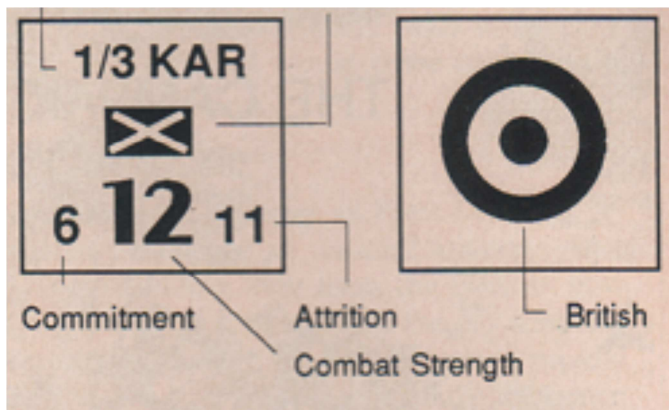


ハイライト部分は、デザイナーがインターネット上で公開しているエラータ部分。

1. イントロダクション

サイドショウは、WW1のドイツ領東アフリカを題材にしたゲームです。

2. 24. ユニット



数字は左から、コミットメント／戦力／消耗許容

連合軍

- 赤：インド軍
- オレンジ：南アフリカ軍
- マゼンタ：欧州軍
- 茶色：現地軍
- 緑：ポルトガル軍
- 黄：ベルギー軍

ドイツ軍

- 薄茶色：陸軍
- ブルーグレー：海軍

リーダーの場合は、
中段右側が前任順位
負傷値／戦闘修正／死亡値

4. ゲームターン

ゲームは、以下のいずれかの状態まで継続する。
ドイツ領東アフリカにドイツ軍がいなくなった
当初合意した年度の終りまでプレイした
1918年10月ターンを終了した

シークエンス

1：増援補充フェイズ

連合軍は利用可能ボックスの増援ユニットをM o m b a s a（一部はK a r u n g a）に配置する

連合軍は補充トラックのユニットを1マス進める。

連合軍はスケジュールで予定された増援を利用可能ボックスに置くか、遅延ボックスに置くか決定する。

KAR増援を指定場所に配置する。

1917年1月以降、ドイツは部隊を解散してOPを補充できる。

2：天候決定フェイズ

ターゲットトラックを確認して雨の可能性をチェックし、あれば2ダイスを振って決定する。

3：イニシアチブ決定フェイズ

各プレイヤーはダイスを振り、それに総司令官のイニシアチブ値を加える。合計が大きい側がイニシアチブを得る。もし同点の場合は、ランダムイベントを判定する。その後は、決着が着くまでイニシアチブ判定する。イニシアチブを獲得したプレイヤーは先攻か後攻を選ぶ。

4：オペレーションフェイズ

先に決めた先攻後攻の順にオペレーションフェイズを実行する。

5：補助ランダムイベントフェイズ

このターンにまだランダムイベントが判定されていない場合は、このフェイズでランダムイベントを判定する。

5. オペレーション

自分のオペレーションフェイズにダイスを1つ振る、出た目がこのターンに得られるOPである。

また、プレイヤーはいつでもオペレーション中に盤上のOP発生表の現時点の総司令官のコラムを参照して2ダイスを振って追加のOP獲得を試みられる。

なおドイツが振る場合に、ドイツのリーダーがドイツ領東アフリカ外に一人でもいたら+1修整する。ただし、終了が出たら、そのターンのオペレーションは終了。終了**が出たら、加えて蓄積されているOP全ても失う。

なお、OP発生表は両軍それぞれ1ターンに最大3回までしか使用できない。また、2回続けて振ること

もできず、間にオペレーションを挟まなければならない。

OPはターンを越えて蓄積できるが、連合軍は最大10、ドイツ軍は12までである。なお、ドイツ軍は連合軍オペレーションフェイズ中に戦闘前撤退にOPを使用できる。

ドイツ軍のOP獲得ダイスを修正するランダムイベントが3種類あるが、いかなる場合も12の出目を修整できない。

1917年1月以降、ドイツは部隊を解散することでOPを補充できる。2戦力以上のFK、SK、ERKを一つ解散するごとに1OPを得られる。これは増援補充フェイズにのみ実施できる。解散するユニットは、連合軍ユニットの3ヘクス以内にはならない。解散によって連合軍がVPを得ることはない。

移動：任意の1ヘクスの全ユニットを移動できる。バラバラに移動して良い。

鉄道移動：最大20戦力までを鉄道上で移動する。

海上輸送：連合軍は支配する港の間でユニットを輸送できる。各港の輸送能力の範囲で行う。

攻撃：あるヘクスから敵のヘクスへと進入して攻撃を実施する。

強襲上陸：連合軍はMombasaから任意の港へと海上移動して攻撃できる。Dar es Salaamは除く。

偵察：ドイツは盤上の任意の連合軍スタックを、連合軍は航空ユニットを使って偵察を行う。

動員：ドイツは新しい野戦中隊を編成するか、利用可能ボックスの補充FKを投入することを試みられる。

増援の方向転換：連合軍は20戦力までの遅延ボックスの増援を利用可能ボックスに移す。

ランダムイベント：どちらのプレイヤーもランダムイベントを判定できる。ただし、1ターンに各自1回だけしかできない。

デポ構築：連合軍はデポを建設できる。

鉄道補修：砲兵以外の戦闘ユニットは、破壊された鉄道ヘクスを補修できる。

いかなるユニットも連続して同じオペレーションを実施できない。ただし、OP発生表を振る行為は、この連続を解消できる。

6. 移動

ユニットは、常に後のオペレーションで再度移動することが可能である。

本ゲームには移動能力はなく、ZOCと消耗の制限があるのみである。

移動オペレーションは、あるヘクスの全ユニットに適用できるが、移動中にピックアップはできない。

敵ZOCに進入したら停止しなければならない。移動オペレーションで敵ユニットのヘクスには進入できない。

盤外に出ることは可能だが、ゲームから取り除かれてしまう。

砲兵は、1対1対応で歩兵または海兵隊が同行していないと移動できない。この制限は攻撃オペレーションや退却には適用されない。

6.4. 消耗

移動行程で消耗ポイントを累積していき、移動終了時点で消耗チェックを行う。鉄道移動、海上輸送、強襲上陸では消耗ポイントは蓄積されない。また、飛行機ユニット、砲兵、装甲車には消耗は適用されない。ただし、装甲車は、「P」の地形には進入できない。

砲兵と装甲車以外のユニットには、消耗許容が記載されている。

移動終了時点でダイスを振り、蓄積された消耗ポイントと合算し、適用される修正を加える。得られた結果を各ユニットの消耗許容と比較し、消耗許容以下だった場合は影響を受けない。消耗許容を越えた場合は「過剰な分の戦力だけ(訳者解釈)」消耗してしまう。また、自動的に全滅するような移動を行うことはできない。このチェックはスタック全体で纏めても、ユニットごとにしても良い。

6.5. 鉄道移動

ゲーム開始時、連合軍はウガンダ鉄道を、ドイツは北部鉄道と中央鉄道を支配している。鉄道の支配権は、その鉄道の全タウンを占拠することで奪回することができる。

支配する鉄道上のタウンにいる20戦力以下のユニットが鉄道移動を利用できる。

鉄道移動は支配鉄道上を無制限に移動できるが、敵

ユニットに隣接できない。また、破壊された鉄道ヘクスは利用できない。

V o i M o s h i 鉄道は、ランダムイベントU発生までは存在しない。

M o m b o トロリー線は、ゲーム上は鉄道と見なさない。

6. 6. 海上輸送

連合軍は支配する港の間で、各港の輸送能力の範囲で海上輸送を行える。

M o m b o s a、T a n g a の輸送能力は80戦力、その他の港は25戦力である。

連合軍はT a n g a を越えて南の港は利用できない。

D a r E s S a l a a m は、K o n i g s b e r g が沈没（ランダムイベントC）するまでは利用できない。

6. 7. ZOC

以下のスタックがZOCを持つ。

合計12戦力以上のドイツスタック

合計25戦力以上の連合軍スタック

上記の戦力に、砲兵と装甲車は数えない。

ZOCは、山、森、沼、川を越えて、その他の通過不能の地形には広がらない。

雨の場合、タウン、ヴィレッジにいるスタックだけしかZOCを持たない。ただし、下記の渡河防止目的のZOCは他の地形にいても適用できる。

ユニットは渡河して敵ZOCに進入できない。

移動開始時に敵ZOCにいても移動できるが、再び敵ZOCに進入したら停止する。

ZOCの不行使：敵がZOC内に入ってきた時にZOCの制限を行使しないことを選べる。一旦、行使／不行使を選択したら、そのターン中は変更できない。

6. 8. コラム

プレイヤーはいつでもスタックをコラムマーカーに置き換えたり戻したりできる。コラムの内容は、偵察されたり、戦闘にならない限り開示する必要はない。

7. スタッキング

本ゲームにはスタッキング制限はない。

8. 戦闘

砲兵と装甲車ユニットは、自身の額面戦力を使用するには1対1対応で歩兵、騎兵、海兵隊ユニットとスタックしていなければならない。そうでなければ、装甲車は1戦力、砲兵は0戦力である。

戦闘は攻撃オペレーションで発生する。

1：攻撃プレイヤーは、攻撃オペレーションを宣言し、攻撃するスタックと目標ヘクスを指定する。

2：ドイツが防御側なら戦闘前撤退の機会がある。

3：撤退がなければ攻撃側はスタックを目標ヘクスへ進入させる。この時に消耗を判定する必要はない。また、複数ヘクスから攻撃できるが、その場合には判定が必要になる。

4：攻撃側は各ユニットについてコミットメントを判定する。失敗したユニットは攻撃に参加しないので、元のヘクスに戻る。

5：両プレイヤーはダイスを振り、ドイツ指揮官がいれば修正を加えた上で自軍戦力に対応するコラムで結果を判定する。結果を直ちに適用する。

8. 22. ドイツの撤退

撤退方法は2種類ある。

1：1OPを使用して撤退する。移動オペレーションと同様に撤退し、敵ZOCは無視できるが、消耗判定はする。さらに、連合軍はKARユニットのみは撤退前に一方的に攻撃できる。

2：2OPを使用して撤退する。上記と同様だが連合軍は一切攻撃できない。加えてドイツはダイスを振り、1が出たら連合軍に1戦力の損害を与えられる。この時にK o n i g s b e r g がいれば2でも損害を与えられる。さらに連合軍に南アフリカ、インドユニットがいればダイスに-1修正が加わり、損害はこれらのユニットから出す。

いずれの場合も、イギリス領東アフリカ内に撤退できない。

8. 23. マルチヘクス攻撃

複数ヘクスから攻撃する場合、攻撃プレイヤーは順番に攻撃ヘクスを指定する。最初のヘクスの攻撃は自動的に成立する。二番目のヘクスの攻撃はダイスを振

って1～5で成立する。三番目のヘクスの攻撃は1～4で、以下同様に確率が下がっていく。攻撃が失敗した所で、それ以降の全てのヘクスからの攻撃も失敗となる。

8. 24. コミットメント

攻撃に参加する各ユニットは、前項とは別にコミットメントをチェックする。ユニットごとにダイスを振り、そのユニットのコミットメント（左下）以上なら攻撃参加に失敗する。

コミットメントがないユニットはチェックの必要がない。

8. 26. 退却

プレイヤーが修正されたダイスで4～9の結果を得た場合には、相手は退却しなければならない。もし両方が退却する／または両方が退却しないことになったら、より大きな戦力損害を受けた側が退却する。もし同点なら、残存戦力の小さい側が退却する。それも同点ならダイスでランダムに決める。

退却する側はダイスを振り出目のヘクス数だけ敵から遠ざかるように退却する。ただし、最大4ヘクスまでで、5、6でも4ヘクス退却すれば良い。退却終了時点で退却中の消耗ポイントを計算して移動オペレーションと同様に消耗をチェックする。

退却中に、移動不能ヘクス、敵占拠ヘクスには進入できない。ただし、砲兵と非戦闘ユニットだけしかいない場合は通過できる。退路を選ぶ場合には消耗ポイントが最小になるようにする。その上で可能なら以下の方向に退却する。

連合軍：支配する味方タウン、もしくは北

ドイツ：支配する味方タウン、もしくは南

退却ヘクス数を満足できない場合は不足する1ヘクスごとに1戦力を喪失する。渡河しなければならない場合も1戦力を喪失する。1ヘクスも退却できない場合は、全滅する。

ただし、退却できない場合でも、ZOCを発生する条件を満たさない敵ユニットのヘクスは突破できる。この場合は、戦闘結果の損害は2倍になる。

8. 31. 攻撃側が渡河して攻撃した場合は、戦力は1/2になる。

8. 32. 防御側が山にいる場合は、戦力は2倍になる。

8. 33. もし防御側が森、Nairobi、Mombasa、DarEsaalamにいる場合は、攻撃側は1コラム左シフトする。

8. 35. ドイツリーダーがいる場合は彼の戦闘値を、ドイツのダイスには加え、連合軍のダイスからは引く。ただし、ドイツ領東アフリカの外で発生した戦闘では、連合軍のダイスから引くことはない。

8. 36. 強襲上陸する場合は、戦力は1/2になる。

8. 4. 強襲上陸

海上輸送と同じルールを使うが以下が異なる。

1：攻撃である

2：歩兵ユニットのみが実行できる

3：Mombasaを起点としなければならない

4：連合軍が支配していない任意の港を目標とする

海上輸送同様に港湾の輸送能力の制限を受ける。

攻撃が失敗した場合は、攻撃側は元いた港に戻り、かつ受けた損害は2倍になる。損害がない場合でも1戦力損害を受ける。

DarEsaalamは攻撃できない。

連合軍は、Konigsbergが沈没（ランダムイベントC）するまでは、Tangaを越えて南の港を攻撃できない。

ユニットは1ターンに2回強襲上陸を行えない。

8. 5. 鉄道リアクション

攻撃が鉄道ヘクスに対して行われたら、防御側は鉄道を支配していれば鉄道リアクションの機会がある。

攻撃が宣言され、攻撃側のユニットが目標ヘクスに進入した段階で、防御側は1OPを使用して20戦力までの友軍ユニットを鉄道移動で防御ヘクスに投入できる。これは鉄道移動なので消耗は発生しない。

また、鉄道移動は攻撃に対してだけでなく鉄道破壊に対しても行うことができる。ただし、対象鉄道ヘクスから5ヘクス以内からしかできず、コミットメントに成功して敵を攻撃しなければならない。攻撃の結果に関わらず鉄道破壊は阻止される。

9. 動員

ドイツはプレイヤーターンに1回だけ動員オペレーションを実施できる。

セットアップしないFK、SK、ErK、Wagon中隊のユニットはカップに入れておく。

動員オペレーションを実施する場合、

- 1：カップから2ユニット（最初の4ターンは4ユニット）を引いてTaboraに配置する。Taboraが連合軍支配の場合は権利を失う。
- 2：ダイスを振り配置テーブルに指示されたタウンに、カップから1ユニットを引いて配置する（最初の4ターンはこれを2回実施する）。

もし連合軍がセンター鉄道以北の全てのタウンを占拠している場合には、動員オペレーションを実施できない。

KARユニットは、KAR利用可能表に記載されたターンに登場する。これにはオペレーションは必要ない。

それ以外のユニットに記載されたターン数は、そのユニットが利用可能になるターンである。連合軍は、その時点で利用可能ボックスに送るか、遅延ボックスに送るかを決める。

連合軍ターンの開始時に、全ての利用可能ボックス内のユニットはMombasaに配置する。オペレーションは必要ない。

連合軍ターン中に、連合軍は遅延ボックスのユニットを利用可能ボックスに移すことができる。これは増援の方向転換オペレーションになる。1回に30戦力までを移動できる。

遅延ボックス内のユニットは、ランダムイベントのEによって他方面に転戦して永久に利用不能になることがある。

この他に、ドイツはランダムイベントにより特殊な増援を得ることがある。

9. 3. 補充

連合軍がユニットを失った時、それが戦闘であれ消耗であれ、補充トラックのボックス2に置く。ただし、以下の例外がある。

- 1：退却要求を満たせずに全滅したユニットは、捕虜になったと見なし永久に除去。
- 2：1916年からウガンダユニット、東アフリカ連

隊、東アフリカ騎兵は再建できなくなる。

連合軍増援フェイズに、全ての補充トラック上のユニットは1マス利用可能ボックス側へと移動する。利用可能ボックスに入る時に、利用可能に置くか、遅延ボックスに置くかを決定する。

ドイツは、FKユニットのみが再建できる。FKユニットは補充ボックスに置き、動員オペレーションの時にカップからでなく補充ボックスからユニットを配置することもできる。

もし連合軍がセンター鉄道以北の全てのタウンを占拠している場合には、ドイツの補充能力は低下し、FKユニットが失われた時はダイスを振り、5、6の時だけしか補充ボックスに置けなくなる。

なお、全ての補充ユニットは完全戦力で再登場する。

10. リーダー

ドイツの野戦総司令官はゲームを通じてパウル・フォン・レットウーフオルベックだった。特にコマはないが、イニシアチブ値は4である。

連合軍の野戦司令官は、OFC表などに記されている通り時期によって交代する。

総司令官はイニシアチブとOP獲得に影響するが、戦闘には影響しない。

ドイツのリーダーは3つの値を持つ。戦闘値は自軍の戦闘ダイスに加え敵の戦闘ダイスから差し引く。

負傷値、死亡値は戦闘での死傷判定に使う。連合軍が戦闘で3の目を出した時に2ダイスを振り、いずれかの値と同じであれば負傷、死亡する。

先任順位は1が最高で6が最低である。戦闘に複数のリーダーが参加している時は先任順位が高い方を使用する。

11. 航空ユニット

連合軍には2個の航空ユニットがある。

ロイヤルネイビー・エアサービスは、ランダムイベントCによって登場する。

航空ユニットは、レンジ範囲に偵察オペレーションでどこへでも飛行できる。ただし、RNASは、町、港、インド洋の海岸、部分湖ヘクスのみ限定される。

航空ユニットは偵察にのみ使用される。

1 2. 偵察

プレイ中、原則として相手のスタックの内容を確認できない。

ドイツは、偵察オペレーションによってドイツ領東ドイツのタウンから6消費ポイント以内、またはドイツリーダーから4消費ポイント以内の任意の1スタックを確認できる。

連合軍は、偵察オペレーションによってレンジ範囲内の1スタック、またはコラムの偵察を試みられる。ダイスを1個振り、航空ユニットの編成機数を加え、対象が森なら2を差し引く。結果が10以上なら偵察成功である。また、山は偵察できない。

偵察ユニットがRFCで、かつダイスが1、2なら編成機を1機失う。

1 3. 補給

連合軍は、補給デポを建設して消耗を緩和できる。戦闘ユニットのいるヘクスなら、沼と山林以外でなら建設できる。また、同じ方法で破壊することもできる。

ドイツ戦闘ユニットがデポヘクスに進入し連合軍戦闘ユニットがいなければ、デポは破壊されドイツは10VPを得る。

ドイツユニットが、完全にドイツ領東アフリカの外でターンを終えると除去されてしまう。これはポルトガル領東アフリカには適用されない。

1 4. ヴィクトリア湖

ヴィクトリア湖を越える移動は、海上輸送や強襲上陸と同様に扱う。両軍とも実施できる。連合軍は、K i s u m u、K a r a n g uを、ドイツはM w a n z a、B u k o b aを支配している。

連合軍の輸送能力は20、ドイツ軍は8戦力である。プレイヤーは、オペレーションを宣言した後、ダイスを振り5、6だとオペレーションを実行できない(OPは戻らない)。

1 5. 鉄道破壊、修理

両軍とも移動オペレーションの一部として鉄道破壊を実施できる。破壊には鉄道ヘクスで2消費ポイントを消費すれば良く、敵ユニットに隣接してはならない。橋があれば、それも破壊され利用できなくな

る。

鉄道の修理は、独立したオペレーションとして破壊されたヘクスで実施する。自軍戦闘ユニットのいるヘクスか、その隣接ヘクスで実施し、これも敵ユニットに隣接してはならない。

1 6. ランダムイベント

ランダムイベントは、イニシアチブが同点だった場合、プレイヤーがオペレーションとして実施する場合、そしていずれも起きなかった場合に補助ランダムイベントフェイズに発生する。

ダイスを2つ順番に振り、二桁の数字として読み対応するイベントを実施する。

1 7. 勝利条件

連合軍の目標

各年の開始時に、連合軍はその年の目標を決定する。表から、2つの攻撃目標を選び、1つの防御目標を選ぶ。

タウン目標の場合には、マップ上に文字表示されている。一旦、攻撃目標を決定したら変更できないし、一度、獲得したら以後の攻撃目標には選べない。

連合軍は、他に以下のVPも得られる。

連合軍のVP

- 2点：撃破したドイツ1戦力ごと
- 5点：除去したドイツリーダー1人ごと
- 20点：ドイツ配置タウンを支配

ドイツのVP

- 1点：1917年になる前に投入された連合軍1戦力ごとに（KARは除く）
- 2点：1917年中に投入された連合軍1戦力ごとに（KARは除く）
- 5点：1918年中に投入された連合軍1戦力ごとに（KARは除く）
- 2点：各ターン終了時点で切断されているウガンダ鉄道ヘクスごとに
- 2点：1917年になる前に盤南端から離脱したドイツユニットごとに
- 5点：1917年中に盤南端から離脱したドイツユニットごとに

10点：1918年中に盤南端から離脱したドイツユニットごとに

10点：連合軍のデポを破壊するごとに

50点：1918年10月終了時にヘクス列50以北にいるドイツ戦闘ユニットごとに

勝利判定表

あらかじめ終了年次を決めておき、その年の終了時に化表に従って判定する。

ALLIED VICTORY			GERMAN VICTORY			
Year	Decisive	Marginal	Limited	Limited	Marginal	Decisive
1914	80 +	60-79	40-59	20-39	10-19	Less than 10
1915	200 +	100-199	80-99 *	NO	50-79	Less than 50
1916	NO	300 +	250-299	200-249 *	100-199	Less than 100
1917	NO	500 +	400-499	NO	300-399	Less than 300
1918	NO	NO	700 +	500-699	300-499	Less than 300

* = This would probably be more of a Draw than anything else.

18. 初期配置

先にドイツが配置

2914：1FK、Kraut

5417：2FK

5529：3FK、Flknstn

4120：4FK、Fromme

4919：6FK

1432：7FK

3430：8FK、Hering、Wahle

4605：10FK、Stnhm、A.Kngbg、3SK、
4SK、Arab Ko

3804：A.Tanga、Bmstark

6104：12FK、Muller、v.Lbrmn

3516：13FK

2127：14FK

4511：1SK、2SK、v.Prince

1825：Mowe Ko.

a) 2MRK

盤外から移動により 3933-4133 間から進入

b) 9FK

盤外から移動により 1434-2133 間から進入

c) 11FK、Wntgns

盤外から移動により 2234-2733 間から進入

d) 5FK

盤外から移動/鉄道移動により 3433 から進入

注

勝利得点は年の終りに計算し、各年の得点は順次累計していく。

続いて連合軍が配置

1812：KAR res、1/3KAR、EAR、EAMR

5929：1/1KAR、Mobile

3201：IST、Vol MG、Cal Vol、27MtRA

e) 1/4KAR、Uganda

盤外から移動により 1033/1016 いずれかから進入

ランダムイベント説明

A：Kronberg

ドイツが、このイベントを1915年3月から5月の間に振ったならKronberg海兵隊と砲兵を連合軍が占拠していないドイツ領東アフリカの任意の港で受け取る。それ以降に振ったならイベントTとして扱う。

B：Marie von Stettin

ドイツが1916年3月から5月に振ったなら、ドイツはv. Stn砲兵を連合軍が占拠していないドイツ領東アフリカの任意の港で受け取る。

連合軍が1916年1月以降に振ったなら、イベントUとして扱う。

C : Königsberg

1915年1月以降に本イベントは有効である。

最初に振られた時には何も起きない。

二度目に振られた時は、連合軍は10VPとRNA S航空機ユニットを任意の連合軍支配の港に受け取る。ドイツは、Angel BatterieをDarE sSa l a a mに受け取る。

三度目に振られた時は、ドイツはKönigsberg中隊をDarE sSa l a a mに受け取る。

四度目に振られた時は、ドイツはb Königsberg中隊と、全Königsberg砲兵をDarE sSa l a a mに受け取る。DarE sSa l a a mが連合軍支配の場合は、Wenig砲兵しか受け取れない。

それ以後はノーイベントになる。なお、同じターンに2回以上出た時には2回目以降はノーイベントである。

D : 薄皮中隊

イベントが振られた時点でヘクス1920から5ヘクス以内にドイツユニットがいるなら、連合軍はいずれか1個の非砲兵ユニットの戦力を1減らすことができる。

E : 他戦線の要求

連合軍の遅延ボックスに置かれた全ユニットはゲームから取り除く。

F : 南アフリカ人よ故郷に帰れ

1917年1月以降に振られたなら、全ての南アフリカユニットは、プレイから取り除く。一度しか発生しない。

G : ベルギー人

1916年3月以降に連合軍が振ったなら、かつ連合軍が既にイベントHを達成していたなら、連合軍は直ちにOl senコラムと、Molitorコラムを受け取る。前者はRuanda、後者はUrundiに配置する。これらはMwanza-Tabora道路より1ヘクス東までしか移動できず、Central鉄道より2ヘクス南までしか移動できない。

それ以外の場合はノーイベント。

H : アフリカの女王

1915年12月以降に連合軍が振ったなら、スパイサー・シンプソンの海軍アフリカ探検隊がタンガニーカ湖を発見し、連合軍に25VPをもたらす。加えて、ドイツは1MRKユニットをヘクス5434経由の移動オペレーションで受け取る。

上記以外、また二度目以降はノーイベント。

I : 熱波

このターンの残り期間、消耗ダイスに+1修整を実施する。ただし、雨季であればノーイベント。

K : Schnee 知事の苦悩

ドイツの植民地知事、ハインリッヒ・シュネーは、フォン・レットウと仲が悪かった。シュネーに言わせれば、そもそも戦争を始めたことが間違いであった。

連合軍が本イベントを振り、ドイツリーダー、Wahl eが死亡しているか負傷しているなら、ドイツは次のセグメントでOP発生表を振れない。

L : 豪雨

オペレーションフェイズに本イベントが振られたなら、雨季のルールを全て適用する。それ以外の時はノーイベント。

M : ナイジェリア動乱

連合軍プレイヤーは直ちにすべてのナイジェリアユニットをマップと増援トラック、使用可能ボックスと遅延ボックスから取り除く。今月と来月は、いかなるナイジェリアユニットも使用可能ボックスに置くことはできない。取り除いたナイジェリアユニットは少なくとも2か月後にならなければ、使用可能ボックスに置けない。このイベントはゲーム中に一度しか発生せず、以降はノーイベント。

N : マッド・ムラーのストライキ

以下のユニットがマップ、増援トラック、使用可能ボックス、遅延ボックスにいたら取り除く。

28RA砲兵、101擲弾兵、

1/1、1/2KAR。

それぞれのユニットは、ダイスを1個振り、そのタ

ーン数後に使用可能ボックスに配置できるようになる。

このイベントはゲーム中に何度でも発生する。連合軍が振った場合は、ノーイベント。

O：第三次アフガン戦争

本イベントは1917年以降に振られた時のみ適用する。全インドユニットは、使用可能ボックス、遅延ボックスから取り除きゲームに使用しない。その後の増援も登場しない。ゲーム中に一回だけ発生し、以後はノーイベント。

P：バホロホロ族の反乱

連合軍が既にイベントHを達成していないなら、この部族は問題になる。すべてのローデシアユニットと2/1KARユニットをマップ、増援トラック、使用可能ボックス、遅延ボックスから取り除く。加えて以後のローデシア増援もそれぞれダイス1個の出目分のターン数、遅延する。

連合軍がイベントHを達成しているか、連合軍が振った場合はノーイベント。

R：ポルトガル参戦

1916年以降に振られたなら、ポルトガルは連合軍側に参戦する。連合軍は直ちに、deSilvieraコラムを南端の7005-7010の間に配置する。このユニットは、Rovumaから5ヘクス以内でのみ活動できる。2ターン後に、Gilコラムが同様に登場する。これらのユニットは、ドイツのVPにはカウントしない。それ以上に振られた場合や、1915年以前の場合はノーイベント。

S：L59ツェッペリン

ツェッペリンの飛行計画は偽のドイツ降伏放送によって妨害されずに実現した。

1917年11月以降に振られたなら、ドイツのオペレーションポイント獲得ダイスを-1修整する効果がターン中継続する。このイベントは一度しか発生しない。

T：ドイツ義勇兵

このイベントは、イベントAがドイツによって19

15年6月以降に振られている場合のみ適用する。

1回目は、ドイツはAbteilung Urdiを受け取る。ヘクス2234-2733間に登場する。ベルギー人が到着している場合（イベントG）は受け取れない。

2回目は、ドイツはAbteilung ArushaをArushaに、Abt. Delta、Abt. Dar es SalaamをDar es Salaamに受け取る。

3回目以降は、ノーイベント。

U：Voimoshi鉄道

本イベントは連合軍が1916年1月以降にイベントBを振っている場合のみ適用する。

Voimoshi鉄道が完成し、連合軍に支配された状態となる。ただし、ドイツがVoimoshi、Taveta、Moshiを占拠している場合は、ノーイベント。

6.44. 消耗修整一覧

+3：雨季に沼で移動終了

+2：雨季（上記以外）

-2：タウン、デポ、支配する鉄道ヘクスまで3消耗ポイント以内

-3：タウンで移動終了

9.16. ドイツ新ユニット配置表

1：4511 Morogoro

2：3011 Neu Moshi

3：2914 Arusha

4：4406 Bagamayo

5：3516 Kondoa Iringa

6：4605 Dar es Salaam

10.14. 連合軍司令官到着表

1914年 9月 +0 不在

11月 +1 Aitken

12月 +0 Wapshare

1915年 4月 +2 Tighe

1916年 2月 +3 Smuts

1917年 1月 +2 Hoskins

5月 +2 vanDenbenter

17. 1. 連合軍勝利目標表

攻勢目標

1914

- Aのタウン (各40)
 - Northern 鉄道 (50)
-

1915

- A, Bのタウン (各40)
 - Central 鉄道 (100)
 - Northern 鉄道 (30)
-

1916

- A, B, Cのタウン (各40)
 - Central 鉄道 (40)
 - Northern 鉄道 (10)
-

1917

- Central 鉄道以北にドイツなし (75)
 - 全徴兵センター (75)
 - Kilosa-Neu Langenburg 道路にドイツユニットもZOCもなし (75)
-

1918

- ヘクス列 50**以北にドイツなし (75)
- 全徴兵センター (75)
- Kilwa-Wiedhaven 道路から2ヘクス以内にドイツなし (75)

防御目標

1914

- 国境ヘクスにドイツユニットなし (20)
 - Uganda 鉄道が非切断状態 (20)
-

1915

- 国境ヘクスにドイツユニットなし (20)
 - Uganda 鉄道が非切断状態 (20)
 - 前年度保持タウン全部を維持 (20)
-

1916

- 国境ヘクスにドイツユニットなし (10)
 - Uganda 鉄道が非切断状態 (10)
 - 前年度保持タウン全部を維持 (20)
-

1917

- 前年度保持タウン全部を維持 (50)
 - 国境ヘクスにドイツユニットなし (10)
 - Uganda 鉄道が非切断状態 (10)
 - 前年度支配鉄道全部の支配維持 (50)
-

1918

- 前年度保持タウン全部を維持 (50)
- 国境ヘクスにドイツユニットなし (10)
- Kilosa-Neu Langenburg 道路保持 (50)