

BAR-LEV

THE 1973 ARAB-ISRAELI WAR

**Deluxe
Third
Edition**

A Game by
Chris Fawcett

PLAYBOOK



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

30.0 ゲームのセット・アップ [SETTING UP THE GAME]

30.1 スエズ戦線 [The Suez Front]

30.11 当初使用可能なイスラエル軍ユニットは、下表で表示されたごとくマップと待機ボックス上に置かなければなりません。予備カウンタによってあらわされた実際の全戦闘ユニットを適切なヘクス又はボックス内に置きます。ユニットの名称は重要なので、遵守しなければなりません。マップ上に配置するユニットは、支配下領域内に置かなければなりません（ルール 3.42 と 3.43 を参照）。

マップ上

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
0711	4/206 Hawk	2-1-8/[3] S-1-6/[15]	SP Mortar Bn Mot SAM Btry
0713	9/14x 68/16x	6-4-8 2-3-6	Tank Bn Mot Inf Bn
1015	424	2-2-4i	Recce Bn(-)
1212	436/206 Hawk	3-1-8/[6] S-1-6/[15]	SP Arty Bn Mot SAM Btry
1912	184/14x SC 647 Hawk	6-4-8 2-1-6/[5] 6-1-8/[13] S-1-6/[15]	Tank Bn Arty Bn SP Arty Bn Mot SAM Btry
2202	252xx 252xx 252xx Asaf/35x Hawk	1-2-8/(8) 2-2-8 A-1-8/[1] 2-3-6 S-1-6/[15]	HQ Mech Eng Bn SP AAA Btry Mot Inf Bn Mot SAM Btry
2310	899/206 Hawk	3-1-8/[7] S-1-6/[15]	SP Arty Bn Mot SAM Btry
2412	424	2-2-4i	Recce Bn(-)
2807	329 Hawk	6-1-8/[13] S-1-6/[15]	SP Arty Bn Mot SAM Btry
3207	52/14x Hawk	6-4-8 S-1-6/[15]	Tank Bn Mot SAM Btry
3210	14x	2-1-4i	Recce Coy

Bar-Lev ライン

Location	Unit ID	Unit Values	Unit Type
Bar-Lev Line	As indicated on the counter	1-1-0	Bar-Lev Garrison (x27)
Any Bar-Lev Line outpost on or east of the Artillery Road	A/189 B/189 C/189 D/189	1-1-4i 1-1-4i 2-1-4i 2-1-4i	Recce Coy Recce Coy Recce Coy Recce Coy

Sharm el Sheihh 待機ボックス

Unit ID	Unit Values	Unit Type
202/35x 35x 35x 352/35x	3-3-8 1-1-4i 1-1-8 2-1-8/[2]	Mech Para Bn Recce Coy Mech Eng Coy Mortar Bn
453/274x	5-3-8	Tank Bn

動員ボックス [Mobilizing Boxes]

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
At Start	401x (4 units)		
	404/206 252xx SC SC SC	3-1-8/[6] A-1-8/[1] 4-1-8/[3] 2-1-6/[4] 2-1-6/[5]	SP Arty Bn SP AAA Btry Rocket Bn Arty Bn Arty Bn
	6 Oct (SF)		
	204x (5 units)		
	5/206	2-1-8/[2]	SP Mort Bn
6 Oct (SF)	600x (4 units)		
	3/214 143xx	3-1-8/[6] A-1-8/[1]	SP Arty Bn SP AAA Btry
	217x (5 units)		
	162xx 279 271 839/215 402/215 5/215	1-2-8/(8) 6-4-8 2-2-8 3-1-8/[6] 3-1-8/[6] 2-1-8/[2]	HQ Recce Bn Mech Eng Bn SP Arty Bn SP Arty Bn SP Mor Bn
	162xx	A-1-8/[1]	SP AAA Btry
	460x (3 units – less 71/460x Tank Bn)		
	7 Oct (SF)		
	143xx 2/214	A-1-8/[1] 3-1-8/[6]	SP AAA Btry SP Arty Bn
	421x (4 units)		
	500x (4 units)		
8 Oct (SF)	143xx 87 229 872/214 322/214	1-2-8/(8) 6-4-8 2-2-8 3-1-8/[6] 2-1-8/[3]	HQ Recce Bn Mech Eng Bn SP Arty Bn SP Mor Bn
	162xx 3/215	A-1-8/[1] 3-1-8/[6]	SP AAA Btry SP Arty Bn
	164x (4 units)		
	9 Oct (SF)		
	5/214	2-1-8/[2]	SP Mor Bn
	875x (5 units)		
9 Oct (SF)	440xx	1-2-8/(8)	HQ*

*これは当初の従属ユニットを持たないが、全ての点で通常のイスラエル軍 HQ である。

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
10 Oct (SF)	605	0-3-2	Roller Bridge
	630	1-3-6	Mot Bridge Eng
	634	0-1-4a	Mot Amph Ferry
	4/215	2-1-8/[3]	SP Mor Bn
	11x (5 units)		
11 Oct (SF)	100	6-4-8	Tank Bn
	101	6-4-8	Tank Bn
	890/35x	3-3-8	Mech Para Bn
12 Oct (SF)	247x (6 units—less 247x Mot AT Coy)		
13 Oct (SF)	274x (4 units—less 453/274x Tank Bn)		

30.12 イスラエル軍が自軍部隊をセット・アップした後、当初使用可能なエジプト軍とアラブ同盟軍ユニットを、下表で表示されたごとくマップと待機ボックス上に置かなければなりません。予備カウンターによってあらわされた実際の全戦闘ユニットを適切なヘクス又はボックス内に置きます。ユニットの名称は重要なので、遵守しなければなりません。マップ上に配置するユニットは、支配下領域内に置かなければなりません（ルール 3.42 と 3.43 を参照）。

マップ上

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
0118	30x/PS	-	Unmob Rsv
0618	135x/PS	-	Unmob Rsv
Anywhere on or north of hexrow 08xx	PS	0-6-2/(4)	HQ
	1/63x	²³-3-4/[2]	AT/Arty Bn
	2/63x	²³-3-4/[2]	AT/Arty Bn
	3/63x	²³-3-4/[2]	AT/Arty Bn
	63x	A-1-6/[1]	Mot AAA Btry
Anywhere between hexrows 09xx and 25xx	Tun	2-2-4	Inf Bn
	2xxxx	0-6-2/(6)	HQ
	47x	5-1-4/[6]	Arty Bn(x3)
	57x	3-1-4/[9]	Arty Bn(x2)
	3/57x	3-1-4/[10]	Arty Bn
	1/62x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	2/62x	3-1-4/[3]	Mor Bn
	3/62x	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	2xxxx	²³-2-6/[2]	SPAT/Arty Bn
	2xxxx	4s-2-6	Mot AT Bn
	2xxxx	4-3-6	SP AT Bn
	2xxxx	³⁴-3-6/[2]	SPAT/Arty Bn
	SA6 (x3)	S-1-6/[7]	SP SAM Btry
1118	18xx	-	Unmob Rsv
1221	10x/PS	-	Unmob Rsf
1321	15x	-	Unmob Rsv
1522	23xx	-	Unmob Rsv
1718	2xx	-	Unmob Rsv
2118	16xx	-	Unmob Rsv

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
2221	21xx	-	Unmob Rsv
Anywhere on or south of hexrow 26xx	3xxxx	0/6-2/(6)	HQ
	53x	5-1-4/[6]	Arty Bn(x3)
	55x	3-1-4/[9]	Arty Bn(x2)
	3/55x	3-1-4/[10]	Arty Bn
	1/60x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	2/60x	3-1-4/[3]	Mor Bn
	3/60x	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	3xxxx	²³-2-6/[2]	SPAT/Arty Bn
	3xxxx	4s-2-6	Mot AT Bn
	3xxxx	4-3-6	SP AT Bn
	3xxxx	³⁴-3-6/[2]	SPAT/Arty Bn
	SA6 (x3)	S-1-6/[7]	SP SAM Btry
	6/Kuw	1-2-4	Inf Bn
2716	130x	-	Unmob Rsv
2817	25x	-	Unmob Rsv
2921	4xx	-	Unmob Rsv
3013	7xx	-	Unmob Rsv
3119	6xx	-	Unmob Rsv
3313	19xx	-	Unmob Rsv
Anywhere west of the canal	10	3-1-4/[23]	Rocket Bn
	127x	2-2-3i	Cmdo Bn(x5)
	129x	2-2-3i	Cmdo Bn(x5)
	39x	2-2-3i	Cmdo Bn(x3)
	136x	2-2-3i	Cmdo Bn(x4)
	139x	2-2-3i	Cmdo Bn(x4)
	145x	2-2-3i	Cmdo Bn(x3)
	2/Mor	2-2-6	Mot Inf Bn
	4/Mor	2-2-4	Inf Bn
	6/Mor	2-2-4	Inf Bn

SAM 基地 [SAM Site]

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
SAM Site Setup hex (1 per hex)	SA2 (x11)	S-1-0/[15]	SAM Site
	SA3 (x14)	S-1-0/[11]	SAM Site

非動員状態予備待機ボックス [Unmobilized Reserves Holding Boxes] :

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
2 nd Inf Div	2xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/2xx)	2-1-3i	Recce Coy
	(B/2xx)	1-1-3i	Recce Coy
	2xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	2xx	2-3-4	AT Bn
	2xx	4-2-6	Tank Bn
	2xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/59x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/59x	2-1-4/[2]	Mor Bn
117 th Mech Bde	117x/2xx	13-13-6	Mech Inf Bde
	117x (6 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
4 th Inf Bde	4x/2xx	8-9-4	Inf Bde
	4x (6 units)		
120 th Inf Bde	120x/2xx	8-9-4	Inf Bde
	120x (6 units)		
16 th Inf Div	16xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/16xx	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/16xx	1-1-3i	Recce Coy)
	16xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	16xx	2-3-4	AT Bn
	16xx	4-2-6	Tank Bn
	16xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/59x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/59x	2-1-4/[2]	Mor Bn
3 rd Mech Bde	3x/16xx	13-13-6	Mech Inf Bde
	3x (6 units)		
16 th Inf Bde	16x/16xx	8-9-4	Inf Bde
	16x (6 units)		
112 th Inf Bde	112x/16xx	8-9-4	Inf Bde
	112x (6 units)		
18 th Inf Div	18xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/18xx	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/18xx	1-1-3i	Recce Coy)
	18xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	18xx	2-3-4	AT Bn
	18xx	4-2-6	Tank Bn
	18xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/59x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/59x	2-1-4/[2]	Mor Bn
136 th Mech Bde	136x/18xx	13-13-6	Mech inf Bde
	136x (6 units)		
90 th Inf Bde	90x/18xx	8-9-4	Inf Bde
	90x (6 units)		
134 th Inf Bde	134x/18xx	8-9-4	Inf Bde
	134x (6 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
23 rd Mech Div	23xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/23xx	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/23xx	1-1-3i	Recce Coy)
	23xx	2-3-4	AT Bn
	23xx	4a-2-6	Mot AT Bn
	23xx	1-3-6	Brdg Eng Bn
	(23xx	0-3-0	Empl Brdg)
	23xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/67x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/67x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/67x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/67x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	5/67x	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	24x (4 units)		
116 th Mech Bde	116x/23xx	12-12-6	Mech Inf Bde
	116x (6 units)		
118 th Mech Bde	118x/23xx	12-12-6	Mech Inf Bde
	118x (6 units)		
21 st Arm Div	21xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/21xx	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/21xx	1-1-3i	Recce Coy)
	21xx	2-3-4	AT Bn
	21xx	4a-2-6	Mot AT Bn
	21xx	1-3-6	Brdg Eng Bn
	(21xx	0-3-0	Empl Brdg)
	21xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/51x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/51x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/51x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/51x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	5/51x	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	1x (4 units)		
	14x (4 units)		
18 th Mech Bde	18x/21xx	12-12-6	Mech inf Bde
	18x (6 units)		
30 th Inf Bde	30x	9-9-4	Inf Bde
	30x (6 units)		
135 th Inf Bde	135x	9-9-4	Inf Bde
	135x (6 units)		
10 th Mech Bde	10x	12-12-6	Mech Inf Bde
	10x (6 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
7 th Inf Div	7xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/7xx)	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/7xx)	1-1-3i	Recce Coy)
	7xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	7xx	2-3-4	AT Bn
	7xx	4-2-6	Tank Bn
	7xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/59x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/59x	2-1-4/[2]	Mor Bn
8 th Mech Bde	8x/7xx	13-13-6	Mech Inf Bde
	8x (6 units)		
2 nd Inf Bde	2x/7xx	8-9-4	Inf Bde
	2x (6 units)		
11 th Inf Bde	11x/7xx	8-9-4	Inf Bde
	11x (6 units)		
19 th Inf Div	19xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/19xx)	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/19xx)	1-1-3i	Recce Coy)
	19xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	19xx	2-3-4	AT Bn
	19xx	4-2-6	Tank Bn
	19xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/59x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/59x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/59x	2-1-4/[2]	Mor Bn
2 nd Mech Bde	2x/19xx	13-13-6	Mech Inf Bde
	2x (6 units)		
5 th Inf Bde	5x/19xx	8-9-4	Inf Bde
	5x (6 units)		
7 th Inf Bde	7x/19xx	8-9-4	Inf Bde
	7x (6 units)		
4 th Armd Div	4xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/4xx)	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/4xx)	1-1-3i	Recce Coy)
	4xx	2-3-4	AT Bn
	4xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	4xx	1-3-6	Brdg Eng Bn
	(4xx)	0-3-0	Empl Brdg)
	4xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/44x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/44x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/44x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/44x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	5/44x	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	2x (4 units)		
	3x (4 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
17 th Mech Bde	17x/4xx	12-12-6	Mech Inf Bde
	17x (6 units)		
6 th Mech Div	6xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/6xx)	2-1-3i	Recce Coy)
	(B/6xx)	1-1-3i	Recce Coy)
	6xx	2-3-4	AT Bn
	6xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	6xx	1-3-6	Brdg Eng Bn
	(6xx)	0-3-0	Empl Brdg)
	6xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/43x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/43x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/43x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/43x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	5/43x	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	22x (4 units)		
1 st Mech Bde	1x/6xx	12-12-6	Mech Inf Bde
	1x (6 units)		
113 th Mech Bde	113x/6xx	12-12-6	Mech Inf Bde
	113x (6 units)		
15 th Arm Bde	15x (4 units)		
140 th Abn Bde	140x (5 units) 140x Unmob Rsv GHQ		
25 th Arm Bde	25x (4 units)		
150 th Abn Bde	150x (5 units) 150x Unmob Rsv GHQ		
130 th Amph Bde	1/130x	5-6-6a	AmpMch Bn+
	2/30x	5-6-6a	AmpMch Bn+
	130x (5 units)		
170 th Abn Bde	170x (5 units) 170x Unmob Rsv GHQ		

30.2 ゴラン戦線 [The Golan Front]

30.21 当初使用可能なイスラエル軍ユニットは、下表で表示されたごとくマップと待機ボックス上に置かなければなりません。予備カウンターのよってあらわされた実際の全戦闘ユニットを適切なヘクス又はボックス内に置きます。ユニットの名称は重要なので、遵守しなければなりません。マップ上に配置するユニットは、支配下領域内に置かなければなりません (ルール 3.42 と 3.43 を参照)。

マップ上

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
1319	Baade-9 Hawk	3-1-8/[6] S-1-6/[15]	SP Arty Bn Mot SAM Btry
1517	13/Gol x	3-3-8	Mech Inf Bn
1716	74/188x	6-4-8	Tank Bn

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
1719	77/7x 334/282	6-4-8 2-1-8/[3]	Tank Bn SP Mor Bn
1817	36xx	A-1-8/[1]	SP AAA Btry
1822	71/460x	6-4-8	Tank Bn
1918	82/7x	6-4-8	Tank Bn
2119	36xx 36xx 405/212	1-2-8/(8) 2-2-8 3-1-8/[7]	HQ Mech Eng Bn SP Arty Bn
2416	3/211	3-1-8/[6]	SP Arty Bn
2419	75/7x 55 Hawk	3-3-8 6-1-8/[13] S-1-6/[15]	Mech Inf Bn SP arty Bn Mot SAM Btry
2615	50/35x	3-3-8	Mech Para Bn
2822	39/188x	6-4-8	Tank Bn
2916	53/188x	6-4-8	Tank Bn

ゴラン前哨 [Golan Outposts]

Location	Unit ID	Unit Values	Unit Type
Golan OPs	As indicated on the counter	1-1-0	OP Garrison (x12)
Any hexes within 3 hexes of a Golan OP	188x A/134 B/134 C/134 D/134	2-1-4i 1-1-4i 1-1-4i 2-1-4i 2-1-4i	Recce Coy Recce Coy Recce Coy Recce Coy Recce Coy

動員ボックス [Mobilizing Boxes]

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
At Start	Gol x (7 units, less 13/Gol x Mech Inf Bn)		
	NC	3-1-6/[4]	Arty Bn
	NC	3-1-6/[9]	Arty Bn
6 Oct (NF)	679x (4 units)		
	36xx 2/212	A-1-8/[1] 3-1-8/[6]	SP AAA Btry SP Arty Bn
	210xx 210xx 822/282 411/282 3/282 5/282	1-2-8/(8) A-1-8/[1] 2-1-8/[3] 2-1-8/[4] 2-1-8/[3] 2-1-8/[2]	HQ SP AAA Btry(x2) SP Arty Bn SP Arty Bn SP Mor Bn SP Mor Bn
	9x (5 units)		
	412 269 NC	6-1-8/[13] 2-2-4i 2-1-6/[5]	SP Arty Bn Recce Bn(-) Arty Bn

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
6 Oct (CF)	205x (4 units)		
	146xx 2/213 4/213	A-1-8/[1] 3-1-8/[6] 2-2-8/[3]	SP AAA Btry SP Arty Bn SP Mor Bn
	179x (4 units)		
7 Oct (NF)	4x (5 units)		
	4/212 5/212	2-1-8/[3] 2-1-8/[2]	SP Mor Bn SP Mor Bn
	317x (7 units)		
	181 483 Comp 270	4-3-8 4-4-8 6-3-8 4-1-8/[3]	Tank Bn Recce Bn Mot AT Bn Rocket Bn
	146xx 146xx 146xx 1/213 3/213 288	1-2-8/(8) 2-2-8 A-1-8/[1] 3-1-8/[6] 3-1-8/[6] 6-4-8	HQ Mech Eng Bn SP AAA Btry SP Arty Bn SP Arty Bn Recce Bn
	670x (5 units)		
	5/213 606	2-1-8/[2] 1-3-8	SP Mor Bn Brdg Eng Bn

30.22 イスラエル軍が自軍部隊をセット・アップした後、当初使用可能なシリア軍とアラブ同盟軍ユニットを、下表で表示されたごとくマップと待機ボックス上に置かなければなりません。予備カウンターによってあらわされた実際の全戦闘ユニットを適切なヘクス又はボックス内に置きます。ユニットの名称は重要なので、遵守しなければなりません。マップ上に配置するユニットは、支配下領域内に置かなければなりません（ルール 3.42 と 3.43 を参照）。

マップ上

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
Anywhere on or north of hexrow 18xx	RW	0-6-2/(6)	HQ
Anywhere on or south of hexrow 19xx	LW	0-6-2/(6)	HQ
0101	CdoGp	-	Unmob Rsv
0102	ARG	-	Unmob Rsv
0307	3xx	-	Unmob Rsv
0506	30x	-	Unmob Rsv
0703	1xx	-	Unmob Rsv
1009	62x	-	Unmob Rsv
1315	7xx	-	Unmob Rsv
1913	9xx	-	Unmob Rsv

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
2009	51x	-	Unmob Rsv
2712	5xx	-	Unmob Rsv
2809	47x	-	Unmob Rsv
Anywhere	88	4-3-6	Tank Bn
	69	3-1-4/[23]	Rocket Bn
	xxxx (x3)	3-1-4/[9]	Arty Bn
	xxxx (x2)	3-1-4/[10]	Arty Bn
	xxxx	5-1-4/[6]	Arty Bn
	xxxx	3-1-4/[3]	Mor Bn
	xxxx (x3)	² 3-3-4/[2]	AT/Arty Bn
	xxxx	³ 4-3-6/[2]	SPAT/Art Bn
Within 2 hexes of 1315	1/Mor	3-2-6	Tank Bn
	3/Mor	2-2-6	Mot Inf Bn
	5/Mor	2-2-4	Inf Bn
Anywhere	82 Par	3-2-4	Para Bn
	6 Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn
	7Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn

軍事施設 [Installations]

Hex	Unit ID	Unit Values	Unit Type
Golan Forts	As indicated on the counter	1-1-0	Golan Fort (x25)
SAM Site Setup hex (1 per hex)	SA2 (x2)	S-1-0/[15]	SAM Site
	SA3 (x3)	S-1-0/[11]	SAM Site
	SA6 (x5)	S-1-6/[7]	SP SAM Btry

非動員状態予備待機ボックス [Unmobilized Reserves Holding Boxes] :

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
1 st Arm Div	1xx	2-2-6	Recce Bn
	(A/1xx	1-1-3i	Recce Coy
	(B/1xx	1-1-3i	Mot Recce Co
	1xx	4s-2-6	Mot AT Coy
	1xx	3-2-4	AT Btry
	1xx	A-1-4/[2]	AAA Btry (x3)
	1/64	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/64	3-1-4/[7]	Arty Bn
	3/64	5-1-4/[6]	Ary Bn
	4/64	2-1-6/[5]	SP Arty Bn
	5/64	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	1xx	1-3-6	Bridge Eng Bn
	(1xx	0-3-0	Empl Bridge)
	91x (5 units)		
	76x (5 units)		
58 th Mech Bde	58x/1xx	11-10-6	Mech Inf Bde
	58x (5 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
3 rd Arm Div	3xx	2-2-6	Recce Bn
	(A/3xx	1-1-3i	Recce Coy
	(B/3xx	1-1-3i	Mot Recce Coy
	3xx	4s-2-6	Mot AT Coy
	3xx	3-2-4	AT Btry
	3xx	A-1-4/[2]	AAA Btry (x3)
	1/13	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/13	3-1-4/[7]	Arty Bn
	3/13	5-1-4/[6]	Ary Bn
	4/13	2-1-6/[5]	SP Arty Bn
	5/13	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	3xx	1-3-6	Bridge Eng Bn
	(3xx	0-3-0	Empl Bridge)
	65x (5 units)		
	81x (5 units)		
15 th Mech Bde	15x/3xx	11-10-6	Mech Inf Bde
	15x (5 units)		
ARG Bde	ARG (5 units)		
Cdo Gp	1 Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn
	2 Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn
	3 Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn
	4 Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn
	5 Cdo	2-3-3i	Cmdo Bn
		-40-	Helicopter
47 th Arm Bde	47x (4 units)		
51 st Arm Bde	51x (4 units)		
30 th Inf Bde	30x	6-7-4	Inf Bde
	30x (5 units)		
62 nd Mech Bde	62x	6-7-4	Inf Bde
	62x (5 units)		
141 st Arm Bde	141x (4 units)		
	141x Unmob Rsv		
PLA Hattin Bde	Hat x	5-7-4	Inf Bde
	Hat x (4 units) Hat x Unmob Rsv		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
5 th Inf Div	5xx	2-2-6	Recce Bn
	(A/5xx	1-1-3i	Recce Coy
	(B/5xx	1-1-3i	Mot Recce Co
	5xx	4s-2-6	Mot AT Coy
	5xx	2-3-4	AT Btry
	5xx	23-2-6/[2]	SP AT Bn
	5xx	A-1-4/[2]	AAA Btry (x3)
	1/50	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/50	3-1-4/[7]	Arty Bn
	3/50	5-1-4/[6]	Ary Bn
	5xx	1-3-6	Bridge Eng Bn
	(5xx	0-3-0	Empl Bridge)
	46x (3 units)		
132 nd Mech Bde	132x/5xx	10-7-6	Mech Inf Bde
	132x (5 units)		
61 st Inf Bde	61x/5xx	9-9-4	Inf Bde
	61x (6 units)		
112 th Inf Bde	112x/5xx	9-9-4	Inf Bde
	112x (6 units)		
7 th Inf Div	7xx	2-2-6	Recce Bn
	(A/7xx	1-1-3i	Recce Coy
	(B/7xx	1-1-3i	Mot Recce Co
	7xx	4s-2-6	Mot AT Coy
	7xx	2-3-4	AT Btry
	7xx	23-2-6/[2]	SP AT Bn
	7xx	A-1-4/[2]	AAA Btry (x3)
	1/70	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/70	3-1-4/[7]	Arty Bn
	3/70	5-1-4/[6]	Ary Bn
	7xx	1-3-6	Bridge Eng Bn
	(7xx	0-3-0	Empl Bridge)
	78x (3 units)		
121 st Mech Bde	121x/7xx	10-7-6	Mech Inf Bde
	121x (5 units)		
68 th Inf Bde	68x/7xx	9-9-4	Inf Bde
	68x (6 units)		
85 th Inf Bde	85x/7xx	5-7-4	Inf Bde
	85x (5 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
9 th Inf Div	9xx	2-2-6	Recce Bn
	(A/9xx	1-1-3i	Recce Coy
	(B/9xx	1-1-3i	Mot Recce Co
	9xx	4s-2-6	Mot AT Coy
	9xx	2-3-4	AT Btry
	9xx	23-2-6/[2]	SP AT Bn
	9xx	A-1-4/[2]	AAA Btry (x3)
	1/89	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/89	3-1-4/[7]	Arty Bn
	3/89	5-1-4/[6]	Ary Bn
	9xx	1-3-6	Bridge Eng Bn
	(9xx	0-3-0	Empl Bridge)
	43x (3 units)		
33 rd Inf Bde	33x/9xx	9-9-4	Inf Bde
	33x (6 units)		
90 th Inf Bde	90x	5-7-4	Inf Bde
	90x (5 units) 90x Unmob Rsv		
52 nd Inf Bde	52x/9xx	5-7-4	Inf Bde
	52x (4 units)		

30.3 軍管轄予備 [Command Reserves]

30.31 両プレイヤーがマップとマップ・シートの待機ボックス上に自軍部隊をセット・アップした後、各プレイヤーは自軍軍管轄予備ユニットを、それぞれ指定された武装部隊マップ外ボックス [Armed Forces off-map holding boxes] 上に置きます。予備カウンターによってあらわされた実際の全戦闘ユニットを適切なヘクス又はボックス内に置きます。ユニットの名称は重要なので、遵守しなければなりません。

30.32 シリア軍のカードは、ゲーム中にゴラン・マップに登場する全ての増援を保持するため、並びに分割や再統合されたユニットの通常の待機ボックスに使用します。ゴラン・マップ上に到着するイラク軍、ヨルダン軍、サウジ軍、クウェート軍の全部隊は、名称付ボックス内に置かれます。加えて、イラク軍第3機甲師団の師団所属ユニットは、アラブ軍プレイヤーの選択で、第6機甲、第12機甲、第8機械化旅団のいずれかのボックス内に置かれます。第6機甲師団の師団所属ユニットは、アラブ軍プレイヤーの選択で、第3機甲、第11機甲、第70機械化旅団のいずれかのボックス内に置かれます。

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
Iraqi 6 th Arm Bde	6x (3 units)		
Iraqi 12 th Arm Bde	12x (3 units)		
Iraqi 8 th Mech Bde	18x/3xx	8-9-6	Mech Inf Bde
	18x (4 units)		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
Iraqi Spec Forces Bde	1/SF	2-2-3i	Cmdo Bn
	2/SF	2-2-3i	Cmdo Bn
	3/SF	2-2-3i	Cmdo Bn
Iraqi 3 rd Arm Bde	3x (3 units)		
Iraqi 11 th Arm Bde	11x (3 units)		
Iraqi 70 th Mech Bde	70x/3xx	8-9-6	Mech Inf Bde
	70x (4 units)		
Iraqi 5 th Mtn Bde	5x	5-7-4	Inf Bde
	5x (4 units)		
Jord 40 th Arm Bde	40x (4 units)		
Jord 92 nd Armd Bde	92x (4 units)		
Saudi 20 th Mech Bde	20x	5-7-6	Mech Inf Bde
	20x (3 units)		
Kuwaiti Al Jahrah Bde	1/Jah	1-2-4	Inf Bn
	2/Jah	3-2-6	Tank Bn
	3/Jah	1-1-3i	Recce Coy
	4/Jah	2-1-6/[2]	SP Arty Btry
	5/Jah	A-1-4/[1]	AAA Btry

30.33 イラク軍の航空ユニットは、2つのイラク空軍ボックス間でアラブ軍プレイヤーが望むように分割され、ボックス毎に2つの空軍ユニットです。イラク軍の Hunter 航空ユニットがスエズ戦線でゲームを開始することを忘れないでください。

30.34 エジプト軍のカードは、カイロ地区内のマップ外にある GHQ 予備部隊と同様に、いったん戦争が開始されたときにスエズ運河特に送られたアルジェリア軍とリビア軍の部隊を保持します。指定された組織の全ユニットは、マップへ解放されるまで（又はアルジェリア軍とリビア軍の部隊については、マップ上に到着するまで）それぞれの待機ボックス内に置かれます。

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
PrGd Bde	PrGd	-	Unmob Rsv
	PrGd	A-1-4/[2]	AAA Btry(x2)
	PrGd	2-1-4/[5]	Arty Bn
	PrGd	4-1-4/[3]	Rocket Bn
	Hvy	4-3-6	Tank Bn
	PrGd (4 units) – <i>Arm Bde</i>		
	PrGd	12-14-6	Mech Inf Bde
	PrGd (6 units) – <i>Mech Bde</i>		

Box	Unit ID	Unit Values	Unit Type
3 rd Mech Div	3xx	-	Unmob Rsv
	3xx	3-2-6	Recce Bn
	(A/3xx	2-1-3i	Recce Coy
	(B/3xx	1-1-3i	Recce Coy
	3xx	2-3-4	AT Bn
	3xx	4s-2-6	Mot AT Bn
	3xx	A-1-4/[2]	AAA Btry(x3)
	1/39x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	2/39x	2-1-4/[5]	Arty Bn
	3/39x	3-1-4/[7]	Arty Bn
	4/39x	2-1-4/[6]	Arty Bn
	5/39x	2-1-4/[2]	Mor Bn
	23x (5 Units)		
	114x/3xx	12-12-6	Mech Inf Bde
	114x (6 units)		
35 th Arm Bde	35x	Unmob Rsv	
	35x (4 units)		
PLA Ayn Jalut Bde	AJx	-	Unmob Rsv
	AJx	5-7-4	Inf Bde
	AJx (4 units)		
Algerian Forces	Alg (10 units)		
Libyan Forces	Lib (6 units)		

30.35 アルジェリア軍の航空ユニットは、2つのアルジェリア空軍ボックス間でアラブ軍プレイヤーが望むように分割され、10月10日ボックス内に2つの空軍ユニット、10月11日ボックス内に1つの空軍ユニットです。

30.36 イスラエル軍のカードは、ウエストバンク守備隊（ルール 27.0）、偵察大隊と集成偵察大隊のカウンターを保持し、混成対戦車大隊の待機ボックスです。

以下のごとく、ウエストバンク守備部隊をそれぞれの待機ボックス内に置きます。:

Unit	Garrison
5x Inf Bde (all units) CC 2-1-6/[5] Arty Bn	Northern
63x Para Bde (all units, <i>except</i> 63x Mot AT Coy); 9100x Inf Bde (all units) 16x Inf Bde (all units, <i>except</i> 68/16x Mot Inf Bn) 182 4-3-8 Tank Bn CC 3-16/[9] Arty Bn CC 2-1-8/[4] SP Arty Bn	Central
99x Inf Bde (all units) CC 2-1-6/[4] Arty Bn	Southern

各偵察大隊の偵察中隊を、それぞれの待機ボックス内に置きます。ただし、スエズ・マップ上で分割されてゲームを開始する第 189 偵察大隊と、ゴラン・マップ上で分割されてゲームを開始する第 134 偵察大隊を除きます。第 134 と第 189 のボックス内に大隊規模ユニットを置きます。

集成大隊ユニットは、全てそれぞれの待機ボックス内に置かれます。

以下のユニットは、混成 AT 大隊待機ボックス内に置かれます。:

Unit ID	Unit Values	Unit Type
35x	2-1-8	Mot AT Coy
63x	2-1-8	Mot AT Coy
247x	2-1-8	Mot AT Coy

30.37 カードのソヴィエト又は U.S.補充セクション内に置かれるユニットはありません。これらのセクションは、ルール 24.0 に従って補充のために使用可能なユニットのタイプを表示します。

30.4 空軍 [Air Forces]

30.41 シリア空軍は、シリア空軍使用可能ボックス内に配置されます。11 の MiG-21 FB、4 つの MiG-17 FB、4 つの Su-7 B、1 つのヘリコプターです。二番目のシリア軍ヘリコプターは、もしも CdoGP が GHQ 予備から解放されるときに、使用可能ボックスに加えられます。

30.42 エジプト空軍は、エジプト空軍タスク・ディスプレイの使用可能ボックス内に配置されます。: 12 の MiG-21 FB、11 の MiG-17 FB、6 つの Su-7 B、1 つの Tu-16 B、1 つの Il-28 B、2 つの Il-14 T、2 つの Mir III F (リビア軍)、1 つの Hunter FB (イラク軍)、3 つのヘリコプターです。

30.43 イスラエル空軍は、イスラエル軍プレイヤーが望むどちらかのイスラエル空軍タスク・ディスプレイの使用可能ボックス内に配置されます (1 戦線ゲームをプレイしているのでない限りルール 28.23 を参照)。: 7 つの F-4 FB、9 つの A-4 FB、2 つの Mir III FB、1 つの Barak FB、2 つの S Myst FB、3 つの Myst IV FB、1 つの Vautour B、1 つの DC-3 T、1 つの Noratlas T、2 つのヘリコプターです。

30.44 1 つのイスラエル空軍タスク・ディスプレイがゴラン・マップに、他方がスエズ・マップに割当てられます (ルール 15.21 を参照)。

セット・アップの略号

ユニット・タイプの略号

AAA=対空砲兵 [Anti-Aircraft Artillery]
 Amph、Amp=水陸両用 [Amphibious]
 Arty=砲兵 [Artillery]
 AT=対戦車 [Anti-tank]
 Bde=旅団 [Brigade]
 Bn=大隊 [Battalion]
 Brdg=架橋 [Bridging]
 Btry=砲兵中隊 [Battery]
 Cmdo=コマンド [Commando]
 Coy=中隊 [Company]
 Empl=設置 [Emplacing]
 Eng=工兵 [Engineer]
 HQ=司令部 [Headquarters]
 Inf=歩兵 [Infantry]
 Mech、Mch=機械化 [Mechanized]
 Mor、Mort=迫撃砲 [Mortar]
 Mot=自動車化 [Motorized]
 Mtn=山岳 [Mountain]
 OP=監視哨 [Observation Post]
 Para=落下傘/空挺 [Parachute/Paratrooper]
 Recce=偵察 [Reconnaissance]
 Rsv=予備 [Reserve]
 SAM=地对空ミサイル [Surface-to-Air Missile]
 SP=自走 [Self-Propelled]
 Unmob=非動員状態 [Unmobilized]

ユニット数値の略号

a (許容移動力の後) =水陸両用 [Amphibious]
 i (許容移動力の後) =非正規 [Irregular]
 s (攻撃戦力の後) =サガー [Sagger]
 23 (攻撃戦力の前の上付) =両用 (DP) [dual purpose]
 /3 (四角カッコ) =砲兵射程 [artillery range]
 /6 (カッコ) =指揮範囲 [command radius]

カウンターの ERRATA

以下のカウンター・エラーは、カウンターを印刷した後に発見されました。:

CS5-エジプト軍

3列目: 最後のカウンターから右-AAA 砲兵中隊。表面と裏面のユニット ID は、6xx (現行は 18xx) でなければなりません。師団帯は正しいため、ゲームに実質的な影響がないことに注意してください。

12列目: 左側の最初の 7 枚のカウンター-SP AT 大隊、AT 大隊、戦車大隊 (シルエット)、戦車大隊 (アイコン)、AAA 砲兵中隊 (x3)。ユニット ID は、19xx (現行は 11xx) でなければなりません。師団帯は正しいため、ゲームに実質的な影響がないことに注意してください。

13列目: 左から 3 番目のカウンター-5x/19xx 歩兵旅団。裏面のユニット値は 0-9-0 (現行は表面と同じ 8-9-4) でなければなりません。

CS-7-シリア軍

8列目: 左から二番目のカウンター-51x 非動員状態予備マーカー。セットアップ・コードは 2009 (現行は 2809) でなければなりません。プレイブック内のセットアップ情報は、このマーカーの正しい位置を持ち、プレイへの影響は微少です。

エジプト軍第 90 歩兵旅団ユニットは、誤って第 91 歩兵旅団と印刷されています。

31.0 1戦線ゲーム [THE ONE FRONT GAME]

31.1 1戦線ゲームは、より少ないユニットと作戦的決断を要するため、優れた導入学習を提供します。2人又は3人プレイヤーが理想的です（どちらかのマップについて2人、スエズ・マップについて3人）。使用しているマップに適用する全てのゲーム・ルールは、1戦線ゲームにおいて有効で、以下に記されるごとく一定の戦闘順序列が変更されます。

31.21 戦線で選択された通常に使用可能な全ての地上ユニットは、標準ゲームに従って使用可能です（ルール 30.0 を参照）。

31.22 航空ユニット：各ゲーム・ターンのアラブ軍プレイヤーの連結航空セグメント開始時、イスラエル軍プレイヤーはユニットのタイプ毎に一度サイを振ります。その結果は、イン・プレイで戦線に割当てられるそのタイプの使用可能ユニットのパーセンテージです（直近の整数に端数処理します）。

注釈：グループとして、*Mir III/Bark* ユニットは一度のサイ振りで、*S Myst/Myst IV* ユニットは一度のサイ振りで、*DC-3/Noratlas* ユニットは一度のサイ振りで。

31.23 史実では、イスラエル空軍はスエズ戦線にその注意を向ける前に、シリア空軍を無力化するためゴラン戦線に集中しました。これを反映するため、最初の3ゲーム・ターンにゴラン戦線の全ての航空使用可能サイ振りに+2サイの目修正を加え、スエズ戦線のそれから2を差し引きします。

選択：プレイヤー諸氏は、この修正を無視して素のサイの目を使うことに同意できます。これは、ルール 32.0 のゲーム・ヴァリエーションのいずれかをプレイしている際に推奨されます。

32.0 ゲーム・ヴァリエーション [GAME VARIATIONS]

これらのヴァリエーションの使用は、完全にプレイヤー諸氏の自由意志で、いずれか又は全てを統合できます（特記されていない限り）。これらのヴァリエーションを使用している際に勝利条件の変更はなく、ゲームは本質的にプレイヤー諸氏が「what-if」状況を探求できる砂場です。これらを楽しんでください！

32.1 ヨルダン軍の参戦 [Jordanian Participation]

32.11 ヨルダンは、イスラエルとの秘密合意に従って主要な戦闘に参加しませんでした。この協定は敵意が高まる以前に（又は完全にそこに至らず）破綻する可能性があり、ヨルダン軍はより積極的に関与していたかも知れません。このヴァリエーションは、その可能性を検証します。

注釈：ゴラン・マップ上のヨルダンのヘクスは、プレイ可能で平地地形になります。

32.12 ゴラン戦線に予定されたヨルダン軍、サウジ軍、クウェート軍の増援は、キャンセルされます（これらは、代わりにウエストバンクで闘っています）。

32.13 イラク軍の増援は、ゴラン戦線からウエストバンクへ方向転換できます。各イラク軍ユニットのグループについて、以下の表でサイを振ります。

これらのユニットは、シリア軍武装部隊に従ってアラブ同盟軍増援待機ボックスとターン記録カードへ出現します。もしもゴランのために1つ又は2つの航空ユニットが選択されたら、これらは10月10日待機ボックス内に置かれ、送られた3番目と4番目のユニットは10月11日ボックス内に置かれます。

Unit Group	Golan Front	West Bank
3 rd Armored Division (6 th Armored, 12 th Armored, and 8 th Mechanized Brigades, plus divisional troops)	0-4	5-9
6 th Armored Division (3 rd Armored, 11 th Armored, and 70 th Mechanized Brigades, plus divisional troops)	0-4	5-9
Special Forces Brigade	0-4	5-9
5 th Mountain Brigade	0-4	5-9
Each Iraqi air unit (except the Hunter)	0-3	4-9

32.14 イスラエル軍の中部指揮動員とウエストバンク守備隊の解放はキャンセルされます（これらは、代わりにウエストバンクで闘っています）。ただし、もしも1つ又は両方のイラク軍機甲師団がゴランへ送られたら（32.12に従って）、イスラエル軍プレイヤーはイラク軍の動きに対抗するため、第146師団のいくつか又は全てをゴランへ送ることを選択できます。

32.15 イラク軍機甲師団を構成するいずれかの部隊のゴラン・マップへの到着に続き、イスラエル軍プレイヤーは以下の表からの2つのグループの1つ又は両方のユニットを、増援として登場させることができます。1つのグループは10月13日に登場し（もしも第3機甲師団がゴランに送られたら）、他方は10月20日に登場します（もしも第6機甲師団がゴランに送られたら）。これらの増援は、ゴラン・マップ（ヨルダン又はシリア国内を含めます）の西又は南端のいずれかから登場できます。

Group	Units		
A	205x (4 units)		
	146xx	A-1-8/[1]	SP AAA Btry
	2/213	3-1-8/[6]	SP Arty Bn
	899/213	3-1-8/[7]	SP Arty Bn
	5/213	2-1-8/[2]	SP Mor Bn
	B/288	1-1-4i	Recce Coy
	D/288	2-1-4i	Recce Coy
B	670x (5 units)		
	146xx	A-1-8/[1]	SP AAA Btry
	3/213	3-1-8/[6]	SP Arty Bn
	4/213	2-1-8/[3]	SP Arty Bn
	146xx	2-2-8	Mech Eng Bn
	A/288	1-1-4i	Recce Coy
	C/288	2-1-4i	Recce Coy

注釈: 146xxHQ ユニットの、もしも両グループがゴランへ送られる場合にのみ選択できます。送られた最初のグループと共に到着できます。

32.2 アラブ軍指揮&統制の向上

[Improved Arab Command & Control]

32.21 1973 年のアラブ軍の指揮統制は、1967 年にできたことに比べて大幅に向上していましたが、いまだ相当に貧弱でした。シリア軍は、1972 年後半に旅団から師団編成の軍へ移行し、師団参謀組織を発達させるために多くの現実的な取組が必要で、戦争が開始されたときは未完成でした。エジプト軍は、遥かに早く師団編成を発展させ、より優れた軍事指揮官（政治的指導者よりも優れた）を生み出す参謀組織と学校を発展させました。ただし、それでも多くのやり残したことがありました。このヴァリエーションは、アラブ軍の遥かに優れた師団と旅団レベルの指揮能力を仮定します。

32.22 アラブ軍の指揮統制についてのルール 8.22 と 8.24 は、師団所属旅団と独立旅団のユニットが、その旅団の少なくとも 2 つのユニットから 1 ヘクス以内にいないといけない要件を取り去ります。事実上、旅団の指揮帯は無視でき（指揮統制の目的においてのみ）、このようなユニットはもしもルール 8.23 と 8.25 に従うことができれば指揮統制下です。

32.3 イスラエル軍動員の向上 [Improved Israeli Mobilization]

32.31 1973 年のイスラエル軍の動員は迅速でしたが、活用できた情報獲得活動の欠如は、緊急動員にいくらかの混沌状態をもたらしました。このヴァリエーションは、活用できた情報にイスラエル軍が優れた対応を行い、アラブ軍の攻撃に先立って動員準備がより完全にできていたと仮定します。

32.32 動員／増援セグメント（ルール 9.21、9.22、9.23）の一部として、マップ上に到着するユニットのパーセンテージを判定するためにサイを振る代わりに、全てのイスラエル軍ユニットは、予定されたゲーム・ターンに到着します。

32.4 可変するアラブ軍の連携 [Variable Arab Cooperation]

32.41 アラブ軍の歴史的な戦闘序列は、実際に闘いに参加したか又は潜在的に参加する位置にあったユニットをあらわします。このヴァリエーションは、更に可変するレベルでアラブ軍の参加を創出します。このヴァリエーションは、ルール 32.1 ヨルダン軍の参戦又は 32.5 アラブ軍の非連携と共に使用できません。

32.42 イラク、ヨルダン、モロッコ、PLA、クウェート、チュニジア、アルジェリア、リビアのアラブ同盟国の参加は、ゲーム開始前に下表に従って無作為に判定されます。各アラブ同盟国について 1 つの d10 を振ります。:

アラブ同盟国	参 加	非参加
アルジェリア	0～6	7～9
イラク	0～6	7～9
ヨルダン	0～4	5～9
クウェート	0～5	6～9
リビア	0～6	7～9
モロッコ	0～5	6～9
PLA	0～7	8～9
チュニジア	0～5	6～9

32.43 もしもあるアラブ同盟国が参加することを判定されたら、標準ルールに従ってそのユニットはセット・アップされ／又は増援として到着します。もしも非参加であると、そのユニットはゲームで使用されません。

32.5 アラブ軍の非連携 [Arab Non-Cooperation]

32.51 アラブ軍の連携は、最も順調なときでさえ決して強力ではなく、このヴァリエーションでは実際的に存在しません。このヴァリエーションは、ルール 32.1 ヨルダン軍の参戦又は 32.4 可変するアラブ軍の連携と共に使用できません。

32.52 このヴァリエーションでは、アラブ同盟国のユニットは使用されません。イラク軍、ヨルダン軍、モロッコ軍、PLA、クウェート軍、サウジ軍、アルジェリア軍、リビア軍のユニットは、ゲーム開始時にセット・アップされず、増援として受け取られません。

32.6 フリー・セットアップ [Free Setup]

32.61 アラブ軍の SAM 基地、シリア軍の陣地、イスラエル軍の Bar-Lev とゴランの OP 守備隊を除き、ルール 30.11 と 30.21 に従ってマップ上で開始する全てのユニットは、所有しているプレイヤーによってそれぞれの自軍マップ上の友軍支配下ヘクス（ルール 3.43 と 3.43 を参照）内に自由に配置できます。Sharm el Sheikh ボックス内のユニットは、ルール 30.11 に従って配置されます。

32.62 エジプト軍 Port Said グループ、第 2 軍、第 3 軍のユニットは、それでもスエズ・マップ上の指定されたゾーン（Port Said グループはヘクス列 08xx に北、第 2 軍はヘクス列 09xx と 25xx（含む）の間、第 3 軍はヘクス列 26xx 以南）内に配置されなければなりません。

ヒストリカル・ノート [HISTORICAL NOTES]

「傲慢とは、前へ押す方法を知っていても後ろへ退く方法を知らず、存在は知っていても消滅を知らず、勝利は知っていても敗北を知らないことを意味する。」

ーナポレオン

1973年後半のイスラエル軍最高司令部は、ひとことで言えば傲慢だった。その過去の成功、特に1967年の「六日間戦争」でエジプト、シリア、ヨルダンのアラブ諸国を圧倒した決定的な勝利は、隣国に対する絶対的な軍事的優越感をイスラエル国防軍（IDF）に残した。1967年以来数年間、ゴラン高原とスエズ運河を越えて存在した非戦争／非平和の無目的な消耗戦争中も、この観点は大きく変わらなかった。その結果、10月の最初の週にアラブ軍の攻撃が来たとき、それが成功したばかりでなくイスラエル全体に大きな災厄をもたらしたように見えることに、スエズ指導部は衝撃を受けた。しかし、災厄は終わり、状況は際どいところで転じられた。一体どのように？

この要因の一部は、当時のアラブ軍の編成構造内に横たわっていた。特にシリアでは、軍事指導力はほとんど全ての士官階級にとって副次的な位置を占めたため、無能な（無関心な）士官がそこかしこにおり、厳格な統制は非常に高いレベルのみに留まった。ハフェズ・アル・アサド大統領は、軍のエリート部隊を彼の弟リファート・アル・アサドの指揮下に置いて首都近くに保持した。エジプトは、初期の戦争で同じ問題を被ったが、このときまでに国防大学（1955年に創設された）が優れた卒業生を輩出し、士官は彼らが知っていた者たちをより知っている者たちによって選別され始めていた。シリアとエジプトの両軍部隊の構成は、伝統的な折衷国（「英／仏」）のアプローチを脱し、新たにソヴィエトへアプローチした。ソヴィエトから大量に新兵器とその使用法を訓練する顧問団を与えられたので、これは驚くに当たらない。シリア軍は、最近になって主として旅団中心だった編成を恒久的な師団編成に変換し、5個師団の展開は不完全だった。エジプト軍の拡張は、ソヴィエト連邦からの購入では（望んだように）供給できなかったため、旧式兵器を購入するか戦場で「改造」しなければならなかった。これら2つの軍隊は、しばしばソヴィエト／ワルシャワ機構の軍隊と瓜二つで、同じ編成と装備を持ったが実態は異なった。戦闘序列を見るといくつかの類似点はあるが、これらはアラブ兵の制服を着たソヴィエト軍師団ではないのだ。

戦争におけるもう一つの理由は、アラブのリーダーシップにあった（又はシリアの場合、明確な戦争目的の欠如）。エジプトの大統領アンワル・エル・アサドは、シナイ半島をエジプトの手に戻すことを要求したが（たとえ力づくでも）、軍事的にイスラエルを叩いてエジプトに存在しない部隊によってシナイを奪取する必要がある、そ

れは予測可能な未来ではないことを知っていた。長距離爆撃機とミサイルがイスラエル本土を空襲し、戦場にはイスラエル軍を打ち破るべく戦車の大军が密集し、近代的空軍が戦場の制空権を保証するためにエジプト軍は消耗して獲得できず、いずれにしてもイスラエル軍によって見抜かれて反撃された。戦争が進むに連れて、彼が持った唯一の選択肢は、戦争の範囲をスエズ運河東岸に限定するためイスラエル軍の反撃に対してそこを保持し、停戦と国連決議によって望んだ結果である、イスラエルの安全保証と土地の交換を獲得することだった。この点で、サダトは最終的に彼が手に入れようとしていたものを得た。

シリアの戦争目的は明確に定義されたものではなく、イスラエルの全般的な国家破滅以外の何ものでもなかった。そして、この戦略指標の欠如は、戦場における作戦指令の欠如を導いた。いくつかの優れたアイデアがあっても、軍や師団の参謀レベルでこれらの総合的なアイデアを作戦計画にすることに失敗し、実施はせいぜいバランスが悪いものだった。公正を期すために言えば、いくつか注目に値する例外があり、ヘルモン山のイスラエル軍監視哨の空中機動占領は計画的に実施され、ゴラン南部における第5歩兵師団の突破は、もしも彼らが崩壊している第7と第9歩兵師団を救援するために北へ方向転換せず、自軍の計画を維持して南部のガリラヤ湖とヨルダン川に西進していたら、危ういところで戦争を勝利に導いたかもしれない。これはIDFが必要とした増援をもたらし、突破を封じ込める猶予を与えた。それでも、ゴランではどちらの陣営も勝利する可能性があり、シリア軍と揃ったアラブ軍部隊をダマスカス方面へ押し返すために激しい戦闘が必要だった。

そして、もちろんIDFは終了結果に関係を持った。戦略的奇襲を被ったにもかかわらず、動員は極めて迅速で有効だった。局地的な障害はあったが、部隊が編成され次第送り出され（小隊や中隊の小単位でさえ）、軍は多かれ少なかれ「任務部隊」の集合体だった。全ての指揮レベルが高い能力を持ち、結束 *[esprit de corps]* の精神は、このような臨時 *[ad hoc]* の寄せ集め部隊を迅速かつ効果的に戦闘組織に纏め上げることを認めた。部隊は司令官の周囲に集中し、互いに到達する範囲内にあり、前線に向かう部隊を調節した。緒戦の衝撃後（傲慢のあらわれとして、IDF第401戦車旅団が初日にエジプト軍のサガー装備歩兵に向かって突撃し、非支援下で全滅しかけた）、技術的な能力と高い士気が必死に潮の流れを食い止めた。いったん勢いのバランスがIDF有利になると、ダマスカス方面とスエズ運河を渡河する攻勢が動き始め、10月24日と25日の国連の停戦決議に導いた。

これは、必要な戦争の簡潔な描写に過ぎない。興味がある読者は、この戦争についての実際の検討や成果について、次頁の優れた関連資料を参照することを望むだろう。

関連資料 [HISTORICAL NOTES]

Adan, Avraham "Bren". On The Banks of the Suez. Presidio Press, 1980. ISBN 0-89141-043-0.

Asher, Dani. The Egyptian Strategy for the Yom Kippur War. McFarland, 2009. ISBN 978-0-7864-4253-9.

Asher, Jerry with Eric Hammel. Duel For The Golan. Pacifica Press, 1987. ISBN 0-9355-5352-5.

el Badri, Hassan, Taha el Magdoub, and Mohammed Dia el Din Zohdy. The Ramadan War. T.N. Dupuy Associates, 1978. ISBN 0-8824-460-8.

Cordsman, Anthony H. and Abraham R. Wagner. The Lessons of Modern War, vol. I, The Arab-Israeli Conflicts, 1973-1989. Westview Press, 1990.

Dupuy, Trevor N. Elusive Victory. Harper & Row, 1978. ISBN 0-06-011112-7.

Herzog, Chaim. The War of Atonement. Greenhill Books, 1975. ISBN 1853673072.

Kahalani, Avigdor. The Heights of Courage. Praeger, 1992. ISBN 0-275-94269-4.

Pollack, Kenneth M. Arabs At War. University of Nebraska Press, 2002. ISBN 0-8032-3733-2.

Rabinovich, Abraham. The Yom Kippur War. Schocken, 2004. ISBN 0-8052-1124-1.

Razoux, Pierre. La Guerre Israelo-Arabe d'Octobre 1973. Economica, 1999. ISBN 2717838139.

el Shazly, Lt. Gen. Saad. The Crossing of Suez. American Mideast Research, 1980. ISBN 0-96-0456201

プレイヤーズ・ノート [PLAYER'S NOTES]

私は「種明かし」や、ゲームに勝利するための方法をプレイヤー諸氏が自身で経験する機会を持つ前にしゃべることが大好きというわけではありません。私自身は非常に経験豊富なゲーマーで、楽しみの多くはゲーム・システムの相互作用を知ることと、ゲームを学ぶに連れて明らかになる展開を見守ることです。私はゲームをプレイしているとき、特に新たなそれから発見と触発を受けます。そこで、私はコメントと「ヒント」を最小限に留めることにします。

シリア軍の注釈 [Syrian Notes]

シリア軍は、ゴランで大きな数的優位性を持ち、初期にその優位性で押すことで大きな報酬を刈り取ることができます。対戦車壕を早期に渡り、この数的優位性をプレイで獲得するためのステップとして積極性が求められますが、これらの貴重な橋梁が無傷で留まれば、あなたの戦車部隊は確実に掌握できます。大部分のシリア軍大隊は防御戦力が低く、概して高い損害率を意味しますが、もしも多数のイスラエル軍 6-4-8 戦車をやはり道連れにすれば、損失率はあなたに有利です。ゴランにおける SAM の集中はスエズ運河ほどではないため、イスラエル軍爆撃機に対する最良の抑止力は空軍です。ただし、もしもイスラエル空軍による集中した航空優勢に直面すると、質が貧弱なシリア空軍はしばしば絶望的な状況です。空軍は結局失われるだけになりますが、イスラエル軍ジェット機をいくらか消耗させることを試みてください。おそらく、イスラエル軍のバランス崩れを維持するため、歴史的な計画から外れるリスクすら冒す

必要があります（史実では、その他が予備で維持される一方で3個歩兵師団が解放され、1個機甲師団を伴って突破しました。—あなたはこの初期 OPs で、何らか異なる展開を試みることができます）。全般的に、もしもあなたが優れた計画を持ち、それを最後までやり抜けるのであれば、ヨルダン川は論外ではありません。

エジプト軍の注釈 [Egyptian Notes]

エジプト軍は、いくつかの興味深い問題に直面しており、全力で対抗するであろう敵に対して、軍全体を直線状の水障害を渡さなければなりません。第一波はほとんど抵抗を受けないので（Bar-Lev ライン自体は、あなたを撃退するのに十分ではありません）さほど問題なく渡ることができますが、イスラエル軍の動員が完了する前に、強固に増強するのは大きな挑戦です。史実では、第一波で6個歩兵師団相当が渡河し、第二波の2個機械化師団、第三波の2個機甲師団によって増強されました。橋頭堡の強化は単純な算術の問題で、ターン毎に12個旅団までのそれぞれから4個大隊まで渡ることができ、第一波の大隊全てが渡って東岸で連結するまでいくらかの時間がかかります。ただし、あなたはいくつかの選択肢とあなたの計画を変更する可能性があるいくつかの決断を持ちます（エジプト軍最高司令部も悩まされることです）。あなたは Giddi と Mitla 街道への前進を試みることを望むのでしょうか？ 広域な戦線アプローチ又は狭い突破を望むのでしょうか？ 特殊部隊と空挺による十分な支援、又は戦車対戦車の消耗戦のみに焦点を当てるのでしょうか？ 勝者を保証するアプローチはありませんが、どこでも小出しにすることは、大きなリスクを冒さない代わりに決定的な結果ももたらしません。

イスラエル軍の注釈 [Israeli Notes]

一見したところ、イスラエル軍は純粋に対応アプローチを取らなければならず、最初の2ターンについては、これがあなたに押し付けられ得ます。ただし、純粋な対応でゲームをプレイすることは、アラブ軍プレイヤーに利するだけです。イスラエル軍は優れた反撃能力を持ち、緒戦においてさえ、局地的な反撃がしばしばアラブ軍の攻撃を混乱させることができます。しかし、過度な損失を回避するよう心掛けてください。特に、戦車大隊(6-4-8と6-5-8)の損失は、主導権を取る瞬間を逃したと感じさせることでしょう。空軍は、中途半端に投入しない限り、いつでも空を支配します。空では質対数の問題ですが、あなたが航空機を小出しに飛ばさなければ、その質(特にF-4)があなたに制空権を与えます。ただし、SAMは厄介

な問題です。無傷のSAM基地帯に対する地上攻撃任務は、特に五月雨式に投入すると、しばしば手痛い反撃を受ける傾向があります。ただし、戦場でシュライクを獲得するため、緒戦でF-4又はA-4を犠牲にすることを忘れてはなりません。これらはSAM基地帯の分断を認めます(それでも、コストがかからないわけではありません)。戦線間で部隊を移送することは、2戦線ゲームの最も興味深い点の1つで、追加の1個又は2個の戦車旅団のタイムリーな到着は、戦線を大きく変化させることができます。ただし、ある戦線を裸にする前に、アラブ軍の攻撃ベースを注意深く読んでください。もしもアラブ軍がいまだに攻勢能力を有していると、ここでの過早な決断は破滅となり得ます。

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

Bar-Levは、多くの人々が求めていたものです。何よりもまず、私は誰もがプレイを楽しまれることを望みます。この版のプレイテスト中に受けたフィードバックは、論理的、魅力的で信頼できるゲームで、換言するとほとんどの人にとって楽しいゲームということです。そうであれば、私はこの版の基本になったゲームを楽しんでいたのも、目的は満たされたと思います。私はこのゲームの進化を見ることにより、楽しみを分かち合うことを望み、それを再び可能としました。

オリジナルのBar-Lev 1と2は、その多くのユニットが最初は大隊/大隊(Bar-Lev 1)で、次いで旅団/大隊(Bar-Lev 2)レベルでした。BAR-Lev 3は、主なユニット規模として全て大隊まで分割させ、いくつかは適した尺度の中隊/砲兵中隊にしました。アラブ軍については、旅団は歩兵タイプの組織ですが、その使用法はプレイヤーに任せられ、大隊は機動の主要なユニットです。私は数年前に(ほとんどウォー・ゲームとは無関係のプロジェクトのために)戦闘序列の仕事を開始し、あなたがゲーム内で見ることになるOOBをBar-Lev 2のデザイナーFrank Chadwickとコラボしました。あなたが見ることになる最も正確な(もっともらしく正確な)大隊/中隊レベルの戦闘序列であると信じます。

ただし、ゲームは全てについての正確なOOBではありません(第一に、ゲームとはそういうものであるという元々の前提がありました)。John Hillは、私が中学生時代にプレイした最も楽しいゲームのいくつかを作り、Bar-Lev 1は私に取って突き抜けたゲームでした。それは歴史的正確性と同くらい欠陥があるものの、彼のデザイン・アプローチである「効果のためのデザイン」がゲームを楽しめるものにしました。おそらく、これらは歴史的な事柄(Bar-Lev、Kasserine、Overlord、Verdun)の戯画化に過ぎませんでしたが、信じられないほど楽しくて単純な戯画だったのです。

数年後にGDWがConflict Gamesの何作かをピックアップしたとき、Frank Chadwickは主にマップと戦闘序列を手直しすること

でBar-Lev 1が十分魅力的になると考えました。彼のマップは、ゴランとシナイの作戦エリアの規模の違いについての優れた妥協で、その戦闘序列はJohnがBar-Lev 1に提供したものを遙かに進歩させたものでした(それでも、ゲームが出版されてから40年間のフィルターを通してみれば、非常に欠陥がありました)。私はBar-Lev 2を何度もプレイしたので、おそらくThird Reichと同じくらい最もプレイしたウォーゲームです。このゲームは、Johnのデザインの影響でシンプルでしたが、Frankの2戦線マップのデザインとより正確な戦闘序列でよりアップデートされ、信じられないほど楽しいものでした。両デザイナーの貢献に感謝します。

このゲームのルールについては、今日の時代の趨勢が不完全なルールを大目に見ないため、2つの旧版よりも長くなっています。ただし、これら2セットの「ルール」は、ラフなガイドライン以上のものとしてのみ見なすことができ、戦車を通すほど大きな穴がありました。そこで刷新する必要がありました。私はこれらのルールがプレイのシークエンスの順番であらわされるよう、再編集することを認識しました。それは良く書けていると感じ、発行前にレビューア、編集者、プレイテスターから好意的なフィードバックを受けています。

歴史的な正確さに関しては、ゲームは毎回パフォーマンスを正確に再現するわけではありませんが、それは可能です。私はある種の「砂場」ゲームとしてディヴェロップしました。歴史的な成果は一つの可能性に過ぎません。私が信じるどころでは、イスラエル軍はある程度「過剰達成」し、アラブ軍(特にシリア軍)は「未達成」でした。平均的な結果は、おそらく引き分けとなり、それは歴史的な現実を非常に良く反映していると思います。各プレイヤーは、ゲームで勝利するために非常に上手にプレイする必要があります。同時に、もしもアラブ軍プレイヤーがその歴史的な当事者よりも積極的であると、大きな報酬の可能性があります、それに相当するより大きなリスクを伴います。そして熟練したイスラエル軍プレイヤーに対して、そのリスクは見事な敗北として実現し得るのです。

包括的な航空戦の例 [COMPREHENSIVE AIR EXAMPLES]

連結航空セグメントの例 [Example of a Joint Air Segment]

連結航空セグメント中、両陣営は自軍の使用可能航空機をタスクに割当て、戦線／マップの航空優勢を判定し、航空機を地上攻撃、護衛、迎撃の任務に割り振り、空対空戦闘、地対空戦闘、地上又は飛行場空襲を実行します。下記は、サンプル・ゲーム・ターンについての、このセグメントの要約された例です。

1) 航空機タスクの割当 [15.2]

これは、両プレイヤーによって同時に秘密裏に行われます。3つの一般的な任務が使用可能で、このフェイズ中にこれらの任務に飛行することを認めるため、それぞれの自軍航空機タスク・ディスプレイ (ATDs) 上の2つの待機ボックスの1つ：航空優勢又は使用可能に割り振ります。右は、この過程結果の一部で、例を作るために十分な航空機を表示しています。典型的なゲーム・ターンには、これらのディスプレイ上にもっと多数の航空機があり、もしも前の連結再編／再装備フェイズ中に回復のサイ振りに失敗していたら、飛行済 [Flown] ボックス内にまだいくつかがあり得ます。この時点では、帰還済 [Aborted] ボックス内にユニットはありません。なぜならば、これらは以前の回復のサイ振りにパスして使用可能 [Available] ボックスへ移されたか、又は失敗して飛行済ボックスに移されたかのどちらかだからです。

1a) 航空優勢の判定 [15.3]

この要約された例では、イスラエル軍よりも多くのエジプト軍航空ユニットが航空優勢 [Air Superiority] ボックスへ割当てられたため、エジプト軍はこの連結セグメントにおいてシナイ・マップ上空の航空優勢を持ちます。実質的な影響は、エジプト軍は2つまでの航空ユニットをこのボックスから護衛又は迎撃任務に割り振ることができ、一方でイスラエル軍は1つの航空ユニットのみを割り振ることができます。

2) 地上攻撃、護衛、迎撃任務の配置 [15.4]

エジプト軍プレイヤー・ターンの連結航空セグメントであるため、エジプト軍プレイヤーは最初に地上攻撃と護衛任務に割当てます。

ヘクス 2214 内の Kishuf Bar-Lev 陣地に対して、Su-7 が地上攻撃任務に飛行するために選択され、単一の MiG-21 によって護衛されます (2つを割り振ることができましたが、他の任務に飛行するため、そして迎撃機としていくらか手元に残すことも望みます)。

ヘクス 2015 内の Televizia Bar-Lev 陣地に対しても、MiG-17 が地上攻撃任務に割り振られましたが、護衛機としての MiG-21 はいません。これはリスクですが、これから観ていくように、イスラエル軍プレイヤーに厳しい選択を強めます。



Egyptian Air Force Air Tasking Display	
2 2 2 1	Air Superiority
0 2 1 1	Available
Flown	
Aborted (+1 to Recovery Roll)	

Israeli Air Force Air Tasking Display	
2 2 2	Air Superiority
1 3	Available
Flown	
Aborted (+1 to Recovery Roll)	




この成り行きを観るために、SAM/AAA 表と空対地表を参照しましょう。

表の HAWK 部分を見ると、いかなるエジプト軍航空機にも「0」の目のみが HAWK で無力化の結果を与えることができるので、エジプト軍は高高度の飛行を選択し、ヘクス 2509 内の HAWK は完全に無効化されました。

2509 と任務ヘクス 2214 との間の距離は 14 ヘクスです（シナイ・マップ上の各ヘクスは、SAMs を含む全砲兵クラス・ユニットについて 2 ヘクスの射程がかかることを忘れないでください）。

この表の射程修正列を見ると、いかなる射撃も 12~15 の射程になるため、+1 drm があり自動的にはずれます。

SAM/AAA Table																									
		 SA-2			 SA-3			 SA-6			 HAWK			 S-60			 ZSU-23			 ZU-23			 TCM-20		
Die Roll		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		N	D	D	D	D	D	D	D	N	D	D	N	D	N	N	D	N	-	D	N	-	D	N	-
1		-	D	N	N	D	N	N	D	-	N	D	-	N	N	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-
2		-	N	N	N	N	-	N	N	-	N	N	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-
3		-	N	-	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
≥ 4		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Range Modifier		+1@12-15 Range			+1@8-11 Range			+1@5-7 Range			+1@12-15 Range			+1@2 Range			+1@2 Range			N/A			N/A		

Note: AAA Arab brigades with range  are armed with S-60 and those with range  are armed with ZU-23.




Note: AAA Arab brigades with range 2 are armed with S-60 and those with range 1 are armed with ZU-23.

賢明なエジプト軍。しかし、高高度を飛行することには、負の面があります。

Su-7 は「2」の空襲戦力を持ち、0~2 のサイの目で無力化について通常に命中させますが、高高度からの爆撃については +1 drm があります。

ヘクス 1912 内の別の HAWK 自体は、高高度の任務に「0」でのみ命中させることができますが、ヘクス 2015 を低高度で飛行している MiG-17 は 8 ヘクスのみ離れているため、「0」は MiG-17 を破壊し、「1」又は「2」は無力化させます。低高度の飛行は MiG-17 の爆撃任務を助けますが（-1 drm）、前述のごとくリスクです。






イスラエル軍負はまだ自軍の任務割当を持つため、この全てが決定の背景に過ぎません。

Air-to-Ground Table			
Die Roll	Strike Strength		
	3	2	1
≤ 0	D	N	N
1	N	N	N
2	N	N	-
3	N	-	-
≥ 4	-	-	-
Target Size/Type Modifiers	+1 DRM if target is brigade +1 DRM if target is tank +1 DRM if target is bridge		
Aircraft Altitude Modifier	-1 DRM if at Low Altitude +1 DRM if at High Altitude		

OK、いまやエジプト軍は全ての地上攻撃と護衛任務を配置し、今度はイスラエル軍の順番で同じことを行い、プラスしてエジプト軍の任務を迎撃します。これは際どい決断です。なぜならば、エジプト軍はいまだに2つの MiG-21 を航空優勢上に持ち、両者は単一のイスラエル軍地上攻撃と護衛機に対して飛行できるからです。

イスラエル軍陣営は、非常に強力な F-4 ファントムII ユニットとやや劣る MirageIII ユニット (MiG-21 と同じ数値) を航空優勢ボックス内に、全能の A-4 スカイレーダーを使用可能ボックス内に持ちます。

Egyptian Air Force Air Tasking Display	
 2  2  1	Air Superiority
Available	
Flown	
Aborted (+1 to Recovery Roll)	

Israeli Air Force Air Tasking Display	
 2  2  1	Air Superiority
 1  3	Available
Flown	
Aborted (+1 to Recovery Roll)	

なぜ F-4 が非常に強力なのか調べてみましょう...



これは3の航空戦力を持ち、追加射撃のみならず追加 FF (先制射撃) を与える AIM-7RH (レーダー追尾) ミサイルを持ちますが、その追加射撃には+1 drm があります。1つのエジプト軍航空機を撃破する二度の機会と、応射なしで撃破の可能性があります。

ただし、この強力な兵器をどのように使用するべきなのでしょう？ エジプト軍は、このセグメントにマップ上で航空優勢を持つため、集団で襲うことができます。HAWK の射撃が本当に不調だったので、Su-7 任務を迎撃するために F-4 を使用したら？ 地上攻撃任務の A-4 を護衛するために使用したら？ いずれにしても難しい選択です。ただし、まだ MirageIII も持ちます。

Air-to-Air Table			
Die Roll	Air Strength		
	3	2	1
≤ 0	D	D	N
1	D	N	N
2	N	N	N
3	N	N	-
4	N	-	-
≥ 5	-	-	-
AIM-7 RH Missiles vs Bombers	F-4 only; Extra FF with +1 DRM -1 DRM for interceptor		

この例では、MirageIIIを Su-7/MiG-21 任務の迎撃に使用するときには何が発生するのか、1912 内の HAWK による MiG-17 任務の処理、低高度で飛行している F-4 によって護衛された A-4 の地上攻撃任務の飛行による Kishuf へのエジプト軍の地上攻撃の粉碎を見てみましょう。これは、まだ EAF ATD 上に残っている両 MiG-21 による迎撃を受けることになります。

3) 空対空戦闘の解決 [15.5]

いったん全ての任務が置かれて迎撃されたら（迎撃機自体は迎撃され得ません）、空対空戦闘が解決されます。MirageIIIがエジプト軍の Su-7/MiG-21 任務を迎撃しており、2つの MiG-21 が A-4/F-4 任務を迎撃しています。MiG-17 は、いかなる迎撃機も持たないため、このときに無視されます。もしも迎撃機を持つと、護衛機を持たないため迎撃機は-1 drm を受けることになります（空対空表を参照）。ただし、Bar-Lev 陣地はこのターンにいくらか低いリスクの目標なので、もしも混乱させてすぐに攻撃しなければ、HAWK がこれの始末を試みます。

任務を解決する順番は手番プレイヤーによって選択され、エジプト軍陣営は Su-7 の任務を選択します。空対空戦闘については、MirageIIIと護衛している MiG-21 の両者が「2」です。ユニットの1つに F-4 が含まれていない限り、全ての空対空射撃は同時であることに注意してください。それでは見ていきましょう。MirageIIIが d10 を振って「6」ではずれて、MiG-21 が「9」でやはりはずれます。護衛機がいまだに生き残っているため迎撃は失敗で、Mirage III と MiG-21 の両者はそれぞれ ATD 上の飛行済ボックス内に置かれます。

Air-to-Air Table			
Die Roll	Air Strength		
	3	2	1
≤ 0	D	D	N
1	D	N	N
2	N	N	N
3	N	N	-
4	N	-	-
≥ 5	-	-	-
AIM-7 RH Missiles vs Bombers	F-4 only; Extra FF with +1 DRM -1 DRM for interceptor		

ここで、MiG-21 対 F-4 を解決します。F-4 はスパローで FF を獲得しますが、1つの MiG-21 のみを射撃できます。d10 が振られ、結果の「2」は「3」に修正されて「N」の結果です。1つの MiG-21 は EAF ATD の帰還ボックス内に置かれます。これは FF だったので、MiG-21 からの応射は不可能です。別の「ラウンド」が関われ、各陣営は修正なしで d10 を振ります。MiG-21 は「7」を出してはずれて、F-4 は「1」を出して「D」で、二番目の MiG-21 を除去します。痛！ このユニットはエジプト軍ユニットの再装備 [Refitted] ボックス内に置かれます。

Units to be Refitted

Tanks: 1 back for every 3 scrapped
Aircraft: 1 back for every 2 scrapped
Artillery: May not be refitted
Other: 1 back for every 2 scrapped



F-4 は行動を終えて、IDF ATD の飛行済ボックスへ飛行します。



Egyptian Air Force Air Tasking Display	
Air Superiority	
Available	
	Flown
Aborted (+1 to Recovery Roll)	
	

Israeli Air Force Air Tasking Display	
Air Superiority	
Available	
	Flown
Aborted (+1 to Recovery Roll)	
	

これは、空対空戦闘後の状況です。

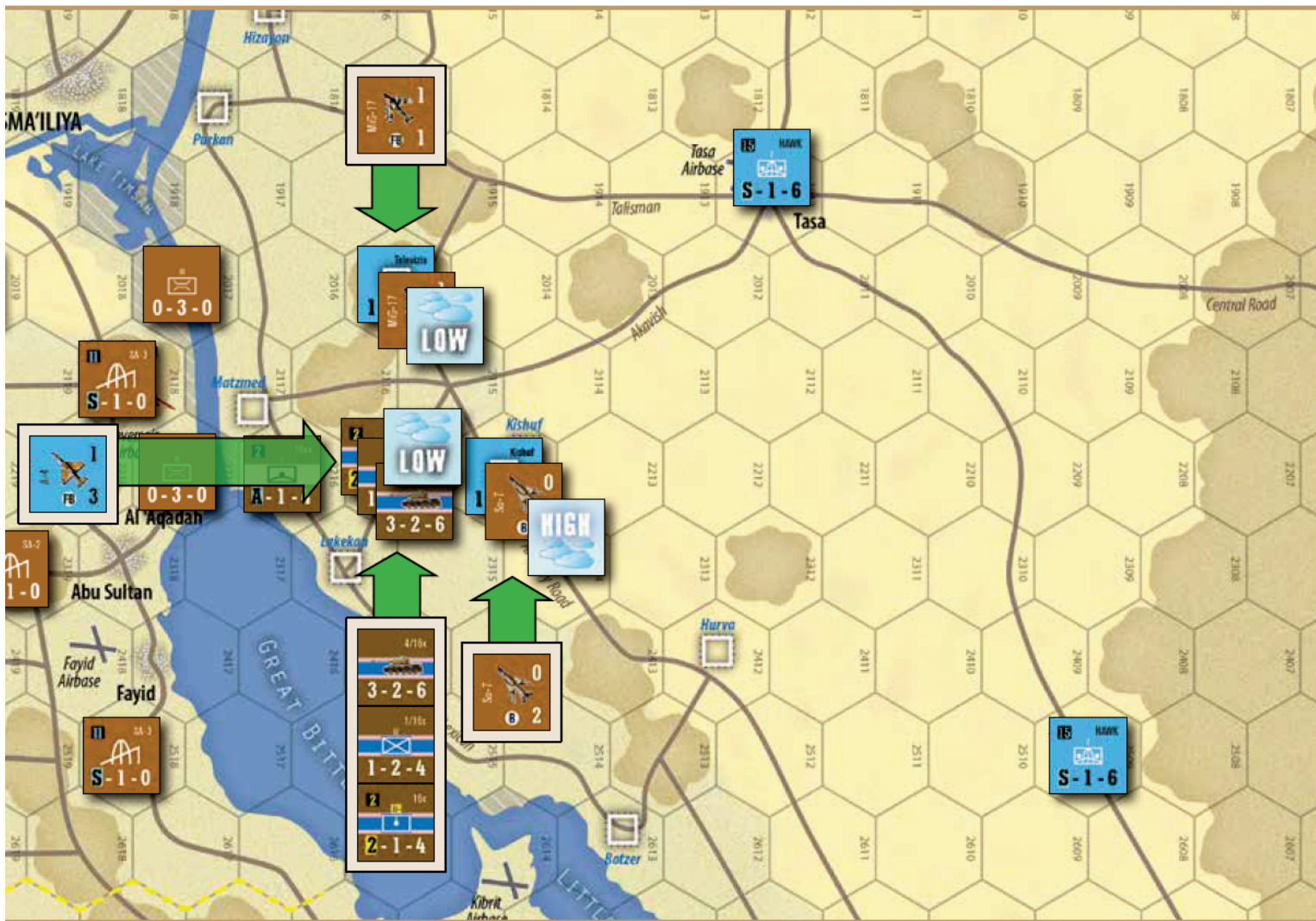
地対空戦闘が次です。











4) 地対空戦闘 [15.6]

地対空戦闘では、各 SAM/AAA ユニットは一度射撃できますが、各任務航空機は複数回の射撃を受ける可能性があります。手番陣営はこの戦闘を最初に解決し、(SAMs/AAA を) 所有している陣営は SAMs/AAA が発射する順番を決定します。たとえ目標が1つのみであっても、多数の射撃の可能性があります。A-4 は、飛行することが最も危険であるかなり濃密なエジプト軍 SAM 基地帯の中にあり、1973 年における A-4 の損失はかなり厳しいものがあります。イスラエル軍陣営にとっての希望は、この任務がこれら全ての SAMs を潜り抜けてその攻撃を断ち切ることです。

実際に行うことができるエジプト軍の射撃を見てみましょう。SA-2 がヘクス 1820、2319、2521 内に、SA-3 が 2019、2118、2420、2518 内に、S-60 が 2216 内にあります。1820 と 2520 内の SA-2 はどちらも 14 ヘクス離れており、低高度目標に対する長射程射撃となるため、射撃しません。2319 内の SA-2 は 8 ヘクス離れていますが、それでも 10% の機会しかありません。低高度に適した設計の SA-III について見てみましょう。2420 内の SA-3 は 12 ヘクス離れており、完全に射程外です。2019 内の SA-3 は 10 ヘクス離れており、2518 内の SA-3 は 8 ヘクス離れているため、両者は長射程射撃 (+1 drm) を持ちます。A-4 に対して、これらは全て「N」結果の希望はありますが、少なくとも 20% の機会、2319 内の SA-2 よりも少ないです。2216 内の S-60 は 2 ヘクス離れており、同様に「N」結果の機会を 20% 持ちます (長射程)。もしもヘクス内に攻撃側と共にいたら、A-4 により厳しい脅威を与えたところですが、これは橋梁と地上ユニットの防護を試みるために展開されているようです。2118 内の SA-3 は 6 ヘクスのみ離れており、それ故 A-4 に最良の射撃を持ちます。



SAM/AAA Table

	 SA-2			 SA-3			 SA-6			 HAWK			 S-60			 ZSU-23			 ZU-23			 TCM-20		
Die Roll	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	N	D	D	D	D	D	D	D	N	D	D	N	D	N	N	D	N	-	D	N	-	D	N	-
1	-	D	N	N	D	N	N	D	-	N	D	-	N	N	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-
2	-	N	N	N	N	-	N	N	-	N	N	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-
3	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-	N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
≥ 4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Range Modifier	+1@12-15 Range			+1@8-11 Range			+1@5-7 Range			+1@12-15 Range			+1@2 Range			+1@2 Range			N/A			N/A		

Note: AAA Arab brigades with range **2** are armed with S-60 and those with range **1** are armed with ZU-23.

Note: AAA Arab brigades with range 2 are armed with S-60 and those with range 1 are armed with ZU-23.



これら全てを踏まえて、エジプト軍プレイヤーは、最初に2118内のSA-3で試すことに決めます。彼はd10を振って「5」を出します。はずれ！ ユニットの、このセグメントに再び射撃できないことの備忘として、SAM射撃済マーカでマークされます。



A-4を追い払うため、他のSAMsに依存しなければなりません。2019内のSA-3が射撃して「3」を振り、やはりはずします（射撃済としてユニットをマークします）。2518内のSA-3が次に挑み、「5」を振ってはずれです。ここで、2319内のSA-2と2216内の2216内のS-60に視線を下げます。S-60は良い射撃を持ちますが「8」の目です。たとえAAAユニットであっても、SAM射撃済でマークします。最後の機会は2319内のSA-2で、「0」が必要です。サイの目は...「2」です。なんたる不運..

A-4は全てのSAMの射撃に生き残りました。幸運でした...このときは...



ここで、イスラエル軍プレイヤーの決断に移ります。

A-4 が向かってくる全ての射撃に生き残ったので、地上攻撃任務を実施することになり、低高度にいることで -1 drm です。T-34 大隊を爆撃しているときに +1 drm も持ちますが、おそらく低いサイの目である程度攻撃を混乱させることができるでしょう。

それで、1912 内の HAWK がヘクス 2015 内の MiG-17 を射撃し、A-4 が Kishuf への攻撃を粉砕する望みがあるでしょうか？ あるいは、空対地上で A-4 がその射撃をはずすリスクを望まないのでしょうか？

連結航空セグメントは間接射撃セグメントに続き、エジプト軍の迫撃砲半個大隊は前に射撃してはしたので（そして、射撃済マーカーでマークされている）、Kishuf にとって真の危険ではありません。しかも Bae-Lev 陣地は、その地形タイプのために T-34 と歩兵大隊に対して FF を獲得し、エジプト軍ユニットは +1 drm を受けます。ただし、もしも陣地ユニットが無力化されていたら、その FF を獲得しませんでした。Televisia は地上ユニットによって攻撃されていないので、現実のリスクはここ Kishuf です。

MiG-17 が（イスラエル軍の視点から）不利な結果を獲得する確率は、Su-7 のそれよりも高いですが（高度修正のため）、Televisia は結局無力化され得るのみで、一方の Kishuf は除去され得ます（いずれにしろ可能ですが、確率を少しだけ下げることができます）。

この例では、イスラエル軍プレイヤーは、HAWK で Su-7 を射撃して MiG-17 は無視することに決めます。

高高度のエジプト軍には、「0」のみで成功です。サイの目は...「4」です。はずれ！

これら全ての SAM は、いずれにしても射撃していたでしょうか？ それは最後の SAM/AAA 射撃だったので、SAM 射撃済マーカーを加える必要はありません。実際、このイムパルスを終了時に、マップからこれら全てのマーカーが取り去られます（ただし、ターンの後の方で、空輸とヘリコプター輸送がまだ飛行できるため、実際には作戦フェイズの最後まで留めなければなりません）。

Air-to-Ground Table			
Die Roll	Strike Strength		
	3	2	1
≤ 0	D	N	N
1	N	N	N
2	N	N	-
3	N	-	-
≥ 4	-	-	-
Target Size/Type Modifiers	+1 DRM if target is brigade +1 DRM if target is tank +1 DRM if target is bridge		
Aircraft Altitude Modifier	-1 DRM if at Low Altitude +1 DRM if at High Altitude		

Terrain Effects Chart (TEC)					
Texture/Symbol	Terrain Type	Direct Fire DRM	Indirect Fire DRM	Movement Cost	Notes
	Border hexside	-	-	Prohibited to cross	All hexes of Jordan and Lebanon are unplayable
	Israeli Bar-Lev/Outpost	+1 FF *	+1 *	OT	OT = Other Terrain
	Syrian Fortification	+2 FF **	+2 **	OT	OT = Other Terrain
	SAM Setup	OT	OT	OT	OT = Other Terrain

*Only if occupied by Israeli Bar-Lev/Outpost unit ** Only if occupied by Syrian Fortification unit

5) 地上攻撃の解決 [15.7]

最後の地対空戦闘だったので、エジプト軍プレイヤー（手番陣営として）は最初に Kishuf、次いで Televizia に対する地上攻撃を解決することになります。Su-17 は、高高度のために +1 と地形チャートから別の +1 を持つため、「0」でのみ命中を獲得します。ただし、サイの目は「0」で、Kishuf は無力化されて裏返されます。ラッキー・ショット！

M-G-17 の任務です。Televizia 陣地は高地にあります。間接射撃や空対地には何ら影響を持たないため、陣地による +1 drm のみ




です。低高度は -1 drm なので、TEC をキャンセルします。1d10 が振られ、結果は「4」ではずれます。

A-4 の任務は次に解決され、2214 内の 3 つのユニットたちはそれぞれ個別に攻撃されます。T-34 は +1 drm を獲得し、A-4 は各エジプト軍ユニットに対して -1 drm を獲得します（繰り返しますが、低高度のためです）。エジプト軍に対する d10 は、「5」（T-34 ははずれ）、「2」は歩兵に対して「1」となって無力化で、「4」は「3」になって迫撃砲も無力化されます。悪い結果ではありません。

連結航空セグメントの結果は、以下のとおりです...

（Kishuf 監視哨は無力化、ヘクス 2215 内の無力化 AAA 砲兵中隊は、実際には無力化迫撃砲半個大隊でなければなりません（そして、もちろん、これら全ての SAM 射撃済マーカーも留まります）。



Terrain Effects Chart (TEC)					
Texture/ Symbol	Terrain Type	Direct Fire DRM	Indirect Fire DRM	Movement Cost	Notes
	Village	OT	OT	OT	OT = Other Terrain
	High Ground	+1 FF	-	2	FF only against units not on High Ground Leja or Mountain
	Mountain	+1 FF	-	3 Infantry only	FF only against units not on Mountain



Units to be Refitted

Tanks: 1 back for every 3 scrapped
Aircraft: 1 back for every 2 scrapped
Artillery: May not be refitted
Other: 1 back for every 2 scrapped



Egyptian Air Force Air Tasking Display



Air Superiority

Available



Flown



**Aborted
(+1 to Recovery Roll)**



Israeli Air Force Air Tasking Display



Air Superiority

Available



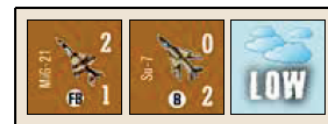
Flown



**Aborted
(+1 to Recovery Roll)**

15.8 例：エジプト軍によるスエズ ATD に対する 2 つの飛行場攻撃任務。

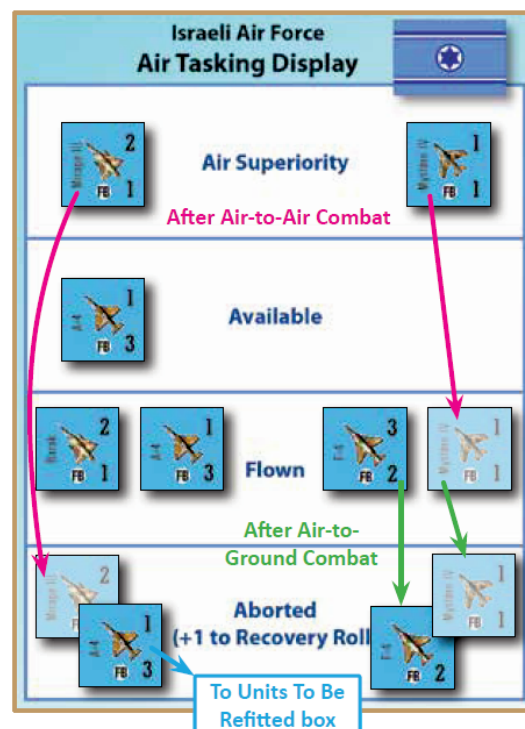
エジプト軍プレイヤー・ターンで、アラブ軍プレイヤーは 2 つの MiG-21 をそれぞれ 1 つの Su-7 (低高度) と Tu-16 (高高度) の護衛にして、図のごとく現在 4 つのボックスに割り振られた航空機を持つイスラエル軍スエズ戦線 ATD に対する飛行場攻撃任務に割り当てました。航空優勢ボックス内にまだイスラエル軍航空機があるため、イスラエル軍プレイヤーは低高度の Su-7 任務を迎撃するために Mirage を、高高度の Tu-16 任務を迎撃するために MystereIV を送ることに決めます。



空対空戦闘が実施され、Mirage は「2」を振って MiG-21 を帰還させ、MiG-21 も「2」を振って Mirage を帰還させます。Mystere は「8」を振ってはずれで、別の MiG-21 は「5」を振ってはずれです。どちらの迎撃機も爆撃機まで到達できなかったため、地対空戦闘が次です。

1 つの Hawk と 1 つの TCM-20 が、イスラエル軍 ATD に対して飛行した各飛行場攻撃任務を射撃できると仮定されます。TCM-20 は高高度の Tu-16 を全く射撃できず、Hawk は「2」を振ってはずれです。TCM-20 は低高度の Su-7 に対して「4」を振ってはずれで、Hawk は「3」を振ってはずれです。

両任務の爆撃機が飛行場に到達したので、アラブ軍プレイヤーはディスプレイ上の航空機に対して 4 つのサイ振りを行い、その内 2 つは彼が選択し、2 つはイスラエル軍プレイヤーによって選択されます。全 4 つのサイ振りは、空対地表の 2 空襲戦力上で行われ、2 つは -1 drmm を持つ Su-7 から、2 つは +1 drmm を持つ Tu-16 からです。アラブ軍プレイヤーは、彼の Su-7 のサイ振りで帰還した A-4 と Tu-16 のサイ振りで飛行済の F-4 を選択します。イスラエル軍プレイヤーは、他の Su-7 のサイ振りで飛行済の Mystere と他の Tu-16 のサイ振りで飛行済の Barak を選択します。Su-7 のサイ振りは、A-4 に対して修正後の「2」、Mystere に対して修正後の「1」で、両者が帰還です。Tu-16 のサイ振りは、F-4 に対して修正後の「2」帰還で、Barak に対して修正後の「9」はずれです。A-4 は 2 無効化を被ったので除去され、F-4 と Mystere の両者は帰還ボックスへ移されます。Su-7 と Tu-16 は、エジプト軍 ATD の飛行済ボックスへ戻ります。



15.9 例：ゴラン・マップ上のシュライク任務。

表示されたごとく、シリア軍はヘクス 0509 内に 4/58x 戦車大隊と 58x AAA 砲兵中隊、ヘクス 0506 内に SA-3 基地、ヘクス 0401 内に SA-6 砲兵中隊を持ちます。イスラエル軍プレイヤーは使用可能な 1 枚の AGM-45 シュライク・マーカーを持ち、0506 内の SA-3 に対してシュライク任務と、ヘクス 0508 内の地上ユニットに対して通常の地上攻撃任務で飛行することに決めます (両方とも低高度)。空対空戦闘が効果なしで解決された後、両方の A-4 がその目標に向かって地対空戦闘が解決されます。ヘクス 0506 内の A-4 は、この任務中に SA-3 と SA-6 の両方からの SAM 射撃に免疫で、0506 内の SA-3 は 0509 内の A-4 に対して +2 drmm を持ち、0509 内の ZU-23 は自身のヘクスを攻撃している A-4 を通常に射撃できます。SA-3 はサイを振って修正後の「7」ではずれ、ZU-23 はサイを振って「8」ではずれです。A-4 は SA-3 を低高度のため -1 drmm で攻撃し、修正後の「1」を振って SA-3 を無効化します。他の A-4 は、戦車大隊に対して修正後の「0」(0 のサイの目、戦車ユニット爆撃のため +1 drmm、低高度のため -1 drmm)、ZU-23 に対して修正後の「0」(低高度のため -1) を振り、両者に対して D の結果です。

