

# The Dark Sands

## War in North Africa, 1940-42



By Rodger B. MacGowan ©2018

# PLAYBOOK

## 目 次

1.0 シナリオ .....	2	2.0 ZOC の影響の概要 .....	10
1.1 コンパス .....	2	3.0 OOS の影響の概要 .....	10
1.2 サンプラワー .....	4	拡張されたプレイの例 .....	11
1.3 クルセイダー .....	6	デザイナーの注釈 .....	19
1.4 ガザラ .....	8		



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

日本語解説書

## 1.0 シナリオ [Scenarios]

シナリオは、自己充足とキャンペーンの潜在的な開始時点の両方です。セット・アップの指定は、全てのユニット、カウンター、記録欄のセット・アップについての指示を含みます。セット・アップの指定は、プレイするシナリオにおいて増援記録欄に置かなければならないユニットとアセットも指定します。

各シナリオのセット・アップ項目は、以下の項目です。:

### マップ上 [On Map] :

列記されたユニットを、指定されたマップ位置に置きます。

### プレイ外のユニット [Out of Play Units] :

列記されたユニットを、ゲーム・ボックス内に置きます。

### 復帰しているユニット [Returning Units] :

列記されたユニットを、「増援記録欄」上の復帰位置内に置きます。

### 再建可能ユニット [Rebuildable Units] :

列記されたユニットを、適切な「再建可能ユニット」ボックス内に置きます。

### 記録欄 [Tracks] :

この項目で指定されたごとく、マーカーをセットします。



## 1.1 コンパス [COMPASS]

コンパス作戦は、3ヵ月前にエジプトに侵攻した遥かに強大なイタリア第10軍に対する、イギリス軍西方砂漠部隊による探査攻撃として開始されましたが、イタリア軍の脆弱ぶりはそれを瞬く間に一連の大攻勢に転じさせました。2月までにイタリア軍部隊は撃破され、東リビアから枢軸軍が一掃されました。

### 1.1.1 開始ターン [Start Turn]

コンパス・シナリオは、ターン1に開始して2ターンの長さです。



### 1.1.2 セット・アップ [Set Up]

カウンター上にヘクス位置が列記された全てのユニットとアセットは、下記の「マップ上」項目の指定に従って、マップ上に置かれます。ターン1又はターン2に到着する全てのユニットは、増援記録欄上に置かれます。

#### マップ上 [On Map] :

以下に列記されたごとく、「開始時」ユニットを置きます。:

 位置	イタリア軍ユニット
1647	陣地ボックス、Cirene
1848	陣地ボックス、1Meditrn
1949	陣地ボックス、2Libya、Maletti 集団
2150	陣地ボックス、1Libya
2436	Sirte
1839 (Sidi Omar)	守備隊
2045 (Buqbuq)	陣地ボックス、Catanzaro
2140 (Ft. Capuzzo)	28 October
2141 (Sollum)	Marmaca
2149 (Sidi Barani)	陣地ボックス、3 January
2441 (Bardia)	23 March
2830 (Tobruk)	守備隊

 位置	イギリス軍ユニット
1877	22 Guard 歩兵
1959	11/4 インド自動車化歩兵
2051	3 Coldstream Guard 歩兵
1951	Selby 自動車化歩兵
1650-	4/7 機甲、7/7 機甲、7SG/7 自動車化歩兵
1550	5/5、7/5 インド自動車化歩兵、16/70 歩兵
1960	鉄道堡マーカー

#### 使用可能アセット [Available Assets] :

以下のアセットが使用可能で、適切な「使用可能アセット」[“Available Assets”] ボックス内に置かれなければなりません。

#### 英連邦軍 :

- 6 × 陣地ボックス
- 4 × イギリス軍守備隊
- 1 × 艦砲射撃
- 1 × RAF+ 2
- 1 × RAF+ 1

#### プレイ外のユニット :

なし

#### 復帰しているユニット :

なし

#### 再建可能ユニット :

なし

#### 記録欄 :

- ターン記録欄 : ターン1、イギリス軍の主導権
- 備蓄された歩兵補充 : 0
- 備蓄された機甲補充 : 0
- 英連邦軍の VPs : 0
- 枢軸軍の VPs : 0

### 1.1.3 勝利条件 [Victory Conditions]

このシナリオでは、イギリス軍の敗北はありません。ここでの真の試練は、イギリス軍がどれだけはっきり勝利するかです。戦略的勝利以外の可能性がある全ての勝利レベルでは、チットとサイコロあるいはイギリス軍の不利として非難されなければなりません。

#### イギリス軍の外面的勝利 [British Apparent Victory]

エジプト内に枢軸軍ユニットが存在せず、バルディア [Bardia]、トブルク [Tobruk]、ベンガジ [Benghazi] がイタリア軍の支配下。

おめでとうございます。あなたは命令に忠実に従いました。あなたの信頼に足る凡庸さは、あなたが関職について、誰かの回顧録で目につかない脚注で扱われることを保証します。これらの結果、DAK は送られず、北アフリカは戦争の後背に留まります。

#### イギリス軍の限定的勝利 [British Marginal Victory]

エジプト内に枢軸軍ユニットが存在せず、バルディア [Bardia] をイギリス軍が支配し、トブルク [Tobruk] とベンガジ [Benghazi] がイタリア軍の支配下。

おめでとうございます。あなたの想像力に欠けるもののスタイリッシュな勝利は、イギリス軍部隊を伸びきった防御不能な位置に置いたこととなります。あなたの次の地位は決して関職ではなく、体面上は名誉なものです。結局のところ、あなたは勝利したのです。

#### イギリス軍の戦術的勝利 [British Tactical Victory]

エジプト内に枢軸軍ユニットが存在せず、バルディア [Bardia] とトブルク [Tobruk] の両方をイギリス軍が支配し、ベンガジ [Benghazi] がイタリア軍の支配下。

おめでとうございます。あなたの地道ながら積極的な統率は、真の勝利とあらゆるものを達成しました。悲惨なことに、これは起こり得る最悪の結果です。あなたはいまだに指揮を執り、DAK が砂漠の外へ怒涛のごとくやって来てあなたにエジプトへ慌てて逃げ出すことを強制するとき、おそらくトブルクにはお茶が海輸されています。

#### イギリス軍の作戦的勝利 [British Operational Victory]

エジプト内に枢軸軍ユニットが存在せず、バルディア [Bardia]、トブルク [Tobruk]、ベンガジ [Benghazi] をイギリス軍が支配。少なくとも1イタリア軍ステップが盤上にあって、LOS をたどることができる。

おめでとうございます。これは、起り得る最高の状況です。あなたは東リビアの敵部隊を一掃し、その過程でイタリア軍に酷い損害を与えます。イタリア軍は DAK によって増援され、あなたはイタリア領北アフリカの征服を完遂させるため、更に2個師団を与えられています。幸運を。それが必要になります。

#### イギリス軍の戦略的勝利 [British Strategic Victory]

(史実のそして唯一許容できるレベル)

イギリス軍プレイヤーは、もしも勝利チェック・セグメントの終了時に、マップ上に LOS をたどれる枢軸軍ユニットが存在しなければ直ちに勝利します。

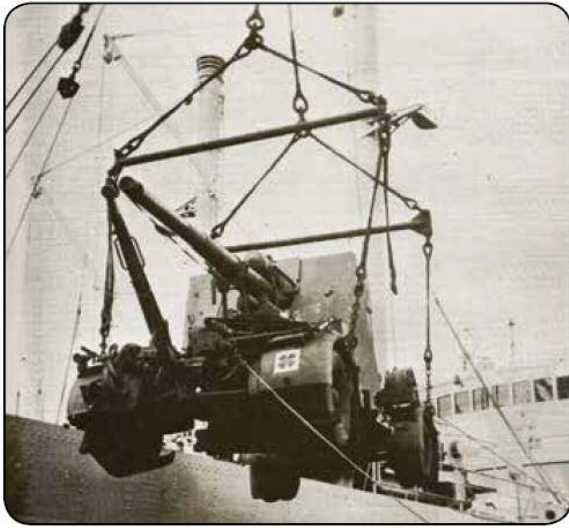
おめでとうございます。あなたはマップ上の敵を掃討しました。最高司令部はショーが終了したことを確信し、あなたの優秀な部隊を引き抜きます。次の数ヶ月間は、全ての関係者がショックを受けることとなります。

#### 枢軸軍の勝利 [Axis Victory]

イギリス軍の戦略的勝利を妨げる。

他の全レベルのイギリス軍の勝利は、イギリス軍がミスを行ったか極端に不運だったため、事実上は枢軸軍の勝利です。もう一度挑戦してみませう。





## 1.2 サンフラワー [SUNFLOWER]

サンフラワー作戦とは、イタリア帝国の崩壊を防ぐためにヒトラーが北アフリカにてこ入れした作戦コード名です。ロンメルは、この本質的な防御作戦を攻勢に転じ、イギリス軍をエジプトの玄関まで押し戻しました。

賢者の言葉：イタリア軍を砂漠に送るな！

### 1.2.1 開始ターン [Start Turn]

サンフラワーはターン3に開始し、3ターンの長さです。

サンフラワーは、ターン3補充フェイズで開始し、ターンの終了フェイズ後に終了します。

### 1.2.2 セット・アップ [Set Up]

プレイ開始前に、ターン3増援アクション・セグメントが実行されているものと見なします。

以下のセット・アップは、これらのアクション・ラウンドの一部となる撤退と増援を含みます。

**注釈：**キャンペーン・ゲームでは、プレイヤー諸氏は主導権アクション・ラウンド前のアクション・フェイズ開始時に増援アクション・ラウンドを実行します。

ターン3、4、5に到着することが計画された全てのユニットとアセットは、増援記録欄上に置かれます。ターン3の前に到着したユニットは、以下の指定に従ってセット・アップされます。

### マップ上 [On Map]：

以下に列記されたごとく、「開始時」ユニットを置きます。：

 位置	枢軸軍ユニット
El Agheila 登場エリア	第21 軍団 HQ
El Agheila 登場エリア	132/ Ariete 師団
El Agheila 登場エリア	8 Ber/ Ariete 師団
El Agheila 登場エリア	32/ Ariete 師団
El Agheila 登場エリア	Pavia
El Agheila 登場エリア	Bologna
El Agheila 登場エリア	Brescia
El Agheila 登場エリア	Savona
El Agheila 登場エリア	Trento
El Agheila 登場エリア	アフリカ軍団 HQ
El Agheila 登場エリア	1/5/21 装甲
El Agheila 登場エリア	2/5/21 装甲
El Agheila 登場エリア	3/21
El Agheila 登場エリア	2 MG
El Agheila 登場エリア	8 MG

 位置	イギリス軍ユニット
1877 (Alexandria)	守備隊
2830 (Tobruk)	24/9 オーストラリア
2830 (Tobruk)	守備隊
1960 (Mersa Matruh)	22 Guards
1960 (Mersa Matruh)	守備隊
2429 (El Adem)	3 インド
2906	26/9 オーストラリア
2904 (Benghazi)	20/9 オーストラリア
1905 (Agedabia)	1/2 イギリス
1905 (Agedabia)	3/2 イギリス
1702	2SG/2 イギリス
1957	鉄道堡マーカー

**使用可能アセット：**

以下のアセットが使用可能で、適切な「使用可能アセット」  
[“Available Assets”] ボックス内に置かれなければなりません。

**ドイツ軍：**

6 × 陣地ボックス  
2 × イタリア軍守備隊  
2 × ドイツ軍守備隊  
21 軍団砲兵 + 1  
イタリア空軍 [Reggia Aereo] + 1

**英連邦軍：**

6 × 陣地ボックス  
1 × イギリス軍守備隊  
1 × 艦砲射撃 + 2  
1 × RAF + 1  
1 × RAF + 2

**プレイ外のユニット：**

全イタリア軍「開始時」[“At Start”] ユニット  
Selby 中隊  
3 Coldstream Gds 中隊  
6 オーストラリア師団 (3 ユニット)

**復帰ユニット：**

ターン 4：7 イギリス機甲師団 (3 ユニット)  
ターン 4：7/4 と 11/4 インド旅団  
ターン 6：70 イギリス師団 (3 ユニット) キャンペーン開始のみ  
ターン 7：5/4 インド旅団 キャンペーン開始のみ

**再建可能ユニット：****枢軸軍：**

Sabratha 師団

**記録欄：**

ターン記録欄：ターン 3、ドイツ軍の主導権  
補充記録欄：プール内の全チットが使用可能  
備蓄された歩兵補充：0  
備蓄された機甲補充：0  
戦車改変：0  
英連邦軍の VPs：1  
枢軸軍の VPs：0

**1.2.3 勝利条件 [Victory Conditions]****枢軸軍の勝利：**

枢軸軍プレイヤーは、以下の 1 つが適用されるいずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に、直ちに勝利します。：

- ・エル・アゲイラ [El Agheila]、ベンガジ [Benghazi]、トブルク [Tobruk] を支配する。
- ・中央マップのトブルク [Tobruk] 外部に、イギリス軍ユニットが存在しない。
- ・ターン 5 に、ベンガジ [Benghazi]、バルディア [Bardia]、ソルウム [Sollum]、ハルファヤ峠 [Hellfire Pass] (ヘクス 2024) を支配する。

**イギリス軍の勝利：**

イギリス軍プレイヤーは、シナリオの終了時まで枢軸軍の勝利条件を妨げることで勝利します。





### 1.3 クルセイダー [CRUSADER]

クルセイダー作戦は、攻囲下のトブルクを救出するための三回目の試みでした。プレヴィティとバトルアックスの両作戦は、矢継ぎ早に失敗していました。どちらの際も、イギリス軍は初期の成功につけ込むことができませんでした。強力な防御と積極的なドイツ軍の反撃は、瞬く間にイギリス軍をハルファヤ峠の後ろに押し戻しました。

このとき、イギリス軍は計画、準備、欺瞞に多くを費やしました。ドイツ軍は奇襲を受け、初期の対応は緩慢で、イギリス軍部隊の規模を少なく見積もりました。三週間のすさまじい押し引きの戦闘で、ドイツ軍の反撃は再びイギリス軍をリビアの外へ追いやるかに見えました。イギリス軍の粘り、装甲部隊の損耗、トブルクからの思いがけない強力な突出により、ロンメルは重大な損害を出して最初にガザラへ、遂にはエル・アゲイラへと撤退しました。

#### 1.3.1 開始ターン [Start Turn]

クルセイダーは、ターン8の補充フェイズから開始し、ターン9の終了フェイズ後に終了します。

#### 1.3.2 セット・アップ [Set Up]

ターン8とターン9に到着することが予定された全てのユニットとアセットは、増援記録欄上に置かれます。ターン8の前に到着したユニットは、以下の指定に従ってセット・アップされます。

#### マップ上 [On Map] :

「開始時」[At Atart] ユニットの以下に列記されたごとく置きます。

位置	枢軸軍ユニット
2042 (Halfaya 峠)	陣地ボックス、200/90 (-)
2041	陣地ボックス、104/21
2040	陣地ボックス、Savona (-)
2031 (Bir El Gubi)	132/Ariete、8Ber/Ariete、32/Ariete
2727	21 軍団 HQ
2728	Trento
2629	Pavia
2630	Bologna (-)
2828	Brescia
2441 (Bardia)	アフリカ軍団 HQ
2437	1/5/21 装甲、2/5/21 装甲
2337	3/21、33/15、580/90
2534	8 MG、1/8/15 装甲
2435	2/8/15 装甲、115/15
2730	155/90 (-)、288/90、361/90
1938	Recam
2125 (Bir Hacheim)	65/Trieste、66/Trieste、9Ber/Trieste

位置	イギリス軍ユニット
1041	29/5 Ind、3/2 SA
1241	22 Guards
1648	4/2 SA、6/2 SA
1740	イギリス 7 機甲 (3 ユニット)
1741	22/1 機甲
1744	1/1 SA、5/1 SA
1842	7/4 Ind、1 機甲
1942	2 NZ 師団 (3 ユニット)
1948	5/4 Ind
2043	11/4 Ind
2729	23/70、ポーランド
2829	16/70、14/70
1877 (Alexandria)	守備隊
1960 (Mersa Matruh)	2/1 SA
2830 (Tobruk)	守備隊、32 機甲
1546	鉄道堡マーカー



**使用可能アセット：**

以下のアセットが使用可能で、適切な「使用可能アセット」  
[“Available Assets”] ボックス内に置かれなければなりません。

**ドイツ軍：**

3 × 陣地ボックス  
2 × イタリア軍守備隊  
2 × ドイツ軍守備隊  
イタリア空軍 [Reggia Aereo] + 1  
21 軍団砲兵 + 1  
ドイツ空軍 [Luftwaffe] + 1  
1/33 AT  
1/18 AT

**英連邦軍：**

6 × 陣地ボックス  
2 × 守備隊  
1 × RAF + 1  
1 × RAF + 2  
1 × 艦砲射撃 + 2

**プレイ外のユニット：**

全イタリア軍「開始時」[“At Start”] ユニット  
Selby 中隊  
3 Coldstream Gds 中隊  
6 オーストラリア師団 (3 ユニット)  
2 イギリス機甲師団 (3 ユニット)

**復帰ユニット：**

ターン 10：3 インド旅団 キャンペーン開始のみ  
ターン 13：9 オーストラリア師団 (3 ユニット) キャンペーン開始のみ

**再建可能ユニット：****枢軸軍：**

Sabratha 師団  
2 MG 大隊

**記録欄：**

ターン記録欄：ターン 8、イギリス軍の主導権  
補充記録欄：プール内の全補充チット  
備蓄された歩兵補充：0  
備蓄された機甲補充：0  
英連邦軍の VPs：1  
枢軸軍の VPs：0

**1.3.3 勝利条件 [Victory Conditions]****枢軸軍の勝利：**

枢軸軍プレイヤーは、以下の 1 つが適用されるいずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に、直ちに勝利します。：

- ・枢軸軍プレイヤーがトブルク [Tobruk] とバルディア [Bardia] を支配し、各港湾からエル・アゲイラ [El Agheila] まで LOS をたどれる。
- ・枢軸軍プレイヤーが、ターン 9 の終了時までイギリス軍の勝利条件を妨げる。

**イギリス軍の勝利：**

イギリス軍プレイヤーは、いずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に以下であるとき直ちに勝利します。：

- ・イギリス軍プレイヤーがトブルク [Tobruk] を支配し、アレクサンドリア [Alexandria] 又はカイロ [Cairo] への陸上 LOS を持ち、しかも  
◇マップ上に 1 装甲ステップのみが存在するか、又は  
◇トブルク [Tobruk] ヘクス 2830 の 6 ヘクス以内に非 OOS の枢軸軍ユニットが存在しない。

**1.3.4 鉄条網への突進 [The Dash to the Wire] (選択)**

史実では、ロンメルは第 8 軍司令官カニンガム將軍の戦意が挫けていることに気づき、カニンガムに総崩れの撤退命令を出させるためエジプトへ突進しました。これはもくろんだ効果を持ちましたが、ロンメルにとって不幸にも、カニンガムの上司であるオーキンレック將軍は断固たる資質の持ち主で、カニンガムは罷免され、第 8 軍はロンメルが退却を強いられるまで戦い続けました。プレイヤーにロンメルのエジプト侵攻を試みる動機を与えるため、以下のルールを使用します。：

もしもターン 8 に、5 以上のドイツ軍装甲ステップがエジプトのヘクス列 xx40 の東で移動を終了したら、枢軸軍プレイヤーは直ちにサイを 1 つ振ります。1、2、3 のサイの目で、イギリス軍プレイヤーのターン 9 の使用可能チットからオーキンレック [The Auk] を取り去ります。





### 1.4 ガザラ [GAZALA]

地中海での進展は、枢軸軍部隊をエル・アゲイラで再建させることを可能にしました。1月下旬、ドイツ軍の前進部隊はイギリス軍が伸びきっていることを発見し、これを押し戻しました。2月上旬までに、ドイツ軍はガザラの西にあるアル・タミミまで進撃し、イギリス軍は振り向いて闘うためにガザラに部隊を集結させました。両陣営は、次の3ヶ月間を準備に費やしました。

このとき、ロンメルはイギリス軍に誤った判断と奇襲を認める優位性を持ちました。イギリス軍の軍事作戦報告は、伝達されたすぐ後にドイツ軍情報部によって解読されていました。

ガザラの戦いが開始されたとき、闘いは混沌とした激しいものでした。しかし、このときイギリス軍機甲部隊は徹底的に打ち負かされ、イギリス軍歩兵は支援の機甲部隊なしでドイツ軍装甲部隊に抵抗できませんでした。トブルクは、その防御の大部分が剥ぎ取られており、3週間後に陥落しました。10日後、イギリス軍はエル・アラメインへ押し戻されました。

#### 1.4.1 開始ターン [Start Turn]

ガザラは、ターン12の補充フェイズから開始し、ターン13の終了フェイズ後に終了します。



#### 1.4.2 セット・アップ [Set Up]

ターン12とターン13に到着することが予定された全てのユニットとアセットは、増援記録欄上に置かれます。ターン12の前に到着したユニットは、以下の指定に従ってセット・アップされます。

#### マップ上 [On Map] :

「開始時」[At Start] ユニットの以下に列記されたごとく置きます。

 位置	枢軸軍ユニット 
1626	580/90、288/90、155/90
1825	1/8/15、2/8/15、115/15、33/15、 アフリカ装甲軍 HQ
1924	104/21、3/21、1/5/21、2/5/21、 アフリカ軍団 HQ
2024	132/Ariete、8Ber/Ariete、32/Ariete
2223	65/Trieste、66/Trieste、 <b>9Ber/Trieste</b>
2522	陣地ボックス、Pavia、Brescia
2622	21 軍団 HQ
2722	陣地ボックス、Sabratha、Trento
2823	陣地ボックス、361/90、200/90

 位置	イギリス軍ユニット 
1927	7SG/7
2128	4/7
2230	30 軍団 HQ
2324	陣地ボックス、150/50
2428	2/1 機甲
2523	陣地ボックス、69/50、131/50
2526	陣地ボックス、22 Guards
2528	22/1 機甲
2535 (Gambut)	10/5 Ind
2625	1 戦車
2723	陣地ボックス、1/1 SA、2/1
SA	
2729	6/2 SA
2824	32 機甲
2829	4/2 SA
2923	陣地ボックス、5/1 SA
1877 (Alexandria)	守備隊
1960 (Mersa Matruh)	守備隊
2031 (Bir El Gubi)	29/5 Ind
2125 (Bir Hacheim)	陣地ボックス、1 FF
2141 (Sollum)	11/4 Ind
2429 (El Adem)	13 軍団 HQ
2432 (Sidi Rezegh)	3 Ind
2441 (Bardia)	2 FF
2830 (Tobruk)	9/5 Ind
2337	鉄道堡マーカー



**使用可能アセット：**

以下のアセットが使用可能で、適切な「使用可能アセット」  
[“Available Assets”] ボックス内に置かれなければなりません。

**ドイツ軍：**

3 × 陣地ボックス  
2 × イタリア軍守備隊  
2 × ドイツ軍守備隊  
1 × イタリア空軍 [Rggia Areo] + 1  
1 × 21 軍団砲兵 + 1  
1 × ドイツ空軍 [Luftwaffe] + 1  
1 × 1/18 AT  
1 × 1/33 AT

**英連邦軍：**

2 × 守備隊  
2 × RAF + 1  
1 × 艦砲射撃 + 2  
1 × 13 軍団砲兵 + 2  
1 × 30 軍団砲兵 + 1

**プレイ外のユニット：**

全イタリア軍「開始時」[“At Start”] ユニット  
Selby 中隊  
3 Coldstream Gds 中隊  
ポーランド旅団  
RAF + 2  
6 オーストラリア師団 (3 ユニット)  
2 イギリス機甲師団 (3 ユニット)  
70 イギリス師団 (3 ユニット)

**復帰ユニット：**

ターン 12：2 NZ 師団 (3 ユニット)、5/4 Ind  
ターン 13：9 オーストラリア師団 (3 ユニット)  
ターン 15：7/4 ind キャンペーン開始のみ

**再建可能ユニット：****枢軸軍：**

Recam  
8 MG  
2 MG  
Savona  
Bologna

**英連邦軍：**

3/2 SA  
7/7  
1SG/1

**記録欄：**

ターン記録欄：ターン 12、ドイツ軍の主導権  
補充記録欄：ドイツ軍緊急は使用不可、その他のプール内の全 1942 年補充チップ  
備蓄された歩兵補充：0  
備蓄された機甲補充：0  
英連邦軍の VPs：2  
枢軸軍の VPs：0

**1.4.3 勝利条件 [Victory Conditions]****枢軸軍の勝利：**

エル・アゲイラ [El Agheila]、ベンガジ [Benghazi]、バルディア [Bardia] と東マップ上のいずれかの名称付位置を支配する。

**イギリス軍の勝利：**

枢軸軍の勝利条件を妨げる。

**1.4.4 特別ルール [Special Rule]**

中央マップ上のイギリス軍ユニットは、イギリス軍が中央マップ上で 3 未満の戦車ステップを持つか、又は枢軸軍ユニットがエジプトに進入するまで東マップに進入できません。





## 2.0 ZOC 影響の概要 [ZOC Effects Summary]

この項目は、全ての ZOC 影響の概要を含みます。この情報は、ルールを通して使用可能です。この付属項目は、プレイヤーの利便性のためのものです。この項目は、ルールブックからのいかなるルールにも優先して解釈されるものではありません。

- 友軍 ZOC は、いかなる場合も他の友軍ユニットに影響しません。
- ユニットの、EZOC に進入した瞬間にその移動を停止しなければなりません。例外：ドイツ軍の浸透移動
- ユニットの、1つの EZOC から他のそれへと直接移動できません。例外：ドイツ軍の浸透移動
- 競合状態の EZOC とは、友軍ユニットを含むそれです。
- スタックは、退却で通過する EZOC 毎に1ステップ損失のコストで、非競合状態の EZOC を通過して退却できます。
- 退却しているユニットは、その退却を EZOC 内で終了できず、もしもそうすることを強制されたら除去されます。
- OOS 又は混乱状態ユニットの ZOC は、退却に影響しません。
- 戦闘後前進は、進入した戦闘ヘクス内の EZOC を無視します。
- 非競合状態の EZOCs は、LOS の陸上部分を妨害します。
- 非競合状態の EZOCs は、LOS の道路／小道／鉄道部分を妨害しません。
- ZOCs はヘクスの支配に影響せず、ユニットはそのヘクスを支配して陣営を変更するため、敵支配下ヘクスに進入しなければなりません。



## 3.0 OOS 影響の概要 [OOS Effects Summary]

この項目は、全ての OOS 影響の概要を含みます。OOS とは、ユニットの上に OOS マーカーがあるときです。

この情報は、ルールを通して使用可能又は示唆します。この付属項目は、プレイヤーの利便性のためのものです。この項目は、ルールブックからのいかなるルールにも優先して解釈されるものではありません。

- 3の許容移動力。守備隊は0MPに留まります。
- OOS の移動影響は、半減移動アクションに蓄積します。例えば、OOS の6MPユニットは、2の有効MPを持ちます。 $6/2=3$ 、 $3/2=1.5$ 、1.5は2に切り上げます。
- 拡張移動を使用できません。
- ZOC は、敵の退却に影響しません。
- HQs は、アセット又は活性ユニットを割当てることができません。
- HQ ユニットの、LOS 内にあると増援を持ってくることができます。
- 枢軸軍は、対戦車砲を付属できません。付属した対戦車砲アセットは、アセット・ボックスへ戻されて表面を伏せます。
- $-2\text{drm}$  攻撃に、 $+2\text{drm}$  防御に。
- 戦闘  $\text{drm}$  は、混乱状態の戦闘  $\text{drm}$  と蓄積しません。
- もしも損耗セグメント中に OOS が LOS を持たなければ除去されます。

ユニット、守備隊、HQs に適用します。

## 拡張されたプレイの例



上図は、ゲーム・ターン1の状況を表示します。

### ゲーム・ターン1

1940年12月、エジプトの外へイタリア軍を追い出すため、イギリス軍が攻撃しています。

両陣営は、ゼロ VPs を持ちます。この部隊に加えて、イタリア軍はトブルク内に守備隊を持ち、イギリス軍はアレクサンドリア [Alexandria] 内に1個歩兵旅団を持ちます。

**イギリス軍のアクション・チット：**オコンナー、2×移動／戦闘、2×1/2移動／戦闘－1drm。

**ドイツ軍のアクション・チット：**1×移動、1×戦闘、2×1/2移動／戦闘－1drm、増援。

プール内に留まるチットを基準に、多くの決定が行われます。

#### チット1：主導権チットーオコンナー



イギリス軍攻撃部隊は、シディ・バラニ [Sidi Barrani] のイタリア軍防衛の南にセット・アップされます。

イギリス軍は、主導権チットとしてオコンナーをプレイします。全イギリス軍ユニットは、移動して次いで攻撃できます。

#### 移動：

その完全 MA で移動できるため、22 Guards は無限の MA を獲得すべく拡張移動を使用し、沿岸道路を守る 2052 ヘアレクサンドリアから移動します。これらは、マップ間を越えるのと、拡張移動終了時の両方の混乱状態のサイ振りにパスします。ZOCs が荒地を通して伸びないため、第4インド師団はイタリア軍戦線に穴を発見しました。これは、それらにヘクス 1949 の包囲を認め、シディ・バラニ内のイタリア軍が沿岸道路を下って容易に包囲を逃れることを妨げます。第7機甲は、ヘクス

1641 周囲の集中攻撃配置内に移動しました。ZOCs が断崖ヘクスサイドを越えないため、チレーネ [Cirene] 師団はいまだに北への退却ルートを持ちます。



#### 攻撃：

##### ナンバー1

第4インド師団、第70イギリス歩兵師団の第16旅団、Coldstream Guards は、+2航空アセットに支援されて、ヘクス 1949 の陣地内のイタリア軍を攻撃します。イギリス軍の AF は  $3+3+3+3+1+2=15$ 、イタリア軍の DF は  $3+1+1=5$  で、3対1の攻撃です。

##### ナンバー2

第7機甲と Serby が、ヘクス 1647 の陣地内のイタリア軍を攻撃します。イギリス軍の AF は  $6+6+4+3=19$ 、イタリア軍の DF は  $3+1=4$  で4対1の攻撃です。





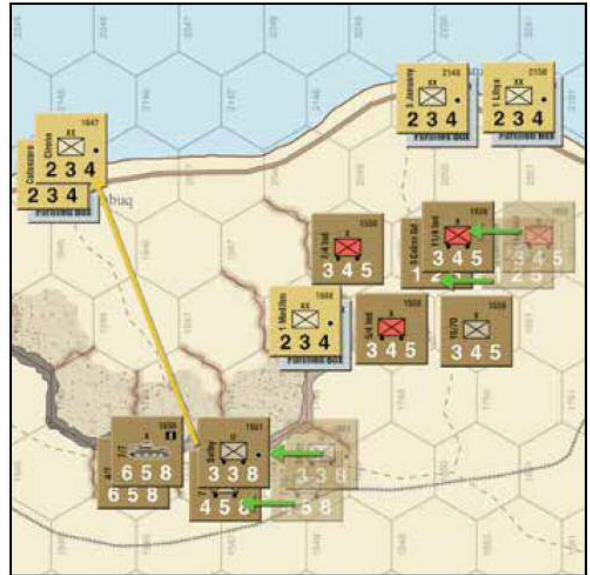
### 戦闘結果：

#### ナンバー 1

イギリス軍は4を振り、DR\*です。イタリア軍は \* 結果のため1ステップを失い、次いで退却します。退却はEZOCを通過しなければならないため、退却しているスタックは進入したZOC 毎に更に1ステップを失います。

#### ナンバー 2

サイの目は6で、DR です。チレーネ師団は、ブクブク [Buqbuq] まで4ヘクス退却します。



除去されたイタリア軍は全て再建不能なので、これらはゲーム・ボックスへ行きます。イギリス空軍と枢軸軍陣地アセットは、表を伏せてそのアセット・ボックスへ行きます。これらは、次のターンに使用可能になります。

#### チット 2：イギリス軍のコンボ移動/戦闘



イギリス軍は、砂漠を通過してハルファヤ峠を奪取して5個イタリア軍師団を孤立させるため、全力移動を行うことに決めました。イギリス軍の前進に補給を提供している砂漠小道をイタリア軍が脅かすことを避けるため、背後に大きな分遣隊を残してなければなりません。

#### チット 3：兵站



イギリス軍にとって、絶好のタイミングです。5個のイタリア軍師団はいまや OOS で、脅威はなくなり、損耗セグメント中に除去されることは明らかです。

下図は、イギリス軍の移動 (チット 2) とチット 3の兵站終了時の状況を表示します。



#### チット4：ドイツ軍のコンボ 1/2 移動／戦闘－1 drm

イギリス軍は、いまだ使用可能な1移動を持ち、イタリア軍の残余を包囲できます。イタリア軍は、このコンボを 1/2 移動として行わなければならない、トブルク・ラインまで移動で下がり始めました。イタリア軍の OOS ユニットの生存を賭けるために移動します。

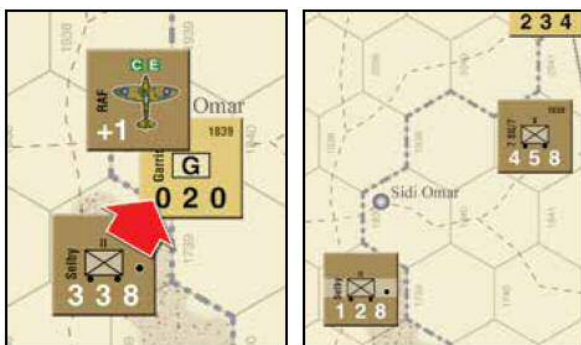
1/2 移動では、トブルクで第二の防御線を引くことができません。残っているチットは、もしも悪い順番で引かれたら文字通り破滅となり得ます。



この図は、チット4後の枢軸軍の移動を表示します。

#### チット5：イギリス軍のコンボ 1/2 移動／戦闘－1 drm

イギリス軍が砂漠を通過しての前進を維持するためには、シディ・オマール [Sidi Omar] から守備隊が掃討される必要があります。そこで、+1 航空アセットに支援されたセルビー [Selby] 中隊が攻撃します。攻撃は2対1で、－1 drm を持ちます。サイの目は3、BL1 の結果です。セルビーは減少状態となり、守備隊は除去されます。イギリス軍がエル・アゲイラ [El Agheila] へ拡張移動を使用するための道が開けました。



#### チット6：ドイツ軍の戦闘



これは、最初に認められた戦闘チットです。ルール 18.7 アクション・チット限度を参照してください。

#### チット7：イギリス軍のコンボ 1/2 移動／戦闘－1 drm

イギリス軍プレイヤーは、これを 1/2 移動又は戦闘－1 drm のどちらかとして使用できます。どちらも、非常に有効というわけではありません。イギリス軍は、たとえ攻撃が行われないにしても、戦闘－1 drm としてプレイすることに決めます。これは、イギリス軍に認められた二番目の戦闘チットです。いまだに移動チットを1枚持ちます。

#### チット8：ドイツ軍の移動

チット4ドイツ軍の 1/2 移動／戦闘－1 drm が 1/2 移動としてプレイされたので、イギリス軍は移動チットをプレイしませんでした。このチットを移動としてプレイすることにより、イタリア軍は連続して2移動を獲得します。これは、彼らに2830 トブルクと2031 ビル・エル・グビ [Bir El Gubi] 間の次の防御線を認めます。チット4ドイツ軍の 1/2 移動／戦闘－1 drm のイタリア軍の開始イメージと、このチットによるチット 11 イギリス軍の移動／戦闘のイタリア軍の終了位置イメージを参照してください。

マルマリカ [Marmarica] 師団は、2139 フォート・カプツォ [Fort Capuzzo] から2729 トブルク要塞ヘクスまで移動します。イタリア軍プレイヤーは、フォート・カプツォに守備隊を残すことを望みましたが、使用可能なものではありませんでした。もしもシディ・オマールのイタリア軍守備隊が生き残っていたら、マルマリカ師団はフォート・カプツォに留まり、シディ・オマールは2ユニットによって保持できるトブルク前の最後のラインでした。シルテ [Sirte] 師団は、南端の砂漠道をブロックするため、2438 シディ・レゼグ [Sidi Rezegh] からエル・アデム [El Adem] とビル・エル・グビ [Bir El Gubi] を通過して2030まで移動します。第23 3月 [March] 師団は、砂漠を通過する中間ルートをブロックするため、エル・アデムへ移動します。第28 10月 [October] 師団が2730へ移動し、トブルクからエル・アデムまでのラインを完成させます。



いまやイタリア軍は、イギリス軍を停止させて攻撃を強制する、トブルクからビル・エル・グビへのラインを持ちます。これは、弱体なラインです。二連続の移動で、イギリス軍はトブルクとエル・アデムの間で、1 ZOC の深さのみのラインを越えることができます。エル・アデムの北の尾根とエル・アデムとビル・エル・グビ間の荒地地形は、ZOCs をブロックします。マルマリカ師団は、トブルク要塞ヘクスの外部へ ZOC を及ぼせません。状況は、もしも移動が引かれる前に増援チットが引かれていたら、遥かに良いものでした。

#### チット 9 : ドイツ軍の増援



イタリア軍のターン1の増援が、西マップ・セクション上のヘクス 3418 デルナ [Derna] に置かれます。

#### チット 10 : 兵站



LOS をたどれる OOS ユニットの多くはなく、他の全ユニットは LOS をたどれます。したがって、状況に変化はありません。

#### チット 11 : イギリス軍のコンボ 1/2 移動/戦闘 - 1 drm



イギリス軍は、最後にその完全な移動を獲得し、イタリア軍の戦線に接近しています。第7機甲は沿岸道路を猛進してソルム [Sollum] とバルディア [Bardia] VP ヘクスの支配を獲得し、トブルク要塞とエル・アデム間に肉薄し始めました。11/4 インドと16/70 イギリス旅団は、拡張移動を使用します。11/4 は混乱します。11/4 旅団は、ヘクス 1933 ガブル・サラ [Gabr Salah] を通過する際に守備隊を置き去りにしました。

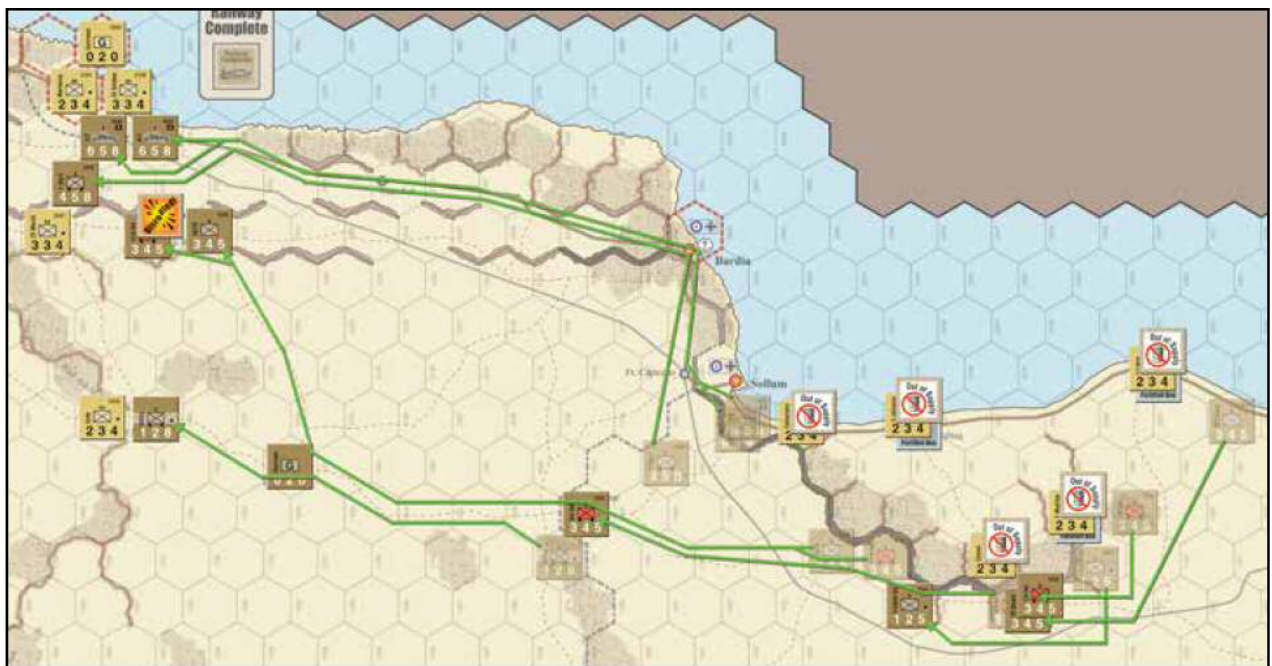
22 Guards, 7/4, 3 Coldstream Guards も、沿岸周辺のイタリア軍を打ち取るために砂漠を通過して移動します。これらは、小道上に及ぼされたチレーネ師団の EZOC によって停止させられます。

イギリス軍の移動は、OOS のイタリア軍ユニットを無防備のまま残しました。ただし、これらは移動チットを残しておらず、たとえ敵ユニットが隣接していなくても、損耗セグメント中に除去されます。

#### チット 12 : ドイツ軍のコンボ 1/2 移動/戦闘 - 1 drm



ドイツ軍は、すでに2枚の移動チットをプレイしているので、これを戦闘チットとしてプレイしなければなりません。イタリア軍は、おそらくヘクス 2630 内のイギリス軍戦車旅団を1対1の1 drm で攻撃できますが、攻撃している両師団が失われるリスクを回避することに決めます。



この図は、チット 11 からのイギリス軍の移動です。

#### ターンの終了

終了フェイズ中、OOS ユニットの多くは除去され、混乱状態が取り去られ、全てのアセットがその使用可能面に返されます。守備隊アセットは、マップ上に留まります。勝利条件は満たされていません。





これは、ゲーム・ターン2開始時のユニットの位置を表示します。イタリア軍は、西マップ・セクション上のデルナ [Derna] 内にパヴィア [Pavia]、サブラタ [Sabratha]、バビーニ [Babini] 集団も持ちます。

## ゲーム・ターン2

**イギリス軍のアクション・チット:** オコンナー、クーム部隊、移動／戦闘、2×1/2 移動／戦闘—1drm、増援。もしもトブルクを占領すれば、トブルク陥落チットも獲得します。

イタリア軍のアクション・チット：2×移動、2×1/2 移動／  
戦闘-1drm。

チット1：主導権チット：オコンナー



主導権はイギリス軍に行きます。イギリス軍は、その主導権チットとして再びオコンナーを選択します。

移動:

第7機甲は、背後からトブルクを攻撃するために迂回し、シディ・レゼグ周辺のユニットはトブルク南東のイタリア軍を攻撃するために移動します。ブクブク南の砂漠内では、22 Guards、7/4 インド、3 Coldstream Guards がシディ・レゼグを奪取するために拡張移動を使用します。22 Guards は混乱し、5/4 と減少状態のセルビーは、シルテ [Sirte] 師団が OOS になれば攻撃できることを望んで囲みます。

**戦闘：**

7/7 と 7SG/7 は、トブルクを攻撃します。イタリア軍守備隊は、トブルク要塞ヘクスからの恩恵を受けないため、戦闘比は5対1です。サイの目6はDE\*です。守備隊は除去され、守備隊が単独で防御していたので \* の結果は適用されません。4/7、16/70、11/4 がヘクス 2730 内の 28 10 月 [October] 師団を攻撃します。戦闘比は3対1 (12 対4) で、サイの目は2、BL1です。4/7は裏返され、28 10 月は除去されます。イギリス軍は、プールに自軍のトブルク陥落チットを加えます。



### チット2：ドイツ軍の移動



マルマリカ師団は、沿岸道路をブロックするためヘクス 2728 へ移動します。23 3月 [March] は中央道路をブロックするためエル・アデムに守備隊を置き去りにし、第二線の増援と連携するため西へ移動します。シルテ師団は、ビル・エル・グビからビル・ハケイム [Bir Hacheim] への道路上の確保を、陣地ボックスで強化します。防御の第二線は、3418 デルナ [Derna] から開始するサブラタ師団、パヴィア師団、バビーニ戦車集団と、2429 エル・アデムから開始する 23 3月師団によって確立されます。パヴィアは、2823 へ移動します。サブラタは、2723 へ移動します。バビーニは 2324 へ移動し、23 3月は 2523 へ移動します。イタリアは、イギリス軍の勝利を効果的に拒み続けます。



### チット3：兵站



シルテ師団は、LOS をたどれず OOS になります (上図で表示されたごとく)。

### チット4：ドイツ軍のコンボ 1/2 移動/戦闘 - 1 drm



イタリア軍は、ターンのこれほど初期に更なる移動なしで認める余裕がないため、このコンボを戦闘チットとしてプレイします。攻撃はありません。

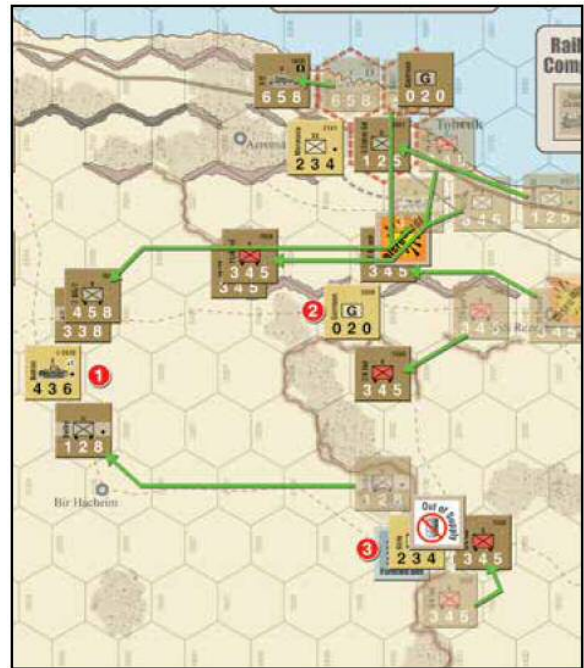
### チット5：イギリス軍のコンボ移動/戦闘



イギリス軍は、これを移動チットとしてプレイし、このターンについてもう1枚の移動チットを残します。7/7 旅団は沿岸道路を1ヘクス下り、マルマリカ師団の EZOC によって停止させられます。セルビーはバビーニの背後に移動し、4/7(-)と 7SG/7 旅団はバビーニの包囲を完成させます。2個の歩兵旅団が第7機甲に従い、トブルクとエル・アデムの間隙を通過します。

5/4 インド旅団は、ビル・エル・グビにシフトします。7/4 インドと 12 Guards 旅団は、エル・アデム攻撃を準備します。3 Coldstream Guards は、トブルクからビル・エル・グビへのユニット又は ZOCs のラインを完成させるため、トブルク要塞ヘクスへ移動します。

もしもイタリア軍が最初に移動しなければ、3つの攻撃が準備されます。



### チット6：イギリス軍のトブルク陥落



イギリス軍のトブルク陥落チットは、「二連続」アクション・チットの限度に対してカウントし、「2移動&2戦闘」アクション・チット限度に対してカウントせず、いずれか2つの非 OOS 師団組織に移動と戦闘を認めるチットです。イギリス軍は、戦闘としてプレイします。

**戦闘1...**は、+1 イタリア空軍の使用により、ヘクス内のバビーニに対する4対1です。6の目は EX です。バビーニは2ステップを持ち、除去されます。イギリス軍は、2ステップを失わなければなりません。最初の損失は、補充不能のセルビーからでなければならず、二番目の損失はイギリス軍プレイヤーの選択です。セルビーは除去され、7SG/7 は裏返されます。もしも補充不能のセルビーが使用可能でなければ、イギリス軍の最初のステップ損失は、たとえ完全戦力の 7SG/7 も使用可能だったとしても、4/7 から来ることになりました。砂漠戦は、イギリス軍とイタリア軍の機甲部隊に非常にハードです。装甲大隊は、少しくまいます。

**戦闘2...**は、エル・アデム内の守備隊に対する4対1 - 2 drm です。- 2 drm は、混乱状態の攻撃側のためです。2のサイの



目は1に減少してBL1です。守備隊はアセット・ボックスに戻され、表を伏せます。イギリス軍プレイヤーは、7/4 インド旅団を裏返すことを選択します。

**戦闘3...**は、OOSのシルテ師団に対する1対2+2drmです。1の目は、3に上げられてBL1です。シルテ師団は除去され、5/4 インド旅団は裏返されます。

**戦闘4...**は、次の無作為チットを引く前の最後の瞬間で、イギリス軍は7/7と3 Coldstream Guardsでマルマリカ師団を攻撃することに決めます。1対1の攻撃で6を振り、退却です。2つのイギリス軍歩兵が2527内にいると仮定し、マルマリカ師団が表示されたごとく退却することを認めます。イギリス軍にとって恐ろしい結果です。混乱状態の22 GuardsのZOCは退却を妨げず、マルマリカ師団は無傷でヘクス2327へ退却します。

**注釈:** 実際のトブルク陥落チットは、イギリス軍に2つに師団のみの活性化を認めます。例はルールの初期バージョンを基本にしています。しかし、例の残りについては、そのまま継続します。



#### チット7：ドイツ軍のコンボ 1/2 移動／戦闘－1drm



ドイツ軍は、このコンボを戦闘－1drmとしてプレイし、何も行いません。これは、戦闘チットの限度に対してカウントします。

#### チット8：兵站



全ユニットがLOSをたどれるため、OOSはありません。

#### チット9：イギリス軍の増援



第4インド歩兵師団の3個旅団が、その現在のヘクス内で第6オーストラリア歩兵師団によって置き換えられます。

第4インドの旅団は、完全戦力で増援記録欄上に置かれます。

第70歩兵の2個旅団がトブルクに到着し、第3インド旅団がマルサ・マトルー [Mersa Matruh] に上陸します。



#### チット10：イギリス軍のコンボ移動／戦闘



イギリス軍は、これを移動チットとしてプレイします。イギリス軍は2つのイタリア軍を包囲でき、残っている2つのイタリア軍に隣接します。これは、残っている移動チットによってこれらが拡張移動を使用することを防ぎます。

第3インド旅団は、メルサ・マトルーからトブルクへ海上移動を使用します。





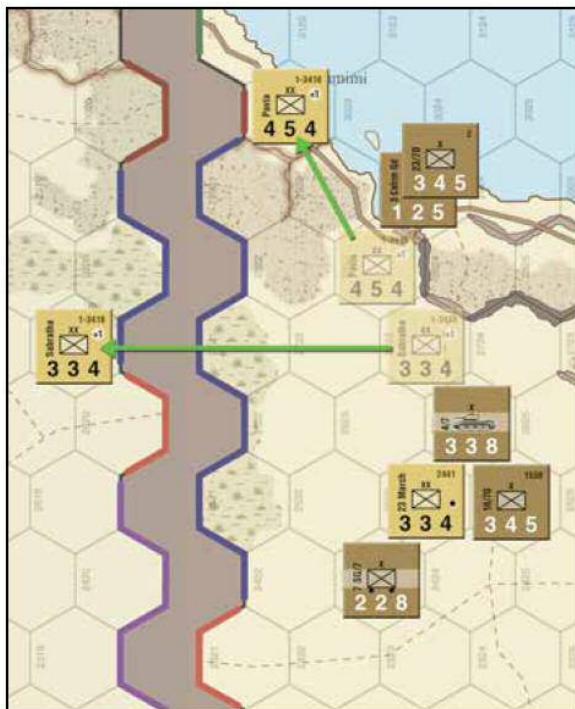
### チット 11：ドイツ軍の移動



前の2枚のチットがイギリス軍だったので、このチットはドイツ軍でなければなりません。残された唯一のドイツ軍チットは、移動チットです。

パヴィアは沿岸道路を下ってエル・タミミ [El Tamimi] の交差点へ移動します。優れた防御位置です。

サブラタ師団は、砂漠に沿って移動し、2721 から 2719 へとマップを渡ります。特定色のヘクスサイドを介してユニットがマップを退出するとき、マップ上の同じ色のいずれかのヘクスサイドを越えることによって隣接マップに進入できます。サブラタは、2919、2820、2719 のいずれかのヘクスで、西マップに進入できました。



与えられた現在の状況とプール内に残っているチットでは、イギリス軍がシナリオの戦略的勝利で勝つことは不可能です。ただし、ここで断念してはなりません。キャンペーンでは、まだ 15 ターンも残っています。

### チット 12：イギリス軍のコンボ 1/2 移動/戦闘 - 1 drmm



イギリス軍は、すでに2枚の移動チットを使用していたので、これを戦闘チットとしてプレイしなければならず、2つの攻撃を行います。

**戦闘 1...**は、+2 航空アセットからの支援で 23 3月に対して 3対1 - 1 drmm です。サイの目 4は3に減少し、DR は 23 3月を除去します。

**戦闘 2...**は、マルマリカに対する 4対1 です。混乱状態のユニットは近くにないので、再度逃げることはありません。3のサイの目は2に減少し、BL1の結果です。マルマリカは除去され、17/6 オーストラリア旅団は裏返されます。



### チット 13：イギリス軍のクーム部隊



7/7 機甲旅団が活性化され、2620 へ移動します。次いで 2対1 でサブラタを攻撃し、4のサイの目は DR です。サブラタは 2ヘクス退却しなければならず、2618 へ行きます。



### 終了フェイズ

シナリオの結果は、(恣意的に名づけられた) 戦術的勝利です。

キャンペーン・ゲームの状況では、現在の VP はドイツ軍 0 とイギリス軍 0 です。イギリス軍は、ゲーム中に VP を獲得するため、ベンガジ [Benghazi] を確保する必要があります。トブルク、バルディア、ソルームは、ゲーム・ターン 17 にのみ VP を提供します。

この例は、適度な幸運と僅かなイギリス軍のミスが組み合わせられた、並外れた手際が発揮されたイタリア軍の退却をあらわします。イタリア軍は、常にイギリス軍が崩壊した以前のラインから突破できる前に、防御のブロック・ラインを確立しました。低速のユニット数と中央マップ・セクションにおける前進への多数の障壁は、このシナリオを少しの過ちも許さないものになっています。

## デザイナーの注釈

私がデザインした全てのゲームの中で、*The Dark Vally : The East Front Campaign, 1941-45 (TDV)* は個人的なお気に入り作品であり、他の戦役にそのチット引きシステムが利用できるのではと考えたのは自然の成行きでした。ただし、数百の師団が千マイルの広大な地域を越えて広がる戦線と、縦に長い千マイルの狭い戦線で僅か 20 個師団が参加した北アフリカの闘いとの間には大きな差異があり、その選択は明確なものではありませんでした。ただし、両戦役は、ドイツ軍の作戦的な優位性と限界、しばしば相手を相対評価する学習の遅れ、装甲戦のカオスの見本でした。最も重要だったのは、*TDV* と同様に北アフリカは私が真に捜し求めていたテーマに合致するゲームを製作するための魅力的な戦域であることです。かくして、私は *The Dark Sands (TDS)* に取りかかりました。

繰り返しになりますが、*TDV* と *TDS* の間の最大の相違は、参加した部隊規模の圧倒的な差を反映することでした。*TDV* では、チット引きシステムはほぼ完全に無作為でした。主導プレイヤーが最初のチットを選択することや、ソヴィエト軍のスタッフカ、ドイツ軍のマンシュタイン／モデルのチットとは別に、チットがプレイされる順番とは、チットが容器の外に出る順番でもあります。1941 年 7 月ドイツ軍の 8 枚のチット対ソヴィエト軍の 2 枚のときドイツ軍プレイヤーは、理論的には自軍のアクション・チットを連続して 8 枚全て獲得することができます。参加した部隊の規模と共に、ロシアの広大さはチット引きの傾向のようなものすら決定的要素ではないことを意味します。故に、チットが起こし得る偶然の事柄については省くことにします。

北アフリカ戦域の軍は、より小規模、脆弱で、制限された地理的条件と合わせると、*TDS* では機能しないことがすぐに明らかになりました。私の作品 *Case Yellow : 1940 (TDV チット・システムになる初期の単純なヴァージョンが使用されました)* のごとく、*TDS* は各陣営が連続して実行できる活性化数を限定しなければならず、さもなければ幸運なプレイヤーは相手側が対応する前に盤上を走り回ります！ *TDS* では、それでもプレイヤーは幸運な活性化の傾向を得ることができますが、両陣営はそれが限定されていることを承知しています。もしも活性化システムのカオスが、*TDV* のそれよりも *TDS* の方がより限定されたら、これは使用可能なチットの範囲：限定的な移動、限定された戦闘、指揮官、異なる混合選択肢を提供する司令部の範囲を大きくすることで償われます。

両「Dark」のデザインにおいて、合理的な歴史記録欄上の戦役全体を保持する枠組み内でチットを引くことにより、カオスが提供されます。これは、各ターンにそれぞれの陣営が使用可能な特定のチットによって達成されます。*TDV* では、夏季にドイツ軍の活動が増大し、冬季にソヴィエト軍が活性化し、春の雪解け中に両陣営が自軍部隊を再建した気候のパターンが大きく関係しました。使用可能チットは、ソヴィエト軍のスキル向上がドイツ軍部隊を徐々に打ち負かし、他戦域での出来事がドイツ軍資源への圧迫を増大させたこともあらわします。

*TDS* には、気候の要素がありません。：砂漠での夏季と冬季の間に一定の差は存在しますが、大規模な戦役は季節の区別なく行われました。それでも、東部戦線と同様に、北アフリカ戦

線は活発な戦役に続く長い休止と、一方の陣営から他方のへ主導権の変更が繰り返されるパターンが見られました。*TDV* と同様、これらのパターンは、使用可能チットのリストに組み込まれています。*TDS* の場合、第一に燃料と弾薬のみでなく、食料や水も長距離を運ばなくてはならない環境で、攻勢作戦を持続していくことの困難さをあらわします。活動の期間は、不可避免的に必要な補充と再建の後になります。両陣営にとって、チットの選択は直接関与しない外部の出来事の影響、他の戦域の逼迫、枢軸軍においては地中海を渡って補給を獲得することの困難さをもあらわします。しかも *TDV* と同様、チットは連合軍部隊の（緩やかな）スキル向上も表示します。

それを心して、やや深みを持ったチットの多様性を見てください。第一に、枢軸軍のチットは、枢軸軍の補給を混乱させるためのマルタ島と連合軍の影響を含みます。これらの影響を無作為に行うことは、ゲームをいくらかサイ振り／チット引きに委ねる結果にしまりますが、他の選択肢は *TDS* が選択した難易度について、不適切なレベルの詳細を持つマルタ島戦役をプレイすることになります。したがって、マルタ島は「内包」されました。同様に、増援／撤退はターン毎を基準に内包されましたが、増援チットを含むのは、それらが使用可能となるときの正確さに関して、限定された戦場の霧が存在することを意味します。全般の影響は、作戦的なカオスを認める一方で、合理的な戦略制限内にデザインを維持します。これは、システムの難易度も納得できる範囲内に抑えます。もしもあなたが歴史的な当事者よりも未来について知るのが必然であると、情報使用の重要性を知ることは困難です。

最後に、その他の *TDS* の特徴についての言葉です。：マップ...又は複数マップ。北アフリカ戦域は、その長さと比較して狭く、一般的なゲームでは前線が限定された小数ヘクスのマップを選択するか、又は戦役の長さをカバーするためにゲームを複数のマップに引き伸ばす縮尺を選択しなければなりませんでした。*No Retreat : North Africa* は、主に追撃を含んだ戦線部分を除去するアイデアを提供しました。これは、賢く効果的でしたが、闘いの大半が発生したマップの中央エリアを詳細に表示する術を失ったと感じました。

それ故、*TDS* で私は *No Retreat* の分割マップのアイデアを採用しましたが、中央マップに異なる縮尺を用いることにより、コンパス、バトルアックス、クルセイダー、ガザラの大きな事件を、より作戦的な詳細さで見せることができました。ガザラ・ラインは、隣接するたったの 4 ヘクスではなく、*TDS* では実際のラインです。同時に、アラメインとエル・アゲイラのボトルネックは、ボトルネックで留まります。中央マップは、ほぼ *Campaign for North Africa* と同じ縮尺ですが、プレイするために卓球台は必要ありません！

多くの修正が施されましたが（この場でディヴェロッパーの Tim Wilcox に感謝の意を述べます！）、*TDV* システムは *TDS* に適用性があることを証明したと信じます。現在の私は、44 年のノルマンディ戦役を扱う「Dark」をデザインしており、同様のシステムのためのその他の可能性を調べています。

そのときまで、Enjoy the game !

Ted Raicer

## *The Dark Sands*

### **Credits**

**Designer:**

Ted Raicer

**Developer:**

Tim Wilcox

**Art Director and Package Design:**

Rodger B. MacGowan

**Map, Counters, Rules Layout:**

Charles Kibler

**Playtesters:**

Gary Quick, Bob Goddard, Dave Deitch,  
Steven Brooks, Paul Marjoram

**Proofreaders:**

John Holden, Hans Korting, Jonathan Squibb

**Production Coordination:**

Tony Curtis

**Producers:**

Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan,  
Andy Lewis and Mark Simonitch



**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

© 2018 GMT Games, LLC