



"Operation Crusader"

60Series

Double Charge #2 付録ゲーム [ダウンロード版]

ゲームデザイン：中黒 靖

補足：『Operation Crusader』（60シリーズ）はダブルチャージ第2号（国際通信社2003年発行：絶版）に収録されたゲームです。プレイするためには、マップのプリントアウト、駒の自作が必要です。

1.0 はじめに

「60シリーズ」とは、60個の駒を用い、60分以内でゲームをプレイできることをコンセプトに開発されたボード・ウォーゲームです。ゲームに必要なユニットは自作するか、『コマンド・マガジン』にカウンター・シートに収録されているものをご利用ください。

本ゲームは1941年11月18日から始まったイギリス軍による「クルセイダー作戦」をシミュレートしています。1ユニット（駒）は実際の師団、戦闘団、旅団などを表しています。また1ターンは実際の3日に相当します。

地図1枚（この裏）と駒60個を用います。その他、各自で6面体ダイス複数個をご用意ください。

2.0 ゲームの用具

[2.1] マップ

マップは、砂漠を表す「エリア」と、町や重要拠点、交差点を表す「ポイント」、ポイントを結ぶ「道路」の3つの要素で構成されています。ユニットは、常にエリアかポイントに置かれます。

[2.2] 駒

全部で60個の駒（予備駒含む）が用意されています。部隊を表す駒を「ユニット」、情報を表示する駒を「マーカー」と言います。

[2.3] ユニットの例

図は、ドイツ軍第21装甲師団の1ユニットを示しています。「師団名」は、そのユニットの名称またはそのユニットが所属する師団（旅団）名です。このユニットは4ステップを持ち、ヒット値は5、移動力は4です。

- (1) ステップは、そのユニットの損害許容度を表します。1ヒットの損害を受けるごとに1ステップが失われ、ステップ数の残りが0になると、そのユニットは潰走し(6.4.8)、一時的にマップからユニットを取り除きます。
- (2) ヒット値は、そのユニットの損害の受けにくさを

表します。

- (3) 移動力は、そのユニットが1回の移動の機会に移動できる距離を表します。
- (4) **兵科** ユニットの戦車と歩兵に大別されます。中央にシルエットが印刷されているものは戦車タイプ、それ以外は歩兵タイプです。



[2.4] マーカー

マーカーには以下の種類があります。

- (1) **損害マーカー** ユニットの失ったステップ数を表示するのに使います。
- (2) **ターンマーカー** ターン記録トラック上で用い、現在のターン数を表示するのに使います。
- (3) **VPマーカー** VP（勝利得点）記録トラック上で用い、VP差を表示するのに使います。
- (4) **補給切れマーカー** 補給切れユニットを表示するために使います。

3.0 ターンの構成

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で6回のターンが終了するとゲームは終わります。その時点でより多くのVPを集めている側が勝利します。同数は引き分けです。

各ターンの手順（フェイズ）は以下の通りです。

[3.1] 1ターンの手順

- ①**再編成フェイズ** 両プレイヤーは全ユニットの補給状態を確認した後、裏面のユニットを表に戻します。
- ②**先攻作戦フェイズ** 現時点でVPが多いプレイヤーが、このターンの先攻となります（同数の時はイギリス軍プレイヤー）。先攻プレイヤーは自軍の1グループを選び、作戦を行います。
- ③**後攻作戦フェイズ** 後攻プレイヤーは自軍の1グループを選び、作戦を行います。以後、両軍に作戦可能なユニットがなくなるか、両プレイヤーが続けてパスするまで、②③を交互に繰り返します。
- ④**最終フェイズ** 作戦フェイズが終わったら、必要に応じてVPマーカーを適切な位置に移動させます。以上で1ターンが終了し、6ターンが終了するとゲームが終わります。

4.0 ゲームの準備

誰がイギリス軍、枢軸軍を受け持つかを決め、それぞれ担当するユニットを受け取ります。

[4.1] 枢軸軍の初期配置

まず枢軸軍プレイヤーが、マップに指示された通りに、全ユニットを表の状態で配置します。

[4.2] イギリス軍の初期配置

左上に赤いドット(●)が印刷されているユニット(トブルク守備隊)をトブルクに配置。残りのユニットをエリア11か12に置きます。またはマップ外に置き、補給源(5.1.1)のどの道路からでも進入できます。全て表の状態に配置します。

[4.3] マーカーの配置

ターンマーカーを1、VPマーカーを0の欄に置きます。損害マーカーはマップ外に保管します。

以上でゲームの準備は完了です。第1ターンには再編成フェイズはありませんので、イギリス軍先攻で作戦フェイズを開始します。

5.0 再編成

[5.1] 補給

再編成フェイズに、両軍の全ユニットの補給状態を確認します。補給源まで補給線を引けるユニットは「補給下」に、それ以外のユニットは「補給切れ」状態となります。

再編成フェイズ開始時に補給下のユニットは全て表に戻されますが、補給切れユニットは裏返されたままです(表なら裏返します)。

- (1) **補給源** 両軍の補給源はマップに示されています。枢軸軍の補給源はマップ西端に通じる道路とバルディア、イギリス軍の補給源はマップ南端、東端に通じる道路です。エリア11、エリア12にいるイギリス軍ユニットは自動的に補給下になります。またトブルク守備隊のみはトブルクを補給源にできます。バルディアはイギリス軍に支配されると、以後補給源の機能を失います。補給源になる道路は、その道路を自軍が移動できない(6.2.1)間は補給源として使えませんが、移動可能になると補給源としての機能を取り戻します。
- (2) **補給線** 長さ無制限で自軍補給線に通じるポイントと道路で構成されます。エリアにいる自軍ユニットは、そのエリアに接する自軍支配下のポイントから補給線を判定します。

- (3) **補給線の妨害** 以下に該当する道路、ポイントは補給線に使えません。

①**敵ユニットがいるエリアに接する道路** ただしそのエリアに自軍ユニットが1個でもいるか、敵ユニットがいるエリアが丘陵越しに道路に接している時は妨害しません。

②**敵支配下のポイント** 敵ユニットがいなくても、敵支配下のポイントは補給線に含められません。

- (4) **補給切れの影響** 補給切れユニットには補給切れマーカーを置き、そのことを表します。補給切れの影響は、次のターンの再編成フェイズまで続きます。

①**回復不能** 表に戻すことができません(表のユニットは裏になります)。

②**戦闘修正** 反撃を行う際、目標のヒット値に関係なくヒット値が6になります。また攻撃を受ける際、敵が振るダイスの目に1を加えます(ヒットしやすくなります)。

[5.2] 補充

再編成フェイズに町にいる補給下のイギリス軍ユニットは補充を受けられます。しかしトブルクから補給を受けているユニットは補充を受けられません。補充により1ステップ回復します。補充を受けるユニット総数に制限はありませんが、1つの町に複数のユニットがいても、1ユニットのみ1ステップしか回復しません。

6.0 作戦フェイズ

両軍は、作戦フェイズにユニットを動かします。

[6.1] 部隊の活性化

プレイヤーは自分の作戦フェイズに1グループを指定し、「活性化」させます。選べるグループは、そのターンにまだ活性化していない(=裏返されていない)、同一エリア、または同一ポイントにいる自軍ユニットです。エリア/ポイントに複数の自軍ユニットがあった時、そのうちの一部、または全てを活性化させることができます。異なるエリア/ポイントにいる自軍ユニットを、同時に活性化させることはできません。

活性化した自軍ユニットを移動させ、そのユニットで戦闘を行うことができます。移動のみ、戦闘のみでも構いませんが、戦闘後に移動することはできません。また活性化していない自軍ユニットが、移動や戦闘に参加することはできません。

[6.2] ユニットの移動

活性化したユニットは、移動力の範囲内で移動できます。複数のユニットが活性化した時、全てのユニットは同じように移動しなければなりません。移動力が異なるユニットをまとめて活性化させた時は、最も移動力の小さなユニットに移動を合わせます。足の遅いユニットを置き去りにして他のユニットが先へ進むことはできません。

ユニットは、全移動力を消費する必要はなく、全く移動しなくても構いません。しかし消費しなかった移動力を他のユニットに与えたり、後のターンの繰り越したりすることはできません。

- (1) **道路移動** ポイントからポイントへ、道路沿いに移動できます。海岸道路は次のポイントまで0.5移動力、悪路は1移動力を消費します。道路に接しているエリアに、敵ユニットだけがいる時は、その道路は使用できません(敵ユニットと同じエリアに自軍ユニットがいれば使用可能)。エリアと道路が丘陵で区切られている場合、そのエリアは道路に接しているとは見なされません。道路からエリアへ、エリアから道路へは移動できません。道路の途中で移動を終えることはできません。
- (2) **エリア移動** エリアから隣接するエリアまたはポイントへ、2移動力を消費して移動できます。エリア同士が道路で接している時、その2つのエリアは隣接していると見なします。ポイントでしか接していない時は、まずそのポイントに入ってからでないと、次のエリアへは移動できません(例: エリア11からエリア06へ直接移動できません)。丘陵を越えて隣接するエリアへ移動することはできません。
- (3) **敵ユニット** 移動開始時に敵ユニットと同じエリアにいるユニットは、同数の自軍ユニット(活性化していなくても構いません)をそのエリアに残していない限り、そのエリアを離れることができません。しかし、そのエリアの最も移動力が大きい敵ユニットに比べ、より大きな移動力を持つユニットは、この制限に関係なく、自由にそのエリアを離れることができます(例: あるエリアに移動力3の敵ユニット1個がいれば、移動力3以下の自軍ユニットは、他の自軍ユニット1個を残さないとそのエリアを離れられませんが、移動力4の自軍ユニットなら、たとえそのエリアに他の自軍ユニットがいなくても、自由に離れることができます

す)。移動中、敵ユニットがいるエリアに進入すると、移動力に関係なく、そこで移動を終了しなければなりません。

[6.3] 戦闘

活性化したユニットは、同一エリア／ポイントの敵ユニットを攻撃できます。同一エリアの敵ユニットに対する攻撃は任意ですが、同一ポイントの敵ユニットに対する攻撃は強制です。必ず攻撃しなければなりません。

攻撃を行うプレイヤーを攻撃側、他方を防御側と呼びます。防御側の戦闘行為を反撃と呼びます。

- (1) **戦闘解決手順** 1回の戦闘は、以下の手順で解決されます。

① 防御側ユニットの反撃

② 攻撃側ユニットの攻撃

- (2) **攻撃と反撃** 攻撃が行われるエリア／ポイント内の全ての防御側ユニットが反撃を行えます。一方、攻撃を行えるのは活性化したユニットだけです。同じエリアに活性化していない自軍ユニットがいても、攻撃に参加できません(反撃の目標にもなりません)。攻撃／反撃を行う各ユニットは、目標1ユニットを決めます。複数のユニットが攻撃／反撃する時は、全てのユニットについて、事前に目標を決めます。目標が決まれば、攻撃／反撃を行うユニットのステップ数だけダイスを振りまします。目標のヒット値以上の目が出るごとに1ヒットを与えます。損害は直ちに適用されます。つまり防御側の反撃結果を適用した後で、攻撃側の攻撃を行います。
- (3) **防御力** ヒット値を示す数値の背景色は、そのユニットの防御力＝損害の受けにくさを表しています。背景色白のユニット(イギリス軍、イタリア軍の戦車タイプ)は1ヒットにつきステップを失います。背景色黒のユニット(ドイツ軍の戦車タイプ)は2ヒットにつき1ステップを失います。2ヒットに満たないヒットは無視されますが、最初の1ヒットは有効です*。背景色灰色のユニット(歩兵タイプ)は、攻撃時は1ヒットにつき1ステップを失いますが、防御時には2ヒットにつき1ステップを失います。

*つまり1～3ヒット＝1ステップロス、4～5ヒット＝2ステップロス……となります。
- (4) **要塞** その攻撃が要塞(ポイントの赤い線)越しに行われた時、防御側歩兵タイプの防御力は3にな

ります。戦車タイプは変化しません。また、敵に支配されたポイントは、要塞の効果を失います。

- (5) **戦車対歩兵** 戦車がエリアで歩兵を攻撃／反撃する時、ダイスの目に1を加えます。ポイントの戦闘ではこの修正はありません。
- (6) **補給切れユニットの戦闘** 補給切れユニットに対する攻撃では、ダイスの目に1を加えます。また補給切れユニットが反撃を行う時、目標のヒット値は自動的に6になります。
- (7) **戦闘の終了** 反撃、攻撃を1回ずつ行えば戦闘終了となります。両軍のユニットが生き残った場合、エリアではそのままとします。ポイントの戦闘では、防御側ユニットを全滅できなかった時、攻撃側ユニットを直前にいたエリア／ポイントに退却させます。
- (8) **潰走** 1ステップしか持たない枢軸軍守備隊とイギリス軍歩兵旅団は、1ステップを失うとゲームから除外されます。それ以外のユニットは、全てのステップ数を失うと一時的にマップから取り除かれますが、2ターン後に復帰します。

①**オーバーキル** そのユニットを除去するのに必要なステップ数以上の損害を与えた時、その差+2ターン後にユニットが復帰します(例:残りステップ数2のユニットが4ステップを失う結果で除去されると、4ターン後に復帰します)。

②**完全除去** 第6ターンまでに復帰できないユニットは完全除去されたものとします。第5ターン以降に除去されたユニットは、自動的に完全除去されます。

③**復帰** 復帰したユニットは、全てマップ外のポイントにいるものとします。そのポイントは、自軍補給源とつながる道路と結ばれています。復帰したユニットは、1ステップしか持ちません。適切な損害マーカーを載せます。

[6.4] 活性化の終了

戦闘終了後、ユニットを裏返して活性化が終わったことを表します。また移動を終え、戦闘を行わなかったユニットも裏返しにされます。

7.0 勝利ポイント

両軍プレイヤーは、以下の方法で勝利ポイント(VP)を得ます。VPは勝利ポイント記録トラック上で、VPマーカーを使って記録します。枢軸軍がVPを得れば左に、イギリス軍がVPを得れば右に、マーカーを動か

します。両軍とも7VPを超えてVPが蓄積することはできません。

[7.1] 勝利ポイント

- (1) **トブルク** イギリス軍がトブルクからトブルク以外の補給源まで補給線を引けない状態は、トブルクが包囲されています。トブルクが包囲されている毎ターン、枢軸軍は1VPを得ます。逆に包囲されていない毎ターン、イギリス軍は2VPを得ます。このVPはターンの終了時に与えられます。
- (2) **バルディア** イギリス軍がバルディアを支配しているターン終了時ごとに、イギリス軍は1VPを得ます。
- (3) **ドイツ・アフリカ軍団の損害** ドイツ軍戦車タイプの1ステップを除去するごとに、イギリス軍は1VPを得ます。このVPは直ちに与えられます。
- (4) **イギリス機甲部隊の壊滅** イギリス軍戦車タイプの1ユニットが完全除去されるごとに、枢軸軍は1VPを得ます。このVPは直ちに与えられます。
- (5) **枢軸軍の東方突破** 枢軸軍ユニットは、海岸道路を通じてマップ東端から盤外へ突破できます。これに成功すると、イギリス軍は以後、補充を行うことができなくなり、枢軸軍ユニットが突破した道路を補給源として使用できなくなります。また枢軸軍は突破したユニットのステップ数に等しいVPを直ちに獲得します。突破したユニットは、除去されたものとは見なされませんが、マップ内に戻って行くことができません。

[7.2] 支配の定義

最後にユニットを置いていた軍が、そのポイントを支配します。ゲーム開始時、トブルクを除く全てのポイントは枢軸軍の支配下です。エリアを支配することはできません。

[7.3] サドンデス勝利

ターンの終了時に7VP以上獲得していると、その時点でそのプレイヤーの勝利となります。

8.0 デザイナーズ・ノート

いつぞやの『コマンド・マガジン』誌面でお知らせしたゲームが、このような形で発表されることになりました。楽しんでいただければ幸いです。

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テストプレイ: 鹿内 靖、野浪純生、平野 茂、
宮永忠将(五十音順)

60Series "Operation Crusader"

Double Charge #2 付録ゲーム [ダウンロード版]

15Pz 4 5 4	15Pz 4 5 4	Afrika XX 4 5 2			Ariete XX 4 5 3	Trieste XX 3 4 3	Trento XX 2 4 2	Savona XX 3 4 2	Pavia XX 2 4 2	Bologna XX 2 4 2
21Pz 4 5 4	21Pz 4 5 4				Brescia XX 2 4 2	Garrison XX 1 5 0	Garrison XX 1 5 0	Garrison XX 1 5 0	Garrison XX 1 5 0	
7A 3 5 3	7A 3 5 3	22A 3 5 3	22A 3 5 3	32A 3 6 2	32A 2 4 3	1A 3 6 2	1A 3 6 2	4A 2 4 4	4A 2 4 4	
4A 2 4 4	70 XX 3 5 2	4IND XX 3 5 2	2NZ XX 3 5 2	1SA XX 3 5 2	2SA XX 3 5 2	CAR XX 1 5 2	22GD XX 1 5 2	5IND XX 1 5 2		
1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT	1 HIT
1 HIT	1 HIT	3 HITS	3 HITS	3 HITS	3 HITS	3 HITS	3 HITS	3 HITS	TURN	VP

FRONT

60Series "Operation Crusader"

©2003 Kokusai-Tsushinsha Co.,Ltd. Game Design: Yasushi Nakaguro

BACK

Bologna XX 2 4 0	Pavia XX 2 4 0	Savona XX 3 4 0	Trento XX 2 4 0	Trieste XX 3 4 0	Ariete XX 4 5 0			Afrika XX 4 5 0	15Pz 4 5 0	15Pz 4 5 0
	Garrison XX 1 5 0	Garrison XX 1 5 0	Garrison XX 1 5 0	Garrison XX 1 5 0	Brescia XX 2 4 0				21Pz 4 5 0	21Pz 4 5 0
4A 2 4 0	4A 2 4 0	1A 3 6 0	1A 3 6 0	32A 2 4 0	32A 3 6 0	22A 3 5 0	22A 3 5 0	7A 3 5 0	7A 3 5 0	
	5IND XX 1 5 0	22GD XX 1 5 0	CAR XX 1 5 0	2SA XX 3 5 0	1SA XX 3 5 0	2NZ XX 3 5 0	4IND XX 3 5 0	70 XX 3 5 0	4A 2 4 0	
2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS	2 HITS
VP	TURN	Out of Supply	Out of Supply	Out of Supply	Out of Supply	Out of Supply	Out of Supply	2 HITS	2 HITS	

★次頁のマップは、プリント時にB4サイズに拡大してください(約140%)

Operation Crusader

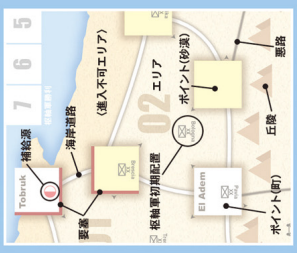
©2003 KOKUSA-TSUSHIN CO., LTD. GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO

イギリス軍勝利

勝利ポイント記録トラック

7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7

枢軸軍勝利



ターン記録トラック

1 2 3 4 5 6

