

SLOUCH HATS & EGGSHELLS

Operation Exporter: The Allied Invasion
of Syria & Lebanon – June/July, 1941

Copyright © 2011 Legion Wargames

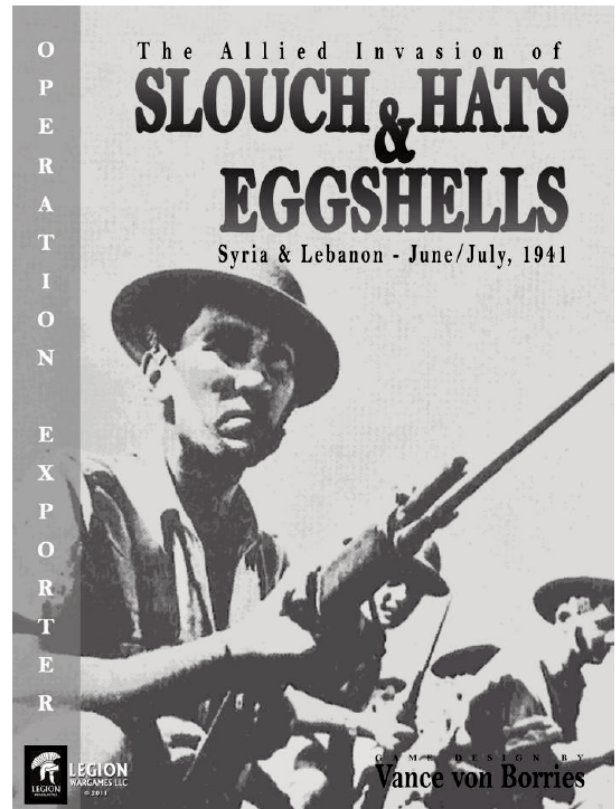
Revised Rules - ©2017

Table of Contents

1.0	Introduction	目次
2.0	Game Equipment	はじめに
3.0	Basic Concepts	ゲーム備品
4.0	Sequence of Play	基本概念
5.0	The Strategic Segment	プレイのシークエンス
6.0	Supply	戦略セグメント
7.0	Air and Naval Transport	補給
8.0	Ground Movement	航空と海上輸送
9.0	Special Ground Movement	地上移動
10.0	Combat	特別な地上移動
11.0	Artillery	戦闘
12.0	Combat Results	砲兵
13.0	Air Power	戦闘結果
14.0	Special Situations	空軍力
15.0	Replacements	特別な状況
16.0	How to Win	補充
17.0	(Optional) Combining Games	勝利方法
18.0	Special Events	(選択) 連結ゲーム
19.0	Scenarios	特別なイベント
20.0	Detailed Example of Play	シナリオ
21.0	Designers Section	プレイの詳細な例
22.0	Errata to First Printing	デザイナーの項目
		初版の Errata

Game Credits

Design:	Vance von Borries
Cover Artwork:	Randy Lein
Map Artwork:	Brandon Pennington
Counter Artwork:	Randy Lein
Research:	Vance von Borries
Playtesting:	Steve Bucey, Gary Christiansen
	Richard Diem, John Loy
	Al Rose, Steve Zollner
	Lee Waters



1.0 はじめに [INTRODUCTION]

「これと同様の問題について、大英帝国政府が重大な関与を与えており、自由フランス運動の指導者として全面的に後援しているド・ゴール将軍の見解を最大限に発揮できると感じられることを願っている。」

—チャーチルから A.P. ウェーヴェルへ、1941 年 4 月 1 日

1.1 歴史的セッティング [Historical Setting]

自由フランス軍の指導者ド・ゴール将軍が4月に中東を訪れた際、シリアの占領を要求することで政治衝突の危機を迎えました。結果的に、ロンドンでは自由フランス軍の指揮下に、シリアとレバノン全土への攻勢を命じました。悲しいことに、このような上辺だけの姿勢は、連合軍の幕僚たちに、占領に続いて起るであろう非現実的な視点を抱かせました。上層部の一部は、シリアにおけるヴィシー・フランス軍は形ばかり抵抗するだけで、その防衛はたちまち崩壊するだろうと信じた。ところが、ヴィシーが率いる部隊は、始めから豪胆に闘いました。

日本語解説書

1.2 はじめに

Slouch Hats and Eggshells は、1941 年 6 月上旬から 1941 年 7 月中旬までの、第二次世界大戦におけるフランス領シリアとレバノンの戦役を再現します。1 人のプレイヤーは枢軸軍部隊（ヴィシー・フランス軍、フランス植民地部隊、ドイツ軍）を指揮し、相手側は連合軍部隊（その他の全国籍）を指揮します。競技用コマは、戦役に参加した実際の部隊をあらわし、マップはこれらの部隊が闘った地形をあらわします。プレイヤー諸氏は、マップを横切って自軍ユニットを機動させ、プレイのルールに従って戦闘を実施します。一方のプレイヤーは、一定の目標を占領することで勝利し、他方はその条件を妨げることで勝利します。

2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

このゲームは、以下を含みます。:

- ・ 1 枚の 22"x34"マップ
- ・ 184 個の競技用コマ、各 0.6"
- ・ 20 個に競技用コマ、各 1.2"
- ・ 1 冊のルール・ブック
- ・ 2 枚のセット・アップ・カード
- ・ 4 枚のプレイヤー補助カード

2.1 マップ [The Map]

2.11 マップは、六角形の格子（以後ヘクスと呼びます）を持ちます。各ヘクスは、情報目的のために 4 桁の識別番号を持ちます。ゲーム・コマは、同時に 1 ヘクスのみを占めます。

2.12 シリア、レバノン、ラタキア、エッドゥルーズ山地は、全て枢軸軍プレイヤーに友軍の個別地域です。パレスチナ、トランスヨルダン、イラクは、連合軍プレイヤーに友軍の個別地域です。

2.13 追加の競技スペースは、マップの近郊又は連結している地理的地方をあらわしています [9.2]。

2.14 規模: 各ヘクスは、地形の対辺間で 10.0 マイル (16.1km) をあらわします。各ターンは、現実時間の約 10 日間をあらわします。

2.2 競技用コマ

2.21 いくつかのタイプの競技用コマがあります。

- a. 戦闘ユニット: 史実の戦役で戦った（又は闘う可能性があった）軍事部隊です。
- b. 非戦闘ユニット: 補給集積所と機動補給ユニットです。
- c. 航空と海上ユニット: 各コマは、その型式のシルエットを持ちます。
- d. ゲーム・プレイをアシストするために使用されるプレイヤー補助マーカー。
- e. ランダム・イベント・チット。

注釈: ユニット・カウンターを読み方についての詳細な情報は、カウンター情報シートを参照してください。

2.22 ユニットの略号 [Unit Abbreviations]

連合軍:

A	オーストラリア
AL	アラブ・レギオン (jeish al-Arabi)、エミル (王子) アブドラ (後のヨルダン王) に忠誠を誓っている。
Carp	カルパチア
Collet	指揮官の名前、チェルケス人騎兵
Fr	自由フランス
Ind	インド
Lan	ランサー (槍騎兵)
Layforce	指揮官の名前 (レイコック大佐)
LE	外国人半個旅団レギオン (外人部隊)
Pol	ポーランド
SG	支援グループ
TJFF	トランスヨルダン国境部隊 (帝国サーヴィス・フォース)
Tod	トッド梯団、第 6 騎兵旅団から編成された臨時部隊

枢軸ヴィシー (フランス) 軍

Alawite	ラタキア王国領域の部族集団
BdL	Bataillon du Levant
Cir	Circassiens
CL	Chasseurs Libanals
CLD	Compagnie Legere du Desert
Druze	ドゥルーズ、エッドゥルーズ山地領域の部族集団
RACL	Regiment Artillerie Coloniale du Liban
RCA	Regiment Chasseurs d'Afrique
REI	Regiment Eyranger d'Infanterie (外人部隊)
RMIC	Region Mixte d'Infanterie Coloniale
RSA	Regiment Spahis Algeriens
RSM	Regiment Spahis Marocains
RST	Regiment Spahis Tunisiens
RTA	Regiment Tirailleurs Algeriens
RTS	Regiment Tirailleurs Senegalais
RTT	Regiment Tirailleurs Tunisiens

枢軸ドイツ軍

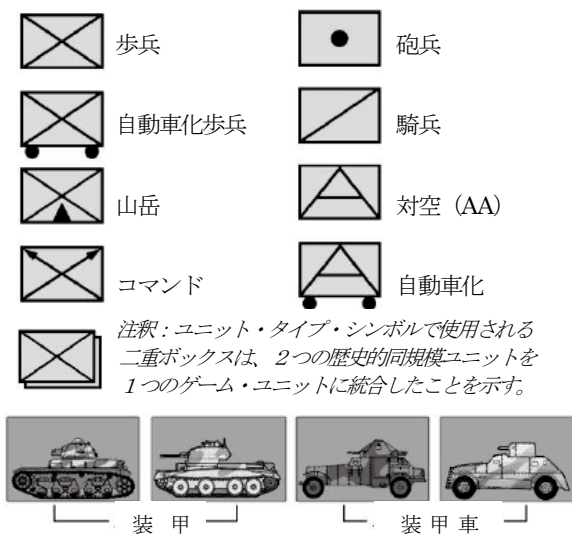
B'Burg	ブランデンブルク・コマンド
Geb	Gebirgs (山岳)
Lehr	Lehr (教導部隊)
SK-F	ゾンダーコマンド・フェルミー

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

- a. **攻撃戦力 [Attack Strength]** 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 [Defence Strength]** 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 [Movement Allowance]** 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の最大数です。
- d. **非 ZOC 帯 [No ZOC Band]** は、ユニットが隣接ヘクス内に支配地域を及ぼさないことを示します。
- e. **射程 [Range]** は、砲兵ユニットが防御側ヘクスから離れて射撃支援を与えることができるヘクスの最大数です。カウントしているときは砲兵ユニットのヘクスをカウントしませんが、防御側のヘクスはします。
- f. **航続範囲 [Range]** は、航空ユニットが任務を実施するために移動できるヘクスの最大数です。
- g. **赤ボックス [Red Box]** は、許容移動力を囲み、ユニットが自動車化で潜在的な突破移動 [7.4] の資格を持つことを示します。
- h. **スタッキング値 [Stacking Value]** は、あるヘクス内をユニットが占めるスペースの量です。
- i. **支援戦力 [Support Strength]** は、攻撃と防御のどちらかでコラム・シフトを計算しているときの砲兵、海上、航空ユニットの数値です。
- j. **ユニット名称 [Unit Designation]** は、ユニットの歴史的名称 (又は番号) です。それぞれ固有です。略号のリストについては、23.1 を参照してください。
- k. **ユニット規模 [Unit Size]** シンボル :

I 中隊 II 大隊
III 連隊 X 旅団

l. 地上ユニット・タイプ [Ground Unit Type] シンボル :



m. 航空ユニット・タイプ [Air Unit Types] :

コード 航空ユニット・タイプ
B 爆撃機

2.24 いくつかのユニットは、その使用が制限されることを表示するため、コード文字を持ちます。

2.3 チャートと表 [Charts and Tables]

一定のゲーム機能を単純化して図示するため、様々な視覚補助が用意されています。これらのいくつかはマップ上に印刷され、他はプレイヤー補助カード上に個別に印刷されています。

2.4 サイ [The Die]

ゲームは、1つの六面体サイを使用します。多数のゲーム機能を実行するにあたり、結果を獲得するためにサイを振ることになります。ときには、実際のサイの目をプラス (+) 又はマイナス (-) に修正することになります。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれます。

3.0 基本概念 [BASIC CONCEPTS]

3.1 用語 [Terminology]

3.11 友軍と敵 (軍) [Friendly and Enemy]

- a. **ユニット [Units]** : 枢軸軍プレイヤーであれば、全ての枢軸軍ユニットが友軍で、全ての連合軍ユニットが敵軍です。連合軍プレイヤーについては、この状況が逆になります。
- b. **ターンのセグメントとフェイズ [Turn Segments and Phases]** : あるターンはセグメントに分割され、更にフェイズに細分化されます。いくつかのフェイズ中、両プレイヤーが活動を実施し、他の間には活性プレイヤー又は友軍プレイヤーと呼ばれる1人のプレイヤーが活動を実施できます。連合軍フェイズは連合軍プレイヤーにとって友軍フェイズで、枢軸軍プレイヤーについては敵軍です。

c. **ヘクスと補給源 [Hexes and Supply Sources]** : 枢軸軍戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたら枢軸軍プレイヤーのもので、連合軍戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたら連合軍プレイヤーのもので。

3.12 支配下と競合状態ヘクス [Controlled and Contested Hexes]

- a. あるヘクスは、以下の場合に1人のプレイヤーによって支配されます。:
 - ・自軍戦闘ユニットの1つ (又は複数) がそのヘクスを占めるか、又は
 - ・ヘクスがカラであるが、その陣営の戦闘ユニットの1つがそのヘクスを最後に移動で通過したか、又は
 - ・自軍戦闘ユニットの1つが、そのヘクス内に最後に非競合状態の支配地域 [3.2] を及ぼした。
- b. もしも敵軍と友軍の両ユニットがカラのヘクス内に支配地域を及ぼすと、両地域は共存し、そのヘクスは競合状態です。

3.13 連続したヘクス [Contiguous Hexes] : これは、移動、射程、航続範囲、補給ルートのために使用する一連の連結した隣接ヘクスです。

3.14 ユニットの範疇 [Unit Categories]

- a. 砲兵 : 射程を持つ戦闘ユニットです。
- b. 装甲 : 装甲シルエットを持つユニットです。全ての装甲ユニットは、自動車化でもあります。
- c. 自動車化 : 赤ボックス内に許容移動力を持つユニットです。

3.15 頻繁に使用される略号。以下は、ゲーム・ルールとチャートと表上を通して使用されます。

CAS	近接航空支援 [Close Ai Support]
CRT	戦闘結果表 [Combat Results Table]
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]
MA	許容移動力 [Movement Allowance]
MP	移動ポイント [Movement Point]
MSU	機動補給ユニット [Mobile Supply Unit]
OoS	非補給下 [Out of Supply]
RP	補充ポイント [Replaced Point]
SP	補給ポイント [Supply Point]
TEC	地形効果チャート [Terrain Effects Chart]
VP	勝利ポイント [Victory Point]
ZOC	支配地域 [Zone of Control]

3.2 支配地域 [Zones of Control]

「行くなー敵が近い」

ー敵味方緩衝地帯の端にしばしば貼られた警告

全ての戦闘ユニットは、支配地域 (ZOC) を持ちます。敵 ZOC は、友軍ユニットの移動を妨げ [8.2]、補給ルートをとどることに影響し [6.2]、ユニットの戦闘後退却を制限します [12.3]。

3.21 戦闘ユニットが占めるヘクスとそれに隣接する 6 ヘクスは、そのユニットの ZOC を構成します。戦闘ユニットは、常時 ZOC を及ぼします。常にそれが占めるヘクスを支配し、通常は周囲 6 ヘクス内に ZOC を及ぼします。

3.22 ユニットの ZOC は、隣接地形に進入するための移動コストや敵ユニットの存在にかかわらず、地形効果チャートによってその移動を禁じられたヘクスを除き、全てのヘクス内と全てのヘクスサイドを越えて伸びます。

3.23 黄色の非 ZOC 帯 (2.2.4) を持つユニットは、周囲 6 ヘクス内に ZOC を及ぼしません。それが占めるヘクスのみを支配します。もしもヘクス内の少なくとも 1 つの戦闘ユニットが非 ZOC 帯を持たなければ、そのヘクス内のこれらの戦闘ユニットは隣接ヘクス内に ZOC を及ぼします。

3.24 あるヘクス内に複数のユニットが ZOC を及ぼす際の追加影響はありません。

3.25 非戦闘ユニット、航空ユニット、海上ユニット、プレイ補助マーカーは、決して ZOC を及ぼしません。

3.3 スタッキング [Stacking]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数の戦闘ユニットが同時に置かれることです。スタック内のユニットの位置は、プレイに影響を持ちません。

3.31 各戦闘ユニットは、スタッキング・ポイント値を持ちます。他の全ての競技用コマはスタッキング・ポイント値を持たず、スタッキングに影響しません。少数の戦闘ユニットは、ゼロのスタッキング値を持ちます。これらは、制限なしでスタックに加えることができます。

3.32 いずれかのゲーム・フェイズの終了時に、あるヘクスを最大 7 スタッキング・ポイントが占めることができます。現在移動又は退却しているユニットは、スタッキング限度を考慮することなしに友軍ユニットのスタックを通過できます。もしもいずれかのフェイズ終了時にスタックが最大を超過したら、所有しているプレイヤーは直ちにゲームから超過分を基幹ボックス内に置きます (進入したユニットからのみ)。

3.33 待機ボックス内にスタッキング制限はありません。

3.34 プレイヤー諸氏は、敵スタックを自由に調べることができます。

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力又は滞留戦力をあらわします。

3.41 戦闘ユニットは、1 又は 2 ステップのどちらかの戦力を持ちます。その両面に記載された戦力を持つユニットは、2 ステップを持ちます。表面はユニットの完全戦力を表示し、裏面はユニットの減少戦力をあらわします。表面にのみ記載された戦力を持つユニットは、1 ステップのみを持ちます。

3.42 戦闘は、戦力を減少させるステップ損失をユニットにもたらします。1 ステップの損失を受ける 2 ステップ・ユニットは、減少戦力面に裏返されます。1 ステップ・ユニット (裏面に数値を持たない) 又はすでに減少戦力面の 2 ステップ・ユニットは、基幹段階 [12.21 も参照] に減少します。基幹段階に減少したユニットは、直ちにプレイから取り上げられて自軍基幹ボックス内に置かれます。

3.43 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射撃支援 [11.1] に従事し、現行セグメント中に再び射撃支援の資格を持たないことを示します。

3.5 半減と端数処理 [Halving and Rounding]

3.51 攻撃戦力又は許容移動力は半減する可能性があり、防御戦力は半減され得ません。非攻撃戦闘補給 [6.63] について、攻撃戦力を半減させます。

3.52 戦闘において、いくつかのユニットが半減されて、その他のユニットは半減されない可能性があります。

3.53 半減と端数処理の方法。各影響下ユニットの攻撃戦力を、個別に半減させます（端数切り捨て）ここで、その残っている戦力を半減させない友軍ユニットに加えます。

3.54 端数を切り捨てるため、ユニットの攻撃戦力はゼロへ減少し得ます。もしもゼロへ減少したら、たとえ攻撃が認められるユニットと共においても、攻撃への参加はキャンセルされます。もしも単独で攻撃していると、その戦闘はキャンセルされます（そして、補給ポイント消費しません）。

3.55 ユニットの許容移動力は、もしも一般補給 [6.33] 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。

注釈：端数の MPs は、道路又は小道に沿って移動するために消費できません。

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]

4.11 プレイするシナリオを選択し、次いでそのシナリオのセット・アップ・カードを参照します。両プレイヤーは、最初にそのセット・アップ・カード上に自軍ユニットを並べます。

4.12 初期にマップ上へ置かれないユニットは、増援 [5.2] です。これらをセット・アップ・カード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へ登場します。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。

4.13 ユニットの、セット・アップ・カード上に表示された戦力段階でゲームを開始します。減少戦力で開始しているユニットは、そのように指定されます。

4.14 いったん配置が完了したら、プレイを開始します。

4.2 ターン [The Turn]

Slouch hats & Eggshells は、下記で概説される7つのセグメントから構成される、連続したターンでプレイされます。現在開始して

いるターンを表示するため、ターン記録欄 (TRT) 上でターン・マーカーを進めることで現行ターンを示します。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の事柄をより詳細に列記している、発展したプレイのシーケンスを調べます。

4.21 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)

1. ターン記録フェイズ
2. 特別イベント・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

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

1. 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)

1. 工兵フェイズ
2. 勝利判定フェイズ

注意：回復セグメントは、早いセグメントやゲーム・フェイズに開始したいいくつかの手順を完了するために使用されます。

4.22 シナリオの最終ターン終了時になるまで、上記のプレイのシーケンスに従います。その時点で、勝者を判定するためシナリオ勝利条件に従って、プレイヤーのパフォーマンスを評価します。

5.0 戦略セグメント [THE STRATEGIC SEGMENT]

戦略セグメント中、両プレイヤーは下記のごとく、ターンの残りについて活性ゲーム・プレイをセット・アップするために実行される順番に、様々な機能を実行します。補給状態の判定 [6.0] 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、現行ターンを示すため、ターン・マーカーをターン記録欄（マップ上）の次のボックスへ前進させることで開始します。

5.2 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・エリアの外部から到着している新たなユニットです。

5.21 プレイの開始前に、シナリオのセット・アップ・カードの上に増援を置きます。各増援ユニットは、プレイに登場するターンが指定されています。これは、それがプレイに投入され得る最も早いターンです。増援フェイズ中に、プレイに登場できます。プレイヤーは、自軍ユニットのいずれかの登場を、後のターンに遅延できます。

5.22 枢軸軍の増援は、ギリシャ待機ボックス内に置かれたときにプレイに登場できます。連合軍の増援は、中東待機ボックス内に置かれたときにプレイに登場できます。ユニットが登場する場所は、セット・アップ・カード上に注記されます。ユニットは、そこに列記された場所に自動的に到着します。

例: 連合軍 23/6 ユニットの、6月IIIに受け取られます。増援フェイズ中、これを中東待機ボックス内に置きます。

5.23 全ての増援は、プレイに登場したターン中は一般補給下 [6.3] です。

5.24 補充ポイントと補給ポイントは、増援として扱います。

5.25 条件付登場グループ。両プレイヤーは、プレイに登場するかも知れない増援ユニットのグループを持ちます。これらの大部分は、史実の戦役に参加しませんでした、その可能性を持ちました。これらは、登場する可能性を持つ複数のターンを持ちます。

a. 条件付登場グループは、特別イベント [18.0] のプレイによってのみ、しかも現行ターンがそれに指定された範囲内である場合にのみ、プレイに登場できます。グループは、その範囲外のターンに登場できません。あるターンに登場するために選択できる、資格を持つグループの数に限度はありません。いったんプレイに登場したら、そのグループはシナリオの終了までプレイに留まります。

b. グループは、一部のみが認められる場合に分割できません。ただし、個別ユニットの実際の登場は、遅延され得ます [5.31]。

5.3 守備隊 [Garrisons]

両プレイヤーは、ユニットを守備隊として、解放されるまで一定の指定された位置に一定の条件下で置くことになります。

5.31 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、いくつかのユニットは解放され得ます。解放されたユニットは、他のユニットを置き換えることを要求しません。プレイヤーは、決してユニットの解放を強制されません。

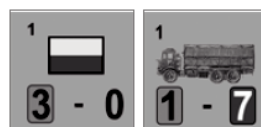
5.32 解放されるまで、守備隊ユニットは移動できず、それ以外は通常に機能します。

5.33 以下に従って、守備隊ユニットを解放します。:

- 最初のターン（6月I）に、枢軸軍プレイヤーは自軍増援フェイズ中に1つの守備隊を解放します。
- 6月IIターンから開始して、枢軸軍プレイヤーは増援フェイズ中に、ターン毎に1つのユニットを解放します。
- 守備隊ユニットは、敵戦闘ユニットがそれに隣接してゲーム・フェイズを終了するときに解放されます。
- いくつかのユニットは、枢軸軍の特別イベント A、B、F 又は連合軍のイベント C [18.2] のプレイによって解放されます。

注釈: 便宜的に、全ての守備隊ユニットは、その裏面に「守備隊」[“garrison”] としてマークされます。プレイヤーは、この方法でこれらを配置し、解放されるに連れてそれぞれ返すことができます。

6.0 補給 [SUPPLY]



ユニットの補給状態は、その移動と戦闘の能力に影響します。2つのタイプの補給があります。:一般補給 [6.3] と戦闘補給 [6.5] です。友軍

補給フェイズ中、プレイヤーは自軍ユニットの補給状態を判定します。

6.1 補給ポイント [Supply Points]

補給は補給ポイント（SPs）によってあらわされ、補給集積所又は機動補給ユニット（MSU）内に保持されます。SPs は、通常、移動補給と戦闘補給を提供するために消費され、一般補給の代わりとして消費できます。

6.11 有用性 [Availability]

a. シナリオ・セット・アップ・カードは、シナリオ中に使用可能なMSUsと補給集積所の数を表示します。プレイヤー諸氏は、シナリオによって認められたよりも一度に多くのMSU又は補給集積所ユニットを持つことができません [セット・アップ・カードを参照]。

b. 全ての SPs は、増援として受け取られます。受け取った SPs を補給集積所又は MSUs として、自軍到着待機ボックス内に置きます。もしも使用可能な MUSs と補給集積所が十分になければ、超過の SPs は失われます。これらは、蓄積できません。

c. 連合軍の SPs は、連合軍プレイヤーが望むように、中東待機ボックス又はイラク待機ボックス内に到着します。枢軸軍の SPs は、ギリシャ待機ボックス内に到着します。これらが位置への到着は、自動的です。イラク待機ボックス内には、ターン毎に 1 SP のみを置くことができます。

注釈：枢軸軍の SPs は、ギリシャ待機ボックスからマップ上の友軍港湾へ移動しているとき、海上輸送表の結果に従います。

6.12 各ターンに使用可能な SPs の数は、各ターンに変化します。各ターンに各プレイヤーが受け取る数は、ターン記録欄上に列記されます。

6.13 補給集積所と MSUs [Supply Dumps and MSUs]

a. 各 MSU 又は補給集積所は、MSU 又は補給集積所があらゆる SPs の数に相当する面を持ちます。MSU の表面は 1 SP で、反対（裏）面は 2 SPs です。1 つの MSU は、決して 2 を超える SPs を含みません。補給集積所の表面は 1 SP で、裏面は 2 SPs です。大規模な補給集積所は、3 SPs の表面と 4 SPs の裏面を持つことが可能です。1 つの補給集積所は、決して 4 を超える SPs を含みません。

b. MSU 又は補給集積所は、戦闘ユニットではありません。望むだけ多くの MSUs 又は補給集積所が、同じヘクスを占めることができます。

c. 状況にかかわらず、MSU 又は補給集積所は、決して非補給下になりません。プレイヤーの MSU 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によっても使用できます。

d. MSU は、自動車化ユニットです。これは、自身で移動できます。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、車両輸送、鉄道によってです。

e. MSU 又は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は、受けられません。もしも共にスタックしたユニットが戦闘で除去されたら、退却できません。

注釈：MSUs と補給集積所についての退却は、既定の結果ではありません。MSUs のみが退却でき、しかも退却がその戦闘結果の一部として特記される場合のみです。

f. 消費又は破壊によってマップから取り去られるとき、MSU 又は補給集積所は次のセグメントに再び使用可能です。それを取り上げ、このセグメントに使用済として補給ユニット保管エリア内にセットします。未来のセグメント中に望むだけ多く再使用できますが、単一のセグメント内は一度のみです。友軍管理フェイズの終了時に、全ての MSUs と補給集積所を、このセグメントに使用済ボックスから使用可能ボックスへ移します。

デザイン・ノート：補給集積所又は MSU は、糧食、燃料、弾薬をあらわし、兵員や装備ではありません。

6.14 補給集積所又は MSU が必要なとき、それを使用可能ボックスから取り上げ、それが創出されたいずれかの位置に置きます [6.15]。これは、その位置に自動的に創出されます。もしも十分な補給集積所又は MSUs がなければ、超過の SPs は受け取られず、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、いかなる瞬間にも、カウンター内容物内に用意された数を超える補給集積所又は MSUs をイン・プレイに持つことができません。

6.15 MSUs と補給集積所の創出 [Creating MSUs and Supply Dumps]

a. 増援フェイズ中、プレイヤーは受け取った補給ポイントに相当する数値の補給集積所（MSU ではない）を創出できます。その補給集積所を待機ボックス内に置きます。それが創出された同じフェイズ中に移動して使用できます。

注釈：車両輸送ポイント [9.4] は、MSUs を創出するために使用されません。

b. いずれかのフェイズ中、プレイヤーはいずれかの MSU 又は補給集積所から SPs を差し引き、それぞれ同じヘクス（又は待機ボックス）内に差し引かれた SPs の数値に相当する別の MSU 又は補給集積所を創出することができます。

c. 補給変換フェイズ（戦略セグメント中と中間セグメント中に再び）にのみ、プレイヤーはすでに補給集積所としてイン・プレイの SPs を MSUs に変換できます。これらは、交換可能です。MSUs は、補給集積所を創出でき、ポイント対ポイントで逆もまた同様です。統合しているとき、SPs は全て同じヘクス上又は同じ待機ボックス内に位置していなければなりません。

注釈：プレイヤー諸氏は、1 つの場所に追加の SPs を蓄積させて MSUs を未来の作戦に使用すべく自由にするために、この手順を使用しなければなりません。

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

注釈：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 がゲーム手順のために使用されたいかなるときにも、その MSU 又は補給集積所をその低い数値面に裏返すか、又はもしも 1 SP のみで開始していたら取り去ります。単一の大規模な補給集積所は 1 SP の値を持たず、小さな値の補給集積所又は MSU がその場所に置かれます。もしも小さな値の補給集積所又は MSU 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又は MSU は、もしも元の MSU 又は補給集積所が未だに移動していない場合にのみ移動できます。

例：

- (1) 1つの2SP MSU を創出するため、同じヘクス（又は待機ボックス）内の2つの1SP MSUs を統合します。1SP MSUs の1つをその2SP 面に裏返し、他方をマップから取り去ってこのセグメントに使用済ボックス内に置きます。
- (2) 単一の3SP 補給集積所を創出するため、同じヘクス内の3つの1SP 補給集積所を統合します。3つの集積所を取り去り、その場所に1つの3SP 補給集積所を置きます。
- (3) 補給変換フェイズ中、1つの2SP 補給集積所を創出するため、同じヘクス（又は待機ボックス）内の2つの1SP MSUs を統合します。両方のMSUs を取り去り、それらを1つの2SP 補給集積所と置き換えます。MSUs をこのセグメントに使用済ボックス内に置きます。
- (4) SPs の消費を表示します。1SP の消費を表示するため、1つの4SP 補給集積所をその3SP 面に裏返します。次いで、補給変換フェイズ中に1つの新たな MSU を創出し、それを2SP 補給集積所に置き換えて1SP MSU と共に置きます。その MSU は、友軍移動フェイズ中にどこにでも移動できます。

6.16 補給ポイントの捕獲 [Capturing Supply Points]

補給集積所又はMSU は、移動、突破移動、戦闘後前進中に敵ユニットがそのヘクスに進入するとき捕獲されます。

- 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. 戦闘ユニットが敵 MSU 又は補給集積所を含んでいるヘクスへ進入するとき、直ちに補給ポイント捕獲表上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。各 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ります。
- c. もしも SP が捕獲されたら、捕獲の手順を実施している瞬間に、捕獲したポイントを望むように、使用可能なポイント（保管）として、友軍 MSUs 又は補給集積所と置き換えます。

MSUs は、新たな所有者の移動フェイズに統合して直ちに移動でき、次いで新たな所有者の戦闘フェイズ中に使用されるか、又は移動又は後の使用のためにとって置くことができます。もしも友軍の MSU 又は補給集積所が使用可能でなければ、敵の SPs を捕獲できず、代わりに破壊できません。

d. MSU は、もしもそれと共にある全戦闘ユニットが戦闘損失 [12.2] によって除去され、退却の結果がなければ捕獲されます。

例：連合軍の21/7A（2ステップ）が防御中に「D2R」結果を被ります。これは両ステップを失ってゲーム・マップから取り去られ、1つのMSU を防御側ヘクス内に単独で残します。戦闘結果は「R」（退却）を含んだので、MSU は退却を満たすためにヘクスを離れます。もしも「R」結果が含まれていなければ、MSU はヘクス内に留まり、もしも敵戦闘ユニットが防御ヘクス内に戦闘後前進 [10.5] したら、補給ポイント捕獲表の結果に従って、捕獲されるか破壊されるかのどちらかです。

6.17 プレイヤーは、もしも友軍戦闘ユニットが自軍自身の SPUs 又は補給集積所と共にスタックしていたら、自軍管理フェイズ中に破壊できます [捕獲の危険を回避するため]。

6.2 補給ルート [Supply Routes]

各補給のタイプは、補給ルートをたどることを要求します。

6.21 補給ルートは、連続するヘクスの道筋と指定されます。補給ルートは、ユニットから直接的に補給源 [6.4] へ又は友軍補給源へ導かれる補給道路 [6.23] のどちらかへたどる補給線 [6.22] で構成されます。

6.22 補給線 [Supply Line]

a. 補給線は、7ヘクスの長さを超えない、連続したヘクスの道筋です。

デザイン・ノート：6ヘクスの距離は、師団輸送段列が1日に到達するほぼ通常限度ですが、部隊はしばしば範囲を超えて機能することに成功しました。7ヘクスは、ベストの妥協です。

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

- ・山岳ヘクス（ただし、道路又は小道に沿ってたどることができます）
- ・禁止ヘクスサイド（溶岩、湿地、湖、海、断崖）

c. 補給線は、直接マップの端へたどれず、最初に友軍待機ボックス [9.2] 内へ連続する補給道路へたどります。

6.23 補給道路とは、友軍補給源まで導かれる一級又は二級道路が連結したいずれかのネットワークです。このネットワークは、いかな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。

注釈：個別ユニットが複数の補給源へたどれることは問題ではありませんが、単一の補給源へどれだけ多くのユニットがたどれるのかは問題となり得ます [6.43~6.47]。

6.24 補給線と補給道路は、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスを含めることができず、そのヘクスは敵 ZOC 内にあってはならず、競合状態であってはなりません。もしも友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めると、どちらも敵 ZOC 内のヘクスを通してたどることができます。

6.3 一般補給 [General Supply]

ユニットの一般補給状態は、ターン全体について影響します。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。

6.31 補給状態フェイズ中、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、次の補給状態フェイズになるまで常時一般補給下で、そのユニットから非補給下 (OoS) マーカーを取り去ります。非補給下と判定されたユニットは、たとえ移動して一般補給下に戻っても、次の補給状態フェイズになるまで非補給下として扱われます [例外：6.47]。

6.32 一般補給の制限 [General Supply Restrictions]

- ユニットは、もしも友軍補給源 [6.4] まで補給ルート [6.21] をたどることができれば一般補給下です。
- ユニットは、完全な補給ルートをたどることができなければ非補給下です。新たに非補給下と判定された全ユニットの上に OoS マーカーを置きます。次の補給状態フェイズ中、もしもいまだに完全な補給ルートをたどれなければ、OoS マーカーは留まります。

6.33 非補給下のユニットへの影響 [Out of Supply effects on a unit] :

- ・ユニットの MA を半減させます (端数は残す) [3.55]
- ・突破移動を実行できません [8.4]
- ・戦略移動を実行できません [9.2]

6.34 プレイヤーは、ユニットを非補給下で残す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得ません。

6.4 補給源 [Supply Sources]

6.41 補給源は、友軍の補給集積所 [6.13]、MSU [6.13]、港湾 [7.3]、待機ボックス [9.2] です。

6.42 もしも一方のプレイヤーに友軍の補給源が相手側によって捕獲されたら、最初のプレイヤーにとっての補給源であることを停止します。もしも奪回されたら、次の補給状態フェイズに開始して、再び友軍一般補給を供給します。

注釈：待機ボックスは、捕獲できません。

6.43 補給ポイント (MSU 又は補給集積所としての) は、補給源として使用できます。補給状態フェイズ中、これはそこまで補給線 (7 ヘクス) をたどれるだけ多くのユニットに一般補給を提供します [例外：6.47]。一般補給を提供したら、その SP を取り去ります。

6.44 港湾補給 [Port Supply]

a. 港湾は、その現行許容値に相当する数のユニットに一般補給を提供します [7.3 も参照]。超過ユニットは他の補給源へたどるか、さもなければ非補給下として判定されます。一般補給許容量は、ユニットの数で述べられます (スタッキング・ポイント又はステップではありません)。一般補給のために使用する許容量は、海上輸送の使用可能許容量を減少させません [7.2]。

例：ベイルート [Beirut] は6の許容量でマークされます。これは、そこまで補給ルートをたどることができる位置にある6ユニットまでについて一般補給を提供できます。

b. トルコ [Turkey] ヘクス 1302 (トルコ内) は、そこへ導かれている道路に沿ってたどることができる、8つまでのユニットに一般補給を提供します。これは捕獲できませんが、妨害され得ます。枢軸軍プレイヤーは、この補給を獲得するために自軍の特別イベント E [18.22] をプレイする必要はありません。

6.45 待機ボックス補給 [Holding Box Supply] 待機ボックス [9.2] は、そこへ補給ルートをたどることができる全ユニットと、そこに蓄えられた全ユニットに、統合されたその許容量まで一般補給を提供します。

6.46 飛行場 [Airfields] 飛行場は、そのいずれか1つの対空ユニットと航空ユニットに一般補給を提供します。

6.47 緊急一般補給 [Emergency General Supply] 1補給ポイントは、友軍移動フェイズ中にそれまで補給線をたどることができる7つまでのユニットに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。SP がこれらのユニットにこの一般補給を提供したら、直ちにその SP を取り去ります [6.55 も参照]。

6.5 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要求されます。

6.51 戦闘補給を持つため、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）まで補給線をたどります。この SP は、1 つの戦闘でそれに到達できるだけ多くのユニットに戦闘補給を提供します。各戦闘は、少なくとも 1 SP を要求します【例外：10.53b】。もしもその戦闘に参加した全てのユニットが、全て戦闘補給を持つために同じ SP にたどらなければ、異なるユニットは異なる SPs へたどることができます。

6.52 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戦闘補給も持つことができます。

注釈：ユニットは、緊急一般補給手順によって一般補給を提供されているかも知れません。

6.53 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、それを取り去ります。複数の攻撃ユニットが参加したために複数 SP が要求されると、それら全ての SPs を取り去ります。

b. 攻撃戦闘補給を提供されなかった砲兵ユニットは、砲兵射撃支援を実施できません。

c. 攻撃戦闘補給を提供されなかった全てのユニットの攻撃戦力を半減させ（端数切捨て）他の全ての影響と累積します。

注釈：いくつかの攻撃ユニットが戦闘補給を持ち、他はそうではないことがあります。戦闘補給を提供されなかったユニットのみが半減されます。

6.54 防御戦闘補給 [Defense Combat Supply]

a. 防御戦闘補給については、防御しているユニット（又はスタック）は**戦闘の瞬間**に友軍 SP まで補給線をたどります。その SP は、防御のために消費されません。

b. もしも防御しているユニットが防御戦闘補給下でなければ、攻撃側は戦闘比を右へ 1 シフトさせ、他の全ての影響と累積します。

c. 防御戦闘補給下でない砲兵ユニットは、砲兵射撃支援を実施できません。

注釈：防御しているユニットは、以前の戦闘で包囲され、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かも知れません。もしもそうになったら、攻撃側はそれに対して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。

7.11 自軍輸送フェイズ中、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航空機によって移動できます。ギリシャ待機ボックス内で輸送フェイズを開始しているユニットは、範囲にかかわらず、いずれかの友軍飛行場へ航空輸送によって移動することができます。それをギリシャ待機ボックスから取り上げ、目的地の飛行場に置きます。ユニットは、航空輸送のみを使用して敵 ZOC へ進入できません【戦争のこの時点で、このような航空機は貴重過ぎてリスクを冒しませんでした】。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。

7.12 航空輸送の使用をあらわすため、航空輸送マーカーを使用します。航空輸送は、マーカーが使用可能でない限り認められません。いったんマーカーが使用されたら、管理フェイズ中に再び使用可能になります。航空輸送許容量は、無くならず又は後のターンに使用するために蓄積できません。

7.13 各輸送フェイズに、1 許容ポイントのみが使用可能です。各許容ポイントは、資格を持つ地上ユニットの 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。

7.14 飛行場を使用している（着陸又は発進）各航空輸送ポイントは、その飛行場の許容量の 1 「ユニット」を占めます。

7.15 以下の地上ユニットのみが、運ばれることができます。

- ・歩兵（非自動車化）
- ・歩兵 REPL
- ・補給集積所

7.2 海上輸送 [Naval Transport]



戦役中、両陣営は補給の運搬と地上ユニットの移動の両方に、その海上輸送を使用します。

7.21 いくつもの地上ユニットも、輸送フェイズ中に許容量まで海上輸送を実施できます。両陣営は、海上輸送マーカーを使用して、それらの上に輸送許容量をマークします。許容量は、それを運ぶことができるユニットの数として述べられ、1 SP は 1 ユニットとしてカウントします。許容量は、無くならず又は後のターンに使用するために蓄積できません。海上輸送は、マーカーが使用可能でない限り認められません。マーカーは、管理フェイズ中に再び使用可能になります。

7.22 地上ユニットは、輸送フェイズ毎に一度のみ 1 つの友軍港湾から他の友軍港湾へ移動します【いくつかの待機ボックスは、港湾でもあることを忘れないでください。7.33 を参照】。地上ユニットは、「海上」に留まれません。

7.23 手順 [Procedure]

- a. 海上輸送を実施するユニットを宣言します。これらを港湾から取り上げ、海上輸送マーカーと共に望む目的地港湾の港湾指定ヘクス上へ置きます。全てが同じ港湾に行かなければならないわけではありません。
- b. 各ユニットと補給ポイントについて、海上輸送表で個別に解決します [史実では、船団内の全ての艦船が到着できるのではないことを考慮します]。適用可能な DRMs によって、サイ振りの結果を調整します。
- c. DRMs として使用された航空 [と海上。19.1 も参照] ユニットの表が解決されるに連れて飛行済 (又航海済) として裏返されます (それ故、同じ航空又は海上ユニットは、同じターンの両セグメントに使用できません)。
- d. 港湾に到着している全てのユニットは、同じセグメントにその完全な許容移動力で移動できます。

7.24 海上輸送表の結果 [Naval Transport Table Results]

- A 到着。港湾へ移動させる。
- D 遅延。ユニット (又は SP) は到着せず、元の港湾へ戻る。
- SD SP は失われる。戦闘ユニット又は歩兵 REPL は遅延する。
- 沈没 SP は失われる。地上ユニットは1ステップを失う (遅延しない)。その最後のステップを失ったユニットは、基幹ボックスへ行く。REPL ユニットの、使用可能ボックスへ行く。

注釈: 各ターンに2つの友軍作戦セグメントがあるため、各ターンに2つの友軍 (海上) 輸送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、使用可能許容量に従って、二番目の作戦セグメントに再び試みることができます。

7.3 港湾 [Ports]



7.31 プレイヤーは、友軍の港湾のみを使用できます。全ての港湾は、許容値でマークされます。

7.32 港湾許容量は、いずれかの1セグメントに、その港湾で海上輸送によって到着と出航することを指定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許容量は、同じセグメントに出発しているユニットのために使用できません。許容量は、他の港湾へ移管できず、未来のターンに使用するためにとって置くこともできません。

例: ベイルート [Beirut] は、「6」許容量値を持ちます。もしも4つのユニットが到着したら、同じフェイズにベイルートの2つまでのユニットが離れるために指定できます。ただし、これらの全ては、海上輸送表に従います。

7.33 中東とギリシャの待機ボックスはやはり港湾で、無制限の港湾許容量を持ちます。イラク待機ボックスは、港湾ではありません (それ故、ゼロの許容量を持ちます)。

8.0 地上移動 [GROUND MOVEMENT]

自軍移動フェイズ中、プレイヤーはいかなる数の自軍 (地上) ユニットの移動させることができます。これらは、連続したヘクスを通して、いかなる方向又は方向の組み合わせへも移動できます。移動は、補給、地形、敵 ZOC によって影響を受ける可能性があり、特別な移動手順によって増加させることができます。戦闘フェイズ中、どちらの陣営のユニットも前進又は退却でき、これは「移動」ではなく MPs を使用しません。

8.1 移動の制限 [Movement Restrictions]

8.11 ユニットの一度に1つ、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その許容移動力 (MA) から移動ポイント (MPs) を消費します。様々な地形のタイプについての MPs でのコストは、地形効果チャート (TEC) を参照してください。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできません。1ターンの単一のヘクス内を通過して移動できるユニットの数に限度はありません。

例: 5(7)/4 Ind ユニットの、ヘクス 2404 で開始します。2405 へ移動するために1MPを消費し、次いで2406へ1MP、次いで2407へ2MP、最後に2408へ移動するために2MPを消費します。2407と2408の両方は荒地地形ヘクスです。その使用可能な全ての移動ポイントを消費したので、その移動フェイズは完了です。このフェイズ中にはこれ以上移動できません。

8.12 ユニットの、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、スタックの MA はそのスタック内の最低速 MA を持つユニットのそれです。スタックは、移動中にユニットの拾い上げや追加ができません。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へ移動できます (スタッキング限度内で)。スタックによって置き去りにされたユニットは、そのフェイズについて自身の移動を完了します。移動していないスタック内のユニットは、そのスタックから単独で、又はより小さなスタックで移動して離れることができます。

8.13 ユニットの、移動フェイズ内に一度のみ移動できます。その合計 MA を超えて MPs を消費できず、もしも十分な MPs を持っていなければヘクスへ進入できません [例外: 8.38]。未使用の MPs は未来のターンのために蓄積できず、又は他のユニットへ移管できません。ユニットは、決して移動することを強制されません。

8.14 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 [9.3]、車両輸送 [9.4] を除き移動できません。これらは戦闘後に退却できず (移動能力を持たないため)、戦闘結果がそれらの退却を要求したら除去されます。

8.15 ユニットは、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。友軍が占めるか又は支配下のヘクスに、制限又は追加の MP コストなしで進入又は移動で通過できます。

8.16 非戦闘ユニットは、友軍戦闘ユニットと共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 ZOC の影響 [ZOC Effects on Movement]

8.21 ユニットは、敵 ZOC に進入したら直ちに移動を停止します。敵 ZOC を入退出するための追加 MPs はかかりません。

8.22 自軍移動フェイズの開始時に敵 ZOC 内のヘクスを占めているユニットは、そのヘクスを離れて敵 ZOC 内の他のヘクスへ進入できますが、最初に敵 ZOC 内でないヘクスへ移動する場合のみです。ユニットは、移動フェイズ中に敵 ZOC 内の 1 ヘクスから他のそれへ直接移動できません [例外: 9.5]。

8.23 友軍の ZOC は、友軍ユニットの移動に影響を持ちません。

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

地形記号は、全ての地形タイプを識別し、地形効果チャート (TEC) 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 コストを列記します。

8.31 各ヘクスは、1 つ以上の地形タイプを含みます。単一ヘクスが複数の地形タイプを含む場所では、以下を適用します。もしもヘクスが複数の自然地形を含むと、ヘクス全体が最高の MP コストを持つ地形を含むものと見なされます。道路又は小道に沿って移動していないユニットは、ヘクス内の地形タイプの最高 MP コストを消費します。

例: 平地と荒地の両方を含んでいるヘクスについては、荒地の 2 MPs が平地の 1 MP よりも大きいため、荒地の地形 MP を適用します (道路に沿って移動していないとき)。

8.32 ユニットは、もしもヘクスに進入するか又はヘクスサイドを越える前に、MP コストを消費するために十分な MPs を残していなければ、ヘクスへ進入できません [例外: 8.38]。

8.33 河川は、ヘクスサイドに位置する地形特徴です。ユニットは、これらのヘクスサイドを越えるため (ヘクスサイドを越えている方向にかかわらず)、進入した地形のコストに加えて MPs を消費します。断崖もヘクスサイド上に位置しますが、ユニットは断崖を越えて移動できません (どちらにしても)。

8.34 湿地又は溶岩地形で部分的に覆われたヘクスは、それでも通過可能です。これらをヘクス内の他の地形に従って扱います。海、湿地、溶岩によって完全に覆われたヘクスサイドは、通行不能です。

8.35 装甲と装甲車ユニットは、道路又は小道の道筋に沿って移動していない限り、山岳に進入することを禁じられます。

8.36 1 つの道路ヘクスから別の隣接する道路ヘクスへと、道路シンボルによって越えるヘクスサイドを通して直接移動しているユニットは、その道路の率に従って MPs を消費し、ヘクス内の他の地形を無視します。

注釈: 3つの等級の道路があります。: 一級道路、二級道路、小道です。小道は、補給道路として使用できないことを忘れないでください。

8.37 一級道路又は二級道路が河川ヘクスサイドを越える場所には、橋梁があります。小道が河川を越える場所には、橋梁はありません。道路上で橋梁ヘクスサイドを越えているユニットは、その道路の移動率で移動し、追加のヘクスサイド・コストを消費しません。小道上で河川ヘクスサイドを越えているユニットは、対岸上のヘクスへ進入するための通常コストの半分に加えて、1/2 移動ポイント (通常コストの半分) を消費します。

8.38 1 ヘクス移動 [One Hex Movement] 友軍移動フェイズ中 (のみ)、もしもユニットが MPs を消費しておらず、隣接ヘクスへ移動するために十分な MPs を持たないものの、地形が越えることを認めれば、とにかくその 1 ヘクス内に移動できます。

注釈: これは、ルール 3.2、8.14、9.5 を無効にしません。

8.4 突破移動 [Exploitation Movement]

8.41 突破移動フェイズ中、資格を持つ全てのユニットは、その MA の半分まで (端数は残す) 再び移動できます。このフェイズに移動したユニットは、移動と ZOC の全てのルールに従います。

8.42 ユニットは、もしも以下が全て適用されると資格を持ちます。:

- 自動車化である。
- 一般補給下である。
- 直前のフェイズで戦闘に参加した (結果にかかわらず)。

注釈: MSUs は、戦闘に参加できないので、突破の資格がありません。

9.0 特別な地上移動 [SPECIAL GROUND MOVEMENT]

9.1 戦略移動 [Strategic Movement]

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

- ・このフェイズに、敵戦闘ユニットに隣接して開始又は終了しない。
- ・一級道路、二級道路、小道又はこれらの組み合わせに沿って全体を移動する。
- ・一般補給下にある。
- ・そこから一般補給をたどれるヘクス内でその移動を終了する。

注釈: MSUs は、戦略移動の資格を持ちます。

9.12 非自動車化ユニットは、戦略移動の資格を持つために車両輸送 [9.4] を使用できます。

9.2 待機ボックス [Holding Boxes]

待機ボックスは、戦役中にその出来事が作戦へ影響を持った、ゲーム・マップの近く又は繋がっている広大な地理的地方をあらわします。プレイヤー諸氏は、友軍ユニットを自由に移動で友軍地方と往来させることができます。

注釈: 待機ボックス内のユニットは、たとえヘクス格子の競技エリア内になくても「イン・プレイ」です。保管エリア（セット・アップ・カードのような）内のユニットは、活動的なイン・プレイではありませんが、プレイのために使用可能です。

9.21 ギリシャ待機ボックスは、枢軸軍プレイヤーの友軍です。イラクと中東待機ボックスは、連合軍プレイヤーの友軍です。

9.22 登場ヘクスは待機ボックスの一部ではなく、通常マップの一部ですが、ユニットが移動で待機ボックスを往来する場所を特定します。

9.23 登場と退出

a. マップから待機ボックスへ。最初に、ユニット（航空又は地上）は、マップ端の登場ヘクス（色で強調）へ進入します。次いで、1 MP を消費することでボックスへ進入します。地上ユニットはフェイズを敵 ZOC 内で開始する場合にのみ、敵 ZOC から直接退出できます。自軍移動フェイズ中（そのフェイズに一度のみ）又は戦闘後退却 [12.3] しているときに待機ボックスを入退出します。次いで、セグメントの残りについて、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を入退出できます。

b. 待機ボックスからマップへ。ユニット（航空又は地上）は、そのボックスに相当する登場ヘクスを通してマップへ進入します。マップ端に配置するための MP コストはありません。色で強調された登場ヘクスを、進入した最初のヘクスとしてカウントし、そのヘクスに進入するため通常の MP コストを消費します。

ユニットは、道路と小道の移動率を使用して進入できます。地上ユニットは、もしも敵戦闘ユニットが登場ヘクスを占めると進入できず、待機ボックスから直接攻撃できません。待機ボックス内に出現している増援は、移動することが認められるといつでも離れることができます。

9.24 ギリシャ待機ボックス [Greece Holding Box]

枢軸軍ユニットは、以下によってそこからゲーム・マップへ移動します。:

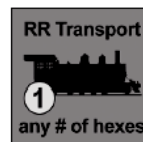
- a. 海上輸送で友軍港湾へ、又は
- b. 航空輸送で友軍飛行場へ、又は
- c. 陸上連結によって。これは、枢軸軍の特別イベント E [18.22] のみ使用可能です。このイベントがプレイされる時、枢軸軍ユニットは鉄道移動 [9.3] を使用してヘクス 1200 でマップへ直ちに移動でき、又は地上移動 [8.0] を使用してヘクス 1302 からマップへ登場します。1302 に出現しているユニットは、次の作戦セグメントになるまで登場できませんが、次いで完全 MA で登場します。

9.25 航空ユニットは、友軍の飛行場又は待機ボックスのどちらかへ移動させるために、航空移送任務 [13.3] を使用できます。

9.26 地上ユニットは、待機ボックス内にある間に攻撃できず又は攻撃され得ません。航空ユニットは、待機ボックスからゲーム・マップへ任務を実施できます（そのボックスの登場/退出ヘクスを使用して）。

9.3 鉄道移動 [Railroad Movement]

ゲームの開始時、鉄道連結がゲーム・マップの一部とトルコを繋ぎます。鉄道は、延長又は破壊できません。



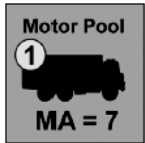
9.31 枢軸軍ユニットのみが、鉄道移動を実施できます。自軍移動フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは鉄道に沿ったどこかにある、いずれかのタイプの地上ユニットの、2 スタッキング・ポイントまでを輸送できます。ただし、輸送されるユニットは敵 ZOC を入退出できず、各ヘクスがマップの北端まで戻る、活性鉄道ヘクスのラインをたどれなければなりません。各補給ポイントは、鉄道許容量の 1 スタッキング・ポイントを占めます。許容量は、破壊できません。1 ターンに使用しなかった許容量は、後のターンに使用するためにとって置くことができません。

注釈: 2 枚の「RR 輸送」マーカーは、現在使用可能な許容量を示すためにのみ使用されます。これらは、マップ上で使用されません。

9.32 鉄道移動の手順 [Railroad Movement Procedure]。ユニットは、自軍移動フェイズを鉄道ヘクス上で開始します。旅の距離にかかわらず、鉄道移動を使用するためにその全 MPs を消費します。活性の連続する鉄道ヘクスに沿って、望むいかなる距離も移動します。ユニットは、鉄道移動を使用して敵 ZOC に進入できません。

9.33 敵戦闘ユニットによって占められるか又は敵ZOC内にあるとき、鉄道ヘクスは非活性になります。これは破壊され得ません。いったん敵ユニットが影響下ヘクスの外へ移動したら、これらのヘクスは直ちに枢軸軍の使用のために修理されます。

9.4 車両輸送 [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、補給と軍事部隊を迅速に移動させるためにトラック輸送隊が編成されました。この許容量は、プレイヤーがユニットを一時的な自動車化として宣言することを認めます。

9.41 車両輸送は、友軍移動フェイズ（突破移動フェイズは不可）中にユニットの自動車化を行います。車両輸送を使用する限り、自動車化に留まります。

9.42 車両輸送は、各ターンに車両輸送許容量までの資格を持つユニットを輸送します【許容量については、セット・アップ・カードを参照】。各許容量ポイントは、資格を持つ戦闘ユニットの1スタッキング・ポイント又は1補給ポイントを運びます。自動車化ユニットは運べません。許容量は、戦闘で失われ得ません。

9.43 車両輸送は、現行移動フェイズにまだ移動していない、資格を持ついずれかのユニットを運ぶことができます。乗り降りのためのMPコストはありません。ユニットは、車両輸送を使用して敵ZOCに進入できます。

9.44 資格を持つユニットは、以下のとおりです。:

- ・非自動車化ユニット
- ・補給集積所

9.45 戦闘ユニットは、資格を持つために一般補給下でなければなりません。非戦闘ユニット（補給集積所）は、そうではありません。

9.46 許容量は、たとえユニットがその完全なMA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。合計許容量は、超過できません。許容量は、同じフェイズ中にユニットからユニットへ移管できず、又は他のフェイズに使用するためとって置くことができません。車両輸送の使用を示すため、車両輸送マーカーを使用します。マーカーは、友軍管理フェイズ中に再び使用可能となります。

9.47 枢軸軍の車両輸送は、地上ユニットのMAを5に増加させます。連合軍の車両輸送は、ユニットのMAを7に増加させます。車両輸送を使用しているユニットは、同じフェイズにその通常MAと車両輸送の両方は使用できません。

例：枢軸軍プレイヤーは、自軍移動フェイズ中に自軍1スタッキング・ポイント1-6REIユニットのために車両輸送を宣言します。それ（と他のユニット）に移動補給を提供するため、すでに1SPが消費されています。1-6REIは1のスタッキング値を持つため、1ポイントの車両輸送が要求されます。これは非自動車化で移動補給を持つため、資格を持ちます。移動補給は、緊急移動補給によっても提供されることができました。これは、同じフェイズ中に戦略移動も使用できます（もしも資格を持つと）。

9.5 浸透移動 [Infiltration Movement]

9.51 移動フェイズ（突破フェイズは不可）を敵ZOC内で開始しているとき、資格を持つユニットは敵ZOC（同じ又は他の敵ユニットによる）によって覆われる隣接する非占有ヘクスに、その全許容移動力を消費することにより、直接進入できます。次いで、そのフェイズの残りについて移動を停止します。

9.52 資格を持つユニットのタイプ:

- ・装甲（ヴィシーは資格を持たない）
- ・装甲車
- ・コマンド
- ・オーストラリア軍ユニット（砲兵を除く）
- ・2つのインド軍山岳ユニット [10.52]

もしも上記の資格を持ついずれかのユニットに随伴していると、MSUも資格を持ちます。

10.0 戦闘 [COMBAT]

戦闘は、戦闘フェイズ中に活性プレイヤーの裁量で、敵対している戦闘ユニット間で発生します。全般的な戦略状況にかかわらず、活性プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、他方のプレイヤーは防御側です。

10.1 戦闘の宣言 [Combat Declaration]

10.11 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、それらを望む順番で一度に1つ解決します。

10.12 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。自軍ユニットが攻撃する敵占有ヘクスを宣言し、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指定します。あるスタック内の個別ユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できます。占められていないヘクスと非戦闘ユニットは、攻撃され得ません。

10.13 単一の戦闘で、複数の敵ヘクスが攻撃され得ます。攻撃下のヘクスは、防御側ヘクスと呼ばれます。戦闘は、いかなる数の攻撃又は防御ユニットも含むことができます。防御側ヘクスは、6つの隣接ヘクス内に位置し得るだけ多くのユニットによって攻撃され得ます。防御側は、攻撃下ヘクス内のユニットを拘置できません。

10.14 いったん攻撃が宣言されたら、宣言された全ての参加ユニットは、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ため、戦闘解決に参加できません。

10.15 ユニットが攻撃するとき、攻撃しているユニットのヘクス内に ZOC を及ぼすいかなる敵戦闘ユニットも、資格を持つ攻撃ユニットによって攻撃されなければなりません。もしも非活性戦闘ユニットが、その ZOC 内に非攻撃敵ユニットのみを持つと、それは攻撃されません。戦闘ユニットは、たとえ他のユニットが敵ユニットを攻撃しても、攻撃することなしでその敵 ZOC 内に留まることができます。

10.16 ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃するための資格を持ちません。半減 [3.5] のために、その合計攻撃戦力が 1 攻撃戦力ポイント未満に減少しているユニット(又はスタック)は攻撃できず、戦闘に参加できません。

注釈：もしも戦闘宣言後にあるユニットが後に攻撃するための資格を持たず(端数処理のため等)、防御側ヘクスが攻撃されることを要求されると [10.15 を参照]、攻撃側は(自身の裁量で)いまや禁じられた戦闘に依存して、他のいずれかの戦闘を再アレンジして要件を満たすか、又は資格を持たないユニットを除去します。

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

10.21 防御しているユニットは、それが占めるヘクス内の地形と、それが通過して攻撃されているヘクスサイド上の地形から特典を受けます [TEC を参照]。

10.22 防御側は、以下の累積する特典を受けます。:

- ・もしも複数の地形タイプが存在すると、ヘクス内の最も有利な防御地形。
- ・もしも攻撃している全ての非砲兵地上ユニットがそのタイプのヘクスサイドを通して攻撃していると、ヘクスサイド地形。

デザイン・ノート：全ての戦闘は、防御側のヘクス内で発生するものと仮定します。ヘクスサイド地形は、ヘクスへ進入するための障害を提供し、それ故防御側に特典をもたらします。

10.23 攻撃しているユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘に何ら影響を持ちません。

10.24 ユニットは、TEC がそれに移動を禁じるヘクス内へ、又はヘクスサイドを通過して攻撃することができず、非戦闘ユニットのみを含んでいるヘクスを攻撃できず、カラのヘクスを攻撃できません。

10.25 一定の地形効果又は補給条件 [6.53] は、ユニットの戦闘戦力を半減させることで影響します。戦闘比を計算する前、適用可能な場所で防御戦力を 2 倍にし、次いで補給条件と地形についての要求に従って攻撃戦力を半減させます。その他の地形は、1 又は複数コラム左へシフトさせることで戦闘比の変更を生じさせます。

10.26 装甲又は装甲車ユニット [Armor or armored car units]

- a. 地形は、決して防御のためにこれらを 2 倍にしません。
- b. これらは、道路又は小道の道筋に沿ってのみ、山岳を攻撃できます。

10.3 攻撃の制限 [Attack Restrictions]

10.31 攻撃についての最低初期戦闘比(戦闘比コラム・シフト前)は、1 対 4 です。さもなければ、攻撃は認められません。

10.32 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 **[例外：12.35]**。

10.33 ユニットは、その攻撃戦力を異なる戦闘の間で分割できず、又は他のユニットに貸与できません。

10.34 砲兵又は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 戦闘の手順 [Combat Procedure]

10.41 戦闘の割当て [Combat Allocations] 下記のシークエンスに従います。

- a. 攻撃側は、最初に砲兵射撃支援 [11.1] を割当て、次いで防御側が割当てます。
- b. 連合軍プレイヤーは、艦砲射撃支援 [14.13] を割当てます。
- c. 枢軸軍プレイヤーは、常に最初に近接航空支援 [13.2] を割当て、次いで連合軍プレイヤーが自軍を割当てます。
- d. 攻撃側は、その攻撃が戦闘補給 [6.5.3] を持つかどうかを宣言し、消費する補給ポイントを指定します。
- e. 防御側は、防御戦闘補給 [6.54] を示し、資格を満たす補給ポイントを指定します。

10.42 戦闘比の判定 [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(適用可能な半減の適用後)。
- b. 防御戦力を合計します。
- c. 戦闘比率を求めるため、合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、戦闘結果表上に列記された最寄りの比率に端数処理(常に防御側有利に)します。

Slouch Hats & Eggshells – Operation Exporter, Syria 1941

そのコラムを、地形、特別なボーナス、砲兵、CASの個別計算に従って調整します。調整は累積します。実質戦闘比コラム・シフトは、どちらの方向へも3コラムに制限されます。

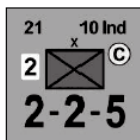
例：8攻撃戦力ポイント対2防御戦力ポイントは4対1の比で、8対3は2対1の比、8対4は2対1の比、8対5は3対2の比です。

10.43 ここでサイを1つ振り、結果を戦闘結果表上の最終戦闘比コラムで交差照合します。他の戦闘に移行する前に、参加したユニットに最終戦闘結果 [11.0] を適用します。攻撃側は、望む順番で個別の戦闘を解決します。

10.5 戦闘における特殊ユニット [Special Units in Combat]



10.51 ドイツ軍の対空ユニット。もしも少なくとも1つのドイツ軍対空ユニットが防御しており、しかも攻撃している部隊が1つ以上の装甲ユニットを含むと、攻撃側は戦闘比を1コラム左へシフトさせます。もしも連合軍部隊がいずれかの損失を受けたら、最初の戦力段階の損失は装甲ユニットから受けます。

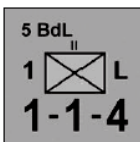


10.52 山岳ユニット [Mountain Units]

a. 山岳ユニットが山岳ヘクスを攻撃するとき、その攻撃戦力を2倍にし、他の影響と累積します。

b. 以下は、山岳ユニットです。:

- ・連合軍 5(-)/4 Ind
- ・連合軍 21/10 Ind
- ・ドイツ軍 141/6Geb
- ・ドイツ軍 143/6Geb



10.53 軽ユニット [Light Units] 両陣営は、重装備を少数持つか又はほとんど持たない地上戦闘部隊を編成しました。良く訓練され装備された部隊(正規兵)は、これらの部隊に対して高い優位性を持ちました。

a. 軽ユニットが戦闘に参加するときはいつでも、攻撃又は防御にかかわらず、全ての非軽ユニットの戦力を2倍にし、他の影響と累積します。他の影響の前に2倍にします。

b. 軽ユニットが一般補給状態を判定するために補給源へ補給ルートをとるとき、これらはその補給源の許容量に対してカウントしません(ただし、それでもその補給源へたどらなければなりません)。これらは、防御戦闘補給を要求されませんが、攻撃戦闘補給は要求されます [例外: 14.24]。

例：防御ヘクス 1615、山岳地形ヘクスは、2つの枢軸軍ユニット: 8RSA 軽ユニットと V1RTM (非軽ユニット) です。ヘクス 1616 と 1715からの攻撃は、4つの連合軍ユニットです。:21/7A, 25/7A, 5(-)/4 Ind, 減少状態の 5/1 (軽ユニット)。少なくとも1つの軽ユニットが戦闘に参加しているため(どの陣営かに関係なく)、全ての非軽ユニットの戦力が2倍になります。この後、山岳地形のために防御ユニットは再び2倍になります。V1RTM は2倍で2防御ポイントとなり、再び2倍で4防御ポイントになります。8RSA は、地形のため一度のみ2倍になり、2防御ポイントです。これは、合計6防御ポイントになります。2つの連合軍オーストラリア軍非軽ユニットは、軽ユニットのために2倍となり、基本の6攻撃ポイントから12です。5(-)/4 Indユニットは、山岳ヘクス上の防御側に対して特殊能力を持つため、再び2倍になります(12へ)。連合軍の軽ユニットは2倍にならず、1攻撃ポイントに留まります。連合軍の最終的な合計は、25攻撃ポイントです。もしも連合軍ユニットが攻撃補給を持たなければ、非軽ユニットは12攻撃ポイントに半減され(24の半分は12)、軽ユニットは影響を受けません。最終戦闘比は25対6、又は4対1です(又はもしも攻撃戦闘補給がなければ13対6)。

10.6 水陸両用襲撃 [Amphibious Raid]

水陸両用襲撃は、戦闘ユニットが隣接する全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、襲撃を実施する許容量を持ちます。大規模作戦のための装備は存在しませんでした。

10.61 一般補給下のコマンド・ユニットのみが、水陸両用襲撃を実施できます。ターン毎に、1つのみの水陸両用襲撃を実施できます。友軍輸送フェイズ中に水陸両用襲撃を実施します。

10.62 手順 [Procedure]

- コマンド・ユニットは、いずれかの友軍港湾(又は中東待機ボックス、ただしギリシャ待機ボックスは不可)内で開始します。
- 海上を27ヘクスまで移動します。上陸を意図す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上に置きます。
- 全ての沿岸ヘクスが資格を持ちます。水陸両用襲撃は、待機ボックス内へは認められません。
- 自動的に到着します(海上輸送表は無視します)。

10.63 もしも沿岸ヘクスが敵に占められていないか、又は友軍ユニットによって占められていると、コマンドは自軍移動フェイズ中に指定した沿岸ヘクス上に移動します。ヘクスに進入するためのMPコストにプラスして、上陸するために2MPsを消費します。次いで、そのMAの残りで陸上の移動を継続できます。鉄道移動又は車両移動は使用できません。

10.64 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たら、コマンドは沿岸ヘクスに対して攻撃を宣言し、戦闘フェイズになるまで海上ヘクス内に留まります。

a. 攻撃しているとき、敵戦闘ユニットによって占められたヘクスに隣接する他のヘクスは無視します。すでに陸上にある他のユニットと共同して攻撃に参加できます。航空ユニットは CAS を提供でき、海上ユニットは艦砲射撃支援を提供できます。

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、SP を要求されません。

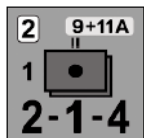
c. コマンド（海上にいたとき）は退却できず、もしも戦闘結果によって退却することを強制されたら除去されます。戦闘後前進をしなければならず、さもなければ除去されます。

10.65 コマンド・ユニットは、最初に上陸した同じセグメントの友軍管理フェイズ中に、いずれかの沿岸ヘクス（襲撃のための資格を持つ）から離れることができます。27 ヘクスの範囲内にあるいずれかの友軍港湾へ戻ります。セグメントの港湾許容量に対してカウントします。

11.0 砲兵 [Artillery]

「レナウンは、重装甲の戦車に放逐された砲兵を、この戦争で最初に最も重要なものとして回復させた指揮官である。」

—チャーチル、1941 年 10 月 7 日



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される支援戦力を持ちます。砲兵ユニットは、隣接する必要はありませんが、砲兵射撃支援に参加するときには、防御側

ヘクスがその射程内になければなりません。砲兵ユニットは、単一のターン内に攻撃と防御射撃支援の両方に参加できます。

11.1 砲兵射撃支援 [Artillery Fire Support]

砲兵射撃支援は、戦闘で最終戦闘比コラムの変更を獲得するため、砲兵ユニットの支援戦力を使用することから構成されます。

11.11 宣言。連合軍プレイヤーは、各宣言戦闘で攻撃側の戦闘比計算中に砲兵射撃支援を宣言します。資格を持つ砲兵ユニットは、いかなるタイプの地形上の宣言戦闘も支援できます。

11.12 資格を持つ砲兵ユニットのみが、砲兵射撃支援に参加できます。砲兵ユニットは、その支援戦力を提供することを要求されません。

11.13 資格要件 [Eligibility Requirements]

a. 指定された砲兵ユニットの射程内に防御側ヘクスがある。

b. 砲兵ユニットが未だに射撃済ではない。

c. 戦闘補給が要求される [6.53b と 6.54c]。

d. 砲兵ユニットは、友軍の非砲兵戦闘ユニットと組み合わせてのみ砲兵射撃支援を実施します。

11.14 手順。各戦闘について、各陣営の支援戦力を合計して差を計算します。戦闘比を 1 又は 2 コラムのどちらかシフトさせることを判定するため、戦闘支援差チャートを調べます。もしも支援戦力が同じか又は戦闘に投入されていなければ、砲兵のためのシフトはありません。

11.15 単一の砲兵ユニットは、1 つのみの防御側ヘクスを射撃でき、その戦力を分割できません。防御している砲兵ユニットは、単一の戦闘でその支援戦力又は防御戦力を使用し、両方ではありません。

11.16 支援戦力を提供している非隣接の砲兵ユニットは、それらが支援している戦闘で受けた結果にかかわらず、決して退却せず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は、攻撃側プレイヤーが望むのであれば、戦闘の結果として退却できます。砲兵ユニットは、戦闘後前進ができません。地形効果は、支援戦力を修正しません。

11.17 砲兵射撃支援を実施した後、砲兵ユニット（攻撃又は防御）をその射撃済面に裏返します。射撃済ユニットは、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。自軍管理フェイズ中、もしも一般補給下であると砲兵ユニットを活性状態に返して戻します。

デザイン・ノート：このゲームには砲兵ユニットが1つしかない一方で、ルールはRWゲームからもっと投入されたと仮定して書かれました。確かに、ゲームの地上縮尺は、砲兵の射程を問題があるものとしていますが、実践的なモデルではなく一般的な砲兵支援の効果を探求しています。これらの砲兵ユニットは、上級計画で設置された軍団又は軍レベルで指揮されたユニットが経験した、追加火力の妥協点です。

11.2 防御 [Defense]

11.21 砲兵ユニットがあるヘクス内に単独でいる間に攻撃されると、その支援戦力ではなく防御戦力を使用します。

11.22 砲兵ユニットがいずれかの非砲兵戦闘ユニットと共に防御側ヘクスを占めるとき、そのヘクスの防御のために砲兵射撃支援を実施するか、又はすでに射撃済であれば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、全ての戦闘結果に従います。

11.23 戦闘後、防御側ヘクス内の全砲兵を射撃済に返します。

11.24 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]

「巨大な肉挽器の丘は、優れた戦術の実証には不要です。」
—A.P. ウェーヴェル、ソマリランドにおける英軍の損害に関して。

戦闘結果は、前進、退却、減少、イン・プレイのユニットの除去を含みます。

12.1 戦闘結果表 [The Combat Results Table]

12.11 戦闘は、サイ振りの結果と戦闘結果表（CRT）上の戦闘比をあらわしているコラムを照合することによって解決されます。結果は、以下のとおりです。:

AR	全攻撃ユニットが退却する。
DR	全防御ユニットが退却する。
DE	全防御ユニットが除去される。
A1、2	攻撃側は、自軍攻撃部隊を1（又は2）ステップ減少させる。
D1、2、3	防御側は、自軍防御部隊を1（又は2又は3）ステップ減少させる。
*	影響下陣営についての特別な追加損失 [12.24]

もしも攻撃側又は防御側について結果の指定がなければ、その陣営には何も発生しません。

12.12 戦闘比 [Combat Odds]

- もしも最終戦闘比が1対4未満であると、1対4のコラムで解決します。
- もしも戦闘比が8対1を超えると、8対1のコラムで解決します。攻撃戦闘補給は、それでも要求されます（8対1の比を維持するため）。もしも防御戦闘補給が存在しなければ、戦闘比は8対1にシフトできることに注意してください。
- 攻撃側は、一定の攻撃の戦闘比を任意に下げることができません。

12.2 戦闘の損失 [Combat Losses]

12.21 ユニットの減少させているとき、所有者は CRT が指定したステップ損失数を、参加している全攻撃（又は防御）部隊（その部隊内の各ユニットではなく）に適用します。所有者は、減少させるユニットを選択します。ユニットは、ステップの形態で損失を受けます [3.4]。その最終ステップを失うか又はそれが持つ以上のステップを失わざるを得ないユニットは、プレイから取り去られ、戦闘状況に応じて基幹ボックス又はユニット除去ボックスのどちらかに置きます。

- ・「E」結果によって除去された
- ・退却ルートを持たない [12.3]
- ・MAを持たず、退却の戦闘結果を被る。

残っている全ての状況でその最後のステップを超えて減少させた全てのユニットは、基幹ボックス内に置かれます。

12.23 大規模戦闘 [Major Battle]

- 各戦闘について、個別に攻撃側と防御側の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になります。この計算には、非隣接砲兵を含めないでください。

注釈: 軽ユニット [10.53] は、調整せずにその記載されたスタッキング値をカウントします。

- 大規模戦闘は、両陣営に CRT 結果に加えて1ステップの損失をもたらします。

12.24 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、影響下プレイヤーは追加ステップ損失を受ける選択枝を持ちます。
 - 参加している自軍航空ユニットの1つが破壊される [13.15] か又は
 - もしも相手側が装甲又は装甲車 [又は防御している対空 10.51] を持つと、参加している自軍装甲（又は装甲車）の1ステップを失う。
- もしも（上記の）1つのカテゴリーが参加していなければ、損失は他方から受けます。もしもどちらのカテゴリーも参加していなければ、追加の損失は発生せず、特別な結果は適用しません。
- 特別な結果の損失は、大規模戦闘又はドイツ軍の対空ユニット [10.51] 条件の下で被ったいかなる損失にも加えられます。

12.25 減少損失 [Reduced Loss]。もしも一方の陣営が数字結果によって指定されたよりも、少ないステップしか損失のために使用可能でなければ（しかも、それによって完全に取り去れ、満たしていない損失が残されたら）、相手側陣営が受けたいずれかのステップ損失を1ステップだけ減少させます。これは、特別な結果 [12.24] を無効にしません。

12.3 退却 [Retreats]

戦闘結果がユニットに退却を要求するとき、所有者は直ちに自軍の影響下ユニットを防御側ヘクスからいずれかの方向へ個別に（又はスタックとして）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。

12.31 退却は、所有者の望むように1又は2ヘクスです。

12.32 退却は移動ではなく、MPsを使用しません。ユニットは、その移動を禁じられた地形ヘクスサイドを越えて、又はマップ端外へ、又は敵戦闘ユニットを通過して退却できません。ユニットは、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしても、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へ直接退却できます。

12.33 ユニット、又はユニットのスタックは、他の友軍ユニット又はユニットのスタックを、スタッキング限度を考慮することなしに越えて退却できます。その退却をスタッキング限度に違反して終了しているユニットは、代わりに基幹ボックスへ行きます。

12.34 非戦闘ユニットは、敵の退却を妨害できず、又は退却ルートを開に確保できません。MSUs は、もしもヘクス内の全友軍ユニットが退却したら退却します。もしも戦闘ユニットと共にいなければ、非戦闘ユニットはそのヘクス内に移動する（又は退却、又は前進する）敵戦闘ユニットによって直ちに取られます。

12.35 ユニットは、戦闘がまだ解決されていない防御側のヘクス内で、その退却を終了できます（そして、そのような防御側ヘクスを通過して退却できます）。これは、その戦闘に防御戦力を提供しません。もしもその退却をそこで終了し、その戦闘の結果によって防御側が打撃を受けたら（追加の）退却を被り、もしも全ての防御側が除去されたらやはり再び退却します。そこでの戦闘結果を満たすために使用できません。

12.36 ユニットは、代替位置が存在する限り、非補給下の位置へ退却できません。

注釈：他のいくつかのゲームで見られるごとく、1ステップ損失の要件を取り去るために追加の退却を使用する選択肢、又は退却要件を回避するために追加のステップ損失を受ける選択肢はありません。

12.4 敵 ZOC を通過する退却 [Retreating through an Enemy ZOC]

12.41 ユニットは、代替の道筋が存在する限り、敵 ZOC 内のカラのヘクス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 内のカラのヘクス内で終了したら、除去されます。

12.42 ユニットは、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしても、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通過して、罰則なしで退却できます。ユニットは、すでに友軍がヘクスを占めていたら、その退却を敵 ZOC 内で終了できます。

12.43 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ます [12.44]。次いで、敵 ZOC 内でない二番目のヘクスへ退却し [12.42 を除く]、CRT の損失に加えて1ステップを失います。敵の非自動車化ユニットの ZOC を通過して退却している自動車化ユニット（又はスタック）は、ステップを失いません。

12.44 非自動車化ユニット（又はスタック）は、少なくとも1つの自動車化ユニットによって随伴されていない限り、敵 ZOC [12.42 を除く] を通過して退却できません。これらのユニットのいずれかは、要求された1ステップの損失を受けることができます。

12.45 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て留まります。

12.5 戦闘後前進 [Advance After Combat]

戦闘結果のために、防御側のヘクスが戦闘ユニットからカラになると、攻撃しているユニットはそこへ前進できます。

12.51 攻撃側は、次の戦闘を解決する前に、戦闘後前進するかどうか直ちに決めます。ユニットは、決して前進することを強制されません。前進の後、たとえそのユニットの前進が敵ユニットに隣接して置かれても、そのフェイズに再び攻撃できません。

12.52 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）。

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

注釈：前進は、戦闘が未だ解決されていない場所の敵ユニットの退却を断ち切るために有効です。

12.54 その戦闘に参加した攻撃ユニットのみが前進でき、たとえ同じ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にのみ奉仕したユニットは、前進できません。

12.55 前進しているユニットは、防御側のヘクスへ進入するのためにいかなる敵 ZOC も無視します。戦闘後前進は移動ではなく、MPs を使用しません。

12.56 砲兵と対空ユニット・タイプは、戦闘後前進ができません。

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

13.0 空軍力 [AIR POWER]



戦役中、両陣営はかなりの航空部隊を配備しましたが、このゲームの航空ユニットはこれら航空部隊の地上作戦への総合的な影響をあらわします。空対空戦闘は、あらわされません。航空ユニットについて、2つの可能な任務があります。：近接航空支援と航空移送です。

13.1 制限 [Restrictions]

13.11 使用可能な1つの航空ユニットは、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、いずれかの任務のために使用可能となるため移動補給を要求されます。移動補給を提供された全ての航空ユニットを、その飛行済面から活性面に裏返します。

13.12 航空ユニットを、各任務が認められるフェイズ中に移動させます。航空ユニットは、マップを横切って移動せず、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しているとき、飛行場から目的地ヘクスまでカウントし、飛行場ヘクスは除外して目的地ヘクスは含めます。地形、敵ユニット（地上又は航空）、敵 ZOC は、航空ユニットの移動に影響しません。航空ユニットは、決して地上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、戦闘補給を要求されません。目標ヘクス上における航空ユニットのスタッキング限度はありません。

13.13 航空ユニットが使用されないときは、友軍飛行場に保持します。ゲーム・マップ上に記載された各飛行場は、2つまでの航空ユニットを保持できます。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へ戻ります。もしも飛行場（又は十分な許容量）がなければ、その航空ユニットは破壊されます [13.15 を参照]。

13.14 戦闘ユニットが敵航空ユニットを含んでいる飛行場に移動したら、その航空ユニットは破壊されて永久にプレイ外に留まります。

13.2 近接航空支援任務 [Close Air Support Mission]

13.21 戦闘手順の開始時、両プレイヤーは使用可能な航空ユニットを近接航空支援（CAS）任務に割当てます。両プレイヤーは、同じ戦闘で航空ユニットを CAS に割当てることができます。

注釈：不明確な（？）値を持つ航空ユニットは、このゲームを **Rommel's War** と組み合わせているときにのみ使用されます [17.0]。

13.22 航続範囲内の使用可能な航空ユニットは、CAS を実施できます。航空ユニットは、防御側が地形について戦闘比コラム・シフトを獲得する場所での戦闘を支援できます [13.26]。これらは、それら自体のみによって攻撃できません。

13.23 手順。各戦闘について、各陣営の支援戦力を合計して差を計算します。戦闘比をシフトさせるコラムの数（1又は2コラム）を判定するため、戦闘支援差チャートを調べます。もしも戦力が同数かその戦闘に戦力が投入されなかったら、CAS についてのシフトはありません。

13.24 航空ユニットは、特別な結果 [12.24] としてのみ損失を受け得ます。

13.25 戦闘の後、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へ戻し、それらを飛行済に裏返します。

13.26 爆撃機航空ユニットは、防御側ヘクスが山岳又は攻撃側が戦闘比で左ヘコラム・シフトする場所の地形状況のときにのみ、CAS を攻撃側（又は防御側）に提供します [優れた戦術支援のためのドクトリンは、存在しませんでした]。

例：7月I、連合軍プレイヤーは *Damour*（ヘクス 1520）で防御している枢軸軍地上ユニットに、河川越えの攻撃を宣言します。連合軍プレイヤーは、防御側ヘクス上に3航空支援ポイントを置きます。ここで枢軸軍プレイヤーは、航空支援ポイントを（防御）CAS として置くかどうか選択します。もしも枢軸軍プレイヤーがポイントを置かなければ、差は+3で攻撃側に有利となり、右への2戦闘比コラム・シフトをもたらします。もしも1航空支援ポイントのみを置いたら、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。枢軸軍プレイヤーは、左への1コラム・シフトをもたらすために、少なくとも4航空支援ポイントを置かなければなりません。

13.3 航空移送任務 [Air Transfer Mission]

13.31 航空ユニットは、いずれかの移動フェイズ中に（いずれかの航続範囲）他の友軍飛行場へ移動でき、又は航続範囲にかかわらず友軍待機ボックスを往来できます。

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

14.0 特別な状況 [SPECIAL SITUATIONS]

14.1 連合軍の海上ユニット [Allied Naval Units]



連合軍プレイヤーのみが海上ユニットを持ちます。海上ユニットは、2つの任務のいずれかを実施できます。：艦砲射撃支援と対海上輸送です。

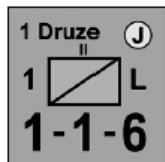
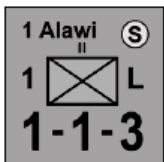
14.11 任務に配置するためには、サイ振りパスしなければなりません。もしもサイの目がその活動値以下であると、指定された任務としてそれを置きます。もしもサイ振りに失敗したら、中東待機ボックスへ戻してそれを航海済みに裏返します。その任務を完了したときにも、航海済みに裏返します。もしも航海済みであると、そのセグメントに再び使用できません。使用しないときは、中東待機ボックス内に海上ユニットを保管します。

14.12 海上ユニットは、補給状態フェイズ中（自動的に）活性状態になります。戦闘補給は、決して要求されません。

14.13 艦砲射撃支援 [Naval Artillery Fire Support]。その任務ヘクスは、宣言戦闘内の防御側ヘクスに隣接する全海上ヘクスです。戦闘が宣言されるに連れて置きます [10.41]。その隣接位置から、砲兵ユニット [11.1] として参加します。

14.14 対海上輸送 [Anti-Shipping]。ヘクス上に置かれず、枢軸軍プレイヤーが海上輸送の実施を宣言したら、海上輸送表で指定されます。その支援戦力を、表の (+) DRM として使用します。輸送フェイズの完了時に、海上ユニットを戻します。ターン毎に、1つのみの連合軍海上ユニットを対海上輸送任務に置くことができます。

14.2 枢軸軍のアラウィとドゥルーズ・グループ [Axis Alawi and Druze Groups]



14.21 これら2つのグループのユニットは、それらが占めるヘクスの守備隊です [5.6]。それぞれ通常の守備隊ユニットとして解放され得ます。

14.22 もしも連合軍の戦闘ユニットがそれらのエリア（アラウィについては Sanjak of Latakia、又はドゥルーズについては Jabel ed Druze）に進入したら、そのグループの全ユニットがそれらのエリア内での使用のため解放されます。

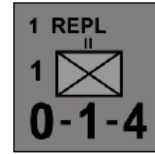
14.23 これらは、一定の特別イベントのプレイにより、全ゲーム・エリア内の使用について活性状態になることができ、枢軸軍の指揮から連合軍の指揮へ変換するかも知れません。

14.24 これらのグループのユニットは、現在どちらの陣営かにかかわらず、その領域内にいる間は一般補給、防御戦闘補給、攻撃戦闘補給を要求されません【戦前に多くの補給が蓄えられていました。ルール 10.5b を参照。】

14.25 航空と海上ユニットは、友軍のドゥルーズ又はアラウィのユニットのみが参加している戦闘に支援を提供できません。

注釈：3つのレバノン人ユニット（「CL」でマークされる）は、すでに枢軸軍の活性状態です。

15.0 補充 [REPLACEMENTS]



戦闘に従事したユニットは、その戦力が減少しているかも知れません。補充の手順は、これらがその戦力を一部又は完全に回復させることができます。各補充ポイント (RP) は、ユニットを1ステップ回復させるために要求される兵員と装備をあらわします。

15.1 一般的な制限 [General Restrictions]

15.11 両プレイヤーは、ほぼ各ターンの増援フェイズ中に RPs を受け取ります。RP [このゲームでは] は、「歩兵」のみです。

デザイン・ノート：どちらの陣営にも、装備 RPs は提供されません。史実では、このような装備は使用不能でした。

15.12 全ての枢軸軍の RPs は、直ちに補充ユニット（「REPL」でマークされます）に転換され、増援としてギリシャ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な REPL ユニットがなければ、超過ポイントは失われます。

15.13 全ての連合軍の RPs は、中東待機ボックス内に受け取られ、直ちに連合軍 RP 記録欄（イラク待機ボックスの隣）上に記録されます。連合軍の REPL ユニットはありません。

15.14 ヴィシーの REPL ユニットは、ヴィシー・ユニットのみに使用されます。ドイツ軍の REPL ユニットは、ドイツ軍ユニットのみに使用されます。連合軍の RPs は、いずれかの連合軍国籍に使用できます。

15.15 各ターンに受け取られる RPs の数は、変化します。枢軸軍プレイヤーが受け取る数は、ギリシャ待機ボックス内部のチャート上に列記されます。連合軍プレイヤーが受け取る数は、連合軍セット・アップ・カード上の受け取るターンに列記されます。プレイヤー諸氏は、特別イベントのプレイからも、RPs を受け取ることができます [18.0]。

15.2 補充の手順 [Replacements Procedure]

各陣営は、異なる手順を使用します。

15.21 枢軸軍の手順 [Axis Procedure]

- 減少状態の枢軸軍ユニットは、次に高い戦闘戦力段階に回復させるために REPL と統合します。
- 戦闘ユニットと REPL ユニットは、友軍管理フェイズ中に同じ場所（ヘクス又は待機ボックス）にいない限りなりません。

c. 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その次に高い段階に増加させます。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せん。

15.22 連合軍の手順 [Allied Procedure]

a. 連合軍ユニットは、REPL ユニットを使用しません。その代わりに、補給状態フェイズ中に、ユニットの上に補充受取りマーカーを置きます。

b. 管理フェイズ中に資格を持つユニットからマーカーを取り去り、VP 記録欄上の連合軍 RPs マーカーを使用したポイントに一致するだけ減少させます。連合軍ユニットは、もしも中東待機ボックスへ補給ルート [6.21] をたどることができれば資格を持ちます。

15.23 タイプの制限 [Type Limitations] 歩兵 RPs は、以下を除くいずれかの戦闘ユニット・タイプを再建します。: 装甲、装甲車、砲兵、対空。

15.24 RPs を受け取っている連合軍ユニットは、このセグメント中に戦略移動、海上又は航空輸送、水陸両用侵攻、戦闘、突破移動を実施できません。枢軸軍ユニットは、制限されません。

15.25 除去ボックス内のユニットは、再建できます。ユニットを基幹段階に回復させるため、REPL ユニット (又は RP) を消費します。いったん回復したら、それを基幹ボックス内に置きます。基幹ボックス内で開始しているユニットについては、ユニットを最低段階 (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) に回復させるため、REPL ユニット (又は RP) を消費します。ここでユニットを基幹又は除去ボックス以外の待機ボックス内に置きます。この目的において、以下の位置の REPL ユニット (又は RP) を消費します。:

- ・連合軍の除去と基幹ボックスは、中東待機ボックス内です。
- ・除去又は基幹ボックス内の枢軸軍ユニットは、シリアとレバノン内に位置するいずれかの飛行場内で REPL を消費します。基幹ボックス内のユニットは、その飛行場でプレイに復帰します。

15.26 管理フェイズ毎に、複数のステップを回復できるユニットはありません。

15.27 コマンド・ユニット。これらのユニットの戦力を回復させるために使用できる唯一の補充は、特別イベントのプレイによって提供されます [18.21、イベント C]。このゲームにおけるこのような全ての補充はすでに訓練済なので、ユニットを再建するための余分な時間は要求されません (RW のルールにあるように)。

16.0 勝利方法 [HOW TO WIN]

16.1 勝利ポイント [Victory Points]



一般的に、ゲームはヴィシーの降伏が発生するときに終了します [16.3]。降伏が発生するとき、勝利ポイント (VPs) のプレイを通して影響を受け得ます。

16.11 両プレイヤーは、勝利ポイントを得点します。どちらのプレイヤーも負の合計を持ってません。

16.12 勝利ポイントは、各ターンの勝利判定フェイズ中にカウントされます。勝利ポイント・スケジュール上に列記された数字からこれらを計算します。VP 記録欄上で友軍 VP マーカーを上下させて調整することにより、現行 VP 合計を変更を管理します。

16.13 位置の VPs [Locations VPs]

a. VP は、もしも位置が友軍であると得点されます [3.12]。これらは、その位置が敵ユニットによって奪回されたときに失われます。位置が何回持ち主を変更したかは、問題ではありません。

b. もしも連合軍プレイヤーが、すでにアレppo [Aleppo]、ベイルート [Beirut]、ダマスカス [Damascus] についての VPs を得点していたら、枢軸軍プレイヤーが奪回して勝利判定フェイズ中にその位置を確保すると、1 VP を得点できます。これは位置毎に一度のみ得点され、奪回された度毎ではありません。

c. VP は、アレppo、ベイルート、ダマスカスが確保されている各ターンに得点されます。他の位置の VPs は、それらが友軍になったターンに一度のみ得点されます。

16.14 勝利ポイントが使用される方法 [How Victory Points Are Used]

a. ヴィシー降伏表 [Vichy Surrender Table] もしも連合軍プレイヤーが 2 Ps を消費したら、このターンと未来の全ターンのサイの目に (+1) DRM を受け取ります。同じコストで追加の DRM を獲得できます。各 DRM は、早期に獲得された他の DRM と累積します。この合計を VP 記録欄上で記録します。枢軸軍プレイヤーは、同様に消費した各 2 VPs について (-1) DRM を獲得できます。連合軍プレイヤーは、常に枢軸軍プレイヤーの前に自身の購入を宣言します。

b. 特別イベント [Special Events]。プレイヤーが消費した各 2 VPs について、更に 1 枚の特別イベント・マーカー引きを獲得します。

16.15 1 ターンに消費できる VPs の限度はありませんが、消費した VPs は永久に失われます。どちらのプレイヤーも、いずれかのターンに 10 までの未使用 VP を保持できます。連合軍プレイヤーが DRM のために VPs を消費するとき、同時にヴィシー降伏表で解決することは要求されません。

16.2 サドン勝利 [Sudden Victory]

16.21 プレイヤーは、マップ上に敵戦闘ユニットが残っていないときにサドン勝利を達成します(待機ボックス内のそれは無視します)。

16.22 もしもあるプレイヤーがサドン勝利を達成したら、ゲームは終了して彼が勝者と宣せられます。

16.23 もしもこれが両プレイヤーに同時発生したら、連合軍プレイヤーがゲームに勝利します。

16.3 ヴィシーの降伏 [Vichy Surrender]

「アルマンティエールのマドモアゼル」

ーヴィシー・フランスの降伏式典で演じられた、7月14日

どちらかのシナリオでヴィシーの降伏が発生するとき、ゲームは終了して連合軍プレイヤーが勝利します。

16.31 ヴィシーの降伏は、回復セグメント中に決定されます。連合軍プレイヤーは、6月IIIターンに開始してヴィシー降伏表で解決を始めることができます。表の解決は連合軍プレイヤーの選択で、それを強制されません。

16.32 連合軍プレイヤーは、ヴィシー降伏表で解決するとき毎に1 VPを消費します。ターン毎に一度のみ解決できます。表の DRMs のために VP を消費でき [16.14]、次いで枢軸軍プレイヤーも同様に行えます。次いで連合軍プレイヤーはサイを振り、表の結果をチェックします。

結果：

- Y** Yes、ここで降伏が発生し、ゲームは終了します。
- N** No、ただし次のターンに再び振ることができます。

17.0 連結ゲーム (選択) [COMBINING GAMES (Optional)]

17.1 このゲームと **Rommel's War** との連結

[Combining this game with **Rommel's War**]

プレイヤー諸氏は、このゲームと L2 Design Group によって発行された **Rommel's War (RW)** を、自由に組み合わせることができます。両ゲームは、効率的に同じゲーム・メカニクスを使用しています。両者は同じ歴史的瞬間に起り、同一の縮尺を持ち、いくつかの同じ歴史的部隊を持ちます。プレイヤー諸氏が、連結プレイでより歴史的な変更を探索したいと望むのが自然です。

17.11 このようなゲーム・プレイを促進するため、このゲームは **RW** で見られた多数の同じルール、チャート、表を使用します。ただし、多数の個別ルール項目は、このゲームをプレイする者のみの便宜として番号付けられています。

17.12 いくつかの **RW** ルールは、省略されるか適用できないと考えられました。これらは、以下に関するルールを含みます。：トブルク、指揮官、地雷原、港湾爆撃、天候。

17.13 プレイヤー諸氏は、このゲームに提供された港湾許容量マーカーを使用して、港湾許容量の管理を行います。開始時の港湾許容量は、以下のとおりです。：

ハイファ [Haifa] ー連合軍6、枢軸軍ゼロ
他の全てー枢軸軍最大、連合軍ゼロ

17.14 このゲームのためにのみ用意された海上輸送表を使用します。

17.15 このゲームからやはり省略されたのは「移動補給」です。これらのルールは、他の多数のゲームの手順と絡み合わされ、それが全ての参照に従うよう **RW** ルールを慎重にチェックしてください。

17.2 ヴィシーの降伏と **Rommel's War**

[Vichy Surrender and **Rommel's War**]

このゲームを **RW** と共にプレイするとき、下記のルールにも従います。

17.21 ヴィシー・フランス軍ユニットのみが降伏し、ドイツ軍ユニットは降伏しません。

17.22 ユニットの撤去 [Removal of units]

- a. ヴィシーの降伏が発生するとき、ドイツ軍 ZOC 内にある **GREI** のユニットを除く、全ヴィシーの非軽ユニットを取り去ります。と留まる **GREI** ユニットの、活性ドイツ軍ユニットになります。
- b. 1RSM、4RST、8RSA 騎兵ユニットを取り去ります。
- c. その他全ての軽ユニットは、イン・プレイに留まります。これらは、ドイツ軍になります [いまやドイツ軍指揮下の現地部族兵をあらわしています]。

注釈：アラウィとドゥルーズは状態を変更せず、一定の特別イベントを通して後に活性枢軸軍になるか、又は他の特別イベントを通して連合軍になり得ます。

- d. ヴィシーの AA ユニットの、ドイツ軍になります。ドイツ軍面に裏返します。
- e. 全てのヴィシー補給ユニットはドイツ軍が使用可能となり、現在イン・プレイのこれらは自動的にドイツ軍になります (たとえドイツ軍ユニットが存在しなくても)。

17.23 ドイツ軍になるヴィシー・ユニットは、補充を通して再建できます。

17.24 いまだヴィシーに友軍の港湾は、ドイツ軍ユニットの存在の必要なしでドイツ軍になります。

17.25 連合軍プレイヤーは、もはや位置の占領について勝利ポイントを獲得しません [16.13]。両プレイヤーは、VPs の獲得又は消費を継続します。ゲーム・プレイの終了時、枢軸軍のここでの VPs は1RW の VP について各2の割合でVP になります。

17.26 特別イベント [18.0] の引きと使用は継続します。

17.27 プレイは、以下のどちらかになるまで継続します。:

- 待機ボックス内以外に枢軸軍ユニットが残っていない、又は
- 枢軸軍プレイヤーが1つのみの飛行場又は港湾を支配する。

18.0 特別イベント [SPECIAL EVENTS]

18.1 特別イベントが適用されるとき [When Special Event Apply]



18.11 各ターンの特別イベント・フェイズ中、両プレイヤーはイベント・プール（不透明容器の使用を推奨します）から特別イベント・マーカー（SEMs）を無作為に引きます。連合軍プレイヤーは、各ターンに最初に引きます。各特別イベント

は、ゲーム・プレイに適用する新たな条件をあらわします。SEM を引くためのコストはなく、プレイヤーはそれを引く必要があります。全ての条件は選択です。プレイヤーは、引いた特別マーカーを使用する必要がありません。指定されない限り、SEM を使用した後にイベント・プールへ戻します。

18.12 6月Iターン（最初のターン）に、連合軍プレイヤーは4枚のSEMsを引き、枢軸軍プレイヤーは3枚を引きます。続く全てのターンに、両プレイヤーは1枚のみのSEMを引きます。VPs [16.14b] を消費することで、プレイヤーは更にSEMsを引くことができます。

18.13 プレイヤーは、そのプレイを望むときになるまでSEMを保持できます。おそらく、これはゲーム全体を通してできます。相手側にSEMの正体を隠して保持します。SEMsは、1枚をプレイして新たなそれを補充するために直ちに引くことなしでプレイされ、プレイヤーは何も保持しないでフェイズを終了できます。

18.14 プレイヤーは、プレイのシークエンスによって認められるだけ多く保持したSEMsをプレイできます。両プレイヤーが同時にSEMのプレイを望むとき、現在活性のプレイヤーが最初にプレイします。増援フェイズのごとく、活性プレイヤーがいないフェイズ中は、連合軍プレイヤーが最初にプレイし、次いで枢軸軍プレイヤーがプレイします。あるイベントは、そのために指定されたフェイズ中にのみプレイされますが、いくつかはいかなるときにもプレイ

できます [イベントの説明 20.2 を参照]。特定の戦闘に影響する特別イベント [DRMを提供するようなイベント] は、その戦闘の戦闘サイを振る前にプレイされます [例: 連合軍のイベントHとQ]。

18.15 各SEMは、そのイベントの完全な説明を述べる文章を持ちます。それをプレイしているプレイヤーのために開始しているSEMは、相手側のSEMイベントを適用しません。

例: 連合軍プレイヤーは、「H」SEMをプレイしています。連合軍の特別イベント「H」が発生し、枢軸軍のそれは発生しません。ここでSEMは特別イベント・プール（不透明容器）に戻されます。枢軸軍プレイヤーは、そのSEMを後に引くかも知れず、自軍の「H」イベントのみを使用できます（そして、連合軍プレイヤーは自軍「H」イベントを繰り返し獲得しません）。

18.16 いくつかの特別イベントは、一定のターン中に使用不能又はゲームの過程に一度のみ使用可能かも知れません。他のターン又はプールから後に引くイベントについて、変更される成果が列記され得ます。残っているイベントは、一度だけ発生できます。

史実では、戦役の最終ターンは7月IIで、そのときまでに連合軍はイベントD、F、G、H、L、M、Q、Rをプレイしていました。枢軸軍は、イベントE、H、J、M（2回）、O、Pをプレイしていました。



18.17 いったん枢軸軍の特別イベントEがプレイされたら、連合軍の特別イベントGがゲーム

の残りについて有効です。プレイヤー諸氏が備忘のためマップ上に置くよう、これら2つの特別イベントのために追加のマーカーが含まれます。

18.18 1941年8月IIターンの完了時から開始して、更なる特別イベントを引かないでください。

18.2 特別イベントの解説 [Eplanation of Special]

18.21 連合軍特別イベントのプレイヤー補助カードを参照。

18.22 枢軸軍特別イベントのプレイヤー補助カードを参照。

19.0 シナリオ [SCENARIOS]



Slouch Hats & Eggshells は、2つのシナリオを持ちます。特記されていない限り、枢軸軍プレイヤーは最初に自軍をセット・アップし、連合軍プレイヤーが続きます。

19.1 シナリオ1：エクスポート作戦（史実） [Operation Exporter]

「我々はシリアとレバノンの委任統治を終わらせ、彼らを独立させるためにやって来たのだ。」

ー自由フランス軍将軍、ジョルジュ・カトルー、1941年6月8日

19.11 6月Ⅰ～7月Ⅲの6ターンです。：第1枢軸軍作戦セグメントをスキップし、第1連合軍作戦セグメントからプレイを開始します。

19.12 特別な制限 [Special Restrictions]

- 6月Ⅰの特別イベント・フェイズ中、連合軍プレイヤーは4枚の特別イベント・マーカーを引き、枢軸軍プレイヤーは3枚を引きます。これを、どちらのプレイヤーも自軍ユニットをセット・アップする前に行います。6月Ⅱターンから開始して、両プレイヤーはターン毎に1枚の特別イベントを引きます。
- ヴィシー・ユニットは、イラクに進入できません。
- ヴィシー降伏 DRM マーカーを「ゼロ」で開始します。
- 開始時の港湾レベル：連合軍－ハイファ [Haifa] 6、他の全てゼロ、枢軸軍－ハイファ0、他の全ては指定された最大。

19.2 シナリオ2：枢軸軍の介入 [The Axis Intervene]

「我々の見立てでは、もしもドイツ軍が小規模な空軍、派遣団、局地的叛乱でシリアとイラクを手に行けるのであれば、小規模な軍事的リスクを躊躇う必要はない…」

ーチャーチルから A.P. ウェーヴェルへ、1941年5月21日

ドイツ軍の介入は実際には発生しませんでした、興味深い可能性を秘めています。このシナリオは史実で開始され、起こり得たドイツ軍の介入を検証します。このような介入は高度に投機的ですが、ここで見られる部隊や出来事はもっともらしいものです。枢軸イタリア軍部隊は、意図的に省きました。イタリア軍は介入の計画を持たず、当時その存在はフランスの反枢軸国熱を煽ったことで知られています。

19.21 6月Ⅰ～8月Ⅱの8ターンです。：第1ターンの第1連合軍作戦セグメントから開始し、第1枢軸軍作戦セグメントは省略します。

19.22 特別な制限 [Special Restrictions]

- このシナリオにルール 21.12 の全ても適用します。
- 全てのドイツ軍ユニットは、枢軸軍（ヴィシー・フランス軍と同じ）として機能します。
- 枢軸軍プレイヤーは、自動的に特別イベント E を引くことで開始します。次いで、連合軍プレイヤーは、自軍のイベントを無作為に引きます。ここで、枢軸軍プレイヤーは、自軍の残りの2枚の特別イベントを無作為に引きます。

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

20.1 増援の到着 [Reinforcements Arrive]

7月Ⅱターンの開始時、枢軸軍プレイヤーは最初にターン・マーカーを7月Ⅱボックスへ進めます。次は増援フェイズなので、両プレイヤーは7月Ⅱの自軍増援についてセット・アップ・カードを調べます。両プレイヤーは、ユニットと補給ポイントを受け取ります。連合軍プレイヤーは自軍の中東待機ボックス内に置き、枢軸軍ユニット (288 B'burg) と SP はギリシャ待機ボックスへ行きます。どちらのプレイヤーも、選択登場グループを選択しません。

補給状態フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは最初に全自軍ユニットについての一般補給を判定します。使用可能な港湾許容量を合計します。枢軸軍はトリポリ (0)、バイルート (6)、ラタキア (3)、トルコ (8) の計 17 ポイントを支配します (各ポイントは、1ユニットについて一般補給を提供します)。カウントするため、港湾は友軍であることのみが必要です (占められる必要はありません)。一般補給を要求するマップ上でイン・プレイの 19 ユニット (軽ユニットは要求されません) 中の 17 ユニットに港湾が一般補給を提供するため、ここで2ユニットが非補給下です (言及したユニットが補給ルートをたどれると仮定します)。基幹ボックス内のユニットは、いかなる補給も要求されません。枢軸軍プレイヤーは、2つのユニットを非一般補給下のままにすることを選択し、OoS マーカーでそれぞれをマークします。枢軸軍プレイヤーは、1 SP を消費してそれに到達するだけ多くのユニットを一般補給下に置くこともできました。その代わりに、どちらかの移動フェイズ中に追加に必要なユニットを一般補給下に置くため、緊急補給手順を使用できると考えました (SP まで7ヘクスの補給線をたどれる限り)。ギリシャ待機ボックス内の 288B'burg は、移動補給を要求されます (待機ボックス内の航空ユニットのみが「フリー」移動補給を獲得します)、この例では受け取りません。

ここで枢軸軍の第1作戦セグメントです。枢軸軍プレイヤーは、**288B'burg** ユニットのギリシャ待機ボックスからマップ上の港湾（ペイルートのみが使用可能で、トリポリは現在許容量を持ちません）に移すため海上輸送を使用します。航空輸送は使用不能です。枢軸軍プレイヤーは、**SP** と共にペイルートへ移動させることを選択します。**SP** を保持するため1ポイントの補給集積所を創出してそれと **288B'burg** をペイルート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。**288B'burg** について4を振り（適用可能な **DRM** はありません）、ユニットは到着します。ここで **288B'burg** をペイルート・ヘクス（1213）上に置くことができます。**SP** について5を振り、**SP** は遅延します。直ちにギリシャ待機ボックスへ戻りますが、次の友軍輸送フェイズ（次の友軍セグメント、又はそれが到着するか又は海没するまで無期限）に再び試みることができます。もしも恐ろしい6を振っていたら、結果は「**SD**」と読まれ、**SP** が海没することを意味します。**288B'burg** はペイルートに到着しますが、それと共に上陸する補給はありません。

288B'burg はターンを待機ボックス内で開始したので、自動的に一般補給下ですが、それでも移動補給を要求されます。マップ上に到着した瞬間、移動補給のための補給線範囲内の **SP** を探します。範囲内のどこかに使用可能な **SP** が存在しない限り、戦略移動を使用できずその **MA** は半減します（8から4）。それは燃料を持ちません。

21.0 デザイナーの項目 [DESIGNER'S SECTION]

21.1 デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

Slouch Hats & Eggshells は、いくつかのヴァージョンを通して進化しました。オリジナルの1970年代の **Abwehr Publications** 版（**Syria, 1941** として発行）は不十分なもので、1980年代の **Quarterdeck Games** 版はマップ・グラフィックが混乱していました。この版は多くの部分を解明して訂正し、視野を拡張しました。今日の標準に従って旧ルールを再編集し、大きく変更させないようにすることは挑戦でした。プロジェクトが進捗するに連れて、史実戦役の雰囲気伝えるためには、かなりの強化が要求されることが明白になりました。オリジナル・ゲームの痕跡を見つけるかも知れませんが、明快さのため、奇抜な慣習や不必要な精密さは落さなければなりません。このゲームは、シリアとレバノン内の戦役全体を効果的に扱います。

プレイヤー諸氏は、僅かに実用的な一握りのルール、一例を挙げると港湾レベルについての規定があることに気づくでしょう。これらの制限は **Rommel's War (RW)** に提供され、このゲームと **RW**

を連結しているときにスムーズに移行するために大部分がこのゲームに留められました。何年にも亘って、ゲーマーたちがドイツ軍装甲師団をシリアに展開させていたらと想定することを認めました。これが非現実的であるにもかかわらず、ゲーマーたちはそれを望みました。そうであれば、港湾の条件は、突然非常に重要となります。それでもこれらのプレイを望むのであれば、港湾レベル、港湾の爆破、港湾の回復に関するルールを気軽に落としてください。

兵站の問題は、**RW** で多くのデザイン示唆を受けました。このゲームがこのデザイン領域で **RW** に従う義務がある一方、それにもかかわらず正当な状況制約があります。両陣営は、戦役全体について必要な補給や燃料の欠乏を経験しました。**RW** に従ったアプローチは、計算や計測の時間を浪費することなく、兵站についての本質的なポイントを突き、ここでもシステムはうまく機能します。

これは比較的小規模で短期間の戦役なので、奇妙な状況が出現し、歴史的な影響がたった1つか2つのユニットで変わる可能性があります。その規模や砲兵ユニット、対空ユニット、不確かな爆撃機戦力のような事柄の精査については **RW** で述べたので、より平凡に述べるため **RW** のゲーム・システムを使用します。もしもこのゲームが特異なシステムを使用したら、これらは他のゲーム効果の中に平均化されていたかも知れません。ただし、一定の戦役の様相は、ランダム・イベントを通してより良く表現しました。これらは、このようなゲームでは邪魔になり得る真に奇抜な出来事ですが、このような方法で扱えば遥かに楽しめますし、むしろよりリアルです。

両陣営の詳細な **OoB** についてはかなり苦勞し、それにもかかわらずいくつかの強化を反映しています。この1つの例は、軽ユニットに見られます。これらは、戦役のために両陣営によって一緒にされた、およそ多数の即席又は小規模なユニットです。連合軍は、特にその最後の戦略予備を投入しました。前に述べたごとく、私どもは不必要なディテールではなく、一般的な影響を追求しました。この戦役は戦術レベルで闘われ、史実の戦役では中隊がユニット機動の基準で、大規模への変換が困難であることを説明します。

RW との少数の **OoB** の差異は、述べるのに値します。第5インド旅団は **RW** では半自動車化ですが、ここではそのトラックを供出し、山岳戦の訓練を受けていない分遣隊と共に、主に徒歩で闘いました。自由フランス軍ユニットにも同じ適用が必要でした。

同じ状況がイギリス第4旅団（第1騎兵師団）にも適用されることが分かりました。これは5月中にイラクへ送られた救援梯団の復帰でした。これは後に第9機甲旅団と再命名され、8月後半に開始されたイラク戦役に参加しました（戦車なしで）。第1騎兵師団の残りは、ここまで車両と重装備を奪われていたので、これらを表示する唯一の方法は軽部隊です。概して、両陣営は、車両が非常に不足していました。

興味深いことに、アラブ・レギオン・ユニットは、サウジ・アラビアからのワッハーブ派（今日でさえ狂信者）による襲撃に対して防護するため、大部分が1920年代に編成されました。主として砂漠住民のベドウィンから徴兵したレギオンは、信頼性があり有効に機能しました。

ドイツ軍の介入へのイギリス軍の対応は、強力になったものと判断しました。結局、イギリス軍は、ドイツ軍の動きに先手を取るためシリアに侵攻しています。対応部隊の正確な構成は推測で、侵攻について原計画が手引きとして見つかりました。それには、2個歩兵師団、1個機甲師団、いくつかの機甲旅団が要求されました。1941年には、このような大規模部隊は見つけられなかったもので、せいぜいその影が提供されたと見なすことは合理的で、ここではおそらくイギリス第7機甲師団の増強された1個旅団です。さらに考えられるのは、ポーランド旅団グループです。これはエジプトでドイツ軍と交戦しておらず、すでにシリアにいることの優位性を持ちました（1940年中）。

ヴィシー・フランス軍は、増援の選択肢を持ちません。実際的に、全ての支援はフランスから来なければならず、これはイギリス軍の封鎖にかかっていた。最大の提案は、巨大戦艦で船団護衛を要求することでした【枢軸軍の特別イベント N を参照してください】。その他の増援は、現地の少数民族を武装させることでしたが、訓練のための時間はなかったでしょう。このような兵士たちは、戦闘で安定しません。このゲームのアラウィ・ユニット【特別イベント A】とドゥルーズ派の一部は、現実には本質的な武装民兵である「Fazaa」をあらわします。これらの人々の多くは、すでに「レヴァント」大隊に徴兵されていました。他の武装部族グループが多数派のスニ・ムスリムの間に存在しましたが、これらは地方のシークによって支配されており、シークの多くは武装して富を増やす好機と戦争を捉え、イギリス軍とフランス軍の両方の間で情報のやり取りをしました。

増援の大きな疑問は、もちろん、1942年11月にヴィシー確保下のチュニジアにそうしたように、ドイツ軍が多数を到着させたかです。ただし、これは現実にはありませんでした。ヴィシー・フランスは、地球上のフランス領土へのイギリス軍侵攻の脅威への小さな

申し出さえ拒絶しました。中東に登場するためのドイツ軍の実際の計画は、フランス軍が現実痛めつけられている7月になるまで必要がありませんでした。

悲しいことに、このゲームに装甲部隊はありません。そのような介入は、早くても10月になったはずで、複数のマップと遙かに推測される部隊を持つため、このゲームの範囲外となります。我々が用意したドイツ軍ユニットは、もしもフランスがもう少し寛容であれば容易に手にしたであろうものです。

興味深いことに、この戦役の勝利は、限定された条件下でパフォーマンスのレベルを評価される連合軍に遙かに責任があります。ヴィシーの戦略は防御に限定され、限定的なドイツ軍の介入は史実の結果を遅らせるだけです。それ故、特に枢軸軍部隊がシリアとレバノンの保持を試みると、連合軍は戦役の決着を強制されます。最後に、連合軍はイランを通過してソヴィエト連邦まで補給ルートを安全にする必要があるため、ゲームは8月後半で終了します。ここでは、別の戦役が関わることになります。

終わりにあたり、このホビーでは発行が困難な対象へ信頼と意欲を持っていたいた、この版の発行者に感謝を申しあげます。

—Vance von Borries

22.2 推奨文献 [Suggested Reading]

1. El-Edroos, Brigadier S.A., The Hashemite Arab Army 1908-1979, Amman, Jordan, 1980.
2. Gaujac, Paul. L'Armee de la Victoire, Le Rarmement 1942-43, Paris: Lavauzelle, 1984.
3. Long, Gavin. Greece, Crete and Syria, Australia in the War of 1939-45, Vol.2, Canberra: Australian War Memorial.
4. Mockler, Anthony. Our Enemies the French, Syria 1941, London: Leo Cooper Ltd., 1976.
5. Pal, Dharm. Indian Armed Forces in World War II, "Campaign in Western Asia", Calcutta: B. Prasad, 1957.
6. Playfair, I.S.O. The Mediterranean and Middle East, Vol. II, London: HMSO, 1954.
7. Schreiber, Gerhard, et al. Germany and the Second World War, Vol. III, Oxford: Clarendon Press, 2001.
8. Spears, Maj.Gen. Sir Edward. Fulfillment of a Mission: Syria and Lebanon 1941-44, London/Hamden, CT, 1977.
9. Stevens, Lt.Col. G.R. Fourth Indian Division, Toronto: McLaren and Son Ltd, 1948.

22.0 初版の ERRATA [ERRATA TO FIRST PRINTING]チャート

1. 「砲兵射撃支援」[“Artillery Fire Support”] チャートを以下に変更します。:

戦闘支援差チャート [Combat Support Differential Chart]

2. 「爆撃効果表」[“Bomber Effectiveness Table”] と「砲撃表」[“Bombardment Table”] は、このゲームを **Rommel's War** と連結しない限り使用されません。

3. ルールが参照するヴィシー降伏表は 16.3 です。

4. 地形効果チャート:

道路又は小道に沿ってヘクスサイドを越えて攻撃するための DRM はありません。

カウンター

1. 枢軸軍 1/6 RCA

ユニット裏のセットアップ・ヘクス番号は、1519 (downtown Beirut) です。

2. 2 ステップ・ユニットのセットアップ情報はカウンター上に記載されていませんが、代わりに枢軸軍セット・アップ・カード上で見つかります。

3. Beirut VP マーカーの裏は Aleppo で、逆もまた同様です。

4. ヴィシーの妨害マーカーを無視してください。使用されません。

マップ

1. ヘクス 2120 内に、2つの一級道路を連結している短い道路があります。

2. 中東待機ボックス内の補給ポイントについての注記を、以下のように変更します。「補給ポイントは、各ターンにここで受け取ることができます (6.11c)。」

3. イラク待機ボックス内の補給ポイントについての注記を、以下のように変更します。「補給ポイントは、各ターンにここで受け取ることができます (6.11c)。」

4. 補給ユニット保管場所下の使用可能ボックスは、補給ユニットのみのためではありません。他のユニットもそこに置くことができます。例えば、プレイの開始時に、このボックス内に鉄道輸送マーカーを置きます。次いで、ユニットが鉄道によって移動しているときに置かれます。

5. このセグメントに使用済ボックスを、以下のように変更します。「各セグメントの管理フェイズの終了時に、使用可能へ移す。」

(翻訳: 松谷 健三 2020.5.28)