

# North Africa '41

## RULES OF PLAY

Living Rules — November, 2024

### 目次

1. はじめに.....	2	17. ASUs と SPs.....	17
2. 内容物.....	2	18. 特殊ユニット.....	18
3. プレイのシークエンス・アウトライン.....	3	19. 補充.....	19
4. スタッキング.....	4	20. 増援、撤去、変換.....	20
5. 陸上移動.....	4	21. 海上輸送と港湾.....	21
6. マップ外ボックス.....	6	22. 船団攻撃.....	22
7. 支配地域.....	6	23. イベント表と資源ポイント.....	23
8. 戦闘.....	7	24. 遅延マーカー.....	24
9. 戦闘修正.....	8	25. 補給損耗フェイズ.....	24
10. 戦闘結果.....	10	26. 勝利.....	24
11. 断固とした防御.....	10	27. 選択ルール.....	25
12. 退却.....	12	シナリオ.....	26
13. 混乱と回復.....	13	プレイのヒント.....	27
14. 戦闘前後進.....	14	船団の例.....	28
15. 突破戦闘.....	14	索引.....	29
16. 補給と損耗.....	16		

GMT Games, LLC • PO-Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

日本語解説書

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

*North Africa '41* は、北アフリカの戦いにおけるロンメル最初の攻勢から 1941 年終わりまでを扱うゲームです。

以下の略号がこれらのルール内で使用されます。:

CRT: 戦闘結果表	OOS: 非補給下
EZOC: 敵支配地域	SP: 補給ポイント
LOS: 補給線	TEC: 地形効果チャート
MA: 許容移動力	TQ: 部隊評価値
MPs: 移動ポイント	VP: 勝利ポイント
MSU: 機動補給ユニット	ZOC: 支配地域

## 2.0 内容物 [CONTENTS]

### 2.1 目録 [Inventory]

*North Africa '41* のゲーム一式は、以下を含みます。:

- ・2枚のマップ
- ・2枚のカウンター・シート
- ・このルール小冊子
- ・1冊のプレイブック
- ・2つの六面体サイ
- ・2枚のセットアップと増援カード
- ・2枚の同一 CRT/TEC プレイヤー補助カード

### 2.2 マップ [The Map]

(2.2.1) 規模と地形 [Scale and Terrain]: 各ヘクスは対辺間でほぼ 8 マイルの地域をあらわし、1 ゲーム・ターンは 15~16 日間をあらわします。マップ地形の完全なリスト並びにそれが移動や戦闘に与える影響については、地形効果チャート (TEC) を調べてください。

(2.2.2) ヘクス地形の分類 [Hex Terrain Classification]: 複数の基本地形タイプ (例えば平地とジェベル) があるヘクス内では、最も顕著な地形形を使用します。

(2.2.3) 補充と補給プール・ボックス [Replacement and Supply Pool Boxes]: 未使用の補充ユニットと補給ポイントを保持するため、これらのボックスを使用します。

(2.2.4) トブルク待機ボックス [The Tobruk Holding Box]: トブルク [Tobruk] ヘクス内のユニットのスタックが巨大になり過ぎたら、ユニットを表示するためにこのボックスを使用します。

### 2.3 ゲーム駒 [The Game Pieces]

(2.3.1) タイプ [Types]: 以下の 3 タイプのゲーム駒があります。:

- ・戦闘ユニット [COMBAT UNITS]: 1 以上の防御戦力を有すユニット。
- ・非戦闘ユニット [NON-COMBAT UNITS]: 0 の防御戦力を有すユニット。トラック、MSUs、補給ポイント、補充であること。
- ・マーカー [MARKERS]: これらは、単にプレイ補助と状態表示です。

#### (2.3.2) ユニットの読み方 [How to Read the Units]

攻撃戦力 [Attack Strength]: 攻撃しているときのユニットの戦力。

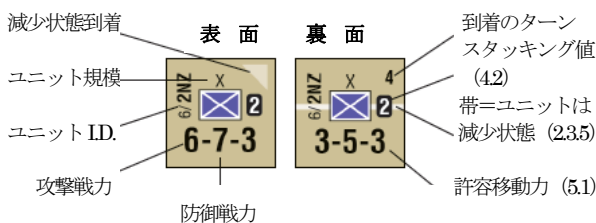
防御戦力 [Defense Strength]: 防御しているときのユニットの戦力。

許容移動力 [Movement Allowance] (MA): ユニットの移動のために消費し、それでも戦闘フェイズに攻撃できる移動ポイントの最大数。

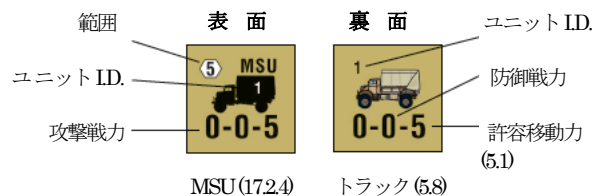
部隊評価値 [Troop Quality] (TQ): 赤ボックス内にその防御戦力を有す全てのユニットは、エリートです。白ボックス内にその防御戦力を有す全てのユニットは、低練度です。他の全てのユニットは、通常です。この値は、以下の目的のために使用されます。:

- ・エリート諸兵科統合シフト (9.3)
- ・孤立損耗 (16.5)
- ・断固とした防御 (11.2.4)
- ・交戦離脱 (27.5)
- ・回復表 (13.5)

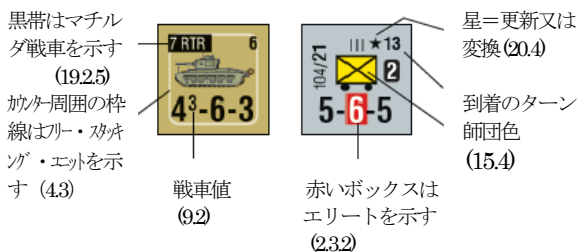
#### 歩兵ユニットの見本



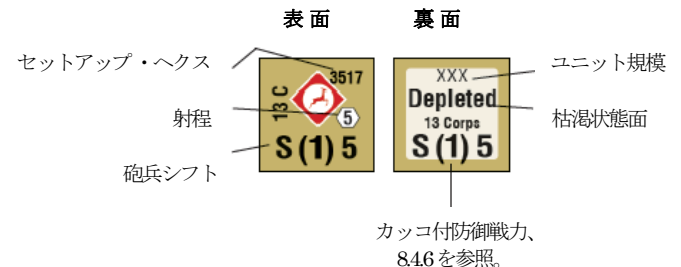
#### 非戦闘ユニットの見本



#### 機械化ユニットの見本



#### ASUの見本 (17.1)



#### マーカーの見本



## ユニット規模 [Unit Size]:

II=大隊 III=連隊 X=旅団 GP=砲兵グループ  
XX=師団 XXX=軍団 XXXX=軍

(2.3.3) ユニット・タイプのサマリー [Summary of Unit Types]: 全ての戦闘ユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。これは、ユニットが各ヘクス内に移動するためのコストを判定するために重要です。

## 非機械化

歩兵†  
機関銃†

## 機械化

自動車化歩兵†  
自動車化機関銃†  
自動車化空挺歩兵†  
オートバイ歩兵†  
偵察 (搜索) \*  
砲兵グループ (ASU)  
88mm FLAK (シルエット) \*  
戦車 (シルエット) \*  
トラック\*  
軍団 HQ (ASU)

†=歩兵タイプ [Infantry Type]: 諸兵科統合ルール (9.3) と補充 (19.2.3) について重要です。

\*車両タイプ [Vehicle Type]: 戦車、88 mm Flak、搜索 (偵察) は、車両ユニットと総称されます。これらのユニットは、断崖ヘクスサイドとトブルク陣地線を越える移動と攻撃に罰則と制限を持ちます (9.6)。

シルエット・ユニット [Silhouetted Units]: 88mm FLAK と戦車ユニットは、シルエット・ユニットと総称されます。この用語は、スタッキング・ルール内で使用されます (4.3)。

(2.3.4) ユニット色 [Unit Colors]: ユニットの地色は、その国籍又は部隊組織を示します。

## 連合軍ユニット

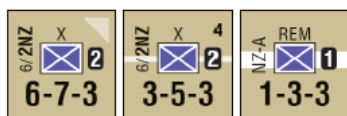
ライト・ブラウン	イギリス軍
カーキ	英連邦軍*
グリーン	南アフリカ軍*
ホワイト	ポーランド軍
レッド	チェコ軍

## 枢軸軍ユニット

グレイ	国防軍 [Wehrmacht]
メディウム・ブルー	ドイツ空軍 [Luftwaffe]
イエロー	イタリア軍

\*英連邦軍 (CW) には、オーストラリア軍、ニュージーランド軍、南アフリカ軍、インド軍の国籍を含みます。ルール 8.4.2 の目的において、それぞれ異なる国籍と見なされます。

(2.3.5) ステップ [Steps]: ユニットの、1~3ステップを持ちます。3ステップのユニットは、そのカウンター裏面を横切る細い帯で示されます (ユニットの最終ステップは、幅広の帯で示されます)。3ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けるとき、適切なユニット・タイプの残余 (10.4) (使用可能であれば) と置き換えることができます。



上図は、ニュージーランド第2師団第6旅団の3ステップを表示しています。

## 3.0 プレイのシーケンス・アウトライン

## [SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

## 3.1 ゲーム・ターン [GAME TURNS]

各ゲーム・ターンは、この順番で実施されねばなりません。:

## A. 準備フェイズ [Preparation Phase]

1. 各プレイヤーは、このターンに受け取った2補給ポイント、増援、補充のユニットをその本拠地内に置きます (6.1.3)。
2. マルタ島状態マーカーが左又は右にシフトするかどうか調べるため、1d6を振ります (22.3)。
3. ロンメル・マーカーをその準備面に裏返します (18.5)。
4. 降伏ボックス内のユニットを前進させます (12.5.2)
5. このとき、撤去 (20.2)、撤退 (20.3)、更新&変換 (20.4) が実行されます。

## B. アクション・フェイズ [Action Phase]

プレイヤー諸氏は、このフェイズに3つのアクション・イムパルス (3.2) を実施します。ただし、夏季ターン中は2イムパルスのみがあります。

1. 第1アクション・イムパルス—イタリアからの海上輸送が認められます (21.1.3)
2. 第2アクション・イムパルス—夏季ターン中はスキップします。
3. 第3アクション・イムパルス—このフェイズの海上輸送は、対海輸表で有利な-1 DRMを受け取ります (22.2.3)。

## C. 補給損耗フェイズ (25.0) [Supply Attrition Phase]

各プレイヤーはサイを2つ振り、自軍補給損耗表を調べます。結果は、どこかの補給ポイントを取り去らねばならないか又はASUをその枯渇状態 (17.1.4) 面に裏返さなければならないかを判定します。

## D. 勝利ポイント・フェイズ [Victory Point Phase]

キャンペーン・ゲームのみ: 適用可能であれば、勝利ポイント記録欄上で得失したVPを記録します。

## 3.2 アクション・イムパルスのシーケンス

## [Sequence of an Action Impulse]

## A. 連合軍プレイヤー・ターン [Allied Player Turn]

1. 連合軍初期フェイズ [Allied Initial Phase] —連合軍プレイヤーは、いずれかの順番で下記を行えます。:

- ・イベント: イベント表上で 2d6 を振り、特典を記録します (23.1)。
- ・補充: 補充を使用して自軍ユニットを回復させます (19.0)。
- ・陣地完成: 9.5.4 と 9.5.5 を参照。
- ・自軍輸送マーカーを取り去ります。—鉄道 (5.9)、航空 (18.7.6)、海上輸送マーカー (21.1.5)。

2. 連合軍移動フェイズ [Allied Movement Phase] —連合軍プレイヤーは、いずれかの順番で下記を行えます (最終ドットを除く)。:

- ・自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させます。全く移動しなくても構いません (5.0)。これには、トラック特別移送 (5.8.4)、鉄道移動 (5.9)、海上輸送 (21.0)、航空輸送 (18.7.6)、潰走 (13.3) を含みます。
- ・自動的 DS (8.9) を実施します。これらのユニットの戦闘後前進は、戦闘フェイズの終了時に実施されます。
- ・陣地の構築を開始します (9.5.3)。
- ・港湾爆破と港湾修理 (21.4) を実施します。これらの2アクションは、ユニットが移動した後で最後に行われなければなりません。

## 3. 連合軍戦闘フェイズ [The Allied Combat Phase]

連合軍プレイヤーは、いずれかの順番で隣接する敵ユニットを攻撃でき (8.0) 又は交戦離脱 (27.5) の試みを実施できます。次いで、自動的 DS マーカー (8.9) を持つ全てのユニットを前進させます (8.7)。戦闘フェイズの終了時、獲得していたフリー補給ポイント (17.4) を置きます。



#### 4. 連合軍回復フェイズ (13.4) [Allied Recovery Phase]

- ・混乱状態 (13.2) 又は潰走状態 (13.3) で EZOC 内にない連合軍ユニットは、1 レベル回復します。EZOC 内のそれらは、回復についてサイを振らなければなりません (13.5)。
- ・戦闘ユニット上の全ての補充マークが取り去られます。

#### 5. 連合軍補給フェイズ (16.1) [Allied Supply Phase]

- ・全連合軍ユニットの補給状態をチェックします。
- ・全影響下連合軍ユニットの孤立損耗についてサイを振ります (16.5)。
- ・連合軍 ASUs を裏返すために SPs を消費します (17.1.4)。

#### 6. 連合軍遅延フェイズ (24.3) [Allied Delay Phase]

連合軍プレイヤーは、マップ上にいくつかの使用可能な遅延マークを置き、それらが (もしあれば) 取り去られるか調べるため、サイを二回振ります。地上掃射と LRDR のマーク (18.7.5、18.8) は、このときに置かれます。このときに、任意と強制的な遅延マークの撤去が発生します。

#### B. 枢軸軍プレイヤー・ターン [AXIS PLAYER TURN]

連合軍の用語を枢軸軍に置き換え、鉄道移動を省略することを除き、連合軍プレイヤー・ターンと同一です。

### 4.0 スタッキング [STACKING]

#### 4.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

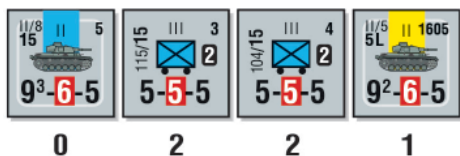
スタッキングとは、あるヘクス内に複数の競技用駒が置かれることを述べます。両陣営のスタッキング限度は、**5 スタッキング・ポイント**です。マークはスタッキングに影響せず、あるヘクス内に限度なしで自由にスタックできます。

#### 4.2 スタッキング・ポイント [Stacking Points] :

大部分のユニットのスタッキング・ポイント値は、黒ボックス内に 0~2 の数字で指定されます。0 のスタッキング値を有する数多くのユニットも、ある 1 ヘクス内にスタックできます。全ての非戦闘ユニットと ASUs (17.1) は、0 のスタッキング値を持ちます。

#### 4.3 フリー・スタッキング・ユニット [Free Stacking Units]

1 つのシルエット・ユニット (戦車又は 88mm Flak) は、各ヘクス内にフリーでスタックでき、ヘクス内の他の全シルエット・ユニットは各 1 スタッキング・ポイントとしてカウントします。カウンター上の白い枠がそれを示します。



例：各ユニットのスタッキング値が表示され、合計 5 です。最初の戦車ユニットは、フリーでスタックします。

#### 4.4 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

(4.4.1) 概括 [In General] : スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の過程にのみ超過できます。スタッキング限度は、手番プレイヤーによって、自軍移動フェイズと戦闘フェイズの完了時、各突破と自動的 DS 攻撃 (8.9) が解決される瞬間に厳密に遵守されなければなりません。手番プレイヤーは、これらのときにスタッキング限度を満たすためにヘクスから十分なユニットを除去することで、全てのスタッキング違反を矯正しなければなりません。

(4.4.2) スタッキングと国籍 [Stacking and Nationalities] : ドイツ軍とイタリア軍のユニットは、罰則なしで互いにスタックできます。同様に、全ての連合軍国籍は、罰則なしで自由にスタックできます。

### 5.0 陸上移動 [LAND MOVEMENT]

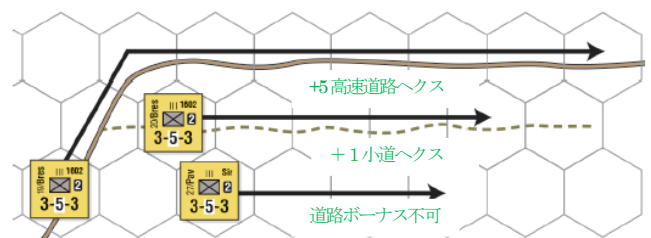
#### 5.1 基本 [The Basics]

各ユニットは許容移動力 (MA) を持ち、これは移動フェイズ中に移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の通常の数です。進入した各ヘクスは、TEC 上に特記されるごとく、進入するために一定数の MPs がかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。複数のユニットがスタックとして移動したら、これらはスタック内の最低速ユニットの率で移動します。スタックは、移動するに連れてユニットを置き去りにできます。置き去りにされたユニットは、そのフェイズ中はそれ以上移動できません。他のユニット又はスタックの移動を開始する前に、1 つのユニット又はスタックの移動を完了しなければなりません。ユニット又はスタックは、敵戦闘ユニットによって占められたヘクスへ進入できません。

#### 5.2 道路移動 [Road Movement]

(5.2.1) 概括 [In General] : 高速道路 (Via Barbia) と小道 [Tracks] は道路と総称されます。道路の道筋に従うユニットは、道路の減少率を使用できます。機械化ユニットは、同じ移動に道路と路外移動を組み合わせることができます。

(5.2.2) 道路ボーナス [The Road Bonus] : 非機械化ユニットが高速道路に沿ってその全 MA を消費し、敵ユニットに隣接して開始又は移動を終了しなければ、3 の代わりに **8** 高速道路ヘクスを移動できます (5 高速道路ヘクスのボーナスを獲得します)。同様に、非機械化ユニットが小道又は小道と高速道路の組み合わせに沿ってその全 MA を消費し、敵ユニットに隣接して開始又は移動を終了しなければ、3 の代わりに **4** 高速道路/小道ヘクスを移動できます (1 道路ヘクスのボーナスを獲得します)。敵の非戦闘ユニットは、いかなる方法によっても、道路ボーナスを遅くさせたり妨げたりしません。



#### 5.3 機械化ユニットの拡張移動 [Extended Movement for Mechanized Units]

機械化ユニット (トラック・マークによって移動したそれを含め) は、その MA を **3MPs** だけ増加させるために拡張移動を使用できます。拡張移動を使用するユニットは、敵 ZOC へ進入できません。EZOC 内でその移動を開始しているユニットは、移動の最初のヘクスで EZOC を退出する限り拡張移動を使用できます。非機械化ユニットは拡張移動を使用できず、代わりに道路ボーナスを受け取ります (5.2.2)。敵の非戦闘ユニットと潰走状態の戦闘ユニットは、いかなる方法によっても、拡張移動を遅くさせたり妨げたりしません。

#### 5.4 戦術移動 [Tactical Movement]

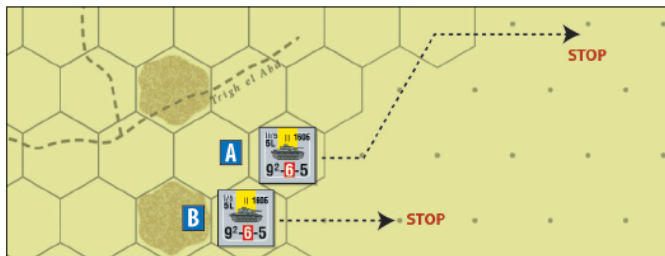
いかなるユニットも、1 又は 2 ヘクス移動するために戦術移動を使用できます。戦術移動は、MA 又は MPs を使用しません。戦術移動を使用するユニットは、戦闘フェイズに攻撃できます。戦術移動を使用しているユニットは、移動の他のルールに従わなければならない、特に以下のとおりです。:

- ・EZOC (限定 EZOC ではない) に進入した瞬間に停止しなければなりません。
- ・禁止ヘクスサイドを越えられません。

デザイン・ノート：このルールはゲーム・プレイを簡易化し、ユニットを単純に 2 ヘクス移動させる場合、MP をカウントする必要がありません。

### 5.5 未踏砂漠ヘクス [Untraced Desert Hexes]

未踏砂漠は、マップ上で六角形格子の欠如によって識別されます。これは単にグラフィック上の解決で、全ての目的においてヘクスが存在すると見なされます。簡略化のため、以後は砂漠ヘクスと呼ぶことにします。単一の移動又は戦闘フェイズ内に、連続した2砂漠ヘクスを超えて移動、退却、戦闘後前進ができるユニットはありません。その二番目の砂漠ヘクス内に移動した後、ユニットは停止しななければならないか又は可能であれば非砂漠ヘクス内へ移動を続けます。ユニットが連続した2砂漠ヘクスを超えて移動しない限り、単一のセグメントに砂漠内と非砂漠のヘクスでの移動をいかなる方法でも組み合わせることができます。



**例:** ユニット A は2砂漠ヘクスを行軍し、次いで六角形格子を介して移動を続けます。ユニット B は、二番目の砂漠ヘクスの後で停止しなければなりません。なぜならば、三番目の砂漠ヘクスへの進入は禁じられるからです。

### 5.6 マップの退出 [Exiting the Map]

ユニットは、友軍マップ外ボックスに進入するためののみ、マップを退出できます (6.1.2)。

### 5.7 断崖ヘクスサイド移動の影響 [Escarpment Hexsides Movement Effects]

非機械化ユニットは、断崖ヘクスサイドを越えるため追加1MPを消費しなければなりません。機械化ユニットは、越えることが禁じられます。全てのユニットは、道路の道筋に従うときに道路率で断崖ヘクスサイドを越えることができます。



**例:** ユニット A は、断崖ヘクスサイドを越えるために1MPと荒地ヘクス毎に1MPを消費します。ユニット B は、完全に高速道路ヘクスに沿って移動するため、5ヘクスの高速道路ボーナスを使用できます。ユニット C は、小道に沿って移動するため、1ヘクスの小道ボーナスを使用できます。機械化ユニット D は、EZOCへ進

### 5.8 トラック・マーカー [Truck Markers]



**(5.8.1) 一般ルール [General Rule]:** トラックは非戦闘ユニットで、マーカーではありません。トラックは、戦闘ユニット、補充ユニット、補給ポイントを運ぶために使用されます。各トラックは、1つの戦闘ユニット

(いずれかの規模)、又は1補充、又は1補給ポイントを、機械化移動率を使用して運ぶことができます。トラックは拡張移動を使用できます。トラックは、ユニットを拾い上げる又は置き去りにするために追加のMPsがかからずトラックは単にユニットが位置するヘクスに進入し、それを拾い上げ、移動を続けます。拾い上げられたユニットは、移動してはなりません。トラックによって輸送されている戦闘ユニットは、いかなる能力も失わず、いまだにZOCと完全な戦闘能力(攻撃と防御)を持ちます。

**プレイ・ノート:** 非機械化戦闘ユニットを運んでいるトラックは、事実上そのユニットを機械化戦闘ユニットにします。

**(5.8.2) 移動させたら留まる [If You Move It, You Stay With It]:** いったんトラックがユニットを拾い上げたら、移動フェイズの残りについてそのユニットと共に留まらなければならない、他の何かを置き去りにしたり拾い上げたりすることができません。移動フェイズを1つのユニットと共にスタックして開始するトラックは、それを背後に残す、移動、異なるユニットを拾い上げることができ、次いで移動を続けます。トラックは、移動フェイズに1つのユニット並びに戦闘後前進で異なる1つのユニットを運ぶことができます。

**(5.8.3) 戦闘ユニットなしのトラック [Trucks Without Combat Units]:** 戦闘ユニットなしのトラックは、敵の非戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません(それらを捕獲又は除去するために)。

**(5.8.4) トラックの特別移送 [Truck Special Transfer]:** 移動の代わりに、トラックは取り上げて友軍マップ外ボックス内又は現在完全補給下(16.2)のいずれかの友軍戦闘ユニット又は補給ポイントを含むいずれかのヘクス内に置くことができます。非補給下(その瞬間に判定される)又はその唯一の補給源が港湾であるトラックは、特別移送を使用できません。トラックは、特別移送を行っているときに、いかなるユニット(SPsを含む)も運ぶことができません。

入していないため、その許容移動力を3MPsだけ増加させるため、拡張移動を使用できます。—合計8MPsで移動します。ユニット E は、開始時のEZOCを退出するために2MPsを消費し、その終了ヘクスへ到着するために合計8MPsを使用します。



**プレイ・ノート**：より多くの補給又はユニットを拾い上げるため、トラックをトリポリ又はナイル・デルタへ戻すのは良い方法です。

#### (5.8.5) トラックに関するその他のルール [Other Rules Regarding Trucks] :

- ・トラックは ZOCs を持たない : 7.1
- ・トラックへの攻撃 : 8.7 と 10.2.2
- ・除去されたトラックの補充 : 19.1.2
- ・枢軸軍による捕獲 : 27.1

### 5.9 鉄道移動 [Rail Movement]



**(5.9.1) 基本 [The Basics]** : ゲーム内唯一の鉄道線は、ナイル・デルタ [Nile Delta] マップ外ボックスからメルサ・マトルー [Mersa Matruh] まで導かれます。連合軍プレイヤーは、連合軍移動フェイズ毎に鉄道線に沿って1つの戦闘ユニット (いずれかの規模)、又は1補充、又は1補給ポイントを移動させることができます。鉄道移動は、ユニットにその完全な MA が掛かります。鉄道移動は、EZOC の入退出ができません。ユニットは、都市、町、陸票、ナイル・デルタ内でのみ乗車/下車ができます。鉄道線は、損傷又は破壊することができず、いかなる方法でも枢軸軍プレイヤーによって使用できません。ユニットが鉄道移動を使用したら、次いでユニットの上に鉄道マーカーを置きます。鉄道マーカーはユニットの上に留まり、次の連合軍プレイヤー初期フェイズに取り去ることができます。鉄道マーカーの下にある戦闘ユニットは半減戦力 (端数切り上げ) で防御し、攻撃ができません。鉄道マーカーの下にある補給ポイントと補充は、次の初期フェイズに鉄道マーカーが取り去られるまで、いかなる目的についても使用できません。

**(5.9.2) 鉄道の拡張 [The Extended Railroad]** : ターン 17 に、鉄道はメルサ・マトルー [Mersa Matruh] からミシエイファ [Mishaiya] (ヘクス 2351) まで拡張されます。枢軸軍ユニットの存在は、この部分の完成に影響を持ちません。

## 6.0 マップ外ボックス [OFFMAPBOXES]

### 6.1 概括 [In General]

**(6.1.1) 目的 [Purpose]** : これらは、ヘクス・マップ外のエリアをあらわします。枢軸軍の増援と補充はイタリア内で開始し、海上輸送によってトリポリ [Tripoli] 又はベンガジ [Benghazi] (22.3) へ輸送されなければなりません (22.3)。トリポリからヘクス・マップ上へ、又はトリポリからマップ上の他の港湾の1つへ移動できます (21.0)。

**(6.1.2) 友軍マップ外ボックス [Friendly Off Map Boxes]** : イタリアとトリポリ [Tripoli] は枢軸軍プレイヤーにとって友軍で、ナイル・デルタ [Nile Delta] は、連合軍プレイヤーにとって友軍です。どちらのプレイヤーも、他方のマップ外ボックスへ進入できません。

**(6.1.3) 本拠地 [Bases]** : イタリア・ボックスは枢軸軍の本拠地で、ナイル・デルタ・ボックスは連合軍の本拠地です。各陣営の補充、増援、補給ポイントは、プレイに到着するときに自軍本拠地内に置かれます。

### 6.2 マップ外ボックスの特性 [Properties of Off Map Boxes]

無制限な数のユニットがマップ外ボックスを占めることができます。内外への戦闘は認められず、ZOCs はマップ外ボックスの内外に及ぼされません。マップ外ボックス内にある間、ユニットは常に自動的な補給下です。ユニットは、所有しているプレイヤーが望む限り、マップ外ボックス内に留まることができます。

## 6.3 マップ外ボックスと移動 [Off Map Boxes and Movement]

**(6.3.1) マップ外ボックスへの進入 [Entering an Off Map Box]** : 移動フェイズ中にマップ外ボックスへ進入するユニットは停止しなければならず、後のアクション・イムパルスになるまで退出できません。

**(6.3.2) マップ外ボックスの退出 [Exiting an Off Map Box]** : ユニットのトリポリ [Tripoli] 又はナイル・デルタ [Nile Delta] を退出してマップ上へ移動できます (6.3.3)。トリポリ内の枢軸軍ユニットは、マップ上の港湾へ航行するために海上輸送も使用できます (21.0)。ナイル・デルタ内の連合軍ユニットは、鉄道移動 (5.9)、海上輸送 (21.0)、陸上移動を介してボックスを退出できます (20.3.2)。イタリア内の枢軸軍ユニットは、海上輸送又は航空輸送によってのみボックスを退出できます (18.7.6)。

**(6.3.3) マップ外ボックスとマップ間の陸上移動 [Land Movement between an Off Map Box and the Map]** : 西側のトリポリ [Tripoli] と東側のナイル・デルタ [Nile Delta] は、マップに隣接していると見なされます。これら2つのマップ端マップ外ボックスは、移動、退却、戦闘後前進中に友軍ユニットによって進入できます。移動フェイズ中、マップ外ボックスへ進入するためのコストは1MP (又は、戦術移動を使用していると1ヘクス) です。マップ外ボックスを退出するため並びにマップに進入するためのコストは、常に進入した最初のヘクスのコストです。ユニットは、適用可能であれば道路率を使用できます。ナイル・デルタ又はトリポリを退出するユニットは、同じ移動フェイズにマップ外ボックスへ再進入できません。

### (6.3.4) マップ外ボックス退出の制限 [Restrictions on Exiting an Off Map Box] :

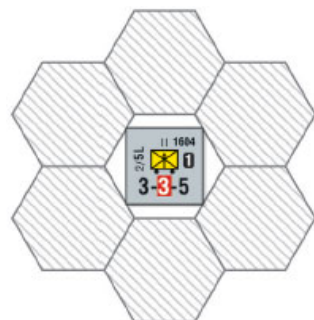
- ・マップ外ボックスを退出するため、ユニットは良好統制 (13.1.1) でなければなりません。
- ・非機械化ユニットと補給ポイントは、トラック化されているか又は鉄道、航空又は海上輸送を使用することによってのみ退出できます。

## 7.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

### 7.1 一般ルール [General Rule]

1つ以上の戦闘ユニットによって占められたヘクスの周囲6ヘクスは、それらユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。非戦闘ユニット (トラック、補充、補給ポイント) とマーカーは ZOC を持ちません。

**プレイ・ノート** : 全ての戦闘ユニットは、残余と ASUs を含み、ZOC を持ちます。

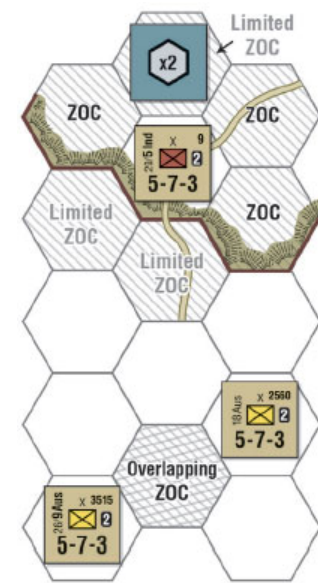


### 7.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

全てのユニットは、敵支配地域 (EZOC) に進入した瞬間に停止してその移動を終了しなければなりません。EZOC に進入するための追加 MPs はかからず (+0 MPs)、EZOC を退出するために追加2移動ポイント (+2 MPs) が掛かります。その移動を EZOC 内で開始するユニットは、他の EZOC 内へ直接移動でき停止します。

### 7.3 限定 ZOCs [Limited ZOCs]

ZOCs は、断崖ヘクスサイドの上に越えて又は敵陣地内に伸びると限定 ZOC に低下します。限定 ZOC は敵ユニットの移動を停止させず、限定 ZOC 内のヘクスを離れるために敵ユニットに +1 MP のみを課します。前述の2つの項目の他、限定 ZOC は全ての点で通常の ZOC と同様に扱われます。



## 7.4 重複している ZOCs [Overlapping ZOCs]

重複している ZOC とは、互いに隣接していない複数の異なるユニットから生じる ZOC です。重複している ZOCs は、退却 (12.2.1) と補給線 (16.3.2) を妨害します。OOS でマークされたユニットは、敵の重複している ZOC へ進入できません (16.4)。重複している EZOCs は、友軍ユニットによって無効化されます。

## 8.0 戦闘 [COMBAT]

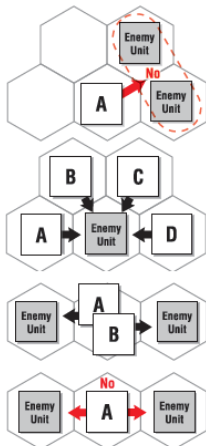
### 8.1 基本 [The Basics]

戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは隣接する敵戦闘ユニットを攻撃できます。攻撃は任意です。：攻撃を強制されるユニット又はスタックはありません。戦闘フェイズ毎に、複数回攻撃できる又は攻撃され得るユニットはありません (例外：突破戦闘 [15.0] は、ユニットが再び攻撃することを認め、すでに攻撃されているユニットを攻撃することを認めます)。スタック内のいくつかのユニットが攻撃し、一方で他が攻撃しないか又は異なるヘクスを攻撃できます。あるヘクス内の全ての防御ユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、自軍の攻撃を望むいずれかの順番で実施でき、それらを事前に指定する必要はありません。ユニットは、移動フェイズに進入又は越えることを禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。交戦離脱に関しては、選択ルール 27.5 も参照してください。

解明：突破戦闘で攻撃されている防御ユニット又はスタックは、攻撃しているユニットが現行戦闘フェイズに全く攻撃していなかった場合に限り、通常戦闘によって再び攻撃される可能性があります。

### 8.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- ・攻撃側は、各戦闘で1ヘクスのみを攻撃できます。
- ・防御しているユニット又はスタックは、6つまでの異なる隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- ・同じヘクス内のユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます。
- ・複数のヘクスを攻撃するためにその攻撃戦力を分割できるユニットはありません。



### 8.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、以下のステップに従います。：

ステップ1：攻撃しているユニットの統合された攻撃戦力 (30 が上限 [8.8]) に対して、防御しているユニットの合計防御戦力 (15 が上限) を比較し、数字の戦闘比 (攻撃側対防御側) として表現します。戦闘比を戦闘結果表 (CRT) 上にある戦闘比コラムの1つに適合するよう、下方に切り捨てます。1対3未満の攻撃は認められません。

例：7対2は3：1になります。9対4=2：1。6対4=1：1。5対6=1：2です。

ステップ2：プレイヤー諸氏は、戦車又はエリート諸兵科統合のシフト (9.2, 9.3) が適用されるか否かを判定します。次いで攻撃側は、攻撃補給 (8.5)、砲兵支援 (9.4)、航空支援 (18.7.4) を使用しているのかを宣言します。

ステップ3：次いで防御側は、砲兵支援と／又は防御航空支援 (18.7.4) を使用するかを決めます。

ステップ4：コラム・シフトを調整した後、1つの六面体サイを振ります。CRT 上の適用可能なコラムを使用し、サイの目と履行結果を交差照合します。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失 (10.2) を取り去り、必要に応じて退却 (12.0) を実施します。退却するユニットは、混乱状態又は潰走でマークされます (13.0)。

ステップ5：防御側が除去されるか又は退却したら、攻撃側は戦闘後前進 (14.0) を実行できます。戦闘後前進中には、突破戦闘 (15.0) が発生する可能性があります。

### 8.4 指揮統制 [Command and Control]



(8.4.1) 最高司令部 [Comando Supremo]：ドイツ軍とイタリア軍のユニットは、枢軸軍プレイヤーが最高司令部マーカーを使用しない限り、同じ攻撃に参加できません。最高司令部は、イヴェントとして到着でき、又は1資源ポイントで購入できます。影響は、1枢軸軍プレイヤー・イムパルスについて続きます。それが使用された後、マーカーを枢軸軍マーカー・ディスプレイへ戻します。一ドイツ軍とイタリア軍のユニットは、罰則なしで一緒にスタックして防御できます。自動的 DS は「攻撃」と見なされ、それ故ドイツ軍とイタリア軍を統合するために最高司令部が要求されます。

(8.4.2) 連合軍の指揮統制 [Allied Command and Control]：全ての連合軍ユニットは、罰則なしで一緒にスタックして防御できます。以下の制限は、攻撃する場合にのみ適用します。：

- ・各攻撃に2つを超える国籍は参加できません。各英連邦国は、個別の国籍と見なされます。
- ・各攻撃に3つを超える戦車ユニットは参加できません。



デザイン・ノート：1941年には、イギリス軍はまだに装甲部隊は分散させるべきであるというリデル・ハートの信条の影響下にあったため、その戦車部隊を集中させませんでした。

### 8.5 攻撃補給 [Attack Supply]

(8.5.1) 概括 [In General]：攻撃側が戦車シフト (9.2) の使用又は10以上の攻撃戦力ポイントの使用を望む全ての攻撃は、攻撃補給を要求されます。攻撃補給は1SPがかかり1補給ポイントを取り去るか又は良好統制の1ASU (17.1.4) をその枯渇面に裏返すかのどちらかです。1SP又はASUは、範囲内の全ての攻撃に攻撃補給を提供します (17.3)。各攻撃において、少なくとも1つの戦闘ユニットがSP又はASUの範囲内にいる必要があります。攻撃補給が購入されないか又は使用可能でなければ、攻撃補給なしの攻撃は参加しているユニットの数にかかわらず9の攻撃戦力が上限で (半減と倍化の後に適用します)、攻撃側によって獲得されるいかなる戦車シフトも無視されます (攻撃側の戦車ユニットは、それでも防御側の戦車シフトを無効化できます)。攻撃補給は、戦闘の瞬間に各攻撃について判定されます。防御側は、防御のためにSPsを消費する必要はありません。

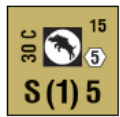
ノート：攻撃側は、攻撃補給なしの攻撃にいかなる数の参加ユニットも持つことができますが、9数値のみがカウントされます。

(8.5.2) 攻撃補給の制限 [Attack Supply Restriction]：イタリア軍又はドイツ軍のASUは、少なくとも自国籍の1ユニットが攻撃に含まれている場合にのみ攻撃補給のために使用できます。連合軍の補給ポイントは、制限なしで連合軍陣営のいかなる国籍も支援します。



**(8.5.3) 圧倒的戦闘比 [Overwhelming Odds]** : 10 対 1 以上の戦闘比の攻撃又は自動的 DS 攻撃 (8.9) は、たとえ戦車シフトが使用されても攻撃補給を要求又は消費しません。10 対 1 の攻撃が攻撃補給を必要とする突破戦闘を導くと、次いで (通常戦闘の開始時にユニットがいたヘクス内へたどった) 攻撃補給が消費されます。

## 8.6 カッコ付ユニット [Parenthesized Units]



これらのユニットの防御戦力は、これらがヘクス内で唯一のユニットである場合にのみ使用されます。ヘクス内に複数のこのようなユニットがあると、1つのみが使用されます。他のユニットと共にスタックしたとき、他の全ての防御ユニットが除去されるまで、ステップ損失のためにこれらのユニットを選択できません。

## 8.7 非戦闘ユニットに対する戦闘 [Combat Against Non-Combat Units]



あるヘクス内に単独でそれらを防護する戦闘ユニットを持たない非戦闘ユニットは、攻撃され得ません。これらは、敵ユニットがそのヘクスに進入 (移動、戦闘 [10.2.2]、戦闘後前進 [14.6] を介して) したら除去されます。これは移動 (又は前進) を停止させず、追加の MPs がかかりません。補給ポイント (17.2.3) とトラック (27.1) を捕獲する機会があります。非護衛下のトラックは、捕獲できません。除去されたトラックは、除去ボックス内に置かれ、補充と SPs は自軍ブルー内に戻されます。

## 8.8 最低と最高 [Minimum and Maximum]

**(8.8.1) 30 攻撃値 [30 Attack Factors]** : 攻撃側は、攻撃補給 (8.5.1) があるという条件で、特定の戦闘に最大 30 戦力ポイントを使用できます。これを超過した全ての戦力ポイントは、無視されます。この限度は、半減と倍化の後に適用します。

**(8.8.2) 15 防御値 [15 Defense Factors]** : 防御側は、特定の戦闘で最大 15 戦力ポイントを使用できます。これを超過した全ての戦力ポイントは、無視されます。この限度は、半減と倍化の後に適用します。

**デザイン・ノート** : これらの戦力限度は、過度の数値カウンティングを回避させ、より諸兵科統合に依存させます。

**(8.8.3) 戦闘比 [Combat Odds]** : 1 対 3 未満の比の戦闘は、認められません。8 対 1 又は 9 対 1 の比による戦闘は、7 対 1 のコラムで解決されます。10 対 1 以上の比による戦闘は、自動的に DS 結果を達成します。

**(8.8.4) コラム・シフト [Column Shifts]** : 7 対 1 のコラムを超えるコラム・シフトが適用されるときは、8 対 1、9 対 1 等のコラムが存在すると仮定します。攻撃側と防御側の両方のコラム・シフトの実質効果を計算した後で、7 対 1 のコラム限度を適用します。

例 : 8 対 1 の比で、地形について 1 シフト左を持つと、6 対 1 のコラムではなく 7 対 1 のコラムで解決されることになります。7 対 1 の比で、1 シフト右を持つと、7 対 1 のコラムで解決されることになります。

## 8.9 自動的 DS [Automatic DS]

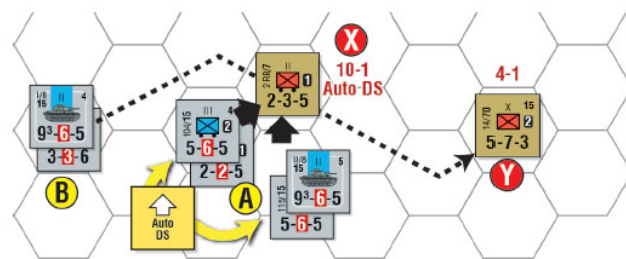


**(8.9.1) 手順 [Procedure]** : 防御しているユニットは、移動フェイズ中に手番プレイヤーがそれに対して 10 対 1 の比を保証するために十分なユニットを防御側ヘクスへ隣接させて持つときに、自動的防御側撃破 (自動的 DS) を被る可能性があります。戦車とエリート諸兵科統合のシフト (9.2, 9.3) は使用できますが、航空又は砲兵のシフトは使用できません (これらは、戦闘フェイズにのみ割り当てられます)。こ

の時点で、手番プレイヤーは、そのヘクスに対して自動的 DS を宣言できます。防御しているユニット (たち) は、直ちに DS の結果を被り、生き残っているユニットは退却方向指針 (12.1.3) に従って、防御側によって 4 ヘクス退却させられます。10 対 1 を可能にした全てのユニットは、「自動的 DS [Auto DS]」マーカーでマークされます。—これらは、その移動フェイズにこれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズで通常戦闘に参加できません。

**重要** : 自動的 DS マーカーは移動フェイズに置かれ、決して戦闘フェイズに置かれません。

**(8.9.2) 戦闘後前進 [Advance After Combat]** : 戦闘フェイズ中、自動的 DS マーカーでマークされたユニットは、全ての戦闘と交戦離脱の試み (27.5) が解決された後で、マーカーが取り去られるときに、その戦闘後前進を完全な前進率 (14.2) で実施します。通常戦闘のごとく、各自動的 DS 攻撃の 1 スタックのみが突破戦闘 (15.0) を実施できます。



例 : 枢軸軍移動フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは上に表示された 4 つのユニットを、移動でイギリス軍大隊に隣接させます。比は 21 対 3 で 2 戦車シフトと 1 エリート諸兵科統合シフトを持つため、戦闘比は 10 対 1 です。イギリス軍大隊は DS 結果を被り除去されます。4 つのドイツ軍ユニットは、自動的 DS マーカーで示されます。ここでスタック B が移動でき、戦闘フェイズにヘクス Y に対して 4 対 1 (12 対 7 で 3 シフト) を設定することができます。

## 9.0 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

### 9.1 半減と倍化 [Halving and Doubling]

あるユニットは、決して複数回の半減又は倍化ができません。半減しているときは、常に個別ユニット (スタックではなく) を半減させ、端数は次の上位整数まで切り上げます。ユニットが半減と倍化の両方であると (例えば、陣地ヘクス内で防御している混乱状態ユニット)、ユニットはその記載された戦力へ戻ります。ユニットは、以下の理由のために半減されます。:

- トブルク防衛線ヘクスサイド (9.6) を越えて又は陣地 (9.5) を含んでいるヘクス内を攻撃している車両ユニット (2.3.3)。
- 尾根又は断崖のヘクスサイド (9.5) を越えて攻撃しているユニット。
- 防御側がより優れた評価の戦車又は対戦車ユニットを持つときに攻撃している戦車ユニット (たとえ戦車シフトが認められないジエベル地形内であっても)。
- 非補給下 (16.4) でマークされたときに攻撃していると。
- 混乱状態 (13.2) 或いは鉄道又は海上輸送マーカーの下で防御しているユニット (21.1.5)。

### 9.2 戦車シフト [Tank Shifts]

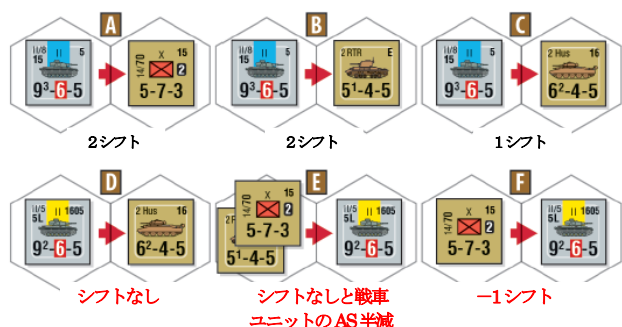
**(9.2.1) 戦車シフトの概括 [Tank Shifts in General]** : 地形 (9.2.2) と攻撃補給 (8.5.1) が許可すると、攻撃側は各戦闘で戦車シフトを獲得又は被る可能性があります。各シフトは、CRT 上のコラムを左又は右のどちらかへ移します。

**(9.2.2) 戦車シフトと地形 [Tank Shifts and Terrain]** : 戦車シフトは、防御側



が陣地、ジェベル、都市のヘクス内にいると決して獲得できません。断崖を越えて又はトブルク防衛線ヘクスサイド (9.6) を越えて攻撃している戦車ユニットは、戦車シフトを獲得するために使用できませんが、その存在は防御側が戦車シフトを獲得するのを妨げるには十分です。

**(9.2.3) 手順 [Procedure] :** 攻撃に参加しているユニット中の最高の戦車値と、防御ヘクス内の最高の戦車値とを比較します。防御側が戦車又は 88 Flak ユニットの持たなければ、その評価値は 0 と見なされます。攻撃側がより高い評価値を持つと、差に相当する数のシフト右を獲得します。—ただし、決して最大で 2 シフトを超えません (下記の例 A、B、C)。各陣営の最高の戦車値が同じであると、どちらの陣営もシフトを獲得しません (例 D)。防御側がより高い評価値を持つと、攻撃側はシフトを獲得せず、プラスして攻撃している全自軍戦車ユニットの攻撃戦力を半減 (端数切り上げ) させなければなりません (例 E)。攻撃側が戦車ユニットを持たず防御側が持つと、攻撃側は 1 シフト左を被ります (例 F)。



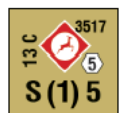
例: [A] 3の戦車値対歩兵ユニット=2シフト (最大)。[B] 3の戦車値対1=2シフト。[C] 3の戦車値対2=1シフト。[D] 等戦車値=シフトなし。[E] 防御側が高い戦車値を持つ。[F] 戦車なしの攻撃側が戦車ユニットを攻撃している=-1シフト。

**(9.2.4) 88mm Flak ユニットの [88mm Flak Unit] :** これらのユニットは、決して戦車シフトを獲得できません。—それを無効化するだけです。これらのユニットは、これの備忘として白い円の中に戦車値を持ちます。完全な詳細については、182を参照してください。攻撃している 88mm Flak ユニットの、そのヘクス内の戦車ユニットが半減されることを回避させます。

### 9.3 エリート諸兵科統合シフト [Elite Combined Arms Shift]

攻撃側がエリート戦車ユニットとエリート歩兵タイプ・ユニットの両方を攻撃に参加させて持つと、攻撃側は CRT 上で 1 コラム右の有利なコラム・シフトを受け取ります。防御側は、決してエリート諸兵科統合によるシフトを獲得しません。この修正は、たとえ攻撃が攻撃補給を受けなくても使用できます。

### 9.4 砲兵支援シフト [Artillery Support Shift]



**(9.4.1) 攻撃側と防御側の両者は、** 射程内のいずれかの戦闘に砲兵支援を提供できます (17.3)。攻撃側が最初に決めなければなりません。砲兵支援は、射程内に良好統制 (13.1) の友軍 ASU (17.0) を要求されます。

各砲兵支援は、ASU にその枯渇面へ裏返すこと又は ASU と共にスタックした 1 SP を取り去ることを要求します。各戦闘は、1 砲兵支援シフトに限定されます。—攻撃側と防御側の両者が砲兵支援を使用したら、シフトは相殺されます。

プレイ・ノート: 砲兵支援をつけて攻撃補給を使用している攻撃は、2 補給ポイントがかかることになります。

**(9.4.2) 砲兵支援の制限 [Artillery Support Restrictions] :** イタリア軍又はドイツ軍の ASU は、戦闘に少なくとも 1 自国籍の 1 ユニットの含まれる場合にのみ使用できます。

### 9.5 陣地マーカー [Fortification Markers]



**(9.5.1) 戦闘の影響 [Combat Effects] :** 車両ユニットを除く全てのユニットは、その防御戦力が倍化されます。陣地の倍化は、地形の倍化と蓄積しません。防御側ヘクス内の陣地は、どちらの陣営も戦車シフトを獲得することを妨げます。陣地内を攻撃している戦車ユニットは、半減で攻撃します。全ての車両ユニットは、陣地を攻撃しているときに半減されます。

**(9.5.2) ZOC の影響 [ZOC Effect] :** ZOC は、敵陣地内へ伸びるときに限定 ZOC へ低下します (7.3)。陣地内のユニットは、ルール 7.3 によって低下されない限り、完全な ZOC を及ぼします。

**(9.5.3) 陣地の建設 [Building Fortifications] :** 陣地を建設するため 1 資源ポイント (23.2) がかります。構築ヘクスは、完全又は港湾補給 (16.2) 下の友軍戦闘ユニットを含むか又は隣接していなければなりません。構築は二部工程で行われます。—手番プレイヤーのアクション・イムパルスの移動フェイズに開始され (カウンターをその裏「構築中 [Under Construction]」面で置きます)、所有しているプレイヤーの次の初期フェイズに完成できます。陣地がどれだけ迅速に構築されるかは、サイ振り又は土台が存在しているかによって判定されます。

**(9.5.4) 陣地完成のサイ振り [Fortification Completion Die Roll] :** 土台ヘクス (9.5.5) が存在している以外のヘクス内で構築される各友軍陣地についてサイを 1 つ振ります。1~3 のサイの目で完成し、陣地マーカーが裏返されます。サイの目が 4~6 であると、完成のサイ振りには失敗しますが、次の友軍初期フェイズに再び試みることができます。未完成の陣地は、プレイに影響を持ちません。構築完成、並びに完成のサイ振りには、完全補給又は港湾補給下 (16.2) の友軍戦闘ユニットが要求されます。

**(9.5.5) 土台の存在 [Existing Groundworks] :** これらは、地雷の敷設と強化のみ必要がある旧陣地を含んでいる地点をあらわします。存在している土台ヘクスとしてマークされた 5 つのヘクスの 1 つに建設された陣地は、完成させるためにサイを振る必要がありません。これらは、構築を開始した次の友軍初期フェイズに完成します。

**(9.5.6) 建設の制限 [Building Restrictions] :**

- あるヘクス内に 1 つまでの陣地が認められます。
- 陣地は、友軍戦闘ユニットが存在しない限り EZOC 内に構築できません。
- 陣地マーカーを建設しているヘクスから攻撃できません。
- 各陣営は、同時にイン・プレイの 14 陣地に限定されます。

**(9.5.7) 撤去 [Removal] :** 陣地マーカーは、敵ユニットがそのヘクス内に進入したら取り去られます。自軍プレイヤー・ターン中のいかなるときでも、所有しているプレイヤーによって任意に取り去ることもできます。カラの陣地は、いかなる方法によっても敵の移動を妨げません。

### 9.6 地形 [Terrain]

- 都市 [City] : 車両ユニットを除く全ての戦闘ユニットは、その防御戦力が倍化されます。アレクサンドリア [Alexandria] はマップ上で唯一の都市であることに注意してください。
- ジェベル [Jebel] : 戦車シフト不可で、防御側は 1 シフト左を獲得します。
- 尾根 [Ridge] : 全てのユニットは、攻撃側が上へ攻撃しているときに半減され、下へ攻撃しているときに倍化されます (たとえ道路が使用されても)。

- ・断崖 [ESCARPMENT]：全てのユニットは、攻撃側が上へ攻撃しているときに半減され、下へ攻撃しているときに倍化されます（たとえ道路が使用されても）。車両ユニットは、道路に沿って攻撃している場合にのみ、断崖を越えて攻撃できます。歩兵タイプの機械化ユニットは、非道路断崖ヘクスサイドを越えて攻撃できますが、それを越えて前進できません。
- ・トブルク防衛線 [TOBRUK PERIMETER]：トブルク防衛線を攻撃している戦車ユニットは、戦車シフト (9.2.2) を獲得できず、車両ユニットはその攻撃戦力が半減されます。この特性は対戦車壕をあらわし、陣地がトブルク防衛線の内部に構築されたときに十分となります。

## 9.7 その他の戦闘修正 [Other Combat Modifiers]

- ・攻撃補給 [Attack Supply] (8.5)
- ・航空支援 [Air Support]：1 シフト (18.7.4)
- ・混乱状態 [DISRUPTED]：防御戦力半減 (13.2)
- ・潰走 [FULL RETREAT]：防御戦力 = 0 (13.3)
- ・非補給下 [OUT OF SUPPLY]：非補給下でマークされたユニットは、その攻撃戦力が半減します (16.4)。

## 10.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

### 10.1 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat Results]

「攻撃側」と「防御側」の用語は、当該戦闘に参加しているユニットのみを指します。一戦略的な状況ではありません。

**DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED]**：防御側は、1 ステップを損失します。一選択されるユニットは、攻撃側によって決められます。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 [Full Retreat] でマークされます (13.3) \*。攻撃側は、4ヘクスまで戦闘後前進 (14.0) できます\*\*。

**DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走 [Full Retreat] でマークされます (13.3) \***。攻撃側は、4ヘクスまで戦闘後前進できます\*\*。

**D1=防御側は、1 ステップを失います。**生き残っている防御側は、2〜3ヘクス\* (自身の選択) 退却しなければならず、混乱状態になります。攻撃側は、3ヘクスまで戦闘後前進できます\*\*。

\*非機械化ユニットは、2ヘクスを超えて退却したら降伏します (12.5)。

\*\*非機械化ユニットとマチルダは、2ヘクスのみ前進できません。

**A1/D1=両陣営は、1 ステップを失います。**生き残っている防御側は、2ヘクス退却しなければならず、混乱状態になります。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できます。

**A1/DR2=攻撃側は、1 ステップを失います。**防御側は、2ヘクス退却しなければならず、混乱状態になります。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できます。

**DR2=防御側は、2ヘクス退却しなければならず、混乱状態になります。**攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できます。

**DRX=両陣営は、1 ステップを失います。**一選択されるユニットは、相手側プレイヤーによって決められます。防御側は、2ヘクス退却しなければならず、混乱状態になります。攻撃側は、2ヘクスまで戦闘後前進できます。

**EX=交替 [Exchange]**：両陣営は、1 ステップを失います。一選択されるユニットは、相手側プレイヤーによって決められます。防御側の退却はありません。全ての防御側が除去されたら、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できます。一限定前進 (14.2.2)。

#88mm FLAKユニットが含まれたら、連合軍は2ステップを失います。9.2.5を参照。

**A1=攻撃側は、1 ステップを失います。**退却又は前進はありません。

### 10.2 ステップ損失の選択 [Selecting Step Loss]

**(10.2.1) 誰が選択するのか [Who Picks]**：所有しているプレイヤーは、EX、DRX、DS が振られない限り、ステップ損失を受けるユニットを選択します。EX、DRX、DS が振られたときは、相手側プレイヤーが相手側のステップ損失を選択します。

#### (10.2.2) ステップ損失の指針 [Step Loss Guidelines]：

- ・ステップ損失は、その戦いで攻撃又は防御戦力を提供したユニットから来なければなりません。
- ・カッコ付防御戦力 (8.6) ユニット並びに攻撃又は防御値を提供しなかった戦闘ユニットは、他の参加している全てのユニットが除去されるまで選択できません。
- ・非戦闘ユニットは、それらと共にスタックした全ての戦闘ユニットが除去又は降伏したら (12.5)、直ちに除去又は捕獲されます (17.2.3、27.1)。

これらの指針内で、いずれかのユニットを選択でき、戦車シフトを提供したユニットである必要はありません。両陣営がステップを取り去ることを要求されたら、防御側が最初に自軍を選択します。

### 10.3 ステップ損失の指定 [Indicating Step Loss]

ユニットを裏返すことは、そのユニットが1ステップ損失を被ったことを示します。1ステップ・ユニット又はすでに裏返された2ステップ・ユニットであると、除去されます。3ステップ・ユニットは、その三番目のステップで残余 (10.4) を形成します。

### 10.4 残余と残余ディスプレイ [Remnants and the Remnant Display]

**(10.4.1) 3ステップ・ユニット [3 Step Unit]**：3ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けたら、適切なユニット・タイプの残余と置き換えることができます。連隊又は旅団を残余ディスプレイ上に置き、マップ上のユニットがあった場所に残余を置きます。残余が除去されたときは、残余ディスプレイに戻り、ユニットのカウンターは残余ディスプレイから除去ボックスへ移されます。

**(10.4.2) 残余は強制的ではない [Remnants are not Mandatory]**：プレイヤー諸氏は、残余を使用せず、3ステップ・ユニットを除去ボックスへ直接置くことを選択できます。この場合、ユニットは2ステップ—その二番目と三番目のステップ—を失います。この選択肢は、ディスプレイ内に使用可能な残余がなければ強制されます。

## 11.0 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

### 11.1 概括 [In General]



防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残り、しかも戦闘結果がそれを認めたという条件で、断固とした防御表を使用して、CRT 結果の退却部分の無効化を試みることができます。この表の成功結果は、退却、混乱状態、戦闘後前進を無効化します。

### 11.2 断固とした防御表 [The Determined Defense Table]

**(11.2.1) 手順 [Procedure]**：CRT からのステップ損失は、断固とした防御の解決前に履行します。防御スタック内に生き残っている複数のユニットがあると、防御側は先導ユニット (11.2.3) として1つを選択します。資格を持つ1ユニットのみがあると、そのユニットが先




導ユニットでなければなりません。防御側ヘクスの地形は、表上で使用するためのコラムを決定します。陣地又は都市ヘクス内のユニットは「陣地／都市」コラムを使用し、平地、荒地、未踏砂漠ヘクス内のユニットは平地／荒地コラムを使用します。他の全てのヘクス—ジュベル、町、陣地なしで土台が存在している—は、「その他」コラムを使用します。陸票、道路、飛行場、ヘクスサイド特徴は、コラム判定に影響を持ちません。1つの六面体サイを振り、結果を履行します。

**(11.2.2) CRT 背景色 [CRT Background Colors]**：背景色がオレンジ  であると、防御側が断固とした防御を実施したら—1サイの目修正を被ります。背景色がレッド  であると、防御側は断固とした防御が認められません。一たとえ防御側の死守 (11.5) であってもです。

**(11.2.3) 先導ユニット [Lead Units]**：先導ユニットは、使用可能な DRMs を判定し、ステップ損失が要求されたらそれを被るユニットになります。ASU (17.0) を除く、いずれかの良好統制の (13.1.1) 戦闘ユニットが先導ユニットになることができます。スタック内に先導ユニットになれるユニットがなければ、断固とした防御は不可能です。

**(11.2.4) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]**：

- +1 先導ユニットがエリート (2.3.2)
- −1 先導ユニットが低練度 (2.3.2)
- −1 CRT 結果がオレンジ 
- +1 DD 支援 (11.3)

断固とした防御のための最大修正は DD 支援 (+1) にプラスしてエリート・ユニット (+1) = +2 です。

### 11.3 防御支援 [Defensive Support]

防御側は、サイの目を修正するために1つの航空ユニット或いは射程内の ASU を使用できます。防御側は、サイが振られる前に DD 支援を宣言しなければなりません。準備面の航空と ASUs のみを使用でき、各断固とした防御に1つまで使用できます。—DD 支援の最大修正は+1です。いったん使用したら、航空ユニット又は ASU は、その使用済／枯渇状態面に裏返されます。(註釈：ASU は、裏返す代わりにスタックした SP を使用できます。) イタリア軍又はドイツ軍の航空ユニット又は ASU は、断固とした防御の開始時に同じ国籍のユニットが防御ヘクス内にある場合にのみ DD 支援を提供できます。

### 11.4 断固とした防御表 [The Determined Defense]

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

#### (11.4.1) 結果のリスト [List of Results]

F	断固とした防御は失敗する。
H	成功—防御側は確保する。
H	成功、ただし防御側の陣地マーカーは取り去られる。
##	ステップ損失：攻撃側／先導ユニット
1*	攻撃側のステップ損失は、防御側によって選択される。

**(11.4.2) 成功、ただし除去 [Successful but Eliminated]**：防御側が断固とした防御で成功のサイを振ったものの、それを行うことで最終ステップを失ったら (いまやヘクスは戦闘ユニットがカラ)、攻撃側は限定前進を受け取ります (14.2.2)。

**(11.4.3) 失敗した断固とした防御 [Failed Determined Defense]**：結果が F (失敗 [Fail]) であると、断固とした防御は失敗し、ユニット又はスタックは退却しなければなりません。例外、死守を参照 (11.5)。

### 11.5 死守 [Desperate Defense]

**(11.5.1) 概括 [In General]**：これは、防御ユニットが退却路を持たず、退却したら除去されるときに発生します。失敗した試み毎に1ステップ損失のコストで、全ての防御ユニットが除去されるか又は確保に成功するまで、断固とした防御表上でサイを振り続けることを防御側に認めます。

**(11.5.2) 資格要件 [Eligibility]**：死守は、CRT 結果が赤地を持たず (11.2.2)、しかも以下の1つが適用される場合にのみ認められます。：

- ・退却すると全てのユニットが除去される (12.2.1) か、又は
- ・港湾ヘクスを占め、その港湾の喪失がこれらのユニットに OOS をもたらす。

**(11.5.3) 手順 [Procedure]**：防御ユニットが死守の状況であると宣言し、通常の要領で断固とした防御を実施します。ただし、この試みに失敗したら、それを無視し、先導ユニットに1ステップ損失を適用して再び試みます。各試みの後で、新たな先導ユニットを選択できます。複数のサイ振りが要求されたら、各サイ振りに DD 支援 (11.2.4) の DRM を適用し、更なる SPs 又は航空ユニットの消費はありません。



例：上の3つのユニットが退却しなければならず、退却路がないため、枢軸軍プレイヤーは死守を宣言します。彼は各サイの目に+1 DRM を提供するため、範囲内にある ASU を裏返します。彼は自軍先導ユニットとしてイタリア軍歩兵連隊を選択し、断固とした防御表上の平地コラムを使用してサイを振ります (ユニットは、平地地形を占めます)。サイの目は DD 支援のため+1とイタリア軍ユニットの TQ のために−1だけ修正されます。最初のサイの目は2で、失敗 + です。これが死守の状況であるため、各失敗の結果について1ステップ損失を適用して振り続けます。彼はイタリア軍ユニットを裏返し、再びサイを振って3を獲得し、またも失敗です。イタリア軍ユニットは、取り去られます。彼は戦車ユニットを自軍先導ユニットとして宣言し、再びサイを振って4を獲得し、5に修正されて成功 -1 です。戦車ユニットは取り去られ、退却と戦闘後前進は停止します。ヘクス内に残っている唯一のユニットは、88mm Flak ユニットです。

## 12.0 退却 [RETREATS]

### 12.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

**(12.1.1) 退却の長さ [Length of Retreat]** : 退却することを要求されたとき、防御ユニットはヘクスを放棄して所有しているプレイヤーによって退却させなければなりません。ヘクスの数は、CRT 結果によって判定されます。それを運ぶためのトラックを持たない補給ポイントは、捕獲することが可能です (17.2.3)。それを運ぶためのトラックを持たない非機械化ユニットは、決して2ヘクスを超えて退却できません (12.5.1 降伏を参照)。退却の長さを減少させる方法については、12.4 を参照してください。

**(12.1.2) スタック [Stacks]** : 退却しているユニットのスタックは、分割して異なるヘクスへ退却できます。ユニットは、非退却ユニットに影響を与えることなしで、友軍ユニットを通過して退却できます。

**(12.1.3) 退却方向の指針 [Retreat Direction Guidelines]** : 全ての退却は、下記の指針に従わなければなりません。指針は、優先の順番で列記されます (#1 は #2 に優先される等)。

1. 各ヘクスは、ある退却で一度のみ進入できます。—あなたは、前後に退却できません。
2. 除去をもたらさない、いずれかのヘクスへ退却させます (12.2)。
3. EZOCs : 可能であれば、退却は EZOC への進入を避けなければなりません。不可能であれば (例えば、優先度 #1 又は2に違反する)、退却しているユニットが重複している EZOC (7.4) に進入しない限り、退却の1ヘクスは EZOC へ進入できます。その後、退却内の他の全ヘクスは敵 ZOCs から解放されていなければなりません。友軍ユニット (現行戦闘フェイズに退却していない) は、この目的においてそれが占めるヘクス内の EZOC を打ち消します。
4. 可能であれば、退却の各ヘクスは、退却しているユニット又はスタックが、戦闘が解決されたときにユニットが占めたヘクスから離れて移動しなければなりません。
5. 可能であれば、ユニットはその退却を補給下で終了しなければなりません。

**註釈 :** 敵の非戦闘ユニットのみを含んでいるヘクス以外に他の退却の道筋がなければ、その退却は認められて非戦闘ユニットは除去されます。

**(12.1.4) 超過スタッキング [Overstacking]** : ユニットの、その退却を、スタッキング制限を破る状態で終了できます。ただし、超過スタッキングは、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズの終了時、限度を超過した全てのユニットが除去される前に矯正しなければなりません (4.4)。

**(12.1.5) 退却と非戦闘ユニット [Retreats and Non-Combat Units]** : トラック、MSUs、補充ユニットは退却でき、補給ポイントはできません。—これらは捕獲又は破壊されます (17.2.3)。トラックは、退却中にいずれか1つの戦闘ユニット又は SP を拾い上げて運ぶことができます。

### 12.2 退却による除去 [Elimination Due to a Retreat]

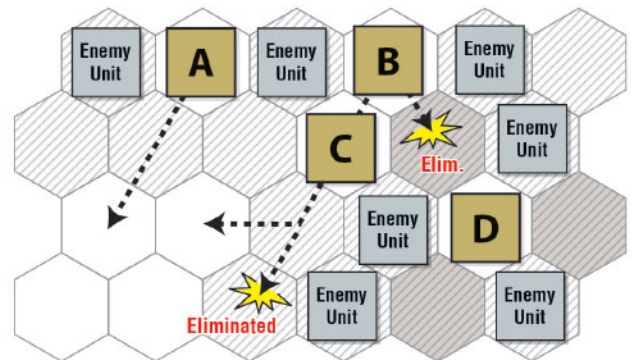
**(12.2.1) 除去 [Elimination]** : ユニットの、以下に列記されたヘクス内へ退却すると除去されます。:

**重要 :** EZOCs (重複している EZOCs を含む) を含む場合、退却しているスタックの一部ではない友軍戦闘ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化します。

- ・敵戦闘ユニットによって占められたヘクス内へ。
- ・ユニットが二番目の EZOC 内に退却したら。
- ・重複している EZOCs を含んでいるヘクス内へ (7.4)。
- ・EZOC 内で退却を停止することで。機械化ユニットは、それが除

去から救うのであれば追加1ヘクス退却できますが、2つの EZOC 内へ退却しているユニットを生き残らせるためには認められません。

- ・友軍マップ外ボックス内でない限り、マップ外へ。(友軍マップ外ボックス内への退却は、退却によって要求されたヘクス数を自動的に満たします。)
- ・移動フェイズに進入又は越えることが禁じられたヘクス内又はヘクスサイドを越えて。例: 3つの連続した未踏砂漠ヘクスを通過して退却するユニット、又は非道路断崖ヘクスサイドを越えて退却する機械化ユニット。



**例 :** 暗いヘクスは、重複している EZOCs を表示します。スタック A と B は、罰則なしで1つの EZOC を通過して退却できます。重複している EZOC 内への退却は禁じられ、複数 ZOC を通過する退却も同様です。ユニット D は、退却路を持ちません。

### 12.3 以前に退却したユニットに対する戦闘

#### [Combat Against Previously Retreated Unit]

ユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内へ退却させられ、しかもそのヘクスが同じ戦闘フェイズに攻撃 (突破戦闘 [15.3] ではない) を受けたら、退却したユニットは戦闘にその防御戦力を加えず、退却したユニットはその防御戦力を戦闘に加えず、ステップ損失を満たすために選択できず、再び退却を要求されたら除去されます。このルールは、突破戦闘 (15.3) に適用しません。

### 12.4 少なくとも1ヘクス後の退却停止

#### [Stopping a Retreat after at Least One Hex]

友軍支配下の港湾又は陣地ヘクス内へ退却するユニットは、追加の罰則なしにそこで退却を停止して終了する選択枝を持ちます (それでもユニットは、CRT 結果に従って混乱状態又は潰走状態です)。ユニットは、このルールを使用するため、少なくとも1ヘクス退却していなければなりません。

### 12.5 降伏 [Surrender]

**(12.5.1) ユニットの降伏方法 [How Units Surrender]** : ユニットの、以下の状況下で降伏します。:

- ・非機械化ユニットは、トラック・ユニットによって運ぶことができない限り (12.1.1)、2ヘクスを超えて退却を強制されるか (又は潰走ルールによって置き換えられる)、又は同じ戦闘フェイズに二回退却を強制されたら降伏します。非機械化ユニットは、トラックまで1又は2ヘクス退却し、次いでそれに乗って3~4ヘクス退却を終了することはできません。降伏を回避するためには、ユニットは退却の開始時から機械化されていなければなりません。
- ・戦闘又は退却で除去されたときに非補給下 (その瞬間に判定) の戦闘ユニット。退却の目的において、その退却の最終ヘクスを使用します。
- ・港湾ヘクス内でその港湾から港湾補給を引いているユニットは、敵が港湾内へ前進したら降伏します。スタック内のいかなる連合軍トラックも捕獲されます。



**(12.5.2) 降伏ボックス [Surrender Box]**：降伏したユニットは、2 ターンについてプレイ外です。それを降伏ボックスの左半分内に置きます。次の準備フェイズに、ボックスの右半分へ移されます。ユニットがすでに降伏ボックスの右半分内にあると、プレイヤーの除去ボックスへ移されます。いったん除去ボックス内にあると、他のユニットと同様に補充できます。

**(12.5.3) ユニットの、所有しているプレイヤーの移動フェイズ中に任意に降伏できます。**

## 12.6 除去は前進を減少させない [Elimination Does Not Reduce the Advance]

防御側が除去されたら、攻撃側はそれでも完全な戦闘後前進許容力を受け取ります。

## 13.0 混乱&回復 [DISRUPTION & RECOVERY]

### 13.1 混乱状態、潰走、良好統制 [Disrupted, Full Retreat and Good Order]

**(13.1.1) 概括 [In General]**：戦闘ユニットは、常に以下の3つの状態の1つです。：混乱状態、潰走状態、良好統制です。混乱状態でも潰走状態でもないユニットは、良好統制として区分されます。混乱状態又は潰走状態のユニットは、良好統制のユニットと共にスタックでき、それらの良好統制状態を失わせることはありません。

**(13.1.2) ユニットのどのようにして混乱状態となるのか [How Units become Disrupted]**：D1、A1/D1、DR2、DRX、A1/DR2 結果のために退却した戦闘ユニットは、混乱状態になります。

**(13.1.3) ユニットのどのようにして潰走状態に進むのか**

[How Units go into Full Retreat]：

- ・DR4 又は DS の結果を被る戦闘ユニットは、潰走状態に進みます。
- ・再び退却することを強制された混乱状態ユニットは、その混乱状態が潰走に上昇します。
- ・任意に (13.3.4)



### 13.2 混乱の罰則 [Penalties of Disruption]

**(13.2.1) 混乱状態のユニット：**

- ・移動 [MOVEMENT]：戦術移動のみを使用できます。鉄道移動、海上輸送を使用できず、マップ外ボックスを退出できません。
- ・戦闘 [COMBAT]：攻撃できません。攻撃されたら、その防御戦力が半減します（端数切り上げ）。
- ・断固とした防御 (11.2.1) で先導ユニットになれません。
- ・ASUs：その準備面に裏返すことができず、戦闘特典（シフト又はDD支援）を与えることもできません。
- ・補充 [REPLACEMENTS]：補充を受け取れません (19.3.1)。

**(13.2.2) 能力の維持 [Abilities Retained]**：混乱状態のユニットは、そのZOCと防御での戦車シフト能力を維持します。

**(13.2.3) 混乱と非戦闘ユニット [Disruption and Non-Combat Units]**：非戦闘ユニットは、常に良好統制です。混乱状態のユニットを運ぶトラックは、戦術移動のみを使用できます。

### 13.3 潰走の影響 [Effects of Full Retreat]

**(13.3.1) 潰走の特典 [Full Retreat Benefit]**：潰走状態のユニットは、その完全 MA で移動できます。



**(13.3.2) 潰走の罰則 [Full Retreat Penalties]**：潰走状態のユニットは、混乱の全ての罰則（移動罰則を除く）にプラスして以下の追加罰則を被

ります。：

- ・ZOCs：潰走状態のユニットはZOCを持ちません。
- ・EZOCs：ヘクス内に潰走状態ではない他の友軍戦闘ユニットがあれば、敵ユニットに隣接して留まるか又は移動して隣接できます。潰走状態のユニットは、EZOC内へ退却したら除去されます。
- ・移動 [MOVEMENT]：これらは、マップ外ボックスを退出できず、敵支配下の港湾、飛行場、陣地、都市のヘクス、敵の戦闘又は非戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。
- ・自動的退却 [AUTOMATIC RETREAT]：敵戦闘ユニットが、移動、前進、退却、その移動を潰走状態のユニットに隣接して開始し、潰走状態ユニットが潰走状態ではない友軍戦闘ユニットと共にスタックしていなければ、潰走状態のユニットは直ちに所有しているプレイヤーによって2ヘクス（又は、退却が潰走状態でない友軍ユニットと共に終了するのであれば1ヘクス）退却させられ、敵ユニットは移動/前進/退却を継続できます。
- ・戦闘 [COMBAT]：これらは、0の防御戦力を持ちます。他のユニットと共にスタックしても、防御に何ら貢献しません（戦車シフトを含む）。非機械化ユニットは、トラックによって運ぶことができなければ降伏 (12.5.1) し易くなります。
- ・回復 [RECOVERY]：これらは、回復するために時間がかかります (13.4)。
- ・継続退却 [SUBSEQUENT RETREATS]：潰走状態のユニットが別の退却を被っても、追加の罰則はありません。

プレイ・ノート：いったんユニットが潰走状態に進むと、敵戦闘ユニットが移動で隣接したら自動的に2ヘクス退却させられるため、除去することは困難です。

**(13.3.3) 能力の維持 [Abilities Retained]**：その完全 MA を除き、ありません。

**(13.3.4) 任意の潰走 [Voluntary Full Retreat]**：友軍移動フェイズ中、プレイヤーは潰走状態に移行していない良好統制又は混乱状態の自軍ユニットを潰走状態に置くことができます。これは、混乱状態ユニットがその完全 MA を使用できるため、又は敵ユニットが移動で隣接したら自動的に退却することを望むために行うことができます。任意に潰走状態に進むユニットは、同じ移動フェイズにその完全 MA で移動できます。

### 13.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

回復フェイズ中、EZOC内にはない全ての友軍の混乱状態と潰走状態のユニットは、1レベル回復できます。—混乱状態マーカーは取り去られ、潰走状態マーカーはその混乱状態面に裏返されます。混乱状態/潰走状態のユニットがEZOC（又は限定EZOC）内にあると、回復は回復表上のサイ振りによって判定されます。

### 13.5 回復表 [The Rally Table]

サイの目

結果

1～4	ユニットは、その現在の状態に留まる。
5～6	ユニットは、1レベル回復する。

サイの目修正 [DIE ROLL MODIFIERS]：

- +2 ユニットの港湾又は陣地ヘクスを占める（これら2つは蓄積しない）。
- +1 ユニットのエアリフト
- 1 ユニットの低練度

1未満は1として、6を超える場合は6として扱う。

## 14.0 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

### 14.1 基本 [The Basics]

防御側が除去されるか退却したら、攻撃に参加した全てのユニット (CRT シフトを提供した ASU を除く) は、戦闘後前進できます。戦闘後前進は MPs を消費せず、ヘクスだけをカウントします。スタッキング限度は、各前進の終了時に遵守されなければなりません。

選択ルール 27.3.1 の、随伴する戦闘後前進に関しても参照してください。

### 14.2 前進の長さ [Length of Advance]

(14.2.1) 前進の長さ [Length of Advance] : 機械化ユニット (マチルダ戦車ユニットを除く) とトラックによって運ばれる非機械化ユニットの戦闘後前進の長さは、CRT の結果によって判定されます。

#### CRT 結果

#### ヘクスの数

DS, DR4

4 ヘクス\*

D1

3 ヘクス\*

A1/DR2, DR2, DRX, A1/D1

2 ヘクス

\*マチルダ戦車ユニットとトラックを持たない非機械化ユニットは、決して2ヘクスを超えて前進できません。

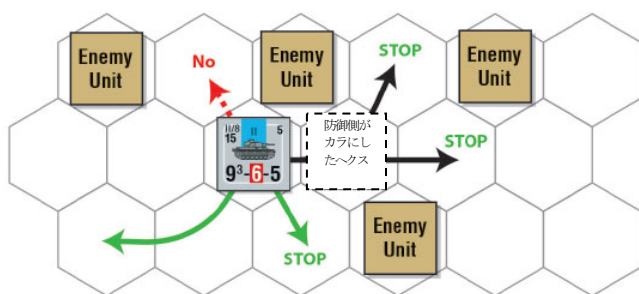
(14.2.2) 限定前進 [Limited Advance] : これは、防御側のヘクスが EX の結果又は高価な断固とした防御によって掃討されたときに発生します。一攻撃側は、防御側がカラにしたヘクスのみを占めることができます。

### 14.3 いずれかの方向への前進 [Advance in Any Direction]

ユニットは、いずれかの方向へ前進でき (限定前進を除く)、防御側がカラにしたヘクス内へ進入する必要はありません。

### 14.4 前進と敵 ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

防御側がカラにしたヘクスに入退出しているのではない限り、1つの EZOC から同じ敵ユニットの別の EZOC へ直接前進できるユニットはありません。ユニットは、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません (たとえそのヘクスに友軍ユニットを含んでいるとしても)。ただし例外が1つあり、ユニットは防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視できます。重複している EZOCs は、戦闘後前進中は通常の EZOCs として扱われます。



例: 戦車ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視して2ヘクス前進できます。緑色の道筋は、ユニットがいずれかの方向に前進できる見本が表示されます。

### 14.5 地形と前進 [Terrain and Advance]

- 通常の移動で禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。
- ジェベル [JEBEL] : 機械化ユニットは、道路を介して退出するのではない限り、ジェベル・ヘクスへ進入したら停止してその前進を終了しなければなりません。
- 砂漠ヘクス [DESERT HEXES] : ユニットの、進入する二番目の連続した未踏砂漠ヘクス内で停止してその前進を終了しなければなりません。
- 断崖ヘクスサイド [ESCARPMENT HEXSIDES] : 機械化ユニットは、道路を使用してのみ越えて前進できます。非機械化ユニットは、その前進の最初のヘクスで、しかも攻撃されたヘクスへ進入している場合にのみ越えることができます。歩兵タイプの機械化ユニットは、非道路断崖ヘクスサイドを越えて攻撃することが認められますが、それを越えて前進できないことに注意してください。

### 14.6 前進と非戦闘ユニット [Advance and Non-Combat Units]

敵の非戦闘ユニットは、戦闘後前進を停止又は遅滞させません。ユニットがこれらのヘクスに進入したら、これらは除去又は捕獲されます (17.23, 27.1)。

## 15.0 突破戦闘 [BREAKTHROUGH COMBAT]

### 15.1 概括 [In General]

2ヘクス以上 の前進を達成した戦闘は、攻撃側に突破戦闘の実施を認めます。機械化ユニット並びにトラックを持つ非機械化ユニットのみが突破戦闘を使用できます。突破戦闘は、戦闘後前進中にユニットが攻撃を実施することを認めます。

### 15.2 手順 [Procedure]

#### (15.2.1) シークエンス [Sequence] :

- どのスタックが突破グループ (15.2.2) になるのかを宣言します。突破グループが、防御側がカラにしたヘクス内で形成されたら、それをいま行います (15.2.3, 15.2.4)。
- 突破グループの戦闘後前進を実施し、それらが発生するに連れて突破戦闘を解決します。
- 攻撃で突破グループの一部ではなかった、その他のユニットの戦闘後前進を実施します。これらのユニットは、突破戦闘を実施できません。

(15.2.2) 突破グループ [The Breakthrough Group] : 各攻撃で、1スタックのみが突破戦闘を実施できます。—そのスタックは、突破グループと呼ばれます。突破グループは、攻撃に参加したその他のユニットが前進できる前に、その戦闘後前進と全ての突破戦闘を完了しなければなりません。

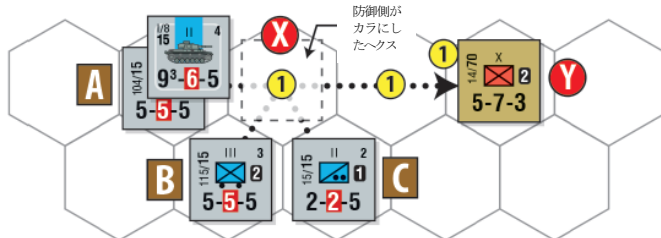
#### (15.2.3) 突破グループへの制限 [Restrictions to the Breakthrough Group] :

- スタッキング限度は、突破グループに適用します。: 5スタッキング・ポイントにプラスして1シルエット・ユニットです。
- 突破グループ内の全てのユニットは、1つのユニット (「附属ユニット」と呼ばれます) を除き、同じ組織からでなければなりません (15.4)。
- 附属ユニットは、独立ユニット又は他の師団からのユニットであることができます。イタリア軍ユニットは、最高司令部が有効である限り、ドイツ軍組織に付属させることができます (逆もまた同様)。



- ・**重要**：突破グループ内の全ユニットは、機械化又はトラックによって運ばれる非機械化ユニットのどちらかでなければなりません。
- ・戦闘に参加したユニット（又は随伴する前進 [27.3.1]）のみが突破グループの一部になることができます。

**(15.2.4) 突破グループの形成 [Forming a Breakthrough Group]**：突破グループは、攻撃に参加した前進ユニットによって、防御側がカラにしたヘクス内で形成できます（スタッキング限度まで）。この防御側がカラにしたヘクス内への移動は、その戦闘後前進許容力からの1ヘクスがかかります。



**例**：枢軸軍は、ヘクス X に対して D1 前進 3 を達成し、防御側は北方（表示されていません）へ退却します。ヘクス A, B, C 内の4つの枢軸軍ユニットは、防御側がカラにしたヘクス内へ前進することで突破グループを形成します。その二番目のヘクスでこれらはユニット Y に隣接し、ヘクス Y に対して突破戦闘を実施するためにその3番目のヘクスを消費できます。成功したら、これらはヘクス Y 内へ前進できます。

**(15.2.6) 突破戦闘のコスト [Breakthrough Combat Cost]**：突破グループによって実施される各突破戦闘は、その戦闘後前進許容力から1ヘクスがかかります。ただし、退却している防御側に突破戦闘が成功したら、防御側がカラにしたヘクス内への前進はフリーです。

**(15.2.7) 資格を持つ目標 [Eligible Targets]**：突破戦闘は、突破グループが移動して隣接するいずれかの敵ユニットを目標にできます（初期の戦闘で退却した敵ユニットを含みます）。目標は、突破グループが合法的に前進できるヘクス内にいなければなりません。

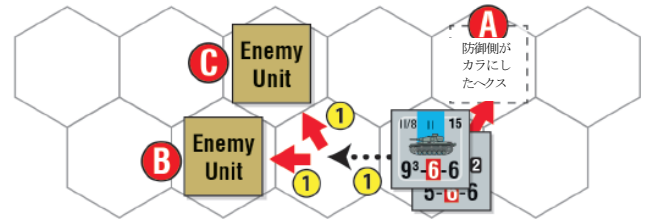
**(15.2.8) 突破戦闘の解決 [Resolving Breakthrough Combat]**：他の戦闘と同様に戦闘比を計算して CRT を使用しますが、攻撃側又は防御側は**砲兵、航空の支援、又は DD 支援**を使用できません。他の全ての戦闘修正を適用します（戦車とエリート諸兵科統合のシフトを含みます）。

**攻撃補給 [ATTACK SUPPLY]**：元の攻撃が攻撃補給（8.5）を持っていたら、突破戦闘も攻撃補給を持ちます。消費された補給ポイントがない場所での 10 対 1 の圧倒的な比 [8.5.3] の攻撃が、手番プレイヤーが攻撃補給の使用を望む突破戦闘を導くと、次いで手番プレイヤーは元の攻撃で攻撃補給の使用を宣言するか又は突破戦闘へ攻撃補給を供給するための範囲内にある友軍補給ポイントを選択します。

**(15.2.9) 失敗した突破戦闘 [Failed Breakthrough Combat]**：突破戦闘が防御側の除去又は防御側に退却を強制しなければ、突破グループはその前進を終了しなければなりません。成功した断固とした防御によって防御側が除去されたら、限定前進で突破を終了させます。

**(15.2.10) 成功した突破戦闘 [Successful Breakthrough Combat]**：突破戦闘が防御側を除去又は退却させることに成功し、突破グループが許容力のヘクスを残して持つと、その戦闘後前進を継続できます。所有しているプレイヤーは、防御側がカラにしたヘクスから又は突破戦闘が発動されたヘクスから前進を継続する機会を持ちます。防御側がカラにしたヘクスから移動を継続したら、前進の別のヘクスのコスト

はなく、—その価格はすでに突破戦闘の1ヘクスのコストのために消費されています。



**例**：2つのドイツ軍ユニットがヘクス A を攻撃して3ヘクスの戦闘後前進を獲得しています。防御側がカラにしたヘクスへ前進する代わりに、1ヘクス左へ移動してヘクス B を攻撃します。B への突破攻撃は防御側退却の結果で、突破グループに継続することを認めます。枢軸軍プレイヤーはヘクス B 内へ前進せず、代わりに現行ヘクス内に留まってヘクス C を攻撃します。ユニット C が退却したら、突破グループはカラのヘクス内へ前進できます。円内の黄色の数字は、各アクションを実行するためのヘクスのコストを示します。

**(15.2.11) 追加ヘクス不可 [No Additional Hexes]**：突破グループは、突破戦闘によってその許容力の追加ヘクスを決して獲得できません。—常にその初期攻撃からの前進許容力を使用します。

**(15.2.12) EZOC は突破戦闘を停止させる [EZOCs Stop the Breakthrough]**：突破グループが初期に「防御側がカラにしたヘクス」以外の EZOC 内に前進したら、突破グループはその前進をそこで停止するか、又は突破戦闘を実施しなければなりません。その突破戦闘が EZOCs を取り払うか、又は突破グループが、防御側がカラにしたヘクス内へ前進することによって EZOCs からそれ自体を解放したら、CRT の結果が認めれば前進を継続できます。

**(15.2.13) 突破グループの分割 [Splitting the Breakthrough Group]**：突破グループは、前進するに連れてユニットを置き去りにできますが、拾い上げることはできません。置き去りにされたユニットは、停止してその前進を終了しなければなりません。

### 15.3 突破戦闘対以前に退却したユニット [Breakthrough Combat Against Previously Retreated Units]

通常戦闘からの退却と異なり（12.3）、すでに退却しているユニット（これらは現在混乱状態でマークされています）は、突破戦闘に対して防御でき、再び退却を強制されても除去されません（ただし、潰走状態に置かれます）。防御側のヘクスがスタッキング限度（12.1.4）を超過したら、スタッキング限度を超過する全てのユニットは（防御側の選択）、防御に何ら貢献しません。

**プレイ・ノート**：トラックを持たない非機械化ユニットは、同じ戦闘フェイズに二回退却したら降伏します（12.5.1）。

### 15.4 組織の定義 [Definition of Formations]

**(15.4.1) 目的 [Purpose]**：各突破戦闘に1つのみの組織（プラスして他のいずれか1ユニット）が参加できるため、この用語は突破戦闘に重要です（制限：15.2.3）。組織の用語が重要である唯一のときです。

**(15.4.2) 定義 [Definition]**：組織は師団で、旅団、連隊、単一の大隊も同様です。同じ師団に属す全てのユニットは、1つの組織と見なされます。

**(15.4.3) イギリス軍機甲師団 [British Armored Division]**：イギリス軍はその

大隊を自軍機甲師団間で使いまわしたため、連合軍プレイヤーは、たとえユニットが異なる師団名称を持つとしても、6個のイギリス軍機械化大隊（戦車ユニット、自動車化歩兵、偵察ユニット）を同じイギリス軍機甲師団に属しているものと見なすことができます。イギリス軍機甲師団の構成はいつでも変更でき、事前に決めておく必要はありません。

## 16.0 補給と損耗 [SUPPLY AND ATTRITION]

### 16.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



所有しているプレイヤーの補給フェイズ中、戦闘ユニット、トラック、補充ユニットは、補給についてチェックされます。補給源 (16.2) まで補給線 (16.3) をたどれるユニットは、補給下です。ユニット又はスタックが補給線をたどれなければ、非補給下マーカーを受け取ります。ユニットがすでに非補給下でマークされていたら、これが非補給下の二番目のターンであることを示すため、そのマーカーを赤い面へ裏返します（孤立損耗 [16.5] について重要です）。非補給下マーカーを載せている友軍のユニット又はスタックが、いまや補給線をたどれたら、マーカーは取り去られます。

### 16.2 補給源 [Supply Sources]

- **完全補給 [FULL SUPPLY]** : マップ外ボックス内又はマップ外ボックスへ補給線をたどれるマップ上のユニットは、完全補給下と見なされます。
- **港湾補給 [PORT SUPPLY]** : マップ外ボックスへ補給線をたどれないものの友軍支配下の港湾へたどれるユニットは、港湾補給下と見なされます。港湾補給は完全補給と同じですが、港湾は限定された数のユニットのみを補給できます。ある港湾が補給を提供できるユニットの数は、その現行海上輸送許容量の二倍に一致します。各友軍補給フェイズ中、所有しているプレイヤーは、どのユニットが補給下でどれがそうでないかを決定できます。

**例:** トブルク [Tobruk] の港湾許容量が4であると、港湾へ LOS をたどれるいずれか8つの連合軍ユニットに補給を提供できます。港湾許容量がゼロであると、いかなるユニットへも補給を提供できません。

デザイン・ノート : 補給ポイントは、戦闘と補給線の延伸 (16.3.4) のために使用され、補給源ではありません。

### 16.3 補給線 [Line of Supply]

**(16.3.1) 概括 [In General]** : 補給線 (LOS) は、連続したヘクスの道筋です。これは友軍ユニットのヘクス内から開始し、陸上部分 (16.3.2) を介して道路 (16.3.3) まで走ります。そこから道路に沿って補給源まで無制限の距離をたどられることになります。陸上部分 (もしもあれば) は、常に道路部分の前に来なければなりません。陸上部分は、道路の使用なしで、補給源まで直接たどることができます。

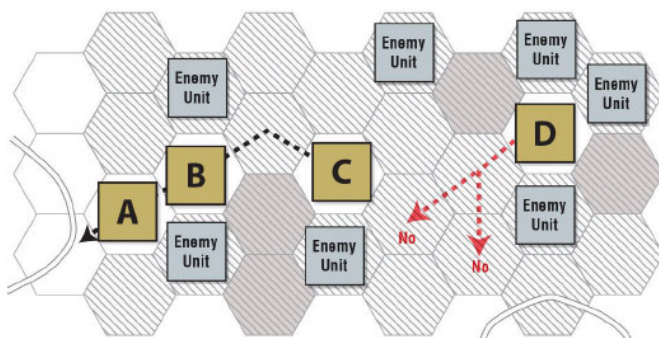
**(16.3.2) 補給線の陸上部分 [The Overland Portion]** は、5ヘクスまでの長さであることができます。道路の道筋に従わずに補給線が進入する各ジェベル又は荒地のヘクスは、2ヘクスとしてカウントします。これは、全てのタイプの地形を横断できますが、道筋は以下ができません。:

- 全海上ヘクスサイドを越える又は湿地ヘクスに進入する。
- 道路に沿っていない限り、断崖ヘクスサイドを越える。例外 : 道筋をたどっているユニットがそのヘクスサイドに隣接する限り、補給路は非道路断崖ヘクスサイドを越えてたどることができます。

- 連続した2未踏砂漠ヘクスを超えて進入する。
- 敵が占めるヘクスへ進入する。
- 1つの例外を除き EZOC ヘクスに進入する。: 重複している EZOC (7.4) でない限り、最初のヘクスは EZOC 内であることができます。一補給路は、決して重複している EZOC へ進入できません。友軍ユニットは、補給線をたどるためにそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効にします。
- 敵支配下の都市、港湾、飛行場、陣地のヘクス内に進入する。

**(16.3.3) 補給線の道路部分 [The Road Portion]** は、無制限の長さであることができますが、連続した道路ヘクスの道筋に従わなければなりません。いかなるときにも、補給線の道路部分は以下ができません。:

- 敵が占めるヘクスに進入する。
- EZOC (いずれかのタイプ) 内に進入する。この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効化する。
- カラではあるが、敵支配下の港湾、飛行場、陣地のヘクスに進入する。



**例:** 網掛けヘクスは、EZOCs を示します。濃い網掛けヘクスは、重複している EZOCs を示します。連合軍ユニット A, B, C は、補給下です。ユニット D は、そうではありません。



### (16.3.4) 補給線の延伸 [Extending a Supply Line] : MSUs

(17.2.4) は、補給線を延伸するために使用できます。友軍 MSU へ補給線 (陸上又は陸上+道路) をたどれるいずれかの友軍ユニットは、その MSU 自体が補給下又はネットワーク内の他の MSU へたどれる限り、補給下と見なされます。ネットワーク内の最終 MSU は、補給源への補給線を持たなければなりません。MSU を介して補給下のユニットは、ネットワーク内の全ての MSUs が完全補給を持つと完全補給を持ちます。

**(16.3.4) ヘクスの支配 [Hex Control]** : 都市、飛行場、港湾を占めるか又は通過した最後のプレイヤーがそれを支配します (ヘクスは、カウンターによってあらわされないユニットによって守備されていると見なされます)。ZOCs から解放された他の全てのカラのヘクスは、補給線をたどっているときに両プレイヤーの友軍です。

### 16.4 非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties]

非補給下マーカー (白又は赤) を載せているユニットは、以下の罰則を被ります。:

- 移動 [MOVEMENT] : ユニットの、戦術移動 (5.4) のみを使用でき、敵の重複している ZOC (7.4) へ進入できません。
- 戦闘 [COMBAT] : 攻撃戦力は半減されます (端数は切り上げるため、1の半減は1です)。
- 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT] : 1ヘクスに限定されます。
- 補充 [REPLACEMENTS] : 補充を受け取れません (19.0)。

能力の維持 [Abilities Retained] : 非補給下のユニットは、その完全な防御戦力、ZOC、戦車値、部隊評価を維持します。ASUs については、17.1 を参照。

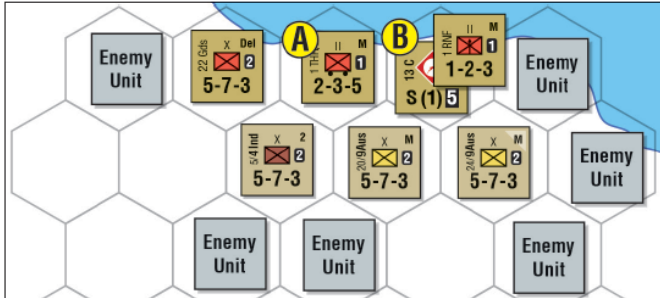


## 16.5 孤立と孤立損耗 [Isolation and Isolation Attrition]



(16.5.1) 概括 [In General] : 二連続した友軍補給フェイズにおいて非補給下だった戦闘ユニット (赤い非補給下マーカーによって示されます) が、完全又は港湾補給下の友軍ユニットまで LOS をたどれなければ、以下が適用されない限り孤立損耗を被り得ます。:

- ASU である (16.5.2 を参照)
- ユニットが敵ユニットに隣接しておらず、水源一町、陸標、MSU、補給ポイント、非枯渇状態 ASU から 3 ヘクス以内にいる。



例: 上に表示された 7 つの連合軍ユニットは、2 友軍補給フェイズについて非補給下です。全てが損耗についてサイを振らなければなりません。以下のユニットを除きます。—ユニット A は敵ユニットに隣接していません。ユニット B は ASU ユニットです。ASU は、他の 6 つのユニットがいなくなれば除去されます (16.5.2)。

(16.5.4) 手順 [Procedure] : 孤立損耗は、各友軍補給フェイズ中に発生します。適用可能な各戦闘ユニット (ASUs を除く) についてサイを 1 つ振り、孤立損耗表を調べます。ASUs は、ASU ではない友軍ユニットと共にスタックするか又は LOS をたどれる (16.3 の手順を使用) 限り、損耗から免疫です。赤い OOS マーカーでマークされた ASUs は、それを行うことができなければ直ちに除去されます。ユニットは、孤立損耗のために残っている最終ステップを失う可能性があります。孤立損耗によって除去されたユニットを、降伏ボックス内に置きます。

## (16.5.3) 孤立損耗表 [The Isolation Attrition Table]

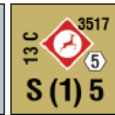
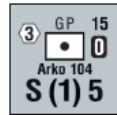
サイの目	結果
1~4	ユニットは 1 ステップ失う
5, 6	影響なし

## (16.5.4) サイの目修正 (全て蓄積する) [Die Roll Modifiers]

- +1 飛行場 [AIRFIELD] : 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軍団 HQ まで LOS をたどれたら。これは、包囲陣内で機能している飛行場をあらわす。敵ユニットに隣接する飛行場は使用不能。
- +1 ユニットが少なくとも 1 つの友軍陣地へ 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 が低評価。

## 17.0 ASUs と SPs [ASUs AND SPs]

## 17.1 砲兵支援ユニット (ASUs) [Artillery Support Units (ASUs)]



(17.1.1) ASUs の概括 [ASUs in General] : 砲兵グループと軍団 HQ は、砲兵支援ユニット (ASUs) と総称されます。準備面の各 ASU は、攻撃補給 (8.5) を提供できます。

S を持つ準備面の ASU は、砲兵支援 (9.4) 又は DD 支援 (11.3) を提供するためにも使用できます。いったん使用されたら、ASUs は枯渇面に裏返るか又はそれと共にスタックした補給ポイントが取り去られます。使用済 ASUs は、補給ポイントを取り上げることによってその準備面に裏返すことができます (17.1.4)。

ノート: ASU は、複数の戦闘に砲兵支援や DD 支援を提供できますが、それぞれ 1 SP 又は ASU の裏返しがかかります。

## (17.1.2) ASUs の特性 [Properties of ASUs] :

- 機械化戦闘ユニットです (2.3.3)
- スタッキング: 0 のスタッキング値を持ちます。
- 移動: 拡張移動、戦術移動、鉄道移動、海上輸送を使用できます。Tobruk ASU は移動できず、退却を強制されたら除去されます。
- 孤立損耗: 軍団 HQs は、孤立損耗表上で飛行場 DRM を提供します (16.5.4)。
- 補充: 除去されたら、軍団 HQs は資源ポイントで購入することで補充できます。補充された軍団 HQs は、その枯渇面に到着します。砲兵グループは、補充できません。
- 登場位置: 軍団 HQs は、除去ボックス (19.4.1) から戻るユニットについての登場位置です。

## (17.1.3) ASU 支援の制限 [ASU Support Restriction] :

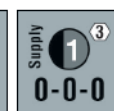
- 射程内 (17.3)、準備面 (又は補給ポイントとスタックした)、良好統制 (13.1) の ASUs のみが、17.1.1 に列記した特典を提供できます。ASU は、これら 3 つの特典の 1 つを提供したターンに拡張移動を使用できます。
- イタリア軍とドイツ軍の ASUs は、攻撃補給、DD 支援、少なくともその国籍の 1 つのユニットが戦闘に参加している場合にのみ砲兵支援を提供できます。



(17.1.4) 準備面と枯渇面 [Ready and Depleted Sides] : ASUs は、1 ステップのみを持ちます。裏面は、ユニットが枯渇状態であることを示すために使用されます。良好統制の ASUs は、SP と共にスタックしたら準備面に裏返すことができ、その SP は取り去られます。これは、所有しているプレイヤーの移動フェイズ (補給ポイント又は ASU が未だ移動していなければ) 又は自軍補給フェイズに発生できます。ASU は、SP を置き去りにするため又は他の ASU へ補給を与えるために枯渇状態になることはできません。

(17.1.5) 非補給下の ASUs [Out of Supply ASUs] : OOS でマークされた良好統制の ASUs は、その準備面にある限り、攻撃補給、砲兵支援、DD 支援を提供できます。16.5 も参照。

## 17.2 補給ポイント (SPs) [Supply Points]



(17.2.1) 補給ポイントの特性 [Supply Point Properties] : その唯一の機能は、ASUs を準備面に裏返すか又は攻撃補給を提供することです。SPs は、合計量が同じに留まる限り、プレイ中のいつでも自由に統合や分割ができます。例えば、1

SPユニットは、1つの2SPユニットに統合でき、逆もまた同様です。SPsは、以下の特性を持ちます。: **SPsは、カウンター内容物によって限定されません。** SPsは、以下の特徴を持ちます。:

- ・非戦闘ユニットでスタッキング値を持たず、戦闘で失うためのステップがありません。
- ・ASUと共にスタックしていなければ3ヘクスの範囲(17.3)を持ちます。ASUと共にスタックしたら、ASUの範囲を使用します。
- ・それ自体で移動できません。これらは、トラック・ユニットによって運ばれる、鉄道(5.9)、海上輸送による海輸(21.0)によってのみ移動できます。
- ・それを運ぶためのトラック・ユニットがない限り、決して戦闘後前進又は退却できません。

**(17.2.2) SP消費の表示 [Indicating SP Consumption]**: SPが使用されたとき、そのSPを取り去るか、SPの数値を減少させるか、又はASUを枯渴面へ裏返します(8.5)。

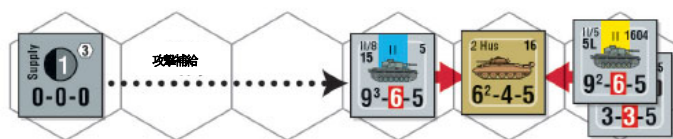
**(17.2.3) SPの破壊と捕獲 [SP Destruction and Capture]**: 移動又は戦闘後前進を介して、敵ユニットがSPを含んでいるヘクスへ進入したら、そのSPが捕獲されたか調べるため、各SPについてサイを1つ振ります。3~6のサイの目でSPを捕獲し、1又は2のサイの目でSPを破壊します。捕獲したSPsを自軍SPsに置き換えます。敵のSPsを捕獲又は破壊するための移動ポイント・コストはなく、ユニットはMPを残していたら移動を継続できます。所有しているプレイヤーは、自軍プレイヤー・ターン中のいずれかのときに補給ポイントを破壊(撤去)できます。一サイ振りは要求されません。

**(17.2.4) 機動補給ユニット (MSUs) [Mobile Supply Units (MSUs)]**: トラックがSPを拾い上げるとき、SPを取り去ってトラックをそのMSU面へ裏返します。トラックがそのSPを置き去りにするか又はSPが消費されたら、トラックをその通常面に裏返します。MSUは5の範囲を持ち、補給線を延伸させるための特殊能力も持ちます(16.3.4)。MSUは、トラックの特別移送(5.8.4)を使用できません。



## 17.3 範囲 [Range]

範囲は、MSU、SP、ASUが、戦闘に参加している少なくとも1つの友軍ユニットから離れることができる最大距離(ヘクスで計測する)です。陸上LOSをたどることと同じ手順を使用します(16.3.2)。



**例**: 枢軸軍の補給ポイントは、戦車ユニットに攻撃補給を提供します。他の2つのユニットは範囲内にありませんが、攻撃補給を判定するために1つの戦闘ユニットのみが使用されるため、問題ではありません。

## 17.4 フリー補給ポイント [Free Supply Point]

プレイヤーは、自軍プレイヤー・ターン中に以下であると、自軍戦闘フェイズの終了時に1フリー補給ポイントを獲得します。:

- ・攻撃又は自動的DS(8.9)を実施しなかった。
- ・自軍ユニットが通常陸上移動又はトラック特別移送を使用しなかった。(これらは、移動しなかったか又は戦術移動、鉄道移動、海上輸送、航空輸送のみを使用しました。)

これらの制限に従うと、友軍マップ外ボックス、又はその瞬間に

完全補給下(16.2)と判定されたいずれかの友軍軍団HQへ、1補給ポイントを置くことができます。

## 18.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

### 18.1 偵察 (搜索) ユニットの [Reconnaissance Units]

**偵察 (搜索) ユニットのみに含んでいるヘクスが攻撃されたら、D1又はDSの結果(自動的DSを含む)のステップ損失要件を無視します(退却部分ではない)。**

EX、DRX、A1/D1結果からの全てのステップ損失は通常に適用されます。

### 18.2 88mm Flak ユニットの [88mm flak Units]

これらのユニットは、決して戦車シフトを獲得できません。—これらは、連合軍戦車ユニットの攻撃又は防御でそれを無効化することのみができます。EX又はDRXが振られたときに戦闘に参加していたら(攻撃又は防御)、その戦闘に参加している連合軍ユニットは追加の1戦車ステップ損失を失います(連合軍プレイヤーの選択で、枢軸軍プレイヤーが自身のステップ損失を選択する前に選択しなければなりません)。連合軍プレイヤーが戦車ユニットを含まなければ、この追加ステップ損失は無視されます。

### 18.3 砲兵グループ [Artillery Groups]

これらのユニットは、ASUとして扱われます。ただし、これらは、除去ボックスから復帰するユニットの登場位置ではなく、孤立損耗表上にDRMを提供せず、航空ユニットに範囲を与えません。砲兵シフト又は攻撃補給のために使用されたとき、ASUを裏返すか又は砲兵グループと共にスタックしたSPを取り去らなければなりません。砲兵グループは、除去されたら補充できません。

### 18.4 DAK HQ

このHQは、砲兵アセットを持たなかったため、砲兵支援又はDD支援を提供できません。これは、攻撃補給を提供(8.5)、飛行場として従事(16.5.4、18.7.3)、除去ボックスから復帰しているユニットの登場位置としてのみ使用できます。

### 18.5 ロンメル [Rommel]

ゲーム・ターン毎に一度、枢軸軍プレイヤーは自身のロンメル・マーカーを以下のいずれか1つのために使用できます。: 1つの枢軸軍攻撃のサイ振りの振り直し、1つの枢軸軍断固とした防御の振り直し、枢軸軍移動フェイズにドイツ軍ユニットの1つの機械化スタックの許容移動力を2MPsだけ増加させる。+2MPsからの恩恵を受けるスタックは、その移動を通じてロンメルと共に留まらなければなりません。ロンメルが他のユニットと共に更に移動するのであれば置き去りにできます。トラック、MSUs、補充ユニットは、+2MPsからの恩恵を受けることができます。補充、混乱状態、非補給下マーカーの下にあるか又は戦術移動を使用しているユニットは、+2MPsから恩恵を受けることができません。使用した後に、ロンメル・マーカーをその使用済面へ裏返し、枢軸軍マーカー・ディスプレイへ戻します。各準備フェイズ中に、その準備面に裏返します。ロンメル・マーカーは、戦闘又は非戦闘ユニットではないので、決して敵ユニット又は補給によって不利な影響を受けません。



## 18.6 航空優越 [Air Superiority]

ターン記録欄は、どちらの陣営が航空優越を持つか、又は拮抗状態なのかを示します。1つの陣営が航空優越を持つと、他方の陣営は以下の方法で制限されます。:

- RPsで航空支援又は地上掃射マーカーを購入できませんが、イベントのサイ振りを介して到着したら、マーカーを受け取って使用できます。
- 防御航空支援 (18.7.4) 又は DD 支援 (11.3) のために自軍航空支援マーカーを使用できません。攻撃的にのみ使用できます。

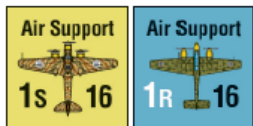
これらの制限は、航空優越を持つ陣営に、又は拮抗状態のときにはどちらの陣営にも適用しません。上記の条件の自由無視を享受する以外に、航空優越に追加の特典はありません。

## 18.7 航空ユニット [Air Units]

**(18.7.1) 獲得方法 [How to Acquire]:** 航空支援、地上掃射、航空輸送は資源ポイントで購入又はイベントのために使用可能となります。これが発生するとき、使用可能なアセット・ディスクの上にその準備面でマーカーを置きます。各陣営は、限定された数の航空支援マーカーを持ちます (1 イタリア、1 ドイツ、2 連合軍)。航空ユニットが受け取られても使用可能でなければ、放棄されます。

**(18.7.2) 留保 [Saving]:** 航空ユニットは、獲得されたイムパルスに使用される必要はなく、未来のイムパルスのために留保することができます。

**(18.7.3) 航空範囲 [Air Range]:** 航空支援と地上掃射は、完全補給下の友軍軍団 HQ 又は友軍飛行場のどちらかから 16 ヘクス以内でのみ使用できます (16.2)。軍団 HQ は、良好統制でなければなりません。



**(18.7.4) 航空支援 [Air Support]:** 相手側が航空優越 (18.6) を持つと、購入又は防御航空支援のために使用できません。範囲内のいずれか1つの戦闘で、1シフト右 (攻勢航空支援) 又は1シフト左 (防御航空支援) を提供します。

イタリア軍の航空支援マーカーは、イタリア軍ユニットが戦闘に参加している場合にのみ使用でき、ドイツ軍の航空支援マーカーはドイツ軍ユニットが参加している場合にのみ使用できます。



**(18.7.5) 地上掃射マーカー [Strafing Markers]:** 相手側が航空優越を持つと購入できません。購入されたときに所有しているプレイヤーは2枚のマーカーを受け取り、友軍飛行場又は軍団 HQ の範囲内のいずれかのヘクス内に置くことができます。ヘクス毎に1枚のみで、友軍遅延マーカー上に置くことができません。そのヘクスへ進入するためのコストは、1 MP だけ増加します (遅延マーカーと同じ)。戦術移動、戦闘、戦闘後前進、退却、補給路には影響を持ちません。影響は、1イムパルスのみ続きます。—これらは友軍遅延フェイズに置かれ (撤去のサイ振り前)、次の友軍遅延フェイズに取り去られます。



**(18.7.6) 枢軸軍の航空輸送 [Axis Air Transport]:** 枢軸軍プレイヤーが、1枢軸軍歩兵補充又は1ステップの非機械化ユニットを、イタリア・ボックスからマップ上の完全補給下で敵ユニットに隣接していないいずれかの友軍支配下飛行場へ移動させることを認めます。これは、ユニットにその完全な許容移動力がかかります。マーカーをユニットの上に置きます。—マーカーは、次の友軍初期フェイズに取り去られます。これは鉄道マーカー (5.9) と同じ影響を持ちます。

## 18.8 長距離砂漠挺身隊 [Long Range Desert Group]

連合軍プレイヤーによって資源ポイントで購入でき、又はイベントのために使用可能となります。現在、敵ユニット内又は隣接ではない、いずれかのヘクス内に置くことができます。そのヘクスについての枢軸軍ユニットの移動コストは、+2 MPs だけ増加します。戦術移動、戦闘、戦闘後前進、退却、補給路に影響を持ちません。影響は、1イムパルスのみ続きます。これらは友軍遅延フェイズに置かれ (撤去のサイ振り前)、次の友軍遅延フェイズに取り去られます。



## 19.0 補充 [REPLACEMENTS]

### 19.1 基本 [The Basics]

**(19.1.1) 概括 [In General]:** 各補充は、減少状態の戦闘ユニットを1ステップ回復させることができ、又は除去ボックスの外へその最低ステップ (3ステップ・ユニットについては残余) で持ってくるができます。補充は、準備フェイズに受け取られ、各プレイヤーの初期フェイズ中に使用されます。補充は、ターン記録欄上に列記されます。補充ユニットは補充プール (19.2.2) から受け取られ、プレイヤーの本拠地 (6.1.3) 内に置かれます。

**(19.1.2) 特殊ユニットの補充 [Replacing Special Units]:** トラックと ASUs は、補充を使用しません。トラック又は ASU を補充するため、プレイヤーは1資源ポイント (23.2) を消費しなければなりません。捕獲されたトラックは、補充できません。補充された ASUs は、その枯渇面に到着します。

### 19.2 補充ユニット [Replacement Units]



**(19.2.1) 特性 [Properties]:** 補充ユニットは、非戦闘ユニットです。—これらは ZOC 又は防御戦力を持たず、いかなる方法でも敵ユニットを妨害できません。これらは、敵戦闘ユニットによって単独で捕らえられたら

(補充ユニットを含んでいるヘクス内に移動することにより)、直ちに補充プール内に置かれます。補充ユニットは、それ自体で移動でき、又は鉄道 (5.9) によって輸送できます。非機械化補充は、トラック又は航空輸送も使用できます (18.7.6)。

**(19.2.2) 補充プール [Replacement Pool]:** いったん使用されるか又は除去されたら、補充ユニットは補充プールへ戻されます。補充表がプレイヤーに補充の受け取りを認めたものの、プール内にそのタイプの使用可能なものがなければ、その補充は放棄されます。

### (19.2.3) 補充のタイプ [Types of Replacements]:

- ☒ **戦車/装甲 [Tank/Panzer]:** 戦車タイプのユニットのために使用されます。ただし、マチルダ戦車を除きます (19.2.5)。
- ☒ **重戦車 [Heavy Tank]:** マチルダ戦車を含むいずれかの戦車ユニットのために使用されます。
- ☒ **歩兵 [Infantry]:** いずれかの歩兵タイプ、偵察 (搜索)、88 mm Flak ユニットののために使用されます。補充ユニットはこのシンボルを使用します ☐。

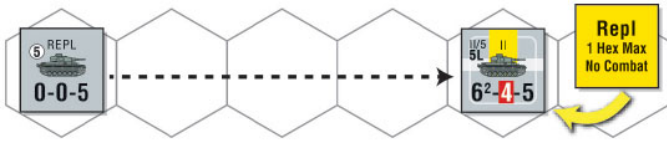
**(19.2.4) Any 又は Br/Ind [Any or Br/Ind]:** ターン記録欄が「Any」と述べると、所有しているプレイヤーはいずれかの国籍から1歩兵補充を選択できます。ターン記録欄が「Br/Ind」と述べると、連合軍プレイヤーは自身の選択でイギリス軍又はインド軍の歩兵補充を選択して受けることができます。



**(19.2.5) マチルダ [Matilda]:** これらの戦車ユニットは、重戦車補充のみを使用できます。重戦車補充は、通常戦車補充ユニットの裏面です。黒帯は、戦車ユニットがマチルダ戦車であることを示します。

### 19.3 補充の手順 [Replacement Procedure]

(19.3.1) 補充は、所有しているプレイヤーの初期フェイズ中に使用されます。戦闘ユニットは良好統制 (13.1.1) で、補充と同じマップ外ボックス内でスタックするか、又は戦闘ユニットから補充まで5ヘクスまでの陸上補給路 (16.3.2) を持たなければなりません。戦闘ユニットは、1ステップだけ回復し、補充ユニットは補充プールへ戻されます。



例：全ての補充は、5ヘクスの範囲を持ちます。一戦車補充は、ドイツ軍戦車ユニットを1ステップ回復させることができます。

#### (19.3.2) 制限 [Restrictions] :

- ・初期フェイズ毎に複数の補充を受け取れるユニットはありません。
- ・補充は、同じ国籍のユニットにのみ使用できます。

(19.3.3) 撤退と予備ボックス [Withdrawn and Reserve Box] : 補充の目的において、撤退又は予備ボックス内のユニットをナイル・デルタ・ボックス内に位置するものとして扱います。

### 19.4 除去ボックスから復帰しているユニット

[Units Returning from the Eliminated Box]

(19.4.1) 到着位置 [Arrival Locations] : 除去ボックスの外へ出るユニットは、以下の2つの位置の1つに置かれなければなりません。:

- ・補充ユニットを含んでいる友軍マップ外ボックス。
- ・使用される補充ユニットと良好統制で完全補給下（その瞬間に判定）の友軍軍団 HQ を含んでいるヘクス。港湾補給のみを持つ軍団 HQ は、復帰しているユニットの到着位置になれません。

3ステップ・ユニットは、最初に残余ディスプレイ内に置かれなければならない、次いで残余はマップ外ボックス又は軍団 HQ に置かれます。

#### (19.4.2) 到着の制限 [Arrival Restrictions] :

- ・ユニットは、たとえ補充ヘクスが友軍戦闘ユニットを含んでいても、敵戦闘ユニットに隣接するヘクス内に置くことができません。
- ・ドイツ軍とイタリア軍のユニットは、自国籍の軍団 HQ のみを使用できます。
- ・ユニットが置かれるときは超過スタッキングが認められますが、プレイヤーの移動フェイズの終了までに正さなければなりません。
- ・除去ボックスから戻されるトラックと軍団 HQs は、あなたの根拠地で開始します（軍団 HQs は、その枯渇面）。

### 19.5 補充マーカー [Replacement Markers]



補充を受ける各ユニット（除去ボックスの外へ出る戦闘と非戦闘ユニットを含みます）を、補充マーカーで示します。そのユニットは、移動フェイズに最大1ヘクス移動でき、マップ外ボックスを退出できず、鉄道、航空、海上輸送を使用できません。補充を受けているユニットは、戦闘フェイズに攻撃、戦闘後前進、交戦離脱ができません。補充マーカーを持つユニットは、補充を受けているユニットが含まれる戦闘のみではなく、そのヘクス外部への全ての戦闘を妨げます。ただし、ヘクス内のASUsは、その特典（攻撃補給と砲兵支援）を

提供できます。

デザイン・ノート：このルールは、ユニットが前線に留まり、そのヘクスが戦闘を持たない限り補充を受けることを認めます。

撤去 [REMOVAL] : 全ての補充マーカーは、回復フェイズ中に取り去られます。

### 19.6 残余と補充 [Remnants and Replacements]

残余が補充を受けると、その残余は残余ディスプレイ (10.4) 内に戻して置かれ、それがあらわしていたユニットは減少面でゲーム内に戻されます。

プレイ・ノート：3ステップ・ユニットと残余が同時にイン・プレイにないよう注意してください。一残余ディスプレイ内のユニットは、常に残余又はそれがあらわしているユニットでなければなりません。

## 20.0 増援、撤去、変換

[REINFORCEMENTS, REMOVALS, AND CONVERSIONS]

### 20.1 増援 [Reinforcements]

増援は、初期フェイズ中に置かれます。連合軍の増援は、ナイル・デルタ [Nile Delta] ボックス内に置かれます。枢軸軍の増援は、イタリア [Italy] 内に置かれます。増援として到着しているASUsは、その準備面に到着します。

### 20.2 撤去 [Removal]

撤去は、準備フェイズ中に発生します。ユニットが取り去られることを要求されたら、そのユニットはマップ上の現在の位置から取り上げられ、プレイから取り去られます。所有しているプレイヤーは、正確なユニットを取り去る必要はありません。一同タイプ、国籍、同じ戦車値（適用可能であれば）を持ついずれかのユニットを取り去ることができます。選択の優先順位は、以下のとおりです。:

- ・完全補給又は港湾補給下の完全戦力又は減少状態ユニット
- ・非補給下の完全戦力又は減少状態ユニット
- ・残余（補給下のそれは非補給下のそれに優先される）
- ・除去ユニット

プレイ・ノート：ターン12と16との間に、4個のオーストラリア軍旅団が取り去られます。一連合軍プレイヤーは、注意して準備しておかなければなりません。

### 20.3 撤退 [Withdrawals]

撤退は撤去と同じですが、最終的にユニットが後にゲームのプレイに復帰します。20.2と同じ撤去の優先順位に従います。マップ上のどこにあるかにかかわらず、それを取り上げて現在のステップ段階で撤退ボックス内に置きます。ユニットは、このボックスにいる間に補充を受け取ることができます。使用可能な唯一のユニットが除去ボックス内にあると、その最低ステップ段階で撤退ユニット・ボックスへ移します。

### 20.4 更新と変換 [Upgrades and Conversions]

(20.4.1) 連合軍戦車の更新 [Allied Tank Upgrades] : これらは、ナイル・デルタ内に新型戦車が到着していることをあらわします。一到着する各更新について、連合軍プレイヤーは1つの戦車ユニットをプレイから取り去らなければなりません。

ステップ1：更新は、準備フェイズ中に発生します。戦車更新が到着するとき、それをナイル・デルタ・ボックス内に置きます。到来する連合軍移動フェイズに通常に移動できます。

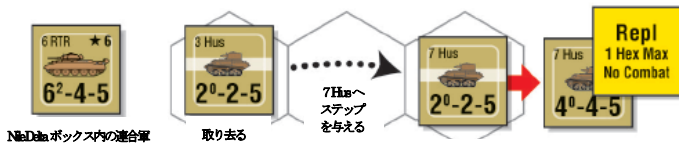
ステップ2：次いで、同じ準備フェイズにプレイから異なる連合軍



戦車ユニットを取り去ります。取り去られる戦車ユニットは、除去ボックス、デルタ・ボックス、或いはマップ上のどこからでも可能ですが、完全補給下でなければなりません。取り去られる戦車ユニットは、新たな更新に兵員を提供します。取り去られる戦車ユニットは、更新と同じユニット名称を持つ必要はありません。つまり、歴史的な興味のみで提供されます。

ステップ3：取り去られる戦車ユニットが除去ボックス内だったら、このステップをスキップします。取り去られる戦車ユニットが1又は2ステップを持っていたら、それらのステップ（その旧型戦車）を、補充を必要とする減少状態又は除去ユニットへ渡すことができます。補充を受けている戦車ユニットは、完全補給下又は除去ボックス内で、取り去られた戦車ユニットの戦車値以下の戦車値を持たなければなりません。距離は、要素ではありません。この方法で補充を受け取っている戦車ユニットは、補充マークでマークされます。「旧型」戦車を取るための資格を持つ戦車ユニットがなければ、これらの旧型戦車ステップは放棄されます。

**注釈：**連合軍プレイヤーは、単に更新ユニットを次のターンにスライドさせることで、更新を後の準備フェイズに遅延させることができます。



**例：**ターン6に、連合軍プレイヤーは 6 RTR クルセイダー更新 (6-4-5) を受け取り、ナイル・デルタ・ボックス内に置きます。旧式 6 RTR ユニットの (5-4-4) は、現在港湾補給のみを持つ Tobruk 内部で攻囲下にあります。一このため取り去ることができません。そこで連合軍プレイヤーは、自軍の減少状態 3 Hus 戦車ユニット (ヴィッカーズ Mark VIB 戦車 [2-2-5] を持つ) を代わりに取り去ります。3 Hus は、その旧型戦車をマップ上で完全補給下の減少状態の 7 Hus (2-2-5) 戦車ユニットへ与えます。完全戦力へ裏返し、補充マークでマークされます。

**(20.4.2) ターン10の枢軸軍の変換 [Turn 10 Axis Conversions]：**ターン10の準備フェイズに、第5軽師団は第21装甲師団になります。ユニットがマップ上のどこにいても、これらを新たなユニットに置き換えます。ユニットが減少状態又は除去されていたら、新たなユニットも減少状態又は除去です。補充マークは要求されません。—ユニットは、変換されたターンに移動や攻撃ができます。



**(20.4.3) ターン13の枢軸軍の変換 [Turn 13 Axis Conversions]：**ターン13(以降)の準備フェイズに、存在している4つのユニットから新たな3ユニットを創出できます。取り去られる各ペアのユニットは、完全補給下で友軍移動フェイズの終了時に一緒にスタックしていなければなりません。これが発生したら、2つの旧ユニットを取り去り、それらを新たなユニット(たち)と置き換えます。新たなユニット(たち)のステップ値は、取り去られた2つのユニットの統合されたステップ値に一致しなければなりません。補充マークは要求されません。—ユニットは、変換されたターンに移動や攻撃ができます。変換は、何ターンでも遅延できます。



ペア内の2つのユニットの1つが除去ボックス内にあると、一緒にスタックすることは要求されません。両ユニットが除去ボックス

内にあると、それらを取り去って新たなユニット(たち)を除去ボックス内に置きます。



**(20.4.4) 第22近衛自動車化旅団 [22nd Guards Motorized Brigade]：**ターン6の準備フェイズに、第22近衛旅団は自動車化になります。ユニットがマップ上のどこにいても(除去ボックスを含みます)、同じステップ値の新たなユニットと置き換えます、プレイから旧ユニットを取り去ります。

## 21.0 海上輸送と港湾 [NAVAL TRANSPORT AND PORTS]

各プレイヤーは、1つの友軍港湾から他のそれへ海上によってユニットを移動させるための限定的な許容量を持ちます。

### 21.1 海上輸送の手順 [Naval Transport Procedure]

**(21.1.1) 概略 [In General]：**海上輸送を使用しているユニットは、その移動を友軍港湾ヘクス内で開始して終了しなければなりません。単に、海上輸送によって移動を望むユニットを港湾ヘクスから取り上げ、下船する港湾の外側に置きます。この時点で、船団攻撃手順(22.2)を解決し、生き残りを港湾内に移動させます。2タイプの海上輸送があります。—沿岸船団とイタリアからアフリカへの船団です。

**(21.1.2) 沿岸船団 [Coastal Convoys]：**これは、アフリカの1つの港湾とアフリカの他の港湾間の海輸を述べています。各プレイヤーは、イムパルス毎に1フリー沿岸船団を実施できます。連合軍プレイヤーは、1資源ポイントのコストで二番目の沿岸船団を購入できます。各沿岸船団は、2海輸ポイントまで移動させることができます(21.2)。

**(21.1.3) イタリアからアフリカへの船団 [Italy to Africa Convoys]：**イタリア・ボックス(22.3)からの海上輸送は、枢軸軍ターンの第1イムパルスにのみ認められ、目的地ベンガジ [Benghazi] (22.3.5)のために1資源ポイントが消費されない限り、トリポリ [Tripoli] がその目的地港湾でなければなりません。船団の規模は、目的地の港湾の許容量によって限定されます。

### (21.1.4) 制限 [Restrictions]：

- ・手番プレイヤーの移動フェイズ開始時に友軍支配下の港湾(27.4)のみを使用できます。
- ・海上輸送を使用するユニットは半減戦力(9.1)で防御し、そのイムパルス中に通常の移動(トラックと鉄道を含む)の使用又は攻撃ができません。
- ・海上輸送は、友軍移動フェイズに爆破(21.4.2)を実施する港湾の内外へ使用できます。
- ・海上輸送は、港湾ヘクスが友軍支配下である限り、敵ZOCsの内外へ認められます。



**(21.1.5) 海上輸送マーク [Naval Transport Marked]：**海上輸送を使用するユニットの上に沿岸海輸マークを置き、所有しているプレイヤーの初期フェイズに取り去られるまでユニット上に留まります。マークは、各沿岸船団が2海輸ポイントに限定され、輸送されたユニットがいかなる目的(攻撃、攻撃補給、補充)のために使用できず、マークが取り去られるまで半減戦力で防御することの備忘に従事します。マークは、トリポリ・マップ外ボックスへの船団のために使用されず、代わりにトリポリ・ボックスを使用します。大規模船団は、4ポイント船団又は2つの個別船団であることができます。

### 21.2 海輸ポイントと海輸限度 [Shipping Points and Shipping Limits]

海上輸送のユニット単位は、海輸ポイントです。海輸ポイント値は、以下のごとく計算されます：

- ・2のスタッキング値を持つ各戦闘ユニットについて2ポイント。
- ・1のスタッキング値を持つ各戦闘ユニットについて1ポイント。
- ・0のスタッキング値を持つユニット（戦車ステップ、ASUs、88mm Flak、補充、トラック、補給ポイント）の各ステップについて1ポイント。1MSUは、2ポイントとしてカウントします。

### 21.3 港湾と港湾許容量 [Ports and Port Capacity]

(21.3.1) 概括 [In General] : 港湾の内外への海上輸送は、港湾許容量によって限定されます。港湾許容量は、港湾の破壊と修理のために変化する可能性があります (21.4)。

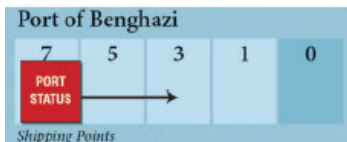
(21.3.2) 港湾許容量 [Port Capacities] : 各港湾の近くに記載されたものは、現行港湾許容量を記録するための港湾記録欄です。港湾許容量は、移動フェイズ毎に乗船と下船ができる海輸ポイントの数です。港湾が非損傷状態であると、港湾許容量は最左端の数字です。港湾が損傷状態であると、現行許容量の上に港湾状態マーカーを置きます。

例：完全許容量のトブルク [Tobruk] は、イムパルス毎に4海輸ポイントの乗船と4海輸ポイントの下船ができます。

### 21.4 港湾の損傷と修理 [Port Damage and Repair]

(21.4.1) 概括 [In General] : 港湾は、所有しているプレイヤー又は敵プレイヤーによって損傷され得ます。両方の場合で、手順は同じです。サイを1つ振り、港湾爆破と爆撃表を調べます。各命中は、港湾許容量マーカーを港湾記録欄上で右へ1つ移します。港湾は、決して0（最右端ボックス）を越えて損傷できません。

(21.4.2) 港湾の破壊 [Port Destruction] : 破壊は、所有しているプレイヤーの移動フェイズに発生します。友軍戦闘ユニットが港湾内又は隣接に存在しなければならず、港湾は自軍移動フェイズの開始時に自軍支配下でなければなりません。手番プレイヤーは、許容量マーカーの右の各ボックスについてサイを1つ振ることができます。港湾の一部を使用可能に保つため、認められたよりも少ないサイコロを振ることができます。港湾の爆破は、港湾が海上輸送のために使用された同じ移動フェイズに発生できます。イタリア、トリポリ、アレクサンドリア、ナイル・デルタの港湾は、決して損傷させることができません。



例：連合軍プレイヤーは、現在7の港湾許容量を持つベンガジ [Benghazi] の港湾破壊を試みます。4つのサイを振り、一港湾状態マーカーの右の各ボックスについて1つ—5、4、2、1を振ります。5と4が命中で、1と2は効果なしです。ベンガジの港湾マーカーは、2ボックス右へスライドし、いまや3の許容量を持ちます。

(21.4.3) 爆撃 [Bombing Raid] : これは資源ポイントで購入でき、又はイベントのために使用可能となります。直ちに使用されなければなりません。いずれか1つの敵港湾を選択し、港湾爆破と爆撃表上で一度サイを振ります。目標までの範囲は、問題ではありません。1命中損傷は、1レベルだけ港湾を損傷させます。二者択一で、プレイヤーはトリポリ又はナイル・デルタを爆撃できます。これらの目標への1命中は、相手側の資源ポイントを1だけ減少させます。相手側が蓄積した資源ポイントを持たなければ、次に受け取る資源ポイントを失うことの備忘のため、その資源ポイント記録欄マーカーを裏面に返します。

(21.4.4) 港湾の修理 [Port Repair] : 友軍移動フェイズの終了時、所有しているプレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時に支配したいいずれか1つの友軍港湾の港湾許容量を、1資源ポイント (23.3) のコス

トで1ボックスだけ上昇させることができます。これを行うため、友軍戦闘ユニットが港湾内に又は隣接していなければなりません。補給と敵 ZOCs は、港湾修理に影響を持ちません。港湾は、友軍イムパルス毎に1ボックスを超えて修理できず、最左端ボックスを超えて修理できません。港湾の許容量の修理した部分は、それが修理された同じイムパルスに使用できません。

## 22.0 船団攻撃 [CONVOY ATTACKS]

### 22.1 船団 [Convoys]

単一ユニット、又は同じ港湾から乗船し目的地が同じユニットのグループの各海上輸送は、船団と見なされます。1つの港湾からの船団は、他の船団と統合できません。

### 22.2 船団攻撃の手順 [Convoy Attack Procedure]

(22.2.1) 概括 [In General] : 全ての船団は、対海輸表 (AST) 上でサイを振ることによる迎撃手順を受けなければなりません。各船団について2つのサイコロを振り、そのサイの目を自軍対海輸修正によって修正します。沿岸海輸は沿岸船団修正 (22.2.2) を使用し、イタリアからアフリカへの船団はマルタ島船団修正 (22.3.2) を使用します。AST の結果は、船団が攻撃されるか並びに攻撃を受ける戦力を判定します。AST は、各港湾についてコラムを持ちます。船団は、港湾の乗船又は下船のコラム—手番プレイヤーに最も不利なもの（つまり、最右端）を使用しなければなりません。イタリアはコラムを持たず、イタリアからの船団について、常に下船の港湾コラムを使用します（トリポリ又はベンガジのみが可能です）。



### (22.2.2) 沿岸船団修正 [Coastal Convoy Modifiers] :

- 1 マップ上に記載された友軍支配下にある5つの各飛行場について。プレイヤーが支配する飛行場の数を管理するため、飛行場マーカーを使用します。飛行場 DRMs は、捕獲のターンに使用できます。
- 1 クレタ島が友軍支配下であると。クレタ島は連合軍支配で開始しますが、ターン6の開始時に枢軸軍支配下になります。
- 1 下弦の月又は有利な天候状況のため、ターンの第3イムパルスであると (22.2.3)。

(21.2.3) 下弦の月と有利な天候 [Waning Moon or Favorable Weather] : 第3イムパルスに実施した沿岸海輸は、船団が索敵から逃れる手助けをする有利な航海条件（下弦の月又は暗夜、曇天等）のため、AST 上で—1 DRM を受け取ります。

(22.2.4) 船団攻撃の解決 [AST Results] : AST の結果が数字（2～5）であると、船団は攻撃されます。結果が「—」であると、発見されず（又は攻撃されず）船団が無事に港湾へ到着します。攻撃されたら、所有しているプレイヤーは船団内の各ステップ、SP、トラックについてサイを1つ振らなければなりません。そのサイの目の修正後の結果が AST からの数字以下であると、そのステップ、SP、トラックは除去されます（海没）。完全に海没した戦闘ユニットとトラックは、除去ボックス内に置かれます。除去された SPs と補充ユニットは、それぞれのプールへ戻されます。



プレイ・ノート：27頁の全頁例を参照してください。

**(22.2.5) 部隊船団 DRM [Troop Convoy DRM]**：海上輸送を使用している戦闘ユニットは、その防衛のために割り当てられた追加の護衛（巡洋艦や戦艦等）をあらわすため、各「命中」に特別な+1 DRM を獲得します。+1 DRM は、補充、補給ポイント、トラックに適用しません。

**例**：2 補給ポイントと1つの3 ステップ旅団から構成された船団が2の結果で発見されたら、補給ポイントは1又は2のサイの目で命中し、旅団の各ステップは1のサイの目のみで命中することになります。

## 22.3 マルタ島とイタリアからの船団 [Malta and Convoys from Italy]

**(22.3.1) 概括 [In General]**：イタリアからの枢軸軍船団は、船団が発見されたかを判定するときに沿岸船団修正を使用せず、代わりに現行のマルタ島船団修正を使用します。イタリアからの船団は、ベンガジ [Benghazi] へ転換するために資源ポイントが消費されない限り、トリポリ [Tripoli] に上陸しなければなりません。



**(22.3.2) マルタ島の状態 [The Malta Status Track]**：マルタ島船団修正は、マルタ島状態マーカーでマルタ島状態記録欄上に記録されます。各準備フェイズに、一人のプレイヤーは修正を増加させる（連合軍プレイヤー）又は減少させる（枢軸軍プレイヤー）機会を持つことになります。マーカーがその「ルフトヴァッフェ [Luftwaffe]」面（ターン1～5と19）であると、枢軸軍プレイヤーは修正の減少を試みます。マーカーが連合軍面であると（ターン6～18）、マルタ島の連合国空軍と海軍部隊が回復し、連合軍プレイヤーは修正の増加を試みます。

**(22.3.3) 手順 [Procedure]**：プレイヤーが修正を変化させる機会を持つと、サイを1つ振って現行修正値下のマルタ島記録欄の最下部で結果と成功数字とを比較します。結果が数字以上であると、妨害値は適切な方向へ1ボックス変化します。

Malta Convoy Modifier						
-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
		Malta				
	← 6	← ≥ 5	← ≥ 4	← ≥ 3	← ≥ 2	← Auto
Auto ▶	≥ 2 ▶	≥ 3 ▶	≥ 4 ▶	≥ 5 ▶	6 ▶	
Malta Status Track						

**例**：マルタ島状態マーカーは、現在ルフトヴァッフェ面で-1 DRM ボックス内にあります。枢軸軍プレイヤーは、マルタ島船団修正を-2ボックスへ変化させるために5又は6（≥5）を振る必要があります。枢軸軍が左へ修正を減少させること並びに連合軍が右へ修正を増加させることは極めて困難です。

**(22.3.4) Uボートとマルタ島増援 [Uboats and Malta Reinforcements]**：マルタ島の状態は、プレイヤーが資源ポイント—地中海のUボートとマルタ島の増援（資源リストを参照）を消費したら、プレイヤー・ターン中にも変化し得ます。

**(22.3.5) ベンガジ船団 [Benghazi Convoy]**：1資源ポイントのコストで、枢軸軍プレイヤーはイタリアからベンガジまで自軍船団を直接航行させることができます（これは、船団がイタリア・ボックスを離れる前に宣言されなければなりません）。この場合、枢軸軍プレイヤーはAST上で二度サイを振ります。一度はトリポリ・コラムと一

度はベンガジ・コラムを使用します。最初のサイの目にマルタ島の修正を使用し、二番目のサイの目に沿岸船団修正を使用します。船団は、ベンガジの港湾許容量に留まらなければなりません。イタリア船団内の全ユニットがベンガジに上陸する必要はなく、船団はマルタ島を通過した後で分割でき、いくつかはトリポリに上陸できます。船団が分割されたら、ベンガジに向かっているユニットのみがASTで二回チェックしなければなりません。

## 23.0 イベント表と資源ポイント

### [EVENT TABLES AND RESOURCE POINTS]

貴重な資源を必要とするアイテム又は、常に最高司令部からのお達しが必要なアイテムは資源ポイントが必要です。

### 23.1 イベント表と資源ポイントとアセット

#### [Event Table and Resource Points and Assets]

各イムパルス、各プレイヤーの初期フェイズ中、活性プレイヤーは2つのサイコロを振り、プレイヤー補助カード上の自軍イベント表を調べます。結果は、資源ポイント又は直ちに受け取るアセットです。プレイヤー諸氏は、蓄積した資源ポイントを自軍資源ポイント記録欄上で管理します。4資源ポイントを超えて蓄積できるプレイヤーはいません。—この超過して受け取った全ての資源ポイントは、放棄されます。

### 23.2 資源ポイントの使用 [Using Resource Points]

**(23.2.1) いつか [When]**：資源ポイント（RP）は、友軍プレイヤー・ターン中にのみ使用（消費）できます。カウンター内容物は、資源ポイントを使用する唯一の限度です。十分な資源ポイントを持つと、あるターン中に同じアセットを複数回購入できます。

**注釈**：友軍ターン中に資源ポイントで購入できる航空支援は、敵プレイヤー・ターン又は友軍プレイヤー・ターンに使用するために取っておくことができます。

**(23.2.2) 資源リスト [Resource List]**：プレイヤー補助カード上のリストは、資源ポイントで購入できる全てとそのコストを示します。ライト・ブラウンで網掛けされたアイテムは連合軍プレイヤーによってのみ購入でき、グレイのアイテムは枢軸軍プレイヤーによってのみ購入できます。

**注釈**：アイテムのいくつかは、イベントのためにいつでも使用可能になる可能性があります。

**(23.2.3) 未来のターンのために [Saved for Future Turns]**：マーカーを持つアイテムは、未来のイムパルスのために取っておくことができます。—航空支援、地上掃射、航空輸送、LRDG、最高司令部、沿岸海輸。マーカーの数は絶対的な限度で、別のイベントとしてそれが到着したら放棄されます。マーカーは、「使用可能アセット [Available Assets]」ディスク上に保留され、いったん使用されたらプレイヤーのマーカー・ディスプレイ上に戻して置かれます。

## 24.0 遅延マーカー [DELAY MARKERS]

### 24.1 遅延マーカーの概観 [Delay Markers In General]



各プレイヤーは、相手側プレイヤーのユニットの移動を遅らせることを試みるため、使用可能な遅延マーカーを置くことができます。これらのマーカーは、戦場の霧、補給問題、SNAFU、敵の道路ブロックをあらわします。各プレイヤーは、各イムパルスに資源ポイントのコストなしで使用するための2枚を持ちます。

### 24.2 遅延マーカーの影響 [Effects of Delay Markers]

遅延マーカーは、全ての敵ユニットについてヘクスの進入コストを1MPだけ増加させます。遅延マーカーは、戦術移動、鉄道移動、戦闘、戦闘後前進、退却、補給路に影響を持ちません。枢軸軍の遅延マーカーは枢軸軍ユニットに影響を持たず、連合軍の遅延マーカーは連合軍ユニットに影響を持ちません。

### 24.3 遅延フェイズ [The Delay Phase]

**(24.3.1) 配置 [Placement] :** このフェイズ中、手番プレイヤーは自軍遅延マーカー・ディスプレイ上にある自軍遅延マーカーのいずれかを拿起げてマップ上に置くことができます。ディスプレイ内のこれらマーカーのみを置くことができます。一すでにマップ上にあるそれは、このときに再配置できません。遅延マーカーは、以下に置くことができません。:

- ・敵戦闘ユニット又は非戦闘ユニット又は陣地マーカーの上に又は隣接させて
- ・他の友軍遅延マーカーの上に又は隣接させて。
- ・敵支配下の港湾又は飛行場ヘクス内に。

**(24.3.2) 無作為撤去 [Random Removal] :** 配置後、サイコロを2つ振ってそのサイの目の数字の自軍遅延マーカーを取り去ります (例えば、2と3が振られたら、2と3の数字付の自軍遅延マーカーを取り去ることになります)。マーカーを取り去らない可能性もあります。取り去られた遅延マーカー (たち) を遅延マーカー・ディスプレイ内に戻します。

**(24.3.3) 任意撤去 [Voluntary Removal] :** 所有しているプレイヤーは、自軍遅延マーカーを取り去ることができますが、自軍遅延フェイズ中の自軍無作為撤去サイ振りを行った後のみです。プレイヤーは、しばらく敵ユニットが見当たらないヘクス内に遅延マーカーがあれば、これを行うことができます。

**(24.3.4) 強制撤去 [Mandatory Removal] :** 各遅延フェイズ (友軍と敵) 中の無作為撤去のサイ振りの後、敵の戦闘ユニット又は非戦闘ユニットと共にスタックした全ての遅延マーカーを取り去ります。

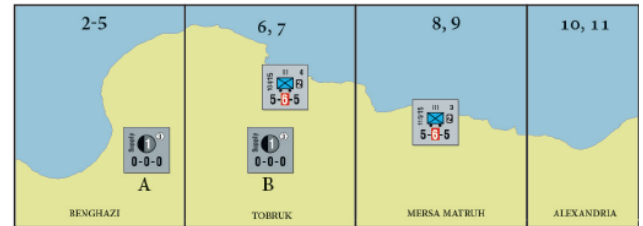
**(24.3.5) 地上掃射とLRDGマーカー [Strafing and LRDG Markers] :** 地上掃射とLRDGマーカーは、やはり遅延フェイズ中に配置されて取り去られます。

## 25.0 補給損耗フェイズ [THE SUPPLY ATTRITION PHASE]

### 25.1 補給損耗フェイズ [The Supply Attrition Phase]

**(25.1.1)** 補給損耗フェイズ中、各プレイヤーはサイを2つ振り、自軍補給損耗表を調べます。結果は、マップの戦区をあらわします。プレイヤーがマップのその戦区又はそれを越えて (枢軸軍プレイヤーについてはその戦区の東又は連合軍プレイヤーについてはその戦区の西) 戦闘ユニットを持つと、マップのその戦区から1SPを取り去るか、又はその戦区内の1ASUをその枯渇面に裏返さなければなりません。その戦区内にSP又はASUを持たなければ、その戦区に最寄りの陸上ヘクス内のSP又はASUを選択しなければなりません。SPsがないか裏返すASUsもなければ、プレイヤーの全ユニットは非補給下でマークされます。

デザイン・ノート: これが発生したら、プレイヤーの次の補給フェイズにユニットは補給下に戻るようになります。



**例:** 枢軸軍プレイヤーは、マップのトブルク [Tobruk] とメルサ・マトルー [Mersa Matruh] 戦区内に戦闘ユニット並びにベンガジ [Benghazi] とトブルク戦区内にSPsを持ちます。2~5のサイの目を振ると、補給ポイントAを取り去らなければなりません。なぜならば、その戦区の東にユニットを持つからです。6~9を振ると、補給ポイントBを取り去らなければなりません。10~12を振ると、SPは取り去られません。

**(25.1.2) ベンガジとアレクサンドリア戦区 [Benghazi and Alexandria Sectors] :** 枢軸軍のマップ外ボックスはベンガジ戦区内と見なされず、ナイル・デルタはアレクサンドリア戦区内と見なされません。

## 26.0 勝利 [VICTORY]

### 26.1 自動的勝利 [Automatic Victory]

**(26.1.1) 枢軸軍の自動的勝利 [Axis Automatic Victory] :** 連合軍プレイヤー・ターンの補給フェイズの終了時、枢軸軍プレイヤーは、完全補給下の少なくとも1つの戦闘ユニットでアレクサンドリア [Alexandria] (ヘクス2478) を支配すると、自動的勝利を獲得します。

**(26.1.2) 連合軍の自動的勝利 [Allied Automatic Victory] :** 枢軸軍プレイヤー・ターンの補給フェイズの終了時、連合軍プレイヤーは、完全補給下の少なくとも1つの戦闘ユニットでエル・アゲイラ [El Aghela] (ヘクス1604) を支配すると、自動的勝利を獲得します。



## 27.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

これらの全ルールが推奨されますが、最初にプレイするときは必要ありません。

### 27.1 トラックの捕獲 [Truck Capture]



連合軍のスタックが降伏 (12.5) したときに連合軍トラック・ユニットが存在したら、枢軸軍プレイヤーは捕獲トラックを獲得できます。トラックが MSU であると、補給ポイントが捕獲されたか調べるためにもサイを振ります (17.2.3)。同時に2つの捕獲トラックがイン・プレイに認められます。捕獲トラックは、全ての面で枢軸軍のトラックと同様に扱われます。ただし、これは補充できず、枢軸軍プレイヤーが自軍補給消耗のサイ振りで 11 又は 12 を出したときにプレイから取り去られます (予備部品の不足のため)。

### 27.2 オアシス補給 [Oasis Supply]

オアシス補給は港湾補給と同じですが、オアシスは爆撃又は破壊され得ません。各オアシス・ヘクスは、いずれかの規模の1つのユニットに港湾補給を提供できます。

### 27.3 随伴する前進と退却 [Tagalong Advances and Retreats]

**(27.3.1) 随伴する前進 [Tagalong advance] :** 攻撃に攻撃能力又は戦闘シフトを提供しなかったユニットは、それでも戦闘前後進ができます。攻撃に参加しなかったものの攻撃しているユニットと共にスタックした、全ての良好統制の戦闘と非戦闘ユニットは、参加しているユニットと共に戦闘前後進ができます (随伴するユニットが前の戦闘フェイズに攻撃しなかったか又は前進しなかったのでない限り)。随伴するユニットは、突破グループの一部に又は全てになる資格を持ちます。イタリア軍/ドイツ軍のユニットは、いかなるときにも一緒に随伴できますが、最高司令部が有効である場合にのみ一緒に突破戦闘に提供できます。

**(27.3.2) 随伴する退却 [Tagalong Retreat] :** 退却しているユニット又はスタックは、その道筋で友軍戦闘ユニット、トラック、MSUs を拾い上げることができ、これらのユニットはそれらと共に退却できます。現在敵ユニットに隣接するユニットは、拾い上げることができません。拾い上げた戦闘ユニットは、その混乱レベルが1だけ増加します。一良好統制ユニットは混乱状態になり、混乱状態ユニットは潰走状態になります。すでに潰走状態のユニットは、更なる混乱の影響を被りません。スタッキング限度は、拾い上げている間に超過できますが、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズ終了時までには正されなければなりません。

トラックは随伴する退却で SPs を拾い上げることができず、拾い上げはそれらが退却と一緒にスタックして開始した場合にのみ可能です。非機械化ユニットは、2ヘクス随伴する退却をし、次いでスタックがその要求された退却を完了する間に置き去りにできます。

### 27.4 港湾守備隊 [Port Garrisons]

海上コマンド襲撃並びにしばしば両陣営に敵意を持つ地域住民による脅威のため、プレイヤー諸氏はマップ上の自軍港湾の完全支配を維持することを望むのであれば、守備しなければなりません。少なくとも1つの戦闘ユニットの守備隊を港湾内又はその隣接に持たない港湾は、非支配下になります。非支配下の港湾は、船団又は港湾補給の目的地になれませんが、補給線と鉄道移動はヘクス内と通過してたどることができます。

### 27.5 交戦離脱 [Disengagement]

**(27.5.1) 目的 [Purpose] :** 手番プレイヤーが戦闘フェイズ中に退却するための方法です。

#### (27.5.2) 交戦離脱表 [The Disengagement Table]

サイの目	結果
1~3	No
4	Yes (-1 ステップ)
5, 6	Yes

6を超える結果は6として、1未満は1として扱う。

#### サイの目修正 :

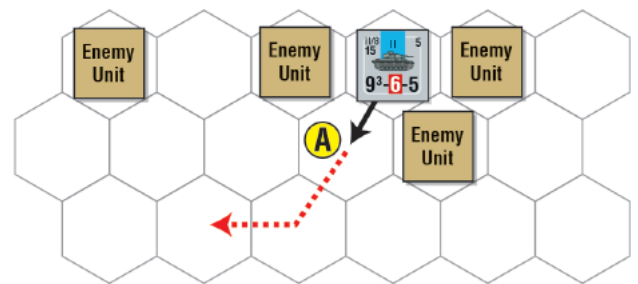
- +1 ユニット/グループが機械化であると\*
- +1 ユニット/グループの TQ がエリートであると\*
- 1 ユニットの TQ (又はグループ内の少なくとも1ユニット) が低評価であると

\*スタックとして交戦離脱していると、これらの正の修正はグループ内の全ユニットが資格を持つ場合にのみ適用する。

**(27.5.3) 手順 [Procedure] :** 戦闘フェイズに攻撃しない2以上の MA を持ついずれかのユニット (混乱状態のユニットを含みますが、補充を受けたユニットは含みません) は、交戦離脱を試みることができます。ユニットは、攻撃するか又は交戦離脱のサイを振ることのどちらかができ、両方を行うことはできません。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのとき全ての戦闘の前、最中、後に解決できます。試みを解決するため、交戦離脱表を使用します。所有しているプレイヤーは、スタック内の各ユニット、又はスタックをグループに分割して、各グループについて一度サイを振ることができます。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みの実施を決める前に、各試みの結果を知ることができます。交戦離脱は、あなたが敵ユニットに隣接する場合にのみ認められます。

**(27.5.4) 結果の説明 [Explanation of Results] :** 「No」の結果は、交戦離脱が失敗してユニットがその場に留まることを意味します。「Yes」の結果は、ユニットが1又は2ヘクス退却して混乱状態又は潰走状態 (自身の選択) になることを認めます。ユニットがすでに混乱状態であると、潰走状態は強制的です。交戦離脱を使用しているユニットは、友軍ユニットを含んでいるヘクスでない限り EZOC 内へ退却できないことを除き、退却の全てのルールに従います。結果が「Yes-1」であると、ユニット又はグループは退却の前に1ステップを失います (所有しているプレイヤーの選択)。

プレイ・ノート : 交戦離脱を使用するユニットは、他のユニットと同様に回復フェイズに回復します。



**例 :** 移動フェイズ中、装甲ユニットがヘクス A に移動します (EZOC へ進入したときに停止しなければなりません)。戦闘フェイズ中に +2 DRM で交戦離脱の試みを実施して成功し、2ヘクス退却を認めます。

## シナリオ [SCENARIOS]

### S1. ロンメル登場 [ENTER ROMMEL]

#### S1.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ・セット・アップ [Setup] : キャンペーン・ゲーム・セットアップと増援カードを使用します。
- ・マルタ島記録欄 [Malta Track] : マルタ島状態マーカーは、ルフトヴァッフェ面 (グレイ) で、-2 ボックス内で開始します。
- ・飛行場マーカー [Airfield Markers] : 全6枚 (クレタ [Crete] を含む) は、連合軍沿岸海輸修正ボックス内で開始します。
- ・損傷した港湾 [Ports that are Damaged] : ベンガジ [Benghazi] (3 で開始)、他の港湾は完全許容量です。
- ・蓄積された資源ポイント [Accumulated Resource Points] : なし
- ・その他のマーカー [Other Markers] : ターン・マーカーをターン記録欄のターン 1 に置き、イムパルス・マーカー (枢軸軍面を上) をイムパルス記録欄の第3イムパルス上に置き、フェイズ・マーカー (枢軸軍面を上) をプレイヤー・ターン記録欄の初期フェイズ内に置きます。
- ・バルディア [Bardia] 又はトブルク [Tobruk] 防衛線内に陣地はありません。
- ・枢軸軍は、航空優越を持って開始します。
- ・未使用の SPs と補充を補充と補給プール内に置きます。他の全てのマーカーを脇又はマーカー・ディスプレイ上にセットします。

#### S1.2 特別ルール [Special Rules]

- ・ゲームの長さ [Game Length] : 7 ゲーム・ターン。
- ・ゲーム・ターン 1 : ドイツ軍プレイヤー・ターンの第3イムパルスに開始し、連合軍はすでに自軍プレイヤー・ターンの完了しています (その3番目のイムパルスはスキップされます)。枢軸軍の初期フェイズに開始します。最初のアクションは、第3イムパルスの枢軸軍イベントについてサイを振ることです。
- ・予備 [Reserves] : 「予備へ [To Reserve]」と標記された全3ユニット、すなわち 6/2NZ、3/2SA、6/2SA は、このシナリオでは使用されません。
- ・ポーランド旅団 [The Polish Brigade] : この旅団は、ターン 11 (このシナリオの期間外) になるまでアレクサンドリア [Alexandria] 内に留まらなければなりません。



#### S1.3 勝利条件 [Victory Conditions]

勝敗は、6月IIターンの終了時に判定されます。枢軸軍プレイヤーが 10 目標ヘクスの7つを支配したら勝利します。そうでなければ、連合軍プレイヤーが勝利します。以下が目標ヘクスです。:

- ・飛行場 : ベニナ [Benina]、マトラバ [Martuba]、ガンブート [Gambut]、シディ・バラニ [Sidi Bani]、フカ [Fuka]。
- ・港湾 : ベンガジ [Benghazi]、デルナ [Derna]、トブルク [Tobruk]、バルディア [Bardia]、メルサ・マトルー [Mersa Matruh]。港湾許容量は、港湾の VP 値に影響を持ちません。

### S2. キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]

#### S2.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

S1.1 と同じです。

#### S2.2 特別ルール [Special Rules]

- ・S1.2 と同じですが、ゲームの長さは 19 ターンで、予備についてのドットは無視します。
- ・予備 [Reserves] : 第2南アフリカ師団の全3ユニット並びに到着するニュージーランド師団の最初の3ユニットは、到着するときに予備ボックス内に置かれます。第2NZユニットは、ターン 12

になるまで又は枢軸軍ユニットがシディ・バラニ [Sidi Bani] に進入するときどちらか最初に発生するときまでボックス内に留まります。第2SAユニットは、ターン 14 になるまで又は枢軸軍ユニットがメルサ・マトルー [Mersa Matruh] に進入するときどちらか最初に発生するときまでボックス内に留まります。補充の目的において、ユニットはナイル・デルタ・ボックス内にあると見なされます。解放されたとき、これらはナイル・デルタ・ボックス内に置かれます。

#### S 2.3 勝利ポイント (VPs) と勝利条件 [Victory Points (VPs) and Victory Conditions]

(2.3.1) VPs の獲得 [Awarding VPs] : ターン記録欄の最下列は、各ターンに枢軸軍プレイヤーが支配すべき飛行場の数を示している指標数です。マップ上の5つの飛行場のみをカウントします。: ベニナ [Benina]、マトラバ [Martuba]、ガンブート [Gambut]、シディ・バラニ [Sidi Bani]、フカ [Fuka]。各ゲーム・ターンの勝利ポイント・フェイズ中、枢軸軍プレイヤーがこの数字よりも多く支配すると、上記指標の各飛行場について 1 VP を獲得します。この数字よりも少なく支配すると、不足する各飛行場について 1 VP を失います。枢軸軍プレイヤーがそれをカウントするため、飛行場は完全補給下でなければなりません。

(S2.3.2) VPs の記録 [Recording VPs] : VP 記録欄上で VP マーカーを使用して VPs を管理します。マーカーは 0 で開始します。VP マーカーが 12 ボックスに達したら、枢軸軍プレイヤーは直ちに勝利します。VP マーカーが -12 ボックスに進入したら、連合軍プレイヤーは直ちに勝利します。

(S2.3.3) 勝利条件 [Victory Conditions] : ゲームの最終ターン (ターン 19) までにどちらのプレイヤーも勝利を達成していなければ、VP カウントが正であれば枢軸軍プレイヤーが勝者と宣言され、VP 得点が負であると連合軍プレイヤーが勝利します。0 の VP 得点は、引き分けです。

### S3. クルセイダー [CRUSADER]

#### S3.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ・セット・アップ [Setup] : クルセイダー [Crusader] 開始時カードを使用します。
- ・マルタ島記録欄 [Malta Track] : マルタ島状態マーカーは、連合軍 (レッド) 面で +3 ボックス内で開始します。
- ・飛行場修正 [Airfield Modifiers] : 枢軸軍プレイヤーは、ベニナ [Benina]、マトラバ [Martuba]、ガンブート [Gambut]、クレタ島 [Crete] で開始します。連合軍プレイヤーは、その他の2つで開始します。
- ・損傷した港湾 [Ports that are Damaged] : なし。
- ・蓄積された資源ポイント [Accumulated Resource Points] : なし
- ・誰が先行か [Who Moves First] : 連合軍プレイヤー
- ・その他のマーカー [Other Markers] : ターン・マーカーをターン 17 に置き、イムパルス・マーカーを第1イムパルス上に置きます (連合軍面を上)。連合軍は、航空優越を持って開始します。他の全てのマーカーを脇又はマーカー・ディスプレイ上にセットします。

#### S3.2 特別ルール [Special Rules]

- ・ターン 1 は、準備フェイズがスキップされます。シナリオは、連合軍の初期フェイズで開始します。
- ・ゲームの長さ [Game Length] : 3 ゲーム・ターン (9 イムパルス)。ターン 17 に開始してターン 19 の完了時に終了します。

#### S3.3 勝利条件 [Victory Conditions]

勝敗は、ターン 19 の終了時に判定されます。下記の5つのヘクスの3つを支配するプレイヤーがゲームに勝利します。VP ヘクスへの補給は関係ありません。5つのヘクスは、マップ上に青い星でマークされます。: トブルク [Tobruk] (3138)、エル・アダム [El Adem] (2937)、ガンブート飛行場 [Gambut airfield] (3041)、マトラバ飛行場 [Martuba Airfield] (3629)、トミミ [Tmimi] (3332)。



## プレイのヒント [HINTSONPLAY]

### 枢軸軍プレイヤー

1. トリポリ・マップ外ボックス内にあるイタリア軍をマップ上に獲得するため、早期にトラックの大半を使用すれば前線への行軍を開始できます。
2. ベンガジ [Benghazi] を修復すれば、トリポリ [Tripoli] からそこへ補給ポイントを送るために沿岸海輪を使用できます。
3. 2つの 88mm Flak ユニットの1つは、あなたが持つ最良のユニットの1つです。連合軍の戦車ユニット又はそれらを含む攻撃に対する防御を手助けするため、あなたの非機械化ユニットと共にスタックさせれば、防御側に対して2戦車ステップ損失を与える機会があります。
4. 不用意に置かれた連合軍ユニットを包囲して撃破するため、機械化ユニットのスタックに2MPを追加するロンメル能力を使用してください。
5. 連合軍プレイヤーがトブルク [Tobruk] 内にあまりに多くのユニットを配置した場合、シディ・バラニ [Sidi Barrani] を狙ってください。
6. 連合軍の反撃に対して防御するため、トブルク [Tobruk] 周辺とエジプト辺境に陣地を構築してください。

### 連合軍プレイヤー

1. 可及的速やかにトブルク [Tobruk] を強化します。一防衛線内に陣地を構築します。強力な枢軸軍の攻撃を停止させるためには、対戦車壕では不十分です。
2. 非機械化ユニットを陣地内に保持するか、又は戦車とトラックを随伴させます。戦車支援なしで陣地外部にある非機械化ユニットのスタックは、3コラム・シフト（戦車からの2とエリート諸兵科統合からの1）のドイツ軍の攻撃に対して脆弱です。
3. トブルク [Tobruk] 内部に多数のユニットを配置しすぎないように十分に注意してください。多数を置きすぎると、枢軸軍プレイヤーはトブルクを迂回してシディ・バラニ [Sidi Barrani] を目指すからです。ゲーム序盤には、4個旅団までにプラスして1戦車ユニットを推奨します。余裕があるときには、トブルクの泊地ヘクスも陣地化します。
4. オーストラリア軍はいずれトブルク [Tobruk] を離れなければならないので、それらに代わる旅団を海輪できるよう準備しておくことに注意してください。
5. マチルダ戦車連隊は、あなたの最も重要なユニットです。枢軸軍プレイヤーがトブルク防衛線の1つを捕獲できる場合に反撃を先導させるため、可及的速やかにトブルク内部に1つを持つことを推奨します。

### 両プレイヤー

1. あなたの船団を危険な港湾へ航行させるため、第3イムパルス（下弦の月と有利な天候）を使用してください。
2. あなたの側面を防護し、敵があなたの戦線背後を取るために拡張移動を使用することを妨げるため、偵察（搜索）ユニットを使用してください。
3. D1の結果に気をつけてください。一攻撃側は自軍機械化ユニットを3ヘクス前進させることができますが、あなたの非機械化ユニットは2ヘクスのみ退却できるので、突破戦闘に再び攻撃を受けてそれらに降伏をもたらす危険があります。
4. ルール 17.4 でフリーの補給ポイントを獲得する特典を見落とさないでください。

## CREDITS

GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPER: Christian Diedler

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas

ADVISORY BOARD: Robert Fabbro, Henrik Reschreiter, Kevin Shewfelt, and Fred Thomas

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Gene Buksa, Paul Carlson, Krzysztof Chadaj, John Collis, Tony Curtis, Christian Diedler, Chris Easter, Robert Fabbro, Paul Frischkorn, Carl Ise, Henrik Reschreiter, Alan Snider, Christian Snider, and Joseph Vanden Borre.

PROOFREADING: Tony Curtis, Jim McFetridge, Carlos Olivares, Fred Thomas, and David Wilkinson.

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

### ユニット上に見られる略号

TRD: The Royal Dragoons	LRDG: Long Range Desert Group
Aosta: Lancieri d'Aosta	MSU: Mobile Supply Unit
Ar: Ariete	NZ: New Zealand
Arko: Artilleriekommando	Oa: Oasis
Aus: Australian	Pav: Pavia
B: Bersaglieri	Pz: Panzer
Bach: KG Bach	QuBay: Queen's Bays
Bol: Bologna	RB: Rifle Brigade
BR: British	RC: Royal Carabinieri
Bre: Brescia	RE: Raggruppamento Esplorante
Carp: Carpathian	REM: Remnant
CLY: County of London	REPL: Replacement
Yeomanry	RG: Romolo Gessi
DAK: Deutsches Afrikakorps	RL: Royal Lancers
GAF: Guardia alla Frontiera	RNF: Royal Northumberland Fusiliers
Gds: Guards	RTR: Royal Tank Regiment
GGFF: Giovani Fascisti	SA: South African
Hus: Hussars	Sav: Savona
Ind: Indian	THR: Tower Hamlets Rifles
KDG: King's Dragoon Guards	Tren: Trento
KRRC: King's Royal Rifle Corps	Triest: Trieste
L: Lancers	

## 船団の例 [CONVOY EXAMPLE]

**ITALY** (A)

Axis Replacements and Supply Pool (2.2.3)

Axis Remnant Display (10.4)

Resource Points (23.0)

Port of Benghazi

Shipping Points

**BENGHAZI**

**ANTI-SHIPING TABLE (22.2)**

Allied Convoys	Mersa Matruh	Bardia	Tobruk	Derna	Benghazi
1	-	-	-	-	2
2	-	-	-	-	2
3	-	-	-	2	2
4	-	-	2	2	3
5	-	2	2	3	3
6	-	2	3	3	4
7	-	2	3	4	4
8	2	3	3	4	5
9	2	3	4	4	5
10	2	4	4	5	5
11	3	4	5	5	5
≥ 12	3	5	5	5	5

Modify dice roll by Airfield modifiers except convoys from Italy.

**Die Rolls Result**

D: 5, 1, 2 one hit

4, 6 both misses

2 hit (sunk)

1, 4 1 SP sunk

**船団の例：**ターン4の枢軸軍プレイヤー・ターンの第1イムパルスです。2つの船団を持ちます。—マルタ島を通過して *Tripoli* まで航行しなければならないイタリア〜アフリカ船団と *Tripoli* から *Benghazi* まで航行する沿岸船団です。

**A) イタリア船団：**イタリアから *Tripoli* の船団は、自軍ターン4の増援、2補給ポイント、このターンに受け取った1イタリア軍戦車補充から構成されます。合計8海輸ポイントです。*Tripoli* は14の港湾許容量を持つため、問題ではありません。

**B) マルタ島記録欄上のルフトヴァッフェ・マークは**—2ボックス内にあるため、自軍ASTを—2だけ修正します。

**C) 枢軸軍プレイヤーは、**自軍ユニットを海上へ出して2つのサイコロを振り、ASTの *Tripoli* コラムを調べます。10を振り、10から2を差し引いて8を獲得します。*Tripoli* コラム上の8の結果は、2です。船団は攻撃されて、1又は2のサイの目毎に補充ステップ又は補給ポイントが海没します。護衛 (22.2.5) のため、戦闘ユニットの5ステップは1のサイの目でのみ命中を受けます。自軍ユニットを並べ、各ステップ、補充、補給ポイントについてサイを1つ振ります。

実質結果は、1補給ポイントの海没、1ドイツ軍戦車ステップの海没、1イタリア軍戦車補充の海没です。ドイツ軍戦車ユニットは1ステップだけ減少し、生き残っているユニットは *Tripoli* マップ外ボックス内へ移動されます。

**E) BENGHAZI への船団：**ここで、枢軸軍プレイヤーは、自軍の沿岸船団を実施します。この船団については、適用される飛行場修正があります。彼は3つを持ちます。: *Benina* (3212)、*Martuba* (3630)、*Gambut* (3041) です。*Benghazi* コラムを使用して2つのサイコロを振り、出目は8です。3を差し引くと（飛行場のため）5です。結果ははずれで、補給ポイントと補充は無事 *Benghazi* に到着します。

**F) Benghazi の港湾は、**損傷状態で現在3海輸ポイントの港湾許容量を持つことに注意してください。枢軸軍プレイヤーは沿岸海輸に2海輸ポイントのみを使用できるため、損傷港湾は問題ではありません。ただし、いずれかの時点で、イタリア船団を直接 *Benghazi* に航行させることを望むと、そのときに損傷港湾は厄介になり得ます。

**G) 船団が上陸した後、**それらが攻撃できず、攻撃されたら半減戦力で防御することを示すため、海輸マークを上置きします。青い点線で指定された小さなボックス内にユニットを置くと、*Tripoli* 内ではマークが必要ありません。



## 索引

3 ステップ・ユニット	23.5、10.3、10.4	指揮統制	8.4	鉄道移動	5.9
88mm Flak ユニット	9.2.4、18.2	資源ポイント	23.0、21.4.3	土台の存在	9.5.5
圧倒的戦闘比	8.5.3	死守	11.5	道路移動	5.2
イベント表	23.1	自働的DS	8.9	道路ボーナス	5.2.2
イタリア船団	21.1.3、22.3	自働的勝利	26.1	突破グループ	15.2.2
移動（陸上）	5.0	車両タイプ・ユニット	23.3	突破戦闘	15.0
英連邦	23.4	支配地域	7.0	トブルク防衛線	2.3.3、9.1、9.2.2、9.6
ASUs	17.1	シルエット・ユニット	2.3.3、4.3	トラック	5.8
MSUs	17.2.4	陣地マーカー	9.5	トラックの特別移送	5.8.4
エリート諸兵科統合シフト	9.3	随伴する前進／退却	27.3	トラックの捕獲	27.1
沿岸船団	21.1.2.3	スタッキング限度	4.1	爆撃	21.4.3
オアシス補給	27.2	スタッキング制限	4.4	範囲	17.3、18.7.3
海上輸送	21.0	スタッキング・ポイント	4.2	半減と倍化	9.1
潰走の影響	13.3	ステップ	2.3.5	飛行場	16.5.4
回復表	13.5	ステップ損失	10.2、10.3	非戦闘ユニット	2.3.1、5.2.2、5.3、5.8、 7.1、8.7、10.2.2、12.5、13.2.3、14.6、 17.2、17.4、19.2、24.3.1、27.1、27.3
回復フェイズ	13.4	戦術移動	5.4	非補給下の罰則	16.4
海輸ポイント	21.2	戦車シフト	9.2	部隊評価	2.3.2
拡張移動	5.3	戦闘	8.0	フリー・スタッキング・ユニット	4.3
カッコ付ユニット	8.6	戦闘結果	10.0	フリー補給ポイント	17.4
機械化	2.3.3	戦闘後前進	8.9.2、14.0	プレイのシークエンス	3.0
許容移動力	2.3.2	戦闘修正	9.0、9.7	ベンガジ船団	22.3.5
空襲	21.4.3	先導ユニット	11.2.3	変換	20.4
軍団 HQ	16.5.4、17.1	増援	20.1	砲兵グループ	18.3
限定前進	14.2.2	組織の定義	15.4	補給	16.0
限定 ZOCs	7.3	損耗	16.5	補給源	16.2、27.2
航空支援	11.3、18.7.4	退却	12.0	補給線	16.3
航空優越	18.6	退却の停止	12.4	補給損耗表	25.0
航空輸送	18.7.6	断崖ヘクスサイド	2.3.3、5.7、7.3、9.1、 9.2.2、9.6、14.5、16.3.2	補給ポイント	6.1.3、17.2
航空ユニット	18.7	断固とした防御	11.0	補充	19.0
攻撃補給	8.5	遅延マーカー	24.0	補充マーカー	19.5
更新	20.4	地形修正／影響	9.6、14.5	補充ユニット	19.2
交戦離脱	27.5	地上掃射マーカー	18.7.5	本拠地	6.1.3
降伏	12.5	超過スタッキング	10.2.2、12.1.4、19.4.2	マップ外ボックス	6.0
港湾守備隊	27.4	長距離砂漠挺身隊	18.8	マップの退出	5.6
港湾と港湾許容量	21.3	重複している ZOCs	7.4	マルタ島	22.3
港湾の損傷と修理	21.4	DAK HQ	18.4	未踏砂漠ヘクス	5.5
港湾補給	16.2	偵察（搜索）ユニット	18.1	ユニット規模	2.3.2
混乱状態	13.0、13.2	DD 支援	11.3	良好統制	13.1.1
最低&最高	8.8	撤去	20.2	ロンメル	18.5
残余	10.4、19.6	撤退	20.3		
ジェベレ	2.2.2、9.2.2、9.6、14.5、16.3.2				