

戦 闘 結 果 表														
サイ の目	1-4	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	
1	AR	AR	A1 DR*	A1 DR*	DR	D1R	D1R	D2R	A1 D3R	D3R	DE	DE	DE	注記： 大規模戦闘 [12.2.3]とアスタリス ク結果 [12.2.4] は、追加のステッ プ損失の原因とな り得る。
2	AR	AR	AR	A1* D1	A1 DR*	DR*	DR	D1R	A* D2R	A1 D3R	D3R	DE	DE	
3	A1R	A1R	AR	AR	A1* D1	A1 D1	A1 DR*	DR	D1R	A* D2R	A1 D3R	D3R	DE	
4	A1R	A1R	A1R	AR	AR	A1* D1	A1 D1	A1 DR*	DR	D1R*	A* D2R	A1 D3R	D3R	
5	A2R	A1R	A1R	A1R	A1R	AR	A1* D1	A1 D1	A1 DR*	DR	D1R*	A* D2R	D3R	
6	A2R	A2R	A1R	A1R	A1R	A1R	AR	A1* D1	A1 D1	DR	DR	D1R*	D2R	
戦闘結果														
AR～全攻撃ユニットは、退却せねばならない。A#～攻撃側は攻撃部隊の#ステップを減少させる。DE～全防御ユニットは除去される。 DR～全防御ユニットは、退却せねばならない。D#～防御側は防御部隊の#ステップを減少させる。＊～影響下陣営についての特別な追 加ステップ損失 [12.2.4]。 もしも攻撃側又は防御側に結果が表示されていなければ、その陣営には何も発生しない。														
戦闘修正														
攻撃側 - 戦闘補給なし～戦力×1/2					対戦車壕～表を参照					戦闘支援差～表を参照				
防御側 - 戦闘補給なし～1コラムR					地形～TECを参照					地雷原中の防御側～1コラムL				

戦闘支援差チャート		爆 撃 表				対戦車壕表		爆撃機効果	
攻撃側 VS 防御側	戦闘比 コラム シフト	爆撃戦力				サイの目	結 果	サイの目	数 値
攻撃側 + 3 以上	2 R	サイの目	1	2	3	-1	攻撃戦力なし、1 ステップ 損失	1, 2	3
攻撃側 + 1 又は + 2	1 R	1	2	2	3	0, 1	攻撃戦力なし	3, 4	2
なし又は同数	シフトなし	2	1	2	3	2, 3, 4	攻撃戦力半減	5, 6, 7	1
防御側 + 1 又は + 2	1 L	3	1	2	2	5 +	ユニットに影響なし	8 +	0
防御側 + 3 以上	2 L	4	~	1	2	DRMs: + 2 ~ 攻撃側が工兵を持つ - 1 ~ マチルダ装甲ユニット - 1 ~ 防御側が地雷原上			
		5	~	1	1				
		6	~	~	1	DRMs: + 1 ~ 枢軸軍爆撃機 + 2 ~ 嵐天候			
		7 +	~	~	~				
		DRMs: + 1 ~ AA ユニット毎 結果は、港湾レヴェルの 減少数。							

勝利ポイント・スケジュール シナリオ7のみ					移動資格チャート					天候表		
		ターン終了時の VPs			移動タイプ	ルール項目	自動車化	半自動車化	非自動車化	サイの目	Feb ~ Oct	Nov ~ Feb
場 所	ヘクス 番号	Feb41	Feb42	Dec42	完全MAで移動する には移動補給が必	6, 5	Yes	Yes	No	1	乾燥	乾燥
Mersa Matruh	1816	8	0	20	航空輸送	7, 1	No	No	Yes	2	乾燥	乾燥
Sidi Barrani	1725	2 (a)	0	0	海上輸送	7, 2	Yes	Yes	Yes	3	乾燥	乾燥
Siwa	3826	1	3	4	突破移動	8, 4	Yes	No	No	4	乾燥	乾燥
Glarabub	3333	1	2	2	蹂 躪	9, 1	Yes	No	No	5	乾燥	嵐
Bardia	1731	2	4	4	戦略移動	9, 2	Yes	Yes	No (a)	6	嵐	嵐
Tobruk	1538	7	12	10	車両プール	9, 5	No	Yes	Yes			
Derna	1147	3	2	1	敵ZOCを通して退却	12, 4	Yes	No (b)	No (b)			
Benghazi	1662	6	5	8	注記: (a) ~ もしも車両プールを使用していると資格を持つ (b) ~ もしも自動車化ユニットが随伴していると言うことができる							
Jalo	4152	1	3	3								
Buerat	2484	2	4	6								
注記: (a) ~ もしもこの期間の完全な4ターン保持すると、6 VP を加える。 選択グループについて 枢軸軍プレイヤーが選択するグループ - # 連合軍プレイヤーが選択するグループ + # 特別な活動 ドイツ軍の介入 [20.1] が遅延する各ターン + 1 ! Nov41 の前にドイツ軍の介入が認められる - 4 連合軍が要求された転進の完遂に失敗する毎に + 1 枢軸軍が要求された転進の完遂に失敗する毎に - 1 早期に解放された各連合軍守備隊ユニット + 1 早期に解放された各枢軸軍守備隊ユニット					地雷原敷設 サイの目 補給ポイント消費 ? 1 YES 2 YES 3 YES 4 NO 5 NO 6 NO					補給ポイント捕獲表 サイの目 結 果 1 捕 獲 2 捕 獲 3 捕 獲 4 捕 獲 5 破 壊 6 破 壊		



Copyright © 2011, L2 Design Group