

戦闘結果表(CRT)

戦闘比

サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	サイの目
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	1
2	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv4	2
3	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	DR4 Adv4	DR4 Adv4	3
4	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv4	DS Adv4	4
5	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv4	DS Adv4	DS Adv4	5
6	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	D1 Adv3	D1 Adv3	D1 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	DS Adv4	6

 =DD表に-1DRM。

 =DDは不可

DS=防御側撃破: 防御側は1ステップを失う。ユニットの選択は攻撃側によって判定される。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされる(13.3)。*攻撃側は、4ヘクスまで戦闘後前進(14.0)できる。*
DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされる(13.3)*。攻撃側は、4ヘクスまで戦闘後前進(14.0)できる。*
D1=防御側は1ステップを失う。生き残っている防御側は、2又は3ヘクス*退却して混乱状態になる。攻撃側は、3ヘクスまで戦闘後前進できる。

A1/D1=両陣営は、1ステップを失う。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できる。
A1/DR2=攻撃側は、1ステップを失う。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できる。
DR2=防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できる。
DRX=両陣営は、1ステップを失う。*ユニットの選択は、相手側プレイヤーによって判定される。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できる。

EX=交替: 両陣営は、1ステップを失う。*ユニットの選択は、相手側プレイヤーによって判定される。防御側の退却はない。もしも全ての防御側が除去されたら、攻撃側はカラのヘクスへ進入して停止できる—限定前進(14.2.2)。
A1=攻撃側は、1ステップを失う。退却又は前進は不可。

*トラックを持たない非機械化ユニットは、2ヘクスを超えて退却すると降伏する(12.5)。
 **トラックを持たない非機械化ユニットとマチルダ戦車は、最大2ヘクス前進又は退却できる。

*88mm FLAKユニットが含まれると、連合軍は2ステップを損失し得る(18.1)。

断固とした防御表(11.0)

サイの目	平地 荒地	その他	陣地 都市
≤1	F-/1	F-/1	F-/1
2	F-/1	F-/1	F-/1
3	F-/1	F-/1	F-/1
4	F-/1	F-/1	H -/1
5	H-/1	H-/1	H1/1
6	H-/1	H1/1	H1*/1
≥7	H1*/1	H1*/1	H1/-

サイの目修正(11.2.4):

+1 DD支援(11.3)
 +1 先導ユニットがエリート(2.3.2,11.2.4)
 -1 先導ユニットが低練度(2.3.2,11.2.4)
 -1 CRT結果が橙色

(11.4.1)結果のリスト

F=断固とした防御は失敗。
 H=成功—防御側確保。
 H=成功、ただし、防御側陣地撤去。
 #/#=ステップ損失: 攻撃側/防御側
 先導ユニット
 1*=防御側が攻撃側のステップ損失を選択する。

孤立損耗表(16.5)

サイの目 結果

1~4 -1ステップ

5~6 影響なし

DRMs:

+1 飛行場: ユニットが敵戦闘ユニットに隣接しない、少なくとも1つの友軍飛行場又はASUまでLOSをたどれたら(16.5.4)。
 +1 ユニットが少なくとも1つの友軍陣地ヘクスまでLOSをたどれたら。
 +1 ユニットのTQがエリート。
 -1 ユニットのTQが低練度。

回復表(13.5)

サイの目 結果

1~4 変更なし

5~6 1レベル回復

DRMs:

+2 ユニットが港湾又は陣地ヘクスを占める(蓄積しない)
 +1 ユニットがエリート
 -1 ユニットが低練度

戦闘修正(9.0)

攻撃側のシフト:

1又は2R 戦車シフト(9.2)
 1R エリート諸兵科統合シフト(9.3)
 1R 砲兵支援(9.4)
 1R 航空支援(18.7.4)

防御側のシフト:

1L 戦車シフト(9.2)
 1L 砲兵支援(9.4)
 1L 航空支援(18.7.4)

攻撃戦力二倍:

・尾根又は断崖ヘクスサイドを下方に攻撃(9.6)。

防御戦力二倍:

・歩兵ユニットが都市又は陣地を占める。

攻撃戦力半減:

・尾根又は断崖ヘクスサイドを上方に攻撃(9.6)。
 ・陣地又はトブルク防衛線を越えて攻撃する車両ユニット(9.6)、高い戦車値を持つ防御側を攻撃する戦車ユニット(9.2.3)。
 ・OOSでマークされたときに攻撃している(16.4)

防御側半減(端数切り上げ):

















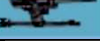

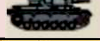




防御側が混乱状態(13.2)

連合軍イベント表 (23.0)

サイの目	イベント
2	長距離砂漠挺身隊: 自軍LRDGマーカ―を受け取る (18.8)。
3、4	砂漠空軍: 1航空支援マーカ―を受け取る (18.7.4)。
5~9	中東軍司令部: 自身の資源記録欄上に1資源ポイント を記録する (23.1)。
10	爆撃: 1つの敵港湾を選択し、爆破／爆撃表上でサイ を振る (21.4.3)。
11	マルタ島増援: マルタ島状態マーカ―を1スペース右へ 移す (22.3.2)。
12	砂漠空軍＋爆撃: 1航空支援マーカ―と1爆撃を受け 取る。

枢軸軍イベント表 (23.0)

サイの目	イベント
2	工兵: 合法ヘクス内に完成済陣地を置くか (9.5.3)、又は1友 軍支配下港湾を1ボックスだけ修理する (21.4.4)。
3	イタリア空軍: イタリア軍の航空支援マーカ―を受け取 る (18.7.4)。
4	アフリカ空軍司令官: ドイツ軍の航空支援マーカ―を受 け取る (18.7.4)。
5~9	OKW: 自身の資源記録欄上に1資源ポイントを記録す る (23.1)。
10	最高司令部: 枢軸軍プレイヤーは、自軍最高司令部 [Comando Supremo] マーカ―を受け取る (8.4.1)。
11	爆撃: 1つの敵港湾を選択し、爆破／爆撃表上でサイ を振る (21.4.3)。
12	地中海のUボート: マルタ島マーカ―を2スペース右へ 移す (23.3.2)。

ユニット・タイプ	最大前進	補充タイプ	特別ルール
歩兵	 2		—
機関銃	 2		—
空挺歩兵	 4		—
自動車化機関銃	 4		—
自動車化歩兵	 4		—
オートバイ歩兵	 4		—
偵察 (搜索)	 4		18.1
軍団HQ	 NA	1資源	8.5、17.1、18.4
砲兵グループ	 NA	1資源	18.3
FLAK (88mm)	 4		9.2.4
シルエット戦車ユニット	 4		4.3
マチルダ戦車ユニット	 2	 REPL	19.2.5
トラック・ユニット	 4	1資源	5.8

対海輸表 (22.2)

連合軍 船団	Mersa Matruh	Bardia	Tobruk	Derna	Benghazi	
枢軸軍 船団	Tripoli	Benghazi	Derna	Tobruk	Bardia	Mersa Matruh
≤2	—	—	—	—	—	2
3	—	—	—	—	2	2
4	—	—	—	2	2	3
5	—	—	2	2	3	3
6	—	2	2	3	3	4
7	—	2	3	3	4	4
8	2	3	3	4	4	5
9	2	3	4	4	5	5
10	2	4	4	5	5	5
11	3	4	5	5	5	5
≥12	3	5	5	5	5	5

沿岸船団については飛行場修正によって、イタリアからの船団
についてはマルタ島状態記録欄によってサイの目を修正する。

海輸ポイント・コスト表 (21.2)

コスト	ユニット・タイプ
1	各補充ユニット、残余、トラック・ユニット、戦車ス テッ、補給ポイント
1	0又は1のスタッキング値を持つ各戦闘ユニット*
2	2のスタッキング値を持つ各戦闘ユニット*

* ステップ毎に1海輸ポイントかかる戦車ユニットを除く。

港湾爆破と爆撃表 (21.4.1)

サイの目	結果
1、2	効果なし
3~6	命中

DRMs: なし

結果の説明:

命中: 1ボックスだけ港湾を損傷させる。



地形効果チャート(TEC)

地形	移動ポイント 非機械化 機械化		戦車シフト (9.2)可能？	戦闘への影響	断固とした防御 コラム	退却を停止させる？	戦闘後 前進
 平地	1		Yes	—	平地	—	—
 未踏砂漠	1 最大2連続ヘクス(5.5)		Yes	—	平地	—	14.5を 参照
 高速道路	1(MAへ+5)*	1/4	OTiH	—	OTiH	—	道路は地形を無効化する
 小道	1(MAへ+1)*	1/2					
 町	OTiH		OTiH	—	その他	—	—
 陸標					OTiH		
 都市	1		No	防御戦力×2 車両ユニットを除く(2.3.3)	都市／陣地	Yes (12.4)	—
 荒地	1	2	Yes	—	平地	—	—
 ジェベル	2		No	1L	その他	—	道路に沿って以外、機械化は停止14.5
 尾根 ヘクスサイド	+1	+1	Yes	上方へ攻撃していると半減する ² 。 下方を攻撃していると二倍になる。	OTiH	—	—
 断崖 ヘクスサイド	+1	P ¹	No 越えて攻撃しているとき	上方へ攻撃していると半減する ² 。 下方を攻撃していると二倍になる。 車両ユニットは、道路で越えてのみ攻撃可(9.6)。	OTiH	—	機械化は禁止。 14.5 ³
 湿地	P		—	—	NA	—	—
 境界線 港湾 飛行場 鉄道 オアシス(27.2)	OTiH		OTiH	OTiH	OTiH	港湾 (12.4)	—
 陣地	OTiH		NO	防御戦力×2 車両ユニットを除く(2.3.3、9.5.1)。内部を攻撃している車両ユニットは半減する ² 。	都市／陣地	Yes (12.4)	—
 トブルク 防衛線	OTiH		No 越えて攻撃しているとき	このラインを越えてTobruk内部を攻撃している(外部ではない)車両タイプ・ユニットは半減する ² 。	OTiH	—	—
 土台の存在 (9.5.5)	移動や戦闘に影響なし(断固とした防御のコラムを除く)。 陣地はサイを振ることなしで完成できることを示す。				その他	—	—

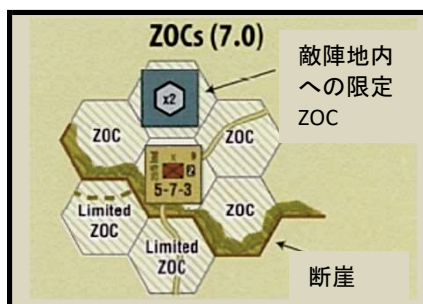
TEC記号

— = 効果なし又は適用不可
OTiH = ヘクス内の他の地形 P = 禁止

注釈:

*敵ユニットの隣で開始できず、又は隣接へ移動できない(5.2.2)。

1. 機械化ユニットは、道路に沿ってのみ断崖ヘクスサイドを越えて移動できる。
2. ユニットの、決して複数回半減され得ない(9.1)。
3. 機械化ユニットは、道路に沿ってのみ断崖ヘクスサイドを越えて前進できる。



EZOCsは移動を停止させ、退出するために+2MPがかかる(7.2)。

限定EZOCは、移動を停止させず、退出するために+1MPがかかる(7.3)。

© 2023 GMT Games, LLC



重複しているEZOCs:

- ・退却を妨害(12.2.1)。
- ・補給路を妨害(16.3.2)。
- ・非補給下ユニットは進入不可(16.4)。
- ・友軍ユニットによって無効化される。

枢軸軍補給損耗表 (25.1)

以下の以東に少なくとも1ユニットがあると、-1SP
又は1ASUを枯渇させる(サイが振られた戦区):

サイの目 結果

2~5 ベンガジ戦区

6~7 トブルク戦区

8~9 メルサ・マトルー戦区

10~11* アレクサンドリア戦区

12* 影響なし

* 選択ルール: 11又は12のサイの目で1捕獲トラックを取り去る。

連合軍補給損耗表 (25.1)

以下の以西に少なくとも1ユニットがあると、-1SP
又は1ASUを枯渇させる(サイが振られた戦区):

サイの目 結果

2~4 アレクサンドリア戦区

5~6 メルサ・マトルー戦区

7~8 トブルク戦区

9~10 ベンガジ戦区

11~12 影響なし

資源リスト (23.2.2)

RPコスト

イベント

	1	港湾修理: 1つの港湾を1レベルだけ修理する(21.4.4)。	連合軍のみ
	1	爆撃: 1つの敵港湾又はNile Delta/Tripoli爆撃する(21.4.3)。爆撃は、直ちに使用しなければならない。	
	1	陣地: 1つの陣地構築を開始する(9.5.3)。	
	1	トラック補充: 除去された1つのトラック・ユニットを補充し、自軍本拠地内に置く(19.1.2)。	連合軍のみ
	1	HQ補充: 除去された1つの軍団HQを補充し、自軍本拠地内に枯渇状態面で置く(19.1.2)。	
	1*	地上掃射: 2枚の地上掃射マーカーを、友軍HQ又は完全補給下にある飛行場から16ヘクス以内のいずれかの道路ヘクス上に置く。18.9を参照。	
	2*	航空支援: 1枚の友軍航空支援マーカーを受け取る(18.7.4)。使用の制限については、航空優越(18.6)を参照。	ドイツ軍のみ
	1	長距離砂漠挺身隊: LRDGマーカーを受け取る(18.8)。	
	1	大規模船団: このイムパルスに、追加の1沿岸海輸マーカーを受け取る。	
	2	マルタ島増援: マルタ島状態マーカーを1スペース右へ移す(22.3.4)。	ドイツ軍のみ
	1	空輸: 1歩兵補充又は1ステップの非機械化歩兵タイプ・ユニットを、イタリア・ボックスから友軍飛行場まで移動させる(18.7.6)。	
	1	最高司令部: 最高司令部マーカーを受け取る(8.4.1)。	
	1	ベンガジ船団: イタリア船団の直接ベンガジへの航行を認める(22.3.5)。	ドイツ軍のみ
	3	地中海のUボート: マルタ島状態マーカーを2スペース左へ移す(22.3.4)。	

*相手側が航空優越(18.6)を持つと、地上掃射と航空支援は購入できない。

交戦離脱表 (27.5)

サイの目 結果

1~3 No

4 Yes + 1ステップ損失

5, 6 Yes

6よりも大きい結果は6として、1未満の結果は1として扱う。

DRMs:

+1 ユニット/集団が機械化*

+1 ユニット/集団がエリート*

-1 ユニットのTQ (又は少なくとも集団内の1ユニット) が低練度

*集団としての交戦離脱であると、正の修正は集団内の全ユニットの質がそうである場合にのみ適用する。

結果の説明:

No: 退却不可

Yes: 1又は2ヘクス退却し、混乱状態又は潰走状態になる。

1ステップ損失: ユニット又はスタックは、退却する前に1ステップを失う。

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

