

## 選択／プレイヤー・イベント概要

プレイヤー・イベント	影響：
<b>戦術的優位性</b> [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。
<b>全力攻撃</b> [Maximum Effort]	<b>サイを1つ振る:</b> 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。
<b>死守</b> [Determined Defence]	<b>サイを1つ振る:</b> 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。
<b>主導権</b> [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。+1 Rommel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。
<b>悪天候</b> [Bad Weather]	<b>枢軸軍プレイヤー・ターン:</b> 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。
<b>報復諜報</b> [Counter-Intel]	<b>いつでも:</b> 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。
<b>追加の地雷</b> [Extra Mines]	<b>連合軍プレイヤー・ターン:</b> 1枚のフリー地雷原マーカーを無作為に引いて置く。
<b>イタリア軍の混乱</b> [Italian Disorder]	<b>枢軸軍の攻撃:</b> 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)。
<b>マルタ船団</b> [Malta Convoy]	<b>枢軸軍プレイヤー・ターン:</b> 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。
<b>海上支援</b> [Naval Support]	<b>戦闘フェイズ:</b> 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。
<b>長距離砂漠グループ</b> [LRDG]	<b>枢軸軍移動フェイズ:</b> 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。
<b>英国海軍「K部隊」</b> [RN Force K]	<b>枢軸軍の増援フェイズ:</b> 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。
<b>ロンメル不在</b> [Rommel on Leave]	<b>ゲーム・ターンの開始時:</b> 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。
<b>戦車回復</b> [Tank Recovery]	<b>連合軍の増援フェイズ:</b> 追加の1連合軍機甲補充を受け取る。
<b>ウルトラ情報</b> [Ultra Intelligence]	<b>連合軍プレイヤー・ターン:</b> 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。
<b>悪天候</b> [Bad Weather]	<b>連合軍プレイヤー・ターン:</b> 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。
<b>補給品の捕獲</b> [Captured Supplies]	<b>いつでも:</b> 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。
<b>報復諜報</b> [Counter-Intel]	<b>いつでも:</b> 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。
<b>早期の船団到着</b> [Early Convoy Arrival]	<b>枢軸軍の増援フェイズ:</b> 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。
<b>追加の地雷</b> [Extra Mines]	<b>枢軸軍プレイヤー・ターン:</b> 1枚のフリー地雷原マーカーを無作為に引いて置く。
<b>Flak88</b>	<b>連合軍機甲の攻撃:</b> 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。
<b>燃料予備</b> [Fuel Reserves]	<b>枢軸軍増援フェイズ:</b> 追加の1枢軸軍燃料ポイントを受け取る。
<b>連合軍増援の遅延</b> [Late Allied Rein]	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。
<b>第2航空艦隊</b> [Luftflotte2]	<b>連合軍の増援フェイズ:</b> 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。
<b>戦車回復</b> [Tank Recovery]	<b>連合軍の増援フェイズ:</b> 連合軍プレイヤーは、2少ない歩兵補充を受け取る。
<b>工兵</b> [Pioneers]	<b>枢軸軍の増援フェイズ:</b> 追加の1枢軸軍装甲補充を受け取る。
<b>稚拙な攻撃連携</b> [Poor Attack Coord]	<b>枢軸軍の移動フェイズ:</b> 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。
	<b>連合軍の攻撃:</b> 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)。