

# The Dark Sands

## War in North Africa, 1940-42



By Rodger B. MacGowan ©2018

## RULES OF PLAY



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

日本語解説書

## 目 次

1.0 はじめに .....	3	14.0 要塞 .....	12
2.0 ゲーム内容物 .....	3	14.1 トブルク .....	12
2.1 マップ .....	3	14.2 バルディア .....	12
2.2 戦闘結果表 (CRTs) .....	3	15.0 ユニットの配置 .....	12
2.3 カウンター .....	4	15.1 連合軍の増援ユニット .....	12
2.4 プレイヤー補助カード .....	5	15/2 連合軍の補充ユニット .....	12
3.0 歴史的名称 .....	5	15.3 枢軸軍ユニット .....	12
3.1 連合軍 .....	5	16.0 プレイのシークエンス .....	12
3.2 英連邦軍 .....	5	17.0 補充フェイズ .....	13
3.3 ドイツ軍 .....	5	17.1 連合軍基幹再編セグメント .....	13
3.4 イタリア軍 .....	5	17.2 補充チット・プールの充足 .....	13
3.5 他のゲーム用語&略号 .....	6	17.3 枢軸軍補充セグメント .....	13
4.0 セット・アップ .....	6	17.4 連合軍補充セグメント .....	13
5.0 勝利の方法 .....	7	17.5 非補充可能ユニット .....	14
5.1 勝利の方法 .....	7	18.0 アクション・フェイズ .....	14
5.2 VP ヘクス .....	7	18.1 アクション・チットの説明 .....	14
5.3 シナリオの勝利条件 .....	7	18.2 主導権判定セグメント .....	14
6.0 地形効果 .....	7	18.3 アクション。チット配置セグメント .....	14
7.0 ユニットのスタッキング .....	7	18.4 ターン3増援セグメント .....	14
7.1 スタック .....	7	18.5 主導権アクション・セグメント .....	14
7.2 限度 .....	7	18.6 無作為アクション・セグメント .....	14
7.3 超過スタッキング .....	7	18.7 アクション・チットの限度 .....	15
7.4 戦闘スタッキング .....	7	19.0 移動アクション .....	15
8.0 支配地域 .....	8	19.1 陸上移動 .....	15
8.1 競合状態と非競合状態 .....	8	19.2 混乱状態 .....	16
9.0 鉄道線 .....	8	19.3 混乱の影響 .....	16
9.1 鉄道堡 .....	8	19.4 海上移動 .....	16
9.2 活性鉄道ヘクス .....	8	20.0 戦闘アクション .....	17
9.3 鉄道の完成 .....	8	20.1 戦闘の特性 .....	17
10.0 兵站 .....	8	20.2 戦闘の手順 .....	17
10.1 補給線 (LOS) .....	8	20.3 結果の適用 .....	17
10.2 非補給下 (OOS) .....	8	20.4 戦闘とマップ・セクション .....	18
10.3 兵站アクション .....	9	20.4.1 マップ端の防御 .....	18
11.0 司令部 .....	9	21.0 兵站アクション .....	18
12.0 戦闘ユニット .....	9	22.0 増援アクション .....	18
12.1 戦闘と移動 .....	9	22.1 到着 .....	18
12.2 装甲と戦車 .....	9	22.2 撤退 .....	18
12.3 装甲車 .....	9	22.3 復帰 .....	18
12.4 歩兵 .....	9	22.4 交替 .....	19
12.5 師団組織 .....	9	22.5 改変 .....	19
12.6 連合軍の強襲ドクトリン .....	9	22.6 枢軸軍の特別増援 .....	19
12.7 装甲ドクトリン .....	9	22.7 遅延 .....	19
13.0 アセット .....	10	23.0 終了フェイズの活動 .....	19
13.1 一般的な手順 .....	10	23.1 損耗セグメント .....	19
13.2 航空アセット .....	10	23.2 勝利チェック・セグメント .....	19
13.3 連合軍の艦砲射撃 .....	10	23.3 建設セグメント .....	19
13.4 砲兵アセット .....	10	23.4 混乱状態撤去セグメント .....	20
13.5 枢軸軍の対戦車砲 .....	10	23.5 使用可能アセット・セグメント .....	20
13.6 守備隊 .....	10	23.6 ターン前進セグメント .....	20
13.7 陣地ボックス .....	10		
13.8 ヘッカー・ユニット .....	10		

## 1.0 はじめに [Introduction]

The Dark Sands [TDS] ゲームは、1940 年 12 月から 1942 年 12 月までの北アフリカの支配を巡る、大英帝国とドイツ・イタリア枢軸国勢力間の闘いを描写します。TDS は、*The Dark Valley: The Eastern Front WWII* のゲーム・システムが基本です。このゲームに馴染んだプレイヤー諸氏は、北アフリカの異なる自然と戦闘の規模が魅了する変化に気づくでしょう。

## 2.0 ゲーム内容物 [Game Components]

ゲームの内容物は、以下のとおりです。:

- 1 冊のルールブック
- 1 冊のプレイ・ブック
- 2 枚のマッピングシート (西と東)
- 2 枚のカウンター・シート、各 176 個の 5/8 カウンターを持つ
- 1 枚の使用可能アクション・チットと内容説明のカード
- 2 個六面体サイコロ



### 2.1 マップ [The Map]

ゲーム・マップは、戦役が行われたリビア東部とエジプトのエリアをあらわします。

2 枚のマッピングシートがあり、東マップシートはアレクサンドリア [Alexandria] を含み、西マップシートはエル・アゲイラ [El Agheila] を含みます。セット・アップしているとき、西マップシートはブック [Buqbuq] (ヘクス 2045) の西の繋ぎ目で東マップシートと重ねます。


マップは、三分割されます。: 西、中央、東です。西と東のマップ・セクションは、1 ヘクスが 9 マイルの縮尺です。中央マップ・セクションは、1 ヘクスが 4.5 マイルの縮尺です。全 3 枚は、移動やユニットの位置を標準化するために使用される六角形で分割されます。

#### 2.1.1 名称付位置 [Named Locations]

  名称付位置とは、戦役中にいくつかの戦略的価値を有する都市、町、村です。名称付位置は、赤又は灰色の円のどちらかによってマップ上に示されます。これらは、守備隊の配置を認める以外ゲーム・プレイに何ら影響を持ちません。





**注釈:** マップ上に表示されたハルファヤ峠 [Halfaya Pass] (2042) と「カイロへ」[To Cairo] は、名称付位置ではありません。

#### 2.1.2 港湾 [Ports]


 名称付位置ベンガジ [Benghazi]、トブルク [Tobruk]、バルディア [Bardia]、メルサ・マトルー [Mersa Matruh]、アレクサンドリア [Alexandria] は、唯一の港湾です。

港湾は、港湾補給 (10.1.4)、ユニット配置 (15.0)、海上移動 (19.4) に使用されます。

#### 2.1.3 VP 位置 [VP Locations]

    これらのシンボルの 1 つを含んでいる名称付位置は、キャンペーン・ゲーム中に VPs を計算するために使用されます。5.0 を参照してください。

#### 2.1.4 補給源 [Supply Sources]

 名称付位置エル・アゲイラ [El Agheila] とアレクサンドリア [Alexandria] は、補給源です。「カイロへ」[To Cairo] ヘクスは、やはり補給源です。

#### 2.1.5 ヘクスの支配 [Hex Control]

ヘクスの支配は、勝敗、海上移動、増援と補充の配置に関係します。ヘクスの支配は、相手側ユニットがヘクスに進入するときのみ変更されます。港湾と VP ヘクスのみが、非占有下のときに支配下で留まります。ゲームの開始時、枢軸軍プレイヤーは連合軍ユニットによって占められていない自軍戦線の西のこのような全ての位置を支配し、連合軍プレイヤーは枢軸軍ユニットによって占められていない自軍戦線の東のこのような全ての位置を支配します。

**注釈:** 敵支配下ヘクスへ ZOC を及ぼすことは、支配を変更するのに不十分です。

#### 2.1.6 マップの記録欄/ボックス [Map Tracks/Boxes]

マップシートは、以下のごとくプレイを円滑に進めるために使用される記録欄とボックスを含みます。:

##### 増援記録欄 [Reinforcements Track]:

マップ最上部を横切るユニット・ディスプレイは、ユニット/アセットがゲームに登場、撤退、復帰するときを示します。

##### ターン記録欄 [Turn Record Track]:

マップは、現行ゲーム・ターンを記録するために使用されるターン記録欄 (以後 TRT) を含みます。各ターンは、1~2 カ月の期間をあらわします。

##### アクション・チット記録欄 [Action Chit Record Track]:

現行ゲーム・ターンにプレイされたアクション・チットを管理します。

##### 連合軍と枢軸軍の勝利ポイント記録欄

##### [Allied and Axis Victory Point Tracks]:

それぞれの陣営についての現行 VP レベルを管理します。

##### 連合軍の備蓄補充記録欄 [Allied Saved Replacement Tracks]:

蓄積された連合軍の戦車と補充ポイントの数を管理します。

##### 連合軍と枢軸軍の再建可能ユニット・ボックス

##### [Allied and Axis Rebuildable Units Boxes]:

それぞれの陣営によって再建可能な除去ユニットを保持します。

##### 連合軍と枢軸軍の使用可能支援ユニット・ボックス

##### [Allied and Axis Available Support Units Boxes]:

それぞれの陣営によって使用可能なアセット・カウンターを保持します。

##### トブルク迂回道路状態 [Tobruk Bypass Road Status]

状態は、未建設 [Not Built]、建設中 [Building]、建設済 [Built] です。

##### 鉄道完成 [Railway Complete]

いったん鉄道線が完成したら、鉄道堡マーカーを保持するための場所です。

## 2.2 戦闘結果表 (CRTs) [Combat Results Tables]

マップ上に記載された 2 つの CRTs があります。戦闘結果の説明は、両 CRT に関係します。







路の建設、ユニットの補給、ユニットの混乱等についてのマーカーを含みます。



攻撃マーカーは、計画済の攻撃を忘れないように使用できます。攻撃マーカーの使用は選択で、行うことができる攻撃の数や順番を強制又は制限しません。バルケンクロイツ／同心円マーカーは、ヘクス支配又はドイツ軍対イギリス軍の明確化が要求されるその他の状況をマークするために使用できます。

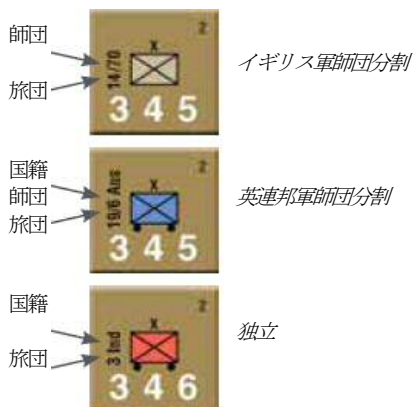
### 連合国



### イギリス軍機甲&改変



### 英連邦軍歩兵旅団



## 2.4 プレイヤー補助カード [The Player Aid Cards]

プレイヤー補助カードは、以下のチャートと表を含みます。:

### プレイのシーケンス・チャート [Sequence of Play Chart]

各ゲーム・ターンについてのプレイの順番概要です。

### 使用可能アクション・チット [Action Chit Availability]

各ゲーム・ターンに使用可能なアクション・チットの数とタイプを判定するために使用します。

### アクション・チットの説明 [Action Chit Descriptions]

特定のアクション・チットによって可能なアクションの詳細な説明を提供します。

### 地形効果チャート [Terrain Effects Chart]

移動と戦闘についての地形効果を判定するために使用します。

### 戦闘結果表 [Combat Results Tables]

個別の攻撃を解決するために使用します。

### 鉄道前進表 [Rail Advance Table]

エジプトから西の、連合軍の鉄道建設の進捗を判定するために使用します。

### 混乱表 [Disruption Table]

拡張移動後の混乱を判定するために使用します。

いくつかのチャートは、マップ上にも記載されています。全ての場合、書かれたルールが表に優先します。

## 3.0 歴史的名称 [ID Abbreviations]

### 3.1 連合軍 [Allied]

**Cstrm Gds** : コールドストリーム近衛 [Coldstream Guards]

**SG** : 支援グループ [Support Group]

### 3.2 英連邦軍 [Commonwealth Empire]

**Aus** : オーストラリア軍 [Australian]

**Ind** : インド軍 [Indian]

**NZ** : ニュージーランド軍 [New Zealand]

**SA** : 南アフリカ軍 [South African]

**FF** : 自由フランス軍 [Free French]

### 3.3 ドイツ軍 [German]

**MG** : 機関銃 [Machine Gun]

**PzA** : 装甲軍 [Panzer Armee]

**A-T** : 対戦車 [Anti-Tank]

### 3.4 イタリア軍 [Italian]

**Ber** : ベルサリエリ [Bersaglieri]

**Litr** : リットリオ [Littorio]

**GGFF** : 青年ファシスト [Giovani Fascisti]

**Regia Aero** : イタリア空軍 [Regia Aeronautica]

**Marmaca** : マルマリカ [Marmarica]

### 3.5 他のゲーム用語&略号 [Other Game Terms & Abbreviations]

**AF:** 戦闘で攻撃側が攻撃戦力を判定するときに使用する攻撃値。20.2.2を参照してください。

**DF:** 戦闘で防御側が防御戦力を判定するときに使用する防御値。20.2.3を参照してください。

**CF:** 戦闘値は、AFとDFの両方をあらわします。

**MA:** 許容移動力。ユニットがマップ上を往来するために消費できる移動ポイントの数です。

**移動コスト [Movement Cost]:** ユニットがヘクスに進入するために消費しなければならない移動ポイントの数です。

**CRT:** 戦闘結果表。2つあります。: 機動と強襲です。

**師団組織 [Divisional Formation]:** 同じ師団名称を持つ全てのユニットです。

**拡張移動 [Extended Move]:** 長距離を扱う移動の形態です。移動ポイントを使用しません。

**1/2 移動 [1/2 Move]:** アクション・チットのタイプ。通常の許容移動力の半分で移動します。

**戦闘ー1 [Combat-1]:** アクション・チットのタイプ。「戦闘ー1 drm」の略称です。

**戦闘ユニット [Combat Unit]:** 攻撃、防御、ヘクスを支配できるカウンター。ユニットとも呼ばれます。

**アセット [Asset]:** 攻撃又は防御しているときに戦闘ユニットを支援するために使用するカウンターです。

**ゲーム・マーカー [Game Marker]:** ゲームの状況、例えばターン、セグメント、VPs、鉄道建設を管理するために使用するカウンターです。

**ユニット・マーカー [Unit Marker]:** ユニットの状態を管理するために使用するカウンターです。非補給下 [Out of Supply] と混乱状態 [Disruption] の2つがあります。

**守備隊 [Garrison]:** マップ上にある間にユニットと同様に機能するアセット・タイプです。

**沿岸 [Coastal]:** 沿岸ヘクス上のみに配置できる (艦砲射撃)、連合軍のアセット・タイプです。

**ヘッカー [Hecker]:** 沿岸ヘクス上のみに配置できる (水陸両用部隊)、枢軸軍のアセット・タイプです。

**航空 [Air]:** アセット・タイプ; ドイツ空軍、英国空軍、イタリア空軍。

**砲兵 [Arty]:** 指定された HQ ユニットによって操られるアセット・タイプです。

**AT (戦闘修正):** 装甲に対して防御する連合軍を助ける地形、アセット、ユニットです。

**陣地ボックス [Fortified Box]:** 野戦構築陣地をあらわしているアセット・タイプです。ときにはボックスと呼びます。

**要塞ヘクス [Fort Hex]:** バルディア [Bardia]、トブルク [Tobruk]、トブルク隣接ヘクスの固定陣地を含んでいるヘクスです。

**AC:** 装甲車 [Armored Car]

**Bdge:** 旅団 [Brigade]

**Bn:** 大隊 [Battalion]

**Div:** 師団 [Division]

**HQ:** 司令部 [Headquarters]。追加機能を持つ戦闘ユニット。

**LOS:** 補給線 [Line of Supply]

**OOS:** 非補給下 [Out of Supply]

**Pz:** 装甲 [Panzer]

**Reg:** 連隊 [Regiment]

**マップ・セクション [Map Section]:** 西、中央、東の3つです。

**マップシート [Map Sheet]:** 西を含んでいる西と中央セクション並びに東を含んでいる東セクションの2枚です。

**到着 [Arrivals]:** 最初にプレイに登場しているユニット。

**撤退 [Withdraws]:** ゲームを離れているユニット。

**復帰 [Returns]:** 以前に撤退してゲームに登場しているユニット。

**交替 (増援) [Exchange (Reinforcements)]:** ユニットが到着しているとき、マップ上の撤退ユニットと直接置き換えることができます。

**交替 (CRT) [Exchange (CRT)]:** 両陣営が損失を被ります。

**ゲーム・ターン [Game Turn]:** SOPによって概説されるごとく、多数のフェイズから構成されます。

**ターンの主導権 [Turn Initiative]:** 最初のアクション・チットの選択肢を獲得するプレイヤーです。

**SOP:** ゲーム・ターンを運用するプレイのシーケンスです。

**フェイズ [Phase]:** SOPの一部。補充、アクション、終了の3つです。

**セグメント [Segment]:** 各フェイズの一部。各フェイズは、異なるセグメントに分割されます。

**アクション・セグメント [Action Segment]:** 単一のアクション・チットが選択されるときにプレイされます。これはゲームの中核です。

**ステップ [Step]:** アクション・セグメントは、ステップに分割されます。

**アクション・チット [Action Chit]:** アクション・セグメント中にプレイヤーが行うことができるアクションと適用可能な制限を判定します。

**コンボ・チット [Combo Chit]:** 移動又は戦闘タイプのアクションのどちらかに使用できるアクション・チットです。

**プール [Pools]:** 現在イン・プレイのアクションと補充のチットが無作為に引かれるまで保持される場所です。

**アクション [Action]:** 移動、戦闘、兵站、増援の4タイプのアクションがあります。あるアクション・チットは、複数のアクションを認め得ます。

**TEC:** 地形効果チャート

**TRT:** ターン記録欄

**VP:** 勝利ポイント

**AV:** 自動的勝利

**ZOC:** 友軍戦闘ユニットから発している支配地域です。

**EZOC:** 敵ユニットから発している支配地域です。

**競合 ZOC [Contested ZOC]:** 友軍ユニットを含んでいる EZOC です。

**非競合 ZOC [Incontested ZOC]:** 友軍ユニットを含んでいない EZOC ヘクスです。

## 4.0 セット・アップ [Setup]

プレイ・ブックは、4つのシナリオと完全なセット・アップ指示を含みます。各シナリオは、キャンペーン・ゲームの開始時点として使用できます。フル・キャンペーンは、コンパス・シナリオで開始します。

## 5.0 勝利の方法 [How To Win]

### 5.1 キャンペーンの勝利条件 [Campaign Victory Conditions]

#### 5.1.1 自動的勝利 [Automatic Victory]

★ ゲーム・ターン3に開始して、もしもいずれかの勝利チェック・セグメント終了時に、あるプレイヤーがエル・アゲイラ [El Agheila] とアレクサンドリア [Alexandria] の両ヘクスを支配し、両ヘクスへ LOS がたどれたら、そのプレイヤーは自動的勝利で勝ちます。

#### 5.1.2 勝利ポイント [Victory Points]

もしもどちらのプレイヤーもキャンペーンの最終ターンまでに自動的勝利で勝っていなければ、ゲーム中に VP ヘクスの支配によって最も多くの VPs を蓄積したプレイヤーが勝者です。5.2 を参照してください。

### 5.2 VP ヘクス [VP Hexes]

プレイヤー諸氏は、ゲームの各ターンの勝利チェック・セグメント中に VPs を得点します。各プレイヤーは、異なる要件を基準に VPs を得点します。5.2.1 と 5.2.2 を参照してください。

#### 5.2.1 ターン毎の VPs [Per Turn VPs]

✚ ② これら VPs は、各ターンに蓄積されます。これらは、マップ上にマークされます。

連合軍プレイヤーは、ベンガジ [Benghazi] の支配について、1 VP/ターンを得点します。

枢軸軍プレイヤーは、以下の支配について、1 VP/ターンを得点します。:

- ・メルサ・マトルー [Mersa Matruh] とトブルク [Tobruk] の両方
- ・エル・アラメイン [El Alamein] とトブルク [Tobruk] の両方

注釈: もしも枢軸軍プレイヤーが、同じターンにエル・アラメイン、メルサ・マトルーとトブルクを支配すると、2 VPs を得点します。

#### 5.2.2 最終ターンの VPs [Last Turn VPs]

② ③ トブルク [Tobruk]、バルディア [Bardia]、ソルウム [Sollum] を支配している各プレイヤーについて 1 VP を獲得します。

これらの VPs は、最終ターンに得点されるターン毎の VPs に加えられます。

注釈: このルールの下で、合計 3 VPs が獲得されます。一人のプレイヤーは、これらの VPs の 0、1、2、3 を得点し、他方のプレイヤーは残っている 3、2、1、0 VPs を得点できます。

### 5.3 シナリオの勝利条件 [Scenario Victory Conditions]

ゲームの各 4 つのシナリオは、それ自体の勝利条件を持ち、シナリオに列記されます。

## 6.0 地形効果 [Terrain Effects]

地形効果チャートは、移動、戦闘、ZOCs への全ての地形効果を扱います。移動は、2 つのコラムを持ちます。: 中央マップと両端マップ (西と東) です。「戦闘」と「ZOC」のコラムは、全てのマップに適用します。「その他」のコラムは、いくつかの特殊な場合を扱います。

### 6.1 隣接 [Adjacent]

ユニットは、もしもヘクスサイド又はヘクスサイド・カラーを共有するヘクスを占めると、互いに隣接しています。TEC は、ユニットの隣接に影響を持ちません。

あるヘクスは、もしもそのヘクスに地形シンボルを 25% 以上含む場合にのみ、その地形を含むと見なされます。

## 7.0 ユニットのスタッキング [Unit Stacking]

スタッキングとは、単一のヘクス内に、同時に複数の戦闘ユニットが配置されることです。スタッキング限度は、(a) 移動アクションの終了時、(b) 増援と補充の配置の終了時、(c) 退却の終了時、(d) 戦闘後前進の終了時に強制されます。

### 7.1 スタック [Stacks]

「スタック」の用語は、あるヘクス内に合法的に置かれた 1 つ以上のユニットについて述べます。

注釈: 守備隊アセットは、マップ上にいる間は戦闘ユニットと見なされますが、ヘクス毎に 1 つという、それ自体のスタッキング限度を持ちます。

### 7.2 限度 [Limits]

プレイヤーは、同じヘクス内に 4 ユニットまでスタックでき、HQ と守備隊はこれに含みません。あるヘクス内に、3 つの師団、連隊、旅団が (いずれかの組み合わせで) スタックできます。4 番目のユニットは、大隊規模のユニットでなければなりません。あるスタックは、1 つの HQ と 1 つの守備隊を含むこともできます。マーカーは、スタッキングについてカウントしません。アセットは、ユニットのスタッキングについてカウントしませんが、ルール 13.0 アセットによって扱われるそれ自体の制限を持ちます。

注釈: 戦闘ユニットの可能な最大スタックは、6 つです。: 1 つの HQ、1 つの守備隊、1 つの大隊、大隊を含むその他 3 つの戦闘ユニット。

例: 第 21 装甲師団の全 4 ユニット、アフリカ軍団 HQ、1 つの守備隊は、合法的スタックを形成します。

### 7.3 超過スタッキング [Over Stacking]

もしもあるヘクスが超過スタック状態であると、所有しているプレイヤーはスタックを述べられた限度内に持ってくるために十分なユニット (所有しているプレイヤーの選択で) を除去しなければなりません。

### 7.4 戦闘スタッキング [Combat Stacking]

中央マップ上では、単一の戦闘で、2 つまでの師団、連隊、旅団 (いずれかの組み合わせで) がその防御値をヘクスの防御に、又はヘクスから外部への攻撃に加えることができます。大隊規模ユニットは、決してこれらの限度によって影響を受けません。スタックしたユニットで戦闘に貢献していないものは、戦闘後前進でき、AE、DE、DR の結果を被りますが、EX、BL1、AL1、\* 結果を満たすためにステップ損失を受けることができません。

西と東マップ上では、スタック全体が攻撃又は防御できます。



## 8.0 支配地域 [Zones Of Control]

HQs と守備隊を除く全てのユニットは、ユニットの周囲 6 ヘクス内に伸びる支配地域 (以後 ZOC) を持ち、地形の制限を受けます。ZOCs は、移動、補給、退却に影響します。

友軍ユニットの ZOC は、いかなる場合でも他の友軍ユニットに影響しません。敵ユニットによって生じる ZOCs は、EZOCs と呼ばれます。

### 8.1 競合状態と非競合状態 [Contested and Uncintested]

競合 ZOC とは、EZOC ヘクスが友軍ユニットを含むときです。非競合 ZOC とは、EZOC ヘクスが友軍ユニットを含まないときです。カラのヘクス内に両陣営からの ZOCs が重複していると、互いに影響しません。両陣営は、そのヘクス内に非競合 ZOC を持ちます。

## 9.0 鉄道線 [Rail Line]

ゲームは、アレクサンドリア [Alexandria] からマトルー [Matruh] までの鉄道線で開始します。連合軍プレイヤーは、拡張移動 (19.1.8) と LOS (10.1.2) の道路/小道/鉄道部分をたどるために鉄道線を使用できます。枢軸軍プレイヤーは、決して鉄道線を使用できません。

### 9.1 鉄道堡 [Railhead]



このマーカーは、鉄道線が建設された最西端を示すために使用されます。建設セグメント中、鉄道堡マーカーは西方向へ移動できます。マーカーは、決して東方向へ移動しません。

### 9.2 活性鉄道ヘクス [Active Rail Hexes]

鉄道ヘクスは、もしも鉄道堡マーカーを含むか又はその東で、アレクサンドリア [Alexandria] まで鉄道によって戻る完全な LOS をたどれる場合にのみ、拡張移動のために使用できます。

### 9.3 鉄道の完成 [Railway Completed]



鉄道堡マーカーがトブルク [Tobruk] に到達したとき、それを鉄道完成済 [Railway Completed] 面に裏返し、トブルクに隣接する鉄道完成済 [Railway Completed] ボックス内に置きます。

## 10.0 兵站 [Logistics]



兵站とは、戦場におけるユニットの補給のことです。北アフリカ砂漠では、ユニットは燃料、食料、弾薬だけでなく、上記に加えて生き残るために水を必要としました。多くの北アフリカ戦ゲームと異なり、補給の戦略的影響の大部分はアクション・チット・システムに組み込まれています。補給網、集積所、ポイントを扱う必要はありません。その代わりに、補給は基本的に自軍補給源へたどる簡単な事柄です。ユニットの補給状態は、ゲームの全ての局面に影響します。ゲーム中に 2 タイプの補給が考慮され、これらは補給線 (LOS) と非補給下 (OOS) です。

### 10.1 補給線 (LOS) [Line of Supply]

これは、ユニットが補給、アセット、増援を受け取るための能力並びにユニットを完全機能状態に維持するためのその他の要件をあらわします。

補給線は、友軍占有下ヘクスから友軍補給源ヘクスまでの、敵ユニットから解放されたヘクスの道筋です。この道筋は、陸上部分と小道/道路/鉄道部分から成ります。LOS をたどるための能力は、それが要求される瞬間に判定されます。

ユニットは、「LOS をたどれる」か又は「LOS をたどれない」かのどちらかです。

#### 10.1.1 陸上部分 [Overland Portion]

LOS の陸上部分の範囲は、ユニット (含まない) から、順番に友軍補給源までたどれるいずれかの小道、道路、鉄道ヘクス (含む) です。

- ・西/東マップ・セクションで 4 ヘクス。
- ・中央マップ・セクションで 8 ヘクス。

この部分は、敵の非競合 EZOC によって妨害され得ます。

#### 10.1.2 小道/道路/鉄道部分 [Trail/Road/Rail Portion]

この LOS の部分は、補給源で終結します。小道/道路/鉄道部分は、どれだけ多くのヘクスを要求されても構いませんが、連結した小道、道路、鉄道ヘクス上に留まらなければなりません。この LOS 部分は、敵の非競合 ZOC によって妨害され得ません。

#### 10.1.3 補給源 [Supply Sources]

枢軸軍の補給源は、エル・アゲイラ [El Agheila] (ヘクス 1600) です。

連合軍の補給源は、アレクサンドリア [Alexandria] (ヘクス 1877) と「カイロへ」[To Cairo] (ヘクス 1376) です。

#### 10.1.4 港湾補給 [Port Supply]

トブルク [Tobruk]、バルディア [Bardia]、メルサ・マトルー [Mersa Matruh] の港湾のみが、連合軍に港湾補給を提供できます。トブルクのみが、枢軸軍に港湾補給を提供できます。

連合軍ユニットは、東と中央マップのみの友軍支配下港湾へ直接的に陸上 LOS をたどれます。

- ・東マップ上で 2 ヘクス。
- ・中央マップ上で 4 ヘクス。

トブルク [Tobruk] とその隣接要塞内の枢軸軍ユニットは、終了フェイズの損耗セグメントにおいてトブルクの港湾へ LOS をたどることができます。エル・アゲイラ [El Agheila] まで LOS をたどれる、少なくとも 1 つの枢軸軍ユニットが中央マップ上に存在しなければなりません。

**注釈:** これは、枢軸軍プレイヤーがトブルク内に大部隊を置き、次いで中央マップを放棄することを妨げる制限です。

### 10.2 非補給下 (OOS) [Out of Supply]

これは、LOS をたどれる能力にかかわらず、ユニットの実際の手持ち補給の欠乏をあらわします。OOS は、影響下ユニット上の OOS マーカーによってあらわされます。OOS マーカーの存在は、兵站アクション中のみ変更できます。あるユニットは、OOS マーカーの有無によって「OOS」又は「非 OOS」のどちらかで示されます。



### 10.2.1 OOS の影響 [OOS Effects]

OOS マーカーを持つユニットは、以下の影響を被ります。:

- 3 の許容移動力を持ちます (その OMA に留まる守備隊を除きます)。
- OOS の移動は、1/2 移動の影響と蓄積します。端数を切り上げます (3 の半分は 2 です)。
- 拡張移動を使用できません。
- HQs は、いかなる特殊能力も使用できません。
- ZOC は、敵の退却に影響しません。
- -2drm 攻撃に、+2drm 防御に。
- drm の影響は、混乱状態と蓄積しません。もしもユニットが OOS と混乱状態の両方であると、攻撃に -2drm と防御に +2drm のみを被ります。

### 10.3 兵站アクション [Logistics Action]

兵站アクション・チットが引かれるとき、イン・プレイの各ユニットについての LOS が判定されます。もしもユニットが LOS をたどれなければ、その上に OOS マーカーを置きます。LOS をたどれるユニットから、OOS マーカーを取り去ります。

## 11.0 司令部 [Headquarters]



ゲームには、3つの枢軸軍と2つの連合軍の司令部 (HQs) があります。各 HQ は、許容移動力と範囲を持ちます。範囲は、アクション・チットによって指定されるごとく、移動や攻撃できるユニット、並びに戦闘で使用可能な砲兵ユニットを判定するために使用されます。もしもアクション・チットが、ある HQ にユニットを活性化させることを要求したら、その HQ も活性化します。

マップに登場している限定された数の補充と増援は、司令部上に登場できます。

HQs は、スタッキングにカウントしません。決してあるヘクス内に複数の HQ は存在できません。

HQs は、ZOC と戦闘値を持ちません。もしもあるヘクス内に単独で存在したら、敵ユニットはそのヘクスを通過して移動できます。HQ は、最寄りの資格を持つ友軍スタックに置き直されます。

もしも防御側と共にスタックし、戦闘のために最終ステップが失われたら、HQ は最寄りの資格を持つ友軍ユニットに置き直されます。もしも置き直しが不可能であれば、その HQ は除去されます。

ユニットやスタックが HQ を置き直すための資格を持つためには、置き直しの瞬間に友軍ユニットが LOS をたどれなければならず、非競合 ZOCs に進入することなく HQ が到達できなければなりません。

HQ は、OOS になることや損耗によって除去され得ます。

除去された HQs は、除去に続くターンの補充フェイズ中に、コストなしで復帰します。

到着している又は復帰している HQs は、ユニットの配置ルール (15.0) を使用するか、あるいは連合軍についてはアレクサンドリア [Alexandria] 又は枢軸軍についてはエル・アゲイラ [El Agheila] のどちらかに陸上 LOS をたどれるいずれかの友軍ユニットの上です。

## 12.0 戦闘ユニット [Combat Units]

大隊から師団の範囲の戦闘ユニットは、1 又は 2 ステップを持ち、装甲、戦車、装甲車、歩兵のいずれかです。

### 12.1 戦闘と移動 [Combat and Movement]

全てのユニットは、この項目内で特記されない限り、移動 (19.0) と戦闘 (12.0) について同じルールに従います。以下のルールは、装甲、戦車、装甲車、歩兵に影響する特殊な場合を扱います。

### 12.2 装甲と戦車 [Armors and Tanks]



装甲と戦車は、シルエット付の装軌式車両です。いくつかのルールは、戦車又は装甲について特記します。連合軍とイタリア軍は、戦車を持ちます。ドイツ軍は、装甲を持ちます。

### 12.3 装甲車 [Armored Cars]



装甲車は、シルエット付の装輪式車両です。枢軸軍のみがこれらを持ちます。装甲車は、装甲、戦車、歩兵ユニットの1つであることを要求されるルールにおいて、これら3タイプのユニットと見なされません。さもなければ、これらは通常に移動して戦闘します。

### 12.4 歩兵 [Infantry]



歩兵、自動車化歩兵、MG、守備隊は、戦闘の目的において全て歩兵と見なされます。これらのユニットは、歩兵について特記するルールを満たします。単独で防御している守備隊は、いくつかの追加特別ルールを持ちます。

**注釈:** 守備隊は、マップ上で戦闘ユニットのごとく機能するアセットです。

### 12.5 師団組織 [Divisional Formations]



大部分の戦闘ユニットは、師団組織に所属します。いくつかのアクション・チットとルールは、師団組織について述べます。「師団組織」は、同じ師団に所属している全ユニットについて言及します。

あるユニットの師団は、ユニット・マーキングで指定されます。師団とマークされないユニットは、独立です。ルール又はチットが師団組織について言及しているとき、明白に述べない限り、独立ユニットは含まれません。

**注釈:** 師団組織は、もしもそのユニットが師団規模のユニットであると、1 ユニットから構成され得ます。多くのイタリア軍ユニットは、師団規模ユニットです。

## 12.6 連合軍の強襲ドクトリン [Allied Assault Doctrine]

このルールは、エル・アラメイン [El Alamein] 周辺で起きた戦闘のタイプを反映します。ターン 14~17 中の連合軍の戦闘アクション中、連合軍は強襲 CRT を使用できます。

- ・師団同一性 [Divisional Integrity] : 攻撃している各ヘクスは、同じ師団からの少なくとも 2 個歩兵旅団を含まなければなりません。
- ・過半歩兵 [Infantry Majority] : 攻撃しているステップの過半数が歩兵でなければなりません。
- ・追加損失 [Additional Losses] : 攻撃側は、上記の CRT 損失に追加の 1 歩兵ステップを失います。

## 12.7 装甲ドクトリン [Panzer Doctrine]

これらのルールは、ドイツ軍装甲師団の作戦テンポと攻勢戦術の使用に、連合軍が対応することが困難だったことを反映します。

### 12.7.1 モウメンタム [Momentum]



ドイツ軍プレイヤーが移動!、戦闘、1/2

移動、戦闘-1 drm アクションについての活動を完了した後、第 15 と第 21 装甲師団のユニットは、この表で特記したごとく二番目のアクションを実行できます。

アクション	二番目のアクション
移動!	戦闘
1/2 移動	戦闘-1 drm
戦闘	移動
戦闘-1 drm	1/2 移動

二番目の移動アクション中、装甲師団のユニットのみが移動できます。これらは、移動に影響している全てのルールに従わなければなりません (19.0)。

二番目の戦闘アクション中、装甲師団のユニットのみが攻撃できます。これらは、戦闘に影響している全てのルールに従わなければなりません (20.0)。

### 12.7.2 装甲優越 [Panzer Superiority]

装甲が攻撃しているとき、防御している対戦車値を超える装甲ステップ毎に +1 drm を適用し、最大で +2 drm までです。

連合軍の対戦車 (AT) 値を以下のごとく計算します。:

- ・各連合軍戦車ステップ = 1 AT 値
- ・いずれかの非平地地形 = 1 AT 値
- ・陣地ボックス = 1 AT 値
- ・要塞ヘクス = 1 AT 値

対戦車値は、限度なしで蓄積します。

### 12.7.3 装甲ショック [Panzer Shock]

連合軍の防御ヘクスが、AT 値の存在しない歩兵のみから成るとき:

- ・装甲の攻撃値を 2 倍にします。
- ・もしも結果が AL1、BL1、DR、DR\* であると、連合軍は追加 1 ステップを失います。

### 12.7.4 柔軟性 [Resilience]

少なくとも 1 装甲ステップで攻撃しているとき、CRT 結果に以下の修正が行われます。:

- ・EX: 最初のステップは、同じ攻撃に参加したいずれかのドイツ軍 2 ステップ・ユニットから取ることができます。
- ・DE\*: DE として扱います。

### 12.7.5 ドイツ軍の浸透移動 [German Infiltration Move]

ドイツ軍の浸透移動の詳細については、ルール 19.1.4 を参照してください。

## 13.0 アセット [Assets]

戦闘アセットは、支援している部隊や装備をあらわします。これには、守備隊、陣地ボックス、砲兵、航空組織、艦砲射撃支援、対戦車ユニット、ドイツ軍のヘッカー [Hecker] ユニットの含まれます。これらは、マップに配置される時、その戦闘値を直接的に攻撃又は防御に加えます。その陣営の増援チットが引かれたとき、新たな戦闘アセットが指定されたゲーム・ターンに到着します。

### 13.1 一般的な手順 [General Process]

1. イン・プレイの全アセットは、マップ上又は使用可能アセット・ボックス内のどちらかです。
2. 到着しているアセットは、増援チットが引かれたときに、表面を向けて使用可能アセット・ボックス内に置かれます。
3. 表を向けたアセットは、アセット割り当てステップ中に使用可能アセット・ボックスからマップへ移されます。
4. 攻撃側は、最初に自軍の使用可能ないずれかのアセットを戦闘に割り当て、その後防御側が自軍の使用可能ないずれかのアセットを割り当てます。
5. アセットがマップから取り去られるとき、表を伏せて使用可能アセット・ボックスに移されます。
6. 終了フェイズ中、使用可能アセット・ボックス内の裏返された全アセットを表に返します。

### 13.2 航空アセット [Air Assets]



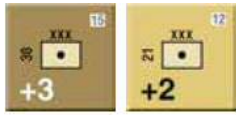
航空アセットは、その陣営の戦闘航空部隊をあらわします。各航空アセットは、ターン毎に一度その数値を戦闘に加えることができます。戦闘毎に、複数の航空アセットを使用できます。航空アセットによって加えられる合計戦闘値は、参加した地上ユニットからの記載された友軍戦闘値を超過できません。航空アセットは、カウンター上に示されるごとく、一定のマップ・セクション上での使用に限定され得ます (常に防御側のヘクスで判定されます)。戦闘後、航空アセットは使用可能アセット・ボックスに戻されて表を伏せます。

### 13.3 連合軍の艦砲射撃 [Allied Naval Guns]



このマーカーは、艦砲射撃をあらわし、追加の航空アセットとして機能します。艦砲射撃は、防御側が沿岸ヘクス上にある戦闘にのみ使用できます。戦闘後、艦砲射撃マーカーは、使用可能アセット・ボックスに戻されて表を伏せます。

### 13.4 砲兵アセット [Artillery Assets]



砲兵アセットは、同じ名称を持つ軍団 HQ に付属する軍団レベルの砲兵をあらわします。砲兵アセットは、アセット割り当てステップ中に、自身の HQ の範囲内にある戦闘に加えることができます。HQ は、非 OOS でなければなりません。砲兵アセットは、その数値を戦闘に加えます。戦闘毎、陣営毎に最大1つを使用できます。戦闘後、砲兵アセットは、使用可能アセット・ボックスに表を向けて戻されます。砲兵アセットは、アクション・セグメント毎に一度使用可能です。

砲兵アセットは、ルール 22.5 を使用してゲーム中に一度改変します。

### 13.5 枢軸軍の対戦車砲 [Axis Anti-Tank Gun]



枢軸軍の対戦車砲アセットは、ドイツ軍の対戦車砲、特に 88mm 砲の影響をあらわします。使用可能アセット・ボックス内で表を向けた対戦車砲は、いずれかの戦闘のアセット割り当てステップ中に、戦闘に割り振ることができます。これらは、特定の非 OOS 戦闘ユニットに付属させなくてはなりません (AT アセットを割り振られたユニットの下に置きます)。これらは、そのゲーム・ターンの残りについて、同じユニットに付属して留まります。ユニットに付属する間、連合軍戦車を含んでいる全ての戦闘について、その数値が加えられます。対戦車アセットが付属したユニットが除去されるか又は OOS になると、対戦車アセットは使用可能アセット・ボックスに裏を向けて戻されます。もしも終了フェイズにまだマップ上にあると、使用可能アセット・ボックスへ表を向けて戻します。

### 13.6 守備隊 [Garrisons]



守備隊は、より規模が大きな歩兵ユニットから分遣された、小規模な固定歩兵ユニットをあらわします。マップ上にある間、守備隊は攻撃又は移動のどちらもできない歩兵戦闘ユニットとして扱われます。

#### 13.6.1 限度 [Limits]

守備隊は、ヘクス毎に決して複数が存在できず、カウンター内容物は絶対的な限度です。ドイツ軍ユニットはドイツ軍守備隊を、イタリア軍ユニットはイタリア軍守備隊を形成しなければなりません (各2つ) が、イギリス軍と他の英連邦軍ユニットの間にこのような区別はありません。

#### 13.6.2 創出 [Creation]

非 OOS の2ステップ歩兵ユニット又は完全戦力のイタリア軍歩兵師団 (1又は2ステップ) は、移動中のいずれかのときに、守備隊ユニットを名称付ヘクス (2.1.1) 又は要塞ヘクス (のみ) 内に形成できます。単純に守備隊を形成していることを宣言し、その場に置きます。形成された守備隊ユニットは、使用可能アセット・ボックスに表を向けてあったものでなければなりません。守備隊を置くための移動コストはありません。

#### 13.6.3 撤去 [Removal]

守備隊は、以下のいずれかのときに取り去られます。:

- 友軍アクション中に、所有しているプレイヤーがそうすることを選択する。  
又は
- 戦闘又は損耗によって除去されたとき。どちらの場合も、守備隊は使用可能アセット・ボックスに表を伏せて置かれます。

#### 13.6.4 属性 [Attributes]

守備隊 :

- ・特記されない限り、マップ上にいる間は歩兵戦闘ユニットとして扱われます。
- ・ヘクス毎に1つのみ。ルール 7.0 ユニットのスタッキングに影響しません。
- ・戦闘では、常に最後に損失を受けます。
- ・もしも退却を強制されたら除去されます。
- ・移動又は攻撃ができません。
- ・OOS になり、損耗を被り得ます。
- ・ZOC を持ちません。
- ・防御目的のために割り振られたアセットを持つことができます。

拡張移動を使用している敵ユニットは、ヘクス内に単独でいる守備隊ユニットの隣接に移動でき、次いで拡張移動を終了しなければなりません。

#### 13.6.5 戦闘ユニット [Combat Unit]

マップ上にある間、守備隊は攻撃も移動もできない歩兵戦闘ユニットとして扱われます。防御目的のために割り振られたアセットを持つことができます。

### 13.7 陣地ボックス [Fortified Boxes]



陣地ボックスは、プレイヤー諸氏によって構築される一時的な陣地で、除去 (選択又は戦闘のため) と再使用ができます。

#### 13.7.1 限度 [Limits]

各陣営は、同時に6つまでのボックスをイン・プレイに持つことができます。これは、絶対的な限度です。連合軍は東マップ上、並びにもしもトブルク [Tobruk] が連合軍支配下である場合にのみ中央マップ上に陣地ボックスを建設できます。ドイツ軍は、いかなるマップ上にも陣地ボックスを建設できます。

#### 13.7.2 構築 [Construction]

構築しているユニットが移動しないいずれかの移動アクション中に、1つのボックスを構築できます。構築には、非 OOS、非戦車、2ステップ・ユニット、完全戦力のイタリア軍歩兵師団 (1又は2ステップ) であることが要求されます。ボックスは、湿地、山岳、要塞のヘクス内に構築できません。構築されたボックスは、使用可能アセット・ボックス内に表面を向けてあったものでなければなりません。

#### 13.7.3 撤去 [Removal]

ボックスは、以下のいずれかのときに取り去られます。: a) 所有しているプレイヤーが、友軍アクション中にそうすることを選択するか、又は b) ヘクス内に友軍ユニットが存在しない場合です。どちらの場合でも、陣地ボックス・カウンターは使用可能アセット・ボックスに表を伏せて置かれます。

#### 13.7.4 戦闘 [Combat]

TEC を参照してください。

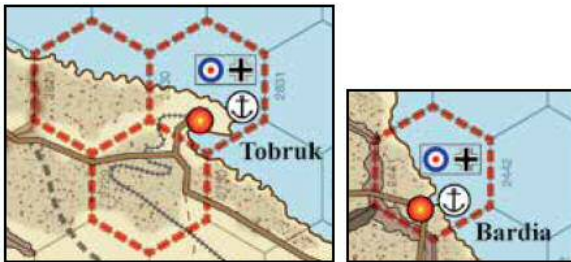
### 13.8 ヘッカー・ユニット [Hecker Unit]



ヘッカー・ユニットは、水陸両用作戦のための装備を持つ 800 名ほどの部隊をあらわします。ヘッカー・ユニットは、アセット割り当てステップ中に使用されるまで、使用可能アセット・ボックス内に保持されます。これはゲーム毎に一度、沿岸 (マップ上の地形記号を参照してください) での戦闘に使用できます。戦闘後、これはプレイから取り去られます。



## 14.0 要塞 [Forts]



マップ上に4つの要塞ヘクスがあります。トブルク [Tobruk] とその2つの隣接ヘクス、並びにバルディア [Bardia] です。これらの要塞は両陣営によって使用でき、決して取り去られません。

ZOCs は、要塞ヘクスの内外に伸びません。例外はありません。

### 14.1 トブルク [Tobruk]

+1 DF 防御しているユニット毎に、イタリア軍を除きます。

連合軍は、1941年に退却を無視します。

### 14.2 バルディア [Bardia]

+1 DF 防御しているヘクスに

## 15.0 ユニットの配置 [Unit Placemet]

補充フェイズと増援アクション中、新たなユニットがマップ上に加えられます。

**注釈：** 枢軸軍ユニットは、補充又は増援としてイン・プレイに到着しているかにかかわらず、15.3に従ってマップに加えられます。連合軍の増援は15.1に従って登場し、一方、連合軍の補充は15.2に従って登場します。

### 15.1 連合軍の増援ユニット [Allied Reinforcement Units]

連合軍の増援ユニットは、以下によりマップに登場できます。:

- ・連合軍の補給源上又は隣接；10.1.3。
- ・メルサ・マトルー [Meressa Matruh] とトブルク [Tobruk] の港湾に、各2増援ユニット。
- ・もしも HQ が LOS をたどれると、13 XXX と 30 XXX HQs に1増援ユニット。

全ての場合、スタッキング限度が厳守されなければなりません。

### 15.2 連合軍の補充ユニット [Allied Replacement Units]

- ・補充された連合軍の除去ユニットは、連合軍の補給源上又は隣接に登場しなければなりません。
- ・このような全ての連合軍ユニットは、HQs を除き、混乱状態で登場します。

**例外：**「虎の子」[“Tiger Cub”] と「FDR の約束」[“FDR's Promise”] の補充チットを通して再建されたユニットは、混乱状態になりません。

全ての場合、スタッキング限度が厳守されなければなりません。

### 15.3 枢軸軍ユニット [Axis Units]

枢軸軍の増援と補充のユニットは、以下によりマップに登場します。:

- ・エル・アゲイラ [El Agheila] 登場エリア内。
- ・もしも西マップ上に連合軍ユニットが存在しないか、あるいは西マップ上の連合軍ユニットが全て OOS であると、ベンガジ [Benghazi] に。
- ・もしも西又は中央のマップ上に連合軍ユニットが存在しないか、あるいは西又は中央のマップ上に存在する連合軍ユニットが全て OOS であると、トブルク [Tobruk] に。
- ・もしも HQ が LOS をたどれると、イタリア軍団 HQ 上に1つのイタリア軍ユニット。
- ・もしも HQ が LOS をたどれると、各アフリカ軍団とアフリカ装甲軍の HQs 上に、1つのドイツ軍ユニット。

全ての場合、スタッキング限度が厳守されなければなりません。

## 16.0 プレイのシーケンス [Sequence Of Play]

プレイのシーケンスは、プレイヤーがゲーム機能を実行する順番を概説します。各ゲーム・ターンは、プレイヤー諸氏が特記されたアクションを実施中にフェイズに分割されます。これらは、更にセグメントに分割されます。プレイヤーによって行われる各アクションは、下記で与えられたシーケンスに従って実施されなければなりません。いったんプレイヤーが当該フェイズ、セグメント、ステップの自身の活動を完了したら、相手側が認めない限り、忘れていたアクションを実行するために後戻りできません。

### 補充フェイズ [Replacement Phase]

- ・枢軸軍補充セグメント [Axis Replacement Segment]
- ・連合軍基幹再編セグメント [Allied Cadre Regroup Segment]
- ・連合軍補充セグメント [Allied Replacement Segment]

### アクション・フェイズ [Action Phase]

- ・主導権判定セグメント [Initiative Determination Segment]
- ・アクション・チット配置セグメント [Action Chit Placement Segment]
- ・ターン3増援セグメント [Turn 3 Reinforcements Segment]
- ・主導権アクション・セグメント [Initiative Action Segment]
- ・無作為アクション・セグメント [Random Action Segments]
- ・移動アクション [Move Action]
  - ◇ 陸上移動 [Land Move]
  - ◇ 海上移動 [Naval Move]
  - ◇ 拡張移動 [Extended Move]
  - ◇ 混乱状態 [Disruption]
- ・戦闘アクション [Combat Action]
  - ◇ アセット割当てステップ [Allocate Assets Step]
  - ◇ 戦闘比計算ステップ [Calculate Odds Step]
  - ◇ サイ振りステップ [Roll Die Step]
  - ◇ CRT適用ステップ [Apply CRT Step]
  - ◇ ステップ損失 [Step Loss]
  - ◇ 退却 [Retreat]
  - ◇ 前進 [Advance]
- ・兵站アクション [Logistics Action]
  - ◇ LOS の計算 [Calculate LOS]
  - ◇ OOS マーカーの加除 [Add/Remove OOS markers]

- ・増援アクション [Reinforcement Action]
  - ◇ 陸上移動 [Land Move]
  - ◇ 到着と復帰ステップ [Arrivals and Returns Step]
  - ◇ 撤退ステップ [Withdrawal Step]
  - ◇ 交替ステップ [Exchange Step]

### 終了フェイズ [End Phase]

- ・損耗セグメント [Attrition Segment]
- ・勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment]
- ・建設セグメント [Building Segment]
- ・混乱撤去セグメント [Disruption Removal Segment]
- ・使用可能アセット・セグメント [Asset Availability Segment]
- ・ターン前進セグメント [Turn Advance Segment]

## 17.0 補充フェイズ [Replacements Phase]

補充は、以前に除去されたユニットをマップに復帰させるため、又は1ステップまで減少した2ステップ・ユニットを完全戦力に戻すために使用されます。

### 17.1 連合軍基幹再編セグメント [Allied Cadre Regroup Segment]

このステップは、ゲーム・ターン 13~17 にのみ発生します。

12 ステップを超える連合軍再建可能ユニット・ボックス内の4歩兵ステップ（端数切り上げ）毎に、1つの歩兵ユニットをマップに移すことができます。

ユニットは、以下でなければなりません。:

- ・イギリス軍の補給源上又は隣接 (10.1.3)。
- ・減少状態又は1ステップ・ユニット。
- ・混乱状態としてマークされます。

例:

- ・再建可能ユニット・ボックス内の0~12歩兵ステップは、基幹を生み出しません。
- ・13~16歩兵ステップは、1基幹を生み出します。
- ・17~20は、2基幹を生み出します。
- ・等

### 17.2 補充チット・プールの充足 [Fill Replacement Chit Pools]

各補充チットは、そのチットが適用される年 (1941 年又は1942 年) を示す二桁のコードを右端下部に持ちます。

1941 年の5~6月に、41 年補充チットで補充プールを充足させます。全ての補充チットは、1941 年に使用されます。

1942 年1月に、42 年補充チットで補充プールを再充足させます。

## 17.3 枢軸軍補充セグメント [Axis Replacement Segment]



### 17.3.1 枢軸軍の手順 [Axis Procedure]

枢軸軍補充セグメント中、枢軸軍プレイヤーは補充チット・プールから1枚のチットを無作為に引きます。

もしもこのターンに TRT 上で装甲修理ステップが使用可能であると、装甲補充ステップに1を加えます (17.3.2)。

以下の補充ポイントを適用します。:

- ・各ドイツ軍装甲補充は、除去されたドイツ軍装甲 (装甲車を含む) 1ステップを補充するために使用できます。
- ・各ドイツ軍歩兵補充は、除去されたいずれかのドイツ軍歩兵1ステップを補充するために使用できます。
- ・イタリア軍の補充は、いずれかのタイプのイタリア軍ステップを補充するために使用できます。

減少状態ユニットは、マップ上の現在位置で完全戦力に復帰します。これらは、LOS をたどれなければなりません。全ての再建ユニットは、ユニット配置ルール (15.0) に従ってマップ上に投入されます。未使用の枢軸軍補充ポイントは、失われます。

### 17.3.2 装甲の修理 [Panzer Repairs]



枢軸軍プレイヤーは、戦車の保守と修理における優れた技能をあらわすため、各奇数ゲーム・ターンに1ボーナス装甲ステップを獲得します。

### 17.3.3 枢軸軍の緊急補充 [Axis Emergency Replacements]

これは、使用されるまで脇に保持される条件チットです。プール内に入れないでください。



連合軍がベンガジ [Benghazi] の支配を持って開始する 1942 年の最初の枢軸軍補充セグメントに、枢軸軍プレイヤーは無作為に 1942 年補充チットを引く代わりに、自身の緊急補充チットをプレイしなければなりません。このチットは、次いでゲームから取り去られます。

## 17.4 連合軍補充セグメント [Allied Replacement Segment] :



### 17.4.1 連合軍の手順 [Allied Procedure]

無作為に補充チットを引き、それを補充チット記録欄上に置きます。

備蓄した補充を補充チットのカウントに加えます (17.4.2)。

補充の適用:

- ・各連合軍戦車補充は、除去された連合軍1戦車ステップを補充するために使用できます。
- ・各連合軍歩兵補充は、除去された連合軍1歩兵ステップを補充するために使用できます。

各タイプの3までの未使用補充値を備蓄できます。

減少状態ユニットは、マップ上の現在位置で完全戦力に復帰します。これらは、LOS をたどれなければなりません。

全ての再建ユニットは、ユニット配置ルール (15.0) に従ってマップ上に投入されます。

#### 17.4.2 備蓄補充ポイント [Saved Replacement Points]



連合軍プレイヤーは、後のゲーム・ターンに消費するため、3戦車と3歩兵ステップまで備蓄できます。マップ上には、2つの備蓄補充記録

欄があります。1つを「備蓄戦車補充」[“Saved Tank Replacements”]と他方を「備蓄歩兵補充」[“Saved Infantry Replacements”]に使用します。使用も備蓄もされなかった補充ポイントは、失われます。

#### 17.4.3 虎の子補充 [Tiger Cub Replacements]



虎の子補充チットは、1941年連合軍補充プール内にあります。虎の子チットを通して完全に補充された除去ユニットは、混乱状態で登場しません。

#### 17.4.4 FDR の約束 [FDR's Promise]

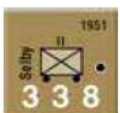


これは、使用されるまで脇に保持される条件チットです。プール内に入れないでください。

枢軸軍プレイヤーがトブルク [Tobruk] の支配を持って開始する 1942 年の最初の連合軍補充セグメントに、枢軸軍プレイヤーは無作為に 1942 年補充チットを引く代わりに、自身の FDR の約束補充チットをプレイしなければなりません。このチットは、次いでゲームから取り去られます。

FDR の約束補充チットを通して完全に補充された除去ユニットは、混乱状態で登場しません。

#### 17.5 非補充可能ユニット [Non-Replaceable Units]



非補充可能ユニットは、その右側に沿った登場ターン番号の下にドットでマークされます。このようなユニットは、決して補充ステップを受け取れず、いったん減少状態になるとその状態で留まり、いったん除去されたらゲームから取り去られます。

### 18.0 アクション・フェイズ [The Action Phase]

アクション・フェイズは、以下のセグメントから構成されます。:

- ・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

各アクション・セグメントは、1枚のアクション・チットを引きます。

#### 18.1 アクション・チットの説明 [Action Chit Descriptions]

アクション・チットは、1つ以上のアクションを可能にし、これらのアクションの制限を定義します。

認められるアクションは、移動、戦闘、増援、兵站、移動と戦闘アクションの組み合わせです。これら4つのアクション・タイプについてのルールは、次の項目で説明されます。

アクション・チットは、枢軸軍又は連合軍プレイヤーのどちらかに属します。この所有権は、いくつかのルールで使用されます。兵站アクション・チットは、所有者を持ちません。

各アクション・チットができることや特別な制限の説明は、アクション・チット説明プレイヤー補助内で説明されます。

#### 18.2 主導権判定セグメント [Initiative Determination Segment]

もしも1人のプレイヤーが前ターンの最後に二連続してアクション・チットを所有したら、他方のプレイヤーが主導権を持ちます。さもなければ、主導権はターン記録欄上に国旗がマークされたプレイヤーに属します。

#### 18.3 アクション・チット配置セグメント

##### [Action Chit Placement Segment]

ここで、アクション・チット記録欄から全てのアクション・チットを取り去ります。現行ターンのアクション・チット使用可能チャート上に指定されたアクション・チットを、アクション・チット・プール内に置きます。残っている全てのアクション・チットは、必要になるまでゲーム・ボックス内に保持しなければなりません。

主導権プレイヤーは、主導権アクション・チットとしてプレイするため、自身のアクション・チットの1枚を選択できます。このチットは、兵站アクション・チット又は相手側プレイヤーのアクション・チットのいずれかであってはなりません。主導権プレイヤーの優先アクション・チットで構いません。

ロンメル [Rommel]、モンティ [Monty]、オーク [Auk] は、優先アクション・チットです。使用可能なとき、これらはプレイされるまでチット所有者によってマップの隣に保持されます。

#### 18.4 ターン3増援セグメント [Turn 3 Reinforcements Segment]

ターン3には、どちらの陣営もアクション・チット・プール内に増援アクション・チットを受け取りません。その代わりに、増援アクションは、ターン3増援セグメント中に発生します。連合軍の増援アクションが最初に発生します。枢軸軍の増援アクションは二番目です。枢軸軍増援チットがプレイされるとき、もしもいずれかの連合軍ユニットがエル・アゲイラ [El Agheila] 登場ヘクスを占めると、枢軸軍ユニットが置かれる前に連合軍プレイヤーは退却しなければなりません。

#### 18.5 主導権アクション・セグメント [Initiative Action Segment]

ここで主導権プレイヤーは、選択した主導権アクション・チットをプレイできます。主導権チットは、先を越されることがありません。主導権チット自体は、優先アクション・チットであっても構いません。

#### 18.6 無作為アクション・セグメント [Random Action Segment]

残っているアクション・チットは、アクション・チット・プールから無作為に引かれます。それが引かれた後、各アクション・チットをアクション・チット記録欄上に置き、次いでそのアクション・チットについて述べられたアクションを実行します。

下記で概説したアクション・チットの制限内で、全てのアクション・チットがプレイされるまで、無作為のアクション・チット引きを続けます。

**注釈:** 次のターンのアクション・チット配置セグメントになるまで、アクション・チット記録欄からアクション・チットを取り去ってはなりません。これらは、主導権セグメント中に必要となります。



### 18.6.1 優先アクション・チット [Priority Action Chits]

ロンメル [Rommel]、モンティ [Monty]、オーク [Auk] のアクション・チットは、優先アクション・チットと言われます。これらのチットは、所有しているプレイヤーによってアクション・プールの外部に保持されます。所有しているプレイヤーは、アクション・チット・プールから無作為にチットが引かれる前に、自身の優先アクション・チットをプレイすることを宣言しなければなりません。この宣言は、無作為チットが引かれる前に発生しなければなりません。各引きの前に、プレイヤー諸氏はその優先アクション・チットをプレイするための選択肢を与えます。

もしも両プレイヤーが優先アクション・チットを保持していると、1人のプレイヤーが優先を宣言した後に、以下の優先度を基準に、他方のプレイヤーがその優先アクション・チットの先を越すことができるかもしれません。

- ・ロンメルは、モンティの先を越すことができます。
- ・オークは、ロンメルの先を越すことができます。

もしも優先チットがより優先度が高いチットによって先を越されたら、先を越されたチットを次にプレイする必要はありません。所有しているプレイヤーは、再びそれを使用することに決めるまで、取っておくことができます。

**例:** ロンメルとモンティのアクション・チットは、両方共プレイに使用可能です。3枚のアクション・チットがプレイされています。

- 四番目の無作為アクション・チットを引く前に、連合軍プレイヤーはモンティで先を越すことを宣言します。
- ドイツ軍プレイヤーは、ロンメルがモンティの先を越すことを宣言します。
- ロンメル・アクション・チットが実行されます。
- 次のチットは、連合軍プレイヤーが再びモンティで先を越す宣言をしない限り、無作為アクション・チットになります。

**注釈:** もしも優先チットがプレイのために使用可能であると、各所有者は優先度の順番に、先を越す機会を与えられなければなりません。この例では、モンティは最初の機会を与えられなければならない、次いでロンメルです。

## 18.7 アクション・チットの限度 [Action Chit Limits]

### 18.7.1 二連続 [Two Consecutive]

もしも両プレイヤーが引くためのアクション・チットを残して持つと、あるプレイヤーは2枚のみ連続的なアクション・チットをプレイでき、次いで相手側プレイヤーがアクション・チットをプレイしなければなりません。優先アクション・チット（すなわち、ロンメル、オーク、モンティ）と兵站チットは、この限度に対してカウントしません。

もしも要求されたら、他方のプレイヤーに属しているチットが引かれるまで引き続けます。次いで、未使用のチットをアクション・チット・プールへ戻します。もしも相手側プレイヤーのチットを探している間に兵站チットが引かれたら、兵站チットをプレイし、次いで相手側プレイヤーのチット探しを継続します。

### 18.7.2 2つの移動と2つの戦闘 [Two Move and Two Combat]

あるプレイヤーは、あるゲーム・ターンに2枚までの移動タイプのアクション・チット（移動又は1/2移動）と2枚までの戦闘タイプのアクション・チット（戦闘又は戦闘ー1drm）をプレイできます。コンボ・アクション・チットは、どちらの面がプレイされるのかに依存して、移動又は戦闘のどちらかとしてカウントします。優先チット（ロンメル、モンティ、アフリカ軍団、第8軍、第13軍団等）は、この制限についてカウントされません。

もしも移動、戦闘、コンボのアクション・チットが引かれ、それがこの限度を超過したら、プレイヤーは以下の順番の優先度でアクションの1つを行わなければなりません。

- 1) もしも裏面がプレイ可能であると、その面をプレイします。この場合、チットは裏面に表示されたアクション・タイプ（移動又は戦闘）としてカウントします。
- 2) もしも裏面がプレイできなければ、チットはアクション・チット記録欄上でプレイされますが、実行されるアクションはありません。この場合、それでもチットは二連続アクション・チットのルールに対してカウントします（18.7.1）。

## 19.0 移動アクション [Movement Action]



移動は、移動を認めるアクション・セグメント中に発生します。「+」は、裏面に変更アクションがあるコンボ・チットを示します。移動アクション中、活性プレイヤーは移動ポイントとその許容移動力の限度まで消費することにより、自軍の資格を持つユニットのいくつか又は全てを移動させます。全く移動させなくても構いません。

戦闘解決中に実行される前進と退却は、移動と見なされません。

### 19.1 陸上移動 [Land Movement]

全てのユニットは、移動が制限される場所を除き、この項目のルールに従って移動させます。ユニットは、進入したヘクス/越えたヘクスサイドの地形に依存して、それを行うために変化するMPコストを消費して、ヘクスから隣接ヘクスへと移動します。これらのコストは、地形効果チャート上に詳述されます。

#### 19.1.1 限度 [Limitations]

移動は、以下の制限によって管理されます。

移動ポイント (MPs) は、アクション・セグメント間で蓄積できません。MPs は、1つのユニットから他のそれへ譲渡できません。移動しているユニットは、停止する前に使用可能な全てのポイントを消費する必要はありません。各ユニットの移動は、他のそれが開始する前に完了させなければなりません。(例外: ユニットはスタック内の最も低いユニットの移動率でスタックとして移動でき、もしもより高いMPsを持つユニットが継続することを望むと、低いユニットを置き去りにできます。) アクション毎に複数回移動できるユニットはありませんが、もしも資格を持つと、同じターン内の複数アクション・セグメントで移動できます。OOS ユニットは、3の許容移動力を持ちます。守備隊は、移動できません。

#### 19.1.2 ZOCの影響 [ZOC Effects]

ユニットは、敵ZOC (EZOC) に進入した瞬間にその移動を停止しなければなりません。ユニットは、移動中に1つのEZOCから他のそれへと直接移動できません。EZOC内で開始している全てのユニットは、別のEZOCに進入する前にEZOCを退出しなければなりません。

#### 19.1.3 1ヘクス移動 [One Hex movement]

ゼロを超える許容移動力を持つ全てのユニットは、禁じられていない限り、移動コストにかかわらず1ヘクス移動できます。

### 19.1.4 ドイツ軍の浸透 [German Infiltration]

第15又は第21装甲師団からのユニットのみと少なくとも1装甲大隊を含んでいるスタックは、以下の条件で、1つのEZOCから他のEZOCへと直接移動できます。:

- ・退出するEZOCが、戦車ユニットによって及ぼされていない。
- ・進入する地形が平地。
- ・移動している全ユニットが、一緒に移動を開始した。
- ・移動している全ユニットが、4MPsの追加コストを消費できる。
- ・EZOCからEZOCへと移動した後、全ての移動が終了する。

**注釈:** 浸透は、完全な移動が使用可能なときのみでできます。浸透は「1/2移動」アクション中に使用不可能です。

### 19.1.5 地形効果 [Terrain Effects]

地形は、進入又は越えるために変化する場合のコストを持ちます。詳細については、地形効果チャート (TEC) を参照してください。進入したヘクス又は越えたヘクスサイドのみが移動に影響します。西と東マップ・セクションの移動コストは、中央マップ・セクションの二倍です。これは、異なる縮尺のためです。更なる詳細については、マップを参照してください。

### 19.1.6 マップ・セクション [Map Sections]

ユニットは、同じ色のヘクスサイドを持つヘクスを介してのみ、マップ・セクション間を移動できます。地形コストは、進入したヘクスを含んでいるマップ・セクションに依存します。

**例:** 中央マップのヘクス 1154 は、紫色のヘクスサイドを持ちます。1154内のユニットは、東マップ上のヘクス 1356、1456、1556に移動できます。なぜならば、これらはやはり紫色のヘクスサイドを持つからです。ヘクスサイド色を持たないヘクス 1154に移動できません。

### 19.1.7 拡張移動 [Extended Move]

その記載された完全 MA で移動する資格を持つユニットは、以下の制限下で無制限な数のMPsを移動できます。これらは、活性鉄道、道路、小道上で移動を開始、留まる、終了しなければなりません。敵ユニットに隣接するヘクス内で開始できず、HQs と守備隊を除く敵ユニットに隣接するヘクスに進入できず、もしも移動して敵 HQs 又は守備隊に隣接したら停止しなければなりません。

拡張移動を使用しているユニットは、同じヘクスに二回進入できず、又は拡張移動中、以前に退出したマップ・セクションに再進入できません。

**注釈:** このルールと限定された道路網は、マップ上の各位置を訪問するために拡張移動を乱用することを妨げます。

拡張移動を使用しているユニットは、マップ・セクション間を移動する各瞬間、並びにその拡張移動が終了するとき、混乱状態についてサイを振ります。もしも新たなマップ・セクションの最初のヘクスで拡張移動を終了することに決めたら、19.2.2 のみで混乱状態についてサイを振り、19.2.3 の下でのサイ振りを無視します。

### 19.1.8 道路上の拡張移動 [Extended Move on Rails]

連合軍ユニットは、拡張移動について活性鉄道線を使用できます。

もしも拡張移動全体が鉄道線によって発生したら、ユニットは混乱状態についてサイを振りません。

## 19.2 混乱状態 [Disruption]



拡張移動は、ユニットに混乱状態をもたらします。混乱状態は、除去ユニットを再建しているときにも発生し得ますが、サイ振りは要求されません。

### 19.2.1 混乱チェック [Disruption Check]

混乱チェックを行うことを要求されたとき、各ユニットがサイを振ります。ユニットは、修正後の5以上のサイの目で自身の混乱チェックに失敗します。いくつかのユニットは、カウンター上にマークされた、混乱サイ振りについての+1drmを持ちます。

### 19.2.2 マップ・セクション [Map Sections]

拡張移動を使用しているユニットが、新たなマップ上の最初のヘクスに進入したとき、混乱チェックを実行しなければなりません。もしも混乱チェックに失敗したら、新たなマップ上の最初のヘクスはカウントせず、修正前の混乱チェックのサイの目と同じヘクス数の分移動し、混乱状態マーカーでマークしなければなりません。最終の移動は、道路/小道/鉄道上に留まらなければならず、HQ 又は守備隊以外の敵ユニットに隣接できません。もしもユニットが振られた完全な数を移動できなければ (敵ユニット又はスタッキング限度のため)、合法的に可能な限り遠くへ移動し、次いで停止しなければなりません。**例外:** もしも退出したマップ・セクション上の拡張移動全体が活性鉄道線に従っていたら、混乱は要求されません。

### 19.2.3 移動の終了 [End of Movement]

拡張移動を完了させた後、ユニットは直ちに混乱チェックを実行しなければなりません。もしも混乱チェックに失敗したら、そのユニットの上に混乱状態マーカーを置きます。**例外:** もしも退出したマップ・セクション上の拡張移動全体が活性鉄道線に従っていたら、混乱は要求されません。

## 19.3 混乱の影響 [Disruption Effects]

混乱状態ユニット:

- ・拡張移動を実行できません。
- ・そのZOCは、敵の退却に影響しません。
- ・攻撃/防御に不利な2DRMを被ります (攻撃に-2drmと防御に+2drm)。
- ・drmの影響は、OOSであることによる影響と蓄積しません。もしもユニットがOOSと混乱状態の両方であると、戦闘で不利な2DRM (攻撃に-2drmと防御に+2drm) のみを被ります。
- ・混乱状態マーカーは、損耗セグメントの終了時に取り去られます。

## 19.4 海上移動 [Naval Movement]

ゲーム・ターン毎に、移動を認めるいずれか1アクション・セグメント中、活性プレイヤーは港湾から港湾へとユニットを移動させることができます。海上移動を使用しているユニットは、同じアクション・セグメントに港湾から港湾へと移動する前後に、通常の陸上移動も使用することはできません。各陣営は、異なる許容量を持ちます。

### 19.4.1 枢軸軍の海上移動 [Axis Naval Move]

ゲーム・ターン毎に最大1つの枢軸軍ユニットが、友軍港湾から友軍港湾へと海上によって移動できます。ユニットが到着する港湾は、エル・アゲイラ [El Agheila] に陸上LOSをたどれなければなりません。

### 19.4.2 連合軍の海上移動 [Allied Naval Movement]

ゲーム・ターン毎に、最大3つの資格を持つ連合軍ユニットが、友軍港湾から友軍港湾へと海上によって移動できます。ユニット（たち）が到着する港湾は、以下のいずれかでなければなりません。:

- ・アレクサンドリア [Alexandria] 又は「カイロへ」[「To Cairo」] ヘクスのどちらかに陸上 LOS をたどれるか、又は
- ・港湾補給 (10.1.4) を受け取ることができる。

全3つのユニットは、同じアクション・セグメントに海上移動を使用しなければなりません。

もしも目的地港湾内にユニットが存在したら、それらの3つまでを元の港湾に輸送して戻すことができます。影響下のユニットたちは、場所を入れ替えるわけです。

## 20.0 戦闘アクション [Combat Action]



「+」は、コンボ・チットを示します。戦闘アクション中、活性プレイヤーは資格を持つ自軍ユニットの全て、いくつかで、隣接する敵ユニットを攻撃できます。全く攻撃しなくても構いません。活性プレイヤーが望む順番で、各個別の攻撃を実施します。攻撃の数と順番は、事前に決定しておく必要があります。

### 20.1 戦闘の特性 [Combat Particulars]

- ・攻撃しているユニットは、現在活性状態で資格を持たなければなりません。
- ・地形効果は、攻撃を修正又は禁じさせ得ます。
- ・戦闘アクション毎に、複数回攻撃できるユニットはありません。
- ・あるヘクス内の異なるユニットは異なるヘクスを攻撃でき、又は全く攻撃しなくても構いません。
- ・攻撃している全てのユニットは、防御ヘクスに隣接していなければなりません。
- ・攻撃毎に、1つのみの防御ヘクスがあります。
- ・ある防御ヘクス内の全てのユニットは、一緒に防御しなければなりません。
- ・戦闘アクション毎に、複数回攻撃される防御ユニットはありません。

### 20.2 戦闘の手順 [Combat Procedure]

攻撃側は、攻撃が実施される順番を選択します。各攻撃は、以下の手順を使用して実施されます。

#### 20.2.1 戦闘スタッキング [Combat Stacking]

ある攻撃で、防御と攻撃の両方に、スタック内の全ユニットが参加できるわけではない可能性があります。戦闘スタッキング・ルール (7.4) を参照してください (7.4)。

#### 20.2.2 攻撃戦力の判定 [Determine Attack Strength]

攻撃している全ユニットの攻撃戦闘戦力を合計します。地形効果チャートと装甲ドクトリン (12.7) からの適用可能な修正を含めます。

使用可能な戦闘アセットを、望むように加えます。

#### 20.2.3 防御戦力の判定 [Determine Defense Strength]

防御している全ユニットの防御戦闘戦力を合計します。地形効果チャートからの適用可能な修正を含めます。

使用可能な戦闘アセットを、望むように加えます。

**注釈:** 防御側は、攻撃側が戦闘アセットを割り振った後で自軍の戦闘アセットを割り振ります。

#### 20.2.4 CRT の選択 [Select CRT]

もしも要件が満たされたら、連合軍プレイヤーは強襲 CRT を選択できます。ルール 12.6 を参照してください。

#### 20.2.5 CRT コラムの判定 [Determine CRT Column]

攻撃側対防御側の戦力結果を戦闘比として表現し、CRT 上でその戦闘比を見つけます。

端数は、防御側有利に丸められます。(例えば、12 で7を攻撃していると1対1です)。1対3未満の結果は、自動的にAEです。

6対1を超える戦闘比は、6対1として扱われます。

6対1よりも高い戦闘比の攻撃で左への戦闘シフトは、常に6対1からシフトします(例えば、1シフトを持つ7対1の攻撃は、5対1になります)。

#### 20.2.6 サイの目修正の判定 [Determine Die Roll Modifiers]

全てのサイの目修正を合計します。:

- ・OOS
- ・混乱状態
- ・アクション・チットの要件
- ・装甲ショック

#### 20.2.7 サイ振り [Roll Die]

攻撃しているプレイヤーは、次いで指定した CRT のコラム上でサイを1つ振ります。最終戦闘結果を獲得するため、drmを加えます。

### 20.3 結果の適用 [Apply Results]

戦闘結果の個別説明については、戦闘結果表を参照してください。これは、ステップ損失と退却の組み合わせになります。

#### 20.3.1 強襲表のステップ損失 [Assault Table Step Loss]

もしも強襲 CRT が使用されたら、強制的な1歩兵ステップ損失を取り去ります。

#### 20.3.2 ステップ損失 [Step Losses]

もしも戦闘結果のためにプレイヤーが1以上のステップを取り去らなければならないと、EZOC を通過しての退却を含み、最初のステップ損失は以下の優先順位で選択されなければなりません。:

1. 戦闘で再建不能のユニットから。
2. 装甲ユニットから。
3. 完全戦力の2ステップ・ユニットから
4. プレイヤーの選択でいずれかのステップ。

最初のステップ損失後、追加のステップ損失はいかなる制約もなしに、プレイヤーによって選択されます。

**例外:** 装甲ショック (12.7.3) と弾力性 (12.7.4) を参照してください。



### 20.3.3 退却 [Retreats]

トブルク [Tobruk] 要塞内にスタックした連合軍ユニットは、1941 年 (のみ) に退却の結果を無視できます。

守備隊は、もしも退却することを要求されたら除去されます。

退却しているユニットは、中央マップ上で4ヘクス、並びに東と西マップ上で2ヘクス退却しなければなりません。

### 20.3.4 退却路 [Retreat Path]

退却路の各ヘクスは、以下の要件を基準に選択されます。:

退却しているスタックは、以下ができません。:

- ・ 禁止地形に進入又は越える。
- ・ 敵占有ヘクスに進入する。
- ・ 元々防御側のヘクスに進入する。
- ・ 退却しているユニットの現在のヘクスよりも、元々防御側のヘクスに近いヘクスに進入する。

第一に、退却ヘクスは、以下の優先順位で選択されなければなりません。:

1. EZOC なし
2. 競合状態の EZOC
3. 非競合状態の EZOC、1 ステップを失う。

第二に、退却ヘクスは以下の優先順位で選択されなければなりません。:

1. 退却羅針盤の方向へ。
2. 退却羅針盤と反対。

もしも退却が非競合 EZOC 内で終了したら、退却している全ユニットが除去されます。もしも退却が超過スタック状態のヘクス内で終了したら、スタッキング限度が満たされるまで、退却しているユニットを除去します。もしもルールが、スタックが要求されたヘクス数を退却することを妨げたら、退却しなかったヘクス毎に1ステップを除去します。

**注釈:** このルールは、「ゲーム的」退却戦術を妨げることを意図します。あなたの相手側は、ケース・バイ・ケースを基本的に退却路の変更を認めることができます。

### 20.3.5 前進 [Advance]

攻撃している戦闘ユニットは、敵ユニットが防御ヘクスをカラにした場合にのみ、防御ヘクス内に戦闘後前進できます。前進は、その戦闘の解決後直ちに行われなければなりません。ユニットは、前進するために MPs を消費しません。全ての前進は、敵 ZOC を無視します。前進しているユニットと共にスタックした HQ は、やはり前進できます。

### 20.4 戦闘とマップ・セクション [Combat and Map Sections]

マップ上のユニットは、もしも両方が同じ色のヘクスサイドを持つヘクスであると、隣接マップ上の敵ユニットを攻撃できます。

#### 20.4.1 マップ端の防御 [Map Edge Defense]

マップ端の防御は、防御側がそのマップ上で隣接する敵ユニットを持たず、しかも全攻撃側が隣接マップから攻撃しているときです。この状況では、戦闘比にかかわらず、結果は自動的に DR です。

**注釈:** このルールは、防御側がマップ端の変則から得る優位性を妨げることを意図します。マップ端から離れた広大な空地があります。そこで防御を準備してください。

### 21.0 兵站アクション [Logistics Action]

兵站は、ゲームの全ての局面に影響します。兵站についての詳細なルールは、兵站ルール (10.0) 内で扱われます。

1. 兵站アクション・チットが引かれたとき、イン・プレイの各ユニットについて LOS が評価されます。
2. LOS をたどれないユニットの上に OOS マーカーを置きます。
3. LOS をたどれるユニットから OOS マーカーを取り去ります。

### 22.0 増援アクション [Reinforcements Action]

増援とは、増援アクション中にプレイに登場しているユニット又はアセットです。いくつかのユニットは、やはり増援アクション中にゲームを離れ得ます。増援記録欄は、各ターンにプレイに登場又はプレイから離れているユニットとアセットを列記します。いくつかのユニットやアセットについての改変も列記します。増援ユニットは、ユニット配置ルール (15.0) によって登場します。

#### 22.1 到着 [Arrivals]



到着とは、指定されたゲーム・ターンに、増援としてゲームに登場している新たなユニット又はアセットです。このようなユニットは、緑色又は赤色のボックス内に入っていない。到着しているユニットは、ユニット配置ルール (15.0) を使用してプレイに登場します。到着しているアセットは、使用可能アセット・ボックスに表を向けて置かれます。到着している改変は、ルール 22.5 で扱われます。

#### 22.2 撤退 [Withdraws]



一定の連合軍ユニットは、マップから撤退して「他の戦線へ送られます」。このようなユニットは、左に表示されたごとく赤色ボックス内に入っています。マップから撤退ユニットを取り出します。

除去、位置、補給状態、LOS をたどれないは、撤退を妨げません。復帰しているユニットは、増援記録欄上に置かれます。緑色のコードを周囲に持つ撤退ユニットのイメージを見つけるため、増援記録欄上でその前方の復帰ゲーム・ターンを探してください。撤退ユニットを、そのボックス上に完全戦力で置きます。もしも復帰ボックスが見つけれられなければ、ゲームからそのユニットを取り去ります。

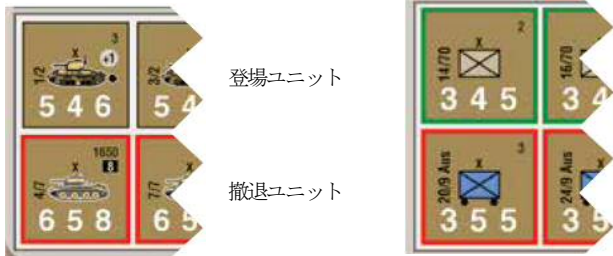
#### 22.3 復帰 [Returns]



復帰とは、以前のターンに撤退していた後にユニットが、ゲームに再登場することです。このようなユニットは、左に表示されたごとく緑色のボックス内に入っています。これらは、ユニット配置ルール (15.0) を使用してプレイに登場します。

## 22.4 交替 [Exchanges]

交替とは、登場しているユニットを撤退しているユニットと置き換えることができます。登場しているユニットと撤退しているユニットは、上記のごとく同じ色コードを使用します。交替の一部である全ての登場と撤退ユニットは、更に白色ボックス内に入っています。白色ボックス内の登場ユニットのみが、同じ白色ボックス内の撤退ユニットと交替できます。



上図左はターン3からで、コンパス後にイギリス第2機甲がイギリス第7機甲の交替で置かれています。第2機甲は到着しているユニットで、第7機甲は撤退しているユニットです。

上図右はターン6からで、クルセイダー作戦前に備えてイギリス第70歩兵がオーストラリア第9歩兵の交替で置かれています。第70歩兵は復帰しているユニットで、第9歩兵は撤退しているユニットです。

撤退しているユニットは、22.2に従って撤退します。登場しているユニットは、ユニット配置ルール (15.0) を使用します。これらは、もしも撤退しているユニットがLOSをたどれたら、撤退しているユニットの1つによって以前に占められたヘクス内に、1対1を基本に置くこともできます。

## 22.5 改変 [Upgrades]



改変は、カウンター上の登場値周囲の白色ボックスによって表示され得ます。黒色ボックス内のターン番号は、それが改変されるターンを示します。いくつかのユニットは、二回改変されます。ユニット又はアセットを改変するため、マップ上のどこかにある旧のカウンターのヴァージョンを、改変カウンターに置き直します。たとえそれがLOSをたどれなくても可能です。もしも改変されるユニットが減少状態、OOS、混乱状態であると、改変済カウンターは減少状態、OOS、混乱状態に留まります。

## 22.6 枢軸軍の特別増援 [Special Axis Reinforcements]



サブラタ [Sabiratha]  
師団、パヴィア [Pavia]  
師団、バビーニ [Babini] 機甲旅団は、

ターン1にヘクス3418内に到着します。もしもLOSがこのヘクスまでたどれないか、又はこのヘクスが連合軍ユニットによって占められていたら、これらは除去されたと思われ、再建可能ユニット・ボックス内に置かれます。バビーニ集団は、ゲームから取り去られます。

## 22.7 遅延 [Delay]

プレイヤーは、もしも認められたいかなる到着位置にもスタッキング限度内で配置できない場合にのみ、増援の到着を遅延させることができます。

## 23.0 終了フェイズの活動 [End Phase Activities]

### 23.1 損耗セグメント [Attrition Segment]

損耗セグメント中、OOSでマークされた全てのユニットは、再びLOSについてチェックされます。もしもLOSをたどれないければ、これらは除去されます。もしもLOSをたどれたら、それらを除去しませんが、OOSマーカーはそのままです。

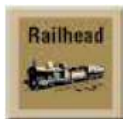
### 23.2 勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment]

どちらかのプレイヤーが自動的勝利 (5.1.1) で勝っているかどうかを判定します。もしもそうでなく、しかもシナリオ又はキャンペーン・ゲームの最終ゲーム・ターンであると、勝利ポイント (5.1.2) で勝者を判定します。

### 23.3 建設セグメント [Building Segment]

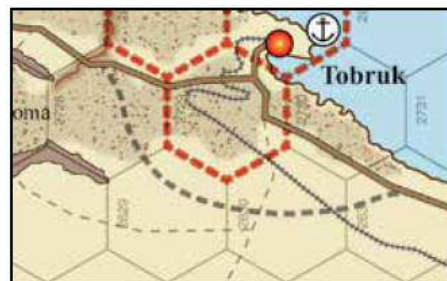
建設セグメント中、鉄道堡は前進でき、トブルク迂回道路を建設できます。

#### 23.3.1 鉄道堡の前進 [Railhead Advance]



連合軍プレイヤーは、鉄道堡マーカーを西へ前進させることができるヘクス数を調べるため、鉄道前進表上でサイを振ります。このマーカーは、前進させるために鉄道路線を下って、アレクサンドリア [Alexandria] までLOSをたどなければなりません。このマーカーは、敵ユニットによって占められたか又は隣接するヘクス内へ又は通過して前進できません。鉄道完成済マーカーは、LOSの損失又は枢軸軍ユニットが鉄道又は鉄道堡ヘクスを占めることによって東へ移されず、単に西への移動が停止します。鉄道堡マーカーがトブルク [Tobruk] に到達したとき、鉄道完成済面に裏返し、トブルクに隣接した鉄道完成済 [Railway Completed] ボックス内に置きます。

#### 23.3.2 トブルク迂回道路 [Tobruk Bypass Road]



ヘクス2728、2629、2630、2631は、トブルクで包囲下の連合軍守備隊を迂回するため、枢軸軍によって建設された道路の位置を示します。

##### 23.3.2.1 未建設 [Not Built]

もしも状態が未建設であると、マップ上の迂回道路を無視します。

##### 23.3.2.2 建設開始 [Start Building]

終了フェイズの建設セグメント中、もしも状態が未建設で連合軍がトブルク [Tobruk] を支配し、枢軸軍が全4つの迂回路ヘクスを占めると、マーカーを未建設から建設中へ移します。マップ上の迂回道路は無視します。

### 23.3.2.3 建設完了 [Complete Building]

終了フェイズの建設セグメント中、もしも状態が建設中で枢軸軍が全4つの迂回路ヘクスを占めると、マーカーを建設中から建設済へ移します。

いまや両陣営は、ゲームの残りについて、迂回路ヘクスをトブルク [Tobruk] 周辺の沿岸道路に連結した道路ヘクスとして扱うことができます。

### 23.3.2.4 建設中断 [Interrupted Build]

終了フェイズの建設セグメント中、もしも状態が建設中で枢軸軍が全4つの迂回路ヘクスを占めていなければ、マーカーを未建設へ戻します。

状態は、次のときに前提条件が満たされたら、再び変更され得ます。

### 23.4 混乱状態撤去セグメント [Disruption Removal Segment]

両陣営の全ユニットから、混乱状態マーカーを取り去ります。

### 23.5 使用可能アセット・セグメント [Asset Availability Segment]

現在マップ上の守備隊と陣地ボックスは、マップ上に留まります。

その他全てのイン・プレイのアセットを、自軍使用可能アセット・ボックスへ移します。

「アセット使用済」[“Asset Used”] の全てのアセットを、その表面に戻します。

### 23.6 ターン前進セグメント [Turn Advance Segment]

もしもシナリオ／キャンペーンの最終ターンでなく、どちらのプレイヤーも自動的勝利で勝っていなければ、ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーを次のスペースへ移します（必要に応じて、そのターンに主導権を持つプレイヤーを表示します）。プレイは、新たなターンの補充フェイズに続きます。



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

© 2018 GMT Games, LLC

(翻訳: 松谷 健三 2019.2.27)