回行えます。この時の戦術移動は事前に計画されていたのでスムーズに行えるものとし、戦車だけではなく歩兵も2スペース移動できます。この時の移動ではベルギーに進入できますが、オランダには進入できません。使った手札は表面にして、捨て札置き場(マップ外の邪魔にならない場所)に置きます。
- 上記のルールに従う限り、同じユニットを何度移動させても構いません。
- この移動のために使える手札枚数に上限はありませんが、そのぶん、第1ターンの作戦で使用できるカードが少なくなります。



連合軍プレイヤーは図の範囲にイギリス軍歩兵2個とフランス軍歩兵6個、戦車2個を配置しています。5.2の特別ルールにより、作戦計画終了後に6枚ある手札を何枚か使用することで、「戦術移動」を行えます。図中①から③のようにユニットを動かすことにしました。この特別移動では歩兵も2スペース移動できることに注意(①と②の移動)。

## 6.0 作戦計画

両プレイヤーは毎ターン開始時に、そのターン中に使用するつもりカードを選びます。ドイツ軍は8枚、連合軍は6枚選びます。カードの選択は同時に、秘密裏に行います。

「モメンタムが+1以上の時のみ選択可」と書かれたカードは、モメンタムが自軍側にない時は選択できません(6.1.2参照)。

### 6.1 モメンタムの使用

モメンタムは戦いの流れを抽象的に表したもので、どちらの軍に勢いがあるのかを数値で示します。ゲーム開始時、ドイツ軍が3ポイントのモメンタムを持ちます。モメンタムはドイツ軍または連合軍のどちらかが持つか、あるいは両軍とも持ちません。

作戦計画中に、以下の方法でモメンタムを使用できます。作戦手番中のモメンタム使用は7.0を参照してください。

#### 6.1.1 選択できるカード数を増やす

作戦計画開始の時点で1以上のモメンタムを持つプレイヤーは、1ポイントを使うことでカードを1枚追加できます。例えば第1ターン、ドイツ軍はモメンタムを3ポイント持っているため、そのうち2ポイント使ってカードを2枚追加して10枚選ぶことができます。

1ポイント使うたび、マーカーをモメンタム記録トラック上で0に近づけるように1マス動かしします。ポイントが0になるまでモメンタムを使えますが、マイナスにする(敵にポイントを与える)ような使い方はできません。

#### 6.1.2 特別なカードを選択する

作戦計画開始の時点で1以上のモメンタムを持つプレイヤーだけが、「モメンタムが+1以上の時のみ選択可」と書かれたカードを選べます。モメンタムはこれらのカードを選ぶ条件であり、カードを選んだからと言ってモメンタム・ポイントを消費する必要はありません。



自軍にモメンタムがないと選択できないカード(一例)



選択可能なカード枚数に加えて常に受け取る「戦場の霧」カード

### 6.2 指揮の混乱と部隊の疲労

第1ターンは作戦計画で選んだカードは確実に使用できますが、第2ターンからは指揮の混乱や部隊の疲労により、選んだ全てのカードが使用できるとは限りません。

ターン記録トラックを参照してください。ドイツ軍、連合軍とも第2ターンから「手札-1」または「手札-2」の指示が記載されています。プレイヤーは相手プレイヤーの手札から、ランダムにその枚数のカードを奪います。奪ったカードの表面を見ることはできず、ターン終了時に相手プレイヤーに返します。

相手プレイヤーに奪われたカードは、そのターンには使用できませんが、次のターンにまた選択可能になります。

### 6.3 戦場の霧

6.2を反映してこのターンに使用するカードが決まったら、最後に「戦場の霧」カード1枚を手札に加ええます。これは攻撃時に欺瞞で使用できる特別なカードで、毎ターン選択可能な枚数とは別に与えられます。

### 6.4 未使用デッキ

手札にならなかったカードは未使用デッキとして裏面を上にしてマップ外の邪魔にならない場所に置きます。相手の未使用デッキを調べることはできません。未使用デッキのカードは、次のターンに使用可能になります。

## 7.0 作戦

プレイヤーは自分の作戦手番に以下のいずれか1つを行います。

1. 手札の中から1枚を選んで出し、カードに書かれていることを実行する。または
2. パスする。または
3. 自分がモメンタムを持っている時に限り、1ポイントを使って自分の**ユニット1個**を戦術移動(7.1 参照)させる。モメンタムを2ポイント持っていたても、1回の手番で使えるのは1ポイントだけです。

以下のルールに注意してください。

- 「戦闘解決時に使用」など使用する時期が限定されているカードは、上記1で使用することができません。
- 2人のプレイヤーが続けてパスすると、直ちにターンが終了します。手札に残っているカードは使用されずに未使用デッキと一緒にします(使用されないので、「使用した

らゲームから取り除く」カードを取り除く必要はありません)。

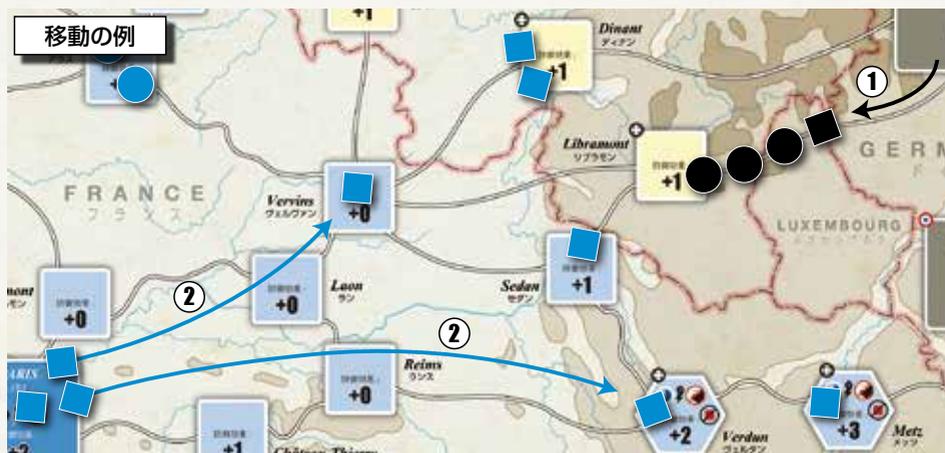
- 一度パスしても、次の自分の手番が回ってきたら、上記の1-3どれでも行えます。
- 上記3は通常の戦術移動と異なりユニット1個しか選択できません。ただしその1個で戦術移動に伴う戦闘を行うことが可能です(7.1 参照)。

### 7.1 戦術移動

戦術移動を行う際、まず自軍ユニットがいるスペース1つを指定します。そこにいる最大4個のユニットを、ルート沿いに隣接する1つのスペースへ移動させます。同時に2つ以上の目的地に分かれて移動することはできません。

移動完了後、スタック制限(7.3 参照)に従わなければなりません。

- 敵支配下のスペースに戦術移動で進入すると戦闘が発生します。敵ユニットがいなくても敵がそのスペースを支配(4.3 参照)していれば戦闘が発生します。
- 戦車だけで戦術移動を行う時、最初に進入



①ドイツ軍プレイヤーは根拠地から戦車3個と歩兵1個を戦術移動させます。リブラモンは連合軍支配下なので戦闘が発生します。戦車だけで移動してもリブラモンは連合軍支配下なので、そこから先へ移動できないことに注意。②連合軍プレイヤーが戦略移動を行います。1個か2個のユニットを、自軍支配下のスペースを経由して距離無制限で移動させることができます。

するスペースを自分が支配しているなら、もう1スペース先まで移動できます（敵が支配していればそのスペースで停止し、戦闘しなければなりません）。一緒に移動する全てのユニットは、同じスペースまで移動しなければなりません（一部のユニットを途中のスペースに置き去りにすることはできません）。

- フランス軍とイギリス軍が同じスペースにいても、1回の戦術移動で両者を同時に移動させることはできません（連合軍にはこの制限を解除するカードがあります）。
- 敵の根拠地へも移動できます。
- 戦術移動は補給切れ(9.0参照)でも行えますが、補給切れの戦車は歩兵同様1スペースしか移動できません。
- イギリス軍は要塞及びパリで移動（戦略移動を含む）を終えることができません（通過は可能です）。そのことを示す「イギリス軍停止不可」アイコンがスペースに印刷されています。

## 7.2 戦略移動

自軍ユニット1個または2個を選んで、ルート沿いに自軍支配下のスペースを経由して、別の自軍支配下エリアまで移動させます。

移動完了後、スタック制限(7.3参照)に従わなければなりません。

- 自軍ユニットを2個選ぶ時、同じスペースにいるものを選んで、別々のスペースにいるものを選んで構いません。また目的地はユニットごと別々でも同じでも構いません。
- 自軍支配下のスペースを経由する限り、戦略移動できる距離に制限はありません。
- 自軍支配下であれば、戦略移動でフランス、ベルギー、オランダ全てのスペースに進入できます。
- 補給切れ(9.0参照)のユニットは戦略移動を行えません。

## 7.3 スタック制限

スタックとは、同時に1つのスペースに複数の自軍ユニットが存在する状態のことです。戦術移動、戦略移動を終えた時点で、1つのスペースには**歩兵と戦車を合わせて4個まで**しか存在できません。移動の途中はスタック制限は課せられません。

**例1:** 戦車だけ4個が戦術移動を行います。最初に進入したスペースに自軍ユニットが2個いました。そのスペースで戦術移動を終えるとスタック制限に違反しますが、戦車4個ともそこから隣接する敵支配下のスペースへ移動すれば、スタック制限に違反しません。

**例2:** 戦略移動を行うユニットは、自軍ユニットが4個いるスペースを通過できます。しかし、そのようなスペースで移動を終えることはできません。

- スタック制限に違反するような移動は行えません。
- 根拠地にはスタック制限はありません。
- 敵ユニットがいるスペースへ移動できますが、戦闘(8.0参照)が発生します。その場合、スタック制限は両軍それぞれに課せられます。
- フランス軍とイギリス軍は、合わせて4個以下のユニットがスタック可能です。

## 7.4 海上撤収

連合軍プレイヤーは戦略移動の代わりに1つの港湾にいる自軍ユニット1個か2個を「海上撤収」できます。

- 海上撤収したユニットはゲームから取り除かれます。1つ余る軍集団ボックスにユニットを保管すると良いでしょう。
- 海上撤収したユニットは降伏したユニットに数えません(4.2参照)。
- 戦車ユニットは海上撤収できません。
- 補給(9.0参照)に関係なく撤収できます。

## 8.0 戦闘

戦術移動により、敵が支配するスペースに入ると戦闘が発生します。敵が支配していれば、敵ユニットがいなくても戦闘が発生します。

### 8.1 戦闘解決の方法

戦闘が発生したら、以下の手順を行って戦闘を解決します。戦術移動を行って戦闘を起こしたプレイヤーを「攻撃側」、相手を「防御側」と呼びます。

- 1. 攻撃側戦術カードの使用宣言:** 攻撃側はこの戦闘で使いたい戦術カード(「攻撃時に使用可能」の記載があるカード)を手札から選び、裏面を上にして自分の手前に置きます。この時、「戦場の霧」を出して戦術カードを出したように欺瞞できます。
- 2. 防御側戦術カードの使用宣言:** 防御側はこの戦闘で使いたい戦術カード(「防御時に使用可能」の記載があるカード)を手札から選び、公開して自分の手前に置きます(よって、防御側は「戦場の霧」を出さ意味がありません)。その後、攻撃側が上記1で出したカードを公開します。「戦場の霧」を出していたら手札に戻します。
- 3. 攻撃側の戦果判定:** 攻撃側は戦闘ダイスを振り(8.3参照)、戦果を決めます。
- 4. 防御側の戦果判定:** 防御側は戦闘ダイスを振り(8.3参照)、戦果を決めます。
- 5. 戦闘結果の判定と適用:** 上記3と4に基づき、戦闘結果を判定し、その適用を行います(8.5参照)。

### 8.2 戦術カードの使用制限

攻撃側、防御側とも1回の戦闘で使用できる戦術カードの枚数に上限はありませんが、以下の制限があります。

- 攻撃側は、「攻撃時に使用可能」と書かれたカードのみ使用できます。「防御時に使用

可能」とのみ書かれたカードは使用できません(「フランス要塞」など)。

- 防御側は、「防御時に使用可能」と書かれたカードのみ使用できます。「攻撃時に使用可能」とのみ書かれたカードは使用できません(「突撃工兵」など)。
- 攻撃時、防御時のどちらでも使用できる戦術カードがあります(「航空支援」など)。
- 戦闘解決の手順1と2ではなく、条件が整った時に手札から使用できる戦術カードがあります(例えば「機甲突破」は、攻撃側が攻撃に成功した直後に出すことができます)。
- 1枚のカードは1回の戦闘でのみ使用できます。戦闘解決後、使用した戦闘カードは捨て札置き場に置きます(「戦場の霧」は例外で、何度使っても手札に戻します)。
- 1回の戦闘で同じ名前のカードを複数枚使用することはできません(例えば、「航空支援」を2枚出すことはできません)。名前が異なれば複数枚使用できます(例えば、「航空支援」と「空挺作戦」「ロンメル」を同時に出すことができます)。

### 8.3 戦闘ダイス

手順3で攻撃側が先に戦闘ダイスを振り、戦果を決めた後で防御側が戦闘ダイスを振ります。プレイヤーが振る**戦闘ダイスの数は0個から上限は4個**です。以下の合計数が戦闘ダイスの数になります。

#### ①ユニットの数をプラス

戦闘が発生したスペースにいる自軍ユニットの数。ただし、**上限は2**です。2個以上のユニットがいれば戦闘ダイスの数は+2個です。ユニットが1個もいなければ+0個です。

#### ②防御効果をプラス

**防御側のみ**、戦闘が発生したスペースの防御効果を戦闘ダイス数に+します(このため、ユニットがいなくても防御を行えるわけです)。

上限はありません。ドイツ軍はたとえ防御側であっても、自軍本拠地以外で防御効果を得ることができません。「防御効果」以外のスペースの特性（要塞であれば戦車優勢は適用されない、退却を無効にできる）は有効です。

### ③攻撃側が戦車優勢を得ていればプラス1

攻撃側のみ、この戦闘に1個でも多くの戦車を参加させていれば、戦闘ダイスに+1個します。両軍とも戦車を参加させていない、同数参加させている、防御側のほうがより多くの戦車を参加させている時はこの調整はありません。

戦車優勢は要塞(六角形のスペース)に対する攻撃には適用されません。根拠地に対する攻撃には適用可能です。

### ④戦術カードの効果プラス

戦闘解決手順1及び2で使用した戦術カードの効果を反映します。「空挺作戦」のように相手の戦闘ダイスの個数を減らすものもあります。

### ⑤補給切れならマイナス1

攻撃側、防御側とも戦闘解決時に補給を判定します(9.0参照)。補給を必要とするのはユニットだけなので、防御側にユニットがない時は、防御側は補給を調べる必要はありません。補給切れなら、戦闘ダイスの数から1を引きます。最初に①から④を計算した後で⑤を適用します。④までの計算で戦闘ダイスの上限である4個を上回っていたら4個とします。その上で⑥の効果を使用します(補給切れの場合、戦闘ダイスの上限は3個になるわけです)。



①ドイツ軍プレイヤーは自分の手番に「作戦」カードを使って戦術移動を行いました。根拠地の戦車3個と歩兵1個をリブラモンへ移動させました。リブラモンは連合軍支配下なので戦闘が発生します。

②ドイツ軍プレイヤーが振るダイスは2個(ユニット数、2が上限)+1個(戦車優勢)で計3個。連合軍プレイヤーは防御効果の1個だけです(フランス軍またはイギリス軍がいないのでカード「航空支援」を使用できないことに注意)。ドイツ軍プレイヤーは戦術カードを使用しないことし、連合軍プレイヤーもそうしました。

ドイツ軍プレイヤーのダイス目は4、2、2でした。相手にユニットがないのでぞる目を選ぶ必要はありません。4と2を選んで戦果は「6」になります。連合軍プレイヤーが「6」を出してもドイツ軍が勝利するので(戦果が同じなら振ったダイス数が多いほうが勝利)、連合軍プレイヤーはダイスを振る必要はありません。戦闘はドイツ軍の勝利となり、リブラモンはドイツ軍支配下となりました。

ここでドイツ軍プレイヤーは、手札から「機甲突破」カードを使用することにしました。戦闘に勝利したユニットのうち、戦車だけで「戦術移動」を1回行えるカードです。

(次のページに続きます)



## 8.4 戦果判定

戦闘ダイスの数だけダイスを振ります。3個以上振った時は、プレイヤーはそのうち任意の2個を選びます。振ったダイスが2個以下の時は、そのダイスを使って戦果を判定します。戦闘ダイスの数が0なら戦果は自動的に0になります。選ばなかったダイスは無視します。

**戦果:** 選んだダイスの目の合計が戦果です（最低は0、最高は12）。

**損害:** 2つのダイスの目が同じ（ぞろ目）なら、

戦果とは別に、敵に1ユニット除去の損害を与えます。

## 8.5 戦闘結果の判定と適用

まず、両軍の戦果を比較します。戦果の大きいほうがこの戦闘に勝利します。同数なら振った戦闘ダイスの数が多いほうが勝者です。それも同じなら防御側が勝利します。

敵に損害を与えられたプレイヤーは、その戦闘に参加した自軍ユニットから1つを選び、ターン記録トラックの次のターンのマスに置き



③「機甲突破」カードにより戦車3個をリブラモンからヴェルヴァンへ移動させました。歩兵は移動できないためリブラモンに留まります（リブラモンからユニットがいなくなると補給が切れてしまうため(9.0参照)、ユニット1個を残しておくべきです）。

④ヴェルヴァンは連合軍支配下なので戦闘が発生します。ドイツ軍プレイヤーは戦闘カードの使用を宣言し、「航空支援」と「戦場の霧」カードを裏返して自分の手前に出しました。

連合軍プレイヤーはドイツ軍が2枚を選んだことで、1枚が本物の戦闘カードであることがわかります。ここは重要な戦闘なので「航空支援」カードを使用することにしました。その後、両軍の戦闘カードを公開します。

次にドイツ軍プレイヤーは戦闘ダイスを振ります。ドイツ軍プレイヤーが振れるダイスは2個+1個（戦車優勢）+1個（航空支援）の計4個です。ダイス目は6、4、3、3。6と4を選んで戦果10としました。

連合軍プレイヤーが触れるダイスは2個+1個（航空支援）の計3個。ダイス目は6、2、2。6と2を選んでも戦果は8にしかならないため、2と2を選びました。



戦果は10対8なのでドイツ軍が戦闘に勝利しますが、ぞろ目のため、戦車1個を失います。攻撃側が戦車優越を得ているので、防御側は退却しなければなりません。そして攻撃側が戦車優越を得ているため、ドイツ軍が退却方向を決めます。ランに退却させることにしました。一時的にフランス軍ユニット2個をヴェルヴァンとランの間の道路上に置きます。退却したフランス軍ユニットは次のフランス軍の手番に行動できません。

ドイツ軍の戦車1個を除去したため、連合軍はモメンタム・ポイント1を得ます。また両軍が「航空支援」カードを使用したため、その指示に従って連合軍のカードはゲームから取り除かれます。ドイツ軍のカードは次のターンのみ、使用できなくなります。

ます。次のターンの開始時に、除去されたユニットを自軍補充ボックスに置きます。

その後、以下のことを行います。

### 8.5.1 防御側が勝利した場合

攻撃側の生き残ったユニットは戦術移動を開始したスペースまで戻ります。戦車が2スペース移動した後で戦闘を行った場合も、直前にいたスペースではなく、戦術移動を開始したスペースに戻ります。

### 8.5.2 攻撃側が勝利した場合

攻撃側が戦車優勢を得ていたかどうか、防御側がいるスペースの種類で防御側にオプションが発生します。

- **攻撃側が戦車優勢を得ていない、または防御側が要塞あるいは根拠地にいる場合:** 防御側はその戦闘に参加した任意の自軍ユニット1個を除去することで退却（8.6参照）を無効にできます。その場合、攻撃側は戦術移動を開始したスペースに戻ります（8.5.1参照）。防御側は全滅してもこのオプションを選べます。このユニット除去は戦果による損害とは別に適用しなければなりません。除去されたユニットはターン記録トラックの次のターンのマスに置きます（8.5参照）。
- **上記以外の場合:** 防御側は退却します（8.6参照）。戦闘が発生したスペースは攻撃側が直ちに支配します。

### 8.6 防御側の退却

防御側が退却する時は、戦闘に参加した全ての自軍ユニットを隣接する自軍支配下のスペースへ移動させます。退却先は以下のルールに従って決めます。退却可能なスペースが複数ある時は、その戦闘で**戦車優勢を得ていれば攻撃側が**、それ以外は防御側が選びます。

1. 可能な限り、スタックを崩さないで退却し

ます。他に退却できるスペースがない時に限り、ユニットごと退却先を決めて退却完了後にスタック制限を守らなければなりません。それでもスタック制限に違反する時は、退却先を決めるプレイヤーがどのユニットがスタック制限に違反するのかを決め、除去します。

2. 可能な限り、他の防御側ユニットがない自軍スペースへ退却します。
3. 可能な限り、退却した後で補給線を引けるスペース（9.0参照）へ退却します。

### 8.6.1 退却中のユニット

退却させられた防御側ユニットは、元いたスペースと退却先の間ルート上に置き、次の自分の手番で作戦させることができないことを示します。自分の手番が終わったら（パスした場合を含む）退却先のスペースへ移動させます。

なお、攻撃側は元いたスペースに戻るため、戦闘に敗れてもルート上に留まりません。

### 8.6.2 退却できないユニット

退却は自軍支配下のスペースにしが行えません。隣接するスペースに自軍支配下のスペースがなければ、ユニットは退却できずに除去されます。除去されたユニットは戦闘ダイスによる損害と同様に、ターン記録トラックの次のマスに置きます。

**注意:** 通常、退却できない時は補給が切れているため、降伏（8.9参照）することになります。

### 8.7 根拠地に対する攻撃

敵の根拠地も通常のスペースと見なして戦術移動で進入できます。戦闘は通常どおり解決しますが、攻撃側が戦車優勢を得ていても、防御側はユニット1個を除去することで退却を無効にできます（8.5.2参照）。

ドイツ軍の根拠地が初めて攻撃を受けると、軍集団ボックスを取り除きます。以後、その根拠地は連合軍同様に公開されます。

## 8.8 モメンタムの調整

戦闘の結果、モメンタムが以下のように変化します。次の順番でマーカーを動かします。

1. 敵ユニットを除去すると、1個につき1ポイント、モメンタムを得ます。除去には、戦闘ダイスによる損害と、退却できなかった場合、スタック制限に違反した場合が含まれます。両軍が敵ユニットを除去した場合は、より多くの敵ユニットを除去したプレイヤーだけが差分のモメンタム・ポイントを得ます。
2. 防御側が戦闘に勝利すると、モメンタムを1ポイント得ます。攻撃側が戦闘に勝利してもモメンタムを得られません。

**注意：**攻撃側が戦闘に勝利し、防御側が退却する代わりにユニットを除去した場合、攻撃側が元いたスペースに戻ります。この場合、攻撃側は戦闘に勝利しているため、防御側がモメンタムを得ることはありません。

モメンタムを得た側に近づくよう、マーカーをモメンタム記録トラック上で1マス動かします。上限は「3」です。既に自軍が3ポイントを持っている時は、モメンタムを得てもマーカーは動きません。

**例：**攻撃側のモメンタムが「3」で防御側ユニット1個を除去してもマーカーは動かしません。その戦闘で防御側が勝利した場合、マーカーを攻撃側の「3」から「2」へ動かします。

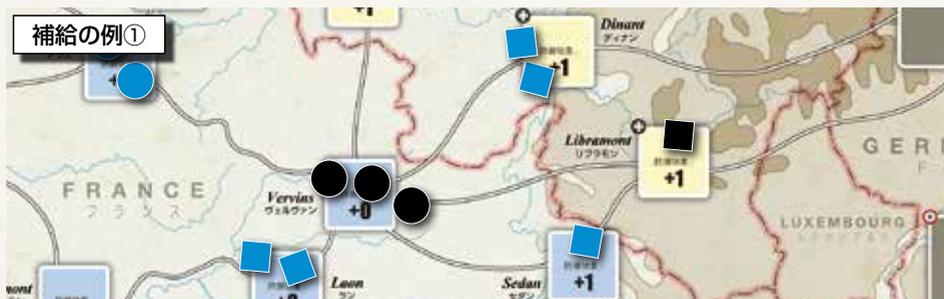
## 8.9 降伏

補給切れ(9.0参照)の歩兵ユニットが戦闘で除去されると降伏します。降伏したユニットはゲームから除去され、補充ボックスに置くことはできません。また降伏した連合軍ユニットはドイツ軍の自動的勝利(4.2参照)の対象になります。なお、戦車ユニットは降伏しません。補給下と同様、除去されると補充ボックスに置きます。

**例外：**9.2により補給線を引くことができないユニットは、たとえ9.1で補給判定が不要であっても、壊滅すると降伏します。

## 9.0 補給

戦闘解決時、その戦闘に参加する両軍ユニットの補給状態を判定します(8.3⑤参照)。また戦略移動(7.2参照)を行おうとするユニットも、移動開始時に補給を判定しなければなりません。なお、補給切れによりユニットが除去さ



ディナンの連合軍ユニットは根拠地まで自軍支配下のスペースだけを通してルートをとれないため補給切れになります。そのため戦略移動を行えません。また戦闘になると戦闘ダイス-1の修整を受け、ユニットが除去されると降伏(8.9参照)したことになり、ゲームに復帰できなくなります。

れることはありません。

### 9.1 戦闘時の補給判定が不要のユニット

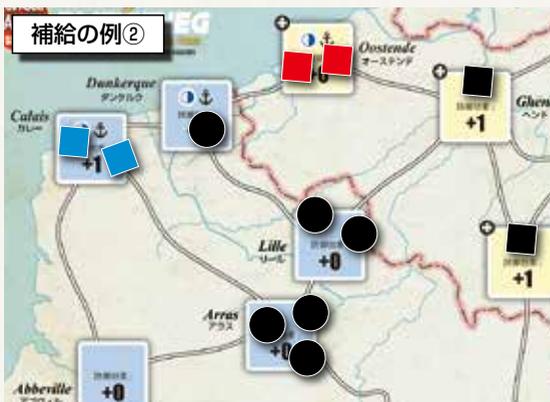
根拠地で防御するドイツ軍、連合軍ユニットは補給判定が不要です。自動的に補給を受けているものとします。同様に要塞、港湾で防御する連合軍ユニットは補給判定が不要です。そこから移動して攻撃をしかけた場合は、補給を判定しなければなりません。ドイツ軍ユニットが要塞、港湾で防御する時は、補給を判定しなければなりません。

戦略移動を行う場合、要塞、港湾にいるユニットはドイツ軍、連合軍ユニットは補給判定が必要になります。

### 9.2 補給判定の方法

ユニットが今いるスペースから、自軍支配下のスペースだけを通して自分の根拠地までルートをたどることができれば、補給を受けています。このルートをたどることができなければ「補給切れ」となり、以下の影響を被ります。

- 戦闘解決時に補給切れの場合、戦闘ダイスの数が1減ります(8.3⑤参照)。この修整は最後に適用されるため、補給切れの軍は戦闘ダイスの上限が3になります。
- 補給切れのユニットは戦略移動を行えません。補給を受けているユニットだけが戦略移動を行えます。



オーステンデは港湾なので、戦闘になった時、そこにいるイギリス軍ユニットは自動的に補給を受けられます。ただし、根拠地までルートをたどれないため、戦略移動は行えません。

連合軍プレイヤーは戦略移動の代わりに海上撤収を行えます(7.4参照)。海上撤収は補給に関係なく行えるので、連合軍プレイヤーはオーステンデのイギリス軍ユニット2個を海上撤収によってマップから取り除くことができます(ゲームに復帰できませんが、降伏を回避できます)。

カレーにいるフランス軍ユニットは、アブヴィルを通じて補給を受けることができるので、戦略移動が可能です。

## Credits

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テスト・プレイ: 鹿内 靖、羽田 智、川村 直

表紙、カード写真: Alamy Stock Photo

※ルールに疑問がある時は、

[m.strada1000@gmail.com](mailto:m.strada1000@gmail.com)

まで、件名を「ライプリのルールに関する質問」にしてメールにてお問い合わせください。また本ゲームに関する最新情報は右のQRコード、または以下のアドレスにアクセスしてご確認ください。

<http://bonsai.chips.jp/game/rob/>



# THE RISE OF BLITZKRIEG

THE FALL OF FRANCE, 1940

## 勝利条件(4.0)

**連合軍自動的勝利:** ドイツ軍の拠点を1つでも支配した瞬間に勝利。

**ドイツ軍自動的勝利:** 連合軍歩兵ユニットを5個以上降伏させると(イギリス軍歩兵ユニットは2倍換算)。

**ゲーム終了時:** ゲーム開始前に引いた勝利条件カード2枚のうち、**どちらかを達成すれば**ドイツ軍の勝利。両方とも達成できないと連合軍の勝利。勝利条件カードのうち1枚は公開する(3.1)。

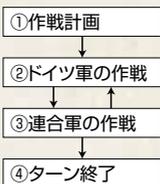
## 移動(7.1及び7.2)

**戦術移動:** 1スペースにいる4個以下のユニットを、隣接する1つのスペースへ移動させる。戦車だけで移動する場合、かつ最初に進入するのが自軍支配下のスペースである場合、2スペース目へ移動できる。敵支配下のスペースに進入したら戦闘発生。連合軍はイギリス軍とフランス軍を一緒に戦術移動させることができない(「連合軍の指揮統制」でこの制限を解除できる)。

**戦略移動:** 1個または2個の補給を受けている自軍ユニットを距離無制限で移動させる(連合軍は代わりに海上撤収を行える)。



## プレイの手順(5.0)



両プレイヤーが続けてパスするまで、2と3を繰り返す。

## 作戦計画(6.0)

**ドイツ軍基本8枚**(+毎ターンの修整)

**連合軍基本6枚**(+毎ターンの修整)

**モメンタムの使用:** モメンタムを1ポイント使用することにより、使用できるカードを1枚追加する。

**条件つきカード:** 「モメンタムが+1以上の時のみ選択可」と書かれたカードは、モメンタムが+1以上の時だけ選択できる。

### モメンタム獲得の条件:

**防御側が戦闘に勝利する:** 攻撃側が勝利してもモメンタムは得られない。

**敵ユニットを除去:** 1個除去することにより1ポイント獲得。両軍が同時に除去した時はその差を適用。

## 戦闘(8.0)



### 攻撃側の戦闘ダイス数:

ユニット数+1(戦車優勢なら)+戦闘カードの効果-1(補給切れなら)

**振ったダイスのうち2個を選択:** 合計数が戦果。**ぞる目**なら敵ユニット1個を除去する。

### 防御側の戦闘ダイス数:

ユニット数+防御効果+戦闘カードの効果-1(補給切れなら)

**振ったダイスのうち2個を選択:** 合計数が戦果。**ぞる目**なら敵ユニット1個を除去する。

**戦果の大きいほうが勝利。同数なら戦闘ダイス数が多いほうが勝利:**

**防御側が勝利:** 攻撃側は元いたスペースへ戻る(8.5.1)。

**攻撃側が勝利:** 隣接スペースへ退却する(8.6)。攻撃側が戦車優勢を得ていない、または防御側が要塞か根拠地にいれば、ユニット1個を除去することで退却を免れる。退却できないユニットは除去される。

**降伏:** 補給切れで除去された歩兵(のみ)は降伏する(8.9)。