

カセリーヌ: 砲火の洗礼 専用ルール

製作: コマンド・マガジン編集部

10.0 はじめに

『カセリーヌ』は1943年2月、チュニジアで行われた、米第2軍団に対する枢軸軍の攻勢を再現したシミュレーション・ゲームです。

10.1 第1プレイヤー

枢軸軍プレイヤーがゲームを通じて第1プレイヤーになります(3.0章参照)。

11.0 増援

自軍移動フェイズ開始時に、リストに指示された増援ユニットが、指定のヘクス(複数ある時はその中から選択)から登場します(例外: 15.0章参照)。登場した移動フェイズに移動することは可能ですが、他のユニットがいるヘクスに登場したり、そのようなヘクスで移動を終えたりすることはできません。

11.1 増援のスケジュール

増援は指定されたゲーム・ターンに登場します。また一部の増援は一定の条件が満たされていないと登場しません。条件が満たされないと、条件つき増援は登場できません。なお、「枢軸軍」とはドイツ軍とイタリア軍のことを、「連合軍」とはアメリカ軍とその他連合国軍のことを指します。

枢軸軍(ドイツ軍)

第1ゲーム・ターン:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
6-5-10	3918 - 3920
5-3-12	3918 - 3920
3-4-11	3918 - 3920
3-4-11	3918 - 3920
2-2-9	3918 - 3920
2-2-9	3918 - 3920
5-3-12	3726
2-2-9	3726
5-3-12	3225
3-4-11	3225
3-4-11	3225
2-2-9	3225

第2ゲーム・ターン:

3-2-16	2526
--------	------

第4ゲーム・ターン:

2-2-11	3920
1-2-9	3921
3-2-16	0623 - 1423 or 2126 - 2926
4-3-12	0623 - 1423 or 2126 - 2926
4-4-11	0623 - 1423 or 2126 - 2926
4-4-11	0623 - 1423 or 2126 - 2926
2-2-9	0623 - 1423 or 2126 - 2926

4-3-9 0623 - 1423 or 2126 - 2926

第5ゲーム・ターン:

(枢軸軍ユニットがSbeitlaを占領していれば登場。占領するまで登場できない)

3-2-11	0623 - 1423 or 2126 - 2926
3-3-11	0623 - 1423 or 2126 - 2926
2-1-7	0623 - 1423 or 2126 - 2926
2-1-7	0623 - 1423 or 2126 - 2926

連合軍(アメリカ軍)

第1ゲーム・ターン:

ユニット・タイプ:	登場ヘクス:
1-3-7	0724 - 1223
2-2-9	0724 - 1223
2-1-16	0724 - 1223
3-3-12	3906 - 3911

第2ゲーム・ターン:

1-2-7	0105
2-1-11	3906 - 3911
3-2-12	2701
1-4-6	1601

枢軸軍ユニットが一度でもカセリーヌ(2014)より西のヘクスに進入したら登場:

1-2-7	3906 - 3911
2-3-7	3906 - 3911
1-1-6	3906 - 3911
2-1-10	3906 - 3911
2-5-7	2701
2-3-7	2701
1-1-7	2701
1-1-7	2701

枢軸軍ユニットが一度でもSbeitla (2706)を占領したら登場:

1-2-7	0104
2-3-7	0105

枢軸軍ユニットが一度でもSbeitla (2706)より北のヘクスに進入したら登場:

2-2-12	1301 - 1901 or 2401 - 3001
2-1-12	1301 - 1901 or 2401 - 3001
2-1-12	1301 - 1901 or 2401 - 3001
2-2-11	1301 - 1901 or 2401 - 3001
1-2-7	1301 - 1901 or 2401 - 3001

枢軸軍ユニットが一度でもThala (2003)またはTebessa (0306)に接続したら登場:

3-2-12	0104
--------	------

11.2 増援の登場時期

増援ユニットは自軍移動フェイズ開始時に登場します。登場ヘクスに進入するため、規定の移動コストを消費します。残った移動力

で移動を継続できます。移動フェイズに登場しなかった機械化増援ユニットは、機械化移動フェイズ開始時に登場し、残った移動力で移動を継続することができます。

11.3 増援の登場場所

11.1 のリストに従ってください。

11.4 増援と戦闘

増援ユニットは、登場したのと同じゲーム・ターンに通常通り戦闘を行うことができます。登場ヘクスに敵軍ユニットがいる時は、敵軍ユニットがいなくなるまで、そのヘクスから増援ユニットを登場させることはできません。

12.0 連絡線

両軍ともマップ端に補給シンボル・ヘクスを持ちます。これは後方エリアへの補給線を表しています（また、増援登場エリアにもあります）。ゲーム・ターン開始時に、敵軍ユニットが自軍補給シンボル・ヘクス一つにいるごとに、使用できる支援射撃マーカーが一つ減少します。

13.0 EZOC

増援ユニットは EZOC に登場することが可能ですが、ZOC に関する通常の影響を受けます。

13.1 米軍レンジャー部隊

米軍特殊部隊（米第1レンジャー大隊を表しています）は、常に EZOC を無視できます。

14.0 地雷原

マップには米軍の地雷原が印刷されています。ゲーム中、新たに地雷原を敷設したり、除去したりすることはできません。米軍にとって、地雷原はゲームが終了するまで「自軍のもの」です。枢軸軍ユニットがいるからと言って、地雷原が枢軸軍のものになるわけではありません。

14.1 自軍の地雷原

地雷原は連合軍の攻撃には影響しません。しかし地雷原越しに移動する時は、追加移動コスト +2MP を消費しなければなりません。

14.2 敵軍の地雷原

移動開始時に地雷原ヘクスサイドに接する枢軸軍ユニットのみが地雷原を通過できます。全移動力を消費して地雷原を通過して反対側のヘクスへ移動します。

地雷原を越えて退却した枢軸軍ユニットは減少戦力状態になります（既に減少戦力のもの、片面にしか印刷されていないものは除去されます）。

注意：ZOC は地雷原越しに及びますが、特殊部隊を除いて地雷原越しの EZOC から EZOC への直接移動は行えません。

枢軸軍ユニットが地雷原越しに攻撃を行う時、戦闘結果表上で「地雷原」の欄を使用します。連合軍が地雷原越しに攻撃を行っても、この罰則はありません。

14.3 方形陣地

マップ上に方形陣地が3ヘクスあります。地雷原として機能するだけでなく、このヘクスにいる連合軍ユニットは、攻撃時、防衛時に関係なく、戦闘結果の退却を無視できます。しかし方形陣地の外から退却してきたユニットが方形陣地に進入したとしても、その退却がキャンセルされるわけではありません。

ドイツ軍ユニットが方形陣地にいても、その恩恵を受けることはできません。

15.0 ヨウクスーレスーベインズ飛行場

Thala と Tebessa は、ヨウクスーレスーベインズ飛行場（マップ街に位置しています）へのルートを表しています。枢軸軍が Thala (2003) と Tebessa (0306) の両方を一時的にでも占領したら、以後のゲーム・ターンに、2個の追加増援を受け取ります。

ユニット・タイプ：	登場ヘクス：
3-4-11	3909
3-4-11	3911

11.2 に従い、ユニットは自軍移動フェイズ開始時に登場します（機械化移動フェイズではありません）。11.4 の制限を受けない限り、通常通り移動を行えます。

16.0 米軍工兵

米軍工兵ユニットの移動力の範囲内にある全ての連合軍ユニットは（MP 換算ではなくヘクス数換算）、工兵自身も含めて、陣地にいるものとします（7.5 参照）。

17.0 移動制限

灰色の禁止地形に進入、通過することはできません。

17.1 フリーデンダールの失策

最初の2ゲーム・ターンの間、カセリーヌ（2014）のヘクス列より西にいる連合軍ユニットは、増援を含み、移動フェイズ及び機械化移動フェイズに移動することができません。第3ゲーム・ターンからはこの制限は解除されます。

18.0 勝利条件

枢軸軍プレイヤーはゲーム中いつでも、マップに印刷された赤い目標ヘクスのうち3個以上を占領すれば勝利します。目標ヘクスは Sbeitla (2714)、Tebessa (0306)、Thala (2003)、及び赤い星が印刷されたヘクス 0104、0105、1601 です。ここで言う「占領」とは、枢軸軍ユニットが存在するか、最後にそのヘクスを通過したのが枢軸軍ユニットであり、連合軍ユニットの ZOC が及んでいない状態を指します。

ゲーム中、枢軸軍プレイヤーが目標ヘクスを二つしか占領できなければ引き分けです。一つ以下なら連合軍プレイヤーが勝利します。

19.0 シナリオ

『カセリーヌ』には、枢軸軍がカセリーヌ峠に対して攻撃を行い、米軍がヨウクスーレスーベインズ飛行場への進出を阻もうとしたヒストリカル・シナリオが用意されています。

以下のリストに従って初期配置してください。

枢軸軍：

ゲーム開始時にマップ上にユニットは配置しません。

アメリカ軍：

ユニット・タイプ：	配置ヘクス：
1-3-7	3718
1-2-7	3922
1-2-7	3722
3-2-12	3819
2-1-14	2714
2-3-11	2814
2-3-11	3911
2-1-11	3810
3-2-12	3811
1-2-7	1704
1-3-7 (E)	0804
2-3-11	0312
2-1-11	0507
1-2-7	1220
2-1-14	0914
2-1-11	0404

20.0 製作ノート

カセリーヌ峠の戦いで、米第2軍団は撃破され、アルジェリアにおける連合軍の後方地域が脅かされました。ゲームでは、既に米軍が敗退しているところから始まります（フリーデンダール将軍は、第1ゲーム・ターンが始まる前に、第2軍団が敗退する原因をつくっています）。しかし、結果的にロンメルはカセリーヌ峠の戦いに勝利したとは言えません。確かにドイツ軍は米第2軍団を潰走させましたが、壊滅したわけではありません。ドイツ軍の最初の一撃を食らった後、米軍部隊は立ち直り、アルジェリアへ向かって前進しようとするドイツ軍部隊の前に立ちはだかったのです。ロンメルはターラとタバッサへ向けて（そしてその北西方向にあるヨウクスレーズーベインズ飛行場へ）前進しましたが、米軍の抵抗のため、町を占領することはできませんでした。ターラに到着した連合軍の雑多な部隊と米第9歩兵師団砲兵の猛射に大いに助けられました。

ロンメルの問題は北アフリカ戦の常である、兵と装備の不足でした。カセリーヌでの勝利にもかかわらず、ロンメルはターラまたはタバッサを占領することができず、兵力不足のためにヨウクスレーズーベインズ飛行場向かうこともできませんでした。それが実現していれば、カセリーヌ攻勢序盤同様、一時的にでもドイツ空軍が優勢となり、チュニジアの連合軍は大いに後退させられたことでしょう。米軍にとって幸運だったのは、ドイツ軍にターラ、タバッサに向かう力がなかったことであり、結局ロンメルは、米軍砲兵の射程外へ逃れなければならなかったのです。米第2軍団は確かに弱かったかもしれませんが、賢明ではあったのです。

『カセリーヌ』の状況設定は普遍的なものです。即ち、攻撃側プレイヤーは強力な部隊と支援射撃を持ちます。しかし防御側プレイヤーが増援を得て、支援射撃の正確性が増す前に、速やかに目標を占領する必要があります。それができなければ、防御側は最終ゲーム・ターンまで目標ヘクスを守りきるでしょう。米軍ユニットはドイツ軍より弱体ですが、「Ex」で損害を受けないように注意してください。戦車中隊と引き替えに敵軍の陣地を占領する、というのは

得策ではありません。できるだけ歩兵を随伴させ、「Ex」や「A」の結果を歩兵で吸収して、装甲大隊の打撃力を温存すべきです。これは第二次世界大戦における諸兵科連合を表していると言えます。もっとも、歩兵の速度では戦車に随伴できません。そして『カセリーヌ』には、装甲部隊についていける機械化歩兵大隊は数えるほどしかないのです。

この点に関して言えば、枢軸軍プレイヤーには、装甲大隊を主力から切り離して前進、モメンタムを維持する、即ち米軍戦線の弱点を突破するというオプションが考えられます。ロンメル将軍はその選択肢を採り、全てではないものの成功を収めました（一部の装甲部隊は米軍砲兵射撃によって撃退されました）。その場合、米軍プレイヤーは御しやすいでしょう。連合軍には十分な増援と、守るのに適した地形があります。ただし米軍ユニットは脆弱なため、予期しない突破に対して少数の予備を用意しておくべきでしょう（ドイツ軍も同様に、敵軍軽戦車や偵察大隊が突破、補給ヘクスを狙ってきた時に備えて、対戦車砲大隊を1個でも予備にしておくとうまいでしょう）。連合軍プレイヤーは、兵力を一箇所に集中しないよう注意しなければなりません。ドイツ軍は機動力に富むため、攻撃軸を柔軟に変更できるからです。ドイツ軍の主な進撃路は小径か道路になるでしょう。そこで連合軍としては、特に荒廃地や荒地の交差点を重点的に防御すべきです。さもなくば、ドイツ軍は機械化移動を使って、連合軍の戦線を易々と突破してしまうでしょう。

長い戦争の歴史の中で、道路はしばしば勝利に貢献してきました。地形によってはその重要度はさらに大きくなります。ユニットの多くが機械化されている『カセリーヌ』はその典型と言えるでしょう。戦車大隊が道路を使えば、マップの半分をカバーできるのです。古くからの言葉にある通り、「全ての道はローマに通ず」です……。この場合はローマならぬタバッサですが。

——エリック・ハーヴェイ