

日本語解説書

## 目 次

<b>1.0 ユニットの説明</b>	<b>10.0 自動車化移動／限定戦闘</b>
<b>2.0 シンボル／略号</b>	<b>11.0 戦闘修正／特殊ユニット</b>
2.1 登場のターンとシンボル	11.1 戦闘修正
2.2 ユニットのカウンター上の名称略号	11.2 戦闘ユニット
2.3 キャンペーン・ゲームのセットアップ	11.3 HQs
<b>3.0 マーカー</b>	11.4 要塞と陣地ボックス
<b>4.0 プレイのシーケンス</b>	11.5 地形
<b>5.0 カード引きフェイズ</b>	11.6 空軍力
5.1 デッキの準備	<b>12.0 ゲームの勝利</b>
<b>6.0 増援／補充／撤退 (RRW)</b>	12.1 ボックスの支配
6.1 RRW のイベントのシーケンス	12.2 補充からの VPs
6.2 移動中	12.3 戦闘で除去されたユニット
6.3 補充	12.4 戦闘の勝利
6.4 補充のスケジュール	12.5 除去ユニット
6.5 ユニットの更新	12.6 超過スタッキング
6.6 撤退	12.7 アラメイン・エリアの攻撃ルール
<b>7.0 補給</b>	12.8 HQ の捕獲
7.1 補給下であること	12.9 勝利
7.2 集積所	12.10 自動的勝利
7.3 補給ユニット	12.11 トーナメント又はシリーズ・プレイ
7.4 補給の影響	<b>13.0 選択ルール</b>
<b>8.0 スタッキングと移動</b>	<b>14.0 短期ゲーム・シナリオ</b>
8.1 スタッキング	14.1 連合軍の陣地ボックスと地雷原
8.2 通常移動	14.2 第 1 戦闘フェイズ
8.3 自動車化移動	14.3 勝利ポイントの得点
8.4 道路移動	14.4 ゲームの勝利
8.5 海上移動	14.5 ゲームのセットアップ
8.6 鉄道移動	<b>15.0 オコンナーの攻勢シナリオ</b>
8.7 側面迂回	15.1 シナリオの例外
8.8 側面迂回の手順	15.2 シナリオのセットアップ
<b>9.0 戦闘</b>	15.3 ゲームの勝利
9.1 概括	<b>16.0 CREDIT &amp; SOURCES</b>
9.2 戦闘手順	<b>17.0 デザイナーズ・ノート</b>
9.3 射撃	<b>18.0 プレイヤー・ノート</b>
9.4 戦闘増援	<b>19.0 プレイの例</b>
9.5 戦闘からの撤退	
9.6 偵察（搜索）の撤退	
9.7 マップ外への戦闘撤退	
9.8 三級道路上の戦闘撤退又は戦闘増援	



### はじめに [INTRODUCTION]

*Desert Blitzkrieg* は、明快なゲーム・メカニクスを使用します。「ポイント・トゥ・ポイント」システムを使用し、複数の決断ポイントを持つゲームとなるようデザインされました。移動は、3つの異なる道路タイプに沿います。限定された港湾移動が可能です。戦闘を実施するために補給ユニットを消費しなければならないため、補給ポイントの可用性は最重要です。戦闘は、戦闘値の最大化が鍵である戦術配置を行なう、「戦闘ボード」の「第一線」と「第二線」を使用します。戦闘は「ゲーム内のゲーム」となる可能性があり、プレイヤーの決断に依存して、多数のラウンドに進むか又は瞬時に終了します。

### ゲームの目録 & 支援 [Game Inventory & Support]

- ・1枚の 22" x 34" 厚紙マップ
- ・2枚の 5/8" カウンターとマーカーのカウンター・シート
- ・1組の 26枚カードのイムパルス・カード・デッキ
- ・4枚のプレイヤー補助カード
- ・戦闘ボード
- ・3つの十面体サイコロ
- ・2つの六面体サイコロ

注釈：Desert Blitzkrieg では、数値を判定するために十面体サイコロで 0~9 が使用され、1~10 ではありません。

もしいずれかのパーツが欠損していたら、以下に接触してください。:

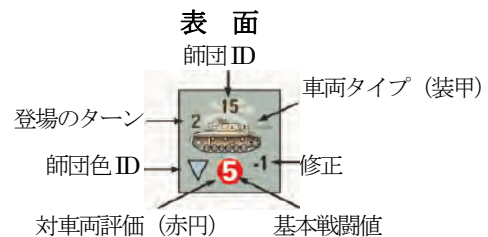
Compass Games, LLC  
PO Box 278  
Cromwell, CT 06416  
Phone : (860) 301-0477  
E-mail : support@compassgames.com

オンラインのゲーム・サポートも使用可能です。Web 上で訪問してください。: <https://www.compassgames.com>.  
Compass Games オンラインに到達するため、URL 又は QR コードも使用できます。:

<https://linktr.ee/compassgames>



### 1.0 ユニットの説明 [UNIT DESCRIPTION]



#### 裏面



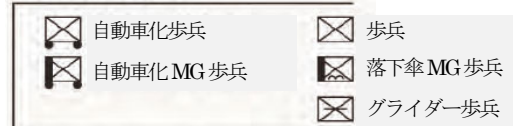
損害状態

### ユニット・タイプ

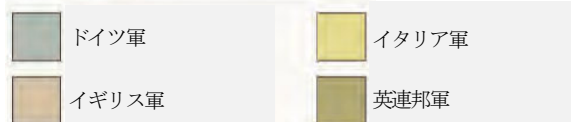
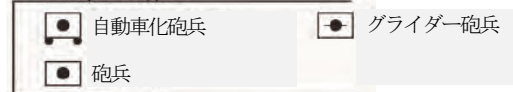
#### 車両ユニット・タイプ



#### 歩兵ユニット・タイプ



#### 砲兵ユニット・タイプ



枢軸国陣営は、イタリア軍とドイツ軍の両ユニットを持ちます。連合軍陣営は、イギリス軍と英連邦軍の両ユニットを持ちます。ドイツ軍 & イタリア軍ユニットは一緒にスタックでき、友軍と見なされます。イギリス軍 & 英連邦軍ユニットも同様です。

注釈：ルールが歩兵ユニットについて述べる時、いずれかの歩兵ユニット・タイプであることができます。

# DESERT BLITZKRIEG

Rommel's North African Campaign

## 2.0 シンボル／略号 [SYMBOLS/ABBREVIATIONS]

**2.1 登場のターンとシンボル [Turn of Entry and Symbols]** (マップ上のターン記録欄とユニット・カウンターを参照)

**2.1.1** 下記のセットアップについて他の略号を持つユニットは、マップ上の適切なボックス内又はターン記録欄上の図でセットアップします。

#	登場のターン	H	保持エリア
R	補充	Ab	Agadabia
AG	Aghelia	Ba	Barce
Bd	Bardia	Bu	Buq Buq
Ma	Marsa Brega	Me	Mechili
Mr	Mersa Matruh	Ms	Msus
Si	Sidi Barrani	So	Soluch
Tb	Tobruk		

**2.2 ユニット・カウンター上の名称略号**

[Name Abbreviations on Unit Counters]

Gds : 近衛	5Lt : 第5軽師団
Indpndt : 独立	RG : Raggruppamento
TK : 戦車	Ind : インド軍
N. Zealand : ニュージーランド軍	GIO. FAC : Giovanni Fascisti
Aus : オーストラリア軍	COND : Sonderverband
S.Afr : 南アフリカ軍	Free Fr : 自由フランス軍
Sup. Gp : 支援グループ	CCNN : Camicie Nere 「黒シャツ」

いくつかのユニットは、同じ師団の一部として「一緒に所属」します (8.13、同一師団結束を参照)。これは、スタッキング (8.0) と戦闘 (9.0) について重要です。同じ師団に所属するユニットは、左下に「師団色 ID」として述べられる色コード付き「三角形」を持ちます。ある師団の全ユニットは、同じ色コード ID を持ちます。

**その他の共通略号 [Other Common Abbreviations] :**

SU 補給ユニット	FL 第一線
SL 第二線	CV 戦闘値
HQ 司令部	OOS 非補給下

**2.3 キャンペーン・ゲームのセットアップ [Campaign Game Setup]**

カウンター・シート上に「O'Connor Scenario」としてマークされ、右の黒又は白のドットによって識別されるユニットを脇に置きます。これらは、キャンペーン・シナリオで使用されません。

**2.3.1** 「H」でマークされた全てのユニットは、枢軸軍増援保持エリア内にセットアップしなければなりません。これには、枢軸軍航空ユニットを含みます。

**2.3.2** 支配ボックスは、鉄十字マークを持つ Aghelia を除き、全て連合軍の旗マークを持ちます。

**2.3.3** ボックス名を持つ補給ユニットは、名称付きボックス内に置かれなければなりません。連合軍は 8 つを持ちます。枢軸軍は 3 つを持ちます。

**2.3.4** マップ上の「アラメイン戦闘エリア [Alamein Battle Area]」のボックス内に「NO」マークを置きます。

**2.3.5** 「-3 To Hit」トブルク要塞マークと「-1 To Hit」バルディア要塞マークを、それぞれ (空白) ボックスの隣に置きます。

**2.3.6** 5.1 に従ってカード・デッキを準備します。

## 3.0 マーカー [MARKERS]

マーカーは、イベントの管理と選択を容易にするための様々なゲーム機能のために使用されます。

	戦闘攻撃		戦闘防御
	移動 (HQ)		非補給下
	+1 戦闘値		-1 戦闘値
	防御マーカー (命中へ1)		地形罰則 (命中へ+1)
	構築中の陣地ボックス		陣地ボックス
	戦術航空ユニット		航空機出撃
	妨害		長距離砂漠挺身隊 A 又は B
	HQ ユニット		トブルク要塞 (完全戦力)
	塹壕		三級道路使用済



CV 変更マーカー、+1 CV、+2 CV、-1 CV、+1 TO Hit、-1 To Hit 等のマーカーは、戦闘ボード上で使用されます。

地形罰則マーカーは、地形ラインを越えることにより、戦闘のためにボックスへ進入した戦闘ユニットを示すために使用されます (命中へ+1)。

防御マーカーは、戦闘ラウンドの射撃部分で命中させることを困難にする要塞内にユニットがあるときに使用されます。これらは、戦闘ボード上で使用されます。

いくつかのマーカーは、HQ「戦闘攻撃」と「戦闘防御」と同様にマップ上にありますが、CV 変更マーカーの配置に影響するため、戦闘ボードへ移管されます。

その他のマーカーは、「塹壕化『Entrenched』」と「航空機出撃『Aircraft Sortie』」のようにカード・プレイから発生できる又はできないイベントのためです。使用方法と意味については、特定カードを参照してください。

混雑道路マーカーは、あるフェイズに移動のために「使用」されている三級道路をマークするために使用されます。道路移動ルール (8.4) を参照してください。

支配マーカーは、盤上の VP 位置のためです。それらの 5 枚があり、当該ボックスの支配を持つ陣営を判定するために使用できます。通常は明白ですが、ユニットが占めていないときに明確化のために使用されます。

戦闘マーカーは、戦闘ボード上で戦闘が行なわれている現行ボックスをマークするために使用されます。ターン・マーカーは、マップのターン記録欄上で使用されます。

戦闘補給マーカーは、戦闘補給のために使用される補給ユニットを識別するために使用され、続いて取り去られます。

トブルク要塞は、「命中へ 3」要塞として開始し (11.4 を参照)、状況が満たされるときに使用するための減少状態マーカーがあります。

2 つの長距離砂漠挺身隊 (LRDF) マーカー「A」と「B」が各陣営について用意され、この目的のために使用される偵察ユニットをマークします。

YES/NO マーカーは、「アラメイン戦闘エリア『Slamein Battle Area』」が攻撃されているか否かをマークするため、適切なマップ・ボックス上に置かれます。

撤退マーカーは、戦闘から他の戦闘へ撤退するユニットのスタックをマークするため、戦闘の解決前に戦闘ボード上で非戦闘部隊としてスタックをマークするために使用されます。ルール 9.5.4 を参照。

戦闘アプローチ・マーカーは、戦闘が発生するボックスへ進入するため、ユニットによって使用される道路をマークするために使用されます。その目的は、合法的な撤退ルートを確認するためで、その使用は選択です。5 枚が用意されています。もし更に必要であれば、ブランク・カウンターから自作できます。

### 4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

枢軸軍プレイヤーは、各ゲーム・ターンに先行です。以下のシーケンスは、プレイヤー・ターンを構成します。:

- 1) カード引きフェイズ (5.0)
- 2) 増援/補充/撤退フェイズ (R/RW フェイズ) (6.0)
- 3) 補給の判定 (7.0)
- 4) 移動フェイズ (8.0)
- 5) 補給の判定と戦闘フェイズ (各戦闘について繰り返す) (7.0 と 9.0)
- 6) 補給の判定フェイズ (戦闘後) (7.0)
- 7) 自動車化移動フェイズ (8.0)
- 8) 補給の判定と限定戦闘フェイズ (各戦闘について繰り返す) (7.0 と 9.0)
- 9) 補給の判定フェイズ (戦闘後) (7.0)



両プレイヤーがターン・シークエンスの全 9 ステップを実施した後、ゲーム・ターンが完了します。ターン記録欄上でマーカーを前進させ、次のゲーム・ターンを開始します。

**例外:** 枢軸軍プレイヤー・ターン 1 の例外:

- ・ロンメルは、ターンについて戦闘又は移動のどちらかを選択します。
- ・補給ユニットと HQ は、このターンについてのみ 0~6 で虜獲されます。
- ・カード引きフェイズを飛ばします。
- ・移動フェイズで開始します。
- ・R/R/W フェイズが最後に発生し、ロンメルはこのフェイズの追加補給について-2 サイの目修正を獲得します。

## 5.0 カード引きフェイズ [CARD DRAW PHASE]

26 枚のカードが用意されています。カード・プレイは、無作為イベントと不確実性を反映させるためのゲームの追加特徴です。



### 5.1 デッキの準備 [Deck Preparation]

**5.1.1** 「過去は序章である『PAST IS PROLOGUE』」又は「追加増援『EXTRA REINFORCEMENTS』」カードが最初のカード引きで来ることを回避するため、最初にこれらのカードをデッキから取り去ってシャッフルします。次に、3 枚のカードをシャッフルしたデッキの最上部から外し、表面を伏せて脇にセットします。ここでデッキ内に「過去は序章である『PAST IS PROLOGUE』」又は「追加増援『EXTRA REINFORCEMENTS』」カードをデッキ内に戻してシャッフルします。脇にセットした 3 枚のカードをデッキの最上部に置き直し、ゲームを開始します。

**5.1.2** カード引きフェイズに、1 ゲームで 6 回、カード・デッキから 1 枚のカード引きを行なうことができます。各プレイヤーが使用可能なカード引きの数を管理するため、用意された六面体サイコロを「6」で開始して使用します。

**5.1.3** 特記されていない限り、カードはそれらが引かれたターンにプレイされなければなりません。使用されるフェイ

ズは、カード上に列記されます。もしカードが要件を満たせなければ (例: 増援カードであるが使用可能なし)、そのカードは捨て札されます。それでもカード引きとしてカウントします。

**5.1.4** もしあるターンにトブルク [Tobruk] が相手側に占領されたら、占領しているプレイヤーは残された自身の合計カード引きに、追加 1 枚のカード引きを加えます。直ちにこれをマークします。

## 6.0 増援/補充/撤退 (RRW)

### [REINFORCEMENT/REPLACEMENT/WITHDRAWAL]

#### 6.1 RRW のイベントのシークエンス [Sequence of Events in RRW]

**6.6.1** 友軍 OOS ユニットの除去についてサイを振ります。: 0~2 でユニットは除去されます。相手側は VP を得点します。

**注釈:** このフェイズの全ステップは、活性プレイヤーに所属しているユニットにのみ適用します。

**6.1.2** ユニットの更新について、PAC をチェックします。もしこれらが使用可能であると、それらの交替のためにサイ振りが行なわれなければなりません。代替されたユニットは、プレイから永久に取り去られます。

**6.1.3** 撤退又は復帰するユニットについて PAC をチェックします。もし撤退が行なわれたら、それを行なうために適切な VP を得点するか、又はもし撤退しないのであれば相手側について VP を得点します (ルール 6.6.2 を参照)。もし復帰が指定されたら、それらを他の増援として扱います。もし HQ の復帰サイ振りをするのであれば、やはりここで行なわれることになります。

**6.1.4** ターン記録欄又はシナリオ・ルールからの増援として投入が予定されたユニットをチェックします。保持ボックス内に置きます。

**6.1.5** HQ の選択。プレイヤーの HQ ユニットの、移動、戦闘攻撃、戦闘防御、追加補給のボーナスを獲得できます。11.3 HQs を参照。

**6.1.6** 補充が受け取られるか否かを決定します。(6.3 を参照)

**6.1.7** 補給ユニット (SU) についてチェックします。ターン 1~14 に、1 SU が自動的に使用可能ですが、ときには追加 1 について使用可能なサイ振りがありません。ターン 15 以降、枢軸軍プレイヤーについてのみ追加 SU チェックが使用可能です。PAC を参照し、捕獲と補給のサイを振ります。使用可能となった SU は、増援保持エリア内に置かれます。

**6.1.8** 相手側 HQ がイン・プレイにあるかチェックします。もしそうでなければ、1 VP を得点します (12.8.3)。

#### 6.2 移動中 [During Movement]

ユニットは、枢軸軍についてアゲイラ [Aghelia] 又は連合軍についてはマップ東端のエル・アラメイン [El Alamein]、ルウェイサット尾根 [Ruweisat Ridge]、カレット・エル・ヒメマト

[Qaret El Himemat] の保持エリアからマップへ進入します。ユニットは、一定の制限で海上移動又は鉄道移動を使用してマップに登場することもできます（ルール 8.5 と 8.6 を参照）。

**6.2.1 増援保持ボックスへ／からの移動 [Movement to/from Reinforcement Holding Box]**。ユニットは、マップから増援保持ボックスへ移動するため、下記で述べるごとく通常の道路／鉄道移動又は港湾移動を使用できます。これらは、同じ移動フェイズにマップからボックスへ進入し、次いでマップに戻るものの両方はできません。これは、ユニットをマップ端又は港湾からプレイヤーの増援保持ボックスへ 1 フェイズで移動させ、次いで自動車化移動フェイズ又は次のターンに適切な移動を使用して異なる位置でマップに再進入させるために有用です。

### 6.3 補充 [Replacements]

補充は、除去されたユニットから獲得されます。以下の種類のユニットが十分に揃っているとき：イギリス軍、英連邦軍、ドイツ軍、イタリア軍。所有しているプレイヤーは、6.4 項のスケジュールに従って利用可能なユニットから選択します。

**6.3.1** 次いで、選択したユニットは、増援保持エリアに登場します。

**6.3.2** 除去されたユニットから選択されなかったものは、プレイから永久に取り去られます。このようにしてプレイから取り去られたユニットは、相手側の勝利ポイントにマークします。12.2 を参照。

**6.3.3** 補充は、所有しているプレイヤーの裁量で受けることができます。少なくとも 2、3、5 つの除去ユニットを持つからといって、単に補充を受ける必要はありません。これにより、彼はより強力なユニットを温存するため、十分な数の弱体ユニットをプレイから取り去るまで待つことを認めます。

**6.4 補充スケジュール [Replacement Schedule]**（概要については、プレイヤー補助を参照）

ドイツ軍—ゲームの開始から 1942 年 5 月まで（ターン 1～14）、除去されたユニット 3 つ中の 2 つを補充として選択します。1942 年 6 月以降（ターン 15～21）、3 つ中の 1 つを選択します。

イタリア軍—イタリア軍自動車化ユニットは、1941 年 12 月まで（ターン 1～9）を通して、2 つ中の 1 つを選択します。1942 年 1 月から 1942 年 5 月まで（ターン 10～14）、3 つ中の 2 つを選択します。1942 年 6 月から（ターン 15～21）、2 つ中の 1 つを選択します。イタリア軍非自動車化ユニットについては、ゲーム全体について 3 つ中の 2 つを選択します。

イギリス軍—ゲーム全体について 3 つ中の 2 つを選択します。

英連邦軍—ゲーム全体について 5 つから 3 つを選択します。

**6.5 ユニットの更新 [Upgrading Units]**（概要についてプレイヤー補助を参照）。

一定のイギリス軍とドイツ軍のユニットは、様々なときに更新します。この目的のため、代替カウンターが用意されています。0～2 のサイの目で 1 つのユニットを置き換え、3～5 で 2 つのユニットを置き換え、6～9 で全ユニットを置き換えます。

**6.5.1** ドイツ軍の 5LT 装甲、搜索、砲兵ユニットは、1941 年 8 月から開始して、第 21 装甲師団に置き換えることができます。このターンに開始して、1941 年 8 月に開始する全 3 ユニットの代替されるまで、各 R/R/W フェイズにサイを 1 つ振ります。このターンに開始して、全 3 ユニットの代替されるまで、各 R/R/W フェイズにサイを 1 つ振ります。

**注釈：**5LT 歩兵ユニットは、第 21 装甲と共に使用することもでき、5LT/21 と指定されます。これは全ての目的において、第 21 装甲と 5LT の歩兵と見なされます。このユニットに補充は必要ありません。ゲーム・ターン 1 に増援として到着する第 21 歩兵があります。1942 年 8 月になるまで、このユニットを別師団として扱い、その時点で 5LT 又は第 21 師団の一部と見なすことができます。その師団識別色内の「ドット」で識別可能です。

**6.5.2** イギリス軍装甲の更新ターンは、ターン記録上に指定されます。更新のために使用可能なユニットは、マップ上に位置するターン記録上にマークされます。代替カウンターは、このターン記録上に置かれるべきです。

- ・ターン 12 には、3 つのユニットが更新を試みることができます。ターン 18 には、代替カウンターを持つ全ユニットが更新を試みることができます。
- ・第 22 近衛がいまだゲーム内にあると、ターン 15 に第 201 近衛は自動的に更新します。
- ・更新可能な全装甲ユニットが更新されてしまうまで、各 R/R/W フェイズに一度サイを振ります。結果は以下のとおりです。0 のサイの目で代替なし、1～4 で 1 つを代替、5～7 で 2 つを代替、8 で 3 つを代替、9 で 4 つを代替します。

**6.5.3** もし置き換えるために使用可能ないずれかのユニットがゲームから取り去られていたら、その置き換えは使用不能です。

**6.5.4** もし更新するユニットが、ユニット除去ボックス又は撤退ユニット・ボックス内にあると、更新はそのボックス内で置き換えなければならない、潜在的な置き換えとして使用可能になります。



**6.5.5** 更新させるユニットがイン・プレイで補給下であると、単にマップ上のユニットと更新されたユニットを置き換えます。もしユニットが補給下でなければ、プレイヤーはユニットを更新させるため、それが補給下になるまで待たなければなりません。更新されたユニットは、直ちに使用できます。

**6.5.6** 置き換えられたユニットは、勝利ポイントについてカウントせず、ゲームから永久に取り去られます。代替ユニットは、全てのゲーム目的においてゲームを進行しているユニットになります。

**6.6 撤退 [Withdrawals]** (撤退スケジュールについては PAC を参照)

**6.6.1** 撤退が予定された連合軍ユニットは、RRW フェイズ中にマップから選択的に取り去られます。以前に撤退したユニットは後の時期に復帰するため、これらのユニットは「連合軍ユニット撤退 [Allied Units Withdrawn]」ボックスに置かれます。連合軍プレイヤーのみが撤退を持ちます。

**6.6.2** 撤退を要求されるユニットは、選択です。指定されたとおりに撤退させたら、連合軍プレイヤーはもしそのユニットが戦闘で除去されたら相手側に与えられる VP を獲得します。もしこれらがイン・プレイに残されたら、各ユニットは戦闘で除去されたら与えられる VPs プラス 1 VP を枢軸軍プレイヤーに得点させます。これは、ユニットがイン・プレイに残されるか、又はそのタイプのユニットが使用不能のため撤退できない場合も同様です。

**6.6.3** R/R/W フェイズを非補給下で開始するユニットは、撤退の候補になり得ません。

**6.6.4** 当然ですが、もしユニットが撤退していなければ、そのユニットの復帰指示は履行できません。要求されたときにユニットが「撤退」ボックス内になければ、これらは単に現れません。

**6.6.5** 撤退は、保持エリア・ボックス又は除去ユニット・ボックスから行なうことができません。

## 7.0 補給 [SUPPLY]

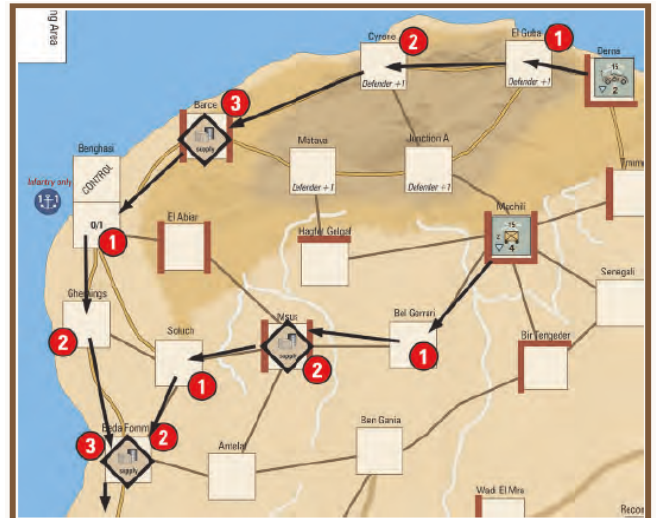
### 7.1 補給下であること [Being in Supply]

**7.1.1** プレイヤー諸氏は、両移動フェイズの移動の前及び戦闘の前／後に、両陣営の補給を判定します。OOS ユニットの非補給下マーカーでマークします。

**7.1.2** ユニットの、友軍の集積所まで、又はそれ自体が友軍集積所まで 2 ボックスたどれる補給ユニットまで、2 ボックスの補給線をたどれたら補給下です。友軍の集積所とは、移動又は戦闘フェイズの終了時に友軍戦闘ユニットを持つか、又は友軍戦闘ユニットを持つ最後の場所だった集積所です。

**7.1.3** 互いに 2 ボックス以内にある補給ユニットは、最終的に集積所までたどる補給連鎖を連結できます。

**7.1.4** 補給連鎖の経路についての全ボックスが一級道路に沿っている限り、上記で述べたいずれかの場合に補給は 3 ボックスたどれます。



**例:** 枢軸軍補給ユニットは *Beda Fomm*, *Barce*, *Msus* 内です。*Derna* と *Mechili* 内の枢軸軍ユニットも補給下になります。*Derna* 内のユニットは、一級道路上を *Barce* へ 3 ボックス戻ってたどります。*Barce* は *Beda Fomm* から一級道路上の 3 ボックスで、*Beda Fomm* はやはり一級道路上で *Aghelia* (非表示) から 3 ボックス離れています。*Mechili* 内のユニットは、*Beda Fomm* から 2 ボックスの *Msus* から 2 ボックス等です。

**7.1.5** 補給は、敵ユニットを含んでいるボックスを通過してたどれません。**例外:** もし友軍ユニットがそこにあり、それまでその戦闘が解決されていないければ、補給はボックスを通過してたどれます。



### 7.2 集積所 [Depots]

集積所は、以下のとおりです。: アゲイラ [Aghelia]、トブルク [Tobruk]、アラメイン [Alamein]。

### 7.3 補給ユニット [Supply Units]

**7.3.1** R/R/W フェイズ中、プレイヤーは補給ユニットを増援として受け取ります。補給ユニットは両面刷りで、片面は枢軸軍で片面が連合軍です。もし更に必要であれば、ブランド・カウンターから自作できます。

**7.3.2** 連合軍部隊は、ターン毎に 1 つの補給ユニットを増援として受け取ります。もし連合軍プレイヤーが更なる補給ユニットを求めると、その HQ は 2 つのためにサイを振ることができます。(HQ ルール 11.3.5 を参照)



**7.3.3** 枢軸軍は、1942年6月になるまで、ターン毎に1つの補給ユニットを獲得します。枢軸軍プレイヤーはサイを1つ振り、以下のターンに以下の結果で別の補給ユニットを獲得することもできます。:

ターン1~3、1941年4月~1941年6月、0~4のサイの目

ターン4~9、1941年7月~1941年12月、0~1のサイの目

ターン10~14、1942年1月~1942年5月、0~2のサイの目

ターン15~21、1942年6月~ゲームの終了、0~6のサイの目

**7.3.4** 補給のサイ振りは、ロンメル・ユニットによってのみ修正され得ます。HQルール、11.3.5を参照。

**7.3.5** 補給ユニットは、自動車化ユニットと同様に移動します。補給ユニット(SU)は、たとえ友軍戦闘ユニットが戦闘のためにボックス内にあるとしても、敵ユニットを持つボックス内に移動できません。

**7.3.6** 単独の補給ユニットは、それらがいるボックスの支配としてカウントし、それらを通過する敵の移動又は退却をブロックします。ただし、退却している敵ユニットは、敵SUのみを持つボックス内へ退却して捕獲を試みることができます。ただし、全ての戦闘撤退ルールに従い、しかも撤退しているユニットが捕獲の試みの前にOOSでない場合です。これは減多に起こりません。LRDFの例外については、9.5.2を参照。

**7.3.7** SUは、側面迂回され得ます。ただし、これらは側面迂回ユニットを射撃しません。補給ユニットは、「側面迂回」ができません。補給ユニットは、任意に戦闘に参加できません。

**7.3.8** 補給ユニットは決して「非補給下」と見なされず、常に完全移動を使用できますが、もし補給連鎖(7.13を参照)内にいなければ、これらは戦闘補給のために使用できません。もしこれらが補給連鎖内へ移動できなければ、これらは続く戦闘フェイズに戦闘補給のために使用できません。

**7.3.9** 補給ユニットは、捕獲され得ます。もし移動又は戦闘の後、敵戦闘ユニットを含んでいるボックス内に補給ユニットと共に友軍戦闘ユニットがなければ、敵ユニットは0~4のサイの目で補給ユニットを捕獲します。5~9の目で、補給ユニットは防御側によって破壊されます。この状況で、各補給ユニットについて直ちにサイを一度振ります。捕獲された補給ユニットは、友軍補給ユニットに置き換えられます。

捕獲された補給ユニットは、捕獲のフェイズに移動できません。捕獲された補給ユニットは、もし使用の瞬間に補給連鎖の一部であると、全ての補給目的について使用できます。

**例:** ある装甲ユニットが敵保持ボックスに側面迂回を実施し、敵のSUが占領している隣接ボックスに進入します。側面迂回されたボックスは、他のユニットによって戦闘に参加し、補給連鎖(2ボックス、一級道路上は3)はSUを捕獲するための戦闘を通してたどれます。いまやそのSUは友軍補給連鎖の一部で、全ての補給目的のために使用できます。

**7.3.10** 友軍補給ユニットは、もし戦闘ユニットがその補給ユニットと共にスタックしていると、自軍プレイヤー・ターン中のいずれかのときに、所有しているプレイヤーによって破壊できます(サイ振りの必要なし)。

**7.3.11** もし補給ユニットが戦闘で防御にあると、これらは所有しているプレイヤーによって破壊できません。これらは、防御でそれらと共にある全ての地上戦闘ユニットの除去で戦闘が解決されたら、捕獲できます。攻撃しているユニットについての「補給下」状態を示すために使用でき、するべきです。なお、戦闘ユニットが補給下であるために使用するSUであると同時に、戦闘のために消費されるSUでもある点に留意してください。

#### 7.4 補給の影響 [Supply Effects]

**7.4.1** あるターンの各戦闘は、攻撃しているプレイヤーによる、マップから1つの友軍補給ユニットの撤去を必要とします。このユニットは、戦闘から2ボックス以内、全てが一級道路上であると3ボックス以内になければなりません。もし複数の補給ユニットがこの条件を満たしたら、所有者の選択です。どの補給ユニットが使用されるのかを指定するため、用意された「戦闘補給 [Battle Supply]」マーカーを使用します。**例外:** 下記のLRDFルール7.4.8。

**7.4.2** 取り去られる補給ユニットは、戦闘の前に撤去を指定され、戦闘が解決された後に取り去られます。これは、攻撃しているユニットの「補給下」状態を示すために使用でき、使用すべきです。戦闘ユニットが補給下であるために使用するSUであると同時に、戦闘のために消費されるSUでもある点に留意してください。

**7.4.3** もし戦闘の瞬間に撤去するために使用可能な補給ユニットがなければ、戦闘は発生できません。この状況にあることが確認されたユニットは、認められない戦闘に参加したボックスに撤退しなければなりません。もしこの時点で何らかの理由により撤退が不可能であると、ユニットは除去されます。**例外:** 側面迂回については、8.7を参照。

**7.4.4** 単独の集積所ボックスは、戦闘を補給できません。常に補給ユニットが必要となります。

**7.45** ユニットは、自身を任意に非補給下（OOS）に置くことができます。いずれかの友軍 RRW フェイズ中に OOS である、HQs と補給ユニットを除く全ユニットは、それぞれサイ振りを行わなければなりません。0~2 のサイの目でユニットは除去され、あたかもユニットが戦闘で除去されたごとく相手側に VPs を与えます。非補給下のユニットは、その状態を示すために OOS マーカーでマークします。OOS HQ の扱いについては、ルール 11.3.8 を参照。SU は、決して OOS と見なされません。

1. OOS ユニットは移動できますが、攻撃はできません。自動車化の OOS ユニットは、移動フェイズに 2 ボックス、自動車化移動フェイズに 1 ボックス移動できます。非自動車化の OOS ユニットは、移動フェイズに 1 ボックス移動できます。もし全体が一級道路上であると、追加 1 ボックスの移動が認められます。
2. OOS ユニットは、自身がいるボックスをその戦闘値への -1 で防御しますが、増援はできません（戦闘 9.4 を参照）。
3. 移動フェイズを OOS で開始するユニットは、たとえ SU の移動がそれらを補給下に戻したとしても攻撃できません。
4. ターンを OOS で開始したユニットが、戦闘フェイズに戦闘の移動の瞬間に補給下であると、これらは戦闘増援ができます。
5. 戦闘から撤退している OOS のユニットは、1 ボックス撤退できます。スタッキング・ルールを適用します。
6. 防御側は、使用可能ないずれかのユニットが補給下である限り通常に戦闘増援ができ、スタッキング限度が遵守されます。

**7.46** 補給連鎖から断絶しているものの、ベンガジ [Benghazi] 又はバルディア [Bardia] 内のユニットは、もしそれらと共に補給ユニットがスタックしていたら補給下です。もし補給ユニットが存在すると、これら港湾の外部を攻撃できますが、通常のごとく補給ユニットを消費しなければなりません。もしその攻撃後に補給ユニットが残されておらず、陸上補給が使用不能であると、次いでこれらは OOS となり、それに応じてマークされなければなりません。

**7.47** トブルク [Tobruk] 内のユニットは常に補給下ですが、もし友軍 SU が使用可能である場合にのみトブルク外部へ戦闘ができます。

**7.48** プレイヤー諸氏は、非補給下で機能している 2 つまでの偵察（搜索）ユニットを持つことができます。これらは「長距離砂漠挺身隊」（LRDF）と見なされます。LRDF の候補は、その陣営に属しているいずれかの偵察（搜索）ユニットです。これらのユニットは、自軍ターン中のいずれかのときに、所有しているプレイヤーによって指定されます。それぞれを用意された LRDF カウンターの 1 つでマ

ークします。これらのユニットは、補給ユニット又は集積所へたどることや消費することなしで攻撃できます。もし非 LRDF 又は非偵察（搜索）ユニットが、LRDF ユニットと共に開始した攻撃で増援として使用されたら、通常に補給ユニットが識別されて消費されなければなりません。

**7.49** OOS は、航空ユニットに影響を持ちません。

## 8.0 スタッキングと移動 [STACKING AND MOVEMENT]

### 8.1 スタッキング [Stacking]

**8.1.1** 地上ユニットのスタッキング限度について、3 つの選択肢があります。

1. いずれか 2 つの異なる師団の戦闘ユニットは、あるボックス内で他の 1 つの戦闘ユニットと共にスタックできます。
2. 1 つの師団の戦闘ユニットたちは、あるボックス内で他の 2 つの戦闘ユニットと共にスタックできます。
3. いずれかの数の師団からの 5 つの戦闘ユニットは、あるボックス内でスタックできます。

**8.1.2** スタッキング限度は、移動フェイズの終了時と戦闘フェイズ中に適用します。発見されたとき、超過戦闘ユニットは所有者の選択で除去されます。戦闘の損失と同様、そのターンの VP を得点します。実質的に、これは超過スタック状態の結果となると、そのユニットが戦闘を増援できないことを意味します。

**8.1.3 同一師団結束 [Divisional Integrity]** 同一師団結束連携を補助するため、その師団内に複数ユニットを持つ場合、ユニット上に師団色コード識別三角形が配されます。グループ化のため、色コードと師団名又は番号を使用します。（第 21 歩兵の例外に関しては、11.2.6 を参照）。

**8.1.4** HQ ユニット、補給ユニット、航空ユニットは、これらのスタッキング限度に対してカウントしません。

**8.1.5** ターン 17 から開始して、イギリス軍の装甲ユニットは、イギリス軍の偵察、歩兵、砲兵の各 1 ユニットまでと共にスタックでき、全てのゲーム目的において同じ師団と見なされます（8.7.1 下の例 1 を参照）。

### 8.2 通常移動 [Standard Movement]

ユニットは、移動フェイズ毎に 3 ボックスまで移動でき、全て一級道路上であると 5 ボックスです。

### 8.3 自動車化移動 [Motorized Movement]

自動車化ユニットのみが、自動車化移動フェイズに移動できます。車両図を持つユニット及びそのタイプ識別ボックス上に「車輪」を持つユニット、HQs、補給ユニットは、全て自動車化と見なされます。



## 8.4 道路移動 [Road Movement]

一級 [major] 及び二級 [secondary] 道路上を移動できるユニットの数は、無制限です。三級 [tertiary] 道路上の移動は、移動フェイズ毎に 2 ユニットの限定されます。この限度は、これのみを行なうための最初の非 HQ ユニットの最後の道路行軍に適用します（訳註：移動で使用した、最後の三級道路上に置きます。19.0 プレイの例を参照）。

**例：**あるボックス内への三級道路は、最初の 2 ユニットの停止したら、その移動フェイズについて「使用済」になります。このフェイズに、他のユニットはその道路上を移動できません。その道路が「使用済」であることを示すため「混雑道路 [Congested Road]」マーカーを使用し、続く戦闘フェイズが終了した後で全マーカーを取り去ります。

**8.4.1** 移動の順番が重要なので、あなたが三級道路の連結を望むユニットたちを最初に移動させます。さもなければ、いったん最初のユニットたちが停止したら、「渋滞」を引き起こし得ます。

**8.4.2** 補給ユニットは、三級道路の限度についてユニットとしてカウントします。

**8.4.3** 戦闘ユニットは、敵占有下ボックスに進入するために道路を使用し、続く戦闘フェイズに戦闘を開始します。

**8.4.4** 戦闘に参加するために使用した各道路をマークするため、選択として「戦闘アプローチ [Battle Approach]」マーカーが用意されています。いったん戦闘が解決されたら、これらは取り去られます。

**8.4.5** 自動車化移動フェイズ中、そのフェイズを隣接ボックス内で開始しない限り、ユニットは敵戦闘ユニットを持つボックスに戦闘のために進入できません（HQ と補給ユニットは、戦闘ユニットではありません）。

## 8.5 海上移動 [Sea Movement]

**8.5.1** 隣に錨が記載されたボックスは、港湾です。ユニットの港湾許容量は、錨の隣に枢軸軍／連合軍の数字で示されます。この数字は、ターン中に海上移動を介して入退出できるユニットの合計を示します。ユニットは、両移動フェイズに海上移動を介して、増援保持エリアへ／からトブルク [Tobruk]、又は港湾から港湾へのどちらかで移動できます。自動車化移動フェイズの海上移動は、もし港湾の港湾許容量が前の移動フェイズに使用済でない場合にのみ行なうことができます。

**8.5.2** トブルク [Tobruk]、ベンガジ [Benghazi]、バルディア [Bardia] は、盤上の港湾です。ユニットは、増援保持エリアからプレイヤーの支配下にある港湾へ直接移動でき、最初の移動フェイズには逆もまた同様です。ユニットは、そのフェイ

ズにこれ以上移動できません。**例外：**ルール 10.5 を参照。

**8.5.3** ある港湾は、友軍戦闘ユニットが占めるか又は最後に占めていたら、そのプレイヤーの支配下です。

**8.5.4** ベンガジ [Benghazi] とトブルク [Tobruk] は、枢軸軍が使用可能な唯一の港湾です。ベンガジは歩兵戦闘ユニットのみが認められ、補給ユニット、HQ、他の戦闘ユニットは不可です。

## 8.6 鉄道移動 [Rail Movement]

マップ外からチャリング・クロス [Charing Cross] へ鉄道線があります。連合軍ユニットは、保持ボックスから又は鉄道線上のどこから、鉄道線に沿って望むだけ離れたボックスに、どちらかの方向へ進入できます。枢軸軍は、この鉄道線を使用できません。

**8.6.1** ユニットの、鉄道線上で開始して終了しなければなりません。この目的において、保持ボックスから来ているユニットは、エル・アラメイン [El Alamein] 鉄道線ボックス内で「開始」しているものと見なされます。

**8.6.2** ユニットの、最初の移動フェイズにのみ鉄道線を使用できます。

**8.6.3** 鉄道線は、戦闘に参加又は敵支配下エリアを通過して移動するために使用できません。

## 8.7 側面迂回 [Outflank]

このルールは、敵戦闘ユニットを含んでいるボックスを通過して、一定のユニットが移動することを認めます。ただし、このような細かな配慮には、全て代償が伴います。

**8.7.1** 単独の装甲ユニット、又は同じ師団の装甲ユニットとユニットのいずれかの組み合わせは、その移動について側面迂回されたボックスを 2 ボックスとしてカウントするコストで行なうことができます。HQ は、側面迂回移動に参加できます。「British Sup. Grp x」は、ゲーム開始時に使用可能な対応するイギリス軍「x」装甲ユニットと同じ師団に所属しており、側面迂回を含む全ての同一師団目的について一緒に使用可能です。

**注釈：**ゲーム開始時、対応するイギリス軍装甲ユニットと連携可能な Sup. Gp. を保有しているのは、1 Arm、2 Arm、7 Arm のみとなります。

ターン 17 に開始して、イギリス軍の同一師団結末は、いずれかのイギリス軍装甲ユニット（たち）と共にある場合、いずれか単一のイギリス軍歩兵、砲兵、偵察によって保持できます。

**注釈：**この編成において 2 つの装甲ユニットを獲得する唯一の方法は、両装甲ユニットが同じユニット名称を持つことです。単一のイギリス軍歩兵ユニット、単一の砲

兵ユニット、と／又は単一の偵察ユニットは、同一師団結束の目的において、装甲ユニット（たち）に「付随」として見なすことができます。砲兵、歩兵、偵察の組み合わせは、装甲なしでも単独で「師団」として成立しますが、装甲ユニットなしで側面迂回からの恩恵を受けません。

**例1:** ターン 17 以後、第 51 歩兵師団（歩兵、砲兵、偵察）は、第 8 機甲（2 装甲ユニットと 1 偵察）と共に師団を形成できますが、偵察ユニットの 1 つは除外しなければなりません。



**例2:** ターン 17 以後、第 1 戦車部隊は、第 70 歩兵、第 8 偵察、第 51 砲兵と組み合わせることができ、ゲーム目的において師団と見なされます。



**8.7.2** 各防御ユニットは、側面迂回ユニットを射撃できます。各側面迂回ユニットは、二度目の射撃を受ける前に一度射撃されなければなりません。

**8.7.3** もし全ての側面迂回ユニットが除去されたら、残っている HQ は捕獲サイ振りを受けます。

**8.7.4** もし使用可能であれば、複数の師団が同じヘクスの側面迂回を試みることができます。もしこれらが同じボックス内で開始したら一緒に移動でき、1 セットの防御射撃サイ振りのみを受けます。もしこれらが異なるボックスからであると、個別に実施することになるため、それぞれが 1 セットの防御射撃サイ振りを受けることになります。

**8.7.5** 補給ユニットとイタリア軍ユニットは、ロンメルがアフリカ軍団の指揮を執るまで決して側面迂回できず、次いでイタリア軍ユニットはそれを行なうことができます。

**8.7.6** OOS ユニットの、たとえ移動ボーナスを持つ HQ と共にあっても、側面迂回ができません。

### 8.8 側面迂回の手順 [Outflank Procedure]

**8.8.1** 側面迂回を実施しているユニットは、側面迂回されているボックスを越えて移動し、移動目的においてそのボックスを 2 ボックスとしてカウントします。プレイヤーの HQ は、参加できます。

**8.8.2** 側面迂回されているユニットは、あたかも戦闘ボックスの前線から全て通常に防御しているごとく、移動しているユニットに対してフリー戦闘ラウンドを実施します。側面迂回内の防御ユニットは、他の全ての側面攻撃ユニット

が 1 つの戦闘ユニットにより射撃された場合にのみ、側面攻撃ユニットに「二重防御」が可能です。

**8.8.3** 生き残っている側面迂回ユニットは、側面迂回されたユニットに対して戦闘のサイ振りを獲得しませんが、その移動を最後まで行なわなければならない、他の敵ユニットに対する戦闘を準備することが可能です。

**8.8.4** 側面迂回で損害を受けたユニットは、続く戦闘フェイズの終了時になるまで損害状態に留まります。

**8.8.5** 生き残っている側面迂回ユニットは、その移動合計が許容移動力を超過しなければ、分割して異なるボックス内でその移動を終了できます。

**8.8.6** 側面迂回移動は移動の一部で、補給ユニットの消費を要求されません。もし側面迂回を実施しているユニットが、続く戦闘フェイズに非補給下であることが発見されたら、攻撃できません。これらは、防御側から 1 セットの防御戦闘サイ振りを受けなければならない、次いで撤退しなければなりません。もし撤退が不可能であると、除去されます。

**8.8.7** 側面迂回しているユニットは、もし戦闘ユニットが HQ 又は補給ユニットと共にスタックしていなければ、補給ユニット又は HQ の捕獲を試みることができます。

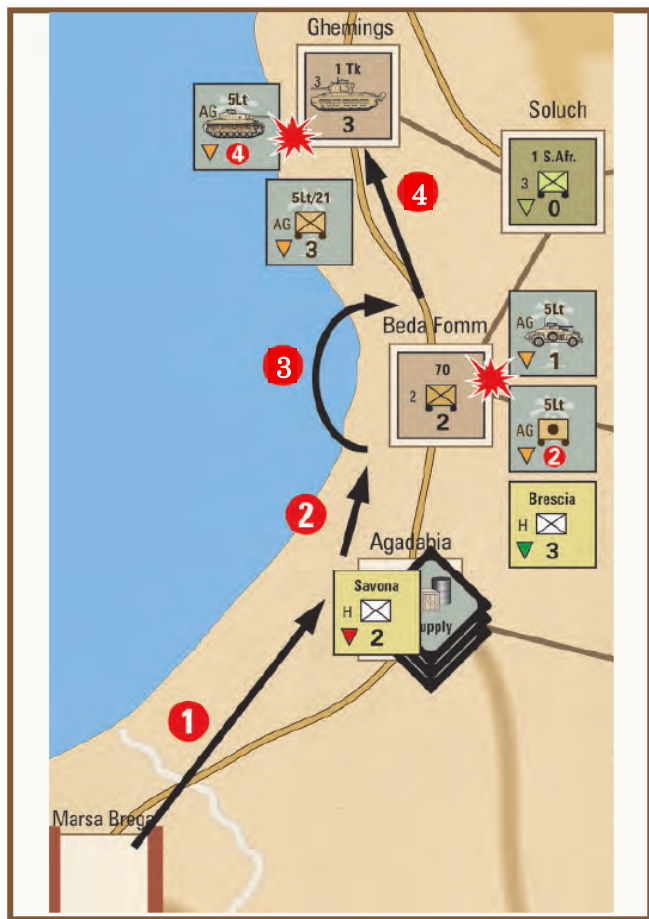
### 側面迂回の例

枢軸軍の第 5 軽 (LT) 師団 (4 ユニットの) が、2 つの補給ユニットと共に *Marsa Brega* にあります。枢軸軍の保持エリアは *Brescia* と *Savona* 師団、補給ユニットを持ちます。連合軍ユニットは、*Beda Fomm* 内、*Soluch* 内に 1 つ、*Ghemings* 内に 1 つです。

第 5 軽の装甲と歩兵は、*Beda Fomm* のユニットに全て一級道路に沿って 4 ボックス側面迂回移動を実施し、*Ghemings* 内のユニットを攻撃しますが、もし一級道路上でなければ *Soluch* まで 4 ボックスかかり、3 ボックスのみの移動では *Soluch* 内にユニットが到達できません。*Ghemings* については、*Beda Fomm* まで 2 ボックス、側面迂回のために三番目のボックス、*Ghemings* に進入するため移動の四番目のボックスがかかります。*Beda Fomm* 内の連合軍ユニットが第 5LT に 1 命中を振ったため、*Ghemings* の戦闘に 1 命中を持って参加します。

保持エリアから来ている *Savona* 師団と全 3 つの補給ユニットは *Agedabia* で停止します。*Brescia* 師団と残りの第 5 軽ユニットは、*Beda Fomm* の連合軍ユニットを攻撃します。





**注釈：**Ghemings の戦闘について、Ghemings の枢軸軍ユニットは Agadabia 内の自軍補給ユニットまで Beda Fomm の戦闘を通して現在補給下です。もし Beda Fomm の戦闘が最初に行なわれて敗北したら、Ghemings の枢軸軍ユニットは OOS になって除去され得ます。枢軸軍プレイヤーは、どちらの戦闘を最初に解決するのかの選択肢を持ちます。

順番には、結果が伴います。危険な賭けです！

## 9.0 戦闘 [COMBAT]

### 9.1 概括 [General]

**9.1.1** 戦闘では、あるユニットが除去されるまでに二度命中を受けなければなりません。最初の命中は、ユニットをその損害面に「裏返す」ことを獲得します。二番目の命中はこれを除去します。これは、下記のルールによって戦闘ボード上でユニットの戦闘値を上下に調整させ得ます。射撃しているユニットは、もし十面体サイでその調整後の戦闘値以下の数字を振ると、敵ユニットに 1 命中を与えます。ゼロの結果はゼロで、10 ではありません。

**9.1.2** 戦闘は、友軍と敵の両ユニットによって占められたボックス内で発生します。戦闘が発生する各ボックスで戦闘解決を行います。戦闘はラウンドで闘われます。少なくとも 1 ラウンドの戦闘が行なわれなければなりません。防御側は、各ラウンドで最初に射撃します。例外：9.6 偵察の撤退。

**9.1.3** 各戦闘は、攻撃側の補給ユニット (SU) の 1 つを消費します。詳細については、7.4 を参照。

**9.1.4** 戦闘のための補給は戦闘の開始時に判定され、各戦闘が開始される前に、撤去される補給ユニットを指定しなければなりません。そのように指定された補給ユニットは、戦闘終了後直ちに取去られます。補給は、移動又は戦闘結果を基準に変化し得るため、あるターンの各戦闘の前にチェックされなければなりません。SU が戦闘のために消費されるとき、これがユニットを OOS に置き得ることに注意してください。このため、補給チェックは戦闘後に行なわれなければなりません。それに応じて、OOS ユニートをマークします。

### 9.2 戦闘の手順 [Combat Procedure]



**9.2.1** 「戦闘マーカー [Battle Marker]」で戦闘をマークします。相手側のユニットを脇に置き、自軍の戦列を形成します。戦闘ボード・カードを使用します。

**9.2.2** 最初の戦闘ラウンドに、最も少ない戦闘ユニットを持つ (航空ユニット、HQ、SU、その他のマーカーを無視します) プレイヤーは、「第一線 [front line]」(FL) と「第二線 [second line]」(SL) にそれらをセットします。もしプレイヤー諸氏が同数の戦闘ユニットを持つと、防御側が最初に置きます。

**9.2.3** 最初に配置するプレイヤーは、自軍 FL 内に少なくとも 1 ユニートを置かなければなりません。残りは、FL 又は SL のどちらかに割り振ることができます。次いで、二番目のプレイヤーは、相手側 FL の対面にある自軍 FL 内に自軍ユニットをセットします。二番目に配置するプレイヤーは、少なくとも 1 ユニートを FL 内に置かなければなりません。その後、望むだけ多くのユニットを FL 又は SL 内に置くことができます。どちらのプレイヤーの航空ユニットも、SL 内に置かなければなりません。防御スタック内の補給ユニットは脇に置かれ、戦闘に関与しません。戦闘での HQ ユニートは、影響を持つか否かにかかわらず脇に置かれます。

**9.2.4** ラウンド 1 の後の各戦闘ラウンドの開始時、射撃割当ての前、航空ユニット以外のユニットは SL から FL へ移ることができますが、その逆は不可です。

**9.2.5** 両陣営の全ユニットは、特定ユニットに射撃を割当てられなければなりません。防御側は、サイが振られる前に、最初に選択して FL の対抗と SL の割当てを決定します。攻撃側は、自軍ラウンドに同じ機会を持ちます。

**9.2.6** そのラウンドのプレイヤーは、射撃の割り当てを行う際、自軍の FL ユニットのそれぞれ単一の敵 FL ユニットの割り当てなければなりません。割り当て可能な FL ユニットのなくなるまでこの作業を続けます。プレイヤーは、戦闘の展開に応じて、ラウンド毎に割り当てを変更することができます。

- 1) プレイヤーが射撃ラウンドにおいて、相手側よりも多くの FL ユニットの持つ場合、各超過 FL ユニットの当該ラウンドにおいて戦闘値 (CV) が +1 となります。各超過 FL ユニットの、**いずれかの**相手側 FL ユニットの割り当てなければなりません。全ての超過 FL ユニットの、プレイヤーが望むとおり同一の FL ユニットの割り当てすることも、分散して割り当てることも可能です。
- 2) 自身の射撃ラウンドにおいて、敵プレイヤーよりも FL ユニットの数が少ない場合、全ての敵ユニットが自軍の FL ユニットの攻撃を受けるわけではありません。各自軍 FL ユニットのそれぞれ、異なる敵 FL ユニットの攻撃しなければなりません。

**9.2.7** 全ての SL ユニットの、敵の FL 又は SL 戦闘ユニットを射撃できます。砲兵以外の全ての地上戦闘ユニットは、SL から -1 戦闘値 (CV) を獲得します。もしプレイヤーが SL 内に砲兵ユニットを持つと、各砲兵ユニットは +1 戦闘値 (CV) を獲得し、どちらかのライン内のいずれかのユニットにも射撃できます。

**9.2.8** もし射撃を受けた後、プレイヤーが FL ユニットの持たないものの、自軍 SL 内 (-1 CV) に非砲兵地上戦闘ユニットを持つと、自軍ラウンドを継続する前に自軍 FL へ、いずれかのタイプの少なくとも 1 つの非砲兵地上ユニットを **直ちに** 移さなければなりません。これは、-1 CV を持っていたユニットがその修正を失う結果になり得ますが、次の射撃ラウンドに敵の FL ユニットのみに射撃できます。

**9.2.9** どのユニットが +1 CV を持つか、どのユニットがそれらに命中させるために -1 を持つか、地形を越えて来たか (命中させるために +1) 等を示すため、マーカーを使用します。ルール 11.5 を参照。



**9.2.10** 戦闘の解決後、生き残っているユニットはその非損害状態に戻ります。戦闘の勝者は 1 VP を得点し、両プレイヤーは除去した敵ユニットについて VP を獲得します。PAC 又は 12.3/12.4 の「勝利ポイント得点」を参照。

### 9.3 射撃 [Firing]

**9.3.1** いったん戦闘ボード「ライン」が設定され、目標が特定された後、射撃プレイヤーは、射撃ユニット毎にサイを振ります。FL 内のユニットは、FL 内を直接射撃します。追加の FL ユニットの、他の FL ユニットのみに射撃できません。

**9.3.2** SL ユニットの、いずれかの FL 又は SL 戦闘ユニットを射撃できますが、FL 射撃前に割り当てられなければなりません。これを行なうための最も安易な方法は、全てのユニットが割り当てられた後、全ての SL ユニットの射撃を行なわせることができます。SL の非砲兵ユニットは通常 -1 CV で射撃しますが、いかなるユニットも射撃できます。これらは、HQ 又はカード・ボーナスによって更に修正できます。対車両ボーナスは、SL からは認められません。

**9.3.3** SL 砲兵ユニットは、相手側の第一線又は第二線 (9.3.2) 内のいずれかのユニットを射撃でき、SL からの +1 ボーナスを持ちます。ただし、もし全ての友軍第一線ユニットがあるラウンドに除去され、SL 内に非砲兵の地上戦闘ユニット (装甲、偵察、歩兵) がなければ、砲兵は除去されます。

**9.3.4** 特定の敵ユニットを射撃するため、プレイヤーが複数のユニットを割り当てられることを忘れないでください。いったんこれらの射撃割り当てが設定されたら、たとえこれらが射撃の機会を持つ前に射撃されるはずだった敵ユニットが除去されたとしても、次のラウンドになるまで変更できません。

### 9.3.5 (原文欠)

**9.3.6** 要塞 (命中へ 1) 内のユニット攻撃のようないくつかの状況で、基本「0」CV を持つ攻撃ユニットは、影響を与えることができません。ただし、そのユニットは、FL 内にあると、いまだにラインを整え、相手側の FL ユニットの射撃するユニットになることができます。単に「はずれ」です。

**9.3.7** 戦闘は、少なくとも完全な 1 ラウンド継続しなければなりません。もし相手側ユニットが残っていると、続くラウンドを開始できます。

**9.3.8** ある戦闘ラウンドに、もしプレイヤーが前線ユニットなしで自軍 SL がいくつかの非砲兵ユニットを残して自軍ラウンドを開始し、戦闘に留まることを選択したら、少なくとも 1 ユニットの前線に前進させなければなりません。

**9.3.9** 後のラウンドを開始する前に、防御側は以下を行なうことができます。:

- 1) 戦闘から撤退する (戦闘「終了」宣言)
- 2) 戦闘増援と戦闘継続
- 3) 増援なしで戦闘継続

もし 2) 又は 3) であると、ルール 9.2.4 でラウンドを再開します。

攻撃しているプレイヤーは、やはり後の自軍ラウンドに同じ 3 つの選択を持ちます。両プレイヤーは、各ラウンドについて、9.2 の FL/SL 手順の限度内で射撃ユニットを自由に調整します。もし戦闘増援を介して新たなユニットが参加したら、FL 又は SL のどちらかに参加できます。



**9.4 戦闘増援 [Combat Reinforcing a Battle]**

**9.4.1** 最初の戦闘ラウンド後の各ラウンドに、戦闘が発生しているボックス内へ、直接連結した各ボックスからの 1 ユニットにより戦闘を増援できます。もし戦闘増援が地形ラインを越えて戦闘に来たら、次の敵ラウンドにそれを射撃しているユニットからの射撃に+1 を受けます。「命中へ+1 [+1 to Hit]」 マーカーを使用します。

もし友軍の HQ 又は集積所から 3 ボックスを超えて置かれていなければ、防御において隣接ボックス内の航空ユニットを増援として選択できます。

戦闘ボーナス（攻撃又は防御のどちらか）を持つ HQ ユニットは戦闘増援として投入でき、進行中の戦闘に連結するボックスからのユニット選択としてカウントします。増援を行なっている HQ ユニットは、それらが到着したラウンド内へのみ、資格を持つ各ユニットに+1 CV を認めます。

**9.4.2** ユニットは、もし自身がいるボックス内がやはりこのフェイズに戦闘を受けていると、それが完了しているか否かにかかわらず、増援を行なうことができません。ユニットは、戦闘フェイズ毎に 1 つの戦闘のみに参加できます。

**9.4.3** ユニットは、もし戦闘の瞬間にスタッキング違反になるか、又は港湾から港湾へ海上により、又は保持エリア・ボックスから違反になると、増援を行なうことができません。

**9.4.4** 増援を行なっているユニットは、航空ユニットでなければ、FL 又は SL 内のどちらかに置くことができます。航空ユニットは、常に SL 内に置くことができます。

**9.4.5** 陣地化ボックス又は要塞に戦闘増援を行なっているユニットは、現行戦闘で要塞又は陣地化ボックス内のユニットが獲得する命中へのマイナスから恩恵を受けません。戦闘に勝利したこのような要塞又は陣地化ボックス内の戦闘に増援を行なったユニットは、直ちに要塞又は陣地化ボックスから恩恵を受けると見なされます。

**9.4.6** LRDF 戦闘は、隣接ボックス内の他の偵察（LRDF であるか否かにかかわらず）（もし補給下であると）によってのみ戦闘増援を行なうことができます。もし戦闘後に非 LRDF 偵察が OOS であると、OOS マーカーでマークします。

**9.5 戦闘からの撤退 [Combat Withdrawal from a Battle]**

もしあるプレイヤーが戦闘から自軍ユニットを撤退させることに決めたら、それら全てを同じ最初のボックスへ撤退させなければなりません。もし超過スタッキングのためにこれらを分割しなければならないと、自動車化能力によって分割します。自動車化、HQ、補給ユニットは、補給下の経路に沿って 1 又は 2 ボックス撤退できます。非自動車化（又は望むのであれば自動車化）は、最初のボックス内で「置き去り」にしなければなりません。もしユニットを

撤退させるために複数のボックス（友軍占有下又はカラ）が使用可能であると、友軍補給下ユニットに最寄りのボックスへ撤退しなければなりません。

もし戦闘内への経路をマークするために戦闘接近マーカーが使用されていたら、撤退の最初のボックスはそのマークされた経路に沿って戻ります。

もし使用可能な補給下の経路がないものの、非補給下の経路があると、ユニットは 1 ボックス移動でき、OOS でマークされます。

もしこのような複数の経路が存在すると、プレイヤーが選択します。戦闘撤退は戦闘を終了させ、相手側に 1 VP を与えて直ちにマークします。もし上記の戦闘撤退後に不可能であると判定されたら、ユニットは戦闘に留まらなければなりません。

**9.5.1** スタッキング限度は、遵守されなければなりません。もし不可能であると、超過ユニットが除去され、あたかもユニットが戦闘で除去されたごとく得点されます。12.3 を参照。

**9.5.2** 敵の補給ユニット上への撤退は、他の経路が存在しない場合にのみ可能です。通常どおり、SU 捕獲のサイを振ります。SU 捕獲のサイ振り前に、経路が補給下でなければなりません。敵の SU は、もしそのボックス内で敵ユニットが OOS になると、この撤退を妨害します。**例外**：LRDF 撤退は単独の敵 SU へ撤退でき、捕獲を試みます。

**9.5.3** 敵の HQ 自体はこの撤退を妨害せず、捕獲を受けます。

**9.5.4** 敵戦闘ユニットを含んでいるボックスへの撤退は、そのボックスが友軍戦闘ユニットによっても占められていない限り認められません。全ての撤退ユニットは、最初に進入したこのようなボックス内で停止しなければならず、スタッキング限度を遵守しなければなりません。

未解決の戦闘へ撤退しているユニットは、いかなる場合にもその戦闘に影響しません。戦闘が解決されるまで、用意されたカウンターでマークします。戦闘では、戦闘が解決されるまで戦闘ボードの脇にそれらを離しておきます。

**9.5.5** もしユニットが撤退したボックスが戦闘で敗北したら、以下の一つが発生します。:

- 1) もし戦闘内の全ユニットが除去されたら、以前に撤退したユニットも同様に除去されます。
- 2) もし残っている全てのユニットが戦闘撤退に成功したら、以前にこの戦闘へ撤退した各ユニットについてサイを 1 つ振ります。0~4 で、ユニットは除去されます。5~9 で、ユニットは通常の戦闘撤退ルールに従って退却します。

**9.5.6** 敵ユニットが戦闘に進入するために通過したボックス内へ又は通過しての撤退は、認められません。撤退している攻撃ユニットは、少なくともそれらの 1 つが戦闘へ進入したボックスへ、最初に全てが撤退しなければなりません。必要であれば、そのような経路を一時的にマークするため、用意されたカウンター（戦闘アプローチ）を使用します。

**9.5.7** ユニットの、たとえ港湾がプレイヤーの移動フェイズ中に使用されていても、港湾許容量の限度内で海上により撤退できます。海上により撤退しているユニットは増援保持エリア・ボックスへ移動し、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズになるまでマップへ再登場できません。

**9.5.8** HQs は、陸上で撤退可能な友軍戦闘部隊（航空部隊を除く）が存在する場合、または港湾経由の場合、それらと戦闘ユニットを含めた港湾許容量がある場合にのみ撤退でき、それ以外ではその場に留まり、捕獲され得ます。

**9.5.9** 補給ユニットは HQs と同様に扱われますが（9.5.8）、敵による捕獲の対象となるか否かを判定するサイ振りの対象となります。サイの目が 0~5 で、撤退できます。さもないければ、敵プレイヤーは捕獲する機会を持ちます。

**9.5.10** 撤退する OOS ユニットの、1 ボックスのみ撤退できます。OOS ルール 7.4.5 を参照。

#### 9.6 偵察（搜索）の撤退 [Recon Withdrawal]

戦闘で防御しているユニットが全て偵察（搜索）及び HQ ユニットの、しかも攻撃しているスタックの全てが偵察（搜索）、HQ、航空ユニットでなければ、戦闘ラウンドの前に戦闘から撤退できます。このような撤退で、スタック内の補給ユニットは留まらなければならず、航空ユニットは「使用済」状態で保持ボックスへ単に移されます。

**9.6.1** もし防御側が偵察（搜索）撤退を実施したら、攻撃側は攻撃のために補給ユニットを消費しません。

**9.6.2** 防御側による戦闘からの偵察（搜索）撤退について、攻撃側は VP を得点しません。

#### 9.7 マップ外への戦闘撤退 [Combat Withdrawal Off the Map]

戦闘撤退は、アゲイラ [Aghelia]、エル・アラメイン [El Alamein]、ルウエイサット尾根 [Ruweisat Ridge]、カレット・エル・ヒメマト [Qaret El Himemat] からマップ外へ行なうことができます。ユニットは除去されたと見なされず、従って VP を獲得しませんが、ゲームに再登場できず、ゲーム的には事実上失われます。

#### 9.8 三級道路上の戦闘撤退又は戦闘増援

##### [Combat Withdrawal or Combat Reinforce over Tertiary Roads]

戦闘フェイズの戦闘増援又は戦闘撤退が三級道路上で入退出する形で行なわれたら、道路上の最大 2 ユニットの従わなければなりません。例えば、もし 2 つの戦闘ユニットが三級道路に沿って戦闘内へ移動したら、その道路は「渋滞状態」[Congested] としてマークされ、戦闘に連結したボックス内への三番目の増援又は戦闘からの撤退は使用不能です。同様に、このような道路に沿った戦闘撤退は、2 ユニットのみに限定されます。

#### 10.0 自動車化移動／限定戦闘

##### [MOTORIZED MOVEMENT/LIMITED COMBAT]

**10.1** 自動車化移動フェイズに、自動車化ユニットは 1 ボックス移動して戦闘を実施するか、又は戦闘の実施なしで完全な許容移動力を使用するかのどちらかができます。

**10.2** もし戦闘のために 1 ボックス移動が選択されたら、いずれかのユニットは、戦闘増援ルールに従って、そのような戦闘を増援できます。戦闘は、9.0 で述べたごとく進めます。

**10.3** この移動フェイズ中、「側面迂回」を使用しているか又は複数ボックス移動しているユニットは、敵戦闘ユニットによって占められていないボックス内でフェイズを終了しなければなりません。戦闘は、認められません。「側面迂回」移動で損害を受けた「側面迂回」ユニットは、限定戦闘フェイズの終了時にその非損害状態に裏返されます。

**10.4** 非自動車化ユニットは、もし適格で 1 ボックス離れていたら、限定戦闘を戦闘増援できます。これらは、自動車化移動フェイズに移動できないため、戦闘を実施できません。

**10.5** 自動車化移動フェイズをプレイヤーの増援保持ボックス内で開始しているユニットは、プレイヤーによって支配された集積所に登場できます。もしトブルク [Tobruk] がこれらの集積所の 1 つであると、ターンの港湾許容量が使用可能でなければならず、前の移動フェイズに使用し尽くしてはなりません。集積所の候補は、アゲイラ [Aghelia]、トブルク [Tobruk]、アラメイン [Alamein] です。

#### 11.0 戦闘修正／特殊ユニット

##### [COMBAT MODIFIERS/SPECIAL UNITS]

##### 11.1 戦闘修正 [Combat Modifiers]

全ての戦闘修正は、蓄積します。もし修正のため、ユニットが戦闘で命中させるためにゼロ未満を振らねばならないと、その戦闘サイ振りは無視されます。ユニットはそれでも戦闘の一部ですが、命中させることはできません。



11.1.1 ボーナスの管理を促進させるため、用意されたマーカのセットがあります。戦闘ボード上で射撃に割り当てられているユニットの上に、適切なマーカを加えます。

+1 戦闘値 (CV)、+2 CV、+3 CV (SLの砲兵、HQ ボーナス、カード・ボーナス、装甲ボーナス等のために使用されます。)

-1 CV (SL内の装甲、偵察 (搜索)、歩兵、OOS)

-1 命中へ、-2 命中へ、-3 命中へ (要塞、陣地ボックス)

+1 命中へ (戦闘へ進入するために地形を越えるユニットをマーク)

## 11.2 戦闘ユニット [Combat Units]

11.2.1 円内に戦闘値を持つユニットは、優秀対車両能力を持ちます。装甲又は偵察 (搜索) (車両絵を持つユニット) に対する射撃では、あたかもその記載されたものよりも 1 ポイント高い数値で射撃します。円内に戦闘値を持つユニットは、これらが戦闘の「前線」にある場合にのみ、このボーナスを受け取ります。全てのイギリス軍の装甲 (偵察は不可) は、円内に戦闘値を持つか否かにかかわらず、イタリア軍の装甲及び偵察に対して、常にこのボーナスを獲得します。

11.2.2 もしユニットが右下に-1を持つと、優秀ユニットと見なされ、撃破され難くなります。このようなユニットを射撃しているユニットは、その記載された戦闘値よりも 1 少ないそれで射撃します。

11.2.3 SL内の砲兵は、+1 CV ボーナスを獲得します。これらは、SL 内で対車両を獲得しません。FL 内では、これらはその記載された戦闘値及び (もし対車両値を持つと装甲/偵察 (搜索) に対して) 対車両値を使用します。ルール 9.2.6 を参照。

11.2.4 あるプレイヤーが戦闘の FL 内に相手側よりも多くのユニットを持つとき、「余分」の各 FL ユニットのラウンドに+1 CV を獲得します。所有プレイヤーの選択です。

11.2.5 SL から射撃している歩兵、装甲、偵察 (搜索) ユニットの「-1 CV」で射撃し、対車両値は使用されません。

11.2.6 ターン 1 に到着するドイツ軍第 21 歩兵は、ターン 5 になるまでスタッキングについて第 5LT (軽) 師団の一部と見なされません。この状態を示すため、色付三角形内に「ドット」を持つことに注意してください。ターン 5 になるまで、これは独立ユニットとして機能します。

11.2.7 イギリス軍装甲更新ユニット [British Armor Upgrade Units] : イギリス軍が装備を向上させるに連れて、連合軍プレイヤーが自軍装甲の一部を更新させる 2 つのターンがあります。ターン 12 とターン 18 です。詳細については、プレイヤー補助カードを参照。

## 11.3 HQs

11.3.1 HQs は、あるプレイヤー・ターンに以下の 4 つ中の 1 つを行なうことができます。これはプレイヤーの R/RW フェイズに決めます。

1) 戦闘攻撃ボーナス

2) 戦闘防御ボーナス

3) 移動ボーナス

4) 追加補給機会



11.3.2 戦闘攻撃マーカ [Combat Attack Marker] : ある HQ は、第 1 戦闘ラウンドにのみ、参加する戦闘を修正できます。これは、そのターンの両戦闘フェイズに行なうことができます (もし可能であれば)。HQ は、戦闘で射撃する資格を持つ各友軍ユニットについて、第 1 戦闘ラウンドに+1 CV ボーナスを認めます。



11.3.3 戦闘防御マーカ [Combat Defense Marker] : 戦闘防御での HQ は、もし HQ があるボックスが相手側ターンに攻撃されたら、共にスタックした資格を持つ各ユニットに+1 戦闘値を認めることができます。このボーナスは、第 1 ラウンドの防御のみに有効です。11.3.2 と同じ手順です。「戦闘防御 [Combat Defense]」マーカを使用し、プレイヤー・ターン全体についてその場に残ります。HQ は移動し、相手側の次ターンに備える位置に配置できますが、自軍プレイヤー・ターンには、通常の戦術航空連携 (ルール 11.6) 以外の効果は持ちません。

「側面迂回」を受けるスタック内にある戦闘防御の HQ は、通常の戦闘で+1 CV を加えることが認められる限り、側面迂回を受けている部隊が「側面迂回を行っている」ユニットに射撃を行う際、側面迂回を受けているスタックの各ユニットに+1 CV を加えることができます。すなわち、イタリア軍は HQ のプラスを常に享受できるわけではありません。

相手側の次の限定戦闘フェイズの終了時、もし HQ がマップ上にあると、「戦闘防御」マーカを取り去ります。所有しているプレイヤーは、到来する自軍ターンに新たな HQ 選択を獲得します。



11.3.4 移動ボーナス・マーカ [Movement Bonus Marker] : 移動フェイズを共にスタックして開始する HQ は、どちらか又は両方の移動フェイズに追加 1 ボックスの移動を認めることができます。自動車化移動フェイズには、追加のボックスは戦闘で終了しない移動のためにのみ使用されます。側面迂回ユニットが戦闘で終了しない限り、側面迂回のために使用できます。

## 11.3.5 追加補給機会 [Extra Supply Chance]

HQ は、プレイヤー・ターンの R/RW フェイズに、補給の獲得に影響を与えることができます。この目的について使用されたことを示すため、HQ を裏返します。裏面は「補給使用済」バーを持ち、これを示すために使用されます。限定戦闘フェイズ終了時に、HQ を元に戻します。

11.3.5.1 枢軸軍 [Axis] : ターン 1~14 に、枢軸軍は自動的に 1 SU を獲得し、ターン 1~14 の計画を基準に追加 SU のために 1 サイ振りを獲得します。例えば、ターン 1~3、0~4

(PAC サマリー又は完全なリストについては 7.3.3 を参照)。HQ ボーナスの機会、枢軸軍補充についての追加サイ振り又はロンメル HQ についての追加 2 サイ振りを提供します。ターン 15 に開始して、枢軸軍はもはや自動的 SU を獲得しません。HQ ボーナスは、実質 0-8 でロンメルに単一の追加サイ振りを提供します。枢軸軍の代替 HQ は、ターン 15 に開始して追加のサイ振りを獲得せず、もしイン・プレイにあると代替 HQ についての SU ボーナスの選択は無価値であることを意味します。

**11.3.5.2 連合軍 [Allied] :** 追加の補給ユニットについて二度サイを振ります。各 0~4 のサイの目で、追加の補給ユニットが獲得されます。

**11.3.6 ロンメルのボーナス [Rommel Bonuses]** ロンメルは他の HQ と異なる扱いで、その差異はここに要約されます。ロンメルは、1942 年 1 月 (ターン 10) になるまでドイツ軍ユニットにのみこのボーナスを与え、このときにイタリア軍は同様にこのボーナスを獲得できます。(ロンメルは、アフリカ装甲軍 [Panzerarmee Africa] 司令官に宣せられます)。

**1. 戦闘攻撃/防御 [Combat Attack/Defense] :** ロンメルは、ターン 10 になるまで全てのドイツ軍ユニットに +1 CV を与え、このときにイタリア軍も同様に獲得できます。

**2. ボーナス補給 [Bonus Supply] :** ロンメルは、ターン 15 になるまでサイ振りに -2 で 2 つの機会を獲得し、その後はサイ振りに -2 で 1 つのみの機会を獲得します。

**例:** ターン 9 に、枢軸軍は 1 つの SU と以下のいずれかを獲得します。: 1) 二番目の SU について 0~1 で一度サイを振るか、又は 2) ロンメルの補給ボーナスを選択し、潜在的な 3 SU 以上のため、0~1 で一度及び 0~1 でサイの目に -2 で二度サイを振ります。

**二番目の例:** ターン 19 に、枢軸軍プレイヤーは、ロンメルの補給ボーナスを選択します。枢軸軍は、1 SU のために 0~6 で一度サイを振ります。次いで枢軸軍プレイヤーは、ロンメルについて 0~6 で一度サイを振りますが、サイの目に -2 です。

ロンメルは、もし捕獲されたら 10 VP の価値です。もし「HQ の脱出 [HQ Escapes]」カードが引かれたら、もしゲーム内にあるとドイツ軍代替 HQ を取り去り、ロンメル HQ を補給下のいずれかの枢軸軍ユニットと共に置きます。

### 11.3.7 HQ の捕獲 [HQ Capture]

HQ は、もし友軍戦闘ユニット (この場合、航空ユニットは戦闘ユニットではありません) なしのボックス内にあり、敵の戦闘ユニットがこのボックスへ進入したら捕獲され得ます。直ちにサイを 1 つ振ります。連合軍又は枢軸軍の HQ は、0~4 のサイの目で捕獲されます。**例外:** 枢軸軍の最初のターン。ルール 4.0 を参照。

もし HQ が捕獲されなければ、ボード上にある最寄りの友軍補給下戦闘ユニットと共に置かれなければなりません。

もし HQ がいずれかのときに捕獲されたら、続く各 R/R/W フェイズ中にそれらを戻すために 1 つのサイを振ら

なければなりません。0~2 のサイが振られる最初のときに、HQ を増援として増援保持ボックス内に置きます。続く各 R/R/W フェイズに、HQ のサイ振りに成功するまでサイの目要件に 1 を加えます。サイの目 0~9 を獲得するターンに自動的となります。

**11.3.7.1 枢軸軍プレイヤーは、ロンメルの捕獲ターン後に代替ドイツ軍 HQ のためにサイ振りを開始します。**

**11.3.7.2 枢軸軍の代替 HQ は、追加補給ユニットのサイ振りを強化する機会を 1 回のみ獲得します。** イタリア軍へのボーナスは与えられず、もしこの代替 HQ が捕獲されたら、7 VP の価値となります。この目的のため、枢軸軍について代替 HQ カウンターがあります。

**11.3.7.3 捕獲された HQ を復帰させるために行なわれるサイ振りが失敗する各ターンに、相手側は 1 VP を得点します。**

**11.3.7.4 「HQ の脱出 [HQ Escapes]」カードが引かれたものの、補充ドイツ軍 HQ がゲーム内にあると、直ちにロンメル HQ に置き換え、ロンメル HQ をマップ上で補給下のいずれかの友軍と共に置きます。**

### 11.3.8 OOS の HQ

もし HQ が所有している R/R/W フェイズに非補給下であることが分かったら、HQ は除去の可能性についてサイを振りません。OOS 除去のために HQ が単独で残されたら、それでも OOS です。OOS についての移動ルールがいまだに適用されます (7.4.5)。たとえ OOS 状態で開始しても、HQ は選択としてボーナスを使用でき、このようなボーナスと共に戦闘に移行できます。

### 11.4 要塞と陣地ボックス [Forts and Fortified Boxes]

**11.4.1 バルディア [Bardia] (ボード上の要塞) と陣地ボックス** は、各戦闘ラウンドに攻撃している全てのユニットの攻撃値から 1 を差し引きします。

**11.4.2 トブルク [Tobruk] (ボード上の要塞) は、戦闘フェイズに以下の条件を満たす攻撃を受けるまで、戦闘値を 3 減少させます。** 少なくとも 5 つのドイツ軍地上戦闘ユニット (プラスして使用可能な航空ユニット及びスタック制限内のいずれかの数のイタリア軍) が一緒に攻撃し、1 つの戦闘が最低 2 ラウンド継続する。いったんこれが発生したら、続くプレイヤー・ターンに、トブルクは攻撃している全てのユニットの戦闘値から 1 を差し引きします。すなわち、戦闘が発生したプレイヤー・ターンの終了時に、戦闘値が 3 から 1 へ減少します。

**11.4.3 いったんバルディア [Bardia] と/又はトブルク [Tobruk] が占領されたら、これらはもはや要塞と見なされず、更なる修正を与えません。** バルディア又はトブルクが占領されたら、プレイから修正マークを取り去ります。陣地ボックスは、後にそのボックス内で建設できます。



**11.4.4 トブルク補給の捕獲機会 [Tobruk Supply Capture Chance]** トブルク [Tobruk] がどちらかの陣営によって占領されたら、2つのサイ振りを行ないます。各 0~4 のサイの目で、1 友軍補給ユニットをトブルク・ボックスに加えます。これは、トブルクを占領した戦闘で捕獲した補給ユニットに追加されます。

**11.4.5 戦闘増援ユニットと航空ユニットは、決して要塞又は陣地ボックスの特典を獲得できません。**

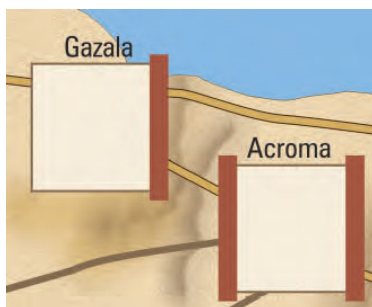
**11.4.6 陣地ボックスの構築 [Construction of Fortified Boxes]** あるプレイヤー・ターンをボックス内で開始し、プレイヤー・ターン中に移動しないいずれか 2 つの友軍歩兵ユニットは、自動車化移動フェイズの終了時に、それらの上に陣地ボックス・カウンターを置くことができます。

**11.4.6.1 移動フェイズの開始時に「構築中 [under construction]」面を上にして置き、自動車化移動フェイズの終了時に「構築済 [constructed]」面に裏返します。** 構築済の陣地ボックスは、友軍陸上戦闘ユニットがボックス内にある限り、その場に留まります。どちらかの戦闘フェイズの終了時に、陣地ボックスが友軍陸上戦闘ユニットを持たなければ、それは取り去られます。

**11.4.6.2** いかなる瞬間にも、マップ上に建設できる陣地ボックスは、陣営毎に 4 つのみです。

## 11.5 地形 [Terrain]

ボックスの様々な端に沿った太い赤茶色ラインは、防御側に有利な地形をあらわします。これらの暗色ラインの 1 つを越えて進入する道路を通過して戦闘に進入する攻撃ユニットは、「命中へ+1 [+1 To Hit]」マーカーを獲得します。これにより、防御ユニットはそのラウンドについて、あたかも戦闘値が 1 高いかのごとく射撃することを認めます。

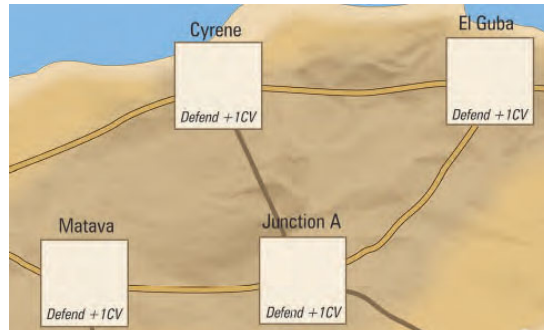


地形ラインの例。上図に表示された暗赤茶色でマークされる。

**11.5.1** 増援しているユニットは、戦闘に進入した後、地形ラインを越えて移動した最初のラウンドに、相手側プレイヤーからこの要領で射撃を受け得ます。続くラウンドに、これは攻撃側および防御側の増援に適用されます。これらを

用意された「命中へ+1」マーカーでマークします。増援している攻撃航空ユニットはこの罰則を負わず、このボーナスで射撃できません。

**11.5.2** マップ上に+1 CV が記載された 4 つのボックスがあります。: Matava, Cyrene, El Guba, Junction A。これら 4 つのボックスは、各戦闘全体について防御ユニットに+1 CV ボーナスを認めます。



**11.5.3** 地形ラインを越える側面迂回は、戦闘の第 1 ラウンドと同様に、側面迂回しているユニットに「命中へ+1」を課します。



## 11.6 空軍力 [Air Power]

HQ ユニットと補給集積所は、戦術空軍力と連携できます。各陣営は、様々なときに航空ユニットを受け取ります。これらは、使用されるまでマップ外の保持エリア・ボックス内に維持します。一般的に、これらは以下の目的のため、HQ 又は友軍集積所から 3 ボックス以内で、各プレイヤー・ターンに使用できます。いかなる戦闘でも、航空ユニットを追加戦闘ユニットとして見なします。

**11.6.1 戦闘支援、攻勢 [Combat Support, Offense] :** これらを戦闘フェイズ中の戦闘開始時に置きます。以前に特記されていない限り、全ての目的において他の戦闘ユニットとして扱います。これらは、戦闘で唯一のユニットであってはなりません。もしこの状態にあることが分かるか又は戦闘が終了したら、保持ボックスへ取り去られ、使用済であることを示すため「損傷状態 [damaged]」面に裏返します。プレイヤー・ターンの終了時に元に戻します。すなわち、プレイヤー・ターン毎に一度のみ使用します。

航空ユニットは、いかなる理由においても、又は戦闘でどちらが多数のユニットを持つかの判定にも、FL ユニットとしてカウントしません。これらは、常に SL ユニットとして満たされ、戦闘でいずれかの敵ユニットを攻撃できます。航空ユニットは、決して HQ+1 ボーナスを獲得できません。これらは、カード引きボーナスを獲得できます。

**11.6.1.1** 戦闘で航空ユニットは、戦闘が終了するまで又は戦闘で残された唯一のユニットとなるまで、他の戦闘ユニットと同様に命中を受けます。もし戦闘で航空ユニットが除去されたら、ターン記録欄上で失われたターンから 2 ターン後に増援として置き、相手側に 5 勝利ポイントを記録します。

**11.6.2 戦闘支援、防御 [Combat Support, Defense]**：限定戦闘フェイズの終了時に航空ユニットを置きます。これらは、敵プレイヤー・ターン中全体についてその場に留まります。これらは、もしボックスが攻撃されていると、追加の戦闘ユニットとして扱われます。

**11.6.2.1** 航空ユニットは、いずれかのユニットを射撃できます。防御における航空ユニットは、側面迂回移動中のユニット（たとえ全ての側面防御ユニットが未だ射撃を受けていなくても）を射撃できます。

**11.6.2.2** 相手側の限定戦闘フェイズの終了時、いまだその場にある防御の航空ユニットは、友軍保持ボックスへ取り去られ、次の友軍プレイヤー・ターンに通常の使用が可能です。

**11.6.2.3** もし航空ユニットが LRDF 戦闘の範囲内にあると、その戦闘を支援するか又は LRDF を防御できます。



**11.6.3 妨害 [Interdiction]**：これは、敵がこのボックス内へ又は通過して撤退することを妨げます。妨害されたボックス内へ又は通過してたどられる補給線は、妨げません。どちらかの移動フェイズの開始時に、妨害マーカーを置きます。戦闘ユニットが含まれていないボックス内に配置します。単独の HQ と／又は補給ユニットは、妨害マーカーの配置を妨げません。

**11.6.3.1** 妨害を実行している航空ユニットは、プレイヤー・ターン毎に一度のみ置くことができますが、移動フェイズ又は自動車化移動フェイズのどちらかです。これは、そのフェイズに他のいかなる友軍ユニットも移動する前に行なわなければなりません。妨害の航空ユニットは、ボックス内で単独（敵 SU を除く）で開始します。これらは、厳密には戦闘部隊ではありません。妨害を示すため、用意されたマーカーを使用します。使用されたことを表示するため、使用された航空ユニットを保持ボックス内で「損傷状態 [damaged]」面に返します。配置に続く戦闘フェイズの終了時に、妨害マーカーを取り去ります。もし移動フェイズに置かれたらマーカーは続く戦闘フェイズに取り去られ、又はもし自動車化移動フェイズに置かれたら続く限定戦闘フェイズに取り去られます。

**11.6.3.2** 敵のユニットは、妨害の航空ユニットを持つボックス内に戦闘撤退を実行できません。友軍の戦闘ユニットは、

このようなボックス内へ自由に進入又は移動通過ができます。

**11.6.3.3** もしプレイヤーがもはや自軍 HQ をイン・プレイに持たなければ、他の全ての増援を受け取った後の R/R/W フェイズ中に、航空ユニットの可用性についてサイを振らなければなりません。使用可能な各航空ユニットについて、一度サイを振ります。0～4 の結果で、航空ユニットはそのプレイヤー・ターンに、友軍集積所から 3 ボックス以内で使用できます。

**11.6.4 航空ユニットの除去 [Air Unit Elimination]** もし航空ユニットが戦闘で除去されたら、ターン記録欄上で除去されたターンから 2 ターン後に増援として置かれます。

例えば、もしターン 4 に除去されたら、その陣営の増援の一部としてターン 6 に置かれることになります。

## 12.0 ゲームの勝利 [WINNING THE GAME]

ゲームは、勝利ポイントの蓄積又は自動的勝利によって勝利します。

### 12.1 ボックスの支配 [Control of Boxes]

各ゲーム・ターンの終了時、プレイヤーは支配する勝利ポイント・ボックスの勝利ポイントを合計し、VP 記録欄上で得点します。勝利ポイント・ボックスは、アゲイラ [Aghelia]、ベンガジ [Benghasi]、トブルク [Tobruk]、バルディア [Bardia]、エル・アラメイン [El Alamein]。それぞれのポイントはマップ上に列記され、各プレイヤーについて枢軸軍／連合軍の数値を持ちます。：

VPs	枢軸軍／連合軍
アゲイラ [Aghelia]	1/3
ベンガジ [Benghasi]	0/1
トブルク [Tobruk]	2/2
バルディア [Bardia]	0/1
アラメイン [El Alamein]	3/1

### 12.2 補充からの VPs [VPs from Replacements]

プレイヤーの RRW フェイズ中、補充選択の結果としてプレイから取り去られた各ユニットは、相手側について 1 ポイント得点します（3 つ中の 2 つに 1 ポイントを与える等）。VP 記録欄上に直ちにマークします。

### 12.3 戦闘で除去されたユニット [Units Eliminated in Combat]

戦闘でユニットが除去されたとき、以下に従って相手側が VP を得点します。：

	装甲	歩兵	砲兵	偵察	航空
イギリス軍	3	2	2	2	5
英連邦軍	—	1	2	1	—
ドイツ軍	5	2	3	2	5
イタリア軍	3	1	2	1	—



**12.4 戦闘の勝利 [Winning a Battle]**

各戦闘の後、戦闘に勝利した陣営は1VPを得点します。

**12.4.1** 最初の戦闘ラウンド前の偵察（搜索）撤退は、VPを得点しません。

**12.4.2** ゲームの最終連合軍限定戦闘フェイズの終了時、OOS ユニットの OOS 除去についてサイを振らなければなりません。

**12.5 除去ユニット [Eliminated Units]**

ゲームの終了時、除去ボックス内に残された各ユニットは、相手側が1ポイントを得点します。OOSによって除去された各ユニットは、相手側がVPポイントを得点します。

**12.6 超過スタッキング [Overstacking]**

ユニットが超過スタッキングのために除去されたとき、あたかも戦闘で除去されたごとく、直ちに相手側がVPを得点します。

**12.7 アラメイン・エリアの攻撃ルール（キャンペーン・ゲームのみ） [Alamein Area Attack Rule]**

- Fuka
- Belaki Mudpan
- El Alamein
- Ruweisat Ridge
- El Taqa Plateau

**12.7.1** もし「エル・アラメイン・エリア」が、枢軸軍プレイヤーによって最低5つの補給下地上戦闘ユニットを使用して攻撃されなければ、連合軍プレイヤーはゲームの終了時に15VPを得点します。

**12.7.2** もし「エル・アラメイン・エリア」が、最低5つの補給下地上戦闘ユニットを使用する枢軸軍プレイヤーによって攻撃されたら、枢軸軍プレイヤーが戦闘に勝利したか否かにかかわらず、連合軍プレイヤーは15VPを得点せず、その代わりに枢軸軍プレイヤーは直ちに5VPを得点します。

**12.8 HQの捕獲 [HQ Capture]**

**12.8.1** 枢軸軍が連合軍HQを捕獲したいかなるときにも、枢軸軍プレイヤーは7ポイントを獲得します。

**12.8.2** もし連合軍プレイヤーがロンメルを捕獲したら、10ポイントを獲得します。もしロンメル代替HQを捕獲したら7ポイントです。

**12.8.3** ある陣営がHQをイン・プレイに持たない各ターンに、相手側は1VPを得点します。HQを失っているプレイヤーのRRWフェイズの後にカウントします。

**12.9 勝利 [Victory]**

VPs 収集基準の勝利は、枢軸軍のVP合計から連合軍のVP合計を差し引くことで判定されます。

差	結果
36+	枢軸軍決定的勝利
11~35	枢軸軍限定的勝利
-10~10	引分け
-35~-11	枢軸軍限定的勝利
-36以下	枢軸軍決定的勝利

**12.10 自動的勝利 [Automatic Victory]** もしいずれかのプレイヤー・ターンの終了、手番プレイヤーが全5勝利ポイント・ボックスを支配したら、決定的勝利でゲームに勝ちます。

**12.11 トーナメント又はシリーズ・プレイ [Tournament or Series Play]**

もし対戦相手との勝利を長期的に評価したい場合、以下の方法で得点を計算してください（これを「ゲームポイント」と呼びます）：

自動的勝利は、4ポイントです。

決定的勝利は、2ポイントです。

限定的勝利は、1ポイントです。

引分けは各プレイヤーに1/2ポイントです。

プレイヤー諸氏は、この方法でパフォーマンスを評価する場合、バランスサーとして互いに各陣営で対戦することも勧めます。

**13.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]**

いったん数回のゲームを通してプレイしたら、これら選択ルールの1つ以上で自由に指揮の挑戦を調整できます。プレイヤー諸氏は、セットアップの開始前にどの選択ルールを採用するか合意しなければなりません。これら追加決定の使用は、単に楽しむためのものです！

**13.1 イタリア軍のロンメル・ボーナス [Rommel Bonuses for the Italians]** 1942年1月（ターン10）の自動的勝利の代わりに、サイ振りを行いません。早期のアフリカ装甲軍 [Panzer Armee Africa]（軽度変更）のためです。

1941年11月に1つのサイを振ります。0~2は、ゲームの残りについて、ロンメルがそのHQボーナスをイタリア軍ユニットに認める能力を与えます。1941年12月のターン9には、もし11月のサイ振りに失敗していたら、0~6の目でゲームの残りについて、ロンメルにこの能力を与えます。

**13.2 可変補充 [Variable Replacements]** 以下の1つ又は両方を選択します。：1) ドイツ軍の補充は、ゲーム全体について3つ中の2つに留まります。（軽度/中度）又は、2) イギリス軍は、除去ボックスから補充を4つ中の2つのみを獲得します。（軽度/中度）。

**13.3 可変 HQ [HQ Variable]** 以下の両方を使用します。: (中度変更) 1) 捕獲 HQ についてのイギリス軍のサイ振りを、現行の各ターン+1 の代わりに+2 に調整します。例: 最初の試みは 0~2、二番目の試みは 0~4 等です。及び 2) ロンメルは、決してプレイから取り去ることができません。もし彼が捕獲されたら、連合軍プレイヤーはそれについて 10 VP を得点しますが、ロンメルは「脱出」して保持エリア内に置かれ、次のターンに増援として復帰できます。捕獲に続いて、それでも 10 VP の価値があります。もし「ロンメルの脱出 [Rommel Escapes]」カードが枢軸軍に表示されたら、ロンメルがいまだイン・プレイのときは説明に従います。

**13.4 その他の可変 [Other Variables]** 相互の同意により、全て又はいくつかを採用できます。

- 1) 英連邦軍の補充率は、5 つ中の 3 つではなく 5 つ中の 4 つです (中度)。
- 2) カード引きで読む代わりに、「追加補給ユニット」に変更することを認めます。 (中度)。
- 3) 支援が必要と思われる陣営について、全ての「追加」補給のサイ振りから 2 を差し引きます。 (重度)。
- 4) プレイヤーのバランスに依存して、どちらかの陣営の「開始時」部隊に追加補給ユニットを加えます。枢軸軍はアゲイラ [Aghelia]、連合軍はアラメイン [Alamein] に。 (中度)。
- 5) 最初のターン後の各プレイヤー・カード引きフェイズに、サイを 1 つ振ります。「0」の目で、そのプレイヤーの使用可能なカード引きの合計に、追加 1 つのカード引きを獲得します。 (中度)。
- 6) VP 差の計算を、有利にしたい陣営に依存して 10 VP 上下させます。例えば、もし枢軸軍であると、枢軸軍の決定的について 26+、枢軸軍の限定的について 11~25 です。もし連合軍であると、連合軍の決定的について -26 以下、及び連合軍の限定的について -25~-11 です。引分けは同じままです。 (重度)。
- 7) 各ターンに全 3 つの港湾 (ベンガジ、トブルク、バルディア) が、あるプレイヤーの RRW フェイズに支配下であると、そのプレイヤーは追加の補給サイ振りの選択を獲得し、0~3 で 1 VP を加えます。 (中度)。
- 8) ゲーム毎に一度、各陣営は「航空機出撃」を宣言し、自軍ターン中にそのマーカーを追加航空ユニットとして使用できますが、自軍限定戦闘フェイズの終了までに取り去られなければなりません (そう、戦闘防御は不可です)。 (軽度変更)。
- 9) 両陣営の全ての陣地ボックス (要塞は不可) は、そのボックス内の最初の 2 ラウンドの戦闘について、それら内の全ユニットに「命中へー2」を認めます。ラウンド 3 に開始して、通常の「命中へー1」に戻ります。

10) キャンペーン・ゲームに地雷原を加えます。14.1 に書かれたルールに 1 つの修正を付けて使用します。: 地雷原ルールは、連合軍の「陣地ボックス」のみでなく両陣営に適用します。

## 14.0 短期ゲーム・シナリオ [SHORT GAME SCENARIO]

このシナリオは、全てのルールを使用して一日の午後又は晩で終了できるゲームを提供します。これは、1942 年 5 月のガザラの戦いが基本です。

短期ゲームは、枢軸軍のターン 14 に開始してターン 18 の後に終了します。全てのルールがイン・プレイですが、以下の変更を除きます。:

- ・ ターン 15 に開始して、陣営毎に 2 枚のカードを引きます。追加のカード引きは、プレイヤー諸氏がトブルク [Tobruk] を占領/再占領するとき毎に与えられます。
- ・ デッキから 2 枚の「補給サボタージュ [Supply Sabotage]」カードを取り去ります。
- ・ ターン 14~ターン 18 について、ターン記録欄上に増援を置くことに注意してください。

### 14.1 連合軍の陣地ボックスと地雷原

[Allied Fortified Boxes and Minefields]

**14.1.1 全ての連合軍陣地ボックス (要塞は不可)** は、そのボックス内の最初の 2 ラウンドの戦闘について、全てのユニットに「命中へー2」を認めます。ラウンド 3 に開始して、通常の「命中へー1」に戻ります。

#### 14.1.2 ビル・ハケイムの陣地ボックス [Fortified Box in Bir Hachiem]

この陣地ボックスは、防御ユニットが除去されるか又は戦闘撤退するまで「命中へー2」を認めます。この陣地ボックスは、自由フランス軍ユニットによって占められている限り補給下です。フランス軍部隊は、この戦闘で非常に善戦しました。

**14.1.3 このアイテムの影響は、以下のとおりです。:**

- ・ 陣地ボックス内へ又は通過しての移動を試みている枢軸軍の地上戦闘ユニットは、1 つのサイを振らなければなりません。これらは 0~3 の目で損害を受け、戦闘のためにそのボックスへ進入していると損害面へ裏返します。「地雷原」のためのサイ振りが、「側面迂回」を使用してユニットに対する防御のサイ振り前に発生します。この方法で損害を受けたユニットは、「側面迂回」ルールに従い、戦闘に損害状態で進入します。

- ・ HQ と空軍は、地雷原のサイ振りから除外されます。

**14.1.4 短期ゲームで後に建設された連合軍の陣地ボックスは、標準ルール (「命中へー1、地雷なし」) を使用します。**



**14.2 最初の戦闘フェイズ [First Combat Phase]**

**14.2.1** 枢軸軍は、いずれか1つの補給ユニットについて、それに補給がたどれる限り、その補給ユニットを消費して二つの異なる戦闘を獲得できます。

**14.2.2** 連合軍プレイヤーは、自軍ターン 14 中に、LRDF が参加しない 1 つの戦闘を実施しなければなりません (もし可能であれば)。

**14.3 勝利ポイントの得点 [Victory Point Awards]**

**14.3.1** 両陣営は、0 VP で開始します。ルールに従って、戦闘、VP ボックス、撤退等について通常に VP を加えます。

**14.3.2** 以下の VP 変更を適用します。:

- 枢軸軍又は連合軍のトブルク [Tobruk] の占領、10 VP。
- 枢軸軍又は連合軍のバルディア [Bardia] の占領又は再占領、5 VP。
- 枢軸軍又は連合軍のソルム [Sollum] の占領又は再占領、3 VP。

**注釈:** 連合軍プレイヤーは、トブルク、バルディア、ソルムを支配して開始します。連合軍の VPs は、もし枢軸軍がそれを占領し、後に連合軍プレイヤーによって再占領された場合にのみ得点されます。

- 連合軍ターン 18 の終了時にどちらかの陣営の OOS ユニットは、除去について OOS のサイ振りを行わなければなりません。標準ルールに従って、ポイントを得点します。
- 除去ボックス内の全てのユニットは、長期ゲームと同様に、ターン 18 の終了時に 1 VP についてカウントします。

**14.4 ゲームの勝利 [Winning the Game]**

10 VP 以上上回る陣営が勝利します。個別の勝利レベルはありません。10 VP ポイント未満の差は、引分けの結果です。

**14.5 ゲームのセットアップ [Game Setup]****枢軸軍のセットアップ [Axis Setup]:**

**除去ボックス内のユニット [In the Eliminated Box]:**

- イタリア軍トレント [Trento] 歩兵、戦力 2
- ドイツ軍第 21 歩兵、戦力 3
- ドイツ軍第 15 捜索、戦力 2

**保持ボックス内 [In the Holding Box]:**

- 戦術空軍ユニット

**Tnimi:** イタリア軍パヴィア [Pavia] 師団 (2 ユニット)、イタリア軍サヴォナ [Savona] 師団 (2 ユニット)、ドイツ軍 Sond 歩兵

**Mechili:** イタリア軍トレント [Trento] 砲兵、イタリア軍トレント [Trento] 歩兵、イタリア軍トリエステ [Trieste] 師団 (3 ユニット)

**Bir Tenegeder:** イタリア軍リットリオ [Littorio] 師団 (4 ユニット)、ブレシア [Brescia] 砲兵

**Senegali:** ブレシア [Brescia] 歩兵、ロンメル HQ、ドイツ軍第 15 装甲師団 (3 ユニット)、ドイツ軍第 21 装甲師団 (4 ユニット)、2 補給ユニット

**Wadi El Mra:** イタリア軍アリエテ [Ariete] 師団 (4 ユニット)、1 補給ユニット

**Track Junction:** イタリア軍ボローニャ [Bologna] 師団 (2 ユニット)

**Gares Sahabi:** イタリア軍 RG 偵察 (LRDF A とマークされる)

**Ben Gania:** ドイツ軍第 90 師団 (3 ユニット)、1 補給ユニット

- 以下の各ボックス内に 1 補給ユニットを置きます。:  
Agadabia, Benghazi, El Guba
- 枢軸軍支配マーカーを Aghelia と Benghazi 内に置きます。

**連合軍のセットアップ [Allied Setup]:**

**撤退ボックス内 [In the Withdrawal Box]:**

- 第 4 インド師団 (3 ユニット)
- ニュージーランド師団 (3 ユニット)
- 第 9 オーストラリア歩兵
- 第 9 オーストラリア砲兵
- 第 70 歩兵
- 第 10 機甲

**ユニット除去ボックス内 [In Unit Eliminated Box]:**

- 独立歩兵
- 第 7 オーストラリア歩兵
- 第 6 オーストラリア歩兵

**Tobruk:** ポーランド軍歩兵、第 2 So アフリカ師団 (3 ユニット)、第 5 インド師団 (3 ユニット)、Tobruk-1 要塞マーカー、1 補給ユニット

**El Adem:** 第 2 機甲、第 2 Sup.Gp 歩兵

**Bir El Gubi:** HQ (戦闘防御マーカーと共に)、第 7 Sup.Gp. 歩兵、第 7 機甲 (R12 補充)、第 7 機甲 (CV 4 対車両なし)、第 1 機甲 (R12 補充)、第 1 機甲 (CV 対車両なし)、第 1 Sup.Gp. 歩兵、1 補給ユニット。

**Acroma:** 第 50 歩兵、第 50 砲兵、第 1 戦車 (R12 補充)、1 陣地ボックス、1 補給ユニット

**Gazala:** 第 1 S. アフリカ師団 (3 ユニット)、S.アフリカ偵察、1 陣地ボックス

**Bir El Harmat:** 第 22 近衛、第 32 戦車、1 陣地ボックス、戦術空軍ユニット (完全な枢軸軍ターン 14 について防御)

**Bir Hachiem:** 自由フランス歩兵、第 3 インド歩兵、1 陣地ボックス

**Girarabub:** 第 9 オーストラリア軍偵察 (LRDF でマーク)

- 以下の各ボックス内に 1 補給ユニットを置きます。:  
Fuka, Charing Cross, Sollum, Bir El Gellaz, Gabr Saleh, El Gunse

## 15.0 オコンナーの攻勢シナリオ

## [O'CONNERS OFFENSIVE SCENARIO]

これは導入用の「練習」シナリオであり、イギリス軍が準備不足のイタリア軍を、本来は偵察目的の兵力投入で捕捉したもの、リビアにおけるイタリア軍の潰走へと発展した砂漠戦争の始まりを再現したものです。メイン・ゲームの開始時、連合軍プレイヤーは防御側に立たされるため、このシナリオは連合軍プレイヤーが「攻撃の快感」を得る手段となります。「スタンド・アローン」を想定したシナリオであり、確かに一方的な内容ではありますが、ゲーム概念の入門として使用できます。このシナリオは、長期戦ゲームのターン開始前に発生します。最初の 4 ターンのターン記録欄を使用し、記載された増援部隊を各ターン（1940 年 12 月、1941 年 1 月、2 月、3 月）に配置してください。これは興味深いパズルです。簡単ではありませんが、達成可能です。

**注釈：**枢軸軍プレイヤーは、このシナリオでドイツ軍 HQ オプションを使用すべきです。

## 15.1 シナリオの例外 [Scenario Exceptions]

オコンナーの攻勢シナリオは、連合軍の 1940 年 12 月ターンで開始し、連合軍の 1941 年 3 月ターンの後に終了します（4 連合軍ターン）。下記のシナリオ・セットアップを通して使用される (b) は、オコンナーの攻勢と長期ゲームの両方で見られるユニットを示します。(b) とマークされていないユニットは、オコンナーの攻勢でのみ使用されます。

**注釈：**6 オーストラリア軍についての 2 つの新ユニットは色付の三角形を持たず、このシナリオの名称によってグループ化されます。

各プレイヤーに 1 枚のカード引きが認められます。

全てのルールがイン・プレイで、以下の例外があります。:

- このシナリオでは、全ターンについて連合軍が先行です。

このシナリオでは、プレイヤー毎に 1 枚のカード引きが認められ、ターン 2 から開始して使用可能です。トブルク占領についての連合軍プレイヤーによる追加のカード引きが獲得され得ます。

- 連合軍プレイヤーは、ターン 1 を「情報 [Intelligence]」カード、「戦闘訓練 [Combat Training]」カード、「HQ ボーナス [HQ Bonus]」カード、「団結精神 [Esprit de Corps]」カードを持って開始し、両方の移動フェイズに使用できます。
- 「過去は序章に過ぎない [Past Is Prologue]」と「追加増援 [Extra Reinforcements]」及び両「戦域は順調に推移 [Theatre Opens go Well]」カードをデッキから取り去ります。
- 連合軍プレイヤーは、ターン 1 にのみ、両フェイズで全ユニットにプラス 1 移動を認められます。

- もし「追加補給のサイ振り [Extra Supply Roll]」カードが引かれたら、テキストを「サイを 1 つ振る」に置き換えます。0~4 はどこにでも置くことができる 1 SU を認めます。
- トブルク [Tobruk] とバルディア [Bardia] は、このシナリオでは両方ともに「命中へー1」要塞です。
- 補給ユニットは、下記の増援リストから又は追加補給のサイ振りのための HQ の決定からのみ獲得できます。
- イタリア軍 HQ は、「追加補給」を選択した場合、0~4 のサイ振りを一度のみ獲得します。他の選択肢は、通常どおり使用可能です。HQ の捕獲は 7 VP の価値があります。
- イタリア軍の降伏。もしイタリア軍ユニットが OOS であると、除去について個別にサイを振る代わりに、各イタリア軍 RRW フェイズの開始時に、各 OOS ボックスについて一度サイを振ります。0~5 の目で、ボックスのユニット全体が降伏します。さもなければ、補給下に復帰するか、又は次の枢軸軍 RRW フェイズになるまで OOS に留まります。タイプにかかわらず、降伏したユニットについて、連合軍プレイヤーはユニット毎に 1 VP を得点します。通常どおり、SU 又は HQ の捕獲についてサイを振ります。降伏したユニットはゲーム外と見なされ、増援としてプレイに復帰できません。LRDF は決して OOS にならないため、降伏しません。
- このシナリオでは、連合軍が先行を獲得します。

## 15.2 シナリオのセットアップ [Scenario Setup]

## 枢軸軍のセットアップ [Axis Setup]

## イタリア軍のセットアップ [Italian Setup] :

**Aghelia :** サブラタ [Sabratha] 歩兵と砲兵

**Mechili :** バビーニ [Babini] 偵察、機甲、砲兵

**Tobruk :** シルテ [Sirt] 歩兵と砲兵

**Sollum :** 第 2 CCNN (黒シャツ) 歩兵と砲兵

**Sidi Barrani :** 第 1 リビア [Libya] 歩兵、第 2 リビア歩兵、マレット [Maletti] 機甲、第 4 CCNN (黒シャツ) 歩兵と砲兵、陣地ボックス・マーカー

**Buq Buq :** カタンツァーロ [Catanzaro] 歩兵と砲兵、キュレーネ [Cyrene] 歩兵と砲兵、陣地ボックス・マーカー

**Ft. Capuzzo :** 第 1 CCNN (黒シャツ) 歩兵と砲兵

**Bardia :** マルマリカ [Marmarica] 歩兵と砲兵、イタリア軍 HQ

## 枢軸軍の増援 [Axis Reinforcements] :

ターン 1—第 3 CCNN (黒シャツ) 歩兵と砲兵、補給ユニット

ターン 2—補給ユニット

ターン 3—パヴィア [Pavia] 歩兵 (b) と砲兵 (b)、ボローニャ [Bologna] 歩兵 (b) と砲兵 (b)、補給ユニット



- 以下のそれぞれに1補給ユニットを置きます。:  
Bardia, Sidi Barrani, Tmimi, El Guba, Benghasi, Agadabia

### 連合軍のセットアップ [Allied Setup]

#### 保持ボックス内 [In the Holding Box] :

- 第6 オーストラリア偵察
- 第2 ニュージーランド偵察、歩兵、砲兵
- 第2 Sup. Gp. 歩兵 (b)、第2 Sup. Gp. 機甲 (H)

**El Alamein** : 第6 オーストラリア歩兵 (戦力3) と砲兵 (b)、第2 Sup. Gp. 機甲 (AL)

**Mersa Matruh** : 第1 Sup. Gp. 偵察、機甲 (戦力2)、機甲 (戦力3)、歩兵 (戦力3)、第2 Sup. Gp. 偵察 (戦力1)、HQ

#### 連合軍の増援 [Allied Reinforcements] :

ターン1ー補給ユニット

ターン2ーポーランド歩兵 (b)、第22 近衛歩兵 (b)、第3 インド歩兵 (b)、第2 機甲 (戦力3) (b)、補給ユニット

ターン3ー第9 オーストラリア歩兵 (戦力3) (b)、第9 オーストラリア砲兵 (戦力2) (b)、補給ユニット

ターン4ー補給ユニット

- 以下のそれぞれに2つの補給ユニットを置きます。:  
保持ボックスと Mersa Matruh
- Fuka 内に1補給ユニットを置きます。

### 15.3 ゲームの勝利 [Winning the Game]

**15.3.1** 連合軍プレイヤーは、連合軍3月ターン終了時 (ターン4) までにベダ・フオム [Bda Fomm] を補給下に維持し、トブルク [Tobruk] とバルディア [Bardia] を占領し、VPで25VP上回っている必要があります。この条件を満たせば、連合軍プレイヤーは勝利します。この場合、LRDFは補給下でボックスを「維持」しているものとしてカウントします。終了時にOOSのイタリア軍ユニットは、降伏のサイ振りを行わなければなりません。

**15.3.2** その他の結果は、たとえ痛みを伴うものであっても、イタリア (枢軸) 軍プレイヤーの勝利です。ロンメルと第5 軽師団は、この時点でアフリカに展開しており、状況は劇的に変化しました。

## 16.0 CREDIT & SOURCES

**Design & Development** : Mike Vitale

**Playtesters** : 1992 version: Dennis Greci, Bruce Perry. 2022 version: Lead Playtester Justin Vitale, Playtesters Blake Mungeon, Evan Duprey, Celso Lopez, and Compass Expo 2023.

**Project Manager** : Billy Thomas

**Graphics** : Bruce Yearian

**Sources** : Almost every North Africa game ever published, up through about 1982, and one unpublished monster: my own. Maybe someday I'll play it again.

*Attack In The Ardennes : The Battle of the Bulge*, Game Designers' Workshop, 1982

*Strategy & Tactics Magazine*, issues 19, 21, 23, and 26.

*Articles on North Africa by Alfred Nofi*. May-October 1970 to March-April 1971.

*Order of Battle* by Joslin, for various units.

*Maps* : I used period maps produced from South

African aerial photography, obtained in the National Archives.

*History of the Second World War* by B.H. Liddell Hart, 1970.

*The Desert Generals* by Barnett, 1960.

*The Battle for North Africa* by Jackson, 1975.

*The Rommel Papers* by Liddell Hart, 1953.

*Rommel: Battles and Campaigns* by Macksey, 1979.

*The Life and Death of the Africa Korps* by Lewin, 1977.

*Wargame Design* by Strategy & Tactics staff, 1977

### 17.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNERS NOTES]

ウォーゲームという希有なものの進化を、どこから説明すればよいでしょうか。率直に言うと、私たちの活動は確かに珍しいものです。つまり、ウォーゲームをプレイすること、ましてやデザインすることです。しかし、過去の時代と比べると、人々の見方は変わってきました。私は60年代半ばまで遡るゲーマーの一人です (そんなこと認めるの?)。当時、この趣味を知らない人々に、自分の執着を必死に説明しようとしたことを覚えています。

近頃、この趣味について話をすると、40年以上前と同様に驚いた表情になりますが、いまや、私たちの趣味が要求されると思われる灰白質の耐久力に畏敬の念が混じっていることに気づきました。確かに、私たちは大量のルールを読むことを全く厭いません!

私は常に北アフリカ戦線に魅了されてきました。「ロシア戦線」がその壮大な規模ゆえに、国家間の闘争、そしてある程度はイデオロギーの対立をも象徴する点で魅力的であったのに対し、北アフリカ戦線は関与するユニット数が少なかったこと、そしておそらく何よりも、そこに見出された個人崇拜の気風ゆえに惹かれたのでした。アヴァロン・ヒル社の「Africa Korps」は、遙か昔、友人の姉の彼女によって初めて紹介されたウォーゲームでした。その方は私に英連邦/イギリス軍を担当させました。今でもあの日と、ロンメル将軍の砂漠を駆け抜ける電撃戦がトブルクへ向かう魔法のような光景を覚えています。もちろん、初心者だった私は結局敗北しましたが、気にはなりませんでした。すっかり夢中になりました。

それ以来、私は熱心なウォーゲーム・プレイヤーです。この文章を読んでいる多くの方々の記憶にも、同様の思い出がよみがえることでしょう。お察しの通り、北アフリカを題材としたゲームには、私にとって特別な魅力があります。北アフリカをテーマにした最初の試作は、Fred Schachter の旧作「Stalingrad III」のヴァリエーションに似た手法で「Africa Korps」を改造するという、原始的な試みでした。具体的には単にカウンター内容物を倍増させ、マップを多少いじっただけでした。この試作はすぐに放棄されました。組織的な計画のない「闇雲な試み」は、これでおしまいです！

数年後、そして北アフリカを舞台とした数々のゲームを経た1978年頃、私はJoe Angiolilloと再会しました。彼は大学時代の知人で、SPI社におけるウォーゲーム・デザインに精力的に携わっていることを知っていました。SPI社はちょうど彼の「Operation Typhoon」を完成させたばかりで、彼は「Army Group South」シリーズの一作「Kiev」の開発に取り組んでいました。夏の間、私は彼の主任プレイ・テスターを務め、ルールをいくつか提案し、コネチカット州ハートフォード郊外にある彼の自宅からSPIへ週1回または隔週で同行し、「Kiev」のプレイヤー向けノートを執筆しました。しかし何よりも、ウォーゲーム制作に何が必要か直接目にすることができたのです。

Joeは、徹底的な研究者でした。彼は私に「地道な調査の重要性」を教えてくださいました。また、私が初めて本格的に手掛けた北アフリカ戦線ゲームの開発初期段階において、私を「指導」してくれたことにも感謝しています。これは（北アフリカ戦線としては）大量のカウンターを要する大規模なゲームでした。当時、このホビーは「モンスター・ゲーム・ブーム」の真っ只中にあり、私も例外ではありませんでした。私が究極の「アフリカ軍団」ゲームと自負していたものは、約10平方フィートのマップ・ボードに数百のカウンターが敷き詰められ、全て手書きの両面印刷でした。ルールも豊富で、味わい深いものでしたが、最高に煩雑なものでした。

1979年の夏を丸々費やした経験（当時は高校教師でした）から幾つか学びました。その一つは、調査を重ねるほどに見つけた情報を全てゲームに盛り込みたくなる傾向があることです。「これは面白い！何とか組み込めないか！」と。英軍のダミー戦車ユニット用カウンターまで用意したほどです。しかし最終的に、この姿勢はゲームをプレイ不能にすると確信しました。現在のゲームに残った要素の一つは、長距離砂漠艇身隊（LRDF）を運用可能にしたことです。もう一つの気づきは、このゲームの複製を制作するには莫大な費用がかかるということでした。さらに小さな点として、この巨大なプロジェクトに、まだ使われていない名前を付ける必要がありました。私は「The Struggle for North Africa」と命名しました。これは、まさに相応しい名称でした。

優れたデザインとは、結局のところ「何を示そうとしているのか」という問いへの答えに尽きるものです。ですから、あの巨大なものを出版しようとしなかったのは、おそらく賢明な判断だったでしょう。振り返ってみると、自分が何を示そうとしていたのか、今ではよくわかりません。

1980年に、Joe、私、そして他の仲間たちと共に、のちにNova Game Designsとなる事業の礎を築きました。当初は、この新たな事業の下で互いのゲームを出版する計画を立てていました。しかしながら、2年以内に、私たちの企業の将来は「Ace of Aces」ブック・ゲーム・コンセプトにあると判断しました。ボード・ゲームは他社に任せるのが最善だと結論づけました（残念なことに、少なくとも「Axis and Allies」よりも楽しいと感じた作品が一つはあったのですが）。また、1982年頃にはGDW社が「A House Divided」で大ヒットを飛ばし、後に「Attack in the Ardennes」を出版しました。私はGamms-Two社の「Napoleon」など、他のポイント・トゥ・ポイント・ゲームも目にしていましたが、「Attack in the Ardennes」こそが、私の古い「Struggle」を、おそらく北アフリカ戦線により適したシステムへと再構築するきっかけとなりました。この時点で、ゲームは現在皆さんが手に取っているものに、より近い形へと変化しました。

また、本作で表現したいゲームの焦点も見出しました。旧作「AH Africa Korps」において常に気になっていた点は、比較的簡単に習得できるゲームでありながら、しばしば大規模な一回の攻撃に帰着し、ゲーム全体が常にその一点に懸かっているように感じられたことです。私にとって残念な点でした。そこで、本作を新規プレイヤーにもベテランプレイヤーにも比較的容易に習得できるものとしつつ、特定の戦闘の成否に依存しないため、十分な再プレイ価値を持つ作品にしたいと考えました。そこで、私の作品は新規プレイヤーにもベテランにも比較的簡単に習得できる一方で、一戦の結果に左右されないため、多くのウォーゲームに共通する複雑な計算が潜在的な新規参加者を躊躇させていると感じました。本システムでは、そうした要素（ZOC、攻撃／防御係数の積み上げと確率算出、CRT、移動ポイントなど）を大幅に削減させています。地形ラインを汎用化したのもこのためです。困難な地形を横断して戦闘に突入する際には何らかの代償があるべきと考え、移動後に最初のラウンドで「命中」を受ける確率が高くなるというシンプルな罰則を採用し、単純化を図りました。また、砂漠における移動には一定の流動性を求め、ポイント・トゥ・ポイント方式がそれを可能にすると考えました。



移動および戦闘システムは「攻撃」に似ていますが、ほぼ同一というわけではありません。いくつかの変更を加え、手順をもう少し明確に定義できたと思います。ポイント・トゥ・ポイント方式のゲームに慣れ親しんでいる方であれば、本ゲームの仕組みを素早く理解できるはずです。最大の相違点は、「戦闘ボード」の導入だと感じています。これにより戦闘フェイズがより焦点化され、手順を「ゲームの中のゲーム」へと昇華させました。プレイ・テスター諸氏には、大変好評でした。

「側面迂回」のルールは、新しく重要な要素です。一見無害に見えますが、適切に使用すれば敵が退却させるはずだったユニットを損失させ、又は敵の重要なユニットを非補給下に追い込むことも可能です。ただし装甲ユニットが必要となるため、その使用には制限があります。また、非補給下への移動の可能性を慎重に活用すべき機会として、より多くの敵ユニットを非補給下に追い込める状況（特にLRDFユニットに注意してください！）が挙げられます。

ポイント・トゥ・ポイント方式が求めていたプレイ可能なゲームを実現すると判断した後、SPI社の「Campaign for North Africa」や、同社の異なるスケール版である「Desert Fox」といったゲームを用いて、OB（オペレーション・ブリーフィング）の確認を進めました。若干の微調整は行いましたが、全体的には満足のいく結果となりました。週単位のターンを持つ大規模ゲームを、月単位のターンと全く異なる規模のゲームに適合させるための縮小調整が、見事に機能したのです。英連邦軍のユニットは、イメルダ・マルコスが靴を履き替えるよりも頻繁に入れ替わりました。そのため、実際に撤退・再投入されるユニットを特定するよりも、連合国プレイヤーに判断を委ねる方が、よりゲーム・プレイに適していると判断しました。また、撤退を勝利ポイントと連動させることで、柔軟性に欠けていた部分に判断の余地と検討すべき決定ポイントが生まれました。これにより、はるかに楽しいゲーム体験が得られると感じました。戦闘ボードは、従来のポイント・トゥ・ポイント方式から大幅な改善が図られていると感じます。マーカーとボードを併用することで、戦闘の流れがよりスムーズになります。戦闘増援を制限するスタック・ルールと相まって、戦闘はしばしば非常に緊迫した展開となります。

小さな疑問点として、「ロンメル将軍がイタリア軍を指揮する」というルールがありました。アフリカ装甲軍の正式な創設時期は1942年1月でしたが、ロンメル将軍は早くも1941年11月にイタリア戦車部隊の実戦指揮権を要請し、実際に受け取っていました。当初は1月から適用するルールとしていましたが、最終的には11月（彼がイタリア軍全体の機能的な指揮権を獲得した時期）に延期しました。選択ルールとして、これを自動適用ではなくサイ振りでも早期導入する選択枝も記載されています。希望する場合は利用してください。

もう一つの小さな設計上の決定は、ベンガジを港湾として使用することでした。実際の港湾施設は、利用が難しいと考えられていました。私はそれを単に無視したくはありませんでしたが、何らかの制限が必要だと感じていました。ゲームの構造とユニットが何を表すかという観点から、最も単純な決定は、港湾の使用を歩兵のみに限定することでした。

ユニットの戦力について補足します。当初の「Struggle」戦闘戦力は、S&T誌に掲載されたSUF（標準ユニット係数）を基に、研究による数値的戦力と実戦実績を勘案して設定されていました。私はこれを0～9の範囲に集約し、「適切に感じられる」まで微調整を加えました。第二線の砲兵の使用、追加前線ユニットに対する前線ボーナス、HQ戦闘ボーナス、地形ラインを越える際の増援の罰則、カード・プレイなどが組み合わさることで、興味深く緊張感あふれる戦闘が生まれます。適切な状況下では、戦力「0」のユニットさえも活躍することが可能です。

イギリス軍の戦車ドクトリン。本作戦開始時のイギリス軍の戦車ドクトリンは、非常に不十分なものでした。イギリス軍は自軍戦車の大半を歩兵支援用と位置付けていました。マチルダ戦車は重装甲ながら、その遅い速度で悪名高かったのです。ドイツ軍はこれを巧みに回避し、88mm高射砲部隊を対戦車兵器として運用しました。本ゲームが扱う時期の終わりまでに、イギリス軍はより統合された「諸兵科連合」へと転換しました。これはルール上、いかなるイギリス軍の機甲師団もイギリス軍の歩兵、砲兵、と／又は偵察ユニットを、ゲーム上の「同一師団結束」維持のため、統合師団の一部と見なすことを許可している点に反映されています。

「アラメイン攻撃」ルール。枢軸軍（少なくともロンメル将軍）の戦略は、スエズ運河を脅威に晒す地点まで進撃することでした。本ルールは、この戦略が戦局の勝敗を分ける可能性を想定しています。ロンメル将軍は、常に上官よりも野心的な作戦を志向したため、本ルールは選択制のオプションとして設定されています。「大勝利」を狙う決断を、枢軸プレイヤーに委ねることが重要だと考えました。序盤で好調に推移し、大きなポイント差を築いている場合、25ポイントの変動を許容することで得られる勝利レベルを維持して満足する可能性もあるでしょう。

私のゲームに対する考え方について、少しお話しさせてください。これにより、どのようなアイデアが私の興味を引くのか、そして私がどのようなゲームを提供するのか、ご理解いただけるでしょう。私は常にウォーゲームを単なる再現ではなく、趣味や娯楽として捉えてきました。レクリエーションに没頭する際には、楽しむことを大切にしています。そのため、私のゲーム選びの基準は、まず「遊びの価値」を重視し、次に「正確な史実再現」を置く傾向があります。「歴史的正確性」という言葉を使うことには躊躇します。この概念は定義が難しく、ウォーゲームのように

大幅な妥協を伴うものに適用するのは困難だと感じています。確かに、正確な研究はこのようなゲーム制作の基盤を提供する上で重要です。研究がより多く、より質が高ければ高いほど、引き出せる知識の基盤はより広く豊かになります。また、他の方が本作よりも複雑なシステムを構築し、それが「正しい感覚」を与えることも確信しています。それは、素晴らしいことです。それらを見つけ、購入し、プレイしてください。しかし、研究がゲーム制作のプロセスを支配すべきではないと思います。あくまで主要な要素の一つであるべきでしょう。私が北アフリカ戦線に興味を持ったきっかけは、「Africa Korps」というゲームでした。このゲームは、歴史的正確性を重視する方々の基準では、「歴史的に正確」とは言い難いものです。しかしその「シミュレーションによる刺激」がきっかけで、私は第二次世界大戦におけるこの戦域について、かなり広範に読み込み研究を重ねてきました。ゲームが完全に現実的でないことや、歴史的な「近道」を取ることにについては、私は気にしていません。「Africa Korps」をプレイし続けたのは、「貧弱な」歴史描写のためではなく、結局のところゲームとしての面白さに物足りなさを感じたからです。

私はゲーム出版社 Nova Game Designs の共同経営者として、一般市場向けの戦闘ゲームと位置付けられるオリジナル版「Axis and Allies」を出版しました。本作は「Risk」のようなゲームに比べれば複雑さが一段階上がったものでしたが、Avalon Hill 社や GDW 社をはじめとする数多くの出版社による本格的なウォーゲームに到底及ばないものでした。「Desert Blitzkrieg」では、新規プレイヤーに多くのウォーゲーム概念を紹介しつつ、過度に複雑な計算で圧倒することなく、より深いウォーゲーム体験への一步を踏み出すゲームを提供しようと試みました。ポイント・トゥ・ポイント方式や「2 命中除去」戦闘、移動の簡素化などが、その枠組みを提供すると確信していました。私の意図は、一般向け市場とハードコア・ゲームとの間に存在する「ギャップ」を埋める一步となるゲームを提供することでした。同様の試みは他にも存在しますが、今やこの作品もその一例となりました。もしよろしければ、このゲームは「Axis and Allies」などで一緒にプレイしたことのある友人を、より本格的なウォーゲーミングの世界へ誘う機会となるでしょう。Compass 社の次作としてお勧めしたいのは、John Edwards の「African Campaign」です。「Desert Blitzkrieg」は、こうしたゲームの中間に位置する作品と言えるでしょう。

また、私は初めてプレイした「Africa Korps」の魔法のような体験を、今も鮮明に覚えています。以来、断続的に 35 年ほどかけて、いわば「より優れた罫」を探し求めてきました。それは楽しくプレイでき、歴史を反映し、結果が単一のサイ振りに左右されないほど十分な変数を持つものでした。いくつか気に入った作品を見つけましたが、私自身も「挑戦してみる」ことを望んでいました。このゲームは、その成果です。皆さんにお楽しみいただければ幸いです。

## 18.0 プレイヤー・ノート [PLAYER NOTES]

ゲームにおいて習得すべき主要な要素は、以下の三つです。

- ・ 戦闘の準備を整えると同時に補給線を剥き出しにしないよう、ユニットの配置を管理すること。
- ・ 「戦闘ボード」を管理し、自軍射撃ボーナスを最大化し、敵の配置上の弱点を活用すること。
- ・ 特に戦闘では「同一師団結束」ルールを管理し、ユニットを除去する超過スタックを避けること。

2 個師団プラス 1 ユニットなどのスタッキング・ルールは、戦闘に参加できるユニットを制限するだけでなく、戦闘に増援として投入できるユニットにも制約を課します。これは、ときには重大な問題となり得ます。特にイギリス軍がターン 17 に、「師団」と見なされるユニットの増強を得られる際には、その影響が顕著となります。

ゲーム序盤は、連合軍の増援が乏しく、また多少混乱した状態で開始されるため、枢軸軍が主導権を握るでしょう。連合国陣営は、時機を待つ必要があります。ゲーム終盤の最後の三分の一は、獲得できるユニットの数と装甲ユニットの再編成を考慮すると、連合軍が優位に立つはずですが。

北アフリカ戦線を舞台とした第二次世界大戦ゲームにおいて、トブルクが重要な拠点となることは想像の通りです。枢軸軍プレイヤーは、可能な限り早期にトブルクを占領する必要があります。そのためには、枢軸軍プレイヤーは利用可能なドイツ軍ユニットによるトブルク攻撃を遅らせず、その要塞ボーナスを -3 から「命中へ -1」へ、可能な限り早期に低下させるべきです。覚えておってください、枢軸プレイヤーはその戦闘に勝利する必要はなく、単に生き残ればよいのです。そのような戦闘における枢軸プレイヤーのターン終了時、要塞の命中率ボーナスはゲーム終了まで -1 のままとなります。



同等の実力を持つプレイヤーは、通常の不運が続く場合を除き、時間の経過とともに戦況の損失が均等になる傾向があります。もちろん！ 枢軸軍プレイヤーは、可能な限り多くのターンにおいて、連合軍プレイヤーよりも多くの VP ボックスから VP を獲得することが極めて重要です。枢軸軍がアゲイラ、ベンガジ、トブルク、バルディアを連合軍のアラメインに対して支配している場合、毎ターン 3 VP 対 1 VP となります。この差は蓄積していきます。最初の 4~7 ターンはトブルクとバルディアが連合軍の VP となるため、枢軸軍プレイヤーはこの 3 VP の差を早期に縮めることが肝要です。トブルクのみが枢軸軍の VP 源となりますが、連合軍プレイヤーがベンガジとバルディアから VP を獲得するのをできるだけ早く阻止することも重要なポイントです。

少しの幸運と巧みな戦術があれば、枢軸軍プレイヤーは連合軍プレイヤーをアラメイン付近まで後退させることが可能でしょう。本ゲームでは、プレイヤーが要衝の防衛に多くの増援を投入するため、重要地点での激しい戦闘が頻発する傾向にあります。マップの構造上、進攻経路が狭まるにつれ、双方ともこうした戦闘の激化とそれに伴う損害に備えなければなりません。

終盤戦において、連合軍が完全に崩壊しない限り、枢軸軍プレイヤーはジレンマに直面する可能性があります。リードしている場合、アラメイン地域を攻撃して 5 VP を獲得する行動のリスクと報酬を評価しなければなりません。この行動は同時に連合軍プレイヤーの 15 VP 獲得を阻止します。20 VP の得点差が、最終的な勝利のレベルを決定づけることが多々あります。アラメイン攻撃はリスクを伴う可能性があります。選択はプレイヤー次第です。枢軸軍プレイヤーが相手より運や戦術に恵まれている場合、この行動は不要かもしれませんが、接戦ではこの行動が勝利を決定づける可能性があります。覚えておいてください、枢軸プレイヤーは「アラメイン・エリア」で戦闘に勝利する必要はなく、5 つの戦闘ユニット（および「消耗」させるための SU）で攻撃を試みるだけでよいのです。

しかしながら、いずれの時点であれ、枢軸軍プレイヤーは防御態勢へ移行する必要性が生じます。トブルク方面へ秩序ある後退を行う際には、主要地点における地形ライン及び陣地ボックスを活用することが、連合軍の勝利を回避するために不可欠となります。トブルク及びバルディアを支配した十分な時間が経過していれば、枢軸軍は何らかの勝利に近づいているはずであり、近頃強化されたイギリス軍機甲部隊に対して持ちこたえる必要が生じるでしょう。

連合軍プレイヤーにとって、ゲームの序盤は部隊が分散し、やや組織化されていないため困難です。連合軍司令部が捕獲されずに済む幸運に恵まれれば、それは有利な点ですが、いずれにせよ、トブルクに最良のユニットを配置し、枢軸軍の進撃を遅らせることが極めて重要です。補給ユニットの増強については、プレイヤーは心配する必要はありません。それらを温存してください。ゲーム終盤で必要となるでしょう。

初期段階で大規模な戦闘を仕掛けようと、最良のユニットを無駄に消耗する誘惑に負けないでください。リスクに見合う見返り（例：トブルク奪還、または枢軸軍全体を戦闘不能状態に追い込むなど）が明らかでない限りは。時機を待ち、特にソルームでは地形ラインを活用できるよう陣地ボックスを構築してください。初期の損失に落胆しないでください。連合軍の補充と増援部隊は豊富に用意されており、再編成の機会をもたらします。

LRDF のルールを活用し、マップ南部に偵察ユニットを 2 つ配置することで、敵プレイヤーの作戦を妨害し、同様の対応を迫ります。これにより、敵が他の戦線に投入したいと考えているイタリア軍ユニットの一部を拘束することも可能となります。

トブルクが長く保持されるほど、連合軍プレイヤーにとって有利となります。ターン 12 において、連合軍プレイヤーは機甲ユニットの強化を得られ、限定的な攻勢を開始できるようになります。ゲームの最後の 6 ターンまでに、連合軍プレイヤーは陸軍戦力で優位に立ち、複数の場所で枢軸軍プレイヤーを押し戻すことが可能となるはずです。その時点で、VP の不足分を埋め合わせる必要が生じます。

連合軍プレイヤーは、主に英連邦軍の撤退を行わなければならない、状況次第では少々厄介な場合があります。連合軍プレイヤーは、予定通りにユニットを撤退させることで勝利点を獲得できます。もし撤退させない場合、勝利点コストが高くなります。これは、どこかで大きな損失を防ぐ場合、あるいはゲームの終盤に差し掛かり、重要な戦闘で追加ユニットが必要となる場合にのみ行うべきでしょう。

マップの東端は防御が容易であり、枢軸軍プレイヤーが迂回することはできません。終盤において連合軍プレイヤーがマップの東端に追い詰められた場合、補充／増援／補給ユニットがまさにその地点から到着することを覚えておいてください。枢軸側は、ユニットと補給をそこに届けるためにマップを横断しなければならず、これが連合軍側の優位点となります。

フカ [Fuka] とベラキ・マッドパン [Belaki Mudpan] が最初の突破ラインとなります。陣地ボックスがあることは必須であり、突破は困難でしょう。もしこれが失敗した場合、エル・タカ [El Taqa] 高原、アラメイン [Alamein]、ルワイサット [Ruweisat] 尾根も、特に陣地ボックスが存在するため、枢軸軍にとって突破が難しい位置となります。とはいえ、適切なプレイができれば、連合軍プレイヤーはこれらの地を防衛する方法を考える必要すら生じないかもしれません。万が一そうなった場合、ゲームは結果次第で展開が変わるでしょう。「アラメイン攻撃」ルールは、連合軍プレイヤーが +15 VP を獲得するのを防ぐため、枢軸軍プレイヤーに僅差でこの防衛ラインまで前進させる手段であり、同時に自身に +5 VP をもたらすものです。

プレイテストで浮かび上がった興味深い戦術として、低戦力のユニットを用いてスタックに対する「捨て駒攻撃」を仕掛け、隣接する戦闘状態のボックスへの増援対象となるユニットを一切出せないようにする方法があります。実行には追加の補給が必要となりますが、隣接するボックスからの強力な支援を考慮すれば、主力の攻撃が成功する可能性を高めることが期待できます。古くからあるウォーゲーマーの戦術、あるいは私の息子が言うところの「プログラマー級の動き」です！

「戦闘ボード」は、いわば「ゲーム中のゲーム」です。プレイヤーは、前線と第二線にユニットをどのように配置するかを決定しなければならず、配置は非常に重要です。

砲兵第二線ボーナス、対車両ボーナス、前線追加ユニット・ボーナス、HQ 第 1 ラウンド・ボーナス、地形ラインを越えて戦闘に参加する攻撃ユニット、及びカード・プレイ・ボーナスを活用することで、プレイヤーには考慮すべき多くの要素が生じます。

第二線から第一線へ移動するタイミングは、いつでしょうか？ 他の地上ユニットを第二線に配置せず、-1 CV のままにしておくと、砲兵を失うリスクはありますか？ 戦闘増援はどこから来るのでしょうか？ それらを第一線に配置す

べきでしょうか？ スタック制限のため、戦闘増援を全く投入できない可能性はありますか？ 敵空軍の排除を試みるべきでしょうか？ これら全てが生じる疑問です。

二番目にセットアップすることは、主に攻撃側が優位性を得ることになります。地形ラインを越えて戦闘に突入する際の管理（これを行う各ユニットは「命中へ+1」マーカーを獲得し、より魅力的な標的となります）も、重要な判断ポイントです。

複数ラウンドにわたる戦闘では、どのユニットがどの対象を攻撃するかが変化します。ほとんどのユニットは修正値なしで 30%以下の命中率しか持たないため、命中させるのが難しい場合もあります。それでも、ボーナスが十分に付与された「1」の戦闘値を持つユニットは、安定した選択肢となり得ます。提供されるマーカーは、ユニットの最終的な戦闘値を判断するのに役立ちます。テストに基づき、合理的な組み合わせを提供できるよう努めました。カウンター内容物に、必要に応じてブランクを追加していただいても結構です。

「オコンナー攻勢」練習シナリオについての注意です。連合軍プレイヤーが「勝利」を収めることは、少々難しいかもしれません。攻撃ボーナスではなく、移動 HQ ボーナスを使用してください。

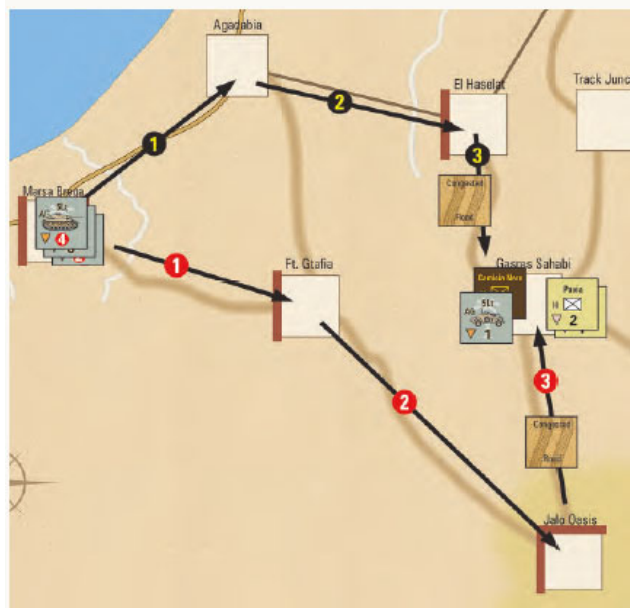
## 19.0 プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

### 三級道路に沿った移動

**Image 1:** ドイツ軍 5LT (4 ユニット)、Pavia 師団 (2 ユニット)、Camicia Nera CN 旅団は、Marsa Brega ボックス内で開始します。枢軸軍プレイヤーは、Pavia 師団を Marsa Brega から Fr. Gtafia へ (赤#1)、次いで Lalo Oasis へ (赤#2) 移動させ、その移動を Gasres Sahabi で終了します。Jalo Oasis と Gasres Sahabi との間でその他の移動が禁じられることを表示するため、これらの道路上に混雑道路 [congested road] マーカーが置かれます。

ここでドイツ軍プレイヤーは、第 5LT 搜索旅団と Camicia Nera CN 旅団を Marsa Brega から Agadabia へ (黒#1)、次いで El Haselat へ (黒#2) 移動させ、その移動を Gasres Sahabi で終了します。El Haselat と Gasres Sahabi との間でその他の移動が禁じられることを表示するため、これらの道路上に混雑道路マーカーが置かれます。

Image 1





## DESERT BLITZKRIEG

Rommel's North African Campaign

**Image 2 :** ここでドイツ軍プレイヤーは、第 5LT の 2 ユニット（歩兵と砲兵）を Mersa Brega から Fr. Gtafia へ（赤#1）、次いで Jalo Oasis へ（赤#2）移動させます。Fr. Gtafia と Jalo Oasis との間でその他の移動が禁じられることを表示するため、これらの道路上に混雑道路マーカーが置かれます

最後に、枢軸軍プレイヤーは、装甲旅団を Agadabia へ（黒#1）、次いで EL Haslat へ（黒#2）移動させて移動を終了します。第 5LT 装甲旅団は、隣接ボックスへ移動できましたが、Gasres Sahabi と EL Haslat との間の移動が禁じられるため、Gasres Sahabi ボックスへ進入できません。

Image 2



### 自動車化移動フェイズと限定戦闘

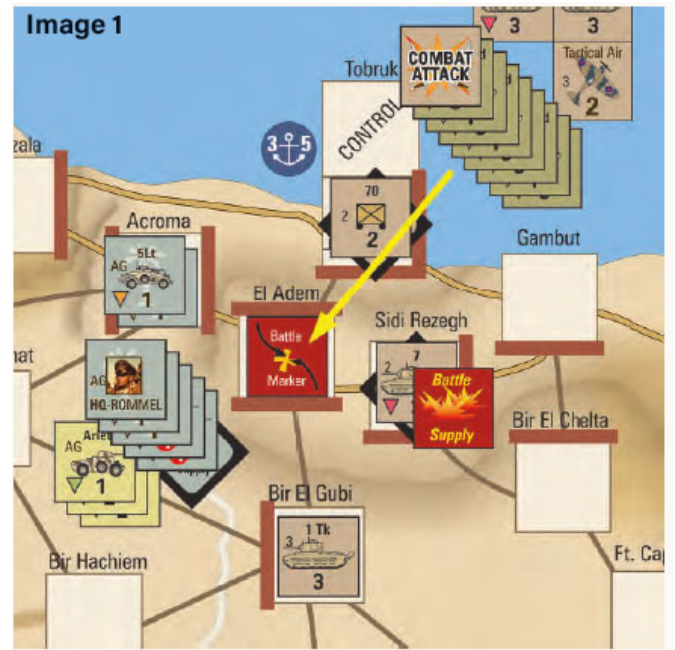
**Image 1 :** 連合軍プレイヤーは、ニュージーランド（3 ユニット）と第 4 インド師団（3 ユニット）を Tobruk の外部で地形ラインを越えて El Adem へ移動させます。これは自動車化移動なので、隣接ボックスからの攻撃のみが認められます。連合軍プレイヤーは、第 6 オーストラリア砲兵を自軍の「プラス 1」ユニットとして、最大自軍スタックへ持ってきます。HQ は、戦闘攻撃マーカーを持ちます。Sidi Rezegh 内の補給ユニットが、補給を提供します。他の連合軍ユニットは、潜在的な増援として Tobruk、Sidi Rezegh、Bir El Gubi 内の位置に移動させます。連合軍プレイヤーは、同様に 1 航空ユニットを戦闘へ投入します。

El Adem 内の枢軸軍は、第 5LT 師団（4 ユニット）と Ariete 偵察、歩兵、砲兵による防御を持ちます。ボーナスなしのロンメル、及び 1 補給ユニット。これらは、Acroma 内に第 15 捜索と歩兵も持ちます。

El Adem ボックスは、戦闘マーカーでマークされ、全てのユニットが戦闘ボードへ移されます。

戦術航空ユニットは、最初の配置のためにより多くのユニットを持つプレイヤーの判定についてカウントせず、両陣営は 7 つを持ちます。防御側（枢軸軍）は、最初に戦闘ボード上に置きます。

Image 1



**Image 2 :** 枢軸軍プレイヤーは、前線に第 5LT の搜索、歩兵、装甲及び Ariete の歩兵を置くことに決めます。Ariete 師団の偵察と砲兵及び第 5LT 砲兵を第二線に残します。枢軸軍の補給ユニットとロンメルは、脇に置かれます。これらは、戦闘に影響を持ちませんが、枢軸軍にとってまずい事態に陥ると捕獲を受け得ます。

ここで連合軍プレイヤーが、自軍ユニットを置きます。第 4 インド師団の偵察と歩兵、同様にニュージーランド師団の歩兵と偵察を前線に置きます。ニュージーランドの砲兵、第 4 インドの砲兵、第 6 オーストラリアの砲兵は、第二線に置かれます。連合軍の HQ と戦闘マーカーは脇に置かれ、ラウンド 1 の防御射撃を生き残った連合軍ユニットに +1 を認めます。戦術航空ユニットを除く全ての連合軍ユニットは、戦闘へ進入するために地形ラインを越えることでもたらされる「命中へ +1」マーカーが、ラウンド 1 のためそれらの隣に置かれます。

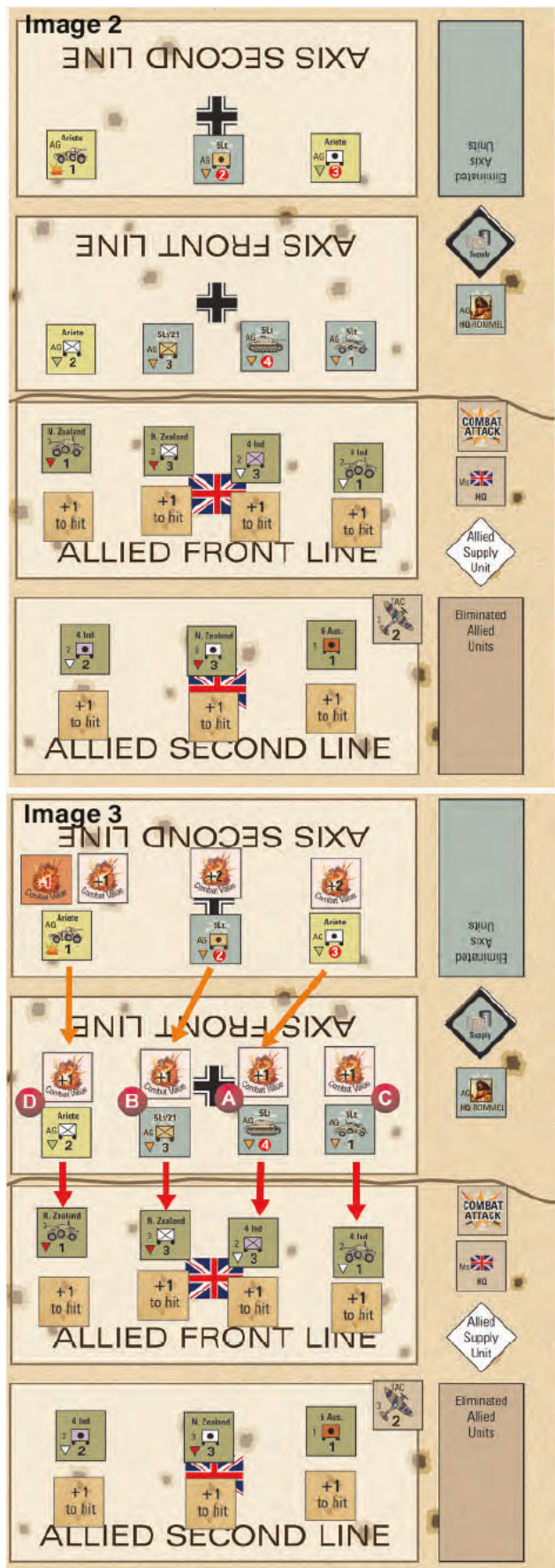
**Image 3 :** 枢軸軍のラウンド 1。A) 第 5LT 装甲と Ariete 砲兵 vs. 第 4 インド歩兵、B) 第 5LT 歩兵と第 5LT 砲兵 vs. ニュージーランド歩兵、C) 第 5LT 搜索 vs. 第 4 インド偵察、D) Ariete 歩兵と Ariete 偵察 vs. ニュージーランド偵察。

**A) 結果は :** 第 5LT 装甲は、5 (4 と命中へ +1) で 2 を振ります。Ariete 砲兵は、5 (3 +1 SL と命中へ +1) で 1 を振ります。これは 2 命中の結果で、第 4 インド歩兵を除去します。戦闘後の VP カウントのため、戦闘ボードの端に置かれます。

**B) 結果は :** 第 5LT 歩兵は、4 (3 と命中へ +1) で 4 を振ります。第 5LT 砲兵は、4 (2 +1 SL と命中へ +1) で 7 を振ります。これは 1 命中の結果です。ニュージーランド歩兵は、その損害面に裏返されます。

**C) 結果は :** 第 5LT 搜索は、2 (1 と命中へ +1) で 5 を振ります。効果なしです。

**D) 結果は :** Ariete 歩兵は、3 (2 と命中へ +1) で 0 を振ります。Ariete 偵察は、1 (1 と命中へ +1、-1 SL) で 8 を振ります。これは 1 命中の結果です。ニュージーランド偵察は、その損害面に裏返されます。





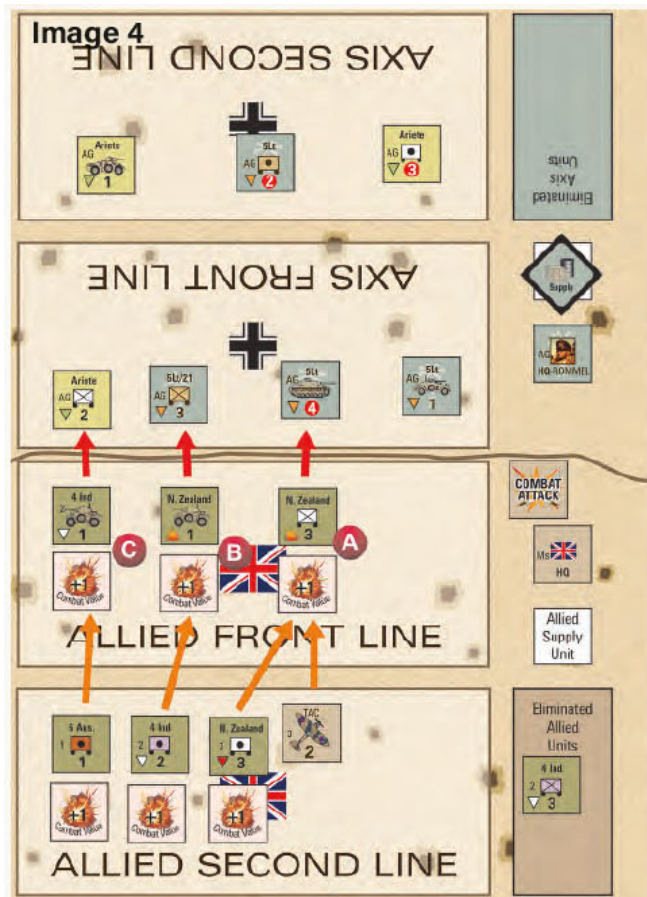
**Image 4 :** 連合軍のラウンド 1 です。全ての「命中へ+1」マーカーが連合軍ユニットから取り去られます。連合軍は、自身のラウンドのために自軍ユニットを整列させます。連合軍 HQ の戦闘攻撃ボーナスは、空軍を除く全ての連合軍ユニットに+1 CV を与えます。**A)** ニュージーランド歩兵、戦術空軍、ニュージーランド砲兵 vs. 第 5LT 装甲、**B)** NZ 偵察と第 4 インド砲兵 vs. 第 5LT 歩兵、**C)** 第 4 インド偵察と第 6 オーストラリア砲兵 vs. Ariete 歩兵。

**A) 結果は :** ニュージーランド歩兵は、4 (3+1 HQ ボーナス) で 3 を振ります。戦術空軍は、2 で 0 を振ります。ニュージーランド砲兵は 5 (3+1 HQ ボーナスと+1 SL) で 9 を振ります。これは 2 命中の結果で、第 5 LT 装甲を除去します。

**B) 結果は :** ニュージーランド偵察は、2 (1+1 HQ ボーナス) で 6 を振ります。第 4 インド砲兵は、4 で (2+1 HQ ボーナス+1 SL) で 3 を振ります。これは 1 命中の結果で、第 5LT 歩兵は、その損害面に裏返されます。

**C) 結果は :** 第 4 偵察は、2 (1+1 HQ ボーナス) で 4 を振ります。第 6 オーストラリア砲兵は、3 (1+1 HQ ボーナスと+1 SL) で 9 を振ります。効果なしです。

ラウンド 1 は完了します。もはやイン・プレイにないことを示すため、戦闘攻撃マーカーを裏返します。

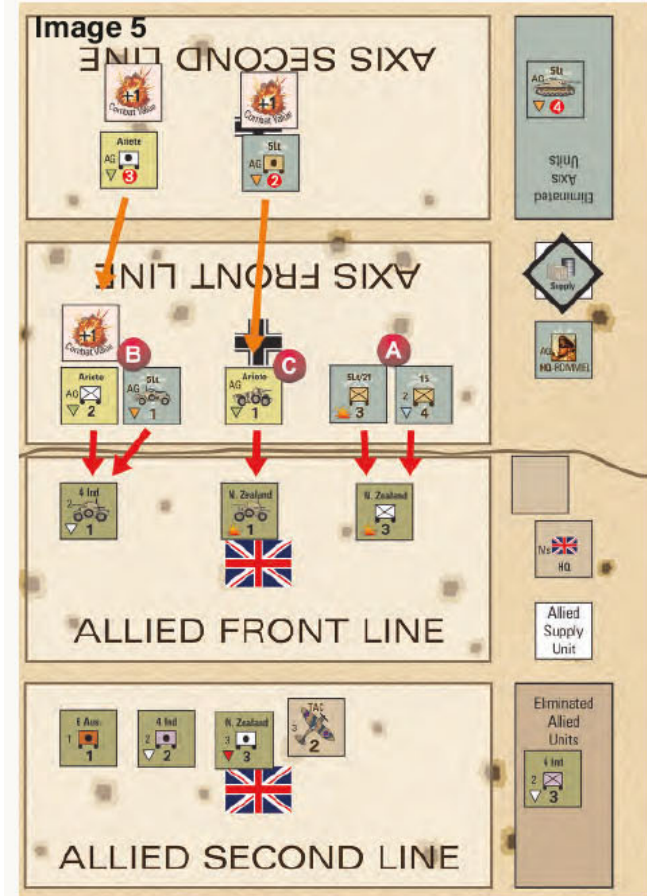


**Image 5 :** 枢軸軍のラウンド 2 です。枢軸軍は留まり、Acroma から第 15 歩兵を投入します。これを前線に置き、3 つの FL ユニットに対する戦闘で、四番目の FL ユニットに+1 CV の前線ボーナスを獲得させます (9.2.5)。戦闘ボード上の枢軸軍ユニットが「プラス 1 ユニット」を認める 2 個師団 (Ariete、第 5LT) であるため、スタッキング・ルールが認めます。次いで、Ariete 偵察を第二線から前線へ移し、Ariete 歩兵が前線ボーナスを獲得するために解放します。枢軸軍プレイヤーは、このラウンドの自軍ユニットを整列させます。**A)** 第 15 歩兵と第 5LT 歩兵 vs. ニュージーランド歩兵、**B)** 第 5LT 捜索、Ariete 歩兵、Ariete 砲兵 vs. 第 4 インド偵察、**C)** Ariete 偵察と第 5LT 砲兵 vs. ニュージーランド偵察。

**A) 結果は :** 第 15 歩兵は、5 (4+1 FL ボーナス) で 6 を振ります。第 5LT 歩兵は、3 で 7 を振ります。全て効果なしです。

**B) 結果は :** 第 5LT 捜索は、1 で 3 を振ります。Ariete 歩兵は 3 (2+1 FL ボーナス) で 1 を振ります。Ariete 砲兵は、4 (3+1 SL) で 0 を振ります。これは 2 命中の結果で、第 4 インド偵察を除去します。

**C) 結果は :** Ariete 偵察は、1 で 8 を振ります。第 5LT 砲兵は、3 (2+1 SL) で 1 を振ります。これは 1 命中の結果で、損害状態のニュージーランド偵察を除去します。





### 限定戦闘 (続き)

**Image 6 :** 連合軍のラウンド2です。ここで連合軍プレイヤーは、3つの可能な道筋から増援を投入できます。連合軍プレイヤーは、異なる3個師団からのユニットを戦闘に持ちますが、合計4ユニットのみです。すでに増援として戦闘にあった師団のユニットを持たないため、1ユニットのみを投入でき、地形ラインを越えない **Sidi Rezegh** から第7機甲を選択します。第7機甲を前線に置き、自軍ユニットを整列させます。**A)** 第7機甲、ニュージーランド砲兵、第6オーストラリア砲兵、戦術空軍 vs. 第15歩兵、**B)** ニュージーランド歩兵と第4インド砲兵 vs. 第5LT歩兵。

**A) 結果は :** 第7機甲は、3で1を振ります。ニュージーランド砲兵は、4 (3+1 SL) で0を振ります。第6オーストラリア砲兵は、2 (1+1 SL) で4を振ります。戦術空軍は、2で1を振ります。これは3命中の結果で、2が必要な第15歩兵を除去します。

**B) 結果は :** ニュージーランド歩兵は、3で2を振ります。第4インド砲兵は、3 (2+1 SL) で9を振ります。これは1命中の結果で、損害状態の第5LT歩兵を除去します。

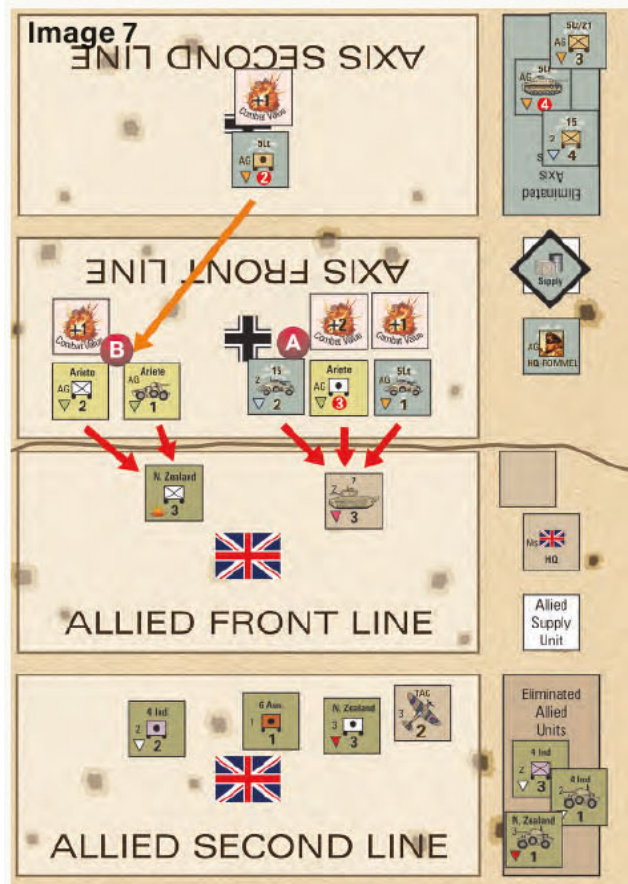
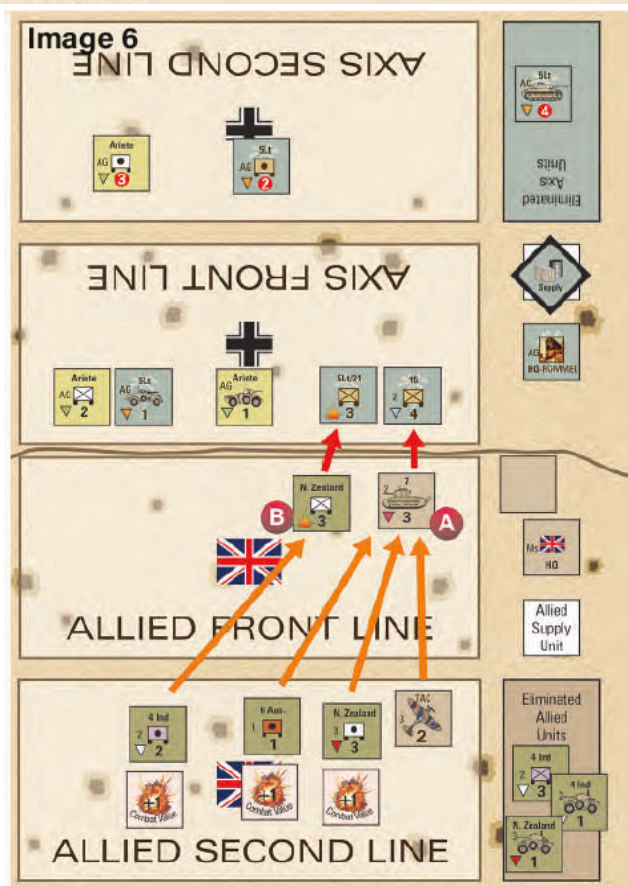
ラウンド2は完了します。

**Image 7 :** 枢軸軍のラウンド3です。枢軸軍は、留まって闘うことに決めます。第15搜索を投入し、FL内に置きます。**Ariete** 砲兵をFLに投入します。自軍の損失が甚大なので、連合軍のFLを除去して戦闘を支援するための移動はリスクです。弱体ユニットを敵FLユニットの「相方」として使用し、強力なユニットがFLボーナスを獲得する継続戦術に注意してください。枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットを整列させます。**A)** 第15搜索、**Ariete** 砲兵、第5LT搜索 vs. 第7機甲、**B)** 第5LT砲兵、**Ariete** 偵察、**Ariete** 歩兵 vs. ニュージーランド歩兵。

**A) 結果は :** 第5LT搜索は、1で2を振ります。第15搜索は3 (2+1 FL ボーナス) で1を振ります。**Ariete** 砲兵は、5 (3+1 対装甲ボーナス、+1 FL ボーナス) で9を振ります。これは、1命中の結果です。第7機甲は、その損害面に裏返されます。

**B) 結果は :** 第5LT砲兵は、3 (2+1 SL) で4を振ります。**Ariete** 偵察は、1で7を振ります。**Ariete** 歩兵は、3 (2+1 FL ボーナス) で4を振ります。これは、1命中の結果です。ニュージーランド歩兵は、除去されます。

枢軸軍は、全ての前線ユニットの除去に賭け、第二線の砲兵ユニットの除去には失敗します。





### 限定戦闘 (続き)

**Image 8 :** 連合軍のラウンド3です。連合軍プレイヤーは勝利を確信し、Bir El Gubi から第1 TK を投入します。地形ラインを越えているため、「命中へ+1」 マーカーを取り上げます。連合軍プレイヤーは、自軍 NZ 砲兵を FL 内へ落とすことに決めます。もし枢軸軍の FL ユニートを除去できたら、FL 内の枢軸軍ユニットの優位性を一時的に取り去ることができます。連合軍プレイヤーは、自軍ユニットを整列させます。**A)** 第6 オーストラリア砲兵、第1 TK vs. Ariete 偵察、**B)** 第7 機甲と第4 インド砲兵、戦術空軍 vs. Ariete 砲兵、**C)** ニュージーランド砲兵 vs. 第15 搜索。

**A) 結果は :** 第6 オーストラリア砲兵は、2 (1+砲兵が SL 内) で3を振ります。第1 TK は、4 (3+1 対装甲ボーナスについて vs. イタリア軍車両) で2を振ります。これは、1命中の結果です。Ariete 偵察は、その損害状態面に裏返されます。

**B) 結果は :** 第7 機甲は、3で2を振ります。第4 インド砲兵は3 (2+1 砲兵が SL) で8を振ります。戦術空軍は、2で1を振ります。これは2命中の結果で、Ariete 砲兵が除去されます。

**C) 結果は :** ニュージーランド砲兵は、3で4を振ります。結果は、効果なしです。

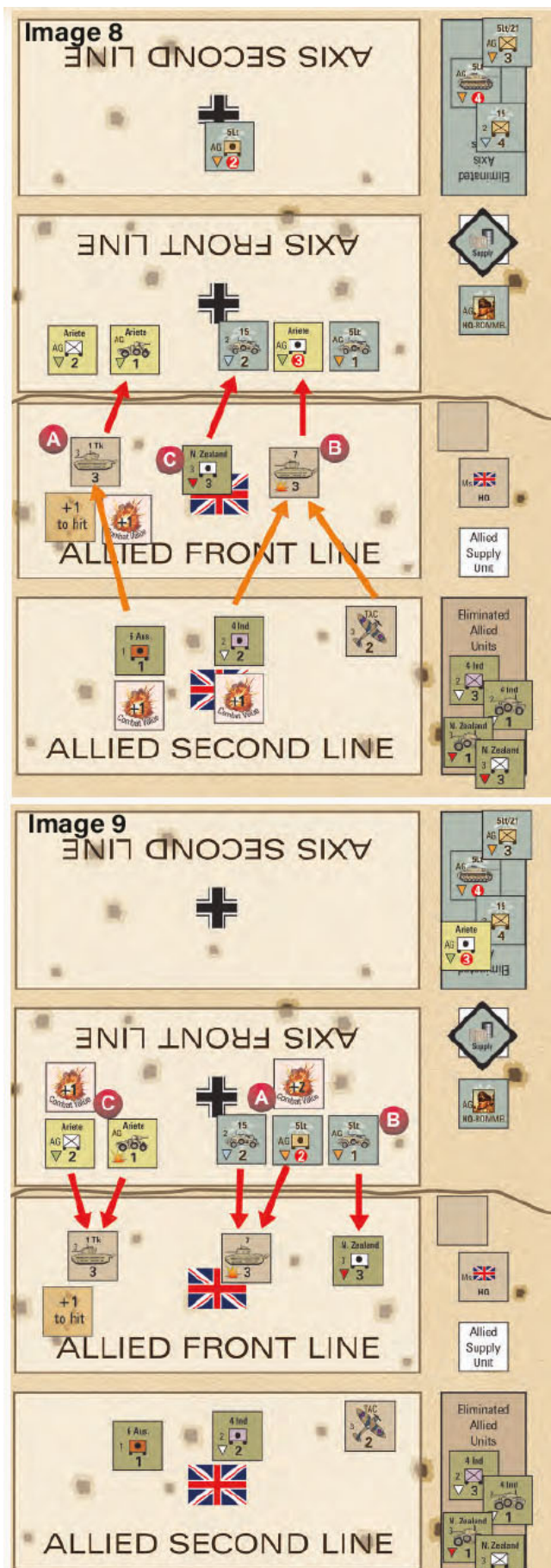
ラウンド3は完了します。

**Image 9 :** 枢軸軍のラウンド4です。枢軸軍は、投入できる増援を持ちませんが、第1 TK は地形を越えるために不利なので、留まることを選択します。枢軸軍は、FL ボーナスを獲得するために第5 LT 砲兵を投入し、その対車両値をイギリス軍機甲に対して使用し、FL ボーナスのために+1 CV も取り上げます。枢軸軍は、自身のユニットを自軍ラウンドのために整列させます。**A)** 第15 搜索と第5LT 砲兵 vs. 第7 機甲、**B)** 第5LT 搜索 vs. ニュージーランド砲兵、**C)** Ariete 偵察と Ariete 歩兵 vs. 第1 TK。

**A) 結果は :** 第15 搜索は、2で6を振ります。第5LT 砲兵は、4 (2+1 対装甲ボーナス、+1 FL) で3を振ります。結果は1命中で、第7 機甲は除去されます。

**B) 結果は :** 第5LT 搜索は、1で3を振ります。この結果は、効果なしです。

**C) 結果は :** Ariete 偵察は、2 (+1CV 連合軍第1 TK 「命中へ+1 マーカー」について) で5を振ります。Ariete 歩兵は、4 (基本2、+1CV 連合軍第1 TK 「命中へ+1 マーカー」について、+1CV FL ボーナスについて) で3を振ります。これは1命中の結果で、第1 TK はその損害面に裏返されます。第1 TK から「命中へ+1」 マーカーを取り去ります。



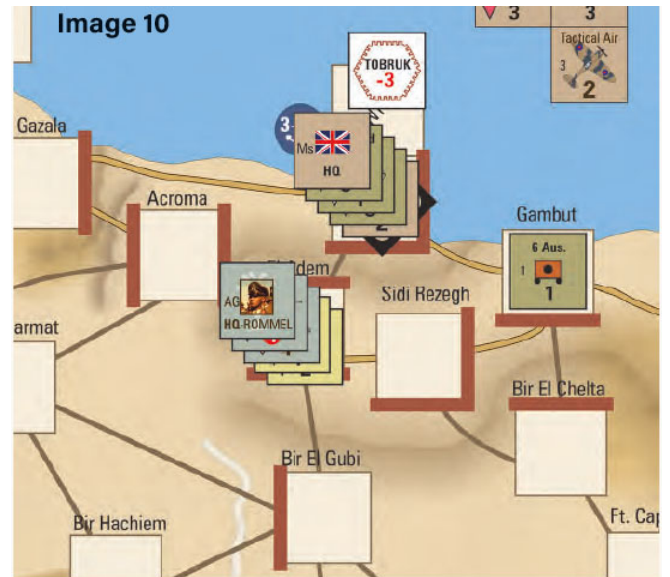
**Image 10** : FL内が数で圧倒されているため、もし留まるとしても 1 ユニットのみの投入可能なので、連合軍プレイヤーは撤退すべきタイミングと決めます。もし勝利したら、Tobruk がやはり無防備になります。

損害状態ユニットは、ここでその非損害面へ裏返します。枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットをマップ上の El Adem に戻して置きます。

連合軍プレイヤーは、自軍戦術空軍ユニットを保持ボックス内に置き、使用済を表示するため裏返します。次の自軍ターンの RRW フェイズに元に返されます。連合軍プレイヤーは、HQ を含む自軍ユニットの残りを 1 又は 2 ボックス撤退させなければなりません（全て自動車化なので）。最初のボックスは、ユニットがそこから戦闘に進入したボックスでなければなりません。

連合軍プレイヤーは Tobruk を選択し、ニュージーランド軍ユニット、自軍 HQ ユニットの残り、第 1 TK、第 4 インド砲兵を Tobruk 内に落とします。第 6 オーストラリア砲兵は、Gambut へ退却します。戦闘に使用された Sidi Rzegh 内の SU は、取り去られます。

ラウンド 4 が完了し、勝利ポイントが合計されます。



### 枢軸軍の勝利ポイント [AXIS VICTORY POINTS]

- 1 VP 戦闘に勝利
- 2 VP 第 4 インド歩兵とニュージーランド歩兵の除去
- 2 VP 第 4 インド偵察とニュージーランド偵察の除去
- 3 VP 第 7 機甲の除去
- 8 VP 合計

### 連合軍の勝利ポイント [ALLIED VICTORY POINTS]

- 4 VP 第 15 歩兵と第 5 LT/21 歩兵の除去
- 5 VP 第 5 LT 装甲の除去
- 2 VP Ariete 砲兵の除去
- 11 VP 合計



1942 年 5 月、ビル・ハケイムの連合軍陣地南東を進撃している第 15 装甲師団の歩兵と戦車。