

# CRUSADER: BATTLE FOR TOBRUK

エラッタ：英軍の支援砲撃カウンターの山に“+6”支援砲撃マーカーを1枚追加する。

## 専用ルール

- 10.0 イン트로ダクション
- 10.1 先攻プレイヤー
- 11.0 増援
  - 11.1 増援の数
  - 11.2 増援の登場時期
  - 11.3 増援の登場場所
  - 11.4 増援と戦闘
- 12.0 連絡線(Line of Communication)
- 13.0 敵支配地域(Enemy Zone of Control)
- 14.0 地雷原
  - 14.1 友軍の地雷原
  - 14.2 敵軍の地雷原
  - 14.3 ドイツ軍工兵
  - 14.4 ボックス陣地(Fortified Boxes)
- 15.0 シディ・レゼグ飛行場
- 16.0 脱出ヘクスサイド
- 17.0 勝利条件
- 17.1 突然の戦いの終了
- 18.0 シナリオ
- 19.0 ゲームノート

### 10.0 イン트로ダクション

Crusader はリビアで戦われた英連邦軍とドイツ・イタリア軍の間の戦い(クルセーダー作戦として知られ、後に英軍のクルセーダー戦車の名前の由来となった)をシミュレーションするものである。英軍はドイツ軍の攻囲戦からトブルクを救援しなければならない。

### 10.1 先攻プレイヤー

ゲーム中常に英軍プレイヤーが先攻となる。(3.0 参照)

### 11.0 増援

英軍プレイヤーはゲーム中に特別な5ユニットの増援を受け取る。(11.1 参照)

### 11.1 増援の数

第2ゲームターン	
ユニット	ヘクス
1-1-15	1523, 1524
3-4-9	1525, 1625
第6ゲームターン	
3-3-9	3921

### 11.2 増援の登場時期

移動フェイズの終了時である(増援ユニットは到着したターンに移動できない)。移動フェイズ終了時に到着した機動(Mobile)ユニットは機動フェイズ中に移動できない。

### 11.3 増援の登場場所

11.1 に示されたヘクスにのみ登場する。

### 11.4 増援と戦闘

増援が登場したヘクスに隣接したヘクスに敵ユニットが存在する場合、その増援は到着したターン中の戦闘フェイズに戦闘を行うことがある。増援ユニットが登場するヘクスが敵ユニットに占拠されていた場合、そのヘクスが敵ユニットにより占拠されていない状態になるまで、その増援ユニットはゲームに登場できない。

### 12.0 連絡線(Line of Communication)

マップの各端に補給シンボルが描かれており、これはマップ外の地域との連絡線を表している。英軍には4つの補給シンボル(ヘクス3915, 3919, 3921, 3924)ドイツ軍には2つの補給シンボル(ヘクス0102, 0103)がある。補給シンボル1つが敵ユニットにより占拠された場合、補給シンボルが占拠された側は、各ターンに受け取れる支援砲撃マーカーの数が半分(端数切り捨て)になる(補給シンボルが敵に占拠されている間中ずっと)。敵ユニットに補給シンボル2つを占拠された場合、その側は支援砲撃マーカーを受け取れない。

### 13.0 敵支配地域(Enemy Zone of Control)

増援は敵支配地域に配置することができるが、通常ルール(6.0)に従ってその場に留まらねばならない。

### 14.0 地雷原

枢軸軍と連合軍の地雷原はマップ上に表されており、それは地形として扱われ、ゲーム中に生成されたり、破壊されたりすることはない。ゲーム開始時に友軍のものである地雷原はゲーム中ずっと友軍のものである。同様に捕獲したとしても敵軍の地雷原は友軍のものとはならない。ゲーム中ずっとその効果をあらわし続ける。

トブルクから3ヘクス以内にある地雷原シンボル全てと、マップ東端から1ヘクスにある地雷原シンボルはゲーム開始時から英軍の地雷原である。

バルディア(3409)、ヘルファイア峠(3414)、リビア・オマール(2816)にある地雷原シンボル全てはゲーム開始時からドイツ軍の地雷原である。

### 14.1 友軍の地雷原

友軍の地雷原は自軍ユニットの戦闘に何の効果も及ぼさないが、そのヘクスの小道や道路を使用するとしても、自軍地雷原ヘクスサイドを横断するために+2移動ポイントを消費しなければならない。

### 14.2 敵軍の地雷原

移動開始時に隣接ヘクスを占拠していない限り、そのユニットは敵軍の地雷原ヘクスサイドを横断することができない。小道や道路を使用するとしても、敵軍地雷原ヘクスサイドを横断するために全移動ポイントを消費しなければならず、侵入したヘクスで停止する。

ユニットは敵軍地雷原を通過して退却(Retreat)することができるが、損耗(既に損耗しているユニットや片面しかないユニットは除去される)する。

**注記：**敵軍地雷原へも通常どおり支配地域(ZOC)は発生する。コマンドを除く全てのユニットは地雷原ヘクスサイドを通過してEZOCからEZOCへの移動ができない。

地雷原ヘクスサイドを横断するように敵ユニットを攻撃する場合、(ドイツ軍工兵が加わっている攻撃でない限り:14.3 参照)戦闘結果表において地雷原の地形タイプを用いる。友軍の地雷原ヘクスサイドを横断する攻撃(友軍が攻撃側の場合)はペナルティを受けない。

### 14.3 ドイツ軍工兵

敵が支配している地雷原ヘクスに対してドイツ軍工兵が攻撃を行う場合、戦闘結果表で(地雷原ではなく)荒地の地形タイプとして扱

う。しかしながら、戦闘の結果にかかわらず、攻撃の後直ちにその工兵ユニットは損耗しなければならない(既に損耗している場合、除去される)。複数の工兵ユニットが同じ戦闘に参加している場合、1ユニットだけが損耗すればよい。この強制的な損耗はドイツ軍に対し、戦闘結果表による損耗に加えて与えられる。

この方法で工兵を使用するかどうかはプレイヤーの自由である。ドイツ軍プレイヤーが戦闘結果表の修正を望まない場合、そのヘクスでの戦闘結果表を解決する前に宣言しなければならない。

#### 14.4 ボックス陣地(Fortified Boxes)

トブルクの周囲の2本の英軍地雷原帯はボックス陣地を表している。これらのヘクスを支配している英軍ユニットは退却(Retreat)の結果を無視する(防御側退却であれ攻撃側退却であれ)ほかは通常の地雷原と同様である。ボックス陣地の外側にいる退却中の英軍ユニットは通常どおり退却を継続しなければならない。ボックス陣地に侵入したり通過したりすることにより、その退却を免除される訳ではない。

ドイツ軍工兵はボックス陣地による退却を無視する効果を無効化することはできない。さらに、ボックス陣地はゲーム中に破壊されることはない。

ドイツ軍ユニットはボックス陣地による恩恵を一切受けることができない。

#### 15.0 シディ・レゼグ飛行場

ヘクス 1509 の飛行場を英軍が占拠している場合、飛行場ヘクスを英軍が占拠している限り、ドイツ軍は以降のターンで受け取る火力支援マーカーが1つ減少する。

#### 16.0 脱出ヘクスサイド

小道または道路でない限り、移動により脱出ヘクスサイドを通過することはできない。しかしながら、移動により脱出ヘクスへ侵入しても何の影響も受けず、砂漠地形とみなす。

小道または道路以外から脱出ヘクスサイドを通過するような攻撃を行うことはできない(この場合、戦闘結果表の脱出地形タイプを用いて戦闘を解決する)。

#### 17.0 勝利条件

英軍プレイヤーは、トブルク(1103)からマップ東端のいずれかの英軍補給シンボルマークのあるヘクスまで(敵ユニットまたは敵ユニットの ZOC により占拠されていない)のヘクスの連続を引けた場合、直ちに勝利する。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍またはイタリア軍ユニットがトブルクを捕獲した場合、直ちに勝利する。両軍が同時に勝利条件を満たした場合、引き分けとなる。

最終ゲームターン終了時に、相手の2倍以上のユニットを失っていた(除去された)場合、勝利条件が一段階下がる。(前の段落で勝利だった場合は引き分け、引き分けだった場合敗北になる。)

#### 17.1 突然の戦いの終了

両軍の戦闘における混乱を表すため、ゲームは18, 19, 20 ターンのいずれかで終了する。18 ゲームターンの終了時に両プレイヤーはダイス1個を振る。出目の高い側はゲームの終了を宣言でき、直ちに勝利条件を確認する。出目の高い側のプレイヤーがゲームの終了を望まない場合、次のターン(19 ターン目)を行い、ターン終了時に再度両プレイヤーがダイス1個を振り、出目の高い側がゲームの終了を宣言できる。出目の高い側のプレイヤーがゲームの終了を望まない場合、最終ターン(20 ターン目)を行う。

#### 18.0 シナリオ

Crusader はリビアのトブルクの要所を救援しようとする英軍と、トブルクの攻城戦を継続しようとするロンメル将軍による反撃を扱

った歴史的シナリオが1つ含まれる。

以下に示されるユニットを該当するヘクスに配置する。マップには各ユニットの初期配置場所が印刷されている。初期配置位置の表示はゲームにそれ以外の影響を与えない。

#### ドイツ軍

ユニット	ヘクス
5-4-11	1605, 1805, 2610, 2510
3-4-11	1606, 2108, 3515
3-3-14	2215, 2516, 1914
2-2-11	1806, 2106, 1506
1-2-14	1906
1-2-11	2005, 1706, 3614, 3415, 2409, 1405, 3409, 1305, 3513, 1306, 1406

#### イタリア軍

ユニット	ヘクス
2-2-9	1314, 1115, 1114
1-1-13	2917
3-3-9	1215
2-3-9	0614
3-4-7	0112
2-3-7	0114
2-2-3	1205, 1106, 0908, 1007, 0703, 0704, 0805, 0906, 2816, 3116

#### イギリス軍

ユニット	ヘクス
4-5-9	3220, 1005, 0802
3-4-9	3121, 3122, 0804, 1204, 3920, 3118
4-4-9	3624, 3915
1-2-11	3224, 3325, 3223
2-3-9	1104, 0904, 0803
5-3-9	3419
4-3-9	3218
3-2-10	3423, 3323
3-2-11	3324, 3025, 3126, 3125
3-2-12	3222, 3123, 3124
1-1-15	3024, 3023, 3022, 3717, 3019

#### 19.0 ゲームノート

(略)

**CREDITS**

**Design:** David C. Isby

**Redesign:** Eric R. Harvey

**Cartography:** Redmond A. Simonsen

**Map Graphics:** Joseph Youst

**Counter Graphics:** Eric R. Harvey and Larry Hoffman

**Rules Booklet Layout:** Callie Cummins

**Development and Playtesters** (original team): Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zucker, Linda D. Mosca.

**Playtesters** (redesign): Eric R. Harvey and J. Scott Morris.

© 2010, Decision Games, Bakersfield, CA. Made & printed in the USA. [CrusaderRules\_V4]

**Translation:** Sin.K