

# プレイのシーケンス

## 補充フェイズ

- ・枢軸軍補充セグメント
- ・イギリス軍基幹再編セグメント
- ・イギリス軍補充セグメント

## アクション・フェイズ

- ・主導権判定セグメント
- ・アクション・チット配置セグメント
- ・ターン3増援セグメント
- ・主導権アクション・セグメント
- ・無作為アクション・セグメント

### ◇移動アクション・ステップ:

- ・陸上移動
- ・海上移動
- ・拡張移動
- ・混乱状態

### ◇戦闘アクション・ステップ:

- ・アセット割当てステップ
- ・戦闘比計算ステップ
- ・サイ振りステップ
- ・CRT適用ステップ
- ・ステップ損失
- ・退却
- ・前進

### ◇兵站アクション・ステップ:

- ・LOSの計算
- ・OOSマーカの加/除

### ◇増援アクション・ステップ:

- ・到着と復帰
- ・撤退
- ・交替
- ・改変

## 終了フェイズ

- ・損耗セグメント
- ・勝利チェック・セグメント
- ・建設セグメント
- ・混乱撤去セグメント
- ・使用可能アセット・セグメント
- ・ターン前進セグメント



## 地形効果チャート [TEC]

地形	MPコスト		戦闘 <sup>A, B</sup>	ZOC	その他
	中央マップ	両端マップ			
砂漠 [Desert]	1	2	NE	NE	—
塩性湿地 [Salt Marsh]	1 <sup>C</sup>	2 <sup>C</sup>	戦車／装甲／ 装甲車 1/2CF	内部へZOCなし <sup>H</sup>	—
荒地 [Rough]	2	4	+1DF	内部へZOCなし <sup>H</sup>	—
山岳 [Mountain]	N/A	4 <sup>C</sup>	1左シフト	内部へZOCなし <sup>H</sup>	—
名称付位置 [Named Location]	OT	OT	OT	NE	守備隊
VP位置 [VP Location]	OT	OT	OT	NE	守備隊&VC
港湾 [Port]	OT	OT	OT	NE	海上、ユニット登場、補給
ワジ(かれ谷) [Wadi]	1	2	+1DF <sup>D</sup>	NE	
尾根 [Ridge]	1	2	−1AF 攻撃側毎に <sup>E</sup>	ZOCは越えない <sup>H</sup>	—
海洋 [Ocean]	P	P	P	ZOCは越えない <sup>H</sup>	—
断崖 [Escarpment]					
全海上ヘクスサイト					
バルディア要塞 [Bardia Fort]	OT	N/A	+1DF	内／外へZOCなし	—
トブルク要塞 [Tobruk Fort]	OT	N/A	+1DF 防御側毎に <sup>F</sup>	内／外へZOCなし	—
陣地ボックス [Defensive Box]	OT	OT	+2DF <sup>G</sup>	NE	山岳／塩性湿地内は不可
道路 [Road]	1/4	1/2	OT	ZOCを認める <sup>H</sup>	ヘクスサイド移動コストを無視する
小道 [Trail]	1/2	1	OT	ZOCを認める <sup>H</sup>	ヘクスサイド移動コストを無視する
鉄道 [Rail]	OT	OT	OT	NE	—
迂回道路 [Bypass Road]	建設されるまで効果なし、次いで道路として扱う				

## TECの注釈

**A** 防御側のヘクス内地形(又は攻撃側と防御側との間のヘクスサイド)のみが戦闘に影響する。

**B** AF=攻撃値、DF=防御値、CF=AF&DFの両方。

**C** 戦車/装甲/装甲車ユニットは、道路/小道によってのみ。

**D** 全ての攻撃側がワジのヘクスサイドを越えて攻撃している場合にのみ防御と対戦車効果を提供する。

**E** 尾根を越えて攻撃しているユニット毎に。

**F** +1DF 防御している歩兵ユニット毎、ただし、単独で防御しているイタリア軍を除く。1941年に連合軍は退却を無視する。

**G** 歩兵が要求される。+1 もしもイタリア軍歩兵がボックス内にあると。

**H** ZOCは、進入するヘクスの道路又は小道に従って禁止ヘクス又はヘクスサイドに進入できる(例外:要塞ヘクスサイドを通して)。