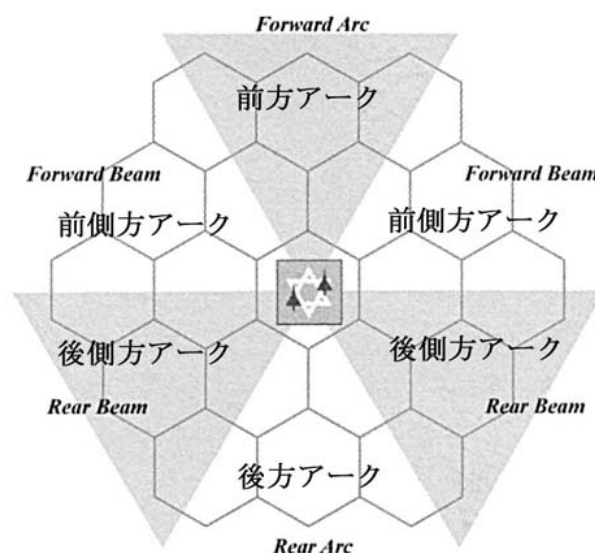
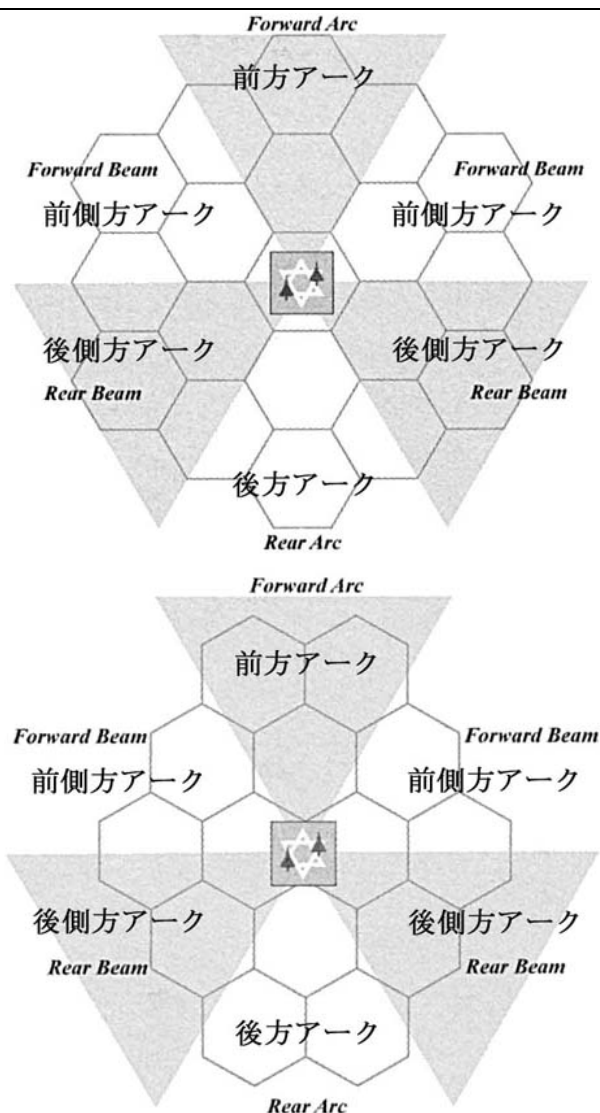


Elusive Victory プレイエイド 3

アーキと半域



半域：

前方/前側方の 3 アークが前半域、後方/後側方の 3 アークが後半域である。

アークの境目：

目標のヘクス又は編隊が影付き/影無しアークの境目にある場合、その目標の所有者でないプレイヤーがどちらのアークいるかを選択する。

早期警戒表 DR [28.5]

結果	DR	警戒態勢
A	16≤	<p>良好な警戒態勢： IAF は侵攻の編隊数を本当の 2 個以内で教える。全ての侵攻の進入ヘクスも教える。低高度、中高度及び高々度で進入する IAF 編隊は探知されている。超低高度で進入する IAF 編隊は非探知である。</p> <p>EAF は 2 個編隊を飛行場近くの空中へ配置できる。さらに 2 個編隊をスエズ運河の西のどこにでも配置できる。その他の編隊は飛行場へ地上配置する。</p>
B	12-15	<p>通常の警戒態勢： IAF は侵攻の編隊数を本当の 2 個以内で教える。全ての侵攻の進入ヘクスを本当の 5 ヘクス以内で教える。中高度及び高々度で進入する IAF 編隊は探知されている。超低高度及び低高度で進入する IAF 編隊は非探知である。</p> <p>EAF は 2 個編隊を飛行場近くの空中へ配置できる。その他の編隊は飛行場へ地上配置する。</p>
C	7-11	<p>低い警戒態勢： IAF は侵攻の編隊数を本当の 4 個以内で教える。進入するマップ端を教える。中高度及び高々度で進入する IAF 編隊は探知されている。超低高度及び低高度で進入する IAF 編隊は非探知である。</p> <p>EAF は 1 個編隊を飛行場近くの空中へ配置できる。</p>
D	≤6	<p>無警戒、奇襲攻撃： 全ての IAF 編隊は非探知である。EAF は CAP 編隊を 1 個も空中に配置できない。</p>

DRM

- 早期警戒ジャミングに割当てたスタンドオフジャミング機ごとに
侵攻の合計編隊数が4個以下

注記： この表は IAF の侵攻だけに使用する。SSR によって表の使用が無効になる場合がある。この表を使用しない IAF の侵攻では、結果 B の探知状態を適用する。

プレイ手順 [3]

シナリオ前 [3.1]

- A. 地上計画フェイズ：** 両軍は SAM ユニット、ダミーSAM、ダミーレーダー、EW レーダー、AAA、ファイヤーカン及びガンディッシュユニットの位置を決め、それぞれのログシートへ記入する[28.33]。
- B. 地上展開フェイズ：** 両軍は地上ユニット[27.1]、非隠匿のAAA[28.61]及び発見されている SAM をマップ上に配置する[28.62]。
- C. 侵攻計画フェイズ：** 攻撃側(又は両軍)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]。必要ならば EAF は編隊を調達する[28.21]。
- D. 早期警戒(EW)フェイズ：** IAF が攻撃側の場合、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 は EAF に侵攻情報を教える[28.5]。このフェイズは SSR に示されたときにだけ行う。
- E. 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]。
- F. IAF マップ外配置フェイズ：** 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、探知状態は結果 B に合わせる。前衛部隊がマップ上に配置される場合もある[28.66]。
- G. レーダーフェイズ：** 両軍はファイヤーカン及び SAM/EW のレーダーをオンにできる。両軍は AAA を活動状態にできる[14.2, 28.65]。

シナリオ中 [3.2]

- A. 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)
- B. 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を配置/移動する[19.32, 19.33]。
- C. 探知フェイズ：** 非探知編隊の探知判定を行う[10.2]。
- D. 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き、それに従い編隊を移動させる[5.2]。移動中に編隊は、敵航空ユニットと交戦する[11.2]、

爆撃を行う[17.1]、そして写真偵察を行う[24.1]。AAA 及び SAM は移動中の編隊を射撃できる[14.3, 14.43, 14.52, 15.3]。

- E. 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ログシートに燃料使用を記入する。着陸した又はマップを出た航空機の帰還判定を行う[20.2]。
- F. 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]。
- G. 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]。
- H. 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]。
- I. 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 警告マーカを置く[15.11, 15.12]。SAM 発射マーカの除去[15.32]。ダミー編隊の発生[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 IAF 編隊を進入ヘクス近くのマップ外に置く[28.64]。次のゲームターンを開始する。

シナリオ完了 [3.3]

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。

- A. 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]。
- B. 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]。
- C. 勝利決定フェイズ：** 侵攻の勝利段階を判定する[28.8]。

マーカ一覧

	イニシアチブチット 小部隊面 [5.22]		任務中断 [8.4]		SAM 発射 [15.32]
	イニシアチブチット 大部隊面 [5.22]		混乱 [13.11]		SAM 回避 [15.33]
	超低高度 [6.13]		機動 [13.2]		成功値(空対地攻撃) [17.42]
	低高度 [6.13]		SAM 警告 [15.12]		シャットダウン [17.53]
	中高度 [6.13]		発見 SAM [15.13]		AAA 制圧 [18.21]
	高々度 [6.13]		完全捕捉 [15.23]		付随損害 [18.3]
	防御ホイール [7.1]		不完全捕捉 [15.23]		