

FORGOTTEN LEGIONS

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



PLAY BOOKLET



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目 次

DRIVE ON DAMASCUS

17.0 歴史的セッティング	22
18.0 特別な移動制限	22
19.0 地形の戦闘への影響	23
20.0 特別グループ	23
21.0 ドイツ軍の介入オプション	24
22.0 シナリオ	24
23.0 デザイナーの項目.....	25

BLOODY KEREN

24.0 歴史的セッティング	29
25.0 特別な移動制限	29
26.0 特別グループ	29
27.0 非正規兵	30
28.0 選択ルール	30
29.0 シナリオ	31
30.0 デザイナーの項目.....	31

DRIVE ON DAMASCUS

[17.0] 歴史的セッティング
[HISTORICAL SETTING]

「Les Anglaises sont foux.」(「イギリス人は狂っている。」)

ー (自由フランス軍) 外人部隊がイギリス軍の攻撃を評して、6月15日キスウ [Kissou] にて

自由フランス軍の指導者ド・ゴール将軍が4月に中東を訪れた際、シリアの占領を要求することで政治衝突の危機を迎えました。結果的に、ロンドンには自由フランス軍の指揮下に、シリアとレバノン全土への攻勢を命じました。悲しいことに、このような上辺だけの姿勢は、連合軍の幕僚たちに、占領に続いて起るであろう非現実的な視点を抱かせました。上層部の一部は、シリアにおけるヴィシー・フランス軍は形ばかり抵抗するだけで、その防衛はたちまち崩壊するだろうと信じた。ところが、ヴィシーが率いる部隊は、初めから豪胆に闘いました。

1941年6月8日、連合軍部隊はヴィシー・フランス統治下のシリアとレバノンを、広範な戦線で攻撃しました。沿岸グループがベイルート(レバノン国内)に向かって進撃する一方、より大規模な内陸の梯団がダマスカス(シリア国内)に集結しました。ゲームのプレイは、この戦役の開始時点です。

[17.1] ゲームの規模 [GAME SCALE]

シリア・マップ上の各ヘクスは、平面の対辺間距離が地形の3.0マイル(約4.8km)をあらわします。各ターンは、現実時間の1～2日間をあらわします。

[17.2] 国籍地色
[NATIONALITY BACKGROUND COLORS]

国籍	色
連合軍	カーキ
ヴィシーフランス軍	ライトブルー
ドイツ軍	グレイ

[17.3] ゲームのプレイ
[PLAYING THE GAME]

[17.3.1] 標準ルール項目に加えて、このルール項目、ルール17.0～23.0を使用します。

注釈:海上輸送は連合軍が開始時から、枢軸軍はGT13に開始して使用可能です。航空輸送は、GT13から開始して枢軸軍のみ使用可能です。

[17.3.2] セット・アップ・コード
[Set Up Codes]

- ・枢軸フランス軍ユニット: 全てカウンターの表面に、その開始時ヘクス番号又は到着ターンがマークされています。
- ・ドイツ軍ユニット: これらは、全てカウンターの裏面にその到着 GT がマークされています。
- ・連合軍ユニット: 全てカウンターの裏面にその開始時ヘクス番号又は到着 GT がマークされています。
- ・選択ルール: 多数の連合軍ユニットがパレスチナ地域内の望むヘクスにセット・アップできる一方で、その歴史的配置ヘクスも興味の対象として提供されます。概して、このオプションは、開始時配置のスピードを上げます。

注釈:一般的に、連合軍はBloody Keren ゲームについてはカウンター表面のコードを使用し、Drive on Damascus ゲームについてはカウンターの裏面を見てください。セット・アップ・コードは、限られたスペースのためアイコン(図)を使用するユニット上にはマークされません。

[18.0] 特別な移動制限
[SPECIAL MOVEMENT RESTRICTION]

[18.1] 特殊な地形 [SPECIAL TERRAIN]

[18.1.1] 溶岩流 [Lava-flow] ヘクスサイドは、越えることができませんが、いくつかは小道によって越えられています。非自動車化ユニットのみが、これらのヘクスサイドを越えることができます。対岸上のヘクスについて1MPを消費します(小道のMPコストは無視します)。戦略移動(9.1)は、認められます(それでも小道なので)。

デザイン・ノート:「Lejat」(又は「Leja」)は、マップ上で見られる溶岩が乾燥した玄武岩の広大な地域の現地語です。これは、約12,800年前頃に開始された溶岩流からの結果です。Lejatは、Jebel ad Druze 地域周辺内の活動を停止した火山から分離した溶岩流の Es Safa Lava 地域の一部と見なされます。ダマスカスに近い溶岩流地域は、ヘルモン山(Jebel esh Sheikh)とも呼ばれる)の活動を停止した火山から来ました。合成された鋭い岩と丸岩は、事実上、地域全体の車両通行と、ときには徒歩の通行すら不可能にしました。

[18.1.2] 急坂路 [Steep Roads]: 1つの道路ヘクス(2906)は、「+1MP」と表示されるボックスで示されます。道路に沿ってこのヘクス内に移動しているユニットは、TECが指定したコストに加えて1MPコストを消費します。道路上を移動していないユニットは、この追加MPコストを消費しません。

デザイン・ノート:この道路は、多数のスイッチバックを使用して、極度に険しい山岳面を、ほとんど道路を外れずに登っています。

[18.1.3] パレスチナ：枢軸軍ユニットはマップ・エリアに進入できませんが、枢軸軍 ZOCs は境界を越えて伸びます。連合軍ユニットは、これらのヘクスを自由に使用できます。両陣営のユニットは、トランスヨルダンのヘクスに進入できます。

デザイン・ノート：パレスチナ境界エリアは、元々テガート・ライン（「テガートの壁」とも呼ばれた）によって防護されていました。これは、パレスチナ政府顧問サー・チャールズ・テガートによって建設を命じられました。1938 年 5 月と 6 月中に素早く立てられ、ときにはトーチカによって支援された鉄条網フェンスから構成され、恒常的にパトロールされていました。パレスチナの（ほぼ）北方境界線に沿って建設され、好戦的なアラブ人がシリアやレバノンから浸透し、アラブの叛乱に合流して促進させるのを防ぐことを意図しました。インドの類似した計画をモデルにしましたが、簡素な造りで容易に迂回されたので、パレスチナでは限定的な成功しか収めませんでした。それに応じて、イギリスは 1939 年半ばにフェンス部分を解体しました。ただし、トーチカと監視地点は残されました。テガート・ラインにかかわらず、ヴィシー・フランス軍地上部隊は、決してパレスチナ境界を越える認可を受け取りません。

[18.1.4] 待機ボックス [Holding Boxes]

- ・パレスチナ、トランスヨルダン、パルミラの待機ボックスは、常に連合軍ユニットの友軍です。
- ・アテネ [Athens] とホムス [Homs] の待機ボックスは、常に枢軸軍ユニットの友軍です。

[18.1.5] ダマスカス [Damascus]（ヘクス 3517）：このヘクス（ヘクスサイドではなく）を通過する河川は、ゲーム・プレイに影響を持ちません。無視してください。

[18.2] 航空輸送 [AIR TRANSPORT]

[18.2.1] 各ターンに最大 1 つの資格を持つ枢軸フランス軍ユニットが、航空輸送を実施できます。

[18.2.2] 各ターンに最大 1 つの資格を持つドイツ軍ユニットが、航空輸送を実施できます。これは、枢軸フランス軍の許容量に追加されます。ドイツ軍の許容量は、ドイツ軍の介入 (21.0) が有効な場合のみ使用可能です。

[18.2.3] フランス軍の許容量はドイツ軍を運べず、ドイツ軍の許容量はフランス軍ユニットを運べません。

[18.2.4] 航空輸送は、ゲーム・ターン 13 から開始して、枢軸軍プレイヤー (7.1) のみが使用可能です。

[19.0] 地形の戦闘への影響

[COMBAT EFFECTS OF TERRAIN]

[19.1] 「グータ」 [THE "GHOUTA"]

「十分に注意しろ：ダマスカスの庭園へ行ってはならない。1925 年に多くの男がそこで玉を切り取られたのだ」

—自由フランス軍外人部隊指揮官ド・ボラルディエール大尉、de Wailly 235 頁からの引用

[19.1.1] 戦闘への影響：防御側のヘクスにグータを含むとき：

- ・防御ユニットが枢軸フランス軍戦闘ユニットを含むとき、戦闘サイ振りの結果に +1 DRM を適用します。
- ・装甲ボーナス DRM (11.4) は、適用しません。

[19.1.2] グータを含んでいるヘクスを通過して退却している、どちらかの陣営のユニット又はいずれかの国籍は、そのヘクス内の敵 ZOC を無視できます（ただし、敵が占めるヘクスを越えて退却できません）。

デザイン・ノート：グータ [The Ghouta / (al-Ghuta) 又は「Gardens of Damascus」とも呼ばれる) は、ダマスカス周辺の農耕地帯を構成します。古代から始まり、この地域の住民はバダリアから継続的に溢れる天然水の恩恵を受けるため、複雑な灌漑システムを掘りました。これは数千年間に亘って、膨大な集中した人口を支えてきました。木々の下や壁の間で、このエリアは待ち伏せにも適していました。1920 年代には、しばしばフランスの植民地支配に対する反逆者の避難場所を提供しました。

[19.2] 溶岩流地域 [LAVA FLOW AREAS]






[19.2.1] ユニットの、小道によって越える場所でのみ、溶岩流ヘクスサイドを越えて攻撃できます。溶岩流ヘクスサイドを越えて攻撃する全ユニットの攻撃戦力を半減させます。

[19.2.2] 砲兵支援戦力は、支援しているユニットが溶岩流ヘクスサイドを越えて攻撃しているときに半減されません。

[20.0] 特別なグループ

[SPECIAL GROUPS]

[20.1] ハブフォース・グループ [ALLIED HABFORCE GROUP]

Habforce Group				
GT13				
HCR - H	RWY - H	War - H	2RAF - H	AL - H
2 	2 	2 	1 	2 
4-3-7	3-2-7	4-3-7	1-1-8	2-2-7
Variable entry area (20.1)				

[20.1.1] 登場 [Entry]

[20.1.1.1] 登場ターンの選択：GT12 の自軍増援フェイズ中、連合軍プレイヤーはハブフォースが以下のどちらの場所に登場するか、枢軸軍プレイヤーに宣言します：

- ・トランスヨルダン待機ボックス、又は
- ・パルミラ待機ボックス

[20.1.1.2] 連合軍プレイヤーは、到着地域を変更できません。ユニットは、選択地域の間で分割できません。

[20.1.1.3] もしも連合軍プレイヤーが、ハブフォースをトランスヨルダン待機ボックスに登場することを選択したら、これらのユニットを GT13 に自動的にそこへ置きます。

[20.1.1.4] もしも連合軍プレイヤーが、パルミラ待機ボックスを選択したら、連合軍プレイヤーはパルミラ待機ボックス内に置くことがそれぞれ認められる先のターン数を判定するため、ハブフォース遅延表 (Drive on Damascus ゲーム・マップ上に記載) を使用します。各ユニットについて一度サイを振り、最終結果について DRM を適用します。

[20.1.1.5] ハブフォース・グループは、もしもドイツ軍の介入 (21.0) が選択されたら全く到着しません。

[20.1.2] GT13 に、枢軸軍プレイヤーはハブフォース遅延表に影響を与えるため、自軍航空ユニット (プラスもしもイン・プレイであればドイツ軍航空ユニット) を置くことができます。航空/海上到着表に従います。もしも到着したら、ハブフォース遅延表を使用している各連合軍ユニットに +1 DRM を適用します。

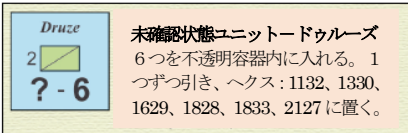
[20.1.3] 到着ターンの管理を維持するための最も容易な方法は、ハブフォース遅延表で判定されたターン上にハブフォース・ユニットを置くことです。そのターンの増援フェイズ中にそれらを TRT から取り去り、指定された待機ボックス内に置きます。これらは、続く友軍移動フェイズ中に、望むようにそこから移動することができます。

例：シナリオ 2 の GT13 に、最初のユニットのサイ振りは「4」です。ハブフォース遅延表の結果は、そのユニットについて 3 ターンの遅延を示し、それ故 GT16 の開始になるまでプレイに登場できません。

デザイン・ノート：「ハブフォース」グループ (主として、イギリス第 5 騎兵旅団) は、元々パレスチナに基地を置きましたが、大規模グループの一部として、ハニヤ飛行場のイギリス軍部隊とバグダッドの大使館を救援するため、1941 年 5 月にイラクへ送られました。その任務の完了直後、6 月中旬にシリアで作戦を実施するよう命じられました。6 月 21 日、ハブフォースはイラク北方の国境を越えてシリア砂漠に入り、パルミラへ進みました。そこで二週間近く見事な防衛を続けていた、増強されたヴィシー・フランス軍外人部隊と相対しました。防御はヴィシー軍航空機に支援された激しいもので、これらは主としてイギリス軍トラックの破壊に専念しました (連合軍ユニットの到着を個別に解決する理由です)。

[20.2] 枢軸軍非正規兵 [AXIS IRREGULARS]

[20.2.1] 開始時の枢軸軍配置：枢軸軍プレイヤーは、不透明容器を使用して9つの非正規兵ユニットを無作為に引きまします (5.4.3)。これらを、どちらの陣営も中身を知ることなしに未確認状態でプレイに置きます。枢軸軍セット・アップ・カード上の指定されたスペース上に1つつ置きまします。

[20.2.2] 枢軸軍のドゥルーズ派非正規兵 [Axis Druze Irregulars]

[20.2.2.1] 「Druze」とマークされた6つの枢軸軍非正規兵ユニットが、他の枢軸軍非正規兵ユニットから個別に引かれます。それらを、枢軸軍セット・アップ・カード上に列記されたヘクス上のみに置きます。

[20.2.2.2] これらは、全て守備隊ユニットです。ルール 22.1.3 に従って、これらを解放します (これらを守備隊ユニットのグループ全体の一部として含めます)。

[20.3] 連合軍のドゥルーズ派グループ [ALLIED DRUZE GROUP]

Druze Group		
GT13	+2 GTs later	
1/DzL 2 1-1-6	or both on GT20	2/DzL 2 1-1-6
1927 又は トランスヨルダンボックス		

[20.3.1] ドゥルーズ派グループの最初のユニットは、連合軍プレイヤーがスワイダー [Soueida] (ヘクス 1927) を友軍のものにしてターンの終了時に保持した最初のターンの、後のターンの開始して登場できます。ただし、GT13 よりも早く登場できません。二番目のユニットは、最初のユニットがプレイに登場する資格を持つ2ターン後以降にプレイに登場できます。おそらく、連合軍プレイヤーは、両者を同じターンの置けるよう、最初のユニットを遅延させることを選択できます。これらをスワイダー (もしもまだ友軍であれば) 又はトランスヨルダン待機ボックス内に置きます。

[20.3.2] もしもスワイダー [Soueida] が友軍のものにならなければ、グループの両ユニットはGT20にトランスヨルダン待機ボックス内に一緒に到着します。

[20.4] コマンドの襲撃 [COMMANDO RAID]

「ジョックがそこにいる。彼は孤立している」
—上陸の後で耳にしたこと、1941年6月10日

[20.4.1] 連合軍コマンドの襲撃は、GTs 1～5に限定されます。この後、コマンド・ユニットはイン・プレイで参加できますが (移動して戦闘に参加)、コマンドの襲撃を行うことはできません。

デザイン・ノート：連合軍の上級司令官たちは、敵の大規模組織を撃破するための最良の方法として望みはまった戦闘を好み、コマンドを限られた奇襲価値のみを持つ高価な兵器と見ていました。

[21.0] ドイツ軍の介入 オプション

[GERMAN INTERVENTION OPTION]

「我々の見立てでは、もしもドイツ軍が小規模な空軍、派遣団、局地的叛乱でシリアとイラクを手に行けるのであれば、小規模な軍事的リスクを躊躇う必要はない...」

—チャーチルからA.P.ウェーヴェルへ、5月21日

[21.1.1] GTs 8～10 中、枢軸軍プレイヤーはドイツ軍の介入を認める選択肢を持ちます。これは、これら3ターン中にのみ選択することができ、しかもペイルートとダマスカスの両方が枢軸軍に友軍の場合のみです。

[21.1.2] もしもドイツ軍の介入オプションが選択されたら、プレイの期間をGT26の終了まで5ターン伸ばします。

[21.1.3] プレイヤー諸氏は、自軍セット・アップ・カード上に表示された指定ユニットを受け取ります。これらは、そこに表示されたターンの開始して使用可能です。ただし、連合軍のハブフォース・グループ (20.1) は受け取られません。

注釈：2つのドイツ軍介入ユニットは、実際にはフランス軍ユニットです。これらは、このオプションを選択しているときにのみ、その指定された位置にのみ受け取られます。

[21.1.4] ドイツ軍ユニット [German units]

[21.1.4.1] ドイツ軍の戦闘ユニットは、いかなる枢軸フランス軍ユニットとも一緒に攻撃できませんが、枢軸フランス軍砲兵から支援を受けることができます (例外：2つの「zbv」ユニット)。

デザイン・ノート：史実では、「zbv」ユニットは、後の5月にイラクにおける作戦を支援するためにフェルミー将軍の下で編成された専門家集団の傘下に入ります。後にフェルミーは、イラクの状況が崩壊した間にシリアに留まっていたことで批判されました。

[21.1.4.2] 枢軸軍プレイヤーは、航空任務におけるドイツ軍航空ユニットの到着について、航空/海上到着表に+1 DRM を適用し、他の影響と蓄積します。

[21.1.5] プレイから枢軸軍の「ドゥルーズ派」ユニット (6つの未確認状態ユニット) を取り去ります (これらは、回復できません)。

[21.1.6] 連合軍ユニットへの影響：枢軸軍プレイヤーがドイツ軍の介入を決定した後のターンの増援フェイズ中に、プレイから連合軍の「DzL」、「TJFF」、「AL」ユニット (5ユニット) を取り去ります。 (これらの現地人ユニットも、回復不能になります)。

[21.1.7] 枢軸軍にとっての友軍飛行場は、ここにスタックするか又は隣接するドイツ軍ユ

ニットの補給源になることができます。飛行場は、破壊できません (少なくとも、このゲームに関しては)。

[22.0] シナリオ

[SCENARIOS]

Drive on Damascus は、2つのシナリオを持ちます。両シナリオでは、枢軸軍プレイヤーが自軍ユニットを最初にセット・アップし、連合軍プレイヤーが続きます。

[22.1] シナリオ1：**ダマスカスへの進撃 [Drive on Damascus]**

「我々が明日しなければならぬことは、カエルに帽子を振って、歩いて歩き続けることだ」

—「一兵士」345頁からの引用

[22.1.1] 以下を使用します：

- ・シリア・マップ (2枚のマップ・シート)
- ・連合軍のセット・アップ・カード1
- ・枢軸軍のセット・アップ・カード1

[22.1.2] 11 ゲーム・ターンあります。：GTs 1～11 です。開始時に、連合軍は海上輸送が使用可能です。このシナリオ中、枢軸軍は海上又は航空輸送が使用不能です。

デザイン・ノート：史実では、ダマスカスは6月21日あるいはGT10に、連合軍によって占領されました。

[22.1.3] 特別な制限 [Special Restrictions]

[22.1.3.1] GT 1 は、どちらの陣営も戦略移動を実施できません。

[22.1.3.2] 枢軸軍の通常の守備隊解放**[Axis Regular Garrison Release]**

- ・GT 1 から開始して、枢軸軍プレイヤーはターン毎にいずれか1つの守備隊 (5.3) ユニットの、自軍移動フェイズ中に解放できます。
- ・もしも前のターン中に、連合軍プレイヤーが、そのターンの終了時に、新たな勝利位置を支配した最初のときを持ったら (たとえ枢軸軍プレイヤーが、未来のターンの支配を回復するとしても)、追加の1守備隊ユニットを解放します。もしも連合軍プレイヤーが、そのターンの2つの勝利位置を奪取したら、2つの守備隊を解放します。ゲーム中、位置毎に一度のみ、このような解放があります。

[22.1.3.3] 枢軸軍の未確認状態ユニット

[Axis Untried Units]：これらの1つが増援ユニットとして (GT15) 登場することに注意してください。

[22.1.3.4] 「フランス軍予備 [“French Reserve”]

として指定された11の枢軸軍ユニットは、統合された単一守備隊を構成します。これらを GT 4 に1つのグループとして一緒に解放します。これらは、GT 4 の通常の1ユニット解放 (22.1.3.2) に加えられます。このグループ内の個別ユニットは、もしも連合軍ユニットがこれに隣接してフェイズを終了したら、GT 4 の前に解放され得ます。解放されるまで、これらのユニットの上に「予備 [“Reserve”]」マーカーを置きます。

デザイン・ノート：沿岸戦区内のヴィシー軍司令部は、連合軍の動きを遅滞させるべく対処しました。ダマスカスの正面では、Awaj 川に沿った壕に籠もることを、現地司令部が戦前から計画していました。これらは事前に訓練されていた、良好な防御位置でした。南部への開かれた闘いのリスクを望まず、両地域において侵攻の衝撃は急速にくなりました。

[22.1.3.5] GTs 1 と 2 に、枢軸軍プレイヤーは「D1 又は DR」の結果で退却オプションを選択できません。

「Resister sur place sans esprit de recul」

(撤退を考えず、配置で抵抗せよ)

ーイギリス軍の侵攻直前の全ヴィシー・フランス軍への命令。公文書記録から発見された、de Wailly による引用。

[22.1.3.6] 連合軍プレイヤーは、以下の位置が友軍でなければ、その 2 ヘクス以内で海上地上妨害 (13.2.3) 又は艦砲射撃支援任務 (13.2.5) を実施できません。:

- ・ベイルート [Beirut] (ヘクス 3700)
- ・トリポリ [Tripoli] (ヘクス 5201)

デザイン・ノート：ベイルートとトリポリは、特にその間の沿岸が沿岸砲兵によって厳重に防護されていました。イギリス軍は、これら砲の射程内で自軍大型艦の活動を認めませんでした。ただし、コマンドは、これら多数の砲の閃光の下で沿岸に接近できました。

[22.1.4] 勝利条件 [Victory Conditions]

[22.1.4.1] 連合軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターン終了時にベイルート (3700) 又はダマスカス (3517) のどちらかを確保することで直ちに勝利します。

[22.2] シナリオ 2 :

シリア戦役 [SYRIAN CAMPAIGN]

「フランスは、辺境の国 (シリア) で兵士として勇敢に闘っている子供たちを誇りに思う。」

ーペタン元帥、6 月 17 日

[22.2.1] 以下を使用します。:

- ・シリア・マップ (2 枚のマップ・シート)
- ・連合軍のセット・アップ・カード 1
- ・枢軸軍のセット・アップ・カード 1

[22.2.2] 21 ゲーム・ターンあります。: GTs 1 ~21 です。開始時に、連合軍は海上輸送が使用可能です。枢軸軍は、GT13 から開始して海上又は航空輸送を実施できます。ゲームは、もしも枢軸軍プレイヤーがドイツ軍の介入オプション (21.0) を選択すると、代わりに GT26 で終了し得ます。

デザイン・ノート：ダマスカスは二週間で陥落しましたが、ヴィシー軍司令部は命令に従って可能な限り闘いを続けました。停戦は 7 月 11 日の終わりに達成されました。食料と燃料は、数日間分しか残されていませんでした。ドイツ軍が介入していたら、一緒に補給を持ってきたと思われますが、枢軸軍全体の状況を長く支えるには不十分だったでしょう。すぐに補給危機を迎えたはずで

[22.2.3] 特別な制限 [Special Restrictions]

[22.2.3.1] ルール 22.1.3 の全てを適用します。

[22.2.3.2] ギリシャ待機ボックス内のユニットは、航空輸送 (7.1) 又は海上輸送 (7.2) を使用してのみ、マップ上に登場できます。

[22.2.3.3] 連合軍の守備隊要件

連合軍プレイヤーは、以下の各位置を占領するに連れて、1 つの戦闘ユニット (いずれかの戦力の) を置かなければなりません。: ベイルート [Beirut]、ダマスカス [Damascus]、スワイダー [Soueida]。

- ・位置は、守備隊がそこに存在しない限り、勝利条件に対してカウントできません。

- ・もしも守備隊がそこに置かれておらず、しかも位置が連合軍 ZOC 内になければ、次の増援フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは除去パイルから未確認状態ユニットを (未確認状態として) 引き、それをそこに置く (市民の叛乱をあらわしています) 選択肢を持ちます。次いで、この枢軸軍ユニットは「守備隊」となり、次のターンから開始して解放できます (22.1.3.2 に従って)。

[22.2.4] 勝利条件 [Victory conditions]

「アルマンティエールのマドモアゼル」

ーヴィシー・フランスの降伏式典で演じられた、1941 年 7 月 14 日

[22.2.4.1] 連合軍プレイヤーは、いずれかのターン終了時に下記のいずれかによって勝利します。:

- ・ベイルート [Beirut] とダマスカス [Damascus] を同時に確保している、又は
- ・ベイルートと少なくとも他の 3 つの勝利位置を確保している。

勝利位置 [Victory Locations] :

ベイルート [Beirut] (ヘクス 3700)
 ダマスカス [Damascus] (ヘクス 3517)
 マジャローン [Madjaloun] (ヘクス 5011)
 リヤーク [Rayak] (ヘクス 4216)
 シドン [Sidon] (ヘクス 2801)
 スワイダー [Soueida] (ヘクス 1927)
 トリポリ [Tripoli] (ヘクス 5201)

各勝利位置ヘクスは、容易に識別できるよう赤枠で表示されています。

[22.2.4.2] もしも枢軸軍プレイヤーがドイツ軍の介入オプション (21.0) を選択したら、代わりに連合軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターンの終了時にベイルート (3700) と他の少なくとも 4 つの勝利位置を同時に確保していることで勝利します。

デザイン・ノート：何年間にも及ぶ委任統治で、フランスはベイルートに大量の指揮と兵站体系を築いていました。これは 1941 年まで変化しなかったため、イギリス軍部隊が接近したとき、統制が失われると多くの者が沿岸に沿って北へ逃亡しました。

[23.0] デザイナーの項目

[DESIGNER'S SECTION]

[23.1] ユニットの略号

[UNIT ABBREVIATIONS]

注釈:いくつかのユニット上に見られる (ー) のサインは、ユニットがどこかに分遣隊を送ったため完全戦力でないことを意味します。

連合国イギリス軍

A	オーストラリア軍
A, B, C, D	中隊規模ユニットの表示
AL	アラブ・レギオン
BH	ベッドフォードシャーとハートフォードシャー連隊
Bor	国境車隊
BW	ブラック・ウォッチ (王立ハイランド連隊)
Cam	クイーンズ・オウン・キャメロン・ハイランダーズ連隊
Cav	騎兵; 現在偵察車両を装備。
Cdo	第 11 「スコットランド」コマンド
ChY	チェシャー・ヨーマンリー
CIH	中央インド騎馬隊 (第 21 キングジョージ V オウン騎馬隊)
Cz	チェコ
DzL	ドゥルーズ連隊
DLI	ダラム軽歩兵
Fd	野戦砲兵
Greys	王立スコッチ・グレイズ
H	ハプフォース; 第 4 騎兵旅団を構成する集団
HCR	ハウスフォールド騎兵連隊
KO	キングズ・オウン王立連隊
Lei	レスターシャー連隊
Mah	マラータ軽歩兵
Md	中砲兵
MG	機関銃
NSY	ノース・サマセット・ヨーマンリー
Pun	パンジャブ連隊

Q	クイーンズ王立連隊
RAF	英空軍装甲車部隊
Raj	ラージプト・ライフルズ
RF	王立軽歩兵 (シティ・オブ・ロンドン連隊)
Roy	ロイヤルズ (ロイヤル・ドラグーン)
RS	王立サセックス連隊
RTR	王立戦車連隊
RWY	王立ウィルトシャー・ヨーマンリー
Sikh	シーク連隊
SSY	サウス・スタッフフォードシャー・ヨーマンリー
TJFF	トランスヨルダン辺境部隊 (帝国サービス・フォース)
War	ウォリックシャー・ヨーマンリー
Y+L	ヨーク・アンド・ランカシャー
YorkD	クイーンズ・オウン・ヨークシャー竜騎兵 (ヨーマンリー)

連合国自由フランス軍

BFM	Bataillon Fusiliers Marins
BIM	Bataillon d'Infanterie de Marine
BLE	Bataillon Legion Etranger (外人部隊)
BM	Bataillon de Marche
Col	Coloniale (植民地)
Collet	指揮官の名称を持つチュルクス人騎兵部隊
FF	自由フランス
SM	スパヒ・モロッコ人

枢軸国ドイツ軍

Bbrg	ZbV800 連隊のブランデンブルク部隊
FJR	降下猟兵連隊 (空挺部隊)
zbV	Zur besonderen Verwendung (特殊任務) ; 兵員は後に Sonderkommando Felmy の下で編成された。

枢軸国ヴィシー・フランス軍

Alep	Aleppo、混成部隊
Arab	アラブ旅団、編成の一部
Col	Coloniale (植民地)
BMICL	Bataillon de Marche d'Infanterie Coloniale du Levant
BPM	Bataillon de Pionniers malgaches
CL	Chasseurs Libanais (シユヴァル)
ELL	Escadrons de Ligne du Levant
GALL	Group d'artillerie Legion du Levant

GASL	Groupe d'artillerie Speciale du Liban
Phalange	Phalange Francaise、フランス・ファシスト組織
RACL	Regiment Artillerie Coloniale du Liban
RCA	Regiment Chausseurs d'Afrique
REI	Regiment Etranger d'Infanterie (外人部隊)
RMIC	Regiment Mixte d'Infanterie Coloniale
RMS	Regiment Mixte Spahis 混成部隊
RSA	Regiment Spahis Algeriens
RSM	Regiment Spahis Marocains
RST	Regiment Spahis Tunisiens
RTA	Regiment Tirailleurs Aliens
RTS	Regiment Tirailleurs Senegalais
RTT	Regiment Tirailleurs Tunisiens

注釈：一定のヴィシー・フランス軍ユニットは、その指揮官名が付けられています。：

Bellegarde, Bouvet, Certeaux, Chauvelais, Gastines, Grandpierre, Guerivere, Lehr, LeMarois、Martin、Maslatres、Montembault, Ricaud

[23.2] シリア戦役推薦図書

[SYRIAN CAMPAIGN SUGGESTED READING]

北アフリカ戦役を題材にした膨大な文献がある一方、シリア戦役に関する詳細な情報は散在し、最良のものは部隊史又は主に公文書館の記録で見つかります。それでも、極めて多くの史資料が使用可能です。ここに列記した書物は、戦役を扱うか又は戦役テーマの諸相を扱います。大部分は、概観を提供する項目のみを含みます。フランス語で書かれたものは、もっと多く使用可能です。インターネットで検索すると、かなり有効な素材を見つけることができます。ただし、注意してください。グーグルの翻訳は潜在的に大きな誤解を持たせるので、いくらかフランス語に熟達している必要があります。

De Wailly, Henri, (William Land translator). *Invasion Syria, Churchill and De Gaulle's Forgotten War*, London: I.B. Taurus, 2016.

Gaujac, Paul. *L'Armee de la Victoire, Le Rearmement 1942-43*, Paris: Lavauzelle, 1984.

Gaunson, A.B. *The Anglo-French Clash in Lebanon and Syria, 1940-45*, London: The MacMillan Press Ltd, 1987.

Greene, Jack and Massignani, Alessandro. *The Naval War in the Mediterranean, 1940-1943*, New York: Sarpedon, 1999.

Long, Gavin. *Greece, Crete and Syria, Australia in the War of 1939-45, Vol.2*, Canberra: Australian War Memorial, 1953 (on internet).

Mockler, Anthony. *Our Enemies the French, Syria 1941*, London: Leo Cooper Ltd., 1976.

Pal, Dharm. *Indian Armed Forces in World War II, "Campaign in Western Asia"*, Combined Inter-Services Historical Section (India & Pakistan), Calcutta: B. Prasad, 1957.

Playfair, I.S.O. *The Mediterranean and Middle East, Vol. II*, London: HMSO, 1956 (on internet).

Shores, Christopher. *Dust Clouds in the Middle East*, London: Grubb Street, 1996.

Spears, Maj.Gen. Sir Edward. *Fulfillment of a Mission: Syria and Lebanon 1941-44*, London/Hamden, CT, 1977.

Stevens, Lt. Col. G.R. *Fourth Indian Division*, Toronto: McLaren and Son Ltd, 1948

[23.3] デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

By Vance von Borries

オリジナルのゲーム・マップは、公開戦史から制作されました。次いで現在の道路地図と、可能な限り多くの公開された戦闘のスケッチ地図によって修正しました。不幸にも、そのマップは、縮尺のためにラフな状態を超えるものにはできませんでした。幸運なことに、私はインターネット上で、1942年の日付を持つシリアについての第一級マップを発見しました。これでオリジナル・マップをかなり修正することができ、道路を3等級に区分し、高地と一般的な荒地を識別し、正確性を加えました。私が通常購入していた TPC マップは、使用不能でした。マップの地名は、それでも難問として存在しました。アラビア語から英語への翻訳は、これらの様々な史資料ごと、年ごとにそれぞれ異なりました。通常、公式文書やポピュラーな戦史で見られる、シリアについての英語又はフランス語のどちらかの綴りを使用することに決めました。私の寄せ集めについて謝罪します。ご案内のとおり、それでもあなたはこれを読むことで、戦況を追うことができます。

ヴィシーの陣地 [VICHY FORTS]

これらの少数がオリジナル・ゲーム内に造られました。このゲームについての概観は、これらは小規模だったので、重要な機能はなかったと判断しました。ビシー・フランス軍は、戦略的防御のためダマスカスに陣地の集合体を持ちましたが、戦術的には防御役に立たないことが証明されました。全てが放棄されているため (1つが残り)、このゲーム内にはあらわされていません。

補給 [SUPPLY]

シリア戦役は、補給ユニット (又はポイント) の使用が好ましいように見えます。両陣営は、少なくともいくらかの補給困難を被り、枢軸軍については明らかに孤立でした。ゲームで詳細に扱ったら、完全に補給運搬ゲームになるリスクがあります。それは、このゲームのポイントではありません。補給欠乏のために作戦を短縮した陣営はないので、私どもはゲーム・システムの他の面に依存しました。

ゲームの一般的な流れのため、十分な補給が使用可能であると見なすことができます。これは、戦闘の瞬間に補給状態を考慮する際のみ機能します。全ユニットについて通常の補給状態は、低いレベルで予備がないものとしてあらわされます。これはゲーム・ユニットの展開を慎重にさせる保険で、ゲーム様相のポイントです。

非補給下ユニットは（オリジナル・ゲームと同様に）降伏するわけではないので、除去は指示していません。非補給下ユニットへの攻撃には特典が認められるので、注意してください。余談ですが、フランス軍がトリポリの施設で、少量とはいえ石油を精製していたことを知ったのは興味深いことでした。

ゲーム・ユニット [GAME UNITS]

このような珍しい題材において、驚くべき量の情報を見つけることができました。オリジナルの出版物と、Daniel Feldmann が私たちのためにフランスの公文書館から収集した約 1,000 頁（情報の束！）の更に多くの情報です。これらは、ゲーム情報の更新に貢献しました。あなたは、その結果を多くの OoB 変更で知ることができます。

あなたは、ユニット略称の嵐にも気づいたことでしょう。色彩豊かな戦争でした。Joslen の戦闘序列からの修正なしで書かれたほぼ全ての連合軍の略称（両ゲームで）は、WWII のイギリス軍部隊についての標準的な情報源です。

フランス軍は、1939 年の編成から自軍部隊の多くを改称し、これは戦前の委任統治時代後に改称した部隊さえ含みました。ヴィシー政府は 1940 年の結果として自軍大隊を再編し、より機動性を持たせて合理性と独立性を強調しました。フランス軍と北アフリカ軍はかなりうまく管理できましたが、先住民の Levant 部隊は歴史的検討が足りていないと思います。幸運にも、公文書館はこれらについて良く管理していました。

シリアへの増援として準備されたヴィシー・フランス軍ユニットには、興味深い困難さがあります。まとめて北アフリカから到着した部隊は、1つのみでした。このアルジェリア人の単一中隊は、最後にシリアで停止する前にギリシャのサロニカへ到着した完全大隊の一部として開始しました。そこでは「1re Bataillon de Marche d'Infanterie Coloniale du Levant」と改称されました。第 1 中隊は航空機でアレppoへ飛来し、すでに存在した他の 2 個中隊、4/631BCP（マダガスカルからの工兵部隊で、現在は歩兵として従事する）、9/24RMIC と統合されました。このとき、その名称は「Btn. Mixte d'Infanterie Coloniale」に再度変更されました。

いくつかの OOB の話題 [SOME OOB ISSUES]

- 私は CSW ウェブサイト上で、フランス機甲部隊の 1 つの指揮官が誰であるか疑問を持ちました。フランス軍公文書でチェックすると複数の回答が導かれ、フランス軍退役軍人協会にさそ尋ねました。満足な回答が得られなかったもので、ユニットに Lehr 少佐の名前を適用することに決めました。彼は大隊の指揮官で、問題の戦車部隊が含まれた小任務部隊を直接指揮しました。
- オリジナル・ゲーム内にあった 2 つの連合軍ユダヤ人部隊は、ここでは省略しました。なぜならば、兵士たちは個々にガイドや小分隊として従事したのであって、以前の中隊全体ではないからです。
- 対戦車や対空アセットのような支援部隊は、個別ユニットとして表示するには分割され過ぎており、山を登る強襲では脇役だったことに注意してください。
- 自由フランス軍の Collet グループは、完全自動車化ではなく、トラックに乗車した 2 個戦隊と 1 個の騎馬戦隊から構成されましたが、1/1SM 騎兵はやはり自動車化されていました。別的小ユニットを創出する代わりに、私は 1/1SM を騎兵として表示することに決めました（実際に、エリトリアでは乗馬でした）。Collet ユニット全体では、2 つのユニット・グループについての馬／トラックの比率は維持されたので、自動車化として表示することを認めます。興味深いことに、Collet が自由フランス軍に逃亡したとき、彼が引き連れていた多くの兵士たちは、すぐにヴィシーに戻りました。
- 自由フランス軍の戦車部隊は、戦争全体を通じて興味深い経歴を持ちました。これらは、元々第 342 戦車中隊（H-39 が 15 両）として、1940 年 4 月にフランスからノルウェーへ海輸されました。これらは、1940 年 7 月 19 日までにフランスのブレストに戻りました。フランスの崩壊で、自由フランスが宣言されたイギリスへ海上撤収し、FFL の第 1 戦車中隊として再編され、いまや戦車の数は 12 両（又は 13 両）でした。9 月中旬、これらは、西アフリカ沿岸のダカールを占領する自由フランス軍分遣隊の一部となりました。この作戦がキャンセルされたとき、これらはガボンへ出航しました。そこから、これら戦車の一部は中央アフリカを走行してスーダンまで渡りました。後に残りはグッド・ホープ岬近くで船積みされ、3 月後半にポート・スーダンへ到着しました。これらはエリトリアの戦闘には遅過ぎたので、ハルツームへ移動し、そこから鉄道と舢舨によってパレスチナへ送られ、そこでメインの自由フランス軍部隊の師団として編成されました。第 1 中隊としての称号は残され、連合軍部隊の主力に従って、6 月後半にシリア国境を越えました。間もなく戦闘が激化し、その装甲部隊は相手側の兵器に対して不十分であることが証明されました。

このような長旅の後、大部分の H-39 は最初の Awaj 川渡河とダマスカス外部の大規模戦闘で失われました。中隊自体は捕獲したヴィシーの R-35 で再装備され、ネベックで再び戦闘になりました。シリア戦役の後、部隊はシリアとレバノンに留まり、後に遥かに新しく優秀なイギリス製クルセイダー戦車に全体が改変されました。

- 連合軍の「B+C/6Cav-A」ユニットは、2 つの偵察戦隊を統合したもので、両者は軽量のイギリス製「ブレン」キャリアとイギリス製マーク VIB 軽戦車を装備しました。この戦車の集中は、装甲シンボルの使用を認めます。私の意見では、これらの戦車は、実際にはガラクタのイギリス製戦車のみが使用されました。回転砲塔に機関銃を持つ以外、より軽量のブレン・キャリアよりも優れたところは少しもありませんでした。ただし、アイコンは愛らしいものです。
- 過去には、2/3 と 2/5 オーストラリア軍大隊の参戦について、いくらか混乱がありました。これは、精読して明らかにした完全な説明です。私はオーストラリアの公開戦史を精査し、Curtis Baer は 2/5 オーストラリア軍大隊の戦史から情報を提供しました。要するに、1 個中隊のみがそこにいるということで、特に（ほぼ）開始時から参加した 2/5 大隊で、これを行うために 1 つの小ゲーム・ユニットを提供します。再装備されるまでサファド地区内でパレスチナ境界の一部を守っていた 2/5 の残りは、6 月 18 日（頃）までに完了しました。2/3 大隊は、パレスチナ内の遙か後方でやはり再装備を行っていましたが、18 日に解放されました。その日早くハイファを鉄道で出発し、夕方にはダルアー近郊で下車しました。その夜シリアに行軍し、19 日にはトラックとバスでダマスカス地区の前線へ到着しました。2/3 と 2/5 の両大隊は、遅れてダムールの戦闘に移送されました。
- オリジナル・ゲームはトラック・ユニットを含みましたが、このゲームでは落とされました。なぜならば、全ユニットの基本移動率が増大したため（ゲームからゲームへと一貫させる必要がありました）と、戦略移動が追加されたからです。

ドゥルーズ派 [THE DRUZE]

ヴィシー・ドゥルーズ派ユニットの状況は、特別なデザイン上の問題を引き起こしました。1925～6 年のフランス上層部の記憶では、アラブ人の叛乱は Jabel ad Druze 周辺のドゥルーズ族地域内に、かなりの守備隊配備を強要しました。フランス上層部は、この地区へのイギリスの干渉が、シリア内の多くの多様な民族グループ間に新たな叛乱を導くのではないかと恐れしました。別の視点では、戦前にイギリスがシリア全体の支配を持っていたことです。私は多くの解決を考慮しましたが、最後には最も単純なアプローチを採用しました。このゲームは軍事を扱うもので、外交ではありません。

私はゲームからドゥルーズ派地域をカットしかけたが、上記でお分りのようにこの地域は重要です。重要性を保つため、ドゥルーズ派の首都スワイダー [Soueida] をゲーム目標として残しました。両陣営がドゥルーズ派の戦力について不明にするため、オリジナルの1個大隊から6個戦隊に部隊を増加させ、全て未確認状態ユニットとしました。どちらの陣営もドゥルーズの実力を計算できないようにするため（これらがフランス軍のための攻勢戦争で闘ったかどうか疑問だからです）、6個戦隊に1937年に解散した2個（ゼロ戦力）を含めました。これで、両陣営はドゥルーズ派の参戦と限られた連携について不明となります。これらのデザイン上の選択について、同意してもらうことを期待します。

装甲 [ARMOR]

装甲は、両シナリオの両陣営について存在します。最も多数を占める戦車は、ヴィシー・フランス軍の旧式な R-35 でした。強力な前面装甲を持ち、歩兵支援に特化して設計されましたが、不幸にもイギリスのレバント軍は、訓練が不足していました。連合軍は、決定的に優秀で、もしも故障しなければ天秤を傾けさせる自軍戦車の実数を投入することに失敗しました。機械的には、これらは信頼性に欠けました。ヴィシー・フランス軍は、一握りの軽量対戦車兵器を持つに過ぎず、それは優れたイギリス軍戦車に対処できましたが、もしも「マチルダ」重戦車が存在していたら歯が立ちませんでした。両陣営は戦車と歩兵が連携するドクトリンが劣っていたため、敵の戦線に開いた穴を突破することができませんでした。これらの全ては、戦車の使用を限定するデザイン上の選択となりました。

空軍力 [AIRPOWER]

両陣営について（全シナリオ）、これには再精査が要求されました。空軍の多くは制空権の争奪に投入され、イギリス軍は艦隊の防空もしなければなりません。ヴィシーは複数回攻撃し、一度は駆逐艦に命中させました。イギリス軍は、シリア戦役の後期になるまで制空権を取れなかったため、結局どちらの陣営も地上部隊を支援するために少数の空軍を投入しただけでした。直接航空支援には実質的なドクトリンがなく、代わりに互いの道路上の補給縦列や容易に識別できる目標を空襲しました。その総合的な効果は、それでも DRM として正当に表示され得ます。

海軍力 [NAVAL POWER]

海上戦闘全体の出来事については、ここでは簡略化します。これは海戦ゲームではありませんが、一度発生してヴィシー・フランス軍が勝利しました。対艦戦闘自体は、その到着と戦闘のサイ振り機能すると見なすことができます。ただし、ヴィシー軍司令官は、イギリス軍の艦砲射撃が沿岸地域の地上移動を大いに妨害したことが不満でした。

迅速なゲーム・プレイの精神の中で、私は他のゲーム手順をよりシミュレーション・プレイだったオリジナル・ゲームから単純化しました。これは次のデザイナーに託します。単純化には、航空と海上輸送の全体が航空／海上到着表の相互作用に含まれます。いくつかの差異を考慮しなければならなかったため、これは望んでいたほど単純ではありませんでした。

ドイツ軍の介入 [GERMAN INTERVENTION]

ヴィシー・フランスを支援するためのドイツ軍の介入の影響を熟考すると、あらゆる種類の推測が生じます。全般的に、ドイツ軍の介入は戦役中の最も現実的な判断で、迅速で圧倒的な部隊の展開は前向きな結果をもたらしたことでしょう。これは、実質的には不可能でした。介入を残すのは妥当と思われますが、イギリス軍はそれが起り得ると考えました。

ドイツ軍部隊は、使用可能だったのでしょうか？ 以前の私のゲームには、この件についてかなりのドイツ軍部隊が含まれましたが、更なる反映として、多数の正規軍部隊の到着（もしもそこに来ることができれば）は、イラクから進撃している連合軍の対抗部隊を北シリアに展開させることになったでしょう。ヴィシーは、この地域を防御するための部隊を持たず、その上、北方地域の全てがこのゲームの範囲外です。これは、南シリアのヴィシーの防衛を強化する小規模なドイツ軍部隊のみに留めます。事実上、ドイツ軍は北で自軍の戦争を闘い、ヴィシーは南で闘います。これは、政治的な状況により適すこととなります。

南シリアのドイツ軍部隊は、様々な小分遣隊を持つことになったでしょう。何を差し置いても、空挺部隊の1個大隊で、クレタ戦を終えた直後の「志願兵たち」です。次いで、第6山岳猟兵師団の構成部隊です。これは、クレタではほとんど関わらなかったため、シリアでの戦闘でも元気だったはず。この師団の残りは、北シリアで戦闘に従事していたかもしれません。このゲームのユニットは、北に上陸して南へ送られます。第288特殊任務大隊は、イラクにおける作戦のための専門家を含みます。その最初の中隊はアブヴェューア（ブランデンブルク）で、残りは陸軍からのものです。この部隊は6月中旬にアテネで編成中だったにもかかわらず、おそらく一部を送ることができたでしょう。

興味深い（そして非常に危険な）グループは、アブヴェューア指揮下の「zbV」部隊でしょう。これらは、後に「Sonderkommando Fermy」の下で編成されます。この部隊は、地域の専門家を含み、多くは300人程度（ある資料は馬鹿げたことに1,300人を主張しています）の商人とすでのこの地域（主にペイルート）にいた「旅行者」から引き抜かれました。彼らは現地組織の立ち上げを受け、ドイツ軍によって指揮された理想的な組織でした。史実では、このグループは、中東全域から聖戦に魅惑された数千人のムスリムによる「アラブ旅団」を編成しましたが、これら

はシリア砂漠内にもみ展開し、それはゲーム地域の東です。5月中旬に編成され、元々これらはイラクでの作戦を意図していましたが、間もなく分散しました。最後には、厄介な残余（非常に華やかな人物である Fawzi el Qawuquji に率いられました）が限定的な影響を戦役に及ぼしました。活発な介入状況では、いくつかの分子が活性状態で留まり、主要な戦闘の近くに展開したかもしれません。

最上級の部隊は、フランスの「ファランヘ」部隊になっていたでしょう。これは1936年にビエール・ジェマイエルが結成した準軍事組織マロン派（アラビア語：「カタール」）を基礎に置きました。彼らは、レバノンが外国の影響から解放され、独立と統治を信じました。彼らがレバノン Najjadah 党と統合することはあり得ました。ドイツ軍のプロパガンダは、戦闘部隊を創出するためにこれらの集団を操ることができたでしょう。事実、同様の「義勇兵」部隊が1943年にチュニジアで編成されました。シリアにおいてフランス人ファシストの活動があったとすれば、このような部隊はこのゲームにおいて合理的です。

トルコの移送 [TURKISH TRANSIT]

オリジナルのゲームは、ギリシャからトルコを通過してシリアへの枢軸軍の移動についての精巧なルールを含みました。この移送を認める歴史的な条件は、高度に投機的なドイツ軍介入の許容に依存したでしょう。オリジナルのルールは、おそらくその影響がゲームに大きな負荷を与えました。史実でこのような移送が認められていたら、南シリアのゲーム戦場での枢軸軍部隊よりも、北シリアの部隊に大きな特典をもたらしたでしょう。

[23.4] GAME CREDITS

DRIVE ON DAMASCUS

<i>Design</i>	Vance von Borries
<i>Artwork</i>	Todd Davis
<i>Package Design</i>	Bruce Yearian Brien Miller
<i>Project Director</i>	John Kranz
<i>Contributors</i>	Curtis Baer Pascal Toupy Daniel Feldmann,
<i>Rules Editor</i>	Jack Beckman
<i>Playtesting</i>	Clair Conzelman Richard Diem Mike Updike
<i>Producers</i>	Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.

BLOODY KEREN

[24.0] 歴史的セッティング [HISTORICAL SETTING]

アフリカにおける戦争は、早い時期に開始されていましたが、このゲームは 1941 年のイタリア確保下のエリトリアとエチオピアへの連合軍の侵攻を扱います。連合軍の攻勢が開始され、領域（このゲームの外周）内の最後のイタリア軍部隊が 11 月に降伏するまで完了しませんでした。戦役のこの部分は、迂回不能の重要な峠道ケレンの戦いが中心です。イタリア軍は、ここで踏み止まりました。

「ケレンは、これまで闘われた最も激しい白兵戦で、イタリア軍は戦争の全期間を通じてドイツ軍がそうであったように、頑強に闘った。」

—Davis, P229 より

イタリア軍部隊が長期間確保することに成功したら、より多くのイギリス軍部隊をここに拘束し、リビアのドイツ-イタリア軍戦線で連合軍の主要な防衛の増強を妨げ、アフリカでの戦争が長引くことになります。

[24.1] ゲームの規模 [GAME SCALE]

エリトリア・マップ上の各ヘクスは、平面の対辺間距離が地形の 7.75 マイル（約 12.4km）をあらわします。各ターンは、現実時間の 3～4 日間をあらわします。

[24.2] 国籍地色 [NATIONALITY BACKGROUND COLORS]

国籍	色
連合軍	カーキ
連合軍非正規	ブラウン
ドイツ軍	グレイ
イタリア軍	グリーン

[24.3] ゲームのプレイ [PLAYING THE GAME]

[24.3.1] 標準ルール項目に加えて、このルール項目、ルール 24.0～29.0 を使用します。

[24.3.2] セット・アップ・コード [Set Up Codes]

- ・**枢軸軍ユニット**：全てカウンターの上に、その開始時ヘクス番号又は到着 GT がマークされています。
- ・**連合軍ユニット**：全てカウンターの上にその開始時ヘクス番号又は到着 GT がマークされています。

注釈：どちらの陣営にも、海上又は航空輸送は存在しません。

[25.0] 特別な移動制限 [SPECIAL MOVEMENT RESTRICTION]

[25.1] 急坂路 [Steep Roads]

[25.1] 3つの道路ヘクス (3909, 4211, 4314) は、「+1MP」と表示されるボックスで示されます。道路に沿ってこのヘクス内に移動しているユニットは、TEC が指定したコストに加えて 1MP コストを消費します。道路上を移動していないユニットは、この追加 MP コストを消費しません。

デザイン・ノート：この道路は、多数のスイッチバックを使用して、極度に険しい山岳面を、ほとんど道路を外れずに登っていきます。

[25.2] 特殊な地形 [SPECIAL TERRAIN]

[25.2.1] 完全に沿岸リーフで覆われたヘクスは、コマンドの襲撃 (13.3) について資格を持ちません。

[25.2.2] 砂漠地形は、戦闘に何ら影響を持ちません。

[25.3] 友軍待機ボックス [FRIENDLY HOLDING BOXES]

[25.3.1] ハルツーム [Khartoum]、デルデブ [Derudeb]、ポート・スーダン [Port Sudan] の待機ボックスは、常に連合軍ユニットの友軍です。

[25.3.2] ウォルカイト [Wolkait]、シミエン [Semien]、テンビエン [Tembien]、マカレ [Makale] の待機ボックスは、常に枢軸軍ユニットの友軍です。

[25.4] 補給線 [SUPPLY LINE]

[25.4.1] 補給線 (6.2.2) の長さを、標準の 6 ヘクスから 4 ヘクスの長さへ減少させます。

[25.4.2] 事項 6.2.4 の目的において、更なる長さの縮小はありません。

[26.0] 特別なグループ [SPECIAL MOVEMENT RESTRICTION]

[26.1] 連合軍の条件付増援



Capture Agordat	Capture Adowa
 1	2 Irreg
1	? - 5
Khartoum	Recruit hexes

[26.1.1] これら 3つのユニットは、連合軍のセット・アップ・カード上に表示されます。2つは、アゴルダト [Agordat] (ヘクス 2210) が戦略セグメント中に連合軍プレイヤーの友

軍であるときに使用可能となり、1つのユニットはアドワ [Adowa] (ヘクス 3923) が連合軍プレイヤーの友軍になるときに使用可能となります。使用可能は、いかなるターンにも発生し得ます。これらは、この方法で一度のみプレイに登場します。

[26.1.2] これらのユニットがいったんイン・プレイになると、たとえその位置が後に枢軸軍プレイヤーによって奪回されても、ゲームの残りについてイン・プレイに留まります。

[26.2] 選択： 連合軍のアデン・グループ [ALLIED ADEN GROUP]

GT15	
<i>1/2 Pun</i> 2  GT15 6-6-5	<i>Allied</i>  1 5 2 3
(Optional, see 26.2)	

(Keren シナリオ 2 のみ)

[26.2.1] このグループは、GT15 から開始して、いずれかのターンに自動的に使用可能です。

[26.2.2] このグループを連合軍セット・アップ・チャート上に保管し、待機ボックスへ送りません。戦闘ユニットは、カードから直接コマンドの襲撃 (13.3) 手順によってのみプレイに登場します。もしも到着しなければ、2ターン後に再び試みることができます。海上ユニットは、航空/海上到着表に従って使用可能です。

[26.2.3] 戦闘ユニットは、ゲーム中に一度のみコマンドの襲撃を実施できます。これと通常のコマンド・ユニットの両方は、同じターン中にコマンドの襲撃を実施できます。これらは、航空/海上到着表の単一の結果で一緒に到着できません（これらは、異なる広範な基地からやって来ます）。

[26.2.4] 戦闘ユニットは、コマンドの撤収 (13.3.9) の資格を持ちません。

デザイン・ノート：このユニットの使用は、プレイ・バランスに著しく影響を持ちます。史実では、このグループはアデンから出航し、代わりに旧英国領ソマリランドのベルベラに侵攻しました。事実上、そこでの抵抗はありませんでした。後にこれは、別の紅海港湾のアッサブを攻撃しました。

[27.0] 非正規兵

[IRREGULARS]

[27.1] 一般的な制限：枢軸軍と連合軍
[General Restrictions : Axis and Allied]

[27.1.1] 非正規兵は、いかなるヘクスも越えて戦略移動を実施でき、道路に制限されません。これらのヘクスは、補給制限 (9.1.1) を受けません。

[27.1.2] 非正規兵は、山岳ユニットと同様に移動します (14.4.1)。

[27.1.3] 非正規兵は、エリトリア内へ進入又は攻撃ができません。その ZOC は、エリトリア内へ伸びません。

[27.1.4] 指揮と統制：1 ターンに、どちらのプレイヤーも自軍の2つを超える確認状態又は未確認状態の非正規兵を移動できません。

[27.1.5] 戦闘における非正規兵
[Irregulars in Combat]

[27.1.5.1] 非正規兵は、戦闘の際に補給源を要求されません。

[27.1.5.2] このターンに移動のために活性化 (27.1.4) していない非正規兵は、それでも隣接する敵ユニットを攻撃できます。

[27.2] 連合軍の非正規兵
[ALLIED IRREGULARS]

エチオピアのこの地方における「愛国者」非正規兵は、しばしば武装が貧弱でしたが、その地方軍閥指導者に忠誠を誓っていました。

[27.2.1] 連合軍の開始時の配置

未確認状態ユニット

10 個を不透明容器内に入れる。
1 枚ずつ無作為に引き、指定されたごとく配置する。

- ・連合軍プレイヤーは、不透明容器を使用して (4.1.5) 認められた数の非正規ユニットを無作為に引き、どちらの陣営もそのユニットが何であるかを知らずにプレイ内に置きます。
- ・全ての非正規兵ユニットを未確認状態として置きます。それらを1つずつ望むように、枢軸軍ユニットによって占められていない、いずれかの召集ヘクス (マップ上にマークされます) 上に置きます。これらは、枢軸軍 ZOC 内 (配置の開始時のみ) に置くことができます。

[27.2.2] 召集 [Recruitment]

たとえ戦闘で除去されていても、1つの非正規兵が召集によってプレイに復帰できます。増援フェイズ中に召集を実施します。

連合軍の手順

1. 各非正規兵ユニットが除去されると、連合軍プレイヤーはサイを1つ振ります。そのユニットを、ターン記録欄上でサイの目の結果プラス1に相当する先のターン数に置きます。「5」又は「6」のサイの目は、その非正規兵ユニットが決してプレイに復帰できないことを意味します。

例：GT5 に3のサイの目は、ユニットをターン記録欄の GT8 ボックスに置くことを意味します。

2. 非正規兵ユニットがプレイに使用可能なターンに、連合軍プレイヤーはそれを不透明容器内に入れます。無作為に1つの非正規兵ユニットを引きます。

3. 引かれた各ユニットの実際の配置ヘクスを判定するため、非正規兵表 (マップ上に記載) を使用します。連合軍プレイヤーは、サイを1つ振ります。結果は、配置について2つの可能なヘクスを表示します。連合軍プレイヤーは、それを望むように資格を持つヘクス上に置きます。もしも2つのヘクスのどちらも配置に資格を持たなければ (27.2.3)、連合軍プレイヤーは異なる配置ヘクスを判定するため、再び非正規兵招集表を使用します。ターン毎、召集ヘクス毎に、1つのみの非正規兵を配置できます。いったん置かれたら、同じターンに移動できます。

[27.2.3] 両陣営 [Both sides]

[27.2.3.1] 召集ヘクスは、もしも敵ユニットによって占められる、敵 ZOC 内 (友軍ユニットによって占められていない限り)、ヘクスがスタッキングの余裕がない場合、その資格を持ちません。もしも指定された召集ヘクスが資格を持たなければ、他のヘクスを判定するため再び表を使用します。

[27.2.3.2] もしも使用可能な召集ヘクスがなければ、その陣営についてそのターンの召集手順は認められません。ユニットの召集は、蓄積できません。

[27.3] 枢軸軍の非正規兵
[AXIS IRREGULARS]

[27.3.1] 枢軸軍の非正規兵ユニットは、連合軍の非正規兵と同じですが、全て確認状態で、未確認状態を持ちません (史実では、すでに数年間戦闘していました)。これらを、セット・アップ・カードで指定された開始時ヘクス上に置きます。

[27.3.2] 枢軸軍非正規兵の招集
[Axis Irregulars Recruitment]

枢軸軍の非正規兵ユニットは、連合軍の召集と同じ手順によってプレイに復帰しますが、いくつかの相違があります。:

[27.3.2.1] 27.2.2 のごとくユニットをターン記録欄上に置きますが、確認状態に留まります。決して不透明容器に行きません。

[27.3.2.2] 配置：枢軸軍の召集ヘクスは、アドワ [Adowa] (ヘクス 3923) 又はアディグラット [Adigrat] (ヘクス 4623) です。望むように置きます。

[28.0] 選択ルール

[OPTIONAL RULES]

下記の両ルールは、オリジナルの Bloody Keren ゲームで、選択としてありました。これらは、対等でないプレイヤー間のバランスプレイを手助けできるので、ここでも選択に留まります。

全ての選択ルールは、*Keren* のシナリオ2のためのみです。

[28.1] 補充 [REPLACEMENTS]

補充とは、戦闘で減少したユニットをより高い戦闘戦力段階に回復させる増強の形態です。両プレイヤーは、自軍に使用可能な補充を持ちます。

[28.1.1] 連合軍プレイヤーは、ゲームについて合計4ポイントを持ちます。枢軸軍プレイヤーは1を持ちます。各補充ポイントは、1戦闘ステップに相当します。

[28.1.2] ターン記録欄上で、使用可能な補充ポイントの数に一致するターン番号に補充マーカーを置くことで、使用可能な補充を記録します。それらが使用されるに連れて、マーカーを低い番号へ戻るよう移します。全てが使用されたとき、マーカーを取り去ります。マーカーの裏面は、補充がどのように使用されるかの備忘です。

[28.1.3] イン・プレイのユニットのみが、補充を吸収できます。

手順

1. ユニットが補充ステップを吸収するためには、補給道路 (6.2.3) の一部である都市又は町、又は友軍の指定された補給源、又は待機ボックス内にいる間でなければなりません。
2. 補充を吸収するユニットは、敵ユニットに隣接してはならず、友軍のプレイヤー作戦セグメント中に移動できません。
3. 友軍のプレイヤー作戦セグメントの終了時、戦闘ユニットをその完全戦力面に返します。

デザイン・ノート：史実では、連合軍は山岳戦のために歩兵の再訓練を実施するため、一時的に作戦を停止しました。補充手順の時間遅延は、この訓練を反映します。イタリア軍は、戦闘を継続するため、撃破された部隊を再編できました。プレイヤー諸氏は、誰がどちらの陣営をプレイするか決めるため、使用可能なポイントを調整することができます。

[28.2] イタリア軍の士気
[ITALIAN MORALE]

残りのイタリア領東アフリカにおけるイタリア軍の完全崩壊は、ゲーム・エリアのイタリア軍部隊の士気にも影響を与えました。連合軍の制空権と組み合わせられて、その影響は重大になっていました。

[28.2.1] 枢軸軍の士気損失は、以下のとき永久に影響を受けます。:

- ・連合軍プレイヤーがアスマラ [Asmara] (ヘクス 4012) を友軍のものにする (たとえターン中の一瞬であっても)、又は
- ・GT18 から開始して、もしもケレン [Keren] (ヘクス 3408) が連合軍の友軍であると。

[28.2.2] 枢軸軍士気損失の影響: 連合軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットを攻撃しているときに-1 DRM を適用し、その他全ての影響と蓄積します。

[28.2.3] 枢軸軍士気損失の影響は、連合軍の非正規兵が攻撃している戦闘に適用しません (たとえ他のユニット・タイプが一緒にいても)。

注釈: プレイ中にこのルールが有効であることの備忘として、便宜のために「低イタリア軍士気」[“Low Italian Morale”] マーカーが用意されています。

デザイン・ノート: オリジナル・ゲームは、プレイヤー諸氏にイタリア軍の損害記録を要求しましたが、これは誤ったアプローチでした。なぜならば、1つの地域で闘っている部隊は、ゲーム・マップ全体を横切って数マイル離れた場所での出来事が詳しく分からないからです。士気が崩壊するターンに不確実性を加えるためサイを振るべきですが、ゲーマーにもう1つ負担をかけるだけなので、ここでは省かれました。

[29.0] シナリオ

[SCENARIOS]

Bloody Keren は、2つのシナリオを持ちます。両シナリオにおいて、枢軸軍プレイヤーが自軍ユニットを最初にセット・アップし、連合軍プレイヤーが続きます。

[29.1] シナリオ 1 :

ケレンへの道 [THE ROAD TO KEREN]

[29.1.1] 以下を使用します。:

- ・エリトリア・マップ (2枚のマップ・シート)
- ・連合軍のセット・アップ・カード 2
- ・枢軸軍のセット・アップ・カード 2

[29.1.2] 10 ターンあります。: GTs 1 ~ 10 です。

[29.1.3] 特別な制限 [Special Restrictions]

[29.1.3.1] 連合軍プレイヤーは、マッサワ [Massawa] (ヘクス 4610) が友軍でない限り、マッサワから2ヘクス以内で海上陸上妨害任務 (13.2.3) を実施できません。

[29.1.3.2] 増援として使用可能であるとき、連合軍の航空ユニットはアゴルダト [Agordat] (ヘクス 2810) が友軍で補給ルートの一部である増援フェイズになるまで、受け取ることができません (アゴルダトは、間もなく連合軍の主要な航空基地になりました)。たとえ後に枢軸軍ユニットがアゴルダトを奪回しても、航空ユニットは使用可能で留まります。

[29.1.3.3] イタリア軍守備隊の解放

[Italian Garrison Releases]

- ・GT1 に開始して、枢軸軍プレイヤーは自軍移動フェイズ中に、ターン毎にいずれか1つの守備隊 (5.3) ユニットの解放ができます。
- ・アゴルダト [Agordat] (2810) 又はケレン [Keren] (3408) のどちらかが連合軍のものになるとき、直ちにいずれかの追加1守備隊を解放します。

[29.1.4] 勝利条件 [Victory Conditions]

[29.1.4.1] 連合軍プレイヤーは、いずれかのターン終了時に、少なくとも2つの勝利位置を確保することで直ちに勝利します。

勝利位置 [Victory Locations] :

アディグラット [Adigrat] (ヘクス 4623)
アディ・ウグリ [Adi Ugr] (ヘクス 3817)
アドワ [Adowa] (ヘクス 3923)
アゴルダト [Agordat] (ヘクス 2810)
アスマラ [Asmara] (ヘクス 4012)
ケレン [Keren] (ヘクス 3408)
マッサワ [Massawa] (ヘクス 4610)

各勝利位置ヘクスは、容易に識別できるよう赤枠で表示されています。

[29.2] シナリオ 2 :

流血のケレン [BLOODY KEREN]

[29.2.1] 以下を使用します。:

- ・エリトリア・マップ (2枚のマップ・シート)
- ・連合軍のセット・アップ・カード 2
- ・枢軸軍のセット・アップ・カード 2

[29.2.2] 22 ターンあります。: GTs 1 ~ 22 です。

[29.2.3] 特別な制限 [Special Restrictions] ルール 29.1.3 の全てを適用します。

[29.2.4] 勝利条件: 連合軍プレイヤーは、いずれかのターン終了時に、アスマラ [Asmara] (4012) と少なくとも3つの勝利位置 (29.1.4) を同時に確保することで直ちに勝利します。

デザイン・ノート: イタリア人は、エリトリアの首都アスマラを誇りにしていました。その (合計 70,000 の人口中) 20,000 人ぐらいのヨーロッパ系住民は、近代主義 (又はアール・デコ) 建築で劇的にヨーロッパ化を行い、正に UNESCO は今日これを世界遺産と認定しています。1941 年には管理中枢として機能し、高原のいたるところに兵站を供給しました。もしもあなたがイタリア・ワインの味が分かるのであれば、デカメレとセゲネイティへ行くべきです。

[30.0] デザイナーの項目

[DESIGNER'S SECTION]

[30.1] ユニットの略号

[UNIT ABBREVIATIONS]

注釈: いくつかのユニット上に見られる (一) のサインは、ユニットがどこかに分遣隊を送ったため完全戦力でないことを意味します。

連合国 イギリス軍

A, B, C, D	中隊規模ユニットの表示
Bal	バルーチ連隊
Cam	クイーンズ・オウン・キャメロン・ハイランダーズ連隊
Cdo	第 51「中東」コマンド
CIH	中央インド騎馬隊 (第 21 キングジョージ V オウン騎馬隊)
Fd	野戦砲兵
FFR	第 3 王立大隊 (Sikh) / 第 12 辺境部隊連隊
FFR	第 6 王立大隊 (Scinde) / 第 13 辺境部隊連隊
HLI	ハイランド軽歩兵
J+K	ジャンムとカシミール
Mah	マラーター軽歩兵
Md	中砲兵
Meadow	メドウフォース
Pun	パンジャム連隊
Raj	ラージプーターナー・ライフルズ
RF	王立軽歩兵 (シティ・オブ・ロンドン連隊)
RS	王立サセックス連隊
RTR	王立戦車連隊
SDF	スーダン防衛部隊
Sikh	シーク連隊
Skin	スキナース騎馬隊 (第 1 デューク・オブ・ヨークス・オウン騎兵)
Wor	ウスター・ライフルズ
WYk	ウェスト・ヨークシャー

連合国自由フランス軍

BFM	Bataillon Fusiliers Marins
BIM	Bataillon d'Infanterie de Marine
BLE	Bataillon Legion Etranger (外人部隊)
BM	Bataillon de Marche
Col	Coloniale (植民地)
Collet	指揮官の名称を持つチュエルケス人騎兵部隊
FF	自由フランス
SM	スパヒ・モロッコ人

枢軸ドイツ軍

CVT	Compania Voluntari Tedeschi (ドイツ人義勇中隊) 主に座礁した艦船乗組員から編成された集成部隊。このイタリア軍名称でのみ使用された。
-----	--

枢軸イタリア軍

Amhara	アムハラ人
Ber	ベルサリエリ
Bis	乙、同じ番号の副次組織
CCNN	Camicie Nere (黒シャツ)
Col	Coloniale (植民地)
Eritrea	エリトリア
Gds	第 65 師団「Granatieri di Savoia」
Massawa	マサワ複合守備隊
Tipo	Tipo (モデル)、良質のエリトリア人部隊
WA	ワーク・アンバ [Worq Amba] (Uork Amba と同) (黄金の山) 優秀な部隊

[30.2] エリトリア戦役推薦図書

[ERITREAN CAMPAIGN SUGGESTED READING]

多くの英語情報が入手可能ですが、しばしば表面的又は付随的な質です。それにもかかわらず、下記の図書は優れた概観を提供します。下記のイタリア語文献は、このゲームのデザインに重要でした。いくつかの追加の情報と更なる雰囲気については、インターネットで見つけることができます。

Barker, A.J. *Eritrea, 1941*, London: Farber and Farber Ltd. 1966.

Brett-James, Anthony. *Ball of Fire, The Fifth Indian Division in the Second World War*, Aldershot: Gale and Polden, 1951 (on internet).

Cargnelutti, Federico. *Scacchiere Nord, Africa Orientale*, Udine, 1962.

Davis, Lt.Col. T.B.. *The Surrey and Sussex Yeomanry in the Second World War*, Ditchling Press Ltd., 1980.

Glover, Michael. *An Improvised War, The Abyssinian Campaign of 1940-41*, New York, Hippocrene, 1987.

Mockler, Anthony. *Haile Selassie's War*, New York: Random House, 1984.

Ministero della Difesa, *La Guerra in Africa Orientale, Giugno 1940 – Novembre 1941*, Stato Maggiore Esercito, Ufficio Storico, Roma, 1952.

Playfair, I.S.O. *The Mediterranean and Middle East, Vol. I*, 1954, Vol. II, 1956, London: HMSO (on internet).

Prasad, Bisheshwar. "East African Campaign 1940-41", *Official History of the Indian Armed Forces in the Second World War 1939-45*. Combined Inter-Services Historical Section (India & Pakistan), 1963 (on internet).

Rovighi, Alberto. *Le Operazione in Africa Orientale (Giugno 1940 – Novembre 1941)*, (two volumes), Stato Maggiore dell'Esercito, Ufficio Storico, Roma, 1995.

Stevens, Lt. Col. G.R. *Fourth Indian Division*, Toronto: McLaren and Son Ltd, 1948.

[30.3] デザイナーズ・ノート

[DESIGNER'S NOTES]

ゲーム・マップ: DoD と同様、オリジナルのゲーム・マップは、公開戦史で見つけられるものから作成されました。次いで、今日の道路地図と推奨図書のいくつかで見つけた、公開された戦いのスケッチ地図から可能な限り多くのもので修正しました。これは、当時は十分に機能しました。

現行版のエリトリア・マップは、多くの訂正が見られます。オン・ライン上では、エリトリアの優れた 1940 年マップは見つけられず、私がいつも購入する TPC マップは入手できませんでしたが、商業的に使用可能な今日の地形マップを見つけました。これが最も役に立ちました。

マップの縮尺は、各ヘクス内に多くの土地を含むように見えますが、それでもほとんどプレイに関係ない多数のヘクスがあります。現行の縮尺ですら、ゲームを単純化するために、いくつかの地形のねじれがブレンドされました。長いアプローチの行軍は、ゲームの楽しさを手助けしません。

ただし、マップの地名は、それでも困難を提供します。アラビア語 (又はエリトリア語とエチオピア語のアムハラ語) の英訳は、様々な史料ごと、年ごとにそれぞれ異なりました。いくつかの位置については、通常は公式文書やポピュラーな戦史で見られる、馴染みがある英語版又はイタリア語版のどちらかで綴ることに決めました。私の寄せ集めについて謝罪します。ご案内のとおり、それでもあなたはこれを読むことで、戦況を追うことができます。

いくつかの OOB の話題

[SOME OOB ISSUES]

オリジナル・ゲームは、狭い雑誌形態に合わせることを余儀なくされ、これはいくつかのディテールが大雑把になるか、又は単に省略されたことを意味します。

- 自由フランス軍は、ほぼ完全にポート・スーダンの外部に展開しました。これらは、ナイル河をハルツームまで遡るのではなく、海上輸送によって紅海からやって来ました。これは、これらの時期を失わずに展開できる唯一の方法でした。なぜならば、これらの部隊は、ヴィシー・フランス軍守備隊を追い払うべく、ジブチへの上陸参加 (マリイ作戦) のため戦略予備に拘置されていたからです。これをキャンセルし、部隊はケレンに対して極めて必要な増援として供されました。最後の 2 つの自由フランス軍ユニットは、史実では到着が遅れて実戦参加が間に合いませんでしたが、完璧を期すためにこれらを含めました。

- イタリア軍の「植民地」[「colonial」] (アスカリ) は、少し弱体過ぎるように見えました。一人ひとりを比較すると、彼らに対抗したインド軍部隊と肩を並べました。彼らはすでにいくらかの戦闘経験を積んでいましたが、武装が貧弱で重装備の支援を欠いており、航空支援は事実上持たず、そのイタリア人指揮官は最良の戦術を提供しませんでした。これらの部隊は着実に損耗し、逃亡者を出しました。ここで見られる数値は、ゲーム全体を通してカウントできる平均値です。

- ポート・スーダン待機ボックス内に到着している連合軍ユニットは、指揮官の名称に因んで「ブリッグスフォース」として編成されました。これは史実で紅海沿岸の (地域にとつて) 重要な連合軍基地である、ポート・スーダンの防衛を命じられました。後に、マッサワとイタリア軍の背後に圧力をかけるため、沿岸を南に下よう命じられました。その 1 月下旬の最初の動きは弱体で、イタリア軍の境界線部隊によって撃退されました。2 月初旬、イタリア軍が防御を薄くしたため、新たな圧力で残留部隊を圧倒しました。2 月後半までに、ブリッグスフォースはケレンの主力イタリア軍集団の背後に、広範な戦線を確立しました。ゲーム的には、これらの部隊は大規模攻勢を行うときにのみ登場できます。さもなければ、優秀なゲーマーであろうとすれば、ポート・スーダンを防衛する主要な命令を無視し、これらを外に送り出して西からイタリア軍と交戦させるでしょう。ゲーム・マップ上で、北の港湾までの全地形を含めることは実際的でなく、原理に反する長く退屈な行軍は扱いません。ゲーム的なプレイヤーは、連合軍が努力の手を広げていれば、これは当然のことだとも考えるでしょう。連合軍プレイヤーが基本的な決定に回帰するため、連結した待機ボックスによって西に再配置することを認めます。

- 2 個のイタリア軍師団は、見た目よりも遙かに大規模な工兵部隊を持ちました。ただし、これらが歩兵として投入されるのは希な場合のみなので、師団毎に 1 ユニットのみに与えられました。これは、分析的な選択です。

エチオピア人非正規兵

[ETHIOPIAN IRREGULARS]

エチオピア人「愛国者」ユニットについての情報は、結局入手し難いものでした。いくつかのユニットはその任に耐えるものではなく、これらの部隊に当時の印象評価を与える情報はなく、その個別ユニットの戦闘力は正確に評価できませんでした。実際、報告資料はほぼ皆無でした。当て推量を表示する代わりに、歴史的な感覚を提供するため、未確認状態ユニットのゲーム・メカニックを使用しました。

エチオピア・マップは、ゲリラ戦を考えて慣習的な規模に移行させています。これはた

とえ全ての周辺地域で発生しても、イタリア軍増援の到着に影響を持ち得ました。イタリア軍はその主要道路、特にマカレからのそれを確保しなければなりません。この地域に投入したイタリア軍の資源が、カレン防衛の直接的な助けにならないことは明らかですが、この地域の戦闘はゲーム・プレイにとって重要です。

非正規兵についてのオリジナル・ゲームのメカニクは、歴史的な視点を欠いたものに過ぎませんでした。この状況の新鮮な精査と新たに公刊された史資料は、部隊の「集団」脱走がなかったことを明らかにしました。これは、このゲームの後にイタリア軍が東アフリカで終焉を迎えたことが明白になったときにのみ発生しました。エチオピア人「愛国者」ユニットの戦力が不確定で、招集兵がどこから出現するか不確定の新たなメカニクで、ゲームは恩恵を受けます。

装甲 [ARMOR]

エリトリアのイタリア軍は少数のマチルダ戦車のみを相手にしましたが、その兵器がこれらに対して歯が立たないことが証明されました。ただし、マチルダは機械的信頼性が劣るため、有利な地形条件でのみ機能しました。2つの問題は相殺するように見えますが、両方の状況が同時に作用することは稀でした。結局、イギリス軍は自軍戦車を働かせ、ケレンまで良好な道路を掃討しました。イタリア軍も戦車を投入しましたが、その多くはイギリス軍のそれに対して無力でした。加えて、両陣営は戦車と歩兵が連携するドクトリンが劣っていたため、敵の戦線に開いた穴を突破することができませんでした。これらの全ては、戦車の使用を限定するデザイン上の選択となりました。

海軍力 [NAVAL POWER]

このゲームも、海戦ゲームではありません。イギリス軍の紅海への投入はほぼなく、それ故制海権を認めていましたが、イタリア軍は何もしませんでした。戦争期間全体を通して、イタリア軍の水上艦艇はマッサワ（イタリア領東アフリカのほぼ全海軍力の基地）にあり、一度だけ連合軍の紅海護送船団を襲撃しました。それは、燃料の欠乏が問題ではありませんでした。それに加えて、イタリア海軍部隊は、沿岸砲撃の現実的なドクトリンを持ちませんでした。イタリア海軍司令部は、それは艦船を失うリスクが高すぎると見なしました。実際、ゲームはほとんど目標の機会を提供しません。それでも、この戦役の完全な様相を提供したいので、少なくともいくつか海上の影響を含みます。妥協点は、ルール（と能力）をシンプルに維持することでした。

イタリアの現地エリトリア人部隊 [ITALY'S NATIVE ERITREAN FORCES]

早い時期から、イタリア領東アフリカのイタリア軍は、イタリア軍の士官や下士官に従事するエリトリア人を招集していました（後にソマリア人を招集）。これらは「アスカリ」[askari]（又は ascari）と呼ばれ、元のアラビア語の意味は「兵士」です。この言葉は、様々なヨーロッパ勢力の東アフリカ植民地軍に従事している現地人兵士に関する文脈で、通常に用いられます。今日、それはいまだに使用されていますが、東アフリカの警察に關してです。第二次世界大戦では、これらの部隊は歩兵、騎兵、いくつかの軽砲兵部隊を構成しました。イタリア軍のアスカリは、第一次イタリアーエチオピア戦争、イタリアートルコ戦争（大部分がリビア内）、第二次イタリアーアビシニア戦争、最後に第二次世界大戦（東アフリカ戦役）を長期間に亘って闘い、その優秀さで信頼されていました。

最初のエリトリア人大隊は、1888年にムスリムとキリスト教徒の志願兵から設立され、初期の非正規兵軍団に置き換えられました。1891年までに存在した4個現地人大隊は、その年にアフリカ部隊の王立軍団に組み込まれました。8個大隊に拡張された初期のエリトリア人アスカリは、アゴルダト、カッサラ、クアティット、アドワで闘い殊勲を立てました。

当初、エリトリア人アスカリは、歩兵大隊のみを編成しましたが、後に「Penne di Falco」（「ハヤブサの羽」）として知られた騎兵戦隊と山岳砲兵中隊が創設されました。1922年までに、駱駝騎兵（「meharisti」と呼ばれました）が加えられました。これらエリトリア駱駝部隊は、1932年の後にリビア内にも編成されました。1930年代には、ムッソリーニがいくつかの部隊に装甲車を加えるよう命じました。

1940年6月1日には、イタリア領東アフリカで合計290,476人のイタリア軍部隊が従事しており、199,273人（完全動員で258,322人に増加）がエリトリア、ソマリア、最近占領された（1935～36年）エチオピアから招集されました。新たな部隊の多くは以前に動員されていましたが、新たに受け取られた兵士は基本訓練段階でした。このような矛盾にもかかわらず、多数の優秀なアスカリもティグリス地方とガラ部族から招集されました。1941年には、全部で150個大隊以上が戦場にありました。

1941年1月から開始して、イギリス軍部隊がエチオピアに侵攻したとき、最近招集されたアスカリの大部分は逃亡しましたが、エリトリア人アスカリの大多数は、3ヶ月後にイギリス軍がケレンとアスマラを占領するまで忠誠で留まりました。総じて、エリトリア人は忠誠心を持ち、聡明で、勇気がありました。彼らは良い兵士でしたが、射撃訓練を欠いていました。何人かは、軍事的功績によりイタリア軍勲章の金章を授けられました。彼らは強力で緊密な指揮統率の下でベストの行動を行い、それはケレンで大いに証明されました。

エリトリア人は、エチオピアからの侵攻と略奪を繰り返して経験していたので、忠誠に留まりました。1890年代にアドワで敗北したことで示されるごとく、たとえ情けなくとも、彼らはイタリアを保護者と見なしました。疑いなく、エチオピア人はエリトリアを属国にするつもりでした。イタリア人は、1930年代の早い時期にエリトリアで徴兵制度を強制し、アスカリ軍に加わらないことが明らかになると、彼らとその家族を罰しました。結果的に、資格を持つエリトリア人の40%ほどが動員され、これは非常に高い率でした。継続的な憎悪とエチオピアによる裏切りの経験は、最後までアスカリを懐疑的にしました。もしも彼らが脱走したらエチオピア人が彼らをどのように扱うか分からなかったので、懐疑的になりました。もしもイタリアがとにかく勝利したら、息子たちの逃亡のためにその家族が罰せられることは知っていました。この選択は非常に困難となりました。

[30.4] GAME CREDITS BLOODY KEREN

<i>Design</i>	Vance von Borries
<i>Artwork</i>	Todd Davis
<i>Package Design</i>	Bruce Yearian Brien Miller
<i>Project Director</i>	John Kranz
<i>Contributors</i>	Jack Greene Alessandro Massignani
<i>Rules Editor</i>	Jack Beckman
<i>Playtesting</i>	Clair Conzelman Richard Diem Jack Greene Mike Updike
<i>Producers</i>	Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.

Forgotten Legions - Drive on Damascus

Countersheet 1 of 2 Front

3/14 Pun - 11 6-6-5	1 11 Cdo 4-3-6	2 Ch Y 2-2-6	2 A/Grays 1-1-6	HCR - H 4-3-7	RWY - H 3-2-7	War - H 4-3-7	2RAF - H 1-1-8	11 C2 5-5-5
A/4 RTR 1-3-4	B/6 RTR 3-2-7	1 BH - 14 4-4-5	2 BW - 14 6-6-5	2 Y+L - 14 5-5-5	2 Q - 16 5-5-5	2 Lei - 16 5-5-5	2 KO - 16 5-5-5	
1 DLI - 23 4-5-5	4 Bar - 23 5-5-5	2 212 Md 6-1-5	A/6 Cav - A 3-1-4	B+C6 Cav - A 1-1-7	A/9 Cav - A 2-1-7	B/9 Cav - A 1-1-7		
2/14 - 21A 6-5-5	2/16 - 21A 6-6-5	2/27 - 21A 6-5-5	2/25 - 25A 5-6-5	2/31 - 25A 6-6-5	2/33 - 25A 5-6-5	2/3 - 17A 3-3-5	2/S(-) - 17A 4-4-5	
C-25 - 17A 1-1-5	2/24 Fd - A 6-1-5	2/25 Fd - A 2-1-5	2/25 Fd - A 4-1-5	2/26 Fd - A 6-1-5	2/29 Fd - A 6-1-5	2/31 Fd - A 6-1-5	2/3 MG - A 2-3-4	
C/3 MG - A 1-2-4	D/3 MG - A 1-1-4	2/2 Pi - 17A 3-3-4	9/2 Pi - A 1-1-4	1 - FF 2-1-7	Collet - FF 3-2-7	1/1 SM - FF 1-1-6	1 Col - FF 1-1-4	
1 BLE - FF 4-4-5	1 BIM - FF 3-3-5	3/1 BIM - FF 1-1-5	1 BM - FF 3-4-5	2 BM - FF 3-3-5	3 BM - FF 4-3-5	4 BM - FF 3-3-5	BFM - FF 3-2-5	
1 RF(-) - 5 5-4-5	C/1 RF - 5 1-2-5	4/6 Raj - 5 5-5-5	3/1 Pun - 5 6-6-5	2 1 Fd - 5 6-1-5	1 RS(-) - 7 4-4-5	4/16 Pun - 7 6-5-5	4/11 Sikh - 7 4-4-5	
2/25 Fd - 7 2-1-5	2/25 Fd - 7 2-1-5	2 Cam - 11 6-6-5	2/5 Mah(-) 4-4-5	1/6 Raj - 11 5-5-5	2/31 Fd - 11 6-1-5	CHI 4-3-7	A-2/5 Mah 2-2-5	
18 RBMS 1-1-4	1 TJFF 2-2-5	2 TJFF 1-1-6	AL - H 2-2-7	A-4/11 Sikh 2-2-5	A/1 RS - 7 2-2-5	1/D:L 1-1-6	2/D:L 1-1-6	

Counter Art by: Todd A. Davis and Kait Grunitz



Copyright © 2018 Compass Games, LLC.

Forgotten Legions - Drive on Damascus & Bloody Keren

Grandpierre 3-3-5	Ricaud 1-1-6	LeMarois 2-1-5	Gastines 2-1-5	Bouvet 1-1-6	Martin 1-1-6	Bellegarde 2-1-5	Lehr 2-1-5
Arab 1-1-6	3+4 ELL 1-1-6	2 RMS 1-1-6	4 RST 1-1-6	4/1 RSM 1-1-6	3/1 RSM 1-1-6	1/1 RSM 1-1-6	8 RSA 1-1-6
Phalange 1-1-4	9/24 RMC 2-2-5	4/631 BPM 2-2-5	1+2 CL 1-1-6	Maslatres 1-1-6	Guerriere 1-1-6	Chauvelais 1-1-6	Certeaux 1-1-6
III/24 RMC 2-2-5	II/24 RMC 2-2-5	I/24 RMC 2-2-5	13+14/6 REI 1-2-5	II/6 REI 2-3-5	II/6 REI 2-3-5	I/6 REI 3-3-5	II/1 REI 2-3-5
III/29 RTA 2-2-5	II/29 RTA 2-2-5	I/29 RTA 2-2-5	III/22 RTA 2-2-4	II/22 RTA 2-2-4	I/22 RTA 2-2-5	I/9 RTR 2-2-4	I/7 RTA 2-2-4
II/17 RTS 2-3-5	8/17 RTS 2-2-5	II/17 RTS 2-2-5	3+4/17 RTS 1-2-5	1+2/17 RTS 1-2-5	3/BMICL 2-2-5	2/BMICL 2-2-4	1/BMICL 2-3-5
II/1 RAML 0-1-5	I/1 RAML 0-1-5	GALL 0-1-4	Alop 0-1-5	III/16 RTT 2-2-4	II/16 RTT 2-2-5	I/16 RTT 2-2-4	V/1 RTM 2-2-5
French Fleet SAILED	Out of Supply	Montembi 0-1-4	GASL 0-1-4	3/RACL 0-1-5	II/RACL 0-1-5	I/RACL 0-1-4	I/2 RAML 0-1-4
2 ?-4	2 ?-4	2 ?-6	2 ?-6	2 ?-6	2 ?-6	2 ?-6	2 ?-6
French Air FLOWN	2 ?-4	2 ?-4	2 ?-4	2 ?-4	2 ?-4	2 ?-4	2 ?-4
2/288 2-2-5	1Brg/288 2-2-5	I/143 2-2-5	I/FJR3 2-2-5	Bbrg 2-2-5	2 zbV 3700	1 zbV 3700	II/143 2-2-5

Counter Art by: Todd A. Davis



Countersheet 1 of 2 Back

11 C2 3-3-5	2RAF - H H6G	War - H H6G	RWY - H H6G	HCR - H H6G	2 Allied Air FLOWN	1 Allied Air FLOWN	3/14 Pun - 11 3-3-5
Royal 1-1-6	C/York D GTS	York D(-) GTS	A/SSY 2208	A/NSY GTT7	A/Grays 2208	Ch Y 1-1-6	11 Cdo 3-2-5
2 KO - 16 2-3-5	2 Lei - 16 2-2-5	2 Q - 16 2-2-5	2 Y+L - 14 3-3-5	2 BW - 14 3-3-5	1 BH - 14 2-2-5	B/6 RTR 1-1-7	A/4 RTR GTS
B/9 Cav - A GTS	A/9 Cav - A GTS	B+C6 Cav - A 1407	A/6 Cav - A 1407	212 Md 0-1-4	4 Fd 0-1-5	4 Bar - 23 2-3-5	1 DLI - 23 2-3-5
2/S(-) - 17A 2-2-5	2/3 - 17A 2-2-5	2/33 - 25A 3-3-5	2/31 - 25A 3-3-5	2/25 - 25A 3-3-5	2/27 - 21A 3-3-5	2/16 - 21A 3-3-5	2/14 - 21A 3-3-5
2/3 MG - A 1-2-4	271 Fd - A 0-1-5	29 Fd - A 0-1-5	26 Fd - A 0-1-5	16-25 Fd - A 0-1-5	9-25 Fd - A 0-1-5	24 Fd - A 0-1-5	C-25 - 17A GTS
1 Col - FF 0-1-4	I/1 SM - FF 1-1-6	Collet - FF 1-1-6	1 - FF GTS	9/2 Pi - A 1608	2/2 Pi - 17A 2-2-4	D/3 MG - A GTS	C/3 MG - A GTS
BFM - FF 1-1-5	4 BM - FF 2-2-5	3 BM - FF 2-2-5	2 BM - FF 2-2-5	1 BM - FF 1-2-5	3/1 BIM - FF GTS	1 BIM - FF 2-2-5	1 BLE - FF 2-2-5
4/11 Sikh - 7 2-2-5	4/16 Pun - 7 3-3-5	1 RS(-) - 7 2-2-5	1 Fd - 5 0-1-5	3/1 Pun - 5 3-3-5	4/6 Raj - 5 3-3-5	C/1 RF - 5 1013	1 RF(-) - 5 2-2-5
A-2/5 Mah GTS	CHI 2-2-7	31 Fd - 11 0-1-5	1/6 Raj - 11 3-3-5	2/5 Mah(-) 2-2-5	2 Cam - 11 3-3-5	3/25 Fd - 7 0-1-5	1225 Fd - 7 0-1-5
2/D:L GTS	1/D:L GTS	A/1 RS - 7 GTS	A-4/11 Sikh H6G	AL - H H6G	2 TJFF 1218	1 TJFF 1218	18 RBMS 1021

Copyright © 2018 Compass Games, LLC.

Forgotten Legions - Bloody Keren

Countersheet 2 of 2 Front

321 0 2309 2-1-4	1 0 2210 1-1-4	2 0 2611 1-1-4	1/10 GdS 2 0 2107 3-4-5	1/10 GdS 2 0 2107 3-4-5	1/11 GdS 2 0 2107 4-4-5	1/11 GdS 2 0 2107 4-4-5	BerGdS 2 0 2107 4-4-5
LWA 1 0 2107 2-2-5	WAI- 2 0 2107 4-2-5	4 2 0 2107 2-1-5	1/5 2 0 2107 1-1-5	25 2 0 2107 2-1-5	31 2 0 2107 2-1-5	36 2 0 2107 2-1-5	1 1 0 2107 1-1-4
1/11 CCNN 2 0 2107 2-3-5	1/11 CCNN 2 0 2107 3-3-5	44 CCNN 2 0 2107 2-2-4	136 CCNN 2 0 2107 2-2-4	141 CCNN 2 0 2107 2-2-4	150 CCNN 2 0 2107 2-2-4	170 CCNN 2 0 2107 2-2-5	Amhara 3 0 2107 3-2-6
PAI 2 0 2107 3-2-7	Eritrea 2 0 2107 2-2-5	1 0 2107 1-1-6	5 Col 2 0 2107 2-2-6	2 Col 2 0 2107 2-2-6	15 Col 2 0 2107 2-2-6	2 Col(-) 4 0 2107 8-6-5	4 Col 4 0 2107 4-4-5
8 Col 5 0 2107 6-4-5	12 Col 4 0 2107 4-4-5	16 Col(-) 5 0 2107 6-6-5	21 Col 4 0 2107 4-4-5	41 Col(-) 5 0 2107 6-4-5	42 Col 5 0 2107 5-5-5	43 Col 5 0 2107 4-5-5	44 Col 4 0 2107 5-5-5
61 Col(-) 5 0 2107 6-6-5	Massawa 2 0 2107 2-4-0	Eritrea 1 0 2107 1-1-5	Tipo 3 0 2107 3-3-5	4 Col 2 0 2107 3-3-5	9 Col 2 0 2107 3-3-5	13+45 Col 4 0 2107 6-4-5	15+21 Col 4 0 2107 6-4-5
19+34 Col 5 0 2107 6-4-5	24+31 Col 5 0 2107 6-4-5	26 Col 2 0 2107 2-3-5	31 bis Col 2 0 2107 2-2-5	41 Col 2 0 2107 2-2-5	51+52 Col 2 0 2107 4-4-5	53 Col 2 0 2107 2-2-5	56+63 Col 2 0 2107 4-4-5
98+131 Col 3 0 2107 3-4-5	103 Col 2 0 2107 2-2-5	109 Col 2 0 2107 2-2-5	114 Col 2 0 2107 2-2-5	154+157 Col 3 0 2107 3-3-4	102+103 1 0 2107 2-1-5	104 1 0 2107 1-1-5	106 1 0 2107 1-1-5
1/2 Pun 2 0 2107 6-6-5	Meadow 2 0 2107 2-1-6	1/5DF 2 0 2107 2-2-7	2/5DF 2 0 2107 2-2-7	3/5DF 2 0 2107 2-2-7	4/5DF 2 0 2107 2-2-7	6/5DF 2 0 2107 2-2-7	Skin 2 0 2107 4-3-7
20 RBMS 1 0 2107 1-1-4	2 WYK - 9 2 0 2107 5-5-5	3/5 Mah - 9 2 0 2107 6-5-5	3/12 FFR - 9 2 0 2107 4-4-5	2 HLI - 10 2 0 2107 6-5-5	4/10 Bal - 10 2 0 2107 6-5-5	3/18 RGA - 10 2 0 2107 5-5-5	28 Fd - 10 2 0 2107 4-1-5
1 War - 29 2 0 2107 5-6-5	3/2 Pun - 29 2 0 2107 6-6-5	6/13 FFR - 29 2 0 2107 5-6-5	3/39 Fd - 29 2 0 2107 3-1-5	2/39 Fd - 29 2 0 2107 4-1-5	1 J+K 1 0 2107 2-1-5	68 Md 2 0 2107 4-1-5	51 Cdo 2 0 2107 3-3-6

Counter Art by: Todd A. Davis and Knut Grünitz



Copyright © 2018 Compass Games, LLC.

Forgotten Legions - Drive on Damascus & Bloody Keren

Countersheet 2 of 2 Back

Not adj. to enemy No move (28.1)	Out of Supply	321	141 Col	Bissarat	Mescasia	70 Col	58 Col
Allied Fleet SAILED		2	1	Tella	Salela	Muraton	Gulla
						2 Inreg	2-1-5
1/1/13 2 0 2107 3-3-5	CVT	Axis Control	Axis Control	Axis Control	Axis Control	Axis Control	Axis Control
German Air FLOWN	Allied attacks -1 drm (28.2)	Axis Control	Axis Control	Axis Control	Axis Control	Axis Control	Axis Control
1 0 2107 1-1-7	4/4 RTR	Out of Supply	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg
B+C6 Cav - A	1 - FF	Out of Supply	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg
Italian Fleet SAILED	Not adj. to enemy No move (28.1)	Montemblt	Lehr	Bellegarde	Gastines	LeMarois	2/3 Bdl
		1	1	1	1	1	1
		2-1-5	2-1-5	2-1-5	2-1-5	2-1-5	2-1-5

Counter Art by: Todd A. Davis and Knut Grünitz



Copyright © 2018 Compass Games, LLC.

58 Col 2 0 2107 2-2-5	70 Col 2 0 2107 2-2-5	Mescasia 3 0 2107 1-2-4	Bissarat 3 0 2107 2-1-5	141 Col 2 0 2107 2-2-5	321 0 2107 2-1-4	Out of Supply	REPL 1 step
Gulla 3 0 2107 2-1-5	Muraton 3 0 2107 4-2-5	Salela 3 0 2107 2-2-5	Tella 3 0 2107 1-1-5	1 0 2107 1-1-4	2 0 2107 1-1-4	Commando Raid	Allied 05 03
Reserve	Reserve	Reserve	Reserve	Reserve	Axis Control	CVT	1/1/13 2 0 2107 5-5-5
Reserve	Reserve	Reserve	Reserve	Axis Control	Axis Control	Low Italian Morale	+1
Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON
Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON
Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Out of Supply
Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	Post Barracks GARRISON	TURN Allied
Woldeba 2 0 2107 2-2-5	Biscutan 2 0 2107 2-2-5	Tselemt 2 0 2107 2-2-5	Wallegha 2 0 2107 3-3-5	Hembert 2 0 2107 1-1-5	Out of Supply	4/4 RTR	B+C6 Cav - A
2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	Out of Supply	1-3-4	3-2-7
Tsemla 2 0 2107 2-2-5	Mezega 2 0 2107 2-1-5	Tsegrade 2 0 2107 1-1-5	Medebai 2 0 2107 Remove	Tetozera 2 0 2107 Remove	Out of Supply	1-FF	B+C6 Cav - A
2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	2 Inreg	Out of Supply	2-1-7	2-1-7
2/3 Bdl 1 0 2107 1-1-4	Lehr 1 0 2107 3-2-5	Bellegarde 1 0 2107 3-2-5	Gastines 1 0 2107 3-2-5	LeMarois 1 0 2107 3-2-5	Montemblt 1 0 2107 2-1-3	REPL 1 step	Italian 02 00

ルール索引

移動への地形の影響 [8.3]	9
移動補給 [6.5]	8
海軍力 [13.2]	15
海上任務の手順 [13.2.2]	15
使用可能な海上任務 [13.2.1]	14
海上地上妨害任務 [13.2.3]	15
海上輸送 [7.2]	8
海上輸送迎撃任務 [13.2.4]	15
海上ユニットの回復 [13.2.6]	16
河川上の工兵効果 [8.3.3.3]	10
艦砲射撃支援任務 [13.2.5]	15
基本概念 [3.0]	4
競技用コマ [2.2]	3
橋梁 [8.3.3.2]	10
空軍力 [13.1]	14
空軍力と海軍力 [13.0]	14
ゲームの備品 [2.0]	3
ゲーム・マップ [2.1]	3
航空と海上輸送 [7.0]	8
航空と海上ユニット [2.2.8]	4
航空任務 [13.1.2]	14
海上輸送迎撃 [13.1.3]	14
近接航空支援任務 [13.1.4]	14
航空輸送 [7.1]	8
航空ユニットの回復 [13.1.5]	15
攻撃補給 [6.4.2]	8
このデザイナー公認エディションについて	2
コマンドの襲撃 [13.3]	16
上陸 [13.3.3]	16
撤回 [13.3.9]	16
サイ [2.4]	4
山岳ユニット [14.1]	17
自動車化ユニット [3.6]	5
支配下と競合ヘクス [3.1.2]	4
支配地域 [3.2]	4
移動への影響 [8.2]	9
移動への影響 (図)	9
図の例	4

車両アイコン (図)	3
守備隊 [5.3]	6
勝利方法 [15.0]	17
浸透移動 [9.2]	10
スタッキング [3.3]	5
選択ルール [14.0]	17
山岳ユニット [14.1]	17
戦闘回避 [14.2]	17
退却不可 [14.3]	17
戦闘 [11.0]	11
攻撃の制限 [11.3]	12
攻撃の要件 [11.1.6]	12
宣言 [11.1]	11
戦闘の解決 [11.5]	13
戦闘の割当て [11.5.1]	13
戦闘比の判定 [11.5.2]	13
戦闘への地形の影響 [11.2]	12
図の例	12
装甲ボーナス [11.3]	12
戦闘回避 [14.2]	17
戦闘結果 [12.0]	13
戦闘結果表 [12.1]	13
戦闘前後進 [12.4]	14
戦闘損失 [12.2]	13
退却 [12.3]	13
特別な制限 [12.4.5]	14
特別な前進 [12.4.6]	14
戦闘補給 [6.4]	8
戦闘ユニットの例 (図)	3
戦略移動 [9.1]	10
戦略セグメント [5.0]	6
ターンの記録と活性化フェイズ [5.1]	6
増援 [5.2]	6
待機ボックス [9.3]	10
退却不可 [14.3]	17
地上ユニット値の例 [2.2.4]	3
地上ユニットの移動 [8.0]	9
図の例	9

地上ユニットのタイプ・シンボル [2.2.7]	3
チャートと表 [2.3]	4
道路移動 [8.3.5]	10
特別な地上移動 [9.0]	10
はじめに [1.0]	2
発展したプレイのシーケンス	20
半減と端数処理 [3.5]	5
プレイのシーケンス [4.0]	6
セットアップ [4.1]	6
ターンのアウトライン [4.2]	6
包括的な戦闘の例 (図)	18
防御補給 [6.4.3]	8
砲兵 [10.1]	11
攻撃支援 [10.3]	11
参加限度 [10.1.5]	11
射撃済 [10.4]	11
地形の影響 [10.14]	11
防御 [10.2]	11
砲兵射撃支援 [10.1]	11
連合軍の集中砲兵射撃 [10.5]	11
砲兵ユニット値の例 [2.2.5]	3
補給 [6.0]	7
戦闘補給 [6.4]	8
補給源 [6.3]	8
補給状態 [6.1]	7
補給ルート [6.2]	7
補給ルート (図)	7
マーカー [2.2.9]	4
未確認状態ユニットの配置 [5.4]	7
湖と海 [8.3.4]	10
ユニット規模シンボル [2.2.6]	3
ユニットの移動方法 [8.1]	9
ユニットのステップ [3.4]	5
ユニットの読み方 [2.2.2]	3
連合軍の集中砲兵射撃 [10.5]	11
連続したヘクス [3.1.3]	4

DRIVE ON DAMASCUS

Game Credits [23.4]	28
ゲームの規模 [17.1]	22
ゲームのプレイ [17.3]	22
セット・アップ・コード [17.3.2]	22
航空輸送 [18.2]	23
国籍地色 [17.2]	22
コマンドの襲撃 [20.4]	24
シナリオ [22.0]	24
シナリオ1：ダマスカスへの進撃 [22.1]	24
シナリオ2：シリア戦役 [22.2]	25
シリア戦役推薦図書 [23.2]	26
地形の戦闘への影響 [19.0]	23
「ゲータ」 [19.1]	23
溶岩流地域 [19.2]	23
デザイナーズ・ノート [23.3]	26
デザイナーの項目 [23.0]	25
ドイツ軍の介入オプション [21.0]	24
特殊な地形 [18.1]	22
急坂路 [18.1.2]	22
待機ボックス [18.1.4]	23
パレスチナ [18.1.3]	23
溶岩流ヘクスサイド [18.1.1]	22
特別なグループ [20.0]	23
枢軸軍非正規兵 [20.2]	24
連合軍のドゥルーズ派グループ [20.3]	24
連合軍のハブフォース・グループ [20.1]	23
特別な移動制限 [18.0]	22
ユニットの略号 [23.1]	25
歴史的セッティング [17.0]	22

注釈

1～20 頁 (標準ルール・ブック)
21～36 頁 (プレイ小冊子)



BLOODY KEREN

イタリアの現地エリトリア人部隊	33
エリトリア戦役推薦図書 [30.2]	32
ゲームの規模 [24.1]	29
ゲームのプレイ [24.3]	29
セット・アップ・コード [24.3.2]	29
シナリオ [29.0]	31
シナリオ1：ケレンへの道 [29.1]	31
シナリオ2：流血のケレン [29.2]	31
選択ルール [28.0]	30
イタリア軍の士気 [28.2]	30
補充 [28.1]	30
デザイナーズ・ノート [30.3]	32
デザイナーの項目 [30.0]	31
特別な移動制限 [25.0]	29
急坂路 [25.1]	29
特殊な地形 [25.2]	29
補給線 [25.4]	29
友軍待機ボックス [25.3]	29
特別なグループ [26.0]	29
選択：連合軍のアデン・グループ [26.2]	29
連合軍の条件付増援 [26.1]	29
非正規兵 [27.0]	30
一般的な制限 [27.1]	30
枢軸軍の非正規兵 [27.3]	30
召集 [27.3.2]	30
戦闘における非正規兵 [27.1.5]	30
連合軍の非正規兵 [27.2]	29
召集 [27.2.2]	30
ユニットの略号 [30.1]	31
歴史的セッティング [24.0]	29