

大釜: ガザラの戦い 専用ルール

製作: コマンド・マガジン編集部

10.0 はじめに

『大釜』はリビアにおける英連邦軍とドイツ・イタリア軍の戦いのシミュレーションです。ドイツ軍はイギリス軍防衛線南端を大きく回り込んで、トブルク目指して攻撃を行いました。

10.1 第1プレイヤー

ドイツ軍プレイヤーが第1プレイヤーになります。

11.0 増援

ゲーム中、イギリス軍は6個の増援ユニットを受け取ります。ドイツ軍プレイヤーには増援がありません。

11.1 増援のスケジュール

第6ゲーム・ターン:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
5-4-15	1201
3-4-9	1201

第8ゲーム・ターン:

1-2-9	0608
-------	------

第11ゲーム・ターン:

5-4-15	1201
3-4-9	1201

第14ゲーム・ターン:

3-4-9	1201
-------	------

11.2 増援の登場時期

自軍移動フェイズ終了時に登場します。よって登場したばかりの増援ユニットは、その移動フェイズ中に移動することができません。

11.3 増援の登場場所

11.1の指示に従います。

11.4 増援と戦闘

登場したヘクスに敵軍ユニットが隣接していた時、増援ユニットは通常通り戦闘を行えます。登場ヘクスに敵軍ユニットがいる時は、その敵軍ユニットがいなくなるまで登場することができません。

12.0 連絡線

両軍ともマップ端に、後方地域への連絡線を表す補給シンボルを持っています。イギリス軍の補給シンボルは二つ（ヘクス1201と1410）、ドイツ軍の補給シンボルも二つ（ヘクス0734と2924）です。ゲーム・ターン開始時に補給シンボルの一つを敵軍ユニットに占領されていると、そのゲーム・ターンに受け取れる支援射撃マーカーの数が半分に減ります（端数切り上げ）。二つとも占領されている時は、支援射撃マーカーを全く得られません。

13.0 EZOC

増援ユニットはEZOCに登場することができますが、ZOCに関する通常の制約を受けます（6.0章参照）。

14.0 地雷原

連合軍が敷設した地雷原がマップ上に印刷されています。両軍とも、ゲーム中に地雷原を追加したり、取り除いたりすることはできません。ゲーム開始時に自軍の地雷原だったものは、ゲーム中ずっと自軍の地雷原として機能します。敵軍の地雷原を占領して自軍のものにすることはできません。地雷原の影響はゲーム中ずっと続きます。

14.1 自軍の地雷原

自軍の地雷原は戦闘に影響しません。しかし自軍地雷原を越える時は、たとえ道路、小径沿いであっても、+2MPを消費しなければなりません。

14.2 敵軍の地雷原

移動開始時に敵軍地雷原に接するヘクスにいるユニットだけが、そのヘクスサイドを通過できます。たとえ道路、小径沿いであっても、その移動に全移動力を使用し、通過した直後のヘクスで移動を終えなければなりません。

敵軍地雷原を通過して退却できますが、減少戦力になります（既に減少戦力であるか、減少戦力面を持たないユニットは除去）。

注意: 敵軍地雷原越しでもZOCは及びます。特殊部隊を除き、敵軍地雷原を越えてEZOCからEZOCへ直接移動することはできません。

敵軍地雷原越しに攻撃を行う時は、戦闘結果表の「地雷原」の地形タイプを選びます。自軍地雷原越しに攻撃を行う時は、罰則はありません。

14.3 方形陣地

マップ上にはイギリス軍の方形陣地があります。14.0章で説明する地雷原であると同時に、方形陣地内のユニットは、戦闘による退却の結果を無視できます（攻撃側、防御側を問わず）。ただし、方形陣地の外で退却の結果を受けたイギリス軍ユニットが、退却の途中で方形陣地に入るとしても、そこで退却をキャンセルできるわけではありません。

ゲーム中、方形陣地を築くことはできません。

ドイツ軍ユニットが方形陣地にいても、特典は得られません。

15.0 トブルク飛行場

各ゲーム・ターン開始時にヘクス0709の飛行場が枢軸軍（ドイツ・イタリア軍）に占領されていると、イギリス軍は受け取れる支援射撃マーカー一つを失います。

注意: ビル・エル・グビ（2707）、エル・アダム（1510）の飛行場を占領されても影響はありません。

16.0 断崖ヘクスサイド

道路、小径沿いを除き、断崖 (escarpment) ヘクスサイドを通過できません。断崖ヘクスそのものは砂漠同様に扱います。

道路、小径沿いを除き、断崖ヘクスサイド越しに攻撃することはできません。その場合、地形は「断崖」を選択します。

17.0 ロンメルのフェイント

第1ゲーム・ターンの間、敵軍ユニットに隣接していないイギリス軍ユニットは、移動フェイズまたは機械化移動フェイズに移動することができません。この制限は第2ゲーム・ターン以降はありません。

18.0 勝利条件

ドイツ軍プレイヤーはゲーム中のどのタイミングでも、トブルクからドイツ軍補給シンボルの二つまで連続するヘクスをたどることができれば勝利します。そのヘクスには、イギリス軍ユニットがいたり、EZOC が及んだりしてはなりません。

注意：地雷原ヘクスサイドを挟む二つのヘクスに枢軸軍ユニットがない限り、上記ヘクスをたどる時、地雷原ヘクスサイドを通過することはできません。

同様に、ゲーム終了時にトブルクからヘクス 1201 のイギリス軍補給シンボルまで、妨害されずに連続するヘクスをたどることができれば、イギリス軍プレイヤーは勝利します。

両軍とも勝利条件を達成できない時は引き分けです。

ゲーム終了時、除去された自軍ユニット数が除去された敵軍ユニット数の2倍以上の時、勝利の段階が一つ下がります。つまり勝利が引き分けに、引き分けが敗北になります。

19.0 シナリオ

『大釜』のシナリオは歴史カルなものです。ドイツ軍はリビアの重要な港トブルクの占領を、イギリス軍はキレナイカの防衛を目標にします。

以下のリストに従い、初期配置を行います。

ドイツ軍:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
1-2-12	0334
1-2-12	0132
2-3-12	0232
2-3-12	0332
4-5-15	2723
4-5-15	2822
1-2-12	2823
1-2-12	2824
2-3-12	2926
3-2-20	2820
4-5-15	2623
4-5-15	2724
1-2-12	2624
1-2-12	2725
2-3-12	2726
3-2-20	2819
1-2-12	2921
1-2-12	2922
2-3-12	2923

2-3-12	2925
3-2-20	2818
1-2-12	2920

イタリア軍:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
1-2-7	0533
1-2-7	0733
2-3-12	0632
2-3-9	0832
2-3-9	0933
2-3-7	1231
2-3-7	1031
2-3-9	1730
2-3-9	1530
2-3-12	2128
2-3-9	2028
2-3-9	2228
2-2-12	2329
2-3-12	2426
2-2-12	2525
2-2-12	2425
2-2-12	2326

イギリス軍:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
4-4-9	0228
4-4-9	0429
4-4-9	0730
4-5-9	0928
4-5-9	1126
4-6-9	1526
3-4-9	0812
3-4-9	0412
3-3-9	1008
1-2-9	1610
1-2-12	1122
3-5-9	1222
3-5-9	1022
3-5-12	0626
3-5-12	0726
4-3-15	1516
4-3-15	1416
4-3-15	1316
1-2-12	1315
4-3-15	1818
4-3-15	1720
4-3-15	1819
1-2-12	1718
4-6-12	1417
5-4-15	2316
5-4-15	2216
5-4-15	2215
1-2-12	2115
4-5-12	2816
2-4-12	2620
4-4-9	2708
4-8-9	2423

20.0 製作ノート

イギリス軍が、ロンメル将軍がリビア海岸近くのカザラを攻撃すると信じていたことを考えると、「ガザラの戦い」という名は、何とも皮肉なものです。ロンメルは機械化部隊を南へ集め、イギリス軍陣地の最南端ビル・ハケイムから回り込み、陣地化されていない南から攻め込んだのです。『大釜』はそこから始まります。

トブルクは再び戦闘の中心になりました——天然の良港であるトブルクは、数千年前からそうであったように、アレクサンドリアより西にある最も重要な港でした。トブルクを占領せずしてロンメルがエジプトへ攻め込むことができないのは、両軍ともにわかっていました。トブルクを守備していたのは5000名だけでしたが、イギリス軍は海岸から内陸まで、直線距離にして80kmの地雷原を敷設したのです。

「ヴェネツィア作戦」として知られるロンメルの計画は、大胆かつ危険なものでした。攻勢はイギリス軍司令部を大いに驚かせましたが、それだけでイギリス軍を撃退できたわけではありません。ロンメルはアリエテ師団にビル・ハケイムの方形陣地（イギリス軍はクレナイカに多数構築していました）の攻撃と占領を命じましたが、そこを守る自由フランス軍旅団は激しく抵抗します。ビル・ハケイムを回転軸とした機動に遅れが生じたことで、砂漠の真ん中で、両軍の戦車部隊が激突することになりました。このエリアは、「大釜」の名で知られることになります。イギリス軍の機械化部隊が、トブルク目指して前進中のロンメルの装甲部隊を包囲し、孤立させれば、ドイツ軍の攻勢そのものが危うくなるどころでした。そこでロンメルは守勢を余儀なくされ、同時にビル・ハケイム占領のために1個師団を送りましたが、依然として自由フランス軍旅団は頑強に抵抗を続けました。ビル・ハケイムは砂漠の狐にとって、文字通りの「刺」となったのです。

しかしイギリス軍は自分の手札の強さを過信します。オーキンレック将軍は、機甲部隊による大規模な反撃を命じました。しかしドイツ軍は巧みな防御戦術と強力な砲で、攻撃してきたイギリス軍戦車に大損害を与えます。ロンメルは直ちに装甲部隊を投入、退却するイギリス軍にさらなる損害を与えました。イギリス軍戦車の損失は深刻で（資料によって75%が失われたとされています）、トブルクの防衛は不可能となり、イギリス軍部隊は防衛線を東に後退させざるを得ませんでした。イギリス軍にとって幸いだったのは、ロンメル側の損害も補充能力を超えており、少なくとも今すぐは、ドイツ軍はエジプトへ退却するイギリス軍を追撃することができませんでした。

ゲームでは、イギリス軍は増援を含めると枢軸軍とほぼ同数のユニットを持っていますが、戦闘力（攻撃力と防御力）の合計は約100上回っています。しかし殆どのイギリス軍ユニットが、第1ゲーム・ターンの間は主戦場から離れた場所におり、支援射撃はドイツ軍のほうが勝っています（11対6など）。「Ex」は、長い目で見ればドイツ軍プレイヤーのほうに大きく影響するので、ドイツ軍プレイヤーは慎重にプレイしなければなりません。26ゲーム・ターン以内にトブルクへ到達しなければならないことを考えると、消耗戦は効率の悪い戦略です。

作戦上は、両軍とも前進補給基地のことを考慮しなければなりません（イギリス軍にとってのエル・アダム、ドイツ軍にとってのヘクス2924の基地。後者はロンメルの攻勢を支えるための輸送隊を表しています）。これらの位置はゲーム中、史実同様に戦略的に重要になります。プレイヤーはなぜビル・ハケイムをバイパスできないのか、そしてエル・アダムが「大釜」の戦闘の中心になったのか、理解できるでしょう。補給基地の喪失は、特にドイツ軍にとって大

きく響くでしょう。支援射撃マーカー数の減少は、攻勢全体をトーンダウンさせます。イギリス軍プレイヤーは、部隊をトブルク外郭陣地の内側へ退却させ、死守するという選択肢があります。しかしこれは、ドイツ軍がより多くの支援射撃マーカーを使えることになるので、決して良い状況とは言えません。ゲームの長さを考えると、支援射撃つきの反復攻撃に、防衛線が耐えられるとは考えられません。大釜でイギリス軍機甲部隊が大損害を被った後、オーキンレックがトブルクに籠もるのではなく、残余部隊をエジプトに退却させたのは、まさにそのためなのです。

このように、ゲームは史実の戦いを再現しています。史実ではドイツ軍が勝利しましたが、ゲームではどちらにも勝利のチャンスがあります。ロンメルは、戦いには勝利したものの、リスクの割りにリターンが小さかったと考えていました。実際、「リスク」はロンメルの軍歴につきものではありましたが、常にリターンがあったわけではありません。ガザラの戦いでは、ロンメルのリスクはイギリス軍の防衛線に回り込むことでした。ただしそれは補給源から数百マイルの距離であり、ロンメルが冒したリスクとしては、最も大きなものでした。