



# 日本語解説書



目次:	ページ#
1.0 はじめに	2
2.0 ゲームの備品	2
3.0 基本概念	4
4.0 プレイのシークエンス	5
5.0 戦略セグメント	6
6.0 補給	7
7.0 航空と海上輸送	10
8.0 陸上移動	11
9.0 特別陸上移動	13
10.0 戦闘	15
11.0 砲兵	17
12.0 戦闘結果	18
13.0 空軍力	20
14.0 地雷原	21
15.0 補充	22
16.0 トブルク拡大マップ	23
17.0 司令官ユニット	26
18.0 勝利方法	27
19.0 連合軍の特殊状況	27
20.0 枢軸軍の特殊状況	30
21.0 詳細なプレイの例	32
22.0 シナリオ	34
23.0 デザイナーの項目	37

## ゲーム・クレジット

デザイン: Vance von Borries  
 ボックス・カヴァー・アート: Steve Paschal  
 ゲーム・マップ・アート: Joe Youst  
 ゲーム・カウンター・アート: Art Lupinacci / Robert Tunstall  
 L2 Editing: Andrew Webber, Lembit Tohver  
 リサーチ: Vance von Borries  
 プレイテスト (初版): Phill Adams, Robbie Carter, Richard Diem, Albert Frye, Brent Freiburger, Jack Greene, Larry Hoffman, Rich Horwatt, Ben Lann, Gregg Pinder, Dave Ross, Harry Rowland  
 プレイテスト (2版): Steve Bucey, Richard Diem, Gary Christiansen, Richard Diem, James Plesec, Henry C. Robinette, David Smith, Lembit Tohver  
 貢献者 (2版): John Loy, Kevin Moody, Salim Mohammed, John O'Haver, Kevin Rohrer, Dave Ross

「...これは終わりではない。終わりの始まりでさへもない。だが、おそらく、始まりの終わりなのだ。」  
 - ウィンストン・チャーチル, 1942年11月10日

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

「我々の敵は大胆かつ狡猾で、戦争に恐ろしい破壊をもたらす偉大な將軍であると言わしていただく。」

- ロンメルに関して、ウィンストン・チャーチルから議会へ、1942年1月

Rommel's War は、第二次世界大戦中の1940年9月から1942年12月を通してのリビアからエジプトにおける戦役を再現します。一人のプレイヤーが枢軸軍部隊（ドイツ軍とイタリア軍）を操り、他方が連合軍部隊（他の全ての国籍）を操ります。競技用コマは戦役に参加した実際のユニットをあらわし、マップはこれらのユニットが戦った実際の地域をあらわします。プレイヤー諸氏は、ルールに従って自軍ユニットでマップ上を横切るように機動させ、戦闘を実施します。一人のプレイヤーは、特定の目標を占領することで勝利し、他方は敵の勝利条件を妨げることで勝利します。

**注記:** ルールを通して、カッコ付の数字（例えば [8.3]）が示されることとなります。これは、他のルールの参照です。

## 2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

Rommel's War は、以下から成ります。:

- ・ 1枚の 27.25" × 73.5" マップ
- ・ 6枚のシナリオ・セットアップ・カード
- ・ 3枚のプレイヤー補助カード (PACS)
- ・ 384個の競技用コマ/カウンター
- ・ 1冊のルール・ブック
- ・ 1冊のシナリオ冊子
- ・ 1つの六面体サイコロ

### 2.1 マップ [The Map]

2.1.1 マップは、六角形の格子（以降ヘクスと呼ばれる）を有します。各ヘクスは、判別目的に使用される四桁の識別番号を持ちます。

2.1.2 メイン・マップ上の一方の面に印刷されたトブルク拡大マップは、トブルク要塞をあらわします。トブルク拡大マップは、一方の陣営がメイン・マップ上のトブルク [Tobruk] ヘクスへの攻撃を望む際にのみ使用されます。

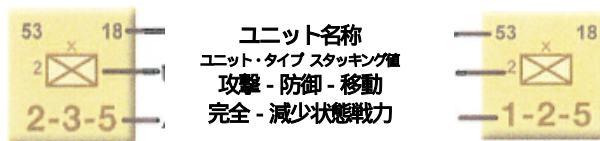
2.1.3 マップに近接する地域をあらわしている待機ボックスは、追加の競技スペースを構成します。

2.1.4 規模。各ヘクスの対辺間、実際地形の 10.0 マイル (16.1km) をあらわします。トブルク拡大マップの各ヘクスは、2.6 マイル (4.0km) をあらわします。

**デザイン・ノート:** 初版のゲーム・マップは、当時の英軍マップを米陸軍軍団工兵マップで修正し、公式部隊史で発見した地図や略図に従って調整の上作成しました。イタリア軍公刊戦史の地図は有用でしたが、しばしば矛盾していました。兵士たちは、これらよりも劣悪な地図と取り組まねばならず、このゲームの構造に合わせて既知の自動車道路や特殊な地形を造形したため、未知や不確かなものは含めていません。この版では、さらに洗練させたものを提供します。

### 2.2 競技用コマ [The Playing Pieces]

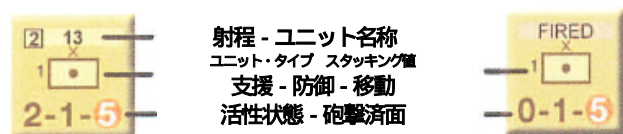
2.2.1 これらは、競技用コマの5つのタイプです。:



表面

裏面

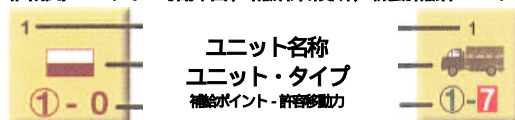
a) 戦闘ユニット：史実の戦役で戦った(又は戦う可能性があった)軍事ユニット。



a) 戦闘ユニット：続き

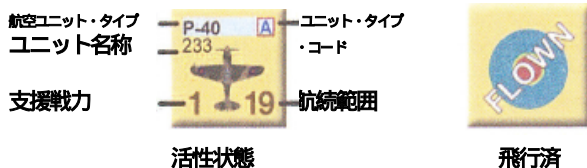


b) 非戦闘ユニット：指揮官、補給集積所、機動補給ユニット



補給集積所

機動補給



c) 航空ユニット：飛行機シルエットを持つコマ



活性状態

敷設中

d) 地雷原：地雷原のアイコンを持つ



e) 残っている全てのコマは、ゲーム・プレイを助けるために使用される補助マーカーです。

これらには、以下を含みます。：

非補給下、非移動補給、港湾レベル、トブルク攻囲ヘクス、枢軸軍車両プール・ポイント、枢軸軍V P s、連合軍装備補充ポイント、連合軍特別護送船団、鉄道堡、ターン・マーカー。

2.2.2 各戦闘ユニットの背景色はユニットの国籍を識別し、プレイに影響します。：

ドイツ軍	グレイ
イタリア軍	グレイ・グリーン
アメリカ軍	US グリーン
イギリス軍	ライト・ブラウン
オーストラリア軍	A デザート・タン
インド軍	Ind グレイ・ブラウン
南アフリカ軍	SA イエロー・タン
ニュージーランド軍	NZ イエロー・ブラウン
フランス軍	Fr グレイ・ブルー
ポーランド軍	Pol グレイ・ブルー
ギリシャ軍	Gk グレイ・ブルー

2.2.3 ユニット数値の説明 [Explanation of Unit Values]

- a) 攻撃戦力は、攻撃しているときの戦闘ユニットの戦力です。
- b) 防御戦力は、防御しているときの戦闘ユニットの戦力です。
- c) 許容移動力は、ユニットが通常の移動手順を使用して進入できる平地地形ヘクスの最大数です。
- d) 非ZOC帯は、ユニットがいかなる隣接ヘクス内にも支配地域を及ぼさないことを表示します。
- e) 射程と航続範囲について：

砲兵の射程は、砲兵ユニットが防御側ヘクスから数えて砲撃支援を提供できる最大ヘクス数です。

航空ユニットの航続範囲は、航空ユニットが任務を実施するために移動できる最大ヘクス数です。

f) 赤いボックス内の許容移動力は、ユニットが突破移動 [8.4] の能力を持つ自動車化ユニットであることを表示します。オレンジ円内の移動力は、ユニットが半自動車化 [6.5.6] であることを表示します。

g) スタッキング値は、ユニットが1ヘクスに占めるスペースの量です。

h) 支援戦力は、攻撃と防御に砲撃支援のコラム・シフトを計算するときの砲兵ユニットの数値です。

i) ユニットの名称は歴史的な名称(又は番号)で、それぞれが独立しています。略称については、23.2を参照してください。

j) ユニット規模シンボル：

I 中隊	旅団
大隊	師団
連隊	

k) 陸上ユニット・タイプ・シンボル：



機動補給



砲兵





3.3.3 待機ボックス内には、スタッキング限度はありません [9.3]。

3.3.4 プレイヤー諸氏は、自由に敵スタックを調査できます。

### 3.4 ユニットのステップ [Unit Steps]

ステップは、戦闘ユニットの耐久性や保持戦力をあらわします。

3.4.1 戦闘ユニットは、1又は2ステップ戦力のどちらかを持ちます。両面に数値が記載されたユニットは2ステップを持ちます。表面は完全戦力を、裏面は減少戦力状態のユニットを表示します。表面にのみ数値が記載されたユニットは、1ステップのみを持ちます。

3.4.2 戦闘は、ユニットがステップを損失し、その戦力が減少する原因となり得ます。1ステップの損失を行う2ステップ・ユニットは、その減少戦力面に裏返されます。1ステップ・ユニット又は減少状態の2ステップ・ユニットは、基幹レベルに減少します [12.2.1 を参照]。基幹レベルに減少したユニットは、直ちに取去られて友軍の基幹ボックス内に置かれます。

3.4.3 砲兵ユニットは、1ステップのみを持ちます。砲兵ユニットの裏面は、その砲兵ユニットがすでに砲兵砲撃支援 [11.1] に従事し、現行セグメント中に再度砲撃支援する資格を持たないことを表示します。

### 3.5 半減と端数処理 [Halving and Rounding]

3.5.1 ユニットの攻撃戦力や許容移動力は半減され得ますが、防御戦力は半減されません。攻撃戦力は、尾根の地形効果 [T E C を参照]、非攻撃戦闘補給 [6.6]、対戦車壕効果 [16.4.4] によって半減されます。

3.5.2 ユニットの攻撃戦力を半減させることは累加します。同一のユニットに複数回起こり得ます。ある戦闘でのユニットのグループ内で、いくつかのユニットは半減を被り、他は被らない可能性があります。

3.5.3 半減と端数処理の方法 [How to Halve and Round]  
影響下の各ユニットの攻撃戦力を個別に半減させます（端数切捨て）。ここで、残っている戦力を半減しなかったユニットに加えます。

3.5.4 端数は切り捨てられるため、ユニットの攻撃戦力はゼロまで減少できます。もしもゼロまで減少したら、たとえ攻撃を認められるユニットと一緒に、その戦闘への参加はキャンセルされます。もしも自身で攻撃していると、その戦闘はキャンセルされません（S P s は消費しません）。

3.5.5 ユニットのMAは、移動補給 [6.5] を持たなければ半減されます。これは1ユニットずつ個別に行います。端数は残します。

注記：端数のM P s は、道路や小道に沿って移動するために消費できます。

## 4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

### 4.1 ゲームのセット・アップ [Setting Up The Game]

4.1.1 プレイするシナリオを選択し、そのシナリオのセットアップ・チャートを参照します。両プレイヤーは、自軍ユニットをセットアップ・チャート上に置きます。

4.1.2 初期配置されないユニットは、増援です [5.3]。これらを、セットアップ・チャートの増援セクション内に置きます。これらは、後のターンにプレイに登場します。各シナリオに全てのユニットが使用されるわけではありません。

4.1.3 ユニットのセットアップ・チャート上に表示された戦力レベルでゲームを開始します。減少戦力状態で開始するユニットは、そのように表示されます。

4.1.4 配置が完了したらプレイが始まります。

### 4.2 ターン [The Turn]

Rommels War は、連続するターンでプレイされ、各ターンは以下のとおり7つのセグメントから構成されます。ターンが開始されていることを表示するため、ターン記録欄 (T R T) 上でターン・マーカーを前進させます。各ターンは、現実時間の約 10 日間をあらわします。各セグメントとフェイズ内でのイベントのより詳細なリストについては、発展したプレイのシーケンスを参照してください。

#### 4.2.1 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

##### A. 戦略セグメント (両プレイヤー) (ターン毎に1度行う)

1. ターン記録フェイズ
2. 第1天候フェイズ
3. 増援フェイズ
4. 補給状態フェイズ
5. 第1補給変換フェイズ
6. 砲撃フェイズ

##### B. 第1枢軸軍作戦セグメント

1. 輸送フェイズ
2. 移動フェイズ
3. 戦闘フェイズ
4. 突破移動フェイズ
5. 管理フェイズ

##### C. 第1連合軍作戦セグメント

1. 輸送フェイズ
2. 移動フェイズ
3. 戦闘フェイズ
4. 突破移動フェイズ
5. 管理フェイズ

##### D. 中間作戦セグメント (両プレイヤー)

1. 第2天候フェイズ
2. 第2補給変換フェイズ

##### E. 第2枢軸軍作戦セグメント

(第1枢軸軍作戦セグメントと同様)

##### F. 第2連合軍作戦セグメント

(第1連合軍作戦セグメントと同様)

##### G. 回復セグメント (両プレイヤー)

1. 工兵フェイズ
2. 勝利決定フェイズ

4.2.2 シナリオの最終ターン終了まで、上記のプレイのシーケンスに従います。その時点で勝者を決定するために、プレイヤー諸氏はシナリオの勝利条件に従ってそのパフォーマンスを評価します。

4.2.3 プレイの速度を促進するため、プレイヤー諸氏に作戦セグメント毎に 10 分間と他のセグメントについて 5 分間の時間制限を義務付けることを勧めます。

注記：回復セグメントは、前のセグメントやフェイズで開始されたいくつかの手順 [地雷原の敷設のような] を完了するために使用されます。

## 5.0 戦略セグメント [THE STRATEGIC SEGMENT]

戦略セグメントの間には、ターンの残りについての活動的なゲーム・プレイを準備するために、下記で順番に述べられる様々な機能を実行します。ここでは、補給状況 [6.0] と空爆 [13.2] の判定も含まれます。

### 5.1 ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]

戦略セグメントは、現行ターンを表示するためにターン記録欄 (マップ上) でターン・マーカーを次のボックスに移すことで開始します。

### 5.2 天候 [Weather]

**「ベンガジは降伏したが、強烈な砂嵐が通信を妨げたため詳細は不明である。」**

- 1941 年 2 月 7 日、A.P.Wavell から CIGS へ

天候条件は、戦役中に両陣営の作戦に影響を与えました。ゲーム・ルールは、通常は乾燥天候と仮定します。

5.2.1 天候条件は、ターン中に 2 回判定されます。戦略セグメントの天候フェイズ中に第 1 作戦セグメントの天候条件を判定し、中間作戦セグメント中に再度判定します。それぞれのときにサイを 1 つ振り、天候表を調べます。

5.2.2 2 つの天候条件の可能性があります。：乾燥と嵐です。

5.2.3 現行作戦セグメント (第 1 又は第 2 のどちらか) についての天候条件は、全てのマップと待機ボックスに適用します。

5.2.4 嵐の天候は、航空輸送 [7.1]、海上輸送 [7.2]、奇襲上陸 [10.7]、A タイプ航空ユニット [13.16]、近接航空支援に影響します。

### 5.3 増援 [Reinforcements]

両プレイヤーは、増援を受け取ります。大部分は、ゲームが扱う地域の外部から到着する新たなユニットです。

5.3.1 プレイの開始に先立ち、シナリオのセットアップ・チャート上に増援を配置します。各増援ユニットは、プレイに登場可能となる指定ターンを持ちます。これは、プレイに投入できる最も早いターンで、増援フェイズ中に登場します。プレイヤーは、自軍ユニットの到着を後のターンに遅延できます。

注記：増援は、作戦セグメント中にはプレイに登場しません。

5.3.2 枢軸軍の増援は、イタリア待機ボックスに到着します。連合軍の増援は、デルタ待機ボックスに到着します。ユニットがどこに到着するのかは、セットアップ・チャート上に記されます。ユニットは、自動的に列記された場所に到着します。

**例：枢軸軍の 115/15 ユニットの、41 年 4 月 に受け取られます。増援フェイズ中に、イタリア待機ボックスに置かれます。**

5.3.3 全ての増援は、その到着ターン中には S P s の消費な

しに一般補給下 [6.3] で移動補給下 [6.5] です。

5.3.4 補充と補給ポイントも、増援として扱われます。

### 5.4 選択登場グループ [Optinal Entry Groups]

両プレイヤーは、自身の選択でプレイに投入可能なユニットのグループを持ちます。これらのいくつかは、史実の戦役に参加していましたが、その可能性はありました。全てのグループは、登場が可能となるいくつかのターンを持ちます。これらのグループは、ルールで特記されない限り、増援と同様にプレイに登場します。

5.4.1 選択登場グループは、特殊な状況 [19.0 と 20.2 を参照] によって使用可能で、しかも現行ターンが表示された期間内である場合にのみ選択できます。グループは、列記されたターン以外に選択できません。あるターンに、登場のために選択される資格を持つグループの数は無制限です。いったんグループがプレイに登場したら、シナリオの終了までプレイに留まります。

5.4.2 グループは分割できず、全体としてプレイに投入されます。個々のユニットの実際の登場は遅延できます [5.3.1]。

5.4.3 各グループがプレイに投入されるに連れて、V P の得失について V P 記録欄 [18.1] を調整します。もしもあれば、V P の総量はセットアップ・チャートの各グループの下に表示されます。

5.4.4 枢軸軍の V P 合計が負の数である限り、登場できる枢軸軍選択登場グループはありません (政治的配慮のため)。

### 5.5 転進 [Withdrawals]

ゲームの様々なときに、指定されたユニットは一時的に又は永久にプレイから取り去られます。

5.5.1 ユニットの、セットアップ・チャートに表示されたごとく転進します。個々のユニットが指定されたターンに転進する一方で、いくつかのグループのユニットは複数ターンにわたって転進します [19.6.1]。転進についての特別な指示は、後述します [19.0 と 20.0]。

5.5.2 史実のユニットが表示されますが、代わりに現行戦力 (少なくとも、標記と同等) の合計とタイプのユニット (又は複数のユニット) が転進できます。

5.5.3 増援フェイズの最後にユニットを転進させます。その位置にかかわらず (包囲されていない限り)、マップ (又は待機ボックス) から取り上げます。転進した全連合軍ユニットを連合軍セットアップ・チャート上に置きます。転進した枢軸軍ユニットを、シナリオの枢軸軍セットアップ・チャート上に置きます。もしも転進を要求されたユニットが、補給線をたどるための能力を完全に妨害する敵ユニット又はその競合しない Z O C s によって包囲されていたら、少なくとも戦力とタイプが同じ代替ユニットを取り上げます。

**デザイン・ノート：初版ゲームでは、ユニットにマップ外への行軍を要求しました。ゲーム・コマを単にマップから取り上げの方が遥かに手軽です。必要な輸送手段は、存在するものとします。**

5.5.4 ユニットの、到着する同じフェイズに転進できます。

5.5.5 減少状態のユニットは転進できます。そのような状態で転進するユニットは、転進したときの戦力で復帰します。

注記：転進したユニットは、補充の受け取り [15.2] や再編成 [15.4] が可能です。

5.5.6 基幹又は除去のボックス内のユニットは、減少戦力ま

で回復しない限り転進できません [例外：19.1.2、19.6.2、19.6.4]。そのためには、直ちに使用可能な補充を使用します [15.1]。もしも使用可能な補充がなければ、未来の最初の補充を持ってきます。

5.5.7 転進するいくつかのユニットは、プレイに復帰することになります。これらは、連合軍転進編成チャート上でそれらの下に列記されたターンに復帰します。

**デザイン・ノート：ゲームは、継続する一連の戦役として跳めることができます。このような転進や一定の増援は、他のいくつかのゲームで見られるアプローチとは対照的に無作為ではありません。同様に、歴史的な事柄に従って全ての出入りを固定することも得策ではありません。むしろ、司令官たちは地域的な要請に基づき、戦争期間中を通していくつかの自由裁量を持ちました。これは、限られた期間と成果の中で柔軟性を認め、このアプローチは全ての版でデザインに取り入れられています。**

## 5.6 守備隊 [Garisons]

「私は東方の地獄スポットであるマルサ・マトルーにいた。」

- 107RHA 砲手レイ・エリス、1940 年夏

いくつかのシナリオでは、両プレイヤーはユニットを守備隊として一定の特別な場所に置くことになります。

5.6.1 戦闘ユニットのみが守備隊ユニットになることができます。ゲームの過程を通して、追加のユニットを守備隊に加え、セットアップ・チャート上で「解放 [“Release”] と表示された一定のユニットを解放することができます。解放されたユニットは、他のユニットと置き換える必要がありません。

5.6.2 待機ボックス内の全ての連合軍守備隊ユニットは、認められた活動を待機ボックス内で実施するための資格を持ちます [例：19.3]。いったん解放されると、ユニットはゲームの残りについて、ゲーム機能で認められた全てを実行することが許されます。

5.6.3 連合軍の守備隊ユニットは、解放する各ユニットについて V P s [18.1.5] を消費することで早いターンに解放できます。

5.6.4 マップ上の守備隊は、敵戦闘ユニットが移動で隣接するときに、V P コストなしで解放されます。

## 6.0 補給 [SUPPLY]

「ロンメルは気が狂ってしまった...彼の命令逸脱により、我々の補給能力は不十分な状態となった。」

- F. ハルダー陸軍参謀総長、1941 年 5 月、ベルリン

「戦闘は、戦火を交える前の兵站将校の決定によって行われた。」

戦役後のロンメルの記事

ユニットの補給状況は、その移動と戦闘に影響します。補給には、以下の 3 タイプがあります。：一般補給 [6.3]、移動補給 [6.5]、戦闘補給 [6.6]です。友軍補給状況フェイズ中に、プレイヤーは自軍ユニットの補給状況を判定します。

### 6.1 補給ポイント [Supply Points]

補給は S P s によってあらわれ、補給集積所又は M S U s 内に保持されます。S P s は、通常は移動補給と戦闘補給を提供するために消費され、一般補給の資源として消費できます。

#### 6.1.1 使用可能 [Availability]

a) シナリオ・セットアップ・チャートは、シナリオ中に使用可能な M S U s と補給集積所の数を表示します。シナリオの過程で、さらに多数が加えられます [セットアップ・チャートの増援セクションを参照]。プレイヤー諸氏は、シナリオで認められた数を越える M S U s や補給集積所を同時に持つことができません。

b) 全ての S P s は、補給集積所又は M S U s の形で増援として受け取られます。受け取った S P s を到着待機ボックス内に置きます。もしも使用可能な M S U s や補給集積所の数が不足であれば、超過する S P s は失われます。これらは蓄積できません。

c) 連合軍 S P s は、デルタ待機ボックス [9.3] 内にのみ到着します。枢軸軍 S P s は、イタリア待機ボックス内にのみ到着します。これらの場所への到着は、自動的です。

注記：全ての枢軸軍 S P s は、イタリア待機ボックスからトリポリ待機ボックス又はゲーム・マップ上の港湾に直接移動させるときに海上輸送を課せられます。

6.1.2 各ターンに使用可能な S P s の数は、変化します。各ターンに受け取る数は、イタリア待機ボックス (枢軸軍) 又はデルタ待機ボックス (連合軍) 内に列記されています。

#### 6.1.3 補給集積所と M S U s [Supply Dumps and MSUs]

a) 各 M S U s 又は補給集積所は、存在する S P s の数に相当する面を持ちます。M S U s の表面は 1 S P で、逆 (裏) 面は 2 S P です。1 つの M S U は、決して 2 を越える S P s を含めることができません。補給集積所の表面は 1 S P で、逆面は 2 S P s です。3 S P s の表面と 4 S P s の逆面を持つ大規模な補給集積所も使用可能です。1 つの補給集積所は、決して 4 を越える S P s を含めることができません。

b) M S U や補給集積所は戦闘ユニットではなく、ゼロ (0) のスタッキング値を持ちます。望むだけ多くの M S U s や補給集積所が、同一ヘクスを占めることができます。

c) M S U や補給集積所は、状況にかかわらず、決して非補給下や非移動補給下 [6.5] になりません。プレイヤーの M S U s と補給集積所は、国籍にかかわらず、いかなる自軍ユニットも使用できます。

d) M S U は自動車化ユニットで、自ら移動できます。補給集積所は、移動できません。補給集積所を移動させる唯一の方法は、航空輸送、海上輸送、車両プール、鉄道です。

e) M S U s や補給集積所は攻撃され得ませんが、破壊又は捕獲され得ます [6.16]。戦闘でのステップ損失として受けることはできません。もしも一緒にスタックした全てのユニットが戦闘で除去されたら退却できません。

f) 消費や破壊によってマップから取り去られたときには、M S U s や補給集積所ユニットは次のセグメントに再び使用可能です。補給ユニット保管エリア [Supply Unit Storage area] に、このセグメントを使用済として置いてください。これらは、未来のセグメント中に望む回数だけ再使用できますが、単一のセグメントには一度のみです。友軍管理フェイズの終了時に、全ての M S U s と補給集積所を、このセグメント使用済ボックスから使用可能ボックスに移します。

**デザイン・ノート：補給集積所や M S U は、食糧、燃料、弾薬をあらわし、兵員や装備ではありません。**

6.1.4 補給集積所や M S U s が必要とされるときに、使用可能ボックスから取り上げてそれが創出される場所に置きます [6.15]。その場所で自動的に創出されます。もしも補給集積所や M S U s の数が不足していたら、超過の S P s は受け取らず、いかなる理由によっても蓄積できません。プレイヤー諸氏は、カウンター内容物に提供された数を越える補給集積所と M S U s を同時にプレイに持つことができません。

#### 6.1.5 M S U s と補給集積所の創出 [Creating MSUs and Supply Dumps]

a) 増援フェイズ中に、プレイヤーは受け取った補給ポイントに一致する数値の補給集積所 (M S U ではない) を創出します。その補



給集積所を待機ボックス内に置きます。創出した同一フェイズ中に移動と使用ができます。

**注記：**車両プール・ポイント [9.5] は、MSUs を創出するために使用しません。

b) いくつあるフェイズ中にも、プレイヤーは他のMSUs や補給集積所を創出するために、同一ヘクス (又は待機ボックス) 内のMSUs 又は補給集積所からのSPs を減少させることができます。

c) 補給変換フェイズ (戦略セグメントと中間作戦セグメント中に再度) 中にのみ、プレイヤーはすでに補給集積所としてプレイにあるSPs をMSUs に変換できます (例外: 補給の捕獲 [6.1.6])。これらは、相互に交換可能です。MSUs はポイントからポイントへと補給集積所を創出でき、逆もまた同様です。統合しているときには、SPs は全て同一ヘクス又は同一待機ボックス上に位置していなければなりません。

**注記：**プレイヤー諸氏は、1つの場所に追加のSPs を蓄積し、未来の作戦に使用するためのMSUs をフリーにするためにこの手順を使用します。

d) 単一のSPは、セグメント毎に1MSU又は1補給集積所のみを創出できます。

**注記：**単一のMSU又は補給集積所のゲーム・コマは、セグメント毎に一度のみ使用できることを忘れないでください。

e) あるSPがゲームの手順で使用されるときには、MSU又は補給集積所を減少面に裏返すか、又は1SPのみで開始していたらそれを取り去ります。大規模補給集積所は1SPの数値を持たないので、より小さな数値の補給集積所がその場に置かれます。もしもより小さな値の補給集積所又はMSUs が使用可能でなければ、残っているSPs は失われます。

f) 新たに創出された補給集積所やMSUは、元のMSUや補給集積所がすでに移動していない場合にのみ移動できます。

**例：**

1) 補給変換フェイズ中に、同一ヘクス (又は待機ボックス) 内の2つの1SP・MSUs を統合し、2SP・MSU又は2SP補給集積所を創出します。もしも2SP・MSUを作っていると、1SP・MSUの1つを2SP面に裏返します。次に、他の1SP・MSUをマップから取り去り、このセグメント使用済ボックスに置きます。もしも補給集積所を作っていると、2つの1SP・MSUs をこのセグメント使用済ボックスに取り去り、2SP補給集積所マーカーをヘクス内に置きます。

2) 単一の3SP補給集積所を創出するために、同一ヘクス内の3つの1SP補給集積所を統合します。3つの補給集積所をこのセグメント使用済ボックスに取り去り、1つの3SP補給集積所をヘクス内に置きます。

3) SPs消費の例です。1つの4SP補給集積所を3SP面に裏返し、1SPの消費を表示します。次に、補給変換フェイズ中に新たなMSUを創出するため2SP補給集積所に置き換え、1つの1SP・MSUと一緒に置きます。このMSUは、友軍移動フェイズ中にどこへでも移動できます。

**6.1.6 補給ポイントの捕獲 [Capturing Supply Points]**  
「略奪品は莫大な量だった...もしもこの戦利品がなかったら、装甲軍の維持管理と食糧確保は不可能になっていただろう。」

- ヴェストファール将軍、トブルクにおける連合軍補給物資捕獲についての1950年の記述

補給集積所やMSUは、もしもそのヘクス内に敵ユニットが移動、突破移動、戦闘前後進中に進入したら捕獲されます。

a) 戦闘ユニットのみが敵SPsの捕獲を試みることができます。  
b) 敵MSUや補給集積所のみを含んでいるヘクスに戦闘ユニットが進入するとき、直ちに補給ポイント捕獲表で捕獲の試みを解決します。ヘクス内の各SPについて、個別に解決します。このSPは、捕獲されるか又は破壊されるかのどちらかで、捕獲されたSPsのみがヘクス内に留まることになります。

c) もしもあるSPが捕獲されたら、捕獲の手順が完了次第 (ヘクス内の全てについて) 捕獲したポイントについて望むようにそれを使用可能な友軍のMSUs 又は補給集積所に置き換えます。MSUs は統合でき、新たな所有者の移動フェイズであれば直ちに移動して戦闘フェイズ中に使用するか、又は後に使用するために取っておくことができます。もしも使用可能な友軍のMSUや補給集積所がなければ、敵SPは捕獲できずに破壊されます。

d) あるMSUは、それと共にいる全ての戦闘ユニットが戦闘員失 [12.2] によって除去されて退却結果がなければ、捕獲されます。

**例：**

枢軸軍の3/21Pz (2ステップ) が防御中に「D2R」結果を被ります。このユニットは、両ステップを損失してゲーム・マップから取り去られ、防御側ヘクス内に1MSUのみが残されています。戦闘結果に「R」(退却)を含むので、MSUは退却を満たすためにヘクスを離れます。もしも「R」結果を含まなければ、MSUはヘクス内に留まります。もしも敵戦闘ユニットがそのヘクス内に戦闘後前進すると、各SPについて補給ポイント捕獲表でサイを振った結果に従い、破壊又は捕獲されます。

**6.1.7** プレイヤーは、自軍管理フェイズ中に友軍MSUs や補給集積所を破壊できます [捕獲の可能性を回避するため]。

## 6.2 補給ルート [Supply Routes]

補給の各タイプは、補給ルートをたどることを要求されます。

**6.2.1** 補給ルートは、連続するヘクスの道筋と定義されます。補給ルートは、ユニットから直接友軍補給源 [6.4] へ又は友軍補給源まで導かれる補給道路 [6.2.3] のどちらかまでたどる補給線 [6.2.2] から成ります。

### 6.2.2 補給線 [Supply Line]

a) 補給線は、7ヘクス以内の長さの連続するヘクスの道筋です。

**デザイン・ノート：**1日に新設補給線が隔く距離は、通常ほぼ6ヘクスが限度ですが、北アフリカの部隊はしばしば遠距離で作戦することに成功しました。7ヘクスがベストの妥協点です。

b) 補給線は、以下を除く全ての地形を通過又は越えてたどることができます。:

・砂漠又は山岳 (ただし、道路又は小道に沿ってたどることができる)

・禁止された地形ヘクスサイド

・完成した敵地雷原

c) 補給線は、直接マップ端の外部にたどることはできず、最初に補給源として使用するSPユニット又は友軍補給源 [6.4.1] に続く補給道路にたどります。

**6.2.3** 補給道路は、友軍補給源まで導かれる一級又は二級道路で連結するネットワークです。ネットワークは、いくつある長さでも構いません。小道は、補給道路の一部になれません。

ある個別ユニットが複数の補給源にたどれるかどうかは問題ありませんが、単一の補給源にたどれるユニットの数については問題となり得ます [6.4.3 から 6.4.7]。

**6.2.4** 補給線と補給道路は、敵戦闘ユニット、活性状態の敵地雷原、敵ZOCsを含むヘクスを含めることができません。補給



線と補給道路は、もしも友軍戦闘ユニットが占めている場合にのみ敵ZOCを通してたどることができます。

### 6.3 一般補給 [General Supply]

ユニットの補給状況は、ターン全体に影響します。戦闘ユニットは、一般補給下又は非補給下(OoS)のどちらかです。

6.3.1 補給状況フェイズ中に、両プレイヤー(枢軸軍が最初)はどの自軍ユニットが一般補給下か判定します。一般補給下と判定されたユニットは、次の友軍補給状況フェイズになるまで常時一般補給下です。そのユニットからOoSマーカーを取り去ります。OoSと判定されたユニットは、たとえ一般補給下になるように移動しても、次の補給状況フェイズになるまでOoSとして扱われます[例外: 6.4.7]。

#### 6.3.2 一般補給の制限 [General Supply Restrictions]

a) ユニットの友軍補給源 [6.4] まで補給ルート [6.2.1] をたどることができれば一般補給下です。  
b) ユニットの完全な補給ルートをたどることができないときにOoSです。新たにOoSと判定された全てのユニット上にOoSマーカーを置きます。次の補給状況フェイズ中に、ユニットがいまだに完全な補給ルートをたどられなければ、OoSマーカーは留まります。

6.3.3 非補給下は、ユニットに以下の影響を与えます。:

- ・移動補給 [6.5] の資格を持ちません
- ・戦闘補給 [6.6] の資格を持ちません
- ・蹂躪 [9.1] ができません
- ・再編成 [17.4] ができません

6.3.4 プレイヤーは、ユニットをOoS状態のままにしておくことを選択できます。ユニットは、一般補給の欠乏のみを通して除去されることはありません。

### 6.4 補給源 [Supply Sources]

6.4.1 補給源は、友軍の補給集積所 [6.1.3]、MSU [6.13]、港湾 [7.3]、待機ボックス [9.3] です。

6.4.2 もしも1人のプレイヤーの友軍補給源が、後に相手側によって捕獲されると、最初のプレイヤーの補給源であることを停止します。もしも再捕獲すると、次の補給状況フェイズから開始して、再び友軍一般補給を提供します。

注記: マルタ島 [20.2] 以外の待機ボックスは、捕獲され得ません。

6.4.3 補給源として使用された補給ポイントは、補給状況フェイズ中にそこに補給線(7ヘクス)をたどれる全てのユニットに一般補給を提供します[例外: 6.4.7]。一般補給を提供するSPを取り去ります。

#### 6.4.4 港湾補給 [Port Supply]

a) 港湾は、その現行許容量に一致する数のユニットに一般補給を提供できます[7.3も参照]。超過ユニットは、他の補給源にたどられなければならず、さもなければOoSです。この一般補給許容量は、ユニットの数で計算されます(スタッキング・ポイントやステップではない)。

例:

トブルクは、6の許容量で表示されています。ここまで補給ルートをたどれる位置にいる6ユニットまで一般補給を提供できます。

b) いくつかの港湾は、「一般補給のみ」[“General Supply only”] と

して表示されています。これらは、一般補給についてのみ使用されます。これらは、他の港湾機能を提供しません。

c) 港湾補給の目的においては、一緒にスタックした同一師団のユニット(又は同一の待機ボックス内で一緒にいる)は、一般補給について1ユニットとしてカウントします。トブルク拡大マップ [16.0] 上では、同一の攻囲ヘクス・エリア上(又はトブルク拡大ヘクス上)で一緒にいる師団の全ユニットは、1ユニットとしてカウントします。そこ以外のいずれかにいるその師団のユニットは、個別にカウントされます。

注記: これは、一定数のユニットに補給が提供される緊急時一般補給 [6.4.7] 又は緊急時移動補給 [6.5.5] には当てはまりません。

#### 6.4.5 待機ボックスの補給 [Holding Box Supply]

a) 待機ボックス [9.3] は、そこに補給ルートをたどっているユニットとそこに収容されたユニットの統合に、許容量までの一般補給を提供します。  
b) 枢軸軍のトリポリ待機ボックスは、9ユニットまでに一般補給を提供します。これらには、トリポリ待機ボックスまで補給ルートをたどっているユニットを含めます。  
c) マルタ島待機ボックスは、2ユニットまでに一般補給を提供します。  
d) 他の全ての待機ボックスは、無制限な数の友軍ユニットに一般補給を提供します。

#### 6.4.6 特別な状況 [Special Situations]

a) オアシスは、そこにいるいずれか1ユニット(いかなるタイプでも)に一般補給を提供します。  
b) 飛行場は、そこにいるいずれか1つの高射砲ユニットに一般補給を提供します。

#### 6.4.7 緊急時一般補給 [Emergency General Supply]

1補給ポイントは、友軍移動フェイズ中にそこに補給線をたどれる7ユニットにまで一般補給を提供できます。これらのユニットからOoSマーカーを取り去ります。これらのユニットにこの一般補給を提供したら、直ちにSPを取り去ります[6.5.5も参照]。

### 6.5 移動補給 [Movement Supply]

自動車化と半自動車化ユニットは、その完全な許容移動力で移動するために移動補給を必要とします。航空ユニットは、任務を実行するために移動補給を必要とします。

6.5.1 補給状況フェイズ中に、各プレイヤー(枢軸軍が最初)は、罰則なしで移動するために必要な移動補給をどの自軍ユニットに提供するかを決定します。移動補給を受け取るためには、ユニットは一般補給下でなければなりません。移動補給下になるためには、ユニットは補給ポイントまで補給線(7ヘクス)をたどります。1SPは、そこに補給線をたどれる全ての自動車化ユニット[例外: 6.5.5]に移動補給を提供できます。移動補給を提供するSPは、いったんそこにたどれる全てのユニットが決定されたら、取り去られて「このセグメント使用済ボックス」に置かれます。移動補給を提供されないユニット上に、非移動補給マーカーを置きます。

6.5.2 非自動車化ユニットと非戦闘ユニット[MSUsのような]は、移動補給を必要としません。航空ユニットは、飛行済から活性化状態に返すために移動補給を必要とします[13.1.1]。

注記: どのユニットが様々な特別移動状況について資格を持つかにについては、移動資格チャートを参照してください。

#### 6.5.3 非移動補給のユニットへの影響 [Effects of No Movement Supply on a unit]

・ユニットのMAは、半減します(端数は残す)

- ・突破移動 [8.4] は実行できません
- ・戦略移動 [9..2] は実行できません
- ・車両プール・ポイント [9.5] を割り当てられません

**6.5.4 移動補給なしの航空ユニットは、航空任務を実施できません。**飛行済に裏返します。待機ボックス内の航空ユニットは、補給ポイントを消費することなしで、常に移動補給を持ちます。非戦闘ユニットは、移動補給を必要としません。

#### 6.5.5 緊急時移動補給 [Emergency Movement Supply]

友軍移動フェイズ中のいかなるときでも、補給線をたどることができる7ユニットまでに移動補給を提供するために1補給ポイントを消費できます。いかなる陸上ユニットも資格を持ちますが、Aタイプの航空ユニットのみが資格を持ちます。これらのユニットから非移動補給マーカーを取り去ります（又は、航空ユニットを活性面に返します）。これらのユニットにこの移動補給を提供したら、直ちにそのSPを取り去ります。緊急時移動補給を受けているユニットは、すでに一般補給下でなければなりません [6.3.3a と 6.5.1 を参照]。もしも6.4.7を通して一般補給を受けただけでも、緊急時移動補給を受け取ることができます。

**デザイン・ノート：一般的に、このルールは、不確かな計画についてゲーム・プレイに一定の柔軟性や脱出を認めます。孤立したユニットが窮地から抜け出すのに十分な補給を迅速に与えることで、突破の興味深い効果を認めます。**

#### 5.6 半自動車化ユニット [Semi-Motorized Units]

多くの非機械化ユニットは、実際には少なからぬ輸送手段を持っており、ユニットに高い許容移動力を十分に提供できましたが、完全な自動車化と見なすには不十分でした。そのMAのオレンジの円を持つ全てのユニットは、半自動車化です。もしも半自動車化ユニットが移動補給を提供されなければ、そのMAを半減させます（自動車化ユニットと同様）。これらのユニットは、他の全ての目的について非機械化です。

#### 6.6 戦闘補給 [Combat Supply]

罰則なしで戦闘を実施するためには、攻撃又は防御にかかわらずユニットは戦闘補給を必要とします。

**6.6.1 戦闘補給を持つためには、ユニットは戦闘の瞬間に友軍補給ポイント（MSU又は集積所）に補給線をたどなければなりません。**そのSPは、1つの戦闘でたどることができる各ユニットに戦闘補給を提供します。各戦闘は、少なくとも1SPを必要とします [例外：10.7.3]。もしもある戦闘に参加している全てのユニットが同一のSPに戦闘補給をたどれば、異なるユニットが異なるSPsにたどることができます。

**6.6.2 攻撃又は防御にかかわらず、一般補給下のユニットのみがやはり戦闘補給下になれます。**ユニットは、戦闘補給下になるために移動補給を必要としません。

**注記：**ユニットは、緊急時一般補給の手順によって一般補給を提供されていても構いません。

#### 6.6.3 攻撃戦闘補給 [Attack Combat Supply]

a) もしも戦闘補給下のユニットが攻撃していると、その戦闘補給を提供しているSPは消費されます。その戦闘の完了時に、取り去ります。もしも複数の攻撃ユニットが参加しているために複数のSPが必要であれば、これら全てのSPsを取り去ります。  
b) 攻撃補給下でない砲兵ユニットは、砲撃支援を実施できません。  
c) 攻撃補給下でない全ユニットの攻撃戦力を半減させます（端数切捨て）。これは、他の全ての影響に累加します。

**注記：**いくつかの攻撃ユニットが戦闘補給を持ち、他がもたなければ、戦闘補給を提供されなかったユニットが半減されます。

#### 6.6.4 防御戦闘補給 [Defense Combat Supply]

a) 防御戦闘補給については、防御ユニット（又はスタック）は、戦闘の瞬間に友軍SPに補給線をたどります。このSPは、防御のために消費されません。  
b) もしも防御ユニットが防御戦闘補給下でなければ、攻撃側は戦闘比を1コラム右にシフトします。これは、他の全ての影響に累加します。  
c) 防御戦闘補給下でない砲兵ユニットは、砲撃支援を実施できません。

**注記：**防御ユニットは、以前の戦闘結果によって包囲され、自身の戦闘が解決される瞬間に補給線をたどれなくなることがあります。もしもそうなれば、攻撃側はそれに対する戦闘比をシフトさせます。

## 7.0 航空と海上輸送 [AIR AND NAVAL TRANSPORT]

### 7.1 航空輸送 [Air Transport]

枢軸軍プレイヤーのみが航空輸送を実施できます。

**7.1.1 自軍輸送フェイズ中に、枢軸軍プレイヤーは一定の戦闘ユニットと非戦闘ユニットを空路で移動させることができます。**飛行場で輸送フェイズを開始しているユニットは、距離にかかわらず、その飛行場から他の飛行場に航空輸送によって移動できます。一般補給下の飛行場からそれを取り上げ、目的地の飛行場に置きます。輸送されたユニットは、続く移動フェイズ中に自由に移動できます。航空輸送は、移動補給を必要としません。航空輸送容量は除去できず、後のターンに使用するために蓄積できません。

**7.1.2 完全なゲームの過程を通して、各輸送フェイズに1許容量ポイントのみが使用可能です。**各許容量ポイントは、資格を持つ陸上ユニットの1スタッキング・ポイント運びます。補給ポイントを、1ポイントの補給集積所として輸送します。

**7.1.3 飛行場を使用（進入又は退出）している航空輸送ポイントは、その飛行場許容量の1「ユニット」を占めます。**

**7.1.4 以下の間には、航空輸送は認められません。：**

- ・嵐の天候
- ・マルタ島侵攻 [202]

**7.1.5 以下の陸上ユニットのみが運ばれます。**

- ・歩兵（非機械化）
- ・工兵（非機械化）
- ・歩兵 REPL
- ・補給集積所

**7.1.6 航空輸送は、そのシナリオに特記されていない限り、使用不能です。**

### 7.2 海上輸送 [Naval Transport]

戦役中に、両陣営は補給を運び陸上ユニットを移動させるために自軍海上輸送を使用しました。

**7.2.1 輸送フェイズ中に、海上許容量（シナリオのセットアップ・チャートに列記される）までの陸上ユニットを海上輸送できます。**嵐の天候中には、海上許容量を半減させます（端数切捨て）[残りはチャート上]。海上輸送許容量は除去できず、後のターンに使用するために蓄積できません。



7.2.2 ユニットの輸送フェイズ毎に一度のみ、一つの友軍港湾から他の友軍港湾へと移動できます。ユニットは「海上」に留まることができません。海上移動は、移動補給を必要としません。

### 7.2.3 海上輸送の手順 [Naval Transport Procedure]

a) 海上輸送を実施するユニット（又は複数のユニット）を宣言します。これらを港湾から取り上げ、目的地港湾に望む指定港湾ヘクスに置きます。

b) 各ユニットとSPについて、海上輸送表で個別にサイを振ります（マップ上にある。適用可能な全てのDRMsを適用する）

c) 海上輸送表のサイ振りにDRMsを提供するために使用される航空ユニットは、その飛行済面に裏がえされます。このため、同一の航空ユニットは、同一ターンの両方のセグメントで使用できません。

d) 港湾に到着している全てのユニットは、同一のセグメントにその完全な許容移動力で移動できます。

### 7.2.4 海上輸送表結果（表については、マップを参照）

#### 結果 説明

A 到着 [Arrive]。港湾の上に移します。

D 遅延 [Delayed]。ユニット（又はSP）は、到着せずに元の港湾に帰還します。

SD SP又は装備REPLユニットは失われ、戦闘ユニット又は歩兵REPLは遅延します。

海没 SPは失われ、陸上ユニットは1ステップを失います（遅延ではない）。最後のステップを失ったユニットは、基幹ボックスに行きます[訳注:生き残りは遅延します]

注記：各ターンには、2つの友軍作戦セグメントがあるため、2つの友軍（海上）移動フェイズがあります。最初の作戦セグメントに遅延したユニットは、2番目の作戦フェイズの使用可能許容量を課して、再度試みることができます。

## 7.3 港湾 [Ports]

7.3.3 プレイヤーは、友軍港湾のみを使用します。全ての港湾には、許容量の数値が標記されています。「一般補給のみ」[General Supply only]と標記された港湾は、海上輸送のために使用できません [6.4.4bも参照]。

7.3.2 港湾許容量は、1つのセグメントにその港湾から海上輸送によって到着と/又は出港できる、戦闘ユニットと補給ポイントの最大数です。到着しているユニットのために使用された港湾の許容量は、同一セグメントに出港するユニットのために使用できません。この許容量は、他の港湾に移送できず、未来のターンのために取っておくこともできません。

#### 例：

トブルクは「6」の港湾許容量レベルで、4ユニットが到着します。これは、同一のフェイズにトブルクの外に2ユニットまでが海上輸送できることを意味します（ただし、これらの全ては、海上輸送表 [7.2] 上で輸送のサイ振りを受けることになります）。

7.3.3 爆撃 [13.2] は、港湾の許容量を減少させ得ます。トリポリ、ベンガジ、トブルクの港湾のみが、許容量記録欄を持ちます。これらの現行許容量を表示するために、港湾レベル・マーカーを使用します。残りの港湾は、減少され得ません。

### 7.3.4 港湾爆破 [Port Demolition]

回復セグメント中に、プレイヤーは任意に友軍港湾の許容量を1レベルずつ減少させることができます。爆破は自動的で、ユニットの使用は必要ありません。港湾の許容量は、ゼロ未満には減少されません。

### 7.3.5 港湾の回復 [Port Recovery]

回復セグメント中に、プレイヤーは自動的に各友軍港湾の許容量を、1レベルずつ港湾許容量記録欄の最大値まで増加させることができます。回復は任意で、ユニットの使用を必要としません。

7.3.6 各待機ボックスも、港湾です。トリポリ待機ボックスは、限定的な許容量を持ち [待機ボックスを参照]、爆撃によって減少を被ります。マルタ島は、限定的な許容量を持ちますが、減少を被りません。

7.3.7 港湾は、もしもマップ上で敵戦闘ユニットが隣接すると「攻囲」下です [海上輸送表のサイの目に影響する]。

## 8.0 陸上移動 [GROUND MOVEMENT]

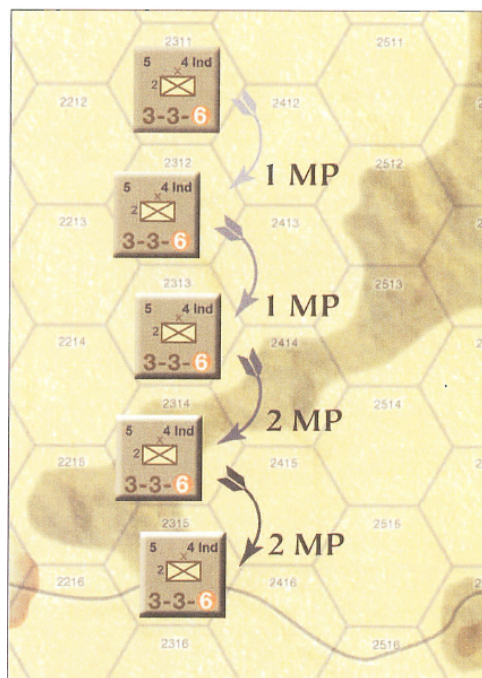
「ジャック、素早く動け。お前はもう子供じゃないのだぞ」

- 戦闘騒音の中で聞かれた言葉、エル・アラメイン、1942年10月23日

自軍移動フェイズ中に、プレイヤーはいかなる数の自軍ユニットでも、連続するヘクスを通して、あらゆる方向又はその組み合わせで移動させることができます。移動は、補給、地形、天候、敵ZOCの影響を受け、特別な移動手順によって増加し得ます。戦闘フェイズ中に、どちらの陣営のユニットも前進や退却ができます。これは「移動」ではなく、MPsを使用しません。

### 8.1 移動制限 [Movement Restrictions]

8.1.1 ユニットの一度にヘクスから隣接ヘクスへと移動させます。各ユニットは、各ヘクスに進入するために、そのMAからMPsを消費します。様々なタイプの地形のMPsコストについては、TECを参照してください。ユニットは、ヘクスを飛び越えることができません。1ターンに単一のヘクスを通して移動できるユニットの数は無制限です。



#### 例：

6のMAを持つ5/4インド軍ユニットは、ヘクス2311で開始します。2312に移動するために1MP、次に2313に1MP、2314に2MPを、最後の2MPsは2315に移動するために消費します。2314と2315の両方は荒地地形ヘクスです。このユニットは、使用

可能な全ての移動ポイントを消費したため、自身の移動フェイズを完了しました。このフェイズ中には、これ以上移動できません。

**8.1.2** ユニットは、スタックとして一緒に移動できます。スタックが移動を開始するときには、スタックのMAはスタック内の最も低いIMAを持つユニットのそれです。スタックは、移動中にユニットを取り上げたり、加えたりできません。いったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内に移動できます(スタッキング限度の限度内で)。ユニットは、スタックによって置き去りにでき、そのフェイズの移動は完了したものと見なされます。スタック内で移動していないユニットは、そのスタックから離れて単独又はより小さなスタックで移動できます。

**8.1.3** ユニットは、移動フェイズに一度のみ移動できます。自身の合計MAを超えるMPsを消費できず [例外：17.1.3]、十分なMPsを持っていないければヘクスに進入できません [例外：8.3.6]。未使用のMPsは、未来のターンのために蓄積できず、又は他のユニットに譲渡できません。ユニットは、決して移動することを強制されません。一定のユニットは、完全な許容移動力で移動するために移動補給を必要とします [6.5を参照]。

**8.1.4** いくつかのユニットは、許容移動力を持ちません。これらは、航空輸送 [7.1]、海上輸送 [7.2]、鉄道 [9.4]、車両プール [9.5] 以外では移動できません。これらは、戦闘後退却ができず、もしも戦闘結果から退却を要求されると代わりに除去されます。

**8.1.5** ユニットは、敵戦闘ユニットが占めているヘクスに進入できません。友軍が占めるか又は支配下のヘクスは、制限や追加のMPコストなしで進入や通過ができます。

**8.1.6** 非戦闘ユニットは、友軍戦闘ユニットと一緒に移動しているか、又はそのヘクス内で合流しない限り、移動して敵戦闘ユニットに隣接できません。

## **8.2 移動への敵ZOCの影響 [Enemy ZOC Effects on Movement]**

**8.2.1** ユニットは、敵ZOCに進入する瞬間に移動を停止しなければなりません。敵ZOCに入退出するために追加MPsはかかりません。

**8.2.2** ユニットは、移動フェイズ中に、敵ZOC内の1ヘクスから直接他の敵ZOC内に移動できません [例外：9.6]。

**8.2.3** 友軍ZOCは、友軍ユニットの移動に影響を与えません。

## **8.3 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]**

マップ上の地形記号チャートは、全ての地形タイプを識別し、TECにはユニットがこれらの地形タイプに進入するために消費する異なるMPコストが列記されます。

**8.3.1** 各ヘクスは、1つ以上の地形タイプを含みます。単一ヘクスが複数タイプの地形を含む場所では、以下を適用します。：

a) もしもヘクスが複数タイプの自然地形を含むと、ヘクス全体が最高のMPコストを持つ地形と仮定します。道路や小道に沿って移動(道路や小道を含んでいるヘクスサイドを横切っていると定義する)していないユニットは、移動中にこのヘクスに移動するために最高のMPを消費します。

### **例：**

平地と荒地の両方を含んでいるヘクスについては、このヘクスに移動するときに平地の1MPコストの代わりに荒地地形の2MPコストを適用します。

b) もしもヘクスに敵地雷原を含むと、ユニットは他の地形コストに加えて地雷原についてのMPコストを消費します。

**8.3.2** ユニットは、ヘクスに進入又はヘクスサイドを越えるためのMPコストを消費する十分なMPsを持たなければ、そのヘクスに進入できません [例外：8.3.6]。

**8.3.3** 尾根とワジは、ヘクスサイドに位置する地形特徴です。ユニットは、進入することでヘクスの地形コストに加える(ヘクスサイドを越えている方向にかかわらず)これらのヘクスサイドを越えるために、追加のMPsを消費します。断崖もヘクスサイドに位置しますが、ユニットは断崖を越えて移動できません。

**8.3.4** 道路シンボルが横切るヘクスサイドを通して移動しているユニットは、その道路の移動率に従ってMPsを消費し、ヘクス内の他の地形は無視します。

**注記：**道路には、以下の3つのクラスがあります。：一級道路、二級道路、小道です。小道は、補給道路の一部として使用できないことを忘れないでください。

**8.3.5** 一級道路又は二級道路がワジ・ヘクスサイドを越える場所には、橋梁が存在します。小道がワジを越える場所には、橋梁が存在しません。ワジや尾根ヘクスサイドを越えて道路に沿って移動しているユニットは、追加のヘクスサイド・コストを消費しません。ワジや尾根ヘクスサイドを越えて小道に沿って移動しているユニットは、他の側にあるヘクスに進入するために通常コストの半分に加えて、それぞれ、1/2又は1MP [通常コストの半分]のみを消費します。

## **8.3.6 1ヘクス移動 [One Hex Movement]**

友軍移動フェイズ中に(のみ)もしもユニットがMPsを消費しておらず、隣接ヘクスに移動するために十分なMPsを持たない場合でも、合法的に進入/越えることができる地形であれば、そのヘクス内に移動できます。これは、浸透ルール 3.2、8.1.4、9.6 ではありません。

**8.3.7** 戦車と装甲車ユニットは、ヘクス内を道路や小道が横切っていない限り、砂漠や山岳への進入を禁じられます。

## **8.4 突破移動 [Exploitation Movement]**

「戦術的成功は、断固とした突破にある」

- ロンメル

**8.4.1** このフェイズ中に、資格を持つ全てのユニットは、その半分のMAまで(端数は残す)で再度移動できます。このフェイズに移動したユニットは、移動とZOCsの全てのルールに従います。蹂躞 [9.1] を実施できます。

**8.4.2** ユニットは、以下が全て適用されると資格を持ちます。：

- a) 自動車化である。
- b) 移動補給下にある(追加の移動補給は必要なし)。
- c) 直前のフェイズで戦闘に参加した(結果にかかわらず)。

**8.4.3** 司令官ユニットは、資格を持つ戦闘ユニットと共にスタックしたときに資格を持ちます。

**注記：**MSUsは戦闘に参加できないので、突破の資格を持ちません。

**8.4.4** 蹂躞 [9.1] は、ユニットに突破移動の資格を与えません。



## 9.0 特別な陸上移動 [SPECIAL GROUND MOVEMENT]

### 9.1 蹂躪 [Overrun]

蹂躪は、ユニット/スタックが移動中に、戦闘 [10.0] の形態を通して、あるヘクスから敵を排除する試みです。ユニットは、成功した蹂躪の後に移動を継続できます。

**注記：**初心者プレイヤーは、この項目を読む前に戦闘に関するルールを読んで理解してください。

9.1.1 蹂躪は、移動又は突破移動フェイズの間に、ユニット（又はスタック）が移動中に発生します。蹂躪を受けたヘクスは、防御側ヘクスと呼ばれます。一度に1ヘクスのみが蹂躪され得ます。

9.1.2 いかなる戦闘ユニットも、蹂躪を受けます。いかなる自動車化ユニット（又はそのようなユニットのスタック）も蹂躪を実施でき、隣接している他のユニットは参加しません。蹂躪を実行しているユニットは、以下でなければなりません。：

- ・一緒にスタックしてフェイズを開始する。
- ・非自動車化と半自動車化ユニットを置き去りにする。
- ・戦車又は装甲車ユニットを含む。
- ・移動補給下にある。

**注記：**蹂躪は、移動フェイズ中に発生するため、自動車化ユニットであるMSUsと司令官は蹂躪に参加する資格を持ちます。

9.1.3 蹂躪は、防御側ヘクスに進入するため通常コスト（道路特典やヘクスサイド・コストを含む）に加えて2MPsをユニット（又はスタック）に課します。蹂躪を実施するためには、全てのユニットが事前に十分な使用可能MPsを持つことを要求されます。

#### 9.1.4 蹂躪の地形制限 [Terrain Restriction on Overruns]

a) ユニットの移動を禁じられるヘクスサイドを越えて、又はヘクス内への蹂躪を実施できません。

b) 蹂躪は、以下の地形タイプ内には認められません。：

- ・砂漠
- ・要塞
- ・山岳
- ・全ての完成地雷原

9.1.5 蹂躪は、1対4以上の戦闘比で可能です。地形（ヘクスとヘクスサイド）特殊ユニット [10.5]、司令官 [17.1.4] についてのコラム・シフトを適用します。蹂躪は、大規模戦闘 [12.2.3] ではありません。

#### 9.1.6 蹂躪に参加する資格を持たないユニット [Units Not Eligible to Participate in Overrun]

a) どちらの陣営についても、砲兵砲撃支援 [11.1] は認められません。もしも防御しているユニットに砲兵を含むと、その砲兵は自身の防御戦力のみを使用します。

b) どちらの陣営についても、近接航空支援 [13.3] は認められません。

c) イタリア軍ユニットは、ドイツ軍戦車ユニットが随伴していない限り資格を持ちません。

**デザイン・ノート：**イタリア軍戦車は、歩兵直協の訓練を受けていました。これらは、蹂躪の訓練やドクトリンを持ちませんでした。

d) Aug 42 ターン（含む）まで、連合軍ユニットは少なくとも1つのドイツ軍ユニットを含んでいるヘクスに対して蹂躪を実施できません。Aug 42 から開始して、ドイツ軍ユニットを含んでいるヘクスに対して蹂躪を実行できますが、戦闘比を左に1コラム・シフトさせます（他の要素に累加する）。

**デザイン・ノート：**イギリス軍は、劣悪な戦車ドクトリンに悩まされましたが、イタリア軍に対する機動ではなんとか克服できました。モントゴメリーの改革はこれを緩和しましたが、効果は限られていました。

#### 9.1.7 蹂躪の手順 [Overrun Procedure]

a) ユニットの移動して防御側ヘクスに隣接し、蹂躪を宣言します。これらは、他のヘクス内にある敵ユニットのZOC内にはなりません。

b) 防御側ヘクスに進入するために、2MPsプラス地形コストを消費します。

c) 戦闘比を計算します。地形、特殊ユニット、司令官についての戦闘比コラムを調整します。

d) サイを1つ振り、結果を獲得するためにCRTを調べ、サイの目と修正後の戦闘比コラムを交差照合します [12.2.4 の特別な結果を含む]。

e) 結果から要求されるいかなる損失も、所有しているプレイヤーによって取り去られます。退却を要求された防御ユニットは、蹂躪を行っているプレイヤーによって2ヘクス退却させられます [注記 12.36]。退却している砲兵ユニットを砲撃済面に裏返します。

f) もしも蹂躪が防御側ヘクスの全ての敵戦闘ユニットを一掃したら、蹂躪しているユニットは防御側ヘクスに進入します。

**注記：**蹂躪しているユニットは、すでにヘクスに進入するためのコストを消費しています。

g) ユニットのスタックは、そのMAの残りで移動を継続でき、十分なMPsを残していれば別の蹂躪も実施できます。もしもユニット/スタックがここで他の敵ユニットのZOCにいたら、スタックはそのヘクスを蹂躪するか、又はこのフェイズの移動を終了しなければなりません。

h) もしも蹂躪が防御側ヘクスを一掃しなければ、スタックは移動を終了し、CRTによってすでに要求されたいかなるステップ損失にも加えて（所有者の選択で）追加の1ステップを失います。攻撃側退却の結果は無視します。

9.1.8 どちらの陣営も、蹂躪についての戦闘補給は要求されませんが、非補給下のユニットは蹂躪を実施できません。

**注記1：**蹂躪の完全な例については、詳細なプレイの例 22.1 を参照してください。

**注記2：**実際の蹂躪では戦闘補給は消費されませんが、蹂躪を実施する資格を持つために、ユニットは移動補給を消費していなければなりません。

### 9.2 戦略移動 [Strategic Movement]

9.2.1 友軍移動フェイズ中に、自動車化又は半自動車化ユニットは、以下の条件で、記載されたMAを1.5倍（端数は残す）に増加させることができます。：

- ・このフェイズで、敵戦闘ユニットに隣接するよう移動を開始又は終了していない。
- ・移動補給下にある（追加のそれは必要ない）。
- ・一般補給をたどれるヘクスで移動を終了する。

**注記：**MSUsは、戦略移動の資格を持ちます。

9.2.2 戦略移動の資格を持つために、ユニットに車両プール・ポイント [9.5] を割り当てることができます。

### 9.3 待機ボックス [Holding Boxes]

待機ボックスは、戦役中の作戦に重大な影響を持った、ゲーム・マップに近接する広大な地域をあらわしています。プレイヤー諸氏は、これらの地域間で自由にユニットを移動させることができます。

**注記：**待機ボックス内のユニットは、ヘクス格子競技エリア上になくても「イン・プレイ」です。保管エリア（セットアップ・チャートのような）内のユニットは、イン・プレイで活性化状態ではありませんが、プレイに使用可能です。

**9.3.1** イタリアとトリポリの待機ボックスは、枢軸軍プレイヤーについて友軍です。デルタ、マルタ島、中東、エチオピアの待機ボックスは、連合軍プレイヤーについて友軍です。

**9.3.2** 登場ヘクスは、待機ボックスの一部ではなく、通常のマップ・エリアの一部ですが、ユニットが待機ボックスに移動で入りする特性を持つ場所です。

**9.3.3** マップから待機ボックスに移動するためには、ユニット（航空又は陸上）は、まずマップ端上の待機ボックスの登場ヘクスに移動します。次に、1MPを消費することでボックスに進入します。待機ボックスの登場ヘクス内の陸上ユニットは、もしもフェイズをそこで開始すると、敵ZOCから待機ボックスへのみ直接退出できます。ユニットは、自軍移動フェイズ（そのフェイズに一度のみ）又は戦闘後退却 [12.3] 中に待機ボックスに入退出します。セグメントの残りについては、そこに留まります。航空ユニットは、いかなるフェイズ中にも待機ボックスに入退出できます。待機ボックス内に出現している増援は、移動が認められるいかなるフェイズ中にも退出できます。

**9.3.4** 待機ボックスからマップに移動するためには、ユニット（航空又は陸上）は、待機ボックスの登場ヘクスからマップに登場します。ユニットをマップ端に置くためのMPコストはありません。陸上ユニットは、敵戦闘ユニットが登場ヘクスを占めていると登場できず、待機ボックスから直接攻撃することもできません。ユニットは、待機ボックスから直接登場ヘクスに進入するために蹂躪を実施できません。

**9.3.5** 待機ボックス内で開始するユニットは、隣接する待機ボックスに移動できますが、セグメントの残りについてはそこに留まります。

**a)** 連合軍ユニットは、最初にデルタ待機ボックスに移動することなしにエチオピア、マルタ島、中東ボックスからゲーム・マップに移動できません。上記の3つの待機ボックスは、デルタ待機ボックスとのみ隣接し、他のいかなる待機ボックスやゲーム・マップにも隣接していません。

**b)** 枢軸軍ユニットは、イタリア待機ボックスからトリポリ待機ボックス又はゲーム・マップ上の友軍港湾まで、海上輸送によって移動します。あるいは、航空輸送を使用して友軍飛行場に直接移動できます。航空ユニットは、友軍飛行場又はトリポリ待機ボックスに移動するために、移送任務 [13.4] を使用できます。

**9.3.6** 陸上ユニットは、待機ボックス内にいる間に攻撃したり攻撃を受けたりできません。航空ユニットは、トリポリ又はデルタのボックスからゲーム・マップ上（もしも十分な航続範囲を持てば拡大マップも）で任務を実施できます。

**9.3.7** マルタ島待機ボックスは、枢軸軍プレイヤーがマルタ島侵攻 [20.2] によってマルタ島を占領するまでは、連合軍航空ユニットを保持します。イタリアの枢軸軍航空ユニットは、マルタ島を攻撃できます。マルタ島の連合軍航空ユニットは、枢軸軍の海上輸送に影響を及ぼします。

**デザイン・ノート：**待機ボックスは、マップ周辺の出来事を簡便に処理する手段を提供します。これらは、オリジナル版で使用され、いくらか調整してここでも使います。エチオピアとマルタ島のボックスは、手順を明確化するためにこの版に加えられました

## 9.4 鉄道移動 [Railroad Movement]

ゲーム開始時には、鉄道がマルサ・マトルー [Mersa Matruh] とマップの東端（デルタ待機ボックス内まで）を連結しています。これは、後に延長され得ます。

**9.4.1** 連合軍ユニットのみが鉄道移動を実施できます。連合軍移動フェイズ中に、鉄道に沿ったどこかで開始して終了する、3スタッキング・ポイントまでのいずれかのタイプの連合軍陸上ユニットは、敵ZOCに入退出しない限り鉄道線に沿って移動できます。1補給ポイントは、鉄道許容量の目的について1スタッキング・ポイントに相当します。1ターンに使用しない鉄道許容量は、後のターンに取っておくことはできません。

**9.4.2** 鉄道移動の手順 ユニットの移動フェイズを開始します。移動する距離にかかわらず、鉄道移動を使用するために全MPsを消費します。完成した、活性状態 [9.4.3] の連続する鉄道ヘクスに沿って、望むだけの距離を移動します。

**9.4.3** 鉄道ヘクスが敵戦闘ユニットに占められるか、又は敵ユニットのZOC内にあるときには、その鉄道ヘクス以西の全鉄道は非活性状態になります。鉄道は、破壊できません。いったん敵ユニットが移動して離れるか、又は鉄道ヘクス上に及ぼされているZOCから外れると、これらのヘクスは直ちに連合軍の使用のために修理されます。

### 9.4.4 鉄道の建設 [Railroad Construction]

**a)** 鉄道は、西方のトブルク [Tobruk] まで建設できますが、マップ上に表示されたラインに沿ってのみです。

**b)** 敷設した最後のヘクスを表示するために、鉄道堡マーカーを使用します。

**c)** 建設された鉄道ヘクスは、デルタ待機ボックスまで補給線をたどることができる最後の完成ヘクスまで連続します。建設は自動的に、SPsは必要としません。鉄道堡マーカーを、隣接する次の未完成鉄道ヘクス内に前進させます。ターン毎に、1ヘクスのみ敷設できます（工兵フェイズ中）。

**d)** 未完成状態のヘクスで、しかも活性ヘクスに直接連結している場合にのみ敷設できます。

**デザイン・ノート：**イギリス軍は、鉄道を大規模に使用し、自動車輸送の負担を軽減しました。枢軸軍は、鉄道使用について有効な編成や装備を持ちませんでした。枢軸軍は、ベンガジ地域に戦前の鉄道を持ちましたが、このゲームの規模で効果的な機能を持たせるには短すぎました。

## 9.5 車両プール [Motor Pool]

どちらの陣営も、完全に自動車化するための十分なトラックを持たなかったため、迅速に補給や軍事ユニットを移動させるためにトラックのプールを形成しました。この許容量は、プレイヤーが一時的な自動車化ユニットとしての宣言が認められることで示されます。

**9.5.1** プレイヤーは、友軍移動フェイズ中（突破移動フェイズではない）のいかなるときにも、ユニットを自動車化させるために車両プール・ポイントを割り当てることができます。ターンの残りについて、又は所有しているプレイヤーがこのターンにこれ以上自動車化しないと決めるまでは、自動車化で留まります。

**9.5.2** 車両プールは、各ターンにその現行許容量まで、資格を持つユニットを自動車化できます [許容量については、セットアップ・チャートを参照]。各許容量ポイントは、資格を持つ陸上ユニットの1スタッキング・ポイント又は1補給ポイントを自動車化させます。自動車化ユニットに割り当てることができません。VP記録欄上の「永久」[“Permanent”] 許容量マーカーで許容量を記録し、



「現行」[「Current」] 許容量マーカーと一緒に置きます。増援として追加の車両プール許容量ポイントが受け取られたら [セットアップ・チャートを参照]、増加を記録するために「恒久」マーカーを上方に調整します。これらの許容量ポイントは、戦闘では失われ得ません。

**9.5.3 車両プール許容量ポイント**は、現行フェイズにすでに移動しておらず、資格を持ついかなるユニットにも割り当てることができます。車両プール許容量ポイントの割り当てと取り去りには、MPがかかりません。この方法で自動車化したユニットは、敵ZOCに進入できます。

**9.5.4 資格を持つユニットは、以下のとおりです。:**

- ・非自動車化
- ・半自動車化
- ・補給集積所

資格を持つユニットになるためには、移動補給も消費していなければなりません。

**9.5.5 ユニットが車両プール・ポイントを使用するに連れて、**これらのポイントが使用されたことを表示するために「現行」マーカーを下方に調整します。車両プール・ポイントは、たとえユニットがその完全な許容移動力を使用しなくても、各移動フェイズに一度のみ使用できます。各ターンに、そのターンの合計使用可能ポイントまで使用できます。ポイントは、同一フェイズにユニットからユニットへと移送できず、又は他のフェイズに使用するために取っておくことができません。友軍管理フェイズ中に、「現行」マーカーを「恒久」マーカーの位置に戻します。

**9.5.6 割り当てられた枢軸軍の車両プール・ポイント**は、陸上ユニットのMAを8に増加させます。割り当てられた連合軍の車両プール・ポイントは、ユニットのMAを7に増加させます。車両プール・ポイントの割り当てによって自動車化されたユニットは、同一フェイズに自身の通常MAを使用できません。

**9.5.7 車両プール・ポイントの割り当て**は、ユニットに蹂躞を実施するための資格を与えません。[これらのユニットは、蹂躞の訓練やドクトリンを持たないからです]。

**例:**

枢軸軍プレイヤーは、自軍移動フェイズ中に2スタッキング・ポイントの155Afrユニットに2車両プール・ポイントを割り当てます。このユニット(と他のユニット)に移動補給を与えるために、すでに1SPが消費されています。155Afrユニットは、2ポイントのスタッキング値を持つため、2車両プール・ポイントを必要とします。このユニットは、非自動車化で移動補給を割り当てられているので、自動車化される資格を持ちます。移動補給は、緊急時移動補給によって提供されていることも可能でした。このユニットは、同一フェイズ中に戦術移動も使用できます(もしも資格を持てば)。

**9.6 浸透移動 [Infiltration Movement]**

**9.6.1 敵ZOC内で友軍移動フェイズ(突破移動フェイズではない)を開始しているときには、**資格を持つユニットは隣接するやはり敵ZOC内(同一または他の敵ユニットによる)のカラのヘクスに進入できます。ユニットは、これを行うためにその全MAを消費します。

**9.6.2 資格を持つユニット・タイプ [Eligible unit types]**

- ・戦車(イタリア軍は資格を持たない)
- ・コマンド
- ・装甲車
- ・いかなるオーストラリア軍ユニットも
- ・搜索

・いかなるニュージーランド軍ユニットも

もしも上記の資格を持つユニットのいずれかが随伴していると、やはり資格を持ちます。:

- ・司令官
- ・MSU

**9.6.3 浸透は、**敵地雷原や要塞を含んでいるヘクス内には認められません。

**9.7 未完成の一級道路 [Unfinished Main Roads]**

ゲームのいくつかのシナリオ開始時には、一級道路の2つの部分が未完成です。

**9.7.1 未完成一級道路は、**活性化するまでは小道として機能します。いったんこれらのヘクス内の一級道路が活性化されたら、破壊できず、小道には戻りません。

**9.7.2 沿岸道路 [Coast Road]**

1725 から 1832 までの8ヘクス。Dec 40 ターンの開始時に活性化します。

**9.7.3 トブルク・バイパス [Tobruk By-pass]**

1637 から 1539 までの6ヘクスで、トブルク拡大マップ上に見られるヘクスを含みます。Oct 41 ターンの開始時に活性化します。

**デザイン・ノート:**初版では、2つの未完成部分一級道路の建設を要求しました。これには、マーカーや建設ユニットを要求するややこしいリールが含まれました。これらの道路は一方の陣営に恩恵をもたらし、他方はゲームの時期に依存するため、プレイヤー諸氏はこれらの未完成部分をゲームで賢くプレイしようと留意することになります。問題を避ける最良の手順は、少なくとも既発売のゲームの1つに従い、道路を歴史的な日付に活性化させることです。これは、ときに不合理に見えるかも知れませんが、必要とされる労力や補給を獲得することを考慮してください。

## 10.0 戦闘 [COMBAT]

**「命令はただひとつ。総力を挙げて、攻撃し追撃せよ。」**

オーキンレック将軍から第8軍へ、1941年11月22日

戦闘は、戦闘フェイズ中に活性プレイヤーの決定により、敵対している隣接戦闘ユニットの間で発生します。全般的な戦略状況にかかわらず、活性プレイヤーが攻撃側で、その相手側は防御側です。

**10.1 戦闘の宣言 [Combat Declaration]**

**10.1.1 攻撃は任意です。**攻撃側は望むだけ多くの異なる攻撃を宣言でき、望む順番で一度に1つずつ解決していきます。

**10.1.2 活性プレイヤーは、**自軍移動フェイズの完了時に戦闘を宣言します。自軍ユニットが敵軍が占めるどのヘクスを攻撃するのかを宣言し、どの友軍ユニットが隣接する各敵ヘクスを攻撃するのかを指定します。

**10.1.3 スタック内の個々のユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できます。**

**10.1.4 カラのヘクスや非戦闘ユニットは、**攻撃され得ません。

**10.1.5 単一の戦闘では、**1ヘクスのみを攻撃できます。攻撃下のヘクスは、防御側ヘクスと呼ばれます。戦闘には、いかなる数の攻撃側と防御側のユニットも含むことができます。防御側のヘクスは、隣接する6ヘクス内に位置できるいかなる数のユニットに

よっても攻撃され得ます。防御側は、攻撃下のユニットを拘置しておくことができません。あるヘクス内の全ての防御ユニットが、1つ以上の攻撃ユニットから攻撃されなければなりません。

**10.1.6** いったん攻撃が宣言されたら、参加している全ての宣言ユニットは、攻撃することを要求されます。非戦闘ユニットは戦闘戦力を持たないので、戦闘解決には参加できません。

**10.1.7** ユニットの攻撃するときには、現行戦闘における攻撃ユニットがいるヘクスのいずれかにZOCを及ぼす全ての敵戦闘ユニットは、少なくとも1つの資格を持つ隣接した攻撃ユニットによって攻撃されなければなりません。もしも非活性プレイヤーの戦闘ユニットが、そのZOC内に攻撃していない敵ユニットのみを持つと、攻撃されることを要求しません。戦闘ユニットは、たとえ他の友軍ユニットが敵ユニットを攻撃しても、自身は攻撃することなくその敵ユニットのZOC内に留まることができます。  
[訳注：いわゆる「選択マストアタック」です。]

**10.1.8** ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃する資格を持ちません。合計攻撃戦力が、半減 [3.5] のために1未満の攻撃戦力ポイントになるいかなるユニット（又はスタック）も攻撃できず、戦闘に参加できません。

**注記：**もしも戦闘の宣言後に、ユニットが続いて攻撃の資格を持たず（端数処理の関係等で）防御側のヘクスが攻撃されることを要求すると [10.1.5 を参照]、攻撃側は（自身の選択で）その戦闘と他の戦闘の要件を満たすために再調整するか、さもなければ資格を持たないユニットをここで除去します。

## 10.2 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

**10.2.1** 防御ユニットは、それが占めるヘクス内の地形、並びに攻撃されている通過ヘクスサイドの地形から特典を受けます [TEC を参照]。

**10.2.2** 防御側は、以下の累積する特典を受けます。：  
・もしも複数の自然地形タイプが存在すると、ヘクス内で最も防御側に有利な自然地形。  
・ユニット（又はスタック）が要塞を占める  
・ユニット（又はスタック）が友軍地雷原を占める  
・もしも攻撃している全ての非砲兵陸上ユニットがそのタイプのヘクスサイドを通過して攻撃していると。

**デザイン・ノート：**全ての戦闘ユニットは、防御側ヘクス内に位置しているものと見なします。ヘクスサイド地形は、ヘクスに進入するための障害が防御側に利することをあらわします。

**10.2.3** 攻撃ユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘に影響を持ちません。

**10.2.4** ユニットの TEC が移動を禁じているヘクス内へ、又はヘクスサイドを通過して攻撃できません。

**10.2.5** 一定の地形効果や補給状況 [6.63] は、ユニットの戦闘戦力を半減させる影響を持ちます。戦闘比を計算する前に、適用可能な防御戦力を2倍にし、要件しだいで攻撃戦力を半減させます。一定の地形タイプは、戦闘比コラムを左に1又は複数コラムだけシフトさせる原因となります（TEC を参照）。

**10.2.6** 尾根は、上り斜面又は下り斜面で攻撃しているかにかかわらず影響を適用します。

**10.2.7 戦車又は装甲車ユニット [Armor or Armored car units]**  
a) 防御では、地形は決してこれらを2倍にしません。  
b) 道路又は小道の道筋に沿ってのみ、砂漠や山岳を攻撃できます。

## 10.3 攻撃の制限 [Attack Restrictions]

**10.3.1** いかなる攻撃についても、初期の最小戦闘比（戦闘比コラム・シフトの前）は1対4で、さもなければ攻撃は認められません。

**10.3.2** 戦闘フェイズ毎に複数回の攻撃又は防御ができるユニットはありません [2.3.5 も参照]。

**10.3.3** ユニットの異なる戦闘間で自身の攻撃戦力を分割できず、又は他のユニットに貸せません。

**10.3.4** 砲兵や航空ユニット単独では、戦闘ユニットを攻撃できません。

## 10.4 攻撃の手順 [Combat Procedure]

### 10.4.1 戦闘の割振り [Combat Allocations]

a) 枢軸軍プレイヤーは、常に近接航空支援 [13.3] を最初に割り当て、次に連合軍プレイヤーが自軍に割り当てます。

**デザイン・ノート：**連合軍は、ルフトヴァッフェとイタリア軍の無線を傍受できました。

b) 攻撃側は最初に砲兵砲撃支援 [11.1] を割り当て、次に防御側が割り当てます。

c) 攻撃側は、その攻撃が戦闘補給 [6.63] を持つのかどうかを宣言し、消費する補給ポイントを指定します。

d) 防御側は、防御戦闘補給 [6.64] を示し、資格を持つ補給ポイントを指定します。

### 10.4.2 戦闘比の決定 [Determining Combat Odds]

a) 攻撃している全ユニットの攻撃戦力を合計します（適用可能な半減後に）。

b) 防御側ヘクス内の全ユニットの防御戦力を合計します。

c) 戦闘比を得るために合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り（常に防御側有利に端数処理する）戦闘結果表に列記された最寄りの戦闘比にします。地形、特別なボーナス、砲兵、CASについて要求されたコラム・シフトを行います。これらのシフトは累加しますが、どちらの方向へも3コラムを越えて超過できません。

**例：**

8攻撃戦力ポイント対2防御戦力ポイントは、4対1の戦闘比です。8対3は、2対1の戦闘比、8対4は2対1の戦闘比、8対5は3対2の戦闘比です。

**10.4.3** ここでサイを1つ振り、CRT上の最終戦闘比コラムで結果を交差照合します（PAC を参照）。次の戦闘解決に進む前に、最終戦闘結果 [11.0] を参加したユニットに適用します。

**10.4.4** 攻撃側は、個別の戦闘を望む順番で解決します。

**注記：**トブルク [Tobruk] のヘクスに対する攻撃は、トブルク拡大マップ [10.0] 上で解決しなければなりません。

## 10.5 戦闘での特殊ユニット [Special Units in Combat]

**「戦車に対して高射砲を使うのは、フェアではありません。」**

- 捕虜になった英軍少佐、1941年6月

### 10.5.1 連合軍のマチルダ戦車 [Allied Matilda Tanks]

イタリア軍は、マチルダ戦車に対して防御できる武器を事実上持っていませんでした。もしも少なくとも1つのマチルダ戦車ユニットがイタリア軍のみを持つ防御側ヘクスを攻撃すると、他の影響に加えて、戦闘比を1コラム右にシフトさせます。もしも防御側のヘクスに地雷原を含むと、攻撃シフトはありません。



### 10.5.2 ドイツ軍の高射砲ユニット [German Anti-aircraft Units]

これらは、戦場を支配できた88mm 両用 AA/AT 砲をあらわします。もしも少なくとも1つのドイツ軍高射砲ユニットが防御しており、攻撃部隊が1つ以上の戦車ユニットを含むと、攻撃側は戦闘比を1コラム左にシフトさせます。もしも連合軍部隊が損失を受けると、戦車ユニットから最初に損失の戦力レベルを受けます。

### 10.5.3 ドイツ軍のティーガー戦車 [German Tiger Tanks]

もしもこのユニットが防御していると、ドイツ軍高射砲ユニット [10.5.2] の効果についての資格を持ちます。もしも攻撃していると、他の効果に累加して、1コラム右にシフトさせる原因となります。ただし、防御側のヘクスに地雷原や対戦車ユニットを含むと、攻撃シフトはありません。

### 10.5.4 コマンド・ユニット [Commando Units]

これらは、戦闘ユニットが随伴していない司令官ユニットのヘクスに進入すると、プレイから永久に司令官を取り去ることができます。

### 10.6 奇襲上陸 [Amphibious Raid]

奇襲上陸は、戦闘ユニットが隣接する海上ヘクスから沿岸ヘクスを攻撃できる手順です。両陣営は、これらの奇襲を実施する許容量を持ちます。大規模な上陸侵攻作戦のための装備は、存在しませんでした。

10.6.1 一般補給下のコマンド・ユニットのみが、奇襲上陸を実施できます。ターン毎に、1つの友軍コマンド・ユニットのみが奇襲上陸を実施できます。奇襲上陸は、友軍輸送フェイズ中に実施します。嵐の天候中には、奇襲上陸を実施できません。

### 10.6.2 手順 [Procedure]

- a) コマンド・ユニットは、いずれかの友軍港湾（「一般補給のみ」港湾を含む）で開始します。その出港は、港湾の許容量に対してカウントします。
- b) ユニットの27海上ヘクスまで移動し、奇襲を意図している資格を持つ沿岸ヘクスに隣接するいずれかの全海上ヘクスに置きます。
- c) 湿地とトブルク拡大 [16.0] ヘクス（攻囲拡大ヘクスは資格を持つ）を除く全ての沿岸ヘクスが資格を持ちます。奇襲上陸は、待機ボックス内には認められません。

**デザイン・ノート:** イタリア軍は、艦砲射撃とコマンド部隊に対する防御として、トブルクにかなりの沿岸砲兵を配していました。イギリス軍は、これらの防御をほぼ無傷で引き継ぎ、後に枢軸軍が1942年中にこの地区を再占領したときに維持しました。

d) ユニットは、自動的に到着します（海上輸送表でサイを振る必要はありません）。

10.6.3 もしも沿岸ヘクスがカラか、又は友軍ユニットによって占められていると、コマンド・ユニットは自軍移動フェイズ中に指定した沿岸ヘクス内に移動します。ヘクスに進入するためのMPコスト（海上ヘクスサイドは無視する）に2MPsをプラスして上陸します。次に、その許容移動力の残りで陸上の移動を継続できます。奇襲上陸のターンには、鉄道移動を使用したり、車両プール・ポイントを割り当てたりすることはできません。

10.6.4 もしも沿岸ヘクスが敵戦闘ユニットによって占められていると、コマンドは沿岸ヘクスに対する戦闘を宣言し、戦闘フェイズになるまで海上ヘクスに留まります。

a) 攻撃しているときには、敵戦闘ユニットが占めるヘクスに隣接する他のヘクスは無視します。すでに陸上にいる他のユニットとの共同攻撃に参加することができます。航空ユニットは、CASを提

供できます。

b) 海上ヘクスからの戦闘については、コマンドは自動的に戦闘補給を持ち、攻撃SPの消費は要求されません。

c) (海上の) コマンドは退却できず、もしも戦闘結果によって退却を強制されると除去されます。戦闘後前進もしなければならず、さもなければ除去されます。

10.6.5 コマンド・ユニットは、最初に上陸した同一セグメントの友軍管理フェイズ中に、いかなる沿岸ヘクス（奇襲の資格を持つヘクス）も離れることができます。27ヘクス以内の友軍港湾に帰還させます。そのセグメントについての港湾の許容量に対してカウントします。

### 10.7 ドイツ軍の戦場主導権 [German Battlefield Initiative]

史実では、連合軍司令部は自軍の戦車と歩兵フォーメーションの協調に難儀しました。少なくとも1つの戦闘補給下のドイツ軍戦車ユニットが攻撃しているときには、枢軸軍プレイヤーは単一ヘクス内で防御している連合軍ユニットを2つのグループに分割し、2つの個別戦闘にする選択枝を持ちます。

### 10.7.1 手順 [Procedure]

a) 以下のように、防御しているユニットを2つのグループに分割し、各グループの防御戦力を組み合わせます。:

グループA: 全ての戦車と対戦車ユニット（マチルダ戦車を除く）

グループB: 残っている全てのユニット・タイプ（マチルダ戦車を含める）と連合軍航空ユニット。両陣営の全ての砲兵を含める。

b) 装甲車ユニットは、連合軍プレイヤーが望むように、どちらかのグループ（A又はB）に割り当てることができます。

c) 攻撃しているユニットは、通常は攻撃側が望むように、どちらかの戦闘に割り当てることができます。制限:

連合軍のグループAを攻撃しているユニットはグループBを攻撃できず、グループBを攻撃しているユニットはグループAを攻撃できません。

少なくとも、各戦闘グループに1つの戦闘ユニットが交戦しなければなりません。

1対4の最小初期戦闘比の要件 [10.31] は、各グループの戦闘に適用されます。

資格を持つドイツ軍戦車ユニットは、連合軍のグループAと交戦しなければなりません。

参加している全てのイタリア軍非自動車化ユニットは、連合軍のグループBとのみ交戦できます。

d) 攻撃側は、常にグループAに対して最初に戦闘を実施します。

10.7.2 攻撃側は、この手順を以下に対して実施できません。:

- ・砂漠又は山岳を占める。
- ・自身の友軍地雷原又は要塞ヘクスを占める。
- ・全てのユニットが尾根ヘクスサイドを越えて攻撃している。

10.7.3 攻撃しているユニットは、どちらのグループに対しても蹂躪を実施できません。

10.7.4 攻撃側は、防御側ヘクスへの攻撃に1SPのみを使用します（2つの分割された戦闘として解決されるにもかかわらず）。

## 11.0 砲兵 [ARTILLERY]

砲兵ユニットは、隣接又は非隣接ヘクスのどちらから戦闘に参加します。砲兵ユニットは、戦闘比を調整するために使用する戦力を持ちます。砲兵ユニットは、砲兵砲撃支援で戦闘に参加するとき、隣接する必要はありませんが、防御側ヘクスが射程内になけれ

ばなりません。ある砲兵ユニットは、単一のターンに攻勢と防御の両方の砲撃支援に参加できます。

### 11.1 砲兵砲撃支援 [Artillery Fire Support]

「この戦争で、重装備の戦車によって戦場から追い払われてしまった砲兵の重要性を最初に回復させる司令官には、名声が待ち受けているだろう。」

- ウィンストン・チャーチル、1941年10月7日

砲兵砲撃支援は、攻撃している砲兵ユニットの支援戦力に対する防御している砲兵ユニットの支援戦力との比較です。

#### 11.1.1 宣言 [Declaration]

宣言された各戦闘の攻撃側の戦闘比計算中に、まず攻撃側が、次に防御側が砲兵砲撃支援を宣言します。資格を持つ砲兵ユニットは、いかなる地形タイプ上で宣言された戦闘も、支援することができます。

11.1.2 資格を持つ砲兵ユニットのみが砲撃支援に参加できます。支援戦力の提供を強制される砲兵ユニットはありません。

#### 11.1.3 資格を持つユニットの要件 [Unit Eligibility Requirements]

a) 指定された砲兵ユニットが、防御側ヘクスを射程内に収めている。射程をカウントするときには、砲兵ユニットのヘクスはカウントしませんが、防御側のヘクスはカウントします。

注記：トブルク拡大マップの射程については、16.3.2を参照してください。

- b) 砲兵ユニットがまだ砲撃済状態ではない。
- c) 攻撃又は防御のときに、戦闘補給が必要とされる [6.6.3と6.6.4]。
- d) 砲兵ユニットは、友軍の非砲兵戦闘ユニットと共同する場合にのみ砲撃支援を実施する。

#### 11.1.4 手順 [Procedure]

各戦闘について、各陣営の支援戦力を合計し、差を計算します。戦闘比を何コラムシフト（1又は2コラム）させるのかを判定するために、戦闘支援差チャートを調べます。支援戦力が同じか、又はどちらのプレイヤーも戦闘に支援を投入していなければ、砲兵についてのシフトはありません。

11.1.5 いくつかの砲兵ユニットは、全てが防御側ヘクスを射程内に収めているという条件で、その支援戦力を統合できます。

11.1.6 単一の砲兵ユニットは、1つの防御側ヘクスのみを射撃でき、その戦力を分割できず又は未使用のポイントを他の砲兵ユニットに貸せません。防御している砲兵ユニットは、自身の支援戦力又は防御戦力を使用し、両方ではありません。

11.1.7 支援戦力を提供している非隣接砲兵ユニットは、それらが支援している戦闘で受けた結果にかかわらず、決して退却又はステップ損失を被りません。隣接ヘクスから防御側ヘクスに対する攻撃を支援している砲兵ユニットは、もしも攻撃プレイヤーが望めば、戦闘の結果として退却できます。砲兵ユニットは、戦闘後前進できません。

11.1.8 地形効果は、支援戦力を修正しません。

11.1.9 砲撃支援を実施した後に、各砲兵ユニット（攻撃側又は防御側）をその砲撃済面に裏返します。砲撃済のユニットは、戦闘フェイズの残りについてその支援戦力を提供できません。それらが一般補給下である限り、友軍管理フェイズ中に全ての砲兵ユニットを非砲撃済面に戻します。

デザイン・ノート：確かに、ゲームの陸上スケールが砲兵の射程に疑問を与えますが、ここでは正確な模型でなく一般的な砲兵支援の効果を求めています。これらの砲兵ユニットは、高度に体系組織化された軍団又は軍レベルで統制される追加の砲兵力をあらわします。これらの重砲兵部隊は、電撃戦用の兵器ではありません。

### 11.2 防御 [Defense]

11.2.1 あるヘクス内に単独でいる砲兵ユニットが攻撃されるときには、支援戦力ではなく、自身の防御戦力を使用します。あるヘクス内で複数の砲兵ユニットが防御するときには、支援戦力ではなく、統合された防御戦力のみを使用します。防御戦力は、補給状況や防御戦闘支援の欠乏によって影響を受けません。

11.2.2 砲兵ユニットが非砲兵戦闘ユニットと共に防御側ヘクスを占めているときには、そのヘクスの防御のために砲撃支援を実施するか、又はすでに砲撃済であればその防御戦力を使用します。防御側ヘクス内の砲兵ユニットは、全ての戦闘結果を受けます。

11.2.3 戦闘の後、防御側ヘクス内の全ての砲兵を砲撃済に裏返します。

11.2.4 砲兵は、ゼロの戦力を持つユニット（又はスタック）を支援できません。

## 12.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

「肉屋の勘定書は、優れた戦術の証拠には必要とされません。」

- A. P. ウェーヴェルからチャーチルへ、1940年；英軍のソマリランドの損失に関して

戦闘結果には、プレイにあるユニットの前進、退却、減少、除去を含みます。

### 12.1 戦闘結果表 [The Combat Results Table] (PAC上)

12.1.1 戦闘は、サイの目とCRT上で戦闘比をあらわしているコラムを交差照合することで解決されます。結果は、以下で解説します。：

#### 結果 効果

- AR 全攻撃ユニットは退却しなければならない
- DR 全防御ユニットは退却しなければならない
- DE 全防御ユニットは除去される
- A# 攻撃側は自軍攻撃部隊から#ステップを減少させる
- D# 防御側は自軍防御部隊から#ステップを減少させる
- \* 影響下陣営についての特別な追加損失 [12.2.4]

攻撃側又は防御側に結果が表示されていなければ、その陣営には何も起きません。

#### 12.1.2 戦闘比 [Combat Odds]

- a) もしも最終戦闘比が1対4よりも悪ければ（コラム・シフトのために）、1対4のコラムで解決します。
- b) もしも最終戦闘比が8対1を超えたら、8対1のコラムで解決します。攻撃戦闘補給は、それでも必要です（8対1の戦闘比を維持するために）。
- c) 攻撃側は、いかなる攻撃でも任意に戦闘比を下げることはできません。

### 12.2 戦闘損失 [Combat Losses]

「何がなんだか分からない、自分にはっきりしているのは彼が血まみれの死体であるということだ。」

- 英軍対戦車将校の独軍対戦車将校の死体についてのコメント、  
1942年10月29日



12.2.1 ユニットの減少させるときには、所有者が攻撃（又は防御）に参加している部隊の合計に、CRTで示されたステップ損失数を適用します。その部隊内の各ユニットにはありません。所有者は、減少させるためのユニットを選択します。ユニットは、ステップの形で損失を受けます [3.4]。最後のステップを失う、又は使用可能なよりも多くのステップを失うことを要求されたユニットは、プレイから取り去られ、戦闘の状況に依存して基幹ボックス又は除去ボックスのどちらかに置きます。

12.2.2 ユニットの、以下のときに除去ボックスに行きます。:

- ・「E」の結果により除去された
  - ・退却路を持たない [12.3]
  - ・MAを持たず、退却の戦闘結果を被った
- 残りの全ての状況で、その最後のステップを越えて減少した全ユニットは、基幹ボックスに置かれます。

**デザイン・ノート:** 初版では、戦闘ユニットは戦闘戦力を持たない基幹レベルでマップ上に残り、事実上非戦闘ユニットとなりました。これは、ユニットにより正確な再建過程を認めましたが、これらのユニットを体系的に扱うのは酷く面倒でした。これらを落とすことにより、多少のリアリズムは失われましたが、大幅なプレイのし易さを獲得しました。

### 12.2.3 大規模戦闘 [Major Battle]

- 各戦闘について、攻撃側と防御側が個別に参加しているスタッキング・ポイントを合計します。
- もしも両方の部隊が6以上のスタッキング・ポイントを持つと、その戦闘は大規模戦闘となります。この計算には、いかなる非隣接の砲兵も含めません。
- 大規模戦闘は、ステップ損失を含むCRT結果で、ある陣営に1ステップ損失を追加する原因となります。
- ドイツ軍の戦場主導権 [10.7] は、両戦闘について個別の計算を要求することになります。

**注記:** 蹂躞は戦闘ではないため、大規模戦闘ではありません。

#### 例:

2対1コラムで4のサイの目は、両陣営に2ステップ損失をもたらします。5対1コラムで1のサイの目は、防御側に4ステップ損失をもたらす攻撃側にはありません。なぜならば、CRTが攻撃側にいかなるステップ損失も要求していないからです。

### 12.2.4 特別な結果 [Special Results]

- 一定のCRT結果に含まれるアスタリスク(\*)は、特別な結果を示します。これが発生するときには、影響下のプレイヤーはどれが追加の損失を受けるかの選択肢を持ちます。
  - 参加している1航空ユニットが撃破される [13.1.5] 又は
  - 参加している戦車又は装甲車ユニットが追加の1ステップを損失する。
- もしも上記「a」からの1つのカテゴリーが参加していなければ、損失は他が受けます。もしもどちらのカテゴリーも参加していなければ、追加のステップ損失は起きず、特別な結果は適用しません。
- 特別な結果は、他のいかなる損失の前に最初に受けます。この損失は、大規模戦闘 [12.2.3]、ドイツ軍の高射砲 [10.5.2]、ドイツ軍のティーガー戦車 [10.5.3] の下に被ったいかなる損失にも追加されます。

### 12.3 退却 [Retreats]

戦闘結果がユニットに退却を要求するときには、所有者は直ちに影響下の自軍ユニットを個別に（又はスタックとして）防御側ヘクスからいずれかの方向に移動させます。下記の制限内で退却できな

いユニットは、除去されます。

12.3.1 退却は、所有プレイヤーの選択で1又は2ヘクスです（例外: 蹂躞 9.1.7e）。

12.3.2 退却は移動ではなく、MPsを使用しません。ユニットは、移動を禁じられる地形ヘクスサイドを越えて、マップ端から外へ、敵戦闘ユニットを通過しては退却できません。ユニットは、たとえそのヘクス内に敵ユニットがZOCsを及ぼしていても、常に友軍戦闘ユニットを含んでいるヘクス内へ又は通過して退却できます [12.4]。ユニットは、待機ボックス登場ヘクスから隣接する友軍待機ボックス内に直接退却できます。

12.3.3 ユニットのスタックは、スタッキング限度を考慮することなく、他の友軍ユニット又はユニットのスタックを越えて退却できます。その退却をスタッキング限度を破る形で終えるユニットは、代わりに基幹ボックスに行きます。

12.3.4 非戦闘ユニットは、敵の退却を阻止したり、開かれた退却路を押さえたりすることができません。MSUsと司令官は、もしもヘクス内の全友軍ユニットが退却すると退却します。もしも戦闘ユニットを伴っていなければ、敵戦闘ユニットがそのヘクス内に移動（又は退却、又は前進）することで直に取り去られます [例外: 6.16、17.21、17.3]。

12.3.5 ユニットの、戦闘が未だに解決されていない、友軍が占めるヘクス内で退却を終了できます（そして、そのようなヘクスを通過して退却できます）。そのようなユニットは、その戦闘で攻撃や防御戦力を提供しませんが、もしもその戦闘の結果によって友軍ユニットが退却の結果を受けると（追加）退却を被ります。そこでは、戦闘損失を満たすために使用できません。

12.3.6 ユニットの、選択可能な場所が存在しない限り、非補給下になるように退却できません [又は退却させられない: 9.18e]。

**デザイン・ノート:** 他のいくつかのゲームに見られるような、ステップ損失の要件を取り去るために追加退却を使用したり、退却要件を回避したりするために追加のステップ損失を行う選択肢はありません。

### 12.4 敵ZOCを通過しての退却 [Retreating through Enemy ZOC]

「神よ、もう一つのバラクラヴァを！」

- B. フレイバーク将軍、Minqar Qaim の突破を聞いたときの反応、1942年6月27/28日

12.4.1 ユニットの、他に代替の道筋が存在しない限り、敵ZOCを通過して退却できません。ユニットは、その唯一の退却の道筋が敵ZOC内のカラのヘクスで終了すると除去されます。

12.4.2 ユニットの、たとえ敵ユニットがそのZOCをヘクス内に及ぼしていても、1つ以上の友軍戦闘ユニットによって占められたヘクスを罰則なしで通過して退却できます。ユニットは、もしもすでに友軍が占めるヘクスであれば、敵ZOC内で退却を終了できます。

12.4.3 敵ZOC内のカラのヘクスを通過して退却することを強制された自動車化ユニット（又はスタック）は、それを行うことができ [12.4.4]、敵ZOC内でない2番目のヘクスに退却し [12.4.2の例外]、CRTの損失に追加して1ステップを失います。自動車化ユニット（又はスタック）は、もしも敵の非自動車化ユニットだけからの敵ZOCによって影響下のカラのヘクスを通過して退却していると、追加のステップを失いません。

12.4.4 半自動化又は非自動化ユニット(又はスタック)は、少なくとも1つの自動化戦闘ユニットが相伴していない限り、敵ZOCを通過して退却できません [12.4.2の例外として]。これらのユニットのいずれかが、要求された1ステップの損失を受けることができます。生き残っているユニットは、その退却を通して一緒にスタックしたままで留まります。

## 12.5 戦闘後前進 [Advance After Combat]

戦闘結果によって防御側のヘクスが戦闘ユニットからカラになるときには、攻撃ユニットはそのヘクスを占めるために前進できます。

12.5.1 攻撃側は、次の戦闘を開始する前に、戦闘後前進をするかどうか直ちに決定します。ユニットは、決して前進を強制されません。前進後に、ユニットはたとえ前進場所で敵ユニットに隣接しても、そのフェイズに再度攻撃できません [例外：21.6.3b]。

12.5.2 攻撃しているユニットは、1ヘクスのみ前進できます (防御側のヘクス内へ)。

12.5.3 防御しているユニットは、攻撃側の退却結果の後には決して前進しません。

**注記：**前進は、戦闘が未だに解決されていない戦闘で、敵ユニットの退却を断つために有効です。

12.5.4 その戦闘に参加した攻撃ユニットのみが前進でき、たとえ同一の攻撃ヘクス内にいても参加していないユニットは前進できません。ユニットは、攻撃が行われたヘクスのいずれかから前進できます。敵の退却を妨害するためのみに従事するユニットは、前進できません。

12.5.5 前進しているユニットは、防御側のヘクスに進入するために敵ZOCを無視します。戦闘後前進は移動ではなく、MPSを使用しません。

12.5.6 砲兵、高射砲、対戦車ユニットは、戦闘後前進ができません。

12.5.7 ユニットの、前進の終了時にスタッキング限度を越えることができません。

## 13.0 空軍力 [AIR POWER]

戦役中に、両陣営は地中海地域にかなりの空軍部隊を展開させましたが、このゲームでは一般的にこれら空軍部隊の戦術効果をあらわします。空対空戦闘は、あらわしません。航空ユニットについては、以下の3つの可能な任務があります：爆撃、近接航空支援(CAS)、航空移送。

### 13.1 制限 [Restrictions]

13.1.1 使用可能な航空ユニットは、セグメント毎に1つの任務のみを実施できます。航空ユニットは、任務に使用可能となるために移動補給を必要とします。移動補給を提供された全ての航空ユニットを、飛行済面から活性面に裏返します。

13.1.2 航空ユニットは、使用されないときには友軍飛行場に保持されます。ゲーム・マップ上に印刷された各飛行場は、2航空ユニットまで保持できます。待機ボックスの許容量は、そのボックス内に記載されます。いったん航空ユニットがその任務を完了したら、航続範囲内のいずれかの友軍飛行場に帰還します。もしも飛行場がなければ(又は許容量が不十分)その航空ユニットは破壊され、マップから取り去られます [ターン数については、13.1.5を参照]。

13.1.3 各任務について認められたフェイズ中に、航空ユニットを移動させます。航空ユニットはマップを横切って移動するのではなく、取り上げて航続範囲内の望む目的地に置きます。航続範囲をカウントするときには、飛行場ヘクス(含めない)から目的地ヘクス(含める)までカウントします。地形、敵ユニット(陸上又は航空)、敵ZOCsは、航空ユニットの移動に影響しません。航空ユニットは、決して陸上ユニットのスタッキング限度に対してカウントせず、ZOCを及ぼさず、戦闘補給を必要としません。目標ヘクス上の航空ユニットについては、スタッキング限度はありません。

13.1.4 敵戦闘ユニットが、相手側の航空ユニットがいる飛行場ヘクス内に移動すると、航空ユニットは破壊されてプレイから取り去られます。

13.1.5 破壊された各航空ユニットについて、所有者はサイを1つ振ります。結果は、その航空ユニットがプレイの外に留まるターン数に一致します。VP記録欄上のターン数に一致するスペース上にこれを置きます。各増援フェイズ中に、これらのユニットの位置を記録欄上で1つ下げます。増援フェイズの開始時にこれらが「0」ボックス内で開始するとき、これらを増援として復帰させます。もしも航空ユニットがプレイの外にいる間に転進[5.5]が要求されると、記録欄から転進します。

### 13.1.6 嵐の天候 [Storm Weather]

嵐の天候の間には、以下の制限が適用されます：

- ・CAS任務は禁止されます。
- ・Aタイプの航空ユニットは、航空移送任務のみ実行できます。

### 13.2 爆撃任務 [Bombardment Mission]

プレイヤー諸氏は、敵の港湾許容量を減少させるために爆撃を使用できます。

13.2.1 爆撃は、爆撃フェイズ中に実施されます。Bタイプの航空ユニットのみが、この任務を実施できます。

13.2.2 いくつかの爆撃機ユニットは、不確定の支援戦力を持ちます。1つが任務に置かれた後に、所有しているプレイヤーは爆撃機効果表(PAC上)上でサイを振って解決することで、支援戦力を決定します。各爆撃機について、使用される度にサイを振ります。不確定な支援戦力を持つ爆撃機は、以前の任務で持った戦力を保持しません。

### 13.2.3 航空爆撃の手順 [Aerial Bombardment Procedure]

a) 港湾ヘクス上に、航続範囲内の爆撃機を望む数だけ置きます。例：爆撃機をベンガジ(1662)に置きます。

b) 不確定な戦力を持つ各爆撃機について、爆撃機効果表上でサイ振りを行います。その決定された戦力を使用して、爆撃表(PACを参照)上で各ユニットについて個別にサイを振ります。固定された爆撃値を持つ各爆撃機について、爆撃表上でサイ振りを行います。

c) 港湾への影響：爆撃表上で得点された各ポイントについて、港湾許容量数値を1レベルずつ減少させます。減少した許容量を表示するために、港湾レベル・マーカーを調整します。

**注記1：**許容量は、港湾と失われたレベルに依存して、各爆撃で1、2、3ポイントだけ低下し得ます。

**注記2：**爆撃によって港湾許容量の減少を受ける唯一の待機ボックスは、トリポリとマルタ島です。他の待機ボックスは無制限の許容量を持ち、減少させることはできません。

d) 爆撃機を航続範囲内のいずれかの友軍飛行場に帰還させ、飛行済面に裏返します。



### 13.3 近接航空支援任務 [Close Air Support Mission] (CAS)

「Bravo! Merci pour la R.A.F.」

ビル・ハケイムの仏軍からカニンガム空軍司令官へ、1942年6月4日

13.3.1 戦闘手順の開始時に、プレイヤー諸氏は使用可能な航空ユニットをCAS任務に割り当てることができます。両プレイヤーは、同一の戦闘でCASのために航空ユニットを割り当てることができます。

13.3.2 航続範囲内で使用可能ないずれかの航空ユニットは、CASを実施できます。航空ユニットは、友軍陸上ユニットが攻撃しているヘクスの攻撃を支援するためにのみ使用できます。

#### 13.3.3 CASの手順 [CAS Procedure]

不確定の戦力を持つ各爆撃機については、この戦闘についての戦力を決定するために、爆撃機効果表上でサイ振りを行います。次に、戦闘での各陣営の支援戦力を合計し、差を決定します。戦闘比をシフトさせるコラム数（1又は2）を決定するために、戦闘支援差チャートを調べます。もしもCAS戦力が同じか、又は戦闘にCASが投入されなかったら、シフトはありません。

13.3.4 航空ユニットは、特別な結果 [12.2.4] としてのみ、損失を受け得ます。

13.3.5 戦闘後に、生き残っている航空ユニットを航続範囲内の友軍飛行場に帰還させ、飛行済面に裏返します。

13.3.6 爆撃機航空ユニットは、防御側ヘクスが要塞、山岳、地雷原、攻撃側が戦闘比を左にシフトする地形を含むときのみ、攻撃（防御）CASを提供します [良好な戦術支援のドクトリンは、存在しませんでした]。

#### 例：

1942年6月に、枢軸軍プレイヤーはビル・ハケイムで防御している連合軍陸上ユニットへの攻撃を宣言します。枢軸軍プレイヤーは、防御側ヘクス上に3航空支援ポイントを置きます。ここで、連合軍プレイヤーは、防御CASとしてどれだけの航空支援ポイントを置くか選択します。もしも連合軍プレイヤーがポイントを置かなければ、差が攻撃側有利の+3となり、右への2戦闘比コラム・シフトをもたらします。もしも連合軍プレイヤーが1航空支援ポイントのみを置けば、差は（1-3=-2）で、右への1戦闘比コラム・シフトのみをもたらします。左への1コラム・シフトをもたらすためには、少なくとも4支援ポイントを置かなければなりませんでした。

### 13.4 航空移送任務 [Air Transfer Mission]

13.4.1 航空ユニットは、天候にかかわらず、いずれかの移動フェイズ中に、飛行場又は待機ボックスから他の友軍飛行場又は待機ボックスに（いかなる距離でも）移動させることができます。

13.4.2 いったん、航空移送が完了したら、航空ユニットを飛行済面に裏返します。

注記：任務から航続範囲内のいずれかの基地に帰還している航空ユニットは、別の任務を実施することなく航空移送任務を獲得します。

## 14.0 地雷原 [MINEFIELDS]

戦役中に膨大な数の地雷が埋められました。これには枢軸軍単独でエル・アラメインに埋められた145,000個を含みます。地雷原は、両プレイヤーの防御的特典のために使用可能ですが、敷設する必要があります。

### 14.1 移動への影響 [Effects on Movement]

14.1.1 ユニットの、カラムの敵地雷原に進入できませんが、そのヘクス内で停止します。ユニットは、敵地雷原の中へ又は通過して退却できません。ユニットは、友軍地雷原に進入するためにMPSを消費せず、停止する必要はありません。

14.1.2 補給線は、敵地雷原の中へ又は通過できません。

14.1.3 ZOCは、敵地雷原の中へ伸びません。ZOCは、敵又は友軍地雷原の外部に伸び、移動と補給線を妨害できます。地雷原自体は、ZOCを持ちません（戦闘ユニットではない）。

注記：補給線は、たとえ友軍戦闘ユニットによって占められていなくても、友軍地雷原を通過してたどることができます。

### 14.2 戦闘への影響 [Effect on Combat]

14.2.1 友軍地雷原内で防御しているユニットは、他の全ての影響に累加して、攻撃側に戦闘比の左への1コラム・シフトをもたらします [例外：14.2.3と14.2.5]。

14.2.2 もしも戦闘結果が攻撃ユニットに損失を受けることを要求したら、攻撃している戦車又は装甲車ユニットが最初のステップ損失を受けなければなりません。

14.2.3 地雷原を持つヘクス内のユニットに対する攻撃に工兵が参加しているときには、地雷原を無視します。

14.2.4 友軍地雷原から攻撃しているユニットは、他の隣接する敵占有ヘクスとの戦闘を要求されません（敵のZOCが地雷原内に伸びないため）。

#### 14.2.5 連合軍のサソリ・ユニット [Allied Scorpion Unit]

このユニットが地雷原内の敵ユニットを攻撃するときには、地雷原を無視します。

14.2.6 もしも友軍地雷原内で防御している全てのユニットが戦車又は装甲車ユニットであると、その地雷原は戦闘比シフト（又は戦力減少）をもたらしません。

### 14.3 地雷原の建設 [Building a Minefield]

14.3.1 各プレイヤーは、地雷原を建設できます。いかなるときでも、カウンター内容物に用意された合計数を越えて地雷原マーカーをプレイ内に持つことはできません。プレイヤーは、自軍地雷原のみを建設できます。いかなるときでも、あるヘクス内に1つの地雷原のみが存在できます。

14.3.2 地雷原は、資格を持ついかなるヘクスにも建設できます。あるヘクスは、建設を開始する瞬間に、友軍のもので、一般補給下であれば資格を持ちます。

#### 14.3.4 敷設の開始 [Beginning Construction]

a) 友軍管理フェイズ中に敷設を開始します。地雷原の設置を望むヘクスを選択します。

b) そのヘクスから指定したSPまで補給線をたどり、もしも補給線をたどることができれば、そのヘクスは設置の資格を持ちます。

c) 地雷原をその敷設中 [Under Construction] の面を上に向けてヘクスに置きます。

#### 14.3.5 敷設の完成 [Completing Construction]

a) 地雷原は、回復セグメントの敷設フェイズ中に完成します。もしも敷設のために指定したSPまでいまだに補給線をたどることができれば、地雷原マーカーを活性面に裏返します。

b) サイを1つ振り、結果について地雷原敷設表 (PACを参照) を調べます。もしも結果が「Yes」であれば指定したSPは消費され、「No」であれば消費されず、他の使用のためにプレイに留まります。どちらにしても、地雷原は完成します。

c) もしも指定したSPがもはや使用可能でなければ、その地雷原は完成せず、次の回復セグメント中に同様の方法でチェックされるまでは、敷設中で留まります。

#### 例:

連合軍プレイヤーは、ターン#1の自軍第2作戦セグメント中に敷設場所を選択します。そのヘクスが敷設のための資格を持つかどうか判定します。自軍管理フェイズ中に、地雷原を敷設中面で置きます。地雷原は、もしもターン#1の回復セグメントの敷設フェイズ中に、範囲内にSPが存在すると、活性状態となります。地雷原は、ここで完成します。SPが消費されるかどうか判定するために、サイを振ります。

**デザイン・ノート:** ゲームの旧版は、敷設するために戦闘ユニットがいることを要求しました。彼らは実際にいくらかは従事しましたが、これらの精巧な防御施設の大部分はこのゲームでは示されない建設ユニットによって実行されることとなります。私どもは、建設ユニットの要件を取り去ることで、余計な手間を省きました。

### 14.4 地雷原の撤去 [Minefield Removal]

14.4.1 もしも友軍管理フェイズ中に、敵戦闘ユニットが友軍地雷原内にいると、その地雷原は破壊されます。

**注記:** あなたは攻撃することで、自軍地雷原から敵ユニットを追い出す機会を持ちます。

14.4.2 もしも連合軍のサソリ・ユニットがそのヘクスを占めると、枢軸軍地雷原を破壊します。

14.4.3 友軍地雷原は、単に取り去ることでいつでも任意に除去でき(その位置にかかわらず)取り去るためにユニットは必要ありません。敷設の過程を通して、同一ターンに再使用できます。

14.4.4 地雷原が除去又は破壊されても、SPsは回復しません。

## 15.0 補充 [REPLACEMENTS]

ユニットは、戦うに連れて戦闘結果によってその戦力が減少し得ます。補充の手順は、その戦力を完全又は部分的に回復させることを認めます。各補充ポイント(RP)は、ユニットが1ステップを回復するために必要な兵員と装備をあらわします。

### 15.1 一般的な制限 [General Restrictions]

15.1.1 両プレイヤーは、ほぼ毎ターンの増援フェイズ中にRPを受け取ります。RPは「装備」又は「歩兵」のどちらかです。

15.1.2 全ての枢軸軍RPsは、直ちに補充ユニット(「REPL」と表示される)に変換され、増援としてイタリア待機ボックス内に受け取られます。もしも使用可能な十分のREPLユニットがなければ、超過ポイントは失われます。



15.1.3 全ての連合軍RPsはデルタ待機ボックス内で受け取られ、直ちにV記録欄上に記録されます。連合軍のREPLユニットはありません。

15.1.4 イタリア軍REPLユニットは、イタリア軍ユニットのみに使用できます。ドイツ軍REPLユニットは、ドイツ軍ユ

ニットのみに使用できます。連合軍RPsは、連合軍ユニットのみに使用できます。

15.1.5 各ターンに受け取るRPsの数は、各ターンで異なります。枢軸軍プレイヤーが受け取る数は、イタリア待機ボックス内部のチャートに列記されます。連合軍プレイヤーが受け取る数は、デルタ待機ボックス内部のチャートに列記されます。RPsは、受け取っている選択登場グループ [5.3] から、あるいはセットアップ・チャート上に表示された追加のポイントとして到着します。

15.1.6 いくつかの転進には、RPsを含みます [例: 19.3, エチオピア攻勢]。蓄積された連合軍RPsを、転進を要求された数に相当する分だけ減少させます。連合軍プレイヤーは、要求された総量を満たすために、補充タイプ又は両者の組合せを選択することができます。もしも使用可能などちらのタイプも不十分なポイントであれば、未来に受け取られる最初のRPsからこれらを取り上げます。

### 15.2 補充の手順 [Replacement Procedure]

各陣営は、異なる補充手順を用います。

#### 15.2.1 枢軸軍の手順 [Axis Procedure]

a) 減少状態の枢軸軍ユニットは、次に高い単独戦力レベルに回復させるためにREPLユニットと統合できます。

b) これを行うためには、補給状況フェイズ中に戦闘ユニットとREPLユニットが同一のヘクス又は待機ボックス内にいなければなりません。

c) 友軍管理フェイズ中に、プレイからREPLユニットを取り去り、減少状態の戦闘ユニットを次に高いレベルに増加させます。ユニットを完全戦力面に裏返します。REPLユニットは、未来のターンに再使用できます。

#### 15.2.2 連合軍の手順 [Allied Procedure]

a) 補給状況フェイズ中に補充受取りマーカーをユニットの上に置きます。

b) 管理フェイズ中にマーカーを取り去り、VP記録欄上でRPsマーカーを使用した分に相当するポイント数だけ減少させます。

c) 連合軍ユニットは、もしもデルタ待機ボックス、トブルク、ベンガジまで補給ルート [6.2.1] をたどることができれば、補充を受ける資格を持ちます。

**デザイン・ノート:** トブルクにたどることは、砂漠の鼠たちを大胆にする方法です。私どもは、これらのために異なるREPLカウンターを試しましたが、それは正しいものではなく、風変わりなルールが必要となります。

#### 15.2.3 タイプの制限 [Type Limitations]

a) 装備RPsは戦車、装甲車、砲兵、高射砲、対戦車ユニットを再建します。

b) 歩兵RPsは他のいかなる戦闘ユニット・タイプも再建します。

12.2.5 RPsを受取っているユニットは、蹂躞、戦略移動、海上又は航空輸送、奇襲上陸、このセグメント中の戦闘を実施できません。

15.2.6 除去ボックス内のユニットは、再建できます。基幹ボックス内に基幹レベルで置くために、どちらかの(適切な)タイプのREPLユニット又はRPを消費します。基幹ボックス内で開始しているユニットについては、ユニットの最低戦闘レベル(もしも2ステップ・ユニットであれば「減少状態」又は単一ステップ・ユニットであれば完全戦力)に回復するため、適切なタイプ [15.2.3] のREPLユニット又はRPを消費します。ここで待機ボックス内のユニットを基幹又は除去ボックスから出して置きます。これらは、



他のいかなる待機ボックス内にも置けません。これらの目的のために、REPLユニット又はRPは以下の場所で消費します。:

- ・連合軍の除去と基幹ボックスについては、デルタ待機ボックス。
- ・枢軸軍の除去と基幹ボックスについては、トリポリ待機ボックス。

15.2.7 連合軍とイタリア軍のユニットは、回復セグメント毎に1ステップのみ回復できますが、ドイツ軍ユニットは回復させる各ステップについて使用可能なREPLユニットを提供することで、単一の友軍管理フェイズ中に完全戦力まで回復できます。

### 15.3 特殊ユニット [Special Units]

15.3.1 コマンドと工兵ユニットは、RPと同様に再建するために追加の時間が必要です。これらは、一度に1ステップ再建します。各ステップについて(除去ボックスから基幹ボックスではなく、基幹ボックスから移動しているものを含む)所有者はサイを1つ振ります。結果は、ユニットが失われたステップを回復するために必要なターンの数です。ユニットをVP記録欄上でその数に一致するスペースに置きます。各増援フェイズ中に、これらのユニットの位置を記録欄上で1つ下ろします。これらが増援フェイズの開始時に「0」ボックスで始めるときには、そのターンの増援として待機ボックス内に戻します。

15.3.3 枢軸軍プレイヤーは、各イタリア軍戦車大隊をREPLユニットとして扱うことができます。このユニットは、イタリア軍戦車についてのみREPLユニットとして使用します。次に大隊ユニットは基幹ボックス内に置かれ、再使用できます。

### 15.4 再編成 [Reorganizations]

両プレイヤーは、再編成を実施できます。これは、1つのユニット又はユニットのグループを、「より良好な」ユニット又はユニットのグループに置きかえることから成ります。

15.4.1 各ユニット又はユニットのグループについての再編成は任意です。

15.4.2 特定の再編成は、その開始ターン(プレイヤー各々の再編成チャート上に表示される)から始まるいかなるターンにも実施できます。

15.4.3 正確なユニットを、正確なユニットと交換します。再編成のときに減少戦力のユニットは、減少戦力レベルで再編成されることになります。いったんユニットが再編成を完了すると、旧コマは再使用できません。

15.4.4 一定の枢軸軍の再編成は、REPLユニットが存在しない限り発生し得ません。この場合には、両者がセグメントを同一位置で開始します[15.2に従う]。回復フェイズ中にREPLユニットを取り去ります。もしも2つのREPLユニットが要求されると、(国籍にかかわらず)それぞれについて1セグメントが必要です。REPLユニットは再使用でき、プレイから永久には取り去られることはありません。

15.4.5 連合軍ユニットは、待機ボックス内でのみ再編成します。もしもRPsを要求されると、デルタ待機ボックスからそれらを引きます。

15.4.6 再編成の手順を実行している全てのユニットは(補充が消費されたかどうかにかかわらず)あたかも補充の手順[15.2]を実施しているように機能し、同時に行います。ユニットは補充手順と再編成を同一のセグメントに実施できます。

**デザイン・ノート: ゲーム・プレイに実質的な影響を持たない、多数の歴史的な再編成は無視されます。**

## 16.0 トブルク拡大マップ [TOBRUK INSET MAP]

1941 年中のオーストラリア第9師団によるトブルク防衛の成功は、枢軸軍の限定的な成功に決定的な事柄の一つをもたらしました。この有名な攻囲戦を描写するために、メイン・マップのトブルク単一ヘクスとその隣接ヘクスは、メイン・マップ競技エリア近くに拡大されたトブルク拡大マップと呼ばれる、詳細なマップによってあらわされます。このマップは、トブルク、それを囲んでいる要塞、トブルクに隣接する3ヘクスのエリアから成ります。ユニットは、メイン・マップのトブルク・ヘクスを攻撃しませんが、代わりにトブルク拡大マップ上で移動や戦闘を実施します。

**注記:** 下記のいくつかの手順は、通常ルールの例外となります。

### 16.1 拡大ヘクス [Inset Hexes]

16.1.1 拡大マップは、4つのメイン・マップ・ヘクスをあらわします。

a) トブルク・ヘクス(メイン・マップ・ヘクス 1538)は、トブルクを含むメイン・マップ上のヘクス。港湾 [7.3] でもあります。拡大マップ [16.1.3] を使用しているときには、トブルク拡大ヘクス 1501 は、港湾として機能します。

b) トブルク拡大ヘクスは、要塞ヘクスのリング上に位置するか又はその内部を含む拡大マップ上のヘクスです。これらは、トブルクのメイン・マップ・ヘクスをあらわします。

c) 攻囲ヘクスは、メイン・マップのトブルク・ヘクスに隣接する3つのメイン・マップ・ヘクス(1539、1638、1639)です。各々が拡大マップ上で攻囲拡大ヘクスの1グループをあらわします。

d) 攻囲拡大ヘクスは、3つのメイン・マップ攻囲ヘクスの1つをあらわしている拡大マップ上のヘクスです。これらは、全てトブルクの外側です。

**例:**

拡大ヘクス 1503 は、要塞のリング内にあり、トブルク拡大ヘクスです。ヘクス 1504 は、要塞のリングの一部で、トブルク拡大ヘクスです。ヘクス 1505 は、要塞のリングの外側で、攻囲拡大ヘクスです(ヘクス 1639 攻囲拡大ヘクスのグループの一部)。

16.1.2 トブルクの防衛側は、現行セグメントの開始時にトブルク拡大ヘクス 1501 (Tobruk) を所有するプレイヤーで、そうではないプレイヤーは攻撃側です。

### 16.1.3 拡大マップの使用 [Inset Map Use]

a) 以下のいずれかが適用されるときに、拡大マップを使用します。:

- ・攻撃側が戦闘ユニットを移動させてメイン・マップ上のいずれかの攻囲ヘクスに隣接した瞬間(たとえフェイズの中途であっても)。
- ・防衛側がメイン・マップ・ヘクスに一致するいずれかのヘクスで、超過スタック(7スタッキング・ポイントの限度を超える)を望むとき。
- ・防衛側がその使用を望むとき。

b) 拡大マップは、攻撃側が拡大マップ上又は攻囲ヘクスに隣接するメイン・マップ上に戦闘ユニットを持つ限り使用されます。

**注記:** 拡大マップが使用される限り、一致するメイン・マップの4ヘクスは使用しません。拡大マップは、メイン・マップの拡大に過ぎないと見なし、拡大マップの1ターンはメイン・マップの1ターンと同じターンです。トブルク拡大港湾に到着しているユニットは、メイン・マップを使用する場合よりも多くの移動ポイントを消費することに注意してください。

### 16.1.4 拡大マップのユニット配置 [Inset Map Unit Placement]

a) 防衛側は、全てのトブルク・ヘクス・ユニットを、拡大マップ

のスタッキング限度に従い [16.1.5]、いずれかの組合せでトブルク・ヘクスに置きます。攻囲ヘクス内の全ユニットは、攻囲拡大ヘクス上に置かれます。防御側は、メイン・マップに一致するヘクスの拡大マップ・ヘクス内に、望むように配置します。メイン・マップ上で、そのヘクス内の拡大マップ上にユニットを持つ陣営を表示するために、友軍攻囲マーカーを置きます。

#### 例：

メイン・マップのヘクス 1639 上のユニットは、拡大マップの「ヘクス 1639」エリアに含まれるヘクスにのみ置かれ、他のいかなるヘクスにも置くことができません。

b) いったん防御側が自軍の配置を完了したら、攻撃側は拡大マップ端に進入ユニットを置き（マップのスタッキング限度を遵守しながら）次にユニットが進入している攻囲ヘクスに一致する拡大マップ・ヘクス上に移動させます。

16.1.5 拡大マップ・ヘクス上のスタッキングは、4スタッキング・ポイントに限定されます。

注記：トブルク・メイン・マップ・ヘクスと攻囲ヘクス上のスタッキングは、メイン・マップ・ヘクスの通常スタッキングである7スタッキング・ポイントに限定されます。いったん拡大マップが任意又は要求されてプレイに投入されると、メイン・マップ・ヘクスは使用されず、プレイヤー諸氏は代わりに拡大マップを使用しなければなりません。

#### 16.1.6 支配地域 [Zone of Control]

a) 要塞化ヘクス [16.4.3] 以外の全ヘクスについては、通常のZOCルールを適用します。

b) ZOCは、メイン・マップ・ヘクスに直接隣接する拡大ヘクスを占める（ZOCを持つ）ユニットからのみ、拡大ヘクスから隣接するメイン・マップ・ヘクス内に伸びます。

c) メイン・マップ・ヘクス内の（ZOCを持つ）ユニットは、メイン・マップ・ヘクスに直接隣接する拡大マップ・ヘクス内にのみZOCを及ぼします。

#### 16.2 拡大マップの補給 [Inset Map Supply]

16.2.1 移動補給は、拡大マップ上で移動するためには必要ありません。もしも移動のいずれかの部分が拡大マップ上でなければ、移動補給ルールを適用します。

16.2.2 メイン・マップ攻囲ヘクスと/又はトブルク・ヘクスを使用して、補給線をたどります。

16.2.3 トブルク拡大マップ・ヘクス上での全ての戦闘に攻撃補給を提供するためには、セグメント毎に1SPのみが必要となります。個別のメイン・マップ攻囲ヘクスと連携する拡大マップ・ヘクス上の全ての戦闘について、セグメント毎に追加の1SPが必要となります。

デザイン・ノート：本質的には、これはメイン・マップ・ヘクス毎に1SPで、又はもしも拡大マップがなければ消費する大まかな数です。

#### 16.3 拡大マップの移動 [Inset Map Movement]

拡大マップ上の移動は、両陣営について通常の移動 [8.0] と同じです。メイン・マップと拡大マップとの間で、プレイのシークエンスに変更はありません。

16.3.1 両マップ上と両マップ間の移動は、適切なゲーム・フェイズ中にいずれかの順番で行われます。拡大マップ上にいる間は、いかなるユニットもその完全MAまで移動できます。蹂躞、車

両プールの使用、浸透移動を実施できます。いったん鉄道が建設されたら [9.4.4]、鉄道移動も認められます。ユニットは、拡大マップ上に完全に留まる限り（又は待機ボックスから海上輸送によって到着して拡大マップ上に留まる）移動補給 [6.5] を必要としません。

注記：地形は、必ずしも正確に拡大マップ・ヘクスとメイン・マップ上で表示される地形との間で一致しません。ワジ、荒地、高地のような追加の地形が描写され、拡大マップ・ヘクスに現れてメイン・マップにない追加の道路が出現します。

16.3.2 拡大マップに進入しているユニットは、そのMAの残りを使用して拡大マップ上で移動を継続できます。

16.3.3 拡大マップ上のユニットは、拡大マップ・ヘクスの外部に移動し、退出の移動をメイン・マップ上で継続できます。外部に移動したら、攻囲拡大ヘクスから進入した一致するヘクス上に置きます。拡大マップに隣接するメイン・マップ・ヘクスを識別する助けとして、番号を合わせます。

16.3.4 両陣営のユニットは、攻囲ヘクスに移動してそこから攻撃できます（上記16.3.2に従って）。

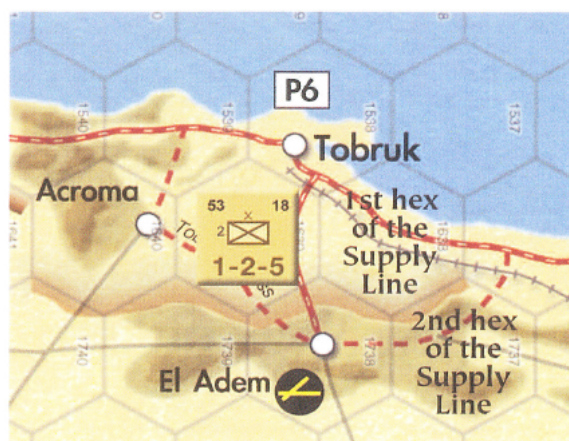
16.3.5 もしもユニットが拡大マップを退出すると、次のフェイズになるまで拡大マップへの再進入を認められません。

#### 例：

ユニットは、自軍移動フェイズ中に拡大マップを離れ、次に自軍戦闘フェイズ（直後のフェイズ）中に、退却又は戦闘後前進の結果として拡大マップに再進入できます。

#### 16.4 拡大マップの戦闘 [Inset Hexes]

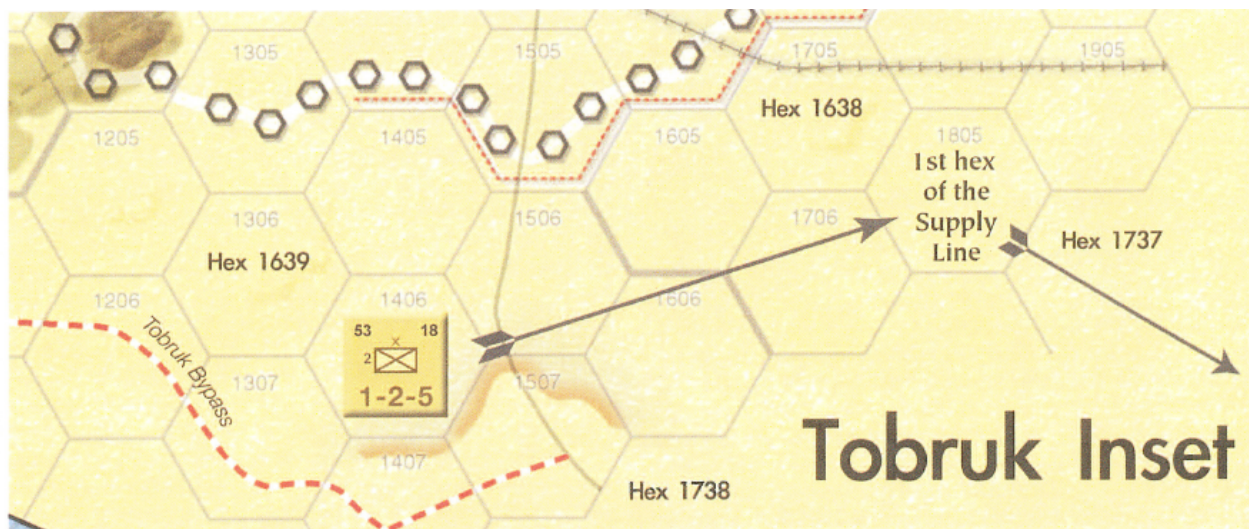
16.4.1 戦闘補給は、拡大マップ上の戦闘中の両陣営に影響を適用します [16.2.3]。両陣営は、拡大マップの内外の位置に補給線をたどることができます。メイン・マップ・ヘクスによって距離をカウントするか、又は拡大マップ上に示されたごとく対応させます。



#### 例：

もしも拡大マップ・ヘクス 1406（メイン・マップ・ヘクス 1639）上のユニットが拡大マップ・ヘクス 1805（存在する拡大マップ・ヘクス 1505、1605、1705 はカウントしない）まで最初のヘクスをとどることができれば、補給線の最初のヘクスとしてメイン・マップ・ヘクス 1638 をカウントすることになります。次に、2番目のヘクスとして、拡大マップから外部のメイン・マップ・ヘクス 1737 にたどります。





#### 16.4.2 砲兵の射程 [Artillery Range]

- 拡大マップ上での砲兵射程は、拡大マップ・ヘクスをカウントすることで測られ、拡大マップの外部にたどっているときには拡大マップ上、次にメイン・マップ・ヘクスです。
- 砲兵の射程については、拡大マップ上の各2ヘクスはメイン・マップ上の1ヘクス射程に相当します。
- 砲兵ユニットは、射程をカウントしているときに、メイン・マップと拡大マップのヘクスを組み合わせることができます。トブルク拡大ヘクス上の砲兵ユニットは、常に最初に拡大マップ・ヘクス上で射程をカウントし、次にメイン・マップ・ヘクスをカウントします。メイン・マップ上の砲兵ユニットは、攻囲ヘクスに進入して直ちに拡大マップ境界ヘクスに移送されるまではメイン・マップ・ヘクスでカウントし、その時点で拡大マップ・ヘクスをカウントします。

#### 例：

拡大ヘクス 1805 上の連合軍第 13 砲兵（射程 2）は、拡大ヘクス 1403 又は記載された 2 倍の射程内の他の拡大ヘクスに射程が届きます。もしも第 13 砲兵がメイン・マップ・ヘクス 1738 上にいたら、拡大ヘクス 1403 には届きませんが、メイン・マップ・ヘクス 1738 端から 4 ヘクス射程内の 1404 と他の拡大ヘクスに届くことになります。

**注記：** 拡大ヘクス 1403 に位置する、記載された 2 の射程（拡大マップについては、2 倍されて 4 ヘクス）を持つ砲兵ユニットは、1900 ヘクス列（3 ヘクスの射程距離）を除く全ての拡大ヘクスに届くことになります。

#### 16.4.3 要塞化ヘクス [Fortified hexes]

これらのヘクスは、トブルクを囲む恒久コンクリート製の戦闘施設をあらわします。これらは、以下の効果を持ちます：

- これらのヘクス内では、防御側は 2 倍になります。要塞化ヘクスは、プレイヤーの部隊が拡大マップのトブルク・ヘクス（ヘクス 1501）を占領した後のターンには、この効果を提供しません。戦車、装甲車、高射砲、対戦車、砲兵ユニットは、防御で 2 倍になりません。
- 攻撃しているユニットの ZOC は、いかなる目的においても、要塞化ヘクスの内部に伸びませんが、どちらのプレイヤーのユニットも ZOC を外部に伸ばします。
- 要塞化ヘクスは、決して戦闘によって破壊されません。防御側（トブルクを支配する）は、再占領して直ちに要塞化ヘクスを再使用できます。新たな要塞化ヘクスは建設できません。

- バルディア（1731）も、同じタイプの要塞を持ちます（ただし、拡大マップはない）。

**デザイン・ノート：** バルディア要塞は小型です。私たちは、拡大マップがある場合となない場合をテストし、なくても一緒に判断しました。

#### 16.4.4 対戦車壕 [Anti-tank Ditch]

対戦車壕は、トブルク拡大マップ上にもみ存在します。

- 攻撃している戦車と装甲車ユニットは、対戦車壕ヘクスサイドを越えて攻撃しているときに攻撃戦力が半減する可能性があります。ゼロ未満にはなりません（他の要素と累積する）。他のタイプのユニットは、影響を受けません。ユニットへの影響を判定するために、対戦車壕を越えて（どちらの方向でも）攻撃している各攻撃ユニットについて、対戦車壕表（PAC）上での解決を実行してください。この表からのステップ損失の結果は、いかなる CRT 又は特別な結果にも追加されます。
- もしも対戦車壕を越えて攻撃しているユニットと一緒に工兵ユニットがスタックしていると、対戦車壕表上でのサイの目に 2 を加えます。
- 戦車と装甲車の ZOC は、どちらのプレイヤーについても、決して対戦車壕ヘクスサイドを越えて（どちらの方向でも）伸びません。
- 対戦車壕は、拡張したり破壊したりできません。

16.4.5 地雷原は、決してメイン・マップ・トブルク・ヘクス又はそれを囲んでいるメイン・マップ攻囲ヘクスの上に建設できません。その代わりに、それらを資格を持つ拡大マップ・ヘクス上に建設します。

16.4.6 ユニットの、もしも退却レートが使用可能であれば、拡大マップの外部に 1 又は 2 ヘクス退却する選択肢を持ちます。それを行っているときには、最初のヘクスとして強襲ヘクスから開始して、メイン・マップ・ヘクスをカウントします。前進と退却は、完全に拡大マップ内で実施できます。

16.4.7 トブルクからの攻撃方法：トブルクから攻囲ヘクス内への全ての攻撃は、拡大マップ上で解決されます。最初に、トブルク内のユニットは一致する拡大マップ・ヘクスに置かれ、次にメイン・マップ攻囲ヘクス上のユニットが一致する拡大マップ・ヘクス上に置かれます。もしも攻撃しているユニットが退却すると、それらは拡大ヘクス上に留まります（通常は、トブルク要塞エリア内）。

攻囲拡大ヘクス内のユニットは、メイン・マップ上に退却する選択肢を持ちます。

### 16.5 拡大マップの空軍力 [Inset Map Air Power]

メイン・マップのトブルク又は隣接する攻囲ヘクスに届く航空ユニットは、そのエリア内のいずれかの拡大ヘクスで任務を実施できます。

### 16.6 トブルクの降伏 [Tobruk Surrender]

防御側がトブルク拡大ヘクス 1501 を失うときには、残っている自軍ユニットが降伏する可能性があります。

16.6.1 トブルクの降伏は、以下の全ての条件が同時に適用されるときに発生します。

- a) 防御側の管理フェイズ中に、攻撃側の戦闘ユニットが拡大マップ・ヘクス 1501 を占める。
- b) 防御側がトブルク拡大マップ・ヘクス上に残っているユニットを持つ。
- c) トブルク拡大マップ・ヘクス上の防御側ユニットが、拡大マップからメイン・マップ上の補給源まで補給ルートをとどれない。

16.6.2 降伏は、防御側の管理フェイズ中に発生します。もしも条件 [16.6.1] のいずれか 1 つでも適用されなければ、降伏はありません。拡大マップ攻囲ヘクス上のユニットは、たとえやはり補給ルートをたどれなくても降伏は受けません。

16.6.3 もしも降伏が発生すると、トブルク拡大マップ・ヘクスから全ての防御側ユニットを取り上げ、ユニット除去ボックス内に置きます。

## 17.0 司令官ユニット [LEADER UNIT]

「わが友ロンメルがわが軍の話題をにぎわすことによっていつの日か一種の、わが軍の人気者の存在となる危険がある。精力に富み能力に恵まれてはいるが、彼は超人ではない。たとえ超人であっても、わが軍の兵士が彼に超自然的な力を付与することは望ましくない。ゆえに、ロンメルをふつうのドイツ軍將軍以外のものであるとする考え方に、手段を尽くして抵抗してもらいたい。」

- オーキンレック將軍、1941 年秋

司令官ユニットは、戦役中の重要な何名かの指揮官と、その指揮がどのような影響を与えたのかをあらわします。これらの非戦闘ユニットは、様々なボーナスや能力を持ちます。ベルゴンツォーリとオコナーは、戦役中に捕虜となりました。

### 17.1 司令官のボーナス [Leader Bonuses]

プレイヤーの便宜のため、各司令官ユニットは彼が持つボーナスを表示するためのコードを示す文字が書かれています。ターンからターンへと、各司令官のボーナス使用は任意です。

17.1.1 司令官ユニットは、非戦闘ユニットです。彼らは補給（一般、移動、戦闘）を必要とせず、戦闘の結果としてステップ損失を受けることができません。

### 17.1.2 司令官のスタッキング・ボーナス(コードS) [Leader Stacking Bonus]

a) 資格を持つ司令官がそのヘクスを占める限り、メイン・マップ上でのヘクスのスタッキング限度は4スタッキング・ポイントだけ増加し、トブルク拡大マップ上のそれは2スタッキング・ポイントだけ増加します。

b) 資格を持つ司令官：ベルゴンツォーリとモントゴメリー

c) モントゴメリー・ユニットがプレイに在る状態の3ターン目から開始して、連合軍プレイヤーは同時にスタッキング限度を増加させる3ヘクスまでを宣言できます。実際のヘクスは、各フェイズの

いかなるときにも再指定できます。モントゴメリーは、指定されたヘクスに存在する必要はありません。

**デザイン・ノート：これは全てがモントゴメリーの鼓舞する人柄だけではなく、彼の到着と同時に起きた英軍の大掛かりな再編とドクトリンの変更を反映しています。**

### 17.1.3 司令官の移動ボーナス(コードM) [Leader Movement Bonus]

a) 友軍移動フェイズ中に、このコードを持つ司令官が陸上ユニットとスタックして開始すると、スタックしたユニットに2移動ポイントのボーナスを提供します。この司令官も、そのユニット（又は複数のユニット）の移動全体について随伴していなければなりません。彼は、自分自身にボーナスを与えません。

**注記：**司令官が最初のスタックを離れたら、そのスタックは直ちにそのフェイズの移動を停止します [8.1.2]。

b) 資格を持つ司令官：ロンメルとオコナー

c) 司令官の移動ボーナスは、蹂躞中にも適用します。

d) ゲーム中に2回、ロンメル・ユニットは突破移動フェイズ中に司令官の移動ボーナスを提供できます（「鉄条網への競走」）。彼は、フェイズ全体についてそのユニットに随伴していなければなりません。

### 17.1.4 司令官の戦闘ボーナス(コードC) [Leader Combat Bonus]

a) もしもこのコードを持つ司令官が攻撃しているユニット（又は複数のユニット）とスタックしていると、戦闘比を1コラム右にシフトさせます。司令官は、防御しているときにこのボーナスを提供しませんが、防御側ヘクス内にいるときには、そのヘクスを攻撃している相手側のこのボーナスを持つ司令官の効果を相殺します。

b) 資格を持つ司令官：ロンメルとモントゴメリー

c) モントゴメリーは、ゲーム中に2回だけこのボーナスを戦闘状況に適用でき（彼が栄光に満ちた瞬間）しかもセグメント毎に1ボーナスのみで蹂躞は不可です。

d) ロンメルの司令官戦闘ボーナスは、蹂躞中にも適用できます。

### 17.1.5 司令官の選択攻撃(コードA) [Leader Selective Attack]

a) このコードを持つ司令官は、彼とスタック又は隣接するユニット（又は複数のユニット）に、1つの宣言攻撃を行っている間に隣接する敵ユニットを無視することを認めます [10.1.7 の例外]。

b) 資格を持つ司令官：オコナー

## 17.2 ロンメル [Rommel]

17.2.1 ロンメルは、史実の戦役で捕虜になることや負傷を免れるある種の才覚を持っていました。それ故、ロンメル・ユニットは除去され得ません [例外：コマンド；10.66]。もしもロンメルが除去される状況になったら、そのカウンターを取り上げて最寄りにある一般補給下の友軍ユニットの上に置きます。これが発生する2回目以降には、ロンメルは直ちにイタリア待機ボックス内に置かれます（ロンメルは、次のターンに戻る事ができます）。

**注記：**このルールは、ロンメルが到着するまでのベルゴンツォーリに適用します。

17.2.2 もしも補給状況フェイズ中にロンメルが非補給下であると判定されたら、枢軸軍プレイヤーはロンメルを取り上げて、最寄りにある一般補給下の友軍ユニット、又は資格を持つユニットがなければ最寄りの友軍港湾に置く選択肢を持ちます。

17.2.3 ロンメルは、一定の選択登場グループ [20.3]（グループD、E、G）を獲得するため、任意にイタリアに行くことができます [転送として；5.5 を参照]。ロンメルを取り上げて、イタリ



ア待機ボックス内に置きます（航空又は海上輸送は使用しません）。ロンメルは望むいずれかの未来のターンにゲーム・マップに戻る事ができ、輸送フェイズ中にロンメルをイタリアア待機ボックスから取り上げていずれかの友軍飛行場に置きます（航空輸送許容量は使用しない）。ロンメルがイタリアア待機ボックスにいる間には、枢軸軍プレイヤーはターン毎に1つの選択登場グループについてサイを振ることができます。いったん最初のグループが受け取られたら、次のターンから開始して、次のグループについて試みることができます。ロンメルは、ターン全体についてイタリアア待機ボックス内に留まり、各ターンに選択登場グループについてサイを振ります。もしもロンメルがゲーム・マップに戻り、後のターンにイタリアに再び戻ると、ロンメルは以前に受け取ることに失敗した選択登場グループについて再び試みすることはできませんが、次のグループについてサイを振ることができます。

### 17.3 ベルゴンツォーリ [Bergonzoli]

ベルゴンツォーリは軍団司令官に過ぎませんでしたが、彼は攻撃的で、その指揮下にイタリア軍自動車化部隊を含みました。「電気ひげ」として知られ、1940/41年のイギリス軍攻勢中の大胆な脱出行で名をはせました。ベルゴンツォーリは、ついにベダ・フォムでイタリア第10軍の残余と共に捕虜となりました。

17.3.1 ロンメルが到着するまでは、ルール17.2.1をベルゴンツォーリに適用します。

17.3.2 ロンメルがゲームに登場したら、直ちにベルゴンツォーリはいかなる非戦闘ユニットとも同様に永久除去となります（彼の運は尽きてしまったのです）。

### 17.4 オコナー [O'Connor]

17.4.1 オコナーは、その司令官選択攻撃ボーナスをドイツ軍戦闘ユニットを含んでいるヘクスに適用できません。

17.4.2 もしもオコナーがいまだにプレイにあると、モントゴメリーがプレイに登場するときに永久に転進します。

デザイン・ノート1：オコナーは、1941年4月上旬に捕虜となりました。後に、ウェーヴェルは少なくとも5名のイタリア軍将軍との交換を持ちかけましたが、なんの返事ももらえませんでした。

デザイン・ノート2：オコナーがモントゴメリーの到着するときまで生き残っていたら、おそらく第8軍を指揮していたでしょう。そうであれば、オコナーの職務と責任感はモントゴメリー・ユニットに表示されたものと近くなるため、「モンティ」ユニットの肖像は実際には後日のオコナーです。

## 18.0 勝利判定 [HOW TO WIN]

「勝利の女神はふつう生涯に一度しかほえまぬものです。そのような瞬間に彼女を掴み取らない者は、決して再び手に入れることはありません・・・」

- ヒトラーからムッソリーニへ、1942年6月（この引用には、異なるヴァージョンが存在する）

### 18.1 勝利ポイント（キャンペーン・ゲームのみ） [Victory Points]

各シナリオは、独自の勝利条件を持ちます。キャンペーン・ゲームのみが、勝利ポイント（VP）の得点によって勝利します。VPsは、一定のマップ場所の支配とプレイヤーが行う一定の行動について獲得されます。

18.1.1 枢軸軍プレイヤーのみがVPを得点します。連合軍プレイヤーによって「稼がれた」VPsは、直ちに枢軸軍の合計から差し引かれます。枢軸軍プレイヤーは、マイナスのVPsを持つ

可能性もあります。

18.1.2 VPsは、いかなるときでも得点されます。得失される実際のVPsの数は、勝利ポイント・スケジュール（PAC）上に列記されます。VPポイント記録欄（マップ）上で、VP合計マーカーを上下に調整することで、イベントが発生する度（又は認められるとき）に直ちにVP合計の変更を管理します。

### 18.1.3 場所のVPs [Location VPs]

VPの場所とそのVP総量は、勝利ポイント・スケジュール上に列記されます。適切な場所のVPは、列記された3つの各ターン終了時の友軍の占領で獲得されます。列記されたターンの前後にその場所が何度持ち主を変えたかどうかは、問題ではありません。

18.1.4 勝利ポイントは、増援フェイズ中に選択ユニットの一定のグループがプレイに投入されると得点します。

### 18.1.5 特殊状況のVPs [Special Situations Vps]

a) 枢軸軍プレイヤーは、要求された転進を完了することに失敗したターン毎に1VPを失いますが、連合軍プレイヤーが同様に失敗したらターン毎に1VPを獲得します。

b) 連合軍プレイヤーは、守備隊ユニットをその解放が予定されたターンよりも前に解放できます。枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーが早期に解放したユニット毎に1VPを得点します。枢軸軍プレイヤーは、いかなる自軍ユニットも早期に解放できません。

## 18.2 サドン勝利 [Sudden Victory]

シナリオで、もしもどちらかのプレイヤーが破滅的な状況に直面したら、ゲームはそのターンの終了時に終了します。

18.2.1 プレイヤーは、シナリオがサドン勝利を認め、以下の条件のいずれか1つを満たすときにサドン勝利を達成します。

a) マップ上に敵戦闘ユニットが残っていない（待機ボックス内は無視する）。

b) 以下の4つの場所全てを、同時に友軍のものとする：ブエラト [Buerat]（ヘクス2484）、ベンガジ [Benghazi]（ヘクス1662）、トブルク [Tobruk]（ヘクス1538）、エル・ハマム [El Hammam]（ヘクス2002）。

c) シナリオ独自の条件を達成する [シナリオ7にはない]。

18.2.2 もしもプレイヤーがサドン勝利を達成すると、勝利ポイントの合計にかかわらず、ゲームは終了して勝者が宣言されます。

## 19.0 連合軍の特殊状況 [ALLIED SPECIAL SITUATIONS]

19.1 連合軍の特殊ユニット [Allied Special Units]（シナリオ1、2、4、5、6、7）

### 19.1.1 南アフリカ軍ユニット [South Africa Units]

戦前の政治的な合意により、これらのユニットのアフリカでの使用は制限されます。これらのユニットは、中東待機ボックスに進入できません。

### 19.1.2 ニュージーランド軍ユニット [New Zealand Units]

もしもいずれかの瞬間に、これらの全ユニット（4ユニット）が基幹レベル又は除去されていたら、プレイから直ちにそして永久に転進します。これらのユニットを回復するために補充を使用する必要はありません [5.5.6は無視する]。

19.1.3 第24機甲旅団は、もしも装備RPsがグループEとして選択される場合にのみ、再編成を認められます。

## 19.2 中東守備隊 [Middle East Garrison] (シナリオ1、2、7)

19.2.1 中東守備隊と表示されたユニットは、中東待機ボックス内に直接出現します。個々に又はトブルク陥落対応の結果 [19.5] として解放されるまで、守備隊として留まります。

19.2.2 中東守備隊内の全ユニットは、シリア侵攻 [19.4] に参加し、侵攻が進行中の間には解放され得ません。

## 19.3 エチオピア攻勢 [Ethiopia Offensive] (シナリオ1、2、7)

「古代ローマの精神で征服、植民地化してアフリカ帝国を築こうとしたムッソリーニの夢は終わった。」

- ウィンストン・チャーチル、1950年の記述

戦争の勃発は、イタリアや枢軸ヨーロッパの残りに切り離された東アフリカに、莫大なイタリア軍守備隊を生み出しました（エチオピア、エリトリア、ソマリアに存在）。連合軍司令部は、約6カ月間これらを攻撃する資源を持つことができませんでした。それを行うときにはイベントのペースを完全に指示しました。いったん事が決まると、それらを解放するために潤沢な補給がエジプトに流れ込みました。最後のイタリア軍守備隊が降伏したのは、1941年の11月です。

19.3.1 エチオピア攻勢は、Jan 41に自動的に開始されます。エチオピア待機ボックス内の全連合軍ユニットは、エチオピア攻勢が継続する限りそれに参加します。エチオピア待機ボックスに転進する連合軍ユニットは、連合軍転進編成カード上に表示されます。

19.3.2 Jan 41から開始してエチオピア攻勢が終了するまで、ターン毎に転進と1補給ポイントを消費します。エチオピア攻勢終了の6ターン後、Apr 42ターンになるまで各ターンに1ポイントずつ連合軍が受取るSPsが増加します。ターンの数を表示するために、VP記録欄の「6」の位置にマーカーを置きます。各増援フェイズ中に、記録欄上でマーカーを1位置落とします。増援フェイズを「0」ボックスで開始するときに、追加のSPが使用可能となります。

**デザイン・ノート:** これは、紅海がもはや「戦闘区域」ではないため、合衆国からの援助が増加したことをあらわします。

19.3.3 エチオピア攻勢は、2つのターンのどちらかで終了します。Apr 41の侵攻フェイズ中に、エチオピア攻勢表（エチオピア待機ボックス内にある）上でサイ振りを行います。もしも攻勢が終了しなければ、May 41ターンの開始時に自動的に終了します。継続を記録するために、マーカーを使用します。

**デザイン・ノート:** これは、イタリア軍の主力がアムバラジで降伏した歴史的な日付です。

### 19.3.4 エチオピア攻勢表の結果 [Ethiopia Offensive Table Results]:

**終了 [Ends]:** エチオピア攻勢は終了します。エチオピア待機ボックス内の全ユニットは、解放されます [19.3.6]。

**継続 [Continues]:** エチオピア攻勢は終了せず、May 41ターンの開始時まで継続します。

もしも表がエチオピア待機ボックスへの追加の連合軍戦闘ユニットの転進を要求すると（エチオピア攻勢に参加させるために）、少なくとも連合軍転進編成カードに表示された戦力に一致する戦力のユニット（又は複数のユニット）をこのターンに転進させます。もしもそうしなければ、復帰する全ユニットをこのユニットの遅延に一

致するターンまで遅延させます。もしもユニット（たち）が決して転進しなければ、全ユニットの復帰は合計で6ターン遅延します。

### 19.3.5 表のオプション [Table Options]

a) 連合軍プレイヤーは、指定されたユニットの転進を3ターンまで遅延できます。指定された全ユニットの転進を完了しない各ターンについて、エチオピア攻勢表でのサイ振りの目に1を加えます。  
b) 連合軍プレイヤーは、攻勢に参加させるために追加のユニット（又は戦闘戦力で同等）を送ることも選択できます。これは強制的な転進グループの一部となります。後のターンに送ることはできません。

### 19.3.6 エチオピアからの復帰 [Ethiopia Return]

復帰するユニットは、連合軍転進編成カード上に最も早く復帰できるターンが表示されます。これらは、もしもエチオピア攻勢結果表で「継続」の結果であれば遅延します。2番目の追加ユニットを送ることに失敗すると、さらに遅延する可能性があります [19.3.4]。

**デザイン・ノート:** ゲームの目的においては、「攻勢」はイタリア軍主力集団の敗北で終了します。エチオピア地域には、ゲームに含まれないか又はエチオピア攻勢の完了後に最初に出現した追加の連合軍ユニットがあります。これらのいくつかは、この地域を掃討するために攻勢を継続することになります。この地域の武装したイタリア軍部隊には、多くの現地人部隊が含まれました。イタリア軍には、可能な増強を図る手段がありませんでした。

## 19.4 シリア侵攻 [Syria Invasion] (シナリオ2と7)

「これ又は同様の件に関して、政府が徹頭徹尾に認めたド・ゴール將軍の意向に重きを与えることを望みます。彼は自由フランス軍の指揮官として完全な支持を受けています。」

- ウィンストン・チャーチルからA. P. ウェーヴェルへ、1941年4月

1941年4月に自由フランス軍司令官ド・ゴールが中東を訪問したとき、彼はシリアの占領を要求することで政治的危機を招きました。結果的に、ロンドンはシリアとレバノンの全てを自由フランス軍の支配下に置くための攻勢を命じました。

### 19.4.1 シリア侵攻の開始 [Syria Invasion Start]

May 41に開始してJul 41に終了するいずれかのターン（7ターン）に、連合軍プレイヤーはシリア侵攻の開始を宣言できます。もしもこれらのターンの1つに開始しなければ、勝利ポイントの合計にかかわらず、ゲームは終了して枢軸軍が勝者として宣言されます。

**デザイン・ノート:** これは厳しく考えるかもしれませんが、ロンドン（チャーチル）からの命令は非常に特別なもので、従わなければあなた（連合軍最高司令官として）は職を失うことになります。職を失うことは、ゲームに敗北することです。

19.4.2 連合軍転進編成チャートは、歴史的な連合軍ユニットの転進を表示します。シリア侵攻が宣言されるターンに開始して、少なくとも表示された戦力に相当するユニットを転進させます。シリア侵攻の各ターンに2補給ポイントを（中東待機ボックスに）転進させます。いったん侵攻が終了すると、これらの補給ポイントは消費されて使用可能パイルに戻して置かれます。

19.4.3 シリア侵攻は、2つのターンのどちらかに終了します。侵攻の4番目のターンから開始して、シリア侵攻表（中東待機ボックス内に位置する）上で解決します。もしも侵攻が「継続」であれば、6番目のターンの開始時に自動的に終了します。



#### 19.4.4 シリア侵攻表の結果 [Syria Invasion Table Results]

「終了」[Ends]: シリア侵攻は終了し、参加しているユニットは復帰できます [19.45]。

「継続」[Continues]: シリア侵攻は、6 番目のターンまで継続します。

もしも表が中東待機ボックスへの追加の連合軍戦闘ユニットの転進を要求すると(シリア侵攻に参加させるために)少なくとも連合軍転進編成カードに表示された戦力に一致する戦力のユニット(又は複数のユニット)をこのターンに転進させます。もしもそうしなければ、復帰する全ユニットをこのユニットの遅延に一致するターンまで遅延させます。もしもユニットが決して転進しなければ、全ユニットの復帰は合計で6 ターン遅延します。

#### 19.4.5 シリアからの復帰 [Syria Return]

a) いったんシリア侵攻が終了したら、各ユニットは連合軍転進編成カード上に表示されたターンに復帰します。

b) いまだに復帰していない連合軍ユニットは、復帰するまでは連合軍中東守備隊の一部です。

#### 19.5 トブルク陥落の対応 [Fall of Tobruk Reaction] (シナリオ2と7)

19.5.1 ドイツ軍介入後、枢軸軍プレイヤーが最初にトブルク(ヘクス 1538)を占領するときに、連合軍プレイヤーは次のターンに以下のグループを受取ります。:

a) もしもいまだに発生していなければ、オーストラリア軍の転進はキャンセルされ、残っている全オーストラリア軍ユニットを中東ボックス内に置きます。

b) 解放のためのVPコストなしで、中東待機ボックス内の6ユニットまでを解放します。これらは、現在使用可能でなければなりません。もしも最大数ユニットの解放が不可能であれば、プレイヤーは後に使用するために取っておくことができません。

c) このターンにのみ、追加のRPsを受取ります。: 1 歩兵と1 装備。

19.5.2 シリア侵攻 [19.4] と極東転進 [19.6.3] はキャンセルされません。ユニットは、これらから予定通り復帰します。一定の選択登場グループは、影響を受けます [19.7.3 と 19.7.5]。

19.5.3 この対応は、トブルクが資格を持った後に枢軸軍プレイヤーがトブルクを占領する最初のときに、一度のみ使用可能です。トブルクは、いったん連合軍プレイヤーが完全な3 ターンについてトブルクを友軍のものとして確保していると、この対応の資格を持つようになります。

#### 19.6 その他の連合軍の転進 [Other Allied Withdrawals]

特定の各ユニットについては、連合軍転進編成カード上に列記されています。

##### 19.6.1 ギリシャへの転進 [Greece Withdrawal] (シナリオ1と7)

「春の戦役で多忙な私を見つけるだろう。」

- A.P. ウェーヴェルからE.E. ドーマンスミス旅団長へ、1941 年2月12日

1940 年10月28日、イタリア軍はギリシャに侵攻しましたが、その攻勢は破滅的に失敗し、退却させられました。間もなく、イギリス軍部隊が到着しました。4月6日にドイツ軍がギリシャを攻撃したとき、イギリス軍部隊はいまだに防御位置についていませんでした。いまや、連合軍部隊は退却を開始しました。退却はすぐに潰走となり、一年前のフランスと同様にイギリス軍部隊は砲火の下で撤収しました。少数のユニットはエジプトに直行し、大部分のクレタ島に行った部隊は戦闘後に再び砲火の下で撤収しました。

a) 正確なユニットが転進しなければならず、代行は認められません。

b) ギリシャ遠征は、ドイツ軍が西方砂漠で早期に攻撃していたら行われなかったでしょう。もしもいかなるときでも(フェイズの途中でさえも) ドイツ軍の介入グループ [20.1] の戦闘ユニットがムス(2056)又はトブルク(1538)のどちらかから15ヘクス以内に移動すると、以下が発生します。:

・ギリシャへの転進の残りはキャンセルされます。

・デルタ待機ボックス守備隊の全てが解放されます。

例:

もしも Mar 41 にドイツ軍 AA3/21Pz がアゲダビア(ムスから7ヘクス)に移動すると、Mar 41 に予定されたユニットに始まる、残りの全ユニットの転進がキャンセルされます。

##### c) ギリシャからの復帰 [Greece Return]

復帰している各ユニットについて、そのユニットがどの戦力でデルタ待機ボックスに到着するのか判定するために、連合軍プレイヤーは連合軍ギリシャ復帰表でサイを振ります。それは、半減戦力又は基幹レベルのどちらかで、戦車ユニットは自動的に基幹レベルです。航空ユニットは、プレイから取り去られます [13.1.5]。完全戦力で復帰できる陸上ユニットはありません。この作戦のために転進した全補給ユニットは消費され、終了するときに未来のターンに使用するため使用可能パイルに置かれます。

##### 19.6.2 オーストラリア軍の転進 [Australian Withdrawal] (シナリオ7のみ)

「オーストラリアは、独立国家です。この戦争には、一定の明確な合意の下に参加しました。政府の名において、これらの部隊の援助を要求します。」

- (豪)パルミー将軍から(英)オーキンレック将軍へ、1941 年夏

a) 全オーストラリア軍ユニットは、その戦力レベルにかかわらず、Oct 41 に転進します。ルール 5.5.5 は、第9師団の3個の旅団規模ユニットにのみ適用します。第9師団のユニットは、ルール 19.5 に従って復帰します。

b) もしも第9師団(3ユニット)が復帰すると、最初に中東待機ボックス内に置きます。

##### 19.6.3 極東転進 [Far East Withdrawal] (シナリオ7のみ)

1941 年12月に戦争が拡大したことにより、イギリスは権益を護るためにより多くの部隊を送らなければならませんでした。史実では、約6個師団、1個機甲旅団、多数の航空機がエジプトと中東から又はそこに展開することを意図していた部隊から送られました。

a) 転進は、Feb 42 に発生します。3つのユニットのグループが転進しますが(シナリオ・チャートを参照) 1つは永久に、2つは一時的です。グループを区分けしておいてください。

b) 最初のグループの転進は、永久です。

c) 2番目のグループの転進は、232Wg と 239Wg 航空ユニットです。これらは、後にプレイに復帰します(元のユニットではなく、新たな航空増援をあらわします)。

d) 3番目のグループ。これらのユニットを中東待機ボックスに移します。これらは、トブルク陥落の対応 [19.5] として解放されるまで、(守備隊として)そこに留まります。

##### 19.6.4 ポーランド軍の転進 [Polish Withdrawal] (シナリオ7のみ)

ポーランド軍グループは、以前のロシアの軍事捕虜から新たなポーランド国軍を再建するための訓練済の基幹要員を提供します。これらは、次のイタリア戦役で実戦を経験することになります。チェコ大隊は、結局は英国に移されました。

a) その戦力にかかわらず、May 42 にユニットを永久に転進さ

せまず [5.56は無視する]。

b) もしも Apr 42 の前にトブルク陥落の対応 [19.5] が発生したら、この転進はキャンセルされます。

### 19.7 連合軍の選択登場グループ [Allied Optional Entry Groups] (シナリオ7)

#### 19.7.1 レイフォース・コマンド [Layforce Command] (グループA)

英国から特別に送られたレイフォースは、クレタ島とシリアでの戦闘で消耗し、間もなく解散しました。もしもこのオプションで示されるごとく、単一のユニットとして終結した状態を保っていたら、大きな衝撃力を持つことができたかもしれません。

#### 19.7.2 連合軍の特別護送船団 [Allied Special Convoys] (グループB)

連合軍最高司令部は、補給や補充の緊急護送船団を要請できました。史実では、ロンメル最初の攻勢がそのような緊急性を生み出し、この護送船団の暗号名は「タイガー」船団でした。

##### a) 到着 [Arrival]

連合軍プレイヤーは、グループを3又は7ターンで到着させることを望むかどうかを選択します。これは、デルタ待機ボックスに到着します。連合軍プレイヤーは、自身の選択を示すマーカーを下面に向けて待機ボックスに密かに置きます。それが到着するターンに明らかにします。到着は遅延できません。

もしも3ターンの到着が選択されていたら：護送船団内の各輸送ポイントについて、海上輸送表で到着のサイを1つ振ります。表の結果によって遅延した各輸送ポイントは、代わりに海没として扱います。

もしも7ターンの到着が選択されていたら、全てが自動的に到着します。

**デザイン・ノート：追加のターンは、アフリカを周航するために必要な時間をあらわします。**

b) 連合軍プレイヤーは、ゲーム中に2回まで特別護送船団を選択することができます。各回について、枢軸軍プレイヤーはVPsを得点します。残っている護送船団の数を表示するため、特別護送船団マーカーを使用します。

c) 特別護送船団は、もしもマルタ島が枢軸軍支配下であると選択できません。もしも護送船団が航行中にマルタ島が枢軸軍支配下になると、キャンセルはされませんが、海上輸送表の解決にマルタ島が枢軸軍の支配下であることによるマルタ島DRMを適用します。

d) 同時に航行できる特別護送船団は、一度に1つのみです。

#### 19.7.3 第18師団 [18<sup>th</sup> Division] (グループC)

この師団は中東で使用するために訓練されましたが、極東での戦争開始に伴い、シンガポールに転じられました。もしも第18師団が指定されたターン中に選択されなければ、決してプレイに登場しません(シンガポールに行ってしまったのです)。第18師団がプレイに登場するターンに、もしも枢軸軍プレイヤーがトブルク又はエル・アラメインを確保していると5VPsのみ得点します。

#### 19.7.4 第5師団 [5<sup>th</sup> Division] (グループD)

史実では、この師団は当初インドに行きましたが、間もなく中東に移されました。1943年のシシリー侵攻まで、実戦を経験しませんでした。戦争の終了まで、イタリアでの戦役に従事しました。

#### 19.7.5 米第2機甲師団 [US 2<sup>nd</sup> Armored Division] (グループE)

トブルクが陥落したとき、ルーズベルト大統領はこの師団又は300両のシャーマン戦車を特別護送船団によってエジプトに送ることを提案しました。史実では、300両の戦車が送られ、9月11日に全てが到着しました。第2機甲師団は後にモロッコ、次にシシリー、

最後にフランスに行きました。

a) トブルク陥落の対応が発生するとき(このグループが使用可能なターン中に)、連合軍プレイヤーは直ちに米第2機甲師団又は装備RPsを受け入れるかどうかを選択します。アメリカ軍MSUは、どちらかのグループと共に到着します。

b) 連合軍プレイヤーは、自身の選択で密かに表示しているマーカーを選び、表面を伏せて、VP記録欄上のそれが到着するために必要なターン数をあらわしているスペース上に置きます。

もしもトブルクが June 42 の前に陥落すると、このグループは9ターン後に到着します。

もしもトブルクが June 42 以後に陥落すると、このグループは6ターン後に到着します。

**注記：**ユニット又はRPsの選択は、ルール 19.1.3 に影響します。

#### 19.7.6 第44師団 [44<sup>th</sup> Division] (グループF)

この師団が出航するときは、状況によって中東、インド、オーストラリアに行ってしまうかもしれません。トブルクが脅かされるときには、エジプトに転じます。この師団は、エル・アラメインで重大な損害を出し、機甲師団に自動車化旅団を提供するために一部が分割されました。

## 20.0 枢軸軍の特殊状況 [AXIS SPECIAL SITUATIONS]

### 20.1 ドイツ軍の介入 [German Intervention] (シナリオ1と7)

1941年1月11日、ヒトラーは司令第22号に署名しました。その命令は、リビアに阻止部隊を送ってイタリア軍の士気と抵抗能力を高めることでした。元々は、少数の対戦車ユニットだけでしたが、部隊は間もなく師団規模となり、後に第15装甲師団を加えてアフリカ軍団になりました。そのアフリカへの移送は、Sonnenblume(サンフラワー)作戦として知られます。

20.1.1 ドイツ軍の介入とは、ドイツ軍陸上ユニットがアフリカに到着することです。史実では、これは Feb 41 ターンに開始されました。ドイツ軍の介入を構成するユニットは、シナリオ1のセットアップ・チャートで特に指定されたセクション内にあります。残っている全ドイツ軍ユニットは、非介入ユニットと定義されます[20.1.5を参照]。ドイツ軍の介入ユニットは、一度に全て到着したわけではないので、それらが到着するドイツ軍の介入ターンを表示するためにG1、G2等と表示されます。

#### 例：

もしも Apr 41 にドイツ軍の介入が選択されると、G1ユニットは Apr 41 に到着し、G2ユニットは Apr 41 に到着する等です。

20.1.2 枢軸軍プレイヤーは、Jan 41 から開始して、いずれかのターンにドイツ軍の介入を許容できます。もしも増援フェイズ中に、連合軍プレイヤーがトブルク(1538)又はベンガジ(1662)のどちらかを保持している場合にのみ、使用可能です。もしもいまだに許容されていないならば(トブルクやベンガジにかかわらず)、ドイツ軍の介入は Nov 41 に自動的に発生します。

20.1.3 1941年1月から11月を通して(トブルクやベンガジにかかわらず)ドイツ軍の介入がない各ターンについて、枢軸軍プレイヤーは1VPを得点します(合計で30VPsまで可能)。枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍の介入を許容するいずれかのときに、4VPsを失います[例外：もしも Nov 41 にドイツ軍の介入が発生したら、最終的なVPの調整はありません]。

20.1.4 ドイツ軍のMSUsと補給集積所は、ドイツ軍の介入が発生するまで使用できません。

20.1.5 ドイツ軍の非介入ユニットは、たとえドイツ軍の介入がいまだに有効でなくてもプレイに登場できます。これらのユニットは、枢軸軍セットアップ・カード上に表示されるごとく、増援としてプレイに登場します。

**デザイン・ノート:** 介入は、1940 年中には使用不可能です。なぜならば イタリアがそれを望まず、ドイツの調査組織が高度なレベルでの参戦を提唱したからです。ドイツ軍の非介入ユニットは、一般的に遅れて到着し、その数が少なすぎたため、ロンメルのアフリカ軍団に代表される政治的参戦に影響させることはできませんでした。選択登場のドイツ軍は、すでに自身のVP (又は政治的な) を支払っています。

## 20.2 マルタ島侵攻 [Malta Invasion] (シナリオ7のみ)

カイロとロンドンの両連合軍最高司令部が最も恐れていたことの一つは、枢軸軍がマルタ島侵攻の準備を進めていたヘラクレス作戦に関してでした。枢軸軍司令部は計画を立て、約 100,000 人の侵攻部隊と十分な物資を準備しました。1942 年の晩春から枢軸軍侵攻の脅威は現実となりましたが、マルタ島は守備隊にがっちり守られていました。枢軸軍の侵攻意図が判明した後は、これらの多くの枢軸軍部隊はエジプトに送られました。

20.2.1 Jun 42 から Sep 42 までのいずれかの乾燥天候ターンに、枢軸軍プレイヤーはマルタ島待機ボックスの占領を試みる選択肢を持ちます。これは、マルタ島侵攻作戦です。枢軸軍プレイヤーは、ゲーム中に一度のみこれを実施できます。

20.2.2 歴史的には、多数のユニットがマルタ島侵攻のために準備されましたが、もしも侵攻が行われなければ、これらの3つのみが通常のプレイに使用可能です。

### a) フォルゴレ [Folgore]

マルタ島侵攻には、このユニットの使用が要求されます。もしもこのユニットがマップ上に登場していたら、この選択肢は永久に失われます。

### b) ラムケ [Ramcke]

枢軸軍プレイヤーは、2つのラムケ・ユニットをゲーム・マップ上に送るか、又はマルタ島侵攻に含めることを選択できます。両ユニットがマルタ島侵攻に参加する場合にのみ、そのDRM効果をマルタ島侵攻表上で使用できます [したがって、1つのみを送ることはナンセンスです]。

### 20.2.3 手順 [Procedure]

a) いずれかの友軍輸送フェイズ中に、マルタ島侵攻を宣言します。マルタ島侵攻を宣言するためには、イタリア待機ボックス内の3SPsを消費します。これらは宣言の瞬間に必要とされ、不足は認められません。枢軸軍のVP合計も、6VPsだけ減少させます。

b) 次の友軍作戦セグメントの輸送フェイズ中にマルタ島侵攻を解決します。サイを1つ振り、表に列記されたDRMを加え、マルタ島侵攻表 (マップ上) で修正後のサイの目の結果を調べます。

### c) マルタ島侵攻表の結果

Y マルタ島は占領される。侵攻が終了する。

N マルタ島は占領されない。侵攻が終了する。

D 遅延。マルタ島侵攻は自動的に次の友軍移送フェイズに継続し、再び表上でサイが振られる。

d) いったん侵攻が終了すると、侵攻している枢軸軍の陸上ユニットは、永久にプレイから取り去られます。もしもマルタ島が占領されると、そこにあるいかなる連合軍航空ユニットも破壊されます。連合軍プレイヤーは、マルタ島を再占領できません。

**注記:** マルタ島の港湾は一般補給のみなので、連合軍プレイヤーは戦闘ユニットを送ることができません。

20.2.4 イタリア待機ボックス内の枢軸軍航空ユニットは、個別の航空任務として侵攻を補助できます。参加している各2枢軸軍航空支援ポイント (A又はBタイプ) について、マルタ島侵攻表で-1DRMが適用されます。このために使用された後に、これらを飛行済状態に変換します。マルタ島待機ボックス内で参加している各連合軍航空支援ポイントについて、+1DRMを適用します。もしもこれらのために使用されたら、航空ユニットを飛行済状態に変換します。すでに飛行済の航空ユニットは、補助できません。もしもマルタ島が占領されたら、マルタ島上の連合軍航空ユニットは破壊されます [13.1.5を参照]。

**注記:** もしもマルタ島侵攻の解決が第1作戦セグメント中に発生し、侵攻表で遅延の結果が発生すると、この第1セグメント中に使用されたいかなる航空ユニットも飛行済で、第2作戦セグメントの解決では使用不可能です (緊急時移動補給のためのSPを消費してはいない限り)。

20.2.5 マルタ島侵攻が進行中のゲーム・セグメントには、枢軸軍の輸送についての海上輸送表の解決に-1DRMが適用されます。もしもマルタ島が占領されると、このDRMはゲームの残りについて継続します。

20.2.6 枢軸軍の奇襲上陸は、マルタ島侵攻が進行中のいかなるセグメントにも禁止されます。

20.2.7 枢軸軍の選択登場グループGの許可は、マルタ島の状況に影響を受けます。

## 20.3 枢軸軍の選択登場グループ [Axis Optional Entry Groups] (シナリオ7)

「ヒトラーは私を元帥にしてくれた。もう1個師団を与えられた方が良かったのだが。」

- ロンメルから家族への手紙、1942年6月22日

いったん選択されたら、下記の各グループは、2つを除いて、自動的に受取られます。グループEとHは、受取るためにサイ振りを必要とします。望む限り、ターンに一度サイを振ります。部隊の構成とこれらのグループのVPコストは、増援チャート上に列記されます。VPの損失は、これらのグループが受取られるときにのみ発生し、選択されるときではありません。

### 20.3.1 追加の枢軸軍兵站 [Additional Axis Logistics] (グループA)

ドイツ軍が最初にアフリカへ部隊を送ることを指定されたとき、追加のトラックを送ることでイタリア軍の兵站組織の支援を申し出ました。いったんイギリス軍の攻勢が始まると、この申し出はより厳しく注目を払われました。連合軍がトブルクを占領したときには、トラックだけでなくドイツ軍の介入がより必要とされることが明白になりました。

a) 車両プール・ポイントは、自動的にアフリカで受取られます (海上輸送によっては送られない)。

b) 使用可能なユニットのプールに1海上輸送ポイントと1MSUを加えます。

### 20.3.2 イタリア軍のCSIR [Italian CSIR] (グループB)

1941年夏の間、イタリアはドイツ軍のソヴィエト連邦侵攻を支援することを選択し、「イタリア・ロシア戦線派遣軍団」[“Corpo di spedizione Italiano in Russia”] CSIRを送りました。これはポーランドから集めた約 62,500 名の兵士から成り、イタリア軍司令部は北アフリカのために予備にしていた多数のユニットを引き抜きました。CSIRが代わりにリビアに送られていたら、イタリア軍の未来は遥かに改善されていたことでしょう。



### 20.3.3 戦艦輸送船団 [Battleship Convoy] (グループC)

a) もしも選択されると、このグループの全てがそのターンに自動的に到着します。これらのユニットについて、海上輸送表でチェックを行う必要はありません。遅延できるユニット又は一緒に到着するために選択できる追加のユニットはありません。

b) このグループは、ゲーム中に2回まで選択でき、枢軸軍プレイヤーはその都度指定されたV P sを失うことになります。

### 20.3.4 追加のルフトヴァッフェ [Additional Luftwaffe] (グループD)

枢軸軍は史実でこのグループを選択しましたが、マルタ島を爆撃するためだけに使用されました。

a) このグループを選択するためには、ロンメルがイタリアにいない必要があります。

b) グループは、自動的に受取られます。

### 20.3.5 ティーガー・ユニット [Tiger Unit] (グループE)

このユニットは、ヒトラーがロンメルに約束した「秘密」兵器の1つですが、決して送られることはありませんでした(一つには、その多くの機械的問題がありました)。その代わりに、ティーガーはついにチュニジアに送られました。

a) このグループを選択するためには、ロンメルがイタリアにいない必要があります。

b) 受取るためには、サイを振ります。1又は2の目でグループは受取られ、3、4、5、6の目では不可です。ロンメルがイタリアにいる間のみ、各ターンにサイを振ります。

c) ティーガー・ユニットは、再建できません。基幹状態を持ちません。

### 20.3.6 チェンタウロ師団 [Centauro Division] (グループF)

イタリア軍は装甲師団を3個だけ持ち、ついに全てが北アフリカの戦いに投入されました。この師団は1940年にアルバニアで最初に戦い、大損害を被って後にイタリアで再建されました。この師団はアフリカには送られず、リビアやエジプトの成り行きには影響を与えませんでした。早期に送られた可能性はありました。

### 20.3.7 第10装甲師団 [10th Panzer Division] (グループG)

この師団は、1942年の大部分をフランスで再編に費やしました。10月中旬に熟帯装備を与えられましたが、ロンメルの代わりにチュニジアに送られました(11月中旬)。

a) このグループを選択するためには、ロンメルがイタリアにいない必要があります。

b) グループは自動的に受取られますが、もしもマルタ島が枢軸軍の支配下である場合にのみ使用可能です。

### 20.3.8 第22師団

[The 22nd Division] (グループH)

アラム・ハルファの戦いの後、ロンメルはこの師団をクレタ島から要求しましたが、最高司令部はその解放を拒否しました。後に第47連隊がチュニジアにきましたが、師団の残りは1944年後半までクレタ島に留まりました。

a) このグループを選択するためには、ロンメルがイタリアにいない必要があります。

b) この師団を受取るためには、サイを振ります。1又は2の目

でグループは受取られ、3、4、5、6の目ではこのターンに受取られません。ロンメルがイタリアにいる間のみ、各ターンにサイを振ります。グループをうけとるために、2回目以降のサイ振りではサイの目に1を加えます(+1)。

## 21.0 詳細なプレイの例 [DETAILED EXAMPLE OF PLAY]

### 21.1 例#1: 第一次トブルクの戦い、1941年1月 [First Battle of Tobruk, January 1941]

シジ・バラートとバルディアでの破滅的な敗北に続き、イタリア軍司令部は自軍非機械化部隊の多くをトブルク内に置き、残っている部隊は西方へ退却しました。1月9日までに要塞は包囲され、1月21日にイギリス軍が攻撃を開始しました。防御はバルディアよりも強固だったものの、防御部隊の数は少なく、イギリス軍重戦車に対抗できる装備はありませんでした。2日目の終わりまでに要塞は降伏し、25,000人のイタリア兵が捕虜収容所に向かいました。

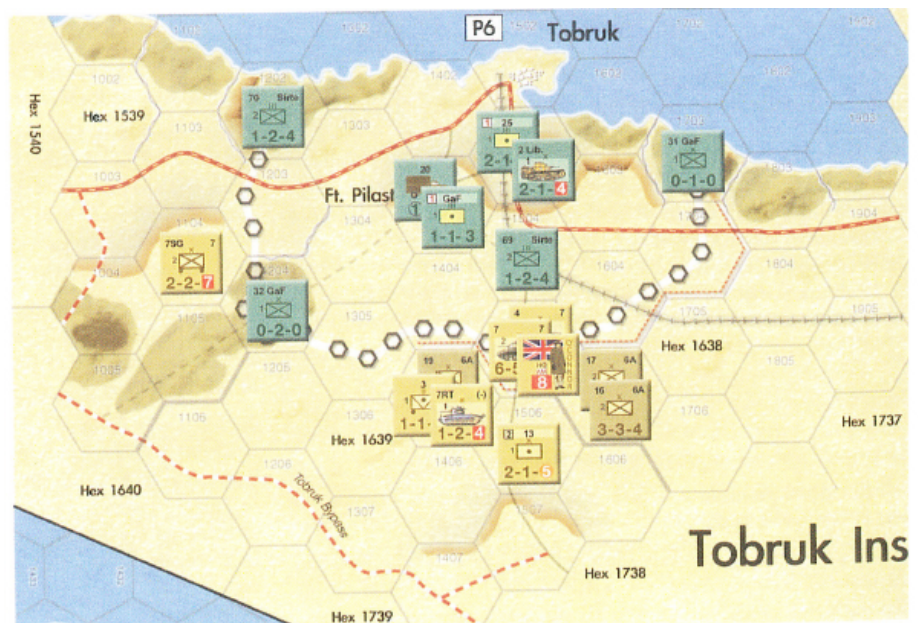
枢軸軍(イタリア軍)プレイヤーは、自軍防御ユニットを以下のごとく配置することを選択します。:

1202	70/Sirte
1204	32 GaF
1403	GaF (砲兵) 1MSU (1SP)
1503	2 Lib (戦車) 25 (砲兵)
1504	69/Sirte
1703	31 GaF

この防御は、外郭全体をカヴァーします。連合軍プレイヤーが勝利するためのいくつかの方法が残されているため、最良ではないかもしれませんが、下記で述べるようにダイスの影響は少ないでしょう。天候は乾燥ですが、戦闘を行うための1セグメントしかありません。連合軍プレイヤーは、どうすればよいでしょう?

連合軍の攻撃計画は、自軍突破移動フェイズ中の蹂躞にかかっています。連合軍プレイヤーは、どちらのGaF歩兵ユニットも容易に撃破できますが、他のユニットによって及ぼされたZOCの内線網により、トブルクの町占領が止められてしまうことが分かります。イタリア軍の70thは、北西の接近路を遮断しています。これは69thと離れており、運が良ければ要塞は陥落するでしょう。

オコナーを伴うイギリス軍の4/7(減少戦力)と7/7機甲旅団は、



戦闘のサイの目は6で、A1D1の結果です。防御している枢軸軍ユニットが最初に結果を受けなければなりません。1ステップのみを持つので、減少して基幹となり、基幹ボックスに置かれます。連合軍プレイヤーは16 オーストラリアに1ステップ損失を与え、減少戦力面に裏返します。連合軍の4/7と7/7（オコナーを伴う）

連合軍プレイヤーがトブルクを攻撃しなければ、枢軸軍プレイヤーは全自軍ユニットに一般補給を提供することができました。なぜならば、トブルクの6港湾許容量は守衛隊全体を補給するのに十分だからです。枢軸軍ユニットの2つは同一師団なので、同じ拡大マップ・エリア内(この場合は、トブルク・ヘクス)で「1ユニット」としてカウントされることに留意してください。追加の枢軸軍ユニットは、非補給下マーカーで表示する超過分を枢軸軍プレイヤーに選択させることになるでしょう。

Apr 41 ターンの開始時に、枢軸軍プレイヤーは最初にターン・マーカーを ボックスに進め、他の「4月」「April」と「1941」の2つのボックスはそのままにしておき、現行ターンが Apr 41であることを表示します。次に、枢軸軍プレイヤー（どちらのプレイヤーでもよい）は、天候表を解決します。5の目を振り、「2月～10月」「Feb-Oct」コラムの下では天候が乾燥であることを意味します。次は増援フェイズで、両プレイヤーは Apr41の増援について自軍セットアップ・カードを調べます。両プレイヤーは、1ユニットと3補給ポイントを受け取ります。連合軍プレイヤーは自軍をデルタ待





機ボックス内に置き、枢軸軍ユニット（115/15Pz）とSPsはイタリア待機ボックスに行きます。どちらのプレイヤーも選択登格グループを選択せず、このターンに転進はありません。

連合軍プレイヤーは、使用可能な（飛行済でない）1航空ユニット（第205ウェリントン・ユニット）を航続範囲内に持つので、ベンガジ港湾爆撃の実施を選択します。史実では、ウェリントン爆撃機は大抵夜間にベンガジを爆撃し、この任務は「牛乳配達」と呼ばれていました。連合軍プレイヤーは、ウェリントンを港湾ヘクス（1662）上に置きます。連合軍プレイヤーは爆撃効果表で解決し、4の目を出します（DRMsは適用なし）。これは、「2」の爆撃機戦力を生み出します。次に、爆撃表で「2」のコラムを使用して解決します。再び4の目を出し（AAが存在しないのでDRMsはなし）、「1」の結果によりベンガジの港湾許容量記録欄は1レベルだけ減少します。ベンガジは、最後のターンをすでに6レベルまで減少して終わっていたので、ここで3レベルまで落とし、いまやその許容量が3ユニットであることを意味します。この許容量低下は、枢軸軍プレイヤーが自軍補給状況フェイズ中に厳しい選択を強いられるかもしれません。補給状況フェイズ中に、枢軸軍プレイヤーは最初に全自軍ユニットの一般補給を判定します。枢軸軍プレイヤーは、自軍の使用可能な港湾許容量を合計します。枢軸軍プレイヤーは、トリポリ（9）、ブレート（1）、ベンガジ（3）、デルナ（2）、バルディア（1）の合計16ポイントを支配します（各ポイントは、1ユニットを補給する）。トリポリは占められている必要はありませんが（待機ボックスなので）、他の港湾はカウントされなければなりません。枢軸軍プレイヤーはマップ上にイン・ブレイで29ユニットを持ち、港湾は16ユニットのみに一般補給を提供します。同一師団のユニットが一緒にスタックしていた場所では、いくらかの救いがあります。バルディアの第21装甲師団の2ユニット、バヴィア師団の2ユニットはベンガジへの道路上、トレント師団の2ユニットはトブルク外部の同一強襲エリア内（ただし、異なる拡大マップ・ヘクス上）に一緒にいます。その結果、3ユニットを救うので、10ユニットのみが非補給下です（ユニットが補給ルートをとどれと仮定して）。基幹ボックス内のユニットは、いかなる補給も必要としません。枢軸軍プレイヤーは、非補給下のままにする10ユニットを選択し、それぞれをOoSマーカで表示します。枢軸軍プレイヤーは、1SPを消費して、そこに到達できる全てのユニットを一般補給下に置くこともできました。枢軸軍プレイヤーは、その代わりにどちらかの自軍移動フェイズ中に緊急時補給の手順を使用して、（SPに7ヘクスの補給線をたどることができる限り）必要な追加ユニットを一般補給下にできると考えています。イタリア待機ボックス内の115/15Pzは、移動補給を必要としますが（待機ボックス内では航空ユニットのみが「フリー」の移動補給を得る）、この例ではそれを受け取りません。

いまや、枢軸軍の第1作戦セグメントです。枢軸軍プレイヤーは、115/15Pzユニットをイタリア待機ボックスからマップ上の港湾（トリポリとベンガジのみ使用可能）に移動させるために海上輸送を使用します。航空輸送は、使用不可能です。枢軸軍プレイヤーは、115/15Pzを2SPsと共にベンガジに移動させることを選択します。これは、現在のベンガジの港湾許容量の限度です。3番目のSPは、トリポリに行きます。枢軸軍プレイヤーは、SPsを確保するために2ポイントの補給集積所を創出し（二者択一で、2つの1ポイント集積所を創出することもできた）、115/15Pzと共にベンガジ港湾指定ヘクス上に置きます。全ての到着は海上輸送表に従い、ここでそれを解決します。「41年2月~41年6月」[Feb 41-Jun 41]のコラムを使用します（コラムは日付によるため）、115/15Pzについては4の目を振り（DRMは適用されない）ユニットは到着します。ここで、115/15Pzをベンガジのヘクス（1662）に置くことができます。最初のSPについては5の目を振り、そのSPは遅延します。直ちにイタリア待機ボックスに帰還しますが、次の友軍輸送フェイズ（次の友軍セグメントあるいは到着又は海没のどちらかまで）中に再び試みることができます。2番目のSPについては、恐ろしい6の目を振ります。結果は「SD」と読めますが、これはSPの海没を意味します。115/15Pzはベンガジに到着しますが、それ

と共に上陸する補給はありません。

115/15Pzは待機ボックス内でターンを開始したので、自動的に一般補給下ですが、それでも移動補給は必要とします。マップ上に到着の瞬間に、補給線範囲内（7ヘクス）にあるSPを探します。トリポリに上陸したSPは遠すぎます。範囲内のどこかにある他のSPが使用可能でなければ（緊急時補給を提供するための）、戦略移動や車両プールを使用できず、そのMAは半減します（8から4）。燃料なしでも、トブルクまでの道のりを進むことができます。

## 22.0 シナリオ [SCENARIOS]

### 22.1 シナリオ1：ムッソリーニの攻勢 [Mussolini's Offensive]

ムッソリーニは、期待されるドイツ軍のイギリス侵攻と同時に終わることを意図してエジプトに攻勢を行いました。その侵攻は起きなかったにもかかわらず、ムッソリーニは自軍を攻撃に後押ししました。それが行われて停止したとき、ムッソリーニはギリシャ侵攻を命じ（10月後半）、彼の砂漠軍はほぼ見棄てられました。1940年9月のリチャード・オコナー将軍に率いられたイギリス軍の反撃は、顕著な成果を収めました。オコナーは、乏しい資源で勝つことができる数少ないイギリス軍将官の一人で、僅か36,000名の初期攻撃部隊で敵の130,000名を殺すか捕虜にし、もしも軍をギリシャに送る必要がなければ、トリポリで任務を完了していたことでしょう。

#### 22.1.1 20ターン [There are 20 Turns] :

Sept 40 から Mar 41 まで。天候は、最初の2ターンについては乾燥です。

#### 22.1.2 特別ルール [Special Rules] :

- a) Dec 40 ターンが開始されるまで、どちらのプレイヤーも自軍の第2作戦セグメントを実施できません。
- b) 枢軸軍の航空輸送許容量 [7.1] は1で、このシナリオで一度のみです。
- c) 海上輸送許容量：枢軸軍は3、連合軍は2です。
- d) 鉄道許容量は3。鉄道は、このシナリオの期間中に伸ばすことができません [9.4.4]。
- e) 未完成の一級道路：沿岸道路とトブルク・バイパス [9.7]。
- f) 連合軍の地雷原建設 [14.3] は、Dec 40 になるまで不可です。
- g) オコナー司令官ユニットは、Dec 40 ターンになるまで司令官選択攻撃 [17.1.5] を提供できません。
- h) 連合軍の特殊状況は、19.1、19.2、19.3、19.6 を適用します。
- i) 枢軸軍の特殊状況は、20.1 が Feb 41 から開始します。

#### 22.1.3 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) 連合軍は、いずれかの1ターン終了時にバルディア、トブルク、ベンガジ、エル・アゲイラを同時に保持することで、直ちに勝利します。
- b) 枢軸軍は、連合軍プレイヤーがトブルクを占領する前にマルサ・マトルー又はエル・ハマンを占領するか、あるいは連合軍の勝利条件を妨げれば勝利します。
- c) 枢軸軍プレイヤーは、Oct 40 ターン以前にシジ・バラニを占領し、シナリオ終了までの完全な3ターン（ターンの終了時からターンを開始して）についてそれを保持しなければならず、さもなければ、上記の他の条件（a又b）にかかわらず、ゲームに敗北します。

### 22.2 シナリオ2：ロンメル最初の攻勢 [Pommel's First Offensive]

1941年3月31日、砂漠戦に不慣れた部隊と乏しい補給で、ロンメルは最初の、おそらく最も輝かしい攻勢を開始しました。戦術状況についての正しい洞察力の賜物で、ロンメルは4月3日にイギリスの先鋒が直ちに撤退していることに気づき、トブルクへの進撃



を開始しました。このような進撃は、今日では再現することが困難です。このシナリオは、初期のトブルク攻囲とイギリス軍の解囲の試みを扱います。

#### 2.2.2.1 12ターン [There are 12 Turns] :

Apr 41 から Jul 41 まで。天候は、最初の2ターンについては乾燥です。

#### 2.2.2.2 特別ルール [Special Rules] :

- a) 海上輸送許容量：枢軸軍は4、連合軍は2です。
- b) 鉄道許容量は3。鉄道建設 [9.4.4] は、Apr 41 に開始できます。
- c) 枢軸軍の航空輸送許容量は Jul 41 に開始し、シナリオの終了まで継続します。
- d) 未完成の一級道路：トブルク・バイパス。
- e) 枢軸軍の特殊状況 20.1、ドイツ軍の介入はすでに有効です。
- f) 連合軍の特殊状況は、19.1 から 19.5 まで。

#### 2.2.2.3 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) 枢軸軍プレイヤーは、いずれかのターン終了時までにベンガジ、トブルク、エル・ハマンを占領して同時に保持することで勝利します。
- b) 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ終了時にベンガジを、いずれかのターン終了時にエル・ハマン又はトブルクのどちらかを保持すると、限定的勝利です。
- c) 連合軍プレイヤーは、シナリオの終了時にエル・ハマンとトブルクを保持し、トブルクからマップの東まで補給ルートを確保すれば勝利します。
- d) 他の全ての結果は、引き分けです。

#### 2.2.3 シナリオ3：トブルクの砂漠の鼠 [Desert Rats at Tobruk]

このシナリオは、伝説となった攻囲中の枢軸軍のトブルク主強襲を考察します。トブルクでは、装備は劣っていましたが、おそらくは当時の連合軍で最良の師団長の一人であるL. J. モースヘッド将軍に率いられた断固たるオーストラリア軍が、ポーランドやフランスで敗北を知らない常勝のアフリカ軍団に対峙しました。4月11日の最初の攻撃から、予想される撤収を妨げるため、後には必要性に駆られて、ロンメルは部隊は常に異なる戦区内でトブルクの攻撃を続けました。防衛側には、各攻撃は日増しに強力となるように感じられました。最後の攻撃は、4月30日に Ras el Medauwar 戦区に対して開始しましたが、間もなく地雷原とオーストラリア軍の猛烈な抵抗に直面して動きがとれなくなりました。しかし、ロンメルは彼自身の理由のために失敗しました。彼は十分な兵員と事前の準備なしで攻撃しました。貧弱な地図しか持たなかったため、偵察に失敗しました。最後に、重砲を持たなかった代わりに、貧弱なルフトヴァッフェの活動に支援されました。

#### 2.2.3.1 2ターン [There are 2 Turns] :

Apr 41 と Apr 41 です。天候は、シナリオ全体について乾燥です。

#### 2.2.3.2 シナリオ・エリア [Scenario area] :

トブルク拡大マップのみを使用します。

#### 2.2.3.3 特別ルール [Special Rules] :

- a) 車両プール、航空輸送、海上輸送は、どちらの陣営も使用不可です。
- b) 全てのユニットは、常に一般、移動、戦闘の補給下にあります。
- c) 司令官移動ボーナス [17.1.2] は、使用不可能です。
- d) 全ての増援は、異なる作戦セグメントに到着します。連合軍の増援はトブルク (1501) に出現し、そのヘクスから通常に移動できます。枢軸軍の増援は、拡大マップのいずれかのマップ端ヘクスか

ら進入できます。

e) 連合軍の補充ステップは、除去ユニットを減少状態又は1ステップ段階で直ちに再建します。次に、通常の完全なルール 15.2 を使用せずに、増援としてその作戦セグメント中にトブルクに上陸します (実際には、新たに到着しているユニットをあらわす)。

f) 連合軍の地雷原建設。14.3.4c は無視し、補給ポイントは必要ありません。もしもこれらの地雷原が、最初の2連合軍作戦セグメント中に建設して置かれなければ、失われます。

#### 2.2.3.5 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ終了時に以下のどちらかを保持していることで勝利します。:
  - ・トブルクの町、又は
  - ・トブルク要塞ヘクスのサークル上又はその内部にあるいずれか5ヘクス。
- b) 連合軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利条件を妨げることで勝利します。

#### 2.2.4 シナリオ4：クルセイダー作戦 [Operation Crusader]

新たな軍司令官とかなりの増援により、連合軍部隊は枢軸軍の攻勢に先駆けて攻撃に出て、トブルクの外郭を包囲している枢軸軍を打ち破る準備が整いました。最初の大きな戦闘で、多くの連合軍ユニットが失われ、新たな軍司令官でさえも任務に適さないことが証明されましたが、戦域司令官オーキンレック将軍は第8軍を戦場でベストの状態に維持しました。連合軍は11月17日に攻撃を開始し、11月21日のトブルク守備隊の突出がこれに呼応しました。12月8日までに枢軸軍は退却を開始し、それは9カ月前に枢軸軍が攻勢に出たエル・アゲイラに戻るまで続きました [シナリオ2を参照]。

#### 2.2.4.1 4ターン [There are four Turns] :

Nov 41 の第1連合軍作戦フェイズから開始し、Dec 41 の完了時に終了します。天候は、Nov の最初の作戦フェイズは嵐ですが、シナリオの残りについては乾燥です。

#### 2.2.4.2 シナリオ・エリア [Scenario area] :

拡大マップに加えて、メイン・マップのXX47で終わるヘクスの東のエリアを使用します。

#### 2.2.4.3 特別ルール [Special Rules] :

- a) 補給 [Supply]
  - Nov 41 には、両陣営の全ユニットが一般補給下で移動補給下の両方です。
  - 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・エリアの西端から来る15ポイントの一般補給を持ちます。
  - 各ターンに、両プレイヤーは各々のセットアップ・チャート上に表示されたごとく、SPSを自動的に受取ります。
- b) 枢軸軍の航空輸送と枢軸軍の車両プールは使用不可です。
- c) 海上輸送許容量：枢軸軍はゼロ、連合軍は4です。
- d) 沿岸道路とトブルク・バイパスは完成しています。

#### 2.2.4.4 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) 連合軍プレイヤーは、以下の2つの方法のどちらかにより勝利します。:
  - トブルクを「解放」する。もしもいずれかの枢軸軍セグメントの終了時に、連合軍プレイヤーがトブルクを保持し、トブルク・ヘクスからマップ東端まで補給ルートをたどることができれば、勝利します。
  - もしもシナリオの終了までに枢軸軍プレイヤーが25ステップ以上を失い、連合軍プレイヤーがいまだにトブルクを保持していると、勝利します。
- b) 枢軸軍プレイヤーは、以下の2つの方法のどちらかにより勝利します。:

）連合軍の勝利条件を妨げる、又は  
いづれかのターン終了時に、トブルクを占領し保持している。

## 2.2.5 シナリオ5：ヴェネツィア作戦 [Operation Venezia]

クルセイダー作戦の成功と失敗の後、両陣営はガザラ・ラインに沿って数ヶ月間休息し、連合軍についてはトリポリ、枢軸軍についてはアレクサンドリアに向けた最後の攻勢を準備しました。5月27日、ロンメルが最初に動きました。ロンメルは、クルセイダー作戦のときと同じ誤りを繰り返したイギリス軍の背後に進出しました。彼らは戦車部隊と歩兵部隊の連携に失敗し、逐次攻撃で大きな損害を出しました。損害に耐えられなくなったイギリス第8軍はエジプトまで退却し、ロンメルは6月22日にトブルクを占領しました。

### 2.2.5.1 5ターン [There are five Turns] :

May 42 から Jul 42 まで。天候は、May 42 については自動的に乾燥です。

### 2.2.5.2 特別ルール [Special Rules] :

- a) 枢軸軍プレイヤーは、各ターンに2 S P s をマップ西端に受取ります。連合軍プレイヤーは、ターン毎に4 S P s をデルタ待機ボックス内で受取ります。
- b) 沿岸道路とトブルク・バイパスは完成しています。
- c) 枢軸軍の海上輸送と航空輸送は使用しません。
- d) 連合軍の海上許容量は4です。

### 2.2.5.3 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) 枢軸軍プレイヤーは、以下の2つの方法のどちらかにより勝利します。:

いづれかのターン終了時に、トブルクを占領し保持している。

又は

）ターンの終了時に、エジプト内に連合軍の防御ポイント（未修正）よりもより多くの攻撃ポイント（未修正）を一般補給下で持つ場合。

- b) 連合軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利条件を妨げることで勝利します。

## 2.2.6 シナリオ6：エル・アラメイン [El Alamein]

エル・アラメインは、ロンメルとヒトラーとの関係の重大な転回点としても記憶されました。装甲軍を犠牲にせよという総統からの理不尽な命令は、ロンメルにヒトラーの戦争指導と彼自身の役割について疑念を抱かせるものでした。

### 2.2.6.1 3ターン [There are 3 Turns] :

Oct 42 の連合軍第1作戦フェイズから開始して、Nov 42 の連合軍第1作戦セグメントの完了時に終了します。天候は、Oct 42 については乾燥です。

### 2.2.6.2 特別ルール [Special Rules] :

- a) 補給：枢軸軍プレイヤーは S P s を受取らず、連合軍プレイヤーはターン毎に6 S P s をデルタ待機ボックス内で受取ります。
- b) 海上輸送と航空輸送は使用せず、車両プールはどちらの陣営についても使用不可です。
- c) 沿岸道路とトブルク・バイパスは完成しています。

### 2.2.6.3 スーパーチャージ戦術 [Supercharge Tactics] :

エル・アラメインの最後の戦いでは、これまで認識されていなかった連合軍の計画性と全兵科の連携が見られました。戦いは「速足」段階から開始され、「スーパーチャージ」段階で完了します。これらは、本質的に枢軸軍の抵抗を粉碎する2つの組織的な攻撃です。

- a) 連合軍プレイヤーのみがスーパーチャージ戦術の手順を使用でき、モントゴメリー司令官ユニットがプレイに登場した2ターン後になるまで使用不可能です。連合軍プレイヤーは、ゲーム中に2回

のみこれを使用できます。残っている階数を表示するため、スーパーチャージ・マーカーを使用します。

### b) 手順

いづれかの友軍突破移動フェイズの完了時に、連合軍プレイヤーはスーパーチャージ戦術を宣言できます。

連合軍プレイヤーは、ここで別の戦闘フェイズを実施します。敵ユニットに隣接するいかなる自軍ユニット（全ての移動タイプ）によっても攻撃を宣言できます [10.1 に従う]。これらの戦闘を、通常の戦闘ルールに従って解決します。全ての攻撃には戦闘補給 [6.6] が必要で、さもないと非戦闘補給の罰則を被ります。

この戦闘に参加している自動車化ユニットは、ここで別の突破移動フェイズ [8.4] の資格を持ちます。

蹂躞は認められます。

）2番目のスーパーチャージは、第1作戦セグメントの完了時には宣言できず、セグメント毎に一度のみ認められます。

## 2.2.6.4 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) 連合軍プレイヤーは、シナリオの終了時にエル・アラメインに加えて以下のいづれかを保持していることで勝利します。:

・エル・ダバ (1908) 又は

・マルサ・マトルー (1816)

- b) 枢軸軍プレイヤーは、連合軍の勝利条件を妨げることで勝利します。

## 2.2.7 シナリオ7：キャンペーン・ゲーム [Campaign Game]

### 2.2.7.1 83ターン [There are 83 Turns] :

Sept 40 から Dec 42 まで。

2.2.7.2 プレイヤー諸氏はシナリオ#1とそこで見られる特別ルール [22.12a から g] で開始し、シナリオ#2の登場序列を継続し、キャンペーン・ゲームの登場序列で完了します。ルール 22.6.3（スーパーチャージ）も使用します。

2.2.7.3 枢軸軍の航空輸送：22.1.2b を一度使用し、次にゲームの終了まで 22.2.2c を使用します。

### 2.2.7.4 勝利条件 [Victory Conditions] :

- a) このシナリオは、一方の陣営がサドン勝利を達成するか又は Dec 42 の終了までを通して十分な V P s を蓄積するのどちらかで勝利します。

- b) 勝利の段階

勝利段階	V P s
枢軸軍決定的	76 以上
枢軸軍限定的	41 ~ 75
連合軍限定的	21 ~ 40
連合軍決定的	20 以下

**デザイン・ノート：1942年12月の終わりまでに、連合軍はジャロとエル・アゲイラ地域を最終的に占領し、史実の戦役において枢軸軍が保持する31 V P s に対して限定的勝利を収めました。**

## 23.0 デザイナーの項目 [DESIGNER'S SECTION]

### 23.1 史実の概要 [A Brief History]

ヴァンス・フォン・ボリース

1940年中ごろから1942年の終わりまでのリビアとエジプトにおける砂漠の戦争は、戦争の様相を変更させたことを反映して、段階的に精査することができる。ドイツのベルリンでは、この戦域の重要性は低く、あるいはイタリア軍の士気を鼓舞して「補強する」程度と考えていた。一方、英国は遥かに北アフリカを重視していた。1940年のフランス降伏以来、北アフリカは最初でしかも唯一の枢軸軍に対する戦線だったからだ。ドイツ軍の到着により、英国はこの戦域に最大限の努力を傾注したが、ベルリンは依然としてこの戦役を軽視していた。

公式には、北アフリカの戦いは1940年6月11日に開始されたが、9月に始まったイタリア軍の攻勢まで大きな戦闘はなかった。これは、ドイツ軍の英国侵攻（ゼーレーヴェ作戦）が同時に行われることに期待をかけたものだった。イタリア軍司令官グラッシアニは攻撃を全く望んでいなかったが、ムッソリーニから攻勢命令を受けていた。4日間の前進後、イタリア軍はシジ・バラニーで停止して壕を掘った。英軍はマルサ・マトルーまで押し込まれることを予期したが、イタリア軍はそれ以上動こうとしなかった。イタリア軍の攻勢には熱が入っておらず、独力で大規模な戦闘を行うには装備が十分でないことを認識していた。イタリア軍は部隊の数以外で、敵対する英軍にあらゆる点で劣っていた。

英軍の反撃は、12月9日に大規模に行われた。これは、第二次世界大戦中に行われた英軍最初の重要な攻勢で、初期の計画はロンドンでさえも驚いた。攻勢は大きな成功を収め、万事計画通りに進んだ稀な戦いの一つとなった。3日間でイタリア軍は38,000名以上を失い、エジプトから一掃された。英軍の人的損失は僅かだったが、自動車化部隊にとって機械的故障や消耗が真に大きな重荷であることが証明された。英軍は初期の成果を拡大することで、さらに大きな勝利を獲得した。ソルームは1日で掃討され、1941年1月3日にバルディアへの強襲が開始された。この要塞は2日で陥落し、40,000名のイタリア兵が捕虜収容所送りとなった。この時点で、イタリア軍はキレナイカ（東リビア）を失ったことを認め、エル・アゲイラへの撤退を策した。驚くべきことに、英軍は前進を躊躇っていた。多くの議論の後、初期の大勝利に基づき更なる目標を目指すことが決定された。これに応じて、2月5日までにトブルク、デルナ、ベンガジの全てが奪取された。大胆な機動と、典型的な英軍の即応性により、英第7機甲師団はムススまでの砂漠突出部を通過し、2月6日の終わりまでにベダ・フォーム沿岸近辺でイタリア軍の残余を切断してこれを撃破した。この戦役で、合計約130,000名を捕虜にした。英軍のキレナイカ征服は完了した。

英軍がトリポリを奪取しようと脅かしているとき、イタリア軍を補強するためのアフリカ軍団最初の部隊が2月11日に到着した。エルウィン・ロンメル将軍は12日に到着し、このときからアフリカ軍団は伝説となる。彼が受け取った書類による命令は、英軍のトリポリ（西リビア）への前進を妨害するだけだった。ロンメルは3月31日にマルサ・ブレガの英軍を攻撃し、誰をも驚かせた。それは探査攻撃から始まり、11日間でキレナイカの全てを奪回する大攻勢へと発展した。英軍は、完全に油断していたのだ。

さらに前進するためには、ロンメルの部隊はその前にトブルクを占領しなければならなかった。彼の部隊は4月と5月に強力な攻撃を行ったが、戦果は得られなかった。以後は攻囲戦となり、それは8ヶ月間続いた。その間に英軍は要塞の救出を試み、5月にプレヴィティティ作戦、6月中旬にバトルアクス作戦を行った。これらは、連合軍の貧弱な統率力とドクトリンのために失敗した。ドイツ軍は機動戦で卓越し、しばしば英軍より装備も優れていた。ドイツ軍の88mm砲は、たとえ少数であっても強力であることを証明した。

1941年11月、連合軍は待望の大攻勢作戦を発動し、その暗号名はクルセイダーと呼ばれた。この戦いは、連合軍部隊が時代遅れの戦術に頼り、以前と同様の形態で展開した。このときの違いは、連合軍が長期化する大規模戦闘に必要な資源を蓄積していたことだった。戦いは、枢軸軍部隊が再びトブルクを攻撃しようとしていた矢先に開始され、古典的な大規模機動戦へと発展した。3週間の戦いで、両陣営は莫大な損害を出した。トブルク内の連合軍守備隊さえ突破を試みた。連合軍の士気を打ち砕く決定的な瞬間と判断したロンメルは、連合軍の後方深くに大規模な奇襲を試みた。戦術的には失敗したが、連合軍第8軍司令官は恐慌状態となり、カイロの連合軍最高司令部は彼を更迭した。新たな司令官の下で、連合軍は再び攻撃を行った。シジ・レゼグで吹き荒れた大規模戦闘によって戦力が弱体化し、あらゆる種類の補給欠乏により、ロンメルは戦闘の打ち切りを強いられた。12月8～9日の夜に枢軸軍部隊は前線を離脱し、12月17日までにエル・アゲイラに全力退却した。

枢軸軍は戦闘で大きな損害を被ったが、連合軍も事がうまく運んでいなかった。クルセイダー後に連合軍がどれほどの打撃を受けていたかは、枢軸軍の退却に追従できなかったことに示される。補給線の縮小と新部隊の到着により、1942年1月にロンメルは再び攻撃に出ることができた。連合軍部隊の補給は伸びきっており、ロンメルが再び東進しても効果的な抵抗ができなかった。ガザラの密集遅滞でロンメルの補給は尽き、攻撃を行うことは不可能となった。両軍は、次の戦いに備えて時間との競争に入った。戦争のこの段階までに、枢軸軍は北アフリカで偉大な成功を達成していたが、米国が参戦し、その軍事力が戦役に大きな役割を演じることは明白だった。多数の武器、燃料、車両が米国から連合軍部隊に到着し、英軍コマンドは奇襲を計画した。

1942年5月27日、ロンメルが最初に攻撃した。大きな危険を冒してガザラの連合軍陣地を迂回し、自軍機械化部隊を連合軍前線の背後に動かした。ロンメルには、連合軍機構部隊を撃破して要塞を除去する以外に確固たる計画を持たなかった。英軍はロンメル装甲





部隊の兆戦に迎え、大規模な機甲戦闘が発生した。連合軍は、古い習慣に従って自軍機甲部隊を細切れに投入し、数の優位性を生かさなかった。これは、ロンメルに各個撃破を認めることとなった。6月中旬までに連合軍機甲戦力は壊滅し、トブルクは再び攻囲下に置かれた。生き残っている連合軍は、一目散にエジプトまで逃れた。

ロンメルは、トブルクに焦点を当てた。トブルクを守備している連合軍は、強弱の部隊混合だったが、編成、士気、要塞の防衛は脆弱な状態だった。ロンメルは、有力なレフトヴァッフェの支援を受けて弱点を攻撃し、1942年6月22日に1日の攻撃で要塞を占領した。北アフリカにおける連合軍の運命は、最低の潮位となった。1942年の枢軸軍の地中海戦闘は、この時点で海上補給の確保を絶対条件としていた。計画では、空海からのマルタ島侵攻が意図されていたが、ロンメルはこのプランを無視した。彼は要塞の占領により、元帥に昇進していた。英軍が壊滅したため、ロンメルは直ちに連合軍を追撃してエジプトに入り、スエズ運河に到達するものと信じられていた。

前進は迅速に行われた。マルサ・マトルーでの枢軸軍の攻撃は、残っている連合軍部隊の掃討が目的だったが、優れた指揮統率により連合軍部隊はエル・アラメイン陣地に撤退することに成功した。1942年7月上旬、ロンメルは間髪入れずに攻撃し、連合軍を陣地から追い出そうとした。連合軍の側面に回りこむロンメル得意の戦術はカタラ低地によって封殺されたため、一連の消耗戦が続くことになった。7月の残りはこれに費やされ、一進一退の状況となった。いまや、連合軍に有利だった。

1942年のエジプトにモントゴメリー将軍が連合軍部隊の指揮を取るために到着したことは、連合軍の指揮系統に「電撃の効果」を及ぼし、間もなく士気の向上をもたらした。モントゴメリーは、8月の終わりにアラム・ハルファで戦術防衛勝利を勝ち取り、これは連合軍復活の段階を用意した。モントゴメリーは第8軍を再編成し、師団を師団としての使用、砲兵コントロールの中枢化、夜間作戦の実施のために諸兵科の連携運用を訓練計画に組み込んだ。加えて、米国の巨大な兵員、資材、武器、燃料が海空路で連合軍に流れ込み、一方の枢軸軍部隊は補給が尽きていた。枢軸軍は、連合軍の強大な砲兵や航空攻撃に対してむき出しの位置で防衛していた。枢軸軍の勝利の賭けは終わってしまったが、その見事な成果を保持できるのか？

モントゴメリーは2ヶ月間待ち、米国からの大量の装備や資材が恐ろしい軍事的優越を作り出した。これは、決定的な勝利を保証した。その間、枢軸軍部隊も怠けていたわけではなく、強力な陣地を建設し、北アフリカにかつて見られなかった広大な地雷原を敷設した。10月23日、待望の連合軍の攻撃は、第一次世界大戦以来西方では比類ない908門の砲兵弾幕で開始された。戦いは、戦線の狭さ、計画、攻撃スタイルで第一次世界大戦に類似していた。これに慣れていた枢軸軍部隊は頑強に戦い、病気でアフリカを離れていたロンメルが状況を救うために戻るまで戦線を維持した。しかし、11月4日までに戦線は突破され、ロンメルは軍は一斉退却に追い込まれた。総崩れが近いことを認識したロンメルは全力退却を実施したが、多くの非自動車化部隊を見棄てなければならなかった。モントゴメリーは、悪天候を理由に初期の追撃実施を躊躇った。彼はドイツ軍が踏みとどまって最後の一兵まで戦うものと考えたが、ロンメルは再び命令に背いた。連合軍部隊は退却している枢軸軍部隊を分断できず、歩を進めて11月13日にトブルクを再占領した。24日までに、ロンメルは懐かしいエル・アゲイラまで戻った。モントゴメリーの軍は、ロンメルよりも迅速に遠方に前進できることを証明した。

連合軍のモロッコとアルジェリアへの上陸は、北アフリカでのロンメル軍の終末を意味した。彼の部隊は、チュニアの新たに有利な戦線で補給と増援を待つことになった〔このゲームには含まれない〕。反撃はほとんど不可能だった。枢軸軍部隊は、12月に連合軍が攻撃を開始するまでエル・アゲイラを保持し、素早く退却した。リビアとエジプトの連合軍部隊は、1943年1月23日のトリポリ占領で勝利を完全なものとした。いまや、彼らは全北アフリカから枢軸軍を追い出す間際にあった。

指揮系統の質の比較に多くを頼ることで、北アフリカ戦役の過程

を追った。この戦役は、戦場で発揮された指揮能力の重要性が固定概念となっている。多くの例では、この戦役で物質的に劣るものの卓越した戦術、大胆な機動戦、戦場で勝利するために自軍部隊を連携できた側が偉業を達成した。これこそが、連合軍の物質的優位性の後に枢軸軍が戦場を確保できた理由だ。それに加えて、この戦役での戦略と戦術は、北アフリカ、ロシアのステップ、北ヨーロッパの平原、50年後のイラクでの機動戦にあまねく適用可能である。

## 23.2 ユニットの略号 [Unit Abbreviations]

### 連合軍 [Allied]

A	オーストラリア [Australian]
Carp	カルパチア旅団 [The Carpathian Brigade]
CC	戦闘団 [Combat Command] (A、B、C)
Cz	チェコスロヴァキア [Czechoslovak]
Fr	自由フランス [Free French]
Gd	近衛 [Guards]
Gk	ギリシャ [Greek]
H	軽騎兵 [Hussars]
Ind	インド [Ind]
KDG	王室近衛竜騎兵 [Kings Dragoon Guards]
Lan	槍騎兵 [Lancers]
Layforce	指揮官名を持つユニット (レイコック少将)
LE	Demi-Brigade Legion Etranger (外人部隊)
NZ	ニュージーランド [New Zealand]
Pol	ポーランド [Polish]
RB	狙撃兵旅団 [The Rifle Brigade]
RT	王立戦車連隊 [The Royal Tank Regiment]
SA	南アフリカ [South African]
SG	支援集団 [Support Group]
US	合衆国 [United States]

### 枢軸軍 [Axis]

AA	Aufklarungsabteilung (搜索大隊)
Afr	Division zbV. Afrika: 後の第90アフリカ軽騎団
Ari	第132アリエテ装甲師団
Arko	Artillerie Kommando (砲兵軍団)
Babini	指揮官名を持つユニット (バビーニ)
Bignami	指揮官名を持つユニット (ビニャーミ)
Bres	第27ブレスシア師団
Ber	ベルサリエリ [Bersaglieri]
Bol	第25ボローニャ師団
Catanz	第64カタンザロ師団
CCNN	Camicie Nere (黒シャツ)
Cent	第131チェンタウロ装甲師団
Folgore	第185フォルゴレ空挺師団
GaF	Guardia a Frontieri
GGFF	Giovanni Facisti (青年ファシスト): 後に第136青年ファシスト師団の基幹を形成
Hecker	指揮官名を持つユニット (ヘッカー)
K	Kradschutzten (オートバイ)
Lanc	Lancieri di Novara (ノヴァーラ槍騎兵)
Lehr	Lehr (教導)
Lib	Libico (リビア)
Lit	第133リットリオ装甲師団
Maletti	指揮官名を持つユニット (マレッティ)
Marm	第62マルマリカ師団
MG	Machinegewehr (機関銃)
Monf	Monferrato (モンフェラート)
Nizza	Nizza Cavalleria (ニッツァ)
Ramcke	指揮官名を持つ空挺ユニット (ラムケ)
Pz	Panzer (装甲)
RECAM	Raggruppamento Esplorante del Corpo Anmata di

	Manovra
Sabr	第 60 サブラタ師団
Sav	第 55 サヴォナ師団
Tiger	ティーガー (Pzkw ) 重戦車分遣隊
Tonini	指揮官名を持つ空挺ユニット (トニーニ)
Tren	第 102 トレント師団
Tri	第 101 トリエステ師団
T/SM	サン・マルコ海兵トブルク大隊



### 2 3 . 3 推薦図書 [Suggested Reading]

北アフリカ戦役については、莫大な数の文献があります。このゲームの創作のために、公文書を含む多くの記録が調べられました。下記の図書目録は、一般的な考察を提供するものです。

- 1 . Agar-Hamilton, J.A.I, and L.C.F.Turner. The Sidi Rezegh Battles: 1941, Oxford: Oxford University Press, 1957.
- 2 . Behrendt, Hans-Otto. Rommel's Intelligence in the Desert Campaign, London: Wm. Kimber, 1985.
- 3 . Boog, Horst, et al (trans.). Germany and the Second World War, Vol. VI, Oxford: Clarendon Press, 2001.
- 4 . Crisp, Robert. Brazen Chariots, New York: Ballentine edition, 1961.
- 5 . Carver, Michael. El Alamein, London: Batsford, Ltd., 1962.
- 6 . Greene, Jack, and Alessandro Massignani. The Naval War in the Mediterranean 1940-1943, London: Chatham Publishing, 1998.
- 7 . Harrison, Frank. Tobruk. The Great Siege Reassessed, London: Arms and Armour Press, 1996.
- 8 . Latimer, Jon. Alamein, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2002.
- 9 . Lewin, Ronald. Rommel as Military Commander, London: Batsford, 1968.
- 10 . Mellentin, F.W. von. Panzer Battles, Norman: University of Oklahoma Press, 1956 「ドイツ戦車軍団全史～フォン・メレンティン回想録」フォン・メレンティン著
- 11 . Montanari Mario. Le Operazioni in Africa Settentrionale, Three volumes, Poma: Stato Maggiore dell'Esercito, 1985 ku - 1993.
- 12 . Playfair, I.S.O. The Mediterranean and Middle East, four volumes, London: HMSO
- 13 . Schreiber, Gerhard, et al (trans). Germany and the Second World War, Vol. III, Oxford: Clarendon Press, 2001.
- 14 . Verney, G.L. The Desert Rats. The History of the 7<sup>th</sup> Armoured Division, London, 1954.
- 15 . Walker, Ian W. Iron Hearts Iron Hulls, Ramsbury, UK: The Crowood Press, 2003.



## 23.4 デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

Rommel's War は、いくつかの版を通じて徐々に発展してきました。オリジナルの1985年版は、何年もの北アフリカ戦役のゲーム・デザインを代表するものでしたが、この版を機能させることは挑戦であることが判明しました。挑戦とは、現代の標準に従えば時代遅れなルールをあまり多くの変更をしないで再構成することでした。制作が進捗するに連れて、歴史的な戦役の雰囲気伝えるためには、もっと大きな変革が必要であることが明白になりました。私どもは、オリジナル・ゲームの基本を残すことに努めました。それでもルールを明確化するために多くの奇抜さを削る必要がありました。同様に、司令官ユニットの病気離脱など多くの細かすぎる要素を省きました。これにより、1940年から1942年の終わりまでの地中海戦域での戦略に焦点を当てることをゲームに許しました。

兵站の問題には、両版で大きなデザイン上の注意がはられました。この版は、概して最初のデザイン領域に従っていますが、明確化と多くの改善を加えています。補給輸送は、ロンメル軍の敗北に直結する非常に重要な性質を持っているので、兵站は徐々に段階的に増やさなければならませんでした。この戦役を扱うゲームで、段階的補給システムの必要性を無視したものはなく、弾薬や燃料を史実に近いトン数で測るような極端ないくつかの例を思い出します。中には、食料や水の量であらわすものもありました。「リアリズム」を追求することは可能ですが、ゲームは容易に遠い存在となります。このゲームでは、一般補給下のユニットは、大まかに日々必要なだけ十分な補給を受けている状態です。移動や攻勢作戦に完全な補給が必要となる段階的補給のみが、ゲームをうまく機能させます。最も効果的な方法は、補給ポイントを表示するためにゲーム・コマを使用することです。これは、帳簿管理システムよりもゲームによく機能します。他の多くの砂漠戦役ゲームでも、恐らく同じ理由でこのテクニックを活用しています。ユニットを移動させるために追加の補給を使用することも、プレイヤーに補給の蓄積を強いると共に動かないことによる特典を示唆します。補給ポイントを燃料と弾薬に分けなかったのも、デザイン上の簡素化のために必要でした。

史実では、イギリス軍は機械化輸送中隊の使用によって補給や兵員を移動させました。史実では両陣営で多くが使用可能でしたが、ゲーム目的に合わせて様式化しました。英語の Supply Dump の意味は、野戦補給集積所 [Field Supply Depot] (後の機能が進化した野戦維持センター [Field Maintenance Centre]) です。これらは、設立に連れて番号を付されました。いったん全ての補給が消費し尽くされると、その集積所は閉鎖されて番号は使われませんでした。ロンメルズ・ウォーの補給システムは、イギリス軍よりも迅速で遠距離移動に適したものでした。

これはバランスを保つのに有効でした。カイロからトリポリまでは約 1600 マイルで、ほぼロンドンの最高司令部とモスクワの部隊が接触をとるか、又はワシントン D.C. からテキサス州サン・アントニオまでに相当します。

このゲームの初版では、航空システムやマルタ島の扱いについて凝ったものに陥り、今回もそれを繰り返そうになりました。いつどこを爆撃するか又は島に侵攻するか、プレイヤーの決断を含む制限なき変更は、それをコントロールし続けるために非常に多くのルールを必要としました。これは、ゲームの主題からプレイヤーの目を逸らせることでしょう。海上輸送表は、多くを抽象化しています。

この戦役のデザインで直面した大きな問題の一つは、トブルクの扱いでした。多くの砂漠戦役ゲームでは、トブルクはマップ中の 1 ヘクスとしてあらわされ、プレイヤーは絶え間なく攻撃するか又は装甲部隊がアレクサンドリアに進撃している間は守備隊を封鎖することになり、攻撃側が夢のような戦闘比を達成できるときにゲームは転回点を迎えます。方針は、おそらくプレイヤーの性格によりま

す。もしもトブルクがエル・アゲイラとエル・アラメイン間で唯一まともな防御場所であれば、ゲームはこの周辺を巡って行われることになり、ゲーム・プレイは単調となるでしょう。解決策は、ゲームのこの部分を興味深いものにすることです。これは、トブルクでの活動を標準化するための拡大マップとルール項目の追加を意味します。幸運にも、史実の要塞は、このスタイルで代用するには十分に大きく、小マップに留めるには十分小さく、面倒な代用カウンターへの置き換えや、特別ルールを使うことなくゲームの戦闘ユニットの一般的スケールに適合します。これは、オリジナル版で行われ、明確化して再び繰り返されます。ルールを単純化するため、いくつかの地形で僅かに歪みが発生し、攻囲戦の雰囲気を与えます。私どもは、これが偉大な攻囲戦に支配される戦役の解決を遥かに興味深くすることも発見しました。

重大な決断は、マップ東端からアレクサンドリアを取り去ったことです。これがあればゲームはより完全でしたが、マップ端の位置はゲームに広い問題を生み出します。ロンメル軍の目標はカイロで、次がスエズでした。アレクサンドリアは、迂回されて装甲部隊の背後に続く非機械化部隊によって屈服させられるでしょう。イギリス軍はカイロやアレクサンドリアを撤収するのと同様に、デルタ基地の多くを撤収させることとなります。事実上は、いったんロンメル軍がエル・アラメインを突破すると砂漠戦役は終了し、新たな戦役が始まります。それ故、デルタの残りなしでアレクサンドリアを含めることは正しくなく、デルタについての特別な条件なしでデルタを含めることは不可能です。

両陣営が使用可能なユニットは詳細ですが、多くの統合は決して反映されていません。連合軍の機甲旅団と砲兵には、この多くが行われています。同様に、枢軸軍砲兵や工兵でさえも、代表的なものに過ぎません。はじめに触れたように、このスケールでは、不必要な詳細ではなく、一般的な効果が求められます。この戦役は戦術レベルで戦われたので、最も望ましいスケールである作戦レベルへの変換が困難です。

私どもはいくつかの空挺部隊を含めましたが、これらに空挺作戦を実施させる意図はなく、ユニット・タイプ・ボックスから空挺部隊の表示を取り去りました。空挺作戦には完全な制空権が必要とされ、この戦役ではどちらの陣営も獲得できませんでした。それに加えて、連合軍は編成やドクトリンを欠き、仮想のユニットすら投入を妨げる要素でした。枢軸軍はドクトリンを持っていましたが、1941 年 5 月にクレタ島でその編成の大部分が失われました。ゲームでは、1942 年のマルタ島侵攻オプションにおいてのみ、結局はこれが復活したことを示します。

枢軸軍プレイヤーのみが勝利ポイント (V P s) を得失します。なぜならば、ゲームでは限定的な状況下での枢軸軍のパフォーマンスが問われるからです。連合軍は、いくつかの戦役で綱渡りをしていましたが、西方砂漠戦役の重要性は高まるばかりでした。枢軸軍の戦略は、防御に限定されました。ロンメルは攻勢的作戦のゴールを追い求め、それこそが枢軸軍のパフォーマンスを直接測らなければならない理由です。この考察により、初版はエチオピアとマルタ島のイベントのための V P s が割り当てられることはありませんでした。V P s は、稼ぐもので、単に与えられるものではありません。

結びに、初版と第 2 版の両方の製作を手がけ、何年にもわたり他の良質な製品を送り出している発行者の信頼に感謝します。

- ヴァンス・フォン・ボリース

ROMMEL'S WAR (L2Design) 翻訳: 松谷健三 [2012.2.16]

## 発展したプレイのシーケンス

### A. 戦略セグメント (両プレイヤーがターンに1度)

1. **ターン記録フェイズ** 新ターンの開始を表示するために、ターン記録欄に沿ってターン・マーカーを1スペース進める。
2. **天候フェイズ** 天候表を解決することにより、天候状況 [5.2] を決定する。結果は、枢軸軍と連合軍の両軍の第1作戦セグメントに適用する。

### 3. 増援フェイズ

- a. 両プレイヤーは、自軍の各セットアップ・カードを調べ、使用可能な増援をプレイに置く [5.3]。プレイヤー諸氏は、増援を遅延させることを選択できる。
- b. 選択増援 各プレイヤーは、どの選択登場グループ [5.4] を受取ってプレイに置かかを決定する。
- c. 侵攻 発生したら、エチオピア攻勢とシリア表で解決する。
- d. 転進 [5.5] 指定されたユニットを取り上げ、それらを転進編成表上に置く。ギリシャから復帰する各ユニットについて、ギリシャ復帰表で解決する [19.6.1c]。

### 4. 補給状況フェイズ

- a. 両プレイヤーは、自軍の全マップ上ユニットまで一般補給 [6.3] をたどる。非補給下ユニットの上にO o Sマーカーを置き、現在補給下のユニットからこれらのマーカーを取り去る。
- b. 両プレイヤーは、自軍の陸上と航空ユニットに移動補給 [6.5] を提供し、必要な補給ポイントを取り去る。
- c. 移動補給下の航空ユニットを飛行済から活性面に裏返す。
- d. ユニツトは、補充の手順を開始する [15.2]。連合軍ユニットは、補充受取りマーカーが上に置かれる。

### 5. 爆撃フェイズ 港湾に対してのみ [7.3]

## B. 第1 枢軸軍作戦セグメント

### 1. 輸送フェイズ

- a. 航空輸送 (枢軸軍のみ) 枢軸軍プレイヤーは、飛行場からいずれかの友軍飛行場にユニットを移動させる [7.1]。
- b. 海上輸送 枢軸軍プレイヤーは、港湾からいずれかの友軍港湾にユニットを移動させる [7.2]。
- c. マルタ島侵攻を解決する [20.2]
- d. 枢軸軍奇襲上陸の配置 [10.6]
  - i. 枢軸軍プレイヤーは、送られて置かれる到着港湾指定ヘクスを宣言する。
  - ii. 海上輸送表で解決する。
  - iii. 遅延したユニットは、元の港湾に帰還する。

### 2. 移動フェイズ

- a. 緊急時補給 このフェイズ中のいかなるときにも、枢軸軍プレイヤーは一般/移動補給を提供するためにS P sを消費できる。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、移動ルールの制限内で望む数の自軍陸上ユニットを移動させる。全く移動させなくてもよい [8.0]。ユニットは、蹂躞、鉄道移動、戦略移動を実施し、車両プールの使用できる。
- c. 航空移送 枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットをその記載された航続範囲の2倍以内にあるいずれかの友軍飛行場に移動させ [13.4]、飛行済面に裏返す。
- d. 枢軸軍プレイヤーは、自軍の全ての攻撃を宣言する。

### 3. 戦闘フェイズ 枢軸軍プレイヤーは、望む順番で攻撃を行う。全ての攻撃は、以下のシーケンスに従う。:

- a. 枢軸軍プレイヤーは、自軍のどの陸上ユニットが攻撃しているのかを宣言する。
- b. 対戦車壕の効果適用する [16.4.4]。
- c. 枢軸軍プレイヤーは、砲兵ユニットを投入し、使用可能な航続範囲内の航空ユニットを置く。
- d. 連合軍プレイヤーは、砲兵ユニットを投入し、使用可能な航続範囲内の航空ユニットを置く。
- e. 戦闘比を計算する (合計攻撃戦力 ÷ 合計防御戦力)

- f. 戦闘結果表上で適切なコラムを見つけ、サイを1つ振って結果を適用する。

### g. 戦闘結果

- i. 両陣営にいかなる損失も適用する。
- ii. ユニツトを退却させる。
- iii. 敵Z O Cを通過する退却を実施する。
- iv. もしも防御側ヘクスがカラになると、生き残っている攻撃ユニットは戦闘後に前進できる。
- v. 航空ユニットを航続範囲内のいずれかの友軍飛行場に帰還させる。

### 4. 突破移動フェイズ [8.4]

- a. 枢軸軍プレイヤーは、望む数の資格を持つ自軍自動車化ユニットを、その許容移動力の半分まで (端数は残す) 移動させることができる。全く移動させなくてもよい。ユニットは、蹂躞を実施できる。
- b. (連合軍セグメント中に) 連合軍プレイヤーはスーパーチャージを実行するかどうか決定する [21.6.3]。

### 5. 管理フェイズ

- a. トブルクの降伏についてチェックする [16.6]。
- b. R E P Lユニット (又は連合軍ユニットから補充受取りマーカー) を取り去り、受取っているユニットを次に高い戦力レベルに変更する。
- c. 地雷原敷設中マーカーを置く [14.3]。
- d. 一般補給下の砲撃済友軍砲兵ユニットを活性面に裏返す。
- e. 友軍M S U s、補給集積所 [6.1.7]、地雷原 [14.4.3] を任意に破壊する。
- f. 連合軍ユニットは、枢軸軍の地雷原を破壊する [14.4.1]。
- g. 現行車両プール・ポイント・マーカーを永久車両プール・ポイント・マーカーと一緒に置く。
- h. コマンドを帰還させる [10.6.5]。
- i. 補給集積所とM S U sを使用済ボックスから使用可能ボックスに移す。

## C. 第1 連合軍作戦セグメント

1. **輸送フェイズ** 枢軸軍と同じ
2. **移動フェイズ** 枢軸軍と同じ
3. **戦闘フェイズ** 枢軸軍と同じ
4. **突破移動フェイズ** 枢軸軍と同じ
5. **管理フェイズ** 枢軸軍と同じ

## D. 中間作戦セグメント

1. **天候フェイズ** 天候表を解決することにより、天候状況 [5.2] を決定する。結果は、枢軸軍と連合軍の両軍の第2作戦セグメントに適用する。
2. **補給変換フェイズ** 補給集積所からS P sをM S U状態に、又は補給集積所状態からM S Uに変更する。

## E. 第2 枢軸軍作戦セグメント

(第1と同じ)

## F. 第2 連合軍作戦セグメント

(第1と同じ)

## G. 回復セグメント (両プレイヤーがターンに1度)

### 1. 工兵フェイズ

- a. 地雷原敷設中をその活性面に裏返す。完成した各1つについて1補給ポイントを消費する。
- b. 鉄道を建設する (連合軍のみ) [9.4.4]
- c. 港湾回復 各港湾は、1レベルだけ回復する [7.3.5]。
- d. 港湾破壊 港湾を1レベルだけ減少させる [7.3.4]

### 2. 勝利判定フェイズ シナリオの勝利条件をチェックする。1人のプレイヤーがサドン勝利を達成していたら、ゲームは終了する。