

War in the Aegean

by P. Moore (2005)

ヘクス=6.5km

ターン=1週間

地上ユニット

戦闘力

モラル

移動力

裏面は混乱状態

海軍ユニット

水上戦闘力

輸送能力

対空戦闘力

移動力

裏面は未発見、表面は発見状態

空軍ユニット

空戦戦闘力

空戦防御力

爆撃力

速力

裏面は飛行済み状態

3. スタッキング

スタッキング制限はない。

敵スタック内を確認できるのは戦闘時のみ。

本ゲームにZOC、補給概念はない。

発見

空軍ユニット、地上ユニットは常に発見状態。

海軍ユニットを攻撃するには、まず発見しなければならない。一度発見されたらゲーム終了まで発見状態。

敵海軍ユニットのヘクスに海軍ユニットで進入したら相互に6面を振り、1-4なら相手を発見。

R、TB、DBタイプの空軍ユニットが敵海軍ユニットのヘクスに進入したら6面を振り、1-3なら敵を発見し、TB、DBタイプならそのまま攻撃も可能。その他のタイプの空軍ユニットは、1でのみ発見。

沿岸監視隊：ドイツ海軍ユニットが連合軍監視隊ヘクスを通過したらなら6面を振り1-3で発見される。R O D O S、C A T T A V I Aのドイツ軍監視隊の3ヘクス以内を連合軍海軍ユニットが通過したら自動的に発見される。

4. シークエンス

各ターンは、さらにインパルスに分かれ、その数は可変である。各インパルスは、昼間もしくは夜間であり、インパルス開始時に決定する。

A：ターン開始アクション

6面を振り、順次以下を決定する。

海面状態、1-2：ラフ、3+無風

インパルス数：出目の通り

ドイツの空軍状態：5. 1参照

両軍は、F、FBタイプをCAP任務に配分する。5.

4. 9参照

インパルス手順

B：昼間/夜間決定：6面を振り、1-2：夜間、3+昼間

C：イニシアチブ決定：両者が6面を振り、大きい方が先攻となる。

先攻プレイヤーインパルス

D：空軍オペレーションフェイズAOP

各飛行済み空軍ユニットについて6面を振り、飛行場、港、空母にヒットがあれば+1修整、1-4なら表面に戻る。

各空軍ユニットのミッションを決定し順次解決していく。空軍ユニットはミッション完了後は基地に帰還しなければならない。

E：海軍オペレーションフェイズNOP

ドイツプレイヤーは潜水艦状態をチェックする。6. 6参照。

連合軍プレイヤーはタスクフォースの編成を決め、第1インパルスならミッションを決定する。

どちらのプレイヤーも自分の海軍ユニットのミッションを決定し、実行する。海軍ユニットは基地に帰還することはない。

F：地上オペレーションフェイズGOP

さらに、混乱回復、降下、地上移動、戦闘のセグメントに分かれている。空港と港へのヒットの回復も試みられる。7. 5参照。英軍工兵は飛行場の建設を試みられる。

上陸侵攻、イタリア軍の降伏チェック（7. 7参照）を実施する。

後攻プレイヤーインパルス

手番を入れ替えてD、E、Fを実施する。

ターン終了アクション

すべての空軍ユニットは自動的に表面に戻る。

5. 空軍オペレーションフェイズ

ルフトヴァフェチェック：ドイツプレイヤーは、ドイツ空軍ユニット表を自身の最初のインパルスにチェックする。

空港：ドイツプレイヤーは、Ju 87、Me 109Fをマップ上の空港に配備できる。Ar 196は、マップ上

の港に配備できる。その他の機種は盤外にのみ配備できる。

空港に配備／着陸できるユニット数の制限はないが、離陸能力は以下の制限がある。

港：Ar196 1ユニット

Karpathos 1ユニット

Kos 2ユニット

Samos 1ユニット

Rhodes 空港ごとに4ユニット

建設した空港 2ユニット

盤外 無制限

盤上の空港は、そのヘクスを友軍地上ユニットが単独で占拠した時に奪取できる。敵の空軍ユニットは離脱を試みられ、6面を振り1-3なら友軍ホールディングボックスへ移動する。4+なら全滅する。

空軍の移動

空軍ユニットは目標ヘクスを決め、そこへの最短距離ルートで移動する。ドイツ盤外ユニットは、盤の西端、北端のいずれかのヘクスから進入する。連合軍盤外MB、HBユニットは南端のいずれかのヘクスから進入する。

ほとんどの空軍ユニットは盤上からは無制限のレンジを持つ。

F、FBタイプのユニットは、以下の通り拡張レンジでミッションを実施できる。

連合軍のF、FBタイプの盤外配備のユニットは、拡張レンジを宣言した上で護衛ミッションのみを実施できる。

拡張レンジを宣言すると、攻撃力、防御力ともに-2修整を受けるが、1を下回ることはない。

FBタイプのユニットのみは、盤外配備でも爆撃ミッション、対地攻撃ミッションを拡張レンジで実施できるが、爆撃値は半分になる。

米軍のB17、B24は、盤上のどこにでも爆撃、対艦攻撃ミッションを実施できる。

航空ミッション

原則として1インパルスに各ユニットは1ミッションしか実施できない。

配置転換ミッション

友軍空港間を配置転換する。新しい空港はレンジ内になければならない。

偵察ミッション

敵海軍ユニットの発見を試みる。R、TB、DBタイプのみが実施できる。連合軍のTBタイプのみは、2ヘクスまでの距離から発見を試みられ、その場合は+1修整する。TB、DBタイプは発見後に直ちに対艦攻撃ミッションに切り替えて攻撃を実施できる。

DRACHE

ドイツ軍のDRACHEには、F282ヘリコプターが搭載されていた。このヘリコプターは偵察ミッション

のみを実施でき1-3で成功する。原則として、DRACHEのみに配備できる。他の地上ヘクスに着陸は可能だが、その場合は二度と飛行できない(全滅にはならない)。また、任務放棄の結果でも全滅する。

空輸ミッション

TRタイプのみが友軍の非自動車化地上ユニットを、友軍空港から他の友軍空港へと輸送できる。TR3ユニットで大隊サイズ地上ユニット1個を輸送できる。地上ユニットはAOP開始時に既に基地に空軍ユニットとスタックしていなければならない。輸送されたユニットは、GOPに通常通りに移動できる。輸送中に空軍ユニットが1つでも全滅すれば輸送していたユニットも全滅する。

空挺降下ミッション

パラシュート地上ユニットをTRタイプの空軍ユニットで空挺降下させる。各TRユニットは1個中隊を輸送できる。地上ユニットはAOP開始時にTRユニットとスタックしていなければならない。空輸と異なり、降下目標ヘクスは平地かラフであれば良く、敵ユニットがいても構わない。空対空戦闘と対空戦闘を完了させた後でパラシュートユニットは目標ヘクスに降下する。

爆撃ミッション

敵の港、空港、空軍ユニット、地上ユニットのいるヘクスへと移動し攻撃を実施する。TBタイプ以外で爆撃力が1以上のユニットが実施できる。F、FBタイプユニットが地上の敵空軍ユニットを攻撃する時は爆撃力+1修整。

タイプによって適切な爆撃表を使用して解決する。

目標：敵空港

RHODESの各空港は4ヒットで機能停止する。

KOSの各空港は2ヒットで機能停止する。

建設された空港は1ヒットで機能停止する。

機能停止するまでは、AOP開始時の飛行済みの回復に+1修整を受ける他は完全に機能する。

目標：敵港

各港は1ヒット目は機能に障害なく、2ヒット目で1ターンに1ユニットしか入港／出航できなくなり、3ヒットで機能停止する。1ヒットでも受けたら、AOP開始時の飛行済みの回復に+1修整を受ける。

ヒットを受けた時に着陸／着水している空軍ユニットは、6面を振り3-4なら飛行済みに、5-6なら全滅する。

目標：敵地上ユニット

1ヒットごとに1地上ユニットを混乱させる。混乱以上の効果はない。

対艦攻撃ミッション

発見している敵海軍ユニットを、TBS1以上またはTのコードがあるユニットで攻撃できる。目標ヘクスへ行き、適切な表を使って攻撃を解決する。

英軍TBタイプユニットは、ピンポイント爆撃表で+1修整を受ける。

ドイツDBタイプユニットはピンポイント爆撃表で+

1の修整を受ける。

修整はいずれの場合も最大で+2までである。

対艦ミサイル攻撃ミッション

対艦攻撃ミッションの特別な形態。D o 2 1 7 ユニットののみが実施できる。各ユニットは、発見している1海軍ユニットを指定して対艦攻撃ミッションと同様に実施する。ただし、CAPによる迎撃があった場合は、自動的に任務放棄になる。その代わり、本ミッションでは海軍ユニットによる対空射撃を受けることはない。ピンポイント爆撃表で+2の修整を加えて解決する。各ヒットは、敵ユニットに2ヒットずつを与える。

対地支援ミッション

友軍地上ユニットの敵地上ユニットに対する攻撃を支援する。TBタイプ以外の爆撃力が1以上のユニットで実施できる。目標ヘクスへ行き、後のGOPの戦闘セグメントで効果を発揮する。全支援空軍ユニットの合計爆撃力を友軍地上ユニットの戦闘力に加算できる。この地上支援戦闘力に地形の影響は及ばない。DBタイプが地上支援を実施する場合は、+1修整を得られる。他のタイプも参加する時には、この修正は得られない。

CAPミッション

F、FBタイプユニットのみが実施できる。任意のヘクスへ行きCAPマーカを第1インパルス面で載せておく。その位置で敵インパルス2回にわたってミッションを継続する。敵の一回目のインパルスが終了したら第2インパルス面に裏返す。敵空軍ユニットが進入してきたら、直ちに空戦を解決する。第2インパルスが終了した時点で基地に帰還する。

護衛ミッション

Fタイプユニットのみが実施できる。この任務単独、または他の任務と共同で目標ヘクスへと飛行する。敵のCAPがいなければ何も起きない。敵CAPがいれば空戦となる。護衛ミッションとCAPの空戦後、生き残ったCAPは他の任務を実施する空軍ユニットに対する空戦を実施する。その後で他の任務を実施する。

5. 5 空戦

空戦は友軍空軍ユニットが敵CAPヘクスに進入した時に発生し、義務であり同時解決である。

ミッション実施側のプレイヤーは、護衛ミッションと、他のミッションとに空軍ユニットを分割する。

同時にCAP側のプレイヤーは、護衛攻撃と、ミッション攻撃にユニットを分割する。ただし、少なくとも護衛ユニットに対して1対1で護衛攻撃を割り当てなければならない。

護衛ユニット側が多い場合は、余分の護衛ユニットを任意のCAPユニットへの攻撃に割り当てられる。

この記述は上記の護衛ミッションの説明と違うルールになっている。

上記で割り当てた組合せに従って護衛とCAPの間の戦闘を解決する。この戦闘に参加したユニットは、以後

の手順には参加できない。

任意のCAPに割り当てた余分の護衛の戦闘を解決する。この場合は、護衛側が一方的に攻撃する。

護衛に割り当てた後に余分のCAPが残っていれば、これを他のミッションのユニットに割り当て、一方的に攻撃する。

これで空戦は終了し、生き残った他のミッションの空軍ユニットはミッションを実行する。

個々の空戦は、攻撃側の攻撃力から防御側の防御力を引いて戦力差を出して空戦表で解決する。敵よりも速度が速い場合には速度差分だけ右に、遅い場合は左にコラムシフトする。戦闘解決は10面を振り、以下の修整を実施する。

-2 : FがHを攻撃する

-1 : FがF、FB以外を攻撃する

+1 : 他のタイプがF、FBタイプを攻撃する

結果は、Aは任務放棄、Kは撃墜である。

多対1ユニットの空戦

上記のルールによれば余分のユニットは一方的に攻撃を実施するので、本項のルールは必要ないはずである。

多数側は任意の順番で空戦を実施し、速度に関しては常に一番速いユニットを利用してコラムシフトを適用する。

対空射撃

対空砲ユニットは戦闘力が対空射撃力である。海軍ユニットは固有の対空射撃力を有する。施設は以下の固有の対空射撃力を有する。

空港：4、LEROS、KOSの港：1、RHODESの港：3

空戦終了後に対空射撃を実施する。対空射撃力は全て合計し、対空射撃結果表で6面を振って判定する。

-2 : 夜間

-1 : 目標がAS、H、HB、Bを含んでいる。

+1 : 目標がDB、TB、TRを含んでいる。

0 : 目標はF、FBのみである。

結果は影響を受ける空軍ユニット数である。

影響を受けた各ユニットについて10面を振り、

1-3 : 全滅、4-8 : 任務放棄、9 : 任務放棄だが今回の任務は解決する(?)、10 : 全滅だが今回の任務は解決する。

爆撃解決

2つのCRTのいずれかを使用して解決する。

HB、B、FB、Fタイプは、水平爆撃表を使用して、全部の爆撃力を合計して解決する。

AS、DB、TBタイプは、ユニットごとにピンポイント爆撃表を使用して解決する。

ただし、対地支援ミッションは、爆撃力を友軍の地上ユニットの戦闘力に加算するので、最終的には地上戦闘

結果表を使用することになる。

爆撃、対艦攻撃、対地支援任務に参加するFタイプユニットは、空戦攻撃力と防御力に-2の修整を受けるが、1を下回ることはない。また、空戦に巻き込まれた場合に、爆装を放棄して上記修整を回避することができる。

5. 8 夜間空軍ミッション

空軍ユニットのタイプで、頭にNが付いているものは夜間ミッション可能機である。

夜間でも偵察ミッションと対艦ミサイル攻撃ミッション以外のミッション実施可能である。

夜間CAPミッションに付いている場合は、ユニットを90度回転させて夜間出撃であることを示し、これは昼間ミッションの敵機に対しては影響を持たない。逆に夜間ミッション機は、昼間CAPミッション機の影響を受けない。

5. 9 米空軍

米空軍は3ターン終了後に、アコレイド作戦が効力を発揮すると登場する(8. 4. 5参照)。

米軍爆撃機は、対地支援ミッションを実施できない。

6. 海軍オペレーションフェイズNOP

海軍ユニットは港に配備する。ドイツ軍はRHODESの港を支配しており、他の港はイタリア軍が支配している。

港は、当該ヘクスを単独で占拠している陣営が支配する。

海軍ユニットは、海ヘクスを各1移動力で移動する。海面状態がラフなら、海軍ユニットの移動力は1/3(切捨て)になる。もし0になってしまうなら、奇数インパルスのみ1ヘクスだけ移動できる。

6. 2. 2 潜水艦

浮上潜水艦は、無風海面を1移動力で移動する。ラフなら移動力は1/2(切捨て)になる。

潜航潜水艦は、1ヘクスだけ移動する。

浮上するか潜航するかを、インパルス開始時に決定する。潜航は連続2インパルスまでしか実施できない。

英軍駆逐艦以外の海軍ユニットは、無期限に出航してられる。

HUNT級は、3インパルスまで航行可能である。FLEET級は、完全1ゲームターンまで航行可能である。

航行限界を越えると、直ちに除去されホールディングボックスに移される。

6. 3 海軍ミッション

海軍オペレーションフェイズに、各海軍ユニットは原則として1ミッションを実施できる。

輸送ミッション

軽巡洋艦、駆逐艦、輸送艦、トローラー、上陸艇は、1大隊/3中隊までの陸軍ユニットを輸送できる。インパルスを陸軍ユニットと港でスタックした状態で開始すること。

輸送は友軍港同士、または盤外ボックスとの間でのみ実施できる。輸送された陸軍ユニットは、地上オペレーションフェイズに通常通り移動できる。

強襲ミッション

ドイツプレイヤーのみは、島嶼の海岸ヘクスに対して、上陸艇のみで実施できる。海軍ユニットは地上ユニットと一緒にインパルスを開始する必要はなく、友軍港へと移動して乗船させ、さらに目的地へと移動できる。任意の海岸を選べ、敵ユニットがいても良い。上陸したインパルスには、地上ユニットも上陸艇もそれ以上の移動はできない。

例外：連合軍プレイヤーは、イタリア軍に対して、あるいはロードス島に対してのみ強襲を実施できる。ランディングシップ、ランディングクラフト、トランスポートが利用できる。

機雷敷設ミッション

枢軸軍のマインレイヤー、トルピードボートA/B、駆逐艦は、機雷敷設能力がある。各ユニットは1ターンに1ヘクスに対してのみ実施でき、一度敷設された機雷はゲーム終了まで存続する。機雷敷設ヘクスに入った連合軍海軍ユニットは、6面を振り、4-6なら触雷する。戦艦、空母、護衛空母は、2ヒットを受ける。その他のタイプは沈没する。

海軍砲撃ミッション

戦艦、軽巡洋艦、駆逐艦のみが、海岸ヘクスへ移動し、敵港、空港、空軍ユニット地上ユニットを攻撃できる。各目標へのヒットは、爆撃ミッションと同様の効果を持つ。

海軍インターセプトミッション

戦艦、軽巡洋艦、駆逐艦、トルピードボートA/B、潜水艦のみが、敵海軍ユニットのヘクスへ移動し、敵を発見した上で水上戦を実施できる。

6. 4 海戦

敵味方の海軍ユニットが同じヘクスを占め、少なくとも一方が敵を発見しているなら、発見している側の任意で海戦を実施できる。もし相手に発見されていない側が攻撃するなら、その時点で自動的に発見される。

もし主要ユニット(戦艦、空母、護衛空母)がいるなら、2ラウンド制で実施する。いなければ、1ラウンド制で実施する。

2ラウンド制の場合は、第1ラウンドは主要ユニットのみが攻撃を実施できる。水上戦闘力を合計し、海軍水上戦闘結果表で解決する。

第2ラウンド、または1ラウンド制の場合には全ての海軍ユニットが攻撃を実施でき、同様に解決する。

攻撃は同時に実施されたものと見なす。

連合軍の攻撃は常に-1修整（レーダーの優位性）。

ランディングクラフト、ランディングシップ、トランスポート、トローラーを含む敵を攻撃する時には、-1修整。

夜間であれば+2修整。

得られる結果は、合計ヒット数である。

ヒットの配分は、攻撃したプレイヤーが実施する。本ゲームでは、海戦において一部の艦艇をスクリーンすることはできない。

軽巡洋艦、駆逐艦は、最初のヒットで対空戦闘力と速度の半分を喪失する。二番目のヒットで沈没する。駆逐艦については、6面を振り、そのターン数後に増援として再登場する。

護衛空母は、最初のヒットで対空戦闘力と速度の半分を喪失する。二番目のヒットで飛行甲板が使用不能になる。三番目のヒットで沈没する。

空母は、最初のヒットで対空戦闘力と速度の半分を喪失する。以後、この空母上で回復チェックする空軍ユニットのダイスに+1修整する。二番目のヒットで飛行甲板が使用不能になる。三番目のヒットで残っている対空戦闘力を失う。四番目のヒットで沈没する。

戦艦は、特別な副次損害はなく、6番目のヒットで沈没する。

それ以外のタイプは、最初のヒットで沈没する。本ゲームでは、海軍ユニットのヒットを修理できない。

規定のラウンドが終了したら、より多くのヒットを受けた側は隣接ヘクスへ退去する。**(同点の場合の規定は原文に記述がない)**

6. 4. 4 潜水艦戦闘

潜水艦は1インパルスに1回しか攻撃できない。目標を指定し6面を振る、4-6なら目標を補足できる。失敗した場合は、もう一回だけ別の目標を指定して試みられる。二回目は-1修整を受ける。二回目も失敗した場合は、そのインパルスはもう攻撃できない。また、判定の出目が1だった場合は、逆に潜水艦が捕捉されて攻撃され沈没する。

潜水艦の攻撃は、6面を振り、戦艦なら6で、軽巡洋艦と駆逐艦なら5-6で、その他の艦なら4-6でヒットする。ヒットの効果は通常海戦と同様である。

本ゲームでは、潜航中の潜水艦に対して能動的に攻撃する手段はない。

6. 5 連合軍のタスクフォース

連合軍プレイヤーターンに、連合軍はタスクフォースを編成できる。

- 1：タスクフォースの編成艦を決め
- 2：進入ヘクスを決め
- 3：目的地を決め
- 4：任務を決め

5：タスクフォースマーカーを決める。

任務完了後、直ちにタスクフォースマーカーは解散し、構成ユニットを盤上に展開する。

タスクフォースは、少なくとも3ユニットの駆逐艦を含まなければならない。

タスクフォースの構成変更はできない。

タスクフォースは、盤外から進入する場合は未発見状態で、トルコ水域から出航する場合は発見状態で配置する。

タスクフォースが発見されたら、敵に構成内容を開示する。

6. 6 ドイツ海軍の制限事項

ドイツ軍プレイヤーは、第1ターンの最初の自軍インパルスのNOP開始時に6面を振る。1、2なら、その数の潜水艦をゲーム期間中使用可能である。3-5なら、次のターンに改めて振り直す。6が出た場合は、ゲーム中、ドイツ軍は潜水艦を使用できない。

6. 7 空母

英軍空母、護衛空母は、海軍ミッションと空軍ミッションの双方を実施できる。

また、これらを含む海軍ユニットは、敵海軍ユニットと同一ヘクスになった場合の発見時に1-5で発見できる。

空母はFタイプ4、TBタイプ2ユニットを搭載しているため、空母とマークされているものを使用すること。

護衛空母はFタイプ2、TBタイプ1ユニットを搭載している。同様に空母とマークされているものを使用すること。

7 地上オペレーションフェイズ (GOP)

混乱回復セグメント

地上ユニットは混乱することがある。あるヘクスの地上ユニットが混乱する時は、そのヘクスの全ユニットが混乱する。**(爆撃ミッションの地上ユニットへの影響の説明と矛盾している)**

混乱したユニットは、攻撃や空港の修理を実施できない。

自軍の次回の地上オペレーション開始時の混乱回復セグメントに自動的に回復する。

空挺降下セグメント

混乱チェック：降下するユニット毎に6面を振る。敵ユニット、またはラフに降下する場合は-1修整、夜間であれば-2修整するが、累積しない。

混乱すると戦闘力が半分になる。夜間降下で混乱した場合には、降下ヘクスから隣接する敵がいないヘクスへと撤退すること。

降下戦闘解決：

敵ユニット上に降下した非混乱ユニットは、攻撃の義務

があり、状態が解消されるまで毎ラウンド攻撃を継続しなければならない。この場合には戦闘前モラルチェックは必要ない。この攻撃の最初のラウンドには、奇襲による+2修整を受けられる。

隣接する友軍ユニットがあれば、地上オペレーションの移動セグメントに同一ヘクスへ突入して共同攻撃を実施できる。

移動セグメント

全地上ユニットは、1移動力を持っている。道路移動することで、2ヘクス移動することが可能である。

戦闘セグメント

同一ヘクスにおいて戦闘は義務である。隣接する砲兵は、戦闘力を加算できる。

同一ヘクスの敵味方は、戦闘の解決によってしかヘクスを離脱できない。追加のユニットを進入させることはできるが、戦闘に参加しなければならない。ヘクス内の戦力は一体として扱い、分割できない。1：2未満での攻撃は、自動的にA eとなる。

戦闘前モラルチェック

戦闘前に攻撃側のユニットはモラルチェックする。失敗したユニットは攻撃に参加できない。全攻撃ユニットが失敗した場合には、防御側のモラルチェックは不要になる。

攻撃側が終わったら、防御側もモラルチェックをする。失敗した場合、その戦闘に関してモラル1修整して処理する。

解決手順

戦闘力を合計し、戦闘力修整があれば適用する。戦闘比に直し、常に防御側の有利に切捨てる。十面を振り、地上戦闘結果表で判定する。

戦闘力修整

港、ラフでは、防御側の戦闘力は2倍になる。攻撃側は、地上支援ミッションの空軍ユニットの爆撃力を加算できる。

混乱しているユニットは、攻撃でも防御でも戦闘力半分である。

ダイス修整

地上支援しているDBタイプの空軍ユニットごとに+1。互いの最高のモラルを比較し、攻撃側が高ければ+1、防御側が高ければ-1。修整の限界は、+2/-2までである。

退却と戦闘後前進

退却を指示された側は、隣接する空/友軍ヘクスへと退却する。攻撃側は原則として進入してきた元ヘクスへと退却する。退却できない場合は全滅する。

追加ラウンド

最初のラウンド終了後に両軍がヘクス内に残った場合、もし攻撃側にリーダーがいれば直ちに追加ラウンドを実

施する。いない場合は6面を振り、偶数なら追加ラウンドを実施し、奇数なら攻撃側が撤退する。これは、ヘクスに両方のユニットが残る限り反復する。

ヒット除去セグメント

(このセグメントはシークエンスの説明には存在しない)

プレイヤーはヒットを受けている港や空港からヒットの除去をインパルスに1回だけ試みられる。少なくとも1個の自軍陸軍ユニットがいなければならない。6面を振り、1-2ならヒット1を除去する。

7.6 工兵

連合軍の工兵は、新規空港を建設できる。

混乱状態でない工兵ユニットが、ラフでも港でもないヘクスにいて、移動セグメント全体を建設に費やしたなら空港建設マーカーを上下反転した状態で配置する。そして、次の自軍地上オペレーションフェイズの終了時点まで工兵ユニットが通常状態を当該ヘクスで維持できればマーカーを正転させ完成させる。この間、移動、戦闘は一切できず、もし発生した場合は建設は最初からやり直しになる。また、建設中に爆撃でヒットを受けた場合には、2ヒットにつき完成期限が1インパルスずつ延長される。

上陸侵攻

イタリア降伏チェック

イタリア支配港の支配状態は、ドイツ、イギリスが進入してきた時点でチェックする。6面を振り、3-6ならイタリア軍は直ちに降伏する。1-2なら、イタリア軍は抵抗する。この場合、連合軍プレイヤーは、強襲上陸ミッションとして攻撃を解決しなければならない(ドイツについて記述がないが、当然、強襲上陸になると思われる)。

なお、開始時にイタリアが支配している島嶼の未占拠の港については、1戦力の固有守備隊がいるものとする。別にイタリア軍ユニットがいる場合は、固有守備隊はないものとする。固有守備隊は、退却の結果を受けると消滅する。なお、同じ島嶼にいる全てのイタリア軍は、最初に判定したイタリア軍ユニット(もしくは固有戦力)と行動を共にする。

固有戦力についてはモラルのパラメーターがないが、一般のユニットより低いモラルを持つものと思われる。

コス島侵攻

コス島に連合軍が侵攻したなら上述のようにイタリア軍の降伏判定をする。コス島が連合軍支配になったら直後の空軍オペレーションフェイズに、Det/74、Det7の2個スコードロンを配置転換ミッションで盤外からコス島の空港へと移動させる。

レロス島侵攻

もし連合軍が単独で（ドイツ軍がいないと言う意味であり、降伏したイタリア軍はいても良い）レロス島を占拠したなら、レロス島に入港しているイタリア軍海軍ユニットは連合軍に参加し、次のターンから連合軍プレイヤーの指揮下に入る。

これらのイタリア海軍ユニットは、ドイツ軍が先に侵攻し、イタリア軍がドイツ軍に降伏した場合には同様にドイツ軍の指揮下に入る。

イタリア軍が抵抗した場合は、これらの海軍ユニットは直ちにゲームから取り除く。どちらの陣営も、これらに関するVPを受け取ることはない。

他の島の侵攻

連合軍が、コス、レロスの少なくとも一方を支配してからでなければ、他の島の侵攻に当たってのイタリア軍降伏チェックは、6でのみ降伏に修整される。

9. 勝利条件

ゲーム終了時に得点計算して判定する。

以下の表に従って両軍の得点を計算し、ドイツの得点を連合軍の得点から引いて差を求める。

島嶼の支配

- 35 ロードス島
- 15 コス島
- 15 サモス島
- 10 レロス島
- 3 アモルゴス島
- 3 ナクソス島
- 2 アスティパリア島
- 1 パトモス島
- 1 カリムノス島

（原文にはアモルゴス島が2回示されているが単なる重複と思われる）

- 5 沈めた連合軍の主要海軍ユニットごとに
- 2 沈めた連合軍の軽巡洋艦、駆逐艦、輸送艦ごとに
- 1 除去した連合軍のB17、B24ごとに

d r 連合軍がロードス島への侵攻を実施した場合に、ドイツ軍は終了時にd rして、その分のVPを得る。

ドイツ軍が島嶼の支配を得るには、連合軍の沿岸監視ユニットを除去する必要がある。

連合軍がロードス島への侵攻を実施しなかった場合は、得られた差が1以上なら連合軍の勝利である。

連合軍がロードス島への侵攻を実施した場合は、得られた差が30以上なら連合軍の勝利である。

8. セットアップ

ゲームは、基本的に10ターンだが、連合軍の選択によって第11ターンを実施できる。

セットアップは、枢軸軍が先に行う。

第1ターンのインパルス数は自動的に2であり、イニシアチブはいずれも連合軍である。

枢軸側セットアップ

イタリア陸軍

1531 2/50

1630 3/50

2425 7/50

2524 8/50

2122 Misc/1

3024 Misc/2

3211 coastal defense battalion

KOS島の任意のヘクス coastal defense battalion

3420 7/6

3522 8/6

1/50、4/50、9/50、5/50砲兵の4ユニットは、4726、4828、4930、5026、5020のいずれかに一ユニットずつ。

イタリア海軍

2524

駆逐艦 EURO、

機雷敷設艦 LEGNANO、

輸送艦 PRODE

これらはドイツか連合軍がレロス島に侵攻してくるまで移動できない。

ドイツ陸軍

4726 PANZER JAEGER/R

ロードス島

1/R、2/R、3/R、MISC/R、

806/R 高射砲、99偵察、4/99砲兵、

ただし以下のヘクスに少なくとも1ユニットを置くこと。4828、4726、4923、5020。

ロードス島初期配置ユニットは、ゲームを通じてロードス島から出ることにはできない。

5010 6/99

ドイツ空軍

ロードス島の空港

Ju-87×12ユニット

I/StG3、II/StG3

ドイツ空軍表で得られる可能性があるユニット
2/NAG2、3/NAG2(4)、
IV/JG27(4)、II/ZG26(2)、
2/123(2)、I/TG4(5)、
1/SAG125、3/SAG125(4)

ドイツ海軍

盤外

水雷艇10、14、19、
機雷敷設艦 Zeus、
第9FLOTILA(3)

4521 輸送艦 PLUTO

6.6で登場する可能性がある潜水艦
U565、U596

枢軸軍増援

ドイツ陸軍の増援は盤外に登場するので、ルールに従って輸送しなければならない。

ドイツ海軍の増援は登場するターンに指定の盤端から10面ロール分のヘクス数以内に展開する。

ターン3

1パラシュート大隊、2パラシュート連隊、
2FALLSHRIMAJAEGER師団

4201から5501の盤端

12水雷艇FLOTILA(2)、
輸送艦 OLYMPUS、SAVONA、KARI、
TRAPIANI、SCHFINNO、
上陸艇×3、
トローラー×2

上記に輸送されている

780工兵中隊、2/16/22、2/65/22
2、3、4ルフトヴァフェ、
15パラシュート中隊/ブランデンブルグ師団、
1/1/ブランデンブルグ師団、
リーダー SALTERN、ASCHOFF

3001から3601の盤端

21水雷艇FLOTILA(2)、
機雷敷設艦 DRACHEと、そのヘリコプター、
輸送艦 INGBERG、上陸艇×1

上記に輸送されている

3/440/22、1/FJ/ブランデンブルグ師団、

ターン4

3001から3601の盤端

機雷敷設艦×1、

輸送艦OLYMPIA、上陸艇×1

上記に輸送されている9、10KRIEGSMAR
INE 海軍中隊

ターン5

盤外(ギリシャ/クレタ)

I/KG26(2)、I/KG30(2)、
III/JG27(4)、II/KG6(3)、
II/KG51(2)、2/SAG125(4)、
4/SAG125(2)、2/TG4(2)、
イタリア空軍 MACCHI202×2

3001から3601の盤端

機雷敷設艦×1、

輸送艦SINFRA

上記に輸送されている1/12/11ルフトヴァフ
ェ大隊

ターン6

盤外

I/KG100(3)

1001から2501の盤端

輸送艦GERTRUDE

上記に輸送されている3/1JAEGER/ブラン
デンブルグ師団、88mm砲兵、14パラシュート中隊

例外：連合軍のロードス島侵攻が既に発生していれば、3001から3601に進入する。

ターン8

盤外

2/2パラシュート/FALLSHRIMAJAEGER
師団

2201から2601の盤端

水雷艇15、16、17、
上陸艇×1

上記に輸送されている3/1/ブランデンブルグ師
団

連合軍セットアップ

盤外

B、D/RIF、1/11パラシュート大隊、
2/4LtAA、Misc

CoastWatcher×2

カリモス島と、アスティパリア島に

空軍

Det/7SAAF、Det/46、

Det/74、Det/237、Det/274、
Det/454、Det/580
127 (2)、150 (2)、213 (2)、
216 (2)、227 (2)、252 (2)、

海軍

3326 (発見状態)

駆逐艦CROOME、HURWORTH、
輸送艦DOMAINE

上記に輸送されているA、C/RIF、
B/RWK、リーダーTILNEY

4228 (発見状態)

駆逐艦FAULKNER、
42SBSモーターローンチ (2)、
輸送艦PALOPO

上記に輸送されている1/DLI、2901AA中
隊、リーダーKENYON

2030 (発見状態)

輸送艦SUTEJ

上記に輸送されているA、C、D/RWK

盤外

地図南端から未発見状態で進入するか、トルコ水域から
発見状態で進入する

駆逐艦ECLIPSE、INTREPID、
QUEEN OLGA、
潜水艦 MAQUSE、KONCLOUR

連合軍プレイヤーはゲーム開始時に6面を振り、1が
出たなら戦艦HOWE、KING GEORGE Vを、
上記の盤外ユニットに加えて使用できる。なお、これら
は3ターンの第2インパルス終了時にゲームから取り除
かれる(転出)。なお、これら戦艦は南端からのみ進入す
る。

2以上の目が出た場合でも使用できるが、その場合に
は1隻ごとに目と1との差のVPを枢軸軍に計上する。

連合軍増援

陸軍の増援は全て盤外に登場し、適切な輸送手段で輸
送して盤上に進入させる。

海軍へ盤南端から未発見状態で進入する。

ターン2

南端もしくはトルコ水域

潜水艦Unruly

アメリカ空軍

B17×2、B24×2、P38×4

米爆撃ユニットは、爆撃ミッションと、対艦攻撃ミ
ッションのみを実施できる。

ターン3

南端もしくはトルコ水域

駆逐艦ALDENHAM、FURY、
MIROULIS、PANTHER、
THEMISTOCLES、
軽巡洋艦AURORA、CARLISLE、
DIDO、PENELOPE、SIRUS
潜水艦TORBAY

アメリカ空軍

B17×2、B24×2、P38×4

米爆撃ユニットは、爆撃ミッションと、対艦攻撃ミ
ッションのみを実施できる。

ターン4

南端もしくはトルコ水域

駆逐艦ROCKWOOD、HURSLEY、
PENN、PETARD、
護衛艦DULVERTON
輸送艦KORITZA

ターン5

連合軍の最初のインパルス開始時に6面を振り、アコ
レード作戦(ロードス島侵攻作戦)の実施を決める。

1-3なら作戦開始であり、また6面を振る。それ以
外なら延期なので、次のインパルス以降に同様に判定す
る。このターン中に発生しなければ中止となる。

選択ルール

上記の作戦中止の場合でも連合軍は作戦を実施できる
が、その場合は全ての失敗のdrの合計のお1/2(切
上げ)をドイツ軍のVPに計上する。

上陸艇×6

第10インド師団の、9個歩兵大隊、3個砲兵大隊、
13AT、RNFHW、DOY偵察
第2重AA、第41軽AA大隊、
第9装甲連隊
4/13FRONTIER FORCE大隊(別にdrして1
-3でのみ参加)

駆逐艦×6

空母FORMIDABLE

任意の戦艦1隻(ペナルティは不要)

上記のロードス島侵攻部隊は、盤南端から進入し、ロ
ードス島の5119、5120、5121、5122、
5126、5028、5030のいずれかのヘクスに強
襲ミッションを実施する。

また、作戦実施時には、以下が利用可能になる。

P38×4、

第39ボウファイター(2)、
第40、70ウェリントン、
B、C、D/11パラシュート大隊

パラシュート大隊は盤外に登場し、空挺降下ミッションでロードス島の平地へクスに降下できる。

選択ルール

P38ユニットは、ヘクス列3300以南では、拡張レンジを宣言しないで活動可能である。

ターン6

盤外：4/Buffs大隊

ターン7

盤外：1/KO大隊

南端もしくはトルコ水域

駆逐艦ADRIAS、PINDOS、ECHO

潜水艦SIMOON

さらに、アコレード作戦が発動していなければ6面を振り、1が出たら下記も登場する。

空母FORMIDABLE、

護衛空母ATTACKER、HUNTER、

および上記の艦載機

ターン8

南端もしくはトルコ水域

駆逐艦EXMOOR、BLENCATHRA、

軽巡洋艦FANTASQUE、TERRIBLE

ターン9

南端もしくはトルコ水域

駆逐艦POLA、EOLA、KRAKOWIAK

2014/4/27