

## 選択／プレイヤー・イベント概要

プレイヤー・イベント	影響：
戦術的優位性 [Tactical Advantage]	所持者は、いずれかのサイの振り直しを強制できる。新たな結果は、受け容れなければならない。TAマーカー相手側面を向けてTRTの次のターンに置く。
全力攻撃 [Maximum Effort]	サイを1つ振る：1～2:MEは成功。2コラム右ヘシフトさせる。3～6:MEは失敗。1コラム左ヘシフトさせ、攻撃側は+1ステップ損失。
死守 [Determined Defence]	サイを1つ振る：1～2:DDは成功。防御側の退却結果は無効になる。3～6:DDは失敗。防御側は退却しなければならず、防御側は+1ステップ損失。
主導権 [Initiative]	各ターンの開始時、第1プレイヤーを判定する。どちらかのプレイヤーがサイを1つ振る。:1～4:連合軍、5～6:枢軸軍、7:枢軸軍の選択。+1Rommelがイン・プレイ。

## 選択／イベント・チットの概要

連合軍のイベント	サイを1つ振る：1～4:成功、5～6:無効。成功したら、下記の効果を適用する。
悪天候 [Bad Weather]	枢軸軍プレイヤー・ターン: 範囲3ヘクス、非道路ヘクスのコスト+1MP、航空ユニット不可。
報復諜報 [Counter-Intel]	いつでも: プレイされて解決されていない枢軸軍のイベント・チットを無効にする。
追加の地雷 [Extra Mines]	連合軍プレイヤー・ターン: 1枚のフリー地雷原マーカーを無作為に引いて置く。
イタリア軍の混乱 [Italian Disorder]	枢軸軍の攻撃: イタリア軍の歩兵は、その戦闘戦力が半減する(端数切捨て)。
マルタ船団 [Malta Convoy]	枢軸軍プレイヤー・ターン: このターンに全3つの枢軸軍の補充と燃料表のサイの目に+1。
海上支援 [Naval Support]	戦闘フェイズ: 港湾ヘクスを攻撃又は防御しているときに有利な1コラム・シフト。
長距離砂漠グループ [LRDG]	枢軸軍移動フェイズ: 連合軍プレイヤーは、連合軍ユニットよりもヘクス0701に近い1つの枢軸軍ユニットを選択する。この枢軸軍ユニットは、移動を禁じられる。
英国海軍「K部隊」 [RN Force K]	枢軸軍の増援フェイズ: 連合軍プレイヤーは、1つの枢軸軍増援ユニットを次のターンになるまで遅延させる。
ロンメル不在 [Rommel on Leave]	ゲーム・ターンの開始時: 主導権(選択ルール18.2)が判定される前にプレイされ、Rommelをマップから撤退させて2ターン後に通常の枢軸軍増援として復帰する。
戦車回復 [Tank Recovery]	連合軍の増援フェイズ: 追加の1連合軍機甲補充を受け取る。
ウルトラ情報 [Ultra Intelligence]	連合軍プレイヤー・ターン: 枢軸軍が保持したイベント・チットを無作為に選択し、イベント・プールにそれを戻す。

枢軸軍のイベント	サイを1つ振る：1～4:成功、5～6:無効。成功したら、下記の効果を適用する。
悪天候 [Bad Weather]	連合軍プレイヤー・ターン: 範囲3ヘクス、非道路ヘクスのコスト+1MP、航空ユニット不可。
補給品の捕獲 [Captured Supplies]	いつでも: 連合軍支配下の都市が捕獲された後、1枢軸軍燃料ポイントを獲得する。
報復諜報 [Counter-Intel]	いつでも: プレイされて解決されていない連合軍のイベント・チットを無効にする。
早期の船団到着 [Early Convoy Arrival]	枢軸軍の増援フェイズ: 枢軸軍プレイヤーは、次のターンに到着する1つの増援ユニットを選択し、このターンに到着させる。
追加の地雷 [Extra Mines]	枢軸軍プレイヤー・ターン: 1枚のフリー地雷原マーカーを無作為に引いて置く。
Flak88	連合軍機甲の攻撃: もしもあれば、枢軸軍プレイヤーは、最初にステップ損失を受ける連合軍機甲ユニットを指定する。
燃料予備 [Fuel Reserves]	枢軸軍増援フェイズ: 追加の1枢軸軍燃料ポイントを受け取る。1つの枢軸軍ユニットを選択する。この枢軸軍ユニットは、移動を禁じられる。
連合軍増援の遅延 [Late Allied Reinf]	連合軍の増援フェイズ: 枢軸軍プレイヤーは、1つの連合軍増援ユニットを次のターンになるまで遅延させる。
第2航空艦隊 [Luftflotte2]	連合軍の増援フェイズ: 連合軍プレイヤーは、2少ない歩兵補充を受け取る。
戦車回復 [Tank Recovery]	枢軸軍の増援フェイズ: 追加の1枢軸軍装甲補充を受け取る。
工兵 [Pioneers]	枢軸軍の移動フェイズ: 地雷原に進入する前にプレイし、地雷原を「効果なし」として扱う。
稚拙な攻撃連携 [Poor Attack Coord]	連合軍の攻撃: 枢軸軍は1つの連合軍ユニットを選択し、その戦闘戦力を半減させる(端数切捨て)。