

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)

(ターンに一度行う)

1. ターン記録フェイズ。新たなターンの開始を表示するため、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. 特別イベントフェイズ [注釈：天候はこのゲームでは使用しない]。両プレイヤーは、特別イベント・マーカーを引く。
3. 増援フェイズ
 - a. 両プレイヤーは、それぞれ自軍のセット・アップ・カードを調べ、使用可能な増援 [5.3] をイン・プレイに置く。プレイヤー諸氏は、増援の遅延到着を選択できる。
 - b. 選択増援。最初に連合軍プレイヤー次いで枢軸軍プレイヤーは、受け取るための追加特別イベント・グループ [5.4] を決め、その特別イベント・マーカーをプレイし、それらをイン・プレイに置く。
 - c. 枢軸軍は、1つの守備隊を解放する。
4. 補給状態フェイズ
 - a. 両プレイヤーは、自軍の全マップ上ユニットに一般補給をたどる。非補給下のユニット上に OoS 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、自軍地上ユニットと航空ユニットに移動補給 [6.5] を提供し、要求された補給ポイントを取り去る。
 - c. 移動補給下に置かれた航空ユニットを飛行済から活性状態に裏返す。海上ユニットが活性状態になる。
 - d. 連合軍ユニットは、補充手順を開始する [15.2]。補充を受け取っているマーカーをそれらの上に置く。
5. 補給変換フェイズ。SPs を補給集積所から MSU へ、又は補給集積所から MSU へ変更する。
6. 爆撃フェイズ。港湾に対してのみ [13.2]

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まで航空機によって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まで海上によってユニットを移動させる [7.2]。
 - 1) 枢軸軍プレイヤーは、送る全地上ユニットと補給ポイントを宣言し、それらを指定された到着港湾に置く。
 - 2) 連合軍プレイヤーは、妨害している航空と海上ユニットを置く。
 - 3) 海上輸送表を解決する。
 - 4) 遅延されたユニットは、元の港湾に戻る。
 - 5) 航空ユニットは、飛行済として飛行場へ戻る。海上ユニットは、航海済として港湾へ戻る。
 - c. 枢軸軍の水陸両用襲撃の配置 [10.6]。
2. 移動フェイズ
 - a. 緊急補給。このフェイズ中のいずれかのとき、枢軸軍プレイヤーは一般補給又は移動補給を提供するために SPs 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自軍ユニットを望むように、全て、いくつかを移動させる。全く移動させなくても良い [8.0]。ユニットは、鉄道移動、戦略移動を実施でき、車両輸送を使用できる。
 - c. 航空移送：枢軸軍プレイヤーは、活性状態の航空ユニットをその記載された航続範囲の2倍以内の友軍飛行場へ移動させ、次いで飛行済として裏返す。
 - 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、どの自軍地上ユニットが攻撃しているか述べる。
 - b. 枢軸軍プレイヤーは砲兵ユニットを投入し、航続範囲内の使用可能な航空ユニットを置く。
 - c. 連合軍プレイヤーは、砲兵ユニットを投入し、航続範囲内の使用可能な航空ユニットを置く [10.41]。
 - d. 戦闘比を計算する (合計攻撃戦力を合計防御戦力で割る)。
 - e. 戦闘結果表上で適切なコラムを見つけ、サイを1つ振り、結果を適用する。
 - f. 戦闘結果：
 - 1) 両陣営に損失を適用する。
 - 2) ユニットの退却させる。
 - 3) 敵 ZOC を通過する退却を実施する。
 - 4) 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前進できる。
 - 5) 航空ユニットを航続範囲内のいずれかの友軍飛行場へ戻す。

4. 突破移動フェイズ [8.4]。枢軸軍プレイヤーは、自軍の資格を持つユニットの全て又はいくつかをその許容移動力の半分 (端数は残す) まで移動させる。全く移動させなくても良い。

5. 管理フェイズ

- a. REPL ユニットの (又は連合軍セグメント中に連合軍ユニットから補充受取りマーカー) を取り去り、受け取っているユニットを次に高い戦力段階にする。
- b. もしも一般補給下であると、友軍砲兵ユニットを射撃済から活性状態へ返す。
- c. 任意に友軍 MSUs と補給集積所を破壊する [6.16]。
- d. 車両輸送、航空輸送、海上輸送マーカーが使用可能となる。
- e. コマンドを帰還させる [10.65]。

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。このゲームでは使用しない。
2. 補給変換フェイズ。SPs を補給集積所から MSU 状態からへ、又は補給集積所状態から MSU へ変更する。

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じ)

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じ)

G. 回復セグメント (両プレイヤー)

(ターンに一度行う)

1. 工兵フェイズ
 - a. 港湾の回復。各港湾を1レベルだけ回復させる [7.34]。
 - b. 港湾の爆破。港湾を1レベルだけ減少させる [7.35]。
2. 勝利判定フェイズ
 - a. ヴィシーの降伏についてチェックする [18.3]。
 - b. シナリオの勝利条件をチェックする。もしも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。

連合軍の特別イベント

A. アラウィ族の叛乱 [The Alawis Revolt]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 3つの Alawi ユニットは、ゲームの残りについて活性連合軍ユニットになる。各枢軸軍ユニットを同じ名称を持つ連合軍ユニットに置き換える。もしも枢軸軍ユニットと共にスタックしていたら、Alawi ユニットを取り去る（除去ボックスへ）。
3. このイベントをプレイするため、連合軍プレイヤーは2VPsを消費する。もしもVPsが使用可能でなければ、これはプレイできない。
4. いったんプレイされたら、特別イベント・プールからこのイベントを取り去る。

1920年代中、アラウィ族は祖国を確立するため存在するフランス軍に対して闘い、不成功に終わっていた。1939年6月、ハタイ地区がトルコに与えられ、アラウィ族は再び不穏な状態になった。アレキサンドレッタ地区 [Sanjak of Alexandretta] としても知られたこの地区には、多くのアラウィ族の仲間が暮らしていた。いくつかの外交準備と共に、再び叛乱が蘇ろうとしていた。

B. ドゥルーズ族の叛乱 [The Druze Revolt]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 3つの Druze ユニットは、直ちにゲームの残りについて活性連合軍ユニットになる。各枢軸軍ユニットを同じ名称を持つ連合軍ユニットに置き換える。もしも枢軸軍ユニットと共にスタックしていたら、Druze ユニットを取り去る（除去ボックスへ）。
3. このイベントをプレイするため、連合軍プレイヤーは1VPsを消費する。もしもVPsが使用可能でなければ、これはプレイできない。
4. いったんプレイされたら、特別イベント・プールからこのイベントを取り去る。

アラウィ族と同様、ドゥルーズ族も1920年代（特に1925年の叛乱）に祖国を確立するためフランス軍と闘った。

C. コマンド旅団 [Commando Brigade]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 連合軍プレイヤーは、以下のいずれかを行う。:
 - a. もしも自軍コマンド・ユニットが中東待機ボックス内にあると、直ちに完全戦力へ返す（補充手順なしで）。又は、
 - b. 1補充ポイントを受け取り、マップ上にいる間に補充手順によってコマンド・ユニットを完全戦力に増加させる。又は
 - c. コマンドをその最初のステップへ回復させる（もしも基幹ボックス内にあると）。もしも除去ボックス内にあると回復できない。又は
 - d. Haifa 守備隊ユニットを活性プレイに解放する。
3. もしも最初のターンにプレイされたら、コマンド旅団は完全戦力で開始する（補充手順なしで）。

コマンド部隊がクレタで損耗していなかった可能性がある。史実では、レバノン内のヴィシーに対する使用は、極めて稀なままだった。

D. 積極外交 [Diplomats Active]

1. 枢軸軍が自軍のイベント A、B、E のフェイズをプレイした後の特別イベント・フェイズ中にプレイする。
2. 以前のターンにプレイされたイベントをキャンセルするためにプレイできない。
3. このイベントは、枢軸軍イベント A、B、E の1つをキャンセルする。
4. このイベントをプレイするため、連合軍プレイヤーは1VPを消費する。もしもVPが使用可能でなければ、プレイできない。

戦争中のトルコはスパイの温床、外交係争の場で、両陣営がしのぎを削った。イギリスは、トルコを通じて枢軸国の戦略的な動きのいくつかを妨害することに成功した。

E. イラクの早期解決 [Early Iraq Conclusion]

1. 増援フェイズ又はいずれかの友軍移動フェイズ中にプレイする。
2. 影響:
 - a. 連合軍ユニットは、イラクから1ターン早く受け取られる。
 - b. 連合軍プレイヤーは、イラク待機ボックス内に追加の補給ポイントを受け取る。
3. 最初にプレイされた後、又は7月IIIターンの開始時、このイベントの全てのプレイは、イラク待機ボックス内で追加の1SPが使用可能になる結果となる。

4月にイラク政府が倒れたとき、イギリス軍司令部はパレスチナとインドから迅速に部隊を送り、叛乱軍に攻囲されたハバニヤの小規模な英国空軍守備隊とバグダッドの外交官を救出し、友好的な政府を再確立しなければならなかった。約一ヶ月間の戦役で、以前の政府が回復した。抵抗がないか、又は早期に開始されていたら、これらは全て早期に行われていたかも知れない。

F. 追加の補充 [More Replacements]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 連合軍プレイヤーは、このターンに追加の2歩兵補充ポイントを受け取る。

イギリス軍は、史実で使用した部隊でさえ召集に苦労した。このイベントは、前の週にクレタから撤収した追加部隊と仮定する。

G. 自由フランス軍の士気 [Free French Morale]

1. ダマスカスが連合軍プレイヤーの友軍になった後のいずれかのときにプレイする。
2. セグメント毎に、自由フランス軍ユニットを含むいずれか1つの連合軍の攻撃で、連合軍プレイヤーは戦闘比を1コラム右へシフトできる（他の影響と累積するが、連合軍のイベント H とは累積しない）。
3. この影響は、ヴィシーが降伏するまで継続する。
4. このイベント後の全てのプレイで、中東待機ボックス内に追加の1補給ポイントを受け取る。

史実では、自由フランス軍部隊のいくつかは質が悪い又は訓練が不十分だった。ダマスカスの占領で、著しい士気の高揚が獲得された。

H. ヴィクトリア十字章 [Victoria Cross]

1. いずれかの戦闘フェイズ中にプレイする。
2. 攻撃しているとき、いずれか1つの戦闘で戦闘比コラムを右へ1シフトさせるか、又は防御しているときは左へ1シフトさせる（これは、自由フランス軍にも適用するが、イベント G と累積しない）。

ヴィクトリア女王が制定したヴィクトリア十字章は、敵対する部隊に直面して勇気を持って義務に献身したことに授けられた。シリア戦役は、2名の叙勲者を出した。2/31 オーストラリア大隊の James H. Gordon 兵卒は、1941 年 7 月 10 日にシリアのジェジンの戦闘で受けた。彼は戦争を生き残り、1986 年 7 月 24 日に死去した。叙勲したもう一人のオーストラリア人 A.R. Cutler 少尉は、マルドジャイオンからダムールまで勇敢に闘い、1つの戦闘で足をなくした。戦後、彼は著名な外交官とオーストラリアのニュー・サウス・ウェールズ知事となった。

I. エジプトからの補充 [Replacements from Egypt]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 連合軍プレイヤーは、中東待機ボックス内に追加の2歩兵補充ポイントを受け取る。

J. 騎兵襲撃 [Cavalry Raid]

1. 友軍戦闘フェイズの終了時にプレイする。
2. このイベントがプレイされるたびに、騎兵と装甲車が突破移動について使用可能な追加ユニット・タイプになる。
3. これらのユニットと偵察ユニットに、補給状態にかかわらず完全 MA [8.41 のごとく半分の MA の代わりに] を認める。

K. サボタージュ [Saboteurs]

1. いずれかのときにプレイする（戦闘解決の直前でさえ）。
2. いずれか1つの敵補給ポイントが破壊されると指定する。その SP は、待機ボックス内であってはならない。枢軸軍プレイヤーは、直ちに範囲内にある異なる SP の使用を宣言できる。

L. 無線傍受 [Radio Intercepts]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 枢軸軍プレイヤーが現在保持する全ての特別イベント・マーカーを表に返し、プレイされるまで連合軍に見せる。新たなマーカーは、表を伏せて保持される。

戦役中、連合軍は定期的にヴィシーと枢軸軍の無線交信を解読していた。戦闘情報収集は一貫して質が高く、組織的な情報は優れていた。

M. 潜水艦 [Submarines]

1. 枢軸軍輸送フェイズ中にプレイする。
2. 海上輸送表で (+1) DRM を適用する。

イギリス軍は、地中海の潜水艦が頻繁に不足していたが、その存在は一貫して目立っていた。

1. このイベントは、6月Ⅲターンが開始されるまでプレイできない。増援フェイズ中にプレイする。
2. これらのために使用可能な2つの補給ユニットを加え、連合軍プレイヤーは追加の2補給ポイントを受け取る。
3. このイベント後の全てのプレイで、中東又はイラク待機ボックス内のどちらかに追加の1補給ポイントを受け取る。

おそらく、余分なトラック（とその他の車両）を見つけたか、借りたか、ロンメルと対峙している部隊から奪うことができたのだろう。いったん提供されたら、追加の補給を積むことができたはずである。

O. 一流パイロット [Crack Pilots]

1. 連合軍プレイヤーが航空ユニットをある任務に置くときにプレイする。
2. 航空ユニットを1支援戦力ポイントだけ増加させる（そして爆撃効果表の結果に加える）。

P. 追加の航空ユニット [Additional Air Unit]

1. このイベントは、6月Ⅲターンが開始されるまでプレイできない。増援フェイズ中にプレイする。
2. イラク待機ボックス内に航空ユニットを受け取り、そこにいる間はイラク登場エリアを通して航続範囲をカウントする。中東待機ボックスへ移送できない。
3. このイベント後の全てのプレイで、中東又はイラク待機ボックス内のどちらかに、追加の1補給ポイントを受け取る。

以前にそこから連合軍の活動を支援していたハバニヤ、イラクに基地を置くイギリス軍航空機は、シリア内の戦役にその支援を継続することができた。

Q. ドゥルーズの欠点 [Druze Defect]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 連合軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットと共にスタックしていない、いずれか1つの枢軸軍 Druze ユニットの選択する。そのユニットは直ちに活性連合軍になり、取り上げて同じ名称の連合軍ユニットと置き換える。いまや永久に活性連合軍である。
3. このイベントの追加プレイは、別の Druze ユニットの活性連合軍になることを認める。
4. このイベントは、もしも枢軸軍プレイヤーがすでに自軍のイベント B をプレイしていたら影響を持たない。

注釈：それでも Druze ユニットの Jabel ed Druze 内で活性枢軸軍ユニットになり得るのを忘れないこと。

イギリス軍は1つの Druze ユニットの Druze Legion（6つの戦隊で編成された約1,000名）を立ち上げたが、それが実戦を経験する前に戦役が終了した。

R. 弱体な軽ユニット [Shaky Light Units]

1. いずれかのときにプレイする（フェイズの途中でさえも）。
2. 連合軍プレイヤーは、いずれか1つの枢軸軍軽ユニットを指定し、直ちにそれをプレイから取り去る。

ヴィシー・フランス軍の軽ユニットは、現地人部隊で編成された。史実では、シリア人大隊がデリゾールで、レバノン人大隊はマルドジャイオンで逃亡した。

枢軸軍の特別イベント

A. アラウィ族の活性化 [Active Alawis]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 3つの Alawi ユニットの、いまや活性枢軸軍である。
3. このイベントのプレイは、1勝利ポイントがかかる。もしも使用可能な VP がなければ、プレイできない。
4. いったんプレイされたら、特別イベント・プールから取り去る。

B. ドゥルーズ族の活性化 [Active Druze]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 3つの Druze ユニットの、いまや活性枢軸軍である。
3. このイベントのプレイは、勝利ポイントがかからない。いったんプレイされたら、特別イベント・プールから取り去る。

C. ドイツ軍のコマンド [German Commandos]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 枢軸軍プレイヤーは、たとえシナリオ2をプレイしていなくても、「SK-F」ユニット（ドイツ軍ユニット）を受け取る。アレppo [Aleppo]（又は、もしもアレppoが友軍でなければバイルート）に置く。
3. 後のプレイについては、このイベントをイベント H として扱う。

その指揮官であるフェルミー将軍に因んで命名され、イラクでの作戦を支援するため5月にその傘下で編成された。フェルミーは、後にイラクの状況が崩壊した際、シリアに留まっていたことで批判された。

D. トルコ軍の装甲 [Turkish Armor]

1. このイベントは、6月Ⅲターンが開始されるまでプレイできない。増援フェイズ中にプレイすること。
2. 枢軸軍プレイヤーは、「トルコから」のこのユニットを、自身の選択でヘクス1200又は1302（移動補給を持つ）に受け取る。このイベントのプレイのためのVPコストはない。
3. 最初にプレイした後（たとえキャンセルされても）、又はヴィシーの降伏後、このイベントの全てのプレイは、ギリシャ待機ボックス内に追加の1補給ポイントを受け取る結果になる（連合軍のイベントDによってキャンセルできない）。

どんな支援でも欲しかったフランス軍は、戦前トルコへ売却した戦車40両の購入を打診したが、トルコはこの要請を断った。

E. トルコを通過する移送 [Transit Through Turkey]

1. 特別イベント・フェイズ中にプレイする。
2. ゲームの残りについて、ギリシャ待機ボックス内に到着している全てのユニットは、選択したヘクス1200又は1302に「トルコを通過して」移動できる。これは、「陸上連結」である [9.35の例外]。
3. このイベントのプレイは枢軸軍プレイヤーが1VPかかるが、プレイした最初のターンのみである（後のターンはなし）。もしも連合軍プレイヤーが、このイベントをキャンセルするため自身にイベントDをプレイしてもVPの消費は留まる。
4. 最初にプレイされた後（たとえキャンセルされていても）、このイベントの全てのプレイはヘクス1200又は1302への追加1補給ポイントの受取りのみの結果になる（そして、連合軍のイベントDによってキャンセルされ得る）。

6月18日、トルコは枢軸国と友好条約を締結した。ヴィシー・フランスにとって不幸なことに、これは部隊や補給のシリアへの通路に転換されなかった。

F. 迅速な動員 [Quicker Mobilization]

1. いずれかの友軍輸送フェイズ中にプレイする。
2. 枢軸軍プレイヤーは、このフェイズに守備隊状態から追加の2ユニットを解放できる。

G. ドイツ軍の空挺部隊 [German Paratroops]

1. このイベントは、6月Ⅲターンが開始されるまでプレイできない。増援フェイズ中にプレイすること。
2. ドイツ軍の *Lehr* 歩兵ユニットと航空輸送カウンター（もしも未だにイン・プレイでなければ）をギリシャ待機ボックス内に受け取る。プレイしているシナリオにかかわらず使用可能。
3. *Lehr* は、航空輸送によってのみマップに登場する [7.1]。これには、空挺部隊ユニットがマップに登場する作戦セグメント中のドイツ軍の航空輸送ユニットを含む。
4. このイベントのプレイ後、ギリシャ待機ボックス内で1ドイツ軍歩兵補充ポイントが使用可能となる。

一週間前にシリア戦役が始まったとき、ドイツ軍空挺部隊はイギリス軍からクレタを奪ったばかりだった。シリアのための臨時部隊は、少なくともいくつかの空挺部隊になっていただろう。

H. クロワ・ド・ゲール（戦功十字章） [Croix de Guerre]

1. 戦闘フェイズ中にプレイする。
2. 攻撃しているときに戦闘比を1コラム右へシフトさせ、又は防衛しているとき左へ1シフトさせる。
3. これは、プレイされたとき毎に1つの戦闘のみに適用する。

クロワ・ド・ゲールは、敵部隊に対する戦闘中の英雄的な行動によって目立った個人に授けられた。シリア戦役で叙勲した者は記録にないが、誰かが叙勲したものと推測できる。後の戦争中に、ヴィシーが授けた全てのド・ゲールは取り消され、記録はほぼ失われた。戦後、ヴィシーの叙勲者は反逆罪と見なされた。

I. 砂漠の襲撃者 [Desert Raiders]

1. このイベントは、6月Ⅱターンが開始されるまでプレイできない。増援フェイズ又はいずれかの友軍移動フェイズ中にプレイすること（このフェイズに完全MAで移動できる）。
2. 枢軸軍プレイヤーは、このユニットをシリア又はイラク内のいずれかの友軍町又は特定地点に受け取る。敵ZOC内に置けない。
3. イラクへの進入が認められる。
4. 最初にプレイした後、このイベントの全てのプレイは、ギリシャ待機ボックス内の1補給ポイントの受取りのみの結果となる。

約500人のこのグループは、WWIのトルコ軍の古参ファウズイー・アル・カウクジ ([Fauziel-Kawakji] (又は el-Kaukji, 綴りは広く異なる) という傑出した人物によって率いられていた。彼はイラクから前進している連合軍部隊の持続的な脅威であり、インド軍公式戦史では彼を「真性のブギーマン (怪物)」と記している。イギリス軍が1941年にシリアの支配を奪取した後、彼はベルリンに逃れてそのマフティー運動に加わった。

J. 騎兵襲撃 [Cavalry Raid]

1. 友軍戦闘フェイズの終了時にプレイする。
2. このイベントがプレイされる時毎に、騎兵と装甲車が突破移動について使用可能な追加ユニット・タイプになる。
3. これらのユニットと偵察ユニットに、補給状態にかかわらず完全 MA [8.41 のごとく半分の MA の代わりに] を認める。

K. サボタージュ [Saboteurs]

1. いずれかのときにプレイする（戦闘解決の直前でさえ）。
2. いずれか1つの敵補給ポイントが破壊されたと指定する。その SP は、待機ボックス内であってはならない。枢軸軍プレイヤーは、直ちに範囲内にある異なる SP を使用のために宣言できる。

L. スパイ [Spies]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. 連合軍プレイヤーが現在保持する全ての特別イベント・マーカーを表に返し、ゲームの残りについて枢軸軍に見せる。新たなマーカーは、表を伏せて保持される。

M. ヴィシーの駆逐艦 [Vichy Destroyers]

1. いずれかのときにプレイする。
2. 自軍の任務に置かれた1つの連合軍海上ユニットを取り去り、それを中央待機ボックス内に航海済として置く。
3. このイベントは、ヴィシー降伏後に効果を持たない。

ヴィシー・フランス軍の超駆逐艦ヴァルミー、ギュパール、その他の軽艦艇は、沿岸目標を砲撃していたイギリス艦船を迎撃するためにしばしば出撃した。

N. ヴィシーの戦艦護送船団 [Vichy Battleship Convoy]

1. 特別イベント・フェイズ中にプレイする。
2. このイベントがプレイされる時、枢軸軍プレイヤーは船団を編成する。枢軸軍プレイヤーは、それをバイルート又はトリポリのどちらかを望む方へ行くよう指示する。
 - a. 船団はそのターンのために受け取ったものに加えて、2補給ポイントと1歩兵補充ポイントを選ぶ。
 - b. 枢軸軍プレイヤーは、この船団で自軍「RTA」ユニットを送ることを選択できる。
 - c. 連合軍の海上ユニットは、このターンに配置できない。
 - d. この船団について、海上輸送表に（-4）DRM を適用する。
 - e. 連合軍のコマンドは、このターンに水陸両用襲撃 [10.6] を実施できない。
3. 最初にプレイした後（たとえキャンセルされても）、又はヴィシー降伏の後、このイベントの全てのプレイは、ギリシャ待機ボックス内の追加1補給ポイントの受取りのみの結果となる。

史実では、イギリス軍の封鎖は、シリアへ上陸させる全ての海上積荷を事実上効果的に妨げた。これは、ヴィシー司令部にツーロンから大船団を送ることを強要する。それは1隻の戦艦（ストラスブール）、4隻の巡洋艦、4ないし6隻の駆逐艦によって護衛され、チュニジアのビゼルトに一時寄港して歩兵を積むことになっただろう。この作戦は、実質的に最高司令部の連携度合に依存し、それ自体がむしろ問題を孕む、ドイツ軍ルフトヴァッフからの上空援護だっ

ドイツ軍からの燃料にも依存したが、最初にイタリア軍がそれを要求し、イタリア軍はその要求を満足するほど十分に得ていなかった。これに対し、イギリス軍は自軍潜水艦の再配備を開始したが、ヴィシーは決して一緒に船団を送らなかった。

O. 航空妨害 [Air Interdiction]

1. 連合軍の移動フェイズ中にプレイする（たとえユニットが移動していても）
2. このマーカーをいずれかの道路ヘクス上に置く。これはそのヘクス上と隣接する全ヘクスの道路移動の効果を無効にする。航空ユニットは要求されない。

ヴィシーの空軍力はイラクからの連合軍の進撃に付きまとい、おそらくこの戦区でイギリス軍が直面した最も有効な抵抗で、開けた地形によって効果が増幅された。

P. ドイツ空軍 [German Air Force]

1. いずれかのときにプレイする。
2. 枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍爆撃機又は航空輸送マーカーのどちらかを選択する。
3. 枢軸軍プレイヤーは、選択したものをギリシャ待機ボックス内に置く。そこからの爆撃機は、いずれかの海上任務にある連合軍の海上ユニットに対してのみ、海上支援戦力をポイント対ポイントで相殺することで使用できる。
4. 爆撃機は、他の任務を実施するためにゲーム・マップへ行くことができるが、枢軸軍プレイヤーが1VP を消費した後のみである（シナリオ1のみ）。航空輸送マーカーは、制限されない。

史実のヴィシー・フランス軍は、シリアで枢軸軍部隊が潤うことは連合軍に侵攻の口実を与えることになり、いったん侵攻されると士気が落ちるとして望まず、枢軸軍の航空支援を辞退した。

Q. ドイツ人旅行者 [German Tourists]

1. いずれかの戦闘フェイズ中にプレイする。
2. 枢軸軍プレイヤーは、以下のどちらかを選択する。
 - a. 連合軍のイベント K をキャンセルするか、又は
 - b. 枢軸軍プレイヤーが選択した1つの枢軸軍軽ユニットは、この戦闘フェイズについて「軽」ではない。

R. 軽部隊の回復 [Rally Light Troops]

1. 増援フェイズ中にプレイする。
2. いずれか1つの（活性）軽ユニットをプレイに復帰させる。配置ヘクスは、友軍でなければならない。

「Alawite」ユニット	ヘクス 1108、1305、1311 へ
「BdL」ユニット	Allepo 又は Damascus へ
「CL」ユニット	Beirut へ
「Druze」ユニット	ヘクス 2723、2724、2925、3026 へ

3. 8RSA、1RSM、4RST ユニットの回復できない [これらの北アフリカ人騎兵は、この地方の現地人ではない]。

COUNTER INFORMATION SHEET

GAME DESIGN BY VANCE TON HORRIES

SLOUCH & HATS
The Allied Invasion of Syria & Lebanon - 1941
EGGSHELLS

戦闘ユニット

ユニット名称 → 21 10 Ind
スタッキング値 → 2
(白地=2ステップ・ユニット)
攻撃戦力 → 2-2-5
防御戦力 → 8
赤ボックス=自動車化ユニット

減少状態の防御戦力
減少状態の攻撃戦力

射程 (砲兵) → 2 9+11A
支援戦力 → 2-1-4
支配地域なし (黄色帯)

軽ユニット

海上ユニット

Task Force B
2 (5) SAILED
活動評価値
支援戦力

航空ユニット

Ju88 45
Blenheim 2 38
Blenheim 2 38
FLOWN
可変支援戦力
支援戦力
航続範囲 (航空ユニット)

補給ユニット

補給集積所
2
1 - 0
支援ポイント
許容移動力
機動補給ユニット (MSU)
2
1 - 7

補充ユニット (枢軸軍のみ)

1 REPL
1
0-1-4
2 REPL
1
0-1-4

セット・アップ・ヘクス

2724

ユニット裏面の4桁の番号は、セット・アップ・ヘクスを示す。

II/6 REI
1
1818
Garrison

ユニットがゲームを準備状態を開始することを示す。

特別な能力/制限を持つユニット

21 10 Ind
2
2-2-5
A もしも枢軸軍ユニットがパレスチナに進入すると解放される。
B パレスチナに進入できない。
C 山岳ユニット能力 (10.52)。
S 枢軸軍特別イベント A のプレイで活性化されるまで Sarjak of Latakia エリアに留まる。
J 枢軸軍特別イベント B のプレイで活性化されるまで Jebel ed Druze エリアに留まる。

輸送ユニット

Motor Pool
1
MA = 5
Naval Transport
1
to any port
RR Transport
1
any # of hexes
Air Transport
1
to any airfield
① = 輸送できるスタッキング・ポイント

プレイヤー補助マーカー

Allied VPs
Allied RPs
Allied Operation Turn
Vichy Surrender DRM
Haifa PL
Haifa PL
Unit Receiving RPs
管理マーカー
港湾レベル・マーカー
使用 RPs
BEIRUT 3 Each Turn
BEIRUT CAPTURED 3 Each Turn
Tripoli 2
Tripoli CAPTURED 2
Damascus Recaptured 1 VP
Out of Supply
Movement No Supply
勝利ポイント・ヘクス・マーカー
補給状態マーカー

国籍カラー

13LE Fr
2
2-2-5
連合軍
5 1
2
2-2-6
連合軍 軽
17 RTS
2
2-2-4
ヴィシー
5 BdL
1
1-1-4
ヴィシー 軽
141 6 Geb
2
3-3-5
ドイツ軍
Sk - F
1
1-1-5
ドイツ軍 軽

ランダム・イベント・チット

A Active Alawis (1 VP)
Remove After Play
The Alawis Revolt (2 VP)
P German Airforce
Additional Air Unit
(Beginning June III)
イベント文字
イベント (もしもあればVPコスト)
プレイにチットを戻さない。
枢軸軍のイベント
連合軍のイベント
イベント・ターンの制限