

沙漠之狐

中文規則：賴志偉 walterlzw@hotmail.com

1.0 簡介

一九四一年，英軍大舉進攻義大利的北非殖民地，希特勒派隆美爾來到利比亞搶救局面。在空曠的沙漠之中，戰車的機動力得以充分發揮。隆美爾在此贏得沙漠之狐的稱號。

1.1 遊戲流程

遊戲有七個劇本可選擇。每個劇本長度不一，可維持數月。遊戲的「月」分成數回合。一般而言，第一回合由德方先動；德方先打一定數量的「資源牌」再移動單位或戰鬥。第二回合再輪到英方打資源牌、移動或戰鬥。輪到某方移動時，他若無牌或想省牌，也可選擇放棄。雙方若接連放棄，該月便結束。下月開始前有一次「後勤階段」，讓雙方補充資源牌、修復受損的單位，或領取援軍。後勤結束下月就開始，雙方重複上述流程直到最後一月。達成勝利條件者獲勝。

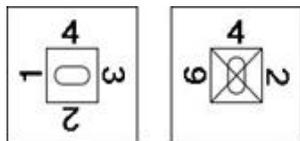
1.2 資源牌

資源牌共有四十二張，其中十四張是空白牌。空白牌不能使用，代表資源的不確定，玩者可丟棄以空出手牌，也可留著欺敵。遊戲開始前先發牌，雙方牌數因劇本而異。玩者若不滿意手牌可全洗掉再重抽一次，以後不得再重抽。後勤階段時雙方也能補牌，牌數因劇本而異。但這時不得要求重抽。

1.3 單位

立體木塊代表軍事單位。進行遊戲時，雙方將自己的單位立起來，正面向著自己，讓對手看不到單位的軍種與戰力。

朝上的數字代表目前的戰力－戰力代表戰鬥時擲幾枚骰子。單位每次受損就旋轉一次，代表戰力降低。戰力降至最低時若再損傷一次就會被殲滅。



1.4 地圖

地圖分成六角格。一格內若祇有友軍就稱作「友方格子」；祇有敵軍就稱作「敵方格子」；有雙方單位就稱作「戰場」；沒有單位就稱作空格。一格可容納的單位數量並無上限。

2.0 作戰

玩家在回合中怎麼行動，取決於他選擇何種作戰。一回合限選一種作戰。不同作戰需耗不同數量的資源牌，分述如下：

1. 普通作戰（耗一張資源牌）：先移動一次，再戰鬥。
2. 機動作戰（耗兩張資源牌）：先移動一次，再戰鬥。同一單位不得移動兩次。
3. 突擊作戰（耗兩張資源牌）：先移動一次，再戰鬥。戰鬥時可指定任何戰場（一個或以上）為「雙倍戰場」，其他戰場按正常方式作戰。雙倍戰場中，雙方擲骰的個數加倍。
4. 閃電作戰（耗三張資源牌）：先移動一次，再戰鬥。再移動一次，再戰鬥。同一單位不得移動兩次但可戰鬥兩次。

移動時－玩者可自願不移動

戰鬥時－玩者可指定在任何戰場戰鬥，也可不要戰鬥。

為了讓對手摸不清動向，打牌時面朝下，中間可夾雜空白牌。需要證明有足夠資源牌時，才一張一張翻開。

2.1 放棄行動

玩者可放棄以省牌。放棄後仍可免費轉進一次（見 6.3），一回合限轉進一次。放棄後，下次再輪到自己時仍能行動，但雙方若連著放棄則該月結束，並進入後勤階段（見 9.0）。

3.0 移動

玩者選定作戰方式、打出資源牌後便開始移動。

3.1 移動方式

移動有兩種方式，每次移動要選擇一種。詳述如下：

1. 分散

玩者指定一格，格內友軍皆可移往一個或多個目的地。

2. 匯流

玩者指定一格為指揮點。指揮點及周圍六格內的友軍皆可移往同一會合點。移動力不足以抵達會合點者不得移動。指揮點不得是敵方格子。抵達會合點者不得再強行軍（見 3.6）。

3.2 移動力

不同單位的移動力詳見下表：

移動力	裝甲類	步兵類	反戰砲類	砲兵類
4 格	 偵察			
3 格	 裝甲	 機械化步兵	 機械化反戰砲	 自走砲
2 格		 卡車步兵	 反戰車砲	
1 格		 步兵與傘兵		 砲兵

3.3 道路

有三種路能增加移動速度：公路（+4）、大路（+2）和小徑（+1）。單位必須全程都在路上行駛才能利用道路優勢。若在兩種不同（但相連）的路上行駛，則以最低級的道路計算。例：偵察單位正常可移四格，公路上可移八格，大路上可移六格，小徑上可移五格。若經過大路和小徑則祇能移五格。單位若從一條路跨到另一條並行的路（兩條不相連）則喪失所有道路優勢。

3.4 地形

單位不得進入山地（褐色）與鹽沼（藍綠色），也不得穿過斷崖（格子間的細線）。若有道路穿過上述地形，則形成隘口。單位可以穿過隘口。

3.5 隆美爾的優勢

在德方的回合，德方可指定一次移動為「隆美爾移動」，一回合限一次。參與該次移動的單位皆可多走一格。一九四年的劇本中隆美爾尚未抵達北非，因此沒有隆美爾的優勢。

3.6 強行軍

強行軍能讓單位多走一格。玩者先聲明那些單位要強行軍，宣告目的地後每個單位擲一枚骰子。擲出 4 就多走一格，否則就混亂（見 7.0）在原地。從戰場撤退失敗的單位還要損傷一級。匯流單位抵達會合點後不得強行軍。

3.7 接戰

單位移入敵方格子或戰場叫接戰。每一格的每個邊緣，每回合可讓兩個單位接戰。隘口則祇能讓一個單位接戰。閃電作戰時，第一次移動後接戰上限就恢復，重新計算。

4.0 戰鬥

輪到某方的回合時，該方稱作攻方，其對手稱作守方。攻方首次移入守方格子就形成新戰場。移入新戰場的單位叫「原攻方」，對方單位叫「原守方」。一處戰場可能對峙數回合甚至數月，雙方攻守可能互換數次，但原攻方與原守方不變。

4.1 戰場

戰場控制權歸原守方。例：德方單位移入英方格子，新的戰場稱作英方戰場。戰場的六個邊緣也要判定控制權。原攻方單位穿過的邊緣皆由原攻方控制，其餘邊緣皆由原守方控制。雙方後續投入的單位也能奪下邊緣控制權。例：德方從 A 和 B 兩邊進入戰場，控制了這兩邊，其餘邊緣由英方控制。下回合英方從 B 增援戰場，奪下 B 邊的控制權。再下回合德方從 B 和 C 增援，一共控制 A、B 和 C 三邊。

4.2 戰鬥方法

將單位移入敵方格子（祇有敵軍的格子）叫首次接戰，會形成新的戰場。雙方將戰場內的單位移到地圖外，依敵我排成兩道平行線，友方單位面向自己，再將上緣倒向對手（曝露目前的戰力），並以標籤標示那一格，代表戰場。

每次戰鬥，由攻方指定哪些戰場要開火。他可指定任何數量的戰場，也可不戰鬥。例外：首次接戰的新戰場必須戰鬥一次。在攻方指定的戰場中，守方先開火一次，攻方單位先受損傷，再以剩餘戰力還擊一次。守方開火不需耗資源牌。

4.3 開火

每個單位個別開火。一方的砲兵必須先開火，該方其餘單位再以任何順序開火。單位的戰力值多大，開火時就擲幾枚骰子。不同軍種的火力如下表：

SF：每擲出 6 就擊中一發
DF：每擲出 5 就擊中一發
TF：每擲出 4 就擊中一發

例：戰力四的戰車開火時擲四枚骰子，假設擲出二、三、五和六。若目標是戰車就擊中一發；是步兵則擊中兩發。

對手祇剩砲兵時才能對砲兵開火（以方框提醒）。砲兵不受此限。反戰砲不屬於砲兵。

		目標單位			
		裝甲	步兵	反戰砲	砲兵
開火單位	裝甲	SF	DF	SF	TF
	步兵	SF	SF	DF	TF
	反戰砲	DF	SF	SF	TF
	砲兵	SF	DF	DF	SF

每個單位必須個別開火

，開火前先指定目標類型。如果該類型的單位不止一隻，則由對方決定何者受損。開火方可任意指定目標類型。但戰車與步兵必須優先指定同類目標（表中以圓圈提醒）。例：敵方已無裝甲類時，裝甲部隊才能對其他類型的目標開火。

每捱一發，就將受損的單位逆時針轉九十度。例：戰力三的步兵（3-2-1）原本將數字 3 朝上，受損後轉一下將 2 朝上。戰力祇剩一時若再捱一發，該步兵就被殲滅並移出遊戲。

4.4 雙倍單位

所有德軍和部份英軍是雙倍單位，它的每一級戰力皆為偶數（例：6-4-2），捱一發祇損傷「半級」，捱兩發才損傷一級。每次戰鬥結束後，半級損傷皆作廢。然而雙方必須盡可能吸收敵方的每一發砲火。例：開火單位擊中的次數若為基數，對方不得故意讓雙倍單位損傷半級（進而讓損傷作廢），除非他祇剩下雙倍單位。擊中的次數若為偶數，對方可選擇讓普通單位損兩級，或讓雙倍單位損一級。

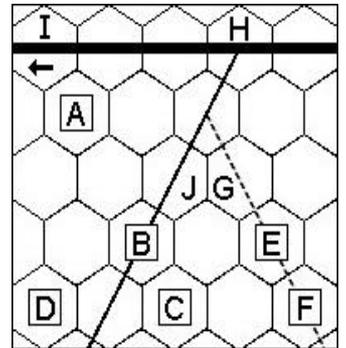
5.0 補給

所有單位都需要補給。補給有兩個來源：公路或友方單位。補給的範圍是一格，因此與補給來源相鄰的單位都有補給。

1. 若以公路為補給來源，該段公路與友方基地間不得有敵軍。德方的基地是阿蓋拉，英方的基地是亞歷山卓。
2. 若要以友方單位為補給來源，該友方單位自己必須有補給。注意：兩個單位不得互為補給來源。
3. 補給可傳遞一格，但可利用道路（全程都要在路上）。大路可傳遞三格、小徑兩格。經過大路和小徑就祇能走兩格。
4. 補給不得穿過：敵方格子、單位不可經過的地形。

粗線是公路，細線是大路，虛線是小徑。箭頭代表通往基地的方向。假設這段公路與基地間沒有敵軍。

A 有補給，因為它與公路相鄰。它與公路間若有斷崖就會斷補給。B 離公路三格，補給在大路上可傳遞三格，所以它有補給。C 相鄰於有補給的單位（單位 B），所以也有補給。D 與大路相鄰卻沒有補給，因為大路不是補給來源。E 離公路三格，中間經過兩種道路，道路效果以最低等的路計算，因此補給祇能傳遞兩格；E 和 F 都會斷補給。若 E 移到 G 點就能接上補給，F 也能從它那得到補給，因為補給在小徑上可傳遞兩格。敵軍若移到 I 點，所有的單位都會斷補給；若移到 H 點，除了 A 所有單位都會斷補給；若移到 J 點，B、C 會斷補給。



5.1 要塞和綠洲

控制要塞的一方可視它為補給來源。英方能補給的單位數等於要塞的港口值，德方等於港口值除二再去小數。玩者可決定哪些單位得到要塞補給，但要塞內的單位必須優先得到。

綠洲也能提供補給，但祇能供給同格的一個單位，不得連出綠洲。綠洲若發生戰鬥，先到的一方才有補給。

5.2 補給判定

攻方在回合開始時，先判定攻方單位有沒有補給。這時斷了補給的單位暫不受影響，能正常移動或戰鬥。這些單位在回合末若未接回補給就會混亂（見 7.0）。

回合開始就有補給的單位，回合末即使移出補給範圍也不會混亂。它要等到自己的下回合初才會被判為「斷了補給」。

5.3 戰場的補給

補給線祇能通過自己控制的邊緣。原守方（見 4.1）的補給線可穿過戰場。原攻方的補給線可進入戰場卻不得連出。

斷了補給的單位不能改變邊緣控制權。它若從敵方邊緣接戰，回合末就會混亂。即使有未斷補給的友軍從同一邊接戰，它也會混亂，因為邊緣控制權要等到下回合才生效。

6.0 撤退、轉進和避戰

從戰場離開統稱為撤退。撤退祇能經過友方邊緣（見 4.1）。撤退後的單位會混亂（見 7.0）可能受追擊，且不得接戰。

6.1 追擊

敵方可追擊撤退單位。撤退方先告知對方：最慢的撤退單位的速度。比它快的敵方單位擲兩枚骰子，一樣快擲一枚，比它慢不得擲骰。每擲出四、五或六就中一發，撤退方自行分配損傷，這時不受軍種限制。雙倍單位要中兩發才損一級，但撤退方必須盡可能吸收敵方的每一發砲火（同 4.4）。

6.2 後衛

撤退方若留下單位殿後，敵方可決定是否追擊。若要追擊就先戰鬥一次。追擊方為攻方，後衛為守方。若後衛全滅，尚未開火的追擊單位可繼續追擊撤退單位（同 6.1）。玩家可以祇用部份單位追擊以隱藏實力。

6.3 轉進

放棄行動（見 2.1）就可轉進一次（免打牌）。轉進也可能是撤退，是的話就可能受追擊又會混亂。轉進的限制如下：

1. 轉進的單位不得接戰，除非敵方單位全已混亂（見 7.0）。
2. 轉進必須縮短補給網路至少一格，否則不得轉進。
3. 祇能沿著補給線轉進，全程不得遠離基地。例：第二頁右圖。B 不得轉進到 G，因為這樣要先到叉路再轉往小徑，途中遠離了基地。靠要塞補給的單位，轉進時不得遠離要塞。

6.4 避戰

避戰不需打牌。攻方首次接戰時，守方可避戰。避戰不得留後衛，須遵守轉進限制。攻方可追擊。避戰者混亂時間較長（見 7.1）。注意：追擊避戰時雙方不必亮出單位。

7.0 混亂與潰敗

斷了補給、撤退或強行軍失敗的單位都會混亂（將面朝下）。混亂的單位不能開火、移動、切補給、構成補給線，或阻礙敵方移動。敵軍若移入同一格還會潰敗。

7.1 恢復

混亂的單位在己方的下個回合初便可恢復，但它必須有補給、且不在戰場中，否則繼續混亂。例外：避戰的單位（在敵方回合混亂）必須要等到己方的下下回合初才能恢復。

7.2 潰敗

混亂者若與敵軍同格，格內又無未混亂的友軍，就潰敗。潰敗者必須先損傷一級再避戰，會繼續混亂到己方下下回合，對手可追擊。若無法避戰，或一回合潰敗兩次，則殲滅。

移動單位擊潰混亂敵軍後可繼續移動。撤退單位可穿過混亂單位，但不能將之擊潰；若停在同格則兩者在同處混亂。該格不算戰場，先恢復的一方會將另一方擊潰。

8.0 要塞

要塞有三座：班加西、托布魯克、巴底亞。要塞也是港口。

8.1 要塞攻防

控制要塞的單位開火時（不論攻守）擲骰的個數加倍，突擊作戰則乘四。裝甲類單位（含偵察）不得利用要塞優勢。奪下敵方要塞（見 8.2）就能搶走控制權。

進入敵方要塞的單位，每到自己的回合都必須戰鬥。若耗光資源牌而不能戰鬥就必須轉進，無法轉進（譬如同時進入兩座要塞，但一回合不得轉進兩次）就潰敗。

8.2 佔領

回合末，一方若有單位停在敵方要塞，而要塞已無敵軍，就能佔領要塞。敵方若不能在月底（見 2.1）前奪回要塞，佔領方就能在後勤階段（見 9.35）多抽資源牌。德方多抽的張數等於要塞的港口值；英方等於港口值除二再去小數。

8.3 圍困

要塞旁邊的格子內若有敵軍或戰場就算受圍。這會影響海運（見 9.32）與勝利條件（見 10.3）。

9.0 後勤

雙方接連若放棄行動，該月便結束。下月開始前先進行一次後勤階段。後勤階段的流程如下：

9.1 檢查補給

斷了補給的單位全部殲滅。混亂的單位若有補給就恢復。

9.2 增援

援軍會在固定月份加入。英方將當月援軍放在亞歷山卓，德方放在黎波里（地圖外，見 9.31）。下月份的援軍也可能提早抵達：各單位擲一枚骰， ≥ 2 就進入遊戲，否則下月準時到。每個劇本的第一與最後一月不得判斷援軍是否早到。

9.3 後勤點數

雙方各擲兩枚骰子，骰數總合就是雙方當月的後勤點數。骰數低者先調配後勤，平手則英方先。剩餘的點數可累積，但不得超過二十點。雙方不必公開自己的點數是怎麼運用的。

9.31 調度

調度一單位需一點，調一次可移兩格，可利用道路。一單位可調無限次。從黎波里調到阿蓋拉需兩點，也可耗一點海運到任何友港；否則留在黎波里。調度限於友方補給網內，不得在敵方補給網內（當雙方補給網重疊時）；不得拉長補給線；不得調入戰場，可移出但至少要留一單位。雙方可免費將單位調回基地（不得海運）並凍結在那（面朝下）。凍結後不得整編或移動，下個月的後勤階段才恢復正常。

9.32 海運

海運可與調度混用。要塞就是港口，運出與運入的單位總數不得大於港口值。德方港口值要除二再去小數。基地和黎波里（地圖外）的港口值無限。將一單位從友港運到另一友港需一點。若有一港受圍（見 8.3）德方不得在兩者間海運，英方需四點海運。兩港受圍則雙方都不得海運。

9.33 整編

受損的單位可在基地補回戰力。可先調（海或陸）回基地再調往前線。補一級的代價：裝甲類、反戰砲與砲兵（三點）；卡車步兵與機械化步兵（兩點）；步兵與傘兵（一點）。雙倍單位補一級的代價乘二。被殲滅者移出遊戲，不得整編。

9.34 佈雷

佈雷一格需十五點，也可秘密移除兩處雷區換一格新的。佈雷時秘密寫下地點（例：某港西南第二格）在雷區戰鬥前才公開。不得佈在戰場。無人雷區沒有作用，敵方若進入就要公開位置，其移動不受阻。雷區的原守方有優勢，其單位要捱兩發才損一級，雙倍單位要捱四發；敵方砲兵不受雷區影響。原守方主攻時就喪失雷區優勢，雙方皆正常開火。

9.35 補充資源牌

將上月打的牌洗入牌堆。英方抽三張；德方抽兩到三張，因劇本而異。上月佔領敵方要塞者能多抽（見 8.2）。未打的牌可累積。玩者也可花十點多抽一張，可抽一張以上，但手牌不得超過十六張。德方祇能補抽兩張的劇本中，他多抽一張要十五點。後勤階段抽的牌不得要求重抽。

9.4 搶回合

後勤結束，下月便開始。第一回合德方先攻。英軍可以挑戰：面朝下打一張資源牌，可以是空白牌。德方可跟一張或放棄。雙方限打一張。英方打的若是真牌，而德方放棄或打空白牌，則英方搶得第一回合。否則仍由德方先攻。

10.0 勝利條件

最後一月結束後判定勝負。以下勝利條件依優先順序排列。例：無人達成第一項條件時，第二項才生效，類推。括號內的數字供比賽計算積分用。

10.1 決定性勝利（積分十分）

佔領敵人基地（與佔領要塞的方式相同，見 8.2），或將三個有補給的單位從敵方的地圖邊緣移出。此時遊戲提前結束。

10.2 關鍵勝利（積分五分）

劇本結束時，單位總數是敵方的一倍。德軍視為 1.5 隻單位，英方單位和義大利軍皆視為一隻。

10.3 據點勝利（積分兩分）

劇本結束時，佔領托布魯克，該要塞不得受圍困（見 8.3）。

10.4 戰術勝利（積分一分）

劇本結束時，單位比敵方多。德軍視為 1.5 隻單位。

11.0 劇本

七個劇本代表不同時期的戰況。雙方按劇本佈局，德 / 義方先佈局。不同劇本登場單位不一，每月還有新單位加入。除了第一個劇本，所有劇本共用同一個增援表（第五頁）。

單位簡寫：分子代表初始戰力，分母代表最大戰力。英方雙倍單位以星號標示。乘號代表數量。例：「2x 裝甲 2/4*」代表雙倍的英方裝甲部隊。目前戰力二、最大戰力四；共兩隻。

11.1 義大利戰記 1940 年 9 月 - 41 年 2 月（2 小時）

時 段： 第 6 月到第 11 月（六個月）

起始手牌： 義大利 6；英方 3

每月補牌： 義大利 2；英方 3

特殊規則：此劇本使用個別的增援表。義軍沒有隆美爾優勢。決定後勤點數時，雙方各擲一枚骰子。

義大利佈署在利比亞 - 埃及邊界以西（含邊界）：（總數：8）
3x 步兵 4/4、2x 步兵 3/3、1x 步兵 2/2、1x 卡車步兵 3/3、1x 砲兵 2/2

義大利增援：

第 8 月：1x 裝甲 4/4、1x 步兵 2/2

第 10 月：1x 裝甲 3/3、1x 卡車步兵 3/3

英方佈署在利比亞 - 埃及邊界以東（含義軍空出的邊界）：
（總數：4）

1x 裝甲 4/4、1x 偵察 2/2、1x 機械步兵 3/3、1x 機械步兵 2/2

英方增援：

第 7 月：2x 卡車步兵 3/3

第 9 月：1x 裝甲 2/2*、1x 裝甲 3/3、1x 機械步兵 3/3、1x 砲兵 2/2

11.2 一九四一年戰記 1941 年 4 月 - 42 年 1 月（3 - 4 小時）

時 段： 第 1 月到第 10 月（十個月）

起始手牌： 德方 6；英方 6

每月補牌： 德方 2；英方 3

德方佈署在 El Agheila：（德 / 義：3/7）

德軍：1x 裝甲 6/6、1x 偵察 2/2、1x 機械步兵 6/6。義軍：
1x 裝甲 4/4、3x 步兵 4/4、2x 步兵 3/3、1x 砲兵 2/2

英方單位佈署在 El Agheila 之外的任何一地：

1x 裝甲 2/2、2x 機械步兵 2/2、2x 卡車步兵 4/4、1x 卡車步兵 3/3

下列英方單位佈署在托布魯克：

1x 裝甲 2/2*、2x 機械步兵 3/3、2x 卡車步兵 3/3、1x 砲兵 2/2

11.3 十字軍作戰 1941 年 11 月 - 42 年 1 月（1 - 2 小時）

時 段： 第 8 月到第 10 月（三個月）

起始手牌： 德方 10；英方 12

每月補牌： 德方 2；英方 3

特殊規則：第一回合由英方先攻。托布魯克是雷區。

德方佈署在利比亞 - 埃及邊界以西（含邊界）和 Sollum，
不含托布魯克：（德 / 義：13/9）

德軍：2x 裝甲 6/6、3x 偵察 2/2、3x 機械步兵 6/6、2x 卡車步兵 4/4、1x 機械反戰砲 4/4、1x 反戰砲 4/4、1x 砲兵 4/4。

義軍：1x 裝甲 4/4、1x 機械步兵 4/4、3x 步兵 4/4、2x 步兵 3/3、1x 步兵 2/2、1x 砲兵 2/2

英方佈署在利比亞 - 埃及邊界以東（含德軍空出的邊界），
托布魯克之中不得超過五隻單位：（總數：28）

3x 裝甲 4/4、2x 裝甲 3/3、2x 裝甲 2/2*、2x 偵察 2/2、3x 機械步兵 4/4、3x 機械步兵 3/3、1x 機械步兵 2/2、2x 卡車步兵 4/4、7x 卡車步兵 3/3、1x 反戰砲 3/3、2x 砲兵 2/2。

11.4 一九四二年戰記 1942 年 2 月 - 12 月（4 - 5 小時）

時 段： 第 11 月到第 20 月（十個月）

起始手牌： 德方 5；英方 5

每月補牌： 德方 3；英方 3

特殊規則：德方在任何後勤階段，可讓馬爾他部隊登場。一旦登場，從該月起德方每月祇能補兩張牌。

德方佈署在 El Agheila（14 隻）和 Mersa Brega（10 隻）：（德 / 義：15/9）

德軍：2x 裝甲 4/6、3x 偵察 2/2、2x 機械步兵 4/6、2x 機械步兵 4/4、2x 卡車步兵 4/4、1x 機械反戰砲 4/4、1x 機械反戰砲 2/4、1x 反戰砲 2/4、1x 砲兵 2/4。義軍：1x 裝甲 3/4、1x 裝甲 3/3、1x 砲兵 1/2、1x 機械步兵 3/4、3x 步兵 3/4、1x 步兵 2/3、1x 步兵 1/2

馬爾他部隊（見特殊規則）：（德 / 義：3/1）

德軍：1x 步兵 6/6、1x 步兵 4/4、1x 傘兵 6/6。義軍：1x 傘兵 4/4

英方單位佈署在 El Agheila Mersa Brega 之外任何一地：（總數：10）

1x 裝甲 4/4、1x 偵察 2/2、3x 機械步兵 3/3、2x 機械步兵 2/2、2x 卡車步兵 3/3、1x 反戰砲 3/3

下列英方單位佈署在托布魯克：（總數：10）

2x 裝甲 4/4、2x 裝甲 2/2*、2x 卡車步兵 4/4、4x 卡車步兵 3/3、1x 砲兵 2/2

下列英方單位佈署在亞歷山卓：（總數：8）

2x 裝甲 1/3、3x 機械步兵 1/4、1x 機械步兵 1/3、2x 卡車步兵 1/3

11.5 加薩拉之戰 1942 年 5 月 – 6 月 (1–2 小時)

時 段： 第 14 月到第 15 月 (兩個月)

起始手牌： 德方 10；英方 12

每月補牌： 德方 3；英方 3

特殊規則：馬爾他部隊不得登場。雙方佈署完畢後，先進行一次後勤階段，各得三十點後勤點，英方先分配。

德方佈署在 Gazala – Gadd el Ahmar – Tengeder – Trigh el Abd – Agedabia 這條線以西 (含線)：(德 / 義：15/9)

德軍：2x 裝甲 4/6、3x 偵察 2/2、2x 機械步兵 4/6、2x 機械步兵 4/4、2x 卡車步兵 4/4、1x 機械反戰砲 4/4、1x 機械反戰砲 2/4、1x 反戰砲 2/4、1x 砲兵 2/4。義軍：1x 裝甲 3/4、1x 裝甲 3/3、1x 砲兵 1/2、1x 機械步兵 3/4、3x 步兵 3/4、1x 步兵 2/3、1x 步兵 1/2

英方佈署在 Acroma – Sidi Mufta – Bir Hacheim – 往 Bir Gubi 的小徑 – 往 Jarabub 的小徑以東 (含線)：(總數：20)

1x 裝甲 4/4*、2x 裝甲 4/4、1x 裝甲 2/2*、1x 偵察 2/2、2x 反戰砲 3/3、1x 砲兵 2/2、2x 機械步兵 3/3、2x 機械步兵 2/2、2x 卡車步兵 4/4、6x 卡車步兵 3/3

下列英方單位佈署在亞歷山卓：(總數：16)

1x 裝甲 1/4、2x 裝甲 1/3、1x 砲兵 4/4、1x 機械步兵 2/2、3x 機械步兵 1/4、2x 機械步兵 1/3、3x 卡車步兵 4/4、1x 卡車步兵 2/2、2x 卡車步兵 1/3

11.6 炎夏攻勢 1942 年 6 月 – 11 月 (2–3 小時)

時 段： 第 15 月到第 20 月 (六個月)

起始手牌： 德方 8；英方 8

每月補牌： 德方 3；英方 3

特殊規則：11.4 的特殊規則有效。托布魯克是雷區。

德方佈署在利比亞 – 埃及邊界以西 (含邊界)：(德 / 義：13/9)

德軍：2x 裝甲 4/6、2x 偵察 2/2、1x 機械步兵 4/6、2x 機械步兵 2/4、2x 卡車步兵 2/4、2x 機械反戰砲 2/4、1x 反戰砲 2/4、1x 砲兵 2/4。義軍：1x 裝甲 3/4、1x 裝甲 2/3、1x 機械步兵 3/4、3x 步兵 3/4、1x 步兵 2/3、1x 步兵 1/2、1x 砲兵 1/2

英方佈署在利比亞 – 埃及邊界以東 (含德方空出的邊界)：(總數：16)

1x 裝甲 3/4、1x 裝甲 2/3、3x 機械步兵 3/4、1x 機械步兵 2/2、2x 卡車步兵 4/4、1x 卡車步兵 3/4、2x 卡車步兵 2/3、1x 卡車步兵 2/2、2x 卡車步兵 2/3、1x 反戰砲 2/3、1x 砲兵 4/4

下列英方單位佈署在亞歷山卓：(總數：12)

1x 裝甲 2/4*、2x 裝甲 1/4、1x 偵察 1/2、1x 機械步兵 1/3、1x 機械步兵 1/2、2x 卡車步兵 1/4、3x 卡車步兵 1/3、1x 反戰砲 1/3

11.7 北非戰記 1941 年 4 月 – 1942 年 12 月 (6–8 小時)

時 段： 第 1 月到第 20 月 (二十個月)

起始手牌： 德方 6；英方 6

每月補牌： 德方 2；英方 3

特殊規則：從第 11 月開始，11.4 的特殊規則生效。

佈 局：雙方比照 11.2 佈署單位。

附錄：增援表

英方：

第 2 月 (一九四一年五月)

1x 裝甲 4、1x 機械步兵 3、2x 卡車步兵 3

第 4 月 (七月)

1x 裝甲 4、1x 裝甲 3、1x 裝甲 2*、1x 偵察 2

第 6 月 (九月)

3x 機械步兵 4、1x 卡車步兵 4、1x 卡車步兵 3、1x 反戰砲 3

第 8 月 (十一月)

1x 裝甲 4、1x 裝甲 3、1x 偵察 2、2x 卡車步兵 3、1x 砲兵 2

第 10 月 (一九四二年一月)

1x 裝甲 4、1x 機械步兵 3、1x 機械步兵 2、1x 卡車步兵 3

第 12 月 (三月)

1x 裝甲 4*、1x 反戰砲 3

第 14 月 (五月)

1x 機械步兵 2、3x 卡車步兵 4、1x 卡車步兵 2、1x 砲兵 4

第 16 月 (七月)

1x 裝甲 4、1x 裝甲 3、3x 卡車步兵 4、1x 卡車步兵 2

第 18 月 (九月)

1x 裝甲 6*、2x 卡車步兵 4、1x 反戰砲 4、1x 砲兵 4、1x 自走砲 2

第 20 月 (十一月)

1x 裝甲 6*、2x 裝甲 3、1x 砲兵 3

德方：

第 3 月 (一九四一年六月)

德軍：1x 偵察 2、2x 機械步兵 6、1x 機械反戰砲 4

第 5 月 (八月)

德軍：1x 裝甲 6、1x 偵察 2、1x 反戰砲 4、1x 卡車步兵 4

第 7 月 (十月)

德軍：1x 卡車步兵 4、1x 砲兵 4。義軍：1x 機械步兵 4、1x 步兵 2

第 11 月 (一九四二年二月)

德軍：2x 機械步兵 4、1x 機械反戰砲 4。義軍：1x 裝甲 3

第 17 月 (八月)

德軍：1x 反戰砲 4。義軍：1x 卡車步兵 3

第 19 月 (十月)

義軍：1x 卡車步兵 3、1x 步兵 2