



おそらく、初心者が *Air Assault on Crete* の競技で成功するための最も難しい面は、最終的な勝利又は敗北への計画の動機付である。このゲームでは、競技者が行うことの多くは、第1ターンの前に決められている。連合軍競技者については、最も困難なタスクは、初期の空挺攻撃に対抗するための自軍ユニットの配置である。独軍競技者については、ゲーム全体の様相は、自軍輸送船団の上陸場所と最初の空挺大隊をどのように配置するかによって決せられる。いったんこれらの決断が行われたら、両競技者は究極的に勝利か敗北かの戦闘過程に、否応なく従することになる。以下の小論は、ゲーム前の選択である計画と実施に不慣れた競技者を手助けするために書かれたものである。

独軍競技者

戦術的状況: 独軍競技者は、攻撃側である。最初の最も重要な目標は、3つの飛行場の1つを占領することにある。これは容易ならざることだ。独軍競技者は、以下の現実と直面することになる。:

1. 編成表の登場順に従い、3つ全ての飛行場への攻撃を強要される。
2. 3つの各空挺部隊は、分散して孤立しており、相互に直接支援できない。
3. 最も占領が容易な飛行場はマレメである。他の2つ、レティモとイラクリオンは、奪取できない可能性がある。
4. ターン8の前に1つの飛行場の部隊を他の部隊が支援するには、距離が遠すぎて時間が短すぎる。
5. 独空軍は決定的な潜在能力を持ち、**もしも**正しく使用されれば最強の兵器である。
6. 輸送船団は、その不確実性により決定的なものではないので、これらに期待してはならない。ただし、しばしばその思いがけない到着は、拮抗したゲームのバランスに一石を投げ得る。

戦術的選択肢: 不幸にも、独軍競技者は戦術的即興性の機会からかけ離れた、攻撃様

式の規定に縛られている。独軍競技者は、ターン8までに1つの飛行場を所持しなければならず、さもなければゲームは敗北である。概して、以下の2つの一般的な選択肢を持つ。:

1. 空軍力、輸送船団、増援を全てマレメに投入し、とことんやる。あるいは、次の選択肢もある。:
2. マレメ/スーダ戦区を最初のターンの部隊のみで攻撃し、他の2つの戦区の1つで、飛行場の占領を認める部隊バランスの優位性を認める期待をかけて、グライダー大隊、空挺増援、空軍力、輸送船団で増強する。

最初の方法は、マレメ攻略部隊を飛行場の東に降下させ、西に遮断部隊を降下させることを要求する。スーダ攻略部隊は、可能な限りマレメ/スーダ戦区ラインの近くに降下させ、連合軍部隊を2つに分断するため、マレメと/又はガラタスへ向けて進撃させる。グライダー大隊と空挺増援は、マレメに降下させる。輸送船団はキッサモス、マレメ、ガラタス海岸のいずれかを目標にする。空軍力は、マレメ戦区内で陸上攻撃の直接支援と、スーダ戦区内で道路移動妨害に使用する。

二番目の方法は、成功するため一定量のごまかしに依存する。この方法を使用して成功するためには、連合軍競技者にマレメ戦区内で全力攻撃があると思わせなければならない。この方法でマレメ攻略部隊は、前と同様に降下する。ただし、スーダ攻略部隊は、連合軍のスーダとイェリオエオポリス間の移動を完全に遮断するため、スーダ港の近郊に降下させる。グライダー大隊は、レティモ又はイラクリオンのどちらか主攻撃目標となる戦区内に降下させる。全ての輸送船団と追加の空挺増援は、関係する同じ戦区内に投入し、飛行場(レティモ又はイラクリオン)への進撃をターン6、7、8中に行えるようにする。この期間中、全てのBとFBユニットは、陸上攻撃の直接支援に使用される。戦闘機は、スーダ/イェリオエオポリス戦区内で、連合軍の道路移動を妨害する。

これらのどのプランも、確実なものを保証しない。ただし、二番目のプランは、独軍競技者が1つの飛行場に対して全てを投入する代わりに、2つの飛行場のどちらか1つを占領するより良い機会を認める。

戦術的ヒント: これは、初心者を手助けするための様々な戦術の集成である。

1. 最初のターンの *HMS* ヨークを攻撃せよ。空軍力は、このターン中は大したことができず、後のターンでは逆に忙し過ぎるだろう。
2. 一定の致命的な状況(例えば「高射砲兵部隊の罠」)では、最初のターンの、高射砲兵部隊陣地と疑われる場所に「盲目爆撃」をやってみる価値はある。
3. 輸送船団が上陸する前のターンの、意図した上陸地点を射程内に持つことが露見された全ての海岸砲兵部隊を無力化すること。実際の到着ターン中に繰り返すこと。
4. 一切を考慮すると、昼間輸送船団の上陸がおそらく最良である。海岸砲兵は、夜間に無力化させることができないからだ。
5. 最初の落下傘降下で、RHQ と DHQ ユニットの防護せよ。これらは、たとえ全く使い勝手が悪くても、多くのポイント価値がある。

連合軍競技者

戦術的状況: 連合軍競技者は、防御側である。そして厳しい問題にも直面している。:

1. 使用可能な連合軍部隊は、全ての戦区を万全に守るために十分ではない。
2. 最も重要な戦区は、マレメ/スーダである。
3. レティモとイラクリオンの部隊は、これらの戦区内で想定される独軍の攻撃に対し、自軍を保持できる50%以上の機会を持つ。
4. 撤収の目的において、イラクリオンは最も容易で、レティモは最も困難である。ただし、最も重要な撤収ルートは、スーダからイェリオエオポリスへと続く道路である。もしもスーダ港が占領されたら、これは連合軍ユニットの大部分が脱出する唯一の道路である。

戦術的選択肢：連合軍競技者は、勝利の可能性をもたらす2つの道筋を持つ。：ゲームの8番目のターンに独軍競技者が1つの飛行場を持つことを妨げるか、又はそれに失敗したら、連合軍ユニットを撤収させることである。最初のタスクは、困難である。二番目のタスクは多少容易だが、完璧な戦術的遂行が要求される。撤収の最大の危機は、スーダとイエリオエオポリス間の撤収ルートに小規模な独軍空挺部隊が降下することを認めたら顕在化する。可能な限り両方の実行可能な選択肢を維持するため、以下に配慮すること。：

1. 可能な限り、両方の港を連合軍の掌中に維持すること。これらは、最良で最速の撤収ルートである。
2. マレメのユニットは、容易にスーダから遮断され得る。もしも独軍がマレメの東に降下したら、南部撤収ルートを解放させて維持するため、尾根を防御せよ。
3. 反撃目的のため、スーダ戦区内にいくつかの「皆殺し隊」を編成せよ。これらは、軽装甲ユニットを伴う最強防御部隊から構成する。その防御戦力の合計は、最小でも「9」でなければならない。連合軍競技者は、非常に「脆い」部隊を持つ。極少数の強力ユニットと多数の弱体ユニットを持ち、大損失を受ける余裕が多少はある。連合軍の反撃能力は、「皆殺し隊」の手に依存している。いったんこれらが全滅したら、**戦略的に**防御側であるのと同様、**戦術的にも**防御側となる。

戦術的ヒント：連合軍競技者については、「小事」はしばしば敗北と勝利の差として綴られることになる。連合軍競技者は、生き残るために自軍が持つ優位性を最大限活用しなければならない。

1. 高射砲兵部隊の防護：たとえ範囲が有効でなくても均一にせよ。射程内に追加のユニットを置き、戦区境界に隣接する戦区からの高射砲兵ユニットを置くことにより、マレメ又はスーダ内に「高射砲兵の畏」を

形成することが可能である。これで漂流のサイの目に+4か+5を得ることが可能で、独軍空挺降下の重大な妨げになる。ただし、この戦術は、他の戦区で使用可能な高射砲兵の防護を剥がすことになる。優劣について注意深く考察すること。

2. 可能であれば、各飛行場から2ヘクス以内に1つの軽高射砲兵ユニットを配置すること。これは、高射砲兵ユニットが無力化されるまで飛行場の使用を妨げ、防御ユニットに強力な「砲兵」支援も提供する。
3. 広範な地区をカバーするよう砲兵を配置せよ。効果的に使用するため一まとめにするのでは、不十分である。
4. 全ての主要な海岸を、少なくとも1つの海岸砲兵でカバーせよ。たとえ1つの海岸砲兵ユニットであっても、50%の確率で輸送船団ユニットを撃破できる。
5. 各飛行場に1つの重戦車ユニットを配置せよ。これらは信頼性が低いにもかかわらず、絶望的な攻撃状況下で、何らかの追加「活力」を提供する。
6. 重要な戦区内でおとり駒を使用せよ。高射砲兵の畏と同様、漂流のサイの目に追加の+1を獲得する（これらは、漂流の目的において「現実の」ユニットとして機能する）。
7. 落下傘降下を妨害するため、弱体ユニットを平地地形内で使用せよ。これらは漂流のサイの目に+1を加え、単一の独軍落下傘中隊に不利な漂流戦闘の状況をもたらす。
8. 少数の独軍落下傘部隊による妨害に対して防護するため、弱体ユニットで最重要のスーダ～イエリオエオポリス道路地域を防御せよ。
9. 最初の落下傘降下中、非戦闘、砲兵、高射砲兵、海岸砲兵ユニットを、戦闘ユニットで防護せよ。これらを裸のままにしておいてはならない。
10. 沿岸汽船は、夕闇時に港から港へと安全に移動できる。独空軍力はすでにタカタ

ーンに投入されているため、沿岸汽船は2ターンの安全な移動を認められる。

戦術的セットアップ

ここに提供されたマップボード図は、イラスト目的のみで含まれた。これらは、「完璧な」防御や「確実な」攻撃を主張するものではない。競技者は、競技スキル向上のための有効な方法として、上記で概説した戦術的ヒントとマップボード図とを組み合わせ学習することになる。

マレメ/スーダ戦区：作戦的に、これらの2つの戦区は、非常に相互依存している。独軍の明白な目標は、スーダ港とマレメ飛行場である。二番目に重要な目標は、マップボード外へ導かれる撤収ルートである。主要目標を除く、おそらく最も重要な地所は、「ガラタス丘陵」を構成しているヘクスで、これらは戦区境界とガラタスの町の間を占める一続きの荒地地形である。もしも独軍がこれらの丘陵を支配できたら、連合軍の防御を二分し、二つの個別落下傘降下部隊を統合して、破壊的な力を持つ1つの組み合わせられた部隊にできる。連合軍競技者は、カネアとマレメ飛行場間の沿岸道路を解放状態で維持しなければならない。また、2つの独軍部隊の統合を妨害することも試みなければならない。スーダ自体の周辺防御にも配慮を向ける必要がある。撤収活動において、この戦区は連合軍の掌中になければならない。

イエリオエオポリス/レティモ戦区：

これらの2つの戦区は一見「サイド・ショー」だが、しばしば独軍勝利の鍵となる。名目上、連合軍の守備隊は、容易に飛行場の保持ができる。ただし、イエリオエオポリス戦区を無防備にしておくと、破滅を招来する。目ざとい独軍競技者は、自軍輸送船団とグライダー大隊をこの戦区に投入し、連合軍の主要退却ルートを遮断できる。





ただし、もしも連合軍競技者がイェリオイェオポリス戦区を加重に防御したら、飛行場の防御を危険に晒し得る。連合軍競技者は全ての偶発時に対して防御する余裕はないため、極めて危険な戦区である。

イラクリオン戦区: 連合軍競技者は、ここでも容易に飛行場を防御することができる。もしもイラクリオンの港/都市を保持できれば、撤収に関してさえ容易である。天然の袋小路位置は、飛行場を非常に恐るべき防御陣地にしている。連合軍競技者にとって均整のとれた戦術は、沿岸汽船をイラクリオン内で開始させ、**Black Watch** 大隊を乗船させて最初の夜間中にスーダへ輸送することである。追加の **6-7-4** 大隊は、スーダに大きな恵みをもたらす一方、イラクリオンの防御を危険な水準に弱めない。もしも連合軍が撤収しなければならぬと、状況は著しく変化する。もしも港を失ったら、弱小独軍部隊によって極めて容易に追い詰められる。かつての強力な防御陣地は立派な鳥籠となり、連合軍競技者が突破する機

会はほぼ皆無である。つまり、諸刃の刃なのだ。

要約: 大抵の場合、このゲームは両競技者にとって絶望的になる。ゲームの戦況にかかわらず、どちらも満足から程遠いのだ。突然の災厄の可能性は、常に存在する。一方の陣営の絶望的な攻撃が、ゲーム全体の様相を一変させ得る。使用可能な全ての資源を使用することに失敗した陣営には、大きな不利益結果がもたらされる。いずれにしても、重要な点は、独軍落下傘部隊と連合軍歩兵との間の戦いが究極的な結果を決めるということである。もしも独軍競技者が自軍空挺ユニットで期待を裏切る失敗を犯すと、その大きな人的優越は何の役にも立たないことになる。

マルター 競技者の挑戦

ここでは、Malta について戦術的な考察は提供しない。むしろ、あたかも 1 ボックス内に 2 つのゲームのアイデアは、ある状

況で学んだ教訓を全く新しい概念に伝達する上で、素晴らしい機会を提供するように思える。両ゲームの基本概念は同じだ。ただし、ゲームの競技者は、**Malta** の特異な一定の応用に直面させられる。繰り返になるが、枢軸軍競技者は自軍空挺部隊の配置と行動によって、勝利又は敗北することになる。ただし、**Crete** とは異なり、枢軸軍競技者は侵攻海岸と降下ゾーンの組合せで、遥かに多くの戦術的選択肢を楽しむことになる。半ダース又は実行できる海岸/降下ゾーンの組合せの中で、いくつかは明らかにその他よりも有効である。競技者は、たとえ劣悪の組合せであっても、相手が予期していなければ効果的であることにすぐ気づくだろう。奇襲は、枢軸軍競技者の最も強力な武器である。これは二人の熟考する競技者が競技するとき、最終的にゲームの均衡を保つことになる(表面的な外観にかかわらず)各競技者によって行われるそれぞれの決断が成果を決定することにより、ゲームを高めている。楽しんでほしい。

