

地形タイプ°	移動ポイント・コスト				強襲 CRT 要求？	戦闘への影響
	乾 燥		降 雨			
	非自動車化	自動車化	非自動車化	自動車化		
 平地 [Clear]	1	1	2	2	No	影響なし
 荒地 [Rough]	2	2	2	3	No	影響なし
 高地 [Hills]	2	3	3	4	Yes	+1DRM
 山岳 [Mountain] (a)	3	3(b)	3	5(b)	Yes	+1DRM (c) 並びに防御戦力二倍
 林 [Woods (or Groves)]	OT (d)	+1 (d)	OT (d)	+1 (d)	OT	影響なし
 敵拠点 [Enemy Strongpoint]	+2	+2	+2	+2	Yes	+1DRM、攻撃している 連合軍装甲ユニット半減(14.2.4)
 都市 [City]	OT	OT	OT	OT	Yes	OT
 町 [Town]	OT	OT	OT	OT	OT	OT
 補給源 [Supply Source]	OT	OT	OT	OT	OT	OT
 登場エリア [Entry Ares]	OT	OT	OT	OT	OT	OT
 一級道路 [Main Road]	1/2	1/2	1/2	1/2	OT	OT

以下のときの二級道路:

ー平地又は荒地	1/2	1/2	1	1	OT	OT
ー高地又は山岳	1	1	1	1	OT	OT
小道 [Trail]	MPコストは他の地形の半分				OT	OT

ヘクスサイド地形:

ワジ [Wadi] (e)	+1	+2 (f)	+3	P (f, g)	Yes (h)	+1DRM (g, h) 又は降雨は+2DRM (g, h)
ワジ上橋梁 [Bridge over Wadi]	ワジを越えるコストを無効化する				OT	OT: ワジを無効化しない
ワジ上浅瀬 [Ford over Wadi]	OT	+1 (f)	+2	P (f, g)	OT	OT: ワジを無効化しない
断崖 [Escarpment]	+3	P	+4	P	Yes	攻撃側は、ヘクスサイドを上下 に越えると半減 (c)

注釈:

- OT ヘクス内の他の地形の戦闘への影響とMPコストを適用する。
P ZOC、移動、戦闘は、ヘクスサイドを越えては制限される。
a 山岳ヘクスに進入している全ユニットは、道路又は小道に沿って移動していない限り停止する(例外: 山岳ユニットは、移動を継続できる。16.6.1)
b 装甲ユニットは、道路又は小道に沿って移動している場合にのみ進入できる。他の自動車化については、7.3.5を参照。
c 装甲と自動車化ユニットは、道路又は小道の道筋に沿ってのみ攻撃できる(12.2.6)、山岳ユニットについては、16.6.3を参照。
d 道路又は小道に沿って移動しているとき、林のコストを無視する(7.3.6)。航空ZOCは、林ヘクス内に適用しない(11.2.7)。
e ワジ・ヘクスサイドに架かる橋梁を越えて移動しているときにのみ、道路又は小道のコストを消費する(7.3.4)
f 装甲ユニットは、橋梁又は浅瀬でのみ越えることができる(7.3.3と7.3.4)。
g 自動車化と装甲は、橋梁でのみ越えることができるが、装甲は越えて攻撃できない。
h 全攻撃側がワジ・ヘクスサイドを越えて攻撃しているときにのみ適用する(12.2.7)。

曇天天候

- 乾燥ターンに曇天ターンが続くとき、乾燥TECコラムを使用する。
- 降雨ターンに曇天ターンが続くとき、降雨TECコラムを使用する。
- 曇天ターンに曇天ターンが続くとき、前のターンのTECコラムを使用する。

機動戦闘結果表 [MOBILE COMBAT RESULTS TABLE] (12.4.3)

d6	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2	2-3	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	d6
-1	AR	AR	AR	A1/D1	DR	DR	D1R	D2R	D2R	D2R	D2R	DE	DE	DE	DE	-1
0	AR	AR	AR	AR	A1/D1	DR	DR	D1R	D1R	D2R	D2R	D2R	DE	DE	DE	0
1	AR	AR	AR	AR	AR	A1/D1R	DR	DR	D1R	D1R	D2R	D2R	D2R	DE	DE	1
2	A1R	AR	AR	AR	AR	AR	A1/D1R	DR	DR	D1R	D1R	D2R	D2R	D2R	DE	2
3	A1R	A1R	AR	AR	AR	AR	A1	A1/D1R	DR	DR	DR	D1R	D2R	D2R	D2R	3
4	A2R	A1R	A1R	AR	AR	AR	AR	A1	A1/D1R	DR	DR	DR	D1R	D2R	D2R	4
5	AE	A2R	A1R	A1R	AR	AR	AR	AR	A1	A1/D1R	DR	DR	DR	D1R	D1R	5
6	AE	AE	A2R	A1R	A1R	A1R	AR	AR	AR	A1	A1/D1R	DR	DR	DR	DR	6
7	AE	AE	AE	A2R	A1R	A1R	A1R	AR	AR	AR	A1/D1	A1/D1R	DR	DR	DR	7
8+	AE	AE	AE	A2R	A1R	A1R	A1R	A1R	AR	AR	AR	A1/D1	A1/D1R	DR	DR	8+

注釈:

赤文字のCRT結果は、ステップ損失を示す。

1. 1対6未満の比は1対6として扱い、+2DRMを適用する(12.5.3)。
2. 8対1を超える比は、8対1として解決される(12.5.4)。
3. 退却は2ヘクス(13.3.1)。
4. 最終DRMsは、+3又は-3を超えない範囲に限定される(12.5.6)。

強襲戦闘結果表 [ASSAULT COMBAT RESULTS TABLE] (12.4.1)

d6	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	d6
-1	AR	AR	DR	DR	D1	D2R	DE	DE	DE	DE	DE	-1
0	AR	AR	AR	DR	D1	D1	D2R	DE	DE	DE	DE	0
1	AR	AR	AR	A1/D1R	DR	D1	D1R	D2R	DE	DE	DE	1
2	AR	AR	AR	AR	A1/D1R	DR	DR	D1R	A1/D2R	DE	DE	2
3	A2R	AR	AR	AR	A1	A1/D2R	DR	DR	D1R	A1/D2R	DE	3
4	A2R	A2R	A1R	AR	AR	A2/D1	A1/D2R	DR	DR	D1R	A1/D2R	4
5	AE	A2R	A2R	A1R	AR	AR	A2/D1	A1/D1R	DR	DR	D1R	5
6	AE	AE	A2R	A2R	A1R	AR	AR	A1/D1	A1/D1R	DR	DR	6
7	AE	AE	AE	A2R	A2R	A1R	AR	A1	A1/D1	A1/D1R	DR	7
8+	AE	AE	AE	A2R	A2R	A2R	A1R	AR	A1	A1/D1	A1/D1	8+

注釈:

1. 1対5未満の比は1対6として扱い、+2DRMを適用する(12.5.3)。
2. 7対1を超える比は、7対1として解決される(12.5.4)。
3. 退却は、所有しているプレイヤーが望むごとく1又は2ヘクス(13.3.1)。
4. 最終DRMsは、+3又は-3を超えない範囲に限定される(12.5.6)。

退却表 [RETREAT TABLE] (13.4.4)

サイの目	結果
1~2	失敗(除去)
3+	パス(通常退却)

展開モードの砲兵(SP以外の)を除く
いかなる自動車化も試みることができる。
DRMs: +1 曇天天候

戦闘回避 [COMBAT EVASION] (9.2.4)

結果	d6を振る
失敗	ユニットの回避値よりも大きい。
パス	ユニットの回避値以下。

DRMs: +1 いずれかの攻撃ユニットが、より高い回避
値を持つ。



(4.3.1)

(18.2.8)

プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

A. 戦略セグメント

1. 天候フェイズ
2. 補給状態フェイズ
3. 増援フェイズ
4. 連結航空フェイズ

B. 枢軸軍作戦セグメント

1. 枢軸軍移動フェイズ
2. 枢軸軍戦闘宣言フェイズ
3. 連合軍対応フェイズ
4. 枢軸軍戦闘フェイズ
5. 枢軸軍予備移動フェイズ

C. 連合軍作戦セグメント

1. 連合軍移動フェイズ
2. 連合軍戦闘宣言フェイズ
3. 枢軸軍対応フェイズ
4. 連合軍戦闘フェイズ
5. 連合軍予備移動フェイズ

D. 再編セグメント

1. 回復フェイズ
2. 勝利判定フェイズ

連合軍暗号解読表 [ALLIED DECRYPT TABLE]

サイの目	結果
1～2	Yes
3+	このターンは不可

DRMs: なし

(11.1.6)

航空ユニット到着表 [AIR UNIT ARRIVAL TABLE]

サイの目	天候状況		
	乾燥	曇天	降雨
1	A	A	A
2	A	A	R
3	A	R	R
4	A	R	U
5	R	U	U
6	R	U	U
7+	U	U	U

任務ヘクスに到着するため、各航空ユニットについて一度サイを振る。

DRMs (蓄積する)

- 1 US A-20b航空ユニットで曇天天候
- +1 US航空ユニット
- +1 最初に適用した後の同じヘクスへの各追加連合軍航空ユニットに
- +3 「第XII ASC」ユニットが行軍モード又は除去されたら、全てのUS航空ユニットに適用する。

結果の説明:

- A 航空ユニットは、到着して任務を実施する。
- R 航空ユニットは、到着せずに準備ボックスへ置く。
- U 航空ユニットは、到着せずに使用済ボックスへ置く。

