

FORGOTTEN LEGIONS

TWO BATTLES OF THE EASTERN AFRICA CAMPAIGN, 1941
DRIVE ON DAMASCUS ♦ BLOODY KEREN

STANDARD RULES
FOR BOTH GAMES

**Designer
Signature
Edition**

a Vance von Borries design

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目 次

1.0 はじめに	2
2.0 ゲームの備品	3
3.0 基本概念	4
4.0 プレイのシークエンス	6
5.0 戦略セグメント	7
6.0 補給	7

7.0 空輸と海上輸送	8
8.0 地上ユニットの移動	9
9.0 特別な地上移動	10
10.0 砲兵	11
11.0 戦闘	11
12.0 戦闘結果	13

13.0 空軍力と海軍力	16
14.0 選択ルール	17
15.0 勝利方法	17
16.0 包括的な戦闘の例	17
17.0 拡大されたプレイのシークエンス	20

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

Forgotten Legions は、2つのWWII戦役を再現する二人プレイヤー用ゲームです。1つはエリトリアにおける4ヶ月間に及ぶ戦役で(1941年1月～4月)で **Bloody Keren** (BK) と呼ばれ、他方はシリアとレバノンにおける2ヶ月間に及ぶ戦役(1941年6月～7月)で **Drive on Damascus (DoD)** と呼ばれます。一人のプレイヤーは枢軸軍部隊(イタリア軍、ヴィシー・フランス軍、ドイツ軍)を指揮し、相手側は連合軍(イギリス軍、自由フランス軍、その他)を指揮します。競技用コマは戦役に参加した実際の部隊をあらわし、マップはこれらの部隊が闘った地形をあらわします。いくつかの競技用コマは、両方の戦役で使用されます。プレイヤー諸氏は、プレイのルールに従って、マップを横切って自軍部隊を機動させて戦闘を実施します。一人のプレイヤーは一定の目標を占領することで勝利し、他方はそれらの条件を妨げることで勝利します。

これはWorld Wide Wargamesからそれぞれ1981年と1983年に発行された、Vance von Borriesの **Drive on Damascus** と

Bloody Keren ゲームのデザイナー公認エディションです。このエディションは、オリジナル・デザインに加えて内容物とルールを更新したことが特徴です。元々の発行以来、新たに使用可能となった歴史的素材の反映として、オリジナル・ルールの枠組内にボーナス素材も提供されます。2つのゲームは、1つの構成ルール・セットに従うようブレンドもされました。歴史的な事柄と誇張された可変性に従い、オリジナル・ゲームの基本的性格と高いプレイアビリティに影響させることなく、全ての素材が追加又は修正されました。

ルールは番号付された大項目のセットであらわれ、各項目は複数の主要、副次事項に分割されます。ルールは、(カッコ)を使用して相互参照されます。例えば、「ユニットは、戦闘において補給下又は非補給下のどちらかとして判定されます(6.4.2と6.4.3) ...」は、事項6.4.2と6.4.3がこのルールに関連することを意味します。このゲームのルールは、初読で包括的な理解を得るためと、後に参照することが容易な両方のために編集されました。

このゲームに馴染むため、最初に競技用コマを見て、次いでルールを素早く通して読んでください。どちらかのゲームで最初のシナリオのセット・アップ指示に従い(22.1, 29.1)、次いでプレイの一般の手順が述べられた4.0項を読みます。疑問が生じたら、直ちにこのルールブックに戻って参照します。ルールの記憶は不要です。プレイの数分後に、あなたはゲーム・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。

私共のWebを訪問してください。:

<http://www.compassgames.com> (チップ: ゲームについてのルールの手引きとダウンロード)

emailで:

sales@compassgames.com

プレイ体験を他者と共有するため、Consim Worldの公式ゲーム・ディスカッションを訪問することも薦めます。
<http://talk.consimworld.com> の *Era: World War II, North Africa/Med Front, Forgotten Legion* の個別ゲーム・エリアを訪問することで、Forgotten Legions ゲームが見つかります。Board Game Geek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

この「デザイナー公認エディション」(DSE) 扱いの狙いは、著名のデザイナーによるゲームの最終回答又は「総決算」版を提供することにあります。焦点は、完全に再デザインされた内容物、フル・カラーのグラフィックを通して、可能な限りゲームをプレイヤー・フレンドリーに補強してお届けすることです。

Forgotten Legions は、Vance von Borriesによってデザインされた2つの個別ゲームから構成されます。

Drive on Damascus は、元々World Wide Wargames (3W) から1981年に、**Bloody Keren** は1986年に同社から発行されました。旧版は、おそらくその特異なポイント・トゥ・ポイント(ドット)移動システム並びに両ゲームが比較的辺鄙な荒野で戦われたWWII戦役としてよく知られていました。

当初、私共は **Drive on Damascus** のみをこの(DSE) 扱いで更新するつもりでしたが、Vance von Borriesはゲーム・システムを刷新して **Bloody Kren** と共有させて発行すること

を提案しました。Vanceが両ゲームを発展させる大胆な計画を思いつく、大きな変革と到達点をもたらしたのです。

以下は、オリジナルの **Drive on Damascus** と **Bloody Keren** ゲームの改訂点のいくつかです。:

- ・以前の異なるゲームを完全に統一した基本ルールで一緒にし、いくつかのコマも両ゲームで共通にしました。
- ・特大の5/8"カウンターと2ゲームについてのゲーム・マップ。
- ・刷新されたアートワークがプレイを容易にするため一目で情報を伝えます。
- ・ゲーム・マップのアートワークと情報を更新しました。
- ・記録情報を基本的にオリジナルな配置とOOBを見直しました。
- ・キャンペーンのセット・アップと増援コードをカウンター上に記載しました。

・人間工学を盛り込んで制作されたセット・アップと増援チャート。

・特異性と作戦的な不明瞭性を高めるため、ゲームは、各ゲームについて個別セットの未確認状態ユニットを使用します。

・ルール本文は完全に刷新され、潜在的な疑問を減らすため、多数のイラスト、索引、解明、プレイの例を付けました。いくつかのルールは単純化され、その他は改められました。

・ルールには、再デザインされた航空輸送、海上輸送、コマンド、装甲ボーナス、戦闘におけるステップ損失を含みます。

・新たなルールは、選択増援、戦略移動、浸透移動、退却オプション、バルチザン戦を扱います。

・ルールを通して、多数の新たな歴史的注釈を見ることができます。

Enjoy the game!

John Kranz

[2.0] ゲームの備品 [GAME INVENTORY]

ゲーム・ボックス内には、以下が入っています。:

- ・4枚のカラー・ゲーム・マップ
- ・2シートの5/8"型抜きカウンター (合計376個)
- ・2枚 (両面) のセット・アップ・カード (1枚が枢軸軍で1枚が連合軍)
- ・このルール・ブック
- ・1冊のプレイ・ブック
- ・1つの六面体サイ

もしもこれらのいずれかが欠損していたら、Compass Games まで e-mail でコンタクトしてください。 sales@compassgames.com

[2.1] ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

各マップは、競技用コマの移動と位置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、ある瞬間に1ヘクスのみを占めます。各ヘクスは、参照目的で使用される四桁の識別番号を持ちます。待機ボックスを構成している追加の競技スペースは、マップに接している地理的地方をあらわしています (9.3)。

[2.2] 競技用コマ [THE 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 (又は闘う可能性があった) 軍事部隊です。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、航空と海上ユニットです。各コマはシルエットを持ち、そのタイプに関連する数値が記載されます。

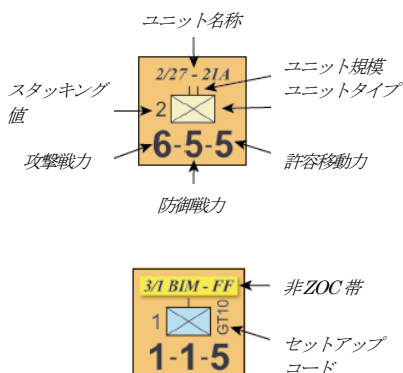
マーカー [Markers]: 残っている全てのコマは、ゲーム・プレイを支援するために使用される補助マーカーです。

[2.2.2] ユニットの読み方

[2.2.3] 各戦闘ユニット上の地色 (プレイ・ブックを参照) は国籍を識別し、これはプレイにも影響します。

[2.2.4] 地上ユニット数値の説明

戦闘ユニットの例:



攻撃戦力: 戦闘ユニットが攻撃しているときの戦力です。

防御戦力: 戦闘ユニットが防御しているときの戦力です。

許容移動力: ユニットの通常の移動手順を使用して平地地形ヘクスに進入できる最大数です。

注釈: その許容移動力が赤又は黄色のボックスで囲まれたユニットは、「自動車化」(3.6)です。

スタッキング値 (3.3.1): ユニットのスタック内に1戦闘ユニットが占めるスペースの総量です。

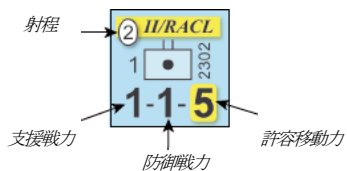
ユニット名称: ユニットの歴史的名称 (又は番号) です。それぞれ固有です。略号のリストは、プレイ・ブックを参照してください。

非ZOC帯 (3.2.4): これが存在すると、ユニットが隣接ヘクス内に支配地域を及ぼさないことを示します。

セットアップ・コード: ユニットの表面又は裏面に表示され、シナリオのセットアップ・ルール (17.3.2、24.3.2) に従い、そのユニットの初期配置又は登場ターンを表示します。

[2.2.5] 砲兵ユニット値の説明

砲兵ユニットの例:



支援戦力: 砲兵ユニットが攻撃又は防御のどちらかで、射撃支援のために戦力を計算しているときの数値です。攻撃戦力ではありません。

射程: 砲兵ユニットが射撃支援を提供できる防御側ヘクスからの最大ヘクス数です。砲兵とは、射程値を持つ戦闘ユニットです。射程をカウントしているとき、砲兵ユニットのヘクスはカウントしませんが、防御側のヘクスはカウントします。

[2.2.6] ユニット規模のシンボル:

シンボル	定義
I	中隊 (又は砲兵中隊)
II	大隊
III	連隊
X	旅団

[2.2.7] 地上ユニット・タイプのシンボル:

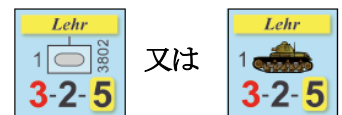


二重ボックスのユニット・タイプ・シンボルは、同タイプで同様規模の歴史的部隊が1つのゲーム・ユニットに統合されたことを示します。

装甲ユニット上の車両図 (アイコン)

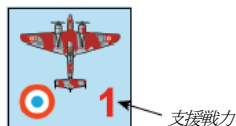


注釈: 全ての装甲ユニットについて、2つの異なるユニット・スタイルの扱いを用意しました (上記のアイコン図を持つ1つのセットと、地上ユニット・タイプのシンボルを持つ1つのセットです)。プレイヤー諸氏は、プレイ目的に好む方を使用します。1つ又は他方のセットを使用します。



[2.2.8] 航空と海上ユニット

航空ユニットの例：



航空ユニットの支援戦力は、サイの目修正として使用されます (DRM 2.4)。

海上ユニットの例：

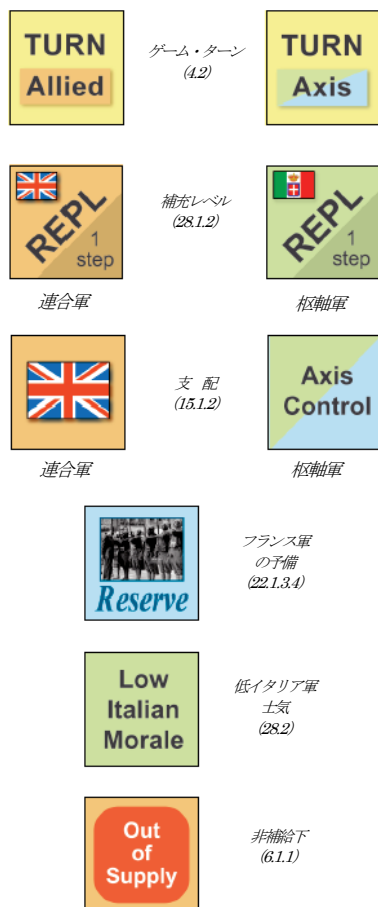


海上ユニットの支援戦力は、砲兵支援戦力として使用されますが、射程に従って数値が異なります。

例：フランス軍海上ユニットは、1の射程で2の支援戦力(左の数値セット)を持ち、2の射程で0の支援戦力を持ちます。

注釈：1ヘクス射程の支援戦力は、その射程における合計支援戦力です(両数値を一緒に加えないでください)。

[2.2.9] マーカー



注釈：連合軍の支配マーカーは、厳密にプレイヤーの便宜のためです。ゲーム機能は持ちません。

[2.3] チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

一定のゲーム機能を実行するために、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印刷され、他はプレイヤー補助カード上に個別に印刷されています。容易に参照できるよう、これらをマップの側に置きます。各チャートと表の使用は、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、1つの六面体サイを使用します。多数のゲーム機能を実行するにあたり、結果を獲得するためにサイを振ることになります。ときには、実際のサイの目をプラス (+) 又はマイナス (-) に修正することになります。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれます。

[3.0] 基本概念 [BASIC CONCEPTS]

[3.1] 用語 [TERMINOLOGY]

[3.1.1] 友軍と敵軍 (敵)

ユニット [Units]：枢軸軍プレイヤーであれば、全ての枢軸軍ユニットが友軍で、全ての連合軍ユニットが敵軍です。連合軍プレイヤーについては、この状況が逆になります。

ターンのセグメントとフェイズ [Turn Segments and Phases]：あるターンはセグメントに分割され、更にフェイズに細分化されます。いくつかのフェイズ中、両プレイヤーが活動を実施し、他の間には活性プレイヤー又は友軍プレイヤーと呼ばれる1人のプレイヤーが活動を実施できます。連合軍フェイズは連合軍プレイヤーにとって友軍フェイズで、枢軸軍プレイヤーについては敵軍です。

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ら枢軸軍プレイヤーのもので、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ら連合軍プレイヤーのもので。

[3.1.2] 支配下と競合状態ヘクス

[Controlled and Contested Hexes]

[3.1.2.1] あるヘクスは、以下の場合に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
- ・自軍戦闘ユニットの1つが、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。

[3.1.2.2] もしも敵軍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、両地域は共存し、そのヘクスは競合状態です。

[3.1.2.3] あるヘクスは、もしも友軍戦闘ユニットがそのヘクスを最後に支配すると友軍です。

[3.1.3] 連続したヘクス [Contiguous Hexes]：これは、移動、射程、補給ルートのために使用する一連の連結した隣接ヘクスです。

[3.1.4] 頻繁に使用される略号：

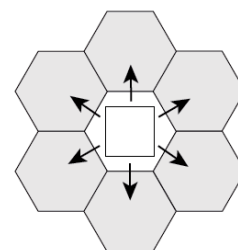
CRT	戦闘結果表
DRM	サイの目修正
GT	ゲーム・ターン
MA	許容移動力
MP	移動ポイント
OoS	非補給下
TEC	地形効果チャート
TRT	ターン記録欄
ZOC	支配地域

[3.2] 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

ルールの概要

大部分のユニットは、支配地域 (ZOC) を持ちます。一般的に、これはユニット (又はスタック) を囲む6ヘクスから構成されます。敵 ZOC は、友軍補給源へたどることに影響し (6.2.6)、友軍ユニットの移動を妨害し (8.2)、ユニットの戦闘後退却を制限します (12.3.5)。

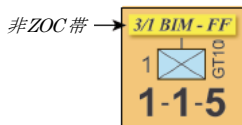
ZOC の例



[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、常にそれが占めるヘクスを支配します。

[3.2.2] ユニティは、その移動が禁じられるヘクスを除き (地形効果チャートを参照)、隣接ヘクスへ進入するためのコストや敵ユニットの存在にかかわらず、自身の ZOC を全てのヘクス・タイプ内に及ぼします。

[3.2.3] ZOC は、補給ルートをとどっているとき (6.2.6) 又はお退却しているとき (12.3.3) を除き、他のユニット、敵又は友軍によって影響を受けません。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。

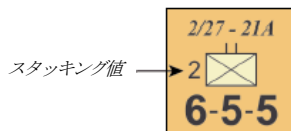


[3.2.4] 黄色の非 ZOC 帯 (2.2.4) を持つユニットは、周囲 6 ヘクス内にいかなる ZOC も及ぼしません。それが占めるヘクスのみを支配します。もしもヘクス内の少なくとも 1 つの戦闘ユニットが ZOC を隣接ヘクス内に及ぼすと (非 ZOC 帯を持たない)、そのヘクス内の全戦闘ユニットが隣接ヘクス内に ZOC を及ぼします。

[3.2.5] 非戦闘ユニットは、決して ZOC を及ぼしません。

[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が同時に置かれることです。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。



[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。他の全ての競技用コマはスタッキング・ポイント値を持たず、スタッキングに影響しません。少数の戦闘ユニットは、ゼロ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。

[3.3.2] いずれかのゲーム・フェイズの終了時に、あるヘクスを最大 7 スタッキング・ポイン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することなしに友軍ユニットのスタックを通過できます。

[3.3.3] もしもいずれかのフェイズ終了時にスタックが最大を超過したら、所有しているプレイヤーは直ちにゲームから超過分を取り去ります。

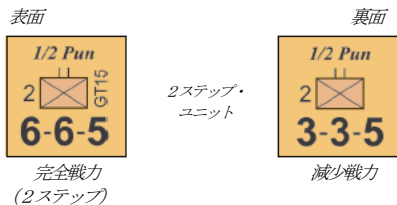
[3.3.4] 待機ボックス内にスタッキング制限はありません。

[3.3.5] プレイヤー諸氏は、全てのゲーム・フェイズ中に敵スタックを自由に調べることができます。プレイヤー諸氏は、未確認ユニット (5.4) を確認状態になるまで調べることができます。

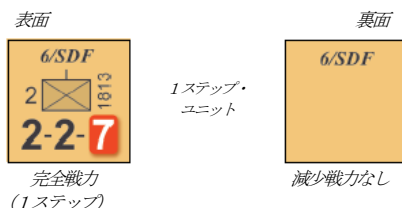
デザイン・ノート: いくつかのスタッキングの組み合わせは奇妙に見えるかも知れませんが、割当てられた全ての数値が実際の規模に由来しているわけではありません。スタッキングは、指揮と統制により強く関係します。エリトリア・マップ上のヘクスはマイル数が著しく増加するため、スタッキング限度も増加すると考えるでしょう。「運搬した」効果がないため、大きなスタッキングを認めることはパスできないのです。

[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力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 (11.0)。

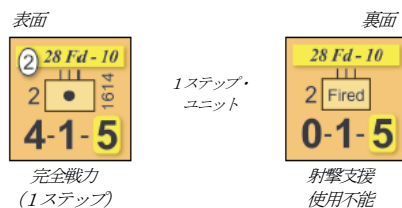


[3.4.1] 戦闘ユニットは、1 又は 2 ステップのどちらかの戦力を持ちます。その両面に記載された戦力を持つユニットは、2 ステップを持ちます。表面はユニットの完全戦力を表示し、裏面はユニットの減少戦力をあらわします。表面にのみ記載された戦力を持つユニットは、1 ステップのみを持ちます。

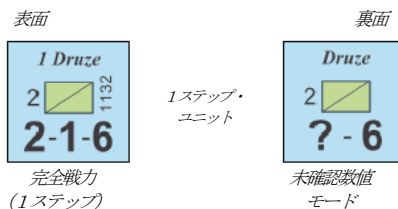


注釈: 多数のユニットは、その裏面に名称のみを持ちます。これは、厳密にユニットの配置を整理する便宜のためです。ユニット戦力のステップをあらわすものではありません。

[3.4.2] 戦闘は、その戦力を減少させるステップ損失をユニットにもたらします。1 ステップの損失を受ける 2 ステップ・ユニットは、その減少戦力面に裏返されます。1 ステップ・ユニット又はすでに減少戦力面の 2 ステップ・ユニットは、1 ステップの損失を受けたらプレイから取り去られます (12.2 も参照)。



[3.4.3] 砲兵ユニットは、1 ステップのみを持ちます。砲兵ユニットの裏面は「射撃済」[Fired] のみで、その砲兵ユニットがすでに砲兵射撃支援 (10.1) に従事し、現行ターン中に再び射撃支援の資格を持たないことを示します。



[3.4.4] 未確認状態ユニットは、1 ステップのみを持ちます。裏面は、その未確認状態値モードのみを表示します。

[3.5] 半減と端数処理 [HALVING AND ROUNDING]

[3.5.1] 戦闘中、攻撃戦力は半減する可能性があり、防御戦力は半減しません。以下について、戦力を半減させます。:

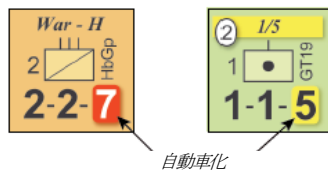
- ・非補給下状態 (6.4.2)
- ・一定地形の戦闘への影響 (TEC を参照)

[3.5.2] 戦闘において、いくつかのユニットが半減されて、その他のユニットは半減されない可能性があります。影響下ユニットの攻撃戦力を合計し、その合計を半分にして端数を切り捨てます。ここで、その残りの戦力を半減しない友軍ユニットに加えます。

[3.5.3] 端数を切り捨てるため、ユニットの攻撃戦力はゼロへ減少し得ます。もしもゼロへ減少したら、たとえ攻撃が認められるユニットと共にいても、攻撃への参加はキャンセルされます。もしも単独で攻撃していると、その戦闘はキャンセルされます。

[3.6] 自動車化ユニット [MOTORIZED UNITS]

[3.6.1] その許容移動力が赤又は黄色のボックスで囲われた全てのユニットは、「自動車化」です。これらは、非自動車化ユニットよりも高速移動できますが、地形について大きなコストと一定の制限を受ける可能性があります。



[3.6.2] 黄色ボックス MA のユニットは砲兵、一定の装甲と偵察ユニットで、赤色ボックス MA のユニットよりも移動制限を持ちます (8.3.3.4、8.3.5、TEC を参照)。

[3.6.3] 赤色ボックス MA のユニットは、残りの全自動車化ユニットです。



又は



[3.6.4] 車両のアイコンを持つ全てのユニットは、装甲ユニットです（プレイで代わりに使用される非アイコンの相当ユニットを含みます（2.2.7））。

[4.0] プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

事項

[4.1] セットアップ [SETUP]

[4.1.1] プレイするシナリオを選択し、次いでそのシナリオのセット・アップ・カードを参照します。両プレイヤーは、最初にそのセット・アップ・カード上に自軍ユニットを並べ、次いでセット・アップ・カードの指示に従ってマップ上に置きます。

[4.1.2] あなたが選択したシナリオについて、セット・アップ・カードの開始セクションを調べます。各ユニットを、そこに列記されたマップ上の位置へ移します。全てのユニットは、完全戦力でゲームを開始します。各シナリオに全てのユニットが使用されるわけではありません。

[4.1.3] 初期にマップ上へ置かれないユニットは、増援（5.2）です。これらは、後のターンにプレイへ登場します。各シナリオに全てのユニットが使用されるわけではありません。

[4.1.4] いくつかのユニットは、特定のヘクスに置かれ（通常は守備隊として、5.3）、他は望むように置かれます。

[4.1.5] 未確認状態のユニットは無作為に引かれ、セット・アップ・カードの開始時セクション内に未確認状態で置かれます。未確認状態ユニットをセット・アップ・カード、次いで後にマップ上へ置く際、その未確認状態面を上に向け、常にどちらのプレイヤーも実際の戦力が不明な状態で置きます。

注釈：最良の無作為引きの方法は、ユニットを不透明容器内に入れて1つずつ引くことです。

[4.1.6] いったん配置が完了したら、プレイを開始します。

[4.2] ターンのアウトライン [TURN OUTLINE]

ルールの概要

Forgotten Legions は、下記で概説されるセグメントから構成される、連続したターンでプレイされます。現在開始しているターンを表示するため、ターン記録欄上でターン・マーカーを進めることで現行ターンを示します。各セグメントとフェイズ内の事柄をより詳細に列記している、発展したプレイのシーケンスを調べます（裏表紙を参照）。

全てのシナリオで、連合軍プレイヤーが最初に動きます。

[4.2.1] プレイのシーケンス

A. 戦略セグメント（両プレイヤー）

1. ターン記録フェイズ
2. 活性化フェイズ
3. 増援フェイズ

B. 連合軍の作戦セグメント

1. 輸送フェイズ
2. 移動フェイズ
3. 戦闘フェイズ

C. 枢軸軍の作戦セグメント

1. 輸送フェイズ
2. 移動フェイズ
3. 戦闘フェイズ

D. 回復セグメント（両プレイヤー）

1. 回復フェイズ
2. 勝利判定フェイズ

[4.2.2] シナリオの最終ターンが終了するまで、各ターンに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：回復セグメントは、より早いセグメントとフェイズに開始されている、いくつかの手順を完了するために使用されます。

デザイン・ノート：連合軍プレイヤーは、戦略的主導権を持つため、常に最初に動くこととなります。戦術的には、枢軸軍は連合軍に挑戦できますが、史実で枢軸軍部隊は僅かな優位性を大きな戦略に移すことは決してできませんでした。どちらの軍も、戦前の幕僚業務を超えて機能できなかったため、他のゲームで見られる「主導権の交代」はありません。

[5.0] 戦略セグメント

[THE STRATEGIC SEGMENT]

ルールの概要

各ターンは、戦略セグメントで開始します。

事項

[5.1] ターンの記録と活性化フェイズ [TURN RECORD AND ACTIVATION PHASES]

[5.1.1] 現行ターンを示すため、ターン記録欄上でターン・マーカーを次のボックスへ進めます。

[5.1.2] 活性化フェイズ。両プレイヤーは自軍の補給下の砲兵ユニットを射撃済から活性化状態へ裏返し、航空ユニットを飛行済から活性化状態へ裏返し、海上ユニットを航海済から活性化状態へ裏返します。ゲーム・ターン・マーカーは、どちらの陣営が作戦セグメントを実施しているのか管理するため、連合軍と枢軸軍の面を持ちます。戦略と回復のセグメント中は両プレイヤーが活動を実施するため、ゲーム・ターン・マーカー上の連合軍／枢軸軍の指定は無視します。

[5.2] 増援 [REINFORCEMENTS]

ルールの概要

両プレイヤーは、増援を受け取ります。これらは、ゲーム・エリアの外から到着している新たなユニットです。増援は、その出現が予定されたターンに、プレイに登場する必要はありません。プレイヤー諸氏は、後のターンになるまで、その登場を遅延させることを選択できます。

[5.2.1] プレイの開始前に、シナリオのセット・アップ・カードの上に増援を置きます。各増援ユニットは、プレイに登場するターンと登場位置が指定されています。これは、それがプレイに投入される最も早いターンです。増援フェイズ中に、列記された位置にイン・プレイで置きます。プレイヤーは、自軍ユニットのいずれかの登場を、後のターンに遅延できます。

[5.2.2] 登場位置 [Entry Locations]

- ・もしもユニットが待機ボックス（9.3）内でプレイに登場したら、同じターンの友軍移動フェイズ中にマップ上へ移動できます。
- ・マップ上に直接置かれたユニットについては、配置ヘクスは友軍のものでなければならず、配置はスタッキング限度を超えません（3.3.2）。ヘクスが全ての配置資格を満たすまで、登場は遅延されます。

GT7			
C3 MG-A	D3 MG-A	2 KO-16	2 Q-16
1	1	2	2
1-2-4	1-1-4	5-5-5	5-5-5
Palestine Box			

例：連合軍プレイヤーは、GT7に4ユニットを受け取ります。増援フェイズ中、これらのユニットをパレスチナ・ボックス内に置きます。その移動フェイズ中（同じターンの後）、パレスチナ・ボックスについてのカラー・コードを持つ登場ヘクスサイドのいずれか1つを通して、これらのユニットをマップ上に移動させることができます。

[5.3] 守備隊 [GARRISONS]

一定のユニットは、開始時に守備隊として指定されています。これらは、解放されるまでそのセット・アップ・カード上で指定された位置に留まります。



[5.3.1] 解放されるまで、各守備隊ユニットを守備隊マーカーでマークします。

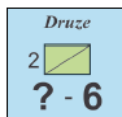
[5.3.2] ゲームの過程を通じて、いくつかのユニットは単一又は集団で解放されます。解放されたユニットは、置き換えのために他のユニットを要求されません。プレイヤーは、ユニットを解放することを要求されません。

[5.3.2] 各シナリオで通常に解放されることに加えて、敵戦闘ユニットがいずれかのゲーム・フェイズにマップ上の守備隊ユニットに隣接して終了するとき、直ちにそれを解放します。

[5.3.4] 任意に解放された守備隊ユニットは、増援フェイズ中に解放されます。いったん解放されたら、ゲームの残りについて解放状態に留まります。

[5.3.5] 解放されるまで、守備隊ユニットは移動できず、さもなければ、砲兵射撃支援の提供を含む全てのゲーム機能を実行できます。

[5.4] 未確認状態ユニットの配置 [UNTRIED UNIT PLACEMENT]



[5.4.1] いくつかのユニットは、未確認状態でゲームを開始します。ユニットの裏面は、ユニットの戦力値が未だ分からずに「？」シンボルであらわされる未確認状態をあらわします。

[5.4.2] 表面は確認状態で、実際のユニット戦
力値を表示します。どちらのプレイヤーも、
確認状態面を調べることができません。戦闘
に従事するまで、その数値は両プレイヤーの
視野から隠されて留まります。ヘクスの位置
は、歴史的参照の目的のみのため、各未確認
状態ユニットの確認状態面にマークされます。

[5.4.3] 各シナリオの開始時、全ての未確認状態ユニットを不透明容器内に入れます。それらを一度に1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セクション内に置きます。未確認状態ユニットは、常にその未確認状態面（裏面を上）で置きます。

注釈: 別の方法は、全てを未確認状態面にしてそのままよく混ぜ、次いでこれらをセット・アップ・カード上に置きます。「不透明容器」は、手順を簡略化する方法です。

[6.0] 補給 [SUPPLY]

近代の軍隊は、確固とした補給の供給に大きく依存しています。補給の状態は、全ての戦闘ユニットに影響を及ぼします。補給が阻害されるとき、ユニットの戦闘と移動の能力は罰則を受け得ます。ゲームの罰則を避けるため、ユニットは補給線を構成する通常は補給源まで導かれる補給道路まで、補給ルートをとらなければなりません。

事項

[6.1] 補給状態 [SUPPLY STATUS]

[6.1.1] ユニットは、戦闘（6.4.2 と 6.4.3）、砲兵射撃支援（6.4.4）、自動車化ユニットの移動（6.5）、戦略移動（9.1.2）のため、補給下又は非補給下のどちらかとして判定されます。移動補給状態とその他全ての補給状況を

マークするために使用する便宜のため、「非補給下【“Out of Supply”】」マーカが用意されています。

[6.1.2] ユニットは、友軍補給源 (6.3) まで連続した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] 戦闘についてユニットの補給状態は、その戦闘の解決が宣言される瞬間に判定されます。もしも補給ルートをたどれなければ、罰則を受けて戦闘を実施することになります

(6.4) 砲兵ユニットは、非補給下のときに射撃支援を貸与できますが、活性化フェイズ中に非補給下であると、射撃済面からその活性面へ返すことができません (10.4.2)。

[6.1.4] プレイヤーは、ユニットを非補給下 (OoS) のままにすることを選択できます。ユニットは、補給の欠乏を通して単独で除去され得ません。

[6.2] 補給ルート [SUPPLY ROUTES]

[6.2.1] 補給ルートは、ユニットから直接的に補給源 (6.3) 又は友軍補給源へ導かれる補給道路 (6.2.3) のどちらかへたどる、補給ライン (6.2.2) を構成する連続したヘクスの道筋と指定されます。

[6.2.2] 補給線は、長さが6ヘクスを超えない連続したヘクスの道筋です。

[6.2.3] 補給道路は、友軍補給源まで導かれる連結した一級、二級、小道のヘクスのいずれかの道路網です。道路網は、いかなる長さになることもできます。個々のユニットが複数の補給源へたどれても関係ありません。

注釈：もしも橋梁が存在しなければ、補給道路は終了して河川を越えません。

[6.2.4] 補給線は、以下のどちらかのときは長さが4ヘクスのみです。:

- ・補給道路の一部として、1つ（又は複数）の小道ヘクスを使用している。又は
- ・非橋梁河川ヘクスサイドを越えずにたどれない。（例外：6ヘクスの長さは、もしも河川ヘクスサイドを越えるために工兵効果（8.3.3.3）を使用していると使用できません）。

デザイン・ノート：これらのゲーム・エリアの地形は、極めてラフです。



補給ルートの例:シリア・ヘクス 1828 内の 6-6-5 ユニットの、ヘクス 1927 内の枢軸軍 3-3-5 ユニットの ZOC 周辺で、6 ヘクスを超えない長さの補給線をたどれるため補給下です (6.2.4 長さの 4 ヘクスへの縮小は適用しません)。ヘクス 1426 内の枢軸軍 3-4-4 ユニットの、小道とヘクス 1425 までの補給路を妨害することに注意してください。ヘクス 1925 は、妨害なしでヘクス 1021 内の補給原まで導かれて補給道路として機能する道路を含みます。

[6.2.5] 補給線は、以下を除く全ての地形タイプを通過又は越えてたどることができます：

- ・禁止地形ヘクスサイドを越えてたどれない（例：海上と湖ヘクスサイド）。
- ・アルプス・ヘクスは、道路又は小道の道筋に沿ってたどっているか又はアルプス・ヘクスからたどっている（すなわち、アルプス・ヘクス上のユニットは、もしもそれが占めるヘクスが唯一のアルプス・ヘクスである場合にのみ、補給線をたどることができる）のでない限り、含めることができない。
- ・補給線は、シナリオ・エリアの端外へたどることができない。

[6.2.6] 補給ルートは、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスを含めることができず、敵 ZOC 又は競合 ZOC 内のヘクスであってはなりません。ただし、補給線又は補給道路は、もしも友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めると、敵 ZOC 内のヘクスへ又は通過してたどることができます。

[6.3] 補給源 [SUPPLY SOURCES]

[6.3.1] 各プレイヤーに友軍の補給源は、マップ上にそのようにマークされます。1 人のプレイヤーにとって友軍の補給源は、たとえ占領されても他方のプレイヤーにとって友軍にはなりません。もしも占領されたら、補給源は補給の供給を停止しますが、もしも友軍プレイヤーによって奪回されたら、友軍の補給状態が判定される次のときに開始して、補給を提供することになります。

[6.3.2] 港湾 (7.2.2) は、それを支配するプレイヤーにとっての補給源です。

[6.3.3] 待機ボックスは、その中にあるユニットのみを補給します。

[6.4] 戦闘補給 [COMBAT SUPPLY]

[6.4.1] 戦闘が解決される瞬間、攻撃又は防御にかかわらず参加しているユニットは、友軍補給源まで補給ルートをたどらなければなりません。もしもたどれないければ、罰則を受けます (6.4.2 と 6.4.3)。

[6.4.2] 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、次いでその合計を半減させ (端数は切り捨て)、他の全ての影響と蓄積させます。砲兵ユニットは、半減されません。

注釈 : いくつかの攻撃ユニットが補給下で、他がそうではないことがあり得ます。OoS のユニットのみが半減されます。

[6.4.3] 防御補給 [Defense Supply] : もしも防御しているユニットが OoS であると、攻撃側は自身の戦闘サイの目に -1 DRM を適用し、他の全ての影響と蓄積させます。

注釈 : 防御しているユニットは、以前の戦闘で包囲され、自身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。その場合、いまや攻撃側は -1 DRM を適用します。

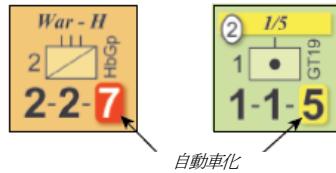
[6.4.4] 砲兵ユニットは、もしも活性化フェイズ (10.4.2) 中に非補給下と判定されたら、

その活性化面に回復できません。

[6.4.5] 航空ユニットと海上ユニットは、戦闘補給を要求されず、砲兵も射撃支援を提供するために要求されません。

[6.5] 移動補給 [MOVEMENT SUPPLY]

移動補給制限は、自動車化ユニットのみに適用し、非自動車化ユニットには適用しません。



[6.5.1] もしも自動車化ユニットが自軍移動フェイズの開始時に補給下でなければ、戦略移動 (9.1.2) を実施できません。

[6.5.2] 全ての自動車化ユニットは、非補給下のため、自軍移動フェイズ中に記載された MA から 1 MP を失うと見なされます。

注釈 : 移動補給状態と他の全ての補給状況をマークするための便宜のため、「非補給下」マーカーを用意しました。これらは、ゲームでの使用を要求されません。

[7.0] 航空と海上輸送

[AIR AND NAVAL TRANSPORT]

ルールの概要

ドイツ軍とフランス軍は、ヨーロッパからシリアへ戦闘部隊と装備を輸送するための手段を持ちました。史実では、多数が破壊されるか戻されましたが、いくらかは到着しました。枢軸軍プレイヤーは、新たなユニットをゲーム・マップ上に投入するため、これらの輸送能力と航空／海上到着表を使用することになります。

事項

[7.1] 航空輸送 [AIR TRANSPORT]

枢軸軍プレイヤーのみが、航空輸送によって地上ユニットを移動できます。

[7.1.1] 自軍航空輸送フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは航空輸送によって資格を持つ戦闘ユニットを移動することができます。これらは、待機ボックス (9.3) からいずれかの友軍飛行場へ移動します。飛行場は、マップ上にマークされたものといくつかの待機ボックス内です。枢軸軍セット・アップ・カード上で使用可能として指定されたユニットのみが、航空輸送についての資格を持ちます。

[7.1.2] 航空輸送許容量は、各輸送フェイズ中に一度のみ使用可能です。許容量は、取り除くことができず、後のターンのために置くこともできません。

手順

1. このフェイズに航空輸送を実施するユニットを指定します。
2. 待機ボックスから取り上げ、目的地の飛行場に置きます。枢軸軍の航空輸送は、迎撃され得ません。

3. それが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。サイを 1 つ振り、適用可能な DRM によって結果を調整します。

結果の説明：

Yes	ユニットを目的地飛行場に置く。これは続く移動フェイズ中に移動できるが、戦略移動は使用できない。
No	ユニットは、到着できない。ユニットを待機ボックスへ戻す。次のターンの再び航空輸送を試みることができる。

[7.1.3] ユニッツは、敵 ZOC 内 (友軍ユニットがヘクス上にいない限り) 又はスタッキング限度を超過する飛行場に輸送できません。

[7.2] 海上輸送 [NAVAL TRANSPORT]

[7.2.1] 自軍輸送フェイズ中、プレイヤーは 1 つの友軍港湾から別の友軍港湾へユニットを運ぶために海上輸送を使用できます。ターン毎に、海上輸送によって 1 ユニッツを移動できます。

[7.2.2] 港湾 [Ports] : プレイヤーは、海上輸送のために友軍港湾のみを使用できます。全ての港湾は、港湾シンボルでマークされます。港湾シンボルを持つ位置 (マップ上又は待機ボックス) のみが、海上輸送のために使用できます。

[7.2.3] 海上輸送の資格を持つユニット [Units eligible for Naval Transport]

- ・枢軸軍：枢軸軍セット・アップ・カード上で指定されたユニットのみ。
- ・歩兵 (非自動車化) のみ

[7.2.4] ターン毎に 1 ユニッツのみが海上輸送を使用できます。輸送許容量は、取り除くことができず、もしも未使用でも後のターンのために置くことができません。

手順

1. 海上輸送を実施するユニットを指定します。
2. 港湾から取り上げ、目的地港湾の隣に置きます。
3. 相手側プレイヤーは、その海上輸送を迎撃するかどうか決定します。自軍迎撃ユニットの到着のため、航空／海上到着表を使用します。
4. 輸送されたユニットが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。サイを 1 つ振り、適用可能な DRM によって結果を調整します。

結果の説明：

Yes	到着: ユニートを目的地港湾に置く。これは続く移動フェイズ中に移動できるが、戦略移動は使用できない。
No	到着しない: ユニートを開始した港湾に戻る。次のターンに再び海上輸送を試みることができる。

[7.2.5] 目的地港湾に到着しているユニットは、同じセグメントにその完全な許容移動力で移動できますが、戦略移動を使用できません。

デザイン・ノート: 海上輸送の手順は、スピード・アップと思われるかも知れませんが、地上司令官の見方からすると、このタイプの事例は直ちに展開すべきものです。彼は海上におけるユニットの管理に関与しません。

[8.0] 地上ユニットの移動

[GROUND UNIT MOVEMENT]

ルールの概要

自軍移動フェイズ中、プレイヤーは望むいかなる数の自軍地上ユニットも移動させることができます。これらは、連続したヘクスを通して、いずれかの方向又は方向の組み合わせへ移動します。移動は、補給、地形、敵 ZOC によって影響を受け、特別な移動手順によって増加させることができます。戦闘フェイズ中、どちら陣営のユニットも前進又は退却ができ、これは「移動」ではなく MPs を使用しません。

事項

[8.1] ユニートの移動方法

[HOW TO MOVE UNITS]

[8.1.1] ユニートたちを逐次ヘクスから隣接ヘクスへと移動させます。ユニットは、ヘクス上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。様々な地形タイプの MPs コストについては、地形効果チャート (TEC) を参照してください。1 ターンにある単一ヘクスを通して移動できるユニットの数に、限度はありません。

[8.1.2] ユニートは、スタックとして一緒に移動できます。あるスタックが移動を開始するとき、スタックの MA は最低 MA を持つユニットのそれです。スタックは、移動中にユニットを拾い上げたり追加したりできません。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上に移動できます (スタッキング限度内で)。スタックによって置き去りにされたユニットは、そのフェイズについてその移動は完了します。未だ移動していないスタック内のユニットは、そのスタックから単独で、又はより小さなスタックで移動できます。

[8.1.3] ユニートは、移動フェイズに一度のみ移動できます。その合計 MA を超える MPs は消費できず、もしも十分な MPs を残して持っていなければ、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貸与できません。ユニットは、決して移動することを強制されません。

[8.1.4] ユニートは、ヘクスに進入するか又はヘクスサイドを越える前に、進入するための MP コストを消費する十分な MPs を残して持っていなければ、ヘクスに進入できません。

[8.1.5] ユニートは、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。友軍が占めるか又は支配下のヘクスは、スタッキング限度や追加の MP コストを考慮することなしに進入又は通過できます (スタッキング限度を破るヘクス内に留まらない限り)。

[8.1.6] シナリオの制限に従って、追加の MP 罰則なしで隣接するマップ間の移動が認められ、1 枚の巨大な連続マップと見なします。

[8.2] 移動への ZOC の影響

[ZOC EFFECTS ON MOVEMENT]

[8.2.1] ユニートは、敵 ZOC に進入したら直ちに移動を停止します。敵 ZOC を入退出するための追加 MPs はかかりません。友軍 ZOC は、友軍ユニットの移動に影響しません。

[8.2.2] 自軍移動フェイズの開始時に敵 ZOC 内のヘクスを占めているユニットは、そのヘクスを離れて敵 ZOC 内の別のヘクスに進入できますが、最初に敵 ZOC 内でないヘクスへ進入する場合のみです。ユニットは、敵 ZOC 内の 1 つのヘクスから別のそれへ、浸透移動 (9.2) によってのみ直接移動できます。

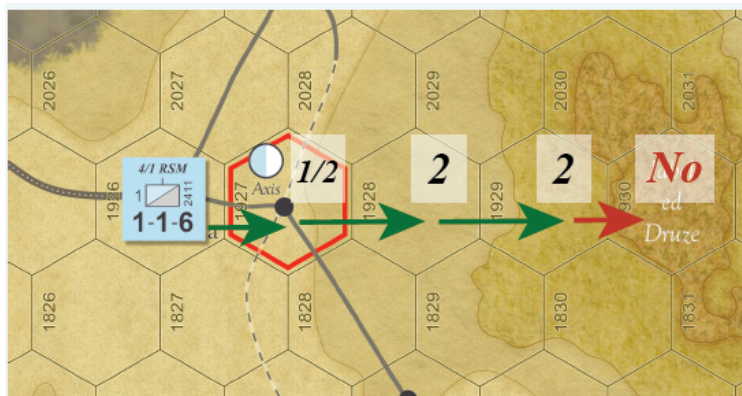
[8.3] 移動への地形の影響

[TERRAIN EFFECTS ON MOVEMENT]

地形効果チャート (TEC) は、マップ地形のタイプを識別し、ユニットが各地形タイプを越えるか又は進入するための異なる MP コストを列記します。



ZOC 効果の例: ヘクス 1926 上の連合軍ユニットは、ヘクス 1927 へ直接移動できません。なぜならば、ヘクス 1927 からの枢軸軍 ZOC のためです。もしも最初に 1926 へ移動すれば、そこは枢軸軍 ZOC 外なので 1927 へ移動できます。例外：浸透移動 (9.2) は、敵 ZOC 内で開始している資格を持つユニットが、やはり敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ直接移動することを認めます。



移動の例: 4/1RSM ユニート (非自動車化騎兵) は、自軍移動フェイズをシリアのヘクス 1926 で開始します。1927 まで道路に沿って移動するために 1/2MP、次いでヘクス 1928 内の荒地ヘクスへ 2MPs、次いでヘクス 1929 内の高地地形に進入するために 2MP を消費します。その残っている 1 と 1/2MPs は、山岳ヘクス 1930 へ移動するために不十分なので (又はそれが来たヘクスを除く他のいかなる隣接ヘクスも)、移動フェイズを完了しました。このフェイズ中には、それ以上移動できません。

[8.3.1] 各ヘクスは、1つ以上の地形タイプを含みます。複数の地形タイプを含む単一ヘクスは、ヘクス全体が最高のMPコストを持つ地形からなると見なされます。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。

[8.3.2] 以下の地形特徴は、MPコストを持たないか又は地上移動の効果を示します：国境線、召集場所、特定地点、町、都市、補給源、飛行場、港湾シンボル。

[8.3.3] 河川は、ヘクスサイド上に位置する地形特徴です。

[8.3.3.1] 河川ヘクスサイドを（どちらかの方向に）越えるため、ユニットは進入した地形のコストに加えて消費します。MPコストについては、TECを参照してください。

[8.3.3.2] 橋梁 [Bridges]：橋梁は、河川を越えるためのMPコストを無効にします。もしも橋梁が存在すると、河川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（又は小道）に沿って道路（又は小道）の移動率で移動し、小川は無視します。もしも橋梁が存在しなければ、道路（又は小道）は河川を越えず、ユニットは河川を越えるための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。

[8.3.3.3] 河川上の工兵効果 [Engineer Effects on River]：移動フェイズ中、河川ヘクスサイドに隣接する出発ヘクス又は到着ヘクスのどちらかに工兵ユニットが存在すると、河川ヘクスサイドを越える全てのユニットについて、1MPだけMPコストを減少させます。いったん工兵がこの機能を実行したら、この移動フェイズの残りについて移動を停止しますが、それでもそこに到達できる全ユニットのためにMPコスト減少を提供できます。工兵自体は、減少したMPコストで越えることができます（しかも、他のユニットのために減少した渡河コストを提供できます）が、移動は停止します（そして戦闘を実施できます）。

注釈：工兵は、渡河を望むユニットと共に移動でき、又は渡河の前にそれがそのヘクス内にいることができます。

[8.3.3.4] 黄色MAのユニット（大部分の装甲と砲兵）は、非橋梁河川ヘクスサイドを越える瞬間に、工兵の使用によってのみそれを越えることができます（8.3.3.3のごとく）。これらは、TECに列記されたごとく、ヘクスサイドを超えるためのMPコストも消費します。

[8.3.4] 湖と海 [Lake and Sea]：これらの地形特徴が完全にヘクスサイドを覆う場所のヘクスサイドは通過不能です。部分的に覆われたヘクスサイドは、通過可能です。これらを、ヘクスサイドの他の地形に従って扱います。

[8.3.5] 道路移動 [Road Movement]

[8.3.5.1] 1つの道路ヘクスから直接他の隣接道路ヘクスへ、道路シンボルによって越えるヘクスサイドを移動しているユニットは、その道路率に従ってMPsを消費し、ヘクス内の他の地形を無視します。

[8.3.5.2] 橋梁は河川ヘクスサイドを越えて、常に道路（又は小道）を含みます。橋梁を使用して河川ヘクスサイドを越えているユニットは、追加のヘクスサイド・コストを消費することなしで、道路又は小道の移動率で移動を継続します。橋梁は、道路、小道、渡河点（8.3.3.2）の場所に、常に存在するわけではありません。

[9.0] 特別な地上移動

[SPECIAL GROUND MOVEMENT]

[9.1] 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

ルールの概要

戦略移動は、友軍移動フェイズ中にユニットがその許容移動力を（一時的に）増加させることを認めます。

[9.1.1] 増加の量：

自動車化ユニットは、そのMAを1.5倍に増加させます（例：5から7と1/2）。

その他の戦闘ユニットは、その記載されたMAを1だけ増加させます。

[9.1.2] 戦略移動は、以下の全てが適用されるユニットについて認められます。：

- ・もしも自動車化であると、自軍移動フェイズを補給下で開始しなければならない。
- ・このフェイズを、敵戦闘ユニットに隣接して開始又は終了しない。
- ・全ての移動が、友軍補給道路（6.5.1）を構成する道路（又は小道）を通して。

[9.1.3] 砲兵ユニットが戦略移動を実施するときには、いつでもその射撃済面（10.4）に裏返されます。

[9.2] 浸透移動 [INFILTRATION MOVEMENT]

ルールの概要

浸透は、両陣営によって使われた特別な移動の主要戦術でした。敵ZOC内で開始しているユニットは、やはり敵ZOC内にある隣接ヘクスへ直接移動できます。

[9.2.1] 資格を持つユニットは、友軍移動フェイズ中に浸透移動を実施します。浸透は、ユニットが敵ZOC内で開始し、次いで敵ヘクス内のヘクスから（同じ又は他の敵ユニットの）敵ZOC内の隣接ヘクスへ直接移動することから構成されます。これを行うため、浸透しているユニットは、その完全MAを消費します。次いでそのフェイズの残りについては、その移動を停止します。

[9.2.2] 5以上のMAが記載された全てのユニットは、補給状態にかかわらず、浸透移動の資格を持ちます。浸透移動を実施しているユニットは、そうしなければそのヘクスへ進入するための十分なMAを持たなければなりません。

[9.2.3] 非自動車化砲兵ユニットは、浸透移動の資格を持ち、自動車化砲兵は資格を持ちません。

[9.3] 待機ボックス [HOLDING BOXES]

ルールの概要

待機ボックス（ときには、ただの「ボックス」）は、戦役中に作戦に影響を及ぼす、ゲーム・マップ近郊又は隣接する広大な地理的地方をあらわします。プレイヤー諸氏は、ユニットを自由に友軍待機ボックスと往来させることができます。

[9.3.1] 待機ボックス内のユニットは、たとえヘクス格子上の競技エリア内になくても「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、活性的なイン・プレイではありませんが、プレイに使用可能です。ユニットは、マップ端の登場ヘクスサイドを通して、マップ競技エリアを入退出します。ユニットは、敵の待機ボックスへ進入できません。

[9.3.2] スタッキング限度は、待機ボックス内では適用しません。ユニットのZOCは、待機ボックスの外へ伸びません。ユニットは、待機ボックス内にいる間、攻撃できず又は攻撃され得ません。

[9.3.3] 移動—ボックスからマップへ [Moving—Box to Map]

[9.3.3.1] ユニットの、登場のためのボックスに一致する色付のマップ端にあるヘクスサイドを通してマップへ登場します。これらは、移動することが認められたら、いつでも離れることができます（自軍移動又は輸送フェイズ中）。

[9.3.3.2] マップ登場端ヘクスサイドを通して進入するMPコストはありません。各ユニットは、最初のマップ・ヘクスを最初に進入したヘクスとしてカウントし、そのヘクスに進入するために通常のMPコストを消費します。ユニットは、道路移動を使用して（連結した道路上）進入でき、戦略移動を使用できます。

[9.3.3.3] ユニットの、もしも敵戦闘ユニットがマップ端ヘクスを占めると、特定のヘクスでマップへ進入できません。ただし、敵ZOC内のヘクスへは進入できます。

[9.3.4] 移動—マップからボックスへ [Moving—Map to Box]

[9.3.4.1] ユニットの、自軍移動フェイズ中にその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。

[9.3.4.2] ユニットの、マップを離れるために1MPを消費します。MPを消費しない限り、待機ボックスへ進入できません。待機ボックス内に退却できません。

[9.3.5] ユニットは、待機ボックスから連結した待機ボックスへと移動できます。どのボックスが連結しているのかを表示するため、マップ上に方向矢印が印刷されています。この移動を行うため、ユニットはその完全な MA を消費し、その連結したボックス内でそのターンを終了します。次のターンに、ユニットは以下のいずれかができます。:

- ・元のボックスへ戻る
- ・他のボックスへ移動する
- ・マップ上へ移動する (9.3.3)
- ・その場に留まる

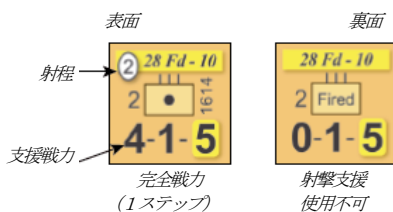
[10.0] 砲兵 [ARTILLERY]

ルールの概要

砲兵ユニットは、隣接又は非隣接ヘクスのどちらかから戦闘に参加します。砲兵ユニットは支援戦力を持ち、友軍戦闘戦力の合計に加えます。砲兵ユニットは、砲兵射撃支援を実施するいかなるときにも防御ヘクスに隣接する必要はありませんが、射程内でなければなりません。砲兵ユニットは、単一のターンに攻撃又は防御のどちらかによって射撃支援に参加できますが、両方は不可です。

事項

[10.1] 砲兵射撃支援 [ARTILLERY FIRE SUPPORT]



砲兵射撃支援は、攻撃又は防御に使用する追加の戦闘戦力を提供します。

[10.1.1] 資格を持つ砲兵ユニットのみが、射撃支援に参加できます。その支援戦力の投入を強制される砲兵ユニットはありません。射撃支援に戦闘補給は必要ありません。

[10.1.2] 宣言: 最初に防御側、次いで攻撃側は、戦闘の割当て (11.5.1) 中に、各宣言戦闘で望む射撃支援を宣言します。資格を持つ砲兵ユニットは、射程内にあるいずれかのタイプの地形上の宣言攻撃を支援できます。

[10.1.3] 砲兵ユニットの使用可能要件

- ・ユニットが射程内に防御側のヘクスを持つ。
- ・ユニットがいまだ射撃済 (10.4) 状態にない。
- ・友軍の非砲兵戦闘ユニットとの共同でのみ射撃支援を実施する。
- ・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 ZOC を及ぼす敵戦闘ユニットがいらない (それが防御しているのではない限り。10.2.3 を参照)。

[10.1.4] 地形効果 [Terrain Effects]

[10.1.4.1] 砲兵は、禁止地形ヘクスサイドを越えて射撃できます。

[10.1.4.2] 砲兵は、山岳又はアルプスのヘクス上のユニットに (又は対して) 射撃支援を提供できます。

[10.1.4.3] 間に介在しているユニットは、射撃支援を妨害しません。

[10.1.5] 参加限度 [Participation Limit]

[10.1.5.1] 戦闘フェイズ毎に、単一の砲兵ユニットは、射程内の 1 つの戦闘のみを支援できます。その戦力を分割できず、又は未使用のポイントのを他の砲兵ユニットへ貸与できません。

[10.1.5.2] 複数の砲兵ユニットは、単一の戦闘でその支援戦力を統合できます。攻撃又は防御にかかわらず、戦闘比の判定 (11.5.2) にカウントした砲兵支援戦力ポイントの合計は、友軍の非砲兵戦力 (地形について修正しない) を超過できません。同じユニットの超過ポイントは、戦闘比計算において (一時的に) 失われ、他のいかなる戦闘にも適用できません。

[10.1.5.3] 戦闘に含めて戦力ポイントとしてカウントしなかった射撃支援ポイントは、連合軍の集中砲兵射撃のためにカウントできます (10.5)。

[10.1.6] もしも単一の戦闘で複数の防御ヘクスがあると、砲兵ユニットはたとえその射程が防御側ヘクスの 1 つにのみ届くとしても、その戦闘 (攻撃又は防御) を支援できます。

[10.1.7] 支援戦力を提供している非隣接砲兵ユニットは、それらが支援している戦闘で受ける結果にかかわらず、退却を実施できず、又はステップ損失を被りません。

[10.2] 防御 [DEFENDING]

[10.2.1] 防御している砲兵ユニットは、単一戦闘でその支援戦力又は防御戦力を使用し、両方は不可です。

[10.2.2] あるヘクス内に単独でいる間に砲兵ユニットが攻撃されたとき、その支援戦力ではなく防御戦力を使用します。戦闘結果にかかわらず、その戦闘の後で射撃済面に裏返します。

[10.2.3] 砲兵ユニットが非砲兵戦闘ユニットと共に防御ヘクスを占めるとき、自身のヘクスの防御についてのみ射撃支援を実施し、その防御戦力をヘクスの合計防御戦力に貸与しません。すでに射撃済状態であると、その防御戦力を使用します。防御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] 攻撃支援 [ATTACK SUPPORT]

[10.3.1] 隣接ヘクスから防御ヘクスに対する攻撃を支援している砲兵ユニットは、戦闘結果としての退却に従います。これらは、もしも防御ヘクス内にある場合にのみ、ステップ損失を受けず。砲兵ユニットは、戦闘後前進ができません。

[10.3.2] 敵 ZOC 内にある間、砲兵はそれに隣接する敵ユニットの攻撃のみを支援できません (もしもこれらに対して複数の攻撃があると、所有者の選択)。

[10.4] 射撃済 [FIRED]



[10.4.1] 戦闘に参加したか又は戦略移動を実施した全ての砲兵ユニットは、その射撃済面に裏返します。射撃済ユニットは、射撃支援を実施できません。

[10.4.2] (戦略セグメントの) 活性化フェイズ中、全ての補給下砲兵ユニットを射撃済の裏面から活性化面に返します。

デザイン・ノート: ゲームの地上と時間の縮尺は、実際のモデルではなく、一般的な砲兵支援の効果のみを認めます。

[10.5] 連合軍の集中砲兵射撃 [ALLIED CONCENTRATED ARTILLERY FIRE]

[10.5.1] 攻撃に投入した各 18 砲兵支援ポイントについて、連合軍プレイヤーは戦闘のサイ振りにより -1 DRM を適用でき、他の影響と蓄積します。これらのポイントは、ルール 10.1.5.2 の制限による戦闘戦力ポイントとしてカウントできませんが、このルールの目的においてカウントします。枢軸軍ユニットは、この能力を持ちません。

[10.5.2] DRM は、防御している砲兵について適用しません。

[11.0] 戦闘 [COMBAT]

ルールの概要

戦闘は、戦闘フェイズ中に活性プレイヤーの裁量で、隣接する敵対戦闘ユニット間で発生します。全般的な状況にかかわらず、活性プレイヤーは攻撃側、他方のプレイヤーは防御側と呼ばれます。活性プレイヤーは、移動を完了した後、望む順番で宣言して戦闘を解決します。

事項

[11.1] 戦闘の宣言 [COMBAT DECLARATION]

[11.1.1] 攻撃は任意です (例外: 13.3.4)。ユニットは、攻撃なしで敵 ZOC 内に留まることができます。攻撃側は、望むだけ多くの異なる攻撃を宣言でき、最初に宣言し、次いで一度に 1 つずつ望む順番で解決します。

[11.1.2] 活性プレイヤーは、自軍戦闘フェイズ中に戦闘を宣言します。自軍ユニットが攻撃する、敵が占めるヘクスを宣言します。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃されるユニットはありません。

[11.1.3] 各宣言で、戦闘は次の宣言へ継続する前に解決されます。攻撃側は、友軍ユニットが攻撃する各隣接敵ヘクスを指定します。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、攻撃できません。

[11.1.4] ユニットの、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が、ユニットの攻撃戦力は異なる戦闘間で分割できず、又は他のユニットへ貸与できません。攻撃下のヘクスは、防御側のヘクスと呼ばれます。防御側のヘクスは、周囲6ヘクス内に位置し得るだけ多くのユニットによって攻撃され得ます。防御側のヘクス内の全ユニットは、統合された1つの防御戦力として一緒に防御します。防御側は、攻撃下ヘクス内のあるユニットを拘置できません。

[11.1.5] いったん攻撃が宣言されたら、宣言された全ての参加ユニットは、攻撃することを要求されます。

[11.1.6] 攻撃の要件 [Attack Requirements]

[11.1.6.1] ユニットの攻撃を宣言するとき、その攻撃しているユニットのヘクス内に ZOC を及ぼすいかなる敵ユニットも、そのユニット又は他の資格を持つ攻撃ユニットによって攻撃されなければなりません。この宣言は最初の宣言に沿って行われ、それ故、同時に複数の宣言が有効となり得ます。

注釈：セット内の攻撃が要求される各攻撃は、それでも攻撃側が望む順番で解決され、砲兵と航空支援はそれぞれが解決される時まで適用されません。戦闘は、要求した戦闘が解決される前に宣言されて解決され得ます（なぜならば、攻撃側が望む順番で戦闘を解決するからです）。

[11.1.6.2] 単一戦闘では、攻撃している全てのユニットが、全ての防御ユニットに隣接していなければなりません。

[11.1.6.3] もしも非活性戦闘ユニットがその ZOC 内に攻撃していない敵ユニットのみを持つと、それは攻撃されません。

[11.1.6.4] 戦闘ユニットは、たとえそのユニットと共にスタックした他のユニットが敵ユニットを攻撃しても、攻撃しないのでその敵ユニットの ZOC 内に留まることができます。

[11.1.7] 0 攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。半減 (3.5) のため、合計攻撃戦力が 1 攻撃戦力ポイント未満に減少しているユニット（又はスタック）は、攻撃できず戦闘に参加しません。

[11.1.8] もしも初期戦闘比 (11.5.4) が 1 対 3 未満であると（いかなる砲兵射撃支援も割当て前）、戦闘は宣言され得ません。

[11.2] 戦闘への地形の影響

[TERRAIN EFFECTS ON COMBAT]

[11.2.1] 防御しているユニットは、それが占めるヘクス内の地形並びに通過して攻撃を受けているヘクスサイドの地形から特典を受け得ます (TEC を参照)。

[11.2.2] ヘクスとヘクスサイドの地形特典は、一般的に防御側に蓄積します。

[11.2.2.1] 複数の地形が存在する場所では、防御側はヘクス内の最も有利な防御地形のみを受け取ります。

[11.2.2.2] 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のとき、もしも防御ヘクスのいずれか1つがヘクスサイド特徴を越えて来ている攻撃側のみに直面していると、ヘクスサイドの特典を受け取られます。

[11.2.2.3] 攻撃している全てのユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃している場所では、戦闘のサイ振りにより +1 DRM を適用します。もしもその戦闘で攻撃しているいずれかのユニットが、河川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。

注釈：この防御効果は、河川ヘクスサイドを越えて移動する工兵効果のために失われることはありません (8.3.3.3)。



戦闘への地形の影響の例：

[A] もしもシリアのヘクス 3220 と 3221 が防御ヘクスで攻撃側が 3120 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、ヘクス 3120 が防御側のヘクスで攻撃側が 3220 と 3221 であると、防御側はヘクスサイド特典を受け取れません。

[11.2.3] ユニットの、TEC がその移動を禁じるヘクスサイドを通して攻撃できません。カラのヘクスを攻撃できません。

注釈：黄色 MA のユニットは、橋梁ヘクスサイドを越えて攻撃しているか、又は工兵 (8.3.3.4) が随伴していない限り、河川ヘクスサイドを越えて攻撃できません。

[11.2.4] 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。

[11.2.5] 自動車化ユニットは、道路（又は小道）ヘクスサイドを通して攻撃しているときにのみ、山岳又はアルプスを攻撃できます。ただし、赤色ボックス MA のユニットは、非自動車化ユニットと共に攻撃しているとき、道路（又は小道）の使用なしで山岳（又はアルプス）ヘクスを攻撃できますが、その山岳（又はアルプス）ヘクス上に戦闘後前進 (12.4.5) はできません。

[11.3] 攻撃の制限 [ATTACK RESTRICTIONS]

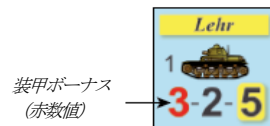
[11.3.1] 戦闘フェイズ毎に、複数回の攻撃又は防御ができるユニットはありません。

[11.3.2] ユニットの、その攻撃戦力を異なる戦闘間で分割できず、他のユニットへ貸与できません。

[11.3.3] 砲兵ユニット単独では、戦闘ユニットを攻撃できません。

[11.4] 戦闘における装甲ボーナス

[ARMOR BONUS IN COMBAT]



[11.4.1] 赤い攻撃戦力を持つ装甲ユニットが攻撃すると、戦闘においてその攻撃戦力に加えて -1 DRM の適用をもたらす得ます。もしも赤い攻撃戦力を持たなければ、DRM をもたらす資格を持ちません。防御側は、装甲ボーナスを使用できません。DRM を獲得するため、攻撃側は資格を持つ攻撃している各装甲ユニットについて個別に装甲ボーナスを判定するため、CRT の DRM s 項目を調べます。

結果の説明：

Yes	そのユニットについて DRM が受け取られる。
No	そのユニットについて、DRM が認められない。

[11.4.2] 攻撃している各装甲ユニットについて一度振り、列記された DRM s を適用します。最終戦闘比を判定する前に解決します。その戦闘解決についての追加の装甲ボーナス DRM s は、その戦闘で DRM を獲得した最初の装甲ユニットの後には認められません。もしも装甲ボーナスについて、あるユニットの結果が No であっても、その攻撃戦力は使用できます。

[11.4.3] 攻撃している装甲ユニットは、DRM を獲得するために歩兵又は騎兵ユニット（自動車化又は非自動車化）と共に攻撃している必要があります。

[11.4.4] もしも防御側のヘクスが、赤い攻撃戦力を持つ（いずれかのタイプの）装甲ユニット又は2ヘクスの射程を持つ砲兵ユニット（重砲兵）を含むと、装甲ボーナスは認められません。

[11.4.5] DRM は、道路に沿って攻撃している場合にのみ、山岳又はアルプスに対して適用します。都市を持つヘクスに対しては、決して適用しません。

[11.5] 戦闘の解決 [RESOLVING COMBAT]

手順

下記のシーケンスに従います。

[11.5.1] 戦闘の割当て [Combat Allocations]

1. 両プレイヤーは、自軍ユニットの戦闘補給状態 (6.4) を判定します。
2. 防御側は、砲兵射撃支援 (10.1.2) を割当てます。
3. 攻撃側は、砲兵射撃支援 (10.1.2) を割当てます。
4. 攻撃側は、航空支援 (13.1.4) と海上射撃支援 (13.2.5) も割当て、それらがここで到着するか否かを判定します。
5. 防御側は、航空支援 (13.1.4) と海上射撃支援 (13.2.5) を割当て、それらがここで到着するか否かを判定します。
6. もしも攻撃側が装甲ユニットと共に攻撃していることを宣言したら、DRM を獲得できるかどうか判定するため、装甲ボーナス表 (11.4) を使用します。

[11.5.2] 戦闘比の判定 [Determine Combat Odds]

1. 非補給下のとき、攻撃しているユニットの戦力を半減させます (6.4.2)。
2. 未確認状態ユニットを確認状態面に返します。

注釈: ゼロ戦力の未確認状態ユニットへの航空と砲兵の割当ては、他の戦闘へ再割当てできません。

3. 攻撃している全ユニットの攻撃戦力 (半減を適用後) と攻撃側の割当てた砲兵射撃支援戦力を合計します (10.3)。
4. 防御戦力と防御側の割当てた砲兵射撃支援戦力を合計します。
5. 合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、戦闘比を出します。戦闘結果表上に列記された最寄りの比に、常に防御側の有利に端数を丸めます。

例: 10 攻撃戦力ポイント対 2 防御戦力ポイントは 5 対 1 で、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。

[11.5.3] もしも最終戦闘比が 7 対 1 以上であると、6 対 1 のコラムを使用して -1 DRM を適用します (他の影響と蓄積します)。

[11.5.4] 1 対 3 未満の戦闘比は認められませんが、もしも最終戦闘比が 1 対 3 未満になると (砲兵割当て又は未確認状態ユニットを明らかにした後等)、1 対 3 のコラムで戦闘を解決し、サイの目に +1 DRM を適用します (他の影響と蓄積します)。

[11.5.5] 攻撃側は、当該攻撃の戦闘比を任意に下げることができません。

[11.5.6] ここでサイを 1 つ振り、最終のサイの目を出すために実質 DRM によって出目を調整します。戦闘結果を獲得するため、戦闘結果表上の戦闘比コラムとサイの目を交差照合します。別の戦闘に移る前に、参加したユニットに戦闘結果 (12.1.1) を適用します。攻撃側は望む順番で宣言し、戦闘を個別に解決します。

[12.0] 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

ルールの概要

戦闘を宣言した後、活性プレイヤーは戦闘結果を獲得します。戦闘結果は、前進、退却、減少、イン・プレイのユニット除去を含みます。

事項

[12.1] 戦闘結果表

[THE COMBAT RESULTS TABLE]

[12.1.1] 戦闘結果表 (CRT) 上で結果を獲得した後、以下のごとく結果を確認します。:

A	攻撃ユニットに影響する結果
D	防御ユニットに影響する結果
r	全影響下ユニットが退却する
(2)	2 ヘクス退却が要求される (12.4.6 も参照) 影響下部隊を指定された数字のごとく 1、2、3 ステップ減少させる (12.2.4)
1、2、3	*アスタリスクは、追加の攻撃側損失を意味し得る (12.2.4)

CRT 上で攻撃ユニットに適用する全ての結果は、赤でマークされます。もしも一方の陣営に結果が指定されなければ、その陣営には何も発生しません。

[12.1.2] 防御ヘクス内にない防御側の砲兵ユニット又は防御側のヘクスに隣接していない攻撃側の砲兵ユニットは、戦闘結果を被りません。

[12.1.3] 防御ヘクス内の砲兵ユニットは全ての戦闘結果に従い、防御側のヘクスに隣接する攻撃側の砲兵ユニットも同様です。

[12.2] 戦闘損失 [COMBAT LOSSES]

「巨大な肉挽器の丘は、優れた戦術の実証には不要です。」

—A.P. ウェーヴェルからチャーチルへ、1940 年 8 月、ソマリランドにおける英軍の損害に関して。

[12.2.1] 最初に、全ての結果を防御ユニットに適用します。

[12.2.2] 所有者は、参加している部隊の合計に (部隊内の各ユニットではなく)、CRT によって指示されたステップ損失数を適用します。減少させる自軍ユニットを選択します。ユニットは、ステップの形態で損失を受けます (3.4.2)。

[12.2.3] ユニットは、以下のときにプレイから取り去られます。:

- その最終ステップを超えて減少した
- 退却路を持たない (12.3)

[12.2.4] アスタリスク (*) の結果。この結果は、攻撃側にも適用します。アスタリスクの結果が発生したとき、もしも防御側のヘクスが山岳又はアルプス地形を含むと、攻撃している部隊は他のステップ損失に加えて、1 ステップ損失を受けます。

[12.2.5] 「D1 又は DR」の結果。この結果が発生するとき、防御側は以下のいずれかの選択肢を持ちます。:

- 1 ステップ損失を受けて、生き残っているユニットはヘクス内に留まる。又は
- 全防御ユニットが退却を実施する (12.3)。これらは、いかなるステップ損失も受けない。

[12.2.6] 「A1 又は AR」の結果。この結果が発生するとき、攻撃側は以下のいずれかの選択肢を持ちます。:

- 1 ステップ損失を受けて、生き残っているユニットはヘクス内に留まる。又は
- 全攻撃ユニットが退却を実施する (12.3)。これらは、いかなるステップ損失も受けない。

[12.3] 退却 [RETREATING]

戦闘結果が退却を表示するとき、所有しているプレイヤーは直ちに自軍の影響下ユニットを個別に (又はスタックとして) 防御側のヘクスから外へ移します。下記の制限内で退却できないユニットは、除去されます。

[12.3.1] 退却は移動ではなく、MPs を使用しません。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・エリアの端から外へ、又は敵戦闘ユニットを越えて退却できません。

[12.3.2] 距離 [Distance]

[12.3.2.1] **r** の結果は、全ての影響下ユニットを 1 又は 2 ヘクス (所有者の望むとおり) 移すことを要求します。

[12.3.2.2] **r(2)** の結果は、全ての影響下ユニットを 2 ヘクス退却させることを要求され、特別前進 (12.4.6) が認められます。

[12.3.2.3] その退却を、スタッキング限度を破って終了する以外に選択肢を持たないユニットは、もう 1 ヘクス退却します。それでもスタッキング限度を破る場合は、プレイから取り去られます。

[12.3.2.4] ユニットは、待機ボックス内に退却できません。

[12.3.3] ユニットは、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしても、常に他の友軍戦闘ユニット又はユニットのスタックを含んでいるヘクス内へ又は通過して退却できます (スタッキング限度を無視して)。

[12.3.4] 単一の戦闘の結果として退却している全ユニットは、それを同時に行います（それ故、あるユニットが他のユニットのために退却路をオープンに保ち、次いで自身の退却を実施するようなことはできません）。防御側の退却は、たとえ（退却結果の瞬間に）防御側のヘクスを占めることができる攻撃ユニットが残されていないときでも要求されます。

例：1 ステップのユニットが防御側の2 ステップを3対4の比で攻撃します。サイの目は「1」で、「A1/Dr」の結果一攻撃側の1 ステップ損失と防御側の退却を生み出します。たとえ攻撃ユニットが、損失するために1 ステップのみを持つために取り去られても、防御側は退却することを要求されます。防御ユニットが最初に退却し、次いで攻撃ユニットが取り去られます。

[12.3.5] ユニットの、ヘクスがすでに友軍によって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、プレイから取り去られます。ユニットは、敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過して退却できません。

[12.3.6] その退却を、同じ戦闘フェイズの後には戦闘が宣言されるヘクス内で終了したユニットは、自身の防御戦力をその戦闘に提供しません。その二番目の防御側のヘクスでは、再び退却を被るかも知れず、もしも元々の防御側がその戦闘結果によって要求された全ての損失を満たすことができれば、（追加の）ステップ損失の可能性があります。

[12.3.7] ユニットの、この戦闘のために補給路をたどった友軍補給源までの距離が減少するか又は増加しないように（もしも減少させることができれば）退却します。ユニットは、代替位置が存在しないのでない限り、距離を増加させることができず又は非補給下の位置へ退却できません。

[12.3.8] 0 の MA を持つユニットは退却できず、代わりに除去されます。ただし、それと共にスタックした他のユニットは、退却できます。

[12.4] 戦闘後前進 [ADVANCING AFTER COMBAT]

戦闘結果のために防御側のヘクスが戦闘ユニットからカラになるときにはいつでも、攻撃しているユニットはそこに前進できます。前進は移動ではなく、MPs を使用しません。

[12.4.1] 攻撃側は、次の戦闘を解決する前に、前進するかどうか直ちに決定しなければなりません。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、たとえ前進することで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。

[12.4.2] 前進しているユニットは、防御側のヘクスに進入するため、いかなる敵 ZOC も無視します。ユニットは、1 ヘクスのみ前進できます（防御側のヘクス内へ）。もしも単一の戦闘で複数の防御ヘクスがあると、攻撃しているユニットは1つ又は全てのヘクス内に、いずれかの組み合わせで（1 ヘクスのみ、各ヘクスに1つ等）前進できます。

[12.4.3] 防御しているユニットは、攻撃側の退却結果後に前進できません。

注釈：前進は、戦闘が未だ解決されていない場所の敵ユニットの退却を断つために便利です。

[12.4.4] 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あっても参加していないユニットは前進できません。ユニットは、攻撃が行われたいずれかのヘクスから前進できます。敵の退却を妨害するためにのみ奉仕したユニットは、前進できません。

[12.4.5] ユニットの特別な制限 [Special Limitations on Units]

- ・各攻撃ヘクスから1ユニットのみが前進できます（指揮統制の問題）。
- ・ユニットは、戦闘後前進の終了時にスタッキング限度を破ることができません。
- ・砲兵ユニットは、戦闘後前進できません。
- ・赤色ボックスのユニットは、山岳又はアルプスのヘクス内へ、道路なしで前進できません（11.2.5）。

[12.4.6] 特別な前進 [Special Advance] : r(2)
の結果を防御ユニットに適用するとき、攻撃側は各攻撃ヘクスから追加の1ユニットが前進することが認められます（合計で各ヘクスから2ユニット）。

注釈：プレイヤー諸氏が戦闘の手順と解決に馴染む手助けのため、包括的な戦闘の例 (16.0) が提供されます。

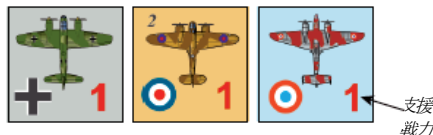
[13.0] 空軍力と海軍力

[AIR POWER AND SEA POWER]

[13.1] 空軍力 [AIR POWER]

ルールの概要

両プレイヤーは、航空／海上到着表をパスすれば、ターン中に2つの任務のどちらかを適用できる航空ユニットを持ちます。



[13.1.1] 各ターン、航空ユニットは以下の任務のどちらかを実施できます。:

- ・海上輸送の迎撃（連合軍のみ）
- ・近接航空支援

[13.1.2] 航空任務 [Air Missions]

手順

1. プレイヤーは、自軍航空ユニットが任務を実施することを宣言します。
2. 自軍待機ボックスからそれを取り上げ、任務位置に置きます。航空ユニットは、マップを横切って移動せず、ヘクスをカウントしません。地形、敵ユニット（地上、海上、航空）又は敵 ZOC は、航空ユニットの配置に影響しません。
3. その任務位置に航空ユニットが到着するかどうかが調べるため、航空／海上到着表を使用します。適用可能な DRMs によって、サイの目の結果を調整します。航空／海上到着表 DRM 概要の左コラムは、列記された任務に適用する DRM を表示します。

結果の説明：

Yes	航空ユニットは到着し、その任務を実施する。 航空ユニットは到着せず、飛行済状態へ裏返し（もはや活性ではない）、直ちにその待機ボックスへ戻す。次のターンに、再び新たな任務を試みることができる。
No	

[13.1.3] 海上輸送の迎撃

[Naval Transport Interception]

連合軍ユニットのみが、この任務を実施できます。

手順

1. 枢軸軍の輸送フェイズ中、この任務を実施します。連合軍プレイヤーは、この任務を実施するため、ターン毎に1つのみの航空ユニットを指定できます。自軍待機ボックスからこれを取り上げ、次いで輸送されている枢軸軍ユニットの上に置きます。
2. その任務位置に航空ユニットが到着するかどうかが調べるため、航空／海上到着表を使用します。
3. もしも航空ユニットが輸送ユニットに到着したら、枢軸軍プレイヤーはその輸送されたユニットが到着するかどうかが調べるため、航空／海上到着表に+1 DRM を適用します。

[13.1.4] 近接航空支援任務

[Close Air Support Mission]

この任務は戦闘フェイズ中、各戦闘が宣言されて解決されるに連れて実施されます。

手順

1. 攻撃側は最初に自軍航空ユニットを宣言し、次いで防御側です。
2. 各航空ユニットは、ターン毎に1つの地上戦闘のみを支援できます。航空ユニットは、いずれかの防御側のヘクスに適用できます。

- もしも自軍航空ユニットが到着したら、攻撃しているプレイヤーはいずれか1つの地上戦闘に-1 DRM を適用し、その戦闘における各航空ユニットについて、他の影響と蓄積します。
- 防御しているプレイヤーは、もしも自軍航空ユニットが到着したら+1 DRM を適用します。
- 攻撃側と防御側の両航空ユニットは、同じ（地上）戦闘に参加でき、空中戦はありません。航空ユニットは、決して戦闘補給を要求されません。

[13.1.5] 航空ユニットの回復 [Air Unit Recovery]

手順

- どちらかの任務終了時、航空ユニットを友軍待機ボックスへ、飛行済の状態に戻します。
- 両陣営の航空ユニットは、活性化フェイズ中に活性状態に（自動的に）戻されます。

[13.2] 海軍力 [SEA POWER]

ルールの概要

両プレイヤーは、航空／海上到着表をパスすれば、ターン中に3つの任務のいずれかを適用できる海上ユニットを持ちます。

[13.2.1] 使用可能な海上任務

[Available naval missions] :

- 海上地上妨害（連合軍のみ）
- 海上輸送迎撃
- 艦砲射撃支援

[13.2.2] 海上任務の手順

[Naval Mission Procedure]

- 所有しているプレイヤーは、自軍海上ユニットが海上任務を実施することを宣言します。
- 自軍港湾からそれを取り上げ、任務位置の完全海上ヘクス上に置きます。海上ユニットは、マップを横切って移動せず、ヘクスをカウントしません。
- その任務位置に海上ユニットが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。適用可能な DRM のサイの目の結果を調整します。

結果の説明：

Yes	海上ユニットは到着し、その任務を実施する。 海上ユニットは到着せず、航海済状態へ裏返し（もはや活性ではない）、直ちにターン記録欄上の現行ターンから2ターン先に置く。 (例：もしも GT2 に使用されたら、GT4 に置く)。そのターンに増援として戻る。
No	

[13.2.3] 海上地上妨害任務（連合軍のみ） [Naval Ground Interdiction Mission]

海上ユニットは ZOC を持ちませんが、その妨害効果は敵の地上移動を遅滞させることができます。

- 友軍移動フェイズ中、この任務を実施します。回復フェイズになるまで、その任務位置に留まります。
- その任務位置（13.2.2）に海上ユニットが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。適用可能な DRM のサイの目の結果を調整します。
- もしも海上ユニットが到着したら、それを沿岸ヘクスに隣接するいずれかの完全海上ヘクス上に置きます。回復フェイズ中、それを待機ボックスへ戻します。
- 海上ユニットは、連合軍の海上ユニットに隣接する1つ以上の沿岸ヘクスを枢軸軍ユニットが移動している間に、追加の1MP を消費させます（合計で追加1MP のみ）。枢軸軍ユニットは、妨害ヘクスを通して戦略移動も実施できません。

[13.2.4] 海上輸送迎撃任務

[Naval Transport Interception Mission]

プレイヤーは、相手側プレイヤーが海上輸送（7.2）又はコマンド襲撃（13.3）の実施を宣言するとき、自軍海上ユニットがこの任務を実施することを宣言できます。

手順

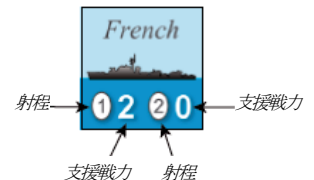
- プレイヤーは自軍港湾から海上ユニットを取り上げ、敵の目的地港湾又はコマンド襲撃の場合は目的地ヘクスに置きます。
- その任務位置に海上ユニットが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。適用可能な DRM のサイの目の結果を調整します。もしも攻撃側が、その戦闘のためにすでに到着させた海上ユニットを持つと、防御側は自

軍海上ユニットを到着させるために追加の DRM を適用します（表を参照）。

- もしも海上ユニットが到着したら、ここで輸送しているプレイヤーは、輸送されたユニットについて航空／海上到着表に+1 DRM を適用します。
- ここで、海上ユニットを航海済状態へ裏返し、自軍港湾へ戻します。

[13.2.5] 艦砲射撃支援任務

[Naval Fire Support Mission]



[13.2.5.1] 海上ユニットは、ターン毎に1つの防御ヘクスに艦砲射撃支援（10.1 のごとく）を提供できます。この任務は戦闘フェイズ中、各戦闘が宣言されて解決されるに連れて実施されます。

[13.2.5.2] 攻撃側は最初に自軍海上ユニットを宣言し、次いで防御側です。

注釈：両プレイヤーは、同じ戦闘に艦砲射撃支援を実施できます。

[13.2.5.3] 海上ユニットは、ターン毎に1つのみの地上戦闘を支援できます。

手順

- プレイヤーは自軍港湾から海上ユニットを取り上げ、防御側のヘクスが射程内にある完全海上ヘクス上に置きます。
- その任務位置に海上ユニットが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。適用可能な DRM のサイの目の結果を調整します。
- 海上ユニットがその射撃支援を完了した直後、航海済状態へ裏返して自軍港湾へ戻します。
- 目標までの射程に従って、海上ユニットの射撃支援戦力を適用します。射程は、1又は2ヘクスのどちらかです。その射程の数値は、海上ユニット上に記載されます。
- 攻撃側と防御側の両海上ユニットは、同じ地上戦闘に参加でき、海上戦闘はありません。海上ユニットは、決して戦闘補給を要求されません。

[13.2.6] 海上ユニットの回復**[Naval Unit Recovery]**

[13.2.6.1] 両陣営の海上ユニットは、ターン記録欄上にあるとき、自動的に活性状態に戻ります。

[13.2.6.2] 海上ユニットは、港湾にいつまでも留まることができます。もしも海上ユニットがそこにいる間に港湾が非友軍になると、海上ユニットはプレイから永久に取り去られます。

[13.3] コマンドの襲撃**[COMMANDO RAID]****ルールの概要**

コマンド・ユニットは、隣接する完全海上ヘクスから沿岸ヘクスを攻撃又はそこへ上陸するため、コマンド襲撃手順を使用します。これらは、後にそのヘクスを離れるため、コマンドの撤収を使用できます。



[13.3.1] 連合軍のコマンド・ユニット（「Cdo」として表示）のみが、コマンド襲撃を実施できます。この手順は、完全戦力のコマンド・ユニットが港湾を持つ友軍待機ボックス内で開始するいずれかのターンに試みることができます。コマンドは、敵の待機ボックス内に上陸できません。

[13.3.2] 友軍輸送フェイズ中、これをその上陸位置に置きます。いずれかの資格を持つ沿岸ヘクスを、上陸の目標にできます。資格を持つヘクスとは、完全海上ヘクスに隣接するそれです。沿岸リーフによって完全に覆われた沿岸を持つヘクスは、コマンド襲撃についての資格を持ちません。

注釈：マップ端の接近は、やはりいくつかの沿岸ヘクスの資格を持たなくします。

手順

1. コマンド・ユニットは、港湾を持つ友軍待機ボックス内で開始します。
2. それを取り上げ、上陸を意図する沿岸ヘクスに隣接する完全海上ヘクス上に置きます。それと共にコマンド襲撃マーカーを置きます。
3. ここで枢軸軍プレイヤーは、襲撃に対抗するため、自軍の航空と海上ユニットを置く選択枝を持ちます。自軍ユニットが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。
4. ここで連合軍プレイヤーは、コマンドが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。適用可能なDRMsでサイの目の結果を調整します。
5. 連合軍の海上ユニットは、コマンドと共に移動できます。到着のため同じ単一のサイの目の結果に従います。それをコマンドと同じ完全海上ヘクス上に置きます。射程内の海上に留まることができ、

射撃支援（13.2.5）を実施できます。もしもコマンドが到着することに失敗したら、航海済状態で友軍港湾に戻します。

6. 到着している枢軸軍の海上ユニットも、射程内の枢軸軍ユニットに射撃支援を提供できます。

結果の説明：

Yes	コマンドは到着する。 コマンドは到着せず、元の位置である待機ボックスへ戻される。次のターンに、再びコマンドの襲撃を試みることができます。
No	

[13.3.3] 上陸 [Landing]：もしも沿岸ヘクスが敵に占められていないか、又は友軍ユニットによって占められていたら、コマンドは自軍移動フェイズ中に、指定された沿岸ヘクス上へ移動します（海上ヘクスサイドは、無視します）。ヘクスに進入するために消費するMPコストはありませんが、そのターンに上陸以外の他の移動は実施できません。沿岸ヘクスから戦闘を実施でき、コマンドの撤収（13.3.9）を実施していない限り、海上へ戻る退却はできません。

[13.3.4] もしも沿岸ヘクスが敵戦闘ユニットによって占められていたら、コマンドは沿岸ヘクスの攻撃を要求され、戦闘フェイズになるまで海上ヘクス内に留まります。

[13.3.5] 海上ヘクスから攻撃しているとき、敵戦闘ユニットによって占められた他の隣接ヘクスを無視します。すでに陸上にある他のユニットと共同して攻撃に参加できます。連合軍の海上ユニットは、コマンドを含む戦闘のためにのみ射撃支援を提供できます。他の砲兵は、同じ戦闘で隣接する陸上ヘクスから非コマンド・ユニットが参加していたら、コマンドのために射撃支援を提供できます。

[13.3.6] 戦闘において、コマンドはコマンド襲撃マーカーを持つ間、自動的に戦闘補給を持ちます。さもなければ、連合軍補給源までの補給ルートが要求されます。

[13.3.7] コマンドが完全海上ヘクスから攻撃するときは退却できず、もしも戦闘結果によって退却することを強制されるか、又は戦闘後前進を辞退したら、コマンドの撤収（13.3.9）を実施します。

[13.3.8] 河川の背後で防御している枢軸軍ユニットは、海上からも攻撃されるときに河川DRMからの特典がありません。

[13.3.9] コマンドの撤収**[Commando Evacuation]**

この手順は、連合軍作戦セグメント中に、コマンド襲撃マーカーを持つコマンド・ユニットについてのみ使用可能です。

コマンドの撤収は、戦闘フェイズ中にコマンド・ユニットが戦闘結果によって退却することを要求され、その退却が海上へ又は海上ヘクスからである場合にのみ要求できます。これは連合軍プレイヤーの選択ですが、連合軍の全ての宣言戦闘が完了した後のみです。

手順

1. 連合軍プレイヤーは、コマンドの撤収を宣言します。
2. 枢軸軍プレイヤーは、自軍の航空と海上ユニットを投入できます。それらが到着するかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。戦闘フェイズに到着した枢軸軍の海上ユニットは、いまだそこにあり、このフェイズのために再び航空／海上到着表に従うことはなく、枢軸軍の航空ユニットは到着の判定を要求されます。
3. 連合軍プレイヤーは、自軍コマンド・ユニットの撤収が成功（Yesの結果）したかどうか調べるため、航空／海上到着表を使用します。もしも枢軸軍の海上ユニットが存在する場合の+2DRMを含め、サイの目にDRMsを適用します。

結果の説明：

Yes	コマンドは、友軍港湾に戻される。
No	コマンドは沿岸ヘクス上に留まるか、又は退却を要求されていたら除去される。

[13.3.10] 連合軍プレイヤーは、コマンド・ユニットが以前にコマンド襲撃を行った後、別のコマンド襲撃を試みることを選択できます。追加のコマンド襲撃を行う資格を持つため、コマンド・ユニットをターン記録欄上で2ターン先に置きます。その二番目のターンに、港湾を持つ友軍待機ボックス内に増援ユニットとして到着します。ここで、そのターンから開始して資格を持ちます。戦力が減少した状態では、資格を持ちません。

[14.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

ルールの概要

ここに提供されたゲーム・オプションは、広範な歴史的可能性を扱います。ゲームの各シナリオでは、いくつか追加の選択ルールを見つけることができます。それぞれ単独又は他と共に使用できます。

事項

[14.1] 山岳ユニット [MOUNTAIN UNITS]

「そこらを走っているヤギは何かね？」

「ヤギではありません。彼らはアルピーニです。」

—Eメッサヴィー大佐との対話、2月2日 Keren 近郊、Barker, p.101 からの引用。



[14.1.1] 移動：山岳ユニットは、山岳又はアルプスのヘクスに進入するため、TEC 上に表示されたコストよりも 1 MP 少なく消費します。

[14.1.2] 戦闘効果：もしも山岳ユニットが、山岳又はアルプスを含んでいるヘクスへの攻撃に参加すると、攻撃側は山岳ユニットの戦闘効果を宣言できます。戦闘のサイの目に 1 DRM を適用し、他の影響と蓄積します。もしも攻撃側がいずれかの戦闘損失を被ると、最初のステップ損失は、その戦闘のために宣言した山岳ユニットから受けます。

デザイン・ノート：このルールは、オリジナルの *Bloody Keren* ゲームのみに含まれましたが、選択ルールでした。このようなユニットは今や両ゲームで見られ、ルールは標準的なプレイに推奨されます。私共は、ここでは選択ルールとして提供します。なぜならば、これは対等でないプレイヤー間のプレイ・バランスを取るための便利な方法だからです。その上、2 個の枢軸フランス軍山岳歩兵大隊は、山岳戦の訓練をしていましたが、夏の以前以来実戦を経験しておらず、連隊の再編で主要な人材が異動していたかも知れません。

[14.2] 戦闘回避 [COMBAT REFUSAL]

一定のユニットは、戦闘を回避する能力を持ちます。

[14.2.1] 戦闘が宣言された後、資格を持つ防御ユニットは、戦闘が解決される前に退却する選択枝を持ちます。もしも攻撃側がいかなる戦闘も宣言していなければ、戦闘回避は認められません。

[14.2.2] 戦闘回避は、移動ではありません。それは退却で、事項 12.3 の全ての制限に従います。

[14.2.3] 資格を持つ戦闘ユニットのみが、戦闘回避を認められます。資格を持つためには、防御ヘクス内の全ユニットが 6 以上の MA を持つ騎兵又は自動車化ユニット（これらのいずれかの組み合わせ）でなければなりません。

[14.2.4] もしも攻撃側が、6 以上の MA を持ついくつかの騎兵又は自動車化ユニットを持つと、防御しているユニットは戦闘回避を実施できず、戦闘で防御しなければなりません。

[14.2.5] 戦闘回避を実施しているユニットは、3 ヘクス（それ以上の可能性も、12.3.6）退却します。これらは、もしも退却路が敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過すると、戦闘回避を実施できません。

[14.2.6] 防御側が退却した後、攻撃している部隊（スタッキング限度までの全ユニット）は、いまやカラのヘクスを占めるために前進し、次いでカラのヘクスを超えて更に 1 ヘクス前進できます。これらは敵 ZOC に進入できますが、二番目のヘクスへ前進するために敵 ZOC を通過できません。前進する攻撃ユニットは、自軍戦闘フェイズ中に他の戦闘に参加できません。

デザイン・ノート：これは新ルールで、推奨はしません。完璧を期して、これを含めました。

[14.3] 退却不可 [NO RETREAT]

[14.3.1] 資格を持つ地形上にあるとき、攻撃又は防御にかかわらず、ユニットは戦闘の結果として退却を要求されません。プレイヤーは、常にユニットを通常に退却させる選択枝を持ちます。

[14.3.2] 退却不可を認める地形は、グータ [Ghouta]、高地、山岳、アルプスです。「退却不可」オプションは、他の地形タイプ上の影響下部隊のユニットには認められません。

[14.3.3] もしも戦闘結果が退却を要求し、影響下部隊がそれを行わなければ、その部隊は通常の損失に加えて 1 ステップを失います。戦闘の瞬間に非補給下と判定されたら、別に 1 ステップを失います。

デザイン・ノート：このルールは、オリジナルの *Bloody Keren* ゲームに含まれましたが、ここでは選択としました。なぜならば、防御側があらゆる場所を失っているにもかかわらず、相手側の勝利を十分な追加ターンについて回避するため、目標ヘクスを死守できるような非現実的なゲーム状況を創出できるからです。これは、対等でないプレイヤー間のプレイ・バランスを取るためにのみ使用してください。

[15.0] 勝利方法 [HOW TO WIN]

ルールの概要

ゲームは、連合軍プレイヤーがいずれかのターン終了時に十分な勝利位置を占領して維持することで勝利します。もしもゲームの終了までに、連合軍プレイヤーが十分な位置を確保していなければ（シナリオ・ルールを参照）、枢軸軍プレイヤーが勝者と宣言されます。

事項

[15.1] 勝利位置 [VICTORY LOCATIONS]

[15.1.1] 勝利は、ゲームの最終ターンにのみ判定されます。勝利位置は、それが連合軍プレイヤーに友軍 (3.1.2) である場合にのみ（補給状態にかかわらず）記録されます。プレイの過程に、勝利位置が何回持ち主を変更したかは問題ではありません。

[15.1.2] 各シナリオについての勝利位置は、それぞれ連合軍のセット・アップ・カード上に列記されます。全ての勝利位置は、ゲーム・マップ上で赤枠になっています。

注釈：重要な地理的目標の所有を管理する便宜のため、連合軍と枢軸軍の「支配」マーカーを用意しました。これらは、ゲームでの使用を要求されません。



[16.0] 包括的な戦闘の例

[COMPREHENSIVE EXAMPLE OF PLAY]

フォート・キアムの戦い

[The Battle of Ft. Kham]

Drive on Damascus の GT1 の開始です。セット・アップ・カードは、どちらの陣営についても増援がないことを表示します。

ターンは、連合軍プレイヤーの移動フェイズで開始します。連合軍プレイヤーは、SSY ユニットの 2/33-25A 大隊をヘクス 2408 へ移動させます。次いで、2/3MG-A、2/31-25A、2/25-25A 大隊と A Grays をヘクス 2407 へ移動させます。ヘクス 2407 のスタッキングは、ヘクス毎の最大 7 ポイントです。次いで、9-2/5Fd-A 砲兵ユニットを 2307 へ移動させます。



連合軍の完全な開始時移動

例エリア外のその他全ての移動は完了しているため、連合軍の戦闘フェイズを表示します。

連合軍プレイヤーは、自身の最初の攻撃を宣言します。彼は、攻撃を1つずつ望む順番で宣言して解決することになります。ヘクス 2407 と 2408 からのユニットを使用して、ヘクス 2507 を攻撃します。少なくとも 2407

内の1ユニットが攻撃し、枢軸軍の ZOC が 2506 から 2407 にも伸びているため同時に 2506 への攻撃も要求されるため、これを攻撃しなければなりません。実際の地上ユニットを指定し、その攻撃を解決するためにのみ各攻撃を実施します。

連合軍プレイヤーは、最初にヘクス 2507 の攻撃を解決することを選択します。両陣営の全ユニットが戦闘補給下です。枢軸軍プレイヤーは防御側なので (10.1.2)、最初に自軍の砲兵支援を宣言します。ヘクス 2607 と 2707 の2つの砲兵ユニットは、それぞれ活性状態で射程内にあります。それらの1つは 2507 から1ヘクスにあります。枢軸軍プレイヤーは、2ポイントの砲兵をヘクス 2506 (2ヘクスの射程) の宣言攻撃に適用しなければならぬと考え、1支援ポイントを持つ I/2 RAML ユニットのみを戦闘に割り振ります。



最初の攻撃宣言 (図の目的において、戦闘に参加しているユニットのみを表示)

ここで連合軍プレイヤーは、自軍ユニットの3つがヘクス 2507 を攻撃することを宣言し、実際に攻撃を実施している地上ユニットを、ヘクス 2407 内の 2/3MG-A ユニットの含めて指定します。ヘクス 2506 と交戦するた














めの資格を持つヘクス 2407 内に他の3つを残しています。ヘクス 2506 は、攻撃ユニットを持つヘクス 2407 内に ZOC を及ぼしているため、攻撃されなければなりません。連合軍プレイヤーは、2支援ポイントを持つ1つの砲兵ユニット (9-2/5Fd-A) を射程内に持ち、この戦闘に投入することに決めます。

ヘクス 2507 内の枢軸軍の未確認状態ユニットは、ここで 2-2-4 であることが明らかにされます。もしも戦闘比が立たなければ、連合軍プレイヤーが戦闘で自動的「勝利」し、ユニットを「除去」しているところでした。枢軸軍の砲兵はいかなる影響も持ちませんでした (ただし、それでも射撃済に裏返されます)。次いで、連合軍ユニットは、戦闘後前進を認められていました (各ヘクスから1つ)。

SSY ユニットの自動車化なので、通常は山岳地形の攻撃が認められません。これは赤いボックス MA を持ち、条件付で山岳ヘクスを攻撃するための資格を持つことを意味します。ここでは、常に資格を持つ非自動車化ユニットと共に攻撃しているため、攻撃することが認められます (11.2.5)。

2-2-4 ユニットの持つヘクス 2507 に対する最終戦闘比は、10 攻撃 (5+1+2 プラス 2 ポイント砲兵ユニット=10) 対 3 防御 (2 プラス 1 砲兵支援ポイント=3) 又は 3 対 1 です。攻撃側は、戦闘結果を得るために 3 対 1 のコラムを使用することになります。

連合軍プレイヤーはサイを1つ振り、4を獲得します。ここで DRM を適用します。山岳は、どのように攻撃されても +2 DRM をもたらします。河川ヘクスサイド地形は、通常は +1 をもたしますが、少なくとも1つの連合軍ユニットが河川によって覆われていないヘクスサイドを越えて攻撃しているため、この DRM は適用されません。もしも全ての攻撃ユニットがヘクス 2408 内のみ (しかもスタッキング・スペースが使用可能) だったら、河川 DRM が適用されていた。実質 DRM は +2 なので、サイの目は 6 に調整され、「A1*/D1」の結果を生じさせます。

Hex 2407	A/Grays 1  1-1-6	2/25 - 25A 2  5-6-5	2/31 - 25A 2  6-6-5	2/3 MG - A 2  2-3-4	Hex 2408	2/33 - 25A 2  5-6-5	A/SSY 1  1-1-7	Hex 2307	2 9-2/5 Fd-A 1  2-1-5		
Hex 2506	I+2 CL 2  2-2-6	II/29 RTA 3  3-4-5	Hex 2507	2 ? - 4 =	1 BCL 2  2-2-4	Hex 2607	1 I/2 RAML 1  1-1-4	Post Barracks GARRISON	I/22 RTA 3  3-4-5	Hex 2707	2 II/1 RAML 1  2-1-5

結果の二番目の部分は、防御部隊にー1ステップ損失を受けることを要求します。防御ユニットは、最初に戦闘の影響を被ります。通常、防御している確認状態ユニットは、減少戦力面を持つと裏返すことになります。これは減少戦力面を持たないので、取り去られます。枢軸軍の砲兵ユニットは、使用済（とすでに活性ではないこと）を表示するため、ここで射撃済面へ裏返します。連合軍の9-2/5Fd-A 砲兵ユニットも、射撃済に裏返します。両者は、次のターンの戦略セグメントの活性化フェイズ中に活性面に戻されます。

戦闘結果の最初の部分は、攻撃ユニットへの影響を示します。攻撃しているユニットは、二番目に影響を被ります。連合軍プレイヤーは、1ステップ損失を受ける自軍ユニットの1つを選択します。彼は2/3MG-A ユニットの1つを選択し、減少戦力面へ裏返します。戦闘結果にアスタリスク(*)が含まれ、防御側のヘクスが山岳地形を持つため、攻撃側は追加の1ステップ損失を受けます。連合軍プレイヤーは、いずれかの自軍攻撃ユニットを選択できますが、SSY ユニットの1つを選択します。これは減少面を持たないため、取り去らなければなりません。

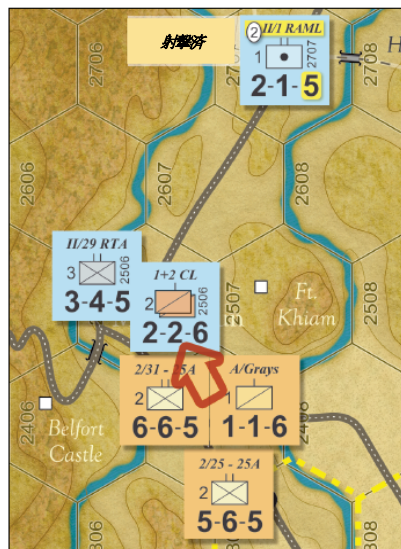
いまやヘクスはカラなので、連合軍プレイヤーは残っている自軍ユニットで、各攻撃ヘクスから1つを戦闘後前進させることにより、このヘクスを占めることができます。2408 から2/33-25A ユニットの1つと、2407 からいまや減少状態の2/3MG-A をヘクス2507へ前進させます。もしもSSY ユニットの1つが生き残っていたとしても、前進の資格は持ちませんでした。なぜならば、自動車化ユニットは道路を使用することなしに山岳地形へ進入できないからです。



最初の攻撃後の結果

ここで連合軍プレイヤーは、ヘクス 2506 に対する宣言戦闘を、自軍 2/25、2/31、A/Grays ユニットの1つで解決します。枢軸軍プレイヤーは、自軍（まだ活性状態）II/1 RAML 砲兵を投入します。もしもこの砲兵ユニットが代わりにヘクス 2607 内にあったら、射撃支援を提供できませんでした。なぜならば、2/33 オーストラリア軍による戦闘後前進のため、いまや連合軍ユニットがこのヘクス内に ZOC を及ぼしているからです。連合軍の9-2/5Fd-A 砲兵ユニットはすでに射撃しているので、この戦闘について射撃支援を提供できません。

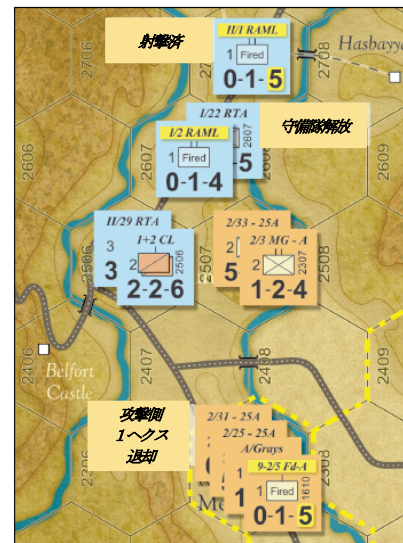
戦闘補給下で非未確認状態の全ユニットが参加します。2406 に対する戦闘比は 12 (6+5+1) 対 8 (4+2 プラス 2 ポイントの砲兵) 又は 3 対 2 の比です。



二番目の攻撃宣言 (図の目的において、戦闘に参加しているユニットのみを表示)

連合軍プレイヤーはサイを1つ振り、5を獲得します。ここで DRMs を適用します。どのように攻撃されたかにかかわらず、高地は戦闘のサイ振りにより+1 DRM を適用します。近郊の河川は、攻撃側が越えているヘクスサイドを覆わないので、実質 DTM は+1 です。サイの目は6に調整され、「AR」の結果を生み出します。枢軸軍ユニットは戦闘の影響を被りませんが、連合軍ユニットは被ります。これらは、この戦闘を補給した補給源に向かって退却しなければなりません。連合軍プレイヤーは、望むように1又は2ヘクス退却でき、いまは2307にある（そして戦闘結果による影響を受けていない）砲兵ユニットに合流するため、1ヘクス退却させることを選択します。退却は、最初にヘクス 2307（すなわち、自軍補給源に向かって）でなければならず、二番目のヘクスは2207 又は 2208 のどちらでも可能です。

これで全ての戦闘が終了し、連合軍の作戦セグメントは完了です。ゲーム・フェイズの終了時に連合軍ユニットが隣接するため、2607 の枢軸軍守備ユニットが移動のための解放を保証されることに注意してください (5.3.3)。通常の守備隊解放 (22.1.3) は、もはやこれには不要です。



二番目の攻撃後の結果

連合軍の損害にもかかわらず、枢軸軍プレイヤーは窮地にあると感じています。いまや連合軍はフォート・キアム [Ft. Kham] を確保し、防護しているユニットの損失によりフランス軍砲兵が露出しています。連合軍ユニットは、ヘクス 2707 の貴重な2ヘクス射程砲兵ユニットを攻撃するため、ヘクス 2608 へ移動するために浸透移動を使用できます。この砲兵は、後退させるか又は防護しなければなりません。防護を提供するため、枢軸軍プレイヤーは1+2CLをヘクス2607へ移動させるために浸透移動（連合軍プレイヤーと同様に）を使用できます（又は、II/29RTA ですが、これはヘクス 2506 が1+2CLとあり得る2砲兵支援ポイントのみによって防護される露出状態にすることになります）。I/2REML 砲兵は 2706 に留まることができますが、そこはまだ敵 ZOC 内です。これは、支援ヘクスを 2706 のみに制限します。ここで解放された I/22RTA を浸透移動でヘクス 2608 に移動して間隙を閉じ、ヘクス 2707 内の砲兵を防護します。枢軸軍プレイヤーは、いくつかの選択肢を持ちますが、最良の移動は中央の溪谷をブロックし続けることです。

これで、この戦区のターンは終了です。

プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

A. 戦略セグメント

1. ターン記録フェイズ

新たなターンの開始を表示するため、ターン記録欄に沿ってターン・マーカーを1スペース進める。

2. 活性化フェイズ

- 補給下の砲兵ユニットを射撃済から活性状態へ返す。
- 航空ユニットを飛行済から活性状態へ返す。
- 海上ユニットを航海済から活性状態へ返す。

3. 増援フェイズ

- 両プレイヤーは、自軍セット・アップ・カードを調べ、使用可能な増援 (5.2) をイン・プレイに置く。各プレイヤーは、自軍増援の到着を遅らせることを選択できる。
- 特別増援グループの登場。一定のグループについて、所有しているプレイヤーは到着位置を決定し、特別グループ到着表を解決する。
- 正規守備隊の解放 (5.3.4)
- 非正規兵の招集と配置 (27.2.2)

B. 連合軍の作戦セグメント

1. 輸送フェイズ

- 連合軍プレイヤーは、海上ユニットを宣言する (7.2)。
 - 輸送されたユニットを目的地港湾の隣に置く (7.2)。
 - 到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。
- 連合軍プレイヤーは、コマンドの襲撃を宣言する (13.3)。
 - コマンド・ユニットを目標ヘクスの隣に置き、コマンド襲撃マーカーをその上に置く。
 - 到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。

2. 移動フェイズ

連合軍プレイヤーは、移動のルール (8.0) に従って、自軍地上ユニットの全て、いくつかを望むように移動させる。全く移動させなくてもよい。資格を持つユニットは、特別な移動 (9.0) を実施できる。

3. 戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーは、望む順番で各戦闘を実施する。最初に全てを宣言し、次いでそれらを1つずつ解決する。全ての攻撃は、下記のシーケンスに従う。:

- 連合軍プレイヤーは、次に解決する戦闘を宣言し、どの自軍地上ユニットが攻撃しているのかを告げる。
- 選択: 戦闘回避 (14.2)。
- 両プレイヤーは、参加している自軍ユニットの補給状態をチェックする。
- 枢軸軍プレイヤーは、射程内の使用可能な砲兵ユニットを割当て (11.5.1)。
- 連合軍プレイヤーは、射程内の使用可能な砲兵ユニットを投入する (11.5.1)。
- 連合軍プレイヤーは、自軍海上ユニットを射撃支援として／又は航空ユニットを近接航空支援として投入する。到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。
- 枢軸軍プレイヤーは、1つ以上の自軍航空ユニットを近接航空支援として／又は海上ユニットを艦砲射撃支援に投入する。到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。
- 連合軍プレイヤーは、その戦闘に参加する自軍の各有資格装甲ユニットについて、装甲ボーナス表を解決する (11.4)。
- 一定の地形について、戦闘戦力を調整する (11.2)。
- 未確認状態ユニットを確認状態面に返す (5.4.2)。
- 戦闘比を計算する (合計攻撃戦力を合計防御戦力で割る)。
 - 戦闘結果表上で適切なコラムを見つけ、サイを1つ振って交差照合し、結果を適用する。
- 戦闘結果:
 - 両陣営にステップ損失を適用する、攻撃側が最初。
 - ユニットを退却させる (12.3)。
 - 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できる (12.4)。
- *航空と海上ユニットを自軍待機ボックス (又は港湾) へ戻し、使用されたため、それらを飛行済 (又は航海済) 状態へ裏返す。
- コマンドの撤収を実施する (13.3.9)。
- コマンド襲撃マーカーを取り去る。
- 航空と海上ユニットを戻す。

C. 枢軸軍の作戦セグメント

1. 輸送フェイズ

- 枢軸軍プレイヤーは、航空輸送を宣言する。
 - 輸送されたユニットを友軍飛行場に置く (7.1)。
 - 到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。
- 枢軸軍プレイヤーは、海上輸送を宣言する (7.2)。
 - 輸送されたユニットを目的地港湾の隣に置く。
 - 連合軍プレイヤーは、自軍海上ユニットを海上輸送迎撃任務 (13.1.3) 上に置き、到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。
 - 輸送されたユニットが到着するか否かを判定するため、航空／海上到着表を使用する。

2. 移動フェイズ

連合軍プレイヤーと同じ

3. 戦闘フェイズ

連合軍プレイヤーと同じ

*航空と海上ユニットを自軍待機ボックス (又は港湾) へ戻し、使用されたため、それらを飛行済 (又は航海済) 状態へ裏返す。

D. 回復セグメント

1. 回復フェイズ

連合軍の海上ユニットを地上妨害任務から戻す (13.2.6)。

2. 勝利判定フェイズ

シナリオの勝利条件をチェックする。もしも一方のプレイヤーがシナリオの勝利条件を達成していたら、ゲームは終了する。

(翻訳: 松谷 健三 2020.5.14)

