

# Standard Combat Series:

## Africa II

### ゲーマーズ社公認日本語ルールブック

©2006. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

#### Game Design, 1st and 2nd Editions:

Dean Essig

#### Series Design:

Dean Essig

#### 1st Edition Playtesting:

Dan Andrews, John Best, Jim Clark,

Dave Combs, Hans van Deventer, Bill Doelling,

Mike Haggett, Tom Kaeter, Don Nesbitt,

Bob Phillips, Dave Powell, Rod Schmisser

#### 2nd Edition Playtesting:

Jerry Axel, Dean Essig, Tim Gritten

#### Editor:

Dave Demko

#### はじめに

『アフリカ 2』は、第二次世界大戦中の 1940 年から 1942 年までの北アフリカ戦役を扱ったシミュレーションゲームです。このゲームは、1993 年に WWII 部門のロバーツ・S・チャールズ賞を受賞しています。

#### 1.0 一般的なルール

##### 1.1 ターンの手順

枢軸軍プレイヤーは常に先攻です。いくつかのシナリオでは、英連邦軍が先に行動を開始することがありますが、この場合でも枢軸軍プレイヤーターンが省略されて英連邦軍プレイヤーターンから始まっているものと考えます。そこからは通常通り、枢軸軍がターンの先攻としてプレイします。

**重要:** 両軍はどちらにしても、シナリオ開始時に受け取る航空ポイント数は決まっています。

後から行動する軍が、常にセットアップを先に行います。

**The Gamers**  
Quality Wargames Since 1988



#### 枢軸軍プレイヤーターン

##### ・初期化フェイズ

- ・地図盤上の枢軸軍航空ポイントマーカーをリセットします。
- ・地図盤上の枢軸軍トラックポイントマーカーをリセットします。
- ・利用可能な沿岸輸送の数を決定します。
- ・枢軸軍が支配する港湾の、このターンの港湾能力を決定します。

##### ・増援フェイズ

- ・増援登場表にしたがって、新しいユニットを登場させます。
- ・増援登場表で撤退を指示されたユニットを撤退させます。
- ・特別増援登場表にしたがって、補充を受け取ります。
- ・ロンメル健康状態を判定します（地図盤上にいるならば）。ダイスを 2 個振って 4 以下の目が出たならば直ちに除去され、次のターンの増援として登場します。

##### ・移動フェイズ

##### ・戦闘フェイズ

##### ・突破フェイズ

##### ・補給フェイズ

- ・ユニットを統合します。
- ・ユニットに補給を与えます。
- ・補給切れと判定されたユニットの上に補給切れマーカーの置きます。
- ・補給切れユニットの消耗によるステップロスを適用します。

#### 英連邦軍プレイヤーターン

##### ・初期化フェイズ

- ・地図盤上の英連邦軍航空ポイントマーカーをリセットします。
- ・地図盤上の英連邦軍トラックポイントマーカーをリセットします。
- ・英連邦軍が支配する港湾の、このターンの港湾能力を決定します。

##### ・増援フェイズ

- ・補給登場表にしたがって、補給ポイントを受け取ります。
- ・増援登場表にしたがって、新しいユニットを登場させます。
- ・増援登場表で撤退を指示されたユニットを撤退させます。
- ・特別増援登場表にしたがって、補充を受け取ります。
- ・オコナーの捕縛を判定します（地図盤上にいるならば）。ダイスを 2 個振って 3 以下の目が出たならば直ちに除去されます。

##### ・移動フェイズ

##### ・戦闘フェイズ

##### ・突破フェイズ

##### ・補給フェイズ

- ・ユニットを統合します。
- ・ユニットに補給を与えます。
- ・補給切れと判定されたユニットの上に補給切れマーカーの置きます。
- ・補給切れユニットの消耗によるステップロスを適用します。