

ゲームの概要.....	4	8.4 戦闘回避.....	9
地図盤.....	4	8.5 戦闘隊形.....	9
部隊.....	4	8.6 戦闘の実行.....	9
補給カード.....	4	9.0 戦闘.....	10
プレイの手順.....	4	9.1 戦闘ラウンド.....	10
1.0 地図.....	4	9.2 部隊の射撃.....	10
1.1 ヘックス.....	4	9.21 ダブルダイス.....	10
1.2 ヘックスの支配.....	5	9.3 ターゲティング.....	10
1.3 スタッキング.....	5	9.4 射撃力.....	10
1.4 地形.....	5	9.5 損害の適用.....	10
1.5 道路.....	5	9.52 ダブルディフェンス.....	11
1.6 根拠地.....	5	10.0 退却.....	11
1.7 要塞.....	5	10.1 退却経路.....	11
1.8 オアシス.....	5	10.2 戦闘回避.....	11
2.0 部隊（駒）.....	5	10.3 総退却.....	11
2.1 国籍.....	5	10.4 部分退却.....	11
2.2 部隊の種類.....	5	10.41 威力偵察.....	11
2.3 戦闘値（CV）.....	5	10.5 追撃射撃.....	11
2.4 エリート部隊.....	6	11.0 混乱.....	11
3.0 プレイの手順.....	6	11.1 混乱の効果.....	12
3.1 ゲーム月.....	6	11.11 戦闘に於ける混乱状態の部隊.....	12
3.2 兵力増強期.....	6	11.2 混乱からの回復.....	12
3.3 主導権の決定.....	6	11.3 敗走.....	12
3.4 プレイヤーターン.....	6	11.4 蹂躪.....	12
3.41 最初の補給チェック.....	6	12.0 補給.....	12
3.42 ターンオプション.....	6	12.1 非補給下の部隊.....	12
3.43 移動.....	6	12.2 補給線.....	12
3.44 戦闘.....	6	12.3 海岸道路補給.....	13
3.45 ブリッツ移動.....	6	12.4 補給連鎖.....	13
3.46 ブリッツ戦闘.....	6	12.5 戦闘ヘックスへの補給.....	13
3.47 終了時の補給チェック.....	6	12.6 補給ネットワーク.....	13
3.48 補給カードの開示.....	6	12.7 補給チェック.....	13
4.0 ターンオプション.....	6	13.0 要塞.....	14
4.1 基本ターン.....	7	13.1 要塞の支配.....	14
4.2 攻勢ターン.....	7	13.2 要塞での戦闘.....	14
4.3 強襲ターン.....	7	13.3 要塞補給.....	14
4.4 ブリッツターン.....	7	13.4 要塞の占領.....	14
4.5 パスターン.....	7	13.5 包囲された要塞.....	14
5.1 グループ移動.....	7	14.0 地雷原.....	14
5.2 集結移動.....	7	14.1 地雷原の構築.....	14
5.3 撤退移動.....	7	14.2 地雷原の効果.....	14
6.0 部隊移動.....	8	15.0 オアシス.....	15
6.1 部隊の速度.....	8	15.1 オアシス補給.....	15
6.2 道路利用による移動ボーナス.....	8	16.0 兵力増強期.....	15
6.3 ロンメル移動.....	8	16.1 月を1つ進める.....	15
6.4 強行軍.....	8	16.2 補給チェック.....	15
7.0 接敵.....	8	16.3 増強ポイントの決定.....	15
7.1 ヘックスサイド制限.....	8	16.4 増援.....	15
7.2 離脱.....	9	16.41 早めの到着.....	16
7.3 部隊を明らかにすること.....	9	16.5 兵力増強ポイントの使用.....	16
8.0 交戦.....	9	16.51 再配置.....	16
8.1 交戦ヘックスサイド.....	9	16.52 部隊休養のための帰還.....	16
8.2 攻撃.....	9	16.53 海上移動.....	16
8.3 攻撃側と防御側.....	9	16.54 補充（再編成）.....	16

16.55 地雷原の構築 .....	16
16.6 再補給 .....	17
17.0 勝利条件.....	17
17.1 戦略的勝利 .....	17
17.2 決定的勝利 .....	17
17.3 態勢的勝利 .....	17
17.4 限定的勝利 .....	17
20.0戦略ノート .....	18
21.0 デザインノート.....	19

## ゲームの概要

砂漠のロンメルは、第二次世界大戦における北アフリカ戦線を題材にした2人用のゲームです。1人のプレイヤーが英連邦軍（英本国軍及びイギリス連邦諸国軍）を、もう一人が枢軸軍（ドイツ軍及びイタリア軍）をそれぞれ指揮します。

本ゲームには以下のようなシナリオがあります。1941年及び1942年の年間キャンペーンと1940年のイタリア軍キャンペーン並びにいくつかのより短いシナリオです。1941年と1942年の年間キャンペーンは、完全な「キャンペーン・ゲーム」に結合してプレイすることもできます。

このゲームは、交替に行うそれぞれのプレイヤーターンからできており、それらのプレイヤーターンが何回か行われて1ヶ月間の作戦を実施し、それが終了すると月ごとの兵力増強期（ここでは増援や再補給等の活動を行います。）を行うこととなります。

ゲームの勝利目標は、トブルクとその周辺地域を支配するか、もしそれができなければゲームの終わりに敵に勝数の部隊を保有していることです。ただし、もし敵軍の根拠地を占領すれば、直ちにゲームに勝利します。

## 地図盤

地図盤には、歴史上の作戦が行われたリビアからエジプトにわたる地域が描かれています。部隊の所在位置や移動の量を決定するために、地図にはヘックスと呼ばれる六角形の升目が描かれています。

隘路以外では尾根と沼地を通行することは出来ません。山岳ヘックスサイドは道路を使う以外通過することはできません。個々の要塞シンボルには、それらの保有する港湾能力を示す数が書かれています。

## 部隊

1個の木製ブロックで現された駒の部隊規模は、それぞれ、英連邦軍は旅団、ドイツ軍は連隊もしくは大隊、イタリア軍は師団です。さらに、特別ないくつかの支援部隊をまとめて1つのグループとして扱っている駒もあります。

部隊の種類と戦力が印刷されている型抜きされた接着性ラベルを、各々のブロックに貼付けてください。この際、深緑（ドイツ軍）と薄緑（イタリア軍）のラベルを黒いブロックに、褐色（英連邦軍）のラベルを赤いブロックに貼ってください。

プレイに際し、部隊駒はまっすぐに立て、所有しているプレイヤーから自軍部隊の内容が見えるようにします。こうして、プレイヤーがお互いに敵の部隊の種類や戦力を見ることができないという方法で、単純かつエレガントに「戦争の霧」を提供しています。

部隊の種類（機甲部隊、偵察隊、その他）は、駒の中心に書いてある部隊符号によって示されます。部隊の種類はまた、その部隊の持つ射撃力と移動力を決定します。

部隊符号を囲んでいる大きな数字はその部隊の持つ戦闘能力を示し、戦闘値（「CV」）と呼ばれます。まっすぐに立っているとき、その駒の戦闘値は一番上の辺に

書かれている数です。

通常、シナリオを始めるにあたり、各駒はそれらの持つ最大CVレベルで開始されます。それらの数値は戦闘結果によって減らされたり再建されて増えたりします。もし、駒の持つ戦闘値が、その最も低い数値より下がった場合は、ゲームプレイから取り除かれ以後復帰することはできません。

## 補給カード

それぞれのプレイヤーは、ゲーム開始時にシナリオ毎に決められた枚数の補給カードを受け取ってゲームを開始します。以後、毎月、決められた枚数のカードを受け取ります。なお、ゲームに提供されているカードのうち、3分の2が「本当の」補給カードであり、残り3分の1は「偽の」補給カードです。本当の補給カードは移動や戦闘のいろいろな組合せを「買う」ために費やされます。それらの組み合わせをターンオプションと呼びます。ダミーすなわち偽の補給カードには、相手をごまかすことに使う以外、特段の価値はありません。

## プレイの手順

1ヵ月間のプレイは、兵力増強期と主導権の決定、それに続く数回にわたり交互に行われる各プレイヤーターンから成っています。

兵力増強期に、各プレイヤーは盤上の部隊を強化したり再配置したりするとともに、新しい部隊と補給カードを受け取ります。

それから、プレイヤーは交互のプレイヤーターンを開始します。一般に枢軸国プレイヤーが先手番になります。手番のプレイヤーはターンオプションを密かに決定し（これは補給カードの組み合わせで示されます。）、補給カードを伏せたままに出します。（この際、偽の補給カードをブラフとして使う為にそれらの中に含ませることができます。）それから、そのターンオプションで可能な範囲内で、1つあるいはそれ以上の移動と戦闘の各フェイズを実行します。プレイヤーは補給を節約するために自分のターンをパスしてもかまいません。

1ヵ月間におけるプレイヤーターンの数はいろいろ変化します。つまり、プレイヤーが補給カードを費やし続ける限りプレイは続くのです。両方のプレイヤーが連続してパスした時、その月は終わります。そして新しい月が始まります。

## 1.0 地図

枢軸国プレイヤーは地図の南端に、英連邦国のプレイヤーは北端に座ります。

### 1.1 ヘックス

部隊の位置と移動を決定するために、ヘックスと呼ばれる六角形の升目が地図盤に印刷されています。ヘックスサイドとは、2つのヘックスの境界線です。

ヘックスは、それらが含んでいる町または要塞の名称、あるいは、それらからの方位（羅針図が地図に印刷されています）と距離をもってそれぞれを区別することができます。たとえば、「Msus E1」とはMsusの1ヘックス東のヘックスを意味します。

## 1.2 ヘックスの支配

あるヘックスに友軍の駒しかないなければ、そこは友軍支配ヘックスです。

逆に、敵軍の駒しかないヘックスは、敵軍支配ヘックスです。

空のヘックスはどちらのものでもありません。

両軍の駒が混在しているヘックスを交戦ヘックスと呼びます。

交戦ヘックスの支配は、その交戦が始まった時にそのヘックスをもともと占領していた側（防御側）のものとなります。

## 1.3 スタッキング

スタッキングとは、1つのヘックスに存在を許される駒の数に関するルールです。本ゲーム「砂漠のロンメル」では、どれだけ多くの駒が1つのヘックスに存在してもかまいません。（訳注：言い換えれば、スタック制限なしです。）

## 1.4 地形

地形（の効果）は、ヘックスではなくヘックスサイドに適用されます。ヘックスの地形それ自身はプレイには影響を及ぼさなくて、ヘックスサイド地形を定めるのを助ける目的で示されています。

峡谷が示され、かつ／または、道路がヘックスサイドを通りぬけていない限り、荒地地形ヘックスサイドを通過することはできません。これら地形の場合、戦闘加入する為にそれらのヘックスに侵入するには、あとで述べるような制約があります（7.1項参照）。地図上の荒地地形には以下のものを含みます。

山岳地帯（ジェベルエルアカダル）、尾根と[塩]沼地。

他の全てのヘックスサイドは、平地です。海岸ヘックスのうち、陸上部分のみがプレイに用いられます。

## 1.5 道路

道路には3つの『等級』があります。海岸道路、小道路と轍（わだち）です。

部隊は（個々の地形に関係なく）道路に沿って移動することで、より速く動くことができます。海岸道路を用いた場合が最速で、ついで小道路、最後が轍の順です。

また道路に沿うことで、補給線（12.2）を維持することもより容易となります。

## 1.6 根拠地

各々のプレイヤーは、それぞれ1つの根拠地を持ちます。枢軸軍の根拠地は、西側の地図端の近くにあるエルアゲイラです。英連邦軍の根拠地アレキサンドリアは地図の東端にあります。

新しい部隊（増援）は根拠地に到着します。さらに、戦闘損耗を被った部隊はそこで再建することができます。根拠地は、それぞれの側の基本的な補給源であるとともに、海上移動のための港湾としても機能します。

プレイヤーは、彼らの根拠地を注意深く守らねばなりません。敵が根拠地を占領してしまうと、直ちに敗北となります。

## 1.7 要塞

ベンガジ、トブルクとバルディアは要塞です。部隊が要塞で防御しているとかなり有利になります。また、要

塞は根拠地から切り離されている部隊に対する（限られた能力ではありますが）補給源として用いられることができます。

要塞シンボルの中に示されている数字が要塞の持つ港湾能力です。それはその港湾を使って海上移動できる駒の数であり、かつ、いくつかの部隊を養えるかという独立した補給能力を意味します。

敵の要塞を占領すれば、次の兵力増強期においてプレイヤーは付加的な『ボーナス』補給カードを得ることができます。

詳細は13.0項を見てください。

## 1.8 オアシス

ジャロ、シワとジャラブはオアシスです。オアシスは自動的に1つの駒を補給下にすることができます。（外部に補給線は必要ありません。）

これらのオアシスを地図上にうまく配置できるように、シワとジャロの近くでは、地図が少し歪めてあることに注意してください。これらの歪められたヘックスも通常のヘックスとしてプレイに用いられます。

## 2.0 部隊（駒）

色のついた木のブロックがゲームで使用される駒です。各々のブロックの片面に、部隊の種類と強さを示している型抜きされたラベルをはり付けてください。もし、ブロックに小さな傷がある場合、それをラベルで覆うように張るのも良い方法でしょう。また、あまりにも不完全なブロックは、駒として用いずマーカーとして使ってください。ブロックにひどい傷がある場合を見越して、ブロックは余分に用意されています。

### 2.1 国籍

ドイツ軍部隊は、深緑のラベルを張った黒いブロックです。イタリア軍部隊は、薄緑のラベルを張った黒いブロックです。

英連邦軍の部隊は、黄褐色のラベルを張った赤いブロックです。英連邦内の諸国を区別するために中心の色を変えてあります。

### 2.2 部隊の種類

部隊の種類は、それぞれのラベルに記されたシンボルによって示されています。

部隊は、4つの[装甲]クラス（機甲部隊/歩兵/対戦車部隊/砲兵）と速度（1~4ヘックス）の組み合わせをもって分類されます。つまり各々の部隊の種類とは、装甲クラスと速度の組合せです。参照：部隊種別表

同一タイプの全ての駒は同じ速度と戦闘射撃力を持ちますので、これらはラベルには示されていません。

### 2.3 戦闘値（CV）

部隊符号を囲んでいる数字はその部隊の強さを示します。これを戦闘値（「CV」）と呼びます。

駒は、1CV（エリート部隊では2CV）を1ステップとして、その戦闘値を得たり失ったりします。駒のその時点でのCVは、駒をまっすぐに立てている時、一番上の辺に沿った数値です。

一般に、部隊はその最大のCVをもってシナリオを開始します。これは、戦闘によって減ることがありますが

、再建されることもできます。これらの損害の適用や再建は、新しいCV値が一番上の端の上にくるまで、部隊を回転させることによって取り扱われます。最も低いCV値より小さな値MADECVを減らされた部隊は、ゲームから除去されて二度とゲームに登場することはできません。

#### 2.4 エリート部隊

全てのドイツ軍部隊（当然イタリア軍部隊は除く）と英連邦軍の一部の戦車部隊はエリート部隊です。これらの部隊は1ステップあたり2CVを持っています。

エリート部隊に1ステップの損害を与えるには、一度に2つのヒットが必要です。（9.5項参照）

### 3.0 プレイの手順

プレイするシナリオ（18.0）を決めたら、指定されている補給カードを配り、初期配置の部隊を並べてください。

#### 3.1 ゲーム月

プレイの各月は、兵力増強期、主導権決定期そして数回続く交互のプレイヤーターンから成ります。両方のプレイヤーが連続してパスした（4.5）時、1ヵ月のプレイは終わります。

#### 3.2 兵力増強期

各月は、（ただし、シナリオの最初の月だけは省略されます。）兵力増強期から開始されます。16.0項を参照のこと。

#### 3.3 主導権の決定

通常、枢軸軍が各月の最初のプレイヤーです。つまり主導権を持っています。

英連邦軍プレイヤーは1枚の補給カードを伏せて出すことによって主導権を取る為の挑戦を行うことができます。挑戦された場合、枢軸軍プレイヤーは彼自身の補給カードを出すことで対応します。

もし、英連邦軍のカードが本物で、枢軸軍がそれに対して本物のカードを出していなかった場合、英連邦軍はその月の主導権を取ることが出来ます。他の場合は、枢軸軍が主導権を保持します。

この主導権の挑戦に使われた補給カードは、結果に関係なく捨てられます。

**重要な事項：**全てのシナリオの最初の月には、主導権への挑戦はありません。また、クルセイダー作戦シナリオでは、常に英連邦軍プレイヤーターンから始める点に注意してください。

#### 3.4 プレイヤーターン

各々のプレイヤーターンは、手順通りに順を追って実行されなければなりません。アクティブプレイヤー（手番プレイヤー）とは、現在、ターンを実施しているプレイヤーのことです。彼の相手は、パッシブプレイヤー（非手番プレイヤー）と呼ばれます。

##### 3.41 最初の補給チェック

アクティブプレイヤーは全ての自分の部隊の現状をチェックし、12.7項によって混乱状態に或る部隊を回復させます。

##### 3.42 ターンオプション

ターンオプション（4.0項）とは、移動フェイズと戦闘フェイズの組合せで、補給カードを何枚か出すことによって示されます。

各々のプレイヤーターンの最初に、アクティブプレイヤーはどのターンオプションを使うかを密かに決心します。それを示すために、そのオプションを実施するのに必要なだけの本当の補給カードを伏せたまま場に出します。さらにこの際、余分の偽の補給カードを混ぜておいてかまいません。これにより敵は実際のターンオプションがなんであるか、すぐにはわからなくなるわけです。

##### 3.43 移動

移動フェイズに、アクティブプレイヤーは、先のターンオプションに従い、グループ移動（5.1）および/または集結移動（5.2）を行えます。強行軍（6.4）は、他の全ての移動を行った後、実行/解決されます。

**戦闘回避：**最初の接敵（攻撃）に際して、パッシブプレイヤーは戦闘を回避（10.2）することができます。

なお、戦闘フェイズを開始する前に、全ての移動（強行軍及び戦闘回避）は終了していなければなりません。

##### 3.44 戦闘

戦闘フェイズに、アクティブプレイヤーは、現在交戦中のヘックスに於ける戦闘をどれでもいくつでも行うことが出来ます。

交戦（8.0）と戦闘（9.0）を参照のこと。

##### 3.45 ブリッツ移動

ターンオプションとしてブリッツターンを選んでいれば、アクティブプレイヤーは、通常の移動と戦闘フェイズに続き、2度目の移動と戦闘フェイズを行うことが出来ます。ただし、どの部隊も同じターンに2度動かすことは出来ません。（言い換えれば、通常の移動を行ってしまった駒はもう動かせません。）

ブリッツ戦闘フェイズが始まる前に、全てのブリッツ移動は終了していなければなりません。

##### 3.46 ブリッツ戦闘

ブリッツターンでは、アクティブプレイヤーは、ブリッツ移動の後でもう一回の戦闘フェイズを行うことができます。部隊は、（移動と違い）両方の戦闘フェイズに射撃することができます。

##### 3.47 終了時の補給チェック

補給状態とアクティブプレイヤーの部隊の混乱について、12.7項に従いチェックします。

##### 3.48 補給カードの開示

アクティブプレイヤーは、伏せてあった補給カードを表にして、実行したターンオプションの正当性を明らかにします。使用された全ての補給カードは捨てられます。

### 4.0 ターンオプション

各々のプレイヤーターンの最初に、アクティブプレイヤーは、裏向きにした補給カードを何枚か場に出すことで、以下のターンオプションのなかから自分の行う作戦を密かに設定します。その際、敵を混乱させるために偽の補給カードをこれらの中に混ぜてもかまいません。

以下に記述されているターンオプションでは、1つの移動とは、移動フェイズの間に1つのグループを動かすこと（グループ移動）、もしくは集結移動の実施を意味します。また、戦闘ラウンドとは、戦闘フェイズの間に、いくつかあるいはすべての箇所の戦闘を実施する行為のことです。

#### 4.1 基本ターン

基本ターンでは、1枚の本当の補給カードを消費して、1つの移動と1つの戦闘ラウンドを行えます。

#### 4.2 攻勢ターン

攻勢ターンは2枚の本当の補給カードを消費することで、同じ移動フェイズの間に2つの移動を行うことができます。その後、1ラウンドの戦闘を行います。なお、どの部隊も1つのターンには一度しか動くことができないということに留意してください。

#### 4.3 強襲ターン

強襲ターンも、2枚の補給カードを消費します。この場合は、1つの移動を行った後、「強襲戦闘」を行うことができます。

強襲では、アクティブプレイヤーはどれでもあるいは全ての戦闘を強襲戦闘に指定することができます。強襲戦闘の場合、両軍の射撃はそれぞれサイコロを二倍ふります。（9.21項を参照）アクティブプレイヤーの考え次第で、他の戦闘については、全て通常のやり方で戦ったり、あるいはまったく戦闘しなかったりすることも可能です。

#### 4.4 ブリッツターン

ブリッツターンを行うには本当の補給カード3枚を要します。ブリッツターンでは基本ターンを2回連続して実施できます。ただし、同じ部隊がブリッツターン全体の中で二回動くことはできません。

アクティブプレイヤーは通常の移動と戦闘フェイズにそれぞれ1つの移動と1つの戦闘ラウンドを行います。その後、まだ動かしていない駒を使って2度目の移動を行った後、戦闘を解決します。部隊はブリッツターンにある2度の戦闘フェイズのどちらにおいても射撃することが出来ます。また、ブリッツ移動フェイズに対してはヘックスの移動制限が解除されます。したがって、最初の移動フェイズに侵入したヘックスサイドを使ってさらに新しい部隊がそのヘックスサイドからヘックスへ入ることが出来ます。

#### 4.5 パスターン

パスターンは補給カードを必要としません。つまり、次に敵の行動を待ち受ける一方、自分の補給を節約することができます。

パスターンには、アクティブプレイヤーは1つの撤退移動（5.3項）を行ってもかまいません。ただし、その場合、他の移動はできませんし戦闘もできません。

両プレイヤーが連続してパスを宣言した場合、その月のすべてのターンは終了し、兵力増強期へと進むこととなります。

#### 5.0 グループ移動

グループとは、あるヘックスを占めている全ての自軍

部隊から成ります。グループの大きさに対する制限はありません。1つのヘックスをどんなに多くの部隊が占めてもよいのです。

プレイヤーターンの間の全ての移動は、グループを基本として実行されます。このゲームでは、移動といえば、それは1つの特定のグループに関する移動のことです。（それが既存の1つのグループを分散させることに関するかどうか、あるいは、いくつかの駒を一カ所に集中させて新たなグループを形成するかは別として。）選ばれたターンオプション（4.0）に従い、プレイヤーはプレイヤーターンにつき1つか2つの移動を実行します。

移動には2つの種類があります。すなわちグループ移動と集結移動です。

グループを動かす際にも、個々の部隊（6.0）に対する移動に関わる規則は守られねばなりません。1つのヘックスサイド（7.1）を通して、交戦ヘックスに侵入することができる部隊の数に対する制限は適用されますが、そうでないヘックスサイドを通過するのにはなんら制限はありません。

#### 5.1 グループ移動

グループ移動では、1ヘックスに存在する駒の一部あるいはそのすべてを、別々の目標ヘックスへと移動させてかまいません。つまり、各駒はグループとしてまとまって行動する必要はなく、別々の場所へと分離してかまわないわけです。（訳注：別の場所に駒を配置するのにグループで動かしていき、だんだん駒を分離して置いていくということではない。）

移動を適正に実施するために、プレイヤーはまず移動を行うグループを指定し、それから駒（あるいはその固まり）ごとに駒の移動力に注意しながらそれぞれの目的のヘックスへ動かしてください。

#### 5.2 集結移動

集結移動では、指定された指令地点ヘックスおよびそれに隣接するヘックスに存在するいくつかのあるいはすべての駒を、1カ所の目標ヘックスへと移動させ、新たなグループを形成します。

指令地点ヘックスは友軍ヘックス、空のヘックス、あるいは交戦ヘックスでもかまいませんが、敵のヘックスは指定できません。目標ヘックスは敵支配ヘックスを含め、どのようなヘックスであってもかまいません。つまり、集結移動によって戦闘を発生させることも、戦闘から退却することも可能なのです。

移動を明確にするために、プレイヤーはまず指令地点ヘックスと目標ヘックスを指定し、それぞれの駒を移動させてください。

繰り返しますが、個々の部隊の移動速度は、ルールに従っていなければなりません。この際、移動力の不足から目標ヘックスへ到達できない駒はまったく移動することができません。

#### 5.3 撤退移動

撤退移動は、補給カードの消費なしで行うことが出来るグループ移動／集結移動ですが、その実行にはルール上の厳しい制約があります。撤退とは、各々の部隊がそれぞれの補給線に沿って戻る部隊移動です。

撤退移動は、補給カードを費やすことなく部隊を移動させられる唯一の手段です。この移動は、3つの異なる場合において行うことが可能です。

パスタンには、1つの撤退移動を行うことが認められています。

パッシブプレイヤーがある部隊について戦闘の回避を選んだ場合、その部隊を退却させる為に撤退移動を利用できます。

敗走(11.3)して退却するグループは撤退移動を行います。

撤退移動(補給カードの消費無し)でグループ移動または集結移動を実施するには、以下の条件の全てを満足しなければなりません。

1)

撤退移動を開始する際、各々の部隊は有効な補給線(12.2)を有していなければなりません。

2)

各々の部隊はそれらの補給線のうちの1本にそって下がることだけ可能です。また、移動しながらその補給線の長さを短くしていかなければなりません。

3)

この移動により、友軍の補給ネットワーク(12.6)は、少なくとも1ヘックス分短く減らされなければなりません。

4)

補給源からの距離が(ヘックスで測って)物理的に長くなるような動きはできません。

例外:バルディア~カプツオ砦の間の移動に関しては、特別のルールが適用されます。海岸道路がバルディア~カプツオ砦の間で逆方向に屈曲しているため、上記のルールをそのまま適用するとおかしくなります。枢軸軍プレイヤーはこの2ヘックスは枢軸軍根拠地から同じ距離にあると見なしてかまいません。枢軸軍根拠地へ向かっての退却移動は厳密にはヘックス距離が伸びる形になりますが、この場合に限り許されます。

撤退移動をしている部隊は、混乱状態にない敵部隊と交戦することはできません。

## 6.0 部隊移動

個々の駒を動かすことができる最大のヘックス数を移動速度と呼びます。

駒は、友軍のいるヘックスや空のヘックスを自由に通り抜けて動くことができますが、交戦になる(すなわち、敵軍部隊が存在するヘックスに侵入する)と、即座に止まらなければなりません。

部隊は、プレイヤーターンに一度しか動くことができません。(敗走は除く)

### 6.1 部隊の速度

全ての部隊の基本的移動速度は、部隊速度表に示されています。部隊は、(その部隊ごとの速度により)1~4ヘックス、さらに道路の移動ボーナスを使って移動できます。

### 6.2 道路利用による移動ボーナス

道路とは、海岸道路、小道路と轍(わだち)のことです。道路に完全にそって移動している部隊は移動ボーナスを受け取ることができます

海岸道路+4ヘックス

小道路 +2ヘックス

轍(わだち) +1ヘックス

移動ボーナスを得るためには、駒は道路上で移動を開始し、移動中道路から外れず、同じ種類の道路上で移動を終了せねばなりません。種類の異なる道路を使用した場合は、もっとも追加移動力の小さい道路のボーナスが適用されます。

### 6.3 ロンメル移動

(ロンメルがまだ北アフリカに着任していなかった)1940年戦役シナリオ期間中を除き、枢軸軍プレイヤーは毎枢軸軍プレイヤーターンに、任意の移動(グループ移動でも集結移動でもかまいません)1つを「ロンメル移動」に指定できます。ロンメル移動を行うすべての枢軸軍駒は、通常の移動力(道路ボーナスも含む)に加え、追加の+1移動力を得ることができます。ロンメル移動は枢軸軍のターンにのみ実行でき、敵のターンには実行できません。また、移動フェイズかブリッツフィエズのどちらか一方でしか使えません。

### 6.4 強行軍

アクティブプレイヤーは配下の駒に、その最大移動力を越えてさらに1ヘックスだけ余分に移動させることができます。ただし、この場合駒が混乱(6.0項)する可能性があります。

そのターンの移動がすべて完了した後、アクティブプレイヤーは全ての強行軍の試み(実施する部隊とその行軍目的地)を宣言します。そして、強行軍を行う1駒ごとにサイコロを1つ振ります。

サイコロの目が4、5、6なら強行軍は成功し、駒は追加の移動が行えます。失敗した場合には強行軍は行えず、その駒は混乱状態となります。集結移動の場合、強行軍に成功すれば目標ヘックスへ到達できる駒は強行軍を試みてもかまいません。ただし、強行軍に失敗した場合はもといたヘックスで混乱状態となり移動はまったくできません。

交戦ヘックスからの離脱を行っている駒が強行軍を試みてそれに失敗したら、混乱状態になることに加え、1ステップを失います。

### 7.0 接敵

敵軍部隊のいるヘックスに侵入することを接敵と呼びます。

敵軍部隊しか存在しないヘックスに侵入すると、攻撃となります。(接敵と同じです。)8.2項を見てください。

#### 7.1 ヘックスサイド制限

1回の移動フェイズの間に、同じヘックスサイドを通過して接敵できる数には、制限があります。

平地地形の場合、1ヘックスサイドにつき2駒までです。つまり、ある交戦ヘックスに対し、3つのヘックス

サイドから進入できるなら総計6駒が進入できることとなります。

溪谷ヘックスサイドや山岳地形ヘックスサイドを通過している道路を通過して接敵する場合は、移動フェイズ毎に1駒だけとなります。

留意事項：部隊は、道路が存在していない山岳ヘックスサイドや、溪谷が横切っていない尾根／沼沢地を通過することはできません。

ブリッツ移動の間、ヘックスサイド制限は、解除されます。つまり、すでに他部隊が通過したヘックスサイドを通してさらに新たな部隊が接敵することができるのです。

## 7.2 離脱

敵軍部隊が存在するヘックス（交戦ヘックス）から出ることを離脱と呼びます。（兵力増強期の間にもそのヘックスから出ることが出来ますが、これは別ルールとなります。16.51項参照）

部隊は友軍ヘックスサイド（8.1）を通してのみ離脱できます。離脱した部隊は常に混乱します。（11.0）離脱に関しては、ヘックスサイド制限は適用されません。

交戦ヘックスから出て行く際に駒はまっすぐに立てられ、移動を終了したら駒を伏せておきます。（その部隊が混乱していることを意味します。）離脱する駒はこの同じプレイヤーターンに再度接敵することはできません。

全ての友軍部隊がそのヘックスから離脱することを総退却（10.3）と呼びます。全ての部隊ではなくいくつかの交戦ヘックスから離脱する場合は、それは部分退却（10.4）と呼ばれます。

## 7.3 部隊を明らかにすること

戦闘を行う為に交戦ヘックスに侵入する駒は全ての移動が終了するまで、その種類等を明らかにされません。一旦、表を見せたならば、それらの駒は離脱するかあるいは戦闘が終わるまで駒は表を向けたままにしておきます。

## 8.0 交戦

交戦ヘックスは両軍の混在しているヘックスです。それらのヘックスで戦闘が発生します。戦闘は必ずしも直ちに解決しなければならないというわけではありません。一方が退却する（10.0）か、除去されるまで、それらの駒は存在し続けます。交戦は何回ものプレイヤーターンを通して継続することがあります。時には数ヶ月にもわたって続くことがあります。

### 8.1 交戦ヘックスサイド

交戦ヘックスの各々のヘックスサイドは、交戦ヘックスサイドと呼ばれます。交戦ヘックスサイドの支配は、そのヘックスへの補給状態の決定と離脱経路の決定に影響します。

交戦ヘックスサイドは、最後に部隊がそのヘックスサイドを通過した側のものとなります。（そして、これは直ちに適用されます。）

まだどちらの駒も横切っていないヘックスサイドは、防御側（8.3）のヘックスサイドとみなします。

## 8.2 攻撃

敵ヘックス（敵軍部隊だけが存在しているヘックス）に部隊を動かすことを攻撃と言います。既存の交戦ヘックスに新たな部隊を増援することは、攻撃とは呼びません。

攻撃を受けたパッシブプレイヤーは、応戦するかそれとも戦闘を回避（8.4）するかのどちらかを選ぶことができます。応戦するならば、そのターンには強制的な戦闘が行われることとなります。（8.5項）

混乱している部隊は、もし混乱していない友軍部隊によって保護されていない場合、敵に攻撃を受けるとただちに敗走となります。（11.3項）

### 8.3 攻撃側と防御側

最初に攻撃してきたプレイヤーは、それ以降、その交戦状態が続いている限り、（訳注：後の戦闘の際にアクティブプレイヤーとパッシブプレイヤーがどちらであるかにかかわらず、そのヘックスに関しては）攻撃側と呼ばれます。相手のプレイヤーは防御側です。防御側は、補給ルールに関して、その交戦ヘックスを支配していると見なされるので、この区別は非常に重要です。

### 8.4 戦闘回避

強行軍を含む全ての敵の移動が終了した直後に、パッシブプレイヤーは攻撃を受けたグループについて、それが可能であれば（10.2項を参照）、撤退移動を利用して戦闘を回避し退却させることができます。

移動が始まった時点ですでに交戦中にある駒は、この戦闘回避のオプションを使うことは出来ません。

### 8.5 戦闘隊形

パッシブプレイヤーが応戦することにした場合は、そのヘックスに防御側のマーカーを置いてください。そして、双方の戦闘に参加する駒を戦闘解決に便利のように近くの適当な場所に配置してください。駒の少ない小規模の戦闘ならば、そのままそのヘックスに置いておいてもかまいません。

プレイヤーはそれぞれ彼らの駒を相対して並べて戦線を作ります。近くに攻撃側に対応するマーカー（訳注：マーカーには番号がついているので、さきほどの防御側のマーカーの番号と合わせておくと良いでしょう。）を置いてください。

各々のプレイヤーは駒を相手に向け表向けに倒すことによって彼らの部隊がなんであるかを明らかにします。その際、駒の現在の戦闘値が敵の戦線の方に向くように駒を並べます。

### 8.6 戦闘の実行

戦闘フェイズには、アクティブプレイヤーは、いくつでもまたは全ての交戦ヘックスにおいて個々の戦闘を行うことができます。

強制される戦闘：次の2つの場合、戦闘は必ず行わなければならないなりません。つまり戦闘は、その戦闘フェイズに戦われなければならないなりません。

攻撃による戦闘：攻撃による最初の戦闘は、必ず行わなければならないなりません。



要塞戦闘：要塞ヘックスで交戦している攻撃側は戦闘ラウンド毎に必ず戦闘を行わなければなりません。ただしブリッツ戦闘時にはその必要はありません。

実行する戦闘の宣言：戦闘の解決を始める前に、アクティブプレイヤーは解決する戦闘とそうでない戦闘を示しておかねばなりません。それには、戦闘を行いたい敵味方の駒のグループについてはそれらの戦線を近づけ、戦闘を行わないグループに関しては互いに離すことで明らかにします。（訳注：ここまで厳密にしなくても普通は最初にやるやらないを宣言すればわかりますが。）

強襲の選択：強襲ターンの間、強襲戦闘を使って戦闘を解決することが出来ます。（強襲）。強襲では、全ての部隊（攻撃側も防御側も）は、サイコロを通常の2倍振ることが出来ます。（9.21項）

戦闘解決の前に、アクティブプレイヤーはどの戦いを強襲で行うか予め示しておかねばなりません。強襲を行う戦闘がわかるように敵の駒の上に味方の駒をのせておくとい良いでしょう。（訳注：ここまでしなくても、普通は覚えています。）

## 9.0 戦闘

一旦戦闘解決を始めたならば、アクティブプレイヤーの望む順番で1つ1つ解決して行きます。

各戦闘フェイズには1回の戦闘ラウンドがあり、その中で、各々の部隊は一度だけ射撃することができます。1つの戦闘の全ての射撃を終了してから、次の戦闘の解決に移ります。

### 9.1 戦闘ラウンド

戦闘ラウンドは、次のように実行されます。

1)

パッシブプレイヤーは防御射撃を実施します。そして、その損害を適用します。

2)

アクティブプレイヤーは攻撃射撃を実施します。そして、その損害を適用します。

### 9.2 部隊の射撃

防御、攻撃を問わず、各々の部隊はどんな順序でも一度ずつ射撃ができますが、砲兵は最初に射撃をしなければなりません。

敵部隊を射撃する際、まず、射撃するプレイヤーは射撃に用いている部隊と目標とされている敵の駒の兵種（機甲／歩兵／対戦車／砲兵）を示します。そして、発砲部隊のCV1つにつき1個のサイコロを振ります。（例えば、3CVの部隊なら3個のサイコロ）

部隊の射撃力（9.4）と選ばれた目標兵種に従い、ヒットを適用します。そして、目標兵種の部隊からそのCVを減らします。

#### 9.21 ダブルダイス

強襲と要塞戦闘に於ける防御射撃では、ダブルダイスです。これは、それぞれの駒が持っている通常の数の2倍の数のサイコロをふることを意味します。

### 9.3 ターゲティング

一部の兵種は彼らの対応すべき相手を目標としなければ

なりません。すなわち、機甲部隊は、もし敵に機甲部隊が存在するならば、まず敵機甲部隊を射撃しなければなりません。同じように、歩兵部隊は敵歩兵部隊を射撃しなければなりません。砲兵と対戦車部隊にはこの制限はありません。砲兵だけが敵の砲兵を目標とすることができます。言い換えれば、他の兵種の部隊は敵砲兵が単独にいる場合を除き、砲兵を目標とすることは出来ません。目標の決定は部隊を実際に射撃する前に宣言されていなければなりません。

ルールで規定されている目標兵種の全ての敵部隊が除去されたならば、まだ射撃していない部隊は他の好きな目標を射撃してかまいません。

### 9.4 射撃力

射撃の効果は、射撃する部隊とその目標の種類によって変化します。射撃表（地図上に記されています）の上で射撃部隊の兵種と目標部隊の兵種を相互参照して射撃効果を確認してください。

「SF」は「シングルファイヤー」を意味します。これはサイの目6で1ヒットとなります。

「DF」は「ダブルファイヤー」を意味します。サイの目5か6で1ヒットとなります。

「TF」は「トリプルファイヤー」を意味します。サイの目4、5、6で1ヒットとなります。

### 9.5 損害の適用

敵の射撃によって命中した各々のヒット毎に、目標とされた兵種部隊のうちから1CV減らされます。どの部隊から損害を適用するかは所有者の任意です。

エリート部隊：全てのドイツ軍部隊と英連邦軍の一部の機甲部隊駒は、1ステップにつき2CV持っているエリート部隊です。これらの部隊に対しては、1ステップ減らすのに2ヒットが必要です。ある兵種部隊に対する全てのヒットは可能な限りすべて適用されなければなりません。しかし、1回の戦闘ラウンド終了後に残ったヒットは無駄になり持ち越されません。

射撃目標とされた兵種の駒に対し、所有プレイヤーは、ヒットを個々の駒に望むように割り当ててかまいません。ただし、余ったヒットが無効になるのは、これらのヒットをうまく割り振る選択肢がまったくない場合に限りです。

ヒットを得るたびに、所有しているプレイヤーはそれらを目標兵種の駒に暫定的に割り当てていきます。そして、全ての敵の射撃が終了したら終わりです。エリート部隊に対する1つのヒットは、（2ヒットしないと1ステップ損害にならないので、それまで）駒を45度回転させることによって示しておくとい良いでしょう。

1戦闘ラウンド内に目標兵種の全ての部隊を除去するために十分なヒット与えられたならば、それらの駒はプレイから取り除かれ、プレイヤーは続く射撃の割り振りをより効果的な目標へと変更することも出来ます。

訳注：ルール9.51はありません。

## 9.52 ダブルディフェンス

ダブルディフェンスは、地雷原で防御側が得ることの出来る特典です。地雷原での防御側への1ヒットは-halfヒット(2分の1命中)とします。つまり、1CVの損害を負わせるためには2回のヒットが必要だと言うことです。

例外：砲兵射撃は、地雷原に影響を受けません。通常のヒットが適用されます。

エリート部隊に関しては、halfヒットは、目標兵種内で仮に部隊に割り当てられます。

戦闘ラウンド終了後、目標となった兵種への残ったhalfヒットは無駄になります。

## 10.0 退却

交戦ヘックスから全ての部隊を離脱させる(7.2)場合は、総退却(10.3)となります。もし、全部隊ではなく、一部の部隊のみが離脱する場合、それは部分退却(10.4)と呼びます。離脱を行った部隊は常に混乱します。(11.0)

グループ移動を使った撤退移動を行って戦闘を回避する(10.2)場合か、自分のプレイヤーターンにグループ/集結移動を行う時に(パスターンにおける撤退移動を含みます)、自発的な退却を行うことが出来ます。混乱している部隊が敗走する(11.3)時は、(撤退移動を使った)退却が強制されます。

重要：混乱している(11.0)部隊は、(敗走以外の方法では)移動できません。したがって、全ての退却規則は適用されません。

### 10.1 退却経路

部隊が離脱できるのは、友軍の交戦ヘックスサイド(8.1)を通してだけで、そのあと友軍のヘックスか空のヘックスに行かねばなりません。決して敵のいるヘックスや交戦ヘックスに直接入ることは出来ません。その後、それらの駒は、通常の移動を続けることが出来ますが、このプレイヤーターン中には接敵することはできません。

離脱を強制されたにもかかわらず、離脱できない部隊は除去されます。

### 10.2 戦闘回避

敵の移動終了の直後に、パッシブプレイヤーは、攻撃を受けた(8.2)どのグループについても、撤退移動(5.3)を使ってそのグループ内のすべての駒を退却させることで、戦闘を回避することが出来ます。この戦闘回避の際は、集結移動や部分退却を行うことは出来ません。通常通り、退却する部隊は、追撃を受けますし、混乱します。戦闘回避では、それぞれの部隊の内容は明らかにされません。

### 10.3 総退却

アクティブプレイヤーは、自発的に全ての部隊をグループ移動あるいは集結移動を使って既存の戦闘からの退却させることが出来ます。(撤退移動を含みます。5.3項)退却するグループは、追撃(10.5)を受け、混乱します。(11.0)

## 10.4 部分退却

部分退却は、戦闘から全ての部隊ではなく一部の部隊を離脱させることです。部分退却は、撤退移動を使って行うことは出来ません。というのは、部分退却を行うには補給カードを必要とするからです。部分退却を行うことで、敵からの追撃射撃を避けることができるかもしれません。

他の全ての移動を完了した後、離脱したい部隊を立ててください。交戦中のすべての混乱していない部隊は、後衛となります。後衛部隊が敵の追撃から離脱部隊を援護するためには、敵の威力偵察による戦闘に生き残らなければなりません。

重要：部分退却をする場合、プレイヤーは同じプレイヤーターンの間、部分退却を行ったヘックスで戦闘を行うことはできません。

### 10.41 威力偵察

実際に部分退却を行う部隊が動く前に、パッシブプレイヤーは一連の威力偵察(補給カードは必要ありません)を行うことが出来ます。

威力偵察では、攻撃側と防御側の役割が、逆になります。すなわち、最初にアクティブプレイヤーの後衛部隊が防御射撃を行い、次にパッシブプレイヤーが攻撃射撃を行います。

もし全ての敵の後衛部隊が除去されたならば、まだ射撃してない部隊は離脱する部隊に対して(これらを1つのグループとして扱います。)直ちに追撃射撃(10.5)を実行してかまいません。それらの射撃を生き残った部隊は、離脱を再開することが出来ます。パッシブプレイヤーが威力偵察の実施を望まなかった場合や後衛部隊が威力偵察によって除去されなかったならば、離脱する部隊は追撃(10.5)にさらされません。

### 10.5 追撃射撃

どんな理由であれ、退却する部隊は追撃射撃を受けなければなりません。追撃射撃の際の火力は、部隊の速度に基づきます。

退却する方のプレイヤーは、退却する駒の中で最も速度の遅い駒の速度を知らせます。追撃するプレイヤーは、退却する部隊と同じ速度の部隊1つに対してサイコロを1つ、より速い部隊1つに対しては2つのサイコロを振ることが出来ます。退却する部隊より移動力の低い部隊は、追撃に参加できません。

4、5または6の各々のダイスの目毎に1つのヒットが適用されます。退却中のプレイヤーは、9.5項にあるとおり、直ちに損害を退却している部隊に適用しなければなりません。

## 11.0 混乱

部隊は次の状況下で混乱します。

交戦(7.2)からの離脱。最初と最後の補給チェック(12.1)に失敗した場合。強行軍(6.4)に失敗した場合。

部隊が混乱している状態を示すために、部隊を裏返しておいてください。(現在のCVが手前に来るように倒します。)

部隊はいつまでも混乱したままだいことができるが、月の末に非補給下(12.1)ならば、除去されます。

#### 11.1 混乱の効果

混乱は一時的なものではありますが、致命的な影響があります。混乱している部隊は、以下のことができません。

移動(敗走はあり得ます。)

敵軍の移動妨害(もしこの混乱している部隊が攻撃されたならば、直ちに敗走となります。)

射撃

戦闘における損害の適用を受けること

補給線の維持

敵の補給線の妨害

**兵力増強期に、再配置や根拠地に帰還すること**

#### 11.11 戦闘に於ける混乱状態の部隊

同じヘックスにいる味方の混乱していない部隊によって守られない限り、混乱している部隊が交戦状態になると直ちに敗走(11.3)となります。たとえ友軍部隊によって守られていたとしても、混乱中の部隊(戦線の後に伏せて置いておきます。)は戦闘に参加することもできませんし、敵軍部隊が同じヘックスの中にいる限り混乱状態から回復することは出来ません。しかし、一旦戦闘に勝利すれば(当然、敵の部隊はヘックスの中になくなります。)、混乱中の部隊は回復することが可能となります。逆に、混乱している部隊を守ってくれる友軍部隊がいなければ、直ちに敗走となります。

#### 11.2 混乱からの回復

混乱している部隊は自軍のプレイヤーターンの最初の補給チェックにおいて、以下の条件が成立していれば、回復します。

交戦ヘックスにいない

補給線を維持している

混乱している間に、1回の完全な敵のプレイヤーターンをすごしている(すなわち、その駒が戦闘回避をした場合や、前の敵のターンに敗走した場合は、それらの駒は回復できません。)

#### 11.3 敗走

友軍の混乱していない部隊によって守られていない混乱している部隊が、交戦ヘックにいる場合、その部隊は敗走となります。これは、以下の場合に生じます。

混乱している部隊が、単独で攻撃された場合。(すなわち友軍部隊に守られていない時)

混乱している部隊を守っていた部隊が離脱してなくなった場合や除去されてしまった場合。

敗走が起きた時、プレイの通常の流れを中断して、以下の影響をすぐに適用します。全ての敗走した部隊は(以下の順番に)

敗走による損害として1ステップ失います。

追撃射撃(10.5)受けます。

撤退移動により退却します。もし、退却することができない場合は除去となります。

もう一度混乱状態となります。

#### 11.4 蹂躞

混乱状態の部隊は、あるヘックスにその部隊を援護できる他の部隊がない時に攻撃を受けた場合、直ちに敗走となります。また、そのために、敵の移動を妨げることもまったく出来ません。

アクティブプレイヤーは、部隊1個だけでも敵の混乱しているグループ所属部隊全部を敗走させることができますが、望むならば、追撃射撃をより強力にする為に複数の部隊を用いて攻撃することを選ぶことも出来ます。(この場合は、まず攻撃をしてから敗走の解決を行ってください。)

すべての攻撃部隊は攻撃目標のヘックス(ヘックスサイドの制限が適用されます)で止まらなければなりません。そして、これらの駒はそのターンにはもうそれ以上動かさせません。しかし、敗走を解決したあと、アクティブプレイヤーはまだ動かしていない部隊を動かすことができます。(これはグループまたは集結移動の一部として行われます。)これらの部隊は、それから移動を完了させます。その際、まさに攻撃を受けていた(敵の部隊が全滅していなくなっている)ヘックスを普通に通り抜けることができます。

この全ての過程は、混乱中の敵部隊を含んでいるヘックスに対する蹂躞と呼ばれます。

同じプレイヤーターンに複数の蹂躞が発生することもあります。

#### 12.0 補給

最新の友軍の補給チェック時において、プレイに参加している部隊は、補給下か非補給下のどちらかです。そして、それは各部隊に補給線が通じているかどうかによります。

補給下にあるためには、部隊は補給線を友軍の補給源までたどることができなければなりません。補給源となるのは通常、友軍の根拠地です。また、場合によっては補給線を要塞(13.0)までたどることができます。ただしその数には制限があります。オアシスにも、非常に限られた補給能力(15.1参照)があります。

#### 12.1 非補給下の部隊

友軍の補給チェックの間、補給線をたどることができない部隊は、非補給下とされます。非補給下となっても(混乱と違い)即座にダメージを受ける訳ではありません。非補給下の部隊は、移動、敵の部隊移動の妨害、交戦、攻撃、補給線の形成や敵補給線の切断、要塞と根拠地の占領などを行うことができます。しかし、最初の補給チェック時に非補給下で、最終的な補給チェックで依然として非補給下の場合、その部隊は混乱します(11.0)。

#### 12.2 補給線

補給線は、部隊から友軍の補給源まで通じている連続したヘックスのつながりです。

補給源：両軍の主たる補給源はその根拠地(エルアゲイラまたはアレキサンドリア)で、これらは味方の部隊をいくつでも補給することができます。要塞もまた、補給源の働きをすることができます。ただし、その数には

制限があります。(13.3) オアシスは部隊1つを補給することができます。15.1を参照のこと。

補給線が通じているかどうかの判定は、補給チェックの時点で行います。補給線の長さに制約はありません。補給線は海岸道路につながる友軍部隊が形成する補給の为一連のヘックスのつながり(連鎖)から成ります。部隊が複数の補給線を引いていることもあり得ます。

補給線は友軍のヘックス、空のヘックスを自由に通過できます。交戦ヘックスを通過するには、そのヘックスサイドが防御側のものである必要があります。補給線は、敵のヘックス、敵の戦闘ヘックス(つまり敵軍がオリジナルディフェンダーであるヘックス)中を通ることができません。

### 12.3 海岸道路補給

両軍ともに、海岸道路を補給線として普通に利用できます。敵軍部隊によって妨げられないかぎり、海岸道路のどんな範囲でも有効な補給線となります。補給線は、1つ以上の補給の連鎖とそれにつながる海岸道路から形成されるでしょう。

### 12.4 補給連鎖

補給線が海岸道路を離れてからは、部隊への補給線は友軍部隊が形成する一連の間隔の補給連鎖で維持されます。補給連鎖自体は道路に種類に関係するそれぞれの長さ(補給範囲)に依存します。この補給連鎖を形成している部隊の少なくとも1つは補給が生きている海岸道路または要塞の補給範囲にいないてはなりません。補給範囲は、道路の等級または道路自体あるかないかによって異なります。

小道路: 3ヘックス(2ヘックスおき)

轍: 2ヘックス(1ヘックスおき)

道路無し: ヘックス毎(補給連鎖を作る部隊は通行可能な地形を通してお互いに隣り合っていないければなりません。)

もし、異なった種類の道路を利用する時は、最も短い補給範囲を適用します。1つの部隊は、いくつでも補給線の形成に貢献することができます。交戦中の部隊でも補給線をつくることができます。しかし、混乱している部隊はそうすることができません。

### 12.5 戦闘ヘックスへの補給

両軍ともに、戦闘中のヘックス(交戦ヘックス)の中に補給線を引くことができます。交戦ヘックスへの補給線は、友軍の交戦ヘックスサイドを通らなければなりません。交戦ヘックスサイドは最後にそのヘックスサイドを通過した側のもので、そしてその支配は部隊の通過により直ちに変わります。どちらのプレイヤーも横切っていないヘックスサイドは、防御側のもので、

防御側は、交戦ヘックスを通過して補給線をひくことができます。攻撃側は友軍の交戦ヘックスサイドを通してのみ交戦ヘックスに補給線をたどることができるだけです。

襲撃部隊: 非補給下の部隊が、敵のヘックスサイドから交戦ヘックスにはいり戦闘に参加したような場合、補給線を得る事はできません。(いいかえれば、このような要領ではそのヘックスサイドを友軍のものに変える事

もできません。)もし全ての移動が終了した後でも侵入したヘックスサイドが敵のものそのままならば、襲撃部隊の駒に2つ目の補給切れのマーカをつけてください。戦線の向こう側にいる「襲撃部隊」は、友軍の補給から分離されたまま孤立しています。

襲撃部隊は通常どおり戦うことができますが、もし補給が再確立(例えば戦闘に勝利した場合)されない場合は、最終的な補給チェック時において混乱となります。

### 12.6 補給ネットワーク

全ての現在の友軍の補給線のつながりは、補給ネットワークと呼ばれます。部隊が有効ないくつかの補給線を有しているとき、それらすべてが友軍の補給ネットワークとして機能します。あるヘックスが同時に両方のプレイヤーの補給ネットワークの一部であることは、十分にあり得ます。彼等の補給ネットワークは、相互に影響を及ぼすことなく重なってかまいません。

### 12.7 補給チェック

最初の補給チェック:

有効な補給線があるかどうか調べてください。交戦ヘックスと交戦ヘックスサイドがそれぞれ友軍のものであるかどうかを決定してください。それから部隊の補給状況をチェックします。

非補給下の部隊には補給切れマーカを置いてください。そして、補給下にある部隊からはマーカを取り外してください。

要塞補給を受けている部隊には異なる要塞補給マーカをおいてください。

混乱からの回復:

混乱状態のまま完全な敵の1ターンを過ごし、かつ現在は補給下にあり、交戦ヘックスにいない部隊は、通常の状態に戻ります。(駒を立ててください。)

終わりの補給チェック:

有効な補給線があるかどうか調べてください。交戦ヘックスと交戦ヘックスサイドがそれぞれ友軍のものであるかどうかを決定してください。部隊の補給状況をチェックします。

補給状態にある部隊から補給切れマーカを取り外してください。

補給線が回復しなかった補給切れの全ての部隊は混乱状態となります。

ここで、友軍の援護部隊(混乱していない部隊の事です。)なしで交戦ヘックスにおり、新しく混乱状態になった部隊には直ちに敗走ルールを適用してください。

注: あるターンの間に、一時的に補給線を再確立することができたとしても、それが最終的な補給チェック時に非補給下となっていたならば、その部隊は混乱から回復しません。

兵力増強期補給チェック:

有効な補給線があるかどうか調べてください。各々のプレイヤーの補給ネットワークを決定してください: これらは兵力増強期を通して変化しません。(訳注: 補給ネットワークを形成している駒がいなくなっても良いということです。)

両軍の全ての部隊の補給状況を決定してください。

非補給下の部隊は除去してください。

補給下にある部隊の補給切れマークを取り外してください。

補給状態にあり交戦ヘックスにいない全ての部隊を回復させてください。(まっすぐに立てます。)

### 13.0 要塞

ベンガジ、トブルクとバルディアは、要塞です。要塞では、特別な戦闘ルールと補給ルールが適用されます。

要塞は港湾として、さらに要塞補給という特別の補給源として、それらを支配する側のために機能します。

#### 13.1 要塞の支配

最初にどちらの軍が要塞を支配しているかは、シナリオにより決められている両軍の最初の配備域によって決まります。要塞の支配は要塞の捕獲によってのみ変わります。(13.4項参照) **部隊の存在しなくなった要塞は、最後にその要塞を支配していた側のもののみです。(訳注；通常は空のヘックスはどちらの物でもなくなりませんから、そのルールの例外となります。)**ただし、そのヘックスを空にしても構いませんが、空のままでは敵の補給線の切断はできません。

#### 13.2 要塞での戦闘

防御におけるダブルダイス：要塞では、機甲部隊を除き、防御射撃に際して、振れるサイコロの数が通常の2倍となります。この利点は防御側が戦闘を始めた場合はありません。

義務的な戦闘：要塞においては、攻撃側は彼自身のプレイヤーターンの間、必ず戦闘を始めなければなりません。(防御側に関しては任意です。)

例外：上記の要塞の義務的な戦闘はブリッツ戦闘の間は強制されません。

#### 13.3 要塞補給

根拠地につながる地上の補給線が引けない要塞は孤立していると言います。孤立した要塞は補給源として機能する事ができます。補給できる部隊の数はその港湾能力(ヘックスの内側に記されている数)と等しい数です。英連邦軍は、示される最大限の港湾能力を使います。枢軸軍に対する港湾能力は、その数字の半分端数切り捨てです。

例：トブルクの港湾能力は、英連邦に対しては5、枢軸軍に対しては2です。

各々の最初の補給チェックの間、アクティブプレイヤーは、利用できる要塞補給能力を部隊に割り当ててかまいません。要塞内の部隊は、要塞補給を最優先で受けとります。補給線を要塞までたどることができる他の部隊は余剰の補給を割り当てられる事が出来ます。しかし、最も要塞に近い部隊がその補給を受け取る優先権を持ちます。要塞補給を割り当てられた部隊はマークをのせてそれをしめすこと。要塞補給を割り当てられる部隊は、そのプレイヤーターンを通して彼らの補給源として要塞を使わなければなりません。すなわち、ひとたび補給をこのようにして割り当てたなら、取り消す事も別の部隊に変える事もできません。(しかし、後のプレイヤーターンにおいてならば、異なる部隊に再設定することは

かまいません。) 要塞補給を使っている部隊の補給線は要塞の方へ延びています。(したがって、撤退のルールについてはこの補給線が関係する事になります。)

同時に、要塞補給を割り当てられない友軍の軍隊は、要塞に補給線をたどることができませんし、要塞の方へ撤退することもできません。(たとえ要塞補給を受けている部隊と同じヘックスに位置するとしても駄目です。)

もし最初の補給チェックにおいて要塞の補給容量を一杯利用していないならば、最終的な補給チェック時に更なる部隊を要塞補給下にする事はできません。(その要塞の能力の範囲内で)

#### 13.4 要塞の占領

混乱していない敵の部隊が単独でプレイヤーターン終了後に要塞に存在している場合だけ、要塞支配は変わります。要塞を占領するには、移動時にある部隊が要塞を通り抜けたというだけでは十分ではありません。

補給の捕獲：要塞が1ヶ月の間に持ち主が変わったならば、新しい所有者は続く兵力増強期においてボーナスの補給カードを受け取ります。与えられるカードの数は、敵の港湾能力の数と等しいです。枢軸国プレイヤーはベンガジを占領するために2枚のボーナス補給カードを受け取ります。しかし、英連邦軍プレイヤーが占領した場合は1枚だけです。

各々の要塞に対する捕獲による補給カードのボーナスは、ひと月につき一度しか与えられません。

#### 13.5 包囲された要塞

要塞に隣接したヘックスに敵軍部隊がいる場合(単独でも交戦中でも)、要塞は包囲下にあるとされます。要塞を包囲することは、海上移動コスト(16.53)に影響を及ぼします。

トブルク要塞を包囲することは、勝利条件の達成(17.0)にとって重要です。

### 14.0 地雷原

兵力増強期に、友軍の補給ネットワーク(12.6)中の非交戦ヘックスのどこかに地雷原を密かに構成することができます。

地雷原は彼我に対し公平です。もしそれらを捕獲すれば、元は敵のものであっても今度は自軍のものとして使うことができます。

#### 14.1 地雷原の構築

地雷原を造るためには、兵力増強期の間、ひそかにゲーム記録シートにその場所の地名を記入してください。

(例えば、「エルアラメインSW1」のように著名な地名からの方向と距離を使って記入します。)地雷原を造るには15増強ポイントが必要なため、地雷原を作るに必要な増強ポイントを貯めるために数ヶ月が必要かもしれません。

#### 14.2 地雷原の効果

防備する部隊のいない地雷原は、移動にも戦闘にも効果がありません。もし、地雷原のヘックスに敵軍部隊が侵入したならば、地雷原の持ち主プレイヤーは移動フェイズの終わりにその位置を明らかにしなければなりません

ん。

部隊とともにある地雷原は、移動には影響を及ぼしませんが、戦闘に主な影響を及ぼします。地雷原は、移動時期の終わりまで、明らかにされません。

地雷原ヘックスでは、防御側はダブルディフェンス（9.52）となります。すなわち、攻撃射撃1ヒットに対し、半分のヒット（ハーフヒット）しか記録されません。

例外：砲兵による射撃は、地雷原に影響を受けず、通常のヒットとなります。

防御部隊を1 CV減らすには2回のハーフヒットが必要です。

例：地雷原で守っているエリート部隊の1ステップ（2 CV）を減らすには4つのハーフヒットが必要となります。

防御側が反撃するために行った戦闘に関しては、この地雷原の防御の利点は失われます。この場合、両軍は戦闘において通常の損害を適用します。

## 15.0 オアシス

ジャロ、ジャラブとシワは、オアシスです。ジャロとシワの位置はマップ上で少し歪めてあるので注意してください。

### 15.1 オアシス補給

オアシスは、補給源としては機能しません。つまりオアシス外の部隊は、（要塞のように）補給をオアシスまでたどることができません。しかし、オアシスヘックスはそこにいる部隊1つを補給下にすることができます。

最初の補給チェックの際、各々のオアシスを占領している1個の部隊は、オアシス補給を割り当てられなければなりません。要塞補給に関しては、これはキャンセルすることができませんし、そのプレイヤーターンの間、（この部隊が除去されない限り）別の部隊に変えることもできませんでした。

実際にオアシスにいる部隊は、オアシス補給に関して最優先でそれを受けなければなりません。たとえば、プレイヤーは、補給を同じプレイヤーターンの中のあとでオアシスに到着する予定の部隊に適用するために、最初の補給チェックにおいて、すでにオアシスにいる部隊にオアシス補給を故意に与えずにおくことはできません。

最初の補給チェックにおいてどの部隊もオアシス補給を割り当てられていないならば、最終的な補給チェック時に新しい部隊に割り当てられることはかまいません。

オアシスで交戦が起こっている場合は、防御している部隊がオアシス補給を受けとります。つまり敵部隊はオアシスの外部に必要な補給線を引かなければなりません。

オアシスを占領している部隊は、通常の補給線の一部を作ることができます。

## 16.0 兵力増強期

各月に行う最初の手順は兵力増強期です。（シナリオに兵力関係の条件が最初から組み込んである最初の月はいりません。）

例外：ガザラシナリオは、修正された兵力増強期から

始めます。

兵力増強期は次の時期から成ります。そして、示される順序で実施されます。

月を1つ進めます

兵力増強期補給チェック

増強ポイント決定

最初のプレイヤーの兵力増強期

増援

増強ポイント支出

補充と再配置

地雷原建設

追加補給のための増強ポイント割当

月毎の再補給（全てのカードを一度に引きます）

定期的な補給

余分の補給（上記で割り当てずみ）

ボーナス補給（要塞の捕獲による分）

第2プレイヤーの兵力増強期

（最初のプレイヤーの手順を繰り返します）

### 16.1 月を1つ進める

ターンマーカーを次の月まで進めてください。

### 16.2 補給チェック

有効な補給線について調べてください。

各々のプレイヤーの補給ネットワークを決定してください。兵力増強期の間、ここで決定された補給ネットワークが変わることなく適用されます。

両軍の全ての部隊の補給状況を決定してください。

非補給下の部隊は除去してください。

現在補給下にある部隊からマーカーを取り外してください。

補給下にあり交戦中でない混乱している部隊を回復させてください。（まっすぐに立てます）

### 16.3 増強ポイントの決定

各々のプレイヤーは、それぞれサイコロを2つ振りまします。（2d6）（例外：1940のキャンペーンでは、各々のプレイヤーは1つずつサイコロを振ります。）全ての4つのサイコロの合計が、各々のプレイヤーで受け取られる兵力増強期ポイントの数です。

例：ひとりのプレイヤーのサイコロの目が「9」で、他のプレイヤーの目が「7」であるならば、各々のプレイヤーは16ポイントを受け取ります。

より少ないサイコロの目を転がしたプレイヤーが、兵力増強期を先に実施します。もしサイコロの目の和が同じならば、英連邦軍のプレイヤーが先に兵力増強期を行います。

各々のプレイヤーは、利用できる現在の総増強ポイント（前回までに保存されているポイントに今回の分をプラスしたこの月の新しい増強ポイント）を確認し、それぞれのゲーム記録シート上にこれを記録します。

### 16.4 増援

増援は、（ゲームプレイ開始時ではなく、）プレイ中に新たに到着する部隊です。これらの部隊は、兵力増強期に友軍の根拠地に到着します。その際、増強ポイントは必要ありません。（訳注：古いルールでは必要でした。）

全ての増援部隊の通常の登場時期は、駒の上のラベルに書かれていますが、状況により1ヶ月早く到着する可能性があります。(下記参照)

#### 16.41 早めの到着

増援部隊は、彼らのラベルに書かれている時期よりも1ヶ月早く到着することがあります。その可能性は1/3です。

早期に到着しなかった、すなわち、予定通り到着した全ての増援部隊は、友軍の根拠地に配備されます。

この早期到着チェックは次のゲーム月に到着予定とされているすべての部隊に対して行います。プレイヤーは1個の部隊に対しサイコロを1つずつ振り判定します。また、その際、チェックしている部隊の種別等を敵に明らかにする必要はありません。

1-

2:早めの到着：部隊は、すぐに根拠地に到着します。

3-

6:予定された到着：部隊は、時間通りに次の兵力増強期に着きます。

#### 16.5 兵力増強ポイントの使用

兵力増強期には以下に示すような活動(再配置、補充、地雷原の構築、補給カードの追加)を行いますが、その順番は自由です。

プレイヤーは、この増強ポイントを最高20ポイントまで取っておくことができます。しかし、使われなかったそれ以上の増強ポイントは失われます。

注：あなた自身の増強ポイントの支出を記録するために、ゲーム記録シートを使ってください。もし両方のプレイヤーが同意した場合は、敵の支出をお互いにチェックし合ってもかまいません。

#### 16.51 再配置

兵力増強期の間、個々の部隊をグループに関係なく動かすことができます。

再配置に於ける1つの移動は、2ヘックスと加えて全ての適用できる道路ボーナス(ロンメル・ボーナスは適用できません)です。この移動には、1増強ポイントがかかります。

例：どんな部隊でも、1つの増強ポイントを消費する事で海岸道路に沿って6ヘックスを移動させることができます。

兵力増強期の間、十分な増強ポイントがある限り、部隊は何回でも移動することができます。

再配置される部隊は、友軍の補給ネットワーク(もし補給ネットワークが敵の補給ネットワークに重なっている場合は、そこに入ることはできません。)の中いづれでもいなければなりません。

部隊は、交戦ヘックスの中に侵入したり通過したりする事はできません。しかし、少なくとも1つの友軍部隊を残しておくならば、その他の部隊は交戦ヘックスから移動して出て行ってもかまいません。(これは、離脱や部分退却ではないので、それらのルールで適用される不利益は被りません。)

#### 16.52 部隊休養のための帰還

再配置のルールを利用して根拠地に移動させる代わり

に、**混乱していない**部隊は部隊休養として根拠地に帰ることができます。この際、増強ポイントは必要としません。しかし、そうすると、まるまる1ヶ月の間、その駒は補充を受け取る事も出来ませんし、他のなんらかの任務につかせる事もできなくなります。

部隊休養のために根拠地に戻る部隊は、友軍の補給ネットワークの中で陸路の(海でない)ルートをとって戻らなければなりません。アクティブプレイヤーは、そのルートを示さなければなりません。

根拠地近くの適当な場所に、そのような部隊を伏せて置いてください。次の兵力増強期の始まりに、休養の終わった部隊は回復します。(駒をまっすぐに立てて、根拠地に置きます)その後、補充を受け取り通常の再配置の手順を使うことが出来ます。(根拠地がこの時点で交戦中であるならば、増援として扱います。)

#### 16.53 海上移動

要塞と根拠地は、また港湾でもあります。プレイヤーは自軍支配の港湾(13.1)の間を再配置ルールを使って部隊を移動させることができます。

出航する港湾も到着する港湾も包囲されていない(13.5)ならば、海上移動にかかるコストは、距離に関係なく1個部隊につき1増強ポイントです。

もし、どちらかの港湾が包囲下にあるならば、海上移動は、英連邦軍に対しては4増強ポイントを要します。枢軸軍はまったく海上移動を行いません。港湾が2つとも包囲されている場合、それらの間の海上移動を利用した再配置はできません。

一回の兵力増強期の間、ある要塞で行える乗船/上陸の最大数は、その港湾能力(13.3)までに限られています。しかし、根拠地には、港湾能力としての制限はありません。

海上移動と陸上移動を用いた再配置をひとつの駒が続けて、あるいは混ぜて利用することもできます。

#### 16.54 補充(再編成)

除去された駒は永久に失われます。しかし、損害を受けた部隊は根拠地で補充を受けることによってCVを得ることができます。

補充にかかるコストすなわち1CVあたり必要な増強ポイントを表に示してあります。エリート部隊は、2CVが1ステップなので、1ステップあげるためには通常の2倍のコストがかかることとなります。十分な増強ポイントがあるならば、部隊はいくらでもステップをあげることができます。

#### 16.55 地雷原の構築

兵力増強期の間、プレイヤーは自分の補給ネットワーク(交戦ヘックスは除く)の中どこにでも、地雷原を密かに構築できます。これには15増強ポイントが必要ですが。地雷原の場所は、相手にわからないようにゲーム記録シートに書き留めておきます。(地名の特に記されていない場所に関しては、例えば「Alamein SW2」のように、著名なヘックスからの方向および距離を使って記述してください。)自軍の補給ネットワークの中の2つの地雷原をひそかに解体し、別の場所に新しく1カ所地雷原を構築することができます。この場合

、コストはかかりません。

#### 16.6 再補給

前月の間に費やされた全ての補給カードおよびプレイヤーが放棄したいカードを集めてください。そして、カードデッキにそれらを戻してください。

デッキをよくシャッフルしてから、各々のプレイヤーへこの月の割当て分の補給カード（シナリオで指示されている枚数プラス、ボーナス補給分（13.4）と兵力増強期に購入した余分の補給カードです。）をくばります。なお、プレイヤーは、17枚以上の補給カードを持っていることはできません。

#### 17.0 勝利条件

シナリオ（18.0）毎に定められただけの月が完了した時点でゲームは終わります。

全てのシナリオにあてはまる勝利レベルは、以下のリストのとおりです。より高いレベルの勝利がより低いレベルの勝利に優先します。

勝利点（VP）は、トーナメント競技を行う場合のために、各々のレベルに設定されています。

##### 17.1 戦略的勝利

戦略的な勝利は、3個以上の補給下の部隊が敵側の地図端から外へ出て行くか、または、敵の根拠地を支配する（1.2）ことによって成し遂げられます。なお、この勝利条件はいわゆる「サドンデス」です。条件を達成した瞬間にゲームは終わります。10VPを獲得します。

##### 17.2 決定的勝利

決定的勝利は、ゲーム終了時に、残っている駒の数が敵の2倍以上となることによって達成されます。ドイツ軍部隊（イタリア軍ではありません。）1個は、各々1.5個として数えます。5VPです。

##### 17.3 態勢的勝利

態勢的勝利は、ゲームの終わりに、トブルクを保持していることによって得られます。ただし、トブルクが包囲下にあってはなりません。2VP。

##### 17.4 限定的勝利

限定的勝利は、ゲームの終わりに、部隊の数の多い方が得ます。この際、ドイツ軍部隊（イタリア軍ははいません。）1個は、各々1.5個として数えます。1VP。

#### オプションルール

##### 「連合軍歩兵直協戦車」

連合軍の軍直轄戦車旅団（第1軍直轄戦車隊と第32軍直轄戦車隊）の保有する戦車は、移動速度の遅いしかしその分装甲の厚い「歩兵直協戦車」でした。これらの2個の駒は、その駒に描かれている戦車のシンボルが他の戦車駒と変えてあることにご注意ください。

歩兵直協戦車の移動力は通常の3ではなく2です。



## 20.0戦略ノート

### 補給線

補給線を守る事は一番考慮しなくてはならないことである。敵に、自軍後方で自由な行動を許すことは作戦の大失敗につながる。部隊の補給が切られれば部隊は混乱し直ちに蹂躪されてしまうであろう。

それゆえに、防御正面は敵の側面包囲を阻止するに十分な巾と、正面攻撃に耐ええる十分な強さと縦深が必要である。

しかし、このように防御のために部隊を広く分散させることは、逆に移動と攻撃に関しては非効率となってしまう。プレイヤーはこの相反する要求を満たすために苦勞し続ける事となる。

### 予備

敵部隊から離脱した部隊は（ゲーム上）混乱してしまうために、交戦中でない（つまり拘束されていない）部隊からなる予備を保持しておくことが不可欠である。交戦中の部隊は効果的に敵に拘束されてしまう。すなわち、それらの部隊は、移動して他の戦闘を支援に行くためには、（離脱による）損害を受け、時間をかけて撤退や再編成をしなくてはならない。持てる全ての部隊を交戦状態にさせてしまうと、（作戦の）柔軟性が失われてしまうのだ。つまり、包囲機動や突破に対応することができず、自らの戦果拡張の機会をみすみす逃し、更には安全に撤退する機会をも失わせてしまうのである。

戦場での少しの戦力差も戦闘結果に敏感に影響を与えるので、プレイヤーはえてして動かせる戦力全てをある戦いにつぎ込みたいという誘惑に駆られることになる。しかしながら、このようにして行った戦闘での敗北は高い確率で戦争全体の敗北につながる。撤退を援護する予備部隊の欠如は、僅かな部隊も生き残れない大潰走をもたらすことになる。

### 戦闘

「砂漠のロンメル」において、いくつかの戦闘を同時にこなすことはよくあることである。軍がそれぞれの戦闘で敗北する場合、その理由はたいてい全戦線において戦力配置を妥協してそれぞれの戦闘に均等に部隊をまいたためである。

したがって、効果的な戦術というのは、ある一つの戦闘の勝利の為に全力を傾注する一方、他の戦闘は戦線を維持するにとどめることである。この戦術ではたいてい主戦力を一つの戦闘につぎ込み攻撃を試みると同時に、他の敵部隊をより少ない戦力で拘束することを要求される。

その目的は交戦する事によって敵の増援可能部隊をできる限り拘束し、戦線全体にわたって対戦者の自由な行動を制限することである。その敵部隊拘束のための戦闘自体が不利な戦いであったとしても、有力な敵戦力を無力化し、かつ、敵部隊を重要な戦闘に投入できないようにするというのは決定的な要素となりうる。

ユニット数による勝利条件と部隊の再建の可能性（訳注；言い換えれば、撃破され除去された部隊は復活しな

いというルール）とを鑑みれば、プレイヤーは（どんな時でも）部隊を除去されてしまわないよう奮闘しなければならない。できるならば、不利な条件の戦いからは早めに撤退すべきなのである。

### 機動防御

自軍部隊が高い機動力を発揮できる環境で、かつ攻勢をかけるにたる圧倒的に優勢な状況下では、逆襲あるいは敵に我が逆襲できる可能性があることと警戒させることが、単なる受け身の防御よりしばしばより効果的である。

マップには防御に適する地形がほとんど無いし、劣勢の兵力が豊富な補給を持つ敵に正面から対抗できるような場所もない。唯一真に効果的な防御地点というのは、エル・アゲイラや、カタラといった交通面での隘路やその場所自体が地雷原で防備されている地点のみである。

地雷原は高価なものである。そして、それを設置するタイミングと建設用地の選定というのは防御戦においてきわめて重大な一面を持っている。そして、そのことがもっともプレイヤーの洞察力を要求することなのである。

（このゲームでは）時間と補給とが大きな要素であるので、防勢作戦を取っているプレイヤーは優勢な敵勢力に対する遅滞戦の実施と、敵の補給物資の消耗に最大限の努力を傾注しなくてはならない。軽率な撤退は敵の追撃を容易ならしめ、敵による効果的な攻撃によっていたずらに自軍の損害を増やすだけに終わるのである。（撤退中であっても）敵に手強いと感じさせる態勢を取る事で、貴方の対戦者に慎重な進撃を強いることが出来る。さらに絶妙のタイミングで後退を行う事で、敵の攻撃を空振りに終わらせる事ができる。

しかしながら言うは易し、行うは難しなのが機動防御であり、これには緻密な計画が要求される。特に機動力を最大限効率的に利用して準備することのできる後退陣地線を準備するためには、注意深い思考が必要である。

### 陣地防御（静的防御）

陣地防御に関しては、いくつかの作戦が実行可能である。最善の選択は地理的条件、部隊の強弱、補給の均衡及び時間を吟味することによってなされる。

3つの基本的な防御策を以下に述べる。

#### ・線防御（正面を強化した陣地線）

これは損害というものを考慮した場合にはいい作戦だが、ボードの端にある隘路の拠点に拠ったときを除いて、翼側包囲を常に許すという欠点がある。この防御方式はどうしても予備軍が弱体化し柔軟性を欠き、もろい側面がある上、攻勢に転移することも難しい（ので敵に脅威も与えられない。）。しかし、十分な兵力と良い防御地形があれば、この防御方式はかなり魅力的な防御策である。

#### ・縦深防御

これは、電撃作戦に対し高い防御力を持つが、兵を分散させる結果、明らかに機動と戦闘については不利である。この防御方法は敵の補給物資を消耗させるのには効

果的であるが、敵の損害に比べ友軍の損耗が高くつく場合もある。

- ・強力な予備隊を中央に保持

これは、初期の交戦で不利になる事を承知の上で弱体な前進陣地線として部隊を敵にさらすという危険をおかす事で、味方にとっては最大限の作戦上の自由度を持つとともに敵に対して攻勢的な脅威を与えるというものである。この防御形式は、このような部隊配置からならば、強力な反撃もまた秩序だった撤退もどちらも行うことができるというのが最大の特長となっている。

ただし、前線の戦力を電撃作戦による突破を可能なまでに弱体化させてしまうと、敵にこの防御形式の要である予備隊との交戦、拘束を許してしまい、全ての利点が失われる恐れがある。

## 攻撃

一般的に、攻勢に出ているプレイヤーは出撃および対戦者に対する迅速かつ予期せぬ戦術行動、多彩な攻勢と電撃作戦などの強力なターンオプション、そして拘束戦などによって敵に対する圧力の強化を図る機会をうかがう必要がある。この最終目標は対戦者が1ターンに対応できるより多くの問題を生じせしめることとすべきである。

敵に対する圧迫を維持して対戦者に断続的に脅威を与え続ける事で、敵の対応はその場限りの非能率的なものとなり、対戦者の作戦目標の追及を断念させ、さらに自らの次の行動に対する準備の余裕を得る事ができるのである。

戦力の集中は打撃力を得るために非常に重要であるが、適度な防御と補給物資の必要性を考えることも必要である。行動を規定する際、分散させた部隊の次の場面での連携をどのようにするかは配慮が必要である。集中した戦力を直接使用し続けることは賢明なやり方である（必ずしも常に可能なわけではないが）。

分散してしまった部隊を集結させるには時間がかかる。そのため、明白な目的を持って行う機動に利用する場合や戦力の集中を行って戦闘で優位に立つために利用する場合を別として、普通はこれ（集結移動）を行うと敵に対する圧力は下がってしまうのである。

## 21.0 デザインノート

「砂漠のロンメル」には、歴史的な大戦争にとって非常に重要でありながら、ほとんどの戦争ゲームではしばしば見過ごされている、戦略におけるすべての重要な心理的要因が含まれている。奇襲、欺瞞、はったり、そして神経戦といったものは、単によいゲームであるための特色であるばかりではなく、これらは西部砂漠戦場で何が起ったかを表現するにあたり、決して外してはならないことなのである。

このゲームはまた、組織上と時間上の制約の元でなんらかの妥協を強いられるという指揮上の問題をより現実的に反映している。

## 部隊

ゲームの中に出てくる部隊に表現されるCVという単語を理解すべきである。これはまさにその部隊の戦術的価値を意味している。兵員数、装備の質、装備の量というものは全期間、全戦場における部隊の有効性をそのまま意味してはいない。指揮官の指導力、部隊練度、士気といった要素は先ほどの数的な要素に過ぎないものよりも同等以上の価値を有している。

ある部隊が80%以上の損害を受けつてもその機能を維持し続けたという戦例がある一方で、損害が10%にも満たないうちに降伏したり組織的戦闘ができなくなったりしたという戦例もある。このような（機能を失った）部隊は、人的資源や装備が実質的に損なわれていないにもかかわらず、戦闘値は零になってしまったと考えなければならないのである。

固く団結し士気の高い兵士たちでさえ、それぞれの連絡不全、不完全な方針、不十分な武装、機動力の不足や指導力不足などの条件の下では、限られた戦闘値（力）しか持ち得ない。

新しくより強力な武器の導入が既存の部隊をして驚くべき進歩発展をさせたことを反映させるために、ゲームにはある特別の（機械化された）装甲部隊や対戦車部隊が含まれている。

連合軍側の戦闘序列は、歴史的にはある時期にこの戦場に入ったりした部隊を取り除くことによって、ゲームの中で調整されている。つまり、旅団の数とタイプは正しく残されているが、ある特定部隊の登場や撤収の動きは歴史的に見れば（それは、歴史的興味がある人に対してのみ重要である。）正しいとはいえない。そういう部隊の一つ一つが別の部隊に置き換えてある。これらの（歴史的には正しいがゲームプレイ上は）煩雑な作業はしなくても良いようにした。

たとえば、多くの場合、歴史的な部隊は戦争全体のある時点で戦場を去り、代わりに類似の部隊がそれに取って代わっている。このゲームにおいては、オリジナルの部隊がそのままゲームに残され、それが連合軍の戦闘序列上の正しい部隊の代わりを勤めるのである。ゲームの中では、部隊の登場する時期は歴史的にそれが最前線に現れた時期を基準にしているが、連合軍はそれらの部隊を後方地域で数ヶ月間の訓練と環境への適応にいそませていたということを忘れてほしくない。

細部に関しては次の表を見てほしい。

（訳注；表・部隊代替表は翻訳していません。）

## 移動

部隊をグループとして移動させるやり方は、戦力の集中や組織化においてプレイヤーの先見性や計画性の是非に正しく報いることのできる単純だが効果的な（ゲーム上の）仕組みである。指揮官が広範囲にわたる部隊の全てを含む完璧な戦術機動を遂行することなど出来はしないのである。近代的な通信技術がある時代にもかかわらず、このゲームシステムに採用されているように、部隊をそれぞれ全部動かそうとすることに制約があること

は非現実的であると言うのは的が外れている。対戦者の通信連絡もまた同じように早く、敵はあなたが全ての部隊を動かす前にそれに対応することができる。そしてこれこそが、このゲームでのグループ移動の効果なのである。

一度に動かせる部隊の量を制約する事で、グループ移動は、時間をいかに利用するかという問題（またはテンポ）をさらに強調することになり、対戦者が彼の問題を彼の手番で解決しようとする一方で、あなたはさらに新たな問題を敵に提供できるわけである。このテクニックに対するロンメル将軍の持って生まれた直感力は、砂漠のような環境で最も効果的に発揮された。そこで彼はいろいろな（敵が解決に手間取るような）事案を迅速に起こした。それが彼の成功の秘訣であった。より強力だが（補給カードを消費するという意味で）高くつくマルチムーブターンオプション（訳注；2つの部隊を動かせる攻勢オプションやカードを3枚消費するブリッツオプションのこと）を使いこなす能力があれば、敵の意表をつく素晴らしい機会を得る事ができよう。

#### 戦闘システム

このゲームにおける戦闘システムがまたユニークである。ほとんどの（他のウォーゲームの）システムと違い、このゲームでは、砂漠での戦いが実際にそうであったように、防御側が極めて有利にできている。砂漠では弾除けや視界を妨げるものが非常に少なく、移動は基本的に無制限、部隊の密集度は薄く、内陸部での側面攻撃は常に成功していた。実際、北アフリカ戦場は機動防御による反撃には最適の環境で、固定した歩兵の防御陣地は広範囲に要塞化されていない限り基本的には役に立たなかった。

現実的な諸兵科連合軍の効果は戦闘システムの中に取りこまれている。戦闘に関する算術（訳注；部隊の強さをいろいろ比較して結果を計算することとその効果）は一見簡単なようであるが、実際は2つの精巧な理論によって成り立っている。一つは戦闘による損耗が釣鐘型カーブで表せること（訳注；損害確率が正規分布をなすことを言っていると思われる。）であり、もうひとつは、火力の「加速効果」である。これはひとたび火力が優越するとその格差は時間とともにどんどん大きくなる傾向があるという事である。

この戦闘システムによる結果は実に多様であるが、と言って、どのようなレベルの優勢であれそれが確実に成功を約束するわけでもない。戦闘においては、期待された通りの成果がもたらされることは非常に少ないのだ。

現実の司令官はあることが確実に起こるとか、逆にあることは起こり得ないと決めてかかることは出来ない。彼らは彼らの部隊の真の戦闘値（力）を知り得たり、（戦闘に際し）戦闘結果表を参照したりする担保は持っていない。「砂漠のロンメル」を遊んでいるプレイヤーは同じような確実性の喪失を味わうのだ。

#### 戦闘

（このゲームでの）拡張された戦闘システムは、プレ

イヤーに対し単純に戦闘を始めサイコロをひとつ振ってその戦闘結果を受け入れるというようなものではなく、戦闘のひとつひとつを管理することを要求する。戦闘の推移は、撤退をいつするか、いつまで踏みとどまるか、いつどこで予備を投入するかといった質問を司令官に投げかける。

退却に関するルールは、機動戦における交戦中の部隊が戦闘から離脱することがいかに困難であるか、また、予備隊が如何に重要であるかを反映するようにデザインされている。このゲームにおいて、プレイヤーが拘束されていない予備隊を持っていないということは、軍事的な破滅、敵の行動に対応できる戦力の喪失を意味する。

#### 補給

補給線はこのゲームにおいて最重要事項であると言っ

て良い。それを無視したプレイヤーは、混乱状態の部隊からなる1個軍が敵の前進の前に溶け消えさっていくことを目撃することになる。

部隊を道や轍に沿って並べて配置して補給の連鎖を作っていくことは、剣呑な地域を通して補給線を引くことの困難さと、そのために戦闘用の部隊を転用してまでも補給線を維持するための支援用の部隊が段々数多く必要となってくることを反映している。

補給カードは補給物質そのものを表すだけでなく、時間の管理とターンオプションも表している。その月々において1ヶ月の長さの違いがあり、選んだターンオプションは戦争における「生まれ-進め」の自然な流れをうみ、補給における努力の中で直接的に発揮された部分を表している。

基本ターン（オプション）ではかなり効率的な補給物質の使用が可能であるが（より高度な戦闘オプションをとった場合は効率が減少する。）、強力な戦闘オプションを使用してより徹底的な行動を実行することによって対戦者の一番よい計画をも覆すことが出来る。

規模は小さくても補給がよい軍隊は、補給の欠乏した大きな軍隊よりも強い。補給レベルの秘匿はだましあいや神経戦にたいして素晴らしい機会を与える。はったりはしばしば危なっかしい補給の上での戦闘を乗り切るのに必要となる。特に士気のたるみがでていたり士気をくじかれていたりする対戦者に対しては有効である。もちろん敵に与える脅威はある程度本物でなければならないが。

#### 勝利条件

勝利条件は軍の受けた損害と占領した地域の双方に関連づけられている。それらの相対的な価値はVPによって規定される。

決定的勝利を収めるには、ゲーム終了時に残存する部隊数が2：1の割合で優勢であることが必要であるという条件は、戦力（より多くの時間と補給を得ることもここに含まれる）に優越していることが必然的に戦略的勝利を手に入れるという認識によって成り立っている。それより劣る勝利条件はトブルク周辺の状態に左右される。この要塞都市はいくばくかの軍事的価値を有している

が、それよりもトブルクを保持し続けるということの本当の価値は、燃料から食料から弾薬に至るまでのそして水さえも（ここ砂漠では非常に貴重なものだ）、これら全ての補給物資があつまるこの地域全体で最も防御に優れた港であるからである。このことは、もしトブルクが包囲され、無力化されたならば、トブルクを占拠しているだけというのは勝利条件に認定されるには無価値であるということも示しているのである。

訳注：マーカーについて：ゲームセットには、補給切れマーカーとか要塞補給マーカーがはいっていないので、自作されると良いでしょう。