

## プレイのサマリー

1. 選択カード引き
2. カード上に指定されたフェイズにプレイする。ときには選択がある。
3. RRW 全ユニットの補給状態を判定する。
  - A. すでにマークされていなければ、OOS ユニットのマークする。
  - B. OOS ユニットの除去についてサイを振るー戦闘除去と同様にポイントを得点する。**プレイヤー補助カード上の表を参照。**
4. RRW HQ の性質。
  - A. このターンに HQ が補給、移動、戦闘攻撃、戦闘防御を強化するか否かを判定する。
    - ・用意されたカウンターでマークする。もし移動又は戦闘攻撃ボーナスであると、限定戦闘フェイズ後に取り去る。戦闘防御は、相手側の次のターンが終了するまで留まる。
    - ・もし補給サイ振り強化のために使用すると、ターンについて HQ を「補給使用済 [Supply Used]」面に裏返す。限定戦闘フェイズ後に元に返す。
  - B. HQ なし？ 航空ユニットの可用性についてサイを振らなければならない。HQ の復帰についてもサイを振る。「HQ 復帰」表を参照。
5. RRW 上記を基準に使用可能であると、追加補給のためにサイを振る。**プレイヤー補助カード上の捕獲と補給のサイ振りを参照。**
6. RRW 保持エリアへ新たな増援／補給ユニットを投入する。
  - A. 可能であれば、補充ユニットのサイ振りを行なう（ドイツ軍第 21、イギリス軍機甲）。
  - B. 除去ボックスからの補充を判定する。各撤去ユニットについて相手側に 1 VP を得点する。**プレイヤー補助カード上の RRW 補充チャートを参照。**
  - C. もしこのターンに要求されたら、撤退の決定を行なう。決定について、VPs をマークする。6.6 を参照。
7. 移動
  - A. 望むように、通常移動又は側面迂回移動を実施する。
    - ・もし側面迂回移動であると、直ちに防御射撃を解決する。もしユニットが除去されたら、直ちに VPs を得点する。
  - B. 移動後、スタッキングをチェックする。
    - ・超過スタック状態のユニットを除去する。一手番プレイヤーの選択ー超過スタッキングのための除去について、戦闘除去の VPs のごとく VP を得点する。
8. 戦闘
  - A. 戦闘で使用する全ての SU を「戦闘補給 [Battle Supply]」マーカーでマークする。
  - B. もし複数の戦闘があると、手番プレイヤーが戦闘の順番を選択する。
  - C. 用意されたマーカーで現行の戦闘をマークし、ボックスからのユニットを戦闘ボードへ移す。
  - D. 防御側又は攻撃側が OOS になり得るため、戦闘の瞬間に補給をチェックする。
  - E. OOS ユニットのマークする。これらは、攻撃できない。もしこれらが非手番プレイヤーであると、その戦闘値-1 で防御できる。これを示すため、用意されたマーカーを使用する。
    - ・もし攻撃ユニットが前の戦闘又は判定ミスのために非補給下であると、これらは 1 ラウンドの防御射撃後に撤退しなければならない。もし生き残りが撤退できなければ、除去されてあたかも戦闘で除去されたごとく VPs を得点する。
  - F. 戦闘ラウンドを解決する（増援と撤退を含める）。容易に得点計算できるよう、戦闘の終了まで除去ユニットを戦闘ボード上の除去ボックス内に除去ボックスを残しておく。
    - ・戦闘の終了時、使用済の「戦闘補給」補給ユニット、「戦闘補給」マーカーを取り去り、もし必要であれば、その戦闘からの補給ユニットと／又は HQ の捕獲を実施する。
  - G. 除去ユニット、戦闘の勝利についての VPs を得点する。
  - H. 戦闘後の補給状態をチェックする。
    - ・OOS のユニットをマークする。
    - ・ステップ 8A へ進み、全ての戦闘が解決されるまで繰り返す。更なる情報については、詳細戦闘プレイヤー補助を参照。
9. 自動車化移動
  - A. 8H の最終補給チェックであれば、移動ルールに従って自動車化ユニットを移動させる。
    - ・1 ボックスと戦闘（ステップ 8 に進み、全ての戦闘が解決されるまで繰り返す）又は
    - ・通常移動ただし戦闘は不可
    - ・ユニットが OOS であると OOS 移動
10. HQ ユニットから戦闘攻撃又は移動マーカーを取り去るか、又は補給サイ振りのために使用されていたら未使用面に裏返す。もし HQ 戦闘防御に使用していると、相手側の次のプレイヤー・ターンを通じてマーカーを残しておく。
11. 自身のプレイヤー VP ボックスに VP を得点する（Aghelia、Bengasi、Tobruk、Bardia、Alamein）。
12. 次のプレイヤーは、自軍プレイヤー・ターンを繰り返す。

## 詳細な戦闘補助

**注釈：1 ラウンドの戦闘が強制される。各ラウンドに防御側が最初に射撃する。**あるユニットへの2命中がユニットを除去し、ユニット上に記載された戦闘値以下のサイの目によって1命中が獲得され、下記のルールにより修正される。各射撃ユニットについて1つの十面体サイを振り、0は0で10ではない。

1. 「戦闘マーカー」で戦闘をマークし、参加ユニットを戦闘ボードへ取り去る。
2. 戦闘におけるユニットの補給状態をチェックし、OOSユニットを「-1 CV」マーカーでマークする。
  - A. このターンの移動又は前の戦闘のため、補給状態が変化しているかもしれない。
3. 前線 (FL) と第二線 (SL) 内のユニットを整列させる。航空ユニットは、常に SL から機能する。
  - A. 注釈：FL ユニットの、FL のみを攻撃できる。SL ユニットの、どちらかを攻撃できる。
  - B. より多くの FL ユニットの持つプレイヤーは、各超過ユニットについて+1 CV を獲得する。
  - C. SL 内の砲兵は、+1 CV でいずれかのユニットを射撃できる。
  - D. SL 内の非砲兵は、いずれかのユニットを射撃できるが、-1 CV。SL 内の OOS の非砲兵は、-2 CV になる。
  - E. 対車両 (赤円) 戦闘値を持つユニットは、FL 内のみの装甲と偵察 (搜索) に対して+1 CV を獲得する。
  - F. FL 内の砲兵は、対車両を持って装甲又は偵察 (搜索) を射撃しない限り、ボーナスを獲得しない。
  - G. より少ないユニットを持つプレイヤーが最初に配置する。同数では、防御側が最初に置く。
    1. HQs 空軍、補給ユニットは、これについてカウントしない。
    2. より少ないユニットを持つプレイヤーは、同様に FL 内に配置する。
      - ・少なくとも1ユニットが FL に行かなければならない。
      - ・残りのユニットを望むようにセットアップする。
  - H. より多くのユニットを持つプレイヤーは、同様に二番目に配置する。
    1. いったん最初のラウンドのユニットを配置したら、防御側は敵の全 FL ユニットに対応する友軍 FL ユニットが存在する場合に限り、任意の敵 FL ユニットに向けて FL ユニットの射撃を調整できる。ただし、友軍 FL ユニットが敵 FL ユニットに対して「二重攻撃」を行う前に行う必要がある。攻撃側も第1ラウンドで同様の調整を行う。続くラウンドでは、射撃ルール内で、プレイヤーは射撃割当ての調整や SL 移動を自由に変更できる。
    2. もし HQ が、戦闘でその+1 能力を最初のラウンドに使用すると、横に配置し、影響を受ける全ユニットに「+1 CV」マーカーを割り当てる。ラウンド1の使用後、「戦闘」マーカーを裏返す。
- J. 戦闘に影響を与えることができるいずれかのカードをプレイし、その後捨て札する。場所を示すため、マーカーを使用する。
- K. 全てのユニットは、サイが振られる前に射撃目標に割り当てられる。目標が早期の射撃によって撃破されても、ラウンド内に割当てを変更できない。
- L. 全ての修正を適用できることに注意。影響下ユニットをマークするため、用意されたマーカーを使用する。
  1. 攻撃又は防御での HQ (+1 CV)、ラウンド1のみ
  2. 第二線内の砲兵 (+1 CV)
  3. 第二線内の装甲、偵察 (搜索)、歩兵 (-1 CV)
  4. 地形ラインを越えた (続くラウンドの増援に命中させるために適用できる)。+1 CV 最初のラウンドのみ、射撃している相手側の各ユニットについて。相手側がこれらを射撃する機会を持った後、このマーカーを取り去る。

5. 要塞又は陣地ボックス (防御側に命中させるために-1、-2、-3)
6. 命中困難値 (ユニット上にマークされたこのユニットへの攻撃に-1)
7. 対車両又はイギリス軍機甲 vs. FL 内のイタリア軍車両 (対装甲及び偵察のサイ振りに+1 CV)
8. OOS ユニットの (-1 CV)。
9. カードの影響 (振り直しが可能、追加+1 CV、命中へ-1、等)
- M. 注釈：もし前線内にある一方の陣営の全戦闘ユニットがあるラウンドに除去されたら、第二線内に装甲、偵察、歩兵ユニットが残されていなければ、第二線内の砲兵ユニットは直ちに除去される。第二線内の航空ユニットは除去されないが、「飛行済」。
- N. 攻撃側と防御側の両者がラウンドを進めるとき、もしいまだにユニットが留まると、防御側が別のラウンドに撤退するのか、又は使用可能な隣接ボックスからの戦闘増援と共に又はなしで留まるのか決定する。
  1. もし留まるのであれば、隣接ボックスからの戦闘増援についてチェックする。
    - ・使用するためには、OOS であってはならない。
    - ・この戦闘フェイズに、戦闘に参加してはならない。
    - ・地形又は要塞から特典を受けられないことに注意。
    - ・戦闘に進入するために地形ラインを越えて来たら、ユニットを「命中へ+1」マーカーでマークする。相手側の次のラウンドに、相手側が射撃の機会を持った後で取り去られる。
      - a. 第二線ユニットを前線へ移すことができる。ユニットは、決して FL から移動できない。
  2. もし防御側が撤退したら、戦闘が終了する。下記の「戦闘終了」を参照。
- O. もし攻撃側が第2戦闘ラウンドに生き残ると、同じ決定に直面する。
  1. 上記のステップ「N」を攻撃側で繰り返す。
- P. どちらかの全戦闘ユニットが撤退又は失われるまで、必要に応じてラウンドを繰り返す。
4. 戦闘の終了
  - A. HQ 又は補給ユニットが、いまだ戦闘ボード上にあるかチェックする。
    1. これは、もし一方の陣営の全地上戦闘ユニットがラウンドに除去されるか、又は制限又は SU が撤退のサイ振りに失敗したら発生し得る。9.5.9 を参照。
    2. ルールに従って、HQ と補給ユニットの捕獲についてサイを振る。
    3. 戦闘の勝者に1 VP を認める。
    4. 除去ユニットのVPs を合計し、適切に得点する。
    5. 除去ユニットを戦闘ボードから、マップ上の適切な除去ボックス内へ置く。
5. 補給状態のチェック
  - A. OOS のユニットをマークする。
6. 次の戦闘に移行し、全ての戦闘が解決されるまで#1 から繰り返す。