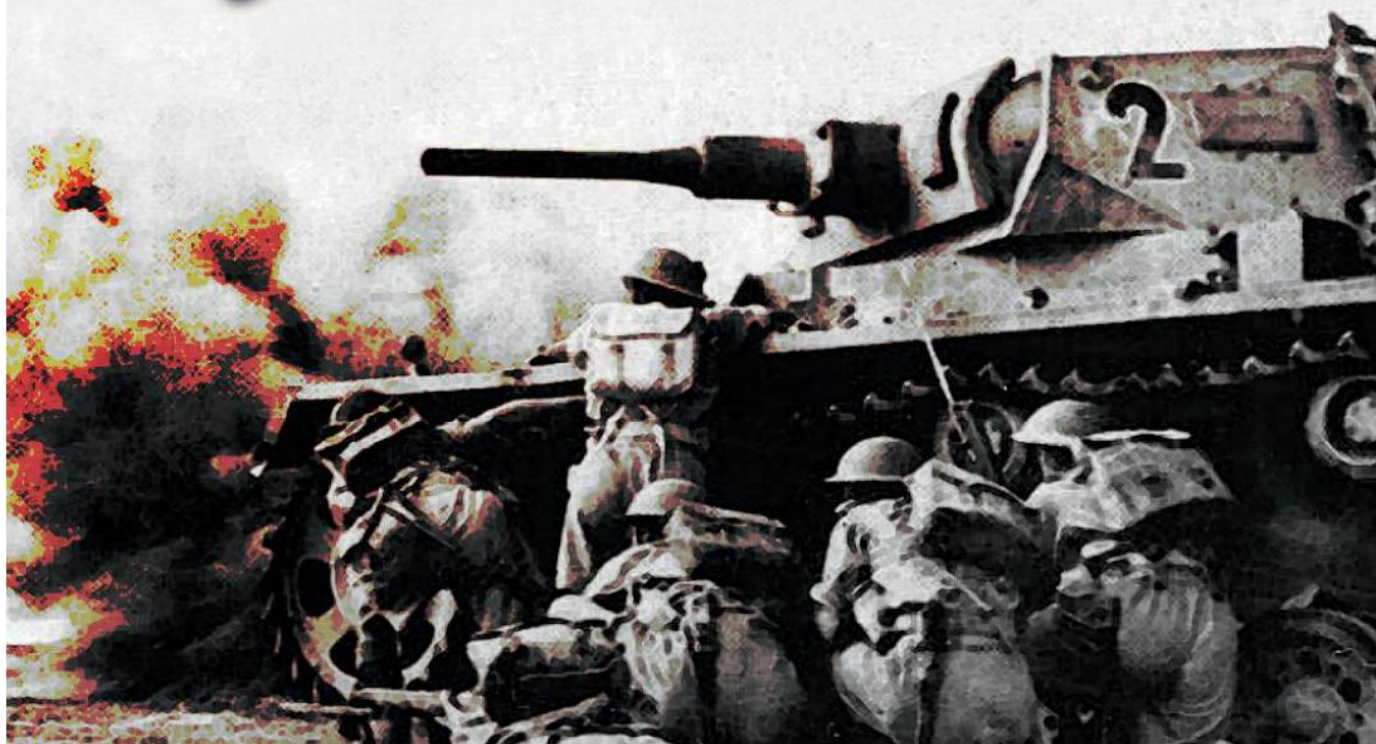


The African Campaign

*Designer
Signature
Edition*

日本語解説書



RULES OF PLAY

1.0 はじめに.....	2	8.0 移動.....	6	15.0 航空ユニット.....	10
2.0 ゲームの備品.....	2	9.0 戦闘.....	7	16.0 地雷原.....	10
3.0 ゲームの勝利方法.....	4	10.0 補充.....	8	17.0 ゲームのセット・アップ方法.....	10
4.0 支配地域.....	4	11.0 師団の分割と増強.....	9	18.0 選択ルール.....	11
5.0 スタッキング.....	4	12.0 港湾.....	9	19.0 歴史的注釈.....	13
6.0 プレイのシーケンス.....	5	13.0 補給.....	10		
7.0 増援と撤退.....	5	14.0 枢軸軍の燃料.....	10		

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

1940 年の後半、イギリスはドイツとイタリアの枢軸勢力に対して孤立無援で立ち向かっていました。フランスが崩壊し、陸上の戦いは北アフリカに移行しました。イタリア軍は、帝国の拡張を唱えて西方エジプトの国境線を越え、シディ・バラニを占領して腰を据えました。

The African Campaign は、2 人プレイヤー用の作戦級ゲームです（ただし、ソリテアでプレイできます）。イギリス第 8 軍がイタリア第 10 軍に続いてドイツ軍アフリカ軍団と対決した 1940 年 12 月から開始して 1942 年 12 月に終了します。枢軸軍としての最終目標は、アレクサンドリアとスエズ運河を奪取して、北アフリカから連合軍を追い払うことです。連合軍としての最終目標は、枢軸軍を近寄せないことです。史実では、連合軍はかろうじて踏みとどまり、最後には枢軸軍を押し戻すことができました。

これは、1973 年に Jedko Games から出版された John Edwards の **The African Campaign 2nd Edition** のデザイナーズ・エディションです。この版は、オリジナル・デザインをサポートする進化した内容物とアップデートされたルールで特徴付けられます。より歴史的な風味とプレイし易さを損なわずゲームに多様性を加えることを望むプレイヤーのために、選択ルールと追加マーカー（18.0）も提供されます。

ルールは番号の項目であらわされる大項目と、多数の副次項目に分割されます。ルールは（カッコ）を使用して他のルールと照合され、例えば、「手番プレイヤーは、実施を望む全ての攻撃を最初に宣言し、攻撃しているユニットと航空ユニット（近接支援、15.1）を示します。」は、15.1 項がこのルールに関連することを意味します。このゲームのルールは、一読した後に素早く参照する両方の場合のために編集されています。

もしもあなたがヒストリカル・ゲームの初心者であれば、落ち着いてください！最初に競技用コマを見て、次いでルールを通して素早く読んでください。これらを記憶しようとしてはなりません。プレイのセットアップ指示に従い、プレイの一般的な過程を述べる 6.0 項を読んでください。プレイの数分後には、あなたはゲームのメカニクスに馴染むでしょう。

このゲームのためのオン・ライン・サポートが使用可能です。

Web 上で訪問してください。:

<http://www.compassgames.com>

（チップ：ゲーム・ページの **Rule and Downloads** セクションに行きます）

mail により:

sales@compassgames.com

あなたのプレイ体験を分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪れることも勧めます。<http://talk.consimworld.com> を訪れ、North Africa/Med Front の個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探して **The African Campaign** ゲーム・トピックを見つけてく

ださい。BoardGameGeek と Compass Games の YouTube チャンネルでこのゲームをサポートするいくつかの教材ビデオも見つけることができます。

[2.0] ゲームの備品

[GAME EQUIPMENT]

[2.1] ゲームの備品目録

[GAME INVENTORY]

The African Campaign には、以下を含みます。:

- 1.5 枚のフルカラー・マップ。合計 17" × 50.75"
- 1 枚の 176 個の型抜きカウンターを持つカウンター・シート
- 2 枚のプレイヤー補助カード 8.5" × 11" (両面)
- 2 枚の戦闘序列ディスプレイ 8.5" × 14"
- このルールブック
- 1 つの六面体サイ

もしもこれらのパーツが欠けているか破損していたら、e-mail で Compass games に sales@compassgames.com でコンタクトしてください。

[2.2] ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

マップは、ドイツ・アフリカ軍団と連合国第 8 軍の決定的な作戦が発生した北アフリカの地域を描写します。六角形の格子がマップ上に重ねられ、移動、平地、道路、尾根、台地、要塞、都市、小道、港湾を含む地形特徴を判定するために使用されます。プレイへの影響の詳細については、マップ上の地形効果チャート又はプレイヤー補助カードを参照してください。マップは、戦闘結果表、ターン記録欄、枢軸軍の歩兵補充と燃料表、枢軸軍の燃料記録欄のような、プレイのために必要な様々な表も含みます。道路に沿って、トリポリ [Tripoli] からアレクサンドリア [Alexandria] までのヘクス数を表示する道標があります。これらは、道路移動の管理を手助けする以外プレイに影響を持ちません。

[2.3] チャートと表

[CHARTS AND TABLES]

多数のゲーム機能の促進と表示のため、ゲームには様々な視覚的補助が用意されています。これらの視覚的補助は、プレイヤー補助カード上、戦闘序列ディスプレイ、マップ上にあります。いくつかのチャートと表は、プレイヤー諸氏の便宜のためマップ上とプレイヤー補助カードの両方に含まれます。これらのチャートとディスプレイの使用は、適切なルール項目で説明されます。

[2.4] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

The African Campaign には、176 個の競技用コマを含む 1 枚の型抜きシートがあります。これらの競技用コマは、カウンターと呼ばれます。いくつかは戦闘に参加した実際の軍事ユニットで、その他は一定のゲーム・メカニクスを促進させるために使用されるただのマーカーです。

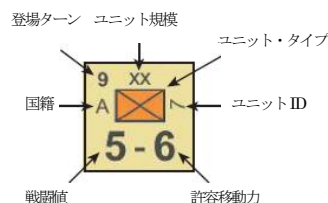
[2.4.1] カウンターの読み方

[HOW TO READ THE COUNTERS]

The African Campaign のカウンター内容物には、2 つの敵対する国籍と軍からの部隊を含みます。各国籍と軍は、その部隊に固有の色で示されます。連合軍部隊はライト・ブラウン、枢軸軍部隊はドイツ軍についてはライト・ブルー並びにイタリア軍についてはライト・グリーンです。プレイヤー諸氏は、ユニットの規模が統一されていないことに気づくでしょう。ユニット規模の範囲は、師団から大隊まで細分化され（軍 HQ も含まれます）、ユニットの規模はゲームのいくつかの点で重要です。

[2.4.2] ユニットの例 [UNIT EXAMPLE]

各カウンターは、その性格と機能を示している軍事シンボル、歴史的な名称、戦闘値と移動値を示しているいくつかの数字を持ちます。下のカウンター例は、カウンター上の数値の配置を示します。



上図のユニットは、ターン 9（登場のターン）の増援として到着するオーストラリア軍（国籍）第 7 歩兵（ユニット・タイプ）師団（親 ID）です。ユニットは、5 の戦闘値と 6 の許容移動力を持ちます。ユニット・タイプ・ボックス上のオレンジの地色とユニット・タイプ・ボックス左の「A」は、ユニットがオーストラリア軍であることを示します。



上図のユニットは、ターン 10（登場のターン）の増援として到着するドイツ軍第 15 装甲師団（親 ID）の第 8（ユニット ID）装甲（ユニット・タイプ）連隊（ユニット規模）です。ユニットは、4 の戦闘値と 7 の許容移動力を持ちます。親 ID ボックス上の緑色の地色は、ユニットが第 15 装甲師団に従属することを示し、その他の従属ユニットは同じ色を共有します。



攻撃と防御の両方のための単一戦闘値の代わりに、Flak ユニットの図のごとく攻勢と防御の両方の戦闘値を所持します。この Flak ユニットの、1 の戦力で攻撃し、3 の戦力で防御します。

開始位置 [Starting Location] マップ上でプレイを開始するユニットは、その左上端の登場ターンの代わりに、戦闘序列 (OOB) ディスプレイに従ってヘクス番号 (枢軸軍) 又は位置コード (連合軍) を持ちます。いくつかの連合軍ユニットは、OOB ディスプレイに従って、減少戦力でゲームを開始又は登場することに注意してください。

[2.4.3] ユニット規模シンボル [UNIT SIZE SYMBOLS]

シンボル	定義
II	大隊
III	連隊
X	旅団
XX	師団
XXX	軍団
XXXX	軍 HQ

[2.4.4] ユニットの標記

[UNIT DESIGNATION]

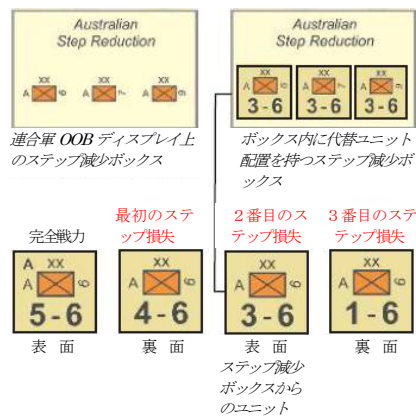
ユニットの標記は、以下のとおり表示されます。

- ・ユニット ID は、ユニット・タイプ・ボックスの右に表示されます (機甲/装甲ユニットについては、この ID はそのユニット・タイプ・アイコンの上部にシフトされます)。
- ・親 ID (もしあれば) は、ユニット・タイプ・ボックスの左に表示されます。
- ・師団分割の目的のため、ユニットと親 IDs はカラー・ボックス内に含まれ得ます (11.0)。
- ・非イギリス連合軍ユニットについて、ユニット・タイプ・ボックスの左に国籍が標記されます (この文字コードは、親やユニット IDs のごとく回転していないことに注意してください)。同じ国籍のユニットは、下図のごとく同じ色付ユニット・タイプ・ボックスを共有します。

連合軍の国籍略号コード

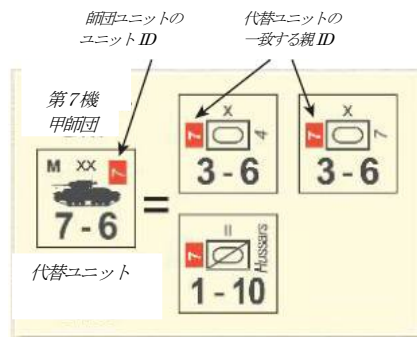


ユニット・ステップ [UNIT STEPS] いくつかのユニットは、複数ステップから構成されます。ユニットが戦闘損失 (9.10) を被るとき、その裏 (減少状態) 面に返されるか、又はもしもすでに減少状態であれば、低い数値の他のカウンターに置き換えられます。OOB ディスプレイ・ボックスは、このようなユニットのためのステップ減少ボックスを含みます。完全戦力の機甲/装甲タイプ・ユニットは、機甲/装甲アイコンで示されます。



上図は、ステップ毎の分割ユニットと、ゲーム開始時に OOB ディスプレイ上に置かれる低い戦力ユニットの例です。この例では、オーストラリア第6歩兵師団は4ステップで構成され、その低い戦力ユニットは OOB ディスプレイのステップ減少チャート上で開始します。完全戦力ユニットが2番目のステップ損失を吸収するとき、示されたごとく、ステップ減少ボックスからの一致するユニットに置き換えられます。

師団分割 [DIVISION BREAKDOWN] 親 ID 色付きボックスを持つユニットは、その師団に従属するユニットをあらわし、師団分割 (11.0) を使用してプレイに投入できます。下記のイギリス軍第7機甲師団について図示されたごとく、分割可能な師団についての ID は同じ色が使用されることに注意してください。



[2.4.5] ユニット・タイプ [UNIT TYPES]

シンボル	定義
	歩兵
	空挺
	自動車化
	偵察 (搜索)
	Flak
	HQ
	機甲 (装甲)

注釈: 軍 HQ タイプのシンボルは、ユニット・タイプ・ボックス内に軍の名称を含みます (例: 連合軍の第8軍については「8」、枢軸軍の「ドイツ・アフリカ軍団」については「DAK」)。

装甲戦闘車両 (AFV) のアイコンは、戦役中に主として使用された各国籍のものが下図のごとく用意されています。このアイ

コンは外観上の目的で、それらが機甲/装甲タイプ・ユニットであることを示す以外、プレイには何ら影響を持ちません。



[2.5] ゲーム・マーカー

[GAME MARKERS]

ゲームは、プレイを促進させるための様々なマーカーを含みます。これらのマーカーはユニットではなく、いかなる場合でもスタッキングに影響せず、その使用はルールの適切な項目で詳述されます。注釈: いくつかのマーカーは、プレイのための選択 (18.0) で、各陣営によって使用するための国籍でカラー・コード化され得ます。



上図の全ゲーム・マーカーが、プレイ中に使用されます。ゲーム・プレイのための選択マーカーは、選択ルール (18.0) で扱われます。標準ゲームでは、10枚のみの地雷原マーカーが使用されることに注意してください。追加6枚の地雷原マーカーは、ボーナス地雷原マーカー (18.6) 又はイベント・チット (18.7) の選択ルールでプレイしているときに提供されます。

[2.6] 戦闘序列ディスプレイ

[ORDER OF BATTLE DISPLAYS]

戦闘序列 (OOB) ディスプレイは、コンパス作戦開始時の部隊配置を示します。「開始時」[「At Start」] と列記されていないユニットは、OOB ディスプレイに示されたターンにゲームに登場します。OOB ディスプレイ最下部のスペースは、初期にイン・プレイにないユニットと代替ユニットの選別を手助けするために使用できます。ゲーム内のいくつかのユニットは、セットアッ

ブとプレイの促進を手助けするため、左上端にセットアップ・ヘクス位置又は到着ターンを示すことに注意してください。

[2.7] ゲーム用語集

[GLOSSARY OF GAME TERMS]

戦闘値 [CombatFactor] は、敵ユニットに対して攻撃又は防衛しているユニットの戦闘能力に関係し、戦闘値の用語で表現されます。Flak ユニットの (9.1) は、攻勢 (左の大きな数字) と防御 (中央の小さな数字) の戦闘値を持つことに注意してください。

許容移動力 [Movement Allowance] は、ユニットが移動するための能力をあらわし、移動ポイントの用語で表現されます。

ユニット・ステップ [Unit Steps] は、ユニットが損失に耐えて結束した部隊として留まるための耐久力をあらわします。ステップ損失を吸収するための2番目のステップを持つユニットは、そのカウンター上に記載された裏面を持ちます。3以上のステップを持つユニットは、より低い値の一致するユニットと置き換えることができます。

[2.8] ゲームの規模 [GAME SCALE]

ユニット・カウンターは、大隊、連隊、旅団、師団、軍 HQs をあらわします。各ヘクスは、12 マイル (19km) をあらわします。各ターンは、二週間をあらわします。

[3.0] ゲームの勝利方法

[HOW TO WIN THE GAME]

枢軸軍プレイヤーは、1942 年 12 月の前に少なくとも 12 戦闘値を盤の東端から移動で退出させ、その後 1 カ月間 (2 ターン) についてそれらのユニットを補給下に保てば勝利します。これらのユニットは、必要であれば、連合軍の支配地域内にない、アレクサンドリア [Alexandria] 又はアレクサンドリアへの最寄り東端ヘクスを通してゲームに再登場できます。これらのユニットが盤外にいる間、連合軍の補充又は増援は、アレクサンドリアに出現できません。もしも退出した全ユニットがゲームに再登場したら、盤外に引き留められていた連合軍ユニットは、アレクサンドリアが連合軍支配下であれば、次のターンに出現します。連合軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利条件を妨げ、ターン 50 にトブルク [Tobruk] を保持しているか、又は全枢軸軍ユニットを除去することによって勝利します。任意に東端から退出する枢軸軍ユニットは、撃破されたと見なされず、この条件を満たすためにこれらも撃破されなければなりません。もしもどちらのプレイヤーも自軍の勝利条件を満たさなければ、ゲームは引き分けです。

[4.0] 支配地域

[ZONES OF CONTROL]

ルールの概要

ユニット (又はスタック) の周囲 6 ヘクスは、そのユニット又はスタックの支配地域を構成します。支配地域は、移動と退却に影響します。ZOC 内のヘクスは、支配下ヘクスと呼ばれ、敵ユニットの移動を妨げます。

事項

[4.1] どのユニットが支配地域を及ぼすのか

[WHICH UNITS EXERT A ZONE OF CONTROL]

ゼロを超える戦闘力を持つ全ての戦闘ユニット (非マーカー) は、ZOC を持ちます。ユニットは、要塞ヘクス (例えば、トブルクとベンガジ) の内外へ ZOC を及ぼしません。

[4.2] 支配地域の範囲

[EXTENT OF ZONES OF CONTROL]

地形タイプにかかわらず、支配地域は支配しているユニットのヘクスに隣接する全 6 ヘクス内に伸びます (例外: 要塞ヘクス)。禁止ヘクスサイド (8.2.7) は、ZOCs を妨げます。



例: 黒い矢印のとおり、イタリア軍トレント自動車化師団 (ヘクス 0803) は、その支配地域を隣接する全 6 ヘクス内に伸ばしています。ただし、イギリス軍第 22 近衛自動車化旅団 (ヘクス 1043) は、その支配地域を隣接する 3 ヘクス内のみ伸ばしています。1043 と 1044 間の禁止ヘクスサイドは、支配地域を妨げます。

[4.3] 支配地域の影響

[EFFECTS OF ZONES OF CONTROL]

[4.3.1] ユニットの、敵支配下ヘクスを入退出するために追加の移動コストを消費しません。

[4.3.2] ユニットの敵 ZOC に進入するときはいつでも、停止してその移動フェイズにそれ以上移動できません。ユニットは、もしも ZOC 内でターンを開始する場合にのみ、自由に敵 ZOC を離れることができ、同じ又は異なるユニットのどちらかの敵 ZOC に進入したら直ちに停止しなければなりません。

[4.3.3] 敵 ZOC 内で移動を開始するユニットは、直接他の ZOC へ移動できません。

[4.3.4] 特定のヘクスに複数ユニットがその ZOC を及ぼしていることによる、追加の影響はありません。

[4.3.5] 敵と友軍ユニットの両方が、同じヘクス内に支配地域を及ぼします。そのような支配地域は、ヘクス内に相互に存在すると言われ、互いに打ち消しません。

[4.3.6] 友軍の支配地域は、決して友軍ユニットに影響を与えず、敵ユニットのみです。

[4.4] 支配地域内に留まる

[REMAINING IN A ZONE OF CONTROL]

[4.4.1] ターンの開始時に敵ユニットに隣接しているユニットは、留まって闘う、増援を受け取って闘う、撤退、撤退して他のヘクスから攻撃することができます。ユニットは、1 つの敵支配地域から他のそれへ直接移動できず、敵支配地域から非支配下ヘクス内へ撤退し、次いで再進入しなければなりません。

[4.5] 退却への支配地域の影響

[EFFECTS OF ZONE OF CONTROL ON RETREATS]

[4.5.1] もしもユニットが敵 ZOC ヘクス内へ又はそこを通過して退却することを強制されたら、ユニットは除去されます。

[4.5.2] 友軍ユニットは、退却の目的において自身が占めるヘクス内の敵支配地域を無効にせず、退却しているユニット (たち) はやはり除去されます (例外: 選択事項 18.1.1)。

[5.0] スタッキング [STACKING]

ルールの概要

プレイヤー諸氏は、一定の限度内で、単一ヘクス内に複数のユニットを置くことができ、これは「スタッキング」と言われます。ゲーム・マーカーは、決してスタッキング限度に対してカウントしません。プレイヤー諸氏は、いつでも相手側陣営のスタックを自由に調べることができます。

事項

[5.1] スタッキング制限

[STACKING RESTRICTIONS]

[5.1.1] 両プレイヤーは、1 ヘクスに 2 個師団をスタックできます。スタッキングの目的において、旅団、連隊、大隊は、師団の 1/2 と見なされます。友軍ユニットは、罰則なしで互いにスタック又は通過できます。司令部はスタッキング値を持たず、他のスタックに自由に加えることができます。補充は、師団の 1/2 のスタッキング値を持ちます。新たに到着するユニットは、ターン開始時にスタッキングを超過してゲームに登場できますが、移動フェイズの終了までにスタッキングを正さなければなりません。

[5.1.2] もしも移動フェイズ終了時にユニットが超過スタック状態に留まると、所有プレイヤーは、スタッキング限度を満たすまでユニットを除去しなければなりません。

5 XXXX DAK 3-10	XX 9-8	6 III 2-7	7 III 1-3-6	100 0-7
0	1	1/2	1/2	1/2

例: 枢軸軍プレイヤーは、スタッキング限度を破らずに上の全ユニットを 1 ヘクス内にスタックできません。各ユニットの師団スタッキング値が列記されますが、認められた 2 個師団の限度を超過します。

[6.0] プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

ルールの概要

The African Campaign は、2人プレイヤー用のゲームです。連合軍プレイヤーは、望むように自軍ユニットの全て、いくつかを移動させます。全く移動させなくても構いません。次いで、その移動が生じさせた戦闘を実施します。枢軸軍プレイヤーは、同様に自軍ユニットを移動させます。これら2つの一連の活動は、完全な1ゲーム・ターンを構成します。次いで、ターン記録欄上でターン・マーカーが前方へ移され、次のターンが開始されます。これは、一方又は他方の陣営が自身の勝利条件 (3.0) を達成するか、又はターン 50 になるまで継続します。

事項

[6.1] ゲーム・ターンの流れ

[GAME TURN OUTLINE]

A) 主導権判定フェイズ (選択、18.2)

ターン2に開始して、そのターンのプレイヤーの順番を判定するため、1人のプレイヤーがサイを1つ振ります。1~4: 連合軍、5~6 枢軸軍、7: 枢軸軍の選択です。もしも Rommel がイン・プレイにあると、+1 DRM です。備忘のため、ターン記録欄上に主導権マーカーを置きます。注釈: もしも主導権のための選択ルールを使用していなければ、このフェイズを無視します。

B) 連合軍プレイヤー・ターン

1) 連合軍の増援/撤退フェイズ

連合軍プレイヤーは、増援又は撤退について OOB ディスプレイとターン記録欄を調べます。奇数ターン中にのみ (ターン3から開始して、各月の最初のターン)、連合軍の補充もチェックされます。

2) 連合軍の地雷原配置フェイズ

ターン5に開始して、連合軍プレイヤーはゲーム毎に3回まで地雷原 (16.0) を要求できます。

3) 連合軍の移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て、いくつかをその許容移動力全体まで移動させます。全く移動させなくても構いません。ユニットは、いずれかの方向又は方向の組合せに移動できます。許容移動力は、ユニットからユニットへと譲渡できず、又はターンからターンへと蓄積できません。航空ユニットは、妨害任務 (15.2) に割り当てることができます。このフェイズに、ユニットを増強又は除去ユニットを再建するために補充も使用できます (11.0)。

4) 連合軍の戦闘フェイズ

全ての戦闘は、ここで連合軍プレイヤーが望む順番で解決されます (9.0)。

5) 連合軍の補給チェック・フェイズ

補給線 (13.0) をたどれない連合軍ユニットは、1ステップ損失を被ります。

す。

C) 枢軸軍プレイヤー・ターン

1) 枢軸軍の増援/燃料フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、増援について OOB ディスプレイとターン記録欄を調べます。奇数ターン中にのみ (ターン3から開始して、各月の最初のターン)、イタリア軍とドイツ軍の補充並びに燃料の受け取りについて、枢軸軍歩兵補充と燃料表でサイを振ります。

2) 枢軸軍の地雷原配置フェイズ

ターン5に開始して、枢軸軍プレイヤーはゲーム毎に3回まで地雷原 (16.0) を要求できます。

3) 枢軸軍の移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て、いくつかをその許容移動力全体まで移動させます。全く移動させなくても構いません。ユニットは、いずれかの方向又は方向の組合せに移動できます。許容移動力は、ユニットからユニットへと譲渡できず、又はターンからターンへと蓄積できません。航空ユニットは、妨害任務 (15.2) に割り当てることができます。このフェイズに、ユニットを増強又は除去ユニットを再建するために補充も使用できます (11.0)。

4) 枢軸軍の戦闘フェイズ

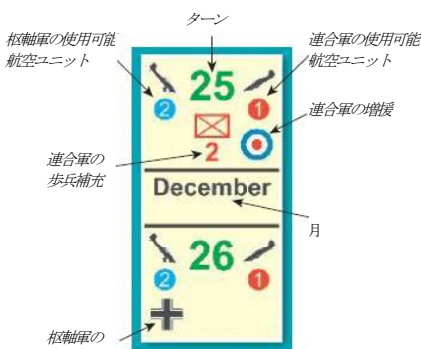
全ての戦闘は、ここで枢軸軍プレイヤーが望む順番で解決されます (9.0)。

5) 枢軸軍の補給チェック・フェイズ

補給線 (13.0) をたどれない枢軸軍ユニットは、1ステップ損失を被ります。

D) ゲーム・ターン終了フェイズ

ターン・マーカーが1スペース進められ、次のターンを開始します。



ターン記録欄は、各ターンについての主要な情報を提供し、両陣営が使用可能な航空ユニットの数 (15.0)、OOB ディスプレイに従った到着表示 (7.0)、使用可能となる連合軍の歩兵補充 (10.0) を示します。

[7.0] 増援と撤退

[REINFORCEMENTS AND WITHDRAWALS]

ルールの概要

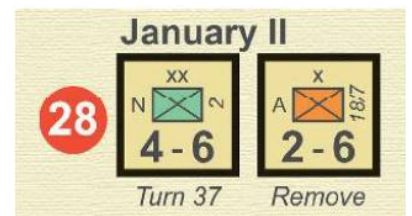
各プレイヤー・ターンの最初のステップとして、プレイヤー諸氏は増援と補充を受け取ることができます (10.0)。連合軍プレイヤーは、他の戦域へユニットを撤退させることも要求され得ます。増援は港湾

(12.0) に到着し、補充も同様です。撤退は、港湾上にいる必要がありません。

事項

[7.1] このターンについての OOB 上の増援又は補充は、港湾 (12.0) に上陸します。これらのユニットは、上陸したターンに移動できます。連合軍の補充は固定され、連合軍 OOB ディスプレイ上に (機甲補充について)、歩兵補充についてはターン記録欄上に列記されます。

[7.2] 連合軍は、撤退しなければならないユニットを持ちます。これらのユニットは、OOB ディスプレイ上に黒い太枠を持ちます。撤退ユニットの下は、「ターン」数又は「撤去」[「Remove」] のどちらかです。「撤去」として列記されたユニットは、ゲームから永久に取り去られます。ユニットを撤退させるため、単にマップから取り去って OOB ディスプレイ上の再登場ターンの白いボックス又はユニットが復帰しない場合は撤退ターンの黒いボックスに置きます。



例: ターン 28 に開始して、第2ニューギランド歩兵師団はプレイから取り去られますが、ターン 37 に復帰します (OOB ディスプレイ上に見られるごとく強力な 5-6 ユニットとして)。18/7 オーストラリア歩兵旅団は、プレイから永久に取り去られます。

[7.3] 「ターン」数が指定されたユニットは、注記されたターンに復帰します。撤退したユニットは、撤退中にそれらを増強するために補充が使用されない限り、同じ戦力で復帰します。加えて、これらは少なくとも OOB ディスプレイ上に表示された戦力で撤退しなければなりません。もしもユニットが指定された戦力を下回ると、ユニットを要求された戦力に戻すために十分な補充も撤退しなければなりません。もしも十分な補充が使用不能であれば、他の友軍師団からステップ損失を受けなければなりません。

[7.4] もしも撤退するユニットが撃破されているか、又は包囲されていたら、同等以上の戦闘値を持つ別の友軍ユニットを撤退させなければなりません。もしも元々のユニットが復帰することを指定されると、代替ユニットが撤退したときと同じ戦力でその場に復帰します。

[7.5] 枢軸軍ユニットが任意に東端から退出してマップ外に留まる間、連合軍の補充又は増援はアレクサンドリア [Alexandria] に到着できません。

[7.6] いくつかの連合軍ユニットは、OoB ディスプレイに表示されたごとく、減少状態でプレイを開始又は登場します。

[8.0] 移動 [MOVEMENT]

ルールの概要

自軍プレイヤー・ターンの移動フェイズ中、各プレイヤーは望むだけ多くの又は少ない自軍ユニットを移動させることができます。ユニットは、その許容移動力を超えて移動ポイントを消費しない限り、望むだけ多くの又は少ないヘクスを移動できます。未使用の移動ポイントは蓄積できず、又はユニット間で譲渡できません。

手順

移動は、マップ上に印刷された六角形によって標準化されます。移動は、移動ポイントの用語で表現され、ユニットがヘクスからヘクスへと移動するに連れて、地形に依存して様々な量を消費します。ユニットは、個々に又はスタックとして、手番プレイヤーが望む順番で移動させ、ヘクス格子を通して連続したヘクスの道筋をたどります。いったんプレイヤーが特定のユニット又はスタックの移動を開始したら、その他のユニット又はスタックが移動する前に、その移動を完了させねばなりません。

事項

[8.1] ユニットの移動方法

[HOW TO MOVE UNITS]

[8.1.1] 地形のために消費する移動ポイントは、地形効果チャート上に要約されています。

[8.1.2] 地形コストにかかわらず、自軍移動フェイズを敵支配地域内で開始しないユニットは、禁止されたヘクスサイドを越えない限り、常に1ヘクス移動できます。

[8.2] 移動制限

[MOVEMENT RESTRICTIONS]

[8.2.1] 友軍ユニットは、決して敵ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。ただし、ユニットは、蹂躪 (8.4) を実施できます。

[8.2.2] ユニットの、敵支配地域に進入できますが、次いで移動を停止しなければなりません (支配地域、4.3.2)。

[8.2.3] ユニットのスタックとして移動しているとき、そのユニットたちは自軍移動フェイズを一緒にスタックして開始する必要があります。ユニットをスタック移動として拾い上げることができます。スタック移動として置き去りにされたユニットは、それ以上移動できません。

[8.2.4] スタッキング限度は、移動フェイズの終了時に調べなければなりません。ユニットは、フェイズの終了時にスタッキング制限を満たす限り、スタッキングを破って友軍ユニットを通過して移動できます。

[8.2.5] 尾根ヘクスに進入しているユニットは、尾根に沿って移動を継続できますが、次のターンになるまで尾根を離れることができません。これらは、2移動ポイントのコストで、遅延することなしで峠道 (例えば、ソルム [Sollum] 近郊) を通過して移動できます (峠道は2ヘクスの長さであるため)。尾根は、遅延なしで道路に沿って越えることができ、尾根ヘクスは遅延なしで道路ヘクスサイドを介して退出できます。



認められる尾根移動 (同じ移動フェイズ中に尾根に進入又は退出しなかった)



1つの移動フェイズに尾根の進入と退出は不可です。例外：下記の峠道と道路の移動を参照。



ヘクス 1028 内で開始するユニットは、ヘクス 1228 へ進入するため、ヘクス 1128 又は 1129 のどちらかの峠道を使用できます。

ヘクス 1128 へ進入するユニットは、表示されたごとく、ヘクス 1128 又は 1127 の道路ヘクスサイドを通してのみ尾根を退出できます。認められない2つの移動は、尾根ヘクスを退出するために使用可能な道路ヘクスサイドではないからです。



ヘクス 1030 又は 0931 のどちらか方向へ移動することにより、AとBと尾根の構造との間に峠道移動が認められます。



ヘクス 1128 又は 1129 のどちらか方向へ移動することにより、AとBと尾根の構造との間に峠道移動が認められます。

[8.2.6] 枢軸軍の燃料制限 [Axis Fuel Restriction]

この戦域では、枢軸軍は常に燃料が不足していました。枢軸軍ユニットが2移動ポイント (又は戦略移動 (8.5)) を介していると4移動ポイントを超えて移動するとき毎に、燃料マーカーが1ずつ使用可能量の減少方向へ移されます。もしも使用可能な燃料がなければ、2移動ポイント (又は戦力移動を使用して4移動ポイント) を超えて移動できる枢軸軍ユニットはありません。燃料は、補充ユニット又は Rommel HQ ユニットの要求されません。枢軸軍は、10を超える燃料値を蓄積できず、超過分は失われます。

[8.2.7] 禁止ヘクスサイド [Prohibited Hexsides]

白いドットを持つヘクスサイドは、全ての目的 (移動と戦闘) において禁じられます。これらは、ヘクス格子によって生じたマップの変則をあらわし、現実には起こり得なかったヘクス間の移動や戦闘を妨げます。

[8.3] 道路移動 [ROAD MOVEMENT]

[8.3.1] 道路ヘクスは、道路ヘクスサイドに沿って道路ヘクスから道路ヘクスへと移動しているときに1/5の移動ポイントがかかります。

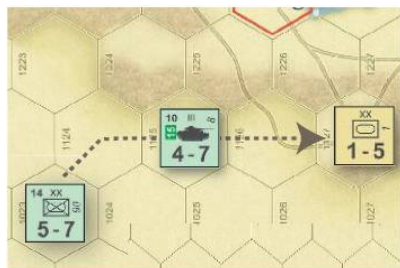
[8.3.2] 道路を離れるユニットは、たとえ同じ移動フェイズ中の後の方で道路に再進入しても、道路を離れたら直ちに移動ポイントの端数を失います。

[8.4] 蹂躪 [OVERRUN]

[8.4.1] もしもユニット又はユニットのスタックが、敵ユニット又はユニットのスタックの隣に移動し、移動しているユニットが戦闘フェイズにこれらのユニットに対して9対1以上の攻撃を持つことになると、敵ユニットは移動フェイズ中に取り去られます。これは、蹂躪移動として認識されます。もしも移動しているユニットがいまだに移動ポイントを残して持つと、これらは移動を継続して更なる蹂躪に従事できます。あるヘクス内で単独の補充ユニットは、戦闘ユニットにより自動的に蹂躪され得ます。

[8.4.2] 蹂躪移動は、戦闘ではなく移動と見なされ、蹂躪を実施しているユニットは、もしも移動フェイズの終了時に敵ユニットに隣接すると、戦闘フェイズに攻撃を要求されます。

[8.4.4] 蹂躪を実施している全てのユニットは、移動フェイズを同じヘクス内で開始する必要はなく、拾い上げて蹂躪が完了するまで一緒に移動できます。ユニットは、蹂躪が完了した後に置き去り（スタックを離れる）にできますが、置き去りにされたユニットはその移動フェイズにそれ以上移動できません（蹂躪は、8.2.3の例外ではありません）。



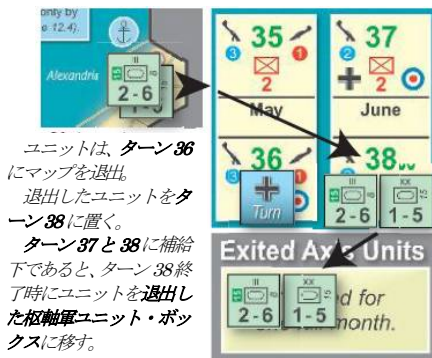
[8.4.5] ユニットは、たとえ移動フェイズの終了時になるまでスタッキングが課せられないとしても、蹂躪を実行するために超過スタックできません。

[8.5.1] 自軍ターンを敵支配地域外で開始して終了し、移動中に敵 ZOC に進入したいユニットは、戦略移動を使用できます。補充は、戦略移動を使用できません。補充を受けているユニットは、補充を受けるターンに戦略移動を使用できません。ユニットが戦略移動を使用するとき、その移動値は2倍になります（例えば、3-4 は 3-8 です）。

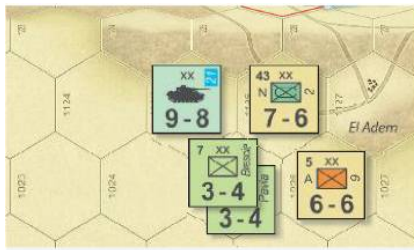
[8.5.3] 戦略移動を使用しているユニットによって行うことができる蹂躪又は戦闘はありません (例外: 補充、10.2)。

[8.6.1] 枢軸軍ユニットのみが任意にマップを退出でき、東端からのみ移動で出ることができます。下記で説明されるように、

任意に東端を退出した枢軸軍ユニットは、ターン記録欄上で、それらが退出した現行ターンの2ターン後のスペース内に置かれます。これは、これらのユニットが退出後の2ターンについて補給下に留まらなければならないことを記憶する手助けをします。退出した後のいずれかのゲーム・ターンに、退出したユニットが非補給下であると、これらのユニットは1ステップを失い、ターン記録欄上で次のターン・スペースへ移動させなければなりません（これらのユニットは、勝利条件を満たすことができる前に、更なる時間を要求されます）。いったん、ターン記録欄上で枢軸軍ユニットが位置するターンが終了し、これらが補給下であると、勝利条件を満たすことを示すため退出した枢軸軍ユニット・ボックス内に置かれます。



注釈：もしもターン 38 の終了時に、これらのユニットが非補給下だったら、各ユニットは1ステップ損失を吸収し、もしも除去されなければ、ターン 39 スペースへ移します。ターン 39 の終了時、もしも退出したユニットが補給下に戻れば、これらは退出した枢軸軍ユニット・ボックス内に置かれます。



例：この戦闘は、2通りの方法で闘うことができます。枢軸軍が攻撃しています。これらは、6-6 に対して両 3-4 ユニットの使用するか、又は1つの3-4が6-6を攻撃し、他方の3-4は9-8と合同で7-6に対して使用できます。

事項

[9.1] 合計戦闘値を判定しているとき、Flak ユニットの攻撃の際に低い左端の数字を使用し、防御の際に中央の高い数字を使用することを忘れないでください。その他の全てのユニットは、攻撃と防御の両方のために左端の数字を使用します。

[9.2] 航空ユニットは、1の攻勢（のみ）戦闘値を持ちます。プレイヤーは、単一の戦闘で使用可能な航空ユニットを持つだけ使用できます。

[9.3] 1対6未満の攻撃は、自動的に AE（攻撃側除去）の結果です。9対1以上の攻撃は、自動的に DE（防御側除去）の結果です。

[9.4] 尾根ヘクス上のユニットは、防御についてその戦闘値が2倍になります。ただし、少なくとも攻撃側の1つが台地ヘクス上にある場合、防御側は2倍になりません。

[9.5] 要塞 [Forts]：トブルク [Tobruk] とベンガジ [Benghazi] は要塞です。これらのヘクス内のユニットは支配地域を持たず、防御で2倍になります。敵ユニットは、攻撃するか又は攻撃されることなしで、要塞の隣へ移動できますが、どちらの陣営もそのターンに攻撃する選択肢を持ちます。ステップ損失のみが要塞内のユニットに影響し、決して退却を強制され得ません。

[9.6] 戦闘結果表の使用方法

[HOW TO USE THE COMBAT RESULTS TABLE]

航空ユニットを含む、攻撃しているユニットの戦闘値を合計し、この合計と防御側の戦闘値を攻撃側対防御側の戦闘比として比較します。戦闘結果表（CRT）に見られる単純化された比の1つに約分します。戦闘比は、常に防御側有利に端数を切り捨てます（例えば、26対9は、2対1に約分されます）。次いで攻撃側は1つのサイを振り、結果を戦闘比コラムで交差照合します。最上部の結果は攻撃側に適用し、最下部の結果は防御側に適用することに注意してください。

[9.7] 戦闘結果の説明

[EXPLANATION OF COMBAT RESULTS]

AR —攻撃側退却。攻撃している全てのユニットは、退却（9.8）に従い1又は2ヘクス後退させる。
AE —攻撃側除去。攻撃している全てのユニットは除去され、マップから取り去られる。
A# —攻撃側は、#に一致する数のステップを損失しなければならない（戦闘損失、9.10）。
A#R —攻撃側は、#に一致する数のステップを損失しなければならない（戦闘損失、9.10）、生き残っている全てのユニットを退却（9.8）に従い1又は2ヘクス後退させる。
C —接触。ユニットは接触状態に留まり、どちらの陣営も損失を被らない。次のプレイヤー・ターンに、防御側は留まって攻撃して攻撃側になるか（この攻撃に更なるユニットが参加できる）又は支配地域の外へ出るか、決断しなければならない。
DR —防御している全てのユニットは、退却（9.8）に従い1又は2ヘクス後退させる。攻撃しているユニットは、前進できる（9.9）。
DE —防御側除去。防御している全てのユニットは除去され、マップから取り去られる。攻撃しているユニットは、前進できる（9.9）。
D# —防御側は、#に一致する数のステップを損失しなければならない（戦闘損失、9.10）。
D#R —防御側は、#に一致する数のステップを損失しなければならない（戦闘損失、9.10）、生き残っている全てのユニットを退却（9.8）に従い1又は2ヘクス後退させる。攻撃しているユニットは、前進できる（9.9）。



例：もしも第21装甲師団（9-8）が攻撃側で第2機甲師団（4-6）が防御側であると、戦闘比は9対4で2対1に約分されます。枢軸軍プレイヤーはサイを振って「1」を出します。CRTの結果は攻撃側について「A2R」で、防御側について「D1」です。第21装甲師団は、2ステップ損失を受けて5-7となり、1又は2ヘクス退却します。第2機甲師団は、1ステップ損失を受けて3-6となり、その現在位置を保持します。

[9.8] 退却 [RETREATS]

[9.8.1] ユニットの、所有しているプレイヤーの裁量で、1又は2ヘクス退却します（例外：DRの結果は、攻撃側も退却の結果を受けない限り、防御側に2ヘクス退却することを要求します）。ユニットは、可能であれば自軍補給線の方へ退却しなければなりません。もしも選択肢があれば、全てのユニットが同じ数のヘクスを退却する必要はありません。

[9.8.2] ユニットの、個別に退却します。ユニットは、以下の退却ができません。①スタッキング限度を超過する、②敵支配地域内へ、③マップ外へ。

これらのユニットは、代わりに撃破されます。友軍ユニットは、退却の目的において敵ZOCsを無効にしません（例外：選択事項18.1.1）。

[9.8.3] 所有しているプレイヤーは、もしも複数の道筋が使用可能であれば、退却路を選択します。

[9.8.4] もしも戦闘で両陣営が退却結果を受けたら、防御側が最初に退却しなければなりません。

[9.9] 戦闘後前進

[ADVANCE AFTER COMBAT]

[9.9.1] もしも防御側のヘクスが、戦闘で退却又は除去の結果のためにカラになると、攻撃しているユニット（たち）は、やはり退却を要求されていない限り、直ちにカラのヘクス内へ前進できます。前進しているユニットは、スタッキング限度を破ることができません。

[9.9.2] 防御しているユニットは、決して戦闘の結果として前進できません。

[9.10] 戦闘損失 [COMBAT LOSSES]

大部分のユニットは、複数ヴァージョン、又は異なる値の「ステップ」を持ちます。損失が発生するとき、次の最小ステップがゲームに置かれます。つまり、ユニットは戦闘結果表で2損失を受ける可能性があり、そのステップに依存して3又は4戦闘値を失います。

[9.10.1] 損失はステップについて関係し、戦闘値は必要ではありません。ユニットが損失を受けるとき、その裏（減少）面に裏返すか、又はもしもすでに減少状態であれば、低い値の別のカウンターと置き換ええます。例えば、もしも第6オーストラリア師団が損失を受けたら、5-6カウンターは裏返されて4-6を持つ減少面になります。

[9.10.2] もしもユニットが損失を受け、更に代替を持たなければ除去されます。

[9.10.3] ステップ損失は、個々の戦闘中に（各プレイヤーについて）均等に配分されなければなりません。例えば、1つのユニットが3ステップを受け、別のユニットが1ステップのみを受けることはできません（1ステップ・ユニットがその最後のステップでない限り）。

[9.10.4] 事項9.10.3は、たとえ全ユニットの除去又は1つのユニットが別のそれよりも多くのステップを減少させることを意味しても、CRT上で要求される全ての損失を受ける必要性を無効にしません。

[10.0] 補充 [REPLACEMENTS]

ルールの概要

ターン3に開始して、補充は各月（奇数ターン）の開始時に使用可能です。機甲（装甲）補充は、OOBディスプレイに従って、両陣営が自動的に受け取ります。連合軍の歩兵補充は、ターン記録欄に表示されたごとく受け取ります。枢軸軍の歩兵補充は、枢軸軍歩兵補充と燃料表でサイが振られます。補充は、ステップを失ったユニットにステップを加えるため、又は除去されているユニットを再建するために使用されます。

手順

補充を受けるため、ユニットは敵支配地域の外にしなければならず、そのターンに攻撃できません。補充ユニットは、ユニットと共にスタックしなければならず、そのユニットは次に高いステップ段階によって置き換えられます。ユニットは、いったん補充を受け取ると、移動を継続できません。ユニット毎ターン毎に1補充のみが認められます。

事項

[10.1] 補充は、各月（各奇数ターン）の開始時に使用可能で、2つの月ターン1つの間に盤上（港湾又は上陸が不可能であれば海上）に置かなければなりません。もしもプレイヤーの月の2番目のターンの増援フェイズに、これを行う使用可能な補充カウンターが十分でなければ、これらは失われます。

[10.2] 補充ユニットは、戦闘値又は支配地域を持ちません。これらは、敵支配地域内に単独で捕えられたとき、直ちに撃破されます。通常又は戦略移動を使用している戦闘ユニットは、これらを撃破できます（すなわち、これらは自動的に蹂躪されます）。



補充ユニットは、支配地域を持たない。



[10.3] ドイツ軍とイタリア軍の歩兵補充の数は、1941年1月（ターン3）に開始して、各月の開始時に枢軸軍歩兵補充と燃料表（マップ上）でサイが振られます。ターン記録欄上の各月はセグメントの一部で、これらのセグメントは枢軸軍歩兵補充と燃料表上のセグメントに一致します。サイを2回振ります（1回はイタリア軍のため、もう1回はドイツ軍のため）。「1」の結果は、その国籍の1補充ポイントを認め、「-」は「補充不可」を意味します。

[10.4] ドイツ軍の補充は、イタリア軍ユニットを再建できず、逆もまた同様です。連合軍の補充は、いかなる国籍によっても使用できます。



連合軍



ドイツ軍



イタリア軍

[10.5] 機甲/装甲ユニットは、機甲/装甲補充でのみ、その最高戦力を回復できます。例：第21装甲師団は、通常補充で7-7まで再建できますが、9-8になるためには装甲補充を持たなければなりません。

[10.6] 機甲/装甲ユニットを完全戦力へ上昇させることを除き、両タイプの補充は同じで、正しい国籍のいずれかのユニットを再建できます。

[10.7] 除去された枢軸軍ユニットは、エル・アゲイラ [El Agheila] に、連合軍ユニットはアレクサンドリア [Alexandria] に再建できます。再建するためには、これらの都市で正しい国籍の3補充を取り去り、それらを除去ユニットの最低ステップ段階

と置き換えます。もしもHQが除去されたら、各ターンにサイを1回振り、もしも「6」が振られたら、その陣営の根拠地に補充します。

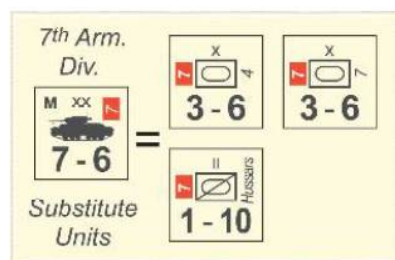
[10.8] 任意に東端を退出してマップ外に留まる枢軸軍ユニットは、補充を受け取る資格を持ちません。

[11.0] 師団の分割と増強

[DIVISION BREAKDOWN AND BUILDUP]

事項

[11.1] 師団の分割 [Division Breakdown]：完全戦力のとき、いくつかの機甲師団はその主要な構成部隊に分割できます。分割については、OOB ディスプレイを参照してください。移動フェイズ中、単純に師団を取り去り、その構成部隊と置き換えます。



例：上図のごとく、イギリス軍第7機甲師団は、連合軍の移動フェイズ中に分割して、その3ユニットに置き換えることができます。

[11.2] 師団の増強 [Division Buildup]：もしも分割状態で、全ての小規模構成部隊が一緒にスタックしたら、増強して戻ることができます。

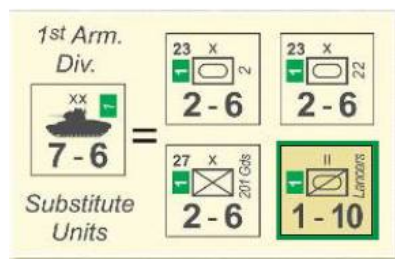
[11.2.1] もしも小規模構成部隊の1つが除去又は戦力減少状態であると、師団はその構成部隊の合計を超えない戦力で再編されます。

[11.3] いったん師団が、機甲補充の使用によって以前の完全戦力に再建されたら、再びその小規模構成部隊に分割でき、除去された構成部隊はそのときに再出現します。

[11.4] イギリス第1機甲師団

[BRITISH 1ST ARMORED DIVISION]

第1機甲師団の3個旅団ユニットが一緒にスタックする最初のとき、the Lancersがスタックに加えられ、もしも要求されたら師団7-6カウンターをスタックのために代用できます。これが発生できる最速のターンは、第201近衛歩兵旅団がプレイに登場するターン27です。



[11.5] ニューゼaland師団

[THE NEW ZEALAND DIVISION]

1942年9月ターン（ターン43）中又はその後、第2ニューゼaland師団は、完全戦力であると、いずれかの完全戦力機甲

旅団とスタックして7-6になることができます。5-6と旅団を取り去り、7-6と置き換えます。



いずれかの完全戦力
機甲旅団

7-6は機甲師団ではないので、完全戦力に再建するため装甲補充を必要としません。この手順は逆にできず、11.2の例外です。

[12.0] 港湾 [PORTS]

ルールの概要

トブルク [Tobruk]、ベンガジ [Benghazi]、トリポリ [Tripoli]、アレクサンドリア [Alexandria] は、港湾です。補充と増援は、これらの港湾で上陸できます。港湾ヘクスを占めた最後のプレイヤーは、その港湾を使用できます（相手側の根拠地を除く）。新たに到着する部隊は、港湾に上陸した同じターンに移動できます。いくつかの港湾は、入退出に成功するため、サイを振る必要があります。これらは、下記とマップ上に注記されます。

事項

[12.1] トブルク [Tobruk] は、それを支配するどちらかの陣営によって使用できます。入退出を試みている各ユニットについてサイを振ります。「4」又は「5」は、ユニットが遅延して移動できないことを意味しますが、次のターンに再び挑戦できます。「6」は、ユニットが海没したことを意味します。補充は除去され、戦闘ユニットは入退出できますが1ステップを失います。戦闘ユニットは、トブルク [Tobruk] まで移動でき、サイを振り、もしも遅延しなければ、1ターンで友軍根拠地へ海上を航海できます。

[12.2] ベンガジ [Benghazi] は、それを支配するどちらかの陣営によって使用できます。補充のみが港湾を使用できます。入退出を試みている各補充についてサイを1つ振ります。「5」のサイの目は、補充が遅延することを意味し、「6」のサイの目は補充が海没した（除去）ことを意味します。



到着が遅延し、次のターンに再びサイを振らなければならないことを喚起するため、マーカーを置く。

[12.3] トリポリ [Tripoli] は枢軸軍の根拠地で、枢軸軍によってのみ使用できます。入退出するためのサイ振りを要求されません。ユニットは、2の移動ポイント・コストで、いずれかの西端ヘクス上で開始します。ユニットは、完全な許容移動力まで移動できますが、その移動をする戦闘ユニットによって燃料（14.0）が使用されます（マップに進入するため、すでに2MPを消費したため）。戦略移動は認められません（8.5.4）。

[12.4] アレクサンドリア [Alexandria] は連合軍の根拠地で、連合軍によってのみ使用できます。入退出するためのサイ振りを使用されません。**例外：**もしも枢軸軍ユニットが退出してマップ外に留まると（事項 7.5、8.6.1）、連合軍の補充又は増援はアレクサンドリアに到着できません。

[13.0] 補給 [SUPPLY]

ルールの概要

全てのユニットは、自軍戦闘フェイズの終了まで友軍補給源に補給をたどらなければならず、さもなければ1ステップを失います。このラインは、15ヘクスを超えて伸ばすことができず、敵ユニット又はその支配地域を通過できず、友軍補給源又は補給源まで導かれる道路ヘクスで終了しなければなりません。補給線の道路部分は、敵ユニット又はその支配地域を通過せず、道路ヘクスと道路ヘクスサイドに沿って従う限り、いかなる長さになることもできます。

事項

[13.1] 枢軸軍の補給源は、いずれかの西端ヘクス、又はもしも友軍であればベンガジ [Benghazi] 又はトブルク [Tobruk] です。

[13.2] 連合軍の補給源は、いずれかの東端ヘクス、又はもしも友軍であればベンガジ [Benghazi] 又はトブルク [Tobruk] です。

[13.3] 友軍支配下の都市から1ヘクス以内にいる両陣営のユニットは、補給下と見なされます。あるプレイヤーは、もしもそこを占めるか、あるいは敵支配地域の外でそこを最後に占めたか又は自軍支配地域内に置いたら、その都市を支配します。

[13.4] マップを退出した枢軸軍ユニットは、勝利条件を満たすために1か月間（2ターン）について補給下になるまで、マップ東端ヘクスから遡る補給をたどらなければなりません。もしも非補給下と思われたら、これらは1ステップを失い、勝利の目的（3.0）においてその戦闘値を減少させます。1か月間について補給下のとき、マップ外に留まる間、これらはもはや補給をたどる必要がありません。いったんマップに復帰したら、これらはその他の枢軸軍ユニットと同様に補給をたどります。

[14.0] 枢軸軍の燃料 [AXIS FUEL]

ゲームの開始時、下図のごとく燃料マーカーは、枢軸軍燃料記録欄上の2に置かれます。



1941年（ターン3）から開始して、各月（奇数ターン）の開始時、枢軸軍増援/燃料フェイズ中に1回サイを振り、枢軸軍補充と燃料チャートを参照します。ターンのセグメントを枢軸軍補充と燃料チャート上のセグメントに一致させます。このチャート上の数字は、枢軸軍がその月に獲得する燃料の量をあらわします。

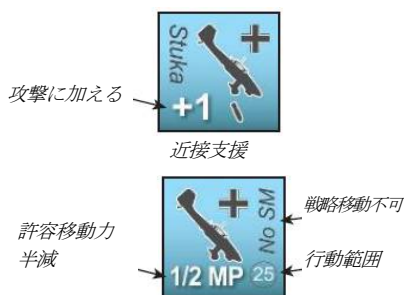
枢軸軍プレイヤーは、受け取る燃料ユニットの数を示すため、燃料マーカーを移します。連合軍プレイヤーは、決して燃料のためのサイを振らず、燃料を消費しません。事項 8.2.6 は、枢軸軍の燃料使用制限を詳述します。

例：1941年3月、「4」のサイの目は、その月について3燃料ユニットを与えます。

[15.0] 航空ユニット [AIR UNITS]

ルールの概要

各ターン（月の開始だけでなく）にターン記録欄はそのターンに各プレイヤーが使用可能な航空ユニットの数を表示します（もしもあれば）。未使用の航空ユニットは、蓄積されません。航空ユニットは、戦闘（攻撃目的のみ）に影響を与えるための近接支援として、又は敵の移動を妨害するために使用できます。航空ユニットの航続範囲は、支配下/友軍都市、又は枢軸軍について西端と連合軍について東端から25ヘクスです。基地として使用される都市は、資格を持つためにプレイヤー・ターン開始時に友軍/支配下でなければなりません（移動フェイズ中に捕獲された都市は、その同じターンに航空基地として使用できません）。



事項

[15.1] 近接支援 [Close Support]：各航空ユニットは1の戦闘値を持ち、戦闘値を増加させるため、いずれかの攻撃に加えることができます。もしもプレイヤーが2つ又は3つの使用可能な航空ユニットを持つと、それらの全てを同じ攻撃に加えることができます。航空ユニットは攻撃目的のみで、非手番プレイヤーによって防御のために使用できません。航空ユニットは戦闘（9.0）を支援できるのみで、単独で攻撃できません。

[15.2] 妨害 [Interdiction]：友軍移動フェイズ中、プレイヤーは近接支援に使用しない航空ユニットを、敵ユニットを妨害するために割り当てることができます。航空ユニットは、妨害される敵ユニット（たち）の最上部に置かれます。そのヘクス内の全ユニットの移動は、その次の移動フェイズについて半減され、そのフェイズに戦略移動を使用できるスタック内のユニットはありません。

[16.0] 地雷原 [MINEFIELDS]

ルールの概要

両陣営は、この戦域における部隊の不足を補うため、地雷原の活用を広範囲に行いました。地雷原は、効果なし、ユニットの遅延、ステップ損失をもたらします。

手順

白い文字を持ちアスタリスクを持たない10枚の地雷原カウンターを容器内に入れます（黄色い文字とそのカウンター裏面にアスタリスクを持つ6枚は選択です（18.6））。ターン5（1941年2月）に開始して、各プレイヤーは、1か月に一度、自軍ターンの開始時に地雷原を要求できます。各プレイヤーは、ゲーム毎にこの要求を3回のみ行うことができます。地雷原が要求されるとき、両プレイヤーは地雷原カウンターの反対側の値を見ず無作為に引きます。要求しているプレイヤーが最初に引きます。カウンターはそのターン中にマップ上に置か、又は後のために取っておくことができます。自軍ターンを敵支配地域の外で開始する戦闘ユニットは、マップ上に地雷原を置くことができます。地雷原は、立て札面を上にして、そのターンにユニットが移動する前に共に置かれ、ユニットは移動で離れなければなりません。いったん置かれたら、どちらのプレイヤーも地雷原の裏面を見ることができません。地雷原は、任意に取り去ることができません。

事項

[16.1] 地雷原ヘクスに進入したユニットは、停止してそのターンにそれ以上移動できません。地雷原カウンターは裏返され、ステップ損失又は遅延が有効になります。

[16.2] いったん明らかにされたら、地雷原は直ちにに取り去られて容器内に戻されます。

[16.3] たとえ効果なしでも、その移動フェイズに地雷原ヘクスへ進入できる他のユニットはありません。

[16.4] 地雷原は、支配地域を持ちません。

[16.5] 地雷原に進入し、戦闘フェイズに敵ユニットに隣接するユニットは、もしも敵支配地域内にいたら攻撃することを要求されます。

[16.6] 地雷原内のユニットは、その支配地域を保持します。

[17.0] ゲームのセット・アップ

方法 [HOW TO SET UP THE GAME]

事項

[17.1] 各プレイヤーは、枢軸軍又は連合軍どちらかの陣営を選択します。次いで、プレイヤー諸氏は、自軍ユニットを取り上げて自軍戦闘序列ディスプレイ上に置きます。「開始時」[At Start] ユニットの指定されたマップ上に置きます。他のユニットは、OOB 増援スケジュールに従って、あるいはユニット・ステップ減少又は分割ユニットのボックス内に置きます。枢軸軍の燃料マーカーを、枢軸軍燃料記録欄上の2に置きます。ターン・マーカーをターン記録欄のターン1に置きます。

[17.2] 連合軍プレイヤーは、各ターンの第1プレイヤーです。

[17.3] ターン1には、枢軸軍の補充又は燃料についてサイを振らないでください。

[17.4] 1940年12月（ターン1と2）中、連合軍は全ての戦闘について自身のサイの目に2を加えます。

[18.0] 選択ルール

[OPTIONAL RULES]

コメント

標準ルールは、John Edwards のオリジナル・ゲーム・デザインを称えて、適切に機能向上させるべく、必要な解明と小規模なルール変更を提供することに焦点を当てました。以下のボーナス素材と選択ルールは、プレイし易さを損なうことなく、より歴史的な風味と多様性を加えることを望むプレイヤーのために用意されました。下記の全てのルールは選択で、大部分は互いに独立して使用できます。ただし、全力攻撃 (18.4) と死守 (18.5) は、一緒に使用されなければなりません。もしもイヴェント・チット (18.7) を使用しているときは、ボーナス地雷原マーカー (18.6) も使用しなければなりません。

事項

[18.1] 友軍ユニットと退却

[FRIENDLY UNITS AND RETREATS]

[18.1.1] 友軍ユニット (その ZOC ではありません) は、退却 (のみ) の目的において敵 ZOCs を部分的に無効にします。友軍ユニットが存在する敵 ZOCs 内を通過して退却するユニットは、自動的に撃破される代わりに追加の 1 ステップ損失を被ります。

[18.2] 主導権 [INITIATIVE]

コメント

各ターンに、連合軍が最初で枢軸軍が 2 番目としてプレイヤー・ターンを固定する代わりに、プレイヤー・ターンの順番は無作為に判定されます。各プレイヤー内のフェイズは同じで留まることに注意してください。



[18.2.1] 各ターンの開始時 (例外: 18.2.2)、どちらのプレイヤー・ターンが最初かを判定します。どちらかのプレイヤーがサイを 1 つ振り、1~4 : 連合軍、5~6 : 枢軸軍、7 : 枢軸軍の選択です。もしも Rommel がイン・プレイにあると +1 DRM です。備忘のため、主導権マーカーをターン記録欄上に置きます。

[18.2.2] ターン 1 は、連合軍プレイヤー・ターンが最初です。1941 年 2 月 I (ターン 5) 又は 2 月 II (ターン 6) は Rommel が到着するときで、枢軸軍プレイヤー・ターンが最初です (注釈: これは、Rommel が最初にゲームに出現するときのみ適用します)。

[18.3] 戦術的優位性

[TACTICAL ADVANTAGE]

コメント

ゲーム・プレイに更なる多様性と緊張感を提供するため、各プレイヤーは不利なサイの目を変更するべく、「戦術的優位性」を使用する選択技を持ちます。



[18.3.1] 「戦術的優位性」マーカーは、ゲームの開始時に連合軍プレイヤーによって所持されます。

[18.3.2] 戦術的優位性マーカーを持つプレイヤーは、プレイ中のいかなる時点でも、どちらかのプレイヤーについての不利な結果を変更させるため、振り直しの強制を試みることができます。このマーカーをプレイすることにより、直ちにサイの振り直しが発生し、その結果が最終です (たとえ新たなサイの目が、戦術的優位性を所持するプレイヤーについての元のサイの目よりも不利であるとしても)。

[18.3.3] 戦術的優位性が宣言された瞬間、マーカーはターン記録欄上の続くターンに置かれます。そのターンの開始時に、戦術的優位性は自動的に相手側陣営に移ります。

例: 連合軍プレイヤーは、ターン 3 の戦闘フェイズ中に不利なサイの目が振られた後に戦術的優位性を宣言します。結果的に、マーカーは直ちにターン記録欄上の「4」スペース内に置かれ、ターンの開始時に戦術的優位性が枢軸軍に移ったことを示すために枢軸軍面を上 に します (もしも選択ルール 18.2 を使用していたら、主導権判定フェイズの前)。

[18.3.4] 戦術的優位性は、プレイ中のいかなるイヴェントについても、サイの振り直しを強制するために宣言できます (増援/補充、イヴェント・チット、戦闘解決等)。

[18.3.5] 戦術的優位性マーカーを所持しているプレイヤーは、特定ターンにそれをプレイすることを強制されません。後のターンのために、未使用で留めることができます。マーカーは、いったん使用された場合にのみ、相手側プレイヤーへ移されます。

[18.4] 全力攻撃 [MAXIMUM EFFORT]

コメント

全力攻撃は、勝利に向けて、大きな戦術的リスクを冒して攻撃することをあらわします。このルールは、死守 (18.5) と組み合わせなければなりません。プレイヤーは、ゲーム・ターン毎に 1 つの全力攻撃又は 1 つの死守のみに限定され、両方は不可です。



[18.4.1] 各プレイヤーは、同じターンに自軍の死守マーカーを使用していない限り、ゲーム・ターン毎に一度、1 枚の全力攻撃マーカーを使用できます。

[18.4.2] 戦闘解決に先立ち、攻撃側はもしも攻撃にイタリア軍ユニットが含まれていなければ (例外: Rommel が攻撃しているイタリア軍ユニットの上又は隣接している場合)、全力攻撃を宣言できます。

[18.4.3] いっただん全力攻撃が宣言されたら、マーカーがプレイから取り去られ、ターン記録欄上で再び使用可能となる次のターンに置かれます。

手順

攻撃しているプレイヤーは、単一のサイを振ります。:

- 1~2 のサイの目で、全力攻撃に成功します。戦闘比を 2 コラム右へシフトさせます。
- 3~6 のサイの目で、全力攻撃は失敗します。戦闘比を 1 コラム左へシフトさせ、たとえ攻撃しているユニットが戦闘後前進できる有利な戦闘結果でも、攻撃側は追加の 1 ステップ損失を吸収しなければなりません。

[18.5] 死守 [DETERMINED DEFENSE]

コメント

死守は、敵に土地を与えないため「全力で」従事することをあらわします。このルールは、全力攻撃 (18.4) と組み合わせなければなりません。プレイヤーは、ゲーム・ターン毎に 1 つの全力攻撃又は 1 つの死守のみに限定され、両方は不可です。



[18.5.1] 各プレイヤーは、同じターンに自軍の全力攻撃マーカーを使用していない限り、ゲーム・ターン毎に一度、1 枚の死守マーカーを使用できます。

[18.5.2] ユニットの防御スタックが戦闘の結果として退却を要求されるとき、防御プレイヤーは消費するために使用可能な死守マーカーを持つ限り、死守を宣言して退却結果の無効化を試みることができます。

[18.5.3] 防御スタックは、もしもスタックにイタリア軍が含まれていなければ (例外: Rommel が防御しているイタリア軍ユニットの上又は隣接している場合)、死守を宣言できます。

[18.5.4] いっただん死守が宣言されたら、マーカーがプレイから取り去られ、ターン記録欄上で再び使用可能となる次のターンに置かれます。

手順

防御しているプレイヤーは、単一のサイを振ります。:

- 1~2 のサイの目で、死守に成功します。防御側の退却結果は無効になります。それでも、ステップ損失は適用します。
- 3~6 のサイの目で、死守は失敗します。全ての防御ユニットは退却しなければならず、防御側は追加の 1 ステップ損失 (防御側の選択) を吸収しなければなりません。

[18.6] ボーナス地雷原マーカー

[BONUS MINEFIELD MARKERS]

コメント

プレイ中に配置できる、追加の地雷原マーカーが用意されています。これらのマーカーは、要求された瞬間に無作為に引かれます (不透明容器の使用を薦めます)。



[18.6.1] 6枚のボーナス地雷原マーカーは、その裏面の黄色い活字と共にアスタリスク(*)が表示されます。大きな多様性と結果の配分を提供するため、単純にこれらのマーカーを他の地雷原マーカーに加えます。

[18.6.2] イベント・チットの選択ルール(18.7)を使用しているとき、ボーナス地雷原イベントは追加地雷原の配置を誘発し得るため、ボーナス地雷原マーカーが要求されます。

[18.7] イベント・チット **[EVENT CHITS]**

コメント

14枚のイベント・チットは、戦役の一般の歴史面をいくらかゲームにもたらしために用意されます。これらのイベントは、ゲームにある程度の混沌と不確実性を加えます。各イベントの影響は、プレイ・バランスに極端な影響を与えぬよう、最小限に抑えられています。各イベント・チットは、枢軸軍面と連合軍面を持ち、どちらのプレイヤーがマーカーを所有するかを基準にイベントが起こり得ます。これらのイベントは、プレイヤー補助カード上にも要約されています。

[18.7.1] ゲーム開始時、連合軍プレイヤーは、容器から無作為に3枚のイベント・チットを引くことで開始します。続いて、枢軸軍プレイヤーは、2枚のイベント・チットを引きます。これらのマーカーを相手側プレイヤーの目に触れないようにし、イベントが要求されるまで調べることができません。

[18.7.2] ターン3、9、15、19、25、33、41の開始時、各プレイヤーは1枚のイベント・チットを引くことができます。

[18.7.3] 1941年2月I(ターン5)にRommelが到着したとき、ドイツ軍プレイヤーは自動的に追加のイベント・チットを1枚引きます。注釈：もしも連合軍のイベントがRommelの到着を遅らせたら、代わりにこれはターン6に起こり得ます。

[18.7.4] 1941年12月(ターン25)の開始時、プレイから全てのイベント・チットが取り去られ、プレイのために使用可能なチットを補填するために無作為引き容器に戻されます。

[18.7.5] 各プレイヤーは、最大4枚のイベント・チットを保持できます。イベント・チットは、任意に無作為引きのために戻せません。これらは、プレイ中にプレイされるか又は未使用に留めなければなりません。

[18.7.6] イベントは、自動的ではありません。イベント・チットをプレイするとき、所有プレイヤーは最初にイベントを宣言してサイを振らなければなりません。1~4のサイの目でイベント振りは成功で、イベントが発生します。5~6のサ

イの目で、イベントは無効になります(影響なし)。どちらの場合でも、ターン25になるまでチットは脇に置かれ、このときに容器に戻して置かれます(18.7.4)。

[18.7.7] イベント・チットと戦闘解決 **[Event Chits and Combat Resolution]**

攻撃プレイヤーは、もしもイベント・チット(ただし、イベントではありません)をプレイすると最初に宣言しなければならず、次に防御プレイヤーです。いったんこれが行われたら、両陣営はイベントの成功についてサイを振る前に、戦闘解決の一部としてプレイすることを計画した全てのイベント・チットを明らかにします。

連合軍のイベント [ALLIED EVENTS]

悪天候 [Bad Weather]: 枢軸軍プレイヤー・ターンの開始時にプレイし、チットをマップ上に置きます。チットから3ヘクス以内に位置する全ての地形についての地形コストは、1ずつ増加します(道路を除く)。影響下地域内には、航空ユニットを置くことができません。荒天の範囲を判定するためのチットが占めるヘクスは、カウントしないでください。チットは、枢軸軍プレイヤー・ターンの終了時に取り去られます。

報復諜報 [Counter-Intelligence]: 相手側によって宣言されたイベント・チットを直ちに無効化するため、いつでもプレイできます。このイベントは、相手側陣営によってイベント・チット成功のサイ振りが行われる前にプレイしなければなりません。

追加の地雷 [Extra Mines]: 1枚のフリー地雷原マーカーを置くため、連合軍プレイヤー・ターンの開始時にプレイします。3枚の地雷原マーカー限度に対してカウントしません。

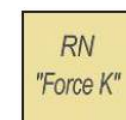
イタリア軍の混乱 [Italian Disorganization]: 攻撃している枢軸軍ユニットが戦闘を宣言した後にプレイします。攻撃している全てのイタリア軍歩兵ユニットは、その戦闘戦力が半減します(端数切捨て)。

マルタ船団 [Malta Convoy]: 連合軍空軍は、マルタ島を通過する枢軸軍船団を混乱させました。枢軸軍の歩兵補充と燃料表の枢軸軍の3つ全てのサイの目に+1修正(不利な)を適用します。

海上支援 [Naval Support]: 港湾ヘクスを攻撃又は防御しているとき、連合軍プレイヤーについて有利な1戦闘シフト。

長距離砂漠グループ [Long Range Desert Group]: 連合軍ユニットよりもヘクス0701の近くに位置するい

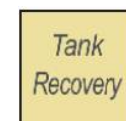
ずれか1つの枢軸軍ユニットの移動を禁じするため、枢軸軍移動フェイズの開始時にプレイします。



英国海軍「K部隊」 [Royal Navy Force K]: ドイツ軍の増援フェイズ中にプレイします。連合軍プレイヤーの選択で、現行のドイツ軍プレイヤー・ターンに到着を予定された1つの枢軸軍ユニットを1ターンだけ遅延させます。



ロンメル不在 [Rommel on Leave]: マップからRommel HQを取り去るため、プレイヤー・ターン(又はもしも選択事項18.2を使用していると主導権フェイズ)の開始時にプレイします。2ターン後の枢軸軍プレイヤー・ターンに到着させるため、ターン記録欄上に置きます。



戦車の回復 [Tank Recovery]: 追加の1連合軍戦車補充を受け取るため、連合軍の増援/撤退フェイズ中にプレイする。



ウルトラ情報 [Ultra Intelligence]: 枢軸軍プレイヤーが所持する1枚のイベント・チットを引いて取り去るため、プレイヤー・ターンの開始時にプレイします。いったん引かれたら、イベント・チットを見せイベント・プールに戻すことができます。

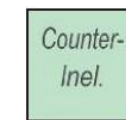
枢軸軍のイベント [AXIS EVENTS]



悪天候 [Bad Weather]: 連合軍プレイヤー・ターンの開始時にプレイし、チットをマップ上に置きます。チットから3ヘクス以内に位置する全ての地形についての地形コストは、1ずつ増加します(道路を除く)。影響下地域内には、航空ユニットを置くことができません。荒天の範囲を判定するためのチットが占めるヘクスは、カウントしないでください。チットは、連合軍プレイヤー・ターンの終了時に取り去られます。



補給品の捕獲 [Captured Supplies]: 連合軍支配下のいずれかの都市を捕獲した後、直ちに追加の1燃料ポイントを受け取ります。



報復諜報 [Counter-Intelligence]: 相手側によって宣言されたイベント・チットを直ちに無効化するため、いつでもプレイできます。このイベントは、相手側陣営によってイベント・チット成功のサイ振りが行われる前にプレイしなければなりません。



早期の船団到着 [Early Convoy Arrival]: 枢軸軍増援フェイズの開始時にプレイします。枢軸軍プレイヤーの選択で、次のターンに到着する1つの枢軸軍増援を早期に到着させてマップ上に置

くことができます。

Extra Mines

追加の地雷 [Extra Mines] : 1枚のフリー地雷原マーカーを置くため、枢軸軍プレイヤー・ターンの開始時にプレイします。3枚の地雷原マーカー限度に対してカウントしません。

Flak 88

Flak 88 : 連合軍の機甲を含む連合軍の攻撃中にプレイします。もしも攻撃側がステップ損失結果を要求されたら、最初のステップ損失は枢軸軍プレイヤーが選択する連合軍機甲ユニットから受けなければなりません。

Fuel/Ammo Reserves

燃料/装甲予備

[Fuel/Ammo Reserves] : 直ちに追加の1燃料ポイントを受け取るため、枢軸軍の増援/燃料フェイズ中にプレイします。

Late Allied Reinf.

連合軍増援の遅延

[Late Allied Reinforcements] : 連合軍の増援/撤退フェイズ中にプレイします。枢軸軍プレイヤーの選択で、現行の連合軍プレイヤー・ターンの到着を予定された1つの連合軍ユニットを1ターンだけ遅延させます。

Luftlotte 2

第2航空艦隊

[Luftlotte 2] : 連合軍の増援/撤退フェイズ中にプレイします。現行ターンに予定された連合軍プレイヤーの歩兵補充を2だけ減少させます。たとえ現行の連合軍プレイヤー・ターンの受け取ることが予定された補充が2未満でも、マップ上から連合軍の補充を取り去りません。

Panzer Recovery

装甲回復 [Panzer Recovery]

直ちに追加の1ドイツ軍装甲補充を受け取るため、枢軸軍の増援/燃料フェイズ中にプレイします。

Pioneers

工兵 [Pioneers] : 直ちに地雷原ヘクスを無効化するため、枢軸軍プレイヤーが進入する前にプレイします。

Poor Attack Coord.

稚拙な攻撃連携 [Poor Attack Coordination]

いずれかの連合軍の攻撃を解決する前にプレイします。枢軸軍プレイヤーは1つの連合軍ユニットを選択し、その攻撃戦力は自動的に半減します(端数切捨て)。

[19.0] 歴史的注釈

[HISTORICAL NOTES]

開戦1年後の1940年9月、アドルフ・ヒトラーは、欧州大陸を完全に支配していました。ドイツ軍は、ポーランド、ノルウェー、デンマーク、ベルギー、ネーデルラント、フランスを征服しました。英国陸軍はその装備の大部分を失ってダンケルクを脱出し、いまやロンドン自体がルフトヴァッフェによって昼間空襲を受けていました。

ヒトラーの盟友でイタリアの統領であるムッソリーニは、やはり英国と戦争状態に

ありました。9月13日、グラツィアーニ元帥とその配下のはほぼ250,000人のイタリア軍は、エジプトの国境を越え、サルーム [Salum] を占領しました。イギリス軍司令官ウェーヴェル將軍はマトルー [Matruh] まで撤退し、9月18日にイタリア軍第4黒シャツ師団がシディ・バラニ [Sidi Barrani] を占領しました。いまグラツィアーニはスエズ運河へ移動する機会を窺い、地中海にけるイギリスの海運にとってその重要性は明白でした。ところが、彼は自軍兵士に穴に籠ることを命じました。

ゲームは、この時点で開始します。1940年12月9日、ウェーヴェル將軍はコンバース作戦を發動し、グラツィアーニの軍はシディ・バラニで寸断されました。2か月間で、オコンナー將軍に率いられた31,000人のイギリス軍部隊はアジュダービヤ [Agedabia] を通り過ぎて500マイル進撃し、10個師団のイタリア軍師団を撃破して約130,000人の捕虜を獲得し、400両の戦車を捕獲しました。連合軍の損害は、戦死500人強でした。それは真に、軍事史上最大の勝利の1つでした。

1個イタリア軍連隊のみが前線を維持している2月12日、ドイツ軍のハインケル He111 爆撃機がトリポリ [Tripoli] に着陸し、一人のドイツ軍將軍が降り立ちました。背は低いものの、演説とマナーは素早く精力的でした。エルウィン・ロンメルがアフリカに到着したのです。

ロンメルの名は、おそらく第二次世界大戦のどの主要人物よりも有名で、その名声を通して、彼が率いたドイツ・アフリカ軍団は広く褒め称えられました。アフリカ軍団は良く訓練され、熟練兵士たちでしたが、より熱い砂漠に適したオーストラリア軍、ニュージーランド軍、南アフリカ軍よりも不慣れでした。機知に富んだ指揮官ロンメルは、配下の兵士たちを高みへと引き上げ、アフリカ軍団は伝説になりました。

いまだ不完全な第5軽師団(後の第21装甲師団)で、ロンメルは3月24日にエル・アゲイラ [El Agheila] を奪取しました。第15装甲師団を待つべしというヒトラーの命令を無視し、ロンメルは猛進してトブルク [Tobruk] を迂回し、4月25日までに連合軍をマトルーへ押し戻しました。アフリカ軍団の伝説が誕生しました。

5月と6月に、連合軍は新規に攻勢を發動しましたが、ロンメルはそれに耐えてトブルクへの圧力を保ちました。11月には、連合軍の新たな司令官オーキンレック將軍が、クルセイダー作戦を發動しました。第8軍は、9対4の戦車数、枢軸軍の基幹であるドイツ軍には4対1で枢軸軍を圧倒していました。短時間の接触戦後、数の優勢が勝利してトブルクは解放され、ロンメルはエル・アゲイラへ撤退しました。

一か月後、連合軍が奇襲を受けた後、「砂漠のキツネ」はガザラ [Gazala] に戻りました。両陣営は自軍部隊を増強し、枢軸軍は多数の補給船が撃沈されたため困難な状況下にありました。ヒトラーはアフリカを副次的な戦場と見なしており、ロシアからの余分な資材はありませんでした。

1942年5月、アフリカ軍団は280両のドイツ製戦車を持ち、230両の低性能イタリア製戦車に支援されていました。連合軍は1,000両を超える戦車で攻撃しようとしていましたが、ロンメルが先手を取り、2週間の戦闘後、アフリカ軍団はトブルクを強襲で奪取しました。第8軍はエル・アラメインのラインまで退却し、そこはアレクサンドリア、ナイル川デルタ、スエズ運河の前にある最後の防御地域でした。エル・アラメインへのロンメル最初の攻撃は撃退され、手詰まりの状態となりました。この間、連合軍は増強し、戦車と航空機で6対1の優勢を獲得し、モントゴメリー將軍が到着しました。

アフリカ軍団は、アラム・ハルファ尾根を繰り返し攻撃した後で弱体化し、一方連合軍はかつてないほど強力でした。ロンメルはヒトラーに撤退を求めましたが、それは拒絶されました。11月4日、第1と第10機甲師団が枢軸軍の防衛線を突破し、アフリカ軍団は撤退を強いられました。側面の防護がなく、燃料がなく、防御陣地に配置する戦力もない中で、ロンメルは何とか秩序を保ちながら撤退しました。

11月8日には、ロンメルの後背地であるカサブランカとアルジェリアの間の海岸に連合軍が侵攻しました。これは、アフリカにおける枢軸軍の希望に終焉を招き、数週間以内にこの部隊はチュニジアにあり、おそらくトリポリさえ危うく、脱出の道はありませんでした。ロンメルはこの部隊に対抗してチュニジアを防衛するため、更に後退しました。1943年1月19日、連合軍はミスラタ [Misurata] を占領しました。

1942年11月又は12月までの総合的な勝利がないこの時点でゲームは終了し、枢軸軍部隊は後背地に上陸した連合軍に連携できません。アフリカ戦役は、誇り高いアフリカ軍団が背後の海を連合軍に支配され、包囲されて残余となり、1943年5月に最終的に降伏するまで継続しました。しかし、エル・アラメインの戦いとスターリングラードの戦いは、ヒトラーの世界征服の野望に終焉をもたらし、第二次世界大戦の転回点としてマークされました。

製作後の注釈

OOB 分割ユニット・ディスプレイの訂正

英第1機甲師団 (2-6) の第2旅団は、増援計画とユニット自体に列記されたごとく、ターン25に出現します。

連合軍カウンターの訂正 (登場のターン)

OoB ディスプレイ上に元々列記されたごとく、第3インド機械化旅団 (2-6) はターン8に登場し、第1ギリシャ歩兵旅団 (1-6) はターン37に登場します。

ドイツ軍イベント・チット・マーカーの誤字

Counter-Inel マーカーは Counter-Intel、Luftlotte マーカーは Luftlotte と読みます。

航空妨害マーカーの解明

ユニットの許容移動力が半減されるので、1/2MP は 1/2MA と読みます。

(翻訳: 松谷 健三 2017.11.13)

Countersheet 1 of 1 Front


0930	XX	1B	XX	1031	XX	2B	XX	3B	XX	2	XX	1136	XX	4B	XX	0308	XX	Sabrina	XX	1326	XX	Sfite	XX	1231	XX	Mamanka	XX	0933	XX
2-2	2-2	1-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	2-2	
1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	
3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	3-4	
0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	2	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	0-6	
Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	2	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	Repl	
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	9-8	
5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	5-7	
1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	
13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	12	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	13-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	
1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	

Counter Art by: Todd A. Davis and Ian Wedge

Copyright © 2017 Compass Games, LLC.

Countersheet 1 of 1 Back

[illegible]

Det. Defense	Captured Supplies	Pioneers	Panzer Recovery	Flak 88	Poor Attack Coord.	Poor Attack Coord.	Luftlotte 2
	Late Allied Reinf.	Extra Mines	Pioneers	Fuel/ Ammo Reserves	Counter- Inel.	Bad Weather	Early Convoy Arrival
Initiative							

プレイのシーケンス

ゲーム・ターンの概要

A) 主導権判定フェイズ (選択、18.2)

ターン2に開始して、そのターンのプレイヤーの順番を判定するため、1人のプレイヤーがサイを振る。1～4：連合軍、5～6：枢軸軍、7：枢軸軍の選択。もしも **Rommel** がイン・プレイにあると+1 DRM。備忘のため、ターン記録欄上に主導権マーカーを置く。注釈：もしも主導権の選択ルール (18.2) を使用していなければ、このフェイズを無視する。

B) 連合軍プレイヤー・ターン

1) 連合軍の増援/撤退フェイズ

連合軍プレイヤーは、増援又は撤退について OOB ディスプレイとターン記録欄を調べる。奇数ターン中にのみ (ターン3に開始して、各月の最初のターン)、連合軍の補充もチェックされる。

2) 連合軍の地雷原配置フェイズ

ターン5に開始して、連合軍プレイヤーはゲーム毎に3回まで地雷原 (16.0) を要求できる。

3) 連合軍の移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て又はいくつかをその許容移動力まで移動させることができる。全く移動させなくてもよい。ユニットは、いかなる方向又は方向の組合せへも移動できる。許容移動力は、ユニットからユニットへと譲渡できず、又はターンからターンへと蓄積できない。航空ユニットを妨害任務 (15.2) に割り当てることができる。このフェイズには、ユニットを増強するため又は除去ユニットを再建するために補充も使用できる (11.0)。

4) 連合軍の戦闘フェイズ

全ての戦闘は、ここで連合軍プレイヤーが望む順番で解決される (9.0)。

5) 連合軍の補給チェック・フェイズ

補給線 (13.0) をたどれない連合軍ユニットは、ステップ損失を被る。

C) 枢軸軍プレイヤー・ターン

1) 枢軸軍の増援/燃料フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、増援について OOB ディスプレイとターン記録欄を調べる。奇数ターン中にのみ (ターン3に開始して、各月の最初のターン)、イタリア軍とドイツ軍の補充、燃料を受け取るため、枢軸軍の歩兵補充と燃料表でサイを振る。

2) 枢軸軍の地雷原配置フェイズ

ターン5に開始して、枢軸軍プレイヤーはゲーム毎に3回まで地雷原 (16.0) を要求できる。

3) 枢軸軍の移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットの全て又はいくつかをその許容移動力まで移動させることができる。全く移動させなくてもよい。ユニットは、いかなる方向又は方向の組合せへも移動できる。許容移動力は、ユニットからユニットへと譲渡できず、又はターンからターンへと蓄積できない。航空ユニットを妨害任務 (15.2) に割り当てることができる。このフェイズには、ユニットを増強するため又は除去ユニットを再建するために補充も使用できる (11.0)。

4) 枢軸軍の戦闘フェイズ

全ての戦闘は、ここで枢軸軍プレイヤーが望む順番で解決される (9.0)。

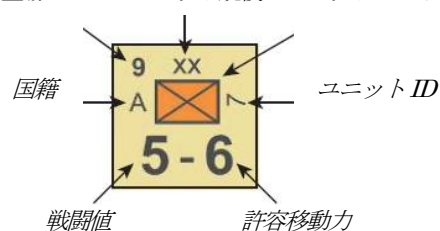
5) 枢軸軍の補給チェック・フェイズ

補給線 (13.0) をたどれない枢軸軍ユニットは、ステップ損失を被る。

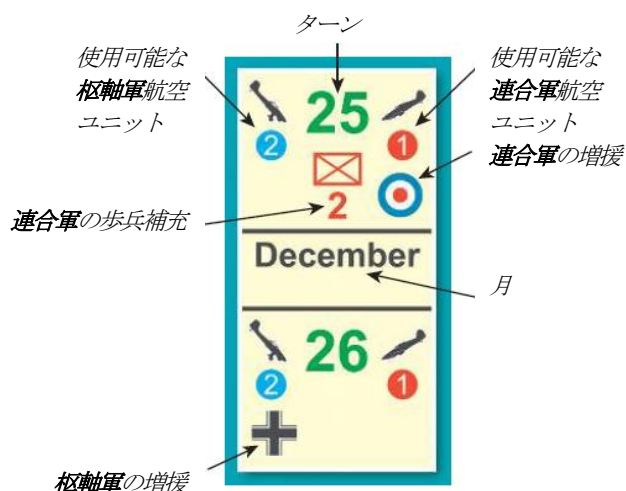
D) ゲーム・ターン終了フェイズ

ゲーム・ターン・マーカーが1スペース進められて次のターンが開始される。

登場ターン ユニット規模 ユニット・タイプ



登場ターン ユニット規模



ルールの注釈

- ・ZOC は、要塞ヘクスの内外へ伸びない。 [4.1]
- ・あるヘクス内に2個師団相当までスタックできる。HQ ユニットは、スタッキング限度に対してカウントしない。 [5.1.1]
- ・いくつかの連合軍ユニットは、減少戦力で開始又は登場し得る。 [7.6]
- ・尾根に進入しているユニットは、道路ヘクスを通して尾根ヘクスを離れない限り、次のターンになるまで尾根を退出できない。すでに尾根上にあるユニットは、同じターンに退出できる。 [8.2.5]
- ・枢軸軍ユニットが2移動ポイント (又は戦略移動を介して4移動ポイント、8.5) を超えて移動するとき毎に、使用可能量の燃料マーカーが1ずつ減少方向に移される。 [8.2.6]
- ・防御ユニット (たち) が友軍ZOC内に位置するとき、攻撃は強制的 (例外: 要塞と禁止されたヘクスサイド) [9.0]
- ・尾根上のユニットは、少なくとも攻撃側の1つが台地ヘクス上でない限り、防御についてその戦闘値が2倍になる。 [9.4]
- ・要塞ヘクスにのユニットは、退却結果を無視できる。 [9.5]
- ・ユニットは、1又は2ヘクス退却する (例外: DRの結果は、攻撃側も退却の結果を受けない限り、防御側に2ヘクスの退却を要求する) [9.8.1]
- ・ステップ損失は、均等に割り当てられなければならない。 [9.10.3]
- ・機甲 (装甲) ユニットは、機甲 (装甲) 補充でのみ、その最高戦力に回復できる。 [10.5]
- ・近接支援は、攻撃目的についてののみ。 [15.1]

