

DESERT BLITZKRIEG カードの説明

タイトル	内 容	条 件
航空機出撃！ [Air Sortie]	このターンの戦闘について、追加1航空ユニットを獲得する。用意されたマーカーを使用し、このカードを引いた陣営毎の戦闘値とする。もし航空ユニットが、以前に除去されたために増援記録欄上にあると、この目的のため「早期」に戻すことができ、戦闘に生き残るとプレイに留まる。限定戦闘の終了時、枢軸軍は複数の航空ユニットを持てず、連合軍は2つを越えて持てない。	戦闘／限定戦闘 (どちらか)
戦闘訓練 [Combat Training]	このターンの戦闘で、1度のサイを振り直すことができる。 これは、相手側の次のターンに使用するために取っておくことができる。相手側のサイを一度振り直させることができる。もし戦闘が発生しなければ、このカードは相手側の限定戦闘フェイズの終了時に捨て札される。	戦闘／限定戦闘
塹壕又は準備攻撃 [Entrench or Prepared Attack]	1スタック内の歩兵ユニットは、このターンに塹壕化できる。防御では、戦闘へー1命中、ユニットが持ち得る他のー1と蓄積する。用意されたマーカーでマークする。もし塹壕化歩兵の戦闘がなければ、歩兵ユニットの移動又は戦闘が発生するまで有効で留まります。攻勢（準備攻撃）では、歩兵は戦闘の 最初のラウンド のみ命中へー1。必要に応じて、「命中へー1命中」マーカーを使用する。	移動 (E) ー戦闘／限定戦闘 (PA)
有効射撃 [Efficient Fire]	プレイヤーが選択した1ユニットは、このプレイヤー・ターンの最初の戦闘ラウンドに二回射撃できる。	戦闘／限定戦闘 (どちらか)
装備の回収ー装甲 [Equipment Scavenging—Armor]	除去ボックスから1つの装甲又は偵察（搜索）ユニットを復帰させる。新たな増援として配置する。もし使用可能なものがなければ、このプレイヤー・ターンに1つの装甲又は偵察（搜索）ユニットは、1戦闘ラウンドについてのみ+1戦闘値を獲得できる。プレイヤー諸氏は、ラウンドを選択する。	増援／補充／撤退 RRWー戦闘／限定戦闘
装備の回収ー砲兵 [Equipment Scavenging—Artillery]	除去ボックスから1つの砲兵ユニットを復帰させる。新たな増援として配置する。もし使用可能なものがなければ、このプレイヤー・ターンに1つの砲兵ユニットは、1戦闘ラウンドについてのみ+1戦闘値を獲得できる。プレイヤー諸氏は、ラウンドを選択する。	増援／補充／撤退 RRWー戦闘／限定戦闘
団結精神 [Esprit de Corps]	枢軸軍ー全てのイタリア軍ユニットは、このターンに追加1ボックス移動できる。 連合軍ー全ての英連邦軍ユニットは、このターンに追加1ボックス移動できる。 それでも、道路制限は有効。	移動 (のみ)
追加増援！ [Extra Reinforcements]	枢軸軍ーもし使用可能であれば、イタリア軍は除去ボックスから1つのユニットを回復できる。 連合軍ーもし使用可能であれば、英連邦軍は除去ボックスから1つのユニットを回復できる。	増援／補充／撤退 RRW
追加の補給サイ振り [Extra Supply Roll]	もしHQの補給サイ振りが選択されたら、HQはこのターンの補給について二回サイを振ることができる。 ロンメルは、三回振ることができる。	増援／補充／撤退 RRW
運命が手をさしのべる [Fate Takes A Hand]	自軍プレイヤー・ターンに、いずれか2つのサイ振りで振り直しができる。続く相手側のターンのために取っておくことができる。相手側のサイを振り直させることができる。もし相手側の限定戦闘フェイズの終了時まで未使用であると、捨て札される。	ターン全体
野戦病院 [Field Hospital]	戦闘で損失した後で1つの歩兵ユニットが「治療」され、プレイに復帰する。通常どおりVPを得点する。もし当該戦闘で全てのユニットが除去されていたら、歩兵を最寄りの友軍補給ユニットに復帰させる。スタッキングが遵守されなければならない。相手側の次のプレイヤー・ターンを通して保持でき、次いでもし未使用であると捨て札される。	戦闘／限定戦闘 の後
HQの脱出！ [HQ Escape]	枢軸軍ーロンメル <small>の脱出！</small> もしロンメルが捕獲されたら、彼はいずれかの枢軸軍ユニットと共にプレイに復帰する。 連合軍ーイギリス軍の愚かな捕獲將軍！ もしHQが捕獲されたら、いずれかの連合軍ユニットと共にプレイに復帰する。 もし当該HQが捕獲されていないならば、HQはこのターンに二番目のアクションを獲得する。	増援／補充／撤退 RRW

DESERT BLITZKRIEG カードの説明

タイトル	内 容	条 件
HQ のボーナス [HQ Bonus]	HQ ユニットは、このターンに2つの異なるアクションを行なうことができる。	増援／補充／撤退 RRW (ルールに従い、このフェイズに2つを選択する)
情報 [Intelligence]	このターンのいずれか1つの戦闘で、最初の戦闘ラウンドにのみ全ての友軍ユニットについて戦闘値に+1を獲得する。相手側の次のプレイヤー・ターンを通して保持でき、次いでもし未使用であると捨て札される。これは、ユニットがHQ、地形、位置を介してすでに獲得しているいかなるボーナスにも追加される。	戦闘／限定戦闘 (どちらか)
作戦目標 [Operational Objective]	下記のボックスのいずれか1つの勝利で、追加5VPs。 Mersa Matruh、Ft. Capuzzo、Sidi Rezegh、Acroma、Bir Hachiem、Mecjili 又は、いずれかの非LRDF戦闘で、追加2VPs。 このプレイヤー・ターンに使用されなければならない。	戦闘／限定戦闘 (どちらか)
過去は序章に過ぎない... [Past Is Prologue...]	捨て札パイルを調べ、使用するために1枚のカードを引く。	選択したカードを参照
補給の有効性 [Supply Efficiency]	1つ (のみ) の補給ユニットは、このターンに2つの戦闘のために使用できる。両戦闘は、補給ルールに従って同じ補給ユニットにたどらなければならない。	戦闘／限定戦闘
補給を発見！ [Supply Found!]	誰かが補給を置き忘れた。いまや我々のものだ！ 新たな1つの補給ユニットを、ボード上のいずれかのユニットと共に置く。	増援／補充／撤退 RRW
補給サボタージュ！ [Supply Sabotage!]	マップ上のどこかにある敵から、1つの補給ユニットの撤去をもたらす。	増援／補充／撤退 RRW
戦域は順調に推移 [Theatre Operes go Well]	枢軸軍—RAMKE が早期に登場する。もしターン17の後であると、除去ユニットから1つの歩兵ユニットを選択する。 連合軍—以前に撤退した1つの歩兵ユニットを復帰させる。もし使用可能なユニットがなければ、除去ユニットから1つの歩兵ユニットを選択する。もしどちらのオプションも使用可能でなければ、これをイベントなしと見なす。	増援／補充／撤退 RRW
戦域は順調に推移 [II] [Theatre Operes go Well [II]]	枢軸軍—第164師団がこのターンに来る。もしターン17の後であると、除去ボックスから2つの歩兵ユニットを選択する。砲兵は、1つのみ可能。 連合軍—第44師団がこのターンに来る。もしターン16の後であると、除去ボックスから2つの歩兵ユニットを選択する。砲兵は、1つのみ可能。	増援／補充／撤退 RRW
我々は間違っていた！ [We Had It Wrong!]	プレイヤーは、移動フェイズの前に、1個師団までの戦闘ユニットをHQと共に又はなしで、マップ上のいずれかの場所から、いずれかの補給下ボックスへ移動させることができる。師団とHQは、同じボックスから来る必要はないが、同じボックス内で終了しなければならない。	増援／補充／撤退 RRW