

The Next War in Lebanon

目次

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 ゲーム用語の定義
- 4.0 ゲームのセットアップ
- 5.0 プレイ手順
- 6.0 指揮統制(C2)
- 7.0 統合作戦("J")チット
- 8.0 スタッキング
- 9.0 戦闘
- 10.0 特殊戦闘考慮事項
- 11.0 IDF の縦深攻撃
- 12.0 広域戦争
- 13.0 勝利条件
- 14.0 選択ルール
- 15.0 シナリオ
- 16.0 統合作戦チット
機能一覧

クレジット

デザイン：ブライアン・トレイン

開発&最終ルール編集：
エリック R・ハービー

プレイテスト：エリック R.ハービー、
ジョセフミランダ、クリスベレイ
口、ミシェルブーシェ、テレンス
Co、ハロルド Buchannon、スコ
ットムーア

ゲームマップ：ジョー・ヨースト

カウンター：ラリー・ホフマン

制作：キャリー・カミンズと
リーサバターソン

多謝：ポールフィンチ、
スコットムーア

(C)2014 Decision Games
Bakersfield, CA.
Made & printed in the USA.

このルールでは以下のカラーシステム
を使用する：例外およびエラッタのよ
うな重要事項は赤、プレイの例は青。

1.0 イントロダクション

The Next War in Lebanon は、近い
将来のイスラエルによるレバノン侵攻
を推定した作戦レベルのウォーゲーム
である。

このゲームで想定した状況は、ヒズ
ボラのテロリストグループの存在を排
除する事を目的としたイスラエル軍に
よる侵攻であり、2006 年に行われた
侵攻よりも非常に大規模な侵攻を仮定
している。

一方のプレイヤー(IDF/イスラエル
国防軍)は IDF 司令官の任務を担当す
る；もう一方のプレイヤーはヒズボラ
反政府軍を担当するが、特定のイベン
トが発生した場合にはシリア軍とイラ
ン軍も担当する事になる(双方のプレ
イヤーが同意するなら、ゲーム開始時
点からシリアとイランを参戦させても
構わない)。

2.0 コンポーネント

11x17"マップ 1 枚

カウンターシート 1 枚(ゲーム駒 176
個)

プレイヤーは、最低 1 つの 6 面体ダ
イスを用意する必要がある(6 個用意
すると便利である)。

2.1 ゲームマップ

ゲームマップにはイスラエル北部と
レバノン南部が描かれていて、以下の
3 種類の地形で表された 21 個の大き
なヘクス領域に分割されている：

都市(多くの人口が集中する、ティル

ス、シドン、ナバティーエの様な都市)、
居住区(村や町、多くの道路を含む)、
過疎地(人工や道路の少ない荒地)。

全てのヘクスゾーンでスタック制限
は存在せず、ユニットはゲームに勝利
する為に移動を行い、これらのヘクス
ゾーンの中で作戦を行う。

更に幾つかのヘクスゾーンは“聖域”
であり、その 1 つは IDF の聖域であり
(イスラエル中央部の安全な基地を表
す)、2 つは反政府軍(北部レバノンと
シリア)の聖域である。

通常、これらの聖域に対して敵ユニ
ットが進入する事はできないが、イス
ラエル軍の SOF ユニット及び航空攻
撃(空襲)は全ての聖域に進入する事が
できる。

注意：カスケードイベントによってシ
リアがゲームに“活性化”する迄は、反
政府軍はシリアを聖域として使用する
事ができない。

2.2 ゲーム駒

ゲーム駒の大部分は、レバノンで予
想される紛争に関与するであろう軍の
部隊(正規軍および非正規軍)を表して
いる。ゲーム駒に印刷されている数値
とシンボルは、各々の駒の戦力とユニ
ットタイプを表している。各々のゲー
ム駒の国籍は背景色によって識別す
る：イスラエル軍(IDF)ユニットは青、
反政府軍ユニットは黄色、シリア軍ユ
ニットは緑。ユニットには 2 つのタイ
プが存在する：

タスクフォース司令部(TF HQ)：これ
らのゲーム駒は、指揮統制ユニットを
(指揮官、幕僚グループ、幹部)を表し
ている。各々の TF HQ にはユニット
ID ナンバーが印刷されている：マップ

The Next War in Lebanon

上にはこの ID に対応した保持ボックス(Holding Box)が存在し、各々の TF HQ に所属するユニットはこの保持ボックスに配置する。TF HQ 自身は如何なる戦闘力および“戦闘値”を持たず、攻撃や防御を行う事ができない。TF HQ は、事実上単なる位置保持マーカーである。

軍事ユニット：軍事ユニットは、中隊(兵 1~300)から師団(兵 7,000 以上)規模の編成を表している。このゲームで表された軍事ユニットの大半は旅団であり、数千の兵士と多数の車両を表している。軍事ユニットには、2つの基本タイプが存在する：正規軍(正規の軍事組織)と非正規軍(ゲリラ及び反政府軍)。軍事ユニットには、様々なタイプの活動を行う為の効率を表す2つの“射撃値”(Firefight Ratings)が印刷されているあらゆる軍事ユニットの効率値(efficiency rating)は、戦闘で使用する際のそのユニットのモード(“戦闘モード”または“散開モード”)によって異なる。**戦闘モード**は、攻撃または防御の為に集中した配置である。**散開モード**は、広域をカバーする為に“散開”した配置であり、多くの場合より入念により戦術的に抗争する為に小規模グループに分割する。各々のタイプのモードの利点は、以下の通り：

戦闘モード：幾つかのユニットは、正規の軍事編成の様な開けた場所での戦闘に向けた値が付けられている。しかし、これらのユニットは反政府軍や非常型軍との戦闘には向いていない。

散開モード：幾つかのユニットは、反政府軍の様なゲリラ戦に向けた値が付けられている。しかし、これらのユニットは開けた場所での戦闘には向いていない。

このゲームのすべてのユニットは、何れのモードでも活動を行う事ができる。各々のユニットの表面には戦闘モードが、裏面には分散モードがそれぞれ印刷されている。モード変更に関しては、後で解説されている(3.0を参照)。

2.3 軍事ユニットの表記

以下の一覧は、各々の軍事ユニットが実際に何を表しているのかを示している。

機甲部隊：主に主力戦車を使用している重ユニット。

機甲偵察部隊：主に速度の速い軽走行車両を使用している軽ユニット。

機械化歩兵：車両や歩兵戦闘車に搭乗し展開する歩兵ユニット。

軽歩兵：徒歩またはトラックや軽車両に搭乗する、軽装備の歩兵ユニット。

SOF(特殊作戦部隊)：長距離偵察、急襲、秘密作戦に熟達した兵士。

戦闘支援部隊(CSU)：砲兵、工兵、兵站支援部隊などの小規模な戦闘資産ユニットの混成部隊を表している。

民兵：地方の農村で召集された、軽装備で非常勤の戦士。

ゲリラ：民兵より装備と訓練の充実した、常勤の戦士。

主力軍：通常軍の軽歩兵に相当する、装備と訓練の充実した反政府軍戦士

ロケット/ミサイル：イスラエル領内の民間/軍事施設目標に対する砲撃、及び攻撃支援を行う為に反政府軍プレイヤーが使用する、短/長射程ロケット及びミサイルランチャーの小集団。

2.4 軍事ユニットの規模

軍事ユニットは中隊から師団までの様々な規模で表現されており、単純なローマ数字のコードで示されている：

XXX：軍団(シリア軍 TF HQ のみ)

XX：師団(IDF の TF HQ 及びシリア軍戦術ユニットのみ)

X：旅団、又は大隊のグループ

II：大隊

注意：ユニットに何れの規模コードも印刷されていない場合、そのユニットは分遣隊、セル、“大部隊”及びそれ以外の変則的編成であると見なされる。

2.5 補助機能チット

このゲームには、ゲーム中に特定の条件や状況を表示する様々なマーカーも含まれている。更にデッキカードの様に機能する、1組の“カードチット”も存在する(52枚のトランプから1枚のカードを引く代わりに、4枚のスイートチット(♠♥♦♣)の山と13枚のランクチット(1~13)の山から各々1枚のチットを取り出す)。勿論このカードチットの代わりに、52枚一組のプレイング・カード(トランプ)を使用しても構わない(2.7を参照)。

2.6 統合作戦チット

各々のターンの開始時に於いて、両プレイヤーは“統合作戦チット”を取り出す：統合作戦チットは、そのターンの間にプレイヤーが何を行う事ができるかを規定する。プレイヤーが実行する事ができるのは所有している統合作戦チットに対応した行動だけであり、これには移動や戦闘も含まれる。各々

の統合作戦チットの機能は、以下の通り：

統合作戦チット機能の一覧

部局 分類 ゲーム機能

J-1 兵員と人事 ユニットの再編成と再建

J-2 情報と保安 敵の探索、および敵の行う探索の妨害

J-3 作戦 戦術移動、戦闘、縦深(航空/海上/ミサイル)攻撃

J-4 兵站 戦略移動、戦闘支援

J-5 戦略計画 事前計画(選択ルール)

J-6 情報伝達 ネットワーク化された作戦と情報戦争(選択ルール)

デザイナーノート：これらは、米軍統合作戦本部の部局の名称を使用している(ゲーム用に多少の修正は行っている)。

2.7 カスケード効果チット

このゲームには合計18枚の“カスケード効果”チットが存在している：カスケード効果チットは、普通のプレイング・カード(トランプ)と同様にスイート(絵柄)とランク(等級)によって分類される(例えば“ハート”(絵柄)の“6”(等級))。カスケード効果チットは、プレイング・カードのカスケード効果フェイズに於いて、及び副次艇損害の結果として取り出される。

カスケード効果を決定する為に、先ず4枚のスイート(絵柄)チット(♠♥♦♣)と13枚のランク(等級)チット(“エース”~“キング”)に仕分けして、これらを別々の不透明な大口の容器(マグカップなど)に投入する(これらの容器から、各々1枚のチットを無作為に取り出す)。

カスケード効果が要求された場合は常に、該当プレイヤーは1枚のスイートチットと1枚のランクチットを無作為に取り出し、この絵柄とランク(トランプのカードに相当する)によってカスケード効果チャートを参照する。

次に、チャートの該当箇所に記載された行動を実行する。

取り出したスイート/ランクチットは、後に使用する為に取っておく必要がある；カスケード効果の内容が判明したなら、取り出したスイート/ランクチットを各々のカップに戻す事(プレイング・カードや副次的損害によってカスケード効果の判定が求められた際に、再度取り出される)。

注意：幾つかのイベントには“1度だけのイベント”と表記されていて、この様

なイベントが発生するのはゲーム中に1度だけである。この様なイベントが再度発生した場合、そのイベントを無効とし“イベント無し”と見なす事(再度のチット取り出しは行わない事)。

3.0 ゲーム用語の定義

このゲームでは、以下の用語が使用されている：

C2：“指揮と統制”。各々の陣営に対して、ゲームイベントによって変動する固有の“C2 レベル”が割り当てられている。各々のゲームターンに於いて、より高い C2 レベルを持つプレイヤーが常に“第1プレイヤー”となる。更に、C2 レベルはそのプレイヤーが取得する統合作戦チットの数を示している。

支配と競合：あるヘクスゾーンに少なくとも1つの混乱していない自軍軍事ユニット(モードは問わない)が存在し、且つそのゾーンに混乱していない敵軍事ユニットが存在していない場合、該当プレイヤーはそのゾーンを“支配”している。TF HQ それ自身が、ヘクスゾーンを支配する事はできない。或るヘクスゾーンに双方のプレイヤーが少なくとも1つの非混乱で或る自軍軍事ユニットを配置している場合、そのヘクスゾーンは“競合”であると見なされる。

射撃値：全ての軍事ユニットには、固有の2つの射撃値が印刷されている；最初の1つはそのユニットの戦闘モードに於ける戦力を表し、もう1つは散開モードの戦力を表している。通常、戦闘モードで配備されたユニットはより高い戦闘射撃値を持つ(しかし散開値は低い)、散開も度で配備されたユニットはより高い散開射撃値をもつ(しかし射撃値は低い)。

注意：ユニットの射撃値が括弧で囲まれて印刷されている場合、そのユニットはその値を攻撃的に使用することができない。例えば、ロケットユニットが戦闘に関与することができないのは、そのヘクスが攻撃を受けている場合だけである(9.8を参照)。

モード：両陣営の軍事ユニットは、2つのモードの1つである；ユニットの表面はそのユニットの“戦闘モード”であり、裏面はそのユニットの“散開モード”である。幾つかのユニットは、一方のモードにより高い値が設定されているが、**ユニットが移動を行う事ができるのは戦闘モードの場合だけである。**戦闘モードのユニットは分散モードのユニットを攻

撃することができない(しかし通常ルールでは、散開モードのユニットは戦闘モードのユニットを攻撃することができる)。幾つかのユニットは、分散モードを持たない(例えばロケットユニット)。

OOB：戦闘序列；単にマップ上に印刷された保持ボックス(Holding Box)の事であり、この保持ボックスにはタスクフォース HQ に割り当てられたユニットを配置し、このタスクフォースはマップ上に配置された該当するTF HQ チットで表される。OOBは、所有プレイヤーの現時点の C2 レベルによる制限を受ける。

注意：TF HQ に所属しない全ての軍事ユニットは、保持ボックスから分遣され、直接マップ上に配置される。分遣されている軍事ユニットと TF HQ に所属している軍事ユニットとの間に、効力の違いは存在しない。

反政府軍とシリア第1軍団は各々唯一つの保持ボックスを所有し、これらのボックスにはその種類のユニットだけを配置する事ができる(反政府軍ユニットをシリア軍の保持ボックスに配置することはできず、この逆も同じ)。

取り出す (Draw) と 選択する (Select)：ルール上で“取り出す(draw)”と指示されている場合、プレイヤーは無作為に(目隠しで)選択を行う。ルール上で“選択する(Select)”と指示されている場合、プレイヤーはその分類を確認した上で自発的に(任意に)選択を行う。

反応：幾つかの統合作戦チットは、特定の行動に対する反応として、敵プレイヤーターンに於いて使用することが可能である(通常、これは反政府軍プレイヤーによる IDF ユニットの回避の試み、或いは待ち伏せの発動である)。

通常型/非通常型：戦闘モードの射撃値の方が高い値であるユニットは通常型ユニットであり、散開モードの射撃値の方が高い値であるユニットは非通常型ユニットである。通常型と非通常型の区別それ自体が、このゲームのプレイに影響を及ぼす事は無い。

例外：IDF の SOF ユニットのシリア軍のロケット及びミサイルユニットは、非通常型ユニットである。

タスクフォース：“タスクフォース”とは保持ボックス(Holding Box)内に存在している軍事ユニットのグループであり、マップ上に配置された TF HQ で表される。タスクフォースは、移動に関してその全体が1つのユニ

ットとであると見なされる点が重要である；つまり1枚の統合作戦チットを使用する事で、タスクフォース全体が(あたかも1つのユニットであるかの様に)移動を行う事ができる(しかし、分散モードのユニットは移動を行う事ができず、従ってそれらのユニットはタスクフォースと共に移動を行う事ができない - この様な場合、それらのユニットはそのヘクスに留まらなくてはならない)。TF HQ は、自軍の C2 レベルによる制約を受ける。

軍事ユニット：TF HQ 及び機能チット以外の、射撃値の印刷されたプレイ駒。

4.0 セットアップ

ゲームのセットアップを行う為に、まずプレイするシナリオと各々が担当する陣営の選択を行い、シナリオで指示された全てのプレイ駒のセットアップを行う。

注意：全てのシナリオに於いて、常に IDF プレイヤーが先にセットアップを行う。

あらゆるユニットを各々の TF HQ に割り当てる事ができ(この場合、各々の TF HQ に割り当てられたユニットは、それぞれの TF HQ に対応したマップ上の保持ボックス/Holding Box に配置される)、また、あらゆるユニットをマップ上に直接は位置する事もできる(この場合は TF HQ 配下では無く、分遣隊であると見なされる)。

注意：第3次レバノン戦争シナリオをプレイする場合、IDF プレイヤーは密かに“対兵力戦略”と“対価値戦略”のどちらを採用するかを決断する(13.1を参照)。

全てのスタートチット(トランプの絵柄チット)とランクチット(トランプの1~13のランクチット)をそれぞれ別のチット取り出し用カップに投入し、必要に応じてチットを無作為に取り出すこと。

次に、各々のプレイヤーはシナリオの指示(つまり自身の C2 レベルと同数)に従って、統合作戦チットを取得する；まず C2 レベルの1/2(端数切り上げ)と同数のチットを無作為に取り出し、次に残りの統合作戦チットの山の中から C2 レベルと同数(切り捨て)のチットを任意に選択する。通常、プレイヤーは取得した統合作戦チットを相手プレイヤーから見えない様に保持し、実際に使用する際に使用するチットを開示する。

The Next War in Lebanon

プレイシークエンスを開始する事。

5.0 プレイシークエンス

各々のゲームターンは、不定期の期間(12時間から2、3日)を表している。

各々のターンは、以下の“フェイズ”によって構成されていて、これらのフェイズは記載された順に従って実行する必要がある：

注意：他の殆どのウォーゲームと異なり、このゲームには独立した移動フェイズや戦闘フェイズは存在しない。移動と戦闘は、全て自軍統合作戦フェイズの間に適切な統合作戦チットを使用する事によって発生する。

1) C2 決定フェイズ

このターンで、どちらのプレイヤーがより高い C2 レベルを持っているかの判定を行う。より高い C2 レベルを持つプレイヤーが、このターンの“第1プレイヤー”となる。もう一方のプレイヤーは、“第2プレイヤー”である。両プレイヤーの C2 レベルが等しかった場合、IDF プレイヤーが第1プレイヤーである。

2) 第1プレイヤーターン

A. 準備フェイズ：第1プレイヤーは1枚の J-2 チット(諜報)を使用する事で、敵プレイヤーの選択した統合作戦チットを調べる事ができる(無作為に選択したチットは除く)。

B. 統合作戦フェイズ：第1プレイヤーは、所有するあらゆる統合作戦チットを使用する事ができる；望む順序でチットを使用する事ができるが、各々のチットを1枚ずつ使用し、1枚のチットの使用が完了するまでは次のチットを使用しない事。統合作戦チットのタイプ毎に、そのチットによって何を行う事ができるのかが記載されたルールを参照する事。第2プレイヤーは、対戦プレイヤーに対する反応として、特定の統合作戦チットを使用する事ができる(要件を満たしている場合に)。

3) 第2プレイヤーターン

上記の第1プレイヤーターンと同様だが、プレイヤーの役割が逆転する。

4) カスケード(波及)効果フェイズ

1人のプレイヤー(どちらのプレイヤーでも良い)が1枚の“スート”チットと1枚の“ランク”チットを各々の取り

出しカップから無作為に取り出す；次に取り出したチットかを1枚のトランプのカードに読み替えて(スートチットがスペードでランクチットが3であった場合はスペードの3)、カスケード効果テーブル上の該当箇所を参照し、記載された指示を即座に実行する。

5) ターン終了

両プレイヤーは使用しなかった統合作戦チットを全て破棄し、新たに自身の C2 レベルと同数の統合作戦チットを取得する；取得する統合作戦チットは任意に選択する事ができるが、この中の2枚だけは無作為に選択する事。

注意：ここでは、事前計画が重要である。プレイヤーは、次の自軍ターンの準備だけを行っている訳では無く、次の敵プレイヤーに対戦者が何を行うつもりなのかを予測し、これに対する反応を行う為のチットも選択する必要がある！。

次に、“Game Turn”マーカーを1枠先に進める事。これがゲームの最終ターンであった場合、勝利判定を行う事。それ以外の場合、ゲームはシナリオに記載された最終ターンまで継続される(又はどちらかのプレイヤーが投了する迄)。

6.0 指揮統制(C2)

各々のプレイヤーは、同時に所有する事のできる統合作戦チットの最大数、及び TF HQ に同時に割り当てられる事のできるユニットの最大数(8.1を参照)を表す、自軍の“C2 レベル”を記録し続けなくてはならない。

注意：オプションの J-5 チット及び幾つかのカスケード効果によって、一時的な例外が発生する。

6.2 統合作戦チットの取り出しと選択

① 先ず各々のプレイヤーは、現時点の C2 レベルの 1/2(切上げ)と同数の統合作戦チットを、全ての使用可能な統合作戦チットの中から無作為に取り出す。② 次に各々のプレイヤーは現時点の C2 レベルの 1/2(切捨て)と同数の統合作戦チットを、全ての使用可能な統合作戦チットの中から任意に選択し、これを取得する。③ ゲームターン中に使用する為に、これらのチットを自身の前に配置する。

プレイヤーはこれらのチットを自身の統合作戦フェイズ終了時まで手元に置くが、その時点で使用可能なチットの山の中へと戻す(They remain in a

player's hand until the end of their Joint Ops phase, at which time they are discarded back into the draw pile.)。

訳者注：上記プレイ手順では、(5)のターン終了に於いて使用可能なチットの山に戻す事になっています。プレイ手順通りでないと、第1プレイヤーは敵プレイヤーターンに使用するチットを持つことができない事になります。

6.3 統合作戦チットの使用

通常、統合作戦チットは所有プレイヤーの作戦フェイズに於いて、一度に1枚ずつ使用され、使用する際はプレイヤーが自由に選択する事ができる。あるチットによる行動が完了するまでは、次のチットを使用する事ができない。幾つかのチットは、効果を増加させる為に同時に使用する事ができる。

デザインノート：Since you select Joint Ops chits during the End of Turn Phase, the enemy has an entire turn to perform actions with his chits, thereby possibly rendering your picks somewhat irrelevant (reflecting very real staff planning issues at this level).

1枚の J-3 統合作戦チットを使用する事で、ユニット(複数)又は1つの TF HQ が1つのヘクスゾーンから隣接するヘクスゾーンの何れかに移動する事ができる。複数のユニットで構成された1つの TF HQ は、1枚の J-3 チットによって移動を行う事ができる；或いは、TF HQ に割り当てられていない一定数のユニットは、1枚の J-3 チットによって移動を行う事ができる(7.3を参照)。

デザイナーズノート：This rule is intended to show the advantages and disadvantages of, but mainly the differences between, a powerful though centralized hierarchical regular military force and a weaker though decentralized and amorphous insurgency.

全ての事例に於いて、統合作戦チットが使用された際、その効果を即座に実行し、完了させなくてはならない。特定のユニットに対して適用されたチットの使用に関して、他のユニットがあらゆる行動を開始する前に、そのユニットは自身の行う全ての行動を完了させなくてはならない。しかし使用された統合作戦チットがそれを可能にする場合、TF HQ 又はスタックしたユニットは、1つの総体として行動することができる。この場合、他のユニット/TF HQ/スタックがあらゆる行動を開

始する前に、その TF HQ は自身の行う全ての行動を完了させなくてはならない。

7.0 統合作戦チット

以下のルールには、各種の統合作戦チットを使用した際に、プレイヤーが何を行う事ができるのかが記載されている。幾つかの統合作戦チットは、その使用が特定のフェイズに限られていることに注意。

7.1 J-1 兵員管理

作戦フェイズに於いて1つの J-1 タイプチットを使用する事によって、プレイヤーは以下の行動の1つを行う事ができる：

A) 何れか1つのユニットを非混乱にする。

自軍ユニットの何れか1つを非混乱にする、又は何れか1つのロケット又はミサイルユニットを“射撃済み”面から表面へと裏返す事。

B) 何れか1つの減少ユニットを回復させる。

既に減少ユニットに減らされているユニットの1つを、完全戦力ユニットで置き換える。

C) 除去されたユニットの何れか1つを回復させる(反政府軍)。

既に除去された反政府軍ユニットをマップ上の何れかのヘクスゾーン(イスラエル軍が支配している、又は何れかのイスラエル軍ユニットが占めているヘクスゾーンは除く)に再配置する。

D) 何れか1つのユニットのモードを変更する。

現在のモードを表す面から、他のモードを表す面へと裏返す。1つの戦闘モードのユニットを散開モードへと裏返す、または1つの散開モードのユニットを戦闘モードへと裏返す。モード変更を行った場合でも、混乱ユニットは混乱したままである。

注意：散開モードのユニットは移動を行う事ができないが、戦闘モードのユニットは散開モードのユニットを攻撃することができない(3.0)。

E) 聖域内の全てのユニットを非混乱にする。

聖域ヘクスゾーン内の全ユニッ

トの混乱マーカーを除去する。

F) 聖域内の全ユニットのモード変更。

あらゆるユニットを、現行モードの面から他のモードの面へと裏返す事。戦闘モードのあらゆるユニットを散開モードへと裏返し、散開モードのあらゆるユニットを戦闘モードへと裏返す。モード変更を行った場合でも、混乱ユニットは混乱したままである。

注意：上記は、保持ボックスに存在しているか、マップ上のどちらに存在しているかに関わらず、条件に適合するあらゆるユニットに対して適用される。

7.2 J-2 諜報

作戦フェイズ(“反応”)を行う場合には敵作戦フェイズに於いて、プレイヤーは1枚の J-2 タイプチットを使用する事で以下の1つを行う事ができる：

A) 対戦プレイヤーの所有する統合作戦チットを調べる。

現時点で対戦プレイヤーが手元を持っている全ての統合作戦チット(無作為に選択した2枚は除く)を見る。

B) 特定の TF HQ に割り当てられた全てのユニットを調べる。

1つの敵 TF HQ に割り当てられた、全てのユニットを見る。

C) 敵の攻撃を回避(反応)。

1つのヘクスゾーンが敵ユニットによる攻撃を受けている場合、防御プレイヤーのユニット(そのヘクスゾーン内のあらゆるタイプのユニット)はこの戦闘の回避を試みることができる；回避を行うユニットはそのヘクスゾーンに留まるが、現行の作戦フェイズに於いて攻撃を受けることはなく防御を行う事も無い。現行の作戦フェイズが完了した時点で、この J-2 チットによる回避は効力を失う。

1つの6面体ダイスでダイスロールを行う；このダイスロール結果が、回避を行う事ができるユニットの最大数である(例えば、ダイスロール結果が“3”であった場合、最大で3個のユニットが回避を行う事ができる)。“都市”タイプのヘクスゾーンで回避を行う場合、ダイスロールに+1の修正を行う事。回避を行うユニットは、常に回避を行うプレイヤーが選択する。しかし“過疎地”ヘクスゾーンで回避を行う場合、反政府軍プレイヤーのダイスロールに対して-1の修正を行う事(IDF の航空偵察を表し

ている)。

1つのヘクスゾーンに対して複数回のダイスロールを行う為に、プレイヤーは複数の J-2 チットを同時に使用する事ができる。ダイスロール結果がそのヘクスゾーンに存在する自軍ユニット数を上回った場合、この過剰分は無視すること。敵プレイヤーは、必ずしもどのユニットが回避を行ったかを知る権利を持つ訳では無い(An enemy player is not necessarily entitled to know what specific units evaded.)。

デザイナーノート：これは主に反政府軍プレイヤーに恩恵をもたらすが、IDF プレイヤーも回避を行う事ができる(それを望むなら)。訳者注：本来、“非通常型ユニットが地下に潜伏する事で戦闘を回避する”と言うルールであった為、SOF 以外の非通常型ユニットを持たない IDF に不利なルールであった。

D) 情報収集。

マップ上の何処かに存在している、何れか1つの敵 TF HQ に割り当てられた全てのユニットを調べる、又は何れかのヘクスゾーンに存在する1つのスタック内の全てのユニットを調べる。

例外：聖域ヘクスゾーン内の TF HQ とスタックを調べる事はできない。

7.3 J-3 移動と攻撃

自軍の作戦フェイズに於いて(“反応”)を使用する場合には敵の作戦フェイズに於いて、プレイヤーは1つの J-3 タイプチットを使用する事によって、以下の行動の何れか1つを行う事ができる：

A) 戦闘モードの自軍ユニットの移動。

1つの TF HQ、又は担当プレイヤーの現時点での C2 レベルと同数までのユニット(同一ゾーンに存在)は、1つのヘクスゾーンから隣接するヘクスゾーンの何れかに移動する事ができる(敵軍事ユニットが占めているヘクスゾーンであったとしても)。

例外：散開モードのユニットは、移動を行う事ができない。

1枚の J-3 チットを使用する事で、複数のユニットで構成されている1つの TF HQ ユニットの移動させる事ができるが、この場合でも担当プレイヤーの C2 レベルを超える数のユニットを移動させる事はできない；つまり、移動を行う

The Next War in Lebanon

TF HQ に該当する保持ボックス内に存在するユニットを最大で C2 レベルと同数まで移動させる事ができるが、それ以外のユニットはそのヘクスに留まらなくてはならない。この様な事例では、後方に残るユニットは常に所有プレイヤーが選択する。

例外：殆どのユニットは、敵の聖域に進入する事ができない。しかし、2.1 の特例を参照する事。

1 枚の J-3 チットによって活性化された複数のユニットが、異なる隣接ゾーンに移動する事が可能である；これらのユニットは、一緒に移動を行う必要は無い。

“待伏せ”の適用：待伏せが適用されるのは待伏せが宣言されたヘクスゾーンに存在するユニットだけであり、未だ移動前のヘクスに残っているユニットに対して適用される事は無い。

複数の J-3 チットを使用する事で、1 つのユニットが複数回の移動を行う事が可能であるが、移動の為に一度に複数の J-3 チットを使用する事はできない。

B) 増援の進入(あらゆるモードで)

増援は未だマップ上に進入していない新しいユニットの事であり(且つ各々のシナリオに記載されているユニットである)、1 枚の J-3 チットを使用する事でシナリオで指定された数と場所(通常は聖域ゾーン)にしたがって到着する。到着した増援を移動させる為には、もう 1 枚の J-3 チットを使用する必要がある。通常、散開モードのユニットは移動を行う事ができないが、散開モードのユニットが増援として到着する事ができる。

注意：カスケード効果イベントによって、J-3 を使用する事無く新たなユニットがゲームに登場する場合がある。

C) 待伏せ

1 枚の J-3 チットを使用する事で、非混乱の自軍軍事ユニットの存在するヘクスゾーンに進入してきた敵ユニットに対して待伏せを行う事ができる。待伏せは、単にそのヘクスに進入してきたユニットとの戦闘として開始される；さらに、この戦闘に於いて、移動を行っているプレイヤーは J-4 チットを使用する事ができない。更に、待伏せの間は近接航空支援を行う事ができない。

例外：SOF、第 900“Kfir”、及び空

中機動移動を行っているユニットが待伏せを受ける事は無く、進入する阿あらゆるヘクスゾーンに於いて常に J-4 チットを使用する事ができる。

移動を行っているプレイヤーは、単に 2 枚目の J-3 チットを使用する事で常に待伏せを回避することができる(この 2 枚目のチットを使用する決断は、待伏せが発生する前に行わなくてはならない；つまり、移動を行うユニットが実際に隣接するヘクスゾーンに進入する前に、所有プレイヤーは待伏せを受ける可能性を無効にする為に 1 枚の J-3 チットを追加使用する事を宣言しなくてはならない)。

D) ロケット/ミサイル攻撃の発動

反政府軍プレイヤーは、追加の勝利ポイントを獲得する為にイスラエル(マップ上に描かれていない)に対するロケット攻撃を宣言する事ができる。これを行う場合、反政府軍プレイヤーは何れか 1 つのヘクスゾーン内に存在しているロケットユニット毎に、1 つの六面体ダイスでダイスロールを行う(しかし、複数のヘクスゾーンを横切る事はできず、これを行う為には追加の J-3 チットが必要である)。このダイスロール結果が“6”であった場合、反政府軍プレイヤーは 1 勝利ポイントを獲得するが、同時に副次的損害(10.0 と 13.0 を参照)を被る。

しかしロケットは射程による制限を受けており、これは各々のロケットチットに印刷された“SR”(短射程)や“MR”(Long Ranged/長射程)によって示されている。**SR ロケット**が射撃を行う事ができるのは、マップ上に印刷された“Short Ranged (SR) Rocket Limit”帯の南側のヘクスゾーンを占めている場合だけである；**MR ロケット**が射撃を行う事ができるのは、マップ上に印刷された“Medium Ranged (MR) Rocket Limit”帯の南側のヘクスゾーンを占めている場合だけである。

シリア軍プレイヤーは、ロケット攻撃と同じルールによるミサイル攻撃を行う事ができるが、この場合“2 つの”六面体ダイスでダイスロールを行う点と、射程による制限を受けない(シリア軍の聖域を含むマップ上のあらゆる場所から射撃を行う事ができる)点が異なる。

全ての事例に於いて、1 枚の J-3 チットを使用する事で、1 つのヘクスゾーン内の全て/一部のロケ

ット及びミサイルに各々 1 回(だけ)の射撃を行わせる事ができる；この射撃を行ったロケットとミサイルユニットを“Fired/射撃済み”面に裏返す事。ロケット/ミサイルを表面に戻す為には、1 枚の J-1 チットが必要である。

E) 急襲の実行(反政府軍のみ)

反政府軍プレイヤーが Nahariyya ゾーンに隣接するヘクスゾーンの 1 つを支配している(競合では無い)場合、反政府軍プレイヤーは追加の勝利ポイントを獲得する為に、イスラエル(マップ上には描かれていない)に対する急襲を宣言する事ができる。これを行う場合、反政府軍プレイヤーは単に急襲の宣言を行い、1 つの六面体ダイスでダイスロールを行う；このダイスロール結果が、反政府軍プレイヤーが即座に獲得する勝利ポイント数である。しかしダイスロール結果が“6”であった場合、合わせて副次的損害を被る(10.0 を参照)。

注意：反政府軍プレイヤーが急襲を行う事ができるのは、各々のゲームターン毎に 1 度だけである。

F) 近接航空支援の追加(IDF のみ)

戦闘の間に、IDF プレイヤーは 1 枚の J-3 チットをその戦闘に加えることができ(戦闘支援の為に J-4 チットに加えて)、これによって IDF プレイヤーは何れか 1 つのユニットの攻撃に 3 回のダイスロールを追加する事ができ、したがって、それら全てのダイスロールの中の最も高いダイスロールを 1 つ選択する事ができる。

例外：待伏せの間、近接攻撃支援を行う事はできない。

G) 縦深攻撃の実行

あらゆるイスラエル軍ゲームターンに於いて、イスラエル軍プレイヤーはマップ上の何れかのヘクスゾーンに対して空襲(エリア攻撃、PGM 攻撃、中枢攻撃の何れか)を行う為に“J-3”チットを使用する事ができるが、何れかの通常地上戦闘と同時に使用する事はできない(11.0 を参照)。

7.4 J-4 移動と攻撃

作戦フェイズに於いて 1 枚の J-4 タイプチットを使用する事で、プレイヤーは以下の 1 つを行う事ができる：

A) SAM 射撃(反政府軍のみ)

IDF プレイヤーが“近接航空支援”の為に J-3 チットを使用した直後に、反政府軍プレイヤーは1枚の J-4 チットを使用して“SAM”(地对空ミサイル)を宣言し、IDF の“近接航空支援”の J-3 チットの使用を無効にする試みを行う事ができる。

これを行う場合、反政府軍プレイヤーは1つの6面体ダイスでダイスロールを行う。ダイスロール結果が“5”か“6”であった場合、IDF プレイヤーの J-3 チットは破棄される。これ以外の全ての結果は、“効果無し”である。空中機動移動を行っているユニットに対して SAM 射撃を行うことはできない。反政府軍プレイヤーは、1つのフェイズの間に複数の(手持ちの全て)J-4 チットを使用する事ができるが、1度に使用する事ができるのは1枚だけである。

B) 空中機動移動(IDF のみ)

何れか1つの IDF ユニットの、現在存在しているヘクスゾーンから、マップ上の何れかのゾーン(敵聖域ゾーンヘクスを含む)へと移動を行う事ができる；これを行う場合、移動経路上のヘクスゾーン(敵の占めるヘクスゾーンを含む)を飛び越える(即ち上空を飛行する)。敵ユニットの占めるヘクスへと転送する事ができるが、この場合には即座に通常通りの戦闘が発生する。

例外：空中機動移動を使用する事ができるのは、軽歩兵と SOF だけである。

空中機動を行うユニットが待ち伏せを受ける事は無く、戦闘/分散モードのどちらで到着しても構わない。

注意：空中機動を行うユニットが敵聖域ゾーンヘクスへの侵入を行う毎に、1つのカスケード効果が発生する。

C) 攻撃に対する戦闘支援の提供

戦闘が開始した際、双方のプレイヤーは手持ちの何れかの J-4 チットをその戦闘に追加する事ができる。J-4 チットの効果によって、戦闘の行われているヘクスゾーン内に存在する全ての自軍ユニットの射撃値が、印刷された値から1ポイント上昇する(ユニットのモードに関わらず)。しかし都市タイプのヘクスゾーンで戦闘を行う場合、IDF 及びシリア軍ユニットが J-4 チットを使用する事ができるのは、そのゾーンに少なくとも1つの自軍“CSU(戦闘支援ユニット)”が存在している場合だけであり(9.8 を

参照)、且つこの場合に J-4 チットを使用する事ができるのは、攻撃側だけである。いずれにせよ、各々の陣営は1つの戦闘に於いて1枚の J-4 チットしか使用する事ができない。

D) 戦略移動の実行 (IDF/シリア軍のみ)

戦略移動は、1つのヘクスゾーン内に存在している自軍ユニットの一定数(現時点での自軍 C2 レベル以下)を、自動的に自軍聖域ヘクスゾーンに戻る移動を行わせる事ができる、特別な移動である。更に、ユニットは戦略移動を行う間に自動的にモード変更を行う事ができる(散開モードのユニットは、通常移動を行う事ができないにも関わらず)。訳者注：つまり、分散モードのユニットも戦略移動を行う事ができ、その場合には移動が可能になるモードへと自動的にモード変換が行われる、という事だと思われれます。この移動は、あらゆる経路に依るあらゆる距離での自動転送であり、聖域ヘクスゾーンに達するまでは停止の対象とはならず(又、停止する事ができない)、したがって如何なる戦闘を行うことも不可能である。

注意：聖域ヘクスゾーン内のユニットを移動させる為に、J-4 チットを使用する事はできない。

とを、同じヘクスゾーンに存在している特定の TF HQ に割り当てる事ができる；これを行う場合、割り当てたい自軍ユニットを、マップ上に印刷された該当 TF HQ に対応する TF HQ ボックスの中に配置する。この逆に、プレイヤーは特定の自軍 TF HQ に割り当てられたユニットの何れかを、分遣(割り当てから外す)する事ができる；；これを行う場合、分遣したい自軍ユニットを TF HQ ボックスの中から取り出し、マップ上の該当 TF HQ が存在するヘクスゾーンに配置する。

注意：TF HQ はスタックの移動を容易にする機能を果たすが、更に TF HQ を構成するユニットを秘匿する役割も果たす(これを行う場合、TF HQ カウンターを裏面が上に向く様に配置する事で TF HQ の識別情報を見えなくする事)。反政府軍プレイヤーが TF HQ の構成を知ることができるのは、J-2 チットを使用するか、その TF HQ が戦闘に関与する(攻撃または防御)、の何れかの場合だけである。

ユニットを全く割り当てられていない TF HQ をマップ上に留まらせることができるが、TF HQ それ自体は如何なる戦闘能力も持たない。

注意：TF HQ に他の TF HQ を割り当てる事はできない。

各々の TF HQ に割り当てる事のできるユニットの最大数は、所有プレイヤーの現時点の C2 レベルと同数である。プレイの間に C2 レベルが低下する事によって上記の制限を超えるユニットを割り当たられた TF HQ が生じた場合、所有プレイヤーは過剰な軍事ユニットを分遣しなくてはならない(分遣させるユニットは所有プレイヤーが選択する)；これを行う場合、分遣させるユニットをその TF HQ が存在するヘクスゾーンに配置する事(これを行う為に、統合作戦チットを使用する必要は無い)。この事例では、分遣するユニットはモード変更を行う事ができない。1つの TF HQ から分遣させるユニットの数に対する制限は存在しない(C2 レベルに関わらず)。

8.0 スタッキング

1つのヘクスゾーン及び1つの保持ボックス内に存在する事のできるユニット数に対する制限は存在しないが、各々のスタックに含む事のできるユニットの最大数は、所有プレイヤーの現時点の C2 レベルと同数である。プレイヤーの C2 レベルが低下した場合、そのプレイヤーは現在の C2 レベルを超える数のユニットを含んでいるスタックを、スタック制限を満たす様に変更しなくてはならない。

プレイヤーは敵プレイヤーのスタックを調べる事ができないが(J-2 チットを使用する場合を除く)、あらゆるスタック(TF HQ 内を含む)の最上部に配置されたユニットを調べる事ができる(現在のモード、混乱状態を含む)。

8.1 タスクフォース司令部 (TF HQ)

自軍統合作戦フェイズのあらゆる時点に於いて、プレイヤーは1つのヘクスゾーンに存在している自身のユニッ

9.0 戦闘

戦闘が発生するのは、対立する軍事ユニットが同一ヘクスゾーンを占めている場合(移動の結果である場合を含む)だけであり、これは即座に、自動的に発生する(ユニットが回避を行った場合を除く；7.2を参照)。戦闘は、両プレイヤーの軍事ユニットを“攻撃側”と“防御側”に分ける；移動を行ったプレイヤー(すなわち、そのヘクスゾーン

The Next War in Lebanon

に進入した軍事ユニット)が攻撃側と見なされ、既にそのヘクスゾーンに存在していた軍事ユニット(回避を行わなかった場合)が防御側と見なされる(待ち伏せが発生した場合を除く；7.3を参照)。

注意：戦闘モードのユニットは、散開モードのユニットを攻撃する事ができない(しかし、散開モードのユニットは戦闘モードのユニットを攻撃する事ができ、この場合戦闘モードのユニットは通常通りの防御を行う；3.0を参照)。

戦闘を開始する為に統合作戦チットを使用する必要は無い；回避が行われる場合を除いて、両陣営のユニットが同一ヘクスゾーンに存在している場合、戦闘は自動的に発生する。

例外：SOFユニットが自動的に戦闘を開始する事は無い。自軍統合作戦フェイズに於いて、プレイヤーは敵が支配するヘクスゾーンに進入した自軍SOFユニットに、戦闘を開始させない事ができる。しかし、反政府軍プレイヤーの統合作戦フェイズに於いて、反政府軍プレイヤーは敵SOFの存在するヘクスゾーンに自軍ユニットを移動させ、そのヘクスゾーンで戦闘を開始する事ができる(“回避”を行う場合を除いて、SOFユニットはこの戦闘を逃れることはできない)。

注意：ゲームターン開始時に於いて既に両軍のユニットが同一ヘクスに存在している場合、イスラエル軍プレイヤーが常に攻撃側であると見なされる。

戦闘を開始した際、双方のプレイヤーは関係する自軍ユニットをそのヘクスゾーンから取り除いて、一時的にマップの脇に配置する。TFHQに割り当てられた軍事ユニットを保持ボックスから取り出し、上記でマップの脇に配置されたユニットと共に配置する。マップの脇に配置する際、各々のユニットはモード変更を行うことはできない(ヘクスゾーンや保持ボックスからユニットを取り出す際に、モードを変更させることはできない)。この時点で、プレイヤーはこの戦闘に対して使用するJ-3及びJ-4チットを暴露し、公表しなくてはならず、それらの効果を即座にそして適切に実行しなくてはならない。

注意：この時点で使用する意思表示を行わなかった統合作戦チットを、後になって適及使用する事はできない。例えば、前もって待ち伏せを行うと宣言していなかった場合、プレイヤーは戦闘が開始した後に待ち伏せを宣言する事はできない。

9.1 戦術的優位

この時点で、両プレイヤーはどちらの陣営(攻撃側か防御側か)が“**戦術的優位**”を所有しているのかを決めなくてはならない。これを行う為に、各々のプレイヤーは1つの六面体ダイスでダイスロールを行い、防御側のダイスロールに+1の修正を行う。都市タイプのヘクスゾーンで戦闘を行っている場合、防御側のダイスロールに更に+1の修正を行う。上記修正を行った後のダイスロール結果がより高い陣営が、戦術的優位を持つ。

注意：ダイスロール結果が同数であった場合、防御側が戦術的優位を持つ。

戦術的優位を持つ陣営は、先に射撃を行う事ができ、この射撃結果は即座に適用される。

9.2 射撃戦闘(第1ラウンド)

戦闘を開始する為に、戦術的優位を持つプレイヤーは自軍の非混乱ユニットを1つ選択し、次に射撃の目標とする敵ユニットを1つ選択する(しかし、TFHQユニットを目標にする事はできない)。次に1つの六面体ダイスでダイスロールを行い、そのユニットの現行モードでの射撃値(戦闘モードの射撃値、又は散開モードの射撃値)を加算する。攻撃を行うユニットは、ダイスロール結果に対して現在使用していないモードの射撃値を加算する事はできない。

注意：他のユニットと同様に、混乱ユニットを射撃の目標とする事ができる。

次に、対戦プレイヤーは目標とされている自軍ユニットに対して1つの六面体ダイスでダイスロールを行うが、このダイスロール結果に加算する事ができるのは、攻撃側と同じモードである場合の射撃値である(実際には攻撃側と異なるモードを使用している場合でも)；例え攻撃ユニットと防御ユニットが異なるモードを使用している場合でも、常に攻撃ユニットのモードが両陣営のダイスロール修正に対して戦闘モード/散開モードのどちらの射撃値を使用するかを規定する(これは、戦術的優位を持たない側に対するペナルティである)。

例：反政府軍のユニットは散開モードで戦術的優位を持っていて、戦闘モードのIDFユニットを目標にしている。反政府軍プレイヤーはダイスロールを行い、このダイスロール結果に自身の散開モードの射撃値を加算する。次にIDFプレイヤーがダイスロールを行うが、戦闘モードであるにも関わらず、

ダイスロール結果には散開モードの射撃値を加算しなくてはならない。

この修正後のダイスロール結果がより高いプレイヤーが、この射撃戦闘に勝利する。より低いダイスロール結果のユニットは混乱し、より高いダイスロールのユニットは何の影響も受けない。しかし攻撃ユニットと防御ユニットのモードが異なっていた場合、より低いダイスロールのユニットは混乱し且つ減少(9.4を参照)する。

注意：攻撃側と防御側の修正前のダイスロール結果が同数であった場合、双方のユニットは混乱し且つ減少する。訳者注：net die rollを修正前のダイスロールと訳していますが、修正前のをunmodifiedと記述している箇所があります。これが発生した場合、副次的損害が起こる(10.0を参照)。

例外：特に目標とされている場合を除いて、CSUユニット(9.8を参照)が戦闘結果による影響を受ける事は無い。攻撃/防御ユニットに対する支援を行っているCSUユニットは、支援を受けたユニットが被った混乱や除去の戦闘結果を割り当てられる事は無い。

次に、戦術的優位を持つプレイヤーは、この戦闘に関与している上記以外の全自軍ユニットの各々に対するダイスロールを行う；一度に一つずつ、各々の攻撃に対して1つの敵目標を選択する。防御プレイヤーは上記で防御を行っている各々の自軍ユニットの全てに対してダイスロールを行う；ダイスロールの高い方がこの射撃戦闘に勝利し、敗北したユニットは混乱と除去を被る。

目標ユニットは2回以上目標にされる可能性があるが、それはこの戦闘に関与している全ての自軍ユニットが少なくとも1回は攻撃目標となった後のことである。全ての自軍ユニットが少なくとも1回は攻撃目標となるまでは、ユニットが2度目の目標とされることは無く、全ての自軍ユニットが少なくとも2回は攻撃目標となるまでは、ユニットが3度目の目標とされることは無い。

注意：1ラウンドの戦闘に於いて、複数の敵ユニットを目標にする事はできない。戦闘を行う各々のユニットがダイスロールを行う事ができるのは、ラウンド毎に1度だけである。

複数のユニットが同じ敵ユニットを目標にしている場合、その目標ユニットは各々攻撃に対して防御を行う事ができない(この場合でも、ユニットは1回のダイスロールしか行う事ができない)。その代わりに、攻撃プレイヤーは攻撃を行うユニット毎にダイスロールを行い、その中で最も高い値を選択して、

防御ユニットのダイスロールとの比較に使用する。この事例で防御側のダイスロールの方が最も高かった(或いは同数)場合、結果の適用を受けるのは攻撃を行ったユニットの1つだけである(しかし、この事例では結果の適用を受ける攻撃ユニットは、防御側が選択する)。しかし、マルチプルダイスロール結果が防御ユニットのダイスロールと等しかった場合、同じダイスロール結果を出したユニットの全ては等しく影響を受ける。

自身が目標となる事の無かったユニットは、この戦闘に関わるダイスロールを行う事はできない。

デベロッパーズノート：これは攻撃側に対して大きな優位性を与えるが、防御側は第2ラウンドの射撃戦闘に於いて同様の機会を得る事を忘れない様に。

9.3 混乱

混乱ユニットが攻撃を受けた場合、そのユニットは自動的に-1のダイスロールペナルティが自動的に適用される(そのユニットのモードに関わらず)。混乱ユニットは攻撃を行う事ができず(しかし通常通りに移動を行う事ができ、防御、待ち伏せを受ける事、回避を試みる事、等を行う事ができる)、混乱している間はTFに留まる事もできない。

注意：戦術的優位を決めるダイスロールを行う際、戦闘を行うヘクスに存在する自軍ユニットの何れかが混乱ユニットであるプレイヤーは、-1のダイスロール修正を適用される。

混乱ユニットは、J-1 チットを使用する事で非混乱となるまでは(7.1 を参照)、混乱したままである。

混乱ユニットが2度目の混乱を受けた場合、そのユニットは自動的に戦力減少(9.4 を参照)となる(混乱は持続する)。

ロケット及びミサイルユニットは、混乱となった際に即座に除去される。

9.4 戦力減少

ユニットが戦力減少となった場合、そのユニットは即座に同タイプの減少戦力ユニットで置き換えられる(但しヒズボラユニットは単に除去され、置き換えは行わない)。減少戦力ユニットには、中抜き三角か三日月が印刷されている(通常のユニットは塗りつぶされた三角か三日月が印刷されている)。ロケット及びミサイルユニットは減少戦力になる事ができず、減少戦力となった場合には除去される。

9.5 射撃戦闘(第2ラウンド)

射撃戦闘の第2ラウンドは、射撃戦闘の第1ラウンドと同様の手順で解決を行う(戦術的優位の決定は行わない)が、防御プレイヤーが第1ラウンドで生き残った(つまり、混乱や除去となっていない事を意味している)ユニット毎にダイスロールを行う事ができ、ルール9.2の記述と同じ手順によって敵プレイヤーのユニットを目標にする。ルール9.2の手順に従うが、防御側と攻撃側の立場を入れ替える事。

この第2ラウンドの各々の射撃戦闘を解決した後(そして追加的損害が存在する場合にはその適用も行った後)に、このゲームターンの戦闘は終了する。そのヘクスゾーンに留まっているあらゆるユニットは、そのヘクスゾーンから移動しなかった場合に次のプレイヤー移動フェイズ終了時にそこで再び戦闘を経験する事になる(回避を使用しない限り)。Any units that remain in that hex zone will undergo combat again there at the end of the next player's Movement Phase (unless they evade) if they have not moved out of that hex zone. 訳者注：①移動フェイズは存在しない②敵ユニットが存在しない場合は戦闘も存在しない、ので、このルールは蛇足では無いかと思われます。

9.6 戦闘解決

各々の戦闘は個々に解決を行い、1つの戦闘は次の攻撃を開始する前に完了する必要がある。

戦闘終了後、使用した全ての統合作戦チットを破棄し、除去されなかった全てのユニットをマップ上の戦闘が行われたヘクスゾーンに戻す事。

次に、副次的損害によってカスケード効果が発生した場合、1つのカスケード効果チットを取り出し、指示された結果を実行する事。

最後に、その戦闘の勝者の判定を行う(この場合の勝者の定義は、戦闘の行われたヘクスゾーンにどちらか一方のプレイヤーのユニットしか存在していない場合、そのプレイヤーが勝者である)；勝者が存在している場合、そのプレイヤーは1枚の統合作戦チットを無作為に取り出し、これを取得する(このチットは、即座に使用する事ができる)。

9.7 脆弱なユニット

ヒズボラの民兵と全てのシリア軍ユニットは、混乱となった場合にマップ上から除去される(反政府軍の民兵カウンターは、増援として再使用することができる)；シリア軍ユニットはゲ

ムから除去される)。

9.8 戦闘支援ユニット(CSU)

CSUユニットは固有の攻撃値や能力を持たず、それ自身では攻撃を開始する事ができない。しかし攻撃を行っている自軍ユニットに随伴している場合(防御では無い)、所有プレイヤーは戦闘毎に、そのCSUユニットの括弧で囲まれている戦闘係数を1つの自軍ユニットの戦闘ダイスロールに加算する事ができる(自動的に)。1つのCSUユニットは複数のユニットのダイスロールに加算する事はできないが、そのヘクスゾーンで発生する戦闘毎に、支援を与えるユニットを変更する事ができる。

注意：戦闘に於いて他の自軍ユニットに随伴している場合、ロケット及びミサイルユニットはCSUユニットであると見なされる。CSUユニットとして使用された場合、ロケットとミサイルユニットは“Fired/射撃済み”面が上を向く様にひっくり返される。1つのロケット又はミサイルユニットを表面に戻す為には、1枚のJ-1が必要である。

CSUユニットが目標とされるのは、その戦闘ラウンドに他の全ての自軍ユニットが既に目標とされている場合だけである(これは、敵軍の方が数で勝っている場合を除いて、CSUユニットが目標となる事は無い、と言う事を意味している)。混乱したCSUは、自身の係数を他のユニットのダイスロールに与える事ができない。

9.9 戦場の併合

戦闘の行われたヘクスゾーンに非混乱の敵ユニットが存在せず、且つ非混乱の自軍ユニット(HQは除く：全てのCSU、ロケット/ミサイルユニットは含む)が最低1つ存在している場合、そのプレイヤーがそのヘクスゾーンを支配している。この場合、戦闘に勝利したプレイヤーは1枚の統合作戦チットを獲得する；自身のカップから1枚の統合作戦チットを無作為に取り出す事。

デザイナーノート：情報を聞き出すための捕虜の存在や装備の捕獲などによって、このボーナスを獲得する。

10.0 特殊戦闘考慮事項

以下の特記事項とユニット能力が適用される：

The Next War in Lebanon

10.1 副次的損害

ヘクスゾーンでの戦闘に於いて、副次的損害が発生する可能性がある。射撃戦闘に於いて、攻撃及び防御ユニットの修正前のダイスロール結果が同数であった場合(攻撃及び防御ユニットの双方が混乱し除去される disrupted and/or eliminated)は常に、副次的損害が発生する。

訳者注: net die roll を修正前のダイスロール結果と訳していますが、修正前の unmodified と記述している箇所があります。

この場合、何れかのプレイヤー(どちらでも良い)が1枚のスタートチップと1枚のランクチップを即座に無作為に取り出し、カスケード効果表を参照する; 指示された効果を適用する事。或るヘクスゾーンで複数の副次的損害が発生した場合でも、プレイヤーが取り出すチップは1枚だけである。

10.2 特殊作戦部隊

IDF ユニット

以下の3つの IDF ユニットは、特殊な能力を持っている; SOF、299(Herev)、900(Kfir)と印刷されたユニットは、各々以下に記載された特殊能力を持っている:

SOF: SOF ユニットは、SOF ユニットだけで敵ヘクスゾーンに進入した場合には自動的に戦闘を開始する事は無く、敵の聖域に進入する事ができ、空中機動移動を使用する事ができる(しかし、IDF プレイヤーは敵の聖域に親友する毎に一度のカスケード効果を行わなくてはならない)。さらに SOF ユニットは、進入したあらゆるヘクスゾーンで生じる待ち伏せを防ぐ。

299 "Herev": 第 299 "Herev" 大隊は、ドルーズ派(レバノンの少数民族)の志願兵で構成されている。したがって、このユニットが進入するあらゆるヘクスゾーンに於いて発生する、全ての待ち伏せを阻止する。

900 "Kfir(クフィル/若き獅子)": 第 900 旅団は、特に市街地での対テロ戦闘の訓練を受けた軽歩兵旅団であり、都市ヘクスゾーン内で戦闘を行う際には常に +1 の戦術的優位性ダイスロール修正を獲得する。

11.0 IDF の縦深攻撃

あらゆるイスラエル軍ゲームターンに於いて、イスラエル軍プレイヤーは1枚の "J-3" チップを使用する事で、マップ上の何れかのヘクスゾーンに対して空爆を行う事ができるが、通常の地上戦闘と共に空爆を行う事はできない。イスラエル軍プレイヤーは、1枚の J-3 チップを使用する事で、以下の3種類の縦深攻撃の何れか1つを宣言する事ができる:

- 1) エリア攻撃
- 2) 精密誘導兵器(PGM)攻撃
- 3) 中枢攻撃

エリア攻撃

イスラエル軍プレイヤーは、1つのヘクスゾーンに存在する戦闘モードのユニット又は散開モードのユニットの何れかの半数(切捨て)を目標とした(この両方を目標に含める事はできない)エリア攻撃を宣言する事ができる; 言い換えると、1つのヘクスゾーン内に存在している戦闘モードユニットの半分以下を目標にする、又は1つのヘクスゾーン内に存在している散開モードユニットの半分以下を目標にする事ができるが、この選択はイスラエル軍プレイヤーが行う(この選択は、エリア攻撃のダイスロールを行う前に行う事)。

イスラエル軍プレイヤーが目標とするモードを決めたなら、イスラエル軍プレイヤーは目標とするヘクスゾーンと目標とするユニットを特定し、ユニット毎に1つの六面体ダイスでダイスロールを行う: 戦闘モードのユニットを目標にしている場合、"5"か"6"の結果でそのユニットは除去される。しかし散開モードのユニットを目標にしている場合、ユニットが除去されるのはダイスロール結果が"6"の場合だけである。都市タイプ地形のヘクスゾーンを占めているユニットの場合、戦闘モードのユニットが除去されるのはダイスロール結果が"6"の場合だけであり、散開モードのユニットを目標にする事はできない。

イスラエル軍プレイヤーは複数の J-3 チップを使用する事で、各々のモードのそれぞれに対して、異なるタイプの複数の縦深攻撃任務(同時に、同じヘクスゾーン又は複数のヘクスゾーンで行う事ができる。しかし反政府軍プレイヤーが地対空ミサイルの為に J-4 チップを使用した場合(10.2 を参照)、何れか1つのゾーンの縦深攻撃が全て無効になる。反政府軍プレイヤーは、攻撃を受けているヘクスゾーン毎に1枚の J-4 チップを使用する事ができる(複数の J-4 チップを所有し、その使用を望むなら)。

PGM(精密誘導兵器)攻撃

イスラエル軍プレイヤーが PGM 攻撃を宣言した場合、1つの反政府軍ユニットを目標に指定する事ができる(何れのモードのユニットも目標にする事ができる)。ダイスロール結果が"5"か"6"であった場合、そのユニットは除去される。

注意: 都市地形が PGM 攻撃を修正する事は無い。

中枢攻撃

イスラエル軍プレイヤーが中枢攻撃を宣言した場合、1つのシリア軍 TF HQ を目標に指定する事ができる(シリア軍が参戦している場合)。ダイスロール結果が"5"か"6"であった場合、そのシリア軍 HQ は除去され、その HQ の保持ボックス内の全てのユニットをマップ上に配置しなくてはならず(モード変更は行わずに)、そのターンの間イスラエル軍プレイヤーはこれらのユニットを見ることが出来る。中枢攻撃が、そのヘクスゾーンの地形による影響を受ける事は無い事に注意。

さらに中枢攻撃が成功した場合、中枢攻撃終了後に反政府軍プレイヤーの C2 レベルが1レベル低下する。

11.1 地対空ミサイル(SAM)

反政府軍プレイヤーは1枚の J-4 チップを使用する事で、IDF の縦深攻撃任務に対する反応を行いこれを自動的に無効にする事ができる(この場合、IDF プレイヤーは J-3 チップを取り戻すことはできない; このチップは反政府軍プレイヤーの J-4 チップと共に消費される)。

12.0 広域戦争

ゲームの進行中に、シリア、イラン及びハマスが参戦する可能性がある。シリア軍は実際の戦闘ユニットとして表されているが、イラン軍とハマスはカスケード効果によって抽象的に表されている。

デザイナート: イスラエル軍の2度目のレバノン侵攻での主要リスクの1つは、この地域の他の国家の軍隊が加入する可能性である。このゲームでは、他の国家はカスケード効果によってプレイに登場する。プレイヤーが望むなら、ゲーム開始時にこれらの国のユニットをマップ上に配置しても良いし、全く登場させなくても構わない。

12.1 シリア

シリア軍は、カスケード効果の“シリア軍の介入”によって参戦する可能性がある。カスケード効果のシリア軍の介入が発生する毎に、カスケード効果の記載に従ってダイスロールを行い、シリア軍介入の判定を行う。シリア軍の介入は、以下の様に行われる：

“シリア”ヘクスゾーンは、この時点で第2の反政府軍聖域ゾーンとして活性化される。反政府軍プレイヤーは、全てのシリア軍ユニット(これには3つのシリア軍ミサイルユニットも含まれる)を上シリアヘクスゾーンに配置する(全ては散開モードで配置する)。これらのユニットは、自動的に登場する(J-1 チットは必要無い)。これらのユニット(訳者注：ミサイルユニットの事だと思います)はシリアヘクスゾーンを離れる事ができないが、イスラエルの民間/軍事インフラに対するミサイル攻撃を発動する事ができる。IDF プレイヤーは、必要条件を満たす自軍ユニットをシリアに進入させ、シリア軍のミサイルユニットに対して縦深攻撃を実行する事ができるが、これを行う場合1つのカスケード効果が発生する。

さらに、この時点で反政府軍の C2 レベルが1レベル上昇する。シリア軍ユニットは通常通りレバノン領のヘクスゾーンに移動する事ができるが、イスラエル領に進入する事はできない。

シリアが参戦したなら、これ以降に発生するシリア軍の介入イベントを無視する事。

反政府軍プレイヤーは、シリア軍ミサイルユニットや地上軍を登場させる為に J-1 チットを使用する必要は無い。反政府軍プレイヤーは、シリア軍ユニットの命中を取り除く為に J-1 チットを使用する事ができないが、混乱からの回復を行う事はできない；シリア軍ユニットは混乱からの回復を行う事ができず、混乱した場合にはゲームから除去される。

IDF の通常型ユニットは、シリアに進入する事ができない(IDF の SOF ユニットと空爆(Airstrike)はシリアに進入する事ができるが、これを行う毎に IDF プレイヤーはカスケード効果のチットを取り出さなくてはならない)。

12.2 イラン

イランは、カスケード効果によって参戦する可能性がある。除去された反政府軍ユニットは、全て自動的にマップ上に再配置される；これはイスラム義勇兵の流入、及びイランによるレバノンへの武器搬入を表している。これらのユニットは、自動的に登場する(J-1 チットは必要無い)。名目上はイラン軍であるが、これらのユニットはあ

らゆる点で反政府軍ユニットであると見なされ、反政府軍陣営に関連する通常ルールの全てが適用される。

12.3 ハマス

ハマス軍(より正確には“イブズッデイン・アル=カッサム旅団”、パレスチナのイスラム原理主義者社会政治組織の軍事部門で、ガザで最も活動的)は、特定のカスケード効果によって表されている事を除いて、このゲームの中で直接的に(ユニットとして)表されていない。(カスケード効果イベントによって発生する)マップ外のハマス軍蜂起によって反政府軍プレイヤーはロケット砲攻撃ボーナスを獲得し、このゲームに登場しない IDF 部隊によって鎮圧されると見なされる。

13.0 勝利条件

勝利は、勝利ポイント(VP)によって判定される。プレイヤーは、ゲーム中及びゲーム終了時に於いて特定の条件を満たしている事によって VP を獲得する。

13.1 IDF プレイヤーの勝利ポイント

ゲーム開始時に於いて、IDF プレイヤーは“対価値戦略”と“対兵力戦略”のどちらの戦略を採用するのかを判断する。IDF プレイヤーは秘密裏にこの判断を行い、ゲーム終了時にこれを明らかにする(しかし、おそらく数ターン後には反政府軍プレイヤーに悟られることになるであろう)。

“対価値戦略”を選択した場合、IDF プレイヤーは以下の VP を獲得する：

ゲーム終了時に、除去した反政府軍(シリア軍を除く)ユニット毎に 1VP

ゲーム終了時に、除去したシリア軍ユニット毎に 2VP

“対兵力戦略”を選択した場合、IDF プレイヤーは以下の VP を獲得する：

ゲーム終了時に、イスラエル軍が支配しているヘクスゾーン毎に(聖域とイスラエルのゾーンは除く)2VP。

訳者注：対価値戦略の VP と対兵力戦略の VP が入れ替わっていると思われる。

13.2 反政府軍プレイヤーの勝利ポイント

反政府軍プレイヤーは、以下の VP を獲得する：

ロケット/ミサイル攻撃またはイスラエル領への急襲による民間インフラに対する“命中”毎に 1VP

ゲーム終了時にイスラエルが支配していないヘクスゾーン(聖域は除く)毎に 1VP

ゲーム終了までに減少戦力となった IDF ユニット毎に 1VP

ゲーム終了までに除去された IDF ユニット毎に 3VP

14.0 選択ルール

以下の統合作戦チットをゲームに追加する：

J-5 計画

J-6 情報管理

14.1 J-5 計画

作戦フェイズに於いて、1枚の J-5 タイプチットを使用する事で、以下の活動の1つを行う事ができる：

A) 統合作戦チットの交換

1枚の J-5 チットを使用する事で、2枚の追加統合作戦チットを選択する；これらの統合作戦チットは現行ゲームターン終了時に受け取る。2枚の追加統合作戦チットを選択する際、J-5 チットを選択する事はできない。J-2 諜報チットを使用する場合を除いて、対戦プレイヤーはこれらのチットを知る事はできない。

注意：事実上、プレイヤーは現行ターンに使用する1枚の統合作戦チットと、次のターンに使用する2枚の統合作戦チットとの交換を行う。また、これによって C2 レベルが変更される訳では無い事にも注意。

14.2 J-6 情報管理

作戦フェイズに於いて1枚の J-6 タイプチットを使用する事で、以下の1つの行動を行う事ができる：

A) 情報戦争

使用する J-6 チット毎に1つのダイスでダイスロールを行う。“5”又は“6”の結果が出る毎に、現時点の敵の持ち札(allotment)から1枚の統合作戦チットを無作為に選択し、それを除去する。これ以外のダイスロール結果は“効果無し”であり、何れの結果であっても敵の C2 レベルが変更される事は無い。

The Next War in Lebanon

B) ネットワーク化された作戦

何れか1つのヘクスゾーンの1つの戦闘に於いて、自軍の戦術的優位のダイスロールに+1の修正を行う。戦闘の開始時に於いて、双方のプレイヤーは手持ちのJ-6チップを使用する事ができ、各々のプレイヤーは複数のJ-6チップを累積的に使用する事ができる。

C) シリア軍の防空(反政府軍)

シリア空軍と防空ネットワークがIDFによって完全に抑圧されている訳では無い、と見なす事。IDFプレイヤーがシリア領内への縦深攻撃の為にJ-3チップを使用する度に、反政府軍プレイヤーは1つのダイスでダイスロールを行う事ができる：ダイスロール結果が“5”か“6”であった場合、IDFプレイヤーのJ-3チップは破棄される(あらかも反政府軍プレイヤーがJ-4チップを使用してSAM射撃を行ったかの様に)。

反政府軍軍 開始時 使用可能な増援 注記

戦術ユニット

民兵×5

ゲリラ×12

S.R.ロケット×5

M.R.ロケット×3

ミサイル×1

すべてのユニットは除去された後に創設することができる。1枚のJ-1チップを使用する事で1つの民兵かミサイルユニットが登場/1枚のJ-1チップを使用する事で、1つのゲリラかロケットユニットが登場する。

レバノンの何れかに；Litani 側より南側のヘクスゾーン(Marjayoun を含む)の各々に最低2つのユニット。

増援：反政府軍ユニット(民兵かゲリラ)の存在するヘクスゾーン、又は聖域ゾーンに登場。

C2 レベル = 5

する事ができる。

増援：イスラエルの聖域に登場

TF HQ 配下で開始する事ができる、何れのモードでも。

C2 レベル = 6

反政府軍 開始時 使用可能な増援 注記

戦術ユニット

民兵×5

ゲリラ×12

S.R.ロケット×3

M.R.ロケット×2

すべてのユニットは除去された後に創設することができる。

J-1 チップを使用する毎に1つの民兵ユニット、又はJ-1チップを使用する毎に2つのゲリラユニットが登場

開始時：全てのユニットは Litani 川の南側で開始し、各々のヘクスゾーンに最低2ユニット(Marjayoun を含む)

増援：反政府軍ユニットの存在するヘクスゾーン、又は聖域ゾーンに登場。

C2 レベル = 5

15.0 シナリオ

The Next War in Lebanon の指示とセットアップ

ゲーム長 = 20 ターン

IDF 開始時 使用可能な増援 注記

タスクフォース HQ

HQx6 1*

*J-1 チップを使用する事で登場。

開始時に：イスラエルの何れかに配置。

増援：聖域に登場

戦術ユニット

機甲旅団×8

機械化歩兵旅団×7

軽歩兵旅団×3

装甲騎兵大隊×1

SOF×3

CSU×4

機械化歩兵旅団：×1*

装甲騎兵大隊：×2*

CSU：×1*

*J-1 チップを使用する毎に1つのユニットが登場する

開始時：イスラエルの何れかに。

何れかのモードで TF HQ 配下で開始する事ができる。

増援：TF HQ の存在するヘクスゾーンか聖域ゾーンに到着

C2 レベル = 7

第2次レバノン戦争(2006) 指示とセットアップ

ゲームターン=12 ターン

IDF

開始時 使用可能な増援 注記

タスクフォース HQ

HQs：×12*

*イスラエルのエスカレーションが発生した際に全て登場する。

開始時：イスラエルの何れかに配置。

増援：イスラエルの聖域に登場。

戦術ユニット

機甲旅団：×3

機械化歩兵旅団：×2

軽歩兵旅団：×1

装甲騎兵大隊：×1

SOF×2

CSU×2

機甲旅団：×4*

機械化歩兵旅団：×3*

軽歩兵旅団：×1*

SOF×1*

CSU×2*

*イスラエルのエスカレーションが発生した際に全て登場する。

開始時：イスラエルの何れかに配置。

何れかのモードで TF HQ 配下で開始

第2次レバノン戦争シナリオ (2006) ルール変更、例外と修正

15.1 地理的制約

イスラエル軍の通常型ユニットは、Litani 川北を横切る事ができない(Marjayoun に進入する事ができる)。しかしIDFプレイヤーはレバノン領の全てに、自身のSOFユニット(だけ)を進入と活動を行わせる事ができ、敵ユニットに対する縦深攻撃を行う事ができる。両陣営のユニットは、シリアに進入する事ができない。

15.2 IDF の特殊ユニット

2006年シナリオでは、第900“Kfir”軽歩兵旅団は特殊能力を持っていない(この戦争で教訓を学んだ)。

15.3 J-4 チップ (反政府軍)

反政府軍プレイヤーが戦闘中に1枚のJ-4チップを使用する事で、SAM(地对空ミサイル)か AT(対戦車ミサイル)を宣言する事ができる。SAMを宣言した場合、反政府軍プレイヤーは1つの六面体ダイスでダイスロールを行う：ダイスロール結果が“6”であった場合、イスラエル軍プレイヤーはその戦闘に

於いて J-3 チットを使用する事ができない。AT を宣言した場合、各々の反政府軍ユニットの係数(両方のモード)が2上昇する。しかし、反政府軍ユニットの射撃戦闘の修正前のダイスロール結果が“1”であった場合、この+2の修正は終了し(その地域の反政府軍は弾薬切れとなる)、このJ-4 チットはこの戦闘から除去される(そして通常通りに取り出しカップに戻される)。

15.4 広域戦争

このシナリオにはシリア軍やイラン軍の介入は存在しない：シリアとイランに関する全てのカスケード効果を無視する事(このイベントは下記 15.5 で置き換えられる)。

例外：シリア軍の干渉(下記 15.5 を参照)。

15.5 イスラエル軍のエスカレーション

“シリア軍の介入”カスケード効果が発生した場合、これを“イスラエル軍のエスカレーション”で(Changing Direction 作戦)あると見なす事。これが発生した場合、IDF プレイヤーは1つの六面体ダイスでダイスロールを行う；ダイスロール結果が4～6であった場合、イスラエル軍は軍事的関与を拡大し、即座にシナリオに記載された使用可能な増援の全てをゲームに登場させる(IDF プレイヤーはJ-1 チットを使用する必要は無い)。これ以降に発生するイスラエル軍のエスカレーションは、全て無視すること。

15.6 IDF プレイヤーの勝利ポイント

IDF プレイヤーが獲得する事ができるのは“対兵力戦略”の勝利ポイントだけであり、“対価値戦略”を選択する事はできない。

デザイナーノート：これは全体的にユニット数が少なく、より短期間のシナリオである。このシナリオでは、非常に多くの IDF の地上部隊が越境を開始した 2006 年 7 月 23 日から、停戦が発効した 8 月 14 日までの期間を扱っている。1982 年以降、IDF は重要な大規模地上作戦を実施しておらず、2006 年の作戦では、その動員から情報収集、実戦能力に至るまで、構造的・手法的な多くの欠陥を露呈した。

これは、低く設定された IDF の C2 レベルと少ないタスクフォース HQ ユニット、更にイスラエル政府がレバノンに大規模部隊の投入を決定する時期

が不確定である事によって表されている。IDF は、ヒズボラの使用する対戦車兵器の質と量に対する準備ができていなかった上に、それに対抗する戦術も持ち合わせていなかった。

これとは対照的に、ヒズボラの運用する対空資材は非常に貧弱であった。したがって、反政府軍プレイヤーがJ-4 チットを使用する際の値が変更されている。2006 年に於いて、ヒズボラの戦闘員は少なくロケットユニットも少数であった(その多くは短射程の 122mm “グラート”ロケットランチャー/BM-21 122mm 自走多連装ロケット砲であった)。

このシナリオの反政府軍の初期配置には、7 月 13 日に開始されたイスラエル空軍によるロケット砲陣地とロケットランチャーに対する空爆による損失が織り込まれている。

カスケード効果チャート

カード

スピード

A-6 国家規模の支援：

IDF プレイヤーは、1 枚の統合作戦チット獲得する(無作為に取り出す事)。

7-Q 反政府勢力の外部支援：反政府軍プレイヤーは、1 枚の統合作戦チット獲得する(無作為に取り出す事)。

K メディアの不意打ち訪問：クリスティアン・アマンプールが取材に訪れた。

1つのダイスでダイスロールを行う。
1-3 = IDF プレイヤーは、1つの統合作戦チットを選択する。4-6 = IDF プレイヤーは、1つの統合作戦チットを破棄する。

注意：これは1度だけのイベントである。

ハート

A-4 侵入者：反政府軍はレバノン領内の1つの散開ユニット(モードは問わない)を、何れか1つのヘクスゾーンから別のヘクスゾーンへと移動させる事ができる。

5-Q メディアによる民間人被害報道：このイベントが副次的損害の結果として発生した場合、攻撃プレイヤーは手持ちの統合作戦チットの半数(切下げ)を破棄しなくてはならない(破棄するチットは所有プレイヤーが選択する)。それ以外の場合、効果無し。

K 国連決議は、この戦闘に対して最大限の非難を行う：ゲームへの影響は無い。

注意：これは1度だけのイベントである。

ダイヤ

A-2 サイバー攻撃/電子戦：1つのダイスでダイスロールを行う：1-3 = IDF プレイヤーは、手持ちのJ-2またはJ-6チットを1枚破棄する。チットを所持していない場合、無効である。4-6 = 反政府軍プレイヤーは、手持ちのJ-2またはJ-6チットを1枚破棄する。チットを所持していない場合、無効である。

3-4 レバノン軍の介入：反政府軍プレイヤーは北部レバノン聖域に隣接し且つIDFの通常型地上ユニットが自由に進入する事のできるヘクスゾーンの1つを選択する。これ以降ゲーム終了までの間、IDF プレイヤーはこのヘクスゾーンに自軍通常型地上ユニットを進入させることができない(SOF や縦深攻撃を使用する事は可能)。

5-10 シリア軍の介入：1つのダイスでダイスロールを行う：1-4 = 何も起こらない 5-6 = シリア軍が参戦する

即座に全てのシリア軍ユニットをマップ上の“シリア”ヘクスゾーンに配置する。反政府軍プレイヤーは、これらのユニットを次の反政府軍プレイヤーターンに活性化させる事ができる。

J-Q イランの再供給：反政府軍プレイヤーは即座に1枚の統合作戦チットを選択し、それを取得する。

K イランの介入：反政府軍プレイヤーは、既に除去された全てのユニットをイスラエル以外のヘクスゾーンの何れかに再配置することができる。

注意：これは1度だけのイベントである

クラブ

A-4 蜂起：反政府軍プレイヤーは、これ以前に除去されたユニットの1つを受け取り、少なくとも1つの自軍ユニットが存在しているレバノン領内の非イスラエルヘクスゾーンの何れかに配置する。

5-6 国際的な停戦の強要：ゲーム長を2ターン短縮する(これによってゲーム終了となる場合、現行ターンを終了する事)。

7-8 反政府軍の派閥抗争：反政府軍プレイヤーは、自身の統合作戦チットを1枚無作為に選択し、これを破棄する。

9-10 ロシアの武器取引：反政府軍プレイヤーは、1つのJ-4チットを獲得する事ができる。既に全てのJ-4チットを所持している場合、J-4以外の統合作戦チットを1枚獲得する事ができる。

J-Q 反政府軍の外部支援：反政府軍プレイヤーは1枚の統合作戦チットを無

The Next War in Lebanon

作為に取り出し、それを取得する。

K ハマスの蜂起：反政府軍プレイヤーは、民間または軍事インフラの何れかに対して2つのロケット攻撃を行う事ができる(マップ外のウエストバンク地区から)。一方、IDFはこの蜂起に厳しく対処する；ロケット攻撃の結果に関わらず、もう1つのカスケード効果カードを取り出す(副次的損害を表している)

注意：これは1度だけのイベントである。

訳者注：上記は実際に出版されたルールの和訳なのですが、一読して判る程度のエラッタが多数含まれています(誤訳は除く・・・)。

Consimworld のフォーラム上で行われたエラッタに関する質問に対し、デベロッパーのエリック・ハービー氏は頓珍漢な回答を行った上、再度行われた質問を放置プレイしている状態です。

ギリシャ内戦に続き、ゲームデザインを担当したブライアン・トレイン氏が自身のブログ上で“本来のルール”(デザインゲームに提出したルール)を公開する事態となっています。

この本来のルール(オリジナルルール)の和訳作業も行ったのですが、

- ① 今回、デベロッパーのエリック・ハービー氏がブライアントレイン氏のブログに直接反論を書き込んでいる
- ② ギリシャ内戦の時と異なりユニット自体も変更されている為、ユニットを自作する必要がある(PDF データはブライアントレイン氏のブログで入手できます)

以上の事から、このオリジナルルールの和訳データはブライアントレイン氏にお願いして、氏のブログにアップして頂いてあります(併せて、BGG の該当ページにもアップして頂いてあります)。

個人的にはユニットを自作してオリジナルルールでプレイされることをお勧め致します(マップはそのまま使用して良いそうです)。出版ルールでプレイされる際も、不明点などはこのオリジナルルールを参考にされると良いのでは無いか、と思います。

オリジナルルール和訳上のミスに関して：オリジナルルール(Third Lebanon War)和訳の 20 頁目“カスケード効果表”の最後の部分♣の K 66+4 の部分の解説が

“(1d6)を行う(民間または軍事インフラの何れかに対して)。一方、IDFはこの蜂起に厳しく対処する；ロケット攻撃の結果に関わらず、副次的損害に対するカスケード効果のダイスロールを行う。(一度だけのイベント)”

となっていますが、正しくは

ハマスの蜂起：反政府軍プレイヤーは、マップ外のウエストバンク地区から2つのロケット攻撃(1d6)を行う(民間または軍事インフラの何れかに対して)。一方、IDFはこの蜂起に厳しく対処する；ロケット攻撃の結果に関わらず、副次的損害に対するカスケード効果のダイスロールを行う。(一度だけのイベント)

となります。

6.3 のデザインノートに関して：この部分はオリジナルルールでは Key Concept: Since you select Joint Ops Chits during your Planning Phase, the enemy has an entire turn to perform Actions with his chits, thereby possibly rendering your picks moot - reflecting very real staff planning issues at this level. (プレイヤーは自身の計画フェイズ於いて統合作戦チットの選択を行うが、この際対戦プレイヤーはチットの選択を行う事ができず自身の計画フェイズ迄は手持ちのチットしか使用する事ができない；したがって、プレイヤーは現実の幕僚と同様の問題について検討する事になるであろう。)

と記載されていた部分だと思われます。ブライアントレイン氏のゲームでは、統合作戦チットの選択は自軍ターン(第1又は第2プレイヤーターン)の最終段階として行われていた(つまり両プレイヤーが統合作戦チットの選択を行う時期が、第1プレイヤーと第2プレイヤーとは異なっていた)のですが、DG 社がこれをターン終了時に同時に行う様にルールを改訂してしまった為、これに合わせる様にデザイナーノートの変更が行われている様です。

6.3 のデザイナーノートに関して：これは、Another Key Concept, and a Design Note: Playing a Joint Ops Chit allows the player to have one regular unit (which can be a single detached Tactical Unit, or a TF HQ with a large number of Tactical Units attached to it), or a variable number of irregular units in a single Zone, perform actions. This rule is intended to show the advantages and disadvantages of, but mainly the differences between, a powerful yet centralized and hierarchical regular military force and a weaker yet decentralized and amorphous insurgency. (もう一つのキーコンセプトとデザインノート：1枚の統合作戦チットを使用する事によって、1つのユニットに行動を行わせる事が可能になる(この場合のユニットとは、分遣された1つの戦術ユニット、又は多くの戦術ユニットを割り当てられた1つのTF HQ ユニットの両方を意味している)、又は1つのゾーンの中に存在している様々な数の非通常型ユニットに行動を行わせる事ができる。このルールでは、強力であるが集中し階層化された通常の軍隊と、弱体であるが分散し組織化されていない反政府軍の持つ長所と短所を表す事を意図している。)

だと思われます。