

## プレイのルール

Version 1.0

### 目次

背景	1 頁
1. 基本	2 頁
2. 中核メカニクス	3 頁
3. 命令の扱い方法	4 頁
4. 移動命令	5 頁
5. 補給	6 頁
6. 砲撃命令	8 頁
7. 強襲命令	9 頁
8. サマリー	11 頁
9. 命令のリスト	11 頁

Game Design  
Development  
Graphics

**Kim Kanger**

Producer : Randy Lein

Assistance : John Collis, Volko Rahnke,  
Roberto Setola, Daniel Davis  
Matthew Teplitz, Kevin Farman,  
Robert Murray

Legion Wargames 2022

LaPrimogenita は、1941 年の連合軍によるイタリア領東アフリカ北部のエリトリア侵攻を再現する二人プレイヤー用ゲームである。イタリア人はエリトリアに親しみを感じており、「Colonia Primogenita」—「初植民地」の愛称で呼んでいた。

イタリアはイギリス領ケニアと同様、居住者が土地を開墾することを欲した。悪名高い 1896 年のエチオピア侵攻の後、エリトリアの総督は、戦勝国エチオピアからの脅威だけでなく、植民地を持つことに二の足を踏んでいたローマからの脅威にも直面していた。イタリア人総督は、誰も動揺させないことを優先した。彼は取り上げた大部分の土地を原地人に返した（エチオピアに住む同じ民族の人々を刺激しないように）。イタリアから到着した居住者たちはいなかった。やってきた者の大部分は商人で、多くのエチオピア人たちが現金で雇った。これは、干ばつ時に地方へ経済的な保証を与えた。やがて、エリトリア人は国境の南に住む同胞に比べて経済的に豊かとなり、イタリアへの忠誠心が芽生えた。多数のエリトリア人が植民地部隊に従軍した。これらの部隊はその敢闘精神で勇名をはせ、イタリアの全ての戦争に参加した。

1930 年代、イタリア人移民が新たな首都アスマラ [Asmara] 市街に大量に流入した。アスマラをアール・デコ様式の特徴的なファサードを持つ並木道で美しく飾り立てるために莫大な努力が払われ、都市は「リトル・ローマ」の愛称で呼ばれた。1935 年、2つのイタリア植民地エリトリアとソマリアと共にエチオピアを征服統合して東アフリカ帝国を創出するため、イタリアは再びエチオピアに侵攻した。1940 年、イタリアは第二次世界大戦で枢軸陣営に加わり、直ちに隣接するイギリス植民地へ脅威を与えた。イタリア軍部隊は大胆に国境を越えてイギリス領ソマリアとスーダン並びにケニア国境の町を占領した。

しかし、1941 年 1 月、連合軍は反撃の準備を整えた。アフリカと南アフリカの部隊を使用してケニアからソマリアと南エチオピアへ侵攻し、一方でイギリス軍とインド軍部隊、自由フランス軍部隊とエチオピア人愛国者 ([Arbegnoch]) はスーダンからエリトリアと西エチオピア内を攻撃した。エリトリアの最終目標は、マッサワ [Massawa] の港を占領して連合国の海上輸送への脅威を取り去ることだった。マッサワに到達するため、最初に連合軍は高地帯に進入してアスマラを占領しなければならなかった。イタリア軍は、連合軍を停止させるには高地帯の玄関ケレン [Cheren] で闘わなければならないことを知っていた。第二次世界大戦の偉大な戦いの 1 つが開始されようとしていた。

## 1. 基本 [Basics]

### 1.1 マップ [Basics]

マップは西方の英国領エジプト・スーダンの国境から東方の紅海並びに南方の旧エチオピア国境までのエリトリア中央高地帯をカバーする。マップは、移動、道筋をたどる、戦闘を円滑にするためヘクス格子が重ねられる。各ヘクスは、対辺間ではぼ10マイル/15kmである。

マップ端に沿って文字と数字がある。あなたは、プレイ・セッション間にユニットの位置を記録するためにこれらを使用できる。文字は横列をあらわし、数字は縦列をあらわす(タイトルから右へ)。例: Agordat はヘクス H-11 である。

マップから僅かに分離した5つのヘクスがある。これらは登場ヘクスと言われる。連合軍ユニットのみが「Zuhani」、「West Kassala」、「Cub Cub」を占めることができる。イタリア軍ユニットは、「to Gondar」と「to Addis Abeba」を占めることができる。

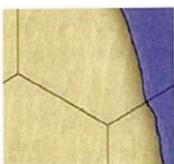
マップとカウンターの詳細を得るため、このルールの裏表紙の情報チャートを参照。

### 1.2 名称 [Names]

町は、小さな家屋の集団として描写される。黒いドット付の名称は重要な場所である。カッコ内のテキストは、歴史的興味のみである。スーダン内の Kassala を除く全ての名称は、イタリア語で記載されている。低アクセントを使用する多数の音節は強勢される。一般的な「ch」は「k」として発音され(Cheren=「Keren」)、ソフト母音(「e」、「i」)前の「sc」は「sh」(Sciré=「Sheeré」)として発音される。

### 1.3 地形と高度 [Terrain and Altitude]

4つの地形タイプは、「凹凸」の度合を描写する。: 平坦 [Flat]、荒地



[Rough]、山岳 [Mountain]、アルペン [Alpine] (マップ最上部の地形記号を参照)。沿岸の砂漠は、荒地と同じである(視覚的に差異を示したかっただけ)。

河川 [Rivers] は、単に地理的な指標である。乾燥季中だったので、川床は火口(ほくち)のごとく乾いていた。それ故、ゲーム内で河川と橋梁は何ら影響を持たない。



ヘクスサイドと平行に走る黒い直線は、崖 [cliffs] である。あるヘクスサイドを越える前に崖を越えると、あなたは上っている。下っているときは、その逆である。あるヘクスサイドの両面が崖—「二重崖」[“double-cliff”] であるかもしれない。これは、両方向から上ることを意味する (Adi Qualà の一方は険しい急峻な渓谷で、他方は急峻な山岳尾根だった)。

平坦 [Flat] 地形はどこもかしこも平坦だが、高度は異なる。渓谷に見えるそれは、しばしば高台地である。これは Kassala の高度 500m の景色で開始し、東方へ向かうに連れてゆっくりと 1000m に増加する。次いで、不意に 2000m の台地を越えて 3000m の頂上へと上り、300m の沿岸平野まで急激に落ち込む。ここには高度が記載され、あなたに景色が変化するイメージを提供する。アルペン [Alpine] 地形は、常に最高の地形ではない。しばしば台地とそれに連なる低地帯との間の起伏が多い斜面である。

平坦 [Flat] 地形はどこもかしこも平坦だが、高度は異なる。渓谷に見えるそれは、しばしば高台地である。これは Kassala の高度 500m の景色で開始し、東方へ向かうに連れてゆっくりと 1000m に増加する。次いで、不意に 2000m の台地を越えて 3000m の頂上へと上り、300m の沿岸平野まで急激に落ち込む。ここには高度が記載され、あなたに景色が変化するイメージを提供する。アルペン [Alpine] 地形は、常に最高の地形ではない。しばしば台地とそれに連なる低地帯との間の起伏が多い斜面である。

### 1.4 ユニット [Units]

イタリア軍ユニットのカウンターは、緑色である。植民地軍ユニット—歴史的興味のために表示される—は、そのユニット・シンボルの地に暗緑色を持つ。これらは、エリトリア人、エチオピア人、いくつかの雑多なイエメン人である(混成大隊のグループは、Kanger によって率いられていた)。イタリア国旗を持つユニットは、エリートである。連合軍ユニットは赤色(イギリス軍&インド軍)、青色(自由フランス軍)、橙色(Arbegnoch=エチオピア人愛国者)である。ユニットの名称については、ルール 8.4 を参照。いくつかの連合軍砲兵ユニットは、2つのカウンターに分割されている。これは印刷ミスではない。連合軍のみが補給集積所ユニットを持つ。これらは、SD と略称される。

ユニットは、ステップを失う。空白の裏面を持つユニットは、1ステップのみを持つ。その裏面に灰色帯が横切るユニットは、2ステップを持つ。完全戦力の2ステップ・ユニットが1ステップ損失を被ったとき、裏面に裏返される。すでに裏返されているか又は単一ステップのみを持つと取り去る。ただし、SD はステップを持たず、いかなるステップ損失も被ることができない。

大規模ユニットは、所有しているプレイヤーの命令シート上に一致する残余ユニット(同じユニット名称)を持つ。残余ユニットは、左の白ドットによって識別される。大規模ユニットが二番目のステップ損失を被ったとき、その残余ユニットと置き換え、その表面を表示する。いくつかのユニットは、すでに最初のステップを損失した後で、その残余ユニットによって置き換えられる。ユニット裏面に記載されたテキストを参照。残余ユニットがステップ損失を被ったら裏返し、又はすでに裏返されていたらそれを取り去る。

3つの主要なカテゴリーがある。:

- ・**機動 [Mobile]** ユニットの、黒枠線を持つユニット・シンボルによって識別される。通常これらは自動車化だが、騎兵も含む。全てのSDは機動である。
- ・**徒歩 [Foot]** ユニットの、白枠線を持つユニット・シンボルによって識別される。これらは全ての歩兵科だが、いくつかの砲兵も含む。その移動値の上にアスタリスクを持つユニットは、行軍能力を持つ。これらは、**機動移動 [Mobile Move]** 主命令中に通常の徒歩ユニットよりも遠くへ移動できる。
- ・**砲兵 [Artillery]** ユニットの、機動又は徒歩である。その特性は砲撃で、枠内の戦力値で識別される。その戦力値は、強襲（攻撃側又は防御側として）と砲撃の両方に使用できる。

## 1.5 スタッキング [Stacking]

あるヘクスを複数のユニットが占めると、スタックを持つ。一緒にスタックできる数には限度がある。ユニット/SDは、デフォルトで「1」のスタッキング値を持つ。ただし、ユニットの左上端に記載された数字（「2」又は「0」）があると、代わりにその数字がスタッキング値である。あるヘクス内の全ユニット/SDの合計スタッキング値は、そのヘクス内の防御地形のスタッキング限度を超過できない（地形の定義に関しては、ルール4.1を参照）。各地形のスタッキング限度については、**地形記号**内に表示される（地形自体は、数字の下に見える）。例外：登場ヘクスは、スタッキング限度を持たない。

あなた又は相手側によって実施されるいずれかの命令の開始時又は終了時、あなたはスタッキング限度を超過できない。

## 1.6 支配&友軍/敵 [Control & Friendly/Enemy]

Kassala と Tessenei を除く全ての町は開始時にはイタリアによって支配され、いずれにしても初期にマークされない。連合軍ユニットがイタリアの町に進入したとき、その上にイギリス国旗マーカーを置く。イタリアが奪回したら、国旗マーカーをイタリア面に裏返す。奪回された町は、その補給と支援の特性を回復しない。国旗でマークされる理由はこれである。

あなたに属すもの又はあなたが行くものは、ルール内では「友軍」として述べられる。例えば「友軍ユニット」。相手側に関係しているものは「敵」である。

## 1.7 セットアップ [Setup]

陣営を選択する。イタリアが最初にセットアップし、連合軍が続く。黒円内にセットアップ文字を持つヘクスは、セットアップ・ヘクスである。セットアップ文字だけを持つ各ユニットは、一致するセットアップ・ヘクス内又は隣接にセットアップされる（ただし、山岳又はアルペン地形内は不可）。例外：Massaua 砲兵は、実際の Massaua 内にセットアップしなければならない。

到着コード（ゲーム・ターン番号+セットアップ文字）を持つユニットとマーカーは、増援である。これらをそれぞれの増援ボックス内に保持し、その到着ゲーム・ターンに従って重ねておくのが好ましい。そのセットアップ・ヘクスが、セットアップ前のいずれかのときに連合軍支配下になると、イタリア軍「F」増援を取り去る。「M」と「S」増援にも同じことがあてはまる。

勝利ポイント記録欄上の勝利ポイント・マーカーを「5」に、フェイズ記録欄上のフェイズ・マーカーを Pre-Phase に、ゲーム・ターン記録欄上のゲーム・ターン・マーカーを「1」にセットする。イギリス国旗マーカーを Kassala と Tessenei の両方に置く。2枚の命令シート上に、付随する全ての命令、残余ユニット、マーカーを置く。マップ外のどこかに、混乱マーカー、低/非補給マーカー、残りの国旗マーカー、六面体サイを置く。

## 2. 中核メカニクス [Core Mechanics]

### 2.1 ゲーム・ターン [The Game Turn]

ゲーム・セッションは10ゲーム・ターンのみで構成され、各それは八日間をあらわしている。ゲーム・ターン6のような特定ゲーム・ターンについて述べる時、GT6として略される。あるゲーム・ターンは、以下のフェイズとセグメントから構成され、下記のレイアウトでプレイされる。:

- **事前フェイズ [Pre-Phase] :**
  - a) 全命令裏返しセグメント [Flip back all Orders Segment]
  - b) 勝利ポイント控除セグメント [Deduct Victory Points Segment]
- **オペレーション・フェイズ [Operation Phase] :**
  - a) 補給源セグメント [Supply Source Segment]
  - b) 第1命令セグメント [1<sup>st</sup> ORDER Segment]
  - c) 鉄道移動セグメント [Rail Movement Segment]
  - d) 第2命令セグメント [2<sup>nd</sup> ORDER Segment]
- **補給フェイズ [Supply Phase] :**
  - a) 緊急増援セグメント [Emergency Reinforcement Segment]
  - b) 再補給セグメント [Resupply Segment]
  - c) 損耗セグメント [Attrition Segment]
  - d) 勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment]

## 2.2 勝利ポイント (VP) [Victory Points]

連合軍プレイヤーは、いずれかのイタリア軍支配下町へ進入することで、勝利ポイント記録欄にVPを加える。加えられるVP数字は、町ヘクス内の白円内に記載される。イタリア軍プレイヤーがいずれかの町を奪回したら、それを差し引く。



**無防備都市 [Open City]**: イタリアは、いずれかの友軍移動主命令の実施又は鉄道移動セグメントの後で、アスマラ [Asmara] を無防備都市に宣言できる。ただし、アスマラがまだイタリア軍支配下で連合軍ユニット

が2ヘクス以内にある場合のみ。宣言されたら、アスマラ上に無防備都市マーカーを置く。オリジナルの「7VP」は、「5VP」の数値に置き換えられる。次いで、アスマラ内又はそこに隣接する全イタリア軍ユニットは取り去られる(降伏する)。ただし、アスマラは連合軍がそこを占めるまでイタリア軍補給源に留まる。

連合軍ユニットによって占められる前にイタリア軍ユニットがアスマラの隣接ヘクスへ再進入したら、直ちに無防備都市マーカーが取り去られる。マーカーは再び置くことができず、アスマラは再び7VPの価値を持つ。イタリアが連合軍支配下の無防備都市アスマラを奪回したら、VP記録欄上で5VPが削除される。ただし、無防備都市マーカーを取り去る。再びそれを置くことはできず、アスマラは再び7VPの価値を持つ。

## 2.3 追加勝利ポイントの加減 [Subtract / Add extra Victory Points(s)]

3月にドイツ軍部隊がリビアに到着し、可及的速やかに東アフリカの戦役を終結させる圧力が増大した。カイロのHQは、許容可能な進展が生み出されない限り、エリトリア内の戦役を中止して北アフリカへ2個インド師団を送るよう迫った。(GT6から開始して)各勝利ポイント~~控除~~セグメント中、ゲーム・ターン記録欄上の現行スロットをチェックする。そこでこの圧力を反映させ、あなたは差し引かれる一定の勝利ポイントを見つけることになる。

連合軍HQは、主力部隊がぼろぼろになることも望まない。連合軍の「5-6」残余ユニットが灰色帯面に裏返されるか、又は連合軍の「4-6」残余ユニット(第7インド&オリエント)が除去されたとき、その度各1VPを差し引く。

ただし、GT1の終了時にAgordat又はBarentuが連合軍支配下であると、1VPを加える(町毎ではなく、合計1VP)。

## 2.4 誰が勝者か? [Who Wins?]

いずれかのゲーム・ターンの勝利チェック・セグメントに連合軍プレイヤーが少なくとも20VPを持つと、エリトリア内のイタリア軍の抵抗が崩壊し、ゲームは直ちに連合軍の勝利で終了する。

連合軍がGT10に勝利したら、連合軍の限定的勝利である。連合軍がGT9以前に勝利したら、連合軍の大勝利である。

連合軍がGT10までに20VPに到達することに失敗したら、イタリア軍の限定的勝利である。いずれかのゲーム・ターンの勝利チェック・セグメントに連合軍が7VPのみを持つと、ゲームは直ちにイタリア軍の大勝利で終了する(連合軍のエリトリア侵攻は中止される)。

## 3. 命令の扱い方法 [How to Handle Orders]

### 3.1 命令シート [Order Sheets]

ゲームの中核システムは、2つの命令セグメント中に命令を選択して実施することである。命令は、あなたに移動、戦闘等を認める。これらは、3つのカテゴリーに分かれる。

- **主命令 [Main Orders]** は、黒枠を持つ7枚のカウンターである。これらは、自軍命令シート上の最上部3横列である。各横列は、左にカテゴリー文字を持つ。:A=強襲命令、B=砲撃命令、M=移動命令。
- **統合命令 [Combination Orders]** は、その上半分を横切る明るい帯を持つ6枚のカウンターである。統合命令は、主命令と一緒にのみ実施できる。
- **副次命令 [Minor Orders]** は、残りの9枚のカウンターである。

### 3.2 第1命令セグメント [1<sup>st</sup> Order Segment]



各命令は、最上部に記載された最高優先度(44)から最低優先度(1)までの範囲で優先番号を持つ。各命令を行う方法と実施時期の実際の説明は命令プレイヤー補助上で記載され、ルール9項に詳述される。

各プレイヤーは、第1命令セグメントの開始時に、自軍命令の4つを密かに選択する(機密を保つため、命令プレイヤー補助を盾立てできる)。両プレイヤーがそれぞれ4つの命令を選択した後、全8命令が同時に明らかにされる。

**ソリテア・プレイ [Solitaire play]**: ソロでプレイしていたら、実際には思ったよりもうまく機能する。通常、各陣営は従うための計画を持つ(ただし、他方の陣営のために選択したものへの対応ではなく、必要なことに従って命令の選択を試みる)。連合軍は制空権を持ち、イタリア軍の無線暗号を解読していたため、イタリア軍が何を企んでいるのかかなりよく分かっていた。

全8命令は、**命令記録欄** [Order Track] 上で降順—最高の番号を一方の端で最低を他方の端にして置かれる。命令記録欄上の各命令は、一度に1枚が引かれる。: 最高の番号が最初、最低の番号が最後。ある命令が引かれたとき、それが統合命令であると、所有しているプレイヤーの**統合命令ボックス** [Combination Order Box] へ移される。ただし、それが主命令又は副次命令であると、代わりに**命令実施ボックス** [Order being executed Box] へ移され、ここで所有プレイヤーによって実施されることになる。

主命令が実施され、**統合命令ボックス**内に適切なそれを持つと、次いであなた (又は相手側) は統合命令も宣言して実施できる。実施された全ての命令は実施済面に裏返され、その**命令シート**へ戻される。

次の命令が**命令記録欄**から引かれ、これを継続する。あなたは引かれた命令の実施を強制されない。それを実施せずに命令シートへ戻すことができ、それ故それを実施済面へ裏返す必要はなく、**第2命令セグメント**中に選択することを容易にする。(あなたは、いくつかの副次命令や登場ヘクスに関して躊躇するかもしれない)。

### 3.3 統合命令 [Combination Order]



あなたは、3つまでの統合命令を自軍**統合命令ボックス**内で無期限に保持できる。四番目のそれを引いたら、それ又はすでに持っている3つのそのいずれかが、裏返されることなしで**命令シート**に戻される。資格を持つ統合命令が、適切な主命令と一緒に実施されることを認めるためには、**統合命令ボックス**を占めなければならない。いまだ**命令記録欄**上にあるそれを持つてくることはできない。

統合命令は、統合できる主命令カテゴリー (A、B、M) を示す記載文字を持つ。白ボックス内の「A」は敵の強襲命令と統合でき、相手側によって実施される。あなたが統合命令を宣言したので、相手側は宣言攻撃を控えることができない。あなたは、複数の優位性を獲得するため、いくつかの統合命令を実施できる。各統合命令の説明は、それが何を行うのか並びにそれを宣言できる正確なときを述べる。適用可能な統合命令を宣言するため、互いに機会を与えること。急ぐなかれ。

統合命令は、1つの砲撃又は強襲にのみ影響する (例: 全力強襲命令はいくつかの強襲を行うことをあなたに認めるが、統合命令はそれらの1つへのボーナスを提供するだけである)。

### 3.4 第2命令セグメント [2<sup>nd</sup> ORDER Segment]

**第2命令セグメント**中に手順を繰り返す。違いは、命令シート上のいくつかの命令がすでに実施済 (「裏返し」) であること。それでも、それらの大部分は選択することが可能。その裏面に記載されたテキストを持つすでに実施済の命令を選択したら、2命令としてカウントする。したがって、2「非裏面」と1「裏面」の命令を選択したら、3命令で終わることになる。右端に×を持つ裏面命令を選択したら、3命令としてカウントする。いくつかの命令は、ブランクの裏面を持つ。これらは、同じゲーム・ターン中に二度実施できない。



再び、命令記録欄上に選択した命令を置き、自軍**命令シート**に実施済の各命令が戻された後、それらを一度に1枚引く。

## 4. 移動命令 [Movement Orders]

### 4.1 移動ポイント (MP) [Movement Points]

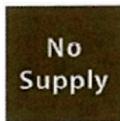
ユニットはヘクスからヘクスへと、各ヘクス内で定義された地形で最も高価な MP コストを消費しながら移動する。MP コストは、**地形記号**内で調べることができる。

定義された地形コスト消費の例外は、道路又は小道に従うことである。それを行うと、代わりにより低いコストを消費する。移動中にユニットが消費する MP の合計数は、その移動値を超過できない。「0」の移動値を持つユニットは、全く移動できない (鉄道できえも)。敵ユニットを含んでいるヘクス内へ進入できない。ユニットは、矢印を介してのみ (もしもあれば道路/小道を使用して) 友軍登場ヘクスに進入又は退出できる。実際の矢印を越える追加コストはない。登場ヘクスは、矢印が横切るヘクスを除き、他のそれに隣接していない。

- 道路又は小道に従わない限り、「崖」又は「二重崖」を越えるために、どちらの方向でも +1 MP (同じコスト) がかかる。
- 機動ユニット/SD は、道路又は小道に沿って移動していない限り、いかなるタイプの崖も越えられず、又は山岳或いはアルペン・ヘクスに入退出できない。
- 道路又は小道に沿って移動していない徒歩ユニットは、戦術移動命令 (TM) の実施を通してのみアルペン・ヘクスに入退出できる。



混乱状態のユニットは、移動を開始する前でさえ+1 MP を消費する。やはり、戦術移動命令中に移動できない。



非補給 [No Supply] でマークされたユニットは、いずれかの主命令中に移動するため、認められた半分 (端数は残す) にしなければならない。

#### 4.2 支配地域 (ZOC) [Zone of Control]

少なくとも2の合計戦闘値を持つユニット又はスタックは、たとえ相手側ユニットによって占められているヘクス内であっても、その隣接6ヘクス内に弱 ZOC を及ぼす。敵 ZOC へ進入するユニットは、そのヘクスへ進入するための他のコストに加えて+1 MP を消費する。

ZOC を及ぼしているスタックが少なくとも「12」の合計戦力を持つと、弱 ZOC は強 ZOC になる。+1 MP の消費に加えて、ユニットは敵強 ZOC に進入した後でやはり移動を停止しなければならない。

ZOC (弱又は強) は、登場ヘクス又は山岳又はアルペンのヘクス内外へ、又は崖ヘクスサイドを越えて伸びない。ZOC なし: +1 MP と停止なしを忘れないよう。

あなたが進入するヘクス内に及ぼされる敵 ZOC の数にかかわらず、合計で+1 MP を消費する。いかなる ZOC も離れることができる。+1 MP を消費する限り、いずれかの ZOC から他のいずれかの ZOC へと直接移動でき、敵強 ZOC に進入した後で移動を停止する。

#### 4.3 鉄道移動セグメント [Rail Movement Segment]

Massaua と Biscia との間に鉄道線がある。イタリアは、鉄道移動セグメント中に、国旗を持たない町を占める1つの非混乱徒歩ユニットを取り上げ、その鉄道線に沿って他のいずれかの鉄道線ヘクスまでいかなる距離も移動できる。

鉄道によって移動するユニットは、敵ユニットを含んでいるヘクス又は敵支配下の町へ進入できない。ただし、そのヘクスが友軍占有下であると、敵 ZOC に進入又は通過ができる。弱 ZOC 内のカラのヘクスでさえ進入と通過ができる。ただし、敵強 ZOC 内であると、カラのヘクスへ進入した後で停止しなければならない。

## 5. 補給 [Supply]

### 5.1 補給をたどる [Tracing]

連合軍の補給源シンボルは、白/赤円である。イタリア軍は、白/緑である。その主要特性は、友軍ユニットの戦闘支援と再補給である。補給源は、異なるレベルと範囲で使用可能である。

- 完全補給 (FS) —8MP 範囲
- 限定補給 (LS) —8MP 範囲
- 連合軍の補給集積所 (SD) —2MP 範囲
- イタリア軍の町補給—2MP 範囲

支援又は再補給を受け取るため、ユニットは移動ポイントで測られる友軍補給源 (敵が占めてはならない) の範囲内にいなければならない。補給源 (そのヘクスは含めない) から受領者 (そのヘクスを含める) までのルートをとる。たどるのは移動と同様だが、移動コストを消費できる限りいかなる地形にも進入できる。移動コストにかかわらず、敵ユニット又は敵支配下の町に進入してたどれないことを除き、常に隣接ヘクスへ到達することになる。

たどるのは、+1 MP を消費することで敵 ZOC 内のカラのヘクスへ進入できる。ただし、敵強 ZOC に進入した後は、たどるのを停止しなければならない (弱 ZOC を通過して継続できる)。

たどるのは、友軍ユニットによって占められた敵 ZOC 内のヘクスへの進入と退出ができる。やはり+1 MP はかからない。

連合軍支配下になったイタリア軍の補給源は、たとえ奪回しても永久に消滅する。

### 5.2 主命令の支援 [Supporting a Main Order]

主命令 (強襲、砲撃、移動) に参加しようとするユニットは、最初に友軍補給源から支援をたどれるかチェックしなければならない。

いずれかの強襲主命令を実施したら、全ての敵防御ユニットは同様に支援についてチェックしなければならない。両陣営は、強襲を開始する直前に支援をチェックする (なぜならば、近い強襲の実施と成果は、続く強襲で支援の機会に影響し得るため)。

ユニットは、主命令 (又は防御) に参加するために支援下である必要はないが、ユニットが支援下か否かで結果は異なる。

Low Supply

いずれかの主命令に参加しているか又は強襲に対して防衛しているユニットが非支援下であると、その上に低補給 [Low Supply] マーカーを置く。すでにそれを持つと、非補給 [No Supply] 面に裏返す。すでに非補給マーカーを持つと、それを保持してユニットから1ステップを取り去る(1VP損失の結果となり得る—ルール2.3を参照)。これは、あなたが主命令を実施するとき最初に行うことである。例外: Arbegnoch と航空ユニットは、決して低/非補給マーカーを受け取らず、支援についてチェックしない。このステップ損失のために防衛しているヘクスがカラになると、攻撃側は前進できない(ルール7.7)。

ただし、ユニットが支援下であると、上記のいかなる結果も被らない。ただし、すでにそれが持つ低/非補給マーカーは、取り去られない(撤去は、再補給セグメント中のみ発生する)。主命令に参加していないか又は副次命令を実施しているユニットは、支援についてチェックせず、それ故上記のいかなる結果も被らない。

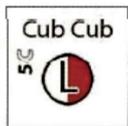
5.3 限定補給 (LS) [Limited Supply]

各LS(「L」を持つ補給源シンボル)は、8MP以内のいかなる数のユニットも支援又は再補給できる。

配置された連合軍のLSマーカーは、補給源セグメント中にFSに裏返すことで向上させることができる。下記を参照。:



Zuhani LS は、GT1の増援としてZuhani登場ヘクスに置かれる。GT3以降にマップから1SD(充填済又は枯渇状態)を取り去ることで、これをFSに向上させることができる。



Cub Cub LS は、GT5の増援としてCub Cub登場ヘクスに置かれる。GT7以降にマップから2SD(充填済又は枯渇状態)を取り去ることで、これをFSに向上させることができる。



Agordat LS は、West Kassala FS からたどれる連合軍ユニットが町を占めると、いずれかの補給源セグメント中にAgordatに置かれる。GT7以降にAgordatがWest Kassala FS からたどれたら、マップ上から2SD(充填済又は枯渇状態)を取り去ることで、これをFSに向上させることができる。



Asmara LS は、Agordat LS 又はFSからたどれる連合軍ユニットが町を占めると、いずれかの補給源セグメント中にAsmaraに置かれる。GT8以降にAgordat FS からたどれたら、マップ上から2SD(充填済又は枯渇状態)を取り去ることで、これをFSに向上させることができる。

(GT8にAsmara LSを置き、次いでそれとAgordatを向上させること全ては、同じセグメント中であることが可能。)

LS/FSマーカーは、移動できない。イタリア軍ユニットがそこへ進入したら、マーカーを取り去る。いったん全ての前提条件が満たされたら、再びLSマーカーとして置くことができる。いったん全ての前提条件が満たされたら、再び向上させることもできる。

5.4 完全補給源 (FS) [Full Supply Source]

各FSは、8MP以内のいかなる数のユニットも支援又は再補給できる。

FSとLSの差異は、FSが砲撃で「フリー」ステップ損失(ルール6.3)、強襲で「フリー」突進[Push](ルール7.4)を認める。FSは、以下の副次命令に影響する。: 1のみの代わりに2連合軍補充(命令1)、落伍兵の可能性(命令3)、連合軍の渴望[Thirst]と荒い兵站[Rough Logistics](命令40&16)に対する防護。

5.5 補給集積所 (SD) [Supply Dump]

各SD(いずれかのモード)は、2MP以内の2ユニットの支援と再補給ができる。連合軍のみがSDを持つ。



SDは、弾薬箱が描かれた「充填済」[loaded]と「枯渇状態」[depleted](ボックスを持たない面)の2つのモードであることが可能。充填済SDは、支援と再補給に加えて、戦闘に追加の打撃を提供する(ルール6.3&7.4)。各補給集積所は、それが増援として到着するときと場所を示している到着コードを持つ。SD自体は決して支援を必要とせず、決して混乱状態にならず、低/非補給でマークされず、決して再補給の必要がない。

SDは機動ユニットで、「4」の移動値を持つ。全SDは移動主命令中の最後に移動させられる。それ故、ユニットたちへの支援は、移動する前に提供される。

1つ以上のSDのみを含むヘクス(他のユニットなし)は、それでも強襲を受ける(7項)可能性があるが、サイは振られない。防御側は単に1SDを除去し、残っているそれを進入が認められる隣接ヘクスへ移し、そこで枯渇状態になる(まだそうならないければ)。次いで、攻撃側は前進できる(ルール7.7)。

5.6 イタリア軍の町補給 [Italian Town Supply]

国旗を持たない各イタリア軍の町は、2MP以内の4ユニットを支援並びに再補給できる(この特性は、その町が国旗を受け取ったら永久に消滅する)。イタリアのみが町補給を持つ。

## 5.7 補給フェイズ [Supply Phase]

これらのセグメントを下の順番で実施する。:

### a) 緊急増援セグメント [Emergency Reinforcement Segment] :

このゲーム・ターンにまだマップ上に置かれていない増援は、ここで混乱状態マーカーを持ってセットアップ・ヘクス内に置かれる。例外: 航空ユニットと Arbegnoch は、このセグメント中にセットアップしても混乱状態にならない (もちろん、SD 又は LS マーカーも混乱状態にならない)。

### b) 再補給セグメント [Resupply Segment] :

両陣営の全ユニット (Arbegnoch、航空ユニット、SD を除く) は、範囲内の友軍補給源から再補給を試みなければならない (連合軍の再補給範囲は、このゲーム・ターン中にトラック&ラフ副次命令が実施されていたら一時的に伸ばされる—命令 10)。ユニットが再補給されたら、低/非補給マーカーが取り去られる。ユニットが再補給されなければ、低補給マーカーがその上に置かれる。すでにそれを持つと、マーカーを非補給面へ裏返す。すでに非補給マーカーを持つと、それを保持する。

(全ユニットのための補給が足りない場合、再補給を与えるユニットは自身が選択する。以前に支援を受けていたか又は以前のゲーム・ターンに再補給された同じユニットである必要はない)。

### c) 損耗セグメント [Attrition Segment] :

非補給マーカーを持つ各連合軍ユニットは、1 ステップを失う (1 VP の結果になり得る。ルール 2.3 を参照)。非補給マーカーを持つ各イタリア軍ユニットは取り去られる。次いで、低/非補給マーカー (そう、低と非の両方) を持つ (両陣営の) 全ユニット上に混乱状態マーカーを置く。

Arbegnoch は、*損耗*セグメント中に愛国者ゾーン外部のヘクスを占めると 1 ステップを失い、混乱状態マーカーを受け取る。愛国者ゾーンは、マップ下端から数ヘクスを東西に走る橙色の境界線の下/南のエリア全体である。

### d) 勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment] :

ルール 2.4 に従い、いずれかのプレイヤーが勝利しているかチェックする。どちらかが勝利したか又は GT10 の終了時でない限り、ゲーム・ターン・マーカーを 1 スロット前方へ移す。フェイズ・マーカーを *事前フェイズ* [Pre-Phase] スロットへ戻し、新たなゲーム・ターンを開始する。両命令シート上の全実施済命令をその表面へ裏返して戻すことで、最初のセグメントを実施する。

## 6. 砲撃命令 [Bombardment Orders]

### 6.1 砲撃の方法 [How to Bombard]

混乱状態ではない砲兵ユニットは、隣接ヘクス内の敵ユニット (単一の SD は不可) を砲撃できる。

砲兵ユニットは、砲撃命令中に複数回砲撃できず、敵ユニットを含んでいるヘクス (たち) は複数回砲撃され得ない。異なるヘクスを占める砲兵ユニットは、隣接する単一ヘクスに対して砲撃を統合できる。砲兵ユニットは、進入が認められないヘクスを砲撃できる。両陣営は登場ヘクスの内外へ砲撃できるが、矢印を横切つてのみである。

砲撃では、最初に支援についてチェックする。次いで、参加している全ての砲兵ユニットの戦力値を合計する。砲撃表をチェックし、合計戦力値に一致するコラムを見つける。合計が 2 つのコラムの間にあると、より低いそれを使用する。合計が「9」を超えたら、「9」のコラムを使用する。

### 6.2 砲撃のコラム・シフト [Bombard Column Shifts]

- 目標が塹壕マーカーを持つ。= 1 コラム左へシフト。
- 追加弾薬 [Extra Ammo] 統合命令を実施していると = 1 コラム右へシフト。

上記の両シフトが適用されたら、いかなるシフトもさせない。最終結果が「9」又は「1」のコラムを超えたら、「9」又は「1」のコラムを使用する。

### 6.3 砲撃の結果 [Bombard Result]

最終コラムが決定されたら、攻撃側がサイを振る。サイの目結果とそのコラムを交差照合する。以下の結果が獲得される。:

- なし [Nothing] (空白スペース) = 砲撃は失敗し、何も発生しない。
- 「Disr」 = 攻撃側は、混乱させる目標ユニット (たち) を選択する。混乱状態のユニットが再び混乱状態になることによる追加の影響はない (「1」結果を受けていない限り)。全混乱状態ユニットをマーカーの下に保持し、残りはその上に置く。サイを振った後で「Disr」結果を獲得したら、*砲撃表*内のコラムに従う。:

- 1、2、3 = 1 ユニットの混乱させる
- 6 = 2 ユニットの混乱させる
- 9 = 3 ユニットの混乱させる

- 「1」 = 「Disr」結果と同じだが、これに以下を加える。：参加している砲兵が友軍 FS 又は友軍充填済 SD の範囲内にあると、防御側はこの砲撃で混乱状態になったいずれかのユニットから1ステップを取り去る。充填済 SD が唯一の選択肢であると、攻撃側がステップ損失を望むとそれを枯渴状態にしなければならない(攻撃側は、そうしないことを選択できる)。

ただし、攻撃側が前の機会からすでに混乱状態のユニットを混乱させることを選択したら、正にそのユニットからステップを損失させる。攻撃側によって枯渴させなければならないSDは、やはりない。ある砲撃で、複数のステップ損失が生じることはない。

## 7. 強襲命令 [Assault Orders]

### 7.1 強襲の方法 [How to Assault]

混乱状態ではないユニット(徒歩、機動、砲兵)は、隣接ヘクス内の敵ユニットを強襲できる。

強襲命令中、突進(ルール7.4)がない限り、あるユニットは複数回の強襲ができず、敵ユニット(たち)を含んでいるヘクスは複数回強襲され得ない。ある強襲で、異なるヘクスを占めるユニットたちは、隣接する単一ヘクスに対して1つの強襲に統合できる。ユニットは、登場ヘクスから矢印を横切って強襲できる。ただし、登場ヘクス内へ強襲できるユニットはない。砲兵ユニットは、同じヘクス又はその他のヘクスから非砲兵ユニットが参加する場合にのみ強襲できる。砲兵ユニット以外のユニットは、その現在位置から進入を禁じられたヘクスを強襲できない(アルペンは、徒歩ユニットについて禁じられない)。

強襲では、最初に支援についてチェックする(そして、防御側について行う)。次いで、強襲に参加している全ユニットの戦力値を合計し、防御側の合計戦力値(防御ヘクス内の全ユニットを合計する)で割る。戦闘比を計算し、端数は切り捨てる。例えば、10対5は2対1の戦闘比になる。ただし、9対5は1対1になる。戦闘表をチェックする。5対1を越える戦闘比は、5対1の列を使用する。1対2未満の戦闘比は、1対2の列を使用する。

### 7.2 強襲の列・シフト [Assault Column Shifts]

防御側が以下であると…

- アルペン地形内にある = 2列左シフト。
- 山岳地形内にある = 1列左シフト。

- 塹壕マーカーを持つ(ヘクス内に複数の塹壕は認められない) = 1列左シフト。
- 砲兵のみから構成 = 1列右シフト
- 混乱状態の非砲兵ユニットを持つ = 1列右シフト(一度のみ、ユニット毎ではない)

攻撃側が以下で強襲すると…

- 全ての非砲兵ユニットが上り崖ヘクスサイドを越える = 1列左シフト
- 非砲兵ユニットが少なくとも2ヘクスから = 1列右シフト

どちらかの陣営が以下のように実施すると…

- 列・シフトを与える統合命令 = 実施しているプレイヤー有利に列をシフト

全てのシフトは蓄積する。最初に全シフトの実質結果を決定し、次いで列をシフトさせる。最終結果は5対1を越える又は1対2未満にならない。

例：「18」の合計戦力値を持つ攻撃側が「3」の合計戦力値を持つ防御側を強襲するが、それは塹壕を持つ、戦闘比は6対1だが、5対1を使用することになる。左へ1シフトし、4対1になる。

### 7.3 戦闘結果 [Combat Result]

最終列が決定されたとき、攻撃側はサイを振る。成果を確認するため、戦闘サイ振りの結果を列と交差照合する。ハイフンの左は攻撃側についての結果で、ハイフンの右は防御側についての結果である。各陣営は、自軍の損失を処理する。ステップ損失は、戦闘に参加したユニットからのみ受けることができる。以下の結果を受けたら：

- 0 = ステップ損失を被らない。
- 1 = 1ステップ損失を被るユニットを選択する。他のユニットが損失を吸収できるのであれば、砲兵を選択できない。
- 1+ = 「1」結果と同じにプラスして、もしもあれば、塹壕又は砲兵ユニットから1ステップのどちらかを取り去る。
- 0c = ステップ損失なしだが、進行中の戦闘で決定を強制される。これを「1」結果に変換するか又は退却する(ルール7.6)、或いは反撃する(ルール7.5)。

## 7.4 突進 [Push]

戦闘結果が灰色の「突進結果」エリア内であると、攻撃側は別の強襲（突進）を行う選択肢を持つ。攻撃側が突進することに決めたら、防御側はその場に留って新たな強襲に直面するか、又は退却する（ルール7.6）かを選択でき、後者の場合、突進はキャンセルされる。

突進があると、初期の強襲に参加した同じユニット（それらのいくつか又は全て）で行わなければならない（新たなユニットを加えることはできない）。ただし、突進は、元の強襲に参加したいずれかのユニットが友軍 FS 又は充填済 SD の範囲内になければならない。唯一の選択肢が充填済 SD であると、SD を枯渇させる。どちらの陣営も再び支援をチェックせず、突進で非補給であることによって更なるステップ損失も被らない。

突進があるものの、初期強襲の後で防御側が除去されていたら、攻撃側は前進で我慢するか（ルール7.7）、又は前進して代わりに別のヘクスに対して突進を行う（新たな防御側は、支援についてチェックしなければならぬ）ことができる。そうしたら、攻撃側はその前進したユニットでのみ突進ができる。これらは、その前進後に FS/充填済 SD からたどることでチェックする。

突進では、戦闘比を計算し、戦闘シフトをチェックして戦闘表上で再びサイを振り、前進の可能性がある。突進戦闘は反撃の結果になる可能性があるが、別の突進は獲得できない（損失の適用のみ）。

どの強襲かをより明確に述べるため（特に、統合命令が宣言されたときに関して）、強襲で戦闘の「最初のラウンド」（突進の結果になり得る）を「初期」と呼ぶことにする。

## 7.5 反撃 [Counterattack]

元の防御側としてのあなたが反撃すると、一時的に攻撃側となる。これを行うため、混乱状態ではない非砲兵ユニットを持たなければならない。それを持たなければ、/Oc/ 結果で述べた他の2つの選択肢の1つを選択しなければならない。

どちらの陣営も再び支援をチェックせず、反撃で非補給であることによって更なるステップ損失も被らない。反撃は、あなたが強襲した非砲兵ユニットを含む相手側ヘクスの1つに対して行われる。この場合、登場ヘクスであってもよい。自軍ヘクス内の混乱状態のユニットを除く全ユニットを合計する。通常は相手側ヘクスの地形内への攻撃が認められないユニットを加えることができる（なぜならば、いまだに戦闘があなたのヘクス内で発生しているため）。

次いで、初期強襲に参加した相手側ヘクス内の全ての非砲兵ユニットを合計する。あなたの合計を相手側の合計で割り、あなたを（一時的な）攻撃側に置いて戦闘比を計算する。反撃ではコラム・シフトはない（地形すら）。結果を獲得するため、サイを振る。反撃は、損失結果のみの可能性がある。別の反撃は獲得できず、突進を獲得できない。

## 7.6 退却 [Retreat]

攻撃側が突進することに決めたら退却でき（攻撃側が突進を辞退したら退却はない）、又は代わりに反撃を行うことができる。退却したら、全ての砲兵と混乱状態か又は非補給でマークされた全ユニットを取り去る。これらのユニットは、退却を試みている間に除去される（ただし、いかなる突進もキャンセルする）。次いで、残っている全ユニットを1ヘクス退却させる。

スタック内のユニットたちは、異なるヘクスへ退却できる。敵ZOC内（たとえカラでも）へ退却でき、矢印を介して友軍登場ヘクス内へ退却できる。SD も退却できるが、すでにそうならないければ枯渇状態になる。

ユニットは、敵ユニットの上に退却できない。イタリア軍ユニットは、SD の上に退却できない。連合軍ユニットは、国旗を持たないイタリア軍の町内へ退却できない。ユニットは、スタッキング限度を超過するヘクス内へ退却できない。

道路又は小道に従わない限り、ユニットは山岳又はアルペンのヘクス内外へ、又は崖を越えて退却できない。最後に、ユニットは友軍補給源からたどることができないヘクス内へ退却できない（ユニットの退却がその補給源ヘクスから発生したら、そこへはたどれない）。

全力強襲 [Full Assault] 命令が実施されていたら、退却したユニットは未だに強襲していない他の敵ユニットによって、新たなヘクス内で再び強襲され得る。

## 7.7 戦闘後前進 [Advance after Combat]

ヘクスがカラになると、攻撃側は強襲に参加した1つ以上のユニットで防御側のヘクス（アルペン・ヘクスを含む）内へ前進できる。ただし、砲兵ユニットとSD は、前進できない。反撃中に防御側が除去されたら、初期の攻撃側は前進できる。ただし、反撃しているユニットは、元の攻撃側の除去が発生しても前進はできない。

## 8. サマリー [Summary]

### 8.1 混乱の影響 [Effects of Disruption]

混乱状態のユニットは…

- 戦術移動 [Tactical Move] 命令中に移動できない。
- 全力移動 [Full Move] 命令又は機動移動 [Mobile Move] 命令で移動を開始する前に +1 MP を消費する。
- 鉄道によって移動できない (イタリアにのみ適用する)
- 強襲 (防御はできる)、砲撃、退却、反撃ができない。
- 砲撃中に攻撃側が SD を枯渇させる必要がない「1」結果であると、1ステップ損失を被り得る。
- 非砲兵ユニットであると、防御しているときに「1コラム右ヘシフト」を被る。
- 以下の副次命令に影響を受ける。: 決死攻撃 [Desperate Attack]、降伏勧告 [Surrender Call]、落伍兵 [Stragglers]、補充 [Replacements]

### 8.2 非補給の影響 [Effects of No Supply]

非補給でマークされたユニットは…

- 移動主命令中に移動することが認められると半減する (端数は取っておく)。
- 退却できない。
- 主命令に参加していたら、1ステップ損失を被る。
- 損耗セグメント中に、1ステップ又はユニット全体の損失を被る。
- 以下の副次命令に影響を受ける。: 決死攻撃 [Desperate Attack]、降伏勧告 [Surrender Call]、連合軍の渴望 [Allied Thirst]

### 8.3 支配地域 —ZOC [Zone of Control]

- 少なくとも「2」の合計戦力を持つユニット/スタックは、弱ZOCを及ぼす (未満であると=ZOCは全くなし)。少なくとも「12」の合計戦力であると、強ZOCである。
- いずれかの敵ZOCへ進入するために+1MPがかかる。強ZOCに進入した後、移動を停止しなければならない。
- ZOCは、山岳又はアルペン地形を持つヘクスの内外へ、又は崖ヘクスサイドを越えて伸びない。

### 8.4 その他のユニット名称 [More about Unit Designations]

「CCNN」は、現地の黒シャツ隊。「Bersag」=ベルサリエリ [Bersaglieri]。

第5、第7、第11旅団並びに「CIH」(中央インドニア騎馬部隊)は、第4インド師団の一部(「4/11 Sikh」大隊は第7旅団の一部で、「2/5 Mah」大隊 - Mafratta 軽歩兵 - は第11旅団に付属していた)。第9、第10、第29旅団並びに「Skin」(Duke of York's own Skinners Horse)は、第5インド師団の一部。軍団支援部隊は、「Art」(Jammu and Kashmir 山岳砲兵中隊)、「Matilda」(重戦車)、「SDF」(スーダン防衛隊)、「Comm」(第51コマンドー—アラブ人とユダヤ人から構成される部隊)、自由フランス軍部隊。

## 9. 命令リスト [Order List]

全命令の詳細な説明、優先順位。

### 44 - 死守 [Stand Fast]

(統合命令)



いずれかの連合軍強襲命令と統合し、初期戦闘結果からの損失が適用された後で宣言する (並びにもしもあれば、連合軍が突進を行うか否か決めた後)。防御ヘクス内にいまだユニットを持つと、そこに塹壕を置く。

### 43 - 空爆 [Air Bombardment]

(副次命令)



航空基地からイタリア軍ユニットへ航空ユニットを移し、サイを振る。イタリア軍ユニットは、5~6の結果で混乱状態になる (塹壕は、このサイの目を修正しない)。二番目の航空ユニットがあると、再びこの手順を行う。同じユニット (それを混乱させることに失敗した場合) 又はその他のユニットの上に置くことができる。その後、航空ユニット (たち) を航空基地へ戻す。

### 42 - 空襲 [Airstrike]

(統合命令)



いずれかの連合軍強襲主命令と統合し、初期戦闘のサイ振りが行われる前に宣言する。航空ユニット (たち) を航空基地からいずれかの強襲 (たち) へ移す。航空ユニット毎に1コラム右ヘシフトさせる (2つの航空ユニットがあると、1つの強襲に2シフト又は2つの強襲に各1シフト)。その後、航空ユニット (たち) を航空基地へ戻す。突進を実施していると、シフトは留まらない。

41- 蹂躪 [Overrun]

(統合命令)



連合軍の移動主命令と統合する。ユニットが移動する前又は移動全体が完了した後のどちらかで宣言／実施する。「前」であると：蹂躪するユニットは、その後いまだに移動できる（前進の後）。「後」であると：蹂躪したユニットたちがその移動を一緒に開始したか、又は少しでも移動したかは問題ではなく、蹂躪するユニットは移動しているか否かにかかわらず、移動命令に参加している。単一のユニット／スタックは、イタリア軍ユニット（たち）を持つ隣接ヘクスを強襲できる。全ての通常強襲ルールに従う。主命令は移動命令なので、どちらの陣営も「A」統合命令を実施できない。どちらの陣営も蹂躪戦闘の支援についてチェックしない（ただし、連合軍は移動主命令についてチェックする）。

40- 連合軍の渴望 [Allied thirst]

(副次命令)



Arbegnoch ではない、又はそれと共にスタックしていないいずれかの連合軍ユニットを選択する。町、SD、登場ヘクスを占めてはならず、又は連合軍 FS の範囲内であってもならない。サイを振る。5～6の結果で、その連合軍ユニットは混乱状態になる。ユニットが非補給でマークされていたら、同様に1ステップ損失を被る（水が不足していた。イタリア人とエチオピア人は井戸の場所を知っていたが、連合軍は探さなければならなかった）。

39- 前進 [Advance]

(統合命令)



連合軍の移動主命令と統合し、いかなるユニットも移動する前に宣言する。ここで全てのユニットは、移動命令が認める移動に追加1MP移動できる（例外：戦術移動命令での徒歩ユニットの1ヘクス移動は、拡張できない）。

38- 襲撃 [Raid]

(統合命令)



いずれかのイタリア軍移動主命令と統合する。ユニットが移動する前又は移動全体が完了した後のどちらかで宣言／実施する。イタリア軍機動ユニット（非砲兵）又は行軍能力徒歩ユニットに隣接するいずれかの連合軍砲兵ユニットを選択する。このユニットは、禁止された地形内へ／越えて襲撃できないが、登場ヘクスの内外へ行うことができる。サイを振る。5～6の結果で、砲兵ユニットは1ステップ損失を被る。襲撃しているユニットは、目標ヘクスがカラになると前進できない。襲撃しているユニットは、たとえ移動していなくても移動命令で襲撃に参加している。

37- 穴掘り [Dig]

(副次命令)



いずれかの連合軍ユニット又はスタックの上に連合軍の塹壕マーカーを置く。自軍命令シート上に塹壕マーカーがなければ、マップから連合軍の塹壕を取り上げ、新たな位置に置く。いずれかの命令終了にユニットがいらないか、又は Arbegnoch のみがスタックしていたら、塹壕を自軍命令シートへ戻す。イタリア軍ユニットが進入したら、直ちに戻される。

36- 全力移動 [Full Move]

(主命令)



いくつか又は全ての連合軍ユニット／SD（Arbegnoch は不可）を移動させる。非補給でマークされたユニットは、その移動値が半減される。混乱状態のユニットは、移動を開始する前に+1MPを消費する。ユニットは、道路／小道に従わない限りアルペン・ヘクスに入退出できない。

35- Arbegnoch の移動 [Arbegnoch Move]

(副次命令)



いくつか又は全ての Arbegnoch を移動させる。混乱状態の Arbegnoch は、移動を開始する前に+1MPを消費する。Arbegnoch は、道路／小道に従わない限りアルペン・ヘクスに入退出できない。

34- 限定砲撃 [Limited Bombardment]

(主命令)



単一ヘクスを砲撃する。混乱状態ではない連合軍砲兵ユニットでそれを行う。

33- 全力砲撃 [Full Bombardment]

(主命令)



複数ヘクスを砲撃する。混乱状態ではないイタリア軍砲兵ユニットでそれを行う。

32- 単独再編成 [Single Reorganisation]

(副次命令)



1つの連合軍ユニットから混乱状態マーカーを取り去る。

31- 限定強襲 [limited Assault]

(主命令)



単一ヘクスを強襲する。混乱状態ではない連合軍ユニットでそれを行う。

30- 穴掘り [Dig]

(副次命令)



いずれかのイタリア軍ユニット又はスタックの上  
にイタリア軍の塹壕マーカーを置く。自軍命令シート  
上に塹壕マーカーがなければ、マップからイタリア軍  
の塹壕を取り上げ、新たな位置に置く。いずれかの命  
令終了にユニットがいなければ、塹壕を自軍命令シートへ戻す。連合  
軍ユニットが進入したら、直ちに戻される。

29- 機動移動 [Mobile Move]

(主命令)



いくつか又は全てのイタリア軍機動ユニット、行軍  
能力を持つイタリア軍徒歩ユニットを4MP 移動さ  
せる。残っているイタリア軍徒歩ユニットは、2MP  
のみで移動できる。非補給がマークされたユニットに  
ついて、これらの許容移動力を半減させる。混乱状態のユニットは、  
移動を開始する前に+1MP を消費する。ユニットは、道路/小道に  
従わない限りアルペン・ヘクスに入退出できない。

28- 全力強襲 [Full Assault]

(主命令)



複数ヘクスを強襲できる。混乱状態ではないイタリ  
ア軍ユニットでそれを行う。

27- 増援 [Reinforcements]

(副次命令)



現行ゲーム・ターンに到着する全ての連合軍増援を、  
各増援は隣接ヘクスではなくセットアップ・ヘクス内  
に置く(例外: Arbegnoch は、セットアップ・ヘクス  
が敵占有下であると、いずれかの隣接ヘクス内に置く  
ことができる)。ゲーム・ターン記録欄内の連合軍の国旗は、増援が使用  
可能になるときの備忘である。

26- 機動移動 [Mobile Move]

(主命令)



いくつか又は全ての連合軍機動ユニット/SD、並  
びに行軍能力を持つ連合軍徒歩ユニット(これには  
Arbegnoch を含む)を4MP 移動させる。残っている  
連合軍徒歩ユニットは、2MP のみで移動できる。

非補給でマークされたユニットは、その移動値が半減される。混乱  
状態のユニットは、移動を開始する前に+1MP を消費する。ユニッ  
トは、道路/小道に従わない限りアルペン・ヘクスに入退出できない。

25- 追加弾薬 [Extra Ammo]

(統合命令)



いずれかのイタリア軍砲撃主命令と統合し、サイ振  
りを行う前に宣言する。参加しているいずれかの砲兵  
ユニットが支援を持つと、1コラム右へシフトさせる。

24- 限定砲撃 [Limited Bombardment]

(主命令)



単一ヘクスを砲撃する。混乱状態ではないイタリア  
軍砲兵ユニットでそれを行う。

23- 追加弾薬 [Extra Ammo]

(統合命令)



いずれかの連合軍砲撃主命令と統合し、サイ振  
りを行う前に宣言する。参加しているいずれかの砲兵ユ  
ニットが支援を持つと、1コラム右へシフトさせる。

22- 全力砲撃 [Full Bombardment]

(主命令)



複数ヘクスを砲撃する。混乱状態ではない連合軍砲  
兵ユニットでそれを行う。

21- 単独再編成 [Single Reorganisation]

(副次命令)



1つのイタリア軍ユニットから混乱状態マーカー  
を取り去る。

20- 戦術移動 [Tactical Move]

(主命令)



移動コストにかかわらず、いくつか又は全てのイタ  
リア軍徒歩ユニットを1ヘクス移動させる(非補給で  
マークされた徒歩ユニットを含む)。全てのイタリア  
軍機動ユニットは2MP、又は非補給でマークされて  
いたら1MPのみ移動できる。混乱状態のユニットは、全く移動でき  
ない。徒歩ユニットは、道路/小道に従わない限りアルペン・ヘクス  
に入退出できない。

19- 限定強襲 [limited Assault]

(主命令)



単一ヘクスを強襲する。混乱状態ではないイタリア軍ユニットでそれを行う。

18- 退却 [Retreat]

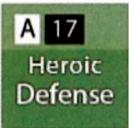
(統合命令)



いずれかの連合軍の強襲主命令と統合する。支援についてチェックする前で連合軍プレイヤーがいずれかの統合命令を選択し初期の戦闘サイ振りを行う前に宣言する。単一ヘクス内の全防御ユニット(砲兵、混乱状態、非補給でマークされたユニットを含む)は、ルール7.6に従って1ヘクス退却させる。例外は、徒歩ユニットが、道路又は小道なしでさえ山岳又はアルペンのヘクス内外へ、又は崖を越えて退却できることである。どちらの陣営も、この強襲で支援についてチェックしない。強襲命令はキャンセルされず、このヘクス内でサイ振りや戦闘がないだけである(全力強襲命令が実施されていたら、どこかで別の強襲があり得る)。連合軍は、防御側がカラにしたヘクス内へ前進できる。

17- 英雄的防御 [Heroic Defense]

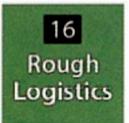
(統合命令)



いずれかの連合軍強襲主命令と統合され、連合軍プレイヤーがいずれかの統合命令を選択し、初期の戦闘サイ振りの前に宣言する。1コラム左へシフトさせる。連合軍が突進を実施したら、シフトは留まらない。

16- 荒い兵站 [Rough Logistics]

(副次命令)



連合軍 FS の範囲内にはない、いずれかの充填済 SD を選択してサイを振る。5~6の結果で、そのSDは枯渇状態になる。SD がイタリア軍砲兵ユニットに隣接していたら、そのSDは4~6の結果で枯渇状態になる。

15- 諸兵科統合 [Combined Arms]

(統合命令)



いずれかの連合軍の強襲主命令と統合し、初期の戦闘サイ振りを行う前に宣言する。強襲がいずれかの連合軍砲兵ユニットを含むと、防御ユニットから塹壕(並びにそのシフト)を取り去る。

14- マチルダ [Matildas]

(統合命令)



いずれかの連合軍の強襲主命令と統合し、初期戦闘からの結果を得た後で損失を適用する前に宣言する。マチルダ・ユニット(完全戦力又は減少状態)が強襲に参加していたら、連合軍は戦闘結果にかかわらず突進するための選択肢を受け取る(防御側が受取り得る反撃の結果はキャンセルされる)。ルール7.4の手順に従う。

13- 反撃 [Counterattack]

(統合命令)



いずれかの連合軍の強襲主命令と統合し、連合軍が初期戦闘結果で突進を獲得したら宣言する。損失は適用されるが、続く突進はキャンセルされる。その代わりに、あなたは3対1の戦闘比で反撃する。ルール7.5の手順に従う。この命令は、マチルダの統合命令が宣言されるか、又は反撃のための資格を持つユニットがなければ宣言できない。

12- 降伏勧告 [Surrender Call]

(副次命令)



エリート、機動、砲兵ではない1つのイタリア軍ユニットに対して降伏勧告を行う。それは、非Arbegnoch 又は非混乱状態、非補給でマークされていない、少なくとも1つの連合軍ユニットに隣接していなければならない。サイを振る。5~6の結果で、そのイタリア軍ユニットは1ステップ損失を被る(逃亡)。連合軍は、たとえイタリア軍のヘクスがカラになっても前進できない。

11- 戦術移動 [Tactical Move]

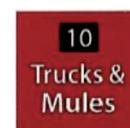
(主命令)



移動コストにかかわらず、いくつか又は全ての連合軍歩兵ユニットを1ヘクス移動させる(Arbegnoch 並びに非補給でマークされた歩兵ユニットを含む)。全ての連合軍機動ユニットは2MP、又は非補給でマークされていたら1MPのみ移動できる。混乱状態のユニットは、全く移動できない。歩兵ユニットは、道路/小道に従わない限りアルペン・ヘクスに入退出できない。

10- トラック&ラバ [Truck & Mules]

(副次命令)



このゲーム・ターンのどちらかの命令セグメント中、連合軍がこの命令を実施していたら(そうであれば、これを裏返して自軍命令シートへ戻す)、続く再補給セグメント中に全ての連合軍 LS と FS がその範囲が11MPへ拡張され、全てのSDはその範囲が4MPに拡張される。

9- 全力強襲 [Full Assault]

(主命令)



複数ヘクスを強襲できる。混乱状態ではない連合軍ユニットでそれを行う。

8- 決死攻撃 [Desperate Attack]

(副次命令)



いずれかの連合軍ユニットに対して、混乱状態でなく非補給でマークされていない、隣接するいずれかの非砲兵ユニットで決死攻撃を行う。イタリア軍ユニットは、禁止された地形内へ／越えて攻撃できない。両ユニットから各1ステップを取り去る（サイ振りなし）。どちらの陣営も支援についてチェックしない（これが副次命令であるため）。イタリア軍ユニット（事後にまだ存在していたら）は、連合軍ヘクスがカラになっていたならそこへ前進できる。

7- 穴掘り [Dig]

(副次命令)



いずれかのイタリア軍ユニット又はスタックの上にイタリア軍の塹壕マーカーを置く。自軍命令シート上に塹壕マーカーがなければ、マップからイタリア軍の塹壕を取り上げ、新たな位置に置く。いずれかの命令終了にユニットがいなければ、塹壕を自軍命令シートへ戻す。連合軍ユニットが進入したら、直ちに戻される。

6- 増援 [Reinforcements]

(副次命令)



現行ゲーム・ターンに到着する全てのイタリア軍増援を、各増援は隣接ヘクスではなくセットアップ・ヘクス内に置く。ゲーム・ターン記録欄内のイタリア軍の国旗は、増援が使用可能になるときの備忘である。「F」増援は、そのセットアップ・ヘクスがセットアップ前に連合軍支配下になると取り去られる。「M」と「S」も同様である。

5- 全力移動 [Full Move]

(主命令)



いくつか又は全てのイタリア軍ユニットを移動させる。非補給でマークされたユニットは、その移動値が半減される。混乱状態のユニットは、移動を開始する前に+1MPを消費する。ユニットは、道路／小道に従わない限りアルペン・ヘクスに入退出できない。

4- 全力再編成 [Full Reorganisation]

(副次命令)



全イタリア軍ユニットから全ての混乱状態マーカーを取り去る。

3- 落伍兵 [Stragglers]

(副次命令)



友軍 FS の範囲内にある非混乱状態のイタリア軍ユニットを選択する。それはエリート、機動、砲兵であってはならない。サイを振る。5～6の結果で、それは1ステップ回復する。これは、スタッキング限度の超過を意味すると認められない。取り去られたユニットは、復帰できない。

2- 全力再編成 [Full Reorganisation]

(副次命令)



全連合軍ユニットから全ての混乱状態マーカーを取り去る。

1- 補充 [Replacements]

(副次命令)



友軍 FS 又は LS (その LS は登場ヘクス内又は友軍 GS の範囲内にいなければならない) の範囲内にある1つの連合軍歩兵ユニットを選択し、1ステップを回復させる。二番目の歩兵ユニットも1ステップを回復させるが、友軍 FS の範囲内にある場合のみである。どちらのユニットも混乱状態であってはならない。スタッキング限度の超過を意味すると、補充は認められない。除去されたユニットは復帰できないが、残余から元のユニットに戻ることはできる。歩兵ユニットの1ステップを回復させる代わりに、同じ範囲内にある枯渇状態のSDを充填済面へ裏返すことができる(望むのであれば、2つの歩兵ユニットの代わりに2つのSDを裏返すことができる)。

デザイナーの挨拶 [Designer's best wishes]

La Primogenita を楽しむことを願っています。常に自身のゲームをサポートしているので、以下でルールの更新とプレイヤー補助をチェックしてください。:

[www.Legionwargames.com/legion\\_LAP\\_GS.html](http://www.Legionwargames.com/legion_LAP_GS.html)

よろしくお祈いします。

Kim Kanger

日本語翻訳 氏家 慎太郎  
Shintaro.Ujii 2023.12.28 [5]

# LA PRIMOGENITA 情報チャート

**スタッキング値**  
 セットアップ文字 (数字なし) このセットアップ・ヘクス内又は隣接にセットアップする

**旅団**  
 徒歩ユニット (白い枠線)

**移動値**  
 行軍能力

**戦力値**  
 5-6

**ユニット名称**  
 大隊

**砲撃できる (四角囲みの戦力値)**

**エリート**  
 連隊

**残余ドット・シンボル**  
 灰色帯 = ユニットの最終ステップ (複数を持つと)

**数字なし**  
 = 「1」のスタッキング値

**機動ユニット (黒い枠線)**  
 中隊

**戦力値**  
 1-6

**到着コード**  
 (到着するゲーム・ターンと到着セットアップ・ヘクス)

**セットアップ文字**  
 町名  
 VP 数字  
 歴史的興味

**高度**  
 崖  
 町シンボル  
 小道  
 鉄道  
 道路

**Cheren**  
 1390 m

**到着コード**  
 補給集積所 (SD)

**充填済面**  
**枯渇面**

**戦闘命令**  
 優先順位番号

**統合できる主命令**  
**副次命令**

**主命令**  
**実施済命令**

**砲兵**  
**戦車**  
**装甲車**  
**コマンド、Arbegnoch**  
**自動化砲兵**

**×を持つと、第2命令中に再び選択されたら3命令としてカウントする。**

**第2命令セグメント中に再び選択されたら2命令としてカウントする。(空白の裏面を持つと、同じターンに再び選択できない)**

**塹壕マーカー**

**連合軍**

**イタリア軍**  
 E 2 Col 5-6

**英/インド軍**  
 J 144 Field 2-6

**自由フランス軍**  
 Z 0 Orient 1-6

**Arbegnoch (エチオピア人愛国者)**  
 U 1 Arbegnoch 2-6

**ユニット・タイプ・シンボル:**

- 歩兵
- 植民地歩兵
- 山岳部隊
- 水兵
- 騎兵
- 砲兵
- 戦車
- 装甲車
- コマンド、Arbegnoch
- 自動化砲兵