

# Invasion: Sicily

July-August, 1943

Designed by *Vance von Borries*  
GMT Games, 1998

## ルール・ブック セクション.....3

### 1.0 はじめに.....3

### 2.0 ゲームの備品.....3

2.1 内容物.....3

2.2 競技用コマ.....3

2.3 サイコロ.....3

### 3.0 基本概念.....3

3.1 友軍 / 敵.....3

3.2 支配下ヘクス.....3

3.3 連続したヘクス.....3

3.4 支配地域.....3

3.5 スタッキング.....4

3.6 効果.....4

3.7 天候.....4

3.8 ユニットのステップ.....4

3.9 一般的な略号.....4

### 4.0 プレイのシーケンス.....4

### 5.0 補給.....5

5.1 マップ外補給.....5

5.2 マップ上での補給の影響.....5

5.3 マップ上で補給をたどる.....5

5.4 補給源.....6

5.5 補給源許容量.....6

### 6.0 連合軍の海岸 / 港湾.....7

6.1 説明.....7

6.2 設置.....7

6.3 撤去.....8

6.4 二次侵攻.....8

<b>7.0 地上ユニットの移動</b>	<b>8</b>
7.1 移動制限	8
7.2 移動へのZOCの影響	9
7.3 移動への地形の影響	9
7.4 移動への天候の影響	9
7.5 移動フェイズ	9
7.6 待機ボックス	10
7.7 連合軍の中継ボックス	10
<b>8.0 戦闘前の活動</b>	<b>10</b>
8.1 戦闘の宣言	11
8.2 戦闘の回避	11
8.3 対応移動	11
<b>9.0 戦闘</b>	<b>11</b>
9.1 攻撃のパラメーター	12
9.2 戦闘への地形の影響	12
9.3 連携	12
9.4 戦闘の解決	13
9.5 戦闘結果 [CRT]	14
9.6 退却	14
9.7 戦闘後前進	15
9.8 反撃	16
<b>10.0 戦闘支援</b>	<b>16</b>
10.1 砲兵射撃支援	16
10.2 航空支援	17
<b>11.0 航空作戦</b>	<b>17</b>
11.1 航空支援	17
11.2 連合軍の航空妨害	18
11.3 航空輸送	18
11.4 航空優勢	19
<b>12.0 海上作戦</b>	<b>19</b>
12.1 海上支援ポイント	19
12.2 海上妨害	19
12.3 海上輸送	19
<b>13.0 侵攻上陸</b>	<b>20</b>
13.1 侵攻計画	20
13.2 侵攻の手順	21
13.3 緊急撤収 [Emergency Evacuation]	21
13.4 侵攻後続 [Invasion Follow-Up]	22
13.5 連合軍のコマンド	22
13.6 枢軸軍のシシリー 撤収	22
<b>14.0 特別ルール</b>	<b>23</b>
14.1 イタリア軍の沿岸防衛ユニット	23
14.2 連合軍の国籍制限	23
14.3 ムッソリーニの失脚	23
14.4 連合軍の戦域予備	24
<b>15.0 補充</b>	<b>24</b>

15.1 制限	24
15.2 補充の手順	24
15.3 ドイツ軍の野戦補充ユニット	25
<b>16.0 拠点</b>	<b>25</b>
16.1 拠点の構築	25
16.2 拠点の効果	25
<b>17.0 勝利の方法</b>	<b>25</b>
<b>プレイ・ブック セクション</b>	<b>27</b>
1.0 はじめに	27
2.0 ゲームの備品	27
2.1 ゲーム・マップ	27
2.2 プレイ補助カード	27
2.3 競技用コマ	27
2.4 ユニットの値の説明	27
2.5 サイコロ	27
3.0 プレイの準備	27
3.1 ゲームのセットアップ	27
4.0 勝利ポイント	28
4.1 VP合計	28
4.2 場所のVPs	28
4.3 飛行場の占領	28
4.4 ステップの除去	28
4.5 ゲームの活動	29
5.0 シナリオ	29
5.1 シナリオ # 1 :ジェラ橋頭堡 [Gela Beachhead]	29
5.2 シナリオ # 2 :ハスキー作戦 [Operation Husky]	29
5.3 シナリオ # 3 :シシリー 戦役 [Campaign for Sicily]	31
5.4 シナリオ # 4 :What if-	31
6.0 デザイナーの項目	32
6.1 ユニットの略号	32
6.2 参考文献	34
6.3 デザイナーズ・ノート	34
7.0 ディヴェロッパーズ・ノート	35
8.0 ジェラ橋頭堡指導書	35
9.0 プレイ・ノート	35
10.0 クレジット	37
<b>Q &amp; A</b>	<b>37</b>
<b>拡張されたプレイのシークエンス</b>	<b>38</b>

## ルール・ブック セクション

### 1.0 はじめに

Invasion: Sicily は、1943 年 7月と8月のシシリーへの連合軍の侵攻と征服を再現する戦略ゲームである。1人のプレイヤー (又はチーム) が連合軍部隊を操り、相手側 (又は相手側チーム) が枢軸軍 (ドイツ軍とイタリア軍) を操る。プレイ用コマは軍事組織をあらわし、マップは戦役が戦われた実際の地形をあらわす。勝者は、敵ユニットに損害を与えることと、港湾、都市、飛行場のような地理的目標の占領や保持によって決定される。

### 2.0 ゲームの備品

#### 2.1 内容物

- ・ゲームの備品一覧
- ・ゲーム・マップ
- ・プレイヤー補助カード
- ・ゲームのセットアップと準備
- ・ユニット/情報カウンターの説明

#### 2.2 競技用コマ

##### 2.2.1

Invasion: Sicily には、2つのタイプの競技用コマがある：

第1のマーカーは、ゲームプレイを手助けして盛り上げるために使用される。

第2のユニットは、シシリーで戦闘を行った (又は行った可能性があった) 戦闘ユニットをあらわす。

##### 2.2.2

ユニットの値の読み方については、プレイヤー補助カードのユニットの読み方を参照。

#### 2.3 サイコロ

##### 2.3.1

ゲームには、10面体のサイを1つ使用する。「0」の数字は、「10」として読むこと。

##### 2.3.2

多数のゲーム機能を実行するために、結果を決定するためのサイを1つ振ることになる。しばしば、下記のルールで述べるように実際のサイの目をプラス (+) やマイナス (-) に修正することになる。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれる。

### 3.0 基本概念

ルール・ブックとプレイ・ブックのルール項目やチャートへの参照は、[ ] で括られている。

#### 3.1 友軍 / 敵

プレイヤー自身のユニット、補給源、ターン・フェイズは「友軍の」と呼ばれ、相手側のそれは「敵の」と述べられる。開始時には、全てのヘクスが枢軸軍プレイヤーにとって友軍のものである。

#### 3.2 支配下ヘクス

ヘクスは、戦闘ユニットが移動して通り抜けたか又はその内部に競合しない支配地域[3.4]を及ぼした最後のプレイヤーによって支配される。

#### 3.3 連続したヘクス

途切れなく連結した一連のヘクス (移動と補給のルートのために使用される)。

#### 3.4 支配地域

ユニットが占めるヘクスと隣接する周囲6ヘクスは、そのユニットの支配地域 (ZOC) を構成する。ユニットがZOCを及ぼすヘクスは、支配下ヘクスと呼ばれる。

##### 3.4.1

地上戦闘ユニットは、たとえ周囲6ヘクス内にZOCを及ぼさなくても、常に自身が占めるヘクスを支配する[3.4.2 と 3.4.3]。

##### 3.4.2 固有のZOC浸透能力

ユニットは、以下の場合でない限り、周囲のヘクス内にZOCを及ぼす。：

- a. 表面に色付きの「非ZOC」帯がマークされているか、又は
- b. 混乱マーカーが載っている[11.4.2.b.7]。

もしも少なくともあるヘクス内の1ユニットがZOCを隣接ヘクス内に及ぼすと、そのヘクスは支配下ヘクスである。

##### 3.4.3 地形制限

ZOCを所持するユニットは、自身が占めるヘクスから直接進入できるいかなる隣接ヘクス内にもZOCを及ぼす[地形効果チャート(TEC)]。

例外：ZOCは、たとえしばしば容易に進入できるとしても、決して都市ヘクス内には伸びない。

##### 3.4.4

ZOCは、補給ルール[5.3.2d]をたどっているか又は退却の間を除き、他のユニット (敵や友軍) によって影響を受けない。

##### 3.4.5

もしもあるヘクス内に敵/友軍の両方のユニットがZOCを及ぼすと、そのヘクスは両プレイヤーによって相互に支配される。

##### 3.4.6

友軍ZOCは、敵の移動を遅らせることはできるが、停止させることはできない[7.2.1]。

### 3.5 スタッキング

スタッキングとは、あるヘクス内に複数のユニットを置くことである。スタッキング内でのユニットの位置は、プレイには何ら影響を持たない。

#### 3.5.1

各地上ユニットは、記載されたスタッキング・ポイント値を持つ。ゲーム・ターンのいかなるフェイズの終了時又はいかなる戦闘後退却の終了時にも、あるヘクス内に最大 11 スタッキング・ポイントが占めることができる。他の全ての時には、ユニットは自由に友軍ユニットのスタックに進入したり通り抜けできる。

#### 3.5.2

もしもユニットのスタックがいずれかのフェイズや退却の終了時にスタッキング限度を超過すると[9.6.2]、所有しているプレイヤーは超過分を除去する。

#### 3.5.3

ゼロのスタッキング値を持つユニット並びに全てのプレイ補助マーカーは、限度なしで自由にスタックできる。

### 3.6 効果

#### 3.6.1

各ユニット上の効果値 (ER) は、そのユニットの訓練、結束度のレベルと、戦闘での効力をあらわす。ER が高い程、そのユニットは優秀である。

注意 : 全てではないが、大部分の減少ステップ面のユニットは、減少した ER を表す。港湾 / 海岸ユニットは、同一のカウンター上に記載された 2 つの別のユニットであるので、決して減少ステップ面を持たない。

#### 3.6.2

いくつかのゲームの過程は、時には影響を受ける各ユニット毎に、時にはスタック全体としての ER チェックにパスすることを要求する。所有しているプレイヤーはサイを 1 つ振り、サイの目をそのユニットの ER と比較する。もしも修正後のサイの目がユニットの ER 以下であるとパスする。もしも修正後のサイの目の方が大きいと、ユニットは失敗する。

#### 3.6.3

ユニットの ER は、戦闘損失、空挺降下の混乱、非補給下状態、イタリア軍の士気崩壊 (イタリア軍のみ) によって減少し得るが、決してゼロ未満にはなり得ない。

#### 3.6.4

イタリア軍の CCNN ユニット (黒シャツ部隊) の ER は、もしもムッソリーニの失脚表 [14.3.4] 上でファシストの復活の目が出ると増加し得る。

### 3.7 天候

天候状況は、補給、移動、航空 / 海上使用能力のようなシリーズでの作戦にいくらかの影響を与える。

#### 3.7.1 天候表

各ゲーム・ターンの戦略セグメントの間に、連合軍プレイヤーはサイを 1 つ振って天候表を調べる。その結果は、ただちにそのゲーム・ターン全体について全マップに適用される。起こり得る 2 つの天候結果がある。:

乾燥 [Dry] 又は泥濘 [Mud] である。

#### 3.7.2

天候結果表上の一定の結果には、嵐 [Storm] が含まれる。嵐 (と泥濘) の影響の一覧は、天候表に含まれる。

### 3.8 ユニットのステップ

#### 3.8.1

ステップは、戦闘ユニットの耐久力や持久力をあらわす。Invasion: Sicily の大部分のユニットは 2 ステップを持ち、表面はユニットの完全戦力をあらわしており、裏面は減少戦力ユニットをあらわしている。

#### 3.8.2

完全戦力のユニットが 1 ステップを失う時には、反対 (減少戦力) 面に裏返される。もしもユニットが 2 番目のステップを失うと、除去されてプレイから取り去られる。

#### 3.8.3

いくつかのタイプのユニットは、1 ステップのみの戦闘戦力から成る。それらは:

- a. 連合軍の港湾 / 海岸ユニット [6.13]。
- b. イタリア軍の沿岸防衛ユニット [14.11]。
- c. ドイツ軍の野戦補充 [Ersatz] ユニット [15.3.2]。
- d. 両陣営の大規模の小ユニットと砲兵ユニット。

### 3.9 一般的な略号

AS / DS = 攻撃 / 防御戦力

CRT = 戦闘結果表

ER = 効果値

GT = ゲーム・ターン

MA = 許容移動力

MP = 移動ポイント

OoS = 非補給下

TEC = 地形効果チャート

ZOC = 支配地域

## 4.0 プレイのシーケンス

Invasion: Sicily は、以下に述べるセグメント概要から成る連続するゲーム・ターンでプレイされる。(各フェイズの詳細な説明については、ゲーム・マップ上の発展したプレイのシーケンスも参照。)

#### A. 戦略セグメント (両プレイヤー)

1. 特別イベント・フェイズ
2. 天候フェイズ
3. 補給決定フェイズ
4. 航空 / 海上準備フェイズ

## B. 連合軍作戦セグメント

1. 連合軍輸送フェイズ
2. 連合軍移動フェイズ
3. 枢軸軍対応フェイズ
4. 連合軍戦闘フェイズ
5. 連合軍自動車化移動フェイズ

## C. 枢軸軍作戦セグメント

1. 枢軸軍輸送フェイズ
2. 枢軸軍移動フェイズ
3. 連合軍対応フェイズ
4. 枢軸軍戦闘フェイズ
5. 枢軸軍自動車化移動フェイズ

## D. 再編成セグメント (両プレイヤー)

1. 補充フェイズ
2. 特別移動フェイズ
3. 工兵フェイズ
4. 勝利条件 / ターン記録フェイズ

## 5.0 補給

ユニットの補給状態は、ゲーム・ターン全体を通してその行動に影響を与える。

### 5.1 マップ外補給

#### 5.1.1

イタリア [Italy] 待機ボックスと枢軸軍緊急撤収 [Axis Emergency Evacuation] ボックス内の枢軸軍ユニットは、常に補給下である。

#### 5.1.2

アフリカ [Africa] 待機ボックス、侵攻上陸 [Amphibious Invasion] ボックス、後続 [Follow-Up] ボックス、緊急撤収 [Emergency Evacuation] ボックス内の連合軍ユニットは、常に補給下である。

### 5.2 マップ上での補給の影響

補給下であるためには、ユニットは補給源まで連続するヘクスの道筋を通して補給ルートをたどなければならない。補給決定フェイズの間に、両陣営の全てのユニットについての補給状態を判定する。ユニットの補給状態は、ゲーム・ターン全体について同一のままに留まる。このフェイズの間に非補給下 (OoS) と判定されたユニットは、たとえ後に移動して補給下に戻ったとしても、ゲーム・ターンの残りについてはOoSである。

例外 : 航空補給 [11.2.2c]

#### 5.2.1

ユニットは、もしも補給決定フェイズの間に以下の状態であると補給下である。 :

- a. 補給源に補給ルートをたどることができ、しかも
- b. その補給源がユニットに補給するために使用可能なユニッ

ト許容量を持つ。

もしも両方の条件を満たすことができなければ、そのユニットは非補給下である。 :

- a. 5.2.1a とbの両方の条件を満たすユニットからOoSマーカ―を取り去る。
- b. 非補給下と判定された全てのユニット上にOoSマーカ―を置く (又はそのままにする)。

#### 5.2.2

ユニットの補給状態は、以下のように表示する。 :

- a. 5.2.1a とbの両方の条件を満たすユニットからOoSマーカ―を取り去る。
- b. 非補給下と判定された全てのユニット上にOoSマーカ―を置く (又はそのままにする)。

#### 5.2.3

OoSマーカ―を載せている各ユニットは、以下のごとく影響を受ける。 :

- a. 移動フェイズと自動車化移動フェイズ (もしも自動車化である) の間に、その記載されたMAが半減する (端数は切り捨て)。
- b. 戦闘回避や対応移動 (もしも自動車化であると) を実施できない。
- c. 戦闘 (のみ) の間にASが半減 (端数は切り捨て) し、ERが2だけ減少 (-2) する。
- d. もしも砲兵であると、攻撃や防御に支援戦力を提供できない。

### 5.3 マップ上で補給をたどる

#### 5.3.1

マップ上のユニットは、補給源 [5.3.3 と 5.3.4] 又は補給源まで導かれる道路網 [5.3.5] まで5非道路ヘクスを通して補給をたどることができる。

#### 5.3.2

以下の場合には、補給をたどることができない。 :

- a. 海上ヘクスサイドを越える。
- b. 破壊されていない敵の拠点 [12.0] 内に又はそこを通り抜ける。
- c. 以下の条件を外れてアルパイン・ヘクス内に又はそこを通り抜ける。 :
  - 1) たどっているユニットが山岳又はコマンド・タイプ、あるいは
  - 2) 他の全てのタイプのユニットについては、道路網に沿ってアルパイン・ヘクス内に又はそこを通り抜けて補給をたどることができる。
- d. 敵の地上戦闘ユニットに占められたヘクス又は敵ZOCと競合しない空のヘクスを通して。

#### 5.3.3

枢軸軍のマップ上の補給源は、以下の通りである。 :

- a. シシリー : 枢軸軍支配下の全ての港湾。
- b. カラブリア : 枢軸軍支配下の全ての港湾と、カラブリア競技エリアのマップ北端の全ての地上ヘクス (シナリオ3と4)。

### 5.3.4

連合軍のマップ上の補給源は、以下の通りである。：

- a. 港湾ユニット又は工兵ユニットによって占められた連合軍支配下の全ての港湾。
- b. 海岸ユニットによって占められた全ての沿岸ヘクス。

### 5.3.5 道路網

- a. 友軍の道路網とは、友軍補給源まで導かれる連結した一連の1級[Main]又は2級[Minor]道路ヘクスである（1級と2級では道路移動率が異なることに注意すること）。
- b. 連合軍の道路網は、40 道路移動ポイントの長さを超えることができない。

例外：連合軍ユニットは、海岸ユニットに補給をたどるために道路網を使用することはできない[5.5.5b]。

- c. 枢軸軍の道路網は、無制限の長さで良い。

### 5.3.6 天候と補給線

- a. 泥濘の天候は、たどることができる非道路ヘクスを5から4に減少させる。道路網は、泥濘による影響を受けない。
- b. 嵐の状態は、補給線には影響を及ぼさない。

## 5.4 補給源

### 5.4.1

一方のプレイヤーにとって友軍の補給源は、他方のプレイヤーにとっては友軍のものではない。

### 5.4.2

一定のターンに、いかなる数の連合軍支配下の港湾も、機能状態にすることができる（港湾ユニット又は工兵ユニットを使用できれば）[6.2.4]。シナリオの間には、いかなる港湾も非活性化させたり機能状態にすることができる。

## 5.5 補給源許容量

### 5.5.1

1つの補給源で超過した補給許容量を他の補給源に移すことはできず、未来のゲーム・ターンのために取っておくこともできない。

### 5.5.2

連合軍の海岸ユニットと港湾ユニットは常に補給下で、連合軍の補給許容量に対してはカウントしない。

### 5.5.3

連合軍支配下の港湾を機能させる（補給源としての機能）ためには、補給決定フェイズの間に連合軍の工兵又は港湾ユニットが港湾ヘクスを占めていなければならない。：

- a. 港湾許容量は、いずれか1つの補給決定フェイズにその港湾を通して補給可能なユニットの最大数である。
- b. 港湾は、現在の増大した許容量が認めるだけの数のユニットのみに補給することができる。プレイヤー諸氏は、超過ユニットについては他の補給源にたどるか、さもなければOoSと判定されてOoSマーカーを受け取ることになる。
- c. 機能している全ての連合軍港湾の港湾補給許容量は、以

下の通りである。：

- 1) 記載された港湾許容量の数字
- 2) 枢軸軍の港湾爆破マーカーの合計を差し引く。
- 3) 連合軍港湾ユニットの港湾許容量増大値[5.5.3]を加える。

- d. 嵐は、港湾許容量を減少させない。

e. 連合軍プレイヤーは、港湾を再建できる。各工兵フェイズの間に、連合軍プレイヤーは連合軍の工兵又は港湾ユニットを含んでいる1つの港湾から港湾爆破マーカーを1枚取り去る（又は - 4 マーカーを - 2 マーカーと置き換える）ことができる。たとえ複数の港湾が爆破撤去の資格を有していても、ターン毎に1つの港湾のみがマーカーを取り去ることができる。

f. 各連合軍港湾ユニットは、その港湾補給許容量増大値を使用することにより、港湾の補給許容量を増加させることができる（港湾の修理と再建の能力は、各ユニットが持つ）。望むだけの数の港湾ユニットを同一の港湾に加える（重複して）ことができるが、組み合わせられた増大値はその港湾に記載された許容量（港湾爆破によって修正される）を超過できない。超過した港湾許容量増大ポイントは無視される。

例：現在は、ゲーム・ターン8の補給決定フェイズである。Palermo(ヘクス2407)の港湾は連合軍支配下である。US20と531 港湾ユニットがこのヘクスを占める。Palermoには、8の港湾補給許容量が記載されている。ただし、Palermoヘクス内には1枚の - 2と1枚の - 4の枢軸軍港湾爆破マーカーが残っており、Palermoに記載された港湾補給許容量を調整後に2レベルまで減少させる。US20と531 港湾ユニットは、組み合わせられた + 4の港湾補給許容量増大値（各港湾ユニットは + 2の値を持つ）を持つ。これらの4のうちの2ポイントのみがPalermoの調整後の補給許容量の2を増大させるために使用でき、Palermoが4つの連合軍地上戦闘ユニットの補給源として機能することを認める。超過した2港湾補給許容量増大ポイントは、このターンについては無視される。港湾ユニットはその爆破マーカーを取り去ることが可能なので、恐らく連合軍プレイヤーはゲーム・ターン8の工兵フェイズにPalermoから - 2港湾爆破マーカーを取り去ることを選択するだろう。もしも取り去られると、ゲーム・ターン9にはPalermoの修正後の補給許容量は4となり、港湾ユニットの4ポイント全ての港湾補給許容量増大ポイントが使用できることとなり、Palermoは8つの連合軍地上戦闘ユニットについての補給源として機能できる。

g. 連合軍のCatania又はPalermo占領に続くターンの補給決定フェイズの間に、イギリス軍の6つの港湾ユニットとUS1051 港湾ユニットをその + 4 港湾許容量増大面から + 5面に裏返す。

デザイン・ノート：この増加は、連合軍のシシリー人港湾労務者の使用をあらわす。

### 5.5.5 連合軍の海岸ユニット

a. その記載された補給許容量の数字を条件に、海岸ユニットは自身が占める沿岸ヘクスを、どちらの国家でもそこまで

正当なLOCをたどることができる連合軍地上ユニットの補給源に変換する。

- b. 海岸ユニットは道路網を支援できないので、ユニットたちは海岸ユニットまで5ヘクスのLOC（泥濘の天候の間には4ヘクスのみ）のみをたどることができる。LOCをたどる時には、沿岸ヘクスはカウントするが、ユニットのヘクスはカウントしない。
- c. 嵐のターンは、全ての海岸ユニットに記載された補給許容量を半減させる（端数は切り捨て）。
- d. 特定の沿岸ヘクスには、1海岸ユニットのみが占めることができる。

#### 5.5.6 枢軸軍の補給許容量

- a. カラブリアのマップ北端ヘクス：無制限の補給。
- b. 枢軸軍の機能する友軍港湾：記載された補給許容量の数字。港湾ユニットは必要ではない（現地のイタリア人が必要な労働力と資材を提供した）。

例外1：シナリオ3と4では、もしもReggio Calabriaの港湾がマップ北端に補給をたどることができなければ、全てのシシリーの港湾許容量が2に、Reggio Calabriaの港湾許容量が4に減少する（なぜならば、ほぼ大部分の枢軸軍の補給は陸上ルートを経て到着していたからである）。

例外2：枢軸軍のシシリー撤収[13.6.2f]は、枢軸軍の全てのシシリーの港湾許容量をゼロに減少させる。

#### 5.5.7 枢軸軍の港湾爆破

- a. 各ゲーム・ターンに、枢軸軍プレイヤーはドイツ軍地上戦闘ユニットによって占められた港湾に、工兵フェイズ毎に1枚の港湾爆破マーカーを置くことができる。各港湾爆破マーカーは、その港湾の補給許容量を2ユニットずつ減少させる。複数のマーカーをドイツ軍が占める港湾に置くことができるが、港湾に記載された補給許容量はマイナス1未満には減少しない。-4の港湾爆破マーカーは、2枚の港湾爆破マーカーを統合するためにもみ使用できる。枢軸軍プレイヤーは、港湾の爆破を通して故意に枢軸軍ユニットを非補給下に置くことができる。
- b. 連合軍プレイヤーは、港湾爆破マーカーを取り去ることができる[5.5.3e]。

## 6.0 連合軍の海岸 / 港湾

### 6.1 説明

#### 6.1.1

海岸ユニットと港湾ユニットは、連合軍がその戦闘ユニットを補給下で維持するために発展させてきた兵站システムをあらわす。これらのユニットは、極めて重要である。沿岸や港湾ヘクスが連合軍の機能した補給源となるためには、事前にこれらが存在しなければならない。

注意：US工兵ユニットも、港湾を機能させることができる。

#### 6.1.2

全ての海岸ユニットと港湾ユニットは、各1ステップを持つ。

#### 6.1.3

大部分のケースでは、海岸ユニットと港湾ユニットは同一カウンターの表面と裏面を占める。：

- a. 海岸ユニットは、カウンターの表面を占める。これらは、部隊と補給を海浜に運び上げるための揚陸能力に加えて、海岸堡を陣地化して防御するための工兵能力をあらわす。
- b. 港湾ユニットは、カウンターの裏面を占める。これらは史実と同様のユニットをあらわし、その機能は港湾の防御、修理、拡張に変化する。

例外1：US4Naval/540と5Naval/40海岸ユニットは、その裏面に港湾ユニットを持たない。（私共は、これらの工兵ユニットは上陸用舟艇大隊のための海岸支援ユニットとして奉仕させることを選択した。）

例外2：BR6港湾とUSI051港湾ユニットは、それぞれ両面を持つ。両ユニットは裏返される時も1ステップの港湾ユニットとして留まり、その港湾補給許容量増大値のみが変化する[5.5.3g]。

#### 6.1.4

各海岸 / 港湾ユニットは、以下を所持する。

- ・スタッキング値
- ・ER
- ・ゼロの攻撃戦力、
- ・防御戦力、
- ・記載された補給許容量（海岸ユニットのみ）
- ・港湾補給許容量増大値（港湾ユニットのみ）
- ・ZOCなし
- ・MAなし（ただし、ユニットは設置又は撤去できる）。

### 6.2 設置

#### 6.2.1

海岸ユニットは、侵攻ヘクスとしての目標となった沿岸ヘクスのみを占めることができる。1つの沿岸ヘクスには、1海岸ユニットのみが占めることができる。

注意：海岸ユニットは、たとえ港湾を含んでいる沿岸ヘクスを占めていても、海岸ユニットのモードで留まり補給源として機能する。港湾を機能させるために、1つ以上の港湾ユニットもそのヘクスを占めることができる。

#### 6.2.2

マップ外海岸ユニットは、侵攻ターンの連合軍輸送フェイズの間にもみマップに登場でき、そのためには侵攻上陸ヘクスに配置しなければならない。

#### 6.2.3

港湾ユニットは、連合軍支配下の港湾ヘクスにのみ置くことができる。ターン毎にいかなる港湾内にも1港湾ユニットのみを置くことができるが、複数の港湾ユニットが1つの港湾を占めることができる。

注意 :港湾ユニットはいまだに機能していない連合軍支配下の港湾に置くことができるが、その港湾が機能した後のターンになるまでは戦闘ユニットを上陸させることはできない。

#### 6.2.4

マップ外の港湾ユニットは、連合軍輸送フェイズの間にアフリカ待機ボックスからのみ登場することができる。これらは、連合軍の海上輸送許容量に対してカウントする。

### 6.3 撤去

#### 6.3.1

海岸 / 港湾ユニットは、戦闘のために沿岸 / 港湾ヘクスからの撤退を強制され得る。その時には緊急撤収を行わなければならない[13.3]。

#### 6.3.2

連合軍輸送フェイズの間に、各海岸 / 港湾ユニットは、1海上輸送ポイントのコストでマップからアフリカ待機ボックスへと撤退させることができる。

注意 :他のいずれかの位置からアフリカ待機ボックスに再登場する港湾ユニットは、海岸ユニットに裏返すことができ逆もまた同様である。

#### 6.3.3 再配置

##### 6.3.3.1

工兵フェイズの間に、マップ上のいずれかの港湾ユニットを取り上げるか又はマップ上の海岸ユニット[6.5]を裏返し、それを望む友軍港湾に置く。

##### 6.3.3.2

範囲や航空優勢ゾーンの制限はない。

##### 6.3.3.3

移動させることができる港湾ユニットの数に限度はないが、特定の港湾にはターン毎に1港湾ユニットのみを加えることができる。

##### 6.3.3.4

再配置は、海上輸送許容量[12.0]に対してはカウントしない。

##### 6.3.3.5

嵐のターンの間には、港湾ユニットの再配置は認められない。

#### 6.3.4 変換

##### 6.3.4.1

非嵐ターンの工兵フェイズの間に、海岸ユニットを港湾ユニットに変換することができる。海岸ユニットを港湾ユニット面に裏返し、他の連合軍支配下の港湾に再配置する。この行動は、連合軍の海上輸送許容量に対してはカウントしない。

##### 6.3.4.2

いったん変換されると、「新たな」港湾ユニットは、ただちに

連合軍支配下の港湾に再配置しなければならない(連合軍支配下の港湾を占めており、そのヘクスに留まることができる場合を除く)。

#### 6.3.4.3

1ターンの間に変換できる海岸ユニット数の唯一の制限は連合軍支配下の港湾の数であるが、いかなる港湾にも新たに交換された1港湾ユニットまでを再配置できる[6.3.3.3]。

#### 6.3.4.4

いったん変換されたら、マップ上の港湾ユニットは海岸ユニットに戻ることはできない。

### 6.4 二次侵攻

連合軍特別移動フェイズの間に、海岸ユニットを二次侵攻作戦のためにアフリカ待機ボックスから侵攻ボックスに移動させることができる。

注意 :これは、アフリカ待機ボックス内のいずれかの海岸ユニットをマップに再登場させるための唯一の方法である。港湾ユニットは、もちろん、連合軍の海上輸送を使用して常に再登場できる[6.2.4]。

## 7.0 地上ユニットの移動

自軍の移動フェイズの間に、プレイヤーは資格を持つ非海岸 / 港湾ユニットを移動させることができる。ユニットやスタックを一度に1つずつ、ヘクス・グリッドを通して連続するヘクスの道筋をたどりながら移動させる。各ユニットは、各ヘクスに進入又は一定のヘクスサイドを越えるために、そのMAから一定数のMPsを消費する[TEC]。

### 7.1 移動制限

資格を持つユニットは、移動、自動車化移動、特別移動フェイズの間、又は対応移動を実施している時に移動することができる。これらは、以下で述べる「移動」する唯一の時である。戦闘フェイズの間に、どちらの陣営のユニットも各戦闘の解決後に前進や退却ができ、これはこれらのルールの目的についての移動とは見なせず、MPsは使用しない。

#### 7.1.1

ヘクスから隣接ヘクスへとユニットを移動させる。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできない。

#### 7.1.2

1ゲーム・ターンの間に単一のヘクスを通過できる友軍ユニットの数には限度がない。スタッキング限度は、各フェイズの終了時と退却の完了時にのみ適用される。

#### 7.1.3

所有するプレイヤーの裁量で、ユニットたちをスタック[3.2]として移動させることができる。スタックしたユニットのMAは、スタック内の最低速ユニットのそれだが、より速いユニットはそのMAの残りで移動を継続できる。スタックは、移動中にユニ



ットを取り上げたり加えることができない。いったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内に又は通り抜けて移動できる（フェイズ終了時にはスタッキング限度が適用される）。

#### 7.1.4

ユニットは、あるフェイズに一度のみ移動できる。決して1フェイズにその合計MAを超えての消費はできない。

#### 7.1.5

ユニットは、決して移動することを強制されない。

#### 7.1.6

未使用のMPsは、持ち越したり他のユニットに譲渡できない。

#### 7.1.7

友軍ユニットは、決して敵の地上戦闘ユニットを含んでいるヘクスには進入できない。追加のコストなしで友軍が占める又は支配下のヘクス（敵のZOC内でない）を通して移動できる。

#### 7.1.8

マップ端からユニットを出したり、禁止された地形を移動させることはできない。マップ外への退却や禁止された地形への移動を強制されたユニットは、除去される。

例外：枢軸軍にとってのカラブリアのマップ北端[7.6.5a]。

### 7.2 移動へのZOCの影響

#### 7.2.1

ユニットは、敵のZOCに進入するために追加の1MPを消費する。敵のZOCを離脱するためのMP罰則はない。同一のフェイズの間に、ユニットは、十分なMPsを持つ限り敵のZOCに進入しても移動を停止する必要はなく、1つの敵支配下のヘクスから他のそれへと直接移動できる。

#### 7.2.2

友軍ZOCは、自軍ユニットの移動には何ら影響を与えない。

### 7.3 移動への地形の影響

#### 7.3.1

各ヘクスには、1つ以上の地形タイプが含まれる。地形効果チャート（TEC）は地形を識別し、乾燥又は泥濘の天候[5.1]の間にユニットが様々な地形タイプに進入するために消費する移動ポイントのコストが列記される。複数のタイプの地形を含むヘクス（例えば、平地と丘陵）では、一定の天候状態（TEC）の下に道路上を移動する時を除き、ユニットは最高の移動コストを消費してヘクスを通過する。

例：乾燥の天候では、ユニットは平地と丘陵の両方を含むヘクスを通過するために2MPsを消費することになる。

#### 7.3.2

ユニットは、もしも地形や敵ZOCのコストを消費するための

十分なMPsを残していなければ、ヘクスに進入できない。

例外：侵攻上陸ユニットは、常に自身の目標沿岸ヘクスに進入できる。

#### 7.3.3

道路ヘクスサイドを通してあるヘクスに進入するユニットは、そのヘクス内の他の地形にかかわらず、その道路の移動率に従ってMPsを消費する。

例：非平地ヘクスに2級道路が含まれている。このヘクスに2級道路ヘクスサイドを通して進入するユニットは、進入するために1MPを消費することになる。もしもそのヘクス内の道路が1級道路であると、進入するためのMPコストは地形にかかわらず1/2となる。

#### 7.3.4

いくつかの地形特徴（河川のような）は、ヘクスサイド上でのみ見られる。ユニットは、ヘクス自体の地形に進入するためのコストに加えて、これらのヘクスサイドの特徴を越えるためのコストを消費する。道路上で河川ヘクスサイドを越えているユニットは（河川ヘクスサイドを道路が越えている場所には橋梁が存在する）その道路の移動率で移動し、河川についての追加のヘクスサイドのコストを消費しない。

#### 7.3.5

装甲と砲兵ユニットは、非道路ヘクスサイドを通して山岳やアルパインのヘクスに進入できない。

### 7.4 移動への天候の影響

現在のターンの天候状態に一致するTEC上のコラムを使用すること。

例：もしも現在のゲーム・ターンについての天候状態が泥濘に決定したら、様々な地形タイプに進入したり越えるための正確なコストを見つけるために、TEC上の泥濘コラムを使用する。

### 7.5 移動フェイズ

#### 7.5.1 移動フェイズ

- 各プレイヤーの移動フェイズの間に、ゼロを超えるMAsを持つ全ての友軍戦闘ユニットは、もしも望むのであれば移動させることができる（7.1の制限が適用される）。
- OoS/混乱[Disruption]マーカースを載せているユニット又は敵のZOC内のユニットは、このフェイズの間に移動することができる。

#### 7.5.2 自動車化移動フェイズ

ほとんど大部分のユニットはいくらかの車両を持つが、自動車化（MAの周囲に赤いボックスを持つユニット）として表示されたユニットのみが、この特別な移動フェイズのための車両と戦術ドクトリンの両方を有す。：

- 自軍の自動車化移動フェイズの間に、手番プレイヤーは望むだけの数の自軍自動車化ユニットをその半分のMAまで（端数は切り捨て）移動させることができる。

b. OoS / 混乱[Disruption] マーカーを載せているユニット又は敵のZOC内のユニットは、このフェイズの間に移動することができる。

注意：一定のユニット、主に砲兵は、オレンジ色のMAを持つ。これらのユニットは自動車化の移動コストを消費しなければならないが（しかも自動車化と装甲ユニットが進入を禁止されている地形には進入できない）、対応又は自動車化移動フェイズの間には移動できない。

## 7.6 待機ボックス

待機[Holding]ボックスは、ゲーム・マップに隣接している地域をあらわし、保管されているユニットがゲーム・マップ上に登場するために使用される。

### 7.6.1

2つの待機ボックスがある。アフリカ待機ボックスは連合軍プレイヤーにとって友軍のもので、イタリア待機ボックスは枢軸軍プレイヤーにとって友軍のものである。各待機ボックスは、機能している港湾や飛行場として機能する。

### 7.6.2

待機ボックス内のユニットは、常に補給下である。スタッキングと港湾許容量は、無制限である。友軍のユニットは敵の待機ボックスには進入できない。待機ボックス内のユニットは、補充手順を通して失われたステップを回復できる[15.0]。

### 7.6.3

連合軍と枢軸軍の空挺ユニットが航空輸送や空挺強襲を実施するためには、適切な待機ボックス内に位置していなければならない。

### 7.6.4

連合軍ユニットは、以下のいくつかの方法でアフリカ待機ボックスに進入する。：

- a. シナリオ開始時にそこにセットアップされる。
- b. 輸送フェイズの間に、港湾内に位置する連合軍の海岸ユニット、港湾ユニット、戦闘ユニットは、マップからアフリカ待機ボックスに移動するために、使用可能な海上輸送許容量を使用できる。
- c. 特別移動フェイズの間に、侵攻上陸[Amphibious Invasion]ボックスと後続[Follow-Up]ボックス内の連合軍ユニットは、アフリカ待機ボックス内に移動させることができる[7.7.1 と7.7.2]。
- d. 緊急撤収[Emergency Evacuation]ボックス内の連合軍ユニットも、もしもERチェックにパスすると進入できる。

注意：他の位置からアフリカ待機ボックスに再進入する港湾ユニットは、その海岸ユニット面に裏返すことができ、逆もまた同様である。

### 7.6.5

アフリカ待機ボックス内のユニットのみが、二次侵攻作戦のために侵攻ボックス又は後続ボックス内に移動させることができる。

### 7.6.6

枢軸軍ユニットは、以下の2つの方法でイタリア待機ボックスに進入できる。：

- a. 移動フェイズ（又はもしも認められるのであれば自動車化移動フェイズ）の間に1MPを消費するか、又は退却を強制されることにより、マップ北端から退出する。
- b. 特別移動フェイズの間に緊急撤収[Emergency Evacuation]ボックス内でERチェックのパスに成功することにより[13.3]。

### 7.6.7

枢軸軍ユニットは、以下の3つの方法でイタリア待機ボックスを退出する。：

- a. 枢軸軍移動フェイズ又は（もしも認められるのであれば）自動車化移動フェイズに地上移動を使用してマップ北端に進入するために1MPを消費する。
- b. 航空輸送任務によって（もしも空挺部隊であれば）。
- c. 海上輸送によって（もしもシシリー撤収[13.6]が宣言されていないならば）。

## 7.7 連合軍の中継ボックス

連合軍プレイヤーは、更なる3つの中継ボックスを持つ。これらのボックス内でのスタッキング限度はなく、これらのボックス内のユニットは常に補給下である。これらのボックス内のユニットは、連合軍の海上輸送許容量に対してはカウントしない。

### 7.7.1 侵攻上陸[Amphibious Invasion]ボックス

ユニットは、侵攻計画[13.1]の一環としてこのボックスに進入する。これらは、強襲上陸又は連合軍のアフリカ/後続ボックスへの輸送を通してボックスを退出する[13.2.8]。

### 7.7.2 侵攻後続[Invasion Follow-Up]ボックス

ユニットは、侵攻計画[13.1]の一環として、又は侵攻上陸ボックス[13.2.8]からこのボックスに進入する。ユニットは、侵攻後続[13.4]の一環として、又はアフリカ待機ボックス[13.4.7]に戻る時にこのボックスを退出する。

### 7.7.3 緊急撤収[Emergency Evacuation]ボックス

このボックスは、緊急撤収の実施を強制されて生き残った全ての連合軍ユニットが待機する[13.3]。

注意：いくつかのシナリオでは、枢軸軍プレイヤーも連合軍の緊急撤収ボックスと同様にシシリー撤収ボックスを持つが、ユニットはシシリー撤収の間に進入することができ、枢軸軍のイタリア待機ボックスへの移動を試みることができる[13.6]。

## 8.0 戦闘前の活動

戦闘解決には、実際の戦闘のための舞台を整える一連の活動が先行する。それらのステップは以下の通りである。：

- ・ 戦闘の宣言
- ・ 戦闘の回避

- ・ 防御側の対応

## 8.1 戦闘の宣言

### 8.1.1

自軍移動フェイズの間に、移動しているプレイヤーはどの敵ヘクスを攻撃するのかを宣言し、どの隣接する友軍ユニット/スタックが各敵ヘクスを攻撃するのかを示す。スタック内の個々のユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できる。単一の戦闘では、1つの敵ヘクスのみが攻撃され得る。次に戦闘宣言マーカーを矢印が攻撃を受けるヘクス(防御側ヘクス)を指すように向けて自軍の各攻撃ユニット/スタックの上に置く。いったん攻撃宣言マーカーが置かれたら、攻撃するための決定は取り消すことができず、防御側のヘクスはそれに対して攻撃を宣言する全てのユニットによって攻撃されなければならない。

### 8.1.2

敵が占めるヘクスは、隣接する周囲の6ヘクスから望む数だけ攻撃することができ、追加の砲兵射撃支援[10.1]、航空支援[10.2]、海上支援[10.3]を伴うことが可能で、連携攻撃の影響を受ける[9.2]。

### 8.1.3

ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃の宣言や参加ができない。半減したために合計攻撃戦力が1未満に減少したユニットやユニットのスタックは、攻撃できない。

### 8.1.4

ユニットは、移動できないヘクスや進入/通過ができないヘクスサイドを越えて戦闘を宣言できない。

例外: 砲兵は、進入できないヘクス内を攻撃できないが、支援を提供することはできる。

## 8.2 戦闘の回避

### 8.2.1

全ての戦闘が宣言された後に、相手側プレイヤーは資格を持つユニットのスタックで戦闘回避を実施するための選択を持つ。資格を持つためには、そのヘクス内の全てのユニットが自動車化で、5以上のERを持ち、OSSマーカーを持たず、防御ヘクスを占めていなければならない。

### 8.2.2

スタック内で最高のERを持つユニットのERチェックを実施する。もしも失敗すると、そのスタックは防御ヘクス内に留まる。もしもパスすると、スタック全体を2ヘクス退却させる[9.6]。ここで「攻撃側」プレイヤーは、元の空のヘクス内に11スタッキングポイントまで前進させるための選択を持つ。これらのユニットはもはや戦闘宣言を持たないので、戦闘フェイズの間には戦闘に参加できないことに注意すること。戦闘回避は移動ではなく退却である[9.6]。

### 8.2.3

戦闘回避に成功したスタックは、攻撃宣言の目標であるヘクス内で退却を終えることはできないが、退却の間にそのよう

なヘクスを通り抜けることはできる。

### 8.2.4

戦闘回避は、もしも退却の道筋が敵ZOC内の空のヘクスを通り抜けなければならない場合には、発生し得ない。

## 8.3 対応移動

全ての戦闘回避の試みが解決された後に、対応移動を試みることができる。

### 8.3.1

防御側は、許容移動力の半分(端数は切り捨て)までで防御ヘクスの2ヘクス以内に存在する資格を持つ自動車化ユニットを望む数だけ移動させることができる。自動車化ユニットは、以下の場合にのみ対応移動のための資格を持つ。:

- a. OSSマーカーを持たず、
- b. 敵のZOC内になく(もしもイタリア軍又は連合軍であると、ドイツ軍ユニットは連合軍のZOC内でも可能)
- c. ERチェックにパスし
- d. このターンに戦闘回避をしておらず、
- e. 防御ヘクスを占めていない。

注意: このフェイズは、防御側に戦闘への部分的な対応の機会を与える。したがって、もしも他方のプレイヤーがその移動フェイズの終了時に戦闘を宣言していなければ、対応移動も不可能である。

### 8.3.2

もしもユニットが対応に失敗すると、元のヘクス内に留まる。対応フェイズの間には、その特定のユニットによってさらなる試みを行うことはできない。

### 8.3.3

対応移動の間に、ユニットは十分な移動ポイントを持ち、友軍ユニットがすでにそのヘクスを占めていない限り、敵のZOC内に進入できない。もしも敵のZOCに進入すると、敵のZOCに進入するためのMPコストは消費しないが、そのフェイズの残りについてはただちに停止する。対応移動は、それを誘発したヘクス内に進入する必要はなく、又はいかなる方向の戦闘でもかまわない。

### 8.3.4 追加の対応制限

- a. 対応移動の終了時には、対応ユニットによってスタッキング限度が破られてはならない。
- b. ユニットの、自身が移動を禁止された地形を含んでいるヘクス内やヘクスサイドを越えての対応はできない。

## 9.0 戦闘

戦闘は、戦闘宣言マーカーが置かれている敵対するユニット間で発生する。戦闘を宣言したプレイヤーは攻撃側で、他方のプレイヤーが防御側である。攻撃は、9.4の手順に従って個々に解決される。

## 9.1 攻撃のパラメーター

### 9.1.1

ユニットは戦闘フェイズでのみ攻撃を行うことができる。

### 9.1.2

攻撃宣言マーカ―を載せていないユニットは、攻撃できない。

例外：隣接又は非隣接の砲兵ユニットは、支援を提供することができる[10.1]。

### 9.1.3

戦闘フェイズの間には、すでにそれに対して戦闘が宣言されているユニットのみを攻撃できる。

### 9.1.4

ユニットは、たとえ敵が占めるヘクスが他のユニットによって攻撃を受けていても、攻撃することなしにその敵ユニットのZOC内に留まることができる。

### 9.1.5

戦闘フェイズ毎に複数回攻撃したり複数回攻撃を受けるユニットはない。

### 9.1.6

ユニットの攻撃戦力は、異なる攻撃の間で分割することはできない。

### 9.1.7

各戦闘についての連携攻撃の前に、戦闘宣言マーカ―を取り去る。

## 9.2 戦闘への地形の影響

### 9.2.1

防御ユニットのみが自身が占めるヘクス内の地形並びにそのヘクスのヘクスサイドからの特典を受ける(有利なDRMを受け取る)。攻撃ユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘には何ら影響を持たない。(TECを参照)

### 9.2.2

防御側は防御ヘクス内の地形について1つのみのDRMを受け取るが、もしも防御ヘクス内に複数の地形タイプが存在すると、常に使用可能な最高のDRMを受け取る。

### 9.2.3

山岳とアルパインの地形は、攻撃している装甲ユニットの攻撃戦力を半減させる。

### 9.2.4

もしも全ての攻撃ユニットが特定のタイプのヘクスサイドを通して攻撃していると、防御側は防御ヘクスの地形DRMに加えて、ヘクスサイドのDRMを受け取ることができる。

例外：強襲上陸に対して防御している沿岸ヘクス内のユニットは、たとえ他の隣接する沿岸又は内陸ヘクスから攻撃さ

れていても、常に+1DRMを受け取る。

### 9.2.5

ユニットは、移動して越えることを禁止されているヘクスサイドを越えての攻撃はできない。

例：装甲ユニットは、非道路ヘクスサイドを通してはアルパイン又は山岳ヘクスを攻撃できない。

## 9.3 連携

ユニット間の連携は、攻撃や防御の成功に不可欠なものである。戦闘の間には、多くの連携チェックが要求される。チェックを要求されたら、プレイヤー補助カード上の戦闘連携表を調べる。航空支援と海上支援ポイン―は、サイを振って表上の一定の数字を出すことにより連携にパスする。非砲兵ユニットは、もしもERチェックに成功すると完全戦力で攻撃するが、全ての非砲兵ユニットがこれらのチェックをしなければならないわけではない[9.3.1と9.3.3]。

### 9.3.1 単一ヘクスの攻撃

攻撃プレイヤーは、攻撃スタック内の1ユニットを先導ユニットとして選択する。このユニットは、後の戦闘のシーケンスでER差DRMを決定するために、そのERを使用することになる。単一ヘクスの攻撃では、連携についてのERチェックはない。全ての攻撃ユニットは、その完全攻撃戦力を使用して戦闘のシーケンスに進むことになる。

### 9.3.2 複数ヘクスの攻撃

攻撃側は、自動的に完全戦力で攻撃する先導ヘクスを選択するが、全ての非先導ヘクスは完全戦力で攻撃を行うためにERチェックにパスしなければならない。攻撃側は、ER差決定のためにそのERを使用する先導ヘクス内の先導ユニットを選択する。

例外1：先導ヘクスを選択する時には、OOS/混乱マーカ―を持たないスタックを優先的に先導ヘクスとして選択しなければならない。

例外2：侵攻ヘクスを占めているスタックは、複数ヘクス戦闘では自動的に先導ヘクスである。

例外3：平地地形の防御ヘクスに対して装甲効果シフトが宣言された時には、先導ヘクス内の先導ユニットは装甲タイプ(黄色のユニット・ボックス)のユニットでなければならない。

### 9.3.3

複数ヘクス攻撃での非先導ヘクスは、ここで連携のためにそれぞれがERチェックを行わなければならない。攻撃プレイヤーは各ヘクス内の先導ユニットを選択し、そのユニットに対してERチェックを行う。もしもユニットがパスすると、そのスタックは連携してその戦闘に完全攻撃戦力を提供する。もしもユニットが失敗すると、そのスタックは連携せずにその戦闘に合計攻撃戦力の1/2(端数は切り捨て)を提供する。1攻撃戦力ポイント未満に減少したユニット(又はスタック)は、戦闘に

参加しない。

#### 9.3.4

連合軍プレイヤーは、非先導ヘクス内の全てのユニットが空挺又はコマンド・ユニットでない限り、これらのユニットをいかなる非先導ヘクス内の先導ユニットとしても使用できない。

デザイン・ノート:連合軍の指揮官たちは、めったにそのエリート・ユニットを「普通の」突撃では危険にさらさなかった(それを行うことによるVP罰則に注意)エリート・ユニットで非先導ヘクスでの連携を行えば、ほぼ確実に損失の危険を犯すことはないが、これはゲーム的な戦術であり史実を無視している。

#### 9.3.5

砲兵ユニットは、決して攻撃での先導ユニットとはなり得ない。

#### 9.3.6

防御プレイヤーは、自身の支援戦力をその戦闘に提供している砲兵ユニットを除き、防御ヘクス内のいかなるユニットも先導防御ユニットとして指定できる(つまり、防御側ヘクス内で自身の防御戦力を提供している砲兵ユニットは、先導防御ユニットになり得る)。

### 9.4 戦闘の解決

手順

攻撃プレイヤーは、以下のシークエンスにより、各攻撃について望む順番で、宣言された全ての戦闘を解決する。:

#### . 攻撃戦力の算出

- 攻撃側は、戦闘宣言マーカーがあるヘクス内の全ての未確認状態のユニットを表に返す。
- 攻撃側は、戦闘宣言マーカーがある各ヘクス内の全ての非砲兵ユニットの攻撃戦力を合計する。いくつかのユニット又はスタックは、半減し得る。半減は累積し得る(いくつかのユニット/スタックは、複数回半減し得る)。その際の端数は、常に切り捨てられる。半減は、以下の順番で行われる。:

- 道路ヘクスサイドを通して山岳やアルパインのヘクスを攻撃している装甲ユニット。
- 混乱又はOoSマーカーを載せているユニット。
- 戦闘連携についてのERチェックに失敗した非先導ヘクス内のユニット/スタック[9.3.2]。

- 攻撃側は、資格を持つ砲兵ユニットを指定する[10.1.2と10.1.3]。

- 攻撃側は、砲兵のERチェックを行う必要がある。先導ヘクス内にスタックしている1砲兵ユニットは、ERチェックを行うことなしに支援戦力を提供することができる。要求されたERチェックにパスした他の全ての砲兵ユニットは、その支援戦力を攻撃戦力の合計に加えることになる[10.1.1c]。指定された全ての砲兵ユニットの上に射撃済[Fired]マーカーを置くこと[10.1.1d]。

注意 1:射撃済マーカーを砲兵ユニットの上に置くことは、

その支援が1つの戦闘に提供されたことを表示する。その戦闘フェイズには、続くいかなる戦闘にも支援を提供することができない。

注意 2:地形は、砲兵の支援戦力を半減させない。砲兵は、通過不可能な地形を通して射撃できる。

- 攻撃側は使用可能な航空支援ポイントを配置し、連携のためのサイを振り、もしも認められたら配置した全てのポイントを受け取る[10.2]。
- 攻撃側は(もしも連合軍であると)使用可能な海上支援ポイントを配置し、連携のためのサイを振り、もしも認められたら配置した全てのポイントを受け取る[10.3]。

注意:特定の戦闘を支援するための資格を持つ砲兵/航空/海上支援ポイントの合計は、その戦闘に投入した攻撃戦力の合計を超過できない。超過した支援ポイントは失われる。

#### . 防御戦力の算出

- 防御側は、防御ヘクス内の全ての未確認状態のユニットを表に返す。
- 防御側は、防御ヘクス内の全てのユニットの防御戦力と支援戦力を合計する。指定された全ての砲兵ユニットの上に射撃済マーカーを置くこと。

注意:防御ヘクス内でその支援戦力を提供しているいかなる砲兵ユニットも、その防御戦力を提供することはできない(逆もまた同様)。

- 防御側は、支援戦力を提供するために他の資格を持つ砲兵ユニットを指定し、ERチェックを行う[10.1.2と10.1.4]。要求されたERチェックにパスしたユニットは、支援を提供できる[10.1.1c]。ERチェックを行った後に、各砲兵ユニットの上に射撃済マーカーを置くこと[10.1.1d]。

注意:地形は、砲兵の支援戦力を半減させない。砲兵は、通過不可能な地形を通して射撃できる。

- 防御側は使用可能な航空支援ポイントを配置し、連携のためのサイを振り、もしも認められたら配置した全てのポイントを受け取る[10.2]。
- 防御側は(もしも連合軍であると)使用可能な海上支援ポイントを配置し、連携のためのサイを振り、もしも認められたら配置した全てのポイントを受け取る[10.3]。

注意:特定の戦闘を支援するための資格を持つ砲兵/航空/海上支援ポイントの合計は、その戦闘に投入した防御戦力の合計を超過できない。超過した支援ポイントは失われる。

#### . 戦闘比

攻撃戦力の合計を防御戦力の合計で割り、戦闘比を出す。CRT上に列記された最寄りの比になるように、端数は常に防

御側に有利に丸める。

例 :29 対 10 は 2対1の比率である。

#### ・装甲効果シフト

攻撃を宣言した先導ユニットが装甲である時には、攻撃側はもしも防御ヘクスが以下の場合に、CRT上で右への1コラム・シフトを受け取る(つまり、2対1が3対1の攻撃になるということ)。

- a.平地地形内にあり、
- b.拠点を含んでおらず、
- c.装甲又は対戦車ユニットを含んでおらず、
- d.攻撃している装甲ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃していない。

#### ・DRMの決定

- a.地形[9.3と地形効果チャート]
- b.強襲上陸[13.2.4d]
- c.連合軍の異国籍[14.2.2]
- d.防御ヘクス内の拠点[16.1.1]
- e.ER差の算出

先導攻撃ヘクス内の先導ユニットのERと防御ヘクス内の先導ユニットのそれを比較する。もしも先導ユニットが混乱マーカーを載せていると、そのERは2だけ減少する。もしもムッソリーニの失脚の後にイタリア軍ユニットが先導ユニットになると、そのERは1だけ減少する。これらの2つの減少は累加する。

イタリア軍の先導ユニットは、そのERが3だけ減少することも考えられる。

もしも防御側の先導ユニットのERが攻撃側の先導ユニットのERよりも大きいと正の(+)DRMの結果となり、もしも防御側が攻撃側よりも小さいと負の(-)DRMの結果となる。

例 :攻撃側の先導ユニットがER5を持ち、防御側の先導ユニットのERは7である。攻撃側(5)から防御側(7)を差し引く。この結果は+2で、+2のDRMを意味するので、攻撃側は自身のDRMの計算に2を加え(+2)しなければならない。

#### f.高比率攻撃

8対1を超える比で行われる攻撃は、有利なDRMsを受け取る[CRTを参照]。

#### ・実質DRMs

攻撃側と防御側の実質的なDRMsを出す。各+1のDRMは、各-1のDRMを相殺する。相殺後に残っている正又は負のDRMの合計が最終DRMである。最終DRMは、決して+3又は-3を超えることができず、この限度を超える最終DRM値は無視すること。

#### ・サイを1つ振る

CRT上で数字の結果と比率コラムを交差照合する。もしも攻撃側が装甲効果を受けていると[9.4.1 項]、比率コラムを1コラム右にシフトさせる。サイの目を実質DRMによって調整する。他のいかなる戦闘にも進む前に、その戦闘結果を参加

したユニットに適用する。最終比率が1対3未満のいかなる戦闘でも、攻撃ユニットは自動的に除去され(「E」の結果)、防御部隊は何も被らない。8対1を超える戦闘比は、8対1として解決される。攻撃側は、任意に戦闘比を減少させることはできない。

例 :3対1の比の戦闘で2対1を宣言できない。

## 9.5 戦闘結果(CRT)

### 9.5.1

非隣接砲兵ユニットは戦闘結果を被らず、減少、退却、戦闘後前進を行わない。

### 9.5.2 損失の適用

CRT上で要求される時には、ユニットは戦闘戦力レベル(「ステップ」とも呼ばれる)の形で損失を受ける。戦闘ユニットは、1又は2のステップを有する。ユニットは、以下の順番でステップを失う。

完全戦力レベル、半減戦力レベル(裏返す)。

完全戦力レベルとは、ユニットの表面に記載された値である。半減戦力レベルとは、ユニットの裏面に記載された(より低い)値である。多くのユニットは、完全戦力のみを持つ。除去又は使用可能なステップを超えて失うことを強いられたユニットは、プレイから取り去られて脇に置かれる。

### 9.5.3

戦闘戦力の損失を要求される時には、所有者が部隊の全体からその部隊の各ユニットからではなく、指定された数の戦闘戦力レベルを取り去る。

注意1:攻撃している先導スタックの先導ユニットと先導防御ユニットは、CRTによって要求されたいかなる戦闘ステップ損失の最初のステップも受けなければならない。加えて、先導防御ユニットは、もしもCRTが戦闘ステップ損失を強制しなければ、退却不可についてのステップ損失を受けなければならない。

注意2:もしも一方の陣営が数字のステップ損失によって要求されるよりも少ないステップしか持たなければ、他方の陣営が要求されるステップ損失が1だけ減少する。

### 9.5.4

いくつかの除去ユニットは、後に補充手順を通してマップ上でプレイするために復帰できる[15.0]。

## 9.6 退却

戦闘結果がユニットに退却を要求する時には、所有しているプレイヤーは影響を受けるユニットを個々に(又はスタックとして[9.6.9])1又は2ヘクス防御ヘクスから移動させる。もしもそのユニットが以下の制限内で退却できなければ除去される。

### 9.6.1

ユニットは、禁止された地形ヘクスサイド、マップシートの端、敵のユニットを越えては退却できない。ユニットは、移動フェイ

ズの間に通常に進入できないヘクスへは退却できない。

例外 :緊急撤収[13.3]とカラブリアのマップ北端[7.6.5a]。

#### 9.6.2

ユニットは、もしもそれが(一時的に)スタッキング限度を破ることを意味しても、友軍ユニットを含んでいるヘクスを通して退却できるが、スタッキング限度を破った状態で退却を終了することはできない。そのような場合には除去される。

デザイン・ノート:除去は、全体の戦闘損失ではなく無統制による戦闘ユニットの崩壊をあらわす。

#### 9.6.3

ユニットは、敵ZOC内の友軍が占めるヘクス内で退却を終了できる。

#### 9.6.4

ユニットは、いまだに戦闘が解決されていない防御ヘクス内で退却を終了できるが、その戦闘には戦力を提供できず、先導戦闘ユニットとなることもできない。ただし、新たな戦闘が解決される時には、防御側に不利な全ての不利な結果を被る。

#### 9.6.5

ユニットは、スタッキング限度内で代替できる位置が存在しない限り、非補給下になる場所へは退却できない。

#### 9.6.6

もしも退却している地上戦闘ユニットが、緊急撤収と合法的な陸上退却の道筋が両方とも使用可能であると、プレイヤーはどちらでも選択できる。港湾/海岸ユニットは、常に緊急撤収を行わなければならない。

#### 9.6.7 退却不可オプション

いくつかのケースにおいて、ユニットは退却できないことになる。:

a.退却不可オプションは、各陣営について以下の特別な1つの状況に限定される。:

枢軸軍 :攻撃や防御の時にユニットやスタックが拠点を占めていると、退却不可オプションを試みることができる。

連合軍 :海岸/港湾ユニットに加えて、それらと共にスタックする他のいずれかの連合軍ユニットたちは、退却不可オプションを試みることができる。

b.プレイヤーは、常に退却不可オプションを試みる代わりに自軍部隊を通常に退却させる選択肢を持つ。

c.もしも退却不可オプションを実施できるのであれば、以下の手順で実行する。:

1)最初に、戦闘結果によるいかなる強制的な数のステップ損失も取り去る。もしも必要であれば、先導ユニットを減少面に裏返す。

2)もしも先導ユニットが減少する代わりに取り去られたら、退却不可を実施しているプレイヤーは新たな先導ユニットを指定する。

3)新たな先導ユニットに対してERチェックを行う。

4)もしも先導ユニットがERチェックをパスすると、ユニット/

スタックは退却しない。ただし、そのユニット/スタックは、追加の1ステップを失う(もしも先導ユニットが戦闘の結果としてステップを失っていなければ、このステップ損失を受けなければならない。さもなければ、スタック内のいかなるユニットも損失を受けることができる)。もしもこの追加のステップ損失がヘクス内での最終ステップであると、攻撃側は空のヘクス内に戦闘後前進ができない。

5)もしもユニットがERチェックに失敗すると、通常に退却/緊急撤収を実施する。

#### 9.6.8 敵ZOCを通しての退却

全てのユニットは、他に選択肢が存在しない限り、その最初の選択肢としていかなる種類の敵ZOCも競合しているしていないにもかかわらず通り抜けて退却することができない。ユニットは、たとえ敵のユニットがZOCを及ぼしていても、そのヘクス内に1つ以上の友軍ユニットが占めていると、通過して退却することができる(なぜならば、あなたのユニットが占めるヘクスを支配するからである)。あなたのユニットは、たとえ敵ZOC内であっても、友軍が占めるヘクス内でその退却を終了できる。

#### 9.6.9 敵ZOCを通しての特別な退却

a.ユニットは、もしもその唯一の退却の道筋が2つ以上の敵ZOC内の空のヘクスを通り抜けると、自動的に除去される。ただし、1つの敵ZOC内の空のヘクスを通り抜けて退却しなければならないユニットは、それを行うことができる。それは2ヘクス退却しなければならない、その過程で減少や除去され得る。

b.砲兵ユニットは、この手順を実施できない。プレイヤーは、残っている自軍ユニットにこの退却の手順を認めさせるために砲兵を除去できる。

例外 :連合軍の機甲砲兵は、敵ZOCを通り抜けての特別な退却を実施できる。

#### 手順

.2ヘクスの退却を実施する。退却しているスタックは、スタックしたままでないなければならない。

.退却が完了した時に、所有者は退却ユニットのERチェックを実施する。もしもスタックであると、そのスタックの先導ユニットがERチェックを実施する。

.もしも失敗すると、そのユニット(又はスタックの先導ユニット)は、1ステップ損失を受ける。もしも退却しているスタックが混乱マーカースを持っていずれかのユニットを持つと、ERチェックに2を加える(+2)。

#### 9.7 戦闘後前進

戦闘の結果として元の防御ヘクスが空になったら、攻撃ユニットはその空のヘクス内に前進できる。

#### 9.7.1

プレイヤーは、他のいかなる戦闘も解決する前に、ただちに前進の選択を実行しなければならない。プレイヤーは、ユニットを前進させることを強制されない。前進の後には、たとえその前進が敵ユニットに隣接する位置であっても、ユニットたちはそのフェイズには再び攻撃できない。

#### 9.7.2

その戦闘に参加して勝利した攻撃ユニットのみが前進できる。砲兵ユニットは、前進できない。ユニットたちは、攻撃が行われたいかなるヘクスからも前進することができる。

#### 9.7.3

前進は、攻撃されたヘクス内でなければならない。前進ユニットは、そのヘクスに進入するために敵ZOCを無視する。戦闘後前進は移動ではなく、移動ポイントを使用しない。

#### 9.7.4

ユニットたちは、戦闘後前進の終了時にスタッキング限度を破ることはできない。

#### 9.7.5

最後に残っているステップが退却不可[9.6.7]のために失われた防御ヘクス内には、前進できない。

### 9.8 反撃

防御ユニットが戦闘の後に1ヘクスのみ退却し(戦闘回避ではなく)、攻撃側がユニットを空のヘクス内に前進させた時には、いつでも防御側はただちに退却したばかりのユニットで攻撃する選択肢を持つ。これは、反撃と呼ばれる。

#### 9.8.1

退却したユニットのスタックは、いかなる反撃でも先導スタックとなる。

#### 9.8.2

攻撃に勝利した敵ユニットに隣接する他の友軍ユニットは、ここで反撃に参加することができるが、まず非先導ヘクスの連携ERチェックにパス[9.2.2](完全戦力で闘うために)しなければならない。しかも自身が攻撃宣言を受けていてはならない。

例外:砲兵ユニットと航空並びに海上支援ポイントは、参加できない。

#### 9.8.3

反撃の選択は、ただちに行わなければならない。つまり、他のいかなる宣言された戦闘も解決される前にである。

#### 9.8.4

反撃は、完全に選択である。以下を除く全ての通常の戦闘の手順が適用される。:

- もしも枢軸軍の反撃であると、枢軸軍プレイヤーは先導スタック内のいかなるドイツ軍ユニットの攻撃戦力も2倍にする(ドイツ軍のみ イタリア軍は2倍にしない)。連合軍ユニットは、2倍にしない。
- 両陣営は、その反撃においては地形のDRMを無視する。

注意:反撃ユニットは、奪回しようとしている土地を知っているが、新たな防御側は知らず、塹壕を掘ったり再編成する時間もない。

#### 9.8.5

1つの反撃に使用されたユニットは、同一の戦闘フェイズの間で後に起こり得る反撃には参加できない。

## 10.0 戦闘支援

戦場に振り向けられる火力の大きな割合(特に連合軍)は、支援砲兵、航空、海上ユニットからのものである。

### 10.1 砲兵射撃支援

砲兵ユニットの支援戦力の数値は、1つの戦闘に提供できる支援ポイントの数に一致する。

#### 10.1.1

攻撃側は、各攻撃側の宣言された戦闘の比率算出の間に、砲兵支援を宣言できる。

#### 10.1.2

防御側は、各防御側の宣言された戦闘の比率算出の間に、砲兵支援を宣言できる。

#### 10.1.3

支援を要請された全ての資格を持つ攻撃側と防御側の砲兵ユニットのERチェックを実施する[10.1.2 ~ 10.1.4]。

#### 10.1.4 一般的な資格

- 攻撃側 / 防御側の支援が宣言された時に砲兵射撃済[Artillery Fired]マーカーを持ついかなる砲兵ユニットも、支援を提供できない。
- 非補給下マーカーを載せているいかなる砲兵ユニットも、その支援戦力を攻撃や防御に使用できない。防御ヘクスを占めている時には、その防御戦力のみを使用できる。
- 各砲兵ユニットは、その射程がヘクスであらわされる射程ボックスを持つ。砲兵ユニットのヘクス(含めない)から防御(敵又は友軍)ヘクス(含める)までの射程をカウントする。1つの戦闘を支援するために組み合わせることができる射程内の砲兵ユニットの数には、限度がない。
- 射程内の砲兵ユニットは、その支援戦力の提供を強制されない。
- 先導ヘクス内の1砲兵ユニット又は防御ヘクス内のいかなる砲兵ユニットもERチェックなしでその支援戦力を提供できる。他のすべての砲兵ユニットは、それぞれERチェックを実施しなければならない。パスしたユニットはその支援戦力を戦闘に提供し、失敗したユニットは提供しない。
- 防御している砲兵ユニットは、単一の戦闘でその支援戦力又は防御戦力を使用できるが、両方ではない。

#### 10.1.5 攻撃側の特別な資格

防御側ZOC内の攻撃側の砲兵ユニットは、隣接する防御側ヘクスのみに対して、宣言された戦闘に支援戦力を提供する資格を持つ。これらは、攻撃側の全ての損失 / 退却の結果も被る。



#### 10.1.6 防御側の砲兵

- a. もしもヘクス内で単独で防御しているか、又は砲兵ユニットのみを含んでいるヘクス内で防御している砲兵ユニットは、その戦闘のために自身の防御戦力を使用しなければならない。そのヘクス内ではないが射程内に存在する他の砲兵は、防御支援を提供できる。
- b. 防御ヘクス内で1つ以上の非砲兵ユニットと共にスタックした砲兵ユニットは、支援戦力又は防御戦力を使用でき(防御側プレイヤーの選択で)、防御側の損失と/又は退却の戦闘結果を被る。
- c. 防御ヘクス内に存在しない防御側の砲兵ユニットは、もしも敵ZOC内にあると、戦闘フェイズの間に支援を提供できない。(他のより早い戦闘からの前進のために)。

#### 10.1.7

連携チェックを行った後に、各砲兵ユニット(攻撃側又は防御側)の上に射撃済マーカーを置く。このようなユニットは、たとえ連携チェックに失敗して支援戦力を未使用で残していても、戦闘フェイズの残りについてはその支援戦力を提供できない。両プレイヤーは、各戦闘フェイズの終了時に射撃済マーカーを取り去る。

デザイン・ノート:第二次世界大戦中の砲兵は、未だに準備や変更にかかる時間を取る戦術射撃網に非常に拘束されていたのを覚えて置くことは(良かれ悪しかれ)、重要である。ある攻撃を支援するために振り向けられた砲の向きを、素早く他のユニットを支援するために変えることはできなかったのだ。

### 10.2 航空支援

#### 10.2.1

特定の戦闘に航空支援ポイントを割り当てる時には、プレイヤーは使用可能な友軍ポイントの数を決定するために、ポイント記録トラック[11.1]上の連合軍又は枢軸軍航空ポイント使用可能マーカーを調べる。各ポイントが使用される毎に、使用可能な数を1ずつ減少させる。プレイヤーは、一度に複数のポイントを使用でき、使用可能な数の合計までいくらかでも使用できる。もしも全て使用したら、マーカーをゼロの位置に置く。

#### 10.2.2

戦闘に航空ポイントを差し向けるためには、最初にそれらのポイントが戦闘連携表上で連携にパスするサイの目を決定する。その戦闘に差し向けられた数全体についてポイント毎ではなくサイを一度振る。戦闘に差し向けなかったポイントは、再使用のためにはトラックに復帰できず、それらは失われる。

#### 10.2.3

参加する航空支援ポイントは、砲兵射撃支援ポイントと同様に戦闘に加えられる。

### 10.3 海上支援

#### 10.3.1

特定の戦闘に海上支援ポイントを割り当てる時には、連合

軍プレイヤーは現在使用可能な数を決定するために、使用可能量トラック[12.1]上の海上支援ポイント使用可能マーカーを調べる。各ポイントが使用される毎に、使用可能な数を1ずつ減少させる。連合軍プレイヤーは、一度に複数のポイントを使用でき、使用可能な数の合計までいくらかでも使用できる。もしも全て使用したら、マーカーをゼロの位置に置く。

#### 10.3.2

戦闘に海上支援ポイントを差し向けるためには、最初にそれらのポイントが戦闘連携にパスするサイの目を決定する。その戦闘に差し向けられた数全体についてポイント毎ではなくサイを一度振る。戦闘に差し向けなかったポイントは、再使用のためにはトラックに復帰できず、それらは失われる。

#### 10.3.3

海上支援ポイントは、海上ヘクス(又は侵攻ヘクス)から内陸に2ヘクスまでの射程で使用できるので、沿岸ヘクスに隣接する大部分のヘクスは海上支援によって射撃され得る。内陸ヘクス並びに海上(又は侵攻)ヘクスが枢軸軍の航空優勢ゾーン内にある時については、戦闘連携表上のDRMsに注意すること。

#### 10.3.4

参加する海上支援ポイントは、砲兵支援射撃ポイントと同様に戦闘に加えられる。

## 11.0 航空作戦

両陣営は、シシリーの戦いに大航空部隊を投入した。このゲームで使用される航空支援ポイントは、両陣営が地上戦闘を支援するためと、連合軍については枢軸軍の海上輸送を妨害するために使用した戦術航空部隊をあらわす。他の航空作戦には、空挺強襲、航空輸送、航空補給が含まれる。

注意:航空支援は、10.2で扱われている。

### 11.1 航空支援

#### 11.1.1

ゲーム・ターンの間には、所有しているプレイヤーが望むだけ多くの使用可能な航空ポイントが使用され得るが、使用可能量と連携にパスするサイの目を前提条件とする。各ゲーム・ターンに使用可能な数をターン記録トラックでチェックする。

#### 11.1.2

個々の航空支援ポイントをあらわすためのユニットはない。現在使用可能な数と未だに使用されていない数を表示するために、ポイント記録トラックの航空支援ポイント使用可能[Air Support Points Available]マーカーを上下に移動させる。使用した各ポイント毎に、使用可能な数を1ずつ減少させる。プレイヤーは、一度に複数のポイントを使用でき、使用可能な数の合計までいくらかでも使用できる。もしも全て使用したら、マーカーをゼロの位置に置く。

## 11.2 連合軍の航空妨害

### 11.2.1

航空ポイントは、枢軸軍の海上輸送とシシリー撤収を妨害するために割り当てることができる。ポイントは、連合軍輸送フェイズの開始時に割り当てられ、ターン全体について割り当てたまま留まる。妨害するために割り当てられた各航空ポイントについて、1ずつ連合軍の航空ポイント使用可能マーカーを減少させる。

### 11.2.2

割り当てられた各航空ポイントは両軍の航空優勢ゾーン内で使用できるが、効果のレベルが異なる。:

- a. 割り当てられた各航空ポイントは、連合軍の航空優勢ゾーン内の枢軸軍の各海上輸送又はシシリー撤収のサイの目に+1のDRMを与える。
- b. 枢軸軍の航空優勢ゾーン内では、割り当てられたポイント毎に枢軸軍の各海上輸送又はシシリー撤収のサイの目に+1のDRMを与える。

例: もしも枢軸軍の航空優勢がいまだに存在する間に連合軍プレイヤーが妨害のために1航空ポイントを割り当てると、枢軸軍プレイヤーは連合軍の航空優勢ゾーン内でのいかなる海上輸送/シシリー撤収のサイの目にも+1のDRMを加えることになるが、枢軸軍の航空優勢ゾーン内ではDRMはない(なぜならば、このゾーン内での各+1DRMには、2航空ポイントが必要だからである)。

### 11.2.3

枢軸軍のDRMの範囲は、投入された連合軍の航空ポイントの数によってのみ制限される。

### 11.2.4

どちらの航空優先ゾーンでの航空妨害DRMも、連合軍の航空妨害に対して割り当てられた枢軸軍の各航空ポイント毎に1ずつ減少し得る。

### 11.2.5

連合軍の海上妨害DRMと実質的な連合軍の航空妨害DRMは、枢軸軍の各サイの目についての1つの大きなDRMに統合できる。

## 11.3 航空輸送

両プレイヤーは航空輸送許容量を持ち、それぞれの輸送フェイズの間にどちらも航空輸送任務を実施できる。

### 11.3.1

航空輸送許容量は、常にターン毎に輸送(又は補給)できる資格を持つユニットの数として表される。:

- a. 各ゲーム・ターンに使用可能な最大航空輸送許容量についてシナリオのセットアップ・カードを調べる。航空輸送許容量は、累積できない。
- b. 許容量は、嵐の間にはターン毎に1連合軍又は1枢軸軍ユニットのみに減少する。

## 11.3.2 航空輸送任務

### a. 航空輸送

落下傘又はグライダー・ユニットのみが資格を持つ。

- 1) ユニットたちは、いずれかの友軍飛行場から別の友軍飛行場に移動する。航続距離の制限はない。任務は、マップとアフリカ/イタリア待機ボックスの間でも可能である。敵ZOC内(友軍ユニットのZOCも含める)の友軍飛行場は、輸送任務が発生した時にもしもその飛行場が別の友軍地上戦闘ユニットによって占められていると使用できる。
- 2) 航空輸送ユニットはない。単に資格を持つユニットを取り上げて、その目的地に置くこと。
- 3) 航空輸送を実施する全てのユニットは、空挺強襲/輸送表の支配下にある。適用される全てのDRMでサイの目を調整すること。
- 4) 航空輸送を通してマップに登場するユニットは、その登場するターンの間の移動フェイズに移動できる。
- 5) 泥濘の天候ターンの間には、航空輸送任務は認められない。

### b. 空挺強襲

- 1) 落下傘とグライダー・ユニットのみが、空挺強襲の手順を実施できる。各ユニットは、シナリオ毎に一度のみ空挺強襲を実施できる。資格を持つ連合軍ユニットは、アフリカ待機ボックス内にいなければならない。資格を持つ枢軸軍ユニットは、イタリア待機ボックス内にいなければならない。
- 2) セットアップ・カード上の各シナリオには、ターン毎にどれだけの数の資格を持つユニットが空挺強襲を実施できるかが述べられている。
- 3) 嵐のターンの間には、空挺強襲は実施できない。
- 4) 空挺強襲を実施するためには、あなたのユニット(たち)を都市、アルバイン、全海上ヘクス又は敵地上戦闘ユニットによって占められたヘクスを除くいずれかのヘクス上に置く。2ユニットまでを空挺強襲のために同一ヘクス上に指定できる(もしも嵐ではなく、シナリオの指示が認めれば)。
- 5) いったん全ての空挺強襲ユニットが置かれたら、所有者は各ユニットについて個別に空挺強襲/輸送表で解決する。  
連合軍プレイヤー:  
未確認状態の枢軸軍ユニットは、地上戦闘ユニットである。これらは、表上で不利なDRMを創出し得るZOCを及ぼす。
- 6) サイの目を適用できる全てのDRMで修正し、結果を適用する[空挺強襲/輸送表]。混乱の結果を受けたいかなるユニットの上にも、混乱マーカーを置くこと。
- 7) ユニットへの混乱の影響:
  - ・ 自身の移動フェイズの間に、記載されたMAを半分(端数は切り捨て)に減少させる。
  - ・ 戦闘の間に(のみ)ASを半減(端数は切り捨て)させて、ERを2だけ減少させる。
  - ・ ZOCを及ぼすための能力が取り去られる。
- 8) ゲーム・ターン記録フェイズの間に、いかなる混乱マーカーも取り去る。

### c. 航空補給

シシリー又はカラブリアで有効な補給ルートをたどることができない、資格を持つ地上戦闘ユニットは、航空補給によって補給下の状態に復帰できる。(これは、補給決定フェイズの間にOoSと判定されたユニットがターン全体についてOoSで留まると述べたルール 6.4.1 の唯一の例外である。)

1) 航空補給を受けた各ユニットは、使用可能な航空輸送許容量に対して、輸送されたユニットとしてカウントする。

#### 2) 航空補給の条件

- ・ 航空補給を受け取るユニットは、非自動車化でなければならない。
- ・ ユニットの、自軍陣営の航空優勢ゾーン内にいなければならない。
- ・ ユニットの、嵐のターンの間には航空補給を受けられない。

3) もしも全ての条件が満たされていれば、航空補給を受け取ることを指定されたユニット(たち)からただちにOoSマーカーを取り去る。これらのユニットは、ゲーム・ターンの残りについては補給下のユニットと同様に機能する(ただし、これらは次のターンの補給決定フェイズの間に再びOoSと判定され得る)。

### 11.4 航空優勢

#### 11.4.1

全てのシナリオについてのプレイ開始時には、両プレイヤーが航空優勢ゾーンを持つ。枢軸軍のゾーンは、カラブリアの全てのヘクス、カラブリアに隣接する全ての海上ヘクスと侵攻ヘクス、ヘクス 2505 までのシシリーの北海岸に沿った全ての海上ヘクスと沿岸ヘクス、シシリーの沿岸ヘクス 4324 と 4225 (Messina) である。連合軍のゾーンは、それ以外のシシリー周辺の全てである。

#### 11.4.2

連合軍のゾーンは、連合軍プレイヤーが少なくとも8つの飛行場(シシリーとカラブリア)を支配する各ゲーム・ターン(戦略セグメントの間に)毎にゲーム・マップ全体に拡張し、枢軸軍のゾーンは消滅する。

#### 11.4.3

航空優勢の影響の概要は、マップ上のチャートと表に含まれる。

## 12.0 海上作戦

連合軍プレイヤーのみが海上支援ポイントを持つ。海上支援ポイントは、艦砲射撃支援を提供するため又は枢軸軍の海上輸送/緊急撤収を妨害するために使用された軍艦の集団をあらわす。海上作戦には、海上輸送による港湾から港湾への輸送、侵攻上陸、緊急撤収が含まれる。

注意: 海上支援は、戦闘の項目で扱われる[10.3]。

### 12.1 海上支援ポイント

#### 12.1.1

1 ゲーム・ターンの間には、所有しているプレイヤーが望むだけ多くの使用可能な海上支援ポイントが使用され得るが、使用可能量と連携にパスするサイの目を前提条件とする。各ゲーム・ターンに使用可能な数をターン記録トラックでチェックする。

#### 12.1.2

個々の海上支援ポイントをあらわすためのユニットはない。現在使用可能な数と未だに使用されていない数を表示するために、ポイント記録トラックの海上支援ポイント使用可能[Naval Support Points Available]マーカーを上下に移動させる。使用した各ポイント毎に、使用可能な数を1ずつ減少させる。連合軍プレイヤーは、一度に複数のポイントを使用でき、使用可能な数の合計までいくらかでも使用できる。もしも全て使用したら、マーカーをゼロの位置に置く。

### 12.2 海上妨害

#### 12.2.1

海上支援ポイントは、枢軸軍の海上輸送を妨害するためと海上撤収のために割り当てることができる。ポイントは、連合軍輸送フェイズの開始時に割り当てられ、ターン全体について割り当てたまま留まる。

#### 12.2.2

割り当てられた各航空ポイントは、枢軸軍の各海上輸送又は海上撤収のサイの目に対して、+1のDRMを与える。

#### 12.2.3

枢軸軍のDRMの範囲は、投入された連合軍の海上ポイントの数によってのみ制限される。

#### 12.2.4

どちらの航空優先ゾーンでの航空妨害DRMも、連合軍の航空妨害に対して割り当てられた枢軸軍の各航空ポイント毎に1ずつ減少し得る。

#### 11.2.5

連合軍の海上支援と航空支援ポイントは、枢軸軍の各サイの目についての1つの大きなDRMに統合できる。

### 12.3 海上輸送

自軍輸送フェイズの間に、プレイヤーは海上輸送によって地上ユニットを港湾から友軍港湾へと、港湾と輸送許容量の条件の下に移動させることができる。海上輸送によって移動している連合軍ユニットは、海岸ユニットによって占められた沿岸ヘクス上には上陸できない。

#### 12.3.1

ユニットは、友軍輸送フェイズの間に一度のみ移動させることができる。ユニットは、「海上」に留まることはできない。

#### 12.3.2

輸送されるユニットは、友軍の機能している港湾でそのフェ

イズを開始しなければならない(連合軍プレイヤーは、海岸ユニットをそれらが占める沿岸ヘクスからアフリカ待機ボックスに戻すこともできる)。単に取り上げて目的地の港湾に置くこと。友軍の機能している港湾に到着しているユニットは、続く同一の作戦セグメントの友軍移動フェイズの間に通常に移動でき、移動フェイズを港湾で開始するので、そのヘクスの地形コストは消費しない。イタリー待機ボックスに移動しているユニットは、ゲーム・ターンの残りについてはそこに留まる。アフリカ待機ボックスに移動しているユニットは、特別移動フェイズの間にいかなる後続移動も発生した後に、侵攻上陸[Amphibious Invasion]又は後続[Follow-Up]ボックスに移動させることができる。

#### 12.3.3

輸送は、港湾補給許容量(港湾上陸許容量として2倍になる)によって制限される。単一の輸送フェイズの間には、その港湾の現在の補給許容量を超える数のユニットが到着又は離れることはできない[5.5.3c]。

#### 12.3.4 連合軍の輸送許容量

連合軍プレイヤーは、輸送フェイズ毎に4ユニットまで移動させることができる。嵐は、輸送許容量を3ユニットに減少させる。

#### 12.3.5 枢軸軍の輸送許容量

- a. 枢軸軍プレイヤーは、海上輸送によって Messina と Reggio Calabria の間を常に移動できる。これらの2つの港湾の間の通常の輸送許容量は、輸送フェイズ毎に6ユニットである。
- b. 他のいずれかの枢軸軍の港湾へ/からの輸送許容量は、非嵐の輸送フェイズ毎に2ユニットで、他のいずれかの枢軸軍の港湾へ/から輸送される各ユニットは、Reggio ~ Messina 間の輸送許容量を2ユニットずつ減少させる。
- c. Reggio ~ Messina 間の最大輸送許容量は、嵐のターンの輸送フェイズ毎に5ユニットに減少し、他の港湾へ/からの輸送は1ユニットに減少する。
- d. 全ての枢軸軍の海上輸送/シシリー 撤収は、枢軸軍海上輸送表上での無事到着を前提条件とする。
- e. いかなる枢軸軍の海上輸送も発生する前に、連合軍プレイヤーは枢軸軍海上輸送表上での D R M sとして使用されるいかなる航空/海上支援ポイントも投入しなければならない[11.3 と12.3]。
- f. 枢軸軍の航空優勢ゾーン内での連合軍の海上作戦
  - 1) 枢軸軍の航空優勢ゾーン内で連合軍の海上作戦が発生するいかなるターンにも、連合軍プレイヤーは1VPを失う(枢軸軍の航空攻撃によって海上での損失が増加するため)。
  - 2) 枢軸軍の航空優勢ゾーン内で連合軍の地上ユニットが海上輸送を使用した(又は存在する)いかなる連合軍輸送フェイズの終了時にも、枢軸軍プレイヤーはサイを振る。3以下の目で、連合軍プレイヤーは使用可能な自軍の補充ポイントを1だけ減少させるか(人員と装備の損失が増加したことをあらわすために)、又はもしも残っていなければ補充ポイントを購入するために1VPを失わなければならない。

## 13.0 侵攻上陸

侵攻上陸には、様々な手順が含まれる。多数の連合軍ユニットは、侵攻上陸の手順を通してのみプレイに登場する。連合軍プレイヤーのみが侵攻上陸を実施できる。

### 13.1 侵攻計画

5つの侵攻上陸作戦の可能性があり、それぞれがコード名によって識別される。連合軍プレイヤーがだますための目的に使用できる、6番目の「侵攻なし」ダミー作戦もある。

#### 13.1.1

初期作戦の計画時間とユニットの割り当ては、すでに連合軍のシナリオ・セットアップに組み込まれている。ターン記録トラックのターン1に適切なマーカー(たち)を(表を伏せて)置き、枢軸軍のセットアップが完了した後に明らかにする。

#### 13.1.2

後続する全ての侵攻上陸計画は、戦略セグメントの間に行われる。いったん連合軍プレイヤーが二次の侵攻上陸を行うことに決定したら、それをあらわしている侵攻コード・マーカーを表を伏せて、少なくとも現在のゲーム・ターンの5ゲーム・ターン先のターン記録トラック上に置く。これは、マーカーを取り去ることによってキャンセルできる。このマーカーは前方に移動させることができる[13.1.4]が、いったんゲーム・ターン・マーカーが侵攻マーカーを含んでいるボックスに到達すると、その作戦を実行しなければならない。

例外: 侵攻は、もしも侵攻ターンの天候に嵐が含まれると、1ターン延期しなければならない。

枢軸軍プレイヤーは、明らかにされるまではマーカーを調査できない。

#### 13.1.3

連合軍プレイヤーは、どのユニットが二次の侵攻を行うのかを決定するが、各後続侵攻は同一国籍のユニットによって行われなければならない[14.2]。全てのユニットは、連合軍のアフリカ待機ボックス内で開始しなければならない。

#### 13.1.4

いったん二次作戦マーカーが置かれたら、そのターンの特別移動フェイズの間に、連合軍プレイヤーは望む全てのユニットを侵攻上陸[Amphibious Invasion]ボックス内に移動させなければならない。次のターンに開始して、侵攻作戦マーカーを現在のゲーム・ターンから5ゲーム・ターン前方に移動させることなしには、新たなユニットを侵攻上陸ユニットのボックスに加えることはできない。

#### 13.1.5

いったん二次作戦マーカーが置かれたら、ユニットは作戦が実施されるターンに先立ついずれかの特別移動フェイズの間に後続[Follow-Up]ボックスの内外に移動させることができる(前の作戦からの全てのユニットが退出したらただちに)。

### 13.1.6

アフリカ待機ボックス内のユニットは、二次上陸作戦によって確保された機能している友軍の港湾に上陸するために海上移動を使用できる。

### 13.1.7

いったんある侵攻上陸作戦が実施されたら、再び実行することはできない。

## 13.2 侵攻の手順

各侵攻上陸は、侵攻上陸ボックスからユニットを取り上げ、侵攻ヘクスと呼ばれる特別なヘクスに置くことから構成される。各侵攻ヘクスは、侵攻ヘクス内のユニットが上陸しなければならない目標沿岸ヘクスを指し示す矢印を持つ。

### 13.2.1

自軍輸送フェイズの間に、連合軍プレイヤーは作戦によって認められた侵攻ヘクス上に侵攻上陸ユニットを置く。シナリオのセットアップ指示によって述べられていない限り、侵攻作戦に指定されたユニットは、その侵攻のコード名[連合軍のセットアップ・カードが指定するいずれかの侵攻ヘクス上に置くことができる。全ての侵攻ヘクスを使用する必要はない。侵攻ヘクス毎に11 スタッキング・ポイントまで置くこと。

### 13.2.2

戦闘ユニット(コマンド・ユニットを除く)は、海岸ユニットなしで侵攻ヘクス上に置くことはできない。

### 13.2.3

連合軍移動フェイズの間に、自身の目標沿岸ヘクス上に相対する敵ユニットを持たない侵攻ヘクス上のユニットは、そのヘクスに進入するために非道路MAコストを消費しながら、1/2のMA(端数は切り捨て)で自動的に海浜に移動させる。ユニットは、進入するためのMPコストにかかわらず、常に自身の目標沿岸ヘクスを占めることができる(いかなるヘクスに進入するためにも十分なMPを持つことをユニットに要求するルール7.3.2の例外)。

- いったん上陸したら、各ユニットはERチェックを行う。これにパスしたユニットは、1/2のMAから残しているMPsで(もしも可能であれば)移動を継続できる。各ERのサイの目は、ユニットが進出した沿岸ヘクスの道路外地形コスト(+1、+2、+3)によって修正される。
- ERチェックに失敗したユニットは、その移動フェイズの残りについては全ての移動を停止し、沿岸ヘクス上に留まる。
- ユニットは、その沿岸ヘクスに留まったか又はそこから前進したかどうかにかかわらず、隣接する敵ユニットに対して、宣言された戦闘に参加する資格を持つ(いまだに侵攻ヘクスを占めているユニットによって行われる強襲上陸を含める)。

### 13.2.4

目標沿岸ヘクス内の敵ユニットに相対する侵攻ヘクス上のユニットは、移動フェイズの間にはそこに留まり、戦闘フェイズの間にこれらの敵ユニットを攻撃しなければならない。

- これらは、他のいかなる隣接ヘクスに対しても戦闘に参加

できない。侵攻ヘクス内の矢印は、目標沿岸ヘクスを指している戦闘宣言マーカーのごとく機能する。

- すでに陸上にあるユニットは、戦闘で侵攻ユニットに加勢できるが、戦闘連携にパスしなければならない。
- 侵攻ヘクスは、宣言された戦闘の複数ヘクス攻撃においては常に先導ヘクスである。
- 侵攻ヘクス上の連合軍ユニットを含んでいるいかなる宣言された戦闘(単一又は複数ヘクス)も、自動的に+1DRMを受ける。

### 13.2.5

相対する沿岸ヘクスの敵ユニットを一掃することに失敗した侵攻上陸ユニット(海岸ユニットも含める)は、緊急撤収を実施しなければならない[13.3]。1つの沿岸ヘクス又は侵攻ヘクスからの緊急撤収は、他の侵攻ヘクスからの戦闘には影響を及ぼさない。

### 13.2.6

侵攻ヘクス上の海岸ユニットと戦闘ユニットは、もしも攻撃に成功したら目標沿岸ヘクス内に移動しなければならない。

### 13.2.7

もしも戦闘解決の間にゼロ戦力の沿岸防衛ユニットが明らかにされたら、11 スタッキングまでの連合軍スタッキング・ポイント(侵攻ヘクス上から開始するヘクス)が空の沿岸ヘクス内に移動できるが、ゼロ戦力ユニットに対して宣言された戦闘に含まれたユニットは、他のいかなる宣言された攻撃にも参加できない。

### 13.2.8

侵攻ターンの特別移動フェイズの間にいまだに侵攻上陸ボックス内にある戦闘ユニットは、後続ボックス又はアフリカ待機ボックスに移動させる。海岸ユニットは、アフリカ待機ボックスに移動させる。

## 13.3 緊急撤収 [Emergency Evacuation]

連合軍ユニットのみが緊急撤収を実施できる。嵐は、緊急撤収を妨げない。緊急撤収とは、侵攻ヘクス、海岸ユニットを持つ沿岸ヘクス、機能している友軍の港湾からの特別な海上移動である。これは戦闘の完了時、連合軍の移動終了時又は自動車化移動フェイズの終了時に発生する。

例外：

- 連合軍のコマンドと空挺ユニットは、海岸ユニットの必要なしにいかなる沿岸ヘクスからも撤収できる。
- 撤収した各連合軍ユニットは、ERチェックを受ける。もしも失敗すると、1ステップ減少する。
- 枢軸軍の航空優勢ゾーン内での連合軍の撤収は、各ERチェックについて+2のDRMを被る。

例：戦闘フェイズの間に、侵攻ヘクス上の連合軍ユニットが目標沿岸ヘクス上の枢軸軍ユニットを攻撃するが、枢軸軍ユニットをそのヘクスから追い出すことに失敗する。連合軍ユニットはその沿岸ヘクスに戦闘後前進できないので、それとその海岸ユニットは撤収しなければならない。これらは

ただちにERチェックを実施し、生き残ったステップは緊急撤収ボックス内に置かれる。

撤収したユニットは取り上げられて、ただちに連合軍緊急撤収ボックス内に置かれる。各特別移動フェイズ毎の間に、緊急撤収ボックス内の各ユニットはERチェックを行い、もしもパスするとアフリカ内に移動させる。ERチェックは、アフリカ待機ボックスから侵攻上陸ボックス並びに後続ボックスへの全ての移動が完了した後に発生する。連合軍緊急撤収ボックス内のユニットは、補充を受けることができない。

### 13.4 侵攻後続 [Invasion Follow-Up]

#### 13.4.1

各侵攻でのいくつかのユニットは、後続ユニットとして指定される。これらは、適切な連合軍のシナリオの後続[Follow-Up]ボックス内に置かれる。

#### 13.4.2

後続ユニットは侵攻ができず、いずれかの再編成セグメントの特別移動フェイズの間に上陸することになる。

#### 13.4.3

後続ユニットを、矢印で示されている沿岸ヘクスを持ち、海岸ユニットによって占められたいずれかの侵攻ヘクス上に置くこと。侵攻ヘクス上への配置のためのMPコストはない。後続ユニットは海岸ユニットなしには上陸できず、港湾に転じることもしない(アフリカ待機ボックスに戻ることは除く)。これらは、目標沿岸ヘクスの非道路地形移動ポイント・コストを消費することによって上陸できる。

#### 13.4.4

いったん上陸したら、後続ユニットはさらに移動する前にERチェックを行う必要はない。これらは、1/2のMA(目標沿岸ヘクスに進入するためのMPsを引く)で移動できる。

#### 13.4.5

後続移動の間にはスタッキング限度は適用されないが、全ての後続移動が完了した後には適用される。

#### 13.4.6

非嵐ターンの間には、6つまでの連合軍後続ユニットが上陸できる。嵐のターンには、この許容量を2ユニットに減少させる。シナリオの指示によって述べられていない限り、ターン毎に6ユニットの限度には国籍の定数はない[14.2]。

#### 13.4.7

侵攻作戦が実施された2番目のターンの終了時に、後続ボックス内に留まっているユニットは、アフリカ待機ボックスに戻される。

### 13.5 連合軍のコマンド

連合軍コマンド部隊は、非常に特殊な奇襲部隊として機能する。枢軸軍の特殊部隊ユニットは、奇襲上陸を実施できない。

#### 13.5.1

コマンド・ユニットは、奇襲上陸を実施するための侵攻計画を必要としない。これらは、非嵐ターンに何度でも使用可能である。コマンド・ユニットは、奇襲上陸を実施するためにいずれかの機能している港湾(アフリカ・ボックスを含める)で開始しなければならない。コマンド・ユニットは、海上輸送許容量に対してはカウントしない。

#### 13.5.2

コマンド・ユニットは、いかなる沿岸ヘクスへの奇襲上陸も実施でき、侵攻ヘクスに制限されず、海岸ユニットを必要としない。ただし、これらは、他の全ての侵攻の制限を被る。

### 13.6 枢軸軍のシシリー撤収

#### 13.6.1

ムッソリーニの失脚[14.3]又は連合軍のカラブリア侵攻に続くいずれかのゲーム・ターンの特別イベント・フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーはシシリーの撤収を宣言できる。

#### 13.6.2

枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍輸送フェイズの間に通常に使用可能な海上輸送許容量を保持し、枢軸軍の移動と自動車化フェイズの間に追加のユニットを撤収させるための能力を獲得する。:

- a. シシリー撤収が宣言されるまで、移動/自動車化移動フェイズの撤収のために使用できる枢軸軍支配下の港湾はない。
- b. いったん宣言されたら、通常の枢軸軍の海上輸送限度は有効なままであるが、シシリー内への海上輸送は不可となる。シシリーでの枢軸軍支配下の港湾は、ゲームの残りについてはもはや補給源として機能しない。

デザイン・ノート:通常は補給のために使用された輸送と港湾許容量は、撤収のために振り向けられる。

- c. ゲームの残りについては、移動/自動車化フェイズ毎に3つの枢軸軍ユニットがシシリーの枢軸軍支配下の港湾から撤収を試みることができる。撤収ユニットの目的地は、Reggio 又は枢軸軍の緊急撤収ボックスのどちらかである。

注意:もしも連合軍がカラブリアに侵攻していたら、Reggioは枢軸軍支配下のシシリーの港湾としてカウントされる。

- d. シシリー撤収の試みは、どちらかの枢軸軍移動フェイズでの移動の前に発生する。移動の前に港湾ヘクスを占める枢軸軍ユニットのみが選択される資格を持つ(ただし、選択されたユニットは、実行しようとしている移動のフェイズ(移動フェイズ又は自動車化フェイズ)にかかわらず、自動車化又は非自動車化でも良い)。選択された各ユニットについて、海上輸送表上でサイを振る。あたかもこれが輸送フェイズに発生しているごとく、海上輸送のサイ振り手順、DRM、結果を使用する。
- e. シシリー撤収ボックスに進入することに成功したユニットは、7.7.3(プラス注意事項)の手順に従う
- f. Reggio への撤収に成功したユニットは(そのユニットが非

自動車化で自動車化移動フェイズが開始されていない限り)、いったん移動フェイズが開始されると移動できる。

プレイ・ノート:いったん撤収が宣言されると、枢軸軍ユニットはターン毎に2度以上の撤収の試みについての資格を持つことになる。ターンの開始時に港湾ヘクスを占めている枢軸軍ユニットは、3度の試みを行うことができることになる(輸送フェイズの間に一度、各枢軸軍移動フェイズの間に再度)。枢軸軍移動フェイズに港湾ヘクスに進入する枢軸軍ユニットも行うことができるが、一度のみである(枢軸軍自動車化移動フェイズの前)。枢軸軍自動車化移動フェイズの間に港湾に進入するユニットは、その最初の試みを行えるようになる前に、次のターンの輸送フェイズになるまで待たなければならないことになる。

## 14.0 特別ルール

### 14.1 イタリア軍の沿岸防衛ユニット

#### 14.1.1

全ての沿岸防衛[Coast Defence](CD)ユニットは、確認済面と未確認面を持つ。裏(未確認)面は、ユニットの値が分からない。表(確認済)面は、ユニットの値を表示する。

#### 14.1.2

全てのCDユニットは、不透明のカップの中で開始する。枢軸軍プレイヤーは、プレイの準備のためにそれらは無作為に引く。シナリオの指示によって指定されない限り、CDユニットは開始時には未確認状態で置かれる。どちらのプレイヤーも、裏返されるまでは未確認状態のCDユニットの正確な戦力を知ることが認められない。

#### 14.1.3

CDユニットは、いずれかの枢軸軍移動フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーによって未確認面から確認済面に裏返すことができ、もしも戦闘に参加すると確認済面に裏返さなければならない。ゼロの防御戦力のCDユニットは、ただちにプレイから取り去ること。

#### 14.1.4

枢軸軍プレイヤーは、自軍のCDユニットを沿岸防衛シンボルを持つヘクス上にもみ置く。ヘクス毎に、これらを1つ置くことができる。

#### 14.1.5

未確認状態のCDユニットは移動できないが、それぞれがZOCを及ぼす。これらは地上戦闘ユニットとして扱われ、補給制限を被る。

#### 14.1.6

いったん確認済面になったら、CDユニットは未確認面には復帰できない。これらは、もしもゼロよりも大きなMAを持つと移動できる。ゼロのMAを持つCDユニットは全く移動できず、もしも戦闘の結果として退却を強制されると除去される。

### 14.2 連合軍の国籍制限

シシリーとイタリア戦役に参加した多くの連合軍の国籍は、段階を変えて全てアメリカ軍とイギリス軍の指揮統制下に集約される。

#### 14.2.1

戦闘の目的においては、連合軍の国籍は以下の2つのみである。:

アメリカ軍(US)とイギリス軍(BR)である。

フランス軍ユニットは、アメリカ軍の指揮統制下に入る。カナダ軍ユニットは、イギリス軍の指揮統制下に入る。

#### 14.2.2

混合した国籍で同一の防御側を攻撃している時には、連合軍プレイヤーは他の全ての戦闘の影響に加えて、自身のサイの目に1を加える(+1)。

#### 14.2.3

アメリカ軍の海岸ユニットは、イギリス軍の地上ユニットが侵攻上陸を実施するために使用することを認められず、逆もまた同様である。ただし、海岸ユニットは、他の国籍のユニットの後続の上陸や撤収を認め、どちらの国籍についても補給源として機能できる。

### 14.3 ムッソリーニの失脚

様々なグループがムッソリーニとファシズムの転覆を企てたが、大ファシスト党評議会の不信任が決定的であることが証明された。ムッソリーニは、1943年7月25日に追放され、翌日には逮捕されて投獄された。強力な連合軍と本国の政治的な不協和音に直面し、イタリアの軍隊は急速に影響力を失った。

#### 14.3.1

連合軍プレイヤーは、シナリオの間に2回までムッソリーニの失脚表を解決できる。いずれかの認められたゲーム・ターン〔ターン記録トラック〕に、一度のみ試みることができる。連合軍プレイヤーは、戦略セグメントの特別イベント・フェイズの間にこれを行う。もしも最初のサイ振りでムッソリーニが失脚すると、2度と再び表は使用しない。

#### 14.3.2 連合軍のローマ空爆

もしも連合軍プレイヤーが、ムッソリーニの失脚表を解決する時にローマを空爆することを宣言すると、その現在のゲーム・ターンについて使用できる連合軍航空支援ポイントはない。連合軍プレイヤーは、もしもこれが最初のローマ空爆であるとムッソリーニの失脚表の解決のサイの目に2を加え(+2)、2度目であると1を加える(+1)。もしもそのゲーム・ターンについての天候結果に嵐が含まれると、ローマは空爆され得ない。

#### 14.3.3 イタリア軍の士気崩壊

もしもこの結果が起きると、シナリオの残りについては、全てのイタリア軍ユニットが全てのゲームの目的においてそのERの1ポイントを失う(他の影響と累積する)。シシリーに送ることができるイタリア軍ユニットはない。生き残っているCCNNユニ

ットを、ただち取り去ること。

#### 14.3.4 ファシストの復活

もしもこのイベントが起きると、シナリオの残りについては、全ての生き残っているCCNNユニットは、全てのゲームの目的においてそのERが2ポイントだけ増加する。補充フェイズの間に、プレイに復帰させるために枢軸軍の友軍都市内に除去されたいずれか1ユニット(もしも使用可能であれば)を置く(ルール 15.2.4a の例外)。シナリオの残りについては、連合軍の使用可能な海上支援ポイントをターン毎に2だけ減少させる。

#### 14.4 連合軍の戦域予備

連合軍プレイヤーは、もしも将来のイタリア戦参加のために目印が付けられたユニットを戦闘に投入すると、VP罰則を被る[プレイ・ブック]。

## 15.0 補充

ユニットは、戦闘するに連れて戦闘結果によってその戦力を減殺し得る。その戦力を完全又は部分的に回復させるために、それらが使用できる補充ポイント(RPs)を消費する。

### 15.1 制限

#### 15.1.1

多くの戦闘ユニットは、(たとえ除去されていても)RPsで再建できる。

#### 15.1.2 補充ポイント

- a. RPsは、シナリオの指示によって定められている。
- b. 基本の又は追加のRPsは、戦略セグメントの間に受け取られる。各プレイヤーは、自軍の補充ポイント・マーカーを使用して使用可能トラック上でプレイに到着する自軍の補充ポイントを記録する。未使用の補充ポイントは、未来のゲーム・ターンの間に使用するために取っておくことができる。
- c. 両プレイヤーは、ゲーム・ターン毎に1RPの割合で自軍の合計RPsに加えることができる。加えられた各連合軍RP毎に、連合軍プレイヤーは1VPを失う。加えられた各枢軸軍RP毎に、連合軍プレイヤーは1VPを獲得する。

#### 15.1.3

各プレイヤーは、使用可能なRPsの数(使用可能トラック上にマーカーで表示された)を前提条件に、補充フェイズの間にRPsを消費することができる。

例外:連合軍プレイヤーは、もしも枢軸軍の航空優勢ゾーン内で作戦が行われると、輸送フェイズの間にRPsの消費を強制され得る[12.3.5f.2]]。

#### 15.1.4

連合軍のRPsは、連合軍の海上輸送又は港湾許容量に対してはカウントしない。

### 15.2 補充の手順

ユニットの現有戦力と状態は、補充の受け取り方に影響を及ぼす。枢軸軍のRPsは野戦補充[Ersatz]ユニット[15.3]の形で使用しなければならないことに注意すること。

#### 15.2.1

あるユニットがターン毎に回復できる戦力は、1ステップまでである。

注意:連合軍の装甲、砲兵、工兵(ただし海岸/港湾ではない)ユニットは、各ステップを回復させるために2RPsを必要とする。

#### 15.2.2

減少戦力でマップ上に存在するユニットは、以下の制限に従い、完全戦力レベルに回復するために1(又は2)RPsを受け取ることができる。:

- a. 資格を持つ連合軍ユニットは補給下でなければならず、このゲーム・ターンに攻撃したり攻撃を受けてはならず、敵ZOC内に存在してはならない。自軍(地上)移動フェイズの間に移動できるが、輸送されてはならない。
- b. 資格を持つドイツ軍ユニットは、そのゲーム・ターンの間には補給下でなければならず、いかなる枢軸軍の宣言された攻撃又は反撃にも参加していることは認められない。ただし、このユニットは防御することができ、しかも連合軍のZOC内に存在することができる。自軍(地上)移動フェイズの間に移動できるが、輸送されてはならない。

デザイン・ノート:東部戦線での戦争は、ドイツ軍に素早くユニットを再建させる(たとえ前線にあっても)方法を学ばせてきた。連合軍は、そのような策術を学ぶことには遙かに遅れていた。

- c. 補充フェイズの間に、完全戦力面に返すことにより、ユニットに1ステップを加える。このようにして増強された各ユニットについて1(又は2)ずつ使用可能なRPsを減少させること。

#### 15.2.3

除去されたユニットは、その最低(又はそのもの)の戦力レベルに回復するためにRPsを受け取ることができる。1(又は2)RPsを消費すること。それを以下のどこかに置く。:

- a. もしも連合軍であれば、アフリカ待機ボックス内に。
- b. もしも枢軸軍であれば、補給下であるいずれかの友軍都市ヘクス又はイタリア待機ボックス内に。

#### 15.2.4

以下のユニット・タイプは、失われたステップを回復できない。:

- a. 全てのイタリア軍(戦争努力の崩壊のため、ユニット・タイプにかかわらず)
- b. ドイツ軍の装甲プラス I-2/HG(半装軌式トラックを装備)と砲兵(補充装備の不足)
- c. 連合軍の落下傘/グライダー(補充を吸収することができず、このゲームの時間枠内では再訓練できない)
- d. 連合軍のコマンド部隊(上記と同様)



e. 連合軍の海岸 / 港湾 (補充に加えて、特殊な上陸用資材の供給が不足していた)

### 15.3 ドイツ軍の野戦補充ユニット

枢軸軍プレイヤーは、自軍の全ての R P s を野戦補充 [Ersartz] (補充) ユニットとしてプレイに投入しなければならない。枢軸軍プレイヤーは、補充フェイズの間に減少したユニットと共にそれらを組み合わせる。

#### 15.3.1

枢軸軍プレイヤーは、不透明な容器から無作為に各野戦補充ユニットを引き、その確認済面を調査できない。野戦補充ユニットは、その未確認状態面を表示するように表を伏せて置かれる。このように創出された各野戦補充ユニットを、その使用を可能とするイタリー待機ボックス内 [15.3.4.b] に、又は海上輸送によって、又はマップ北端 (シナリオ3と4) から登場させて置く。野戦補充ユニットは、戦闘の間に比率を計算する時になるまで、又はマップ上でいずれかの枢軸軍移動フェイズを開始するまでは、確認面に裏返されない。

デザイン・ノート: 確認状態の野戦補充の M A s は、標準的な4の野戦補充 M A から多様に变化する。ドイツ軍の補充は、使用可能な供給源からかり集められたので、シシリーでのドイツ軍司令官たちにとっては全く当てにはならず、連合軍の情報部にとっても同様だった。

#### 15.3.2

1 枢軸軍 R P で 1 野戦補充ユニットを創出できるが、消費される各 R P のために不透明な容器内に使用可能な野戦補充ユニットが存在しなければならない。

#### 15.3.3

シナリオでマップ上にセットアップされる野戦補充ユニットも、不透明なカップから無作為に引かれなければならない、その未確認状態面でセットアップされる。

#### 15.3.4

もしも補充フェイズの間に野戦補充ユニットが補充ステップとして使用されると、以下に従わなければならない。:

- a. 補充ステップとして受け取るためには、資格を持つ減少状態のドイツ軍ユニットと共にスタックしなければならない、又は
- b. 資格を持つ除去されたドイツ軍ユニットを最低戦力レベルで再建するために、マップ上の枢軸軍の友軍都市内又はイタリー待機ボックス内に設置する。

#### 15.3.5

ターン毎に 1 野戦補充ユニットまでが資格を持つドイツ軍ユニットを再建又は増強させるために使用できるが、もしも複数のドイツ軍ユニットが補充の受取りについての資格を持つと、複数の野戦補充ユニットを消費することができる [15.3.4]。

## 16.0 拠点

拠点 [Strongpoints] は、枢軸軍プレイヤーにのみ恩恵を

施す野戦構築施設をあらわす。拠点は、建設しなければならない。

### 16.1 拠点の構築

#### 16.1.1

枢軸軍プレイヤーのみが拠点を構築できる。

#### 16.1.2

各ターンの工兵フェイズの間に、1つの拠点を構築できる。

#### 16.1.3

構築は、枢軸軍の補給源に補給ルートをたどることができるいずれかの枢軸軍の友軍ヘクス上で可能である。

#### 16.1.4

構築は、連合軍の Z O C 内でも可能である。

#### 16.1.5

ヘクス毎に1つの拠点のみが認められる。

#### 16.1.6

枢軸軍プレイヤーは、資格を持つどのヘクスが拠点を受け取るのかを宣言し、そこに拠点マーカーを置く。そのヘクスは、枢軸軍の地上戦闘ユニットによって占められる必要はない。

### 16.2 拠点の効果

#### 16.2.1

もしも防御ヘクスに拠点が含まれると、攻撃側は自身の戦闘のサイの目に1を加える。

#### 16.2.2

枢軸軍の拠点は、それが占めるヘクスを通り抜けて連合軍が補給ルートをたどることを妨害する。

#### 16.2.3

ユニットは、敵の拠点を含んでいるヘクスに進入するために、追加の 1 M P s を消費する。

#### 16.2.4

枢軸軍ユニットは、攻撃や防御で拠点を占めている時には退却不可オプションを持つ。

#### 16.2.5

拠点は、破壊されるまでは全ての面で機能し続ける。

#### 16.2.6

枢軸軍の拠点は、工兵フェイズの間にいずれかの連合軍地上戦闘ユニットがそのヘクスを占める時に破壊される。そのフェイズの終了時にマップから拠点を取り去ること。

## 17.0 勝利の方法

連合軍プレイヤーは、勝利レベル チャート上に表示された望む勝利レベルを達成するために十分な勝利ポイント (V P s) を得点することによって勝利する。

枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーの最低限の勝利の達成を妨げることによって勝利する。プレイヤー諸氏は、最終的な連合軍のVP合計により、上下の勝利レベルで勝利する。VPsとVPの категорияについては、プレイ・ブックやマップのVPチャートで述べられる。

## プレイ・ブック セクション

### 1.0 はじめに

このプレイ・ブックには、Invasion: Sicily についての全てのシナリオに加えて、デザイナーズ・ノート、参考文献、プレイ・ノート、プレイの例が含まれる（訳注：参考文献とプレイの例は省略）。

### 2.0 ゲームの備品

- ・ 1枚の 22 × 34" マップ
- ・ 240 個の打ち抜きカウンター
- ・ 1冊のルール・ブックとプレイ・ブック（合冊）
- ・ 連合軍と枢軸軍のセットアップ・カード
- ・ 戦闘結果表 / ユニットの読み方カード
- ・ 1個の 10 面体サイコロ

#### 2.1 ゲーム・マップ

##### 2.1.1

競技用コマの移動と位置を標準化させるために、マップ上の地形特徴は六角形の格子で覆われている。これらの六角形を、今後はヘクスと呼ぶ。各ヘクスは、ゲームでの区別のためにのみ使用される 4 桁の識別番号を持つ。マップ上の各ヘクスは、対辺間距離が現実地形の 5.5 マイル (8.8km) をあわす。マップを平らにするために、折り目に対して逆に折る。固定するために面テープの小片を使用できる。このタイプのテープは、マップを傷めることなく後に剥がせる。あるいは、マップをアセテートで覆うこともできる。

##### 2.1.2 地勢

ゲーム・マップは、以下の 2 つの一般的な競技エリアから成る：

シシリー島とカラブリアとして知られるイタリア本土の一部である。

Messina(ヘクス 4225) はシシリーにあり、Reggio Calabria(ヘクス 4226) はカラブリアにある。全ての都市と町の表記は、イタリア語である。下記のシシリー又はカラブリアのルールには、特別な差異がある。

#### 2.2 プレイ補助カード

Invasion: Sicily には、セットアップ・カード並びに様々なチャートと表が含まれる。これらを参照し易いようにマップの脇に置くこと。

注意：多くのチャートと表は、マップ上に記載される。

#### 2.3 競技用コマ

Invasion: Sicily には、2 つのタイプの競技用コマがある。マーカー [2.3.3a] とユニット [2.3.3b] である。

##### 2.3.1 ユニットの読み方

コマ上の数字とシンボルは、各コマによってあらわされた戦力、移動能力、ユニットのタイプをあらわす。ユニットの値、規模、ユニット・タイプ・シンボルの識別方法の情報については、ユニットの読み方プレイヤー補助カードを参照すること。

##### 2.3.2

ユニットの名称は、歴史的な識別番号である。ユニット・カウンターに使用される略称の説明については、20.0 を参照。

##### 2.3.3 カウンター内容物のカテゴリー

a. プレイヤー補助マーカーは、ユニットの状態を表示するためにゲーム・マップ上に置かれるか、又は現在のレベルや状態を表示するためにトラック上に置かれる。マップ上に置かれるマーカーは戦闘ユニットではないが、戦闘の解決に影響を及ぼし得る。

例：拠点、戦闘結果を解決するために使用されるサイの目を修正する。

b. 地上戦闘ユニット（地上ユニットとも呼ばれる）は、攻撃と防御戦力が記載された全てのコマである。未確認状態のユニットも、その資格を持つ。大部分の地上戦闘ユニットはゼロ以上の許容移動力を持つが、港湾 / 海岸ユニットは持たない。

#### 2.4 ユニットの値の説明

ユニットの読み方については、プレイヤー補助カードを読むこと。

#### 2.5 サイコロ

##### 2.5.1

ゲームでは、10 面体のサイコロを 1 つ使用する。他のゲームと同様に、「0」の数字は、ゼロではなく 10 と読む。

##### 2.5.2

多くのゲーム機能を実行するために、結果を決定するためのサイを振ることになる。しばしば実際のサイの目を下記のルールで説明されるごとくプラス「+」又はマイナス「-」に修正し、これらはサイの目修正 (DRMs) と呼ばれる。

### 3.0 プレイの準備

#### 3.1 ゲームのセットアップ

Invasion: Sicily には、4 つのシナリオが含まれる。最初のシナリオは、プレイヤー諸氏がプレイ・ルールの習得に集中できる導入用としてデザインされた。初心者の方は、最初はこれに挑戦することを勧める。全てのシナリオにおいて、枢軸軍プレイヤーは自軍ユニットを最初にセットアップし、続いて連合軍プレイヤーがセットアップする。

##### 3.1.1

プレイするシナリオのセットアップ・カード上の指定されたスペース上にユニットを置く。

例：シナリオ#2をプレイする連合軍プレイヤーは、連合軍セットアップ・カードの1つの面の下方部分に自軍ユニットを置くことになる。

注意：各シナリオでの枢軸軍プレイヤーは、マップ配置のために不透明な容器内に未確認状態のCDと/又は野戦補充ユニットを持つことになる。

### 3.1.2

シナリオ開始時のユニットの戦力レベルは、セットアップ・カード上に表示される。

### 3.1.3

初期セットアップ・ヘクスとして列記されたマップ上のヘクス内に、これらのユニットを置く（又は引く）。大部分のケースにおいては、全てのユニットがマップ上で開始するわけではない。多く（特に枢軸軍プレイヤーについて）は、友軍の待機/中継ボックス内でシナリオを開始するか、又はシナリオの後のゲーム・ターンに登場する。

### 3.1.4

ユニットの配置が完了したら、特別ルールについてのシナリオの指示と影響を及ぼす状況についてチェックする。ゲーム・マップ上のプレイのシーケンスを使用してプレイを開始する。

## 4.0 勝利ポイント

VPsは、マップの特定場所の支配、敵にステップ損失を与える、プレイヤー諸氏が取る特定のオプション、特別なイベントによって得点される。

### 4.1 VP合計

連合軍プレイヤーのみがVPsを受け取る。枢軸軍プレイヤーによって「上げられた」VPは、連合軍の合計から差し引かれる。

注意：連合軍プレイヤーが「負」のVP合計を持つこともあり得る。

### 4.2 場所のVPs

場所についてのVPsは、その場所が連合軍プレイヤーによって占領された瞬間に得点される。その場所について列記されたVPsを連合軍の合計に加える。もしも枢軸軍プレイヤーによって再占領されたら、その場所についてのVPsを差し引く。プレイの過程の間にある場所は何度でも持ち主を変更でき、その都度VPsを増減させる。VPの場所と得点は、マップ上に列記される。いくつかのシナリオでは、特定のVPの場所が除外されることになる[各シナリオのVPの項を参照]。

### 4.3 飛行場の占領

もしも連合軍がマップ上の飛行場を8つ支配すると、+6VPを受け取る。連合軍が8つの飛行場を占領するための要件は、もしも連合軍がシシリー又はカラブリアのいずれか8つの

マップ上の飛行場を支配すると満たされる。

### 4.4 ステップの除去

地上戦闘ユニットのステップ除去についてのVPsの得点は、以下のごとくプレイの過程の間にステップに打撃が与えられる度に得点（又は失点）される。

#### 4.4.1 連合軍の非空挺/コマンド部隊ユニット

効果値が6以上の完全戦力面を持つユニットから失われた3ステップ毎に-1VP（ERが低下した減少面もカウントされる）。3ステップが失われるまで、失われた各1ステップについて連合軍のステップ損失マーカーを1スペース前進させる。次にマーカーをゼロのボックスにリセットさせ、連合軍のVP合計から1VPを減少させる。

#### 4.4.2 連合軍の空挺/コマンド部隊ユニット

- a. あるヘクス内に単独又は他の空挺/コマンド部隊ユニットのみと共にスタックしている時に失われた各空挺/コマンド部隊ステップ毎に-1VP。
- b. 空挺/コマンド部隊ユニットが非空挺/コマンド部隊ユニットと共にスタックしている時に失われた各空挺/コマンド部隊ステップ毎に-2VP。

プレイ・ノート：空挺/コマンド部隊ユニットを先導ユニットとして使用することは、危険な賭になり得る。

- c. 除去された空挺/コマンド部隊のステップは、連合軍のVP合計から直接差し引かれる。このようなステップは、連合軍のER6のステップ損失マーカーを前進させない。

デザイン・ノート：連合軍部隊は、全体としてはドイツ軍ほど単に優秀ではなかった。抜け目ない連合軍プレイヤーは、特に頑強なドイツ軍に対する複数ヘクスの攻撃をエリートユニットに先導させることにより、罰則なしでこの不均衡を是正することだろう。歴史的には、連合軍の司令官たちはそのエリートを「普通の」戦闘に投入することを極端に嫌った。連合軍プレイヤーは、宣言された戦闘でそのエリート組織を先導ユニットとして使用することを禁止されないが、失われるVPの厳しさについては警告しておく。

#### 4.4.3 連合軍の海岸/港湾ユニット

- a. 緊急撤収に成功した後に連合軍の緊急撤収ボックス内に置かれた各海岸/港湾ユニット毎に-1。
- b. 戦闘又は緊急撤収の間のERチェックの失敗を通して除去された各海岸/港湾ユニット毎に-3。

#### 4.4.4

イタリア軍のステップを除去することで得点されるVPsはない。

#### 4.4.5 ドイツ軍ユニット

- a. 効果値が5以上の完全戦力面を持つユニット(これには、戦闘ステップの損失を満たすために除去された確認済面に裏返された野戦補充ユニットも含まれる)から失われた3ステップ毎に-1VP。ERが低下した減少面もカウントされ

ることになる。ドイツ軍のステップ損失マーカーを使用し、除去された各ドイツ軍 3 ステップ毎に連合軍の V P 合計を 1 ずつ増加させることを除き、同様の手順に従う。

例外 : O o S マーカーを載せている、海上輸送を企てている、空挺強襲を実行しているユニットから失われた各ステップは、個別にカウントされる(下記の b. を参照)。

- b . O o S マーカーを載せている、海上輸送を企てているユニットから失われた各ドイツ軍ステップ毎に - 1。これらのステップは、上記 a . の 3 ステップにはカウントしない。

デザイン・ノート：ドイツ軍は、「通常の」戦闘損失を被ったユニットの再建には熟達していたが、ユニットの全滅や降伏にはその余裕がなかった。

## 4.5 ゲームの活動

### 4.5.1

ムッソリーニの失脚表からの + 又は - 1 V P の可能性。

### 4.5.2

もしも U S のグループ B が侵攻上陸ボックスについて選択されたら - 1 V P。

### 4.5.3

もしもアフリカ待機ボックス内の B R 第 46 師団からのいずれかの旅団がマップ上に投入されると - 2 V P。

### 4.5.4

もしもアフリカ待機ボックス内の U S 第 1 又とは第 36 師団のいずれかの連隊がマップ上に投入されると - 3。

### 4.5.5

Brimstone グループのユニットを 1 つ以上投入すると - # (シナリオ 4 のみ)。

### 4.5.6

枢軸軍のカラブリア対応グループのユニットを投入すると + # (シナリオ 3 & 4)。

### 4.5.7

連合軍プレイヤーが枢軸軍の航空優勢ゾーン内で海上輸送作戦を実行する各ターンに - 1 V P [ルール・ブック 11.4]。

### 4.5.8

シナリオの指示を超えて消費された各 R P について + / - 1 V P [ルール・ブック 15.1.2c]。

## 5.0 シナリオ

### 5.1 シナリオ # 1 : ジェラ橋頭堡 [Gela Beachhead] (導入)

#### 5.1.1 シナリオ・エリア

シシリーのヘクス列 2300 の南、末尾が xx20 のヘクスの東、

末尾が xx30 のヘクスの西。

#### 5.1.2 シナリオの長さ

2 ゲーム・ターン。ゲーム・ターン 1 に開始してゲーム・ターン 2 に終了する。最初のゲーム・ターンは、自動的に乾燥の天候 (非嵐) である。

#### 5.1.3 配置

a . 両プレイヤーは、それぞれのセットアップ・カードのシナリオ # 1 のセクションのみを使用する。

b . 両プレイヤーは、シナリオ # 1 についての自軍ユニットを区分けし、セットアップ・カード上 (又はイタリア軍の未確認状態の C D ユニットの) については不透明な容器の中に) に置き、初期マップ配置を行う [プレイ・ブック 3.1]

#### 5.1.4 プレイのシーケンス

a . ゲーム・ターン・シーケンスの戦略セグメントは、ゲーム・ターン 1 には使用されない。ゲーム・ターン 2 のみに天候決定を使用して結果を適用する。

b . このシナリオについては、侵攻計画ルール・ブック [3.1] は無視すること。

#### 5.1.5 特別な制限

a . 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン 1 に 4 ユニットの後続許容量を持つ。

b . 連合軍プレイヤーは、各ゲーム・ターンに使用可能な 2 航空支援ポイントと 2 海上支援ポイントに加えて、ターン毎 (嵐が影響を及ぼす前) に資格を持つ 1 ユニットの空挺強襲を行う能力を持つ。

c . 枢軸軍プレイヤーは、各ゲーム・ターン (嵐が影響を及ぼす前) に使用可能な 2 航空支援ポイントを持つ。

d . どちらの陣営も、補充は使用できない。

#### 5.1.6 勝利条件

a . 連合軍プレイヤーは、もしもシナリオ終了時に + 3 V P を持つと勝利する。このシナリオについての V P は以下のとおりである。:

Gela (1823) + 1 V P

Caltagirone (2224) + 1 V P

2035、2025、1927 の飛行場 : ヘクス毎に + 1 V P

連合軍の緊急撤収ボックス内に置かれた各海岸 / 港湾ユニット毎に - 1 V P

戦闘のため又は緊急撤収の間に除去された各海岸 / 港湾ユニット毎に - 3 V P

b . もしも連合軍プレイヤーが + 2 以下の V P しか持たなければ、枢軸軍プレイヤーが勝利する。

### 5.2 シナリオ # 2 : ハスキー作戦 [Operation Husky] (史実)

#### 5.2.1 シナリオ・エリア

ゲーム・マップのカラブリアの部分は使用しない。残りの全てを使用する。

### 5.2.2 シナリオの長さ

14 ゲーム・ターン。ゲーム・ターン1に開始して、ゲーム・ターン14に終了する。最初のゲーム・ターンは、自動的に乾燥の天候(非嵐)である。

### 5.2.3 セットアップ

- 両プレイヤーは、それぞれのセットアップ・カードのシナリオ # 2のセクションのみを使用する。
- 両プレイヤーは、シナリオ # 2についての自軍ユニットを区分けし、セットアップ・カード上(又はイタリア軍の未確認状態のCDユニットとドイツ軍の野戦補充ユニットについては不透明な容器の中に)置き、初期マップ配置を行う(プレイ・ブック3.1)

注意: 連合軍のセットアップ・カードではグループA(US第36師団; 3ユニット)の代わりにグループB(US第1師団; 3ユニット)の使用選択がある。このシナリオでは、グループBの使用が要求される。

- ドイツ軍プレイヤーは、シナリオをマップ上で開始するユニットたちをセットアップ・カードから取り去る(又は不透明な容器から正確な数を引く)。
- 連合軍の補充マークを6にセットし、枢軸軍の補充マークを2にセットする。枢軸軍のポイントは2つの予定された増援の野戦補充ユニットを超えるので、その使用は枢軸軍プレイヤーの任意である。
- 選択的な史実のセットアップ  
もしも両プレイヤーが合意するのであれば、枢軸軍プレイヤーは完全戦力面の以下のユニットをで史実のセットアップ・ヘクス上に置くことになる。:

#### ユニット配置ヘクス:

B/202 師団	1307
A/206	2332
A/202 師団	1410
230 師団	2407
136 連隊	2511
Trapani 旅団	1602
Siracusa	2632
B/207 師団	1620
19 旅団	3016
18 旅団	1823
Catania	3027
208 師団	1903
213 師団	3227
B/206 師団	1931
Messina	4225

連合軍プレイヤーは、以下の空挺 / コマンド・ユニットを表示されたヘクスに置くことになる。:

#### ユニット配置ヘクス:

1 + 4 レインジャー	1722
(ヘクス 1822 に上陸させるために)	
3 レインジャー	1519

504/82 空挺	2024
3 コマンド	2631
1SR	2631
1AL/1 空挺	2729

残っている連合軍の空挺ユニットは、ゲーム・ターン2から開始して、空挺強襲に使用可能である(プレイ・ブック5.2.4aの5ヘクスの制限を受ける)。

- ゲーム・ターン・マークをターン記録トラック上のゲーム・ターン1に置く。マップ上に詳述されたプレイのシーケンスを使用する。

注意: 連合軍の侵攻計画は、このシナリオでは使用されない。各ゲーム・ターンの戦略セグメントの1.cと5.cは無視すること。

### 5.2.4 特別な制限

- コマンドと空挺ユニットは、いかなるゲーム・ターンの間にも、そこが同一国籍の非空挺 / コマンド・ユニットの5ヘクス以内である限り、認められるヘクスへの奇襲上陸 / 降下を使用できる。
- 連合軍ユニットの投入制限:
  - イギリス軍の空挺ユニットは空挺降下任務を実行するターンにのみ攻撃できるが、全てのターンに通常に防御できる。

デザイン・ノート: イギリス軍は、その空挺部隊を戦闘の直後に撤収させた。

- US第2機甲師団(3ユニット)プラス第82空挺師団(3ユニット)は、ゲーム・ターン8又はPalermo陥落の後には、どちらが最後に発生しても下二桁がxx09よりも高いマップ・ヘクスには進入できない。

デザイン・ノート: 第2機甲師団は、後方に留め置かれた(残りの地形は、師団にとっては不適である見なされた。全てのUSエリート部隊は、Palermo)が占領された後に撤収した。レインジャー部隊は実際には戦闘の域外に置かれていたが、北方海岸でのいくつかのUSの大規模規模での「すり抜け」をシミュレートする他の方法はないので、連合軍プレイヤーにはレインジャー部隊が使用可能にしてある。

- US1Naval/540と5Naval/40海岸ユニットは、ゲーム・ターン5の連合軍輸送フェイズまでに撤退しなければならない。

デザイン・ノート: これらの工兵ユニットは、デザイナーによって強襲上陸ユニットのための海岸支援部隊(その上陸用舟艇は、来るべきイタリア侵攻のために必要となる)に指定されていた。

### 5.2.5 勝利条件

- 適用されるVPs: マップ上のVP一覧表を参照。
- 勝利レベル:
 

29+	連合軍決定的
-----	--------

20~ 28	連合軍作戦的
15~ 19	連合軍限定的
12~ 14	枢軸軍限定的
9~ 11	枢軸軍作戦的
- 8	枢軸軍決定的

### 5.3 シナリオ#3 : シシリー戦役 [Campaign for Sicily]

#### 5.3.1 シナリオ・エリア

マップ全体を使用する。

#### 5.3.2 シナリオの長さ

14 ゲーム・ターン。ゲーム・ターン1に開始して、ゲーム・ターン14に終了する。最初のゲーム・ターンは、自動的に乾燥の天候(非嵐)である。

#### 5.3.3 配置

a. 両プレイヤーは、それぞれのセットアップ・カードのシナリオ#3&4のみを使用する。

注意: シナリオ3&4についての枢軸軍のカウンター内容物は同一である。両シナリオについての連合軍のカウンター内容物は、シナリオ4のみのためにマークされた2つのグループを除き同一である。

b. 両プレイヤーは、シナリオ#3についての自軍ユニットを区分けし、セットアップ・カード上(又はイタリア軍の未確認状態のCDユニットとドイツ軍の野戦補充ユニットについては不透明な容器の中に)置き、初期マップ配置を行う[プレイ・ブック3.1]

c. 連合軍プレイヤーは、侵攻上陸のためにアメリカ軍のグループA又はグループBを選択する。もしもグループB(第1師団)が選択されると、連合軍プレイヤーはVPトラックを-1VPだけ調整する。

d. ドイツ軍プレイヤーは、シナリオをマップ上で開始するユニットたちをセットアップ・カードから取り去る(又は不透明な容器から正確な数を引く)。

e. 連合軍の補充マーカーを6にセットし、枢軸軍の補充マーカーを2にセットする。枢軸軍のポイントは枢軸軍のカラブリア増援グループに受け取ることができる野戦補充ユニットを超えるので、その使用は枢軸軍プレイヤーの任意である。

f. ゲーム・ターン・マーカーをターン記録トラック上のゲーム・ターン1に置く。マップ上に詳述されたプレイのシーケンスを使用する。

g. ゲーム・ターン1の最初の活動として、連合軍プレイヤーはハスキー 又はハスキー のどちらかの強襲侵攻作戦を選択し、ターン記録トラック上のゲーム・ターン1に一致する作戦コード・マーカーを置く。もしも望むのであれば、Baytown、Buttress、Goblet の作戦マーカーをターン記録トラック上に置くことができる(ただし最も早くて第6ゲーム・ターン)。

h. 連合軍プレイヤーが自身の侵攻作戦を選択した後に、枢軸軍プレイヤーはすでにシシリーにあるドイツ軍3コマとイタリア軍3コマまでを、シシリーの他のいずれかのヘクスに再配置できる。もしもイタリア軍の沿岸防衛ユニットが再配置

されたら、沿岸防衛位置のシンボルを持つ空のヘクス内のみ置くことができる。

i. ここでマップ上に詳述されたプレイのシーケンスに従ってプレイを進める。

#### 5.3.4 特別な状況

a. 枢軸軍プレイヤーは、イタリア軍の"Cuneense"師団(1ユニット)をゲーム・ターン9に撤退させなければならない。単にユニットを取り上げてプレイから取り去ること。もしも連合軍ユニットがゲーム・ターン9にカラブリアのどこかに存在すると、この撤退は取り消される。

b. 連合軍の空挺/コマンド・ユニットは、シナリオ#2で課された5ヘクスの制限によって縛られない[プレイ・ブック5.2.4a]。

c. 連合軍ユニットの投入制限[プレイ・ブック5.2.4b&c]は無効となる。

d. 連合軍ユニットがカラブリアに上陸したターンに、枢軸軍プレイヤーは、イタリア待機ボックス内にカラブリア対応グループを受け取る。これらは、枢軸軍のセットアップ・カードに表示されるごとく登場する。

#### 5.3.5 勝利条件

a. 適用されるVPs: マップ上のVP一覧表を参照。

b. 勝利レヴェル:

36+	連合軍決定的
32~ 35	連合軍作戦的
30~ 31	枢軸軍限定的
25~ 26	枢軸軍作戦的
- 24	枢軸軍決定的

### 5.4 シナリオ#4: What if-

#### 5.4.1 シナリオ・エリア

シナリオ#3と同様。

#### 5.4.2 シナリオの長さ

シナリオ#3と同様。

#### 5.4.3 配置

a. 枢軸軍の初期配置は、シナリオ#3の配置と同一である。

侵攻前の再配置:

もしも連合軍プレイヤーが侵攻チットを1枚のみ選択していたら、最初の作戦はハスキー か である。枢軸軍ユニットの再配置は、[プレイ・ブック5.3.3h]で認められたごとくシシリーで行うことになる。もしも連合軍プレイヤーが侵攻チットを2枚選択していたら、最初の侵攻はカラブリアで起きることになる。枢軸軍プレイヤーは、マップのカラブリア部分のいずれか2つのドイツ軍といずれか2つのイタリア軍ユニットをカラブリアの他のヘクスに再配置できる。もしもイタリア軍の沿岸防衛ユニットが再配置されたら、沿岸防衛位置のシンボルを持つ空のヘクス内のみ置くことができる。

b. 連合軍のセットアップ・シートの内容物は、シナリオ#4のみに唯一追加される2つのBrimstone グループを除き、シナリオ#3と同一である。

#### 5.4.4 特殊な状況

a. 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン 1 に 5 つの強襲侵攻作戦のいずれかを自由に実施でき、下記のいずれか 3 つを組み合わせる。:

- 1) ハスキー 作戦のみ、又は
  - 2) ハスキー 作戦のみ、又は
  - 3) 3 つのカラブリア強襲侵攻作戦 (Baytown、Buttress、Goblet) のいずれか 1 つ又は 2 つ。
- 各作戦には、連合軍の 1 国籍のみを割り当てることができる。国籍の選択は、枢軸軍のセットアップが完了した後に、連合軍ユニットを侵攻ヘクスに置くことで行うことができる。

ゲーム・ターン 1 に使用されなかった作戦を使用して、連合軍は後に侵攻を行うことができる。それは一度に 1 つが行われなければならない、それぞれが 5 ターンの間隔を必要とする。

#### b. 枢軸軍の戦略オプション

- 1) イタリア待機ボックス内の 4 つの枢軸軍降下猟兵ユニットの全ては、ゲーム・ターン 1 に航空輸送を使用できる。これらは、ゲーム・ターン 2 に開始する空挺強襲の資格も持つ。
- 2) カラブリア侵攻対応グループは、いかなるゲーム・ターンにも完全に使用可能となる。連合軍プレイヤーは、もしも連合軍ユニットがカラブリアに存在しないターンにこの登場が発生したら V P を受け取る[5.4.5]。

#### 5.4.5 勝利条件

a. 適用される V P s: マップ上の V P 一覧表を参照。

b. 勝利レベル:

36+	連合軍決定的
32~ 35	連合軍作戦的
30~ 31	枢軸軍限定的
25~ 26	枢軸軍作戦的
- 24	枢軸軍決定的

## 6.0 デザイナーの項目

### 6.1 ユニットの略号

#### 連合軍ユニット

AB 空挺 [Airborne];

イギリス軍のエリートである第 1 空挺師団の一部。師団全体としてはチュニジアで戦闘をせず、シシリーでもそうだったであろう。

AL 空輸 [Airlanding];

2 個大隊のグライダー旅団で、英第 1 空挺師団の一部。

CCA / CCB 戦闘団 A / B [Combat Command A or B];

当時の米機甲師団は、管理上 A と B の戦闘団に分割されていた。戦術的には、機甲師団は 1 つ又は 2 つ以上のグループを編成することになり、これは普通は「任務部隊」[“Task Force”]と呼ばれ、部隊指揮官の名称の下に作戦を行った。各任務部隊は、戦闘団として同一の師団部隊のプールから部隊を引き抜いた。チュニジアでは、あまりにも多数の任務部

隊が編成されたために、師団を骨抜きにしまった。シシリーでは、第 2 機甲師団が良く戦い、そのニックネームである「ヘル・オン・ホイールズ」[“Hell on Wheels”]を奉られた。

Cdn カナダ軍 [Canadian];

カナダ軍は、いまだに前年の破滅的なディエップ作戦の傷痕を残しており、自信を喪失していた。第 1 カナダ師団は、地中海の天候に順応する間もなしに直接イングランドから到着した。後のイタリアでは、カナダ軍部隊は連合軍によって編成された最良の部隊として数えられた。

Cdo コマンド [Commando];

戦争の初期から、英国は非常に高度に訓練された兵士の小規模な奇襲部隊を多数編成していた。通常は、これらの部隊は沿岸での小規模な任務に就いた。シシリーと後のイタリアでは、困難極まりない目標を攻撃するために大挙して使用された。全ての連合軍コマンド部隊は、もしも捕らえた場合には射殺せよとのヒトラーの悪名高い命令に晒されていた。

CLY カウンティ・オブ・ロンドン・ヨーマンリー

[County of London Yeomanry];

この部隊の戦車搭乗員たちはアフリカを又にかけてロンメルと闘ってきており、シシリーでも再び栄光を繰り返すものと期待していた。不幸なことに、その代わりにシシリーでは陣地に籠もって待ち構えた防御側の対戦車兵器の火力優越が実証された。

Gd 近衛 [Guards];

有名な王室ハウスホルド連隊の旅団。

Rcn 偵察 [Reconnaissance];

米第 91 偵察大隊は、チュニジアでの限られた戦闘経験で急速に有能な部隊となった。ただし、非常に軽装備であった。

RM 王室海兵隊 [Royal Marines];

この連隊の多くの大隊は、コマンド部隊の役割への変換に成功した。

Rngr レインジャー [Ranger];

第 6615 レインジャー部隊 俗に「ダービーのレインジャー」[“Darby's Rangers”]として有名 は、戦争中の米軍の最優秀部隊だった。1 個迫撃砲大隊と時にはさらに多くに支援されて、レインジャーはシシリーでの一連の厳しい任務で非常に良く闘った。

RT 王室戦車連隊 [Royal Tank Regiment];

これらの大隊は全て砂漠戦のヴェテランで、ヨーロッパで究極的に勝利することができる唯一の部隊と考えられた。しかし、彼らはシシリーとイタリアの丘陵と山岳の中で多くを復讐しなければならなかった。

SR 特殊奇襲戦隊 [Special Raiding Squadron];

元は第 2 特殊空軍部隊で、奇襲グループのエリート・コマンドである。



Tabor モロッコ現地人部隊；

チュニジアと後のイタリア、フランスで枢軸軍と闘ったフランス植民地軍で、恐らくは政治的な目的により、シシリーに送られた唯一のフランス軍部隊である。部隊は良く闘い、山岳戦で際立っていた。

TF 任務部隊 [Task Force]；

米第 2 機甲師団の一部〔CCAを参照〕。

## ドイツ軍ユニット

AA 偵察 [Aufklarungs Abteilung]；

ドイツ軍の中では、これらの部隊は装備が良く高度に自動車化されており、最高の人材の多くが集められていた。ゲームの目的においては、これらの部隊は師団ユニットに付属する戦闘集団である。

Fest 要塞部隊 [Festungs]；

普通は、これらの部隊は質が悪いか又はごく少数のヴェテランで人員が構成されていた。シシリーでは、これらの大隊の 1 つが恐慌状態となり、その将校は後に軍法会議にかけられた。

FJ 降下猟兵 [Fallschirmjager]；

ドイツ空軍部隊の一部ではあったが、これらの地上部隊は戦争中の最高の陸軍であることを証明した。連合軍部隊は、大きな損害を被ることを知っていたので、狂信的な降下猟兵を攻撃することを嫌った。これらの各部隊の中核は、クレタとロシアでの多くのヴェテランたちだった。

HG 降下装甲師団ヘルマン・ゲーリング

[Fallschirm Panzer Division Hermann Goring]；

この長い名称の師団は、連合軍によって非常に恐れられたが、シシリーでの行動は枢軸軍司令官たちを失望させた。そのツケを払うために、失敗から学んだ師団はイタリアと特に後のロシア軍に対しての闘いを通して名声を回復した。師団の一部はアフリカで壊滅しており、HG はシシリーでの闘いの間でさえ再建途上にあった。

NEAPEL Neapel 集団；

自動車化歩兵補充大隊を含む自動車化カンブグループ（後に第 129 装甲擲弾兵連隊と統合される）と、快速大隊（後に再編されて第 15 装甲擲弾兵師団の第 115 偵察大隊に昇格する）。

PG 装甲擲弾兵 [Panzer Grenadier]；

1942 年中に（ほぼ）全てのドイツ軍自動車化師団はこの名に改称し、公式に装甲と対戦車用車両の装備を開始した。シシリーと後のイタリア戦に参加したこのタイプの師団は非常に効果的であったが、歩兵の数が弱体だった。シシリー戦に参加した主な装甲擲弾兵の組織は以下の通りである。：

第 15 装甲擲弾兵師団；

この師団はシツィリーエン・シシリー [Sizilien] 師団として開始し、北アフリカへの補充部隊の進出を管理するシシリー守備隊だった。北アフリカの部隊が降伏した時に、シツ

ィリーエン師団は戦闘師団に再編成され、壊滅していた旧第 15 装甲擲弾兵師団の番号を冠した。兵員の大部分はヴェテランだったが、輸送手段と重火器の供給が不足していた。師団は、通常の 2 個連隊の代わりに例外的に 3 個装甲擲弾兵連隊を持っていた。装甲大隊も突撃砲の代わりに本物の戦車を持っていた。恐らくこれらの戦車は北アフリカへの増援だったのだが、その代わりに第 15 装甲師団が確保したものと推定される。

第 29 装甲擲弾兵師団；

元の第 29 装甲擲弾兵師団はスターリングラードで全滅していたが、ベースとしての新たな第 345 歩兵師団を使用してフランスで再編され、ロシアで包囲された時にスターリングラードから逃れた旧師団の基幹である特殊技能者や、負傷して旧師団に復帰できなかった他の将兵で満たされた。「新」第 29 装甲擲弾兵師団は、その前身と同様に見事に闘った。

第 382 装甲擲弾兵連隊；

この部隊は補充部隊の寄せ集めで、Maucke グループとして開始した。7 月までに 2 個の非自動車化大隊を構成し、第 382 装甲擲弾兵連隊（北アフリカで全滅していた第 164 師団の 1 個連隊）として再表示されていた。シシリーに急派され、Scmalz 旅団の一部として Catania 戦線で闘った。後のイタリアでは、第 382 装甲擲弾兵連隊は 3 番目の大隊を組み入れたが、1943 年 12 月に第 15 装甲擲弾兵師団に吸収された。

PZ 装甲 [Panzer]；

シシリーの戦いにはドイツ国防軍の装甲師団は姿を見せなかったが、南イタリアには 1 個師団（第 26）が駐屯していた。第 26 装甲師団は新たに編成された部隊で、戦前の第 23 歩兵師団のヴェテランを基幹に創設された。この師団は、イタリアでは奮戦することになるだろう。

Reggio Reggio 大隊；

自動車化された補充大隊で、前線部隊に投入された。

Tiger ティーガー重戦車中隊；

ドイツ軍は、シシリーにこのタイプの 1 個中隊（第 17 装甲中隊）を展開していた。1 両を残して全てが失われた。生き残ったティーガーは、Messina から撤収した。

## イタリア軍ユニット

ADRA [Arditi Distrutatori Della Regia Aeronautica]；

このコマンド形式のエリート部隊は狂信的なファシストであり、良く訓練されて善戦した。この部隊は、連合軍前線の背後（アフリカにさえ！）に上陸する破壊活動班を編成していた。ただし、その効果は微々たるものだった。

Aosta Aosta 師団；

この師団は、シシリーの 4 個の通常師団の中では最悪だった。戦力は低く、装備不良、シシリー人の徴収兵を抱え、実戦経験は皆無だった。この師団の残余（とシシリーの他の全てのイタリア軍師団）は、どうにかこうにか生き残って本土に脱

出した。

Assi Assietta 師団；

この師団も装備不良で、実戦経験は皆無だった。

BER Bersaglieri；

この名称を付けている多数の部隊は普通は訓練未熟だったが、シシリーでは大部分が訓練中又は最近壊滅して再建されていた。

CCNN 黒シャツ部隊 [Camicie Nere]；

戦前には、これらの部隊は攻撃の先鋒になることを期待されたが、その政治的な動機にもかかわらず、装備と訓練の両方が不足していることがたちまち証明された。シシリー 侵 攻 時 までに、その士気は地に落ちていた。

Cuneense Cuneense 師団；

ロシアで粉砕されたので、この師団の残余はカラブリアで再建中だった。この師団は山岳師団だったので、ドイツ軍の占領に対してイタリアを防衛するために 8 月の始めにブレンネル峠に送られたが、それには失敗した。

Liv Livorno 師団；

この師団は実戦を経験していなかったが、良く訓練されて装備も優秀であると見なされていた。実際の振る舞いは、全く嘆かわしい限りだった。

Mant Mantova 師団；

この師団は、一般的に信じられているところによれば自動車化されていたが、保有していた車両はごく僅かだった。カラブリアに駐屯し、イタリアの降伏の時まで連合軍とは遭遇しなかった。

MG 機関銃 [Machinegun]

Nap Napoli 師団；

やはり装備不良、訓練未熟師団の 1 つ。この師団は事実上英第 8 軍の全体に直面し、期待に違わず完全に分解して消し飛んだ。

Nembo Nembo 師団；

Nembo 落下傘師団からの 1 個連隊 (師団の残りはサルディニア)。イタリアの落下傘部隊はエリートのファシストだったので、この部隊からの多くはイタリアの降伏後も連合軍と戦い続けることを選択した。この部隊はシシリーには移動しなかったが、9 月 3 日に Reggio 海峡を渡り始めた連合軍部隊と対峙した。

Sem セモヴェンテ [Semovente]；

この優秀なイタリア軍突撃砲から構成された部隊。

## 6.2 参考文献

省略]

## 6.3 デザイナーズ・ノート

タイトルが述べているように、このゲームは侵攻そのものを扱う。デザインの開始以来、私はこの要素をプレイの中心に据えてデザインした。なぜならば、もしも私が侵攻ゲームをプレイするのであれば、海岸の選択と少なくとも海岸への道を切り開くユニットの選択を望むに違いないからだ。私は、史実では試みられなかった侵攻の組み合わせを試みる方法も欲するだろう。このデザインでは、起こり得た可能性を突き詰めることはできるが、それは歴史的な枠組みに留まる。5 つの各侵攻地点は史実の計画をあらわすが、鍵はシシリー戦の視野を越えて隣接するカラブリア地域を含めたことだ。これは、ゲームを 2 つの主要なシシリー計画から 3 つの可変的な計画に発展させ、枢軸軍プレイヤーに 史実でもそうだったように 背後が断ち切られる危険性について考えさせることを強制する。これは、なぜ連合軍がそのような侵攻を行うことに失敗したのかの問に対する回答にいくばくかの光明も与えるだろう。疑いなく、実際の枢軸軍司令官たちは侵攻前の連合軍による欺瞞によって影響を受けていたが、ウォーゲームの本質的な要素は両陣営に歴史的なものの見方を再構築させることにある。

元々、このゲームはより大きなイタリアン・キャンペーン・ゲームの一部を形成し、ゲームはいくつかの全く異なるデザイン・バージョンの過程を経てきた。これらのバージョンは、GMT の作戦級ゲーム・シリーズや私自身の東部戦線シリーズを含む様々な源泉からたどられた。恐らくこのゲームにはその全ての特徴が見いだせるだろうが、シシリー自体は全てのバージョンを通して見ても単体として機能する。興味深いことに、私共はシシリーをいくつかのイタリア戦役の残りについての初期のゲーム・システムのテスト・アリーナとして使用した。これはデザイン上の多くの問題点を解決し、何が実際に役に立ち、何がそうではないのかを明らかにした。あなたは、ここにその結果としてのゲーム・システムの多くを発見するだろう。

ゲーム・システムの中心は、この戦域における消耗戦的性格である。シシリーとイタリア戦役での大部分の攻撃は連合軍が行ったので、多くの損失を受けることが予想される。防御は強力だったので、CRT にもこれを反映させなければならなかった。ドイツ軍は、反撃を控えれば損失を低く抑えることができるが、反撃は彼らの戦闘ドクトリンの一部であり、決定的な位置を保持させることになる。オーヴァーランのルールを含めなかった理由は、多くの岩だらけの地域が小部隊によって保持することが可能だったからだ。

多くのゲーム機能を発揮させる原動力は、ユニット効果値の概念に見られる。ここで GMT の作戦級ゲームの多くを見てみると、元の GMT のデザイン・チームと知り合う前にこのデザイナーによって同時にディヴェロップされたことは注目に値するが、私共が編み上げたホビーが工業製品と同様の道筋をたどった別の例である。シシリーでは、効果値は耐えるのか逃げるのかを標準化する (DRM) ことによって戦闘を支配し、一定の戦闘にどれだけ多くのユニットが連携できるのかということは非常に重要であり、それはこれらの軍隊が闘争に困難な地形、一般的な戦闘条件、ユニットの様々な質の違いによって与えられる。多くは効果値にかかっている。史実では、連合軍はいくつかの非常に優秀な部隊を持っていたが、戦闘の大部分については平均的な質の部隊に頼らなければならなかった。枢軸軍はいくつかの卓越した部隊を持っており、戦闘のかなりの部分がこれらの双肩に掛かっていたが、彼らは

非常に広範囲に及び対応に従事しなければならなかった。ゲームでは、枢軸軍プレイヤーが連合軍の圧倒的な物量に対して、その高い能力を持った部隊をいつどのくらい投入するのの厳しい選択を迫られる。

侵攻上陸ルールは、多くの浄化の産物だ。幸運にも、大部分はデザイン過程の初期に解決した。これで、元来の許容量と補給のカウント方法について調整するための多くの時間を費やすことができた。港湾許容量は、歴史的役割を基にしている。海岸ユニットの許容量は、連合軍の海岸増強計画（大部分が満たされた）を基にしている。海岸ユニットは陸上防御力を持つが、最も重要なのは海岸や港湾を機能させる海岸要員たちであり、両方ではない。連合軍は明確な選択肢を持ったので、連合軍プレイヤーも同様の配置転換に直面しなければならない。

この戦役についての膨大な記録が存在するが、その大多数は非常に一般的であり、戦闘序列はいくつかの相互参照と判断を伴う極めて正確なものにできた。マップも同様に豊富だが、1級道路と2級道路の区別を判断するのは困難だった。全ての道路は舗装されていたものと見なされたが、例えばロシアよりも高い基準が適用されなければならなかった。参加した両軍は高度に自動車化されていたが、それを生かすためには優良な道路網が要求された。疑いなく、地形はこの戦役とより大きなイタリア本土でのイタリア戦役を支配した。岩だらけの山岳と急流は、シシリー（とイタリア）の南から前進する部隊を何マイルにも渡って軍事的な問題に直面させた。イタリア（とシシリー）は、戦場での地形の影響という古典的な教訓を永く留めることだろう。

最後に、長い付き合いのプレイテスターたちと、特にこのゲームのデザインと製作をなし遂げるために尽力を頂いたGMTチームに感謝したい。何人かの提供者は、10年以上も前に資料を提出しており、その熱心さには特に感謝したい。このゲームと他の要素からのフィードバックにより、私共は詳細を究めた最新のイタリア戦役の残りの部分を提供できるだろう。

Vance von Borries

## 7.0 ディヴェロッパーズ・ノート

シシリーのディヴェロッパが挑戦だったことは明らかだが、それはゲームが広範な手直しを必要としたからではなく（Vanceは、極めて完全な製品を下ごしらえした）ゲームの大部分が決して起きなかった「もしも だったら」の侵攻を扱うからだ（シシリーとカラブリアの侵攻位置は、実際には使用されなかった）。

私共のスタート地点は、史実だった。シシリーとカラブリアの港湾許容量は、計画された各作戦についての荷揚げ量として使用できた。カラブリアには枢軸軍の大部隊を置いた（それらの大半は存在しなかったものだ）。

私共は（あなたも同様に）プレイ・マップを見ることによって、連合軍がシシリー作戦中やそれ以前にカラブリアに上陸しなかったことで黄金の機会を逃したことが分かる。もしもシシリー防衛部隊が酷く打ち負かされるか壊滅していたら、連合軍の急速なイタリア半島への前進を防ぐ術はなかった。1943年秋の戦役は、ローマの北で闘われていたかも知れない。

私共は、史実の連合軍最高司令部の恐怖を体験することはできない：

- ・ Messina 内部と周辺の300門の沿岸砲兵は大部分が旧式で、配置されていたほとんどのイタリア兵の射手としての熟練度と士気はどちらも怪しかった。
- ・ ルフトヴァッフェはクルスク周辺での作戦に気を取られており、圧倒的な戦力を発揮できなかった。
- ・ ドイツ軍部隊は極少数しかおらず、イタリア半島の大部分はドイツ軍にとっての真空地帯だった。

連合軍の楽勝からシナリオを進展させ続ける方法は？

いくつかの改善方法を発見した。最初に、枢軸軍の航空優勢ゾーン内での連合軍の海上作戦に連合軍の勝利ポイントを課す。弱体化したルフトヴァッフェでさえ艦船を撃沈したり損害を与えられることを Salerno で証明した。

2番目に、連合軍の妨害の量にかかわらず、常にいくつかのドイツ軍ユニットが海上から逃げられるように海上輸送表をデザインした（私共は、戦争中のヨーロッパでの完璧な海上妨害は提案できなかった）。最後に、シナリオ3と4で枢軸軍ユニットに再配置を認めることで、連合軍の計画に不確実性を与えた。ドイツ軍は、実際に発生した連合軍の肩を並べての上陸を防ぐ真のチャンスはほとんどないことを理解しているが、連合軍の広範囲に渡る上陸は遙かに脆弱である。もしも枢軸軍プレイヤーが正しく推測したら、連合軍プレイヤーは恐らく最低1つの橋頭堡を掃討されて大量のユニットが失われるだろう。少なくともプレイテスターたちの間では起きた。

私共は、両プレイヤーにとってのリスクと機会が皆さん方全てを多くの価値あるゲームへと導くことを望む。

Tony Curtis

## 8.0 ジェラ橋頭堡指導書

〔省略〕

## 9.0 プレイ・ノート

シナリオ1：ジェラ橋頭堡：

どちらの陣営も、相手側のミスの助けなしでは勝利するために十分な戦力を持たない。

シナリオ2：ハスキー作戦：

最近あなたは人生が順調に進んできたかな？連合軍プレイヤーであれば、相手に引き分けの機会を与えていないかい？連合軍プレイヤーであれば、いかに連合軍の圧倒的な戦力が戦略的臆病心、良好な防御地形、真に優れた粘り強い少数のドイツ軍部隊によって克服されたのかを知るべきだ。これは、連合軍プレイヤーが大勝利を上げるには厳しいシナリオだ。史実の後知恵で武装し、枢軸軍部隊を公平に見ると、史実で起きたよりも早期に枢軸軍部隊をシシリーから掃討する必要があるだろう。より大きな勝利を収めるためには、枢軸軍プレイヤーがゲーム中にMessinaを空挺／コマンドの奇襲に晒したままにしておくような過ちを犯すことを必要とするだろう。

枢軸軍プレイヤーの主要な関心(連合軍の Messina への致命的な一撃に対して防御する以外に)は、可能な限り長く連合軍にVPヘクスを与えず、可能な限りドイツ軍のステップ損失を低く抑え続けることにある。連合軍のVP合計が低ければ低いほど、ムッソリーニの失脚表のサイ振りがより問題を孕むことになる。ましてや Palermo と Messina を史実通りに占領しても価値が低いことに気がつくだろう。いまだに防御に適した地形が使用可能であれば、再建するためにあなたの貴重なドイツ軍部隊の1つを温存するか、又はヘクスの保持を試みて除去するのかの選択の間では、普通は土地を与えた方がよい。もしも防御地形が十分でなく、枢軸軍の拠点如果使用可能であれば、恐らくシナリオの初期に Catania の港湾の南部の河川ラインを強化するために使用されるだろう。

#### シナリオ3：シシリー戦役：

元々のハスキー計画は、実際の上陸よりも遙かに野心的で危険なものだった。連合軍の侵攻地点は、今や連合軍プレイヤーに最初の2ターンで Catania と Palermo の両方を脅かすことを認める。連合軍の落下傘とコマンド部隊は、ほぼどこでも襲える。枢軸軍プレイヤーは、ユニットの再配置によっていくらかの脅威を与える。プレイテストでは、もしもシシリー西部のドイツ軍部隊が東に送られたら連合軍の東海岸への上陸は破滅的なものになることを示した。シシリー西部は侵攻地点が多すぎて防御できないので、枢軸軍プレイヤーはシシリー西部では2つの選択肢を持つ。：

不十分[Bad] (ドイツ軍を再配置して飛行場と Palermo を喪失する)又は劣悪[Worse] (ドイツ軍を再配置しないで全てを失う)である。

それにもかかわらず、ムッソリーニの失脚表はより早い時期に誘発されるだろう。負のVPsでなければ、シシリーでの補給下のドイツ軍部隊の退却はシナリオ2よりも遙かに厳しくなるだろう。Messina を除き、時間を稼ぐためにドイツ軍のステップを交換する利点は全くない。ただし、もしも Messina を10ターン保持すれば、6点減少させることになる(少なくとも連合軍の勝利レベルを効果的に抑える)。

今やマップ上のどこにでも上陸できるコマンドに対する北と東海岸の守備隊は悪夢となる。賢いドイツ軍プレイヤーは、コマンド部隊によって Messina 間の沿岸道路が切断された時の用心に、常に少なくとも1本の内陸部への脱出経路を持つだろう。Messina 自体は、シナリオの全般に渡って空挺とコマンドの奇襲を受け易いので、守備隊を常駐させておかなければならない。

枢軸軍の心配は Messina だけには留まらない。海峡を越えて、今やカラブリア地域は連合軍の二次侵攻についての目標である。ここで、あなたはどれだけ多くの枢軸軍ユニットでシシリー補強し、カラブリアを防御するためにどれだけ滞在させるのかを選択する。ヒント あまり多く渡らせ過ぎてはならない。もしも連合軍がカラブリアを切断すると、Messina を取られるよりも窮地に陥ることになる。

連合軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットを孤立させて撃破する機会を常に探るべきである。OoS状態のドイツ軍連隊を撃破することによるVP特典は、ドイツ軍を叩くために部隊を再建するのに必要な基幹を無効にすることを反映して大きい。二次侵攻についてはよく検討すること。選択された作戦について、どの国籍が最高の戦闘ユニット/海岸ユニットの組み合わせ

わせなのかを早期に決定すること。あなたはアフリカ待機ボックス内に使用可能な戦闘/海岸ユニットを十分に持つことになるので、それらを侵攻上陸ボックスに移動させて時を刻みはじめても、時計(と失われたターン)をリセットさせる必要はない。恐らく、あなたは実際の作戦を偽装するために侵攻上陸ボックスを完全に満たすことを望むだろう(超過したユニットたちは後続ユニットとして登場する)。

アフリカボックス内の戦略予備の2個師団を使用するためには、侵攻部隊の一部として又は後続ユニットとして行動するためにシシリーの同一国籍のユニットを解放するための手段とするにしても、VPsの損失に値する。

#### シナリオ4：What If?：

表面上は、二元的なカラブリア上陸は初期の連合軍の勝利を保証するよう見えるが、それは罠である。枢軸軍プレイヤーは4ユニットをカラブリアに再配置でき、筋道をたてて推測し、あなたの2か所の上陸の1つを叩くべく待ちかまえているだろう。プレイテストの間に最もしばしば叩かれた作戦は、2又は3か所で北部沿岸道路を切断可能なButtressだ。上陸時に敵が一斉に襲ってくることは非常に危険でのみならず、いったん陸に上がると各橋頭堡には少なくとも2つの沿岸ヘクスを含めなければならない。1ヘクスの橋頭堡は容易に包囲されて海に追い落とされてしまう。補給は、恒常的に頭痛の種になるだろう。カラブリアの港湾許容量は全く不十分であり、戦闘ユニットは海岸ユニットから5ヘクスのみたどることができる。連合軍の空挺降下は、カラブリアではしばしば悲惨な結果に終わる。その主な原因は敵地でしかも枢軸軍の航空優勢ゾーンに降下するからである。

他方、枢軸軍プレイヤーはゲーム・ターン1に始まる各ターンに、比較的安全に落下傘連隊を降下させることができる。守備隊を置かない連合軍の橋頭堡は、枢軸軍の空挺強襲の恰好の獲物である。最初にカラブリアに侵攻がなされたら、枢軸軍プレイヤーはシシリーのことは忘れなければならない。可能な限り多くのドイツ軍ステップを救うことは、シシリーの避け得ぬ運命を待つことよりも遙かに重要である。シシリーの大部分のユニットは、ゲーム・ターン2に非補給下となるので(連合軍が上陸に成功したとすると)、ドイツ軍ユニットは可能な限りゲーム・ターン1に Messina の方向に移動しなければならない。時間を稼ぐために貧弱なイタリア軍を飛行場と港湾の周辺に集めるべきだが、士気が崩壊したり非補給下のイタリア軍が長期に渡って敵を遅らせることは期待できない。嵐のサイの目を祈ることである。枢軸軍の緊急撤収ボックスにユニットを輸送することを恐れてはならない。いくつかのステップは失われるが、結局は大部分がパスするだろう。もしも連合軍プレイヤーが Reggio Calabria からの両方の道路を永久に切断することに成功したら、これはあなたの唯一の脱出経路である。

連合軍プレイヤーは、飛行場を占領して枢軸軍の航空優勢を取り払うために、可能な限り後続のシシリー侵攻を継続するべきである。

## 10.0 クレジット

Game Design: *Vance von Borries*

Development: *Tony Curtis*

Packaging and Art Director: *Rodger B. Macgowan*

Map Art: *Joe Youst*

Counters: *Rodger B. Macgowan, Danand Holly Verssen*

Rules Proofing/ Layout/ Editing: *Gene Bllingsley and, Tony Curtis*

Research: *Vance von Borries*

Research Contributors: *Blennemann, Kevin Boylan, Tom Burke, Alessandro Massignani,*

*Franklyn Prieskop*

Playtesting: *Chip Boweles, Kevin Boylan,*

*Gene Dickens, Richard Diem*

横浜シミュレーションゲーム協会

[翻訳:S.Yamaguchi 1998.10.6]

### Q & A

(Anthony Curtis & Tony Curtis 1998.8.15 ~ 9.3 より)

1. もしも唯一の防御ユニットがダミーであることが明らかになり、攻撃側が侵攻ヘクスにいないければ前進できるのか？

A. もしも侵攻上陸を実施しており、目標ヘクスに取り去られるイタリア軍CDユニットのみが含まれると、その沿岸ヘクスに前進できる。もしも隣接する陸上ヘクスから未確認状態のCDユニットを攻撃していると、表に返した時に取り去るユニットであっても前進できる。

2. 12.3.5.f (枢軸軍の航空優勢ゾーン内での連合軍の海上作戦)には、1)と2)の両方が適用されるのか？

A. はい、両方が適用される。連合軍は1つの作戦で2VPを失う可能性がある。

3. 1/1FJ と185Nembo 落下傘歩兵は、シナリオ3 / 4で表示されていないだけでなく、シナリオ1 / 2にも出現しないが、これは正しいのか？

A. 正しい。ドットは、元々はカラブリアにセットアップするユニットを意味したが、最後にはシナリオ3 & 4のセットアップを意味するために使用した。枢軸軍のセットアップは正しく、1/1FJ と185Nembo 落下傘歩兵はシナリオ1や2では使用されない。

4. シナリオ2の野戦補充増援をカップから引くのは、セットアップ時なのか、それとも出現する適切なターンか？

A. 適切なターンに引くこと。

5. シナリオ2では連合軍がA又はBを選択するのだが、なぜルールではBを使用しなければならないとなっているのか？

A. シナリオ3 & 4で行われた方法に継続性を与えるためにA又はBのシステムを使用した。

6. なぜ1 / 2移動ポイントを使用することが可能なヘクスの許容移動力を切り捨てるのか？

A. 主な理由としては、私共は非補給下である時に困難な地形を通して移動することの効果を見せたかったからだ。

7. (シナリオ4) もしも侵攻プール内の全てのユニットを使用しなければ (例えば、Baytown とButtress で開始したら) 残っているユニットを後続ボックスに置けるのか？

A. はい、置くことができる。

8. 13.4.7 によると、後続ボックス内で実際に上陸できるユニットの最大数は12である。ところが、全てのシナリオは後続ボックス内に14のユニットで開始する。これは意図的なものなのか？

A. はい。連合軍プレイヤーに初期の連合軍部隊の配分についての選択を持たせた。

9. (11.2.4) 枢軸軍プレイヤーは、航空妨害を無効にするためにいつ航空ポイントを割り当ててるのか？連合軍又は枢軸軍の輸送フェイズなのか？

A. 連合軍プレイヤーが割り当てた後に、ただちに枢軸軍プレイヤーが割り当てる。

10. (連合軍のセットアップ - サイド2) 「二次侵攻作戦」は、「シナリオ3ではHusky と は二次侵攻作戦に認められない。」と述べている。これは、二次侵攻作戦としては認められないという意味なのか？5.3.3g では、シナリオ3ではどちらか1つの侵攻を選択できることを示しているように思えるが、Baytown、Buttress、Goblet のどれかでなければならないのか？

A. シナリオ3では、初期侵攻としてHusky 又は を行うことができるが、決して二次侵攻としてではない。Baytown、Buttress、Goblet のみが候補である。

## 拡張されたプレイのシーケンス

### A. 戦略セグメント (両プレイヤー)

1. 特別イベント・フェイズ
  - a. ムッソリーニの失脚表
  - b. 枢軸軍プレイヤーはシシリー撤収を宣言する。
  - c. 侵攻計画 : 連合軍プレイヤーは初期侵攻作戦を選択し / 又はターン記録トラック上の 5 ターン先に二次侵攻マーカーを置く。
2. 天候フェイズ  
天候表を調べる。
3. 補給決定フェイズ  
必要に応じて、O o S マーカーを載せるか取り去る。
4. 航空 / 海上準備フェイズ
  - a. 両プレイヤーは、航空 / 海上使用可能チャート調べる。
  - b. 連合軍プレイヤーは、ローマの空爆を宣言する (このターンには連合軍の航空ポイントはない)。
  - c. マーカー・トラック上に航空 / 海上マーカーを置く。
5. 侵攻前の活動
  - a. シナリオ # 2 : 選択史実配置
  - b. シナリオ # 3 & 4 : 枢軸軍ユニットの再配置
  - c. 連合軍プレイヤーは、初期又は二次侵攻チットを明らかにする。

### B. 連合軍作戦セグメント

1. 連合軍輸送フェイズ
  - a. 妨害のために航空と海上支援ポイントを割り当てる。
  - b. 侵攻ヘクス上に侵攻上陸ユニットを置く。
  - c. 割り当てられていないコマンド・ユニットを海上ヘクス上に置く。
  - d. 友軍の機能している連合軍港湾間で海上輸送によってユニットを移動させる。
  - e. 航空輸送任務を実施する :
    - 1) 航空輸送又は空挺強襲 : 航空着陸表上で各ユニットについてサイを振る。
    - 2) 航空補給 : O o S マーカーを取り去る。
2. 連合軍移動フェイズ
  - a. マップ上の地上ユニットを移動させる :
    - 1) ユニットに占められた沿岸ヘクスへの進入を指示された侵攻上陸 / コマンド・ユニットは、移動しない。
    - 2) 空の沿岸ヘクスへの進入を指示されてこれらの沿岸ヘクスを占める侵攻上陸 / コマンド・ユニットの中で望むものについて E R チェックを実施し、これにパスしたユニットは 1 / 2 MA (沿岸ヘクスに進入するための MP s を引く) まで移動できる。

3) 海上輸送によって上陸したユニットは、全力 MA で移動する。航空輸送 / 空挺強襲によって着陸したユニットで非混乱状態のものは、全力 MA で移動する。

b. 戦闘宣言 : マーカーを置く。

### 3. 枢軸軍対応フェイズ

- a. 枢軸軍戦闘回避
- b. 枢軸軍対応移動

### 4. 連合軍戦闘フェイズ

このシーケンスを使用して、連合軍プレイヤーの望む順番で各戦闘を 1 度に 1 つずつ解決する。

- a. 先導ヘクスの指定 : 攻撃ヘクス内の全ての先導ユニットを指定する。
- b. 連合軍は、砲兵、航空、海上支援を割り当てる。
- c. 非先導ヘクスに加えて砲兵、航空、海上支援についての連携のサイを振る。
- d. 防御ヘクス内の未確認状態の枢軸軍ユニットを裏返して先導防御ユニットを指定する。
- e. 枢軸軍は、防御航空と砲兵支援を割り当てる。
- f. 枢軸軍の防御航空と砲兵支援についての連携のサイを振る。
- g. 戦闘比を決定する。
- h. サイを 1 つ振り、D R M を調整し、最終戦闘結果について C R T を調べる。
- i. 防御側が最初にステップ損失を取り去る。
- j. 防御側が最初に退却を実施する (特別な退却又は緊急撤収を含む)。
- k. もしも防御ヘクスが空になったら、生き残っている連合軍ユニットは前進できる (侵攻海上ヘクス上の侵攻上陸 / コマンド・ユニットは、そのヘクス内に前進しなければならない)。

### 5. 枢軸軍の反撃

いかなる戦闘の完了時にも、枢軸軍プレイヤーはもしも自身のユニットが 1 ヘクスのみ退却していたらただちに反撃するオプションを持つ。以下を除く攻撃のシーケンスに従う。

- a. 枢軸軍の先導ヘクスは先立つ戦闘で退却した全てのユニットを含まなければならない。先導ヘクスのドイツ軍ユニット (のみ) は、戦力が 2 倍になる。
- b. どちらの陣営も、いかなるタイプの支援ポイントの割り当てもない。
- c. 防御ヘクスを占めていない隣接枢軸軍ユニットは参加できるが、非先導ヘクスとしての連携を要求される。
- d. 防御側の地形 D R M s は無視される。両プレイヤーは、戦闘フェイズの終了時に射撃済マーカーを取り去る。

### 6. 連合軍自動車化移動フェイズ

連合軍の自動車化ユニットは、1 / 2 MA (端数は切り捨て) まで移動できる。

## C. 枢軸軍作戦セグメント

### 1. 枢軸軍輸送フェイズ

以下を除き連合軍輸送フェイズと同様。

- a. 侵攻上陸の手順はない。
- b. 連合軍輸送フェイズに妨害のために割り当てられた連合軍の航空と海上ポイントは有効である。

### 2. 枢軸軍移動フェイズ

以下を除き連合軍移動フェイズと同様。

- a. 侵攻上陸移動はない。
- b. もしも宣言されていたら、移動に先立ってシシリーの撤収を実施できる。

### 3. 連合軍対応フェイズ

枢軸軍対応フェイズと同様。

### 4. 枢軸軍戦闘フェイズ

連合軍戦闘フェイズと同様。

### 5. 連合軍の反撃

いかなるユニットも戦力は二倍にならないことを除き、枢軸軍の反撃と同様。

### 6. 枢軸軍自動車化移動フェイズ

もしも宣言されていたら移動に先立ってシシリーの撤収を実施できることを除き、連合軍自動車化移動フェイズと同様。

b. 全ての航空 / 海上支援マーカーをゼロにセットする。

c. ゲーム・ターン・マーカーを1スペース前進させる。

## D. 再編成セグメント (両プレイヤー)

### 1. 補充フェイズ

- a. 両プレイヤーは、RPを消費する。枢軸軍プレイヤーは、野戦補充ユニットを創設して置くことができる。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、資格を持つ減少 / 除去されたドイツ軍ユニットを補強又は再建するために野戦補充ユニットを取り去る。
- c. 両プレイヤーは、混乱マーカーを取り去る。

### 2. 特別移動フェイズ

- a. 連合軍プレイヤーは、後続ユニットを上陸させて1 / 2 MA (端数は切り捨て)で移動させることができる。
- b. 連合軍プレイヤーは、侵攻上陸、後続、アフリカ待機ボックス間でユニットを移動させることができる。
- c. 両プレイヤーは、緊急撤収ボックスからアフリカ / イタリア待機ボックスへのユニットの移動を試みることができる。

### 3. 工兵フェイズ

- a. 港湾 / 海岸ユニットの再設置
- b. 枢軸軍の拠点構築と港湾破壊
- c. 連合軍の拠点撤去と港湾修復

### 4. 勝利条件 / ターン記録フェイズ

- a. もしもシナリオが終了すると勝利レベルを決定する。