

# SCENARIO BOOKLET



## INVASION: MALTA

BONUS GAME INVASION: LEROS - NOVEMBER, 1943

## シナリオ1：マルタ島 1940 [Malta 1940]

## 背景 [Background]

マルタ島を占領することは、イタリアにとって戦争中のいつでも意味のあることだった。地中海における連合軍の交通を遮断し、リビアへの補給路を確保することができるからだ。それは、地中海中央部におけるレジア・マリーナ（イタリア海軍）の作戦を大きく手助けしたことだろう。イタリアにとって不幸だったのは、戦前のマルタ島攻撃計画が粗雑でほぼ存在しなかったことであり、その内容は雑多な船舶に荷を積み、マルタ島に向かうという程度のものに過ぎなかった。

1940 年中にマルタ島侵攻を実行するには、イタリアの指導部に欠けていた集中力とエネルギーが必要だっただろう。それにもかかわらず、イタリア軍司令部は自分たちの困難さをある程度理解しており、戦前の規模と計画を縮小したものをすぐに用意した。改訂された計画は、装備も訓練された兵員も不足していたが、おそらくはより現実的なものであった。マルサ・スカラ、セント・トーマス・ベイ、マルサ・シロッコに上陸するため、1 個軍団 20,000 名（ドイツ軍なし）が使用する 100 隻の上陸用舟艇が必要とされ、場合によっては約 600 名の空挺部隊（戦前の計画に従って）がこれに続く。その後、メリエハ湾とセント・ポール湾に上陸する。10 月中旬の攻撃は、予想されるドイツの「シーライオン作戦」（イギリス侵攻）の直後に行われることになる想定する必要がある。おそらく、イギリスはそちらで手一杯で、マルタ島を援助する余裕はないだろう。歴史的には、イタリア軍はマルタ島を占領しようとする代わりに、北アフリカ（9 月）、後のギリシャ（10 月）への攻撃を選択した。1940 年の攻撃は、容易にイタリアの敗北結果を見ることができただろう。イタリアはこのような洗練された攻撃を仕掛ける用意がなく、また全般的な戦争の準備もできていなかった。

我々は、ゲーム・プレイを容易にするため、いくつかの戦闘序列を単純化した。ゲーム駒を提供するため、連合軍ユニットは 1942 年夏の名称と評価を持つが、これにより攻囲下の数年間を通じて戦闘序列が増強された様子を知ることができる。1940 年 10 月までに、連合軍部隊は 2 つの旅団司令部によって統制された。これは 戦区が 2 つのみであることを示唆し、予備が確保されていたためより大きなゲーム統率の柔軟性と一貫性を示すため 3 つ目の戦区 HQ を使用する。

イタリア軍は 1942 年に表示された師団とは別の師団、おそらくバーリ [Bari] 師団を使用したであろう。これらの師団は、我々が見た史料では確認されていないが、その編成と能力はおそらく 1942 年に列記された師団と何ら変わらなかったであろう。

## 「眼前に敵対的な火山が出現した」

—1940 年 6 月 10 日、HQ/4 HAA 連隊からのメッセージ。  
イタリアの宣戦布告に伴うエトナ山について。

## 必要な内容物

- ・マルタ島マップ
- ・連合軍セットアップ・カード シナリオ 1
- ・ドイツ軍セットアップ・カード シナリオ 1

## シナリオの期間

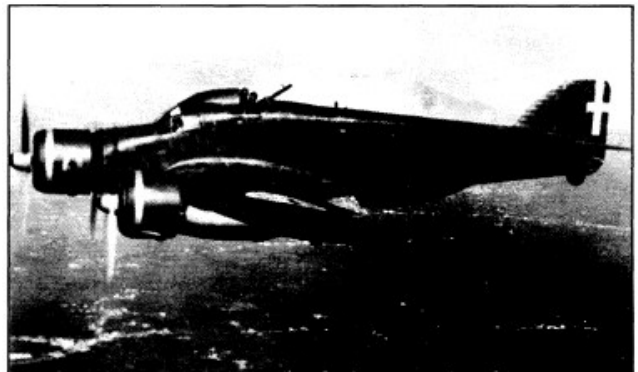
11 ターン、GTs 1~11。

GTs 1、2、3 は良好天候。

GT4 から開始して、天候表を使用する。

## 配置

連合軍の最大車両プール：10



## シナリオ特別ルール

### A. 第1 ターン

- ・シナリオは、強襲上陸で開始する。枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーが自軍ユニットを配置する前に、最初の船団についての侵攻ゾーンを選択する [4.14]。プレイは、連合軍プレイヤーが自軍の配置を完了した後に開始する。
- ・枢軸軍の「フリウリ [Friuli]」組織は、最初の活性化としてすでに活性化している [7.12]。枢軸軍の船団 1 は、強襲上陸を行うために 1 つの侵攻ゾーンへ海上輸送を実施する。GT1 の後の方で通常活性化のため、枢軸軍 AM を不透明容器内に入れる [GT1 の 2 活性化の獲得に有効]。
- ・「フリウリ」が再度活性化するときに「フリウリ」船団が活性化し、強襲上陸を行うために侵攻ゾーンへ海上輸送を実施する。すでに陸上にあるいかなる「フリウリ」ユニットも活性化する。
- ・「フォルゴレ [Folgore]」組織は、容器から引かれたときに活性化する（最初の「フリウリ」の活性化後）。
- ・全ての連合軍 AMs は、通常活性化のために不透明容器内へ入れる。連合軍ユニットの MA への影響はない。

### B. 連合軍の能力

- ・連合軍の車両プールは、AM と PM ターンを含む各ターンに使用可能だが [ルール 18.11 の例外]、AM 又は PM ターン中に道路移動率を使用できない。
- ・全てのイギリス軍歩兵タイプ・ユニットのどちらかの戦力面の効果値は、シナリオ全体について攻撃しているときに 1 ポイント高い。防御しているときに増加はない。

### 例外

「KOMR」又は「RMA」と指定されたユニットについての増加はない。

### デザイン・ノート

連合軍ユニットの評価は、その 1942 年夏の仮定能力を示す。食料配給が始まったのは 1941 年なので、1940 年の能力はもっと良かっただろう。マルタ島の部隊は、十分に訓練されていなかった。

### C. イタリア軍の能力

- ・3 つの「グラド [Grado]」枢軸軍ユニットのみが、強襲上陸の訓練を受けていた。
- ・イタリア軍ユニットは、混乱から回復するため常に ER チェックのパスが要求される。
- ・爆撃任務 [11.4] は、友軍戦闘ユニットから 4 ヘクスを超えて (3 ヘクスが介在している) 近づけない [11.44 の例外]。

### D. 以下の飛行場は存在しない [このシナリオ時期の後に建設された]。これらを勝利条件又はいかなるゲーム目的においてもカウントしない。

- ・クレンディ [Krendi] (3 ヘクス : 1525 と隣接)
- ・タカリ [Ta'Qali] (6 ヘクス : 2619 と隣接)

### E. 「フォルゴレ」落下傘降下。その AM がプレイされる時、「Folgore」空挺堡を置く。「フォルゴレ」ユニットは、その空挺堡から 6 ヘクス範囲内の望むどこかに降下できる。これらは、以下に降下できる。:

- ・単一の KG として全て一緒に、又は
- ・小規模グループ (2 つ又は 3 つ等) で、又は
- ・単一ユニットとして。

少なくとも 1 つの「フォルゴレ・ユニット」を持つ各ヘクスは個別に漂流に従うが、全て混乱状態として着地する (二重に混乱はしない)。着地のターン中、これらは自軍移動フェイズ中に移動できないが攻撃はできる。

イタリア軍がフォルゴレ・ユニットを使用するか又はリビアからの 2 個落下傘大隊が使用可能かどうかには、いくつかの疑義がある。どちらのグループも、この種の準備をしていなかった。それでも、侵攻計画に従って約 600 名の落下傘兵が利用可能である。グループに関係なく、彼らはこのゲームに用意されたフォルゴレ・ユニットと同じ戦力を持つので、リビア人ユニットのために余分なカウンターは必要ない。

### デザイン・ノート

### 勝利条件

- ・枢軸軍プレイヤーは、ゲーム終了時に列記された勝利位置のいずれか 5 つを友軍確保下にすると勝利する。
- ・サドン勝利 [19.2]



## シナリオ 2 : マルタ島 1941 [Malta 1941]

## 背景 [Background]

1941 年 4 月、枢軸軍には、バルカン半島攻略作戦の終結としてクレタ島を占領するか、リビアへの補給路を確保するためにマルタ島を占領するかという選択肢があった。4 月 21 日、空挺部隊司令官シュトゥーデント将軍は、ベルリンの国防軍参謀本部その他の反対を押し切り、ヒトラーにクレタ島を攻撃するよう説得した。もし、ヒトラーがマルタ島攻略の代替案を受け入れたとしたら？

1941 年の攻撃は 7 月になるまで延期された可能性があるとの指摘もあるが、その時期はバルバロッサ作戦を支援するためにドイツ空軍が必要だった時期だ。だから、ここではマルタ攻撃は 5 月中に行われたと仮定する。また、イギリス軍がクレタ島を撤収したと仮定し、クレタ島を議論から除外する。さらに、イタリア空軍全体とドイツ空軍の一部、そしてイタリア艦隊の大部分は、イギリス海軍の救援部隊に専念するだろうと仮定する。これらがマルタ島攻撃に含まれていない理由である。

侵攻計画では、1 個落下傘師団、1 個航空着地師団、空挺による専門部隊を要求していた。さらに 40,000 名の兵力が、180 隻の小型船舶を使って海上から侵攻する。最初の強襲上陸波は、4,000 名の兵員をシーライオン作戦のキャンセルで獲得した 100 隻の特殊上陸用舟艇を持つ。一般的に、強襲上陸作戦は補助的な取り組みとなることが意図されていた。枢軸国の状況を調査したところ、空挺部隊はすべてドイツ軍であったと思われる。この作戦は、1 年前のオランダ以来の最初の大作戦となる。イタリア軍は、5 月に 5 個落下傘中隊以上を提供することはできなかつただろう（そして、7 月に 1 個落下傘中隊のみが追加された）。1941 年の侵攻結果は、誰にもわからない。

我々は、グランド・ハーバーへの攻撃を断念した。戦時中、「人間魚雷」はジブラルタル、クレタ島、アレクサンドリアで成功を収めたが、1941 年 7 月 27 日夜にマルタ島を攻撃したときには、警戒態勢の防衛軍に撃破された。イギリス軍は、これをこの戦争で最も重要な沿岸砲撃戦と見なした。これは、防衛軍と民間人全体にとって大きな士気高揚となった。ゲームにおいては、最小限の効果しかなかった。グランド・ハーバーの部隊と防衛を数時間凍結させることはできたが、これらの大部分はいずれにせよ動けない。空襲が成功すれば、防衛計画の変更を引き起こすなど、戦略的な効果があるだろう。それは、マルタ島での枢軸軍の海岸堡をめぐる激戦に影響を与えることはないだろう。

## 必要な内容物

- ・マルタ島マップ
- ・連合軍セットアップ・カード シナリオ 2
- ・ドイツ軍セットアップ・カード シナリオ 2

## シナリオの期間

8 ターン、GTs 1~8。

全ターン良好天候。

## 配置

連合軍の最大車両プール : 10



## シナリオ特別ルール

### A. 第1ターン

- 枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーが自軍ユニットを配置する前に、最初の船団についての侵攻ゾーンを選択する [4.14]。プレイは、連合軍プレイヤーが自軍の配置を完了した後に開始する。
- 枢軸軍の「7」と「St」組織は、最初の活性化としてすでに（一緒に）活性化している [7.12]。これらは、9 KGsによって落下傘降下を実施する [セットアップ・カードを参照]。着地のターン中、これらは自軍移動フェイズ中に移動できないが攻撃はできる。
- 次のターンの通常活性化のため、枢軸軍 AM を不透明容器内に入れる。
- 通常活性化のため、連合軍 AM を不透明容器内に入れる。連合軍ユニットは、GT 1 に 2 MPs を失う [7.12]。

### B. 枢軸軍の落下傘ユニット [例外：グライダー・ユニット] は、連合軍ユニットの ZOC 内に着地したら混乱する（二重に混乱はしない） [15.51 への追加]。

C. 落下傘降下について、枢軸軍プレイヤーは GT 1 について漂流表 **A** を使用する。続くいずれかのターンに、枢軸軍プレイヤーは漂流表 **B** へ転換できるが、漂流表 **A** に変換して戻ることはいない。

D. 枢軸軍の「SM」(3 ユニット) と「Grado」(3 ユニット) は、強襲上陸の訓練を受けており、他の全ユニットは訓練を受けていない。

E. クレンディ [Krendi] 飛行場 (3 ヘクス : 1525 と隣接) は存在しない。これを勝利条件又はいかなるゲーム目的においてもカウントしない。

### デザイン・ノート

連合軍歩兵は、海岸上陸に対する集中配備のため、全て混乱するはずだが、これはシナリオのバランスを大きく崩す。

### 勝利条件

- 枢軸軍プレイヤーは、いずれか7つの勝利位置を友軍確保下にすると勝利する。
- サドン勝利 [19.2]



## シナリオ 3 : マルタ島 1942 [Malta 1942]

## 背景 [Background]

マルタ島侵攻の最も可能性の高い日付は、1942 年 8 月 15 日土曜日だった。大部分の論者は、この日を 6 月或いは 7 月と断定するが、歴史的に重要な 7 月の新月期は悪天候に見舞われたため、別の 8 月の新月期が用いられただろう。

見かけとは裏腹に、カウンター内容物には多くの統合がある。例えば、マルタ本国警護と KOMR の第 10 大隊は、兵員の大部分が小さな固定駐屯地に散在していたり保安に使われたりしていたため、表示されていない、緊急時には、ドック要員のような一部の臨時編成部隊が、歩兵として防衛的に戦うことができた。大部分の沿岸砲兵部隊は、その強力な砲兵装備を海上目標に対して使用するゲーム上の機会がないため、歩兵となる。イタリア軍では、師団の迫撃砲大隊は他の小規模な支援部隊とともに歩兵の戦闘力に組み入れられた。戦闘は歩兵が行うのである。

1942 年 5 月、マルタ島司令部は、すでに存在していた様々な部隊から西部旅団を編成した。彼らはそれをディンリ高原の戦略的予備に配置した。その任務は枢軸軍侵攻部隊への反撃であり、成功の可能性があると考えられた。このような再編成は、ゲームが示さなければならないもので、西部旅団に追加活性化を提供することでそれを行った。この小規模な再編成 (8 月) に続き、すぐに戦区旅団を第 1、第 2、第 3、第 4 マルタ旅団に指定し直した。この種の再編成では、特別なゲーム・ルールはない。単なる名称変更にしすぎなかったからである。ここでは、混乱を減らすために、古い呼称を残した。

「勇敢な人々に敬意を表し、歴史に長く名を残すであろう英雄的行為と献身の証人として、マルタ島要塞にジョージ十字章を授与する。」

—ジョージ VI 世、1942 年 4 月 15 日

## 必要な内容物

- ・マルタ島マップ
- ・連合軍セットアップ・カード シナリオ 3
- ・ドイツ軍セットアップ・カード シナリオ 3

## シナリオの期間

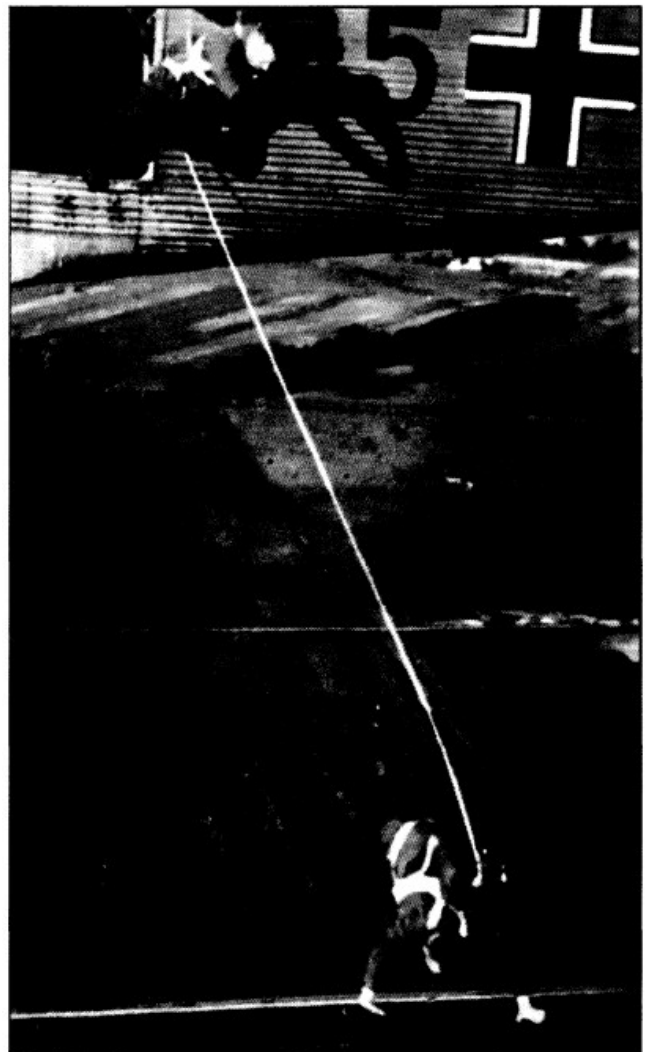
## A. 9 ターン、GTs 1~9。

全ターン良好天候。

**B. 選択ルール：**猛暑天候。これは、指定されたターンに自動的に発生する。両プレイヤーの全ての歩兵、工兵、落下傘歩兵、落下傘グライダー、オートバイ歩兵のユニットは、全てのゲーム機能において 1 ER ポイントを失い、他の影響と蓄積する。

## 配置

連合軍の最大車両プール：8





## シナリオ特別ルール

### A. 第1 ターン

- 枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーが自軍ユニットを配置する前に、最初の船団についての侵攻ゾーンを選択する [4.14]。プレイは、連合軍プレイヤーが自軍の配置を完了した後に開始する。
- 組織活性化の前にドイツ軍の空挺堡マーカーを置くが、全ての連合軍ユニット配置の後。
- 枢軸軍の「7」と「R」組織は、最初の活性化としてすでに（一緒に）活性化している [7.12]。これらは、6 KGs によって落下傘降下を実施する [セットアップ・カードを参照]。漂流表 A を使用する。このターンの通常活性化のため、その AMs は「Folgore」AM と共に不透明容器内に入れる。
- 「Folgore」組織は、その AM が引かれたときに自身の落下傘降下を実施する。組織が活性化したとき、その空挺堡を置く。
- 全ての連合軍 AMs は、通常活性化のために不透明容器内へ入れる。連合軍ユニットは、GT 1 に 2 MPs を失う [7.12]。連合軍ユニットは、いまだに浸透移動の資格を持てる [8.52]。

### B. 連合軍の西部旅団

- このユニットのグループは、4 番目の組織を構成する。その全ユニットは、色付きユニット・タイプ・ボックスによってマークされる。ユニットは、西部旅団と統合できない。そのユニットは戦区の一部ではなく、たとえその戦区内にいても、その戦区と共に活性化しない。
- 西部旅団は、旅団戦区を持たない。代わりにそのユニットは、枢軸軍組織と同じ要領でマップ上のどこかで機能する。
- 解散。いずれかの再編成フェイズ中、連合軍プレイヤーは西部旅団を永久に解散することを選択できる。連合軍プレイヤーは、その AM と旅団 HQ ユニットの取り去り、次いで残りのユニットを戦区ユニットとして機能させる。解散後は、復活できない。
- その二番目の AM（西部旅団について、合計 2 枚を使用可能にする）を夜間ターンと GT 2（合計でゲームの 4 ターン）に受け取る。その他の PM ターン又はいかなる AM ターンにも使用不能。

### C. 枢軸軍の特殊状況

- [このシナリオのみ] いったん落下傘降下が完了したら、降下した直後のユニットは、自軍移動フェイズ中に 1 ヘクスを超えて移動できない。戦闘フェイズ中に全てが戦闘を実施できる。
- 強襲上陸のために指定された全ての枢軸軍ユニットは、訓練済である。
- ドイツ軍の強襲上陸侵攻ユニットは、軍ユニットである [7.2]。

D. GT 1 後のいずれかのターンに、枢軸軍プレイヤーは漂流表 B へ転換できるが、漂流表 A に変換して戻ることはいできない。

### E. 選択ルール：連合軍の補給問題。

GT 7 から開始して、いずれかのリセット・フェイズ中、連合軍の砲兵ユニットは、ER チェックにパスしない限り射撃済から活性状態へ返せない。GT 7 後の各ターンに、これら全ての ER チェックに +1 DRM を適用し、ターン毎に蓄積する [GT 8 は +1、GT 9 は +2]。1 つのターンにパスしなかった砲兵ユニットは、未来のフェイズ中にパスするまで再度試みることができる。

### 勝利条件

- 枢軸軍プレイヤーは、いずれか 6 つの勝利位置を友軍確保下にすると勝利する。
- サドン勝利 [19.2]



## シナリオ4：レロス島 1943 [Leros 1943]

## 背景 [Background]

興味深いことに、レロス島のイギリス軍守備隊の多くはマルタ軍守備隊から引き抜かれたもので、状況さえもほぼ同じだった。レロス島の戦いは、イギリス軍がマルタ島でどれだけ戦えたかを示す歴史的な試金石と考えることができる。好都合なことに、我々はマルタ島シナリオの妥当性をテストするため、いくつかのゲーム・デザインのアイデアをレロス島で実行できることを発見した。

レロス島で使用されたドイツ軍部隊は、クレタ島に基地を置く経験豊富な部隊で、ロシア戦のベテランが多く含まれている第 22 師団から引き抜かれたものだった。これらは、コス島の小規模なイギリス軍部隊を迅速に撃破したばかりで、その成功を繰り返そうとしていた。もう 1 つの大隊は第 440 連隊からのもので、元々第 164 師団の一部だった。第 164 師団が北アフリカへ行ったとき、第 125 連隊はロードス島に分遣され、第 440 連隊の代わりにロードス島に移駐した。

ドイツ軍が動けるものはすべて使ってレロス島を攻撃する準備をしている間、連合軍はいくつかの選択肢を検討した。戦闘に先立ち、コマンドの 1 個分遣隊が撤退した。残りも撤退すべきだったが、イタリア軍を足止めするために残った。おそらく 5,500 名（推定は様々）のイタリア軍は物的にも士氣的にも甚大な被害を受け、戦闘後にムッソリーニに忠誠を誓ったのはわずか 574 名ほどだった。それにもかかわらず、我々は彼らを寛大に評価したのかもしれない。イギリス軍は、第 11 落下傘大隊のさらなる増援を得たかもしれない。その A 中隊はコス島攻略の六週間前に投入されたが、大隊の残りはまだ落下傘訓練を終えていなかったもので、中東軍司令部は躊躇した。それでも、落下傘部隊の使用には少なくとも一時的な制空権が必要であり、ドイツ軍は容易にそれに挑戦できるという正しい計算があった。それから、レロス島の北にあるサモス島を確保するために使われた大隊があった。その大部分は、一連の夜間船団の試みを通じてレロス島の戦闘に投入された。不幸にも、この部隊は少なく過ぎた。

傑出した歩兵指揮官として特筆に値するイギリス軍指揮官がいる。モーリス・フレンチ中佐である。1942 年 10 月、彼は王立アイリッシュ・フュージャリアーズ（「Faughs」）第 2 大隊の指揮官となった。残念ながら、彼は 11 月 13/14 日の夜、アペティチ山での攻撃で戦死した。イギリス軍総司令官ロバート・ティルニー准将は後にこう書いている。「モーリスを失ったとき、我々は戦いに負けた」。

歴史的に、ドイツ軍が北東海岸に上陸したのは、（正しく）北東海岸の警備が甘いと考えたからである。それでも、イタリア軍の沿岸砲兵はドイツ軍を苦しめ、多数の上陸用舟艇を沈めたり、遅らせたりした。この問題は、数日間疑われたままであった。イギリス軍がより良い準備や配備をしていれば、ドイツ軍を撃破できたか或いは少なくともドイツ軍を封じ込めたかもしれない。全体として、ドイツ軍は死傷者を顧みない方法でレロス島を占領し、おそらく 1,100 名の死傷者に対し、連合軍の死傷者は約 700 名であった。

「捕虜とならない限り、この島に敵の足を踏み入れさせてはならない。」

ー准将 R.A.G.ティルニー、レロス島司令官、1943 年 11 月

## 重要

このシナリオについて、全イタリア軍ユニットは連合軍なので、連合軍プレイヤーによって操られる。

## 必要な内容物

- ・レロス島マップ
- ・連合軍セットアップ・カード シナリオ 4
- ・ドイツ軍セットアップ・カード シナリオ 4

## シナリオの期間

11 ターン、GTs 1~11。

GTs 1 と 2 は自動的に良好天候。GT 3 から開始して、レロス島天候表を使用する。

## 配置

連合軍の最大車両プール：2





## シナリオ特別ルール

### A. 第1ターン

- ・シナリオは、強襲上陸で開始する。枢軸軍プレイヤーは、連合軍プレイヤーが自軍ユニットを配置する前に、最初の船団についての侵攻ゾーンを選択する [4.14]。プレイは、連合軍プレイヤーが自軍の配置を完了した後に開始する。
- ・枢軸軍プレイヤーは、活性化させるために「Ost」又は「West」のどちらかの組織を選択する [7.12]。強襲上陸を持つ地上シークエンスを実施する。次いで、GT 1の後に選択されなかったAMを持つ通常活性化のため、そのAMを不透明容器内に入れる。
- ・落下傘降下は、GT 1又はGT 2に通常の組織引き中に認められる。
- ・全ての連合軍AMsは、通常活性化のために不透明容器内に入れられる。連合軍ユニットへのMAの影響はない。

### B. 連合軍の船団

- ・2つの連合軍増援グループは、各グループについて表示されるGTになるまで使用不能。これらは、海上輸送によってマップへ移される。それぞれが個別の船団である。これらは、侵攻ゾーン・マーカーを要求されない。これらは、連合軍プレイヤーが望む、港を持ついずれかのゾーンへ行くことができる。これらは、強襲上陸侵攻を実施できない。これらは、港に上陸する。
- ・各船団は、連合軍プレイヤーがユニットの上陸を望む戦区内の港に一致する活性化マーカーで活性化する。
- ・船団は、夜間ターン中にのみ活性化できる。これは、自動的に到着する。船団到着表を使用しないこと。

### C. 枢軸軍の特殊状況

- ・全ての枢軸軍ユニットは、強襲上陸侵攻の訓練済である。
- ・枢軸軍の「Ju-88」航空ユニットは、CASを実施できない [航空基地が遠すぎる]。
- ・落下傘降下：両KGsについて漂流表Bを使用する。これらは、全体で降下する [これらを複数ヘクス内へ降下させない]。降下直後のユニットは、その移動フェイズ中に1ヘクスを超えて移動できない。全てが戦闘フェイズ中に戦闘を実施できる。

- ・1つのグループ、落下傘又は船団、のみに単一の活性化で、セットアップ・カードから活性化できる。すでに陸上にあるその組織のユニットは、やはり活性する。

### D. 再編された枢軸軍船団

- ・船団到着表から遅延結果を受けている全てのユニットは、セットアップ・カードへ復帰できる。これらをその組織に一致する船団再編成ボックス内に置く。これらのユニットは、回復フェイズ中に新たな船団内で開始している。これらは、他の船団に加えられない。
- ・各再編成船団は、1つの組織プラス軍ユニットのみのユニットを含むことができる。それは、いかなる規模でも良い。全てをその船団再編成ボックス内に留める。
- ・次の回復フェイズ中に、新たな侵攻ゾーン・マーカーを割当てて。再編成された船団は、侵攻ゾーン・マーカーを持つまで、海上輸送について使用不能。
- ・そのAMが引かれ、枢軸軍プレイヤーがそれをマップへ移すことを望むときに活性化する。
- ・新たな船団は、再び活性化する瞬間に船団到着表に従う。

### E. ドイツ軍の「船団3」ユニット。

- ・枢軸軍プレイヤーは、船団到着のためにいずれかの船団 [16.22] を割当てることができる。枢軸軍プレイヤーは、その船団のユニットと共に置く。
- ・二者択一で、これらは個別船団として留まることができる。
- ・どちらの場合、これらのユニットは自動的に到着する。船団到着表を使用しないこと。

## 勝利条件

- ・枢軸軍プレイヤーは、いずれか6つの勝利位置を友軍確保下にすると勝利する。
- ・サドン勝利 [19.2]

## デザイン・ノート

歴史的には、枢軸軍が勝利した。枢軸軍は、ヘクス 1508、2006、2408、2605、2803 を占領した。ヘクス 2706 を 16 日 4:30 PM に占領したとき、イギリス軍は降伏した。我々はより早い日にゲームを終了した。なぜならば、歴史的に 15 日のイギリス軍の最終攻撃失敗は、終わりを意味したからである。

## ユニットの略号 [Unit Abbreviations]

ドイツ軍	
<b>KG</b>	Kampfgruppe (戦闘団)
<b>KM</b>	Kriegsmarine (海軍)
<b>R</b>	Fallschirmjager-Brigade Ramcke ラムケ旅団
<b>St</b>	Fallschirmjager-Sturmregiment (落下傘突撃連隊)

### 突撃連隊の指揮官名称：

Altmann	Genz	v.Plessen
Braun	Koch	Sarrazin

## ドイツ軍ーレロス島

<b>B'burg</b>	Brandenburg 特殊コマンド
<b>K</b>	Küstenjager (沿岸襲撃)
<b>Kühne</b>	部隊指揮官名 (Martin Kühne)
<b>LW</b>	Luftwaffe 歩兵として武装した空軍兵
<b>Messer</b>	部隊指揮官名 (feldwebel Meeser) Küstenjager 中隊の一部
<b>Pi</b>	Pionerie (工兵)

## イタリア軍

<b>Bd'A</b>	Battaglione d'Assaulto Paracadutisti dell'Aeronautica
<b>CCNN</b>	Gruppo Camicie Nere da Sbarco (黒シャツ)
<b>Fo</b>	1 Divisione Paracadutisti "Folgore" 1942 年 7 月、アフリカへ移送される際に (欺瞞目的で) 第 185 師団に改名された。
<b>F</b>	20 Divisione di Fanteria (d'Assalto) "Friuli"
<b>Grado</b>	"Grado" battalion of Reggimento Fanteria di Marina "San Marco"
<b>L</b>	4 Divisione di Fanteria (d'Assalto) "Livorno"
<b>M</b>	Raggruppamento Battaglioni "M" da Sbarco
<b>S</b>	1 Divisione di Fanteria "Superga"
<b>SM</b>	"San Marco" 連隊 Nuotatori (遊泳兵) 大隊から

## イタリア軍 ーレロス島

<b>MVSN</b>	Milizia Volontaria Sicurezza Nazionale 黒シャツ民兵
<b>RA</b>	Regia Aeronautica 歩兵として武装した空軍兵
<b>RM</b>	Regia Marina 武装水兵、「Rocchi」ユニットは指揮官名。

### 沿岸砲兵名：

Ciano	Ducci	Farinata
Lago	S. Giorgio	

### 以下の沈没艦船から歩兵として武装した水兵：

Euro	Legnano	Volta
------	---------	-------

## イギリス軍ーマルタ島 (いくつかはレロス島にも適用)

<b>A~K</b>	中隊又は砲兵中隊の名称
<b>Buff</b>	The Buffs (王立東ケント連隊)
<b>Ches</b>	チェシャー連隊、通常は機関銃大隊だがマルタ島では歩兵の役割を果たした。
<b>Depot</b>	軍人からの臨時編成部隊
<b>Det</b>	分遣隊
<b>Dev</b>	デヴォンシャー
<b>DLI</b>	ダラム軽歩兵
<b>Dock</b>	造船所工員からの臨時編成部隊
<b>Dor</b>	ドーセットシャー
<b>Hamp</b>	ハンプシャー
<b>HQ</b>	司令部
<b>KO</b>	キングズ・オウン王立連隊
<b>KOMR</b>	キングズ・オウン・マルタ連隊
<b>LF</b>	ランカシャー軽歩兵
<b>Man</b>	マンチェスター
<b>MP</b>	マルタ警察対落下傘分遣隊
<b>RAOC</b>	王立陸軍兵器隊臨時編成部隊

<b>RASC</b>	王立陸軍臨時編成部隊
<b>RE</b>	王立工兵。いくつかは使役部隊と特務兵員で、他の陸軍内に見られた特殊強襲部隊ではない。大部分の兵士は探照灯配置で、戦闘部隊に再編されることになる。
<b>RM</b>	王立海兵楽隊
<b>RIF</b>	王立アイリッシュ軽歩兵
<b>RMA</b>	王立マルタ砲兵（マルタ人兵士）
<b>RN</b>	英国海軍。解雇された艦船乗組員からの臨時編成部隊
<b>RWK</b>	クイーンズ・OWN王立西ケント

イギリス軍ーレロス島	
<b>Comp</b>	混成。雑多な兵士から編成された臨時部隊
<b>Des Flot</b>	駆逐艦戦隊。異なる時間に第5と第8の両戦隊が支援に提供された。
<b>Ind</b>	インド人。第9混成マドラス鉾山労働部隊からの分遣隊
<b>LPDG</b>	長距離砂漠挺身隊。コマンド
<b>NZ</b>	ニュージーランドからの兵士
<b>Sacred</b>	神聖戦隊、ギリシャ人エリート部隊
<b>DLI</b>	ダラム軽歩兵
<b>SBS</b>	特殊舟艇隊。コマンド
<b>StonyF</b>	抵抗部隊（混成部隊）

## 注釈付参考文献 [Unit Abbreviations]

### マルタ島

第二次世界大戦中のマルタ島とその周辺での空戦と海戦、そして技術的な側面について扱った膨大な文献がある。地上戦役の可能性については、はるかに限定されている。以下の書籍は、概要と若干の詳細を提供している。また、様々な部隊史や多くの記録資料（ここには列記されていない）も参照した。

1. **Bradford, Ernle**, Siege : Malta, 1940-1943, New York 1986（まずまずの内容だが、一般的に入手可能）。
2. **Burt, John**, Operation C3, Hitler's Plan to Invade Malta, 1942, Pen and Sword, 2022.
3. **Gabriele, Mariano**, Operazione C-3 : Malta, Ufficio Storico della Marina Militare, Roma, 1965.（イタリア語）（この研究は、水陸両用侵攻の可能性だけを扱っており、あらゆる研究の重要な資料として機能する。ただし、いくつかの資料を欠き、古さを感じさせる）。
4. **Greene, Jack, and Alessandro Massignani**, The Naval War in the Mediterranean, 1940-1945, London, 1998（海戦に特化したこの論考は、よく書かれた分析といくつかの新しい視点を提示している）。
5. **Holland, James**, Fortress Malta, an Island under Siege 1940-43, New York, 2003（これは、地上戦の詳細も含む）。
6. **Jellison, Charles A.**, Besieged, the World War II Ordeal of Malta, 1940-1942, University Press of New England, 1984（非常に読みやすい一般的な記述で、マルタ人に対する攻囲の影響に焦点を当てている）。
7. **MacIntyre, Donald**, The Naval War Against Hitler, New York, 1971（この一般的な調査は、海軍の全般的状況および海軍の相対的な成績研究の出発点となる）。
8. **Playfair, I.S.O.**, United Kingdom History of the Second World War, The Mediterranean and Middle East, HMSO, London, Vol.2: 1954, Vol.3: 1956  
（これらの2巻は、マルタ島が戦争全体の中でどのように位置づけられるかの概観を提供する。ただし、詳細は批評的分析と同様に限られている）。
9. **Rollo, Denis**, Guns and Gunners of Malta, Malta, 1999（時には散文が曖昧だが、この著作は砲兵配置とマルタ島の様々なタイプの砲兵機能を理解するのに不可欠である）。



10. Shores, Christopher and Brian Cull (with Nicola Malizia), Malta : The Spitfire 1942, London, 1991 (かなり詳細な内容で、マルタ上空での空戦を追跡するための最良の資料である)。

## 映画

このような壮大なトピックについて、映画業界は遠く及ばないだろう。1953年に公開された「Malta Story」は、アレック・ギネスとジャック・ホーキンス主演である。登場人物は合成で、戦争映画にありがちなものだが、守備側の絶望感がよく描かれている。さらに、多くの独立系ドキュメンタリー映画やニュース映画があり、さまざまなウェブサイトで見ることができる。

## レロス島

1. Buckley, C., Five Ventures, London: HMSO, 1954 (この一般的な記述は、レロスの戦いに関する研究の良い出発点となる)。

2. Cabinet Office, Great Britain, Principal War Telegrams and Memoranda. 1940-1945. Middle East, Vol.II, KTO Press, 1976 (非常にドライな読み物だが、必要不可欠な情報を提供している)。

3. Johnson, Edward B. W., Island Prize Leros, 1943, Kemble Press : UK, 1992 (これは興味深い一人称の記述である)。

4. Kurowski, Franz, The Brandenburgers – Global Mission, J.J. Fedorowicz Publishing, Canada, 1997 (これは、エリートのブランデンブルグ部隊のレロス戦に関する優れた詳細な記述がある)。

5. Lamb, Richard, War in Italy 1943-1945, New York, 1993年 (Lambは、イタリア軍の士気と政治的雰囲気について多くの重要な洞察を提供している。彼は多数のイタリア軍の運命についても述べている。レロス島では、降伏した多くのイタリア人将校は直ちにドイツ軍に射殺された。彼らの指揮官であったレイジ・マスチエルバ副司令官は、銃火の下でイタリアに送り返され、後にムッソリーニの命令で、インチキ裁判の後に処刑された)。

6. Lodwick, John, Raiders from the Sea, Naval Institute Press, 1990 edition (これは舟艇部隊についての物語である。大部分が逸話であるが、地中海での戦争の雰囲気を伝えている)。

7. Molony, Brig. C.C., The Mediterranean and Middle East, Vol.V, London : HMSO (この巻にはエーゲ海作戦に関する良い章があるが、他のシリーズと同様、多くの論争を避けている)。

8. Moore, Perry, "Operation Leopard," Strategy & Tactics Magazine, No.158, Feb. 1993 ; and, "War in the Aegean," Against the Odds Magazine, No 14, Jan. 2006 (万一、これらに出くわした場合、最初の記事には不注意な人を畏にはめるのに十分なだけの正しい事実が書かれているが、結論はおそらく研究よりも弱い。2つ目の記事は、S&Tの記事から(全てではない)多くを訂正している)。

9. Munoz, Antonio J., Goring's Grenadiers, the Luftwaffe Field Divisions 1942-1945, Axis Europa Books, 2002 (これは、ドイツ空軍の各野戦師団の闘いについての興味深いアウトラインを提供し、レロス島戦での詳細も含む。ただし、戦術的組織についての考察が欠けている)。

10. Rogers, Anthony, Churchill's Folly, Leros and the Aegean, London : Cassell, 2003 (このテーマに関する最高の単行本でよく書かれており、強く推奨する)。

11. Ruffner, K.C., Luftwaffe Field Divisions 1941-1945, Osprey, 1990 (このシリーズの多くと同様、この本は美麗な制服については長く、戦史についてはおそらく短い。しかし、それにもかかわらず戦術組織に関する情報も含まれている)。

12. Smith, Peter C. and Edwin R. Walker, War in the Aegean, London, 1974 (2008 reprint by Stackpole Books) (よく書かれており、お薦めである。1943年のエーゲ海での戦争とその背景を完全に把握するためには、(上記) Churchill's Folly とあわせて読むべきだろう)。

また、様々なウェブサイトでも、これらの戦役とその結末に関する情報を提供している。



## イタリア軍特科兵ユニット [Italian Specialist Unit]

By John D. Burt

イタリア軍の各部門は、マルタ諸島の攻撃に特殊部隊を提供した。

スペツィア師団とフォルゴーレ師団のほかに、レジエスカーチートもバッタリオーネ・スペチアーレ・アルディティを提供した。これは、イギリス軍の長距離砂漠挺身隊に触発されて、イタリア軍が1942年5月に編成を開始した特殊部隊である。この組織は、1917年に創設されて使用された突撃部隊にちなんで命名された。当初大隊は3つの小型中隊、アルディティ・パラカドゥティスティ（空挺部隊）、第102アルディティ・ヌオタトーリ（遊泳部隊）、第103アルディティ・カミオネッティスト（ジープ搭乗部隊）であったが、最初の2隊のみがC3作戦「マルタ侵攻のイタリア軍コードネーム」に配属された。中隊は武器と爆破について訓練を受け、10人編成で敵戦線後方に潜入することを目的としていた。中隊がマルタ島でどのように活用されたかは定かではないが、降下予定地点から離れた場所での襲撃は、少なくとも島の防衛隊の注意をそらすことになっただろう。

サン・マルコ海兵連隊は、レジエ・マリーナのためにマルタ島での水陸両用攻撃を先導した。連隊のルーツは、ピエモンテ海軍時代のラ・マリーナ連隊に遡る。イタリア独立戦争（リソルジメント）中、彼らはファンテリア・レアル・マリーナとして戦った。その戦功には、義和団の乱や1911年から12年にかけてのリビアでのトルコ戦争などがある。

イタリアが第一次世界大戦に参戦したとき、ブリガーダ・マリーナ歩兵1個連隊と砲兵1個連隊で構成され、1917年のカポレットの惨事後、ヴェネツィアの防衛に奮戦した。この防衛戦により、サン・マルコ旅団と呼ばれるようになった。

1940年6月には、単一のサン・マルコ大隊が存在した。フランス戦線の背後に上陸する計画で、別的大隊が編成されたが、フランスの休戦によってその計画は中止された。グラドとバフィレの2個大隊は、ギリシャとユーゴスラビアで活躍し、C3作戦訓練のために本国に帰還した。

各サン・マルコ大隊は、4個一線中隊、81mm迫撃砲中隊に支援された47mm/32歩兵中隊で構成されていた。

これら2個大隊に加えて、2つの特科兵大隊が創設された。1941年3月には落下傘部隊が編成され、P大隊と命名された。P大隊は300名で構成され、昼夜を問わず落下傘降下、長距離水泳、爆破などの訓練を行い、敵戦線後方への降下や

水陸両用作戦の指揮を主目的とした。加えて、1941年6月、200名のサン・マルコ海兵隊員並びにMilizia Marittima（MILMART、黒シャツ隊のレジエ・マリーナ版）からなるヌオタトーリ・ガスタトーリ（突撃遊泳隊）を創設した。

レジエ・アエロナウティカもC3作戦に特殊部隊を提供した。1942年5月、空軍は300名の兵力を持つ部隊ラ・レパルト・パラカドゥティスト・デッラ・レジエ・アエロナウティカ（後に指定：I バッタリオーネ・ダッサルト・パラカドゥティスティ・デッラ・アエロナウティカ）を創設した。司令部と10個のチームから構成され、部隊は敵の飛行場を占領して防衛し、運用を再開させることを目標としていた。二番目のロレート大隊は総勢850名、捕獲した飛行場を管理するため1942年6月に編成された。

最後に、MVSNは特別に訓練された水陸両用部隊を提供した。グルッポ・バッタリオーネ・ダ・スバルコ（海上上陸大隊）は1941年2月に編成され、ギリシャ領イオニア諸島の攻略で初めて活躍した。XLII（ヴィチエンツァ）、XLIII（ベッルーノ）、L（トレヴィーゾ）、LX（ポーラ）の4個大隊で構成され、総勢3,100名でその編成は軍団に似ていたが、訓練と士気は遙かに優れていた。

## 落下傘降下漂流 [Paradrop Drift]

By Vance von Borries

落下傘戦術を支配するのは正確な降下という問題で、地上からの高さ、風、抵抗、目標の識別、操縦士の正確さである。対気速度が低ければ、より緊密な降下パターンを意味するが、航空機はAAに対してより脆弱である。降下は落下傘が十分に開き、落下を減速させるのに十分な高さから行わなければならない。これによって骨折の可能性を減らすことができる。高度に関係なく、降下ゾーン内に岩場がある場合は負傷の原因になることもあった。落下傘部隊は、降下を海拔ではなく地上レベルに合わせるよう注意しなければならなかった。その差は、致命傷になりかねない。ドイツ軍が飛行機から降下するとき、落下傘が展開するのに必要な高さは150フィートから200フィートだった。落下傘兵が秒速19フィートで落下すると、地面に激突する。低空飛行の場合、空中にいる時間は最短となり、操縦士が目標降下ゾーンから外れる可能性も高くなる。

高空を飛ぶということは、落下傘兵が空中にいる時間が長くなることを意味する。最終的に、12 ノット以上の風は個々の兵を偏差させ、地面に叩きつける危険性がある。

1941 年のクレタ島上空は風がほとんどなく、操縦士の練度も高かった。地上の観測者たちは、落下傘兵が 300 フィート（おそらくそれ以上）、またある者は 600 フィート、さらに別の観測者は 1200 フィート（おそらく落下地点が丘の上だったと思われる）と考えた。それでも、いくつかの編隊はおそらく操縦士のミスで分散した。多くの操縦士は、膝の上に粗い地図を持っていた。マルタ島の上空では、400 フィート（高温大気）から飛び降り、かなりの対空砲火のためより多くの損害を受けただろう。

比較すると、1956 年のスエズにおけるイギリス軍落下傘兵は、500 フィートから降下した。操縦士と落下傘兵の練度は高かった。彼らは、AA の抵抗にめげず非常に狭い範囲に正確な降下を行った。1983 年のグレナダでは、米軍の落下傘兵は（教義では）600 フィートから AA の抵抗にめげず非常に狭い範囲に降下した。練度は素晴らしいものだった。この 2 つの作戦では、パラシュートの設計が変更されており、落下傘兵が空中で実際の着地点をある程度操作できた。これは、どちらの作戦も非常に的確だったことを意味する。ドイツ軍の落下傘は非常に小型で、着地点を正確に変更する能力を持たなかった。

#### デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

By Vance von Borries

「戦略観点からの致命的な失策は、マルタ島侵攻計画を放棄したことだ。これが起きたとき、その後の成り行きはほとんど必然的なものだった。」

ーケッセルリンク元帥、戦後の記述

この規模のゲームに最も必要なものは、異なる統率体系の機能方法を説明する適切なゲーム・メカニクス・モデルである。最初の基礎は、私が以前に余所で発行したゲーム・システムから生まれた。それは確立されたゲーム・システムであり、優れた規模とデザインを備えていた。ただし、マルタ島は機動戦のアンチテーゼだった。史実のレロス島の戦いのごとく、マルタ島は歩兵と砲兵の戦いだっただろう。完全に中隊規模にしてしまったことで、原型の複雑な部分の多くがゴミ箱行きになった。機能しなかったのである。これは、電撃戦や装甲師団のゲームではない。

戦時中の様々な状況を調整する必要があったため、かなりのモデリングが要求された。これは、オリジナルの組織活性化のメカニズムから派生した。組織活性化は最も顕著なゲーム・メカニクスであり、攻撃してくる枢軸軍がいかに手ごわかったかを考慮したものである。

日毎のターン数を増やすことも考えたが、オペレーションの総数が各陣営の決断サイクルを超えてしまう。HQ の幕僚団は、命令を書いて迅速に伝えることができなかった。ただし、ドイツ軍のドクトリン、訓練、経験は、数的に優勢だが動きが鈍かったイギリス軍主導の部隊が対抗できなかった、複数の移動攻撃シークエンスに柔軟性をもたらした。イギリス軍は、理論と多くのドクトリンを持っていたが、マルタ島のイギリス軍幕僚団は、作戦に関する戦闘経験がなかった。これはレロス島で明らかになり、この歴史的なトピックにとってさらに重要なことは、イギリス軍部隊の栄養状態が悪く、戦闘訓練が不足していたことだ。

キャンペーン・ゲームの長さは重要な問題である。枢軸軍のマルタ島についての計画は長期戦を想定しており、我々ゲーマーにとって最も興味深いのは、とにかく侵攻の初期である。枢軸軍はマルタ島で追い払われない地歩を獲得し、イギリス軍の防衛は必然的に破られるのだろうか？ 多くのゲーマーはこのような時点でプレイを中止する。したがって、一ヶ月間の戦役の代わりに、最初の数日間だけで十分だろう。補給の考慮は、このような観点で調整されている。マルタ島（又はレロス島）の備蓄はイギリス軍に最初の衝撃を乗り切らせるが、戦闘物資は 5 日間、砲兵の備蓄はさらに少ない。AA の防衛に多くを費やした。3 日間というゲームの時間枠を考えると、イギリス軍の補給に関する考慮事項は消え失せる。短期戦のための十分な弾薬があらかじめ配置されているはずである。1942 年のシナリオでは、体力の消耗により 2 日以内に攻撃行動ができなくなる可能性があった。3 日間は持つかも知れないが、最大でも 5 日間である。その時点で戦闘は終了しなければならない。レロス島の戦いは、わずか 5 日間でこの限界が証明された。興味深いことに、1942 年 8 月、マルタ島は侵略されることなく降伏していたかもしれない。というのも、全島民の食糧備蓄が、補給船団が到着するまでわずか 5 日しかなかったからである。幸運なことに、この問いが試されることはなかった。マルタは持ちこたえ、十分な補給船が到着した。



マルタ島やレロス島の戦いでは、いかにして希少な補給ポイントと島と困窮した部隊に供給するか、枢軸軍側の補給ルールを洗練させるべきと思われる。実際、史実のマルタ島侵攻計画の多くは、兵站到費やされた記録でいっぱいだ。このデザイン問題についての我々の経験は、このような懸念がゲーム・プレイを支配し、ゲーム・システムを不当に圧迫することがわかった。これはデジタルではなくアナログのシミュレーションであるため、我々は精巧なシステムを避け、補給ルートをたどる頻度を制限することにした。つまり、プレイしやすさを重視したのだ。これは、兵站を一般的な考察の領域に置いた。我々は、プレイヤーが戦闘駒のプレイに集中することを望んだ。

私のいくつかのゲームには、複数の組織を単一のオペレーションに統合するというコンセプトがあった。様々な歴史的側面のため、これは落とされた。史実では、マルタ島はイギリス軍の戦区司令部を機械的に組み合わせることができなかった。ドイツ軍はむしろ競合する2つの組織を採用して統合を望まず、ましてや戦友のイタリア軍との合体を望むことはなかった。イタリア軍は、必要な通信機器を持っておらず、統率の問題を克服できなかったからだ。レロス島では、ドイツ軍がその戦闘グループを統合したのは、戦闘のかなり後半になってからだった。

いくつかのルール案が落とされた。容易に落とされたのは、橋梁爆破についてのルールだ。これは橋梁のゲームではなく、マルタ島の各シナリオ（並びにレロス島）は乾燥天候期間中に発生するため、全ての小川も取り去った。枢軸軍は、晴天が保証された期間を選択しただろう。事実、1942年7月と8月のマルタ島では、記録的な猛暑と乾燥に見舞われた（したがって、シナリオ3について午後の猛暑ルールがある）。

我々は、いくつかのゲームに見られるような「部隊マーカー」を削除した。これは、いくつかのゲーム・ユニットを1枚のカウンターに集中させる。ここでは、超過スタックが認められており、スタック内のユニットはそれぞれ異なる機能や状態を持つ。このようなスタッキングの複雑さは、常に中身を参照することを意味し、ゲームをプレイする時間の節約にはならない。

これはマルタ島上空の航空戦に関するゲームでもない。それは2年以上も続いており、壮絶ではあったが別のゲームだ。したがって、爆撃高度、爆撃パターン、分割攻撃、レーダー等についての特別なルールは考慮しなかった。ボックス弾幕ルールは戦術的に有効なので適切だと思われたが、ゲーム・プレイをスピード・アップするためにこれを削除した。ただし、AA射撃表にはその痕跡が残っている。

ここでの航空部隊は規模が不定であり、一般的に侵攻前の航空作戦のときよりも、目標に対するより強力な取り組みを表していることに注目すべきだ。

マルタ島は、その高射砲の過度の集中から恐ろしい評判を得た。3.7インチAA砲はかなりの数が存在し、旧式の3インチ砲に代わる新たな標準的重砲だった。ただし、何門かの3インチ砲は残っていた。当時の興味深いアイデアは、これらが直接照準器と適度な低姿勢を備えていたため、対戦車用に転用することだったが、これがどの程度成功したかという記録は見つかっていない。我々が知っているのは、3.7" AA砲が衝撃で容易に碎片化する砲弾を使用していたということだ。他の砲弾は、マルタ島では入手できなかった。

マルタ島は、ルカとハル・ファー飛行場との間に広大な航空機誘導路を持っていた。これらは戦争中に建設され、カーコップ（サフィと呼ばれることもある）の着陸帯も含まれていた。これらはあまりにも狭く、簡単に塞がれたり破損したりする可能性があったため、表示されていない。その代わりに、トーチカに配備されたブラスト・ペンの継続をあらわしているトーチカ・ユニットを含めた。興味深いことに、誘導路は枢軸国の侵攻計画にはなかった。

他のいくつかのルール領域は、状況に応じて変更または修正されなければならなかった。例えば、マルタ島の地形は岩壁で覆われており、全ての戦闘が「強襲」タイプになるため「機動」CRT（他の関連したシステムを使用したゲームに見られる）の使用を落とした。レロス島での経験が、この結論を証明した。このゲームは戦術的な性格が強いため、従来の強襲戦闘とまず攻撃側が優れた火力によって防御を和らげようとする弾幕とを区別する必要があった。本質的には、射撃と機動である。弾幕の効果的な構成内容は革新だ。

通常、私はゲームに弾幕を含めない。なぜならば、ゲーム・プレイが遅くなるし、面白くないと考える人もいるからだ。ただし、戦術的な規模や戦闘の性質上、それを避けることはできなかった。マルタ島の戦いは、その対空防御を砲撃と見なせば、砲撃戦の延長と見ることができる。そして、強襲上陸侵攻部隊が出現したら、沿岸砲兵が最も重要になる。それにもかかわらず、我々はゲームを動かすために簡略化した。

おそらく、私が直面した最も厄介でしつこい問題は、枢軸軍船団の到着に関するものだった。表、結果、修正など、あらゆる可能性を検討し、シナリオのスケール・アップとスケール・ダウンの両方をやらなければならないという事実に落ち着いた。また、全ての船団を同じ規模にするため、各船団を再規模化する必要があった。このため、沿岸砲兵はその射撃を獲得し、それでも変則的なイベントを考慮するため、一般的な到着表が必要で、その全てがゲーム・ルールに則っていなければならない。その過程で、私は各年(1940年~1943年)がいかに異なるかを知った。各シナリオそれぞれ自体が、独自のゲームになるのだ。

マルタ島の一般的な地図は数多く見つけることができるが、この戦いのスケールではより詳細な地図が必要である。幸運にも、これらは入手可能である。ゲーム・マップは、1942年11月に米軍によって作成された測量図を使用して描かれ、マルタ島政府によって1969年に発行された25,000分の1の地形図と照合した。レロス島の地図は、より一般的な情報源から作成された。どちらもインターネット衛星写真の恩恵を受けている。

第7航空挺進 [Flieger] 師団。師団呼称番号はドイツ軍独自のもので、1943年に第1降下猟兵 [Fallschirmjäger] 師団に改称されるまでは、欺瞞を目的としていた。

### プレイ・ノート：

たとえ最初の2ターンがうまくいかなかったとしても、ゲーム・プレイを続けることを強く勧める。連合軍プレイヤーは、枢軸軍のグライダー・ユニットに注意すること。ゲームの後半は、戦線が固定されるにつれてプレイが変わってくる。終盤になると、残された勝利位置の1つ以上を目指して、強襲上陸部隊に戦闘の主導権を握られながら、より多くの戦闘が行われることになる。どのシナリオをプレイするにせよ、全ての枢軸軍の動きはタイトなスケジュールに合わせなければならず、さもなければイギリス軍の勝利となる。

### 謝辞：

この特別なマルタ島ゲームを完成させるため、長年にわたり私の背中を押してくれたジョン・バートに、彼の多くの貢献と洞察に特別な感謝を捧げたい。我々は相当数の提案を交換した。同じテーマに関する彼の著作の成功を祈っている。また、彼と私は、この趣味に関わるすべての人々、特にCSW Expoや他のゲーム大会に参加し、1942年の歴史的な状況について多くのバージョンで議論してくれた（そしてプレイさえしてくれた）皆さんに感謝したい。

「空からの度重なる砲火の中、マルタ島はひとり立っていた...暗闇の中の小さな明るい炎—希望の光であった。」

—ルーズベルト大統領、1943年12月



第249飛行隊のスーパーマリン・スピットファイアVB、1942年12月マルタ島クレンディ