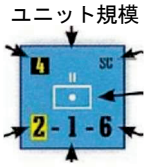
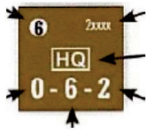
ユニット識別チャート（UIC）

砲兵ユニット



アラブ軍司令部



通常ユニット

対空ユニット

SAM 基地

陣地ユニット

航空ユニット

回復値

許容移動力

ユニット規模

x ＝旅団
Ⅱ+＝増強大隊
Ⅱ−＝半個大隊
Ⅰ ＝中隊／砲兵中隊

地上ユニット・タイプの注釈

- **無限軌道**を含むユニット・シンボルは、**機械化**ユニット。
- **車輪**を含むユニット・シンボルは、**自動車化**ユニット。
- **交差したライフル**を含むユニット・シンボルは、**歩兵**ユニット。
- **サーベル**を含むユニット・シンボルは、**偵察**ユニット。
- **砲弾**又は**飛翔ロケット**を含むユニット・シンボルは**砲兵**ユニット。
- **橋梁**を含むユニット・シンボルは、**架橋**ユニット。
- **傘**を含むユニット・シンボルは、**対空**ユニット。
- **落下傘**を含むユニット・シンボルは、**空挺**ユニット。
- **ローター**を含むユニット・シンボルは、**空中機動**ユニット。
- **鋤車**を含むユニット・シンボルは、**対戦車**ユニット。
- **波**を含むユニット・シンボルは、**水陸両用**ユニット。
- **E** を含むユニット・シンボルは、**工兵**ユニット。

指揮レベルの注釈

→ カウンター上の指揮レベル位置に**帯を持たない**地上ユニットは、**非師団所属ユニット**。

→ カウンター上の指揮レベル位置に**細い帯**を持つ地上ユニットは、**独立旅団の一部である非師団所属ユニット**。

→ カウンター上の指揮レベル位置に**太い帯**を持つ地上ユニットは、**師団所属ユニット**。

→ カウンター上の指揮レベル位置に**太い帯と細い帯**を持つ地上ユニットは、**師団所属旅団の一部である師団所属ユニット**。

砲兵クラス

- 牽引式砲兵
- 牽引式迫撃砲
- ロケット・ランチャー
- FROG ランチャー
- 自走砲兵
- 自走砲兵（水陸両用）
- 自走迫撃砲

砲兵クラス

- 牽引式 AAA
- 自走 AAA（装軌式）
- 自走 AAA（装輪式）
- 自走 SAM（装軌式）
- 自走 SAM（装輪式）
- SAM 基地

- 牽引式対戦車
- 自走対戦車
- 駆逐戦車／突撃砲
- ATGM（サガー）
- 自走 ATGM（水陸両用）
- シリア軍陣地
- ｲｽﾗｴﾙ軍 Bar-Lev/監視哨
- 戦車／機甲
- 機甲偵察
- ジープ偵察
- 機械化歩兵
- 機械化空挺
- 自動車化歩兵

- 司令部
- 工兵
- 架橋工兵
- 水陸両用フェリー

設置中
Emplaced:

歩兵クラス

- 歩兵
- 空中機動歩兵
- 空中機動／空挺歩兵
- コマンド

Bar-Lev: The 1973 Arab-Israeli War,
Deluxe Edition © 2019 Compass Games, LLC.

地形効果チャート（TEC）

質感／シンボル	地形タイプ	直接射撃 DRM	間接射撃 DRM	移動コスト	注　釈
	平地 [Clear]	―	―	1	
	道路 [Road] 一補給源 [Supply Source]	―	―	1/2 ; 1/4	スエズ・マップ上で1/2 ゴラン・マップ上で1/4 ルール17.22を参照。
	町 [Town]（大文字の名前）	＋1FF	+1	1	
	村 [Village]	OT	OT	OT	OT=その他の地形
	高地 [High Ground]	+1FF	―	2	FFは、高地、Leja、山岳にいないユニットに対してのみ。
	山岳 [Mountain]	+1FF	―	3 歩兵大隊のみ	FFは、山岳にいないユニットに対してのみ。
	軟質砂漠 [Soft Sand]	―	+1	3 歩兵は2	
	Leja（Lava尾根）	＋1FF	+1	全MPs 歩兵大隊のみ	FFは、Leja又は高地にいないユニットに対してのみ。
	塩沼／氾濫 [Salt Marsh/Inundated]	―	+1	2	水陸両用、歩兵、下車状態のユニットのみが進入可。
	林 [Woods]	+1	+1	OT	OT=その他の地形
	沿岸 [Coastal]	OT	OT	OT	OT=その他の地形
	完全湖／海上 [Full Lake/Sea]	禁止	禁止	禁止	
	スエズ運河 [Suez Canal]	―	―	禁止 （橋梁上でない限り）	水陸両用ユニットは進入可（2MP） ヘクスの灰色部分はプレイ不能
0-3-0 Emplacing 0-6-0 Emplaced	運河橋梁 [Canal Bridge]	－1	－1	＋1	許容量：設置中＝1（非戦車）大隊、設置後＝4個大隊
	湖ヘクスサイド [Lake hexside]	―	―	越えるために＋2	水陸両用ユニットのみが越えることができる
	ワジ・ヘクスサイド [Wadi heside]	FF	―	越えるために＋1	ワジ・ヘクスサイドを越える手番ユニットに対してFF
	河川ヘクスサイド [River hexside]	― ルール20.0を参照	― ルール20.0を参照	禁止 ルール20.0を参照	水陸両用ユニットのみが越えることができる（＋2MP）。ルール20.0を参照
	Sweetwater運河ヘクスサイド	FF	―	禁止	Sweetwater運河ヘクスサイドを越える手番ユニットに対してFF
up slope down slope	急斜面ヘクスサイド [Steep Slope heside]	+1、FF	―	越えるために＋1	斜面を撃ち下ろすときにFF、斜面を撃ち上げるときに＋1
up slope down slope	断崖ヘクスサイド [Escarpment hexside]	+2、FF	―	越えるために＋2 歩兵大隊のみ	斜面を撃ち下ろすときにFF、斜面を撃ち上げるときに＋2
	対戦車壕ヘクスサイド [Anti-Tank Ditch heside]	FF	―	越えるために＋1 歩兵大隊のみ	壕の西のユニットによって壕の東のユニットを射撃している場合にのみFF
	パープル・ライン・ヘクスサイド [Purple Line hexside]	―	―	―	1967年停戦ライン。ルール3.43を参照
	国境線ヘクスサイド [Border hexside]	―	―	越えることは禁止	ヨルダンとリビアの全ヘクスはプレイ不能
	イスラエル軍Bar-Lev／監視哨 [Israeli Bar-Lev/Outpost]	+1FF*	+1*	OT	OT=その他の地形
	シリア軍陣地 [Syrian Fortification]	+2FF**	+2**	OT	OT=その他の地形
	SAMセットアップ [SAM Setup]	OT	OT	OT	OT=その他の地形

*イスラエル軍Bar-Lev／監視哨ユニットによって占められている場合のみ。　**シリア軍陣地ユニットによって占められている場合のみ。

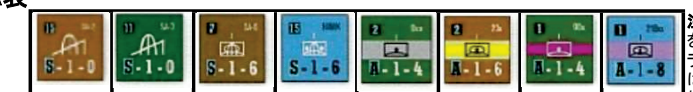
Bar-Lev: The 1973 Arab-Israeli War - Deluxe Edition © 2019 Compass Games, LLC.

間接射撃表

サイの目	イスラエル軍、ヨルダン軍 砲兵値 2	4	6	8	10	12	16	20	24＋
	他の全アラブ軍砲兵 2	6	8	12	16	20	24	30	40＋
0	N	N	N	N	D	D	D	D	D
1	—	N	N	N	D	D	D	D	D
2	—	—	N	N	N	D	D	D	D
3	—	—	—	N	N	N	D	D	D
4	—	—	—	N	N	N	D	D	D
5	—	—	—	—	N	N	N	D	D
6	—	—	—	—	—	N	N	D	D
7	—	—	—	—	—	N	N	N	D
8	—	—	—	—	—	—	N	N	N
9	—	—	—	—	—	—	N	N	N
10	—	—	—	—	—	—	—	N	N
11	—	—	—	—	—	—	—	N	N
12	—	—	—	—	—	—	—	—	N
13	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—

目標規模／タイプ修正：
＋1DRM 目標が旅団
＋1DRM 目標が戦車
＋1DRM 目標が橋梁

SAM／AAA表



サイの目	SA-2 L	SA-2 M	SA-2 H	SA-3 L	SA-3 M	SA-3 H	SA-6 L	SA-6 M	SA-6 H	HAWK L	HAWK M	HAWK H	S-63 L	S-63 M	S-63 H	ZSU-23 L	ZSU-23 M	ZSU-23 H	ZU-23 L	ZU-23 M	ZU-23 H	TCM-20 L	TCM-20 M	TCM-20 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	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
射程修正	+1@12-15 射程			+1@8-11 射程			+1@5-7 射程			+1@12-15 射程			+1@2 射程			+1@2 射程			N/A			N/A		

注釈：射程2を持つAAAアラブ軍旅団は、S-60を装備し、射程1のそれはZU-23を装備する。

直接射撃表

サイの目	戦闘比 1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1＋
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	—	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
3	—	—	D	D	D	D	D	D	D	D	D
4	—	—	D	D	D	D	D	D	D	D	D
5	—	—	—	D	D	D	D	D	D	D	D
6	—	—	—	—	D	D	D	D	D	D	D
7	—	—	—	—	D	D	D	D	D	D	D
8	—	—	—	—	—	D	D	D	D	D	D
9	—	—	—	—	—	—	D	D	D	D	D
10	—	—	—	—	—	—	—	D	D	D	D
11	—	—	—	—	—	—	—	D	D	D	D
12	—	—	—	—	—	—	—	—	D	D	D
13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D	D
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D

目標規模／タイプ修正：
＋1DRM 目標が旅団
＋1DRM 目標が橋梁

戦闘結果：
D=撃破
N=無力化／帰還

空対空表

サイの目	航空戦力 3	2	1
≦0	D	D	N
1	D	N	N
2	N	N	N
3	N	N	—
4	N	—	—
≧5	—	—	—
AIM-7 RHミサイル	F-4のみ 追加FF ＋1DRM		
対爆撃機	—1DRM 迎撃機について		

空対地表

サイの目	空襲戦力 3	2	1
≦0	D	N	N
1	N	N	N
2	N	N	—
3	N	—	—
≧4	—	—	—
目標：規模／タイプ修正	＋1DRM 目標が旅団 ＋1DRM 目標が戦車 ＋1DRM 目標が橋梁		
航空機高度修正	—1DRM 低高度 ＋1DRM 高高度		

空挺降下表

サイの目	降下しているユニットへの影響
≦0	目標ヘクスに着地、1ヘクス移動可
1	目標ヘクスに着地、移動不可
2	目標ヘクスに着地、無力化
3	NWへ1ヘクス漂流、無力化
4	NEへ1ヘクス漂流、無力化
5	Eへ1ヘクス漂流、無力化
6	SEへ1ヘクス漂流、無力化
7	SWへ1ヘクス漂流、無力化
8	Wへ1ヘクス漂流、無力化
9	除去
抵抗なしの降下	—1DRM 降下中に輸送機が射撃を受けなかった

スエズ戦線

イスラエル空軍 航空タスク・ディスプレイ

航空優勢 [Air Superiority]
使用可能 [Available]
飛行済 [Flown]
帰還 [Aborted] （回復のサイ振りに＋1）

ゴラン戦線

イスラエル空軍 航空タスク・ディスプレイ

航空優勢 [Air Superiority]
使用可能 [Available]
飛行済 [Flown]
帰還 [Aborted] （回復のサイ振りに＋1）

イスラエル軍部隊ー予備待機ボックス

中央指揮 北部戦区		中央指揮 中部戦区		中央指揮 南部戦区	
第483偵察大隊	第134偵察大隊	第288偵察大隊	第88偵察大隊	第87偵察大隊	第279偵察大隊
集成偵察A	集成偵察B	集成偵察C	集成偵察D	集成偵察E	第189偵察大隊
US補充ー再装備されるユニット又はユニット廃棄ボックスから抽出できる				集成偵察F	混成AT大隊

エジプト空軍
航空タスク・ディスプレイ

航空優勢 [Air Superiority]
使用可能 [Available]
飛行済 [Flown]
帰還 [Aborted] （回復のサイ振りに＋1）

空対空表

サイの目	航空戦力 3	航空戦力 2	航空戦力 1
≦0	D	D	N
1	D	N	N
2	N	N	N
3	N	N	―
4	N	―	―
≧5	―	―	―
AIM-7RHミサイル	F-4のみ、追加FF +1DRM		
対爆撃機	―1DRM 迎撃機		

空対地表

サイの目	空襲戦力 3	空襲戦力 2	空襲戦力 1
≦0	D	N	N
1	N	N	N
2	N	N	―
3	N	―	―
≧4	―	―	―
目標規模／タイプ修正	＋1DRM 目標が旅団 ＋1DRM 目標が戦車 ＋1DRM 目標が橋梁		
航空機高度修正	―1DRM 低高度 ＋1DRM 高高度		

エジプト軍部隊ー予備待機ボックス

大統領警護旅団	第3機械化師団	第35機甲旅団	アルジェリア軍部隊
			10月16日にd10を振る：全ユニットは0～9ターン後にスエズ・マップの西端に登場する。
		PLA Ayn Jalut旅団	リビア軍部隊
			10月15日にd10を振る：全ユニットは0～9ターン後にスエズ・マップの西端に登場する。

ソヴィエト補充ー再装備されるユニット又はユニット廃棄ボックスから抽出できる

アルジェリア空軍	アルジェリア空軍
10月10日に使用可能ボックス内に置く。	10月11日に使用可能ボックス内に置く。

シリア空軍
航空タスク・ディスプレイ

航空優勢
[Air Superiority]

使用可能
[Available]

飛行済
[Flown]

帰還 [Aborted]
（回復のサイ振りに＋1）

空対空表

サイの目	航空戦力 3	航空戦力 2	航空戦力 1
≦0	D	D	N
1	D	N	N
2	N	N	N
3	N	N	―
4	N	―	―
≧5	―	―	―
AIM-7RHミサイル	F-4のみ、追加FF +1DRM		
対爆撃機	―1DRM 迎撃機		

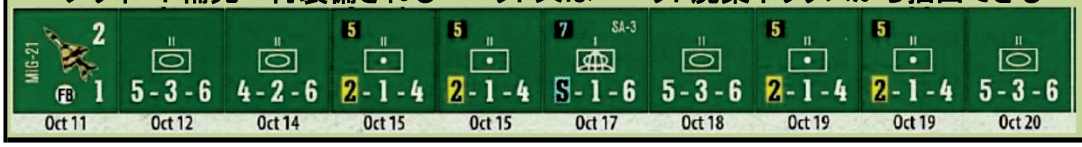
空対地表

サイの目	空襲戦力 3	空襲戦力 2	空襲戦力 1
≦0	D	N	N
1	N	N	N
2	N	N	―
3	N	―	―
≧4	―	―	―
目標規模／タイプ修正	＋1DRM 目標が旅団 ＋1DRM 目標が戦車 ＋1DRM 目標が橋梁		
航空機高度修正	―1DRM 低高度 ＋1DRM 高高度		

シリア軍部隊ー予備待機ボックス

イラク軍第6機甲旅団 10月14日にゴラン・マップの東端に登場。	**イラク軍第12機甲旅団** 10月12日：2個大隊がゴラン・マップの東端に登場。旅団の残りは10月13日に登場。	**イラク軍第8機械化旅団** 10月12日：2個大隊がゴラン・マップの東端に登場。旅団の残りは10月13日に登場。	**イラク軍特殊部隊旅団** 10月15日：1個大隊がゴラン・マップの東端に登場。旅団の残りは10月18日に登場。
イラク軍第3機甲旅団 10月19日にゴラン・マップの東端に登場。	**イラク軍第11機甲旅団** 10月19日にゴラン・マップの東端に登場。	**イラク軍第70機械化旅団** 10月19日にゴラン・マップの東端に登場。	**イラク軍第5山岳旅団** 10月18日にゴラン・マップの東端に登場。
ヨルダン軍第40機甲旅団 10月13日にヨルダン川東のゴラン南端に登場。	**ヨルダン軍第92機甲旅団** 10月23日にヨルダン川東のゴラン南端に登場。	**ヨルダン軍第20機械化旅団** 10月17日にヨルダン川東のゴラン南端に登場。	**クウェート軍Al Jahrah旅団** 10月17日にヨルダン川東のゴラン南端に登場。

ソヴィエト補充ー再装備されるユニット又はユニット廃棄ボックスから抽出できる



イラク空軍 10月10日に使用可能ボックス内に置く。	**イラク空軍** 10月11日に使用可能ボックス内に置く。