

North Africa '41



PLAY BOOK

目 次

| | | | |
|-----------------|----|---------------------|----|
| 拡大されたプレイの例..... | 2 | 北アフリカにおける戦車の評価..... | 17 |
| デザイン・ノート..... | 8 | DAKの歩兵編成..... | 19 |
| 戦闘序列と歴史的注釈..... | 10 | プレイのシーケンス..... | 20 |
| 参考文献..... | 16 | | |

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

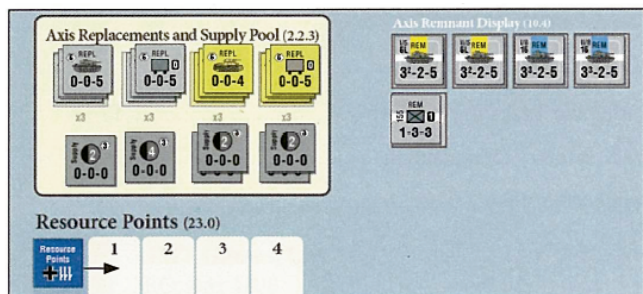
日本語解説書

拡大されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]



枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、開始時に圧倒的な数的優位性を享受しているため、南方への巡回移動は全く必要ありません。枢軸軍プレイヤーは、Mersa Brega のイギリス軍機械化ユニットに対して第5軽師団全体（スタック A）を送ります。全6ユニットがそのヘクス内にスタックできることに注意してください。Brescia 師団も前方へ3ヘクス移動させます。Tripoli マップ外ボックス内の機械化ユニットはマップへ進入でき、非機械化の枢軸軍ユニットはトラック・ユニットで輸送されることによって (6.3.4)、又は Tripoli から海上輸送



枢軸軍の補充、補給ポイント、残余のセット・アップ。



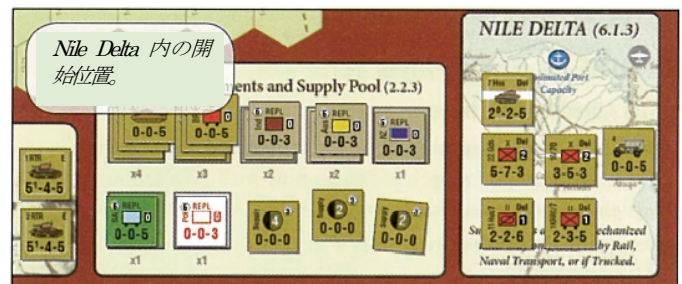


(6.3.2) を使用してのみマップ外ボックスを退出できます。枢軸軍プレイヤーは、Bologna 師団と 1 補給ポイントを移動させるために自軍 3トラック・ユニットを使用します。ユニットはマップへ進入するために 1/4 MP を支払い、沿岸道路に沿って前線へ移動します。Mersa Brega 近郊の四番目のトラック・ユニットは、運んでいる補給ポイントを背後に残し、Tripoli へ移動で戻ります。

枢軸軍戦闘フェイズ

攻撃補給：枢軸軍プレイヤーは、攻撃補給 (8.5) を提供するため、DAK HQ と共にスタックした補給ポイントを取り去ります。これは、DAK の範囲内にある全ての攻撃に、9 攻撃値を超えて使用することを認めます。一ただし、この場合は 1 つの攻撃のみです。

第 5 軽師団の 6 ユニットのプラスして、88mm Flak ユニットの Mersa Brega を攻撃します。2 つの戦車ユニットは、連合軍の陣地のためにその攻撃戦力が半減しています (9.5.1)。イギリス軍ユニットは、その防御戦力が二倍にされています。修正後の戦力は 20 対 6 = 3 対 1 です。枢軸軍プレイヤーはエリート諸兵科統合シフト (9.3) を獲得し、一エリート戦車と歩兵タイプ・ユニットの両方を参加させています。最終戦闘比は、4 対 1 です。枢軸軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、CRT を調べます。サイの目は 1 = DR2 です (10.1)。枢軸軍プレイヤーは、振り直し (18.5) のためにロンメル・マーカーを裏返すことに決めます。2 を振り、同じ結果です (DR2)。ここで連合軍プレイヤーは、2 ヘクス退却するか又は断固とした防御 (11.1) を実施するどちらかの機会を持ちます。彼はヘクスの保持を試みることに決め、サイを 1 つ振って断固とした防御表を調べます。彼は陣地のコラム (11.2.1) を使用し、修正はありません。4 を振り、成功ですが 1 ステップと陣地マーカーを失います (11.4.1)。1 ステップのイギリス軍の自動車化大隊が除去され、



いまやヘクス内に連合軍ユニットがないため、枢軸軍プレイヤーはカラのヘクスへ進入して停止できます。一限定前進 (11.4.2 と 14.2.2)。

枢軸軍回復フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、混乱状態又は潰走状態のユニットを持たないため、このフェイズには何も発生しません。

枢軸軍補給フェイズ

全ての枢軸軍ユニットは、道路までの 5 ヘクス並びに道路に沿って友軍マップ外ボックスまでたどることができるため、全自軍ユニットが補給下です。

枢軸軍遅延フェイズ

ここで、枢軸軍プレイヤーは、マップ上に 2 枚の遅延マーカーを置きます。これらは、連合軍ユニット (戦闘又は非戦闘) を含んでいるヘクス内又はその隣接、敵支配下の港湾内、他の友軍遅延マーカーの隣接に置くことができません。これらは、次頁のイラストに表示されるごとく置かれ、連合軍ユニットの退却の遅滞を試みます。次いで、枢軸軍プレイヤーはサイコロを 2 つ振ります。: 1 と 5 です。遅滞マーカー #1 を取り去り、5 のサイの目は影響なしです。

補給損耗フェイズ

両プレイヤーはサイコロを2つ振り、自軍補給損耗表を調べます (25.1.1)。枢軸軍プレイヤーは6を振り、連合軍プレイヤーは7を振ります。一両方のサイの目は、マップのトブルク戦区内で、所有しているプレイヤーに1補給ポイントの撤去又は1ASU をその枯渇面へ裏返すことを要求します。枢軸軍プレイヤーは、トブルク戦区内に戦闘ユニットを持たないため、これは影響なしとして扱われます。連合軍プレイヤーは、**Mechili** の補給ポイントを取り去ります。

勝利ポイント・フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、マップ上飛行場の支配を持ちませんが、ターン1の指標数が0なので、VP マーカーは変化しません (S2.3.1)。

ターン2

準備フェイズ

1. 各プレイヤーは、2 補給ポイント、ターン2の自軍増援 (20.1)、補充 (19.1.1) を自軍本拠地内に置きます (6.1.3)。
2. マルタ島の状態：枢軸軍プレイヤーはサイを1つ振り、6の目でマルタ島状態マーカーを最左端ボックスへ移すことを望みます。3を振って失敗です。一マーカーは、-2ボックス内に留まります (22.3)。
3. ロンメル：枢軸軍プレイヤーは、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：降伏ボックス内にユニットがないため、これはスキップされます (12.5.2)。
5. 撤去、撤退、更新がないため、これは飛ばされます (20.0)。

イムパルス#1、連合軍プレイヤー・ターン

1. 連合軍初期フェイズ

- ・イベント：連合軍プレイヤーは2つのサイコロを振り、自軍イベント表を調べます。7を振って1資源ポイントを提供し、これを自軍資源ポイント記録欄で記録します (23.1)。

- ・連合軍プレイヤーは、1RTR を再建するため、自軍戦車補充を使用します。
- ・鉄道、航空、海上輸送マーカーの撤去：この瞬間にどのマーカーも使用されていないため、これはスキップされます。

2. 連合軍移動フェイズ

メルサ・ブレガ戦区：連合軍プレイヤーは、「一目散に」Tobrukへ戻るか又は Tobruk の防衛を向上させる時間を稼ぐために遅滞を試みるかの決断を持ちます。全ての枢軸軍ユニットは Mersa Brega 内で交通渋滞状態なので、退却する前に更に1ターン遅滞させることに決めます。自軍ユニットを、頁下部のイラスト内に表示されたごとく移動させます。Beda Fomm の戦車連隊を移動させ、全てのユニットをヘクス 1709 内で合流させます。



ベンガジ戦区：連合軍がこのエリアの防衛を試みたら、砂漠を通過して南方へ直進するドイツ軍ユニットによって迂回されていたかもしれません。2 個のオーストラリア旅団は、Tobruk を防衛するためにやはり必要です。連合軍プレイヤーは、Benghazi 港湾を爆破するため 1 RNF 機関銃大隊を送り、2 個旅団を東方の Tobruk へ送ることに決めます。2 つのサイコロを振り一機能している Benghazi の港湾ディスプレイの各ボックスについて 1 つ—2 と 5 を振ります。結果は 1 命中で、港湾の許容量は右へ 1 ボックス減少します。Nile Delta 内にあったトラック・ユニットは、1 RNF へ特別トラック移送を行います。





2個オーストラリア軍旅団は Tobruk への帰路の途中で、第3インド自動車化旅団は Mechili へ移動する。



第18オーストラリア旅団は海上によって到着し、陣地は Tobruk で開始している。第13軍団 HQ は、ベンガジ・エリアから移動で戻っている。

トブルク戦区：トブルクの防御は貧弱で、この瞬間に戦車壕しかありません。連合軍プレイヤーは、陣地線内部に陣地建設を開始するため、唯一の自軍資源ポイントを消費します。次いで、キレナイカの自軍部隊を手助けするため、西方の Mechili に第3インド自動車化旅団を送ります。

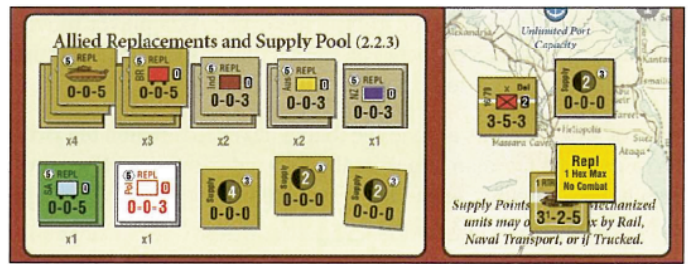


第22近衛旅団は、Nile Delta から Mersa Matruh まで鉄道で到着する。第7機甲師団からのユニットは、前線に急行する。

マトルー戦区：連合軍プレイヤーは、オーストラリア軍旅団を Mersa Matruh から Tobruk へ海輸します (21.1.2)。クレタ島と全5つのマップ上飛行場を支配して合計で-6の修正なので、船団が安全であると感じています (22.2.2)。AST 上の Tobruk コラムを調べ、2つのサイコロを振ります。8を振って影響はないため、旅団は無事に Tobruk へ到着します。この移動フェイズにはこれ以上移動できず (21.1.4)、海輸マークがその上に置かれます。

ナイル・デルタ：連合軍プレイヤーは、デルタ内に持つ部隊を西方へ急行させます。デルタ内の非機械化ユニットは、鉄道、トラック、海輸によってボックスを離れる場合にのみ離れることができます (6.3.4)。第22近衛旅団を Mersa Matruh へ鉄道移動させ、偵察大隊、減少状態の自動車化旅団、減少状態の戦車ユニットを沿岸高速

道路に沿って移動させます。5の許容移動力を持つユニットが拡張移動を使用すると (+3MPs)、高速道路に沿って32ヘクス移動できます。その移動コストを計算するプレイヤー諸氏の手助けのため、高速道路に沿って小さな数字が置かれています。



補給が Nile Delta 内に増強され、イギリス軍第16旅団は砂漠へ出ていく前に補充を待ちます。

連合軍回復フェイズ

スキップされます。一混乱状態又は潰走状態の連合軍ユニットはありません。

連合軍補給フェイズ

全連合軍ユニットは、道路まで5ヘクス、次いで友軍マップ外ボックスまで道路に沿ってたどることができるので、全ての自軍ユニットは補給下です (16.3)。

連合軍遅延フェイズ

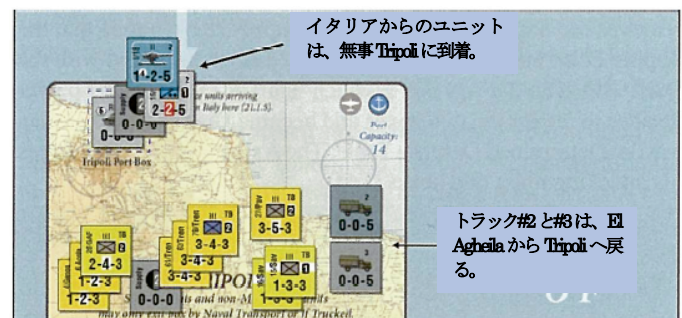
連合軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットの移動遅滞を試みるため、使用可能な1枚の遅延マーカーを置きます (24.3.1)。他の1枚は、すでにマップ上にあります。次いで連合軍プレイヤーは4と6を振り、取り去られるマーカーはありません (24.3.2)。

イムパルス#1、枢軸軍プレイヤー・ターン

1. 枢軸軍初期フェイズ

- ・イベント：枢軸軍プレイヤーは自軍イベントについて11を振り、いずれかの連合軍港湾へのフリーの爆撃です (21.4.3)。彼は Tobruk を選択してサイを1つ振り、爆破表を調べます。4を振って1命中で、Tobruk の港湾許容量を2へ1ボックスだけ減少させます。
- ・補充と陣地の完成：このときは必要ありません。
- ・航空と海上の輸送マーカーの撤去：適用しません。

2. 枢軸軍移動フェイズ

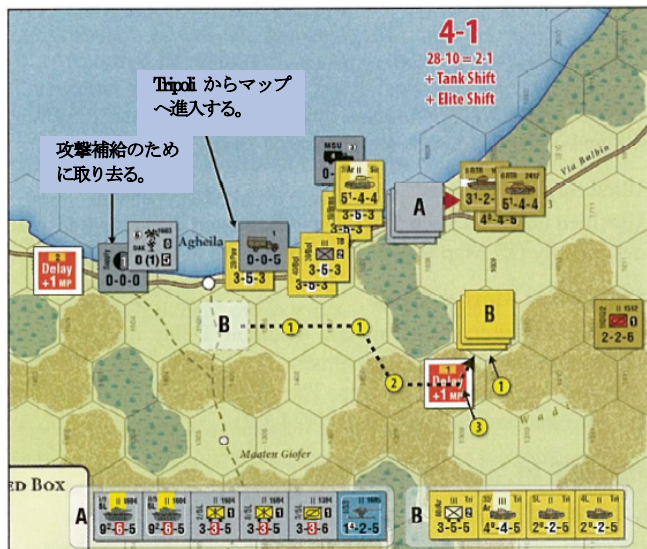


準備フェイズ中にイタリア・ボックス内に置かれた2補給ポイント、2補充ユニット、増援は、Tripoli に向かって出港します。現行のマタル島船団修正は-2です。枢軸軍プレイヤーは、2つのサイコロを振ります：(3, 2=5) は Tripoli に無事上陸するために十分です (21.1.3)。これらは、このイムパルスに再び移動できないことを忘れぬよう、小さな港湾ボックス内に置かれます (21.1.5)。

Tripoli ボックス内で開始したトラック・ユニットは、Pavia 師団の1個連隊を持ってきて、トラック#2と#3は以前からの荷を降ろして Tripoli ボックスへ戻ります。

連合軍プレイヤーの固い防御は、実際には枢軸軍プレイヤーが望むプレイとなり—第2機甲師団は Tobruk エリアに戻る前に撃破されます。枢軸軍プレイヤーは、進撃して攻撃します。最高司令部に消費するための資源ポイントを持たないため (8.4.1)、攻撃はまたしても全てドイツ軍で行わなければなりません。

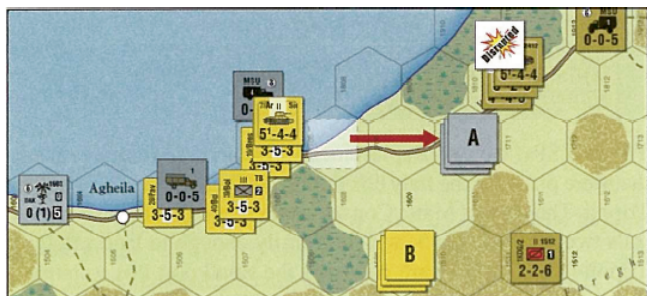
ドイツ軍の攻撃が失速する場合、イギリス軍を脅かすため Ariete の大部分が湿地地ヘクス周辺に移動します。進入する各ヘクスの MP コストを示してあります。Ariete はその MA を5から8へ増加させるため (+3MPs) 拡張移動を使用します。



第5軽師団が第2機甲師団を4対1の戦闘比で攻撃する。

3. 枢軸軍戦闘フェイズ

合計 28 攻撃戦力を持つドイツ軍スタック A は、10 の防御戦力を持つ弱体な第2機甲師団を攻撃します。基本戦闘比は 2 対 1 ですが、これは戦車 (その 2 戦車値対連合軍最良の 1 戦車値) とエリート諸兵科統合のコラム・シフトによって修正されます (9.3)。最終戦闘比は、4 対 1 です。枢軸軍プレイヤーは、攻撃補給のために補給ポイントを取り去ります (8.5)。補給ポイントは DAK HQ と共にスタックするため、5ヘクスの範囲を持つことに注意してください。サイの目は2で、DR2 です。連合軍プレイヤーは、断固とした防御表を使用する代わりに、2ヘクス退却して混乱状態になることに決めます。次いで枢軸軍プレイヤーは、自軍攻撃ユニットを2ヘクス前進させます (14.0)。



退却と前進後の状況。

4. 枢軸軍回復フェイズ：混乱状態又は潰走状態の枢軸軍ユニットはないため、これはスキップされます。

5. 枢軸軍補給フェイズ：全枢軸軍ユニットは、道路まで5ヘクス、次いで友軍マップ外ボックスまで道路に沿ってたどることができるので、全ての枢軸軍ユニットは補給下です。

6. 枢軸軍遅延マーカー・フェイズ：枢軸軍プレイヤーは、置くために遅延マーカー#1のみを持ちます。なぜならば、他方のそれはすでにマップ上にあるからです。彼はそれをヘクス 2315 に置き、Msus へ向かって退却を試みている連合軍ユニットの道路渋滞を起こさせようと試みます。サイコロを2つ振り1と6が出たので、再び遅延マーカー#1を取り去らなければなりません (24.3.2)。

イムパルス#2、連合軍プレイヤー・ターン

1. 連合軍初期フェイズ

- ・イヴェント：9のサイの目は追加の資源ポイントを提供し、資源記録欄上に記録されます。
- ・陣地の完成：最終イムパルスに Tobruk で開始した陣地は、ここで完成します (9.5.3)。土台が存在しているヘクスなので、完成のサイ振りは要求されません (9.5.5)。
- ・鉄道と海輸マーカーの撤去：連合軍プレイヤーは、Mersa Matruh 内の自軍ユニット上の鉄道マーカーと Tobruk 内のオーストラリア軍旅団上の海輸マーカーを取り去ります。

2. 連合軍移動フェイズ

この時点で、連合軍プレイヤーは第5軽師団と Ariete の停止を試みることは不可能と認識し、可及的速やかに後退することに決め





連合軍ユニットが Tobruk に集結し、更に2補給ポイントが Nile Delta から海上によって到着する。



第7機甲師団の一部が辺境を防護する。

ます。第2機甲師団のユニットは混乱状態ですが、任意にそれらを潰走状態に置くことができ、その全許容移動力で移動させます。6 RTR 内の低速戦車（捕獲したイタリア軍戦車）は、EZOC を退出するために+2と枢軸軍遅延マーカーを通過移動するために+1を消費した後でヘクス 2516 のみに到達できます。友軍の遅延マーカーに進入するためのコストはありません。各ヘクスへ進入するためのコストは、イラスト内に表示されます。拡張移動は、スタックが7MPsで移動することを認めます(5.3)。軽戦車ユニット(4⁰4-5)は、他の2つの戦車ユニットを脱出させるため、道路障害として背後に残されます。

Ghemines 南の補給ポイントは取り去られるため、捕獲されません(17.2.3)。Msus のMSUは、反撃が必要となる場合に備えてエリア内に留められます。第3インド自動車化旅団は、必要に応じて退却中の第2機甲師団を手助けするため、Mechili に留めます。

イラストに表示されていない：トラック・ユニット#3は第20オーストラリア旅団を背後に残して離れ、第26オーストラリア旅団を拾い上げるために後方へ移動し、それを拾い上げて Tobruk へ移動します。置き去りにされた第20旅団は、沿岸高速道路を8ヘクス行軍して Tnimi 近郊に到着しています。

最後のイムパルスに Nile Delta へ特別トラック移送を使用したトラック・ユニットは、RNF 機関銃大隊を拾い上げて Tobruk へ向かって移動します。

連合軍プレイヤーは、Tobruk 内に別の陣地を建設するため、新たに獲得した資源ポイントを使用します。

Nile Delta ボックス内の2補給ポイントは、Tobruk へ移動するために沿岸海輪を使用します。沿岸海輪 DRM はいまだー6で、7のサイの目は船団への対海輪攻撃がなしの結果です。無事に Tobruk へ到着します。

連合軍プレイヤーは、もはや戦闘ユニットを Benghazi 内又は隣接に持たないため、港湾の爆破のためにサイを振れません。

連合軍戦闘フェイズ

このイムパルスに戦闘はないため、スキップします。

連合軍回復フェイズ

Agedabia の軽戦車上の混乱状態マーカーは取り去られ、潰走でマークされた2つの戦車ユニットは、混乱状態まで1レベル回復します(13.4)。プレイヤー諸氏は、自軍ユニットを潰走状態に留めて自動的に退却できる選択肢を持ちますが、これが危険なことになる可能性に注意してください。

連合軍補給フェイズ

全連合軍ユニットは、道路まで5ヘクス、次いで友軍マップ外ボックスまで道路に沿ってたどることができるので、全ての自軍ユニットは補給下です。

連合軍遅延フェイズ

連合軍の両遅延マーカーがすでにマップ上にあるため、置くためのマーカーはありません。それでも撤去についてサイを振らなければならず、2ゾロです。一遅延マーカー #2 が取り去られます。このとき、連合軍プレイヤーはマーカー #1 も取り去ります。なぜならば、もはや現行の位置では役に立たないからです。

これで連合軍プレイヤー・ターンは終了します。

結末

枢軸軍プレイヤー・ターン開始時のここで、拡張されたプレイの例を終了します。連合軍プレイヤーが妨害部隊として軽戦車ユニットを背後に残していなければ、第5軽師団は退却している連合軍戦車ユニットを捕捉して撃破していたでしょう。ただし、枢軸軍プレイヤーは、2つの連合軍機械化ユニットを除去し(4⁰4-5 が除去されたと仮定します)、良い形です。

連合軍陣営の良い知らせは、すでに Tobruk に2つに陣地を建設することができ、エリア内に、これを防衛するために十分な戦力を持つことです。少なくとも1つの戦車ユニットを陣地線内に持つよう留意すべきで、陣地線内部の枢軸軍スタックに対して反撃を実施できるマチュラ戦車が適しています。連合軍プレイヤーは、Tobruk 陣地線の内部に常時少なくとも2補給ポイントの保持を試みるべきです。連合軍プレイヤーは、それらを攻撃補給、防御での砲兵支援、断固とした防御を行っているときに+1 DRM を提供するために必要となります。枢軸軍プレイヤーが Tobruk を攻撃したら、あなたは多数の補給ポイントを非常に迅速に消費する可能性があります。4個のオーストラリア旅団と共にいることで、そこを確保する機会が与えられます。

デザイン・ノート [DESIGNNOTES]

1941 年の北アフリカ戦についてのゲームをデザインすることは、それ自体が挑戦です。誰かが全体期間の 80%は何も起きず、マップ上には主要道路が一本しかない長期戦ゲームをデザインするよう私に求めたら、それはちょっとひどいと考えたでしょう。しかし、それはこの戦役を説明しています。ゲームを興味深いものにするべく、私はイヴェント表、遅延マーカー、海輸といった方法で少々メッキを張りました。テーマそれ自体も、大いに役に立ちました。一砂漠の掃討作戦や戦車対戦車の戦いには耐えられます。ほとんど何も起きない数ターンがあり、大部分の期間は首を長くして増援を待ち、攻勢を計画し、新型で優秀な戦車の到着を渴望することになります。私はあなたが 1941 年の北アフリカを有意義に体験し、起きた出来事を理解する手助けになることを望みます。

起源：これは、32 年前（1991 年）に *Rhino Game Company* から最初に出版された私の旧デザイン *The Legend Begins* の完全な焼き直しです。同じスケール、範囲、少数のルールをオリジナル・ゲームから持ってきて、全てを刷新することに決めました。マップは旧作のそれと同じスケールにできましたが、以前は持たなかったオン・ライン情報から完全に新たなマップをリサーチしました。フレッド・トーマスがリサーチに協力し、新たな戦闘序列を作成したので、旧作で犯していたかもしれない誤りを不注意に繰り返すことはありませんでした。驚くべきことに、旧マップと戦闘序列は良い出来でしたが、新たなマップと戦闘序列はより優れています。

ルール：デザインを開始したとき、私は開始地点として旧 *The Legend Begins* のルールを用い、可能な限り多くのルールを 19XX シリーズから持ってきて、明確なデザインを維持しようと試みまし

た。しかし、*The Legend Begins* をデザインしてから 30 年が経過し、面倒なルールに寛容ではなくなっているので、かなり削りました。25 頁のルールでは、おそらくあなたは十分に削っていないと感じるでしょうが、北アフリカ戦を理解するために海輸ルールが極めて重要であると考えたことは弁解しておきます。

許容移動力：戦闘ユニットが高い MAs を持てば持つほど、ゲームでは非現実的な移動に見えるようになるでしょう。私は大部分の機械化ユニットを 7 の MA で開始しましたが、間もなくそれでは速すぎることに気づきました。—ユニットたちはあまりにもしばしば敵軍ユニットを包囲し、縦深の砂漠迂回移動が当たり前になりました。実験的に 6 としましたが、正しい感覚は 5 で見つけられました。これは移動の感覚を現実的にしましたが、約五日間を費やすターンについてはややゆっくりでした。しかし、私はこの価値が相殺されるものと考え、ときには 2 インプルスが十日間をあらわし、ときには活動的な三日間と残りは再補給の七日間をあらわすというアイデアによって正当化しました。

未踏砂漠：このアイデアは、キレナイカの古いイタリア軍マップを調べているときに、詳細な情報を持たない広大な空白エリアが広がっていることから来しました。どちらの陣営もこれらのエリア内にユニットを移動させなかったため、大部分をプレイ不能にしました。

イヴェント表：イヴェント表は、枢軸軍が到着する前に連合軍プレイヤーが常にトブルクに陣地を完成させるのを避けることを望んで入れました。—そこには、いくらかの意図があります。表は 66% の確率でプレイヤー諸氏に資源ポイントを与えるので、陣地の準備ができますが計算はできません。表は大きな希望で、プレイヤー諸氏は常にその使用を予測し、地中海の U ボートや航空支援のような大きなイヴェントに望みを託すことになります。



遅延マーカー：これらは、一本の主要道路上の移動が常に同じでないようにするために加えられました。私は常に一定の増援が一定のイムパルスに一定のヘクスへ到着できるのをプレイヤー諸氏が想定することを望みませんでした。激しい活動期間中、これらは側面攻撃に対する防護の手助けや、補給を準備する期間中に沿岸道路上で使用できます。配置の制限と強制的な撤去を加えたので、戦場エリアを混沌状態にすることはありません。

トラックは荷と共に留まる：これはトラックのルールをシンプルに保ち、プレイヤー諸氏が自軍トラックで可能な限り多くを拾い上げて運ぶために時間を費やし過ぎることがありません。私はルールの粗を潰す方法を見つける何人かの聡明なプレイテスターたちを持ち、彼らは直ちにその粗を潰しました。制限を加えることで、移動を実施するための時間を減少させ、それは常に良いことです。

トラック特別移送：空荷のトラックをトリポリやナイル・デルタへ戻すため、全行程でヘクスをカウントすることをプレイヤー諸氏に課すことは馬鹿げていました。帰還を獲得するために1ターンをプレイ外とし、次にトラックを割り当てることで十分に感じられます。リサーチがそれを補強しました。：イムパルス毎に8MPs（現実の五日間）がトラックの移動については遅い一方で、トリポリやナイル・デルタへの即時帰還は事を均等にします。—全体の速度と再補給率を現実化するのです。

ZOC ボンドなし：このゲームにはZOC ボンドはありませんが、重複しているEZOCsの概念があります。これらは、退却と補給をたどるためにZOC ボンドと同様に機能しますが、移動フェイズ中はその他のEZOCと同様に扱われ、ユニットが浸透して敵ユニットを包囲して決定的な戦闘を行い、戦闘を機動的に保つことを認めます。プレイヤーが敵プレイヤーの前進に対して防御線を構築することを望むと、その防御線に沿って全てのヘクスを守らなければなりません。

攻撃補給：攻撃補給のルールがなければ、枢軸軍が持続的に攻撃してマップを縦横に移動できないわけがないことになります。このゲームのルールは、可能な限り攻撃補給ルールをシンプルにするための努力を反映しますが、プレイヤー諸氏は補給によって拘束され続けます。防御側は攻撃を受けるときに補給の消費を要求されませんが、防御側はしばしば防御砲兵シフトや塹壕とした防御を通して多数の補給ポイントを消費します。—ときには、攻撃側が消費するよりも防御がより多く消費することで相殺されます。

補給損耗：私はプレイヤー諸氏がユニットを移動させるために補給ポイントを使用することを要求しないので、このルールは前線がプレイヤーの本拠地から遠く離れるに連れて補給消費が増加することを示す単純な方法として加えられました。これは、燃料を獲得して前線へ供給するために燃料が使用されることをあらわします。枢軸軍部隊は、ベンガジ戦区へ戻ると補給損耗表上では減多に補給を失いますが、エル・アラメイン戦線にあると事実上毎ターン1補給ポイントを失うことになります。

小康状態：ゲームでは、各プレイヤーはゲーム・ターン毎に2補給ポイントを獲得し、しばしばそれらの1つを補給損耗で失います。したがって、典型的には、プレイヤーは各3イムパルスに1補給ポイントのみを獲得します。プレイヤーが持続的な攻勢の発動を望むと、攻撃を停止して補給ポイントを貯める必要があります。これを行う最良の方法は、攻撃せずに戦術移動のみを使用すればフリーの1補給ポイントを与えるルール（17.4フリー補給ポイント）を使用することです。このルールは、北アフリカ戦では非常に普通のことだった活動の小康状態を創出する手助けをします。備考として、私はプレイテスターが多数の補給を貯める忍耐を持つのを見た試しがありません。—いったん3補給ポイントを持つと、通常は攻撃しました。

最大30/15：このルールは *Stalingrad '42* からのもので、主としてプレイヤー諸氏が攻撃又は防御のために追加の1戦力を見つけようと試みて多くの時間を費やすことを避けるためにあります。連合軍プレイヤーが1個旅団を陣地化したビル・ハケイム内に置くと（防御戦力7x2=14）、攻撃側がシフト前にヘクスに2対1のみを獲得できることを知るアイデアも好みます。ルールは、トブルク防衛線内でもうまく機能し、歴史的に起きた4個旅団によって適切に防御されることを認めます。備考として、トブルク防衛線を3ヘクスの長さで決めたのはやや誤解を招きますが、1又は2ヘクスとしていたら単に悪くなっていたでしょう。元になったマップにヘクス格子を重ねたとき、陣地線がヘクスの中央から右に落ちてしまったのです。

非機械化ユニット：私がゲームに求めた最重要要素は、砂漠内で陣地やそれらを安全に運ぶための輸送手段を持たない非機械化ユニットが非常に脆弱だったのを示すことでした。結局、非機械化ユニットは単一の戦闘で2ヘクスを超えて退却を強制されると降伏します。これは、蹂躪されることをあらわします。したがって、DR4又はDSに結果を被ると、直ちに除去されて降伏ボックスへ送られます。機動戦は機械化ユニットに任せて、非機械化ユニットは陣地内に留めてください。ゲームが中盤へ向かうと、連合軍プレイヤーは自軍非機械化ユニットを35に機械化するために十分なトラックを持つことになり、一方枢軸軍プレイヤーは複数の連隊を機械化することが許されるのは稀になります。

資源ポイント：しばしば、司令官たちは一定の資源を懇願しなければならず、最高司令部を悩ませたので、資源ポイントは全て貴重で稀有なものをあらわします。あなたは次の攻撃のために航空支援を獲得できますが、真に必要であることを上司に説得しなければならず、見返りに何かを諦めなければなりません。

港湾と海輸：戦役の中での港湾の重要性和、いくつかの港湾が重要でその他がそうではなかったことを示すため、ほんの少し長いルールが必要でした。連合軍プレイヤーは、ベンガジの陣地化と確保を試みることができですが、そこを支援するために海輸するのが極めて危険であることにすぐ気づくでしょう。クレタ島が陥落した後では、連合軍にとってトブルクさえ危険な港湾です。補充と補給ポイントでトブルクを十分な補給下に維持することは、連合軍プレイヤーにとってフラストレーションが溜まることになる可能性があります。連合軍は、トブルクへの接近路を「爆弾横丁」と呼んでいます。

なぜ残余は2つのみなのか：私は大部分の国籍に2つのみの残余を与えました。いったんある国家又は師団（ニュージーランド師団は1個しかありません）が過度の死傷者を被り始めたら、士気を失って早期に崩壊することを示すためです。

補充ユニット：これは、私が補充ユニットを使用した最初のゲームです。これらは、ゲームに更にいくつかのルールを加えますが、長い補給線と攻囲下の港湾内で補充を獲得することの困難さを示すために必要でした。これらに5ヘクスに範囲を与えたので、プレイヤー諸氏はこれらで前線を乱雑にする必要はありません。

砂漠路：いくつかの砂漠路は、隙間を持ちました（メキリ南西のBarrel小道や、アジュダービヤ東の小道のように）。なぜならば、これらのエリア内の地形は、ほぼ未使用の砂漠路だったからです。私はTrigh el Abdを二つの場所に分割したので（リビアの深い砂漠でトブルクの南）、主要な補給線として使用されません。あなたは、MSUでこれらの隙間に橋を架けることができますが、少なくともその使用は困難になります。

—Mark Simonitch

戦闘序列と歴史的注釈

[ORDER OF BATTLE AND HISTORICAL NOTES]

By Fred Thomas

この項目の主な目的は、戦闘序列、補充、シナリオのセット・アップ、海上の出来事、補給の背後関係を説明することです。公的な歴史、戦時記録、一般的な歴史の中に埋没してしまった特殊な書物からの興味深い情報を開示することも望みます。

カウンター [The Counters]

工兵、歩兵偵察、大部分の砲兵、対戦車、対空、機関銃ユニットは、それ自体のカウンターを持ちません。：これらは、主要な機動ユニットの戦力内に包含されています。I/18 と I/33 Flak 大隊は、その 88mm 砲が極端に強力で各ユニットに提供するには希少なので、カウンターによってあらわされます。ドイツ軍は、これらを前線でマチルダに対抗するための攻撃用に使いました。これは、他のいくつかのゲームと異なり、イギリス軍の防御戦車シフトを無効化できる理由です。

補給トラック [Supply Trucks]

許容移動力は、現実的な OODA 回路（観察－指向－決定－行動）を提供するため、歴史的な最高速度の端数に限定されました。その最高速度で移動することをユニットに認めるのは、ターン毎に 3 ではなく 15 イムパルスを要求し、極限られたプレイヤー諸氏のみがキャンペーン・ゲームを完遂できることになります。小さな許容移動力は、戦闘ユニットに問題をもたらしません。なぜならば、史実では、その移動力は一般的に戦闘と非活動の期間に配分されていたからです。ただし、補給トラックは常に最高速度で移動したので、これを保証するためにトラックの特別移送が必要です。

実際にどのように機能するかの例です。通常、ドイツ軍の補給段列は、日毎に 140 マイルまでカバーします (Kurowski p.92)。トリポリからトブルクまで 941 マイルなので、往復に 14 日間或いは 3 イムパルスがかかります。ゲームでは、トブルクまで 2 イムパルスと帰還に 1 イムパルスかかるため、実質的に違いはゼロです。McGuirk (p.125) は、ベンガジ～エル・アラメイン間のトラックの低速度を主張しています。：624 マイルの 1 往路は、7 日間＝89 マイル/日をカバーしました。トリポリ～ベンガジ (631 マイル) が 140 マイル/日並びにベンガジ～エル・アラメインが 89 マイル/日と仮定すると、トリポリ～エル・アラメインの往復には 23 日間又は 5 イムパルスかかることになります。ゲームでは、それは 4 イムパルスで 1 イムパルスが帰還なので、どちらの場合も実質的に違いはゼロです。

1941 年 3 月 12 日、OKH のハルダー参謀長は、トブルクへの進撃は 1941 年 3 月にすでに存在する 4 個補給段列大隊に加えて追加の 4 個を要求することになると考えました。各大隊は、360 トンを運ぶことができました。ロンメルは、トブルクと辺境で攻撃に行き詰りました。41 年 4 月 26 日、輸送能力は 2,190 トンへ増加しただけでした。41 年 11 月 5 日に、ハルダーはこう記しています。「北アフリカの状況は好ましくない。彼の命令を踏み越えることで、ロンメルは現在の補給能力が不十分になる状況をもたらしたのだ。ロンメルは状況に対処できない。」

長い補給線は、必要な処理量を獲得するため単に多数のトラックを要求するだけでなく、大量の燃料も消費します。トリポリからト

ブルクまで燃料を輸送するために 10% の消費 (van Creveld p.190)、トリポリからエル・アラメインまで 20% (Montanari V3 p. 650) と見積もられます。これは、ゲームの補給損耗ルールの基準です。

船団の戦い [The Convoy War]

41 年 10 月 22 日、2 隻の巡洋艦と 2 隻の駆逐艦から構成されたイギリス軍の K 部隊がマルタ島へ到着し、枢軸軍船団を襲い始めました。護衛するイタリア軍の巡洋艦と駆逐艦はレーダーを持たなかったもので、夜間にはほぼ無力でした。これに対抗して、41 年 11 月 28～42 年 2 月 23 日に、イタリア軍は戦車、資材、補給を含む 6 つの重要な戦団を護衛するために戦艦を使用しました。5 つは成功しましたが、ターン 18 の船団 M.41 はイギリス軍潜水艦アップライトの魚雷で全 97 両の戦車を失いました。(当時、戦車は、たった 2 隻の駆逐艦によって護衛された支船団内にありました。)

戦艦は法外な量の石油燃料を使用し、枢軸軍がイギリス軍に一連の損害を与えた後は不要になりました。10 月から 12 月にかけて地中海に到着した 19 隻のドイツ軍 U ボートは、空母アークロイヤル、戦艦バーラム、巡洋艦ガラテアを 11 月と 12 月に撃沈しました。K 部隊は、12 月 18～19 日の夜間にトリポリ港外で機雷原に入り込んで損害を受けました。41 年 12 月 18 日にも、イタリア軍デチマ・マスの人間魚雷がアレクサンドリア泊地に潜り込み、戦艦ヴァリアントとクイーン・エリザベスを吸着水雷で沈めました。戦艦はそれぞれ 1942 年夏と 1943 年夏になるまで無力化されました。最後に、第 II 航空軍団がシシリーに到着し、41 年 12 月 22 日にマルタ島空爆を開始しました。



歩兵を跨乗させたイギリス軍のヴァレンティン戦車。

連合軍部隊の注釈 [Notes on Allied Forces]

第 9 オーストラリア師団：41 年 5 月 4 日まで 2/32 大隊がトブルクに到着していなかったため、第 24 旅団は減少状態で開始します。この大隊は、補充によってあらわされます。

第 2 機甲師団は、半数がギリシャに展開していたため小規模でした (第 1 Rangers King's Royal Rifle Corps (KRRC) と第 3 RTR と第 4 Hussars を持つ第 1 機甲旅団)。第 1 Rangers KRRC は 1941 年 3 月に第 9 (The Rangers) KRRC へ改称され、ギリシャからクレタ島のスーダ湾へ撤収し、そこでドイツ軍の空挺強襲に抵抗して全滅しました。1942 年のガザラの戦いで、第 7 自動車化旅団と共に戦線復帰しました。第 3 RTR の残余はギリシャから撤収し、書物 *Brazen Chariots* に記録されたごとく、第 4 機甲旅団と共にクルセイ

ダー作戦で闘う時期にステュアート戦車で再建されました。第4 Hussars はギリシャで降伏し、ガザラ戦まで復帰しませんでした。

師団は 1941 年 5 月に解散し、10 月に師団 HQ の残余は第 30 軍団 HQ の中核を形成しました。1941 年 9 月まで、第 3 機甲旅団 HQ はトブルクで戦車部隊を指揮し、第 32 軍戦車旅団 HQ に置き換えられました。第 3 機甲旅団は決して復帰せず、事実上解散しました。

第 22 近衛旅団：ゲームの期間中、旅団は常に第 2 Scots 近衛大隊と第 3 Goldstream 近衛大隊を含みます。三番目の大隊は変化します。第 1 Durham 軽歩兵は、1941 年 5 月 23 日に 2370 へ転属するために離れました。第 1 Buffs は 1941 年 6 月 6 日に 2370 へ転属し、1941 年 9 月 21 日に 5/4 インドに転属するために離れました。第 1 Tower Hamlets (いまや第 9 ライフル旅団と呼ばれます) は、1941 年 9 月 29 日に配属されました。

第 1 DLI と第 1 Buffs の欠は、ゲームでは他のユニットへの移管なので撤去は要求されません。5/4 インドは 1941 年 8 月のいつかに 178 インドへ転属したために第 1 Royal Fusiliers を失ったので、ゲームでは大隊の撤去は必要ありません。これは、第 1 Tower Hamlets のカウンターが 9 月 I (ターン 12) に取り去られる理由です。

旅団は、1942 年に自動車化に編成されました。ゲームでは、これはトラック・カウンターをいじる手間を省くため、スケジュールに先立って発生します。

ポーランド独立カルパチア・ライフル旅団は、偵察大隊を含むため他の連合軍旅団よりも強力で、その他の歩兵旅団は師団偵察大隊の 1/3 部分のみを含みます。ポーランド軍の補充は、史実でその最後の装備を受領したときに到着します。ゲームでは、唯一のエリート連合軍ユニットです。オーストラリア軍の公開戦史では、この旅団を「主体的に選抜され、逆境によってふるいにかけられ、障壁を乗り越えて弱者が淘汰され、祖国を抑圧する者への飽くなき憎悪に突き動かされていた。カルパチア旅団を構成する熱心で復讐心に燃える男たちの一団は、戦うことへの熱意に見合うだけの訓練を受けていた。」と述べています。



イギリス軍のマチルダ戦車。

第 7 RTR は、1941 年にマチルダ戦車を装備しました。4 月に D 戦隊がトブルクに送られ、月末までに 18 両のマチルダが蓄積しました。クルセイダー作戦が発動されるまで、そこに留まりました。部隊の残りは 5 月に完全戦力に達し、第 4 機甲旅団と共にバトルアクス作戦で闘い、47 両中 35 両のマチルダ戦車を失いました。7 月に

は、小分遣隊をマルタ島へ送り、残っている兵員はデルタ内でダミ一部隊 (38RTR) となりました。12 月になるまで、純粋な戦車の受領を開始しませんでした。第 7 RTR がバトルアクスで消耗していなければ、おそらく撤退していなかったのに、ゲームでも撤退しません。

第 7 機甲師団は、第 4 機甲旅団 (マチルダ)、第 7 機甲旅団 (巡航戦車)、第 7 支援グループと共にバトルアクス作戦で闘いました。第 22 機甲旅団 (クルセイダー) は、当時第 1 機甲師団の残りが到着していなかったのに、クルセイダー作戦のために配属されました。第 4 旅団は、マチルダ連隊を差し出してステュアート旅団になりました。第 7 旅団はクルセイダー作戦中に酷い損害を受けたので、再建のためデルタへ撤退し、間もなくビルマの防衛に送られました。後に、イタリアで歩兵支援旅団として闘いました。第 22 旅団は、最終的に第 7 機甲師団と共に前に、第 1 と第 7 機甲師団との間を行き来しました。第 7 支援グループは、ガザラ戦のため 3 個大隊の第 7 自動車化旅団に拡大され、1942 年 10 月に第 1 機甲師団へ移管されました。これは、元々第 44 歩兵師団の一部だった第 131 歩兵旅団によって置き換えられました。第 4 旅団は、最終的に分遣され、歩兵支援旅団としてイタリアとフランスで従事しました。

第 1 軍戦車旅団 (第 8, 第 42, 第 44 RTR) は、兵員はイギリスから出港して喜望峯回りで安全なルートを取り、マチルダ戦車はタイガー船団の一部として地中海を抜けてエジプトへ送られました。第 8 RTR の戦車を乗せた船は触雷後に沈没しましたが、その他のマチルダは無事に到着し、第 4、第 5、第 7 RTR へ与えられました。第 1 軍戦車旅団の兵員は、41 年 6 月 13 日にスエズに到着し、その少し前に彼らの前の戦車はバトルアクス作戦で 88mm 砲によって射すくめられていました。第 8 RTR の戦車乗員は戦車修理場へ手伝いに行き、何両かの戦車内部で遺体を発見しました！ 第 8 RTR の部隊史 *Armoured Odyssey* によると、「これは我々の心理にとって、まったく良いことではなかった」。

第 5 RTR は、バトルアクス作戦に間に合わなかったのに、マチルダを第 44 RTR に戻して、ステュアートを鉄道で運ぶためにデルタへ戻りました。7 月、第 8 RTR は北アフリカでヴァレンティン戦車を受領した最初の部隊となりました。第 42 RTR は、何らかの理由で再装備がゆっくりでした。B 戦隊が 11 月 8 日、A 戦隊が 11 月 12 日に完全戦力に到達しましたが、C 戦隊は 11 月 25 日になるまで完了しませんでした。クルセイダー作戦の開始時、第 8 軍は直ちに補充できる予備の歩兵戦車 38 両を持っていたので、なぜ第 42 RTR よりも予備の優先度が高かったのか不思議です。シディ・オマールで第 7 インド旅団の攻撃を支援したとき、第 42 RTR は 88mm 砲によって料理され、一日で 51 両中 46 両の戦車を失いました。

南アフリカ師団：イギリスを憎んでいたアフリカ系住民の間で戦争は不評だったので、志願者のみが国外へ送られました。この決定は、南アフリカ空軍の野心的すぎる規模と相まって、師団が北アフリカに到着する前から兵員不足を招きました。1941 年 4 月、第 1 師団長ブリンク少将は、徴兵率が 2 個師団の戦力を保持できないと考えましたが、南アフリカ軍参謀長ファン・レイネフェルトは、徴兵が加速するまで第 3 師団 (当時、僅か 6,000 名のみ) を犠牲にす

ることで徴兵を満たすことを考えました。そうしなければ、1個師団を機甲師団に変換するか又は解散するかのどちらかでした。その秋、ファン・レイネフェルトが自身の誤りを認識したとき、代わりに中東戦線司令官オーキンレックの師団は2個旅団単位で闘い、第2と第4旅団を戦場から外したという提言を受け容れました。これら2個旅団は、他の4個旅団の戦力増のために兵員と装備を剥ぎ取られました。第2師団は、やはり2,000名の運転手を第1師団に譲り渡したので、いったんトラックが使用可能になると完全自動車化とすることができました。

これらが到着したとき、第1と第2師団はそれぞれ90%と50%の輸送機関を持ちました。オーキンレックは1942年の文書で彼らを過小評価してアスタリスクをつけていますが、ニール・オーペンは南アフリカ軍の公刊戦史でこれに異議を唱えています。1942年6月、その砲兵部隊はいまだに東アフリカ戦役で使用したトラックを使用していました。イギリス軍が、自分たちが使うために南アフリカ軍のトラックを没収するための口実をでっちあげたのではないかと疑ってしまいます。

オーキンレックは、南アフリカ師団の作戦行動における実行力を疑っていたので、装備や輸送手段に低い優先度を与え、砂漠戦の訓練よりもマトルーやエル・アラメインでの陣地構築作業に使いました。ニュージーランド軍の公刊戦史からの言葉です。「訓練に費やされた時間は、目に見える結果をほとんど生み出さなかった。」ニュージーランド兵は、BaggushとKapongaのボックス(エル・アラメイン線内のヘクス1870)で同様の陣地構築を行っていましたが、ニュージーランド軍師団長フライバーグ少将は、影響力を駆使して訓練の優先度を第一としました。

第2南ア師団は、エル・アラメインで陣地を掘るために送られた7月下旬になるまでナイル・デルタを守備しました。枢軸軍がエジプト内を攻撃していたら、第2師団は戦車支援が使用可能であればエル・アラメインを防衛していたでしょう。さなければ、デルタ防衛の戦区を確保していたでしょう。一時的なルールを含めることを避けるため、師団がエル・アラメインの西へ移動することを制限し、マトルーが陥落するか又はターン14になるまで、ナイル・デルタ・ボックスから解放されません。ターン14は、師団が飛行場、鉄道、水パイプラインの防衛について責任を持つようになり、第8軍HQがBaggushにあるときです。

2個の師団は、輸送手段、燃料、大規模部隊が砂漠訓練に必要な時間を取り去られたにもかかわらず、結局クルセイダー作戦に参加しました。第1師団は、11月初旬になるまで十分なトラックを持ちませんでした。(第1と第5旅団のカウンターは、トラック・カウンターをいじる手間を省くため、スケジュールに先立って元々自動車化です。)一週間の補給を前進野戦保守管理センターにストックし、クルセイダー作戦の期限前に第1師団の訓練を整えるために十分なトラックがなかったため、オーキンレックは補給の蓄積を優先し、南アフリカ軍がなんとかやっていたことを期待しました。少なくとも、これは彼が文書で述べた話です。:

我々は、装備や訓練に関しては、非常にギリギリのところであった。補給の蓄積やパイプラインと鉄道の建設にも、同じ条件が当てはまった。必要不可欠な準備は、戦役が発動されたときに危うく完了し、多くの部隊の訓練標準は大いに不満が残るもの

だった。これは、彼ら自身のせいではなく、ただ時間の不足と装備の欠乏によるものだった。

ただし、1941年11月初旬のオーキンレックからチャーチルへのメッセージでは、訓練の問題については知らないと言いました。結論としては、彼は準備についての理解が欠けていたか、又はチャーチルの怒りをそらすために嘘をついたのです。

私はブリンク将軍が自身の師団の心構えに疑念を抱いていることに気づくようになった...その恐れは、師団が十分に訓練されていないと見なしていることがベースで、砂漠の中で散開隊形の機械化移動を行う1個旅団について顕著だった。この訓練不足は、約束された時期までに師団が完全な数の車両を受領しなかった事実に戻せられた...最初に自問したことは、この自信の欠如がなぜ以前に明らかにされなかったのかということで、私が示せる唯一の回答はブリンク将軍が、その多くの同胞に共通していることだが、元来秘密主義で控えめな性格であることだった。彼らは素晴らしい男たちだったが、独自の特質を備えていた。

チャーチルは、将軍たちに早すぎる攻撃を迫った自分がいかに間違っていたかを認めるのを良しとせず、回顧録の中でクルセイダー作戦は彼が認めたよりも準備不足であったとしても発動すべきだったと主張しました。:「それにもかかわらず、私は砂漠でのオーキンレックが敵との交戦を遅らせた四ヵ月半は、間違いであり不幸なことだったと確信する。」興味深いことに、彼の書物の1962年とBantam版では、「省略された文章はない」と著作権で保証していたにもかかわらず、このセンテンスは省かれています。チャーチルは、それぞれ1960年と1961年に刊行されたイギリスとニュージーランドの公式戦史の関連巻内でひとしきり批判された後で、このセンテンスを取り去ったのでしょう。

クルセイダー作戦が終了に向かうと、第2師団は辛うじて訓練されて装備が充足しましたが、いまや第30軍団のノリー中將に従属し、バルディア、ソルム、ハルファヤ峠の占領を要求されました。他の全ての歩兵は、前線が必要とされているか又は損害から回復しているかのどちらかでした。「戦場から外されていた」第2と第4旅団ですら前線へ送られました。

南アフリカ軍の公式戦史によると、バルディア攻撃の初期に「歩兵は1,600ヤードの不毛の地、開けた土地を越えて苦闘し、敵は再び重砲火で彼らを掃討した。唯一対応できた者は、大きな石を小脇に抱えていた、第一次世界大戦の古参兵 Pte. John Dyer だけだった。」

オーキンレックが死傷者を最低限に留めるよう命じたため、辺境部隊は1月17日になるまで掃討されませんでした。南アフリカ軍の補充は少なく、第5旅団が撃破された後の南アフリカの世論について考慮しました。バルディア強襲に二日、ソルム強襲には一日しかかからなかった事実は、補給交通への沿岸道路を解放するため、ノリーがより急ぐべきだったことを示唆します。当初の彼の計画は、ハルファヤ峠の攻撃を1月25日まで待つことで、後に時期を1月21日に移しましたが、飢餓に苦しむ守備隊が1月17日に降伏したことで先を越されました。

追撃段階中、イギリスと南アフリカの両将軍は、南アフリカ軍が多数のトラックを使用したとの結論に達しました。彼らは一台のト

トラックに 14 人を乗り込ませたので (イギリス軍の 20 人に対して)、一週間分の補給を共に運ぶことができました。これはサハラ以南のブッシュでは理にかなっていましたが、大規模な砂漠での戦いでは、遅延、混乱、空軍や戦車の攻撃に対する脆弱性につながりました。南アフリカ軍が元々のトラックを保持して大部隊の訓練を実施していたら、おそらくこれは戦いの前に発見されることになりました。それ故、第 1 師団は、トラックを第 2 師団と第 1 自由フランス旅団へ明け渡しました。元々のトラック保有数が 70% に減少したら (すなわち 14/20)、両師団はその「不相応な」トラックで、エジプトに到着した瞬間に完全な自動化ができていたでしょう。

第 70 歩兵師団は、1938 年にパレスチナで第 7 歩兵師団として編成されました。戦争が始まったときにエジプトへ移動し、第 7 機甲師団と混同しないよう第 6 に改称されました。第 14 旅団はクレタ島で闘い、1941 年 10 月にトブルクへ配備される前にシリアを守備しました。第 16 と第 23 旅団は、それぞれ 9 月と 10 月にトブルクへ配備される前にシリアで闘いました。10 月、師団は枢軸軍を欺瞞するため、第 70 師団に改称されました。欺瞞は機能し、41 年 11 月 10 からのドイツ軍情報マップは、いまだデルタ内に第 7 歩兵師団を表示しました。ドイツ軍は、第 50 歩兵師団がキプロス島やパレスチナの代わりにマトルーにあり、辺境には第 38 RTR がいると考えました。

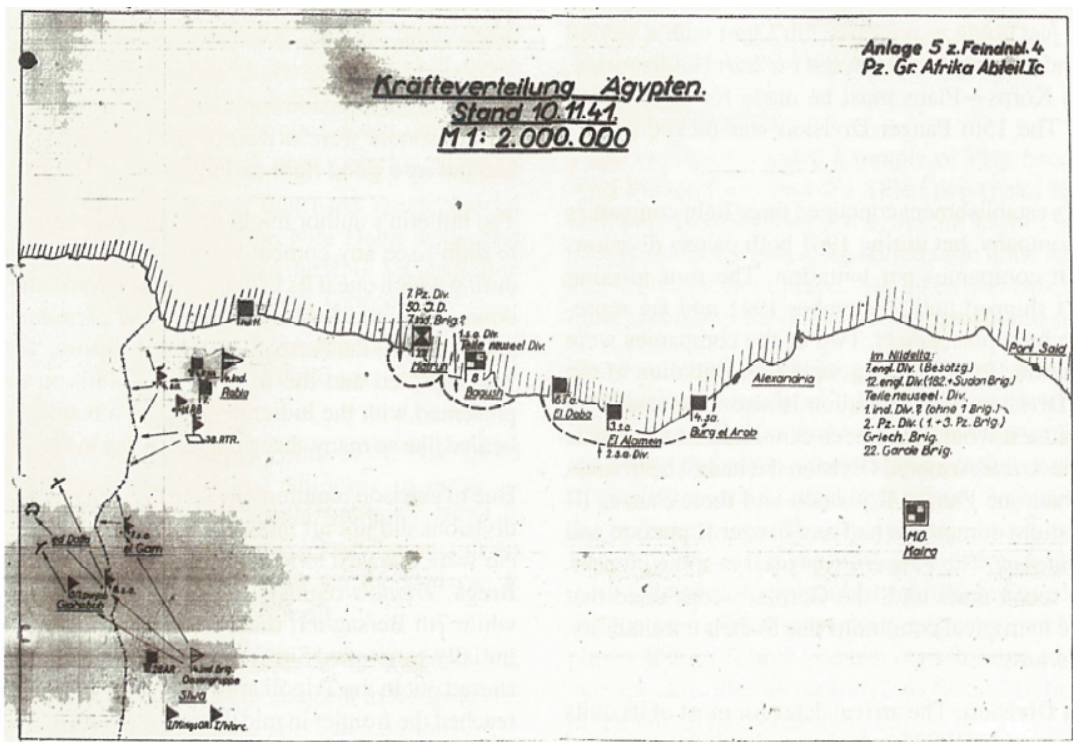
クルセイダー作戦の後、師団は中国〜ビルマ〜インド戦域に送られてオード・ウィンゲート少将に手渡され、解体されて長距離突破グループ (通称チンディット) として浪費されました。インド軍司令官オーキンレックと第 14 軍司令官スリム中將は、このイギリス軍の最高に訓練された師団を悪用しましたが、常に戦争に勝利するための仕掛けを探していたチャーチルによって覆されました。43 年 7 月 24 日のチャーチルの記録：

私は、ウィンゲートはビルマに対する軍を指揮するべきだと考えた。彼は天才的で大胆な男であり、誰の目にも普通のレベルをはるかに超えた人物として正しく認識されている。「ビルマのクライブ」という表現はすでに浸透していた。インド戦線におけるわが軍の作戦を特徴づけている非能率と怠惰の大混乱のなかで、この男、その功績、そして彼の業績が際立っていることは疑いない。

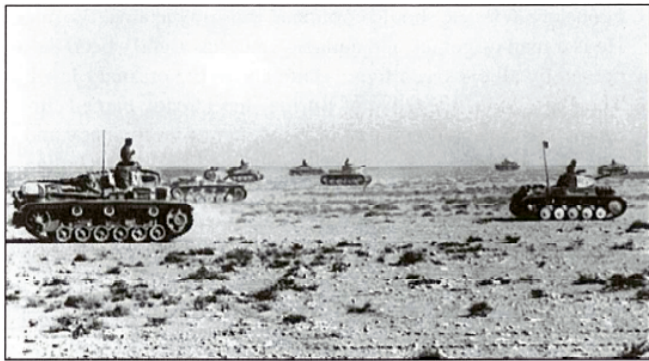
チャーチルの戦史は、チンディットが疲労、栄養失調、病気によって壊滅状態に陥り、その作戦が日本軍よりも自分たちに損害を与えたという部分を省いています。

ニュージーランド師団：第 6 旅団は、ギリシャからの撤収後に減少状態で到着します。師団は休息し、クレタ島では闘いませんでした。第 4 と第 5 旅団は、史実で兵員と装備が強化されたときに到着します。ニュージーランド軍補充の大部分は、これら 2 個旅団を再建するために使用され、これがターン記録欄上にニュージーランド軍の補充が少ない理由です。ニュージーランド軍ユニットは、史実で Kaponga ボックス (エル・アラメイン線内のヘクス 1870) と Baggush へ行く前に訓練に費やした期間について、デルタ守備隊ボックス内に留められます。枢軸軍がエジプトへ前進していたら、その訓練は短縮され、実際の 1942 年の状況と同様に、第一線防衛のためマトルーへ送られていたでしょう。

第 2 機甲旅団 (Queen's Bays, 第 9 Lancers, 第 10 Hussars)：カウンタース上にクルセイダー戦車が描写されていますが、この旅団は実際にはクルセイダーとステュアートの混成 (64/36) でした。この比率は、三月にクルセイダーが故障したため、59/41 ヘシフトしました。



1941 年 11 月 10 日における連合軍部隊位置のドイツ軍評価



ドイツ軍部隊の注釈 [Notes on German Forces]

第5軽師団の初期のバランスが悪い構成は、イタリア軍の防御を補強することのみを欲した結果です。イタリア軍に欠けていたもの：優秀な戦車や対戦車砲を送りました。防衛任務は、通常の自動車化歩兵の代わりに機関銃大隊を送ることになりました。ハルデーは、41年1月16日の日記にこう記しています：

「アフリカの戦いは、我々をそれほど煩わせる必要はない。たとえそうだとすると、軍事的状況は一年前よりも良かったが、イタリアの内部崩壊のリスクを冒してはならない。イタリアは、それを脱しなければならぬので、何らかの手助けがいるだろう。問題は、アフリカに近代的な資材（AT 砲）が欠けていることだ。決定：部隊には、不足している武器が送られなければならない。戦車恐怖症から脱却させなければならない！（部隊は一定量の攻撃戦力と機動性を兼ね備えなければならない。）」

第15装甲師団：第5軽師団がトリポリに到着し始める前でさえ状況はさらに悪化し、「イギリス軍の自動車化部隊を粉砕できる真の打撃力を持つ部隊を派遣することでしか、状況を打開することはできなかった」（ハルデー41年2月1日）。当初、ドイツ軍は第2装甲連隊と砲兵大隊で第5軽師団を増強しようとしていましたが、2月20日にハルデーは記しています。「ドイツ・アフリカ軍団計画では、完全な装甲師団をつくらなければならない。」2月24日までに、第15装甲師団が選択されました。

編成された装甲大隊は、3個の軽中隊と1個の中小隊を含みましたが、1941年中に両装甲師団は大隊毎に2個軽中隊のみを持ちました。4個の欠中隊は1941年12月まで海輸されず、ゲームでは補充であらわされます。2個の中隊は、リットリオ機甲師団の第12大隊と共に、潜水艦アップライトによって沈められました。第12大隊は、海没していなかったとしてもアリエテ機甲師団に補充を提供するために転用されていたはずなので、やはり補充によってあらわされます。軽中隊は、1個のII号戦車小隊と3個のIII号戦車小隊を持ち、中中隊は1個のII号戦車小隊と3個のIV号戦車小隊を持ちました。I号戦車は、ドイツ軍がその信頼性、脆弱、低速のため熱帯の条件に使用が適さないと諦めるまで、いくつかの工兵、司令部、搜索部隊で使用されました。

第90軽アフリカ師団：部隊の大部分の到着時期は固定されます。例外はIII/255で、7/16から8/16の狭い期間にトリポリに到着できました。第300オアシス大隊は5個中隊から編成され、分離した拠

点を与えられました。クルセイダー作戦中、これらはソルーム〜ハルファヤ岬〜シディ・オマール間に配置されました。中隊は、小規模で個別にあらわせないで、単一の大隊カウンターに統合されました。



イタリア軍部隊の注釈 [Notes on Italian Forces]

イタリア軍師団：トレントは自動車化師団でしたが、その輸送手段は補給を輸送するために剥ぎ取られたので、その状態であらわされます。ゲームでは、トレントの第7ベルサリエリは他の2個ベルサリエリ連隊よりも弱体です。なぜならば、アリエテの第8ベルサリエリは師団支援部隊の大部分を持ち、トリエステの第9ベルサリエリは2個自動車化大隊、1個オートバイ大隊、1個連隊重火器支援大隊の4個大隊を持つからです。

サヴォナは、クルセイダー作戦中に辺境陣地で優れた防衛戦を行ったため、他の4個歩兵師団よりも高い資質を割り当てました。米軍事省公報によると、「11月22日と23日にオマールで捕らえられた全てのイタリア軍はサヴォナ師団に所属し、1940年12月と1941年6月に捕らえられたトレント師団のイタリア兵よりも、一般的に強力でよく訓練されていた。捕虜は、身なりが良く、よく訓練された集団で、忍耐強く闘った。」

公報の記者は、実際には1941年4月を指していたようです。トレントは、その大隊の1つが攻撃に行き詰まり、3両のオーストラリア軍ブレンガン・キャリアに反撃されて降伏した、4月中旬のトブルク攻撃前の戦闘では見られませんでした。オーストラリア軍の公刊史によると、「防衛線上の2/48の兵士たち全員が捕虜となり、歩兵大隊がまるで羊のように群れをなして鉄条網の隙間から我々の手の中に入ってくるという滑稽な光景を目の当たりにした。」

守備隊任務と輸送手段不足のため、イタリア軍師団は即座に前線へ向かえませんでした。アリエテとブレシアは、メルサ・ベルガの占領後にロンメル支配から解放されました。トレントの通常連隊は4月中旬にトブルクへ到着し、第7ベルサリエリは4月下旬になるまで到着しませんでした。当初、パヴィアはシルテを守備し、6月上旬にトブルクへ到着しました。サヴォナは、トリポリ・エリア内で開始し、パヴィアが去った後でシルテを守備し、バトルアクス作戦の再発を防ぐため7月中旬に辺境に到着しました。ゴローニャはベンガジからデルナまでのジェベルを4月から8月下旬まで守備して、トブルクで戦区を引き継ぎました。

ロムルス・ジェッシ PAI [Romolo Gessi] : イタリア軍の RG カウンターは、Polizia dell' 'Africa Italiana (PAI) 第6大隊ロムルス・ジェッシ (2個オートバイ機関銃中隊と1個装甲車中隊から編成されています)、戦力が低下した第 52 戦車大隊 (9両の M13)、L6 の1個小隊、1個自動車化機関銃中隊をあらわします。これは、戦車値を妥当とする十分な戦車ではありませんでした。

クルセイダー作戦の枢軸軍セット・アップ [Operation Crusader Axis Setup]

ゴローニャとパヴィアは、二個大隊連隊に改編されており、シナリオ開始時にその大部分の連隊が減少状態である理由です。三番目の大隊は、連隊支援大隊へ再編されていましたが、いまだ装備が整っていませんでした。ゴローニャ III/40 支援大隊は、バルディア守備隊と共にいました。第 39 ゴローニャ連隊は、サブラタ師団から分遣された I/86 大隊を含むため完全戦力です。サブラタの残りは、1941 年中にはマップ上に存在しないため、ゲームに含まれていません。キャンペーン・ゲームは、このイタリア歩兵の再編を計画していません。歩兵補充の不足のため、歩兵連隊が損失を受けたら補充できない事態が発生したと見なすことは可能です。

トレントの第7ベルサリエリは、その重火器大隊がマップ南方のジャロ [Jalo] のオアシス守備に転換されていたので、減少状態でシナリオを開始します。トレントは、実際にはトブルク攻囲線の3ヘクスを確保していましたが、ゲームでは狭すぎるため2ヘクスに圧縮してあります。パヴィアは、実際にはヘクス 2838 内で予備状態でしたが、ゲームではトレントのヘクス 2938 とゴローニャのヘクス 2939 の一部を引き継ぐ方が理にかなっています。第 155 と第 361 連隊は、実際にはシディ・レゼグにありましたが、同じヘクスが攻

囲線と同じなので、異なる戦闘を行うため隣のヘクス 2940 でなければなりません。北アフリカ戦役をたった2枚のマップでプレイするためには、やむを得ないことです。

ロンメルは、イギリス軍が突破を計画していた同じ戦区 (ヘクス 2939) 内でトブルク内への突破を計画していたので、第 90 軽師団の部隊はゴローニャの戦線の一部を越えて突破戦区内に行きました。Murphy's The Relief of Tobruk はオンラインで、以下の詳細を理解するための優れたマップを持ちます。III/155 は、その連隊から分遣されて、11月10~11日の夜間中に拠点2、11 (Lack)、18 (Jill) を占めました。同時に、バルディアから行軍したIII/255 とIII/347 の単一増強中隊が、それぞれ拠点19 (Butch) と20 を占めました。III/255 とIII/347 の残りは、11月18~19日の夜間に戦線後背の拠点6 (Freddie) と5 (Walter) を占めるために行軍したので、11月18日の夜明けに戦闘が開始されたとき、これらはまだバルディア内にいました。ゲームでは、重心がそこにあったバルディアで開始します。これらは、イギリス第30軍団が到着する前にヘクス3039 と2939 を奪取する十分な時間を持つので、歴史には適合できますが強制ではありません。

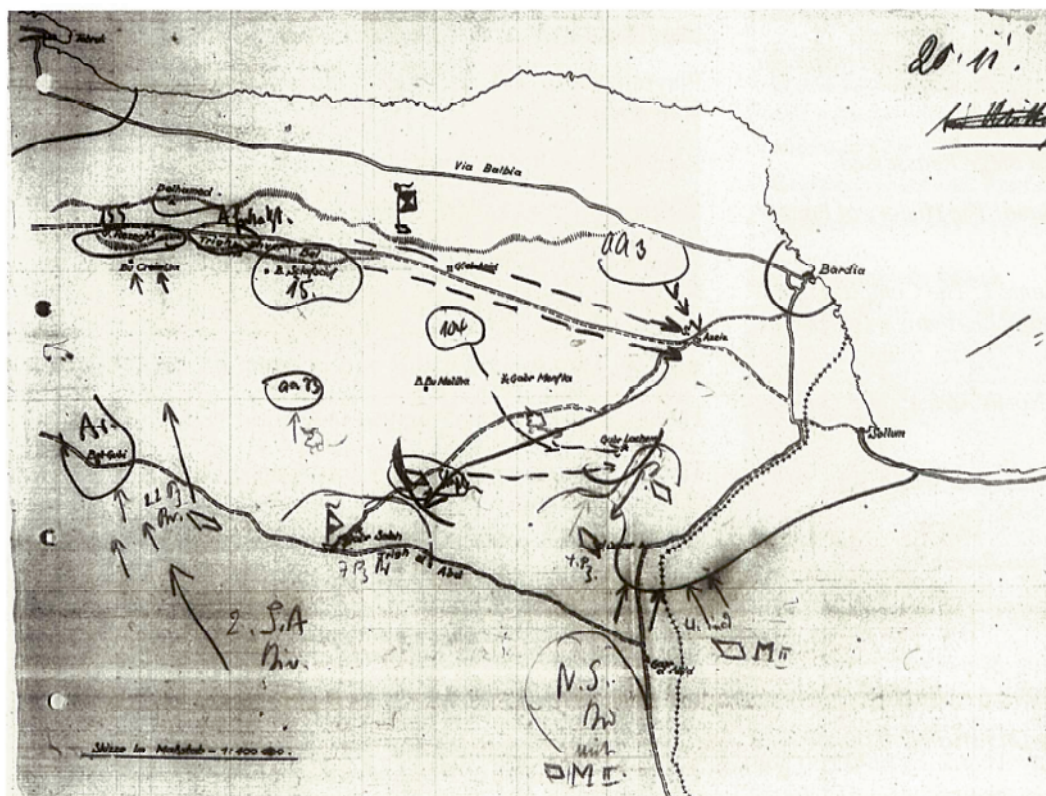
第4ジェノヴァ機関銃大隊は、実際にはバルディア守備隊の一部でしたが、ゲームではソルーム上の沿岸高速道路を確保する必要がありました。ソルームは、史実では第10オアシス中隊 (第300オアシス大隊カウンターの一部) によって確保されていましたが、上述のごとく歩兵中隊はゲームで表示するには小さすぎます。

RECAM (「Raggruppamento Esplorante del Corpo d'Armata di Manovra」の略称で、「機動軍団の偵察集団」と訳されます) は史実ではジョヴァンニ・ベルタ [Giovanni Bertal] で開始し、第1 Royal

Carabinieri Paratroopers 大隊はキュレネ [Cyrene] で開始しました。これらは、選択ルールが港湾の使用を望むのであれば守備隊を要求するため、代わりにシナリオをデルナとベンガジで開始します。

クルセイダー作戦の連 合軍セット・アップ [Operation Crusader Allied Setup]

第30軍団が、最初のイムパルスに史実に合わせてビル・エル・グビ [Birel Gubi] を攻撃できるよう、シナリオはすでに境界を越えて開始します。境界線は、実際には初日の夜明けに越えられました。第42 RTR は、11月25日になるまでC戦隊の戦車を受け取らなかったで、ナイル・デルタ内で開始します。第42 RTR を減少状態で第7インド旅団と共に開始したと見なす一つの選択肢もありますが、未使用の戦車補充からたった3ヘクス離れて減少状態の戦車ユニットを持つのは奇妙に思えます。



参考文献 BIBLIOGRAPHY

- Altenburger, A. *Lexikon der Wehrmacht*.
<https://www.lexikon-der-wehrmacht.de/>
- Auchinleck, C.J.E. (1946). *Operations in the Middle East, 5 July 1941 – 31 October 1941*.
<https://www.thegazette.co.uk/London/issue/37695/page/4215>
- Auchinleck, C.J.E. (1948). *Operations in the Middle East from 1st November 1941 to 15th August 1942*.
<https://www.thegazette.co.uk/London/issue/38177/supplement/309>
- Battistelli, P.P. (2006). *Rommel's Afrika Korps: Tobruk to El Alamein*.
- Biermann, A. (2021). A reassessment of the tank battle between 4th Armoured Brigade and Panzerregiment 5 during Operation Crusader in North Africa on 19 November 1941. *Scientia Militaria: South African Journal of Military Studies*, 49(1), 91-114.
- Biermann, A. *The Crusader Project*.
<https://rommelsriposte.com/>
- Churchill, W.S. (1950). *The Second World War, Volume III: The Grand Alliance*.
- Crisp, R. (1959). *Brazen Chariots*.
- Greene, J. and Massignani, A. (1994). *Rommel's North Africa Campaign*.
- Halder, F. (1948). *War Journal of Franz Halder*.
<https://cgsc.contentdm.oclc.org/digital/search/collection/p4013coll8/searchterm/War+journal+of+Franz+Halder/field/title/mode/all/conn/and>
- Hamilton, S. (1995). *Armoured Odyssey: 8th Royal Tank Regiment*.
- Hammond, R. (2020). *Strangling the Axis*.
- Harrison, F. (1996). *Tobruk: The Great Siege Reassessed*.
- Hartmann, B. (2010). *Panzers in the Sand: The History of Panzer-Regiment 5, Volume I*.
- Jentz, T.L. (1996). *Panzertruppen Volume I: The Complete Guide to the Creation & Combat Employment of Germany's Tank Force, 1933–42*.
- Jentz, T.L. (1998). *Tank Combat in North Africa: The Opening Rounds*.
- Joslen, H.F. (1960). *Orders of Battle: Second World War, 1939–1945*.
- Katz, D.B. (2018). *South Africans Versus Rommel*.
- Kriebel, R. (1999). *Inside the Afrika Korps: The Crusader Battles, 1941–1942*.
- Kurowski, F. (2010). *Das Afrika Korps*.
- Leser, J. (2020). *Divisional Organizations: Tipo Africa Settentrionale*.
<https://comandosupremo.com/tipo-africa-settentrionale/>
- Maughan, B. (1966). *Australia in the War of 1939–1945, Series 1 (Army), Volume III*.
<https://www.awm.gov.au/collection/RCDIG1070202>
- McGuirk, D. (1987). *Rommel's Army in Africa*.
- Montanari, M. (1993). *Le Operazioni in Africa Settentrionale, Volume II*.
- Montanari, M. (1993). *Le Operazioni in Africa Settentrionale, Volume III*.
- Murphy, W.E. (1961). *Official History of New Zealand in the Second World War 1939–45: The Relief of Tobruk*.
<https://nzetc.victoria.ac.nz/tm/scholarly/tei-WH2Tobr.html>
- National Archives Collection of Foreign Records Seized, Record Group 242, Records of German Field Commands, Microfilm Publications T78 roll 324, T313 roll 423, T314 roll 2, and T315 roll 1155.
- Official History of New Zealand in the Second World War 1939–45: Unit Histories*.
<https://nzetc.victoria.ac.nz/tm/scholarly/tei-corpus-WH2.html>
- Orpen, N. (1971). *South African Forces World War II, Volume III: War in the Desert*.
- Pitt, B. (1980). *The Crucible of War, Volume I: Wavell's Command*.
- Pitt, B. (1980). *The Crucible of War, Volume II: Auchinleck's Command*.
- Playfair, I.S.O. (1956). *The Mediterranean and Middle East, Volume II*.
<http://www.ibiblio.org/hyperwar/UN/UK/UK-Med-II/index.html>
- Playfair, I.S.O. (1960). *The Mediterranean and Middle East, Volume III*.
- Rommel, E. (1953). *The Rommel Papers*.
- Sadkovich, J.J. (1994). *The Italian Navy in World War II*.
- Stegemann, B. (1995). *Germany and the Second World War, Volume III, Part V*.
- Tessin, G. (1965–1996). *Verbände und Truppen der deutschen Wehrmacht und Waffen-SS im Zweiten Weltkrieg 1939–1945*.
- Urban, M. (2013). *The Tank War [5th Royal Tank Regiment]*.
- U.S. War Department, Military Intelligence Service. (1942) *The Battle of the Omars, Information Bulletin No. 11*.
<http://lonesentry.com/battleoftheomars/preface.html>
- Van Creveld, M. (1977). *Supplying War*.
- Wavell, A.P. (1946). *Operations in the Middle East from 7th February, 1941 to 15th July, 1941*.
<https://www.thegazette.co.uk/London/issue/37638/supplement/3423>
- Zalewski, W. (2013). *Wielki Atlas Kampanii Afrykańskiej 1939–1943*.

北アフリカ'41における戦車の評価

[RATING THE TANKS IN NORTH AFRICA '41]

by Robert Fabbro

たとえ作戦級ゲームであっても、*North Africa '41*の期間中に展開した戦車の戦術能力に関してかなりの議論がありました。プレイでは、様々な全てのタイプにどのようにして4つのみの数値（攻撃—戦車値—防御—移動）で特質を与えるのが挑戦でした。

当初、戦車値は純粋に車両の砲口径を反映したものでした。いくらかの議論の後、戦車値と同様に他の要素を包含できることが明白になりました。装甲厚、戦術機動性、信頼性、乗員の資質さえ、全てが考慮できます。

ドイツ軍



ドイツ軍の装甲大隊は強力なユニットで、イギリス軍やイタリア軍の2ステップ大隊と比較して3ステップを持ちます。初期の配備期間中、第5軽師団の主力戦車は 50mm L/42 砲を搭載した III

号 F 型と III 号 G 型でした。対照的に、第 15 装甲師団が最初にアフリカに到着したときには、主に III 号戦車 H 型を装備し、装甲厚が増してイギリス軍の標準的な 2 ポンド対戦車砲に対抗できました。このため、第 5 軽大隊は **9-65** と評価され、第 15 装甲大隊は **9-65** と評価されます。第 5 軽師団が第 21 装甲師団に変換された瞬間に、その 1 個大隊は初期の III 号戦車をより優れた III 号 H 型に徐々に置き換えたことをあらわす **9-65** に更新されます。このゲームの範囲から外れる **9-65** で評価される長砲身の 50mm L/60 砲を搭載している III 号戦車 J 型スペシャルは、1942 年になるまでまとまった数が配備されなかったことに注意してください。

III 号戦車はドイツ軍戦車部隊の屋台骨を形成しましたが、戦車大隊の編成内には他の型式も存在しました。各大隊は IV 号戦車 D/E 型の中隊を含みました。短砲身の 75mm 砲を装備した IV 号戦車の主な任務は榴弾と煙幕弾で効果的な支援を提供することでした。加えて、各中隊は搜索車両として使用された 20mm 砲装備の II 号軽戦車を含みました。時代遅れになった機銃装備の I 号戦車も、何両かが司令部、搜索、工兵部隊に存在しました。これらの様々な型式は、大隊全体の攻撃と防御に供されましたが、戦車値には影響させませんでした。



イタリア軍



同盟国のドイツ軍とは異なり、イタリア軍はかなりひどい車両で闘わなければなりませんでした。その主力戦車 M13/40 は **5-44** で評価されます。実用的な 47mm 砲を装

備した M13/40 は、ほぼ最初期のイギリス軍巡航戦車に比べられますが、多くの瑕疵がありました。機械的信頼性に乏しく、初期の型は無線機を欠き、負担超過の戦車長は砲手でもありました。低品質の装甲は、貫通されたときに断片を生み出し、乗員区画への命中は通常は悲惨で、全乗員を殺しました。徐々に向上しているイギリス軍戦車の武装と対峙し、その結果 M13/40 はますます劣勢に立たされることになりました。たとえそうであっても、イタリア軍のアリエー機甲師団は、ときには成果を上げることができました（特に、クルセイダー作戦中）。



機銃装備の L3/35 は、WW 2 中の最悪 AFV だった可能性があります。武装も装甲も劣悪で、無線機も欠いていました。唯一の利点は、小型であることと控えめな速度でした。これは 1 ステップ

の **2-25** 大隊として評価されます。イタリア軍は、**4-45** と評価された単一の L3/35 ユニットも持ちますが、これはより大きな連隊規模のユニットです。



1941 年 9 月までに L6/40 軽戦車が北アフリカに到着し、RECAM 内の実験小隊に装備されました。砲塔に 20 ミリ機銃砲を装備した L6/40 は、少なくとも L3/35 よりはいくらか進化していま

したが、RECAM が戦車評価を受け取るための十分な車両はありませんでした。

イギリス軍

ドイツ軍やイタリア軍以上に、初期のイギリス軍の装甲発達、特に砂漠での使用については、非常に物語性がある興味深い事柄です。当時のイギリス製戦車の大部分は、2 ポンド砲を搭載していました。2 ポンド砲は貫徹力を持つ 40mm 砲でしたが、榴弾を欠いていました。その代わり、ソフト目標には機銃で対処し、しばしば任務に不十分であることを証明しました。近接支援戦車が存在しましたが、通常これらは煙幕弾のみを積んでいました。イギリス軍のドクトリンは、戦車を防御的な役割にも区分けしました。それ故、この記事ではそれらの車両はカテゴリー別に分割されています。

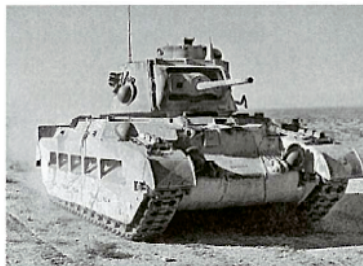
イギリス軍の巡航戦車 [The British Cruisers]

前述の2ポンド砲を装備した巡航戦車は、他の戦車と違って突破口を広げることが期待されました。不幸にも、これらは機械的故障に悩まされ、それは連続的な行軍や急速な進撃中に顕著でした。



イギリス軍乗員の段階的な向上を示します。

イギリス軍の歩兵戦車 [The British Infantry Tanks]



歩兵戦車は、歩兵突撃の支援を期待されていました。これらは重装甲で、徒歩の兵士たちよりも速く動くことを要求されていませんでした。信じられないことに、これらも2ポンド砲を装備し、全ての目標タイプと交戦する能力が限られていました。

1941年に使用された主な型式は、マチルダⅡでした。その装甲は、事実上、使用可能な全てのイタリア軍の砲と砲兵では貫徹できませんでしたが、88mm flak 砲を除く大部分のドイツ軍対戦車砲も、マチルダを撃破することは困難でした。強靱なマチルダは、「砂漠の女王」の愛称をもらいました。ロンメルはさほど感銘を受けず、バトルアクス作戦の後にこう記しています。「交戦している相手が歩兵なのに榴弾を持たず、なぜマークⅡが歩兵戦車と呼ばれているのか知ることは興味深かった。」低速ですが有力で、40-63で評価されます。



マチルダ戦車の補助は、新型のヴァレンティン歩兵戦車でした。1941年の夏に到着し、クルセイダー攻勢中に第8RTRで戦闘にデビューしました。機械的な信頼性が高く、乗員たちに好評でした。マチルダほ

ど装甲が厚くありませんでしたが、改良された懸架装置並びに馬力と重量比が特徴で、ときには「重」巡航戦車として使用されました。40-64で評価されます。

イギリス軍の軽戦車



イギリス軍の軽戦車大隊は、イギリス軍 Mk VI 軽戦車を装備していました。イタリア軍の L3/35 と異なり、Mk VI は砲塔戦車で重機関銃と軽機関銃の両方を搭載しました。偵察任務のために設計され、ときには極めて有効な軽装甲の相手

に対する戦闘を要求されました。純粋な軽戦車大隊は 40-45 で評価されます。しばしば、軽戦車大隊は、その戦隊の1つを巡航戦車戦隊と交換しましたが（第3Hussars と第6RTR の場合のように）、ユニットの数値を変更するには不十分です。

米式戦車



M3 ステュアートは、武器貸与法の下で USA からイギリスに提供された多数の戦車の先駆けです。イギリス軍乗員によるハニーとしても知られ、その速度と信頼性が評価されました。これは砂漠で最速の戦車の一つでしたが、作戦範囲が

短いことが足枷となりました。ステュアートの装甲防護と 37mm 砲は、イギリス製の巡航戦車に比肩し、その役割に従事しました。50-45 で評価されます。

41年より後

North Africa '41 の戦車評価決定にあたり、1942年までの価値観を投影することは一時的な助けになりました。これには、III号戦車 J 型、M3 グラント、M4 シャーマン、ティーガーⅠに至る数値計算を含みます。これは非常に活発な議論となり、最終的には 1941 年を越えたゲームが見られることを期待しています。

DAKの歩兵編成 [DAK INFANTRY ORGANIZATION]

By Kevin Shewfelt

以下のチャートは、戦闘序列のリサーチ並びにドイツ軍歩兵部隊間の複雑な交換を理解する過程を通してのものです。これは、含まれるゲーム・ユニットのコンテキスト内で維持される大隊レベルを紹介しますが、いくつかの場合ドイツ軍は大隊間でも中隊を移しました！ この例は、第8機関銃大隊の第6工兵中隊で、第5軽師団の第200工兵大隊へ移されました。これらの変更の多くは、アフリカへ海輸された最初の部隊を臨時に編成するために必要でした。第5軽師団自体は、第3装甲師団の一部から編成され、第5装甲連隊（以前に西方戦役で戦闘を経験した例外的な装甲訓練部隊）、第3捜索大隊、2個機関銃大隊、強力な Pak と Flak、限定的な砲兵を含みます。ドイツ軍が2個歩兵連隊を持つ第15装甲師団をアフリカへ送るまで、完全な装甲師団はありませんでした。

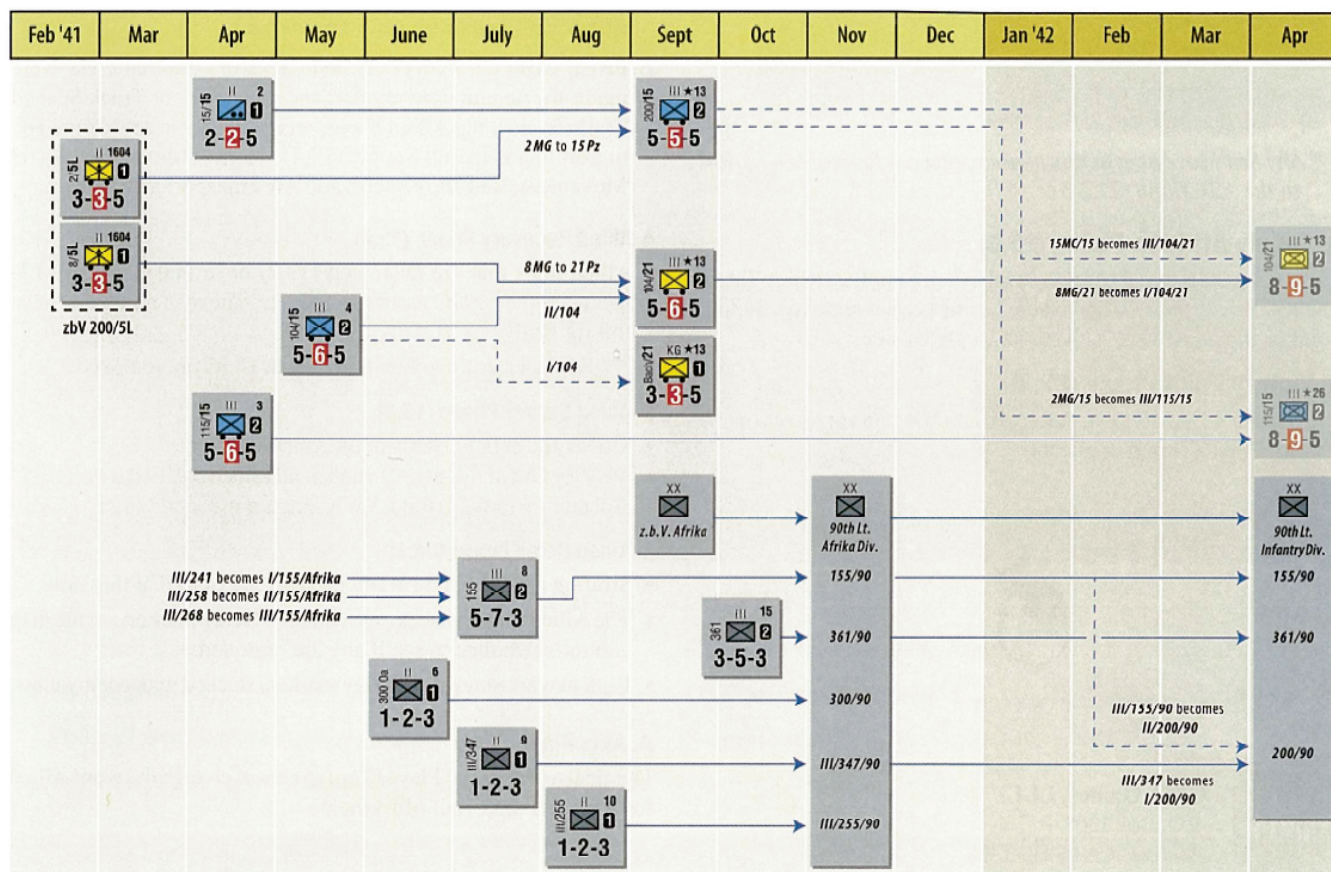
攻勢の初期には、Deutsches Afrika Korps (DAK)（以後アフリカ軍団と呼びます）は、第200 zdV 連隊（特殊目的を意味する *zur besonderen Verwendung*）の司令部の下で作戦を行っている第2と第8機関銃大隊から来ました。主流な資料は、第200連隊と後に第90軽師団の歩兵連隊になった時期と明確に区別していますが、この曖昧な司令部とドイツ軍に含まれた初日からの配備についての興

味深い情報を見つけました。

このチャートから、ドイツ軍が初期に zdV アフリカ師団内に組み込んだ様々な砂漠向けの連隊から、単一大隊を選択して送ったことが分かります。第361連隊内には、ドイツ系フランス人の引揚者による外国人部隊も含まれています！ アフリカ師団の苦境は、戦役の後半になるまで完全な編成表を持たなかった第5軽師団に類似しています。第90軽アフリカ師団に改称されたクルセイダー作戦時までに、装甲師団以外の全ての歩兵大隊を指揮し、2個大隊の砲兵連隊を受け取っていました。

8月と9月に、アフリカ軍団が第5軽師団を再編して第21装甲師団となり、装甲部隊の全連隊が2個大隊を持ちましたが、第15装甲師団が2個の歩兵連隊を持っていたのに対し、第21装甲師団は1個のみでした。辺境とハルファヤ峠をドイツ軍歩兵で守備する必要性は、カンパフグループ・バツハの組織をもたらしました。この大隊にプラスして、第300オアシス大隊は枢軸軍のアジュダービヤへの退却後に運命から見放され、後の1942年1月に降伏しました。

ヴェネツィア作戦の前に、アフリカ軍団の歩兵は更に再編を行いました。各装甲師団は、3個大隊の1個装甲擲弾兵連隊を持つことになりました。第90軽師団は第200連隊司令部を引継ぎ、いまや残っているドイツ軍歩兵の全てから編成された、各2個大隊の3個連隊から構成されます。III/255の残余は解散し、Sonderverband 288 連隊によって吸収されました（チャート上には表示されません）。



拡張されたプレイのシーケンス [EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

3.0 プレイのシーケンス

3.1 ゲーム・ターン [GAME TURNS]

各ゲーム・ターンは、以下のフェイズとイムパルスから構成され、従わなければならない順番で列記されます。

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、連合軍又は枢軸軍プレイヤーのどちらかがサイを振ります (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、2イムパルスのみの夏季ターン中を除きます。

1. 第1アクション・イムパルス [The 1st Action Impulse] (アクション・イムパルスのシーケンスについては、3.2を参照)

- a) 連合軍プレイヤー・ターン
- b) 枢軸軍プレイヤー・ターン—イタリアからの枢軸軍の海上移動が認められます (21.1.3)

2. 第2アクション・イムパルス [The 2nd Action Impulse]—夏季ターン中はスキップします。

- a) 連合軍プレイヤー・ターン
- b) 枢軸軍プレイヤー・ターン

3. 第3アクション・イムパルス [The 3rd Action Impulse]

- a) 連合軍プレイヤー・ターン*
- b) 枢軸軍プレイヤー・ターン*

*このフェイズの海上移動は、AST表に有利な-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るか又は 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. 終了フェイズ (S2.3) [End 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 VP の得失を記録します。



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

3.2 アクション・イムパルスのシーケンス

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うことができます。:

- ・イヴェント：自軍イヴェント表上でサイを振り、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)、海上のマーカー (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うことができます。:

- ・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]

- A. 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)。

- B. フリー補給ポイント [FREE SUPPLY POINT]：攻撃又は自動的 DS が行われず、通常陸上移動又は特別トラック移送を使用するユニットがなければ、連合軍プレイヤーは完全補給下のいずれかの軍団 HQ 又は港湾に1 SPを受け取ります (17.4)。戦術移動、海上移動、鉄道移動、航空輸送は認められます。

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 内で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カーが取り去られます。

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)。
- ・統制状態の連合軍 ASUs を裏返すために SPs を消費します (17.1)。

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

- ・このときに地上掃射 (18.7.5) と LRDG マーカーが置かれます。
- ・連合軍プレイヤーは、マップ上にいずれかの使用可能な遅延マーカーを置き、それらが (もしもあれば) 取り去られるか調べるため、サイを二回振ります。
- ・両プレイヤーは、敵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。

A. 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。