

日本語解説書

目 次

1.0 はじめに	2	11.0 空軍力	18
2.0 ゲームの備品	3	12.0 戦闘	20
3.0 基本概念	6	13.0 戦闘結果	21
4.0 ゲームの開始	8	14.0 拠点	23
5.0 戦略セグメント	9	15.0 HQ ユニットとロンメル	24
6.0 補給	10	16.0 特殊ユニット	25
7.0 地上ユニットの移動	11	17.0 包括的なプレイの例	28
8.0 特殊な地上移動	14	18.0 シナリオ	30
9.0 戦闘前アクション	15	19.0 デザイナーの項目	33
10.0 砲兵	17	拡大されたプレイのシーケンス	40

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

1942 年 11 月 8 日に連合軍部隊がアルジェリアとモロッコに上陸したとき（トーチ作戦）、北アフリカの戦争は数週間しか続かないと思われた。枢軸軍の敗北は不可避に見えた。その代わりに、ドイツとイタリアは、連合軍の進撃を食い止めて新たな戦線をチュニジアに構築するため、増援を次ぎ込んだ。加えて、ロンメルのアフリカ装甲軍のヴェテランがリビアから撤退してすでにチュニジアにある部隊と合流し、枢軸軍部隊は戦略的優位性の機会を与えられた。枢軸軍司令部は、未経験の米軍部隊から開始して未統制の各連合軍を各個撃破することにより、現実的な勝利の機会を持てると考えた。1943 年のヴァレンタイン・デイに、これら枢軸軍の最も危険な攻撃が開始された。ここでドイツ・イタリア（枢軸）軍が成功していたら、北アフリカにおける戦争が長引き、連合軍のヨーロッパ侵攻が遅れていた可能性がある。この攻勢は、戦場における大きな成功の機会を枢軸軍に提供し、僅か二週間前に起きたスターリングラードの災厄を帳消しにして、北アフリカで枢軸軍の運命を逆転させる最後の現実的な機会を保証するものだった。

Decision at Kasserine は、WWII の 1943 年 2 月にチュニジア中央部で起きたドイツ軍とイタリア軍の攻勢を扱う作戦級ゲームです。ゲームは、二人のプレイヤーを意図しています。一人のプレイヤーが枢軸軍部隊を指揮し、相手側は US（アメリカ）、イギリス、フランスの連合軍部隊を指揮します。二人のプレイヤーは、プレイのルールに従い、マップを横切って自軍ユニットを機動させて戦闘を実施します。

枢軸軍プレイヤーは、自軍の勝利条件セットに従い、様々な目標を占領、確保することでゲームに勝利します。連合軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーがその勝利条件を達成するのを妨げることで勝利します。

これは、1983 年に World Wide Wargames (3W) によって発行された Vance von Borries の *Decision at Kasserine* ゲームのデザイナー公認エディション [Designer's Signature Edition] です。このエディションは、オリジナルのデザインに加えて、内容物を刷新してルールを更新しました。オリジナルの発行以来、新たに使用可能又はアクセスできるようになった歴史的資料をオリジナル・ルールの枠

組み内にボーナス素材として反映させたものを提供します。追加又は修正された全ての素材は歴史的な出来事に従い、オリジナル・ゲームの基本的な性格と高いプレイアビリティに影響を与えずに、ゲームの多様性を高めています。

ルールは番号化された大項目のセットであらわされ、各項目は複数の副次と副々次項目に細分化されます。ルール項目は、(カッコ)を使用することで他のルール項目を参照できます。例えば、「5.2.3 増援ユニットは移動補給 (6.4.1) を持ち....」は、事項 5.2.3 に関する更なる情報は、事項 6.4.1 で見つけられることを意味します。このゲームのルールは、初読で容易に理解でき、後に容易に参照する両方のために編集されています。

あなたは、選択と標記された新たなルールを見つけるでしょう。プレイヤー諸氏は、プレイを開始する前に双方の同意によってこれらを加えることができます。

このゲームに慣れるため、最初に競技用コマを見て、次いでルールを通して素早く一読します。一般的なプレイの過程が記された、拡大されたプレイのシーケンス（プレイヤー補助カードを参照）に従って、「ファイト峠」シナリオ (18.1) に挑戦してください。疑問が生じたら、このルール・ブック内のルールに戻って参照します。：ルールの暗記は要求されません。プレイの数分後には、ゲームのメカニクスに馴染んだことに気づくでしょう。

このゲームについて、オン・ラインのサポートが使用可能です。

Web 上で訪問してください。：

<http://www.compassgames.com>

email によって： Sales@compassgames.com

あなたのプレイ体験を分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪れることも勧めます。<http://talk.consimworld.com> を訪れ、North Africa/Med Front の個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探して *Decision at kasserine* ゲーム・トピックを見つけてください。Decision at kasserine は BoardGameGeek で見つけることもできます。

このデザイナー公認エディションについて

「デザイナー公認エディション」(DSE) 扱いの意図は、最終章又は著名なデザイナーによるゲームの「完全最終」エディションを提供することです。その焦点は、完全に再デザインされたフル・カラーのグラフィックを通して、ゲームを魅力的かつ可能な限りプレイアブルにすることにあります。

Decision at Kasserine は、Vance von Borries によってデザインされ、元々1983年にWorld Wide Wargames (3W) によって発行されました。その不明確な勝利条件と自動車化戦の力強い描写によって良く知られました。私どもはその存在を現代化し、シリーズの後に発行されたゲームと互換性があるゲーム・システムに刷新することを選択しました。

この *Decision at Kasserine* のデザイナー公認エディションについて:

- ・5/8"カウンターと大型ヘクスを持つ2枚のゲーム・マップが特徴づけるスーパー・サイズ内容物。
- ・ゲーム・マップ情報が更新され、完全に新たなマップのネットワーク。
- ・プレイを容易にする、一瞥してより情報を伝える支援チャート。
- ・人間工学的に向上させて組み込まれたセット・アップと増援チャート。
- ・更新された OoB とオリジナルの配置は、新たな情報と調査を基礎に置きます。
- ・潜在的な疑問を減少させるため、ルールのは扱いは完全に新たに書き直され、多数のイラスト、索引、解明、プレイの例を持ちます。いくつかのルールは、単純化され、その他は改良されました。
- ・ルールは、再デザインされた航空ユニット、装甲ボーナス、戦闘における拠点の扱いと、砲兵ルールの解明された扱いを含みます。
- ・新たなルールは、浸透移動、戦闘回避、等々を扱います。
- ・新たなルールは、連合軍の著しい指揮の限定と問題を扱います。
- ・ルール提供の全体を通して、全ての新たな歴史的注釈を見つけることができます。

Enjoy the game!—John Kranz

2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

ゲームは、以下を含みます。:

- ・2枚の各22"×34"カラー・マップ。
- ・3シートの5/8"型抜きカウンター
- ・3枚のセット・アップ・カード (枢軸軍と連合軍)
- ・2枚の2セット8.5"x11"プレイヤー補助カード
- ・拡大されたプレイのシークエンス8.5"x11"プレイヤー補助カード
- ・このルール・ブック
- ・2つの六面体サイコロ

もしもこれらの部品のいずれかが欠損していたら、以下に連絡してください。: E-Mail : sales@compass games.com ボックス裏の内容物リストは誤りです。: 上記の内容物リストが正しいものです。

2.1 ゲーム・マップ [Game Map]

マップは、競技用コマの移動と位置取りを容易にするため、六角形の格子 (以後「ヘクス」と呼びます) を持ちます。ゲーム・コマは、同時に1ヘクスのみを占めます。各ヘクスは、ゲーム情報の目的に使用される4桁の番号を持ちます。マップ上の各ヘクスは、対辺間距離で約2.0マイル (3.2km) の地形をあらわします。

2.2 競技用コマ [Playing Pieces]

2.2.1 3タイプの競技用コマがあります。

戦闘ユニット [Combat units]: 史実の戦役で闘った軍事組織です。これらは、許容移動力と戦闘値が記載されています。

非戦闘ユニット [Non-Combat units]: これらは、航空ユニットとロンメル・ユニットです。それぞれシルエットを持ち、そのタイプに関連する数値が記載されます。

プレイヤー補助カード [Player Aid markers]: これらは、残りの全てのコマです。これらは、ゲーム・プレイをアシストするために使用されます。ゲームには、各タイプの十分な数が用意されています。ただし、拠点の数はデザイン上の限度であることに注意してください。

2.2.2 国籍 [Nationality] 各ユニットの地色は、その国籍を示します。これは、プレイに影響します。

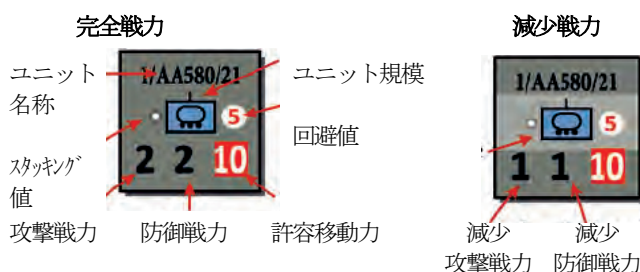
国籍	色
US (アメリカ)	オリーブ・ドラブ
イギリス	ライト・ブラウン
フランス	ライト・ブルー
ドイツ	フェルト・グラウ
ドイツ・ルフトヴァッフェ	ブルー
イタリア	グラス・グリーン

各ユニットが減少面にいる間は明るい影と色帯を表示しますが、国籍は同じで留まります。

2.2.3 地上ユニット数値の説明

[Explanation of ground unit values]:

戦闘ユニットの見本



攻撃戦力 [Attack Strength] は、攻撃しているときの戦闘ユニットの戦力です。

防御戦力 [Defense Strength] は、防御しているときの戦闘ユニットの戦力です。

許容移動力 [Movement Allowance] (MA) は、ユニットが1移動フェイズに通常の移動手順を使用して進入できる平地地形ヘクスの最大数です。

スタッキング値 [Stacking Value] は、ユニットのスタック内に攻撃ユニットが占めるスペースの量です。

非ZOC帯 [No-ZOC Band] は、ユニットが隣接ヘクス内に支配地域 (3.2.4) を及ぼさないことを示します。

ユニット名称 [Unit Identification] は、ユニットの歴史的名称 (又は番号) です。それぞれ固有です。略号を説明するためのリストは、19.1 を参照してください。

回避値 [Evasion Rating] は、ユニットが戦闘前退却 (9.2) するための能力値を示します。

セット・アップ・コード [Set Up Codes] は、未確認戦闘ユニットの確認済面上に記載されます。これらは、歴史的な情報です。これらは、ゲームの機能を持ちません。

未確認ユニットの例：



未確認



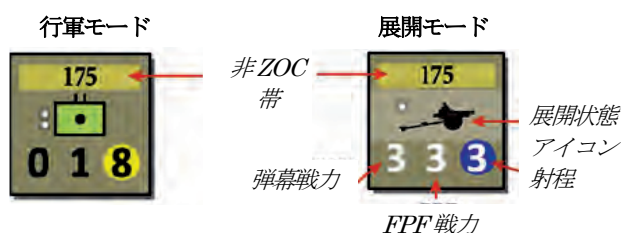
確認済

2.2.4 砲兵ユニット値の説明 [Explanation of artillery unit value]：

これらは地上ユニットと同じですが、以下の追加 (又は変更) を持ちます。

砲兵ユニットの例 [Example of an Artillery Unit]：

砲兵ユニットの見本



砲兵は、射程値を持つ戦闘ユニットです。

射程 [Range] は、砲兵ユニットが射撃支援 [10.1] を提供できる防御側ヘクスからの最大ヘクス数です。

弾幕戦力 [Barrage Strength] は、攻撃のために戦力を計算しているときの砲兵ユニットの支援値です。攻撃戦力ではありません。

FPF 戦力 [FPF Strength] は、防御のために戦力を計算しているときの砲兵ユニットの支援値です。防御戦力ではありません。

いくつかの装甲／砲兵ユニットの裏の特殊な表記：

AT 最終防護射撃戦力は、装甲ユニットに対してのみ使用されます (16.1.5)。

SP 自走 (7.6.3) (ユニットの表にも表示されます)。

2.2.5 ユニット規模シンボル [Unit size symbols]

I 中隊 (又は砲兵中隊)

II 大隊

III 連隊

注釈：司令部ユニットには、ユニット規模シンボルが与えられません。

2.2.6 ユニット・タイプ・シンボル [Unit type symbols]

地上ユニット・タイプ・シンボル

	装甲
	装甲車
	装甲対戦車
	装甲砲兵／突撃砲
	野戦砲兵
	ロケット砲兵
	対空砲
	対戦車
	騎兵
	搜索 (偵察)
	機械化歩兵
	自動車化歩兵
	オートバイ歩兵
	歩兵
	山岳歩兵
	自転車歩兵
	司令部
	航空基地ユニット
	二重ボックス・ユニット・タイプ・シンボル

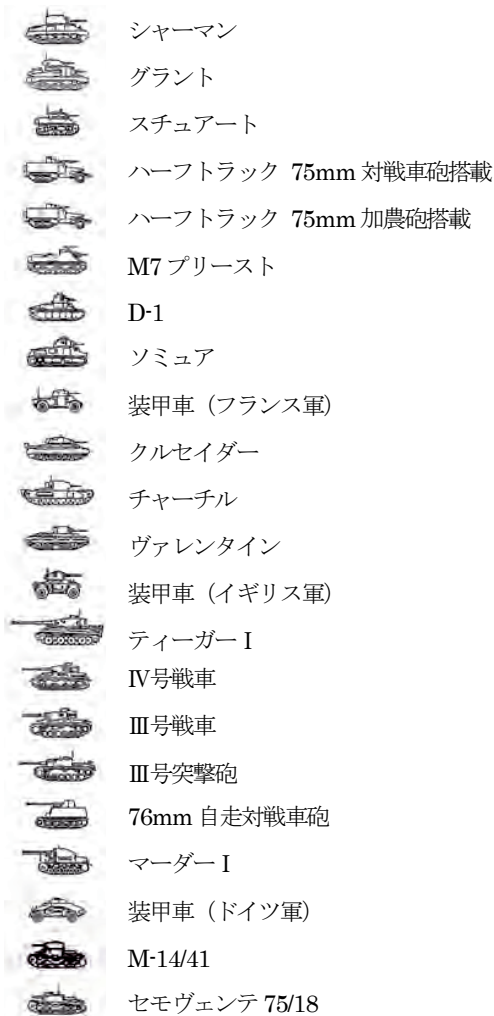
注釈：

1. 二重ボックス・ユニット・タイプ・シンボルは、2つの類似規模の歴史的な組織を1つのゲーム・ユニットに統合したことを示します。

2. 歴史的情報のため、一定ユニットのグループを「組織」、通常は師団によって識別しました。各組織は、そのユニット・タイプ・シンボル内に異なる色コードを持ちます。白いユニット・タイプ・ボックスを持つユニットは、組織の一部ではありません。これらは、「軍」ユニットです。

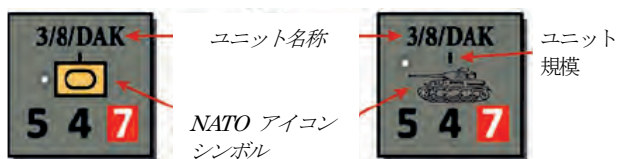
装甲ユニット上の車両図 (アイコン)

車両図 (アイコン)



注釈: 全ての装甲ユニットについて、2つの異なるユニット・スタイルを用意しました。上記のアイコンを描いた1セットと、標準的な NATO ユニット・タイプ・シンボルを持つ別の1セットです。プレイヤー諸氏は、プレイに使用を望む1つのスタイルを選択します。1つ又は他方です。

装甲 NATO シンボル対装甲アイコン



2.2.7 航空ユニット [Air units]

航空ユニットの見本



近接航空支援 (CAS) 戦力は、戦闘サイの目修正として使用されるポイントを構成します。

航空妨害は、航空ユニットが裏面にそのようにマークされたときに認められます。

2.2.8 プレイヤー補助マーカー [Player Aid Markers]



砲兵支援マーカーは、明るいユニット国籍色で記載されます。

2.3 プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

一定のゲーム機能を単純化して表示するため、様々な視覚補助が用意されています。これらのいくつかは、マップ上に記載され、他

はプレイ補助カード上に記載されます。これらを容易に参照できるよう、マップの側に置きます。各チャート又は表の使用は、適切なルール項目内で説明されます。

2.4 サイ [The Die]

ゲームは、六面体サイを1つ使用します。多数のゲーム機能を実行するため、結果の獲得にサイを振ることになります。ときには、サイの目をプラス (+) 又は (-) マイナス分修正します。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれます。

2.5 頻繁に使用される略号 [Frequently Used Abbreviations]

AT	対戦車 [Anti-tank]	16.1
CAS	近接航空支援 [Close Air Support]	11.3
CRT	戦闘結果表 [Combat Results Table]	13.0
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]	2.4
FPF	最終防護射撃 [Final Protective Fire]	10.2.1
GT	ゲーム・ターン [Game Turn]	4.3
HQ	司令部 [Headquarters]	15.0
MA	許容移動力 [Movement Allowance]	2.2.3
MP	移動ポイント [Movement Point]	7.1.1
OoS	非補給下 [Out of Supply]	6.1.4
SP	自走 [Self-propelled]	7.6.3
TEC	地形効果チャート [Terrain Effects Chart]	5.1.2
TRT	ターン記録欄 [Turn Record Track]	4.1.5
ZOC	支配地域 [Zone of Control]	3.2

3.0 基本概念 [BASIC CONCEPTS]

3.1 用語 [Terminology]

3.1.1 友軍と敵 (軍) [Friendly and Enemy]

・**ユニット [Units]** : あなたが連合軍プレイヤーであると、全連合軍ユニットが友軍です。: 全枢軸軍ユニットが敵 (軍) ユニットです。状況は、枢軸軍プレイヤーについては逆です。

・**セグメントとフェイズ [Segments and Phases]** : ターンはセグメントに分割され、更にフェイズに分割されます。いくつかの間は、両プレイヤーが活動を実施します。他の間は、活性又は友軍と呼ばれる1人のみのプレイヤーが活動を実施できます。もしも相手側がそのフェイズの活動を実施したら、次いで相手側は非活性又は敵軍プレイヤーです。枢軸軍フェイズは、枢軸軍プレイヤーにとって友軍フェイズで、連合軍プレイヤーにとって敵軍です。連合軍のフェイズは、連合軍プレイヤーにとって友軍で、枢軸軍プレイヤーにとって敵軍です。

・**ヘクスと補給源 [Hexes and Supply Sources]** : 枢軸軍戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたこれらは、枢軸軍プレイヤー

にとって友軍です。連合軍戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたこれらは、連合軍プレイヤーにとって友軍です。

3.1.2 支配下と競合のヘクス [Controlled and Contested Hexes] : あるヘクスは、もしも以下であると1人のプレイヤーによって支配されます。:

- ・自軍戦闘ユニットの1つ (又は複数) がそのヘクスを占めるか、又は
- ・1つ以上の友軍戦闘ユニットが、現在そのヘクス内に非競合状態の支配地域 (3.2) を及ぼす。

3.1.3 もしも敵と友軍の両ユニットがカラのヘクス内に支配地域を及ぼすと、両地域が共存し、ヘクスは競合状態です。どちらのプレイヤーも競合状態ヘクスを支配しません。

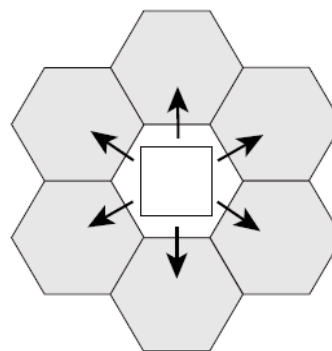
3.1.4 連続ヘクス [Contiguous Hexes] : これは、移動、射程、補給ルートのために使用される、一連の隣接ヘクスの途切れない連結です。

3.1.5 支配マーカー [Control Markers] は、疑問が生じ得るヘクスの所有者を表示するために使用可能です。これらは、厳密に便宜上のもので、他のゲーム機能はありません。

3.2 支配地域 [Zone of Control]

ルールの概要 [General Rule] : 全ての戦闘ユニットは、支配地域 (ZOC) を持ちます。敵 ZOC は、友軍補給ルートをたどることに影響し (6.2)、友軍ユニットの移動を妨害し (7.2)、ユニットの退却 (13.35 と 13.4) 又は戦闘後前進 (13.5) を制限します。

ZOC の例 [Example of ZOC] :



3.2.1 戦闘ユニットが占めるヘクスと隣接する6ヘクスは、そのユニットの ZOC を構成します。戦闘ユニットは、常時 ZOC を及ぼします。これは、常にそれが占めるヘクスを支配します (たとえ隣接する敵ユニットがその ZOC をその中に及ぼしていても)。

3.2.2 ユニットは、隣接する地形へ進入するためのコスト又はそのヘクス内の敵ユニットの存在にかかわらず、その ZOC を外部へ、全ヘクス・タイプと全ヘクスサイドを越えて、その移動が禁じられた場合を除き (地形効果チャートを参照)、自身の ZOC を及ぼします。

3.2.3 あるヘクス内に複数のユニットが ZOC を及ぼす際の追加影響はありません。友軍ユニットの ZOC は、他の友軍ユニットの移動に影響しません。



そのヘクス内の全戦闘ユニットが隣接ヘクス内に ZOC を及ぼします。

3.2.4 限定 ZOC [Limited ZOC] : 非 ZOC 帯を持つユニットは、隣接する6ヘクス内のいずれにも ZOC を及ぼしません。それが占めるヘクスのみを支配します。ヘクス内の少なくとも1戦闘ユニットが ZOC を及ぼすと (非 ZOC 帯を持たない)、

3.2.5 非戦闘ユニットとプレイヤー補助マーカーは、決して ZOC を持ちません。

3.3 スタッキング [Stacking]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数の戦闘ユニットを同時に置くことです。スタック内のユニットの位置は、プレイに影響を持ちません。



スタッキングの例: 合法スタックは、合計8スタッキング・ポイント（ドット）を持ちます。

3.3.1 各戦闘ユニットは、スタッキング・ポイント値を持ちます（ドットの数として表示）。少数のユニットは、ゼロ（ドットなし）のスタッキング値を持ちます。これらは、制限なしでスタックに加えることができます。マーカーと非戦闘ユニットは、スタッキング・ポイント値を持たず、スタッキングに影響しません。

3.3.2 いずれかのゲーム・フェイズ終了時に、あるヘクス内に最大8スタッキング・ポイント（ドット）が占めることができます。現在移動又は退却しているユニットは、スタッキング限度を考慮せずに友軍ユニットのスタックを通過できます。

3.3.3 もしもスタックがいずれかのフェイズ終了時にスタッキング限度を超過したら、所有しているプレイヤーは直ちに超過分を除去します。

3.3.4 プレイヤー諸氏は、全ゲーム・フェイズ中に敵のスタックを自由に調べることができますが、どちらのプレイヤーも未確認ユニットの戦力を調べることはできません（それらが戦闘に従事するまで）。ゲーム・マーカーは、それらが影響する戦闘ユニットの上に置かれなければなりません。

3.3.5 待機ボックス内には、スタッキング限度がありません。

3.4 ユニットのステップ [Unit Steps]

ステップは、戦闘ユニットの耐久性又は滞留戦力をあらわします。ユニットは、戦闘の結果としてステップを失います（13.2）。

3.4.1 戦闘ユニットは、戦力の1又は2ステップのどちらかを持ちます。その両面に記載された戦力を持つユニットは、2ステップを持ちます。その表面はユニットが完全戦力であることを表示し、その裏面はユニットが減少戦力であることをあらわします。減少戦力面は、完全戦力面と識別するため帯を持ちます。その表面のみに記載された戦力を持つユニットは、1ステップのみを持ちます。



注釈: いくつかのユニットは、その裏面に名称のみを持つことになります。これは、厳密にユニット配置の便宜的なものです。これは戦力のステップをあらわしません。

3.4.2 HQ と砲兵ユニット [HQ and artillery units] は、1ステップのみを持ちます。枢軸軍HQユニットの裏面は、そのHQが提供された緊急補給（6.6）を持つことのみを示します。砲兵ユニットの裏面は、砲兵ユニットが砲兵射撃支援（10.1）に従事できることを示すため「展開 [“Deployed”]」モードを表示します。

3.4.3 未確認ユニット [Untried units] は1ステップのみを持ち、戦闘値を持つ面です。

3.5 半減と端数処理 [Halving and Rounding]

3.5.1 攻撃戦力と許容移動力 [Attack strength and movement Allowance] は半減する可能性があり、防御戦力は半減できません。以下について、攻撃戦力を半減させます。:

- ・非補給下の間の攻撃（6.5.2）
- ・山岳地形を攻撃している装甲ユニット（TECを参照）
- ・断崖ヘクスサイドを越えて攻撃している（どちらかの方向へ）（TECを参照）
- ・枢軸軍の拠点を攻撃している連合軍の装甲

3.5.2 いくつかのユニットが半減を受け、他はそうではない可能性があります。影響下ユニットの戦力を合計し、次いでその合計を半減させて端数を切り捨てます。ここで、その残りの戦力を半減されない友軍ユニットに加えます。あるユニットは、同じ戦闘で複数回半減される可能性があります。

3.5.3 端数が切り捨てられるため、ユニットの攻撃戦力はゼロに減少し得ます。もしもゼロに減少したら、たとえ攻撃できるユニットと共においても、攻撃への参加はキャンセルされます。単独で攻撃できません。

3.5.4 もしも許容移動力（MA）が半減されたら、残っている半分のMPは保持されます（道路上で使用できます）。MAsの半減は蓄積しません。

例: 2つの装甲ユニット（4と3の攻撃戦力を持つ）と自動車化歩兵ユニットから構成される連合軍ユニットのスタックが、拠点（4.2.4）を攻撃します。装甲ユニットのみが、拠点のために半減されます。その4と3の攻撃戦力が合算されて合計は7で、次いで3に半減されます（端数切捨て）。自動車化歩兵ユニットは、半減されません。

3.6 移動クラス [Movement Classes]

全てのユニットは、自動車化又は非自動車化のどちらかです。

3.6.1 非自動車化ユニットは、明確な黒字の許容移動力を持つユニットです。



自動車化

3.6.2 自動車化ユニットは、その許容移動力に黄色の円又は赤いボックスのどちらかを持つ全てのユニットです。

3.6.3 車両のアイコンを持つ全てのユニットは装甲ユニットで、自動車化でもあります。これには、代わりにプレイに使用できる、その非アイコン・ユニット (NATO シンボル) 相当 (2.2.6) を含みます。

4.0 ゲームの開始 [STARTING THE GAME]

4.1 セット・アップ [Setting Up]

4.1.1 プレイするシナリオを選択し、次いで必要なゲーム備品を配置します。

4.1.2 マップ、シナリオ・セット・アップ・カード、必要なプレイヤー補助カードをセット・アップして並べます。

4.1.3 シナリオ・ユニットを整えます。プレイヤー諸氏は、それぞれ自軍セット・アップ・カード上のユニット上に、全ての自軍ユニットとマーカーを置きます。ユニットは、セット・アップ・カード上に表示された戦力レベルでゲームを開始します。減少戦力でシナリオを開始するユニットは、そのように指定されます。

4.1.4 シナリオ・ユニットの配置 [Place Scenario Units] : 選択したシナリオのセット・アップ・カードの開始セクションを調べます。ユニットをマップ上でその下にマークされたヘクス位置へ移管し、セット・アップ・カード上の指定に従います。シナリオが指定しない限り、連合軍プレイヤーは最初に自軍ユニットを置きます。ユニットは、表示された戦力レベルでゲームを開始します。いくつかのユニットは、減少戦力レベルであるかも知れません。

- ・未確認ユニットをその未確認面を上に向けて置き、どちらのプレイヤーも実際の戦力は分かりません。

- ・望むように、自軍砲兵ユニット (10.0) を展開状態又は行軍モード (7.6) のどちらかで、砲兵射撃支援マーカーを射程内に置きます。

- ・望むように、(連合軍が最初) 使用可能な航空ユニットを妨害任務に置きます。

4.1.5 配置マーカー [Place markers]

- ・シナリオのセット・アップ・カードに指定されたごとく、全ての拠点 (14.0) を置きます。

- ・シナリオの指示に指定されたごとく、ターン記録欄 (TRT) 上に天候マーカーを置きます。

- ・赤いボックス MA のユニットは、予備状態 (8.2.2) に置くことができます。

- ・シナリオの指示に指定されたごとく、守備隊解放マーカーを置きます。

4.1.6 増援ユニット [Reinforcement units] (5.2) は、その指定された到着ターンの増援フェイズ中に、それらが到着できることになるまで、セット・アップ・カード上に残されます。全てのユニットが各シナリオに使用されるわけではありません。

4.1.7 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules] : 各シナリオは、そのシナリオにのみ適用される特別ルール、又は標準ルールの例外を含みます。プレイを開始する前に、これらを読む時間を取ってください。

4.1.8 いったん配置が完了したら、プレイを開始します。プレイのシーケンス (4.3.1) に従ってプレイします。

4.2 未確認ユニットの配置 [Untried Unit Placement]

4.2.1 いくつかのユニットは、未確認状態でプレイを開始します。ユニットの裏面はその未確認モードをあらわし、数値は分かりません。これらは、「？」シンボルによって標記されます。

4.2.2 表面は確認済モードで、その実際のユニット戦力値を表示します。プレイヤー諸氏は、確認済面を調べることができません。その数値は、戦闘に従事するまで視野から隠されて留まります。いったん明らかにされたら、ゲームの残りについて明らかにされた状態に留まります。

注釈: 各未確認ユニットの確認済面にマークされたヘクスの位置又は登場ターンは、シナリオ2の歴史的情報のみのためです。

4.2.3 各シナリオの開始時、全ての未確認ユニットを不透明容器に入れます。これらを1つずつ無作為に引き、シナリオ・セット・アップ・カードの開始時又は増援のセクション内に置きます。未確認ユニットは、常に未確認モード (裏面が上) で置かれます。

注釈: 別の方法としては、全てを未確認面に返し、その状態でかき混ぜてセット・アップ・カード上に置きます。「不透明容器」の用語は、この手順を簡潔に述べたものです。

4.3 ターンの概要 [Turn Outline]

ルールの概要 [General Rule] : Decision at Kasserine は、連続するゲーム・ターン (GTs) (以後「ターン」と呼ぶ) でプレイされ、下記で概説されるセグメントとフェイズで構成されます。各フェイズ内の出来事より詳細なリストについては、拡大されたプレイのシーケンス (プレイヤー補助) を調べてください。

4.3.1 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

A. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT]

1. 天候フェイズ [Weather Phase]

2. 補給状態フェイズ [Supply Status Phase]

3. 増援フェイズ [Reinforcements Phase]

4. 連結航空フェイズ [Joint Air Phase]

B. 枢軸軍作戦セグメント [AXIS OPERATIONS SEGMENT]

1. 枢軸軍移動フェイズ [Axis Movement Phase]

2. 枢軸軍戦闘宣言フェイズ [Axis Combat Declaration Phase]

3. 連合軍対応フェイズ [Allied Reaction Phase]

4. 枢軸軍戦闘フェイズ [Axis Combat Phase]

5. 枢軸軍予備移動フェイズ [Axis Reserve Movement Phase]

C. 連合軍作戦セグメント [ALLIED OPERATIONS SEGMENT]

1. 連合軍移動フェイズ [Allied Movement Phase]
2. 連合軍戦闘宣言フェイズ [Allied Combat Declaration Phase]
3. 枢軸軍対応フェイズ [Axis Reaction Phase]
4. 連合軍戦闘フェイズ [Allied Combat Phase]
5. 連合軍予備移動フェイズ [Allied Reserve Movement Phase]

D. 再編成セグメント [REORGANIZATION SEGMENT]

1. 回復フェイズ [Recovery Phase]
2. 勝利判定フェイズ [Victory Determination Phase]

4.3.2 シナリオの最終ターン終了までの各ターン、プレイのシーケンスに従います。そのとき、勝者を判定するため、シナリオの勝利条件に従ってプレイヤー諸氏のパフォーマンスを評価します。

注釈: いくつかのシナリオは、最終ターンの前にシナリオを終了させ得る勝利条件を持ちます。

5.0 戦略セグメント [THE STRATEGIC SEGMENT]

5.1 天候フェイズ [Weather Phase]

コメント: 天候は、移動や航空作戦を制限することで防御に有利な傾向があります。カセリーヌの戦いは、チュニジアでは普通の、からっとした日が少ない冬の終末期に行われました。チュニジア中央部の砂漠状の地形で戦いが行われたため、大地はすぐに乾きました。

ルールの概要 [General Rule]: ゲームの天候は、各ターンに判定されます。それは、補給、移動、航空ユニットの到着、様々なゲーム機能に影響します。ゲーム・ルールは、乾燥の天候を想定して書かれています。

5.1.1 天候状況 [Weather Conditions]

3つの天候状況の可能性があります。:

乾燥 [Dry]、曇天 [Cloudy]、降雨 [Rain] です。

天候フェイズ中に、ターンの天候状況を判定します。サイを振り、ターン記録欄 (TRT) 上に表示された現行ターンの天候ボックスを調べます。DRMs はありません。現行ターンについての天候状況は、シナリオ・エリア全体に適用します。天候は、待機ボックスに影響しません。現行ターンとそのターンの天候状況の結果を示すため、TRT のターン・ボックス上に天候マーカーを置きます。

5.1.2 大部分の天候影響は、地形の移動ポイント・コスト (7.3) を変化させます。戦闘への天候の影響については、TEC を参照してください。これらの変更は、天候が変化するとき直ちに有効となります。

例: もしも降雨天候ターンに乾燥天候ターンが続くと、地形効果チャート (TEC) 上の乾燥コラムを使用します。

5.1.3 乾燥天候の影響 [Dry Weather Effects]

- ・地形移動ポイント・コストについて、TEC 上の乾燥天候コラムを使用します。
- ・航空ユニット到着表 (11.1.6) 上の乾燥天候コラムを使用します。
- ・航空ユニットは、いかなる航空任務も実施できます。

5.1.4 曇天天候の影響 [Cloudy Weather Effects]

- ・TEC 上の曇天天候コラムを使用します。
- ・航空ユニット到着表上の曇天天候コラムを使用します。
- ・航空ユニットは、CAS 任務のみを実施できます。

5.1.5 降雨天候の影響 [Rain Weather Effects]

- ・TEC 上の降雨天候コラムを使用します。
- ・補給線の長さが、7から4ヘクスへ減少します (6.2.2)。
- ・ワジ (涸川) ヘクスサイドは、橋梁を越える以外で全ての自動車化ユニットによる移動を禁じるようになります。
- ・小道は、移動又は補給の目的のどちらにも効果を持ちませんが、小道に沿って位置する橋梁は使用できます。
- ・航空ユニット到着表上の降雨天候コラムを使用します。
- ・航空ユニットは、CAS 任務のみを実施できます。
- ・全ての戦闘について強襲 CRT を使用します。

注釈: 移動ポイント・コストは、自動車化と非自動車化ユニットとの間で異なり得ます。

5.1.6 選択 [Optional]: 史実の天候。プレイヤー諸氏は、ゲーム全体について史実の天候を使用することを選択できます。史実の天候状況は、ターン記録欄上の各ターンに「H」でマークされます。

デザイン・ノート: 大部分のプレイヤーは、史実戦役との比較の意味のみで、ゲームにこの選択肢をリクエストします。

5.2 増援フェイズ [Reinforcements Phase]

ルールの概要 [General Rule]: 両プレイヤーは、増援を受け取ります。これらは、ゲーム・エリアの外部エリアから到着する新たなユニットです。全てが増援フェイズ中に受け取られます。

5.2.1 プレイの開始前に、シナリオのセット・アップ・カード上に増援ユニットを置きます。各ユニットは、指定されたターンと位置を持ちます。これは、それをマップ上に投入できる最も早いターンです。到着する航空ユニットを準備ボックス内に置きます。

5.2.2 ユニットの出現を予定されたターンにプレイに登場することを要求されません。プレイヤーは、自軍ユニットを、後のターンに同じ位置に遅らせて到着させることを選択できます。もしも敵戦闘ユニットが可能な登場ヘクスの全てを占めると、ユニットの遅延が要求されます。いったん登場ヘクスが敵ユニットから解放されたら、後に登場できます。

5.2.3 全ての増援は、その登場ターン中に移動補給 (6.4.1) を持ちます。

5.2.4 マップ端の登場。ユニットは、自軍移動フェイズ中にのみマップ端を通して登場できます。最初に登場するヘクスに隣接させて、ユニットをマップ端に置きます。ユニットは：

- 他のユニットと共にスタックして登場できます。
- 登場した最初のヘクスについて地形登場コストを消費します。配置のためのコストはありません。
- 適切な道路移動率 (7.3.2) を使用して登場できます。
- 浸透移動 (8.1) を使用して登場できません。
- マップ外に在る間は、予備状態 (8.2) になれません。
- 砲兵ユニットは、常に行軍モードで登場します。

5.2.5 砲兵と司令部 (とロンメル) の増援は、マップ上に存在するまでいかなる方法でも機能できません。

5.2.6 撤退 [Withdrawals]。シナリオ・セット・アップ・カードが、ユニットがプレイから撤退することを示すかも知れません。

- 指定されたターンに、マップから指定されたユニットを取り上げ、プレイ外に置きます。
- もしも撤退するユニットがすでに戦闘損失 (13.2) で取り去られていたら、代わりに他のユニットは撤退させず、その撤退を無視します。

5.3 連結航空フェイズ [Joint Air Phase]

5.3.1 各プレイヤーは、使用状態ではない自軍航空ユニットを、その状態に応じて自軍準備ボックス又は使用済ボックス内に収めます。各ボックスの許容量は無制限です。

5.3.2 連結航空フェイズ中、全ての航空ユニットを使用済ボックスから準備ボックスへ移します。

5.3.3 航空ユニットは、準備ボックスにいない限り任務を実施できません。使用済ボックス内の航空ユニットは、準備ボックスに戻るまで航空任務を実施できません。

5.3.4 任務に使用しなかった航空ユニットは、無期限に準備ボックス内に留まることができます。

6.0 補給 [SUPPLY]

ルールの概要 [General Rule]：補給状態は、戦闘ユニットの移動と戦闘能力に影響します。補給は、移動するためと罰則なしで闘うために要求されます。罰則を回避するため、ユニットは友軍補給源まで導かれる補給道路から、補給線によって通常構成される、補給ルートをたどります。

6.1 補給状態 [Supply Status]

6.1.1 以下について、戦闘ユニットを補給下又は非補給下 (OoS) のどちらかとして判定します。：

- 自動車化ユニットの移動 (6.4)
- 全てのユニットについての戦闘 (6.5)

6.1.2 ユニットの、もしも友軍補給源 (6.3) までヘクスの道筋を通して補給ルート (6.2) をたどることができれば補給下です。

6.1.3 戦闘のため、ユニットの補給状態を戦闘の瞬間に判定します。もしも補給ルートをたどれなければ、罰則を持って戦闘を実施します (6.5)。

注釈：OoS として判定された砲兵ユニットは、もしもその射撃支援マーカーが準備ボックス内にあると、それでも射撃支援 (10.1) を提供できます。

6.1.4 ユニットの、補給ルートをたどれなければ非補給下です。プレイヤーは、ユニットを非補給下 (OoS) 状態で残すことを選択できます。ユニットは、補給の欠乏を通してのみで除去できません。

6.2 補給ルート [Supply Routes]

ルールの概要 [General Rule]：補給ルートは、敵戦闘ユニット、競合又は敵支配下のヘクスを含まない、連続したヘクスの道筋としてあらわされます。ユニットから補給源 (6.3) へ直接又は友軍補給源へ導かれる補給道路のどちらかからたどる、補給線から構成されます。

6.2.1 補給線は、ユニットから補給源へたどる、7ヘクスの長さを超えない連続したヘクスの道筋です (ユニットが占めるヘクスはカウントしません)。補給線は、以下を含むことができません。：

- 断崖ヘクスサイド
- 降雨ターン中のワジ (涸川) ヘクスサイド (橋梁地点を除く)
- 山岳ヘクス (道路又は小道の道筋に沿ってたどっていない限り)。山岳ヘクス上のユニットは、もしもそのユニットが占めるヘクスが唯一の山岳ヘクスである場合にのみ、山岳ヘクスを通過できません。

- 敵の活性拠点

注釈：降雨中、浅瀬は移動禁止になるため、補給線 (又はルート) は降雨ターン中に浅瀬を含めることができません。

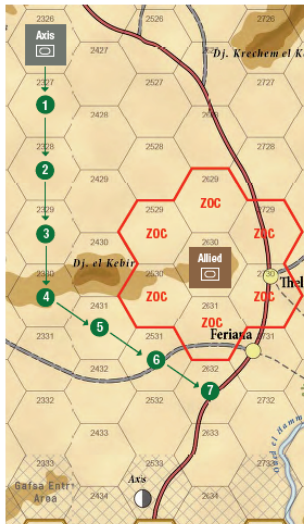
6.2.2 以下のとき、補給線は4ヘクスのみです。：

- 補給道路の一部として1 (又は複数) 小道ヘクスを使用している。
- 乾燥天候中に橋梁又は浅瀬なしのワジ・ヘクスサイドを越える。
- 天候が降雨。

6.2.3 補給道路 [Supply Road]

- これは、友軍補給源まで導かれる、敵 ZOC から解放された一級道路、二級道路、小道が連結したネットワークです。
- ネットワークは、長さが無制限です。もしも個別ユニットが複数の補給源にたどれるとしても関係ありません。
- 補給道路は、橋梁なしのワジ・ヘクスサイドを越えることができません。

6.2.4 補給ルートは、もしも友軍ユニットがそのヘクスを占めると、敵 ZOC 内のヘクスを通過してたどることができます。



補給ルートの例：

ヘクス 2326 内の枢軸軍ユニットは補給下です。なぜならば、地形にかかわらず、ヘクス 2632 までの 7 ヘクスで、ヘクス 2630 内の連合軍ユニットの周囲とその ZOC とヘクス 2430 内の山岳周囲に補給線をたどることができるからです。7 ヘクスの長さは、地形を考慮しません（全て通過可能で友軍と見なします）。ヘクス 2632 は補給道路として奉仕する道路を含みます。なぜならば、これはヘクス 2533 の補給原まで妨害なしで導かれるからです。

6.3 補給源 [Supply Sources]

6.3.1 各プレイヤーの友軍補給源は、マップ上にマークされます。一方のプレイヤーの友軍補給源は、たとえ占領しても他方のプレイヤーの友軍にはなりません。もしも占領したら、補給源はそうであることを停止します。もしも友軍プレイヤーによって奪回されたら、次の友軍補給フェイズの開始時に友軍であれば、再び友軍補給源になります。

6.3.2 プレイに使用可能で現在マップ外又は友軍待機ボックス内のユニットは、そこにいる間は補給下です。マップに進入しているユニットは、マップに登場するターン中は移動補給下 (6.4) です。

6.4 移動補給 [Movement Supply]

コメント：効果的に機能するため、両陣営の機械化部隊は補給できるエリアが制限されました。補給ユニットの大きな脆弱性のため、兵站将校はこのような地帯で戦闘移動を認めることを嫌いました。ドイツ軍ユニットは、その指揮官たちが大きなリスクを冒す傾向があったため、補給下のエリアから外へ移動することを禁じられませんが、両陣営の非自動車化ユニットは、自動車化ユニットのごとく燃料を必要としないため除外されます。

6.4.1 移動補給の制限は、非自動車化ユニットではなく、自動車化ユニットにのみ適用します。非補給下として判定された全ての自動車化ユニットは、自軍の移動、対応、予備移動フェイズ中に、記載された MA から 2MPs を失います。

注釈：私共は、移動補給状態と戦闘ユニットについての他の全ての補給状況をマークする便宜のため、非補給下マーカーを用意しました。これらの使用は必須ではありません。

6.4.2 連合軍の自動車化 (いずれかの国籍) 又はイタリア軍の自動車化ユニットは、任意に補給下の位置から OoS ヘクス位置に移動できません。連合軍又はイタリア軍ユニットについて、ユニットが移

動する瞬間に補給状態をチェックします。もしもユニットがすでに非補給下として判定されていたら (ユニットが非補給下マーカーを持つ)、望むように他のいかなる OoS ヘクスにも進入できます。いかなるドイツ軍ユニットも、任意に OoS 位置に移動できます。

6.5 戦闘補給 [Combat Supply]

6.5.1 戦闘が解決される瞬間、参加している戦闘ユニットは、攻撃又は防御にかかわらず、もしも友軍補給原まで補給ルートをたどることができれば補給下です。もしもそうでなければ、ルール 6.5.2 と 6.5.3 を適用します。

6.5.2 攻撃補給 [Attack Supply] : OoS の全ての非砲兵ユニットの攻撃戦力を合計し、その合計を半減させ (端数切捨て)、他の全ての影響と蓄積させます。砲兵ユニットは、半減させません。

注釈：いくつかの攻撃ユニットが補給を持つことができ、他がそうではないことがあります。OoS のそれのみが半減されます。

6.5.3 防御補給 [Defense Supply] : もしもいずれかの防御ユニットが OoS であると、攻撃側はそのサイの目に (−1) DRM を適用し、他の全ての影響と蓄積します。

注釈：防御ユニットは、前の戦闘で前進しているユニットによって包囲され、それ故その戦闘が解決される瞬間に補給線をたどれなくなるかも知れません。もしもそうなると、攻撃側は (−1) DRM を適用します。

7.0 地上ユニットの移動 [GROUND UNIT MOVEMENT]

ルールの概要 [General Rule] : 自軍移動フェイズ中、プレイヤー諸氏は望むいずれかの数の自軍地上ユニットを移動させることができます。これらは、連続するヘクスを通して、いずれかの方向又は方向の組み合わせで移動させます。移動は、天候、地形、補給、敵 ZOC、敵の航空妨害によって影響を受けます。対応と予備移動フェイズ (8.2) 中は、指定された一定のユニットのみが移動できます。戦闘回避 (9.2)、退却 (13.3)、前進 (13.5) は「移動」ではなく、MPs を使用しません。

7.1 ユニットの移動方法 [How to Move Units]

7.1.1 ユニットの (又はユニットのスタック) をヘクスから隣接ヘクスへと一度に 1 つずつ移動させます。ユニットは、ヘクスの上空をジャンプできません。各ユニットは、各ヘクスに進入するため、その許容移動力 (MA) から移動ポイント (MPs) を消費します。地形効果チャート (TEC) は、様々な地形タイプについての MPs のコストを列記します。単一のヘクスを通過して移動できるユニットの数に制限はありません。

7.1.2 複数のユニットは、スタックとして一緒に移動できます。スタックが移動を開始するとき、スタックの MA はそのスタック内の最低 MA を持つユニットのそれです。スタックは、移動中にユニットの拾い上げ又は追加ができません。いったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内に移動できます (もしもそれらが留まるのであれば、スタッキング限度内で)。スタックから置き去りにされたユニットは、そのフェイズについて移動を完了します。移動していないスタック内のユニットは、個別で又はより小さなスタックで移動できます。

7.1.3 ユニットは、移動、対応、予備移動フェイズ中に一度のみ移動できます。その合計 MA よりも多くの MPs を消費できず、もしもヘクスに進入又はヘクスサイドを越える MP コストを消費するために残している十分な MPs を持たなければ、ヘクスへ進入できません。未使用の MPs は、未来のターンのために蓄積できず、又は他のユニットに移管できません。ユニットは、決して移動することを強制されません。

7.1.4 ユニットは、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。友軍が占めるヘクスを制限又は MP コストなしに移動で進入又は通過ができます。単一のヘクスを通過して移動できるユニットの数に限度はありません。

7.1.5 黄色円の MA ユニットの、様々な地形タイプの MP コストについて、TEC 上で自動車化ユニットと同じコラムを使用します。これらは、対応移動又は戦闘回避を実施するための資格を持ちません。

7.1.6 未確認ユニットは、その未確認面上に表示された MA を使用して移動でき、未確認状態に留まります。

7.2 移動への ZOC の影響 [ZOC Effects on Movement]

7.2.1 ユニットは、敵 ZOC に進入した瞬間に移動を停止します。敵 ZOC に入退出するのための追加 MPs はかかりません。友軍の ZOCs は、友軍ユニットの移動に影響しません。

7.2.2 自軍移動フェイズの開始時に敵 ZOC を占めているユニットは、そのヘクスを離れて敵 ZOC 内の別のヘクスへ進入できますが、最初に移動するヘクスが敵 ZOC 内でない場合のみです。ユニットは、敵 ZOC 内の 1 ヘクスから直接別の敵 ZOC 内のヘクスへ、浸透移動 (8.1) によってのみ移動できます。



ます。(例外：8.1 浸透移動を参照)

ZOC の影響例：

ヘクス 6022 内の連合軍ユニットは、ヘクス 6121 内の枢軸軍ユニットからの ZOC のためヘクス 6021 へ直接移動できません。最初に枢軸軍 ZOC の外部である 5921 へ移動すると、6021 へ移動でき

7.3 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

7.3.1 各ヘクスは、1 つ以上の地形タイプを含みます。単一ヘクスが複数の地形タイプを含む場所では、ヘクス全体が最高の MP コストを持つ地形から構成されると仮定します。道路に沿って移動していないユニットは、ヘクス内の地形タイプの最高 MP コストを消費します。もしもヘクスが敵の拠点を含むと、ユニットは地形コストに加えて、拠点の MP コストを消費します。

7.3.1 各ヘクスは、1 つ以上の地形タイプを含みます。単一ヘクスが複数の地形タイプを含む場所では、ヘクス全体が最高の MP コストを持つ地形から構成されると仮定します。道路に沿って移動していないユニットは、ヘクス内の地形タイプの最高 MP コストを消費します。もしもヘクスが敵の拠点を含むと、ユニットは地形コストに加えて、拠点の MP コストを消費します。



移動の例：

1/3 RCA ユニットの (非自動車化騎兵) が、自軍移動フェイズをヘクス 3622 で開始します。道路に沿って 3623 へ移動するために 1/2MP を消費し、次いで平地地形ヘクス 3624 内に移動するために 1MP を、次いで高地地形ヘクス 3624 内へ移動するために 2MP を消費します。ここで、連合軍プレイヤーはヘクス 3626 へ移動することを望み、山岳ヘクスなので 3MPs が掛かります (平地、高地、山岳の地形を含むため、ヘクスに進入するために山岳 MP コストを使用します)。ただし、残っている 1.5MPs はヘクス 3625 へ移動するために十分ではないので、ヘクス 3625 内で自軍移動フェイズを完了しました。なぜならば、連合軍プレイヤーは進入コストが不足する他のヘクスへユニットを移動させることを望まないからです。

7.3.2 道路 [Road]：3 タイプの道路があります。

一級道路、二級道路、小道

- 1 つの道路ヘクスからその道路によって越えたヘクスサイドを通過して他の隣接道路ヘクスへ移動しているユニットは、その道路の移動率に従って MPs を消費し、ヘクス内の他の地形は無視します。

- もしも乾燥又は曇天の天候中に小道に沿って移動していると、ユニットは平地ヘクス (町又は都市を含むこともできます) に進入するために 1/2MP を消費し、「OT」地形を除く (TEC を参照) 他の地形タイプ (林、荒地等) を含んでいるヘクスへ進入するために 1MP を消費します。

- 降雨天候中、小道は移動コストに何ら効果を持ちませんが、それでも自動車化ユニットが林地地形に進入するための +1MP を無視することを認め (7.3.6)、装甲と砲兵ユニットが山岳に進入することを認めます (7.3.5)。

7.3.3 ワジ [Wadi]：全てのユニットは、ワジのヘクスサイドを越えるために (方向にかかわらず)、進入した地形のコストに加えます。

- 乾燥又は曇天の天候中、赤いボックス MA ユニットのワジを越えることができますが、橋梁又は浅瀬 (7.3.4) なしでは黄色円 MA ユニットの不可です。

- 降雨天候中、自動車化ユニットは橋梁なしのワジ・ヘクスサイドを越えることができません。

- 装甲ユニットは、天候にかかわらず、橋梁又は浅瀬なしのワジ・ヘクスサイドを越えることができません。

デザイン・ノート：乾燥期に小川がほとんど水を保持しない一方で、小川の岸には険しい障害が存在する可能性があり、雨の後には通行不能となり、川床は柔らかい砂になりました。フランスの植民地庁は多数の小川を「河川」と呼びました。アラビア語の「wadi」は、チュニジア方言で「Oued」です。資料や地図によって、この用語が混用されていることに気づくでしょう。

7.3.4 橋梁と浅瀬 [Bridge and Fords]

全ての橋梁と浅瀬は、それらがワジを越える場所がマップ上にマークされます。

- ・橋梁が存在する場所では、ユニットは道路に沿って道路移動率で移動し、ワジの MP コストを無視します。もしも橋梁が存在しなければ、道路はワジを越えておらず、ユニットはワジを越える MP コストにプラスして対岸ヘクス内地形の非道路コストを消費します。

・浅瀬は、TEC 上で浅瀬について表示されたコストで、ワジを越えるための MP コストを減少させます（橋梁がそうのごとく）。降雨天候中、浅瀬はワジ・ヘクスサイドを越えることを自動車化ユニットに認めません。

7.3.5 山岳と断崖 [Mountains and Escarpment]

- ・非自動車化ユニットは、道路又は小道に沿って移動していない限り、山岳ヘクスへ進入又は断崖ヘクスサイドを越える瞬間、移動、退却、前進を停止しなければなりません。

- ・装甲と砲兵ユニットは、道路を含んでいるヘクスサイドを通過する場合を除き、山岳ヘクス内へ又は断崖ヘクスサイドを越えて移動、回避、退却、前進ができません。

- ・他の自動車化ユニットは進入できますが、移動を停止しなければなりません。これらは、道路を含んでいるヘクスサイドを通過する場合を除き、同じフェイズに二番目のヘクスへ移動又は前進（又は断崖ヘクスサイドを越える）ができません。これらは、追加の制限なしで退却又は回避します。

デザイン・ノート:断崖は、トラックや戦車が越えるために通過できなかった 200~500 フィートの突然の高度変化をあらわします。

7.3.6 林 [Woods]: 林の地形 MP コストは、常にヘクス内のその他地形に加えられます。天候の影響にかかわらず、道路に沿って移動しているときに林の影響を無視します。注釈: 木立 [Groves] は林と同じであることに注意してください。

例: 乾燥天候中にヘクスに進入するためのコスト:

平地プラス林は、 $1 + 1 \text{ MP} = 2 \text{ MP}$

荒地プラス林は、 $2 + 1 \text{ MP} = 3 \text{ MP}$

降雨天候の自動車化ユニット: 荒地プラス林は、 $3 + 1 \text{ MP} = 4 \text{ MP}$

7.3.7 以下の特徴は、地上移動に MP コスト又は直接的な影響を持たず、ヘクス内の他の地形の MP コストを使用します。:

補給源、集結エリア、町、都市。

7.4 1ヘクス移動 [One-Hex Movement]

7.4.1 ユニットの、自軍移動フェイズにのみ、1ヘクス移動を実施できます。

7.4.2 もしも自軍移動フェイズ中に未だ MPs を消費していなければ、たとえヘクスに進入するために十分な MPs を持たなくても、1ヘクスのみ移動するためにその全 MPs を消費できます。次いで、そのフェイズの残りについて移動を停止します（例外: 浸透移動、8.1）。

7.4.3 ユニットの、禁じられた地形に移動又は越える 1ヘクス移動を実施できません。

7.5 移動への天候の影響 [Weather Effects on Movement]

7.5.1 現行ターンの天候状況に一致する TEC 上のコラムを使用します。

7.5.2 各 TEC 天候コラム内で、ユニットの自動車化又は非自動車化のどちらかの移動クラス (3.6) に一致する副次コラムを使用します。

例: もしも現行ターンの天候状況が降雨の結果になると、TEC 上で降雨コラムを使用します。自動車化ユニットが荒地地形に進入するためのコストは、 2 MPs から 3 MPs へ増加します。

7.5.3 降雨天候中に小道に沿って移動しているとき、小道の MP 特典（「その他地形」コストを半減させる）を無視し、ヘクスの進入コストを判定するためヘクス内のその他地形のみ（林は無視）にプラスして適用可能なヘクスサイドのコストを使用します。

7.6 砲兵と対戦車ユニットの移動

[Movement of Artillery and Anti-tank Units]

ルールの概要 [General Rule]: 砲兵ユニットは、「行軍」又は「展開」モードのどちらかです。そのモードは、ユニットが実行できる機能を決定します。展開モード（全てがこれを持つわけではありません）の対戦車 (AT) ユニットの、砲兵ユニットと同じ要領で移動します。

7.6.1 砲兵ユニットは、行軍モードでない限り移動できません。行軍モードの砲兵ユニットは、非砲兵ユニットのごとく移動します。

7.6.2 モードの変更 [Changing Model]

- ・同じ作戦セグメントに、砲兵ユニットは移動とモード変更の両方ができますが、セグメント毎に一度のみモード変更ができます。どちらかのモードに、無期限に留まることができます。

- ・行軍モードへ変更して敵 ZOC を離れることは、その元のヘクス内に他の友軍ユニットが存在する場合のみ可能です（もしも未だ移動していなければ、次いで同じ移動フェイズにその敵 ZOC の外へ移動できます）。

- ・もしもヘクス内に単独でいると、砲兵ユニットは敵 ZOC 内にいる間に行軍モードへ変更できませんが、その移動フェイズ中に移動できません。

- ・すでに友軍ユニットがそのヘクス内に存在する場合にのみ、敵 ZOC へ進入できます。進入したとき、そのヘクス内でモードを変更できません。

- ・砲兵ユニットは、モードを変更するために 2 MPs を消費します。

7.6.3 自走砲兵 [Self-propelled Artillery]: 自走 (SP) 砲兵ユニットは、「SP」でマークされます（両面上）。

- ・敵 ZOC に進入している SP ユニットの、その攻撃戦力で攻撃でき（行軍モード）又は展開モードに変更してその弾幕戦力で攻撃できます。

・単一のセグメントにモードを2回変更できます。

・そのヘクス内に他の友軍ユニットが存在することなしで、敵 ZOC へ進入又は退出できます。13.3.9 と 13.5.5 も参照してください。

8.0 特殊な地上移動 [SPECIAL GROUND MOVEMENT]

8.1 浸透移動 [Infiltration Movement]

コメント: 浸透移動は、両陣営が行った特殊な移動の戦術です。第一次世界大戦中に最初に使用された戦術を進化させたもので、敵戦線内の隙間を探索してそこを通過します。それ故、強固な防御位置は迂回します。これは WWI 中に、強力な敵の陣地に有効であることが証明されました。

8.1.1 自軍移動フェイズを敵 ZOC 内で開始している有資格ユニットは、その全 MA を消費することで、そこからやはり敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ直接移動できます。次いで、そのフェイズの残りについて、その移動を停止します。

8.1.2 記載された5以上の MA を持つ全てのユニットは、補給状態にかかわらず、浸透移動の資格を持ちます。砲兵ユニット (SP を除く) は、浸透移動を実施できません。

8.1.3 浸透移動を実施しているユニットは、そのヘクスへ移動する通常の地形 MP コストを消費するため、十分な MA を持たなければなりません。

8.1.4 浸透移動は、活性の敵拠点を含んでいるヘクス内へできません。

デザイン・ノート: このルールは、ゲーム・システムに新たなものです。コメントで推奨することく、通過不能な位置を突破するために必要です。

8.2 予備状態と移動 [Reserve Status and Movement]

自軍移動フェイズの終了時、プレイヤーは有資格ユニットを「予備」状態に置く選択枝を持ちます。

8.2.1 予備として指定された有資格ユニットのみが、対応又は予備移動フェイズのどちらかで移動できます。予備状態に指定されたユニットの上に、予備マーカーを置きます。これらフェイズのどちらかでいったんその移動が完了したら、予備マーカーを取り去ります。

8.2.2 ユニットの、もしも以下の全ての条件が適用されると、予備状態になる資格を持ちます。:

・赤いボックス MA ユニットの、

・現在、(いずれかの組織) の友軍 HQ ユニットの4ヘクス以内にあり、

・敵 ZOC 内になく

・この移動フェイズ中に、その現行 MA の半分以上を超えて移動していない。

8.2.3 予備状態のユニットは、それが占めるヘクスのみを支配し、その ZOC はいかなる隣接ヘクスにも伸びません。

8.2.4 自軍予備移動フェイズ中、プレイヤーは自軍の予備指定済ユニットの全て、いくつかをその現行 MA の半分以上まで移動させることができます。全く移動させなくても構いません。これらは移動を実施できますが、このフェイズ中に全ユニットは:

・増援は、マップへ進入できません。

・ユニットは、予備として指定できません。

・1ヘクス移動は認められません。

・浸透移動は認められません。

8.2.5 以下の場合、ユニットはその予備状態を失います。:

・移動すると直ちに

・敵 ZOC 内にある瞬間

8.2.6 対応移動フェイズ中に移動するユニットは、友軍戦闘ユニットがすでにそのヘクス内にいない限り、敵 ZOC に進入できません。次いで、その全移動を停止します。

8.2.7 SP 砲兵ユニットは、予備状態に置くことができます。予備移動フェイズ中、これは移動するか又はその砲兵支援マーカーを他のユニット上に置くことができます。

8.3 待機ボックス [Holding Boes]

ルールの概要 [General Rule]: 待機ボックス (ときには単に「ボックス」) は、ゲーム・マップに近接している広大な地理的領域をあらわします。連合軍プレイヤーは、友軍待機ボックスを自由に往来できます。枢軸軍プレイヤーは、いかなる友軍待機ボックスも持ちません。

8.3.1 待機ボックス内のユニットは、たとえヘクス格子競技エリアになくても「イン・プレイ」です。保管エリア (例: セット・アップ・カード) 内のユニットは、イン・プレイの活性状態ではありませんが、プレイに使用可能です。ユニットは、マップ端登場ヘクスサイドを通して、マップの競技エリアに入退出します。ユニットは、敵の待機ボックスへ進入できません。

8.3.2 スタッキング限度は、待機ボックス内で適用しません。地上 ZOC 又は航空 ZOI は、待機ボックスの内外に伸びません。ユニットは、待機ボックス内にある間に攻撃できず攻撃され得ません。

8.3.3 ボックスからマップへの移動 [Moving Box to Map]

・ユニットは、マップ端の登場とそのボックスに一致する色の登場ヘクスサイドを通して登場します。これらは、自軍移動フェイズ中に離れることができます。

・マップへ進入するための追加 MP コストはありません。各ユニットは、最初のマップ・ヘクスを進入した最初のヘクスとしてカウントし、そのヘクスに進入するため通常の地形 MP を消費します。

・ユニットは、適切な道路移動を使用して登場できます (連結した道路上に)。

・ユニットは、もしも敵戦闘ユニットがそのヘクスを占めると、特定のヘクスでマップに登場できません。ただし、敵 ZOC 内のヘクスへ登場できます。

8.3.4 マップからボックスへの移動 [Moving Map to Box]

・ユニットは、自軍移動フェイズ中に友軍待機ボックスに指定された登場ヘクスサイドを通して、マップを離れることができます。ターンの残りについて、そこで停止します。

9.1.7 要求される攻撃 [Required Attacks] : 友軍ユニットが攻撃するとき、攻撃ユニットのヘクス内へ ZOC を及ぼしている全ての敵戦闘ユニットは、当該ユニットを攻撃しているユニット又は資格を持つ友軍攻撃ユニットのどちらかによって攻撃されることを要求されます。もしもある友軍ユニットのスタックが、その友軍スタックのヘクス内に ZOC を及ぼしている複数の敵ユニットに隣接していると、最低初期比が満たされる限り、いかなる友軍ユニットも自由に隣接する敵ユニットのいずれか又は全てを攻撃できます。

9.1.8 複数ヘクスの攻撃 [Multiple Hex Attacks] もしも以下であると、単一の宣言戦闘で2つ以上の防御ヘクスが目標となり得ます。:

- ・それが資格を持つ攻撃で、しかも
- ・全ての攻撃ユニットが全ての防御ユニットに隣接しており、しかも
- ・全ての攻撃砲兵ユニットが、1つ以上の防御側ヘクスの射程内にある。

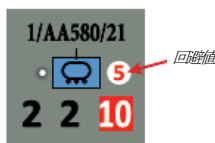


例: 上図で、ヘクス B 内の枢軸軍ユニットは、全3つのユニットに隣接しているため(しかも攻撃のための他の前提要件を満たすため)、A、C、D 内の連合軍の連合軍ユニットの攻撃を指定できます。ヘクス F 内の枢軸軍ユニットは、3つの敵ユニットの1つのみに隣接しているため(ヘクス A 内の装甲ユニット)、この攻撃に参加できません。ヘクス C 内の連合軍ユニットは、ヘクス B 内に ZOC を及ぼしていないため、無視又は攻撃され得ます。

9.2 戦闘回避 [Combat Evasion]

コメント:「敵は正面だけだ。他の全ては隠れている奴らだ。」これは、イギリス軍偵察軍団の非公式なモットーでした。1943 年まで、全ての軍の戦闘作戦は、偵察と敵部隊との最初の接触のために要求される装備を主に持つ部隊を含みました。ドクトリンにより、集中していない限り、これらは強襲部隊になること又は前線位置をしっかりと維持することを期待されていませんでした。このような部隊は、一般的に各軍のエリートをあらし、しなければならぬ任務を認識していました。

ルールの概要 [General Rule] : 一定のユニットは、戦闘の状況に参加できないかも知れません。戦闘回避(又は単に「回避」)は、移動ではありません。資格を持つユニットによる退却です。これらは、下記で述べることを除き、退却に関するルール 13.3 と 13.4 に従います。



9.2.1 全ての戦闘が宣言された後、資格を持つ防御ユニットは、いかなる戦闘も解決される前に退却を試みることができます。もしも攻撃側がいかなる戦闘も宣言していなければ、回避は認められません。

注釈: これは移動ではないため、軍ユニットは回避の資格を持ちます。移動のためにのみ活性化が要求されます。

9.2.2 補給状態にかかわらず、回避値を持つ防御ユニットのみが回避の資格を持ちます。回避は、防御側ヘクス内の全ユニットが回避値を持つ場合にのみ認められます。

9.2.3 回避の手順 [Evasion Procedure] : 回避は、各防御側ヘクスについて個別に実施します。

・所有者は、回避しているユニット(たち)についてサイを振ります。

・もしも攻撃している敵ユニットが、最高の回避ユニットよりも高い回避値を持つユニットを含むと、所有者はサイの目に+1 DRM で調整します。

・所有者は最終のサイの目を、防御側ヘクス内の最高の回避値ユニットの回避値と比較します。

9.2.4 結果は、以下のとおりです。:

パス: もしもサイの目が回避値以下であると、回避しているユニット(たち)は3ヘクス退却します。

失敗: もしもサイの目が回避値よりも高ければ、ユニット(又はスタック)は防御側ヘクス内に留まり、戦闘で防御します。

9.2.5 回避しているユニットは、以下の場合直ちに除去されます。:

- ・その退却を宣言攻撃下のヘクス内で終了する。
- ・敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過して退却する。

9.2.6 攻撃しているユニットは、回避によってカラになったヘクスを占めるために前進でき(13.5)、もしも敵 ZOC を通過して移動しなければ、そこから追加1ヘクス前進できます。前進しているユニットが進入する最初のヘクスは、回避によってカラにされた最初のヘクスでなければなりません。前進する(1又は2ヘクスかにかかわらず)攻撃ユニットは、この戦闘フェイズ中に他の宣言戦闘に参加できません(事実上、その戦闘はすでに解決しています)。

9.3 対応移動 [Reaction Movement]

ルールの概要 [General Rule] : 防御している(非活性)プレイヤーは、全ての戦闘回避後の友軍対応フェイズ中に、資格を持つ自軍ユニットで対応移動を実施します。

9.3.1 非活性ユニットによる対応移動は、相手側プレイヤーが戦闘を宣言するときのみ認められます。

9.3.2 非活性プレイヤーは、自軍の予備に指定したユニットの全て、いくつかを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。これらは、その(現行) MA の半分まで移動します(注釈: OoS 状態は、記載された MA を 2MPs だけ減少させます)。もしもユニットが対応移動を実施しなければ、元のヘクス内で予備状態に留まります。他のユニットは移動できません。

9.3.3 対応移動を実施しているユニットは、友軍戦闘ユニットがすでにそのヘクスを占めていない限り、敵ユニットに隣接又は敵 ZOC

内へ移動できません。次いで、直ちに停止します。対応移動は、いかなる戦闘の方向に対しても要求されません。

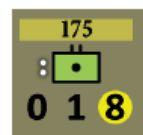
9.3.4 各防御側ヘクス内に、1 ユニットのみが対応移動を実施できます。

9.3.5 1 ヘクス移動は、認められません。

10.0 砲兵 [ARTILLERY]

ルールの概要 [General Rule] : 砲兵ユニットは、隣接又は非隣接ヘクスのどちらから戦闘に参加します。展開状態の砲兵ユニットは、攻撃戦力を持ちませんが、代わりに他の友軍ユニットの攻撃又は防御戦力を補完するために使用される支援戦力を持ちます。砲兵ユニットは、砲兵射撃支援で攻撃又は防御を実施しているいかなるときにも、防御側ヘクスを射程内に収めていなければなりません。

10.1 射撃支援 [Fire Support]



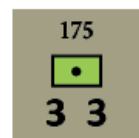
機動
射撃支援不可



展開
射撃支援提供可



最初に置く
射撃支援マーカー



明らかにされた
射撃支援マーカー

ルールの概要 [General Rule] : 射撃支援は、攻撃しているときの砲兵弾幕戦力又は防御しているときの最終防護射撃 (FPF) 戦力の使用から構成されます。各砲兵ユニットは、その射撃戦力を表示するために置かれる、一致する射撃支援マーカー (同じユニット名称を持つ) を持ちます。

10.1.1 資格を持つ砲兵ユニットのみが、射撃支援を実施できます。砲兵は、その支援戦力の提供を要求されません。

10.1.2 各砲兵ユニットは、ヘクス数で表現された射程を持ちます。砲兵の射程をカウントしているときは、支援している砲兵ユニットによって占められたヘクスはカウントしませんが、防御側ヘクス (敵又は友軍) はカウントします。

10.1.3 有資格の要件 [Eligibility Requirements] :

- ・ユニットが防御側ヘクスを射程内に収める。
- ・ユニットが展開状態。
- ・ユニットの射撃支援マーカーが使用可能。
- ・もしも戦闘の瞬間に、砲兵ユニットによって占められたヘクス内に敵ユニットがZOCを及ぼすと、その有資格性は制限されます (10.2.3 と 10.3.6)。

10.1.4 砲兵ユニットは、友軍の非砲兵戦闘ユニットと連携してのみ、戦闘で射撃支援を実施できます。単一の砲兵ユニットは、ターン毎に射程内の1戦闘のみを支援できます。: その戦力を分割できず、未

使用のポイントを他の砲兵に譲渡できず、蓄積した未使用のポイントを後のターンに使用できません。

10.1.5 地形効果 [Terrain Effects]

- ・砲兵は、山岳を越えて射撃支援を実施できます。
- ・射撃支援戦力は、断崖ヘクスサイドを越えて射撃しているときに半減されません。断崖は、射撃支援を妨害しません。
- ・砲兵は、介在している友軍又は敵ユニットの上を越えて実施できます。

10.1.6 単一の戦闘で複数の防御側ヘクスがあると、砲兵ユニットはたとえその射程がこれらのヘクスの1つのみに到達するとしても、戦闘を支援できます (FPF 又は弾幕)。

10.1.7 射撃支援を実施している砲兵ユニットで敵戦闘ユニットに隣接していないものは、それらが支援した戦闘で受けた結果にかかわらず、退却又はステップ損失を被りません。

10.2 攻撃: 弾幕射撃支援 [Attacking : Barrage Fire Support]

10.2.1 砲兵ユニットは、弾幕射撃支援を実施するためにその弾幕戦力を使用します。戦闘フェイズ中に準備ボックスからその射撃支援マーカーを取り上げ、その未確認面を上に向けて射程内で攻撃を受けている敵ユニットの上に置きます。最初の戦闘が解決される前に、全ての弾幕射撃支援マーカーを置きます。いったん置かれたら、射撃支援マーカーは取り去ることや変更ができません。もしも自身のマーカーが準備ボックス内になれば、砲兵ユニットは射撃支援を実施できません。

10.2.2 隣接ヘクスから防御側ヘクスに対する攻撃を支援している砲兵ユニットは、戦闘の結果として退却に従います。防御側ヘクス内にある場合にのみ、ステップ損失に従います。砲兵ユニットは、戦闘後前進できません。

10.2.3 敵 ZOC 内にいる間、砲兵ユニットは敵ユニットがそこへZOCを及ぼしている場合にのみ、攻撃を支援できます (もしも複数の攻撃があると所有者の選択)。

10.2.4 いったん戦闘が完了したら、戦闘に参加した両陣営から全ての射撃支援マーカーを、もしも補給ルートをとったら準備ボックス内に、又は補給ルートをたどれなければ使用済ボックス内へ置きます (それらがそのターンにもはや使用不能であることを示すため)。

10.3 防御: FPF 射撃支援 [Defending : FPF Fire Support]

10.3.1 防御している砲兵ユニットは、単一の戦闘でその FPF 支援戦力又はその防御戦力のどちらかを使用し、両方ではありません。

10.3.2 あるヘクス内に砲兵ユニットが単独でいるとき (又は他の砲兵あるいはHQユニットのみとスタックしているとき) に攻撃されたら、その FPF 支援戦力ではなく、その防御戦力を使用します。その戦闘の後、その射撃支援マーカーを使用済ボックスへ移します。

10.3.3 砲兵ユニットがいずれかの非砲兵戦闘ユニットと共に防御側ヘクスを占めるとき:

- ・そのヘクスの防御のためにのみ、砲兵 FPF 射撃支援を実施します。
- ・その防御戦力を、ヘクスの合計防御戦力に貸与しません。

・もしもそのマーカーがすでに射撃済ボックス内にあると、その防御戦力を使用します。

・防御側ヘクス内の砲兵ユニットは、全ての戦闘結果に従います。

10.3.4 友軍予備移動フェイズ中、砲兵 FPF 射撃支援マーカーを置きます。これらを、未確認面を上に向けて置きます。：ヘクスの戦闘比 (12.4.2) を判定するまで、相手側プレイヤーによって確認面を調べることはできません。

10.3.5 連合軍の FPF マーカーは、次のターンを通してその場に留まることができます。もしも連合軍作戦セグメント中に存在したら (未だ射撃していないため)、弾幕射撃に変更できます。

10.3.6 FPF 支援は、もしも支援されている戦闘が解決される前のいずれかのときに、敵戦闘ユニットが移動してその砲兵ユニットに隣接したら、直ちにキャンセルされてその戦闘に含まれません (自身のヘクスを支援しているのではない限り)。所有者は一致する射撃支援マーカーを取り上げ、それを準備ボックス内に置きます (未だ射撃していないため)。

10.4 回復 [Recovery]

10.4.1 砲兵ユニットは、その射撃支援マーカーが使用済ボックス内にあるとき、射撃支援を実施できません。

10.4.2 補給状態フェイズ中、補給ルートをとどれる全ての砲兵ユニットについて、射撃支援マーカーを使用済ボックスから準備ボックスへ移します。

注釈: 準備と使用済ボックスは、航空ユニットの状態を示すためにも使用されます (11.1.3)。

10.5 砲兵制限 [Artillery Limits]

10.5.1 参加制限 [Participation Limit] : 砲兵ユニットは、単一の戦闘にその射撃支援戦力を統合できます。攻撃又は防御にかかわらず、戦闘比判定 (12.5.2) でカウントした合計射撃支援ポイントは、友軍の (調整前) 非砲兵戦力を超過できません。同じユニットの超過ポイントは、戦闘比の計算について (一時的に) 失われ、他のいかなる戦闘にも適用できません。

10.5.2 国籍制限 [Nationality Limit] : 1つの戦闘を支援するため、複数の US 又はフランス軍砲兵ユニットは FPF (10.3) 射撃支援を実施できませんが、弾幕射撃 (10.2) 支援を実施するためにはいかなる数も統合できます。いかなる数のイギリス軍砲兵ユニットも、FPF 射撃支援のためにそれら自身を統合できますが、US 又はフランス軍ユニットは1つのみです。

例: 単一のイギリス軍砲兵ユニットは、単一の戦闘で FPF のために1つのみの US 砲兵ユニットと統合できます。

デザイン・ノート: 砲兵の運用は、多数の連合軍のドクトリンの間で表現することが困難ですが、いまだアメリカ軍は混乱した指揮系統で連携上の問題を抱えていました。1943年までにフランス軍砲兵は時代遅れとなり、支援のための情報伝達手段を欠きました。

10.5.3 連合軍の集中射撃: 連合軍プレイヤーが単一の宣言攻撃に投入した 20 砲兵弾幕戦力ポイント毎に、戦闘のサイの目に他の影響と蓄積する -1 DRM を適用できます。

・全ての射撃ユニットが同じ US 又はイギリス軍 HQ の指揮範囲内にいなければなりません。

・戦闘戦力ポイント (10.5.1) としてカウントしない弾幕戦力ポイントは、このルールのためにカウントします。

・この DRM は、FPF 射撃支援に適用しません。

11.0 空軍力 [AIR POWER]

コメント: 空軍ユニットは、カセリーヌの戦いに参加した戦術空軍部隊のみをあらわします。連合軍は北アフリカに極めて強力な戦略空軍も展開させましたが、これらは主として補給線、港湾入口、航空優勢に対して従事しました。枢軸軍の戦略能力は、大幅に無力化されていました。ルフトヴァッフェは、戦術的にはいまだ敗北しておらず、カセリーヌはアフリカにおけるその最後の大規模な防衛努力に終わりました。

11.1 航空任務 [Air Missions]

航空ユニットは、2つの可能な任務に使用されます。：妨害 [Interdiction] 又は近接航空支援 [Close Air Support] です。

11.1.1 航空ユニットは、補給を要求されません。

11.1.2 使用しないとき、航空ユニットの状態を表示するため、準備ボックス又は使用済ボックスのどちらかに保管します。各ボックスの許容量は無制限です。

11.1.3 航空準備 [Air Readiness] : 航空準備フェイズ中、全ての航空ユニットをその航空機アイコン面に裏返し、使用済ボックスから準備ボックスへ移します。サイ振りには要求されません。前のターンから未使用の航空ユニットは、未来のターンに使用されるまで準備ボックス内に留まります。これらは、無期限に準備状態に留まることができます。

11.1.4 準備ボックス内の航空ユニットのみが、任務のために選択できます。準備ボックス内の各ユニットは、あるターンに1航空任務のみ実行することが可能です。準備ボックス内でない限り、航空ユニットは任務の実行が使用不能です。航空ユニットは、任務の実施を要求されません。

11.1.5 航空ユニットは、マップ上でその任務についての資格を持つ望むヘクス上で任務を実行できます。これは、任務ヘクスです。準備ボックスから航空ユニットを取り上げ、地形又は敵地上ユニット又は敵 ZOC の存在にかかわらず、そこに置きます。航空ユニットは、敵 ZOCs によって影響を受けません。航空ユニットは、航続範囲をカウントしません。

11.1.6 航空ユニットの到着 [Air Unit Arrival] : 航空任務を実施するため、航空ユニットが任務ヘクスに到着するか判定すべく航空ユニット到着表を使用します。適用可能な DRM によってサイの目を調整します。結果は以下のとおりです。：

A 航空ユニットは任務ヘクスに到着し、任務を実施します。

R 航空ユニットは到着せず、準備ボックスへ戻ります。

U 航空ユニットは到着せず、使用済ボックスへ置きます。

11.1.7 航空ユニットがその任務を完了するとき、使用済ボックス内に置きます。使用済ボックスの許容量は、無制限です。

11.2 妨害任務 [Interdiction Mission]

11.2.1 その裏面に「妨害 [Interdiction]」とマークされた航空ユニットのみが、妨害任務を実行できます。プレイヤーは、到着を判定する前に、最初に自軍の全妨害任務航空ユニットを置きます。妨害任務を実施するため、あるヘクスに1航空ユニットのみを置くことができます。

11.2.2 (戦略セグメントの) 連結航空フェイズ中に航空妨害任務を実施します。連合軍プレイヤーが最初に自軍航空ユニットを割当て、次いで枢軸軍プレイヤーです。それらを伏せて、妨害面を見せて置きます。両陣営の航空ユニットは、同じヘクスを妨害できます (それ故、妨害の影響 (11.2.6) は両陣営に適用されます)。

11.2.3 全航空ユニットの配置後、航空ユニットが任務ヘクスへ到着するかどうか調べるため、航空ユニット到着表を使用します。到着するユニットのみが妨害を実施でき、それらの航空ユニットが妨害実施中であることを表示するため裏面に返します。曇天又は降雨の天候は、妨害任務を禁じます。

注釈: 妨害に到着しないユニットは、もしも航空ユニット到着表がそれを準備ボックスへ戻したら、CAS 任務 (11.3) のために使用可能です。

11.2.4 妨害を実施している航空ユニットは、回復フェイズになるまでその任務ヘクス内に留まります。そのときに取り上げて、使用済ボックス内に置きます。

11.2.5 妨害の各航空ユニットは、妨害ゾーン (ZOI) を創出します。ZOI は、任務ヘクスにプラスしてそのヘクスから2ヘクス以内の全道路ヘクスで、妨害ヘクスに連結していない道路を含めます。ZOI が重複する場所で追加の影響はありません。

11.2.6 敵ユニットへの妨害の影響 [Interdiction effects on enemy units]

- ・道路移動率を使用しないでください。代わりに、ヘクス内の他の地形のMPコストを使用します。装甲ユニットは、もしも道路の道筋に従って移動していると山岳ヘクス上を移動できますが、山岳についての自動車化MPコストを消費します。
- ・砲兵は、モードを変更するために4MPsを消費します。SP砲兵はモードを変更するために2MPsを消費します。これらは、7.6.2に列記されたMPコストへの一時的な変更です。

11.2.7 妨害は、林地形内になんら影響を持ちません。ZOI内又は隣接する橋梁は、影響を受けません。ZOIは、待機ボックス内に影響を持ちません。

妨害の例：



デザイン・ノート: 橋梁が輸送パターンの難所で、優先目標であることは事実ですが、このゲームでは渡河の罰則が決断に厳しい影響を持たず、迷惑なことになります。史実では、近くにある渡河点に変更されました。

11.3 近接航空支援任務 [Close Air Support Mission]

11.3.1 航空ユニットは、地形又は敵地上ユニットの存在にかかわらず、マップ上のどこかにあるいずれかの防御側ヘクスに近接航空支援任務 (CAS) を実行できます。任務ヘクスは、友軍HQユニットの指揮範囲 (15.1.1) 内であればなりません。両陣営からの航空ユニットは、同じ戦闘に存在できます。航空戦闘はありません。

11.3.2 各戦闘解決の開始時、最初に連合軍プレイヤー、次いで枢軸軍プレイヤーは準備ボックスから航空ユニットを取り上げ、その戦闘に置きます (例外: 11.3.6)。CAS任務は、敵のCAS任務を含まないヘクス上にも置くことができます。各プレイヤーは、単一の戦闘のCASに2つまでの航空ユニットを割当てることができます。

11.3.3 航空ユニットの配置後、両陣営は航空ユニット到着表 (11.1.6) を使用します。到着しているユニットのみがCASを実施できます。

11.3.4 到着している各攻撃CASポイントは、-1DRMを提供します。到着している各防御CASポイントは、+1DRMを提供します。攻撃と防御しているCASポイントは、次いで相殺されます。

11.3.5 航空ユニットは、戦闘の結果にかかわらず、ステップ損失として受け得ません。各戦闘の終了時、そこで使用されたCAS航空ユニットを使用済ボックス内に置きます。

11.3.6 連合軍プレイヤーは、フランス軍ユニットのみを含むヘクスの防御のためのCAS又は全体がフランス軍ユニットによって行われた攻撃のためのCASに、航空ユニットを割当てることができます。

デザイン・ノート: 連合軍部隊は航空ドクトリンの問題だけでなく、アメリカ第II軍団司令官は要求された際もフランス軍に航空支援を提供することをきっぱりと断りました。この愚かさは、戦争の後半には正されました。

12.0 戦闘 [COMBAT]

ルールの概要 [General Rule]：全般的なゲームの状況にかかわらず、戦闘が発生するとき、活性プレイヤーは攻撃側で、非活性プレイヤーは防御側です。攻撃側は、自軍の宣言攻撃を、望む順番で、個別に解決します。

12.1 攻撃要件 [Attack Requirements]

12.1.1 ユニットは、単一の戦闘で、望むだけ多くの隣接する敵ヘクスを攻撃できます。隣接する6ヘクス内に位置するユニットから攻撃され得ます。防御側ヘクス内の全ユニットは、統合された防御戦力として一緒に防御します。防御側は、攻撃下ヘクス内のユニットを拘置できません。

12.1.2 各戦闘が行われるに連れて、攻撃側はどの友軍ユニットが隣接する各敵ヘクスを攻撃するのかを指定します。スタック内の個別ユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できます。カラのヘクスは攻撃され得ません。

12.1.3 要求された一連の攻撃内の各攻撃は、攻撃側が望むいずれかの順番で解決されます。航空支援は、各個別戦闘が解決されることになるまで適用されません。攻撃側が望む順番で解決するため、戦闘は要求された戦闘の前に解決され得ます。

12.1.4 もしも非活性ユニットがそのZOC内に非攻撃敵ユニットのみを持つと、それは攻撃され得ません。戦闘ユニットは、たとえそれと共にスタックした他のユニットがその敵ユニットを攻撃しても、攻撃することなしに敵ZOC内に留まることができます。

12.1.5 ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。その合計攻撃戦力が、半減 (3.5.3) のために1攻撃戦力ポイント未満に減少してしまったユニット (又はスタック) は攻撃できず、攻撃に参加しません。

12.1.6 未確認ユニットは、戦闘で攻撃又は防御に含めることができます。最終戦闘比が計算される瞬間に、未確認ユニットをその確認済面に返します。いったん確認済に返されたら、ゲームの残りに就いて確認済で留まります。

12.2 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

12.2.1 防御ユニットは、それが占めるヘクス内の地形と、通過して攻撃を受けるヘクスサイド (又は複数のヘクスサイド) 上の地形から特典を受けます (TECを参照)。

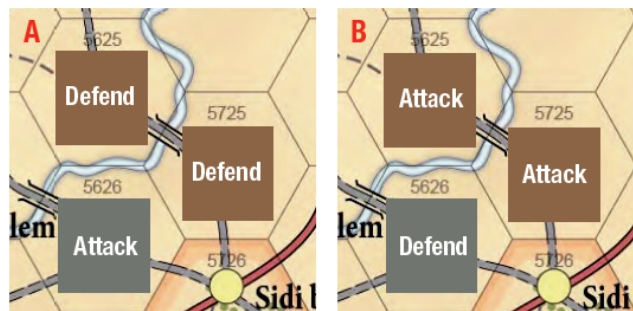
12.2.2 防御側は、ヘクスとヘクスサイドの地形から、以下の蓄積する特典を受けます。

- ・防御側は、複数の地形タイプが存在するヘクス内で、防御に最も有利な地形のみを受け取ります。

- ・防御側 (単一ヘクス内にいるとき) は、もしも攻撃している全ての非砲兵地上ユニットが、そのタイプのヘクスサイドを通して攻撃していると、ヘクスサイド地形を受け取ります。

- ・防御側が複数ヘクス内にいるとき、もしも防御ヘクスのいずれか1つが、ヘクスサイド特徴のみを越えて来ている攻撃側に面している場合、ヘクスサイドの特典が受け取られます。

戦闘への地形の影響の例：



A. もしもヘクス 5625 と 5725 が防御ヘクス、攻撃側が 5626 であると、防御側はヘクスサイド特典を受け取ります。

B. ただし、もしもヘクス 5626 が防御側ヘクスで、攻撃側が 5623 と 5725 であると、防御側はヘクスサイド特典を受け取りません。

12.2.3 攻撃しているユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘に影響を持ちません。

12.2.4 ユニットは、TEC が移動を禁じているヘクスサイドを越えて攻撃できません。ユニットは、カラのヘクスを攻撃できません。

12.2.5 蓄積する影響 [Cumulative Effects]：地形効果と補給状態による半減と重複は、各攻撃について全て蓄積します。1戦力ポイント未満に減少した攻撃ユニット又はスタックは、攻撃できません。

12.2.6 自動車化ユニットの制限 [Restrictions on Motorized Units]

- ・装甲ユニットは、道路 (又は小道) ヘクスサイドを通して攻撃していない限り、山岳ヘクス又は断崖ヘクスサイドを越えて攻撃できません。

- ・非装甲自動車化ユニットは、道路 (又は小道) の使用なしで、山岳ヘクス又は断崖ヘクスサイドを越えて攻撃できます。その山岳ヘクス上へ戦闘後前進 (13.5) して、そこに留まることができます (道路又は小道に沿って前進していない限り)。

12.2.7 ワジ (涸川) [Wadi]

- ・乾燥又は曇天の天候：攻撃している全てのユニット (自動車化又は非自動車化) が、ワジ・ヘクスサイドを越えて攻撃しているとき、戦闘のサイの目に+1 DRMを適用します。

- ・降雨天候中、+2 DRMを適用します。自動車化は、ワジを越えて攻撃できますが、装甲は不可です。

- ・もしもその戦闘で攻撃しているいずれかのユニットがワジ・ヘクスサイドを通して攻撃していなければ、DRMは適用しません。橋梁又は浅瀬は、戦闘 DRMを無効にしません。

- ・砲兵は、DRMを受けることなしに、ワジ・ヘクスサイドを越えて射撃支援を実施できます。

12.3 攻撃の制限 [Attack Restrictions]

12.3.1 攻撃のためには、最低初期比 (砲兵射撃支援の割当て前) が要求されます (12.5.3)。さもなければ、攻撃は認められません。

12.3.2 戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃又は防御できるユニットはありません。

12.3.3 ユニットは、その攻撃戦力を異なる戦闘の間で分割できず、又は他のユニットに貸与できません。

12.3.4 砲兵ユニット単独では、戦闘ユニットを攻撃できません。

12.4 戦闘結果表の選択 [Choosing the Combat Results Table]

各戦闘状況で、2つの戦闘結果表 (CRTs) の1つのみを使用されます。強襲 CRT は、機動 CRT を選択できない各戦闘で使用されます。

12.4.1 強襲 CRT は、防御ユニットが以下のヘクスを占めているときに要求されます。:

- ・拠点

- ・高地、山岳、都市の地形

- ・断崖ヘクスサイドを越えて攻撃しているとき

12.4.2 強襲 CRT は、天候が降雨のときに要求されます。

12.4.3 強襲 CRT の使用が要求されないときはいつでも、攻撃側は少なくとも隣接する1つの攻撃ユニットが装甲 (装甲砲兵を除く) であると、機動 CRT を選択できます。

12.5 戦闘の手順 [Combat Procedure]

攻撃側は、下記のシーケンスに従います。

12.5.1 戦闘の割当て [Combat Allocations]

- ・攻撃側は、弾幕射撃支援マーカーを割当てます (10.2.1)。

- ・最初に攻撃側、次いで防御側が自軍航空ユニットを近接航空支援に割当てます。

12.5.2 最終戦闘比の判定 [Determine Final Combat Odds]

- ・攻撃している全ユニットの攻撃戦力 (適用可能な半減の後) と攻撃側の弾幕射撃支援戦力を合計します。

- ・防御戦力と FPF 支援戦力を合計します。

- ・戦闘比を出すため、合計攻撃戦力を合計防御戦力で割ります。CRT 上に列記された最寄りの比にするため、常に防御側有利に切り捨てを行います。

例: 10 攻撃戦力ポイント対2防御戦力ポイントは5対1の比、10対3は3対1の比、10対4は2対1の比、10対5は2対1の比、10対6は3対2の比です。

12.5.3 もしも最終戦闘比が機動 CRT 上で1対6未満、又は強襲 CRT 上で1対5未満であると、それぞれ1対6又は1対5の列を使用し、+2 DRM を適用します (9.1.4 も参照)。

注釈: 対応移動や FPF 射撃支援が、最低戦闘比を満たすための攻撃戦力を不足させるかも知れないため、この状況は起り得ます。

12.5.4 強襲 CRT 上で7対1を超える比は7対1の比として、機動 CRT 上で8対1を超える比は8対1の比として扱われます。

攻撃しているプレイヤーは、いかなる攻撃の戦闘比も任意に減少させることができません。例えば、攻撃側は3対1の比を持つときに2対1を宣言できません。

12.5.5 DRM の判定 [Determine DRM for]:

- ・戦闘補給の欠乏 (6.5)

- ・集中砲兵射撃 (10.5.3)

- ・攻撃側と防御側の近接航空支援 (CAS) (11.3)

- ・地形 (ヘクスとヘクスサイドの両方) (12.2)

- ・一定の戦闘比 (12.5.3)

- ・防御側ヘクス内の拠点 (14.2.2)

- ・ロンメル (15.5.2)

- ・ドイツ軍の諸兵科連合ボーナス (16.2)

- ・山岳ユニット (16.6.3)

12.5.6 実質 DRM [Netting DRMs]: 攻撃側と防御側の全ての実質 DRM を出します。各+1 DRM は-1 DRM を相殺します。相殺後に残っている正又は負の DRM 合計は、最終 DRM です。最終 DRM は+3 又は-3 を超過せず、これらの限度を超える DRM 値は無視します。

12.5.7 ここで攻撃側はサイを振り、最終サイの目を出すため実質 DRM によってサイの目を調整します。戦闘結果を獲得するため、適切な CRT 上で、サイの目を比の列で交差照合します。他の戦闘へ進む前に、参加したユニットに戦闘結果を適用します。

13.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

ルールの概要 [General Rule]: 全ての戦闘が宣言され、相手側プレイヤーが全ての対応移動を実施した後、活性プレイヤーは宣言した各戦闘について戦闘結果を獲得します。戦闘結果には、前進、退却、減少、イン・プレイのユニット撤去を含みます。

13.1 戦闘結果表 (CRT) [The Combat Results Table]

13.1.1 結果は、以下のとおりです。:

A 攻撃しているユニットに適用する結果です。

D 防御しているユニットに適用する結果です。

E 除去: 影響下の全ユニットをプレイから取り去ります。

1、2 影響下部隊は、1 (又は2) ステップを失います。退却の結果を適用する前にステップ損失を適用します。

R 影響下の全ユニットを退却させます (13.3)。

13.1.2 全ての結果を最初に防御ユニットに適用し、攻撃ユニットは二番目です。

13.1.3 どちらの陣営の非隣接砲兵ユニットも、戦闘結果を被りません。これらは、除去、退却、戦闘後前進をしません。

13.1.4 各戦闘が完了するに連れて、宣言攻撃マーカーを取り去ります。

13.2 戦闘損失 [Cobmat Losses]

ルールの概要 [General Rule] : 戦闘戦力の損失が要求されるとき、所有者は CRT によって指定されたステップの数を、参加している自軍ユニットのグループ（グループ内の各ユニットからではなく）から取り去ります。

13.2.1 ユニットの各ステップ損失の適用過程は様々です。

- ・ 1 ステップ・ユニットが 1 ステップ損失を受けるとき、プレイからそれを取り去ります。
- ・ 2 ステップ・ユニットがその最初のステップ損失を受けるとき、ユニットを減少戦力面に裏返します。次いで、二番目のステップ損失は、プレイからユニットを取り去ります。

13.2.2 以下のユニット・タイプは、1 ステップのみの戦闘戦力を持ちます。:

・ HQ

・ 砲兵

・ カウンターの片面のみに戦力を持つ戦闘ユニット。

13.2.3 戦闘結果がユニットの除去を要求するとき、プレイからそれを取り去ります。それが持つよりも多くのステップ損失を要求されたユニットは、プレイから取り去られます。

13.2.4 損失の減少 [Reduced Loss] : もしも一方の陣営が戦闘結果によって表示されたよりも少ないステップを持つと、他方の陣営は防御側が失わなかったステップの数だけ、そのステップ損失が減少します。

13.3 退却 [Retreating]

ルールの概要 [General Rule] : 戦闘結果がユニットに退却を要求するとき、所有しているプレイヤーは直ちに影響下ユニットを個別に（又はスタックとして）防御側ヘクスから移動させます。下記に与えられた制限内で退却できないユニットは、除去されます。退却は移動ではなく、MPs を使用しません。

13.3.1 退却の長さ [Length of Retreat]

- ・ 強襲 CRT によって生じた退却は、退却している各ユニットについて、所有しているプレイヤーが望むごとく、1 又は 2 ヘクスのどちらかです。
- ・ 機動 CRT によって生じた退却は、2 ヘクスです。
- ・ 戦闘回避 (9.2) によって生じた退却は、3 ヘクスです。

13.3.2 ユニットは、いずれかの方向又は方向の組み合わせへ退却できます。要求された 2 ヘクスの退却は、元の防御側ヘクスから 2 ヘクス離れて終了するか、さもなければ除去を要求します。退却しているスタックは、分割して異なるヘクスへ退却できます（例外：13.4.7）。

13.3.3 単一の戦闘で退却することを要求された全てのユニットは、同時にそれを行います【それ故、ユニットは、他のユニットのために退却ルートをオープンにし、次いで自身の退却を実施することはできません】。もしも CRT が防御側の退却を要求すると、たとえ防御側のヘクスを占めることができる攻撃ユニットがないときでも、退却しなければなりません。

13.3.4 ユニットは、たとえ移動して通過している間にスタッキング限度を（一時的に）超過しても、友軍ユニットを含んでいるヘクスを通して退却できます。ユニットは、その退却をスタッキング限度

を破って終了できません。もしもそうすると、除去されます。プレイヤーは、退却しているユニットの余裕をつくるためにヘクス内のユニットを取り去ることはできません。

13.3.5 ユニットは、もしもそのヘクスがすでに友軍に占められたヘクスであると、その退却を敵 ZOC 内で終了できます。もしもその退却を敵 ZOC 内のカラのヘクスで終了したら、プレイから取り去ります。ユニットは、敵 ZOC 内のカラのヘクスを通して退却できません（例外：13.4）。

13.3.6 退却しているユニットは、（攻撃比を満たす）宣言攻撃下ヘクス内で、その退却を任意に終了できません。代わりに 1 ヘクス追加で退却し、もしもそのヘクスも宣言攻撃下であると、退却しているユニットは除去されます。

13.3.7 ユニットは、その移動が禁じられた地形ヘクスサイドを越えて、又はシナリオ・エリアの端外へ、又は敵戦闘ユニットの上へ又は通過して退却できません。待機ボックス内へ退却できません。

注釈:いくつかのヘクスサイドは、降雨中に禁止地形になります。

13.3.8 ユニットは、この戦闘のためにたどった友軍補給源とそれとの間の補給ルートの距離が、減少するか又は増加しない（もしも減少させることができなければ）ように退却します。他に変更位置が存在しないのでない限り、ユニットは距離を増加させるか又は非補給下の位置へ退却することができません（変更位置が存在する場合は、いかなる変更位置も認められます）。

13.3.9 退却している砲兵 [Retreating Artillery]

- ・ 砲兵（SP 砲兵以外）は、行軍モードである場合にのみ退却できます。もしも展開モードの間に退却することを要求されたら、代わりに除去されます。
- ・ SP 砲兵ユニットは、そのモードを考慮することなく退却できます。もしも退却すると、直ちに機動モードに変更し、退却の終了時に機動モードに留まります。

13.4 敵 ZOC を通過する退却 [Retreating Through an Enemy ZOC]

ルールの概要 [General Rule] : ユニットは敵 ZOC を通過して退却できませんが、包囲されたときユニットは、下記の条件下で、敵 ZOC を通過する退却を試みることができます。包囲されていないユニットは、この手順を実施できません。

13.4.1 退却を要求され、敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過して退却する以外に選択肢がないユニットは、もしも資格を持つユニットであるとそれを行うことができます。

13.4.2 自動車化ユニットのみ（展開モードの砲兵ユニットを除く）が資格を持ちます。ただし、SP 砲兵は、直ちに機動モードへ転換できるため、資格を持つことができます。同じヘクス内の資格を持たないユニットは、除去されます。

13.4.3 各ユニットについてではなく、ユニットの各グループについて退却を判定します。

13.4.4 退却の手順 [Retreat Procedure]

- ・ 所有しているプレイヤーは、自軍ユニットが退却を試みることを宣言します。グループは、いかなる CRT 損失にも加えて 1 ステップを失います。ヘクス内の資格を持たないユニットは、その損失を吸収できます（留まると除去されます）。

・ここで、ユニットは1ヘクス退却します（ヘクスはいまだに敵 ZOC 内です）。

・所有しているプレイヤーはサイを振り、その結果の数字に一致する成果について退却表を調べます。

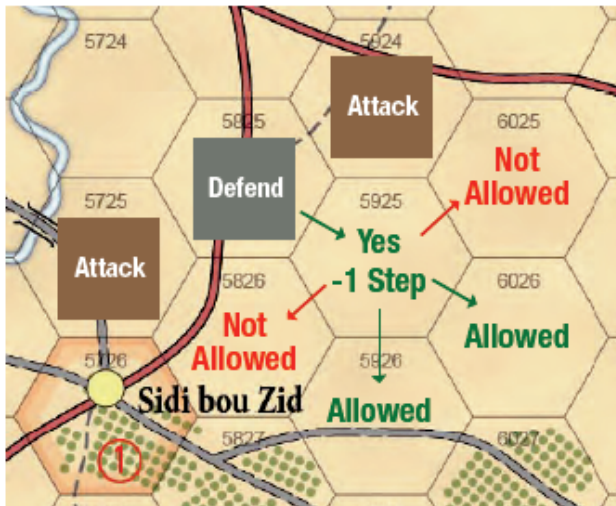
13.4.5 結果は、以下のとおりです。:

パス 退却しているユニット（又はグループ）は、その退却を継続します。

失敗 退却しているユニット（又はグループ）は、除去されます。

13.4.6 もしもユニット（又はグループ）がパスしたら、資格を持つ残りのこれらは二番目のヘクス（もしもそのヘクスが通常に認められたら（13.3 のごとく））に退却します。もしも退却しているユニットがいまだに敵 ZOC 内にあると（退却していないユニットが存在せずに）、これらは除去されます。

13.4.7 敵 ZOC を通過して退却しているユニットのスタックは、その退却を通じて一緒にスタックして留まります。



敵 ZOC を通過する退却の例: 強襲 CRT 上の結果は、5825 内で防御している枢軸軍自動車化ユニットに退却を要求します。連合軍ユニットと ZOCs によって包囲されており、合法的な退却ルートがないため、他のいかなるユニット・タイプも除去されることになります。ただし、自動車化でしかも、隣接ヘクス 5925 がたとえ敵 ZOCs 内でも、カラであるため退却の資格を持ちます。ここで、退却表を使用して成功を判定します。もしもパスしたら、ヘクス 5925 に隣接する敵 ZOC 内ではないヘクス（ヘクス 6026）又は友軍戦闘ユニットによって占められたヘクス（ヘクス 6025）へ退却します（訳註：上図は異なっています）。そこで退却を終了します。もしもパスしなければ、除去されます。もしもヘクス 5925 が友軍ユニットによって占められていたら、退却している枢軸軍ユニットは 5925 を通過して通常の退却（追加の損失なし）が認められていました。

13.5 前進 [Advancing]

ルールの概要 [General Rule]: 戦闘の結果として防御側ヘクスがカラになると、攻撃側は攻撃しているユニットを、スタッキング限度までそのヘクス内に前進させる選択枝を持ちます。前進は移動ではなく、MPs を使用しません。

13.5.1 攻撃側は、次の戦闘を解決する前に、前進するか否かを決めます。ユニットは、決して前進することを強制されません。前進し

ているユニットは、たとえ前進によって敵ユニットに隣接しても、そのフェイズに再び攻撃できません。

13.5.2 その戦闘に参加した攻撃ユニットのみが前進でき、たとえ同じ攻撃ヘクス内においても非参加ユニットは前進できません。ユニットは、攻撃が行われたいづれかのヘクスから前進できます。敵の退却を妨害することのみに奉仕したユニットは、前進できません。

13.5.3 前進距離 [Advance Distance]

・前進の最初のヘクスは、攻撃されたヘクス内です。前進しているユニットは、このヘクスへ進入するため敵 ZOC を無視します。

・戦闘が強襲 CRT を使用したとき、攻撃しているユニットはカラの防御側ヘクス内へのみ前進できます。

・機動 CRT を使用しているとき、攻撃しているユニットは二番目のヘクス内へ前進する選択枝を持ちます。そのヘクスは、敵ユニットによって占められていないいづれかで、敵 ZOC 内であることが可能です。二番目のヘクスへ前進しているユニットは、敵 ZOC を無視できます。自動車化ユニットのみが、二番目のヘクス内へ前進できます。

13.5.4 ユニットの、非補給下と判定され得るヘクスへ前進できます。

13.5.5 展開モードの SP 砲兵ユニットとどちらかのモードの砲兵は、戦闘後前進できません。

14.0 拠点 [STRONGPOINTS]

コメント: 拠点は、全方向からの防御のために準備された、ブunker、塹壕、地雷、道路ブロックを含む様々な野戦施設をあらわします。これら全てが一緒になって、北アフリカの戦場で重要な影響を提供しました。連合軍の制限は、連合軍司令部が中央チュニジアに十分な地雷を配備していなかったためです。枢軸軍の攻勢が開始されたとき、連合軍はその不足を認識していたため、峠を封鎖するために使用する 20,000 個の地雷をアルジェリアとモロッコから持ってきました。この数は後に約 60,000 個に増えました。約 3,000 個の地雷がカセリーヌ峠へ送られましたが、その大部分は急ごしらえの地雷原に敷設されました。多くは埋められさえしませんでした。ゲームでは、拠点の構築は完了していません。史実では、枢軸軍は2時間で「地雷を用いて強力な防御線を確立できました」が、US 部隊は「自己満足」し、「明日」それを行いました（推奨図書#10 を参照）。

14.1 総合的な影響 [General Effects]

14.1.1 ユニットの、敵の拠点によって占められたヘクスを通して補給ルートをたどることができません。

14.1.2 ユニットの、敵の拠点を含んでいるヘクスに進入するため、地形コストに追加して 2MPs を消費します。非自動車化ユニットは、その許容移動力の限度まで移動を継続できます。全ての自動車化ユニットは、敵の拠点に進入しているときに全移動を停止し、進入の瞬間に前進を継続できません。これらは、次の自軍フェイズに退出できます。ユニットは、敵が占めていない拠点を持つヘクス内へ進入するために 1 ヘクス移動を使用できますが、浸透移動は不可です。

14.1.3 ZOC は、敵ユニットによって占められていないものを含み、活性敵拠点内に伸びません。

14.2 戦闘の影響 [Combat Effects]

14.2.1 防御側ヘクスが拠点を含むとき、他の地形にかかわらず強襲 CRT が要求されます。

14.2.2 防御側ヘクスが活性拠点を含むとき、攻撃側は他の影響と蓄積する +1 DRM を適用します (例外: 16.3.1)。(友軍又は敵) 拠点の外部を攻撃しているとき、DRM はありません。

14.2.3 拠点は、占めている敵ユニットに特典を提供しません。

14.2.4 活性敵拠点を攻撃している連合軍の装甲戦力は、半減されません。

14.2.5 ユニットの、活性敵拠点上へ又は通過して退却できません。

14.3 拠点の構築 [Strongpoint Construction]

14.3.1 両プレイヤーの資格を持つユニットは、拠点を構築できます。プレイヤー諸氏は、無制限な回数の拠点を建設できますが、同時にイン・プレイにあることができる数は、カウンター内容物によって制限されます。

14.3.2 全ての拠点は、「活性」(又は表) 面と「非活性」(又は裏) 面を持ちます。

- ・活性面は、拠点が使用のために完成したことを表示します。
- ・マーカーの非活性面は、構築中の拠点を表示します。

14.3.3 拠点は、資格を持ついずれかのヘクス内に建設できます。ヘクスは、友軍の資格を持つ戦闘ユニット (14.3.4) によって占められ、構築のために選択された瞬間に補給ルートをたどれたら資格を持ちます。敵 ZOC 内であることも可能です。他の拠点を含むことはできません。ヘクス毎に 1 つのみの拠点が認められます。

14.3.4 以下のユニット・タイプのみが拠点を構築するための資格を持ちます。:

-  歩兵、  自動車化歩兵
-  機械化歩兵、  山岳歩兵
-  オートバイ歩兵、  自転車歩兵

14.3.5 構築しているユニットは、構築の全期間についてヘクス上に留まります。移動又は攻撃ができず、最少戦闘比を満たす宣言攻撃下にあることもできません。いったん構築が完了したら、構築しているユニットは自由に移動できます。拠点は、イン・プレイに留まるため、友軍ユニットによって占められなければならない必要はなく、又は補給下に留まる必要もありません。取り去られるまでマップ上に留まります (14.4)。

14.3.6 構築の手順 [Construction Procedure]

- ・補給状態フェイズ中、両プレイヤー (枢軸軍が最初) は資格を持つ望むヘクス内で構築しているユニットの上に拠点構築中マーカーを置きます。
- ・友軍予備移動フェイズの終了時、各拠点構築中をその活性面へ裏返します。

例: GT9 に連合軍歩兵ユニットが望むヘクス上に移動します。GT10 の補給状態フェイズ中、連合軍プレイヤーはそのヘクスで拠点の構築を開始することを宣言します。連合軍プレイヤーは、そのヘクス上に構築中面を表示して拠点を置きます。もしも連合軍ユニットがそこに留まり、攻撃又は防御をしていなければ、GT10 の連合軍戦闘フェイズ終了時にマーカーを活性面に裏返します。歩兵ユニットは、GT11 中のいかなるときにも自由に移動できます。要するに、資格を持つ連合軍ユニットは、一日毎に 1 つの拠点を建設できます。

注釈: 枢軸軍の拠点は、連合軍プレイヤーがそれらを攻撃する機会を持つ前に完成します。

14.4 拠点の撤去 [Strongpoint Removal]

14.4.1 回復フェイズの終了時、友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めるとき、敵の拠点を取り去ります。

14.4.2 構築中の拠点は、ヘクスが攻撃下 (最低比以上) になるとき、又は構築しているユニットがヘクスを離れるとき、直ちに取り去ります。

14.4.3 回復フェイズ中、プレイヤーは自軍の拠点を任意に取り去ることができます。単に、それを取り上げます。戦闘ユニットは、要求されません。取り去られた拠点マーカーは、再使用できます。

15.0 HQ ユニットとロンメル [HQ UNITS AND ROMMEL]

ルールの概要 [General Rule]: 司令部 (HQ) ユニットは、組織の幕僚団と統率部隊をあらわします。いくつかの組織は、複数の HQ を持ちます。HQs は、その指揮範囲内の様々なゲーム機能に影響を与え、又は促進させます。

15.1 指揮制限 [Command Restrictions]

15.1.1 指揮範囲 [Command Range]

- ・各 HQ は、4 ヘクスの指揮範囲を持ちます。地形、敵ユニット、敵 ZOC を考慮せずに指揮範囲をたどります。指揮範囲をカウントしているとき、HQ ユニットによって占められたヘクスはカウントしませんが、影響下ヘクスはカウントに含めます (他のユニットへの範囲は無視します)。
- ・防御側ヘクス内の HQ は、たとえその HQ 自体が攻撃下にあっても、指揮範囲内の他のヘクスへその指揮ポイントを適用できます。

15.1.2 HQ (又はロンメル) は、待機ボックス内又はセット・アップ・カード上にある間、いかなる機能も実行できません。

15.2 HQ の機能 [HQ Functions]

15.2.1 ユニットは、友軍 HQ の指揮範囲内にない限り、予備状態になれません (8.2.2)。HQ ユニットは、予備状態になることができません。

15.2.2 航空ユニットは、その戦闘で少なくとも 1 つの防御側ヘクスが友軍 HQ の指揮範囲内にない限り、CAS (11.3) 任務を実施できません。

15.2.3 枢軸軍 HQ は、指揮範囲内にある望むだけ多くの友軍ユニットのための緊急補給源 (15.4) として機能できます。

15.3 HQs の再建 [Rebuilding HQs]

史実では、HQs は指揮系統を通して迅速に再確立できました。

15.3.1 もしも HQ ユニットの除去されたら、サイを振ってその数字の結果に一致する前方ターンの TRT 上に置きます。そのターンに増援として到着します。

15.3.2 到着のターンに、補給状態又は位置にかかわらず、その組織 (2.2.6) のいずれかのユニットの上に置きます。いまだにプレイに登場していない、その組織の増援ユニットの上に置くことができます。もしもユニットがなければ、永久に除去されます。さもなければ、HQ が再建できる回数に限度はありません。

15.4 枢軸軍の緊急補給 [Axis Emergency Supply]

コメント: 大部分の枢軸軍大規模指揮組織は、たとえ自軍補給源から短期間途絶しても機能を継続するために十分な燃料と弾薬を運んでいました。これはドクトリンの問題でした。対照的に、US 司令部は近くに総合的な補給基地を持つことを好みました。フォン・アルニムの目標にこれら連合軍補給基地の破壊が含まれたことは、偶然ではありませんでした。

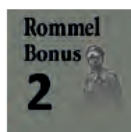
15.4.1 友軍補給源が判定されるときはいつでも、友軍 HQ ユニットの補給線をたどることができる枢軸軍ユニットは、補給下として判定できます。その HQ は、補給源として機能します。その瞬間に補給線をたどれる、望むだけ多くのユニットに補給を提供できます。

15.4.2 補給源として使用されていることを示すため、HQ をその「枯渇 [Depleted]」面に裏返します。その裏面に記載された「Depl」を持つ HQ のみが、緊急補給を提供できます (すでに枯渇状態に裏返されていない限り)。

15.4.3 枯渇状態の HQ は、全ての HQ 機能 (15.2) を実行できますが、元に戻されるまで補給源になることができません。

15.4.4 (非 HQ) 補給源へ補給ルートをたどるいずれかの補給状態フェイズの終了時、HQ をその非枯渇状態面に戻します。

15.5 ロンメル [Rommel]



ルールの概要 [General Rule]: ロンメル・ユニットは、ロンメル元帥をあらわします。これは予備移動と戦闘を手助けしますが、HQ ユニットのではなく、除去され得ません。

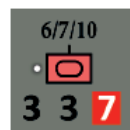
15.5.1 ロンメルと共にスタックした赤いボックス MA ユニットの敵 ZOC 内にはないものは、もしも敵の宣言攻撃が4ヘクス内にあると、予備状態であることなしに、その対応フェイズ中に移動を実施できます。

15.5.2 ゲームの過程に2回、もしもロンメルが攻撃しているユニットと共にスタックしていると、その戦闘のサイの目に他の全ての影響と蓄積する-1 DRM を適用します。2回か又は1回か、いまだに使用可能なボーナスの数を記録するため、ロンメル・ボーナス・マーカーを使用します。ターン毎に1つのボーナスのみを使用できます。防御ボーナスはありません。

15.5.3 ロンメルが ZOC を持たないことは、補給制限に従いません。彼はヘクス内に単独であるときに攻撃され得ません。彼は戦闘ステップを持たず、それ故戦闘でステップ損失を受け得ません。彼はもしも戦闘後に前進又は退却するユニットと共にスタックしていると、それを行うことができます。もしも敵ユニットが彼のヘクスに進入したら、ロンメルを取り上げて最寄りの補給下の友軍戦闘ユニットと共に置きます (結局、彼は「砂漠の狐」なのです)。

16.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

16.1 対戦車ユニット [Anti-Tank Units]



機動



展開状態

ルールの概要 [General Rule]: カウンターの「展開状態」面に「AT」とマークされた全てのユニットは、対戦車 (AT) ユニットの機能します。ドイツ軍の両用 AA/AT 砲 (88mm) は、これらの最も重要なものです。史実では、これは戦場を支配しました。これらは他の砲兵と異なる機能を持ちます。

16.1.1 AT ユニットの、射程値を持ちません。隣接する敵ユニットのみを攻撃し、それが占めるヘクスのみを防御します。砲兵支援マーカーを持ちません。その FPF 戦力は、砲兵支援戦力ではありません。

16.1.2 AT ユニットの展開状態で敵装甲ユニットに隣接するとき: .

- ・防御しているとき、その行軍モード防御戦力の代わりに FPF 戦力を使用します。
- ・攻撃しているとき、その行軍モード攻撃戦力の代わりに弾幕戦力を使用します。この戦力は、友軍攻撃戦力に含まれます。

16.1.3 行軍モードのとき、敵ユニットのタイプにかかわらず、AT ユニットのはその攻撃又は防御戦力を使用します。

16.1.4 純粋な非装甲ユニットに対する戦闘のとき、AT ユニットのは現行のモードにかかわらず、その行軍モードの攻撃又は防御戦力を使用します。

16.1.5 AT 射撃戦闘 [AT Fire Combat] 展開モードの AT ユニットのは、他の全てのユニット・タイプと敵 FPF を無視する一方で、隣接する敵装甲ユニットに対して宣言攻撃を行うことができます。望むだけ多くの (たとえ異なるヘクス内であっても) 隣接する装甲ユニットと交戦できます。追加の隣接 AT ユニットのは、同じ戦闘に統合できます。無視した敵ユニットに対する他の戦闘は要求されません。断崖ヘクスサイドを越える AT 射撃戦闘は、認められません。

・AT ユニットの弾幕戦力を使用して攻撃します。

・無視したユニットに対して、個別の宣言攻撃を行うことはできません。AT ユニットの、AT 射撃戦闘を実施した後に宣言攻撃に統合することもできません。

・両陣営は、CAS 支援を適用できます。

・戦闘比を計算して強襲 CRT から結果を獲得します。

・攻撃している AT ユニットの全ての影響は無視されます。防御ユニットは、退却結果に従います。

・攻撃している AT ユニットの、前進できません（展開モードであるからです）。

16.1.6 AT ユニットの弾幕と FPF 戦力は、砲兵射撃支援制限（10.5.1）又は集中砲兵射撃（10.5.3）の一部としてカウントしません。

16.1.7 防御している FPF 射撃支援は、展開しているときに AT ユニットの FPF 戦力を基準に加えることができます。行軍モードであるとき、AT ユニットの防御戦力を基準に FPF 射撃支援に加えることができます。

注釈：SP 砲兵ユニットは、敵 ZOC 内に移動し、展開状態に裏返し、同じターンの戦闘フェイズに通常攻撃又は AT 射撃戦闘を行うことができます。

16.2 ドイツ軍の諸兵科連合ボーナス

[German Combined Arm Bonus]

ルールの概要 [General Rule]：一定の地形状況は、自軍攻撃ユニットが資格を持つと戦闘 DRM を枢軸軍に認めます。

16.2.1 諸兵科連合ボーナス（CAB）は、攻撃している少なくとも 1 つのドイツ軍ユニットが装甲で、少なくとも 1 つの他の資格を持つユニット・タイプと共に攻撃することを要求されます。もしもそうであると、枢軸軍プレイヤーは、他の影響と蓄積する -1 DRM をその戦闘に適用できます。各宣言攻撃について、CAB について 1 DRM のみが認められます。

16.2.2 CAB について追加に資格を持つユニットは、少なくとも以下のドイツ軍ユニット・タイプの 1 つでなければなりません。それらは一緒にスタックすることを要求されませんが、同じ防御側ヘクスを攻撃しなければなりません。

☒ 歩兵、☒ 自動車化歩兵

☒ 機械化歩兵、☒ 山岳歩兵

☒ オートバイ歩兵、☒ 自転車歩兵

16.2.3 CAB は、以下を攻撃しているときに適用されません。：

・活性拠点を持つヘクス

・町ヘクス

・山岳ヘクス

・もしも装甲ユニットが断崖ヘクスサイドを越えて攻撃すると。

・装甲ユニット（装甲車を除く）又は AT ユニットの含む防御側ヘクス。

16.2.4 ドイツ軍の装甲車ユニットは、CAB についての資格を持ちません。防御しているドイツ軍ユニットは、CAB を使用しません。

16.3 ドイツ軍のティーガー戦車 [German Tiger Tanks]



16.3.1 枢軸軍のティーガー戦車ユニットが連合軍の拠点を攻撃するとき、枢軸軍プレイヤーはその戦闘を解決する前に、拠点の防御 DRM を無視することを選択できます。もしもそれを行うと、ティーガー・ユニットは攻撃側損失の最初のステップを受けることになります。拠点は、それでも CAB を相殺します。

16.3.2 降雨天候が発生する最初のターンから開始して、ティーガー・ユニットはゲームの残りについて一級道路又は二級道路を離れることができず、他の全ての地形は禁じられます。降雨が発生したとき、もしもティーガー・ユニットが一級又は二級道路上にいないければ、取り上げてゲームから取り去ります。

デザイン・ノート：1943 年中のティーガー戦車は低出力で、しばしば泥の中で身動きが取れなくなることで有名でした。雨のときは、道路上にあるか否かにかかわらず、このユニットをゲームから取り去るべきですが、プレイ・バランスの目的で枢軸軍プレイヤーにそれを留めることを認めます。

16.4 選択：ドイツ軍コマンド [German Commando]

「フォン・ケーネン」[“Kenen”] ユニットの、特殊コマンド部隊です。その任務は、敵の指揮と統率を混乱させることです。プレイヤー諸氏が事前に同意することで、以下のルールを加えることができます。

16.4.1 「フォン・ケーネン」ユニットは、連合軍 ZOC に進入しているときに停止を要求されません。敵 ZOC 内でその移動（通常又は予備）を開始した後、又は敵 ZOC 内に最初に進入しているとき、フォン・ケーネンは敵 ZOC 内の二番目（又は三番目等）のヘクスへ移動できます。同じフェイズに最初の後に敵 ZOC 内の新たなヘクスへ移動したとき毎に、敵 ZOC を通過する退却表（13.4）でパスしなければなりません。ステップ損失は受けません（12.4.4）。敵 ZOC を通して道路移動率を使用できます。敵が占めるヘクス内に進入できません。

16.4.2 「フォン・ケーネン」ユニットは、いかなる補給の考慮も受けません。

デザイン・ノート：このルールは、ゲーム・システムに新たなもので、推奨はしません。補完のために含めました。

16.5 フランス軍ユニット [French Units]

フランス軍部隊は、チュニジア戦役中に多くの体系的な困難に耐えました。

16.5.1 フランス軍 HQ は、イギリス軍ユニットを予備に置く資格を持ちません。

16.5.2 フランス軍ユニットの使用は、戦闘で機動 CRT の使用のための資格を持ちません。

16.5.3 各ターンに、資格を持つタイプ（14.3.4）の 1 つのみのフランス軍ユニットが拠点の構築を開始できます。

デザイン・ノート：フランス軍は一定の工兵を持ちましたが、工兵用の機材を欠きました。ただし、より重大な問題は、ゲーム的な戦術として、これらの弱体ユニットを後方へ送り、アメリカ軍や *mon Dieu, les anglais* が到着するターンまでに広範な陣地線を築いてしまうことでした。このルールを通してフランス軍ユニットによる機会的な構築を認めることで、フランス軍にそれら自体の穴掘り能力を与えます。

16.5.4 フランス軍の補給 [French Supply]：フランス軍ユニットは、常時4ヘクスを超えない補給線 (6.2.1) を持ちます (事項 6.2.2 は、更なる影響を持ちません)。

デザイン・ノート：フランス軍の輸送手段は、ラバ荷車と「骨董品トラック」に依存しました。

16.6 山岳ユニット [Mountain Units]



16.6.1 移動 [Movement] 山岳ユニットは、山岳ヘクスに進入又は断崖ヘクスサイドを越えるときに停止する必要がありません。これらは、その残っている MA の限度まで移動を継続できます。

16.6.2 山岳ユニットは、山岳ヘクスへ進入するために TEC 上に表示されたコストよりも 1MP 少なく消費します。

16.6.3 戦闘 [Combat] もしもいずれかの山岳ユニットが、山岳ヘクス上又は断崖ヘクスサイドを越えて防御している敵ユニットを攻撃すると、攻撃側は山岳効果を宣言する選択枝を持ちます。戦闘結果のサイの目に、他の全ての影響と蓄積する -1 DRM を適用します。

16.6.4 もしも山岳 DRM を使用している山岳歩兵ユニットを持つ攻撃が、いずれかの戦闘損失を被ると、最初のステップはその山岳歩兵ユニットから来ます。

16.7 US 第 XII ASC [US XII ASC]



機動



展開状態

この特異なユニットは、地域内の主要な US 航空基地をあらわします。その移動は、いかなる理由であれ、ゲーム・エリア内の全ての US 航空ユニットの再配置についての司令部の決断をあらわします。

16.7.1 このユニットは、展開状態モードと行軍モードを持ちます。非 SP 砲兵ユニットと同じ要領で移動します (7.6.2)。

16.7.2 このユニットが行軍モード (又は除去された) である限り、連合軍プレイヤーは航空ユニット到着表を使用している全ての US 航空ユニットに +3 DRM を適用します。



17.0 包括的なプレイの例

[COMPREHENSIVE EXAMPLE OF PLAY]

タラの戦い [The Battle of Thala]

2月20日までにカセリーヌ峠の突破が完了したため、ロンメル
の部隊は休止なしで追撃し、タラへ導かれる道路に沿って最大の努
力を行いました。タラ正面の最終尾根線に沿って防御しているイギ
リス軍准将ニコルソンとその寄せ集め部隊は、連合軍部隊がもはや
退却しないことを宣しました。この最後の戦いは、枢軸軍によるカ
セリーヌ攻勢期間の最高潮を示し、おそらくはチュニジアにおける
最後の現実的な勝利機会でした。このセット・アップは、ゲーム・
ターン 15 の完了時に続くユニットの配置を表示します。

デザイン・ノート: プレイヤー諸氏は、この包括的なプレイの例
に従って、マップ上にユニットをセット・アップしてください。
以下の論考は、大まかな史実の戦闘に従うだけです。一定のゲー
ム機能を図示するため、自由に切り取られています。

連合軍の砲兵 FPF 射撃はターンの前に割当てられ、セット・ア
ップに表示されます。いったん置かれたら、プレイのシーケンス
が認める次のときになるまで変更できません。当初、連合軍プレイ
ヤーは3枚の砲兵射撃支援マーカーを持ち、射程内のユニットに
FPF 射撃支援を提供するために置くことができました。砲兵ユニ
ットがヘクス 2811 を占め、敵ユニットがヘクス 2812 に隣接する
ため、1つは 2811 上に置かれなければなりません。戦闘毎に複数の
イギリス軍射撃支援マーカーを置くことができますが、3つのヘ
クスに各1つを置くことを選択します。



ALLIED SET UP

2810

C-17/21L 3 3 7	90/23 Fd 2 2 3
-------------------	-------------------

Place in Reserve Deployed

2811

450/71 Fd 2 2	10 RB(-) 3 4 7	450/71 Fd 2 2 3	Placed GT16
------------------	-------------------	--------------------	-------------

Fire Support assigned Deployed

Used Box

84 A-20b 2	86 A-20b 2	379 B-25c 1	225 Hur II 2
------------------	------------------	-------------------	--------------------

2908

6a HQ 0 1 8	F/12 RHA 2 2 3
-------------------	-------------------

Deployed

2910

2/5 Lei(+) 4 5 5	90/23 Fd 2 2	Placed GT16
---------------------	-----------------	-------------

Fire Support assigned

3010

C-2 Loth 3 3 5	F/12 RHA 2 2
-------------------	-----------------

Place in Reserve Fire Support assigned

AXIS SET UP

2812

7/7/10 3 3 7	1/K10/10 2 2 9
-----------------	-------------------

2912

2/K10/10 2 2 9	1/90/10 0 1 8	1/90/10 1 1
-------------------	------------------	----------------

Place in Ready Box

Group B 3012

7Pz/10 HQ 0 1 8	5+8/7/10 6 4 7	3+4/K10/10 5 3 8	5+6/69/10 4 3 8	7+8/69/10 5 3 8
-----------------------	-------------------	---------------------	--------------------	--------------------

Group C 3111

86PzGr/10 HQ 0 1 8	II/86/10 6 6 8	1/90PzI/10 2 3 7	19/90/10 2 1 7
--------------------------	-------------------	---------------------	-------------------

Group D 3112

11/90/10 SP 2 1 8	12/90/10 SP 2 1 8
-------------------------	-------------------------

Used Box

6/3 Ju-87D 2	7/3 Ju-87D 2	9/3 Ju-87D 2
--------------------	--------------------	--------------------

ヘクス毎に1つに限定されるUS射撃支援です。枢軸軍の主攻撃が2910になると予期し、そこに「90/23Fd」マーカーを置き、次いで「F/12RHA」を3010に置きます。たとえ広げられたとしても、全ての射撃支援マーカーが枢軸軍に表示されない未確認面で置かれるため、欺瞞が存在します。したがって、枢軸軍プレイヤーは、ヘクス2919が2ポイントのみのマーカーであることを(理論上)知りません。

ここで2月21日の午後、GT16が開始されます。前のターンに、連合軍部隊は第10装甲師団に対する戦闘で大きな損害を被り、タラ前面にある尾根線の背後に下がりました。ターン・マーカーは、この新たなターンの開始を告げるため前方に移します。連合軍プレイヤーは、ターンの天候状況を判定するためにサイを振ります。「3」を振り、天候表上で曇天の結果を示します。これは、ターン全体について、シナリオ・エリアを通して適用します。

ここで両プレイヤーは、自軍戦闘ユニットの補給状態を同時にチェックします。全ての連合軍ユニットは、ヘクス2401の補給源へ導かれる一級道路へ補給線をたどることができます(通過可能な地形を越えて7ヘクスの範囲内)。同様に、全ての枢軸軍ユニットは、南のヘクス2533へ導かれる一級道路へ、又は東のいくつかの補給源へ補給線をたどることができます。全ての連合軍と枢軸軍のユニットは、補給下として判定されます。両プレイヤーは、補給下砲兵の射撃支援マーカーを、使用済ボックスから準備ボックスへ移します。

連合軍プレイヤーは、ヘクス2811と2910上で拠点の構築を開始します(両者は、すでにセット・アップで指定されています)。これらのユニットは、構築を行う資格を持つ唯一のそれです。砲兵は資格を持ちません。ヘクス毎に1つの拠点のみが認められます。枢軸軍プレイヤーは、移動と攻撃を計画し、構築を実行する自軍ユニットはありません。

連合軍プレイヤーのみが、このターンに増援を受け取ります。これらをLe Kef待機ボックス(2401)内に置き、ヘクス2401でマップ上へ移動を開始する自軍プレイヤー・ターンを待ちます。増援は、ヘクス1016内にも到着します。撤退するユニットはありません。

連結航空フェイズに、両プレイヤーは全ての自軍航空ユニットを使用済ボックスから準備ボックスへ移します。どちらのプレイヤーも、航空ユニットを妨害任務に割当ててことを選択できますが、両プレイヤーは辞退します。これらを戦闘に使用することを計画しているからです。

枢軸軍の作戦セグメント

枢軸軍の移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、「2/K10/10」ユニットを2912から2812へ移動させます。「1/90/10」砲兵は移動しませんが、展開モードに変更するために2MPsを消費します。敵ZOC内にいないため、モードを変更できます。グループBはヘクス3110へ移動し、両SPユニットを展開状態に裏返します(SPユニットのみが、これを行うことができます)。枢軸軍ユニットが移動して隣接したため、ヘクス3010内の連合軍「C-2 Loth」は、その予備状態を直ちに失います(マーカーを取り去ります)が、直ちにそのZOCが復活します。競技エリアに進入可能な枢軸軍の増援はありません。枢軸軍ユニットは、2812内のユニットで2711へ浸透移動で進出することを選択し、これはヘクス2811を占めた連合軍ユニットの断崖ヘクスサイドを越えて自軍ユニットを置くことになります。枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットを予備状態に置くことを指定しません。ここで、枢軸軍プレイヤーは、2911から連合軍が占めるヘクス2910に対する戦闘を宣言しますが、これらの攻撃ユニットは2811内の連合軍

ユニットのZOC内にもあるため、そのヘクスも攻撃されなければなりません。枢軸軍プレイヤーは3010への攻撃も宣言し、大きな勝利で自軍の前進ユニットがヘクス3010の退却を切断することを期待します(3009が山岳なので、装甲は進入できません)。これら3ヘクス上に宣言攻撃マーカーが置かれます。

連合軍の対応フェイズ

戦闘が宣言されたので、連合軍プレイヤーは対応を実施できます。ヘクス2810内の「C-17/21」ユニットは、枢軸軍の主攻撃と考えられるヘクス2910へ対応移動を実施します。連合軍プレイヤーは、ユニットが移動したので予備マーカーを取り去ります。回避のために評価された連合軍ユニットがないため、戦闘回避はありません。

枢軸軍の戦闘フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、最初にヘクス2811に対する戦闘を解決することに決めます。高地地形なので、強襲表が要求されます。ここで、枢軸軍プレイヤーはこの攻撃をヘクス2912からの弾幕射撃で支援することに決め、自軍の「1/90/10」射撃支援マーカーを防御側ヘクス上に置きます。ここで、連合軍プレイヤーは、航空支援を提供するか否かを決め、ハリケーンを送ります。枢軸軍プレイヤーは、連合軍の積み増しにより、自軍の攻撃しているユニットが少なくともいくらかの支援を必要とすると感じ、1つのJu87を送ります。ここで両プレイヤーは、自軍航空ユニットが到着するか否かを判定するため、航空ユニット到着表を使用します。連合軍航空ユニットに影響するDRMsはありません。曇天の天候は、表の曇天コラムの使用を要求します。連合軍のサイの目は「3」なので、ハリケーンは支援に到着しませんが、準備ボックスへ行きます。枢軸軍プレイヤーはDRMsを持たず「2」の目を振ったので、自軍航空ユニットが到着して戦闘のサイ振りに-2DRMを適用します。

戦闘比の計算において、枢軸軍の戦力は(2+2+3=7)で、連合軍の戦力は(4プラス2砲兵=6)です。これは7対6又は1対1の比です。戦闘のサイの目は「4」、航空ユニットの-2、CABについての-1、高地についての+1のDRMで、実質のサイの目は「2」です。結果は「A1/D1R」と読みます。攻撃側は1ステップを失います(「7/7/10」装甲ユニットから1ステップを選択します)。攻撃側の退却はありません。連合軍プレイヤーは、失うための1ステップを選択します。展開モードのときに退却できない砲兵ユニットが失われます。「10RB(-)」ユニットは、2909まで2ヘクス退却します。枢軸軍航空ユニットは使用済ボックスへ行き、「450/71Fd」射撃支援マーカーが脇にセットされます。防御側が退却して防御側ヘクスがいまやカラであり、攻撃しているユニットがそのヘクスを占めることが認められるため、拠点構築中マーカーも取り去られます。強襲CRTが使用されたため、これらは1ヘクスのみ前進できます。

ここで枢軸軍プレイヤーは、ヘクス2910に対して宣言された戦闘に移行します。ここでも、高地地形であるため強襲表が要求されます。連合軍プレイヤーは、自軍の両A-20航空ユニットの適用を決め、枢軸軍プレイヤーは残っている両Ju-87航空ユニットを送ります。全ての航空ユニットは、航空ユニット到着表に従います。連合軍の両航空ユニットは+1DRM(US航空ユニット)、-1DRM(曇天天候のA-20)、+1DRM(この単一戦闘に少なくとも2つの連合軍航空ユニットが適用されるため)を持ちます。最初の航空ユニットについてのサイの目は「4」で実質は「5」となり、航空ユニットは飛行済ボックスへ行きます。次は「1」「2」になります)で、参加します。枢軸軍航空ユニットは、いかなるDRMsも受けず、サイの目は「2」と「3」で、1つが参加して2番目は準備ボックスへ行きます。航空DRMsの有効性は互いにキャンセルするため、このポイントは実質的な戦闘の影響から無視できることに注意してください。

以前のヘクス 2811 への戦闘後前進のため、枢軸軍ユニットがその ZOC 内にヘクス 2810 内の連合軍砲兵ユニットを置いているので、連合軍の「90/32Fd」射撃支援は失われています。

戦闘比を計算するため、枢軸軍の戦力は（グループ B が 20 を与え、プラスしてグループ C からの 8 が断崖によって 4 に半減されて =24）。連合軍の戦力は（5 + 3 プラス砲兵なし = 8）。この 24 対 8 は、3 対 1 の比です。資格を持つユニットが存在し、地形がそれを禁じないため、ドイツ軍の諸兵科連合ボーナスが適用されます。CAB の影響は、戦闘の実質影響について高地の影響を相殺します。戦闘のサイの目は「4」で、実質 DRMs がいないため「4」です。結果は「A1/D2R」として読みます。「C-17/21L」ユニットは、損失の 2 ステップを受けて除去として取り去られます。「2/5Lei(+)」は、2909 へ 1 ヘクス退却します。枢軸軍の「7+8/89/10」ユニットから、1 ステップが取り去られます。ヘクス 2911 内の枢軸軍ユニットは、カラになったヘクス 2910 へ前進して停止します。強襲 CRT が使用されたので、これらは 1 ヘクスのみ前進します。戦闘のため拠点構築中は取り去られ、全ての射撃支援マーカーが、使用された 2 つの航空ユニットと共に使用済ボックス内に置かれます。

最後の 3 番目に、枢軸軍の宣言攻撃がヘクス 3010 に対して発生します。高地地形なので、やはり強襲表が要求されます。枢軸軍プレイヤーは、この攻撃を支援するための砲兵を残していません。ここで、連合軍プレイヤーは前に準備ボックスへ送られたハリケーンで航空支援を提供することに決めます。枢軸軍プレイヤーは、やはり準備ボックスへ戻して送られていた、残りの 1 つの Ju87 を送ります。自軍航空ユニットが到着するか否かを判定するため、両プレイヤーが航空ユニット到着表を使用します。連合軍の航空ユニットに影響する DRMs はありません。連合軍のサイの目はハリケーンについて「3」で、準備ボックスへ行きます。枢軸軍プレイヤーは、DRMs なしで「2」を振り、その航空ユニットは到着して戦闘のサイの目に -2 DRM を適用します。

戦闘比を計算するため、枢軸軍の戦力は（3 + 3 展開状態の AT ユニット = 6）で、連合軍の戦力は（2 プラス 2 砲兵 = 4）です。これは 6 対 4、又は 3 対 2 の比です。攻撃しているユニット構成が「歩兵」タイプのユニットを欠くため、ドイツ軍の CAB は使用不能です。戦闘のサイの目は「1」で、高地地形の DRM のため「2」になります。結果は「DR」として読みます。「C-2Loth」ユニットは、2909 へ退却します。友軍ユニットがヘクス 2909 を占めるため、唯一退却できます。山岳ヘクス（ヘクス 3009）の上へ又は越えて退却できません。2 つの AA ユニットは展開モードなので、枢軸軍プレイヤーはカラの防御側ヘクス内へ戦闘後前進できません。

枢軸軍の予備移動フェイズ

予備状態に置かれた 1 つの枢軸軍ユニットは、どこかへ移動する選択枝を持ちます。これはすでに友軍ユニットによって占められている場合にのみ、敵 ZOC 内のヘクスへ移動できます。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス 3110 に位置する AT ユニットに合流するため、そこを選択します。3010 へ移動したいのですが、そのヘクスは敵 ZOC 内で友軍ユニットが占めていません。未使用の枢軸軍砲兵射撃支援マーカーがないため、FPF 支援のために割当ててはできません。

連合軍の作戦セグメント

勝利条件が枢軸軍プレイヤーにタラ [Thala] の占領を要求しているため、連合軍プレイヤーができる最良のことは、タラ前面のラインを維持して増強されるまで攻撃しないことです。移動範囲内に強力な増援がプレイに登場してから攻撃が考慮されます。この時点で、このプレイの例から離れます。

18.0 シナリオ [SCENARIOS]

ルールの概要 [General Rule] : *Decision at Kasserine* は、3 つのシナリオを持ちます。もしもこのゲームに慣れていなければ、最初にその限られた範囲を扱うシナリオ 1 に挑戦することを推奨します。残りのシナリオは、より大きなものです。いずれかのシナリオのプレイを準備中、プレイヤーは以下のように望むことができます。:

- ・自軍の砲兵と AT ユニットの展開又は行軍モードのどちらかで置きます。
- ・赤いボックス MA のユニットを予備状態に置くことができます。

各シナリオは、戦略セグメントで開始します。

注釈: 開始時に砲兵を展開モードで置くとき、その付随する射撃支援マーカーを配置することを忘れないでください。これらは、射程内にあるいずれかの望む友軍ユニットの上に置くことができ、又はもしも攻撃を計画しているのであれば、弾幕射撃支援のためにマップ外に保持できます。

18.1 シナリオ 1 : ファイド峠 [Faid Pass]

1942 年 12 月中、フランス軍部隊は中央チュニジアの東部にある「背びれ」として知られる東部山岳帯の通行を確保する移動の一環として、ファイド峠エリアを占領しました。これは「サテン作戦」として計画された沿岸への移動準備でした。自軍補給線が危険であることを認識した枢軸軍部隊は、各峠を奪回するために整然と行動しました。1943 年 1 月 30 日、枢軸軍はファイド峠に向きを変えました。この作戦は、カセリーヌ攻勢の衣装合わせリハーサルとなりました。

18.1.1 シナリオの長さ [Scenario Length] : 6 ターン : GT 1 ~ GT 6。このシナリオのために用意されたターン記録欄を使用します。

18.1.2 シナリオ・エリア [Scenario Area] : ヘクス列 4000 の東と xx17 で終了するヘクスの南のマップ・エリアを使用します。

18.1.3 連合軍と枢軸軍の配置。 セット・アップ・カードを参照してください。

18.1.4 特別な制限 [Special Restrictions]

- ・どちらのプレイヤーも拠点を建設できません。
- ・連合軍の「XII ASC」ユニットは、展開状態です（さもなければ、このシナリオに存在しません）。

18.1.5 勝利条件 [Victory Conditions]

- ・枢軸軍プレイヤーは、もしもヘクス 5324 と以下のいずれか 3 つのヘクスが GT 6 に友軍であると勝利します。: 6326、6322、6127、5823、5726、5228。
- ・連合軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利条件を妨げることで勝利します。

18.2 シナリオ2：カセリヌス戦役 [Kasserine Campaign]

戦役は、シジ・ブ・ジド [Sidi bou Zid] に対する枢軸軍の春風作戦 [Operation Fruehlingswind] で開始し、ガフサ [Gafsa] (ゲーム・エリアの南) を攻撃してテレプテ [Thelepte] へ前進するロンメル朝の空襲 [Morgenluft] 作戦と連携します。史実では、連合軍の後方地域への進撃は、歴史的に決した2月19日まで継続しました。

18.2.2 シナリオ・エリア [Scenario Area] マップ全体を使用します。

18.2.3 連合軍の配置 [Allied Placement] 連合軍のセット・アップ・カードを参照してください。

連合軍の守備隊 [Allied Garrisons]

一定の連合軍ユニットは、セット・アップ・カード上に指定されるごとく守備隊です。これらのユニットを、解放のターン (又はフェイズ) を表示する守備隊解放マークでマークします。



・守備隊ユニットは、セット・アップ・カード上に表示されたその特定の解放ターンになるか、又はターン中に守備隊ユニットに隣接して敵ユニットがその移動又は戦闘後前進を終了するまで移動できません。

・守備隊ユニットは予備状態になることができ、守備隊砲兵ユニットは弾幕と FPF 射撃支援を提供できます。資格を持つ守備隊ユニットは、拠点を構築できます。

・いったん解放されたら、ゲームの残りについて守備隊ユニットは、望むように移動して戦闘を実施できます。

もしも枢軸軍ユニットが連合軍の Fondouk グループのいずれかのユニットを解放したら、直ちに全ての連合軍 Fondouk グループが解放されます。

18.2.4 枢軸軍の配置 [Axis Placement] : 枢軸軍のセット・アップ・カードを参照してください。

連合軍プレイヤーが自軍ユニットをセット・アップした後、枢軸軍プレイヤーは自軍ユニットを置きます。いくつかのユニットは、セット・アップ・カード上に指定されたごとくゲームを開始しますが、ユニットの2つのグループ (「第10装甲師団グループ」と「第21装甲師団グループ」) は、枢軸軍の登場オプション (下記を参照) に従って異なるエリアで開始 (又は登場) します。枢軸軍プレイヤーは、望む登場オプションを選択します。次いで、GT1に指定されたごとく各グループを登場させます。これらグループ内のユニットの登場は、遅らせることができません。グループのユニットは、エリア間で分割できません。

枢軸軍の登場オプション [Axis Entry Options] :

A. 「第10装甲師団グループ」を望む Fondouk 集結エリアのヘクス上にセット・アップし、「第21装甲師団グループ」を望む Faïd 集結エリアのヘクス上にセット・アップします。

B. 「第10装甲師団グループ」を望む Faïd 集結エリアのヘクス上にセット・アップし、「第21装甲師団グループ」をヘクス 6034 を通してプレイに登場させます。

注釈: 歴史的には、枢軸軍プレイヤーはオプション B を選択します。

18.2.5 連合軍の増援 [Allied Reinforcements]

・いくつかの連合軍グループは、南端のヘクス 1933~2933 (マップ上にライト・グレイでマークされています) を通してマップに登場します。これらのユニットは、その到着のターンにこれら登場エリア・ヘクス上に留まることができません。すでにマップ上の連合軍ユニットは、枢軸軍の増援が同じエリアに進入する前にこれらのヘクスへ進入することが禁じられます。

・フランス軍「第XIX軍団予備」グループ (6ユニット) は、ターン毎に1ユニットずつ Maktar と Ousseltia 待機ボックス (指定されたごとく) でプレイに登場します。連合軍プレイヤーは、各ターンにユニットを登場させることを選択できますが、未確認ユニットの戦力を調べることはできません。

18.2.6 勝利方法 [How to Win]

枢軸軍プレイヤーは、もしも下記の3セットの勝利条件のいずれか1セットを達成すれば勝利します。もしも枢軸軍プレイヤーがいかなる勝利条件セットも満たすことができなかったら、連合軍プレイヤーがゲームに勝利します。各勝利条件セットは、ゲームの終了時に一定数又は勝利位置の組み合わせを確保することを枢軸軍プレイヤーに要求します。もしも各勝利条件セットについてターンに終了までに、同時に友軍のものとして確保したらカウントします。:

勝利位置 [Victory Location]

ブ・チェブカ [Bou Chebka] (2123)

エル・アラ [El Ala] (5706)

カセリヌス峠 [Kasserine Pass] (3119)

スベイトラ [Sbeitla] (4420)

スビバ [Sbiba] (4109)

シジ・ブ・ジド [Sidi bou Zid] (5726)

テベッサ [Tebessa] (1016)

タラ [Thala] (2809)

勝利条件セット [Victory Condition Sets]

・GT6の条件 [GT6 Conditions] : 枢軸軍プレイヤーは、GT6の終了までを通して、いずれかのターン終了時に、第10装甲師団グループが Fondouk 集結エリアでプレイに登場し、エル・アラ [El Ala] (ヘクス 5706) と 18.2.6 に列記されたその他の勝利位置のいずれか2つを確保したら勝利します。もしも第10装甲師団グループが Fondouk 集結エリアに登場しなければ、枢軸軍プレイヤーはGT6の条件下で勝利できません。

・GT10の条件 [GT10 Conditions] : 枢軸軍プレイヤーは、GT10の終了までを通して、いずれかのターン終了時に、18.2.6 に列記された勝利位置のいずれか4つを確保したら勝利します。

・最終勝利条件 [Final Victory Conditions] : もしも枢軸軍プレイヤーがGT10の条件を達成しなければ、GT11に彼が引く勝利プラン (18.2.7) によって表示される勝利条件を達成できれば勝利します。

18.2.7 枢軸軍の不確かな勝利条件

[Axis Victory Condition Uncertainly]

枢軸軍の攻勢は、ロンメルとフォン・アルニムとの間で継続するか否か同意がならず、18/19 日頃に停止しました。この種の決断は、ゲーム・プレイヤーの制御外になります。枢軸軍の最終勝利条件は、それぞれ勝利プラン・マーカーによってあらわされる勝利プランを引くことで判定されます。手順は、以下のとおりです。:

- ・GT11 の増援フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは全3枚の勝利プラン・マーカーを不透明容器内に入れます。

- ・枢軸軍プレイヤーは、無作為に1枚を引きます。次いでそれを読み、裏返して連合軍プレイヤーの視野から伏せて置きます。

- ・連合軍プレイヤーは、暗号解読 (18.2.8) 又はゲームの終了時を除き、それ又は他のマーカーを読むことが認められません。

枢軸軍プレイヤーは、可能な3枚の勝利プラン (A、B、C) の1枚のみを引きます。

A. フォン・アルニム・プラン [The v. Arnim Plan]

枢軸軍プレイヤーは、もしもエル・アラ [El Ala] と他の勝利位置のいずれか3つを同時に確保したら勝利します。

デザイン・ノート: フォン・アルニムは、連合軍の前進補給基地と飛行場まで突破し、山岳峠の支配を望みました。彼のプランは、3つの中で最も現実的でしたが、枢軸軍がチュニジアをより長期に亘って支配することは達成できないものでした。

B. ロンメル・プラン [The Rommel Plan]

枢軸軍プレイヤーは、テベッサ [Tebessa] と他の勝利位置のいずれか4つを同時に確保したら勝利します。

デザイン・ノート: ロンメルは、アフリカの全枢軸軍装甲部隊の統合し、テベッサにある連合軍の主要補給基地を占領して、連合軍をチュニジアから追い落とすべくアルジェリアへ侵攻するための燃料を使用することを望みました。いったんそれが成されたら、装甲部隊を南に方向転換させて、イギリス第8軍に対処したでしょう。この野心的なプランは、おそらくは最も潜在的なドイツ軍の優位性である、戦場心理とロンメル揺ぎ無い名声に依存したはずで。それでも、このプランは、枢軸軍に補給を与えることを意味しましたが、ロンメルは連合軍がテベッサの補給集積所を爆破する準備をしていたことを知ることができませんでした。

C. 妥協プラン [The Compromise Plan]

枢軸軍プレイヤーは、もしも以下のいずれかを同時に確保したら勝利します。:

- ・タラ [Thala] と他の勝利位置のいずれか4つ、又は
- ・スピバ [Sbiba] と他の勝利位置のいずれか4つ。

デザイン・ノート: これは、イタリア軍最高司令部のプランです。それは、ゲーム・エリアの北に位置するル・ケフ [Le Kef] を主要なゴールとします。イタリア軍司令部は、この連合軍補給基地の占領は前線を押下げ、連合軍の作戦を混乱させることになる」と説得しました。史実では、枢軸軍は妥協プランに従いました。それは一直線に連合軍の戦路予備へと導き、圧倒するには強力過ぎることが判明しました。賢明にも、ロンメルは22日のタラにおける交戦で勝利の瞬間が過ぎ去ったことを感得し、東部の背びれ山岳に強力な防御陣地を敷くために整然と撤退しました。

18.2.8 エニグマ暗号解読 [Enigma Decryption]

GT11 よりも後の各ターンの増援フェイズ中、連合軍プレイヤーは連合軍暗号解読表で結果を獲得するために1つのサイを振ります。結果は、以下のとおりです。:

Yes 連合軍プレイヤーは、引かれている枢軸軍の勝利プラン・マーカーをここで読むことができます。

No 連合軍プレイヤーは、このターンに読めません。

デザイン・ノート: 連合軍司令部は、枢軸軍のエニグマ暗号を解読していましたが、キーの変更がしばしば解読の遅延をもたらしました。史実では、この致命的な瞬間にキーの変更がありました。それは、最終プランを含んでいるメッセージを、2月20日の夕方になるまで連合軍部隊が読めなかったことを意味します。

18.3 シナリオ3: 枢軸軍の決断 [The Axis Decide]

作戦初期の大きな成功のため、ロンメルは集中的な攻勢のために、使用可能な全ての装甲部隊の統合を望みました。彼は第21装甲師団のみを受け取る計画でしたので、フォン・アルニムから第10装甲師団を要請しました。ファン・アルニムが拒絶したとき、ロンメルはローマにアピールしました。2月18/19日深夜、ロンメルは遂に連合軍を攻撃する命令を受けました。それはル・ケフへ向かってそこを奪取するもので、ロンメルはカセリヌ峠を抜けてタラへ行くことを選択しました。

18.3.1 シナリオの長さ [Scenario Length]: 8ターン: GT11~GT18.

18.3.2 シナリオ・エリア [Scenario Area]: マップ全体を使用します。

18.3.3 連合軍と枢軸軍の配置。セット・アップ・カードを参照してください。

18.3.4 特別な制限 [Special Restrictions]

- ・連合軍プレイヤーは、GT11 に開始する全てのシナリオ2の増援を受け取ります。

- ・GT11 についての天候は、曇天です。残りの全てのターンについて天候表を使用します。

- ・シナリオの開始時、枢軸軍プレイヤーはスベイトラ [Sbeitla] とシジ・ブ・ジド [Sidi bou Zid] を支配します。

18.3.5 勝利条件 [Victory Conditions]

いったん両プレイヤーについての配置が完了したら、枢軸軍プレイヤーは自身の勝利プラン・マーカーを引き、連合軍プレイヤーは直ちにプランを暴露する試みを開始します。ここで、プレイヤー諸氏は、シナリオ2の変更勝利条件を使用します [18.2.7]。

19.0 デザイナーの項目 [DESIGNER'S SECTION]

19.1 ユニットの略称 [Unit Identifications Abbreviations]

注釈: いくつかのユニットは、増強されたことを意味する (+) 表示を持ち、他のユニットは分遣して完全戦力ではないことを意味する (-) を持ちます。

ドイツ軍

A	Africa Marsh : これら野戦補充ユニットの質は様々です。これらは、前線部隊によって吸収されましたが、以前想定したように前線で従事できるというのはご都合主義でした。
AA	Aufklarungs Abteilung (搜索大隊) : ドイツ軍にあってこれらの部隊は装備が優秀で、高速で機動でき、多くが師団の最良の兵士たちでした。ゲームの目的において、装甲車隊は個別にあらわされ、多数の装甲車の存在を考慮するため、二番目のステップが与えられます。
Afr	Africa : この部隊は、前身の Sonderverband (特務部隊) 288 の基幹を使用して編成されました。これは優秀な部隊で、エル・アラメインで全滅しなかった希少な部隊でした。
Bis	Bis : 同じ番号を持つ二番目の組織です。第 104B 連隊は、訓練組織と意図していました、歩兵が全般的に不足していたため、カセリーヌでは「支援部隊」として使用されました。4 月下旬、これは第 21 装甲師団のための、二番目の装甲擲弾兵連隊の根幹を形成しました。
DAK	Deutsches Afrika Korps (ドイツ・アフリカ軍団) 。
Buhse	部隊司令官 Rudolf Buhse 中佐。本来、彼は第 47 擲弾兵連隊の司令官でしたが、緊急事態が前線の大部分に混成戦闘グループの組織を要求しました。その 1 個大隊は、10 月にアフリカへ送られていたため、マレトでロンメルと共に留まりました。Bushe の部隊には、いくつかのイタリア軍部隊が従属しました。戦後、彼はドイツ連邦軍の准将になりました。
Jg	Jaeger (猟兵) : これは、元々ラムケ大佐の空挺旅団でしたが、現在はフォン・デア・ハイテ大佐によって率いられていました。1500 名を超える装備優秀な兵士たちで、非常に有力な部隊でした。
K	Kradschutzen (オートバイ) : 優秀な装備を持った攻撃的部隊で、数両の装甲車さえ含みました。
vKoenen	部隊司令官 Friedrich "Fritz" von Koenen 大尉。これは、ブランデンブルク連隊の兵士 56 名から成るコマンド・スタイルの部隊でした。カセリーヌでは、これらの何名かがアメリカ軍の制服を着て、シジ・ブ・ジド周辺で US 兵士を捕まえる手助けをしました。Koenen とその部下たちは、アフリカにおける枢軸軍の最終崩壊中になんとかヨーロッパへ脱出しました。Koenen は、1 年後にクロアチアで戦死しました。

PG	Panzer Grenadier (装甲擲弾兵)
Pz	Panzer (装甲)
Pzjg	Panzerjager (対戦車)

イタリア軍

Ber	Bersaglieri (シャープシューター) : イタリア軍の中で精鋭と見なされ、機動作戦の訓練がされていましたが、トラックと燃料の不足で多くが徒歩でした。チュニジア戦役では、イタリア軍は劣悪な状況でした。
CCNN	Camicie Nere (黒シャツ) : 戦前、これらの部隊は攻撃の尖兵となることが期待されていましたが、装備と訓練の両方が完全に欠如していることが明らかとなり、その政治的動機に耐えられないものでした。第 5 CCNN は「優良部隊」と呼ばれ、おそらく区別されていましたが、アフリカでは月桂冠を勝ち取りませんでした。
Centauro	チェンタウロ機甲師団

アメリカ軍

a	機甲師団
A, B, C, D	中隊名称
E, F, G, H	中隊名称
I, J, K, L	中隊名称
cn	cannon (加農砲) : いくつかの US 歩兵連隊は、フランス式 1918 年型 75mm 榴弾砲を搭載した 6 両のハーフトラックを含む「加農砲」中隊を含みました。歩兵が火力を評価した一方、装備は不評で、後には牽引式火器に置き換えられました。
CCA	Combat Command A (A 戦闘団) : カセリーヌにおいて、US 第 1 機甲師団は 3 つの戦闘団 (かつては 4 つ) に分割され、その副次的部隊編成は任務に従って変更できました。問題は、各戦闘団を個別の任務に送る傾向で、それは師団の有効性を失わせる原因となりました。ヨーロッパへ船積みされる前、US 機甲師団は砂漠戦の訓練を受けていませんでした。カセリーヌは、完全な師団としての最初の現実的な試練でした。
CCB	Combat Command B (B 戦闘団)
CCC	Combat Command C (C 戦闘団)
Drake	Thomas D. Drake 大佐、部隊司令官。第 168 歩兵連隊の指揮を執り (僅か二週間前から)、自身の司令部と混成部隊を Djebel Garet Hadis へ移しました。Drake は、2 月 16/17 日の夜に大部分の司令部要員と共に捕らえられました。彼は健康を害して (潰瘍)、1944 年に捕虜交換で米国へ戻りました。1944 年後半、彼はハリウッド映画「A Walk in the Sun」で、技術アドバイザーを務めました。

Eng	Engineer (工兵) : 第 19 工兵は経験不足で、歩兵の役割で戦闘の準備ができていませんでしたが、車両装備は充実していました。
Rn	Reconnaissance (偵察)
Repl	replacements (補充)
Rngr	Ranger (レインジャー) : これは、元々の「ダービー・レインジャー」の一部で、おそらくアメリカ最良の戦争成果です。カセリーヌ期間とチュニジア戦役の残りについて、部隊は迫撃砲部隊によって増強されました。
v.Vliet	部隊司令官 John H. van Vliet 中佐。Dj Ksaira にあった、第 168 歩兵連隊第 3 大隊と様々な約 1,000 名の兵士たちです。2 月 16/17 日夜の突破の試みは、van Vliet を含む 800 名が捕らえられる結果になりました。4 月、彼と他の少数の捕虜将校は、ロシアのカチンの森に強制連行され、ポーランド軍兵士の大量犠牲者を掘り起こすドイツ側の証人となりました。Drake はこの旅を拒絶していました。戦争の終盤、van Vliet は脱走に成功しました。US 当局への報告は「消失」しましたが、数年後、彼は韓国から召喚され、カチンについて議会委員会で証言しました。
Waters	John K. Waters 中佐。実際に CCA の副長だった間、彼は第 168 歩兵連隊第 2 大隊 (Rebert R. Moore 少佐) と様々な兵士たちと共に Dj Lessouda で包囲されました。彼の指揮下に、2 月 15/16 日の夜中に突破を試みましたが、約半数が捕らえられました。Moore 少佐は脱出しましたが、ジョージ・S・パットン将軍の義理の息子 Waters が捕らえられていたことは口止めされました。戦争の後半、パットンはドイツ国内の襲撃「Hammelburg Raid」を発動し、Waters と収容所内の残りの捕虜の解放を目標としました。チュニジア戦役の完了時、Moore (いまや大佐として) は訓練を手助けするために米国へ戻されました。Waters は戦後軍務に復帰して将官に昇進し、朝鮮の後に太平洋で従軍しました。

イギリス軍

a	機甲師団
A、B、C	戦隊名称 「戦隊 [“Squadron”]」は、アメリカ軍の「中隊」と同じです。イギリス軍は旧騎兵部隊について騎兵用語の使用を残しました。
CGd	Coldstream Guards (コールドストリーム・ガード) 近衛大隊は正規軍で、戦闘で不屈の部隊としてカウントできました。これらは、12 月にチュニス前面の戦いで重大な損害を被っていましたが、最近再編されて補充兵で満たされていました。近衛部隊は、どの軍でも伝統的に特別な存在ですが、イギリス軍も例外ではありませんでした。栄光に輝く伝統はここでも発揮され、清潔でアイロンをかけた制服で戦闘に参加しました。
DY	The Derbyshire Yeomanry (ダービシャー・ヨーマンリー) 良く統制された優秀部隊。
Fd	野戦砲兵連隊 [Field Artillery Regiment]
GGd	Grenadier Guards (近衛擲弾兵)
Hamp	The Hampshire Regiment ハンプシャー連隊は、12 月にチュニス前面の戦いで特に重大な損害を被りましたが、最近再編されて補充兵で満たされていました。
L	Lancers これらは戦前の騎兵で、バラクラヴァの伝統を含む、長きに亘る歴史を持ちました。
Lei	The Leicestershire Regiment この大隊は 1939 年に編成され、1940 年のフランス戦以来関わっていませんでした。重迫撃砲部隊によって増強されましたが、タラで重大な損害を被りました。後に、イタリア戦役で活躍しました。
Loth	Lothian and Border Horse 戦前、これは正に「紳士」の騎兵部隊でした。カセリーヌで善戦しました。
RB	The Rifle Brigade (ライフル旅団) (The Prince Consort's Own) 第 10 旅団は、1941 年初頭に第 2 Tower Hamlet Rifles を改名して英国で編成されました。1942 年後半になるまで、北チュニジアでの戦闘には参加しませんでした。
Rn	Reconnaissance (偵察)
RE	Royal Engineers (王立工兵隊) それぞれ中隊ではなく「野戦戦隊 [“field squadron”]」として編成されましたが、ほぼ同じ戦力でした。これらの戦隊は、カセリーヌの戦いでは主に歩兵の役割を演じました。
RHA	Royal Horse Artillery (王立騎砲兵) 第 12 は、旧 Honourable 砲兵中隊の一部で、1943 年には RHA と通常野戦砲兵連隊との間に編成や装備の差異はありませんでした。
RTR	The Rpyal Tank Regiment (王立戦車連隊)

フランス軍

RTA	Regiment de tirailleurs Algeriens
Gibert	モロッコ人 Tabor の部隊司令官。
GTM	Groupe de Tabors Marocains : フランス軍将校の下にあるモロッコ現地人「tabors」(大隊規模の部隊)の集団です。これらは、夜間に不用意な歩哨の喉を切り裂き、次いで犠牲者の耳を切り取る習慣のため、枢軸軍兵士たちに恐れられました。
RACL	Regiment d'artillerie colonial du Levant : レヴァントで編成された兵士たちで、1941 年のイギリス軍のシリア/レバノン占領の後でさえ、フランス軍の中に無傷で留まりました。後に再編され、1942 年 11 月モロッコで、アメリカ軍の上陸に短期間対抗しました。
RCA	Regiment de chasseurs d'afrique
RMZT	Regiment Mixte Zouaves et Tirailleurs : 北アフリカで徴兵されたヨーロッパ人を含みます。
RSA	Regiment de spahis algeriens : 現地アルジェリア人騎兵。
RST	Regiment de spahis tunisiens : 現地チュニジア人騎兵。
RTM	Regiment de tirailleurs marocains
Sau	Saulnier : モロッコ人 Tabor 部隊の司令官。
RTS	Regiment de tirailleurs Senegalais : この連隊はセネガルで徴兵され、白人将校を持ちました。善戦しました。
RTT	Regiment de tirailleurs tunisiens

19.2 歴史的な指揮編成 [Historical Command Organization]

部隊 司令官

連合軍

英第 1 軍	Anderson
米第 II 軍団	Frendall
第 1 機甲師団	Ward
CCA	McQuillin
CCB	Robinett
CCC	Stack
第 1 歩兵師団	Allen
第 9 歩兵師団	Eddy
第 9 師団砲兵 (タラ)	Irwin
第 34 歩兵師団	Ryder
英第 6 機甲師団	Keightly
Nick 部隊 (タラ)	Nicholson
英第 26 機甲旅団	Dunphie
英第 1 近衛旅団	Copland-Griffiths
仏第 XIX 軍団	Koeltz
仏 Constantine 師団	Welvert

枢軸軍

OB Sued	Kesselring
第 5 装甲軍	c.Arnim
カンブフグループ Buhse	Buhse
Ziegler グループ	Ziegler
第 10 装甲師団	v.Broich
第 21 装甲師団	Hildebrandt
Rommel グループ	Rommel
DAK 強襲グループ	v.Liebenstein
(2月18日から開始:)	Buelowius
チェンタウロ戦術グループ	Bonfatti

19.3 推奨図書 [Suggested Reading]

この戦役とその様々な側面についての良い書籍、記事、インターネット情報を見つけることができます。このゲームが元々デザインされたときに使用可能だったものは多くはありませんでしたが、このゲームをまとめるために多数の新たな資料が調べられました。オリジナル・ゲームにはより広範囲な参考文献が含まれていましたが、下記に列記された資料は良好な雰囲気と色彩を提供します。リサーチには、米国の戦闘報告書、捕獲した枢軸軍の資料、戦後にドイツ軍将校によって書かれた、様々な未公開の手書き原稿が含まれました。

1. Atkinson, Rick. *An Army at Dawn, The War in North Africa, 1942–1943*, New York: Holt and Company, 2002.

2. Blaxland, Gregory. *The Plain Cook and the Great Showman*, London, 1977.

3. Blumenson, Martin. *Kasserine Pass*, Boston, 1967.

4. Howe, George F. *The Battle History of the 1st Armored Division*, Washington, 1954.

5. Howe, George F. *US Army in World War II, Northwest Africa: Seizing the Initiative in the West*, Washington, 1957.

6. Kelly, Orr. *Meeting the Fox*, New York: Wiley&Sons, 2002.

7. Playfair, I.S.O. *History of the Second World War, The Mediterranean and Middle East, Vol. IV, "The Destruction of the Axis Forces in Africa,"* London: HMSO, 1966.

8. Rolf, David. *The Bloody Road to Tunis*, London: Greenhill Books, 2001.

9. Schmidt, H.W. *With Rommel in the Desert*, New York, 1979.

10. Watson, Bruce Allen. *Exit Rommel, The Tunisian Campaign 1942-43*, Westport, CT: Praeger Publishers, 1999.

19.4 デザイナーの注釈 [Designer's Notes]

多くの方々は、かつて私が制作したオリジナル・ゲームに馴染みがあるでしょう。ゲームは、様々なディヴェロップメントを通じて一定の行程を経ました。いま、あなたの前にあるゲームは、大部分がオリジナルの再製ですが、シリーズ・ゲームが生まれ、それに従ってリメイクした経験を通して適切な詳細を吸収することで、それ自体の行程を経ました。このパッケージは、再版ではなく、オリジナル・ゲームの重要なアップデートをあらわします。

オリジナル Decision at Kasserine の重要な側面は、機動戦（機動 CRT）から停止戦（強襲 CRT）への変化、様々な戦闘条件を振り返り、砲兵展開の差異を示すことでした。この要素はオリジナル・ゲーム・システムから変化せずに留まりましたが、いくつかの追作業が必要でした。ここで追加されたのは、後のゲーム・システムから取られた戦闘回避と特殊退却（ZOC を通過する退却）の概念です。

戦闘序列のリサーチは、私にとって常に興味深いものです。このゲームの主題は、軍が各大隊をその構成中隊に分割し、次いで一時的な戦闘グループへの再編成をディスプレイに置くことです。これらの構成は頻繁に変更され、戦闘効率を損ないました。最終的に、正しいニュアンスを得るため、両陣営を扱う中隊レベルの OoB を作成し、それができたことを嬉しく思います。一定の場合、単純化のためあるユニットを統合することを躊躇しませんでした。純粋主義者の方々にお詫びします。それにもかかわらず、このゲームはオリジナル・ゲームを超えて両陣営の OoB をかなり進化させたことが特徴で、公開された資料と最新の批評と精査からの恩恵を受けています。

いくつかの OoB の選択は、簡略化することでした。例えば、大部分の任務部隊、軽対空砲部隊、工兵は表示していません。ルールにその一般的な影響を与えることがより重視されました。連合軍の軍団 HQ ユニットの、ほぼ有効性がないため外しました。2つのフランス軍騎兵中隊は、保安部隊で前戦勤務を意図していなかったため取り去りました。興味深いことに、米第 81 機甲偵察大隊は、完全にスチュアート戦車から成る「D」中隊を持ちました。これらの戦車は偵察中隊に一まとめにされたため、この中隊は表示しませんでした。ゲームでゼロ防御戦力ユニットを作らぬよう、他のユニットを変更しました。これは、ゲーム・プレイを単純化しました。多くの「ステップ」を加える一方で、これらは前線勤務に奉仕するユニットにはなりません。いくつかの米軍戦車ユニットは、その乗員たちによって使用された拙劣な戦術のため、防御戦力が弱められました。

略称項目 [19.1] を見れば、米第 168 歩兵連隊が忘れられていないことに気づくでしょう。3つの任務部隊がその司令官（Drake, van Vliet, Waters）の名称を付けた第2と第3大隊を表示することを選択しました。これは、何名か個人の背景を見る機会をゲームに与えました。これらのユニットを、追加ルールなしで、より適正な戦術的背景にも置きます。

米軍ユニットにこれ以上名称を適用するための理由がない一方で、後で2人の個人が異彩を放ちます。米軍戦闘団 C は、Robert I. Stack によって統率されました。1945年5月1日、第36歩兵師団の副司令官として、彼はゲルト・フォン・ルントシュテット元帥の捕縛に貢献し、次いで5月8日にヘルマン・ゲーリングの降伏を受けました。それとは別に、第84米軍砲兵大隊は、後に南ヴェトナムで米軍部隊を指揮した William C. Westmoreland 中佐によって指揮されていました。

いくつかの撤退は、避けられない状況をあらわします。例えば、ドイツ軍航空部隊は、その任務を戦略空軍の防衛に転換しており、もはや戦場支援のために使用可能ではありませんでした。

製作上の1つの不都合が生じました。カウンターを印刷した後、フランス軍 2 RTA の第8中隊を見落としていたことに気づきました。その代わりに「I/1RTA」ユニットで代替するのを気にしないことを願います。これは同じ戦力を持ちますが、スタッキング値が大き過ぎます（シナリオにおいては、取るに足らないと考えます）。3RMZT の第1中隊は、その部隊名称に中隊番号を持っていないはずですが、部隊の他の全ての側面は正確です。悲しいかな、このような過ちが発生しました。第13機甲連隊の第2と第3大隊が減少戦力であることは、誤りではありません。完全戦力面

は、ゲーム・ヴァリエントの機会のために残されました。困難な側面は、両大隊が M3 グラントから M4 シャーマンへの転換途上にあり、この状態で戦闘に参加したことです。いまだに優勢な戦車タイプだったため、グラントのアイコンを選択しました。

私は AT ユニットのスタイルを、ユニット裏面に射程の代わりに、明快さを要求する「AT」を表示するよう変更しました。昔は、AT 射撃を個別機能として考えていました。オリジナルの DaK には入れませんでしたが、修正後のヴァージョンを後のゲームに組み込みました。たとえ頻繁に使用しなくても、ここに含めました。このシリーズの他のゲームでは、より多く使用することになるでしょう。

砲兵モードの用語を、より砲兵専門用語に適合するよう変更しました。異なるアイコンのスタイルは、砲兵機能をより良く反映するため展開モードで使用されます。古いアイコンは、19 世紀の戦場を喚起するものでした。個別の機能として砲兵弾幕を加えることは、拒絶し続けています。カセリーヌは砲兵を含めた機動戦で、砲兵に依存した静止戦闘ではありませんでした。より重要なのは、弾幕フェイズを加えることでゲームをスローにするリスクがあり、決して良い選択ではありません。

ゲームの地上ユニットと時間のスケールは、砲兵支援の総合的な影響のみを認め、実践的なモデルではありません。単一の 1 防御ポイントのユニットがその防御又は攻撃を支援するため、莫大な数の支援ポイントを要求できる意図は、デザインにありません。何年にも亘り、他の多くのゲームをテストしてきた経験がこれを裏付けています。

時間のスケールを踏まえて、ゲーム・シリーズに見られた蹣跚の概念を落としました。これを含むと、1943 年の陸軍に多くのパフォーマンスを認めるには時間があまりにも短すぎました。それは、他のゲーム機能を混乱させることにもなりがちです。

時間のスケールは、勝利条件にも繋がっています。プレイ・テストは、オリジナル・ゲームで噂されていた勝利条件の問題を明らかにしました。戦闘は、その成果がゲームを決定する特定の僅かな地域周辺に集中するように思えます。初期の突破失敗は、攻撃側にとって戦略的な敗北を意味します。カセリーヌにおいて、その差異は枢軸軍がカセリーヌにおける最初の強襲でアメリカ軍の防衛を突破することに失敗しても、ロンメルは戦略的目標を追求できれば勝利できる望みを持つことです。このゲームの目標は、突破戦闘に強調を置くことにあります。これはマップ退出の勝利要件を放棄します。いったんこれが取り去られたら、ゲームを短くでき（オリジナルから）、遅れて到着するいくつかのユニットもゲームから落とされます。これらの影響は、幸いにもゲームを単純化するための手助けとして統合されました。

空軍力の使用を再精査し、直ちに変更が必要であると決めました。これは、多くを OoB の変更で表示しますが、適用可能な CAS ポイントの数字を変えることが単純化の要旨です。他の会社のカセリーヌ・ゲームで試みていた、空襲任務の追加を考えました。低難易度のルールを使用するので、プレイヤー諸氏は射撃の名手となって重要なユニットを狙うことができ、このゲームでは機能しません。ここでの高難易度ルールは、選択肢にありません。単純な航空優越システムも考慮して拒絶しました。余分な苦勞に値せず、潜在的な煩わしさが無いものとなりました。

オリジナルの戦闘結果表をより現代的なフォーマットに変更した後、適切な結果を提供しないことにすぐ気づき変更しなければならいませんでした。幸運にも、それほど多くは必要としませんでした。付け加えられた重要なアイテムは、高戦闘比で攻撃側が敗北する可能性でした。この必要は、疑問の余地がない、驚くほど詳しいインターネット Geek の批評家の一人が指摘したことです。CRT から、オリジナルで見られた 3 ヘクスの拡張前進を落としました。これは、ゲームで滅多に生じませんでした。ときには、ゲームに何を留めるかについて、厳しい選択を行わなければなりません。

別の選択は、退却不可ルールでした。このルールは *Patton Goes to War* ゲームで示され、後に DaK ゲーム・システムで使用されています。これは、枢軸軍が重要な陣地内でより長期に持ちこたえることを認めるために必要でした。これはよく機能しましたが、DaK において防御側がこれを使用し、目標ヘクスをあり得ないほど長く保持できてしまい、それ故、他の全ての場所を失っても相手側の勝利を妨げることが問題です。ここには重要塞化建造物がないため、これは問題を炙り出すルールになっていたでしょう。

多数の歩兵ユニットは、以前に使用した REM (残余) カウンター・システムよりも多くの戦力を持ちます。REM コマは、必要なものを探するためにチャートを参照する必要があり、それらを廃してコマを節約し、それらなしでセット・アップ時間を短縮しました。いくつかのユニットは、完全戦力の際に望まれる状況ではなく、予め固有の部隊内に含めました。変更の後には、これを少なく行いました。2 ステップのシステムは、ユニットが損害を受けたとき、直ちにユニットを貸すことが不適当であることを反映します。ゲームが僅か 9 日間であるため、広範で煩わしい損害と補充システムを扱う十分な時間はありません。もしも長期戦役を行うのであれば、(ゲーム全体の範囲に依存して) より多くのステップが要求されるでしょう。たとえそうであっても、いくつかの大隊は、より戦力を留めていることを表示するため、二重の中隊に分割しました。

オリジナル・ゲームは地雷原を使用し、建設できる数が限られていました。このゲームでは、それら自体が制限される拠点マーカー内に地雷原を含めることで単純化しました。

米軍ユニットは、当初未確認ユニットにする選択を考えましたが、これらは装備が優秀で、良好な補給を受け、通常は疲労しておらず、良い給料をもらっていました (!)。これらは、最初の接触到耐えられず、防衛に甘んじました。これらは損害に晒され、ときにはほとんど自殺攻撃を行いました。対照的に、大部分のフランス軍は、すでに圧倒的な敵に対して激戦を行っていました。これは、アメリカ第 II 軍団司令官 **Fredendall** の視点から、多くのフランス軍大隊を不確かな状態に留めました。

「未確認」ユニットではなく、ゲーム概念として限定された戦場情報が残されました。一般的に、これは他の相手側ユニットの全てが見えるわけではないことを意味します。ゲーム・プレイヤーの好みは広く異なり、何人かのプレイヤーは敵ユニットを調べることができない限定された情報ルールを要求します。しばしば、そのようなルールは非常に厳格となり、状況を考慮することなく全てのターンと状況に拡大適用され、戦闘のときだけ明らかにされます。どちらの陣営も、敵の正確な戦力を完全に確かめられない場合があり、オリジナルのゲーム・シリーズはユニットが完全に見えることで良く機能しました。あなたはシステムとドクトリンをプレイしている

のであって、兵士個人の戦闘ではありません。ゲームはすでに戦闘の成果に疑問を投げかける十分な特徴を持ち、カウンターが生み出す限定的な視点も承知しています。歴史的には、状況は転機を迎えるところでした。カセリーヌの戦いの後、連合軍司令部はその主要な情報将校を解任しました。新たなチームは、枢軸軍のエニグマと関連暗号の解読を精査して迅速に方向転換しました。これらは、多く語られています。同時に、枢軸軍のスパイ依存、航空偵察、無線傍受は、僅かな成果をもたらしました。ゲームにおける適切な情報システムは、プレイヤーを超越するリスクとなります。

チュニジア戦役について読んでみると、連合軍が貰った明白なドクトリン上の困難さに気づくことでしょう。アメリカ軍は、ようやくここで、ドイツ軍に対して本格的な交戦を行いました。いまだに教育曲線の最下部にあり、ドイツ軍が持たないゲーム上の制限を持ちます。この差を考慮して統率システムを試みましたが、プレイヤー諸氏はその適用をよく忘れてしまうため、ゲームのお荷物として見られていました。

この同じ主題は、全てのゲームを通して標準的に残る一つの要素で、状況は固有の興味を内包します。多くの面で、私はカセリーヌの戦いをタラでワートルローが決したバルジの戦いの早期ヴァージョンとして同一視します。それは、追い詰められた敵対者が戦略的主導権を回復しようと望む、古典的物語です。ある意味で、ロンメル最後の賭けなのです。このゲームでは、枢軸軍プレイヤーはほぼ望むどこにでも行けますが、多くの場所に行かなければならないた

め、勝利に必要な場所に留まることができないでしょう。ロンメルは、上級司令部の優柔不断、悪天候、相手側の卓越した防御に敗北しました。枢軸軍の計画は打ち砕かれ、連合軍が勝利しました。米軍は、バルジの戦いよりも戦争に勝利する多くの教訓をカセリーヌの戦いから学び、それ故カセリーヌをより重要なものとしています。それは、今日でも学習されています。

最後に、この素晴らしい主題を再訪する機会を与えてくれた John Kranz と Compass Games のチームに感謝し、私のプレイテスターたちにも大きな謝辞を捧げます。

—Vance von Borries

19.5 Game Credits Compass Games Edition

Design	Vance von Borries
Research	Vance von Borries
Artwork	Ilya Kudriashov
Project Director	John Kranz
Rules Editor	Michael Neubauer
Rules Layout	Kevin Melahn
Playtesting	Kevin Conway, Clair Conzelman, Keith Henige, Mike Metcalf, Gerry Palmer, Steven Takacs, Mike Updike
Produced by	Compass Games, LLC



1943年チュニジア戦役中、小道上の2両のIII号戦車J型 ドイツ、コブレンツの連邦軍公文書館から掲載許可。

ルール索引

<p>—あ—</p> <p>1 ヘクス移動 [7.4]13</p> <p>移動クラス [3.6]7</p> <p>移動補給 [6.4]11</p> <p>移動への ZOC の影響 [7.2]12</p> <p> 図例12</p> <p>移動への地形の影響 [7.3]12</p> <p> 図例12</p> <p>移動への天候の影響 [7.5]13</p> <p>AT 射撃戦闘 [16.1.5]25</p> <p>HQs の再建 [15.3]25</p> <p>HQ の機能 [15.2]24</p> <p>HQ ユニットとロンメル [15.0]24</p> <p>—か—</p> <p>乾燥天候の影響 [5.1.3]9</p> <p>回避の手順 [9.2.3]16</p> <p>基本概念 [3.0]6</p> <p>競技用コマ [2.2]3</p> <p>橋梁と浅瀬 [7.3.4]13</p> <p>拠点 [14.0]23</p> <p> 構築 [14.3]24</p> <p> 構築の手順 [14.3.6]24</p> <p> 戦闘の影響 [14.2]24</p> <p> 撤去 [14.4]24</p> <p>近接航空支援 (CAS) 任務 [11.3]19</p> <p>空軍力 [11.0]18</p> <p>ゲームの開始 [4.0]8</p> <p>Game Credit38</p> <p>ゲームの備品 [2.0]3</p> <p>ゲーム・マップ [2.1]3</p> <p>限定支配地域 [3.2.4]6</p> <p>降雨天候の影響 [5.1.5]9</p> <p>航空準備 [11.1.3]18</p> <p>航空任務 [11.1]18</p> <p>航空ユニット [2.2.7]5</p> <p>航空ユニットの到着 [11.1.6]18</p> <p>攻撃される資格を持たないヘクス [9.1.6]15</p> <p> 図例15</p> <p>攻撃される資格を持つヘクス [9.1.5]15</p> <p> 図例15</p> <p>攻撃制限 [12.3]20</p> <p>攻撃宣言フェイズ [9.1]15</p> <p> 図例15</p> <p>攻撃：弾幕射撃支援 [10.2]17</p> <p>攻撃補給 [6.5.2]11</p> <p>攻撃ユニットへのワジの影響 [12.2.7]20</p> <p>攻撃要件 [12.1]20</p> <p>国籍 [2.2]3</p> <p>このデザイナー公認エディションについて3</p> <p>—さ—</p> <p>サイ [2.4]6</p> <p>最終戦闘比の判定 [12.5.2]21</p> <p>山岳と断崖 [7.3.5]13</p> <p>山岳ユニット [16.6]27</p> <p>指揮範囲 [15.1.1]24</p> <p>指揮制限 [15.1]24</p> <p>史実の天候 [5.16]9</p> <p>実質戦闘 DRMs [12.5.6]21</p> <p>自動車化ユニットの攻撃制限 [12.2.6]20</p> <p>シナリオ [18.0]30</p> <p>シナリオ 1：ファイド峠 [18.1]30</p> <p>シナリオ 2：カセリヌ戦役 [18.2]31</p> <p> エニグマ暗号解説 [18.2.8]32</p> <p> 勝利条件セット [18.2.6]31</p> <p> 枢軸軍の不確かな勝利条件 [18.2.7]32</p> <p> 連合軍の守備隊 [18.2.3]31</p> <p>シナリオ 3：枢軸軍の決断 [18.3]32</p> <p>支配地域 [3.2]6</p> <p>支配と競合のヘクス [3.1.2]6</p> <p>支配マーカー [3.1.5]6</p> <p>射撃支援 [10.1]17</p> <p> 地形効果 [10.1.5]17</p> <p> 有資格の要件 [10.1.3]17</p> <p>射撃支援からの回復 [10.4]18</p> <p>車両図 (アイコン) [2.2.6]5</p> <p>浸透移動 [8.1]14</p> <p>推奨図書 [19.3]36</p> <p>枢軸軍の緊急補給 [15.4]25</p> <p>スタッキング [3.3]7</p> <p>前進 [13.5]23</p> <p>前進距離 [13.5.3]23</p> <p>セット・アップ [4.1]8</p> <p>戦闘 [12.0]20</p> <p> 戦闘回避 [9.2]16</p> <p> 戦闘結果 [13.0]21</p> <p> 戦闘結果 (CRT) [13.1]21</p> <p> 戦闘結果表の選択 [12.4]21</p> <p> 戦略セグメント [5.0]9</p> <p> 戦闘損失 [13.2]22</p> <p> 戦闘損失の減少 [13.2.4]22</p> <p> 戦闘 DRMs の判定 [12.5.5]21</p> <p> 戦闘手順 [12.5]21</p> <p> 戦闘の割当て [12.5.1]21</p> <p> 戦闘への地形の影響 [12.2]20</p> <p> 戦闘への蓄積する影響 [12.2.5]20</p> <p> 戦闘補給 [6.5]11</p> <p> 戦闘前アクション [9.0]15</p> <p>増援フェイズ [5.2]9</p> <p>装甲 NATO シンボル vs 装甲アイコン [2.2.6]5</p> <p> 図例20</p> <p>—た—</p> <p>対応移動 [9.3]16</p> <p>待機ボックス [8.3]14</p> <p>退却 [13.3]22</p> <p>退却している砲兵 [13.3.9]22</p> <p>退却の長さ [13.3.1]22</p> <p>対戦車ユニット [16.1]25</p> <p>ターンの概要 [4.3]8</p> <p>地上ユニット値の説明 [2.2.3]3</p> <p>地上ユニットの移動 [7.0]11</p> <p>敵 ZOC を通過する退却 [13.4]22</p> <p> 図例23</p> <p>敵 ZOC を通過する退却手順 [13.4.4]22</p> <p>敵ユニットへの妨害の影響 [11.2.6]19</p> <p>デザイナーの項目 [19.0]33</p> <p>デザイナーの注釈 [19.4]36</p> <p>撤退 [5.2.6]10</p> <p>天候状況 [5.1.1]9</p> <p>天候フェイズ [5.1]9</p> <p>道路 [7.3.2]12</p> <p>ドイツ軍の諸兵科連合ボーナス [16.2]26</p> <p>ドイツ軍のコマンド [16.4]26</p> <p>ドイツ軍のティーガー戦車 [16.3]26</p> <p>特殊な地上移動 [8.0]14</p> <p>特殊ユニット [16.0]25</p> <p>曇天天候の影響 [5.1.4]9</p> <p>—は—</p> <p>はじめに [1.0]2</p> <p>林 [7.3.6]13</p> <p>半減と端数処理 [3.5]7</p> <p>頻繁に使用される略号 [2.5]6</p> <p>複数ヘクスの攻撃 [9.1.8]16</p> <p> 図例16</p> <p>フランス軍の補給 [16.5.4]27</p> <p>フランス軍ユニット [16.5]26</p> <p>プレイヤー補助カード [2.3]5</p> <p>プレイヤー補助マーカー [2.2.8]5</p> <p>妨害任務 [11.2]19</p> <p> 図例19</p> <p>包括的なプレイの例 [17.0]28</p> <p>防御：FPF 射撃支援 [10.3]17</p> <p>防御補給 [6.5.3]11</p> <p>砲兵 [10.0]17</p> <p>砲兵制限 [10.5]18</p> <p> 国籍制限 [10.5.2]18</p> <p> 参加制限 [10.5.1]18</p> <p>砲兵と司令部 (とロンメル) [5.2.5]10</p> <p>砲兵の移動と対戦車ユニット [7.6]13</p> <p>砲兵ユニット値の説明 [2.2.4]4</p> <p>補給 [6.0]10</p> <p>補給源 [6.3]11</p> <p>補給状態 [6.1]10</p> <p>補給道路 [6.2.3]10</p> <p>補給ルート [6.1.2]10</p> <p> 図例11</p> <p>ボックスからボックスへの移動 [8.3.5]15</p> <p>ボックスからマップへの移動 [8.3.3]14</p> <p>—ま—</p> <p>マップからボックスへの移動 [8.3.4]14</p> <p>マップ端の登場 [5.2.4]10</p> <p>未確認ユニットの配置 [4.2]8</p> <p>モードの変更 [7.6.2]13</p> <p>—や—</p> <p>US 第 XII ASC [16.7]27</p> <p>友軍と敵 (軍) [3.1.1]6</p> <p>ユニット規模シンボル [2.2.5]4</p> <p>ユニット・タイプ・シンボル [2.2.6]4</p> <p>ユニットの移動方法 [7.1]11</p> <p>ユニットのステップ [3.4]7</p> <p>ユニットの略称 [19.1]33</p> <p> アメリカ軍33</p> <p> イギリス軍34</p> <p> イタリア軍33</p> <p> ドイツ軍33</p> <p> フランス軍35</p> <p>要求される攻撃 [9.1.7]16</p> <p>予備状態と移動 [8.2]14</p> <p>—ら—</p> <p>歴史的な指揮編成 [19.2]35</p> <p> 枢軸軍35</p> <p> 連合軍35</p> <p>連結航空フェイズ [5.3]10</p> <p>連合軍の集中砲兵射撃 [10.5.3]18</p> <p>連続ヘクス [3.1.4]6</p> <p>ロンメル [15.5]25</p> <p>—わ—</p> <p>ワジ [7.3.3]12</p>
--

拡張されたプレイのシーケンス [EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

A. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT]

1. 天候フェイズ [Weather phase]

天候表 (5.1) を使用して、現行ターンの天候状況を判定する。

2. 補給状態フェイズ [Supply Status Phase]

- 両プレイヤーは、マップ上の全自軍ユニットについて、補給下か又は非補給下かを判定する (6.1)。
- 補給下として判定されたら、枢軸軍 HQ ユニットの「活性」面に裏返す。
- 補給下砲兵ユニットの射撃支援マーカーを、使用済ボックスから準備ボックスへ移す (10.4.2)。
- 両プレイヤー (枢軸軍が最初) は、拠点構築中マーカーを置く。

3. 増援フェイズ [Reinforcements Phase]

- 増援。プレイヤー諸氏は、自軍セット・アップ・カードを調べ、使用可能な増援をイン・プレイに置く (5.2)。航空ユニットを航空ユニット状態チャート上に置く。各プレイヤーは、自軍増援ユニットのいずれか又は全ての遅延を選択できる。
- 要求されたユニットを撤退させる。
- 勝利条件の決定 (シナリオ 2 と 3)。
 - GT11 に枢軸軍プレイヤーは、勝利ブラン・マーカーを引く。
 - GT12 から開始して、連合軍プレイヤーはそのマーカーを読むことが認められるか否かを判定するため、連合軍暗号解読表を使用する。

4. 連結航空フェイズ [Joint Air Phase]

- 両プレイヤーは、自軍航空ユニットを使用済ボックスから準備ボックスへ移す (5.3.2)。
- 両プレイヤー (連合軍が最初) は、使用可能な航空ユニットを妨害任務ヘクスへ割当て (11.2)。これらをその任務ヘクス上に置き、各航空ユニットの到着について判定する (11.1.6)。

B. 枢軸軍作戦セグメント [AXIS OPERATIONS SEGMENT]

1. 枢軸軍移動フェイズ [Axis Movement Phase]

- 枢軸軍プレイヤーは、望むように自軍戦闘ユニットの全て、いくつかを移動させる。全く移動させなくてもよい。連合軍プレイヤーは、自軍ユニットを移動させることができない。
- 増援は、マップに登場できる。
- 浸透移動を実施する (8.1)。
- 予備状態にするユニットを指定する (8.2)。

2. 枢軸軍戦闘宣言フェイズ [Axis Combat Declaration Phase]

枢軸軍プレイヤーは、適切な CRT:機動又は強襲を示すため、攻撃目標マーカーを置くことで、各戦闘を宣言する (12.4)。

3. 連合軍対応フェイズ [Allied Reaction Phase]

- 連合軍の戦闘回避を実施する (9.2)。
- 連合軍の対応移動を実施する (9.3)。

4. 枢軸軍戦闘フェイズ [Axis Combat Phase]

枢軸軍プレイヤーは、望む順番で各戦闘 [12.0] を 1 つずつ実施し、各戦闘について個別に下記のシーケンスに従う。:

- 補給源として奉仕させるため、望む HQs を裏返す (15.4)。
- 弾幕射撃のために射撃支援マーカーを置く (10.2.1)。
- 両プレイヤー (連合軍が最初) は、CAS に自軍航空ユニットを割当てる。
 - 到着を判定する。到着しない航空ユニットは、航空ユニット到着表の結果に依存して、使用済ボックス又は準備ボックスへ行く。
- 戦闘に参加する全ての未確認ユニットを明らかにする。
- 最終戦闘比を計算し、一定の地形と条件について戦力を調整する。
- 最終戦闘結果について、指定された戦闘結果表上で正確なコラムを見つける。サイを振り、適用可能な枢軸軍と連合軍の DRMs について調整する (12.5.5)。戦闘結果を読む。
- 直ちに結果に影響下ユニットに適用する。
 - いかなるステップ損失も適用する。防御側が最初。
 - 退却を実施する (13.3)。敵 ZOC を通過する退却 (13.4) を含み、防御側が最初。
- もしも防御側のヘクスがカラになると、生き残っている攻撃ユニットは戦闘後前進を実施できる (13.5)。
- 使用した CAS 任務航空ユニットを、使用済ボックス内に置く (11.3.5)。攻撃目標マーカーを取り去る。
- 使用した射撃支援マーカーを準備ボックス内に置くか (ただし 10.3.2 を参照) 又は非補給下であると代わりに使用済ボックス内に置く。

5. 枢軸軍予備移動フェイズ [Axis Reserve Movement Phase]

- 枢軸軍プレイヤーは、予備に指定したいいずれかの数の自軍ユニットを、その MA の半分まで移動させる (8.2.4)。連合軍プレイヤーは、自軍ユニットを移動させることができない。
- 全戦闘の終了時、友軍拠点構築中マーカーをその完成 (活性) 面に裏返す。
- 枢軸軍プレイヤーは、自軍 FPF マーカーを準備から自軍戦闘ユニットへ FPF として、望むように割当てる。

C. 連合軍作戦セグメント [ALLIED OPERATIONS SEGMENT]

- 連合軍移動フェイズ。枢軸軍と同じシーケンス。
- 連合軍戦闘宣言フェイズ。枢軸軍と同じシーケンス。
- 枢軸軍対応フェイズ。枢軸軍と同じシーケンス。
- 連合軍戦闘フェイズ。枢軸軍と同じシーケンス。
- 連合軍予備移動フェイズ。枢軸軍と同じシーケンス。

D. 再編セグメント [REORGANIZATION SEGMENT]

1. 回復フェイズ [Recovery Phase]

- プレイヤーは、妨害任務の全航空ユニットを取り上げ、それらを使用済ボックス内に置く (11.3.5)。
- 友軍戦闘ユニットによって占められた敵拠点の撤去 (4.4.1) と任意の拠点撤去。

2. 勝利判定フェイズ [Victory Determination Phase]

ゲームが終了するか否か確認するため、シナリオの勝利条件をチェックする。