

発動！ クルセイダー作戦

トブルク解囲戦：１９４１年１１月１８日～１２月５日



Lambert (Sgt), No 1 Army Film & Photographic Unit - This is photograph E 20823 from the collections of the Imperial War Museums (collection no. 4700-32), パブリック・ドメイン, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=363716> による

目次

0. 0	はじめに	3
1. 0	内容物	3
2. 0	用語の説明	3
2. 1	マップ	3
2. 2	ユニット	3
2. 3	マーカー	4
2. 4	ZOC（支配地域）	4
2. 5	スタック	4
2. 6	陣営	4
2. 7	その他	4
3. 0	ターンシークエンス	5
4. 0	イニシアチブポイント獲得フェイズ	5
5. 0	イニシアチブ判定フェイズ	6
6. 0	活性化フェイズ	6
7. 0	移動フェイズ	7
8. 0	戦闘フェイズ	7
9. 0	インパルス終了チェックフェイズ	9
10. 0	終了セグメント	9
10. 1	リフレッシュフェイズ	10
10. 2	イニシアチブポイントリセットフェイズ	10
10. 3	補充フェイズ	10
10. 4	ターン終了フェイズ。	11
11. 0	司令部	11
11. 1	司令部の基本ルール	11
11. 2	Rommel	11
12. 0	戦車	11
13. 0	対戦車砲	12
14. 0	初期配置	12
15. 0	第1ターン特別ルール	12
16. 0	勝利条件	13
	デザイナーズノート	14
	奥付	16

発動！ クルセイダー作戦 ルール

Ver.2020・9・28

0.0 始めに

このゲームは、1941年11月に開始された、イギリス軍による北アフリカでの攻勢、クルセイダー作戦を扱ったゲームである。

プレイヤーは連合軍（イギリス軍）と、枢軸軍（ドイツ軍・イタリア軍）に別れ、勝利条件を満たすためにプレイする。

1.0 内容物

ルールブック：本書。

ゲームマップ：A2サイズ 1枚。

コマ：連合軍、枢軸軍、マーカー合わせて89コマ。

白いコマは、ゲームでは原則使用しない。

さいころ：色違いで1個ずつ。連合軍、枢軸軍が1個ずつさいころを持つ。

2.0 用語の説明

2.1 マップ

東西南北について：海ヘクスがある側が北側である。北側に枢軸軍が、南側に連合軍が座る。

ヘクス：マップに書かれている六角形のマス目。ここにユニットが配置される。

地形：このゲームで、ヘクスの地形は、そのヘクスの中心点がある場所の地形を用いる。中心点が不明の場合、最も広い面積を占める地形がそのヘクスの地形である。

ヘクスサイドにも地形がある場合がある。これは重複することがないので、その地形を用いる。

トブルクエリア：地雷原によって囲まれている Tobruk を含むエリア。

連合軍初期配置エリア：緑の線の南側のエリア。

枢軸軍初期配置エリア：地雷原と緑の線によって囲まれているエリア。

支配：最後に自軍のユニットが移動を終了したヘクス、及び通過したヘクスを自軍は支配している。

ゲーム開始時には、自軍配置エリアのすべてのヘクスを自軍が支配している。

2.2 ユニット

表面：ユニットの数値が書いてある面のこと。

裏面：枢軸軍、連合軍とだけ書いてあるユニットの面のこと。

枢軸軍：このゲームでは、表面が灰色のドイツ軍、表面が水色のイタリア軍のユニットを扱うプレイヤーのこと。

連合軍：このゲームでは、表面がピンク色（濃淡は関係なし）のイギリス軍のユニットを扱うプレイヤーのこと。

攻撃力：ユニットの左側の数値。

防御力：ユニットの真ん中の数値。

移動力：ユニットの右側の数値。

戦車：攻撃力が丸で囲まれてるユニット。

対戦車防御力：丸で囲まれてる防御力。

対戦車砲：対戦車防御力を持つが戦車ではないユニット。

ユニットの向き：未行動のユニットは、裏向きに配置される。行動済みユニットは表向きに配置される。自軍のユニットは、どちら向きであろうと、いつでも調べる事ができる。敵軍のユニットは、表向きになっている一番上のユニットだけ見ることができる。敵軍のスタックの中身は、戦闘比を決定するとき以外、調べてはいけない（例外：枢軸軍のセットアップ直後）

2. 3 マーカー

ターンマーカー：TURN と書かれているコマ。

イニシアチブマーカー：イニシアチブポイントを記録するコマ。

2. 4 ZOC（支配地域）

ZOC：ユニットに隣接する 6 ヘクスと、ユニットの存在するヘクスのこと。

このゲームでは、すべてのユニットが ZOC を持つ

また、移動不能地形であろうとも ZOC が展開される。

2. 5 スタック

スタック：ユニットが同じヘクスに複数積み重なっている状態を、スタックと呼ぶ

スタック制限：このゲームのスタック制限は 3 ユニットである。

スタック制限は、移動フェイズ終了時と、戦闘フェイズ終了時と、補充フェイズ終了時に課せられる。司令部もスタック制限に含まれる。スタック制限に違反する移動、配置は行えない。（例外あり、勝利条件参照）もしスタック制限違反が判明した場合には、自軍プレイヤーが スタック制限に収まるようにユニットを取り除く。

2. 6 陣営

自軍・敵軍：枢軸軍にとっては、ドイツ軍とイタリア軍が自軍、イギリス軍が敵軍である。連合軍にとっては、イギリス軍のみが自軍で、ドイツ軍とイタリア軍が敵軍である。

イニシアチブプレイヤー：イニシアチブフェイズにイニシアチブを取ったプレイヤーのこと。

非イニシアチブプレイヤー：イニシアチブフェイズにイニシアチブを取れなかったプレイヤーのこと。

攻撃側：行動中のユニットを動かしてる側。

防御側：行動中のユニットを持ってない側。

2. 7 その他

さいころ：6面体のダイスのこと。

ターンスケール：1ターンは2日を表す。第1ターンは11月18～19日である。

3. 0 ターンシーケンス

A) 第1インパルス

- 1) イニシアチブポイント獲得フェイズ
- 2) イニシアチブ判定フェイズ
- 3) 活性化フェイズ
- 4) 移動フェイズ
- 5) 戦闘フェイズ
- 6) インパルス終了チェックフェイズ

B) 第2インパルス（もしあれば）

（第1インパルスと同様）

C) 第3インパルス（もしあれば）

（第1インパルスと同様）

……

※以下インパルスが続く限り、第4インパルス。第5インパルス。第6インパルス。……
という風にインパルスが続けていく。インパルスの回数に制限はない。

Z) 終了セグメント

1) リフレッシュフェイズ

すべてのユニットを裏向きに戻す。

2) イニシアチブポイントリセットフェイズ

両軍のイニシアチブポイントを、0に戻す。

3) 補充フェイズ

このフェイズに、補充ポイントを消費して、除去されたユニットを補充する。補充は連合軍が先に行い、その後枢軸軍が補充する。

4) ターン終了フェイズ

ターンマーカーを次のターンに進め、新しいターンを開始する。

4. 0 イニシアチブポイント獲得フェイズ

イニシアチブポイント獲得表は、枢軸軍と連合軍の欄に別れている。お互い、自軍の欄を使用すること。

このフェイズに、両軍とも、サイコロを1個振り、イニシアチブポイント表を確認する。そこに示された数値が、このインパルスに得られるイニシアチブポイントである。

イニシアチブポイントは蓄積しているポイントに加算して獲得する。

イニシアチブポイントは12を一時的に超えて獲得出来る。

超えて獲得した分は、イニシアチブ判定フェイズに、イニシアチブをどちらが得るかを

判定するのに用いられる。

イニシアチブ判定フェイズ終了時に、12ポイントを超えて獲得した分は失われることに注意。

5. 0 イニシアチブ判定フェイズ

イニシアチブ判定フェイズに、まず、両軍はどちらがイニシアチブを獲得したかを確認する。イニシアチブは、累積したイニシアチブポイントの多い側が獲得する。同点なら、どちらもイニシアチブを獲得出来ない。このインパルスはここで終了し、次のインパルスの、イニシアチブ獲得フェイズに移る。その前に、12ポイントを超えるイニシアチブポイントは失われる。

さて、イニシアチブを得たプレイヤーがいる場合、イニシアチブを得たプレイヤーは、この時点で、パスするか、行動するかを決定する。イニシアチブプレイヤーが行動することを選択した場合、イニシアチブプレイヤーが活性化フェイズ、移動フェイズ、戦闘フェイズを順番に行う

イニシアチブプレイヤーがパスした場合、非イニシアチブプレイヤーが、パスするか、行動するかを決定する。非イニシアチブプレイヤーが行動することを選択した場合、非イニシアチブプレイヤーが、活性化フェイズ、移動フェイズ、戦闘フェイズを順番に行う。非イニシアチブプレイヤーもパスした場合、両軍のイニシアチブポイントが12ポイント以上（片方だけが12ポイント以上である場合は関係ない）である場合、終了セグメントに入る。

そうでなければ、直ちに次のインパルスのイニシアチブポイント獲得フェイズに移る。

ただし、両軍が終了セグメントへの移行へ同意した場合は、終了セグメントへ移行する。

6. 0 活性化フェイズ

イニシアチブフェイズに、行動することを選択したプレイヤーは、活性化フェイズに最低1個のユニットを行動中にしなければならない。それが出来ない場合、行動することを選択することは出来ない。

プレイヤーは、1ユニット行動中にすると、所定のポイントを支払わなければならない。

ドイツ軍を1ユニット行動中にするためには1イニシアチブポイントを消費する。

イタリア軍を1ユニット行動中にするためには3イニシアチブポイントを消費する。

イギリス軍を1ユニット行動中にするためには2イニシアチブポイントを消費する。

消費したイニシアチブポイント分、直ちにイニシアチブポイントを減らすこと。

イニシアチブポイントがマイナスにならない限り、何ユニットでも行動中にすることが出来る。

行動中のユニットを示すマーカーはないので、記憶しておくこと。白いブランクコマを利用して、行動中のユニットを示してもよいだろう。

※このゲームに補給線の概念はない。ZOC で囲まれて孤立しているユニットといえど、普通に行動中になれる。ペナルティは何もない。

7. 0 移動フェイズ

移動フェイズに、行動中のユニットは、移動力の範囲内で移動することが出来る。
消費する移動力は、地形効果表を参照すること。

道路は、道路に沿って移動する場合にのみ、道路の移動力消費で移動出来る。

ユニットは、敵 ZOC に侵入したなら、直ちに移動を終了する。

また、ユニットは敵ユニットの ZOC から直接 ZOC へと移動することは出来ない。また、敵ユニットがいるヘクスへ進入することも出来ない。

一旦敵 ZOC から敵 ZOC でないヘクスへ離脱した後、改めて ZOC に侵入することは出来る。ZOC から離脱するのにペナルティはない。

このゲームに、いわゆる最低 1 ヘクス移動のルールはない。移動力が足りなければ、そのヘクスに移動することは出来ない。

8. 0 戦闘フェイズ

戦闘フェイズに、行動中のユニットは、地形効果で禁止されてない限り、自軍ユニットの ZOC に収めているユニットを攻撃することが出来る。攻撃は任意であり、強制されない。

戦闘は、まず攻撃側が目標になるヘクス（複数でも良い）を指定し、そのヘクスを攻撃するユニットを宣言することから始まる。戦闘解決は、防御側のスタック 1 つずつについて、順番に行われる。戦闘の順番は攻撃側が自由に決めることができる。複数の目標を宣言した場合、どのユニットがどのヘクスを攻撃するのかをあらかじめ宣言する必要がある。ユニットの攻撃力は分割出来ない。1 つのユニットは 1 つのヘクスしか攻撃出来ない。

攻撃目標となるヘクスは、あらかじめすべて宣言しなければならない。

攻撃の順番は、攻撃側プレイヤーが任意に決定できる。

さて、目標になるヘクスが決まったら、防御側は、そのヘクスにいるすべてのユニットを表にする。攻撃側は、攻撃に参加させるユニットを表にする。

その後、まず、防御側は攻撃を受けたスタックの防御力を合計する。スタックは常に一体として攻撃を受け、分割して攻撃を受けることはない。

続いて、攻撃側も攻撃するユニットの攻撃力を合計する。

続いて、攻撃力と防御力の比を攻撃力：防御力の比に直して、戦闘結果表に当てはめる。

このとき、比率は常に防御側有利なように纏める。たとえば、15：4 は（4：1 に満たず 3：1 を以上なので）3：1 に、4：15 は（1：3 に満たず 1：4 は満たしているので）1：4 になる。

戦闘比が 1：4 に満たない場合、攻撃側は全滅する。攻撃に参加したすべてのユニット

を除去すること。逆に6：1以上になる場合、5：1に切り下げ、5：1のコラムを使用する。

戦闘結果表に戦闘力比を当てはめた後、地形修正と Rommel、及び、戦車効果によるコラムシフトを加える。ヘクスサイドによる地形修正のコラムシフトは、すべてのユニットがそのヘクスサイドを超えて攻撃する場合にのみ適用される。

地形修正と Rommel による修正、戦車効果による修正は互いに打ち消し合う事がある。ただし、コラムシフトは戦闘比を戦闘結果表に当てはめてから適用する。仮に比率が6：1や7：1になったとしても、5：1に一旦切り下げられた後、コラムシフトの修正を適用するのである。

コラムシフトによって戦闘結果表をはみ出す場合には、右コラムシフトの場合は5：1、左コラムシフトの場合は1：4の欄を使う事。コラムシフトで1：4を下回っても攻撃側は全滅するとは限らない。

戦闘力比は任意に変更することは出来ない、与えられた戦闘力比を必ず使う事。

最終的な戦闘力比が定まったなら、攻撃側はさいころを1個振る。出た目の行と比率の列が交差したところが、戦闘結果である。

戦闘結果は#／#の形で与えられる。左側の数値が攻撃側の受ける損害、右側の数値が防御側の受ける損害である。損害はすべてユニットの除去で満たさなければならない。このゲームに退却のルールはない。

このとき、除去するユニットはそれぞれ自軍のユニットをプレイヤーが決定して除去する。

ただし、除去する最初のユニットは、最強のユニットでなければならない。攻撃時には攻撃力が最大のユニット、防御時には防御力が最大のユニットを除去すること。しかしながら、司令部は、最後に除去されるユニットでなければならない。他のユニットが存在する場合、先に司令部を取り除くことは出来ないのである。

同じ数値のユニットが複数存在するなら、優先的に戦車を除去しなければならない。それでも複数のユニットがあるなら、任意のユニットを除去して良い。また、2個目以降のユニットも任意に除去してよい。

※たとえば、攻撃時に、4戦力の歩兵ユニットと、①戦力の戦車ユニットがいた場合、最初に除去されるのは4戦力の歩兵ユニットである。4戦力の歩兵ユニットと、④戦力の戦車ユニットがいた場合、最初に除去されるのは④戦力の戦車ユニットである。

対戦車砲は戦車を含む攻撃を受けた場合、防御力が4になるが、除去されるユニットを決定するときには、額面の1防御力を持つユニットとして扱う。逆に攻撃時には攻撃力4のユニットとして除去判定を行う。

※戦車は先頭に立って戦い、優先的に攻撃されることの再現です。対戦車砲は隠蔽されていて保護されてるものとして扱ってます。攻撃時には隠蔽されてない扱いです。

もし、このとき、オーバーキル（相手のユニットをすべて除去してもまだ損害が余ること）が発生した場合、損害をオーバーした分は自軍の損害を減らすことが出来る。たとえば、相手側が2ユニットしかいない場合に、1／3の戦闘結果を得た場合、戦闘結果は、0／2として扱われるのである。もし、相手が1ユニットしかいない場合に1／3の戦闘結果を得た場合、戦闘結果は0／1として扱われる。損害が減ってマイナスになっても自軍ユニットが復活する訳ではなく、0が最小である。

もし、あるヘクスの戦闘が終了したとき、防御側ヘクスにいたすべての防御側ユニットが除去されていれば、攻撃側の活性化ユニットは、スタック制限を守る限り、攻撃目標にしたヘクスへ前進出来る。この場合には、ZOC から ZOC へ直接前進出来る。

防御側は攻撃側のユニットがすべて除去されても、前進出来ない。

※このゲームの戦闘後前進は1ヘクスのみである。

あるヘクスの戦闘が終了したとき、生き残った防御側ユニットは、次のように表裏を決定する。

元々裏向きであった防御側ユニット（つまり、行動してないユニット）は、再び裏向きに戻る。元々表向きであった防御側ユニット（つまり、行動済みであるユニット）は、表向きのままである。これも記録するマーカーはないので、覚えておくこと。

行動中のユニットが戦闘を終えたなら、あるいは戦闘しない事を選択したなら、行動中であったユニットを表向きの状態にする。スタックの順番は自軍が任意に決めることができる。敵軍はスタックの中身を見てはいけない。

※相手のユニットを確認できるのは、戦闘フェイズに戦闘している最中のみである。

9. 0 インパルス終了チェックフェイズ

このフェイズに、すべてのユニットが行動済みになったかどうかをチェックする。

なっていればこのターンのインパルスは終了し、終了セグメントへ移る。もし、両軍ともこの瞬間にイニシアチブポイントが最大値以上であったなら、やはりインパルスは終了し、終了セグメントに移る。両軍が終了セグメントへの移行をこのフェイズに同意すれば、やはり終了セグメントへ移行する。

このターンが最終ターンで、インパルス終了となった場合、枢軸軍の勝利である。（勝利条件参照）

そうでなければ、新しいインパルスを開始する。イニシアチブポイント獲得フェイズから開始すること。

10. 0 終了セグメント

終了セグメントでは、以下のフェイズを順番に行う。

10. 1 リフレッシュフェイズ

すべての表向きのユニットを裏向きに戻す。元から裏向きのユニットは当然そのままである。

10. 2 イニシアチブポイントリセットフェイズ

両軍はイニシアチブポイントを0に戻す。イニシアチブポイントは持ち越しが出来ない。

10. 3 補充フェイズ

補充フェイズには、除去されたユニットを回復することができる。回復させる順番は、連合軍が先、枢軸軍が後である。

除去されたユニットを回復するには、1ユニット当たり1補充ポイントが必要である。補充ポイント表を見て、得られる補充ポイントを確認する。補充ポイントは持ち越しが出来ない。

なお、イギリス軍は複数の司令部を持っているが、補充ポイントは共用である。どの司令部でも、制限の範囲内で、どれだけ補充ポイントを使っても良い。各司令部の補充ポイントの消費量の合計が、得られる補充ポイント以下であればよい。

補充されたユニットは、回復させることの出来る司令部のいるヘクスから敵ユニット、敵ZOC（味方ユニットはZOCを無効にする）移動不能地形、地雷原に妨害されずに連続したヘクス列が引ける3ヘクス以内のヘクスへ配置する。距離はヘクス列の数で数える。直線距離で数えるのではない。

また、連合軍はヘクス2511に補充を登場させることも出来る。登場出来るユニットは、Tobruk エリアに配置されるわけではない（濃いピンク色の）ユニットのみである。

※自軍ユニットのいない敵ZOCであっても、司令部に隣接するヘクスへ補充ユニットを配置出来る。司令部自身が敵ZOCを無効にするからである。しかし、ZOCの先には配置出来ない。

この配置により、枢軸軍がユニットを配置できなくなる場所がでるかもしれないことに注意すること。

イタリア軍の司令部は、イタリア軍のみを回復させることが出来る。

Rommel は、ドイツ軍のみを回復させることが出来る。

Tobruk 司令部は、初期配置で Tobruk エリアに配置が決まっている（薄いピンク色の）ユニットのみ回復させることが出来る。

13th corps 司令部と、30th corps 司令部は、Tobruk に配置されるわけでない（濃いピンク色の）ユニットのみ回復させることが出来る。

10.4 ターン終了フェイズ。

次のターンへと移る。ターンマーカーを1つ数字の大きい側へ動かすこと。

※このゲームの勝利判定は、勝利の条件が達成された時点でただちに行う

11.0 司令部

11.1 司令部の基本ルール

司令部は基本移動出来ない（移動力0である）。司令部は攻撃に参加できないが、防御は行うことが出来る。その場合、記載されている防御力を用いる。司令部もユニットの一種であり、通常通り損害を受けるが、損害で除去されるのは、他のすべてのユニットが取り除かれた後でなければならない。

枢軸軍の司令部が除去されたターンには、その司令部から登場するはずだった補充を受け取ることは出来ない。連合軍の司令部が1つでも除去された場合には、そのターンのイギリス軍の補充はすべて失われる。

司令部自身は、そのターンの補充フェイズに回復する。任意に遅延は出来ない。回復する司令部は、その司令部で回復可能な自軍ユニットが存在するヘクスから3ヘクス以内の、敵ユニット、敵 ZOC（自軍ユニットの存在は ZOC を無効にする）移動不能地形、地雷原で妨害されないヘクス列でつながる、初期配置可能な任意のヘクスに登場する。

自軍ユニットがマップ上に存在しない場合、司令部は回復しない。そのため、補充ポイントはやはり失われる（ユニットの補充は行えない）。次ターン以降に司令部復活の条件を補充フェイズに満たしていれば、司令部を復活させることが出来る。司令部が復活したターンにはやはり他のユニットは復活しない。

イギリス軍の司令部が複数除去されていた場合でも、すべての司令部が復活する。ペナルティは司令部以外のユニットが補充されないことだけである。

司令部も ZOC を持っている。また司令部もスタック制限に含まれる。

11.2 Rommel

Rommel は、特殊な司令部である。他の司令部が移動不可能なのに対して、Rommel は移動力を持つので、移動可能である。また、Rommel は攻撃に参加可能で、攻撃に参加する場合、右1コラムシフトさせる。Rommel は他の司令部と違って、防御力2を持つ。しかしながら、Rommel も司令部なので、除去されるのは、他のすべてのユニットが除去された後である。

12.0 戦車

戦車を含む攻撃を行う場合、攻撃側有利に右1コラムシフトする。

複数の戦車を含んでも、コラムシフトは右1コラムだけである。

ただし、防御側に対戦車防御力を持つユニットが居た場合、コラムシフトは行われない。

対戦車防御力を持つユニットが居る場合、戦車修正の右1コラムシフトは無視されるの

である。

※対戦車防御力は枢軸軍のみ持っている。枢軸軍はこの時期戦車運用能力で連合軍を上回っていた。

1 3. 0 対戦車砲

対戦車防御力があるが、戦車ではないユニットは対戦車砲である。

対戦車砲は、戦車を含む攻撃を受けた場合、攻撃力を防御力として使用する。

また、対戦車砲を含むスタックは、防御時に戦車効果によるコラムシフトを受けない。

1 4. 0 初期配置

まず、枢軸軍が、すべてのユニットを部隊が認識できる「表向きにして」トブルクエリアとイギリス軍配置エリアの間にある任意のヘクス（枢軸軍配置エリア）に配置する。このとき、Tobruk をのぞくすべての要塞には最低 1 ユニットを配置しなければならない。（複数配置するのは自由である）また、トブルクエリアに隣接するヘクスは、すべて自軍ユニットか自軍の ZOC で覆わなければならない。また、配置するときには、スタック制限を守らなければならない。

※連合軍の暗号解読によって、枢軸軍の配置状況は連合軍に把握されていた。

※連合軍はユニットを配置する前に、枢軸軍のスタックを自由に調べることが出来る。これは、自軍のスタックしか見ることが出来ない、というルール of the 例外である。

次に、連合軍が、トブルク配置ユニット（薄いピンク色のユニット、右肩に T の文字が存在する）を、トブルクエリアに裏向きで自由に配置する。ただし、地雷原に隣接するトブルクエリアヘクスは、すべて、自軍のユニットか ZOC で覆わなければならない。Tobruk 司令部は、必ず Tobruk ヘクスに配置する。

続いて、連合軍配置エリアに、他のイギリス軍ユニットすべてを裏向きに配置する。

このとき、ヘクス 2 5 1 1 には、必ず防御力 2 のユニットを、3 ユニット配置しなければならない。攻撃力は任意である。他のユニットは、司令部を含めて任意の配置エリア内のヘクスに配置出来る。ただし、13th corps 司令部は、必ずヘクス列 2 5 XX から 3 ヘクス以内の連合軍配置エリア内に配置しなければならない。30th corps 司令部は、ヘクス列 0 6 XX から 1 3 XX の間にある連合軍配置エリア内に配置しなければならない。連合軍も、スタック制限を守って配置しなければならない。

最後に、枢軸軍はユニットをすべて裏向きにする。これで初期配置は終了である。

1 5. 0 第 1 ターン特別ルール

第 1 ターンの第 1 インパルス連合軍は 1 2 ポイントのイニシアチブポイントを保持してインパルスを開始する。枢軸軍のイニシアチブポイントは 0 である。また、第 1 ターンの

第1インパルスには、必ず連合軍はユニットを活性化しなければならない。これは、連合軍が十分準備して攻撃を開始したことを表している。

枢軸軍は、第1インパルスにイニシアチブポイントを得ることは出来ない。第2インパルス以降は通常通りイニシアチブポイントを獲得していく。

16.0 勝利条件

以下の条件が満たされた場合、連合軍が勝利する。

- ・あるインパルス終了時に、地図東端から Tobruk、あるいは地図西端まで、敵ユニット、敵 ZOC（自軍ユニットの存在は ZOC を無効にする）に妨害されずに一級道路がつながっていたなら、直ちに連合軍が勝利する。なお、両軍が同時に一級道路の連絡線を結ぶ場合があるかもしれない。この場合は両軍とも勝利出来ず、ゲームは継続する。

- ・Tobruk に Tobruk エリアに初期配置されないイギリス軍ユニットが侵入した場合、その時点で連合軍が勝利する。この場合に限り、スタック制限を無視してもよい。

- ・ヘクス0101にイギリス軍の戦車を含む3枚スタックが存在する場合、直ちに連合軍が勝利する。かならず3ユニットが存在しなければならない。2ユニット以下では条件を満たさない。

以下の条件が満たされた場合、枢軸軍が勝利する。

- ・Tobruk が枢軸軍によって占領されたなら、直ちに枢軸軍が勝利する。

- ・あるインパルス終了時に、マップの西端から東端まで、敵ユニット、敵 ZOC（自軍ユニットの存在は ZOC を無効にする）に妨害されずに一級道路がつながっているなら枢軸軍が直ちに勝利する。なお、両軍が同時に一級道路の連絡線を結ぶ場合があるかもしれない。この場合は両軍とも勝利出来ず、ゲームは継続する。

- ・ヘクス2511に、戦車を含む枢軸軍の3枚のスタックが存在するなら、枢軸軍が直ちに勝利する。かならず3ユニットが存在しなければならない。2ユニット以下では条件を満たさない。

※ユニットのうち1枚は Rommel でも良い。またイタリア軍でも条件を満たすことが出来る。

- ・ゲーム終了時まで連合軍が勝利条件を満たせない場合、枢軸軍が勝利する。

※一級道路による勝利は、インパルス終了時に判定する。ターン終了時にはではない。

デザイナーズノート

このゲームは、表題通り、イギリス軍の1941年11月に開始された北アフリカでのイギリス軍による攻勢、クルセイダー作戦を扱ったゲームです。

特徴はイニシアチブポイントによるユニットの行動制限です。十分な準備を整えてから行動するか、それとも相手の機先を制するかは状況次第です。機先を制すれば相手が動けないうちに要地を押さえることが出来るでしょうが、後で動けるユニットの数は確実に減ります。十分に準備すれば高い比率での攻撃が可能ですが、準備を整えてる間、相手に主導権を握られることになります。とはいえ、イニシアチブポイントが貯まる速度から枢軸側が全体的なイニシアチブを握るでしょう。その上、ユニットの能力も枢軸軍の方が上です。ドイツ軍は1イニシアチブポイントで動けるのも強みです。イタリア軍も弱体とはいえ、アリエテ戦車師団のように決して練度が低いわけではない部隊もあります。

対する連合軍の強みは物量です。毎ターンの補充能力は枢軸軍の合計より上なのです。枢軸軍に同等の損害を与え続けることが出来れば、最後に立っているのは連合軍でしょう。

とはいえ、時間が連合軍の敵なので、あまり悠長にも出来ないでしょうが、9ターンというのは、思っているよりは長い時間です。

よくある補給ルールは一切排除して、代わりに戦闘結果をブラッディ気味にしました。戦えばお互いが消耗していくようになってます。これが補給ルールの代わりです。そうはいっても、ユニットは比較的容易に回復します。損害を許容範囲に収めつつ戦えるかが焦点になるでしょう。

損害を押さえる最良の方法はスタックして防御力を上げることです。が、そうそうスタックして守れる場所ばかりではないでしょう。ユニット数はマップの広さに比して少なめです。道路沿いの移動、特に一級道路沿いの移動はやたら早いので、交差点などを押さえておくことは非常に重要です。が、すべての交差点をきっちり3枚スタックで押さえるにはユニットが不足しているはずです。

勝利条件は、トブルク解囲が出来れば連合軍の勝利、それを阻止すれば枢軸軍の勝利、というのが基本です。エジプトやキレナイカ西部への突進で枢軸軍なり、連合軍なりが勝利出来るのは、それに対応するために戦場を敵に明け渡さねばならないことを表すと考えてください。なお、外部から部隊が突入できれば、突入部隊自体が連絡線のようなものを持たなくても連合軍が勝利出来るのは、枢軸軍に足かせをはめるためのものです。枢軸軍はTobrukの包囲陣を解かれないように注意を払う必要があります。

イギリス軍の移動力がドイツ軍に比べて少なめなのは、練度の差を表してます。対戦車能力も枢軸軍にしかありません。連合軍は、いかにして弱体な敵を焼き払っていくかに心を砕くべきです。物量で押し切れれば、史実通りに連合軍は勝利出来るでしょう。

なお、マーカーがないので記憶しておくこと、という記述がルールの中に多数出てきます。これは、マーカーをいちいち置いていくと、ゲームのリズムが崩れてしまう、ひいてはプレイビリティが低下してしまう、というテストプレイ結果からマーカーを省いたものです。必要だと感じられたなら、適時ブランクコマを使ってマーカーを作ってください。

ゲームの駒は、くつつきがわるくて、枠から外れてるものがあると思います。数はそろっているはずですが、ブランクコマを除いて89個のコマがないようでしたら、奥付にあ

るデザイナーへの連絡先へご連絡頂ければ幸いです。完品を送付させていただきます。

ゲームバランスは概ねとれてるとは思ってますが、ゲームバランスに不満がある場合は、イギリス軍の補充ポイントを適時調整してください。私もそうしてゲームバランスを調整したのです。

今回は、BANZAI マガジンの企画に参加させてもらいまして、りていく氏にマップ製作のダメだしをして頂きました。当初マップよりは格段に見やすくなってるものと思います。また、企画して下さった中黒氏にも、感謝いたします。

最後になりますが、テストプレイヤーの皆さんには、いつも通りお世話になりました。また次回作を作ることがありましたら、そのときにもよろしくお願いします。

奥付

ゲームデザイン：相田 英一

連絡先メールアドレス：willy.aida@nifty.ne.jp

HP：http://minea.la.coocan.jp/

Twitter アカウント：@willy00032a

テストプレイヤー

izumoto

mon

ちゃうちょう

Special Thanks

りていく

中黒

印刷

萬印堂 http://www/mnd.co.jp/

プリントパック http://www.printpac.co.jp/

(順不同 敬称略)