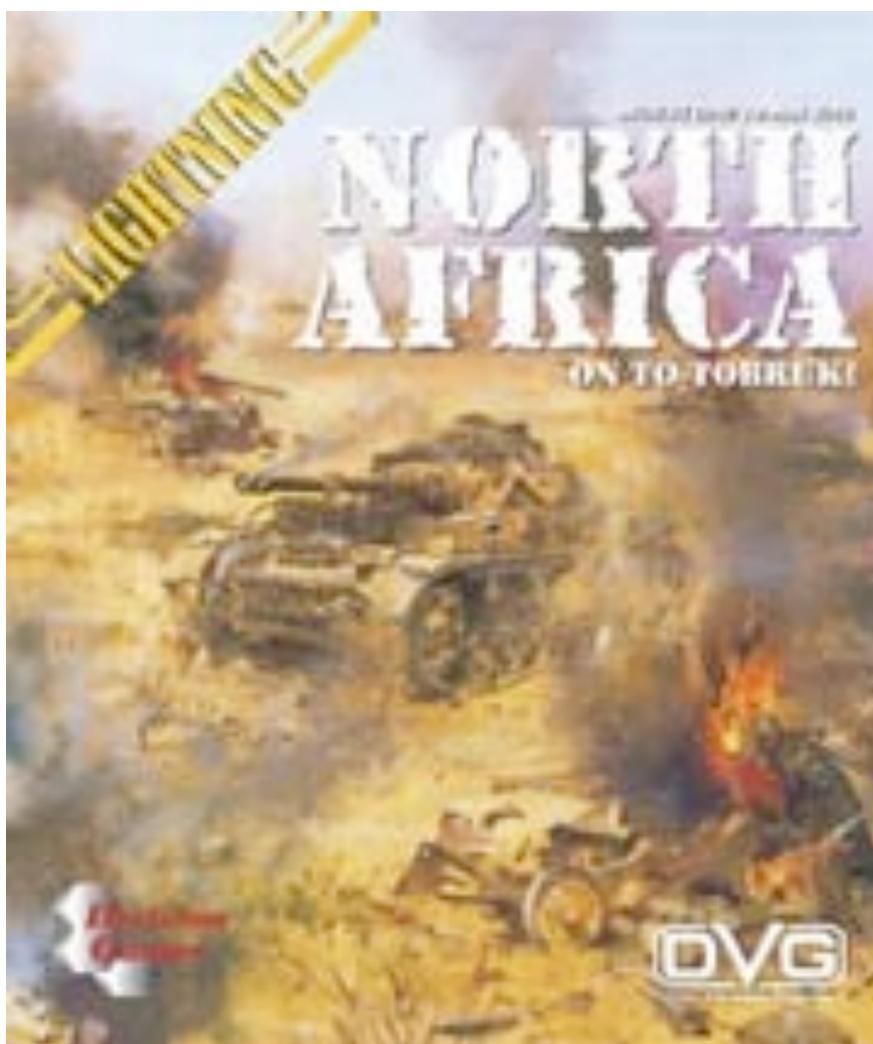


Lightning North Africa

閃光北アフリカ 和訳 Ver1.1



ゲームの背景

1940年から1943年にわたり北アフリカの砂漠において、イギリス、ドイツ、イタリアそしてアメリカの間で激しい戦いが繰り広げられました。その間、ここでは、潮の満ち引きのようなそれぞれの軍の戦いのドラマがあったのです。

準備

- 1) **地図カード** カードデッキの中から6枚の地図カードを抜き出してください。これらのカードを机の上に北アフリカの地図を形成するように繋げて並べます。
- 2) **部隊の初期配置** 以下のカードは、ゲームの開始にあたり、表をみせて始めます。なお、それぞれのカードには、配置すべき地域が記されています。：第7機甲師団、第4インド師団、第9オーストラリア師団、第2機甲師団、第5装甲連隊、第15装甲師団、アリエテ及びトリエステ師団（訳注；これは2個師団で1枚のカードです。）
(訳注：さらにカード番号1～6番の「攻撃計画」のカードも取り除いて脇に置いておきます。)
- 3) **山札** 残ったカードデッキを連合軍の山札と枢軸軍の山札に分けます。
- 4) 連合軍のカードの山をよくシャッフルして裏向きにして連合軍プレイヤーの近くの机の上に置きます。
- 5) 枢軸軍のカードの山をよくシャッフルして裏向きにして枢軸軍プレイヤーの近くの机の上に置きます。
- 6) 連合軍プレイヤーは、自分の山から5枚のカードを、枢軸軍プレイヤーは自分の山から4枚を引き、それぞれを自分の手札とします。
- 7) 枢軸軍プレイヤーが先攻です。プレイヤーは以後交代にプレイを続けます。もし、カードの山が無くなってしまったら、捨て札をシャッフルしてから新しい山を作り、プレイを続行します。

勝利条件

ゲームのある時点で、地図上に1枚も枢軸軍のカードが無ければ、連合軍プレイヤーの勝利です。

枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーの手番の終わりに、自軍のカードがカイロ地域にあれば、勝利となります。

プレイヤーの手番における手順

- 1) カードを1枚引く。
- 2) アクションを行う。
- 3) 戦闘を解決する。
- 4) 補給状態の確認を行う。(補給チェック)
- 5) 捨て札を行う。
- 6) カードを2枚引く。

手順「カードを1枚引く」

プレイヤーの山札から1枚カードを引きます。この際、プレイのいついかなる時点でも手札が10枚以上にならないように注意してください。

手順「アクションを行う」

手番プレイヤーは、場に展開している部隊カード1枚毎にひとつの(移動や再編成等の)「作戦」を行うことができます。また、手札からカードを選んで(例えば敵に損害を与える等の)「アクション」をいくつでも行うことができます。自分の手番ならば、いつでも「作戦」か「アクション」の中からどちらか一度にひとつを選んで行えます。

この時、相手プレイヤーは彼の手札から手番プレイヤーと同じカードをプレイすることで手番プレイヤーのカードのアクション(特別ルール)を無効にできます。(訳注；例えば、攻撃側プレイヤーがある「特別ルール」(例えば「急降下爆撃機」)を持つカードをプレイした際、防御側プレイヤーがそれに対抗して同じ「特別ルール」を持っているカード(この場合は「急降下爆撃機」)をプレイすれば、攻撃側プレイヤーのカードの特別ルールを無効にすることが出来るという訳です。)

このアクションフェイズは、手番プレイヤーが（それ以上何かをする意思を無くし）パスするか、単に手持ちのカードが無くなってしまってプレイできなくなるまで続きます。

手順「戦闘を解決する」

- 1) 攻撃を行うには、敵の部隊カードの存在する地域カードのところに自分の部隊カードがいなければなりません。攻撃は完全に任意です。敵が同じ地域にいても攻撃を強制されることはありません。
- 2) 攻撃を行う場合は、その地域にいる部隊のうち、どの部隊が攻撃を実施するか宣言しなければなりません。一方、敵の部隊は、自動的にすべての部隊が戦闘に参加するものとみなされます。なお、攻撃側のプレイヤーは自分の番に同じ地域で複数回の戦闘を行うことも出来ます。ただし、ひとつのターンあたり部隊は一度しか攻撃に参加できません。例えば、プレイヤーは、ある地域にいる自分の部隊を2つに分け2回の攻撃を実施することもできるわけです。
- 3) 戦闘の結果、損害を受けたり、退却を強いられたりした場合、特にカードに指示が無ければ、持ち主のプレイヤーがそれらの適用をどうするか決めます。
- 4) もしある地域にいるすべての部隊カードが、損害もしくは撤退したためになくなった場合、戦闘はそこで終了します。
- 5) **攻撃のやり方**
(訳注：攻撃の成否は、この後で述べるように、攻撃側プレイヤーが選んだ攻撃計画を防御側プレイヤーが正しく推測できるかどうかにかかっています。以下の手順は、攻撃側プレイヤーが選ぶことのできる計画を狭めるためのカードプレイです。)

- A) 攻撃側プレイヤーは攻撃を行う地域にいる部隊を宣言します。その地域にいる敵の部隊は自動的にすべて戦闘に参加することになります。
- B) 攻撃側プレイヤーは1枚の「戦闘カード」(訳注：アクションカードの「戦闘効果」を利用するためにこのカードをプレイする場合、特に戦闘カードと呼びます。)を出します。カードの一番下には戦闘効果が記述してあります。これは戦闘解決の手順(この後に出て来るF)のところで)において、攻撃計画として利用されることになります。
- C) 防御側プレイヤーは攻撃側プレイヤーの攻撃計画のカードに対して以下のように対応することが出来ます。
 - ・ 攻撃側プレイヤーと同じ戦闘効果(攻撃計画)の書いてあるカードを出すことで、攻撃側プレイヤーのカードを無効にできます。(訳注；すなわち攻撃側プレイヤーが攻撃計画として採用できなくなります。)ただちに攻撃側プレイヤーのカードを捨て札にします。
 - ・ 攻撃側プレイヤーのカードが捨てられ戦闘効果が無効化された場合は、攻撃側プレイヤーのカードにある二次戦闘効果は実施されません。そのかわり防御側プレイヤーのカードに書いてある二次戦闘効果が直ちに実行されます。(訳注：但し、D)で述べるように、このカードにさらに攻撃側プレイヤーが対応できた場合は、防御側プレイヤーのカードが無効化されるので、このペナルティは無いものと考えられます。)
 - ・ 攻撃計画が無効化されなかった場合、攻撃側プレイヤーのカードに書いてある二次戦闘効果が直ちに実行されます。
 - ・ 防御側プレイヤーは、さらに、攻撃側プレイヤーが基本的に有している攻撃計画、すなわち「機甲部隊の攻撃」と「自動車部隊の攻撃」を無効

化するカードを（もし持っているならば）プレイできます。

D) 攻撃側プレイヤーは、さらに上記の手順 C) で防御側プレイヤーが出したカードに対応することが出来ます。対応するには、防御側プレイヤーが出したのと同じ攻撃計画を持つカードを出せば良いのです。そうすれば、今度は、防御側プレイヤーのカードが無効化されて捨て札となります。

E) 攻撃側プレイヤーが止めるまで、手順 B) C) D) を繰り返します。

F) 手順 B) C) D) が終わったらよいよ攻撃実施の手順に入ります。攻撃側プレイヤーは密かに攻撃計画を選定し（上記の手順で防御側に封じられてしまった計画からは採用できません。）裏向きに攻撃計画のカードを出して場に置きます。

G) 防御側プレイヤーは攻撃計画を推測し、それを声に出して言います。

H) 攻撃側プレイヤーは、カードを表にして攻撃計画を明らかにします。

- ・もし防御側プレイヤーにより攻撃計画が正しく推測されていた場合は攻撃失敗となり、攻撃に参加していた部隊はそれぞれ1ステップの損害を被ります。
- ・もし防御側プレイヤーの推測が誤っていた場合は攻撃成功となります。攻撃に参加していた部隊の数だけの損害と攻撃計画により異なるそれぞれの追加損害を防御部隊に科すこととなります。損害をどう適用するかは、防御側プレイヤーが決めることが出来ます。（注；この時点で、それぞれのプレイヤーは適切なアクションカードをプレイすることで、損害を減らしたり、あるいは、さらなる追加損害を科したりすることができます。）

I) 戦闘に用いられたすべてのカードを捨て札と

し、3ステップ以上の損害を被った部隊をゲームから除きます。

J) 次の戦闘に移ります。同じ地域に第二次攻撃を行う準備があれば、それを行い、ついで他の地域の戦闘へと手順が移ります。

手順「補給チェック」

- 1) すべての部隊は補給下にあるか無いか（補給切れ）のどちらかの状態にあります。
- 2) 部隊は、もし自軍の補給源と自分の間に敵が存在すれば、補給切れとなります。
- 3) 自分の手番の補給チェックフェイズに、補給切れであった部隊は2ステップ失います。

例：イギリス第7師団の補給源はカイロです。今、第7師団はベンガジにいるとします。もし、枢軸軍がカイロ、西部砂漠、トブルクの各地域にいる場合、第7師団は補給切れとなります。

例：上記と同じ条件で、今度は、第7師団は西部砂漠地域にいます。枢軸軍がカイロ地域にいれば、補給切れです。

例：今度は、第7師団がカイロ地域にいるとします。カイロ地域は補給源ですから（たとえ、そこに枢軸軍がいたとしても）補給切れになりません。

手順「捨て札」

プレイヤーの手番における手順「捨て札」において、プレイヤーは好きなだけの数のカードを捨て札に出来ます。1枚も捨てなくても構いません。しかし、すでに地図上に展開している部隊カードを捨て札にすることはできません。

手順「カードを2枚引く」

手番プレイヤーは自分の山札からカードを2枚引くことが出来ます。

部隊カードについて

- 1) もし場に展開している部隊カードが損害あるいは何かのカードプレイの結果として除去とされた場合、このカードはゲームから永遠に取り除かれます。山札に戻さないよう注意してください。
- 2) 部隊カードには、その左端に **FORCE** と書いてあります。プレイに使用する場合、地図カードのところに置きます。なお、これらのカードのうち何枚かは初期配置により最初からゲームプレイに用いられます。(カード自体に配置する場所が記述されています。)その他のカードは増援としてゲームに登場することになります。
- 3) 増援
 - A) 部隊カードには、登場するために必要な「コスト」が書かれています。マップ上に部隊カードを配置してゲームプレイに使用するためには、プレイヤーは手札から必要なだけのカードを捨て札にしなければなりません。これらの捨て札は、あとで山札がすべて無くなった時に集められてシャッフルし、再度、ゲームに使用されることとなります。
 - B) 部隊カードが登場したターンには、その部隊の「作戦」を行うことはできません。
- 4) もし部隊が損害を受けた場合は、それがわかるようになんらかのトークン等を置きます。もし、適切なトークン、チット、マーカーが手元に無い場合は、カードを回転することでステップロスを知るようにしても良いでしょう。例えば、1ステップ損害を受ける度に90度右に回して行くのです。
- 5) プレイヤーはその手番に、場に出ている部隊カード1枚につき、それぞれひとつの「作戦」を行えます。

移動：隣かもうひとつその先の地域まで部隊カードを移動することが出来ます。ただし、最初に入った地域に敵が存在している場合は、その先へ動くことはでき

ません。

攻撃：まったく移動しなかった場合、一つだけ動いた場合は、攻撃に参加することが出来ます。

再編成：採るべき作戦として「再編成」を選べば、そのカードから損害1ステップを減らすことが出来ます。

作戦準備：その部隊カードが執る作戦として「作戦準備」を選べば、山札からカードを1枚引くことが出来ます。

アクションカード

- 1) アクションカードは二つの別々の機能を持っています。ひとつは、そのカードの真ん中あたりに記述されたいろいろな「特別ルール」を実行することです。もうひとつは、カードの一番下に書いてある「戦闘効果」を使うことです。
- 2) いくつかのカードの特別ルール／効果を利用するために「コスト」がかかる場合があります。そのカードをプレイするためにまず他の手札を捨て札にしたり、そのカード自体を捨て札にしたりするという用な処理をします。このような「コスト」を払えない場合は、そのカードをゲームで使用することが出来ません。
- 3) カードに特別な指示が書いてない限り、すべてのアクションカードは手番プレイヤーのアクションフェイズにのみプレイされます。
- 4) アクションカードの一番下に、ひとつかふたつの「戦闘効果」が書いてあります。アクションカードをこちらの「戦闘効果」を利用するためにプレイする場合、特に、戦闘カードと呼ぶことにします。以下に、これらの戦闘カードをどのように使うかを記します。

包囲機動、側面攻撃、蹂躞、障地攻撃のカード：攻撃側プレイヤーにより使われた場合は、彼が計画している特別な攻撃計画（訳注；具体的には戦闘効果のどれかひとつです。）としての意思表示となります。それに対応する形で防御側プレイヤーによって

プレイされた場合は、その戦闘に於ける攻撃側プレイヤーの攻撃計画からその戦闘効果を使うことを阻止する働きをします。

任意：攻撃側プレイヤーも防御側プレイヤーもこの「任意」のカードは自分の望む戦闘効果としてプレイすることが出来ます。(訳注；どの戦闘効果として使用するか宣言してください。)

損害！：この二次効果が適用される場合、相手プレイヤーはその戦闘地域にいる部隊に1ステップの損害を受けます。

捨て札：相手プレイヤーは直ちに手札から1枚選んで捨て札としなければなりません。

引き札：カードを出したプレイヤーは山札から1枚カードを引くことが出来ます。

5) プレイヤーはゲーム中いつでも10枚上の手札を持つことはできません。もし手札が9枚の時に1枚引くような指示があっても、カードを引くことはできない訳です。捨て札フェイズには自分の望むカードを何枚でも捨て札にすることが出来ます。また、場にさらしてある部隊カードは手札としては数えません。

トブルク要塞

トブルクは特別大きな要塞であり、また、港湾施設としての機能も持っています。

- 1) ゲームの最初には、連合軍が支配しています。
- 2) トブルクを支配(あるいは奪取)するためには、自軍の部隊カードがそこにあり、かつ、敵部隊カードが1枚もないことが必要です。トブルクの支配権は、この条件が変わるたびに、ゲーム中何度も変わることでしょう。ただし、トブルクの支配権を交代するためには、単に部隊カードをそこに持ってくるだけでは駄目です。そのためには、戦闘を行い、トブルクを守っている敵をすべて除去しなければなりません。
- 3) トブルクを支配している場合、以下の3つの利点があ

ります。

- A) トブルク地域にいるすべての部隊カードは補給下にあります。
- B) プレイヤーは自分の手番の最初に1枚余分にカードを引くことが出来ます。
- C) 敵のプレイヤーがこの地域で攻撃を宣言した場合、敵は直ちに攻撃部隊カードの中から1枚を選び、1ステップの損害を被らねばなりません。これで攻撃側のカードが除去されてしまったら、攻撃は中止となります。

ゲームクレジット

デザイナー：Dan Verssen

ディベロッパー：Holly Verssen

最終ルール校閲：Ty Bomba

©2006 Decision Games

翻訳：水池 真彦

(mizuchi3@hotmail.ne.jp)

Lightning North Africa

#	カード名	特別ルール／効果	戦闘効果(2次効果)
1	攻撃計画 戦車部隊の攻撃	攻撃に参加している部隊の中の戦車部隊数と同じステップ数の追加損害を適用する。	
2	攻撃計画 自動車化部隊の攻撃	攻撃に参加している部隊の中の自動車化部隊数と同じステップ数の追加損害を適用する。	
3	攻撃計画 包囲機動	攻撃に参加している部隊数の方が、防御部隊の部隊数よりも多ければ、3ステップの追加損害を適用する。	
4	攻撃計画 側面攻撃	選択可能であった攻撃計画の数と同じステップ数の追加損害を適用する。	
5	攻撃計画 蹂躪	攻撃に参加している部隊1個に対し2ステップの追加損害を適用する。	
6	攻撃計画 陣地攻撃	通常通り攻撃部隊数と同じ数のステップ数の損害を適用し、さらに同じ枚数の手札を捨て札にさせる。	
7	第5装甲連隊 戦車部隊	初期配置:ベンガジ 第5装甲連隊が損害を被っていれば、ターンの最初に1ステップ回復する。	
8	アリエテ師団&トレント師団 戦車部隊/自動車化部隊	初期配置:ベンガジ 攻撃に参加する場合、手札から1枚捨て札をしなければならない。	
9	第4インド師団 自動車化部隊	初期配置:西部砂漠	
10	第9オーストラリア師団 自動車化部隊	初期配置:トブルク	
11	第7機甲師団 戦車部隊/自動車化部隊	初期配置:カイロ 第7機甲師団が損害を被っていればターンの最初に1ステップ回復する。	
12	第2機甲師団 戦車部隊	初期配置:西部砂漠 第2機甲師団が損害を被っていれば、ターンの最初に1ステップ回復する。	
13	第15装甲師団 戦車部隊/自動車化部隊	初期配置:トリポリ/チュニジア 第15装甲師団が参加している攻撃が成功すれば連合軍に1ステップの追加損害を与える。	
14	第2ニュージーランド師団 自動車化部隊	手札を一枚捨て、カイロに配置。	
15	第50歩兵師団 自動車化部隊	手札を一枚捨て、カイロに配置。	
16	第4オーストラリア師団 自動車化部隊	手札を一枚捨て、カイロに配置。	
17	第1南アフリカ師団 自動車化部隊	手札を一枚捨て、カイロに配置。	
18	第8機甲師団 戦車部隊	手札を一枚捨て、カイロに配置。	
19	第10機甲師団 戦車部隊	手札を二枚捨て、カイロに配置。 第10機甲師団が参加している攻撃が成功すれば枢軸軍に1ステップの追加損害を与える。	
20	第1機甲師団 戦車部隊	手札を一枚捨て、アルジェリアに配置。 ただし米第3歩兵師団と同時に配置しなければならない。	
21	第3歩兵師団 自動車化部隊	手札を一枚捨て、アルジェリアに配置。 ただし米第1機甲師団と同時に配置しなければならない。	
22	戦術的後退	損害を受けた際にプレイする。その地域に存在するすべての部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	陣地攻撃
23	戦術的後退	損害を受けた際にプレイする。その地域に存在するすべての部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	戦車部隊(捨て札)
24	戦術的後退	損害を受けた際にプレイする。その地域に存在するすべての部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	戦車部隊(損害!)
25	戦術的後退	損害を受けた際にプレイする。その地域に存在するすべての部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	包囲機動
26	クルセーダー作戦	トブルクで戦闘を実行する際、攻撃計画を決定する前にこのカードをプレイしておく。攻撃に成功すると、戦闘に参加した自軍部隊数と同じステップ数の追加損害を枢軸軍に与える。	任意(損害!)
27	増援	自軍部隊を1つ選んで1ステップ分の損害を回復させる。	自動車化部隊(捨て札)
28	増援	自軍部隊を1つ選んで1ステップ分の損害を回復させる。	戦車部隊(引き札)
29	塹壕	損害を受けた際にプレイする。手札からカードを1枚捨て札にする毎に、2ステップ分の損害を無効にする。	自動車化部隊(引き札)
30	精鋭部隊	損害を受けた際にプレイする。2ステップ分の損害を無効にする。ただし、米軍部隊に対してはプレイできない。	包囲機動
31	エルアラメイン	カイロ地域で戦闘を実行する際、攻撃計画を決定する前にプレイしておく。攻撃に成功すると、戦闘に参加した自軍部隊数と同じステップ数の追加損害を枢軸軍に与える。	側面攻撃
32	急降下爆撃機	自軍部隊と同じ隣接する地域にいる敵部隊1つに対して1ステップの損害を課す。	包囲機動
33	急降下爆撃機	自軍部隊と同じ隣接する地域にいる敵部隊1つに対して1ステップの損害を課す。	側面攻撃
34	マルタ島空軍部隊	枢軸軍部隊が新たな部隊を登場させた時にプレイする。その部隊カードを枢軸軍の山札の一番下に置く。	蹂躪
35	マルタ島空軍部隊	枢軸軍部隊が新たな部隊を登場させた時にプレイする。その部隊カードを枢軸軍の山札の一番下に置く。	陣地攻撃
36	機甲部隊の突進	攻撃計画が成功した時にプレイする。戦闘に参加した戦車部隊数と同じステップ分の追加損害を与える。	蹂躪
37	自動車化部隊の突進	攻撃計画が成功した時にプレイする。戦闘に参加した自動車化部隊数と同じステップ分の追加損害を与える。	陣地攻撃
38	近接戦闘	戦闘の結果、枢軸軍部隊に対して合計2ステップの損害を与えた場合、このカードをプレイできる。上記に加えて、連合軍の参加部隊数に等しい数の追加損害を与える。	陣地攻撃(捨て札)
39	海岸道路	すべての自軍部隊を隣接する地域に移動させることができる。	蹂躪(捨て札)
40	補給状態悪化	枢軸軍プレイヤーは手札からカード1枚を捨て札にしなければならない。	側面攻撃(捨て札)
41	補給状態悪化	枢軸軍プレイヤーは手札からカード1枚を捨て札にしなければならない。	包囲機動(捨て札)
42	補給状態悪化	枢軸軍プレイヤーは手札からカード1枚を捨て札にしなければならない。	側面攻撃

Lightning North Africa

#	カード名	特別ルール/効果	戦闘効果(2次効果)
43	補給切れ	敵部隊を1つ選んで1ステップの損害を課す。相手プレイヤーは手札からカード1枚を捨て札にすることで、このカードを無効化できる。	蹂躪
44	補給切れ	敵部隊を1つ選んで1ステップの損害を課す。相手プレイヤーは手札からカード1枚を捨て札にすることで、このカードを無効化できる。	陣地攻撃
45	阻止部隊	連合軍部隊の存在する地域から枢軸軍部隊が離れようとした時にプレイする。その移動を中止させ、1ステップの損害を与える。	包囲機動(引き札)
46	阻止部隊	連合軍部隊の存在する地域から枢軸軍部隊が離れようとした時にプレイする。その移動を中止させ、1ステップの損害を与える。	側面攻撃(引き札)
47	撤退	1ステップ以上の損害を受けている敵部隊を1つ選び、隣接地域へ移動させる。	蹂躪(引き札)
48	撤退	1ステップ以上の損害を受けている敵部隊を1つ選び、隣接地域へ移動させる。	陣地攻撃(引き札)
49	地雷原	自軍部隊の存在する地域に敵部隊が進入したときにプレイすることで、敵部隊1つに1ステップの損害を与える。	包囲機動
50	地雷原	自軍部隊の存在する地域に敵部隊が進入したときにプレイすることで、敵部隊1つに1ステップの損害を与える。	側面攻撃
51	怠慢	イタリア軍部隊の作戦(移動/攻撃、カードの引き等)が宣言された時にプレイする。その作戦はキャンセルされる。連合軍プレイヤーは手札からカードを1枚引ける。	蹂躪
52	怠慢	イタリア軍部隊の作戦(移動/攻撃、カードの引き等)が宣言された時にプレイする。その作戦はキャンセルされる。連合軍プレイヤーは手札からカードを1枚引ける。	側面攻撃
53	トーチ作戦	手札から2枚捨て札をする。自軍の山札から米軍部隊カードを1枚を捜し出して、枢軸軍プレイヤーに確認させたうえでこれを手札に加える。その時点で山札として残っていたカードは切りなおす。	任意
54	高等戦術	枢軸軍プレイヤーが攻撃計画のカードを明らかにするためにカードを開く場合を除き、プレイされた敵のすべてのカードを無効にする。	自動車化部隊(損害!)
55	再補給	手札から1枚捨札をすることで、すべての自軍部隊から1ステップの損害を回復させる。	蹂躪
56	トブルク港	連合軍プレイヤーがトブルクを支配していれば、手札を9枚を超えない範囲で山札から3枚まで引く。	包囲機動
57	周辺部への偵察	攻撃計画をコールする前に非手番プレイヤーがプレイすることで、手番プレイヤーは選択肢の中にあるが選ばなかった戦術を1つだけ教えなければならない。	陣地攻撃
58	第5軽師団 自動車化部隊	手札を2枚捨て、トリポリ/チュニジアに配置。 戦闘を実行する場合、手札が8枚以下であれば、山札からカードを1枚カードを加えることができる。	
59	リットリオ師団&トリエステ師団 戦車部隊/自動車化部隊	手札を2枚捨て、トリポリ/チュニジアに配置。 攻撃に参加する場合、手札から1枚捨て札にしなければならない。	
60	サブラサ師団 -	手札を1枚捨て、トリポリ/チュニジアに配置。 攻撃に参加する場合、手札から1枚捨て札にしなければならない。	
61	第21装甲師団 戦車部隊/自動車化部隊	手札を3枚捨て、トリポリ/チュニジアに配置。 枢軸軍のターンの始めにこの部隊のいる地域に存在する連合軍部隊ひとつは1ステップの損害を受ける。	
62	第90軽師団 自動車化部隊	手札を2枚捨て、トリポリ/チュニジアに配置。 枢軸軍のターンの最初に制約なしに隣接地域に移動することができる。	
63	第164軽師団 自動車化部隊	手札を1枚捨て、トリポリ/チュニジアに配置。	
64	後手に回る	戦術のコールの前に枢軸軍プレイヤーがプレイすることで、手番である連合軍プレイヤーが手札を2枚捨て札にしなければ、その戦闘は中止になる。	任意
65	後手に回る	戦術のコールの前に枢軸軍プレイヤーがプレイすることで、手番である連合軍プレイヤーが手札を2枚捨て札にしなければ、その戦闘は中止になる。	任意
66	後手に回る	戦術のコールの前に枢軸軍プレイヤーがプレイすることで、手番である連合軍プレイヤーが手札を2枚捨て札にしなければ、その戦闘は中止になる。	任意
67	装甲部隊の突破	自軍の攻撃成功時にプレイする。戦闘に参加していた戦車部隊1個につき2ステップの追加損害を連合軍に与える。	任意
68	装甲部隊の突破	自軍の攻撃成功時にプレイする。戦闘に参加していた戦車部隊1個につき2ステップの追加損害を連合軍に与える。	任意(引き札)
69	自動車化部隊の突破	自軍の攻撃成功時にプレイする。戦闘に参加していた自動車化部隊1個につき2ステップの追加損害を連合軍に与える。	包囲機動(損害!)
70	自動車化部隊の突破	自軍の攻撃成功時にプレイする。戦闘に参加していた自動車化部隊1個につき2ステップの追加損害を連合軍に与える。	側面攻撃(損害!)
71	補給部隊	枢軸軍プレイヤーが自軍補給判定時にプレイする。任意の地域を1つ選び、そこにいる枢軸軍部隊が補給切れによって受ける損害を1ステップだけに減少させることができる。	蹂躪(損害!)
72	急降下爆撃機	自軍部隊と同じ隣接する地域にいる敵部隊1つに対して1ステップの損害を課す。	陣地攻撃(損害!)
73	兵站物資の捕獲	連合軍プレイヤーは自軍部隊を1つ選んで1ステップの損害を課し、枢軸軍プレイヤーは自軍部隊を1つ選んで1ステップ分の損害を回復させる。	包囲機動
74	兵站物資の捕獲	連合軍プレイヤーは自軍部隊を1つ選んで1ステップの損害を課し、枢軸軍プレイヤーは自軍部隊を1つ選んで1ステップ分の損害を回復させる。	側面攻撃
75	兵站物資の捕獲	連合軍プレイヤーは自軍部隊を1つ選んで1ステップの損害を課し、枢軸軍プレイヤーは自軍部隊を1つ選んで1ステップ分の損害を回復させる。	蹂躪
76	バルカン戦争	カードを1枚捨て札にする。枢軸軍プレイヤーはカイロにいる連合軍部隊を1つ選んで、ゲームから取り除く。	陣地攻撃
77	シリア戦争	カードを1枚捨て札にする。枢軸軍プレイヤーはカイロにいる連合軍部隊を1つ選んで、ゲームから取り除く。	包囲機動
78	近接戦闘	戦闘の結果、連合軍部隊に対して合計2ステップの損害を与えた場合、このカードをプレイできる。上記に加えて、枢軸軍の参加部隊数に等しい数の追加損害を与える。	側面攻撃
79	補給切れ	敵部隊を1つ選んで1ステップの損害を課す。連合軍プレイヤーは手札からカード1枚を捨て札にすることで、このカードを無効化できる。	蹂躪
80	増援	自軍部隊を1つ選んで1ステップ分の損害を回復させる。	陣地攻撃
81	撤退	1ステップ以上の損害を受けている敵部隊を1つ選び、隣接地域へ移動させる。	包囲機動(捨て札)
82	海岸道路	すべての自軍部隊を隣接する地域に移動させることができる。	側面攻撃(捨て札)
83	先制攻撃	自軍部隊が、まだ何の作戦も実行していない時点でプレイする。すべての部隊はそのターンにおける移動・攻撃において1地域余分に移動することができる。	側面攻撃(引き札)

Lightning North Africa

#	カード名	特別ルール/効果	戦闘効果(2次効果)
84	塹壕	損害を受けた際にプレイする。手札からカードを1枚捨て札にする毎に、2ステップ分の損害を無効にする。	蹂躪(引き札)
85	周辺部の偵察	戦術をコールする前に非手番プレイヤーがプレイすることで、手番プレイヤーは選択肢の中にあるが選ばなかった戦術を1つだけ教えなければならない。	包囲機動
86	周辺部の偵察	戦術をコールする前に非手番プレイヤーがプレイすることで、手番プレイヤーは選択肢の中にあるが選ばなかった戦術を1つだけ教えなければならない。	側面攻撃
87	周辺部の偵察	戦術をコールする前に非手番プレイヤーがプレイすることで、手番プレイヤーは選択肢の中にあるが選ばなかった戦術を1つだけ教えなければならない。	蹂躪
88	輸送船団到着	枢軸軍プレイヤーは自軍の山札から任意の自軍部隊カードを中から1枚を捜し出して、連合軍プレイヤーに確認させたうえでこれを手札に加える。その時点で山札を切りなおす。	陣地攻撃
89	命令の錯誤	連合軍部隊を1つ選んで任意の隣接する地域へと移動させることができる。ただしトブルク、カイロ、アルジェリアにいる部隊は除く。	戦車部隊
90	野整備	戦闘フェイズに枢軸軍部隊が1ステップ以上の損害を被った際にプレイする。その戦闘に参加している部隊から損害を1ステップだけ回復させる。	自動車化部隊
91	野整備	戦闘フェイズに枢軸軍部隊が1ステップ以上の損害を被った際にプレイする。その戦闘に参加している部隊から損害を1ステップだけ回復させる。	包囲機動(引き札)
92	戦術的後退	損害を被った際にプレイする。その地域に存在するすべての自軍部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	蹂躪(捨て札)
93	戦術的後退	損害を被った際にプレイする。その地域に存在するすべての自軍部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	陣地攻撃(捨て札)
94	戦術的後退	損害を被った際にプレイする。その地域に存在するすべての自軍部隊を補給源に近づくように隣接する地域へ移動させることで、2ステップ分の損害を無効にする。	陣地攻撃(引き札)
95	精鋭部隊	損害を被った際にプレイする。2ステップ分の損害を無効にする。ただし、イタリア軍部隊に対してはプレイできない。	戦車部隊
96	精鋭部隊	損害を被った際にプレイする。2ステップ分の損害を無効にする。ただし、イタリア軍部隊に対してはプレイできない。	自動車化部隊
97	高等戦術	連合軍プレイヤーが攻撃計画のカードを明らかにするためにカードを開く場合を除き、プレイされた敵のすべてのカードを無効にする。	包囲機動(引き札&損害!)
98	高等戦術	連合軍プレイヤーが攻撃計画のカードを明らかにするためにカードを開く場合を除き、プレイされた敵のすべてのカードを無効にする。	側面攻撃(引き札&損害!)
99	高等戦術	連合軍プレイヤーが攻撃計画のカードを明らかにするためにカードを開く場合を除き、プレイされた敵のすべてのカードを無効にする。	蹂躪(引き札&損害!)
100	対戦車砲	枢軸軍部隊と同じ隣接する地域にいる連合軍部隊1つに対して2ステップの損害を課す。連合軍プレイヤーは2次効果に損害!と記載されたカードを1枚を捨て札にすることで、このカードを無効化することができる。	陣地攻撃(引き札&損害!)
101	対戦車砲	枢軸軍部隊と同じ隣接する地域にいる連合軍部隊1つに対して2ステップの損害を課す。連合軍プレイヤーは2次効果に損害!と記載されたカードを1枚を捨て札にすることで、このカードを無効化することができる。	戦車部隊(引き札&損害!)
102	地雷原	自軍部隊の存在する地域に敵部隊が進入したときにプレイする。敵部隊1つに1ステップの損害を与える。	自動車化部隊(引き札&捨て札)
103	地雷原	自軍部隊の存在する地域に敵部隊が進入したときにプレイする。敵部隊1つに1ステップの損害を与える。	任意(引き札&損害!)