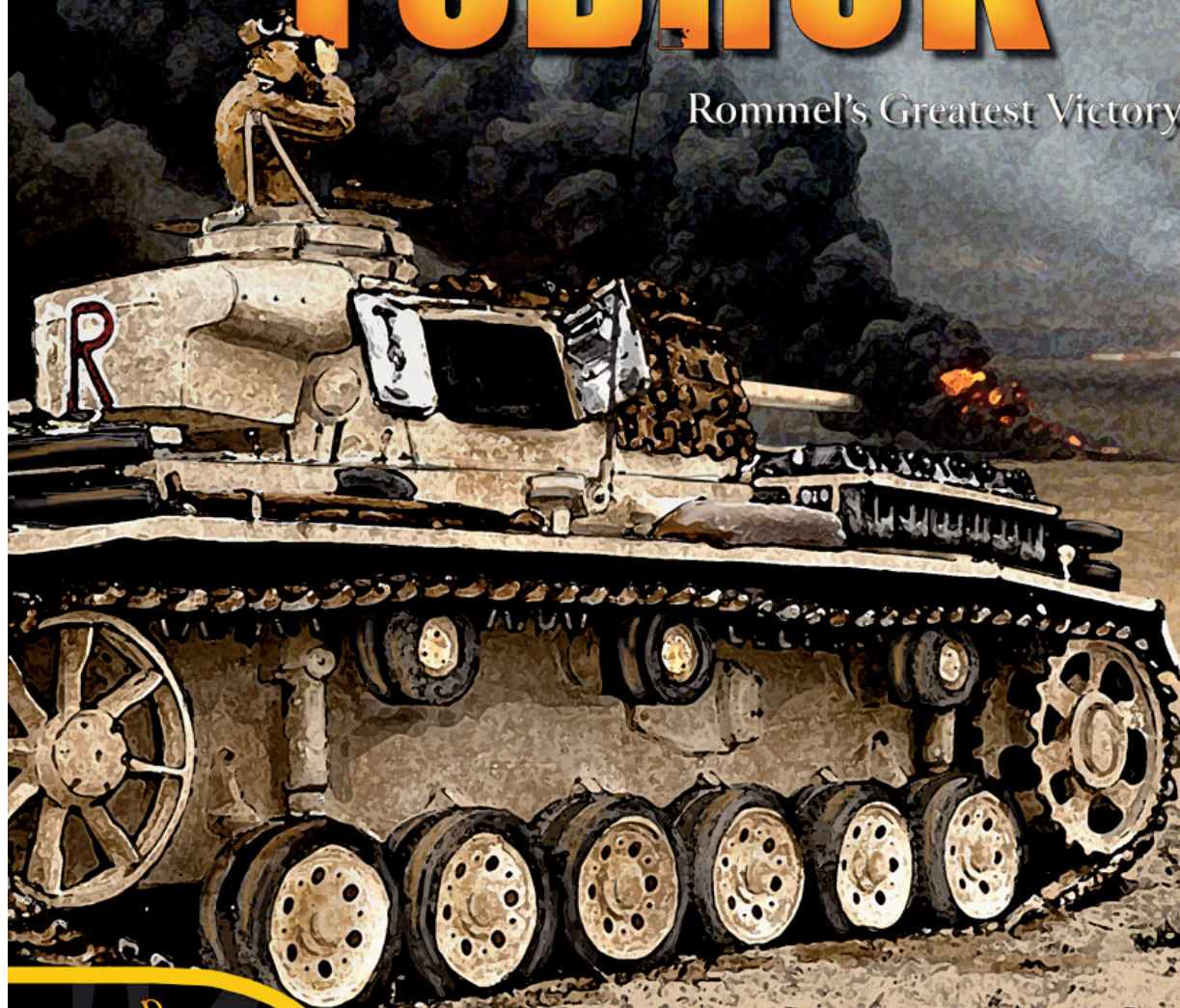


The Fall Of

TOBRUK

Rommel's Greatest Victory



A Game by Chris Fawcett

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

このルール和訳には、公式 Errata と解明 (2023.2) を含みます。読み易さのため、重要な更新と解明は青文字で表示されます。

THE FALL OF TOBRUK

目次 [Table of Contents]

1.0 はじめに	2
2.0 内容物	2
3.0 プレイのシークエンス	3
4.0 ゲームの一般的概念	4
5.0 増援と補充	7
6.0 航空計画	9
7.0 組織、司令部、活性化	10
8.0 砲兵	11
9.0 航空任務	12
10.0 移動	16
11.0 戦闘	17
12.0 混乱	20
13.0 地雷原とボックス	20
14.0 補給	21
15.0 勝利条件	22
16.0 ゲームのセット・アップ	22
付録 A—ユニットの略号	24
付録 B—詳細な内容物の説明	26
付録 C—索引	32

1.0 はじめに [Introduction]

The Fall of Tobruk : Rommel's Greatest Victory は、1942 年 5～6 月における重要塞化されたガザラ - ビル・ハケイム線への枢軸軍の攻撃を再現します。3 個イタリア軍団と自慢のドイツ・アフリカ軍団 [Deutsches Afrika Korps] が、エルヴィン・ロンメル将軍の作戦指揮下に参加しました。枢軸軍部隊に対抗するのは第 8 軍の 2 個軍団で、ニール・リッチー将軍指揮下のイギリス、南アフリカ、インド、自由フランス軍の部隊でした。

戦いは 1940 年の冬以来キレナイカを越えて前進後退するシーズン・ゲームとなった重要な西部砂漠戦役で、枢軸軍のトブルク占領はイギリス軍のリビア放棄、それに続くエル・アラメインへの退却を導きました。

プレイヤー諸氏は、二人の軍司令官ロンメルとリッチーをあらわします。トブルクの主要な港湾を支配し、敵部隊を撃破して自軍を健在に保つため、麾下の様々な旅団と連隊を機動させます。トブルクを占領し、戦役を継続するために十分な部隊を維持しているプレイヤーがゲームに勝利します。

2.0 内容物 [Components]

The Fall of Tobruk : Rommel's Greatest Victory の完全な一式は、以下を含みます。:

- 5 枚の両面カウンター・シート (880 5/8" カウンターを含む)
- 2 枚のマップシート (組み合わせて 40x32" マップをつくる)
- 1 枚の 11x17" 連合軍航空ディスプレイ
- 1 枚の 11x17" 枢軸軍航空ディスプレイ
- 1 枚の 8.5x11" 連合軍予備と回復ディスプレイ
- 1 枚の 8.5x11" 枢軸軍予備と回復ディスプレイ
- 1 枚の 8.5x11" 航空増援と撤退表/地上ユニット増援チャート
- 1 枚の 8.5x11" 航空任務ディスプレイ・スクリーン
- 5 枚の 8.5x11" 戦闘序列ディスプレイ
- 2 枚の同一 8.5x11" 両面プレイヤー補助カード
- 1 枚の 8.5x11" 基本ゲーム航空表カード
- 3 枚の 8.5x11" セットアップ・マップ
- 2 枚の 8.5x11" 発展したプレイのシークエンス・カード
- この 32 頁のルールブック
- 2 個十面体サイコロ (0～9)

これらのパーツが欠損していたら、下記へ連絡してください。:

Compass Games, LLC.
PO Box 271,
Cromwell CT 06416.
sales@compassgames.com

Credits

Game Research, Design & Development:
Chris Fawcett

Project Direction:
John Kranz

Graphics:
Shayne Logan

Additional Playtesting and Development Assistance:
Johan Halvarsson, Mark Henson,
Louis Rotundo, Rick Thomas

Proofreading and Rules Assistance:
Rick Cox, Martin Gallo, Tim McNeil,
Robert Ott, Michael Neubauer,
Louis Rotundo

3.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

各ゲーム・ターンは、複数のフェイズとイムパルスから構成され、日出フェイズ、AM フェイズ、PM フェイズ、日没フェイズを持ちます。両プレイヤーの増援と補充のユニットは、日出フェイズにマップに投入されます（そして、新たな組織活性化マーカーが活性化プールへ加えられます）。両陣営の航空ユニットは、それぞれのプレイヤーの航空任務ディスプレイ上の任務ボックスへ割り当てられ、プレイヤー諸氏は一連の活性化チットの無作為引きを実行します。活性化チットは、一人のプレイヤーのユニットがそれぞれ AM フェイズと PM フェイズにオペレーションのために活性化することを認めます。いったん両プレイヤーの全てのオペレーションが完了したら、日没フェイズにマップ上のユニットとマーカーとゲーム・ディスプレイが次のゲーム・ターンのために準備されます。

各ゲーム・ターン内に、以下のフェイズとイムパルスがこの順番で実行されます。:

I. 日出フェイズ [DAWN PHASES]

- 1) 増援／補充フェイズ [Reinforcement/Replacement Phase]

II. AM フェイズ [AMPHASES]

- 1) 天候判定フェイズ [Weather Determination Phase]
- 2) 航空計画フェイズ [Air Planning Phase]
- 3) オペレーション・フェイズ [Operations Phase]
 - ・砲兵イムパルス [Artillery Impulse]
 - ・航空イムパルス [Air Impulse]
 - ・移動イムパルス [Movement Impulse]
 - ・戦闘イムパルス [Combat Impulse]
- 4) クリーンアップ・フェイズ [Cleanup Phase]

III. PM フェイズ [PM PHASES]

- 1) 天候判定フェイズ [Weather Determination Phase]
- 2) 航空計画フェイズ [Air Planning Phase]
- 3) オペレーション・フェイズ [Operations Phase]
 - ・砲兵イムパルス [Artillery Impulse]
 - ・航空イムパルス [Air Impulse]
 - ・移動イムパルス [Movement Impulse]
 - ・戦闘イムパルス [Combat Impulse]
- 4) クリーンアップ・フェイズ [Cleanup Phase]

IV. 日没フェイズ [DUSK PHASES]

- 1) 航空基地修理フェイズ [Airbase Repair Phase]
- 2) ゲーム・ターン記録フェイズ [Game Turn Record Phase]

日出フェイズ [DAWN PHASES]

3.1 増援／補充フェイズ [Reinforcement/Replacement Phase]

増援／補充フェイズに、新たなユニットが到着し、以前の戦闘で除去されたユニットが回復します。両プレイヤーの新たなユニットは、航空ユニット増援と撤退表並びに地上ユニット増援チャートに列記され、増援が到着するターンが詳述されます。このフェイズ中に、新たなユニットとして予備戦車ステップと再編成済ユニットもゲームに登場します。このフェイズに航空ユニットの統合が実行されます。

注釈: どのシナリオをプレイしているかにかかわらず、このフェイズはゲームの最初のターンは飛ばされます。

AM フェイズ [AMPHASES]

3.2 天候判定フェイズ [Weather Determination Phase]

天候は航空計画、活性化、移動、戦闘に影響を与える可能性があります。天候判定フェイズに、天候表上のサイ振りがこの AM/PM フェイズに優勢な天候を判定します。

3.3 航空計画フェイズ [Air Planning Phase]

各航空計画フェイズ (AM と PM) に、両陣営はそれぞれの航空ディスプレイ上で自軍航空ユニットを密かに割当て、それらの基地から目標航空戦区内の任務ボックスへ移します。航空ユニットは、攻勢任務 (制空戦闘、戦闘支援、地上掃射／爆撃)、防御任務 (防衛哨戒又は護衛) へ割り当てられ、又はその航空基地に未使用で残すことができます。航空ユニットは、記載された航続力内での飛行任務に限定され、大部分の任務はオペレーション・フェイズ中に解決されます。ソリテア／基本航空ルールを使用しているとき、このフェイズは戦区の航空優勢を判定するためにのみ使用されます (ルール 9.61 を参照)。

3.4 オペレーション・フェイズ [Operations Phase]

各オペレーション・フェイズ (AM と PM) に、プレイヤー諸氏はプールから一度に1枚の活性化マーカーを引きます。プールは、現在マップ上に存在する (又はこのターンに増援として到着している) 全ての組織からのマーカーを含みます。各マーカーが引かれるに連れて、マーカーを所有しているプレイヤーは活性化プレイヤーとなり、一連の活性化を実行します。各活性化は、選択的に1つ以上の砲兵イムパルス、1つ以上の航空イムパルス、1つ以上の移動と／又は戦闘イムパルスを含みます。

ある地上ユニットは、オペレーション・フェイズ毎に複数の移動イムパルスと複数の戦闘イムパルスに活性化できません。ある砲兵ユニットは、オペレーション・フェイズ毎に複数の移動イムパルスと複数の砲兵イムパルスに活性化できません。ある航空ユニットは、オペレーション・フェイズ毎にその航空イムパルス中に複数の任務で飛行できません。上記の限度が遵守される限り、活性化プレイヤーはいかなる順番でも複数の砲兵、航空、移動と／又は戦闘イムパルスでユニットを活性化させることができます。

重要なルール#1: これらのイムパルスは、活性化毎にいずれかの順番で実行できますが、一度に各イムパルス・タイプの1つのみを実行できます。他の多くのウォーゲームと異なり、あるプレイヤーによって実施される全ての移動は、戦闘の前に発生する必要がありません。

3.41 砲兵イムパルス [Artillery Impulse]

活性化プレイヤーは、砲兵ルールに従って自軍砲兵ユニットのいずれかで砲撃ができます。活性化プレイヤーが砲兵砲撃を実施する各ときは、砲兵イムパルスと呼ばれます。

3.42 航空イムパルス [Air Impulse]

活性化プレイヤーは、航空ルールに従って割り当てられた自軍航空ユニットのいずれかで、爆撃／地上掃射又は戦闘支援任務 (並びに割り当てられた防衛哨戒、制空戦闘、護衛の任務) を解決できます。活性化プレイヤーが航空任務を実施する各ときは、航空イムパルスと呼ばれます。

注釈：ソリティア／基本航空ルールでゲームをプレイしているとき（ルール 6.4 を参照）、航空イムパルスは航空任務結果のためにサイを振る形態をとります。

注釈：各陣営について、航空ディスプレイの各戦区に沿って、マップ上の各航空副次戦区は個別に振られます。

3.43 移動イムパルス [Movement Impulse]

活性化プレイヤーは、活性化ユニットで望むだけ多くのユニットを移動させて活性化を実行できます。プレイヤーがユニット又はユニットのグループを移動させる各ときは、移動イムパルス活性化として呼ばれます。

3.44 戦闘イムパルス [Combat Impulse]

戦闘は、攻撃ユニットと防御ユニットとの間の通常戦闘の前に対戦車射撃を行う、厳密なシークエンスで解決されます。戦闘イムパルス毎にある敵ユニットは複数回攻撃され得ませんが、異なる戦闘イムパルスに異なるユニットによって、オペレーション・フェイズ毎にある敵ユニットは複数回攻撃され得ます。

重要なルール#2：あるユニットの移動を中断して航空支援任務を実行し、その後移動を再開して砲兵砲撃を実行し、戦闘を行ってその後移動を継続することはできません。

例：枢軸軍プレイヤーは、3つのユニットを移動させてイギリス軍ユニットに隣接させてそれを攻撃します。このイムパルス活性化の戦闘は、イギリス軍ユニットに2ヘクス退却を強制します。次いで枢軸軍プレイヤーは、新たな位置内のイギリス軍ユニットを攻撃するために追加のユニットを移動させることができ、他の戦闘イムパルスに続いて1つ以上の移動イムパルスを実施しますが、オリジナルの戦闘に含まれた3つのドイツ軍ユニットはオペレーション完了をマークされているため、オペレーション・フェイズに更なる参加ができません。

3.5 クリーンアップ・フェイズ [Clean-Up Phase]

両プレイヤーが全組織の全ユニットで全てのオペレーションを完了させたとき（望むように）、混乱していたユニットが回復し、その通常（表）面に裏返され、全てのオペレーション完了マークが取り去られます。航空爆撃任務からの航空機の損失が行われます。AM クリーンアップ・フェイズの終了時、ゲーム・ターン・マークを PM 面に裏返します。PM クリーンアップ・フェイズの終了時、日没フェイズに進みます。

PM フェイズ [PM PHASES]

上記のごとく、AM フェイズ 3.2～3.5 を繰り返します。

日没フェイズ [DUSK PHASES]

3.6 航空基地修理フェイズ [Airbase Repair Phase]

各ターンの航空基地修理フェイズ中、損害を持つ各航空戦区は修理できます。各プレイヤーは d10 を振り、航空基地修理表（ART）を調べ、存在している損害ポイントの数に一致するコラムを使用します。結果は、その陣営についてその航空戦区内で修理される損害ポイントの数です。結果が↑シンボルも含むと、その航空基地に基地を置く1つの航空ユニットは1航空ステップ損失を受取り、適切なその航空ユニットに-1航空ステップ・マークを加え、-1航空ステップ・マークを増加させ、又は航空ユニットを除去します。所有しているプレイヤーは、常に全ての損失を自軍ユニットへ振り分けます。

航空基地修理表

d10	存在している損害		
	1-2	3-4	5+
0-1	1↑	2↑	3↑
2-3	1	1	2
4-5	0	1↑	1↑
6-7	0	0	1
8-9	0	0	0

↑ 戦区内に基地を置くいずれか1つの航空ユニットに1ステップ損失をもたらす。

3.7 ゲーム・ターン記録フェイズ [Game Turn Record Phase]

ゲーム・ターンの終了時、連合軍の撤退をチェックし（ルール 15.21 を参照）、次いでターン記録欄上でゲーム・ターン・マークを AM 面に裏返し、次の日のスペースへ進めます。

4.0 ゲームの一般的概念 [General Game Concepts]

4.1 支配地域 [Zones of Control]

ユニットを囲む6つのヘクスは、その支配地域（ZOC）です。ZOCs は、当該ヘクス内のスタッキング・ポイントの数に依存して、軽 ZOC（LZOC）又は重 ZOC（HZOC）のどちらかに分類されます。ヘクス内に重 AT ユニットがあるか否か、又はヘクス内にボックスがあるか否かは関係ありません。プレイヤー補助カード上の ZOC サマリーを参照してください。特別な最初のターンの ZOC の影響については、ルール 16.41 も参照してください。

ZOC サマリー・チャート

軽 ZOC [Light ZOC]	重 ZOC [Heavy ZOC]
ヘクス内に 4～11 SPs	ヘクス内に 12+ SPs
混乱状態のユニットは、ZOC に貢献しない。	
砲兵ユニットは、ヘクス内の半数の SPs が砲兵でない限り、ZOC に貢献しない。	

4.11 地形と支配地域 [Terrain and Zones of Control]

全ての ZOCs は、ユニットが移動できる全ての地形内へ及びますが1つ例外があります。：徒歩機動クラスのユニットのみが、たとえ道路が存在しても、上がり断崖ヘクスサイドに ZOC を及ぼすためにカウントします。

注釈：断崖ヘクスサイドに隣接するヘクス内の非徒歩機動クラスのユニットは、非断崖ヘクスサイドを越えて ZOC が及ぼされるためにカウントします。

（解明） ZOCs は、ユニットを囲んでいる6ヘクスのみから構成され、これら周囲のヘクスを越えて伸長しません。例えば、断崖ヘクスサイドが平地ヘクス内への移動を妨害したら、ユニットはその平地ヘクス内へ移動できないため、ZOC は及びません。

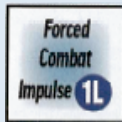
THE FALL OF TORBRUK

4.12 移動と支配地域 [Movement and Zones of Control]

移動イムパルス中、ユニットが敵の HZOC 内へ移動するとき、追加1移動ポイントを消費しなければならず、しかもそのイムパルスについては移動を停止し、そのヘクスに対して戦闘イムパルスを実施しなければなりません。LZOCs は、やはり進入するために追加の1移動ポイントがかかりますが、隣接するいかなる敵ユニットも攻撃されることを要求しません。

その活性化を敵 HZOC 内で開始したユニットは、そのフェイズ中に移動で離れるか又は攻撃しなければなりません（すなわち、そのヘクスに対して、宣言又は強制の戦闘イムパルスが実施されなければなりません）。敵 LZOC 内で開始したユニットは、移動で離れる又は攻撃を要求されません。LZOC と HZOCs の両方は、離れるために追加2移動ポイントがかかります。

注釈: あるユニットが強制的な戦闘状況にあるものの、戦闘イムパルスを実施するための十分な活性化ポイントを持たなければ（指揮統率表 (CCT) の結果が不十分、又はプレイヤーが任意にユニットを活性化させないことを選択したため）、ユニットは左への1コラム・シフト（1L）の罰則で戦闘イムパルスの実施を強制されます。



移動イムパルスにその活性化を敵 ZOC 内で開始したユニットは、やはり（同じ又は異なるユニットの）敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ直接移動できますが、上記の制限と追加の移動コストに準拠しなければなりません。このような移動は、移動しているユニットが各ヘクスへ進入するために十分な移動ポイントを持つという条件で、（LZOC から LZOC へ）継続できます。

4.13 戦闘と支配地域 [Combat and Zones of Control]

敵 ZOC 内へ退却することを強制されたユニットは、混乱状態になります（すでに混乱状態のユニットが退却すると除去されることに注意してください—ルール 12.0 を参照）。

4.14 補給と支配地域 [Supply and Zones of Control]

ヘクスが少なくとも LZOC を持つ友軍ユニット/スタックによって占められていない限り、補給線は敵 ZOC 内のヘクスを通過してたどることができません。

4.2 スタッキング [Stacking]

プレイヤーは、あるヘクス内に一定数のユニットを一緒に持つことができ、各ユニットの左上端内に表示されたボックス内に表示されたスタッキング・ポイント (SPs) の数字で標準化されます（ルール B.11 を参照）。

4.21 スタッキング限度 [Stacking Limits]

単一ヘクス内に、16 スタッキング・ポイントまでのユニットが通常にスタックできます。超過スタッキングが認められる状況がありますが、単一ヘクス内に 24 SPs を超えて置くことができません（超過スタッキングの罰則については、ルール 4.23 を参照）。スタッキング限度は、各移動イムパルスの終了時と全戦闘イムパルスを通して適用します。

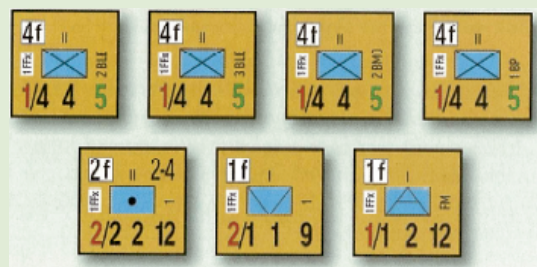
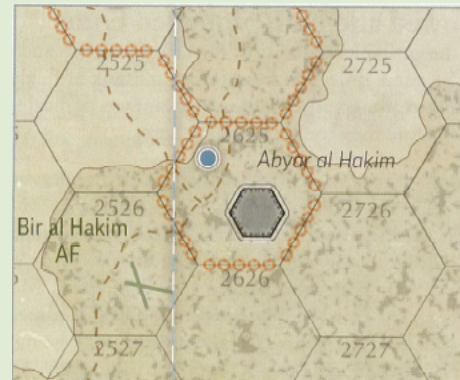
例外: 連合軍の第1自由フランス旅団、ドイツ軍の第104装甲擲弾兵連隊、第115装甲擲弾兵連隊の全ユニットは、あるヘクス内に超過スタッキングなしでそれぞれスタックできますが、他のユニットは同じヘクス内に存在できません。これらのユニットは、例外を示すためにそのユニット ID が白い長方形で囲われてマークされます。

4.22 スタッキング密度の影響 [Stacking Density Effects]

砲爆撃（航空と砲兵）のスタッキングへの影響については、プレイヤー補助カード2のスタッキング密度チャート (SDC) を参照してください。

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

例: 20 SPs を持つ第1自由フランス旅団の全ユニットは、ヘクス 2625 内にスタックしています。砲爆撃されたら、枢軸軍プレイヤーは SDC に従って砲爆撃解決のために 2R シフトを受けることになります。ヘクス 2625 内に他の連合軍ユニットも存在したなら、旅団のスタッキング例外（ルール 4.21 例外を参照）は破棄され、通常の超過スタッキング罰則（ルール 4.23 を参照）を適用します。（この例において、地形効果は省略されています）。

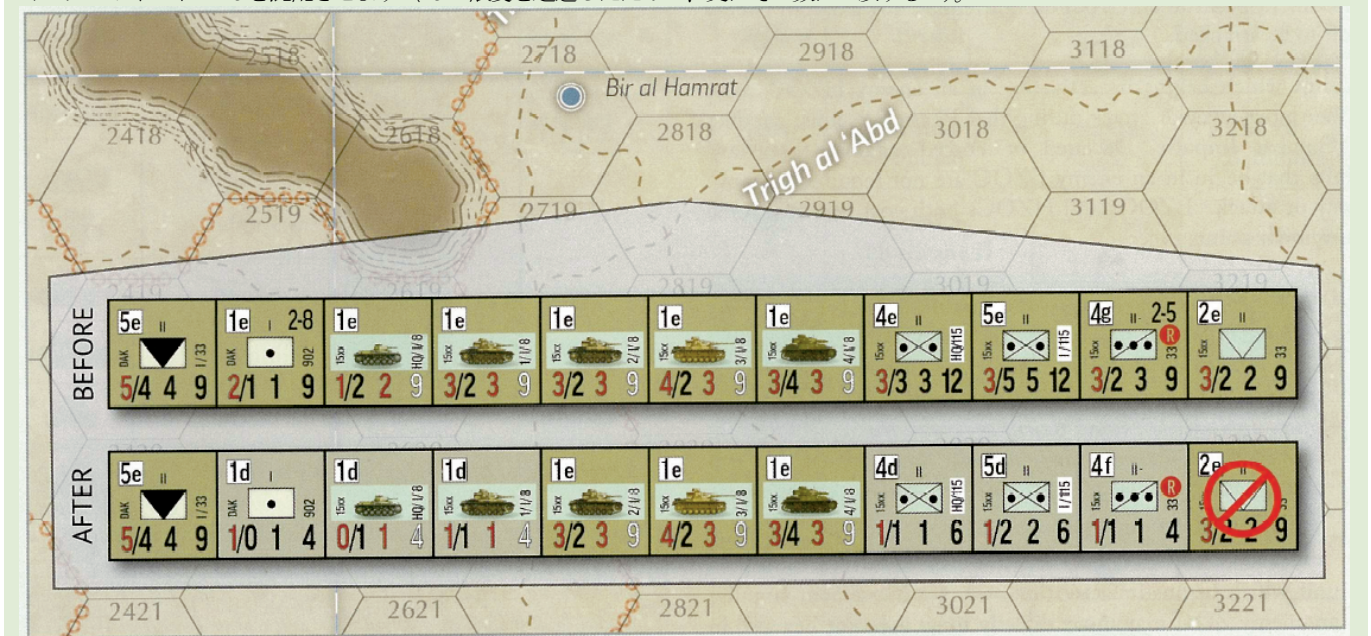


4.23 超過スタッキングの罰則 [Overstacking Penalties]

スタッキング違反のユニットは混乱状態となり、通常にスタッキング限度内と見なされるユニットも、混乱状態となったユニットのスタッキング・ポイントに一致する数が混乱状態になります（所有しているプレイヤーの選択）。24 スタッキング・ポイントを超えて超過スタックを強制されたら、超過ユニットは除去されます（所有しているプレイヤーの選択）。

THE FALL OF TORRUK

4.23 超過スタッキング罰則の例 [OVERSTACKING PENALTIES EXAMPLE]：表示されたごとく、ヘクス 2818 内でドイツ軍の第 15 装甲師団と DAK が超過スタックであることを発見します（いくつかは、ヘクス内への退却を強制されました）。ヘクス内の全ユニットのスタッキング・ポイントは 26 になるため、枢軸軍プレイヤーは 2 スタッキング・ポイントを除去するために選択しなければならず、残っている 24 スタッキング・ポイントの 16 を混乱させます（16 の限度を超過したため 8、更にその数に一致する 8）。



4.3 牽引砲と自走砲 [Towed and Self-propelled Guns]

ゲーム内における大部分の重火器と砲兵ユニットの対戦車能力は、牽引式の対戦車砲と野戦砲兵砲に由来します。牽引砲は、効果的に射撃できる前に据砲されなければならない不利益を被ります。

この制限をあらわすため、少なくとも 1 MP でその許容移動力の半分まで移動した火器又は砲兵のユニットは、現行活性化中にそのハードとソフト攻撃と砲撃値が半減します。その許容移動力の半分以上を超えて移動した火器又は砲兵のユニットは、現行活性化中にそのハードとソフト攻撃と砲撃値がゼロに減少します。これらの移動と射撃の制限は、枢軸軍のセモヴェンテ（自走砲）又は重対戦車ユニット（有名な「88」Flak 36）に適用しません。ルール B.113 のユニット・タイプ表を参照してください。

注釈：これらの戦闘減少は、現行活性化中に移動した火器又は砲兵のユニットにのみ適用します。現行オペレーション・フェイズ中の以前に活性化しているか又は未だ活性化していない火器又は砲兵のユニットは、それらが初期にどれだけ遠くへ移動できたかにかかわらず、対戦車射撃のための完全なハード攻撃値を保持します。

4.4 天候 [Weather]

天候は、一カ月間を越えるガザラの戦いで、地上軍と空軍に重大な影響を持ちました。戦場には夏の霏が低くかかり、季節風であるカムシンが巻き起こす突然の砂嵐の前後に何日間も視界を限定しました。

4.41 天候の判定 [Weather Determination]

各 AM と PM フェイズの開始時、天候判定フェイズ中に、d10 が振られて天候表（WXT）で比較され、前ターンの天候について必要に応じて修正されます。結果は、そのフェイズ（AM/PM）についての天候で、航空任務、地上移動、砲兵砲撃に影響するかもしれません。

天候表 (WXT)	
d10	ターンの天候
≤ 0	晴 天
1	晴 天
2	晴 天
3	晴 天
4	霏 (もや)
5	霏 (もや)
6	霏 (もや)
7	ハムシン (砂嵐)
8	ハムシン (砂嵐)
≥ 9	ハムシン (砂嵐)

4.42 晴天天候の影響 [Clear Weather Effects]

AM 又は PM フェイズの晴天天候は、ゲーム機能に何ら負の影響を持ちません。HQ の指揮範囲は 10 ヘクスです（ルール 7.12 を参照）。天候マーカーをその「10 hexes」面を上にし、ゲーム・マップの NE 端にある上記天候表（WXT）の晴天 [Clear] スペース内に置きます。

4.43 霧 (もや) 天候の影響 [Haze Weather Effects]

AM 又は PM フェイズの霧天候は、航空機接触の試み、戦闘支援航空任務の解決、砲爆撃攻撃 (航空と砲兵) に影響します。接触の試みのサイの目は+1 DRM を受取り、戦闘支援と砲爆撃の解決は1L シフトを受け取ります。HQ の指揮範囲は 10 ヘクスです (ルール 7.12 を参照)。天候マーカーをその「10 hexes」面を上にし、ゲーム・マップの NE 端にある上記天候表 (WXT) の霧 [Haze] スペース内に置きます。

4.44 ハムシン (砂嵐) 天候の影響 [Khamsein Weather Effects]

AM 又は PM フェイズのハムシン天候は、航空機接触の試み、戦闘支援航空任務の解決、砲爆撃攻撃 (航空と砲兵) に影響します。接触の試みのサイの目は+2 DRM を受取り、戦闘支援と砲爆撃の解決は2L シフトを受け取ります。HQ の指揮範囲は5ヘクスです (ルール 7.12 を参照)。全ての ZOCs は、1 レベルだけ減少します (HZOC は LZOC になり、LZOC は ZOC なしになります)。天候マーカーをその「5 hexes」面を上にし、ゲーム・マップの NE 端にある上記天候表 (WXT) のハムシン [Khamsein] スペース内に置きます。

ハムシン天候は、ルール 6.3 で述べたごとく、航空任務計画に潜在的な負の影響も持ちます。

4.45 天候の変化 [Changes in Weather]

前のフェイズ (AM 又は PM) の天候が晴天だったら、サイの目から1を差し引きます。天候が霧又はハムシンだったら、天候のサイ振りに1を加えます。最初のターンに修正はありません。

5.0 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

5.1 増援と撤退 [Reinforcements and Withdrawals]

新たな地上ユニットは、航空ユニットの増援と撤退表並びに地上ユニット増援チャート上に計画されたごとく、増援/補充フェイズの開始時に到着します。マルタ島やその他のどこかに対する戦役の潮の満ち引きを反映し、いくつかの航空ユニットはプレイ中にサイを振ることで到着と撤退が判定されます。

5.11 地上ユニットの増援 [Ground unit Reinforcements]

連合軍の地上ユニットは、マップの東端に出現します (又はそのように指定されたらトブルク [Tobruk] 内に置かれます)。枢軸軍の地上ユニットは、マップの西又は北西端に出現します。ユニットはマップ端の外に置かれ (トブルク内に登場しているのでない限り)、後のオペレーション・フェイズの活性化されたときにマップ内へ移動しなければなりません。航空ユニットは、新たなユニットを保持するために十分な飛行場許容量を支配する陣営のいずれかの航空戦区内に置かれます。

以下の表は、増援として受け取られる地上ユニットを示します (地上ユニット増援チャートからの重複情報)。

ゲーム ターン	受け取られるユニット	受け取る 場所
6月 1日	連合軍: インド第10旅団 (Br 2 HLI, In 2/4 GR, 4/10 Bal, Br 28 Fd)、第5インド師団 CompAT 大隊、 第5インド師団 HQ	東端
6月 2日	連合軍: 一部、インド第21旅団 (Br 1 DCLI, 157 Fd)	Tobruk 又は東端
6月 5日	連合軍: インド第11旅団 (Br 2 CH, In 2/7 Gur, 2/5 MLI, Br 25 Gd)	東端
6月 6日	連合軍: 一部、イギリス軍第1機甲旅団 (1 SF, 194 RHA)	東端
6月 10日	連合軍: インド第20旅団 (Br 1 SWB, In 1/6 RR, 3/18 Gur, Br 97 Fd)	東端
6月 20日	枢軸軍: 一部、イタリア第133 "Littorio" 師団 (I/12, II/12, III/12, I/51, II/51, III/51, 23B/12B, 36B/12B, II/133, 554, 556)	西端又は 北西端

5.12 枢軸軍航空の到着と撤退 [Axis Air Arrivals and Withdrawals]

いくつかのドイツ軍とイタリア軍の航空ユニットは、マルタ島上空とロシア戦役の航空戦闘で枢軸軍の戦力を増強するため、ゲーム中に到着し撤退します。6月1日から開始して、各ゲーム・ターンの増援と補充フェイズ中、枢軸軍プレイヤーはサイを1つ振り、航空ユニットの増援と撤退表上の表と比較して結果を適用します。各結果はゲーム毎に一度のみ適用でき、ある結果が再び振られたら影響なしとして扱います (振り直しません)。

以下の表は、受け取るか又は撤退する航空ユニット並びに付随するサイの目を示します (航空ユニットの増援と撤退表からの重複)。

サイの目	ユニット	増援又は 撤退
0	イタリア軍第158 Grupo (236、387、388 RA) CR.42	増援
1	イタリア軍第159 Grupo (389、390、391 RA) CR.42	増援
2	イタリア軍第3 Grupo (153、154、155 RA) CR.42	撤退
3	イタリア軍第6 Grupo (79、81、88 RA) C.202	撤退
4	イタリア軍第159 Grupo (389、390、391 RA) CR.42	撤退
5	ドイツ軍 I/NJG2 Ju-88C	増援
6	ドイツ軍 I/StG4 Ju-87	増援
7	ドイツ軍 III/LG1 Ju-88A	増援
8	ドイツ軍 I/KG54 Ju-88A	増援
9	ドイツ軍 I/StG5 Ju-87	増援

5.2 撃破ユニットの再編成 [Refitting Destroyed Units]

各増援／補充フェイズ中、各プレイヤーはユニット再編成ボックス [Unit to be Refit Box] のユニットから、2つの非戦車ユニットを自軍の予備と再編成ディスプレイ [Reserve and Refit Display] の永久除去ボックス [Permanently Eliminated Box] へ移すことで、ユニット再編成ボックスからの1つの非戦車ユニットを再編成し、増援としてプレイに戻すことができます。

5.2.1 再編成の手順 [Refitting procedure]

再編成のために選択された全3つのユニットは、同じ規模、国籍、タイプ（歩兵、砲兵、自走砲、偵察（搜索）、装甲車）で、その陣営の再編成ボックスを占めなければなりません。ユニットが異なる戦闘値を持つと、最低の防御値を持つユニットが選択されなければなりません。最低防御値を持つ複数のユニットがあると、統合されたハードとソフト攻撃値が補充として復帰するそれではなりません。これも同数であると、プレイヤーの選択です。

5.2.2 再編成ユニットの配置 [Placing Refitted Units]

再編成された補充ユニットは、その組織 HQ まで正当な補給路をたどれるいずれかのヘクス内でプレイに復帰できます。各再編成で復帰したユニットの士気レベルは、構成ユニットのいずれかによって失われた士気ステップの最大数よりも1低い文字に一致する士気レベルでプレイに戻ります。

例：3つのユニットが、連合軍の再編成ボックス内にあります。1つは1士気文字を失っており、もう一つは2士気文字を失っており、三番目は3士気文字を失っています。1士気文字のみを失ったユニットが復帰しますが、全3ユニットの合併を反映するため、2士気文字損失で復帰します。

5.3 予備戦車 [Reserve Tanks]

予備戦車は、戦闘損失を補充するための、集積所内にある未割当ての予備、戦闘で失われた修理済の戦車をあらわします。

5.3.1 戦車と再編成 [Tanks and Refitting]

ユニット再編成ボックス内の戦車ユニットはルール 5.2 に従って再編成されず、予備と再編成ディスプレイ [Reserve and Refit Display] の予備戦車記録欄 [Reserve Tank Track] 上で適切なタイプの予備戦車ステップが使用可能であれば復帰します。予備戦車ステップは、ある陣営の予備戦車記録欄上の1つでゲームを開始するか、又はプレイ中に戦場から回復するかのどちらかです。

5.3.2 予備戦車の管理 [Tracking Reserve Tanks]

両プレイヤーは、残された各タイプの予備戦車がどれだけあるのかを管理するため、自軍の予備／再編成ディスプレイ [Reserve/Refit Display] 上に予備戦車記録欄 [Reserve Tank track] を持ちます。一定タイプについて、最大8戦車を予備内に保持できます（いくつかのタイプは、すでにいくつかのステップが予備内でゲームを開始します）。

注釈：再編成と予備ディスプレイ上で予備記録欄を持つ戦車タイプのみが、予備ステップを持ちます。両陣営の装甲車、イタリア軍のセモヴェンテと L640 戦車、ドイツ軍の PzJg I と単一のドイツ軍ステュアート戦車は、決して擱座 [wreck] マーカーを生み出さず、除去されたときにユニット永久除去ボックス [Units Permanently Eliminated box] 内に置かれます。

5.3.3 予備戦車の使用 [Using Reserve Tanks]

予備戦車は、増援／補充フェイズ中にプレイに投入されます。予備戦車タイプ・マーカーを1ずつ減少させ、その陣営のユニット再

編成ボックスから同じタイプの戦車ユニットを取り出し、ルール 5.32 に従ってユニットをプレイに戻します。プレイヤー・ターン毎に、陣営毎に2戦車まで予備から投入できます。

5.4 戦車の擱座と修理 [Tank Wrecks and Repair]

以下のタイプの戦車ユニットのいずれかが戦闘で除去されたとき、戦車ユニットが位置していた場所に擱座 [Wreck] マーカーが置かれます。：連合軍 - クルセイダー、グラント、マチルダ、ステュアート、ヴァレンタイン。枢軸軍 - M13/40、M14/41、PzKwIIIj、PzKwIIIj/1、PzKwIV。付録 B 内のユニット・タイプ表を参照してください。

5.4.1 擱座 [Wrecks]

上に列記された1つ以上の戦車ユニットが、対戦車射撃又は通常戦闘の結果として除去されたとき、これらはマップ上で適切な陣営（枢軸軍又は連合軍）からの擱座マーカーに置き換えられます。一致する予備戦車記録欄を持たない戦車は、除去されたときに修理できず代わりにユニット撃破ボックス [Units Destroyed Box] 内に置かれます。



5.4.1.1 擱座マーカーの配置 [Placing Wreck Markers]

未割当ての擱座マーカーを戦車のヘクス内に、除去された戦車ユニットを予備／再編成ディスプレイ上の一致する数字の擱座ボックス内に置きます。あるヘクス内の1枚の擱座マーカーは、ある陣営の全ての擱座戦車を保持するために十分です。マーカー上に描写された戦車タイプは、除去された戦車のタイプに一致させる必要がありません。

5.4.1.2 イン・プレイの擱座マーカー [Wreck Markers in Play]

擱座マーカーは常にスタックの最下部に置かれるべきで、決して移動できず、スタッキングに対してカウントしません。擱座戦車は、戦車修理の目的を除いて存在しません。擱座マーカーがそのボックス内に戦車を持たないとき、擱座マーカーを取り去ります。両陣営の擱座マーカーが同じヘクス内に存在する可能性があります（ルール 5.4.23 も参照）。

5.4.2 戦車の修理 [Tank Repair]

擱座戦車は、増援／補充フェイズ中に修理できます。フェイズの終了時（ユニット再編成ボックス内に戦車ユニットを補充するために、存在している予備戦車を使用した後で）、マップ上に位置する擱座の修理の試みを実行します。ドイツ軍の擱座修理の手順は、連合軍並びにイタリア軍の擱座のそれと異なります。

5.4.2.1 ドイツ軍擱座の修理 [Repairing German Wrecks]

擱座マーカーを含んでいるヘクス内又は隣接する枢軸軍ユニットを持ち、しかも**そのヘクス内に**連合軍ユニットも持たないドイツ軍の擱座は、修理可能です。ドイツ軍はターン毎にそのような1つの擱座を自動的に修理でき、擱座を指定してそれぞれ d10 を振ることで、ターン毎に2つまでの追加擱座の修理を試みることができます（同じ又は異なるヘクス内の）。0～6の目で擱座は修理され、7～9の目で再生不能になります（ルール 5.4.23 を参照）。ターン毎に1つの修理されたドイツ軍戦車は、そのヘクス内で直ちに使用可能で、そのターンに移動と戦闘ができます。最初のそれを超えて修理された戦車は、擱座ボックスから取り去られて所有するプレイヤーのユニット再編成ボックス内に置かれ、次いで所有しているプレイヤーはそのタイプの予備戦車の数に+1を加えます。このような戦車は、ルール 5.3 に従ってプレイ内に復帰可能です（ただし、ルール 5.22 を参照）。

THE FALL OF TOBRUK

5.422 イタリア軍と連合軍の攔座修理 [Repairing Italian and Allied Wrecks]

攔座マーカーと同じヘクス内に友軍ユニットを持ち、しかも敵ユニットと共に又は隣接していないイタリア軍と連合軍の攔座は、修理可能です。所有しているプレイヤーは、あるターンに2つまでそのような戦車の修理を試みることができます（同じ又は異なるヘクス内の）。0～5の目で攔座は修理され、6～9の目で再生不能になります。修理されたイタリア軍と連合軍の戦車は攔座ボックスから取り去られ、所有しているプレイヤーのユニット再編成ボックス内に置かれ、次いで所有しているプレイヤーはそのタイプの予備戦車の数に+1を加えます。このような戦車は、ルール 5.3 に従ってプレイ内に復帰可能です（ただし、ルール 5.22 を参照）。

5.423 回復不能の攔座 [Unrecoverable Wrecks]

あるプレイヤーが敵の攔座マーカーを含んでいるヘクス内にユニットを持ち、敵ユニットが隣接していないか又は攔座がその修理のサイ振りにより失敗したら、これらの攔座は回復不能として見なされます。回復不能戦車は攔座ボックスから取り去られ、所有している陣営のユニット永久除去ボックス内に置かれます。

5.5 航空ユニット損失の統合 [Consolidating Air Unit Losses]

同じ航空戦区内に位置する航空ユニットへの損失は、増援／補充フェイズ中に所有しているプレイヤーが望めば統合できます。同一の航空ユニット・タイプへの損失は、損傷ユニットから航空ユニット・ステップ・マーカー（ルール B.128）を取り去り、他のユニットへ戦力を持つてくることにより統合できます。含まれるユニットは、正確な航空機タイプ（例えば、Kitty は Kitty と統合でき、Ju-88A は Ju-88C と統合できません。—ルール B.113 を参照）を持たなければならず、同じ戦区内に位置していなければなりません。損失マーカーを持つユニットは統合できますが、統合はイン・プレイの損傷航空ユニットの数を減少させる場合にのみ認められます。

任務に飛行したとき、航空機はその戦区内で飛行した任務の航空任務ボックスの1つに置かれます。いったん任務が飛行されて解決されたら、含まれる航空ユニットは範囲内のいずれかの航空基地へ戻されます。

6.12 航空ユニットの基地設定 [Air Unit Basing]

航空ユニットは、そのプレイヤーのディスプレイの各戦区内に表示された航空機シンボルでマークされた1つに基地を設定しなければなりません。ある航空基地を基地にできる航空ユニットの合計数は、飛行場許容量と損害マーカーで管理されるごとく、戦区の許容量から損害をマイナスした分に一致します。



マップ外の航空戦区は、許容量マーカー上にマークされた固定的な航空基地許容量を持ちます。その戦区の航空基地が地上掃射／爆撃任務を通して損害を受けたときにのみ、この許容量はマーカー上に記載されたよりも低くなります。



マップ上の戦区は、マップ上の飛行場をどちらの陣営が支配するかに依存して、様々な航空基地許容量を持ちます。これはクエスチョン・マークによって許容量マーカー上に指定されます。これら飛行場の許容量は、飛行場支配マーカー上にマークされ、戦区の航空基地許容量は常にこれら支配マーカーの合計から航空基地損害を引いたものに一致します。

下の表は、全マップ上飛行場の許容量と位置を表示します。

戦区	ヘクス	飛行場	許容量
Gazala	0103	Tmimi #2	4
Gazala	0122	Gadd el Ahmar	2
Gazala	1404	Gazala #1	2
Gazala	1705	Gazala #2	2
Gazala	1805	Gazala #3	2
Bir Hakim	2432	Balat el Qaz'ah	1
Bir Hakim	2526	Bir al Hakim	1
Bir el Gobi	2730	Baltat el Atash	1
Bir el Gobi	4823	Bir al Gobi	1
Tobruk	2809	Acroma	2
Tobruk	3515	Haqfet Sha'ban	1
Tobruk	3804	Tobruk #4	4
Tobruk	3904	Tobruk #2	4
Tobruk	3911	El Adem	4
Tobruk	3913	El Adem #2	2
Tobruk	4911	Sidi Rezegh	4

6.0 航空計画 [Air Planning]

6.1 航空戦ゲーム [The Air Game]

Fall of Tobruk は、空軍が地上戦闘に及ぼした影響を再現するため、プレイヤー諸氏に二つの選択肢を与えます。標準ゲームは、航空ディスプレイ [Air Display]、航空ユニット、航空任務、戦場の霧、航空戦闘、爆撃、近接支援、プレイヤー諸氏が地上ユニットの近接支援で最初の拡張された航空機の使用を再現するための様々なマーカーを使用します。ソリテア又は「基本」ゲームは、詳細な航空作戦の全てを、近接航空支援の効果を判定するために行う少数のサイ振りに抽象化します。ルール 6.11～6.3、ルール 9.0 項の全て（～9.5）は標準ゲームのために使用され、ルール 6.4 と 9.6 にプラスして基本ゲーム航空チャートは、ソリテア／基本ゲームのために使用されます。

6.11 航空ディスプレイ [Air Display]

各陣営は、マップ外の航空戦区、4つのマップ上戦区、航空基地位置（一般的に一定数の飛行場をあらわします）、航空任務ボックス、航空基地の許容量と損害をマークするための記録欄、戦区ボックス間の航空距離表示を持ちます。

航空ユニットは、その実態を隠すために表を伏せて航空ディスプレイ上に置かれ、これらのユニットを含む戦闘を解決しているときに表に返されます。任務が完了したとき、これらは再び表面を伏せられます。

6.13 飛行場の支配と航空ユニットの基地設定

[Airfield Control and Air Unit Basing]

飛行場の支配は、シナリオ開始時にセットアップ・ルールで識別されます (ルール 16.0 を参照)。ゲーム中、飛行場の支配は、一方の陣営のユニットがヘクスを占めた瞬間に変更されます。これが起きたとき、所有者の変更を反映するため戦区の航空基地許容量を調整し、同様に損害マーカーを調整します。戦区の飛行場への損害は、可能な限り均等になるようバランス良く移管されます。奇数の損害ポイントがある場所では、その損害が移管されるか調べるためサイを1つ振ります。

6.14 航空基地許容量の超過 [Exceeding Airbase Capacity]

いずれかのときに、実質航空基地許容量が現在その戦区内に基地を設定した航空ユニットの数を下回ったら (おそらく稀な出来事です)、超過した航空ユニットは脱出を試みなければなりません。超過をゼロに減少させるため、いったん十分なユニットが脱出したら、もはやサイ振りは必要ありません。

6.15 航空ユニットの脱出 [Air Unit Escape]

脱出を試みるため、各ユニットについて d10 を振ります (航空損失マーカーからの DRMs を適用します)。: 0~7 の結果で航空ユニットは脱出し、直ちに基地設定許容量を持つ他の戦区へ基地設定し、8~9 の結果でユニットはユニット永久除去ボックス内に置かれます。

— 2 航空ステップ・マーカーを持つ航空ユニットは、最初に振らなければならない、続いて— 1 航空ステップ・マーカーを持つ航空ユニット、次いで損失マーカーを持たないユニットです。この制限内で、所有しているプレイヤーはどのユニットをどの順番で振るのかを決めます。

6.2 任務への航空ユニットの割当て [Assigning Air Units to Missions]

航空計画フェイズ中、両プレイヤーは、ルール 9.0 に詳述されたごとく、望む (しかも認められる) いずれかの任務に航空機を割当てます。概して、戦闘機ユニットは範囲内のいずれかの任務ボックス内に置くことができ、一方で爆撃機ユニットは範囲内の戦闘支援又は地上掃射/爆撃任務ボックス内にのみ置くことができます。特定の任務は、ルール 9.0 内で詳述されます。範囲は、距離として計算されます。

6.3 天候と航空計画 [Weather and Air Planning]

ターンのハムシン天候は、航空任務計画に影響するかも知れません。任務にユニットを割り当てた後、各戦区について d10 を振り、0~3 のサイの目でその (両陣営の) 戦区内の全ての航空ユニットは、直ちに範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地 (たち) へ戻され、この AM/PM フェイズにその戦区内で航空任務を実行できません。4~9 のサイの目で、ハムシンは航空任務計画に影響を持ちません (ただし、任務解決への影響については、ルール 4.44 を参照してください)。

6.4 ソリテアと「基本」ゲームの航空計画

[Solitaire and "Basic" Game Air Planning]

ゲームをソリテアでプレイしているとき、又はプレイヤー諸氏が非常に単純化した航空戦闘結果でゲームをプレイすることを望むと、単にルール 6.11~6.15 と 6.2 項目を無視します。ソリテアと「基本」ゲームの航空計画の影響は、基本航空結果表上に詳述された一連のサイ振りで抽象化されます。

それでも飛行場の支配が判定され、ルール 6.12 と 6.13 に従ってマップ上の飛行場について管理しますが、どちらの陣営がマップ上の飛行場を支配しているかによってのみ識別されます。基本航空表の飛行場 DRMs 項を参照してください。

7.0 組織、司令部、活性化

[Formations, Headquarters, and Activations]

7.1 概観 [Overview]

組織は、その活性化マーカー (AM) が引かれたときに活性化します。いったん活性化組織 (AF) が識別されたら、その AF が使用可能な活性化ポイント (AP) の数を判定するため、指揮統率表 (CCT) 上でサイ振りが行われます。これらの AP は、様々なオペレーション、主に移動と戦闘のためにスタックを活性化するために消費されます。いったんユニットが活性化したら、移動を実行でき、戦闘が含まれる可能性があります、あるスタックをオペレーションのために活性化させるために 1 AP のみが要求され (そのスタックがその AF に直接的に従属しておらず、2 APs が要求される場合でない限り)、そのスタックはオペレーション完了マーカーを持つことができません。したがって、組織とユニットの両方は、いずれかの一定オペレーション・フェイズ中に活性化でき、ルールは要求されたときの活性化のタイプについて言及します。

簡単に言うと、活性化組織は地上ユニットに活性化ポイントを交付でき、それらをオペレーションのために活性化させ、一般的にはスタック毎に 1 AP ですが、ときには上記に従ってスタック毎に 2 APs です。AF のスタックが活性化を要求される状況、通常はその組織の AM が引かれたときに敵 HZOC 内にあることが発見される場合もあります。これらのユニットに、オペレーションを実施するための APs を与えることができ (又はできません)、そうしたら通常に機能します。そうしなければ (十分な APs が不足しているか又はプレイヤーが APs を他のどこかで消費することに決めたため)、これらは戦闘で交戦することを強制され (HZOC のため)、その戦闘を負の比シフトで実施することになります。

7.11 組織と司令部 [Formations and Headquarters]

ゲーム内の各組織は、指揮統率の目的において組織の中枢をあらわす、付随司令部 (HQ) ユニットの持ちます。組織 HQs は歩兵ユニットで、ZOCs 又はスタッキングに対するカウントを提供せず (ただし、あるヘクス内に1つのみの HQ が存在できます)、通常戦闘に含まれたら通常能力です。

HQ が戦闘で除去されたら、同じ組織の最寄りのユニット上に置かれます (複数のユニットが同一距離にあると所有しているプレイヤーの選択)。

7.12 HQ の指揮範囲 [Command Range]

各 HQ ユニットの士気範囲は、晴天と霧の天候で 10 ヘクス、ハムシン天候で 5 ヘクスです。

7.13 組織と活性化 [Formations and Activations]

ゲーム内の各組織は、ルール B.121 で述べたごとく活性化マーカー (AM) も持ちます。各組織の AM は、組織のユニットがオペレーションのために活性化できるときを判定するために使用されます。

現在イン・プレイ又はそのターンの増援として登場している全組織のための全 AM は、容器内に入れられます。オペレーション・フェイズの開始時、一人のプレイヤーは容器から 1 枚の AM を無作為に選択し、その組織はオペレーションのために活性化されます (ただし、ルール 7.21 を参照)。いったんその組織のオペレーションが完了したら、一人のプレイヤーはオペレーションを実施するた

めに別の AM を選択し、全ての AM が選択されるまで繰り返します。

7.2 活性化の指揮統率制限 [Command Control Limits on Activations]

ある AM が選択されたとき、その組織のオペレーション・フェイズ内の移動又は戦闘イムパルスのための活性化ポイント数を判定するため、所有しているプレイヤーは d10 を振って指揮統率表 (CCT) の正確なコラムを参照します。プレイヤー諸氏は、用意されたマーカーとスペースを使用して、残っている APs の数をマーカーできます。

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

+1 dm 天候が霧であると +2 dm 天候がハムシンである

活性化プレイヤーは、敵 HZOC 内でその活性化を開始しているような場合、いくつかの強制的な戦闘を実施するために APs を消費するか否かの決定を要求される一定の状況があることに注意してください (ルール 4.12 とルール 11.0 下の注釈を参照)。



7.21 誰が活性化/活性化ポイントできるのか

[Who Can Activate/Activation Points]

あるスタックは、スタッキング・ポイントの少なくとも 50% が AF からであると、1 AP のコストで活性化できます。その他のユニットのスタックは、2 APs のコストで活性化できます。ユニットの各スタックは、オペレーション・フェイズ毎に 1 又は 2 APs のみを持つ必要があります。

活性化スタックは、AF の HQ 指揮範囲内にいなければならない (7.12 を参照)、オペレーション完了マーカーですでにマークされているではありません。移動完了、戦闘完了、全移動/射撃不可、半移動/半射撃でマークされたユニットは、活性化状態に留まりますが、マーカーの配置を要求される同じタイプの活性化は不可です。

重要なルール #1 と #2 を忘れないでください。

例: イギリス軍ユニットのスタックが移動イムパルスのために活性化され、移動完了マーカーでマークされます。それでも戦闘イムパルスのために活性化されますが、このターンに再び移動できません。2つのイギリス軍砲兵ユニットを含む別のスタックは、その許容移動力の半分を移動しており、半移動/半射撃マーカーでマークされます。それでも活性化されて砲兵イムパルスを実行できます (その半分の砲撃値で)。1つの歩兵と2つの重火器ユニットから成る別のイギリス軍スタックは、その許容移動力の半分を超えて移動します。スタックは、重火器ユニット上に全移動/射撃不可マーカーで、歩兵ユニット上に移動完了マーカーでマークされます。スタックは戦闘イムパルスのために活性化できますが、重火器ユニットはいかなる対戦車射撃も実施できません。

7.22 砲兵と航空の活性化 [Artillery and Air Activations]

砲兵又は航空イムパルスのために活性化したユニット/スタックは、組織の使用可能な活性化ポイントに対してカウントしません (これらの砲兵ユニットが移動しない限りルール 8.2 を参照)。

7.3 完了した活性化/オペレーション

[Completed Activations/Operations]

あるユニット又はスタックの活性化が完了したとき、オペレーション完了マーカーでマークされます。これは、その許容移動力の半分を超えて移動した砲兵ユニットに適用され、移動イムパルスと戦闘イムパルス (又は移動イムパルスと砲撃/爆撃イムパルス) の両方を実行した他のユニットも同様です。

オペレーション中のこれらのマーカーとその他使用の詳細については、付録 B で説明されます。

8.0 砲兵 [Artillery]

8.1 砲撃 [Bombardment]

活性化組織の砲兵イムパルスの一部として活性化した砲兵ユニットは、敵ユニット又はスタックに隣接した同じ国籍のユニット (例えば、イタリア軍、ドイツ軍、連合軍—この目的において、全連合軍ユニットは同じ国籍と見なされます) を持つ射程内の敵ユニットを砲撃できます。砲撃射程 (砲兵ユニット上に表示) は、砲撃できる最大距離です (目標ヘクスをカウントしますが、射撃ユニットのヘクスはカウントしません)。

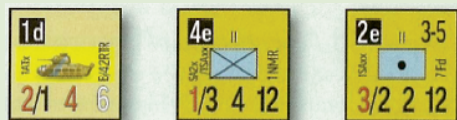
8.11 砲撃の手順 [Bombardment Procedure]

砲兵砲撃戦力修正又はコラム・シフトは、以下のとおりです: 射程 (ルール 8.13 を参照)、半移動 (ルール 8.2 を参照)、目標ヘクスの地形 (TEC を参照)、目標ヘクスのスタッキング密度 (ルール 4.22 を参照)、と/又は悪天候 (ルール 4.43 と 4.44 を参照)。もたらされる最終合計は、統合 CRT の「←砲兵」列によって指定された正しいコラム上で見つけ、次いでコラム・シフトを適用します。攻撃の全体結果を判定するため、ヘクス内のユニットに対して1つの d10 が振られます (各目標ユニットは、d10 サイ振りを使用して個別に解決されます)。

射撃戦闘解決表の下で、混乱結果表 (のみ) を参照し、その表の L/M/H 結果項目に従って各ユニットについて d10 を振ります (優勢な士気値と最初の d10 結果によって要求されるごとく)。砲兵による砲撃が成功したユニットは、混乱状態になります (ルール 12.0 を参照)。Dis の結果はユニットを混乱させ、2 Dis と全 Dis は単に Dis に変換することに注意してください。装甲ユニットを砲撃しているときは (B.113 を参照)、サイの目に +1 を加えます。

例外: 砲兵砲撃からの混乱結果は、以前に混乱状態の地上ユニットを除去できません。

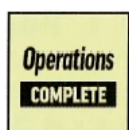
例：下に描かれたごとく、3つの連合軍ユニットを含むヘクスに対して、ドイツ軍砲兵の14値が投入されています。



CRTの13~16コラム上で最初のd10は4で、Lコラムの下で「d-g」、Mコラムの下で「b-c」、Hコラムの下で「a」の初期結果です。全3ユニットの士気レベルはLコラムの下に落ち（1つの「d」士気、2つの「e」士気ユニット）、3つの追加d10がヘクス内のユニットのために振られ、一度に1ユニットです。射撃戦闘表の混乱結果面の下で、スタックについてのL/軽の結果は、サイの目0又は1が振られたら各ユニットについて混乱の結果になりますが、装甲ユニットは+1dmを獲得することを忘れないでください。d10の目は2、5、1で、砲兵ユニットが混乱状態になることを示しています。

8.12 砲撃値とマーカー [Bombardment Factors and Markers]

砲兵ユニットが砲兵イムパルスにその全砲撃値を使用したら、黄色のオペレーション完了マーカーでマークされます。その砲撃値の半分のみを使用したら、緑色の半移動/半射撃マーカーでマークされます（ルール 4.3 と 10.2 を参照）。すでに緑色の半移動/半射撃マーカーを載せていたら、黄色のオペレーション完了マーカーと置き換えます。



8.13 砲撃の制限 [Bombardment Restrictions]

砲兵ユニットに記載された射程の半分以上を越えて砲撃しているとき、ユニットの砲撃値を半分にします（砲兵射程チャート（ARC）を参照）。

砲兵ユニットが半分の値で射撃しており（緑色の半移動/半射撃マーカーでマークされます）、射程の半分以上を越える四分の一になって全ての端数を残します（ルール 14.3 も参照）。修正後に1未満の砲撃値を持つ砲兵は、それ自体で砲撃できません。

8.2 砲兵移動の考慮 [Artillery Movement Considerations]

砲兵ユニットは、非砲兵ユニットによって随伴されていない限り、移動で敵ユニットに隣接できません。砲兵ユニットが砲兵イムパルス/砲撃に活性化し、組織が使用可能な活性化ポイントに対してカウントしない一方、通常に砲兵ユニットの移動を認めるために活性化ポイントが消費されなければなりません。



砲兵ユニットが移動イムパルスにその使用可能MPsの半分以上を越えて移動したら、赤色の全移動/射撃不可マーカーでマークされます（ルール 4.3 と 10.2 を参照）。移動イムパルスにその使用可能MPsの半分までで移動したら、緑色の半移動/半射撃マーカーでマークされます（ルール 4.3 と 10.2 を参照）。

8.3 砲兵戦闘の考慮 [Artillery Combat Considerations]

砲兵ユニットが以前に砲撃を実施しているかにかかわらず、全ての砲兵ユニットが隣接する敵戦車に対して対戦車射撃を実施するためにそのハード攻撃値を使用できます。砲兵ユニット自体は、戦闘中に決して（ハード攻撃又はソフト攻撃値で）攻撃できませんが、戦闘中は常にその防御値で防御します。

9.0 航空任務 [Air Missions]

9.1 戦闘機任務 [Fighter Missions]

あるターン中、戦闘機ユニットは、3つの空対空任務の1つに割り当てることができます。：制空戦闘、防衛哨戒、護衛。戦闘機は、戦闘支援又は地上掃射/爆撃の空対地任務に割り当てることができますが、これらの任務にあるときこれらは全ての面で爆撃機として機能します（ルール 9.2 を参照）。

9.1.1 制空戦闘 [Fighter Sweep]

ある航空戦区の制空戦闘ボックス内に置かれた戦闘機ユニットは、敵航空機を探し求めて制空権を奪うために送られています。ドイツ軍操縦士は、この任務を *freie jagd* と呼び、イタリア軍は *caccia libera* 「自由な狩」と呼びました。制空戦闘任務上のユニットは、その戦区内のいずれかの敵航空ユニットと交戦できますが、他の任務を目標とする前に制空戦闘任務に割り当てられた敵航空機を目標にしなければなりません。

9.1.2 防衛哨戒 [Defensive Patrol]

ある航空戦区の防衛哨戒ボックス内に置かれた戦闘機ユニットは、その戦区の友軍航空基地上空を飛行するために送られており、これらの航空基地の爆撃を試みている敵航空機と積極的に交戦します。防衛哨戒任務上のユニットは、地上掃射/爆撃任務と/又はその任務の護衛をしている敵航空ユニットのみと交戦できます。

9.1.3 護衛 [Escort]

ある航空戦区の護衛ボックス内に置かれた戦闘機ユニットは、地上掃射/爆撃又は戦闘支援任務のどちらかの爆撃を援護するために送られています。これらは、護衛している爆撃を迎撃している敵航空ユニットのみと交戦できます。

9.2 爆撃任務 [Bombing Missions]

あるターン中、戦闘機と爆撃機ユニットは、2つの空対地任務の1つに割り当てることができます。：戦闘支援又は地上掃射/爆撃。

9.2.1 戦闘支援 [Combat Support]

ある航空戦区の戦闘支援任務ボックス内に置かれた戦闘機と爆撃機ユニットは、地上ユニットによっても攻撃されている敵ユニットを攻撃するために送られています。戦闘機と爆撃機ユニットは、この任務を実施しているときに記載された近接支援値を使用します。多くの戦闘機ユニットは 1/2 の近接支援値を持つので、任務解決で1の値を獲得するためこのような2つのユニットを統合させなければなりません。追加（奇数）の戦闘機ユニットは無視されます。

9.2.2 地上掃射/爆撃 [Strafing/Bombing]

ある航空戦区の地上掃射/爆撃任務ボックス内に置かれた戦闘機と爆撃機ユニットは、これらの飛行場から機能している敵の飛行場

と航空ユニットを攻撃するために送られています。地上掃射／爆撃任務は、敵のユニット又はユニットのスタックに対して飛行もできます。戦闘機ユニット（単一のドイツ軍 Bf110 ユニットの除く）は、この任務を実施しているときに 1/2 の爆撃値を持ち、一方爆撃機ユニットはその記載された爆撃値を使用します。全ての「純」戦闘機ユニットは 1/2 の爆撃値を持つため、任務解決で 1 の値を獲得するためこのような 2 つのユニットを統合させなければなりません。追加（奇数）の戦闘機ユニットは無視されます。

9.3 移送 [Transfer]

上に列記された戦闘機と爆撃機の任務に加えて、航空ユニットは移送任務に飛行でき、ユニットは単に航空機の記載された範囲の二倍以内にあって十分な許容量を持つ他のいずれかの航空基地へ飛ばされます。そのような航空基地が存在しなければ、移送は実行できません。移送任務は護衛されず、迎撃され得ません。

9.4 航空任務の手順 [Air Mission Procedures]

9.41 航空任務の構成 [Air Mission Composition]

オペレーション・フェイズの航空イムパルス中、活性化プレイヤーは自身の選択で 1 つの任務を解決できます。航空任務の解決は、飛行している任務のタイプに依存し、詳細はルール 9.42 等で説明されます。

同じ戦区内の正しい任務ボックス内に使用可能な十分な数の航空機があるとすれば、各戦闘機任務は 2 つまでの任務航空機から構成でき、各爆撃機任務は 2 つまでの任務航空機から構成できます。下表を参照してください。

任務ボックス	戦闘機最大数	爆撃機最大数
制空戦闘	任務毎に 2	N/A
防衛哨戒	任務毎に 2	N/A
護衛	任務毎に 2	N/A
戦闘支援	N/A	任務毎に 2 *
地上掃射／爆撃	N/A	任務毎に 2 *

*爆撃機として従事している戦闘機を含む。

一定の航空任務上のユニットは、同じ国籍からでなければなりません（例えば、イタリア軍、ドイツ軍、連合軍—この目的において、全連合軍ユニットは同じ国籍と見なされます）。1 つの国籍のユニットは、異なる国籍のユニットの護衛任務のために飛行できません。

9.42 航空任務の解決 [Air Mission Resolution]

航空任務を解決しているとき、プレイヤー諸氏は各任務について異なる特定の手順に従わなければなりません。各任務は 2 つまでの航空ユニットから構成できますが、単純化のため下記の手順は単一ユニットを述べます。必要に応じて、追加ユニットについて手順を繰り返します。

航空ユニットと任務についての「戦場の霧」を維持するため、常にその場の遮蔽を保ち、ディスプレイを他方のプレイヤーに晒すことを避けます。任務ボックス内の敵航空ユニットの存在をチェックしているとき、いずれかのユニットがボックス内にあるか否かを単に相手側プレイヤーに尋ねます。両陣営はフェア・プレイ精神に則り正直に答えなければなりません。ゲームの目的において必要な情報のみを明らかにします。

9.421 制空戦闘の解決 [Fighter Sweep Resolution]

各活性化制空戦闘ユニットは、敵航空ディスプレイ上のいずれか 1 つの任務ボックスを占めている、その戦区内の敵航空ユニットとの接触と交戦を試みなければなりません。最初にチェックしなければならないそのようなボックスは、制空戦闘ボックスです。このボックスがカラであると、活性化戦闘機は近接支援又は地上掃射／爆撃任務ボックスのどちらかと接触と交戦を試みることができます。選択したボックス内に敵航空ユニットが存在したら、制空戦闘に対して防御するため、所有しているプレイヤーは望むタイプ（適用可能な護衛機と戦闘支援又は地上掃射／爆撃）の任務パッケージ構成を創出しなければなりません。

敵航空ユニットが接触状態であると（接触の手順についてはルール 9.43 を参照）、空対空戦闘が行われます（ルール 9.441 を参照）。敵航空ユニットが接触しなければ、制空戦闘ユニットは接触失敗マーカーでマークされ（ルール B.132 を参照）、その飛行から航空ディスプレイ上の同じ戦区内の制空戦闘任務へ戻ります。制空戦闘ユニットがすでに接触失敗マーカーを持つと、範囲内のいずれかの友軍支配下の航空基地へ戻されます。

いったんいずれかの空対空戦闘が解決されたら、制空戦闘ユニットに対する戦闘結果が適用されます。ユニットが帰還していたら、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。ユニットが戦闘で命中を受けていたら、適切な航空損害マーカーを適用します（ルール 9.5 を参照）。ユニットが空対空戦闘に生き残ると、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。そうでなければ、ユニットをその陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置きます。

制空戦闘任務によって交戦し、全ての戦闘に生き残って基地へ戻されなかった敵の近接支援又は地上掃射／爆撃航空機は、現行プレイヤーの活性化を中断して、フリーの航空イムパルスを実施できます。このイムパルスは、飛行した適切な任務により、9.424 又は 9.425 のどちらかに従います。

9.422 防衛哨戒の解決 [Defensive Patrol Resolution]

各防衛哨戒ユニットは、その戦区内の飛行場に対して地上掃射／爆撃任務（プラス護衛）を宣言している敵航空ユニットに接触と交戦を試みなければなりません。敵航空ユニットが接触されたら（接触の手順については、ルール 9.43 を参照）、空対空戦闘が行われます（ルール 9.441 を参照）。敵航空ユニットが接触していなければ、防衛哨戒ユニットが接触失敗マーカーでマークされ（ルール B.132 を参照）、飛行から航空ディスプレイ上の同じ戦区内の防衛哨戒任務ボックスへ戻されます。防衛哨戒ユニットがすでに接触失敗マーカーを持つと、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。

いったんいずれかの空対空戦闘が解決されたら、防衛哨戒ユニットに対する戦闘結果が適用されます。ユニットが帰還していたら、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。ユニットが戦闘で命中を受けていたら、適切な航空損害マーカーを適用します（ルール 9.5 を参照）。ユニットが空対空戦闘に生き残ったら、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。そうでなければ、ユニットをその陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置きます。

9.423 護衛の解決 [Escort Resolution]

護衛任務は、敵の制空戦闘又は防衛哨戒任務が、同じ戦区内で飛行している友軍の戦闘支援又は地上掃射／爆撃任務への接触に成功

したときに交戦します。護衛ユニットは、迎撃されている任務に一致する航空ディスプレイ上の護衛任務ボックスに割り当てられなければならない（例えば、戦闘支援任務ボックスに隣接する護衛は戦闘支援任務のみを護衛でき、地上掃射／爆撃任務ボックスに隣接するそれは地上掃射／爆撃任務のみを護衛できます）。

いったんいずれかの空対空戦闘が解決されたら、護衛ユニットに対する戦闘結果が適用されます。ユニットが帰還させられたか又は命中を被っていたら、範囲内のいずれかの友軍支配下の航空基地へ戻されます。ユニットが戦闘で命中を受けていたら、適切な航空損害マーカーを適用します（ルール 9.5 を参照）。ユニットが空対空戦闘に生き残ったら、範囲内のいずれかの友軍支配下の航空基地へ戻されます。そうでなければ、ユニットをその陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置きます。

9.4241 攻勢戦闘支援の解決 [Offensive Combat Support Resolution]

各戦闘支援ユニットは、同じ国籍の友軍地上ユニットに隣接する敵地上ユニットを含んでいるヘクス内に置かれなければならない（例えば、イタリア軍、ドイツ軍、連合軍—この目的において、全連合軍ユニットは同じ国籍と見なされます）。戦闘支援任務は、マップ上に指定された航空戦区内にいずれかのヘクスに対して飛行できます（両戦区内に分割されたヘクスが存在します）。

いったんいずれかの空対空戦闘が解決されたら、戦闘支援ユニットに対する戦闘結果が適用されます。ユニットが帰還させられたか又は命中を被っていたら、範囲内のいずれかの友軍支配下の航空基地へ戻されます。ユニットが戦闘で命中を受けていたら、適切な航空損害マーカーを適用します（ルール 9.5 を参照）。ユニットが空対空戦闘に生き残ったら、AAA 戦闘のチェックに進みます。そうでなければ、ユニットをその陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置きます。

いったん AAA 戦闘が解決されたら、戦闘支援ユニットに対する戦闘結果が適用されます。ユニットが帰還させられたら、範囲内のいずれかの友軍支配下の航空基地へ戻されます。ユニットが戦闘で命中を受けていたら、適切な航空損害マーカーを適用します（ルール 9.5 を参照）。ユニットが AAA 戦闘に生き残ったら、戦闘支援任務の解決に進みます（ルール 9.443 を参照）。そうでなければ、ユニットをその陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置きます。

9.4242 防御戦闘支援の解決 [Defensive Combat Support Resolution]

非活性化プレイヤーが、防御側のヘクスが位置する同じ航空戦区内で近接支援任務に割り当てられたユニットを持つと、地上戦闘の解決前に防御戦闘支援任務を実施できます。9.4241 と 9.443 下で（適用可能な）同じ手順に従い、各混乱の「1R」結果を「1L」に変更します（最大で4Lシフトを持ちます）。

9.425 地上掃射／爆撃の解決 [Strafing/Bombing Resolution]

各地上掃射／爆撃任務は、敵支配下の飛行場（マップ上）、他方陣営の航空ディスプレイ上の敵航空基地、マップ上の敵ユニットのスタックを含んでいるヘクス内のいずれかに置かれなければならない。地上掃射／爆撃任務は、マップ上に示されたごとく航空戦区内のいずれかのヘクスに対して飛行できます（両戦区内に分割されたヘクスが存在します）。

いったん空対空戦闘が解決されたら、地上掃射／爆撃ユニットに対する戦闘結果が適用されます。ユニットが帰還させられていたら、

範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。ユニットが戦闘で命中を受けていたら、適切な航空損害マーカーを適用します（ルール 9.5 を参照）。ユニットが空対空戦闘に生き残ったら、AAA 戦闘のチェックに進みます（ルール 9.444 を参照）。そうでなければ、ユニットをその陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置きます。

9.43 敵航空ユニットとの接触 [Contacting Enemy Air Units]

航空ユニットが空対空戦闘で敵航空ユニットと交戦するためには、敵ユニットが接触されなければならない。制空戦闘又は防衛警戒任務のユニットのみが接触についてサイを振ることができます。護衛と爆撃任務のユニットは接触についてサイを振りません。航空ユニットが接触されたら、接触は相互で、空対空戦闘が発生します。

d10 を振り、下の任務接触表（MsCT）を調べます。接触の結果が振られたら迎撃は成功で、空対空戦闘に実施へ進みます（ルール 9.441 を参照）。接触失敗の結果が振られたら、接触失敗 [Missed Contact] マーカーを航空ユニット上に置き、任務を開始した同じ航空戦区内の同じ任務ボックスへ戻します。すでに航空ユニット上に接触失敗マーカーがあると、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。

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
6-9	接触失敗	+1/+2 航空ステップ損失マーカー† -2 2つの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つの戦闘機ユニットが接触を試みている。

航空戦闘表

		Light	AAA	Heavy								
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		

9.441 空対空戦闘の解決 [Resolving Air-to-Air Combat]

空対空戦闘については、2 ラウンドまでの戦闘があります。ユニットたちは、ペアになっている敵ユニットを同時に射撃します。最初のラウンドに、迎撃している戦闘は護衛している戦闘機（もしあれば）と交戦し、迎撃しているプレイヤーは自身の目標（たち）を決定します。全ての護衛戦闘機が目標になっていない限り、戦闘機は爆撃機を目標にできません。

THE FALL OF TORBRUK

各航空ユニットは、単一の目標航空ユニットに対して対峙され、射撃ユニットの航空攻撃値と目標ユニットの航空防御値との間の差を判定し、航空戦闘表 (ACT) 上の適切なコラムに位置取りします。各射撃ユニットについて d10 を振り、結果を調べます。「A」の結果は帰還 [Abort] で、目標は自身の応射が実施された後に、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。結果が-1、-2、-3 であると、ルール 9.5 に従って航空損害を適用します。

最初にラウンド後にいずれかの護衛機が留まるか、又は留まる迎撃機がなければ、その活性化についての空対空戦闘は終了します。留まる護衛機がなく、しかも迎撃機が留まっていたら、これらの迎撃機は敵爆撃機に対して射撃できます。

どちらかのラウンドで迎撃機よりも多くの爆撃機がいたら、超過した爆撃機は無視されてその任務を継続できます。爆撃機よりも多くの迎撃機がいたら、超過した迎撃機は爆撃機の「二倍の数」で当たることができ、攻撃側の1つのみが射撃できます (所有しているプレイヤーの選択)。

9.442 対空戦闘の解決 [Resolving Antiaircraft Combat]

対空戦闘について、目標ヘクス (又は戦区航空基地) 内の各軽と重 AAA 並びに重 AT ユニットの、各爆撃機ユニットを射撃できます。航空戦闘表 (ACT) 上で射撃する正確なタイプの AAA ユニットの重 AT は重 AAA として射撃します。適切なコラムに位置取りします。各射撃ユニットについて d10 を振り、結果を調べます。「A」の結果は帰還 [Abort] で、目標はその応射を実施後、範囲内のいずれかの友軍支配下航空基地へ戻されます。結果が-1、-2、-3 であると、ルール 9.5 に従って航空損害を適用します。

9.443 戦闘支援の解決 [Resolving Combat Support]

戦闘支援を実施している各爆撃機 (又は戦闘機のペア) は、続く戦闘のためにシフトの獲得を試みることができます。各爆撃機 (又は戦闘機のペア) の爆撃値について、統合戦闘結果表 (CRT) 上で適切なコラムを位置取りし、d10 を振って目標ヘクス内の地上ユニットの現行平均士気レベルを見つけて L、M、H のいずれかの結果を調べます。CRT の下にある射撃戦闘結果副次表の下で適切な総合結果 (軽、中、重) を位置取りし、混乱結果コラムの下でのみ別に d10 を振って結果を調べます。各「Dis」結果は、目標ヘクスへ置かれる 1 R シフト・マーカーを提供します。—「All Dis」は、「Dis」結果の数が爆撃ユニット (又は戦闘機のペア) の爆撃値に一致する数であることを意味し、最小は「2 Dis」です。複数の「Dis」結果が獲得されたら、提供された合計シフト数に一致するマーカーを適用します。戦闘支援のため、最大 4 R シフトが適用可能です。

9.444 地上掃射／爆撃の解決 [Resolving Strafing/Bombing]

地上掃射／爆撃を実施している各爆撃機 (又は戦闘機のペア) は、目標戦区 (又は飛行場ヘクス) 内の航空基地を損傷させるか又は目標ヘクス内の地上ユニットを混乱させる (砲兵弾幕と同様) を試みることができます。各爆撃機 (又は戦闘機のペア) の爆撃値について、統合戦闘結果表 (CRT) 上で適切なコラムを位置取りし、d10 を振って目標ヘクス内の地上ユニットの現行平均士気レベルを見つけて L、M、H のいずれかの結果を調べます。CRT の下にある射撃戦闘結果副次表の下で適切な総合結果 (混乱結果副次表の下にある軽、中、重のみ) を位置取りし、混乱結果コラムに下でのみ

別に d10 を振って結果を調べます。各「Dis」結果は、航空基地に 1 命中を与え、又は目標ユニットを混乱させます (混乱の影響についてはルール 12.2 を参照)。—「All Dis」は、「Dis」結果の数が爆撃ユニット (又は戦闘機のペア) の爆撃値に一致する数であることを意味し、最小は「2 Dis」です。航空ディスプレイ記録欄上で、各「Dis」結果について 1 ずつ航空基地損害マーカーを増加させることで、いずれかの航空基地損害をマークします。

注釈：地上掃射／爆撃任務の解決において、航空基地の平均士気レベルは 1 の許容量が記載された航空基地について C、2 の許容量が記載された航空基地について D、その他の航空基地又はマップ外航空基地については E です。

例外：地上掃射／爆撃任務からの混乱の結果は、以前に混乱状態の地上ユニットを除去できません。

9.5 航空損害の適用 [Applying Air Damage]

空対空又は対空戦闘のために航空ユニットが航空損害を被ったら、ユニットの上に航空ステップ損失マーカーが置かれるか、又は超過損害の場合は航空ユニットが除去されます。

命中数を受けたユニットの上に-1 又は-2 航空ステップ損失マーカーを置き、次いで範囲内のいずれかの友軍支配下の航空基地に戻します。ユニットがすでに航空ステップ損失マーカーを持つと、蓄積された損失合計の新たなマーカーを選択します。ユニットが-3 航空ステップを蓄積したか又は受け取ったら、その陣営の予備と再編成ディスプレイ上のユニット永久除去ボックス内に置かれます。

9.6 ソリテアと「基本」ゲームの航空任務

(選択ルール) [Solitaire and "Basic" game Air Missions]

ソリテアでゲームをプレイしているか、又はプレイヤー諸氏が航空戦闘結果を極度に単純化したゲームをプレイしたいと望むと、単にルール 9.1 (その他)、9.2 (その他)、9.3 (その他)、9.4 (その他)、9.5 の項目を無視します。ソリテアと「基本」ゲームについての航空任務の影響は、基本航空結果表上に詳述されるごとく、一連のサイ振りに抽象化されます。地上戦闘の影響を判定するため、下記と基本航空表に言及された手順に従います。

9.61 戦区の航空優越 [Sector Air Superiority]

航空計画フェイズに航空ユニットを航空任務に割り当てる代わりに、マップ上の4つの各航空戦区の航空優越が判定されます (ソリテア／基本航空ルールを使用しているときに航空ディスプレイを無視します)。戦区の航空優越を判定するために d10 を振り、飛行場と／又は HQ DRM 副次表の両方からの適用可能なサイの目修正を加減します。修正後のサイの目を戦区優越表で比較し、その戦区の結果を判定します。枢軸軍又は連合軍のどちらかの優越が存在したら、4枚の戦区優越マーカーの1枚を、ゲーム・マップ上でその戦区内に正しい面を表示して置きます。結果が「なし」[None] であると、マーカーは置かれません。



THE FALL OF TOBRUK

9.62 近接航空任務の影響 [Close Air Mission Effects]

各戦闘について近接航空支援任務の影響を判定するため d10 を振り、攻撃ヘクスが存在する戦区内の戦区優越マーカーの存在（又は不在）を基本に、正しいコラムで結果を交差照合します。結果は、現行戦闘イムパルスにおけるそのヘクス内で使用された近接支援マーカーのタイプです。両戦区に分割されたヘクスが存在します。活性化プレイヤーは、異なる優越レベルがあるかどうか選択できます。

10.0 移動 [Movement]

10.1 移動の概括 [General Movement]

10.11 許容移動力と機動タイプ [Movement Allowances and Mobility Types]

各地上ユニットは、その右下端に許容移動力（MA）と機動タイプ値を持ちます。ユニットの MA は、各ターンにユニットが消費できる移動ポイント（MPs）の数で、機動タイプは地形効果チャートのコラムで識別され、各ヘクスへ進入するか又は各ヘクスサイドを越えるための移動コストが見つけれられます。機動タイプは、徒歩、装軌式、装輪式です。徒歩ユニットは黄色の MA を持ち、装軌式ユニットは白の MA を持ち、装輪式ユニットは黒の MA を持ちます。

各ユニットは、各ターンにその MA 限度まで移動できます。ユニットが移動するに連れて、地形効果チャート（TEC）に従って

その MA と機動タイプの限度まで MPs を消費します。ユニットは、いずれかの方向又は方向の組み合わせで移動でき、各ターンにその全ての MPs を消費する必要はありません。MPs は、ターンからターンへと取っておくことができず、ユニット間で譲渡することもできません。

10.12 移動と支配地域 [Movement and Zones of Control]

HZOCs と LZOCs の両方は、進入するために追加 1 移動ポイントがかかります。移動イムパルス中、ユニットが敵 HZOC へ進入したとき（ルール 4.1 を参照）、そのイムパルスについては移動を停止しなければならず、戦闘イムパルスに少なくとも HZOC を及ぼす 1 つの敵ユニットを攻撃しなければなりません。LZOC への進入は、隣接する敵ユニットが攻撃されることを要求されません。ユニットは、1 つの ZOC から他の（同じ又は異なるユニットの）それへと直接移動できますが、上記を遵守しなければなりません。

10.2 移動と最小移動 [Movement and Minimum Moves]

ユニットは、あるヘクス内へ移動するために十分な MPs を残して持っていなければなりません。MP は、単一ヘクス内でさえ移動するためにユニットが十分に持てない地点まで減少する可能性があります（天候又は非補給下であるため）。このゲームでは、最小 1 ヘクス移動は保証されません。

Fall of Tobruk プレイヤー補助カード 1

統合戦闘結果表 (CRT)

d10	1:2			1:1			+1			1.5:1			2:1			3:1			4:1			5:1			6:1			7:1			8+:1			d10
	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	L	M	H	
0	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	f-g	d-e	a-c	g	e-f	a-d	g	f	a-e	g	f	a-e	g	f	a-e	g	f	a-e	0
1	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	f-g	d-e	a-c	g	e-f	a-d	g	f	a-e	g	f	a-e	g	f	a-e	1
2	b-d	a	-	b-e	a	-	c-f	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	f-g	d-e	a-c	g	e-f	a-d	g	f	a-e	g	f	a-e	2
3	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	f-g	d-e	a-c	g	e-f	a-d	g	f	a-e	3
4	a-c	-	-	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	f-g	d-e	a-c	g	e-f	a-d	4
5	a-b	-	-	a-c	-	-	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	f-g	d-e	a-c	5
6	a	-	-	a-b	-	-	a-c	-	-	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	f-g	c-e	a-b	6
7	-	-	-	a	-	-	a-b	-	-	a-c	-	-	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	e-g	b-d	a	7
8	-	-	-	-	-	-	a	-	-	a-b	-	-	a-c	-	-	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	d-g	b-c	a	8
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	a	-	-	a-b	-	-	a-c	-	-	b-c	a	-	b-d	a	-	b-e	a	-	c-e	a-b	-	c-f	a-b	-	9

射撃戦闘解決

d10	混乱結果	d10	退却結果
0-1	Dis	0-1	R2h Morale
2-3	-	2-3	R2h
4-5	-	4-5	R1h
6-7	-	6-7	R1h
8-9	-	8-9	-
0-1	2 Dis	0-1	R3h Morale
2-3	Dis	2-3	R2h Morale
4-5	-	4-5	R2h
6-7	-	6-7	R1h
8-9	-	8-9	R1h
0-1	All Dis	0-1	R3h Morale
2-3	2 Dis	2-3	R3h Morale
4-5	Dis	4-5	R2h Morale
6-7	Dis	6-7	R2h
8-9	-	8-9	R1h

近接戦闘解決

d10	混乱結果	d10	退却結果
0-1	Dis	0-1	All R2h Morale
2-3	Both Dis	2-3	All R2h Morale
4-5	-	4-5	All R1h
6-7	-	6-7	All R1h
8-9	Atkr Dis	8-9	Atkr Morale
0-1	All Dis	0-1	All R3h Morale
2-3	2 Dis	2-3	All R2h Morale
4-5	Dis	4-5	All R2h
6-7	Both Dis	6-7	All R1h
8-9	-	8-9	All R1h
0-1	All Dis	0-1	All R3h Morale
2-3	2 Dis	2-3	All R3h Morale
4-5	2 Dis	4-5	All R2h Morale
6-7	Dis	6-7	All R2h
8-9	Both Dis	8-9	All R1h

近接戦闘解決 (交戦状態)

d10	混乱結果	d10	退却結果
0-1	Dis	0-1	All Rth Morale
2-3	Dis	2-3	Morale
4-5	-	4-5	-
6-7	Both Dis	6-7	Atkr Morale
8-9	Atkr Dis	8-9	Atkr Rth Morale

修正

- 対戦車射撃近接戦闘 vs 防御ボックス
- 対戦車射撃近接戦闘 vs 泥濘地
- 対戦車射撃近接戦闘 vs 高地
- ワジを越える近接戦闘
- 断崖を越える近接戦闘 (上りのみ)
- AT 壕を越える近接戦闘

- 砲撃 vs 装甲ユニット
- 砲撃 vs 防御ボックス SDC に応じた砲撃
- vs 1~5 SPds
- vs 11~15 SPds
- vs 16+ SPds
- 霧中の全ての射撃
- ハムシン中の全ての射撃
- 近接戦闘の古参練度 vs 低参練度
- 近接戦闘の訓練参練度 vs いずれかの参練度

注釈: どちらかの陣営に対戦車射撃を実施する資格を持つ装甲ユニットがあり、全てのコラム・シフト後に少なくとも1対2の比を持てば、対戦車射撃セグメント中に理論上は両陣営が射撃できます。ルール 11.22 の末尾を参照してください。

11.13 装甲蹂躞 [Armor Overrun]

対戦車射撃に続いて、防御側が持つハード攻撃値よりも攻撃側がより多くの装甲スタッキング・ポイントを持つと、防御側は蹂躞されます。通常戦闘を通常に解決しますが、攻撃している戦車中隊のソフト攻撃値を二倍にします。通常戦闘結果に加えて、防御している全ユニットは、自動的に混乱状態になります。

11.2 通常戦闘セグメント [Regular Combat Segment]

対戦車射撃セグメントに通常戦闘セグメントが続きます。あるヘクス内の全防御ユニットは、その統合防御値で攻撃を受けなければなりません。攻撃しているユニットは異なるヘクスから来ることができ、同じヘクス内のユニットは異なるヘクスを攻撃できますが、ユニットは異なる戦闘の間でそのソフト攻撃値を分割できません。攻撃しているユニットがそれらに対して戦闘イムパルスを実施し続けていたら、防御ユニットは各通常戦闘セグメントに射撃できます。

11.21 通常戦闘の手順 [Regular Combat Procedure]

通常戦闘を解決するため、修正後の合計攻撃ソフト攻撃値を合計防御値で割ります (ルール 11.13 を忘れないでください)。それを統合戦闘結果表 (CRT) 上の比の1つに変換し、防御側有利に丸めます。必要であれば、地形とユニットの練度のために比を修正します (ルール 11.22 を参照)。D10 を振り、戦闘結果を見つけるためそのコラムを水平に読みます。これらの結果は、下で述べるごとく、混乱状態、退却、士気チェック、はずれを導き得ます。

注釈: 全てのコラム・シフト後に少なくとも1対2の比を持てば、通常戦闘射撃セグメント中に理論上は両陣営が射撃できます。ルール 11.22 の末尾を参照してください。

- 1) 通常戦闘においてダッシュ (→) の結果が振られたら、その戦闘は膠着です。各陣営は近接戦闘 (交戦状態) コラム (混乱結果と退却結果) 上で個別に2回 d10 を振り、敵ユニットに対する結果を適用します (結果の詳細な説明については、ルール 11.3 を参照)。
- 2) 敵ユニットの優勢士気 (ルール 11.41 を参照) が L、M、H コラム下のいずれかの列記文字範囲内に落ちたら、その一般結果を適用し、特定戦闘結果は以下のごとく判定されます。:
- 3) CRT 下方の射撃戦闘解決副次表の下で、混乱結果コラム下の適切な一般結果 (軽、中、重) を位置取りし、別の d10 を振ってその結果 (混乱又ははずれ) を見ます。
- 4) 退却結果コラムの下で別の d10 を振り、その結果 (退却、士気チェック、はずれ) を見ます。
- 5) 戦闘に含まれた敵ユニットに、2つの結果の両方が適用されます (結果の詳細な説明については、ルール 11.3 を参照)。

11.22 地形と練度の影響 [Terrain and Proficiency Effects]

防御ユニットによって占められたヘクス内の地形、又は攻撃側と防御側との間にあるヘクスサイド上の地形は、TEC に指定されたごとく戦闘に影響を持ち得ます。

- 防御側が高地ヘクス上又はボックスを占めると、CRT 上で左への1コラム・シフト (1L) があります。高地上で防御しているユニットは、やはり対戦車射撃セグメントに先制射撃 (FF) を受け取ります。
- 防御側が泥濘窪地 [Mud Puddle] ヘクス上にあると、CRT 上で右への1コラム・シフト (1R) があります。
- 攻撃側が対戦車壕又はワジを越えて又は断崖を上がって攻撃していると、CRT 上で1Lシフトがあります。攻撃している装甲ユニットは、対戦車壕を越えて攻撃しているときに半減されたハードとソフト攻撃値を持ちます。断崖の頂上で防御しているユニットは、やはり対戦車射撃セグメントに先制射撃 (FF) を受け取ります。
- 攻撃側が非突破地雷原を越えて攻撃していたら、そのハードとソフト攻撃値は半減させられます。追加の装甲損失と攻撃頓挫の可能性もあります (ルール 13.21 と 13.22 を参照)。

攻撃しているスタックと防御しているスタック内の練度のパーセンテージ (ルール B.112 を参照) は、やはり戦闘に影響します。以下のごとく、スタックは訓練済 [Trained]、通常 [Regular]、古参 [Veteran] の練度のいずれかです。:

- スタック内のスタッキング・ポイントの少なくとも 51% が訓練済練度であると訓練済です。訓練済スタックは、攻撃しているときに CRT 上で1Lシフトを受け取ります。
- スタック内のスタッキング・ポイントの少なくとも 51% が古参練度であると古参です。古参スタックは、防御側スタックも古参でない限り、攻撃しているときに CRT 上で1Rシフトを受け取ります。
- スタック内の訓練済又は古参練度のどちらのスタッキング・ポイントも 51% を持たなければ通常です。通常スタックは、攻撃しているときにその練度のためにシフトを受け取りません。

注釈: 適用する全ての条件についての全コラム・シフトは、CRT 上で初期比レベルを修正する前に統合されます。比が表の 8+対1コラムを越えて「押し出されたら」、8+対1として戦闘を解決します。比が表の1対2コラムよりも下へ「押し出されたら」、その陣営はその戦闘中に CRT 上でサイを振ることができません。

例: 右への4シフト (4R) が、左への2シフト (2L) と統合され、実質左への2シフト (2L) を与えます。基本比は4対1で、戦闘解決の最終コラムは6対1を意味します。

右への1シフト (1R) が、左への3シフト (3L) と統合され、実質左への2シフト (2L) を与えます。基本比は1対1で、最終コラムが最低の1対2を下回り、その陣営が戦闘でサイコロを振らないことを意味します。

11.23 戦闘前の偵察 (搜索) 退却 [Reconnaissance/Retreat before Combat]

偵察 (搜索) ユニットの、他の偵察 (搜索) ユニットのみによって攻撃されていない限り、戦闘前に2ヘクスまで退却できます。

THE FALL OF TORBRUK

これらは、敵 HZOC 内へ又は通過して退却できません。これらは、敵 LZOC が退却の最初のヘクスであるとそこへ退却できますが、混乱して停止しなければなりません。偵察（探索）ユニットが戦闘前に退却し、以前に占めていたヘクスがいまやカラであると、攻撃しているユニットは攻撃できませんが、カラのヘクスを占めることができます。占めているユニットは、それでも戦闘完了マーカーでマークされます。

11.3 戦闘結果 [Combat Results]

戦闘のタイプにかかわらず、ユニットへの影響は以下に従います。:

Dis 混乱状態 [Disrupted]:

優勢士気（ルール 11.41）をあらわす目標スタック内の 1 ユニットの、混乱状態です（ルール 12.0 を参照）。所有者は、優勢士気を持つそれらからユニットを選択しなければなりません。

2Dis 2 混乱状態 [2 Disrupted]:

Dis 結果と同じですが、目標スタック内の 2 ユニットの混乱状態です。1 つのみの目標ユニットがあると、そのユニットは除去されます（ルール 12.2（例外を含む）を参照）。所有者は、優勢士気を持つそれらからユニットを選択しなければなりません。

All Dis 全混乱状態 [All Disrupted]:

Dis 結果と同じですが、その士気レベルにかかわらず、目標スタック内の全ユニットが混乱状態です。この結果が地上掃射/爆撃攻撃からであると、Dis 1 つの結果の数は爆撃機ユニット（又は戦闘機のペア）の爆撃値に一致し、最低 2Dis です。

Both Dis 両混乱状態 [Both Disrupted]:

各陣営は、上記の Dis 結果に従い、戦闘に含まれた 1 つのユニットを混乱させなければなりません。

所有者は、優勢士気を持つそれらからユニットを選択しなければなりません。

Atkr Dis 攻撃側混乱状態 [Attacker Disrupted]:

攻撃側は、上記の Dis 結果に従い、戦闘に含まれた 1 つのユニットを混乱させなければなりません。

所有者は、優勢士気を持つそれらからユニットを選択しなければなりません。

R#H 防御側#ヘクス退却 [Defender Retreat#hexes]:

防御側は、戦闘から#のヘクス数を退却しなければなりません。攻撃側は防御側が退却した 1 ヘクス少ない前進ができ、最初に防御側がカラにしたヘクス内へ前進します。

マップ外へ又は禁止地形内へ/越えて退却したユニットは除去されます。

Morale 士気チェック [Morale Check]:

目標ヘクス内の全ユニットは、士気チェックを受けなければなりません（ルール 11.42 を参照）。

2Morale 2 士気チェック [2 Morale Checks]:

Morale 結果と同様ですが、各ユニットは二回サイを振り、いずれかの（いまや存在している）士気損失マーカー（たち）の影響を適用します。

装甲ユニットが除去されたら、一般的には擱座 [Wreck] マーカーに置き換えられます（ルール 5.4 と 5.41 を参照）。非装甲ユニットが除去されたとき、所有しているプレイヤーの予備と再編成カード上のユニット再編成 [Units to be Refitted Box] ボックス内に置かれます。

所有しているプレイヤーは自軍ユニットを退却させ、ユニットは戦闘を開始したヘクスから一定数のヘクスで停止しなければなりません。ユニットは敵ユニットを通過して退却できませんが敵 ZOC 内へ退却でき、混乱状態になります。

11.31 ZOCs と前進 [ZOCs and Advances]

前進しているユニットは MPs を消費しませんが、ZOCs の存在によって影響を受けます。前進しているユニットによって進入された各 LZOC は、前進を 1 ヘクス減少させます（例えば、そのような各ヘクスは前進の 2 ヘクスがかかり、最小で 1 ヘクスです）。前進しているユニットは、HZOC へ進入した瞬間に停止しなければなりません。

11.4 士気 [Morale]

11.41 優勢士気 [Predominant Morale]

いずれかの射撃又は近接戦闘状況における各陣営は、戦闘の一般結果を判定するために使用される優勢士気を持ちます（ルール 11.21、ステップ 2 に従う）。優勢士気は、士気レベルとスタッキング・ポイントを基準に、防御しているスタックと攻撃しているスタックについて異なる判定を受けます。

11.411 防御側の優勢士気 [Defender predominant Morale]

防御では、優勢士気は特定スタック内の最大 SPs 数を構成するユニットの士気です。同数の SPs があると、最悪の士気レベルが優勢です。

例: 12 SPs のスタックで、[d] 士気のユニットが 3 SPs、[e] 士気が 4 SPs、[f] 士気が 5 SPs から構成されたら、防御の優勢士気は [f] です。例を列記した各士気レベルについて 4 SPs にしたら、優勢士気は [d] になります。

11.412 攻撃側の優勢士気 [Attacker Predominant Morale]

攻撃では、SPs で最大のユニットが優勢士気を提供していると見なされ、SPs で複数のユニットが同数であると攻撃側の選択です。

例: 上記の二番目の例を使用して各ユニットが 4 SPs であると仮定すると、攻勢の優勢士気は f です。

11.42 士気チェック [Morale Checks]

戦闘の結果が士気 [Morale] であると、指定された陣営の各ユニットは士気チェック表 (MCT) 上で士気チェックを受けなければなりません。d10 を振り、結果をユニットの現行レベルのコラムで比較します。結果は新たな士気文字です。どれだけ多くの士気レベルが失われたかを示す適切な士気損失マーカーで、ユニットをマークします。

注釈: 士気レベルはプレイ中に回復しないため、典型的なゲームでは士気損失マーカーはユニットの数まで維持されます。慣例的に、士気損失マーカーは影響下ユニットの下に保持してください。

例：「d」の士気レベルを持つユニットが、士気チェック表 (MCT) 上でサイを振って「4」を振り、「c」の結果を与えます。ユニットは、士気-1 文字マーカーでマークされ、他のマーカーと置き換えられるか又は除去されるまで載せておきます。

士気チェック表 (MCT)

d10	Current Morale						
	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	
9	a	b	c	d	e	f	

Morale
-1
Letter

12.0 混乱状態 [Disruption]

12.1 ユニットが混乱状態になる方法 [How Units Become Disrupted]

ユニットは、砲撃、地上掃射／爆撃航空任務、超過スタッキング、蹂躪される、戦闘から敵 ZOC 内へ退却する、地雷原を越えて退却することから混乱状態になります。影響下ユニットを裏面に裏返し、その減少した戦闘と移動の能力を表示します。

注釈：HQ ユニットは混乱状態面を持たず、決して混乱状態を被りません。HQs は、全ての「Dis」結果を無視します。

12.2 混乱状態の影響 [Effects of Disruption]

混乱状態のユニットは、そのヘクス内に ZOCs を提供しません。そのハードとソフト攻撃値と許容移動力は減少し、砲兵は砲撃ができません。二回目に混乱状態になると、影響下ユニットは除去されます。

例外：地上掃射／爆撃任務又は砲撃からの混乱結果は、以前に混乱状態の地上ユニットを除去できません。

12.3 混乱状態の撤去 [Removing Disruption]

各プレイヤーのクリーンアップ・フェイズ中、自軍の混乱状態の全ユニットを表面に戻します (ルール 3.5 を参照)。

13.0 地雷原 [Disruption]

連合軍はガザラ線に沿って、並びにトブルク正面に地雷原を大量に敷設しました。「ボックス」と呼ばれた更に広範囲にわたる防衛拠点が、枢軸軍の装甲強襲を停止させるために形成され、連合軍がつぶさに敵を打ち負かして反撃する段階を準備しました (いずれにしても、連合軍の計画に従っています)。現実にはやや異なることが証明されましたが、それにもかかわらず地雷原はガザラの戦いで重要な影響力を持ちました。

13.1 地雷原と移動 [Minefields and Movement]

ユニットが非突破地雷原を越えることを望むと、移動しているユニットの国籍にかかわらず、その使用可能 MPs の半分を消費しなければなりません (TEC とルール 14.3 を参照)。連合軍ユニットは、道路又は小道によって、非突破地雷原を追加 MP コストなしで越えることができます。連合軍ユニットは、地雷原に隣接する防御ボックスの外へ移動していたら、やはり罰則なしで非突破地雷原を越えることができます。

13.2 地雷原と戦闘 [Minefields and Combat]

13.2.1 地雷原と対戦車射撃 [Minefields and Antitank Fire]

対戦車射撃セグメント中、非突破地雷原ヘクスサイドを越えて攻撃している装甲ユニットに対して、防御側は防御先制射撃を持ちます (ルール 11.1 を参照)。

13.2.2 地雷原と通常戦闘 [Minefields and Regular Combat]

通常戦闘中、非突破地雷原ヘクスサイドを越えて攻撃している全ての非工兵ユニットは、そのソフト攻撃値が半減されます。加えて、装甲ユニットが非突破地雷原ヘクスサイドを越えて攻撃したら、攻撃側は比を判定する前に戦車を失うかどうか判定するため、地雷原攻撃表 (MAT) の混乱コラムで d10 を振らなければなりません。結果が Dis であると、攻撃している 1 つの装甲ユニット (所有者の選択) が混乱状態になります。結果が 2 Dis* であると 2 つのそのようなユニットが混乱状態になり、攻撃側は再び MAT 上でサイを振り、攻撃が頓挫したかどうか調べるために*膠着? (Stall) コラムを参照します。影響なしであれば攻撃に進み (除去された装甲ユニットをマイナスします)、結果が All R1h であると攻撃は膠着し、攻撃側は退却しなければなりません。

地雷原攻撃表 (MAT)

d10	混乱状態	*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

THE FALL OF TORBRUK

13.23 地雷原を越えて退却 [Retreating Across Minefields]

非突破地雷原ヘクスサイドを越えて退却しているユニットは、混乱状態になります (ルール 12.1 を参照)。非突破地雷原ヘクスサイドを越えて退却している装甲ユニットは、あたかもそこを越えて攻撃しているごとく混乱についてサイを振りますが、膠着状態になるために振りません。

13.24 地雷原を越えて前進 [Advancing Across Minefields]

ユニットは、通常戦闘後に非突破地雷原ヘクスサイドを越えて前進できますが、他のユニットが越えて前進する前に、装甲ユニットはあたかもそれを越えて攻撃しているごとく混乱についてサイを振らなければなりません (ルール 13.22 を参照)。膠着状態の攻撃が振られたら、ユニットは直ちにその前進を停止します (前進しているユニットを退却させてはならず、単に前進なしで停止します)。そうでなければ、通常のごとく前進を継続します。

13.3 地雷原の突破 [Breaching Minefields]

突破は、ドイツ軍工兵又は組織 HQ から 3 ヘクス以内のその他の枢軸軍歩兵ユニットによって地雷原ヘクスサイドを通過して掃討できます (移動イムパルス毎に、HQ 毎又は工兵ユニット毎にそのような 1 突破のみ)。



突破口を掃討するため、掃討ユニットは通常に地雷原ヘクスサイドを越えます。いったん越えたら、それが越えたヘクスサイドを指して地雷原突破マーカー (ルール B.125 を参照) を置きます。ゲームの目的において地雷原はもはや存在しません (例えば、補給線は、突破口を越えてたどることができ、ユニットは罰則なしで突破口を越えて移動や前進/退却ができます)。

13.4 防御ボックス [Defensive Boxes]

ボックス内のユニットは、統合 CRT 上で 1L コラム・シフトを受取り、All ~~R&H~~ 戦闘結果を無視できます。ボックス内のユニットは、ボックス内に HZOC を及ぼす隣接した敵ユニットを攻撃することを強制されません。

ボックス内の歩兵クラスのユニット (ルール B.113 を参照) は、地上掃射/爆撃任務又は砲兵弾幕からの全ての影響に免疫です。ボックス内の他の全てのユニット・タイプ (例えば、火器、砲兵、装甲) は、弾幕結果についての合法目標です。

14.0 補給 [Supply]

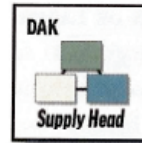
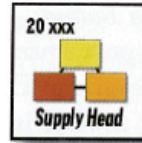
地上ユニットは、その完全 MPs で移動して完全戦力で攻撃するため、補給下でなければなりません。航空ユニットは、全ての目的に置いて常に補給下と見なされます。

14.1 補給源 [Supply Sources]

枢軸軍部隊について、合法の補給源はマップの西又は北西端上のいずれかの舗装道路、非舗装道路、小道のヘクスです。連合軍部隊については、合法の補給源はマップの東端上のいずれかの舗装道路、非舗装道路、小道のヘクス、トブルクのどちらかのヘクスとヘクス 4307 (鉄道堡) です。

加えて、枢軸軍プレイヤーは、イタリア第 20 軍団 (20xxx、132xx、101xx 組織と付属ユニットから構成) とドイツ DAK (DAK、15xx、21xx、90xx 組織と付属ユニットから構成) を指定するためにマップ上に置かれた 2 枚の補給堡マーカーを持ち、ゲームの初期ターンに補給をたどることができます。これら 2 枚のマーカーは、シナリオ・セットアップで指定されたマップ上の位置内に置かれます。

20xxx と DAK の補給堡マーカーは、上記の組織のみのための特別な補給源として使用されます。どちらのマーカーもいったんマップ上に置かれたら移動できず、両マーカーはこれら 2 つの組織 HQs のどちらかが道路端補給源まで通常の補給路をたどれたら、マップから取り去られます。



14.2 補給をたどる [Tracing Supply]

14.21 HQ 補給をたどる [Tracing HQ Supply]

各組織 HQ は、その活性化の開始時に補給をたどらなければなりません。HQ が合法の補給源まで 20 装輪式 MPs までのヘクスのラインをたどれば、非補給下でマークされます。この道筋は、敵ユニットとその ZOC (ただし、そのようなヘクスを占めて少なくとも LZOC を及ぼせる友軍ユニットは、たどるための補給路を認めます) から解放されたヘクスを通してたどられなければなりません。通常の装輪式移動コストを適用しますが、たどっている HQ のヘクス内へ及ぼされた敵 ZOC を退出するためのコストはありません。

14.22 ユニット補給をたどる [Tracing Unit Supply]

活性化組織内の各地上ユニットは、移動イムパルス又は戦闘イムパルスを開始したときに補給をたどらなければなりません。それ故、包囲下のユニットへ補給路を開いてその活性化のために補給下に置くため、別のユニット又はスタックを使用できます。その補給下組織 HQ から 10 装輪式 MPs を越えているユニットは、非補給下でマークされます。この道筋は、敵ユニットやその ZOC から解放されたヘクスを通してたどられなければなりません (ただし、そのようなヘクスを占めて少なくとも LZOC を及ぼせる友軍ユニットは、補給路をたどることを認めます)。通常のユニット移動コストを適用しますが、たどっているユニットのヘクス内へ及ぼされた敵 ZOC を退出するためのコストはありません。

14.23 枢軸軍の補給路と地雷原 [Axis Supply Paths and Minefields]

枢軸軍の補給線は、突破口以外で地雷原を越えることができません。連合軍ユニットによって占められたボックスから 2 ヘクス以内でたどることができません。

例外: 枢軸軍の補給は、以下の場合に連合軍占有下のボックスから 2 ヘクス以内でたどることができます。a) ラインが枢軸軍ユニットを通してたどることができ、しかも b) 枢軸軍ユニットがボックスに隣接している。

14.3 非補給下であることの影響 [Effects of Being Out of Supply]

合法の補給路をたどれないユニットは 3MP まで移動でき、弾幕値が半減し (半移動/半射撃マーカーと射程からの影響後)、戦闘イムパルス中に攻撃していると、ハードとソフト攻撃値の両方が半減します。防御値と砲撃の射程に影響はありません。



15.0 勝利条件 [Victory Conditions]

トブルク [Tobruk] は優れた天然の埠頭を有し、リビア全土を走る一本の幹線道路 **Via Balbia** に沿った場所に位置するエジプト防衛の鍵です。ドイツ軍とイタリア軍は、エジプト侵攻の跳躍台として使用するため、1941 年初頭から港湾の奪取を試みていました。イギリスとその他の帝国部隊は、このような動きを妨げて残されたリビア内への攻勢基地として役立てるため保持を試みました。

15.1 勝利方法 [How to Win]

ゲームの終了時にトブルクを確保した者が、この戦いとゲームに勝利します。ただし、敵対する両者の最終戦略目標はエジプトとスエズ運河の所持だったので、どちらの陣営もトブルクに自軍の全てを投入することは許されませんでした。

ゲームの終了時に連合軍プレイヤーがトブルクを保持すると、その他の考慮にかかわらず、連合軍プレイヤーが勝利します。

枢軸軍プレイヤーがトブルクを保持し、しかも下記のルール 15.2 又は 15.3 が適用されなければ、枢軸軍プレイヤーが勝利します。

枢軸軍プレイヤーがトブルクを保持し、しかも下記のルール 15.2 又は 15.3 のどちらか又は両方が適用されたら、ゲームは引き分けです。

15.2 連合軍の撤退 [Allied Withdrawal]

ゲームの終了時に枢軸軍プレイヤーがトブルクを保持したものの、連合軍が少なくとも 18 スタッキング・ポイントの装甲ユニット、36 スタッキング・ポイントの歩兵又は火器ユニット、15 スタッキング・ポイントの砲兵ユニットを盤の東端外へ退出させていたら、ゲームは枢軸軍の勝利ではなく引き分けです（戦略的に言えば、歴史的な結果です）。

勝利条件の定めに従って、連合軍プレイヤーはマップの東端からユニットを撤退させることができます。これらをマップ端へ移動させてプレイから取り去ります（いったんルール 15.21 が誘発されたら）。これらのユニットはゲームに再登場できず、側に保持されます。枢軸軍ユニットは、マップを退出できません。

ゲームの終了時、未投入の各連合軍予備戦車は、枢軸軍勝利のレベルを減少させるために退出させた装甲ユニットのスタッキング・ポイントとしてカウントします。

15.21 連合軍撤退の誘発 [Triggering Allied Withdrawal]

連合軍ユニットが撤退できる前、連合軍の撤退が誘発されなければなりません。誘発は各ゲーム・ターン記録フェイズの開始時に連合軍プレイヤーが d10 を振ることでチェックされ、修正を適用し、下の表に対して結果をチェックします。

サイの目	結果
0～9	連合軍の撤退不可
≥10	連合軍の撤退誘発

修正（蓄積する）：

- 枢軸軍ユニットによって占められるか又は最後に進入された 2 村落ヘクス毎に：+1
- 鉄道堡（ヘクス 4307）が枢軸軍ユニットに占められるか又は最後に進入されたら：+1

- 枢軸軍ユニットがヘクス列 35xx 以東にあると：+1
- 枢軸軍ユニットがヘクス列 45xx 以東にあると：+1
- 現行ゲーム・ターンが 6 月 1 日～6 月 15 日：+1
- 現行ゲーム・ターンが 6 月 16 日以降：+1

15.3 枢軸軍の損失 [Axis Losses]

枢軸軍プレイヤーがゲームの終了時にトブルクを保持するものの、過度な損失を出していたら、一般的な補給状況（イギリスのマルタ島支配継続）はこれらの損失から回復することが困難となり、更なる攻勢作戦は台無しになります。

枢軸軍陣営が 18 スタッキング・ポイントの装甲ユニット、36 スタッキング・ポイントの歩兵又は火器ユニット、15 スタッキング・ポイントの砲兵ユニットを超えて失っていたら、ゲームは枢軸軍の勝利ではなく引き分けです。

ゲームの終了時、未投入の各枢軸軍予備戦車は、失われた装甲ユニット減少のためのスタッキング・ポイントとしてカウントします。

16.0 ゲームのセット・アップ [Setting Up the Game]

16.1 セット・アップの概要 [General Setup]

16.11 全シナリオの指示 [Instructions for All Scenarios]

イン・プレイの特定ユニットと増援は、5 枚の戦闘序列ディスプレイ（2 枚の連合軍、2 枚の枢軸軍、1 枚の統合航空）、並びに 2 つのシナリオのためのセット・アップ・マップ（1 枚の連合軍マップと 2 枚の枢軸軍マップ）上に表示されます。セット・アップ・マップは、ユニットを配置しなければならない場所を、特定ヘクス又は複数ヘクス・ゾーン内のどちらかを指定します。

全てのユニットは、1004/1104、1004/1105、1005/1105 ヘクスサイド（連合軍の地雷原と沿岸との間）、次いで連合軍の地雷原ヘクスサイドからヘクス 2625 (Abyar al Hakim) に沿って、次いでヘクス 2726 からヘクス 4434 までのラインに沿って南東に走る前線の自軍陣営上又はその背後にセット・アップしなければなりません。連合軍ユニットはヘクス 2928 (高地 171) 内にセット・アップされませんが、このヘクスに隣接させてセット・アップするユニットは、このセット・アップ・エリアに一致させなければなりません。

16.12 特定セット・アップ・ヘクス (HQs とユニット)

[Specific Setup Hexes (HQs and Units)]

特定セット・アップ・ヘクス（セット・アップ・マップ上のスクエアに表示されたごとく）については、列記された HQ/ユニットは指定されたヘクス内に置かれなければならない、その HQ に直接的に従属するユニットは同じヘクス内又は HQ の組織の一部である他のいずれかのユニット（たち）内又は隣接に置くことができます。いかなる HQ も列記しない特定セット・アップ・ヘクスについては、列記された全ユニットは指定ヘクス内に置かれなければなりません。

例：イギリス第 XIII 軍団 (13xxx) はヘクス 4212 内にそのセット・アップ位置を持ち、第 7Md 砲兵と 4AAx の 3 つの AAA ユニットの直接割り当てられます。HQ はヘクス 3614 内に置かれなければならない、割り当てられた他のユニットはやはりそこに置くことができ、又は第 50 イギリス (50xx) 又は南アフリカ第 1 又は第 2 (1SAxx 又は 2SAxx)、又は第 29 インド歩兵 (In29x5Inxx) 又は第 1 又は第 32 軍戦車旅団 (1ATx 又は 32ATx) は、全て 13xxx の従属なので、これらのいずれかのユニットを含むヘクスに置くことができます。

16.13 複数ヘクスのセット・アップ・ゾーン [Multi-hex Setup Zones]

複数ヘクスのセット・アップ・ゾーンを持つ組織（又は連合軍の旅団のような副次組織）のユニットは、指定されたゾーン内の各ヘクス内が置かれなければならない、その組織（又は副次組織）のユニットによって占められるか又は1つ以上のユニットの ZOC によってカバーされなければなりません。

例：イギリス第 50 歩兵師団 (50xx) は、その組織 HQ がセット・アップされる1つの特定ヘクスを持ち（ヘクス 2210）、師団の第 69 歩兵旅団 (69x) のユニットを置く単一ヘクス並びに第 150 歩兵旅団 (150x—ヘクス 2117 が中心) と第 15 歩兵旅団 (151x—ヘクス 1612 が中心) のユニットがセット・アップされる2つの複数ヘクス・ゾーンです。第 50xx に割り当てられた3つの師団ユニットと、第 1 軍戦車旅団 (1ATx) に4つの戦車ユニットが同様に第 50xx へ直接割り当てられます。第 69x、第 150x、第 151x は、各4ユニットから構成されます。

組織 Q は、ヘクス 2210 内に置かれなければならない、7つの師団ユニットと直属ユニットもそのヘクス内に置くことができ、又はこれらは3つの従属旅団の1つ以上に割り当てることができます（ルール 16.12 に従って）。第 69x のユニットはヘクス 1812 内に置かれなければならない、第 69x に付属するユニットはそこ又はいずれかの隣接ヘクス内に置かれます。第 150x のユニットは、ヘクス 2015~2018、2115~2119、2214~2218 内のいずれかに置かれ、そのような各ヘクスはユニット又は ZOC を含みます。師団、軍団、軍から第 150x に付属したユニットは、第 150x のいずれかのユニット内又は隣接に置かれます（そしてその存在は、旅団のセット・アップ要件を満たすために使用できます）。ルール 16.11 に従い、第 151x のユニットは、同様にヘクス 1513、1612、1613 内に、これらのヘクス内又は隣接にいずれかの付属ユニットと共に置かれます。

16.14 増援のセット・アップ [Reinforcement Setup]

ゲームの開始後にプレイに登場するユニットは、戦闘順序ディスプレイ上に指定されます。2つの南アフリカ軍歩兵大隊 (2 TS/SA 6x/2SAxx と 2 SAP/SA6x/2SAxx) は、連合軍プレイヤーがその大隊の全構成ユニット (2 TS について3つと 2 SAP について2つ) を同じヘクス内に置くことで2個大隊を再統合できるまで側に置かれます。

16.15 航空ユニットのセット・アップ [Air Unit Setup]

航空ユニットは、航空戦闘順序ディスプレイに従って、特定の航空戦区に割り当てられます（又は増援として到着が計画されます）。指定されたユニットを指定航空戦区の航空基地内に置きます。

16.16 初期の予備戦車 [Initial Reserve Tanks]

両シナリオについての初期の予備戦車レベルは、以下のとおりです。:

連合軍		枢軸軍	
クルセイダー	6	M13/40	1
グラント	4	M14/41	1
マチルダ	0	PzKw IIIj	2
ステュアート	4	PzKw IIIj/1	1
ヴァレンティン	0	PzKw IV	1

16.2 5月26日シナリオ [May 26 Scenario]

このシナリオは、イタリア軍歩兵師団とドイツ軍第 15 狙撃兵旅団が、連合軍の注意を引き付けるために北方で牽制攻撃を開始した、実際の戦闘開始の状況をあらわします。

史実では、ロンメルが5月 26/27 日の夜間に DAK とイタリア軍アリエテ師団（側面迂回／打撃部隊）を、Bir al Hakim と第3インド自動車化旅団の付近へ方向転換させました。イタリア軍トリエステ師団もこの方向転換の一部でしたが、夜間に道に迷って遙か南方の第 150 旅団へ向かいました。このシナリオは、ロンメル計画を変更することをプレイヤー諸氏に認めます。

通常の連合軍5月 26/27 日セット・アップ・マップ並びにドイツ軍5月 26 日セット・アップ・マップを使用します。航空ユニットは、16.15 に従ってセット・アップされます。マップ上の全ての航空基地はシナリオ開始時に連合軍の支配下ですが、Tmimi #2（ヘクス 0103）と Gadd el Ahmar（ヘクス 0122）を除きます。このシナリオに有効な特別ルールについては、ルール 16.4 を参照してください。

最初のターンの天候は晴天です（AM と PM フェイズ）。

16.3 5月27日シナリオ [May 27 Scenario]

このシナリオは、1942 年5月 27 日、DAK とアリエテ師団が5月 26/27 日夜間中の接近行軍後すでに日出直後に Bir Hakim の南地域に到着している状況をあらわします。これは、ウォーゲームで最もしばしば描写された戦闘の状況で、この「奇襲」状況から開始することを望むゲーマーのための状況です。

通常の連合軍5月 26/27 日セット・アップ・マップ並びにドイツ軍5月 27 日セット・アップ・マップを使用します。航空ユニットは、通常にセット・アップされます。マップ上の全ての航空基地はシナリオ開始時に連合軍の支配下ですが、Tnimi #2（ヘクス 0103）と Gadd el Ahmar（ヘクス 0122）、Baltat el Qazah（ヘクス 2432）、Baltat fi'Atash（ヘクス 2730）を除きます。このシナリオに有効な特別ルールについては、ルール 16.4 を参照してください。

最初のターンの天候は晴天です（AM と PM フェイズ）。

選択：イタリア第 101 トリエステ師団を、5月 27 日の史実配置の代わりに「101xx」（選択）とマークされた位置に配備します。この選択肢は、師団が夜間の接近行軍中に道に迷わず、側面迂回部隊の残りと共に留まったと仮定します。

16.4 シナリオ特別ルール [Special Scenario Rules]

枢軸軍の攻撃は、連合軍最高司令部にとって幾分奇襲となりました。主な理由としては、不完全な情報と自軍の攻勢発動に焦点が当てられたためです。ゲームの最初の1又は2ターンについて（プレイしているシナリオに依存します）、以下の特別ルールが有効です。:

16.41 連合軍の限定的支配地域（5月 26&27 日）

[Limited Allied Zones of Control (May 26 & 27)]

5月 26&27 日ターンの AM と PM フェイズを通して、連合軍ユニットの支配地域は1レベルだけ減少します（HZOC は LZOC になり、LZOC は ZOC なしになります）。

16.42 枢軸軍の迂回移動 (5月26日のみ)

[Axis Turning Movement (May 26 only)]

5月26日ターンのAMフェイズ開始時にのみ(16.2 5月26日シナリオをプレイしているとき)、連合軍の活性化前に、枢軸軍プレイヤーは自身の選択で7つの組織を活性化できます。枢軸軍プレイヤーは、単に7つの組織のAMsを選択して順次それらを活性化させます。枢軸軍の奇襲中、指揮統率制限(7.22)は適用されず、これらの組織の全ユニット/スタックが活性化できます。これら7つの組織については、移動イムパルスを実行する各ユニットは通常の3倍の許容移動力を持ちますが、連合軍ユニットの隣接へ移動できません。

16.43 連合軍の指揮麻痺 (5月26日のみ)

[Allied Command Paralysis (May 26 only)]

攻撃の最初の24時間には、連合軍の指揮系統は状況の拡大と進展の把握に費やされました。このような連合軍の攻撃への反応は、確認された敵部隊との戦闘は素早く、その他ではゆっくりでした。

5月26日ターンAMフェイズ中の初期の枢軸軍奇襲活性化に続いて(ルール16.42を参照)、ゲームは奇襲攻撃への連合軍の対応準備のため中断します。:

- 1) 連合軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットが移動で隣接したか又はそのターンの初期に攻撃された自軍組織のみにプラスして、自身の選択で追加1組織を活性化できます。追加組織の名称は、容器から引かれるまで枢軸軍プレイヤーに明らかにする必要があります(ルール7.21)。

「攻撃された」には、結果にかかわらず、航空爆撃又は砲兵弾幕、近接支援、対戦車射撃、通常戦闘の目標となった場合を含みます。これらのAMsは、ルール7.21に従って容器内に入れられます。

- 2) 7つの奇襲活性化に続いて追加の連合軍組織が攻撃されたら(例えば、「非奇襲」枢軸軍活性化中)、解放を誘発した戦闘の解決後直ちにこれらの組織のAMも容器へ加えられます。

16.44 枢軸軍の主導権 (5月27日のみ) [Axis Initiative (May 27 only)]

5月27日ターンのAMフェイズの開始時にのみ、枢軸軍プレイヤーは活性化のためにいずれか3つの師団組織を選択でき、これら組織のAMsを側に外して残りのAMsを容器内へ入れます。プレイは、これら3つの組織の活性化で開始し、活性化の前に枢軸軍プレイヤーによって指定された順番でなければなりません。

付録A ユニットの略号 [Appendix A Unit Abbreviations]

地上ユニット [GROUND UNITS]

全て [All]:

x	旅団 [Brigade]
xx	師団 [Division]
xxx	軍団 [Corps]

イギリス軍 [British]:

A	機甲 [Armoured]
AA	対空 [Anti-aircraft]
AT	軍戦車 [Army Tank]
CG	コールドストリーム近衛 [Coldstream Guards]
Ches	チェシャー [Cheshire]
CH	キャメロン・ハイランダーズ* [Cameron Highlanders]
CLY	カウンティ・オブ・ロンドン・ヨーマンリー [County of London Yeomanry]
DCLI	デューク・オブ・コーウォール軽歩兵 [Duke of Cornwall's Light Infantry]
DG	近衛竜騎兵 [Dragon Guards]
DLI	ダラム軽歩兵 [Durham Light Infantry]
EY	イースト・ヨークシャー [East Yorkshire]
GH	グリーン・ホワーズ [Green Howards]
H	フッサール [Hussars]
HLI	ハイランド軽歩兵* [Highland Light Infantry]
L	ランサー [Lancers]
KDG	王室近衛竜騎兵 [King's Dragon Guards]
KRRC	王室ライフル軍団 [King's Royal Rifle Corps]
Md	中 (メディアム) [Md]
RB	ライフル旅団 [The Rifle Brigade]
RD	王室竜騎兵 [Royal Dragons]
Rec	偵察軍団 [Reconnaissance Corps]
RGH	王室グロウチェスター・フッサール [Royal Gloucester Hussars]
RHA	王室騎砲兵 [Royal Horse Artillery]
RTR	王室戦車連隊 [Royal Tank Regiment]
SF	シャーウッド・フォレストーズ [Sherwood Foresters]
SG	スコットランド近衛 [Scots Guards]
SH	シャープシューター [Sharpshooters]
SWB	サウス・ウェールズ・ボーダーズ* [South Wales Borderers]
WY	ウェスト・ヨークシャー* [West Yorkshire]

*インド陸軍に従事しているイギリス軍部隊

南アフリカ軍 [South African]:

CTH	ケープタウン・ハイランダーズ [Cape Town Highlanders]
DEOR	デューク・オブ・エディンバラズ・オヴ・ライフルズ [Duke of Edinburgh's Own Rifles]
DM	ミドルランセ連隊 [Die Middelands Regiment]
Fd	野戦 [Field]
FF	野戦部隊 [Field Force]
ILH	帝国軽騎馬兵 [Imperial Light Horse]
KR	カフリアン・ライフルズ [Kaffrarian Rifles]
NMR	ネイトゥル乗馬ライフルズ [Natal Mounted Rifles]
PS	ステイン大統領 [President Steyn]
RB	ボタ連隊 [Regiment Botha]
RDLI	王室ダーバン軽歩兵 [Royal Durban Light Infantry]
RLI	ランド軽歩兵 [Rand Light Infantry]

THE FALL OF TOBRUK

RNC	王室ネイトゥル・カービナーズ[Royal Natal Carbineers]
RPS	ステイン大統領車隊[Regiment President Steyn]
SAP	南アフリカ軍警察[South African Police]
TS	トランスヴァール・スコットランド[Transvaal Scottish]
UMR	ウムボチ乗馬ライフルズ[Umvoti Mounted Rifles]

インド軍 [Indian] :

Bal	バローチ連隊 [Baluchi Regiment]
Comp	複合 [Composite]
Fd	野戦 [Field]
FF	辺境部隊 [Frontier Force]
GR	ガルワール・ライフルズ [Garhwal Rifles]
Gur	グルカ連隊 [Gurkha Regiment]
Jats	ジャート連隊 [Jat Regiment]
KEO	エドワード VII 世王 [King Edward VII's Own]
MLI	マラータ軽歩兵 [Maharatta Light Infantry]
PAVO	アルバート・ヴィクトー王子 [Prince Albert Victor's Own]
Pun	パンジャビ連隊 [Punjabi Regiment]
RL	王室ランサー (ガードナーズ・ホース) [Royal Lancers (Gardner's Horse)]
RR	ラージプーターナー・ライフルズ [Rajputana Rifles]
RS	王室シーク [Royal Sikhs]

フランス軍 [French] :

BMO	ウバンギ行軍大隊 [Battalion de marche l'Oubangui]
BP	太平洋大隊 [Battalion du Pacifique]
FM	海兵軽歩兵 [Fusiliers Marins]
BLE	レジオン・エトランジェール大隊 [Battalion de Legion etrangere]

ドイツ軍[German] :

AfriSich	Africa Sicherheit (懲罰)
DAK	ドイツ・アフリカ軍団 [Deutsches Afrika Korps]
KG	カンプフグルッペ [Kampfgruppe]
Kpfst	カンプシュタッフエル [Kampfstaffel]
PAA	アフリカ装甲軍 [Panzerarmee Afrika]
S	警護 [Schützen]
SV	特務隊 [Sonderverband]

イタリア軍 [Italian] :

AS	北アフリカ [Africa Settentrionale]
B	ベルサリエリ [Bersaglieri]
C	快速 [Celere]
G	グアスタートリ (火縄銃兵) [Guastatori]
LN	ノヴェアラ槍騎兵 [Lancieri di Novara]
NC	ニッツァ騎士 [Nizza Cavalleria]
PAA	アフリカ装甲軍 [Panzerarmee Afrika]
SM	サン・マルコ [San Marco]

航空ユニット [AIR UNITS]

連合軍 [Allied] :

Alba	アルバコア [Albacore]
Balt	ボルチモア [Baltimore]
Bftr	ボーフォート [Beaufort]
Bftr	ボーファイター [Beaufighter]
Blen	ブレンハイム IV [Blenhiem IV]
Bost	ボストン [Boston]
FAA	艦隊航空隊 [Fleet Air Arm]

Fulm	フルマー [Fulmar]
Gk	ギリシャ [Greece]
Hurr	ハリケーン I/II [Hurricane I/II]
Kitty	キティホーク [Kittyhawk]
Mart	マートレット [Martlet]
RAAF	王室オーストラリア空軍 [Royal Australian Air Force]
RAF	英国空軍 [Royal Air Force]
SAAF	南アフリカ空軍 [South African Air Force]
Spit	スピットファイア V [Spitefire V]
Toma	トマホーク [Tomahawk]
Well	ウェリントン IC/II [Wellington IC/II]

ドイツ軍 [German] :

Bf	バイエルン航空機製作所 [Bayerische Flugzeugwerke]
He	ハインケル [Heinkel]
Ja	戦闘爆撃機 [Jagdbomber]
JG	戦闘機隊 [Jagdgeschwader]
Ju	ユンカース [Junkers]
KG	戦闘機部隊 [Kampfgeschwader]
LG	教導部隊 [Lehrgeschwader]
NG	夜間戦闘部隊 [Nachtgeschwader]
StG	急降下爆撃隊 [Sturzkampfgeschwader]
ZG	戦闘戦闘機隊 [Zerstörergeschwader]

イタリア軍 [Italian] :

RA	空軍 [Regina Aeronautica]
C.	(マリオ) カストルディ [Mario Castoldi] (設計者)
C.R.	チェレスティーノ・ロザテッリ [Celestino Rosatelli] (設計者)
Z.	(フィリッポ) サパタ [Filippo Zappata] (設計者)

連合軍セット・アップ・マップの注釈 [Allied Setup Map Notes]

<p>A A/8RTR / 1ATx 2SAP/ SA6x/ 2SAxx</p>				<p>(SA6x 旅団の 残りと共にセ ット・アッ プ)</p>
<p>B 2TS/ SA6x/ 2SAxx</p>		<p>連合軍プレイヤーの 選択で、3ヘクスに これらを各1つ。</p>		
<p>C 2TS/ SA6x/ 2SAxx</p>				
<p>D 2TS/ SA6x/ 2SAxx</p>				
<p>E 3/ 12FF/ 9Inx/ 5Inx</p>				

THE FALL OF TORRUK

B.1 競技用駒 [Playing Pieces]

880 個の 5/8" 競技用駒から構成されるユニット・カウンターは、両陣営が使用可能な組織をあらわし、組織マーカーはプレイヤー諸氏が自軍ユニットの状態を管理することを認めます。

B.11 ユニット・カウンター [Unit Counters]

ユニット・カウンターは、史実の戦いで闘った軍事部隊をあらわします。ユニットは、2つの一般クラスの1つです。：地上ユニットと航空ユニットです。地上ユニットは装甲、歩兵、火器、砲兵から構成されます。航空ユニットは、戦闘機と爆撃機から構成されます。サンプル・ユニットは、下に図示されます。：

装甲／歩兵／火器ユニット		砲兵ユニット	
<p>スタッキング・ポイント</p> <p>親組織</p> <p>組織 (帯)</p> <p>ハード攻撃値</p>	<p>士気値</p> <p>ユニット ID</p> <p>ユニット・タイプ</p> <p>ソフト攻撃値</p> <p>防御値 (ハード)</p> <p>許容移動力</p>	<p>スタッキング・ポイント</p> <p>親組織</p> <p>組織 (ユニット・タイプ・シンボル)</p> <p>ハード攻撃値</p>	<p>士気値</p> <p>砲撃値</p> <p>砲撃射程</p> <p>ユニット ID</p> <p>ユニット・タイプ</p> <p>ソフト攻撃値</p> <p>防御値 (ソフト)</p> <p>許容移動力</p>
戦闘機ユニット		爆撃機ユニット	
<p>戦闘支援値 (1/2)</p> <p>航空機タイプ</p> <p>航空攻撃値</p>	<p>爆撃値 (1/2)</p> <p>ユニット ID</p> <p>航空機タイプ</p> <p>航空防御値</p> <p>航続力</p>	<p>戦闘支援値 (1/2)</p> <p>航空機タイプ</p> <p>航空攻撃値</p>	<p>爆撃値</p> <p>ユニット ID</p> <p>航空機タイプ</p> <p>航空防御値</p> <p>航続力</p>

THE FALL OF TOBRUK

ユニット・カウンターを識別するルール内で使用される略号です。:

AAF=航空攻撃値 [Air Attack Factor]
 ADF=航空防御値 [Air Defense Factor]
 BF =爆撃値 [Bombardment Factor]
 CSF=戦闘支援値 [Combat Support Factor]
 DF =防御値 [Defense Factor]
 HAF=ハード攻撃値 [Hard Attack Factor]
 MA =許容移動力 [Movement Allowance]
 MR =士気値 [Morale Rating]
 RA =航続力 [Range Allowance]
 SAF=ソフト攻撃値 [Soft Attack Factor]
 SP =スタッキング・ポイント [Stacking Points]

B.111 国籍 [Nationalities]

イギリス軍ユニットは明カーキ地を持ち、南アフリカ軍ユニットは中カーキ、インド軍ユニットは暗カーキ、オーストラリア軍航空ユニットは薄緑カーキです。関与フランス軍 (別名自由フランス軍) は茶色地を持ち、イギリス艦隊航空隊ユニットは灰色地を持ちます。ドイツ軍ユニットはその地色として熱帯明オリーブ・タンを持ち、イタリア軍ユニットはサファリ制服の黄土色を持ちます。全ユニットの裏面は、ユニットが混乱状態であることを示す表面の明るい色調で描写されます。

B.112 ユニットの規模、士気値、戦闘練度 [Unit Sizes, Morale Values and Combat Proficiency]

大部分の地上ユニットは大隊と中隊ですが、同様に他のユニット規模があらわされた他のユニットがあります。ユニット規模は、各地上ユニットの左上端内のスタッキング・ナンバーによってあらわされます (スタッキングのルール 4.0 を参照)。1 又は 2 のスタッキング・ポイントは、中隊、砲兵中隊、部隊、減少した大隊を示し、3~5 スタッキング・ポイントは完全戦力又は増強された大隊を示します。

全ての地上ユニットは、ユニットが戦闘でどれだけ回復力を持つのかを示した士気値を持ちます。士気値は「a」から「g」の範囲で、「a」は「g」よりも低い士気をあらわしています (士気のルール 11.4 を参照)。

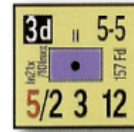
全ての地上ユニットは、戦闘ルールで主として戦闘比を修正するために使用される練度値も持ちます。ユニットの練度は、スタッキング値と士気値が位置するボックスの色によって示されます。練度の影響は、戦闘ルールでより詳細に述べられます (ルール 11.22 を参照)。

緑ボックス



訓練済練度

黒ボックス



通常練度

白ボックス



古参練度

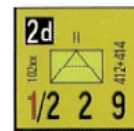
全ての航空ユニットは戦隊 [squadrons] で、タイプに依存して 6~24 機の航空機から構成されます (爆撃機戦隊は、戦闘機戦隊よりも少ない機体を持つ傾向がありました)。航空ユニットは 1~3 ステップを持ち、3 ステップよりも少ないそれは航空損失マーカーでマークされます (ルール B.127 を参照)。

B.113 ユニット・タイプ [Unit Types]

ユニット・タイプ表は、装甲、歩兵、火器、砲兵、戦闘機、爆撃機ユニットを図示します。装甲ユニットは、車両側面図の存在によって識別可能で、戦車 (ルール 5.3 を参照)、装甲車 (ルール 11.23 を参照)、自走砲です。歩兵と火器ユニットは、カウンターによってあらわされた主要戦闘兵器をあらわすユニット・タイプ・アイコンで識別されます。火器ユニットは、大部分が牽引式火炮を装備していました (ルール 4.3 を参照)。砲兵ユニットは弹幕値と射程を持ち、隣接ヘクスを越えて戦闘を実施できる唯一の地上ユニットです。

地上ユニット上の許容移動力は、以下の 3 タイプの 1 つです。: 装輪式について黒文字、装軌式について白文字、徒歩について緑文字です。これら 3 つの移動タイプの影響については、地形効果チャート (TEC) を参照してください。

装輪式ユニット



黒文字の許容移動力

装軌式ユニット



白文字の許容移動力

徒歩ユニット



緑文字の許容移動力




航空ユニットについては、戦闘機は航空攻撃値と航空防御値との間に円状の「F」で示され、爆撃機は円状の「B」で示されます。航空ユニット・タイプと航空任務計画の詳細についてはルール 6.0、航空任務の解決についてはルール 9.0 を参照してください。

THE FALL OF TOBRUK

ユニット・タイプ表 [Unit Types Tables]

地上ユニット			
装 甲		歩 兵	
	クルセイダー		歩兵
	グラント		自動車化歩兵
	ステュアート		海兵
	マチルダ		機関銃
	ヴァレンタイン		突撃工兵
	ダイムラー** R		工兵
	マーモン・ヘリントン ** R		司令部
	L6/40**	火 器	
	M13/40 (MA=5)		偵察 (搜索) * R
	M14/41 (MA=6)		軽対戦車
	AB41** R		重対戦車
	セモヴェンテ**†		軽対空
	PzKw II**		重対空
	PzKw IIIj	砲 兵	
	PzKw IIIj/1		牽引式砲兵
	PzKw IVe		偵察 (搜索) * R
	Sd.Kfz. 222** R		セモヴェンテ**†
	PzJg I**		

注釈:
 * 3つのドイツ軍搜索ユニットがあり、1つは砲兵機能を持たない火器で、2つは砲兵。
 ** これらは移動と戦闘の目的について装甲ユニットだが、ルール 6.3 の下で修理可能ではない。
 † イタリア軍のセモヴェンテは、装甲ユニットと砲兵ユニットの両方であることに注意。
R 偵察 (搜索) ユニットの、いくつかの戦闘状況から離脱できる。

航空ユニット			
戦闘機		爆撃機	
	ブルストル ボーファイター		フェアリー アルバコア
	フェアリー フルマー		マーチン ボルチモア
	ホーカー ハリケーン II		ブルストル ポーフォート
	カーチス キティホーク		ブルストル ブレンハイム IV
	グラマン マートレット		ダグラス ボストン
	スーパーマリン スピットファイア V		ヴィッカーズ ウェリントン
	カーチス トマホーク		カント Z.1007
	フィアット CR.42		ハインケル He-111
	マッキ MC.200		ユンカース Ju-87
	マッキ MC.202		ユンカース Ju-88A
	メッサーシュミット Bf.109E/F		
	メッサーシュミット Bf.110E		
	ユンカース Ju-88C		

THE FALL OF TOBRUK

B.114 組織 [Formations]

組織は、2つの陣営の地上ユニットがオペレーションのために編成される方法です。組織は、軍団、師団、少数の独立旅団から構成されます。組織は、一般的にオペレーションのために集団化され、プレイ中に集団として大部分の目的において機能します。

組織は、装甲ユニットのイメージ背後の水平帯、並びに組織色で塗られたユニット・タイプ・シンボルを持つことのどちらかで色コード化されます。組織は、ユニット・タイプ・シンボル/装甲イメージの左に見られるユニット ID によっても識別できます (ルール B.11 のユニット・カウンターのサンプル上に親組織が注記されます。いくつかの親組織は、師団と旅団です)。

各組織は、司令部ユニット並びにそのユニットがオペレーションのために活性化できるかを判定する活性化マーカーも持ちます (ルール 7.11 とルール 7.13 を参照)。

以下の表は、ゲーム内の組織を識別します。:

連合軍組織	ユニット・タイプ・シンボル色
第8軍	8xxxx - 白
第13軍団	13xxx - 明灰
第50師団	50xx - 赤 69x, 150x, 151x
第1南アフリカ師団	1SAxx - 空青 SA1x, SA2x, SA3x
第2南アフリカ師団	2SAxx - 赤薔薇 SA4x, SA6x
第1軍戦車旅団	1ATx - 黄
第32軍戦車旅団	32ATx - 明青灰
第30軍団	30xxx - 暗灰
第1機甲師団	1Axx - 橙 2Ax, 22Ax, 201Gx
第7機甲師団	7Axx - 橙 4Ax, 7Mx, 3InMx
軍予備	
第5インド歩兵師団	5Inxx - 金 In 9x ¹ , In 10x, In 29x ²
第10インド歩兵師団	(部分) - 紫 In 20x ³ , In 21x
第4インド歩兵師団	(部分) - 緑 In 11x ³
第1自由フランス旅団	1FFx - 中青
注釈: 1—第2南アフリカ師団に付属 2—第7機甲師団に付属 3—第5インド歩兵師団に付属	

枢軸軍組織	ユニット・タイプ・シンボル色
ドイツ軍組織	
アフリカ装甲軍	PAA - 白 ¹
第15警護旅団	15Sx - 黄
ドイツ・アフリカ軍団	DAK - 象牙
第15装甲師団	15xx - 明緑
第21装甲師団	21xx - 桃
第90軽師団	90xx - 青灰
イタリア軍組織	
第10軍団	10xxx - 薄紫
第17歩兵師団「パヴィア」	17xx - 暗橙
第27歩兵師団「プレシア」	27xx - 青
第20軍団	20xxx - 薄茶
第132機甲師団「アリエテ」	132xx - 明灰
第101自動車化師団「トリエステ」	101xx - 明オリーブ
第21軍団	21xxx - 薄橙
第60駐留師団「サブラタ」	60xx - 赤薔薇
第102自動車化師団「トレント」	102xx - 明緑
軍予備	
第133機甲師団「リットリオ」	133xx ² - 黄
注釈: 1—いくつかのイタリア軍部隊を含む 2—いくつかの部隊が第132機甲師団へ付属	

THE FALL OF TOBRUK

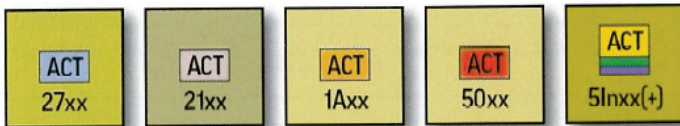
B.12 マーカー [Markers]

いくつかのマーカーがゲーム内に含まれ、下記のごとくマップ、再編成記録欄、ターン記録チャート、航空ディスプレイ上で使用されます。これらのマーカーは、プレイヤー諸氏がユニットの様々な状態と／又は他のゲーム機能を忘れない手助けとして従事し、マップ上にあるときにスタッキングに対してカウントしません。

B.121 組織活性化マーカー (AM) [Formation Activation Markers]

各ゲーム・ターンの開始時に不透明容器内に入れられるこれらのマーカーは、オペレーション・フェイズ中に一度に1枚が無作為に引かれ、現行活性組織を識別します。ルール 3.4 と 7.0 を参照してください。

各陣営の師団と独立旅団毎に1枚のAMにプラスして、これらの上位梯団のためにあることに注意してください。全てのインド軍組織 [5Inxx(+)] のために1枚のAM (インド第4、第5、第10師団の全旅団は、他の組織に跨って付属させられていました) にプラスして、アフリカ装甲軍 [PAA]、ドイツ・アフリカ軍団 [DAK]、全3個イタリア軍団 [Ital Corps]、2個連合軍軍団と第8軍 [Brit Corps] (「CW 軍団」活性化マーカーを指します) のために各1枚あります。「Ital 軍団」AMによって活性化されるイタリア軍団は、B.114で「軍団 [Corps]」と標記された3つの組織 (第10、第20、第21) で、セット・アップと増援チャート上に「軍団 [Corps]」と標記された全ての組織について述べていません。



B.122 移動、戦闘、オペレーション完了マーカー

[Movement, Combat, & Operations Complete Markers]

移動と／又は戦闘イムパルス中に使用され、そのゲーム・ターンに自身のオペレーションを完了したユニットをマークします。ルール 7.21 を参照してください。



B.123 全移動／射撃不可、半移動／射撃不可マーカー

[Full Move/No Fire, Half Move/No Fire Markers]

移動又は砲兵イムパルス中に使用され、火器と砲兵ユニットが半分以上移動したか (したがって、そのハードとソフト攻撃と弾幕値が半減又はゼロに減少)、又は移動できるために減少戦力で射撃したことをマークします。ルール 4.3 を参照してください。



B.124 戦車損失 (「擱座」) と予備戦車マーカー

[Tank Loss (Wreck) and Reserve Tank Markers]

各陣営は、1～16の数字付マーカーのセットを持ち、対戦車射撃に続いてマップ上で除去された装甲ユニットをマークするため、並びに予備内に保持される各タイプの戦車数をマークするために使用します。



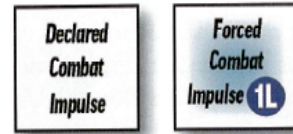
B.125 地雷原突破マーカー [Minefield Breached Markers]

マップ上で工兵／歩兵が地雷原を突破した場所をマークするために使用します。ルール 13.3 を参照してください。



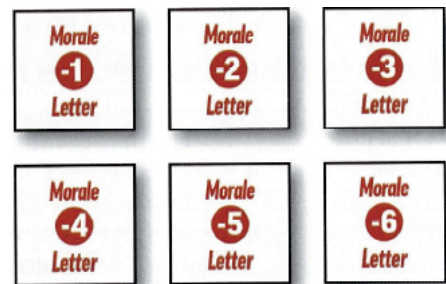
B.126 戦闘イムパルス・マーカー [Combat Impulse Markers]

活性化ユニットが任意に又は強制的に戦闘イムパルスを実施したときに使用します。ルール 11.0 を参照してください。



B.127 士気損失マーカー [Morale Loss Markers]

戦闘の結果として士気損失を受けた地上ユニットを示すために使用します。ルール 11.4 を参照してください。



B.128 航空ユニット・ステップ損失マーカー [Air Unit Step Loss Markers]

空対空又は対空戦闘の結果として損害を受けた航空ユニットを示すために使用します。ルール 9.5 を参照してください。



B.129 航空基地許容量&損害、飛行場支配マーカー

[Airbase Capacity & Damage, Airfield Control Markers]

様々な航空戦区内の航空基地の合計許容量を示すため、並びに地上掃射／爆撃航空任務の結果としてその許容量への損害をマークするため、又は友軍支配下飛行場の敵地上ユニットを示すために使用します。全てのマップ上の飛行場は、各飛行場を支配する陣営を示すために使用される両面の支配マーカーも持ち、その陣営の戦区の飛行場許容量を加えます。ルール 6.12 と 9.444 を参照してください。



B.130 非補給下マーカー [Out of Supply Markers]

補給をたどれずに能力が減少しているユニットを示すために使用されます。14.0 を参照してください。



THE FALL OF TOBRUK

B.131 戦闘支援マーカー [Combat Support Markers]

通常戦闘解決の前に戦闘支援航空任務の結果を管理するために使用します。赤いマーカーは右へのコラム・シフト（攻撃側有利）をマークするため、青いマーカーは左へのコラム・シフト（防御側有利）をマークするためのものです。ルール 9.21 と 11.2 を参照してください。



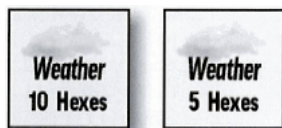
B.132 接触失敗マーカー [Missed Contact Markers]

制空戦闘又は防衛哨戒任務のユニットが、空対空戦闘の開始を試みている際、敵航空ユニットとの接触に失敗したときにマークするために使用します。ルール 9.41、9.42、9.43 を参照してください。



B.133 天候マーカー [Weather Marker]

現行ターンの天候と HQ の指揮範囲を示すために使用します。ルール 4.4 と 7.12 を参照してください。



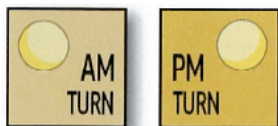
B.134 活性化管理マーカー [Activations Tracking Markers]

活性化プレイヤーが現行活性化組織のために残して持つ活性化の数を管理するために使用します。



B.135 ゲーム・ターン・マーカー [Game Turn Marker]

ターン記録欄上で現行ターン（AM 又は PM）を示すために使用します。



活性化のサマリー

活性化マーカーが選択されたとき、所有しているプレイヤーは d10 を振り、その組織が使用可能な活性化ポイントの数を判定するために指揮統率表 (7.2) を参照します。プレイヤー諸氏は、数字付チップと標記されたマップ・ボックスを使用し、残りの活性化ポイントを管理できます。

活性化ポイントは、いずれかのスタックを活性化させるために消費できます。プレイヤー諸氏は、引かれた活性化マーカーに割り当てられた組織の活性化を要求されません。唯一の制限は、活性化スタックが活性化組織 HQ の指揮範囲内にいなければならないことです (7.12)。ただし、以下の2つのケースはコストが異なります。

ケース#1：スタッキング・ポイントの少なくとも 50% (B.11) が活性化組織から。

スタックを活性化させるためのコスト：1 アクション・ポイント

ケース#2：その他のユニットのスタック。

スタックを活性化させるためのコスト：2 アクション・ポイント

活性化組織からのユニットか否かの判定では、単にチップの組織ボックス又は帯の色をチェックします。活性化マーカーの色に一致したら活性化組織からのユニットです。親組織の標記はこの判定には無関係で、色のみを使用します。

注釈：CW 軍団とイタリア軍団の AMs はそれぞれ3つの色帯を含み、一度に3つの異なる組織を活性化することを認めます。

マップは、戦闘が行われたキレナイカの一部をヘクス毎に 1.5 マイルのスケールで描写します。マップは、1942 年中盤におけるトブルク港湾周辺の様々な地形要素を表示し、イギリス軍とイタリア軍の当時の資料に由来します。各ヘクスは優勢な地形タイプ—軟弱な砂漠、丘、泥濘窪地、高地、沿岸平野—から構成され、移動と戦闘の目的においてユニットの位置を標準化します。一定の地形特徴は、ワジ、断崖、連合軍の地雷原のごとくヘクスサイドに沿って走ります。航空副次戦区境界もマップ上に示され、一定の航空作戦を実施できる場所を定義します。

B.3 航空ディスプレイ [Air Displays]

1 枚の連合軍と 1 枚の枢軸軍航空ディスプレイが用意されています。航空ユニットは、ゲーム内の航空戦区を越えて様々な任務に割り当てられる航空ユニットのタイプと戦力を隠すため、表を伏せて航空ディスプレイ上に配備されます。航空戦区の許容量と損害は、やはり航空ディスプレイ上で管理されます。航空ディスプレイ・スクリーンは、2 枚の航空ディスプレイの間にセット・アップされます。

B.4 予備と再編成ディスプレイ [Reserve and Refit Displays]

1 枚の連合軍と 1 枚の枢軸軍再編成ディスプレイが用意されています。これらのディスプレイは除去ユニットが置かれる場所で、装甲であれば数字付の擱座保持ボックス、又は装甲でなければユニット再編成又は永久除去ユニットのボックスです。予備戦車は、やはりこれらのディスプレイ上で管理されます。

B.5 ターン記録チャート [Turn Record Chart]

ゲーム・マップ上に位置するターン記録チャート (TRC) は、ゲーム・ターンの進行を管理するために使用されるゲーム暦を含みます。ルール 5.1 を参照してください。

B.6 プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

2 枚の同一プレイヤー補助カード (PACs) が用意されています。PACs は、ゲームのプレイに必要な大部分のチャートと表を含み、表面 (PAC1) に統合戦闘結果表 (CRT) (射撃戦闘、近接戦闘、近接戦闘 (交戦状態) 副次表と戦闘結果の説明を含みます)、裏面 (PAC2) に地形効果チャート (TEC)、指揮統率表 (CCT)、支配地域サマリー・チャート、砲兵射程チャート (ARC)、スタッキング密度チャート (SDC)、地雷原攻撃表 (MAT)、士気チェック表 (MCT) を含みます。1 枚の発展したプレイのシークエンス・カードと 3 枚のセット・アップ、戦闘序列/増援ディスプレイも含みます。

B.7 サイコロ [Dice]

2 つに十面体サイコロ (d10) が用意されます。プレイ中にいずれかの表でサイ振りが要求されるときは、常に単一の d10 が振られ、0~9 の範囲で結果が提供されます。

B.8 ルールブック [Rulebook]

このルールブックは、ゲームをプレイするために必要な全てのルール、図、プレイの例、選択ルール、ゲームのセット・アップ指定を含みます。

セット・アップ&増援チャート：プレイヤー諸氏は、いくつかの組織が B.114 で使用された名称がやや異なることに気づくでしょう (例：SA2 vs 2SA、7XX vs 7Ax、1XX vs 1Axx)。これはゲーム・プレイに何ら影響を持ちません。

(翻訳：松谷健三 2023.12.24)

移送 [9.3].....13	地雷原を越えての退却 [13.23].....21	通常戦闘の手順 [11.21].....18
イタリア軍と連合軍の擧座修理 [5.422].....9	地雷原攻撃表 [13.22].....20	偵察 (捜索) の戦闘前退却 [11.23].....18
移動 [10.0].....16	地雷原と移動 [13.1].....20	敵航空ユニットとの接触 [9.43].....14
移動イムパルス [3.43].....4	地雷原と戦闘 [13.2].....20	天候 [4.4].....6
移動マーカー [10.3].....17	地雷原と通常戦闘 [13.22].....20	天候と航空計画 [6.3].....10
移動と支配地域 [4.12、10.12].....5	地雷原と対戦車射撃 [13.21].....20	天候の判定 [4.41].....6
移動の概括 [10.1].....16	地雷原とボックス [13.0].....20	天候の変化 [4.45].....7
イン・ブレイの擧座マーカー [5.412].....8	地雷原の突破 [13.3].....21	天候判定フェイズ [3.2].....3
AM フェイズ [3.1].....3	枢軸軍の迂回移動 [16.42].....24	天候表 [4.41].....6
HQ の指揮範囲 [7.12].....10	枢軸軍の航空到着と撤退 [5.12].....7	同時射撃ステップ [11.11].....17
HQ 補給をたどる [14.21].....21	枢軸軍の航空到着と撤退表 [5.12].....7	ドイツ軍擧座の修理 [5.421].....8
オペレーション・フェイズ [3.4].....3	枢軸軍の主導権 [16.44].....24	特定セット・アップ・ヘクス (HQs とユニット) [16.12].....22
回復不能の擧座 [5.423].....9	枢軸軍の損失 [15.3].....22	内容物 [2.0].....2
擧座 [5.41].....8	枢軸軍の補給路と地雷原 [14.23].....21	内容物の詳細な説明 (付録B).....26
擧座マーカーの配置 [5.411].....8	スタッキング [4.2].....5	日没フェイズ [3.5].....4
活性化の指揮統率制限 [7.2].....11	スタッキング限度 [4.21].....5	任務接触表 [9.43].....14
完了した活性化/オペレーション [7.3].....11	スタッキング密度チャート [4.22].....5	任務への航空ユニットの割当て [6.2].....10
近接航空任務の影響 [9.62].....16	スタッキング密度の影響 [4.22].....5	背景と航空機の注釈.....21
競技用駒 [付録 B.1].....26	制空戦闘 [9.11].....12	爆撃任務 [9.2].....12
許容移動力と機動タイプ [10.11].....16	制空戦闘の解決 [9.421].....13	はじめに [1.0].....2
空対空戦闘の解決 [9.441].....14	晴天天候の影響 [4.42].....6	ハムシン天候の影響 [4.44].....7
クリーンアップ・フェイズ [3.5].....4	セット・アップの概要 [16.1].....22	PM フェイズ [3.5].....4
撃破ユニットの再編成 [5.2].....8	戦区の航空優越 [9.61].....15	日出フェイズ [3.1].....3
ゲーム・ターン記録フェイズ [3.7].....4	全シナリオのセット・アップ指示 [16.11].....22	飛行場支配と航空ユニット基地設定 [6.13].....10
ゲームの一般概念 [4.0].....4	戦車と再編成 [5.31].....8	非補給下であることの影響 [14.3].....21
ゲームのセット・アップ [16.0].....22	戦車の擧座&修理 [5.4].....8	ブレイのシーケンス [3.0].....3
牽引砲と自走砲 [4.3].....6	戦車の修理 [5.42].....8	プレイヤー補助カード [付録 B.6].....31
航空イムパルス [3.42].....3	先制射撃ステップ [11.11].....17	複数ヘクスのセット・アップ・ゾーン [16.13].....23
航空基地許容量の超過 [6.14].....10	戦闘 [11.0].....17	防衛警戒 [9.12].....12
航空基地修理フェイズ [3.6].....4	戦闘イムパルス [3.44].....4	防衛警戒の解決 [9.422].....13
航空基地修理表 [3.6].....4	戦闘開始任務 [9.1].....12	防御側の優勢士気 [11.411].....19
航空計画フェイズ [3.3].....3	戦闘開始任務表 [9.41].....13	防御戦闘支援の解決 [9.4242].....14
航空戦闘表 [9.43].....14	戦闘結果 [11.3].....19	防御ボックス [13.4].....21
航空損害の適用 [9.5].....15	戦闘支援 [9.21].....12	砲撃 [8.1].....11
航空戦ゲーム [6.1].....9	戦闘支援の解決 [9.443].....15	砲撃値とマーカー [8.12].....12
航空ディスプレイ [6.11、付録 B.3].....9、31	戦闘と支配地域 [4.13].....5	砲撃の制限 [8.13].....12
航空任務 [9.0].....12	増援と撤退 [5.1].....7	砲撃の手順 [8.11].....11
航空任務の解決 [9.42].....13	増援と補充 [5.0].....7	砲兵 [8.0].....11
航空任務の構成 [9.41].....13	増援のセット・アップ [16.14].....23	砲兵移動の考慮 [8.3].....12
航空任務の手順 [9.4].....13	増援/補充フェイズ [3.1].....3	砲兵イムパルス [3.41].....3
航空ユニット [付録 B.11.3].....28	装甲蹂躞 [11.13].....18	砲兵戦闘の考慮 [8.3].....12
航空ユニット損失の統合 [5.5].....9	ZOC サマリー・チャート [4.1].....4	砲兵と航空の活性化 [7.22].....11
航空ユニットの基地設定 [6.12].....9	ZOCs と前進 [11.31].....19	補給 [4.0].....21
航空ユニットのセット・アップ [16.15].....23	組織 [付録 B.11.4].....29	補給をたどる [14.2].....21
航空ユニットの脱出 [6.15].....10	組織、HQ、活性化の概観 [7.1].....10	補給源 [14.1].....21
攻撃側の優勢士気 [11.412].....19	組織、司令部、活性化 [7.0].....10	補給と支配地域 [4.14].....5
攻勢戦闘支援の解決 [9.4241].....14	組織と活性化 [7.13].....10	マーカー [付録 B.12].....30
護衛 [9.13].....12	組織と司令部 [7.11].....10	マップ [付録 B.2].....31
護衛の解決 [9.423].....13	ソリテアと「基本」ゲームの航空計画 [6.4].....23	マップ上飛行場の許容量と位置 [6.12].....9
5月26日シナリオ [16.2].....23	ソリテアと「基本」ゲームの航空任務	霧 (もや) 天候の影響 [4.43].....7
5月27日シナリオ [16.3].....23	選択ルール [9.6].....15	優勢士気 [11.41].....19
国籍 [付録 B.11.1].....27	対空戦闘の解決 [9.442].....15	ユニットが混乱状態になる方法 [12.1].....20
混乱状態 [12.0].....20	対戦車射撃セグメント [11.1].....17	ユニット・カウンター [付録 B.11].....26
混乱状態の影響 [12.2].....20	対戦車射撃のシーケンス [11.11].....17	ユニットの規模、士気値、戦闘練度 [付録 B].....27
混乱状態の撤去 [12.3].....20	対戦車射撃の手順 [11.12].....17	ユニットのタイプ [付録 B.11.3].....27
最小移動 [10.2].....16	ターン記録チャート [付録 B.5].....31	ユニットの略号 (付録A).....24
再編成の手順 [5.21].....8	誰が活性化/活性化ポイントできるのか [7.21].....11	ユニット補給をたどる [14.22].....21
再編成ユニットの配置 [5.22].....8	地形と支配地域 [4.11].....4	予備戦車 [5.3].....8
士気 [11.4].....19	地形と練度の影響 [11.22].....18	予備戦車の使用 [5.33].....8
士気チェック [11.42].....19	地上掃射/爆撃 [9.444].....15	予備と再編成ディスプレイ [付録 B.4].....31
指揮統率表 [7.2].....11	地上掃射/爆撃の解決 [9.425].....14	予備戦車の管理 [5.32].....8
シナリオ特別ルール [16.4].....23	地上ユニット [付録 B.11.3].....28	連合軍撤退の誘発 [15.21].....22
支配地域 [4.1].....4	地上ユニット増援チャート [5.11].....7	連合軍の限定的支配地域 [16.41].....23
勝利条件 [15.0].....22	地上ユニットの増援 [5.11].....7	連合軍の指揮麻痺 [16.43].....24
勝利方法 [15.1].....22	超過スタッキングの罰則 [4.23].....5	連合軍の撤退 [15.2].....22
初期の予備戦車 [16.16].....23	通常戦闘セグメント [11.2].....18	
地雷原を越えての前進 [13.24].....21		