

地形効果チャート [Terrain Effects Chart]

地形タイプ [Terrain Type]	移動ポイント・コスト [Movement Point Costs]	砲爆撃 DRMs [Bombardment DRMs] (サイの目修正)	戦闘への地形効果 [Terrain Effects on Combat]
平地 [Clear]	1	効果なし	効果なし
飛行場 [Airfield]	1	+2 DRM	効果なし
市街地 [Urban]—枢軸軍	2	−1 DRM	−1 DRM
市街地 [Urban]—連合軍	1	−2 DRM	−1 DRM
荒地 [Rough]	2	−2 DRM	−1 DRM
要塞 [Fort]—連合軍	ヘクス内の他の地形	−2 DRM	−2 DRM
要塞 [Fort]—枢軸軍	ヘクス内の他の地形	−2 DRM	−1 DRM
一級道路 [Main Road]	1/2	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
一級道路—連合軍 (a)	1	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
道路 [Road]	1/2	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
道路—連合軍 (a)	1	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
荒地内の道路 [Road in Rough]	1	荒地を使用する	荒地を使用する
侵攻ヘクス [Invasion Hex]	適用不可	+2 DRM	適用不可
港指定ヘクス [Port Indication Hex]	適用不可	効果なし	効果なし
特定地点 [Point of Interest] (b)	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
斜面ヘクスサイド [Slope hexside]	+1 (c)	適用不可	−1 DRM
断崖ヘクスサイド [Cliff hexside]	禁止	適用不可	適用不可
断崖ヘクスサイド (コマンド)	+3	適用不可	−1 DRM
海上ヘクスサイド [Sea hexside]	禁止	適用不可	禁止
敵トーチカ・ユニット [Enemy Pillbox unit]	効果なし	−1 DRM	−1 DRM
eZOC 進入 (e)	+1	効果なし	効果なし
泊地防材 [Habor Boom] (f)	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
侵攻ゾーン・ボックス [Invasion Zone Box]	適用不可	効果なし	適用不可
勝利位置 [Victory Location]	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形
戦区境界 [Sector Boundary]	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形	ヘクス内の他の地形

- (a) 昼間ターン中のみ、道路又は一級道路上の連合軍ユニットに適用する。枢軸軍ユニットは影響を受けない。
- (b) これらは：砲台、墓地、病院、修道院、宮殿、その他。
- (c) MP コストは、斜面を上がるため。斜面を下るときは、斜面コストを無視する。道路上でヘクスサイドを越えているときは、斜面 MP を無視する。
- (d) 全ての戦闘が上がり斜面であると、追加 DRM としてヘクスサイド地形を適用する。
- (e) 非自動車化とオレンジ円の MA ユニットの、敵 ZOC に最初に進入しているときに移動を停止する。コマンドと赤ボックスの MA ユニットの、ZOC と地形のコストを消費するために十分な MPs を残していると移動を継続できる。
- (f) 上陸侵攻、海上ユニット、港へ上陸の配置への影響については、18.3 を参照。

戦闘結果表 [Combat Result Table] [13.11]

戦闘比 [Combat Odds]											
サイの目	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	5-2	3-1	4-1	5-1	サイの目
0	A2Rd	A2Rd	A2Rd	A2R	A1R	A1Rd	A1R	ARd	AR	AR	0
1	A2Rd	A2Rd	A2Rd	A1Rd	A1Rd	ARd	ARd	AR	A1/DR	A1/D1	1
2	A2Rd	A2Rd	A1R	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	2
3	A2Rd	A1R	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	3
4	A1R	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DR	4
5	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DR	DRd	5
6	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DR	DRd	DRd	6
7	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DRd	DRd	DRd	D1R	7
8	AR	AR	A1/D1	DR	DR	DRd	D1R	D1R	D1R	D2R	8
9	AR	A1d/D1	DR	DRd	DRd	D1R	D1R	D1R	D2R	D2R	9
10	AR	DR	DRd	DRd	D1R	D1R	D1R	D2R	D2R	D3Rd	10
11	DR	DRd	DRd	D1R	D1R	D2R	D2R	D2R	D3Rd	D3Rd	11
<p><b>DR</b> 防御しているユニットは2ヘクス退却する</p> <p><b>AR</b> 攻撃しているユニットは1又は2ヘクス退却する</p> <p><b>A1、A2</b> 攻撃側は、自軍の攻撃しているユニットから1（又は2）ステップを除去する。</p> <p><b>D1、D2、D3</b> 防御側は、自軍の防御しているユニットから1（又は2又は3）ステップを除去する。</p> <p><b>d</b> 参加した全（結果に依存して攻撃又は防御）ユニットは、混乱状態になる [3.82] （例外：非隣接砲兵 [10.2] と航空ユニットは混乱しない）。</p> <p><b>注釈</b></p> <p>○ 先導攻撃と先導防御ユニットは、それぞれ常に戦闘損失の最初のステップを失う。</p> <p>○ 初期戦闘比は、1対3未満は不可。最終戦闘比が1対3未満であると、攻撃しているユニットは2ステップを失い、混乱状態になり、残っているユニットは1又は2ヘクス退却する。</p> <p>○ 5対1を超える戦闘比は、5対1のコラムで解決される。</p>											

戦闘連携表 [Combat Coordination Table] [12.4]

以下のいずれかが適用されるとき、戦闘連携を実施する [12.42]：	<b>戦闘連携 ER チェック</b>  <b>パス</b> 戦闘のサイ振りに調整なし。  <b>失敗</b> 戦闘のサイ振りに-2 DRM。
・複数組織のユニットが一緒に攻撃する [9.13 と 12.15] ・攻撃している部隊が混乱状態のユニット <b>並びに</b> 非混乱状態のユニットを含む ・ユニットが夜間ターン中に攻撃している [12.43 も参照] ・ユニットが陸上ヘクス <b>並びに</b> 侵攻ヘクスの両方から攻撃している [16.33e] ・攻撃している部隊が、イギリス軍 <b>並びに</b> イタリア軍ユニットの両方を含む（シナリオ4のみ）	
<b>サイの目修正：</b>	<b>適用する DRM（蓄積する）</b>
HQ の統率ポイント（HQ と先導ユニットが同じ組織から） [17.24]	-1 又は -2
夜間ターン中（枢軸軍のみ）、全ユニットが単一のヘクスから攻撃していない限り。	+2
攻撃しているいずれかのユニットが混乱状態 [12.42]	+1
攻撃しているユニットが複数の組織から [12.15]	+1
陸上と侵攻ヘクスの両方からの攻撃 [16.33e]	0
攻撃している部隊が、イギリス軍とイタリア軍の両ユニットを含む（シナリオ4のみ）	0
12.44 嵐の天候中。全ユニットが単一のヘクスから攻撃していない限り、戦闘連携は自動的に失敗する。	

## 砲兵能力チャート [Artillery Capability Chart] [10.0]

砲兵ユニット・タイプは、この機能を実行できるのか？						
砲兵ユニットのタイプ	砲撃	AA 対航空ユニット	AA 対航空輸送	AA 対落下傘降下	海上輸送	上陸侵攻
参照ルール	11.4	11.3	15.75	15.34	16.2	16.3
砲兵	Y	NA	NA	NA	NA	Y
沿岸砲兵	Y	NA	NA	NA	Y	Y
重 AA	N	Y	Y	Y	NA	NA
軽 AA	N	Y	Y	Y	NA	Y

上記機能の実施後に砲兵ユニットを射撃済に返すのか？						
砲兵	Y	NA	NA	NA	NA	Y
沿岸砲兵	Y	NA	NA	NA	Y	Y
重 AA	NA	N	Y	Y (a)	NA	NA
軽 AA	NA	N	Y	Y (a)	NA	Y
使用する表	砲爆撃表	AA 表	AA 表	漂流ダイアグラム	船団到着	砲爆撃表
<p><b>NA</b> 適用不可又は機能を実行できない</p> <p><b>N</b> 射撃済に返さない</p> <p><b>Y</b> はい、機能を実行できる、又は射撃済に返す</p> <p><b>(a)</b> このターンに全ての落下傘降下手順が完了した後で射撃済に返す</p>						

## 砲爆撃表 [Bombardment Tble] [10.28c]

結果数字	影 響	サイを振る。 <b>結果数字</b> を取得するため、サイの目に以下の <b>DRM</b> 総数を加減する。  <b>DRMs</b> （蓄積する）  + <b>#</b> 認められた砲兵ユニットの射撃戦力と航空ユニットの爆撃戦力を合計する  +1 目標ヘクス内の <b>各</b> 超過スタック状態ユニットについて  +1 目標ヘクス内のスタッキングが <b>7</b> 以上であると  +1 侵攻ゾーン・ボックスを砲爆撃していると  − <b>#</b> 防御側の先導ユニット <b>ER</b> 値  − <b>#</b> 地形効果 [ <b>TEC</b> を参照]  −2 強風天候中の航空爆撃   目標ヘクスへの影響：  − <b>3</b> ステップ 3ステップ損失  − <b>2</b> ステップ 2ステップ損失  − <b>1</b> ステップ 1ステップ損失  <b>混乱状態</b> 全ユニットが混乱状態 <b>NE</b> ユニットへの影響なし
19+	−3 ステップと混乱	
15〜18	−2 ステップと混乱	
11〜14	−1 ステップと混乱	
7〜10	混乱	
6 以下	効果なし	
砲兵ユニットは、以下の <b>全て</b> が適用されると砲撃を実施する資格を持つ。：  ・ 目標ヘクスを射程内に収める [10.22]。  ・ 敵 <b>ZOC</b> 内にはない。  ・ 活性化している。  ・ 混乱状態ではない。  ・ 射撃済ではない。		

AA 表 [AA Table] [11.35b & 15.34]

サイの目	射撃している AA ポイントの数																			
	1	2	3	4〜5	6+															
1	F1	F1	X	X	X															
2	F1	F1	F2	X	X															
3	—	F1	F1	F2	X															
4	—	F1	F1	F2	F2															
5	—	—	F1	F1	F2															
6	—	—	—	F1	F1															
7	—	—	—	—	F1															
8+	—	—	—	—	—															
<table><tr><th></th><th>航空ユニットへの結果</th><th>降下又は航空輸送されたユニットへの結果</th></tr><tr><td>F1</td><td>1 ユニットの飛行済ボックスへ</td><td>いずれか 1 ステップを失う</td></tr><tr><td>F2</td><td>2 ユニットの飛行済ボックスへ</td><td>いずれか 2 ステップを失う</td></tr><tr><td>X</td><td>1 ユニットの損傷状態ボックスへ</td><td>いずれか 3 ステップを失う</td></tr><tr><td>—</td><td>効果なし</td><td>効果なし</td></tr></table>							航空ユニットへの結果	降下又は航空輸送されたユニットへの結果	F1	1 ユニットの飛行済ボックスへ	いずれか 1 ステップを失う	F2	2 ユニットの飛行済ボックスへ	いずれか 2 ステップを失う	X	1 ユニットの損傷状態ボックスへ	いずれか 3 ステップを失う	—	効果なし	効果なし
	航空ユニットへの結果	降下又は航空輸送されたユニットへの結果																		
F1	1 ユニットの飛行済ボックスへ	いずれか 1 ステップを失う																		
F2	2 ユニットの飛行済ボックスへ	いずれか 2 ステップを失う																		
X	1 ユニットの損傷状態ボックスへ	いずれか 3 ステップを失う																		
—	効果なし	効果なし																		
所有者は、望むようにユニットの損失を受け又はステップを戻す。																				

沿岸砲兵チャートーマルタ島 [Coast Artillery Chart - Malta] [16.24a]

侵攻ゾーン	ヘクスの砲台からのポイント数：								
	Benghi sa 1640	Delimara 2043	Binjemma 2310	Leonardo 3139	Rocco 3235	Tigne 3330	シナリオ 3 のみ Ricasoli 3332	Madliena 3522	Campbell 3710
Famagosta	4	2	2	—	—	—	—	—	—
Larnaca	8	3	—	3	—	—	—	—	—
East	2	3	—	8	2	1	1	—	—
Jaffa	—	—	—	1	2	2	1	8	4
West	—	—	4	—	—	1	—	4	2

沿岸砲兵チャートーレロス島 [Coast Artillery Chart - Leros] [16.24a]

侵攻ゾーン	ヘクスの砲台からのポイント数：				
	Farinata 1414	Ciano 2006	Lago 2803	Ducci 3015	S. Giorgio 3712
East	—	5	3	—	2
West	2	—	—	6	4
South	—	—	1	—	4
North	3	5	2	—	—

結果は、指定された侵攻ゾーンに適用できる、上記の各沿岸砲兵ユニットの最大ポイント数。

## 着地条件表 [Landing Condition Table] [16.33b]

上陸侵攻とグライダーについて使用する

結果の数字	レロス島への影響	マルタ島への影響	<p>結果の数字は、サイの目にプラスして適用可能な全 DRM の合計。</p> <p>各着地スタックについて一度サイを振る。影響は、スタック全体に適用する。</p> <p><b>NA</b> 適用不可  <b>NE</b> 影響なし  <b>d</b> 混乱状態  <b>-1</b> 1 ステップ損失  <b>-2</b> 2 ステップ損失</p>
7 以下	NE	NE	
8	NE	d	
9～10	d	d	
11～13	d	-1	
14～15	-1、d	-1、d	
16～18	-1、d	-2、d	
19+	-2、d	-2、d	

## DRMs

### 入港

### 強襲上陸

ユニットが上陸侵攻の訓練を受けていない	NA	+3
侵攻ヘクス内に海岸橋頭堡マーカー	-1	-3
強風天候	NA	+1
侵攻ヘクス・ボックス内の数字	NA	+ #
適用される各沿岸砲兵又は AA 戦力ポイント	+1	NA
着地しているユニットが装甲又は砲兵を含む	+1	+3

## 船団到着表 [Convoy Arrival Table] [16.24]

結果の数字は、サイの目にプラスして適用可能な全 DRM の合計。

結果の数字	マルタ島 (シナリオ 1、2、3)		レロス島 (シナリオ 4)	
	ステップ損失	ステップ遅延	ステップ損失	ステップ遅延
7 以下	0	0	0	0
8～11	2	6	0	0
12～13	3	8	1	2
14～15	4	12	0	その他全て
16～18	6	14	1	4
19～22	8	16	2	8
23～26	8	その他全て	3	その他全て
27+	9	その他全て	4	その他全て

## DRMs [16.14]

船団を射撃した沿岸砲兵ポイントの数 [沿岸砲兵チャートを参照] + #

夜間ターン (枢軸軍のみに適用する) - 3

ユニットを侵攻ゾーン・ボックス内に置く前に損失を最初に適用する。

遅延したステップは、侵攻ゾーン遅延ボックス内に置かれる。

海上ユニットは、ステップが失われたか遅延したら到着しない。

## 発展したプレイのシーケンス

### A. 戦略セグメント [Strategic Segment]

1. 天候フェイズ [5.11]  
ターン全体の天候状況を判定するため、天候表を使用する。
2. 航空準備フェイズ [11.13]— (枢軸軍プレイヤー)
  - A. 航空ユニットを飛行済ボックスから準備ボックスへ移す。
  - B. その準備チェックにパスした各航空ユニットを、損傷ボックスから飛行済ボックスへ移す。
  - C. 準備航空ユニットを任務へ割当てる。:
    - ・ 爆撃任務—爆撃ボックス内に置く。
    - ・ CAS 任務—不透明容器内に入れる。
  - D. 両プレイヤーは、認められた全自軍 AMs を同じ不透明容器内に入れる。
3. 砲爆撃フェイズ—航空 [11.4] と海上 [17.6]
  - A. 爆撃—その日のAMターン又はPMターンのどちらかのみ
    - ・ 航空ユニットを各任務に置く。
    - ・ 任務航空ユニットに対して AA 射撃を実施する [地上シーケンス A5b を参照]。結果を適用する。
    - ・ 砲爆撃表からの結果を獲得する。
    - ・ 任務ヘクス内の地上ユニットに結果を適用する。
    - ・ 使用済航空ユニットを飛行済ボックス内に置く。
  - B. 艦砲射撃—夜間ターンのみ
    - ・ 海上ユニットの到着を実施する [17.61]
    - ・ 艦砲射撃を実施する [17.62]
4. AA リセット・フェイズ (連合軍プレイヤー)  
全射撃済 AA ユニットの活性化面へ返す。

### B. オペレーション・セグメント [Operations Segment]

1. 最初のオペレーション・シーケンス [シナリオ・ルールを参照]
2. 続く全てのオペレーション・シーケンス [7.13]
  - A. 無作為に 1 枚の AM 又は航空ユニットを引く。
  - B. 指定された組織を活性化させる。
  - C. 望む軍ユニット [7.2] を活性化させる。
  - D. 地上シーケンスを実施又はパス・オプションを選択する。
3. プレイヤー諸氏は、全ての活性化マーカーがプレイされるまでオペレーション・シーケンスを継続する。残っている航空ユニットは無視する。

### C. 再編成セグメント (両プレイヤー) [Reorganization Segment]

1. 補給状態フェイズ [6.1]
  - A. 全てのマップ上ユニットについて補給ルート [6.23] をたどる。
  - B. 夜間ターン: 新たに OoS であることを発見されたユニットの上に OoS マーカーを置く。
  - C. いずれかのターン: 補給ルートをたどれるユニットから OoS マーカーを取り去る。

### 2. 回復フェイズ

- A. 敵 ZOC 内にないユニットから混乱マーカーを取り去る。  
敵 ZOC 内の混乱状態ユニット並びに全ての混乱状態イタリア軍ユニットについて、ER チェックを実施する。
- B. 敵が占める空挺堡又は海岸橋頭堡マーカーを取り去る。
- C. 空挺堡マーカーを友軍飛行場に置く。
- D. 全ての活性化マーカーを取り去る。
- E. HQs から航空ユニットを取り去り、それらを飛行済ボックス内に置く。
- F. いまだセットアップ・カード上にある船団 [16.22] へ侵攻ゾーン・マーカーを割当 (又は再割当) てる。
- G. 船団を再編成する [20.44d] (シナリオ 4 のみ)。
- H. 車両プール・マーカーをシナリオ最大値へ戻す [18.1]。
- I. 全ての補給下射撃済砲兵と AA ユニットの活性化面へ返す。
- J. 夜間ターン: 回復を実施する [18.2]。

### 3. 勝利条件フェイズ

シナリオの勝利条件をチェックする。あるプレイヤーが自身の勝利条件セットを達成していたら、ゲームは終了する。

### オペレーション・シーケンス [The Operations Sequences]

#### A. 地上シーケンス [Ground Sequence]

1. 海上輸送フェイズ [16.1]
  - A. ある組織の船団が活性化されたとき、それが移される侵攻ゾーンを明らかにする。
  - B. ユニットの以下のどちらかに移す:
    - ・ 1 つの侵攻ゾーン・ボックスへ、又は
    - ・ 別の侵攻ゾーン使用可能ボックスから侵攻ゾーン遅延ボックスへ (入港として指定されたユニットのみ)
  - C. 船団到着表を解決する。
  - D. ユニットのステップ損失を取り去り、遅延したユニットは侵攻ゾーン遅延ボックスへ行く。残っているユニットを侵攻ゾーン使用可能ボックス内に置く。
  - E. 射撃している全ての沿岸砲兵ユニットを射撃済に返す。
2. 空挺作戦フェイズ [15.0]
  - A. 落下傘降下の配置
    - ・ 空挺堡と降下ヘクスのマーカーを置く。
    - ・ 各 KG を望む降下ヘクス内に置く。
    - ・ グライダー・ユニットを望むいずれかのヘクスに置く [17.5]。
    - ・ KGs (ただし、グライダーではない) に対する AA 射撃。全ての落下傘降下手順が完了するまで、射撃している AA ユニットの射撃済に返さない。



- B. 漂流。各 KG について落下傘降下漂流ダイアグラムを使用する [15.4] (ただし、グライダーではない)。
- C. 着地状況。各ユニットについて判定する。
- D. 要求された漂流戦闘を実施する [15.6]。
- E. 航空輸送 [15.7]
- ・有資格ユニットをセットアップ・カードからいずれかの有資格飛行場ヘクスへ移す。
  - ・着地しているユニットの各スタックについて、AA 射撃表を使用する [15.75]。射撃している AA ユニットの射撃済に返さない。
3. 移動フェイズ [8.0]
- A. 全てのユニットについて、地上ユニット移動を実施する。浸透移動が認められる [8.5]。
- B. このターンに落下傘降下したユニットは、移動できない [例外：20.35E と 20.44D]。
- C. 上陸侵攻配置：侵攻ゾーン使用可能ボックスからユニットを取り出し、その侵攻ゾーン内の望む侵攻ヘクス上に置く。
- D. 侵攻ユニットを持つ各侵攻ヘクス又は港指定ヘクス上のユニットについて、着地状況表 [16.33 B] を使用する。
4. 戦闘宣言フェイズ [9.1]
- A. 侵攻ヘクス上の上陸侵攻ユニットは、上陸ヘクスに対する戦闘を宣言しなければならない。
- B. 他の全ての戦闘を宣言する。
- C. 全ての防御側ヘクス上に攻撃目標マーカーを置く。
5. 砲爆撃フェイズー砲兵と航空
- A. 各砲爆撃について、航空ユニットと砲兵ユニットを指定する。砲兵と航空は、同じ砲爆撃に統合できる [11.55]。
- B. 航空ユニットに対する全ての AA 射撃を実施する。
- ・AA ユニットの割当て。
  - ・AA 射撃表から結果を獲得する。
  - ・AA 射撃の結果を適用する。
  - ・攻撃目標マーカーの下にある場合にのみ、AA ユニットの射撃済へ返す。
- C. 砲爆撃の実施
- ・各目標ヘクス上の砲兵射撃戦力と航空戦力を合計する。
  - ・砲爆撃表から結果を獲得する。
  - ・目標ヘクス内の全ユニットに結果を適用する。
  - ・射撃している砲兵ユニットを射撃済へ返す。
  - ・使用した航空ユニットを飛行済ボックス内に置く。
- D. 非活性プレイヤー：砲爆撃について航空と砲兵ユニットを指定し、上記の活性プレイヤーのステップ a、b、c に従う。
- E. ここで任意に、活性プレイヤーは、宣言した戦闘をキャンセルできる。
6. 対応フェイズ (非活性プレイヤー)
- A. 戦闘回避 (選択ルール) [9.3]
- B. 宣言された攻撃に隣接する 1 ユニットの ER チェックにパスしたら防御側ヘクス上へ移動できる。
7. 戦闘フェイズ
- 活性プレイヤー**：自身が選択した順番で、各宣言戦闘を解決する。各戦闘について、個別に下記のステップに従う。
- A. **両プレイヤー** (攻撃側が最初) は、自軍先導ユニット [3.72] を指定し、ER 差を計算する [12.3]。この戦闘について、攻撃目標マーカーを取り去る。
- B. **活性プレイヤー**の戦闘連携。要求されたら、自軍先導地上ユニットの ER チェックを行う [12.4、DRMs について戦闘連携表を参照]。
- C. 各陣営についてユニット戦力を合計する。最終戦闘比を判定する。
- D. 適用可能な全ての攻撃側と防御側の DRMs を合計する。実質 DRMs：+又は-5 の限度。
- E. 指定された CRT 上で正しいコラムを見つける。戦闘結果を獲得するため、サイを振って実質 DRM を適用する。
- F. ステップ損失を取り去る。防御側が最初。
- G. 退却を実施する。敵 ZOC を通過する退却を含む [13.4]。
- H. 戦闘後前進 [13.5]：生き残っている攻撃ユニットは、カラの防御側ヘクスを占めることができる。
- I. 上陸侵攻：非抵抗状態のユニットを沿岸ヘクス上へ移し、港に置くことを指定されたユニットを港へ移す。
- ここで、次の戦闘についてフェイズ 7 のステップを繰り返す。
8. リセット・フェイズー (活性プレイヤー)
- a. 泊地防材を破壊する [18.33]。
- b. 補給下の射撃済砲兵ユニット (全タイプ) をその射撃戦力面へ返す。
- c. 地上ユニットが侵攻し沿岸ヘクス上に移された侵攻エリア内の望む侵攻ヘクス上に、海岸橋頭堡マーカーを置く。
- d. 全ての (活性と非活性) HQ ユニットの活性面へ返す。

**B. パス・オプション [Pass Option] [7.14B]**

後の活性化のため、AM を活性化プール内に保持する。

OPERATION HERKULES  
INVASION: MALTA