ELUSIVE VICTORY

The Air War over the Suez Canal, 1967 to 1973

1 導入
2 ゲームの備品
3 プレイシーケンス
4 航空ユニット
5 イニシアチブ
6 移動
7 フォーメーション
8 侵攻の計画とタスク
9 飛行場
10 探知
11 空対空戦闘
12 航空ユニットの損害
13 戦闘後の手順
14 対空砲(AAA)
15 SAM
16 空対地兵器
17 空対地攻撃
18 地上目標の損害
19 ECM
20 燃料
21 ランダムイベント
22 天候
23 夜間
24 偵察任務
25 ヘリコプター
26 CSAR
27 陸軍地上部隊
28 侵攻シナリオ
29 キャンペーンゲーム
30 Elusive Victory のデザイン
31 戦術のヒント
32 付録
33 ルール索引

1. 導入

Elusive Victory はシナイ半島及びスエズ運河上空の航空戦を扱ったゲームである。1967 年のアラブイスラエル戦争、1969 年の消耗戦争、及び 1973 年のヨムキプール/ラマダン戦争におけるシナイ及びスエズ運河地域でイスラエル/エジプト両軍が行った地上部隊に対する航空攻撃及び航空優勢をめぐる戦いに焦点を当てた。Elusive Victory では、プレイヤーはエジプト及びその連合国軍の防空組織又はイスラエル国防軍の防空組織を指揮する。

1.1 プレイヤーの役割

2 人でプレイするゲームである。1 人はエジプト軍(EAF)(1967 年まではアラブ共和国連合空軍、その後はエジプト空軍)を、もう 1 人はイスラエル軍(IAF)をプレイする。

両軍はそれぞれの空軍及び防空組織を管理する。どちらの軍も基幹施設、空軍基地、防空組織及び前線の地上部隊に対する攻撃任務が与えられる。

IAF プレイヤーは航空機の編隊、AAA、HAWK 中隊、及び地上部隊を管理する。EAF プレイヤーは高度に連携した AAA、ファイヤーカン(レーダー指向 AAA)、SAM 大隊、航空機及び地上部隊を管理する。

IAF の勝利は爆撃任務を完遂する又は占領地域をエジプト軍の攻撃から守るために使えるもの全てを有効に使うことで得られる。

EAF の勝利は目標の防御に成功するか、イスラエルの地上施設を攻撃することによって得られる。

1.2 ルール概要

ルールは基本、上級、選択ルールに分かれている。上級ルールはゲームをより詳細にそして完全なものにする。選択ルールはさらにリアリズムを加えるが手順も複雑になる。プレイヤーは基本ゲームの手順に慣れるまで上級及び選択ルールを省いてゲームを行うと良いだろう。

1.21 ルール規約

ルールは番号付けされている。他のルールを参照するときは［角括弧書き］されている。デザインノート(**DN**：)にはルールの背景や見解などが書かれている。

1.22 Elusive Victory の習得

初心者は簡単な導入シナリオから始めると良い。これをプレイすることで最初に読むべきルール及び重要な戦闘ルールの要約を理解するだろう。

1.3 ゲーム用語集

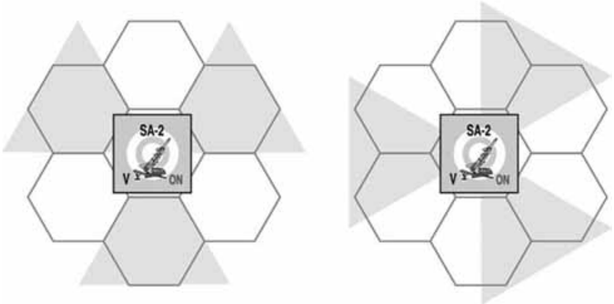
AAA 対空砲、Flak とも書く。

Abort(任務中断) 任務を継続できない編隊は「任務中断」し、基地へ帰還する。

ADC 航空機データ表、航空機の能力が書かれているプレイエイド。

Aggression Value(攻撃性) パイロットの訓練度、リーダーシップ、気力を表している。

Arcs/Hemispheres(アーク/半域) アークとは編隊、ファイヤーカン又は SAM 周囲に広がる 60 度の扇型である。航空機編隊の前方 3 アークが前半域、後方 3 アークが後半域である。(プレイエイドのアーク表を参照)



イラスト： 地上ユニットにとって、アークはヘクスの升目方向によって 2 通りの定義がある。航空機ユニットのアークはプレイエイドに示す。

ARM 対レーダーミサイル、又は地上の装甲部隊(Arm)

ASM 空対地ミサイル

BAI 戦場航空阻止

BDA 爆撃損害評価

BVR 目視距離外

Campaign(キャンペーン) 1 キャンペーンは 1 日以上の数回の侵攻からなる。

CAP 戦闘空中哨戒。CAP とは敵機に対する防御を行う IAF 又は EAF 編隊に適用する用語である。

CAS 近接航空支援

CSAR 戦闘捜索救難

Disordered(混乱) 分散し統制が取れていないユニット。

Dummy(ダミー) 戦場の霧を表すための航空機を含まない編隊。ダミー編隊は敵に本当の編隊の位置を惑わすために使用する。

Egrof(げんこつ) SEAD 任務のイスラエル軍の呼び名。

dr サイコロを 1 個振ること又はその出た目。

DR サイコロを 2 個振ること又はその出た目の合計。

Enemy/Friendly(敵/味方) 味方ユニットとはシナリオ又はキャンペーンでそのプレイヤーが指揮する全てのユニットである。敵ユニットとは相手プレイヤーが指揮する全てのユニットである。

EOGB 電子－光学誘導爆弾

Fire Can(ファイヤーカン) AAA のレーダー指向装置

Flight(編隊) フォーメーション内で 1-4 機の同じタイプの航空機を表す 1 ユニット。

GCI 地上管制迎撃[10.12]

GunDish(ガンディッシュ) ZSU-23-4 シルカ自走対空システムの火器管制レーダー

HAS 航空機用強化シェルター

HAWK(ホーク) 「Homing All the Way Killer」US 製 SAM システム

IRM 赤外線ミサイル、熱線追尾式の空対空兵器。

LOAL 発射後ロックオン[15.41]

LOS 視認線[22.1]

MAP MiG 出動ポイント

PGM 精密誘導兵器。ARM 及び EOGB の総称。

QRA 緊急対応警戒編隊は 5 分以内に離陸できるように準備している編隊。通常、IAF の QRA 編隊は離陸できる条件が SSR に示されている。制限が示されていない場合、(IAF 及び EAF の)QRA 編隊はいつでも離陸できる。

Raid(侵攻) 侵攻とは編隊がマップへ進入又は基地から離陸し攻撃任務を行い基地へ戻るまでの独立した作戦行動である。

RD 滑走路破壊用爆弾[17.64]

RHM レーダー誘導ミサイル、レーダー誘導の空対空兵器。

RWR レーダー警戒装置

SAM 地対空ミサイル。この用語は常に SA-2、SA-3、SA-6 及び HAWK の 4 システムを指す。ただし、SAM 大隊とは SA-2、SA-3、SA-6 の 3 システムを指す。

Scenario(シナリオ) どちらか又は日付が一致したときには両軍が行う 1 つ以上の侵攻。

Scenario Attacker(シナリオ攻撃側) シナリオ攻撃側は目標の爆撃又は偵察任務が与えられる。

Scenario Defender(シナリオ防御側) シナリオ防御側は通常侵攻を受ける側である。空対空又は二重爆撃シナリオでは IAF がシナリオ防御側になる。

SEAD (又は Egrof)敵防空の制圧。地上の防空部隊を制圧する任務である。

SSR シナリオ特別ルール。特定のシナリオ又はキャンペーンにだけ適用するルール。一般ルールと SSR が矛盾する場合には SSR を優先させる。

1.4 スケール

1 ヘクスは 2.5 海里(約 4 ㎞)。1 移動ポイントは 150 ノット(約 280 ㎞/h)。1 ターンは 1 分。飛行高度は 4 段階に分けられている:超低高度(Deck 0-2,500feet)、低高度(Low 3,000-8,000feet)、中高度(Med 9,000-21,000feet)、高々度(High 22,000+)。

1.5 日付

Elusive Victory のシナリオは戦術及び軍事技術が変遷する 1967 年から 1973 年の戦闘を扱っている。いくつかのルール、兵器又は機能はある日付以降に使われる。日付は通常月と年で示す。

例:Sep 67 とは 1967 年 9 月である。

2. ゲームの備品

2.1 サイコロ

Elusive Victory では 10 面体のサイコロを使い、0 は常に 10 として扱う。ときにはサイコロを 2 個振りその結果を合計し 2 から 20 を作る。プレイエイドの表にはその表題の後にサイコロのマークが描かれている。サイコロマーク 1 個はその表でサイコロを 1 個振る(dr する)ことを意味する。マーク 2 個はサイコロ 2 個を振る(DR する)。

2.11 サイの目修正(drm/DRM)

いくつかの表ではサイの目修正(drm/DRM)が適用される。drm/DRM はサイコロの結果を増加又は減少させる。

2.2 マップ

DN:マップはアラブ―イスラエル戦争で空戦が主に行われたシナイ及びエジプト地域を表している。

マップは首都カイロを含むエジプトの一部、スエズ運河及びシナイ砂漠を描写している。

2.21 ヘクス(マス目)

ヘクスは駒の位置及び動きを規制するためにマップに描かれている。各ヘクスは番号が付けられている。4 桁の数字が付けられており、前の 2 桁(00xx)はヘクスの列を後の 2 桁(xx00)はヘクスの行を示している。

マップ上の距離はヘクスで数える。距離を測るとき、ヘクスからヘクスへ可能な限り短い通り道に沿って進入したヘクスを数える。

例:隣接するヘクスへの距離は 1 ヘクスである、その一つ先は 2 ヘクス、さらにもう一つ先は 3 ヘクスである。

ヘクスサイド上にいる編隊までの距離を測るときには、そのヘクスサイドに接するより近いヘクスまでを数える。(逆にヘクスサイド上にいる編隊から数えるときにもより近いヘクスから数える。)

2.22 地形

絵でマップの特徴を描写する。平地、沼地、荒れ地、市街地は陸上、海、湖及びスエズ運河は水上である。50%以上の陸上の絵があるヘクスは陸上ヘクスでありそれ以外は水上ヘクスである。陸上か水上かでもめた場合はコイントスなどで決定する。

市街地、沼地、荒れ地が少しでもあるヘクスはそれらのヘクスとみなす。鉄道又は高速道路が通っているヘクスは鉄道又は高速道路ヘクスである。地形がヘクスサイドに及んでいる場合がある、そのヘクスサイド上の編隊はその地形にいるものとする。尾根はヘクスサイドにだけ存在する。

DN:荒れ地は 1000 フィートを超える丘を表す、従って低空を飛行する航空機はレーダー探知をかわすことができる。尾根は飛行の障害となる山岳である。

2.3 駒(カウンター)

打ち抜き加工された駒をシートから切り取る。駒は以下の 4 つに分類される:航空ユニット、地上ユニット、チット、マーカー。

2.31 航空ユニット

航空ユニットは編隊と呼ばれる 1-4 機の小グループを表している。IAF の色はブルー、EAF の色はタン。

2.32 地上ユニット

地上ユニットには AAA の集団、ファイヤーカン/ガンディッシュユニット、SAM ユニット、エジプト及びイスラエル陸軍ユニット[27]がある。

2.33 チット

イニシアチブチットで編隊の移動順序を決める。

2.34 マーカー

それ以外の駒はマーカーである。航空又は地上ユニットの状態、ゲームターン数、天候状態などを示すために使われる。

2.4 チャート類

様々なチャート類がゲーム上の判定を助けるために用意されている。

2.5 シナリオ

プレイヤーは行うシナリオを選択する。シナリオはシナリオブックに書かれていて、侵攻 [27] 又はキャンペーン[28]のプレイに必要な戦力、目標、及び SSR が示されている。

2.6 戦闘序列 (OOB)

DN:多くの場面で、両軍は様々なタイプの航空機をこの戦いに使用した。1973 年のヨムキプール/ラマダン戦争だけはより固定的な OOB を使う。

シナリオブックの戦闘序列に IAF 及び EAF の侵攻部隊、特に 1973 年のヨムキプール/ラマダン戦争時の構成が書かれている。侵攻を計画するときにこの表で使用するユニットと航空機タイプを決定する[28.31]。1967 年の 6 日間戦争及び 1968－70 年の消耗戦争においては、標準的な部隊編成が存在しなかった。戦闘序列表を使用しないシナリオでは部隊編成

がシナリオごとに示されている。

2.7　計画マップ

計画マップはマップの縮小コピーである。これはゲームを始める前に侵攻の航路を企画するために使用する[8.31]。

2.8　ADC

DN：両軍は様々な種類の航空機を使用する。このゲームではF-4 ファントムや A-4 スカイホークなどの著名な航空機タイプだけでなく各バージョンまで区分している。A-4E/H と A-4N はルール上別の種類の航空機として扱われ、違う能力を持つ。

航空機データチャート(ADC)には航空機の移動及び戦闘に関する情報が書かれている。

2.81　データ

ADC には搭乗員の数、燃料搭載量[20]、爆弾の攻撃力[16.12]、爆撃精度修正、レーダー警戒装置(RWR)の能力、ジャミング力[19.1]が書かれている。

航空機の各高度域における戦闘推力、ダッシュ推力及び機動値が書かれている。スラッシュで分けられた 3 個の数字でそれらは示され、それぞれ低高度/中高度/高々度の値である。低高度の推力は超低高度でも使用する。2 段ある数字の上段は非搭載状態、下段は搭載状態の値である[16.21]。

空対地兵器欄には装備できる特別な兵器[16.11]及びその発射数（括弧で)[16.14]が書かれている。能力欄にはその航空機が行える特別な能力が書かれている。空対空欄には搭載できる空対空兵器[11.12]及びその欠乏ナンバー{X}[11.34]が書かれている。

2.82　注記

注記欄には SAM 防御及びスラッシュ攻撃、そして ADC 裏面の特別注記を参照する場合には略号が示されている。この特別注記には兵器や能力の使用可能時期も書かれている。(注：EV では注記は全て裏面にかかれている。)

2.9　ログシート

IAF と EAF のそれぞれにログシートが用意されている。これに航空ユニット、SAM 及び AAA の状態を記録する[4.2]。EAF の記録シートにはファイヤーカン及びガンディッシュユニットの状態も記録する[28.33]。

3.　侵攻のプレイ手順

シナリオは 1 つ以上の侵攻で構成される。両軍が同時に侵攻を行うシナリオもある。航空ユニットは空中、地上の基地又はマップへの進入でゲームを開始し、目標の攻撃、偵察又は空対空戦闘を行い、基地へ帰投又はマップ外へ退出する。

侵攻は事前の計画を必要とする。マップ等を配置し終えた後に侵攻は行われる。シナリオはゲームターンに分割される。各ゲームターンにおいてプレイヤーはプレイ手順に従い様々な行動を行う。

侵攻におけるプレイ手順は以下の通りである。各フェイズに書かれたそれぞれの行動はそれに示された順番に行う。

3.1　シナリオ前

地上計画フェイズ：　EAF プレイヤーは SAM 大隊、ダミーSAM、ダミーレーダー、EW レーダー、AAA、ファイヤーカンユニットの位置を決定し EAF ログシートへ記入する[28.33]。

IAF プレイヤーは HAWK 中隊、EW レーダー、AAA、の位置を決定し IAF ログシートへ記入する[28.33]。

地上展開フェイズ：　両プレイヤーは非隠匿の AAA[28.61]、地上ユニット[27.1]及び発見されている SAM をマップ上に配置する[28.62]。

侵攻計画フェイズ：　両プレイヤーは目標を選択し侵攻の航路を計画する。ログシートは全て書き込まれる[28.33]。集合地点[8.51]もここで計画する。

早期警戒(EW)フェイズ：　このフェイズは SSR に示されたときにだけ行う。早期警戒表を使い早期警戒レベルを判定する。その結果に従い IAF プレイヤーは EAF プレイヤーに侵攻情報を教える[28.5]。

空中展開フェイズ：　両軍は CAP 編隊を飛行場又は空中に配置する[28.63, 28.64]。

侵攻部隊展開フェイズ：　第 1 ゲームターンに進入する IAF 編隊を進入ヘクス近くのマップ外に置く[8.11, 28.63]。編隊の探知状態を早期警戒レベルに合わせる。早期警戒フェイズがない場合、Med/High で進入する編隊は探知状態、Low/Deck で進入する編隊は非探知状態になる。前衛部隊がマップ上に配置される場合もある[28.66]。EAF の侵攻編隊はマップ上に示した進入ポイント[8.12, 28.64]又は飛行場に配置できる。EAF 編隊は常に非探知状態でシナリオを開始する。

レーダーフェイズ：　EAF プレイヤーはファイヤーカン又は SAM 大隊/EW のレーダーをオンにできる。IAF プレイヤーは HAWK 又は EW のレーダーをオンにできる。両プレイヤーは AAA を活動状態にできる[14.2, 28.65]。

3.2　シナリオ中

侵攻中の各ゲームターンは以下に従う。

ランダムイベントフェイズ：　どちらかのプレイヤーが DR しランダムイベントを判定する[21]。(第 1 ゲームターンは行わない)

ジャミングフェイズ：　IAF プレイヤーはスタンドオフジャミングマーカーを配置/移動する［19.32, 19.33]。

探知フェイズ：　非探知編隊の探知判定を行う［10.2]。

移動フェイズ：　防御ホイールの進入/離脱[7.11, 11.43]。イニシアチブチットを引く[5.2]。イニシアチブに従い編隊は移動する。移動中、編隊は敵航空ユニットと交戦できる[11.2]。AAA(ファイヤーカン/ガンディッシュを含む)及び SAM は移動中の編隊を射撃できる[14.3, 14.43, 14.52, 15.3]。爆撃を行える[17.1]。写真偵察を行う[24.1]。

燃料フェイズ：　ダッシュ推力を使った又は空対空戦闘を行った編隊は記録シートに燃料使用を記入する。着陸又はマップを出た航空機の帰還判定を行う[20.2]。

SAM 発見フェイズ：　IAF プレイヤーは SAM 大隊の発見判定を行う[15.13]。EAF プレイヤーは行わない。

追跡フェイズ：　探知編隊のいくつかは自動的に非探知になる。その他に、両プレイヤーは追跡表を使い非探知になる敵ユニットを決定する[10.3]。

SAM 捕捉フェイズ：　緊急捕捉[15.22]を試みる SAM レーダーのスイッチをオンにする。SAM ユニットは敵編隊の捕捉又は捕捉の維持を判定する[15.21]。先制発射した ARM の攻撃を解決する[17.56]。

管理フェイズ：　混乱編隊は回復判定を行う[13.11]。編隊を分割する[4.14]。ファイヤーカンレーダーをオン又はオフにする[14.44]。SAM レーダーをオン又はオフにする(シャットダウンしたレーダーのオンは始動判定が必要[17.53])、SAM 警

告マーカーを置く[15.11, 15.12]。SAM 発射マーカーの除去[15.32]。ダミー駒の発生[4.13]。飛行場の編隊を準備又は格納状態へ移動させる[9.12]。AAA 制圧の解消判定[18.21]。AAA の活動[14.2]。脱出搭乗員の着地[26.1]。搭乗員捕獲判定[26.2]。搭乗員救出判定[26.2]。次のゲームターンにマップへ進入する編隊を進入ヘクス近くのマップ外に置く[28.64]。

管理フェイズ終了後、次のゲームターンを開始する。

3.3 シナリオ完了

侵攻部隊の最後の編隊がマップを出た、基地へ帰投した又は全滅したあるいは両プレイヤーが終了に合意した時点で侵攻は終了する[28.7]。侵攻終了後は以下の手順に従う。

帰還フェイズ： マップ上に残っている編隊の帰還判定を行う[20.2]。

爆撃損害評価フェイズ： 判定を行っていない空対地攻撃の損害を判定する[18.1, 24]。

勝利決定フェイズ： 勝利段階を判定する[28.8]。

4. 航空ユニット

航空ユニットは同じタイプの 1～4 機の編隊を表している。編隊の機数は航空機調達[28.21]又は戦闘序列[28.31]で決定される。

4.1 編隊(Flight)

編隊はそれを構成する航空機の ADC[2.8]に書かれた性能を持つ。編隊駒には前方と後方がある。

編隊には名前があり、IAF 編隊も EAF 編隊も史実のパイロットやエースの名前を使用した。この名前をログシートに記入する。編隊駒は航空機の基本タイプも示す。

全ての編隊駒にはハート、スペード又はダイヤのマークが付いた探知(detected)面と、「？」マークが付いた非探知(undetected)面がある。

4.11 未確認駒

DN：未確認駒は航空ユニットの正体を隠すために使う。

マップ上の編隊は目視確認[10.4]されるまで未確認駒で表す。未確認駒は 1 文字又は 3 桁の数字で識別される。各編隊に使用する未確認駒の文字/数字をログシートに記録する。

未確認駒にはコールサインも航空機タイプもない。編隊が目視確認されたときに未確認駒を本物の編隊駒に置き換える。未確認駒のマークは本物の編隊のマークに合わせなくて良い。

4.12 ダミー

DN：ダミー編隊には見せかけ以上の意味がある。敵編隊の脅威が招く混乱や誤報を表す。Elusive Victory では荒れた地形と両軍の低いレーダー機能、特に山岳地域を低空で飛ぶ目標を探知する能力に欠けていることを反映し両軍がダミー編隊を保有する。

EAF/IAF プレイヤーが保有できるダミー編隊の数はシナリオに示される。ダミーには未確認駒を使用する。ダミーは航空機を含まず敵プレイヤーを混乱させるだけである。ダミーは本物のユニットと同様に移動するが敵編隊への攻撃及び目視確認を行えない。探知されたダミー編隊は直ちにマップ上から取り除く。対空砲の射撃が戦闘結果を出したときにもダミーは取り除かれる。ダミーはいつでも自発的にマップから取り除くことができる。取り除かれたダミーは管理フェイズのダミー発生[4.13]で再登場できる。両プレイヤーは割り当てられた全てのダミーをマップ上に置く必要はなく「予備」として残しておくことができる。

4.13 ダミー発生

管理フェイズにシナリオで認められたプレイヤーはオープン飛行場に駒を置くことでダミー編隊を発生させられる。ダミーは準備、待機又は格納状態で配置できる[9.12]。

ダミーは非探知の未確認駒と同じヘクス、同じ高度域で同じ向きにも配置できる。(他のダミーを含む)未確認駒にだけダミーを発生させられる。目視確認[10.4]された編隊からダミーは発生させられない。各編隊駒からは 1 管理フェイズに 1 個のダミーしか発生させられない。

編隊からダミーを発生させたとき、その編隊を現在の未確認駒からダミー駒へ秘密裏に移すことができる。新たな駒の ID をログシートに記録する。

例：未確認駒 H を使う編隊にダミーを発生させる。ダミー駒 B を同じ高度、向き、ヘクスに置く。プレイヤーは H 駒を編隊の未確認駒として使い続けるか B 駒に乗り換えるか選択できる。プレイヤーは B 駒に編隊を移すことにし H 駒を新たなダミーとした。

ダミーは何度でも作ることができるが、最初に与えられた数を一時期に超えることはできない。

4.14 編隊の分割

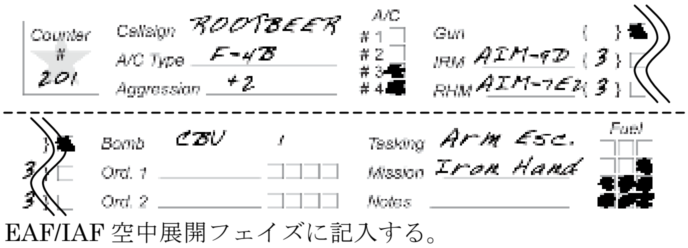
管理フェイズに 3 機以上の 1 個編隊を 2 個の編隊に分割できる。編隊の分割は 1 機以上の航空機が重損害を受けているときにだけ行える。新たな編隊駒をマップに置きその編隊のログシートを作る。

一方の編隊は全ての重損害航空機と 1 機の非損害航空機で構成する(それができない場合には編隊を分割できない)。もう一方の編隊は残りの航空機で構成する。両方の編隊は分割する前と同じ攻撃性、弾薬、燃料、兵器、混乱状態、タスクを持つ。

DN：このルールは傷ついた航空機の帰投を護衛することで編隊の残りに任務の続行を許可する。

4.2 ログシート

編隊ごとにログシートの 1 行が与えられ、編隊名、未確認駒、タスク、攻撃性、様々な兵器、フォーメーション状態を記入する。この状態はその編隊の全航空機に適用される。さらに使用した空対空兵器及び侵攻で消費した燃料を記録するチェックボックスがある。ログシートは計画フェイズ及び



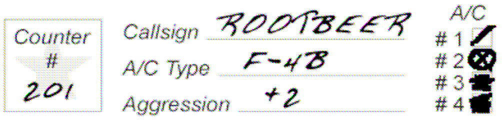
EAF/IAF 空中展開フェイズに記入する。

イラスト：これはプレイ開始時のルートビア(Rootbeer)編隊のログシートである。この編隊は目視確認されるまで未確認駒 201 を使用する。(#3 と#4 の欄が塗りつぶされた)2 機の F-4B で構成されるこの編隊は、アイアンハンド任務の武装護衛タスクが与えられている。攻撃性は+2、塗りつぶされていない燃料ボックスが残りの燃料 5 ポイントを表す。AIM-9D IRM 及び AIM-7E-2 RHM を装備している。かき消されたガンボックスは機関砲を装備していないことを示す。1 攻撃力分の CBU を搭載している。

4.21 航空機ボックス

ログシートには#1 から#4 の 4 個のボックスがある。各ボックスはその編隊内の各航空機の状態を表す。

空ボックスはその航空機が任務遂行可能で非損害であることを示す。斜線は軽損害を受けていることを、×印は重損害を示す。×印に〇は撃墜されたことを示す。航空機が存在しない場合にはボックスを塗りつぶす(例：2 機の編隊では#3 と#4 のボックスを塗りつぶす)。



イラスト：ルートビア編隊にはつらい 1 日であった。#1 が軽損害を受ける間に#2 は撃墜された。

4.22 目視確認情報

プレイヤーはログシートの情報を敵に見せないようにする。ただし、編隊が目視確認[10.4]されたときには以下の情報を公表する。

a. 航空機タイプ。(バージョンまで知らせない、A-4H ではなく A-4 スカイホークとだけ。)
b. 航空機の数。
c. 軽損害及び重損害の機数。
d. 搭載/非搭載状態。

5. イニシアチブ

DN：空戦は流動的でダイナミックである。イニシアチブシステムは「組織された混乱」を作る。

各移動フェイズの開始時にシナリオが示す防御側は移動を先にするか後にするか決定する。IAF と EAF は交互に移動するが移動させる編隊数はイニシアチブチットで決定される。両軍に攻撃部隊がいる又は空対空戦闘シナリオの場合、IAF プレイヤーがシナリオ防御側となりイニシアチブ決定権を持つ。

5.1 チットプール

IAF 及び EAF プレイヤーは数字の付いたイニシアチブチットで「チットプール」を作り、不透明なカップ等に入れる。

プレイ中に引かれるチットには大部隊面と小部隊面がある。プレイヤーは適切な面の数値を確認する。プレイヤーはチットを引くときにカップの中を見てはならない。チットを引き、その値に等しい数の編隊が移動した後、そのチットはカップに戻す。

5.2 イニシアチブチット引き

DN：緊密なレーダー網、地上の観測者、そして地上管制の利用により防御側は有利に戦えた。そこで移動順序の決定権を防御側に与えた。

移動フェイズの開始時、最初のチットを引く前にシナリオ防御側は移動を先にするか後にするか決定する。シナリオ防御側が後ならシナリオ攻撃側が先に移動する。先に移動するプレイヤーはイニシアチブチットを 1 個引く。チットには大部隊面と小部隊面がある[5.22]。プレイヤーはその値に等しい数の編隊(本物又はダミー)を必ず移動させる。移動させる編隊とその順番はプレイヤーが選択できる。その数の編隊を移動させたら、次に相手プレイヤーがチットを引きその数の編隊を移動させる。

全ての編隊が移動するまでそれを繰り返す。0 のチットが引かれたら 1 個も編隊を動かさずに相手プレイヤーの手番となる。各編隊は 1 移動フェイズに 1 回しか移動できない。一方の全ての編隊が移動してしまったら相手の手番に移り(チットを引かずに)残り全ての編隊を移動させる。

5.21 チット引きの省略

どの編隊もスエズ運河を越えていない(エジプト側へもシナイ側へも)、又は敵編隊から 12 ヘクス以上離れているゲームターンではチットを引かなくて良い。防御側が先に全ての編隊を移動させ、次に攻撃側が全ての編隊を移動させる。いずれかの編隊がスエズ運河を越えた(シナイへ進入した又はスエズ運河の西へ侵入した)次のゲームターンから通常のチット引きを行う。

5.22 大部隊と小部隊

チットには大部隊用(編隊数 10 個以上)と小部隊用(編隊数 9 個以下)の 2 面がある。(ダミーを含む)空中にいる全ての編隊及び直前の管理フェイズにマップ外へ置かれた編隊を部隊規模の判定に数える。地上でターンを開始した編隊は離陸するまで部隊規模に数えない。(離陸した次のターンから数に入れる。)

例：IAF プレイヤーは 10 個の編隊を持ち大部隊面を使う。EAF プレイヤーは 3 個の編隊を持ち小部隊面を使う。シナリオ防御側の EAF プレイヤーは IAF プレイヤーを先に移動させた。IAF プレイヤーは 3 のチットを引き 3 個の編隊を移動させた。移動手番は EAF プレイヤーに移り 0 のチットを引いた。EAF プレイヤーは編隊を 1 個も動かさずに移動手番を IAF プレイヤーに渡した。

ここで IAF プレイヤーは 4 のチットを引き 4 個の編隊を移動させる(すでに移動した編隊は選択できない)。次に EAF プレイヤーは 1 のチットを引き編隊を 1 個だけ移動させた。

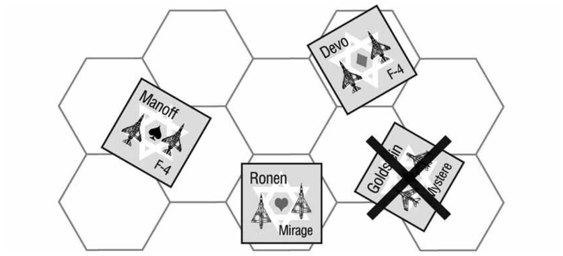
その後に IAF プレイヤーは 5 のチットを引いた。しかし移動していない編隊は 3 個しかないため、その 3 個の編隊を移動させた後に移動手番を EAF プレイヤーに渡した。全ての IAF 編隊が移動したため EAF プレイヤーはチットを引くことなく残りの 2 個編隊を移動させる。

6. 移動

DN：スケールの大きな空戦ゲームを行うときには、飛行の物理原則や三次元を細かく描写する必要はない。しかし航空機は移動し続けなければ高度を維持できずに落下する。

6.1 駒の置き方

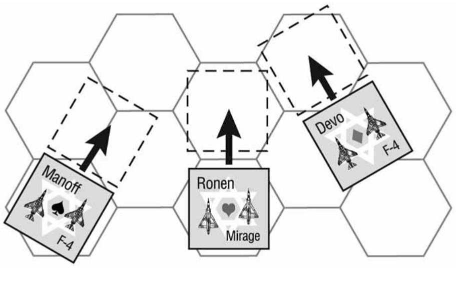
編隊駒はヘクスの中央、又はヘクスの角に前方を向けヘクスサイド上に置く。



イラスト：マップ上への駒の配置。ヘクスサイド上に置かれた左端の編隊はヘクスの角に向けられている。右端の編隊はヘクスの角に向いていないため違反した置き方である。

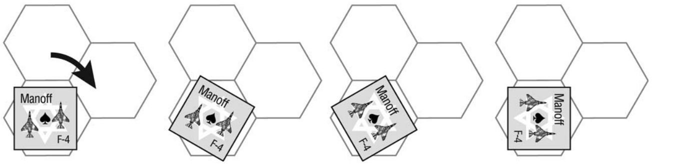
6.11 飛行方向

編隊はヘクスサイド又はヘクスの角に向けて置かなければならない。移動する編隊は目の前のヘクスへ移動する、ただしヘクスの角を向いている場合はヘクスサイド上へ又はヘクスサイド上から移動する。



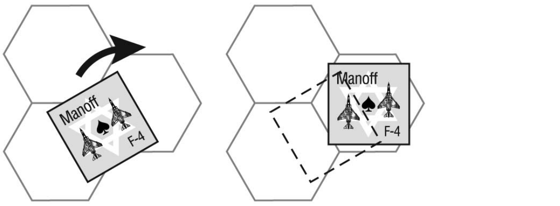
イラスト：駒の移動。点線の四角が移動先のヘクス又はヘクスサイドである。

編隊は旋回で向きを変える。ヘクスの角又はヘクスサイドごとに 30° 旋回する。



イラスト：ここでは左から右へ編隊が 30°、60°、90°旋回している。

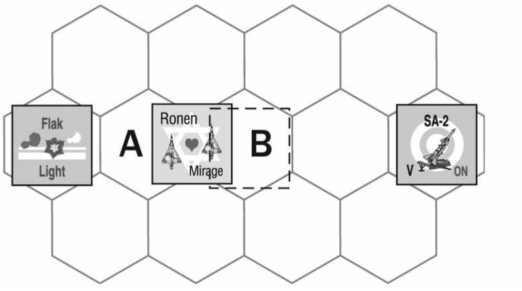
ヘクスサイド上にいる編隊が旋回するときは、旋回方向のヘクスへ移動させる。



イラスト：ヘクスサイド上の編隊が右へ 30°の旋回を行う。旋回した方向のヘクスへ移動し 30°向きを変える。

6.12 ヘクスサイド

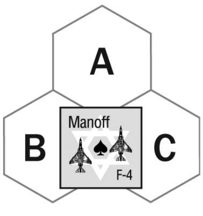
戦闘とスタックの目的において、ヘクスサイド上にいる編隊はそれに接する両方のヘクスにいる。その編隊に対する攻撃はどちらのヘクスへでも行える。ヘクスサイド上の編隊が攻撃を受けるヘクスは攻撃されるときに決定する。その編隊は位置と向きを変えずに示されたヘクスにいるものとして扱う。その編隊がスカッター[13.2]又は SAM 回避機動[15.33]を強制された場合、それらを行う前に示されたヘクスへ横滑りする。



イラスト：Ronen 編隊は戦闘において A と B の両ヘクスにいる。対空砲からはヘクス A で攻撃され、SAM からは A 又は B ヘクスで攻撃される。ヘクス B で攻撃されその結果が SAM 回避機動となった場合、この編隊は点線の四角で示されたヘクスへ横滑りし、そこから SAM 回避機動を行う。

ヘクスサイド上の編隊に対する空対空攻撃もどちらのヘクスでも行える。交戦判定が交戦となった場合、その編隊は攻撃が行われたヘクスへ横滑りする。

空対地攻撃は(編隊を横滑りさせずに)ヘクスサイド上から行うが、隣接するヘクスを目標にできない(すなわち編隊は横方向を爆撃できない)。*イラスト：Manoff 編隊はヘクス A を空対地攻撃できるが、ヘクス B 及び C は爆撃できない。*



6.13 高度

編隊は 4 種類の高度域を飛行できる。低い方から高い方へ超低高度(Deck)、低高度(Low)、中高度(Med)、高々度(High)がある。高度カウンターを置いて各編隊の飛行高度を示す。

6.2 移動ポイント

DN：速度が編隊をマップ上で移動させる距離を決める。戦闘推力はミリタリーパワーを表し、高いエンジン推力設定である。ダッシュ推力は通常アフターバーナーを使用した最大パワーである。

編隊は移動フェイズに移動ポイント(MP)を消費してマップ上を移動する。移動フェイズにおける編隊の合計 MP がその速度である。編隊の速度は航空機のタイプ、高度及び推力選択で決定される。

戦闘推力とダッシュ推力の最大速度が ADC に 2 段で書かれている。各高度域及び搭載/非搭載状態ごとに数値がある。低高度の数値は超低高度を飛行する編隊にも使用する。空対地兵器又は落下タンクを搭載している編隊は搭載状態[16.21]である。航空機はゲームターン開始時にいた高度域の速度を使用する。ある高度域に数値がない場合、その航空機はその高度域に入ることができない。

編隊を移動させる前に戦闘又はダッシュ推力のどちらを使うか決定する。それからその移動フェイズの合計 MP を移動開始前に宣言する。この合計 MP はその編隊のこのゲームターンにおける速度である。編隊が移動するとき全ての MP を消費しなければならない。

6.21 戦闘推力

戦闘推力を選択した場合、最大戦闘速度又はそれより 1 少ない数の MP を宣言する。編隊の速度を 1MP より少なくすることはできない。

例：ADC により戦闘推力の最大戦闘速度が 3 の場合、2 又は 3MP を宣言できる。

着陸を開始した編隊はそのターンに 1 から最大戦闘速度までの MP を宣言できる[9.34]。

6.22 ダッシュ推力

ダッシュ推力を選択した場合、最大戦闘速度から最大ダッシュ速度までの MP を宣言する。

6.3 移動

6.31 移動アクション

以下のそれぞれのアクションに 1MP を消費する。

移動： 1 ヘクス前進する。編隊は進入したヘクスで次のいずれか又は両方の行動を行える。**(a)** 自由旋回：旋回表[6.32]で示される自由旋回角度まで旋回できる。**(b)** 高度低下：高度域を 1 つ低下させる。

最大旋回： 編隊は最大旋回角度[6.32]まで旋回できる。旋回に MP を消費した時点でその編隊は(b)高度域を 1 つ低下させられる。

上昇： 1 高度域上昇する(すなわち高度域を 1 つ上げる)、そして(a)自由旋回を行える。同じ移動フェイズ中さらに上昇するには 2MP を消費する[6.33]。対レーダー戦術[15.26]を宣言した編隊は上昇できない。

急降下： 任意のより低い高度域に降下する(より低い高度域に高度を下げる)。急降下した後に(a)自由旋回を行える。

特殊攻撃： トスボミング[17.43]又は ARM の打ち上げ[17.52]を行う。

SAM 回避： SAM 回避を行う[15.33]。

編隊は 1 ヘクスで上昇又は急降下を 2 回以上行える、しかし同じヘクスで上昇と急降下の両方に MP を消費できない。

6.32 旋回

DN：ジェット機の速度は非常に速く、航空機は空に数マイルに渡る円を描いた。このルールで表現する旋回はドッグファイトで行う能力限界の旋回ではなく、フォーメーションを維持して行う旋回である。

旋回表には編隊の速度を基にそれらが移動、上昇、急降下した時に行える自由旋回角度が示されている。ヘクスへ進入した又は上昇あるいは急降下に MP を消費したときに、編隊は自由旋回角度まで MP を消費せず自由に向きを変えられる。例外、空対地攻撃を行った直後には行えない[17.2]。

速度（MP）	自由旋回角度	最大旋回角度
1-2	90°	180°
3-4	60°	120°
5+	30°	90°

高度を変えず同じヘクスで自由旋回を超える旋回を行う編隊は 1MP を消費する[6.31]。旋回表に、高度を変えず同じヘクスで行える最大旋回角度も速度ごとに示している。編隊は自由旋回に加えて最大旋回を行えるわけではない、高度域を変えずにそのヘクスで行える旋回の合計角度は最大旋回角度までに制限される。

編隊は高度を変えず同じヘクスで旋回を連続して行うことはできない。再び旋回する前にヘクス又は高度域を変えなければならない。

例：速度 3 の編隊が中高度域で 1MP を消費して 1 ヘクス前進した。その編隊は MP を消費せずに 60° 旋回した(自由旋回)。この編隊は旋回したため高度域を変えなければ同じヘクスで再び旋回できない。そこで次の 1MP で同じヘクスの低高度域へ降下し、さらに最後の 1MP を消費し 120° の最大旋回を行った。

直前の移動フェイズにおいてそのヘクスその高度域で旋回していない編隊は、移動フェイズ開始時に最初の MP 消費で最大旋回を行える。

移動フェイズ開始時に機動マーカーが置かれている編隊は、直前の移動フェイズにそのヘクスその高度域で旋回していたものとする。(その編隊は機動マーカーを除去するための合計 MP の半分を消費した直後に、最大旋回を行うための MP を消費できない。)

6.33　ズーム上昇

DN：急上昇で速度を落とした航空機は戦闘において危険な状態になる。

1 移動フェイズ中に 2 回以上の上昇を行った編隊がズーム上昇をしたものとする。2 回目以降の上昇では 1MP ではなく 2MP を消費する。

搭載状態又は戦闘推力を選択した編隊はズーム上昇を行えない。ズーム上昇を行った編隊はそのゲームターン中の戦闘でペナルティを受ける。ペナルティは 2 回目の上昇を行った瞬間から適用される。

より高空にいる敵と戦闘する防御側編隊はズーム上昇したものとする[11.24]。

6.34　尾根

超低高度域を飛行している編隊は尾根ヘクスサイドを超えられない。尾根はそれが描かれているヘクスサイドの頂点にも存在する。スカッター等で尾根ヘクスサイドの通過を強制された場合、マップの端と同様に扱う[13.2]。

6.35　機動マーカー

DN：機動マーカーは、ドッグファイトで激しい旋回を連続して行い速度を失った状態を表す。

機動マーカーは空対空戦闘でスカッターした編隊に置かれる(例外、13.2)。すでに機動マーカーが置かれている編隊にはそれ以上マーカーを置かない。

移動開始時に機動マーカーが置かれている編隊は、最初にこのマーカーを除去するため、合計 MP の半分(端数切り上げ)を消費する。

6.36　マップへの進入と退出

マップへ進入するには 1MP を消費する。プレイヤーの選択でそれ以上の MP を消費しても良い(時間差を付けて登場させたい場合など)。

マップ端にいる編隊は 1MP を消費してマップを離れることができる。

6.4　スタック

DN：航空機部隊は広い空間を必要とした。例えば、戦闘空中哨戒編隊の両翼間は 4 ㎞もあった。衝突を避けるためや戦術思想により編隊は間隔を保つ必要があった。

ある編隊が他の味方編隊と同じヘクスで同じ高度域にいるときスタックは発生する。ヘクスサイド上にいる編隊はその両脇のヘクスにいる編隊とスタックしているが[6.12]、同じヘクスの別のヘクスサイドにいる編隊とはスタックしていない。移動中の通過によって生じるスタックは許される。しかし最後の移動ポイントで他のユニットとスタックすることはできない。

6.41　スタックの例外

スカッター、SAM 回避、戦闘解決による停止によってスタックする場合も許される。防御ホイールも味方編隊とのスタックを許す[7.1]。制限なく敵編隊とはスタックできる。

7.　フォーメーション

編隊は移動中に特別なフォーメーションを組んで飛行できる。フォーメーションを組むことで特別な利点がある。

7.1　防御ホイール

DN：1 つの輪を作って飛行する防御ホイール内の各機は、前方の航空機の後方をカバーする。この戦術は防御目的だけでなく敵戦闘機をおびき寄せる餌として又は通過する敵をまごつかせるために用いられた。

7.11　防御ホイールへの進入

非混乱で非搭載状態の EAF MiG-17 又は IAF ウーラガン/ミステールⅣ編隊は移動フェイズの開始時、他の編隊が移動する前に防御ホイールフォーメーションへ入ることができる。その編隊にホイールマーカーを置く。ダミー又は 2 機以上の資格のある航空機だけが防御ホイールを作ることができる。防御ホイールの編隊が 1 機になってしまった場合、ホイールマーカーを取り除く。同じヘクス同じ高度でスタックする複数の編隊で 1 つの防御ホイールを作ることもできる。追加の編隊は(1 つのホイールに 8 機まで)同じ高度でそのヘクスへ進入するだけでそのフォーメーションに入る。

防御ホイール内の編隊は MP を消費しない。プレイヤーは防御ホイール内の編隊を動かせない、またイニシアチブで動かした編隊として数えない。

7.12　防御ホイールの利点

防御ホイール内の編隊には向きがなく、戦闘において全ての方向が前方となる。ホイール内にいる編隊は戦闘推力を選択する。

ホイール内の編隊は不利の修正を受けず、攻撃側は奇襲を得ることがない[11.43]、スカッターせず機動マーカーも置かれない。しかしながら戦闘結果で混乱しホイールを外れた編隊はスカッターし機動マーカーが置かれる[13.21]。

空対空戦闘において、攻撃側は防御ホイール内の全ての編隊に対し 1 度だけ交戦判定を行う。そしてスタック内のどの編隊にでも射撃を分配できる(その射撃を解決する前に目標を宣言する)。防御ホイール内にいる編隊の数にかかわらず防御ホイール側は敵に対し機動表で 1 回だけ機動判定を行う。

7.13　防御ホイールの離脱

編隊は移動フェイズの開始時、他の編隊が移動する前に防御ホイールフォーメーションを出られる。その編隊からマーカーを取り除く。編隊ごとに自由に向きを決めて良い。ホイールを出た編隊はその移動フェイズに移動できる。

8. 侵攻の計画とタスク

DN：侵攻は多数の航空機による入念に計画された作戦である。任務は一緒にマップへ進入するユニットを明確にし、タスクはユニットが侵攻中に行う仕事を明確にする、そしてナビゲーションは爆撃機の航路を明確にする。

8.1 任務

任務とは一緒にマップへ進入することを計画されたユニットの１グループに与えられた用語である。1 つの侵攻はいくつかの任務からなる。1 つの任務には様々なタスクを与えられたいくつかの編隊が含まれる。任務は戦闘序列表に示されている。

任務タイプはその任務におけるそのユニットの主な役割を一般用語で言い表している。任務タイプには打撃任務、Egrof (SEAD)任務、ジャミング任務、偵察任務、CAP がある。

8.11 IAF の進入ヘクスと退出ヘクス

マップ外から始まる IAF の侵攻では進入及び退出ヘクスを計画マップ上で設定する。進入及び退出ヘクスはそのシナリオで使用可能なマップ端に設定する。(通常それは北端及び東端である。）進入ヘクスと退出ヘクスは同じヘクスにしなくて良い。その侵攻部隊の全ての編隊は進入ヘクスの 2 ヘクス以内からマップへ進入する。全ての編隊が同じターン又は同時に進入する必要はない。退出ヘクスの 5 ヘクス以内からマップを出なかった IAF 編隊は帰還判定[20.2]を行う。

8.12 EAF の進入ヘクスと退出ヘクス

EAF の侵攻では必ず進入及び退出ヘクスを計画マップ上で設定する。多くの場合、EAF の進入ヘクスは発進飛行場となるが、代替案としてその発進飛行場から 6 ヘクス以内のいずれかのヘクスを(爆撃/偵察編隊及び近接護衛編隊の)進入ヘクスとし、爆撃/偵察編隊を空中に配置できる。そしてその近接護衛編隊はその爆撃/偵察編隊から 4 ヘクス以内の空中に配置する[8.34]。EAF の退出ヘクスは必ず発進飛行場にする。しかし損害を受けた航空機は自軍の利用可能な、どの飛行場へでも着陸できる。

注意：SSR で特別に許可されていなければ、EAF の進入ヘクスをシナイ又は水上ヘクスに設定できない。

8.2 タスク

DN：侵攻に参加する各編隊はタスクと呼ばれるそれぞれの細目任務が与えられている。

編隊は与えられたタスクによって侵攻中に行える行動が制限される。各編隊のタスクは計画フェイズにログシートへ記入する。

タスクの種類を以下の表に示す。空対地の欄に記載されている地上の目標をその編隊は攻撃できる。「なし」の場合、その編隊は地上目標を攻撃できない。空対空の欄が「攻撃及び防御」の場合、その編隊は自由に敵編隊に対し攻撃及び防御できる。「防御」の場合、その編隊は空対空戦闘で攻撃側になれない。

タスク	行動
爆撃	空対地：目標ヘクス内の侵攻目標；目標及び隣接ヘクス内の AAA、ファイヤーカン、ガンディッシュ、SAM。 空対空：防御 その他：目標へ到達する前に空対地兵器を投棄した編隊は任務中断する。
SEAD (Egrof)	空対地：SAM 大隊、AAA、ファイヤーカン/ガンディッシュ。 空対空：防御 その他：全ての空対地兵器を使用又は投棄した編隊は任務中断する。
CAP	空対地：なし 空対空：攻撃及び防御 その他：全ての空対空兵器が弾薬欠乏した編隊は任務中断する。
武装護衛	IAF 編隊だけがこのタスクを行える。 Eglof と同じタスクであるが、全ての空対地兵器を使用又は投棄しても任務中断せず、タスクが CAP に変更される。
近接護衛	空対地：なし 空対空：攻撃及び防御 その他：全ての空対空兵器が弾薬欠乏した編隊は任務中断する。
偵察	偵察能力のある編隊だけがこのタスクを行える。 空対地：なし 空対空：防御 その他：目標ヘクスの偵察を行う。
ジャミング	スタンドオフジャミング能力のある航空機だけがこのタスクを行える。 空対地：なし 空対空：防御 その他：損害を受けたら任務中断する。
打撃/CAP	IAF の F-4E/ミラージュⅢCJ 及び EAF の MiG-21 編隊だけがこのタスクを行える。 爆撃と同じタスクであるが、全ての空対地兵器を使用又は投棄した編隊のタスクは CAP に変更される。

8.3 編隊の航行

爆撃及び偵察タスク編隊はその移動に制限を受ける。その編隊はマップ上の通過ポイントによって示された航路に沿って移動する。

8.31 航路

侵攻ごとに航路を設定する。航路はマップ上に連続して引いた直線である。航路は飛行場、空中又はマップ端にあるその爆撃/偵察編隊の進入ヘクス[8.11, 8.12]から始まり、飛行場又はマップ端にある退出ヘクスで終わる。航路はいずれかの時点で侵攻の目標を通過しなければならない。進入ヘクスから目標ヘクスへ直線をつないでいき、その目標から退出ヘクスまで別の直線をつないでいく。航路はこのように「点をつなぐ」方式で描かれる。

航路には 1～6 個の通過ポイントを追加できる。通過ポイントを追加することで航路を屈曲させせられる。2 つの点(例えば進入ヘクスと目標)の間に通過ポイントを入れ、航路を屈曲させる。計画マップ上で、最初のポイントから通過ポイントへ直線を引く、次にその通過ポイントから次のポイントへ別の直線を引く。

計画マップ上の航路及び全ての通過ポイントは計画フェイズに記録する。

イラスト：この侵攻は Jamil-Port Said(△ヘクス)の目標を攻撃するために計画された。侵攻部隊はヘクス 7829 から進入し目標の西方を迂回して飛行する(○が通過ポイント)。部隊は

攻撃を行い 7833/7834 の退出ヘクス辺へ戻る。

8.32　航路に沿った航行

爆撃/偵察タスク編隊は、進入ヘクスから目標を通過し退出ヘクスに繋がる航路に沿って飛行する。編隊の航行において、進入ヘクス、目標ヘクス及び退出ヘクスは通過ポイントとして扱う。

爆撃/偵察編隊は進入ヘクスの 2 ヘクス以内からマップへ進入する。その編隊は計画マップに引かれた線に沿って次の通過ポイントに向かって飛行する。意図的にこの線から 2 ヘクスよりも遠くへ離れてはならない。

進入する各ヘクスは直前にいたヘクスより次の通過ポイントに近づかなければならない。通過ポイントから 2 ヘクス以内に入った編隊はその通過ポイントに到達したものとし、次の通過ポイントへ向かう。繰り返す、編隊は 2 点間に引かれた線に沿って飛行する。

偵察編隊が混乱した場合、任務を維持したまま集結ポイントで混乱から回復し最も近い通過ポイントから航路に戻って良い[8.51, 13.11]。

8.33　目標ヘクス

目標から 2 ヘクス以内に入った爆撃/偵察編隊は制限を受けず自由に移動できる。その編隊が目標近辺から離れるときには航路に戻らなければならない。

8.34　その他のタスク

武装護衛、CAP、ジャミング、SEAD タスク編隊は制限を受けず自由に移動できる。

近接護衛タスク編隊は特定の爆撃編隊の護衛に専念する。近接護衛編隊は指定された爆撃編隊から 4 ヘクス以内にいなければならない。ただし、自身が敵編隊を目視索敵又はレーダー捜索で探知したあるいは交戦したときには、そのタスクが CAP に変更され自由に移動できるようになる。

8.35　マルチ目標

1 つの侵攻で複数のヘクスに存在する複数の(マルチ)目標を攻撃しなければならないシナリオもある。

1 本の航路を計画する。少なくとも 1 つの目標を通過させるが、全ての目標を通過する必要はない(とはいえ全ての目標を通過させることを推奨する)。いずれかの目標から 2 ヘクス以内では、爆撃/偵察編隊は制限を受けず自由に移動できる。

8.36　マルチ侵攻

同時に複数の侵攻を行うシナリオもある。それぞれの侵攻には別の目標がありそれぞれ航路を計画する。

8.4　任務中断

DN：ときおり編隊は安全に帰隊するため「任務中断」もしくは「分割」した。任務中断した編隊の移動制限が実情にそぐわない場合、その編隊は戦闘を回避するというルールの本質を守る範囲でその制限を自由に緩めて良い。

編隊はモラル、ランダムイベント、損害、空対地又は(機関砲を含む)空対空兵器の欠乏によって任務中断する。プレイヤーはいつでも編隊を任務中断させられる。任務中断した編隊はそれをログシートに記入する。**選択ルール**：任務中断マーカーをその編隊の上に置く。

任務中断した編隊は航路の制限を受けず自由に移動できる。任務中断した編隊は空対空戦闘を開始できず空対地攻撃を行えない。予測の付かない状況により任務中断した編隊の行動には特に制限がない、ただし任務中断した編隊は戦闘を避け飛行場へ戻るか、IAF 編隊はイスラエルへ戻るためマップの東端又は北端から出るように努める。

8.5　上級航行ルール

8.51　集結ポイント

DN：混乱により編隊から離れた航空機は再編成するため事前に計画したランドマーク近辺の集結ポイントへ向かう。

プレイヤーは侵攻ごとに集結ポイントを計画できる。集結ポイントは荒れ地又は市街地のあるヘクス又は川が含まれるヘクスに計画できる。さらに、オープンの味方飛行場も全て集結ポイントとして使用できる。

集結ポイントは目標ヘクスから少なくとも 10 ヘクス離す。目標の 10 ヘクス以内にある味方飛行場も集結ポイントに使用できない。CAP 航空機はこのルールから除外される。集結ポイントは混乱回復判定に修正を与える[13.11]。

8.52　周回ポイント

DN：周回ポイントとは地上管制に目標を指示されるまで CAP 戦闘機が待機する空域である。

オープンの味方飛行場から 3 ヘクス以内は全て周回ポイントになる。プレイヤーは CAP 編隊を空中配置するために周回ポイントを使用でき、その基となった飛行場を集結ポイントに使用できる[8.51]。CAP の配置は SSR にも示される。

8.53　高度の計画

DN：基本ルールでは、爆撃機は自由に高度を変更できた。実情は計画された高度を飛行し、変更が計画されてなければ高度を変えなかった。

プレイヤーが侵攻を計画するとき、全ての爆撃タスク編隊の飛行高度域及び高度の変更点を記入する。爆撃編隊は計画された高度を飛行しそれに合わせて上昇及び降下する。

編隊は以下のいずれかの事態が発生しない限り計画高度を外れることができない。

a　任務中断した
b　SAM 回避を行った[15.33]
c　対レーダー戦術を行った[15.26]
d　空対空戦闘に参加した

この時点でその編隊は自由に高度を変更できる。

目標の 2 ヘクス以内に入った爆撃編隊も自由に高度を変更できる。

DN：CAP 戦闘機は、敵編隊の迎撃を指示する地上管制官の指揮下にある。地上の管制下にある CAP 編隊は侵攻部隊の航行に縛られず飛行できる。

9.　飛行場

9.1　飛行場の概要

飛行場には大規模と小規模の 2 種類がある。プレイヤーは航空ユニットを地上の飛行場に置くこともできる。地上にいる編隊は常に非探知である。

大規模飛行場では、シナリオ中に離陸及び着陸できる航空機の数に制限がない。オープンの EAF 小規模飛行場では、2 個までの編隊が離陸及び着陸できる。その他の小規模飛行場は、燃料不足や戦闘損害による損失を避けるための緊急着陸場として 1 シナリオに 1 個編隊だけが着陸できる。

大規模飛行場には滑走路の方向が示されている[9.13]。小規模飛行場はシナリオでオープンと示されていなくても緊急着陸場として常にオープンしている。飛行場に日付が書かれている場合、その年より前にその飛行場は存在しない。

9.11　飛行場の働き

編隊は飛行場で離陸及び着陸できる。各飛行場では 1 ターンに 1 個の編隊が離陸又は着陸できる。1 つの飛行場を 1 ターンに離陸と着陸の両方に使用できない。

飛行場は[オープン]又は[クローズ]の状態にある。どの飛行場がオープンであるかはシナリオに示されている。飛行場ヘクスの滑走路目標が軽損害以上の損害を受けた瞬間に、その飛行場はクローズになる[17.42]。

9.12 地上の編隊

DN：準備編隊は離陸準備状態で滑走路上にいる。待機編隊は誘導路やエプロンにいてまだ離陸できない。格納編隊は防爆掩体の中にいる。航空機を敵より速く整備できたイスラエル軍はより多くの航空戦力を供給できた。

編隊は地上の飛行場で侵攻を開始できる。地上にいる編隊は離陸するまで移動できない。

地上にいる編隊は次のいずれかの状態にある：準備(Ready)、待機(Unready)、格納(Revetted)。1 個以上の編隊が 1 つの飛行場で準備になれる、そしてその他の編隊は待機又は格納になる。待機及び格納編隊は 10 (IAF)又は 20 (EAF)ゲームターンで準備になれる。準備の開始は管理フェイズに記録する、開始した 10 又は 20 ターン後の管理フェイズにその編隊は準備になる。

準備編隊はいつでも待機になれる。着陸したばかりの編隊は待機になる。

待機編隊は 5 ゲームターンで格納になれる。格納への移行も管理フェイズに記録する。移行を開始した 5 ゲームターン後の管理フェイズに格納になる。

編隊の状態は準備、待機、格納マーカーで示す。準備及び待機編隊は目標タイプ D である、格納編隊は目標タイプ B[17.13]又は強化シェルター(HAS)内は A である。1 個の飛行場でいくつの編隊でも格納になれる。損害を受け地上に居る編隊はその侵攻中に離陸及び飛行できない。

選択ルール： プレイヤーは飛行場にいる編隊をマップ上に置かない。その状態を敵プレイヤーに見せずに紙片に書き留める。編隊が離陸したらマップ上へ駒を置く。しかしながら敵ユニットが飛行場の 1 ヘクス以内にいて LOS[22.1]が通る場合、その飛行場にいる全ての編隊をマップ上に置く。

9.13 離陸

(ダミーを含む)準備編隊は移動フェイズのいつでも離陸できる。その編隊を非探知状態でその飛行場ヘクスへ置く。その向きはその飛行場ヘクスに描かれた滑走路のいずれかに合わせるか、小規模飛行場では東又は西に向ける。

移動の第 1 ターン、離陸した編隊は飛行場ヘクスの超低高度域に留まる。その編隊は移動の第 1 ターンに空対空戦闘を開始できない。移動の第 2 ターン、その編隊の MP は速度の半分(切り上げ)になる。移動の第 3 ターン以降、その編隊は通常の移動を行う。

9.14 着陸

着陸には 3 ゲームターン必要である。一度着陸を開始すると攻撃を受けない限りその手順を中止できない。中止した場合には通常の移動に戻る。

着陸を開始する編隊は戦闘推力で超低高度域にいなければならない。着陸を開始する編隊はそのゲームターンの速度を 1 から最大戦闘速度の間から自由に選べる[6.21]。その編隊は飛行場を前方アークに収め、その飛行場のいずれかの滑走路が向いている方向の隣接ヘクスで移動を終了する。

次のゲームターン、通常の移動の代わりにその編隊は飛行場ヘクスへ高度を変えずに前進する。さらに次のゲームターン、その編隊は着陸する。着陸した編隊は待機になりそのシナリオ中に再び離陸するには準備にならなければならない。

9.15 (離着陸時の)機動制限

選択ルール： 離着陸中の編隊は機動値が 1 減少する。離陸時のペナルティは第 1 と第 2 ターン[9.13]に適用される。着陸時のペナルティは地上に降りるまで[9.14]適用される。

10. 探知

DN：敵編隊の探知は戦闘においてきわめて重要である。探知はレーダー追跡、目視観測、無線など様々な情報からなる。

10.1 探知状態

DN：探知されたユニットはその位置が突き止められ、その存在が敵に警戒態勢を取らせる。非探知ユニットは必ずしも見えていないわけではない。一瞬の接触や無線を聞き違えた状態である。

編隊は探知または非探知のどちらかの状態にある。非探知面(？)を上に向けてその編隊が非探知状態であることを示す。探知された編隊は探知面(ハート、スペード、ダイヤのマーク)に裏返す。

10.11 探知レベル

DN：EAF の探知レベルはエジプト中の早期警戒レーダー網や地上観測者を表す。IAF の探知レベルはシナイ、イスラエル中のレーダー及び地上観測者を表す。時がたつにつれ両国の探知能力は強化された。敵航空機をより確実に追跡でき、敵の無線通信からリアルタイムな信号情報を得る新たな装備を導入した。

IAF 及び EAF の両軍は A(最高)から F(最低)までの探知レベルを持つ。探知レベルはランダムイベントによって(F に向けて)低下することがある。

10.12 GCI レベル

DN：GCI とは地上管制迎撃を表し、地上から戦闘機を指揮するシステムである。地上管制官が一度に指揮できる航空機の数には制限があった。

両プレイヤーはシナリオで GCI レベルが示される。GCI レベルを超える空中の 1 個 CAP 編隊ごとに探知レベルは 1 低下する。探知レベルは F よりも低くならない。この編隊数に任務中断編隊及びダミーを含めない。

例：EAF の探知レベルは B で GCI レベルは 3 である。4 個の EAF 編隊と 2 個のダミーが飛行している場合、(ダミーを数に入れないため)探知レベルは C に低下する。

選択ルール：このルールによってプレイヤーは空中にいる本物の編隊数が分かってしまう。そこで探知と追跡のサイの目を見せないことでこのデータを隠すことができる。

10.2 編隊の探知

探知フェイズに両プレイヤーは非探知の敵編隊ごとに DR し探知表を参照する。プレイヤーは各自の探知レベル欄を使用し、当てはまる修正を適用する。

例、IAF プレイヤーの探知レベルは C。IAF プレイヤーは C の欄を使い vs. EAF 編隊の修正を受け EAF 編隊の探知を判定する。

結果は失敗(－：その編隊は非探知のまま)又は探知(D)である。探知された編隊は探知面に裏返す。それがダミーであった場合にはマップから取り除く[4.12]。

通常の探知 DR に加えプレイヤーは敵編隊に対し目視索敵及びレーダー捜索(IAF だけ)を行える。

10.21 目視索敵

DN：GCI 統制の下、戦闘機はレーダーに発見された目標へ向けられた。それでも航空機は絶え間ない警戒を続けさせられた。これを再現するために別の判定を行う。

プレイヤーは非混乱の編隊から 4 ヘクス以内にいて LOS[22.1]が通る敵編隊ごとに追加の探知判定を行う。この目視索敵のための編隊を選び目視(Vis)の欄で DR し、目視索敵の修正を適用する。目視索敵できる編隊の数にかかわらず各敵編隊に対し 1 探知フェイズに 1 回だけ目視索敵の判定を行う。

夜間に目視索敵は行えない[23.12]。混乱及び任務中断編隊は目視索敵を行えない。

10.22 F-4 及びミラージュの捜索レーダー

DN：F-4 Kurnass は遠距離でも敵航空機を発見できる強力な

空中捜索レーダーを装備していた。ミラージュも捜索レーダーを持っていたが、故障しやすく能力も限定的であった。

IAF プレイヤーは非混乱編隊の前方アーク内かつ 12 ヘクス(F-4)又は 5 ヘクス(ミラージュⅢC)以内にいる EAF 編隊ごとに追加の探知 DR を行う(例外、RF-4C はレーダー捜索を行えない)。捜索を行う IAF 編隊を選択し、F-4/ミラージュレーダー捜索の修正を適用してレーダー(Rdr)の欄で判定する。捜索可能な編隊の数にかかわらず 1 探知フェイズに各 EAF 編隊に対し 1 回だけレーダー捜索の判定を行う。

ルックダウン[10.23]が適用される場合にはレーダー捜索を行えない。

10.23　ルックダウン

DN：初期のパルスレーダーは地表クラッターにより地上に近い目標を発見できなかった。

ルックダウンは、目標が捜索を行う編隊より低い高度域にいる場合に適用される。

目標が低高度又は超低高度にいてその捜索編隊も同じ高度にいる場合にもルックダウンになる。

高々度から高々度及び中高度から中高度への捜索はルックダウンにならない。

編隊がスエズ運河を含む水上ヘクス上空にいる場合、高々度から中高度への捜索もルックダウンにならない。(プレイエイド 2 のレーダーマトリクスを参照)

ルックダウンは BVR ミサイル攻撃[11.53]にも影響する。

10.24　ジャミング

探知された IAF/EAF 編隊に防御ジャミング能力[19.2]がある場合、それを敵プレイヤーに知らせる。何らかの理由によりそのジャミング能力を失ったときにも知らせる。

10.3　追跡フェイズ

DN：探知目標はレーダー又は連絡の不備により見失うことがある。低空飛行、特に山陰は航空機を探知から逃れさせる。

追跡フェイズに超低高度の荒地にいる探知編隊は全て非探知になる。探知編隊駒を非探知面へ裏返す。

各プレイヤーは各自の探知レベル欄を使い追跡表で DR する。その結果には影響なし又はいずれかのマーク(ハート、スペード、ダイヤ)がある。

探知編隊にもハート、スペード、ダイヤのマークが描かれている。追跡表の結果がマークであった場合、それと同じマークの探知編隊は非探知になる。

マークが{括弧}の中にある場合、超低高度の編隊及びシナイ上空の低高度にいる IAF 編隊、そしてエジプト上空の低高度にいる EAF 編隊だけに適用する。この判定において、スエズ運河及び水上ヘクスはどちらにも含まれない。

水上ヘクスの判断については[2.22]を参照せよ。

10.4　目視確認

編隊は目視確認されるまで未確認駒[4.11]を使用する。目視確認されたときに本物の編隊駒に置き換える。編隊は以下の状況で目視確認される。

a.　その編隊が空対空戦闘に参加した[11.3]。(例外、BVR ミサイル攻撃[11.53]では目視確認されない。)

b.　AAA 又はファイヤーカン/ガンディッシュユニットが編隊を攻撃しその地上ユニットから航空ユニットへ LOS が通る場合。(ランダムイベント[21]による AAA 待ち伏せは目視確認にならない。)

c.　SAM ユニットが 2 ヘクス以内の編隊を攻撃し LOS が通る場合。

目視索敵[10.21]に成功しても目視確認にならない。目視確認しても探知にならない。非探知ユニットが目視確認されても非探知のままでいる。編隊は夜間[23.13]に目視確認されない。

10.41　目視確認の影響

1 度目視確認された編隊はそのシナリオのそれ以降に本物の編隊駒を使う。未確認駒の探知/非探知に合わせて編隊駒に置き換える。編隊駒と未確認駒のマークは合わせなくて良い[4.11]。

目視確認された編隊からはダミーを作れない[4.13]。目視確認された編隊の所有プレイヤーは敵にその編隊の目視確認情報を教える[4.22]。

11.　空対空戦闘

DN：この戦域における空戦は主に機関砲とミサイルを使った視認距離内のドッグファイトであった。

編隊は空対空戦闘で敵編隊を攻撃できる。攻撃するためには、最初に敵編隊と交戦状態にならなければならず、それに成功したら射撃を行うのための機動を行う。射撃では損害を判定する。

11.1　空対空兵器

11.11　武器の種類

DN：機関砲は近距離において有効な速射砲である。IRM は短距離射程の赤外線誘導ミサイルである。RHM は中距離の戦闘用に設計されたレーダー誘導ミサイルであったが、時々短距離でも使用された。

航空機が搭載できる空対空兵器のタイプは ADC に書かれている。空対空兵器には機関砲、IRM、RHM の 3 タイプがある。

11.12　空対空兵器の搭載

ADC に複数の空対空兵器が書かれていることがある。編隊は各タイプの兵器から 1 種類しか搭載できない。編隊は 2 種類以上の IRM 又は 2 種類以上の RHM あるいは 2 種類以上の機関砲を搭載できない。搭載兵器の種類は計画フェイズ[3.1]に決定する。

例：1973 年 10 月のシナリオにおいて、IAF の F-4E 編隊は IRM から AIM-9B, D,又はシャフリルⅡを、RHM から AIM-7E-2 を選択できる。その編隊は IRM に AIM-9D を、そして RHM に AIM-7E-2 を選択した。

弾薬が欠乏[11.33]した兵器はそれ以降使用できない。その編隊はそのタイプの空対空兵器を持っていないものとする。

11.13　戦闘力

DN：戦争が進むにつれ IAF はミサイルの性能向上を見せた。にもかかわらず低空では地表クラッターによりその誘導を妨害され頻繁に故障した。そんなときでも機関砲が主要な武器として信頼され続けた。

各空対空兵器は ADC に書かれた戦闘力を持つ。

超低高度域にいる目標を射撃するとき IRM 及び RHM の戦闘力は 0 になる。BVR ミサイル攻撃[11.53]に使用される AIM-7 及びマトラ 530 の戦闘力も 0 になる。

11.2　交戦

DN：戦闘を開始するために攻撃側編隊は敵を発見し攻撃位置に付く機動をしなければならない。防御側が敵を発見できない又は対応する間がない場合には奇襲され、不利な態勢で攻撃を受ける。多くの空対空戦闘における撃墜は奇襲によってもたらされた。

編隊は自分の移動中のいつでも敵編隊を攻撃できる。移動中の編隊が攻撃側、移動していない編隊が防御側となる。交戦判定によって戦闘の開始が決定される[11.22]。

1 個の編隊は 1 移動フェイズ中に 1 回しか攻撃できない(例外、BVR ミサイル攻撃を行った編隊は、同じユニットに対し空対空戦闘を行える[11.53])。しかしその編隊が交戦に失敗した場合にはその移動フェイズ中に別のヘクス又は高度域にいる別の編隊に対し攻撃を試みることができる。

11.21 前提条件
編隊はその移動フェイズに少なくとも 1 ヘクス移動するか高度域を変更しなければ空対空戦闘を開始できない。さらに以下の条件も満たさなければならない。

a. 攻撃側は空対空兵器を持っている。(弾薬が欠乏した兵器は戦闘に使用できない。)
b. 防御側は探知されている。
c. 防御側が同じ又は 1 つ下の高度域にいて 1 ヘクス以内にいる。
d. 攻撃側と防御側が違うヘクスにいる場合、防御側は攻撃側の前方アークにいる。同じヘクスにいる場合にはこの制限は適用されない。
e. 攻撃側はそのターンに混乱でなく、任務中断でなく、SAM 回避を行っていないそして対レーダー戦術を宣言していない。編隊内の全ての航空機が軽損害又は重損害を受けている場合にも攻撃できない。

11.22 交戦判定
前提条件を満たしていれば攻撃側と防御側は個々に交戦判定を行う。判定に使用される交戦値は交戦表に示され、それは敵編隊の探知状態及び昼か夜かによって決まる。目標へ LOS が引けない[22.1]編隊は夜の値を使用する。

例、非探知 IAF 編隊が昼間に探知 EAF 編隊へ交戦を試みた。IAF は昼間の探知交戦値で判定する。EAF は昼間の非探知交戦値で判定する。

交戦表で DR し示された修正を加える。修正後 DR が交戦値以上であった場合、その編隊は敵と交戦する。

11.23 交戦判定の修正
攻撃性及び混乱状態が交戦判定を修正する。目標の修正は敵編隊の判定に適用する。夜間に関する修正は両方の編隊に適用する。

11.24 交戦判定結果
交戦判定の結果には以下の 4 つの状態がある。

a. 攻撃側は交戦に成功し防御側は失敗した場合、戦闘は開始される。攻撃側は奇襲、防御側は不利になる。攻撃側編隊は防御側の高度域へ移動する。
b. 攻撃側も防御側も交戦に成功した場合も戦闘を開始する、しかし奇襲も不利もない。攻撃側は防御側の高度域へ移動する。
c. 攻撃側も防御側も交戦に失敗した場合、戦闘は開始されず(戦闘を解決せず、戦闘後の手順もない)攻撃側は移動を続ける。
d. 防御側が交戦に成功し攻撃側が失敗した場合、防御側が戦闘の開始を選択できる。戦闘を開始する場合、防御側は攻撃側の高度域へ移動する。攻撃側が上空にいる場合、防御側はズーム上昇したものとみなす[6.33]。この戦闘には奇襲も不利もない。

　防御側が空対空兵器を持っていない、混乱している、任務中断している、機動マーカーが乗せられている又はその移動フェイズ中すでに空対空戦闘に参加していた場合には戦闘を開始できない。

　防御側が戦闘を開始しない場合、前述の状態 c.と同様に戦闘は発生しない。

11.25 奇襲と不利
交戦判定で攻撃側は戦闘に有利な奇襲を得ることがある。防御側は交戦の開始時に不利になることがあり戦闘及びモラル判定にペナルティを受ける。

編隊は非搭載機動値[16.23]を使うために、戦闘を解決する前に空対地兵器又は落下タンクを投棄できる。不利の編隊は投棄できない。

防御ホイールにいる編隊は決して不利にならない、それに対する攻撃側は奇襲を得られない[11.43]。

11.3 戦闘
交戦判定の結果により戦闘が開始された場合、攻撃側編隊は残りの MP を全て使い切る(例外、スラッシュ攻撃[11.52]、BVR ミサイル攻撃[11.53])。戦闘に参加した編隊は夜間[23.14]でなければ全て目視確認[10.4]される。

11.31 機動
DN：射撃するのために編隊は通常敵の真後ろである良い射撃位置に付けるよう機動を行わなくてはならない。防御側が射撃を避けようと機動する場合にそれは困難になる。

戦闘において攻撃側及び防御側の各編隊が機動判定を行う(例外、防御ホイールはその中の編隊数にかかわらず 1 回だけ判定する)。DR し示される修正を加え、機動表の空対空欄を使用しその編隊の非損害航空機数で結果を出す。

以下の場合、航空機の数は 1 機とする。

a. 防御ホイール側の判定[7.1, 11.43]。
b. 混乱している編隊[13.11]。
c. マルチ攻撃を行っている編隊[11.51]。
d. ソビエトドクトリン[11.32]の 2 機編隊の攻撃側

機動表から出された数値はその編隊が射撃できる回数である。射撃は射撃解決システム[11.33]を使い処理する。

空対空兵器を持たない編隊は機動判定を行わず、敵編隊を射撃できない。

11.32 ソビエトドクトリン
DN：ソビエトドクトリンは空戦に質より量を求めた。飛行術や主導権は訓練で取り上げず重要視しなかった。厳密なフォーメーションは空戦の有効性を阻害した。しかし防御においては、攻撃側にオーバーシュートや交戦失敗させることでより積極的に射撃の機会を得た。

攻撃側の EAF 編隊は機動表で、1-2 機のときは 1 機の欄を、3-4 機のときは 2 機の欄を使用する。防御側の EAF 編隊は本当の機数の欄を使用する。このドクトリンは 1973 年より前のシナリオで EAF 及びソ連軍編隊が使用する。

11.33 射撃の解決
DN：訓練不足や兵器の不具合が弾薬の無駄遣いを招いた。あるもの全てを搭載して航空機は離陸する。

射撃の解決は発射する空対空兵器を選択し DR する、それに修正を加え射撃解決表で結果を出す。

射撃はプレイヤーが決定した順番で解決する。全ての射撃判定が終わってから損害を分配、適用する[12.1,12.2]。プレイヤーは望む時点で射撃を中止することができる。

例、1 個の F-4 編隊が 2 回の射撃機会を得た。最初の射撃で敵編隊の最後の 1 機を撃墜した。2 回目の射撃を中止した。

11.34 弾薬欠乏
DN：1 回の射撃は 1 発のミサイルから編隊全部のミサイルを表し得る。ときおりパイロットは 1 機の撃墜に全ての兵器を打ち尽くすこともあった。

1 つの戦闘における全ての射撃が解決された後、射撃を行った編隊ごとに dr する(射撃ごとではなく編隊ごとに行う)。2 回以上射撃した編隊は 2 回目以降の 1 回ごとに -1drm が適用される。

射撃に使用した兵器の欠乏ナンバーを調べる(複数の兵器を使用した場合には最も大きい欠乏ナンバーを選択する)。修正後 dr がその欠乏ナンバー以下の場合、その兵器は弾薬欠乏となりそれ以降の戦闘に使用できなくなる[11.12]。

修正後 dr が 1 以下の場合、(その編隊にもう 1 つの兵器があれば)2 つ目の兵器も弾薬欠乏になる。

11.4　特殊な戦闘ルール
以下のルールは特殊な戦闘状況を扱う。

11.41　交戦回避
機動判定を行う前に防御側は交戦回避を宣言できる。交戦回避する編隊は機動判定を行わず射撃もできない。攻撃側の機動判定に交戦回避の修正を適用する。

交戦回避した編隊は戦闘後にスカッターしない、また機動マーカーも乗せられない[13.24]。交戦回避した防御側はモラル判定で修正を受ける。

11.42　上昇
DN：上昇して戦闘に入る航空機は不利な状況にある。

戦闘を行う移動フェイズに上昇した編隊の機動値[2.18]は 1 減少する。ズーム上昇[6.33]した編隊は 2 減少する。編隊の機動値は 0 より低くならない。

11.43　防御ホイール
DN：防御ホイールは攻撃的なフォーメーションではない。通過する敵に対し 1 機しか射撃できないが、ホイール側を不利にするのは困難である。

防御ホイール[7.1]を 1 個のユニットとして戦闘、交戦する。交戦判定はホイール内の全ユニットで 1 回だけ行う。交戦に成功し機動判定を行うときには 1 機の欄を使用する[11.31]。攻撃側は防御ホイールに対し奇襲を得られない[11.25]。防御ホイール内のユニットは不利にならない、そしてスカッターしない[13.21]。

11.5　上級戦闘ルール

11.51　マルチ攻撃
攻撃側の編隊が 2 機以上いる場合、攻撃の前提条件を満たしている 2 個の敵ユニットに対し交戦を試みることができる。攻撃側は防御側のそれぞれに交戦判定を行う。各防御編隊も別々に交戦判定を行う。戦闘が発生した場合、攻撃側はそれぞれの敵に対し 1 回ずつ 2 回の戦闘の判定を行う。攻撃側はどちらも 1 機の欄で機動判定を行う。各防御側編隊は普通に攻撃側に対し射撃を行う。

マルチ攻撃の後、攻撃側は通常の戦闘及びモラルの結果に加えて混乱する。

11.52　スラッシュ攻撃
DN：高速スラッシュ攻撃は敵の反撃を局限するヒットエンドラン戦術であった。

スラッシュ攻撃を行う攻撃側はそのターンとその前のターンにダッシュ推力を選択していて、攻撃する移動フェイズに上昇してはならない。目標は超低高度にいてはならない。攻撃は目標の後半域から行う。スラッシュ攻撃は交戦判定の前に宣言する。

交戦判定にスラッシュ攻撃の修正を適用する。攻撃が奇襲にならなかった場合、射撃回数が最小で 0 になるまで 1 減少する。攻撃側(だけ)は戦闘後にスカッターしない、また機動マーカーを置かすに移動を続ける[13.22]。

IAF は常にスラッシュ攻撃を行える。EAF は 1973 年より前にスラッシュ攻撃を行えない。

11.53　BVR ミサイル攻撃
DN：中距離 AIM-7 スパローは視認距離外(BVR)の敵を攻撃するために作られた。ベトナム戦争におけるアメリカ軍はスパローを発射する前に目視確認を必要としたが、イスラエル軍にはその様な交戦規定はなかった。IAF はスパローの性能を遺憾なく発揮することができた。

AIM-7 を搭載する F-4 ファントムは 2～5 ヘクス先にいる編隊と交戦できる。マトラ 530 を搭載するミラージュは 2 ヘクス先にいる編隊と交戦できる。その他の前提条件[11.21]を全て満たしていなければならずルックダウン[10.23]が適用されてもいけない。

BVR ミサイル攻撃は交戦規定[11.54]を満たしている場合にだけ行える。BVR ミサイル攻撃で複数の編隊を目標にすることはできない、1 個の編隊だけを目標にできる。1 個の編隊は 1 移動フェイズ中に 1 回しか BVR ミサイル攻撃を行えない。

F-4/ミラージュ編隊は自動的に目標と交戦する。攻撃側も防御側も交戦判定を行わない、奇襲及び不利もない。BVR ミサイルの欄を使い機動判定を行う。BVR 射撃に示される修正だけを適用する。0 の戦闘力[11.13]で普通に射撃解決を行う。弾薬欠乏は AIM-7/マトラ 530 だけに起きる。dr が 1 以下のときでもその他の空対空兵器は弾薬欠乏にならない。

BVR ミサイル攻撃の後、どちらのユニットもスカッターしない。防御側の編隊だけがモラルチェックを行う。攻撃側は残りの移動を完了させるが、その移動中に通常の空対空戦闘で同じ防御編隊と交戦することもできる[11.2, 13.23]。

11.54　BVR ミサイル交戦規定
BVR 攻撃を行う上で、攻撃側が防御側の前方又は側方アークにいる場合、目標から 4 ヘクス以内に味方編隊がいるときには射撃できない。攻撃側が防御側の後方アークにいる場合、目標から 2 ヘクス以内に味方編隊がいるときには射撃できない。

12.　航空機の損害

12.1　損害の分配
損害分配表でユニット内の合計航空機数の欄を使用し dr することによって、軽損害/重損害/撃墜の結果をランダムに編隊内の航空機へ分配する。

結果の数字の航空機が影響を受ける。結果が C# で重損害の航空機がいる場合、その損害は重損害を受けている航空機に配分する(複数いる場合には攻撃側が選択する)。重損害がいなければ示された(#)番号に配分する。ログシート[4.21]に損害を記録する。

戦闘で複数の損害が発生した場合、それぞれに分配 dr を行う。結果は攻撃側が選択する順番に分配する。軽損害/重損害を受けている航空機がさらに軽損害/重損害を受けた場合にはその損害が 1 レベル増加する。軽損害は重損害へ、重損害は撃墜へ。損害の効果は次の損害を分配する前に適用する。

例、2 機からなる編隊が 1 撃墜、1 重損害、1 軽損害を受けた。攻撃側は撃墜を最初に分配した結果、#1 航空機が撃墜となった。次に #2 航空機に重損害を与えさらに軽損害も適用したためその航空機も撃墜された。

12.2　損害の効果

12.21　軽損害航空機
軽損害航空機は空対空及び空対地戦闘において合計航空機数に数えない。

例、1 機の軽損害航空機を含む 4 機の編隊は空対空戦闘で機動判定を行うとき 3 機の欄を使用する。

12.22　重損害航空機
重損害航空機は軽損害航空機の効果に加え、それ以降のゲームターンにその編隊はダッシュ推力を選択できない。重損害航空機がいる編隊は分割[4.14]できる。

12.23　撃墜航空機
撃墜航空機は編隊から除去する。編隊内の全ての航空機が撃墜されたらそのユニットを除去する。航空機が撃墜されると搭乗員の脱出[26.1]が発生する。

13. 戦闘後の手順

空対空戦闘の後、編隊は以下の順序に従って行動する。

(1) モラル[13.1]及び MiG パニック[13.12]を判定する。
(2) スカッター[13.2]。
(3) 機動マーカー[13.2]を置く。
(4) 非探知になる[13.3]。

AAA 及び SAM 戦闘では損害又は撃墜を与えたときにだけモラルチェックだけを行う。

この手順は他の移動又は戦闘を行う前、直ちに行う。

13.1 モラルチェック

戦闘を解決した後、どちらもまったく射撃していなくても、その空対空戦闘に参加した全ての攻撃側及び防御側編隊はモラルチェックを行う(例外、BVR ミサイル攻撃[11.53,13.23])。AAA、ファイヤーカン/ガンディッシュ、SAM 攻撃によって損害又は撃墜を受けた編隊もモラルチェックを行う。

モラルチェックはモラルチェック表で DR し、示された修正を適用する。損害/撃墜の修正はその戦闘で受けたものだけを適用する。空対空戦闘か SAM/AAA 戦闘のどちらか適当な欄を使用する。

結果を適用し、編隊の攻撃性を減少させるがそれは -3 より低くならない。

13.11 混乱状態

DN：戦闘によって編隊は分裂し散り散りになるか、あるいは単に離脱した。

混乱した編隊はその状態をログシートに記録する。**選択ルール：** その編隊に混乱マーカーを置いても良い。

混乱した編隊は防御ホイール[7.1]に入れない、又入っていたら直ちに出る。混乱編隊は目視索敵[10.21]、レーダー捜索[10.22]、空対空戦闘の開始、空対地攻撃を行えない。そして空対空戦闘及び交戦判定に修正を受ける。

編隊は管理フェイズに混乱から回復できる。混乱編隊は DR し攻撃性を加える。集結ポイント又は周回ポイント[8.51, 9.1]ヘクス又はそれに隣接するヘクスにいる場合には +8 の修正がある。修正後 DR が 20 以上のとき混乱から回復する。

偵察タスク編隊は混乱から回復すればそのタスクを継続できる。最も近い通過ポイントから航路に戻る[8.31]。偵察タスク編隊は混乱中もそのタスクを継続できる。

以下の編隊は混乱回復判定を行えない。

- そのターンに空対空戦闘に参加した
- そのターンに SAM 又は AAA に攻撃された
- SAM ユニットに捕捉されている

13.12 MiG パニック

DN：戦闘に巻き込まれた編隊は爆弾搭載による機動性低下を逃れるために武装を投棄する。空戦は任務を放棄するジレンマから解放させるに十分な理由であった。MiG パニックと言う言葉はベトナム戦争から始まったが、その影響はこの戦域の両軍にも当てはめることができる。

爆撃タスク編隊が空対空戦闘で攻撃された場合、同じ任務[8.1]の爆撃タスク編隊はそれぞれ dr する(別の任務又は侵攻の編隊は dr しない)。dr が 1 以下の編隊はその武装を投棄する。

13.2 スカッターと機動マーカー

DN：ドッグファイトにおいて、編隊は 1, 2 回の機動を行うだけで、敵を見失い速度を失い戦闘を終える。戦闘を終えた編隊はあらゆる方向へ離脱し、通常高度を失う。スカッターはこのような状況を再現する。

空対空戦闘の後、編隊はそのヘクスからスカッターする。戦闘に参加した編隊ごとに dr しスカッターダイヤグラムの指示に従う。超低高度にいる編隊が高度の低下を示されても高度を低下させない。

スカッターした後、全ての編隊に機動マーカーを置く(例外、防御ホイール、スラッシュ攻撃、BVR ミサイル攻撃、交戦回避した編隊)。

マップ外へ又は超低高度で尾根を超える[6.34]スカッターを示された場合、ルールに違反しない移動になるまで dr し直す。

13.21 防御ホイール

防御ホイール[7.1]内の編隊はスカッターdr を行わない。しかしながらモラルチェックの結果で防御ホイールを外れた編隊はスカッターする。

13.22 スラッシュ攻撃

スラッシュ攻撃を行った編隊はスカッターせず、機動マーカーも置かれない[11.52]。(防御側は普通にスカッターし機動マーカーが置かれる。) 攻撃側は残りの MP で移動を続ける。

13.23 BVR ミサイル攻撃

BVR ミサイル攻撃[11.53]の後にはどちらの編隊もスカッターしない、また機動マーカーが置かれない。防御側だけがモラルチェックを行う。攻撃側の編隊は残りの MP で移動を続け、さらに通常の空対空戦闘で同じ目標と交戦できる。(他の編隊とは交戦できない。)

13.24 交戦回避

交戦回避した編隊はスカッターしない、機動マーカーも置かれない[11.41]。(攻撃側編隊はスカッターし、機動マーカーが置かれる。)

13.3 戦闘後の探知

DN：管制官には、空戦後のレーダー軌跡はひとかたまりに見えた。空戦に参加した編隊が非探知になることでこれを表現した。

空対空戦闘の後、それに参加した全ての編隊は非探知になり、非探知面へ裏返す。(例外、BVR ミサイル攻撃[11.53]は探知状態が変わらない。)

14. 対空砲

DN：対空砲(AAA)の集団は対空砲による防空地域を表す。ファイヤーカンユニットはレーダー指向の対空砲を表している。ガンディッシュは EAF の地上部隊に配属されている。SAM ユニット及び地上の軍事施設も AAA 能力がある。

14.1 AAA の集団

DN：AAA の集団は単に砲兵器だけでなく火力を発揮する全ての集合を表す。

AAA(の集団)は地上ユニットであり軽(L)、中(M)、重(H)の 3 レベルがある。

いくつかの AAA はマップに印刷されている。追加の AAA はシナリオで調達しカウンターでマップ上に示す。1 ヘクスには 1 つの集団しか存在できない[28.61]。

14.11 AAA ポイント

計画フェイズに両プレイヤーは AAA ポイントを受け取る。このポイントで印刷された AAA をアップグレードできる。アップグレードに掛かる AAA ポイントは以下による。

軽から中へ=1
中から重へ=2

例、印刷された軽 AAA を中 AAA にアップグレードするためには 1AAA ポイントを消費する。これを重 AAA にするためにはさらに 2AAA ポイント、合計 3AAA ポイントを消費する。

アップしたレベルの AAA ユニットをマップに印刷された AAA の上に置く。

追加の AAA を以下のポイントで調達できる。

軽(L)=1

中(M)=2
重(H)=4

計画フェイズに、プレイヤーは追加の AAA の位置を相手に見せずに記録する[28.33]。いくつかの AAA は地上展開フェイズにマップ上へ配置する。それは活動又は非活動面を上に向ける。その他の追加 AAA は非活動で隠匿配置する(すなわちマップ上に置かない)。

14.12 目標としての AAA

AAA の目標タイプは C である[17.13]。

14.2 AAA の活動

DN：活動状態の AAA はその射撃ゾーンに入ったいかなるものでも射撃する状態にある。非活動の AAA は罠を仕掛けて待機している状態である。

AAA は活動又は非活動状態にある。プレイヤーが活動させるときを選択する。一度活動状態になった AAA は非活動に戻せない。非活動 AAA は以下に示すときにだけ活動になれる。

a. レーダーフェイズ(シナリオ前)
b. 管理フェイズ(シナリオ中)
c. その AAA に編隊が隣接したとき
d. 編隊が隣接ヘクスで MP を消費したとき

活動になった AAA ユニットは活動面に裏返す。隠匿 AAA は暴露しマップ上に置かれる。一度暴露した AAA は隠匿状態に戻れない。

印刷された AAA でも非活動でシナリオを開始できる。予備の AAA 駒でこれを示す。

14.3 対空射撃

DN：ジェット機を撃墜するため砲弾が空を埋め尽くした。

活動状態の AAA はそれがいるヘクス及び隣接する全てのヘクスに対空射撃ゾーンを作る。以下の状態が発生するたびに編隊に対し直ちに射撃判定を行う。

a. 移動、スカッター又は SAM 回避によって編隊が対空射撃ゾーン内のヘクスに入った(例外：戦闘機/AAA の衝突回避[14.63])。
b. 移動、スカッター又は SAM 回避によって編隊が対空射撃ゾーン内で高度域を変更した(射撃ゾーンに入りその移動ポイント消費でさらに 1 高度域低下させた編隊は 2 回ではなく 1 回だけ射撃される)。
c. 射撃ゾーン内で旋回するために MP を消費した。
d. トス爆撃[17.34]又は ARM の打ち上げ[17.52]に MP を消費した。
e. 急降下爆撃で「プレス」を行った[17.31]。
f. 射撃ゾーン内で敵編隊を攻撃した(BVR ミサイル攻撃を除く)。射撃の解決に防御側編隊がいたヘクス及び高度域を使用する。

対空射撃判定は目標の探知状態にかかわりなく行う。

14.31 対空射撃の解決

射撃する AAA のレベル及び編隊の高度により使用する欄を決定し AAA 表で DR する。対空射撃が高度変更によって行われた場合、射撃側プレイヤーがどちらの高度域で射撃するか選択できる。

例、IAF の編隊が低高度域から中高度域へ上昇した。EAF プレイヤーは射撃する高度域を低高度域か中高度域か選択できる。

複数の AAA が 1 つのヘクスへ射撃ゾーンを及ぼしている場合、射撃するプレイヤーが判定に使用する AAA を 1 個だけ選択する。

例、編隊が軽及び中レベルの射撃ゾーンに進入した。中レベルの欄を使用し 1 回だけ射撃判定を行う。軽レベルの AAA は攻撃しない。

DR が示された AAA ナンバー以上のとき、射撃は命中する。その目標は対空砲損害表の弾幕の欄を使い損害判定を行う。DR し弾幕射撃の修正を適用する。

“D”は軽損害 1 機、“C”は重損害 1 機、“K”は撃墜 1 機である[12.2]。複数の結果が書かれている場合にも全てその編隊に適用する。

14.32 空対地修正

DN：対空射撃の主な目的のひとつにパイロットの気を逸らし爆撃を妨害することがある。

AAA 表に(括弧付きで)書かれている結果はその対空射撃ゾーンを爆撃工程中に通過した編隊の目視爆撃に適用する修正である[17.42]。対空射撃が命中しなくても爆撃機へのこの修正は適用する。複数の射撃ゾーンが影響する場合、最も大きなマイナス修正だけを累積せずに適用する。

この修正はその AAA が受けている制圧レベルごとに 1 減少(0 まで)する。この修正は非目視爆撃に適用しない。

14.4 ファイヤーカン

DN：ファイヤーカンとは AAA に目標までの距離と高度の情報を与え、その射撃を指揮できるレーダーシステムに付けられた NATO コードネームである。1 ユニットは AAA 内にいる 1 個中隊のファイヤーカンを表す。

ファイヤーカンはレーダーを保有する特別な AAA 地上ユニットである。

14.41 ファイヤーカンの展開

EAF プレイヤーの持つファイヤーカンの数はシナリオに示されている。EAF 計画フェイズにファイヤーカンユニットの位置を秘密裏に決めログシートへ記録する。ファイヤーカンは必ず AAA のあるヘクスに配置する。1 ヘクスに置くことができるファイヤーカンの数はその AAA のレベルによって決まる。

軽 AAA … 1 個ファイヤーカン
中 AAA … 2 個ファイヤーカン
重 AAA … 3 個ファイヤーカン

AAA と同じヘクスにセットアップされるとはいえそれらは別々のユニットとして行動する。

14.42 ファイヤーカンの状態

ファイヤーカンはそのレーダーのスイッチを入れるまで隠匿され、マップ上に置かない。ファイヤーカンのスイッチがオンになったときそのユニットをマップ上に置く、ユニットはそこで発見され IAF 編隊が攻撃できるようになる。1 度現れたファイヤーカンは隠匿状態に戻れない。

14.43 ファイヤーカンの攻撃

スイッチをオンにしたファイヤーカンは 1 ゲームターンに 1 度だけ、敵の移動中に射撃できる。ファイヤーカンは 2 ヘクス以内にいる敵編隊が MP を消費した後、スカッターしたとき、SAM 回避機動したときに射撃できる。ファイヤーカンは超低高度域にいる編隊を射撃できない。ある編隊に対するファイヤーカンの攻撃判定を行う前に全ての対空砲の攻撃を解決する。

目標編隊の高度域及びファイヤーカンの欄を使用し AAA 表で DR する。DR が AAA 表の数字以上で射撃は命中し、対空砲損害表のファイヤーカンの欄で損害を決定する。損害結果を出すため DR しファイヤーカンの修正を適用する。

“D”は軽損害 1 機、“C”は重損害 1 機、“K”は撃墜 1 機である[12.2]。複数の結果が書かれている場合にも全てその編隊に適用する。

14.44 ファイヤーカンレーダー

ファイヤーカンはレーダーのスイッチをオン(ON)又はオフ(OFF)にできる。管理フェイズにユニットを裏返し“オン”又

は“オフ”を表示する。レーダーがオフのファイヤーカンは敵編隊を攻撃できない。

対レーダーミサイル(ARM)はファイヤーカンのレーダーをシャットダウンさせることができる[17.53]。

14.45 目標としてのファイヤーカン

ファイヤーカンユニットの目標タイプは C である[17.13]。

14.5 ガンディッシュ

DN：ガンディッシュとは ZSU-23-4 シルカ自走対空砲の射撃統制レーダーシステムに付けられた NATO コードネームである。

14.51 ガンディッシュの展開

EAF プレイヤーは 1973 年のシナリオで受け取る地上ユニットの数、そしてどれにガンディッシュ能力が付与されているかが示される。ガンディッシュユニットは地上ユニットの下に置き、初めて攻撃したときに地上ユニットの上に置きなおす。

14.52 ガンディッシュの攻撃

地上ユニットを支援するガンディッシュはそれが制圧、損害、全滅していなければ常に活動状態にある。ガンディッシュは 1 ゲームターンに 1 度だけ敵の移動中に射撃できる。その地上ユニットが移動しても射撃できる。ガンディッシュはそれがいるヘクスで敵編隊が MP を消費した、スカッター又は SAM 回避機動を行った直後に攻撃する。編隊に対するガンディッシュの攻撃を判定する前に全ての対空砲の攻撃を解決する。

目標の高度域及びガンディッシュの欄を使い AAA 表で DR する。DR が AAA 表の数字以上で射撃は命中し、対空砲損害表のガンディッシュの欄で損害を決定する。損害結果を出すため DR しガンディッシュの修正を適用する。

“D”は軽損害 1 機、“C”は重損害 1 機、“K”は撃墜 1 機である[12.2]。複数の結果が書かれている場合にも全てその編隊に適用する。

14.53 目標としてのガンディッシュ

ガンディッシュユニットはその地上ユニットとは別に攻撃される。目標タイプは B である[17.13]。

14.6 上級 AAA ルール

14.61 小火器

ガンディッシュのない全ての歩兵(INF)ユニット[27.1]は小火器で対空射撃を行う。対空砲を示す駒は置かない。射撃ゾーンはそのユニットのいるヘクスだけであり隣接ヘクスに及ばない。小火器の対空射撃は常に活動状態にある。

14.62 SAM/地上ユニット付属の対空砲

ダミーを含む全ての非隠匿 SAM ユニット[15.1]及び機械化/装甲地上ユニット[27.1]は軽対空砲を持つ。射撃ゾーンはそのユニットのいるヘクスだけで隣接ヘクスに及ばない。付属の対空砲は常に活動状態である。SAM/地上ユニットへの攻撃で生じた制圧の結果は AAA と同じように付属の対空砲にも適用する[18.21]。付属の対空砲は SAM 又は地上ユニットと一緒に全滅する。

14.63 戦闘機/AAA の衝突回避

DN：両軍は航空機が AAA ゾーンを安全に通過できる“回廊”を高度域で設定した。

(ダミーを含む)編隊はスカッター以外の移動で超低高度においてヘクスに進入した場合、味方の対空砲射撃を受けない。

14.64 SA-7

DN：1973 年、エジプト軍に肩撃ち式赤外線追尾 SAM が広く行き渡った。

1973 年のシナリオで、ガンディッシュのないエジプト軍歩兵の小火器対空射撃は対空砲損害表で+1 の修正を受ける[14.31]。

15. SAM

DN：地対空ミサイル(SAM)は最も恐れられた対空兵器である。S-75 Dvina ミサイル(NATO コードネーム：SA-2 ガイドライン)はエジプト軍防空部隊の主力であり、準備された陣地から射撃し短時間で移動できた。ソビエトは S-125 Neva ミサイル(NATO コードネーム：SA-3 ゴア)も供給した。これはより進んだミサイルシステムで、高々度だけでなく低空の目標も迎撃できる能力を持っていた。ソビエトは 1973 年に 2 K12 Kub 機動 SAM システム（NATO コードネーム：SA-6 ゲインフル）を供給した。これは中高度及び低高度用に設計されたシステムで、機動部隊を援護した。IDF は独自の SAM システムで反撃した。アメリカ陸軍の HAWK (Homing-all-the-Way Killer)はソビエトがエジプトに供給した SAM よりも高い有効性を証明した。

HAWK 中隊/SAM 大隊はミサイルで編隊を攻撃できる地上ユニットである。

各 SAM ユニットはその駒に書かれている文字で識別できる。1 つの SAM 大隊に 3 個の駒を使用する。発見されていない部隊には警告カウンターを使用する。発見された部隊には SAM カウンターを、そしてその捕捉目標に捕捉マーカーを使用する。HAWK 中隊は 2 個の駒を使用する。部隊のいるヘクスに HAWK マーカーを置き、捕捉目標に捕捉マーカーを使用する。

15.1 SAM の展開

EAF プレイヤーが持つ SAM 大隊の数及び IAF の持つ HAWK 中隊の数はシナリオに示される。さらにダミー SAM[15.14]とダミーレーダー[15.15]が与えられる。計画フェイズにプレイヤーは大隊とダミーの位置を秘密裏に記録する。大隊及びダミーごとに SAM ログシートへ記入する。SAM ログシートにはユニット ID、配置ヘクス、目標タイプ、残弾数を記入する。

15.11 SAM の状態

SAM 大隊は発見、非発見、隠匿のいずれかの状態にある。HAWK 中隊は常に発見状態にある。発見された SAM 大隊はマップ上に SAM カウンターを置いてそれを示す。非発見 SAM 大隊がスイッチをオンにした[15.12]とき、マップ上に SAM 警告カウンターを置く。隠匿 SAM はマップ上に現れない。

攻撃を許されたタスクの[8.2]編隊は発見状態の SAM を攻撃できる。非発見 SAM 大隊を攻撃できるのは ARM 兵器を使用する[17.5]IAF 編隊だけである。隠匿 SAM は攻撃できない。

ゲーム開始前、EAF プレイヤーはいくつかの SAM 大隊を発見 SAM としてマップ上にセットアップする[27.62]。残りの SAM 大隊は隠匿状態でゲームを開始する。

15.12 SAM 警告

隠匿 SAM 大隊がレーダーのスイッチをオンにしたとき、その大隊と同じ ID 及びタイプの SAM 警告カウンターをそのヘクスに置く。その大隊が発見されたとき SAM 警告カウンターを取り除き同じ ID 及びタイプの SAM 大隊カウンターに置き換える。(例外：隠匿 SA-6 大隊は目標の捕捉を試みるまでレーダーのスイッチをオンにしない。)

15.13 SAM の発見

DN：SAM サイトは敵に発見されないようカモフラージュされていた。しかしながらレーダーの放射やミサイルの発射煙

によって容易に発見された。

IAF プレイヤーは SAM 発見フェイズに、SAM 警告カウンターが置かれた非発見 SAM の発見を試みることができる。Egrof(SEAD)又は武装護衛タスク編隊から 3 ヘクス以内で LOS[22.1]が通る非発見 SAM ごとに判定を行う(SAM 発射マーカーが置かれている場合には範囲が 8 ヘクスまで広がる)。SEAD/武装護衛編隊の発見可能範囲にいない又は LOS が通らない SAM は発見できない。

dr し SAM 発見表に示される修正を加える。修正後 dr が 10 以上のときその大隊は発見され、警告カウンターを同じ ID 及びタイプの SAM 大隊カウンターに置き換える。9 以下の場合には非発見のままでいる。

15.14 ダミーSAM サイト

シナリオによっては EAF プレイヤーにダミーSAM 大隊が与えられる場合がある。ダミーSAM ユニットは SAM カウンターを使用し常に発見状態でセットアップする[28.62]。ダミーSAM はレーダーを持たないためスイッチをオンにできない、もちろん射撃もできない。

ダミーSAM サイトを通常の SAM 大隊と同様に攻撃できるが、それによって VP を得ることはない。

15.15 ダミーレーダー

シナリオによっては EAF プレイヤーにダミーレーダーが与えられる場合がある。ダミーレーダーは通常の SAM 及び SAM 警告カウンターを使用し発見又は隠匿でセットアップする。ダミーレーダーは通常の SAM 大隊と同様に行動するが、弾薬を持たずミサイルを発射できない。

ダミーレーダーは目標の捕捉、スイッチのオン/オフができ、ARM 攻撃によってシャットダウンさせられる。ダミーレーダーも通常の SAM 大隊と同様に攻撃され全滅もする。ダミーレーダーも VP にならない。

15.16 目標としての SAM ユニット

SAM 大隊及びダミーは格納又は非格納状態にできる。HAWK 中隊は常に格納状態にある。格納 SAM の目標タイプは C である。非格納 SAM の目標タイプは D である[17.13]。カイロ(ヘクス 3010)から 4 ヘクス以内にセットアップされた SAM 及びダミーは格納されている。発見状態でセットアップされた SAM も全て格納されている。それ以外のユニットは SSR で示されていない限り非格納である。SA-6 の目標タイプは常に C である。

15.2 SAM のレーダー

SAM はレーダーのスイッチがオンのときにだけ目標を捕捉/攻撃できる。レーダーのスイッチは管理フェイズにオン、オフを切り替えられ、それに合わせて駒を裏返す。緊急捕捉[15.22]を試みる場合には SAM 捕捉フェイズにもスイッチをオンにできる。ARM は SAM レーダーをシャットダウン[17.53]させることができる。

15.21 目標の捕捉

SAM は射撃する前に目標をレーダーで捕捉しなければならない。SAM 発射カウンターが乗せられていない SAM は、SAM 捕捉フェイズに敵編隊の捕捉を試みることができる。SAM 発射カウンターが乗せられている SAM は現在の目標への捕捉を維持する判定だけを行える。

15.22 捕捉の制限

1 個の SAM は 1 時期に 1 個の目標しか捕捉できない。目標は捕捉範囲内で、地形に遮蔽[15.25]されていてはならない。

スイッチがオフの SAM は緊急捕捉を試みることができる。緊急捕捉は探知編隊にしか行えない。レーダーのスイッチは直ちにオンになるが緊急捕捉の修正を受ける。非発見 SA-6 大隊は緊急捕捉の修正を受けずに緊急捕捉を試みる。

選択ルール：SAM が目標を捕らえるときの状況をより現実的にするためにこのルールを使用する。捕捉判定を行う前に全ての目標を宣言しておく。

15.23 捕捉の実行

DN：ミサイルを発射する前に目標をレーダーで捕捉していなければならない。完全捕捉(Full)とは SAM が目標を完全に捉えていることを示す。不完全捕捉(Partial)とはジャミング等の影響で目標の追跡に問題を抱えている状態である。

捕捉判定は SAM 捕捉表で DR する。示される修正を適用し目標の状態(非探知、探知、捕捉)に合う欄を使用する。結果は以下による。

捕捉失敗：目標を捕捉できない。捕捉マーカーを置かない。目標からその SAM の捕捉マーカーを取り除く。

不完全捕捉(Partial)：目標に SAM ユニットと同じ ID の不完全捕捉マーカーを置く。

完全捕捉(Full)：目標に SAM ユニットと同じ ID の完全捕捉マーカーを置く。

15.24 捕捉の維持

SAM 捕捉フェイズの開始時に捕捉マーカーを目標に乗せている SAM ユニットは、それを維持できるか又は捕捉の状態が変化するかを判定する。目標捕捉欄で DR し、結果に合わせて捕捉マーカーを乗せる又は取り除く。

例：目標に不完全捕捉マーカーが置かれている。SAM は目標捕捉欄で DR する。DR は 10 で完全捕捉となった。不完全捕捉マーカーを裏返し完全捕捉面にする。

SAM がレーダーのスイッチをオフにした、又は目標が SAM の捕捉範囲より離れたときにも捕捉マーカーは取り除かれる。プレイヤーはいつでも自発的に捕捉を外せる。

15.25 地形遮蔽

DN：起伏の多い地形に降下することはレーダー捕捉を遮断する 1 つの方法である。

超低高度で荒れ地ヘクスに入った編隊は SAM の攻撃が行われる前に捕捉マーカーが取り除かれる。超低高度を飛行している目標と SAM の間に尾根ヘクスサイドが入ったときにも捕捉マーカーは取り除かれる。このときの LOS は SAM のいるヘクスの中心から、編隊がいるヘクス又はヘクスサイドの中心へ引く。LOS が尾根ヘクスサイドを通過する場合に捕捉は失われる。

15.26 対レーダー戦術

DN：低空への急激な降下は SAM のレーダー捕捉を困難にする。

RWR 能力を持つ編隊が捕捉されているとき、その移動開始時に対レーダー戦術を宣言できる。編隊がすでに超低高度にいなければ、最初の移動ポイントを高度の低下又は急降下に使用し低高度又は超低高度へ降下する。

最初の MP を消費した後、SAM の発射を行う前にその目標を捕捉している SAM は直ちに捕捉の維持判定[15.24]を行う。この判定によって SAM ユニットの捕捉状態が良くなることはない

例：不完全捕捉であった SAM が完全捕捉の結果を出しても、捕捉状態は不完全のままである。

1 個の SAM は 1 移動フェイズ中に対レーダー戦術による判定を 1 回しか行わない。しかしながら通常の維持判定も SAM 捕捉フェイズに行う。

そのゲームターン中に行う、その編隊に対する全ての捕捉判定に対レーダー戦術の修正を適用する。

対レーダー戦術を宣言した編隊はその移動フェイズ中に上昇、空対空戦闘の開始、空対地攻撃を行えない。その編隊は防御ジャミング[19.21]を失う。注記に弱 SAM 防御と書かれている航空機は対レーダー戦術を行えない。

15.27 ダミー編隊と SAM の関係
ダミーは非探知状態にあり、SAM は非探知編隊でも捕捉できる。ダミーを不完全捕捉しても、それを暴露せずに不完全捕捉マーカーを乗せる。続いてその SAM がダミーを射撃した場合、弾薬は 1 回分以上(一斉射撃)消費され、ダミーは自動的に除去される。ダミーが完全捕捉された場合、自動的に除去される。捕捉に失敗した場合にもダミーはマップ上に残る。

非探知編隊でもそれが完全捕捉されている場合にはダミーを発生させられない。不完全捕捉編隊からはダミーを発生させられる。SAM 側プレイヤーはそれらが移動する前にどちらの編隊を捕捉するか決定する。

15.3 SAM の攻撃
SAM は射程内にいる敵編隊を攻撃できる。

15.31 SAM 射撃の条件
DN：防空は空域を分割して行った。SAM はその空域内を味方航空機が通過するときに射撃しなかった。味方機が近くにいるときに射撃できないことでこれをルール化する。SAM の射撃を緩和する安全通過回廊のルールを追加した。

SAM は移動フェイズ中にだけ編隊を射撃できる。目標が MP を消費した後又はスカッターあるいは SAM 回避機動を行った後に行える。全ての AAA 及びファイヤーカン/ガンディッシュの攻撃を解決した後に SAM の攻撃を解決する。

SAM は捕捉している編隊だけを射撃できる、そして 1 ターンに 1 回しか射撃できない。SAM は最小射程より近い目標を射撃できない。1 ゲームターン中に 1 個の編隊に対し 2 個を超える SAM で攻撃することはできない。

(ダミーを含む)味方編隊が目標編隊から 4 ヘクス以内にいるとき SAM は射撃できない。例外：安全通過回廊[15.43]。

15.32 SAM 攻撃の解決
SAM 攻撃の解決は、DR し示される修正を適用する。SAM 攻撃表を参照し、命中(Hit)又は外れ(Miss)の結果が与えられる。

攻撃プレイヤーが攻撃判定を行うとき、防御プレイヤーも同時に DR し防御修正を適用する。SAM 防御表を参照し、防御ジャミング無し又は防御ジャミング有り[19.2]のどちらか適当な欄を使用する。結果は以下による。

効果なし：SAM 攻撃の DR が有効となる。

外れ(Miss)：攻撃は防御戦術によって無効となる。攻撃プレイヤーの判定が命中であっても SAM は外れる。

回避：SAM の攻撃は外れとなるが、目標編隊は SAM 回避機動[15.33]を行う。注記に弱 SAM 防御と書かれた航空機はこの結果を効果なしとする。

攻撃の結果が命中で SAM 防御によってそれが無効にならなかった場合には SAM 損害表で dr する。完全又は不完全捕捉のどちらかの欄を使用する。示された結果を目標編隊に適用する。

攻撃解決後、その SAM に SAM 発射マーカー[15.21]を乗せる。目標の編隊に MP が残っていれば移動を続ける。

攻撃プレイヤーは SAM の射撃に「一斉射撃」を選択でき、より良い修正を受けられる。これにはより多くの弾薬を消費する[15.34]。

15.33 SAM 回避
DN：適当なタイミングで行うロール降下は、間近に迫った SAM に対し有効な最終手段であった。

SAM 回避機動を行う編隊は SAM 回避表を参照する。編隊は示されたヘクスへ(通常の移動のように)移動し旋回する、そして(超低高度域にいなければ)高度域を 1 つ低下させる。

SAM 回避機動には 1MP を消費する。編隊に MP が残っていない場合には SAM 回避マーカーを置く。次の移動フェイズにその編隊は最初の 1MP をこのマーカーを除去するために消費する。

SAM 回避を行う編隊は ARM を除く全ての空対地兵器を投棄する(空対空兵器は投棄しない)[16.23]。SAM 回避を行った編隊は、その移動フェイズ中に空対空戦闘を開始できず、空対地攻撃も行えない。

15.34 SAM の弾薬
DN：通常の SAM 攻撃は 2 発のミサイル発射を表している。一斉射撃の場合には 3 から 4 発のミサイルが発射される。

SAM はそのタイプによって射撃できる回数が違う。通常の攻撃は 1 回分の弾薬を使う。一斉射撃は 1 度に 2 回分の弾薬を使う。弾薬を使い切った SAM は弾薬欠乏になる。弾薬欠乏 SAM はその侵攻中にもう射撃を行えない。

15.4 上級 SAM ルール

15.41 発射後ロックオン
DN：ARM の脅威によりレーダーはスイッチをオンにしている時間を十分に取れなかった。そこで EAF はレーダーのスイッチをオンにする前にミサイルを発射し、それが飛んでいる間に目標を捕捉するという離れ業に頼った。

エジプト軍の SAM 大隊は発射後ロックオン(LOAL)攻撃を行える。レーダーのスイッチをオフにしている SAM ユニットだけが探知状態の編隊に LOAL 攻撃を行える。攻撃前に目標を捕捉していなくても良いが、その他の条件は満たしていなければならない。

LOAL 攻撃を宣言した SAM レーダーのスイッチはオンになる。同時に LOAL の修正を適用し目標の捕捉判定を行う。捕捉に失敗した場合にはその攻撃も失敗になる。捕捉に成功したら捕捉マーカーを目標に乗せ、普通に攻撃を解決する。捕捉判定の結果にかかわらず、1 回又は(一斉射撃[15.32]の場合は)2 回分の弾薬が消費され、そして SAM 発射マーカーも置かれる。

15.42 高々度域の目標
目標が高々度域にいる場合、攻撃とバーンスルー[19.22]の判定において SAM と目標の距離を 1 ヘクス増加する。

例：高々度を飛行する F-4 編隊が SAM 大隊に隣接している。通常隣接する目標を SAM は攻撃できないが飛行高度によりこの F-4 は 2 ヘクス先にいるものとみなされ攻撃できる。

15.43 安全通過回廊(選択ルール)
DN：安全通過回廊は統合防空システムにおける空地が共同する重要な一面である。ここでは誤射の危険がある防空ゾーンでも味方機が飛行できた。

EAF プレイヤーは 1973 年のシナリオで、SSR に示されていれば計画フェイズに 2 つまでの安全通過回廊を設定できる。この安全通過回廊によって EAF プレイヤーは MiG と SAM を同じエリアで活動させられる。

安全通過回廊は長さ 10 ヘクス、幅 2 ヘクスの広さで、低高度、中高度又は高々度に設定する。安全通過回廊を利用するための速度は 3 又は 4MP に制限される。安全通過回廊を利用している味方機は、SAM が攻撃する目標の 4 ヘクス以内にいる編隊から除外され、そしてランダムイベント：SAM の誤射の効果を受けない(このとき EAF プレイヤーはイベントを無効にするために、安全通過回廊の位置を相手に教えなければならない)。

IAF 編隊が安全通過回廊を利用できる高度及び速度で飛行している場合、味方機が 4 ヘクス以内にいなくなるまで[15.31]どの SAM もその IAF 編隊を捕捉できない。

16. 空対地兵器
編隊は地上目標を攻撃するために武器を搭載する。

16.1 空対地兵器

爆撃、打撃/CAP、SEAD、武装護衛タスク編隊が空対地兵器を搭載する。偵察タスク編隊のいくつかはチャフ/フレアーディスペンサーを搭載できる。

16.11 空対地兵器のタイプ

様々なタイプの兵器があり、いくつかの兵器は SSR に示されたときにだけ使用できる。以下に兵器のタイプを示す。

爆弾(Bomb)：爆弾は基本的な兵器タイプである。シナリオ又は戦闘序列で特に空対地兵器が示されていない場合、編隊は爆弾を搭載する。CBU[17.61]、ロケット及び滑走路破壊用爆弾[17.63]は爆弾の一種である。

EOGB：滑空爆弾及び空対地ミサイル[17.35]。2 つのタイプがある：ウォールアイ I (1973 年から使用可能)、及びマーヴェリック(1973 年 10 月 16 日)。

シュライク(Shrike)：シュライク対レーダーミサイル(1970 年から使用可能)。

編隊は通常 1 タイプの兵器を搭載する。ADC の注記に示されている航空機だけが複数タイプの兵器を同時に搭載できる。前述の兵器に加え機関砲を持つ編隊は機銃掃射を行える。

16.12 爆弾

DN：「爆弾」とはロケット弾を含む無誘導の「素直」な弾薬を指す。

ADC に書かれた爆弾の搭載量は攻撃力で示されている。編隊は攻撃を行うとき、攻撃力の一部又は全部を 0.5 ポイント単位で使用できる。攻撃に使用されたポイントは編隊の攻撃力から差し引く。現在保有しているより多くのポイントを攻撃に使用することはできない。

例：攻撃力 2.5 ポイントを持つ編隊が攻撃を行う。編隊は 1.5 ポイントをその攻撃に使用した。編隊の残りの攻撃力は 1 ポイントとなった。

16.13 機銃掃射

機銃掃射を行った編隊は、空対空戦闘を行ったときと同様に弾薬欠乏判定を行う(修正はない)。判定の結果は機関砲以外に適用しない。

16.14 PGM

DN：精密誘導兵器(PGM)は非常に高い命中率で戦争に大きな衝撃をもたらした。PGM の「1 発射」は 1 発の爆弾又はミサイルを表す。

EOGB 及びシュライクは ADC(の括弧内)に発射回数が示されている。編隊の発射可能数は ADC に示された数値にその編隊の航空機の数を掛けた数となる。発射可能数をログシートに記入する。

1 発射ごとに攻撃判定を 1 回行う。1 回の攻撃で何発でも発射できるが、攻撃判定を行う前に発射する数を宣言する。各発射は別々に解決する。全て発射した編隊はその兵器を攻撃に使うことができなくなる。

編隊は ADC の数値掛ける現在の非損害航空機の数より多くの発射を行えない。残りの発射可能数がこの値を超えている場合、その最大値まで発射可能数は減少する。

例：編隊の ADC にシュライク 2 発と示されている。その編隊には 2 機で構成されているためシュライクを 4 発搭載した。1 発のシュライクを発射した後に 1 機が損害を受けた。編隊の発射可能数は減少し、発射可能数は 2 発になる。

16.2 空対地兵器の搭載

16.21 搭載及び非搭載状態

DN：航空機は非搭載状態、すなわち爆弾等を搭載していないときに最高の機動を行える。搭載状態の航空機はその重量及び空気抵抗によりパフォーマンスが低下する。

空対地兵器又は落下タンク(空対地兵器等)を搭載する編隊は全ての空対地兵器等を投棄又は使用するまで搭載状態に分類され、全てなくしたときに非搭載状態になる。搭載状態の編隊は搭載状態の移動ポイント及び機動値を使用する。全ての空対地兵器等を投棄又は使用した瞬間から、編隊は非搭載状態の値を使用する[6.2]。

DN：シュライクは抵抗の小さい軽量のミサイルである。

シュライクだけを搭載し他の空対地兵器等を搭載していない編隊は非搭載状態に分類される。

16.22 搭載時の制限

DN：爆弾を搭載すると速度が制限され、それを超えることは空対地兵器の故障を招く。

爆弾又は EOGB を搭載する編隊の速度が移動フェイズに 4MP を超えた場合、その空対地兵器は故障し使用できなくなる(それでも投棄することはできる)。ミラージュⅢCJ 及びネシュールは特別設計の超音速落下タンクを搭載でき、この落下タンクは 4MP を超えても故障しない[20.1]。

16.23 空対地兵器の投棄

移動中のいつでも空対地兵器等を投棄することができる。空対地兵器等は空対空戦闘の直前にも投棄できる[11.25]。SAM 回避機動[15.33]及びモラルチェック[13.1]の結果によって投棄が要求される。

ARM 及び空対空兵器は自発的に行う場合を除いて投棄されない。

例：A-4 編隊が爆弾とシュライクを搭載している。この編隊がモラルチェックによって投棄を求められた場合、爆弾だけを投棄しシュライクは残す。

17. 空対地攻撃

DN：攻撃側プレイヤーのゲームにおける第 1 の任務は地上の目標を破壊することである。搭載する兵器及び航空機の能力により様々な対地攻撃の方法がある。

17.1 攻撃

混乱していない編隊は移動フェイズ中に地上目標を攻撃できる。1 個の編隊は、1 ゲームターンに 1 個の地上目標を 1 回だけしか攻撃できない。対レーダー戦術を宣言した又はそのターンすでに SAM 回避機動を行った編隊は空対地攻撃を行えない[15.26, 15.33]。

17.11 タスクによる制限

爆撃タスク編隊は侵攻の目標ヘクスにある侵攻目標を攻撃できる。この編隊は目標ヘクス及びその隣接ヘクスにいる AAA、ファイヤーカン/ガンディッシュ及び発見された SAM も攻撃できる。それ以外の目標は攻撃できない。

SEAD タスク編隊はマップ上のどこの AAA、ファイヤーカン及び SAM 大隊でも攻撃できる。

17.12 空対地兵器による制限

編隊は空対地攻撃を行うために正しいタイプの空対地兵器を搭載しなければならない。爆弾はどのタイプの目標にも使用できる。EOGB は侵攻の目標に対してだけ使用できる。ARM は SAM 大隊及びファイヤーカンにだけ使用できる。空対地兵器を搭載していないが機関砲を装備している編隊は、タイプ B、C 又は D の目標に対し機銃掃射を行える[17.36]。

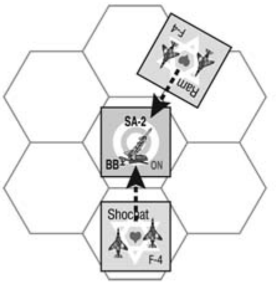
17.13 目標タイプ

地上目標はシナリオで指示される目標タイプに分類される。目標タイプは目標の攻撃に対する脆弱性によって A(最も強靭)から D(最も脆弱)に分類される。目標タイプは攻撃判定を修正する。

17.2 爆撃

爆撃を行う編隊は完全な 1 爆撃行程を行う。編隊は爆撃行程を開始ポイント(IP)から開始する。IP はマップ上のどのヘクスでも良い。爆撃行程を宣言した編隊は IP から目標ヘクスへ旋回せずに直進する。編隊は目標ヘクスに入り全ての対空砲/SAM 攻撃を解決した後に爆撃を行う。

爆撃は通常目標ヘクス内で行うが、いくつかの兵器は 1 ヘクス以上離れたヘクスから攻撃する。爆撃を行った後にその編隊は残りの移動を完了させる。攻撃の直後(別の MP を消費する前)にも自由旋回を行えない。



イラスト：2 個の Kurnass 編隊が SAM を攻撃している。両編隊とも目標の隣のヘクスを IP にして急降下爆撃を行う。目標ヘクスへ進入し爆撃した。

17.3 攻撃手順

空対地兵器のタイプ及び様々な状況によりいくつもの攻撃手順がある。攻撃を行う状況に合わせて攻撃手順を特定する。攻撃手順の条件を満たせない場合にはその攻撃を行えない。

攻撃手順は目視爆撃と非目視爆撃に分類される。目視爆撃を行うためには爆撃行程を通して目標に LOS が通らなければならない[22.1]。非目視爆撃は LOS を必要としない。

17.31 急降下爆撃の手順

DN：急降下爆撃は目視爆撃の中で最も一般的な方法である。編隊は爆撃行程中に降下するが飛行高度域は変わらない。

爆弾を使用する。目視爆撃を行う。IP は目標の隣接ヘクスである。編隊は低高度以上の高度域にいて攻撃中に上昇してはならない。攻撃側は有利な修正を得るために「プレス」攻撃を宣言できる。しかしながら防御側はこの「プレス」攻撃の直前に追加の対空射撃を行える[14.3]。

17.32 水平爆撃の手順

爆弾を使用する。目視爆撃を行う。IP は目標の隣接ヘクスである。編隊は攻撃中に上昇及び急降下してはならない。水平爆撃の修正が適用される。

17.33 レーダー爆撃の手順

DN：編隊はレーダーを照準に使い目標を攻撃できる。

レーダー爆撃能力が必要である。爆弾を使用する。非目視爆撃を行う。IP は目標から 2 ヘクス先。攻撃中に上昇及び急降下できない。レーダー爆撃の修正を適用する。

17.34 トス爆撃の手順

DN：トス爆撃される爆弾は長距離(通常対空砲の射程外)から上昇中に高速で投げ飛ばされる。上昇はその高度域内で行われる。トス爆撃はきわめて不正確である。

レーダー爆撃能力が必要である。爆弾を使用する。非目視爆撃を行う。IP は目標から 4 ヘクス先。目標は 2 ヘクス先から攻撃される。トス爆撃を行う編隊は 4MP 以上の速度で飛行していなければならない。攻撃中に上昇及び急降下できない。攻撃を行うために 1MP を消費する。トス爆撃の修正が適用される。

17.35 EOGB の手順

DN：電子光学誘導爆弾は目標の TV 画像で誘導する。天候や埃によって画像が乱れている場合には誘導が不正確になる。マーヴェリックミサイルはヨムキプール/ラマダン戦争の後期に大きな成功を収めた。

EOGB 兵器を使用する。ウォールアイ I 及びマーヴェリックを使う攻撃は目視爆撃を行う。IP は目標から 3 ヘクス(マーヴェリックは 2 ヘクス)先であるが攻撃は 1 又は 2 ヘクス(マーヴェリックは 1 ヘクス)先から行う。高々度域から攻撃できない。LOS が雲を通過している場合には攻撃できない[22.2, 22.4]。

17.36 機銃掃射の手順

DN：他に攻撃手段がない航空機は機関砲で目標を射撃できる。

空対地兵器を必要としないがその編隊は機関砲を装備している。目視爆撃を行う。IP は目標の隣接ヘクスである。攻撃は戦闘推力で超低高度域から行う。攻撃中に上昇できない。目標タイプ B、C 又は D だけを攻撃できる。

17.37 シュライク

対レーダーミサイルを参照[17.5]。

17.4 攻撃の解決

攻撃解決は以下に従う。

17.41 攻撃欄の決定

編隊が使用する欄を空対地攻撃表の中から決定する。編隊が使用する爆弾の攻撃力にその編隊の非損害航空機の数を掛けたものが攻撃値となる。その攻撃値以下で最も高い欄を使用する。

例：4 機の A-4H からなる編隊が 1 機の軽損害を受けている。編隊は地上目標の攻撃に 3 ポイントの攻撃力を使用した。攻撃値は 3(攻撃力)掛ける 3(非損害航空機数)で 9 となる。この攻撃では攻撃表の 8 の欄を使用する。

機銃掃射を行う編隊も爆弾を使用するときと同じ計算を行う。ただし機銃掃射の攻撃力は 0.5 である(30mm 以上の機関砲を装備している場合は 1)。

EOGB[17.35]は PGM の欄を使用する。シュライク [17.5] は ARM の欄を使用する。

17.42 攻撃判定

DR し、当てはまる修正を適用する。空対地攻撃表の攻撃欄に結果が示される。対空射撃の修正[14.32]は、爆撃行程で通過した全てのヘクス及び高度域に行われたものの中で最大の修正を 1 つだけ適用する。対空射撃の修正は非目視爆撃に適用しない。

EOGB 及び ARM はそれぞれの兵器タイプに示された修正だけを適用する。PGM の判定は 1 発射ごとに行う[16.14]。

例：EOGB には EOGB の修正だけが適用され、その他通常爆弾の修正は適用されない。2 発の EOGB 発射では 2 回の攻撃判定を行う。

攻撃結果は 0 から 4 の成功値で与えられる。成功値が 1 以上の場合には、その目標ヘクスにその成功値に等しいマーカーを置く。1 つの目標に複数の攻撃が行われた場合は、それぞれの攻撃ごとに別のマーカーを置く。

損害判定はそれぞれ適当な時期に判定する[18.1]。

DN：成功値はパイロットが感じた成功の程度を表す。低い成功値は攻撃後に何も見えなかったことを表し、高い成功値は二次爆発や破片の散乱を見たことを表す。実際の損害は侵攻の後になるまで分からなかった。

17.5 対レーダーミサイル(ARM)

DN：対レーダーミサイルはレーダーの電波に乗ってそのレーダーを攻撃する。ARM は SAM やファイヤーカンユニットに対する戦闘の主役であった。

対レーダーミサイル(ARM)はレーダーのスイッチがオンになっているファイヤーカンユニット、EWR 又は SA-2/SA-3 SAM 大隊を攻撃できる。ARM は SA-6 及びガンディッシュを含む、上記以外の目標に使用できない。

17.51 ARM の種類

Elusive Victory に登場する ARM は AGM-45 シュライクだけである。

17.52　ARM の発射

ARM には最大射程があるが発射方法及び高度によってそれは変化する。ARM は目標の隣接ヘクスから最大射程までの、どの距離からでも発射できる。1 個の編隊は同じ目標にいくつでも ARM を発射できる。

ARM を発射する時、IAF プレイヤーは発射する編隊と発射する数を示すが、目標は示さない。IAF プレイヤーは目標を紙片に書きとめ、EAF プレイヤーがレーダーのシャットダウンを宣言し終えるまで秘密にしておく[17.53]。それから目標を暴露し攻撃を解決する。

ARM の発射は非目視爆撃である。ARM の発射に IP はない。目標が兵器説明に示される発射アーク内にいれば、編隊は MP を消費した後いつでも ARM を発射できる。

ARM は最大射程を延長するために打ち上げを行うことができる。打ち上げを行うためには移動することなく発射ヘクスで追加 1MP を消費する。全ての ARM で、4 ヘクスより近い目標に対する打ち上げは行えない。

17.53　レーダーシャットダウン

DN：ARM を無効にする最も簡単な方法は、目標であるレーダーのスイッチを切ることである。とはいえ、スイッチを切れば IAF に空を明け渡すことになる。

ARM はレーダーのスイッチがオンの目標にしか発射できない。(例外、ARM の先制発射[17.56]) ARM はスイッチをオフにしている目標に使用できない。

EAF プレイヤーは ARM 兵器が発射されたときに、発射した編隊が探知されていてその SAM 又はファイヤーカンがまだ射撃していなければ、その SAM 及びファイヤーカンのスイッチをシャットダウンできる(ARM がそのユニットを目標にしていなくても良い)。そのユニットはレーダーのスイッチをオフにし、レーダーオフ面に裏返す。EAF プレイヤーが目標のレーダーのスイッチを自発的にオフにしない場合、レーダー操作員が発射を発見していて目標が宣言されたときに ARM モラルチェックを行う。dr し 5 以下の場合、そのレーダーはシャットダウンする。発射した編隊が非探知であった場合には＋3drm が適用される。

ARM モラルチェックは、ARM が発射されるたびにその目標が行う。レーダーがシャットダウンした場合、それにシャットダウンカウンターを乗せる。そのレーダーに対する全てのシュライク ARM 攻撃は直ちに失敗する。その兵器は消費されるが目標への攻撃判定は行わない。

ARM 攻撃によってシャットダウンしたレーダーは管理フェイズにそのスイッチをオンに戻すことができる。dr し 8 以上でスイッチをオンにできる、それ以外はスイッチオフのままとなる。スイッチがオンになるまで管理フェイズになるたびに判定する。

17.54　シュライク

DN：アメリカが最初にイスラエルに売却した ARM である。AGM-45 シュライクはレーダーオペレーターに電波照射を止めさせる効果があった。とはいえ弾頭が小さいため重大な損害は稀にしか与えられなかった。

シュライクの発射アークは編隊の前方アークである。最大射程は 1 ヘクスである。ただし中高度域以上から攻撃する場合には 2 ヘクスとなる。打ち上げたシュライクの射程は 3 ヘクス増加し、発射高度により 4 又は 5 ヘクスとなる。シュライクの攻撃による損害は減少する[18.2]。シュライクは着弾表示機能を持つ[17.55]。

17.55　着弾表示機能

DN：この機能は SAM サイトを追加攻撃する時に役立つ。

シュライク ARM は着弾表示機能を持つ。この兵器が 2 以上の成功値を得た場合、その SAM 目標は自動的に発見される。SAM 警告マーカーを同じ ID のユニットに置き換える[15.12]。

17.56　ARM の先制発射

IAF の Egrof (SEAD)ユニットだけが ARM の先制発射を行える。スイッチをオフにしている SAM 大隊に対し ARM の先制発射を行える。先制発射は必ず打ち上げで行う。先制発射された ARM の攻撃は SAM 捕捉フェイズになるまで行わない。この攻撃は目標の SAM 大隊がレーダーのスイッチをオンにした場合にだけ解決する。攻撃を解決しなくても弾薬は消費する。

先制発射 ARM に攻撃される SAM 大隊も、その攻撃を解決する前に ARM モラルチェック[17.53]を行う。先制発射により複数の SAM 大隊を目標にできる場合、IAF プレイヤーは目標を示さず EAF プレイヤーを「だます」ことができる。IAF プレイヤーは目標を秘密裏に紙片へ書きとめ、目標を攻撃する時に明らかにする。

先制発射には目標を発見していても非発見の修正が適用される。

17.6　上級爆撃ルール

17.61　クラスター爆弾

DN：数百の小型爆弾を広範囲にばらまくクラスター爆弾は、対空砲やレーダーなどの「ソフト」目標に用いられた。

戦闘序列表又は SSR で許可されていれば、搭載する爆弾をクラスター爆弾(CBU)に変更できる。ログシートに CBU と記録する。CBU は通常の爆弾として扱う。ただし CBU の攻撃力は AAA、SAM 大隊、ファイヤーカン/ガンディッシュ、地上部隊及び地上の航空機に対し 2 倍になる。その他の目標に対する攻撃力は半減する。

1970 年より前の CBU は超低高度からしか攻撃できない、それより高い高度域からの攻撃では効果がない。1970 年以降の CBU は高々度以外の高度域から攻撃できる。

17.62　対空砲の制圧

爆弾(又は CBU)で AAA を攻撃する編隊は同じヘクスにいる AAA とファイヤーカンユニットに攻撃値を自由に分割することができる。攻撃及び損害判定は別々に行う。

例：4 機の A-4H からなる 1 個編隊が 2 個のファイヤーカンを伴う中 AAA を攻撃する。合計攻撃値は 12。これを AAA に 6、そして 1 個のファイヤーカンに 6 を割り当てた。あるいは AAA に 6、各ファイヤーカンに 3 ずつ割り当てることもできる。

17.63　ロケット弾ポッド

DN：エジプト軍はソ連製 UB-16 57 ㎜ロケット弾ポッドを地上攻撃任務に広く使用した。ロケット弾ポッドは技術を要する急降下爆撃より比較的容易に用いられた。

ロケット弾ポッドは爆弾と同じ攻撃力を持つ。攻撃手順は 2 種類ある。低高度では急降下爆撃の手順[17.31]を、超低高度では水平爆撃の手順[17.32]を使用する。ロケットの攻撃にその他の手順は使用できない。

17.64　滑走路破壊用爆弾（RD）

DN：滑走路破壊用爆弾は、滑走路のような硬い表面を貫通させるためのロケットモーターを持ち、遅延爆発により滑走路にクレーターを作る爆弾である。イスラエル軍は 1967 年の SDW でこれを使用し成果を挙げた、そしてエジプト軍も 1973 年に同様の結果を得た。

滑走路破壊用爆弾は滑走路に対する攻撃力が 3 倍になるが、その他の目標へは半減する。この爆弾は低高度又は超低高度から水平爆撃の手順[17.32]でだけ使用できる。

18.　地上目標の損害

18.1　損害判定
目標の損害判定は以下に従う。

a. 成功値が 0 の場合、直ちに付随損害[18.3]の判定を行う。

b. AAA、ファイヤーカン/ガンディッシュ、SAM、陸軍地上ユニット及び飛行場の滑走路に対する損害は直ちに判定する。

c. その他の目標に対する損害判定は、侵攻終了時に全ての偵察タスクが完了した後の爆撃損害評価フェイズに行う。キャンペーンゲームでは、写真偵察できた目標の損害をキャンペーン BDA フェイズに判定する[24, 29.34]。

18.2　損害の判定
損害を判定するために、それぞれの成功値マーカーごとに損害表の攻撃成功値に合う欄で DR する。結果は以下のとおりである。

NE　効果なし：目標への影響はない。

S　軽損害：目標は軽微な損害を受ける。ガンディッシュユニットは制圧下となる。ファイヤーカン及び SAM は損害を受け、侵攻のそれ以降レーダーがシャットダウン状態になる。AAA は制圧レベル 1 になる。

H　重損害：目標は重大な損害を受ける。ファイヤーカン/ガンディッシュ及び SAM は損害を受け、侵攻のそれ以降レーダーがシャットダウン状態になる。1 個の陸軍地上ユニットが損害を受ける。AAA は制圧レベル 2 になる。

T　完全破壊：目標は破壊される。SAM 及びファイヤーカン/ガンディッシュユニットは破壊される。そのヘクスにいる全ての陸軍地上ユニットは全滅する。AAA は制圧レベル 3 になる。

損害は累積しない。最も重大な損害だけを目標に適用する。

シュライク ARM による損害は 1 レベル低くなる、すなわち軽損害は効果なしに、重損害は軽損害に、完全破壊は重損害になる。

18.21　AAA 制圧レベル
制圧下の AAA にはそのレベルに等しいマーカーを置き、対空砲損害表で判定する時に修正が適用される。また、制圧レベルごとに AAA 表の括弧付き修正値が(0 になるまで)1 ずつ減少する[14.32]。

制圧下の AAA は(制圧マーカーを置かれたゲームターンを含む)管理フェイズに dr する。そのレベルにかかわらず 8 以上のとき制圧マーカーは取り除かれる。

18.3　付随損害
損害判定の結果にアスタリスクが付いていて目標が市街地ヘクスにいた場合、付随損害が発生する。そのヘクスに付随損害マーカーを置く。EAF プレイヤーは付随損害により勝利ポイントを得る[28.82]。

19　ECM
DN：EAF の SAM 及びレーダー指向対空砲が増強するにつれ、その防御手段としてジャミング装備が必要不可欠となった。スタンドオフジャミング機は強力な電子ビームを放射して敵のレーダーを圧倒する。翼下に付けるポッドなど航空機に取り付けた防御ジャマーはレーダーに欺瞞を掛ける電子機器の「ブラックボックス」である。

ECM(ジャミング)はファイヤーカン及び SAM の攻撃に影響する。

19.1　ジャミング力
ジャミングには 2 種類ある：スタンドオフジャミング及び防御ジャミング。それらにはジャミング力があり、捕捉及び戦闘判定を修正する。

19.2　防御ジャミング
DN：エジプト軍の防空が高度化していくとともに、ベトナム戦争でのアメリカ軍の経験を活かし、イスラエル軍の防御ジャミング装置も発達していった。

航空機は ADC に記載されている防御ジャマーを搭載できる。防御ジャマーは雑音式(n)と欺瞞式(d)に分類される。

防御ジャマーにはジャミング力がある。このジャミング力はその編隊に対するファイヤーカンの攻撃判定及び SAM の捕捉判定を修正する。ジャミング力は編隊内の機数に関係なく適用する。

例：4 機の A-4 からなる編隊が 3 のジャミング力を持っていた。この編隊が 2 機になってもジャミング力は 3 のままである。

19.21　ジャミングの喪失
編隊の防御ジャミングはある状況下で一時的に失われる。

a. 1 移動フェイズ中に 1 ヘクス内で自由旋回を超える旋回を行った時。ジャミングの喪失はその編隊が旋回を行った時から次の MP を消費するまでの間である。

b. 編隊に機動マーカーが乗せられている間。

c. 編隊が対レーダー戦術[15.26]を宣言したターン。

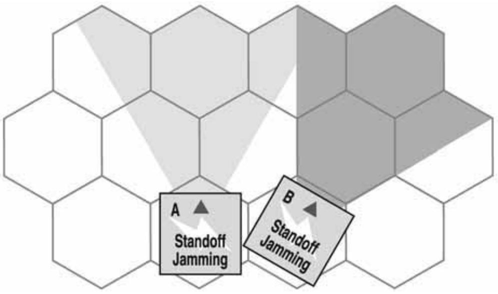
ジャミングを喪失している編隊のジャミング力は 0 である。その編隊は SAM 防御を行う上で防御ジャミング無しになる。喪失の状況から外れた瞬間にジャミング能力は回復する。

19.22　SAM バーンスルー
DN：近距離において防御ジャマーはレーダーの電波を打ち破ることができない。これを「バーンスルー」距離と呼んだ。

SAM(ファイヤーカンは含まない)のバーンスルー距離内にいる編隊の防御ジャミングは喪失する。航空ユニットに対するバーンスルー距離は 0-2 ヘクスである。

19.3　スタンドオフジャミング
シナリオで IAF プレイヤーはジャミング任務にスタンドオフジャミング編隊が割り当てられることがある。IAF プレイヤーはこの任務をマップ内又はマップ外のどちらに展開するかを決定する。

各ジャミング編隊は 1 個のスタンドオフジャミングマーカーを持ち、その矢印をヘクスの角又はヘクスサイドに向けてマップ上に置く。



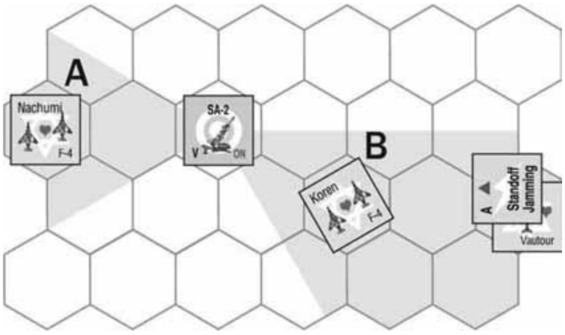
イラスト：スタンドオフジャミングマーカーをヘクスの角又は辺に向け、妨害電波の放射方向を示す。

19.31　スタンドオフジャミング力
DN：スタンドオフジャミングはそれが SAM 等のレーダービーム内にいる時が最も効果を発揮する。レーダーアークがジャミング機を外している時には「サイドローブ」による弱い効果しかない。

各ジャミングマーカーがスタンドオフジャミング力を持つ。スタンドオフジャミング力はそのジャミングアーク内にいるファイヤーカン攻撃判定、SAM 捕捉判定及び SAM 攻撃判定に影響する。ジャミングアーク外からの攻撃及び捕捉には影響しない。

ファイヤーカンが攻撃する、SAM が捕捉を試みる又は SAM が攻撃する時に EAF プレイヤーはそのファイヤーカン又は SAM から 60 度のアークを規定する。目標ヘクスを必ずこのアーク内に入れる(ヘクスサイド上の目標はそれがいるヘクスを選択する[6.12])。目標ヘクスを完全にこのアーク内に納

める。目標ヘクスがこのアークに掛かるだけではいけない。このときスタンドオフジャミングマーカーもこのアーク内にある場合、完全なジャミング力がそのレーダーに影響する。このアーク内にない場合、影響するジャミング力は半減する。



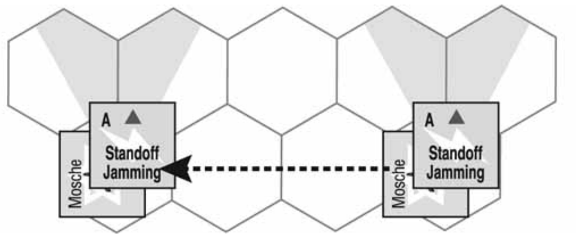
イラスト：SAM V が A 編隊に捕捉を試みる。スタンドオフジャマーはこのアーク内にいないためジャミング力は半減する。B 編隊に捕捉を試みる場合にはスタンドオフジャマーがアーク内にいるため完全ジャミング力が影響する。

全てのスタンドオフジャマーのジャミング力を合計し最も近い整数値(0.5 は切り上げ)がレーダーに影響する。

例、1 機の Vautour 編隊が攻撃する SAM に影響している。距離は 10 ヘクスで、編隊はレーダーからのアーク内にいる。このときのジャミング力は 1 となる。Vautour が SAM のレーダーアーク内にいなかった場合には 0.5 であるが切り上げで 1 となる。

19.32　マップ上のスタンドオフジャマー

ジャミング能力のある編隊はジャミング任務でマップへ進入できる。スタンドオフジャミングマーカーをジャミングフェイズにその編隊の上へ好きな方向を向けて置ける。マーカーは編隊と一緒に移動する。編隊が移動してもマーカーの向きを変えない。



イラスト：スタンドオフジャミングマーカーをジャミングフェイズにジャミング編隊の上へ真横を向けて置いた。移動フェイズにこの編隊は 3 ヘクス前進したがジャミングマーカーの向きは変えない。

編隊がヘクスサイド上に移動した場合、マーカーはそれに接するどちらかのヘクスに置く。

高々度域にいる編隊だけがスタンドオフジャミングマーカーをジャミングフェイズに置ける。移動中に旋回した編隊は直ちにジャミングマーカーが取り除かれる。それは次のジャミングフェイズになるまで編隊の上に置かれない。

中高度以下の高度域にいる、軽損害/重損害/撃墜を受けた又は機動マーカーが置かれた編隊からもスタンドオフジャミングマーカーを取り除く。このような編隊も次のジャミングフェイズになるまでマーカーが置かれない。

19.33　マップ外スタンドオフジャマー

マップ外でジャミング任務を行う場合、その任務編隊はマップに進入しない。その代わり、スタンドオフジャミングマーカーを最初のジャミングフェイズに資格のあるマップ端のいずれかのヘクスに置く。

次のターンからジャミングフェイズごとにスタンドオフジャミングマーカーを 1 ヘクス移動させ 60 度向きを変えることができる。しかしながら配置可能なヘクス以外のマップ端ヘクスに移動することはできない。

19.4　上級ジャミングルール

19.41　ノイズジャミング(雑音方式)

DN：ノイズジャミングは窮屈な「ジャミングポッド」隊形で飛行している編隊に攻撃を仕掛ける SAM にだけ効果がある。損害や急激な機動はジャミングの効果を減少させる。

防御ノイズジャミング能力を持つ編隊は以下に示すいずれかの状態のとき SAM ユニット(だけファイヤーカンには適用しない)に対するジャミング能力を失う。

a.　その編隊が 3 機未満である。
b.　その編隊が超低高度域にいる。
c.　その編隊がそのターンに SAM 回避機動を行った。
d.　その編隊が急降下爆撃の爆撃行程に入っている。ペナルティが適用されるのは爆撃行程が宣言されてから攻撃が解決されるまでの間である。
e.　その編隊が混乱状態である。

19.42　バーンスルーの限界

DN：バーンスルー距離の限界点において、その有効性は目標のアスペクトによって決まる。SAM のレーダーは常にジャミングを無視できるわけではない。

バーンスルー距離の限界(2 ヘクス)[19.22]では、SAM はバーンスルーになるか否かの判定を行う。dr し結果が 1-5 の場合には防御ジャミングを行える、6-10 の場合にはバーンスルーとなり目標のジャミング能力は失われる。

19.43　早期警戒ジャミング(選択ルール)

DN：接近する侵攻部隊を覆い隠すことのほかに、早期警戒ジャミング機はときおりエジプト軍の早期警戒レーダーを混乱させた。

ジャミングフェイズに、早期警戒ジャミング[28.5]に割り当てた航空機ごとに dr する。10 が出るごとにそのターンの EAF の探知レベル[10.11]が 1 低下する。IAF は早期警戒ジャミングに 2 機までの航空機を割り当てることができる。

例：EAF の探知レベルは B。IAF は早期警戒ジャミングに 2 機割り当てた。ジャミングフェイズに、サイコロを 2 つ振る。結果は 3 と 10 であった。EAF の探知レベルはこのターンだけ C になる。

20.　燃料

高速で飛行する編隊は大量の燃料を消費するため、ダッシュ推力を使用できるターン数に制限がある。

DN：燃料ポイント合計は戦闘空域で使用できる燃料の量を表す。1 燃料ポイントは編隊が 1 分間最大パワーを出せる燃料量である。

編隊にはダッシュ推力を使えるゲームターン数に制限がある。その数は ADC に書かれた燃料ポイントに等しい。編隊は侵攻中にこれを超える燃料を使用できるが、味方の飛行場へ帰投できる確率が低下する。

編隊がダッシュ推力を選択した又は空対空戦闘で交戦したターンに 1 ポイントの燃料を使用し、燃料フェイズにそれをログシートへ記録する。編隊が 1 ゲームターン中にダッシュ推力で飛行し、さらに空対空戦闘を行っても 1 ポイントしか燃料を消費しない。

20.1　超音速落下タンク(選択ルール)

DN：プレイヤーは、航空機が中高度又は高々度で戦闘空域に駆けつける時に超音速落下タンクが役に立つことに気付くだろう。

CAP 又は打撃/CAP タスクのミラージュⅢCJ 及びネシュールは落下タンクを搭載でき、燃料を使わずに 5 回分のダッシュ推力を利用できる。5 回分の燃料を使用した後の落下タンクは何の利点も無い。落下タンクを搭載している航空機は搭載

状態の機動値を使用する。

20.2　帰還判定

DN：損害を受けた又は燃料の少ない航空機は帰投できないことがあった。緊急飛行場を手配するなど損害を受けた航空機を基地へ戻すために多大な努力が払われた。

以下の状態でマップを出た、飛行場に着陸した又はマップ上でシナリオを終えた編隊は帰還判定を行う。

a.　使用可能な燃料ポイントを超えた。

b.　編隊内に軽損害又は重損害の航空機がいる。(a.が適用されなければ損害を受けている航空機だけを判定する)

判定は編隊がマップを出た又は着陸した燃料フェイズ、あるいはマップ上でシナリオを終えた後の帰還フェイズに行う。(編隊ごとではなく)航空機ごとに DR する。修正後 DR が 2 以上の航空機は味方の飛行場へ帰還できる、それ以外は撃墜となる。DRM は以下による。

-3：　使用可能な燃料ポイントを超えたポイントごと
-2：　軽損害航空機
-7：　重損害航空機

21.　ランダムイベント

(侵攻の第 1 ターンを除く)毎ゲームターンのランダムイベントフェイズに DR し、ランダムイベント表の結果を調べる。そこに書かれている事項に従う。ランダムイベントは 1 ターンに 1 つしか発生しない。SSR によって無効になるランダムイベントもある。

22.　天候

DN：天候はこの戦域における空戦にさしたる影響を及ぼさなかった。ほとんどの場合、天候は晴れで視界を遮るものはなかった。しかし、砂漠ではつむじ風が発生すると砂を巻き上げ、作戦を中止させるほどの嵐を起こした。

ゲームに影響する天候は曇、もや及び視界良好である。天候状態はランダムイベント又は SSR に示される。

22.1　視認線(LOS)

ユニット同士の視認線(LOS)が通る(妨害されていない)ことによってゲーム上の多くのことが機能する。

ユニットのいるヘクス(又はヘクスサイド)の中心から目標がいるヘクスの中心へ直線を引く。その線が薄い雲を通過し距離が 2 ヘクスを超える場合、LOS は遮断される(距離が 2 ヘクス以下の場合には遮断されない)。LOS 判定において、地上のユニット/目標は超低高度域にいるものとする。両方のユニットが超低高度域にいて LOS が尾根ヘクスサイドを通過している(又は尾根ヘクスサイドの端に触れている)場合にも LOS は遮断される。

LOS が遮断されている場合、目視索敵[10.21]、SAM 発見判定[15.13]及び目視爆撃[17.3]を行えない。LOS が遮断されている敵に対して空対空戦闘の交戦判定を行うときには、交戦表の夜間の欄を使用する[11.22]。

22.2　もや

天候がもやの場合、もやは超低高度域から示された高度域まで存在する。その高度域を飛行している編隊はもやの中にいる。

もやは交戦判定[11.22]及び EOGB の攻撃[17.35]に影響する。

22.3　雲

22.31　雲の層

雲は 2 つの高度域の間に存在する。その両側の高度域が雲の範囲を限定する。

例：超低高度/低高度の雲は超低高度と低高度の間に存在する。

雲の層はマップ全体に広がっている。

22.4　視界良好

視界良好は EOGB の攻撃に修正を与える[17.35]。この天候は SSR で示される。

23.　夜

DN：多くの夜間侵攻は Elusive Victory のマップ外で行われたか、戦争に影響しないほどの小規模なものであった。しかし、プレイヤーは独自のシナリオを自作(DYO)したり、通常のシナリオに暗闇がどう影響するかを試すことができる。

夜の状況はシナリオで示されたときに適用する。夜はユニットの飛行及び戦闘能力を制限する。

23.1　夜シナリオ

23.11　月齢

シナリオに月齢が示される：満月又は新月。DYO 又は変更シナリオではプレイヤーが月齢を選択する。

23.12　目視索敵

夜間に目視索敵[10.21]は行えない。

23.13　目視確認

編隊は夜間に目視確認[10.4]されない。目視確認情報[4.22]を敵に教えない。

23.2　夜間航行

23.21　夜の飛行

夜間航行能力のある航空機だけが夜に飛行できる。速度にかかわらず夜間の最大旋回値[6.32]は 60°に制限される。

23.22　地形追従飛行

DN：両軍とも洗練されたレーダーを装備した航空機を持っていなかった。夜間に超低高度を飛行する能力を欠いた航空機は攻撃能力が制限された。

離陸[9.43]又は着陸[9.44]を行っているものを除き、航空機は夜間に超低高度を安全に飛行できない。

編隊が移動フェイズ中に移動、SAM 回避又はスカッターによって超低高度へ進入した最初のヘクスで航空機ごとに dr する。dr が 1 の場合(荒れ地ヘクスでは 1-2)、その航空機は地上に激突し除去される。新月の状態では -1drm が適用される。

着陸中及び離陸してから 2 ターン以内の編隊は地上激突の判定を行わなくてよい。

23.3　戦闘

23.31　空対空戦闘

夜には夜間戦闘修正が適用される。機動判定に機動能力差修正を適用しない。

23.32　AAA

夜間の AAA 射撃は常に LOS なしの修正を適用する。

23.33　爆撃

夜間には非目視爆撃[17.3]しか行えない。

24.　偵察任務

DN：爆撃の結果を知ることはきわめて重要なことである。偵察任務は爆撃損害の写真を集める為に侵攻の直後に送り出される。偵察を行えない指揮官は目標が破壊されたのか、もう一度攻撃すべきか判断できなかった。

偵察編隊は爆撃損害評価(BDA)の情報を収集する為に使用された。キャンペーンシナリオでは、BDA フェイズに損害判定を行うために BDA が必要である[18.1, 29.34]。

24.1　写真偵察行程

BDA を収集する為に写真偵察能力を持つ編隊は、侵攻目標ヘクスの上空で偵察行程を完了しなければならない。この偵察はその目標に対する最後の攻撃から 5 ターンより早く行ってはならない。4 ターン以内に行った偵察は(攻撃の埃によって)自動的に失敗する。

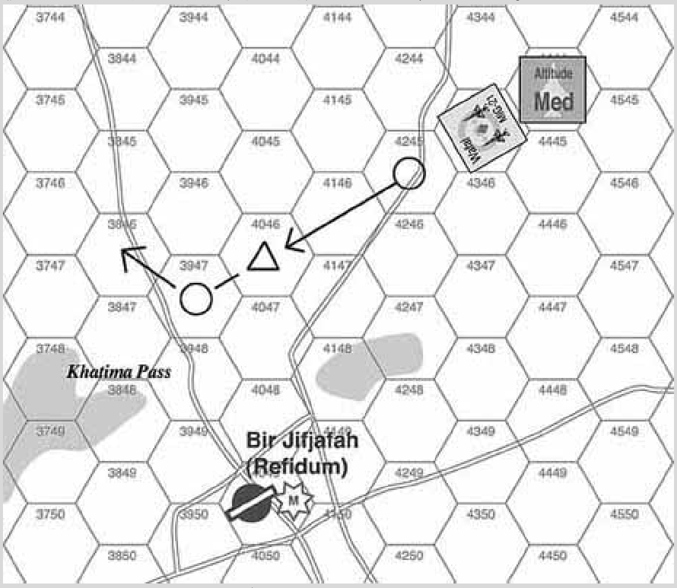
偵察行程は以下の違いを除き爆撃行程[17.2]と同じように扱われる。偵察行程にも爆撃行程に適用される対空射撃修正[14.31]が適用される。編隊は開始ポイント(IP)で偵察行程を開始する、それは目標ヘクスから 2 ヘクス先で超低高度、低高度又は中高度でなければならない。もやが存在する場合には超低高度で偵察行程を行う。編隊は目標に LOS が通らなければならない。編隊は旋回せず高度を変えずに目標ヘクスへ進入する。

編隊が目標ヘクスを離れると同時に偵察行程は完了する。1 機以上の偵察タスクの航空機が帰還できれば BDA を収集できる、そうでなければ失敗する。

24.11　側方カメラ(選択ルール)

DN：両軍は目標の写真を斜めから撮ることができた。これによって対空射撃にさらす危険を減らし、重要な写真情報を安全に持ち帰ることが可能となった。

両軍は天候が晴れの(雲、もやがない)ときに偵察任務に側方カメラを使用できる。偵察任務の航路は目標ヘクスを通過しなくて良いが、数ヘクス離れたところで通常の写真偵察行程を行う。低高度の場合、目標の隣のヘクスを偵察する。中高度の場合、目標から 3 つ離れたヘクスを偵察する。高々度の場合、目標から 5 つ離れたヘクスを偵察する。目標を航路の横に来るようにする、航空機の前方に置かない。



例：MiG-21R の任務はヘクス 4049 にある Refidum 飛行場の写真偵察である。EAF プレイヤーは中高度での偵察を計画し、目標を 3 ヘクスずらした。仮の目標ヘクスは 4046 で、IP は 4245 である。SSE に向かって飛行すれば目標を横目で見ることができる。ヘクス 4046 を通過した MiG-21R は、その後自由に旋回及び高度変更を行える。

25.　ヘリコプター

DN：ヘリコプターは両軍にとって重要なものであった。多くのヘリコプターが空戦及び地上防空によって撃墜された。Elusive Victory の焦点は高速で移動する航空機に当てた。後の拡張又は Downtown を所有するプレイヤーがシナリオを DYO するためにヘリコプタールールを残した。

ヘリコプターは救難支援及び輸送タスクを行う。ヘリコプター編隊は 3 名のクルーを乗せた 1 機のヘリコプターである。全てのヘリコプターの機動値は 2 であり、そしていかなるタイプの兵器も持たない。ヘリコプターはスカッターしない、モラルチェックを受けない、混乱にならない、フォーメーションに入らない、そして機動マーカーが置かれない。ヘリコプターは燃料をチェックせず、弱 SAM 防御に分類される。

ヘリコプターの戦闘速度は 1MP である、そしてダッシュ推力を選択できない。ヘリコプターは MP を消費する前後で自由にいくらでも旋回できる。ヘリコプターは 0MP で飛行することもできる、この場合には移動することなく 1MP を消費したものとみなす。ヘリコプターは低高度域以下しか飛行できない。

超低高度を飛行するヘリコプターは、移動フェイズに全 MP を消費することでどのヘクスでも着陸又は離陸できる。着陸しているヘリコプターは離陸を除く移動を行えない。ヘリコプターが移動フェイズ中ずっと地上にいた場合でも、敵プレイヤーはそのフェイズの他の移動が全て終了した後にそのヘリコプターを AAA 攻撃できる。

ヘリコプターは航路を計画しない。ヘリコプターは自由に移動できる。

26.　CSAR

DN：全ての空軍において、脱出した搭乗員の救助は重要な任務である。この戦域での救助は主に味方地域内で行われたが、暗闇に包まれているときを除き敵地への冒険は大変な危険を伴った。Elusive Victory ではシンプル CSAR ルールだけを用意した。プレイヤーが望むなら、Downtown から詳細 CSAR ルールを導入しても良い。

26.1　ベイルアウト(脱出)

航空機が撃墜されたとき[12.23]、搭乗員ごとに dr する。dr が 4 以下の場合、その搭乗員は脱出に失敗する。dr が 5 以上の場合、その搭乗員は脱出に成功しそれを表すパラシュートマーカーをマップ上に置く。そのマーカーはその航空機が撃墜されたヘクスに置く。編隊がヘクスサイド上にいた場合、戦闘を行ったヘクスに置く[6.12]。

dr が 10 であった場合、その搭乗員は脱出する前にいくらかの距離を飛行する。さらに dr しその数だけ離れたヘクスにパラシュートマーカーを置く(プレイヤーが動かす方向を決める)。

最終的にパラシュートマーカーが置かれたヘクスが搭乗員の着地するヘクスである。ヘリコプターの搭乗員は常に撃墜されたヘクスで脱出する。

パラシュート降下で着地するには数ターンが必要である。超低高度で脱出した場合には直ちに着地する。低高度は 2 ターン、中及び高々度は 10 ターン後に着地する。管理フェイズに着地する。

26.11　搭乗員の喪失

市街地又は飛行場ヘクスあるいは敵地上ユニットのいるヘクスに着地した搭乗員は直ちに捕虜となりマーカーを取り除く。水上又は湿地ヘクスに着地した場合はさらに dr し、その結果が 1-3 の場合にも搭乗員は(溺死により)失われマーカーを除去する。4 以上の場合は「水上」に着水し救助される。

26.2　シンプル CSAR ルール

搭乗員の喪失判定の後、さらに DR する。搭乗員が市街地ヘクス、飛行場ヘクス、AAA 又は敵地上ユニットに隣接している場合には -2DRM を適用する。カイロ市街地(ヘクス 3010)から 10 ヘクス以内では IAF だけに -3DRM が適用される。DRM は累積する。

修正後 DR が 8 以上の場合、搭乗員は味方の CSAR 部隊に救助される。7 以下の場合、敵の捕虜となる。搭乗員マーカー

をゲームから取り除く。

27. 陸軍地上ユニット

DN：陸軍地上ユニットは陸上戦闘を戦った様々な種類の車両、APC、戦車及び歩兵を表す。これらは輸送車両部隊や師団/旅団の中核も表す。

27.1 陸軍地上ユニットの種類

陸軍地上ユニットには 3 種類ある。歩兵(Inf)駒は下車して駐留する歩兵部隊を表し、シナリオ中はじっとして動かない。機械化(Mech)駒はトラックや装甲兵員輸送車を表し、装甲(Arm)駒は戦車部隊を表す。この 2 種類は機動状態のとき 15 ターンで 1 ヘクス移動できる。機動状態はシナリオに示されるが、そうでない場合は移動できない。陸軍地上ユニットは固有の AAA[14.6]を持つ。1973 年のエジプト陸軍地上ユニットにはガンディッシュ[14.5]能力を持つものがある。

27.2 目標としての地上ユニット

Arm ユニットの目標タイプは B、Mech ユニットの目標タイプは C、Inf ユニットの目標タイプは D である[17.13]。

28. 侵攻シナリオ

DN：いくつかのシナリオで正確な戦闘序列と史実に忠実な状況を再現する一方、キャンペーンの特定期間における典型的な侵攻も多く再現した。

各侵攻シナリオでセットアップ及びプレイに必要な情報が与えられる。

28.1 侵攻シナリオの形式

シナリオの情報は以下による。

バックグラウンド： 歴史的背景

目標：シナリオ攻撃側プレイヤーは秘密裏に dr し、一覧から目標を選択する。結果にはマルチ目標もあり、侵攻では全ての目標を攻撃するように計画する。

一覧には目標のいるヘクス、目標タイプ及び攻撃する部隊が示されている。

日付： シナリオの日付。日付によって使用できない航空機、兵器又は能力がある。戦闘序列及び ADC の注記を確認する。

時刻： 昼又は夜[23]のどちらに侵攻が行われるか、そして最初のユニットがマップへ進入する時刻(24 時表記)が示されている。

探知レベル： IAF 及び EAF の探知レベル[10.11]。

GCI レベル： プレイヤーの GCI レベル[10.12]。

天候： 通常は晴れ、しかしランダムイベント又は SSR によって変化する。

オープン飛行場： オープンになっている飛行場[9.31]及びそこで離陸又は着陸できる航空機のタイプが示されている。

IAF の戦闘序列： IAF プレイヤーがこのシナリオで使用する戦闘序列表又は航空機部隊、ダミーユニットの数、HAWK 中隊の数と位置、EWR、AAA ポイント及び地上ユニットが示されている。IAF のパイロット訓練レベル[28.4]も示されている。

EAF の戦闘序列： EAF の戦闘序列には基本 MiG 出動ポイント(MAP)、使用可能な航空機のタイプ、ダミーユニットの数、SAM 大隊の数(発見されている SAM の数を含む)、ダミーSAM の数、ダミーレーダーの数、AAA ポイント、ファイヤーカン及び地上ユニットの数が示されている。EAF のパイロット訓練レベルも示されている。

SSR(シナリオ特別ルール)：適用される SSR が示されている。兵器/能力、利用可能な事項の状態そして使用するマップの使用範囲等も示されている。

勝利条件：基本的な勝利条件[28.8]への修正や変更が示されている。

28.2 EAF 出動命令

OOB の使用が示されていなければ、EAF プレイヤーは航空ユニットを展開する前に航空ユニットに出動命令を出す。OOB を使う場合、EAF プレイヤーはそれに示された部隊を使用する[28.31]。

28.21 航空ユニットの調達

DN：MiG 出動ポイント(MAP)は EAF が戦闘に使用できる航空機の数や出撃回数によって決まる。多くのシナリオで EAF は様々なタイプの航空機を自由に出動させ、戦場の霧を加味し違う組み合わせを試すことができる。

EAF 航空機展開フェイズに、プレイヤーは侵攻に使用する編隊を選択する。シナリオには航空ユニットを使用するための MiG 出動ポイント(MAP)の基本数が示されている。

表の最初の数値はその航空機タイプの編隊 1 個を出動させるコストを示す。新たな編隊には 1 機の航空機が含まれる。次の数値はその編隊に航空機を 1 機追加するためのコストである。

航空機タイプ	編隊コスト	追加航空機コスト
MiG-17F	4	2
MiG-19S	6	3
MiG-21F-13/PFM	8	5
MiG-21PF	8	4
MiG-21MF	9	5
Su-7B	6	3
Su-20	7	4
Il-28	10	5
ハンター	8	5
ミラージュ V	9	5
L-29	4	2

例、2 機からなる 1 個の MiG-17 編隊のコストは 4+2=6 MAP である。4 機からなる 1 個の MiG-17 編隊のコストは 4+2+2+2=10 MAP である。

シナリオには使用できる航空機のタイプも示されている。1 個の編隊内に違うタイプの航空機を混ぜることはできない、また 4 機を越える航空機で 1 個の編隊を作ることもできない同じ航空機タイプの編隊はゲームに含まれる駒の数より多く作ることはできない。使用しなかった MAP は単に失われ、シナリオに何の影響も与えない。

28.3 計画フェイズ

計画の正しい手順はプレイ手順を参照[3.1]。

28.31 戦闘序列表

プレイヤーは戦闘序列(主に 1973 年のヨムキプール/ラマダン戦争のシナリオ)を確認し侵攻部隊を編成する。戦闘序列表では侵攻部隊を 3 つに分けて示している：前衛部隊、主力部隊、後衛部隊。この分割によって侵攻部隊は順番に進入するユニットグループへ分類される[28.32]。

各部隊は 1 つ以上の任務[8.1]を持つ。その部隊に示された全ての任務を受け持たせる。各任務にはそれを行う編隊、各編隊の航空機の数及びそのタスクが以下の様式で示されている。

編隊数×{各編隊の航空機数}航空機タイプ、タスク

例：打撃任務に「2×{4} A-4H、爆撃」と示されている。この打撃任務は 2 個の A-4H 編隊からなり、各編隊は 4 機で構成されている。そしてそのタスクは爆撃である。

航空機のタイプが示されている場合、編隊はその航空機タイプを使用する。[括弧の中に]タスクが示され航空機のタイプが示されていない場合、プレイヤーはそのタスクを基に(戦闘序列表を参照し)航空機のタイプを決定する。

例：1973 年 10 月のシナリオで、IAF の QRA 任務に 1×{4}[CAP]、CAP と示された。戦闘序列表 C の航空機タイプの欄を確認すると、CAP の項目には「航空機の数及びタイプを決定するため DR する」となっている。このシナリオは 1973 年 10 月であるから、1 つ目の dr が 1-6 で 4 機、7-10 で 2 機の編隊となる。2 つ目の dr が 1-2 で F-4E、3-7 でミラージュⅢCJ、8-10 でネシュールとなる。

シナリオ特別ルール(SSR)で侵攻全体又は一部の任務に特別な戦闘序列が与えられる場合もある。

28.32 攻撃側の計画

攻撃側プレイヤーは侵攻の航路[8.31]及び各任務が登場するゲームターンを計画する。その任務の少なくとも 1 個編隊はそのゲームターンにマップへ進入する。残る編隊はその後のどのゲームターンにでも進入できる。

主力部隊が進入する前に全ての前衛部隊が進入しなければならない。後衛部隊は全ての主力部隊が進入した後にしか進入できない。

別の目標を持つ複数の侵攻が同時にマップへ進入するマルチ侵攻シナリオでは、侵攻ごとに別の航路を計画する。

侵攻を計画する際、IAF は目標ヘクスの位置で落下タンクの搭載が決定される。IAF ADC の航空機戦闘範囲表を参照。

28.33 防御側の計画

防御側プレイヤーは秘密裏に各 SAM、ダミーSAM 及びダミーレーダーの位置を計画しログシートに記入する。他の地上ユニットもこのときに配置する。

IAF プレイヤーは追加の AAA 及び EWR の位置も計画する。

EAF プレイヤーも追加の AAA 及び EWR の位置を計画する。各 AAA のレベル及びヘクス、そして各ファイヤーカンのヘクスを EAF ログシートに記入する。

AAA 及び SAM の配置制限[28.61, 28.62]に注意する。

28.4 編隊の練度

DN：攻撃性で表されているパイロットの質は戦闘において決定的な要素である。それはそれぞれの空軍の経験と訓練によって形成される。IAF の質は EAF に勝っていた、特にミラージュのパイロットは賞賛に値する。

シナリオには各軍の部隊の訓練レベルが示されている：ルーキー、訓練終了、レギュラー、ベテラン、エース。編隊の詳細をログシートに記入するとき、編隊ごとに DR し編隊練度表を確認する。編隊の訓練レベルから攻撃性を決定する。決定された攻撃性をログシートに記入する。

選択ルール：空対空戦闘又はモラルチェックで、初めて攻撃性が必要となるまで攻撃性を決定しない。

28.5 早期警戒

DN：敵の攻撃を察知するのは侵攻部隊がマップに登場したときである。早期警戒はレーダー情報だけでなく、接近経路に散らばる無数の地上観測者による成果である。時機を得た警報は EAF に正確な目標を推測させ、適切な位置へ戦闘機を出撃させた。

SSR に示されていれば、両軍が計画を完了した後に EAF プレイヤーは早期警戒の判定を行い侵攻の情報をどれだけ得られるか判定する。

IAF プレイヤーは早期警戒判定に修正を与えるためスタンドオフジャミング機を早期警戒ジャミングに割り当てることができる。早期警戒ジャミングに使用されたスタンドオフジャミング編隊は、侵攻中のスタンドオフジャミングに使用できない。(例外：[19.43])

DR し示される修正を適用する。結果の指示に従い EAF プレイヤーは MiG をセットアップし情報を得る。

28.51 マップ上の早期警戒レーダー

DN：エジプトも、イスラエルも敵航空機の情報を得るに十分な数の早期警戒レーダーを持っていた。これらは破壊すべき重要な目標で、それによって敵の指揮統制能力は低下又は無力化される。

両軍に探知能力を増加させる EWR が与えられることがある。EWR が配分された場合、隠匿状態でマップに配置する。それを使用するときにマップ上へマーカーを置く。EWR は湿地及び水上ヘクスに配置できない。IAF はシナイに、EAF はエジプトに配置する。当てはまる修正を適用し B の欄で追加の探知判定を行う。EWR は 20 ヘクス以内の編隊(超低高度は 10 ヘクス以内)を探知できる。EWR の目標タイプは D[17.13]である。

28.6 セットアップ

28.61 AAA セットアップ

地上展開フェイズに、アップグレードした全ての AAA 及び調達した AAA の(ポイントでなはなく駒で)半分(端数切り上げ)を、活動又は非活動のどちらか望む状態でマップ上にセットアップする[14.11]。残りの AAA は非活動、隠匿状態でゲームを開始する。

AAA は陸上ヘクスに配置する。1 ヘクスには 1 個の AAA しか配置できない(印刷された AAA の上に追加の AAA を置くこともできない)。

荒れ地又は沼地ヘクスに配置する AAA には以下の制限がある。軽 AAA だけを配置でき、またそのヘクスは市街地、インスタレーション、又は道路がなければならない。ファイヤーカンは AAA と同じヘクスに隠匿状態でセットアップする[14.41, 14.42]。

28.62 SAM セットアップ

EAF 地上展開フェイズに発見状態でマップ上へセットアップする(ダミーでない)本物の SAM 大隊の数がシナリオに示されている。EAF プレイヤーはそれより多くの SAM 大隊を発見状態でセットアップして良い。その他の SAM ユニットは隠匿状態でセットアップする。注：IAF の HAWK 中隊は配置場所が決められている場合が多い。シナリオにそれは示されている。

ダミーSAM は発見状態でマップ上にセットアップする。ダミーレーダーは EAF プレイヤーの選択で、発見又は非発見状態でセットアップする。

本物でもダミーでも SAM ユニットは陸上ヘクスに配置する。SAM 大隊は市街地から 1 ヘクス以内又は高速道路上に配置する。SAM は市街地又は高速道路のない荒れ地又は沼地ヘクスに配置できない。SAM は尾根ヘクスサイドに接するヘクスにも配置できない。1 ヘクスには 1 個の SAM しか配置できない。

SSR に示される「エジプト軍 SAM ディフェンスゾーン」はシナリオブックの特別ルールを参照せよ。

28.63 EAF の航空機セットアップ

EAF 空中展開フェイズに、EAF プレイヤーは編隊を準備/待機/格納状態で飛行場に、あるいはすでに飛行している状態で配置する。空中に配置できる編隊数は早期警戒レベル[28.5]で決定される。シナリオで示される利用可能な航空機タイプ[28.1]だけを飛行場にセットアップできる。1 つの飛行場にいくつの編隊でも準備状態でセットアップできる[9.12]。

ダミー編隊は本物の編隊であるかのように空中又は飛行場にセットアップできる。ダミー編隊も通常の編隊のように離陸できる。周回ポイント/飛行場近くの空中に配置する編隊は、オープン飛行場から 3 ヘクス以内のどの高度域でも配置できる。

EAF の編隊は全て非探知状態で侵攻を開始する。

28.64 IAF の航空機セットアップ

IAF プレイヤーは、第 1 ターンに進入する全ての編隊を進入ヘクス近辺のマップ外に置く[8.11]。これらのユニットは早期警戒レベル[28.5]に示される探知又は非探知状態でシナリオを開始する。編隊は任務で計画されたゲームターン以降に進入する。第 2 ゲームターン以降に進入する編隊は進入する前のターンの管理フェイズにマップ外へ配置する。

前衛部隊のジャミング任務で、マップ外のスタンドオフジャミング[19.33]に指定した編隊はマップに進入しない。その代わりにスタンドオフジャミングマーカーをマップ端のヘクスに置く。

28.65 レーダー

レーダーフェイズに、プレイヤーはファイヤーカン/ガンディッシュ及び SAM のレーダーのスイッチをオンにできる。非発見状態の SAM 又はダミーレーダーのスイッチをオンにした場合、適当な ID の SAM 警告カウンターをマップ上に置く[15.12]。非活動 AAA をこのフェイズに活動状態にできる[14.2]。

28.66 前衛部隊(選択ルール)

プレイ時間を短縮するために、EAF プレイヤーの同意が得られれば IAF プレイヤーは前衛部隊をマップ上にセットアップできる。前衛部隊にはジャミング及び Egrof (SEAD)編隊が含まる。マップ上へのセットアップへの同意は早期警戒フェイズより前に決定する。マップ上へセットアップすると EAF の早期警戒レベルが 1 レベル上昇する。マップ上へセットアップした前衛部隊は、早期警戒の結果[28.5]にかかわらず全て探知状態になる。

マップ上へセットアップする前衛部隊はマップのどこへでも配置できる。空中にセットアップする EAF ユニットはこの前衛ユニットの 10 ヘクス以内に配置できない。EAF プレイヤーはこの配置制限を考慮してこのルールに同意すべきである。

EAF プレイヤーの同意を得やすくするために、IAF プレイヤーは EAF のセットアップの概要を受け入れるとよい。

28.7 侵攻の完了

最後の攻撃側編隊がマップを出る、又は両プレイヤーがこれ以上の戦闘を望まず侵攻の終了に同意したときに侵攻は完了する。

28.8 勝利条件

シナリオ終了時、両プレイヤーは勝利ポイントを計算する。

シナリオの目標リストに下線が引かれている場合、その目標の VP は括弧( )内の数値を使用する。

(飛行場などの)マルチ目標の VP は全て合計し目標の数で割る、端数を切り上げた結果が VP となる。

例：ある飛行場で滑走路は重損害、管制塔及び格納庫は軽損害を受けた。滑走路による VP は 4、管制塔と格納庫はそれぞれ 2VP。従って獲得する VP は(4+2+2)/3=3 となる。

28.81 IAF の勝利ポイント

IAF プレイヤーは以下のポイントを獲得する。

VP	達成事項
1	**BDA 無し**： 敵が目標の BDA に失敗(EAF の侵攻があったときだけ)
6(10)	**目標の破壊**：侵攻の目標を完全に破壊
4(8)	**重損害**：侵攻の目標に重大な損害を与えた
2(4)	**軽損害**：侵攻の目標に軽微な損害を与えた
0	**損害無し**：侵攻の目標に損害を与えなかった
2	**航空機撃墜**：撃墜/墜落で失われた敵航空機ごとに。
1	**SAM**：損害を与えた SAM 大隊ごとに
2	**SAM**：破壊した SAM 大隊ごとに

28.82 EAF の勝利ポイント

EAF プレイヤーは以下のポイントを獲得する。

VP	*達成事項*
1	**BDA 無し**： 敵が目標の BDA に失敗(IAF の侵攻があったときだけ)
4	**航空機撃墜**：撃墜/墜落で失われた敵航空機ごとに。
1(2)	**搭乗員の喪失**： IAF の戦闘機から脱出し、死亡(又は捕虜になった)搭乗員ごとに。
6(10)	**目標の破壊**：侵攻の目標を完全に破壊
4(8)	**重損害**：侵攻の目標に重大な損害を与えた
2(4)	**軽損害**：侵攻の目標に軽微な損害を与えた
0	**損害無し**：侵攻の目標に損害を与えなかった
1	**HAWK**：損害を与えた HAWK 中隊ごとに
2	**HAWK**：破壊した HAWK 中隊ごとに
1	**付随損害**：付随損害カウンターごとに。

帰還判定[20.2]の結果で失った航空機も VP に数える、しかしその搭乗員は数えない(救出されたものとする)。

CSAR 手順[26]を使用する場合、救出された搭乗員は 0VP であるが、捕虜になった搭乗員の VP は 2 倍になる。

28.83 勝利段階

勝利ポイントの合計は IAF の VP から EAF の VP を引いた値である。結果はマイナスになることもある。勝利ポイントの合計から勝利段階が以下により決定される。

VP	勝利段階
≧13	**決定的勝利**：部隊は任務を完璧にこなした。勲章が授与されるほどの、賞賛に値する結果である。
9-12	**勝利**：任務は成功、目的は達せられた。メディアは敵に物質的な損害を十分に与えたと報道した。
5-8	**不完全な任務**：目的は達せられなかった。目標をもう一度攻撃する必要がある。
0-4	**敗北**：目的は達せられなかった。目標をもう一度攻撃しなければならない。メディアは無駄に終わった攻撃を非難した。
<0	**大敗北**：目的は達せられなかった。アラブの政治指導者は偉大なる勝利と公言した。

DN：勝利段階を作ることでゲームバランスを取ることと、ゲームを刺激的にすることを狙った。史実は消耗戦となり、イスラエルにとって損害は悩みの種であった。敵より少数の空軍は多くの損害に耐えられない中、制空権を維持しなければらならない。一方、エジプト軍の物質的損害はソ連の補給が支えていた。

29. キャンペーンゲーム

DN：キャンペーンゲームの長期に渡る任務によって、一連の目標群に対する継続した作戦の効果を確かめる。時間の経過とともに損害を受けながら、軍事及び政治状況そして戦闘期間を考慮し防御体制を維持する。

キャンペーンは数日に及ぶ侵攻を連続するシナリオ群で再現する。

29.1 キャンペーンゲームの概要

キャンペーンタイプ： キャンペーンでは IAF が攻撃側になる。

日： キャンペーンはいくつかの日に分割される。1 日はシナリオに示された数の侵攻を行って完了する。

目標リスト： キャンペーンの目標リストは、そのキャンペーン中に攻撃できる目標を全て示している。

29.2 キャンペーンシナリオ

キャンペーンシナリオの情報は以下による。

目標リスト： キャンペーンの目標リストはそのキャンペーン中に攻撃できる目標を全て示している。目標の位置及びタイプが示されている。

背景、日付、探知レベル、GCI レベル、オープン EAF 飛行場、IAF の戦闘序列、SSR： これらの情報は通常のシナリオと同じである。これらの情報はキャンペーン中の全ての侵攻に適用される。

キャンペーンの長さ： キャンペーンの日数。全ての日が終わるとキャンペーンは終了する。

天候： キャンペーンの天候は常に晴れである。仮想状況として違う天候状態を選択しても良い。

EAF の戦闘序列： EAF プレイヤーが持つ SAM 大隊、ダミーSAM、ダミーレーダー、AAA ポイント、ファイヤーカンユニットの数が示されている。さらに EAF プレイヤーが利用できる航空ユニットのダミー及び MAP プール(合計)又は使用する戦闘序列表も示されている。

29.3 日

キャンペーンは日に分割して管理する。プレイヤーはシナリオに従い 1 日にいくつかの侵攻を行う。その日の終了時にプレイヤーは管理を行い翌日の侵攻を計画する。

29.31 1 日目の計画

最初の日の前に IAF プレイヤーはその日の全ての侵攻を計画する。

29.32 計画

キャンペーンにおける計画も通常のシナリオと同じである、ただし日の開始前にその日の侵攻を全て計画する。侵攻を計画するとき、IAF プレイヤーはその目標をサイコロで決めず、リストから秘密裏に選択する。

29.33 侵攻の実行

IAF プレイヤーが決めた順番で侵攻は行われる。以下の変更を除き通常のシナリオと同様に侵攻を行う。

- EAF は地上のセットアップに制限を受ける[29.42]。
- 侵攻の計画は前日に行うため IAF の計画フェイズはない[29.31, 29.32]。
- EAF は VP を使う追加 MAP を得らない。
- 各侵攻の終了時に損害判定を行わない、それはキャンペーン BDA フェイズに行う[29.34]。攻撃成功値カウンターを目標の上に残す。

キャンペーンの勝利は各侵攻終了時に判定しない。

29.34 日、終了時の管理

1 日の全ての侵攻が終了した後、いくつかの管理フェイズを行う。以下のフェイズを順番に行う。

キャンペーン BDA フェイズ： 写真偵察に成功し攻撃成功値カウンターが乗せられている全ての目標の損害を判定する。写真偵察が成功しなかった目標の攻撃成功値カウンターは残しておく。

EAF 回復及び再配置フェイズ： EAF プレイヤーは損害又は破壊を受けた SAM 大隊、ダミーSAM、ダミーレーダー及びファイヤーカンユニットの補充を受け取る。それらは別のヘクスに再配置しても良い。SAM、AAA 及びファイヤーカンユニットの補充及び再配置が完了した後、それらは全て隠匿状態になるが、いくつかのユニットは暴露される[29.45]。

IAF の日計画フェイズ： IAF プレイヤーは翌日に行う全ての侵攻を計画する、そしてそれを行う順番も決定する。これは 1 日目の計画[29.31]と同様に行う。

翌日： 新しい日を開始する。

29.4 EAF のキャンペーンルール

29.41 EAF 航空ユニット

キャンペーンシナリオでは、EAF に各侵攻の計画フェイズで編隊に出動命令を出すための MiG 出動ポイント(MAP)が一定量与えられる。この MAP プールはキャンペーン全体に対し与えられる。失った航空機の補充として、2 日ごと(2 日目、4 日目、…)に EAF プレイヤーは 10MAP を受け取る。

29.42 EAF 地上ユニット

EAF プレイヤーはキャンペーン 1 日目の最初の侵攻で地上ユニットを記録及びセットアップする。これによって地上ユニットの配置転換の範囲が制限される。EAF は[29.45]の例外を除き、侵攻と侵攻の間に配置を換えることはできない。

各侵攻の終了時に、シナリオ開始時に隠匿であった全ての SAM、AAA 及びファイヤーカンユニットは隠匿及び非発見状態に戻る。侵攻開始時に発見されていた SAM 及び AAA は発見状態のままでいる。

29.43 損害及び破壊の継続

侵攻終了時に、全ての AAA 制圧を取り除く。SAM 大隊、ダミーSAM、ダミーレーダー及びファイヤーカンユニットが受けた損害及び破壊は同じ日の次の侵攻に残る。

例：ある日の最初の侵攻で 1 個のファイヤーカンユニットが破壊された。そのファイヤーカンユニットはその日の他の侵攻中ずっと破壊されたままとなる。

「日」終了時の EAF 回復及び再配置フェイズに、損害又は破壊を受けた全ての SAM 大隊、ダミーSAM 及びファイヤーカンユニットを同じタイプの新たなユニットに置き直す。損害又は破壊を受けたダミーレーダーは置き直せない。

それ以外の目標の損害は次の侵攻になっても、日が変わってもキャンペーン中ずっと残る。目標は修理されない。爆撃によってクローズになった飛行場は[9.31]、飛行場の修理判定[29.71]に成功するまでクローズのままとなる。

IAF プレイヤーが飛行場の写真偵察に失敗した場合、EAF プレイヤーは秘密裏に損害判定を行う。結果は記録するが、IAF プレイヤーにはキャンペーン終了時に教える。

29.44 SAM の弾薬

各侵攻の開始時、全ての SAM 大隊は最大数射撃できる完全な状態にある。

29.45 EAF 再配置

EAF 回復及び再配置フェイズに、EAF は AAA、SAM 大隊、ダミーSAM、ダミーレーダー及びファイヤーカンユニットの位置を変えることができる。

全ての SAM 大隊(ダミーSAM 及びレーダーを含む)及び半分のファイヤーカンユニット及び AAA ポイント(端数切り上げ)をこのフェイズ中に再配置できる。マップに印刷された AAA は再配置できないが、アップグレードにポイントを使用することはできる。

再配置されるユニットは、そのタイプのユニットを配置できるどのヘクスへでも再配置できる。損害又は破壊を受けて置き直されたユニットも再配置できる。それが置き直されたヘクスに置かなくてもよい。

全ての再配置が終了した後、全ての SAM、印刷でない AAA 及びファイヤーカンユニットは隠匿状態になる。調達した AAA ユニットの半分は暴露する。キャンペーンシナリオに示される、発見数に等しい数のマップ上にある SAM を発見状態にする。ダミーSAM は全て発見状態でセットアップする。

DN： IAF の情報網は EAF の防空体制を鋭く捉えていた。電子情報(ELINT)は SAM 部隊の追跡にきわめて重要であった。この ELINT 能力はシナリオの SAM 発見数として再現されている。

29.5　IAF のキャンペーンルール

29.51　能力及び兵器

いくつかの航空機の能力及び兵器は、ADC の注記及び SSR で制限される。IAF プレイヤーはキャンペーンシナリオで明確に許可された場合にだけそれらを使用できる。

キャンペーンシナリオでは使用回数を制限する等でその能力及び兵器の使用を制限することもある。

29.6　キャンペーンの勝利

全ての日を終えるとキャンペーンは終了する。まだ解決していない目標の損害を全て判定する。それから両軍は全ての侵攻で獲得したキャンペーン勝利ポイント(CVP)を計算する。

29.61　キャンペーン勝利ポイント

IAF は以下によりキャンペーン勝利ポイントを得る。

CVP	達成事項
6(10)	**目標の破壊**：侵攻の目標を完全に破壊
4(8)	**重損害**：侵攻の目標に重大な損害を与えた
2(4)	**軽損害**：侵攻の目標に軽微な損害を与えた
2	**MiG**：EAF が失った航空機ごとに。完全海ヘクスで撃墜された場合は追加 1CVP。
1	**SAM**：損害を受けた SAM 大隊ごとに。
2	**SAM**：破壊された SAM 大隊ごとに。

EAF は以下によりキャンペーン勝利ポイントを得る。

CVP	達成事項
2	**BDA 無し**：攻撃されたが BDA に失敗した目標ごとに。
4	**戦闘機の喪失**：IAF が戦闘機を失うごとに。(撃墜でも、墜落でも)
2	**搭乗員の喪失**： 喪失した IAF の戦闘機に乗っていた搭乗員ごとに。
1	**付随損害**： 付随損害カウンターごとに。

帰還判定[20.2]の結果で失った航空機も CVP に数える、しかしその搭乗員は数えない(救出されたものとする)。

CSAR 手順[26]を使用する場合、救出された搭乗員は 0VP であるが、捕虜になった搭乗員の VP は 2 倍になる。

29.62　勝利段階

勝利ポイントの合計は IAF の CVP から EAF の CVP を引いた値である。その結果がマイナスになることもある。キャンペーンの勝利段階及びそれが示す状況は各シナリオに書かれている。

29.7　上級キャンペーンルール

29.71　飛行場の修理

滑走路に損害を受けた飛行場を再びオープンにするためには修理しなければならない。EAF 回復及び再配置フェイズに dr し、滑走路に受けた損害を基に修理を判定する。

損害	dr
軽損害	6+
重損害	8+
破壊	10

dr が示された数値以上の場合、滑走路の損害は修理される。滑走路に損害が残っている飛行場はオープンにできない。

以下は省略

30.　Elusive Victory のデザイン
31.　戦術のヒント
32.　付録
33.　ルール索引

20 Nov 09 の errata を適用