

# 「砂漠のキツネ」正誤表

2008年9月20日

## 《訂正》

1) 5.2.9項 2行目「や補給ユニット」を削除してください。補給ユニット単独では、敵ZOCの効果を打ち消すことができません。また、P41のQ11に対する回答A11も、これに伴い「どちらの場合も自軍の戦闘ユニット(戦闘力値がカッコ付きのユニットでも可)が存在しなければ、そこに対して補給線を設定できません」に変更してください。

2) 6.2.3項 最後の「(浸透移動でそこから出ることはできます)」を削除してください。ルール6.26項にある通り、リアクション・フェイズには浸透移動を行えません。

3) 6.3.4項 2行目～3行目の「リアクション、機械化リアクション」を削除してください。ルール6.26項にある通り、リアクション・フェイズには浸透移動を行えません。

4) P41のQ7に対する回答A7 「除去されません」ではなく「除去されます」に変更してください。この回答は、日本版発行人が制作したものです。他のルールとの整合性を検証した結果、変更前の回答では齟齬をきたすことが判明しました。お詫びして訂正いたします。

5) P40「補給ユニット消費の例(1)」  
攻撃側のA2スタックは「計7スタック価」と表記されていますが、これは「計6スタック価」の誤りです。また、防御側のDスタックは「計5スタック価」と表記されていますが、これは「計4スタック価」の誤りです。これに伴い、「補給ユニットの消費」項目に示されている、ヘクス1540の補給ユニットは、消費する必要がなくなります(スタックA2は、ヘクス1739と1540の補給ユニットから各3スタック価の補給ユニットを受けられる形にできるため)。

ルールの内容を解説するための「例」で、このような間違いをしてしまい、プレイヤーの方々に混乱を生じさせたことを深くお詫びいたします。

## 《Q&A》

Q1 6.7.7項 緊急対応移動によって敵ユニットが1ヘクス後退し、敵ユニットのいた(つまり空になった)ヘクスが敵ZOCである場合、オーバーランを実行しようとしたユニットがそのヘクスへ進入する際に(敵ZOCによる)追加1移動力の消費は必要か?

A1 はい、必要です。