

Fall of Tobruk プレイヤー補助カード2

地形効果チャート (TEC)

地形タイプ	徒歩	装軌式	装輪式	戦闘への影響
舗装道路	1/2	1/2	1/3	NE
非舗装道路	1	1	1/2	NE
小道	1	1	1	NE
平地	1	1	1	NE
高地	1	1	1	防御AT射撃、1L
村	OTIH	OTIH	OTIH	NE
砂漠	1	1	2	NE
丘	1	2	2	NE
荒地	2	2	2	NE
泥濘窪地	2	4	6	1R
ワジ	+1	+2	+2	1L
断崖：上り	+3	禁止	禁止	防御AT射撃、1L
断崖：下り	+1	+4	+6	
対戦車壕	+1	+2	+2	攻撃装甲半減、1L
地雷原	+ Half	+ Half	+ Half	防御AT射撃、攻撃半減、MATでサイを振る
ボックス	OTIH	OTIH	OTIH	1L

砲兵射程チャート (ARC)

記載射程	砲撃値半減
2	2 hexes
3	2-3 hexes
4	3-4 hexes
5	3-5 hexes
6	4-6 hexes
7	4-7 hexes
8	5-8 hexes
9	5-9 hexes
10	6-10 hexes

スタッキング密度チャート (SDC)

SPs	BMBシフト
1-5	1L
6-10	--
11-15	1R
16+	2R

指揮統率表 (CCT)

d10	PAA DAK	Ger Div	Ger Bde	Ital Corps	Ital Div	Ald Corps	Ald Div	Ald Bde
0	4	6	3	3	3	3	6	3
1	4	6	3	3	3	3	6	3
2	4	6	3	3	3	3	6	3
3	4	6	2	2	2	2	5	2
4	4	6	2	2	2	2	5	2
5	3	5	2	2	2	2	5	2
6	3	5	2	2	1	2	4	1
7	3	5	1	2	1	1	4	1
8	3	4	1	1	1	1	4	1
≥9	3	4	1	1	0	1	3	0

+1drm 天候が霧であると e

+2drm 天候がハムシンであると

ZOC サマリー・チャート

軽 ZOC	重 ZOC
ヘクス内に 4~11SPs	ヘクス内に 12+SPs
混乱状態ユニットは ZOC に貢献しない	
砲兵ユニットは、ヘクス内に半分の砲兵 SPs がない限り ZOC に貢献しない。	

地雷原攻撃表 (MAT)

d10	混乱	*膠着?
0	-	-
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	-
5	Dis	All R 1h
6	Dis	All R 1h
7	Dis	All R 1h
8	2 Dis *	All R 1h
9	2 Dis *	All R 1h

士気チェック表 (MCT)

d10	現行士気						
	a	b	c	d	e	f	g
0	E	E	E	b	c	d	e
1	E	E	E	b	c	d	e
2	E	E	a	b	c	e	f
3	E	E	a	c	d	e	f
4	E	a	a	c	d	e	f
5	E	a	b	c	d	e	f
6	a	a	b	c	d	f	g
7	a	a	b	d	e	f	g
8	a	b	c	d	e	f	g
9	a	b	c	d	e	f	g

Fall of Tobruk Air Display Screen

Mission Contact Table

d10	Result	Modifiers (cumulative)
0-5	Contact	+1 Haze Weather +2 Khamsin Weather +1/+2 Air Step loss marker †
6-9	Missed Contact	-2 if two fighter units ‡

† Only applies if the unit attempting contact has an Air Step loss marker
‡ Two fighter units attempting contact

d10	-4	-3	-2	-1	Even	+1	+2	+3	+4	d10
0	A	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	0
1	A	A	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-3	1
2		A	A	-1	-1	-1	-2	-2	-2	2
3			A	A	A	-1	-1	-1	-2	3
4					A	A	A	-1	-1	4
5							A	A	-1	5
6								A	A	6
7									A	7
8										8
9										9

Air Combat Table

Light → AAA → Heavy

航空戦闘表

d10	-4	-3	-2	-1	Even	+1	+2	+3	+4	d10
0	A	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	0
1	A	A	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-3	1
2		A	A	-1	-1	-1	-1	-2	-2	2
3			A	A	A	-1	-1	-1	-2	3
4					A	A	A	-1	-1	4
5							A	A	-1	5
6								A	A	6
7									A	7
8										8
9										9

任務接触表

d10	結果	修正 (蓄積する)
0-5	接触	+1 霧天候 +2 ハムシン天候 +1/+2 航空ステップ損失マーカー †
6-9	接触失敗	-2 2戦闘機ユニットであると‡

† 接触を試みているユニットが航空ステップ損失マーカーを持つ場合にのみ適用する。

‡ 2つの戦闘機が接触を試みている。

Fall of Tobruk Air Display Screen

CUT

FOLD

Fall of Tobruk 基本航空表

飛行場 DRM

マップ上戦区	0	1 - 4	5 - 8	9 - 12	13 - 16	17 +
Gazala 戦区	-2	-1	0	+1	--	--
Tobruk 戦区	-2	-1	0	+1	+2	+3
Bir Hakim 戦区	-1	0	--	--	--	--
Bir al Gobi 戦区	-1	0	--	--	--	--

HQ DRM

0	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 +
-2	-1	0	+1	+2

航空任務の結果

d10	友軍優越	なし	敵優越
0	4R	3R	2R
1	3R	2R	1R
2 - 3	2R	1R	--
4 - 5	1R	--	1L
6 - 7	--	1L	2L
8	1L	2L	3L
9	2L	3L	4L

活性プレイヤーは、攻撃されたヘクスがある戦区内の航空優越状況を基準に、適切なコラム上で 1d10 を振る。結果は、そのヘクス内で使用される戦闘支援マーカーのタイプである。

マーカーは、戦闘終了時に取り去られる。

ハムシン天候が有効であると、ルール 6.3 に従ってマップ上の航空戦区毎に 1d10 を振り、同じ結果を適用する（飛行任務不可又は飛行に影響なし）。

戦区優越

d10	
≤ 1	連合軍優越
2 - 7	なし
≥ 8	枢軸軍優越



予備戦車記録欄

M13/40		1	2	3	4	5	6	7	8
M14/41		1	2	3	4	5	6	7	8
Pzkw IIIj		1	2	3	4	5	6	7	8
Pzkw IIIj/1		1	2	3	4	5	6	7	8
Pzkw IV		1	2	3	4	5	6	7	8

ゲーム開始時、いくつかの戦車型は使用可能な予備ステップを持つ。全型式について、戦場回復が成功したら予備ステップ数が増加し、戦車ユニットが再編成されるときに予備ステップ数が減少する。

擱座保持ボックス

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

ドイツ軍の戦車修理

以下でなければならない：

☆擱座マーカーと同じヘクス又は隣接に友軍ユニット。

☆同じヘクス内に敵ユニットが存在しない。自動的に1ドイツ軍戦車ユニットを修理でき、あるターンに追加の2戦車の修理を試みることができる（同じ又は異なるヘクス内）。

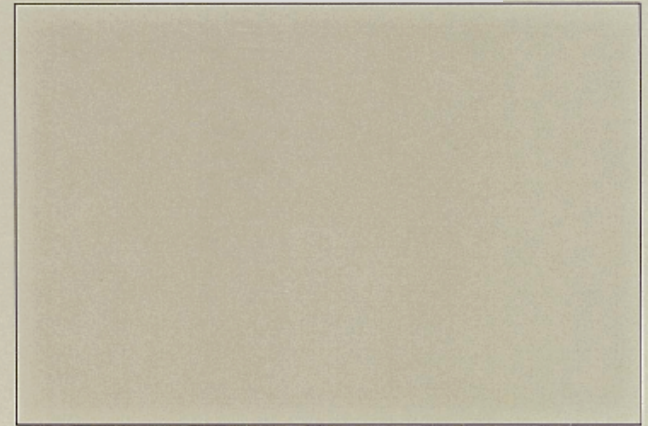
0～6で戦車は修理され、7～9で回復不能。ターン毎に1修理済ドイツ軍戦車を直接いずれかの擱座ヘクス内へ、残りは擱座ヘクスから取り去られて再編成ユニット・ボックス内に置かれ、そのタイプの予備戦車の数に+1を加える。回復不能は、永久除去になる。

☆イタリア軍の戦車修理は連合軍と同じで、連合軍管理カード上で見つけることができる。

ユニットの再編成

ユニットが戦闘で除去されるに連れて、このカードのユニット再編成ボックス内に置く。各ターンの終了時、プレイヤー諸氏は2つの（非戦車）ユニットを永久除去ユニット・ボックス内に置き、1ユニットをプレイに戻すことでユニットを再編成できる。全3ユニットが同じタイプでなければならない、戦力が正確に同じでなければならない、最低戦力のユニットが戻されなければならない。戦車ユニットを再編成するためには、予備戦車記録欄上で予備ステップが使用可能でなければならない。各ステップについて、再編成される正確な戦車型の1予備ステップが減少させられる。






再編成ユニット



永久除去ユニット



予備戦車記録欄

Crusader		1	2	3	4	5	6	7	8
Grant		1	2	3	4	5	6	7	8
Matilda		1	2	3	4	5	6	7	8
Stuart		1	2	3	4	5	6	7	8
Valentine		1	2	3	4	5	6	7	8

ゲーム開始時、いくつかの戦車型式は使用可能な予備ステップを持つ。全型式について、戦場回復が成功したら予備ステップ数が増加し、戦車ユニットが再編成されるときに予備ステップ数が減少する。

擲座保持ボックス

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

連合軍（イタリア軍）戦車修理

以下でなければならない：

☆擲座マーカーと同じヘクス又は隣接に友軍ユニット。

☆敵ユニットに隣接してはならない。

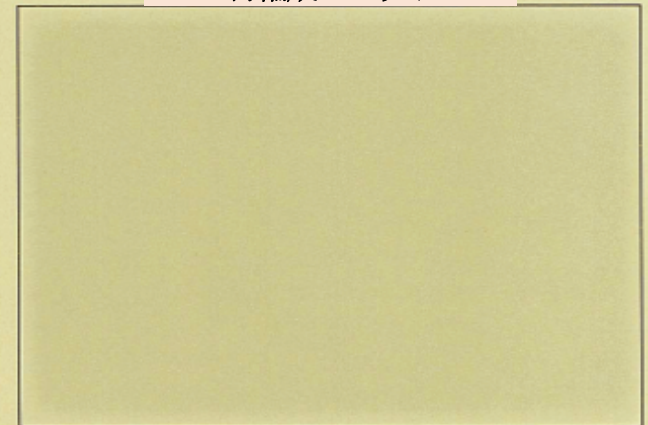
あるターンにこのような2戦車の修理を試みることができる（同じ又は異なるヘクス内）。

0～5で戦車は修理され、6～9で回復不能。修理されたイタリア軍と連合軍の戦車は、擲座ボックスから取り去られて所有プレイヤーの再編成ユニット・ボックス内に置かれ、次いで所有プレイヤーはそのタイプの予備戦車の数に+1を加える。回復不能は、永久除去になる。

ユニットの再編成

ユニットが戦闘で除去されるに連れて、このカードのユニット再編成ボックス内に置く。各ターンの終了時、プレイヤー諸氏は2つの（非戦車）ユニットを永久除去ユニット・ボックス内に置き、1ユニットをプレイに戻すことでユニットを再編成できる。全3ユニットが同じタイプでなければならない、戦力が正確に同じでなければならない、最低戦力のユニットが戻されなければならない。戦車ユニットを再編成するためには、予備戦車記録欄上で予備ステップが使用可能でなければならない。各ステップについて、再編成される正確な戦車型式の1予備ステップが減少させられる。

再編成ユニット



永久除去ユニット



Fall of Tobruk-発展したプレイのシーケンス (付録 C)

I. 日出フェイズ

1) 増援/補充フェイズ

- ・地上増援チャートをチェックし、新たに到着している地上ユニットを置く (ルール 5.11)
- ・6月1日から開始して、航空増援と撤退表で 1d10 を振り、指定されたユニットを受取り又は取り去る (ルール 5.12)
- ・地上ユニットを再編成する (ルール 5.2)
- ・擧座戦車を修理する (ルール 5.32 と 5.4)
- ・航空ユニットの統合を実行する (ルール 5.5)



II. AM フェイズ

1) 天候判定フェイズ

- ・到来するターンに優勢な天候を判定するため、天候表 (WXT) でサイを振る。最終ターンの PM 天候のために必要であれば、サイの目を修正する (ルール 4.41)

2) 航空計画フェイズ

- ・両陣営は、到来するオペレーション・フェイズ中に実施する航空任務を計画する (ルール 6.0)

3) オペレーション・フェイズ

- ・容器から1枚の活性化マーカーを引く
- ・活性化ポイント (AP) の数についてサイを振る

a) 砲兵イムパルス (ルール 8.0)

- ・組織の APs に対してカウントしない
- ・ユニットを半移動/半射撃又はオペレーション完了でマークする

b) 航空イムパルス (ルール 9.0)

- ・組織の APs に対してカウントしない

c) 移動イムパルス (ルール 10.0)

- ・スタック毎に1 (又は2) AP で、移動のために活性化する
- ・ユニットを移動完了、半移動/半射撃、全移動/射撃不可でマークし、ユニットがすでに戦闘完了を所持するとオペレーション完了でマークする

d) 戦闘イムパルス (ルール 11.0)

- ・スタック毎に1 (又は2) AP で、戦闘のために活性化する
- ・ユニットを戦闘完了でマークし、ユニットがすでに移動完了、半移動/半射撃、全移動/射撃不可を所持するとオペレーション完了でマークする

4) クリーンアップ・フェイズ (ルール 3.5)

- ・マップから全オペレーション完了マーカーを取り去る
- ・ゲーム・ターン・マーカーを PM 面に裏返す

III. PM フェイズ

1) 天候判定フェイズ

- ・到来するターンに優勢な天候を判定するため、天候表 (WXT) でサイを振る。最終ターンの AM 天候のために必要であれば、サイの目を修正する (ルール 4.41)

2) 航空計画フェイズ

- ・両陣営は、到来するオペレーション・フェイズ中に実施する航空任務を計画する (ルール 6.0)

3) オペレーション・フェイズ

- ・容器から1枚の活性化マーカーを引く
- ・活性化ポイント (AP) の数についてサイを振る

a) 砲兵イムパルス (ルール 8.0)

- ・組織の APs に対してカウントしない
- ・ユニットを半移動/半射撃又はオペレーション完了でマークする

b) 航空イムパルス (ルール 9.0)

- ・組織の APs に対してカウントしない

c) 移動イムパルス (ルール 10.0)

- ・スタック毎に1 (又は2) AP で、移動のために活性化する
- ・ユニットを移動完了、半移動/半射撃、全移動/射撃不可でマークし、ユニットがすでに戦闘完了を所持するとオペレーション完了でマークする

d) 戦闘イムパルス (ルール 11.0)

- ・スタック毎に1 (又は2) AP で、戦闘のために活性化する
- ・ユニットを戦闘完了でマークし、ユニットがすでに移動完了、半移動/半射撃、全移動/射撃不可を所持するとオペレーション完了でマークする

4) クリーンアップ・フェイズ (ルール 3.5)

- ・マップから全オペレーション完了マーカーを取り去る

IV. 日没フェイズ

1) 航空基地修理フェイズ

- ・航空基地修理を実施する

2) ゲーム・ターン記録フェイズ

- ・連合軍の撤退が誘発されたか否かをチェックする (ルール 15.21)
- ・ゲーム・ターン・マーカーを AM 面に裏返し、次の日に進める
最終ゲーム・ターンがプレイされていたら、勝敗を判定する

