

BAR-LEV

THE 1973 ARAB-ISRAELI WAR

Deluxe
Third
Edition

A Game by
Chris Fawcett

RULES
OF
PLAY



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

BAR-LEV

THE 1973 ARAB-ISRAELI WAR

目 次

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1.0 はじめに | 23.0 ユニットの再装備 |
| 2.0 ゲーム構成 | 24.0 軍事援助 |
| 3.0 ゲームの期間と勝利条件 | 25.0 士気／疲弊 |
| 4.0 プレイのシーケンス | 26.0 アラブ同盟国 |
| 5.0 支配地域 | 27.0 イスラエル軍の西岸／南シナイ守備隊 |
| 6.0 スタッキング | 28.0 シリア軍の突破（選択） |
| 7.0 工兵&橋梁 | 29.0 可変するアラブ軍の作戦ポイント（選択） |
| 8.0 指揮&統制 | GAME DESIGN CREDITS |
| 9.0 イスラエル軍の動員と戦線移送 | 索引 |
| 10.0 アラブ軍の作戦計画 | 拡張されたプレイのシーケンス |
| 11.0 補給 | |
| 12.0 非正規 | プレイブック |
| 13.0 砲兵ユニット | 30.0 ゲームのセットアップ |
| 14.0 間接射撃 | 31.0 1戦線ゲーム |
| 15.0 航空ユニットと航空戦闘 | 32.0 ゲームのヴァリエーション |
| 16.0 無力化ユニット | ヒストリカル・ノート |
| 17.0 移動 | 関連書籍 |
| 18.0 ヘリコプター輸送 | プレイヤーズ・ノート |
| 19.0 空輸 | デザイナーズ・ノート |
| 20.0 ヨルダン川 | 包括的な航空例 [ルール 15.0] |
| 21.0 水陸両用ユニット | |
| 22.0 戦闘 | |

※この日本語解説書は、2019年11月22日
付布告を反映し、変更部分は緑文字で記載し
てあります。（翻訳者）

1.0 はじめに

[INTRODUCTION]

Bar-Levは、イスラエル人が「贖罪の日戦争」又は「Yom Kippur 戦争」と呼び、アラブ人が「ラマダン戦争」と呼ぶ、1973年のアラブ-イスラエル戦争のゲームです。プレイヤー諸氏はイスラエルとアラブの最高司令部をあらわし、自軍ユニットを機動させて戦闘を実施することで、それぞれの国家目標達成を試みます。二正面戦線の特徴を持つため、**Bar-Lev**は特に複数プレイヤー・ゲームに適しており、1人（又は2人）のプレイヤーがイスラエル軍を、1人がエジプト軍、1人がシリア軍を指揮します。ゲームは、2人のプレイヤー、1人のプレイヤーが全アラブ部隊を指揮して他方がイスラエル軍、又はチームを形成して更なるプレイヤーによってプレイできます。例えば、4人又は5人のプレイヤーは、以下のごとく2つの陣営部隊を分割できます。:

3人プレイヤー—イスラエル軍、シリア軍、エジプト軍

4人プレイヤー—イスラエル軍ゴラン・マップ、イスラエル軍スエズ・マップ、シリア軍、エジプト軍

5人プレイヤー—イスラエル軍ゴラン・マップ、イスラエル軍スエズ・マップ、シリア軍、エジプト第3軍、エジプト第2軍

シリア軍をプレイしているプレイヤーはゴラン・マップ上の全アラブ同盟国軍ユニットを指揮することになり、エジプト軍を指揮しているプレイヤー諸氏は協議して、それぞれが2個軍のどちらを指揮するか決めることになります。

2.0 ゲーム構成品

[GAME COMPONENTS]

2.1 プレイのルールとプレイブック [Rules of Play and Playbook] : これらの小冊子は、ゲームのプレイに必要な全てのルール（いくつかの選択ルールを含む）と、多数のイラストとプレイの例、セットアップ指定、ゲーム・ヴァリエーション、ヒストリカル、プレイヤーズ、デザイナーズ・ノートから構成されます。

2.2 マップ [Maps] : 複数枚のゲーム・マップが用意され、1枚はスエズ戦線を扱い、1枚はゴラン戦線を扱います。ユニットの移動を標準化し、正確な位置をアシストするため、六角形の格子がマップ上を覆います。ゴラン・マップ上の極度に荒廃した自然地形のため、このマップはスエズ・マップの半分の縮尺であらわれます。ゴラン・マップの各ヘクスは対辺間で測ると3キロメートルで、スエズ・マップの各ヘクスは6キロメートルです。ユニットは、各マップ上でその通常の移動値を保持し、砲兵射程は、スエズ・マップ上で減少します。

2.3 カウンター [Counters] : ゲームに提供されたカウンターは、相争う国家の武装部隊をあらわします。各カウンターは、実際の戦争を闘った（又は常識的な予定表の下で闘う可能性があった）単一の軍事単位をあらわします。カウンター上の様々なシンボルや数字はプレイに必要な方法をあらわし、その表示といくつかの記号の説明については、ユニット識別チャート（UIC）に提供されます。

重要: ゲームでは、2つの異なる国に純戦車大隊が提供されています。: 標準的な NATO シンボルを持つそれと、戦車の側面図を持つそれです。マップ上で同時に認められるのは、各ペアの1つのみです。プレイヤー諸氏が、ゲームでの全戦車大隊について1つのタイプの戦車ユニットを使用することを強く勧めます。



注釈: ゲーム内に展開する多数のユニットは、*旅団*（いくつかの場合は大隊）として集結させるか、又は構成大隊と／又は中隊／砲兵中隊に分割された2つの形態を持ちます。これらユニットの1つの形態のみが同時にマップ上に存在でき、イン・プレイにない形態のカウンターはマップ外待機ボックス内に保持されます。これらの2つの形態がゲームで使用されるときと方法を定義する特定のルールは、下記の適切なルール項目内で説明されます（例えば、ルール 6.3 分割と再統合）。

ここに表示される第52歩兵旅団は、集結した旅団形態又はその5つの構成ユニットを使用して表示できます。



2.4 チャート [Charts] : ゲームに必要な情報を提供するため、容易に参照できる形態の何枚かのチャートが用意されています。これらのチャートには、以下を含みます。:

- ・戦闘結果表（CRT）— 2枚
- ・地形効果チャート（TEC）— 2枚 裏面にUICを持つ。
- ・ユニット識別チャート（UIC）— 2枚 裏面にTECを持つ。
- ・予備待機ボックス／航空任務ディスプレイ 3シート、それぞれシリア軍、エジプト軍、イスラエル軍武装部隊用。
- ・マップ外スタッキング・ボックス— 1枚、エジプト軍武装部隊について両面。

2.5 備品目録 [Parts Inventory] : Bar-Lev のゲーム一式は、以下の内容物を含みます。:

- ・8枚のフル・カラー・カウンターシート（9/16 インチ・サイズ）
- ・1冊のルール小冊子
- ・1冊のプレイ小冊子とデザイナーズ・ノート
- ・4枚のプレイヤー補助カード、片面と両面（2枚）
- ・3枚の予備待機ボックス／航空任務ディスプレイ
- ・1枚の両面、エジプト軍マップ外スタッキング・ボックス・ディスプレイ
- ・2つの10面体サイコロ
- ・1つのゲーム・ボックス

もしもこれらの部品のいずれかが欠損していたら、下記に連絡してください。:

Compass Games, LLC.
PO Box 278,
Cromwell CT 06416.

3.0 ゲームの期間と勝利条件

[GAME LENGTH AND VICTORY CONDITIONS]

3.1 Bar-Levは、停戦が宣言されるまでプレイされます。停戦は、以下の4つの方法の1つで宣言され得ます。:

- ・もしも3つの主要な軍隊（エジプト、シリア、イスラエル）の士気が崩壊したら（ルール 25.0）、次いで直ちに停戦が宣言されます。
- ・ゴラン・マップについては、停戦は10月16日ターンに開始して宣言でき、Dismishq（ダマスカス）から4ヘクス以内に少なくとも10個大隊規模（又は相当）のイスラエル軍地上ユニットが存在し、しかも正当な補給源へ補給をたどれるか、又は Dismishq のどちらかのヘクスが少なくとも12イスラエル軍砲兵値の射程内にある場合です。もしもこれらの条件のどちらかが満たされたら、国連が課す停戦についてサイ振りを開始します。各ターンの開始時に d10 を振ります。: 7、8、9のサイの目で、このマップ上の停戦が課せられます。
- ・スエズ・マップについては、停戦は10月22日ターンに開始して宣言でき、スエズ運河西岸に少なくとも10個大隊規模（又は相当）のイスラエル軍地上ユニットが存在し、しかも正当な補給源へ補給をたどれる場合です。もしもこの条件が満たされたら、国連が課す停戦についてサイ振りを開始します。各ターンの開始時に d10 を振ります。: 7、8、9のサイの目で、このマップ上の停戦が課せられます。
- ・もしも全てのプレイヤーが同意したら、いつでも停戦を宣言できます。

3.2 両マップ上で停戦が課せられたら、直ちにゲームは終了します。これは、士気崩壊の場合又はイスラエル軍の移動のためターンの中で発生し得ます。

3.31 停戦後の勝利は、以下のスケジュールに従って各マップについて判定されます。:

3.32 ゴラン・マップ [Golan Map]

シリア軍の決定的勝利:シリアがゴラン・マップ上の全ての町、村、監視哨、陣地ヘクスを支配する。

シリア軍の勝利:シリアがゴラン・マップ上の全ての町、村ヘクス（対戦車壕とパープル・ラインの東）と、少なくとも10のイスラエル町、村、監視哨ヘクスを支配する。

イスラエル軍の勝利:イスラエルが全てのイスラエルの町、村、監視哨ヘクス（対戦車壕とパープル・ラインの西）と少なくとも13のシリアの町、村、陣地ヘクスを支配する。

イスラエル軍の決定的勝利:イスラエルがゴラン・マップ上の全ての町、村、監視哨、陣地ヘクスを支配する。

引き分け:上記の勝利条件を満たさない状況。

3.33 スエズ・マップ [Suez Map]

エジプト軍の決定的勝利:エジプトがマップ上の全ての町、村、イスラエル Bar-Lev ヘクスを支配する。

エジプト軍の勝利:エジプトがマップ上の全ての町、村ヘクス（スエズ運河の西）Bar-Lev ヘクスを支配する。

イスラエル軍の勝利:イスラエルがスエズ運河の東にあるマップ上の全ての Bar-Lev ヘクスと全ての村ヘクスを支配する。

イスラエル軍の決定的勝利:イスラエルがスエズ運河の東にあるマップ上の全ての Bar-Lev ヘクスと全ての村ヘクスを支配し、スエズ運河の西にある少なくとも2つの町ヘクスを支配する。

引き分け:上記の勝利条件を満たさない状況。

3.34 総合勝利 [Total Victory]

各プレイヤーは、あるマップの引き分けについてポイントを受け取らず、勝利について1、決定的勝利について2を受け取ります。もしも2枚マップ・シナリオをプレイしていると、両プレイヤーは各マップについての自軍ポイントを合算しなければなりません。合計ポイントが高いプレイヤーが勝者です。

3.4 ヘクスの支配 [Hex Control]

3.41 あるヘクスを支配するためには、いずれかの自軍地上ユニットが移動して当該ヘクスを最後に通過させたか、又は実際にユニットをヘクス内に持たなければなりません。加えて、各プレイヤーは、下記で定義されるごとく、ゲームの開始時に自軍支配下のヘクスを保持します。

3.42 スエズ・マップ [Suez Map]:エジプトは、ゲーム開始時にスエズ運河（含むが、Bar-Lev 陣地が印刷されたヘクスを除く）以西の全ヘクスにプラスして、Port Fuad（ヘクス 0117）を支配します。イスラエルは、ゲーム開始時にスエズ運河の東の全ヘクスと Bar-Lev ライン陣地が印刷されたヘクスを支配します。

3.43 ゴラン・マップ [Golan Maps]:シリアは、ゲーム開始時に対戦車壕（とパープル・ライン）の東の全ヘクスを支配します。イスラエルは、ゲーム開始時に対戦車壕（とパープル・ライン）の西の全ヘクスを支配します。



4.0 プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

4.1 Bar-Levは、それぞれが実際の1日をあらわしている、ゲーム・ターンに分割されます。各ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンに分割され、アラブ軍プレイヤー・ターンに続くイスラエル軍プレイヤー・ターンです。

4.2 各プレイヤー・ターンは、以下のフェイズとセグメントから構成されます。:

管理フェイズ [ADMINISTRATION PHASE]

整理セグメント [Clean-Up Segment]

指揮統制セグメント [Command Control Segment]

動員/増援セグメント [Mobilization/Reinforcement Segment]

作戦計画セグメント (アラブ軍のみ) [Operational Planning Segment]

補給セグメント [Supply Segment]

作戦フェイズ [OPERATION PHASE]

手番非正規移動セグメント [Phasing Irregular Movement Segment]

間接射撃セグメント [Indirect Fire Segment]

連結航空セグメント [Joint Air Segment]

移動セグメント [Movement Segment]

非手番プレイヤー非正規移動セグメント
[Non-Phasing Irregular Movement Segment]

連結直接射撃セグメント [Joint Direct Fire Segment]

予備移動セグメント [Reserve Movement Segment]

連結再編成/再装備フェイズ [JOINT REGROUP/REFTT PHASE]

プレイのシーケンスの更なる詳細は、このルール小冊子の裏で見ることができます。

4.3 全ての活動は、上記のシーケンス内で実施しなければなりません。上記フェイズとセグメントの実際の活動実施手順は、後のルールで説明します。

4.4 端数処理 [Rounding of Fractions]

原則として、**端数は丸めないでください**。非指揮下 (ルール 8.0) 又は非補給下 (ルール 11.0) であることによる半減は個別に行われ、全ての端数は残されます。1戦線ゲーム (ルール 31.0) におけるイスラエル軍の動員 (ルール 9.0) とイスラエル軍使用可能航空機を判定する際の例外があります。

5.0 支配地域

[ZONES OF CONTROL]

5.11 大部分の地上ユニットは、射撃と積極的な偵察を通してその周囲の地形に支配を及ぼします。ユニットの周囲6ヘクスは、その支配地域 (ZOC) です。

例外: 無力化ユニット (ルール 16.0) と砲兵クラスのユニット (ルール 13.0) は ZOC を有せず、橋梁上又は非橋梁ヨルダン川ヘクスサイド (ルール 17.0) を越えるユニットも ZOC を有しません。ZOC はスエズ運河を越えて伸びません。

5.12 軍事施設 (イスラエル軍の監視哨/Bar-Lev 陣地、シリア軍の陣地、アラブ軍の SAM 基地) は、実物の地上ユニットではないので、ZOC を持ちません。



5.2 ヘクス内の友軍ユニットの存在は、補給 (ルール 11.0) の目的において敵 ZOC の影響を無効にしますが、移動については不可です。

5.31 ユニットの、敵 ZOC に進入したら直ちに停止しなければならず、そのセグメントにはそれ以上移動できません。

例外: 非正規ユニット (ルール 12.0)。

5.32 その移動セグメントを敵 ZOC 内で開始するユニットは、罰則なしで離れることができますが、もしも隣接する敵 ZOC に移動したら、直ちに停止を強制され、そのセグメントにそれ以上移動できません。

5.33 ユニットの、敵 ZOC へ進入しているときに道路移動率 (地形効果チャートを参照) を使用できません。

5.41 砲兵ユニット (1ヘクスの有効射程を持つそれを除く - ルール 13.21 を参照) は、たとえ友軍ユニットと共にスタックしても、決して任意に敵ユニットの ZOC へ進入できず、敵 ZOC 内に留まることができません。1ヘクスの有効射程を持つ砲兵ユニットは、その兵器と運用の性格上、この制限から除かれます。

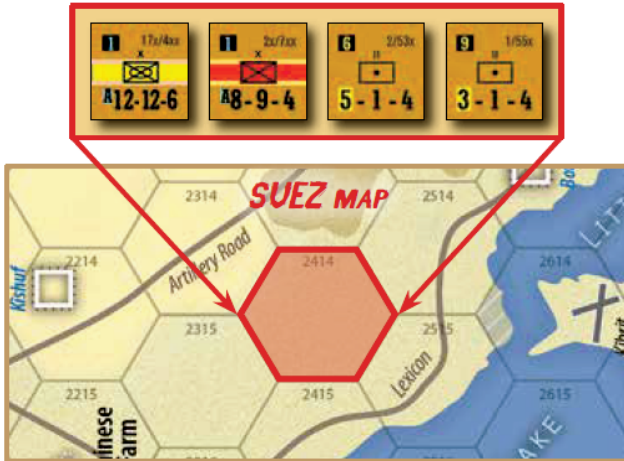
5.42 もしもそのプレイヤー・ターンの開始時に、非除外砲兵ユニット (1ヘクスの有効射程を持つ砲兵ユニット) が敵ユニットの ZOC 内にいると、そのユニットは次の移動セグメントに移動して離れなければなりません。牽引状態の野戦砲兵がこの方法で移動することを強制されたら、移動することを強制されたターンの、前の間接射撃連携セグメントに射撃できないことに注意してください。

5.43 その移動セグメント中に全ての敵 ZOC から離れることができない非除外砲兵ユニットは、除去されます。

5.44 固定対空砲兵は移動できないので、敵 ZOC からの撤退を要求されませんが、敵 ZOC 内にあって友軍ユニットと共にスタックしていないいかなるときにも直ちに除去され、もしも敵ユニットの移動中に単独で遭遇したら、敵プレイヤーは罰則なしで移動を継続できます。

6.0 スタッキング [STACKING]

6.11 単一のヘクスを、複数のユニットが占めることができます。プレイヤーは、スエズ・マップ上のヘクス毎に2個旅団プラス2個砲兵大隊、又はゴラン・マップ上のヘクス毎に1個旅団プラス1個砲兵大隊をスタックできます。1つの司令部ユニットは、あるヘクス内に自由にスタックできます。



6.12 イスラエル軍の旅団相当 [Israeli brigade equivalent]: スタッキングの目的において、いずれかの4個大隊又は同じ旅団の全構成ユニットは、1個旅団に相当します。



6.13 アラブ軍の旅団相当 [Arab brigade equivalent]: スタッキングの目的において、いずれかの3個大隊又は同じ旅団の全構成ユニットのどちらかによって、1個旅団に相当します。



6.14 3個の中隊規模ユニットは、スタッキングの目的において1個大隊に相当します。



6.21 いくつかの不完全大隊規模ユニット (II- のユニット規模表示を持つ) と、いくつかの増強大隊規模ユニット (II+ のユニット規模表示を持つ) があります。不完全大隊規模ユニットは、スタッキングの目的において2個中隊としてカウントし、増強大隊規模ユニットは、スタッキングの目的において2個大隊としてカウントします。



6.22 いくつかの旅団規模ユニットは、アラブ軍のカウンター内容物です。もしもこれらのユニットがイン・プレイであると (中隊ユニットに分割される代わりに)、これらは全ての面で旅団です。 (ルール6.3を参照)

6.3 分割と再統合 [Breakdowns and Recombinations]

6.31 ゲーム内の一定ユニットは、以下の2つの方法であらわされます。:旅団 (又はいくつかの場合は大隊) へ集結、又は構成大隊 (又は中隊) へ分割。ある時点で、これらの形態の1つのみがマップ上で使用できます。マップ上にあらわされないユニットは、これらのユニットと識別するため待機ボックス内に保持されます。

6.32 アラブ軍の歩兵旅団と機械化旅団と偵察大隊並びにイスラエル軍の偵察大隊 (集成偵察大隊 (ルール6.4) を含む)、単一のイスラエル軍6-3-8 混成対戦車大隊は、分割と統合ができます。

例: エジプト軍第130 水陸両用旅団は、2個 5-6-6a 水陸両用機械化歩兵増強大隊ユニット (ユニット規模II+) 又は2個 2-3-6a 水陸両用機械化歩兵大隊、1個 2-2-6a/[2] 水陸両用自走砲兵大隊、1個 A-1-6a/[1] 水陸両用装輪式対空大隊、4s-2-6a 水陸両用装輪式対戦車大隊のどちらかによってイン・プレイであらわされます。



例: イスラエル軍第87 偵察大隊 (第143師団) は、6-4-8 偵察大隊又は2個 1-1-4i と2個 2-1-4i 偵察中隊のどちらかによってイン・プレイであらわされます。



6.33 大規模ユニットからその構成部隊に分割するため、ユニットは記載された許容移動力の半分を消費しなければならず、マップから取り去られてユニットを指定されたボックス内に置き、次いで全構成ユニットは「親」ユニットがいた同じヘクス内に置かれます。もしも残っている許容移動力があれば、構成ユニットたちはその使用可能な許容移動力の半分まで移動を継続できます。

重要: 旅団規模のユニットはいかなる橋梁も渡ることができず、それ故、設置済又は設置中の橋梁マーカー上を移動、あるいは設置済又は設置中の架橋工兵橋梁を越えるために、分割しなければなりません。

注釈: 非指揮下 (OOC) 又は非補給下 (OOS) のユニットは、その記載された許容移動力の半分のみが使用可能なので、分割した後に移動できません。OOC と OOS の両方のユニットは、分割できません。

6.34 再統合するためには、6.33 を逆に実施します。全てのユニットは同じヘクス内にいなければならず、記載された許容移動力の半分以上を超えて消費してはならず、構成ユニットがマップから取り去られ、ユニットが指定された待機ボックス内に置かれ、次いで「親」ユニットは構成ユニットが位置していた同じヘクス内に置かれます。もしも残っている許容移動力があると、親ユニットは移動を継続できますが、再統合するために消費された移動力は、そのターンに構成ユニットによって消費される移動ポイントの最高数です。

注釈: 非指揮下 (OOC) 又は非補給下 (OOS) のユニットは、その記載された許容移動力の半分のみが使用可能で持つため、再統合の前に移動できません。OOC と OOS の両方のユニットは、再統合できません。

6.4 イスラエル軍の集成偵察大隊 [Converged Israeli Recce Battalions]

6.41 イスラエル軍プレイヤーは、どちらかの非正規移動フェイズ開始時に同じヘクス内にある 4 個偵察中隊を集成でき、中隊規模ユニットを単一の大隊に置き換えます。その結果の大隊は、非正規移動セグメント中に移動する能力を失います。ルール 6.3 を参照してください。

6.42 集成偵察中隊は、一致する大隊の指定された待機ボックス内に置かれ、大隊は中隊が取り去られたヘクス内に置かれます。変換は、使用可能なカウンターに限定されます。

6.43 集成偵察大隊の創設は、変換に使用される偵察中隊のタイプに依存します。6-4-8 集成偵察大隊については、2 個 2-1-4 と 2 個 1-1-4 偵察中隊が使用されます。5-4-8 集成偵察大隊については、1 個 2-1-4 と 3 個 1-1-4 偵察中隊が使用されます。4-4-8 は集成偵察大隊については、4 個 1-1-4 偵察中隊が使用されます。



6.44 イスラエル軍プレイヤーは、変換を行っているときに 1 個 2-1-8 自動車化対戦車中隊は 1 個 2-1-4 偵察中隊に代わることができます。いずれかの偵察中隊 (機械化又は自動車化) を使用できます。いずれかの偵察半大隊 (2-2-4) も、2 個 1-1-4 偵察中隊に代わることができます。

6.45 集成偵察大隊は、ルール 6.3 に従って分割できます。

7.0 工兵&橋梁 [ENGINEERS & BRIDGES]

7.1 ゲームには、2 つの基本タイプの工兵があります。: 直線状の障害に架ける橋梁を建設できる架橋工兵 (アラブ軍とイスラエル軍) と、ゴラン対戦車壕に一時的な突破口を創出できる戦闘工兵 (イスラエル軍のみ) です。エジプト軍もスエズ運河を渡っているときに使用するための橋梁マーカーを持ち、上級司令部の架橋工兵を抽象的にあらわしています。

	通常	無力化	設置中	設置済
シリア軍 師団工兵				
エジプト軍 師団工兵				
イスラエル軍 軍工兵				
エジプト軍 橋梁 マーカー	No Unit	No Unit		

7.2 橋梁についての一般ルール [General Rules for Bridges]

7.21 マップ上にある橋梁が最初に置かれる際、常にその「設置中」[“emplacing”] 面で置かれます。設置中面は、常に橋梁が設置されていることをあらわし、ユニット/マーカーはその国籍色 (青、緑、茶) です。続くゲーム・ターンに、所有者の裁量で、設置中面は設置済 [emplaced] (白) 面に裏返すか、又はマップから取り去ることができます (橋梁マーカー・プールへ戻すか、又は機動架橋工兵

ユニットに回復させる)。いったん完全に設置されたら、破壊されない限り、ゲームの残りについてマップ上に留まります。

7.22 もしも橋梁（マーカー又は架橋工兵）がその設置中面にあると、橋梁はスタッキングについてユニットとしてカウントし、あるプレイヤー・ターンに1個大隊（又は相当）のみがそれを越えて移動できます。

7.23 いかなるユニットも設置中の架橋工兵を越えることができますが、装軌式ユニットは設置中の橋梁マーカーを越えることができません（ルール 7.34）。



注釈：これは、設置中橋梁の2つの形態によってあらわされる橋梁のタイプを反映します。Badr 作戦の初期にエジプト軍によって運

河に架けられた橋梁は、ユニットが迅速に渡ることを認めましたが、重量級ユニットは渡るために頑丈な橋梁を必要とし、これらのタイプは運河を渡るために長く置かれました。このため、エジプト軍は渡河の非常に早い段階で戦車が運河を渡るができず、初期のイスラエル軍戦車による反撃に対して防御を提供するため、軽装輪式車両と兵士携帯型サガー対戦車ミサイル発射機に依存しなければならませんでした。ゴラン戦線の対戦車壕に渡された橋梁は、越えるために必要な幅は非常に短く（しかも乾燥していた）、このような橋梁が設置されたときには、いかなる種類の交通についても準備が完璧にできていました。

7.24 もしもある橋梁が設置済（白）面にあると、その橋梁はもはやスタッキングについてカウントせず、1プレイヤー・ターンに4個大隊（又は相当）までがそこを越えることができます。

7.25 ユニットの、たとえその橋梁の許容量が満たされていても、橋梁マーカーの上に移動できます（未来のターンに渡るため）。このようなユニットは、橋梁マーカーの上部に直接置かれます。移動又は非正規移動セグメントの終了時、当該橋梁の「上」に1ユニットのみが認められます。

注釈：これは事実上、単一ゲーム・ターン内にスエズ運河橋梁を潜在的に越えるため、追加の1個大隊が認められます。これは意図的なものですが、橋梁上にいる間にユニットが攻撃されるか、又はもしも橋梁が破壊されたら「沈没」するリスクすら冒します。

7.26 その移動フェイズを橋梁上で終了しているユニットは ZOC を持たず、射撃できず、半減戦力で防御します。橋梁上で攻撃され

7.25 例：エジプト軍第11歩兵旅団は、ヘクス 3013、3114、3213 内に分割されており、ヘクス 3113 内に設置済の橋梁マーカーを渡る準備ができています。最初に、2/11x 歩兵と 11x 砲兵が 3013 から 3012 へ渡り（赤字 A）、橋梁許容量マーカーは「-2」を上には指して橋梁の上に置かれます（それはまだ1個と 2/3 大隊の許容量ですが、さしあたり切上げます）。次に、3/11x 歩兵と 11x AAA が 3114 から 3112 へ渡り（緑字 B）、橋梁許容量マーカーは完全な「-3」に増加します（AAA は 1/3 許容量のみ加えます）。最後に、1/11x 歩兵が 3213 から 3212 へ渡り（青字 C）、橋梁マーカーの許容量は完全に消費され「-4」へ回転させます。7.25 は橋梁ヘクスへ追加の1ユニットが進入することを認めていますが、次のターンになるまで渡れないため、4/11x 戦車を 3113 へ移し（橙字 D）、橋梁マーカーの上部にスタックさせ、橋梁許容量マーカーは橋梁完全面に裏返されて戦車の上部に置かれます。



るユニットは、橋梁と同じ運命を被ります。

7.27 橋梁を設置中に架橋工兵が無力化されたら（すなわち、それが完成する前）、設置中／設置済マーカーは実際の工兵ユニットと置き換えられて、その無力化面に裏返されます。

7.28 もしも設置済橋梁が無力化されたら、設置中面に裏返され、それを再び設置するためにルール 7.21 の手順に従わなければなりません。ルール 7.22 に従い、それは減少した渡河許容量を持つことにも注意してください。いったん設置されたら、橋梁は工兵ユニットに復帰できません。

例：もしもこれらの設置済橋梁のいずれかが無力化されたら、ルール 7.1 の下で上記のイメージを使用し、カウンターは設置中面に裏返されることになります。もしも設置中のいずれかの橋梁が無力化されたら、マップから取り去られる橋梁マーカーの例外として、これらは戦闘ユニットと置き換えられてその無力化面に裏返されることになります（そして、別の 1 OP を使用して再建しなければなりません）。

7.29 設置済（白）橋梁は、どちらのプレイヤーによっても支配されません。

注釈：非手番非正規移動フェイズ中に敵ユニットが設置済橋梁を渡り、次いで同じプレイヤー・ターンの正規移動フェイズ中に友軍ユニットが渡ることができる可能性があります。

7.3 スエズ運河の架橋 [Bridging the Suez Canal]

7.31 橋梁は、どちらかのプレイヤーによってスエズ運河を越えて建設できます。橋梁はプレイヤーの移動セグメント中に建設され、セグメント内のいかなるときにも建設できます。つまり、プレイヤーは、いかなるユニットも移動してしまう前、いくつかが移動した後、上記のいずれかの組み合わせで橋梁を建設できます。

7.32 設置中の橋梁は、ユニットの移動中（ユニットがその許容移動力の一部で移動したとき）に建設でき、後にユニットは罰則なし

でその移動を完了できます。設置中の橋梁は、それらが構築された同じフェイズに使用できます。

7.33 工兵橋梁は、もしも構築の瞬間に橋梁が建設される運河ヘクスに敵プレイヤーが地上ユニットを持たなければ、いずれかのスエズ運河ヘクス内に建設できます。架橋工兵大隊を介しての架橋については、架橋工兵がヘクス内にあって無力化されていないことです。架橋工兵ユニットは、スエズ運河ヘクス内にあって 2MPs を消費しなければならず、機動ユニットを付随するマーカーの設置中面に置き換えます。プレイヤーの次の作戦フェイズの移動セグメント開始時に、設置中の橋梁は設置済面に裏返され、ユニットは 7.22 と 7.23 に従って渡ることができます。

注釈：無力化された工兵は、ゼロの許容移動力を持つため設置できません。

7.34 橋梁マーカー（架橋工兵ユニットではなく）を使用時のスエズ運河橋梁の構築は、極度に単純な手順で作戦ポイント（OPs）の消費を要求されます（ルール 10 を参照）。各 OP の消費について、1 枚の橋梁マーカーをスエズ運河ヘクス内に置くことができます（その設置中面で）。プレイヤーの次の作戦フェイズの移動セグメント開始時、橋梁マーカーはその設置済面に裏返され、ユニットは 7.22 と 7.23 に従って渡ることができます。このような橋梁は、イスラエル軍ユニットを含んでいるヘクス内に設置できませんが、7.33 と異なり、ZOC を持たないイスラエル軍ユニット（すなわち、イスラエル軍の Bar-Lev 拠点）に隣接するヘクス内に設置できます。次頁の例を参照してください。

7.35 イスラエル軍のスエズ運河越え橋梁は、舟橋工兵大隊（第 605 又は第 630 工兵大隊）を使用してのみ建設できます。1 個イスラエル軍工兵ユニット（第 606 工兵大隊）は、ゴラン・マップの対戦車壕を越えるために使用できます（ルール 7.44 と 7.45 を参照）。次頁の例を参照してください。

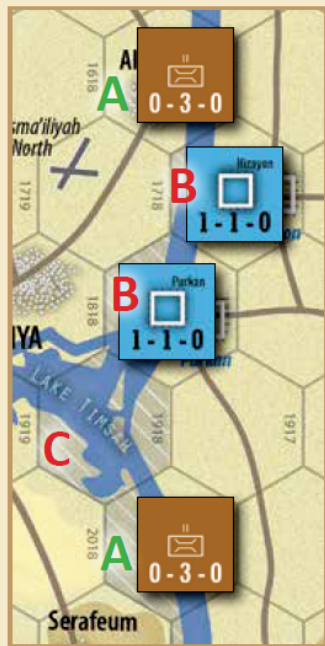
7.33 例：イスラエル軍第 630 架橋工兵が Tasa（ヘクス 1912）から道路に沿ってヘクス 2117 へ移動し、3 移動ポイントを消費します。設置を開始するために追加 2 移動ポイントを消費し、そのユニットの橋梁設置中カウンターと共に置かれます。続くターンのイスラエル軍架橋セグメントに、設置中マーカーは設置済面へ裏返されます。



7.34 例:

エジプト軍の橋梁マーカ―は、「A」とマークされた2つのヘクス内に置くことができる。

橋梁マーカ―は、イスラエル軍 Bar-Lev 陣地カウンター存在のため、「B」とマークされた2つのヘクス内に置くことができない。



注釈: 架橋工兵は、架橋しているヘクスサイドを含むどちらかのヘクス内に ZOC を及ぼす敵ユニットが存在しない限り、敵が占めるヘクスに隣接するヘクスサイドを越えて設置できます。

7.43 アラブ軍の橋梁マーカ―は、壕に架橋するために使用できません(これらはシナイ・マップでのみ使用できることを忘れぬよう、全てエジプト軍の色です)。

7.44 イスラエル軍の戦闘工兵大隊と中隊は、壕ヘクスサイドへ隣接し、必要な傾斜路を掘って他の車両ユニットを越させるべく壕を埋めるために4MPsを消費することで、一時的な通過点を創出するために使用できます。これを示すため、対戦車壕閉蓋 [Anti-Tank Ditch Filled] マーカ―を使用します。

7.45 イスラエル軍戦闘工兵は、後のターンに突破された壕ヘクスサイドから自由に移動して離れることができますが、突破口は全ての目的において無効化され、再建しなければなりません。そのようなヘクスから対戦車壕閉蓋マーカ―を取り去ります。

7.5 Al Awaj 川と Iama'iliyah 運河の渡河

[Crossing the Al Awaj River and the Isma'iliyah Canal]

7.51 Al Awaj 川はゴラン・マップ上、Iama'iliyah 運河はスエズ・マップ上です。これら2つの水障害を渡るのは、ゴランの対戦車壕を越えるのと同じように実行されますが(ルール7.42を参照)、アラブとイスラエルの両軍が通過点を創出するために架橋工兵を使用しなければなりません。

7.52 アラブ軍は、そのいずれかの架橋工兵ユニットを使用でき、イスラエル軍はその第606大隊をこれらの障害の上に通路を創出するために使用できます。エジプト軍の橋梁マーカ―は、使用できません。

7.35 と 7.52 の例:

第605 架橋大隊				
第630 架橋大隊				
スエズ・マップ、スエズ運河のみ				
第606 架橋大隊				
スエズ・マップ、Sweetwater 運河ヘクスサイド、 又はゴラン・マップ、AT 壕又は Al Awaj 河川ヘクスサイド				

7.4 対戦車壕の通過 [Crossing the Anti-tank Ditch]

7.41 アラブ軍プレイヤーは、対戦車壕に架橋するためシリア軍架橋工兵大隊を使用できます。壕に架橋する手順は、7.42 と 7.43 を除き、スエズ運河を渡るのと同様です。

7.42 架橋工兵は、壕ヘクスサイドに隣接して2MPsを消費しなければならず、機動ユニットを付随するマーカ―の設置中に置き換えます。プレイヤーの次の作戦フェイズの移動セグメント開始時に、設置中マーカ―がその設置済面に裏返され、ユニットは7.23に従って渡ることができます。次頁の例を参照してください。

8.0 指揮&統制

[COMMAND & CONTROL]

8.11 両プレイヤーの地上ユニットは、正常に機能するため指揮統制下になければなりません。イスラエル軍の指揮統制は極めて曖昧で、師団司令部ユニットの周辺を中心に展開し、一方アラブ軍の指揮統制は遥かに厳しく、比較的少数の軍司令部ユニットの周辺を中心に展開します。

8.12 ユニツは、指揮統制下にあるため、適切な司令部ユニットの指揮範囲内にいなければなりません。指揮帯とユニット従属の情報について、UIC を参照してください。

8.13 増援として又は動員されたイスラエル軍予備が到着する、又はアラブ軍動員の一部として解放された最初のターンは、全てのユニットが自動的に指揮統制下です。

8.2 アラブ軍の指揮統制 [Arab Command Control]

8.21 スエズ運河以西又は非破壊シリア軍陣地内のアラブ軍地上ユニットは常に指揮統制下で、スエズ運河以西のアラブ軍地上ユニットは指揮統制下になるため軍司令部へたどる必要がありません。コマンド、空挺部隊/空輸機動、固定防空砲兵 (SAM 基地) は、常に指揮統制下です。これらの条件は常時有効で、以下のアラブ軍統制についての他の条件を無視できます。次頁の例を参照してください。

い。

8.22 師団所属旅団に割り当てられたアラブ軍地上ユニットは、a) その旅団の他の少なくとも2ユニットから1ヘクス以内にあり、又は b) 旅団の他の全ユニットと共にスタックし、しかも、その師団の他のユニットのスタックから2ヘクス以内にあり、しかも、適切な軍司令部から6ヘクス以内で自軍ターンを開始したら（地形や敵ユニットの存在にかかわらず）、指揮統制下にあります。このようなユニットは、カウンター上の太い並びに細い指揮帯で示されます。師団所属旅団に割り当てられた単一の存続大隊は、独立師団ユニットとして扱われます（ルール 8.23）。

8.23 旅団ではなく師団に割り当てられたアラブ軍地上ユニットは、もしも他の師団ユニットのスタックから2ヘクス以内にあり、しかも、適切な軍司令部ユニットから6ヘクス以内にあると（地形や敵ユニットの存在にかかわらず）、指揮統制下です。このようなユニットは、カウンター上に太い指揮帯で示されます。

8.24 独立旅団に割り当てられたアラブ軍地上ユニットは、a) その旅団の他の少なくとも2ユニットから1ヘクス以内にあり、又は b) 旅団の他の全ユニットと共にスタックし、しかも、その師団の他のユニットから2ヘクス以内にあり、しかも、適切な軍司令部から6ヘクス以内で自軍ターンを開始したら（地形や敵ユニットの存在にかかわらず）、指揮統制下にあります。このようなユニットは、カウンター上の細い指揮帯で示されます。独立旅団に割り当てられた単一の存続大隊は、独立非師団ユニットとして扱われます（ルール 8.25）。

8.25 いかなる師団にも割り当てられていないアラブ軍地上ユニットは、適切な軍司令部ユニットから6ヘクス以内にあると（地形や敵ユニットの存在にかかわらず）、指揮統制下です。このようなユニットは、カウンター上に指揮帯を持たないことで示されます。

8.3 アラブ軍軍司令部と指揮統制

[Arab Army Headquarters and Command Control]

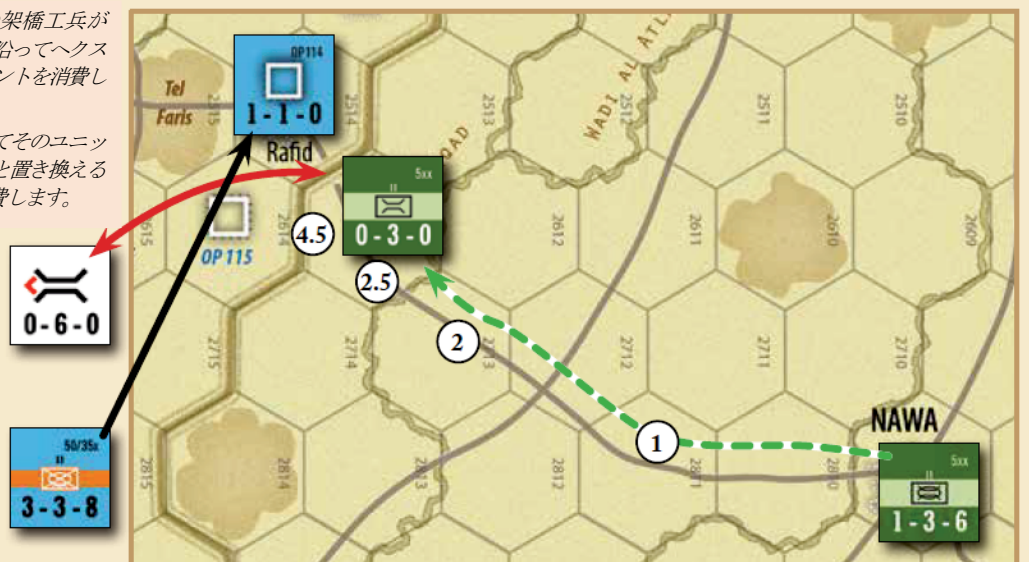
8.31 ゴラン・マップ上のシリア軍（並びにアラブ同盟軍）ユニットは、指揮をたどるために LW 又は RW 司令部のどちらかを使用できます。

7.42 例：シリア軍第5師団の架橋工兵が Nawa（ヘクス 2809）から道路に沿ってヘクス 2613 に移動し、2 と 1/2 移動ポイントを消費しています。

このユニットは、設置を開始してそのユニットのための設置中橋梁カウンターと置き換えるために追加の2移動ポイントを消費します。

続くターンのアラブ軍架橋セグメントに、設置中マーカーは設置済面に裏返され、赤い矢印が橋梁ヘクスサイドに向けて指されます。

もしも ZOC を持つユニットが Rafid（ヘクス 2514）内に位置していたら、橋梁を設置できなかったことに注意してください。



7.44 例：イスラエル軍第36師団の戦闘工兵ユニットが Wasset（ヘクス 1719）から道路に沿ってヘクス 1815 に移動し、2移動ポイントを消費しています。

これは、ヘクス 1815 と 1915 の間の対戦車壕を埋めるため、追加の4移動ポイントを消費します。

AT 壕閉蓋マーカーがこれら2ヘクスのどちらかに置かれ、赤い矢印が埋められたヘクスサイドに向けて指されます。

もしも工兵が 1815 から外へ移動するか又は撃破されたら、AT 壕閉蓋マーカーが取り去られることに注意してください。



8.32 エジプト第2軍と第3軍のユニットは、その適切な軍司令部ユニットから6ヘクス以内にある（地形や敵ユニットの存在にかかわらず）場合にのみ指揮統制下です。エジプト第2軍又は第3軍に従属しないエジプト軍（並びにアラブ同盟軍）ユニットとスエズ運河の東のそれは、どちらかの軍司令部ユニットに指揮をたどることができますが、組織（師団又は独立旅団）の全ユニットは、同じ軍司令部にたどらなければなりません。

8.33 エジプト軍第10機械化、第30歩兵、第135兵旅団 (Port Said 部隊) のエジプト軍ユニットは、Port Said (PS) 司令部ユニットへ指揮をたどります。これら3個旅団 (並びに独立非師団ユニット) のみが、Port Said 司令部ユニットに指揮をたどることができます。

8.4 イスラエル軍の指揮統制 [Israeli Command Control]

8.41 どちらかのマップ上のイスラエル軍地上ユニットは、もしもいずれかの師団司令部ユニットから8ヘクス以内にあると（地形や敵ユニットの存在にかかわらず）指揮統制下です。

注釈：戦争中のイスラエル軍の編成は極めて柔軟で（ときには混乱しました）、大隊や大隊内の中隊すら独立したごとくやり取りされました。

8.5 非指揮下の影響 [Effects of Being Out of Command]

8.51 指揮統制下にないユニットは、その攻撃値と移動値が半減します（防御値は影響なし）。全ての数値の端数は残しますが、ユニットの移動値は決して1未満にならず、地形効果チャートに従って禁じられない限り、ユニットは最低1ヘクス移動できます。



注釈: 非指揮下と非補給下 (11.0) の両方のユニットは、攻撃値と移動値が四分の一 (防御値は半減) になります。

8.2 包括的な指揮統制の例:

シリア軍第5師団、第 47 独立戦車旅団、その他の独立ユニットは、表示されるごとく南ゴランに配置されています。シリア軍 LW HQ はヘクス 2712 内にあり、6 ヘクスの指揮範囲を持ちます。

以下は、各ヘクス内の指揮状態を図示します。:

A-指揮下、コマンド・ユニットは常に指揮下です (8.13)。

B-OOC、師団所属旅団ユニットがHQから6ヘクスを超えて離れているため(8.22)。

C-指揮下、HQ から6ヘクス以内にあり、旅団の他の少なくとも2ユニットから1ヘクス以内にあり、その師団の他のユニットから2ヘクス以内にある師団所属旅団ユニット (8.22)。

D-OOC、その師団の他のユニットから2ヘクス以内にない師団ユニット(8.22) — もしもヘクス 2815 内に師団 AAA 砲兵中隊が存在していたら、これと偵察大隊の両方が指揮下になることに注意してください。

E-指揮下、HQ から6ヘクス以内にあり、その師団の他のユニットから2ヘクス以内にある師団ユニット (8.23)。

F-OOO、その旅団の他の全ユニットと共にスタックしておらず、その旅団の他の少なくとも2つのユニットから1ヘクス以内にない師団所属旅団ユニット (8.22)。

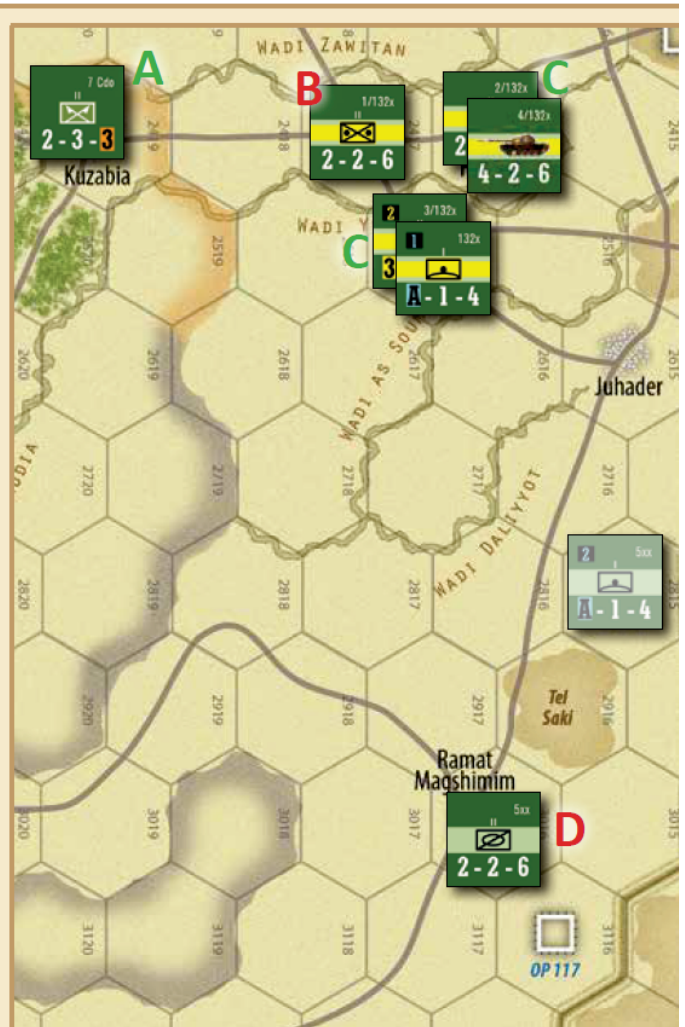
G-指揮下、HQ から 6 ヘクス以内にある非師団ユニット (8.25)。

H-00C、その師団の他のユニットから2ヘクス以内でない師団ユニット(8.22)。

Iー指揮下、その旅団の他の全ユニットと共にスタックし、HQ から 6 ヘクス以内にある独立旅団ユニット (8.24)。

J-指揮下、その旅団の他の全ユニットと共にスタックし、非破壊シリア軍陣地とも共にスタックした師団所属旅団ユニット (8.21)。

K-軍事施設は、指揮統制を受けません。



9.0 イスラエル軍の動員と戦線移送

[ISRAELI MOBILIZATION AND FRONT TRANSFERS]

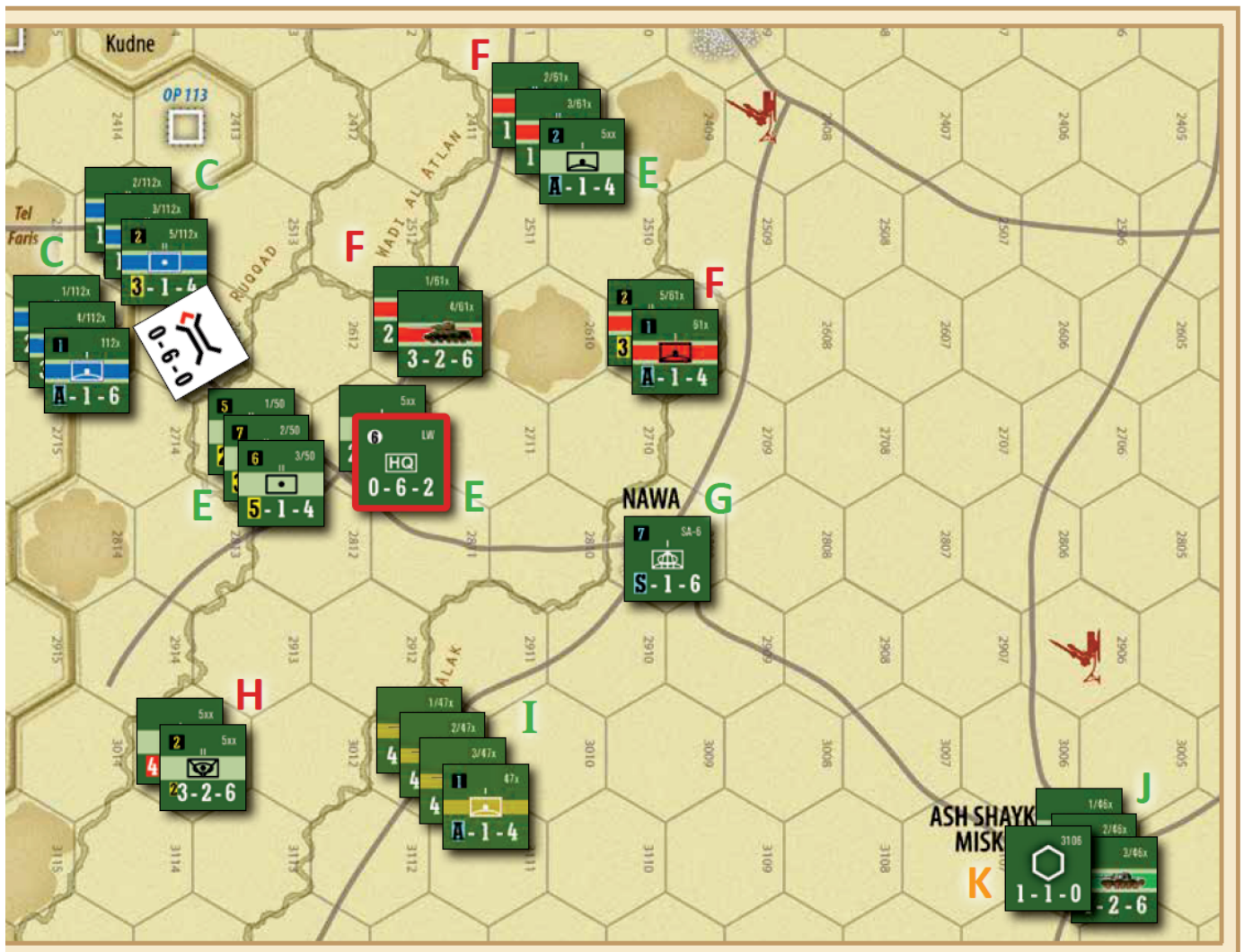
9.1 大部分のイスラエル軍は直ちに使用可能ではなく、戦闘のために動員しなければなりません。イスラエル軍ターン記録チャート、ゲーム・セットアップ情報、動員待機ボックスは、これらのユニットが使用可能になる時期を示します。

9.21 イスラエル軍動員／増援セグメントの開始時、北部指揮又は南部指揮動員ボックス内のどちらかのユニットは、マップへの登場を試みることができます。現在ボックス内にあって解放できる全ユニットのパーセンテージを判定するため、d10を1つ振ります。

d10 を振る	解放
0～1	60%
2～3	70%
4～5	80%
6～7	90%
8～9	100%

9.22 ユニットをこのターンにボックスからマップへ移すため、指定された数を無作為に選択します(不透明の容器が最も重宝します)。ボックス内のユニット数から HQ ユニットを除き、いかなる HQ も無作為に選択しません。ボックス内の HQ ユニットは、もしもいずれかの従属ユニットが無作為に選択されたら、自動的に登場することになります。到着するユニットの数を判定しているとき、ユニットの端数は切り上げます。次頁の例を参照してください。

9.31 いったん存在しているユニットがマップへ登場するために置かれているか、又は予備移動記録欄のボックス間を移動したら(ルール9.3)、新たに動員されたユニットは、ゲームのセットアップ・



ルール (30.0) に指定されたごとく、北部指揮、中部指揮、南部指揮動員待機ボックスのいずれかに置かれます。

9.32 続くイスラエル軍プレイヤー・ターンの移動セグメント中 (又は非正規ユニットの場合は、続くいずれかの非正規移動セグメント中)、ユニットは1つの戦線ボックスから他のそれへ移動するか (移送ボックスを介して)、又はマップ上に移動できます。

9.33 戦線から戦線へと移動するユニットは、スエズ運河又はゴラン・マップのどちらかの予備移動記録欄上に移され、記録欄上に指定されたごとく、他の戦線ボックスへ移動する前に隣接する移送ボックスへ進入しなければなりません。

9.34 (解明) 1戦線ゲームとしてゴラン戦線をプレイしているとき (プレイブックのルール 31.0 を参照)、全ての中央指揮動員ユニットは、北部戦線動員ボックスへ向かって移動させられます (ゴラン・マップ上の移送ボックスを介して)。

9.4 北部指揮ボックス内のユニットは、ゴラン・マップ上へ移動するか又は中部指揮ボックスへ向かって移動でき、南部指揮ボックス内のユニットはスエズ・マップ上へ又は中部ボックスへ向かって移動できます。中部指揮ボックス内のユニットは、北部又は南部指揮ボックスのどちらかに向かって移動できます。

例外: 航空又はヘリコプター輸送を介して移動している動員ユニットは、いかなる数のボックスも移動でき、同じターンにマップへ登場できます。

9.5 初期に動員済として列記されたユニットは、戦線ボックス内でゲームを開始し、最初のターンに移動して出ることができます。

9.6 マップに進入しているユニットは、ルール 11.2 と 11.3 に定義されたごとく、友軍補給道路ヘクス上でのみそれを行うことができます。

例外: 航空又はヘリコプター輸送を介して移動している動員ユニットは、ゴラン・、アップ西端又はスエズ・マップ東端のいずれかのヘクスから進入できます。

9.7 イスラエル軍ユニットは、友軍道路ヘクスを通してのみマップから撤退できます。ユニットは、正確な戦線ボックス内に置かれます。次のターン、これらは移動して盤上へ戻るか又は新たに動員されたユニットと同じ要領で戦線ボックスを変更できます。

10.0 アラブ軍の作戦計画

[ARAB OPERATIONAL PLANNING]

10.1 中堅層参謀の不足のため、アラブ軍は戦闘における全般的な柔軟性が制限されました。これをシミュレートするため、アラブ軍プレイヤーが一定のタスクを実行するには、その限定された補給から作戦ポイント (OPs) を消費しなければなりません。

10.2 アラブ軍プレイヤーは、16 エジプト軍 OPs と 5 シリア軍 OPs を持ってゲームを開始します。追加の OPs は、ターン記録チャート上に指定されたターンに提供されます。OPs は直ちに使用でき、又は後のターンの使用のため蓄積できます。単一 OP は、1つのタスクのためにのみ使用でき、使用されるときに消費されます。シリア軍とエジプト軍の OPs は個別で、2つの国家間で売買又は交換ができません。

10.3 現在使用可能な OPs の記録は、OP 記録欄上で維持しなければなりません。



10.4 OP の消費 [OP Expenditures]

10.41 司令部の移動: 移動フェイズ中に消費した各 OP について、アラブ軍プレイヤーは1国家の司令部ユニットをそれぞれ1ヘクス移動させることができます。エジプト軍の OPs はエジプト軍司令部を移動させるために消費しなければならず、シリア軍の OPs はシリア軍司令部を移動させるために消費しなければなりません。どちらの国家も、この目的においてターン毎に2 OPs を超えて消費できず、司令部たちの最大移動はターン毎に2ヘクスです。

10.42 橋梁の建設: アラブ軍プレイヤーがこのタスクのために消費する各 OP について、運河ヘクス内に1つの橋梁を建設できます。OPs はセットアップ・カード上に列記された第12 エジプト軍 GHQ 予備橋梁マーカーの1つを建設するためにのみ使用され、ルール 7.3 に従うことに注意してください。他の架橋工兵ユニットは、ルール 7.2 と 7.4 で述べられます。

9.22 例: 北部戦線ボックス内に13の非HQユニットがあり、5が振られ、11ユニットが進入するために選択されます (13の80%は10.4で、11に切り上げます)。



北部戦線の動員

(ゴラン・マップ西端に登場)

d10	解放
0-1	60%
2-3	70%
4-5	80%
6-7	90%
8-9	100%

移動フェイズの開始時、上の表に従い、現在ボックス内にある全ユニットのパーセンテージを判定するため d10 を振る。ボックスからその数のユニットを無作為に選択し、このターンにマップへ移動させることができる。ボックス内のユニット数から HW ユニットの除き、いかなる HQ も無作為に選択しない。ボックス内の HQ は、もしもいずれかの従属ユニットが無作為に選択されたら、自動的に登場することになる。

10.43 予備の解放：このタスクのために消費する各 OP について、アラブ軍プレイヤーは予備から1個歩兵又は機械化師団又は2個旅団を解放できます。消費する2OPs 毎に、アラブ軍プレイヤーは予備から1個機甲師団を解放できます。エジプト軍とシリア軍の OPs は、それぞれエジプト軍とシリア軍を解放するために使用しなければなりません。



表面 裏面

10.44 解放するとき、予備ユニットは予備ユニット・マーカーの位置から2ヘクス（スエズ・マップのみ）又は4ヘクス（ゴラン・マップのみ）以内に展開します。

（解明）**Bur Fuad**（スエズ運河上のヘクス 0117）は、ゲーム開始時にアラブ軍陣営によって支配され、もしもエジプト軍第30歩兵旅団が10月6日に動員されたら、ユニットが初期セットアップされるとき1個歩兵大隊のみがヘクス内に展開されます。これは、エジプト軍攻勢の開始前に「忍び寄った」ユニットの歴史的配置を反映します。

GHQ 予備（組織の非動員予備マーカー上に「GHQ」と印刷されたそれ）は、解放されるときにスエズ・マップの西端又はゴラン・マップの北又は東端のどちらかに登場します。

10.45 全エジプト軍予備ユニットは、いずれかのイスラエル軍地上ユニットが橋梁、水陸両用移動、ヘリコプター輸送によってスエズ運河を越えるときにいつでも、OPs の消費なしで、エジプト軍 GHQ 予備セットアップ・カード上に指定されたごとく解放されます。

10.46 特定のカウンターによってあらわされたシリア軍の予備は、OP コストなしで、イスラエル軍ユニットが対戦車壕（又はパープル・ライン）の東で、予備カウンターから4ヘクス以内にあるいずれかのときに解放されます。

10.47 イスラエル軍の移動によってこの要領で解放されたユニットは、たとえそれがイスラエル軍移動の途中で発生したとしても、条件が満たされた瞬間に盤上に置かれます。

10.48 非解放状態の予備は、マップ上に存在すると見なされず、従って砲兵又は航空ユニットのどちらによっても攻撃を受けません。

11.0 補給 [SUPPLY]

11.1 補給は、各プレイヤー・ターンの補給セグメントに両プレイヤーについて判定されます。その影響は、たとえば様々なユニットについて実際の状況が変化しても、プレイヤー・ターンを通して継続します。OOS カウンターが非補給下ユニットの上に置かれ、続くプレイヤー・ターンの補給セグメントにのみ取り去られます。

11.2 補給源 [Supply Sources]

11.21 イスラエル軍ユニットは、もしも友軍道路登場ヘクスまでいずれかの長さの補給線をたどることができれば補給下です。友軍道路登場ヘクスとは、スエズ・マップ東端（0801、2101、2501、2701、3101、3301の番号付ヘクス）、又はゴラン・マップの西又は南西端（ヘクス 1334、1524、1724、2324、2823、3621、3622）の道路を含んでいるいずれかのヘクスです。

11.22 アラブ軍ユニットは、もしも友軍道路登場ヘクスまでいずれかの長さの補給線をたどることができれば補給下です。アラブ軍の友軍道路登場ヘクスとは、スエズ・マップ西端（1324、1924、2324、2524、2924、3124 番号付ヘクス）、又はゴラン・マップの東又は南

東端（ヘクス 3101、3401、3606、又は Damascus の2都市ヘクス）の道路を含んでいるいずれかのヘクスです。

11.23 補給源ヘクスは、プレイヤーの視覚的備忘のため、上記で指定されるごとくヘクスがマークされています。

11.3 補給をたどる [Tracing Supply]

11.31 加えて、以下の一般的な制限が両プレイヤーに適用されます。補給線は、敵地上ユニットによって占められたヘクス、敵 ZOCs 内のヘクスでやはり友軍ユニットによって占められていないヘクスを通して、断崖を越えて（道路によって渡された場所を除く）、非橋梁の運河、対戦車壕、河川を越えて、完全湖又は海上ヘクスサイドを越えてたどることができません。

11.4 非補給下の影響 [Effects of Being Out of Supply]

11.41 地上ユニットは、完全に有効で機能するため、補給下でなければなりません。非補給下のユニットは、その攻撃、防御、移動値が半減します（もしもあれば、端数は残す）。非補給下（OOS）ユニットは、OOS カウンターでマークされます。



注釈：非補給下で非指揮下（8.0）の両方のユニットは、攻撃値と移動値が四分の一になります（防御値は半減）。

12.0 非正規 [IRREGULARS]

12.1 イスラエル軍の偵察中隊と半個大隊、アラブ軍のコマンド大隊と偵察大隊は、ゲームでは非正規として組分けされ、特別な移動ルールに従います。これらのユニットは、この能力を示すためにその移動値を橙色の長方形上に持ちます。

12.2 非正規は、通常の移動セグメント中に移動しませんが、代わりに各ターンに2回移動します。：1回は友軍プレイヤー・ターンの非正規移動セグメントで、1回は敵プレイヤー・ターンの非手番非正規移動セグメントです。

12.3 非正規ユニットと ZOCs [Irregular Units and ZOCs]

12.31 非正規ユニットは、その移動を敵 ZOC 内で開始していない限り、進入する最初の敵 ZOC を無視でき、この場合ユニットはいずれかの敵 ZOC に進入するときに停止しなければなりません。次頁の例を参照してください。

12.32 ゲームの最初のターン中、アラブ軍コマンドは Bar-Lev ライン（スエズ運河近傍の陣地ヘクス）、イスラエル軍ゴラン陣地、対戦車壕に隣接する全ユニットの ZOCs を無視できます。

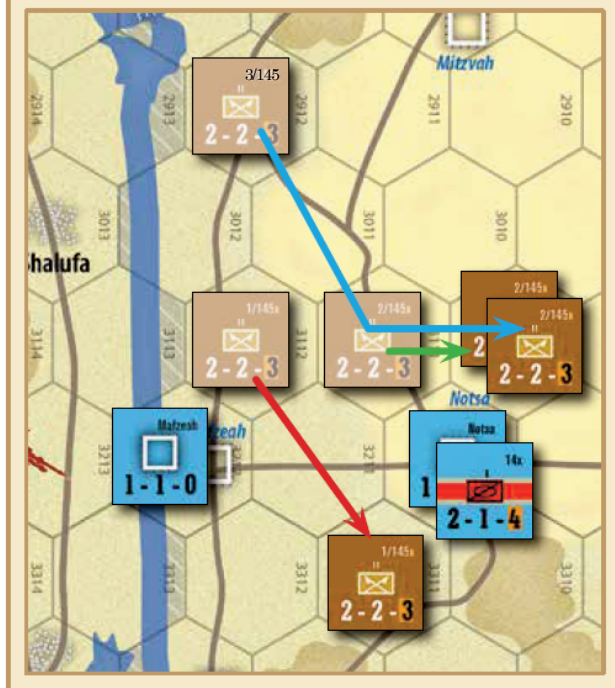
12.4 アラブ軍コマンドは、スエズ運河ヘクスに進入するために追加の1移動ポイントを消費することで、概念的な水陸両用能力を使用してスエズ運河を渡ることができます。この能力は、運河の西岸から東岸へ渡るためにのみ使用でき、ゲームの最初のターンにのみ使用できます。

12.31 例: エジプト軍第 145 コマンド旅団は、Bar-Lev ライン背後に浸透しているところで、表示されるごとく、非正規移動セグメントの開始時にヘクス 2912、3111、3112 で開始します。

1/145x はヘクス 3211 から 3311 を介して移動して停止し、ヘクス 3211 内のイスラエル軍 14x 偵察中隊の ZOC を無視します。

3/145x は、3011、3111、3110 を介して移動し、ヘクス 3111 内のイスラエル軍 14x 偵察中隊の ZOC を無視します。

2/145x は、その移動を敵 ZOC 内で開始したため、3111 から 3110 へ移動して停止します。



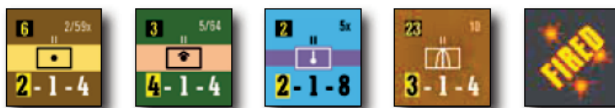
13.0 砲兵ユニット [ARTILLERY UNITS]

13.1 砲兵のタイプ [Types of Artillery]

13.11 砲兵ユニットは、非砲兵ユニットと容易に識別できます。: 全ての砲兵は、カウンター左手上に記載された射程を持ちます。砲兵の広い範囲内で、ゲームには 4 つの明確なタイプがあります。



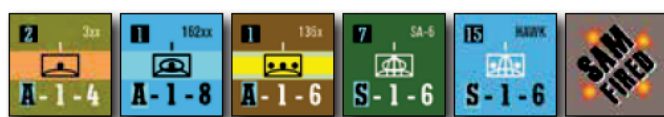
13.12 牽引式野戦砲兵は牽引式砲兵、ロケット投射機、迫撃砲 (ルール 2.0 と UIC) のシンボルを持ちます。もしも牽引式野戦砲兵ユニットが間接射撃セグメントに射撃したら、これらはそのプレイヤー・ターンの続く移動セグメントに移動できません。



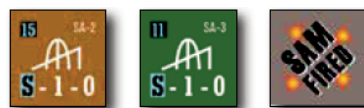
13.13 自走式 (SP) 野戦砲兵は、ユニット・シンボル・エリア内に SP 砲又は迫撃砲のシンボルを持ちます (ルール 2.0 と UIC)。もしも SP 砲兵ユニットが間接射撃セグメントに射撃したら、これらは SP 射撃済マーカーでマークされます。このマーカーは、もしもユニットが続く移動セグメントに移動すると取り去られます。



13.14 機動防空ミサイル/砲兵は、機動 SAM 又は SP 防空砲兵中隊のシンボルを持ち、数字の代わりに「S」又は「A」の攻撃値を持ちます (ルール 2.0 と UIC)。これらのユニットは、連結航空セグメント中又は移動セグメントのヘリコプター又は航空輸送中にのみ射撃します。これらは、備忘のため SAM 射撃済マーカーでマークされ、これらのマーカーは連結航空セグメントの終了時に取り去られます。SAM 射撃済マーカーは、ルール 14.2 の目的において「視認状態 [“spotted”]」マーカーを創出しません。



13.15 固定防空ミサイルは、静止ミサイル投射機のシンボルを持ち、「0」の移動値を持ち、数字の代わりに「S」の攻撃値を持ちます (ルール 2.0 と UIC)。機動防空砲兵と同様に、これらは SAM 射撃済マーカーでマークされます。



13.16 アラブ軍部隊は、カウンター内容物内にいくつかの両用 (DP) 直接/間接射撃砲を含みます。これらのユニットは、直接射撃能力に上付文字で記載された弾幕値と同様に、カウンターの左上上端の射程値の存在によって識別されます。このような DP ユニットの、砲兵と正規ユニットの両方と見なされますが、防護され得ず (ルール 13.3)、敵 ZOCs に進入できます。



注釈: 防空砲兵の連結航空セグメント中の射撃は、ルール 15.6 で説明されます。一定の防空砲兵 (アラブ軍の ZSU-23、ZU-23、S-60 とイスラエル軍の TCM-20 ユニットの) は、その射程内のヘクスに部隊の着地を試みているヘリコプター、又はヘリコプターの空路に沿ったいずれかの射程内ヘクスを射撃できます。

13.2 砲兵射程 [Artillery Ranges]

13.21 砲兵射程は、射撃ユニットと目標ユニット間の距離をカウントすることで測られます (目標のヘクスはカウントしますが、射撃ユニットのヘクスはしません)。砲兵ユニットは、カウンター上に記載された射程内の敵ユニットのみを射撃できます。

13.22 ギランとスエズのマップ上の射程は、異なる地上縮尺が使用されているため異なります。ギラン・マップ上の各ヘクスは、1ヘクスの射程としてカウントし、スエズ・マップの各ヘクスは2ヘクスの射程としてカウントします。

注釈：これは、ギラン・マップの射程を2倍にした第二版ルールからの相違です。

13.3 砲兵の防護 [Screening Artillery]

13.31 通常、非砲兵地上ユニットは、隣接する敵ユニットを射撃できます。ただし、連結直接射撃セグメントの開始時、もしもいずれかのプレイヤーがあるヘクス内に砲兵ユニットと共にスタックした非砲兵地上ユニットを持つと、砲兵ユニットを同じヘクス内の非砲兵ユニットで「防護」することを選択できます。もしも防護が起きたら、全ての砲兵ユニットが防護され、ヘクス内のいくつかのみを防護することは不可能です。無力化された非砲兵ユニットは、同じヘクス内の砲兵ユニットを防護できることに注意してください。

13.32 砲兵が防護されるとき、敵プレイヤーは連結直接射撃セグメントの部分中にヘクス内のいかなる砲兵も射撃できませんが、もしも全ての非砲兵ユニットが直接射撃の結果として除去されたら、防護された全ての砲兵も自動的に除去されます。

13.33 防護は、間接射撃セグメント中又は航空セグメント中又は立体包囲（ルール 18.9）が実施された移動セグメント中に行われた攻撃に、何ら影響を持ちません。

14.0 間接射撃

[INDIRECT FIRE]

14.1 全ての野戦砲兵（牽引式と自走式の両方）は、所有しているプレイヤーの間接射撃セグメント中に射撃できます（すなわち、イスラエル軍野戦砲兵はイスラエル軍プレイヤー・ターンの間接射撃

セグメント中に射撃でき、アラブ軍の野戦砲兵はアラブ軍プレイヤー・ターンの間接射撃セグメント中に射撃できます）。立体包囲（ルール 18.9）によって攻撃されない限り、これは砲兵が射撃できる唯一のときです。この場合、砲兵は砲兵ユニットの防御戦力をその攻撃戦力として使用し、攻撃側を射撃できます。

14.2 野戦砲兵ユニットは、砲兵フェイズ中に1つの目標ヘクスのみを射撃でき、しかもそのヘクスは視認状態 [spotted] で射程内でなければなりません。敵が占めるヘクスは、もしも以下の3つの条件のいずれか1つが満たされたら、当該砲兵フェイズ中に視認状態 [spotted] と見なされます。：

- ・友軍地上ユニットが、視認されているヘクスに隣接する。友軍ユニットは、たとえ無力化されていても砲兵のために視認できます。
- ・友軍地上ユニットが高地又は山岳ヘクス内にあり、視認されるヘクスが低高度でギラン・マップでは4ヘクス以内又はスエズ・マップでは2ヘクス以内にある。視認者又は目標のどちらかのヘクスよりも高いヘクスが介在していると、視認は妨げられます友軍ユニットは、たとえ無力化されていても砲兵のために視認できます。

注釈：これは戦術級ゲームではないので、照準線について過度に気にしないでください。常識を用いて、視認しているユニットを大目に見てあげてください。

- ・最後の敵砲兵フェイズにそのヘクスから射撃した敵野戦砲兵ユニットを含むヘクス（すなわち、射撃済/SP 射撃済マーカーが存在する）。
- ・イスラエル軍について（のみ）、目標ヘクスがギラン・マップ上で、友軍ユニットが Hermon（ヘクス 0917）内にある（又は最後に通過した）。

次頁の例を参照してください。

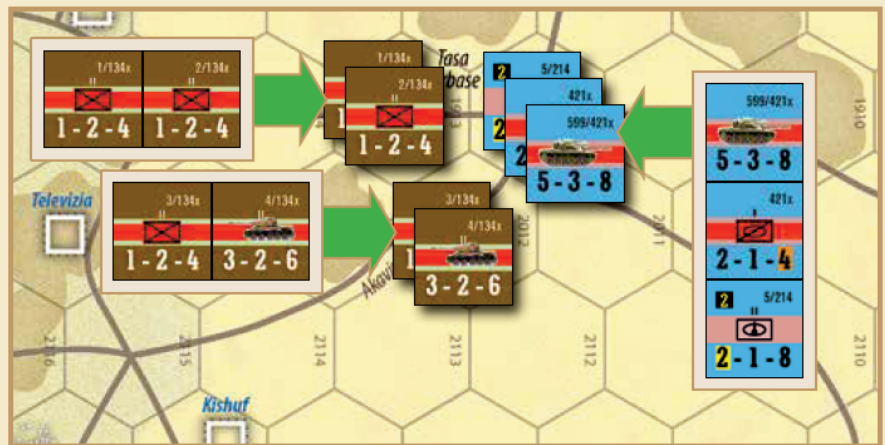
13.31 例：エジプト軍プレイヤーは、第134歩兵旅団の一部が Tasa（ヘクス 1912）内のイスラエル軍第143師団と第421旅団を攻撃すると宣言します。

イスラエル軍プレイヤーはヘクス内に5/214 SP 迫撃砲大隊を持つため、599/421x 装甲大隊と421x 偵察中隊で砲兵を防護するか否かを選択しなければなりません。もしも防護することを選択したら、迫撃砲ユニットはこのセグメントの全ての直接射撃を無視しますが、防護しているユニットの運命を被ることになります。

イスラエル軍の応射の結果にかかわらず、もしもイスラエル軍の両ユニットが撃破されたら、SP 迫撃砲も撃破されます。もしも生き残っている全てのイスラエル軍ユニットが無力化されていたら、SP 迫撃砲も無力化されます。

もしもイスラエル軍ユニットの1つさえエジプト軍の射撃によって影響を受けなければ、SP 迫撃砲は同様に影響を受けずに留まります。

もしも防護することを選択しなければ、SP 迫撃砲はエジプト軍の直接射撃中に直接攻撃され得ます。



14.21 上記最初の2つのドットの場合、視認ユニットと同じ組織の一部であるアラブ軍砲兵ユニットのみが、以下の制限に従って目標へクスを射撃できます。:

- 1) 師団所属旅団の一部である視認ユニットについては、その旅団、それが割当てられた師団、いずれかの軍レベル砲兵（エジプト軍の場合は正確な軍の）の砲兵ユニットが射撃できます。
- 2) 師団（旅団ではなく）の一部である視認ユニットについては、師団レベル砲兵と軍レベル砲兵が射撃できますが（上記のごとく正確な軍）、旅団レベルの砲兵は不可です。
- 3) 非師団所属旅団の一部である視認ユニットについては、正確な軍からの軍レベル砲兵のみが射撃できます。GHQ 予備から解放されたユニットは、その戦線のいずれかの軍の一部と見なすことができます。
- 4) 他のいずれかの指揮レベルの視認ユニット（例えば、エジプト軍のコマンド又は **Port Said** 部隊）については、いずれかの軍レベル（又はそれ以上）の砲兵ユニットが射撃できます。

14.3 もしも砲兵ユニットのヘクスから目標ヘクスまでのヘクス数が砲兵ユニットの射程値以下であれば、目標ヘクスは砲兵ユニットの射程内です。(ヘクスの数をカウントする際は、目標ヘクスは含めますが、射撃している砲兵ユニットのヘクスは含めません。)

備考: マップの縮尺が異なるため、スエズ・マップ上の砲兵射程コストは二倍です。射程の端数は、無視されます。例えば、記載された7の射程値を持つユニットは、スエズ・マップ上の3ヘクス離れた目標を射撃できることになります。

14.41 野戦砲兵の攻撃は、目標ヘクス内の各敵地上ユニット、軍事施設、橋梁に影響を持ちます。

14.42 目標ヘクスへの野戦砲兵の攻撃を解決するため、そのヘクスを射撃している全ての野戦砲兵ユニットの砲兵値を合計します。それらが射程内にあり資格を持つという条件で、いかなる数の砲兵ユニットもこれを行うことができ、同じヘクスから射撃する必要はありません。

14.43 攻撃と目標ヘクスの全ての数値を合計しなければならず、目標ヘクスは間接射撃セグメント毎に一度のみ攻撃されることができます。

14.44 数値の合計を、間接射撃表の2つの砲兵行列の1つに与えられた数字に一致するよう下方に丸めます。イスラエル軍とヨルダン軍の砲兵については上列を使用し、シリア軍、エジプト軍、アラブ同盟軍の砲兵については下列を使用します。

14.45 目標ヘクス内の各個別ユニットについてサイコロを一度振り、地形（地形効果チャートを参照）又は列記されたごとくその他のサイの目修正のため、サイの目に必要な修正を行います。修正後のサイの目と砲兵表上の砲兵値とを交差照合し、結果を読みます。

14.46 砲兵が戦車ユニット、橋梁（設置中又は設置済）、いずれかの橋梁規模ユニットに対して射撃するとき、サイの目に1を加えます。

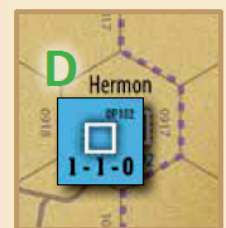
14.47 ダッシュ (一) は、目標ユニットに影響を持たないことを示します。N は、ユニットが無効化したことを示します (ユニットを裏返します)。D は目標ユニットが撃破され、ユニットは適切なマップ上の再装備[Refitted] ボックス又はユニット廃棄ボックス内に置かれます。

15.0 航空ユニットと航空戦闘

15.1 連結航空セグメント中、両プレイヤーは航空ユニットをタスク、航空任務に割当て、航空戦闘と航空関連戦闘を実施します。各連結航空セグメント自体は、5つのステップに分割されます。:

1. 航空機タスクの割当
2. 地上攻撃の配置
3. 空対空戦闘の解決
4. 地対空戦闘の解決
5. 地上攻撃の解決

14.2 例: イスラエル軍第 412 SP 砲兵大隊は、イスラエル軍間接射撃セグメント中に射撃するための準備ができています。描かれた全シリア軍ユニットは射程内 (13 ヘクス) にありますが、全てを目標にする必要はありません。「A」と標記されたシリア軍ユニットは、「A」と標記されたイスラエル軍ユニットに隣接するため目標にできます。「B」と標記されたシリア軍ユニットは、「B」と標記された高地上のイスラエル軍ユニットの照準線の 4 ヘクス以内に存在するため目標にできます。「C」と標記されたシリア軍ユニットは、射撃済/SP 射撃済マーカーでマークされているため目標にできます。「D」と標記されたシリア軍ユニットは、14.2 に列記されたいかなるドットの条件も満たさないため目標にできません (4/76x は、高地ヘクスが介在している背後であるため 91/9x によって確認することができず、9x 偵察から遠すぎ、2/64x は全てのイスラエル軍ユニットから遙か遠くに離れています)。ただし、もしも Hermon がイスラエル軍支配下であると、ゴラン・マップ上のどこかにいる全アラブ軍ユニットを目標にできます。



このフェイズ構成は、正確な解決のために従わなければなりません。

航空システムの包括的な例については、シナリオ・ブックを参照してください。

15.2 航空機タスクの割当 [Aircraft Task Allocation]

15.21 このステップ中、各プレイヤーはどのタイプの飛行機をどのタイプのタスクに飛行させるかを決定しなければなりません。イスラエル軍プレイヤーは、どの戦線に自軍航空機を送るのかを追加で決定しなければなりません。エジプト軍、リビア軍、アルジェリア軍、イラク軍の Hunter 航空機はスエズ・マップに制限され、シリア軍とその他のイラク軍航空機はゴラン・マップに制限されます。

15.22 各連結航空セグメントの開始時にプレイヤー諸氏が計画しなければならない、2つの一般的な航空タスクがあります。: 航空優勢 [Air Superiority] と待機 [Stand-By] です。これらの一般的なタスク内で、4つの任務タイプが可能です。: 護衛 [Escort]、迎撃 [Interception]、地上攻撃 [Ground Attack] と空輸 [Air Transport]。B (爆撃機) の能力コードを持つ航空機は、地上攻撃任務のみを実行できます。F (戦闘機) の能力コードを持つ航空機は、護衛又は迎撃任務を実行できます。FB (戦闘爆撃機) の能力コードを持つ航空機は、護衛、迎撃、地上攻撃任務を実行できます。T の能力コードを持つ航空機は、空輸任務 (ルール 19.0) のみを実行できます。

15.23 プレイヤー諸氏は、航空タスク・ディスプレイの航空優勢 [Air Superiority] ボックス内に置くことで、航空優勢タスク (護衛又は迎撃) に使用することを望むユニットを指定します。待機 [Stand-by] タスク上のユニットは使用可能 [Available] ボックス内に留まり、地上攻撃又は空輸任務に使用可能です。飛行済 [Flown] 又は帰還済 [Aborted] ボックス内のユニットはタスクに割当てられず、いかなる任務にも使用不可です。

15.24 航空ユニットのタスクへの割当ては、同時に秘密裏に行われます。これを行う最良の方法は、両プレイヤーが自軍航空タスク・ディスプレイを (スクリーン又は両手で) 隠し、両プレイヤーの準備ができたときに明らかにします。

15.25 アラブ軍プレイヤーは、各連結セグメントに使用可能な少なくとも 50% の MiG-21 と Mirage ユニットの航空タスク・ディスプレイの航空優勢タスクに、残りの同数を迎撃機として割当てなければなりません (ルール 15.4 を参照)。

注釈: これは、前線に極めて近いエジプトとシリアの首都防護の必要性をあらわします。

15.3 航空優勢の判定 [Determination of Air Superiority]

15.31 各マップ上で、航空優勢が判定されます。あるプレイヤーは、他方のプレイヤーよりも多く航空優勢タスクに割当てられた航空ユニットを持つと、当該マップ上の航空優勢を持ちます。もしも各プレイヤーが同じ数の航空ユニットを割当てたら、そのマップ上の航空優勢はありません。

15.32 もしもあるプレイヤーがあるマップ上の航空優勢を持つと、そのプレイヤーはそのマップ上で各護衛又は迎撃任務の飛行に2つまで、航空優勢タスクの航空ユニット限度まで航空ユニットを割当てることができます。護衛又は迎撃任務へゼロ、1、2航空ユニットを割当てするための決定は、任務毎を基準に行われます。

15.33 航空優勢を持たないプレイヤー (又は、もしも当該マップ上に航空優勢がなければ両プレイヤー) は、そのプレイヤーはそのマップ上で各護衛又は迎撃任務の飛行に1つまで、航空優勢タスクの航空ユニット限度まで航空ユニットを割当てることができます。護衛又は迎撃任務へゼロ、1航空ユニットを割当てするための決定は、任務毎を基準に行われます。

15.4 地上攻撃、護衛、迎撃任務の配置

[Placement of Ground Attack, Escort, and Interception Missions]

15.41 この時点で、各プレイヤーは自軍航空機を地上攻撃、護衛、迎撃任務に配置します。現行プレイヤー・ターンにかかわらず、アラブ軍プレイヤーは常に最初に望む全ての地上攻撃任務 (護衛を含む) を配置します。次いで、イスラエル軍が望む全ての地上攻撃任務 (護衛を含む) を望む迎撃任務と共に配置します。最後に、アラブ軍プレイヤーは望む迎撃任務を配置します。

15.42 迎撃任務は、地上攻撃又は空輸任務に対してのみ飛行し、プレイヤー諸氏は迎撃を迎撃できません。

15.43 単一の地上攻撃任務/目標ヘクスに、1つのみの航空ユニットを割当てることができます。プレイヤーが当該マップの航空優勢を持つかどうかは依存して、1又は2つのどちらかの護衛機又は迎撃機を各地上攻撃任務に割当てることができます (ルール 15.3)。

15.44 地上攻撃任務を実行している各航空ユニットは、敵地上ユニット又は複数ユニットの上部に置かれなければなりません。カラのヘクスに対する攻撃は認められません。

15.45 任務配置の一部として、任務高度を選択しなければなりません (地対空と地上攻撃戦闘の両方に影響します)。プレイヤー諸氏は、任務のために低 [Low]、中 [Medium]、高 [High] 高度のいずれかを選択できます。低高度と高高度については、任務航空機の上に適切なマーカーが置かれます。中高度は既定の任務高度で、マーカーは必要ありません。

15.5 空対空戦闘 [Air-to-Air Combat]

15.51 地上攻撃任務 (護衛機と共に又はなし) を持つ各ヘクスについて、敵対する迎撃任務もある場合は空対空戦闘が行われなければなりません。

15.52 空対空戦闘を解決するため、各迎撃機が護衛機 (もしも存在したら) を射撃し、次いで各護衛機 (もしも存在したら) が迎撃機を射撃し、生き残っている迎撃機が地上攻撃任務航空機を射撃します。

15.53 敵航空ユニットを射撃するため、射撃している各航空機は目標航空機ユニットを選択し、次いで空対空表を調べ、射撃している航空機の航空戦力を見つけて、結果を判定するために d10 を振りまします。ブランクのスペースは、攻撃が目標ユニットに影響を持たなかったことを示します。D は、目標ユニットが撃破されて適切なマップの再装備 [Refitted] ボックスへ置かれることを示します。N は、ユニットが無力化 (帰還) されて所有するプレイヤーの航空タスク・ディスプレイの帰還 [Aborted] ボックス内に置かれることを示します。

15.54 全ての護衛機対迎撃機の結果は同時ですが、例外としてイスラエル軍の F-4 航空ユニットは特別に付加された射撃が認められ、空対空表上に指定されたごとくアラブ軍航空ユニットに対して先制射撃 (+1 drm) します。これは AIM-7 スパロー・レーダー誘導ミサイルをあらわし、いかなる相手にも使用可能な長距離空対空ミサイルでした。

15.55 もしも空対空戦闘後に迎撃機が残らなければ、15.56 へ進みます。もしも全ての護衛機が撃破されるか帰還したら、生き残っている迎撃機は d10 サイ振りの -1 修正で地上攻撃航空機を射撃できます。結果は、15.53 で述べられたそれと同じです。もしも地上攻撃航空機が撃破又は帰還させられたら、地上攻撃任務はキャンセルされ、そのヘクス内で更なる航空戦闘はありません。

15.56 もしもあるヘクス内に迎撃を持たない護衛機任務があると、これらの護衛機を所有するプレイヤーの航空タスク・ディスプレイの飛行済ボックスへ単に戻します。(更なる) 空対空戦闘はありません。

15.57 もしも全ての空対空戦闘の後に地上攻撃任務が留まると、地対空戦闘 (15.6) へ進みます。

15.6 地対空戦闘 [Surface-to-Air Combat]

15.61 全ての空対空戦闘に続いて、地対空戦闘が解決されます。全ての地対空戦闘は、SAM/AAA 表上で解決されます。

15.62 各防空砲兵ユニットは、その射程内にある 1 つの地上攻撃任務における 1 つの敵航空機を射撃できます。[1] を超える射程を持つ防空砲兵ユニットは、目標航空機までの射程に依存してサイの目修正を持ち得ます。

備忘: スエズ・マップ上では、砲兵射程が 2 倍かかります。1 ヘクス未満の有効射程を持つ AAA ユニットの、自身のヘクス内のみを射撃できます。

15.63 このゲーム内の他の大部分の戦闘と異なり、各航空機は同じ地対空戦闘イムパルスに複数の防空砲兵ユニットによって射撃される潜在的可能性を持ちます。プレイヤー諸氏は、防空砲兵ユニットを一度に 1 つ射撃し、後の射撃を割当て前に 1 つの射撃結果を調べます。各 SAM/AAA ユニットの、各プレイヤー・ターンに一度のみ射撃できます (ルール 13.14 と 13.15 を参照)。

15.64 射撃しているユニット毎にサイを 1 つ振り (地上攻撃任務航空機の高度を基準に適切なコラムを使用して)、表示された結果を履行します。

15.65 ダッシュ (一) は、攻撃が何ら影響を持たないことを示します。N の結果は、目標航空ユニットが帰還させられたことを示します。D 又は N の結果は、ユニットが直ちにマップから取り去られ、その任務を完了できないことを示します (ただし、ルール 15.66 を参照)。

15.66 どちらのプレイヤーも、防空砲兵ユニットからの N 帰還結果を無視して D に変換することで、地上戦闘後 (15.65 に従って前ではなく) に除去された航空ユニットを取り去ることができます。

15.7 地上攻撃 [Ground Attacks]

15.71 迎撃任務又は SAM/対空射撃によって撃破又は帰還させられていない、地上攻撃任務に割当てられた全ての航空機は、地上攻撃を実施できます。

15.72 地上攻撃任務に割当てられた航空機ユニットは、目標ヘクス内の各ユニットを攻撃します。

15.73 地上攻撃任務航空機の地上攻撃値を基準に適切なコラムを使用して、目標ヘクス内の各個別ユニットについて 1 つのサイを振ります。目標規模、目標タイプ、地形、任務高度によるサイの目修正を適用し、表示された結果を履行します。

15.74 ダッシュ (一) は、目標に攻撃が何ら影響を持たないことを示します。D は、目標ユニットが撃破されて適切なマップの再装備 [Refitted] ボックス (もしも再装備可能であれば) 又はユニット破棄 [Scrapped] ボックスへ置かれることを示します。N は、ユニットが無効化されたことを示します (ユニットを裏返します)。

15.75 爆撃結果を適用した後、全ての航空機をそれぞれの航空タスク・ディスプレイ上の飛行済ボックスへ戻します。

15.8 飛行場攻撃 [Airfield Attacks]

15.81 プレイヤー諸氏は、地上攻撃任務の特殊な形態である飛行場攻撃任務に、航空ユニットを割当てることができます。飛行場攻撃任務は、相手側プレイヤーの航空タスク・ディスプレイの旗シンボル上に置かれます。

注釈: これらの任務は、特定の飛行場に対して飛行するのではなく、一般的な任務タイプをあらわします。

15.82 スエズ戦線に割当てられたイスラエル軍航空機のみがエジプト軍飛行場を攻撃でき、ゴラン戦線に割当てられたイスラエル軍航空機のみがシリア軍飛行場を攻撃できます。エジプト軍とシリア軍の航空機はイスラエル軍の飛行場を攻撃できますが、適切な戦線のイスラエル軍航空タスク・ディスプレイにあらわされた飛行場のみです。

15.83 以下の航空機は、飛行場攻撃任務に割当てることができません。: MiG-17, Hunter, S Myst, Myst IV。

15.84 飛行場攻撃は、通常のごとく護衛や迎撃されることができ、マップ外の飛行場を防護していると仮定される概念的なユニットから地対空戦闘を受けます。アラブ軍の飛行場は 1 個 SA-3 と 1 個 S-60 砲兵中隊によって防御されていると見なされ、イスラエル軍の飛行場は 1 個 Hawk と 1 個 TCM-20 砲兵中隊によって防御されていると見なされます。

15.85 飛行場攻撃の解決についての手順は、通常の地上攻撃任務と同じです。いったん全ての空対空と地対空の戦闘が解決されたら、任務プレイヤーは攻撃された航空タスク・ディスプレイの飛行済と/又は帰還ボックス内で使用可能な 2 つの航空機を攻撃できます。最初の航空機は手番プレイヤーによって選択され、二番目の航空機は非手番プレイヤーによって選択できます。

15.9 シュライク対レーダー・ミサイル

[Shrike Anti-Radar Missiles]



15.91 イスラエル軍の F-4 又は A-4 航空機ユニットが、アラブ軍のレーダー誘導地対空ミサイル (SA-2/3 又は SA-6) のために撃破されるか又は帰還を強制された 2 ゲーム・ターン後、イスラエル軍プレイヤーは特殊な形態の地上攻撃任務で飛行する資格を持ちます。:シュライク対レーダー空襲です。F-4 又は A-4 航空機のみがシュライク任務に飛行できます。AGM-45 シュライク・マーカーが用意されています。

15.92 シュライク任務に飛行するため、地上攻撃イムパルス配置中に航空ユニット (と使用可能な AGM-45 シュライク・マーカー) が、地対空ミサイルを含んでいるいずれかのヘクス上に置かれます。攻撃しているユニットは、そのターン中に全ての SAM (ただし AAA を除く) に免疫です。シュライク攻撃下ヘクス内の全ての地対空ミサイル・ユニットは、そのターンにいずれかの (他の) イスラエル軍航空機を射撃している際、そのサイ振りに +2 を加えます。(シュライク攻撃下のアラブ軍レーダー操作員は、素早くレーダーをシャットダウンさせることを学び、破壊されるリスクを著しく低減させましたが、SAM の有効性も大きく減少しました。)

15.93 イスラエル軍プレイヤーは、そのターンまでの軍事援助 (ルール 24.0) として U.S. から受け取ることを予定されていたよりも多くのシュライク任務を行うことは決してできません。イスラエル軍プレイヤーは、いつ最初のイスラエル軍 A-4 又は F-4 が帰還又は撃破されたかにかかわらず、10 月 13 日 (ゲーム・ターン 8) になるまでシュライク任務に飛行できず、10 月 15 日 (ゲーム・ターン 10) になるまでターン毎に 1 飛行任務のみ行うことができます。ターン 10 の後 (最も早く)、ゲームの終了までターン毎に 2 シュライク任務に飛行できます。プレイヤー諸氏は、ゲーム・ターン記録欄上で AGM-45 シュライク・マーカーを備忘のための任務「有効積載」マーカーとして使用を望むことができます。

16.0 無力化ユニット

[NEUTRALIZED UNITS]

16.1 無力化ユニットを、その状態を示すために裏返します。無力化ユニットは、再編できるまで裏返された状態に留まります。

通常 無力化



16.2 無力化されている間、ユニットはその ZOC を失い、決して移動や射撃ができません。もしも攻撃されたら、その完全防御戦力で防御できます。立体包囲 (ルール 18.9) を除き、友軍ユニットは無力化の敵ユニットを含んでいるヘクス内に進入できません。

16.3 連結再編/再装備フェイズ中、プレイヤーの全ての無力化ユニットは自動的に再編されます。これは、表面に返されて通常に復帰し、その ZOC と移動や戦闘の能力を回復することを意味します。

例外: 無力化された司令部ユニットは、所有しているプレイヤーの指揮統制セグメントの終了まで再編されません。

16.4 もしもユニットが再編できる前に二回無力化されたら、除去されます。

例外: 無力化された司令部ユニットは、決して除去されません。

17.0 移動

[MOVEMENT]

17.1 地上ユニットは、移動セグメント中に移動ポイントを消費することで移動します。ユニットの許容移動力は、ユニットが各友軍移動セグメントに消費できる移動ポイントの数です。未使用の移動ポイントは、他のターン又は他のユニットによって使用するためにとって置くことや蓄積ができません。

例外: 非正規ユニット (ルール 12.0)。

17.21 マップ・ヘクスの異なる地形シンボルは、移動中それらに進入するために異なる移動ポイントがかかることを指定します。通常、平地地形のヘクスに進入するため、1 移動ポイントの消費が要求され、他の地形は他のコストを課します。加えて、いくつかのヘクスサイドを越えるためにも、移動ポイント・コストがあります。移動ポイント・コストは、地形効果チャート上に列記されます。

17.22 2 枚のマップ上の移動コストは、道路移動を除いて同じです。スエズ・マップの道路移動は、進入するヘクス毎に 1/2MP で (このような移動全体が道路シンボルに沿っているという条件で)、ゴラン・マップ上では進入するヘクス毎に 1/4MP です。

17.3 アラブ軍の司令部は地形コストを無視し、進入するヘクス毎に 1 移動ポイントを消費します。ただし、これらは非橋梁の運河ヘクスに進入 (ルール 17.4 を除く)、完全海上、湖、非橋梁河川ヘクスサイドを越えることができません。

17.4 スエズ運河は、移動のための特殊な場合をあらわします。ユニットはスエズ運河ヘクスに進入できますが、もしも水陸両用移動を使用している、橋梁を渡っている、ユニットと同じ運河側上の道路によって渡っている場合のみです。各ヘクスの部分は、運河ヘクスのどちらの側が「イン・プレイ」かを示すため、「灰色で表示」されています。次頁の例を参照してください。

17.5 移動しているユニットは、立体包囲 (ルール 18.9) によって、又は随伴者を持たない混乱状態の司令部 (ルール 22.63) を除き、敵ユニットを含んでいるヘクスへ決して進入できません。

17.6 ゴラン・マップ上では、ヨルダンとレバノンは中立で、ヨルダン軍を含むいかなるプレイヤーの部隊も進入できません。

17.7 イスラエル軍ユニットは、他のマップへの移送について南部戦線又は北部戦線の動員ボックスに進入するため、スエズ・マップの東端又はゴラン・マップの西端から退出できます。アラブ軍ユニットは、決してどちらのマップからも退出できません (ルール 22.63 を参照)。

17.8 下車移動 [Dismounted Movement]

表面 裏面

17.81 自動車化と機械化の歩兵タイプ・ユニット (UIC を参照) は、その車両から下車して下車状態で移動できます。これは、非歩兵ユニットが進入を禁じられた地形を通過して移動、又は空輸あるいはヘリコプター輸送を介して輸送すること (もしもそのように訓練されていたら) をこれらに認めます。ユニットは、その移動セグメントにいかなる移動ポイントも消費する前に下車しなければなりません。



17.82 下車したアラブ軍の自動車化又は機械化歩兵は、適切な下車

マーカー（橙色の面を上）でマークされます。アラブ軍の下車ユニットは、下車状態の間はその攻撃、防御、移動値が修正されます。これらの減少は、備忘のためマーカー上に示されます。

17.83 下車したイスラエル軍の自動車化又は機械化歩兵又は空挺歩兵は、適切な下車マーカー（青い面を上）でマークされます。イスラエル軍の下車ユニットは、下車中はその攻撃と移動値が修正されますが、防御値は通常に留まります。これらの減少は、備忘のためマーカー上に示されます。

17.84 下車状態の歩兵は、歩兵コストで山岳、Leja 又は Soft 砂漠ヘクスを移動で通過し、断崖又は対戦車壕ヘクスサイドを越えます。

17.85 下車状態のイスラエル軍空挺歩兵は、ヘリコプター輸送（ルール 18）又は空輸任務（ルール 19）を介して輸送できます。

17.86 下車状態のユニットは、ユニットが補給をたどって指揮下であるいずれかの移動セグメントの終了時に、再乗車（と下車状態マーカーの除去）ができます。補給と指揮は、再乗車の目的についてのみたどられ、再乗車しているユニットと共にある OOS 又は OOC マーカーは留まります。

17.9 予備移動 [Reserve Movement]

エジプト第2軍

イスラエル軍
第210師団

シリア軍右翼



17.91 移動セグメントの開始時、手番プレイヤーはユニット又はユニットのスタックを予備状態に置くために選択できます。予備状態は、あるターン内の戦闘セグメント後に移動することを認めます。予備ユニット/スタックは、使用可能な予備マーカーの数によって制限されます。

17.92 予備マーカーは、ゲーム内の各司令部ユニット（Port Said HQ を除く）について1枚割当てられます。これは、シリア軍プレイヤーに2枚の予備マーカー、エジプト軍プレイヤーに2枚、イスラエル軍プレイヤーに7枚を与えます。

17.93 予備マーカーは、補給下で、予備マーカーが付随する HQ の指揮下で、敵ユニットに隣接していないユニット又はユニットのスタックの上のみ置くことができます。非正規ユニットは、予備マーカーの下に置けないことに注意してください。

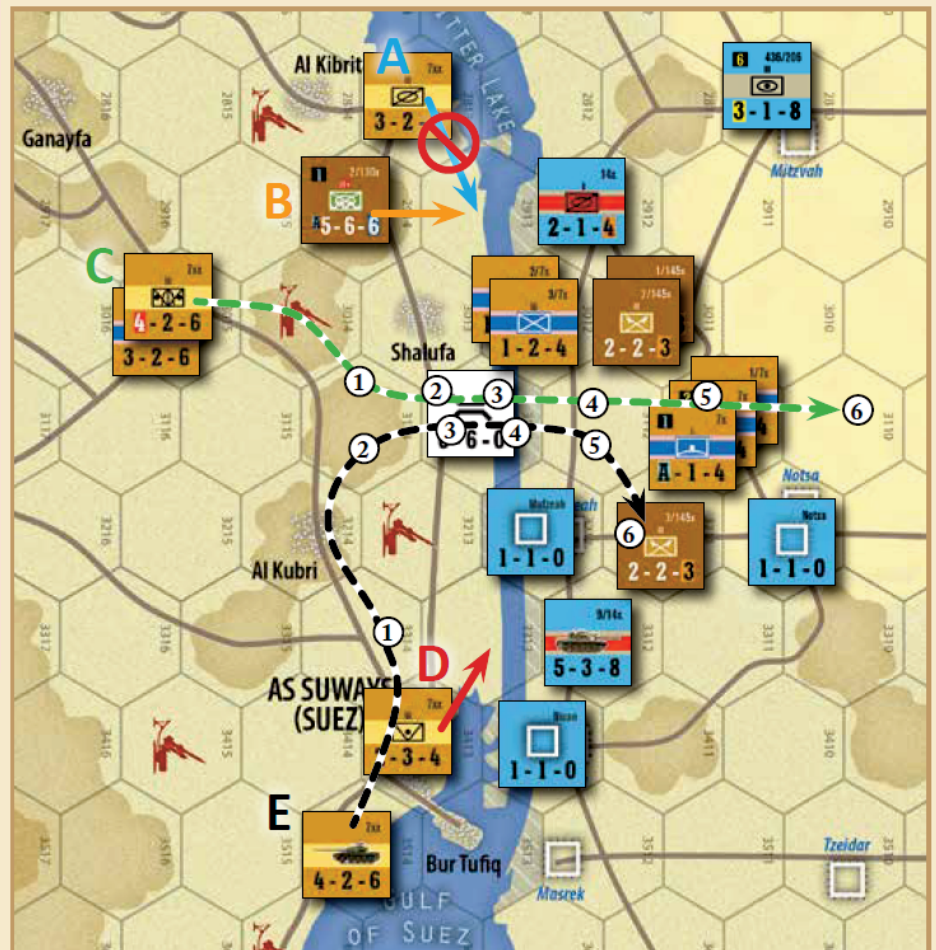
17.4 例: エジプト軍移動セグメントの開始で、両陣営のユニットは表示されたごとく展開しています。

ユニット「A」は、ヘクス 2913 内に移動できません。なぜならば、ヘクス内に道路がなく、橋梁が設置されておらず（ただし、ここはそのために良い場所です）、水陸両用移動の能力を持たないからです。

ユニット「B」は、2913 内に移動できます。なぜならば、水陸両用移動の能力を持つからです（2MPs を消費する）。

ユニット C は、ヘクス 3015 から表示された道筋を通過し、6MPs を消費してヘクス 3110 へ移動できます。

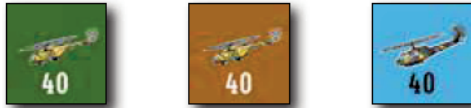
ユニット D (7xx AT 大隊) は、ヘクス 3413 からヘクス 3313 へ移動できますが、イスラエル軍 9/14x 機甲大隊の ZOC が運河を越えて伸びるため停止しなければなりません。



17.94 予備マーカーの下ユニットは、移動セグメント中に移動できず、戦闘セグメントに射撃や戦闘も実施できません。連結直接射撃セグメントの完了時に、このようなユニットは全ての通常移動ルールに従って、予備移動セグメントを実施できます。

17.95 予備マーカーの下にあるユニットが移動したか否かにかかわらず、予備マーカーは予備移動セグメントの終了時にマップから取り去られます。

18.0 ヘリコプター輸送 [HELICOPTER TRANSPORT]

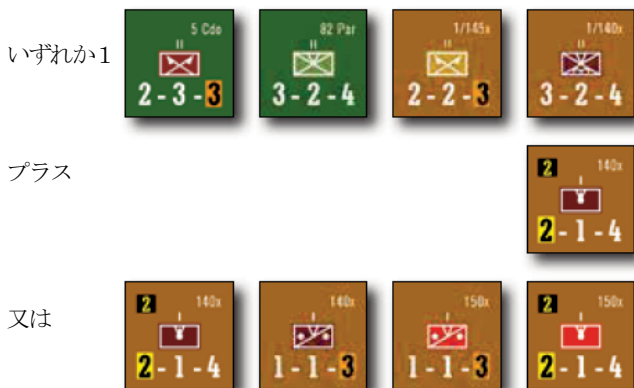


18.11 一定のアラブ軍とイスラエル軍のユニットは、ヘリコプター輸送を介して運ぶことができます。ヘリコプターを介して輸送するためには、ユニットはイスラエル軍空挺旅団、エジプト軍空挺旅団、アラブ軍コマンドのユニットを割当てなければなりません。

18.12 各イスラエル軍ヘリコプター・カウンターは、1個空挺大隊（下車状態）にプラスして1個中隊規模ユニット、又は空挺旅団に割当てられたいずれかの4個中隊規模ユニットを運ぶことができます。



18.3 各アラブ軍ヘリコプター・カウンターは、1個コマンド又は空挺大隊にプラスして1個中隊規模ユニット、又は空挺旅団に割当てられたいずれかの4個中隊規模ユニットを運ぶことができます。



18.21 航空機と同様に、ヘリコプターは使用するまでマップ外に保持されます。これらは、マップ外に保持されていたユニット（動員又は補充のどちらかを通して、最初にプレイに登場しているようなユニット）を運んでマップに登場でき、又はカラで登場できます。

18.22 イスラエル軍のヘリコプターは、戦線動員ボックスから、マップ端から、マップ上に印刷された支配下航空基地からヘリコプター輸送任務を開始できます。ヘリコプター輸送は、カラで登場又は同じ航空基地ヘクスあるいは戦線動員ボックス内のユニットを拾い上げることができます。イスラエル軍プレイヤーは、自軍ヘリコプターを1つの動員ボックスから直接他のそれへ、ユニットをより迅速に移送するために飛行できます。ヘリコプターは、1つのマップから他方へ直接的に移動できず、イスラエル軍のヘリコプターのみが両戦線間を移動できます。

18.23 移動セグメントの終了時、ヘリコプターは航空タスク・ディスプレイの飛行済ボックスへ戻されます。

18.24 ヘリコプター輸送によってマップ上に着陸したユニットは、同じ移動セグメント中にそれ以上移動できず（輸送された前後）、非正規ユニットは次の非正規移動セグメント（非手番）に移動できません。ユニットは、続く戦闘フェイズ中に射撃できます。同様に、1つの戦線動員ボックスから他のそれへ移送されたイスラエル軍ユニットは、同じターンに目的地ボックスの外へ移動して出ることができません。

18.31 全てのヘリコプターは、40 移動ポイントの航続範囲を持ちます。この航続範囲は任務範囲（半径ではない）で、ヘリコプターは正当な基地（マップ上又は出現したマップ端外）へ戻らなければなりません。

18.32 ヘリコプターは、スエズ・マップ上の各ヘクスに進入するために2移動ポイント、ゴラン・マップ上の各ヘクスに進入するために1移動ポイントがかかります。両マップにおいて、マップから部隊を拾い上げるために4移動ポイント、マップ上へ部隊を着陸させるために4移動ポイントがかかります。

18.4 ヘリコプターは、敵ユニットの支配地域内に、又は敵ユニットの上に直接ユニットを着陸させることができます（ルール 18.9）。

18.5 ヘリコプターは、完全湖又は海上ヘクス上に着陸できず、町ヘクス（航空基地も存在しない限り）へ直接着陸もできません。

18.6 ヘリコプターは、地対空ミサイル（「S」の攻撃値を持つ防空ユニット）から対空射撃を受けませんが、ヘリコプターが上空を通過するか又はヘリコプターがその移動を終了する同じヘクス内で、防空砲（「A」の攻撃値を持つ防空ユニット）から射撃を受けます。もしもヘリコプターが対空射撃によって撃破されたら、その積荷（もしもあれば）も撃破されます。

18.7 ヘリコプターは、いくつかの状況下で迎撃され得ます。各ヘリコプターが移動を終了した後、1d10 を振ります。0～2のサイの目でヘリコプターは探知され、敵プレイヤーがその戦線上に未使用の航空優勢航空機を持つという条件で、迎撃され得ます。ヘリコプターは、通常の地上攻撃航空機と同じ要領で迎撃され、ヘリコプターは爆撃機として扱われます。もしもヘリコプターが迎撃機によって撃破されたら、その積荷（もしもあれば）も撃破されます。

18.9 立体包囲 [Vertical Envelopment]

18.91 立体包囲は、ユニットが敵ユニットの上に直接着陸したときに発生します。地上攻撃が解決された後、ただしヘリコプターが基地へ戻る前に、立体包囲から生じた戦闘が解決されます。立体包囲中、地形は無視されます。

18.92 防御している地上ユニットは、先制射撃が認められますが（もしもこれらが無力化状態でなければ）、強襲している全ユニットの防御値を統合し、強襲している全ユニットに一度の射撃を行わなければなりません。

注釈：すでに無力化状態のユニットは射撃できず、それ故もしも立体包囲によって攻撃されたら効果的に除去されます。

18.93 もしも強襲しているユニットが生き残ると、防御している全ユニットの防御値を統合し、防御している全ユニットに一度の射撃を行わなければなりません。

18.94 もしも防御側が生き残ると、一方の陣営が生き残るまで相互を基準に射撃を継続します。

18.95 もしも強襲しているユニットが除去されたら、そのヘリコプターも除去されます。

18.96 もしも強襲しているユニットが勝利したら、これらはその場に留まることができ、又はヘリコプターが基地へ戻るときに戻ることができます。

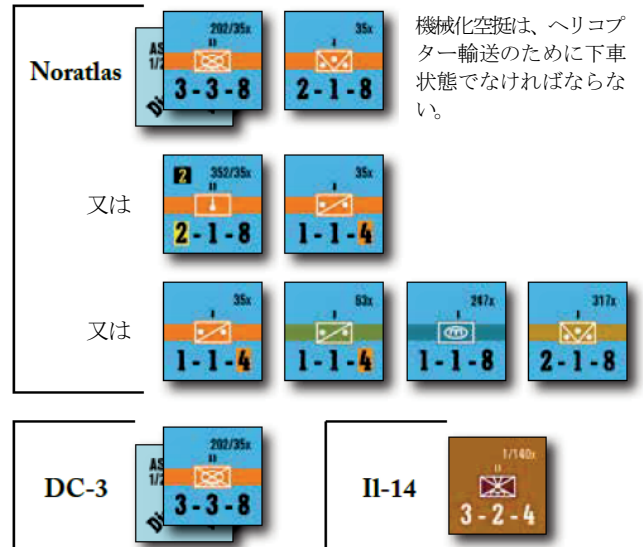
18.97 立体包囲は、もしも防御ユニットに対して少なくとも1対2の比が達成されなければ、行うことができません。

19.0 空輸

[AIR TRANSPORT]

19.11 一定のアラブ軍とイスラエル軍のユニットは、空輸を介して運ぶことができます。空輸を介して輸送するためには、ユニットはイスラエル軍空挺旅団、エジプト軍空挺大隊を割当てなければなりません。

19.12 イスラエル軍の Naratlas 輸送機カウンターは、1 個空挺大隊（下車状態）にプラスして 1 個中隊規模ユニット、又は空挺旅団に割当てられたいずれかの 4 個中隊規模ユニットを運ぶことができます。イスラエル軍の DC-3 輸送機カウンターは、1 個空挺大隊（下車状態）を運ぶことができます。



19.13 各エジプト軍輸送機カウンターは、1 個空挺大隊を運ぶことができます。エジプト軍輸送機は、空挺コマンド又は空挺旅団に割当てられたいずれかの中隊規模ユニットを輸送できないことに注意してください。

18.9 例：シリア軍第 82 空挺大隊は、ヘリコプター輸送と Hermon 山（ヘクス 0917）のイスラエル軍 OP102 陣地に対して立体包囲を実行しています。

ヘリコプターはマップ端から Mazra'at Bayt Jin（ヘクス 0913）へ飛行して第 82 空挺を拾い上げ、次いで Hermon へ進みます。

OP は無力化されていないため、シリア軍移動セグメント中に直ちに解決される先制射撃マーカーを受け取ります。

直接射撃の比は 1 対 2、サイの目は「6」ではずれです。シリア軍は 3 対 1 の比で応射してサイの目は「2」、D の結果で OP を除去します。

ヘクス 0917 を占領するため第 82 空挺を残し、ヘリコプターは基地へ戻ります。



19.2 2つの形態の空輸があります。: 輸送と空挺降下です。輸送はイスラエル軍プレイヤーのみが使用可能で、戦線ボックス間でユニットの移送を認めます。

19.3 空挺降下任務は、地上攻撃任務に類似して飛行し、対抗任務又は対空射撃によって撃破又は帰還していない、空挺降下に割当てられた全ての航空機が空挺降下を実施できます。

19.4 空挺降下した各ユニットは、漂流、無力化、除去されるかどうか調べるため空挺降下表上でサイを振ります。

19.5 空挺降下ユニットは、ルール 18.9 に従って立体包囲を実行できます。

20.0 ヨルダン川

[THE JORDAN RIVER]

20.1 アラブ軍の ZOC は、橋梁地点を除いて、ヨルダン川を越えて伸びません。イスラエル軍の ZOC は、全てのヨルダン川ヘクスサイド（橋梁又は非橋梁）を越えて伸びます。

20.2 アラブ軍の直接射撃攻撃は、橋梁地点を除いて、ヨルダン川ヘクスサイドを越えて行うことができません。イスラエル軍の直接射撃攻撃は、いかなるヨルダン川ヘクスサイドを越えても行うことができます。

20.3 アラブ軍の砲兵は、西岸のアラブ軍ユニットによって視認されない限り、西岸のイスラエル軍ユニットを射撃できません。イスラエル軍ユニットは、東岸又は西岸のどちらからでもヨルダン川の西岸上のアラブ軍ユニットを視認できます。

21.0 水陸両用ユニット

[AMPHIBIOUS UNITS]

21.1 アラブ軍の全コマンド大隊、エジプト軍第 130 海兵旅団の大隊（と半個旅団）、イスラエル軍 88/274x 偵察大隊（分割中隊を含む）は、水陸両用ユニットです。イスラエル軍は、他のユニットがフェリーで運河を渡るために使用できる、単一の Gilowa 水陸両用フェリー・ユニット（0-1-4）も有します。ターン1のエジプト軍コマンドの水陸両用移動については、ルール 12.4 を参照してください。

21.2 加えて、イスラエル軍の1個空挺大隊は、各ターンに水陸両用ユニットとして移動できますが、下車状態の間のみです（ルール 17.8）。このような移動は、河川又は湖のヘクスサイドを越えるためにユニットの全 MPs を消費します（対岸上の地形コストを含みます）。

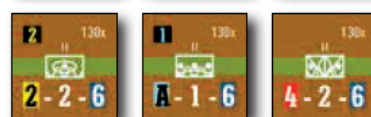
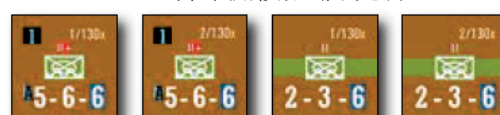
21.3 イスラエル軍の Gilowa（第 634 自動車化水陸両用フェリー大隊）は、あるプレイヤー・ターンにスエズ運河又は湖のヘクスサイドを越えていづれかの1個大隊（又は相当）をフェリーで渡すために2MPsを消費できます。



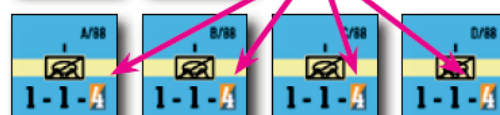
21.4 水陸両用ユニットは、非橋梁の水障害を越えることができます。水陸両用ユニットは、河川ヘクスサイドを越えるために2MPsを消費し、スエズ運河ヘクスに進入または湖ヘクスサイドを越えるために2MPsを消費し、塩沼 [Salt Marsh] ヘクスを平地として扱います。水陸両用移動中に全湖又は全海上ヘクスへ進入できるユニットはありません。

注釈: スエズ・マップ上のヘクス 2614、2714、2813 は湖ヘクスサイドを含み、水陸両用移動の目的において 2514、2515、2613、2713、2812 に隣接しています。

全てが水陸両用移動の能力を持つ



これらの4ユニットは
非正規移動の能力も持つ



19.3 空挺降下の例:

エジプト軍の 2/170x 空挺大隊は、EAF II-14 航空ユニットによってヘクス 1618 上に空挺降下しています。これは、エジプト軍プレイヤーが空挺降下できる唯一のユニット・タイプです。

イスラエル軍の 202/35x 機械化空挺大隊と 35x 偵察中隊は、LAF DC-3 航空ユニットによってヘクス 1518 上に空挺降下し、352/35x 迫撃砲大隊と 35xAT 中隊は LAF Noratlas 航空ユニットによってヘクス 1718 上に空挺降下しています。



22.0 戦闘

[COMBAT]

22.1 地上戦闘は任意で、連結直接射撃セグメント中に非無力化、非砲兵ユニットの間で発生します。このセグメントは、2つのイムパルスに分割されます。先制射撃イムパルスと相互射撃イムパルスです。先制射撃特典 (TEC とルール 22.51 に従って) を持つ全ての非砲兵地上ユニット (両プレイヤーの) は、先制射撃オプションが与えられ、自身が応射される前に射撃で敵部隊を除去する潜在能力を持ちます。その他の全ユニットは、次いで相互射撃イムパルスに射撃します。

重要: 連結直接射撃セグメントに、両プレイヤーの全ての非無力化ユニットは、それらに隣接する敵ユニットを射撃できます。いくつかのユニットは先制射撃オプションが認められ、相互射撃イムパルスの前に射撃することをそれらに認め、成功した先制射撃は応射される前に敵の脅威を減少又は除去することができます。いくつかの場合、ユニットはセグメントの相互射撃イムパルス中に他のユニットと共に統合して射撃するため、先制射撃オプションの実行を辞退することになります。先制射撃イムパルスに撃破されたユニットは、相互射撃イムパルスに射撃できません。先制射撃を行わなかった全てのユニットは、相互射撃イムパルスに射撃できます。たとえこのようなユニットが不利な戦闘結果を受けても、損失は相互射撃イムパルスの終了まで適用されないため、自身の攻撃を行うことができます。

22.2 直接射撃の一般的手順 [Direct Fire General Procedure]

22.21 ユニットの連結直接射撃セグメント中にその ZOC 内の (又はもしも ZOC を持たなければ隣接する) いくつかのユニットも射撃できます。各ユニットは、それに隣接するいくつかの敵ユニットも射撃できますが、セグメント毎に一度のみ射撃できます。加えて、各ユニットは、セグメント毎に一度のみ自身が射撃を受けることができます。したがって、あるユニットは先制射撃イムパルス又は相互射撃イムパルスのどちらかで射撃できますが、両方ではありません。先制射撃イムパルスに攻撃されたユニットは、次いで相互射撃イムパルスに攻撃され得ません。

22.22 ユニットの連結直接射撃セグメント中にその ZOC 内の (又はもしも ZOC を持たなければ隣接する) いくつかのユニットも射撃できます。各ユニットは、それに隣接するいくつかの敵ユニットも射撃できますが、セグメント毎に一度のみ射撃できます。加えて、各ユニットは、セグメント毎に一度のみ自身が射撃を受けることができます。したがって、あるユニットは先制射撃イムパルス又は相互射撃イムパルスのどちらかで射撃できますが、両方ではありません。先制射撃イムパルスに攻撃されたユニットは、次いで相互射撃イムパルスに攻撃され得ません。

22.23 単一の敵ユニット又はユニットのスタックを攻撃するため、全ての攻撃側が全ての防御側に隣接しているという条件で、複数の攻撃ユニットを統合することができます。

22.24 スタック内の攻撃ユニットは一緒に攻撃する必要がなく、異なる目標を各個に射撃できます。攻撃は、スタック内の個別ユニットに対して行うことができます。

例外: 砲兵の防護、ルール 13.3.

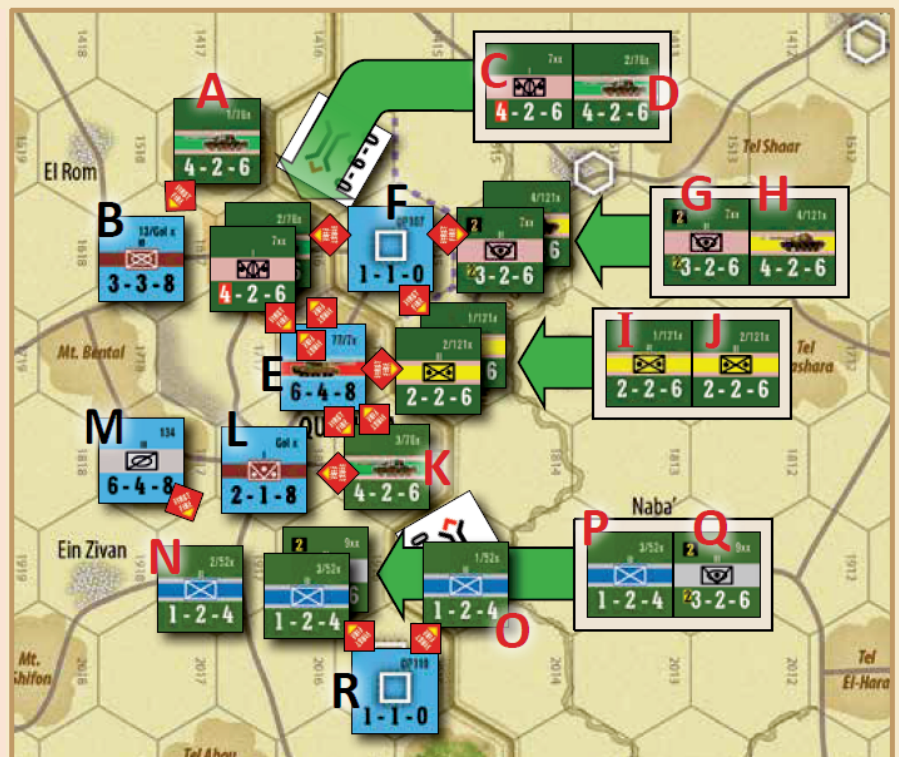
22.3 野戦砲兵ユニットは、決して連結直接射撃セグメントに射撃できません。もちろん、これらは敵の射撃を受け得ます。

22.51 先制射撃の例:

連結直接射撃シーケンス開始時のゲームの状況で、先制射撃イムパルスが表示されます。全ての先制射撃 (FF) オプションは、先制射撃マークで小さくマークされています。各ユニット又はスタックの異なるオプションについて、全てを実際のカウンターでマークする必要はなく、FF オプションが存在するユニット/スタックを知らせるため、1枚のマークで十分であることに注意してください。この例は、ルールの図示を手助けするため、各オプションについて1枚のマークを使用しています。

ユニット A は、ヘクス 1517 内の高地のため、ユニット B に対して FF を持ちます。ユニット C は、戦車ユニットに隣接するサガーなので、ユニット E に対して FF を持ちます。ユニット E は、ヘクス 1716 内の高地のためユニット C、D、I、J、K に対して (そしてヘクス 1715 と 1716 との間の対戦車壕ヘクスサイドのためユニット I と J について)、FF を持ちます。ユニット C と E は相互に FF オプションを持つため、これらのユニットのみを含んでいるいくつかの射撃も相互になります。

ユニット F は非破壊陣地なので、ユニット C、D、G、H、I、J に対して FF オプションを持ちます。ユニット K は、ヘクス 1815 内の町のため、ユニット E と L に対して FF を持ちます。ユニット K と E は相互に FF オプションを持つため、これらのユニットのみを含んでいるいくつかの射撃も相互になります。ユニット M は、ヘクス 1817 内の高地のため、ユニット N に対して FF を持ちます。ユニット R は非破壊陣地であるため、ユニット O、P、Q に対して FF を持ちます。



例外：アラブ軍のDPユニット（ルール13.16）は、もしも直前の間接射撃セグメントに射撃していなければ、連結直接射撃セグメントに射撃できます。

22.4 射撃しているとき、攻撃している全ユニットはその攻撃値を合計し、防御側の防御値の合計に対して戦闘比を計算します。次いでこの比は、戦闘結果表上に表示された基本戦闘比の1つに約分します。例えば、4の攻撃値を持つユニットに対する2の防御値を持つユニットは4対2の比で、2対1に約分します。端数処理が必要なときは、防御側有利に端数処理します。1つのサイを振り、戦闘結果表からの結果を調べます。

例：5攻撃値対2防御値の攻撃は、2対1になります。13 攻撃値対3防御値は、4対1の比になります。3攻撃値対8防御値の攻撃は、1対3の比になります（訳註：1対2未満の攻撃は、認められません）。

22.5 連結直接射撃シーケンス [Joint Direct Fire Sequence]：

22.51 先制射撃イムパルス [The First Fire Impulse] 敵ユニットに先制射撃オプションを持ついかなるユニットも、そのオプションの実行を選択できます。先制射撃は、以下の状況で使用可能です。：

1. Bar-Lev ライン（スエズ・マップ上の非破壊陣地ヘクス）内のユニット又はゴラン・マップの非破壊陣地ヘクス（イスラエル軍の監視哨又はシリア軍の陣地）は、先制射撃のオプションを持ちます。
2. 隣接する敵ユニットに高度の優位性を享受するユニットは、そのユニットに対して先制射撃オプションを持ちます。山岳又は高地/Leja ヘクス内のユニットは、（それぞれ）山岳又は高地/Leja ヘクス内にいないユニットに対して高度の優位性を持ちます。断崖ヘクスサイドの高い側の上にいるユニットは、断崖ヘクスサイドの低い側の上にいるユニットに対して高度の優位性を持ちます。
3. 町内にいるユニットは、町内にいない隣接ユニットに対して先制射撃オプションを持ちます。村は、いかなる先制射撃オプションも提供しません。
4. ゴラン・マップ上で茶色の対戦車壕の西側にいて、隣接するアラブ軍ユニットを壕越えて射撃しているイスラエル軍ユニットは、先制射撃オプションを持ちます。

22.52 ユニットの、自身（又は他の友軍ユニット）に先制射撃を持つ敵ユニットに先制射撃を持ち得ます。このルールの意味は、他のユニットに先制射撃を持つ全てのユニットは、このイムパルスに射撃するためのオプションを持つ（又は非 FF ユニットの統合するために射撃を控える）ということです。

22.53 2つのユニットが互いに先制射撃オプションを持ち、それらの実行を選択する場合、先制射撃イムパルスに先制射撃が相互に解決されます。

22.54 相互射撃イムパルス [Simultaneous Fire Impulse] 全ての先制射撃オプションが実行又は辞退され、結果が解決され、損失を受けた後、敵ユニットに隣接する残りのいかなるユニットも、先制射撃オプションで射撃しなかったという条件で射撃できます。全ての相互射撃が解決されるまで、相互射撃から取り去られる損失はありません。

22.6 司令部と戦闘 [Headquarters and Combat]

22.61 司令部は、撃破され得ません。

22.62 司令部は、砲兵又は航空ユニットによって攻撃され得ません。直接射撃によって攻撃され得る一方、全ての除去結果は自動的に無力化に変換されます。無力化状態の司令部への追加の無力化結果は、更なる影響を持ちません。

22.63 無力化状態の司令部は、他のユニットを指揮下に置く通常の機能を実行するために使用できません。このようなユニットは ZOC を持たず、もしもヘクス内に単独でいると敵ユニットによって移動で通過され得ます。敵ユニットは、どちらにも不利な影響なしで、無力化された司令部と同じヘクス内でその移動を終了できます。

22.64 無力化された司令部は、その記載された移動値で移動し、敵 ZOCs を無視できます（もしもアラブ軍であると、作戦ポイントの消費なしで（ルール8を参照））。このような移動は、ルール 22.63 に従って、敵ユニットに占められたヘクスを退出するためにのみ行うことができ、このような移動は最寄りの友軍マップ端に向かわなければなりません。

22.65 友軍の再編/再装備フェイズ中に敵ユニットを持つヘクス内の司令部は、そのフェイズに再編されたユニットを置くときに使用できません。

22.7 アラブ軍の対戦車ミサイル [Arab Anti-Tank Missiles]

22.71 アラブ軍部隊は膨大な数のサガー対戦車ミサイルを獲得しており、イスラエル軍機甲部隊に大きな災厄をもたらしました。

22.72 エジプト軍とシリア軍のサガー大隊（赤い攻撃戦力を持つユニット）は、-1 サイの目修正でイスラエル軍戦車ユニットを攻撃でき、このようなユニットに対して先制射撃特典を受け取ります。



23.0 ユニットの再装備 [REFITTING UNITS]

23.1 一定の地上又は航空ユニットが戦闘によって撃破されたとき、そのカウンターは所有しているプレイヤーの適切なマップ端のユニット再装備 [Units To Be Refitted] ボックス内に置かれます。連結再編/再装備セグメント中、これらのユニットのいくつかはプレイに復帰できます。

23.21 地上ユニット [Ground Units]：戦車ユニットと他の地上ユニットは、それぞれ個別の割合を使用して再装備されます。1つのカウンターをプレイに復帰させるため、一定数のカウンターが廃棄されます（ユニット再装備ボックスから取り去り、ユニット廃棄ボックスへ）。これらの割合は、各ユニット再装備ボックス内に記載されます。次頁の例を参照してください。

例外: いったん撃破された砲兵ユニットは、再装備できず直ちにユニット廃棄ボックスへ置かれます。アラブ同盟軍ユニットは再装備できず、エジプト軍又はシリア軍のユニットを再装備するためにも使用できません。これらのユニットを、適切なユニット廃棄ボックス内に置きます。

23.22 全ての場合、廃棄されたカウンターはプレイに復帰したユニット以上の戦力（攻撃と防御の両方）でなければならず、同じ一般ユニット・タイプ（例えば、戦車、歩兵、対戦車、偵察等）でなければなりません。

23.3 航空ユニット [Air Units]: 航空ユニットを再装備しているときは同じ一般手順を適用しますが、カウンターをプレイに復帰させるために同じモデル・タイプ（MiG-21 又は F-4 のような）の航空機のみを廃棄できるという例外があります。イスラエル軍プレイヤーは、1つの航空機を再装備するため、1つを廃棄しなければなりません。アラブ軍プレイヤーは、1つの航空機を再装備するため、2つを廃棄しなければなりません。再装備の目的において、イスラエル軍の Super Mystere と MystereIV 航空機は同じタイプで、MirageIII と Barak 航空機は同じタイプです。

23.4 再装備されたユニットは、連結再装備／再編フェイズ中に出現します。再装備されたアラブ軍地上ユニットは、適切な軍司令部ユニットの指揮範囲内に置かれます。再装備されたイスラエル軍地上ユニットは、北部、中部、南部のいずれかの望む戦線動員ボックス内、又はマップ上のイスラエル軍司令部ユニットの指揮範囲内に出現できます。航空ユニットは、所有しているプレイヤーの飛行済ボックス（イスラエル軍についてはいずれかの戦線）内に置かれます。手番プレイヤーは、再装備されたユニットを最初に置きます。

24.0 軍事援助

[MILITARY AID]

24.1 ターン記録チャートは、両陣営の軍事援助の到着を指定します。この援助は、除去ユニットの再武装を認めるための合衆国とソヴィエト連邦による新たな装備の抽出をあらわします。

24.2 注記されたターン（又は直ちに使用されなければそれ以後）の適切な連結再編／再装備セグメント中に、所有しているプレイヤーはユニット廃棄ボックス又はユニット再装備ボックスのどちらから、一致する1つのユニットをプレイに復帰させることができます。

23.21 例: 連結再編／再装備フェイズです。シリア軍プレイヤーは、ユニット再装備ボックスから1個戦車大隊を再装備することを望みます。291x5-3-6、884-3-6、458x4-2-6、4132x4-2-6は、全てボックス内にあります。再装備する各戦車ユニットについて、3つの戦車ユニットを廃棄しなければならず、これら4つのユニットから選択し、ルール 23.22 に従って2つの4-2-6ユニットの1つを再装備できます。

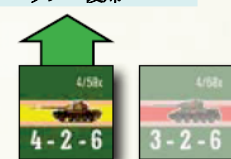
もしも468x3-2-6が4-2-6の1つの代わりにボックス内にあったら、3-2-6のみを再装備できます。シリア軍プレイヤーは、ここで291xを廃棄する代わりに再装備ボックス内に更なる5-3-6戦車ユニットが存在するまで待つことができ、又は前へ進んで4-2-6をここで戦線に戻すことができます。

廃棄されたユニットは、ユニット廃棄ボックス内に置かれ、永久に除去されます（ただし、軍事援助を介して復帰できます）。

ユニット再装備

戦車：3つ破棄毎に1つ復帰
航空機：2つ破棄毎に1つ復帰
砲兵：再装備不可
その他：2つ破棄毎に1つ復帰

マップへ復帰



ユニット破棄



24.3 US 又はソヴィエトの軍事援助から受け取ったユニットは、再装備された他のユニットのごとく置かれます。

25.0 士気／疲弊

[MORALE/EXHAUSTION]

25.11 極度に激しい損失は、軍の士気を損なう原因になり得ます。いずれかのユニットが除去された（ユニット再装備ボックスへ又は直接ユニット廃棄ボックスへ送られたかどうか）ときには、いつでもその防御戦力を適切なプレイヤーの士気記録欄に加えます。

エジプト&シリアについて1セット、イスラエルについて2セット



25.12 除去された航空ユニットは、ユニットの空対空と空対地の数値を統合して士気記録欄に加えます。輸送機とヘリコプターは、もしも除去されたら士気記録欄に1を加えます。

25.13 イスラエル軍の損失はイン・プレイのマップのイスラエル軍士気記録欄上で管理され（もしも両マップが使用されていたらどちらかの記録欄）、シリア軍の損失はシリア軍士気記録欄上で管理され、エジプト軍の損失はエジプト軍士気記録欄上で管理されます。

2514 アラブ同盟軍（ルール 26.0）の損失は、それらが除去されたマップに依存して、シリア軍又はエジプト軍の士気記録欄上で管理されます。

例外：ヨルダン軍の損失は、決してシリア軍の士気記録欄に加えられません。

25.2 士気損失の敷居値 [Morale Loss Thresholds] :

シリア軍の士気は、シリア軍の士気記録欄が 160 に達するときに崩壊します。

エジプト軍の士気は、エジプト軍の士気記録欄が 225 に達するときに崩壊します。

イスラエル軍の士気は、イスラエル軍の士気記録欄が 255（もしも 1 戦線ゲームをプレイしていると 128）に達するときに崩壊します。

25.3 損失が指定されたレベルに達した瞬間、その国家の士気は崩壊します。たとえ軍事援助、再装備等を通して、いかなる場合も回復できません。プレイヤー諸氏は、記録欄上の x100 マーカーを崩壊陣営に裏返します。いったんある国家の士気が崩壊したら、それ以上の損失を管理する必要はありません。

25.4 いったん士気が崩壊したら、その軍の全ユニットは全ての直接射撃、空対空、空対地攻撃にプラス 1（+1）サイの目修正を受けます。

例外：シリア軍陣地内のシリア軍は、直接射撃について影響なしで留まります。

25.5 アラブ同盟軍ユニットは、それらが闘っている戦線のアラブ国家の士気が崩壊していたら、士気の影響を被ります。

例外：ヨルダン軍ユニットは、決して士気に影響を受けません。

26.0 アラブ同盟国

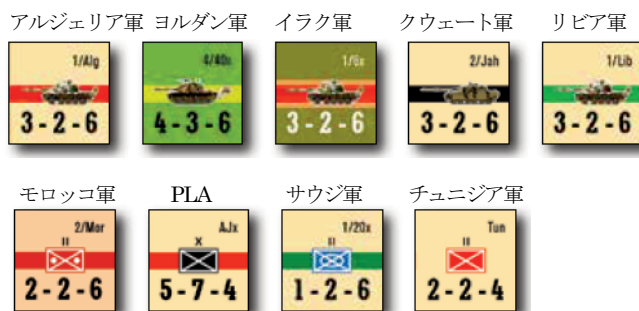
[ARAB ALLIES]

26.11 モロッコ、ヨルダン、イラク、アルジェリア、リビア、チュニジア、クウェート、サウジ・アラビア、パレスチナ解放軍（PLA）からのユニットは、戦争でエジプトとシリアの部隊に与しました。

26.12 モロッコ軍ユニットは、スエズ運河とゴランの対戦車壕（とパープル・ライン）を越えることができます。他のアラブ同盟国軍ユニットは、ゴランの対戦車壕（とパープル・ライン）又はスエズ運河を越えることができません（ただし、アルジェリア軍、リビア軍、イラク軍の航空ユニットは、アラブ軍プレイヤーによって自由にタスクと任務を割り当てることができます）。

26.13 PLA ユニットの、ゴラン・マップのセットアップ・チャート上に指定されたごとくセットアップし、ヨルダン軍、イラク軍、クウェート軍、サウジ・アラビア軍のユニットは、ターン記録欄上に指定されたときに出現し、ゴラン・マップ南端でヨルダンの東のいずれかのヘクス、又は東端のいずれかのヘクス上に登場できます。

26.14 チュニジア軍、クウェート軍、PLA のユニットは、スエズ・マップのセットアップ・チャート上に指定されたごとくセットアップされ、リビア軍とアルジェリア軍のユニットは、ターン記録欄上に指定されたときに出現し、スエズ・マップのいずれかの西端ヘクス上に登場できます。



26.15 (解明) 下の図は、アルジェリア軍歩兵旅団と付属戦車、自動車化、AAA ユニットの伴う旅団の構成ユニットを表示します。運用上、これらのユニットは、アルジェリア軍派遣部隊の残りを構成する機甲、自動車化歩兵、AAA ユニットの同様、指揮統制の目的において全て単一の旅団として扱われますが、戦車／自動車化歩兵／AAA 大隊が「付属した」歩兵旅団として機能します。スタッキングの目的において、正当な旅団（又は同じヘクス内にスタックした第 6～第 10 大隊）のみを旅団としてカウントすることになり、残りのユニット（第 1～第 5 大隊）は大隊としてスタックしなければなりません（あるヘクスに 3 個、プラスして 1 個砲兵大隊を意味します）。たとえこれらが全て同じ「帯付」であっても、これらを全て単一ヘクス内に集結させて旅団と呼ぶことはできません。



27.0 イスラエル軍のウェストバンク／南 Sinai 守備隊

[ISRAELI WEST BANK / SOUTH SINAI GARRISON]

27.1 イスラエルは、戦争でヨルダンの中立性についてヨルダンのフセイン国王と秘密合意を結んでいましたが、それが保たれることを確認するためにしばらく待ちました。イスラエルはウェストバンクにいくつかのユニットを持ち、それらをどこかで戦わせるために解放することが「保証」されたと考えられるときまで維持しました。これを反映するため、この守備隊の一部としてウェストバンクに留め置かれたイスラエル軍ユニットは、セットアップ指示に従い、3 つの中央指揮待機ボックスの 1 つでゲームを開始します。

27.2 イスラエル軍ユニットは、以下の増援スケジュールに従って守備隊から解放されます。

Date	Unit	Garrison
10/9	72/63x 3-3-8 Mech Para Bn	Central
10/15	484/63x 2-2-4i Recce Half-Bns (x2)	Central
10/20	99x Inf Bde (all units); CC 2-1-6/[4] Arty Bn	Southern
10/21	9100x Inf Bde (all units); CC 2-1-8/[4] SP Arty Bn	Central
10/22	48/63x 3-3-8 Mech Para Bn	Central
10/23	16x Inf Bde (all units, except 692/16x and 693/16x 2-3-4 Inf Bns); CC 3-1-6/[9] Arty Bn	Central
10/24	5x Inf Bde (all units); CC 2-1-6/[5] Arty Bn	Northern

27.3 ウェストバンク守備隊から解放された全ユニットは、上で指定された日付に、スエズ・マップの東端に増援として置かれます。

選択: ウェストバンク守備隊から解放されたユニットは、スエズ又はゴラン・マップのどちらかに増援として置くことができます。

27.4 スエズ・マップ上の Sharm el-Sheikh 待機ボックス内のユニットは南シナイ守備隊を構成し、南端を占領してエジプト軍がアカバ湾を閉鎖することを妨げるために維持されました。これらのユニットは、2つの方法の1つでスエズ・マップへ解放され得ます。: 1) 直接補充によって、 2) 無作為のサイ振りによって。

27.51 Sharm el-Sheikh 待機ボックス内のいかなるユニットも、同じ規模以上の他のユニットを単に待機ボックス内に置くことによって置き換えることができ (もしも増援又は動員ユニットであると)、置き換えられたユニットをその場所に登場させるか、又はユニットをスエズ・マップの東端外に移動させて待機ボックス内に置き、次いで置き換えられたユニットを増援として次のターンに登場させます。

27.52 10月10日ゲーム・ターンから開始して、13以上のサイの目で、待機ボックスから置き換えなしで各ターンにいずれかの規模又はタイプの1ユニットを解放できます。すでに戦線に投入されているエジプト軍の各コマンド旅団 (いずれかのときにスエズ運河の東岸上のヘクスに進入した旅団のいずれかのユニット) について+1をサイの目に加え、もしもいずれかのエジプト軍ヘリコプター又は輸送機が撃破されていたら+2です。これは、エジプト軍のコマンド活動による海峡への脅威が減少したことをあらわします。

27.53 Sharm el-Sheikh 待機ボックスから解放されたユニットは、ヘクス3601と3612との間のヘクスからスエズ・マップに進入でき、又は通常増援としてスエズ・マップの東端上に置くことができます。

28.0 シリア軍の突破 (選択)

[SYRIAN EXPLOITATION (OPTIONAL)]

28.1 史実では、シリア軍は極めて迅速に (局地的な) ゴラン高原の突破を達成しました。これをシミュレートするため、10月6日 (ゲームの最初のターン) 中、シリア軍プレイヤーはアラブ軍プレイヤー・ターンの予備移動セグメント (ルール 18.9) に、移動セグメントに通常に移動しているか否かにかかわらず、イスラエル軍 ZOC 内にいない全シリア軍地上ユニットを移動させることができます。この移動について、予備マーカーが要求されないことに注意してください。

28.2 アラブ同盟軍は、この方法で突破できません。

28.3 このルールは、全ての初心者プレイヤー又は未熟練のアラブ/シリア軍プレイヤーのゲーム・バランスを手助けするために推奨されます。

29.0 可変するアラブ軍の作戦ポイント (選択)

[VARIABLE ARAB OPERATIONAL POINTS (OPTIONAL)]

29.1 現行の作戦ポイント・スケジュールは、歴史的なアラブ軍の作戦能力を可能な限り正確に反映するためにデザインされました。このシステムで困難なのは、実際 1973 年にアラブ軍があるときに前進する能力を持ち、あるときにその能力をもたなかった作戦のペースを、イスラエル軍が正確に予測できることです。もしもプレイ

ヤー諸氏が、少しでも可変性と不確実性をゲームに注入することを望むのであれば、以下のルール変更を組み込んでください。:

29.2 両アラブ国家は、ゲーム・ターン2 (10月7日) を通して予定された作戦ポイントを受け取ります。その後、各アラブ国は、アラブ軍プレイヤー・ターンの作戦計画セグメントの開始時に作戦ポイント表上でサイを1つ振ります。受け取られた数のポイントは、直ちにその国の蓄積された作戦ポイント合計に加えられます。

29.3 ゲーム中に一度、エジプト軍は特別な作戦努力を実施できます。これは、10月9日 (ゲーム・ターン4) の後のいずれかのターンに行うことができます。特別な作戦努力が宣言されたターンに、エジプト軍プレイヤーはそのターンに消費するため、追加の4作戦ポイントを受け取ります。

作戦ポイント表	
サイの目	受け取るポイント
0~2	2
3~6	1
7~9	0

GAME DESIGN CREDITS

第三版

リサーチとデザイン/ディヴェロップメント: Chris Fawcett

ディヴェロップメント補助: Johan Halvarsson, Greg Warren, Nick Wade, Steve Balk, Mike Welsh

追加リサーチ: Frank Chadwick

プロジェクト・ディレクター: John Kranz

第三版 @ 2019 Compass Games

第二版

リサーチとデザイン: Frank Chadwick

ディヴェロップメント: Doug Poe

ルール・ディヴェロップメント: Simon Eliberger

プレイテスト: Winston Hamilton, Simon Eliberger, Chris A. Cornegie, Bill Glanker, Marty Miller, Tom Martin

第二版 © 1977 Game Designer's Workshop

初版

リサーチとデザイン: John Hill

初版 © 1973 Conflict Games

(翻訳: 松谷 健三 2020.5.2)

索引

ーあー

アラブ軍の作戦計画 (10.0)	14
アラブ同盟国 (26.0)	29
AlAwaj 川ー渡河 (7.5)	10
イスMAIL運河ー渡河 (7.5)	10
イスラエル軍の集成偵察大隊 (6.4)	7
移動 (17.0)	21
移動ー下車状態 (17.8)	21
移動ーヘリコプター移動 (18.0)	23
移動ー予備マーカ (17.9)	22

ーかー

間接射撃 (14.0)	17
間接射撃ー視認 (14.2)	17
橋梁 (7.2、7.3)	7
軍事援助 (24.0)	28
下車移動 (17.8)	21
航空機タスクの割当 (15.2)	19
航空任務ー空輸 (19.0)	24
航空任務ー迎撃 (15.4)	19
航空任務ー護衛 (15.4)	19
航空任務ー地上攻撃 (15.4、15.7)	19、20
航空優勢 (15.3)	19
工兵 (7.1、7.4)	7、10

ーさー

再統合 (6.34)	7
作戦ポイントー可変 (29.0)	30
作戦ポイントー消費 (10.4)	14
指揮&統制ーアラブ軍 (8.2)	10
指揮&統制ーアラブ軍軍 HQ (8.3)	11
指揮&統制ーイスラエル軍 (8.4)	12
士気ー停戦 (3.1)	4
士気ー疲弊 (25.0)	29
視認 (14.2)	17
支配地域 (5.0)	5
支配地域ー非正規 (12.3)	15
シュライク対レーダー・ミサイル (15.9)	21
勝利条件 (3.0)	4
シリア軍の突破 (28.0)	30
司令部 (8.3、22.6)	11、27
水陸両用ユニット (21.0)	25
スエズ運河ー架橋 (7.3)	9
スタッキング (6.0)	6

西岸／南シナイ守備隊 (27.0)	29
戦闘ー空対空 (15.5)	19
戦闘ー先制射撃 (22.51)	27
戦闘ー対戦車ミサイル (22.7)	27
戦闘ー地対空 (15.6)	20
戦闘ー地上攻撃 (15.7)	20
戦闘ー直接射撃 (22.2)	26
戦闘ー飛行場攻撃 (15.8)	20

ーたー

対戦車壕ー通過 (7.4)	10
地対空戦闘 (15.6)	20
動員と戦線移送 (9.0)	13

ーはー

端数処理 (4.4)	5
非正規 (12.0)	15
非指揮下 (8.5)	12
非動員状態の予備 (10.43)	15
非補給下 (11.4)	15
プレイのシェークエンス (4.0)	5
砲兵ユニットータイプ (13.1)	16
砲兵ユニットー射程 (13.2)	16
砲兵ユニットー防護 (13.3)	17
分割 (6.32、6.33)	6、7
ヘクスの支配 (3.4)	4
ヘリコプター輸送 (18.0)	23
砲兵ユニットの防護 (13.3)	17
補給 (11.0)	15
補給ー補給をたどる (11.3)	15
補給ー補給源 (11.2)	15

ーまー

無力化ユニット (16.0)	21
----------------	----

ーやー

ユニットの再装備 (23.0)	27
予備マーカ (17.9)	22
ヨルダン川 (20.0)	25

ーらー

立体包囲 (18.9、19.5)	24、25
------------------	-------

拡張されたプレイのシーケンス

1) 管理フェイズ [Administration Phase]

(手番プレイヤーのみ)

a) 整理セグメント [Clean-Up Segment]

- ・射撃済/SP 射撃済マーカーの撤去

b) 指揮統制セグメント [Command Control Segment]

- ・非指揮下マーカーの撤去
- ・非指揮下ユニットのマーク

c) 動員/増援セグメント [Mobilization / Reinforcement Segment]

- ・動員ユニットの登場についてサイを振る (イスラエル軍のみ)
- ・動員ユニットの前進 (イスラエル軍のみ)
- ・新たな動員/増援ユニットの配置

d) 作戦計画セグメント (アラブ軍のみ) [Operational Planning Segment]

- ・HQ の移動 (Ops の消費)
- ・予備の解放 (Ops の消費)

e) 補給セグメント [Supply Segment]

- ・非補給下マーカーの撤去
- ・非補給下ユニットのマーク

2) 作戦フェイズ [Operations Phase]

a) 非正規移動セグメント (手番) [Irregular Movement Segment]

b) 間接射撃セグメント (手番) [Indirect Fire Segment]

- ・射撃済/SP 射撃済マーカーの配置

c) 連結航空セグメント [Joint Air Segment]

- 1) 航空機タスクの割当
- 2) 地上攻撃の配置
- 3) 空対空戦闘の解決
- 4) 地対空戦闘の解決
- 5) 地上攻撃の解決

d) 移動セグメント (手番) [Movement Segment]

- 1) 設置中の架橋工兵と橋梁マーカーを設置済へ裏返す。
- 2) 通常移動
(通常移動中のいずれかのときに望む順番で)
 - ・予備マーカーの配置
 - ・架橋
 - a) 橋梁マーカーを設置中面で配置
(各 1 OP を消費)
 - b) 架橋工兵ユニットを設置中橋梁ユニットに裏返す
(2 MPs を消費)
 - ・空輸
 - a) 空輸任務の配置
 - b) 空対空戦闘の解決
 - c) 地対空戦闘の解決
 - d) 航空輸送の解決 (漂流と/又は立体包囲戦闘の解決)
 - ・ヘリコプター輸送
 - a) ヘリコプターの移動
 - b) 空対空戦闘解決の可能性
 - c) 地対空戦闘の解決
 - d) 立体包囲戦闘解決の可能性

e) 非正規移動セグメント (非手番) [Irregular Movement]

f) 連結直接射撃セグメント [Joint Direct Fire Segment]

- 1) 先制射撃イムパルス
- 2) 相互射撃イムパルス

g) 予備移動セグメント (手番) [Reserve Movement Segment]

h) SAM 射撃済マーカーの撤去 [Remove SAM Fired Markers]

3) 連結再編/再装備フェイズ [Joint Regroup/Refit Phase]

- a) 全ての無力化ユニットを再編する
- b) 航空機の移動についてサイを振る
- c) ユニットの再装備/廃棄
- d) 新たな再装備ユニットの配置 (手番プレイヤーが最初)

マップの訂正:

ゴラン・マップ上のヘクス 1615 は、誤ったヘクスサイドに沿ったいくつかの道路切断を持ちます。マップの継ぎがこのように提供されていたため、プレイヤー諸氏は3つの影響下ヘクスサイドを正しいアートワークで扱うことができます。

エジプト軍第 90 歩兵旅団待機ボックスは、第 91 歩兵旅団と読まなければなりません。