

# **SCHUTZTRUPPE**

## **HEIA SAFARI 1914-1918**

**RULES OF PLAY**

*Game Design*  
*Dennis Bishop*

**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書



## 目次

[1.0] はじめに.....2	[5.4] 水上修理.....7	[11.0] 特別ルール.....10
[2.0] 内容物.....2	[6.0] 補給.....7	[11.1] 天候.....10
[3.0] プレイのシーケンス.....3	[6.1] 非補給下の影響.....7	[11.2] イギリス軍の航空機.....11
[4.0] 移動.....4	[6.2] 集積所.....7	[11.3] イギリス軍の上陸作戦.....11
[4.1] 移動の制限.....4	[7.0] 砲爆撃.....8	[11.4] ルフィジ・デルタ.....11
[4.2] スタッキング.....4	[7.1] 砲爆撃の手順.....8	[11.5] ドイツ軍の通商破壊.....11
[4.3] 支配地域.....5	[7.2] 混乱状態.....8	[11.6] ドイツ軍の捨て駒攻撃.....11
[4.4] 鉄道移動.....5	[8.0] 陸上戦闘.....8	[12.0] 勝利.....12
[4.5] 海上移動.....5	[8.1] 戦闘手順.....9	[12.1] 勝利ポイント.....12
[4.6] 湖上移動.....5	[8.2] 戦闘結果.....9	[12.2] 勝利レベル.....12
[5.0] 増援.....5	[8.3] 戦闘後前進.....9	[13.0] デザイン・ノート.....13
[5.1] 補充.....6	[8.4] 制限.....9	ユニットの説明.....13
[5.2] 撤退.....6	[9.0] 砲艦.....10	ユニットの略号.....14
[5.3] 暫定増援.....6	[10.0] 水上ユニット.....10	参考文献.....14

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

*Schutztruppe, Heia Safari, 1914-18*は、第一次世界大戦における 1914~18 年の東アフリカの詳細をお届けします。Jim Bumpas のオリジナル・ゲーム *Schutztruppe* に啓発されましたが、この戦役の決定版マップと戦闘序列を持つ、完全に新たなデザインの中難易度ゲームです。

*Schutztruppe* を、2021 年 3 月 2 日に亡くなったゲーム・デザイナー Dennis Bishop の思い出に捧げます。

*Schutztruppe* (防衛隊) は、アフリカ植民地におけるドイツ軍部隊の正式名称でした。ドイツ領東アフリカの *Schutztruppe* は、ドイツ人士官とアスカリ [askari] として知られる現地徴集兵で構成されました。

「いざ狩猟へ! 『Heia, heia Safari!』」のかけ声は、東アフリカ中にこだましました。このかけ声で、ドイツ領東アフリカの *Schutztruppe* は国土防衛のために結集し、アスカリを鼓舞しました。この 3,000 名のドイツ人と 12,000 名のアスカリを決して超えることがなかった小部隊は、イギリス、インド、ロードス、ナイジェリア、ガンビア、黄金海岸、南アフリカ、ベルギー、ポルトガルの部隊から構成される約 300,000 名の協商国軍に対峙しました。

*Schutztruppe* は、戦争の最初の 3 年間については、ドイツ領東アフリカ内で闘いました。戦争最後の年、パウル・フォン・レトフ=ヴォルベック将軍は、抵抗をポルトガル領東アフリカに移し、次いで、休戦の知らせが届いた 1918 年 11 月には、北ローデシアに再度現れました。

オリジナル・ゲームの大部分の雰囲気を残しつつ、ゲーム・システムにいくつかの重大な変更が行われました。いくつかの顕著な変更には、水上ルール、新たなマップ、歴史的な戦闘序列を含みます。

## 2.0 内容物 [COMPONENTS]

## 2.1 備品目録 [PARTS INVENTORY]

*Schutztruppe, Heia Safari, 1914-18*の完全な一式は、以下を含みます。:

- 1 冊のルール小冊子
- 1 枚の厚紙マップ 22" x 34"
- 3 枚のカウンター・シート (9/16" カウンター)
- 3 枚の到着チャート
- 2 枚のセットアップ・チャート
- 2 枚のプレイヤー・補助カード
- 1 つの六面体サイ

パーツが欠損していたら、発行者に連絡してください。:

Compass Games, LLC  
PO Box 271  
Cromwell, CT 06416  
USA

Phone : (860) 301-0477  
E-mail : support@compassgames.com

オンライン・ゲーム・サポートも使用可能です。Web 上で訪問してください。:

<http://www.compassgames.com>

Compass Games オンラインに到達するため、下記の URL 又は QR コードも使用できます。:

<https://linktr.ee/compassgames>



## 2.2 マップ [MAP]

ゲーム・マップは、東アフリカ内の地域をヘクス毎に 30 マイルの規模で描写します。競技用駒の移動と配置を標準化するため、マップ上を六角形の格子が覆います。マップ上の全ての陸上ヘクスと部分陸上ヘクスがプレイ可能です。インド洋と各大湖の水上活動を促進するため、マップの一部を水面エリアが覆います。

## 2.3 競技用駒 [PLAYING PIECES]

軍事組織は、ユニットと呼ばれるカウンターによってあらわされます。各ユニットは、戦闘値 (CF) で表現される戦闘戦力値、移動値 (MF) として表現される機動値を持ちます。各ユニット上には、ユニットのタイプ、ユニットの規模、ユニットの名称に関する追加情報も標記されます。全てのユニット情報は、ユニット・チャート上に提供されます。

## 2.4 国籍 [NATIONALITY]

各ユニットの国籍は、独自の背景色によって識別されます。ドイツ軍ユニットはフィールド・グレイ (緑) で、ドイツ海軍ユニットは白です。ベルギー軍ユニットは青、ポルトガル軍ユニットは赤茶、全ての大英帝国軍ユニットは茶です。カウンター上の色付ドットは、大英帝国軍ユニットの国籍を表示します。

## 2.5 ユニットのタイプ [UNIT TYPES]

各陣営の基本戦闘ユニットは、歩兵ユニットです。歩兵タイプ・ユニットには、通常歩兵、海軍歩兵、部族歩兵、警察歩兵、機関銃ユニットを含みます。その他のユニット・タイプは、砲兵、航空機、装甲車、砲艦、艦船、集積所を含みます。集積所は、徒歩又はトラック (貨物自動車又は荷車) で補給を移動させる補給ユニットをあらわします。

大英帝国装甲列車シンバ [Simba] は、鉄道移動に制限される戦闘ユニットです。

## 2.6 2ステップ・ユニット [TWO-STEP UNITS]

いくつかのユニット・カウンターは、二倍規模です。損失が要求されたとき、ユニットは裏面に返されます。すでに裏面であると、ユニットは除去されます。

## 3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Schutztruppe は、現実時間の一月間をあらわしている 2つのゲーム・ターンに分割されます。ゲームは 1914 年 8 月ターンに開始され、1918 年 11 月ターンに終了します。各ゲーム・ターンは、ドイツ軍プレイヤー・ターンと協商国軍プレイヤー・ターンから成ります。ターンを進行中のプレイヤーは、手番プレイヤーと呼ばれます。

### プレイのシーケンス概要 [SEQUENCE of PLAY Outline]

天候

主導権

第1プレイヤー・ターン

増援

移動

水上戦闘

陸上戦闘

第2プレイヤー・ターン

増援

移動

水上戦闘

陸上戦闘

ゲーム・ターンの終了

### 3.1 詳細なプレイのシーケンス [DETAILED SEQUENCE OF PLAY]

天候 [Weather]

各年の 1 月、2 月、5 月のターン、その月の天候が乾燥又は降雨かを判定するため、プレイヤー補助天候チャート上でサイを振ります。3 月と 4 月は、常に降雨天候を持ちます。各年の 6 ~ 11 月は、常に乾燥天候です。

主導権 [Initiative]

各ターンの開始時、各プレイヤーは 1 つのサイを振ります。高いサイの目を振ったプレイヤーは、現行ゲーム・ターンの第 1 プレイヤーに決定されます。同数の場合、ドイツ軍は誰が先行かを選択します。

1914 年と 1915 年の戦争最初の二年間については、ドイツ軍プレイヤーは各月の主導権のサイ振りに +1 を加えます。

プレイヤー・ターン [Player Turn]

手番プレイヤーは、到着序列チャート上に指定されたごとく、マップ上に新たなユニットを置きます。協商国軍プレイヤーの増援フェイズ中、使用可能な集積所と／又は除去されたイギリス軍ユニットのマップへの復帰、並びに到着序列上に指定されたごとく特定ユニットを撤退させるこ

とを選択できます。ドイツ軍プレイヤーは、自軍増援フェイズ中に一定のユニットを再建できます。両陣営は、それぞれ自軍ターンにユニットの修理を試みることができます。(5.0を参照)

#### 移動 [Movement]

手番プレイヤーは、マップ上のユニットを移動させることができ、鉄道、海上、湖上の移動を利用できます。(4.0を参照)

#### 水上戦闘／砲艦戦闘 [Naval Combat/Gunboat Combat]

手番プレイヤーは、敵の軍艦に対して水上戦闘を実施でき、戦闘は砲艦間で解決されます。(10.1を参照)

#### 陸上戦闘 [Land Combat]

手番プレイヤーは、隣接する敵ユニットに対して全ての戦闘を宣言します。戦闘の解決前に、両陣営は敵ユニットを砲爆撃するため、砲兵と航空機を使用します。戦闘が解決された後、攻撃しているユニットは前進できます。(砲爆撃については7.0、陸上戦闘については8.0を参照)

#### ゲーム終了ターン [End Game Turn]

ターン記録欄上で月と年マーカーを前進させます。両プレイヤーは、勝利ポイントについてチェックします。(12.0を参照)。

マップ上にドイツ軍ユニットが残っていないか、又は1918年ゲーム・ターンの終了時にゲームが終了します。(12.0を参照)。

## 4.0 移動 [MOVEMENT]

各ターンの移動フェイズ中、手番プレイヤーは望むだけ多い又は少ない数のユニットを移動させることができます。ユニットはヘクスからヘクスへと移動し、進入した各ヘクスのコストを支払うために移動ポイント (MP) を消費します。消費した MP の数は、ユニットの移動値を超過できません。未使用の MP は、ターンからターンへと蓄積できず、又はユニット間で譲渡できません。

あるヘクスへ進入するためのコストは、ヘクス内の地形に従って変化します。各ヘクスへ進入するために要求される正確な MP の数を見つけるため、マップ上に記載された地形効果チャート (TEC) を調べてください。地上ユニットは、禁止 (P) 地形に進入できません。

1つのヘクスから道路によって連結した別のヘクスへの移動は、1 MP がかかります。道路によって連結していないヘクス間のユニットの移動は、進入したヘクスの完全な地形コストを払わなければなりません。道路は、戦闘においてヘクス内の他の地形を無効にしません。

### 4.1 移動の制限 [MOVEMENT RESTRICTIONS]

1. ユニットは、敵の戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。ユニットは、1以上の CF を持つ敵ユニットをヘクス内に持たない、1つ以上の集積所を含んでいるヘクスに進入できます (捕獲集積所については、6.2.3を参照)。特記されていない限り、ユニットはマップ端ヘクス (マップ端の部分的な非番号付ヘクス) を通過して移動できません。

2. ユニットは、敵の水上ユニット (艦船) のみを含んでいる港湾ヘクスに進入できます。この場合、敵の艦船は海上に置かれなければなりません (4.5)。

3. 協商国軍プレイヤーは、いかなるときにもポルトガル領東アフリカに4個を超える KAR 大隊を持つことができません。

4. ベルギー軍ユニットは、他の協商国軍ユニットがシラチ [Shirati]、ブコバ [Bukoba] 砦、ムワンザ [Mwansa]、キズニーイー [Kisenyi]、ウサンバラ [Usumbura] を占めるまで、ベルギー領コンゴ内に留まらなければなりません。ベルギー領コンゴは、マップのエドワード [Edward] 湖、キヴ [Kivu] 湖、タンガニーカ [Tanganyika] 湖の左手をローデシア国境まで下ることに注意してください。ベルギー軍ユニットは、自軍領土の南方地域に到達するまで、ゴマ [Goma] とルケンバ [Lukemba] 間の非番号付マップ端ヘクスを通過して行軍できます。

5. ポルトガル軍ユニットは、ポルトガル領東アフリカ内に留まらなければなりません。1916年3月ターンにポルトガルは交戦状態となり、ポルトガル軍ユニットはドイツ領東アフリカ (のみ) 内のヘクスに進入できます。

6. 1916年3月ターンになるまで、ドイツ軍ユニットはポルトガル領東アフリカに進入できません。

### 4.2 スタッキング [STACKING]

移動フェイズの終了時、同じヘクス内に最大12ユニットが占めることができます。艦船は、スタッキングについてカウントしません。ポルトガル軍ユニットは、決して他の協商国軍ユニットと共にスタック又は戦闘を実施できません。

降雨月中は、あるヘクス内にいかなる数のユニットもスタックできます。

### 4.3 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

30マイルの巨大ヘクス規模のため、ゲームには支配地域のルールはありません。

### 4.4 鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]

鉄道移動は、ユニットが鉄道線上のある町から同じ鉄道線上の他のいずれかの町へ移動することを認めます。町と町との間の鉄道移動は、2つの町の間のいずれかの鉄道ヘクスが敵戦闘ユニットによって占められていたら認められません。



装甲列車シンバ [Simba] は、ウガンダ [Uganda] 鉄道上のいずれかの鉄道ヘクスへ移動できます。

鉄道によって移動するため、ユニットは1MPを払わなければなりません。ユニットは鉄道町ヘクスへ移動し、1MPで鉄道上のいずれか他の町へ鉄道移動し、そこからMFの限度まで移動を継続できます。MFを超過しない限り、いずれかの組み合わせが認められます。

航空機、砲艦、水上ユニットは、鉄道によって移動できません。

#### 4.4.1 鉄道許容量 [RAILWAY CAPACITY]

協商国軍プレイヤーは、ターン毎に6ユニットをウガンダ [Uganda] 鉄道上で移動させることができます。ドイツ軍プレイヤーは、ターン毎に4ユニットをウサンバラ [Usambara] 鉄道上で、ターン毎に6ユニットをタンガニーカ [Tanganyika] 鉄道上で移動させることができます。鉄道移動管理のため、VP記録欄上に鉄道許容量 [Rail Cap] マーカーが置かれます。

大英帝国装甲列車シンバ [Simba] は鉄道許容量についてカウントせず、ユニットを運ぶことができません。

#### 4.5 海上移動 [SEAMOVEMENT]

移動フェイズを港で開始する大英帝国軍ユニットは、モンバサ [Mombasa]、ザンジバル [Zanzibar]、又は協商国軍戦闘ユニットによって占められたドイツ領東アフリカ内のいずれかの港（錨のシンボルを持つ）へ移動できます。各ターンに、最大4ユニットが海上によって移動できます。海上によって移動したユニットは、現行ターンにこれ以上移動できません。

海上移動は、ケーニヒスベルク [Königsberg] が海上にあると使用できません (10.0)。

大英帝国装甲列車シンバ [Simba] は、海上によって移動できません。



#### 4.6 湖上移動 [LAKE MOVEMENT]

砲艦と蒸気船は、湖上でのみ機能できます。砲艦と蒸気船は、移動フェイズに敵ユニットによって占められていない湖上のいずれかの沿岸ヘクスへ直接移動できます。

ターンを蒸気船又は砲艦と同じヘクスで開始したユニットは、湖上を輸送されることができます。各蒸気船は、いずれかの規模の1戦闘ユニット又は1徒歩集積所を輸送できます。各砲艦は、その戦闘値に一致する戦闘値の数を輸送でき、大規模ユニットを移動させるために統合できます。砲艦ゲッツェン [Goetzen] は、いずれか2つのドイツ軍ユニットを輸送できます。

トラック集積所、航空機、装甲車、装甲列車は、湖上で輸送できません。



### 5.0 増援 [REINFORCEMENTS]

増援と撤退のスケジュールについて、到着序列を参照してください。到着しているユニットを、指定された位置へ置きます。敵の陸上戦闘ユニットが位置を占めると、到着しているユニットは下記の変更位置でマップ上に到着できます。

ドイツ軍の Feld Kompanie (FK) ユニットの、徴兵町（赤いドット）内に、ヘクス毎に1つの限度で置くことができます。指定された位置に置くことができない他のドイツ軍（非 FK）ユニットは、到着できずにプレイから取り去られます。これらのユニットについて、勝利ポイントはありません。

協商国軍ユニットは、指定された位置を含んでいる国内のいずれかのマップ端ヘクスへ登場できます。イギリス軍の艦船は、海上に置かれます。砲艦は、指定された湖のいずれかの沿岸ヘクス上に置くことができます。

## 5.1 補充 [REPLACEMENTS]

ドイツ軍増援フェイズ中、減少面の FK ユニットは、同じヘクス内のドイツ軍 Sch ユニットを除去することで完全戦力へ復帰できます。除去された FK ユニットは、各 FK ユニットについて2つの Sch ユニットを除去することで再建できます。再建された FK ユニットは、いずれかの徴兵町（赤いドット）内に置かれます。

Sch ユニットは、*Schutzen*（ライフル）*Kompagnie* ユニットです。

戦闘で除去された協商国軍の歩兵ユニットは、ターン記録欄上で現行ターンの3ターン先に置かれます。協商国軍の増援フェイズに、現行月ボックス内のユニットは、各 CF について VP コストを払うことで増援として復帰できます。復帰しないユニットは、永久に取り去られます。（コストについては、12.1 を参照）

イギリス、インド、南アフリカ、西アフリカ軍のユニットは、モンバサ [Mombasa] に置かれます。他の全ての協商国軍ユニットは、その本国内のいずれかのマップ端ヘクス内に置かれます。

KAR ユニット、ベルギー軍ユニット、ポルトガル軍ユニットは永久に除去され、補充として復帰できません。

## 5.2 撤退 [WITHDRAWALS]

増援フェイズに、いくつかの協商国軍ユニットは、史実で撤退したごとく、ゲームから取り去らなければなりません。撤退するユニットは、到着序列上に指定されます。ターン記録欄上の除去ユニットを含み、マップ上のいずれかの位置からユニットを取り去ります。撤退したユニットは、補充として復帰できません。

### 5.2.1 疾病損失（協商国軍） [DISEASE LOSSES (ENTENTE)]

増援フェイズに、全ての撤退を行った後、協商国軍は疾病によって生じた損失を受けることを要求され得ます。登場序列上で要求されたとき、協商国軍プレイヤーは指定された数のサイコロを振り、結果に一致する数のユニットを取り去ります。損失は、除去ユニットからではなく、イン・プレイのユニットから受けなければなりません。損失は、いずれかの協商国のユニットから受けることができます。損失として受けたユニットは、ターン記録欄上の3ターン先に置かれ、補充として復帰できます。疾病損失として、砲艦、艦船、航空機を取り去ることはできません。

疾病は、戦闘よりも多くの兵士と輸送用動物を殺しました。無作為の撤退は、マラリア、赤痢、その他寄生虫の壊滅的な影響をシミュレートします。

### 5.2.2 マラリア（ドイツ軍） [MALARIA (GERMANS)]

1916年1月ターン、アマニ [Amani] とドドマ [Dodoma] の両方が協商国軍戦闘ユニットによって占められていたら、ド

イツ軍プレイヤーはサイを1つ振り、結果に一致する数のユニットを取り去らなければなりません。FK ユニット、砲艦、艦船を取り去ることはできません。

アマニとドドマの研究施設では、ヨーロッパ人がマラリア予防に使用していたキニーネを製造していました。TR マリー [Marie] は1916年3月に到着した際、切望されていたキニーネの供給を開始しました。

### 5.2.3 インフルエンザ・パンデミック [INFLUENZA PANDEMIC]

1918年ターンの9月、10月、11月、各プレイヤーはサイを1つ振り、結果の半分（端数切り上げ）に一致する数のユニットを取り去らなければなりません。疾病損失として、砲艦、艦船、航空機を取り去ることはできません。

## 5.3 暫定増援 [PROVISIONAL REINFORCEMENTS]

### 5.3.1 イギリス軍 PC ペガサス [BRITISH PC PEGASUS]

PC ペガサスが港内で沈没していたら、イギリス軍 10RM 砲兵ユニット（2・3）がモンバサ [Mombasa] に置かれます。

### 5.3.2 ドイツ軍 CL ケーニヒスベルク [GERMAN CL KÖNIGSBERG]

ケーニヒスベルクがルフィジ・デルタ [Rufiji Delta] 内で沈没していたら、2つの Königs 海軍歩兵ユニットと一定数の Königs 砲兵ユニットがダルエスサラーム [Dares Salaam] に置かれます。砲兵戦闘値の正確な数は、1d6 を振ることで判定されます（例：5の目=5 CFs）。

### 5.3.3 ドイツ軍 TR ルーベンス [GERMAN TR RUBENS]

TR ルーベンスが到着するターン（1915年4月）、又は以降のいずれかのターンに、ケーニヒスベルクがルフィジ・デルタ [Rufiji Delta] 内で沈没していたら、一定数の Königs 10.5cm 砲兵ユニットがダルエスサラーム [Dares Salaam] に置かれます。砲兵戦闘値の正確な数は、1d6 を振ることで判定されます。

デザイン・ノート：当初、ケーニヒスベルクは徹甲弾のみを装備していました。TR ルーベンスが運んできた榴弾の到着で、ケーニヒスベルクを砲撃のために使用することが可能になりました。

### 5.3.4 選択ルール：ケーニヒスベルク海軍増援 [KÖNIGSBERG NAVAL REINFORCEMENTS]

CL ケーニヒスベルクがルフィジ・デルタ内に位置し、ドイツ軍プレイヤーが望めば、以下のコストで2つの Königs 海軍歩兵ユニットをプレイに投入することを選択できます。：-1 VP（1914～1916年）、-2 VP（1917年）、-5 VP（1918年）。これは、協商国軍プレイヤーがユニットをプレイに復帰させるために払ったコストと同じであることに注意してください。

### 5.3.5 ドイツ軍 TR マリー [GERMAN TR. MARIE]

1916 年 3 月の TR マリーの到着は、全てのドイツ軍砲兵が砲撃で +1 サイの目修正を使用することを認めます。

デザイン・ノート：マリーとルーベンスは、封鎖突破船として機能しました。医療補給に加えて、マリーはドイツ軍が見事に使用したプロの砲員分遣隊を運びました。

### 5.3.6 ドイツ軍砲艦アジュタント [GERMAN GUNBOAT ADJUTANT]

1916 年 2 月ターン、砲艦アジュタントはキゴマ [Kigoma] への到着が予定されていました。ダルエスサラーム [Dar es Salaam] からキゴマへの鉄道が協商国軍の戦闘ユニットによって妨害されていたら、砲艦は決して到着しません。

## 5.4 水上修理 [NAVAL REPAIR]

増援フェイズ中、港内のいずれかの艦船は、損傷修理を試みることができます。ドイツ軍巡洋艦ケーニヒスベルク [Königsberg] は、ルフイジ・デルタ [Rufji Delta] 内で損傷修理を試みることができます。沿岸町ヘクス内の砲艦と蒸気船は、損傷修理を試みることができます。1 の修理のサイの目で、カウンターを完全戦力面へ裏返します。

## 6.0 補給 [SUPPLY]

戦闘で完全な能力を発揮するため、ユニットは補給下でなければなりません。戦闘フェイズに各戦闘が解決されるに連れて、補給をチェックします。

友軍占有下港内又はそれに隣接するユニットは、補給下です。

町又は砦ヘクス内の 4 戦闘値までは補給下です。各 CF は、個別に補給され得ます。

ドイツ領東アフリカ内部のドイツ軍ユニットは、常に補給下です。

その MF の隣に \* を持つ協商国軍ユニットは、常に補給下です。

### 6.1 非補給下の影響 [OUT OF SUPPLY EFFECTS]

非補給下のユニットは、その戦闘値が半減します（端数は残します）。非補給下の砲兵ユニットは、砲撃を実施できません。

## 6.2 集積所 [DEPOTS]

集積所は、同じヘクス内の友軍ユニットへ補給を供給できる補給ユニットです。集積所には、徒歩集積所とトラック集積所の 2 タイプがあります。全ての集積所は戦闘ユニットとして扱われ、戦闘で CF を加えることができます。集積所は、いずれかの陸上ヘクス内へ移動でき、鉄道や海上によって移動できます。

デザイン・ノート：トラックの 1 個中隊は、60 両のトラックと 340 名の士官と兵士から構成され、3,000 名の運搬大隊に相当する補給を輸送できました。

### 6.2.1 集積所の消費 [EXPENDING DEPOTS]

集積所は、同じヘクス内の 4 ユニットまでに補給を供給できます。補給のために集積所を使用することは、常に選択です。補給を供給するために使用した集積所は、戦闘が解決される時に取り去られなければなりません。集積所は、移動フェイズ中に任意に取り去ることもできます。使用された全ての集積所を、使用可能集積所ボックス内に置きます。

### 6.2.2 使用可能集積所 [AVAILABLE DEPOTS]

各ターンの増援フェイズに、協商国軍プレイヤーは新たに到着しているいずれかの集積所を使用可能集積所ボックス内に置き、次いで現在使用可能なそれからいずれかの集積所をマップ上に置くことができ、12.1 で概説したごとく VP を与えます。集積所は、以下の位置に置くことができます。:

- 3 イギリス軍集積所をモンバサ [Mombasa] へ。
- 1 イギリス軍集積所 (徒歩) をフォート・ジョンソン [Fort Johnson] へ。
- 1 イギリス軍集積所 (徒歩) をヘクス 0837 へ。
- 1 ポルトガル軍集積所をポルト・アメリア [Port Amelia] へ。
- 1 ベルギー軍集積所をウビラ [Uvira] へ。

トラック集積所は、モンバサ [Mombasa] にのみ置くことができます。

### 6.2.3 捕獲集積所 [CAPTURED DEPOTS]

移動又は戦闘後前進でヘクス内へ入るドイツ軍戦闘ユニットは、たとえ協商国軍集積所が戦闘のために消費されていたとしても、ヘクス内の 1 協商国軍徒歩集積所を捕獲できます。1、2、3 のサイの目で、徒歩集積所は捕獲されます。ヘクス内のその他の協商国軍徒歩集積所は取り去られ、使用可能集積所ボックス内に置かれます。

これは、2 つの目的に奉仕します。第一に、協商国軍ユニットはこれらの徒歩集積所を回収することができず、その補給許容量は永久に減少します。第二に、ドイツ軍プレイヤーがドイツ領東アフリカの外部で攻勢に出ることを決めたら、これらの捕獲集積所はそれらに補給を供給するために使用できます。



注釈：ステップ損失を減少させるための退却はスタックとして行われるため、ヘクス内で単独の徒歩集積所が見られる唯一の方法は、全ての防御ユニットが除去されている場合です。

協商国軍ユニットは、集積所を捕獲できません。

## 7.0 砲爆撃 [BOMBARDMENT]

陸上戦闘フェイズに、砲兵ユニットは（水面ヘクスサイド又は湖ヘクスサイドによって妨害されたヘクスを除き）敵陸上戦闘ユニットを含んでいるいずれかの隣接ヘクスを砲撃できます。砲兵ユニットは、砲撃を実施するために補給下でなければなりません。あるヘクスは、各プレイヤー・ターンに一度のみ砲撃される可能性があります。注釈：これは、手番プレイヤーが単一のヘクスに対して単独の砲撃を使用するか（陸上戦闘不可）、又は完全陸上戦闘を行うか（砲爆撃ステップと共に）、どちらかを選択できることを意味します。プレイヤー諸氏は、単一の戦闘で両方を行うことはできません（砲爆撃、次いで砲爆撃と共に陸上戦闘）。

砲爆撃は下記の順番で実施され、手番プレイヤーが攻撃側で相手側プレイヤーが防御側です。6つ以上のユニットが攻撃しているとき、防御側は砲爆撃に+1サイの目修正を獲得します。

砲爆撃の順番：

- 参加している全ての 10.5cm 砲兵
- 参加している全ての防御側砲兵&航空機ユニット
- 参加している全ての攻撃側砲兵&航空機ユニット

ドイツ軍の 10.5cm 砲兵は、攻撃側又は防御側であるかわからず常に最初に砲撃します。

### 7.1 砲爆撃の手順 [BOMBARDMENT PROCEDURE]

現行順番ステップに射撃している全ユニットの戦闘値を合計します。砲爆撃表上で、目標ヘクス内の地形に言及している横列と合計に一致する縦列を見つけます。結果を判定するためにサイを1つ振ります。現行順番ステップに砲爆撃を受けているプレイヤーは、自軍ユニットに結果を適用します。

#### 結果 [Results]

D	1 ユニット混乱
D1	1 ユニット混乱、1 ステップ損失
D2	2 ユニット混乱、2 ステップ損失
D3	全ユニット混乱、2 ステップ損失

## 7.2 混乱状態 [DISRUPTED]

混乱状態ユニットは、戦闘についてその CF が半減し、戦闘後前進ができません。混乱状態の砲兵ユニットは、砲撃を実施できません。混乱状態マーカーは、各個別戦闘の終了時に取り去られます。

デザイン・ノート：喜んで機関銃とライフルの射撃に突撃している部隊は、砲兵によって射撃された瞬間に完全に混乱するか又は戦場から逃亡しました。

## 8.0 陸上戦闘 [LAND COMBAT]

戦闘は、敵対する戦闘ユニットが隣接するヘクス間で、宣言された各戦闘ヘクス内で解決されなければなりません。手番プレイヤーが攻撃側で、相手側プレイヤーが防御側です。各陸上戦闘フェイズに、下記のごとくステップ1～4を実施します。ステップ4で、8.1の陸上戦闘手順に従って各個別戦闘を解決します。

注釈：ドイツ軍プレイヤーにのみ使用可能な特異な攻撃オプションについては、11.6を参照してください。

### 戦闘の宣言 [Declare Combat]

戦闘フェイズの開始時、攻撃側は全ての陸上戦闘を宣言しなければならず、攻撃される各ヘクス上に戦闘マーカーを置きます。宣言された各戦闘ヘクスは、砲爆撃又は攻撃されなければなりません。

### 対応移動 [Reaction Movement]

戦闘ヘクスに宣言されていない相手側プレイヤーのユニットは、宣言された戦闘ヘクスへ進入するために対応移動を使用できます。1ユニットのみが、宣言された各戦闘ヘクスへ進入できます。ユニットは宣言された戦闘ヘクスに隣接していなければならず、或いは宣言された戦闘ヘクスに連結する鉄道上の町ヘクス内に存在していなければなりません。全ての鉄道移動ルールが有効です。ユニットは、山岳ヘクスへ進入できません。

### 退却移動 [Retreat Movement]

協商国軍プレイヤーの戦闘フェイズに、宣言された戦闘ヘクス内のドイツ軍 FK ユニットは、3ヘクスまで退却できます。退却しているユニットは、宣言された戦闘ヘクス又は禁止地形に進入できません。

KAR 歩兵ユニットに隣接する FK ユニットは、退却移動を使用できません。



## 全戦闘の解決 [Resolve All Combats]

8.1の戦闘手順に従って、各個別戦闘を解決します。

### 8.1 戦闘手順 [COMBAT PROCEDURE]

各個別戦闘を解決するため、以下のステップを使用します。

1. 攻撃側は、1つの宣言された戦闘を選択します。宣言された戦闘ヘクス内のユニットと、そのヘクスに隣接する攻撃ユニットが戦闘に参加できます。
2. 攻撃側はユニットを補給下に置くために集積所を消費できます（ヘクス内の集積所毎に4ユニット）。攻撃側の後、防御側はユニットを補給下に置くために集積所を消費できます（ヘクス内の集積所毎に4ユニット）。  
*非補給下のユニットは、戦闘でそのCFsが半減します。*
3. 補給下の砲兵ユニットは、砲撃を実施できます（7.0に従う）。
4. 攻撃している全ユニットのCFを合計し（端数は残します）、合計に修正を適用します。攻撃しているユニットは、いずれかの組み合わせで戦闘へ投入又は拘置できます。

*砲兵、航空機、艦船は、戦闘にCFを加えません。*

5. 防御している全ユニットのCFを合計し（端数は残します）、合計に修正を適用します。

*砲兵、航空機、艦船は、CFを戦闘に加えません。あるヘクス内に単独の砲兵ユニットは、1の統合されたCFを持ちます。*

6. 各合計を2つの合計の低い方で割ることで、戦闘比を判定します。最終戦闘比を防御側有利に丸めます。

*戦闘比の例：5.75の合計CFと修正適用後の2.125では、戦闘比は2.7対1です。この比を防御側有利に丸めると、2対1の攻撃を与えます。1対2.7の戦闘比は、1対3の攻撃です。*

7. 攻撃側は1つのサイを振り、戦闘結果表上で結果を見つめます。直ちに戦闘結果を適用します。

8. 戦闘後前進（8.3）。

9. 宣言された戦闘マーカー、全ての混乱状態マーカー、完了した直後の戦闘のために消費した集積所を取り去ります。使用可能集積所ボックス内に消費した集積所を置きます。12.1で述べるごとく、除去されたドイツ軍ユニットについてVP合計を調整します。

ドイツ軍ユニットは、ヘクス内の集積所を捕獲できます。

### 8.2 戦闘結果 [COMBAT PROCEDURE]

1. 戦闘結果は、攻撃側と防御側（A#／D#）によって受けなければならないステップ損失の数として与えられます。損失は、他のユニット（例えば砲兵）が損失を受ける前に、戦闘でCFを提供したユニットが受けなければなりません。攻撃側は常に戦闘結果を最初に適用し、協商国軍ユニットについては、最初の損失は戦闘に参加した最大CFを持つユニットでなければなりません。

2. 受けた各ステップ損失について、全てのユニットを1ヘクス退却させることで、追加1ステップ損失を無効にできます。陸上ユニットは、水面又は湖ヘクスサイドを越えて、禁止地形内、宣言された戦闘ヘクス内へ退却できません。砲艦と蒸気船は、沿岸湖ヘクスへ退却しなければなりません。

3. 同じ戦闘に12個以上のユニットが参加したら、両陣営の損失結果は二倍になります。徒歩集積所はカウントしないでください。

4. 戦闘に参加したいいずれかのユニット（徒歩集積所を除く）は、損失を満たすために使用できます。全ての友軍戦闘ユニットが除去されたら、徒歩集積所はヘクス内に留まります。

5. 戦闘で除去された協商国軍の歩兵ユニットは、ターン記録欄上で現行月の3カ月前に置かれます。

*イギリス軍のKARユニットは永久に除去され、ターン記録欄上に置かれません。*

### 8.3 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

戦闘結果のためにあるヘクスがカラになるとき、攻撃しているユニットはカラのヘクス内へ前進できます。攻撃しているユニットを持つヘクス内の全ユニットは（混乱状態のユニットを除き）、前進できます。戦闘後前進は強制的ではなく、ユニットは前進しないことを選択できます。

### 8.4 制限 [RESTRICTIONS]

1. 各ユニットは、各戦闘フェイズに一度、攻撃でき又は攻撃され得ます。
2. 各攻撃は、攻撃している全ユニットに隣接する1ヘクスを指向しなければなりません。異なるヘクス内のユニットは、同じヘクスを攻撃するために統合できます。
3. ユニットは、水面又は湖ヘクスサイドを越えて、又は禁止地形内へ攻撃できません。
4. 砲兵ユニットは、水面又は湖ヘクスサイドを越えて砲撃できません。

5. 宣言された戦闘ヘクスが、戦闘が解決される前にカラになると、その攻撃は自動的に成功し、ユニットは戦闘後前進できます。

## 9.0 砲艦 [GUNBOATS]

砲艦は、移動、戦闘、退却が沿岸湖ヘクスに限定され、他の陸上戦闘ユニットと同じ要領で扱われます

(4.6を参照)。砲艦は、砲撃を実施できません。



## 10.0 水上ユニット [NAVAL UNITS]

水上ユニットは艦船と呼ばれ、戦艦は BB、軽巡洋艦は CL、防護巡洋艦は PC、モニター艦は M として識別されます。

艦船は、港ヘクス（錨のシンボルのみ）内の港内又はインド洋水域上の海上にすることができます。移動フェイズに、手番プレイヤーは港から艦船を移動させて海上に置くことができ、すでに海上にある艦船は港に帰還できます。艦船は、決して補給を要求されず、無期限に海上に留まることができます。

イギリス軍の艦船は、モンバサ [Mombasa] 又はザンジバル [Zanzibar] の港にのみいることができます。ドイツ軍の艦船は、ドイツ領東アフリカの港内にのみいることができます。艦船は、敵戦闘ユニットによって占められた港内にいることができません。敵の陸上戦闘ユニットが、港内に艦船を含んでいるヘクスに進入したら、艦船を直ちに海上に置きます。

モニター艦セバーン [Severn] とマージー [Mersey] は外洋航行艦ではなく、港内又はルフィジ・デルタ [Rufiji Delta] 内にのみいることができます（特別ルール 11.4）。

### 10.1 水上戦闘 [NAVAL COMBAT]

水上戦闘フェイズに、海上の艦船は海上又は港内の敵艦船を攻撃できます。水上戦闘を実施するため、攻撃側（手番プレイヤー）は1隻の攻撃艦を指定し、攻撃するために1隻の目標艦（防御側）を選択します。水上戦闘を解決するため、水上戦闘手順のステップ1と2を完了します。

港内の艦船は、敵艦船が海上にあると攻撃され得ません。

#### 10.1.1 水上戦闘の手順 [NAVAL COMBAT PROCEDURE]

1. 各プレイヤーはサイを1つ振り、結果に自軍艦船の速力を加えます。攻撃側の結果が防御側よりも高ければ、艦

船は水上戦闘を解決します。防御側の結果が攻撃側以上であると、防御側は水上戦闘の解決又は回避を選択できます。

2. 水上戦闘は同時なので、両艦船は結果を適用する前に射撃（サイ振り）を行います。戦闘を解決するため、砲爆撃表上の水上戦闘横列上で射撃ユニットの戦闘値を見つけ、結果を判定するためにサイを1つ振ります。Dの結果では、目標が損傷（4～6のサイの目）したか確認するために再びサイを振ります。DIの結果で、2ステップを持つ艦船を裏面に返し、1ステップを持つ艦船は沈没します。D2又はD3の結果で、目標艦は沈没します（除去）。

#### 水上戦闘修正 [Naval Combat Modifiers]

1. 港内の艦船は1の速力と1の戦闘値を持ちます（カウンター上の数内がゼロであればゼロ）。ゼロの戦闘値を持つ艦船は、水上戦闘で射撃できません。

2. ケーニヒスベルクがルフィジ・デルタ内にいるとき、艦は2の戦闘値と2の速力を持ちます（特別ルール 11.4 を参照）。

デザイン・ノート：ゴライアス [Goliath] は、12"砲と良好な装甲防護を持つ前ド級戦艦でしたが、旧式で故障がちでした。

#### 追加カウンター [Extra Counters]

ドイツ艦のケーニヒ [König]、タボラ [Tabora]、エムデン [Emden] は、ゲームの公式版では使用しませんが、将来のヴァリエント又は選択ルールで使用する可能性があるためカウンター内に残されました。

注釈

## 11.0 特別ルール [SPECIAL RULES]

### 11.1 天候 [WEATHER]

1月、2月、5月の各月は、月初めに天候表上のサイの目によって判定される降雨の可能性がありま。3月と4月は常に降雨月で、6月から12月までの全ターンは自動的に乾燥天候です。

#### 降雨の影響 [Rain Effects]

海上移動と水上戦闘は認められます。他の全ての移動、砲爆撃、戦闘は認められません。上陸作戦とウガンダ鉄道の切断は認められません。降雨月中は、スタッキング限度が無効です。



## 11.2 イギリス軍の航空機 [BRITISH AIRCRAFT]

航空機ユニットは町ヘクス内のみ置くことができ、ドイツ領東アフリカ内の町は友軍戦闘ユニットによって占められていなければなりません。移動フェイズに、航空機はいかなる地形や敵占有下ヘクスもヘクス毎に1MPのコストで移動通過できます。戦闘フェイズに、各航空機ユニットは4ヘクスの範囲内のいずれかのヘクス上に爆撃攻撃を行うことができ、又は砲撃を実施している砲兵ユニットと統合できます。航空機は常に町ヘクスを占めなければならないので、航空機ユニットは町内にいることで認められる4CFの1つとして補給下に置くことができます。

ザンジバル [Zanzibar] はヘクス 2524 で、範囲内の航空機はそのヘクスへ移動できます。航空機はルフィジ・デルタを爆撃できません。

## 11.3 イギリス軍の上陸作戦 [BRITISH NAVAL LANDINGS]

1914 年 11 月ターンから開始して、イギリス軍はモンバサ [Mombasa] からドイツ領東アフリカ内の港に隣接する沿岸ヘクスへユニットを移動させることで、上陸作戦を実施できます。上陸作戦に参加しているユニットは、続く戦闘フェイズに港ヘクスを攻撃しなければなりません（備忘のため、ヘクス内に上陸作戦マーカーを置きます）。攻撃が港の占領に失敗したら、生き残っている全てのイギリス軍ユニットは、直ちにモンバサへ帰還しなければなりません。

ゲーム中に合計3回の上陸作戦が認められ、あるターンに1つのみの上陸作戦が認められます。各上陸作戦は、8戦闘ユニットに限定され、全ユニットはイギリス軍（赤いドット）又はインド軍（緑のドット）でなければなりません。砲兵、装甲車、集積所は、上陸作戦に参加できません。

ケーニヒスベルクが海上にあると、上陸作戦を行うことができません。

## 11.4 ルフィジ・デルタ [THE RUFIJI DELTA]

ドイツ軍艦船ケーニヒスベルク [Königsberg] 並びにイギリス軍艦船セバーン [Severn] とマージー [Mersey] はルフィジ・デルタ（ヘクス 2528）へ進入でき、そこで水上戦闘を実施できます。セバーンとマージーは決して海上に在ることができず、モンバサ [Mombasa] とルフィジ・デルタの間のみを移動できます。この制限のため、これらは自軍ターンに港（錨のシンボル）又はルフィジ・デルタの間を移動できます（港から海上並びに海上から港へ移動を要求される代わりに）。

## 11.5 ドイツ軍の通商破壊 [GERMAN COMMERCE RAID]

ケーニヒスベルク [Königsberg] が海上にあるとき、ドイツ軍プレイヤーは水上戦闘を実施することに加えて、（抽象的に）イギリス海上交通の襲撃を実施できます。ドイツ軍水上戦闘フェイズに、通商破壊を宣言してサイを1つ振ります。襲撃の結果を判定するため、通商破壊表を参照します。

集積所の減少は、次の協商国軍増援フェイズにモンバサに到着できる集積所の数を減少させます（備忘のため、モンバサに集積所減少マーカーを置きます）。

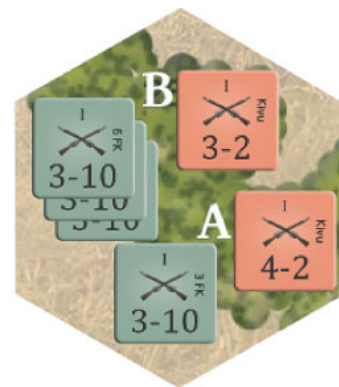
イギリス軍艦船が海上にあると、サイの目に-1修正を適用します。



## 11.6 ドイツ軍の捨て駒攻撃 [GERMAN SOAK-OFF ATTACK]

捨て駒攻撃は、単一の目標ヘクスに対して2つの個別戦闘を解決することを認めます。ドイツ軍の FK ユニットのみが、捨て駒攻撃を行うことができます。ドイツ軍プレイヤーは攻撃ユニットと目標ユニットを指定し、通常戦闘として捨て駒攻撃を解決します。捨て駒攻撃に含まれるユニットは、目標ヘクスに対する他の戦闘に CF を加えることができません。

1対1の比（12対7）の単一戦闘の代わりに、ドイツ軍プレイヤーは1つのFKユニット（A）で大きなベルギー軍ユニットを1対2で攻撃し、残りのドイツ軍ユニット（B）で別のベルギー軍ユニットを3対1で攻撃できます。



### 制限 [Restrictions]

1. 捨て駒攻撃は、防御スタック内の1つの敵ユニットに対してのみ行うことができます（目標ヘクス内に少なくとも2つの敵ユニットが存在しなければなりません）。
2. 宣言された各攻撃で、1つのみの FK ユニットの捨て駒攻撃を実施できます。

## 12.0 勝利 [VICTORY]

勝利ポイント (VP) は、ゲーム中に発生する活動について与えられます。VP が与えられるに連れて、VP 記録欄上で VP 合計を調整します。負の VP は協商国軍プレイヤーに有利で、正の VP はドイツ軍プレイヤーに有利です (勝利レベルの完全な詳細は、12.2 を参照してください)。

ゲームの終了時、VP 合計を調整して最終勝利レベルを判定します (12.2)。ゲームは、ドイツ軍の歩兵又は艦船がマップ上のどこにもいなくなるか、又は 1918 年 11 月ゲーム・ターン終了時、どちらか最初に来たときに終了します。

### 12.1 勝利ポイント [VICTORYPOINTS]

- ・補充として復帰した各協商国軍 CF：

+1 VP	1914、1915、1916
+2 VP	1917
+5 VP	1918

- ・使用可能集積所ボックスからマップ上に置いた各集積所：

+2 VP	徒歩集積所 (0-6)
+5 VP	トラック集積所 (1-8)

- ・除去された各ドイツ軍ユニット：

-2 VP	いずれかのタイプのドイツ軍ユニット
-------	-------------------

#### 各ゲーム・ターンの終了時：

- ・ウガンダ鉄道の切断：+10 VP

敵ユニットによって占められていないウガンダ鉄道ヘクスから 2 ヘクス以内に FK ユニットのいると。鉄道ヘクスまでの道筋は、山岳ヘクス又は森林山岳ヘクスを通過できず、又は河川或いは湖ヘクスサイドを越えることができません。この道筋は、敵ユニットによって占められたヘクスを通してたどることができます。注釈：ウガンダ鉄道から 2 ヘクス以内に留まることで VP が獲得される一方、鉄道移動はドイツ軍ユニットが鉄道線それ自体のヘクス上を占める場合にのみ妨害されます。

- ・協商国軍戦闘ユニットに隣接していない、ドイツ領東アフリカ内の各ドイツ軍歩兵ユニット。：

+2 VP	1917 年 7 月～12 月
+5 VP	1918 年 1 月～6 月
+10 VP	1918 年 7 月～10 月
+50 VP	1918 年 11 月

MG、砲兵、砲艦、部族 (HK) ユニットの数はカウントしません。

- ・ドイツ領東アフリカ内にドイツ軍ユニットがない最初るとき、一度のみ与えられます。：

-900 VP	1915 年
-500 VP	1916 年
-300 VP	1917 年
-100 VP	1918 年
0 VP	1918 年 11 月

MG、砲兵、砲艦、部族 (HK) ユニットの数はカウントしません。

**選択ルール：** デザイナー Dennis Bishop は、ゲームの調整が困難と見るプレイヤー諸氏は、以下を使用すべきと提言しました。：  
**VP 合計は、決してゼロ未満に減少しません。**

### 12.2 勝利レベル [VICTORYLEVEL]

ゲームの終了時、達成した勝利レベルを判定するため、最終 VP 合計を使用します。

VP	勝利レベル
200 以上	ドイツ軍大勝利
100～199	ドイツ軍限定的勝利
75～99	引き分け
1～74	協商国軍限定的勝利
0 以下	協商国軍大勝利





## 13.0 デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

紛争の作戦術は、「戦略的目標を達成するための、計画、編成、統合、戦域戦略の実施、戦役、大規模作戦、戦いを通じての行使」と定義できます。ドイツ領東アフリカでの戦争のシミュレーションをリサーチとディヴェロップをしてきて、私はこの戦争を作戦レベルで描き、プレイヤー諸氏が可変的な戦略を使用して異なる道筋を創出できる最良のモデルとして、Jim Bunpas の「Schutztruppe」に立ち戻りました。

マップは、1911 年のドイツ領東アフリカとその近隣諸国の調査に基づいています。最も印象的なのは、ほとんどの道路が蛇行していることです。後の地図では、紛争の間にイギリスとドイツが建設に取り組んだ結果、道路は一般的に北から南へと延びています。

フランドルに送らなければならない資源をイギリスに消費させるというヴォルベック将軍の戦略目標を描くことは、勝利条件の中で最もよく捉えられています。協商国は、決定的な勝利を望むに連れて、その兵力を組織的に急増させました。

このゲームでは、主導権を巧みに使うことで、しばしば敗北を勝利に、勝利を敗北に変えることができます。各プレイヤーは独自の能力を最大限に発揮し、相手の弱点や変化に富んだ地形に焦点を当てた作戦計画を立てなければなりません。各陣営は、攻勢と防衛作戦の能力を持っています。協商国は、国境と鉄道の防衛に集中しなければならず、一方でタンガやダルエスサラームを壊滅させるために部隊を編成しなければなりません。ドイツ軍は、敵の兵站システムを混乱させるために鉄道、集積所、守備隊の襲撃を実施するために使用される最良の中隊規模ユニットを持ちます。早期に大規模な通常戦を行い、多数の FK ユニットが撃破されたら、ドイツ軍プレイヤーを破滅に導くことになります。協商国は損失を許容するのに適していますが、損失と新しい到着部隊のための VP コストをバランスさせなければなりません。

水上戦闘は、ドイツ軍に決断を迫ることで戦役に影響を持ちました。協商国の補給システムを混乱させ、上陸作戦を妨げるのが良いのか、イギリス軍と闘うために艦砲を陸揚げすべきか？ 協商国は、イギリス軍とベルギー軍が攻勢をとるために湖の支配も試みなければなりません。

最終的な分析では、勝利を得るために様々な要素を最もうまく活用した者が、第一次世界大戦における東アフリカの戦争術をマスターしたことになります。「いざ狩猟へ！  
[Heia, heia Safari!]

—Dennis L. Bishop

## ユニットの解説 [UNIT DESCRIPTIONS]

ゲームでは、複数の異なるタイプの歩兵があらわされます。英連邦と南アフリカ軍の大隊、現地警察組織は、100 名の中隊と 1 丁の機関銃を持ちました。ベルギー軍とコンゴ人の中隊は 100～150 名の兵士と 2 丁の機関銃を持ち、ポルトガル軍は 250 名の中隊と 2 丁の機関銃を持ちました。対照的に、ドイツ軍の 200 名の兵士と 2～4 丁のマキシム機関銃を持つ特殊中隊によって、全ての協商国軍ユニットは劣勢に立たされました。独立機関銃隊は、4～8 丁の機関銃を持ちました。

イギリス軍野戦砲兵中隊の主力は、6 門の 12 ポンド砲から構成されました。インド軍山砲兵中隊は、6 門の 10 ポンド砲を持ちました。南アフリカ軍砲兵中隊は軽装で、4 門の 13 ポンド砲をラバに引かせていました。ベルギー軍砲兵中隊は、4 門の 75mm クルップ山砲又は 47mm ノルデンフェルト野砲から構成されました。ポルトガル軍は、70mm 青銅野戦砲を使用しました。ドイツ軍砲兵部隊は、73mm 野戦砲と数門の軽 37mm 砲と 47mm 砲を使用しました。最も重い砲は、ケーニヒスベルクから引き揚げられた 105 ミリ (10.5 センチ) 砲で、1～4 門の砲兵中隊に編成されました。

第 7 王室海軍飛行隊はイギリスのヴォアザン航空機で作戦を行い、第 26 王室航空軍団は BE2c とヘンリー・ファルマン航空機を飛ばしました。各飛行隊は、8 機の航空機で作戦を行いました。

ロールスロイスとレイランド・モーターズによって製造された装甲車は、東アフリカのイギリス軍に提供されました。各装甲車部隊は、.303 機関銃を持つ 2～4 両の装甲車をあらわします。

装甲列車は大英帝国装甲列車シンバ [Simba] で、機関車、炭水車、兵士や機関士を乗せた装甲貨車で構成されていました。

## ユニットの略号 [UNIT ABBREVIATIONS]

大部分の戦闘ユニット・カウンターの裏には、歴史的なユニット名称が記載されています。

## ドイツ軍

Abt	Abteilung (分遣隊)
FK	Feld (野戦) Kompagnie
MGK	Maschinegun (機関銃) Korps
RK	Reserve (予備) Kompagnie
Sch	Schutzen (ライフル) Kompagnie

## ベルギー軍

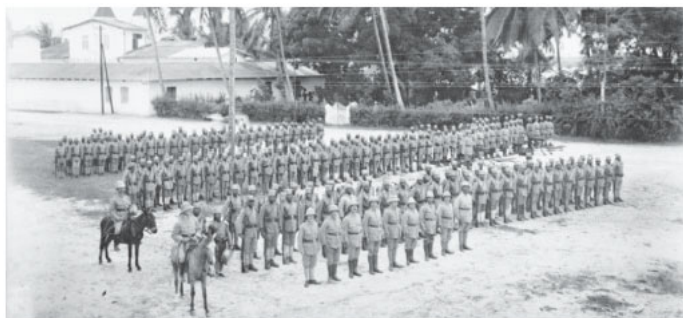
KAT	Katanga Infantry (歩兵)
Kivu	Kivu Infantry Company (歩兵中隊)

## ポルトガル軍

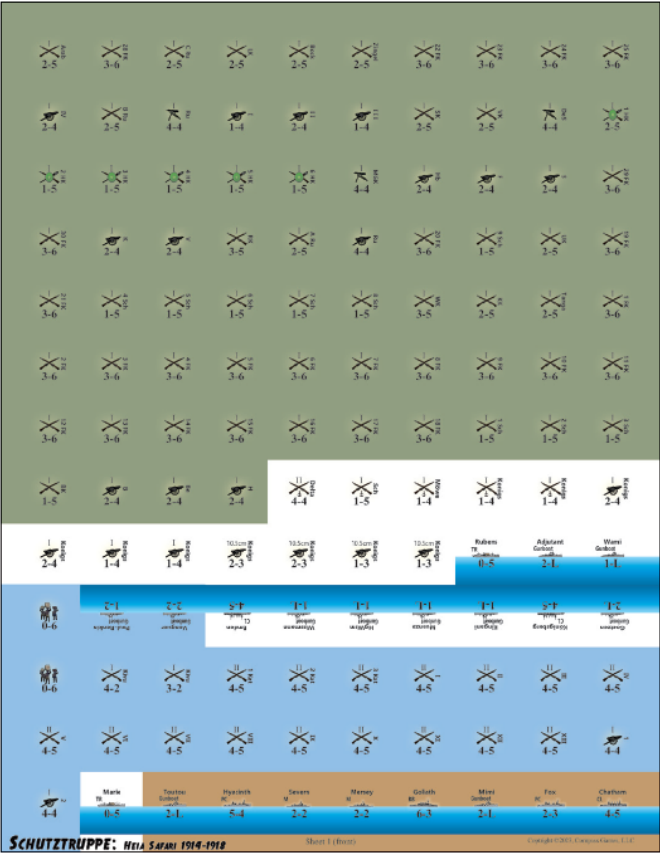
Niassa	Nissa Police Company (警察中隊)
Beira	Beira Police Company (警察中隊)
Corpo	Corpo de Policia
GNR	Guardia Nacional Republicana
Ind	Indigene Infantry Company (歩兵中隊)
Aveiro	3 <sup>rd</sup> Battalion 24 <sup>th</sup> Regiment
Braga	3 <sup>rd</sup> Battalion 29 <sup>th</sup> Regiment
Braganca	3 <sup>rd</sup> Battalion 30 <sup>th</sup> Regiment
Castelo Branco	2 <sup>nd</sup> Battalion 21 <sup>th</sup> Regiment 2 <sup>nd</sup> Battery 7 <sup>th</sup> MG Group
Coimbra	1 <sup>st</sup> Battery 5 <sup>th</sup> MG Group 3 <sup>rd</sup> Battalion 223 Regiment
Evora	1 <sup>st</sup> Artillery Group 4 <sup>th</sup> Mountain Battery 5 <sup>th</sup> Battery Campanha Regt
Estremoz	1 <sup>st</sup> Battery 4 <sup>th</sup> MG Group 4 <sup>th</sup> Squadron 3 Cavalry Regt
Figueira	3 <sup>rd</sup> Battalion 28 Regiment
Penamacor	3 <sup>rd</sup> Battalion 21 Regiment
Porto	3 <sup>rd</sup> Battalion 31 Regiment
Tomar	3 <sup>rd</sup> Battalion Tomat Regt
Valenca	2 <sup>nd</sup> Battery 8 MG Group
Vila Viosa	4 <sup>th</sup> Squadron 10 <sup>th</sup> Cav Regt

## 参考文献 [SELECTED BIBLIOGRAPHY]

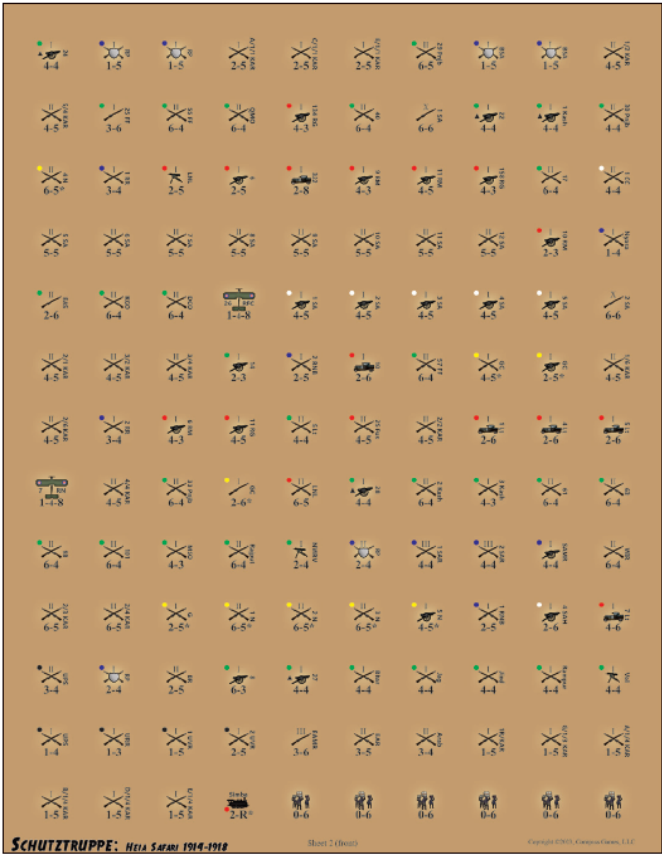
- Armies in East Africa 1914-18  
Peter Abbott
- Schutztruppe  
Bumpas, James, Self Published, 1975
- The Great War in Africa (1914- 1918)  
Byron Farwell
- Kariakor - The Carrier Corps (2nd revised ed.)  
Geoffrey Hodges
- Military Operations East Africa 1914 – 1916  
Charles Hordern
- Kampf im Rufiji-Delta  
Karl Lochner Reinhard
- Ein Lebenswerk in Afrika. 3.Aufl  
Otto Schloifer
- Tanganyikan Guerrilla, East African Campaign  
1914-18  
J. R. Sibley
- La Campagne Anglo-Belge de l'Afrique Orientale  
Allemande  
Charles Stienon
- My Reminiscences of East Africa  
Paul Von Lettow-Vorbeck
- Wahle, Kurt. Erinnerungen an meine Kriegsjahre  
in Deutsch-Ostafrika 1914- 1918  
O. Ortsang, 1920
- Die "Moewe" - Abteilung auf dem Tanganjikasee in  
Deutsch- Ostafrika 1914 – 1916  
Gustav Zimmer



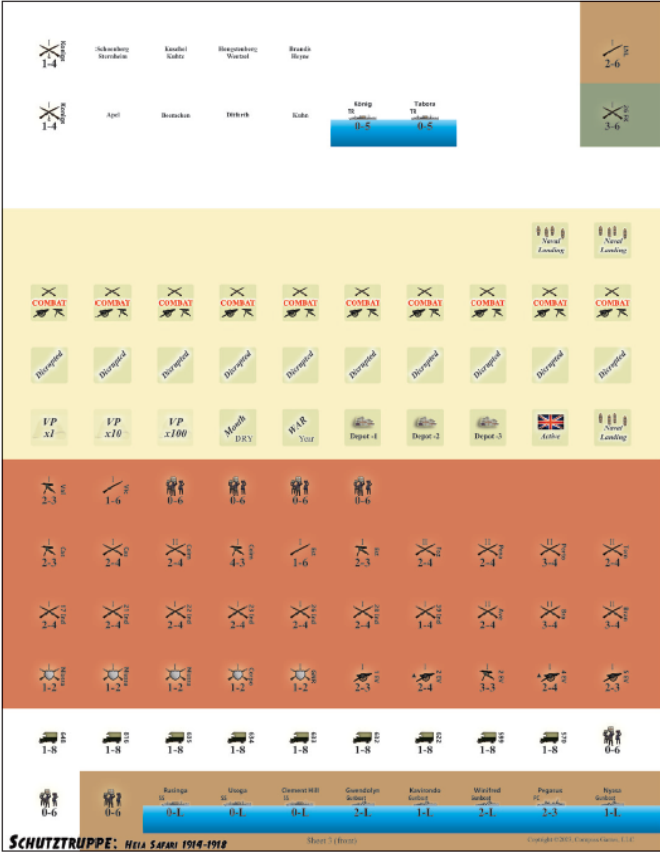




counter sheet 1 (front)



counter sheet 2 (front)



counter sheet 3 (front)



### 一般的注釈

- セットアップ・チャート、登場序列、カウンターの間で矛盾する場合、カウンターが正しいです。
- ケーニヒスベルク海軍歩兵ユニット・カウンターには、2枚のスペアがあります（1つを使用する可能性については、選択ルール 5.3.4 を参照してください）。
- 2枚の白い徒歩集積所カウンターがあります。これらは、イギリス軍プレイヤーによってイギリス軍集積所として使用されます。
- コア・ルールで使用されず、未来のヴァリエントのために用意された、8枚の文字ベースのカウンターがあります。
- プレイヤー補助上に、「使用可能集積所」と列記されたリストは、いかなるときにも使用可能な集積所の数ではなく、使用可能な集積所の配置オプションをあらわしていることに注意してください。

### ドイツ軍のセットアップ・チャート&OOAの解明

#### 追加：

- 1915年7月：6HKがMwansaに到着します。
- 1917年1月：VKがSongeaに到着します。

#### 解明：

- 1914年9月：砲艦 Kogoma は砲艦 Kingani です。
- 1915年3月：26 FK の到着を無視します。
- 1915年7月：1 HK ユニットのみが 2-5 で、他の全ては 1-5 であることに注意してください（全てカウンターが正しい）。

### 協商国軍のセットアップ・チャート&OOAの解明

- 1917年4月、第24砲兵は、4-4に更新されています。
- 1917年9月、2 Ev MG ユニットの (3-3) に、2EV 砲兵は (2-4) に更新されています。