

オペレーション・コンバット・シリーズ

OCS スターターガイド

© 2013. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved. © 2015. Sunset Games. All Rights Reserved.

初心者のための『エクスポーター作戦』入門

by OCS 初心者の Chip Saltsman
編集：OCS ベテランの Curtis H.Baer

訳注：駒の名称やゲーム盤にある地形の名称は、探しやすいようにあえて英語表記のままにしています。実際にゲーム盤に両陣営の駒を初期配置し、それを参照しながら読むことを勧めます。

私は長年ウォーゲームに親しんできて、今はオペレーション・コンバット・シリーズ (OCS) に熱中しています。『DAK2』、『チュニジア』、『シシリー』で悔しい思いをしたことで、私は OCS をもっと良く学ぼうと決意しました。OCS のゲームシステムは繊細な面を多く持っているため、『エクスポーター作戦』(以下『RE』) のプレイングを進めていながら、ルールやシステムを詳しく説明していきます。この稿は、OCS を新しく学ぼうとする人たちにとってリハーサルになるように企図していて、OCS シリーズルール v4.1 と『RE』の標準ルールのみ使用します。ぜひ、ユニットを並べてから読んでみてください。

私は英連邦軍 (CW) を、友人のジョンがヴィシーフランス軍を担当しました。私が (RE ルール 2.2A に従って) コマンド中隊ユニットの上陸ヘクスを事前にメモした後に、ジョンがヴィシーフランス軍ユニットの初期配置を行い、さらにその後の上陸するコマンド中隊ユニットを盤上に置きます (巻末の初期配置図を参照)。天候決定フェイズは省略されます (RE ルール 1.2 — このゲームの天候は常に晴天で航空機は常に飛行可能です)。航空機ユニットは全て活動状態なので、航空ユニット整備フェイズには何も行きません。次の増援フェイズで、私は盤上にある英連邦軍の補給表を参照してダイスを 2 個を振り、10 の目が出たので、3.5SP を獲得しました。1SP を Ammam (63.20) に、2.5SP を Haifa (37.01) に配置しました。その後、英連邦軍の補給表を参照してダイスを 2 個を振りましたが、出たのは 4 の目で補充ユニットは登場しませんでした。艦砲射撃は巡洋艦だけ成功 (駆逐艦は 1、巡洋艦は 6 の目。艦砲射撃ボックスを参照) したので、巡洋艦ユニットを砲撃可の面にしました (RE ルール 1.10B)。次はモード決定および移動フェイズです。

Fiq へのオーバーラン

英連邦軍の最初の移動は、Fiq (41.16) にいるヴィシーフランス軍の Circ 騎兵へのオーバーランです。ヴィシーフランス軍の Circ 騎兵は突出した場所に存在しており、もし英連邦軍が何の対処もしなければ、突き出したトゲのようになってしまいます。私は Tell Or (44.13) に初期配置されている 2 個の自由フランス軍ユニットを使うことにしました。2 個の Collet/Circ 騎兵ユニットを裏返して移動モードの面にします。戦闘モードと比べると移動力は 2 倍になりますが、戦闘力は半減します。このユニットの移動力は白色の 10 なので、徒歩の移動力で 10 移動力 (MP) を持っています。

機甲ユニットは戦闘モードのままにしておきました。機甲ユニット (赤色の移動力は装軌) が移動するためには燃料が必要で、1 トークン (1T = 1/4SP に当たります) を Irib (48.19) の補給集積所から消費しました。Irib にいる第 5 インド旅団司令部は自動車化の移動力で 8 移動力先まで補給を与えることができるので、この機甲ユニットまで十分に届きます。オーバーランを試みるスタックは、移動フェイズ開始時に同じヘクスにいないかならないことも注意しましょう (OCS ルール 8.1)。オーバーランを試みるスタックは (ヘクス 44.13 と 43.14 の平地を通過して 3 移動力かかる) ヘクス 41.15 まで進出し、そこでさらに 3 移動力を消費してオーバーランを宣言しました (OCS ルール 8.1a と 8.1b。ここまでで 6 移動力を消費しました)。

ここで、OCS ルール 9.2 の手順に添って戦闘を解説しましょう。攻撃側ユニットのヘクスは 41.15 で、防御側ユニットのヘクスは 41.16 です。私は戦闘補給 (攻撃側のステップ毎に 1T = OCS ルール 12.4) のために 2T を消費しなければならないため、第 5 インド旅団司令部からヘクス 41.15 にいる攻撃側ユニットに補給を与えました。防御側ユニットは自身がいるヘクスに補給集積所があり、そこから 1T を消費しました。防御側ユニットの戦闘補給は、通常は 2T が必要ですが、防御側ユニットの総計が 1RE 以下の場合には 1T だけの消費になります (OCS ルール 12.4)。

私はこの戦闘で、騎兵ユニットのアクションレーティング値 (AR 値) 4 を使用すると宣言しました。ヴィシーフランス軍のユニットは 1 個だけなので、そのユニットの AR 値 3 を使用します。地形はヘクスもヘクスサイドも平地です。攻撃側の機甲ユニットは平地では戦闘力が 2 倍 (地形効果表を参照) になるので、英連邦軍の戦闘力は合計 8、ヴィシーフランス軍は 3、OCS の「四捨五入ルール」(OCS ルール 4.1) によって戦闘比は 3 : 1 になりました。最初に奇襲判定のダイスを振ります。ダイス修正 (DRM) は +1



です（攻撃側のAR値4から防御側のAR値3を引いた値）。我々はいつもOCSルール9.8のプレイのヒントに従って3個のダイスをまとめて振るのですが、そのうち1個のダイスの色は変えておき、その目で奇襲が成功した時のコラムシフト数を決定しています。出た目は4、4、2でした。最初の2個のダイスの目の合計が8（4+4）で+1DRMによって9となり、かろうじて攻撃側の奇襲が成功しました。戦闘比は2コラム分右へシフトします（3つ目のダイスの出た目が2なので）。平地はオープン地形ですから、3:1から右へ2コラムシフトすると5:1になりました。次に戦闘解決のために2個のダイスを振ります。出た目は6で+1DRMによって7になり、戦闘結果はAo1/DL1o1でした（OCSルール9.10）。この結果、ジョンに選択肢はありません。DL1は防御側に1ステップロス強制されるので、防御側ユニットは除去されます。次にオプションを適用しますが、これは常に攻撃側から行います。Ao1の結果によって攻撃側が「1のオプション」を適用しなければならないので、私は先ほどAR値を使用した騎兵ユニットを1ステップロス（除去）させるか、攻撃側の全てのユニットを1ヘクス退却させて移動を終了するか、どちらかを選択しなければなりません。そして、オプションは必ず攻撃側が先に適用し、たとえば防御側が全滅していたとしても、攻撃側はオプションを適用しなければならないのです。私はオーバーランを試みたユニットをヘクス42.14に1ヘクス退却させることにしました（オーバーランの解決時にはまだ、オーバーランを試みたヘクスに移動していないことに注意して下さい）。防御側のオプション（Do1）は攻撃側がオプションを適用した後に適用されますが、もはや防御側にユニットが残っていないので無視されます。戦闘結果がAo1/Do1ならば、攻撃側が退却した場合は防御側はオプションを無視できますが、攻撃側がステップロスしたら防御側もオプションを退却かステップロスで満たさなくてはなりません。

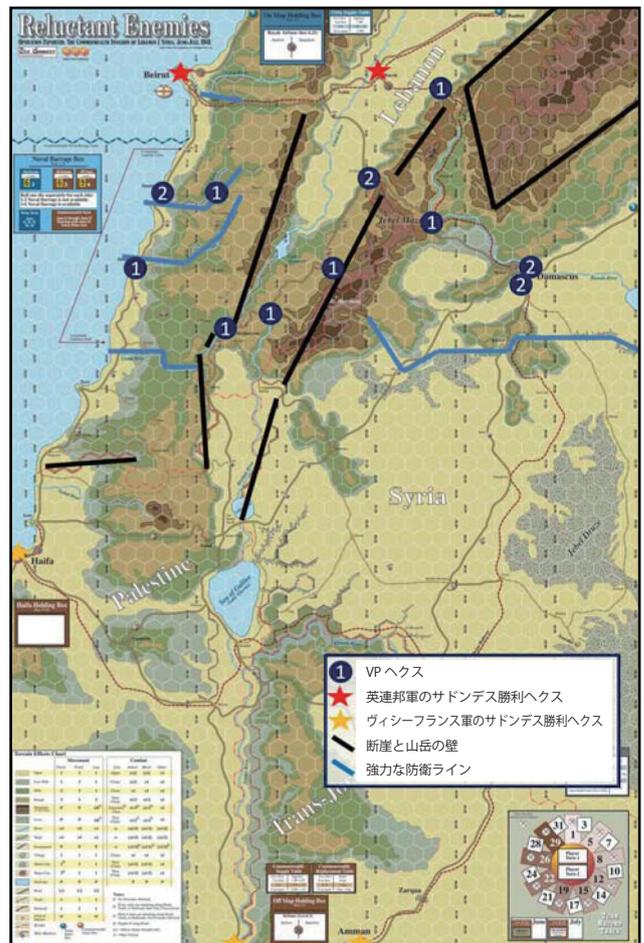
私はヴィシーフランス軍のユニットを駆逐することに成功しましたが、目標のヘクスは占領できず、そのヘクスにある3Tの補給ポイントは依然としてヴィシーフランス軍が保持しています（この3Tはヴィシーフランス軍の非戦闘ユニットとして扱われます—OCSルール3.3）。

プランニングの重要性

「戦いの準備に関して私が発見したのは、複数の計画を持つのは無駄であり、計画を立てつつもそれを修正していくことの重要性だった。」 ドワイト・D・アイゼンハワー

初心者ノート：オーバーランは非常に楽しい攻撃方法ですが、OCSのキャンペーンゲームで考えなくオーバーランを多用すると敗北に向かうことになります。『RE』の特徴は、ゲーム盤が1枚のみ、拮抗した両陣営の戦力、そして低いユニット密度です。また、ヒップシュート、航空輸送、海上輸送（コマンド部隊の上陸を除く）、複数ステップユニット、補給線の中継など、『RE』では使用しないOCSのルールもあります。ゲームがどうであれ、計画は慎重に立てなければならないのです。

盤上のヘクス31.11を見て下さい。このヘクスの東側の3つのヘクスサイドには、グレー色と茶色の層が描かれています。これは断崖ヘクスサイドで、地上ユニットはこのヘクスサイドを全く通過できません。このような通過不可能なヘクスサイド地形はヘクス31.11から湖ヘクスサイドも含めるとヘクス15.16のQaraoun湖



（17.16）まで伸びており、山脈まで加えるとZahle（6.18）近くの道路を除いてゲーム盤北端まで続いています。しかし、この障害地形の壁には2ヶ所だけ穴があります。北西方向に小道が伸びているヘクス24.11とMerdjayoun（22.12）です。この東にはもう一つの障害地形の壁があり、Hula湖（34.13）から北へ延び、ヘクス26.15で道路を横切った後、Mt.Hermonのある山脈に繋がっています。装軌と自動車化のユニットは、山岳と溶岩（25.20のような礫岩の模様）の地形のヘクスには移動できません。徒歩のユニットも全移動力が必要です。上の図ではこの壁を黒い線で表しています。REルールブックのプレイヤーズノートにあるように、進撃路はこの壁に隔てられた3つになります。

英連邦軍は、Beirut（5.10）もしくはRayak航空基地（6.21）のどちらかを占領するとサドンデス勝利します。しかし、これらはゲーム盤の北側にありますから、サドンデス勝利を達成できなければ、勝利ポイントヘクスの占領によって勝敗を決定します。キャンペーンゲームで英連邦軍が戦術的勝利するためには10ポイントを獲得しなければならず（REルール5.1と勝利得点表を参照）、この厳しい地形の中で大きな前進を要求するものになっています。ヴィシーフランス軍は勝利ポイントヘクスを保持し続けるか、Haifa（37.01）、Ammam（63.20）、登場ヘクスB（63.13）のいずれかを占領してサドンデス勝利を目指します。これらのヘクスは英連邦軍の戦線後背にあって到達不可能なように見えますが、ヴィシーフランス軍の機械化部隊はBeirutからHaifaまで1ターンで到達できますし、ゲーム盤南端まで道路を通れば2ターンで到達できます。

両軍の戦力はほぼ均衡しているように見えます。ゲーム開始時のヴィシーフランス軍は43ステップの戦闘ユニットを持っており、

増援で7ステップの戦闘ユニットと1個の人員補充ユニットが登場します。このうちAR値4を持つのは9個で、うち2個が戦闘モードで8戦闘力を持つ機甲大隊ユニットです。この2個の機甲大隊ユニットが、このゲームで最強のユニットです！ ヴィシーフランス軍の12ステップの戦闘ユニットはAR値が1～2です（AR値が全て2である砲兵は含まない）。ゲーム開始時の英連邦軍は36ステップの戦闘ユニットを持っており、第6ターンまでに19ステップ、さらに第10ターンと第19ターンにそれぞれ4ステップの戦闘ユニットが増援で登場します。第10ターンと第19ターンの増援にはAR値4のユニットが6個あります。ゲーム開始時の英連邦軍にはAR値4のユニットが8個あり、AR値5のコマンド中隊ユニットが1個だけ存在します。オーストラリア軍の6個大隊は全てAR値4を持っていますが、砂漠の環境に慣れていないために第14ターンまでAR値が-1されています。砲兵を除けば10個のユニットが1～2のAR値です。英連邦軍は最終的に5つの司令部を持ちますが、ヴィシーフランス軍は3つの司令部しか持ちません。

このゲームの英連邦軍は2つのアドバンテージを持っています。ヴィシーフランス軍には機械化されているユニットがわずかなのに対して、英連邦軍はほぼ全てのユニットが機械化されて大きな機動力を持っています（燃料も大量に必要です！）。ユニットを戦区間で迅速に移動させることができ、砲兵を素早く集結させることができます。そして、英連邦軍には補充ユニットが登場します。キャンペーンゲームでは平均して6～7個の補充ユニットが登場するでしょう。これにより、英連邦軍はヴィシーフランス軍の51ステップに対して約70ステップを持つことになり、1:1の損害率であっても攻勢をとり続けるだけの余裕が持てるはずで

しかし、ともかく計画が必要です。『RE』のヒストリカルノートは非常に詳細で、戦役全体がわかりやすく書かれています。私は当時の英連邦軍とほぼ同じ計画を作ってみました。レバノン方面では、第1ターンにLitani川(24.06の周辺)を渡河して橋頭堡を確保し、さらにMerdjayoun(22.12)の占領を試みます。その後、海岸沿いの道路とRayak航空基地(6.21)に繋がるBekaa峡谷を北上し、サドンデス勝利を目指します。

シリア方面の英連邦軍の最初の目標は、kuneitra(30.18)、Sheikh Meskine(39.25)、Ezraa(39.28)からヴィシーフランス軍の前衛部隊を一掃することです。これが成功すれば、Souedia(43.32)とChabah(39.35)にいるヴィシーフランス軍の大部隊の補給線を遮断できます。その後、Kiswe(23.28)方面に前進するつもりですが、そこはヴィシーフランス軍が堅固な防御態勢を整えていることでしょう。私はジョンとまだ数回しか対戦したことがありませんが、彼は弱いユニットの下に強いユニットを隠して、不意を突く反撃が好みようです。

補給ネットワークを理解するためにゲーム盤を見てみましょう。補給ネットワークは非常に重要です。英連邦軍の補給源は、A、B、Cのアルファベットが書かれているヘクスで（REルール2.1A）、ヘクスA(Haifa)とC(Ammam)には鉄道が繋がっています。ヴィシーフランス軍の補給源は1、2、3の数字が書かれているヘクスで（REルール3.3A）、ヘクス2(Baalbek)のみ鉄道が繋がっています。鉄道はほとんどのOCSゲームで非常に重要な補給線となりますが、『RE』では道路も補給線として使用できるようになります（REルール1.7B）。補給システムについては後述します。

補給線のいくつかの例を考えてみましょう。ゲーム開始時にヴィシーフランス軍の司令部はBeirutとDamascusに置かれてお

り、戦闘モードのVerdilhac軍団司令部は自動車化で12移動力分の補給範囲を持っています。Beirut(5.10)からはヘクス28.04がちょうど自動車化で12移動力のところにあり、8Algのグミエ中隊(Goums)がいるヘクスまであと1ヘクスです。幸いなことに、補給線の設定では+1ヘクスが有効で（OCSルール12.3c）、たとえそれが断崖のような通過不可能なヘクスサイドを越えても設定できることになっています。このグミエ中隊は、Verdilhac司令部の補給範囲内にあり、あるいは道路まで自動車化で5移動力以内にいることから一般補給を受けることができます。この周辺にあるユニットはヘクス26.04にある補給集積所から「補給ポイントを消費して一般補給を受ける」こともできます（OCSルール12.6c）。一般補給を受けることはOCSでは重要です。一般補給の判定は両軍プレイヤーターンの補給フェイズに行い、この時に補給切れ(OoS)になった戦闘ユニットには補給切れマーカーが乗せられ、次の自軍プレイヤーターンの補給フェイズまで補給切れが続きます。補給切れのユニットは戦闘力が半減し、ZOCがなくなりますが、移動力はそのままで（OCSルール12.8d）。補給切れのユニットは自軍プレイヤーターンの補給フェイズに、損耗判定表を参照して使ってダイスを振り、損耗チェックしなければなりません。このグミエ中隊のAR値は3で、損耗判定表によると2個のダイスを振って5以上、72%の確率で除去されてしまいます。戦闘補給と燃料は司令部を経由するか、あるいは補給集積所から直接補給を受けることで供給されます（補給集積所まで自動車化で5移動力+1ヘクス—OCSでは補給線の設定に必ず+1ヘクスのボーナスがあります）。このグミエ中隊が（司令部からでも、道路からでも、補給集積所からでも）一般補給を受けられるということは、英連邦軍はこれをなんとかしなければならぬわけです。

初心者ノート：私が「自動車化の移動力」と強調していることに注意して下さい！ 自動車化の移動力で移動するユニットは打ち消されていない敵ユニットのZOCに進入した時点で移動を中止しなければならず、同様に補給線も打ち消されていない敵ユニットのZOCを通過して設定することはできません。他のOCSゲームの司令部の中には、補給範囲が徒歩の移動力になっているものがあり、敵ユニットのZOCを通過して設定することができるものがあります。しかし、『RE』に出てくる司令部は全て自動車化の移動力を持っています。

Verdilhac司令部は、Beirut(5.10)からMerdjayounに向かう道路のヘクス19.16まで補給を与えることができます。Merdjayoun周辺にいるヴィシーフランス軍ユニットは道路から一般補給を受けられますし、戦闘補給を供給できる3SPの補給集積所もあります（燃料が必要になるのは砲兵が移動モードで移動する時だけです）。しかし、補給線が遮断された場合、盤上の補給ポイントから一般補給を受ける必要があります。もちろん、司令部を移動させることもできますが、司令部が移動するのは通常、補給ネットワークを再構築するか、どこかで工兵機能（川に架橋したり航空基地を建設する等）を使う時に限られます。

南シリア方面には、司令部の補給範囲にいるヴィシーフランス軍ユニットはありません。私がオーバーランしたヘクス41.16の第13,14,36Circ騎兵は鉄道の隣接ヘクスにいましたが、最も近い降車可能ヘクスはAl Massayrib(42.22—降車可能ヘクスについてはOCSルール13.3c)なので、鉄道から一般補給を受けられない状況にありました。第13,14,36Circ騎兵は同じヘクスに1SP

の補給集積所を持っており、そこから一般補給を受けることができます。Souedia (43.32) にスタックしているユニットは、降車可能ヘクスである Ezraa (39.28) まで自動車化でちょうど5移動力+1ヘクスで一般補給を受けられます。Chabah (39.35) にいるユニットは、Souedia の補給集積所の補給ポイントを消費してのみ一般補給を受けられます。もし、英連邦軍が Ezraa を占領すれば、Souedia と Chabah にいる全てのヴィシーフランス軍ユニットは補給ポイントを消費して一般補給を受けるか、そうでなければ補給切れになって損耗チェックしなければなりません。補給ポイントを消費して一般補給を受ける時は1ターンにつき2RE毎に1T (OCSルール12.6c) が必要です。もし、この Souedia と Chabah にいる6個の1/2REのユニットへの補給線が遮断された時は3.5SPで7ターン分の備蓄があることとなります。ヴィシーフランス軍プレイヤーは、英連邦軍が Damascus へ前進する上で脅威になるこれらの部隊をこの場所にとどめておくか、Damascus 防衛のために退却するかを選択することになるでしょう (退却する場合、ほとんどのユニットは徒歩移動なので Damascus まで数ターンかかることでしょう)。

ゲーム開始時の英連邦軍の戦線はそれほど伸びきっていません。Nazareth (43.07) にある軍団司令部は Litani 川に隣接するヘクスまで補給を与えられます。Safad (36.11) にいる第7オーストラリア師団司令部は Merdjayoun を越えるところまで補給を与えられますが、レバノンの丘陵地帯では Tibine (28.08) までが限界です。Irib (48.19) にいる第5インド旅団司令部はかろうじて Deraa を越えて補給を与えられます。英連邦軍は司令部を前進させて、補給ネットワークを広げなければなりません。例えば、Nazareth にいる軍団司令部をヘクス 36.09 に移動させると、Haifa から補給を引いてヘクス 18.17 にまで補給を与えられるようになります。ヘクス 28.04 に移動させると、Haifa から補給を引いて道路沿いに Beirut まで補給を与えられるようになります。Damascus へ前進するためには、Ammam から道路や鉄道で、あるいは Safad から道路を利用して補給線を引かなければなりません。補給線を引くヘクスに補給ポイントを移動させて補給集積所を作ることもチャレンジです！ 司令部は戦闘補給や燃料を供給できる補給ポイントを補給集積所から直接消費することができますが、補給集積所を前進させるためには、実際に盤上で補給ポイントを運んでいかなければなりません。英連邦軍には1鉄道輸送力 (鉄道で1SPを輸送できます) と1SPを輸送できる輸送トラックがありますが、攻勢作戦に合わせて補給ネットワークをいかに前進させていくかという計画は極めて重要です。ヴィシーフランス軍には、より多くの輸送力 (輸送トラックで1SP、輸送ワゴンで1SP、鉄道輸送力で1.5SP) があり、さらに防御側という利点があります。

初心者ノート：ようやく一段落です！ ここまでの話は理解できたでしょうか？ 「戦術を学ぼうとするのはアマチュアだ。プロはロジスティクスを学ぼうとする」という意味を、このゲームシステムは教えてくれます。補給ネットワークの構築とそのテクニックを学び、どのように補給ネットワークを前進させるかを考えるべきです。そして同時に、敵の補給ネットワークを妨害するのです。プランニングにかけた時間は無駄にはなりません。また、ターンが進んだ時の司令部の配置ヘクスと補給集積所の前進についても考えておきましょう。

初心者ノート：機械化ユニットは非常に多くの燃料を必要とします！ 多くのOCSゲームでは、司令部は1SPを消費することで、



Jezzine (ヘクス 18.12) 近郊の Mad Mile 地区の道路を守るオーストラリア軍の兵士達。この道路は、ヴィシーフランス軍の大砲や迫撃砲の射程範囲内にあり、正確に照準されていました。William Dargie の絵は、この戦役におけるゴツゴツした岩の地形のイメージを良く表しています。
©オーストラリア戦争記念館

複数ユニットフォーメーションにクリーンアップフェイズまで燃料を供給できます。ところが、REルール1.5によって、移動フェイズ、リアクションフェイズ、突破フェイズの各移動セグメントに移動する装軌/自動車化ユニットはそれぞれ1Tを消費します。燃料の供給は、攻撃、防御、砲爆撃、戦闘後前進には必要ありません — これらは移動セグメントに行われるものではありません。『RE』の選択ルール4.2は、司令部から特定の旅団に効率良く燃料を供給できるルールです。

海岸と峡谷への接敵のための移動

Iskandaroun — 英連邦軍はヘクス 32.02 に自軍ユニットを高くスタックさせています。私はこのスタックで Iskandaroun (29.04) にいるヴィシーフランス軍ユニットを吹き飛ばし、Litani 川に架かる橋(23.07)を確保したいと考えています。また、どこかのヴィシーフランス軍ユニットが Haifa に滑り込んでサドンデス勝利してしまうことを防がなければなりません。このための選択肢は2つあります。ヘクス 29.04 をすぐにオーバーランするか、あるいは戦闘フェイズに攻撃して、突破フェイズに予備のユニットが移動、戦闘するというものです。

私はオーバーランはリスク大だと思ったので、後者を選択しました。Sadeh ユニットの Haifa に守備隊として送り、第2/27歩兵大隊をヘクス 30.03 へ、第2/3MG大隊をヘクス 29.03 へ、どちらも戦闘モードで移動させ、ヘクス 29.04 にいるヴィシーフランス



軍の騎兵中隊を攻撃します。第 2/2 対戦車砲中隊、第 2/14 歩兵大隊、Royals 装甲車大隊、Cav 機甲大隊は全て移動モードにしてから初期配置したヘクス 32.02 で予備モードにしました（これらを移動させるためには燃料が必要で、私はそれを望みませんでした — OCS ルール 12.5a）。2つの予備モードマーカーのうちの1つを乗せます。第 2/4 砲兵大隊はそのままヘクス 32.02 に留めておきます。



Bennt Jbail — 6個の英連邦軍ユニットがヘクス 32.09 の 2ヘクス以内に自由配置となっています。私はこれらのユニットで Bennt Jbail (30.08) にいるヴィシーフランス軍の騎兵を吹き飛ばし、自軍の騎兵ユニットで突破したいと考えました。2個の砲兵はヘクス 32.09 に腰を据えることにします。第 2/16 歩兵大隊と Sc Gry 自動車化歩兵大隊は両方ともヘクス 32.09 から戦闘モードのまま、Bennt Jbail (30.08) を攻撃するためにヘクス 31.09 に移動します。英連邦軍の 2 個の騎兵 (Staff Y と Ches Y) はヘクス 32.11 に初期配置しました。私はこの 2 個のユニットを移動モードにしてから予備モードにし、10 移動力のうちの 2.5 移動力だけを消費してヘクス 29.13 まで移動させました（予備モードのユニットは通常移動フェイズにその移動力の 1/4 で移動できます — OCS ルール 5.7a）。

Merdjayoun — ゲーム盤の Merdjayoun (22.12) 周辺を見てみましょう。最初に、ヘクス 24.11 にいるヴィシーフランス軍の第 II /29 Alg 歩兵大隊について分析します。このユニットは最も前方にいて 5 戦力と AR 値 3 を持ち、しかも荒地 (中障害) にいます。しかし、Merdjayoun を通るヴィシーフランス軍の補給線は弱体な第 1/Liban 歩兵大隊 (Kham - 23.13) のすぐ後ろにあり、英連邦軍が Kham を占領できれば、ヴィシーフランス軍の補給線を遮断することができます。私は Kham を東から攻めることにしました。その前に、第 2/3 歩兵大隊を戦闘モードのまま、Safad (36.11) から Jisr Bennt Jacob (35.13) に移動させました。これは、我々が「高速道路」と呼んでいる Damascus からの直行ルートをブロックする移動です。次に、同じく Safad から第 2/5 歩兵大隊を移動モードにしてヘクス 29.13 へ移動させました。そして、ヘクス 27.13 の 2ヘクス以内に自由配置 (パレスチナ国境外に配置不可) するユニット群を配置し、ヘクス 27.14 に初期配置した第 2/2 戦闘工兵大隊を渡河させてヘクス 26.15 に移動させました。これはゴラン高原にある Kuneitra (30.18) から伸びる道路を妨害するための移動です。他のユニットは全てヘクス 27.12 に初期配置しました。

第 170 対空砲中隊は戦闘モードのままヘクス 25.12 へ移動させます (燃料は第 7 師団司令部を經由して Safad の補給集積所から 1T を消費)。これには、第 2/6 砲兵大隊を徒歩移動で同行させました (燃料は消費しません)。第 2/31 歩兵大隊と第 2/25 歩兵大隊を戦闘モードのままヘクス 24.12 へ前進させました。これでヘクス 24.12 に及んでいるヴィシーフランス軍ユニットの ZOC は打ち消されたので、第 2/33 歩兵大隊を移動モードにして (第 7 師団司令部から 1T の燃料を消費) ヘクス 23.12 に前進させました (これはカーペット移動と呼ばれるテクニックで、OCS ルール v4.1 の 11 ページに例があります)。



初心者ノート：予備マーカーの使用方法について考えてみましょう。予備とは「将来の行動に選択肢を残しておくこと」であり、いくつかの使用方法が考えられます。

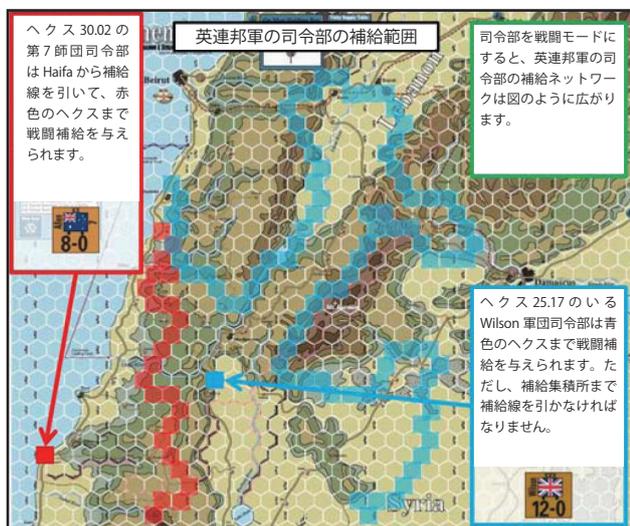
防御予備 — AR 値の高いユニットを予備にしておき、混乱 (DG) させられた自軍ユニットのいる重要ヘクスにリアクションフェイズに移動させると、防御ヘクスの防御力を増加させながら、高い AR 値を提供できるようになります。予備モードの砲兵は移動してから砲撃できます (私はこのやり方に慣れるのに長い時間がかかりました)。さらに、予備モードのユニットはオーバーランすることも忘れないで下さい。

攻撃予備 — 突破フェイズに第二波として活用し、戦闘フェイズに友軍が開けた穴から突破させます。予備モードのユニットは突破フェイズに移動、砲爆撃、戦闘が可能です。これには計画と補給の集積が必要です。

移動予備 — 必要に応じて、同じ燃料の消費で追加の移動力を生み出すことができます。予備モードのユニットは通常移動フェイズにその移動力の 1/4 で移動した後、突破フェイズに全移動力で移動できるため、戦略モードにならず 1.25 倍の移動力を得ることができます (OCS ルール 5.7a)。ゲームの先を読むことも重要です！予備マーカーは限られた数しかなく、予備ユニットは 1 つのヘクスにスタックしていなければなりません。直前のプレイヤーターンにスタックしておくようすれば、余計な燃料の消費を避けられます。さらにオーバーランすることができるようになります。

再び Fiq — Fiq (41.16) にいたヴィシーフランス軍ユニットを除去したので、私はそこに残った補給集積所を捕獲することになりました。ヘクス 44.13 にいる Roy Fus 大隊を移動モードにして Fiq (41.16) まで移動させます (第 5 インド旅団司令部の下にあった補給ポイントを消費)。Fiq にある 3T の補給ポイントはヴィシーフランス軍の非戦闘ユニットと扱われるため、そのヘクスに移動するのは必ず攻撃可能ユニットでなければなりません (OCS ルール 4.4c)。Fiq に移動したら、捕獲判定表を参照してダイスを 1 個振ります (OCS ルール 9.14b)。出た目は 5 だったので、3T の 50% である 2T を捕獲しました (1.5T が四捨五入されます — OCS ルール 4.2。残りの 1T は除去されます)。ここで捕獲した補給ポイントは、再び英連邦軍ユニットを移動させる時に役立つはずですが、Roy Fus 大隊は Fiq までの移動で 4 移動力を消費していましたが、再び来た道に戻ってヘクス 48.20 まで移動させました。もし、そのまま Fiq から東に移動していくと、Roy Fus 大隊は第 5 旅団に所属する他のユニットと同じ補給源から補給を受けられなくなってしまうためです (OCS ルール 12.6f)。

補給 — 英連邦軍には 4T 分の輸送トラックがあります。私は 2T 分の輸送トラックを補給ポイントを積載した状態で Irib (48.19) に初期配置しました (輸送トラックと同じヘクスにある補給ポイントは、輸送トラックに積載した状態でも降車した状態でも初期配置できます — OCS ルール P2 の初期配置に関するルール C)。この輸送トラックはヘクス 50.26 の補給集積所まで移動 (7 移動力) して、積んでいた 2T を降ろし (輸送ユニットが持つ移動力の 10% (端数は四捨五入) を消費すると特定のヘクスで荷降ろしできます。輸送トラックは 5 移動力を消費すれば積載、荷下ろしできます — OCS ルールの 13.2f)、Irib まで戻り (6 移動力)、さらに 2T を積みました (5 移動力)。これを繰り返して輸送トラックはヘクス 50.26 へ合計 1SP を運び、Irib で移動を終了しました。他の 2T 分の輸送トラックは Haifa (37.01) に初期配置しました。1T 分の輸送トラックは Fiq (41.16) まで移動 (13 移動力) して 1T を積載 (5 移動力) し、Safad (36.11) に移動 (8.5 移動力) して荷降ろし (5 移動力) して Haifa に戻りました (7 移動力)。Fiq に残った 1T は、次のターンに Circ 戦車ユニットに燃料を供給するために残しておきます。最後の 1T 分の輸送トラックは Safad に 1T を運びました。最後に、1RE 分の鉄道輸送力を使って Ammam から Deraa に一番近い降車可能ヘクスの Mafra (52.27) まで 1SP を鉄道輸送しました。輸送トラックの移動力はまだ余裕がありましたが、どこかのヘクスに単独で移動を終えることは賢明ではありません。



私は常に必要に迫られるまで司令部を移動させないようにしていますが、今は移動させるべき時です。Safad (36.11) にいた Allen 第 7 師団司令部を移動モードにして、その下にある補給集積所から燃料を消費してヘクス 30.02 に移動させます (本当は Haifa まで補給線が引けるヘクス 28.04 が望ましいのですが、まだヴィシーフランス軍ユニットがその近くにいるので)。Nazareth (43.07) にいる Wilson 軍団司令部も移動モードにして、Safad の補給集積所から燃料を供給してもらって (ちょうど補給範囲内です) ヘクス 25.12 へ移動させました。

初心者ノート：英連邦軍はできるだけ前方で補給を与えようと努力しますが、これは北に進めば進むほど難しくなっていきます。私が第 7 師団司令部を攻撃するユニットとスタックさせなかったのは、もしそれらが退却してしまうと司令部が単独でとり残されてしまうからです。戦闘モードにすると、英連邦軍の司令部の補給ネットワークは上図のように広がります。

航空戦力 — 私は戦闘機をヘクス 37.02 に基地移動させ、戦闘機は活動状態のまま維持します (OCS ルール 14.11)。盤外ホールボックスにいる全ての航空機はノーコストで整備できますが、私はそれよりも海岸付近で警戒空域を形成することにしました。



Deraa — Deraa にいる第 1Mor 騎兵が英連邦軍の次の標的ですが、Remtha (48.23) にいた第 5 インド旅団の Rajput 大隊を戦闘モードのまま小道沿いにヘクス 47.25 まで移動させ、さらにその隣のヘクス 47.26 まで前進させました (徒歩で 3 移動力)。徒歩と装軌のユニットは敵ユニットの ZOC に入っても停止する必要はありません (OCS ルール 4.5a)。自動車化のユニットが移動したならば、ヘクス 47.25 で移動を停止しなければならなかったところでした (ヘクス 47.25 に自軍ユニットがいれば、敵ユニットの ZOC は無視できます)。

第 171 対空砲中隊は、戦闘モードのまま小道沿いにヘクス 48.22 まで東進し、そこから北へヘクス 45.24 まで平地を横切って最後にヘクス 45.25 に移動します (燃料は同じヘクスの補給集積所から 1T を消費)。Punjab 大隊は移動モードにして (同じヘクスの補給集積所から 1T を消費) 小道沿いにヘクス 47.25 まで移動し、そこで停止します (自動車化のユニットは打ち消されていない敵ユニットの ZOC に入ると移動を停止しなければなりません)。これで、Deraa は合計 11 戦闘力の英連邦軍ユニットによって ZOC で囲まれた状況になりました。本当は Punjab 大隊は移動モードで予

備モードにしておき、Deraa のヴィシーフランス軍ユニットを除去できたならば、Ezraa まで突破できるようにしておきたいところでした。しかし、英連邦軍が使用できる予備モードマーカーは 2 枚しかなく、それは別のところで使ってしまっています。第 5 インド旅団司令部と砲兵は、初期配置ヘクスにそのままにしておきました — これらは再配置が必要なのですが、Deraa のヴィシーフランス軍ユニットが排除されてからにすることにしました。最後に、第 18RB 工兵中隊を移動モードで 3SP が無防備で置かれているヘクス 50.26 まで走らせました (1T の燃料を消費)。

初心者ノート：OCS で後方地域の守備をおろそかにすると、大惨事になります。私は補給集積所を守るために工兵を移動させましたが、最初の 2 ターンの間、ヴィシーフランス軍がトランス・ヨルダン国内には入れないことを後になって気づきました — RE ルール 3.1B。

航空爆撃／艦砲射撃セグメント — これは、英連邦軍の移動フェイズの最後のセグメントです。ほとんどの OCS ゲームの航空機には航続距離があるのですが、『RE』の全ての航空機の航続距離は無制限で、ゲーム盤の全てのヘクスに移動できます。私は Mixed 爆撃機を Deraa まで移動させ、爆撃しました。目標ヘクスはヴィシーフランス空軍の警戒空域 (警戒空域は活動状態の戦闘機のいる航空基地から 10 ヘクスの範囲に形成されます — OCS ルール 14.4c) ではないので、迎撃はありませんでした (OCS ルール 14.5)。次に、対空射撃を判定するために 2 個のダイスを振りましたが、出た目は 9 で効果はありませんでした (出た目が 11 ~ 12 ならば 1 ヒットして爆撃機は 1 ステップロスします。航空機は完全戦力面と減少戦力面の 2 ステップを持っています)。航空爆撃は補給ポイントを消費しないことを除けば、砲兵の砲撃と全く同じように解決します。爆撃機の爆撃力は 6 なので、砲爆撃結果表の砲爆撃力 5-7 のコラムを使います。目標ヘクスの密集度は 1RE 以下 (大隊は 1/2RE) なので 1 コラム左にシフトします。目標ヘクスはオープン地形 (シフトなし) で観測ユニットはいます (シフトなし — 観測ユニットがいなければ 3 コラム左にシフトして命中が難しくなります)。全ての修正を適用して、最終的に砲爆撃力 3-4 のコラムを使います。2 個のダイスを振って砲撃を解決したところ、9 の目が出て DG の結果を得ました！ この結果、砲撃された第 1Mor 騎兵は強制的に DG になります (OCS ルール 5.10)。第 1Mor 騎兵ユニットは戦闘モードの面を上にしてありますが、実際は DG として扱われます。DG のユニットは、戦闘力、移動力、砲爆撃力が半減し、AR 値が 1 減少します (OCS ルール 5.10b)。

初心者ノート：攻撃する前に敵ユニットを DG にしておくことは重要です。今回の砲撃で 12 の目が出ていれば、防御側ユニットに 1 ステップロスさせる可能性のある 1/2 の結果を得ることができません。しかし、砲爆撃の目的はあくまでも DG の結果を得ることです。1 ステップロスさせることができれば万々歳ですが、それは確率の低いボーナスだと考えるべきでしょう。

艦砲射撃 — OCS には海軍ルールがあります (OCS ルール 18.0)。『RE』では、コマンド部隊の上陸作戦 (RE ルール 2.2) と艦砲射撃 (RE ルール 1.10) の 2 つのルールに要約されており、使用可能な海軍ユニットは砲爆撃セグメントに、海から射程内のヘクスを艦砲射撃できるようになっています。艦砲射撃は観測ユニットがいなくても

3 コラム左にシフトしません (RE ルール 1.10B)。艦砲射撃する海軍ユニットを配置するヘクスと目標ヘクスを指定しましょう。私は巡洋艦をヘクス 23.05 に配置して、Litani 川の重要拠点を守っているヘクス 23.07 の第 II /22Alg 歩兵大隊に狙いを定めました。巡洋艦は砲撃力は 9 なので、砲爆撃結果表の砲爆撃力 8-11 のコラムを使います。目標ヘクスの密集度は 1RE 以下 (大隊は 1/2RE) なので、1 コラム左にシフトして砲爆撃力 5-7 のコラムを使います。2 個のダイスを振って砲撃を解決したところ、ここでも 10 の目が出て DG の結果を得ました。艦砲射撃が終わった巡洋艦ユニットは射撃済み (Fired) の面に裏返して艦砲射撃ボックスに戻します。

この移動フェイズの私の最後の行動は、コマンド部隊の上陸判定です (RE ルール 2.2A)。ダイスを 1 個振って 6 の目が出たので、コマンド部隊は突破フェイズの移動セグメント終了時まで上陸が延期されました。

補給フェイズ — 全ての自軍ユニットに補給線が引けることを確認しました。

ヴィシーフランス軍のリアクションフェイズ — このタイミングで、敵であるヴィシーフランス軍のリアクションフェイズになります (OCS ルール 7.0)。このフェイズは、予備モードのユニットが半分の移動力が使って移動できる移動セグメント (OCS ルール 5.7b) と、その後の砲爆撃セグメントで構成されています。リアクションフェイズに戦闘セグメントはありません。つまり、地上戦闘はオーバーランによるのみ行われるのです。そして、ヴィシーフランス軍には制限があります — 一部のユニットが最初の 2 ターンには移動できなかったり (RE ルール 3.1A)、予備モードで初期配置できなかったりします (ヴィシーフランス軍のセットアップカードを参照)。

リアクション移動 — Merdjayoun (22.12) にいる 2 個のユニットには予備マーカーが置かれています。しかし、第 I /22Alg 歩兵大隊は戦闘モードなので、半分の 1.5 移動力ではヘクス 23.12 にいる英連邦軍ユニットをオーバーランすることはできません (オーバーランには 3 移動力が必要 — OCS ルール 8.1a。敵ユニットの隣接ヘクスで移動を開始しても、OCS ルール 6.1c の最低移動を利用してオーバーランすることはできません)。第 I /22Alg 歩兵大隊は移動せずに予備モードを解除しました。予備モードのまま攻撃されると戦闘力が半減してしまうからです (OCS ルール 5.7)。

次に、Beirut (5.10) から移動モードの 2 個の騎兵を海岸沿いの道路を南下させ、Liban 騎兵をヘクス 10.10 (第 I & II /1Col 砲兵大隊と合流しました)、第 4Tun 騎兵をヘクス 15.09 まで移動させました。最後に、第 I /6Lgn 歩兵大隊を Zahle (6.18) から Merdjayoun に向かわせてヘクス 18.17 まで移動させました。ジョンは、このターンに移動制限があるユニットの中で 1 個しか動かすことができません。その 1 個とは明らかに Zahle の第 I /6Lgn 歩兵大隊です。

制空戦闘 — 彼の最後の行動は、Rayak 航空基地にいる戦闘機で英連邦軍の航空基地があるヘクス 37.02 に制空戦闘することでした (OCS ルール 14.6)。彼の戦闘機の空戦力は 3、英連邦軍の戦闘機の空戦力は 2 なので、空戦判定のダイスの目に +1 のダイス修正を得ます。空戦の手順は OCS ルール 14.3 で説明されています。振ったダイスの目は 2、2、2 で攻撃側の任務中止となり、彼の戦闘機は帰還を強制されました。しかし、ステップロスすることはありませんでした。彼の戦闘機は Rayak 航空基地に戻って非活動状態となり、航空基地マーカーの下に置かれます。空戦に勝利した英連邦軍の戦闘機は活動状態のままです。制空戦闘は、移動フェイズ、リ

アクションフェイズ、突破フェイズの各移動セグメント中に行うことができます (OCS ルール 14.1g)。

砲撃セグメント — ジョンは、Merdjayoun にいた砲兵の予備モードを解除し、ヘクス 24.12 を砲撃します。砲撃力は 8 ですが、1 コラム左にシフトされて 5-7 のコラムを使います (観測ユニットはいましたが、目標ヘクスには大隊ユニットが 2 個で 1RE 以下なので密集度修正で左へ 1 シフト)。この砲撃には 2T の補給ポイントを消費しなければなりません。ジョンは Merdjayoun の補給集積所から 2T を消費しました。しかし、ジョンが振った 2 個のダイスの目の合計は 6 で命中しませんでした。

航空爆撃と迎撃 — 次にジョンは、Rayak から爆撃機を、Mezze から護衛の戦闘機をつけて、ヘクス 30.03 にいる英連邦軍の第 2/27 歩兵大隊を爆撃します。目標ヘクスはヘクス 37.02 にある航空基地にいる英連邦軍の戦闘機の警戒空域内だったので、私は迎撃することにしました。迎撃では私が攻撃側となります。私は英連邦軍で唯一の戦闘機を、ジョンは彼の戦闘機を空戦に指定しました。両陣営の戦闘機が空戦力はどちらも 2 なので、ダイス修正はありません。私は 5、5、6 の目を出しました。ヴィシーフランス軍の戦闘機は任務中止となり、3 つ目のダイスの目が 6 だったので 1 ステップロスします。ヴィシーフランス軍の戦闘機ユニットは裏返されて Mezze に戻り、非活動状態で航空基地マーカーの下に置かれます。空戦に勝利した英連邦軍の戦闘機は、今度はヴィシーフランス軍の爆撃機を迎撃します。爆撃機の空戦力は (1) なので +1 のダイス修正です。ダイスの目は 3、2、3 でした。空戦判定のダイスの目は修正されて 6 なので、英連邦軍の戦闘機は攻撃側の任務中止となりました。3 つ目のダイスの目は 5 ~ 6 ではなかったため、ステップロスすることはありませんでした。任務中止になった戦闘機は出撃した航空基地に戻って非活動状態になります。私はヘクス 37.02 にある航空基地マーカーの下にその戦闘機ユニットを置きました (OCS ルール 14.5)。

爆撃は常に対空射撃の対象となります。私は爆撃機への対空射撃を解決するために 2 個のダイスを振り (OCS ルール 14.4)、修正後のダイス目が 11 以上であれば、爆撃機は 1 ステップロスします (爆撃機は減少戦力面でそのまま爆撃します)。敵の警戒空域内で戦闘機の護衛のない爆撃機は +2 の修正を受けますが、迎撃した英連邦軍の戦闘機はすでに任務中止で航空基地に戻って非活動状態になっているため、警戒空域は形成されておらず、ダイス修正はありません。ジョンが振った 2 個のダイスの目の合計は 7 で、対空射撃の結果は効果なしでした。爆撃機の爆撃力は 6 なので、砲撃結果表の砲撃力 5-7 のコラムを使います。密集度修正で 1 コラム、



軽障害の地形修正でさらに 1 コラム、合計 2 コラム左にシフトして砲撃力 2 のコラムを使います。2 個のダイスの出た目の合計は 6 だったので、この爆撃は効果なしでした。爆撃機は Rayak 航空基地へ戻り、非活動状態になります。

初心者ノート: 航空機による爆撃も海軍ユ

ニットによる艦砲射撃も補給を消費しません。ヴィシーフランス軍による航空爆撃の他の目標には、ヘクス 30.02 にいる英連邦軍の予備モードのスタックも考えられました (ただし、観測ユニットがないために 3 コラム左にシフト)。英連邦軍の予備モードのスタックが DG にされると、予備マーカーが除去されて DG マーカーが乗せられるので、恐ろしいことになるどころでした。艦砲射撃は、観測ユニットがなくても 3 コラム左にシフトされないで、予備モードのスタックは非常に魅力ある目標だと言えます！

戦闘フェイズ

砲兵砲撃セグメント

ジョンが私にダイスを渡し、英連邦軍の戦闘フェイズになりました。その最初のセグメントは砲兵砲撃セグメントです (移動フェイズの最後の航空/艦砲射撃セグメントとの違いに注意して下さい)。私は手持ちの 2 個の 6 砲撃力の砲兵で、Iskandaroun (29.04) にいるヴィシーフランス軍の Goums 騎兵と Khiam (23.13) の第 1/Liban 歩兵大隊をそれぞれ砲撃してみようと考えました。しかし、どちらの砲撃も密集度と地形の修正で 2 コラム左にシフトされてしまい、2 個のダイスを振って 10 以上の目を出さなければなりません。命中する可能性は 17% しかないで、私はどちらの砲撃も行わず、補給ポイントを節約することにしました。一方、Bennt Jbail (30.08) にいるヴィシーフランス軍の第 II /8Alg 騎兵への砲撃ならば、ヘクス 32.09 にいる合計 9 砲撃力の 2 個の砲兵が使用可能で、9 以上の目 (28% の可能性) を出せば命中します。これは、やってみることにしました。9 砲撃力の砲撃には 2T の補給ポイントが必要で、私は Safad (36.11) の補給集積所から 2T を消費しました。観測ユニットはありますが、密集度の修正と地形の修正で 2 コラム左にシフトし、砲撃力 3-4 のコラムを使います。2 個のダイスを振って砲撃を解決したところ、9 の目が出て、なんとか DG の結果を得ました。次の戦闘セグメントに移行します。

戦闘セグメント

Deraa (46.25) : Deraa には 3 つのヘクスから 3 個のユニットで攻撃します。攻撃には 3T の補給ポイントが必要で、私はヘクス 48.19 の補給集積所の補給ポイントを消費して第 5 インド司令部を経由して補給を与えました。ジョンは防御するヴィシーフランス軍ユニットに、同じヘクスにある補給集積所から戦闘補給として 1T を消費しました。私は Punjab 大隊の AR 値 4 を使用すると宣言しました。ヴィシーフランス軍ユニットの AR 値は 3 でしたが、DG で 2 に減少しており、実際のダイス修正は +2 になります。戦闘比は 11 : 2 が 6 : 1 (ヴィシーフランス軍ユニットの戦闘力は DG で半減) となりますが、(オープン地形には 6 : 1 の戦闘比のコラムがないため) 5 : 1 のコラムを使います。私が振った奇襲判定のダイスの目の合計は 3 というひどいもので、防御側の奇襲が成功 (3 + 2 = 5) してしまいましたが、幸いにもシフト修正のダイスの目が 1 だったので、戦闘比は 5 : 1 が 4 : 1 になっただけですみました。戦闘解決のダイスの目は 9 で、+2 の修正で 11 となり、結果は Ae4/DL1o2 でした。防御側のヴィシーフランス軍ユニットは DL1 で除去され、英連邦軍の AR 値 4 のユニットは Ae4 で突破の結果を獲得しました。

しかし、この戦闘では Ae の結果は無効になります。なぜなら、A) 3 ヘクスから攻撃が行われており、さらに B) 隣接しない 2 つのヘクスから攻撃が行われていたからです (どちらか 1 つでも該当すると突破の結果は無効 — OCS ルール 9.13b の D)。それで

も、損害を受けずに Deraa を奪取できました。私は戦闘後前進で 2 個の歩兵を Deraa に前進させ、直ちにヴィシーフランス軍の補給集積所の捕獲を試みます。しかし、私が振ったダイスの目は 1 で、残っていた 1T の補給ポイントは失われてしまいました。私は対空砲を戦闘後前進させませんでした — 必要もなく、英連邦軍のユニットを南下させる意味はないからです。



初心者ノート：英連邦軍は自軍ユニットが通過してなくても、Deraa (46.25) から Samakh (43.14) まで鉄道を利用できるようになりました — OCS ルール 13.3h。

Khiam (23.13)：私は Khiam (23.13) を攻撃するために、隣接する 2 つのヘクスに 3 個の英連邦軍ユニット (合計 15 戦力) を持っています。これらに対する 3T の戦闘補給は、ヘクス 25.12 にいる Wilson 軍団司令部を経由して Safad (36.11) の補給集積所から供給しました。一方、ジョンの防御側ユニットは Merdjayoun から直接、補給ポイントを消費しました。ジョンの防御側ユニットは AR 値 2、私はヘクス 24.12 にいる第 2/25 歩兵大隊の AR 値 3 を宣言しました (AR 値が緑色の丸で囲まれたオーストラリア軍のユニットは 6 月中のターンは AR 値が -1 されます — RE ルール 2.5)。防御する地形として、ジョンは中障害の荒地を選びました。戦闘比は 15 : 2 が 8 : 1 となりますが、中障害のコラムには 8 : 1 の戦闘比のコラムがないため 6 : 1 のコラムを使います。AR 値の差のダイス修正は +1 です。私の奇襲判定のダイスの目の合計は 11、コラム修正のダイスの目は 4 でした！ 攻撃側の奇襲が成功し、4 コラム右にシフトして 18 : 1 のコラムを使います。戦闘解決のダ



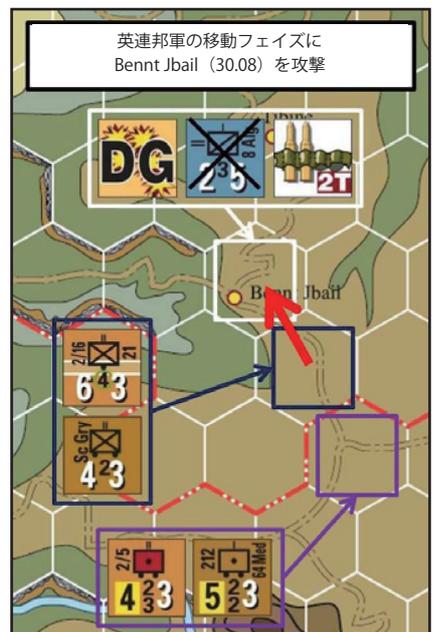
イスの目の合計は 8 で、ダイス修正を適用して 9、結果は Ae4/DL1o2 でした。ジョンは DL1 の結果で防御側ユニットを除去し、私は Khiam を占領するために第 2/25 歩兵大隊を戦闘後前進させました。攻撃側のユニットが全て AR 値 3 なので、突破の結果は獲得できません。

下図はこの戦闘後の Merdjayoun 周辺の状況です。Khiam (23.13) を占領した第 2/25 歩兵大隊がヘクス 22.13 に ZOC を及ぼしているため、この地域にいるヴィシーフランス軍の全てのユニットが補給切れの危機に陥っています (それでも必要に迫られれば、ヴィシーフランス軍のユニットは Merdjayoun の補給集積所から「盤上の補給ポイントを食べる」ことができます)。ジョンはこの ZOC を打ち消すために、ヴィシーフランス軍のプレイヤーターン中になんらかのユニットをヘクス 22.13 に移動させるでしょう。ヴィシーフランス軍の第 II /29Alg 歩兵大隊も補給線を引けない状態にあり、英連邦軍の第 2/33 歩兵大隊に対する反撃するのなければ、ヘクス 23.11 に後退しなければならないでしょう。

初心者ノート：高い戦闘比は必ずしも必要ではありません。実際、高い戦闘比がいつでも望めるわけではありませんし、大量の補給が必要になります。敵の急所を突いて補給路を断つのは非常に有効な手段で、全ての作戦行動はこのように行われるべきです。OCS の補給切れルールは厳しいものです。そして、盤上の補給ポイントを食べる方法はひどく高くつきますし、損耗チェックはいかなる代償を払ってでも回避すべきです。

Bennt Jbail (30.08)：ヘクス 31.09 にいる 2 個の英連邦軍ユニットは、2T の戦闘補給を Safad (36.11) から自動車化の 5 移動力でヘクス 35.11 に引いて消費しました (5 移動力 + 1 ヘクス — OCS ルール 12.3c)。ジョンは、ヴィシーフランス軍ユニットと一絡のヘクスにある補給集積所から 1T を消費しました。

私は、第 2/16 歩兵大隊の AR 値 3 を宣言しました (もう 1 個の AR 値が緑色の丸で囲まれたオーストラリア軍ユニット)。ヴィシーフランス軍ユニットの AR 値は DG のため 3 から 2 に減少しており、ダイス修正は +1 となります。戦闘比は 10 : 1 (ヴィシーフランス軍ユニットの戦闘力は DG で半減して 1) ですが、ジョンは防御する地形に中障害の荒地を選択したので 9 : 1 のコラムを使います。私の奇襲判定のダイスの目は 3、5、4 で、奇襲は発生しませんでした。しかし、戦闘解決のダイスの目は 11 で、ダイス修正を適用して 12 になり、結果は Ae4/DL1o2 でした。ヴィシーフランス軍ユニットは DL1 で除去され、私はユニットを戦闘後前進させ、捕獲判定表で 6 の目を出して、そのヘクスにあった 1T を捕獲しました。英連邦軍ユニットは



両方とも AR 値 3 なので突破モードにはなりません。

Iskandaroun (29.04) : 私は、ヘクス 29.03 の第 2/3MG 大隊とヘクス 30.03 の第 2/27 歩兵大隊の 2 個のユニットで攻撃します。2T の戦闘補給は Haifa (37.01) からヘクス 30.02 にいる第 7 師団司令部を経由して供給しました (これらの戦闘ユニットは Haifa から直接補給を受けることも可能でした)。ヴィシーフランス軍ユニットは、Tyre (26.04) の補給集積所から直接補給を受けました。私は、MG 大隊の AR 値 3 を宣言しました。これはヴィシーフランス軍ユニットの AR 値と同じです。ジョンは防御する地形に軽障害の丘を選択しました。戦闘比は 5 : 1 から軽障害の 4 : 1 のコラムを使います。ダイス修正はありません。私が振った奇襲判定のダイスの目は 2、5、3 で、奇襲は発生しませんでした。戦闘解決のダイスの目は (2d6 で) 4 で、結果は AL1o1/Do1 でした。私は AL1 の結果で MG 大隊を失い、さらにオプションの結果を選択しなければなりません。しかし、たとえ私がもう 1 個のオーストラリア軍歩兵大隊を除去させたとしても、ジョンは防御側の騎兵を Do1 のオプションで退却させ、この道路をブロックし続けることができます。ですから、私は生き残ったユニットを Naqoura (30.02) へ退却させ、突破フェイズのオーバーランに望みを託すことにしました。攻撃側ユニットが退却したので、ジョンは Do1 のオプションを無視します (OCS ルール 9.10a)。



初心者ノート : あなたはゲーム中に大きな失敗をするかもしれませんが、でも、大丈夫です。それは取り返すことができるでしょう。もし、あなたが完全に失敗してしまったら、その教訓を受けとめて最初からやり直しましょう！ OCS では、手順を交代で行うという考え方を捨ててしまうべきです。OCS の手順は相互作用的であり、時にダブルムーブによって大きなサプライズがもたらされます。



エクスポーター作戦中のシリアにおける Cheshire Yeomanry 部隊の兵士達。彼らは移動モードになるところのようです。

このため、最良の方法とは、多層で連続した攻撃です。ある一つの敵に打撃を与える手段を複数持っていれば、1 ターン中に複数回攻撃することができます。

- 移動フェイズのヒップシュート (指揮する軍によってゲーム毎の特別ルールに指定された航空機のみが可能 (『RE』では使用不可))
- 移動中のオーバーラン
- 同じヘクスに再度のオーバーラン
- 航空/艦船砲爆撃
- 砲兵の砲爆撃
- 戦闘
- 突破フェイズ中のヒップシュート (使用可能な場合)
- 突破フェイズ中のオーバーラン
- 突破フェイズ中の砲爆撃
- 突破フェイズ中の戦闘

あなたは、突破移動後には敵のリアクションフェイズがないことを覚えておくべきです！ 大部隊を予備にしておき、敵が対応できない突破フェイズに痛恨の一撃を食らわせることができます — しかも、もしあなたがダブルムーブを取得すれば、極めて大きな打撃をワンツーパンチで与えることができるでしょう。

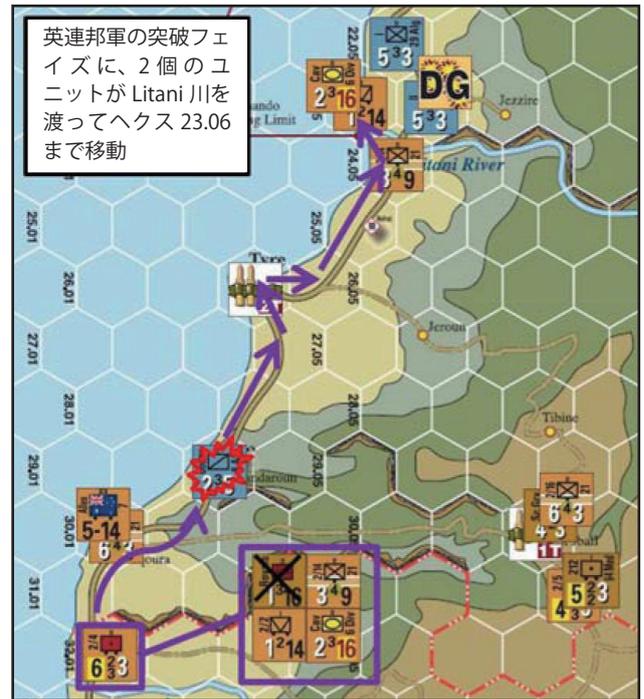
突破フェイズ

Merdjayoun への突破移動 : 私は予備のスタックを 2 つ持っており、いくつかの選択肢があります。しかし、一つは海岸道路への攻撃を継続するのに使用しなければなりません。もう一つの予備スタックは、ヘクス 29.13 の 2 個の騎兵で構成されています。私はそれらを予備モードのまま維持すべきでしょうか？ あるいは予備モードを解除して攻撃すべきでしょうか？ どうも、いくらかの土地を得ることができそうに思えたので、私はこれらの予備モードを解除し、ヘクス 19.17 まで移動させました。ヘクス 22.13 に及んでいるヴィシーフランス軍ユニットの ZOC は自動車化のユニットしか停止させられないので、英連邦軍の騎兵はそのまま通過することができます。ただし、このヴィシーフランス軍ユニットの ZOC は英連邦軍の一般補給を遮断していて、私はこの問題を次のターンの自軍補給フェイズまでに解決しなければなりません。私はこの移動でどれだけ遠くまで進出するか、真剣に考えました。ヘクス 22.13 で停止しても Merdjayoun を孤立させられますし、ヘクス 21.15 ならば山岳の地形が側面を守ってくれます。しかし、私は可能な限り北に進み、ヴィシーフランス軍ユニットと出会う可能性のあるヘクス 19.17 まで前進させました。そのリスクは非常に大きいですが、私はかまわないと考えました。なぜならば、こうすることで、Merdjayoun にいるヴィシーフランス軍の補給線に対して非常に深刻な問題を確実に発生させられるからです。

海岸道路の突破移動 : 次に、私はヘクス 32.02 にいるスタックの予備モードを解除し、Haifa から直接補給で燃料を供給 (4 個のユニットなので 1SP) してヘクス 30.03 まで移動させ、依然 Iskandaroun (29.04) に居座っているヴィシーフランス軍の騎兵にオーバーランを試みることにしました。オーバーランは 1 ヘクスから行われます。Haifa の補給集積所から 4T の戦闘補給を消費して、第 7 師団司令部を経由して与えました (このスタックは直接補給で戦闘補給を消費することもできました)。ヴィシーフランス軍ももう一度、Tyre (26.04) の補給集積所から直接補給で戦闘補給を消費しました。私は、Royals 装甲車大隊の AR 値 3 を宣言



しました。これはヴィシーフランス軍ユニットの AR 値と同じです。スタックには、装甲（兵科記号の内側が黄色）、機械化（兵科記号の内側が赤色）、その他（兵科記号の内側が無色）のユニットがありました（OCS ルール 3.2a）が、丘の地形効果は全て ×1 なのでユニットの戦闘力に修正は加えません。戦闘比は、軽障害で 4:1 でコラムを使います。ダイスの目は 5、2、5 で修正はなく、奇襲は起こりませんでした。戦闘結果のダイスの目は 2d6 で 12! が出たので、結果は Ao1e4/DL1o2 となりました。激しく抵抗していたヴィシーフランス軍ユニットを DL1 で除去されました。しかし、私はオプションで Royals 装甲車大隊を除去するか、全てのユニットを退却させて、そこで停止させなければなりません（それゆえに、これはオプションと呼ばれるわけです）。突破の結果は、オーバーランでは無視されます（OCS ルール 8.1e）。オーバーランしたユニットはオーバーランのコストとして 3 移動力を支払い、Iskandaroun (29.04) を戦闘後前進で占領して、ここまで消費した移動力は 4.5 移動力です。生き残った 3 個のユニットは道路を Tyre まで前進して、補給ポイントの捕獲を試みました。ダイスの目は 6 だったので、つまり 2T の 75%、四捨五入して 2T の捕獲に成功しました。さらに、ヘクス 24.06 の Litani 川まで前進を続けます。第 2/14 歩兵大隊はここまで 7.5 移動力を消費しており、ここで移動を終了しました。Cav/6 Div 機甲大隊と第 2/2 AT 大隊は、Litani 川を渡ってヘクス 23.06 に到達するだけの移動力が残っています。ヘクス 23.07 のヴィシーフランス軍ユニットは DG になっているので、もはや ZOC を持っていません（補給切れマーカーが乗せられていない戦闘モードの攻撃可能ユニットだけが ZOC を持ちます — OCS ルール 4.4b。DG のユニットは、たとえば戦闘モードの面を上にしていても DG モードなのです）。



初心者ノート：モードの概念と正確な定義の関係を理解するために、私は何度もルールを読み返しました。大事なことは、ユニットは同時に 2 つ以上のモードになることはなく、戦略移動、DG、突破、予備のそれぞれのマーカーが乗せられていなければ、ユニットは戦闘モードか移動モードのどちらかであることです。

コマンド部隊の上陸：コマンド部隊が突破フェイズの移動セグメントの最後に、ゲーム開始前に指定していたヘクス 23.06 に上陸を試みます。まず、各ユニットが漂流チェックのダイスを振ります（RE ルール 2.2A）。最初の 2 個のユニット（Pedder 中隊と Keyes 中隊）は 3 と 4 の目が出て計画通りヘクス 23.06 へ上陸を試みます。3 個目のユニット（More 中隊）は 1 の目が出て北へ漂流し、ヘクス 22.06 で上陸を試みます。しかし不運なことに、このヘクスにはヴィシーフランス軍の第 I /29Alg 歩兵大隊が初期配置されていました。漂流チェックの後、Pedder 中隊と Keyes 中隊はヘクス 23.06 への上陸が成功するかどうか判定するために上陸作戦判定表（ALT）を参照してダイスを 2 個振って上陸の成否を判定します。ALT では、この場所で上陸を成功するためには 2d6 で 3 以上の目が必要とあります（しかし、1941 年の上陸作戦であるため 2、ヘクス 22.06 が DG でないヴィシーフランス軍ユニットに隣接するヘクスなので 2 され、7 以上の目が必要です）。幸運なことにダイスの目は 8 で上陸に成功しました。北に漂流した More 中隊は上陸ヘクスにヴィシーフランス軍ユニットがいるために、次の戦闘フェイズに海岸強襲を行わなければなりません（RE ルール 2.2A）。**突破フェイズの海岸強襲：**砲爆撃はないため、砲爆撃セグメントはスキップして戦闘セグメントに進みます。最初に、絶望的な海岸強襲を解決しましょう。英連邦軍のコマンド部隊は全て戦闘補給を受けています（RE ルール 2.2B。他の OCS ゲームには上陸用舟艇（Landing Craft）が用意されているものもあります）。More 中隊は窮地にありました。海岸強襲では、全ての攻撃側ユニットの戦闘力は地形修正で半減し、全てのオプションはステップロスで満たさなければならず、敵ユニットのいるヘクスを占領できなければ全滅してしまうのです（OCS ルール 18.6a）。私はヘクス 22.05 からヘクス 22.06 に攻撃することを宣言しました。防御側ユニットには、



Beirut にいる Verdilhac 司令部から 1T の戦闘補給が供給されました。英連邦軍のユニットはすでに戦闘補給が供給されています (RE ルール 2.2B)。More 中隊の AR 値は 4、ヴィシーフランス軍のユニットは 3 なので、ダイス修正は +1 です。我が軍の戦闘力は半減するので、戦闘比はオープン地形の 1:5 のコラムを使います。奇襲判定のダイスの目は 6、1、2 で奇襲は発生しませんでした。戦闘解決のダイスの目は 6 で、修正して 7、結果は AL1o1 となりました。More 中隊は除去されました。AR 値の後ろにある黄色の丸は再建不能ユニットであることを表しています (これらは再登場できません — OCS ルール 13.5c と RE ルール 1.11)。

ヘクス 23.07 への突破攻撃：次に、Pedder 中隊と Keyes 中隊がヘクス 23.06 とヘクス 24.06 から攻撃します。防御側のヴィシーフランス軍ユニットは、Beirut の Verdilhac 司令部から 1T の戦闘補給を供給されました。英連邦軍ユニットの 3T の戦闘補給は、Haifa から第 7 師団司令部を経由して供給されました (コマンド部隊はすでに戦闘補給を受けています)。私は、本当ならばコマンド部隊の AR 値 5 を使いたかったのですが、それは禁止されているため、第 2/14 歩兵大隊の AR 値 3 を宣言しました (RE ルール 2.2D)。ジョンはヘクス 24.06 からの攻撃に対しては川ヘクスサイドを、ヘクス 23.06 からの攻撃に対しては平地を防御地形に選びました。英連邦軍の機甲大隊は戦闘力が 2 倍になり、川を越えて攻撃するユニットは戦闘力が半減します。戦闘比は総計 10.5:2.5 で、オープン地形の 4:1 のコラムを使います。ダイス修正は +1 です。奇襲判定のダイスの目は 6、4、4 で攻撃側の奇襲が成功し、4 コラム右にシフトして 11:1 のコラムを使います。戦闘解決のダイスの目は 5 で +1 修正して 6、結果は Ae4/DL1o2 でした。ヴィシーフランス軍ユニットを除去したので、私はコマンド部隊以外のユニットをヘクス 23.07 へ戦闘後前進させました (通常の戦闘では望むだけのユニットを戦闘後前進させられますが、オーバーランの場合には全てのユニットを必ず戦闘後前進させなければなりません — OCS ルール 9.12g)。突破の結果は、突破フェイズの戦闘では無視されます (OCS ルール 9.13b)。

初心者ノート：ここでは、コマンド部隊だけでヘクス 23.07 を攻撃する手もあります。AR 値 5 の +3 ダイス修正で攻撃側の奇襲成功に期待するのです。上記と同じダイスの目ならば、戦闘比は 2:1 から 7:1 になり、戦闘解決の 5 のダイスの目が 8 になって、Ao1e4/DL1o2 の結果になるところでした。防御側ユニットは除去されますが、英連邦軍はオプションを退却か、AR 値 5 のユニットを除去させるかを選ぶことになったでしょう (ここでは退却を選択すべきです)。もし、このコマンド部隊だけでヘクス 22.06 にいる第 1/29Alg を攻撃して、ダイスの目が一緒だったならば Ao1/



DL1o1 になっていて、ヴィシーフランス軍ユニットは除去されていました。その場合、私はヘクス 23.06 の DG のヴィシーフランス軍ユニットを 3:1 の戦闘比で攻撃することができました。このようなことは OCS ではよくあり、「学制的な正解」はないのです。

両軍のプレイヤーターンの最後はクリーンアップフェイズです。英連邦軍には除去する DG マーカーも燃料マーカーもないので、パスしてヴィシーフランス軍のプレイヤーターンに移りました。

これで私のターンは終了です。終わった後にあれこれ言うのは簡単です。敵の補給路を断つためにもっと北にコマンド部隊を上陸させるべきだったかも？ Litani 川への襲撃をもっと違った形にするべきだったかも？ ヘクス 29.04 に対するオーバーランを移動フェイズ中に行って海岸沿いの攻撃を始めるべきだったかも？ 谷間の奥まで騎兵を進ませすぎたかも？ 私は 6 個のヴィシーフランス軍ユニットを除去しましたが、海岸沿いの戦いで 3 個のユニットを失いました。私は Merdjayoun を補給切れにして Litani 川を渡河しましたが、そこにはまだ強力な敵ユニットと前進を阻む険しい地形が存在しています。英連邦軍プレイヤーターンは 21 ターンにわたるキャンペーンゲームの最初の戦いです。私は、一つのところに戦力を集中して、他のところでは攻勢を控えるべきでしょうか？

あるいは全面的に攻勢をとるべきべきでしょうか？ 全てがこれからの意思決定にかかっているのです！

ヴィシーフランス軍のプレイヤーターン

初心者ノート：このスターターガイドのために、ジョンはヴィシーフランス軍ユニットの情報を公開しています。しかし通常は、戦場の霧 (OCS ルール 4.9) によって、プレイヤーは敵の一番上の戦闘モードの攻撃可能ユニット、一番上の活動状態の航空ユニット、陣地マーカー以外は見るできません。

航空ユニット整備フェイズと増援フェイズ：ようやくヴィシーフランス軍ターンです。航空ユニット整備フェイズに、ジョンは Mezze の戦闘機を整備しました (Damascus の補給集積所から 1T を消費しました)。Rayak 航空基地 (6.21) にいる航空機はノーコストで整備できます (RE ルール 3.4)。次の増援フェイズに、ジョンは 3 つの行いました。補給表を参照してダイスを 2 個振り、4 の

目を出したので 1SP を Baalbek(1.28)に登場させました。ヴィシーフランス軍の補給ポイントは 3つのヴィシーフランス軍の登場ヘクスのどこにでも配置できます (RE ルール 3.3A)。次に、海軍ユニットの使用の可否を判定するためのダイスを振り、1の目を出したので、ヴィシーフランス軍の駆逐艦はこのターンは使用できません。駆逐艦のユニットを射撃済み (Fired) の面のままにしておきます (RE ルール 1.10B)。ヴィシーフランス軍は 6個のユニットを失っています。全滅したユニットの中から再登場可能なユニットを無作為に 2個選んで回復させます (RE ルール 1.11)。ジョンは第 II /8Alg 騎兵と第 1Mor 騎兵を引きました。ジョンはこの 2個のユニットを Delhomme 司令部のあるヘクス 19.29 から 2ヘクス以内のヘクス 18.27 に再登場させました (本当ならば戦場の霧によって、私にわかるはずはありません！)。

ジョンはいくつかの決断を迫られています。Damascus に向かう英連邦軍の進撃にどう対抗するのか？ (ジョンは次のターンに Deraa の南の国境沿いに自由フランス「師団」が登場することを知っています) さらには、Merdjayoun に残り続けるか撤退するか？ すぐに反撃すべきか、あるいは活動の制限がなくなる第 3ターンまで待ってから反撃すべきなのか？



砂漠での防御：ジョンはまず、Damascus 方面に目を向けました。Souedia (43.32) に初期配置されている第 II /2Met 砲兵を移動モードにしてから 1T の燃料を供給し、戦略移動モード (移動力が 2倍 — OCS ルール 5.8) でヘクス 21.29 まで長駆走らせました。次に、Chabah (39.25) にいる第 41 & 42/Circ 自動車化歩兵大隊を移動モードにし、Souedia の補給集積所から燃料を供給してヘクス 37.28 まで走らせました — その溶岩地形は防御に非常に適した地形です。ジョンは輸送ワゴンで 2T の補給ポイントをヘクス 37.28 まで運び、そこで降ろしました (輸送ユニットは積載、荷降ろしの際に移動力の 10% を消費するので、輸送ワゴンは 1 移動力を消費しました — OCS ルール 13.2f)。Druze 騎兵大隊は移動モードにしてから予備マーカーを乗せてヘクス 42.30 に移動させ、それを隠すために戦闘モードの第 II /16Tun 歩兵大隊をその上に移動させました。第 I /16Tun 歩兵大隊を移動モードにしてヘクス 41.32 に移動させ、第 III /16Tun 歩兵大隊は Souedia に 2.5SP の補給集積所と一緒に残しておきます。第 II /17Seng 歩兵大隊は、この道路を確保しながら Damascus にある Delhomme 司令部のぎりぎり補給範囲内にあるヘクス 36.26 まで後退させました。ジョンはこれら全てのユニットに一般補給を受けられるようにした上で、私が Damascus に前進する時に無視できない脅威を側面から与えるようにしたのです。1 ターンに 1T で 4 個大隊相当のユニット (2RE)

が「盤上の補給ポイントを食べる」ことができますから、これらの部隊はかなり長い間にわたって待ち伏せることができます！ 中でも、予備モードにある Druze 騎兵大隊は機会さえあれば目標に向かってダッシュできる準備を整えており、それが持つ 10 移動力はそこから Mafra (52.27) まで届いてしまうのです。

さらに、ジョンは防御線を準備するために少し再配置しました。Verdilhac 司令部に燃料を供給してヘクス 8.19 へ移動させ、Arlabosse 司令部も Damour (13.09) に移動させました。彼は補給ネットワークを再構築したのでした。この 2つの司令部は、依然として Beirut から補給線を引くことができます。ヘクス 18.17 の第 I /6Lgn 歩兵大隊は戦闘モードにして、前進してきた英連邦軍の騎兵の前に置かれました。ヘクス 18.27 で回復した 2個のユニットは移動モードのまま予備モードにされ、Dimas (15.24) まで 2.5 移動力を消費して移動しました。第 II /29Alg 歩兵大隊は戦闘モードのままヘクス 23.11 に一歩下がり、川を挟んで道路に ZOC を及ぼし続けます。Merdjayoun にいる第 V /1Col 砲兵大隊は移動モードにして燃料を供給し、Nabetha (21.11) に後退しました。第 I /22Alg 歩兵大隊は Merdjayoun にそのまま留まりました。どうやら、ジョンはこの村を巡って私と戦うようです。



海岸地域の移動：海岸でジョンは大反撃を準備しました。第 I /29Alg 歩兵大隊をヘクス 22.07 へ東進させ、第 IV /6Lgn 歩兵大隊を戦闘モードのままヘクス 22.06 へ南下させました。Lehr/6 Chas 機甲大隊にも燃料を供給してヘクス 22.07 へ移動させました。ここでオーバーランしないのはなぜか？ ジョンが言うには、オーバーランで AL1 の結果になると機甲大隊が除去されてしまうので、他の AR 値 4 のユニットと一緒に戦闘に参加させたい、ということでした。第 4Tun 騎兵大隊、Damour (13.09) の第 III /22Alg 歩兵大隊、ヘクス 10.10 の Liban 騎兵大隊は予備モードにしてヘクス 15.09 に集結させました。第 I & II /1Col 砲兵大隊は移動モードにして燃料を供給し、ヘクス 20.07 へ移動しました。Damour (13.09) の輸送ワゴンは 2T を積んで Nabetha (21.11) へ移動して降ろしました。というのも、そこにいる第 V /1Col 砲兵大隊は補給ポイントなしでは砲撃できないからです (輸送ワゴンは自軍戦闘ユニットがいるヘクスには荷降ろしできるので、そこにユニットがいるようになるまで移動を控えていたのです — OCS ルール 13.2f)。最後に、増援フェイズに受け取っていた 1SP の補給プレ

イヤーポイントを鉄道移動で Damascus へ運びました。

ヴィシーフランス軍の航空爆撃：ジョンはヘクス 23.06 の英連邦軍コマンド部隊を航空爆撃するため、爆撃機を送りました。ここは英連邦軍の警戒空域ではありません。対空射撃のダイスの目は(2d6で)9で効果なしでした。ヴィシーフランス軍の爆撃機の爆撃力は6なので、砲爆撃結果表の砲爆撃力5-7のコラムを使います。目標ヘクスの密集度は1RE以下なので1コラム左にシフトし、最終的に砲爆撃力3-4のコラムを使います。ダイスの目は(2d6で)9で、英連邦軍のコマンド部隊はDGになりました。爆撃機はRayak 航空基地に戻って非活動状態となります。

ヴィシーフランス軍の補給フェイズ：Merdjayoun 周辺にいる2個の歩兵ユニットは一般補給を受けられないので、ヘクス 22.12 の補給集積所から1Tを消費しました。Souedia 周辺の全てのユニットはEzraa (39.28)の降車可能ヘクスまで補給線をちょうど引くことができ、ヴィシーフランス軍のその他のユニットも鉄道上の降車可能ヘクスや道路を利用して、どこかのヴィシーフランス軍の補給源まで補給線を引けます。

英連邦軍のリアクションフェイズ：私は予備モードのユニットも活動状態の航空ユニットも持っていないので、このリアクションフェイズ中に何の行動もできませんでした。

ヴィシーフランス軍の戦闘フェイズ

ヴィシーフランス軍の砲兵砲爆撃セグメント：ジョンは、ヘクス 20.07 にいる第 I & II /1Col 砲兵大隊の6砲撃力でヘクス 23.07 にいる英連邦軍のスタックに砲撃します。このスタックは平地にあり、密集度で1コラム左にシフトし、観測されています。しかし、ダイスの目は(2d6で)6で効果なしでした。

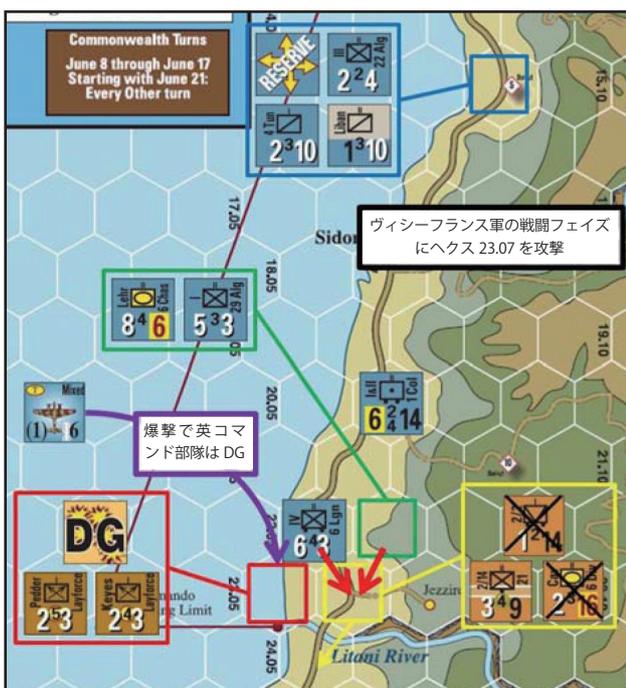
ヴィシーフランス軍の戦闘セグメント：ジョンは、ヘクス 23.07 にいる英連邦軍のスタックを2ヘクスから計3個のユニットで攻撃します。ジョンは3Tを戦闘補給を、Arlabosse 司令部を經由して Beirut の補給集積所から消費しました。私は、第7師団司令部を經由して、ヘクス 30.02 の Haifa の補給集積所から2Tの戦闘補給を消費しました(防御側のスタックの密集度が1RE以下でなければ常に2Tが必要です — OCS ルール 12.4)。ジョンは第IV

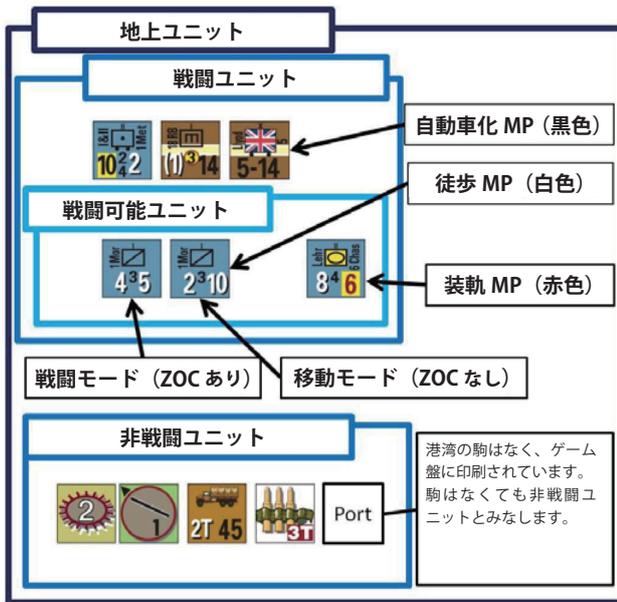
/6Lgn 歩兵大隊のAR値4を宣言し、私は機甲大隊のAR値3を選択しました。ダイス修正は+1です。戦闘比は総計23:6で、オープン地形の4:1を使用します(ヴィシーフランス軍の機甲大隊は平地では戦闘力が2倍になりますが、英連邦軍側には重AT効果を持つユニットがいるので戦闘力は1.5倍に減少します — OCS ルール 9.4c)。そして、ジョンの奇襲判定のダイス目は……6、4、4で奇襲に成功しました。戦闘比は11:1に上昇し、戦闘解決のダイスの目は7で、修正して8、戦闘結果はAe4/DL1o2でした。英連邦軍の機甲大隊はDL1で除去され、1つ目のオプションで対空砲中隊も除去し、2つ目のオプションで生き残った第I /29Alg 歩兵大隊がLitani 川の南岸まで退却しました。もし、両方のオプションを退却にすれば、対空砲中隊を生き残らせることができたのですが、DGで平地のヘクス25.06にいてもカモになるだけです(2ヘクス以上退却したユニットはDGになります — OCS ルール 9.12a)。少なくとも川越しに海岸道路をブロックして、ヴィシーフランス軍が南に突破するのを防がなければなりません。ジョンはヘクス22.07にいた2個のユニットを戦闘後前進させましたが、第IV /6Lgn 歩兵大隊は戦闘後前進させませんでした。Ae4の突破の結果はヴィシーフランス軍のAR値4の2個のユニットに適用されませんが、AR値3のユニットには適用されません。突破の結果を得るために戦闘後前進は必要ではありません(OCS ルール 9.13)。そのAR値4の2個のユニットは突破モードになり、直後の突破フェイズに移動と戦闘が可能となるのです。

ヴィシーフランス軍の突破フェイズ

突破移動セグメント：突破フェイズは移動、砲爆撃、戦闘の3つのセグメントから構成されていて、戦果を雪崩のように拡大できるフェイズです。ただし、この突破フェイズに行動できるのは、予備モードを解除されたユニットか戦闘で突破の結果を適用されたユニットだけです。ジョンはまず、Dimas (15.24)にいたスタックの予備モードを解除しました。この2個の騎兵は移動モードでヘクス18.16まで移動し、英連邦軍の騎兵に隣接しました。これらは移動フェイズの移動だけでは、ここまで到達できませんでした(このヘクスは最初にいたヘクスから10.5移動力かかります)。しかし、ジョンは移動フェイズに、この2個の騎兵を予備モードにして移動力の1/4で移動させた後、突破フェイズに全移動力で移動して、1ターンに移動できる距離を伸ばしたのです。

海岸沿いでは、ジョンは若干悩ましい状態にありました。突破モードのユニットは完全な戦闘力と砲爆撃力を持っているものの、移動力は半減しています(OCS ルール 5.9。ただし、突破フェイズに予備モードを解除されたユニットは通常の移動力で移動できます — OCS ルール 5.7b)。ジョンの機甲大隊は英連邦軍のコマンド部隊をオーバーランするのに十分な移動力を持ち、防御ヘクスが平地であるために戦闘力は2倍になって戦闘比を8:1にすることができます。しかし、ダイスの目が悪かった時は、このユニットが失われてしまうリスクがあります。あるいは他の選択肢として、英連邦軍のコマンド部隊か第2/14歩兵大隊を戦闘セグメントにもっと多くのユニットで攻撃する手もあります(ただし、川越しの攻撃は戦闘比が低くなります)。結局、ジョンは英連邦軍の橋頭堡を壊滅させ、Litani 川沿いの防御線を回復させることにしました。ジョンは機甲大隊をヘクス22.06へ移動させます(燃料を再び供給しなければなりません — RE ルール 1.5)。第III /22Alg 歩兵大隊をヘクス15.09の予備モードのスタックから取り出し、移動力ぎりぎりでヘクス23.07まで移動させました。ヘクス15.09の2個の騎





1 戦闘力を持っています (OCS ルール 13.4b)。このため、砲兵は攻撃可能ユニットではありません。司令部の左下の数値は補給範囲で、戦闘力ではありません。司令部は 0 の AR と駒に印刷されていない防御のみに使用できる戦闘力を持っています (OCS ルール 13.1c)、カウンターには印刷されていない防御のみに使用できる戦闘力を持っています (RE ルール 2.3 と 3.2 は司令部に特別ルールが適用されています)。

- **非戦闘ユニット**：非戦闘ユニットは地上ユニットの一種で、港湾、航空基地、陣地、輸送ユニット、補給ポイントの 5 種類です。これらは地上ユニットですが、戦闘ユニットではありません。敵の非戦闘ユニットがいるヘクスに移動するためには攻撃可能ユニットが必要です (OCS ルール 4.4c)。つまり、砲兵や司令部だけで、敵の補給集積所や航空基地を占領することはできないのです！ (『RE』には港湾はありません。他の OCS ゲームにも港湾の駒はありませんが、それが非戦闘ユニットであることは理解できるでしょう)。

補給：補給にはいくつかの種類があります。

- 盤上に置かれている補給ポイントは、盤上にいる航空ユニットの整備、一般補給を受けられないユニットに「補給を食べさせる」、燃料の供給、戦闘補給、砲兵の砲爆撃、建設 (航空基地等) に使用されます (『RE』では Rayak 航空基地での整備には例外があります — RE ルール 3.4)。
- 盤上の補給ポイントと一般補給は、それが必要になった時に、ユニットあるいは司令部によって、補給線を引く、もしくは与えるという形で供給されます。盤上の補給ポイントは、鉄道、輸送トラック、あるいは海上輸送や航空輸送 (もしあれば) で盤上を移動させることができます。『RE』の英連邦軍は、前線に補給を送ることが徐々に難しくなっていくでしょう。
- ユニットの補給線を直接引くことができます (OCS ルール 12.3a)。直接補給は、一般補給の場合でも盤上の補給を消費する場合でも、対象のユニットから自動車化の移動力で 5 移動力 + 1 ヘクスのところまで補給線を引くことができます。
- ユニットの補給は、司令部から「補給を与えられる」ことによって補給を供給されます (一般補給の場合でも盤上の補給ポイントを消費する場合でも)。司令部は、まず最初に (他のユニットと同様に)

補給ポイントや補給源に補給線を引き、その後さらに補給を与えるユニットに補給線を引きます。ただし、司令部からの補給は (通常は自動車化の移動力で) その司令部の補給範囲の移動力 + 1 ヘクスのところまで引くことができます。自動車化の移動力を使う司令部からの補給は打ち消されていない敵ユニットの ZOC に遮断されます (OCS ルール 12.3d)。ほとんどの OCS ゲームの司令部は自動車化の移動力で補給を引くようになっていますが、一部には徒歩の移動力を使用する司令部もあります！

- 「+1 ヘクス」は、進入できない地形に対しても有効です (OCS ルール 12.3c)。

一般補給 (OCS ルール 12.6) は、部隊 (ユニット) への最低限の物資の供給を表しています。自軍プレイヤーターンの補給フェーズに、プレイヤーは全ての自軍ユニットが「一般補給を受けている」か、補給切れ (Out of Supply : OOS) になって — 悲惨な結果をもたらす可能性のある — 消耗チェックすることになるか、チェックしなければなりません。一般補給を受けるためには、以下の状況が必要です。

- ユニットの補給ネットワークを形成している鉄道の降車可能ヘクスから直接補給を受けることができます。ただし、この鉄道は敵ユニットや打ち消されていない敵ユニットの ZOC によって妨害されることなく、自軍補給源まで繋がっていません。降車可能ヘクスとは、補給ネットワークを形成している鉄道ヘクスで、なおかつ、村、小都市、大都市、港湾、もしくは工兵能力を持つ司令部のいるヘクスのことです (OCS ルール 13.3c)。全ての司令部は工兵能力を持っています — RE ルール 1.8)。さらに『RE』では、鉄道ヘクスにある集落 (ヘクス 42.22 の Al Masayrib 等) も降車可能ヘクスとして扱われます (RE ルール 1.7A)。『RE』や他のいくつかの OCS ゲームでは厳しい地形のために、道路にも補給線が設定できるようになっています (RE ルール 1.7B)。そのため、『RE』では補給源に繋がっている道路ヘクスからも一般補給を受けることができます。
- 司令部が補給を与える場合については上記の通りです。
- エクステンダーは『RE』では使用できません (OCS ルール 12.7)。
- 「盤上の補給ポイントを食べる」：一般補給を受けられないユニットは、補給切れになるのを避けるために盤上の補給ポイントを消費することができます。この場合、1T を消費することで 2RE 分のユニットが一般補給を受けられるようになります。しかし、これはやむを得ない場合の話で常用すべきではありません。複数ユニットフォーメーションのユニットが共通の補給源から一般補給を受けられない時も、盤上の補給ポイントを消費しなければなりません (OCS ルール 12.6f)。複数ユニットフォーメーションのユニットは分離させずに運用するべきでしょう。一般補給を受けるために盤上の補給ポイントを消費するのはこれらの状況のみで、それ以外では一般補給を受けると盤上の補給ポイントを消費することは別々に行われます。

盤上の補給ポイントは、a) 戦闘セグメントの戦闘補給 (OCS ルール 9.5 と 12.4) と砲爆撃 (OCS ルール 10.1b)、b) 移動セグメントの装軌/自動車化ユニットへの燃料の供給に使用されます。盤上の補給ポイントは他にも、航空ユニットの整備、陣地や航空基地の建設、港湾施設の修復、一般補給として「食べる」ため等に消費されます。補給を「引く【戦闘ユニットから補給ポイントまで自動車化の 5 移動力 + 1 ヘクス】と「与える【司令部から補給範囲

+1ヘクス】という概念が、これらの盤上の補給ポイントに対して使用されます。

弾薬（内部備蓄）：攻撃や防御に戦闘補給を供給するために、ユニット自身が持つ弾薬を消費することができます（OCSルール 12.10 — 砲爆撃には不可）。これは戦闘ユニットが持っている内部備蓄を表したもので、盤上の補給ポイントを消費できない時や、プレイヤーが盤上の補給ポイントの消費を望まない時に消費できます。ユニットは弾薬を2回まで消費できますが、再備蓄が要求されます。最初に弾薬を消費したユニットには弾薬減少（Low Supply）マーカーが置かれます（戦闘力は変わりません）。2回目に弾薬を消費したユニットには弾薬欠乏（Exhausted）マーカーが置かれます（戦闘力は半減）。そして、弾薬減少や弾薬欠乏の状態から再備蓄するのは高い代償が必要です。補給フェイズの最初に、ユニットあるいは1RE毎（どちらかより消費量が大きくなる方）の欠乏レベル毎に2T（つまり通常の2倍）を再備蓄のために消費します（OCSルール 12.10e）。『RE』では各ユニットの欠乏レベル毎に2Tが必要です（REルール 1.1A）。つまり、『RE』で弾薬欠乏状態の戦闘ユニット1個を再備蓄するためには1SPが必要になるのです。攻撃にも弾薬を消費することに注意して下さい！（OCSルール 12.10）完全包囲された敵ユニットでも弾薬を消費して攻撃してくる可能性があるのです。

初心者ノート：補給は常に足りないと感じられることでしょう。しかし、敵もまた同じです！『RE』で旅団規模の攻撃をしようと思ったら、砲爆撃や燃料を含めると数SPが必要になります。ゲーム中に1～2ターンにわたって、補給を貯めるために停止することになるでしょう。ユニットの移動には自問自答しましょう。「このユニットは移動モードにして燃料を消費しなければならないのか？」、「この砲撃は補給ポイントの消費量に見合う価値があるのか？」、「ただで使えるユニット（航空爆撃や艦砲射撃）をうまく使えているか？」あなたがやりたいことを全て実行できるだけの補給ポイントはありますか。ご利用は計画的に！OCSでは、次の攻勢の補給ポイントを集積するための「戦略的停止」が必ず必要になります。しかし一方で、OCSでは補給ポイントを完全に使い果たすくらいの積極果敢な攻勢によって勝利を得られることもあります。そう、これは矛盾していますが、どちらも真実なのです！また私は、一般補給と戦闘補給が直接関係ないことを知って驚きました。一般補給を受けられても戦闘補給を受けられなかったり、一般補給を受けられなくても戦闘補給を受けられる、ということがあり得るのです。

『RE』の補給状況：英連邦軍は、盤上に14SPを持った状態でゲームを始めます。英連邦軍は増援フェイズにさらに3.5SPを受け取り、5Tを捕獲したので総計18.75SPを持っています。そして、英連邦軍プレイヤーターン中に8.5SPを消費しました（3.25SPを燃料に、2Tをオーバーランに、2Tを砲爆撃に、2.5SPを戦闘に、1SPを突破フェイズのオーバーランに、そして3Tを突破フェイズ中の戦闘に消費）。増援フェイズに受け取る1回の補給ポイントの平均は2.5SPなので、英連邦軍が全21ターンのキャンペーンゲームで使用できるのは約65～70SPです。一方、ヴィシーフランス軍が最初に盤上に18.5SPを持ち、1ターンに平均1.5SPを受け取るので、ゲーム中に約50SPを使用できます。これだけでなんとかしなければならぬわけです。

砲爆撃：私は、砲爆撃に2つのタイプがあることに驚きました。通常の砲爆撃（砲爆撃表を参照して敵の地上ユニットに対して行うもの）と対施設砲爆撃（対施設砲爆撃表を参照して航空基地や港湾、鉄道に対して行うもの）です。砲爆撃についてはOCSルール 10.0で説明されていますが、その中で最も重要な例外は、対施設砲爆撃は観測ユニットがいなくても3コラム左にシフトされないことです。この中でも、航空ユニットに対する砲爆撃は重要です。航空ユニットは、地上攻撃だけでなく、敵の移動や補給ネットワークを妨害できるのですから。

アクションレーティング：アクションレーティング値（AR値）はゲームに大きな影響を与えます。オーバーランの場合、+2ダイス修正は58%の確率で攻撃側奇襲、17%の確率で防御側奇襲が成功し、25%の確率でどちらも起こりません。通常の戦闘の場合、+2ダイス修正は42%で攻撃側奇襲、8%で防御側奇襲、50%でどちらも起こりません。また、数個の低いAR値のユニットと1個のAR値の高いユニットのスタックは非常に強力になります。もし、あなたが敵よりも総じて高いAR値を持つ軍を指揮しているならば、積極的にオーバーランを活用すると良いでしょう。

オーバーランでの奇襲の発生確率

DRM	防御側の奇襲	攻撃側の奇襲	奇襲なし
-4	92%	0	8%
-3	83%	3%	14%
-2	72%	8%	20%
-1	58%	17%	25%
0	42%	28%	30%
+1	28%	42%	30%
+2	17%	58%	25%
+3	8%	72%	20%
+4	3%	83%	14%

通常攻撃での奇襲の発生確率

DRM	防御側の奇襲	攻撃側の奇襲	奇襲なし
-4	83%	0	17%
-3	72%	0	28%
-2	58%	3%	39%
-1	42%	8%	50%
0	28%	17%	55%
+1	17%	28%	55%
+2	8%	42%	50%
+3	3%	58%	39%
+4	0	72%	28%

もしあなたがソ連軍のように、AR値が総じて低い軍を指揮しているならば、AR値の不利を相殺しやすい通常戦闘を主体に戦うのが良いでしょう。

ZOC（OCSルール 4.5）：攻撃可能ユニットは、戦闘モードで、なおかつ補給切れでない時のみZOCを持ちます。戦闘モードでないユニット（予備モードやDGモードも含む）はZOCを持ちません（戦闘モードで突破マーカーが乗せられているユニットはZOCを持ちます — OCSルール 4.4b）。OCSルール 4.5aにはZOCの効果一覧がありますが、その中には特殊なルールもあります。例えば、敵ユニットのZOCにいるユニットは予備モードになれませんが、いったん予備モードになっていれば敵ユニットのZOCに入ることはで

きます。

後方地帯の安全：OCS ゲームは ZOC の影響が弱く、またプレイヤーターンが連続する可能性があります。このため、重要なヘクスに守備隊を置いていなければ、簡単に占領されてしまうでしょう。そのような事態は絶対に避けるべきです。AR 値が 0 である司令部がいるヘクス、戦闘力と AR 値が 0 に減少している戦略移動モードのユニットがいるヘクス、航空基地、補給集積所等も重要なヘクスです。一度でも後方地域で敵の機械化ユニットに暴れ回られるのを経験すれば、もう二度とそんな目はこりごととわかるはず。『RE』におけるサドンデス勝利ヘクス等の重要なヘクスには必ず守備隊を置いておきましょう。

モード：いったんユニットを戦闘モードや移動モードにすると、次の自軍プレイヤーターンまでモードを変更できないことに注意して下さい。言い換えれば、敵プレイヤーのダブルターンになったら、ユニットがモードを変更する機会はその後になるのです。戦闘モードのユニットは移動力は低いものの戦闘力は高いのですが、移動モードのユニットは移動力は高いものの脆弱です。

防御：OCS の弱 ZOC が意味するのは、強固な防御線は構築しがたく、恐らく機能しないということです。縦深と予備を確保し、攻撃側を麻痺させて反撃する攻撃的防御こそを考えるべきです。砲兵を予備で確保しておけば、攻撃側ユニットを DG にすることができます。敵の予備モードのスタックを砲撃すれば、敵は突破できなくなります。敵が前進してきそうな時は、その進撃路を妨害するために、あるいは阻止砲撃を観測するためにユニットを送り込みましょう。対施設砲撃で敵の進撃を遅らせることもできるでしょう。航空基地を建設すれば、前線に警戒空域を作ることができます。地形がくびれた部分には陣地を建設しましょう。防御側は戦闘で防御する地形を選択できますが、それぞれの戦闘毎に異なる防御地形を選択することができます。ただし、他の多くのゲームと異なり、全ての地形効果を重複して適用することはできません (OCS ルール 9.4b)。

徒歩、自動車化、装軌：これらの関係には大きな注意を払うべきです。地形効果表でそれぞれの移動コストを調べましょう。戦闘モードと移動モードでは移動タイプが異なっているユニットもあります。砲兵のように戦闘モードが徒歩で移動モードが自動車化のユニットは、戦闘モードのままなら(遅いものの)燃料を消費せずに移動できます。徒歩や装軌とは異なり、自動車化の移動は敵ユニットの ZOC の影響を受けることを忘れないようにして下さい。

確率：ダイスを振り続けていれば、ダイスの目の分布は徐々に平均的な結果に落ち着いてきます。OCS ゲームには攻撃するか否か、燃料を供給するか否かなど、決断を迫られる場面が多くあります。戦闘では、奇襲判定と戦闘のために 2 回、ダイスを 2 個ずつ振ります。平均的な結果を見積もる際は 7 の目で考えるとよいでしょう。良くも悪くも、思ってもみなかった極端な目が出ることもよくあります。まあそれは人生と同じなのです。

燃料：私は燃料の使い方を理解するのに長い時間がかかりました。重要なのは、移動セグメント中の自動車化ユニットと装軌ユニットの移動には燃料を供給しなければならないということです (OCS ルール 12.5a)。移動セグメントは 1 ターン中に 3 回あります (移動フェイズと突破フェイズと敵プレイヤーターンのリアクションフェイズ)。そのいずれにおいても、移動するならば燃料を供給する必要があります。「移動する」というのは、盤上の移動(たとえ 1 ヘクスでも)とオーバーランの実行を意味します。防御側に隣接した状態からオーバーランする際にも 3 移動力を消費しなければ



1941 年当時のマルジャヨウン要塞

なりません (OCS ルール 8.1a)。

ただし、以下の場合は燃料は必要ありません。

- 攻撃、防御、砲撃、戦闘後前進、退却に燃料は必要ありません。ユニットの移動タイプが装軌や自動車化であっても燃料は必要ありません。なぜならば、これらは移動セグメント中の行動ではないからです (OCS ルール 12.5b)。
- 徒歩タイプのユニットの移動に燃料は必要ありません。多くの歩兵や砲兵は戦闘モードが徒歩の移動タイプです。
- 輸送ユニットは決して燃料を必要としません (OCS ルール 13.2b)。補給線を設定する時にも燃料は必要ありません (OCS ルール 12.5a)。鉄道輸送も燃料を必要としません。
- 増援のユニットが盤上に配置される時には燃料は必要ありませんが、盤上に置かれた後で移動する時には燃料が必要になります (OCS ルール 12.5f)。ただし、『RE』ではセットアップカードには「全てのユニットは燃料消費済み」とあり、これは上記の例外です (この燃料消費は最初の移動セグメントのみに適用)。
- 航空ユニットと艦船ユニットは移動に燃料を必要としません (OCS ルール 12.5a)。

燃料は必要になった瞬間に消費されなければならない、ここでも通常の補給を引く／与える方法が使用されます (OCS ルール 12.3)。燃料を消費する方法は 3 つあります。

1. 複数ユニットフォーメーションの燃料 — ある複数ユニットフォーメーションの全てのユニットには、まとめて 1SP を消費することで燃料を供給することができます (OCS ルール 12.5c の A)。この燃料の供給は次の自軍クリーンアップフェイズまで持続し、フォーメーションマーカーを燃料消費済みの面にして表します (このルールは『RE』の選択ルール 4.2 にありますが、ゲーム自体にフォーメーションマーカーは入っていません)。これはひとまとまりになっている複数ユニットに対して燃料を供給する上で最も効率的な手段です。この燃料の供給は次の自軍クリーンアップフェイズまで持続するため、敵プレイヤーターンのリアクションフェイズに予備モードを解除して複数ユニットフォーメーションに燃料を供給すると、3 つの移動セグメントを 1SP で移動できるようになります。ただし、この場合、複数ユニットフォーメーションの全てのユニットは同じ補給集積所もしくは司令部から燃料を供給されなければなりません。それができなければ、フェイズ毎に 1T を供給しなければなりません (後述の 3)。当たり前のことですが、複数ユニットフォーメーションのユニットが 3 個以下ならば、ユニット毎に燃料を供給する方が安上がりです。

2. **独立部隊の燃料** — ほとんどの OCS ゲームでは、司令部が 1SP を消費すると、その司令部自身と補給範囲にいる全ての独立ユニットに燃料を供給することができます (OCS ルール 12.5e) (ただし、『RE』では不可 — RE ルール 1.5)。この燃料の供給は次の自軍クリーンアップフェイズまで持続し、燃料マーカーを司令部の上に置いて表します。このように、司令部は 1SP を消費することで、フェイズ毎に各ユニットに 1T ずつ消費するのではなく、ノーコストで補給範囲にいる全ての独立ユニットに燃料を供給することができるのです (補給範囲は独立ユニットの移動開始前に判定します)。これは燃料を供給するもう一つの効率的な方法で、賢明な OCS プレイヤーは可能な限り多くのユニットを司令部の補給範囲内に置いておくようにするでしょう。他の司令部にもこの方法で燃料を供給することができますが、そのような司令部はあくまでも移動が可能になるだけで、その司令部の補給範囲にいる他のユニットに数珠つなぎに燃料を供給できるわけではないことに注意して下さい。

3. **フェイズ毎の燃料** — 戦闘ユニットの部隊規模に関係なく、移動タイプが装軌と自動車化のユニット毎に 1T を消費します (OCS ルール 12.5c の C)。この燃料の供給は実行したそのフェイズにのみ有効です。この燃料の供給を表すマーカーはありません。これは最も非効率な方法ですが、避けられない時がよくあり、『RE』では主たる燃料供給方法です。この方法はフェイズ毎のものなので、移動フェイズ、突破フェイズ、リアクションフェイズのたびにユニットに燃料を供給しなければなりません。

さらに、燃料に関してもう少し言及しておくべき細則があります。

- 司令部が独立ユニットに燃料を供給できるのは、フェイズ毎に 1ヶ所からだけです (OCS ルール 12.5e)。このため、司令部が移動する時は、プレイヤーは移動する前にいた場所から燃料を供給するのか、移動を終了した場所から燃料を供給するのを選択しなければなりません。司令部自身が移動するためにも燃料が供給されなければならないので、複数ユニットフォーメーションの司令部は独立ユニットに対する燃料の供給と同じ方法で司令部自身の移動のために 1T の燃料を消費し、その後に移動を終了した司令から複数ユニットフォーメーションのユニットに燃料を供給するために 1SP を消費することがあるかもしれません。

- 忘れやすい細則に OCS ルール 13.1d があります。司令部は通常、史実での指揮系統に縛られずに独立ユニットに燃料を供給できます。しかし、師団司令部はその司令部自身に所属しているユニットにしか燃料を供給できなかったり、司令部と同じ国籍の独立ユニットにしか燃料を供給できないという制限がある場合があります (OCS ルール 3.2e)。もし、師団司令部にこの両方の制限が適用されていると、師団司令部は同じ師団に所属するユニットの燃料を供給するために 1SP を消費し、さらに補給範囲にいる独立ユニットの燃料を供給するために、さらに 1SP を消費することになります。そして、燃料を供給される全てのユニットは必ず同じ国籍でなければならないのです。
- 弾薬でユニットに燃料を供給することはできません。弾薬は戦闘補給として消費できますが、燃料として消費することはできないのです (OCS ルール 12.5g と 12.10)。
- 「移動するためには燃料を供給されなければならない」というルールの唯一の例外が、OCS ルール 18.5h で認められている上陸後の移動です。強襲上陸結果表を使って上陸判定したユニットは上陸の直前に燃料が供給されたものとみなされ、上陸後に半分の移動力で移動できます。この燃料の供給は、次の自軍クリーンアップフェイズまで持続します。

独立ユニット：独立ユニットとは、師団規模でなく、なおかつ複数ユニットフォーメーションに所属していないユニットのことです (OCS ルール 3.2f)。他の OCS ゲームでは、師団規模のユニットには連隊換算値 (RE) の数値が印刷されているので、簡単に見分けることができます。

複数ユニットフォーメーションとは、同じ上級部隊 (例えば “第 1 師団” や “第 6 戦車軍団” など) に所属する複数のユニットによって構成されるフォーメーションのことです。ほとんどの OCS ゲームでは、これらのフォーメーションは、カラーストライプで識別できるようになっています (OCS ルール 3.1c)。『RE』の地上ユニットはカラーストライプが付いている (複数ユニットフォーメーションに所属している) か付いていない (独立ユニット) にかかわらず、全て 1 ステップしか持っていません。『RE』には師団規模のユニットや複数ステップを持つユニットは存在しません。



1941 年 9 月 2 日当時のレバノンの Hammana (ヘクス 7.15)。オーストラリア第 7 師団司令官 A.S. “Tubby” Allen 少将 (中央) と第 2/27 歩兵大隊司令官 Murray Moten 中佐 (中央右) とその部下達 (写真：Frank Hurley)。

初心者への覚え書き

- 熟練プレイヤーはよく、自軍の戦線と敵の戦線の間は何もない空白のヘクスを作ります。敵ユニットに隣接していると敵の砲爆撃時に観測されることになり、DG になりやすくなってしまいますためです。さらに、敵ユニットの ZOC にいると予備モードになれない、という理由もあります。
- 熟練プレイヤーたちは皆、私に何回も言ったものでした。「後方の重要な全てのヘクスに守備隊を置くべきだ！」彼らの言うことは嘘ではありません。あなたが「大突破」できるように、敵も同じように「大突破」できるのですから。
- プレイのコツを掴むまで、1 ターンをこなすのに長い時間がかかります。私はある時、90%の自軍ユニットの移動にかかる時間と最後の 10%の自軍ユニットの移動にかかる時間がほぼ同じということに気がきました。とりあえず、90%の自軍ユニットをさっさと移動させましょう。そして、あまりごちゃごちゃと考えすぎないことです。
- OCS ゲームでは、自軍のことばかりでなく、敵の意図するところをかき乱し、作戦を妨害することが重要です。相手を狼狽させる方法を常に探しましょう。

他の入門用シナリオ：OCS ゲームの多くはモンスターゲームですが、下記は 1 枚のゲーム盤だけで遊べるプレイしやすいシナリオです。

- 『ケースブルー』の「チル川の戦い」シナリオ (Gamers Archive に載せられているシナリオで、ゲームに含まれているシナリオではありません)
- 『ブリッツクリーク・レジェンド』の「北方ミニキャンペーン」シナリオ
- 『グデーリアンズ・ブリッツクリーク II』の「ブリャンスクへの進撃」シナリオ
- 『ケースブルー』の「ハリコフ」シナリオ
- 『シシリー』の「Primasole 橋の戦い」シナリオと「パレルモへの進撃」シナリオ (絶版で入手困難なウォーゲームですが)
- 『チュニジア』の「チュニスへの競争」シナリオ

資料：あなたが『RE』を楽しんでくれることを願っています。この OCS スターターガイドが、オペレーション・コンバット・シリーズをいかに遊ぶかの一助になることでしょう。他にも下記の場所に、優れた資料が存在しています。

● Gamers Archive

この冊子を大幅に加筆したバージョンと、最新のエラッタ、ゲーム情報、追加シナリオ等の非常に重要な資料が置かれています。

<http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/ocs.htm>

● Consimworld — <http://www.consimworld.com/>

ここには OCS に関する議論の場があり、誰が質問してもすぐに答えが返ってくるでしょう。まるで「ギリシア人の合唱隊」のようです。質問したら数分から数時間以内に答えが返ってくるのです(時に説得力のある意見で!)。フォーラムは <http://talk.consimworld.com/WebX/.ee6b471>

● Board Game Geek — <http://www.boardgamegeek.com/>

それぞれの OCS ゲームのページがあります。

● Grogard — <http://grogard.com/>

ウォーゲーム全般の優れた資料があります。

● Vassal — <http://www.vassalengine.org/>

ボードゲームやカードゲームをパソコン上で遊べるようにするソフトで、オンラインで遊んだり、自分でモジュールを作ることができます。全ての OCS ゲームの Vassal モジュールがあります。特に優れているのが、ゲーム盤を広げなくても大きなゲームをプレイできる点です。

訳注：日本語環境では以下のサイトもあります。

● MustAttack — <http://www.mustattack.com/>

ウォーゲーム専門の SNS で、OCS のコミュニティもあり情報交換が行われています。

● Den of The Gamers — <http://war.game.coocan.jp/Gamers/>

The Gamers 社に関する日本語の Wiki で、OCS 関係の情報やセットアップシートなどがあります。

