

CAULDRON: BATTLE FOR GAZALA

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 ボックス陣地(Fortified Boxes)

15.0 トブルク飛行場

16.0 脱出ヘクスサイド

17.0 ロンメル揺さぶり

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

Cauldron はリビアで戦われたドイツ・イタリア軍と英連邦軍の間の戦いをシミュレーションするものである。ドイツ軍は英軍防衛線の南側を大きく迂回し、トブルクに一撃を浴びせようとしている。

10.1 先攻プレイヤー

ゲーム中常に独軍側プレイヤーが先攻となる(3.0 参照)。

11.0 増援

英軍側プレイヤーはゲーム中に特別な 6 ユニットの増援を受け取る。(11.1 参照)

11.1 増援の数

第 6 ゲームターン	
ユニット	ヘクス
5-4-15	1201
3-4-9	1201
第 8 ゲームターン	
1-2-9	0608
第 11 ゲームターン	
5-4-15	1201
3-4-9	1201
第 14 ゲームターン	
3-4-9	1201

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 2 つの補給シンボル(ヘクス 1201, 1410) ドイツ軍には 2 つの補給シンボル(ヘクス 0734, 2924) 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

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。

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ない。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、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 ボックス陣地(Fortified Boxes)

あらゆる英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)。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。

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 トブルク飛行場

ヘクス 0709 の飛行場を独軍が占拠している場合、飛行場ヘクスを独軍が占拠している限り、英軍プレイヤー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。

注記：ビル・エル・グビ飛行場(2707)、エル・アダム飛行場(1510)を枢軸軍ユニットに占拠されたとしても、英軍プレイヤーが受け取る支援砲撃マーカーは減少しない。これらの飛行場を占拠することはどちらのプレイヤーにも何の効果も及ぼさない。

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 ロンメル揺さぶり

第1ゲームターンの間、連合軍ユニットは移動フェイズまたは起動フェイズに枢軸軍ユニットに隣接していない限り移動できる。第2ゲームターン以降、全てのユニットは通常ルールに従い移動する。

18.0 勝利条件

独軍プレイヤーは、トブルク(0608)からマップ西端のいずれかの独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。

注記：このヘクスの連続は、地雷原ヘクスサイドを挟む両方のヘクスが枢軸軍ユニットにより占拠されていない限り、地雷原ヘクスサイドを通過できない。

英軍プレイヤーは、最終ゲームターン終了時に、トブルク(0608)からマップ東端の英軍補給シンボルマークのあるヘクス(1201)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、勝利する。

両軍共に勝利条件を満たせていない場合、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。)

19.0 シナリオ

Cauldron にはリビアの要衝トブルクを攻略しようとする独軍と、キレナイカを防衛する英軍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。

ドイツ軍

ユニット	ヘクス
1-2-12	0334
1-2-12	0132
2-3-12	0232
2-3-12	0332
4-5-15	2723
4-5-15	2822
1-2-12	2823
1-2-12	2824
2-3-12	2926
3-2-20	2820
4-5-15	2623
4-5-15	2724
1-2-12	2624
1-2-12	2725
2-3-12	2726
3-2-20	2819
1-2-12	2921
1-2-12	2922
2-3-12	2923
2-3-12	2925
3-2-20	2818
1-2-12	2920

イタリア軍

ユニット	ヘクス
1-2-7	0533
1-2-7	0733
2-3-12	0632
2-3-9	0832
2-3-9	0933
2-3-7	1231
2-3-7	1031
2-3-9	1730
2-3-9	1530
2-3-12	2128
2-3-9	2028
2-3-9	2228
2-2-12	2329
2-3-12	2426
2-2-12	2525
2-2-12	2425
2-2-12	2326

英連邦軍

ユニット	ヘクス
4-4-9	0228
4-4-9	0429
4-4-9	0730
4-5-9	0928
4-5-9	1126
4-6-9	1526
3-4-9	0812
3-4-9	0412
3-3-9	1008
1-2-9	1610
1-2-12	1122

3-5-9	1222
3-5-9	1022
3-5-12	0626
3-5-12	0726
4-3-15	1516
4-3-15	1416
4-3-15	1316
1-2-12	1315
4-3-15	1818
4-3-15	1720
4-3-15	1819
1-2-12	1718
4-6-12	1417
5-4-15	2316
5-4-15	2216
5-4-15	2215
1-2-12	2115
4-5-12	2816
2-4-12	2620
4-4-9	2708
4-8-9	2423

20.0 ゲームノート (略)

CREDITS

Design: Howard Barasch

Redesign: Eric R. Harvey

Cartography: Redmond A. Simonsen

Map Graphics: Joseph Youst

Counter Graphics: Eric R. Harvey & Larry Hoffman

Rules Booklet Layout: Callie Cummins

Development and Playtesters (original team): Frank Davis, 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.
[CauldronRules_V3]

Translation: Sin.K