

## クルセイダー作戦: トブルクの戦い

製作: コマンド・マガジン編集部

訂正: 英軍に「+6」支援射撃マーカー 1 個を追加してください。

## 10.0 はじめに

『クルセイダー作戦』はリビアで行われた、英連邦軍（以下、英軍）とドイツ・イタリア軍（以下、枢軸軍）との戦いのシミュレーションです。英軍は枢軸軍に包囲されたトブルクを救出することが目的でした。

### 10.1 第1プレイヤー

英軍プレイヤーが第1プレイヤーになります（3.0章参照）。

## 11.0 増援

ゲーム中、英軍プレイヤーは増援ユニット 5 個を受け取ります（11.1 参照）。

枢軸軍プレイヤーには増援ユニットはありません。

### 11.1 増援のスケジュール

#### 第2ゲーム・ターン

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
1-1-15	1523, 1524
3-4-9	1525, 1625

#### 第6ゲーム・ターン

3-3-9	3921
-------	------

### 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。その移動フェイズ中には移動できません。機械化ユニットは自軍機械化移動フェイズ終了時に登場できますが、その機械化移動フェイズ中には移動できません。

### 11.3 増援の登場場所

11.1 のリストに従います。

### 11.4 増援と戦闘

増援ユニットは、敵軍ユニットに隣接するヘクスに登場した時は、戦闘フェイズでその敵軍ユニットを攻撃できます。敵軍ユニットが登場ヘクスにいる時は、敵軍ユニットがいなくなるまで、その登場ヘクスから登場することはできません。

## 12.0 連絡線

両軍ともマップ端ヘクスに補給シンボルを持ちます。これは後方エリアとの連絡線を表しています。英軍には四つ（ヘクス 3915, 3919, 3921, 3924）、枢軸軍には二つ（ヘクス 0102, 0103）あります。ゲーム・ターン開始時に、そのうちの一つが敵軍ユニットに占領されていれば、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減します（端数切り上げ）。二つ以上を敵軍ユニットに占領されている時は、支援射撃マーカーを全く受け取ることができません。

## 13.0 EZOC

EZOC に増援を登場させることは可能ですが、ZOC の影響を受けます（6.0 章参照）。

## 14.0 地雷原

両軍ともマップ上に地雷原を持っています。地雷原はゲーム中に新規で敷設したり、除去したりすることはできません。ゲーム開始時に自軍地雷原だったものは、ゲームが終わるまで自軍地雷原のままです。同様に、ゲーム開始時に敵軍地雷原だったものは、たとえそこを自軍ユニットが占領していたとしても、ゲームが終わるまで敵軍地雷原のままです。

トブルクから 3 ヘクス以内の地雷原、及びマップ東端から 1 ヘクス以内の地雷原は全て英軍のものです。

バルディア (3409)、ハルファヤ峠 (3414)、リビアン・オマール (2816) から 3 ヘクス以内の地雷原は枢軸軍のものです。

### 14.1. 自軍地雷原

自軍地雷原は戦闘には影響しませんが、小道、道路沿いであっても、自軍地雷原を通過する時は +2MP を消費します。

### 14.2 敵軍地雷原

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、全移動力を消費して、敵軍地雷原ヘクスサイドを越えて反対のヘクスへ移動できます。小道、道路沿いの移動であっても、その移動フェイズ中にはそれ以上、移動することができません。

敵軍地雷原越しに退却することもできますが、減少戦力状態になります。既に減少戦力になっていたり、減少戦力面を持たないユニットは除去されます。

**注意:** 敵軍地雷原越しにも ZOC は及びます。特殊部隊を除き、敵軍地雷原越しに EZOC から EZOC への直接移動はできません。

ドイツ軍工兵ユニットが参加していない限り（14.3 参照）、敵軍地雷原越しの戦闘は戦闘結果表で「地雷原 (minefield)」の欄を使用します。自軍地雷原越しの戦闘は罰則がありません。

### 14.3 ドイツ軍工兵

敵軍地雷原に対する攻撃にドイツ軍工兵ユニットが参加している時は、地形は「荒地 (rough)」と見なされます。しかし戦闘結果に関係なく、攻撃後、工兵ユニットは減少戦力になります（既に減少戦力の時は除去されます）。複数の工兵ユニットが参加していた時は、そのうちの 1 個だけがこの損害を受けます。この損害は通常の戦闘結果に加えて適用されることに注意してください。

工兵ユニットの特典を用いるかどうかは枢軸軍プレイヤーの任意です。しかし使用するのであれば、戦闘解決前に宣言しなければなりません。

### 14.4 方形陣地

トブルク周辺の二つの英軍地雷原帯は方形陣地と考えます。方形陣地は地雷原であると同時に、そのヘクスにいる英軍ユニットは、攻撃時、防御時を問わず、退却の結果を無視することができます。

しかし方形陣地の外で退却の結果を受けた英軍ユニットが、退却の途中で方形陣地に入ったとしても、そこで残りの退却ヘクス数がキャンセルされるわけではありません。

ドイツ軍工兵ユニットが攻撃に参加しても、方形陣地における退却の特典を無効化することはできません。また、方形陣地をゲーム中に破壊することもできません。

枢軸軍ユニットが方形陣地にいても、上記特典を得ることはできません。

## 15.0 シディ・レゼクの飛行場

ゲーム・ターン開始時に、ヘクス 1509 に英軍ユニットがいれば、そのゲーム・ターンに受け取れる枢軸軍支援射撃マーカーの数が1個減少します。

## 16.0 断崖ヘクスサイド

小径、道路沿いを除き、断崖ヘクスサイド越しに移動できません。断崖ヘクスそのものは砂漠同様に扱います。

小径、道路沿いを除き、断崖ヘクスサイド越しに攻撃できません。その場合、地形「断崖 (escarpment)」の欄で戦闘を解決します。

## 17.0 勝利条件

ゲーム中いつでも、トブルク (1103) から任意の英軍補給シンボル・ヘクスまで、妨害されない連続するヘクスをたどることができれば、英軍プレイヤーは勝利します。このヘクス列は枢軸軍ユニット、及び EZOC によって妨害されます。枢軸軍プレイヤーは、トブルクを占領した瞬間に勝利します。両軍とも勝利条件を達成できなかった時は引き分けです。

最終ゲーム・ターン終了時、自軍の除去されたユニット数が敵軍の除去されたユニット数の2倍以上の時、勝利段階が一つ下がります (勝利が引き分けに、引き分けが敗北になります)。

### 17.1 混乱した戦場

両軍の混乱を表すため、最終ゲーム・ターンは18~20のいずれかになります。第18ゲーム・ターンの終了時から両軍プレイヤーはダイスを振ります。より大きな目を出したプレイヤーは、その時点でのゲーム終了を宣言できます。宣言しなかった時は次のゲーム・ターンに進みます。第19ゲーム・ターンでもゲーム終了が宣言されなかった時は、第20ゲーム・ターンにゲームは終了します。

## 18.0 シナリオ

『クルセイダー作戦』は歴史カル・シナリオ一つが用意されています。英軍は地中海における重要な港、トブルクの救出を目指し、ロンメル將軍はトブルクの包囲を保持し、敵軍の撃退を目指します。

以下のリストに従って初期配置します。

### ドイツ軍:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
5-4-11	1605, 1805, 2610, 2510
3-4-11	1606, 2108, 3515
3-3-14	2215, 2516, 1914

2-2-11	1806, 2106, 1506
1-2-14	1906
1-2-11	2005, 1706, 3614, 3415, 2409, 1405, 3409, 1305, 3513, 1306, 1406

### イタリア軍:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
2-2-9	1314, 1115, 1114
1-1-13	2917
3-3-9	1215
2-3-9	0614
3-4-7	0112
2-3-7	0114
2-2-3	1205, 1106, 0908, 1007, 0703, 0704, 0805, 0906, 2816, 3116

### イギリス軍:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
4-5-9	3220, 1005, 0802
3-4-9	3121, 3122, 0804, 1204, 3920, 3118
4-4-9	3624, 3915
1-2-11	3224, 3325, 3223
2-3-9	1104, 0904, 0803
5-3-9	3419
4-3-9	3218
3-2-10	3423, 3323
3-2-11	3324, 3025, 3126, 3125
3-2-12	3222, 3123, 3124
1-1-15	3024, 3023, 3022, 3717, 3019

## 19.0 製作ノート

ゲーム上、ユニット数、支援射撃マーカー数ではほぼ同数ですが、トブルクを包囲している枢軸軍に対して、英軍はアドバンテージを持っています。枢軸軍プレイヤーは困難な状況に直面しています。最強の部隊である装甲連隊を、砂漠を横断して迫ってくる英軍救援部隊に対して使うのか、トブルクの防御陣地に対して使うのか、決断を迫られます (史実では、トブルクの防御陣地が強力だと考えたロンメルは、前者の戦略を選びました)。いずれにせよ、戦闘を繰り返すことでドイツ軍装甲連隊が損害を受け、戦略が失敗に帰す危険性があります。経験豊富なプレイヤーでさえ、「Ex」の可能性に逃れることができないのです。遅かれ早かれ消耗します。実際のところロンメルは、英軍に多大な損害を与えつつも、「消耗」を問題視していました。11月第3週までに、英軍は500輛以上の戦車を失ったのに対し、ロンメルが失ったのはわずか100輛でした。それでもそれだけの損害は、アフリカ軍団に重くのしかかりました。

また、枢軸軍プレイヤーは全般的な姿勢 (攻勢か防御か) を考えなければなりません。戦線を張って英軍の攻勢を待ち受けることも、英軍に対して攻撃することもできます。ロンメルは英軍の攻撃に真っ向から対抗することを選び、ほぼ成功を収めました。それでも、彼は連合軍の数の優勢と同様、「戦場の霧」と戦わなければなりません。そのため、どの戦略が優れているのか、簡単に決めることはできません。『クルセイダー作戦』はある面で戦術的であるということ、そして全体の姿勢と同様毎ゲーム・ターンのリソースをどう運用するかが重要であるということは、間違いありません。

ん。史実ではカニンガム将軍はロンメルと異なり、戦車隊を集結させませんでした。そのため、彼は主導権を維持するため、「鋼鉄の拳」を使うことができなかつたのです。カニンガムが戦車隊を集結しようとした時、既に砂漠の狐が主導権を握っていました。11月末、カニンガムはリッチー将軍と交代させられたのです。

もう少しドイツ軍の補給状態が良ければ、ロンメルは英軍により大きな打撃を与えていたでしょう。戦闘中、ドイツ軍部隊は慢性的な補給不足に悩まされました。カニンガムは決して器用なタイプ  
の英軍の将軍ではありませんでしたが、英軍は既に北アフリカの外、地中海の戦いで勝利していました。それが枢軸軍に増援が登場しない理由です。英軍の増援は決して多くはありませんが、特に損害が大きな時、それは終盤で大きくものを言うことでしょう。

補給には重点が置かれていません。フォリオ・シリーズは、補給に煩わされることなく、プレイヤーに戦闘に集中してもらうようデザインされています。『クルセイダー作戦』のスケールは1ゲーム・ターン=1日なので、補給切れが部隊の存続に関わることはありません。また、消耗型の戦闘結果表が、補給不足を表しているともいえます。しかし同時に、連絡線(12.0章参照)を両軍ともに見過ごしてはなりません。ユニットは補給シンボル・ヘクスまで補給線をたどる必要はありませんが、補給シンボルを失うと、ゲームに敗れるほどの打撃を被ることになります。ペナルティは厳しく感じられるかもしれませんが、補給シンボルは砂漠を横断してやってくる、唯一のライフラインを表しています。支援射撃マーカーの損失は、補給低下を表しているだけでなく、後方地域に進出した敵軍への対処も含まれているのです。少数の部隊でも、予備に回しておいたほうが良いでしょう。戦闘力の小さなユニット1個でも、「ラット・パトロール」を遠ざけておくのに効果的です。

砂漠は英軍の前進を遅らせるだけでなく(進入に2MPが必要  
です)、防御力も低下させるので(リビアン・オマールから海岸まで、ドイツ軍の地雷原が伸びています)、シデイ・レゼク以南に枢軸軍に強力な陣地を作らせないようにしなければなりません。そのため、攻撃を重視する(そして枢軸軍が救援部隊に対する防御を固めることを許容する)、あるいは砂漠をゆっくり進むことに我慢ならない英軍プレイヤーは、小径を前進することになるでしょう。英軍にとって辛いのは、殆どが機械化ユニットであり、まずまずの速度でサハラを横断できることです。

ゲームにおける両軍部隊を比較すると、英軍ユニット38個で203戦闘力(攻撃力と防御力の合計)、枢軸軍ユニット42個で196戦闘力です。戦闘力差は7しかありませんが、1ダースほどの枢軸軍ユニットがトブルクを包囲しているため、英軍の前進に対抗できる枢軸軍ユニットはより少ないものになります。さらに、英軍は強力な支援射撃マーカーを有しています(数では枢軸軍が上回りますが、修正値は英軍のほうが上です)。戦闘結果表が消耗型であるため、枢軸軍プレイヤーは地理的または作戦的優位を失うことになる損害をできるだけ避けなければなりません。両軍とも同程度の損害を受けていたなら、英軍は結局、トブルクへ向けて前進することができ、その時には強力な支援射撃がものを言うでしょう。

支援射撃マーカーの修正値は、両軍の各種砲を表しています。例えば、「+2」マーカーは連隊所属の迫撃砲中隊などです。強力な支援射撃マーカー、88ミリ砲や爆撃、艦砲射撃などを表しています。

戦闘結果表についてですが、両軍とも支援射撃を追加できるので、結果を予測するのが困難です。また戦闘力差システムであるため、小規模ユニット1対1の戦闘も再現されます。伝統的な戦闘比システムのゲームであれば、戦闘比を上げるため、複数のヘクスにユニットを集めて攻撃を行わなければなりません。このシステムの問題点は、ユニット1対1の戦闘が実質的に行えないことでした。もちろ

ん第二次世界大戦では、部隊が1対1で戦うこともありましたが。そうした戦闘は、ユニットの戦闘力が大きな場合、または支援射撃力が高い場合、『クルセイダー作戦』では十分な整合性を持って発生します。例えばあるテストプレイでは、英軍機甲連隊がマップ南西角付近の小径で、イタリア軍機械化大隊と遭遇しました。他の戦闘のため、枢軸軍プレイヤーはイタリア軍機械化大隊に支援射撃マーカーを使えませんでした。英軍は「+2」または「+4」のマーカーを使用できました。そのため枢軸軍プレイヤーは、より防御に適したヘクス(0521)へユニットを後退させました。主戦線からは離れた場所のユニット1対1の戦いでしたが、なかなか興味深いものでした。つまり、『クルセイダー作戦』は、ユニット個々の小競り合いをうまくシミュレートしています。史実以上に小部隊同士の戦闘が起こることでしょう。

「あなたが敵をやっつけたのを見たわ」と、映画『サハラ戦車隊』でブルース・ベネットは言いました。「そうさ」ハンフリー・ボガードは繰り返します。「敵もまた、我々をやっつけたのさ」

——エリック・ハーヴェイ