

Back To Iraq

3rd Edition

S&T208,Decision Games

Design&Development:Ty Bomb&Joseph Miranda

Map:Joe Youst

Counters:Larrt Hoffman

日本語訳 : 2 0 0 3 年 4 月、 Ver.1.0

	A		B
1	<p>1.0 はじめに</p> <p>1.1 Back to Iraq, 3rd Edition (B2I3e) は、もしアメリカ対テロリズム軍がバクダッドの政府と共に最終的な解決のため地上戦を決めたなら、ペルシャ湾の北部沿岸を越えて現実となるかもしれない戦闘の状態を「What if」で再現する。</p> <p>B2I3eはイラク北部での存続する戦争を据える比較的低い難易度の2人用ゲームです。我々は、連合軍地上戦力の、戦いを続けるために、必要な国内の政治的な意志の損失と補給と結び付けたことが、もし勝利が戦場で達せられなかったなら、和解を引き起こすであろう前に、それが最大の侵攻時期であると感じる。上級ルールでこれらのルールについて大部分を示す。</p>	<p>ために、必要な程度まで抽象化してある。</p> <p>地図盤のヘクスには4桁の数字がある。それはあなたが特定の場所がルールで参照されるのを見いだすのを手伝い、そしてあなたに、もし試合が中断されて、そして、それが完了されることができるよう前に、書き取られなければならないなら、ユニット位置を記録することを許すために供給される。</p>	
2	<p>1.2 ゲームスケール</p> <p>ヘクス間は17マイル(27.54km)です。それぞれのゲームターンは二日間を示す。ユニットは旅団と師団サイズで、それぞれ1,000から15,000人を配備し350両程度の装甲車両を持つ。連合軍の航空主導権はそれぞれのルールの中に含め、従って航空機ユニットで別に示されていない。</p>	<p>2.3 カウンター</p> <p>このゲームには、戦闘ユニットと呼ばれる176個のカウンターがある。その他は情報マーカーと記録補助マーカーである。少なくとも一回はこれらのルールを読んだ後で、カウンターを切って下さい。戦闘ユニットには国籍、タイプ、戦闘力、増援情報、特定の識別、移動クラスが記載されている。</p> <p>2.4 略</p> <p>2.5 国籍と省略</p> <p>ユニットの国籍、そして両面に表示がある、はそれらの色の形式に分け、ユニットタイプの左横に省略して表記する。他の省略は、いくつかのユニットの特定の識別を容易に知るために使用し、ユニットタイプの右に表示される。</p>	
3	<p>1.3 いくつかの定義</p> <p>もしルールが「全ての連合軍ユニット」となっていたら、イラクとイランの敵対勢力を示す。連合軍ユニットは「I Q」や「I R」の国籍の印のないユニット全てである。もしルールがイラクやイランに敵対する国籍の1つかいくつかとあったら、これらの国籍の特定の名前がルールで使用される。</p> <p>もしルールで「列強 (Great Power)」となっていたら、アメリカ、イギリス、フランスを示す。</p>	<p>連合軍色の形式</p> <p>アメリカ軍-オリーブドライブ地に黒色</p> <p>イギリス軍-カーキ色地に黒色</p> <p>フランス軍-明るい青色地に黒色</p> <p>連合軍「ヨーロッパ軍」-明るい青色地に黄色</p> <p>クェート軍-緑色地に黒色</p> <p>トルコ軍-灰色地に黒色</p> <p>シリア軍-黄色地に緑色</p> <p>統合作戦司令部-オリーブドライブ地に白色</p> <p>イスラエル-白地に青色</p> <p>アルカイダー-オレンジ色地に黒色</p>	
4	<p>もしルールで「小国 (Minor Power)」となっていたら、アメリカ、イギリス、フランス以外の連合軍諸国を示す。</p> <p>もしルールで「イスラム革命軍」となっていたら、イラクとイラクの全てのユニットである。もしルールでイラクユニットかイランユニットだけとなっていたら、これら特定の国籍の名前が使用されている。</p> <p>2.0 ゲームのコンポーネンツ</p>	<p>イスラム革命軍の色</p> <p>イラク共和国親衛隊-赤色地に白色</p> <p>イラク陸軍-赤色地に黒色</p> <p>イラン革命親衛隊-黒色地に白色</p> <p>イラン陸軍-灰色地に黒色</p>	
5	<p>2.1 B2I3eの完全なゲームのコンポーネンツは、ルール、地図盤、176個のユニットが含まれる。プレイヤーはプレイで起こる戦闘の解決やその他に起こる事象を解決するため6面ダイスを用意する。</p> <p>2.2 地図盤</p> <p>地図盤は、このスケールにおいて描かれる時、作戦とその近郊のイラク戦域で軍事的に重要な地形を表す。六角形の図形はユニットの位置と移動を規定するために印刷されている。ユニットは常にある1つの時期に1つのヘクスのみにいることができる。</p>	<p>2.6 ユニットの識別と略号</p> <p>ユニット国籍とそれぞれの国家の力の中の特定のフォーメーションはさらに番号と省略によって識別される。以下の省略記号がある。</p> <p>AA-アルアベド</p> <p>AC-機甲司令部</p> <p>AD-アドナン</p> <p>ADC-航空防衛司令部</p> <p>AN-アルナイダー</p> <p>AQ-アルカイダ</p> <p>BG-バグダッド</p> <p>C-騎兵隊</p> <p>Co-コマンド</p> <p>EC-ヨーロッパ軍</p> <p>F-フランス軍</p>	
6	<p>それぞれのヘクスには移動と戦闘に影響する自然と/か、人工の地形がある。地図の地形描写はそれらをヘクスの格子に従わせるためにそれらの実世界設定からわずかに変えられた。ヘクスからヘクスまでの地形関係は、もしこの戦争が実際に起きるなら、それらの実世界対応物によって直面するプレイヤーに同じスペース/時間の問題をもたらす</p>		

A	B	
<p>G S S - 総合警備部隊 H M - ハムラビ I Q - イラク軍 I R - イラン軍 K - クェート軍 K C G - クェート市防衛隊 L - 軽装備 M I R - 軍情報部緊急介入軍 N B - ネブカドザル M D - メディーナ M E F - 海兵隊遠征部隊 N T - N A T O 軍 P G - 共和国防衛隊 R I - 緊急介入軍 S A I R - イスラム革命最高会議 S B M - 軍情報部治安大隊 S d F e - サダムゲリラ部隊 S F - 特殊部隊 S R G - 特別共和国警備隊 T - トルコ軍 U K - イギリス軍 U S - アメリカ軍</p>	<p>に死傷者と機器損失のある特定の量を吸収する能力を示すために使われる独断的な用語である。これらのカウンター の1面しか印刷されていないユニットは1ステップユニ ャットである。ユニットの裏面に帯が印刷されている連合軍 ャットは2ステップである。イラク側ユニットは1ステ ャップである。詳細は11.0を参照。 2.12 その他のカウンター 次に示すカウンターの使用はルール内で明らかにする。 ゲームターンカウンター (5.0 参照) M I P P マーカー (4.2 参照) 天候マーカー (13.1 参照) 連合軍空中補給マーカー (8.13 参照) 核爆弾爆発マーカー (13.8 参照) 科学戦マーカー (13.4 参照) 連合軍再編成マーカー (9.0 参照) 連合軍重爆撃マーカー (13.16 参照) 海軍攻撃マーカー、戦略目標マーカー(上級ルールで使用)</p>	<p>1</p>
<p>2.7 ユニットの規模 ユニットの構成規模はユニットのタイプの上に記号で表示 されている。これらの規模は、 X X X X - 軍、X X X - 軍団、X X - 師団、X - 旅団、I I - 大隊</p>	<p>3.0 セットアップ 重要：戦略目標、航空機、司令部、イスラエル、アルカイ ダは上級ルールでのみ使用する。 3.1 陣営の決定 プレイヤーは連合軍かイラク側かのどちらを行うか決め る。また、2つのシナリオのどちらかをプレイするか決め、 選択ルール (12.0 参照)、上級ルール (14.0 参照) を含 めるか決める。シナリオで使用する両陣営の全てのユニ ャットはプレイのスタート時に、ユニットは完全な状態でプレ イを始める。スタック制限はセットアップ時に両プレイ ヤーとも厳守しなければならない。両シナリオとも両陣営 に増援はない。</p>	<p>2</p>
<p>もしユニットの規模が括弧になっていたら、部隊は特別編 成か不規則な編成である、この意味は戦闘のための郡の普 通の一部とは異なり、キャンペーンで特別な組織である。 2.8 ユニットのタイプ ゲームで全ての地上戦闘ユニットは4つのタイプの1つで ある。ユニットは機械化、非機械化、空中展開、定置のい ずれかである。機械化地上ユニットは移動する主な意味で 車両で移動する部隊である。非機械化ユニットは主な意味 で徒歩で移動する。空中展開はヘリコプター部隊で、定置 部隊は一回地図盤に置かれると決して移動できない部隊で ある。これらの移動の区別は移動と戦闘のために重要であ る (10.0 と 11.0 を参照)。</p>	<p>3.2 シナリオ1：バグダットへ 3.3 連合軍初期配置 連合軍は先に配置する。配置が禁止されている場所以外、 連合軍プレイヤーはカウンターの上に*マークのあるユニ ャットをクェート、サウジアラビア、トルコに配置する。 制限はK C G ユニットの3 6 3 4 ではじめる。そして クェート軍とサウジアラビア軍は自分の国でのみ配置でき る。 3.4 イラク軍初期配置 イラクプレイヤーは国に所属するカウンター の混在を取り、北部イラクのラフと山岳を除き、イラク領内に配置す る。そしてA D C ユニットの2 5 1 7 に配置する。さらに、 他の師団の全ての赤地に白のイラク軍はバグダッドか都市 に隣接するヘクスに配置しなければならない。 これらの制限内で、連合軍のZ O C 内に配置できる。イラ クの共和国親衛隊あるいは特別な共和国親衛隊ユニットと 一緒にスタック、移動あるいは攻撃してイラクの通常の陸 軍ユニットの能力についていずれかのシナリオに決して制 限がない。いずれのユニットと3個まで混在することができ る。</p>	<p>3</p>
<p>2.9 攻撃力と防御力 戦闘力のように共通に呼ばれるこれらの数字は攻撃と防御 のそれぞれのユニットの実際の能力の数値化である (11.0参照)。もしユニットの下に3つの数字があったら、 最初の数字は攻撃力で、次は防御力、次は移動力になる。 2.10 移動力 地図盤上で印刷されたヘクスを移動するユニットの能力を 示している。ユニットは地形のタイプにより移動で入ったり、 通過したりすると異なる移動力を消費する (10.0 参 照)。</p>	<p>3.5 移動不可エリアと移動制限 このシナリオではどちらのプレイヤーもイランとシリアの ヘクスに移動したり攻撃したり退去したり戦闘後前進でき</p>	<p>4</p>
<p>2.11 ステップ数 ゲームでの全ての地上ユニットは1か2のステップ数を持 っている。それはユニットの完全に効果的でなくなる前</p>	<p>5</p>	<p>5</p>
		<p>6</p>

A	B
<p>1</p> <p>ない。イラク軍はトルコ内に戦闘を仕掛けられるがトルコ内のヘクスに移動したり戦闘後前進したり退去はできない。同様に、イラク軍は道路ヘクスを通してのみクルド人領域へ移動か攻撃ができる。サウジアラビア軍は自分の国とクェートでのみ移動と戦闘ができる。</p> <p>もしユニットかスタックが戦闘の後に後退する(11.22参照)ことを強いられ、そして唯一の空きヘクスがこのシナリオでその陣営に禁止されるなら、もしイラク軍なら、そのユニットかスタックは除去される。もし連合軍にこの状況が起きたら、ユニットはその場で止まり、1ステップロスする。</p> <p>禁止地帯「サダムライン」はこのシナリオで効果は無視される。シナリオ2でのみ効果がある。</p>	<p>4.0 勝利条件</p> <p>4.1 B2I3eの両シナリオでのもっとも最適な勝利者はプレイヤーが得点するMIPPで決められる。イラク/イスラムプレイヤーだけがMIPPを得る。連合軍プレイヤーはプレイの終わりの前にMIPPを獲得する彼の敵の能力を最小にすることについて、このような方法で作戦を行おうとする。両シナリオで、イラク/イスラムプレイヤーはMIPPは0からはじめ、以下に示す方法で得点を得る。イラク/イスラムプレイヤーは決してMIPPを失わない。それぞれの得点はどんな理由でも計算されたら失うことはない。</p>
<p>2</p> <p>3.6 シナリオ2：イスラム共同連邦軍</p> <p>3.7 連合軍配置</p> <p>連合軍は先に配置する。配置が禁止されている場所以外、連合軍ユニットはサウジアラビアか/とトルコに配置する。制限はKCGとクェート軍はクェート(3634)に配置する。サウジアラビア軍はサウジアラビアにのみ配置できる。</p>	<p>4.2 MIPPの獲得</p> <p>イラク/イスラムプレイヤーは次に示すいずれかの場合に1、2、3のMIPPを得る。イベントでの獲得は一致するならいつでも得ることができる;それぞれ時期にイベントが起きたら、イラク/イスラムプレイヤーは新しいMIPPを得る。</p>
<p>3</p> <p>3.8 イスラム軍配置</p> <p>イスラム軍プレイヤーは望むだけ、全てのイラン軍とイラク軍ユニットをイラン、イラクかクェートに配置できる。このシナリオでは、シナリオ1の制限でクルド人地域に配置できる。そして、少なくとも11ユニットをクェートに配置しなければならず、3534、3635それぞれにスタートするユニットを配置しなければならない。さらにその他の師団サイズの赤地に白のイラクユニットはバクダッドか都市に隣接するヘクスに配置しなければならない。</p>	<p>1)イラク/イスラムプレイヤーはイラク/イスラム用の戦闘結果表で*印の結果がでたら。</p> <p>2)イラク/イスラムプレイヤーは連合軍用の戦闘結果表で*印の結果がでたら。</p> <p>3)連合軍が支配した都市ヘクスを奪回すると。</p> <p>4)イラクプレイヤーはMIPPを1つ得る、戦闘でのMIPPの判定はしないで、戦闘結果表で結果に+印があったら自動的に得る。</p>
<p>4</p> <p>クルドの領土区域は、2つの独裁国の内部の保安部隊が素早く、彼らの同盟が形成されるとすぐに、それらの人々からすべて抵抗の全滅させようとしたと想定されるので、ここで特別な重要性を持っていない。全滅させるにも関わらず、イラクのADCユニットは2517に配置しなければならない。</p> <p>イラン軍とイラク軍は一緒に移動とスタックはできないし、同じ戦闘で共同攻撃できない。さらに、イランの地上ユニットの全ての組織内で、イラクの歩兵と革命親衛隊は移動とスタックと戦闘を共同して行えない。</p>	<p>4.3 MIPP獲得判定</p> <p>MIPPの獲得イベントが発生したら、イラク/イスラムプレイヤーはダイスを1個振り、結果の半分(切り上げ)を求める。この数字は1回の獲得でイラク/イスラムプレイヤーが得られるMIPPの数字である。従って、1、2、3が1回に得られる数字である。地図盤上にあるMIPPの数字記録欄にこの結果を記録する。MIPPカウンターは2種類ある。</p>
<p>5</p> <p>3.9 移動不可エリアと移動制限</p> <p>このシナリオでは、どちらのプレイヤーもシリアに移動、攻撃、退去、戦闘後前進はできない。イスラム軍はトルコのヘクスに攻撃はできるが、移動、戦闘後前進、退去はできない。サウジアラビア軍は自分の国とクェートでのみ移動と戦闘ができる。もしユニットかスタックが戦闘の後に後退する(11.22参照)ことを強いられ、そして唯一のそれへのヘクス空きがこのシナリオでその陣営に禁止されるなら、もしイスラム軍なら、そのユニットかスタックは除去される。もし連合軍にこの状況が起きたら、ユニットはその場で止まり、1ステップロスする。禁止地帯「サダムライン」はこのシナリオで効果は有効である。</p>	<p>4.4 シナリオ1：MIPPによる勝利条件</p> <p>シナリオ1は15ターンで終了するか1人のプレイヤーが負けたと認めるなら終了する。15ターン終了時に、連合軍プレイヤーは次の3つの条件を満たしたなら戦争に勝利したと宣言できる。</p> <p>1)クェートを支配している。</p> <p>2)地図盤の5つのイラク都市の内3つ以上を支配している。</p> <p>3)イラクプレイヤーのMIPPを30以上になるのを阻止した。</p> <p>デザイナーノート：地図盤上にある5つのイラク都市は、2105、2509、2516、2517、3429である。イランの3つの都市は、3610、3725、3729である。</p>
<p>6</p>	<p>4.5 シナリオ2：MIPPによる勝利条件</p> <p>シナリオ1は15ターンで終了するか1人のプレイヤーが負けたと認めるなら終了する。15ターン終了時に、連合軍プレイヤーは次の4つの条件を満たしたなら戦争に勝利</p>

A	B	
<p>したと宣言できる。</p> <p>1) クェートを支配している。</p> <p>2) 地図盤の5つのイラク都市の内3つ以上を支配している。</p> <p>3) 地図盤の3つのイラン都市の内2つか3つを支配している。</p> <p>4) イラクプレイヤーのMIPPを30以上になるのを阻止した。</p>	<p>軍プレイヤーは自分のターン内でフェイズの手順で解決する。これは天候決定後直ちに行われ、連合軍プレイヤーは、ターンで戦闘後移動か移動後戦闘かを宣言する。この選択は常に連合軍プレイヤーが決め、ターンの基本に関してターン内で決めてゆく。ターンで移動後戦闘を選択したら、小国部隊は攻撃力が1になる(防御力は変化しない)。また、ターンで戦闘後移動を選択したら、全ての連合軍は攻撃の欄が1つ右へ移動する。</p> <p>イラクプレイヤーターンは常にターンで2番目に行う。そしてイラクのフェイズはいつも移動フェイズの後に戦闘フェイズがある。</p>	1
<p>4.6 イスラムのサドンデス勝利</p> <p>両シナリオとも、クェートをイスラム軍が支配したら、イスラム側の勝利で直ちにゲームは終了する。MIPPは無視される。</p> <p>4.8 都市の支配</p> <p>支配はプレイ中にそれぞれのヘクスがどちらに所属するかを使用する。ヘクスの支配は勝利条件の判定で重要である。シナリオ1のスタート時に、イラクはクルド人の領域の非道路ヘクスを除いて、イラク領内の全てのヘクスを支配している、連合軍は戦力がクルド人領域で配置されるのに加えて、戦力の配置できる国の全てのヘクスを支配する。シナリオ2のスタート時に、イスラム側はクェート(3634)を除いたクェートとイラン、イラクを支配している。連合軍はクェート(3634)と戦力が配置できる国の全てのヘクスを支配する。</p> <p>ヘクスの支配は他のプレイヤーがヘクスに進入したり通過したら変更される。ヘクス内に連合軍ユニットのZOCを及ぼすことはなんらヘクスの支配に影響を与えない。活動中のユニットの進入が起こらなければならない。ヘクスの支配の変更はゲーム中何度でも起こる。</p>	<p>6.0 スタック</p> <p>6.1 スタックは同じ時期に同じヘクスに1つ以上のユニットがいることを示す。連合軍はユニットの規模やタイプ、国籍に関わらず3つまでスタックできる。イスラム/イラクは3個の師団までスタックできる。師団サイズより小さいイラクユニットは師団の1/3サイズとする。軍規模のSRGユニットは1個の師団規模と扱う。また、3.4と3.8を参照。</p> <p>6.2 スタック移動</p> <p>スタックルールはゲーム中いつでも適用する。この意味はプレイヤーはユニットの移動に注意をしなければならないかフェイズで後に移動させる移動の障害になるユニットを早期に持つ危険がある。3個のスタック制限を厳守する限り、ヘクス内を移動フェイズに通過したり進入したりするユニットの数には制限がない。</p> <p>スタックして移動フェイズを始めるユニットはスタックと一緒に残らなくても良い、スタックは個々のユニットか小さいグループに分割して移動できる。</p>	2
<p>5.0 ターンの構成</p> <p>5.1 陣営、シナリオと3.0の配置を完了後、地図盤のゲームターン欄の1にカウンターを置く。ターンが終了するたびに、15個ある欄に沿ってカウンターを前進させる。ゲームターンは2人にプレイヤーターンに分かれる。それぞれのターンはフェイズに分割される。プレイヤーの行動は以下に示す妥当なフェイズに行われなければならない。一回プレイヤーがターンを完了したら、敵のプレイヤーの承諾無しにプレイをやり直すことはできない。</p>	<p>プレイヤーはそれぞれ他のスタック状態について一定の目で保ち、いつでもスタックオーバーを監視する。両プレイヤーはターンのそれぞれのフェイズの終了時にスタックオーバーをチェックする。もしスタックオーバーを見つけたら、ユニット所有プレイヤーはスタック制限を満たすまでスタックオーバーしたヘクスのユニットを除去しなければならない。</p>	3
<p>5.2 ターンの手順</p> <p>ターンの進行手順は以下に示す。ルールの残りはそれぞれのターンで行われる手順で説明するために構成されている。</p> <p>1. 連合軍プレイヤーターン</p> <p>A. 天候/再編成決定フェイズ</p> <p>B. 連合軍の移動か戦闘フェイズ</p> <p>C. 連合軍の戦闘か移動フェイズ</p> <p>2. イラク/イスラム軍プレイヤーターン</p> <p>A. 移動フェイズ</p> <p>B. 戦闘フェイズ</p> <p>3. 連合軍回復フェイズ</p>	<p>5.1 陣営、シナリオと3.0の配置を完了後、地図盤のゲームターン欄の1にカウンターを置く。ターンが終了するたびに、15個ある欄に沿ってカウンターを前進させる。ゲームターンは2人にプレイヤーターンに分かれる。それぞれのターンはフェイズに分割される。プレイヤーの行動は以下に示す妥当なフェイズに行われなければならない。一回プレイヤーがターンを完了したら、敵のプレイヤーの承諾無しにプレイをやり直すことはできない。</p> <p>5.2 ターンの手順</p> <p>ターンの進行手順は以下に示す。ルールの残りはそれぞれのターンで行われる手順で説明するために構成されている。</p> <p>1. 連合軍プレイヤーターン</p> <p>A. 天候/再編成決定フェイズ</p> <p>B. 連合軍の移動か戦闘フェイズ</p> <p>C. 連合軍の戦闘か移動フェイズ</p> <p>2. イラク/イスラム軍プレイヤーターン</p> <p>A. 移動フェイズ</p> <p>B. 戦闘フェイズ</p> <p>3. 連合軍回復フェイズ</p>	4
<p>5.3 連合軍ターンの詳細</p> <p>天候チェックを除き、常に最初に連合軍が行動する、連合</p>	<p>6.3 戦場の霧</p> <p>両プレイヤーはいつでも好きなときに敵のスタックの中身を確認できる。</p> <p>6.4 スタック制限外ユニット</p> <p>どのユニットも2.12で示したスタック値を持っていないユニットである。これはこれらのルールで適用される特定のルールに従ってスタックに加えることができる。従って、攻撃力がない、アメリカKCGとイラクADCはヘクスでのスタック制限に数えない。</p> <p>7.0 連合軍のZOC</p> <p>7.1 ZOCはユニットの隣接している地域に、コンピューター化した砲兵、空中補給システム、これらの力を使用する能力、イラク軍の移動を妨害する能力を巨大な連合軍のユニットを抽象的に示している。</p> <p>しかし3つの制限があり(7.2参照)、全ての連合軍ユニッ</p>	5
		6

A	B
<p>1</p> <p>トはユニットの周囲 6 ヘクスにいつでも ZOC を展開している。複数のユニットの ZOC と 1 つのユニットの ZOC には相違はない。イスラムユニットには ZOC はない。</p> <p>7.2 ZOC 制限</p> <p>3 つの制限があり、連合軍 ZOC は全ての地形種類に及ぼしたり及ぼせないことを述べる。</p> <p>第 1 の制限は、たとえ機械化ユニットが山岳内を通過する道路上にいても、機械化ユニットは山岳ヘクスに ZOC を及ぼせない。山岳内の道路上にいる機械化ユニットは山岳ヘクス以外には ZOC を及ぼせる。非機械化ユニットと空中機動ユニットの ZOC は山岳に ZOC を及ぼせる。</p>	<p>が半分になる。1 つ以上のユニットの戦闘力を半分にする場合、全てのユニットの攻撃力を合計してから半分にする。どのユニット、スタックも戦闘力は 1 以下にはならない。</p> <p>イスラムユニットの移動フェイズの開始時に ZOC を及ぼす連合軍ユニットの補給も判定する。このとき補給切れとなった連合軍ユニットは ZOC を失う。</p> <p>8.4 補給の方法</p> <p>ユニットは指定された補給源ヘクスから補給線を設定できる時補給できる。</p>
<p>2</p> <p>第 2 の制限は空中機動以外のユニットの ZOC は、全ての湖と全ての海サイド越しに ZOC は及ぼさない。例えば、クェートにいる連合軍は、3 5 3 4 と 3 6 3 5 に ZOC は及ぼせるが他のヘクスには ZOC は及ぼさない。</p> <p>第 3 の制限は、空中機動以外のユニットは断崖サイド越しに ZOC は及ぼさない。</p> <p>7.3 ZOC の影響</p> <p>全てのイスラムユニットは ZOC に進入したら停止しなければならない。それ以上フェイズ内で移動はできない。ZOC 内で移動フェイズをはじめたイスラムユニットは攻撃はできるが移動はできない。</p>	<p>8.5 イラクの補給源</p> <p>イラクの補給源はバグダッド (2 5 1 6、2 5 1 7) である。連合軍ユニットに 1 回バグダッドが支配されたら、イラク側が奪回しても補給源の機能は失われる。</p> <p>8.6 イラクの限定補給源</p> <p>モスル (2 1 0 5)、キルクーク (2 5 0 9)、バスラ (3 7 2 5) にいるイラク軍ユニットは補給を受けられる。これらのヘクスにいないイラクユニットはバグダッドのような補給源として使用できない。1 回モスル (2 1 0 5)、キルクーク (2 5 0 9)、バスラ (3 7 2 5) が支配されたら、イラク側が奪回しても補給源の機能は失われる。</p>
<p>3</p> <p>7.4 ZOC の喪失</p> <p>補給切れになった連合軍ユニットは ZOC を失う。</p> <p>7.5 ZOC の打ち消し</p> <p>連合軍の ZOC にいるイスラムユニットは他のイスラムユニットのために ZOC を打ち消せない。また、1 回連合軍の ZOC に入ったイスラムユニットは ZOC を展開している連合軍ユニットを破壊するか補給切れにするか再編成ターンになる以外 ZOC から離脱できない。</p>	<p>8.7 イランの補給源と限定補給源</p> <p>イランの補給源はイラン国内の地図盤端の道路ヘクスです。これらの道路ヘクスは連合軍のユニットにより支配されたら補給源として使用はできないが、奪い返せば再度使用できる。</p> <p>イラン国内の都市にいるイランユニットは補給を受けた状態になる。都市ヘクスにいないイランユニットは地図盤端の道路ヘクスの様な補給源に使用できない。1 回イランの都市が支配されたら、イラン側が奪回しても補給源の機能は失われる。</p>
<p>4</p> <p>連合軍の ZOC の効果はイスラムユニットのみに影響を与え、その他の連合軍ユニットには影響を与えない。移動フェイズに連合軍の ZOC にイスラムユニットがいても移動の妨げにはならない。そのような連合軍ユニットは移動できまた、イスラムユニットのいない隣接したヘクスに移動できる。</p> <p>7.6 イスラム側の補給線への影響</p> <p>イスラムユニットは連合軍の ZOC 内に補給線を引けるが通過することはできない。そして上記 7.5 で示すように、連合軍の ZOC にいるイスラムユニットは他のイスラムユニットのために ZOC を打ち消せない。</p>	<p>8.8 連合軍補給源</p> <p>連合軍の補給源はクェート都市ヘクス、サウジアラビアとトルコの地図盤端の道路ヘクスです。これらの道路ヘクスがイスラム側に占領されると補給源として使用できないが、奪い返せば再度使用できる。この補給源は連合軍の国籍に関係なく使用できる。</p> <p>8.9 イスラム側の補給条件</p> <p>シナリオ 2 では、同じ補給源から 2 国同時に補給はできない。イランとイラクは自分の国の補給源のみから補給を受けられる。2 つのイスラムの補給線は同じヘクス内で交差しても良い。</p>
<p>5</p> <p>8.0 補給</p> <p>8.1 ユニットは戦闘や移動で完全な能力を発揮するために補給が必要である。ユニットにより消費される補給カウンターは存在しない。代わりに、補給線を引くことにより抽象的に示している。</p>	<p>8.10 補給線の設定</p> <p>補給線は道路以外と道路/幹線道路の 2 つの手段がある。補給線はユニットかスタックから引く。ユニットかスタックは道路/幹線道路の補給線から道路以外のヘクスへは 4 ヘクスまで届く。</p>
<p>6</p> <p>8.2 補給の判定時期</p> <p>それぞれのユニットの補給は移動フェイズの移動開始時に判定する。補給切れと判明したユニットは移動力が半分になる。切り上げにする (例えば、3 は 2 にする)。</p> <p>戦闘を解決するときはその戦闘に参加する全てのユニットの補給を確認する。補給切れのユニットがあったら戦闘力</p>	<p>ユニットかスタックのいるヘクスは補給線ヘクスに含めない; 道路/幹線道路のヘクスは補給線に含める。</p> <p>1 回補給線を道路/幹線道路から引いたら、ユニットかスタックの補給源から道路か/と幹線道路で接続された道路/幹線道路の経路から離れることはできない。道路/幹線道路の補給線は道路と幹線道路の両方を含めることができる。</p>

A	B	
<p>道路／幹線道路にいるユニットは補給線に道路以外の補給線を必要とはしない；単に補給源から道路／幹線道路で補給線を設定する。補給源にいるユニットは補給線を設定する必要はない。補給源から直接補給線の道路以外の部分に引ける。最終的に補給源にいるユニットは補給線の設定は必要ない。自動的に補給を受けれる。</p>	<p>あろう。従って、全ての連合軍ユニットは自発的にかダイスで決めた場合にゲーム中の臨時の再編成ターンに停止しななければならない。</p>	1
<p>8.11 補給線の制限 どちらの道路／幹線道路と道路以外の補給線は敵のいるヘクスに設定、通過はできない。補給線の道路以外の部分は補給を受けるユニットが移動できない地形を含みヘクスサイドやそのヘクスに設定、通過はできない。例えば、機械化部隊は道路沿いでない限り湿地に道路以外の補給線を設定できない（10.14 参照）。 補給線はゲームで使用しない国に設定、通過はできない。補給線は海、湖を越えて設定できない（例外：8.14）。補給線は川を越えて設定できる。 イスラムの補給線は連合軍 ZOC に設定できるが通過はできない。 上記の制限内で、補給線は敵の支配下ヘクスでも設定、通過できる。</p>	<p>9.2 ゲームが始まったら、ターン記録欄の4ターン目に連合軍再編成マーカーを置く。天候と再編成フェイズの最後に連合軍プレイヤーは1個ダイスを振る。もしダイスが5、6であるなら、4ターンは再編成ターンになる。直ちに再編成マーカーを8ターンの位置まで移動させる。連合軍プレイヤーは8ターンまで再編成のチェックはしなくて良い。 もしダイスが1～4なら、再編成ターンにはならない。再編成マーカーを次のターンの位置へ動かす。連合軍プレイヤーは次のターンに再び再編成チェックを行う。いつでも再編成ターンはダイスを振ることが要求され、4つターン分マーカーを進め、次のターンが始まるまでそれ以上チェックはしない。</p>	
<p>8.12 補給能力 上記で示した以外に、補給を得るユニットの数は、1ターン、ゲームターン、プレイヤーターンに制限はない。</p>	<p>9.3 再編成の効果 ダイスを振り再編成ターンが始まったら、これは現実として戦場にいる兵隊の疲労と物資の欠乏を補う命令である、活動しない結果のターンは「強制的な再編成ゲームターン」と呼ぶ。このようなターンでは、連合軍ユニットは移動と攻撃はできない。連合軍ユニットは普通に防御はできる、そしてイスラム側には何の影響もない。</p>	3
<p>8.13 連合軍航空補給 天候が好天のターンに1回、ゲームターンの望む時期に、連合軍プレイヤーは航空補給のため地図盤の好きな位置の1ヘクスに対し行える。航空補給のヘクスにいる連合軍ユニットは残りのゲームターンに完全補給状態になる。航空補給は悪天のターンには行えない（航空補給は8.11の束縛から逃れられる）。 マーカーは好天のターンにいつでも1回置ける。1回置かれたら、残りのゲームターンはそのヘクスに効果を得る。ターンの終了時に、マーカーを回収し後のターンに使用可能なら脇において置く。</p>	<p>9.4 自発的な再編成 いずれのゲームターンにも連合軍プレイヤーは再編成のチェックは上記ルールで義務がある－ダイス判定より優先する－連合軍プレイヤーは「自発的な再編成」を行うと宣言できる。この場合もマーカーをターン記録欄で4つ進める。自発的な再編成は移動が1ヘクスできる以外強制的な再編成と同じである。イスラムにはなんら影響はない。</p>	
<p>8.14 USMC の沿岸補給 アメリカ海兵隊軍団 MEF ユニッツは沿岸ヘクスにいと補給状態になる。さらに、MEF ユニッツは海、湖を越えて道路以外の補給線を設定できる。</p>	<p>9.5 回復 再編成ターンを行った連合軍プレイヤーのゲームターン終了時に、移動しなかったユニットで、陸上補給が設定できるユニットは減少戦力になったユニットを全て完全戦力に戻せる。再編成ターンの始めにおいてすでに減少していた、そしてその間に攻撃された連合ユニットがまだ完全戦力に戻す資格がある。再編成ターンに完全戦力である連合軍ユニットはこのゲームターンに攻撃で減少戦力になったら、このターンに完全戦力には戻れない。</p>	5
<p>8.15 自発的な補給切れ 両プレイヤーとも、故意に補給切れとなるヘクスにユニットを移動させても良い。</p>	<p>10.0 移動 10.1 ゲームでの地上ユニットはユニットに移動力が印刷されている。移動力はゲームターンの移動フェイズにユニットが地図盤を移動できる能力を数字で示している。 10.2 移動の拘束 移動力はターンからターンへ、フェイズからフェイズへ持ち越したり、他のユニットに与えたり蓄積はできない。プレイヤーは自分の裁量でこのルールと上記のルールの制限内で、ゲーム中移動フェイズでユニットの移動力を全て、いくつか、全く使用しないことができる。移動するユニットは停止する前に全ての移動力を使う必要はない。個々のユニットかスタックの移動は他のユニットが移動を始める前に移動を終了しななければならない。プレイヤーは敵プレ</p>	
<p>9.0 再編成と回復 9.1 15のゲームターンの制限で、連合の、ここで交戦中の軍隊が戦争あるいは少なくともその最初のキャンペーンの終わりを表わすであろう一般的な残余期間と再編成を行うために中断しななければならないであろう前に、最大の時間に概算する。けれども現在のアメリカ陸軍ドクトリンが個別の戦闘の終わりにおいて同じく戦術的な休止を必要とする、そしてそれは「再編成フェイズ」としてゲーム用語で言及される。アメリカ陸軍が全部の連合戦力のひとつの最も大きい謡を供給しているので、これらの問題へのアプローチが全部の連合キャンペーンのペースを左右するで</p>		

A	B
<p>1</p> <p>プレイヤーが認めない限りすでに移動したユニットの位置を変更できない。 ユニットの移動は、ヘクスから隣接するヘクスへ移動し、ヘクスは飛び越えることはできない。ヘクスに移動する場合、ヘクス内の地形のいろいろな移動コストを払う。自分のユニットの移動は自分のターンでのみできる。敵のユニットの移動は自分のターンでは起こらない。</p> <p>10.3 最小移動力 ユニットの移動は必要とする移動コスト全てを使用して十分な移動力がないならヘクスに移動はできない。</p>	<p>る。 10.12 荒地 丘ヘクスが高台で500から2,000フィートまで変化して、そして11から30%の斜面を含んでいる、地形上のもっと多くでこぼこの区域を表す。荒地ヘクスは全ての非機械化ユニットと空中機動ユニットは1移動力を消費し、機械化ユニットは3移動力を消費する。</p> <p>10.13 山地 山地は地図盤で最もでこぼこしている、30%以上の斜面のある2000フィート以上の高さのある地形である。機械化ユニットは道路で移動する(10.19)か下車する(10.21)以外山地に入れない。山岳歩兵と空中機動は1移動力を消費し、その他の非機械化ユニットは2移動力を消費する。</p>
<p>2</p> <p>10.4 スタック移動 スタックの移動は、ユニットは同じヘクスで移動開始時にスタックしていなければならない。しかし、ユニットは同じヘクスで移動ははじめたがスタックとして移動する必要はない。このような場合、スタック、個々に、一部だけで移動しても良い。シナリオ2では、イランとイラクは移動、スタック、共同攻撃はできないが、連合軍は国籍による制限はない(例外11.24参照)。</p> <p>10.5 スタックの解消 スタックで移動しているとき、プレイヤーは一時的にユニットか一部を分離するために移動を停止し分離したユニットを移動させる。残ったユニットは分離したユニットの移動後移動を再開する。しかしプレイヤーはまったく違うスタックを移動しはじめたら、敵プレイヤーの承諾無しには以前のスタックの移動は再開できない。</p>	<p>もしヘクス内に山地と荒地があったら、山地とする。</p> <p>10.14 湿地と塩湿地 湿地は湿った土地を示し、沿岸での塩湿地と違い河の氾濫でできた灌漑地である。機械化ユニットは道路か下車で移動した場合に進入できる。非機械化ユニットは2移動力を消費する。空中機動は1移動力を消費する。 塩湿地は好天では平地で悪天では湿地になる。もし機械化ユニットが悪天になったときに塩湿地にいたら、好天になるまで移動ができない。悪天では道路上の湿地のように、普通に防禦できるが攻撃はできない。</p>
<p>3</p> <p>10.6 スタックの移動力 もし違う移動力のユニットのあるスタックが移動するなら、スタックが一番遅いユニットの移動力で移動する。遅いユニットが移動した後で、移動力のある残りのユニットは移動を継続できる。</p>	<p>10.15 河ヘクスサイド ヘクス間に走り、ヘクス内にもある地形は河である。例え道路/幹線道路で移動したとしても、機械化ユニットが河を越えるときには、ダイスを1個振る。スタックで河を越えるときは、スタック全体で1個ダイスを振る。ダイスの目は河を越えるための移動力に加えられる移動コストになる。 非機械化ユニットは河を越えるとき、ダイスは振らず+1を移動力に加える。 機械化ユニットと非機械化ユニットと一緒に河を越えるなら、機械化ユニットはダイスを振り、非機械化ユニットは+1して移動する。 空中機動ユニットの移動は河は何の影響もない。</p>
<p>4</p> <p>10.7 敵ユニット ユニットの移動は敵のいるヘクスには入れない。</p> <p>10.8 地形 地図盤には自然なもの人工の地形の2つがある。それぞれの地形はいくつかの異なるタイプに分かれる。同じヘクス内に自然の地形は1つ以上存在しない。しかし1つ以上の人工の地形が同じ1つのヘクスに存在する。</p> <p>10.9 自然地形 自然地形には9つのタイプ、平地、荒地、山地、砂漠、絶壁、湿地、塩湿地、河、湖/海/貯水池である。地上ユニットの地形での移動は以下の説明と地形効果表に示す。</p>	<p>10.16 湖、海、貯水池 機械化と非機械化ユニットは湖と海ヘクスに進入できない。空中機動ユニットの移動は湖と海はなら影響を受けないが移動を湖と海のヘクスで終了できない。</p>
<p>5</p> <p>10.10 平地 平地はゲームで一番基本となる地形である。すなわち、ヘクスが平地の地形だけでその中に際立って防衛を強めるであろうどんな自然の特徴を欠いた区域を表すか、あるいはこのシミュレーションの縮尺において移動を遅くする。平地の移動コストは1移動力である。全ての都市は平地の地形のヘクスに存在している。</p>	<p>10.17 絶壁 機械化と非機械化ユニットは絶壁ヘクスに進入できない。空中機動ユニットの移動は湖と海はなら影響を受けない。</p> <p>10.18 人工の地形 人工地形は道路、幹線道路、都市、町、陣地、国境の6つである。</p>
<p>6</p> <p>平地と考えられるヘクスには、そのヘクスは自然の地形だけとしなければならない。ヘクス内に平地以外の地形があるなら、そのヘクスに他の地形の絵がある。</p> <p>10.11 砂漠 機械化ユニットは砂漠ヘクスには入れない。非機械化ユニットは2移動力を消費し、空中機動は1移動力を消費す</p>	<p>10.19 道路と幹線道路 道路と幹線道路はユニットの移動力を増し、普通の地形効果を無視する。機械化ユニットは道路上を移動するなら0.5移動力で他のヘクス内の地形に関係なく移動できる。非機械化ユニットは同じように移動すると1移動力で移動できる。幹線道路を機械化ユニットが移動すると0.25移</p>

A	B	
<p>動力で移動できる。 ユニットは同じ移動フェイズで道路と幹線道路とそれ以外の移動をユニットの移動力以内なら組み合わせて移動できる。</p>	<p>制限はない。攻撃者は前もって攻撃を宣言する必要はなく、次の戦闘を行う前に1つの戦闘を解決するなら望むように解決できる。</p>	1
<p>空中機動ユニットの移動は道路と幹線道路の移動特典は受け取れない。 10.20 都市、町、陣地、国境 道路と幹線道路以外の移動で都市ヘクスに移動するなら1移動力を消費する。</p>	<p>11.5 戦闘方法 通常攻撃プレイヤーは防御力より与えられた戦闘より多くの戦闘力で戦う。このような攻撃は「高比率攻撃」と呼ぶ。これらを解決するため、攻撃プレイヤーは最初に戦闘比を算出する。戦闘に参加する戦闘ユニットの戦闘力を足す。防御側の防御力を求める。攻撃力の合計で防御力の合計を割り比率を求める。</p>	1
<p>町、陣地、国境に移動する場合、そのヘクス内のその他の地形の影響で決める。</p>	<p>11.6 低比率の攻撃 防御側の防御力より攻撃側の攻撃力が低い場合は低比率攻撃である。防御力の合計で攻撃力の合計を割り比率を求める。左側の数字が1になるように比率を求める。</p>	2
<p>10.21 連合軍機械化ユニットの下車 連合軍プレイヤーはアメリカ、イギリス、フランスの機械化ユニットの1つ、いくつか、全てを下車させることができる。</p>	<p>11.7 戦闘比の限界 連合軍のCRTでは1:2から5:1までである、イスラム側のCRTは1:1から6:1までである。もしCRTでの一番低い戦闘比より下回ったら、戦闘は自動的に「AS」か「AS+」になる。ダイスは振らない。もしCRTでの一番高い戦闘比を上回ったら、自動的に「DE」になる。ダイスは振らない。</p>	2
<p>連合軍の移動フェイズの始めに、連合軍プレイヤーはアメリカ、イギリス、フランスの機械化ユニットのいづれかを非機械化ユニットに変換できる。</p>	<p>連合軍プレイヤーは自分の攻撃には連合軍用CRTを使用し、イスラム/イラク軍プレイヤーは自分の攻撃にイスラム/イラク軍用CRTを使用する。</p>	3
<p>選択されたユニット陸上補給を受けイスラムユニットに隣接してはならない。下車したユニットは分かるように紙に記入しておく。下車したターンには移動と攻撃はできない。</p>	<p>11.8 修正前戦闘比 上記で求めた戦闘比は修正前戦闘比と呼ぶ。以下に示す修正でCRT上で右や左に修正が起こる。シフトが発生したとき、所定の戦闘に当てはまるシフトがそれらの効果で累積的であるというすべての戦闘比を行うことは重要である。</p>	3
<p>下車した機械化ユニットは移動力4の非機械化ユニットと同じである。連合軍プレイヤーが望む限り下車ユニットで使用して良いが、戦闘力は半分になる。</p>	<p>11.9 極端な戦闘比 最終的に戦闘比がCRTで表記された範囲を超えることがある。戦闘比が決まったら、もしCRTで戦闘比が範囲を超えていたら、11.7で示した方法で解決する。</p>	4
<p>機械化に戻すには回復のように置き直す。単に、機械化に戻すユニットはそのターンに移動と戦闘ができない。</p>	<p>11.10 戦闘決定のダイス 戦闘を解決するために、CRT上で戦闘比の欄を見つけ、ダイスを振る。その戦闘比の欄でダイスを振り、ダイスと一致する欄を見つける。これは戦闘での戦闘結果になる。</p>	4
<p>10.22 連合軍の航空機戦術とイスラムの移動 悪天候ターンには、イスラムの機械化ユニットは2移動力増加する。非機械化ユニットは1移動力増大する。</p>	<p>11.11 連合軍CRT 「DR」は防御側のイスラム軍は1ヘクス後退しなければならない。もしこの結果に*印があったら、MIPPチェックを行う。</p>	5
<p>11.0 戦闘</p>	<p>「AS*」はステップロスはずせず戦闘後前進、後退はできない。この結果は常に*を伴い、MIPPチェックを行う。</p>	5
<p>11.1 戦闘フェイズにプレイヤーは自分のユニットに隣接した敵ユニットを攻撃できる。プレイヤーターンを行っているプレイヤーは攻撃側、もう一方を防御側と呼ぶ。攻撃は任意である。</p>	<p>「DE」は戦闘に参加した全てのイスラム軍を除去する。戦闘に参加した連合軍ユニットは戦闘後前進できる。</p>	5
<p>11.2 複数ヘクスの戦闘 敵ユニットのいるヘクスはプレイヤーは周囲のヘクスからできる可能な数のユニットで1つの攻撃を行うことができる。1回の攻撃では1つ以上のヘクスは攻撃できない。スタックしたユニットは同じヘクスの攻撃に関与する必要はない。一部が1つのヘクスを攻撃し残りが他のヘクスを攻撃できる、全てで攻撃する必要はない。防御ユニットは戦闘を拒否できない。</p>	<p>11.12 イスラム軍CRT 「DR」は防御側の連合軍は1ヘクス後退しなければならない。この結果は常に*を伴い、MIPPチェックを行う。「AS」はステップロスはずせず戦闘後前進、後退はできない。</p>	5
<p>11.3 ユニットの戦闘力 1つの戦闘でユニットは戦闘力を分割できないし1つ以上の戦闘に分割できない。同様に、防御ユニットも防御力を1つ以上の戦闘に分割できない。一緒にスタックして防禦するユニットは1つのユニットの様に扱う。攻撃するユニットは攻撃フェイズに1回以上攻撃できない、防禦するユニットは戦闘フェイズに1回以上攻撃を受けない。</p>	<p>「DL1*」は戦闘に参加した連合軍ユニットから1ステップを除去する。連合軍のユニットのステップロスはイスラム側プレイヤーの選択で行う。もし連合軍がステップ</p>	6
<p>11.4 攻撃の手順 上記の制限内で、プレイヤーは攻撃フェイズで攻撃回数に</p>		

	A	B
1	<p>ロスでいなくなったら、イスラム軍は戦闘後前進できる。この結果は常に*を伴い、MIPPチェックを行う。</p> <p>11.13 地形効果表 自然と人工の地形には戦闘での影響があり、防御側に有利なシフトが通常ある。例えば、「L1」は荒地の地形効果である。この意味は防御側が荒地にいたら、戦闘比を算出後、CRT上で左へ1つずらせる。もし3:1の戦闘比なら、2:1になる。</p> <p>1つの戦闘では1つの地形効果しか得られない。しかし戦闘で河越えの戦闘力の半減は地形効果を適用する前に半減にする。</p>	<p>もし1つ以上のユニットが後退できるヘクスがある場合、ユニットの所有プレイヤーは補給源に近づくように1ヘクス後退させなければなりません。もしそのようなヘクスが複数あるなら、ユニットの所有プレイヤーが決める。</p> <p>スタックはスタック制限に従う限り1つ以上に分割して後退できない。</p> <p>退去は移動ではない。しかしながら、ユニットは通常の移動で禁止されているヘクスには退去できない。</p>
2	<p>11.14 道路と幹線道路 道路と幹線道路は戦闘にはなんら影響はない。これらは移動のみに効果があり、戦闘には効果はない。機械化ユニットは攻撃位置が道路にいるなら、山地と湿地に攻撃できる。</p> <p>11.15 都市、町、陣地 都市で防御するユニットは3つ左へシフトできる。町で防御するユニットは1つ左へシフトできる。</p>	<p>11.23 戦闘後前進 戦闘の結果防御ユニットのいたヘクスが全てのユニットがいなくなったら、勝者はそのヘクスに戦闘後前進できる(スタック制限は適用される)。このような前進は通常の移動の一部ではない、移動力はかからない。しかし、移動するユニットは移動する地形の禁止のヘクスへは移動できない。勝者は河ヘクスサイドを越えて前進できる。前進は任意である。これは決して強制ではない、前進か停止かは戦闘の結果がでたら、次の戦闘を行う前に決めなければならない。前進する攻撃者は望むなら、スタックで、1ユニット、少ないユニットで前進できる。戦闘に勝利した防御側は戦闘後前進はできない。</p>
3	<p>シナリオ2でサダムラインで防御するイスラムユニットは1つ左へシフトできる。シナリオ1では効果はない。</p> <p>11.16 山地 山地で防御するユニットは2つ左へシフトできる。機械化ユニットは攻撃位置が道路にいるなら、山地に攻撃できる、攻撃力は半分になる。</p> <p>山岳歩兵には山地での特別な特典はない、単に移動に特典がある。</p>	<p>11.24 列強国参戦要求 連合軍の攻撃は少なくとも1つの列強国(アメリカ、イギリス、フランス)ユニットが参加しなければならない。</p> <p>11.25 包囲攻撃 防御ユニットが挟み込んだ2方向、3方向、4方向の周囲から攻撃を受けたら、攻撃側がイスラムなら1シフト右へずらし、攻撃側が連合軍なら2シフト右へずらす。防御するユニットに隣接したヘクスに友軍がいてもこのシフトになんら影響はない。</p>
4	<p>11.17 荒地 荒地で防御するユニットは1つ左へシフトできる。</p> <p>11.18 湿地と塩湿地 機械化ユニットは攻撃位置が道路にいるなら、湿地に攻撃できる、攻撃力は半分になる。非機械化ユニットと空中機動ユニットはこのペナルティーはない。従って、もし湿地にいる攻撃を受けたユニットが非機械化ユニットと空中機動ユニットであるなら、1つ左へシフトする。また、好天では塩湿地は平地で、悪天候では湿地になる。</p>	<p>12.0 アメリカ第101空挺師団 12.1 第101空挺師団は次の特徴がある。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ゲームで唯一同じプレイヤーターンに戦闘と移動がどちらしかできない。 2) 戦闘後前進ができない。 3) 敵のヘクスから5ヘクス離れた位置で攻撃ができる。 4) 1個以上の連合軍ユニットと一緒に攻撃したら、攻撃は自動的に包囲攻撃になる。 5) 悪天候では影響を受ける。
5	<p>11.19 平地 平地は戦闘でなんら影響はない。</p> <p>11.20 河ヘクスサイド アメリカのMEFと101空挺師団を除いて河川越えの攻撃力は半分になる。アメリカのMEFと101空挺師団は河川の影響を受けない。</p> <p>11.21 砂漠 機械化ユニットは下車しない限り、砂漠で攻撃できない。非機械化ユニットと空中機動ユニットはこのペナルティーはない。</p>	<p>そして</p> <ol style="list-style-type: none"> 6) 友軍から5ヘクス離れた位置から攻撃支援ができる。 <p>12.2 移動か戦闘 101空挺師団はゲーム中に移動と戦闘の両方を同じターンにできない。これは1つかもう1つしかできない、しかしプレイヤーターンに両方はできない。連合軍が選択し、ターンでの行動を決める。</p>
6	<p>11.22 後退 「DR」、「DR*」の戦闘結果は、戦闘に参加した防御ユニットを1ヘクス後退させなければならない。通常、後退の厳密な方向はユニットの所有者が決めるが、次の例外がある。</p> <p>イスラエルユニットは連合軍ZOCに後退できない。連合軍のZOC内にいる他のイスラムユニットはZOCを打ち消せない。</p>	<p>12.3 地形効果の無視 101空挺師団が移動するとき、飛行していると扱う、組織的な航空輸送で、新しい位置に移動できる。移動フェーズに、101空挺師団は全ての地形を1移動力で移動でき、河と海と湖、貯水池を無視できる。敵ユニット、全ての水地形、全ての地形を飛行して移動できるが、湿地と山地は道路があっても停止できない。敵のユニットのいるヘ</p>

A	B									
<p>クスでも停止できない。</p> <p>12.4 戦闘後前進不可</p> <p>101空挺師団は戦闘後前進できない。</p> <p>12.5 戦闘</p> <p>101空挺師団は普通に防御はできる。攻撃は自分の位置より5ヘクス以内の敵ユニットに対して行える。距離は自分の位置から敵の位置まで数える。距離は敵のヘクスは数える。自分のヘクスは数えない。この攻撃の射程は敵のいるヘクスと全ての地形を通過して行えるが中立国のヘクスは通過できない。</p>	<p>を決める。</p> <p>乾燥した年なら、2個ダイスを振る。結果が2か12なら天候は悪天になる。もし湿潤の冬の年なら、ダイスを1個振る。結果が6なら悪天候になる。</p> <p>13.3 悪天候の影響</p> <p>好天ではなんら影響はない;全ての上記までのルールは好天での条件で書かれている。悪天候では、次の影響がある。</p> <p>1) 塩湿地は湿地とする。</p> <p>2) 連合軍の航空補給は使用できない。</p> <p>3) イスラム側の機械化ユニットは2移動力増える、非機械化ユニットは1移動力増える。そして</p> <p>4) 101空挺師団の攻撃距離が影響を受ける。</p>	1								
<p>101空挺師団の攻撃は、河川越えの地形効果を無視するのを除いて、全ての地形効果を適用する。101空挺師団は遠距離の攻撃と隣接した攻撃で、普通の攻撃の様にステップロスの損害を被る。</p> <p>101空挺師団が他のユニットと共同で敵ユニットを攻撃したら、攻撃は自動的に包囲攻撃になる。</p> <p>101空挺師団は湿地と山地内の断崖を越えて攻撃できる。</p> <p>12.6 攻撃支援</p>	<p>13.4 化学戦</p> <p>それぞれのゲームターン、両方の戦闘フェイズに、イスラムプレイヤーは1つ、いくつかまたは、全ての攻撃か防御で化学戦を行なうことを宣言できる。この宣言はプレイヤーにより1件ずつ慎重に行う。化学戦を示すため、化学戦マーカーを使用し、選択した戦闘で巻き込まれた連合軍のユニットの上に置く。効果は1つの戦闘で戦闘力が半分(切り上げ)になる。</p>	2								
<p>101空挺師団は連合軍プレイヤーターンに移動か攻撃のどちらかしかできない、イスラムユニットが隣接しない、この条件で連合軍プレイヤーは5ヘクス以内の連合軍ユニットに攻撃支援ができる。イスラムプレイヤーが攻撃を宣言後、連合軍プレイヤーは単に101空挺師団の攻撃力を利用することを宣言する。そして防御力の計算するときに攻撃力を加える。</p> <p>12.8 悪天候と101空挺師団</p> <p>悪天候では攻撃と攻撃支援力は半分になる。攻撃距離も影響を受ける。1個ダイスを振り、結果から1を引く;0~5が悪天候での攻撃距離になる。自分自身の防御力は天候により影響は受けない。</p>	<p>13.5 化学戦に対する連合軍の反応</p> <p>いつでもイスラム側は化学戦を宣言できる、連合軍プレイヤーはもしワシントンは限定的な報復で反応するか大規模な報復で応酬するか、ダイスを1個振り決める。結果が1~3なら限定的な報復で、4~6なら大規模な報復を行う。</p> <p>13.6 限定的な報復</p> <p>限定的な報復が許可されたら、連合軍プレイヤーは、イスラムプレイヤーのターンの残りか自分の次のターンに、イスラム側が使用したのと同じように1個の化学戦ができる。連合軍は許可の引き金となった戦闘では化学戦はできないし、都市や町にいるユニットに対して使用できない。</p>	3								
<p>12.9 101空挺師団のZOC</p> <p>101空挺師団のZOCは、山地、湿地、断崖、全ての水ヘクスを含むヘクスにZOCを展開できる。</p> <p>12.10 101空挺師団の補給</p> <p>101空挺師団は他の地上ユニットと同じように補給線を要求される。しかしながら、非道路の補給線は10ヘクスまで拡張される。</p>	<p>13.7 大規模報復</p> <p>この仮説は、アメリカ政府はいくつかの兵器システム(小さい核兵器、中性子爆弾、すさまじい破壊力の驚愕兵器)、化学戦よりももっと効果があり、反撃に使用を決める。もし大規模報復が許可されたら、イスラムプレイヤーが引き金となった戦闘を解決するとすぐに、敵ユニットのスタックを1つ選択し、ゲームから取り除く。また、都市か町にいるユニットは選択できない。</p>	4								
<p>13.0 選択ルール</p> <p>デザインノート;プレイヤーはプレイを始める前にこのセッションからどのルールを使用するか決める。これらはいくつかの平易なリアル差をもっと追加するだろう。</p> <p>13.1 シナリオと天候</p> <p>このゲームのスケールでは、天候は好天と悪天がある。それぞれのゲームのスタート時に、ユニットを配置する前に、ダイスを振りキャンペーンでのこの年の天候状態を決める。結果が1~5なら乾燥した年になり、6なら湿潤の冬の年になる。</p>	<p>13.8 イスラム側核兵器</p> <p>シナリオ2では、イスラムプレイヤーは小さい核兵器を使用できる。1回それぞれのゲームターンに核攻撃を試みれる。核攻撃を行うため、ゲームターンの始めにイスラムプレイヤーは宣言し、地図盤の好きな場所にいる連合軍ユニットの上に核爆発マーカーを置き、ダイスを1個振る。結果は以下に示す。最初のターンに使用后、以後のダイスの目に1を加える。</p>	5								
<p>13.2 天候の決定</p> <p>両シナリオの最初のゲームターンは自動的に好天になる。次のゲームターン以降に、1固か2個のダイスを振り天候</p>	<p>核兵器爆発結果表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ダイス</th> <th>結果</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1、2、3</td> <td>目標に命中</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>目標を外し着弾</td> </tr> <tr> <td>5、6</td> <td>不発</td> </tr> </tbody> </table>	ダイス	結果	1、2、3	目標に命中	4	目標を外し着弾	5、6	不発	6
ダイス	結果									
1、2、3	目標に命中									
4	目標を外し着弾									
5、6	不発									

A

B

1	<p>13.9 目標命中 もし目標に命中となったら、イスラムプレイヤーは直ちにダイスを1個振る。結果は命中ヘクスにいる連合軍ユニットにステップロスする数である。もし命中ヘクスに複数のユニットがいたら、イスラムプレイヤーはどのユニットにステップロスを割り当てるか選択する。MIPPチェックを行う。 核爆発マーカーはゲームターン終了まで置かれる。ゲームターンにこのヘクスに移動コストは空中機動ユニット以外倍になる。ゲームターンの終了時に核爆発マーカーを取り去る。</p>
2	<p>13.10 目標を外し着弾 もし目標を外し着弾となったら、イスラムプレイヤーはダイスを1個振る。目標としたヘクスの北側より周囲6ヘクスに1~6までの数字を割り当てる。ダイスの結果を当てはめる。もしどちらかのユニットが新たな目標にいたら、13.9での方法で解決する。MIPPチェックを行う。</p> <p>13.11 不発 不発は効果無しである。爆弾は期待通り成功せず、単に爆発しなかった。MIPPチェックは行わない。</p>
3	<p>13.12 都市と町に対する効果 どちらかの結果で都市か町に命中したら、追加の効果がある。</p> <p>1) もし町に命中したら、この場所は今後町は存在しないように扱うが、元々の自然の地形は通常の移動と戦闘で適用する。</p> <p>2) もし都市ヘクスに命中したら、以後荒地ヘクスとして扱う。これにより都市の補給源の機能も失う。クエートの都市部に命中したら思い掛けない死の勝利を得る。</p>
4	<p>13.13 連合軍核攻撃の反撃 いずれかの結果でもイスラム側が核攻撃に成功したら、連合軍プレイヤーは直ちに1個ダイスを振り、ワシントンの反応を決める。もし結果が1~5なら、戦術的な反撃になる。結果が6なら、大規模反撃になる。戦術的反撃なら、連合軍プレイヤーは13.7で記述したように、正確に反応することを考慮していた。結果が大規模反撃なら、アメリカの戦略核倉庫のいくつかは解放される。この場合、プレイを停止し、連合軍プレイヤーはゲームの勝者と宣言できる。</p> <p>もしイスラム側の核攻撃ヘクスが町であったなら、連合軍の反応のダイスに1を加える。もし都市であったら、ダイスに2を加える。</p>
5	<p>13.14 連合軍の海軍砲撃支援 ゲームターン中に1回、連合軍プレイヤーは沿岸ヘクスで攻撃か防御する友軍に海軍の攻撃支援ができる。この場合の攻撃力は、ダイスを1個振り、結果を支援するユニットの攻撃力か防御力に加える。制限は支援するユニットの攻撃力を越えた海軍攻撃支援力は無視される。 海軍はステップと自分自身の攻撃力は持たない。海軍は連合軍の攻撃支援でのみ使用できる。</p>
6	<p>13.15 アメリカ第4機械化師団 アメリカ第4機械化師団は新しい兵器、通信装置、戦術体系を試すためのテスト部隊である。従って、参加する戦闘</p>

で連合軍に有利になるように1コラムシフトできる。この意味を示すためユニットの戦闘力と防御力の間には上向きの矢印で示してある。

13.16 連合軍重攻撃マーカー
ゲームターンに1回、連合軍プレイヤーは、天候には関係なく、1つの戦闘か防御の支援するため重攻撃マーカーを置くことができる。効果は連合軍に有利になるように1コラムシフトできる。

13.17 MEF
アメリカ海兵隊軍団MEFユニットは、水陸両用の戦闘能力がある。これは完全海ヘクス、完全貯水池ヘクス、完全湖ヘクスを渡ることができる。移動フェイズに1つのこれらヘクスを越えた後、それ以上は移動できない。また、平地の様に、河川ヘクスサイドを加えて、そのようなヘクス越しに攻撃ができる。MEFユニットは沿岸ヘクスにいると常に補給状態である。

上級ゲームルール

概要

BTI3eの上級ルールとユニットは両陣営のジレンマ、指揮系統の優位性、制限された戦略諜報活動、特別な作戦能力と領域の活用を加え、ゲームをもっと深く掘り下げる。上級ルールはAGで始まるルールである。

AG 1.0 戦略目標

イスラム側プレイヤーは戦略目標マーカーを配置する、重要な軍事基地やその他の鍵となる目標を示している。これらのマーカーは地図盤上に裏返しにして配置する、そして連合軍に発見され、攻撃を受ける。これらのマーカーの効果は戦略目標チャートに記載してある。

AG 1.1 戦略目標の配置

イスラム側プレイヤーは戦略マーカーを意図した数を取り上げ、最初の配置時にこのマーカーを置く。目標マーカーは次の制限内で置かれる。

シナリオ 1

(1) イスラムプレイヤーはマーカーを分類して4つ選択する。これらをクルド人領域以外のイラク領内へ裏返ししておく。

(2) 次にイスラムプレイヤーは無作為に6個戦略マーカーを選び、これらは中身を確認してはならない。これらをクルド人領域以外のイラク領内へ裏返ししておく。これらを配置後、中身を確認しても良い。

シナリオ 2

(1) イスラムプレイヤーはマーカーを分類して5つ選択する。これらを確認した後で、イラクと、カイルンの国内に裏返し置く。

(2) 次に、イスラムプレイヤーは無作為に10個戦略マーカーを選び、これらは中身を確認してはならない。クルド人領域以外のイラクと、カイルンの国内に裏返し置く。これらを配置後、中身を確認しても良い。

(3) 少なくとも10個の戦略マーカーを上記1で全てのC4Iを含んだ、イラク領内に配置する。

両シナリオ: 全ての戦略マーカーは都市、町に配置しなけ

A	B	
<p>ればならない、しかし1ヘクスに1個までしか置けない。 AG 1.2 戦略目標マーカーはユニットではない、移動や攻撃もできない、スタック制限にも含めない、敵ユニットの補給線を妨害しない、戦略目標マーカーチャートに示されている以外の効果はない。</p>	<p>後前進の能力を全てのイラクユニットに与える(マーカーが表か裏返しても)。イラクの司令部ユニットは通常の活動で規定されたC 4 Iに連絡をできない。C 4 Iは単に地図盤に存在するだけである。 (コメント:イラクは実際中央のフセインに管理され、無駄口は許さず、自分の部下の一部に主導権を助長させない。)</p>	1
<p>AG 1.3 戦略マーカーの暴露と攻撃 イスラムプレイヤーはいつでも戦略マーカーを見ることができる。連合軍プレイヤーはマーカーを表にしない限り見ることはできない。戦略マーカーはいろいろなゲームアクションにより暴露される。1回暴露されたら、表にして地図盤上に置いたままにする。暴露された戦略マーカーは2度と裏にはされない。</p>	<p>* 欺瞞:(1)もし通常の航空攻撃かステルス航空攻撃で攻撃されたら、マーカーは戦闘の結果に関わらず自動的に暴露する。そして、イスラムプレイヤーは1MIPPを得る。マーカーはその後地図盤から取り除く。 (2)もし偵察攻撃を受けたら、マーカーは偵察成功になるまで裏返しのみである。この結果でマーカーは表に返し、地図盤から取り除く。(3)もし連合軍の地上ユニットがマーカーのあるヘクスに進入したら、表に返し地図盤から取り除く。もし連合軍地上ユニットがマーカーのあるヘクスを攻撃したら、マーカーのあるヘクスに戦闘後前進しない限りマーカーの影響は受けない。そしてマーカーは暴露され、地図盤から取り除く。(4)SOF作戦で暴露されたら、マーカーは暴露され、地図盤から取り除く。</p>	2
<p>AG 1.4 一定の連合軍のアクションがマーカーの暴露と除去ができる。 (1)連合軍プレイヤーは陸上ユニットでマーカーヘクスに進入する。この時点で、マーカーは表に返し、ゲームから取り除かれる。 (2)連合軍プレイヤーは隣接する裏返しのマーカーにSOF作戦が成功したとなったら、表に返し、マーカーはチャートで示された効果を発揮する。 (3)連合軍プレイヤーは戦略マーカーのあるヘクスに対し航空機爆撃を行える。航空攻撃表を参照し、戦略マーカーの除去を行う。しかしながら、これはマーカーに含まれる情報は暴露されない(ゲームが終了するまで暴露しない)。航空機攻撃表で結果を出す。また、監視航空機攻撃は裏返しのマーカーを暴露できる。しかし、マーカーを除去できない。 (4)どんな理由でも、イスラムプレイヤーはマーカーを好きなときに暴露しても良い。単にマーカーを表にする。表にしたマーカーの効果は表を参照。</p>	<p>* 人質:(1)もし航空攻撃で人質マーカーが除去されたら、ダイスを1個振り、結果をMIPPに加える。(2)もしSOFユニットが人質マーカーに対し作戦が成功したら、地図盤からマーカーを取り除き、ダイスを1個振り、結果はMIPPを減少させる。(3)もし地上ユニットが人質マーカーのあるヘクスに入ったら、マーカーは地図盤から除去される、MIPPは変化しない。 * 戦争情報:もし戦争情報マーカーが表になったら、ダイスに+1してMIPPチェックを行う。(コメント:このマーカーは政治効果を拡大するため使用するメディア施設を示す)</p>	3
<p>AG 1.5 スカッドミサイル攻撃 SSMマーカーはスカッド攻撃の行う適切な機会をイスラムプレイヤーに与える。これらは表に詳しく書かれている。</p>	<p>* 軍事施設:表にした状態で軍事施設マーカーをいずれかの都市に置くとその国のユニットの補給源になる。(コメント:軍事施設は送電設備、兵器工場、兵站等、軍事支援を示す)</p>	4
<p>AG 1.6 勝利条件 (1)ゲームの終了時に、イスラムプレイヤーは次のMIPPを受け取る。 地図盤上にあるそれぞれのWMDについてダイスを2個振る。その合計をMIPPとする。 (2)ゲーム終了時に、連合軍プレイヤーは追加の勝利点を得る。 全てのテロリスト基地とWMDを除去すると都市の占領での得点のように数える。 (3)ゲームバランスを取るために、イスラムプレイヤーは勝利するためにMIPPは+10点上昇する(40以上)。</p>	<p>* SSM:地図盤にある1つのSSMマーカーは、イスラムプレイヤーがターンで1回スカッドミサイル攻撃を行える。スカッドミサイル攻撃は全ての他のアクションを解決した後で、イスラムプレイヤーターンの最後に使用できる。ユニットを目標にできない。スカッド未済いるの解決のため、スカッド攻撃表でダイスを1個振る。 * テロリストの基地 ゲームスタート時にあるそれぞれのテロリストの基地は、イスラムプレイヤーはアカイダの「アルナイダー」SOFユニットを1個受け取れる、他のSOFとして追加で受け取れる最大2ユニットまでである。SOFルール参照。破壊されたテロリストの基地を勝利条件として数える。しかしながら、もしテロリストの基地がゲームの過程で破壊されたら、地図盤にあるテロリストユニットは取り除かない。</p>	5
<p>AG 戦略目標マーカー表 * 防空司令部:それぞれの防空司令部マーカーが暴露されたら、連合軍プレイヤーはそれぞれのターンに受け取る航空攻撃の数を1つ減らす。 * C 4 I(作戦指令電算機関):もし全てのC 4 Iが除去されたら、司令部ユニットがあろうがその後イラクユニットは戦闘後前進ができなくなる。1個のC 4 Iは戦闘</p>	<p>* 叛乱:解決のためダイスを1個振る。「1~3」なら効果無し、「4~6」なら地図盤にマーカーは表になり残り、ゲームの間これはAG 1.4(1)の例外になる。叛乱はマーカーのあるヘクスと周囲のヘクスに次の効果がある。(1)イ</p>	6

	A		B
1	<p>スラムユニットはその叛乱ヘクスに入ると+1の移動コストが余計にかかる。(2) イスラムの補給は叛乱ヘクスにイスラムユニットがない限り補給線を通させられない。1回暴露されたら、マーカーはゲームの間地図盤に存在し、味方や敵から攻撃を受けない。</p> <p>*大量破壊兵器(「WDM」、核兵器、化学兵器、生物兵器): これらは戦闘で効果はない。しかしながら、これらのマーカーは勝利条件に数える。</p>	<p>戦を行える。航空攻撃は地上ユニットの戦闘に参加したり除去できない。それぞれのターンに連合軍プレイヤーは新たにダイスを振り、受け取れる航空攻撃のカウンターを決める。使用しなかった航空攻撃カウンターは次のターンへ持ち越せない。全ての航空攻撃カウンターは作戦が完了したら地図盤から取り除く。これらはプレイに残らないし、他の戦闘に影響を与えない。</p> <p>AG 2.4 目標</p> <p>連合軍プレイヤーは航空攻撃のサブフェイズを持っている。これは地上戦闘の起こる前に、連合軍の戦闘フェイズに行う。連合軍プレイヤーは航空攻撃のサブフェイズに好きな順番に全ての航空攻撃を解決する。最初に適切な目標ヘクスに地図盤に全ての使用可能な航空攻撃マーカーを置く。連合軍は次のカウンターを攻撃目標にできる。</p> <p>(1) 敵の司令部ユニット (2) 敵の戦略目標(表か裏かは関係ない)</p>	
2	<p>AG スカッド攻撃表</p> <p>2個ダイスを振り合計を出す。</p> <p>2~3 ミサイルの消費: S S Mマーカーは暴露され、取り除く。</p> <p>4~5 発射台発見: S S Mマーカーは表に返し、このまま状態で置かれる。</p> <p>6~8 都市に命中: イスラムプレイヤーはダイスを1個振り、M I P Pに加える。</p> <p>9 海外の反応: イスラムプレイヤーはダイスを1個振り、現在のM I P Pからダイスの結果分を引かなければならない。決してM I P Pはゼロ以下にはならない。</p>	<p>AG 2.5 航空攻撃の解決</p> <p>航空攻撃の解決は、連合軍プレイヤーは攻撃目標ごとに1個ダイスを振り、航空攻撃表で確認する。</p> <p>(1) それぞれの航空攻撃は航空機ユニットの1つのタイプから成り立つ。通常爆撃、ステルス攻撃、監視攻撃と特別作戦航空隊は同じターンに同じヘクスに置けない。単に1種類の航空攻撃は1つの攻撃で同じヘクスに対し全ての航空攻撃を共同して、ターンに行える。</p> <p>(2) 1個以上の航空機カウンターは同じヘクスに対して使用できる。最初に使用した後でそれぞれの航空攻撃カウンターは、2番目から+1のダイス修正が付く(3番目は+2、4番目は+3)。</p> <p>(3) 通常爆撃は通常爆撃表で解決する。ステルス攻撃はステルス攻撃表で解決する。監視攻撃は監視攻撃表で解決する。特別作戦航空隊は特別作戦航空隊表で解決する。</p>	
3	<p>10 効果無し</p> <p>11 イスラエルの報復: イスラムプレイヤーはダイスを2個振り、合計をM I P Pとして受け取る; 連合軍プレイヤーは追加のユニット(AG 5.2を参照)を受け取る。再びこの結果が出たら、「都市に命中」として扱う。</p> <p>12 効果無し</p>	<p>AG 2.0 航空攻撃</p> <p>AG 2.1 連合軍は航空機攻撃カウンターを受け取る。これらは基本ゲームの重攻撃マーカーに追加して受け取る。航空攻撃はC 2能力と戦略目標に対して、戦略レベルの攻撃を示している。これらは、通常爆撃、ステルス攻撃、監視攻撃、特別作戦航空隊の4つがある。</p> <p>アメリカの特別作戦航空隊は実験的な特別作戦航空隊ルールでプレイするときのみ使用する。イスラエル航空攻撃カウンターはもし「イスラエルの報復」のイベントが発生した場合のみ使用できる。</p>	
4	<p>AG 2.2 攻撃航空機の数</p> <p>連合軍プレイヤーターンの始めに、連合軍プレイヤーはそのターンに使用する航空機の数を決める。</p> <p>(1) シナリオ1: ダイスを1個振る。結果に4を加える。これが受け取る航空機です。</p> <p>(2) シナリオ2: ダイスを1個振る。結果に2を加える。これが受け取る航空機です。</p> <p>また、連合軍はゲーム中に作戦で5機から10機の航空支援カウンター(シナリオ1)、3機から8機の航空支援カウンター(シナリオ2)を受け取る。連合軍プレイヤーは通常爆撃、ステルス攻撃、監視攻撃のカウンターの制限までいずれかのカウンターを混ぜて選択する。イスラエル航空機ユニットはもし追加の戦力ルールを使用する場合のみ選択でき、連合軍の合計に加えて使用できる。イスラムプレイヤーは決して航空攻撃はできない。</p>	<p>AG 通常爆撃表</p> <p>ダイス</p> <p>1以下 2次的被害: もし都市が目標ヘクスに含まれていたら、イスラムプレイヤーはM I P Pを2点得る。もし町が目標ヘクスに含まれていたら、イスラムプレイヤーはM I P Pを1点得る。</p>	
5	<p>AG 2.3 航空攻撃能力</p> <p>それぞれ航空機攻撃カウンターはゲームターンに1つの作</p>	<p>2~4 効果無し</p> <p>5 鎮圧: 攻撃目標内にある全ての司令部ユニットは裏返される。</p> <p>6 鎮圧と戦略: 攻撃目標内にある全ての司令部ユニットは裏返され、目標ヘクスの戦略マーカーも除去される。</p> <p>7以上 鎮圧と戦略と二次被害: 攻撃目標内にある全ての司令部ユニットは裏返され、目標ヘクスの戦略マーカーも除去される。しかし、もし都市や町があったら、二次被害が発生する(上記)。</p>	
6	<p>AG 2.3 航空攻撃能力</p> <p>それぞれ航空機攻撃カウンターはゲームターンに1つの作</p>	<p>ダイス修正</p> <p>+1: 航空機ユニット毎追加の攻撃で(最初の1つは除く)</p> <p>+2: 連合軍プレイヤーは都市や町以外の目標で、核兵器や化学兵器の敵が使用したのに対し反撃できる。</p>	

A	B	
<p>－ 1 : 攻撃は荒地か都市に対して行う。 － 2 : 攻撃は山地に行う。</p> <p>AG ステルス攻撃表 ダイス 1～3 効果無し 4～5 戦略：目標ヘクスの戦略マーカーは除去される。 6 鎮圧か戦略：連合軍が鎮圧か戦略か選択できる。詳細は上記参照。 7以上 鎮圧か戦略：連合軍が鎮圧か戦略か選択できる。詳細は上記参照。</p>	<p>加の移動コストはなく、またマーカーを除去するダイスを振る必要もない。敵ユニットはS O Fのいるヘクスには入れない。 AG 3.4 スタック プレイヤーは1つのヘクスに1つ以上のS O Fユニットがいてはならない。S O Fマーカーは他の非S O Fユニットのスタック制限に含めない。 AG 3.5 S O Fマーカーは常に補給状態である。もしコマンドコントロールルールを使用しているなら、常に指揮状態にある。 AG 3.6 S O F作戦 S O F作戦はプレイヤーの攻撃フェイズに行う。プレイヤーは「S O F目標ヘクス」と呼ばれるあるヘクスに作戦を行うためにS O Fユニットを使用する。S O F目標ヘクスはS O Fユニットに隣接し、次に示すような目標であるヘクスを示す。1つのS O Fユニットはいずれかの1つの作戦にしか参加できない、1つのヘクスの1つの目標はプレイヤーターンに1つのS O F作戦が最大できる数である。そしてもしヘクス内に複数の目標があったら、1つだけに作戦を行える。それぞれの目標に対してS O F作戦表で解決する。これら目標は3つある。 (1) ヘクスに敵司令部がある。；この作戦は作戦司令部を鎮圧する。 (2) ヘクスに敵の戦略マーカーがある。；この作戦は戦略マーカーを暴露するか除去する。 (3) 攻撃するS O F陣営のいない敵の国の都市に対し作戦を行う。；この作戦はM I P Pの増減がある。</p>	1
<p>ダイス修正 + 1 : 航空機ユニット毎追加の攻撃で(最初の1つは除く) + 1 : 連合軍プレイヤーは都市や町以外の目標で、核兵器や化学兵器の敵が使用したのに対し反撃できる。 － 1 : 攻撃は荒地か都市に対して行う。 － 2 : 攻撃は山地に行う。</p>	<p>AG 3.0 特別作戦部隊 (S O F) AG 3.1 プレイヤーは特別作戦部隊としてゲームで、自由な形の部隊を示している。S O Fは長距離の諜報、襲撃、P S Y O P、テロリストを使用する。S O Fユニットは多少の例外を除き、他の地上ユニットと同じに扱う。S O Fユニットは戦闘力と防御力が○の中に数字があるユニットです。全ての他の特別作戦部隊は通常の戦闘ユニットとして扱う。 AG 3.2 S O Fマーカーの陸上移動 S O Fマーカーは4移動力を持つ。これらは好きな方向に、地形に配置されたに関わらず、ヘクスサイド、そして／また 敵のZ O C (Z O Cで停止しない)を移動できる4移動力を持つ。S O Fは侵入により敵のいるヘクスに入れる。連合軍S O Fは全ての水上ヘクスを越えることができる、しかし陸上で移動を終了しなければならない。 AG 3.3 侵入 S O Fは敵の地上ユニットのいるヘクスに侵入できるが、敵のいるヘクスに入るのに追加の1移動力が必要である。いつでもS O Fユニットは敵のいるヘクスに侵入でき、そのS O Fユニットの所有プレイヤーはダイスを1個振る。もし6ならS O Fユニットは除去される。他の結果は、影響はない。S O Fユニットはその後移動を継続できる。もし何らかの理由で敵のいるヘクスに止まったら、ユニットは除去される。戦略目標マーカーはこのマーカーに入る追</p>	2
<p>AG 偵察攻撃表 ダイス 1～2 効果無し 3～6 目標偵察:ヘクス内の全ての戦略マーカーは表に返す。 7以上 目標偵察:ヘクス内の全ての戦略マーカーは表に返す。</p> <p>ダイス修正 + 1 : 航空機ユニット毎追加の攻撃で(最初の1つは除く) － 1 : 攻撃は荒地か都市に対して行う。 － 2 : 攻撃は山地に行う。</p>	<p>AG S O F作戦表 ダイス 1～2 S O Fユニット除去* 3～6 (以上) 効果無し ダイス修正 + 1 : アメリカかイギリスのS O Fユニットが作戦を行う。 + 1 : 目標ヘクスに敵地上軍が暴露したテロリスト基地がない。 + 1 : 連合軍S O Fユニットの攻撃ヘクスはクルド人領域、クェート、サウジアラビアである。 + 1 : イランのS O Fユニットの攻撃がイラン領内である。</p>	3
<p>AG 3.0 特別作戦部隊 (S O F) AG 3.1 プレイヤーは特別作戦部隊としてゲームで、自由な形の部隊を示している。S O Fは長距離の諜報、襲撃、P S Y O P、テロリストを使用する。S O Fユニットは多少の例外を除き、他の地上ユニットと同じに扱う。S O Fユニットは戦闘力と防御力が○の中に数字があるユニットです。全ての他の特別作戦部隊は通常の戦闘ユニットとして扱う。 AG 3.2 S O Fマーカーの陸上移動 S O Fマーカーは4移動力を持つ。これらは好きな方向に、地形に配置されたに関わらず、ヘクスサイド、そして／また 敵のZ O C (Z O Cで停止しない)を移動できる4移動力を持つ。S O Fは侵入により敵のいるヘクスに入れる。連合軍S O Fは全ての水上ヘクスを越えることができる、しかし陸上で移動を終了しなければならない。 AG 3.3 侵入 S O Fは敵の地上ユニットのいるヘクスに侵入できるが、敵のいるヘクスに入るのに追加の1移動力が必要である。いつでもS O Fユニットは敵のいるヘクスに侵入でき、そのS O Fユニットの所有プレイヤーはダイスを1個振る。もし6ならS O Fユニットは除去される。他の結果は、影響はない。S O Fユニットはその後移動を継続できる。もし何らかの理由で敵のいるヘクスに止まったら、ユニットは除去される。戦略目標マーカーはこのマーカーに入る追</p>	<p>AG S O F作戦表 ダイス 1～2 S O Fユニット除去* 3～6 (以上) 効果無し ダイス修正 + 1 : アメリカかイギリスのS O Fユニットが作戦を行う。 + 1 : 目標ヘクスに敵地上軍が暴露したテロリスト基地がない。 + 1 : 連合軍S O Fユニットの攻撃ヘクスはクルド人領域、クェート、サウジアラビアである。 + 1 : イランのS O Fユニットの攻撃がイラン領内である。</p>	4
<p>AG 3.0 特別作戦部隊 (S O F) AG 3.1 プレイヤーは特別作戦部隊としてゲームで、自由な形の部隊を示している。S O Fは長距離の諜報、襲撃、P S Y O P、テロリストを使用する。S O Fユニットは多少の例外を除き、他の地上ユニットと同じに扱う。S O Fユニットは戦闘力と防御力が○の中に数字があるユニットです。全ての他の特別作戦部隊は通常の戦闘ユニットとして扱う。 AG 3.2 S O Fマーカーの陸上移動 S O Fマーカーは4移動力を持つ。これらは好きな方向に、地形に配置されたに関わらず、ヘクスサイド、そして／また 敵のZ O C (Z O Cで停止しない)を移動できる4移動力を持つ。S O Fは侵入により敵のいるヘクスに入れる。連合軍S O Fは全ての水上ヘクスを越えることができる、しかし陸上で移動を終了しなければならない。 AG 3.3 侵入 S O Fは敵の地上ユニットのいるヘクスに侵入できるが、敵のいるヘクスに入るのに追加の1移動力が必要である。いつでもS O Fユニットは敵のいるヘクスに侵入でき、そのS O Fユニットの所有プレイヤーはダイスを1個振る。もし6ならS O Fユニットは除去される。他の結果は、影響はない。S O Fユニットはその後移動を継続できる。もし何らかの理由で敵のいるヘクスに止まったら、ユニットは除去される。戦略目標マーカーはこのマーカーに入る追</p>	<p>作戦の成功： 目標が司令部：司令部が制圧され、もしイスラムプレイヤーが攻撃をしたなら、M I P Pチェックを行う。 目標が戦略マーカー：もしマーカーが裏なら、表にする。もしマーカーが表なら、除去される。 目標が敵都市：イスラムプレイヤーはダイスを1個振る、結果から3を引く。これが結果が正なら、M I P Pに加える。もし負なら、M I P Pから引く。M I P Pの合計はゼロ以下にはならない。 *：もし連合軍による攻撃なら、イスラムプレイヤーはM I P Pチェックを行う。</p>	5
<p>AG 3.0 特別作戦部隊 (S O F) AG 3.1 プレイヤーは特別作戦部隊としてゲームで、自由な形の部隊を示している。S O Fは長距離の諜報、襲撃、P S Y O P、テロリストを使用する。S O Fユニットは多少の例外を除き、他の地上ユニットと同じに扱う。S O Fユニットは戦闘力と防御力が○の中に数字があるユニットです。全ての他の特別作戦部隊は通常の戦闘ユニットとして扱う。 AG 3.2 S O Fマーカーの陸上移動 S O Fマーカーは4移動力を持つ。これらは好きな方向に、地形に配置されたに関わらず、ヘクスサイド、そして／また 敵のZ O C (Z O Cで停止しない)を移動できる4移動力を持つ。S O Fは侵入により敵のいるヘクスに入れる。連合軍S O Fは全ての水上ヘクスを越えることができる、しかし陸上で移動を終了しなければならない。 AG 3.3 侵入 S O Fは敵の地上ユニットのいるヘクスに侵入できるが、敵のいるヘクスに入るのに追加の1移動力が必要である。いつでもS O Fユニットは敵のいるヘクスに侵入でき、そのS O Fユニットの所有プレイヤーはダイスを1個振る。もし6ならS O Fユニットは除去される。他の結果は、影響はない。S O Fユニットはその後移動を継続できる。もし何らかの理由で敵のいるヘクスに止まったら、ユニットは除去される。戦略目標マーカーはこのマーカーに入る追</p>	<p>作戦の成功： 目標が司令部：司令部が制圧され、もしイスラムプレイヤーが攻撃をしたなら、M I P Pチェックを行う。 目標が戦略マーカー：もしマーカーが裏なら、表にする。もしマーカーが表なら、除去される。 目標が敵都市：イスラムプレイヤーはダイスを1個振る、結果から3を引く。これが結果が正なら、M I P Pに加える。もし負なら、M I P Pから引く。M I P Pの合計はゼロ以下にはならない。 *：もし連合軍による攻撃なら、イスラムプレイヤーはM I P Pチェックを行う。</p>	6

	A	B
1	<p>AG 3.7 S O Fユニットに対する攻撃 プレイヤーは自分の戦闘フェイズにS O Fユニットを攻撃できる。もしS O Fユニットは他の地上ユニットと一緒に同じヘクスで防御するなら、通常の戦闘方法で解決する。もしS O Fユニットが単独で防御するなら、 (1) 非S O FユニットはS O Fユニットを攻撃するとき、印刷されている戦闘力や補給状態に関わらず、「1」の戦闘力になる。S O Fユニットは敵ユニットを攻撃するとき印刷されている戦闘力を使用する。 (2) 攻撃結果は普通に適用され、しかし敵のいるヘクスかZ O C内に退去する場合除去されない。その代わりに、ユニットは「無力化された」とする;ゲームからS O Fユニットを取り除く。ダイスを1個振る。その数字はターン記録欄の現在のターンからその数字分だけ進んだターン欄に置かれ、そのターンの友軍のプレイヤーターンに増援として登場する。友軍の司令部に置かれる。アルナイダーユニットはテロリストの基地に置かれる。もし置く場所がないなら、除去される。 (3) 地形効果は、S O Fユニットは都市に隣接しているヘクスでは都市の地形効果を受けれるのを別にすれば、通常通り影響がある。</p>	<p>(1) 補給状態 (2) 戦闘後前進の能力 鎮圧状態の司令部は航空攻撃やS O F作戦により攻撃を受けた司令部の結果のように扱う;さもなければ、司令部は1ステップユニットであり、もし地上ユニットに1ステップの損害を受けたら、除去される。 司令部は機械化ユニットである。連合軍司令部はZ O Cがない。 AG 4.2 司令部は「作戦状態」ならC 2支援を行える。作戦支援のために、ユニットは自軍の司令部ユニットのヘクスに連絡線を引けなければならない。この連絡線の数字である司令部の指揮範囲を越えることはできない。連絡線は敵ユニットのいるヘクス、敵のZ O C、移動禁止された地形には通過させられない。連絡線の引けないユニットは「指揮範囲外」とする。ユニットの指揮状態はゲーム中常に行い、自身の移動と戦闘フェイズで変化する。</p>
2	<p>AG 3.8 連合軍S O F 連合軍S O FはZ O Cはないしステップもロスしない。 AG 3.9 S O F空中移動 ターン毎に2個の連合軍S O Fは空中移動ができる。単にユニットを取り上げ、地図盤の他のヘクスに置く。S O Fユニットは空中移動をしたら、ターンで他の移動をすることはできない。S O F作戦は同じターンにできる。空中移動は敵のいるヘクスには移動できない。イスラムS O Fユニットは空中移動はできない。 AG 3.10 イスラムS O Fの編成 イスラムプレイヤーは、プレイの前に、1個のS O Fユニット、次に示すユニットに置き換えられる。単にユニットをプレイから取り除き、適当な配置ヘクスに一致するS O Fユニットを置く。 (1) イラク999旅団(シナリオ1と2) (2) イラン第29特別戦力師団(シナリオ2のみ) AG 3.11 アルナイダーユニット イスラムプレイヤーは初期配置時に戦略マーカーのテロリスト基地毎に1個アルナイダーユニットを受け取れる。アルナイダーユニットはテロリスト基地でない場所に、カウンターを好きな場所に配置できる。これらのユニットは他のS O Fと同じに扱う。</p>	<p>AG 4.3 国家の制限 連合軍ユニットはC 2を得るため友軍の連合軍司令部を使用する。イラクはイラクの司令部のみ使用する。イランはイラン司令部のみ使用する。(例外:イスラエル、アウカイダユニット)。 AG 4.4 C 2と補給 補給に関するルールは基本ルールから以下のルールに置き換える。 補給するために、ユニットは上記で述べたように友軍の司令部ユニットに連絡線を引けなければならない。加えて、司令部ユニットは自分自身が補給源からそのターンに指揮範囲内の道路ヘクスに連絡線を引けなければならない。再編(9.5)するための連合軍ユニットは、司令部ユニットに連絡線を引けなければならない。 (1) 司令部は他の司令部でない、補給源にたどれる道路に連絡線を引くだけである。 (2) 連合軍海兵隊ユニットは司令部にたどるため完全な水上ヘクスを通過して連絡線の一部にできる。 (3) 連合軍の空挺ユニットは司令部にたどるため完全な水上ヘクスや敵のいるヘクスやどんな地形でも通過して連絡線を引ける。 (4) 補給源にいる、航空補給、沿岸ヘクスにいて自動的に補給状態にあるユニットは、このルールの影響を受けない。 (5) 通常に補給する必要のないユニットはこのルールい影響されない。</p>
3	<p>AG 4.0 コマンドコントロール(C 2) AG 4.1 両陣営には戦闘や補給を行うのと同じように作戦レベルを指揮する重要な機能を示した司令部ユニットがある。司令部はゲームで他のユニットを支援するコマンドコントロールを提供する。司令部ユニットの上の数字は「指揮範囲」と呼び、コマンドコントロール支援ができる司令部からのヘクス数である。表面は「作戦状態」、裏面は「鎮圧状態」である。敵の司令部ユニットを攻撃することにより、支援攻撃ユニットのための能力を削り取ることができる。C 2状態は次のゲーム活動で効果がある。</p>	<p>AG 4.5 C 2と戦闘後前進 (1) イラクユニットは指揮できる司令部があるなら戦闘後前進できる。加えて、もしC 4 I戦力マーカーが全て除去されたら、指揮ができる司令部があっても、その後戦闘後前進ができない。 (2) イランとアルカイダユニットは指揮できる司令部があるなら戦闘後前進できる。イラクのC 2の状態は影響を受けない。 (3) アメリカ、イギリス、フランス、ヨーロッパ、イスラエルのユニットはC 2状態に関わらず、1ヘクス戦闘後前進できる。他の連合軍ユニットは指揮範囲にないと戦闘後前進できない。</p>
4		
5		
6		

A	B	
<p>(4) 加えて、アメリカ、イギリス、フランス、ヨーロッパ、イスラエルの機械化ユニットはもし指揮範囲内にあるなら、2ヘクス戦闘後前進できる。最初の前進ヘクスは必ず防御側のいたヘクスである。2ヘクス目は自由に好きな方向に移動できる。</p>	<p>の後サウジアラビア、クウェート、シリアユニットはゲームの残りの期間ではイランとイラクに攻撃できない。もしイスラエルユニットが除去されても同じ効果が残る。</p>	1
<p>(5) S O Fユニットは自身の陣営のために期待された通常の戦闘後前進に従う。S O Fユニットは、S O F作戦後ではなく、通常の戦闘で戦闘後前進できる。</p> <p>AG 4.6 司令部ユニットの鎮圧 司令部ユニットは次に示す活動の結果により制圧される。</p>	<p>AG 5.4 アルカイダの報復 ゲームに登場する4つのアルカイダユニットがある。これらのユニットは、第55旅団、イスラム義勇兵師団 (I V D)、2個のアルナイダーS O Fユニットです。これらのユニットは次のようにして登場する。</p>	2
<p>(1) 航空攻撃 (2) S O Fの攻撃 制圧された司令部は連絡線を引くために使用できない。もし制圧された司令部が再び制圧されたら、それ以上影響はない。</p>	<p>(1) アルナイダーユニットは戦略目標ルールを参照。 (2) 最初に配置されたら、イラクプレイヤーはダイスを1個振る。1~2なら影響無し。3なら第55旅団を得る。4~5ならイスラム義勇兵師団 (I V D) を得る。6なら第55旅団とイスラム義勇兵師団 (I V D) 得る。 *代わりに、プレイヤーはアルカイダユニットを使用するための決定に現状の方法を使用できる。</p>	3
<p>AG 4.7 鎮圧の回復 全ての司令部、連合軍ユニット、イスラムは自動的に強制か任意で、再編成フェイズに鎮圧から回復できる。全ての鎮圧された司令部は、もし司令部は陸上補給を得ていて、ゲームターン中の間移動しないであれば、作戦状態に戻る。</p>	<p>配置されたら、イスラムプレイヤーは自分の地上ユニットの配置をするように好きなヘクスにアルカイダユニットを置く。次の例外があるが、これらのユニットはイスラムユニットと同じように扱う。</p>	4
<p>AG 5.0 追加戦力 AG 5.1 プレイヤーは政治コストでイスラエルとアウカイダユニットを得る。</p>	<p>(1) イランとイラクのユニットはスタックできない。 (2) もしアルカイダユニットが戦闘かS O F作戦に巻き込まれたら、戦闘かS O F作戦毎にM I P Pを1点を得る。</p>	5
<p>AG 5.2 イスラエル報復 もしイスラエルの報復を招いたスカッド攻撃の結果がでたら、その後連合軍プレイヤーはイスラエルユニットを受け取る。さらに、</p>	<p>(3) いつでもアルカイダユニットは破壊でき、その後イスラムプレイヤーはM I P Pを2点引かれる。 (4) アルカイダユニットはイスラム側のC 2と補給源を使用する。</p>	6
<p>(1) 続く全てのターンで、連合軍プレイヤーはそのターンに受け取る航空機の数を決めるときに、イスラエル航空攻撃に追加の1個のダイスを振る; 1~3ならこのターンに1個のイスラエル航空攻撃マーカーを受け取る。; 4~6ならこのターンに2個のイスラエル航空攻撃マーカーを受け取る。ゲーム中それぞれのターンに新しいダイスを振る。</p>	<p>AG 5.5 追加の連合軍空挺能力 アメリカは師団以上でヘリコプターで運搬維持ができる。このルールを使用するとき、連合軍プレイヤーは1個のアメリカ軽歩兵、山岳兵、海兵隊、空挺ユニットをターンで1つの「空挺移動」として扱う。これはユニットを取り上げ、地図盤の他のヘクスに置く。第101空挺師団は「空挺移動」をしたターンは戦闘できない。</p>	7
<p>(2) 加えて、連合軍プレイヤーは次の報復が起きたらいつでも、連合軍の選択でイスラエルの空挺師団を得る。イスラエル空挺師団はイスラムユニットのいないイラク領内の平地か都市 (平地上) に配置できる。配置されたらそのターンでの移動できるが、移動-戦闘の場合なら普通に戦闘できる。</p>	<p>「空挺移動」は次のように行う: ユニッツは移動を始めるヘクスで陸上補給引けるか航空補給を受けていなければならない。多数の地形や敵ユニットの上を越えて、10ヘクスまで移動できる。完全な水上ヘクスか敵のいるヘクスには降りれない。移動のスタートと終了時のヘクスで敵に隣接しても良い。「空挺移動」をしたターンは戦闘できない。移動資格のあるユニットは空挺移動か普通の移動かのどちらかができる、両方はできない。</p>	8
<p>AG 5.3 イスラエル空挺ユニットは次の制限を除き、連合軍ユニットとして扱う。</p>	<p>S O Fユニットは空挺移動はできない。</p>	9
<p>(1) イラクとイランでのみ活動できる。もし他の国へ退去を強要されたら、除去される。 (2) アメリカ、イギリス、フランス、ヨーロッパのユニットとしかスタックできない。 (3) もし戦闘に巻き込まれたら、イスラムプレイヤーは戦闘毎に1点のM I P Pを得る。これは*のある結果でのみ適用され、C R Tでの結果に加えて得る。</p>	<p>AG 5.6 アメリカ特別作戦航空隊 (実験ルール) 特別作戦航空隊ユニットは戦略P S Y O Pに使用できる能力のある航空機を示し、高度情報遂行能力を示している。ユニットは戦争情報の解明の実験のためにプレイヤーに許可する。プレイヤーは自由にユニットを追加し、特別作戦航空隊表の結果で変更できる。</p>	10
<p>(4) C 2 / 補給源としてアメリカの司令部を使用する。連合軍の空挺補給を使用する。 (5) もしイスラエル空挺師団がゲームに登場したら、そ</p>	<p>特別作戦航空隊は下記の例外を除き、他の航空機と同じに扱う。 (1) 目標は、地上ユニット、都市、戦略目標マーカーである。 (2) 戦闘は特別作戦航空隊表で解決する。</p>	11

	A	B
1	<p>AG 特別作戦航空隊表 ダイス 1 効果無し 2 政治的反応：イスラムプレイヤーはM I P P チェックを行う。 3～5 効果無し 6 作戦開始：以下の目標リストで作戦の1つを行 う。 7以上 作戦開始：以下の目標リストで作戦の1つを行 う。 ダイス修正 +1：10以上のイスラムユニット（戦略目標ではない） がゲームから取り除かれている。 +1：連合軍はイスラム側の都市を地上ユニットで少なく とも2つ占領している。</p>	<p>イラク999旅団のS O Fに交換ができる(イラクの好き な場所) 1×55旅団（アルカイダルール参照） 1×アルカイダ55旅団（イラクの好きな場所） 1×イスラム義勇兵師団（アルカイダルール参照） 1×それぞれのテロリスト基地毎にアルカイダS O F(イ ラクのいずれかの場所)</p>
2	<p>AG 6.2 シナリオ2 連合軍：追加初期配置 4×アメリカ司令部（サウジアラビア、トルコに配置でき る） 2×J F C司令部(サウジアラビア、トルコに配置できる) 5×S O Fマーカー（サウジアラビア、トルコに配置でき る） 1×空挺移動マーカー 航空爆撃と特別作戦飛行隊ルールを確認。 連合軍追加の増援： 1×イスラエル空挺ユニット（イスラエル報復ルール参 照）</p>	<p>AG 6.2 シナリオ2 連合軍：追加初期配置 4×アメリカ司令部（サウジアラビア、トルコに配置でき る） 2×J F C司令部(サウジアラビア、トルコに配置できる) 5×S O Fマーカー（サウジアラビア、トルコに配置でき る） 1×空挺移動マーカー 航空爆撃と特別作戦飛行隊ルールを確認。 連合軍追加の増援： 1×イスラエル空挺ユニット（イスラエル報復ルール参 照）</p>
3	<p>目標は地上ユニットがいるヘクス：大規模な降伏。目標ヘ クスに隣接しているイスラムユニット毎にそして連合軍ユ ニットに隣接しているイスラムユニット毎にダイスを1個 振る。1～4は効果無し。5～6はユニットは直ちに除去 される；特別作戦部隊、共和国親衛隊と革命親衛隊は6で のみ除去される。アルカイダは決して除去されない。 目標は暴露された戦略マーカー：中立化。マーカーは「活 性化」されない限りどんな機能も実施できない。この状態 を示すためにマーカーを回転させる。次の再編成フェイズ の終了時に活性化できる。 目標が連合軍に支配されていないバグダットヘクス：大規 模な政治的地滑りの効果：連合軍プレイヤーは2個ダイス を振る。この合計から9を引く。 もし結果が+ならM I P Pに加える；もし-ならM I P P から引かれる。もし0ならM I P Pは変化がない。M I P Pは0以下にはならない。</p>	<p>イスラム追加初期配置 8×イラク司令部（イラクかクェートに配置） 4×イラン司令部（イラクかクェートに配置） 15×戦略目標（戦略目標ルール参照） イラク999旅団とイラン第29特別師団に置き換えられ る（イラン、イラク、クェート市以外のクェートに配置） 1×アルカイダ55旅団、1×イスラム義勇兵師団（イラ ン、イラク、クェートに配置、アルカイダルール参照） 1×それぞれのテロリスト基地毎にアルカイダS O F(イ ラン、イラク、クェート市以外のクェートに配置)</p>
4	<p>目標はいずれかのその他の敵都市：小規模な地滑りの効 果：連合軍プレイヤーはダイスを1個振り、結果から4を 引く。もし結果が+ならM I P Pに加える；もし-ならM I P Pから引かれる。もし0ならM I P Pは変化がない。 M I P Pは0以下にはならない。</p>	<p>AG 6.3 ユニットの略語 IVD:Islamic Volunteer Division JFC:Joint Forces Command MEF:Marine Expeditionary Force RG:Republic Guard SOCPG:Special Operations Command,Persian Gulf SAS:Special Aur Service SOW:Special Operations Wing</p>
5	<p>AG 6.0 上級ゲーム戦闘順列 AG 6.1 シナリオ1 連合軍：追加初期配置 3×アメリカの司令部（サウジアラビアかクェートに配 置） 1×J F C司令部（サウジアラビアかクェートに配置） 5×S O Fマーカー（サウジアラビアかクェートに配置） 1×空挺移動マーカー 航空爆撃と特別作戦飛行隊ルールを確認。 連合軍追加の増援： 1×イスラエル空挺ユニット（イスラエル報復ルール参 照）</p>	<p>14.2 連合軍戦闘結果表 ダイス 戦闘比 1 : 2 1 : 1 2 : 1 3 : 1 4 : 1 5 : 1 1 DR* DR DE DE DE DE 2 AS* DR DR DE DE DE 3 AS* DR* DR DR DE DE 4 AS* DR* DR* DR DE DE 5 AS* AS* DR* DR* DR DE 6 AS* AS* AS* DR* DR* DR</p>
6	<p>イスラム追加初期配置 8×イラク司令部（イラクの好きな場所） 10×戦略目標（戦略マーカールール参照）</p>	<p>注記 最終戦闘比が5：1以上なら自動的にDEになる。 最終戦闘比が1：2以下なら自動的にAS*になる。 *はM I P Pチェックを行う。</p>

A

B

14.3 イスラム軍戦闘結果表

ダイス	戦闘比					
	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1	6 : 1
1	DR*	DL1*	DL1*	DL1*	DL1*	DL1*
2	AS+	DR*	DR*	DL1*	DL1*	DL1*
3	AS+	AS+	DR*	DR*	DL1*	DL1*
4	AS	AS+	DR*	DR*	DL1*	DL1*
5	AS	AS	AS	DR*	DR*	DR*
6	AS	AS	AS	DR*	DR*	DR*

注記

最終戦闘比が6 : 1以上なら自動的にDL1*になる。

最終戦闘比が1 : 1以下なら自動的にASになる。

*はMIPPチェックを行う。

+はMIPPチェックをしないでMIPPを1点得る。

1
2
3
4
5
6

A

B

索引 (抜粋)

項目 頁数

1	いくつかの定義	2 A 3
	国籍と省略	2 B 2
	ユニットの識別と略号	2 B 5
	ユニットの規模	3 A 3
	ユニットのタイプ	3 A 4
2	攻撃力と防御力	3 A 5
	ステップ数	3 A 6
	その他のカウンター	3 B 1
	セットアップ	3 B 2
	勝利条件	4 B 1
	M I P Pの獲得	4 B 2
	ターンの構成	5 A 4
	スタック	5 B 2
	連合軍のZ O C	5 B 6
	補給	6 A 5
3	再編成と回復	7 A 5
	移動	7 B 5
	戦闘	9 A 4
	連合軍C R T	9 B 5
	イスラムC R T	9 B 5
	アメリカ第1 0 1空挺師団	1 0 B 4
	選択ルール	1 1 A 5
4	上級ゲームルール	1 2 B 2
	A G通常爆撃表	1 4 B 4
	A Gステルス攻撃表	1 5 A 1
	A G偵察攻撃表	1 5 A 2
	A G S O F作戦表	1 5 B 4
	連合軍C R T表	1 8 B 5
イスラムC R T表	1 9 A 1	

索引の読み方：頁数+上段区分+左右区分

5

6

A

B

1

2

3

4

5

6