

# GERMAN AIR OPERATIONS DISPLAY

## 選択航空ユニット

(キャンペーン・オプション #4)



航空ユニット  
航空ユニット・タイプ



爆撃戦力

海上攻撃  
戦力

## 準備

航空ユニット割当てフェイズのステップ5の後、このボックス内のユニットはこのゲーム・ターンの任務を実行できる。

**Naval Search/  
Coordination**

海上索敵／連携

**Naval Attack**

海上攻撃

**妨害  
Interdiction**

**砲爆撃／戦闘支援  
Bombardment/  
Combat Support**

帰還 2

1-5 ▶

帰還 1

1-7 ▶

飛行済

1-8 ▶

任務の実行後、全航空ユニットは、上の網掛けボックスの1つに戻される。自身の任務を完了した航空ユニット並びに AA 射撃の結果から「飛行済」を受けた航空ユニットは、飛行済ボックス内に置かれる。AA 射撃から「帰還 1」又は「帰還 2」を受けたユニットは、それぞれ帰還 1 又は帰還 2 内に置かれる。続くゲーム・ターンの航空割当てフェイズ中、航空ユニット毎に1つのサイが振られる。サイの目が航空ユニットの占める網掛けボックス内に列記されたサイの目範囲内に収まると、1ボックス右へ移される（パスした飛行済ユニットは、直ちに準備ボックスへ移る）。パスしなかった航空ユニットは、それらが占めるボックス内に留まる。

## 分割ユニット



## シナリオ航空可能マトリクス

# SCENARIO AIR AVAILABILITY MATRIX

		1	2	3	4	5	6	海上 なし	シナリオ
航空 ユニ ット ・ タ イ プ	Ju-87 (4-5)	1	1	2	2	4	4	2	
	Ju-88 (3-3)	1	1	1	2	2	2	1	
	Ju-88 (2-3)	0	0	0	0	0	0	0	
	Do-17	0	1	1	1	3	3	3	
	He-111	1	0	1	1	1	1	0	
	Bf-109	2	2	3	3	5	5	4	
	Bf-110	2	2	3	3	5	5	5	
	Cant Z.	0	0	0	1	1	1	0	



# 連合軍海上ディスプレイ ALLIED NAVAL DISPLAY



Task Force <b>A</b>	Task Force <b>B</b>	Task Force <b>C</b>	Task Force <b>D</b>
Task Force <b>E</b>	Task Force <b>F</b>	Task Force <b>G</b>	Task Force <b>H</b>
Task Force <b>I</b>	Task Force <b>J</b>	Task Force <b>K</b>	Task Force <b>L</b>

国籍	海上ユニット	艦船タイプ
砲撃戦力	CL	艦船名
AA 戦力	5	移動値
	輸送容量	防御戦力

## 港内 - アレクサンドリア IN PORT - ALEXANDRIA

このゲーム・マップ上記録欄の複製は、便宜的に提供されている。

港内へ到着 BB, CV	整備 1 (港内へ到着 CL, CL-A, 輸送)	整備 2 (港内へ到着 DD, CLM)	航行準備 以下のサイの目 で損傷修理
1-6▶	1-7▶	1-8▶	1-2
<p>各ゲーム・ターンの港整備中、<b>整備 2</b> ボックス内のユニットで開始して左へと継続し、<b>港内へ到着</b>又は<b>整備</b>ボックス内の各ユニットについてサイを 1 つ振る。サイの目がユニットの占めるボックス内に列記された範囲内に収まると、ユニットを 1 ボックス右へ移す。そうでなければ、ユニットはそれが占めるボックス内に留まる。<b>連合軍海上移動フェイズ</b>の開始時にユニットが<b>航行準備</b>ボックスを占めるとき、損傷状態が否かにかかわらず、そのゲーム・ターンに海へ置くことができる。</p> <p><b>整備 DRM : +3</b> 海上ユニットが損傷状態であると</p> <p>各<b>港整備フェイズ</b>中、<b>航行準備</b>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。このサイ振りに DRMs はない。「1~2」のサイの目で、ユニットはその非損傷面へ裏返される。<b>航行準備</b>ボックス内の損傷状態海上ユニットはいかなるときにも海へ置くことができる一方、このサイ振りのパスは損傷から回復できる唯一の方法である。重要：二重 DD ユニットの、決して修理できない。その損傷状態は、DDs の 1 隻が沈没した状態をあらわす。</p>			

## 連合軍航空作戦ディスプレイ

Operation Mercury © GMT Games, 1994

# ALLIED AIR OPERATIONS DISPLAY

選択航空ユニット  
(キャンペーン・オプション #10)





## 落下傘降下／強襲上陸表

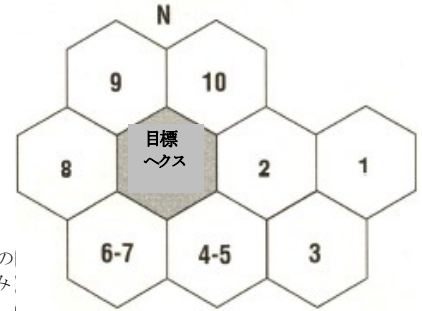
サイの目	実際の着地ヘクス	ユニットの状況
1～4	目標ヘクス	損失なし
5～7	目標ヘクス	分散状態
8～9	振り直して漂流ダイアグラムを調べる	損失なし
10～11	振り直して漂流ダイアグラムを調べる	1 ステップ損失
12～13	振り直して漂流ダイアグラムを調べる	分散状態
14+	振り直して漂流ダイアグラムを調べる	1 ステップ損失と分散状態

下記のごとく DRM を適用する。落下傘降下については落下傘降下 DRM、強襲上陸については強襲上陸 DRM を適用する。

### サイの目修正—落下傘降下（蓄積する）

−3	着地ユニットがグライダー・ユニット
+ #	ヘクスが荒地、高地、山岳、都市であると目標ヘクスの地形防御値
+1	着地ユニットが迫撃砲ユニット
+2	着地ユニットが砲兵又は AT タイプのユニット
+1	目標ヘクスを射程内に持つ <b>非疲労状態</b> の AA ユニット毎に（目標ヘクス内ではない）
+2	目標ヘクスが <b>非疲労状態</b> の AA ユニットを含む
+1	目標ヘクスが敵 ZOC 内
+2	目標ヘクスがいくつかの <b>非 AA</b> ユニットを含む
+1	Suda (W4031) から 5 ヘクス以内の目標ヘクス 又は
+2	Suda (W4031) から 3 ヘクス以内の目標ヘクス 又は
+3	Suda (W4031) から 2 ヘクス以内の目標ヘクス

### 落下傘降下漂流ダイアグラム



### 強襲上陸漂流ダイアグラム



### サイの目修正—強襲上陸（蓄積する）

−2	上陸ユニットがコマンド・ユニット
−1	上陸ユニットが工兵ユニット
−1	目標ヘクスが友軍ユニットを含む

### 海上積載と揚陸チャート

ドイツ軍の積載	戦闘ユニット	予備補給カウンター (RSCs)	
Athens の港	N/A	航行準備ボックス内の船団毎に 1 RSC。(単一船団上に最大 1 RSC)	
連合軍の積載	戦闘ユニット	予備補給カウンター (RSCs)	
Alexandria の港	無制限	ターン毎に 3 RSCs	
小港	30 ステップ†	禁止	
マップ上の泊地	25 ステップ†	禁止	
泊地シンボルを持つ待機ボックス	15 ステップ†	禁止	
† 積載は、撤収が宣言されたターンになるまで開始できない。 装甲、軽装甲、砲兵、AA ユニットは積載を禁じられる。 			
これらの表上に列記された限度は、指定されていない限りゲーム・ターン毎			
ドイツ軍の揚陸	RSCs	全戦闘ユニット  を除く	重戦闘ユニット 
Athens の港	2	無制限	無制限
Suda 又は Heraklion (友軍であれば)	1	15 ステップ	4 ステップ
泊地	1	12 ステップ	2 ステップ
海岸強襲上陸	禁止	10 ステップ*	禁止
*これは、ゲーム・ターン毎、船団毎に強襲上陸についての最大。			
連合軍の揚陸	RSCs	戦闘ユニット	
Alexandria の港	3	無制限	
Suda 又は Heraklion (友軍であれば)	1	20 ステップ	
クレタ島のいずれかの泊地	1	15 ステップ	
海岸ヘクス	禁止	12 ステップ**	
**これは、ゲーム・ターン毎、海上ゾーン毎に強襲上陸についての最大。			

## OPERATION MERCURY

The German Airborne Assault on Crete, 1941

### 敵 ZOC 内に航空着地

サイ	結果
1～4	ユニットは無事着地
5～9	ユニットは 1 ステップ損失
10+	ユニットは撃破される
DRMs	
+1	非疲労状態の連合軍砲兵ユニット（最終射撃マーカーを載せていない）の射程内（隣接ではない）に飛行場があると。
+2	非疲労状態の砲兵ユニット（最終射撃マーカーを載せていない）が飛行場に隣接していると。

攻撃海上ユニットの砲撃戦力

攻撃航空ユニットの攻撃戦力

サイの目

海上攻撃表							
1	2	3	4	5	6〜7	8〜9	
シフトのみ	1	2	3	4	5	シフトのみ	
1	1	1*	2*	3*	3*	4*	5*
2	-	1	2	2	3*	3*	4*
3	-	1	1	2	2	3	3*
4	-	-	1	1	2	2	3
5	-	-	-	1	1	2	2
6	-	-	-	-	1	1	2
7	-	-	-	-	-	1	1
8	-	-	-	-	-	-	1
9+	-	-	-	-	-	-	-

コラム・シフト（航空対海上戦闘）

1L 5+連合軍海上ユニットが目標グループ内にあると

1R 2以下の連合軍海上ユニットが目標グループ内にあると

DRMs（航空対海上戦闘）

-2 目標 TF が小港内にあると（航空攻撃のみ）

-1 目標が泊地内にあると（航空と海上の攻撃）

+1 航空攻撃が「劣悪連携状態」であると

これら結果の使用方法：

数字付結果が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って損傷を受けない。

数字付結果が目標海上ユニットの防御力の少なくとも半分であると、海上ユニットは攻撃によって損傷を受ける。

数字付結果が目標海上ユニットの防御力以上であると、海上ユニットは攻撃によって沈没する。

アスタリスク（\*）は、数字付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。

1〜2 海上ユニットは損傷（又はすでに損傷状態であると沈没する）。

3〜10 追加損傷なし

## 撤収表

サイ	結果
1~7	-
8~10	E

### DRMs

- +1 撤収のためにサイを振った最初のターンでなければ

### 結果：

E=連合軍がクレタ島撤収を命じられる。ゲーム・ターン記録欄上で、現行ゲーム・ターンから10ゲーム・ターンに撤収終了マーカーを置く。

- =このゲーム・ターンに撤収命令なし。

## 航空対海上攻撃連携

サイ： 結果：

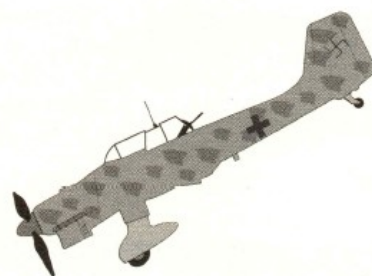
1~3 **完全連携状態。** ドイツ軍プレイヤーは、攻撃する目標TF内のユニット（複数ユニット）を選択することが認められる。次の攻撃を割当てる前に、各自軍航空ユニットの結果を待つことができる。

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、解決する前に、全ての自軍攻撃の割当てと順番を述べなければならない。

9~10 **劣悪連携状態。** 連合軍プレイヤーは、ドイツ軍航空ユニットが攻撃する海上ユニット（複数ユニット）を決定する（この結果が発生したとき、連合軍海上ユニット毎に3つまでの航空ユニット）。連合軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーが解決する前に、全てのドイツ軍の攻撃を割当て、その順番を述べなければならない。加えて、攻撃している最初の航空ユニットは、連合軍のAAサイの目に奇襲DRMからの特典を受けず、このターンのこのTFに対する全てのドイツ軍の攻撃は、海上攻撃表上で+1 DRMを受け取る。

### DRMs

- 1 この海上ゾーン内にドイツ軍ユニットが海上索敵/連携任務に割当てられていたら。



## 弾薬欠乏表

サイ	結果
1~7	-
8~10	L

### DRMs

- +1 少なくとも3つのドイツ軍航空ユニットが攻撃した。  
+2 4~5つのドイツ軍航空ユニットが攻撃した。  
+3 6つ以上のドイツ軍航空ユニットが攻撃した。

### 結果：

L=弾薬枯渇。アレクサンドリアで補充されるまで、海上ユニットのAA戦力は半減する（最小「1」）。連合軍海上ディスプレイ上のユニット上に弾薬枯渇 [Ammo Low] マーカーを置く。

- =影響なし

1 ターンで完全弾薬から弾薬切れへ移行できる海上ユニットはない。続くゲーム・ターンに別の「L」結果を被る、弾薬枯渇マーカーを載せている海上ユニットは弾薬切れ。

アレクサンドリアで補充するまで、そのAA戦力はゼロ。それを示すため、弾薬枯渇マーカーを非弾薬面に裏返す。

連合軍船団到着表 (ルール 21.0 海上ゲームなしでのみ使用)	
サイの目	結果
5 以下	全て到着
6～9	全てアレクサンドリアへ戻る
10	1 つの戦闘ユニット除去、他の全てはアレクサンドリアへ戻る
11+	1 つの戦闘ユニット除去、他の全てはアレクサンドリアへ戻る
DRMs (蓄積する)	
-1 Tymbakion に到着していると	
+1 昼間ゲーム・ターン中、クレタ島南部戦区泊地に到着していると	
+1 Heraklion に到着していると	
+2 Suda に到着していると	

ドイツ軍船団到着表 (ルール 21.0 海上ゲームなしでのみ使用)	
サイの目	結果
1 以下	全て到着
2～3	1 ゲーム・ターン遅延 (昼間) 全て到着 (夜間)
4～5	半分が上陸し、残りはアテネへ戻される
6～7	半分がアテネへ戻り、残りは除去される
8～9	全てがアテネへ戻る (昼間) 全てが除去される (夜間)
10	全てが除去される
11	半分が上陸し、残りはアテネへ戻される
DRMs (蓄積する)	
-3 DD 戦隊について	
-2 汽船船団について	
+1 夜間ゲーム・ターンについて	

除去されたギリシャ人民兵 (13.63 を参照)	
サイ :	結果 :
1～5	ユニットはプレイに戻される
6～10	ユニットはプレイ外に留まる

「反転」した船団 (19.77 を参照)	
サイ :	結果 :
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。

攻撃連携 (8.2 を参照)	
サイ :	結果 :
HQ の効果値未満	支援付完全連携状態。攻撃側は、機動戦闘、又は強襲戦闘、又は両方を使用して、このヘクスに対して戦闘を宣言した全ユニットで攻撃できる。攻撃側は、11.4 で詳述されたごとく、攻勢支援を割当てることができる。
HQ の効果値と同数	支援なし連携状態。完全連携状態と同じだが、攻撃側はこの戦闘に攻勢支援を割当てることができない。
HQ の効果値より +1 だけ大きい	非連携状態。攻撃側は、機動戦闘、又は強襲戦闘、又は両方を使用して、このヘクスに対して戦闘を宣言した全ユニットで攻撃できる。攻撃側は、攻勢支援を割当てることができる。加えて、その攻撃は以下のごとくハンディキャップを負う。:  機動戦闘 : 3L コラム・シフトを被る。  強襲戦闘 : この強襲戦闘中、攻撃側の全サイ振りに +1 DRM (効果値チェックを含む) 並びに防御側の全サイ振りに -1 DRM (防御砲撃を除く)。
HQ の効果値より +2 以上大きい	非連携正面強襲。防御側は、強襲戦闘 (のみ、機動戦闘は不可) を実行するため、このヘクスに対して戦闘を宣言したいずれか 1 つのスタックを選択する。加えて、攻撃側は上記の非連携状態攻撃と同様、この強襲戦闘について同じ DRM ハンディキャップを被る。

# キャンペーン・ゲーム勝利ポイント・スケジュール

ゲームの終了時に除去されている地上戦闘ステップについて：

- －5 永久に除去されたドイツ軍 HQ 毎に
- －2 除去されたドイツ軍落下傘、グライダー、イタリア軍サン・マルコのステップ毎に
- －1 除去されたドイツ軍のその他ステップ毎に\*
- ＋5 永久に除去された連合軍 HQ 毎に
- ＋2 除去された連合軍コマンド・ステップ毎に
- ＋1 除去された連合軍非コマンド・ステップ毎に。最初の 5 ギリシャ軍ステップ損失はカウントしない。

\*イタリア軍の非コマンド地上ユニットを含む。

撤収が宣言されたら、ゲームの終了時にクレタ島上に留まっている連合軍ユニットについて：

- ＋10 留まっている連合軍 HQ 毎に
- ＋4 留まっている連合軍コマンド・ユニット毎に
- ＋2 留まっている連合軍非コマンド・ユニット毎に（ギリシャ軍に適用しない）

クレタ島に残されたギリシャ軍ユニットは、VPs に対してカウントしない（その撤収は、連合軍にとって高い優先度ではなかった）。

海上ユニットについて：

- －2 イタリア軍 MAS、DD ユニットの沈没（ユニット毎）
- ＋2 ゲームの終了時に損傷状態の各連合軍非 BB 又は CV 海上ユニット
- ＋15 ゲームの終了時に損傷状態の各連合軍 BB 又は CV 海上ユニット
- ＋4 沈没した各連合軍 DD ユニットの
- ＋8 沈没した各連合軍 CL、CL-A、CLM
- ＋10 沈没した各連合軍輸送ユニット
- ＋25 沈没した各連合軍 BB 又は CV ユニットの

（ドイツ軍プレイヤー）ゲームの終了時にドイツ軍ユニットによって占められたヘクス位置について：

- 各 1 Knossos (E2538)、Gurnes (E3048)
- 各 2 Sitia (マップ外)、Tymbakion (マップ外)、Sfakia (W1335)、Kisamos Kastelli (W4003)、  
Alikianou (W3720)、Yeoryiupolis (W2843)
- 各 3 Selino Kastelli (W1605)、Galatas (W4123)
- 5 Canea (ヘクス毎)
- 6 Retimo (E3007)
- 9 Heraklion (ヘクス毎)
- 10 Retimo 飛行場 (E2913)
- 12 Maleme 飛行場 (W4415)、Suda (W4031)
- 15 Heraklion 飛行場 (ヘクス毎)

キャンペーン選択ヴァリエーションについて：

# プレイヤーの選択に依存する

連合軍のイタリア海軍スクリーン失敗について

可変する。キャンペーン・シナリオを参照。

# ドイツ軍のキャンペーン・オプション

ドイツ軍プレイヤーは、選択キャンペーン・ヴァリエントでプレイしているとき、下記のオプションの3つまでを選択できる。

1. **優れたドイツ軍の戦術偵察 [Better German Tactical Recon] (15VP)** — ドイツ軍プレイヤーは、各落下傘又はグライダー・ユニットの歴史的目標ヘクスを1ヘクスだけ変更できる。ドイツ軍プレイヤーは、連合軍の初期配置完了後にこれを行う。

2. **イタリア艦隊 [Italian Fleet] (10 VP)** — いずれかのゲーム・ターンの、イタリア艦隊が出港したと宣言できる（そう、ベニトは再びどう猛になる）。ユニットは登場せず、戦闘は発生しない（イタリア軍は、たった二ヶ月前のマタバンで教訓を得た）。ドイツ軍の宣言ターンに続く3ゲーム・ターについて、連合軍プレイヤーは自軍の東イオニア海守備隊を10砲撃戦力だけ増加させなければならない。連合軍プレイヤーが完遂しない各ターンについて、ドイツ軍は5VPsを受け取る。

3. **イタリア軍のロードス船団 [Italian Rhodes Convoy] (10 VP)** — この船団は実際にクレタ島へ派遣され、5月28日に無事上陸したが、重要ではない位置だった。代わりに、陸上戦闘の間近に上陸できる可能性があった。ドイツ軍プレイヤーは、自軍開始時部隊の一部として、船団と3つのイタリア軍地上ユニットを受け取る。これらは、Rodiでゲームを開始する。

4. **イタリア軍海兵隊 [Italian Marines] (5 VP)** — 想像上のイタリア軍の努力は、優秀なイタリア軍海兵大隊の大部分をロードス島へ空輸し、クレタ島へ高速輸送することだった。22AMにRodiへサン・マルコ・ユニットを受け取る。MAS海上ユニットによってクレタ島へ運ぶことができる。

5. **追加のドイツ軍航空努力 [Extra German Air Effort] (10 VP)** — 開始時から、戦役に更なるドイツ軍航空ユニットを参加させることができた。自軍開始時部隊として、ドイツ軍プレイヤーは1つのJu-87と1つのJu-88 (2-3) 航空ユニットを受け取る。

6. **良好な飛行場整備 [Better Airfield Maintenance] (5 VP)** — ドイツ軍は、ギリシャ国内の飛行場に大きな問題を持ち、大部分が単なる埃っぽい農地で、整備された施設が全くなかった。早期の計画と努力、そしてちょっとした幸運があれば、こうした問題や整備不良を軽減できたかもしれない。このオプションでは、歴史的ゲームで4つのドイツ軍ユニットが後にその親大隊と共に計画的に到着する。これらは、以下のとおり。: 4/II/1 (E3048へ)、5/II/2と6/II/2 (E3033へ)、8/II/3 (第一波でW3922へ)。このオプションで、ドイツ軍は船団 #1の一部の代わりに第一波 (W3821へ)の一部として3/Pi7も受け取る。ドイツ軍プレイヤーは、これが自軍落下傘予備を大きく減少させることに注意すべきである。

7. **第2落下傘連隊 [2nd Para. Regiment] (30 VP)** — 第2落下傘連隊は、ドイツ軍「Mitte」グループの一部で、師団長の統率下にあった。師団長が途中で戦死しておらず、無線機と共に無事着地していた

ら、イギリス軍の抵抗が想像以上であるため、第二波又は少なくともその一部の命令変更を即断できたかもしれない。ドイツ軍プレイヤーは、自身の選択で、レティモ戦区の代わりにマレメ/スーダ戦区へ部隊全体を指定できる。これは、元々第3連隊の歴史的降下ヘクスのいずれかを目標にしなければならない。それでも第二波の一部として着地する。上記オプション #6は、このオプションと共に選択されなければならない（このような再指定を完遂できるのは、良好な飛行場のみであるため）。

8. **ギリシャ軍が親ドイツ軍 [Greek Army is Pro-German] (30 VP)** — ドイツ情報部は、クレタ人と多くのギリシャ人を親枢軸派と見なした。その一因は、4月の侵攻時に本土でとられた自由な降伏政策にあった。実際には、ギリシャ人は、ドイツ軍よりもイタリア軍を憎んでいただけで、ドイツ軍を阻止する方法がわからなかった。本土での自由主義的な政策が続けば、もっと多くのギリシャ人に考えさせることができたかもしれない。このオプションでは、すべてのギリシャ陸軍部隊（ただし民兵ユニットは不可）が中立となる。中立のギリシャ軍は攻撃できず、移動もできない。ドイツ軍と連合軍のユニットはその上を通過することができるが、ギリシャ軍ユニットとスタックして留まるできない。両陣営ともギリシャ軍を攻撃することができ、攻撃されたギリシャ軍は通常に防御する。21AMから開始して、すべてのギリシャ軍ユニットはギリシャ降伏表の適用を受ける。各ユニットについて1度解決し、ドイツ軍、連合軍のどちらかに与すか、さもなければプレイから取り去られる。

## ギリシャ降伏表

サイの目	結果
1~4	ドイツ軍ユニットになる
5~6	プレイから取り去る
7+	連合軍ユニットになる

### DRMs:

- +1 連合軍プレイヤーが自軍オプション#8を選択したら。
- +1 ドイツ軍ユニットによって攻撃された各ギリシャ軍ユニットについて
- 1 連合軍ユニットによって攻撃された各ギリシャ軍ユニットについて

たとえゲームの後半であっても、イタリア軍地上ユニットがクレタ島上に到着したら、全てのギリシャ軍は直ちに連合軍になる。

\*民兵ユニットは、常時連合軍に留まる。

**注釈:** このオプションの使用は、マップ上でいくらかの混乱を導き得る。なぜならば、(いくつかの色の)ギリシャ陸軍ユニットが、敵対する陣営に与す一定の可能性があるのである。この際に一方の陣営のギリシャ軍を示すため、スペアのマーカーを使用することを薦める。

# 連合軍のキャンペーン・オプション

連合軍プレイヤーは、選択したオプションの VP 合計がドイツ軍プレイヤーのオプションのそれを超過しない限り、下記のいずれかの数のオプションを選択できる。

**1. 連合軍の増援 [Allied Reinforcements] (可変 VPs)** — 侵攻の前に、更なる連合軍ユニットがクレタ島へ到着できた。連合軍プレイヤーは、下記のグループの 1 つのみを選択する。そのグループ内の全ユニットは、望むように、イラクリオン港又はスーダ港のどちらから 6 ヘクス以内に置かれる。各大隊グループは、同じヘクス内に一緒に置かれなければならない。

**10 VPs** 1 つの A+SH グループ (Tymbakion から 5 ユニットを取り去る)

**15 VPs** 2 つの Kings 大隊グループ

**15 VPs** 2 つの Queens 大隊グループ

選択されなかったグループは、それでも増援として使用可能。後の増援として他のグループを投入するための VP コストはない。

**2. 連合軍の重戦車 [Allied Heavy Tanks] (5VPs)** — 5月12日、チャーチルは地中海を通過する「タイガー」船団から 12 両の重歩兵戦車を提供した。歴史的には、これらは一ヶ月後にロンメルの特戦車砲の前で浪費されたが、クレタ島では決定的になり得た。重戦車をその完全戦力面に返し、歴史的に配備する。いまやこれらのユニットは、各 2 ステップを持つ。

**3. 更なる連合軍の装備 [More Allied Equipment] (可変 VPs)** — クレタ島の連合軍部隊は、無線機、シャベル、有刺鉄線、軽車両など、最も重要な野戦用具でさえ決定的に不足していた。このオプションは、これらの不足を補うものである。連合軍プレイヤーは、以下のオプションのいずれかを選択できる：

**5 VPs** 全ての連合軍 HQs の効果値を 2 ずつ増加させる。

**5 VPs** 連合軍の工兵タイプは、陣地を構築できる。それでもいくらか装備が不足していたので、連合軍プレイヤーはカウンター内容物内に用意された IP マーカーに限定される。IP は、都市内に構築できない。IP マーカーは、再使用できる。

ヘクス内に IP を構築するため、敵 ZOC 内にないいずれかの非疲労状態の工兵ユニットが、そのヘクス内で完全な移動フェイズを消費しなければならない。移動フェイズの終了時、マップ上に IP を置く。

**3 VPs** 自動車化—いずれかの夜間ターン中、そのゲーム・ターンのみについて、いずれかの 4 スタッキング・ポイントが 8 に増加した許容移動力を持つことができる。同じ 4 スタッキング・ポイントは、おそらく各夜間に自動車化できる。これらのユニットは、移動について「装輪式」地形コストを使用する。

**4. スーダ・エリアの移動 [Suda Area Movement] (10 VPs)** — スーダのイギリス軍司令官 E.C.ウェストン少将は、優秀な王立海兵隊を持ち得たが、歩兵司令官としてのスキルを欠いていた。このオプションでは、ウェストンは解任される。特別スーダ・エリア内のユニットは、ルール 4.64 の制限から解放される。スーダ・エリア内のいかなる数のユニットも、各ゲーム・ターンにスーダ・エリア境界を越えて移動できる。

**5. 連合軍の沿岸汽船 [Allied Coastal Steamer] (2 VPs)** — (手順については 17.5 を参照)。このオプションは、たとえ「海上なし」ゲームをプレイしていても使用可能。

**6. オーストラリア軍砲兵 [Australian Artillery] (35 VPs)** — エジプト内には、約 60 門の 25 ポンド砲の予備があった。これらが実際に送られた 75 mm 砲の代わりにクレタ島へ送られていたら、連合軍の防御は、どんな攻撃計画にも対処できたかもしれない。

a. 連合軍の開始時部隊に、特別にマークされた 6 ユニットのオーストラリア軍砲兵グループを加える。各戦区内に 2 つを置く。

b. カウンター内容物から以下の砲兵ユニットを削除する。： 27Fd NZ、28Fd、234md、5Fd Aus、6Fd Aus。

**7. 英国海軍 [Royal Navy] (8 VPs)** — 全ての連合軍海上ユニット（指定されたごとく登場する 22AM 増援を除く）と沿岸汽船は、開始時に使用可能。増援として通常に登場するユニットは、アレクサンドリア「航行準備」ボックス内で開始する。

**8. ギリシャ軍の良好武装 [Greeks Better Armed] (5VPs)** — 連合軍司令部が、ギリシャ軍歩兵ユニットにより多くの武器を供給する。以下のギリシャ軍ユニットについて、完全戦力面を使用する。： Herak/GK、C/1Gk、A/4Gk、A/5Gk、A/6Gk。これらのユニットは、各 2 ステップを持つ。

**9. 連合軍の再配備 [Allied Redeployment] (可変 VPs)** — 下記のいずれか 1 つのグループを選択する。そのグループ内の各ユニットは、初期セット・アップ中にゲーム・マップ上のどこかに再配備できる。

**25 VPs** レティモから：2/1 Aus と 2/11 Aus 大隊グループ (8 ユニット)

**25 VPs** イラクリオンから：2/4 Aus と 2 Lei 大隊グループ (8 ユニット)

**20 VPs** スーダ・エリアから：1 Welch と 1 Ranger 大隊グループ (6 ユニット)

**25 VPs** マレメから：28 maori 大隊グループと 1 Gk 連隊グループ (6 ユニット)



# 連合軍のキャンペーン・オプション

このヴァリエントは、連合軍プレイヤーのキャンペーン・オプションに加えることができる。他の全ての連合軍オプションと同じ条件下で、選択のために使用可能（すなわち、連合軍プレイヤーの選択は、ドイツ軍が自身のオプションで選択している VP の数によって制限される）。

## 10. イギリス軍戦闘機の存在 [British Fighter Presence] (可変 VP)

クレタ島における枢軸軍勝利の決定的な要因は、ドイツ軍ルフトヴァッフェによる完全な制空権だった。空中に敵なしで、ルフトヴァッフェは自由に地上の落下傘部隊にほぼ継続的な航空支援を提供でき、海上の英国海軍を攻撃できた。しかし、連合軍が島の上空に航空支援を維持できていたら、いったい何が起き得たのだろうか？ このヴァリエントは、島上空の様々な連合軍航空支援について VP との交換で、この好奇心をそそる「What if?」の検証をプレイヤー諸氏に認める。

このヴァリエントを選択しているとき、連合軍プレイヤーは 3 つの全般的な航空支援レベルから望むものを決定し、以下のごとく適切な VP を支払う。:

軽航空支援	10 VP
中航空支援	20 VP
重航空支援	40 VP

連合軍の航空支援レベルは日毎に変化するが、全般的に上記レベルに従う。

### 日毎航空支援レベルの判定

各 AM ゲーム・ターンの航空割当てフェイズの開始時、連合軍プレイヤーはサイを 1 つ振ってチャート A (右) で比較することで、自軍航空支援レベルを判定する。結果は、その日の実際の航空支援レベル (AM と PM ターン) である。

### 日毎航空支援レベルの影響

連合軍の日毎航空支援は、以下の潜在的な 3 つの影響を持つ。:

1. ドイツ軍がゲーム・マップ上のいずれかのヘクス又は隣接するいずれかの海上ゾーン又はクレタ島南部に対して航空任務を実行する度に (全ての妨害任務を含む)、その任務は連合軍航空支援によって迎撃される可能性がある。連合軍プレイヤーは、任務を実行している各航空ユニットに対してサイを 1 つ振る。

その日の航空支援の変化しているレベルについての迎撃のサイの目範囲は、以下のとおりである。:

軽: 1~2=迎撃、3~10=迎撃失敗
中: 1~4=迎撃、5~10=迎撃失敗
重: 1~5=迎撃、6~10=迎撃失敗

迎撃が発生したら、以下のごとくその結果は続く連合軍の AA 射撃の DRM として反映される。:

軽航空支援	-1 AA のサイ振りに
中航空支援	-2 AA のサイ振りに
重航空支援	-3 AA のサイ振りに

2. 連合軍が中又は重航空支援を選択したら、各昼間ゲーム・ターン中に航空ユニット (スピットファイア、ハリケーン、ブレンハイム等の統合をあらわしている) も受け取り、ゲーム・マップ上を占めている枢軸軍ユニットに対する爆撃 (のみ!) 任務を実行できる。

デザイン・ノート: 連合軍は、クレタ島で航空部隊が (理論上でも、このバリエーションでは) 近接航空支援任務を実行するために必要な通信能力を持っていなかった。

各航空ユニットは、ターン毎に 1 爆撃任務を実行できる。当該ターンに複数の航空ユニットが使用可能であると、ユニットは爆撃のために統合できる。

連合軍ユニットは AA 射撃を受けず、ルフトヴァッフェ・ユニットのように任務の割当てや修理サイクルに行かない。使用可能のサイ振りは、整備、迎撃、AA 射撃を考慮している。その結果は、実際に爆撃を実行する連合軍航空ユニットの数である。航空ユニットは、受け取ったターンに使用されなければならない。これらは、後のターンに使用するために取っておけない。

各昼間ターン中に爆撃できる航空ユニットの数を判定するため、連合軍プレイヤーは航空割当てフェイズのステップ 6 中に 1 つのサイを振る。使用可能な数はチャート B (左) である。

3. ドイツ軍の航空着地増援は、連合軍航空支援によって影響を受け得る。そのような影響を判定するため、ドイツ軍プレイヤーが航空着地増援をゲーム・マップ上に移した瞬間に、各航空着地ユニットについて連合軍プレイヤーはサイを 1 つ振る。チャート C を参照する。

サイの目	チャート A: 航空支援の全般的レベル		
	軽	中	重
1	中	重	重
2~8	軽	中	重
9~10	なし	軽	中

チャート B	サイの目	使用可能—中航空支援	使用可能—重航空支援
	1	3x 航空ユニット	5x 航空ユニット
	2~3	2x 航空ユニット	4x 航空ユニット
	4~5	1x 航空ユニット	3x 航空ユニット
	6~7	1x 航空ユニット	2x 航空ユニット
	8~9	ユニットなし	1x 航空ユニット
	10	ユニットなし	ユニットなし

チャート C: その日の連合軍航空支援レベル			
サイの目	軽	中	重
1	帰還	ステップ損失	ステップ損失—帰還
2	—	帰還	ステップ損失
3	—	帰還	帰還
4	—	—	帰還
5	—	—	帰還
6~10	—	—	—

- ・帰還したユニットは、ドイツ軍セットアップ・カードの航空着地増援エリア内のボックスへ戻される。ドイツ軍プレイヤーは、次の昼間ターンに再び着地を試みることができる。
- ・ステップ損失を被るが帰還ではないユニットは、目的地の飛行場へ到着するが 1 ステップを失う。