

KASSERINE: BAPTISM OF FIRE

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)

13.1 US レンジャー

14.0 地雷原

14.1 友軍の地雷原

14.2 敵軍の地雷原

14.3 ボックス陣地(Fortified Boxes)

15.0 ヨウクス-レス-ペインズ飛行場

16.0 米軍工兵(US ENGINEERS)

17.0 移動の禁止

17.1 フリーデンドールの“ペニー・ポケット”

18.0 勝利条件

19.0 シナリオ

20.0 ゲームノート

10.0 イン트로ダクション

Kasserine は 1943 年の 2 月末にチュニジアで行われた、戦闘経験の無い米第 2 軍団への枢軸軍による構成をシミュレーションするものである。

10.1 先攻プレイヤー

ゲーム中常に枢軸軍側プレイヤーが先攻となる (3.0 参照)。

11.0 増援

後述するリストに従い、プレイヤーの移動フェイズまたは機動フェイズに、指定されたヘクス(または指定されたヘクス数内の好きなヘクス)から増援を進入させる(例外: 15.0)。ユニットはマップに到着したターンにすぐに移動することができるが、ユニットは他のユニットと同じヘクスにスタックして登場し移動を終えることはできない。

11.1 増援の数

ほとんどの増援は特定のゲームターンに到着するが、幾つかの増援は特定のイベント(後述する)が発生した(たとえ一瞬だとしても)場合に登場する。そのイベントが発生しなかった場合、リストに示されたユニットはマップに登場しない。“枢軸軍”という用語は独軍と伊軍ユニット、“連合軍”という用語は米軍と他の連合軍ユニットを示す。

独軍 (枢軸軍)

第1ゲームターン	
ユニット	ヘクス
6-5-10	3918-3920
5-3-12	3918-3920

3-4-11	3918-3920
3-4-11	3918-3920
2-2-9	3918-3920
2-2-9	3918-3920
5-3-12	3726
2-2-9	3726
5-3-12	3225
3-4-11	3225
3-4-11	3225
2-2-9	3225
第2ゲームターン	
3-2-16	2526
第4ゲームターン	
2-2-11	3920
1-2-9	3921
3-2-16	0623-1423 または 2126-2926
4-3-12	0623-1423 または 2126-2926
4-4-11	0623-1423 または 2126-2926
4-4-11	0623-1423 または 2126-2926
2-2-9	0623-1423 または 2126-2926
4-3-9	0623-1423 または 2126-2926
第5ゲームターン	
枢軸軍が(スベイトラ:Sbeitla)を占拠していた場合のみ。もし占拠していない場合、占拠したターンまでこの増援は遅延する	
3-2-11	0623-1423 または 2126-2926
3-3-11	0623-1423 または 2126-2926
2-1-7	0623-1423 または 2126-2926
2-1-7	0623-1423 または 2126-2926

米軍 (連合軍)

第1ゲームターン	
ユニット	ヘクス
1-3-7	0724-1223
2-2-9	0724-1223
2-1-16	0724-1223
3-3-12	3906-3911

第2ゲームターン	
1-2-7	0105
2-1-11	3906-3911
3-2-12	2701
1-4-6	1601
枢軸軍ユニットがカセリーヌ(Kasserine):2014)以西のヘクスに進入した後に	
1-2-7	3906-3911
2-3-7	3906-3911
1-1-6	3906-3911
2-1-10	3906-3911
2-5-7	2701
2-3-7	2701
1-1-7	2701
1-1-7	2701
枢軸軍ユニットがスベイトラ(Sbeitla :2706)を占拠した後に	
1-2-7	0104
2-3-7	0105
枢軸軍ユニットがスベイトラ(Sbeitla :2706)以北のヘクスに進入した後に	
2-2-12	1301-1901 または 2401-3001
2-1-12	1301-1901 または 2401-3001
2-1-12	1301-1901 または 2401-3001
2-2-11	1301-1901 または 2401-3001
1-2-7	1301-1901 または 2401-3001
枢軸軍ユニットがターラ(Thala:2003) またはテベッサ(Tebessaa:0306)に隣接した後に	
3-2-12	0104

11.2 増援の登場時期

増援はプレイヤーの移動フェイズの開始時に到着する。移動フェイズに到着したユニットは、進入した最初のヘクスの移動ポイントを通常通り消費し、その後も移動を継続できる。移動フェイズに到着しなかった機動ユニットは機動フェイズ開始時に到着し、その後も移動を継続できる。

11.3 増援の登場場所

11.1 に示されたヘクスまたはヘクス範囲に登場する。

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(増援ユニットの到着ヘクスと同様に示されている)。補給シンボルヘクス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)。

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。

13.1 米軍レンジャー

米軍のコマンドユニット(これは米第1レンジャー大隊を現している)は、敵支配地域を常に無視する。

14.0 地雷原

米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。ゲーム開始時に米軍のものである地雷原はゲーム中ずっと米軍のものである。枢軸軍が捕獲したとしても、その地雷原は枢軸軍のものとはならない。ゲーム中ずっとその効果をあらし続ける。

14.1 友軍の地雷原

米軍の地雷原は連合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、連合軍ユニットが米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、枢軸軍ユニットは米軍の地雷原ヘクスサイドを横断することができない。枢軸軍ユニットは米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。

枢軸軍ユニットは米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いないユニットは除去される)する。

注記: 米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。

枢軸軍ユニットが地雷原ヘクスサイドを横断するように連合軍ユニットを攻撃する場合、戦闘結果表において、地雷原の地形タイプを用いる。米軍が米軍地雷原ヘクスサイドを横断して枢軸軍ユニットを攻撃する場合はペナルティを受けない。

14.3 ボックス陣地(Fortified Boxes)

3つの米軍地雷原帯はボックス陣地を表している。それらは14.0で示されているように地雷原であるが、これらのヘクスを支配している米軍ユニットは退却(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)。ボックス陣地の外側にいる退却中の米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。

ドイツ軍ユニットはボックス陣地による恩恵は一切受けることができない。

15.0 ヨウクス-レス-ベインズ飛行場

ターラ (Thala) とテベッサ (Tebessa) の街はヨウクス-レス-ベインズ飛行場を表している (マップには描かれていない)。独軍または伊軍ユニットがターラ (2003) またはテベッサ (0306) を占拠した場合 (たとえ一瞬だとしても)、独軍プレイヤーは、ターラまたはテベッサを占拠した後のターンに以下の2ユニットの増援を得る。

ユニット	ヘクス
3-4-11	3909
3-4-11	3911

11.2 で示されたように、これらのユニットは移動フェイズ開始時 (機動フェイズ開始時ではない) に到着し、11.4 が適用されない限り、11.2 に従って通常通り移動できる。

16.0 米軍工兵 (US ENGINEERS)

米軍工兵ユニットの許容移動力以内 (移動ポイントではなくヘクス数で数える) にいる全ての連合軍ユニットは、7.5 で示されているように要塞化されているとみなす。

17.0 移動の禁止

全ユニットはグレー地の “禁止ヘクス” へ進入したり通過したりできない。

17.1 フリーデンドールの “ペニー・ポケット”

第2ゲームターンまでの間、カセリーヌ (Kasserine:2014) 以西の連合軍ユニットは移動フェイズや機動フェイズに移動できない (これは増援としてマップに登場した直後にも適用される)。第2ゲームターンの後、全ユニットは通常通り移動できる。

18.0 勝利条件

独軍プレイヤーは、いつでも (たとえ一瞬でも) マップに赤く印刷された目標ヘクスのうち3つ以上を占拠した場合、直ちに勝利する。目標ヘクスには、スベイトラ (Sbeitla:2714)、ターラ (Thala:2003)、テベッサ (Tebessa:0306)、0104、0105、1601 の赤い★が印刷されたヘクスが含まれる。“占拠した” とは、枢軸軍ユニットが現在そのヘクスを占めているか、最後にそのヘクスを占めていた場合を指す。さらに、それぞれの占拠した目標ヘクスは敵ユニットの支配地域 (ZOC) 内であってはならない。

独軍プレイヤーは目標ヘクスを2つ占拠 (たとえ一瞬でも) していれば、3つ目の目標ヘクスを占拠するまでの間、引き分けとなる。独軍プレイヤーが最終ゲームターン終了までの間に3つ目の目標ヘクスを占拠できなければ、米軍プレイヤーの勝利となる。

19.0 シナリオ

Kasserine にはカセリーヌ峠へ突進する枢軸軍と、Youks-les-Bains 飛行場への独軍の突破を防ごうとする米軍との間の戦い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。

独軍

枢軸軍ユニットはゲーム開始時にはマップ上に存在しない。

米軍

ユニット	ヘクス
1-3-7	3718
1-2-7	3922
1-2-7	3722
3-2-12	3819
2-1-14	2714
2-3-11	2814
2-3-11	3911
2-1-11	3810
3-2-12	3811
1-2-7	1704
1-3-7 (E)	0804
2-3-11	0312
2-1-11	0507
1-2-7	1220
2-1-14	0914
2-1-11	0404

20.0 ゲームノート

(略)

CREDITS

Design: J. A. Nelson

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.

Development and Playtesters (redesign): Eric R. Harvey, Chris Perello and J. Scott Morris.

© 2010, Decision Games, Bakersfield, CA. Made & printed in the USA. [KasserineRules_V3]

Translation: Sin.K