

NO PRISONERS:

The Campaigns of Lawrence of Arabia, 1915-18

By Joseph Miranda

地形効果表

地形タイプ	移動コスト	スタック制限	防御倍化	備考
平地	1	2	x 1	—
荒地	2	2	x 2	—
砂漠	2	1 (冬季 2*)	x 1	* 機能し、補給下の自軍鉄道は常時 2。
溶岩流	3	1	x 1	—
山(▲)	3	2	x 2	戦車と装甲車は山へ移動、攻撃不可。
湿地	2	1	x 1	—
季節湖/ワジ	1 (冬季 2)	1 (冬季 2)	冬季 x1	—
河川/運河 HxS	+ 2	無影響	x 2*	* 全ユニットが HxS 越に攻撃時のみ。
全湖 HxS	不可	無影響	無影響	全湖 HxS 超の攻撃不可。
全海/湾 Hx/HxS	不可*	無影響	無影響	* 連合軍は上陸移動可。
都市(黒)	1	3	x 2	—
Medina と Jerusalem(赤)	1	3	x 2	両都市に対して主攻勢 CRT は使用不可。
Damascus(青)	1	3	無影響	連合軍ユニットのみ進入可。
町(○)	1	3	x 1.5	—
連合軍(赤)や中欧軍(黒)の補給廠	無影響	無影響	無影響	補給源として機能させるためには自軍で守備すること。
中欧軍の陣地	2	OTiH	x 2*	* 中欧軍が防御時のみ。連合軍は OTiH。
鉄道、道路&橋梁	8.32 参照	8.32 参照	無影響	16.0 も参照。
峠	1*	2	x 2	* 峠沿いと通過でのみ。他の場合は OTiH。
オスマン/英領国境	無影響	無影響	無影響	—
東部/西部戦区境界	不可	無影響	不可	ユニット、ZOC、補給線は横断不可。

OTiH: Hx 中の他の地形による。

補給と指揮の影響

	補給下	補給切れ	指揮下
移動 Ph	通常、戦略*、及び鉄道移動可。	通常移動のみ。	影響なし
戦闘 Ph	両 CRT 使用可。	急襲 CRT のみ使用可。	攻撃で右 1 シフト、追撃 + 1 Hx。

* 移動力 2 倍。EZOC で開始や進入は不可。

[2.9] ユニット名の略称

連合軍

A: Australian
 AL: Arab Legion
 ANZAC: Australia New Zealand Army Corps
 Bers: Bersaglieri (Italian)
 BCC: Bikanur Camel Corps
 CF: Chaytor Force
 DFPS: French Detachment of Palestine and Syria
 EF: Eastern Force
 EMed: Eastern Mediterranean Squadron
 H: Hejaz
 HCC: Hejaz Camel Corps
 IMD: Imperial Mounted Division (later the Australian Mounted Division)
 ICC: Imperial Camel Corps

Ind: Indian
 ISCB: Imperial Service Cavalry Brigade
 JL: Jewish Legion
 LCP: Light Car Patrol
 MGC: Machinegun Corps
 N: North
 RN: Royal Navy
 RS: Red Sea Squadron
 S: South
 WI: West Indian
 Yeo: Yeomanry
 XF: "X" Flight

中欧軍

8C: VIII Corps
 32AF: 32nd Austro-Hungarian Feld-Jaeger Battalion

AEF: Amman Expeditionary Force
 AK: Asien Korps
 Alpk: Alpen Korps
 Cauc: Caucasian
 DF: Desert Force
 FJ: Feldjaeger
 H: Hejaz
 HXF: Hejaz Expeditionary Force
 KB: Khairi Bey
 P: Provisional
 PSH: Pasha
 RJ: Reserve Jaeger
 Sturm: German trained assault troops
 SXF: Suez Expeditionary Force
 Yild: Yildirim

- ・1815年～18年(全16GT)。
- ・Hx 対辺間=30 マイル(49km)。
- ・1GT=3ヶ月。

【2.0】備品

[2.4] ユニットの読み方

戦闘ユニット：

- ・戦闘力ー移動力。

司令部(HQ)ユニット：

- ・戦闘力ー移動力。
- ・普通に戦闘参加可。
- ・配置コード(兵科記号左側)に続く数値が指揮範囲(例：Allenbyは3)。
- ・両面印刷の司令部は弱体面で開始。

支援ユニット：

- ・戦闘力に星付き。

[2.8] 国籍

連合軍：

- 東部連合軍=白地に赤字。
- 西部 " =赤地に白字。

中欧軍：

- 西部土軍 =緑地に黒字。
- 東部 " =青地に黒字。
- 西部独逸軍=黒地に白字。
- 東部 " =灰地に黒字。

【4.0】プレー手順

I. 西部中欧軍 PT

- ランダムイベント Ph(5.0)
- 増援 Ph
- 移動 Ph
- 第1戦闘 Ph
- 第2戦闘 Ph(同上。夏季[III]GTにはなし)
- 補充 Ph

II. 西部連合軍 PT

III. 東部連合軍 PT

IV. 東部中欧軍 PT

V. GT インターフェイス

- VP 判定(GTIVのみ)
- ターンマーカーを1マス進める。
- ゲーム終了(最終GTのみ)。

【5.0】ランダムイベント

- ・自軍 Ph に同表でdrし、直ちに結果適用。
- ・特記せねば、各イベントは複数回生じ得る。

【6.0】増援と撤収

[6.2] 増援の手順

- ・自軍増援 Ph に、指定戦区(W=西部、E=東部)の指定 Hx が盤端沿いに配置。

[6.3-5] 増援の配置

- 連合軍西部戦区=エジプトの西端。
- 連合軍東部戦区=アラブの反乱(18.0)参照。
- 中欧軍西部戦区=戦区境界以西の北端。
- 中欧軍東部戦区=戦区境界以東の北端、及び Damascus のすぐ南の Hx。
 - ・敵ユニット占拠 Hx には配置不可。EZOC には可。
 - ・配置は移動の一部ではない。
 - ・登場予定 Hx 全てが敵ユニット占拠の場合のみは、未閉鎖 Hx が使用可能となるまで登場遅延。他の場合は遅延不可。

[6.6] 撤収

- ・ランダムイベントで生じる。
- ・補給下ユニットを取除き、永久除去パイルへ。

- ・十分な補給下ユニットがいなければ、補給切れユニットを除去するが、相手側戦区司令官が選択。
- ・補給状態無関係にユニット不足では、不足分は単に無視。

【7.0】司令部と指揮

- ・自軍司令部の指揮範囲内のユニットは「指揮下」。
- ・指揮範囲は、全ての地形、彼我ユニット、及び ZOC に通る。戦区境界越には不通。
- ・指揮を与えるために、司令部は補給下でなくてもよい。指揮を与えた後に司令部は移動と戦闘可。

[7.4] 指揮状態の判定時期

- ・戦闘や追撃ボーナスの判定の瞬間に判定。

【8.0】移動

- ・2種あり、ユニットは一方のみ実行可：
 - 通常移動：記載移動力に従う。
 - 戦略移動：記載移動力2倍。

[8.1] 戦略移動

- ・移動開始時に補給下であり、移動を EZOC で開始、進入、または終了しない。
- ・補給切れの場所へ移動可。

[8.4] 最小移動能力

- ・各自軍移動 Ph に 1Hx は移動可。ただし、下記は不可：
 - EZOC から他の EZOC へ直接に。
 - 敵占拠 Hx へ。
 - 地形効果表で禁止の地形へ。
 - 戦区境界越。

[8.7] 道路移動

- ・全ての鉄道は、道路が並走。
- ・鉄道移動ではなく、通常移動で道路沿いに移動すると、各 Hx 進入 0.5MP 消費。
- ・鉄道に並走する道路は、鉄道の支配者に無関係に使用可。

[8.8] 鉄道移動

- ・自軍支配下鉄道沿いのみの移動で距離無制限。通常の地形コスト無視。補給下で開始すること。
- ・1ユニットは、鉄道と非鉄道の移動を統合可。ただし各 GT に鉄道移動は1回のみ。
- ・鉄道移動中に敵に隣接して開始、移動して敵に隣接可。通常の ZOC ルールにのみ従う。
- ・鉄道移動を行うのに MP 不要。

[8.9] 西部戦区の鉄道制限

- ・連合軍は連合軍鉄道先端マーカー(16.0)までしか鉄道移動不可。
- ・中欧軍はマーカーの東に隣接する Hx まで。

[8.10] 鉄道移動能力

- ・各 Ph の能力数はターン記録表に記載。
- ・1ユニットが距離無関係に鉄道移動行くと、1 鉄道移動能力消費。

【9.0】スタック制限

- ・地形効果表参照。
- ・各 Ph 終了時、各戦闘解決の終了時、及び初期配置時に適用。
- ・超過ユニットは所有者選択で除去。

[9.4] スタック無関係ユニット

- ・支援ユニット(星印あり)。
- ・航空集団、海軍小艦隊、鉄道先端マーカー。

[9.6] 戦場の霧

- ・敵スタックの中身は戦闘中の中のみ見てもよい。

【10.0】支配地域(ZOC)

- ・星印を持たぬ全ユニットが周囲 6Hx へ常時及す。
- ・ZOC はユニット(彼我)で打消せない。
- ・全海や全湖の HxS と、戦区境界線越には及ばない。これを除き、EZOC の打消しは不可。

- ・EZOCに進入すると移動終了。

[10.5] EZOCからの離脱

・Ph開始時にEZOCにいるユニットは下記3方法で同Hxを出てもよい：

- 1) 退却や追撃の戦闘結果。または、
- 2) 同HxへZOCを及ぼす全ての敵ユニットを除去。または、
- 3) 交戦離脱(10.6)。

[10.6] 交戦離脱

・EZOCから出る移動行為。
・移動の最初のHxはEZOC外であること。その後は他のEZOC進入可。
・同Phには移動力の半分までしか移動不可。

【11.0】戦闘

・戦闘は常に任意。攻撃は強制されない。
・Ph側は全ての攻撃を予め宣言する必要なし。
・ユニットは各戦闘Phに2回以上攻撃実行不可。
・ユニットは各戦闘Phに2回以上攻撃され得る。ただし含まれる攻撃側ユニットは1回しか攻撃実行不可。
・敵ユニットを含む複数Hxに隣接していても、1Hxへしか攻撃できない。
・攻撃側は%コラムを下げてはならない。

[11.3] 各戦闘の手順

- 1) 攻撃側は、攻撃を行うユニットと防御側ユニットを宣言。用いるCRT(11.13)も宣言。
- 2) 全ての攻撃側ユニットの戦闘力を合計。
- 3) 攻撃目標の全ての防御側ユニットの防御力を合計し、防御地形と陣地の倍化を適用。
- 4) 攻撃側戦力を防御側戦力で割り、100を掛けて%表示。
- 5) 該当CRTで%コラムを探す。
- 6) 航空及び/または海軍支援のコラムシフト適用。
- 7) drし、%コラムと交差。
- 8) 直ちに戦闘結果適用。

[11.8] 航空集団

・攻撃側は当該戦区内の各戦闘に1航空集団を投入し、右1シフト可。
・防御側Hxは、自軍補給下地上ユニット占拠の同一戦区内の都市や町から6Hx以内のこと。

[11.9] 連合軍の小艦隊

・攻撃側は当該戦区内の各戦闘に1小艦隊を投入し、右1シフト可。
・防御側Hxは、沿岸Hxかスエズ運河に隣接のこと。

[11.10] 指揮ボーナス

・全ての攻撃側ユニットが、自軍の同一の司令部の指揮範囲内ならば宣言し、右1シフト可。
・自軍各戦闘Phの1攻撃にのみ。

[11.11] 攻撃側は1戦闘に最大で1航空集団と1小艦隊を投入でき、最大で1指揮ボーナスを宣言可。

・防御側はどれも使用不可。
・各航空集団、小艦隊、及び司令部は各PTに2回(各戦闘Phに1回ずつ)使用可。

[11.12] 防御地形ボーナス

・攻撃側占拠の地形は戦闘に影響なし。
・地形効果は累積しない。Hx中に地形タイプが複数あれば防御側に最も有利な1地形を得る。
・HxS背後の効果は、全攻撃側が同HxS越に攻撃の場合にのみ適用。

[11.13] CRTの選択

・攻撃側は常に急襲(R)CRTを選択可。
・戦闘解決時に、全ての攻撃側が補給下ならば、主攻勢(MO)CRTを選択可。

[11.14] %コラムの制限

・開始時%が49%未満や600%越でも、49%や600%コラムを

用い、次にシフト適用。

【12.0】戦闘後の退却

・所有者が戦闘箇所から指定Hx行う。
・退却後の同一戦闘Ph中に攻撃されると、防御力を普通に用いて普通に防御。

[12.2] 退却の制限

・下記制限に従う。制限内で退却不能では、退却可能な最後のHx(全く退却不能では元の地点)で除去。
1) 敵ユニット占拠Hxへは退却絶対不可。
2) EZOCへ退却せねばならないと除去。
3) 盤外や、通常では進入できない地形へ、横断できないHxS越は退却(追撃も)不可。戦区境界越の退却不可。
4) 自軍ユニット占拠Hxへ、及びそこを通過可で、停止していたユニットに影響なし。ただし戦闘解決終了時にスタック制限適用し、超過ユニット除去。
5) 元の戦闘地点から指定Hx離れて終了すること。不可では退却可能な最後のHxで除去。
6) 上記制限内でユニットは一緒にまたは別々に退却可。
7) 他の退却路があるのに、除去やスタック超過するHxへは退却不可。

【13.0】追撃

・戦闘結果により、指定Hx可。
・最初のHxは防御側が直前に占拠していたHx。(可能なら)2と3Hx目は方向自由。
・追撃ユニットが通常に進入できるHxへのみ可能。
・EZOC無視。

[13.3] 追撃Hx数

・2Hx：騎兵、駱駝部隊(Δ)、装甲車、Lawrence司令部。
・1Hx：歩兵、突撃歩兵、集成部隊、戦車。
・不可：その他。

[13.5] 指揮下の追撃ボーナス

・その攻撃に指揮下ボーナスを得た追撃は+1Hx。ただし、通常は追撃不可のユニットとLawrence司令部は除く。

【14.0】補充

・理由を問わず除去ユニットは、補充で復帰可。

[14.2-3] 補充の手順

・除去ユニットは補充可能除去ユニット保管ボックスに配置。
・自軍補充Phに各戦区の補充判定率に等しい除去ユニットをボックスから選択。
・選択したユニット毎にdr：
6 = 永久除去。
1~5 = そのターン後のターン記録表に配置し、同ターンの増援として得る。
・最終ターンより後の復帰ユニットは永久除去。
・補充判定率は蓄積不可。

[14.4] ランダムイベントによる補充

・直ちに得る。dr不要。
・永久除去ユニットでも補充可。

【15.0】補給

・戦略移動と主攻勢(MO)CRTの使用に必要。
・自軍補給廠へ補給線を引けると補給下。引けぬと補給切れ。
・移動に関してはユニットの移動開始の瞬間、戦闘に関しては戦闘の瞬間に判定。

[15.2] 連合軍の補給

・ユニットから、下記いずれかに5Hxの補給を引く：
1) 連合軍ユニット占拠の連合軍補給廠Hx。または、
2) 連合軍ユニット占拠の連合軍補給廠Hxへ長さ無制限の鉄道線を引ける、連合軍鉄道網の鉄道Hx。
・前線の中欧側にある連合軍補給廠は、連合軍ユニットが占拠すると連合軍は使用可(史実で占領後に連合軍が用いた港湾を表す)。

[15.3] 中欧軍の補給

- ・ユニットから、下記いずれかに4Hxの補給を引く：
 - 1) 中欧軍ユニット占拠の中欧軍補給廠Hx。または、
 - 2) 中欧軍ユニット占拠の中欧軍補給廠Hxへ長さ無制限の鉄道線を引ける、中欧軍鉄道網の鉄道Hx。

[15.5] 常時補給下のユニット

- 1) Lawrence 司令部と、Ph 開始時に Lawrence とスタックする東部戦区の連合軍部族ユニット。
- 2) 航空と海軍の全ユニット。

[15.6] 補給線の遮断

- ・敵ユニット、EZOC、地上ユニットが横断できない地形、及び戦区境界が遮断。
- ・EZOC内のユニットはそのHxへ補給線は引けるが、他のEZOCへは不可。
- ・EZOCの補給源は同Hxのユニットに補給を与えるが、他Hxのユニットへは不可。
- ・補給線はEZOCへ引けるが、通過は不可(10.8)。

[15.7] 補給切れの影響

- ・戦略移動不可。
- ・攻撃側の1ユニットでも補給切れでは、主攻勢CRT使用不可。
- ・鉄道移動は可。

[15.8] アラブの反乱の前線補給廠(FSD) マーカー

- ・東部連合軍増援Phに、東部戦区の印刷連合軍補給廠(紅海港湾)へ12Hx以内のHx列が引ける、東部連合軍ユニット占拠の都市や町に配置可。
- ・同Hxは以降全ての面で連合軍補給廠となり、以降使用には補給線不要。
- ・ユニットではない。敵ユニットが占拠しても除去されない。

[15.9] 補給廠の捕獲と再捕獲

- ・自軍補給廠は自軍ユニットのみが使用可。
- ・敵が占拠した補給廠を再奪還した元のプレイヤーは、再度使用可。

[15.10] ・補給切れとなるHxへ移動可。

- ・司令部は補給には直接関係なし。

【16.0】 鉄道作戦

- ・連合軍(赤)と中欧軍(黒)の2鉄道網あり。

[16.2] 連合軍の鉄道先端マーカー

- ・16年GT Iに増援として得、スエズ運河西岸で、敵ユニットやEZOCがいない連合軍鉄道Hxに配置。
- ・鉄道Hx沿いのみ移動可。補給下では2Hx移動可。補給切れでは移動不可。
- ・敵占拠HxやEZOCへは進入不可。
- ・先端Hx(含)から西端の鉄道Hxへ連続する鉄道Hxが繋がると鉄道網になる。他の鉄道Hxは中欧軍網。

[16.3] ・鉄道移動と補給に関し、自軍鉄道網のみ使用可。

- ・先端マーカーは戦闘の影響を受けない。同Hxが敵占拠になっても除去や移動はしない。
- ・連合軍が鉄道先端マーカーで敷設した鉄道Hxは以降中欧軍の鉄道網ではない(再奪還しても)。

【17.0】 戦区境界

- ・境界超の横断や攻撃不可。
- ・補給線、ZOC、指揮範囲は越えない。
- ・一方の戦区で除去されたユニットは他戦区で補充不可。

【18.0】 アラブの反乱

- ・ランダムイベント「アラブの反乱」が生じるまで、連合軍は東部戦区にユニットなし。
- ・プレー開始前に、裏面に「部族(Tribal)」記載の全アラブユニットをプール(広口不透明容器)に入れる。
- ・生じると、連合軍はまず2個drし、その数を無作為に引き、増援Phに東部戦区に配置。次に非部族ユニット得る(「AR+#」の#は発生#GT後)。

[18.3] 発生後の各GT II~IVの増援Phは、1個dr。

[18.4] 配置

- ・部族は、南端から6Hx以内か、東部戦区内の他の連合軍ユニットの6Hx以内で、敵ユニットやEZOC以外の東部戦区に。
- ・AR+#ユニットは、東部戦区の連合軍占拠港湾。

[18.5] 除去された部族ユニット

- ・通法に従い補充可。指定ターン後にプール(≠マップ)に戻し、以降、18.3に従い引く。

【19.0】 特殊なユニットと増援

[19.1] 司令部

- ・他のユニットと同様みなす。ただし、
- ・ユニットに指揮範囲、攻撃に1コラムボーナス、及び1Hx追撃ボーナスを与える。
- ・除去後、通法に従い補充可。

[19.2] 指揮官の改編

- ・17年IIIの連合軍増援Phに、指揮官Murrayは以降Allenbyに交換。
- ・17年IIIの中欧軍増援Phに、指揮官SXFは以降Yildirimに交換。
- ・場所や補給状態(全滅パイルでも)無関係に改編。

[19.2] 航空集団と海軍小艦隊

- ・ユニットではない。航空、海軍砲爆撃の目標表示。
- ・戦闘支援時にのみ、盤上配置。
- ・各マーカーは各戦闘Phに1回のみ使用可。

[19.3] 浸透戦術

- ・18年Iから、独軍歩兵(≠集成部隊)と土軍「Sturm」は、攻撃で勝者の場合(防御側Hxが何らかの理由で空いた)、または戦闘結果で追撃不能でも、2Hx前進可。

[19.4] 装甲列車

- ・他の地上ユニットと同様みなす。ただし、
- ・自軍鉄道網沿いのみで移動可。
- ・EZOC無視。戦闘後前進不可。
- ・鉄道移動能力(8.10)に数えない。

[19.5] 選択ユニット(裏面に「OPT」)

- ・戦役に参加したかもしれないユニット。
- ・自軍の指定増援Phに両軍は幾つでも派遣可。ただしユニット毎に、終了時に相手へVP授与。
- ・このVP授与は1回のみ(除去後補充されても)。

[19.6] 連合軍選択ユニット

- ・豪州軍第1、2師団：各々15年Iと16年Iから西部戦区へ。
- ・Chaytor部隊師団：18年Iから東部戦区へ。
- ・各3VP。

[19.7] 中欧軍選択ユニット

- ・Alpen軍団と第2騎兵師団：16年IIから西部戦区へ。
- ・第111師団：18年Iから西部戦区へ。
- ・装甲車大隊：16年IIから東部戦区へ。
- ・第11RJ(予備猟兵)大隊：17年IIIから東部戦区へ。
- ・各師団は3VP。各大隊は1VP。

[19.9] アラブの反乱の歴史的時期

- ・ランダムイベント「アラブの反乱」を無視し、代わりにGT6(16年II)に発生としてもよい。

[19.10] 部隊撤収の歴史的時期

- ・開始前に、歴史的撤収時期使用を宣言可。ランダムイベントの部隊撤収は無視し(部隊の再配備は適用)、下記を指定GTに撤収。

中欧軍：

- ・15年III：4-5師団2個、3-5師団1個。

連合軍：

- ・18年II：6-6師団1個、5-6師団1個、4-8師団1個。

【20.0】連合軍の上陸作戦

- ・各年に各戦区で最大1ユニット可。
- ・沿岸の都市、町、または平地 Hx で移動を開始するユニットを、同一戦区の敵占拠せぬ沿岸の都市、町、または平地 Hx に配置(EZOC可)。全移動力消費。
- ・通常に攻撃可。
- ・補給状態不問。
- ・部族ユニットは上陸移動不可。

[20.3] 上陸作戦での増援の登場

- ・上陸ユニットは同ターン登場の増援でも可。
- ・年1ユニットの制限に含むが、連合軍占拠の港湾に登場予定のユニットは含まない。

【21.0】特別な都市

[21.2] MedinaとJerusalem

- ・両軍は本 Hx への攻撃に、主攻勢 CRT を使用不可。

[21.3] Damascus (23.7 参照)

- ・戦区境界上に位置。
- ・中欧軍は進入不可。退却で強制されると除去。
- ・一方の戦区の連合軍は進入可能だが、それ以外では他戦区へ横断不可。
- ・最初に進入したユニットは、自軍戦区へ VP 得る。
- ・異戦区の連合軍はスタック不可。
- ・何らかの理由で1戦区的全ユニットが Damascus から出ると、他戦区ユニットは続いて進入可。
- ・中欧軍は Damascus の連合軍を攻撃可だが、追撃は不可。両戦区の中欧軍が Damascus に隣接の場合、別個に攻撃のこと。

【22.0】天候

[22.2] 冬季

- ・各年の GT I は冬季。
- ・地形効果表参照(砂漠と乾燥湖/ワジ)。

[22.3] 部族の帰郷

- ・アラブの反乱発生後の冬季 GT の連合軍増援 Ph に、連合軍は dr。結果は盤上(場所無関係)から直ちに除去し、プールに戻す部族ユニット数。
- ・盤上の部族数より多いと、全部族(≠他タイプ)除去。
- ・GT I にアラブの反乱が発生すると、同 GT の帰郷無視。

[22.4] 夏季

- ・各年の GT III は夏季。
- ・第2戦闘 Ph なし。

【23.0】勝利条件

- ・各年の GT IV 後の勝利判定 Ph に、両軍は別個に戦区ごとに VP 合計し、前年の合計に加算。
- ・VP 判定時に、地上ユニットが物理的に占拠する都市の VP を得る。
- ・ゲーム終了時に、下表の VP 差で勝敗判定。

VP 差	勝利レベル
0~9	引き分け
10~19	限定的
20~29	作戦的
30+	戦略的(最大)

- ・1戦区で勝利しても、他戦区で敗北も有り得る。
- ・選択増援を派遣すると、ゲーム終了時に相手へ VP 授与。
- ・アラブの反乱が生じるまで、両軍共に東部の VP は合計しない。
- ・史実：西部戦区は連合軍作戦的勝利。東部は引分け。

[23.7] Damascus

- ・中欧軍は Damascus の VP を得られない。
- ・連合軍 VP は、占拠する連合軍ユニットの戦区が得る。

【24.0】代替指揮ルール：RACE FOR DAMASCUS

- ・<SPI/HJ>ベルリン陥落(Battle for Germany)方式。
- ・各プレイヤーは西部か東部の連合軍を指揮し、同時に東部か西部の中欧軍も指揮。つまり、西部連合軍は東部中欧軍も指揮。

東部連合軍は西部中欧軍も指揮。

[24.3] 勝敗

- ・各連合軍プレイヤーは、同戦区の中欧軍に対する勝利レベルを判定。勝利レベルが高い連合軍プレイヤーの勝利。

【25.0】シナリオ1：

WAR IN THE DESERT (短期シナリオ)

[25.1] ゲームの長さ

- ・16年II~18年IV(全11GT)。

[25.2] 開始時のVP

- ・中欧軍：西部9、東部0。
- ・連合軍：西部6、東部0。

[25.3] 中欧軍の戦闘序列(先に配置)

西部戦区

- ・El Arish、Kalaat、及び/または Audja の1Hx 以内：
SXF 司令部、
第27歩兵師団、
DF 集成集団、
アラブ騎兵集団、
シリア駱駝部隊。
- ・Beersheba、Jerusalem、Jaffa、Haifa、Tyre、及び/または Gaza の1Hx 以内：
第16、23、24、26、44歩兵師団、
第VIII騎兵集団、
第13、17守備連隊、
Pasha I 集団(独軍)。
- ・使用可能航空：Pasha I 集団(独軍)。
- ・補充可能ユニット：第3歩兵師団を補充可能ユニットプールに。
- ・永久除去ユニット：第8、10及び25歩兵師団。

東部戦区

- ・Tabuk~Medina(含)鉄道上の都市や町：
HXF 司令部、
第42、55、160連隊、
HXF 駱駝部隊、
KB 集成集団。
- ・Kiswe、Dera、Amman、Ma'an、Aqaba、Wejh、Yenbo、Medina：
各1個守備連隊(計8個)。
- ・任意の砂漠 Hx：Rashid 駱駝部隊。
- ・Ma'an か Tabuk：1P 集成集団。
- ・使用可能航空：なし。
- ・補充可能ユニット：なし。
- ・永久除去ユニット：なし。

[25.4] 連合軍の配置(後に配置)

西部戦区

- ・スエズ運河以西のどこにでも：
Murray 司令部、
ANZAC、及び Yeo 騎兵師団、
第29印度歩兵旅団、
ISCB 騎兵旅団、
BCC 駱駝部隊、
A、及び B 守備旅団。
- ・スエズ運河以東の1Hx(各 Hx に1ユニットまで)：
第42、52、53、54歩兵師団。
- ・使用可能航空：第5集団。
- ・使用可能海軍：EMED 小艦隊。
- ・鉄道先端：Qantara。
- ・補充可能ユニット：なし。
- ・永久除去ユニット：第10、11印度師団；ANZAC 歩兵旅団。

東部戦区

- ・なし。

[25.5] シナリオ1特別ルール

- ・西部連合軍 PT から開始。
- ・最初の GT の西部連合軍のランダムイベントは dr せず、自動

的に「Senussi 派の反乱」(2 回目)。
・西部中欧軍のイベント「某所で連合軍の大攻勢」は無視。

【26. 0】シナリオ 2 : THE LAST CRUSADE (長期シナリオ)

[26. 1] ゲームの長さ
・15 年 I ~18 年 IV (全 16GT)。

[26. 2] 開始時の VP

- ・中欧軍：西部 0、東部 0。
- ・連合軍：西部 0、東部 0。

[26. 3] 中欧軍の戦闘序列 (先に配置)

西部戦区

- ・Gaza 及び/または Beersheba の 1Hx 以内：
SXF 司令部、
第 23、25、27 歩兵師団、
第 VIII 及び Arab 騎兵集団、
Syria 駱駝部隊。
- ・Jerusalem、Jaffa、Haifa、または Tyre の 1Hx 以内：
第 8、16、24、26 歩兵師団、
第 13 及び 17 守備連隊。
- ・使用可能航空：なし。
- ・補充可能ユニット：なし。
- ・永久除去ユニット：なし。

東部戦区

- ・Maan~Medina (含) 鉄道上の都市や町：
HXF 司令部、
第 42、55、及び 160 歩兵連隊、
HFX 駱駝部隊。
- ・Ma'an または Tabuk：
1P 集成集団。
- ・Kiswe、Dera、Amman、Ma'an、Aqaba、Wejh、Yenbo、及び Medina：
各 1 個守備連隊 (計 8 個)。
- ・任意の砂漠 Hx：Rashid 駱駝部隊。
- ・使用可能航空：なし。
- ・補充可能ユニット：なし。
- ・永久除去ユニット：なし。

[26. 4] 連合軍の配置 (後に配置)

西部戦区

- ・Cairo：第 42 歩兵師団。
- ・スエズ運河以西のどこにでも：第 10 及び 11 印度歩兵師団；第 29 歩兵旅団；ISCB 騎兵旅団；BCC 駱駝部隊；A 及び B 守備旅団。
- ・使用可能航空：なし。
- ・使用可能海軍：Med 小艦隊。
- ・補充可能ユニット：なし。
- ・永久除去ユニット：なし。

東部戦区

- ・なし (アラブの反乱は未発)。

[26. 5] シナリオ 2 特別ルール

- ・15 年 IPT はランダムイベント dr なし。
- ・15 年 I の中欧軍移動 Ph に、Gaza と Beersheba の 1Hx 以内に初期配置した全ての補給下の西部中欧軍は、戦略移動でも EZOC に進入可 (やはり移動は停止)。
- ・「1915 I」の増援は、第 1GT の増援 Ph に得る (初期配置ではない)。

■■

<Decision Games 2008> S&T Mag. #252

VARIANT RULES

- ・本ヴァリエント駒は、19.5 選択ユニットと共に用いる。

南アフリカ偵察旅団 (「SA」)

- ・16 年 I 以降に、西部連合軍へ。
- ・終了時に中欧軍へ 2VP。

ガリポリ再び

- ・英国海軍 (「RN」) 師団と地中海第 2 小艦隊 (「Med2」) の 2 ユニット。
 - ・16 年 III 以降、連合軍はゲーム中 1 回のみ、2 ユニットの同一 GT に西部戦区に上陸作戦させる。
 - ・終了時に中欧軍へ 10VP。
- 1) 連合軍が本オプション使用 GT (のみ) に、西部戦区の 3 ユニットまで同一または異 Hx へ上陸作戦可。RN 師団は含むこと。
 - 2) 以降の 1GT に、連合軍は海上撤退可。西部戦区の沿岸 Hx から 3 ユニットまでを、西部戦区の連合軍占拠の都市や町へ上陸移動。
 - 3) 本オプションの上陸作戦は、年 1 回の上陸作戦 (20. 2) に数えない。

「西部」と「東部」の上陸作戦マーカー

- ・何時、何処で実行したかの記憶のためののみ。

独植民地海兵大隊 Seebattalion (「SB」)

- ・15 年 I 以降に、西部戦区へ。
- ・終了時に連合軍へ 1VP。

填壕オリエント軍団 (「OK」)

- ・18 年 I 以降に、西部または東部戦区へ。
- ・終了時に連合軍へ 2VP。
- ・派遣後は戦区境界は越えられない。
- ・代替指揮ルール (24. 0) 使用時は、先攻側が増援として要求。同一ターンに両プレイヤーが要求すると、コイン (の裏表) で勝者が得る。

■■

■ カウンターシートエラッタ

- ・独軍第 2 騎兵師団は選択増援。
- ・土軍第 16 歩兵師団は「Start 1915 West」。
- ・最初の選択豪州軍第 1 師団は第 1GT に登場。19. 6 が正しい。
- ・連合軍東部 FSD は 15. 4 ではなく 15. 8 を参照。

■ 地形効果表

- ・Qantara~Ramlah の赤色点線は英軍鉄道。全ターンに道路としても使用可。

■ 略語一覧：

CRT = 戦闘結果表
dr = 6 面体サイコロ 1 個振り
EZOC = 敵の ZOC
GT = ゲームターン
Hx = ヘクス
HxS = ヘクスサイド
Ph = フェイズ
PT = プレーヤーターン
ZOC = 支配地域

訳註：現時点で最新の E-Rule (08/14/06 付) を元に翻訳しました。

Pakfront/YSGA 2015 年 4 月例会配布用

入手 14. I, 2015
脱稿 24. II, 2015
改訂 11. II, 2016
抄訳 パック 1 号

西部中欧軍ランダムイベント表

dr 結果

- 1 **某所で連合軍の大攻勢**：中欧軍は西部中欧軍を少なくとも11 戦闘力分撤収。1 回しか生じない。
- 2 **部隊の再配備**：再度 dr し、1~3 は、中欧軍は西部戦区の1 個師団(中欧軍選択)を撤収。4~6 では、全滅パイル(永久除去パイルでも可)から西部1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。
- 3 **緊急補充**：西部連合軍ユニットがオスマン帝国の西部戦区の都市、町、または補給廠を現在占拠していると生じる。中欧軍は全滅パイル(永久除去パイルでも可)から西部1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。
- 4 **消耗**：中欧軍は西部戦区の1 ユニット(中欧軍選択)を除去し、補充可能パイルへ。
- 5 **戦意**：西部中欧軍の現在のVP が西部連合軍より5 以上多いと、本GT の西部中欧軍補充率1 増。西部連合軍が5 以上多いと1 減。
- 6 **イベントなし。**

東部中欧軍ランダムイベント表

dr 結果

- 1 **部隊の再配備**：再度 dr し、1~3 は、中欧軍は東部戦区の1 ユニット(中欧軍選択)を撤収。4~6 では、全滅パイル(永久除去パイルでも可)から東部1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。
- 2 **緊急補充**：東部連合軍ユニットがオスマン帝国の東部戦区の都市、町、または補給廠を現在占拠していると、中欧軍は全滅パイル(永久除去パイルでも可)から東部1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。
- 3 **消耗**：中欧軍は東部1 ユニット(中欧軍選択)を除去し、補充可能パイルへ。
- 4 **戦意**：東部中欧軍の現在のVP が東部連合軍より5 以上多いと、本GT の東部中欧軍補充率1 増。東部連合軍が5 以上多いと1 減。
- 5-6 **イベントなし。**

西部連合軍ランダムイベント表

dr 結果

- 1 **某所で中欧軍の大攻勢**：連合軍は西部連合軍を少なくとも15 戦闘力分撤収。15 年や16 年の本イベントは無視。1 回しか生じない。
- 2 **部隊の再配備**：再度 dr し、1~3 は、連合軍は西部戦区の1 個師団(連合軍選択)を撤収。4~6 では、全滅パイル(永久除去パイルでも可)から西部1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。
- 3 **緊急補充**：西部中欧軍ユニットがエジプト(含：シナイ)の都市、町、または補給廠を現在占拠していると生じる。連合軍は全滅パイル(永久除去パイルでも可)から西部戦区の1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。
- 4 **Senussi 派の反乱**：西部連合軍はスエズ運河越の移動(両方向)不可。2 回まで生じる。鉄道先端マーカーも移動不可。航空、海軍支援マーカーには影響なし。指揮範囲と補給線は通る。
- 5 **戦意**：西部連合軍の現在のVP が西部中欧軍より5 以上多いと、本GT の西部連合軍補充率1 増。西部中欧軍が5 以上多いと1 減。
- 6 **イベントなし。**

東部連合軍ランダムイベント表

dr 結果

- 1 **部隊の再配備**：再度 dr し、1~3 では、連合軍は東部戦区の部族以外の1 ユニット(連合軍選択)を撤収。4~6 では、全滅パイル(永久除去パイルでも可)から部族以外の東部1 ユニットを引き、本ターンの追加増援とする。アラブの反乱イベントが発生するまで生じない。
- 2 **アラブ部族の帰郷**：再度 dr し、1~3 は、連合軍はアラブ部族1 ユニットを撤収。4~6 では、増援としてアラブ部族1 ユニットを引く。アラブの反乱イベントが発生するまで生じない。
- 3 **戦意**：東部連合軍の現在のVP が東部中欧軍より5 以上多いと、東部連合軍はアラブ部族追加1 増援を引く。東部中欧軍が5 以上多いとアラブ部族1 ユニットを撤収。アラブの反乱イベントが発生するまで生じない。
- 4 **イベントなし。**
- 5 **アラブの反乱**：1 度目は18.0 適用。2 度目は「イベントなし」。
- 6 **アラブの反乱、16 年(含)以降**：現在15 年では「イベントなし」。16 年以降は18.0 適用。

急襲戦闘結果表

dr	≤49%	50-99%	100-199%	200-299%	300-399%	400-499%	500-599%	600%≥	dr
1	AC	AD	AD	AA	BA	BA	BA	NP	1
2	AD	AD	AA	AW	OP	OP	OP	OP	2
3	AD	AA	AW	OP	OP	OP	DW	DW	3
4	AA	AW	OP	OP	DW	DW	DA	DA	4
5	AW	DW	DW	DW	DA	DA	DA	DD	5
6	DA	DA	DA	DA	DA	DD	DD	DD	6

主攻勢戦闘結果表

dr	≤49%	50-99%	100-199%	200-299%	300-399%	400-499%	500-599%	600%≥	dr
1	AC	AC	AR	AD	BB	BB	BB	NP	1
2	AC	AR	AD	AD	BB	BB	DR	DD	2
3	AR	AD	AD	BB	DD	DD	DR	DR	3
4	AD	AD	BB	BB	DD	DR	DR	DX	4
5	AD	BB	DD	DD	DD	DR	DX	DC	5
6	BB	DD	DD	DD	DR	DC	DC	DC	6

戦闘結果表の説明

戦闘比シフト(全て適用)

- 右1: 攻撃側の航空集団(各攻撃に最大1)。
- 右1: 攻撃側の海軍小艦隊(各攻撃に最大1)。
- 右1: 全ての攻撃側ユニットが指揮下。

戦闘結果

AA(攻撃側消耗):

- 1) 攻撃側は攻撃側1ユニット除去。
- 2) 退却や追撃なし。

AC(攻撃側壊滅):

- 1) 全ての攻撃側ユニット除去。
- 2) 防御側は追撃可。

AD(攻撃側大損害):

- 1) 攻撃側は合計攻撃戦闘力の少なくとも半数除去。
- 2) 攻撃側は生き残った全自軍ユニットを1Hx退却。
- 3) 防御側は追撃可。

AR(攻撃側敗走):

- 1) 攻撃側は合計攻撃戦闘力の半数除去。
- 2) 攻撃側はdrし、生き残った全自軍ユニットを同Hx退却。
- 3) 防御側は追撃可。

AW(攻撃側撤退):

- 1) 攻撃側は全ての攻撃側ユニットを1Hx退却。
- 2) 防御側は追撃可。

BA(両軍消耗):

- 1) 攻撃側1ユニット除去。
- 2) 防御側1ユニット除去。
- 3) 退却や追撃なし。

BB(激戦):

- 1) 額面戦闘力が少ない側の戦闘力の少なくとも半数除去。
- 2) 他方も同数の戦闘力除去。
- 3) 退却や追撃なし。

DA(防御側消耗):

- 1) 防御側は防御側1ユニット除去。
- 2) 退却や追撃なし。

DC(防御側壊滅):

- 1) 全ての防御側ユニット除去。
- 2) 攻撃側は追撃可。

DD(防御側大損害):

- 1) 防御側は合計防御戦闘力の少なくとも半数除去。
- 2) 防御側は生き残った全自軍ユニットを1Hx退却。
- 3) 攻撃側は追撃可。

DR(防御側敗走):

- 1) 防御側は合計防御戦闘力の半数除去。
- 2) 防御側はdrし、生き残った全防御ユニットを同Hx退却。
- 3) 攻撃側は追撃可。

DW(防御側撤退):

- 1) 防御側は全ての防御側ユニットを1Hx退却。
- 2) 攻撃側は追撃可。

DX(防御側壊滅&攻撃側消耗):

- 1) 全ての防御側ユニットを除去。
- 2) 攻撃側1ユニット除去。
- 3) 攻撃側は追撃可。

NP(捕虜は認めず):

攻撃側に選択肢あり:

- 1) BB結果を適用。または、
- 2) DW結果を適用。ただし防御側はEZOCを通る退却可で、攻撃側は追加1Hx追撃可。

OP(選択):

- 1) 全ての防御側の記載移動力が、攻撃側の最大の移動力より大では、防御側はDWかDAを選択。
- 2) それ以外では、攻撃側がその選択。
- * 装甲列車は他の全ての敵ユニットより移動力大。

備考:

- 1) **ユニットの除去:** 除去ユニットは常に所有者選択。半数を除去の場合は常に切上。要求数以上の除去をしなければならない場合もあり。航空と海軍ユニットは戦闘結果の影響を受けない。攻撃に指揮支援を与えた司令部は、隣接して戦闘力を加算しなければ、戦闘結果の影響を受けない。

2) 追撃最大Hx数:

- 2Hx: 騎兵、駱駝部隊、装甲車、Lawrence司令部。
- 1Hx: 歩兵、突撃歩兵、集成部隊、戦車。
- 不可: その他。
- +1Hx: 指揮下ユニット。

- 3) 退却と追撃は12.0と13.0を参照。