

Rulesbooklet



OPERATION MERCURY

The German Airborne Assault on Crete, 1941

目次

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲーム内容物
- 3.0 プレイのシークエンス
- 4.0 地上移動
- 5.0 支配地域
- 6.0 落下傘降下／航空着地
- 7.0 戦闘前アクション
- 8.0 攻撃連携

- 9.0 戦闘解決
- 10.0 強襲戦闘
- 11.0 砲兵
- 12.0 ルフトヴァッフェ空軍力
- 13.0 特殊な戦闘ユニット
- 14.0 シナリオ
- 15.0 補給
- 16.0 海上ゲーム内容物

- 17.0 海上移動／輸送
- 18.0 探知と海上索敵
- 19.0 海上戦闘
- 20.0 撤収
- 21.0 海上ゲームなし（選択）
- 22.0 勝利条件
- 23.0 キャンペーン・シナリオ
- 24.0 ヒストリカル／デザイン・ノート



GMT GAMES, HANFORD, CA 93230

© 1994 GMT Games, Hanford, CA 93230. Printed in USA.

© Rodger B. MacGowan 1994

日本語解説書

これには、OPERATION MERCURY ERRATA (1995.8.14) を含みます。
読み易さのため、重要な更新と説明は青文字で表示されます。

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

1941年5月20日、連合軍部隊が防衛しているクレタ島に対して、ヒトラーは大胆な白昼強襲にエリート空挺部隊の全力を投入した。12日間の激しい闘いの結果、ドイツ軍はおおよそ6,000名が戦死、負傷、行方不明となった。屈強な落下傘部隊は粘り強く闘い、最後には勝利した。しかしながら、イギリス軍、ANZAC、ギリシャ軍部隊、クレタ島民からの抵抗は猛烈で、勝利の代償は高かついた。かろうじて無傷で帰還したのは、落下傘部隊の半数に過ぎなかった。以後ヒトラーは、大規模空挺部隊の戦闘使用を放棄した。

Operation Mercury は、1941年5月の地中海のクレタ島における、ドイツとイギリス/ANZAC/ギリシャ軍部隊との間の戦いをシミュレートする中隊/大隊規模の二人プレイヤー用ゲームである。

・ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ陸軍、ルフトヴァッフェ、枢軸軍海上ユニット、イタリア軍の陸上と海上ユニットをあらわしている競技用駒を操る。これらのユニットは、ルール内では「ドイツ軍」と呼ばれる。

・連合軍プレイヤーは、クレタ島を防衛しているイギリス、ニュージーランド、オーストラリア、ギリシャ軍の混成部隊と英国海軍をあらわしている駒を操る。

ゲームは、それぞれが現実時間の8時間をあらわすゲーム・ターンでプレイされる。各ゲーム・ターン中、各プレイヤーはマップを横切って自軍駒を移動させ、敵の駒を攻撃するために使用する。

2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

各 *Operation Mercury* ゲームは、以下を含む。:

- 2枚の22" x 34"マップシート
- 480個の型抜きカウンター
- 1冊のルール・ブック
- 連合軍とドイツ軍のセットアップ・カード
- チャートと表
- 1つの十面体サイ

2.1 ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

ゲームの2枚のマップシートは、クレタ島の約半分を描写し、大規模な闘いが起きたマレメ、スーダ、イラクリオン、レティモ周辺エリアに焦点を当てる。競技用駒の移動と位置取りを標準化するため、六角形の格子が地形の上に重ねられている。これらの六角形は、以後「ヘクス」と呼ばれる。マップ上の各ヘクスは地形の約0.94マイル(1.5km)をあらわす。各ヘクスは、様々なゲーム目的のためにヘクスを識別するために使用する固有の四桁識別番号を持つ。ヘクスについて述べるとき、ヘクスが西マップ上にあると「W」が、東マップ上にあると「E」がヘクス番号の前にある。例えば、マレメ [Maleme] 飛行場はW4415で、イラクリオン [Heraklion] はE3135である。いくつかのマップ外位置は、ゲーム・マップ上に注記されたごとく、移動ボックスを介してアクセス可能である。マップを平らにして広げ、折り目に対して逆に折り返す。

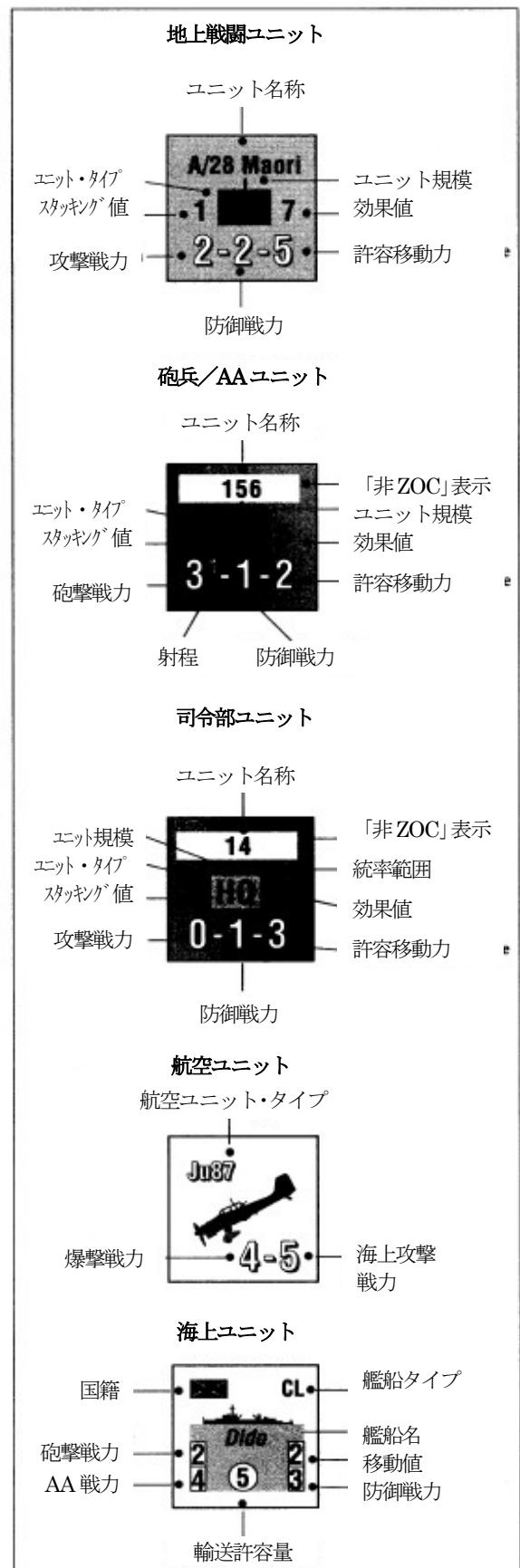
2.2 チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

一定のゲーム機能を単純化して図示するため、様々な視覚補助がプレイヤー諸氏に提供される。これらのいくつかはマップシート上に記載され、その他はプレイヤー補助カード上に個別に記載される。

2.3 競技用駒 [THE PLAYING PIECES]

ユニット・カウンター・シートから厚紙の駒を切り離し、色とタイプによって分別する。これらは、歴史的戦役に参加した実際の軍事ユニットをあらわす。駒上の数字とシンボルは、戦力、移動能力、駒によってあらわされるユニットのタイプをあらわす。これらの競技用駒は、以後「ユニット」と呼ばれる。

(2.31) 戦闘ユニット [Combat units]:

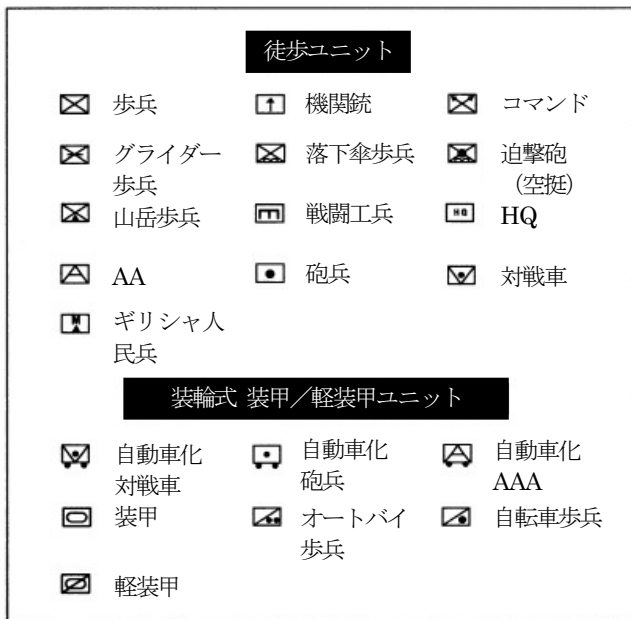


(2.32) ユニット規模のサマリー [Summary of unit sizes]:

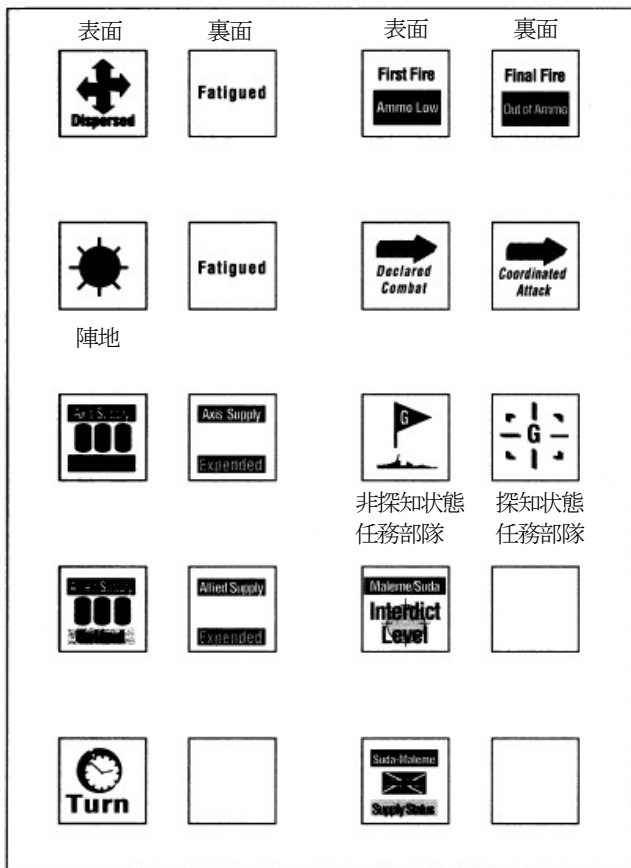
・・・小隊	I 中隊
II 大隊	III 連隊
X 旅団	XX 師団

MERCURY

(2.33) 地上戦闘タイプのサマリー [Summary of ground combat types] :



(2.34) ゲーム・マーカのサマリー [Summary of Game Markers]



Errata :

連合軍の海上セットアップ・カード（チャート） シナリオ#4：
アレクサンドリア・ボックス内の DD Napier は、DD Juno でな
なければならない。

ドイツ軍のセットアップ・カード：ドイツ軍落下傘HQの記載された全ての効果値は、「8」の代わりに「7」でなければならない。

2.4 ユニット数値の説明 [EXPLANATION OF UNIT VALUES] :

攻撃戦力【Attack Strength】は、機動戦闘又は強襲戦闘で攻撃しているときにユニットが使用する戦闘値である。攻撃戦力ポイントの用語で表現される。

砲爆撃戦力 [Bombardment Strength] は、砲爆撃又はAA 射撃によって敵ユニットを攻撃しているときに航空、海上、砲兵、AA ユニットが使用する数値である。

射程 [Range] は、砲兵ユニットが射撃できる最大距離（ヘクスで）を示す。これは射撃ヘクス（含まない）から目標ヘクス（含む）へとカウントする。

防御戦力 [Defence Strength] は、機動戦闘又は強襲戦闘で防御しているときにユニットが使用する戦闘値である。防御戦力ポイントの用語で表現される。

効果値 [Efficiency Rating] は、訓練、士気に関連するレベルや地上ユニットの有効性で、様々なゲーム機能で 사용되는数値として表現される。ユニットは、「1」（最低）から「8」（最高）で評価される。司令部（HQ）ユニットについては、この数値は地上戦闘の支援と連携のレベルを判定するために使用される。

許容移動力 [Movement Allowance] は、当該移動フェイズ中のユニットの最大移動能力をあらわし、移動ポイントの用語で表現される。各平地地形ヘクスは、進入するために許容移動力合計から1移動ポイントの消費を要求する。地形効果チャート上に示されたごとく、いくつかのヘクスは1移動ポイントよりも多い又は少ない消費を要求する（4.2を参照）。

海上ユニットについては、これは各ゲーム・ターン中に海上作戦マップ上をユニットが移動できる海上ゾーンの最大数である。

HQの統率範囲 [HQ Command Range] は、あるHQユニットが友軍ユニットたちの攻撃を連携できる最大のヘクス数範囲である。

2.5 サイ [THE DIE]

ゲームは、1つの十面体サイを使用する。数字「0」は10と読み、他のゲームのごとくゼロではない。

3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

14.0 (シナリオ) 又は 23.0 (キャンペーン) 項のセットアップ指定を参照すること。各プレイヤーのセットアップ・カード上のこれら項目の専用セットアップに従い、マップシート上にユニットを置く。連合軍プレイヤーは、常に自軍ユニットを最初にセットアップする。ユニットは、セットアップ・カード上に容易に置くため、セットアップ・グループ毎に色コード化されている。マップシート上に初期配置されないユニットは、後に増援として登場するために脇へ置く。大部分のユニットは完全戦力でゲームを開始するが、少数（その減少戦力面に色付ユニット・タイプ・ボックスを持つ）は減少戦力で開始する。

いったん地上ユニットの配置が完了したら、連合軍プレイヤーは自軍海上ユニットをセットアップし（海上ゲームをプレイしていたら）、ドイツ軍プレイヤーは海上作戦マップ上に自軍の使用可能船団のいずれか又は全てを置くことができ、又は後のゲーム・ターンに使用するために拘置できる。次いで、両プレイヤーは、ゲーム・マップ上の適切なスペース内に妨害と補給のマーカーを置く。これらのステップを完了した後、プレイのシークエンス上に列記されたシークエンスに従ってプレイを開始する。

3.2 ゲーム・ターン [THE GAME TURN]

Operation Mercury は、連続するゲーム・ターン（日毎に2つの昼間と1つの夜間ターン）でプレイされ、複数のセグメントから構成される。最も重要な移動と戦闘のセグメントは、2つのセグメントから構成される。：ドイツ軍プレイヤー・セグメントと連合軍プレイヤー・セグメントである。

重要：現在セグメントを進めているプレイヤーは、「活性プレイヤー」と呼ばれる。

プレイのシーケンス・サマリー [SUMMARY SEQUENCE OF PLAY]

I. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT]

- A. 回復フェイズ [Recovery Phase]
- B. 補給フェイズ [Supply Phase]
- C. 撤収判定フェイズ [Evacuation Determination Phase]

II. 航空セグメント [AIR SEGMENT]

- A. 航空ユニット割当てフェイズ [Air Unit Allocation Phase]

III. 海上セグメント [NAVAL SEGMENT]

海上ゲームと共にプレイしているときにのみ実行する。

- A. 港整備フェイズ [Port Rft Phase]
- B. 連合軍海上移動フェイズ [Allied Naval Movement Phase]
- C. 第一海上戦闘フェイズ [First Naval Combat Phase]
- D. ドイツ軍海上移動フェイズ [German Naval Movement Phase]
- E. 第二海上戦闘フェイズ [Second Naval Combat Phase]
- F. 強襲上陸フェイズ [Amphibious Landing Phase]
- G. 海上揚陸フェイズ [Naval Unloading Phase]

IV. 移動と戦闘セグメント [MOVEMENT AND COMBAT SEGMENT]

各ターンに二度実行され、最初がドイツ軍プレイヤーのセグメントで、次いで連合軍プレイヤーのセグメントである。

- A. 落下傘降下フェイズ [Paradrop Phase]（ドイツ軍プレイヤー・セグメント、ドイツ軍が落下傘降下ユニットであるターンのみ）
- B. 移動フェイズ [Movement Phase]
- C. 砲撃フェイズ [Bombardment Phase]
- D. 戦闘宣言フェイズ [Combat Declaration Phase]
- E. 戦闘回避フェイズ [Combat Refusal Phase]
- F. 防御側対応フェイズ [Defender Reaction Phase]
- G. 戦闘フェイズ [Combat Phase]（一度に1戦闘）

V. ゲーム記録セグメント [GAME RECORD SEGMENT]

4.0 地上移動 [GROUND MOVEMENT]

各移動フェイズ中、活性プレイヤーはゼロを超える許容移動力を持つ、いずれか又は全ての自軍ユニットを移動させることができる。活性プレイヤーは、連続したヘクスを通して、いずれかの方向又は方向の組み合わせで移動させることができる。移動は、ユニット・タイプ (2.33)、分散状態 (6.3)、地形効果 (4.2)、支配地域 (5.0) によって影響を受ける可能性がある。

注釈：戦闘中、どちらの陣営のユニットも、戦闘が解決された後で前進又は退却できる。これは移動ではないので、移動ポイントは使用しない。

4.1 移動制限 [MOVEMENT RESTRICTIONS]

(4.11) ヘクスから隣接ヘクスへと、進入する各ヘクス内の地形についての適切な移動ポイント・コストを消費しながら、ユニットを個別に移動させる。

(4.12) 1つのゲーム・ターンに単一ヘクスを通過できる友軍ユニットの数に制限はない。ただし、移動フェイズの完了時にスタッキング制限 (4.3を参照) に従わなければならない。

(4.13) ユニットの移動フェイズに一度のみ移動できる。いかなる1つの移動フェイズにも、その合計許容移動力を超える移動ポイントを消費できない (例外：4.15)。ユニットは決して移動することを強制されず、その完全許容移動力未満を消費できるが、未使用の移動ポイントは蓄積又は譲渡できない。

(4.14) ユニットの移動フェイズに一度のみ移動できる。いかなる1つの移動フェイズにも、その合計許容移動力を超える移動ポイントを消費できない (例外：4.15)。ユニットは決して移動することを強制されず、その完全許容移動力未満を消費できるが、未使用の移動ポイントは蓄積又は譲渡できない。

(4.15) ゼロの許容移動力を持つユニットは、ゲーム中に移動できない。1以上の許容移動力を持つユニットは、友軍移動フェイズ中に少なくとも1ヘクスは常に移動できる。ルール 5.23 の制限に注意。

(4.16) 友軍ユニットは、敵の戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できない (例外：落下傘降下 6.12[c] と強襲上陸 17.4を参照)。友軍の占有又は支配下ヘクスを、追加の移動ポイント・コストなしで移動通過できる。

(4.17) 海上輸送によって小港又は泊地へ揚陸するユニット（敵ZOC内ではない）は、上陸するヘクスに進入するためにその許容移動力の半分（端数切り上げ）を消費する。そのような各上陸ユニットは、次いでその移動フェイズ中に移動するため、残っているいずれか又は全てのMPsを消費できる。航空着陸ユニットの移動制限については、6.54～56を参照。

注釈：港/停泊/飛行場の許容量は、ゲーム・ターン毎に当該ヘクスに上陸できる有資格ユニットの使用可能数を制限する。

(4.18) 落下傘降下又は強襲上陸によってマップに登場するユニットは、そのゲーム・ターンの移動フェイズについて1ヘクスの許容移動力を持つ。続くゲーム・ターンに、これらはそのカウンター上に列記された許容移動力を持つ。

(4.19) 連合軍ユニットは、昼間ターン中に妨害値がゼロを超えるゾーン内で、その完全な許容移動力を使用できない。妨害の影響については、12.42を参照。

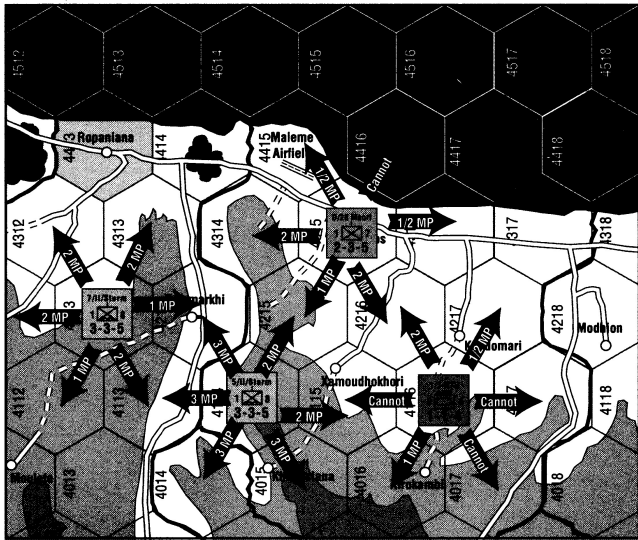
4.2 ユニットのタイプと地形の影響 [EFFECTS OF UNIT TYPES AND TERRAIN]

(4.21) 各ヘクスは、地形タイプを含む。地形記号は地形タイプを識別し、地形効果チャート (TEC) は一定タイプのユニットが様々な地形タイプに進入するために消費する、移動ポイントの異なる消費コストを列記する。あるヘクスが複数の地形防御値 (TDV) を含むと、防御側はヘクス内の最高TDVからの恩恵を受ける。

(4.22) **道路 [Roads]：**1つの道路ヘクスから他の隣接する道路ヘクスへと、道路によって越えるヘクスサイドを通して直接移動するユニットは、ヘクス内の他の地形にかかわらず、その道路の移動率に従って移動ポイントを消費する。

(4.23) **河川 [Rivers]：**河川は、ヘクスサイドに沿って流れる。ユニットは、ヘクス内自体の地形に進入するコストに加えて、河川ヘクスサイドを越えるために移動ポイントを消費する。橋梁は、道路又は二級道路が河川ヘクスサイドを越える場所にあると見なされる。このような「橋梁」を越えるユニットは、その道路移動率で移動し、河川についての通常の追加ヘクスサイド・コストを消費しない。

(4.24) **装甲の制限 [Armor Restrictions]：**装甲又は軽装甲ユニットは、現在それらが占めるヘクスまで道路又は二級道路が連結していない限り、荒地、高地、山地、果樹園/林を含んでいるヘクスを通して移動、退出、退却ができず、又はそれらのヘクス内を攻撃できない。



ユニット・タイプを基準にした地形の移動ポイント・コストの例

4.3 スタッキング [STACKING]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数のユニットを置くことである。スタック内のユニットの位置は、プレイに影響を持たない。

(4.31) 各ユニットは、その上にマークされたスタッキング・ポイントを持つ。ゲーム・ターンのいずれかのフェイズ終了時に、最大で6友軍スタッキング・ポイントが同じヘクスを占めることができる。他の全ての瞬間に、ユニットは自由に友軍ユニットのスタックに進入と通過ができる。

(4.32) いずれかのフェイズ終了時に、ユニットのスタックが制限を超過していたら、超過分は所有者によって除去される。

(4.33) プレイ補助マーカーは、制限なしで自由にスタックできる。

4.4 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]

(4.41) 敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れて移動フェイズを開始する徒歩ユニット（のみ）は、通常の地上移動の代わりに戦略移動によって移動できる。戦略移動によって移動しているユニットは、その許容移動力が2だけ増加する。ただし、これらは道路に沿ってのみ移動でき、通常に道路移動の移動ポイントを消費する。

(4.42) 戦略移動によって移動しているユニットは、移動フェイズ中のいかなる瞬間にも敵ユニットの3ヘクス以内を移動できない。

(4.43) 連合軍ユニットは、ゼロを超える妨害レベルを持ついかなる戦区内でも戦略移動を使用できない。12.42[d] を参照。

4.5 マップ外ボックス [OFF-MAP BOXES]

(4.51) クレタ島の東部と南東部のいくつかのエリア、特にレティモ [Retimo] とイラクリオン [Heraklion] の戦区、ティンバキオン [Tymbakion] 周辺のエリアは、ゲームのヘクス・マップによってあらわされていない。これらのエリアは地上ユニットによってアクセス可能だが、東ゲーム・マップの南部分に印刷されたマップ外ボックスの使用を通してのみである。

(4.52) 東マップ上のいくつかのマップ端位置は、その位置からマップ外ボックスへ移動可能であることを示す。これらは、マップ外ボックスとゲーム・マップを往来してユニットが進入又は退出する唯一のエリアである。

(4.53) プレイヤー諸氏は、ユニットが有資格マップ端ヘクスを占め、少なくともその許容移動力の1移動ポイントを残して持つと、ゲーム・マップから隣接するマップ外ボックス内へ移動できる。

(4.54) ユニットの、1つのマップ外ボックスから隣接するマップ外ボックスへ移動するため、その許容移動力の全てを消費する。

(4.55) 隣接するマップ外ボックスが敵ユニットによって占められたら、移動しているプレイヤーはボックスへの移動の一部としてこれらのユニットを攻撃できる。それを行うため、プレイヤーは移動している自軍ユニット（複数ユニット）の攻撃戦力を合計し、そのボックス内の全ての敵ユニットの統合防御戦力と比較し、マップ外戦闘表上に列記された単純な比の1つに約分する。次いで、戦闘を解決するために1つのサイを振る。以下のごとく解決する。:

DR 防御側退却。防御プレイヤーは自軍ユニットを1ボックス退却させるが、その移動開始時に攻撃側によって占められたボックス内へ退却できない。

1DR 防御側退却と同じで、防御プレイヤーは自軍防御ユニット（複数ユニット）から（自身の選択で）1ステップを失わなければならない（ユニット毎に1ステップではない）。

AR 攻撃側退却。移動/攻撃しているプレイヤーは、移動している自軍の全ユニットを、移動を開始したボックスへ戻さなければならない。これらは、このターンにもはや移動できない。

1AR 攻撃側退却と同じで、攻撃プレイヤーは自軍攻撃ユニット（複数ユニット）から（自身の選択で）1ステップを失わなければならない（ユニット毎に1ステップではない）。

そう、この手順が非常に単純であることは承知している。この方法にした理由は、(a) これが非常に稀にしか起きないが、何らかの手順が必要だったからと、(b) ゲームのこの面で、プレイヤー諸氏が多くの時間を費やすことを避けたかったからである。

(4.56) プレイヤー諸氏は、進入するマップ端ヘクスの通常移動コストを消費することで、自軍ユニットを有資格マップ外ボックスからゲーム・マップ上へ移動させることができる。次いで、ユニットはその許容移動力の範囲まで移動を継続できる。

(4.57) 海上によって輸送されたユニットは、敵ユニットによってそのマップ外ボックスが占められていない限り、シティア [Sitia] 又は、ティンバキオン [Tymbakion] マップ外ボックスのどちらかに揚陸できる (17.37 を参照)。これらは、敵ユニットによって占められていないいずれかのマップ外ボックス内へ強襲上陸を行うことができるが、それを行っているときに強襲上陸手順 (17.43 を参照) に従わなければならない。

(4.58) ドイツ軍ユニットは、マップ外ボックス内へ落下傘降下できない。

4.6 「連合軍の麻痺」制限 [ALLIED PARALYSIS RESTRICTIONS]

戦闘初期の数時間（昼間でさえ）にドイツ軍の主力落下傘部隊が戦っている間、混乱した連合軍の司令官たちは、ドイツ軍の「主攻」である大規模な強襲上陸を海上に探し求め続けたが、もちろんそれはやって来なかった。この「海から」思考の結果、連合軍は、ドイツ軍の強襲上陸攻撃を受けそうな場所を防護するために、多くの潜在的に決定的な予備兵力を拘束してしまった。さらにドイツ軍の最初のマレメ/スーダ/ブリズン渓谷降下後の数時間、戦場は混乱に支配され、連合軍司令官たちは、何が起っているのかより明確に把握できるようになるまで、部隊を移動させたり、予備を投入したりすることができなかった。以下のルールは、連合軍プレイヤーの手をある程度縛るものではあるが、連合軍司令官が戦闘初期に部隊を動かすことに消極的であったことをあらわしている。

(4.61) マップ外ボックス内又はアレクサンドリア [Alexandria] でゲームを開始する全ての連合軍ユニットは、ゲーム・ターン 1~6 中に移動できない。

(4.62) ゲーム・ターン 1 中に、レティモ [Retimo] 又はイラクリオン [Heraklion] 戦区内の連合軍ユニットは、移動することが認められない。ゲーム・ターン 2 に、これら戦区内の各ユニットは 1 ヘクス移動できる。ゲーム・ターン 2 の後、これらは通常に移動する。

(4.63) マレメ [Maleme]/スーダ [Suda] 戦区内の連合軍ユニットは、ゲーム・ターン 1 中に 1 の許容移動力を持つ。その後は、通常に移動する。

(4.64) 特別スーダ司令部エリア [Suda Command Area] (西マップ上のハニア [Canea] の西から開始して灰色の点線によって囲まれる) 内の連合軍ユニットは、特殊な制限を持つ。ゲーム・ターン 1~6 に、連合軍プレイヤーはこれらのユニット (薄青のユニット・タイプ・ボックスを持つユニット) をスーダ司令部エリアの外部へ移動させることを禁じられる。ゲーム・ターン 7~12 に、連合軍プレイヤーはゲーム・ターン毎にそのような 1 つのみのユニットを自由にこのエリアの外部へ移動させることができる (蓄積はできない)。他の連合軍ユニットは通常にこのエリアを入退出でき、ユニットはこのエリア内で通常に攻撃と防御ができるが、上記のごとくスーダ司令部エリアを離れることは禁じられる。ゲーム・ターン 12 の後、このエリア内の全ユニットは自由に移動できる。ゲーム・ターン 13 の前に、ドイツ軍ユニットが自軍移動フェイズをいずれかのスーダ司令部エリア・ヘクス上又は隣接して終了したら、全ての制限は永久に解除される。これは、いずれかのスーダ司令部エリア・ヘクス上又は隣接して落下傘降下したドイツ軍ユニットには適用しない。

5.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

5.1 ZOC の判定 [ZOC DETERMINATION]

(5.11) ゲーム内の大部分のユニットは、それらが占めるヘクスに隣接する 6 つのヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼす。

(5.12) 以下のユニットは、ZOCs を及ぼさない。:

- 全ての HQ ユニット
- 全ての装甲/軽装甲ユニット
- 全ての AA ユニット
- 全ての非迫撃砲兵ユニット
- 全てのギリシャ軍ユニット、ギリシャ人民兵を含む

クレタ島のギリシャ軍部隊は、大部分が召集兵だった。一般的に、これらは装備が貧弱で、統率力に欠け、斥候や攻撃にほとんど自発性を示さなかった。これらの部隊の多くは個人的にかなりの勇気を発揮し、後にクレタ島陥落後にドイツ軍を悩ませた悪質なパルチザンとなったが、戦役中は単に戦闘組織として効果的ではなかった。従って、これらは ZOCs を及ぼさない。

容易に識別できるよう、ZOC を及ぼさない全てのユニットは、カウンター上のユニット ID の背景に白帯を持つ。

(5.13) 疲労状態と分散状態のユニットは、ZOCs を及ぼさない。

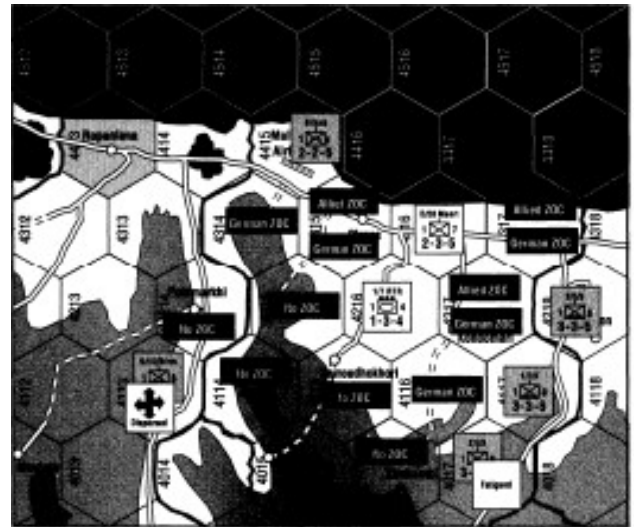
(5.14) 装輪式ユニットは、それらが移動を禁じられた地形を含んでいるいかなるヘクス内にも ZOC を及ぼさない。

(5.15) ユニットは、断崖又は完全海のヘクスサイドを越えて ZOC を及ぼさない。

(5.16) 上記の 5.14 と 5.15 を除き、他の多くのウォーゲームのごとく、地形は ZOCs の判定に影響を持たない。

5.2 ZOC の影響 [ZOC EFFECTS]

(5.21) 移動フェイズ中、ユニットは敵 ZOC へ進入した瞬間に移動を停止し、そのフェイズ中はそれ以上移動できない。ユニットは、敵 ZOC を入退出するために追加の移動ポイントを消費しない。



ZOC の例

(5.22) 敵 ZOC 内で自軍移動フェイズを開始しているユニットは、敵 ZOC ではないヘクス内へ移動することで敵 ZOC を退出できる。続いてその移動フェイズ中に、敵 ZOC 内の他のヘクスへ進入できる。

(5.23) 5 以上の許容移動力を持つユニットは、1 つの敵 ZOC から敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ直接移動できる。このような移動はユニットの全移動力がかかり、ユニットが移動フェイズを敵 ZOC 内で開始したときにのみ行うことができる。

(5.24) 航空輸送によって敵 ZOC 内の飛行場へ移動したドイツ軍ユニットは、その着地状況を判定するために特別な着陸のサイ振りを行わなければならない。

(5.25) 海によって移動したユニットは、敵 ZOC 内の港へ揚陸できない。

(5.26) 友軍の ZOC は、友軍ユニットの移動に影響を持たない。

(5.27) 退却 [Retreat]: ユニットは、友軍ユニットがそのヘクス内を占めていない限り、敵 ZOC 内のヘクスへ進入又は通過して退却できない。

(5.28) 疲労 [Fatigue]: AM ゲーム・ターンの回復フェイズ中に敵 ZOC 内にある疲労状態のユニットは、疲労から回復できない。

6.0 落下傘降下/航空着地 [PARADROPS/AIRLANDING]

6.1 落下傘降下 [PARADROPS]

ドイツ軍の落下傘とグライダーのユニットは、以下の 3 つのステップから構成される落下傘手順を介してゲームに登場する。: 配置、漂流、着地状況。

(6.11) 配置 [Placement]: ドイツ軍落下傘降下フェイズ中、ドイツ軍セットアップ・カードから取り上げられた使用可能な落下傘とグライダーのユニットは、ゲーム・マップ上のそれらの目標ヘクス内に置かれる。編成カードの第一波、第二波、予備波の区画内に列記されたユニットのみが、落下傘降下によって島に着地できる。そのユニット・タイプ・シンボルにかかわらず、これら区画内の全ユニットが落下傘降下手順を使用して着地する。重要: 「第一波 [First Wave]」の下に列記されたユニットは、ゲーム・ターン 1 に落下傘降下する。「第二波 [Second Wave]」ユニットは、全てゲーム・ターン 2 に落下傘降下する。「予備波 [Reserve Wave]」ユニットは、ドイツ軍セットアップ・カード上に列記されたターンに落下傘降下する。

(6.12) 配置の制限 [Placement Restrictions] :

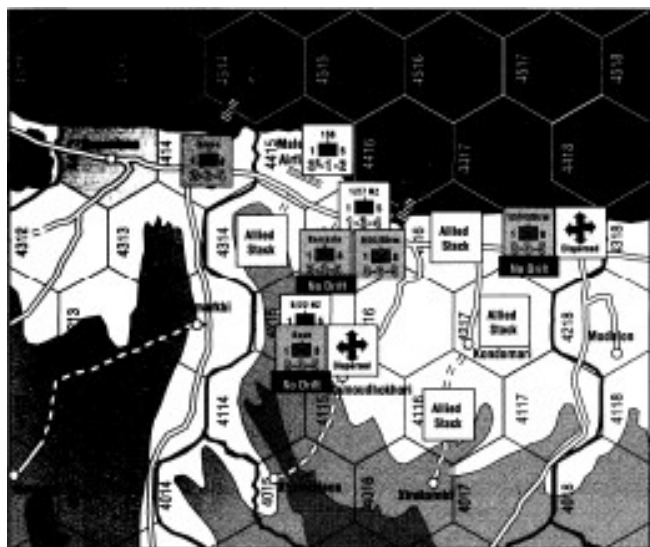
- a. 目標ヘクスは、第一波と第二波の各ユニットについては特定されている（ドイツ軍セットアップ・カードを参照）。ドイツ軍のキャンペーン・オプション1、6、7を使用しているとき、これらの波内の各ユニットは指定された目標ヘクス内に置かれなければならない。
- b. ドイツ軍プレイヤーは、予備波内のユニットについて目標ヘクスを選択することが認められる。これらのユニットは、目標ヘクスがドイツ軍HQから6ヘクス以内である限り、ゲーム・マップ上のいずれかの戦区内に個別に置くことができる。
- c. 目標ヘクスは、敵ユニットを含むヘクスであるかも知れない。ただし、漂流と着地状況の判定に続いて敵ヘクス内に留まると、特別強襲戦闘が要求されることに注意。
- d. いずれか1つの目標ヘクス上に、6スタッキング・ポイントまでの落下傘とグライダーのユニットを置くことができる。

6.2 空挺着地状況と漂流 [AIRBORNE LANDING CONDITION AND DRIIFT]

自軍の落下傘とグライダーのユニットを置いた後、ドイツ軍プレイヤーは落下傘着地／強襲上陸表上でサイを1つ振ることで着地状況を解決する。列記された DRMs で調整後の結果数字は、着地の正確性と着地時のユニットの状況の両方を示す。

最初に、着地状況の結果を履行する。結果が「分散状態
[“Dispersed”]」であると、ユニットの上に分散状態マーカーを置く。
結果が「1 ステップ損失」であると、ユニットを裏（ステップ損失）
面に裏返す（又は、1 ステップ・ユニットであると除去する）。さも
なければ、ユニットは完全戦力で着地する。

次に、「実際の着地ヘクス」下の結果によって降下の正確性を判定する。(着地状況を判定した同じサイの目を使用すること)。結果が「目標ヘクス」であると、ユニットは目標ヘクス(すなわち、着地を意図したヘクス)内に留まる。結果が「振り直して漂流ダイアグラムを調べる」であると、ドイツ軍プレイヤーは再びサイを振り、漂流ダイアグラムに従ってユニットを移動させる。マップシート外又は全水面ヘクス上に漂流したユニットは、プレイから除去される。



例:これはゲーム・ターン1の仮説的なドイツ軍落下傘降下の部分を一瞥し、5つのドイツ軍ユニットを扱っている。表示された全ユニットは、その目標ヘクス内にある。その漂流／着地状況のサイ振りは以下のとおりである。:

Braun グライダー (4414) : 「9」を振って-1 だけ修正し (グライダーについて-3、4415 内の AA について+1、敵 ZOC 内の着地について+1) 最終は「8」である。損失は受けないが、再びサイを振って漂流ダイアグラムを調べる。二番目の「10」の目は、1 ヘクス北東への漂流を示す。これは全水面ヘクスなので、ユニットは除去される。

Koch グライダー (4215) : 「3」を振って、+2 (着地へクス内の敵ユニット)、+1 (4314 からの敵 ZOC 内に着地)、+2 (荒地地形内に着地)、-3 (グライダー・ユニット) により修正され、最終は「5」。この結果は、漂流なしだが、ユニットが分散状態

Sarrazin グライダー (4315) : 「1」を振って、+2 (着地ヘクス内の敵ユニット)、+1 (敵ZOC)、+1 (軽AAユニットに隣接)、-3 (グライダー) により修正され、最終は「2」。この結果は、漂流なしで損失なし。

9/Ⅲ/Sturm (4315) : 「9」を振って、+4 (Sarrazinと同じだが、グライダーの-3を除く) により修正されて「13」。ユニットは1ステップを失い、漂流する。二番目のサイの目は「10」で、ユニットを北東の全水面へクス内へ強制し、それは除去される。

12/Ⅲ/Sturm (4317) : 「5」を振り、+1 DRM (敵 ZOC) で最終は「6」。漂流なしだが、分散状態。

6.3 分散 [DISPERSAL]

(6.31) 落下傘降下したユニットが着地状況のサイ振りから「分散状態」結果を獲得したとき、ユニットの上に分散状態 [Dispersed] マーカーを置く。

(6.32) 分散の影響 [Effects of Dispersal] :

- a. 現行ゲーム・ターンの残りについて、分散状態のユニットは移動できず、攻撃と防御でその戦闘戦力は半減する(端数は残す)。
- b. 分散状態のユニットは、戦闘後の前進と退却ができる。なぜならば、これは移動ではないからである。
- c. 分散状態のユニットは対応移動の資格を持たず、分散状態のユニットを含んでいるスタックは戦闘を回避できない(8.13を参照)。
- d. 分散状態のHQsは、攻撃を連携できない(8.13を参照)。
- e. 分散状態の砲兵ユニットは、その砲撃戦力を使用できない。分散状態の迫撃砲ユニットは、上記6.32aに従って半減戦力で攻撃と防御ができる。

(6.33) 続くゲーム・ターンの回復フェイズ中、全ての分散状態ユニットから分散状態マーカーを取り去る。

6.4 特別空挺強襲戦闘 [SPECIAL AIRBORNE ASSAULT COMBAT]

(6.41) 全ての漂流の解決後、このターンに落下傘降下した落下傘部隊と敵ユニットの両方を含むヘクス内で、直ちに強襲戦闘が発生する。この戦闘は通常の強襲戦闘（10.0を参照）と同じだが、以下の例外がある。:

- a. 落下傘降下したユニットに対する防御砲撃はない。
- b. 連合軍プレイヤーは、戦闘の最初のラウンド中に-2のDRM、戦闘の二番目のラウンド中に-1のDRMを受け取る。
- c. 連携のサイ振りはない。
- d. 連合軍ユニットを含むヘクス内に漂流した砲兵ユニット（迫撃砲ではない）は、特別強襲戦闘前に自動的に撃破される。

(6.42) 特別強襲戦闘 (1 又は 2 ラウンド) の完了時、防御ユニット／スタックが除去されていなければ、落下傘降下したユニットは以下の退却優先度に従ってヘクスから退却しなければならない。:

- a. 敵 ZOC 内にはないカラ又は友軍占有下ヘクス内へ。
- b. 敵 ZOC 内の友軍占有下ヘクス内へ。
- c. 敵 ZOC 内のカラの陸上又は部分海ヘクス内へ。

落下傘降下したユニットは、これらのヘクスの1つ内に退却できなければ除去される。

6.5 航空輸送 (航空着地) [AIR TRANSPORT (AIRLANDING)]

(6.51) ドイツ軍プレイヤーは、昼間ターン中の自軍移動フェイズ開始時にクレタ島上の自軍が占める飛行場 (の全ヘクス) 内に、航空輸送によって増援を移動させることができる。

(6.52) クレタ島上の3つの各飛行場は、着地許容量を持つ。これは、各ターンにドイツ軍セットアップ・カードの「航空着地ユニット [“Airlanding Units”]」から飛行場へ置くことができるユニットのステップ数である。ドイツ軍プレイヤーは、当該ゲーム・ターンにこの許容量を超過するユニットを着地できない。

この許容量 (ゲーム・マップ上の飛行場の側にも列記される) は以下のとおりである。:

マレメ [Maleme]	7
レティモ [Retimo]	5
イラクリオン [Heraklion]	8 (ヘクス毎ではなく、飛行場全体)

(6.53) 航空着地の資格を持つユニットは、ドイツ軍セットアップ・カード上でグループ毎に列記される。同じグループに属している全てのユニットが一緒に航空着地する必要はないが、ドイツ軍プレイヤーは次に高い数字のグループからのユニットを着地させる前に、1つのグループ (グループ1から開始して) からの全ユニットを着地させなければならない。

(6.54) 飛行場のいかなるヘクス内にも敵 ZOC が及ぼされておらず、そのヘクスが最終射撃マーカータを持たない非疲労状態の連合軍砲兵ユニットの射程内であれば、ドイツ軍は飛行場 (イラクリオンについてはどちらかのヘクス) の上に輸送されたユニットを単に置く。これらは、そのゲーム・ターンの移動フェイズ中に、その許容移動力の半分 (端数切り捨て) まで移動できる。

(6.55) 飛行場が敵 ZOC 内にはないものの、最終射撃マーカータを持たない非疲労状態の連合軍砲兵ユニットの射程内にあると、そのゲーム・ターンについて飛行場の着地許容量は3ステップに減少し、着地したユニットはそのゲーム・ターンの移動フェイズ中に移動できない。ただし、これらは通常に戦闘を宣言して解決できる。

(6.56) 飛行場のいずれかのヘクスが敵 ZOC 内にあると、そのターンについての着地許容量は2に減少する。加えて、以下に従って、ドイツ軍ユニットは着地した各ユニットについて着地のサイ振りを行わなければならない (列記された DRMs で)。

- 1~4 ユニットの無事に着地
- 5~9 ユニットの1ステップを失う
- 10+ ユニットの撃破される

DRMs

- +1 飛行場が非疲労状態の連合軍砲兵ユニットの射程内にある。
- +2 飛行場に非疲労状態の連合軍 AA ユニットの隣接する。

着地のサイ振りに生き残ったユニットは、その移動フェイズ中に移動できない。ただし、これらは通常に戦闘を宣言して解決できる。

7.0 戦闘前アクション [PRE-COMBAT ACTIONS]

Operation Mercury では、戦闘解決の前に実際の戦闘について段階的にセットされる一連のアクションがある。これらのステップは以下のとおりである。:

- ・戦闘の宣言
- ・戦闘の回避
- ・防御側の対応

これらのアクションは、各プレイヤーの移動と戦闘セグメントの D~F 項を構成し、以下の項目で詳述される。これらの各ステップは、次のステップを開始する前に、全ての戦闘について完了されることに注意。

7.1 戦闘宣言 [COMBAT DECLARATION]

(7.11) 活性プレイヤーは、戦闘宣言フェイズ中に戦闘前シークエンスを開始し、攻撃する敵のヘクスを宣言し、各敵ヘクスを攻撃する友軍隣接ユニット/スタックを指定する。単一の戦闘で、1つのみの敵ヘクスを攻撃できる。次いで、攻撃している自軍ユニット/スタックの上に、攻撃するヘクスに矢印を向けて宣言戦闘マーカータを置く。いったん宣言戦闘マーカータが置かれたら、攻撃するための決定は取り消し不能で、敵のヘクスは戦闘を宣言した全ユニットによって攻撃されなければならない。ただし、非連携正面強襲の場合を除く (8.24 を参照)。

(7.12) 活性プレイヤーは、隣接するいずれか又は (6つの) 隣接ヘクスからのユニットで、敵スタックに対する戦闘を宣言できる。

(7.13) あるヘクス内で一緒にスタックした、活性プレイヤーに属している複数のユニットは、異なるヘクスへの攻撃を割り当てることができる。

(7.14) 制限 [Restrictions]:

- a. **ゼロ戦力ユニット [Zero-strength Units]**: ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃を宣言又は解決できない。分散のために攻撃戦力が1未満に減少しているユニットは、やはりこのルール of の目的においてゼロ戦力ユニットと見なされる。
- b. **疲労 [Fatigue]**: 疲労状態のユニットは、戦闘の宣言又は攻撃の解決ができない。
- c. **地形 [Terrain]**: ユニットの、移動できないヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて進入/通過する戦闘を宣言できない。

(7.15) 戦闘フェイズ中に攻撃できる唯一の敵ユニットは、戦闘宣言フェイズ中に宣言された攻撃に対するそれである。

7.2 ユニットの効果 [UNIT EFFICIENCY]

各ユニットの効果値は、そのユニットの機動と強襲戦闘の両方における訓練、有効性、結束度のレベルをあらわす。ユニットは、効果値が高いほど優秀である。HQ の効果値は、連携攻撃を計画して実行するその能力もあらわす。

(7.21) プレイヤー諸氏は、全てではなく大部分の減少ステップ面のユニットが減少状態の効果値を示すことに注意。

注釈: いくつかの場合、ギリシャ軍は減少戦力面上に増加した効果値を示す。なぜならば、実際にいくつかのギリシャ軍ユニットは、重大な損害を受けた後に奮戦したからである!

(7.22) 一定数のゲーム手順は、ユニットが「効果値チェック」にパスすることを要求する。これは、各影響下ユニットについて個別に行われる。効果値チェックを実施するため、所有しているプレイヤーは1つのサイを振り、サイの目とユニットの効果値を比較する。サイの目がユニットの効果値以下であると、ユニットは効果値チェックにパスする。サイの目がユニットの効果値を超えると、ユニットはチェックに失敗する。

7.3 戦闘回避 [COMBAT REFUSAL]

(7.31) 全ての戦闘が宣言された後、非活性プレイヤーは少なくとも1つのユニットが5以上の効果値を持ち、疲労状態又は分散状態のユニットを持たない攻撃下のヘクス内で、戦闘回避を実施するための選択肢を持つ。

(7.32) 戦闘回避は、宣言戦闘の目標であるヘクス内の全ユニットの戦闘前退却から構成される。戦闘回避を実施するため、攻撃下ヘクス内の最高の効果値ユニットについて効果チェックを行う。ユニットがチェックにパスしたら、スタック全体を1ヘクス退却させる。次いで、活性プレイヤーは、直ちにカラになったヘクス内に6スタッキング・ポイントまで前進させる選択肢を持つ。前進しているユニットは、このプレイヤー・セグメント中に更なる攻撃に参加できない。

(7.33) 戦闘回避を実施するユニットは、決して以下のように移動できない：

- 宣言戦闘の目標であるヘクス内へ
- 敵 ZOC 内のヘクスへ。
- 移動が禁じられた地形内へ。
- スタッキング限度違反の友軍占有ヘクス内へ。

(7.34) 連合軍の麻痺 [Allied Paralysis]：マレメースーダ戦区内の連合軍ユニットは、ゲーム・ターン1に戦闘回避を実施できない。レティモ又はイラクリオン戦区内の連合軍ユニットは、ゲーム・ターン2に戦闘回避を実施できない。

7.4 防御側の対応 [DEFENDER REACTION]

(7.41) 全ての戦闘回避の試みが解決された後、防御側は対応移動を試みることを選択できる。それを行うため、攻撃下ヘクスに隣接するヘクス内で非疲労状態、非分散状態で5以上の許容移動力を持つ1つのユニットを選択し、そのユニットで効果チェックを行う。ユニットがチェックにパスしたら対応に成功し、防御側は対応ユニットを攻撃下ヘクス内へ移動させる。さもなければ、ユニットは対応に失敗し、その元々のヘクス内に留まる。どちらの場合でも、その当該戦闘において又はその特定ユニットによって更なる対応の試みはできない。宣言戦闘毎に、1つまでの対応の試みを行うことができる。

(7.42) 対応の制限 [Reaction Limitations]

- スタッキング制限は、対応ユニットによって違反できない。
- 宣言戦闘の目標であるユニットは、他の目標ヘクス内へ対応できない。
- 直前の戦闘回避フェイズに戦闘回避したユニットは、対応の資格を持たない。
- 疲労状態又は分散状態のユニットは、対応できない。
- ユニットは、移動を禁じられた地形を含んでいるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて対応できない。

対応有資格の例：対面コラムの例で、戦闘がヘクス4314と4415内で宣言されている。4215内の連合軍ユニットは、4314内の地形が禁止され、4215から4314への道路又は二級道路がないため、対応するための資格を持たない。4315内の連合軍ユニットは、どちらかの宣言戦闘に対応するための資格を持つが、各戦闘（並びに各ユニット）について1つのみの試みを行うことができ、各戦闘に1ユニットのみが対応できる。

(7.43) 連合軍の対応への奇襲の影響 [Allied Surprise Effect on reaction]：ゲーム・ターン1のマレメースーダ戦区内並びにゲーム・ターン2におけるレティモとイラクリオン戦区内における連合軍の対応の試みに+2 DRMを加える。

8.0 攻撃連携 [ATTACK COORDINATION]

クレタ島の戦いの際、両陣営はその連携攻撃に苦勞した。特に連合軍陣営は、無線機の不足、指揮官の優柔不断、正確な情報の不足が、効果的な攻撃を計画し実行する能力を阻害した。ゲーム用語では、プレイヤーに自軍 HQs の効果を基準に攻撃連携のサイを振らせることで、これを表現することにした。

全ての戦闘宣言、戦闘回避、対応の試みの後、攻撃しているプレイヤーは自軍の攻撃を一度に1つ解決する。この手順の最初のステップは、当該攻撃の連携のレベルを判定することである。これは、攻撃を受けている各ヘクスについて一度行われなければならない。攻撃連携は、攻撃しているプレイヤーによってサイが振られ、防御スタックを範囲内に置く友軍 HQ の存在又は不在によって影響を受ける。その結果は、攻撃しているプレイヤーが自身の機動戦闘に3Lコラム・シフトを被るか（効果のコラム・シフトと蓄積する）、支援射撃が使用可能かどうかを判定し、攻撃側は1ヘクスの正面強襲に制限され得る。防御スタックを統率範囲内に置く複数の友軍 HQs があると、連携を試みるためにそれらの1つのみが使用される（攻撃しているプレイヤーの選択）。

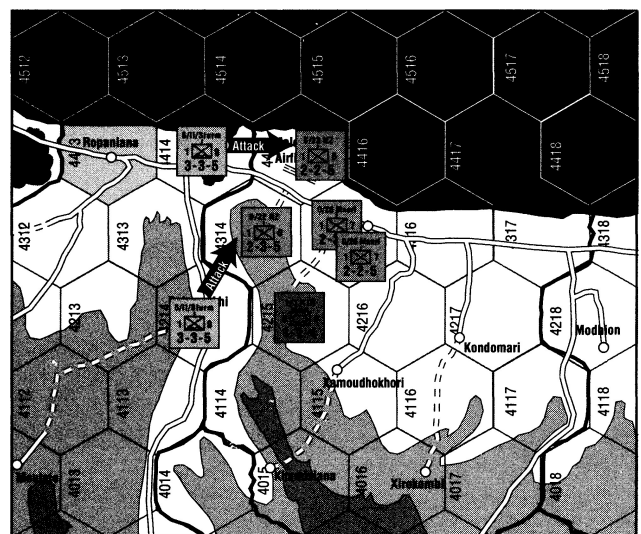
8.1 司令部ユニットと連携 [HEADQUARTERS UNITS AND COORDINATION]

(8.11) 各 HQ は他の地上ユニットと同様に戦闘ユニットである一方、戦闘を連携させるための特殊能力を持つ。各 HQ の統率範囲と効果値は、攻撃連携に影響を持つ。

(8.12) 統率範囲は、HQ から宣言戦闘下の防御スタックまで、敵 ZOC から解放されたヘクスの道筋（この目的において、敵 ZOCs は友軍ユニットによって無効化される）としてたどられる。統率範囲の判定で、HQ が占めるヘクスはカウントしないが、防御スタックのヘクスはカウントする。連合軍 HQs の統率範囲は、戦区内の現行ドイツ軍妨害レベルによって減少する（12.42[b]を参照）。

(8.13) 友軍戦闘フェイズの攻撃連携部分中、当該防御スタックが攻撃しているプレイヤーの非分散状態 HQs の1つの統率範囲内にあると、所有しているプレイヤーはサイを1つ振り、その攻撃の連携状態を判定するために HQ の効果値と比較する。

(8.14) 攻撃しているプレイヤーに所属している非分散状態の HQ の統率範囲内に防御スタックがなければ、その戦闘のために連携のサイ振りが行われるが、サイの目は3の「非統率」効果値と比較される。



8.2 連携結果と制限 [COORDINATION RESULTS AND LIMITATIONS]

(8.21) 連携のサイの目が、連携している HQs (又は「非統率下」) の効果値未満であると、攻撃は**支援付の完全連携状態**である。これは、攻撃側がこのヘクスに対して攻撃を宣言した全ユニットで、機動戦闘、強襲戦闘、又は両方を使用して攻撃し、11.4 で詳述するごとく攻勢支援射撃を割当ててことを認める。

(8.22) 連携のサイの目が、連携している HQs (又は「非統率下」) の効果値と同じであると、攻撃は**支援なしの連携状態**である。この結果は、攻撃側がこのヘクスに対して攻撃を宣言した全ユニットで、機動戦闘、強襲戦闘、又は両方を使用して攻撃することを認めるが、いかなる攻勢支援射撃も拒絶される。

(8.23) 連携のサイの目が、HQs の効果値より 1 だけ大きければ、攻撃は**非連携状態**である。これは、攻撃側がこのヘクスに対して攻撃を宣言した全ユニットで、機動戦闘、強襲戦闘、又は両方を使用して、いかなる攻勢支援射撃もなしで攻撃することを認める。加えて、この戦闘の攻撃は、以下のごとくハンディキャップを負う。:

- a. **機動戦闘 [Maneuver Combat]**: 3L コラム・シフトを被る。
- b. **強襲戦闘 [Assault Combat]**: 全攻撃側のサイ振りに +1 DRM がある (効果チェックを含む)。防御側のサイ振りに -1 DRM がある (効果チェックを含むが、防御砲撃は含まない)。

(8.24) 連携のサイの目が HQ の効果値よりも 2 以上大きければ、攻撃は**非連携正面強襲**となる。防御側は、防御ヘクスに対して強襲戦闘を実行する 1 つのみの攻撃ヘクス内のユニットを選択する。機動戦闘は認められない。この防御スタックに対して攻撃を宣言した他のヘクス内の全ユニットは攻撃できず、異なるユニット/スタックをも攻撃できない。加えて、8.23[b] に列記された強襲戦闘のハンディキャップを続く 1 ヘクス強襲戦闘に適用する。

9.0 戦闘解決 [COMBAT RESOLUTION]

攻撃連携のサイ振りにによって課せられた制限内で、ここで攻撃しているプレイヤーは戦闘を解決する。選択できる 2 タイプの地上戦闘がある。: 機動戦闘 (9.1) と/又は強襲戦闘 (10.0)。各攻撃ユニットは 1 タイプのみの戦闘を実行できるが (機動又は強襲戦闘)、各防御スタックは同じ戦闘フェイズに機動と強襲戦闘の両方の対象になり得る。

防御ヘクスに戦闘を宣言した全てのユニットは、攻撃連携のサイ振り結果が「非連携下正面強襲」だったのでない限り、そのヘクス内のユニットを攻撃しなければならない。「非連携下正面強襲」の場合は、8.24 を適用する。

重要: 攻撃連携の結果にかかわらず、攻撃側は強襲戦闘に 6 スタッキング・ポイントを超えるユニットを割当てることが決してできない。

9.1 機動戦闘 [MANEUVER COMBAT]

(9.11) 機動戦闘は、隣接する敵対ユニットの間で発生する。全般的な戦略的狀況にかかわらず、活性プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、他方のプレイヤーは防御側と呼ばれる。攻撃は、9.31 に概説される手順に従って解決される。各戦闘の成果は、防御側によって占められた地形と列記されたその他の DRM によって影響を受け得る。機動戦闘の結果には、イン・プレイのユニットの疲労、退却、ステップ減少、除去を含む。

(9.12) 当該攻撃に参加していない、攻撃スタック内のユニットは、決してその攻撃の結果によって影響を受けない。

(9.13) 機動戦闘フェイズ毎に、複数回の機動戦闘によって攻撃できる又は攻撃されるユニットはない。

(9.14) 機動戦闘表上に列記されたごとく、複数ヘクスからのユニットを持つ連携機動戦闘攻撃 (のみ) は、有利な DRM を受け取る。プレイヤーの戦闘宣言と連携サイ振りの結果を受けて、防御スタックは 6 つまでの隣接ヘクスから攻撃される可能性がある。

(9.15) あるヘクス内の全ユニットは、単一のものとして統合された防御戦力で防御する。防御側は、ヘクス内にある攻撃下のユニットを戦闘から拘置できない。

(9.16) 個々のユニットの戦闘戦力は、異なる戦闘の間で分割できず、他のユニットに譲渡できない。

9.2 地形の戦闘への影響 [TERRAIN EFFECTS ON COMBAT]

(9.21) 防御ユニットのみが、それらが占めるヘクス内とそのヘクスの境界ヘクスサイドの地形から恩恵を受ける。攻撃ユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘に影響を持たない。河川のヘクスサイド特典は、攻撃ステップの半数以上が河川ヘクスサイドを通して攻撃している場合にのみ適用する。ユニットは、移動して越えることが禁じられたヘクスサイドを越えて攻撃できない。

(9.22) 適切な効果について、地形効果チャート並びに機動と強襲戦闘表を調べる。

(9.23) 陣地 (IP) は、それが占めるヘクスの地形防御値 (TDV) に 1 を加える。IP は、敵ユニットによって最初に占められたとき直ちに破壊される。

9.3 機動戦闘の結果 [MANEUVER COMBAT RESOLUTION]

(9.31) **手順 [PROCEDURE]**:

ステップ A: 攻撃しているプレイヤーは、機動戦闘を使用してヘクス内を攻撃する自軍ユニットを指定する。(機動戦闘で攻撃している備忘として、自軍スタック内のこれらのユニットを後に強襲戦闘に使用するユニットから外すことを薦める)。

ステップ B: 攻撃しているプレイヤーは、機動戦闘を使用して攻撃している全ユニットの攻撃戦力を合計する。

ステップ C: 防御側は、防御ヘクス内の全ユニットの防御戦力を合計する。戦闘比を導くため、合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、機動戦闘表上に列記された最寄りの比まで端数を切り捨てる (防御側の有利に)。

ステップ D: 効果値基準のコラム・シフトを判定する。各プレイヤーは、戦闘で攻撃又は防御を「先導」するために 1 つのユニットを選択する。「先導」ユニットは、その効果値を基準にしたコラム・シフトを判定するために使用され、続く戦闘で最初のステップ損失 (もしあれば) も受けることになる。工兵効果が要求されたら、先導ユニットは工兵でなければならない。2 つのユニットの効果値を比較し、次いで以下のごとく差を反映するために戦闘比をシフトさせる。:

1. 先導ユニットの効果値が同数であると、戦闘シフトはない。
2. 1 つのユニットの効果値が他方のユニットのそれよりも 1 (+1) 又は 2 (+2) だけ高ければ、そのプレイヤーの有利に 1 だけ戦闘コラムをシフトさせる。
3. 1 つのユニットの効果値が他方のユニットのそれよりも 3 (+3) 又は 4 (+4) だけ高ければ、そのプレイヤーの有利に 2 だけ戦闘コラムをシフトさせる。

4. 1つのユニットの効果値が他方のユニットのそれよりも5(+5)以上高ければ、そのプレイヤーの有利に3だけ戦闘コラムをシフトさせる。

ステップ E: 攻撃が非連携状態であると、3 コラム左へのコラム・シフトを適用する (8.23 を参照)。

ステップ F: 両プレイヤー (攻撃側が最初) は、範囲内にある戦闘に連携のサイ振りとして 11.4 項によって認められた制限内で、支援射撃を割当てる。砲爆撃/支援表上でそれぞれサイを振り、「F」結果を無視する。数字の結果は、後の機動戦闘への DRMs (正の数は防御側で負の数は攻撃側) である (11.4 を参照)。

ステップ G: ここでサイを 1 つ振り、機動戦闘表上に列記された DRMs に従ってサイの目を調整する。調整は蓄積する。最終の数字結果を、機動戦闘表上のコラムと交差照合する。強襲戦闘へ移行する前に、参加したユニットに直ちに戦闘結果を適用する。

(9.32) 1 対 3 未満の初期戦闘比は、認められない。8 対 1 を超える戦闘比は、8 対 1 として解決される。コラム・シフトが 1 対 3 未満又は 8 対 1 を超える比にシフトしたら、それぞれ 1 対 3 又は 8 対 1 のコラムで解決される。攻撃側は、任意に戦闘比を下げるができない。

(9.33) 戦闘サイ振りの結果に、適用可能な全てのサイの目修正 (DRMs) を適用する。これらは戦闘結果表の下に要約され、疲労、戦闘支援、補給、地形の影響と特殊ユニットの効果が示される。機動戦闘のために蓄積された DRMs は、決して +3 を超えられず又は -3 を下回れない。

(9.34) 以下の順番で戦闘結果を適用する。: 戦闘損失、疲労、退却、退却不可オプションからの損失 (9.64 と 9.65 を参照)。

9.4 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

(9.42) 戦闘結果は、以下のごとく説明される。:

A#: 攻撃している部隊は、先導ユニットの 1 ステップから開始して、指定された数の戦闘ステップ (ゼロ、1、2、3) を失い、退却する。結果が太字であると、攻撃側は各 2 ヘクス退却する。さもなければ、各 1 ヘクス退却する。9.6 を参照。

D#: 防御側は、結果の数字を自軍防御ユニットが占めるヘクスの TDV で割り、端数は切り捨てる。(陣地が占めるヘクスの TDV に 1 を加えることを忘れないように)。結果は、防御側部隊が失うステップの数である。最初のステップ損失は、先導ユニットが受ける。次いで、全ての防御側は結果が太字か否かに依存して、1 又は 2 ヘクス退却させられる (9.6 を参照)。

F#: 影響下プレイヤーは、指定された数のユニット (1、2、3、4) を疲労させなければならない。その部隊内の全ユニットがすでに疲労状態であると、追加の疲労は適用されないが、スタック内の 1 ユニットの 1 ステップを失う (所有者の選択)。

BF1: 両陣営は自軍先導ユニット (のみ) を疲労させ、その場に留まる。

(9.42) 戦闘戦力の損失が要求されたとき、所有者は部隊内の各ユニットからではなく、指定された数の戦闘ステップを部隊全体から取り去る。

9.5 ユニットとステップ [UNITS AND STEPS]

戦闘ユニットは、1 又は 2 の戦闘戦力レベルを持つ (「ステップ」と呼ばれる)。

(9.51) HQs (13.51 を参照) を除き、カウンター両面に数値を持つ全てのユニットは 2 ステップを持つ。HQs とカウンターの片面のみに数値を持つユニットは、1 ステップを持つ。

(9.52) 1 ステップ・ユニットが 1 ステップ損失を受けるとき、それは除去されてプレイから取り去る。2 ステップ・ユニットが 1 ステップ損失を受けるとき、裏 (減少) 面に返す。これは、恒久的な減少である。ユニットが別のステップを失うと、それは除去される。

9.6 退却 [RETREATS]

全ての「A」と「D」の結果は、防御側が「退却不可」オプションを利用しない限り退却を要求される (9.65 を参照)。太字の結果は 2 ヘクス退却を示し、他の結果は 1 ヘクス退却を示す。退却しているプレイヤーは、直ちに影響下ユニット/スタックを指定されたごとく 1 又は 2 ヘクス移動させる。影響下ユニットがこれらの制限内で退却することが不可能であると、代わりに 1 ステップを失い (退却できない各スタックから 1)、1 ユニットの疲労させ (そのような各スタックから)、その場に留まる。

(9.61) ユニットは、禁止された地形ヘクスサイドを越えて、又はマップシートの外へ、又は敵戦闘ユニットを含んでいるヘクス内へ退却できない。

(9.62) スタック内のユニットたちは個別に退却でき、その退却を異なるヘクス内で終了できる。ただし、これらは結果によって示された完全なヘクス数を退却しなければならない。ユニットは、その退却をスタッキング制限違反の状態を終了できない。

(9.63) ユニットは、そのヘクスがこのプレイヤー・ターン中の続く宣言戦闘の目標でない友軍戦闘ユニットを含むのでない限り、敵 ZOC 内へ又は通過して退却できない。例外: 6.42 [c]。

(9.64) 地形、敵ユニット、超過スタッキング、敵 ZOCs のために要求された距離を退却できないユニットは、その元々のヘクス内に留まらなければならない、退却できない各スタックから追加の 1 ステップ損失を受け、そのような各スタックから 1 ユニットの疲労する (全ユニットがすでに疲労状態であると、9.4 の従ってスタックから別のステップ損失を受ける)。追加のステップ損失が防御側ヘクス内の最終防御ステップであると、攻撃側はカラのヘクス内に戦闘後前進できない (9.8 ff に従う)。

(9.65) 退却不可オプション [No Retreat Option]:

1. 地形防御値 2 の TDV を持つヘクス内で防御しているユニットは、任意に退却結果を無視してその場に留まることができ、上記 9.64 に従ってスタックから追加の 1 ステップ損失と疲労の結果を受ける。
2. 地形防御値 3 の TDV を持つヘクス内で防御しているユニットは、任意に退却結果を無視してその場に留まることができる。これらは追加のステップを失わないが、1 ユニットの疲労する。

注釈: 退却不可オプションの目的において、陣地はそれらが占めるヘクスの TDV に 1 を加えるが、工兵効果は TDV から 1 を差し引かない。

(9.66) 同じプレイヤー・ターンに機動戦闘と強襲戦闘の両方の目標となるユニットは、たとえ所有しているプレイヤーが望んでも機動戦闘の後に退却できない。これらのユニットは、留まって強襲戦闘を許容しなければならない。ただし、それを行うために追加の戦闘ステップ損失を受けず又は疲労しない。

9.7 疲労 [FATIGUE]

疲労は、ユニット結束度の損失をあらわす。ユニットは、機動戦闘と砲爆撃中の戦闘結果によって疲労状態になる。

(9.71) F#の結果が発生したとき、影響下のユニット（複数ユニット）を持つプレイヤーは、戦闘結果によって要求された他の損失を最初に抽出し、次いで生き残っている以前に非疲労状態だった数のユニットの上に、数字付の結果によって示された疲労マーカを置く。

(9.72) 疲労状態のユニットは、攻撃できない（ただし、防御強襲戦闘でその防御戦力を加えることができる）。疲労状態の砲兵/AAユニットは射撃できない。スタック内の疲労状態ユニットは、そのスタック内の他の非疲労状態ユニットが攻撃又は射撃することを妨げない。

(9.73) 疲労状態の間、ユニットは機動戦闘と強襲戦闘でその記載された戦力で防御する。その疲労状態は、両タイプの戦闘で負のDRMsを生じさせるが、そのスタック内の最高の効果値についてカウントされることはない。

(9.74) 少なくとも1つの防御ユニットが疲労状態であると、以下のDRMを適用する。:

- a. **機動戦闘 [Maneuver Combat]**: 防御しているステップの半分未満が疲労状態であると、戦闘サイ振りの結果から1を差し引く。半分以上の防御ステップが疲労状態であると、サイ振りの結果から2を差し引く。
- b. **強襲戦闘 [Assault Combat]**: 防御しているステップの半分未満が疲労状態であると、防御側の強襲戦闘サイ振りの結果に1を加える。半分以上の防御ステップが疲労状態であると、防御側の強襲戦闘のサイ振りに2を加える。このDRMは、戦闘の瞬間に適用するため、強襲戦闘の最初のラウンドの損失に依存して、二番目のラウンドのサイ振りにおいて DRM は変化し得る (10.0を参照)。

(9.75) 疲労状態のユニットは、戦闘回避又は防御側対応の試みができない。

(9.76) ユニットの、各AMゲーム・ターンの回復フェイズ中に疲労から回復する。そのとき、敵ZOC内にない疲労状態ユニットから疲労状態マーカを取り去る。

9.8 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

防御しているユニットが、機動戦闘の結果として除去されるか又は退却したときにはいつでも、攻撃しているユニットは防御側がカラにしたヘクス内へ前進できる。攻撃側が退却したとき、防御側は決して前進できない。

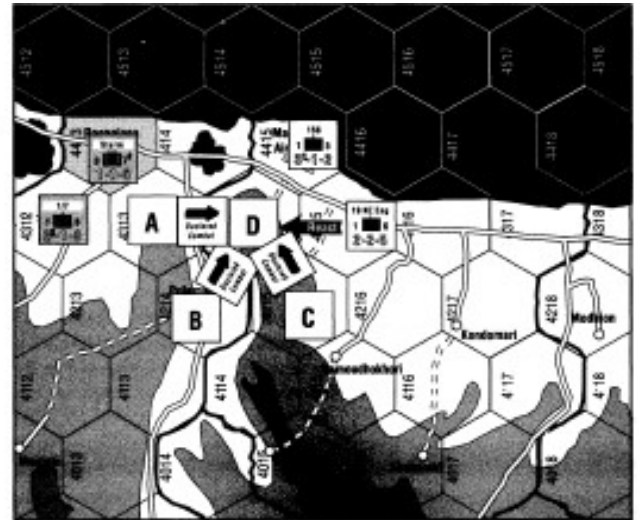
注釈: 前進は、戦闘が未だ解決されていない敵ユニットの退却を遮断する上で有効である。

(9.81) 前進の選択肢は、他の戦闘解決の前に直ちに実行されなければならない。プレイヤーは、機動戦闘後にユニットを前進させることを強制されない。前進した後、たとえその前進が未だ戦闘が解決されていないか又は戦闘に参加しなかった敵ユニットに隣接する場所におかれても、ユニットはそのフェイズに再び攻撃できない。

(9.82) その機動戦闘に参加して勝利した攻撃ユニットのみが、前進できる。敵の退却ルートを妨害することのみに奉仕したユニットは、前進できない。

(9.83) 防御側が1ヘクス退却したら、攻撃側は防御側がカラにしたヘクス内へのみ前進できる。これは移動ではなく、移動ポイントを使用しない。前進しているユニットは、カラのヘクスに進入するために敵ZOCsを無視する。ユニットは、戦闘後前進の終了時にスタッキング限度を違反できない。

(9.84) 防御側が2ヘクス退却するか又は除去されたら、攻撃側はユニットを合計2ヘクス前進させることができる。前進の最初のヘクスは、防御側がカラにしたヘクスでなければならない。前進の二番目のヘクスは、防御側がカラにしたヘクスに隣接するいずれかのヘクスであることができる。前進しているユニットは、2ヘクスの前進で異なるヘクス内に前進できる。前進しているユニットは、敵ZOCsを無視する。



機動戦闘の例: 上の例で、ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 4314 内の連合軍スタック D に対して、スタック A、B、C で戦闘を宣言している。

これは連合軍プレイヤーが確保を望む位置なので、戦闘回避を試みない。連合軍プレイヤーは対応を望み、4315 のユニットはそれを試みる資格を持つ。効果値のサイの目は「3」で、19 NZ の効果値未満なのでパスする。連合軍プレイヤーは、19 NZ をヘクス 4314 内へ移動させる。

ドイツ軍プレイヤーは、自身の攻撃連携のサイ振りで戦闘を開始する。防御側のヘクスが 4413 内の Sturm HQ の範囲内にあるため、連携の試みのためその HQ の効果値が使用される。連携のサイの目は「5」で Sturm HQ の効果値未満であるため、攻撃側は完全連携状態の支援付である。

ここで、ドイツ軍プレイヤーは、機動戦闘又は強襲戦闘又は両方で攻撃するか、自軍ユニットの攻撃への割当てを決定する。ドイツ軍プレイヤーは機動戦闘と強襲戦闘の両方を実行することによって決め、以下のごとく自軍ユニットを割当てる。:

機動戦闘: Koch 3-3-5 (4313)、Sarrazin 3-3-5 と Von Plessen 3-3-5 (4214)、9/III/Sturm 3-3-5 (5215)

残っている全てのユニットは、強襲戦闘に割当てられる。

ドイツ軍プレイヤーは、Koch (効果値 8) を自軍先導ユニットとして指定する。連合軍プレイヤーは、B/22 NZ (効果値 6) を自軍先導ユニットに指名する。基本戦闘比は 12 対 6 或いは 2 対 1 である。効果値コラム・シフトは、Koch の効果値が B/22 NZ よりも 2 高い (+2) ことを基準に 1 コラム右へシフトし、戦闘は 3 対 1 のコラムで解決される。

ドイツ軍プレイヤーの攻撃連携のサイ振りが支援を認めるため、ドイツ軍はヘクス 4312 内の 1/7 砲兵から支援射撃を割当てる。ドイツ軍プレイヤーは、この攻撃に航空支援を割当てないことに決める。1/7 は「3」の砲撃戦力を持つ。ドイツ軍プレイヤーは「3」を振って「1F」の結果となり、支援について -1 DRM となる (戦闘支援の詳細については、11.44 を参照)。ドイツ軍プレイヤーは、1/7 砲兵ユニットの上に「第一射撃 [First Fire]」マーカーを置く。

連合軍プレイヤーは、4415 内の 156 AA ユニットの支援射撃を割当てる。「3」の砲撃戦力で、その支援のサイの目は「8」で効果を生じさせない。AA ユニットのの上に「第一射撃」マーカーが置かれる。これにより、戦闘について蓄積された DRM は「-1」である。

追加の DRM は、以下のとおり。:

- 1 3 ヘクスからのドイツ軍の攻撃について
- +1 8 スタッキング・ステップの 4 を超えるステップが河川・ヘクスサイドを越えて攻撃している。

したがって、蓄積された DRM は「-1」である。

ドイツ軍プレイヤーは、1 つのサイで「2」を振る。このサイの目は「-1」によって「1」に修正され、機動戦闘表の 3 対 1 コラムの下で参照し、「D3F1」の結果となる。プレイヤー諸氏は、この結果を以下のごとく適用する。:

最初に、損害が判定される。「3」の結果は、防御ヘクスの地形防御値 (荒地 = 「2」 +1 陣地について = 「3」) で割って 1 の結果になる。防御側の連合軍は 1 ステップを失う。最初のステップ損失は先導ユニットからでなければならず、連合軍プレイヤーは B/22 NZ (1 ステップ・ユニット) を除去する。次いで、連合軍プレイヤーは疲労結果を適用し、19 NZ 工兵を疲労させることを選択する。2 ヘクスの退却を要求されるが (結果が太字だった)、ドイツ軍プレイヤーがそれに対して機動戦闘と強襲戦闘の両方を宣言していたので、スタックは退却できない。これらは留まり、強襲戦闘を許容しなければならない。

機動戦闘は、これで完了する。続く 10.0 項で、これに対する強襲戦闘を継続する。

1.0 強襲戦闘 [ASSAULT COMBAT]

機動戦闘 (又はそれがない) に続き、強襲戦闘が発生し得る。同じ戦闘フェイズ中に機動戦闘に参加した攻撃ユニットは、強襲戦闘に参加できない。強襲は、下記の手順に従って解決される。強襲戦闘の結果には、イン・プレイのユニットの減少と除去のみを含む。

10.1 手順 [PROCEDURE]

ステップ A: 攻撃側は、強襲戦闘を使用して攻撃している自軍ユニットを指定する。攻撃側は、防御スタックに対して攻撃を宣言した 6 スタッキング・ポイントまでのユニットで攻撃できる。

ステップ B: 防御砲撃。防御側は、防御側ヘクスを射程内に持つ 1 つ又は 2 つの防御砲撃を割当てて解決する (11.3 を参照)。

ステップ C: 両プレイヤーは、その先導ユニットを指定する。

ステップ D: 防御側は自軍スタックの防御戦力を合計し、次いで強襲戦闘結果表上で 1 つのサイを振る。攻撃側は自軍部隊に損失を適用し、最初のステップ損失は自軍先導ユニットから受ける。

ステップ E: 攻撃側は自軍ユニットの残っている攻撃戦力を合計し、強襲戦闘表上でサイを 1 つ振る。防御側は自軍部隊に損失を適用し、最初のステップ損失は自軍先導ユニットから受ける。

注釈: 先導攻撃ユニットが工兵又は強襲しているユニットが連合軍でゲーム・ターンが夜間ターンであると、ステップ D と E は同時 (10.24~25、13.22[b]を参照)。

ステップ F: 両陣営は、強襲戦闘の最初のラウンド中に元々の先導ユニットが除去されたら、新たな先導ユニット (のみ) を指定できる。

ステップ G: 各プレイヤーは、自軍先導ユニットについて効果値チェックを行う。

ステップ H: 両陣営が効果値チェックにパスしたら、二番目の強襲戦闘は同時に行われる。1 つのみの陣営がチェックにパスしたら、その陣営のみが二番目の強襲のサイ振りが認められる。どちらの陣営もチェックにパスしなければ、強襲戦闘は終了する。重要: 強襲戦闘の二番目のラウンドの損失は、先導ユニットに適用する必要はない。所有しているプレイヤーは、望むように損失を割当てることができる。10.31 を参照。

10.2 制限 [RESTRICTIONS]

(10.21) DRM は、攻撃側又は防御側について +3 を超過できない。

(10.22) 機動戦闘に参加したユニットは、そのプレイヤー・ターンに強襲戦闘を実施できない。

(10.23) 防御しているユニットのみが、それらが占めるヘクス内とそのヘクスの境界ヘクスサイドから恩恵を受ける。

(10.24) **工兵 [Engineers]:** 攻撃側が工兵ユニットを自軍の先導ユニットとして指定したとき、通常とは異なり防御側は強襲戦闘の最初のラウンドで最初に射撃しない。代わりに、両陣営の最初のラウンドの射撃は同時となる。

(10.25) **連合軍の夜間強襲 [Allied Night Assault]:** 夜間ゲーム・ターン中 (のみ)、強襲戦闘によって連合軍ユニットが攻撃しているとき、防御側は強襲戦闘の最初のラウンドで最初に射撃しない。代わりに、両陣営の最初のラウンドの射撃は同時となる。加えて、連合軍は夜間の全ての自軍攻勢強襲に -1 DRM を受け取る。

これは、夜間にドイツ軍がルフトヴァッフェの航空支援を失い、敵性パルチザンに悩まされ、昼間よりも戦術練度が低下するときに連合軍が持った優位性をあらわす。一日中ルフトヴァッフェの攻撃に耐えてきた連合軍にとって、これは逆襲のチャンスだ。

(10.26) 登り坂の攻撃については、強襲戦闘 DRM がある。少なくとも攻撃しているステップの半分が目標ヘクスよりも低い高度のヘクスからである場合のみ、この DRM を適用する。地形効果チャートは、1~5 の各ヘクスの高度レベル (5 が最高) を列記する。

10.3 強襲戦闘の解決 [ASSAULT COMBAT RESOLUTION]

(10.31) 強襲戦闘表上の損失は、ステップ損失の用語で述べられる。機動戦闘のごとく、TDVについて損失を調整しないこと。強襲戦闘の最初のラウンドに、各陣営の最初のステップ損失は、先導ユニットから受けなければならない。最初のラウンド中に被る追加のステップ損失、並びに二番目のラウンド中に被るいかなるステップ損失も、所有しているプレイヤーの選択として供給できる。

(10.32) 強襲戦闘フェイズ中、宣言された強襲戦闘毎に強襲戦闘の2ラウンドのみを行うことができる。二番目のラウンドを解決する前に、戦闘の二番目のラウンドを認められた部隊はその戦力を再計算し、最初のラウンドの損失のために必要となったDRMの修正を行う。

(10.33) 防御側が除去されなければ、攻撃しているユニットは防御側のヘクスを占めることができない。

(10.34) 強襲戦闘の結果として防御側が除去されたら、攻撃しているユニットの6スタッキング・ポイント（又は強襲戦闘が終了した後で攻撃側が6スタッキング・ポイント未満を持つと、生き残っている全ての攻撃ユニット）は、以前の防御ヘクスを占めなければならない。

(10.35) 強襲戦闘が終了した後、攻撃しているプレイヤーは宣言された全ての戦闘を解決するまで、次のそれを解決する。

例：12 頁の例からの続きで、ここでドイツ軍プレイヤーは自軍の強襲攻撃を解決する。ドイツ軍プレイヤーは、機動戦闘に参加しなかった3つのユニットを持ち、これらの全てが強襲戦闘を使用して攻撃しなければならない。初期の防御ユニットは、機動戦闘から1ステップ損失 (B/22 NZ 除去) と1疲労結果を被っている。強襲に参加したユニットは、以下のとおりである。：

攻撃側のドイツ軍：Braun 2-2-5 (4313)、12/III/Sturm 3-3-5 (4214)、8/II/Strum 3-3-5 (4215)

防御側の連合軍：B/23 NZ 2-2-5 (6 効果値)、10 NZ 工兵 2-2-5 (6 効果値－疲労状態)

連合軍プレイヤーは、ヘクス 4415 内の 156 砲兵から防御砲撃を割当てる。砲爆撃／支援表上で「2」を振り、ドイツ軍ユニットに1ステップ損失をもたらす(結果の2割る2の地形防御イコール1)。ドイツ軍プレイヤーは Braun からステップ損失を受けることを選択し、その 1-1-5、7 効果値面へ裏返す。連合軍プレイヤーは、156 砲兵上の第一射撃マーカーを最終射撃面へ裏返す。

ここで両陣営は、強襲についての自軍先導ユニットを指定する。ドイツ軍プレイヤーは 12/III/Sturm を選択し、連合軍プレイヤーは B/23 NZ を選ぶ。

連合軍プレイヤーは、自軍の合計 4 防御戦力を使用して強襲戦闘表上で最初にサイを振る。その DRM は、以下のとおりである。：

- －1 1/2 を超えるドイツ軍ステップが河川を越えて攻撃しているため
- ＋2 自軍防御ステップの 50%が疲労状態であるため

連合軍プレイヤーは「4」を振り、実質＋1 DRM によって「5」に修正される。強襲戦闘表上の「4～5」コラム下のサイの目結果は「－」である。したがって、連合軍は初期ドイツ軍強襲に損失を与えない。

ここで、ドイツ軍プレイヤーは、合計 7 攻撃戦力と以下の DRM を使用して自軍の強襲を解決する。

- －1 ドイツ軍ユニットが3ヘクスから攻撃しているため
- ＋1 連合軍が陣地を占めるため
- ＋1 ドイツ軍ステップの 50%超が登り坂で攻撃している
- ＋1 ドイツ軍ステップの 50%超が河川を越えて攻撃している

ドイツ軍プレイヤーは「4」を振り、＋2 の実質 DRM によって「6」に修正される。このサイの目を強襲戦闘表の「6～8」コラム下で調べると「1」の結果を得られる。連合軍プレイヤーは、自軍先導ユニットから1ステップを失わなければならない。1ステップ・ユニットの B/23 NZ を除去する。

連合軍プレイヤーは、自軍の新たな先導ユニットとして 19 NZ 工兵（効果値 6－疲労状態）を指定する。ここで両陣営は、自軍先導ユニットについて効果値チェックを行う。連合軍は「7」（失敗）を振り、ドイツ軍は「3」（パス）を振る。したがって、ドイツ軍のみが戦闘の二番目のラウンドを獲得する。

ドイツ軍は強襲戦闘表上で再びサイを振り、以前に列記した＋2 DRM によってサイの目を再び修正する。サイの目は「3」で、「5」に修正されて「6～8」コラムの下で読むと「1」の結果を与える。連合軍プレイヤーは自軍の最終ユニットを除去し、陣地を破壊する。強襲に参加した生き残りのドイツ軍ユニットは、防御側のヘクスを占める。

11.0 砲兵 [ARTILLERY]

ゲームの目的において、「砲兵」の用語は全ての野戦砲兵、AA、迫撃砲のユニットを呼ぶ。砲兵ユニットは、友軍砲爆撃フェイズ中に敵ユニットを砲撃するため、どちらかのプレイヤーの機動戦闘フェイズ中に戦闘支援を提供するため、相手側プレイヤーの強襲戦闘フェイズ中に防御砲撃で砲撃するため、その砲撃戦力を使用する。砲兵は攻撃戦力を持たず、隣接ヘクスに対して機動戦闘又は強襲戦闘で攻撃しているときに使用できない（例外：迫撃砲、13.42 を参照）。砲兵ユニットは、1つ以上の友軍非砲兵ユニットが射撃している砲兵ユニットと共にスタックしていると、隣接ヘクスを砲撃できる。

11.1 砲兵の制限 [ARTILLERY RESTRICTIONS]

(11.11) 砲兵ユニットは、ゲーム・ターン毎に一回移動と射撃でき、又はゲーム・ターン毎に二回射撃できる（例外：迫撃砲 13.41）。射撃又は移動のアクションの完了をマークするため、第一射撃と最終射撃マーカーが使用される。

移動：最終射撃マーカーを所持していない非迫撃砲の砲兵ユニットは、そのそれぞれの移動フェイズ中に移動できる。移動が完了した瞬間、非迫撃砲の砲兵ユニットは第一射撃マーカーでマークされるか、又はその第一射撃マーカーを最終射撃へ裏返す。このルール目的において、落下傘降下と強襲上陸は移動としてカウントする（例外：迫撃砲 13.41）。

射撃：最終射撃を所持していない砲兵ユニットは、以下ができる。：

1. ターン毎に1砲撃任務で射撃できる
2. あるターンの友軍戦闘フェイズ中に 1 機動戦闘支援任務で射撃できる
3. あるターンの敵戦闘フェイズ中に 1 機動戦闘支援任務で射撃できる
4. ターン毎に1防御砲撃任務で射撃できる。

いずれかの射撃任務が完了した瞬間、射撃している砲兵ユニットは第一射撃マーカーでマークされるか、又はその第一射撃マーカーが最終射撃に返される。いずれかの砲兵ユニットが最終射撃マーカーを所持するときには、ターンの残りについてその砲撃戦力を使用できない。

(11.12) 疲労状態の砲兵ユニットは、いかなる目的においてもその砲撃戦力を使用できない。

(11.13) 各砲兵ユニットは、射程のために上付きの数値を含む。砲兵ユニットは、その射程内のいかなるヘクスも射撃できる。射撃している砲兵ユニットから目標ユニットまでの射程カウントには、目標ヘクスを含むが砲兵ユニットのヘクスは含まない。砲兵の射程は、介在している地形又はユニットによって影響を受けない。

(11.14) いくつかの砲兵ユニットは、全てが目標ヘクスを射程内に収めるという条件で、その砲撃戦力を統合できる。

(11.15) 砲兵ユニットは、その射撃を複数ヘクス内へ分割できない。

(11.16) 砲兵ユニットが占めるヘクスが機動戦闘又は強襲戦闘によって攻撃されているとき、砲兵ユニットはその防御戦力 (1) をヘクスの防御に加えることができる。砲兵ユニットのヘクス内に1つ以上の友軍非砲兵ユニットが存在するとき、そのターン中にその砲兵ユニットは戦闘支援 (11.4) と／又は防御砲撃 (11.3) 任務を実行できるが、それ自体のヘクス内又はそれ自体のヘクスを攻撃しているユニットに対しての支援のみである。

11.2 砲兵の砲撃 [ARTILLERY BOMBARDMENT]

(11.21) 自軍砲爆撃フェイズ中、活性プレイヤーは隣接又は射程内の敵ユニットを砲撃するため、いずれか又は全ての使用可能な自軍砲兵ユニットを使用できる。砲兵ユニットは、砲撃することを要求されない。砲撃している砲兵ユニットは、砲爆撃している航空又は海上ユニットと共にその戦力を統合できない。各タイプは、個別に砲爆撃しなければならない。

(11.22) 観測 [Spotting]: 砲兵ユニットが2ヘクス以上の射程にある目標ヘクスを射撃し、しかもその目標ヘクスがいずれかの友軍ユニットに隣接していなければ、砲撃のサイの目に+1 DRMがある。この観測 DRMは、ターン2以後のターンに有効となる。

(11.23) 砲撃は、全ての砲撃ユニットの砲撃戦力ポイントを合計し、その合計を砲爆撃／支援表の最上部コラムで見つける。サイを振り、そのサイの目結果を、合計砲撃戦力ポイントをあらわしているコラムで交差照合する。結果は目標が占める地形に依存して、効果なしを意味するブランク、又は目標損害の可能性を示している1~5の数字のどちらか。ゲーム内の各地形タイプは、TDVが割当てられる。目標の損害を判定するため、数字の結果をTDVで割る。全ての端数を切り捨てる。結果は、目標部隊が失うステップの数である。

(11.24) 砲爆撃／支援表上のいくつかの数字付結果は「F」を含み、目標ヘクス内の1ユニットが疲労状態になることを示す。指定された疲労結果は、目標ヘクス内の1ユニット (所有者の選択) にのみ適用する。

例: 4戦力と5戦力の2つのドイツ軍砲兵ユニットが、射程内の破砕地 [Broken] ヘクス内の友軍ユニットに隣接していない連合軍1ステップ・ユニットを砲撃している。砲撃のサイの目は「5」で、+1 DRM (観測者なし) によって「6」に修正される。砲爆撃／支援表の「7~9」コラムの下の結果は「1F」である。数字付の結果 (1) 割る TDV (2) は1/2で、端数切り捨てでゼロになる。したがって、防御側はいかなるステップも損失しない。ただし、「F」結果は防御側の1つが疲労状態になることを示す。

11.3 防御砲撃 [DEFENSIVE BOMBARDMENT]

(11.31) 強襲戦闘フェイズ中、防御しているプレイヤーは、強襲しているユニットを砲撃するため、射程内にある資格を持つ1つ又は2つの砲兵ユニットのみから砲兵射撃を割当てることができる。これは砲兵ユニットからのみ射撃でき、航空又は海上ユニットは不可。砲撃は上記11.23と同じ要領で解決される。ただし、攻撃側についてのTDVは、攻撃が平地内であると1又は他の地形タイプ内であると2のどちらかである。強襲戦闘のサイ振り为解决される前に、所有者は自軍の強襲ユニットから直ちに損失を取り去る。

(11.32) 防御砲撃の射程は、常に防御側のヘクスまで計測される。

11.4 機動戦闘の支援 [MANEUVER COMBAT SUPPORT]

(11.41) 各プレイヤーは、攻撃連携 (8.2を参照) と下記の11.42~11.44項の制限に従い、宣言された各機動戦闘へ戦闘支援を砲兵と航空ユニットから割当てることができる。

(11.42) 攻撃しているプレイヤーが戦闘支援を割当てするためには、その攻撃連携のサイの目が支援を持つ「連携状態」でなければならない。他の連携結果では、その戦闘に戦闘支援を提供できない。

(11.43) 防御しているプレイヤーは、攻撃連携のサイ振りを行う必要がない。戦闘を支援するため、射程内の2つまでの有資格砲兵ユニットを常に割当てることができる。

(11.44) 各プレイヤーは、以下のごとく自軍戦闘支援戦力を判定する。:

攻撃しているプレイヤー (攻撃連携が認められたら):

- 戦闘支援を割当ててを望む射程内の目標ヘクスに、いずれかの砲兵ユニットの砲撃戦力を加える。
- (ドイツ軍プレイヤーは昼間ターンのみ) 戦闘支援の割当てを望みAA射撃に生き残った、砲爆撃／戦闘支援ボックス内のいずれか1つの航空ユニットの爆撃戦力を加える。

防御しているプレイヤー (連携のサイ振りは不要):

- 戦闘支援を割当ててを望む射程内の目標ヘクスに、2つまでの砲兵ユニットの砲撃戦力を加える。

(11.44) 戦闘支援を提供するため、各プレイヤーは戦闘に割当てた戦闘支援戦力を合計し、砲爆撃／支援表上でサイを振ることで支援射撃を解決する。通常の砲撃射撃と異なり、結果は目標ヘクスのTDVと比較されない。代わりに、各陣営の結果はその機動戦闘のDRMになる。機動戦闘のサイの目結果で生じる攻撃側の結果は負(-)のDRMで、防御側の結果は正(+)のDRMである。この手順は、宣言された各機動戦闘について実行される。

例: ドイツ軍プレイヤーが攻撃している。その攻撃連携サイの目結果は、支援付の「連携状態」だった。目標ヘクスを射程内に持つ3つの砲兵ユニット (2、2、3の砲撃戦力) を、戦闘支援へ割当てて。次いで、航空作戦ディスプレイの「砲爆撃／戦闘支援」ボックスから1つのJu-87 Stuka (4の爆撃戦力) を割当てて。Stukaは連合軍のAA射撃に生き残り、任務の完遂を認める。したがって、合計戦闘支援戦力は11である。

連合軍プレイヤーは、4の砲撃戦力を持つ1つの砲兵ユニット (目標ヘクスを射程内に持つ唯一のそれ) を割当てて。

各プレイヤーは、ここで砲爆撃／支援表上でサイを振り、その戦闘支援戦力をあらわしているコラムの下でサイの目を調べる。この場合、ドイツ軍のサイの目「4」は、Stukaについての-1DRMが最終サイの目を「3」にする。連合軍プレイヤーは「5」を振る。

表の「10~12」コラムの下で、ドイツ軍の「3」のサイの目は「3F」の結果である。「F」は砲爆撃にのみ適用されるため、無視される。表の「4」コラムの下での連合軍の「5」の目は、「1」の結果になる。したがって、機動戦闘への戦闘支援DRMは-2である (ドイツ軍について-3、連合軍について+1=-2)。両陣営は、射撃した自軍砲兵ユニットの上に適切な射撃マーカーを置き、Stukaは航空作戦ディスプレイの飛行済ボックスへ戻される。

12.0 ルフトヴァッフェ空軍力 [LUFTWAFFE AIRPOWER]

クレタ島の戦いの間、ドイツ軍は戦場における完全な航空優勢を享受していた。ギリシャからの撤退後、連合軍に残された数少ない航空機の撤退により、ルフトヴァッフェはクレタ島上空とその周辺水域の支配者となった。ドイツ軍は侵攻を支援するために 700 機以上の戦闘航空機を集結させ、戦場での存在感を示した。昼間の時間帯には、スツーカ、Bf-109、高高度爆撃機がひっきりなしに攻撃し、連合軍の昼間移動と反撃に危険と負担をもたらした。島周辺の海域では、ドイツ軍の再補給努力を食い止め、自軍の増援を図ろうとしたイギリス海軍の軍艦が数波の航空攻撃を受け、大きな損害を被った。この部分においては、激しい戦闘が続いたにもかかわらず、ドイツ軍の航空損害は軽微であった。クレタ島におけるルフトヴァッフェの見事な活躍は、ドイツ軍勝利の決定的な要因となった。

12.1 航空ユニット [AIR UNITS]

Operation Mercury では、ドイツ軍プレイヤーのみが航空ユニットを持つ。航空ユニットは、レッド・バロンの従兄弟であるフォン・リヒトホーフェン将軍に率いられたルフトヴァッフェの第VIII航空軍団をあらわす。各ユニット・カウンターのは、一般的に 1 つの戦闘機又は爆撃のグループをあらわし、グループの半分をあらわす「分割」JU-87s を除く。

(12.11) 各ユニットは、2 つの数値を持つ (2.31 を参照)。左の数字はユニットの爆撃戦力で、右の数字は海上攻撃戦力である。爆撃戦力は、ドイツ軍の妨害、爆撃、戦闘支援任務に使用され、海上攻撃戦力は連合軍の海上ユニットを攻撃しているときにのみ使用される。

(12.12) 航空ユニットは、裏面を持たない。これらは、地上ユニットのような「ステップ」を持たない。航空ユニットは決して除去されないが、地上又は海上の AA 射撃によって帰還させられ、1 又は複数ターンについて地上に釘付けになり得る (12.22 を参照)。

(12.13) Ju-87 ユニットの分割 [Ju-87 unit breakdown] : いずれかの昼間ターンの航空割当てフェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは自軍の 3 つまでの「4-5」Ju-87 Stuka を 2 つの「2-3」Ju-87s に分割することを選択できる。分割の資格を持つため、航空割当てフェイズのステップ 5 中に「4-5」Stuka が準備ボックス内に置かなければならない。各分割ユニットは、他の全ての航空ユニットと同じ要領で任務を実行できる。

(12.14) Ju-87 の再統合 [Ju-87 Recombination] : 航空割当てフェイズのステップ 5 中、ドイツ軍プレイヤーが少なくとも 2 つの Ju-87 分割ユニットを航空作戦ディスプレイの準備ボックス内に持ち、しかもそれら「4-5」への再統合を望むとそれを行うことができる。「2-3」ユニットのペアを取り去り、取り去った各ペアについてそれらを 1 つの「4-5」に置き換える。上記の制限内で、ゲーム中に分割又は再統合が発生できる数に制限はない。

(12.15) 昼間ゲーム・ターンの航空割当てフェイズ中、準備ボックス内の各航空ユニットは、任務割当ての制限内で (12.3 を参照)、そのゲーム・ターン中に 1 つの任務を実行できる。ターン毎に複数の任務を実行できる航空ユニットはなく、夜間ターン中に任務を実行できる航空ユニットはない。

(12.16) 選択航空ユニット [Optional Air Units] : カウンター内容物に含まれる 1 つの Ju-87 (4-5) と 1 つの Ju-88 (2-3) は選択ユニットで、ドイツ軍が持つ可能性があったが行われなかった追加投入の空軍力をあらわしている。これらのユニットは、キャンペーン・ゲーム中にドイツ軍プレイヤーがキャンペーン・オプション #5 を使用する場合にのみプレイに登場する。

12.2 航空作戦ディスプレイ [THE AIR OPERATION DISPLAY]

(12.21) 航空ユニットは、実際に戦闘に参加していないときに航空作戦ディスプレイ上に留められる。このディスプレイは任務割当てを編成し、プレイヤー諸氏がターン中にすでに任務に飛行済並びに AA 射撃によって帰還しているユニットの状態を管理することを認める。

(12.22) 航空作戦ディスプレイ上のボックス [Boxes on the Air Operations Display] : ゲームの開始時、全ての航空ユニットは航空作戦ディスプレイの準備ボックス内に置かれる。航空割当てフェイズのステップ 6 中、ドイツ軍プレイヤーは自軍航空ユニットを任務に割当て、各ユニットをディスプレイの任務ボックスの 1 つに置く。ターン中にユニットが自身の任務を完了するに連れて、航空作戦ディスプレイ上の飛行済ボックス内に置かれる。AA 射撃から「飛行済」[Flown] 結果を受けたユニットは、その任務の実行が認められない。代わりに、これらは直ちに飛行済ボックス内に置かれる。AA 射撃から「帰還 1」[Abort 1] 又は「帰還 2」[Abort 2] を受けたユニットは、その任務の実行が認められない。代わりに、これらは直ちに AA 結果に一致する帰還ボックス内に置かれる。

例: 1 つの Ju-87、1 つの He-111、1 つの Bf-109 が、このターンの「爆撃」[Bombardment] に割当てられている。友軍砲爆撃フェイズ中、ドイツ軍は全 3 つのユニット (爆撃任務に認められた最大 12.52 を参照) を連合軍ヘクスへの爆撃に割当てる。AA 射撃の結果は、Ju-87 に対して「効果なし」、He-111 に対して「飛行済」、Bf-109 に対して「帰還 2」である。Ju-87 のみが、爆撃を実行することを認められる。He-111 は飛行済ボックス内に置かれ、Bf-109 は帰還 2 ボックス内に置かれる。Ju-87 が爆撃を完了した後、やはり飛行済ボックス内に置かれる。

(12.23) 航空ユニットの準備 [Air Unit Readiness] : 航空ユニットが任務に割当てられる前 (そして、たとえ任務割当てがない夜間ゲーム・ターン中であれば)、ドイツ軍プレイヤーは各航空ユニットの状態を判定するため、以下の準備手順を実行する。:

- 航空作戦ディスプレイ上の任務ボックス内に留まるユニット (すなわち、前のゲーム・ターン中に割当てられた任務を実行していない) は、準備ボックス内に置かれる。
- 飛行済ボックス内の各ユニットについて、1 つのサイを振る。「1~8」のサイの目で、ユニットは準備ボックスへ移される。「9~10」のサイの目で、ユニットは飛行済ボックス内に留まり、このゲーム・ターンの任務に飛行できない。
- 帰還 1 ボックス内の各ユニットについて、サイを 1 つ振る。「1~7」のサイの目で、ユニットは飛行済ボックスへ移される。このゲーム・ターンの飛行任務に飛行できない。「8~10」のサイの目で、ユニットは帰還 1 ボックス内に留まり、このゲーム・ターンに飛行できない。
- 帰還 2 ボックス内の各ユニットについて、サイを 1 つ振る。「1~5」のサイの目で、ユニットは帰還 1 ボックスへ移される。このゲーム・ターンの飛行任務に飛行できない。「6~10」のサイの目で、ユニットは帰還 2 ボックス内に留まり、このゲーム・ターンに飛行できない。
- ドイツ軍プレイヤーは、準備ボックス内の Ju-87 ユニットの分割又は再統合できる。12.13 と 12.14 を参照。(昼間ゲーム・ターンのみ)

12.3 航空任務の割当て [AIR MISSION ALLOCATION]

(12.31) 各昼間ゲーム・ターンの航空割当てフェイズのステップ 6 中、ドイツ軍プレイヤーは準備ボックス内の航空ユニットを任務に割当て、それらを適宜に任務ボックスに置く。これらの割当ては、取り消し不可能である。いったんユニットが特定の任務タイプに割当てられたら、そのターン中に他の任務タイプで飛行できないが、

割当てられた任務を実際に行う必要はない。航空ユニットは、任務に割当てられる必要はない。ただし、割当てられなかったユニットは、そのゲーム・ターン中に任務で飛行できない。任務は、以下のとおりである。:

妨害 [Interdiction]: ドイツ軍プレイヤーは、各ゾーンの妨害レベルを判定するため、各ゾーン内に妨害のために割当てた (AA 射撃に生き残った) 全てのユニットの爆撃戦力を合計する。12.4 を参照。

爆撃/戦闘支援 [Bombardment/Combat Support]: この任務ボックスへ割当てられたユニットは、このゲーム・ターン中に島のどこかで爆撃又は攻勢戦闘支援任務 (航空ユニット毎に1任務のみ) を実行するための資格を持つ。12.5、12.6 を参照。

海上索敵/連携 [Naval Search/Coordination]: このボックスへ割当てられたユニットは、ドイツ軍の海上索敵と連携能力を強化する。18.3、19.2 を参照。

海上攻撃 [Naval Attack]: このボックスへ割当てられたユニットは、このターン中に探知された連合軍海上ユニットを攻撃できる。19.1 を参照。

12.4 航空妨害任務 [AIR INTERDICTION MISSIONS]

(12.41) 各昼間ゲーム・ターンの航空割当てフェイズのステップ7中、ドイツ軍プレイヤーは自軍妨害ボックスからのどの航空ユニットがゲーム・マップの各戦区内で妨害をするのか決める。この割当て後、連合軍プレイヤーは各妨害ユニットに対して AA 射撃を実施する。この射撃には常に +1 DRM があり、妨害している航空ユニットに対する AA 射撃について唯一の DRM である。AA 射撃が完了した後、ドイツ軍プレイヤーは各戦区内で生き残っている爆撃戦力を合計し、以下のごとく各戦区の妨害レベルを判定する。:

妨害レベルを達成するために必要な爆撃戦力
[Bombardment Strength Needed to Achieve Interdiction Levels]

戦区	レベル 1	レベル 2
メレメ/スーダ	2	4
レティモ	2	4
イラクリオン	3	6
クレタ島南部	3	6

これらのレベルは、各戦区の妨害記録欄上にも列記される。

例: ドイツ軍プレイヤーは、当該ターンにメレメ・スーダ戦区内に 2 x Bf-109s (合計 2 爆撃値) とイラクリオン戦区内に 1 つの Ju-87 プラス 1 つの Do-17 (合計 6 爆撃値) を割当てる。これらは、全て AA 射撃に生き残る。これは、メレメ/スーダ内で 1 並びにイラクリオン内で 2 の妨害レベルの結果となる。航空ユニットを妨害に割当てなかったレティモとクレタ島南部は、0 の妨害レベルを持つことになる。

ドイツ軍プレイヤーは、妨害レベル記録欄上の適切なボックス内に、各戦区の妨害レベル・マーカーを直ちに置く。次いで、全ての妨害航空ユニットを飛行済ボックスへ戻す。

(12.42) 妨害の影響 [Effects of Interdiction]:

- ゼロを超える妨害レベルを持つ戦区内で自軍移動フェイズを開始する全ての連合軍ユニットは、その許容移動力が妨害レベルの分だけ減少する。連合軍の許容移動力は決して 1 未満に減少せず、連合軍ユニットは友軍移動フェイズ中に少なくとも 1 ヘクスは常に移動できる (4.15)。ZOC to ZOC 移動 (5.23) と対応移動は、妨害によって影響を受けない。
- ゼロを超える妨害レベルを持つ戦区内のヘクスを占める各連合軍 HQ は、その統率範囲が妨害レベルの分だけ減少する。

- ゼロを超える妨害レベルを持つ戦区内で発生する全ての連合軍 AA 射撃は、現在の妨害レベルに一致する正の DRM (+1 又は +2) を持つ。
- 連合軍の戦略移動は、ゼロを超える妨害レベルを持つ戦区内では認められない。

例: イラクリオン戦区内の妨害レベルが「2」であると、その戦区内の全連合軍ユニットは 2 だけ減少した許容移動力を持つ。記載された 5 の統率範囲を持つイギリス軍の「14」HQ ユニットの、現行ゲーム・ターンについては 3 の統率範囲を持つ。このゲーム・ターンのイラクリオン戦区内の全ての AA 射撃は、+2 DRM を持つことになる。

(12.43) 妨害の影響は、1 ゲーム・ターンについて継続する。各昼間ゲーム・ターンについて、新たな妨害レベルが判定される。

12.5 爆撃任務 [BOMBARDMENT MISSIONS]

(12.51) 昼間ゲーム・ターンの友軍砲爆撃フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは爆撃/戦闘支援ボックスからの航空ユニットで爆撃を実行できる。航空ユニットは、砲兵ユニットと同じ要領で爆撃任務を実行するが、これらは無制限の範囲を持ち、航空ユニットによる爆撃はゲーム・マップ上のいかなる場所でも発生できる。

(12.52) AA 射撃の前に、爆撃/戦闘支援ボックスからの最大 3 航空ユニットを各爆撃任務に割当てることができる (12.9 を参照)。

(12.53) 特定の爆撃フェイズ中、航空ユニットによる複数爆撃の目標となる敵ヘクスはない (ただし、3 回砲爆撃され得る。1 回は 3 つまでの航空ユニット、1 回は砲兵射撃、1 回は艦砲射撃によってである)。解明: 選択の増強連合軍航空戦力モジュールが出版されるまで、ユニットはターン毎に二回のみ砲爆撃され得る。

(12.54) 敵の AA 射撃を経て (12.9 を参照)、攻撃を実行するため生き残っている航空ユニットはその爆撃戦力を統合する。航空ユニットによる爆撃を解決するため、砲爆撃/支援表上でサイを 1 つ振り、攻撃している航空ユニットの爆撃値の合計をあらわしているコラム内で結果を参照する。次いで、損失を判定するため、砲兵砲撃のごとく (11.2 を参照) 結果を目標ヘクス内の TDV で割る。

例: 1 つの Ju-87 (4-5) と 1 つの Ju-88 (3-3) がヘクス W4228 (都市ヘクス「2」の TDV) 内の C/1 Welsh (1 ステップ) と D/1 Welsh (2 ステップ) の爆撃を試みる。目標ヘクスは、ドイツ軍ユニットに隣接していない (非観測)。両航空ユニットは AA 射撃に生き残り、攻撃するためにその戦力を合計する。ドイツ軍プレイヤーは「2」を振り、Ju-87 について -1 並びに非観測者について +1 だけ修正されて最終は「2」である。砲爆撃/支援表の「7~9」コラムの下を見ると、そのサイの目は「3F」の結果を生み出す。これは、1 連合軍ステップ損失 (「3」の結果を「2」の地形防御で割り、端数を切り捨てると =1) 並びにユニットの 1 つが疲労状態の結果になる。連合軍プレイヤーは、D/1 Welsh から 1 ステップ損失を受けてそれを疲労させ、C/1 Welsh を無傷で残すことを選択する。そのターンについての任務を実行した航空ユニットは、飛行済ボックス内に置かれる。

(12.55) **ゲーム・ターン 1 の特別航空爆撃 [Game-turn 1 Special Air Bombardment]** : ゲーム・ターン 1 (のみ)、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍の移動と戦闘セグメントの落下傘降下フェイズ中 (発展したプレイの例を参照) に、爆撃/支援ボックス内の航空ユニットで爆撃任務を実行できる。このような爆撃を実行する航空ユニットは通常の AA 射撃を受け、任務の終了時に飛行済又は帰還ボックス内に置かれる。これらは、ゲーム・ターン 1 中に他の任務を実行する資格を持たない。

12.6 戦闘支援任務 [COMBAT SUPPORT MISSIONS]

(12.61) 昼間ゲーム・ターンのいずれかのドイツ軍機動戦闘フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは戦闘支援任務を実行するため、爆撃/支援任務ボックスから航空ユニットを使用できる。

(12.62) 戦闘毎に、最大 1 つの航空ユニットを攻勢戦闘支援任務に割当てることができる。航空ユニットは、防御戦闘支援を実行できない。

(12.63) 戦闘支援任務を試みている航空ユニットが AA 射撃に生き残ると、砲爆撃/支援表上で適切なコラムを判定するため、その爆撃戦力 (プラス友軍支援砲兵のそれ) を使用して、砲兵ユニットと同じ要領で任務を解決する (詳細については、11.4 を参照)。航空ユニットと砲兵ユニットが個別に行う砲爆撃と異なり、砲爆撃/支援表上でサイを振る前に、戦闘支援を提供している航空ユニットはその爆撃戦力を支援している砲兵の砲撃戦力と統合する (11.44 に続く例を参照)。

12.7 海上索敵/連携任務 [NAVAL SEARCH/COORDINATION MISSIONS]

この任務は、海上ゲームをプレイしているときにのみ使用される (18.3、19.2 を参照)。

12.8 海上攻撃任務 [NAVAL ATTACK MISSIONS]

この任務は、海上ゲームをプレイしているときにのみ使用される (19.1 を参照)。

12.9 AA 射撃 [AA FIRE]

(12.91) 航空ユニットが、AA ユニット (非疲労状態、最終射撃マーカーを持たない) の射程内又は ZOC を及ぼす非疲労状態のユニットを含むヘクスに対して爆撃又は戦闘支援任務を実行するとき、AA 射撃を受けなければならない (12.92 を参照)。このような任務を実行しているユニットに対する AA 射撃は、AA 射撃表の地上コラム上で解決される。妨害任務を実行している航空ユニットは、常に AA 射撃を受ける。このような射撃は、AA 射撃表の地上コラム上で解決され、常に +1 (のみ) DRM を持つ。

(12.92) 航空ユニットが海上攻撃任務を実行するとき、防御している任務部隊内の少なくとも 1 つの海上ユニットがその AA 戦力を使用する限り、任務を解決する前に AA 射撃を受けることになる。海上攻撃を実行しているユニットに対する AA 射撃は、AA 射撃表上で目標任務部隊の合計 AA 戦力をあらわしているコラム上で解決される。

(12.93) 海上索敵/連携任務を実行している航空ユニットは、決して AA 射撃を受けない。

(12.94) AA 射撃を解決するため、連合軍プレイヤーは攻撃している各航空ユニットに対して AA 射撃表の適切なコラム上で一度サイを振る。地上 AA 射撃は 1 つのみのコラムを使用し、目標ヘクス内の連合軍ユニットの数や戦力に依存しないが、これを反映するため DRM がある。海上 AA 射撃については、連合軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、攻撃下任務部隊内の全ユニットの合計 AA 戦力をあらわす AA 射撃表のコラム下で結果を見つける。可能性がある結果は、以下のとおりである。:

- 効果なし。航空ユニットは、任務を継続できる。
- 飛行済** 航空ユニットは、航空作戦ディスプレイの飛行済ボックス内に置かれ、任務を完了できない。
- 帰還 1** 航空ユニットは、航空作戦ディスプレイの帰還 1 ボックス内に置かれ、任務を完了できない。
- 帰還 2** 航空ユニットは、航空作戦ディスプレイの帰還 2 ボックス内に置かれ、任務を完了できない。

例 #1 : 地上 AA 射撃 : 1 つの Ju-87 と 1 つの Bf-110 が、軽 AA ユニットを含む有資格の 6 スタッキング・ポイントを含んでいるヘクスの爆撃を試みている。戦区の妨害レベルは「1」である。連合軍プレイヤーは Ju-87 に対して「7」並びに Bf-110 に対して「1」を振る。両サイの目は、-2 だけ修正される (目標ヘクス内の軽 AA についての -2、ヘクス内の 5 以上のスタッキング・ポイントについての -1、妨害レベルについての +1)。修正後の「5」は Ju-87 に効果を持たず、一方、修正後の「-1」は Bf-110 を帰還 2 ボックスへ送る。Ju-87 のみが、ヘクスの爆撃を認められる。

例 #2 : 海上 AA 射撃 : 1 つの He-111 と 1 つの Ju-87 の両方が、クレタ島南部海上ゾーン (このゾーンは、連合軍の航空支援を持つ一海上作戦マップを参照) 内の同じ任務部隊を攻撃している。航空ユニットは、一度に 1 つが海上ユニットを攻撃するため、1 つの BB ユニットを含む合計「12」の AA 戦力を持つ任務部隊は、最初に攻撃している He-111 航空ユニットを攻撃する。サイの目は「8」で、-2 によって修正されて (任務部隊内の BB についての -1、対 He-111 の射撃についての -1、連合軍の航空支援を持つゾーン内で攻撃しているため -1、He-111 が最初に攻撃しているユニットへ奇襲を持つため +1) 最終は「6」である。AA 射撃表の「11~15」コラム下での結果は、He-111 に損害を与えない。続く攻撃でインケルは連合軍の AA 巡洋艦を損傷させ、任務部隊の合計 AA 戦力を「10」へ減少させる。ここで、任務部隊は Ju-87 に AA 射撃を行う。「3」のサイの目は -1 によって修正され (任務部隊内の BB について -1、連合軍が航空支援を持つ海上ゾーン内で攻撃しているため -1、対 Ju-87 攻撃についての +1)、最終は「2」である。「7~10」コラム下 (任務部隊の現在の減少状態 AA 戦力を反映) でのこの結果は、「飛行済」である。Ju-87 は航空作戦ディスプレイの飛行済ボックス内に置かれ、海上攻撃任務を完遂できない (19.3 を参照)。

13.0 特殊な戦闘ユニット [SPECIAL COMBAT UNITS]

13.1 装甲ユニット [ARMORED UNITS]

いくつかの装甲タイプ・ユニット (軽装甲を除く) が攻撃し、防御部隊がいかなる数の非疲労状態の装甲、軽装甲、対戦車ユニットも含まないとき、ユニットの数又は戦力にかかわらず、攻撃側はその機動戦闘又は強襲戦闘のサイの目から 1 を差し引く。

13.2 工兵 [ENGINEERS]

戦闘工兵ユニットは、攻撃しているときに以下の特典効果を提供する。

(13.21) 機動戦闘 [Maneuver Combat] :

- a. 河川ヘクスサイド越え攻撃の全ての DRMs を無効化し (これを達成するため、工兵は河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているスタック内にいなければならない)、又は都市ヘクス内の全ての DRMs を無効化する。
- b. 防御 TDV を 1 だけ最小で 1 まで減少させる。

(13.22) 強襲戦闘 [Assault Combat] :

- a. 河川ヘクスサイド越え攻撃の全ての DRMs を無効化し (これを達成するため、工兵は河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているスタック内にいなければならない)、又は都市ヘクス内の全ての DRMs を無効化する。
- b. 戦闘の最初のラウンドに、防御側が最初に射撃することを無効化する。代わりに、両陣営は同時にサイを振る。

(13.23) 上記の工兵効果は、どちらかのタイプの戦闘で攻撃側の選択である。攻撃側が工兵効果を宣言したら、攻撃している工兵ユニットは先導ユニットにならなければならない、最初の疲労又は最初のステップ損失結果を受ける。

(13.24) 各タイプの攻撃において、上記の効果を提供するために必要とされるのは、戦闘毎に1つのみの工兵である。

13.3 対空 (AA) ユニット [ANTI-AIRCRAFT (AA) UNITS]

(13.31) AA ユニットは、3つの可能な戦闘機能を持つ。:

- これらは通常の砲兵として機能し、他の砲兵ユニットと同じ要領でその砲撃値と射程を使用する。
- 連合軍のAAユニットは、ドイツ軍ユニットがそのヘクス又は隣接するヘクス内に落下傘降下するときに、漂流と着地状況のサイの目にDRMsを提供する。
- 連合軍のAAユニットは、その射程内のヘクスに爆撃又は戦闘支援の提供を試みているドイツ軍航空ユニットに対して対空(AA)射撃を行うことができる(12.9を参照)。

(13.32) 砲兵ユニットと同様に、AAユニットは上記「a」として機能しているときに第一射撃又は最終射撃マーカーを受け取る。ただし、上記「b」又は「c」の機能に使用される場合は、射撃マーカーを受け取らない。これらは、移動について常に射撃マーカーを受け取る。

ここでの基本的な考え方は、砲兵と同様に射撃していると砲を運ぶ能力が制限される。ただし、AA射撃のために使用されているときは、交戦時間の短さを考慮するとこのような制限はない。

(13.33) 疲労状態又は最終射撃状態のAAユニットは、いかなる目的においてもその砲撃能力を使用できず、航空ユニット又は落下傘降下に対してAA射撃又はDRMsを誘発しない。

13.4 迫撃砲兵 [MORTAR ARTILLERY]

(13.41) 迫撃砲ユニットは、砲撃又は戦闘支援任務(攻勢又は防御)で射撃したときにのみ射撃マーカーを受け取り、移動するときは受け取らない。

(13.42) 迫撃砲ユニットは、その砲撃能力を攻撃能力として使用し、二者択一で機動戦闘又は強襲戦闘に直接参加できる。ただし、機動又は強襲戦闘で攻撃していると、機動戦闘に戦闘支援射撃を加えることができない。

13.5 司令部ユニット [HEADQUARTERS UNITS]

(13.51) HQユニットは、ZOCsを及ぼさない。ゼロを超える攻撃能力を持つHQユニットは、他の地上戦闘ユニットと同じ要領で攻撃できる。全てのHQsは、1ステップのみを持つ。ただし、これらはそのカウンターに両面を持つ。表面は元々のHQの最良効果時をあらわし、裏面はより低い効果値を持つ代替HQをあらわす。

(13.52) 各ゲーム・ターンの回復フェイズ中、以前に除去された完全効果値のHQユニットは、以下の制限に従い、代替HQとして再建してマップ上に置くことができる。:

- 各HQユニットは、その表(完全効果値)面でゲームを開始する。除去されたら、代替HQとして(一度のみ)プレイに再登場できる。
- 代替HQユニットは、いずれかのゲーム・ターンの回復フェイズ中に、そのHQが以前に除去された戦区内に置かれる。これらは、1つ以上の友軍ユニットを含んでいるいずれかのヘクス内、又は友軍占有下の飛行場ヘクスと小港ヘクス、友軍ユニットを含んでいる戦区内の泊地ヘクス内に置くことができる。これらは、友軍ユニットを含んでいないヘクス内に置くことができない。

- 減少効果値HQが戦闘でステップを失うと、永久に除去される。減少効果値のHQsは、決して再建できない。

(13.53) 非分散状態のHQユニットは、その効果値と範囲で表現されるごとく、攻撃連携能力(8.1を参照)を所持する。

13.6 ギリシャ人民兵ユニット [GREEK MILITIA UNITS]

カウンター内容物に含まれる4つのギリシャ民兵ユニットは、この島では、むしろゴロツキで無秩序な「シルチザン」レジスタンス部隊であった。これらの部隊は、史実では数も組織も弱体だったが、粘り強く戦ってドイツ軍に恐怖を与えた。これらの部隊は、特定の軍隊よりも高い能力を持つため、除去された場合は再利用される。

(13.61) ゲームの開始時、ギリシャ人民兵は、連合軍セットアップ・カード上に指定されたヘクス内にセットアップされる。ギリシャ人民兵ユニットには移動制限がない(これらは山岳ユニットと同様に、通常に移動する)一方で、ゲーム・マップ上のいかなる単一戦区内にも、2つまでのギリシャ人民兵ユニットが占めることができる。

(13.62) ギリシャ人民兵ユニットは、戦闘DRMの目的において山岳ユニットとして扱われる。

(13.63) ギリシャ人民兵ユニットが除去されたとき、これらは永久に除去されない。マップから取り去られるが、未来のAMゲーム・ターンの初期フェイズ中にプレイに復帰できる。各AMゲーム・ターンで、連合軍プレイヤーは除去された各ギリシャ人民兵ユニットについてサイを1つ振る。「1~5」のサイの目で、ユニットはプレイに戻される。「6~10」のサイの目で、プレイ外に留まる。連合軍プレイヤーは、未来のAMゲーム・ターンに再び復帰を試みることができる。

(13.64) この要領でプレイに復帰したギリシャ人民兵ユニットは、いずれかのドイツ軍ユニットから少なくとも6ヘクス離れた、ゲーム・マップ上のいずれかの都市又は町のヘクス内に置くことができる。ドイツ軍ユニットによって占められていないマップ外ボックス内に置くこともできる。ユニットをマップへ戻しているときには、13.61の制限も遵守しなければならないことに注意。

(13.65) 補給判定の目的において(15.1を参照)、ギリシャ人民兵ユニットは、常に十分な補給を持つと見なされる。

(13.66) 除去されたギリシャ人民兵ユニットは、ドイツ軍のVPsに対してカウントしない。

13.7 国防軍の山岳ユニット [Wehrmacht Mountain Units]

(13.71) 山地地形内で攻撃と防御の訓練を日常的に行っていたドイツ軍山岳部隊にとって、クレタ島で遭遇した戦場は「理想的」なものだった。以下のときはいつでも、ドイツ軍プレイヤーは1DRMを受け取る。:

- 攻撃している全てのドイツ軍ユニットが山岳ユニットのシンボルを持つ(機動戦闘と強襲戦闘に適用する)。
- 防御している全てのドイツ軍ユニットが山岳ユニットのシンボルを持つ(強襲戦闘のみ)。

(13.72) ギリシャ人民兵ユニットは同様に山岳戦闘に長けていたので、単独でヘクス内又は他のギリシャ人民兵ユニットと共にスタックしていたら、上記13.71の特典についての資格を持つ。

14.0 シナリオ [SCENARIOS]

シナリオは、プレイヤー諸氏がゲーム・システムに馴染むことが意図されている。これらのシナリオは、ゲーム内のユニットの一部のみを使用し、キャンペーン・ゲームのルールは使用しない。

14.1 シナリオ #1: 突撃連隊、5月20～21日

[THE STURM REGIMENT, MAY 20-21]

プレイ・エリア: 西部ゲーム・マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 6 ゲーム・ターン: 20 日 AM～21 日 夜間

連合軍のセットアップ: 連合軍のセットアップ・カード上に列記されたヘクスの「マレメ近郊」[Near Maleme] 下に列記された連合軍の地上ユニットをセットアップする。

ドイツ軍のセットアップ: ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍のセットアップ・カード上に指定されたごとく、ゲーム・ターン 1 に落下傘降下によって到着する。

ドイツ軍の航空ユニット: このシナリオ中、航空ユニットは妨害と爆撃／支援任務のみに割当てることができる。ドイツ軍は、シナリオ 1 のためのシナリオ航空使用可能マトリクス上に列記された航空ユニットを受け取る。

ゲーム・ターン 2 に、航空割当てフェイズ中の全てのドイツ軍の「準備」のサイの目に +1 DRM がある。これは、レティモとイラクリオンの落下傘降下を支援するための、航空ユニットの部分的転用をあらわす。

増援: 21 AM と 21 PM についてのドイツ軍セットアップ・カードの予備波内に列記された全てのユニットは、これらのゲーム・ターンに落下傘降下によって到着する。

勝利: ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの終了時にマレメ飛行場と隣接する陸上ヘクスを占めていることで、圧倒的勝利で勝つ。ゲームの終了時にマレメ飛行場を占めていることで、限定的勝利で勝つ。他の全ての結果は、連合軍の圧倒的勝利である。

14.2 シナリオ #2: レティモ／イラクリオン、5月20～22日

[SCENARIO #2: RETIMO/HERAKLION, MAY 20-22]

プレイ・エリア: 東部ゲーム・マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 8 ゲーム・ターン: 20 日 PM～22 日 夜間

連合軍のセットアップ: 連合軍のセットアップ・カード上に列記されたヘクスの「イラクリオン近郊」[Near Heraklion] と「レティモ」[Near Retimo] 下に列記された連合軍の地上ユニットをセットアップする。

ドイツ軍のセットアップ: 5月20日 PM に、ドイツ軍ユニットはドイツ軍のセットアップ・カード上に指定されたヘクス内に落下傘降下によって到着する。レティモとイラクリオンについて「第二波」の下に列記されたユニットのみが落下傘降下する。

ドイツ軍の航空ユニット: このシナリオ中、航空ユニットは妨害と爆撃／支援任務のみに割当てることができる。ドイツ軍は、シナリオ 2 のためのシナリオ航空使用可能マトリクス上に列記された航空ユニットを受け取る。

増援: 21 AM ゲーム・ターンに、ドイツ軍プレイヤーは落下傘降下によって 4/I/1 ユニットの受け取る。

勝利: ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの終了時にドイツ軍プレイヤーが占めている飛行場の数によって判定される。イラクリオンの支配には、両飛行場ヘクスを占めることが要求されることに注意。

ドイツ軍の圧倒的勝利: ドイツ軍が両飛行場を占める
ドイツ軍の実質的勝利: ドイツ軍が 1 つの飛行場を占める
連合軍の実質的勝利: ドイツ軍が飛行場を占めていない
連合軍の圧倒的勝利: ドイツ軍が飛行場から 2 ヘクス以内にユニットを持たない。

14.3 シナリオ #3: マレメスーダ、5月20～23日

[MALEME-SUDA, MAY 20-23]

プレイ・エリア: 西部ゲーム・マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 12 ゲーム・ターン: 20 日 AM～23 日 夜間

連合軍のセットアップ: 連合軍のセットアップ・カード上に列記されたヘクスの「マレメ近郊」[Near Maleme]、「ガラタス近郊」[Near Galatas]、「スーダ近郊」[Near Suda] 下に列記された連合軍の地上ユニットをセットアップする。

ドイツ軍のセットアップ: ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍のセットアップ・カード上に指定されたごとく、ゲーム・ターン 1 に落下傘降下によって到着する。落下傘降下は、第一波ユニットのみ。

ドイツ軍の航空ユニット: このシナリオ中、航空ユニットは妨害と爆撃／支援任務のみに割当てることができる。ドイツ軍は、シナリオ 3 のためのシナリオ航空使用可能マトリクス上に列記された航空ユニットを受け取る。

ゲーム・ターン 2 に、航空割当てフェイズ中の全てのドイツ軍の「準備」のサイの目に +1 DRM がある。これは、レティモとイラクリオンの落下傘降下を支援するための、航空ユニットの部分的転用をあらわす。

増援:

ドイツ軍: 4/I/1 と 2 つの Vogel ユニットの除く全ての予備波ユニットは、ドイツ軍セットアップ・カード上に指定されたゲーム・ターンに落下傘降下によって到着する。

ドイツ軍プレイヤーがマレメ飛行場を占めていたら、航空着地ルールとドイツ軍のセットアップ・カードの制限内で、航空着地増援を持ってくるができる。

このシナリオでは、ドイツ軍の船団は到着しない。

連合軍: なし

勝利: 勝利は、シナリオの終了時にドイツ軍が占めている目標ヘクスの数によって判定される。目標ヘクスは、以下のとおり。:

マレメ [Maleme] 飛行場 (W4415)	スーダ [Suda] 港 (W4031)
ハニア [Canea] (W4227)	ハニア [Canea] (W4228)
ガラタス [Galatas] (W4123)	キサモス・カステリ [Kisamos Kastelli] (W4003)
アリキアノウ [Alikianou] (W3720)	

勝利レベルを判定するため、最終ゲーム・ターンの終了時にドイツ軍が占めている目標ヘクスの数を合計し、その数を以下の表で比較する。

占められた目標ヘクス数 #	結果
6+ヘクス	ドイツ軍の圧倒的勝利
5ヘクス	ドイツ軍の実質的勝利
3~4ヘクス	ドイツ軍の限定的勝利
2ヘクス	連合軍の限定的勝利
1ヘクス	連合軍の実質的勝利
0ヘクス	連合軍の圧倒的勝利

15.0 補給 [SUPPLY]

補給はクレタ戦で両軍の問題であったが、ドイツ軍が完全な制空権を握っていたので連合軍に深刻な影響を与えた。これは、ドイツ軍に2つの重要な利点を認めた。第一に、効果的な連合軍の補給努力は不可能になった。連合軍は、限られた補給物資を高速の駆逐艦や巡洋艦に積載して派遣するしかなかった。このような効率性、連合軍の補給状況を破滅的なものにはしなかったが、それ以上のものではなかった。第二に、ドイツ軍はいったん飛行場を確保すると、低速で脆弱な Ju-52 輸送機を使ったノンストップの増援・補給活動を開始したが、連合軍の戦闘機による反撃に直面した場合、おそらく失敗したであろう。その結果、ドイツ軍の主力攻撃部隊には基本的な必需品が十分に供給され、まだ飛行場を支配下に置いていなかった他の落下傘部隊は、落下傘補給の提供によって（かろうじて）生きのびることができた。

15.1 補給状態 [SUPPLY STATUS]

(15.11) 補給状態は、ドイツ軍と連合軍の両ユニットについて戦区毎を基準に判定される。補給状況は、各戦区の補給状態記録欄上で各陣営の補給状態マーカーの位置によって常に記録される。各陣営の戦区補給状態は、その戦区内の全ての友軍地上ユニットに影響する（例外ーギリシャ人民兵ー13.64を参照）。プレイヤー諸氏は、他のいくつかのゲームのごとく、個別ユニットの補給線をたどらない。

(15.12) 各戦区内の各陣営の補給状態は、常に以下の3レベル中の1つである。:

- a. 充足補給 [Adequate Supply]
- b. 欠乏補給 [Short Supply]
- c. 枯渇補給 [Low supply]

(15.13) キャンペーン・ゲームでは、両陣営がクレタ島南部を除く全ての戦区内で、充足補給で開始する。クレタ島南部内の補給状態は、ゲームを通して両陣営について常に枯渇補給である。

連合軍については、クレタ島南部の泊地はせいぜい原始的なものだった。浜辺に補給物資を上陸させることができて、それを内陸部に移動させる現実的な方法がなかった。ドイツ軍については、撤退する連合軍を追ってホワイト・マウンテンを越えた後、部隊を維持するのに十分な系統又は捕獲した自動車輸送手段がなかった。

(15.14) クレタ島南部を除く全てのゾーン内で、両陣営のユニットは充足補給でゲームを開始し、以下のごとく充足補給レベル（その基本補給と連合軍の備蓄をあらわしている）を維持する。

- ドイツ軍：ターン1～6に充足補給。
- 連合軍：ターン1～12に充足補給。

(15.15) ドイツ軍プレイヤーについてゲーム・ターン7に開始して、連合軍プレイヤーについてゲーム・ターン13に開始して、各プレイヤーはそのターンの各戦区の補給状態を判定するため、補給状態調整表上で各ターンにサイを振らなければならない。サイの目の結果（列記された適用可能修正を考慮する）は、その戦区の補給状態が1レベル上下するか又は同じに留まるかを示す。次いで、プレイヤー諸氏は、新たなレベルを反映するため、各戦区内で自軍補給状態マーカーを移動させる。

15.2 予備補給カウンター (RSCs) [RESERVE SUPPLY COUNTERS]

(15.21) RSCs (2.34を参照) は、連合軍のためにクレタ島に備蓄又は海上から持ち込まれた補給、又はドイツ軍のために航空又は海上によって持ち込まれた最低限必要な補給をあらわす。RSCs は、マップ外ボックス内に配置、揚陸、航空着地できない。各 RSCs は、海上輸送と航空着地容量の目的において、5ステップとしてカウントする。

(15.22) RSCs は両面を持つ。初期に予備補給ボックス内に置かれたとき、その「手持」[“On Hand”] 面で置かれた。消費されたとき、これらは「消費済」[“Expend”] 面に裏返される。RSCs は、再使用できる。

(15.23) RSC は、ヘクス格子上に置かれる。いったんクレタ島に到着したら、到着した戦区の戦区補給記録欄の予備補給ボックス内に置かれる。いったん置かれたら、RSC は他の戦区へ移動できない。

(15.24) RSCs は、捕獲され得ない。いずれかのゲーム・ターンの補給フェイズ中、特定戦区内に友軍ユニットがなく、しかもその戦区の予備補給ボックスが友軍 RSCs を含むと、いかなる RSCs も除去され、その戦区の補給状態は自動的に「枯渇」[“Low”] になる。

(15.25) 予備補給のクレタ島到着方法 [How Reserve Supply Reaches Crete] 予備補給は、以下の3つの方法の1つで島に到着する。:

- a. **手持ち RSCs (連合軍プレイヤーのみ) [On Hand RSCs]** 連合軍プレイヤーは、ゲーム開始時に2つの手持ち RSCs を持つ。ゲーム・ターン1の補給フェイズ中、RSCs はスーダ、レティモ、イラクリオン戦区補給記録欄の予備補給ボックス内に置かれなければならない。両 RSCs は同じ戦区内に置くことができ、又は異なる戦区内に置くことができる。
- b. **海上再補給 (両プレイヤー) [Sea Resupply]** RSCs は、海によって輸送できる (17.31を参照)。各 RSC は、輸送許容量の目的において5ステップとしてカウントされる。海上シークエンスの揚陸フェイズ中、両プレイヤーは RSCs を友軍支配下の小港又はマップ上の泊地に揚陸できる。各 RSCs が揚陸されるに連れ、小港又は泊地が位置する戦区の戦区補給記録欄の予備ボックス内に置かれる。
- c. **航空再補給 (ドイツ軍プレイヤーのみ) [Air Resupply]** 前提要件: ドイツ軍は、敵 ZOC 内にはない飛行場（イラクリオンについては両ヘクス）を占めなければならない。補給フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは、友軍に占められたいずれか1つの飛行場の許容量の5ステップが、そのターンについて補給のために従事することを宣言する。次いで、その飛行場を含んでいる戦区についての戦区補給記録欄の予備補給ボックス内に1つの RSC を置く。加えて、ドイツ軍プレイヤーは、現行ゲーム・ターンにおける戦区の補給調整のサイ振りにより2 DRM（敵 ZOC 内にはない飛行場が持つ2に追加して）を受け取る。

(15.26) 予備補給の使用法 [How Reserve Supply Is Utilized]

- a. 各 AM 補給判定フェイズ中、各プレイヤーは戦区補給記録欄の予備補給ボックス内に少なくとも1つの手持ち RSC がある、いずれかの戦区内の1つの RSC を消費することを選択できる。
- b. 消費された各 RSC は、その「消費済」[“Expend”] 面に裏返される。
- c. その戦区の補給レベルは、直ちに RSC を消費しているプレイヤーについて1レベル上昇する。加えて、補給レベルの調整サイ振り (15.15を参照) が行われるとき、「消費済」面の友軍 RSC を含む戦区について振るプレイヤーは2 DRM を受け取る。
- d. 次の AM 補給フェイズ中、「消費済」RSCs はプレイから取り去られる。これらは、再使用できる。

(15.27) 補給レベルは、充足補給を超えて増加又は枯渇補給を下回る減少ができず、そのような超過分は後のゲーム・ターンの使用のために取っておくこともできない。

15.3 補給の影響 [SUPPLY EFFECTS]

(15.31) 充足 [Adequate] の友軍補給を持つ戦区内のユニットは、補給によっていかなる影響も受けない。欠乏 [Short] と枯渇 [Low] の友軍補給を持つ戦区内のユニットは、戦闘で不利な影響を被る。補給レベルは、移動に何ら影響を持たない。

(15.32) 欠乏 [Short] の友軍補給レベルを持つ戦区内では、戦闘でのユニットは以下の不利な DRMs を被る。:

- 機動戦闘の攻撃側 +1 DRM
- 機動戦闘の防御側は影響なし
- 強襲戦闘の攻撃側 +1 DRM
- 強襲戦闘の防御側は影響なし
- 全ての地上又は地上／航空砲兵支援 +1 DRM
- 全ての地上砲兵砲撃 +1 DRM
- 全ての地上 AA 射撃 +1 DRM

(15.33) 枯渇 [Low] の友軍補給レベルを持つ戦区内では、戦闘でのユニットは以下の不利な DRMs を被る。:

- 機動戦闘の攻撃側 +2 DRM
- 機動戦闘の防御側 +1 DRM
- 強襲戦闘の攻撃側 +2 DRM
- 強襲戦闘の防御側 攻撃側のサイの目に-1 DRM
- 全ての地上又は地上／航空砲兵支援 +2 DRM
- 全ての地上砲兵砲撃 +2 DRM
- 全ての地上 AA 射撃 +2 DRM

これらの DRMs は、関連する各戦闘チャート上に列記されている。

注釈: 航空ユニット単独、又は空爆又は艦砲射撃 (艦対沿岸) は、戦区の補給レベルに従わない。

(15.34) (戦区境界上の) 同じヘクスを攻撃するため、異なる戦区からのユニットが統合される稀な場合があり得る。この場合、複数の戦区が異なる補給レベルであると、戦闘で補給の影響を判定するために枯渇 [Low] の補給レベルを使用する。

16.0 海上ゲームの内容物 [NAVAL GAME COMPONENTS]

16.1 海上ユニット (2.31 を参照) [NAVAL UNITS]

(16.11) ゲーム内の海上ユニットは、個別の主力艦、巡洋艦、単艦又はペアの駆逐艦、魚雷艇隊、船団をあらわす。各カウンターは 4 つ又は 5 つの数値を持ち、ユニットの戦闘、移動、輸送能力をあらわす。

(16.12) 海上ユニットの大部分は両面を持ち、表面はユニットの非損傷状態 (又はペアの駆逐艦であると 2 隻の DD) をあらわし、裏面は損傷状態のユニット (又はペアの駆逐艦カウンターから残っている 1 隻のみ) をあらわす。全てのユニットは、表面 (非損傷状態) 面でプレイを開始する。航空-海上戦闘 (19.4 を参照) によってユニットが損傷状態になると、その損傷面に裏返す。戦闘によってユニットが沈没又は損傷状態のユニットが再び損傷したら、除去されてプレイから取り去られる。

(16.13) ドイツ軍の海上ユニットは、1 つのみの戦闘面を持つ。MAS 戦隊が戦闘から「損傷状態」又は「沈没」の結果を受けると

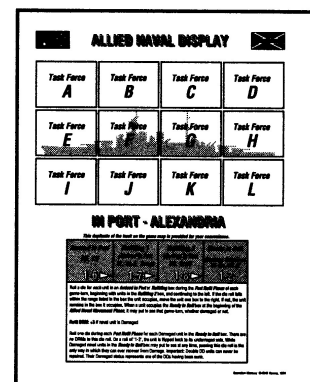
き、除去されてプレイから取り去られる。他の全てのドイツ軍海上ユニットは船団で、それ自体は戦闘結果によって影響を受けない (ただし、それらが運んでいる部隊は影響を受ける - 19.74 [6] を参照)。ある船団カウンターによって運ばれる全ての地上戦闘ユニットが除去されたら、同様に船団カウンターが除去される。駆逐艦戦隊は、船団として扱われる。ドイツ軍プレイヤーは、TFs を形成しない。全てのユニットは、個別に移動する。

(16.14) 連合軍の海上ユニット・カウンターは連合軍海上ディスプレイ上の TF ボックス内に置かれ、決して海上マップ上ではない (16.2 を参照)。

(16.15) **重要:** 連合軍の海上ユニットは、常時、**連合軍海上ディスプレイ上のアレクサンドリア・ボックスの 1 つ**、或いは**任務部隊の一部**でなければならない。連合軍の海上ユニット・カウンターは、海上作戦マップ上では決して海上にいられない。そこには、連合軍の任務部隊マーカーとドイツ軍の海上ユニットのみが認められる。

(16.16) アテネ [Athens] 港内にあるときを除き、ドイツ軍の海上ユニット・カウンターは、その「ドイツ軍海上接触 [German Naval Contact]」面を上にして海上作戦マップ上に直接移される。

16.2 連合軍の海上ディスプレイ [THE ALLIED NAVAL DISPLAY]



(16.21) アレクサンドリア [Alexandria] (16.4 を参照) 内の港にない全ての連合軍海上ユニットは、常時、連合軍海上作戦ディスプレイ上に置かれる。このディスプレイは、海上作戦マップ上の連合軍任務部隊マーカーに一致する文字付ボックスを含む。連合軍の海上ユニットは、任務部隊が現在属す文字に一致する連合軍作戦ディスプレイ上の文字付ボックス内に置かれる。

任務部隊間の海上ユニット移動の詳細については、16.35 を参照。

16.3 連合軍の任務部隊 (TFs) [ALLIED TASK FORCES]

(16.31) 任務部隊マーカーは連合軍艦船のグループをあらわし、海上作戦マップ上に置かれて移動する。各マーカーは識別文字を持ち、連合軍海上ディスプレイ上の文字付ボックスに一致する。TF 内の全海上ユニットは連合軍海上ディスプレイ上のそのボックス内に置かれ、一方これらの艦船をあらわしている TF マーカーは海上作戦マップ上に移される。

(16.32) 全ての TF マーカーは、探知状態 [Detected] と非探知状態 [Undetected] 面を持つ。アレクサンドリアを離れる連合軍 TFs は、非探知状態で海へ行く。TF がドイツ軍の索敵によって探知されるか、水上戦で交戦するか、地上砲撃任務を実施するときには、直ちにその探知状態面に裏返される。探知の詳細については、18.0 を参照。

(16.33) 制限 [Restrictions]:

- 1つのTFは、8つを超える海上ユニット・カウンターから構成できない。1つのTFは、1つ未満又はゼロの海上ユニット・カウンターでさえ構成できる（下記の「囷 [Decoys]」を参照）。
- 連合軍プレイヤーは、海上作戦マップ上に、実際の海上ユニットを含まない3つまでのTFsを置いて移動させることができる。これらは「囷」TFsで、ドイツ軍プレイヤーの索敵を混乱させる手助けをする。
- ゲーム内のTF マーカーの枚数（12）は、厳密な限度である。連合軍プレイヤーは、決して12を超えるTFsをイン・プレイに持てない。

(16.34) 任務部隊の創出 [Task Force Creation]: 各港整備フェイズ中、連合軍プレイヤーは新たなTFs（囷TFsを含む）を形成でき、存在しているTFsを再編成する。

新たなTFsは、以下のごとく形成される。:

- 連合軍プレイヤーは、未使用のTF マーカーを以下のどちらかに置く。
 - アレクサンドリア [Alexandria] 又は
 - すでに少なくとも1つのTF マーカーを含んでいる海上ゾーン
- TFが囷であると、それ以上は何も行われぬ。TFs文字に一致する連合軍の海上ディスプレイ上に置かれる海上ユニットはない。TF マーカーは、連合軍の海上移動に続いて通常に移動できる。海上作戦マップ上でイン・プレイでいられるのは、3つまでの囷TFsであることに注意。
- TFがアレクサンドリアの航行準備 [Ready to Sail] ボックスからのユニットを含むと、そのボックスからの望む海上ユニットを、連合軍海上ディスプレイ上のTFs文字に一致する文字付ボックス内に置く。次いでTFは、連合軍の海上移動に続いて通常に移動できる（港から離れるため1MPを消費することで開始する）。
- TFがTFsが存在している海上ゾーン内に置かれたら、このとき存在しているTF(s)からのユニットは、その現在のTFから新たなTF内へ移動できる。このような海上ユニットを、連合軍の海上ディスプレイ上の現在のTFボックスから、新たな任務部隊のボックスへ移す。

(16.35) 任務部隊の再編成 [Task Force Reorganization]: 港整備フェイズのステップ3又は連合軍の海上移動の完了時のどちらかの間、複数の任務部隊が特定の海上ゾーンを占めると、同じ海上ゾーン内の海上ユニットはゾーン内のTFs間で再編成できる。

例: 一定ゲーム・ターン開始時の、いくつかのTFsの位置と構成を以下に示す。:

スパダ岬内 [In Cape Spada]:

任務部隊A	任務部隊B
BB Queen Elizabeth	CL Orion
CL Phoebe	DD Kelvin
DD Ilex/Defender	DD Kipling

クレタ入江内 [In Crete Basin]:

任務部隊F	任務部隊J
ユニットなし一囷	DD Nizam

任務部隊創出/再整備中、連合軍プレイヤーは以下を行う。:

- 新たなTF マーカー（任務部隊H）をスパダ岬内に置く。
- CL Orionを任務部隊Bから（新たな）任務部隊Hへ移す。

連合軍の海上移動ステップ中、連合軍プレイヤーは任務部隊Aをアルミロス湾へ、任務部隊FとJをスパダ岬へ移す。移動が完了した後、全てがスパダ岬海上ゾーンを占めるため、連合軍プレイヤーは任務B、F、H、Jの間で海上ユニットを再編成できる。

16.4 アレクサンドリアとアテネの港ボックス

[THE ALEXANDRIA AND ATHENS PORT BOXES]

クレタ島の戦いで連合軍が享受した数少ない優位性の一つは、主要な作戦港としてのアレクサンドリアがアテネより著しく優れていたことである。アレクサンドリアは地中海の主要なイギリス海軍部隊の母港として機能し、優れた整備、修理、兵站施設を提供していた。アテネはドイツ軍に占領されたばかりで、ギリシャ戦役の混乱から立ち直っていなかった。

(16.41) アレクサンドリア [Alexandria]: 全ての連合軍海上ユニットは、アレクサンドリアへ進入するために1MPを消費する。いったん進入したら、各海上ユニットはその艦船タイプが列記された整備ボックスに進入する（連合軍海上ディスプレイのアレクサンドリア港内区画を参照）。ドイツ軍の海上ユニットは、決してアレクサンドリアへ進入できない。

(16.42) 連合軍の整備 [Allied Refit]. 港整備フェイズ中、連合軍プレイヤーは整備ボックス内の海上ユニットを、航行準備ボックスに向かって又は内部への移動を試みることができる。整備2ボックス内のユニットから開始して、残りのボックスを右から左へ通して継続する。各ボックスは、サイの目の範囲を列記する（マップ上のアレクサンドリア港と連合軍の海上ディスプレイを参照）。連合軍プレイヤーは、各整備ボックス内の各海上ユニットについてサイを一度振る。サイの目が記載された範囲内に収まると、海上ユニットは1ボックス右へ移される（航行準備ボックスへ近づくか又はその内部へ）。サイの目がこの範囲を超過したら、そのターンについて海上ユニットは整備ボックス内に留まる。唯一のDRMは、損傷状態の海上ユニットの+3である（裏返されているペアのDDを除く）。海上ユニットは、ゲーム・ターン毎に1ボックスのみ右へ移動できる。

(16.43) 連合軍の航行準備ボックス [Allied Ready to Sail Box]. 連合軍の海上移動フェイズの開始時、航行準備ボックス内の連合軍海上ユニットは、連合軍TF内に組み込むことができる（16.3を参照）。連合軍の海上移動フェイズ中、アレクサンドリア内で創出された連合軍のTFは、アレクサンドリアを退出するために1MPを消費して海上作戦マップ上へ移される（17.4を参照）。

(16.44) 補充 [Replenishment]. 連合軍の海上移動フェイズをいづれかのアレクサンドリア・ボックス内で開始する海上ユニットは、そのAA弾薬を自動的に補充される。アレクサンドリアに到着している瞬間の弾薬状態にかかわらず、これらが海上に戻るときに「弾薬枯渇/弾薬不足 [Ammo Low/Out of Ammo]」マーカーを持たない。

(16.45) 修理 [Repair]. 損傷状態の海上ユニットは、アレクサンドリアで修理できる。各ゲーム・ターンの港整備フェイズ中、航行準備ボックス内の各損傷状態ユニットについてサイを1つ振る。「1〜2」の目で、ユニットは非損傷状態面に裏返される。その他のサイの目は効果なし。結果にかかわらず、ユニットはこのゲーム・ターンに海上へ行くことができる。二者択一で、航行準備ボックス内に留まることができ、続くゲーム・ターン中に別の修理のサイ振りを行う。

注釈: ペアのDDは、その「損傷状態」がDD一隻の沈没をあらわすため、この修理のサイ振りを行うことができない。同様に、これらは修理について+3損傷状態DRMによって影響されない。

(16.46) アテネ [Athens]: このディスプレイは、3つの整備ボックスと1つの航行準備ボックスを含む。ユニットの揚陸又はRSCsの積載のためにアテネに進入するドイツ軍の船団は、整備ボックス1内に置かれる。各港整備フェイズに続いて、整備ボックス内の各船団は、航行準備ボックスへ到達するまで自動的に1ボックス右へ移される（アテネ港内状態チャートを参照）。現在又は後のいずれかのドイツ軍海上移動フェイズ中、航行準備ボックス内のいずれか又は

全てのドイツ軍船団は、アテネを退出するために1 MPを消費した後で海上作戦マップ上に置くことができる。ゲームをアテネで開始する船団は、航行準備ボックス内で開始する。登場時にアテネに登場するものの部隊ユニットを揚陸しない船団は、航行準備ボックス内に置かれる。いずれかの海上揚陸フェイズ中、積載したドイツ軍船団は船団をサロニコス湾 [Saronikos Gulf] から整備ボックス1へ移すことで揚陸できる (17.4を参照)。アテネに揚陸する資格を持つ部隊ユニットは、クレタ島への航空輸送を待っている他のドイツ軍部隊と共に置かれる。連合軍の海上ユニットは、決してアテネに進入できない。

16.5 海上作戦マップ [THE NAVAL OPERATION MAP]

(16.51) 海上作戦マップは東ゲーム・マップ上に印刷され、全ての海上移動、輸送、索敵、戦闘を標準化するために使用される。海上作戦マップ上のTFsとドイツ軍ユニットの全ての移動と位置は、相手側の見られるところで行われる。両陣営は、相手側部隊が(一時的に)位置する場所を見ることができるが、敵部隊を索敵するまで実際の構成を知ることができない。

(16.52) 海上作戦マップのプレイ・スペースは、海上ゾーンと上陸エリア(港、小港、泊地、海岸)から構成される。その全ては、容易に識別できるように名称を持つ。陸上エリアは海上移動を妨害し、プレイにその他の影響を持たない。

17.0 海上移動と輸送 [NAVAL MOVEMENT AND TRANSPORT]

17.1 ユニットと任務部隊(TF)の移動 [UNIT AND TASK FORCE (TF) MOVEMENT]

(17.11) 海上セグメントのプレイのシークエンスで示されるごとく、全ての連合軍TFsは最初に海上セグメントのステップB中に移動し、ドイツ軍海上ユニットは後のステップD中に移動する。

(17.12) TFs又はドイツ軍海上ユニットは、その移動値の限度内で、海上作戦マップ上のゾーンから隣接ゾーンへと一度に1つずつ移動する。各ユニットの移動値は、単一の海上移動フェイズにユニットが移動できる海上ゾーンの最大数をあらわす。TFの速力は、TF内の最低速ユニットのそれである。TFs/ユニットは、敵ユニットの存在のためにゾーン内で停止する必要はない。TFs/ユニットは、決して移動することを強制されず、移動で進入又は通過できる海上ゾーンの数に制限はない。海上ユニットは、無限に海上に留まることができる。

(7.13) 増援として到着する連合軍の海上ユニットは、それらが到着するゲーム・ターンに、指定された海上ゾーンに登場しなければならぬ。これは、その移動値に対して1移動ポイントとしてカウントする。海上増援は、後のゲーム・ターンに登場を遅延できる。

17.2 港、小港、泊地 [PORTS, MINOR PORTS, AND ANCHORAGES]

海上のユニットは、海上作戦マップの一定のエリア内に「上陸」できる。4つの特定タイプの上陸エリアがあり、船団、任務部隊、輸送されるユニットによって様々な状況下で使用される。これらのエリアは、ゲーム・マップ上に適切なシンボルによって示され、以下のごとく定義される。:

(17.21) **港 [Port]**: アテネ [Athens] とアレクサンドリア [Alexandria] は、ゲーム内唯一の港である。アテネはドイツ軍プレイヤーの友軍で、アレクサンドリアは連合軍プレイヤーの友軍である。全ての友軍海上ユニットは、友軍港の入退出ができる。アテネとアレクサンドリアは、16.4で説明されたごとく追加の特殊機能を持つ。海上ユニットは、同じ海上移動フェイズ中に港の進入と退出の両方を行うことはできない。入退出には、1 MPがかかる。港内の海上ユニットは、攻撃され得ない。

(17.22) **小港 [Minor Port]**: 海上作戦マップ上には多数の小港がある一方、ゲーム・ヘクス・マップ上で一致する小港はスーダ [Suda] とイラクリオン [Heraklion] の2つのみである。スーダとイラクリオンを除くゲームの全ての小港は、ゲームを通してドイツ軍プレイヤーの友軍である。ドイツ軍の船団は、これらのいずれかの小港へ入退出ができる。船団は、同じ海上移動フェイズ中にある小港へ進入と退出を同時にできない。小港へ入退出するため、1 MPがかかる。

TFs又は船団は、ヘクス・マップ上でスーダ又はイラクリオンの小港ヘクスを含んでいる友軍ユニットを持つ場合にのみ、海上作戦マップ上のそれらの小港へ進入できる。これらが海上作戦マップ上のスーダ又はイラクリオンの小港へ進入したら、海上揚陸フェイズ中にゲーム・マップ上の一致する小港ヘクス内へ輸送した部隊/RSCsを揚陸する資格を持つ。連合軍の撤収が発生していない限り、どちらの陣営もスーダ又はイラクリオンへ部隊を揚陸できない。連合軍の撤収が命令された後、連合軍プレイヤーは撤収ステップの限度内で、どちらかの小港ヘクスを通して地上ユニットを撤収させることができる。小港は、撤収/揚陸について泊地よりも大きな許容量を持つ。小港内の任務部隊は、航空ユニットのみによって攻撃され得る。小港内の船団は、攻撃され得ない。

(17.23) **泊地 [Anchorage]**: 海上作戦マップ上の泊地へ進入するTFs又は船団は、海上揚陸フェイズ中にゲーム・マップ上の一致する泊地ヘクス内へ輸送した部隊/RSCsを揚陸する資格を持つ。海上ユニットは、同じ海上移動フェイズ中にある泊地へ進入と退出は同時にできない。泊地へ入退出するため、1 MPがかかる。連合軍の撤収が誘発された後、連合軍プレイヤーは撤収ステップの限度内で、1つの泊地ヘクスを通して地上ユニットを撤収させることができる。泊地は、撤収/揚陸について小港よりも小さな許容量を持つ。泊地内の任務部隊は、航空と海上ユニットによって攻撃され得る。泊地内の船団は、連合軍TFsによって攻撃され得る。

(17.24) **海岸 [Beaches]**: 強襲上陸の目的において、海岸ヘクスとはゲーム・マップ上のいずれかの平坦/海岸、飛行場、破砕地のヘクスである。クレタ島に隣接する海上ゾーンを占めるTFs又は船団は、強襲上陸によって海岸ヘクスにユニットを上陸させることができる (17.4を参照)。ゲーム・マップ上に示されたごとく、ドイツ軍プレイヤーは強襲上陸によっていかなるユニットもスーダ湾エリア内部へ上陸させることができない。全ての海上ユニットにプラスして装甲と自動車化砲兵の地上ユニットは、海岸に上陸することを禁じられる。連合軍ユニットは、海岸ヘクスを通して撤収できない。

17.3 海上輸送/船団 [NAVAL TRANSPORT/CONVOYS]

(17.31) 記載された輸送許容量を持つ連合軍海上ユニットのみが、戦闘部隊又はRSCsを輸送できる。輸送許容量は、ステップの用語で測られるため(スタッキング・ポイントではなく)、各戦闘ユニットは一定の海上ユニットの各輸送許容量に1又は2ステップとしてカウントする。輸送許容量を計算しているとき、1つのRSCは常に5ステップとしてカウントする。連合軍の海上ユニットは、その記載された輸送許容量を超過するステップを輸送できない。

(17.32) 連合軍の積載 [Allied Loading]

- 連合軍プレイヤーによって撤収が宣言されるまで、連合軍の戦闘ユニットはアレクサンドリアでのみ積載できる。
- 連合軍のRSCsは、アレクサンドリア以外の場所では積載できない。
- 輸送許容量と戦闘ユニットの可用性に従い、アレクサンドリアの航行準備ボックス内の海上ユニットは、連合軍海上ディスプレイ上に置かれる際にその記載された輸送許容量まで積載できる。積載された戦闘ユニット/RSCsは、連合軍海上ディスプレイ上の輸送しているそれぞれの海上ユニットの下に置かれる。
- いったん撤収が宣言されたら、海上セグメントではなく連合軍移動フェイズ中に、クレタ島上での戦闘ユニットの積載が発生する。

- e. 輸送された戦闘ユニットと RSCs は、連合軍海上ディスプレイ上の海上ユニット間で交換できない。

(17.33) **連合軍の撤収 [Allied Evacuation]** : 連合軍の撤収が誘発された後 (20.0 を参照)、連合軍プレイヤーはクレタ島からいずれかの小港又は泊地へクスを通して、又は泊地シンボルを含んでいるいずれかのマップ外ボックスを通してユニットを撤収させることができる。撤収の制限は以下のとおり。:

- ターン毎に各小港又は泊地から撤収できる戦闘ユニットのステップ数には、限度がある (海上積載/揚陸表を参照)。これらの限度は、超過できない。
- マップ上の小港又は泊地から撤収の資格を持つため、戦闘ユニットは小港又は泊地へクスに進入するときに、少なくとも 1 MP を残して持っていなければならない。
- 泊地を含んでいるマップ外ボックスから撤収の資格を持つため、ユニットは自軍移動フェイズをそのボックス内で開始しなければならない。
- 輸送許容量を持つ連合軍海上ユニット並びに小港又は泊地内の任務部隊の一部のみが、ユニットを撤収させるための資格を持つ。
- 各地上ユニットがゲーム・マップ上の小港又は泊地へクスへ進入するに連れて (少なくとも 1 MP を残して持つ限り)、その小港又は泊地を占める TF に所属している、十分な輸送許容量を持つ海上ユニットの下に置かれる。

(17.34) **輸送された連合軍ユニットの損失 [Losses to Transported Allied Units]**

- 輸送している連合軍海上ユニットが損傷したら、減少した輸送許容量を超過する全ての輸送ステップは除去される (連合軍プレイヤーの選択)。
- 輸送されているステップの数にかかわらず、輸送している海上ユニットが損傷したときは、少なくとも輸送された 1 ステップ (連合軍の選択) が除去されなければならない。
- 損失を判定しているとき、RSCs は積載/揚陸と輸送許容量の判定で 5 ステップとしてカウントする。したがって、5 の輸送許容量を持つ損傷状態の海上ユニットはないため、これを輸送しているユニットが損傷したときにも RSC は除去される。除去された RSCs は、アレクサンドリア内に置かれて再使用できる。
- 輸送している連合軍海上ユニットが沈没したら、輸送されたその全ステップが直ちに除去される。

(17.35) **ドイツ軍船団の積載 [German Convoy Loading]**

- 各ドイツ軍船団は、ドイツ軍セットアップ・カード上で指定された戦闘ユニットにプラスして、1 RSC のみを積載して開始する。
- いかなる船団にも、追加の戦闘ユニットを積載できない。
- ドイツ軍船団から揚陸した戦闘ユニットは、決して後に他のドイツ軍船団に積載できない。
- 指定された全ての戦闘ユニットを揚陸したドイツ軍船団はアテネへ帰還し、アテネ港内記録欄を通してサイクルし、1 RSC と共にアテネから出港できる。
- ドイツ軍プレイヤーは、クレタ島へ追加の部隊を輸送するため、DD 戦隊を使用することを選択できる。いずれかのドイツ軍海上揚陸フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍セットアップ・カードの船団区画内の「DD 戦隊 [DD Flotilla]」ボックス上に置くことで、ドイツ軍セットアップ・カードの「航空着地増援 [Airlanded Reinforcements]」区画からの 5 ステップまでを積載できる。いったん積載されたら、これらのユニットは輸送されているユニットに影響する全ての海上ルールに従う。これらのユニットは、アテネで揚陸できる (17.37[e]を参照)。

(17.36) 輸送されているドイツ軍ユニットは、決してドイツ軍船団間で交換できない。輸送されているドイツ軍ユニットと RSCs は、水上戦闘の結果として除去され得る (19.7 を参照)。注釈: ドイツ軍の RSCs も輸送について 5 ステップとしてカウントするが、損失を判定しているときには 1 ステップ。

(17.37) **揚陸 [Unloading]**: 揚陸は、揚陸フェイズ中のみ発生する。地上ユニットと RSCs は、その TF/船団がゲーム・マップ上で占めるいずれかの小港、泊地、アテネ、アレクサンドリアで揚陸できる。揚陸と強襲上陸は、戦闘ユニットの揚陸方法として同一ではないことに注意 (17.4—強襲上陸を参照)。プレイヤー諸氏は、以下の揚陸詳細と制限に留意すること。:

- 輸送されるいくつかのユニットは、泊地で揚陸する資格を持たない (海上積載/揚陸表を参照)。
- 許容量限度のため、輸送された全てのユニットが特定の泊地又は向上泊地で同時に揚陸できるわけではない (海上積載/揚陸表を参照)。
- 輸送された各ユニットは小港又は泊地へ揚陸し、泊地又は向上泊地のへクス上に置くためにはその許容移動力の半分 (端数切り上げ) を消費する。
- ユニットはマップ外ボックス内に揚陸できるが、ボックス内に泊地があり、しかもユニットの TF/船団が海上作戦マップ上の泊地を占める限りにおいてである。マップ外ボックス内に揚陸したユニットは、現行ターンの移動フェイズ中に移動できない。
- ドイツ軍プレイヤーが、ドイツ軍船団のいずれか又は全てをアテネに揚陸することを選択したら、以下のユニットはクレタ島への航空輸送の資格を持つことになる。

- ・ III/100 山岳連隊 (4 ユニット)
- ・ II/85 山岳連隊 (4 ユニット)
- ・ 第 7 落下傘工兵大隊第 3 中隊 (1 ユニット)
- ・ 両国防軍工兵大隊 (2 ユニット)
- ・ DD 戦隊上に積載されたいずれかのステップ

通常に予定された全ての航空着地増援がクレタ島に着地するまで、島へ航空輸送できるこれらの「揚陸」ユニットはない。

17.4 強襲上陸 [AMPHIBIOUS LANDINGS]

(17.41) 強襲上陸フェイズ中、両プレイヤーは海上輸送に乗船した一定のユニットで強襲上陸を行うことができる。連合軍プレイヤーは最初に自軍の全ての強襲上陸を実行し、次いでドイツ軍プレイヤーが自軍の上陸を実行する。以下のユニットは、強襲上陸についての資格を持たない。:

- 装甲ユニット
- 自動車化砲兵ユニット

(17.42) **強襲上陸限度 [Amphibious landing Limits]** :

- ドイツ軍プレイヤーは、各ターンに単一の船団から 10 ステップを超えるユニットを上陸させることができない。
- 連合軍プレイヤーは、ターン毎に単一の海上ゾーンから 12 ステップを超えるユニットを上陸させることができない。

(17.43) **強襲上陸の手順 [Amphibious Landing Procedure]** :

ステップ A. 配置 [Placement]

- 強襲上陸フェイズ中、有資格ユニットは連合軍の任務部隊ディスプレイ (連合軍の上陸について) 又はドイツ軍のユニット編成カード (ドイツ軍の上陸について) 上の自軍輸送海上ユニットの下から取り去られ、ゲーム・マップ上のそれらが占める海上ゾーン内のいずれかの海岸へクス (17.24 を参照) に置かれる。ユニットが置かれる海岸へクスは、その目標へクスである。

- 最初に、6 ステップまでのユニットをいずれかの目標ヘクス内に置くことができる。漂流と上陸状況の判定後、いずれかの上陸ヘクス内に6ヘクスを超えて留まると、超過ステップは直ちに除去される（所有しているプレイヤーは、取り去るステップを選択する）。
- 目標ヘクスは、敵ユニットを含むヘクスであることができる。ただし、漂流と上陸状況の判定に続き、敵が占めるいずれかのヘクス内に留まるユニットについては、特殊な強襲戦闘が要求されることに注意。
- ゲーム・マップ上に注記されたごとく、ドイツ軍プレイヤーはスーダ湾エリア内部の目標ヘクスを選択できない。このエリア内へ漂流したユニットは除去される。

ステップB. 強襲上陸の漂流 [Amphibious Landing Drift]

- 有資格ユニットを置いた後、上陸しているプレイヤーは各ユニットについて漂流と上陸状況のサイ振り为解决する。プレイヤーは、落下傘降下／強襲上陸表上の各ユニットについて1つのサイを振ることでこれを行う。列記された適用可能な DRMs で調整された結果の数字は、上陸の正確性と上陸したユニットの状況の両方を示す。
- 最初に、状況を判定する。結果が「分散状態『Dispersed』」であると、ユニットの上に分散状態マーカーを置く。結果が「1 ステップ損失」であるとユニットを裏（ステップ損失）面へ裏返す（又は1ステップ・ユニットであると除去する）。さもなければ、ユニットは完全戦力で上陸する。
- 次に、「実際の上陸ヘクス」の下で上陸結果の正確性を判定する。（上陸状況を判定した同じサイの目を使用することを忘れないように）。サイに目が「目標ヘクス」を示すと、ユニットは目標ヘクス内に留まる（すなわち、意図した場所に上陸する）。結果が「振り直して漂流ダイアグラムを調べる」であると、ドイツ軍はサイを振り、強襲漂流ダイアグラムに従ってユニットを移動させる。

ステップC. 強襲上陸の分散 [Amphibious Landing Dispersal]

- 強襲上陸ユニットが上陸状況のサイ振りで「分散状態『Dispersed』」の結果を獲得したとき、ユニットの上に分散状態マーカーを置く。分散の影響について 6.32 を参照。

ステップD. 特殊な強襲上陸戦闘 [Special Amphibious Assault Combat]

- 漂流を解決した後、上陸したユニットと敵ユニットの両方を含むヘクス内では、上陸ユニットを攻撃側（複数攻撃側）とした強襲戦闘が直ちに発生する。この戦闘は、通常の強襲戦闘と同じだが（10.0 を参照）、以下を除く。：
 - 上陸したユニット（複数ユニット）に対する防御砲撃はない。
 - 防御プレイヤーは、最初の戦闘ラウンド中に自身のサイの目から2を差し引き、二番目の戦闘ラウンド中に自身のサイの目から1を差し引く。
- 特殊な強襲戦闘の完了時（1 又は2 ラウンド）、防御しているユニット／スタックが除去されなければ、強襲上陸ユニット（複数ユニット）は以下の退却優先度に従ってヘクスから退却しなければならない。：
 - 敵 ZOC 内にない、カラ又は友軍占有下の陸上ヘクス内へ。
 - 敵 ZOC 内にある、友軍占有下の陸上ヘクス内へ。
 - 敵 ZOC 内にある、カラのヘクス内へ。

これらのヘクスの1つ内に退却できない陸上ユニットは、代わりに除去される。

17.5 連合軍の沿岸汽船（選択） [ALLIED COASTAL STEAMER]

沿岸汽船は実際には戦車揚陸艦で、当時は暗号名の「A」ライターと呼ばれていた。ある航海では、イラクリオンからスーダ港まで3両の戦車と2門の砲を運んだことがある。ゲームでは、キャンペーン・オプション#5を使用したときにのみ、連合軍プレイヤーがこの能力を持つ。

（17.51）このルールを使用して、連合軍プレイヤーは連合軍沿岸汽船を介していずれかの1ステップ・ユニット又は1つの戦車ユニットを移動させることができる。

（17.52）沿岸汽船は、夜間ゲーム・ターンの友軍海上揚陸フェイズ中、イラクリオン（ヘクス E3136）とスーダ（ヘクス W4031）の小港間でのみ機能する。移動させるユニットは、どちらかのヘクスで開始しなければならず、両位置から敵ユニットが少なくとも2ヘクス離れていなければならない。ユニットはその目的地へ自動的に到着するが、続く自軍移動フェイズ中に1ヘクスのみ移動できる。

（17.53）連合軍プレイヤーは、2ステップ・ユニットから1ステップを輸送することを選択できない。

（17.54）連合軍プレイヤーは、連合軍沿岸汽船のためにTF マーカーを使用しない。

18.0 探知と海上索敵 [DETECTION AND NAVAL SEARCH]

18.1 探知 [DETECTION]

（18.11）全てのドイツ軍海上ユニットと連合軍任務部隊は、そのカウンターに両面を持つ。：探知状態と非探知状態である。両陣営の全てのユニットは、ゲームを非探知状態で開始する。以後、これらは相手側の探知成功の結果として、又は沿岸砲撃の結果として探知状態になり得る。

（18.12）ドイツ軍のユニットが探知状態になるとき、そのカウンターを「ドイツ軍海上接触『German Naval Contact』」面からユニットの識別を含んでいる面へ裏返す。それが囲みであると、プレイから取り去る。海上ユニット（船団又はMAS ユニット）であると、次の夜間ターンになるまで探知状態に留まる。

（18.13）連合軍の任務部隊が探知状態になるとき、連合軍プレイヤーはその内容についての情報を、ドイツ軍プレイヤーに明かさなければならないかもしれない（下記 18.33 を参照）。いずれにしても、探知状態の任務部隊をその場で探知状態面へ裏返し、次の夜間ゲーム・ターンになるまで留まる。

（18.14）夜間ゲーム・ターン中、ユニットは水上索敵によって又は沿岸砲撃を実施しているとき「一時的に」のみ探知される。この探知は、そのターン中の水上戦闘又は沿岸砲撃の期間について継続する。水上戦闘（複数の水上戦闘）／砲撃（複数の砲撃）の完了時、探知状態のユニットを非探知状態面に戻す。

（18.15）探知状態のユニットのみが、航空対海上又は水上戦闘によって攻撃され得る。

（18.16）全てのユニットは、非探知状態で港から出航する。

（18.17）全ての探知状態 TFs と海上ユニットは、各夜間ゲーム・ターンの開始時にその非探知状態面へ裏返される。夜間ターンの探知は一時的である（18.14 を参照）。全ての TFs／海上ユニットは、各 A.M. ゲーム・ターンを非探知状態で開始する。

（18.18）探知状態 TF からの海上ユニットが、整備又は移動フェイズ中に以前に非探知状態の TF 内に再編成されたら、獲得している TF は失われた TF と同じ探知状態と見なされる。多くの場合、必要な唯一の行動は、TF をその探知状態面へ裏返すことである。ただし、失われた TF が明らかにされた時点で海上ユニットの数又は数

とタイプが探知されていたら、獲得している TF 全体の同じ情報がドイツ軍プレイヤーに与えられなければならない。非探知状態の海上ユニットが探知状態の TF 内に再編成されたら、海上ユニットの数又は数とタイプを公開しなければならない時点で TF が探知状態にあった場合にのみ、連合軍プレイヤーはドイツ軍プレイヤーにその到着を知らせる。

18.2 連合軍の水上索敵 [ALLIED SURFACE SEARCH]

(18.21) 各海上セグメント中に二度（一度は連合軍の海上移動に続いて、一度はドイツ軍の海上移動に続いて）、連合軍プレイヤーは水上索敵を実行できる。

(18.22) ドイツ軍海上ユニットを含み、少なくとも 1 つの連合軍 TF（図は不可）も含む海上ゾーン内で、連合軍プレイヤーは各ドイツ軍海上ユニットに対して 1 つの水上索敵の試みを行うことができる（連合軍 TF 毎に 1 つではない）。サイの目が「1～6」であると、ドイツ軍ユニットが探知される。「7～10」であると、ユニットは探知されない。このサイの目は、索敵を受けている海上ゾーンを占めている、1 つを超える各連合軍任務部隊について -1 だけ、海上ゾーン内で 1 つを超える各ドイツ軍船団について -1 だけ修正され、最大で「-3」の DRM を持つ。

例：2 つの非探知状態（その「ドイツ軍海上接触」面）のドイツ軍海上ユニットが、5 つの連合軍任務部隊を伴う「クレタ海」[Sea of Crete] 海上ゾーンを占める。連合軍プレイヤーは水上索敵について二度、各ドイツ軍ユニットに対して一度振る。海上ゾーン内に（1 つの索敵ユニットを超える）4 つの追加任務部隊があるため、両方のサイの目は認められた最大の「-3」まで修正される。「10」以外のサイの目は -3 DRM によって修正され、各ドイツ軍ユニットの探知に成功することになる。

18.3 ドイツ軍の航空索敵 [GERMAN AIR SEARCH]

(18.31) 昼間ゲーム・ターン毎に一度、ドイツ軍プレイヤーは連合軍水上索敵の最初のセット直後に航空索敵を実施する。索敵するため、ドイツ軍プレイヤーは航空索敵を実行する 5 つの海上ゾーンを指定する。次いで、5 つの各ゾーン内で、1 つの索敵のサイ振りを行うことが認められる。加えて、自軍の索敵能力を強化するため、ドイツ軍航空ディスプレイの索敵/連携ボックスから航空ユニット（海上ゾーン毎に 1 ユニット）を投入できる。：索敵/連携ボックスからの各航空ユニットは、2 つの方法の 1 つで使用できる。：

- ユニットは、すでに選択した 5 つを超える追加ゾーンを索敵するために割当てることができる。
- ユニットは、索敵が発生するいずれかのゾーン内で航空索敵のサイの目に DRM を提供するために割当てることができる。

ドイツ軍がどちらの選択肢を使用したかにかかわらず、航空ユニットはそれが割当てられた海上ゾーン内のいずれかの戦闘に連携 DRM を提供するため、ターンの後の方で使用可能になる（19.21 を参照）。

(18.32) 全ての索敵が割当てられた後、ドイツ軍プレイヤーは索敵している海上ゾーン毎に一度サイを振り、18.31 の選択肢 #2 に従って、これに割当てた航空ユニットを持つと -1 だけ、海上作戦マップ上の一定の海上ゾーン内に列記された S (+/-) 数字によってサイの目を修正する。

(18.33) 索敵結果は、以下のとおり。：

サイの目	結果
1～2	この海上ゾーン内の全ての連合軍 TFs が探知される。連合軍プレイヤーは、各 TF 内のユニットの数とタイプを明らかにしなければならず、加えて TFs をその探知状態面に裏返す。

- 3～4 この海上ゾーン内の全ての連合軍 TFs が探知される。連合軍プレイヤーは、各 TF 内のユニットの数を明らかにしなければならず、加えて TFs をその探知状態面に裏返す。
- 5～6 この海上ゾーン内の全ての連合軍 TFs が探知される。その探知状態面に裏返す。
- 7 この海上ゾーン内の 1 つの連合軍 TFs が探知される（ドイツ軍プレイヤーの選択）。その探知状態面に裏返す。
- 8～10 探知は失敗する。

例：ドイツ軍は、3 つの連合軍 TFs を含んでいる南クレタ海ゾーンを索敵している。ドイツ軍プレイヤーは、索敵のサイ振りに -1 DRM を提供するために 1 つの He-111 を割当てた。海上作戦マップ上のそのゾーン内に S (+1) 索敵修正が列記されているため、やはりサイの目を +1 だけ修正しなければならない。

ドイツ軍プレイヤーは「2」を振り、DRM で相殺される。連合軍プレイヤーは全ての TFs をその探知状態面に裏返し、以下の情報を提供する。：

「任務部隊 A は、1 つの CL と 3 つの DDs を含む。任務部隊 E は、2 つの BBs、1 つの CL-A、1 つの輸送を含む。任務部隊 H は、2 つの DDs を含む。」

サイの目が「3」又は「4」であつたら、連合軍プレイヤーは以下のように述べていた。：

「任務部隊 A は、4 つの海上ユニットを含む。任務部隊 E は、3 つの海上ユニットを含む。任務部隊 H は、2 つの海上ユニットを含む。」

サイの目が「5」、「6」、「7」であつたら、任務部隊についての情報は提供されないが、任務部隊（「7」のサイの目で 1 つのみ）は探知されることになっていた。

18.4 連合軍の航空索敵 [ALLIED AIR SEARCH]

(18.41) 連合軍プレイヤーは、ゲーム・ターン毎に 1 つのみの海上ゾーン内に航空索敵を割当てる。連合軍プレイヤーは、選択した海上ゾーン内のドイツ軍海上ユニット毎にサイ振りを一度行う。試みが行われたユニットに対する「1～2」のサイの目で探知される。

18.5 ドイツ軍の水上索敵 [GERMAN SURFACE SEARCH]

(18.51) ドイツ軍プレイヤーは、決して水上索敵を実行できない。ただし、戦闘でドイツ軍の海上ユニットと交戦する連合軍の海上ユニットは、直ちに探知状態になる。夜間には、この探知（両陣営について）は一時的である（18.14 と 18.15 を参照）。

19.0 海上戦闘 [NAVAL COMBAT]

(19.11) 探知状態の海上ユニットは、いずれかのゲーム・ターン中に水上対水上戦闘によって攻撃され得る。これは、全ての航空対海上戦闘が解決された後に発生し、19.7 で詳述される。

(19.12) 探知状態の連合軍 TFs (のみ) は、いずれかの昼間ゲーム・ターン中に航空対海上戦闘によって攻撃され得る。

(19.13) 最初の海上戦闘フェイズのステップ 3 中、ドイツ軍プレイヤーは探知状態の連合軍 TFs を攻撃するため、いずれかの航空ユニットを海上攻撃任務に割当てる。

(19.14) いずれかの単一 TF に対して割当てることができる航空ユニットの数に制限はない。ドイツ軍プレイヤーは、全ての探知状態 TFs を攻撃する必要はなく、自身の選択でいずれかを攻撃できる。

(19.15) 特定の TF を攻撃するため、いったん全ての航空ユニットが割当てられたら、各 TF に対する戦闘は次の TF が攻撃される前にその結果が解決される (19.2~19.6 を参照)。いったん戦闘に割当てられたら、航空ユニットは攻撃しなければならない。

19.2 攻撃連携と目標 [ATTACK COORDINATION AND TARGETING]

(19.21) 特定の TF を攻撃する最初のステップとして、ドイツ軍プレイヤーは自軍航空ユニットがその TF に対して達成した戦術連携の度合いを判定するためサイを 1 つ振る。サイの目の範囲と連携結果のレベルは以下のとおりである。:

- 1~3 完全連携状態。ドイツ軍プレイヤーは、攻撃する目標 TF 内のユニット (複数ユニット) を選択することが認められる。次の攻撃を割当てる前に、各自分航空ユニットの攻撃結果を待つことができる。
- 4~8 部分的連携状態。ドイツ軍プレイヤーは、攻撃する目標 TF 内のユニット (複数ユニット) を選択することが認められる。ただし、解決の前に自軍の全ての攻撃を割当て、攻撃の順番を宣言しなければならない。
- 9~10 劣悪連携状態。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍の航空ユニットが攻撃する目標 TF 内のユニット (複数ユニット) を決定する (連合軍の海上ユニット毎に 3 つまでの航空ユニット)。連合軍プレイヤーは全てのドイツ軍の攻撃を割当て、ドイツ軍プレイヤーが解決する前にその順番を宣言する。加えて、最初に攻撃しているユニットは、連合軍の AA サイの目に奇襲 DRM からの特典を受けず、この TF に対する全ての攻撃は、海上攻撃表上で +1 DRM を受け取る。

ドイツ軍ユニットが戦闘と同じ海上ゾーン内で海上索敵/連携任務にあると、連携のサイの目から 1 を差し引く。

例: 以下のユニットを含んでいる任務部隊が、2 つのドイツ軍 Ju-87s (4-5)、2 つの Bf-109 (1-1)、1 つの Ju-88 (3-3) によって攻撃されている。1 つのドイツ軍 Do-17 がこの海上ゾーン内で海上索敵/連携任務にある。

任務部隊 G:

BB Barham	(AA=3、防御=8)
CL Orion	(AA=4、防御=4)
DD Kimberly	(AA=2、防御=2)
DD Kashmir	(AA=2、防御=2)
DD Decoy/Hero	(AA=2、防御=2)

ドイツ軍は「8」を振り、連携任務の-1によって「7」に修正される。これは、部分的連携攻撃の結果になる。ドイツ軍は、いかなる戦闘も解決する前に全ての攻撃側を割当てなければならない。ドイツ軍プレイヤーは、TF 内の全ての連合軍海上ユニットを攻撃する必要はないが、いかなる戦闘も発生する前に、単一の目標海上ユニットに全ての攻撃航空機を割当てなければならない。

ドイツ軍が完全連携状態の攻撃でサイを振っていたら、Ju-87s の 1 つで CL Orion を攻撃し、これを損傷又は撃沈して続く攻撃航空機に対する連合軍の AA 射撃を減少させることが期待できた。次いでドイツ軍プレイヤーは、続く各攻撃後に次の攻撃の割当てと解決方法の選択肢を持っていた。

他方、ドイツ軍が劣悪連携状態攻撃を振っていたら、連合軍プレイヤーはより重要な艦船を救うために自軍ユニットの 1 つを喜んで犠牲にし、おそらく自軍駆逐艦の 1 つに対して攻撃している最良の 3 つのドイツ軍機を割当て、同時にドイツ軍の航空戦力を大幅に浪費させていた。

(19.22) 航空対海上戦闘の終了時、索敵/連携任務にある全ての航空ユニットは、飛行済ボックスへ戻される。

19.3 海上 AA 射撃 [NAVAL AA FIRE]

(19.31) 攻撃連携のサイ振りが行われてドイツ軍の攻撃 (複数攻撃) が宣言された後 (連携レベルに依存して、少なくとも最初の攻撃)、目標 TF 内のいずれか又は全ての連合軍ユニットは、攻撃しているユニットを最初に AA 射撃できる。航空ユニットの攻撃が解決された後、又は AA 射撃によって追い払われたら、TF の AA 戦力は再計算され、二番目に攻撃している航空ユニット (もしもあれば) が AA 射撃によって攻撃される等。これは、全てのドイツ軍ユニットがその攻撃を解決してしまうまで継続する。

(19.32) AA 射撃は、攻撃している各航空ユニットに対してそれが攻撃する直前に一度解決されるが、前に攻撃している航空ユニットがその攻撃を解決した後である。

(19.33) 連合軍プレイヤーは、TF の AA 戦力から一定数の海上ユニットの AA 戦力を、弾薬節約の目的で拘置することを選択できる。ただし、戦闘中にユニットが一度でもその AA 戦力を提供したら (たとえ初期に攻撃しているユニットに対してその戦力を拘置できたとしても)、弾薬欠乏判定の目的において射撃したものと見なされる (19.5 を参照)。

例: 19.21 の例からの続きで、ドイツ軍プレイヤー (部分的連携状態) は以下の順番で自軍の攻撃を割当てる。:

1. Ju-87 対 CL Orion
2. Ju-88 対 CL Orion
3. Ju-87 対 BB Barham
4. Bf-109 対 DD Kimberly
5. Bf-109 対 DD Kashmir

全ての連合軍ユニットは非損傷状態で完全な弾薬搭載量を持つため、最初の攻撃 (Ju-87) に対するその合計 AA 戦力は「13」である。連合軍 AA のサイの目は「4」で、+1 によって修正され (+1 奇襲のため、+1 Ju-87 が攻撃しているため、-1 BB が TF の一部であるため)、最終は「5」となる。11~15 コラム下の結果は「飛行済」なので、Ju-87 はドイツ軍航空作戦シートの飛行済ボックス内に直ちに置かれ、その攻撃を遂行しない (強力な AA 射撃は、これらを追い払った)。

次の攻撃側 Ju-88 に対する AA のサイ振りは「7」で、-1 (BB のため) によって「6」に修正され、「効果なし」である。Ju-88 は AA を通過して闘うことに成功し、ここで自身の目標である *CL Orion* を攻撃できる。この例は、続く項目に継続することになる。

19.4 航空対海上戦闘の解決 [RESOLVING AIR-NAVAL COMBAT]

(19.41) AA 射撃に生き残っている航空ユニットは、ここでその目標ユニットに対する空襲を、以下のごとく航空対海上戦闘表上で解決する。:

(19.42) ドイツ軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、航空対海上戦闘表上の航空ユニットの海上攻撃戦力をあらわしているコラムの下で結果を調べる。防御している任務部隊内に 5 つ以上の海上ユニットがあるか (1L) 又は 2 つ以下の海上ユニットがあると (1R)、コラム・シフトを適用することを忘れないこと。次いで、攻撃の結果を判定するため、結果が目標ユニットの防御戦力と比較される。結果が以下であると:

- ・目標海上ユニットの防御戦力の半分未満であると、その海上ユニットは攻撃による **損傷** を受けない。
- ・少なくとも目標海上ユニットの防御戦力と同じであると、その海上ユニットは攻撃による損傷を受ける (又はすでに損傷状態のユニットであると沈没する)。
- ・目標海上ユニットの防御戦力以上であると、その海上ユニットは攻撃により **沈没** する。

(19.43) 結果の隣にあるアスタリスク (*) は、数字付の結果によって受けた損傷に加えて、致命的命中の可能性を示す。このような結果が獲得されたとき、再びサイを振る。

- ・「1~2」のサイの目で、目標艦船は損傷状態となる (又はすでに損傷状態であると沈没する)。
- ・「3~10」のサイの目では、追加の損傷はない。

(19.44) 目標の海上ユニット上への損傷は、直ちに適用される。

(19.45) 攻撃している航空ユニットは、その攻撃解決に続いて、直ちにドイツ軍航空ディスプレイ上の飛行済ボックスへ戻される。

例: 例の続きで、ここで Ju-88 がその目標である *CL Orion* を攻撃する。ドイツ軍プレイヤーは「3」を振る。攻撃コラムは、通常は Ju-88 の海上攻撃戦力をあらわしている「3」だが、この任務部隊が 5+ の海上ユニットを持つため「2」コラム左へシフトされる。結果は「1」である。これを *Orion* の「4」防御戦力と比較し、攻撃は損傷なしとなる。Ju-88 は、飛行済ボックス内に置かれる。

ここで、Ju-87 (三番目の宣言攻撃) が *BB Barham* を攻撃する。AA 射撃 (「11~15」コラム上で「9」のサイの目) が効果なしなので、Ju-87 は攻撃する。航空対海上攻撃表の「4」コラムの下で「2」のサイの目を参照し (Ju-87 の「5」は、任務部隊内の 5+ ユニットの左に 1 シフトする)、「3*」の結果を与える。「3」は *Barham* の防御戦力 (8) の少なくとも半分ではないため、損傷は与えられない。致命的命中 (*) 可能性のチェックではドイツ軍が「2」を振り、戦艦へ損傷を与える結果になる。連合軍プレイヤーは *Barham* を損傷状態面 (AA=2、防御=6) へ裏返す。Ju-87 は、飛行済ボックスへ戻される。

ここで、次の攻撃 Bf-109 対 *DD Kimberly* が解決される。AA 射撃のサイの目 (12 の新たな任務部隊 AA 戦力を基準に) は「1」で、-1 (BB) によって「0」に修正されて「AB2」の結果になる。Bf-109 は帰還 2 ボックス内に置かれ、その攻撃は終了する。

最後に、攻撃の最後の航空ユニット Bf-109 が、その目標である *DD Kashmir* を攻撃する。AA 射撃に生き残り、「1」のサイの目で攻撃を仕掛ける。この目は、「シフトのみ」コラムの下で 1 左シフトされて「1」となり、*Kashmir* の防御戦力の半分なので DD は損傷状態になる。*Kashmir* を損傷状態面へ裏返し、Bf-109 を飛行済ボックスへ戻す。

19.5 損傷 [DAMAGE]

(19.51) 連合軍の海上ユニットに対する「沈没」結果は、ユニットを除去する。

(19.52) 非損傷状態の連合軍海上ユニットに対して「損傷状態」の結果が獲得されたら、その損傷状態面へ裏返す。ユニットが損傷状態面を持たなければ、除去される。

(19.53)すでに損傷状態の連合軍海上ユニットに対する「損傷」結果は、そのユニットを沈没させる。

(19.54) 連合軍海上ユニットへの損傷は、16.45 で説明したごとく、アレクサンドリアでのみ修理できる。

19.6 AA 弾薬の欠乏 [AA AMMUNITION DEPLETION]

(19.61) 単一の TF に対する全ての攻撃が解決された後、このターンの航空攻撃中に少なくとも一度 AA 射撃のためにその AA 戦力を提供した全ての艦船は、AA 弾薬欠乏についてサイを振る。ユニット毎に弾薬欠乏表上で一度サイを振り、列記された DRMs でサイの目を修正する。

(19.62) 結果が「-」であると、影響はない。海上ユニットは、いまだに潤沢な AA 弾薬を持つ。ただし、結果が「L」であると、このターンの戦闘結果として海上ユニットの AA 弾薬は欠乏している。海上ユニットが「弾薬枯渇 [Ammo Low]」マーカーを上にしたなければ、それを置く。すでに「弾薬枯渇」マーカーを持つと、「弾薬切れ [Out of ammo]」面に返す。

(19.63)「弾薬枯渇 [Ammo Low]」の海上ユニットは、アレクサンドリアで補充されるまで (16.44 を参照)、その半分 (端数は残し、最小は「1」) の AA 戦力を持つ。

(19.64)「弾薬切れ [Out of ammo]」の海上ユニットは、アレクサンドリアで補充されるまでゼロの AA 戦力を持つ。これらのユニットは、全ての目的において AA 射撃を提供せず、しかも未来の戦闘で航空対海上攻撃コラム・シフトの目的において、目標グループ内の海上ユニットとしてカウントしない。「弾薬切れ [Out of ammo]」の BBs/CVs は、AA 射撃表上の -1 DRM についての資格を持たない。

例: 上記の戦闘を基準に、この任務部隊内の全ての海上ユニットは、合計で 5 つのドイツ軍航空ユニットが任務部隊を攻撃したので、その弾薬欠乏のサイの目に「+2」DRM を持つことになる。

19.7 水上戦闘 [SURFACE COMBAT]

(19.71) 連合軍任務部隊と探知状態のドイツ軍海上ユニットとの間の水上戦闘は、各ゲーム・ターン中に二度まで発生し得る。一度は連合軍ユニットが移動してドイツ軍の航空対海上戦闘が解決された後で、一度はドイツ軍ユニットが移動した後。

(19.72) 全ての水上戦闘は、同じ海上ゾーン内の敵対する海上ユニット間で解決される。ユニットは、探知されていないか又は同じ海上ゾーン内にない敵海上ユニットを決して攻撃できない。港又は小港内の海上ユニットは、水上戦闘によって攻撃され得ない。

(19.73) 過小な連合軍海上ユニットの砲撃値は、以下のごとく水上戦闘中に向上される。:

全ての非損傷状態 DDs: 3x 記載された砲撃戦力
 全ての損傷状態 DDs: 2x 記載された砲撃戦力
 全ての CLs: 2x 記載された砲撃戦力

この戦役で使用されたドイツ軍艦艇のタイプに対して、機動性と速射砲を持つ駆逐艦と巡洋艦は、より効果的な海上プラットフォームだった。我々は、ユニットの沿岸砲撃力(砲の口径と威力をあらわしている)を人為的に強化しないことにしたので、船団、イタリア軍 DD 戦隊、MAS 戦隊に対する戦闘は倍化される。

(19.74) 水上戦闘は、二部工程で解決される。: 交戦ラウンドと交戦離脱ラウンドである。全戦闘についての全ての交戦ラウンドは、いかなる交戦離脱ラウンドよりも前に解決される。交戦ラウンドは、以下のごとく進む。:

- a. 連合軍プレイヤーは、有資格目標ユニットを選択し、同じゾーン内でそれを攻撃する任務部隊を決定する。単一の水上戦闘中、1 つのみの任務部隊がドイツ軍ユニットを攻撃できる。連合軍プレイヤーは、戦闘から 1 つ又は 2 つの海上ユニットを拘置できる。これらはドイツ軍海上ユニットを攻撃することが認められず、ステップ b でドイツ軍攻撃の目標として選択され得ない。
- b. ドイツ軍プレイヤーは、それを攻撃している TF からどの連合軍ユニットを攻撃するのかを選択する。1 つのみの連合軍海上ユニット(連合軍プレイヤーによって拘置されたユニットの 1 つは不可)が、水上戦闘の当該ラウンド中にドイツ軍プレイヤーによって攻撃され得る。
- c. 戦闘は同時に解決され、連合軍プレイヤーは任務部隊内の攻撃ユニット毎に一度サイを振り、ドイツ軍ユニットは単一の連合軍目標海上ユニットに対して一度サイを振る。
- d. 海上攻撃表上の各ユニットの(修正後)の砲撃戦力をあらわしているコラム下で、攻撃のサイの目を交差照合する。
- e. ドイツ軍の連合軍海上ユニットに対する結果並びに連合軍のイタリア軍 MAS と DD 戦隊(ユニット/RSCs を輸送していないとき)ユニットに対する結果は、19.42 のごとく、目標の防御戦力に対する結果と比較することで解決される。
- f. 連合軍の結果対ドイツ軍船団ユニットと DD 戦隊(ユニット/RSCs を輸送しているとき)は、以下で説明される。:

- ・「1」の各結果は、船団によって輸送されているユニット間からの 1 ステップ損失の結果になり、ドイツ軍プレイヤーの選択。
- ・「2」以上の各結果は、船団によって輸送されているユニット間からの 2 ステップ損失の結果になる(各プレイヤーが 1 ステップを選択する)。

・アスタリスク (*) は、船団に効果なし。

・ある船団内の全ての輸送状態のステップが除去されたら、船団は同様に除去される。

- g. いったん全てのユニットがその射撃を解決したら、交戦ラウンドは終了する。

(19.75) 交戦離脱ラウンドは、ドイツ軍プレイヤーが「継戦」[Press On] 又は「反転」[Turn Back] のどちらかの意図を宣言すると開始される。

(19.76) 決定が「継戦」であると、二番目の水上戦闘ラウンドとなる。これは交戦ラウンドと同じだが、ドイツ軍プレイヤーは連合軍任務部隊内の新たな目標ユニットを決めることが認められる。戦闘は直ちに宣言され、同時に解決される。

(19.77) 決定が「反転」であると、ドイツ軍プレイヤーは 1 つのサイを振り、以下のごとくサイの目を適用する。:

- 1~5 ドイツ軍の海上ユニットは、クレタ島から遠ざかる隣接海上ゾーンに移され、自軍の輸送状態ユニットから追加の 1 ステップを失う。反転を試みているユニットが MAS ユニットであると、損失なしで上記のごとく移される。
- 6~8 ドイツ軍の水上ユニットは上記のごとく移され、攻撃している任務部隊内に残っている連合軍 DDs によって戦闘で交戦状態となる。
- 9~10 ドイツ軍の船団は偏流して小さな塊に分解し、軍事的に役立たない残余となる。海上ユニットと全ての輸送状態のステップが除去される。海上ユニットが MAS ユニットであると、沈没する。

これは船団内の全ユニットが壊滅したことをあらわすのではなく、広く分散して完全に士気阻喪し、基本的にこのゲームの時間枠中にドイツ軍プレイヤーによって使用不能であることを意味する。

(19.78) ドイツ軍プレイヤーが自身の交戦離脱の決定を行って解決した後、現行の水上戦闘が完了する。

19.8 艦砲射撃 [NAVAL BOMBARDMENT]

(19.81) 連合軍プレイヤーが海上ユニットをスパダ岬 [Cape Spada]、アルミロス湾 [Almiros Bay]、カンディア湾 [Candia Bay] の海上ゾーン内に持ついずれかの連合軍砲撃フェイズ中、これらの海上ユニットはゲーム・マップ上の沿岸ヘクスから 2 ヘクス以内の敵ヘクスに対して砲撃攻撃を実行するための資格を持つ。主マップ上の海上ゾーン表示は、海上ゾーンから砲撃できるマップ上のヘクスを示す。

(19.82) 艦砲射撃は、砲兵砲撃(11.2 を参照)と同じ要領で実行されるが、以下を除く。:

- a. 同じ TF 内の海上ユニットのみが、同じ目標ヘクスを砲撃できる。これ以外は、ある目標ヘクスを砲撃できる海上ユニットの数に制限はない。全ての個別砲撃値は TF について合計され、1 つの砲撃のサイ振りが行われる。
- b. 全ての艦砲射撃について +2 DRM がある。

(19.83) 海上ユニットが砲撃するいかなるときにも、そのユニットのTFは直ちに探知される。TFをその探知状態面に裏返す。ドイツ軍プレイヤーは、砲撃しているユニット(複数ユニット)のみのタイプと砲撃能力を告げられる。夜間ターン中、TFは砲撃の完了時に非探知状態になる(18.14を参照)。

20.0 撤収 [EVACUATION]

ウォーゲーマーとして、我々はゲーマーの「最後の一兵まで闘いたい」という衝動を認めて敬意を表す。このような歴史的「背水の陣」から英雄が生まれ、伝説が始まった。クレタ島の戦いは、マレメ飛行場の確保に成功していなければ、ドイツ軍はそのような背水の陣になっていたかもしれない。頑強な空挺部隊は最後まで闘うように訓練されていただけでなく飛行場を欠いていたので、実際にこの島から脱出する術はなかった。挫折したゲーマーの中にはそうでない人もいだろうが、我々は22.1項の勝利条件内に「飛行場なしノーチャンス」を連合軍の自動的勝利を組み込んだ。

一方、連合軍側は背水の陣を望まなかった。北アフリカでロンメルと戦うために部隊が必要で、英国海軍には戦局が不利に転じた場合の撤退手段があった。事実、ダンケルクに先立つノルウェーやギリシャからの地上部隊の撤退を含み、浜辺から敗残兵を救い出すことは1941年春までに英国艦隊は非常に多くの経験を積んでいた。歴史的には、もちろん連合軍は「撤収」と呼んでいた。このルールの目的は、そのような撤収のための条件と手順を提供する一方で、ゲーム中に発生することを強制しない。

いったん連合軍が撤収を宣言したら、ドイツ軍はある程度の勝利を収めたことが認識され、プレイヤー諸氏はこの項目を選択とすることができる。つまり、撤収が誘発された場合、ドイツ軍は限定的勝利で勝つ。トーナメントや歴史的/ソリティアのプレイでは、この項目の使用を強く推奨する。連合軍が撤収に成功すれば、ドイツ軍をやや中途半端な勝利に留めることができる。他方、自軍の損害にかかわらず、ドイツ軍が多数の連合軍を島に封じ込めることができれば、捕虜となった連合軍は彼らが切実に必要としていた北アフリカでの戦いを支援できなくなるため、その勝利は大きく向上することになる。

連合軍プレイヤーのみが、撤収によって影響される。ドイツ軍は決して撤収できない(ただし、22.1を参照)。

20.1 撤収の誘発方法 [HOW EVACUATION IS TRIGGERED]

(20.11) 24PM ターン(ゲーム・ターン14)から開始して、ターン毎に一度、連合軍プレイヤーは以下の条件が満たされているか、撤収についてチェックを開始しなければならない。:

- 現在、ドイツ軍ユニットが連合軍のZOC内にない飛行場を占めている(イラクリオンについては両ヘクス)
- 少なくとも、30ステップの非ギリシャの連合軍ユニットが除去されている(いまだゲーム・マップ上のユニットからのステップ損失を含む)。
- 連合軍が4つのマップ戦区の3つ内で「欠乏」[Short]又は「枯渇」[Low]の補給レベルを持つ(クレタ島南部は、常に「枯渇」であることに注意)。

(20.12) 撤収についてチェックするため、連合軍プレイヤーはサイを1つ振って撤収表を調べる。「撤収」の結果が発生したら、連合軍は島からの撤収を命じられる。連合軍プレイヤーは、直ちにゲーム・ターン記録欄上の現行ターンの10スペース先のスペース内に「撤収終了」[Evacuation Ends] マーカーを置く。ゲームは、そのゲーム・ターンの終了時に終了する。

例: 撤収が 25PM ターンに誘発されたら、ゲーム・ターン記録欄上の28夜間スペース内に撤収終了マーカーが置かれる。

20.2 撤収の手順 [EVACUATION PROCEDURE]

(20.21) いったん撤収命令が与えられたら、連合軍ユニットは島を撤収するために10ゲーム・ターンを持つ。直ちに何らかを行うことは強制されず、撤収期間中に移動や戦闘の制限もない。ただし、撤収の終了時にクレタ島に留まる非ギリシャ・ユニットは、ドイツ軍プレイヤーに増加したVPsを与える。

(20.22) いったん撤収が誘発されたら、連合軍プレイヤーはヘクス・マップ上の全ての友軍小港と泊地を、撤収のために使用するための資格を持つようになる。詳細については、17.33を参照。

21.0 海上ゲームなし(選択) [NO NAVAL GAME]

Operation Mercury がクレタ島での陸上戦闘に海上ユニットとその影響を含めるためにデザインされている一方、このルール項目はルール16.0~19.0に見られる歴史的な海上ゲームの大部分の関与なしでゲームをプレイすることを認める。この項目の使用は選択で、プレイヤー諸氏はプレイの前にその使用に合意しなければならない。プレイヤー諸氏は、それでも強襲上陸のルールのような一定の定義について以前のルールを参照する必要がある。両陣営において、海上輸送によって到着できるユニットは、それを行うことを試みるが、海上ユニットの使用はなしとなる。ルールは、各プレイヤーについて下記のごとくやや異なる。

21.1 連合軍船団の到着 [ALLIED CONVOY ARRIVAL]

アレクサンドリアの連合軍ユニットとRSCsは、下記の制限に従って、海上輸送によりゲーム・マップへ移すことができる。すでにゲーム・マップ上にあるユニットは、海上輸送によって移動することができないが(例外: 連合軍の沿岸汽船。17.5を参照)、下記21.2に従って撤収させることができる。

(21.11) 連合軍プレイヤーは、アレクサンドリアで自軍ユニットとRSCsを、望むだけ多くの「船団」と呼ばれるグループに編成する。6ステップを超えて含むことができる船団はない(RSCsは、5ステップとしてカウントする)。これらは、クレタ島への到着を試みている限り、これらのグループ内に留まる。

(21.12) 各ゲーム・ターンおきに、1つのみの船団をクレタ島に送ることができる。すなわち、各船団の間に少なくとも1ゲーム・ターン空けなければならない。船団は、望むいかなる順番でも送ることができる。連合軍プレイヤーは、どの船団が到着を試みるか、実際に到着を試みるゲーム・ターンになるまで決定する必要はない。

(21.13) 全ての連合軍船団は、以下のいずれかに到着が制限される。:

- スーダ又はイラクリオン(夜間ゲーム・ターンのみ)、又は
- いずれかのゲーム・ターンに、いずれかの南部戦区の泊地(3つある)。

実際の船団目的地は、到着が試みられるゲーム・ターンに宣言される。連合軍の船団は、キサモス・カステリ[Kisamos Kasteli]、ハニア[Canea]、レティモ[Retimo]、シティア[Sitia]の泊地への到着を試みることができない。

(21.14) 強襲上陸フェイズ中、各船団について連合軍プレイヤーは、このゲーム・ターンに到着するか否かを判定するため、連合軍船団到着表上で上陸を解決する。

- a. 到着したら、連合軍プレイヤーはルール 17.37 に従ってユニットを揚陸する。
- b. アレクサンドリアに戻ると、船団内の全ユニットは直ちにアレクサンドリアに置かれる。これらは、望むのであれば後のゲーム・ターンに再度クレタ島行きを試みることができる。表の 1 つの結果が、その船団内の 1 つの戦闘ユニットの除去を要求することに注意。それが除去された後、残っているユニットは後に再び試みることができる。
- c. 除去されたいかなるユニットも、枢軸軍プレイヤーによって VPs にカウントされる。表の 1 つの結果が、戦闘ユニットの除去についての得点に追加して、ドイツ軍プレイヤーに VPs の得点を認める。

(21.15) アレクサンドリアに戻っている連合軍の船団は、望むのであれば、新たな目的地で、再度クレタ島に上陸を自動的に試みることができるが、5 ゲーム・ターンが経過するまでは不可。

21.2 連合軍の撤収 (海上ゲームなし) [ALLIED EVACUATION]

撤収については、連合軍プレイヤーは 20.0 と同じ手順を使用するが、海上ユニットは含まれない。プレイヤー諸氏は、撤収位置に使用可能な輸送許容量が十分にあると仮定すること。海上積載と揚陸チャート上に表示された限度を適用する。

21.3 ドイツ軍船団の到着 [GERMAN CONVOY ARRIVAL]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍セットアップ・カード上に表示された使用可能な船団のみを持つ。ドイツ軍プレイヤーは、ユニットの再編成、ユニットの削除、更なる船団の創設ができない (例外: DD 船団に関してルール 17.35[e]を参照)。ドイツ軍プレイヤーは、各シナリオで認められた船団のみを使用する。

(21.31) プレイ開始前、ドイツ軍プレイヤーは各船団について到着のゲーム・ターンを計画しなければならない。各船団をあらわしている海上ユニットを、到着をあらわしているゲーム・ターン記録欄上に置く。連合軍プレイヤーがどの船団が分からないよう、ドイツ軍海上接触面でそれを置く。ドイツ軍プレイヤーは、更に連合軍プレイヤーを欺くため、四船団マーカーも置くことができる。連合軍プレイヤーはこれらのマーカーを調べることができず、到着のゲーム・ターンにのみ明らかにされる。

(21.32) ドイツ軍船団は、強襲上陸フェイズ中に、望むいずれか 1 つの海上ゾーンに到着する。到着の海上ゾーンは、船団が到着するときに宣言される。ただし、汽船と DD 船団は、泊地 (21.13 で連合軍プレイヤーが禁じられた泊地のみ) 又はそのときドイツ軍プレイヤーに友軍の小港にのみ到着できる。これらは、17.37 の揚陸手順を使用する。

(21.33) 到着フェイズ中、各船団について、ドイツ軍プレイヤーはそれが到着したかどうか、並びに到着したのであればこのゲーム・ターンにどれだけ到着したのかを判定するため、ドイツ軍船団到着表上で上陸を解決する。

- a. 到着しているユニットは、ルール 17.37 に従って揚陸されるか、又は 17.4 に従って強襲上陸手順を実施する。海上積載と揚陸チャートも参照。
- b. 「遅延 [“delay”]」の結果は、船団がこのゲーム・ターンに到着しないものの、次のゲーム・ターン中に到着できることを意味する。たとえ遅延しても、船団は元々宣言した位置に上陸しなければならない。ことによると、無制限に遅延される可能性がある。
- c. 除去されたユニットは、永久にプレイから取り去られる。これらは、VP の目的においてカウントされる。

- d. アテネに戻っているドイツ軍の部隊船団は、再びクレタ島行きを試みることができない。17.37[e]を参照。このような船団内の地上戦闘ユニットは、揚陸される。ただし、RSC は積載状態に留まり、再びクレタ島行きを試みることができる (21.34 を参照)。
- e. 表がユニットの「半数」が結果に従うことを要求したら、その船団内の合計ステップの半分 (端数切り上げ) が影響を受ける。RSC を 1 ステップとしてカウントすること。連合軍プレイヤーは、三番目のステップ毎に失われるか又はアテネへ戻すのかを選択する。

(21.34) ある船団が上陸、揚陸、アテネへ戻った後、RSC を運ぶべく新たな船団を創出するため、船団マーカーを再度使用することができる。それは使用可能となった同じゲーム・ターンに創出できるが、ゲーム・ターン記録欄上の少なくとも 5 ゲーム・ターン先に置かれなければならない (しかも、上記 21.31 に従って置かれる)。除去された船団は永久に除去され、プレイに復帰できない。

22.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

22.1 連合軍の自動的勝利 [AUTOMATIC ALLIED VICTORY]

キャンペーン・ゲームのゲーム・ターン 12 (23 PM) の終了時、ドイツ軍プレイヤーがゲーム・マップ上の少なくとも 1 つの飛行場ヘクスを占めているユニットを持たなければ、連合軍プレイヤーは自動的に決定的勝利で勝つ。

22.2 勝利ポイント [VICTORY POINTS]

自動的勝利がない場合、ゲームの終了時にドイツ軍プレイヤーが蓄積していた実質勝利ポイント (VPs) の数を合計することで勝者が判定される。VPs はドイツ軍プレイヤーがゲームの終了時に一定の位置を占めていること、敵ステップの除去並びに海上ユニットの損傷/除去、(撤収ルールを使用しているときは) 連合軍の撤収終了時にクレタ島に留まっている非ギリシャ連合軍ユニットについて得点される。VPs は、除去されたドイツ軍ステップ並びに一定の海上ユニット沈没の合計が差し引かれる。この合計は、ゲームの終了時に連合軍によって占められた位置によって減少しないことに注意。単に、ドイツ軍プレイヤーが占めることで増加する。

VPs は、ゲームの終了時に合計される。ヘクス位置についてドイツ軍プレイヤーが得点する VPs は、ゲーム終了時にドイツ軍ユニットがそのヘクスを占める場合にのみ得点される。全 VPs 得点の総括的なリストについては、プレイヤー補助カード上のキャンペーン・ゲーム勝利ポイント・スケジュールを参照。

22.3 勝利レベル [VICTORY LEVELS]

各キャンペーンは、VP 合計とそれを基準に達成した勝利レベルを列記する勝利の項目を含む。

23.0 キャンペーン・シナリオ [CAMPAIGN SCENARIOS]

23.1 シナリオ #4：ルフトヴァッフェの空襲、5月22日
[THE LUFTWAFFE STRIKES, MAY 22ND]

このシナリオは、航空対海上ゲームへの導入である。

プレイ・エリア：海上作戦マップのみを使用する。

ゲームの長さ：2 ゲーム・ターン：22 日 AM & 22 日 PM

連合軍のセットアップ：シナリオ4の連合軍海上セットアップ・チャート上に指定された連合軍海上ユニットをセットアップする。

ドイツ軍のセットアップ：ドイツ軍は、シナリオ4のシナリオ航空使用可能マトリクス上に列記された航空ユニットを受け取る。このシナリオ中、航空ユニットは海上索敵／連携と海上攻撃任務にのみ割当てることができる。

増援：なし

特別：このシナリオは、航空対海上ルール並びに航空と海上セグメントのプレイのシーケンスのみを使用する。

連合軍のスクリーン：連合軍プレイヤーは、イタリア海軍が介入する可能性に対するスクリーンとして、マタパン／東イオニア海上ゾーン内に少なくとも合計6砲撃戦力を持つ海上ユニットを保持しなければならない。(少なくとも合計が6である限り、どちらか又は両方のゾーンの間で)。

海上セグメントの完了時、連合軍が要求された最小の戦力を下回るいずれかのゲーム・ターン、ドイツ軍プレイヤーはその差に一致するVPsを獲得する。

勝利：

シナリオの終了時、連合軍が少なくとも1つの海上ユニットをキティラ海峡 [Kithera Strait]、クレタ海 [Sea of Crete]、クレタ海盆 [Crete Basin]、カンディア湾 [Candia Bay] の各ゾーン内に少なくとも1つの海上ユニットを持たなければ、ドイツ軍は自動的に圧倒的勝利で勝つ (22日の夜間に、船団が連合軍のスクリーンを突破する航路を見つけたと仮定される)。

ゲームの終了時に、連合軍が上記の各海上ゾーン内に少なくとも1隻を持つと、プレイヤー諸氏はキャンペーン・ゲーム勝利ポイント・スケジュールに従って勝利ポイントを集計する。

VPs	結果
25+	ドイツ軍の圧倒的勝利
16~24	ドイツ軍の実質的勝利
11~15	ドイツ軍の限定的勝利
5~10	連合軍の限定的勝利
1~4	連合軍の実質的勝利
0	連合軍の圧倒的勝利

23.2 シナリオ #5：マレメースーダ [MALEME-SUDA]

このキャンペーンは、連合軍が退却する前の5月20~26日のマレメとスーダ周辺の重要な戦いの再現をプレイヤー諸氏に認める。本質的にシナリオ #3 と同じだが、補給と海上のルールが有効になる。

プレイ・エリア：西部ゲーム・マップのみと海上作戦マップを使用する。

ゲームの長さ：21 ゲーム・ターン：20 日 AM~26 日夜間

連合軍のセットアップ：連合軍のセットアップは、14.3 シナリオ #3 と同じである。

連合軍の海上ユニットを、連合軍海上セットアップ・カードに列記された海上ゾーン内に指定されたごとくセットアップする。

ドイツ軍のセットアップ：ドイツ軍のセットアップ・カード上に指定されたごとく、第一波ユニットはゲーム・ターン1に落下傘降下によって到着する。

ゲーム開始時に、Lt.船団#1 と Rodi 船団を除く全ての海上ユニットが使用可能である。これらの船団は、このシナリオには出現しない。

ドイツ軍の航空ユニット：ドイツ軍は、シナリオ5のためのシナリオ航空使用可能マトリクス上に列記された航空ユニットを受け取る。

各ターンの航空割当てフェイズ中、ドイツ軍の全ての「準備」のサイ振りには+1 DRM がある。これは、レティモとイラクリオンへの航空ユニットの転換をあらわす。

増援：

ドイツ軍：4/1/1 を除く全ての予備波ユニットは、ドイツ軍セットアップ・カード上で指定されたゲーム・ターンに落下傘降下によって到着する。

ドイツ軍プレイヤーがマレメ飛行場を占領したら、航空着地ルールとドイツ軍セットアップ・カードの限度内で、航空着地増援グループ1~10を持つてくることができる。

連合軍：22 AM ゲーム・ターンから開始して、アレクサンドリアの全ユニットがクレタ島への輸送のために使用可能となる。海上増援は、連合軍海上セットアップ・カード上に注記されたごとく出現する。

特別：

連合軍のスクリーン：連合軍プレイヤーは、イタリア海軍が介入する可能性に対するスクリーンとして、マタパン／東イオニア海上ゾーン内に少なくとも合計6砲撃戦力を持つ海上ユニットを保持しなければならない。(少なくとも合計が6である限り、どちらか又は両方のゾーンの間で)。海上セグメントの完了時、連合軍が要求された最小の戦力を下回るいずれかのゲーム・ターン、ドイツ軍プレイヤーはその差に一致するVPsを獲得する。

勝利：ドイツ軍プレイヤーは、キャンペーン・ゲーム勝利ポイント・スケジュールに従ってVPsを受け取る。最終ゲーム・ターンの終了時、勝利レベルを判定するため、勝利ポイントを合計して以下のスケジュールと比較する。

VPs	結果
60+	ドイツ軍の圧倒的勝利
40~59	ドイツ軍の実質的勝利
30~39	ドイツ軍の限定的勝利
20~29	連合軍の限定的勝利
5~19	連合軍の実質的勝利
5未満	連合軍の圧倒的勝利

23.3 シナリオ #6 : ヒストリカル・キャンペーン [HISTORICAL CAMPAIGN]

プレイ・エリア : 両ゲーム・マップと海上作戦マップを使用する。

ゲームの長さ : 可変するゲーム・ターン数。20 日 AM に開始し、31 日夜間ゲーム・ターンの後に終了する。

連合軍のセットアップ : 連合軍の地上ユニットを、連合軍セットアップ・カード上に列記されたヘクス内にセットアップする。

ドイツ軍のセットアップ : 第一波ユニットは、ドイツ軍セットアップ・カード上に指定されるごとく、20 AM に落下傘降下によって到着する。

ドイツ軍の航空ユニット : ドイツ軍は、シナリオ 6 のためのシナリオ航空使用可能マトリクス上に列記された航空ユニットを受け取る。

増援 : 両プレイヤーは、それぞれ自軍セットアップ・カード上に列記された全ての増援を受け取る。加えて、アレクサンドリアの連合軍ユニットは、22AM ゲーム・ターンにクレタ島への輸送について使用可能となる。

特別 :

連合軍のスクリーン : 連合軍プレイヤーは、イタリア海軍が介入する可能性に対するスクリーンとして、マタパン/東イオニア海上ゾーン内に最低数の砲撃戦力を持つ海上ユニットを保持しなければならない。(少なくとも合計が 6 である限り、どちらか又は両方のゾーンの間で)。要件は以下のとおり。:

ゲーム・ターン 1~3 : 少なくとも 15 砲撃戦力ポイント
以後 : 少なくとも 6 砲撃戦力ポイント

海上セグメントの完了時、連合軍が要求された最小のスクリーン戦力を下回るいずれかのゲーム・ターンで、ドイツ軍プレイヤーはその差に一致する VPs を獲得する。

勝利 : 連合軍自動的勝利の可能性の詳細については、22.1 を参照。自動的勝利がない場合、ドイツ軍プレイヤーは、キャンペーン・ゲーム勝利ポイント・スケジュールに列記されたごとく VPs を受け取る。最終ゲーム・ターンの終了時、勝利レベルを判定するため、勝利ポイントを合計して以下のスケジュールと比較する。

VPs	結果
160+	ドイツ軍の圧倒的勝利
90~159	ドイツ軍の実質的勝利
60~89	ドイツ軍の限定的勝利
40~59	連合軍の限定的勝利
20~39	連合軍の実質的勝利
19 未満	連合軍の圧倒的勝利

ドイツ軍の実質的勝利がなぜこれほど広い範囲をカバーしているのか、不思議に思われる方もいるかもしれない。ここで我々が反映させようとしているのは、歴史的にドイツ軍が圧倒的な勝利を収めたのは、(a) クレタ島で連合軍を罠にはめて集団降伏を余儀なくさせたか、又は (b) 英国海軍の主力艦を大量に撃沈した場合であることだ。ドイツ軍プレイヤーがゲーム中にそのどちらか、あるいは両方を行えば、ほとんどの場合圧倒的勝利で勝つ可能性が高い。そうでなければ、実質的勝利がおそらく最善になるだろう。

23.4 選択キャンペーン・ヴァリエント [OPTIONAL CAMPAIGN VARIANTS]

(23.41) 両プレイヤーが同意したら、ヒストリカル・キャンペーン・シナリオについて選択キャンペーン・ヴァリエントを使用できる。これらのヴァリエントを使用するための手順は、以下に列記される。

(23.42) 各プレイヤーは、ヴァリエントの自軍セットを持つ。各ヴァリエントは、クレタ島上のそのプレイヤーの部隊又は配備にいくらかの改善を持つ。各ヴァリエントは、そのヴァリエントを使用するための VP コストを含む。ドイツ軍のヴァリエントについての VPs は、ゲームの終了時にドイツ軍の VP 合計から差し引かれる。連合軍のヴァリエントについての VPs は、ゲームの終了時にドイツ軍の VP 合計に加えられる。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍が選択した合計 VPs を超えるヴァリエントを決して選択できないことに注意 (23.44 を参照)。

(23.43) **ドイツ軍のヴァリエント手順 [German variant procedure]** : ドイツ軍プレイヤーは、3 つまでの番号付ヴァリエント・オプションを選択して記入し、これらがかかる VPs を合計し、連合軍プレイヤーに VP 合計を宣言する。

(23.44) **連合軍のヴァリエント手順 [Allied variant procedure]** : 次いで、連合軍プレイヤーは、自身が選択するヴァリエントの VP 合計がドイツ軍プレイヤーのヴァリエントの合計を超過しない限り、望む数のヴァリエント・オプションを選択する。

(23.45) 次いで、各プレイヤーは自身のヴァリエントを相手側に明らかにし、キャンペーン・オプション・カード上に指定されたごとく自軍の部隊と配備を調整する。

24.0 ヒストリカル・ノートとデザイン・ノート [HISTORICAL AND DESIGN NOTES]

24.1 ユニットの略号 [UNIT ABBREVIATIONS]

ゲーム内の各ユニットは、独自の名称を持つ。名称に使用される略号は、以下で説明される。:

連合軍ユニット :

A & SH : アーガイル&サザーランド・ハイランダーズ [Argyll and Sutherland Highlanders] は、経験豊富で頑強な正規兵部隊である。5 月 19 日、この大隊は空挺着地と航空増援に対するメサラ平原防衛のため、戦車と共に南部沿岸のティンパキオンに上陸した。後知恵では稚拙な配備であったが、イギリス軍の心に固く刻まれた危険性をあらわすものだった。ドイツ軍第二波の上陸で、イラクリオン守備隊への合流を命じられたが、北上する途中、ティンパキオンやその他の場所に小部隊を残していった。これらの全てが撤収で失われた。エル・アラメインの戦闘に姿を見せたが、クレタ島での損害はあまりにひどく、部隊は 1944 年 2 月になるまで完全に再編成されなかった。

Aus : オーストラリア軍 [Australian]。クレタ島のオーストラリア軍は、元々オーストラリア最初の志願兵をあらわす第 6 師団に所属していた。彼らは、40/41 年の西方砂漠戦役を闘い、「バルディアの勝利者」として誇りを持っていた。第 6 師団にとって、クレタ島はドイツ軍やイタリア軍に対する最後の闘いとなった。その年の暮れ、彼らは太平洋に引き揚げられ、終戦まで日本軍と闘うことになった。

Black Wtch : ブラック・ワッチ連隊 [The Black Watch Rgt] は、経験豊富で頑強な正規兵である。この部隊は、イギリス領ソマリランドをイタリア軍に奪われたという特異な悪名を持つ。彼らの責任ではないが不運がこの部隊を苦しめ、クレタ島を「失陥し」、撤収の際に海上の爆撃で痛ましい犠牲を被った。その年の後半には、トブルク郊外でロンメル戦車部隊に切り刻まれたが、ビルマが日本軍に直面したときに再編された。

Cav : ニュージーランド騎兵連隊 [New Zealand Cavalry Rgt] は、ギリシャでの戦いの後、非常に弱体化したが気力は残っていた。この部隊は、各英連邦師団に見られる偵察部隊を構成した。クレタ島では車両を一切持たなかった。

Cdo : コマンド [Commando]。チャーチル首相の命令で編成されたこれらの部隊は、強襲や特殊任務のために高度な訓練を受けていた。夜間行動は、彼らの得意としたものだった。クレタ島にはA大隊とD大隊があり、以前の第7とそれぞれ統合された第50と第52大隊は、再編後に欺瞞目的でコード化されていた。第50/52大隊は、かつては中東コマンドと呼ばれ、UK内ではなく中東で育成・訓練された珍しい部隊で、アラブ人、ユダヤ人、様々な外国人が含まれていた。「B」大隊(旧第8)はエジプトのメルサ・マトゥラーに、「C」大隊(旧第11)はキプロス島に、第51(いまだ番号名称を持つ)はエリトリア内にあった。全コマンド部隊を総称して「レイフォース」["Layforce"]と呼ばれた。レイフォースは5月と6月中旬に大損害を出して1941年8月1日に解散された。後に、残余は長距離砂漠挺進グループとその他の特殊分遣隊を編成した。

Comp : 混成 [Composite]。ニュージーランド混成大隊は、当初は旅団として組織されたが、多数が本国に戻っていたため大隊として扱われ、皮肉にも一時的な組織だった第10 NZ 旅団の統率下に置かれた。大隊の人員は後方地域部隊や砲手から編成され、全員に小銃と手榴弾1、2個が与えられ、ヒトラーの精兵たちに対してガラタスの重要な高地を確保するよう指示された。オーストラリアの2個混成大隊は、正規歩兵大隊の残余から編成されたが、結束が欠けて武器を持たず、実戦に使えるものではなかった。

FPC : 野戦懲罰施設 [Field Punishment Centre]。ここにはガール・スカウトはおらず、看守がドイツ軍落下傘の白色を見るまでは、多くが武器を持たない窃盗犯やごろつきがいただけだった。初日が終わると、大部分の者は束縛を解かれて原隊に復帰した。

Fd : 野戦 [Field]。イギリス軍が重砲、中砲、野砲、軽砲のタイプに分類した砲兵を指す。クレタ島には、重砲も中砲も存在しなかった。クレタ島に送られた100門の野砲のうち、49門は難破船から引き揚げられたもので、装備も貧弱だった。全ては数ヶ月前にイタリア軍から捕獲されたものだった。これらの兵器は非常に状態が悪く、いくつかの火器は直接照準でのみ射撃でき、照準器は木とチューインガムで即席に固定したものだった。クレタ島にはイギリス軍の標準的な砲である25ポンド砲はなかった。数少ない軽砲は3.7インチ山岳榴弾砲で、イギリス軍の通常砲だった。

Gk : ギリシャ軍 [Greek]。ギリシャ軍部隊の大部分は装備不足、未訓練、組織化されておらず、その士気は疑わしかったが、多くが英雄的に闘った。ドイツ軍と交戦するに連れて、彼らは全員を武装させるのに十分な武器を手に入れ、実際にその戦力は向上した。事実上、全てのギリシャ軍事組織は、イギリス軍が撤収したときに取り残された。

Gend : 憲兵 [Gendarmes]。その名称が警察機能を示しているのに対し、ジャンダームという用語はヨーロッパ諸国ではほとんど準軍事的な意味合いを持つ。彼らは個人としてはよく訓練されているが、戦闘部隊としては訓練されていなかった。

Huss : キングズ・オウン軽騎兵 [King's Own Hussars]。かつてはフランス軍を相手に馬を駆ったが、第二次世界大戦では装甲車に乗った。戦い方についての考えはほぼ同じである。第3軽騎兵は、エジプトから持ってきた無線機を持たない「ポンコツの旧式戦車」を装備していた。この部隊は、地中海地域で戦争を過ごし、終戦までに何度か装備を変更した。興味深いことに、この部隊は終戦後にクレタ島の占領任務に就いた。

Herak : イラクリオン [Heraklion]。イラクリオンの集成部隊。

Kings : キングズ・オウン王立連隊 [King's Own Royal Rgt]。正規兵部隊である。彼らはクレタ島には派遣されなかったが、使用可能だった。クレタ戦の直後、彼らはシリアでフランス軍と戦い、後にトブルクでドイツ軍と戦った。彼らはビルマで日本軍と戦い、戦争を終えた。

Lei : 王立レスターシャー連隊 [Royal Leicestershire Rgt]。正規兵部隊でよく戦った。後にトブルクで戦い、ビルマで日本軍と戦って終戦を迎えた。

md : 中 [medium]。(上記「Fd」を参照)。

MNBDO : 海軍基地防衛組織 [Mobile Naval Base Defense Organization] の略号。スーダ港湾の防衛を目的とする一方、この組織の戦闘部隊である2個のAA、2個の沿岸防衛砲兵中隊、機関銃隊で構成され、大部分は他の場所に散らばっていたが、そのソフトな編成はスーダで使用され、港湾の効率を大幅に向上させ、港内の艦船を防衛するためにAA砲火を組織した。MNBDOは海軍の一部であり、その構成部隊の多くは王立海兵隊で頑強な部隊だった。その後、多くの王立海兵隊コマンドに採用されたが、クレタ島で歩兵の役割を果たした部隊はほとんどなかった。

Maori : マオリ兵 [Maori] について説明する必要はないだろう。夜間活動を好んだ。

N. Huss : ノーザンバーランド軽騎兵 [Northumberland Hussars]、第102対戦車連隊。これらの砲手は、歩兵として抜擢されて活躍した。彼らは、ひどく分散したドイツ軍のアルトマン分遣隊を一網打尽にした。

NZ : ニュージーランド [New Zealand]。いくつかのニュージーランド師団は、戦争中の大部分を通じて、英連邦軍最高の部隊と見なされた。確かに、彼らはヒトラーが投入できる最高の空挺部隊とクレタ島で、いくつかの戦闘でロンメルのアフリカ軍団を相手にした。重要なのは練度だったが、彼らにはマオリ大隊という特別な部隊があり、通常は十分に武装していた。彼らは1944年にイタリアのカッシーノで落下傘部隊と再び対峙し、北イタリアのトリエステを占領して戦争を終えることになる。

Petrol : ガソリン中隊 [Petrol Company]。このグループは、補給中隊であるRMT中隊と2つのNZ野戦砲兵連隊の残余と統合され、NZ混成大隊として知られる臨時グループとなった。(上記の混成を参照)。各中隊は、大隊内で一定の自主性を有していた。

Queens : クイーンズ王立連隊 [The Queens Royal Rgt]。正規兵部隊である。彼らは実際にはクレタ島には行けなかったが、二度試みられた。キングズ(上記を参照)と旅団を組み、間もなくシリアでフランス軍と、トブルクでドイツ軍と戦うことになった。彼らはビルマで日本軍と戦い、戦争を終えた。

Ranger : レインジャー [Ranger] は、キングス王立ライフル軍団の後に第9大隊として知られる準州兵大隊。クレタ島ではほとんど戦わなかったが、その後西方砂漠でいくつかの戦闘を行い、イタリア戦線で終戦を迎えた。

RHA : 王立騎砲兵 [Royal Horse Artillery] は、クレタ島では第106部隊。RHAの部隊は、通常機甲師団に所属しており、ギリシャではこの部隊がそうだった。クレタ島では歩兵として戦った。どういうわけか、この部隊は2門(おそらく4門)の2ポンドAT砲を手に入れることができた。

Royal Periv : 王立ペリヴォリアン [Royal Perivolians] は、ギリシャ国王がこの近くの家滞っていたことから、中継野営地につけられたニックネーム。野営地には、あらゆる部隊からはぐれた者たちが一時的に集まっており、武装をせず不安定だった。ゲームの目的において、優秀な部隊は「Royal Reri」として表示され、残りは「中継野営地」["Transit Camp"]部隊として表示される。両部隊が一緒になって史実の中継野営地を構成する。

RM : 王立海兵隊 [Royal Marines]。(上記「MNBDO」を参照)。

RMT : 予備自動車輸送隊 [Reserve Motor Transport]。小銃を持った元トラック運転手の臨時編成。これら要員は、何とか部隊として一緒に戦うことができた。

RTR：王立戦車連隊 [Royal Tank Regiment]。全4つのゲーム・ユニットは、西方砂漠での40/41年戦役のベテランである第7大隊からのもの。それぞれ2両のMkII歩兵戦車「マチルダ」を装備しており、戦車は頻繁に故障したが、ドイツ軍落下傘部隊には事実上防御する術がなかった。

補給：補給中隊 [Supply Company]（上記のガソリン中隊を参照）。

S-L：探照灯 [Searchlight]（上記の「MNBDO」を参照）。

Transit：中継野営地 [The Transit Camp]（上記の王立ペリヴォリアンを参照）。

Welsh：ウェルシュ [The Welsh] は、経験豊富な正規兵部隊である。この部隊は、部隊予備として長く留め置かれた。いったん投入された部隊は、ほとんど支援を受けられずほぼ壊滅状態に陥った。後に、エジプトで再建され、1942年初頭になるまで実戦に投入されることはなかったが、このとき再び壊滅的損害を受けた。結局もう一度再建され、イタリア戦線で終戦を迎えた。

Y+L：ヨークシャー&ランカシャー連隊 [Yorkshire and Lancashire Rgt]。経験豊富で優れた戦歴を持つ正規兵部隊である。彼らは後にトブルクで戦い、ビルマでの日本軍との闘いで戦争を終えた。

ドイツ軍ユニット：

AA：Aufklarungs Abteilung（捜索）

Geb：Gebirgsjager（山岳）

K：Kradschutzen（オートバイ）

Lehr：Lehr（教導）

MG：machinegewehr（機関銃）

Pi：Pioniere（工兵）

PzJg：panzerjager（対戦車）

RHQ：連隊司令部 [regiment headquarters]

Sturm：Fallschirmjager-Sturmregiment（突撃連隊）

メルクール作戦で使用された空挺部隊は、クルト・ステューデント将軍が指揮する第XI空挺軍団 [Flieger Korps] に所属し、第7航空挺進師団、突撃連隊、様々な小部隊を含んだ。第7師団は、一般的には、各3個大隊からなる3個降下猟兵（落下傘）連隊で構成されていた。クレタ島に投入された師団の戦闘部隊は、各1個大隊の砲兵（75mm 無反動砲 LG40 を装備）、対戦車砲（37mm）、機関銃（MG34）、工兵（4基の火炎放射器を含む）だった。軍団は、対空連隊から少数の軽対空砲中隊（20mm）も降下させた。

第1落下傘連隊の部隊はノルウェイで闘い、ブルーノ・ブラウアー大佐率いる連隊全体がオランダでの降下に成功した。クレタ島では、ブラウアーが再び連隊を率いた。第二波の一部で目標が分散していたため、連隊は大きな損害を被った。ブラウアーは、後にロシア戦線でも連隊を率いた。ブラウアーはクレタ島の要塞司令官に任命され、パルチザンに対する戦役を指揮した。ブラウアーはクレタ島で何人かの民間人と友好関係を築いたと言われているが、間違いなくその他とは敵対関係にあり、戦後にアテネで裁判にかけられ、戦犯として銃殺された。第1連隊はこの後地中海に戻り、終戦までシシリーとイタリアで闘った。

第2落下傘連隊の一部のみがオランダで闘い、一部は1941年4月26日、ギリシャのコリント運河渡河点を占領するために降下した。クレタ島では、連隊は再び全体として闘わなかったが、全期間を通してアルフレート・シュトゥルム大佐が率いた。レティモではほとんど抵抗が予想されなかったため、第2連隊は分割された状態となり、結果としてほぼ壊滅状態に陥った。クレタ戦の後、第2落下傘連隊は、師団の残りと同様に以前の第IV突撃連隊のヴァルター・ゲーリケに率いられてロシア戦線で過ごした。その後、第2落下傘連隊は、フランスで第2降下猟兵師団の編成を助け、イタリア、再びロシアで過ごしてからフランスに戻った。連隊は、第2降下猟兵師団の残りと共にブルターニュ半島のブレストで降伏したときに失われた。

クレタ島は、第3落下傘連隊の組織としての初陣となった。リヒャルト・ハイドリヒ大佐に率いられた連隊は、マレメから到着した山岳部隊に救援されるまで、Prison 渓谷であらゆる方向から攻撃を受けて闘った。クレタ戦の後、第3連隊はロシア戦線のレニングラード戦区で激しい戦闘を行った。その後、新生の第1降下猟兵師団に再統合され、シシリーやイタリア（クレタ島で第III大隊を指揮したルートヴィヒ・ハイルマンの指揮下）で終戦まで闘った。ハイドリヒは最初に師団、後には第1降下猟兵軍団を率いた。

降下猟兵突撃連隊は、3個ライフル大隊と追加の4個火器中隊を持つ事実上のミニ師団だった（第IV大隊は「青い彗星」として編成された）。突撃連隊の兵士は精鋭で、グライダーと落下傘の両作戦のために訓練されていた。クレタ戦では、第1大隊（ゲームの目的において、各中隊はその指揮官によって識別される。サイドバーを参照）にプラスして連隊司令部のみを運ぶグライダーしかなかった。当時の空挺強襲理論では、グライダー部隊は他の陸軍のために戦線に穴を開ける特別な衝撃部隊であると考えられていた。クレタ戦では、グライダー部隊は局地的な奇襲のみを達成した。突撃連隊の大半がそれを行っていた場合にのみ、マレメ飛行場の陥落に適用されただろう。彼らが成功を収めたのは、精鋭だったからに他ならない。

突撃連隊は、クレタ戦の初日に重傷を負ったオイゲン・マインドル大佐によって統率されていた。二日目に到着したベルンハルト・ラムケ大佐（後にアフリカ、ロシア、フランスでの活躍で知られる）が連隊の指揮を執り、飛行場の占領を断固として進めた。後のロシアでは、連隊は細切れに投入された。そこでは、マインドルは様々なルフトヴァッフェ地上部隊の統率のみに復帰した。マインドルは、ノルマンディとオランダで第2降下猟兵軍団を統率して戦争を終えた。突撃連隊は再び全体として闘うことなく、何年間にもわたって他の落下傘部隊の基幹を提供するために分割された。例えば、第IV大隊は第6落下傘連隊の第II大隊になり、後にはイタリア戦役を通して闘った第11落下傘連隊となった。

いったん、クレタ島の落下傘部隊が飛行場を確保すれば、増援を空輸することができる。通常であれば、第22空輸師団がその増援となるはずだったが、ヒトラーの命令で同師団はルーマニアに留まっていた。代わりに、同等の装備規模を持つ、第5と第6の2個山岳猟兵師団を投入しなければならなかった。兵士たちは優秀で、海輸の遅れはほとんどなかったため、この選択が幸運だったことを証明した。ユリウス・リンゲル将軍に率いられた第5師団の山岳部隊は、ガラタスのイギリス軍戦線を突破し、その撤収地であるスファキアまでイギリス軍を追撃した。クレタ戦の後、第6師団はノルウェーに送られ、戦争の残りをそこで過ごした。第5師団はバルカン半島に留まり、翌年の春にレニングラード地区に移動するまで、ロシア戦線に投入されることはなかった。連合軍のシシリー上陸作戦の後、イタリア戦線に山岳師団が必要と判断されるまでレニングラード地区に留まった。そこでも、リンゲル率いる第5師団は効果的であることを証明し、再びニュージーランド軍と闘った。多くの死傷者を出したこともあり、師団は1944年後半にフランス〜イタリア間の山岳地帯に移動させられ、そこで終戦を迎えた。

24.2 注釈付参考文献 [ANNOTATED BIBLIOGRAPHY]

注釈付デザイン参考文献

by Vance von Borries

1. Ansel, Walter; "Hitler and the Middle Sea", Duke University Press, Durham, N. C., 1972.

クレタ戦に関する優れた記録。

2. Arena, Nino; "La Regia Aeronautica, 1939-1941", Stato Maggiore Aeronautica, Roma, 1982 (イタリア語)。

この4巻セットは、第二次世界大戦中に参加した全ての作戦におけるイタリア空軍の貢献を詳細に調査している。

3. Baldwin, Hanson; "Battles Lost and Won (Great Campaigns of World War II)", Holder & Stoughton, 1967.

ある章では、クレタ島の戦いについて簡潔で鋭い包括的な分析をしている。

4. Bekker, Cajus; "Luftwaffe War Diaries", Doubleday & Co., Garden City, N. Y., 1968.

ドイツ軍の視点でドラマ化したもの。艦船に対する航空戦闘、航空部隊と輸送部隊の編成、地上での戦闘描写に有効。

5. Bennett, Ralph; "Ulta and Mediterranean Strategy", Wm. Morrow & Co., New York, 1989.

ウルトラ情報が地中海でのすべての作戦に及ぼした影響に関する重要な研究。ニュージーランドのフレイバーク将軍がウルトラの情報報告を受け取ったが、それをどう解釈するかについて部下に相談できなかったことを明らかにしている。

6. Bidwell, Shelford; "Operation Mercury- the Invasion of Crete", chapter published in "Airborne Operations", Philip de St. Croix, ed., Crest Books, New York, 1978.

各章は別々に執筆されている。この研究は、戦いの重要な要素を特定するためにのみ役立つ。

7. Bragadin, M. A.; "The Italian Navy in World War II", USNI, Annapolis, 1957.

この親イタリア的な記述は、多くの議論の余地のある結論を持っているが、第二次世界大戦におけるイタリア海軍に関する研究の出発点となるものである。クレタ戦の章では、ドイツ軍の船団はイタリア軍の護衛によってのみ救われたと主張している。

8. Chamberlain, Peter and Chris Ellis; "Gebirgsjager, German Mountain Troops", Almark Publishing, London, 1973.

山岳部隊のTOEには便利だが、それ以外にはあまり役に立たない。

9. Churchill, W. S., "The Grand Alliance", Vol. III. of "The Second World War", Houghton Mifflin Co., Boston, 1950.

第二次世界大戦に関する首相の回想。クレタ戦の重要性を知るのに役立つ。

10. Clark, Alan; "The Fall of Crete", Wm. Morrow & Co., New York, 1962.

現在ではかなり古い、初期の戦記。

11. Cocchia, Adm. A.; "The Hunters and the Hunted", U.S. Naval Institute, Annapolis, M. D., 1957.

第二次世界大戦におけるイタリア海軍の様々な作戦の逸話史。このイタリア軍の視点には、クレタ島東端への侵攻のためにイタリア軍が船団を編成した著者の話も含まれている。

12. Cody, J. F., "21 Battalion", Dept. of Internal Affairs, Wellington, N. Z., 1953.

第21NZ大隊の部隊史。クレタ戦の章を含む平均的なクオリティ。

13. Cody, J. F., "28(Maori) Battalion", Dept. of Internal Affairs, Wellington, N. Z., 1956.

第28NZ大隊の部隊史。戦争全体を扱い、クレタ戦の章は他の部隊史よりも質が高い。

14. Crookenden, Napier, "Airborne at War", Scribners, 1978.

全般的な記述で、クレタ戦の最初の日々に焦点を当てたものである。他では見られない良質な写真が多い。

15. Davie, Michael (ed); "The Diaries of Evelyn Waugh", London: Weidenfeld and Nicolson, 1976.

この有名な著者の戦時体験には、クレタ島でのコマンド部隊における経験も含まれる。興味深いのは、第7コマンド（「A」大隊）の責任者であった大佐の臆病さと、スーダ战区の責任者であった将軍の無能さに関する彼のコメントである。

16. Davin, D. M.; "Crete, Official History of New Zealand in the Second World War, 1939-1945", Oxford University Press, 1953.

クレタ戦の研究には欠かせないこの戦記は、両陣営の詳細な戦闘序列と戦術的な戦闘分析を提供している。ただし、戦役の分析が浅く、レティモとイラクリオンでの戦いに関心を持っていない。

17. Dawson, D. W.; "18 Battalion and Armoured Regiment", Dept. of Internal Affairs, Wellington, N. Z., 1961.

第18NZ大隊の全戦史。クレタ戦の章を持つ平均的なクオリティ。

18. Department of the Army; "The Gennan Campaigns in the Balkans (Spring 1941)", pamphlet 20-260, November 1953.

あまり面白くも有益でもない歴史研究のひとつ。クレタ戦の重要な教訓を明らかにしている。

19. Editors of Time-Life Books; "Conquest of the Balkans", Time-Life, Alexandria, V. A., 1990.

ウルトラを完全に見逃しているが、綺麗な地図があり、興味深い観察があり、あまり見かけない写真がある。イラクリオンでのドイツ軍空挺部隊に関する興味深い解説がある。

20. Edwards, Roger; "German Airborne Troops", Doubleday & Co., Garden City, N. Y., 1974.

ドイツ軍の訓練、組織、装備に関する大部な総集編。ただし、クレタ島での戦術的作戦についての考察には乏しい。

21. Green, Wm.; "Warplanes of the Third Reich", Doubleday & Co., Garden City, N. Y., 1970.

航空機の技術的な説明を与える優れた参考文献。航空部隊に関する多くの戦闘序列の詳細も得られる。

22. Gundelach, Dr. Karl; "The Battle for Crete", chapter published in Decisive Battles of World War II: The Gennan View", Jacobsen & Rohwer (eds.), New York, 1965.

各章は別々に執筆されている。ドイツ軍側の視点は連合軍側とほとんど変わらない。

23. Henderson, J., "22 Battalion", Dept. of Internal Affairs, Wellington, N.Z. 1958.

第23NZ大隊の部隊史。戦争全体を扱い、クレタ戦の章では「戦闘の最初の24時間」（並びにそれ以外のわずかな時間）について詳述されており、撤退の責任を旅団長に押し付けている。

24. von der Heydte, Baron F. A.; "Daedalus Returned", Hutchinson, 1958.

落下傘将校の戦闘中の苦勞を描いた貴重な体験記。

25. Hinsley, F. H.; "British Intelligence in the Second World War", Vol. I, HMSO, London, 1979.

本書は、第二次世界大戦の重要な誤解されがちな側面を取り上げたシリーズの第一巻。全巻を追うのは難しいが、多くの価値が得られるだろう。クレタ戦では、ウルトラ情報を通じて連合軍司令部がドイツ軍の作戦計画を詳細に知っていたことが公式に明らかになった。

26. Joslen, Lt. Col. H.F.; "Orders of Battle, 1938-1945". HMSO, London, 1960.

第二次世界大戦におけるイギリス軍戦闘序列の標準的参考書。英連邦軍はほぼ完全に無視されている。

27. Kiriakopoulos, G.C.; "Ten Days to Destiny", Franklin Watts, New York, 1985.

ギリシャ側からの視点で、戦いをかなりドラマチックに描写している。著者はドイツ軍の侵攻に対するギリシャ市民の激しく怒りに満ちた反応を記述している。ウルトラ情報については簡単にしか触れていない。

28. Kuhn, Volkmar, (H. A. and A. J. Barker, trans.), "German Paratroops in WW II", London: Ian Allen, 1978.

ドイツ軍の空挺作戦に関する一般的な調査は、読者に誤解を与えやすい。著者は相手側の連合軍について率直ではない。しかし、クレタ戦に関する2つの章には、多くの有益で詳細なエピソードが含まれている（その大部分は、下記のKurowskiからの引用である）。

29. Kurowski, Franz; "Der Kampf um Kreta", Maximilian-Verlag, Herford, Germany, 1965 (German language).

ドイツ軍視点からの興味深い戦闘描写。詳細な戦闘序列と他にはない記述がある。

30. Ladd, James; "Commandos and Rangers of World War II", David & Charles Publishers, New York, 1978.

連合軍コマンドの全作戦を調査。個々の部隊の戦歴、装備と組織の批評も含まれる。

31. Lewin, Ronald; "Ultra Goes to War", McGraw Hill, New York, 1978.

ウルトラ情報が戦争の様々な作戦に与えた影響についての興味深い記述。クレタ戦に関する重要な結論に欠陥があることが、出版後に公開された文書によって明らかになった。

32. Long, Gavin; "Greece, Crete, and Syria: Australia in the war of 1939-45", Series I, Vol. II, Canbawa, 1953.

ニュージーランド軍の記述ほど完全ではないが、落下傘部隊が最大の敗北を喫したレティモ地区を中心に、オーストラリア軍の貢献が詳しく書かれている。

33. Lucas, James, "Alpine Elite", New York: Jane's Publishing, 1980.

第二次世界大戦におけるドイツ山岳部隊の総覧。クレタ戦の長い章を含め、各章を埋めるために師団の事後報告から多くを引用しているが、ときには誤解を招く文脈で引用されている。

34. Macintyre, Donald; "The Naval War Against Hitler", Scribners & Sons New York, 1971.

ヨーロッパ戦域における海軍作戦の調査としては優れているが、エーゲ海における航空・海軍作戦については及第点を与えられるにすぎない。

35. Messenger, Charles, "The Commandos", London: Wm Kimber, 1985.

イギリス軍のコマンド作戦に関する優れた総合的調査。上記#30。

36. Morzik, Fritz; "Die Deutschen Transportflieger im Zweiten Weltkrieg", Frankfurt/N, 1966 (German language).

信頼できる輸送機数を提供する

37. Playfair, I. S. O.; "The Mediterranean and Middle East", United Kingdom History of the Second World War, Vol. II, HMSO, 1954.

この巻は、公刊戦史あるいは一般戦史の中で最も残念なものである。おそらくイギリス軍戦史シリーズ全体でも最悪で、クレタ戦の章でさえほとんど語るべきものがない。

38. Richards Denis; "The Fight at Odds", Royal Air Force 1939-1945, Vol.1, HMSO, London, 1953.

第二次世界大戦におけるRAFの全作戦を調査した3巻セットの第1部。クレタ戦の項では、RAF に対する劣勢を劇的に表現することに苦心している。Playfair (上記#37) よりも詳細な情報は提供していない。

39. Ross, Angus, "23 Battalion", Dept of Internal Affairs, Wellington, N. Z., 1959.

第23NZ大隊の全戦史。クレタ戦の章を持つ平均的なクオリティ。

40. Saunders, Hilary A. St. George; "Combined Operations", Macmillan Co., New York, 1943.

戦時の出版物ではあるが、コマンド部隊の訓練と任務に関する有益な情報が得られる。

41. Sinclair, D. W.; "19 Battalion and Armoured Regiment", Dept of Internal Affairs, Wellington, N. Z., 1954.

第19NZ大隊の全戦史。クレタ戦の章を持つ平均的なクオリティ。

42. Smith, Peter C.; "The Stuka at War", Arco Publishing, New York, 1971.

各章は、シュトゥーカの栄光の日々を回想する。クレタ戦の章では、海上での勝利だけを取り上げている。

43. Stewart, I. McD. G.; "The Struggle for Crete", OUP, 1966.

クレタ戦初期研究の最高傑作。

44. Tatum, W. H., and E.I. Hoffschmidt (eds.); "The Rise and Fall of the German Air force", Old Greenwich, C. N., 1969.

クレタ戦の項目は、航空作戦についての簡単な記述のみである。

45. Tedder, Lord A. R.; "With Prejudice", Little, Brown & Co., Boston, 1967.

航空戦力の重要性に関する指揮官の回想と教訓。クレタ戦の項は、作戦の大部分が飛行場制圧のために戦われたという著者の見解を説明するのに役立つにすぎない。

46. Thomas, David A.; "Nazi Victory: Crete 1941", Stein and Day, New York, 1972.

年代ものではあるが、クレタ戦における空と海の作戦について書かれたものとしては、これが最良のものである。地上作戦にはほとんどスペースを割いていない。

47. Tugwell, M: "Airborne to Battle", Wm. Kimber, London, 1971.
空挺作戦と地上戦に関する優れた分析。初期の研究に基づいているのが難点。

48. War Department, "Enemy Airborne Operations", USGPO, 1942.
戦時中の全ドイツ空挺部隊の調査。戦闘序列のデータは乏しい。

49. Wood, Tony, and Gunston, Bill: "Hitler's Luftwaffe", Crescent Books, New York, (nd).
数多くの戦役におけるルフトヴァッフェの戦闘序列と各部隊の航空機数を掲載。ただし、クレタ戦の情報は乏しい。

50. Maps - All I :50,000 "Crete". British military, dated 1943 and 1944.
ゲーム・マップのシートは、ここから制作された。

51. 鹵獲された資料 [Captured Documents] (全てドイツ語) :

a. 1941年6月4日、第5山岳猟兵師団の戦闘詳報。
b. 1941年3月31日付の模式的な戦闘序列 (Kriegsgliederung)。第6山岳猟兵師団と第5装甲師団については1941年3月31日付。第12軍と5山岳猟兵師団については1941年5月26日付。

c. 1941年11月28日付の第4航空艦隊報告書 (興味深い戦術地図を含む)。

52. 手稿一未出版: U. S. Army Historical Division:

a. R. von Heyking, "The 2nd Special Bomber Wing in the Crete Operation", MS# B-639.
このレポートはJu52輸送機に関するものであり、実際の爆撃機に関するものではない。一般的な事実といくつかの詳細は、一般的に他で引用されている。

b. Julius Ringel, "Capture of Crete", MS# B-646.
長文でよく書けていて、他でもよく引用される詳細な内容だが、いつものように帰属はない。

c. Conrad Seibt, "The Crete Operation", MS# B-641.
興味深い視点と余談を交えた良いレポートだが、戦闘序列情報の一部は戦争後期の状況と混同されている。

24.3 デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

GMT の作戦級シリーズの初期作品を知っている方は、このゲームのルーツがわかるだろう。ジーンと私はこのゲームに変更を加えたいと考えていた。このゲームは、1978年に私が他社で行った同じテーマに関する取り組みともまったく似ていない。

最初からジーンと私は、このゲームは陸上戦闘を補強するため、空海の戦闘を機能させることに決めていた。チャートや表はもっと少なくてよかったが、必要であることがわかった。プレイ中の戦略的な意思決定に大きな幅を持たせることができるので満足している。連合軍プレイヤーは、艦隊という強力な武器を持っている。砲撃、物資の輸送、敵増援の迎撃、撤収を行うことができる。艦隊に対抗するのはルフトヴァッフェで、視界に入るものは何でも、おそらくは戦艦さえも爆撃できる。

英国空軍は当時疲弊しており、クレタ戦への介入を試みた航空機の数のごくわずかだったので登場しない。一方で、いくつかのイタリア海軍小部隊がゲームに登場するが、二ヶ月前のマタパンでの屈辱的敗北のため、主力艦隊は登場しない。イタリア軍潜水艦がこの海域に存在していたが、この戦役の主要素にはならなかった。

航空機や艦船の存在にかかわらず、クレタ島の戦いは歩兵の闘い

だった。当初、我々はこのゲームは大部分が大隊レベル (落下傘部隊については中隊) でできると考え、それは概ねうまくいった。しかし、システムの異常が我々を悩ませ続けたので、我々は完全に中隊レベルに切り替え、この陸上ゲーム・システムにより適した規模に変更した。後方部隊は実戦に参加しなかったのも、その大部分を省くことにした。さらに、ゲーマーである我々は、(我々やプレイテスターたちと同様に) 他のゲーマーが姑息な手段を使って何かおかしいことをするのは理解していた。同様の理由で、我々はスーダ湾に張り巡らされた連合軍の重 AA を除外した。これらの兵器は、高高度爆撃機には対処できても、戦闘機や急降下爆撃機を追尾するのは困難だった。

最後に、この場を借りて、トニー・カーチス氏の多くの貴重な提案と、何時間にもわたるプレイテストに感謝したい。本作は彼の努力に負うところが大きい。

ーヴァンス・フォン・ボリースー

ヴァンスが述べたように、Operation Mercuryのゲーム・システムは、私が以前にデザインした3つのゲーム・システムから進化したものだ。我々は、それらのデザインにあったオリジナルの地上戦システムを気に入っていたが、コマンド・コントロールとさらに多くのレベルの不確実性を戦闘手順に加えたかった。そこで現在では、戦闘回避に加え、防御側の対応、2タイプの戦闘、可変する支援結果、攻撃連携がある。このルールは非常に単純に見えるかもしれないが、うまく機能するようになるまで永遠に時間がかかったように思える。戦闘の結果を確実に予測することはできないが、戦術的にうまくやれば一般的に良い結果がついてくるので満足している。

C3i のページ内で戦略やゲームプレイについてもっと言いたいことがある (ここにはコラムの1/3しかない!) が、概して、意思決定 (願わくば、デザイナーが呪われるような、苦悩に満ちた決断であってほしい!)こそがこのゲームの本質だ。ドイツ軍プレイヤーは、いつ、どこで、どのようにルフトヴァッフェを使うかという難しい選択を迫られる。キャンペーン・オプションを使用する場合、主要な降下地点をどこにするかも難しい。また、船団との駆け引きは、推測、露払い、そして単純な楽しみを何時間も与えてくれることだろう。連合軍プレイヤーの選択は、海軍をどのように使うか、また、いつ、どのように反撃するかである。両陣営とも、些細なことまで決断する余裕はない。

トニー・カーチスについてヴァンスが言ったことに賛同したい。トニーはプレイテスター以上の存在で、共同デザイナーのようなものだ。システムの合理化、ルールの矛盾の発見、そして概して常にヴァンスと私に緊張感を与えてくれた。彼は我々の多くが利用できるスキルの達人だ。ありがとう、トニー!

ージーン・ビルングズレイ

24.4 CREDITS

Game Design and Development: : Gene Billingsley
Vance von Borries
Original Game System : Gene Billingsley
Packaging/ Art Director : Rodger B, MacGowan
Map Art : Mark Simonitch
Counters : John Kranz, Gene Billingsley, Rodger B, MacGowan
Research: : Vance von Borries
Final Development Assistance : Tony Curtis
Additional Research Help : WigGraves, Brian Scot, Jay Steiger
Playtesting : Gene Dickens, Richard Diem, Bob O'Connor, Tom Switajewski, Roger Gilson, Jim Winchell

日本語解説書 氏 家 慎 太 郎
Shintaro. Ujiie 2024.7.31 [7]

OPERATION MERCURY 発展したプレイのシーケンス [EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

I. 戦略セグメント

A. 回復フェイズ

- 敵 ZOC 内にはない全ユニットから、疲労マーカーを取り去る (AM ゲーム・ターンのみ)
- 両陣営の砲兵ユニットから、第一と最終射撃マーカーを取り去る。
- 全分散状態ユニットから分散状態マーカーを取り去る。
- このターンに復帰する両陣営の HQ を置く。
- 復帰したギリシャ民兵ユニットを置く (AM ターンのみ)

B. 補給フェイズ

- 連合軍は、手持ち RSCs を割当てて (ゲーム・ターン 1 のみ)。
- 戦区補給記録欄から RSC 消費済カウンターを取り去る。(AM ターンのみ)
- 手持ち RSCs (戦区毎に 1 つまで) を補給消費面へ裏返す。戦区補給状態を 1 レベルだけ増加させる。(AM ターンのみ)
- (ドイツ軍プレイヤー) は、敵 ZOC 内にはないいずれかの友軍飛行場に補給するため、5 ステップの航空輸送従事を宣言する。その飛行場へ RSC を着地させる。手持ち RSC を適用可能な戦区 RSC ボックス上に置く。
- 各戦区の戦区補給状態を判定する。
- 各戦区内の補給レベルを調整する。

C. 撤収判定フェイズ (24PM に開始する)

- 3 つの条件又は 20.11 が満たされたら、連合軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、連合軍撤収表を調べる。
- 結果が「撤収」であると、このターンから +10 ボックスのゲーム・ターン記録欄上に撤収終了マーカーを置く。

II. 航空セグメント

A. 航空割当てフェイズ

- 任務ボックスからの全ユニットを準備ボックス内に置く。
- 飛行済ボックス内の全ユニットについて振る。パスしたユニットは、準備ボックスに行く。その他は、飛行済ボックス内に留まる。
- 帰還 1 ボックス内の全ユニットについて振る。パスしたユニットは、飛行済ボックスに行く。その他は、帰還 1 ボックス内に留まる。
- 帰還 2 ボックス内の全ユニットについて振る。パスしたユニットは、帰還 1 ボックスに行く。その他は、帰還 2 ボックス内に留まる。
- 資格を持つ Ju-87 を分割又は再統合する。
- 準備ボックス内の航空ユニットを任務に割当てる。
- 妨害任務を割当てて解決する (AA 射撃を含む)。各戦区内の妨害レベルを判定する。生き残っている全航空ユニットを飛行済ボックスへ戻す。

III. 海上セグメント

海上ゲームをプレイしているときにのみ実行する。

A. 港修理フェイズ

- 連合軍プレイヤーは、アレクサンドリアの海上ユニットを整備ボックスから出航準備ボックスへ前進させるためにサイを振る。
- 連合軍プレイヤーは、アレクサンドリアの出航準備ボックス内の損傷海上ユニットを修理するためにサイを振る。
- 連合軍プレイヤーは、TFs を創出／再編する。アレクサンドリアの使用可能な連合軍ユニットと RSCs が、アレクサンドリアで創出された TFs へ割当てられた海上ユニット上に積載される。
- ドイツ軍プレイヤーは、戻ったドイツ軍船団をアテネ港内記録欄上で 1 スペース前進させる。

B. 連合軍海上移動フェイズ

- 海上作戦マップ上の全 TFs は、その最大許容移動力まで移動できる。
- アレクサンドリアからの TFs は、エジプト沿岸海上ゾーンに進入でき、更に移動の可能性がある。
- 増援として登場している TFs は、1MP のコストで適切な海上ゾーン上に置かれる。
- 全 TFs の移動後、海上ユニットは同じ海上ゾーンを占める TFs 間で交換／再編できる。注釈：非探知状態の TFs は、探知状態になり得る (18.18 を参照)。

C. 第一海上戦闘フェイズ

- 連合軍の水上索敵
- ドイツ軍の航空索敵 (AM と PM ターンのみ)
- ドイツ軍の航空対海上戦闘
- 索敵／連携任務上の全航空ユニットを飛行済ボックスへ移す。
- 連合軍の水上戦闘

D. ドイツ軍海上移動フェイズ

- 海上作戦マップ上の全ドイツ軍海上ユニットは、その完全許容移動力まで移動できる。
- アテネ出航準備ボックス内のドイツ軍ユニットは、海上作戦マップへ進入するために 1MP を消費できる。

E. 第二海上戦闘フェイズ

- 連合軍の航空索敵 (AM と PM ターンのみ)
- 連合軍の水上索敵
- 連合軍の水上戦闘

F. 強襲上陸フェイズ

- 連合軍プレイヤーは、強襲上陸を実施する。
- ドイツ軍プレイヤーは、強襲上陸を実施する。

G. 海上揚陸フェイズ

- 連合軍プレイヤーは、有資格ユニットと RSCs を揚陸する。
- 連合軍沿岸汽船が移動する (選択一夜間のみ)
- ドイツ軍プレイヤーは、有資格ユニットと RSCs を揚陸する。

IV. 移動と戦闘セグメント

各ゲーム・ターンに二回実行され、最初にドイツ軍プレイヤー・セグメント、次いで連合軍プレイヤー・セグメント。

A. 落下傘降下フェイズ (ドイツ軍プレイヤー・セグメント、ドイツ軍がユニットを落下傘降下しているターンのみ)

- 空挺／グライダー・ユニットを降下ヘクス上に置く。
- 特別空爆と AA 射撃を割当てて解決する (ゲーム・ターン 1 のみ-12.55 を参照)。
- 全ての落下傘降下ユニットの着地状況と漂流の可能性を判定するため、落下傘降下手順を解決する。
- 落下傘降下によって着地した全ての砲兵／AA ユニット上に第一射撃マーカーを置く。
- 連合軍ユニットと同じヘクス内にある落下傘降下ユニットの落下傘降下特別強襲戦闘を解決する。

B. 移動フェイズ

- 航空輸送によって支配下飛行場へユニットを移す (ドイツ軍プレイヤーのみ)。
- 地上ユニットを移動させる (このターンに落下傘降下又は強襲上陸したユニットは、1 ヘクスを超えて移動できない)。
- 移動した砲兵ユニット (非迫撃砲) 上に射撃マーカーを置く。

C. 砲爆撃フェイズ

- 砲撃している砲兵ユニットを宣言し、目標ヘクス (複数ヘクス) を指定する。
- 目標ヘクス上に航空ユニットを置く。
- 爆撃する航空ユニットに対する AA 射撃を解決する。
- 射撃した全砲兵ユニット上に「第一射撃」又は「最終射撃」を置く。
- 砲爆撃／支援表上で航空／海上／砲兵の個別砲爆撃を解決し、損失を割当てる。

D. 戦闘宣言フェイズ

- 全戦闘を宣言する。
- 全攻撃スタック上に「宣言攻撃」マーカーを置き、矢印を防御ヘクスへ向ける。

E. 戦闘回避フェイズ

- 分散状態又は疲労状態のユニットを含まず、5 以上の **効果値** を持つ少なくとも 1 つのユニットを含む防御スタックは、戦闘回避の資格を持つ。

- 防御プレイヤーは、戦闘回避を望むヘクス内で最高の効果値ユニットについてサイを一度振る。
- 成功したユニット／スタックは、1 ヘクス退却する。
- 攻撃側は、6 スタッキング・ポイントまでヘクス内へ移動させることができる。

F. 防御側対応フェイズ

- 防御プレイヤーは、宣言された戦闘内に対応するため、全ての試みを宣言する (5 以上の **許容移動力** を持つ 1 つの非疲労状態、非分散状態のユニットは、宣言戦闘毎に試みることができる)。
- 防御プレイヤーは、対応を試みている各ユニットについて効果値チェックを行う。
- その効果値チェックにパスしたユニットは、宣言攻撃の目標であるヘクス内に移動する。

G. 戦闘フェイズ (同時に 1 つの戦闘)

- 攻撃連携のサイ振り
 - 攻撃が連携状態で支援射撃が使用可能であるか判定するため、サイを一度振り、防御ヘクスを統率範囲内におく友軍 HQ の効果値と比較する。
 - 非連携攻撃は、不利なコラム・シフトと DRMs をもたらし、支援射撃は認められない。
 - HQ の効果値よりも 2 以上大きいサイの目は、続く戦闘が 1 ヘクスのみから不利な DRMs で強襲しなければならぬことを示す。
- 攻撃側は、攻撃連携サイの目結果の限度内で、攻撃下ヘクスに対して機動戦闘、強襲戦闘、又は両方を宣言する。
- 機動戦闘であると：
 - 攻撃ユニットと「先導ユニット」を指定し、次いで戦闘比とコラム・シフトを計算する。
 - 攻撃側は、使用可能であれば、支援射撃を割当てて解決する。
 - 防御側は、砲兵戦闘支援射撃を割当てて解決する。
 - 射撃した砲兵ユニットに第一射撃又は最終射撃マーカーを置く。
 - 攻撃側はサイを振って機動戦闘を解決し、機動戦闘表上に列記された DRMs でサイの目を修正する。
 - ユニットに損失を割当て、退却を実施し、疲労させる。
- 強襲戦闘であると：
 - 防御側は、防御砲撃に砲兵を割当てる。射撃した全ユニットの上に射撃マーカーを置く。
 - 両プレイヤーは、「先導」ユニットを指定する。
 - 防御側は最初に強襲戦闘表で解決し、列記された DRMs で修正する。攻撃側は、直ちに損失を割当てる。**(例外)**：夜間の連合軍の強襲と、工兵が「先導ユニット」の全ての攻撃は、同時に解決される。
 - 攻撃側は強襲戦闘表で解決し、列記された DRMs で修正する。防御側は、損失を割当てる。
 - 両陣営は、自軍「先導ユニット」について同時に効果値チェックを実施する。
 - 強襲戦闘の二番目のラウンドは、1 つ又は両陣営がそのチェックにパスしたら闘われる。
 - 防御側が除去されなければ、攻撃しているユニットは攻撃を開始したヘクス (又は複数ヘクス) 内に留まる。
 - 防御側が除去されたら、攻撃側はカラのヘクス内へ 6 スタッキング・ポイントまで前進する。

V. ゲーム記録セグメント

両プレイヤーがそれぞれ自軍の移動と戦闘セグメントを完了したとき、ゲーム・ターンが完了する。これが最終ゲーム・ターンであるか、又はゲーム・ターン記録欄上のこのターンのボックスが撤収終了マーカーによって占められていたら、ゲームが終了して勝敗が判定される。さもなければ、ゲーム・ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーを次のスペースへ移し、新たなゲーム・ターンを開始する。