

Middle East Battles:

Strategy & Tactics issue no. 226

Middle East Battles:中東戦争 *Suez '56 & El Arish '67*

1.0 導入

1.1 「Middle East Battles」ゲームシステムは、シナイ半島とその付近の20世紀中期の戦争の作戦シミュレーションである。両ゲームのシステムは、2人プレイで、その地域の重要な軍事大国のうちの2つ以上の衝突を表す。

プレイに使うコマはそれらの戦争において、参加した、または参加することができた実際のユニットを表し、地図にはそれらのユニットが戦った、または戦うことができた軍事的に重要な地形を示している。

ルールは、2つの主な部分に分けられる。第1の部分は、両ゲームに共通のルールを含んでいる。第2の部分、すなわち9.0項及び10.0項は、シナリオの*Suez '56*及び*El Arish '67*の専用ルールを提示する。

1.2 2つの陣営の決定

ルールが西側陣営プレイヤーに適用することを述べていけば、*Suez '56*では英仏軍プレイヤーであり、*El Arish '67*ではイスラエル軍プレイヤーである。両ゲームにおける西側陣営プレイヤーへの相手方はエジプト軍プレイヤーである。エジプト軍プレイヤーの相手方は、「*Suez '56*」ゲームでは英仏軍プレイヤーであり、「*El Arish*」ゲームではイスラエル軍プレイヤーである。

1.3 ルール適用性

以下の全てのルールは、特に明記しない限り同じ様に*Suez '56*及び*El Arish '67*にあてはまる。

1.4 保持ボックス(holding box)

両ゲームの様々な保持ボックスは、プレイヤーの便宜のためにマップシートに印刷されている。いかなる戦闘も、保持ボックス内のユニットと地図上のユニットの間で起こることはない。

2.0 コンポーネント

2.1 ゲーム・マップ

1枚の34インチx22インチのマップシートは、「*Suez '56*」及び「*El Arish*」のゲームのために別々の地図を含んでいる。六角形の(ヘクス)格子は、ユニットの位置の決定及び移動を管理のため、地図上全体に重ね合せられている。

2.2 チャートと表

マップシートには、プレイに必要ないくつかのチャートと表も含んでいる。それらの機能は、以下のルール項で説明される。

2.3 プレイに使うコマ

型抜きされたボール紙で出来たプレイに使うコマは、ユニット、ユニットカウンターまたはカウンターと呼ばれる。これらの戦争において、この地域に参加した、または参加することができた実際の部隊を表す。それらに印刷されている数字や記号は、戦闘力、歴史上の独自性、組織的規模、兵科を表している。

2.4 ユニットのサンプル(英文ルールを参照のこと)

非砲兵戦闘ユニット

砲兵ユニット

2.5 砲兵と非砲兵

Middle East Battles:

4つの隅それぞれに数字がある全てのユニットは、ユニットの兵科や機動性が何であっても砲兵と考えられる。この区別は戦闘で重要である。7.0を見ること。

2.6 戦闘力

戦闘力とは敵軍ユニットと戦うときの非砲兵ユニットの相対的な強さを表す。

両ゲームにおいて、エジプト軍非砲兵ユニットの攻撃はいつでも、その戦闘力が半減される(全ての端数を切り下げること。7.17を見ること。)

2.7 砲撃力

砲撃力とは、敵軍ユニットを攻撃するときの砲兵タイプユニットの相対的な強さを表す。

2.8 最終防御射撃力(Final Protective Fire : FPF)

砲兵タイプユニットが友軍ユニットの防御戦闘力に加えることができる可能性がある相対的な強さを表す。砲兵ユニットは固有のFPF力を、それ自身の防御の支援に用いることは出来ない。

2.9 射程

射程とは、固有のFPF力または砲撃力を使っている砲兵ユニットのいるヘクスから、目標となる敵軍ユニットまでのヘクスの最大数である。射程を数えるとき、射撃している砲兵ユニットから目標となる敵軍ユニットまで数える。射撃している砲兵ユニットが存在するヘクスを数えないこと。但し、目標となっているユニットが存在するヘクスは数えること。非砲兵ユニットは、射程を持たない。そのようなユニットは、それ自身に隣接したヘクスだけを攻撃することになる。

2.10 移動力

大部分のウォーゲームと異なり、自陣営の各ターン中、どれだけ移動するかというヘクスの距離基準(移動力)は、ユニット自体に印刷されていない。詳細は5.2及び5.3を見ること。

2.11 ユニットの組織的規模

ユニットの規模は、最小のものから最大なものまで以下の通りである。

- ---小隊(Platoon)
- I ---中隊、部隊または砲兵中隊(Company, Troop or Battery)
- III ---連隊またはグループ(Regiment or Group)
- II ---大隊または戦隊(Battalion or Squadron)
- X ---旅団またはグループ(Brigade or Group)

2.12 歴史的なユニット識別

省略形と同じ様に、ユニットには単独の数字、または2、3個の数字で示されている。

それが2つであるときは、スラッシュの右側の数字はそのユニットの上位の所属を示している。

幾つかのユニットの省略名称には、数の呼称の代わりに、またはそれに加えて以下のとおりのものがある。

Suez '56のユニット省略形

英仏 : Anglo-French

ASH: Argyll & Sutherland Highlanders

Cdo - コマンド(Commando)

Gds:近衛兵(Guards)

JS: Joint Service

P: パラシュート(Parachute)

RCP: 植民地パラシュート連隊(Colonial Parachute Regiment)

REP: 外人部隊パラシュート連隊(Foreign Legion Parachute Regiment)

Middle East Battles:

RF : Royal Fusiliers

RS: Royal Scots

RWK: Royal West Kent

WY: West Yorkshire

YL: York & Lancaster

エジプト軍

M: 機動歩兵(Mobile Infantry)

NG: 国家警備隊(National Guard)

4A: 第4機甲師団(4th Armored Division)

R: 予備(Reserve)

Lt: 軽装備(Light)

PS: ポートサイド(Port Said)

El Arish '67ユニット省略形

イスラエル軍

Ad: Adam

Av: Aviram

Ba: Baron

Ma: マット(Matt)

Se: Sela

Shn:Shandi

Shr: シャロン(Sharon)

Tal: タル(Tal)

SC: 南方コマンド(Southern Command)

Yof: ヨッフエ(Yoffe)

Zi:Zippori

エジプト軍

A: 装甲化(Armored)

PLA: パレスチナ解放軍(Palestine Liberation Army)

SF: シナイ前線(Sinai Front)

ShF: Shazli 部隊(Shazli Force)

ZSU: ソ連製自走対空砲(Soviet-Built Self-Propelled
Anti-Aircraft Gun)

2.13 ユニットの兵科と機動カテゴリー

ゲームの全てのユニットの兵科は、3種類で構成される。これは戦場を移動する主たる手段に基づいている。具体的には、空中(ヘリコプター)、徒歩、または車両(自動車化/機械化)である。また、第4のカテゴリー、最も小さいものだが、地図に配置されると全く移動できないユニット(定位ユニット: static units)もある。これらの詳細については5.2及び5.3を見ること。

2.14 ユニットの色

ユニットは、それらの軍の中でどこに所属するか、及び組織的連携の差を認めるのを助けるために、様々な色で印刷されている。

さらに、このゲームに含まれる2つのゲームのユニットで混乱しないように、「El Arish '67」ゲームのユニットには裏面に「67」と印刷され、「Suez '56」ゲームのユニットには裏面に「56」と印刷されている。

Suez '56ユニットの色

エジプト軍 - 葉緑地に黒

イギリス軍 - タン地に黒

フランス軍 - ダークブルー地に白

Middle East Battles:

El Arish '67ユニットの色

エジプト軍 - 赤地に黒

イスラエル軍タル師団 - スカイブルー地に黒

自動車化/機械化ユニット(英文ルールの上から)

戦車 (Tank)

対空砲(固定砲座) (Towed Anti-Aircraft Artillery)

対空自走砲 (Self-Propelled Anti-Aircraft Artillery)

機械化歩兵 (Mechanized Infantry)

偵察 (Reconnaissance)

自走砲 (Self-Propelled Artillery)

機械化空挺歩兵 (Mechanized Airborne Infantry)

自動車化工兵 (Motorized Infantry)

ヘリコプター

輸送ヘリコプター (Transport Helicopters)

攻撃ヘリコプター (Attack Helicopters)

徒歩ユニット

歩兵 (Infantry)

工兵 (Engineers)

空挺工兵 (Airborne Engineers)

特殊部隊 (Special Forces Infantry)

対戦車ミサイル (Special Forces Anti-tank Missile)

民兵 (Militia Infantry)

定位ユニット

海岸砲兵 (Coastal Defense Artillery)

イスラエル軍ヨッフエ師団 - 灰色地に黒

イスラエル軍シャロン師団 - オリーブドラブ地に黒

イスラエル軍第 202 空挺旅団 - ダークグレイ地に白

イスラエル軍マツト空挺旅団 - 白地に黒

イスラエルの南方コマンド - ダークブルー地に白

2.15 他のゲーム・マーカー

以下のカウンターは、ユニットでない。

むしろ、それらは特定のルールの機能、またはゲーム上の出来事を意味するマーカーであり、それらの用途は以下の適当な箇所で説明されている。

ゲームターン・マーカー (4.0 を見ること)

艦砲射撃支援マーカー (Naval Gunfire Artillery Support Marker :8.19 を見ること)。

航空攻撃マーカー(8.18 を見ること)。

勝利ポイント・マーカー (3.2 と 3.3 を見ること)

2.16 ゲーム・スケール

Middle East Battles:

*Suez '56*のマップの各々の六角形の辺は、ある側からその反対側まで 360 ヤードを表す。また各ゲームターンは、実際の時間の 6~8 時間に等しい。

El Arish マップの各々の六角形の辺は、ある側から反対側まで 1 マイルを表す。また各ゲームターンは、6 時間に等しい。

3.0 セットアップと勝利条件

3.1 シナリオと陣営の選択

プレイヤーは、どのシナリオをプレイすべきか、そして誰がどの陣営を指揮するかを決定する。その後、9.0 及び 10.0 に定める固有のゲームにおける、初期配置の指示を参照すること。プレイヤーのどちらかがはじめに自分の部隊を配置するように指示される。そのプレイヤーは完全にユニットの配置を、他のプレイヤーがマップ上に配置する前に終わらせなければならない。配置されなかった残りのユニットは、そのゲームの増援部隊、またはランダムイベント表によりプレイに登場するため、別のところに置いておく。

3.2 ゲーム長さや勝利条件

各ゲームの勝利条件は、そのゲームがどのように勝利するか、そしてその決定がなされる前に、ゲームターンにより、どれだけ長くプレイされるかを説明している。

プレイヤーは、プレイ中、及びプレイの終了時に特定のヘクスを占領することで、そして特定のアクションを達成することで、勝利ポイント (VP) を蓄える。より多くの VP を獲得したプレイヤーが通常勝利する。各ゲームの過程で、プレイヤーは固有の VP の経過を追うため、VP マーカーを使わなければならない。またマップシートに印刷されている VPトラックを使うこと。

3.3 *Suez '56*の勝者

*Suez '56*のプレイ終了後、より多くの VP を獲得したプレイヤーが相手側より 5VP 以上の差を持つと勝者となる。そうでない場合、引き分けと考えられる。言うまでもなく同じ VP であれば引き分けである。

3.4 *El Arish '67*の勝者

*El Arish '67*のプレイ終了後、より多くの VP を獲得したプレイヤーが、相手側より 5VP 以上の差を持つと勝者となる。そうでない場合、引き分けと考えられる。言うまでもなく同じ VP であれば、引き分けである。

4.0 プレイの手順

4.1 ゲームは有限の一連のゲームターンによってプレイされる。そして、それぞれ 2 つのプレイヤーターンから成る。各ゲームターン中、プレイヤーは以下に述べるルールで定められた厳格な順序で、交代でそれらのユニットを動かし、戦闘を解決する。最終ゲームターン (または一方のプレイヤーがもしも投了したらすぐに) に、勝利条件を参照し、勝者を決定する。

4.2 ゲームターンの手順の概要

ゲームを通じて、各ゲームターンは西側陣営のプレイヤーターンとエジプト軍プレイヤーターンに分けられる。各プレイヤーターンは更に一連に続くステップに分けられる。これは、フェイズと呼ばれる。プレイヤーターンが現在進行中であるプレイヤーは、一時的にフェイズプレイヤーと呼ばれる。各フェイズ中、起こり得る活動は、以下で説明されている。

いかなる活動も、相手側が許可しない限りフェイズを飛ばしたり、十分に果たされなかった活動をやり直したり、後でやり損なった活動を行うために前の手順に戻ったりすることはない。

Middle East Battles:

- I. 西側陣営プレイヤーターン
 - A. 西側陣営の移動フェイズ
 - B. 西側陣営の戦闘フェイズ
- II. エジプト軍プレイヤーターン
 - A. エジプト軍移動フェイズ
 - B. エジプト軍戦闘フェイズ
- III. ゲームターン記録終了フェイズ

4.3 ゲームターンの終了

プレイヤーの一方は、各ゲームターンの最後に、地図上に印刷されているターン記録トラック上で、ゲームターンマーカーを1欄ずつ移動させることにより、ゲームターンの経過を追わなければならない。

5.0 移動とスタック

5.1 移動フェイズ中フェイズプレイヤーは、以上の、かつ以下の項のルールの制限内で、望むだけ多くの、または少数のユニットを移動させることが出来る。ユニットは任意の方向の組合せで移動することが出来、移動を停止するまでに全移動力を消費する必要はない。

いかなるヘクスも飛び越したりすることは許されない。ユニットは、あるヘクスからその隣接するヘクスへと移動する。いかなるユニットも、移動力を別のユニットに貸したり譲渡したりすることは出来ないし、またあるフェイズから別のフェイズへ、或いは、あるターンからの別のターンへ蓄積することは出来ない。各ターンの移動は個別である。ユニットは、一個ずつ移動する。ユニットは、各々の新たなヘクスに入る毎に、それは進入するヘクス、またはそのヘクスの辺の地形によって、その許容移動力より幾らか多くの量を消費することがある。

5.2 Suez '56の移動力

各ユニットの許容移動力は、その機動性のカテゴリー(2.13を見ること)によって左右される。

機動カテゴリー	英仏軍移動力	エジプト軍移動力
自動車化/機械化	12	8
徒歩	6	4
ヘリコプター	60	-

5.3 El Arish '67の移動力

各ユニットの許容移動力(移動力)は、その機動性のカテゴリー(2.13を見ること)によって左右される。

機動カテゴリー	イスラエル軍移動力	エジプト軍移動力
自動車化/機械化	8	6
徒歩	6	4
ヘリコプター	30	-

5.4 制限と禁止

1つの例外として、プレイヤーのユニットの移動は、彼自身の移動フェイズ以外のときに決して行えない。

例外は、戦闘フェイズ中に戦闘に参加したユニットで、戦闘の解決の後で、攻撃側、或いは防御側が、戦闘後前進や戦闘後退を強制されたときである(詳細は7.9を見ること)。

Middle East Battles:

敵軍プレイヤーの移動フェイズ中、かつ両プレイヤーの戦闘フェイズ中、戦闘後前進または、戦闘後後退のとき以外は、自分のユニットが移動する可能性はない。

5.5 移動における敵軍ユニットの効果

1つの例外を除き、友軍ユニットは、敵軍ユニットを含むヘクスに決して入ってはならない。例外は、ヘリコプターユニットが罰則なしで敵軍の占めるヘクスに出入りする可能性があるということである。しかし、そのようなヘクスで移動（退却または戦闘後前進を含む）を終えてはならない。

5.6 タッチルール

一旦ユニットが移動し、その所有プレイヤーの手がそのユニットから離れたら、相手プレイヤーの同意なしでは、そのフェイズ中それ以上移動させることは出来ない。

5.7 移動に関する地形効果

ユニットは、平地のヘクスに入るために、1つの移動ポイント（MP）を消費する。

あるヘクスが平地の地形と見なされるためには、平地がその中の唯一の種類の地形でなければならない。

例外：町、村、飛行場を含んだ平地ヘクスは、平地と見なされる。それ以外のタイプの地形を含んでいるヘクスに入るためには、移動する非ヘリコプターユニットは、複数の移動力を消費しなければならない（地形効果表 11.1 を見ること）。ヘリコプターは、どのヘクスに入る度にも、そのヘクスの中やヘクスサイドの地形にかかわらず、常にほんの1移動力しか消費しない。

地形効果表があるヘクスサイドを横切るために追加移動力の消費を要求するとき、そのヘクスの地形に進入するための、コストに追加して移動力を消費する。

5.8 道路と橋での移動

道路ヘクスサイドに沿って移動する非ヘリコプターユニットは、そのヘクスの、またはそのヘクスサイドに沿った他の地形に関係なく、1/2 移動力のみを消費する。

ワジ(Wadi)または水路ヘクスサイドを横切っているところはどこでも、橋が架かっている状態である。

これらのヘクスサイドを横切る橋は、ヘクスサイドを横切るためのコストを打ち消す。両ゲームにおいて橋を破壊することはできない（西側陣営はこれらの構造物を破壊することに関心がなく、一方エジプト軍は、信頼性やタイムリーな手段において、橋梁破壊に必要な組織的腕が欠如していた。）。

5.9 小道の移動(Trail Movement)

小道ヘクスサイドに沿って移動する非ヘリコプターユニットは、そのヘクスの、またはそのヘクスサイドに沿った他の地形に関係なく、1 移動力のみを消費する。

注 但し、小道の移動コストは、ワジ(Wadi)のヘクスサイドの効果を打ち消さない。

5.10 最小限移動の禁止

ユニットは、あるヘクスに進入するのに十分な移動力を持たないと、そのヘクスに進入することは出来ない。

5.11 スタック

スタックとは、同じ瞬間に同じヘクスで複数の友軍ユニットが存在することを述べるのに用いられる言葉である。一般に、スタックのルールはこのゲームにはない。一般ルールは以下の通りである。

全てのフェイズの終了時、または戦闘後前進や戦闘後退却の終了時に、1つのヘクス内に、1

Middle East Battles:

個を超える友軍ユニットが存在することは出来ない。

その唯一の例外は、ヘリコプターである。つまり、2個の友軍ユニットの1個、または両方がヘリコプターであれば(である場合のみ)、あるフェイズ、または戦闘後の前進または後退の終了時に、1つのヘクスに2個の友軍ユニットが占めることが出来る。

5.12 友軍ユニットを通り抜けて移動すること

移動フェイズ中、西側の非ヘリコプターユニットは、通常かかる移動力に追加の1移動力を消費することによって、友軍ユニットを含むヘクスに進入出来る。道路または小道を移動するときでも、同じ追加の1移動力を消費する。友軍ユニットが占めるヘクスから離れるための追加の移動力消費はない。

同様に、移動フェイズ中エジプト軍ユニットは、通常かかる移動力に追加の2移動力を消費することによって、友軍ユニットを含むヘクスに進入出来る。道路または小道を移動するときでも、同じ追加の2移動力を消費する。また同様に友軍ユニットが占めるヘクスから離れるための追加の移動力消費はない。

更に、両陣営のユニットは以上の状況下で、友軍移動フェイズの度に、十分な移動力を残している限りは、複数の友軍が占めるヘクスに進入したり離れたりすることが出来る。

5.13 ヘクス毎の全体的能力

以上の制限内であれば、友軍移動フェイズ中に、友軍ユニットが占めるヘクスに進入し通過出来る友軍ユニットの数に制限はない。

5.14 ヘリコプター移動概要

ヘリコプターユニットは、そのヘクス、またはヘクスサイドの地形に関係なく、進入するヘクス毎に1移動力だけを消費する。ヘリコプターは、移動において道路や小道による移動特典はない。

ヘリコプターユニットは、敵軍ユニットが占めるヘクスに進入することが出来る唯一のユニットである。しかし、そのヘクスで移動(または戦闘後退却や戦闘後前進も)を止めることはできない。ヘリコプターユニットは、ゲーム中いつでも、他の1個友軍ユニット(ヘリコプター、または非ヘリコプターのユニットでも)とスタックすることが出来る。

ヘリコプターは、ルール5.12で与えられる追加移動コストを決して消費することはない。

5.15 *El Arish* の夜間ターン移動

*El Arish '67*の第4、第8ターンは、夜間ターンである。移動に関する夜間ターンの効果は、両陣営のユニットの移動力が全て半分になるということである。さらに、夜ターンの間、敵軍支配地域で彼らの移動フェイズを開始していないエジプト軍ユニットは、そのフェイズに敵軍支配地域に進入することは出来ない。敵軍支配地域でその移動フェイズを開始する全てのエジプト軍ユニットは、そのフェイズ中その位置のまま残り続けなければならない。夜間ターンの戦闘効果については、7.19を見ること。

6.0 支配地域

6.1 あるヘクスにユニットが占めているときに、そのヘクスを直接囲む6個のヘクスは、全てのユニットの支配地域を構成する。支配地域の伸展は、いかなるヘクス、またはいかなるヘクスサイドの地形にも、または水地形にも影響を受けない。しかし、エジプト軍ユニットに対する西側陣営の支配地域の効果と、西側陣営ユニットに対するエジプト軍の支配地域の効果には、重要な質的な違いがある。

Middle East Battles:

しかし、両陣営の地上ユニット（ヘリコプターを含むが、西側陣営の航空攻撃及び艦砲射撃のマーカースを含まない）は、ゲームターンの全てをとおして支配地域を持つ。

支配地域の伸展は、他のどの敵軍や友軍のユニット存在によっても決して干渉されない。いくつかのユニット（敵軍または友軍）の支配地域は、同時に同じヘクスで共存する可能性がある。ある友軍ユニットが敵軍支配地域ヘクスにいるならば、その敵軍ユニットもまた、その友軍ユニットの支配地域にいることになる。両者は相互に作用する。

6.2 エジプト軍ユニットに対する西側陣営の支配地域の効果

エジプト軍ユニットが最初に西側陣営の支配地域に進入した時は、そのフェイズ中の移動をやめなければならない。しかしエジプト軍ユニットは、西側の支配地域に進入するために、追加の移動力を消費しない。エジプト軍ユニットは、一旦西側の支配地域に入るとそのヘクスを出るために以下の2つの手段しかない。： 1) 戦闘後の前進または退却、または 2) エジプト軍ユニットを拘束するための支配地域を伸展している西側のユニットの除去によって、である。

また、以下の2つの例外を除いて、1個以上の西側ユニットの支配地域でエジプト軍戦闘フェイズを開始する全てのエジプト軍ユニットは、そのフェイズ（詳細は7.0を見ること）に、敵軍ユニットを少なくとも1個は攻撃しなければならない。

第1の例外は、*El Arish '67* マップの上の要塞ヘクスに位置するエジプト軍ユニットは攻撃することを強制されない。

第2の例外は、*El Arish '67* ゲームの2回の夜間ターン中、エジプト軍ユニットは攻撃することを強制されない。

要塞デザイン注：橋と同様、このゲームでは要塞を破壊できない。

更に、イスラエル軍プレイヤーがエジプト軍要塞化ヘクスを支配した後、エジプト軍の反撃により要塞の支配を回復した場合、その要塞は再び完全に機能する。また、そのイスラエル軍ユニットは、エジプト軍要塞から全く特典を受けない。従って、イスラエル軍ユニットがその中で防御するとき、そのようなヘクスは平地と見なされる。要塞は *El Arish '67* の地図上にだけ存在し、全てのそのヘクスはゲームの開始時はエジプト軍プレイヤーの支配下である。

6.3 西側ユニットのエジプト軍支配地域の効果

1つの例外で、エジプト軍支配地域は、それらの中に、またはそれらを通過する西側陣営ユニットの移動に、いかなる効果も持たない。もう1つの例外は、*El Arish '67* のマップ上において、要塞ヘクスを占めるエジプト軍ユニットによって伸展される支配地域に関する。そのようなヘクスを占めるエジプト軍ユニットは、西側陣営の支配地域と全く同じ作用で、支配地域を伸展する。つまり、そのような支配地域に進入するイスラエル軍非ヘリコプターユニットはそのフェイズ中、その移動を直ちにやめなければならない。一旦その支配地域により動けなくされると、以上のルール6.2の第1段落で示されるいずれか一方の方法を用いてのみ、その支配地域から離れることが出来る。それはエジプト軍要塞ヘクスを占めるイスラエル軍非ヘリコプターユニットにとっても有効である。しかし、いくつかの他の要塞ヘクスから伸展する更に別のエジプト軍支配地域の存在を見い出すであろう。

他の全ての状況においては、西側陣営ユニットに対するエジプト軍支配地域の唯一の効果は、以下の通りである：西側陣営の戦闘フェイズの開始時に1個以上のエジプト軍支配地域に存在する西側陣営ユニットは、それらの支配地域を伸展するユニットの少なくとも1個のユニットを攻撃しなければならない（詳細は7.0を見ること）。

Middle East Battles:

7.0 戦闘

7.1 隣接した敵軍ユニットに対する戦闘は、強制である（例外：夜間ターン；7.19 項以降を見ること）。砲兵ユニット（8.0 項を見る）は、隣接していない敵軍ユニットを攻撃することが出来る唯一のユニットである。以下のルールにおいて、地図上の一般的な状況に関係なく常に、フェイズプレイヤーは攻撃側と呼ばれ、もう一方のプレイヤーは防御側と呼ばれる。

7.2 戦闘の手順

まず、特定の攻撃に関与する全ての攻撃ユニットの、攻撃力、砲撃力、航空地上支援力そして艦砲射撃支援力を合計する。そして、その戦闘の目標となっている全てのユニット（または、防御に FPF を投入する砲兵ユニット）の、防御力と最終防御射撃力を合計すること。その後、前者の攻撃力から、後者の防御力を差し引くこと。その結果は、ポイントで表される戦闘差である。それは、正か負の数（またはゼロ）である。

2つの戦闘結果表のうちの1つを参照し（正面強襲または機動の戦闘結果表：11.2 及び 11.3 を見ること）、先に決定した戦闘差（またはその戦闘差が少なくなる列で）に等しい列を見つけること。更に必要に応じて、地形効果の記述（7.6 及び 11.1 を見ること）に従い、列を調整すること。それから攻撃側プレイヤーはダイスを振り、戦闘差の列とダイスの目の行を交差させる。この結果は直ちに適用し、他の別の戦闘解決の前に完了しなければならない。

例えば、攻撃側が 13 戦闘力で、荒地ヘクスに位置する 4 戦闘力の防御側を攻撃すると、戦闘差は +9 となる。戦闘解決の前に、防御側は荒地ヘクスに位置しているため、攻撃側は「+9, 11」の列から左へ 2 コラムシフト（防御側に有利になるように）されて「+4, 5」となる。そして攻撃側はダイスを振って戦闘差の列とダイスの目の行を交差させ戦闘結果を決定する。これは他の戦闘を解決する前に、その戦闘に関与したユニットに適用しなければならない。全ての攻撃が戦闘フェイズ中に解決される限り、戦闘は攻撃側が望む任意の順番で解決することが出来る。戦闘に関与しなかったユニットは、如何なる戦闘結果の影響を受けないし、またあるフェイズやターンから次のそれらへと戦闘結果が持ち越されることはない。コラムシフトを適用するとは常に、両方いずれかの戦闘結果表に行く前に、適用すべきものは全て適用すること。

最終的な差が -7 より悪い（攻撃側にとって）戦闘差は、-7 の列で戦闘を解決する。

最終的な差が +12 より大きい（攻撃側にとって）戦闘差は、+12 の列で戦闘を解決する。

CRT 上の戦闘差の両端には、左であれば -8、-9、・・・右であれば +13、+14・・・等の列が存在するものと見なすこと。

7.3 どのユニットを攻撃するか

全ての敵軍ユニットに隣接している 1 個以上のフェイズプレイヤーのユニットはその戦闘フェイズ中に、1 個以上のユニットによって攻撃されなければならない。この項以下で定める必要条件の範囲内で隣接する敵軍ユニットが攻撃されるということである限り、一般に攻撃側プレイヤーは、彼が望む任意の順番でこれらの攻撃を解決する。

敵軍支配地域で移動フェイズを終えるユニットの全ては、続く戦闘フェイズ中に 1 個以上の隣接した敵軍ユニットを攻撃しなければならない。全ての隣接したユニットが 1 つの攻撃（それ以上でもそれ以下でもない）に参加する限り、プレイヤーはどのユニットが各々の防御側ヘクスを攻撃するかを選択出来る。プレイヤーが、予め全ての攻撃を宣言する必要はない。

ある防御側ヘクスは、1 つ、幾つか或いは全ての隣接ヘクスから攻撃される可能性があり、更に砲撃力、航空攻撃及び艦砲射撃支援を伴う可能性がある。またいかなるユニットも 1 回の戦闘フェイズには、1 回しか攻撃を受けないし、1 回を超えて攻撃することは出来ない。非砲兵ユニ

Middle East Battles:

ットは、防御側ユニットのいるヘクスに隣接したヘクスでのみ攻撃することが出来る。いかなる防御側ユニットも戦闘を拒否することは出来ない。

7.4 複数ユニットと複数ヘクス間戦闘

友軍の複数のユニットのうちの1つが、複数の敵軍ユニットの支配地域にいるならば、その敵軍ユニットが幾つかの別の友軍ユニットによって攻撃されない限り、隣接した敵軍ユニット全てを攻撃しなければならない。

共にスタックしている、または二つ以上の異なるヘクスにいる友軍ユニットは、敵軍ユニットがこれらの攻撃側ユニットに隣接している限り(場合によっては攻撃ヘクスを射程内に捕らえている砲兵も投入して)、これらの戦闘力を合計して単独の防御側ヘクスを攻撃することが出来る。

このように、いかなる単一の攻撃でも、攻撃、または防御するユニットの任意の数を含む可能性がある。しかし、繰り返すが、単一の攻撃の如く解決する努力のためには、全ての攻撃側ユニットは、全ての防御側ユニットに隣接して(または射程内に捕らえて)いなければならない。

7.5 戦闘力の統合

戦闘に参加するユニットの戦闘力は常に単一のものである。つまり、攻撃または防御に関して、1個のユニットの戦闘力は複数の戦闘に決して分けられることはない。

7.6 戦闘上の地形効果

1つの例外(*Suez '56*の単独の石油タンクヘクス)を除いて、防御するユニットだけが、それが占めるヘクスの地形から、及びそのヘクスサイドに沿って特典を得る。攻撃側ユニットが占めるヘクスの地形は、戦闘にいかなる影響もない。様々な地形の戦闘上の効果は、CRT(戦闘結果表)に要約されている。

戦闘差を見つけた後に、攻撃側プレイヤーは防御側ユニットによって占められる地形のタイプ(TEC、11.1を見ること)により、その戦闘差から左へコラムシフトする。

戦闘の地形の特典は、累積しない。防御側のユニットまたはそのスタックは、常に、現に存する地形のうち最も有利なものから特典を得る。例えば、ワジ(Wadi)ヘクスサイド越しに攻撃されている荒地(Rough)内の防御側ユニットは、荒地の地形により2コラムシフトを得る。2つ以上の防御側ユニットが単一の戦闘で攻撃されていて、かつ2種類以上の異なる地形を占めるとき、そのシフトは防御側に最も有利な単一の地形を採用する。

7.7 牽制攻撃

一連の攻撃をする際、プレイヤーは、いくつかの攻撃を最終的に低い差で行われるような攻撃を割り当てる可能性がある。そのため、他の近くの攻撃は重要目標ヘクスに対して大部分の部隊を攻撃に割り当てることにより、より高い差で行われる可能性がある。

このように、牽制のため、または重要な攻撃の保持のため、低差攻撃をすることは認められる。攻撃側プレイヤーは、いかなる攻撃の戦闘差も自発的に決して減少させる(シフトさせる)ことはない。

7.8 戦闘結果表の選択

このゲームには2つのCRTがある。各々は、戦闘に関する異なる態度やアプローチを表している。

正面強襲戦闘結果表(Frontal Assault CRT)は、敵軍ユニットを破壊した上、おそらく敵軍前線の突破を成し遂げるために損失を許容する意欲(または必要性(機動性を持った戦闘戦術訓練の不足のために))を示す。

機動戦闘結果表は、ユニットを温存し、犠牲者を少なくしたいという一般的願望を表している。

Middle East Battles:

そして完全な敵軍の殲滅よりはむしろ、敵軍を押し戻すことで十分ということである。エジプト軍プレイヤーの攻撃は常に、正面強襲戦闘結果表を使わなければならない。西側陣営のプレイヤーは、通常、攻撃に関しどの戦闘結果表を使うかについて選ぶことができる。つまり任意の戦闘フェイズ中に、彼が戦闘結果表の1方を、いくつかの戦闘を解決するのに用い、また別のいくつか、或いは残り全ての戦闘について別のもう一方の戦闘結果表を用いても良いのである。

例外は、都市または要塞ヘクスへの全ての攻撃は、正面強襲戦闘結果表を使わなければならないことである。

さらに、正面強襲戦闘結果表を、都市または要塞ヘクスの攻撃解決に用いるとき、D2、D3及びD4の全ての結果は、自動的に及び不可避免的にEX(7.9以下を見ること)の結果として扱う。

デザイン注 都市ヘクスにいるイスラエル軍ユニットに対して、エジプト軍プレイヤーが攻撃するときも、以上の戦闘結果の調整がある。しかし、要塞ヘクスで防御しているイスラエル軍ユニットが攻撃を受けた場合は、平地ヘクスとして扱う。

7.9 戦闘結果の説明

D1, D2, D3, D4 =防御側は、示されたヘクス数(1、2、3または4)後退する。

各プレイヤーは、退却ルール(7.10以降を見ること)に従い、自陣営のユニットを後退させる。ユニットは進入禁止ヘクスサイド(TEC(11.1)を見ること)を超えて、または地図外へ後退はすることはできない。戦闘参加の攻撃側は戦闘後前進する可能性がある。

A1 =攻撃側は、1ヘクス後退する。

BR =攻撃側及び防御側は、1ヘクスを後退しなければならない。

防御側ユニットが先に後退し、それがその敵軍ユニットまたはその支配地域によって囲まれていると、直ちに除去される。

AE =攻撃側除去

攻撃に参加した全てのユニットを除去すること。戦闘参加の防御側は、空いたヘクスに戦闘後前進する可能性がある。

DE =防御側除去

防御に参加した全てのユニットを除去すること。戦闘参加の攻撃側は、空いたヘクスに戦闘後前進する可能性がある。

EX =交換

戦闘に関与し、かつ攻撃側に隣接して防御しているユニットは最初に除去される。その後、戦闘に関与し、かつ防御側に隣接して攻撃しているユニットから、防御側の除去された戦闘力以上のものを除去する。

例えば、2の戦闘力を持つユニットが2個の敵軍ユニット(一つ目は3戦闘力を持ち、二つ目は4戦闘力を持っている)によって攻撃され、EXの結果が出たとすると防御ユニットは、プレイから永久に除去される。他方攻撃側の3戦闘力のユニットも、除去される。

生き残った攻撃側ユニットは、防御側ユニットが存在していた空いたヘクスに前進してよい。全ての交換の結果は、戦闘に関与しかつ隣接したユニットの額面戦闘力を用いて適用することに注意すること。但し、隣接せずに幾つかの射程内から戦闘に関与した砲兵ユニットを決して含んではいけない。非隣接の砲兵ユニットは、EXの結果の影響を受けない。

AX =攻撃側交換

防御側ユニットの全ては1ヘクス後退し(場合によっては除去される)、攻撃側は、戦闘に関与した防御側ユニットの戦闘力以上のものを除去する。この種の交換は、防御側ユニットが後退

Middle East Battles:

するという部分を除いて、EX(相互損害)結果の如く同様に計算される点に注意すること。

7.10 戦闘後後退の方法

戦闘結果がプレイヤーのユニットに後退を要求するとき、所有プレイヤーは直ちにそれらのユニットを示されたヘクス数だけ、それらがいたヘクスから遠ざけて移動させなければならない。その移動は通常の移動でなく、かつ以下の制限を前提としてある。ユニットは、以下の制限内で後退することができないと、代わりに除去される。

戦闘後後退は、そのようなユニットが次の移動フェイズ中の移動において、その移動力が後退した分指し引かれることを意味しないことに注意すべきである。更に、後退するときは様々な地形コストは払うことはなく、要求された後退距離のヘクス数(1から4まで)で移動する。

7.11 敵軍支配地域からの後退

後退ユニットは、最初に敵軍支配地域から離れること。それは、退却中、敵軍支配地域に絶対に進入してはならない。戦闘後の退却を実行上、友軍ユニットは敵軍支配地域を打ち消さない。

7.12 退却経路の選択

可能な限り、後退するユニットは空のヘクスに、及びをそこ通じて後退しなければならない。後退ユニットが他のいかなるルートも利用できないなら、友軍ユニットが占めるヘクスへ後退することが出来、そしてそのヘクスの全ての友軍ユニット、またはスタックと置き換える。

全ての場合において、後退ユニットは戦闘結果表上要求されたヘクス数分、その最初の戦闘位置から最も離れたヘクスで後退を終えなければならない。もし後退出来ないか、要求された後退ヘクス数の一部しか後退できない場合、後退可能な最後のヘクスで除去される。後退経路(7.15を見ること)は、ユニットが除去となるヘクスで終了するものと見なされる。

7.13 戦闘後前進(訳注:正しくは置換、displacementと思われる)

後退ユニットが利用出来る唯一の後退ルートを友軍ユニットが占めていると、それらの友軍ユニットは、その後退ユニットにとって代わられる(それらのヘクスから移動させられる)。あたかも後退ユニットであるかの如く、立退くユニットは、所有プレイヤーによって1ヘクス移動させられる。その後本来の後退ユニットは、空いたヘクスに入り、必要に応じそこから後退を続ける。後退ユニットは、要求されたヘクスの数を後退するために必要な、多くのユニットをに對してとって代わる可能性がある。

7.14 置換制限

置換によって、とって代わられたユニットが除去される形になる場合、本来の後退ユニットは、代わりにその後退の最後のヘクスで除去される。置換されたユニットは、それ自身が後退経路としてのみ認められ、かつそれが置換のために開かれている置換の一種の連鎖反応で、他の友軍ユニットと置換してよい。それが唯一の選択肢であるならば、ユニットは1回の戦闘フェイズに何度も置換される可能性がある。

戦闘にまだ関与していない後退により置換された砲兵ユニットは、その戦闘フェイズ中もはや射撃することが出来ない。

後退経路以外の経路しか開かれていないと、ユニットは他の友軍ユニットと置換することはできない。後退する友軍ユニットは、敵軍ユニットと置換することは決して出来ない。

7.15 戦闘後前進

敵軍ユニットが後退を強制されたり、完全に除去されたときはいつでも、空いたヘクスとその向こう側に、後退路または後退経路を残す。その戦闘に参加し、かつ後退(または除去された)敵軍ユニットに隣接していた友軍ユニットの一部または全ては、後退路に沿って、戦闘後前進さ

Middle East Battles:

せてよい。或いは全く前進させなくてもよい。またこの前進を、所有プレイヤーの選択で、後退路に沿った任意の位置のヘクスで止めてもよい。非隣接の砲兵ユニットは決して戦闘後前進することは出来ない。戦闘後前進のユニットは敵軍支配地域を無視してもよいが、正確な後退路から決して外れてはならない。

7.16 より多くの戦闘後前進の制限

次の戦闘解決が開始される前に、戦闘後前進の実行の選択は直ちに行わなければならない。ユニットは、戦闘後前進を決して強制されない。また、戦闘後前進後、その同じ戦闘フェイズ中にそのユニットは攻撃することはないし、攻撃されることもない。例え、その戦闘フェイズにまだ戦闘に関与していない敵軍ユニットに隣接することになるにしても、である。戦闘後前進は、以後の戦闘解決における敵軍の後退路を遮断するのに役立つ。

7.17 エジプト軍攻撃力

両方のゲームにおいて、エジプト軍非砲兵ユニットの攻撃のときはいつでも、戦闘差を計算するとき、戦闘力は半減され、端数は切り捨てられる。

エジプト軍砲兵ユニットは、夜間中に、単なる額面の値やこれらのルールに述べられた制限や特典を受けた様々な戦闘力を、攻撃的または防衛的に用いながら戦闘することが出来る。

上記のルールに対する唯一の例外は、*El Arish '67*で起こる。そのゲームでは、ある要塞ヘクスから別の任意の隣接する要塞ヘクスに攻撃しているエジプト軍ユニットは、額面戦闘力を使用する。半減はしない。

7.18 西側陣営の組織間攻撃制限

*Suez '56*で、英仏軍の攻撃がフランス軍及び英軍のユニット(航空攻撃や艦砲射撃支援を含む)を含むと、その攻撃は、他の通常に適用されるコラムシフトに加え、左へ1コラムシフトの不利益を受ける。「JS」ヘリコプターユニットは、ゲームの目的上英軍ユニットと見なされることに注意。

*El Arish '67*では、いかなるイスラエル軍の攻撃も、異なる師団のユニットを決して含んではならない。また防御に関しても、いかなるイスラエル軍砲兵ユニットも、その師団所属と異なるユニットのためにFPFを使ってはならない。

なお、2個のSCユニット、1個砲兵及び他がヘリコプターであるときは、このルールは対象外となる。あたかもそれらが師団のいずれかに属するかのよう、ターンからターンへ、かつフェイズからフェイズへと、イスラエル軍プレイヤーによって所属を決定され、活動することが出来る。

また、イスラエル軍マツ及び第202空挺旅団所属のユニットは、このルールの目的上、彼ら自身の師団を構成するものと見なされることに注意。

7.19 戦闘上の夜間の効果

*El Arish '67*ゲームの第4、8ターンは、夜間ターン(移動効果については5.15を見ること)である。それらのターンに関しては、戦闘は両プレイヤーとも任意である。

さらにエジプト軍プレイヤーは、どんな夜間攻撃または砲撃をするときはいつでも、ダイスの目の結果から1を引かなければならない。その修正された結果(0から5まで)は左へのコラムシフトであり、戦闘結果を得る(戦闘解決のダイスを振る)前に行わなければならない。

一方、イスラエル軍プレイヤーが夜間攻撃、または砲撃をするときはいつでも、コラムシフトのためのダイスを振らなければならない。その結果が奇数であると、左へ2コラムシフトし、偶数であると、左へ1コラムシフトする。

どちらのプレイヤーも夜間攻撃を開始することを決定すると、通常のあらゆる昼間の支配地域

Middle East Battles:

ルールの効果は有効であり、単独の攻撃開始のときに、いくつかの他の近くの攻撃を解決すべく砲撃要請が出来ることを意味する。

8.0 砲兵、空軍力と艦砲射撃

8.1 砲兵ユニットは、隣接または非隣接ヘクスから、戦闘に参加してもよい。砲兵ユニットの砲撃力は、敵軍ユニットを攻撃するのに用いられる。その FPF 力は、他の防御している友軍ユニットの防御力を支援するのに用いてもよい。いずれの場合とも、砲兵ユニットは、隣接している必要はないが、防御ユニットが射程内にいなければならない。砲兵ユニットは、1回のゲームターン中に、その砲撃力及び FPF 力を使ってよい。攻撃を受けるとき、砲兵ユニットはそれ自身の防御力で防御する(4つの隅全てに数値が印刷されていれば、そのユニットは砲兵ユニットである。)。例え、いかなる兵科記号で示されようと、そうでないユニットは非砲兵ユニットである。)

8.2 砲撃

砲兵ユニットは、その射程内の非隣接敵軍ユニットを攻撃することが出来る。しかし、単にそれが射程内であるので、決して敵軍ユニットの攻撃を強制されない。

8.3 正確な射程の決定

砲兵ユニットの射程は、砲兵ユニットのヘクスは含まず、目標ヘクス(防御ユニットの占めるヘクス)を含むことによって数えられる。

8.4 単一のヘクス砲撃制限

砲撃するとき、友軍非砲兵ユニットと連合して攻撃(8.7を見ること)するとき以外は、砲兵ユニットは、単独の敵軍が占めるヘクスだけを攻撃出来る。

8.5 砲兵と戦闘結果

隣接していないヘクスから砲撃する砲兵は、いかなる戦闘結果も受けない。つまりそれらは自身の射程内砲撃や最終防御射撃の結果として決して除去されないし、後退することもない。敵軍ユニットに隣接して砲撃する砲兵、または非隣接砲兵と連合して攻撃に参与する非砲兵は、戦闘結果を受けなくてはならない。

8.6 砲兵のための戦闘結果表選択

攻撃が、砲兵や航空攻撃、または艦砲射撃支援によって単独で行われるときは、機動戦闘結果表上を用いる。さらに、DE、D2、D3、D4の戦闘結果だけが、そのような攻撃において防御側に戦闘結果を与える。他の結果は効果なしとして扱うこと。

8.7 連携攻撃

砲兵ユニットは単独で攻撃してもよいし、他の砲兵部隊と、航空攻撃や艦砲射撃支援と、または敵軍に隣接して攻撃する任意の友軍ユニットと連合して、それ自身の砲撃力を戦闘力の合計に加算することにより攻撃してもよい。

そのような攻撃は、連携攻撃と呼ばれている。

8.8 複数ヘクス連携攻撃

友軍ユニットが1つの戦闘(7.4を見ること)において、2個以上のヘクス内の相互に隣接する敵軍ユニットを攻撃しているとき、砲撃している砲兵ユニットがこの全体的な攻撃に砲撃力を加算するためには、これらの防御側の内1個だけでも射程内にいる必要がある。

8.9 砲兵の隣接攻撃

(複数ヘクスにいる)1個以上の敵軍ユニットに隣接しているとき、あたかも砲兵ユニットが非砲兵ユニットであかの如く、それら隣接した敵軍ユニットの内の1個の攻撃に参加しなければなら

Middle East Battles:

ない（及び夜間ターンルールの制限の範囲内で、5.15 及び 7.19 を見ること）。

そのような攻撃のとき、砲兵ユニットはそれら自身の砲撃力を使い、あたかも非砲兵ユニットであるかの如く、全ての戦闘損失、後退等の結果を受ける。

8.10 最終防御射撃（FPF）

現在の戦闘フェイズ中にいかなる種類の攻撃の対象ともならず、前戦闘フェイズ中に、いかなる後退結果も受けず、全く敵軍ユニットに隣接していない非フェイズプレイヤー所属の砲兵ユニットは、その FPF 力を、攻撃を受けている友軍ユニットの防御力を支援するのに用いることが出来る。

非フェイズプレイヤーに属している砲兵ユニットが、既に任意の形で現戦闘フェイズ中に攻撃されたり、若しくはその陣営の前戦闘フェイズ中に置換したり後退したり、任意の敵軍ユニットに隣接しているならば、現在の敵軍戦闘フェイズ中、その FPF 力を使用することはできない。

8.11 FPF の戦闘寄与

利用可能な FPF 力は、単にその FPF 力を受け入れるユニットの防御力に加えられる。

砲兵ユニットがその FPF 力を投入するとき、それはその戦闘における戦闘結果による損害を受けない。

8.12 FPF 力 vs. 貧弱な砲撃の禁止

FPF 力は決して、単独の敵軍砲兵ユニット（隣接、及び非隣接を問わず）、および航空攻撃、艦砲射撃支援だけの攻撃下にある友軍ユニットの防御力を支援するのに用いることはできない。

8.13 それ自身を防御する砲兵

砲兵ユニットがそれ自身で任意の種類の攻撃の下にあるとき、その FPF 力でなく防御力を使う。

8.14 障害地形

砲兵ユニットは射程の間の地形やユニット（敵軍または友軍）の存在に関係なく、その射程内のどこへでも、その砲撃力及び FPF 力を使うことが出来る。

8.15 より多くの地形と砲兵

攻撃している砲兵ユニットが、隣接しているか射程内に目標を捕らえているかに関係なく、全ての兵科の防御側ユニットは、それらが占めるヘクスの地形から完全に特典を得られる。

砲兵、または航空攻撃マーカー、または艦砲射撃支援マーカーだけによって攻撃されると、防御側ユニットはヘクスサイド地形の特典を全く得られない。

隣接した非砲兵ユニットが関与している連携攻撃が全て、その地形や水路のヘクスサイド越しに行われていることが前提であれば、その防御側ユニットはヘクスサイド地形の特典を得られる。

8.16 エジプト軍の砲兵制限

いかなる種類のエジプト軍攻撃も、射程内に目標を捕らえている砲兵ユニットが複数あるとしても、2 個以上の砲兵ユニットを投入することはできない（隣接ヘクスからの攻撃であればこの制限はない）。また、全てのエジプト軍の防御に、2 個以上の砲兵ユニットに FPF 力を投入することはできない。

エジプト軍砲兵ユニットは、目標ヘクスに隣接した 1 個以上のヘクスに 1 個以上のエジプト軍ユニットが存在しない限り、射程を持った砲撃（FPF 力の投入も）をすることはできない。

8.17 エジプト軍砲兵の要塞特典

以上の 8.16 の例外として、*El Arish '67* では、砲撃、または FPF 力を隣接、非隣接を問わない要塞ヘクスへと投入するエジプト軍砲兵ユニットの数には制限がない。

さらに、そのようなヘクスへのエジプト軍砲撃は、戦力が二倍になる。

Middle East Battles:

8.18 西側陣営の地上支援航空機

西側の空軍力は、航空攻撃マーカーを以って両ゲームで表される。それらは通常、砲兵と同じ方法で用いられる。それは、爆撃力及び FPF 力として(1個のマーカーにつき1戦力が原則)作用する。航空攻撃は、各ターンに使用することが出来る。それらはいかなる場合でも、プレイにおいて破壊されず、かつエジプト軍プレイヤーによって攻撃されない。

西側陣営プレイヤーは、FPF 力や爆撃力の結果判定のダイス振りにおいて、同じヘクスに対し、任意の数の利用可能な航空攻撃マーカーを使うことが出来る。しかし、砲兵と異なり各ゲームターンにおいて、爆撃または FPF 力のダイス振りは、マーカー1個につき1回だけである。

航空攻撃は連携攻撃をしてもよいし、単独で攻撃してもよい。そして所有プレイヤーにより、1個のマーカーは1回のターンにつき1回の使用を原則として(かつ以上の砲兵に関するルールで規定されているのと同じ制限の下で)使用が決定される。

航空攻撃マーカーは、単なるマーカーである。それらは支配地域を持つが、全くステップもスタック値も持たず、また射程は地図全体に対し無限である。

*El Arish '67*では、航空攻撃マーカーは、他の全てのユニット(8.19を見ること)と同じ規定で、夜間の戦闘に参加することが出来る。

8.19 艦砲射撃支援

*Suez '56*では、西側陣営プレイヤーに各ターン利用出来る2個の艦砲射撃支援ユニットがある。それらは、基本的には砲兵であり、そして地図外に存在しているが、無制限の射程を持っている。両ユニットとも、4砲撃力及び2FPF力を持つ。それらは、エジプト軍ユニットが占めるヘクスに、1個以上の同国籍のユニットが隣接している場合にのみ砲撃することが出来る(いかなる単独の砲撃もない)。

各マーカーが各ゲームターンに一度だけ用いられるという航空攻撃マーカーと異なり、艦砲射撃マーカーは各ゲームターンに2回、つまり、英仏軍プレイヤーの戦闘フェイズで砲撃のために1回、エジプト軍プレイヤーの戦闘フェイズでFPFを投入するのに1回、使うことが出来る。エジプト軍プレイヤーは、いかなる場合でも、艦砲射撃支援マーカーを攻撃することは出来ない。

9.0 *Suez '56*の特別ルールと勝利条件

9.1 *Suez '56*は、1956年のアラブ・イスラエル戦争の時の英仏軍のエジプト進入をシミュレーションする。英仏軍の目的は、エジプトが国営化したスエズ運河を奪取することであり、そしてなんとかしてナセル大統領の体制を倒すことになっていた。しかし、軍事上の目的は達したものの、この作戦を非難するソビエト連邦にアメリカ合衆国が加わったとき、政治的敗北に追いやられた。

9.2 ゲーム長さ

ゲームは、第6ターン(11月6日の終わり)、すなわち史実上の終了時に終わってもよいし、更に延長してもよい。英仏軍プレイヤーが状況を判断した上、ゲームを継続したいと決定したら、プレイを終了したいと望むゲームターンの終わりの数(7から12)を、エジプト軍プレイヤーに見えないように、紙片に書きとめておかなければならない。

この決定は、これらの継続する各ターンに、ロンドン及びパリの政府が、合衆国、ソビエト連邦及び国連による戦争を終わらせようとする政治的圧力に抵抗していることを意味する。その抵抗は代償を払うことになる。

その事実を表すため、各継続ターンの終了時に、英仏軍プレイヤーはダイスを振ってその目に

Middle East Battles:

1を加えなければならない。その数(2から7まで)は、エジプト軍プレイヤーに直ちに与えられる特典 VP の数である。

以上の紙片に書かれた数に一致するゲームターンの終了時、英仏軍プレイヤーは、エジプト軍プレイヤーにその数を提示しなければならない。その後、両プレイヤーはゲームの勝者を決定する。

9.3 エジプトの初期配置

エジプト軍プレイヤーは、最初に、地中海沿岸でない任意のヘクスに配置する。

第4歩兵大隊 4th Infantry Battalion (戦闘力2) ;

1R 及び 2R 歩兵大隊 1R and 2R Infantry Battalions (2s) ;

1NG, 2NG, 3 NG 歩兵大隊 1NG, 2NG and 3NG Infantry Battalions (2s) ;

PS 装甲部隊小隊 PS armor platoon (1);

PS 対戦車小隊 PS anti-tank platoon (1);

PS 対空砲中隊 PS anti-aircraft battery (1/1/1/10) ;

PS 海岸砲兵中隊 PS coastal artillery battery (1/1/1/40)。

任意の地中海海岸ヘクスに配置しなければならないという点で、その最後のユニットは特別である(これらが分かるように、以上に列挙したエジプト軍ユニットには、裏面の右下の隅に黒点を印刷してある)。

9.4 エジプト軍の増援

第2ターンのエジプト軍プレイヤーターンの始めに、エジプト軍プレイヤーは6面体ダイスを1個振り、出た目の数の民兵ユニット(2戦闘力)を受け取る。そして、直ちにエジプト軍ユニットを含む任意の都市ヘクスにそれを配置する。

エジプト軍民兵ユニットの全6個がプレイに登場(ユニットにつき1回の登場となる)するまで、または、エジプト軍が地図上のどの都市ヘクスも支配しなくなるまで、エジプト軍プレイヤーは、その手順(以降のエジプト軍の各プレイヤーターンの開始時に1回のダイス振り)を続けること(これらが分かるように、以上に列挙したエジプト軍ユニットには、裏面の右下の隅に大きい「R」を印刷してある)。

9.5 What If

ナセルは権力掌握直後に、軍のため、80人の第二次世界大戦のドイツ国防軍古参兵を軍事顧問、教官等として受け入れていた。彼らは1956年の主戦線はシナイ半島になるはずと思っていた。イスラエル軍の攻撃を持ちこたえることができれば、フランス軍及びイギリス軍がスエズに現れることはないだろうと。しかし、ナセルは同意しなかった。ナセルは、西側陣営が従来のエジプトへの進入ルート、すなわちアレキサンドリアに上陸した後、カイロへと内陸へ進軍し彼の体制を倒す、と思っていた。従ってこの戦争のはじめの頃は、大部分のエジプト軍は以上の2つの都市間で梯形に配置された。

結局のところ、英仏軍の指揮官は実際にそのルートによって侵攻したがっていたが、ロンドン及びパリの政府は、国際世論に「露骨なる帝国主義的移動」と見られてしまうと感じた。よって西側陣営は、スエズ運河をまっすぐに侵攻しなければならないと決定した。エジプト国内において法的に支配権のある唯一のものであると……。私たちはここで、運河へのあらゆる進撃を阻止するための保険として、ナセルが軍のいくつかを抽出したものと仮定する。

9.3にある初期展開のエジプト軍ユニットに混じっている *Suez '56* において使用する非民兵ユ

Middle East Battles:

ニットを加えること、しかし、9.8 以降を見ること（ここで記述されるエジプト軍の「What if」の増援ユニットは、その裏面に「56」としか印刷されていない）。

9.6 英仏軍の初期配置

イギリス軍 7 個、及びフランス軍 5 個の航空攻撃マーカー、並びにイギリス軍、フランス軍の艦砲射撃支援マーカーが、第 1 ターンから各ゲームターン使用可能である。

Suez '56 に含まれる全ての他の英仏軍ユニットは、プレイヤーの保持ボックス、つまり沖合いにいる、において利用可能となるが、以降の 9.11、9.12 及び 9.13 のルールにのみ従って、登場することが出来る。

9.7 英仏軍の増援

これは、主に英仏軍プレイヤーが出来る。以上の 9.6、及び以下の 9.11、9.12、9.13 を見ること。

9.8 エジプト軍プレイヤーの勝利ポイント獲得

+8 プレイの開始時に 1 度だけ、かつ自動的にエジプト軍プレイヤーに与えられる。これは国際世論が反帝国主義を表している。エジプト軍プレイヤーがルール 9.5 のオプションを利用するならば、この数字は OVP となることに注意すること。

+2 英仏軍ユニットがプレイの間に除去されるたびに、直ちに計算される。

+1 英仏軍プレイヤーが都市ヘクスに対し、砲撃、航空攻撃、または艦砲射撃を要請するたびに。いかに多くの戦闘力が投入されようと、各ヘクス、かつ各戦闘フェイズに 1 ポイントだけ計算される。

+1 各ターンの終了時に、1 個のエジプト軍ユニットに占められている各目標ヘクスにつき、計算される。

+2 +7 前述のルール 9.2 で、ゲームターンの終了時に 7~12 ターンの終了時に計算される。

9.9 英仏軍プレイヤーの勝利ポイント獲得

+1 エジプト軍ユニットがプレイ中に除去されるたびに、直ちに計算される。

+2 第 3 ターンの終了前に、ヘクス番号 4807 から 4814 までのヘクスから地図外へ出た英仏軍のユニット毎に。そのようなユニットが地図外へ出た瞬間に計算される。

+1 第 3 ターンの終了後で、かつゲームの終了前に、ヘクス番号 4807 から 4814 までのヘクスから地図外へ出た英仏軍のユニット毎に。そのようなユニットが地図外へ出た瞬間に計算される。

+2 ゲームの終了時に、1 個以上の英仏軍ユニットに占められている各目標ヘクスにつき、計算される。

9.10 地図外への脱出

上記のルール 9.9 で要求されるとおり、英仏軍ユニットは、英仏軍移動フェイズ中のみ、ヘクス番号 4814 から 4807 までの間を通過して地図外へ出てもよい。それらは、航空機動輸送を使って、地図外へ出てもよい（9.12 を見る）。しかし、戦闘後の前進や後退によって地図外へ出ることはできない。

また、地図外へ一旦出たユニットは、エジプト軍の VP 獲得のために除去されたものとして数えられないけれども、決してプレイに戻ることはできない。

地図外へ出る際の最後の地図上のヘクスが道路ヘクスであるならば、ユニットは道路移動率を使って出てもよい。さもなければ、1 移動力を消費する。

9.11 英仏軍空挺降下

第 1 ターンの英仏軍移動フェイズの初めに、英仏軍プレイヤーは空挺降下を通して地図上に任

Middle East Battles:

意の 2 個の空挺部隊ユニットを投入することが出来る。以後のターンの移動フェイズ開始時には、空挺降下を通して任意の空挺部隊を 1 個ずつ投入し続けることが出来る。

そのようなユニットは単に地図上の任意の平地ヘクスに入ることが出来る。その平地ヘクスは海岸ヘクスを含むが、都市ヘクスは除かれる。通常のスタックルールは適用される。

それらは、そのプレイヤーターン中それ以上移動はしてはならない。またエジプト軍ユニットの占めるヘクスに降下することは出来ないが、エジプト軍支配地域には降下出来る。

それらは降下したターン中、通常の戦闘ルールに従い、隣接する全てのエジプト軍ユニットを攻撃しなければならない。しかし、それらは戦闘後前進をすることは出来ない（艦砲射撃及び航空攻撃を、それらのユニットを支援するために利用出来る）。それらが攻撃を実行し、かつ A1 の結果を被ると、それらは後退を強制される代わりにその場で除去される。

一旦空挺降下のターンが終わると、空挺部隊は、通常の歩兵として扱われる。

9.12 英仏空中機動上陸とヘリコプター

イギリス軍 JS ヘリコプターユニットは、空中機動輸送を以って、地図上に 1 個の徒歩ユニットを運ぶのに用いることが出来る。その能力は、第 1 ターンから始まって、各ゲームターンを通して続く。ヘリコプターユニットとそれによって輸送されるユニットは、単に地図上の任意の平地ヘクスに配置される。その平地ヘクスは海岸ヘクスを含むが、都市ヘクスは除かれる。通常のスタックルールは適用される。それらは、それ以上そのターン中に移動はしてはならない。またエジプト軍ユニットの占めるヘクスに輸送することは出来ないが、エジプト軍支配地域には出来る。それらは輸送されたターン中、通常の戦闘ルールに従い、隣接する全てのエジプト軍ユニットを攻撃しなければならない。しかし、それらは戦闘後前進をすることは出来ない（艦砲射撃及び航空攻撃を、それらのユニットを支援するために利用出来る）。それらが攻撃を実行し、かつ A1 の結果を被ると、それらは後退を強制される代わりにその場で除去される。一旦輸送したターンが終わると、これらのユニットは、通常の歩兵として扱われる。

JS ヘリコプターユニットは、地図上に入る最初の瞬間（ヘクス番号 1704～1232 のヘクス）から移動を始め、全地中海ヘクスを通り抜けて移動を続けなければならない。

次の英仏軍移動フェイズの開始時に、再びそれらのヘクスを通して地図外へ移動し、もう 1 個の歩兵ユニットを保持ボックスから収容し、その直後、つまり同じフェイズ中に輸送を完了するために移動することが出来る。

同様に JS ヘリコプターユニットは、60 移動力を超過しない限り、既に地図上にいる友軍歩兵ユニットを収容し、任意の平地（都市ヘクスでない）ヘクスへと輸送する移動をすることが出来る。JS ヘリコプターユニットだけが、英仏軍プレイヤーのターン毎に決められた方式で、英仏軍ユニットを輸送することが出来る。

このゲームに含まれる 2 個のヘリコプターユニットは、第 1 ターンの英仏軍プレイヤーターンから、自由に利用出来る。

つまり、それらの 2 個のユニットは、各英仏軍移動フェイズ一緒に、または、別々に、自陣営の保持ボックスと地図上を 1 移動力ずつ消費しながら、それ固有の全移動力を超過しない範囲で、移動するのである。9.11、9.12 及び 9.13 で記述されるような全体的な英仏軍の増援能力において、このような登場及び退出は、決して数えられない。

9.13 英仏軍強襲上陸

英仏軍プレイヤーは、第 4 ターンの英仏軍移動フェイズの開始時に、ヘクス番号 1632～2801 までの任意の地中海海岸ヘクスに、強襲上陸することが出来る。これは、そのターンに必ずしなけ

Middle East Battles:

ればならないわけではないが、その前のターンには決して実行できない。強襲上陸を実行する移動フェイズの初めに、任意の6個のユニットまで、上陸させてよい。

その後の各英仏軍移動フェイズ中、3個ユニットまで上陸してもよい。上陸のために選択できるヘクスは、(エジプト軍ユニットの占めるヘクスは不可)エジプト軍支配地域であってもよい。単純に、英仏軍保持ボックスから希望する海岸ヘクスへと上陸に選択したユニットを移す。そのようなユニットは、そのターン中それ以上移動はしてはならない。

それらは上陸したプレイヤーターン中、通常の戦闘ルールに従い、隣接する全てのエジプト軍ユニットを攻撃しなければならない。しかし、戦闘後前進はできない。

(艦砲射撃及び航空攻撃を、それらのユニットを支援するために利用出来る。)、それらが攻撃によりA1の結果となると、それらは後退する代わりに、除去される。

9.14 英仏軍工兵と水路横断

ユニットは、全海、全 Manzala 湖、または全スエズ運河ヘクスサイドを、通常横切ることにはできない。しかし、英仏軍ユニットは工兵ユニット(国籍は問題にならない)に支援されるならば横断出来る。そのために横断するユニットは、支援している工兵ユニットに隣接したヘクスで英仏軍移動フェイズを開始しなければならない。そのような工兵ユニットは、それ自身が同じフェイズ中に、1個以上の全海、全スエズ運河、全 Manzala 湖のヘクスサイドを含む海岸ヘクスに位置していなければならない。横断するユニットは、その後工兵にユニットのいるヘクスに移動し、更にその後、水障壁を隔てた対岸の1個以上のヘクスへと移動する。それは、そのプレイヤーターンを対岸のヘクスで移動で終える。同様に、支援している工兵ユニットは、そのプレイヤーターン中全く移動はしてはならない。

1個の工兵ユニットは、もう1個の別な工兵ユニットを、このような水路障壁ヘクスを横切るために支援することが出来る。しかし、単独の工兵ユニットはそこを横断するためにそれ自身を支援してはならない。

いかなるユニットも、エジプト軍が占めるヘクスへと横断することはできないが、エジプト軍支配地域へは可能である。後者の状況においては、横断したユニットは通常のルールに従い、攻撃をしなければならない。しかし、攻撃によりA1の結果となると、それらは後退する代わりに除去される。このような攻撃が他の英仏軍地上ユニットとともに発生すると、この特別な規定により、横断したユニットだけが影響を受ける。

9.15 英仏軍工兵と攻撃

英仏軍部隊が、都市ヘクス内を占める隣接した敵軍に攻撃をしかけ、かつその攻撃に1個以上の工兵ユニットを含んでいる場合、戦闘結果表を1列右へコラムシフトする。これは、防御側のために他のあらゆるコラムシフトに累積する。

このコラムシフトは、複数の工兵ユニットが攻撃に投入されているとしても、飽くまで1列シフトである。また、例え攻撃しているユニットの全てが、単独の英仏軍(訳注:原文では「Anglo-Egyptian」と書かれているが、「Anglo-French」の誤りと思われるため、訂正することとした)の工兵ユニットだけから成るとしても、このコラムシフトは与えられる。

デザイン注 ルール9.14も9.15も、*Suez '56*に含まれるエジプト軍工兵ユニットに適用されない。

9.16 特別な *Suez '56* の地形上の問題

どちらの陣営のいかなるユニットも、橋を通して以外、Raswa 海峡または Manzala 運河のヘクスサイドを横切って後退してはならない。

Middle East Battles:

10.0 *El Arish '67* 特別ルールと勝利条件

10.1 *El Arish '67* はシナイ半島へのイスラエル軍の最初の猛攻撃をシミュレーションする。そして数日後、エジプト軍に対する輝かしい勝利に至った。

この戦争では、非常によりよくエジプト軍を送ることができた。そしてエジプト軍は実際強力な機械化反撃を計画した。しかし、最高司令部は時間ぎりぎりになっておじけづき、その代わりに撤退を命じた。このゲームでは、エジプト軍プレイヤーには利用可能な両方のオプションがある。

10.2 ゲームの長さ

プレイは第1ターン(1967年6月5日の朝)から始まり第11ターン(6月7日)で終わる。第4・8ターンは、夜間ゲームターン(5.15及び7.19を見ること)である。

10.3 エジプト軍初期展開

エジプト軍プレイヤーは最初にセットアップする。いかなるユニットも、地図東端(ヘクス番号4816~4852)の任意のヘクスからゲームを開始することは出来ない。

Rafiah(4620)に、またはそこから1ヘクス以内に配置する。:

第14装甲旅団 14th Armor Brigade (6);

及び PLA 歩兵旅団 PLA Infantry Brigade (4)。

それらを識別するのを助けるために、これらの2個のユニットには、4620-1を裏側に印刷してある。

任意の海岸ヘクスを含み、そこから7ヘクス以内に、エジプト軍第7歩兵師団の全9個ユニットを配置する:

1/7, 2/7 and 3/7 Infantry Brigades (6s);

1/7, 2/7 及び、3/7 歩兵旅団 (6s);

第7装甲旅団 7th Armor Brigade (6);

第7砲兵旅団 7th Artillery Brigade (4/2/1/7);

第7対戦車大隊 7th Anti-Tank Battalion (2);

第7対空砲兵大隊 7th Anti-Aircraft Artillery Battalion (1/2/2/2);

第7戦車大隊 7th Tank Battalion (2);

及び ZSU/7 対空中隊 ZSU/7 Anti-Aircraft Company (1/1/1/2)。

それらを識別するのを助けるために、これらのユニットには、C-7(C=海岸)を裏側に印刷してある。

Abu Aweiqla(ヘクス3844、)のヘクスを含み、そこから8ヘクス以内に、エジプト軍第2歩兵師団の全7個ユニットを配置する。:

1/2, 2/2, 3/2 歩兵旅団 1/2, 2/2 and 3/2 Infantry Brigades (6s);

第2装甲旅団 2nd Armor Brigade (6);

第2砲兵旅団 2nd Artillery Brigade (4/2/1/7);

第2対戦車大隊 2nd Anti-Tank Battalion (2);

及び第2対空大隊 2nd Anti-Aircraft Battalion (1/2/2/2)

それらを識別するのを助けるために、これらのユニットには、3844-8を裏側に印刷してある。

Middle East Battles:

地図外保持ボックス(Egyptian Off Map Holding Box)に、エジプト軍第3歩兵師団の全7個ユニットを配置する。:

1/3、2/3 及び、3/3 歩兵旅団 1/3, 2/3 and 3/3 Infantry Brigades;

第3装甲旅団 3rd Armor Brigade;

第3砲兵旅団 3rd Artillery Brigade (4/2/1/7);

第3対戦車大隊 3rd Anti-Tank Battalion (2);

第3対空大隊 3rd Anti-Aircraft Battalion 1/2/2/2)。

それらを識別するのを助けるために、これらのユニットには、HB (HB = 保持ボックス) を裏側に印刷してある。

任意の要塞ヘクスに配置する。:

SF 砲兵旅団 (5/2/1/7) 及び SF 対戦車ミサイル大隊 (0/[3]/1/2)。

それらを識別するのを助けるために、これらのユニットには、F (F = 要塞) を裏側に印刷してある。

最東端のヘクス列以外の地図上の任意のヘクスに配置する。:

SF 歩兵大隊(2) SF Infantry Battalion (2)。

それを識別するのを助けるために、このユニットには、ABE (最東端ヘクス列以外の任意のヘクス: ABE = Any But Easternmost hex row) を裏側に印刷してある。

10.4 エジプト軍増援

第1ターンのエジプト軍移動フェイズの開始時に、エジプト軍第3歩兵師団所属の7個のユニットは、増援として(自由に)利用出来る。また、エジプト軍第4装甲師団の6個のユニットも増援として利用出来る。しかし、以上のユニットが1個以上地図上に登場した瞬間、即座に、イスラエル軍プレイヤーには5VPが与えられる。

師団は、以下のものから成る:

1/4A 及び 2/4A 戦車旅団 1/4A and 2/4A Tank Brigades (6s);

3/4A 機械化歩兵旅団 3/4A Mechanized Infantry Brigade (6);

4A 砲兵旅団 4A Artillery Brigade (4/2/1/7);

4A 対空大隊 4A Anti-Aircraft Battalion (1/2/2/2);

及び 4A 装甲化騎兵大隊 4A Armored Cavalry Battalion (2)。

それらを識別するのを助けるために、これらのユニットには、R1 (R1 = 第1ターン増援) を裏側に印刷してある。

第5ターンの開始時に、Shazli 部隊所属の7個のユニットも、エジプト軍プレイヤーの増援として、利用出来る。しかし、以上のユニットが1個以上地図上に登場した瞬間、即座に、イスラエル軍プレイヤーには5VPが与えられる。

Shazli 部隊は、以下のものから成る。:

1ShF、2ShF、3ShF 及び 4ShF 戦車大隊 1ShF, 2ShF, 3ShF and 4ShF Tank Battalions (2s);

ShF 機械化歩兵旅団 ShF Mechanized Infantry Brigade (6);

Middle East Battles:

ShF 特殊部隊大隊 ShF Special Forces Battalion (2);

及び ShF 砲兵旅団 ShF Artillery Brigade (3/1/1/7)。

それらを識別するのを助けるために、これらのユニットには、R5 (R5 =第 5 ターン増援) を裏側に印刷してある。

エジプト軍増援は地図西端 (1928 ~ 1952) の任意のヘクスから地図上に登場する。そして、登場する一番最初のヘクスから通常の移動力を消費 (そのヘクスが道路や小道を含んでいれば、その特典を使える) する。

以上の増援の 2 個師団、及び Shazli 部隊に所属する各々のユニットは、登場の時点でエジプト軍プレイヤーが選択した任意の 1 個のヘクスを通して登場しなければならない。

ユニットは縦隊になって登場する。そして、各々のユニットが縦隊の全体の中で、その正確な位置に従い、地図上に到達するために増加した移動力を消費する。

例えば、道路でない平地ヘクスを通じて登場するなら、師団縦隊の先頭のユニットはその最初の地図上ヘクスに入るために 1 移動力消費することになる。2 番目に登場するユニットは、2 移動力、3 番目のそれは 3 移動力、という具合となる。増援は、イスラエル軍ユニット自身が占めるヘクスでなく、イスラエル軍の支配地域を含むヘクスに登場することが出来る。これらの増援の縦隊の全てのユニットが、1 回の移動フェイズで地図上に辿り着かなければ、単に次のターンのエジプト軍移動フェイズまでその出遅れを維持し、その後再度その過程を開始すること。

10.5 イスラエル軍初期展開

イスラエル軍ユニットは、地図上にセットアップされてゲームが始まることはない。

2 個の SC ユニットやマット空挺旅団と同様に、タル、ヨッフエ、シャロン師団の全てのユニットは、直ちに登場するために、第 1 ターンのイスラエル軍プレイヤーターンより、地図外保持ボックス(Off Map Holding Box)から利用出来る。

タル師団のユニットは、2 個の「T」印のあるヘクスの間 (4816-4824) の任意のヘクスより登場することが出来る。

ヨッフエ師団のユニットは、2 個の「Y」印のあるヘクスの間 (4825-4836) の任意のヘクスより登場することが出来る。

シャロン師団のユニットは、2 個の「S」印のあるヘクスの間 (4837-4848) の任意のヘクスより登場することが出来る。

任意の 1 個のマット空挺旅団所属の空挺大隊ユニットは、任意の地図端ヘクス、または、空挺降下 (以下の 10.10 を見る) を通じて登場することが出来る。

2 個の SC ユニット及びマット空挺旅団のユニットは、任意の地図東端のヘクスを通じて登場することが出来る (しかし、以下の 10.7 を見る)。

イスラエル軍ユニットはエジプト軍と異なり、師団や旅団の縦隊となって地図に登場する必要はない。それらは、それ固有の師団登場エリアの様々なヘクスを通じて登場することが出来る。しかし、複数のイスラエル軍ユニットが同じ地図端ヘクスを通じて地図上に登場するならば、以上の 10.4 のルールが適用される。

10.6 イスラエル軍航空攻撃と第 202 空挺旅団

イスラエル軍プレイヤーは、第 1 ターン、航空攻撃マーカーを利用できない。しかし、第 2 ターンの開始時から、かつ各昼間ゲームターンに、イスラエル軍プレイヤーは 2 個のダイスを振らなければならない。その結果は、そのターンに利用出来る航空攻撃マーカーの数となる。

夜間ゲームターンの始めに、イスラエル軍プレイヤーはダイスを 1 個振らなければならない。

Middle East Battles:

第 5 ターンには、イスラエル軍プレイヤーは増援として、第 202 空挺旅団の 6 個全てのユニットを利用出来るようになる。それらは、T の入場ヘクスを通過して、地図に登場しなければならない。それらのユニットの登場によって、エジプト軍プレイヤーに VP は得られない。それらが識別出来るように、これらのユニットには、R5-T (R5-T = 第 5 ターン増援 - T 登場ヘクス) を裏面に印刷してある。

10.7 エジプト軍プレイヤーの勝利ポイント獲得

+4 VP イスラエル軍ユニットが除去されるたびに、直ちに計算される。

+2 VP イスラエル軍プレイヤーが空挺降下 (10.10 項を見ること) をすると、直ちに、そして一度だけ計算される。

+10 VP イスラエル軍のマット空挺旅団に属するユニットが任意の移動手段でプレーに登場した最初の瞬間に、一度だけ計算される。

+1 VP エジプト軍プレイヤーが、1 個以上のユニットで、各目標ヘクスを占領しているとき、各ゲームターンの終了時に計算される。

10.8 イスラエル軍プレイヤーの勝利ポイント獲得

+1 VP エジプト軍ユニットが除去されるたびに、直ちに計算される。

+5 VP エジプト軍の第 4 機甲師団に属するユニットがプレーに登場した最初の瞬間に、一度だけ計算される。

+5 VP エジプト軍の Shazli 部隊に属しているユニットがプレーに登場した最初の瞬間に、一度だけ計算される。

+2 任意の各イスラエル軍ユニットが、第 1 ~ 第 4 ターンまでに、地図西端の外へ出た都度、直ちに計算される。

+1 任意の各イスラエル軍ユニットが、第 5 ~ 第 8 ターンまでに、地図西端の外へ出た都度、直ちに計算される。

+0.5 任意の各イスラエル軍ユニットが、第 9 ~ 第 11 ターンまでに、地図西端の外へ出た都度、直ちに計算される。

+1 ゲーム終了時に一度、その時までイスラエル軍ユニットによって占領されたあらゆる目標ヘクス毎に計算される。

10.9 地図外への脱出

上記のルール 10.8 で要求されるとおり、イスラエル軍ユニットはヘクス番号 1928 から 1952 までの地図端より脱出してよい。しかし、イスラエル軍移動フェイズ中にのみ出来る。

地図外へ出るために空挺輸送を使うことは出来ない (10.10 を見ること)。また、後退や、戦闘後前進によっても出来ない。エジプト軍 VP の目的上、地図外へ出たユニットは除去されたものと扱われないが、一旦出ると戻ることが出来ない。脱出するユニットは、その移動の時の最後のヘクスが道路ヘクスであれば、道路移動率を使うことが出来る。それ以外は、脱出に 1 移動力を消費する。

10.10 イスラエル軍空挺降下

第 1 ターン以降の任意のターンの友軍移動フェイズの開始時に、イスラエル軍プレイヤーは、空挺降下により、マット旅団所属の任意の 1 個空挺部隊ユニットを地図上に配置することが出来る。

選択されたユニットは、単に地図上の任意の平地ヘクスに置かれる。この平地ヘクスは海岸へ

Middle East Battles:

クスを含み、要塞ヘクスを含まない。通常のスタック制限が適用される。それは、そのターンにそれ以上移動はしてはならない。また、エジプト軍ユニットが占めるヘクスには降下できないが、エジプト軍支配地域では降下することが出来る。この場合、その降下したターン中に通常の戦闘ルールに従い、その隣接するエジプト軍ユニットを攻撃しなければならない。しかし戦闘後前進をしてはならない(それを支援するために航空攻撃が使用可能である。)。空挺部隊が攻撃を受け、かつ「A1」の結果を被ると、後退の代わりにその場で除去される。一旦空挺部隊の登場したターンが終了すると、通常の歩兵として扱うこと。

10.11 エジプト軍の撤退

エジプト軍プレイヤーは、任意の友軍プレイヤーターンの開始時に、撤退を宣言してよい。その宣言が一旦為されると取り消すことは出来ず、かつ以下の結果を受け、それは直ちに実施される。

撤退を宣言することの利益は、それがエジプト軍プレイヤーに、自軍のユニットを温存し、かつそれによってイスラエル軍プレイヤーにそれらの VP を与えないようにするという事実から来る。

離脱

イスラエル軍支配地域内でエジプト軍の移動フェイズを開始するエジプト軍ユニットは、最初に進入するヘクスが、別のイスラエル軍支配地域を含まないのであれば、その支配地域から離れて移動出来る(敵軍支配地域内の友軍ユニットの存在は、移動目的上その支配地域を打ち消さない。)。さらに、そのような離脱したエジプト軍ユニットは、そのプレイヤーターン中、別のイスラエル軍支配地域に入ってはならない。エジプト軍の移動フェイズの開始時に、イスラエル軍の支配地域に存在しないエジプト軍ユニットは、通常にイスラエル軍支配地域ヘクスに入ることが出来る。

地図外脱出

エジプト軍ユニットも、以上の 10.9 で述べられた方法で、同じ地図端から地図外へ移動することが出来る。一旦地図から出たユニットは、決して再登場出来ない。しかし、そのようなユニットは、イスラエル軍プレイヤーによって除去されたものとしては数えない。

地図上に登場しなかった増援ユニットは、そもそも一旦地図上に登場して、1回のイスラエル軍プレイヤーターンを経過しない限り、地図外へ脱出したユニットとは見なされない。

戦闘

一旦撤退が宣言されると、これ以降の全てのエジプト軍の攻撃は、他の通常適用されるコラムシフトに加え、更に1列左のコラムシフトを適用する。

10.12 エジプト軍対戦車ミサイルユニット

以下の例外を除き、エジプトの対戦車ミサイルユニット(第4機甲師団の一部)は通常の砲兵ユニットの如く扱われる。それは、砲撃力0と3FPF力を持つ。それは、イスラエル軍機械化ユニット対してのみ後者を使ってもよい。イスラエル軍機械化ユニットが全く戦闘に関与していないならば、それらはFPFを投入することが出来ない。

イスラエル軍ユニットが隣接していると、対戦車用ミサイルユニットの攻撃時の戦闘力は0となる。さらに、ユニットは町、都市、荒地のヘクス越しに射撃することが出来る。これらの特徴を忘れないように、ユニットが括弧付のFPF力を持つことに注意すること。

10.13 イスラエル軍工兵と攻撃

イスラエル軍部隊が、隣接している敵軍の占める要塞化ヘクスを攻撃しており、かつ攻撃している部隊に1個以上の工兵ユニットを含んでいると、右へ1列コラムシフトが出来る。これは防

Middle East Battles:

御側の他の全てのコラムシフトと共に累積する。しかし、ある攻撃に多くの工兵ユニットが参加していても、得られるコラムシフトは右 1 列のみである。また、たとえその攻撃がイスラエル軍部隊の 1 個の工兵ユニットだけから行われるとしても、このシフトは与えられる。

10.14 空のボード

もし、第 11 ターンの終了前に、ある一方（または両方）のプレイヤーの陣営の全てのユニットが地図上からいなくなってしまうとプレイは終わらない。

第 11 ターンが終わるまで、増援の登場を許可し、通常のルールに従い両陣営のために VP を計算し、・・・ゲームを継続すること。

11.0 チャートと表

次のページを参照のこと。

Middle East Battles:

11.1 地形効果表

地形の種類	移動力のコスト	戦闘上の効果
平地(Clear)	1	効果なし
砂漠(Sand)	2	左へ1シフト
荒地(Rough)	3	左へ2シフト
沼地(Swamp)	4	効果なし
要塞 (Fortifications)	2	エジプト軍の防御戦闘力が2倍となり、かつ左へ2シフトする。イスラエル軍は平地として*防御する。
都市 / 町 / 村 (City/Town/Village)	2 (都市の場合) そのヘクスの他の地形により決定される(町、村の場合)	都市では防御戦闘力が2倍となり、かつ左へ2シフトする。町、村は効果なし。
塩田 / 灌漑利用農場 (Salt Pan Sweage Farm)	進入不可	効果なし。砲兵はこのヘクス越しに砲撃等が出来る。
石油タンク (Oil Tanks)	2	右へ1シフト
Manzala 運河、Raswa 運河、ワジヘクスサイド (Manzala Cannel, Raswa Cannel, Wadi Hexside)	+ 2	左へ2シフト
全海、全スエズ運河、全Manzalz湖ヘクスサイド (All - Sea, All - Suez Cannel, All - Lake Manzala Hexside)	非ヘリコプターユニットは橋梁がある場合のみ横切ることが出来る。	通常認められない。9.14を見ること。砲兵はこのヘクス越しに砲撃等が出来る。
飛行場(Airfield)	1	効果なし
道路(Road)	0.5	そのヘクスの他の地形により決定される。
道路兼橋梁ヘクスサイド (Road & Bridge Hexside)	ワジ、Manzala、Raswa の効果を打ち消す。	左へ2シフト
小道(Trail)	1	そのヘクスの他の地形により決定される。
* 要塞ヘクスを占めるエジプト軍ユニットの支配地域の効果、ルール6.3も見ること。		