

目次

1.0 はじめに	1
2.0 ゲーム内容物	2
3.0 基本概念	4
4.0 ゲームのプレイ	8
5.0 天候	10
6.0 補給	11
7.0 オペレーション	12
8.0 地上ユニットの移動	13
9.0 戦闘前アクション	16
10.0 砲兵	17
11.0 航空ユニット	20
12.0 戦闘	22
13.0 戦闘結果	25
14.0 要塞化建造物	27
15.0 空挺作戦	31
16.0 海上作戦	31
17.0 特殊ユニット	34
18.0 特殊な状況	37
19.0 勝利方法	38

Design:	Vance von Borries
Research:	Vance von Borries, John Burt, Joe Caruana, Davide Pastore
Map Art:	Edmund Hudson & Randy Lein
Counter Art:	Steve Bradford
Rules Layout:	Kim Kanger
Contributors:	Jack Greene, David H. Hughes
	Jeff Leser, John Mizzi, John Burt
Playtesters:	Mike Updike, Clair Conzelman, John Burt, Frank Allen, Mark Gutttag, Richard Diem, Dick Vohlers

RULES OF PLAY

1.0 Introduction はじめに



「...どんなに犠牲を払っても、我々は島を守る。海岸で、陸上で、平野で、街路で、高地で闘い、決して降伏などするものか。」

—チャーチルの下院での演説、1940年6月4日
(主にイングランドの防衛について言及)

1.1 歴史的背景 – マルタ島 [Historical Setting – Malta]

約 95 平方マイルの面積を持つマルタ島は、地中海のほぼ中央に位置する小島群の中で最大であり、地域全体の戦略的焦点となっている。これが世界史において、この島が顕著な役割を演じてきた理由である。ホメロスのオデッセイの時代から現代に至るまで、マルタ島は以下の国々によって何度も侵略されてきた。：フェニキア、ギリシャ、カルタゴ、ローマ、ヴァンダル、ゴート、ビザンツ、アラブ、ノルマン、スペイン、イェルサレムの聖ヨハネ慈悲宗教騎士団、トルコ、フランス、最後はイギリス。いまや、イタリアとドイツの番になるかも知れない。

枢軸軍プレイヤーとしてのあなたは、イギリス艦隊がマルタ島守備隊の救援を試みても、三日目の夜の前にはやって来れないことを知っている。島全体の支配を確保してイギリス軍に降伏を強いるため、あなたには三日間の猶予がある。しかし、逆にイギリス軍が膠着状態にしてあなたに降伏を強いないよう、迅速に動かなければならない。

1.2 歴史的背景 – レロス島 [Historical Setting – Leros]

1943年9月のイタリア降伏で、ドイツは連合軍の南イタリア侵攻の脅威に晒された土地や資源を可能な限り確保すべく乗り出した。エーゲ海は連合軍がほとんど介入していなかったもので、しばしばイタリア軍のみに占拠された島々へ進入することで、容易に勝利を獲得できる望みがあった。ドイツはこの地域の戦略的優位性を保つため、空挺部隊と小規模な海上部隊の使用によって迅速に行動した1941年の厳しい教訓から、海上戦力単独では敵の航空優勢に対抗できないことを再び示した。1943年11月12日、元からのイタリア軍守備隊約5,500名に加えて2,900名のイギリス軍によって占領されたレロス島上空では、両陣営が敵の航空活動が活発であると感じていた。ここで、ドイツ軍は1941年5月のクレタ島以来の最も強力な空挺強襲を実施した。

1.3 はじめに [General Introduction]

「シャツを着たまえケッセルリンク元帥、私がそれを行う。」

-アドルフ・ヒトラーからケッセルリンクへ、1942年2月

Invasion : Malta は、WWII に可能性があったマルタ島の侵攻と、史実のレロス島侵攻を扱う陸戦戦術級ゲームである。マルタ島について最もあり得たシナリオは、1942年8月上旬に計画されたそれだった。ゲームは二人のプレイヤーを要求する。一人のプレイヤーが枢軸軍部隊を操り、相手側は連合軍部隊を操る。プレイヤー諸氏はマップ上で自軍ユニットを機動させ、プレイのルールに従って空挺作戦と強襲上陸の戦闘を実施する。各シナリオで、枢軸軍プレイヤーは様々な目標を占領して確保することで勝利する。これらの目標は、そのシナリオの勝利条件に対してカウントする。連合軍プレイヤーは、これらの条件を妨げることで勝利する。**選択**と表示されたいくつかのルールもある。プレイヤー諸氏は、プレイ開始前に相互の同意によってこれらを加えることができる。あなたのプレイ体験を他の方と共有するため、Consimworld の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することを勧める。以下を訪問することで、Invasion : Malta ゲームのトピックを見つけることができる。: <http://talk.consimworld.com> 次いで Era : World War II/Individual Games, North Africa/Med Fron, Invasion:Malta。

2.0 Game Components ゲーム内容物

ゲームは、以下から構成される。:

- 3枚の 22" x 25.5"マップ
- 704個の型抜き競技用駒 (4枚のカウンター・シート)
- 1冊のルール・ブック
- 1冊のシナリオ・ブック
- 4枚の枢軸軍セット・アップ・カード
- 4枚の連合軍セット・アップ・カード
- 6枚のプレイヤー補助カード (8.5" x 11")
- 1枚の拡張されたプレイのシークエンス・カード (11" x 17")
- 1つの十面体サイ

2.1 ゲーム・マップ [Game Maps]

マップは六角形の格子を持ち、競技用駒の移動と位置を促進させるための地形特徴を覆う。ゲーム駒は同時に1ヘクスのみを占める。各ヘクスは四桁の識別番号を持ち、ゲーム情報目的に使用される。マップ上の各ヘクスは、対辺間で現実地形の約630ヤードをあらわす。

2.2 競技用駒 [Playing Pieces]

2.21 5タイプの競技用駒がある。

戦闘ユニット [Combat units] は、これらの戦いで闘った（又は闘った可能性がある）軍事単位をあらわす。これらは、許容移動力と戦闘値が記載される。

航空ユニット [Air units] は、航空機のシルエットを持つ。

海上ユニット [Naval units] は、艦船のシルエットを持つ。

活性化マーカー [Activation markers] は、旗のシンボルを持つ。これらはマップ上に置かれず、活性組織を判定するために使用される [4.3]。

プレイヤー補助マーカー [Player Aid markers] は、残りの全ての駒。これらは、ゲーム・プレイを補助するために使用される。ゲームには、十分な数のマーカーが用意されている。更に必要であれば、ブランク・カウンターで自作すること。マーカーの数は、デザインの限度ではない。

2.22 識別 [Identification]

A. 国籍 [Nationality]

各ユニットの地色は、ユニットの国籍を識別する。各ユニットの裏面は明るい網掛けだが、同じ国籍に留まる。

国籍	色
ドイツ (枢軸軍)	灰
イタリア (枢軸軍、ただしシナリオ 4 は連合軍):	緑
イギリス (連合軍)	カーキ

B. 組織 [Formations]

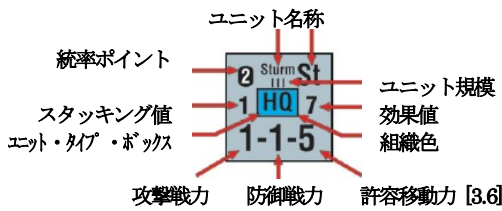
ユニットの一定グループは「組織」によって識別され、普通は師団である。各枢軸軍組織は、そのユニット・タイプ・シンボル内に異なる色コードを持つ。白いユニット・タイプ・シンボル又はユニット規模ボックスを持つユニットは、枢軸軍の装甲ユニットを含み、組織の一部ではない軍ユニットである [7.2]。連合軍の組織は、マップ上の戦区に従って明白に異なるグループ分けがされる [4.5]。

ID	色	組織名
ドイツ軍	マスタード 赤 青 青	第7航空挺進師団 カンフググループ・オスト ラムケ旅団 突撃連隊
イタリア軍	灰 タン 赤 黄 オレンジ	フォルゴーレ師団 フリウリ師団 リヴォルノ師団 M旅団 スペルガ師団

INVASION LEROS

2.23 地上ユニット値の説明 [Explanation of Ground Unit Values]

(非砲兵) 戦闘ユニットの例：



攻撃戦力 [Attack Strength] は、攻撃しているときの戦闘ユニットの戦力。

防御戦力 [Defense Strength] は、防御しているときの戦闘ユニットの戦力。

許容移動力 (MA) [Movement Allowance] は、ユニットが移動手順を使用して1移動フェイズに進入できる平地ヘクスの最大数。オレンジ円又は赤ボックス内に表示された MA を持つユニットは、自動車化ユニットと見なされる [3.62]。

スタッキング値 [Stacking Point] は、ユニットのスタック内に占める戦闘ユニットのスペース容量。

統率ポイント [Command Point] は、連携と ER チェックに適用される使用可能なサイの目修正値。

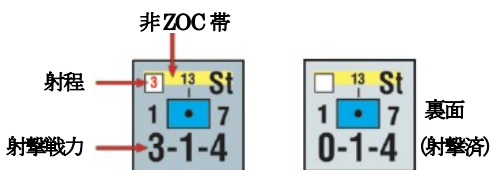
効果値 [Efficiency Rating] は、ユニットの有効関連能力を示す数字。

ユニット名称 [Unit Identification] は、ユニットの歴史的な名称又は番号。それぞれ固有。略号のリストについては、21.1 を参照。

2.24 砲兵ユニット値の説明 [Explanation of Artillery Unit Values]

砲兵とは、射程値を持つ戦闘ユニットである。これらは、地上ユニットと同じだが、以下の追加 (又は変更) を持つ。:

砲兵ユニットの例 [Example of an Artillery Unit] :



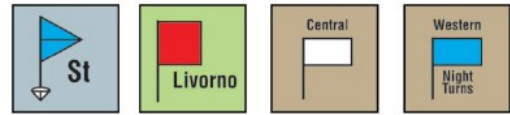
射程 [Range] とは、砲兵ユニットが防御側ヘクスから離れて機能できるヘクスの数。

射撃戦力 [Fire Strength] とは、ユニットが砲撃に提供する戦力。

非ZOC帯 [No ZOC Band] は、ユニットが隣接ヘクス内に支配地域 [3.24] を及ぼさないことを示す。

2.25 活性化マーカー [Activation Markers]

活性化マーカーの例 [Example of an Activation Marker] :



2.26 ユニット規模シンボル [Unit size symbols]

- ... 小隊
- I 中隊又は砲兵中隊
- II 大隊
- III 連隊
- X 旅団
- (+) 追加
- (-) 分遣

2.27 ユニット・タイプ・シンボル [Unit type symbols]

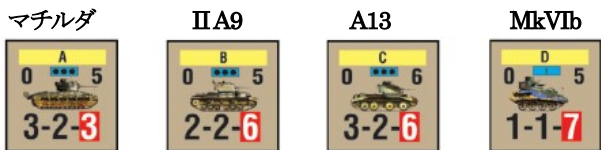


二重ボックス・ユニット・タイプ・シンボルは、2つの同規模ユニットが1つのゲーム・ユニットに統合されたことを示す。

INVASION MALTA

装甲ユニット上の車両アイコン

連合軍：(青色は、シナリオ3にのみ適用する)



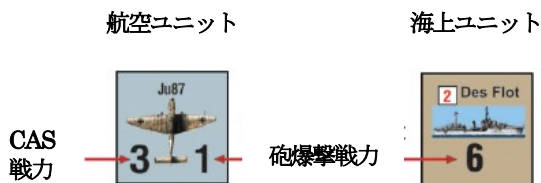
枢軸軍：(全枢軸軍装甲ユニットは、軍レベル・ユニット)



セモヴェンテ L-40 セモヴェンテ 75/18



2.28 航空と海上ユニット [Air and Naval Units]



CAS 戦力 [CAS strength] は、戦闘航空支援で使用するポイントを構成する。

砲爆撃戦力 [Bombardment strength] は、ユニットが砲爆撃を提供する戦力。

2.29 プレイヤー補助マーカー [Player Aid Markers]



侵攻ゾーン

2.3 プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

一定のゲーム機能を単純化して示すため、様々な視覚補助が用意されている。これらのいくつかはマップ上に、その他はプレイ補助カード上に記載される。容易に参照できるよう、マップの側に置くこと。各チャート又は表の使用については、適切なルール項目内で説明される。

2.4 サイ [The Die]

ゲームは、1つの十面体サイを使用する。「0」の数字は10と読み、「ゼロ」ではない。多くのゲーム機能を実行するため、あなたは結果判定のサイを振ることになる。しばしば、実際のサイの目を、プラス (+) 又は (-) によって修正することになる。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれる。

2.5 頻繁に使用される略号 [Frequently Used Abbreviations]

AA	対空 [Anti-Aircraft]	11.31
AM	活性化マーカー [Activation Marker]	4.41
CAS	近接航空支援 [Close Air Support]	11.5
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]	2.4
ER	効果値 [Efficiency Rating]	3.7
HQ	司令部 [Headquarters] (ユニット)	4.3
KG	カンフグループ [Kampfgruppe]	15.13
MA	許容移動力 [Movement Allowance]	8.11
MP	移動ポイント [Movement Point]	8.11
OoS	非補給下 [Out of Supply]	6.11
TEC	地形効果チャート [Terrain Effects Chart]	8.11
TRT	ターン記録欄 [Turn Record Track]	4.14
ZOC	支配地域 [Zone of Control]	3.2

3.0 Game Concepts ゲームの概念

3.1 用語 [Terminology]

3.11 友軍と敵 [Friendly and Enemy]

・ユニット [Units]

あなたが枢軸軍プレイヤーであると、全枢軸軍ユニットが友軍で、全連合軍ユニットが敵ユニット。連合軍プレイヤーについては状況が逆となる。

・シークエンスとフェイズ [Sequences and Phases]

ターンはセグメントに分割され、更にシークエンスとフェイズに細分化される [4.2 と 7.1]。いくつかの間については、両プレイヤーが活動を実行できる。他の間については、活性又は友軍と呼ばれる一人のプレイヤーのみが活動を実行できる。そのフェイズに相手側が活動を実施すると、相手側は非活性又は敵プレイヤーである。枢軸軍のシークエンスとフェイズは枢軸軍プレイヤーにとって友軍で、連合軍プレイヤーにとって敵である。連合軍のシークエンスとフェイズは連合軍プレイヤーにとって友軍で、枢軸軍プレイヤーにとって敵である。

・ヘクス [Hexes]

枢軸軍の戦闘ユニットによって最後に占められた、占領された、通過されたヘクスは、枢軸軍プレイヤーにとって友軍である。連合軍の戦闘ユニットによって最後に占められた、占領された、通過されたヘクスは、連合軍プレイヤーにとって友軍である。枢軸軍プレイヤーのみが支配マーカーを持つ。

3.12 支配下ヘクス [Controlled Hexes]

以下の場合、あるヘクスは一人のプレイヤーによって支配される。:

- ・1つ以上の自軍戦闘ユニットがヘクスを占めるか、又は
- ・1つ以上の自軍戦闘ユニットが、ヘクス内に非競合状態の支配地域 [3.2] を現在及ぼしている。

3.13 競合状態のヘクス [Contested Hexes]

カラのヘクス内に友軍と敵の両戦闘ユニットが支配地域を及ぼすと、両地域が共存してヘクスは競合状態である。どちらのプレイヤーも、競合状態ヘクスを支配しない。

3.14 連続したヘクス [Contiguous Hexes]

これは、移動、射程、補給ルートのために使用される、途切れることなく連結した隣接ヘクスである。

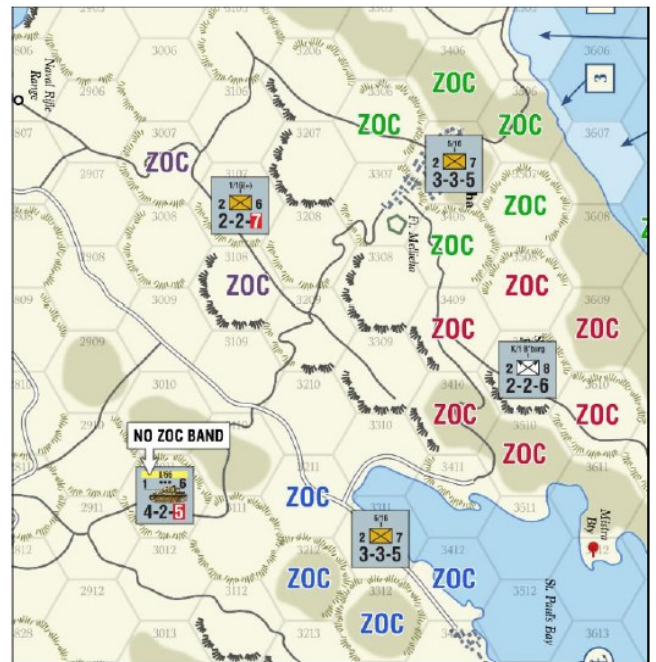
3.2 支配地域 [Zone of Control]

GOC の訪問中、彼は [1/DLI の] 身分証の提示を将軍に求めなかった歩哨を叱責した。将軍は歩哨に尋ねた。「君はなぜ私に身分証を見せると言わなかったのかね？」歩哨は答えた。「あなたを存じ上げております！」「私のことを知っているのか？」将軍が尋ねた。「あなたは、ヴィクトリア十字章、殊功勲章、武功十字章... (一呼吸置いて) ...Bar を受章された、ダニエル・マーカス・ウィリアム・ビーク少将であります！」

—DLI 連隊のウェブサイトから

全ての戦闘ユニットは、支配地域 (ZOC) を持つ。敵の ZOC は、友軍の補給ルートをたどることに影響し [6.2]、友軍ユニットの移動を抑制し [8.2]、戦闘後のユニットの退却を制限する [13.35]。

支配地域の例:



コマンド・ユニットは断崖ヘクスサイドを越えることができ、それ故断崖ヘクスサイドを越えて ZOC を及ぼす。

赤ボックス MA のユニットは、その ZOC を道路に沿って及ぼすが、道路外は不可 [3.62]。

要塞が占められていないときでも、ルール 3.25 を適用する。

全海ヘクスサイドは、通過不能。

3.21 戦闘ユニットが占めるヘクスと隣接 6 ヘクスは、そのユニットの ZOC を形成する。たとえ隣接する敵ユニットの ZOC 内であっても、戦闘ユニットは常に自身が占めるヘクスを支配する。

3.22 ユニティは、隣接する地形に進入するための移動ポイント・コストやそのヘクス内の敵ユニットの存在にかかわらず、その移動が禁じられたタイプやヘクスサイドを除く全てのヘクス内外に自身の ZOC を及ぼす [8.35]。

3.23 あるヘクス内に複数ユニットの ZOC が及ぼされるときは追加影響はない。友軍ユニットの ZOC は、他の友軍ユニットの移動に影響を持たない。

3.24 限定 ZOC [Limited ZOC]

非 ZOC 帯を持つユニットは、隣接する 6 ヘクス内に ZOC を及ぼさない。それが占めるヘクスのみを支配する。少なくとも 1 つの戦闘ユニットがヘクス内にあると [超過スタッキング・マーカーの下にあるユニットを除く、3.34] ZOC を及ぼし (非 ZOC 帯を持たない)、そのヘクス内の全戦闘ユニットが隣接ヘクス内に ZOC を及ぼす。

3.25 ZOC は、要塞を含む隣接ヘクス内に伸びない。ただし、ユニットの ZOC は要塞の外へ伸びない。

3.26 航空ユニット、海上ユニット、プレイヤー補助マーカーは、決して ZOC を持たない。

3.3 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戦闘ユニットを同時に置くことである。スタッキング内のユニットの位置は、プレイに影響を持たない。

3.31 全ての戦闘ユニットは、スタッキング・ポイント値を持つ。ゼロのスタッキング値を持つ少数は、無制限にスタックできる。航空ユニット、海上ユニット、マーカーは、無制限にスタックできる。

3.32 いずれかのフェイズ終了時に、あるヘクスを最大 9 スタッキング・ポイントのユニットが通常に占めることができる [ただし、3.34 を参照]。現在移動又は退却しているユニットは、スタッキング限度を無視して友軍ユニットのスタックを通過できる。

3.33 全ての自動車化ユニットの制限 [8.33]
[Restrictions on all motorized units]

- ・自動車化ユニットは、一級道路（二級道路は不可）、飛行場、市街地を移動しているときにのみ、他の自動車化ユニットを通過できる。
- ・自動車化ユニットは、異なるヘクスから同じ防御側ヘクスを攻撃できる（ただし、移動で越えられないヘクスを越えては不可）。
- ・あるヘクスは、たとえフェイズの途中であっても、同時に 1 つのみの装甲ユニットによって占めることができる。

注釈: 二級道路上の装甲ユニットは、他の装甲ユニットの移動を事実上禁じさせる。これらのユニットが移動しているときは注意すること。

3.34 超過スタッキング [Excess Stacking]

望むだけ多くのユニットがスタックできる一方、あるスタックがいずれかのフェイズ終了時に最大 [3.32] を超過したら、所有しているプレイヤーはそれらをスタックの最下部で超過スタッキング・マーカーの下に置くことで示す。混乱状態のユニットを含み、スタック内のいずれかのユニット（たち）を超過スタック状態として選択できる。いずれかのゲーム・フェイズ終了時にスタックが通常のスタッキング限度 [3.32] のとき、超過スタッキング・マーカーを取り去る。

- ・ユニットは、そのヘクス内に通常スタッキングとして存在する限り、超過スタック状態として宣言できない。
- ・ユニットは、超過スタッキングを創出するため、他のユニットの上に移動できる。

- ・超過スタック状態として指定されたユニットは、その状態である限り戦闘に参加できず、それ故戦闘に戦力を提供しない。ただし、これらは戦闘結果による影響を受ける [13.23 と 13.32]。
- ・超過スタック状態のユニットは、隣接ヘクス内に ZOC を及ぼさない。

注釈: ユニットの超過スタッキングの状況を創出できるが、それ自体が部分的にスタッキング限度内にある場合でも、ユニット全体が超過スタック状態として扱われる。

3.35 プレイヤー諸氏は、自由に敵スタックを調べることができる。ゲーム・マーカーは、それらが影響するユニット（又はユニットのグループ）の最上部に置かれなければならない。

3.4 ユニット・ステップ [Unit Steps]

ステップは、戦闘ユニットの耐久性や持続力をあらわす。ユニットは、海上輸送、航空輸送、落下傘降下、上陸状況、砲爆撃、戦闘の結果として、ステップを失い得る。

3.41 戦闘ユニットは、1 又は 2 ステップの戦力を持つ。両面に戦力が記載されたユニットは 2 ステップを持ち、表面は完全戦力を表示し、裏面は減少戦力のユニットをあらわす。表面のみに記載された戦力を持つユニットは、1 ステップのみを持つ。

3.42 HQ と砲兵ユニットは、1 ステップのみを持つ。HQ ユニットの裏面は、HQ がその統率ポイントを消費していることを示す [17.2]。砲兵ユニットの裏面 [10.14] は、射撃済で現行活性化中に再びその戦力を使用するための資格を持たないことを示す。

3.5 半減と四捨五入 [Halving and Rounding]

3.51 攻撃戦力と許容移動力は半減される可能性があり、防御戦力は半減されない。

3.52 いくつかのユニットが半減され、その他は半減されないことがあり得る。影響下ユニットの戦力を合計して半減させ、端数は切り捨てる。ここで、残っている戦力を半減されなかった友軍ユニットに加える。

3.53 端数は切り捨てるため、ユニットの攻撃戦力はゼロに減少し得る。ゼロに減少したら、たとえ攻撃できるユニットと一緒にでも攻撃できない。

3.6 戦闘ユニットの移動クラス [Combat Unit Movement Classes]

全てのユニットは、自動車化又は非自動車化のどちらかである。



3.61 非自動車化ユニットは、無地の許容移動力を持つユニットである。



3.62 自動車化ユニットは、その MA がオレンジ円又は赤ボックス内に表示された全てのユニットである。

3.63 オレンジ円 MA ユニットの、以下ができない。:

- ・浸透移動の実施 [8.24]
- ・退却 [13.3]
- ・戦闘後前進 [13.5]
- ・一定地形上の移動 [8.33]

デザイン・ノート: オレンジ円 MA ユニットの、牽引式砲兵から成る。これらは、他のユニット・タイプと比較して機動性を欠いた。

3.64 装甲ユニットは、ユニット・タイプ・ボックスの代わりにカウンター上に車両アイコンを持つ。あるヘクス内に1つのみの装甲ユニットが同時に認められる。その他の赤ボックス MA ユニットの、ルール 3.33 によって制限される。

3.7 効果値と先導ユニット [Efficiency and Lead Units]

各ユニット上の効果値 (ER) は、ユニットの訓練、結束、戦闘効果のレベルをあらわす。ER が高いほど、優秀なユニットを意味する。多くのゲーム手順は、ユニット (又はユニットのグループ) に ER チェックのパスを要求する。

3.71 ユニットの ER チェックを実行するため、所有しているプレイヤーはサイを振り、適用可能な DRMs を適用し、結果をユニットの ER と比較する。結果は以下のとおりである。:

パス 結果が ER 以下であると。

失敗 結果が ER よりも大きければ。

3.72 先導ユニット [Lead Unit]

いくつかの手順は、ER チェックの結果を複数ユニットに適用させることを要求する。単純化のため、多数のサイを振る代わりに、プレイヤーは当該 ER チェックによって影響を受けるユニットの全てを 1 ユニットの代表者を選択できる。このユニットは、先導ユニットと呼ばれる。ER チェックの成否を決めるため、その ER を使用する。

注釈: ユニットの現行 ER を使用する。その ER は、減少しているかもしれない [3.82 と 6.15]。

3.73 先導ユニットの選択 [Choosing the Lead unit]

- ・所有しているプレイヤーは、常に自身の先導ユニットを選択する。
- ・プレイヤーは、最高の ER 値を持つユニットを選択する必要はない。
- ・プレイヤーは、各ターンに異なるゲーム機能のために異なる先導ユニットを選択できる。
- ・プレイヤーは、影響を決めるサイを振る前に選択する。
- ・プレイヤーは、超過スタック状態のユニットを選択できない。

3.74 先導ユニットは、現行の活性組織又はその組織と共に活性化した軍ユニットからのみ可能 [7.2]。最初のステップ損失を受ける。

3.75 ユニットの ER は、ステップ減少中に永久に減少、又は混乱状態 [3.82] 或いは非補給下 [6.15] であることで一時的に減少する可能性がある。ユニットの ER は、1 未満に減少しない。

注釈: 多数のユニットの減少状態ステップ面は、減少した ER を表示する。

3.8 混乱 [Disruption]

混乱は、ユニット能力の一時的な障害である。

3.81 混乱の結果は、スタック内の全ユニットに影響し得る。混乱状態になったとき、影響下ユニット (又はスタック) の最上部に混乱マーカーを置く。

3.82 混乱は、以下の結果からなる可能性がある。:

- ・戦闘 [9.1]: 指定された全ての参加ユニット、攻撃側又は防御側
- ・砲撃 [10.28]: ヘクス内の全ユニット
- ・爆撃 [11.45]: ヘクス内の全ユニット
- ・空挺降下着地状況 [15.51]: 着地しているユニット
- ・上陸状況表 [16.33]: ヘクス内の全ユニット

3.83 ユニットの混乱の影響 (蓄積する)

[Disruption effects on a unit]:

- ・その ER を 2 だけ減少させる
- ・非補給下の MA 減少を計算する前にその MA を半減させる (端数切捨て) [6.15]
- ・断崖ヘクスサイドを越えられない [17.31]
- ・混乱状態の砲兵ユニットは、砲撃 [10.2] の実施又は攻撃 [10.31] ができない。
- ・AA 射撃を実施できない [11.3]
- ・攻撃していると、戦闘連携 [12.42] が要求される
- ・混乱状態の HQ は統率ポイント [17.21] を消費できず、CAS 任務 [11.52] の実施が不能になる。

3.84 スタックが混乱状態と非混乱状態の両ユニットを含むと、非混乱状態ユニットを混乱マーカーの上に、混乱状態ユニットを混乱マーカーの下に置く。

重要:あるヘクス内の少なくとも1ユニットがすでに混乱状態で、ここでそのヘクスが混乱の結果を被ると、超過スタック状態のユニットを含めて、そのヘクス内で以前に混乱状態だったユニットを1グループとしてERチェックを実施する。先導ユニットを選択する（以前の非混乱状態ユニットを除く）。グループについて一度サイを振る。ERチェックに失敗したら、そのグループの所有者が選択したユニットは、以前の損失に加えて1ステップの損失を受け、混乱状態に留まる。以前の非混乱状態ユニットはERチェックを実行せず、ここで混乱状態になるのみである。

3.84 以下のごとく、回復フェイズ中に混乱マーカーを取り去る。:

- ・敵ZOC内にないユニットから、全ての混乱マーカーを自動的に取り去る。【例外: イタリア軍ユニット】
- ・敵ZOC内にあるか、又はイタリア軍ユニットであると（どこにいても）、各混乱状態ユニットについてERチェックを行う。

注釈:混乱又は非補給下について低下したERを使用すること。DRMsは、統率ポイントの使用から適用され得る[17.2]。

4.0 Playing the Game ゲームのプレイ



4.1 プレイの準備 [Preparing for Play]

4.11 プレイするためのシナリオを選択し、要求されたゲーム内容物を配置する。

4.12 マップ、シナリオ・セット・アップ・カード、必要なプレイヤー補助カードを並べてセット・アップする。

4.13 シナリオ・ユニットの整理 [Arrange Scenario Units]

プレイヤー諸氏は全ての自軍航空、海上、地上ユニット、マーカーを、選択したシナリオのセット・アップ・カード上に置く。全てのユニットは完全戦力でゲームを開始し、いくつかのユニットは混乱状態で開始するかもしれない。各シナリオで全てのユニットを使用するわけではない。

4.14 ユニットとマーカーの配置手順

[Unit and Markers Placement Procedure]

全てのシナリオについて、下記のシークエンスに従う。プレイは、ステップ6の完了時に開始する。

ステップ1: マーカーの配置 [Place Markers]

- ・ターン・マーカーをターン記録欄上のGT1ボックス内に置く。
- ・車両プール記録欄上に車両プール [Motor Pool] マーカーを置く（シナリオ・セット・アップを参照）。

ステップ2: 初期陸上配置 [Initial Land Placement]

連合軍プレイヤーは、自軍セット・アップ・カードの開始時区画を調べる。連合軍ユニットは、グループAとグループBの2グループに分割される。ここで、グループAユニットを指定（歴史的）位置に置く。グループAについては、配置の選択肢はない。

注釈:グループAユニットの置き直しをするのであれば、沿岸砲兵チャート上に列記された沿岸砲兵ユニット（射程値を持たない）は歴史的に配置しなければならず、さもなければチャート上の数が悪化してゲームに亀裂が生じる。いずれにしても、全ての沿岸砲兵ユニットは砲兵中隊又は要塞を含むヘクス上に置かれるべきである。全ての沿岸砲兵は、コンクリートによる特殊な据砲と特殊な装備が要求された。これらは、戦前に配置されていなければならなかった。少なくとも、最初にゲームをプレイするときは歴史的配置を試みることを望む。

ステップ3: 侵攻ゾーン・マーカー [Invasion Zone Markers]

侵攻ゾーン・マーカー。枢軸軍プレイヤーは、自軍海上輸送船団 [16.2] のために侵攻ゾーン・マーカー [16.22] を選択し、自軍セット・アップ・カード上の指定ボックスに置く。連合軍プレイヤーは、それらを調べることができない。

注釈:この選択は、連合軍グループBユニットのマップ上への配置に先立つ。

ステップ4: 航空ユニット [Air Units]

枢軸軍プレイヤーは、そのターンにCAS任務に使用する全ての航空ユニットを、セット・アップ・カードから不透明容器へ移す。いずれかのAM又はPMターンの開始時、最初の活性化の前に爆撃の実施を選択でき [11.4]、これらのユニットを爆撃ボックス内に置く。

ステップ5: 活性化マーカー [Activation markers]

両プレイヤーの活性化マーカー [4.4] を無作為に引くため、同じ不透明容器（航空ユニットと同じそれ）内に入れる。

ステップ6：最終陸上配置 [Final Land Placement]

連合軍プレイヤーは、全てのグループ B ユニットの望むように配置する。ただし、ヘクス毎にグループ B の 1 歩兵タイプ・ユニットまで。

デザイン・ノート：全てのシナリオで、連合軍ユニットは絶え間ない爆撃下にあり、散開する必要があった。

4.15 選択：歴史的配置 [Historical Placement]

プレイヤー諸氏は、いかなるシナリオでもグループ B の歴史的セット・アップを選択できる。全ての連合軍ユニットの配置ヘクスは、セット・アップ・カード上に表示される。シナリオ 3 の枢軸軍について計画された侵攻ヘクスも表示される。

4.16 いくつかのユニットは、指定された到着ターンになるまでセット・アップ・カード上に残される。これは、マップ上で使用又は移動できる最初のターンである。

4.17 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

各シナリオは、そのシナリオにのみ適用する特別ルールを含む。プレイの前にこれらを一読すること。

4.18 いったん配置が完了したら、プレイを開始する。プレイは、プレイのシーケンスに従う [4.21]。

4.2 ターンのアウトライン [Turn Outline]

ゲームは連続したゲーム・ターン（「ターン」又は「GTs」とも呼ばれる）でプレイされ、それぞれ下記で概説されるセグメントとフェイズから構成される。各フェイズ内の出来事のより詳細なリストについては、プレイの発展したシーケンスを調べる。

4.21 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

A. 戦略セグメント（1 ターンに一度これを行う）

1. 天候フェイズ [Weather Phase]
2. 航空準備フェイズ [Air Readiness Phase]
3. 砲爆撃フェイズ-航空と海上のみ [Bombardment Phase]
4. AA リセット・フェイズ（連合軍プレイヤーのみ） [AA Reset Phase]

B. オペレーション・セグメント

1. 第 1 オペレーション・シーケンス [シナリオ・ルールを参照]
2. 全ての後続オペレーション・シーケンス
 - ・不透明容器から 1 枚を無作為に引く（活性化マーカー [4.4] 又は航空ユニット）。
 - ・活性プレイヤーは、地上オペレーション・シーケンスを実施し、CAS 航空ユニットを置き、パス・オプションを行う。
3. プレイヤー諸氏は、全てのアクション・マーカーがプレイされるまで、オペレーション・シーケンスを継続する。

C. 再編成セグメント（1 ターンに一度これを行う）

1. 補給状態フェイズ [Supply Status Phase]
2. 回復フェイズ [Recovery Phase]
3. 勝利条件フェイズ [Victory Conditions Phase]

4.22 サドン・デス勝利が発生していない限り [19.2]、シナリオの最終ターン終了まで、各ターンに上記のシーケンスに従う。その時点で、勝者を判定するため、シナリオの勝利条件に従ってプレイヤーのパフォーマンスを評価する。

4.3 組織 [Formations]



組織は、歴史的な師団又はユニットのグループをあらわし、通常は司令部（HQ）プラス他の様々なタイプのユニットから構成される。いくつかの組織は、複数の HQ を持つ。組織 HQ は、上級のゲーム組織に所属しない。

4.31 組織色 [Formation Color]

各枢軸軍の組織は、ユニット・タイプ・ボックス（又は車両アイコン・ユニットについてはユニット規模ボックス）内に異なる色を持つ。同じ組織に所属している全ユニットは、そのユニット・タイプ又は規模ボックス内に同じ色を持つ。連合軍の組織 [4.5] は、完全に異なる。

4.32 白いユニット・タイプ又は規模ボックスを持つ枢軸軍ユニットは、軍ユニットである。これらは、限度内でいずれかの組織と共に使用できる [7.3]。連合軍プレイヤーに軍ユニットはない。

4.4 活性化マーカー [Activation Markers]

4.41 各組織は、1 枚以上の活性化マーカー（AMs）を持つ。オペレーション・セグメント中、プレイヤー諸氏は各オペレーション・シーケンス中に同じ不透明容器から無作為に AMs を一度に一枚引く。

4.42 AM が引かれてプレイされるとき、その組織の全ユニット（位置にかかわらず）が活性化される。この組織は活性組織となり、他の全ての組織は、同じ陣営のその他を含めて非活性組織で、そのユニットは移動できない。回復フェイズになるまで、AM を不透明容器へ戻さないこと。



例:新たなオペレーション・シークエンスの開始時である。不透明容器から1枚を無作為に引く。枢軸軍「Livorno」組織のAMである。枢軸軍なので、枢軸軍プレイヤーはオペレーションを実施できる。彼はそれのプレイを選択し、「Livorno」組織の全ユニットを活性化させる。パス・オペレーションを選択したら組織は活性化せず、ゲーム・フェイズはプレイされない。活性化で、枢軸軍プレイヤーはこのオペレーション・フェイズ中に「Livorno」組織のみのユニットにプラスして、活性化させることを選択したいずれかの軍ユニットを移動させる [7.2]。

4.43 ある組織の全ユニットがプレイから取り去られていたら（又は、連合軍であれば、組織の戦区内にもはや存在しなければ）、その組織のAMを直ちにプレイから取り去る。そのユニットの1つがプレイに復帰したら（又は連合軍の戦闘ユニットがその組織の戦区に進入したら）、AMを復活させる。

4.5 連合軍の組織 [Allied Formations]

「[各歩兵旅団の役割は] 旅団境界内の敵を打ち破って完全に撃破することである。」

—マルタ司令部軍事防衛スキーム、1942年

4.51 ゲーム・マップ上に記載された戦区境界内で、現在、全友軍ユニットを構成する連合軍組織。3つの戦区がある。戦区内に連合軍ユニットがなければ、その戦区内で友軍ユニットがターンを開始するまで、その組織は活性化できない。それまで、そのAMは使用不能である。

4.52 別の戦区へ移動（又は前進又は戦闘後退却）する1つの戦区で活性化したユニットは、異なる戦区内に留まるとターンの残りについて活性化マーカを受け取る。このターンは、もはや移動できない。次のターンは、その新たな戦区でのみ活性化する。ユニットは望む限りその組織（戦区）に留まることができ、他の組織（戦区）に何度でも変更できる。回復フェイズ中に活性化マーカを取り去る。

デザイン・ノート: マルタ島では、イギリス軍の戦区指揮配置は厳格だった。戦術情報網は、他の戦区内の作戦を支援できなかった。事実上、各戦区は独立してやっていくことになった。

5.0 Weather 天候



天候状況は、レロス島の戦い中に両陣営の作戦に影響し、マルタ島シナリオの1つで影響し得る。各ターンにゲーム天候を判定する。ゲーム・ルールは、良好を想定して書かれている。

5.1 天候の状況 [Weather Conditions]

5.1.3 3つの天候状況の可能性がある。:

良好 [Good]、強風 [Windy]、嵐 [Storm]



5.11 各ターンの天候フェイズ中、そのターンの天候状況を判定する。サイを振り、結果について天候表を調べる [DRMs はなし]。天候状況はマップ全体、全ての待機ボックス、全てのゲーム機能に適用する。

5.12 現行ターンとそのターンの天候状況を示すため、ターン記録欄 (TRT) 上のターン・ボックスに天候マーカを置く。

5.13 天候状況は、全シナリオ中に適用する。良好天候は、シナリオ2と3中の全ターン並びにシナリオ1と4の指定された他の一定ターンに適用する [シナリオ・ルールを参照]。

5.2 天候の影響 [Weather Effects]

5.21 強風天候は、以下の影響を持つ。:

- ・爆撃 [11.4]
- ・落下傘降下は禁じられる [15.12]
- ・海上輸送 [16.12]
- ・強襲上陸 [16.3]

5.22 嵐天候は、以下を禁じる。:

- ・全ての航空任務 [11.14]
- ・航空輸送 [15.7]
- ・落下傘降下 [15.12]
- ・海上輸送 [16.12]
- ・強襲上陸 [16.3]

6.0 Supply 補給



「ドイツ軍の兵士たちは、少なくとも一日分必要な予備の弾薬帯や装備を身に着けていた。」

—Island Prize, Leros, p.49

補給状態は、枢軸軍ユニットのみに影響する。連合軍ユニットは、常に補給下である。補給状態は、戦闘ユニットの移動と戦闘の能力に影響する。ユニットは、補給下又は非補給下のどちらかである。ユニットは、補給下にあることで罰則を回避する。

6.1 補給状態 [Supply Status]

6.11 ユニットの、いずれかのターンの補給状態フェイズ中に、友軍補給源 [6.3] へ無制限な長さの連続したヘクスの道筋を通して補給ルート [6.2] をたどれたら、補給下として判定される。

6.12 ユニットの、夜間ターンの補給状態フェイズ中に、補給ルートをたどれなければ、非補給下として判定される。その上に OoS マーカーを置く。他のターン中に OoS マーカーを置かないこと。ユニットがすでに OoS マーカーを持ち、このフェイズ中に補給線をたどれなければ、マーカーは留まる。



デザイン・ノート: 戦闘に直面したとき、兵士は夜間に新鮮な補給（糧食、燃料、弾薬）を期待し、このときに翌日一日を持続させるために十分な休養をとることになる。

6.13 ユニットの、友軍補給源 [6.31] まで補給ルート [6.2] をたどれる次のターンの補給状態フェイズ中 (AM 又は PM を含む) に補給下状態に復帰する。OoS マーカーを取り去る。

6.14 プレイに使用可能であるものの、現在マップ外 (セット・アップ・カード又は侵攻ゾーン・ボックス上) に保持されたユニットは、次の夜間ターンになるまで、そこにいる間とマップへ登場するとき補給下である。

6.15 非補給下の影響 (全ユニット) [Out of Supply Effects]

- その ER を 1 だけ減少させ、混乱のための ER 減少と蓄積する [3.82]。
- 装甲ユニットはその全 MA を失って移動又は退却ができず、攻撃できない。
- OoS 砲兵ユニットは、完全支援戦力に留まるが、いったん使用したら補給下になるまで射撃戦力面に戻せない。

6.16 プレイヤー諸氏は、ユニットを非補給下のままにしておくことを選択できる。ユニットは、補給の欠乏のみを通じて除去され得ない。

6.2 補給ルート [Supply Route]

6.21 補給ルートは、敵戦闘ユニットを含まず、競合状態でも敵支配下でもない、連続してつながったヘクスの指定された道筋である。この道筋は、ユニットから友軍補給源まで、いかなる数のヘクスもたどることができる。

6.22 この道筋は、海上又は断崖ヘクスサイド、あるいはいまだ敵の要塞を含むことができない。

6.23 以下であると、補給ルートは敵 ZOC 内のヘクスを通過してたどることができる。

- 友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占める。
- 敵ユニットが混乱状態。

補給ルートの例：



GT3 である。マルタ島ヘクス 1524 内の「5/3」枢軸軍落下傘部隊ユニットは、ヘクス 1623 の空挺堡へ補給線をたどれるため補給下である。ヘクス 1225 内の海岸橋頭堡マーカーまで、連合軍「B/3 KOMR」ユニットとその ZOC 周辺の補給ルートをたどることもできる。枢軸軍ユニットが落下傘部隊ユニットでなければ、海岸橋頭堡のみにたどることができる。連合軍ユニットが混乱状態であると、連合軍の ZOC は無視できるが、ヘクス 1324 の断崖ヘクスサイドを通して (又は連合軍ユニットの上を越えて) たどることはできない。

6.3 補給源 [Supply Sources]

6.31 枢軸軍の補給源 [Axis Supply Sources]

- ユニットの、海岸橋頭堡マーカーを持つ沿岸ヘクスへたどる [16.4]。

- 落下傘降下したユニット [15.1] は、二者択一で同じ国籍の空挺堡マーカー [15.2] へたどることができる。
- いったん飛行場が航空輸送のために使用可能になると [15.72]、そこに空挺堡マーカーを置き（マップ上のどこから又は現在未使用から）、次いで飛行場のない同国籍のその他全ての空挺堡マーカーを取り去る。ここで枢軸軍ユニットは、海岸橋頭堡又は飛行場の同国籍の空挺堡のどちらかへ補給をたどる。

6.32 回復フェイズ中 [During the Recovery Phase] :

- 友軍飛行場に空挺堡マーカーを置く。飛行場毎に、1 枚のみの空挺堡マーカーが必要となる。
- 連合軍ユニットが空挺堡マーカー又は海岸橋頭堡マーカーを持つヘクスを占めたら、マーカーは取り去られる。

7.0

Operations

オペレーション



7.1 活性化とオペレーションのシーケンス [Activation and Operations]

「即興と大胆さだ。」

—1943 年、チャーチルがエーゲ海戦役の必要性に言及

オペレーション・セグメント中、両プレイヤーは活性化を通して自軍ユニットを移動させて戦闘に従事させる。最初にユニットは、その AM を引くことで活性化されなければならず、これによって移動と攻撃が可能となる。両プレイヤーがその全ての活性化を完了し、全ての航空ユニットがプレイされたら、オペレーション・セグメントが終了してプレイは再編成セグメントへ移る。

7.11 各ターンに、両プレイヤーは使用可能な（現在イン・プレイにある）全ての自軍 AMs と CAS 任務航空ユニットを不透明容器内に入れる。省略することはできない。

7.12 最初の引き [First Draw] (いずれかのシナリオ)。

プレイヤー諸氏は、GT1 について最初の活性化のために修正された活性化手順に従う。他の全てのターンについては、通常のプレイのシーケンスに従う。

- 不透明容器内へ AMs を入れることは、シナリオに従って変化するが、最初の活性化で使用されることはない。その代わりに、シナリオがその AM を不透明容器内へ入れることを認めたら、名称付の枢軸軍複数組織は 1 つの組織として一緒に活性化する。
- GT1 の天候は、自動的に良好 [Good] である。

- 連合軍の AA ユニットの、射程内の全ての枢軸軍 KGs [15.13] に AA 射撃を実施できる。
- 連合軍ユニットは、その組織 AM が引かれるに連れて活性化する。ただし、GT1 には全ての連合軍ユニットが 2MPs を失う（シナリオ 2 と 3 のみ）。

デザイン・ノート: 2MP の罰則は侵攻のショックと混乱、落下傘部隊の誤った扱いを反映する。テストでは、より標準的な MA の半減では罰則が大きすぎることを示された。

7.13 続く全ての引き [All Subsequent Draws]

いったん最初のターンの最初のオペレーション・シーケンスが完了したら、不透明容器から無作為に AM（又は航空ユニット）を引く。それはどちらかのプレイヤーの AM か、又は航空ユニットであることが明らかになる可能性がある。どちらのプレイヤーがそれを引いたのかは問題ではない。全ての AMs が引かれてしまうまで、引きを継続する。

7.14 オペレーション・シーケンス [The Operations Sequence]

A. 地上シーケンス [GROUND SEQUENCE]

以下の順番でオペレーションを実施する。

- 海上輸送フェイズ
- 空挺作戦フェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘宣言フェイズ
- 砲爆撃フェイズ - 砲兵と CAS
- 対応移動フェイズ (非活性プレイヤー)
- 戦闘フェイズ
- リセット・フェイズ

注釈:

- 活性組織の全ユニットは、移動と攻撃ができる。発展したプレイの例に示されたステップに従う。
- 枢軸軍プレイヤーは、順番に「KGs」で指定された (KG1 が最初に活性化し、次いで KGs 等) いくつかのユニットを含む組織又は船団を順番に活性化できる。使用可能な全ての KGs にプラスして、同じ組織の 1 つの船団は、同じ活性化で活性化できる。すでにマップ上にあるその組織のユニットは、やはり侵攻しているユニットと共に活性化する。
- 非活性組織のユニットは、移動できない [例外: 9.2]。
- 非活性組織のユニットは、他の全ての要件が満たされたら攻撃に参加できる [9.12]。

B. パス・オプション [PASS OPTION]

後の活性化のため、AM を活性化プール内に保持する。

注釈：

1. 活性化する組織はない。移動又は攻撃できるユニットはない。プレイヤーは AM を自軍活性化プール内に置く [7.14]。
2. パスはシークエンスではなく選択である。なぜならば、プレイされるゲーム・フェイズがないからである。
3. 完全なターンの過程中、おそらくプレイヤーは複数回のパスを行うことができる。
4. プレイヤーは、プレイする自身最後の AM であるときは、パス・オプションを選択できない。

7.15 活性化プール [Activation Pool]

各プレイヤーは、「活性化プール [Activation Pool]」と標記されたマップ外ボックスを持つ。いずれかの地上シークエンスの終了時に、1 枚までの AM が自軍活性化プール内に存在できる。あるプレイヤーが新たな AM を引いたとき、すでに自軍活性化プール内に AM を持つと、引いたばかりの AM か又は活性化プール内のどちらかの AM をプレイすることを選択する。パスは選択できない。活性化しない組織の AM は、その未確認面を上に向けて自軍活性化プール内に行く。

7.16 最初のオペレーション・シークエンスの完了後、二番目のオペレーション・シークエンスを開始する。プレイヤー諸氏は、全ての AMs が引かれてプレイされるまで、オペレーション・シークエンスを継続する。いったん全ての AMs が引かれてプレイされたら、そのターンのオペレーション・セグメントは完了する。

注釈： マップ上にユニットがない AM を引いたプレイヤーは、それでも活性化を選択できる。その組織のユニットをマップ上に投入するために選択することができる。

7.17 相手側が全てを引いた後で、引くための AMs 又は航空ユニットを持つプレイヤーは、残っている AMs (又は航空ユニット) を個別のオペレーション・シークエンスで引かれたごとく、同時に 1 枚プレイすることを継続する。相手側は、引くための AM 又は航空ユニットを持たなくても罰則を受けない。その代わりに、非活性 (活性化なし) となる。プレイヤーは、ターンの終了を越えて AM の保持を継続できず、ターン中にそのプレイを辞退できない。航空準備フェイズ中に、不透明容器内へ AMs と準備航空ユニットを戻す。

注釈： いったん組織が活性化したら、それでもそのユニットで移動又は攻撃することを辞退できる。

7.2 軍ユニットの活性化 [Activation of Army Units]

枢軸軍プレイヤーのみが軍ユニットを持つ。白いユニット・タイプ又は規模ボックスを持つ全てのユニットは、軍ユニットをあらわす。軍ユニットは、戦闘の過程に割り当てられ、異なる組織に再割り当てされた独立支援ユニットである。

7.21 軍ユニットは、ユニット毎に個別に活性化する。これらは、いずれかの活性組織によって活性化される。軍ユニットは、組織活性化とは別に活性化できない。

7.22 活性化した軍ユニット上に、活性化マーカーを置く。回復フェイズ中に全ての活性化マーカーを取り去る。

注釈： 活性化マーカーの使用を望まなければ、移動したことを示すため、ユニットの向きを他の方向へ回転させる。

7.23 軍ユニットの位置にかかわらず (たとえマップ外にあっても)、所有者は活性化を望む軍ユニットを宣言する。その組織の活性化開始時に、最大 4 つの軍ユニットを活性化させることができる。

7.24 活性化した軍ユニットは、そのオペレーション・シークエンスの残りについて、活性組織の一部になる。それは先導ユニットになることができ、統率ポイントを受け取る [17.2]。

8.0 Ground Unit Movement

地上ユニットの移動



自軍移動フェイズ中、プレイヤーは望むだけ多くの自軍活性ユニットを移動させることができる。これらは、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する。移動は、天候、補給、混乱、地形、敵 ZOC によって影響を受ける。

8.1 ユニットの移動方法 [How to Move Units]

8.11 ユニット (又はユニットのスタック) をヘクスから隣接ヘクスへと一度に 1 つ移動させる。ユニットは、ヘクスの上をスキップできない。各ユニットは、各ヘクスに進入又は一定のヘクスサイドを越えるため、その許容移動力 (MA) から移動ポイント (MPs) を消費する。地形効果チャート (TEC) は、地形の様々なタイプの MP コストを列記する。単一のヘクスを移動通過できるユニットの数に限度はない。

INVASION MALTA

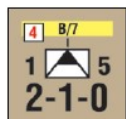
8.12 ユニットは、スタックとして一緒に移動できる。スタックが移動を開始するとき、スタックの MA はそのスタック内で最低の MA を持つユニットのそれである。スタックは、移動中にユニットを拾い上げることや追加することができない。いったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内へ移動できる（たとえスタッキング限度を超過しても）。スタックによって置き去りにされたユニットは、そのフェイズの移動を完了する。移動していないスタック内のユニットは、単独で又はより小さなスタックとして移動で離れることができる。

8.13 ユニットは、移動フェイズ中に一度のみ移動できる。その合計 MA を超える MPs を消費できず、ヘクスサイドを越えるかヘクスへ進入するための MP コストを消費するために十分な MPs を持たなければ、ヘクスへ進入できない。未使用の MPs は未来のターンのために蓄積できず、又は他のユニットへ譲渡できない。ユニットは、決して移動することを強制されない。

注釈：「最低1ヘクス移動」はなく、これはいくつかのユニットが全く移動できなくなることを意味する。

8.14 ユニットは、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できない [例外：1.32 と 15.41]。

ユニットは、友軍占有下又は支配下のヘクスを、制限又は追加 MP コストなしで進入又は移動通過できる。単一のヘクスを移動通過できるユニットの数に限度はない。



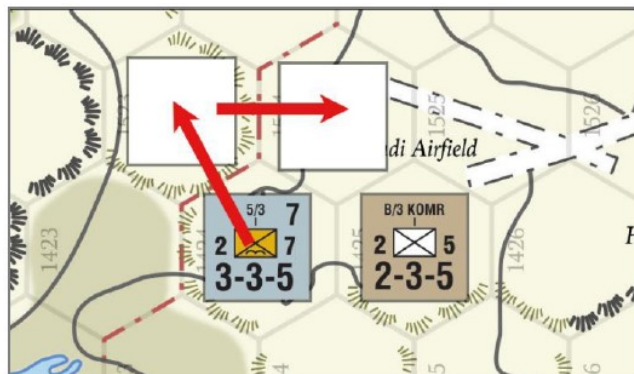
8.15 ゼロ MA を持つか又はゼロ MA へ減少したユニットは、移動 [例外：18.1]、前進、退却ができない。

8.2 ZOC の移動への影響 [ZOC Effects on Movement]

8.21 たとえヘクスがすでに他の友軍ユニットによって占められていても、そのヘクス内へ ZOC を及ぼしている敵ユニットの数にかかわらず、ユニットは敵 ZOC へ進入するため地形コストに追加して 1 MP を消費する。ユニットが十分な MPs を残して持っていなければ、そのヘクスへ進入できない。敵 ZOC を離れるための MP コストはない。友軍 ZOC は、友軍ユニットの移動に影響を持たない。

8.22 いったんユニットが敵 ZOC に進入したら、その移動フェイズの残りについて移動を停止する。

ZOC の影響の例：



ヘクス 1424 上の枢軸軍「5/3」ユニットは、ヘクス 1524 へ直接移動できない。なぜならば、ヘクス 1425 の連合軍からの ZOC だからである。連合軍 ZOC 外であるヘクス 1523 へ最初に移動すれば、ヘクス 1524 へ移動できる。例外：赤ボックス MA のユニット [8.23]。

8.23 使用可能な十分な MPs を持つと、赤ボックス MA のユニットは敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過して移動を継続できるが、進入する各ヘクス内の敵 ZOC について 1MP を消費する。

8.24 移動フェイズの開始時に敵 ZOC 内のヘクスを占めているユニットは、そのヘクスを離れて敵 ZOC 内の他のヘクスへ進入できるが、最初に敵 ZOC でないヘクス内へ移動する場合のみである [例外：浸透移動、8.5]

8.25 砲兵ユニット [2.24] は、そのヘクス内に友軍ユニットが存在しない限り、敵 ZOC へ進入できない。

8.3 地形の移動への影響 [Terrain Effects on Movement]

地形効果チャートは全ての地形タイプを識別し、各地形タイプに進入するためにユニットが消費する MP コストを表示する。他の一定地形の特徴は、ヘクスサイドに見られる。ユニットは、これらのヘクスサイドを越えるため、ヘクス自体の地形に進入するためのコストに加えて、MPs を消費する。

8.31 各ヘクスは、1 つ以上の地形タイプを含む。複数のタイプを含む単一ヘクスは、以下を適用する。：

- ヘクスが複数タイプの自然地形を含むと、ヘクス全体が最高の MP コストを持つ地形から構成されると見なす。

例：道路上を移動していない歩兵ユニットは、平地と荒地の両地形を含んでいるヘクスへ進入するため、平地の 1MP よりも大きな荒地についてのコスト 2MPs を消費することになる。

- 道路に沿って移動していないユニットは、ヘクス内の地形タイプの最高 MP コストを消費する。

8.32 ユニットは、ヘクスサイドを越えるかヘクスに進入するためのコストを消費するために十分な MPs を持たなければ、ヘクスに進入できない。

8.33 道路 [Roads]

2つの等級の道路がある。:

- ・一級道路と二級道路である。

全てのゲーム目的において [例外: 3.33] これらは同一で、「道路」としてのみ言われる。歴史的には、その違いはマルタ島の主要道路が二級道路よりも幾分広かったことである。

- ・道路に沿っての移動は、ヘクス内と越えるヘクスサイドの他の地形を無視する。
- ・1つの道路ヘクスから他の隣接する道路ヘクスへ直接移動しているユニットは、ヘクス内の他の地形の MP コストを無視し、沿って移動している道路のタイプのコストに従って MPs を消費するため、道路によって越えるヘクスサイドを通して移動しなければならない。
- ・昼間ターン中、連合軍ユニットは、道路に沿って移動しているときに、ヘクス毎に 1MP の道路 MP コスト [TEC、注釈 (a) を参照] を使用する。夜間ターン又は嵐天候のいずれかのターン中、ヘクス毎に 1/2 MP の道路 MP コストを使用する。
- ・枢軸軍ユニットは、常に 1/2 MP コストを使用する。
- ・自動車化ユニットと車両プール [18.1] を使用しているユニットは、市街地又は飛行場のヘクス内へ、又は一級或いは二級道路に道筋に沿ってのみ移動できる。これらは、一級道路に沿っているか、飛行場、市街地ヘクスへ進入しているのではない限り、他の自動車化ユニットを含んでいるヘクスへ進入できない。これらは、他の地形へ進入できない [装甲ユニットに関して 3.33 を参照]。

デザイン・ノート: マルタ島は道路がよく整備されていた一方で、多数の壁、奇岩群、石堤防は、装甲を含む全ての車両の道路外移動を著しく妨げた。加えて、大部分の道路は道幅が狭く、車両がすれ違いうことができなかった。レロス島は、ほぼ同じような状況だった。

8.34 市街地 [Urban]

列記された MP コストは、非市街地ヘクスから市街地ヘクス内へ移動しているときに適用する。道路に沿って市街地ヘクスへ移動しているとき、道路移動率を使用する。1つの市街地ヘクスから直接他の市街地ヘクス (ヘクスサイドを越えて連結している) へ移動しているとき、道路移動率を使用する [市街地は、複数の道路を含む]。市街地と荒地が同じヘクス内にある場所では、市街地の影響のみを適用する。

8.35 全ての移動、前進、退却を禁じるヘクスサイド:

- ・断崖 [例外: コマンド、17.31]。
- ・海ヘクスサイド [例外: 侵攻上陸、16.3]。

8.36 斜面 [Slope]

ユニットは、ヘクスサイドを越えるための (+1) MP コストに加えて、対面の地形に進入するためのコストを消費するために十分な MPs を持つと、斜面ヘクスサイドを越えることができる。斜面を超えるためのコストは、斜面を移動で上るためにのみ消費され、下るためではない。

8.37 以下の地形特徴は、地上移動の MP コストに影響を持たず、ヘクス内の他の地形の MP コストを使用する。:

要塞、泊地防材、病院、特定地点、戦区境界、勝利位置

8.4 昼間と夜間の制限 [Day and Night Restrictions]

8.41 連合軍の砲兵ユニットは昼間ターン中に移動できず、夜間ターン中にのみ移動できる [車両プールを使用することで、18.1]。枢軸軍の砲兵は、いつでも移動できる。

8.42 連合軍ユニットは、夜間ターン中にのみ道路移動率を使用する。枢軸軍ユニットは、いかなるターン中にも道路移動率を使用する [8.33 を参照]。

8.43 その他の夜間の影響:

- 6.12 補給状態
- 8.33 連合軍の道路上移動
- 11.15 航空任務不可
- 11.65 航空輸送不可
- 12.42 戦闘連携の DRM
- 15.12 落下傘降下不可
- 16.24 船団到着表上の DRM
- 18.11 車両プール
- 18.21 回復

デザイン・ノート: 枢軸軍の昼間航空妨害は、相当なものになる。いかなる車両も、周回している航空機から狙われることになり隠れる場所はない。

8.5 浸透移動 [Infiltration Movement]

8.51 自軍移動フェイズを敵 ZOC 内で開始する有資格ユニットは、敵 ZOC を通過して1ヘクス移動できる。そのヘクスに進入した後は、そのフェイズに移動を継続できない。

8.52 有資格要件 [Eligibility Requirements]

- ・ 現行 ER が、進入するヘクス内に ZOC を及ぼしている最高 ER の敵ユニットのそれ以上である。
- ・ 地形にプラス ZOC のための 1MP の MP コストを消費するために十分な MA を持つ。
- ・ オレンジ円の MA ユニットの、資格を持たない。

デザイン・ノート: ドイツ軍の訓練が優れていたため、戦争の大部分を通して、イギリス軍は戦術レベルのドイツ軍の浸透に対処できなかった。イギリス軍の戦術的な回答は、反撃することだった。

9.0 Pre-Combat Actions 戦闘前アクション



戦闘の舞台を設置するための一連のアクションが、戦闘の前にある。

9.1 戦闘の宣言 [Combat Declaration]

戦闘は戦闘フェイズ [12.0] 中に隣接する敵対戦闘ユニットの間で発生する。活性プレイヤーが望むいずれかの順番で、各戦闘を一度に 1 つ解決する。戦闘は、宣言されない限り発生し得ない。

9.11 攻撃は任意である [例外: 15.6 と 16.33e]。戦闘宣言フェイズ中、活性プレイヤーは望む全ての戦闘を宣言する。ユニットが攻撃する各敵占有下ヘクス (防御側ヘクス) を指定する。ユニットは、隣接するか又は攻撃ユニットのヘクス内に ZOC を及ぼす全ての敵ユニットを攻撃することを要求されない。漂流戦闘 [15.6] を持つヘクスは、防御側ヘクスである。

9.12 戦闘は、初期戦闘比が 1 対 4 未満であると宣言できない。

9.13 活性プレイヤーは戦闘が発生することを示すため、各防御側ヘクスに攻撃目標マーカーを置く。活性プレイヤーは、戦闘をキャンセルできない。

- ・ 単一の戦闘では、1 つのみの敵ヘクスが攻撃され得る。
- ・ 全ての攻撃ユニットは、防御側ヘクスに隣接していなければならない。
- ・ スタック内の個別ユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できる。
- ・ ユニットのによって占められていないヘクスは攻撃され得ない。

- ・ 活性組織のユニットと活性化の軍ユニットが攻撃できる。非活性組織のユニットは参加できるが、活性ユニットで攻撃しているときのみである。これらは、非先導ユニットのステップ損失を吸収でき、戦闘後前進ができる。

9.14 防御側のヘクスは、6 つの隣接ヘクス内に置くことができるだけ多くのユニットによって攻撃され得る。防御側は、攻撃目標マーカー下のヘクス内のユニットを拘置できない。

9.15 攻撃できないユニット [Units That Cannot Attack]

- ・ ゼロの攻撃戦力を持つユニット
- ・ 半減のために攻撃戦力が 1 未満に減少したユニット [3.53]

9.16 ユニットの、TEC が移動を禁じるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて戦闘を実施できない。

例外: 侵攻上陸 [16.3] 中、ユニットは侵攻ヘクスから戦闘を実施できる [これは、全海ヘクスサイドを越える]。

注釈: コマンド・ユニットのみが、断崖ヘクスサイドを越えて攻撃できる。自動車化ユニットは、道路の道筋に沿って、又は市街地ヘクスに直接連結した市街地ヘクスからのみ直接攻撃できる。

9.2 対応 [Reaction]

対応は、対応フェイズ中に発生する移動である。宣言された攻撃がなければ、対応は不可能である。あるターン中、同じユニットは対応の資格を複数回持ち得る。

9.21 ユニットの毎を基準に対応を判定する。防御側は、資格を持つ各ユニットを宣言して解決する。

9.22 単一の防御側ヘクスに、1 つのみのユニットが対応のために指定できる。

9.23 防御側は、隣接する防御側ヘクス内へのみ、資格を持つユニットを移動させる。MPs は消費しないが、進入するために十分な MPs を持たなければヘクスへ進入できない。禁止地形ヘクスサイドを越えることができない。通常のスタッキング限度を超過できない。

9.24 同じ組織のユニットがいないヘクスへ対応でき、異なる戦区へ対応できる。

9.25 有資格要件 [Eligibility requirements] :

- ・ 防御側ヘクスに隣接している
- ・ すでに防御側ヘクス内にいない
- ・ 敵 ZOC 内にいない (この目的において、友軍ユニットは敵 ZOC を無効にしない)
- ・ この戦闘フェイズ中、すでに対応を実施又は試みていない。
- ・ 車両プールを使用できない。

9.26 有資格ユニットは、ER チェックをパスしない限り対応を実施できない。統率ポイントは、DRMs として適用できる。パスしなければ、ユニットはその場に留まり、このフェイズに別の試みを行うことができない。

9.3 選択ルール：戦闘回避 [Optional Rule: Combat Refusal]

連合軍プレイヤーのみが、戦闘回避を実施できる。

9.31 防御しているとき、連合軍プレイヤーは全自軍ユニットが有資格で、攻撃目標マーカーの下にあるいずれかのヘクス内で戦闘回避を実施するための選択枝を持つ。戦闘回避は、その戦闘が解決される前に、ヘクス内の全ユニットを退却させることから構成される。

9.32 戦闘回避オプションに資格を持つためには、影響下ヘクス内の全ユニットが有資格でなければならない。現行効果値が 5 以上の全ユニットは、以下を除いて有資格である。:

- ・ 防御しているいずれかのユニットが混乱状態
- ・ ゼロ MA を持つユニット
- ・ シナリオ 1 と 2 のマルタ人ユニット (「KOMR」として指定) [訓練の問題]

9.33 手順 [Procedure]

- 攻撃側が戦闘を宣言した瞬間に、戦闘回避が宣言されて解決される (対応の前)。
- 攻撃されるヘクス内の先導ユニットは、ER チェックを実施する。
パス 2 ヘクス退却を実施する
失敗 ユニットはその場に留まり、通常に戦闘に進む

9.34 戦闘回避は、正当な退却ルートがなければ認められない。ユニットは、退却ルートの資格を持つため、敵 ZOC を通しての退却を使用できない [13.43]。

9.35 戦闘回避は、漂流戦闘中は認められない [15.6]。

9.36 防御側が戦闘回避に成功したら、枢軸軍プレイヤーはスタッキング限度までユニットをカラのヘクス内へ前進させる選択枝を持つ。前進しているユニットは、同じフェイズの他の攻撃に参加できない。

デザイン・ノート: 連合軍の計画は、上陸した瞬間に枢軸軍を打ち負かすことだった。それに失敗したら、最終的な救出の望みを持って、包囲下要塞のヴァレッタへ徐々に撤退していくことを計画は要求した。これは、同時に全ての戦区内で連合軍部隊が攻撃できないことを容認する。

10.0 Artillery 砲兵



砲兵ユニットは、砲撃を実施するために使用される。これらは、敵ユニットに隣接しているときにのみ戦闘を実施する。砲撃を実施しているとき、砲兵ユニットは防御側ヘクスに隣接してはならないが、これを射程内に収めていなければならない。一定の砲兵ユニットが行うことができる概要について、砲兵能力チャートを調べる。

10.1 砲撃の制限 [Bombardment Restrictions]

10.11 両プレイヤーは、同じ砲爆撃フェイズ中に砲撃を実施でき、最初が活性プレイヤー、次いで非活性プレイヤーである。航空ユニットも爆撃を実施でき、CAS を通して砲兵と統合できる。

10.12 砲兵ユニットは、以下の全てが適用されたら、砲撃を実施するための資格を持つ。:

- ・ 目標ヘクスを射程内に収める [10.22]。
- ・ 敵 ZOC 内にいない。
- ・ 活性化状態。
- ・ 混乱状態ではない。
- ・ 射撃済ではない。

10.13 各砲兵ユニットは、ヘクス数で表現される射程を持つ。射程をカウントしているとき、砲兵ユニットによって占められたヘクスをカウントしないが、目標ヘクスはカウントする。地形又は介在しているユニットは、砲兵射撃を妨害しない。

10.14 砲撃を実施した後、各砲兵ユニットを射撃済面へ裏返す。ユニットは、射撃済状態にある限り、その射撃戦力を提供できない。活性プレイヤーは、この活性化中のリセット・フェイズ終了時に、全ての活性化した砲兵ユニットをその射撃戦力面へ戻し、両プレイヤーは回復フェイズ中にそれを行う。

注釈：射撃済面は、ユニット値を持つ。なぜならば、ユニットはその射撃戦力面に戻る前に、活性化又は戦闘での防御を要求され得るからである。

10.15 非補給下マーカを持つ、射撃戦力面の枢軸軍砲兵ユニットは、その射撃戦力を使用できるが、補給下になるまでその射撃戦力面に戻せない。

10.2 砲兵の砲撃 [Artillery Bombardment]

10.21 砲撃は任意である。ユニットは、決して敵ユニットを砲撃することを強制されない。活性化の有資格砲兵ユニットは、射程内のいずれか 1 つの敵占有ヘクスを砲撃するため、その射撃戦力を使用できる。

10.22 砲撃されるヘクスは、戦闘中の防御側ヘクス又は攻撃側ヘクスのどちらかであることが可能。砲撃中、そのヘクスは「目標」ヘクスと呼ばれる。ユニットは、目標ヘクスが射程内にない限り砲撃され得ない。あるヘクスは、ゲーム中に何度でも砲撃され得るが、フェイズ毎に一度のみである。

10.23 非活性プレイヤーは、防御側ヘクスに隣接する敵占有ヘクスのみを砲撃できる [例外：16.33e]。個別の攻撃側ヘクスに対して、個別に砲撃を行うことができる（異なる砲兵ユニットによって）。

10.24 ユニットの制限（全シナリオ） [Unit Limits]

- 2 つまでのドイツ軍又はイタリア軍の砲兵ユニットは、砲撃を実施するために統合できる。航空ユニットを加えることが可能。
- ドイツ軍又はイタリア軍の砲兵は、目標ヘクスに対して宣言された戦闘で、その先導ユニットと同じ組織でなければならない。
- 4 つまでのイギリス軍砲兵ユニットは、砲撃を実施するために統合できる。
- イギリス軍砲兵ユニットは、侵攻ヘクス、飛行場ヘクス、隣接した友軍ユニットを持たない侵攻矢印地点の沿岸ヘクスに砲撃を実施できる。これらのヘクスについては、宣言された戦闘は要求されない。

デザイン・ノート：WWII における枢軸軍の砲兵射撃管制手順は、限定されていた。多くの場合、前進観測が要請して調整し、単一の砲兵中隊、ときには 1 個大隊から射撃した。対照的に、マルタ島のイギリス軍は、高度に発達した中央管制センターを持ち、主センターが戦闘で機能しなくてもバックアップができた。ただし、それでも戦場では、正確な射撃のために前進観測が必要だった。一般的に、イギリス軍は広範な侵攻前計画によって、全ての飛行場ヘクスと海岸を測定した。同様にレロス島のイタリア軍は、中央管制システムを持っていたが、全てが有線情報伝達に依存していた。これは、侵攻前のドイツ軍の爆撃によって、完膚なきまでに破壊されていた。

10.25 超過スタック状態のユニットは、砲爆撃を受けているときに超過スタックしたユニット毎に +1 DRM を生じさせる。

10.26 非活性化組織内のイギリス軍野戦砲兵ユニットは、活性化して戦区を越えて射撃できる。これらは、その戦区又はどこかの他の砲兵と統合できる。使用したら、射撃済に裏返す。

10.27 対空ユニットは、砲撃を実施できない。軽 AA ユニットののみが、戦闘で攻撃できる [10.31]。

デザイン・ノート：マルタ司令部軍事防衛スキームは、AA に陸上目標への交戦を認めたが、厳しい弾薬不足のため間接射撃又は自衛の役割のみだった。レロス島でも同じことがあてはまる。

10.28 砲爆撃の手順 [Bombardment Procedure]

- 両プレイヤーは、各砲爆撃フェイズに砲爆撃を実施し、活性プレイヤーが最初である。各砲爆撃を一度に 1 つ行い、プレイヤーは砲爆撃を実施する全てのユニットとその目標ヘクスを指定する。砲爆撃しているユニットは、その戦力を分割できない。1 つの目標ヘクスに各ユニットの全戦力を適用する。
- サイを振る。最終結果数に到達するため、数字の結果に以下の数を増減させる。
 - 認められた砲兵ユニットの射撃戦力と、航空ユニットの爆撃戦力を合計する。
 - 目標ヘクス内の所有者が宣言した先導ユニットの現行 ER 値を差し引く。

注釈：以前の混乱又は非補給下の影響のため、ER は減少しているかもしれない。

- ・地形について差し引く [TEC を参照]。
- ・航空ユニットが含まれたら、強風天候について差し引く。
- ・スタッキング（目標ヘクス内に 7 スタッキング・ポイント超）と超過スタッキング [10.25]。

例：目標ヘクス内のユニットを合計すると 14 スタッキング・ポイントである。ヘクス内で 7 スタッキング・ポイントを超えると +1 DRM を、超過スタッキング・マーカ下の 2 つのユニットについて +2 DRM を適用する。

C. 砲爆撃結果表上で最終結果の数字を含むラインを見つけ、砲爆撃結果を交差させて読む。

D. 目標ヘクス上の結果：

-3 ステップ	3 ステップ損失
-2 ステップ	2 ステップ損失
-1 ステップ	1 ステップ損失
混乱状態	全ユニットが混乱状態
NE	ユニットに影響なし

E. 他の砲爆撃を継続する前に結果を適用する。結果は、各ユニットではなく、超過状態ユニットとその他の非参加ユニットを含めて、単一のグループとして全ユニットに適用する。所有者は、ステップ損失を受けるユニットを選択する。

F. いったん砲兵ユニットがその砲撃を完了したら、射撃済面に裏返す（航空ユニットは、飛行済ボックスへ行く）。

デザイン・ノート：一般的に、砲兵が戦闘を準備する。攻撃側は、戦闘のペースを示すために十分な戦術「主導権」を持って最初に射撃した。防御側は、攻撃の方向を確認するために待った。

10.3 戦闘における砲兵 [Artillery in Combat]

砲兵ユニットは、防御側ヘクスに隣接しているときに攻撃を要求されないが、防御側ヘクス内にいるときに防御を要求される。砲撃はできない。

10.31 攻撃 [Attacking]

- ・防御側ヘクスに隣接しているとき、戦闘に参加できる。戦闘比の計算で、攻撃戦力としてその射撃戦力を含める。砲撃はできない [直接射撃を実施している]。
- ・すでに射撃済又は混乱状態であると、攻撃できない。
- ・それ自体では攻撃できない。同じ防御側ヘクスを攻撃するため、別のユニット・タイプを要求される。

- ・単一の攻撃に参加できる隣接する砲兵ユニットの数の制限はない。

10.32 防御 [Defending]

- ・単独又は砲兵ユニットのみのスタックは、そのモードにかかわらず、射撃戦力ではなくその防御戦力又は統合された防御戦力を使用する。
- ・非砲兵ユニットと共にスタックしたときは、防御戦力ではなくその射撃戦力を使用する。すでに射撃済又は混乱状態であると、その防御戦力を使用する。

10.33 超過スタックとしてマークされた砲兵ユニットは、戦闘において攻撃又は防御でカウントできない（ただし、砲撃は実施できる）。

10.34 （隣接する）戦闘に参加している砲兵ユニットは、戦闘結果を受ける。戦闘後、結果にかかわらず、攻撃又は防御に参加している全ての砲兵ユニットを射撃済に裏返す。

10.4 沿岸砲兵 [Coast Artillery]

マルタとレロス両島の防衛には、敵の強襲上陸に対抗するため短と長両射程の沿岸砲兵が含まれた。歴史的には、長射程グループは、「遠距離射撃コマンド ["Outer Fire Command"]」と呼ばれた。連合軍プレイヤーのみが、沿岸砲兵ユニットを持つ。マルタ島では、主力のイギリス軍沿岸砲兵は、4 個砲兵中隊内に 7 門の 9.2 インチ砲並びに 5 個砲兵中隊内に 14 門の 6 インチ砲から構成された。全てが、島へのアプローチをカバーするために設置されていた。これらは遠距離の海上目標と交戦し、射撃角度によって制限された。複雑な視認線ルールでプレイヤーの荷を重くする代わりに、各侵攻ゾーンをカバーする沿岸砲兵ユニットのチャートのみで示すのがベストである。

10.41 沿岸砲兵は、2 つのタイプから構成される。：

- ・射程値を持つ。
- ・射程値を持たない。

10.42 射程値を持つ沿岸砲兵：

- ・砲撃を実施できる。
- ・攻撃 [10.31] 又は防御 [10.32] しているときに射撃戦力を適用できる。

10.43 射程値を持たない沿岸砲兵：

- ・船団到着表上で DRM を提供する [16.24]
- ・攻撃又は防御で射撃戦力を適用できない。
- ・その防御戦力のみで防御する [10.32]。

10.44 沿岸砲兵ユニットが使用されるか又は防御する各フェイズに、射撃済に裏返す。リセット・フェイズ中、沿岸砲兵ユニットを射撃済から活性面へ返す。

デザイン・ノート：射程を持たない沿岸砲兵ユニットは、海上のみを射撃できた。これらは、陸上目標を向くように回転できなかった。内陸に回転できたものは、目標に命中させるため十分に砲身を下げられず、内陸を射撃できたとしても徹甲弾のみを持ち、榴弾を持たなかった。

11.0 Air Power 空軍力



航空ユニットは、地上攻撃と爆撃に使用した戦術航空機をあらわす。空対空戦闘は、表示されない。準備航空ユニットは、あるターンに1航空任務のみを実行できる。枢軸軍プレイヤーのみが航空ユニットを持つ。

11.1 航空ユニットの制限 [Air Unit Restrictions]

航空ユニットは、準備状態に従って各ターンに使用可能である [11.13]。航空状態カード上の爆撃ボックス内の航空ユニット、又は CAS のために不透明容器から引かれたそのみが、敵ユニットを爆撃するための任務 [11.2] を実施できる。

11.11 航空ユニットは地上ユニットではなく、戦闘で損失され得ない。航空ユニットは ZOC を及ぼさず、ZOC によって影響を受けない。これらは、補給を必要としない。

11.12 枢軸軍プレイヤーは、自軍航空状態カード上の特定ボックス内に全ての航空ユニットを保持する。これらは、マップ上で任務を実行していないときにはそこに留まる（又は不透明容器内にある）。

11.13 航空準備の手順 [Air Readiness Procedure]

航空準備フェイズ中に航空準備を実施する。各ターンに表示された順番で下記の手順に従う。

- A. 準備ボックス内と以前のターンから未使用の航空ユニットは、準備状態に留まる。これらは、無期限に準備状態に留まることができる。
- B. 爆撃ボックス内の全航空ユニットは、爆撃ボックス内に留まる。
- C. 飛行済ボックス内の航空ユニットを準備ボックスへ移す。

D. 損傷状態ボックス内の各航空ユニットについてサイを振る。サイの目の結果が損傷ボックス内に列記された範囲内に収まると、航空ユニットは飛行済ボックスへ移される（次のターンに準備状態になる）。

11.14 天候の航空ユニットへの影響

[Weather Effects on Air Units]

- ・強風天候。爆撃に-2 DRM を適用する。
- ・嵐天候。全ての航空任務、航空輸送 [15.7]、落下傘降下 [15.12] は禁じられる。

11.2 航空任務の制限 [Air Mission Restrictions]

「RAF の支援が欠けているのが残念だ。艦船は終日ここに居座り、スツーカーは我々を嘲笑している。」

ーレロス島の LRDG からの信号、12月12日

可能性がある2つの航空任務がある。:

爆撃又は戦闘航空支援

11.21 準備状態の航空ユニットは、ターン毎に「任務」と呼ばれる1航空機能のみを実施できる。航空準備フェイズ中、自軍準備状態航空ユニットを、そのターンに実施する任務に割り当てる。それらを、以下のごとく置く。:

- ・爆撃任務 - 爆撃ボックス内に置く。
- ・CAS 任務 - 不透明容器内に入れる（活性化マーカーと共に）。

11.22 航空ユニットは、地形又は敵ユニットの存在にかかわらず、マップ上のどこでも航空任務を実行できる。これらは、無制限の航続範囲を持つ。

11.23 使用上の制限 [Limits on use] :

- ・航空ユニットは、夜間ターン中に任務を実施できない。
- ・Ju88 航空ユニットは、1日に一度のみ任務を実施できるため、AM 又は PM ゲーム・ターンのどちらかのみで両方は不可。

11.24 任務ヘクス上に配置した後、航空ユニットは AA 射撃を受ける [11.3]。AA 射撃の結果は、航空状態カードへの帰還を生じさせるかもしれない（飛行済又は損傷状態として）、残っている航空機は任務を実施する。

11.25 各任務の完了時、任務航空ユニット（たち）を飛行済 [Flown] ボックス内に置く。

11.3 対空射撃 [Anti-Aircraft Fire]

「マルタ島は、島全体が巨大な対空砲台だ。」

ーラジオでインタビューされたドイツ軍爆撃機操縦士、
1942年4月

11.31 いっぱん航空ユニット [又は落下傘降下ユニット、15.3] の任務の配置が完了したら、射程内にある有資格の全敵 AA ユニットから射撃を受ける。AA ユニット (軽又は重) のみが AA 射撃を実施できる。これらは、活性化されている必要はない。

11.32 AA ユニットは、以下であると AA 射撃の資格を持つ。:

- ・射撃済ではない。
- ・混乱状態ではない。
- ・任務 (又は降下) ヘクスを射程内に収める。
- ・非砲兵の戦闘ユニットとスタックしていない限り、敵 ZOC 内にいない。
- ・超過スタック・マーカーの下にあることができる。

11.33 ユニットの制限 [Unit Limitations]

- ・重 AA ユニットのみが、爆撃を実施している航空ユニットに対して AA 射撃を実施できる。
- ・軽 AA ユニットのみが、CAS 任務を実施している航空ユニットに対して AA 射撃を実施できる。
- ・全ての AA ユニットは、落下傘降下又は航空輸送を実施しているユニットを射撃できる。

11.34 AA ユニットは、フェイズ毎に射程内の 1 任務ヘクスのみを射撃できる。いずれかの航空ユニット (又は落下傘降下) と、個別ではなく 1 つのグループとして交戦する。AA ユニットが任務ヘクス内にあると、そのヘクスで交戦している航空ユニットを射撃する [ルール 11.33 の制限に注意する]。いかなる任務に対しても、望むだけ多くの有資格 AA ユニットの統合できる。航空ユニットは、任務毎に一度のみ射撃され得る。

11.35 AA 射撃の手順 [AA Fire Procedure]

- 各敵任務ヘクスに AA 射撃を実施する全ての AA ユニットの宣言する。AA ユニットは、敵航空ユニットを射撃することを要求されない。
- 射撃している AA 戦力ポイントの合計を計算し、一致する AA 射撃表の列を見つける。
- サイを振る。サイの目と合計に一致する列を調べ、列の結果を読む。これは、AA 射撃の結果である。他の AA 射撃に移行する前に、所有者は直ちに自身の選択した航空ユニット (たち) に結果を適用する。

D. AA 射撃の結果 [AA Fire Results]

- 1 つの航空ユニットを飛行済として取り去る
- 2 つの航空ユニットを飛行済として取り去る
- 1 つの航空ユニットが損傷ボックスへ行く
 - 効果なし

E. AA 射撃後に留まる航空ユニットは、ここでその任務を実行する。任務の完了後、全て航空状態カードへ帰還する。

11.36 攻撃目標マーカーの下にある場合にのみ、AA ユニットの射撃済へ裏返す。

11.4 爆撃任務 [Air Bombardment Mission]

11.41 航空準備フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは望むように準備航空ユニットを航空状態カード上の爆撃ボックスへ割当てて。爆撃ボックスへ望むだけ多くの航空ユニットを割り当てることができる。そこに置かれた航空ユニットは、そのターンに爆撃任務のみを実施できる。これらは、その日中に 1 任務のみを実行する。

11.42 戦略セグメントの砲爆撃フェイズ中 (地上ユニットの活性化前) に爆撃を実施する。爆撃ボックスから航空ユニットを移し、砲爆撃されるヘクス上に 2 つまでを置く。

11.43 爆撃は、目標ヘクスにのみ影響する。そこにある地上ユニットのみが影響を受ける。

11.44 目標ヘクスは、マップ上のどこでもよい。任務航空ユニットは、爆撃を実施する前に AA 射撃の結果を受ける。

11.45 爆撃の手順 [Air Bombardment Procedure]

- 爆撃準備ボックスからユニットを選択し、各任務ヘクス上に 2 ユニットまでを置く。
- 連合軍プレイヤーは、AA 射撃を実施する [11.3]。
- 生き残っている航空ユニットの爆撃戦力を合計する。
- 砲爆撃表を使用する。サイを振り、適用可能な DRMs で結果の数字を調整する。上記 10.28d で表示したごとく、結果を適用する。

11.5 近接航空支援任務 [Close Air Support Mission]

「...スツーカー...は、野戦指揮官によって信号弾や無線で要請された。」

—Island Prize, Leros, p. 72

近接航空支援 (CAS) 任務は、航空ユニットを宣言された攻撃へ移動させ、自身の CAS 戦力をその戦闘で友軍ユニットに加えることから構成される。

11.51 航空ユニットは、地形又は敵ユニットの存在にかかわらず、いずれかのヘクスに CAS を実施できる。CAS に割り当てた航空ユニットは、不透明容器から引かれるに連れて使用可能となる。不透明容器内のそれは、割り当てられるまで使用できない。

11.52 HQ への割当て [Assignment to an HQ]

- 航空ユニットが不透明容器から引かれたとき、友軍の非混乱状態ドイツ軍 HQ の上にそれを置く。航空ユニットは、イタリア軍 HQ に割り当てることができない。
- 望むだけ多くの航空ユニットを、HQ に割り当てることができる。
- HQ が混乱状態になると、それと共に置かれた全ての航空ユニットは直ちに飛行済状態へ行く。
- ある HQ と共に置かれた全ての航空ユニットを、同じ戦闘で使用する必要はない。航空ユニットは、ターンからターンへと HQs 上に留まってはならない。

11.53 戦闘フェイズ中、HQ からの航空ユニットを統率範囲内の防御側ヘクス上に移して置く。航空ユニットは、任務ヘクス上に置かれた後で AA 射撃を受ける。AA 射撃に生き残った航空ユニットは、その任務ヘクス内で CAS を実施する。

11.54 CAS の制限 [CAS Restrictions] :

- 防御側ヘクスは、CAS 航空ユニットを保持する HQ の統率範囲内になければならない。軍ユニットは、CAS ユニットの持つ HQ の統率範囲内にあると CAS を受けることができる。
- 2 つまでの航空ユニットが、同じ CAS 任務を実施できる。
- 単一の CAS 任務に、1 つのみの HQ が CAS 航空ユニットを提供できる。
- 先導 (地上) ユニットの、CAS を提供している HQ と同じ組織のユニット。
- ドイツ軍の CAS は、イタリア軍ユニットによる攻撃を支援できない。

11.55 砲兵射撃戦力は、戦闘で CAS 戦力と統合できる [10.3]。

11.56 制限 [Limitation]

各 CAS (又は砲兵) ポイントは、戦闘で 1 戦力ポイントを提供する。攻撃又は防御にかかわらず、戦闘比の計算でカウントする合計 CAS 戦力ポイント (プラス砲兵支援ポイント) は、友軍地上戦力を超過できない。計算のために使用されない超過ポイントは、他の戦闘ユニットに適用できない。

12.0
Combat
戦闘

「Omnia Audax」 (常に大胆であれ)

—ランカシャー軽歩兵連隊のモットー

ゲーム全体の状況にかかわらず、戦闘中には活性プレイヤーが攻撃側で、非活性プレイヤーは防御側である。攻撃側は、望む順番で自身の宣言攻撃を個別に解決する。

12.1 攻撃の要件 [Attack Requirements]

12.11 戦闘フェイズ毎に、複数回の攻撃又は防御ができるユニットはない。

注釈: ターン毎にユニットが複数回の攻撃を行う可能性がある。: 各活性化時に、他の友軍活性化組織によって攻撃される防御側ヘクスに隣接するとき、並びに漂流戦闘。同様に、異なる活性化の瞬間に、防御ユニットが複数回の攻撃を受ける可能性がある。

12.12 戦闘は、宣言したときのみ発生する [9.1]。これを戦闘宣言フェイズ中に行う。戦闘は、漂流戦闘 [15.6] と侵攻上陸に対して要求される [16.33e]。

12.13 ユニットの、異なる戦闘間で攻撃戦力を分割できず、又は他のユニットへ貸与できない。

12.14 防御側ヘクス内の全ユニットは、統合された防御戦力として一緒に防御する。攻撃側はスタック内の個別ユニットを攻撃できず、防御側はスタック内のユニットが戦闘で参加することから拘置できない [例外: 3.34]。ユニットは (戦闘で)、砲兵、海上、航空ユニットの単独によって攻撃され得ない [ただし、これらは砲爆撃され得る。10.28]。

12.15 異なる組織のユニットは、同じ戦闘で一緒に攻撃できるが、戦闘連携 [12.42] に従う。異なる組織の砲兵は、砲撃について統合できない [10.12、例外については 16.33e を参照]。

12.16 漂流戦闘 [15.5] を持つヘクスは、防御側ヘクスである。

12.2 戦闘における地形の影響 [Effects of Terrain on Combat]

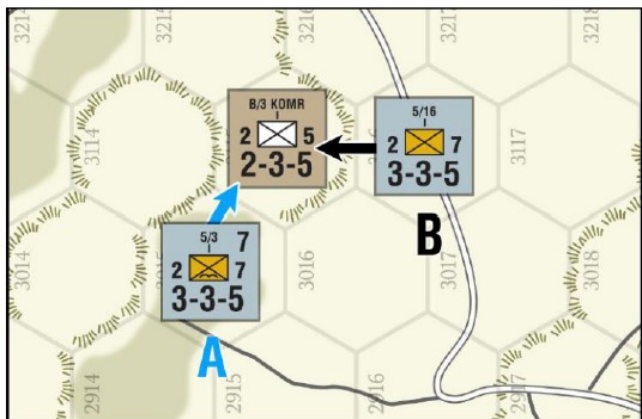
12.21 防御ユニットは、それが占めるヘクス内の地形と、通過して攻撃されているヘクスサイド(たち)上の地形の両方から恩恵を受ける [TEC を参照]。攻撃ユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘に影響を持たない。

12.22 防御側は、地形について以下の蓄積 DRM 特典を受け取る。

- 防御側ヘクス内部の地形について 1 つのみの DRM を適用する。防御側ヘクス内に複数の地形タイプが存在したら、最も有利な DRM を常に使用する。
- 防御側ヘクス内の要塞化建造物 [14.0] については、適切な DRM を適用する。
- 攻撃している全ての非砲兵ユニットが、ヘクスサイドのタイプを通過して攻撃していると、追加 DRM としてそのヘクスサイド地形を適用する。

12.23 全ての攻撃ユニットが斜面ヘクスサイドを上を攻撃していると、戦闘のサイの目に-1 DRM を適用する。その戦闘で攻撃しているいずれかのユニットが上がり斜面を攻撃していなければ、DRM は適用されない。下り斜面で攻撃しているときには、DRM は適用しない。

地形の影響例：



ヘクス 3115 内の防御側イギリス軍は、攻撃がヘクス 3116 (B) のみから来たらヘクスサイド DRM を受ける。ヘクス 3115 内の防御側イギリス軍がヘクス 3015 (A) から、ヘクス 3116 (B) からのユニットと共に又はなしで攻撃されたら、斜面 DRM を受け取らない。

12.24 非補給下の状態 [6.15] は、攻撃しているユニットの戦闘戦力を半分まで減少させる。1 未満の攻撃戦力ポイントに減少する攻撃ユニットは、攻撃できない [端数が切捨てられるため、3.52]。

12.25 ユニットの移動が禁じられたヘクスサイドを越えて攻撃できない [例外：16.35]。

12.26 市街地と荒地が同じヘクス内にあるとき、市街地のみの影響を適用する。

12.3 ER の差 [ER Differential]

攻撃側の先導ユニットと防御側の先導ユニットとの ER 差は、戦闘 DRM を生じさせ得る。

12.31 各戦闘において、両プレイヤーは戦闘フェイズのために先導ユニットを指定する。攻撃側が使用する先導ユニットは、活性組織でなければならない。

注釈：ユニットの ERs を判定しているとき、混乱と補給状態の考慮を忘れないこと。

12.32 戦闘における ER の計算 [ER calculation in combat]

戦闘における ER の計算:防御側の先導ユニットの ER が、攻撃側の先導ユニットの ER よりも大きければ、マイナス DRM の結果になる。攻撃側の ER が大きければ、プラス DRM の結果になる。それ故、DRM の総数は、2 つの ER 値の差に相当する。

例：攻撃側の先導ユニットが 5 の ER を持ち、防御側の先導ユニットが 7 の ER を持つ。防御側の 7 から攻撃側の 5 を差し引く。この結果は-2 で、-2 DRM を意味する。ここで攻撃側は、その DRM 計算に自身の-2 DRM を含める。

12.4 戦闘連携 [Combat Coordination]

ユニット間の連携は、成功のために重要である。ゲームは、一定の戦闘状況において戦闘連携を要求する (ER チェックを実施する) ことで、これをあらわしている。砲爆撃は、戦闘連携を使用しない。

12.41 戦闘中、**攻撃側**はそれを要求する各戦闘について、単一の戦闘連携を実施する。戦闘連携を実施するため、攻撃側は自軍先導地上ユニットで ER チェックを行う。ER 差の計算で使用した同じ先導ユニットを使用する。結果は以下のとおり。：

パス 戦闘のサイ振りに調整なし。

失敗 戦闘のサイ振りに-2 DRM を適用する。

12.42 以下のいずれかが適用されるとき、戦闘連携を実施する。:

- 複数組織のユニットが、同じ戦闘で一緒に攻撃する [9.13 と 12.15]
- 攻撃している部隊が混乱状態のユニットと非混乱状態ユニットを含む (全ての攻撃ユニットが混乱状態であると、この条件は適用しない)
- ユニットが夜間ターン中に攻撃している [12.43 も参照]
- 陸上ヘクスと侵攻ヘクスの両方からユニットが攻撃している [16.33e]
- 攻撃している部隊が、イギリス軍とイタリア軍ユニットの両方を含む (シナリオ 4 のみ)

注釈: たとえ複数の状況が適用されても、1 つのみの戦闘連携 ER チェックを実施する。

12.43 ER チェックのサイの目に以下の DRM (蓄積する) を適用する。

- **-1 又は -2** HQ の統率ポイント (HQ と先導ユニットが同じ組織から) [17.24]
- **+2** 夜間ターン中 (枢軸軍のみ)、全ユニットが単一ヘクスから攻撃していない限り。
- **+1** いずれかの攻撃ユニットが混乱状態 [12.42]
- **+1** 攻撃ユニットが複数組織から [12.15]

12.44 嵐の天候中。全てのユニットが単一ヘクスから攻撃していない限り、戦闘連携は自動的に失敗する。

12.5 戦闘比の判定 [Determining Combat Odds]

「戦闘は、対峙している部隊の数的戦力計算によって勝利するのではなく、行動解決によって決まるのだ。」

—チャーチル、1942 年 5 月 8 日

12.51 最終戦力の計算 [Compute Final Strengths]

攻撃側と防御側の両者の攻撃戦力をそれぞれ合計する。いくつものユニットは、その攻撃戦力を半減させているかもしれない [3.5]。

12.52 参加している砲兵射撃支援 [10.3] ポイント並びに AA 射撃に生き残った CAS 戦力ポイントを含める。

12.53 戦闘比の計算 [Compute Combat Odds]

戦闘比を算出するため、合計攻撃戦力を合計防御戦力で割る。常に、CRT 上に列記された最寄りの戦闘比コラムで、防御側有利に戦闘比を切り捨てる。

例: 8 攻撃戦力ポイント対 2 防御戦力ポイントは、4 対 1 の戦闘比である。8 対 3 = 2 対 1、8 対 4 = 2 対 1、8 対 5 = 3 対 2 の戦闘比である。

12.54 特別な戦闘比 [Special Odds in Combat]

- 1 対 3 未満の最終比は、自動的に **A2Rd** の結果である。
- 5 対 1 を超える最終比は、5 対 1 のコラムで解決される。
- 攻撃側は、いかなる戦闘比も任意に減少させることができない。

例: 攻撃側は、3 対 1 の比を持つときに 2 対 1 の比を宣言できない。

12.6 戦闘解決 [Resolving Combat]

「*Manco la fortuna, non il valore*」 (運がないのではなく、勇気がないのだ)

—フォールゴーレ (電光) 師団のモットー

全ての戦闘連携と戦闘比の計算が完了した後、攻撃側は戦闘に適用可能な DRM を計算し、次いで戦闘を解決する。

12.61 以下の DRM を判定する:

- ヘクスとヘクスサイド両方の地形について [TEC を参照]
- 防御側ヘクス内のトーチカ: -1 DRM
- ER 差 [12.31]
- 失敗した攻撃側の戦闘連携: -2 DRM [12.41]。

12.62 実質 DRM [Netting DRM]

全攻撃側と防御側の実質 DRM を出す。各 +1 DRM は -1 DRM を相殺する。相殺後に残っている正又は負の DRM 合計は、最終 DRM である。最終 DRM は、+5 を超えて又は -5 未満に制限される。これらの制限を超える最終 DRM 値は無視する。

12.63 サイ振り [Roll the die]

攻撃側はサイを振り、実質 DRM によってサイの目を調整する。修正後のサイの目結果を、戦闘結果表 (CRT) 上の最終戦闘比コラムで交差照合する。他のいかなる戦闘にも進む前に、参加したユニットに戦闘結果を適用する。

13.0 Combat Results 戦闘結果



「これで終わりだと思う。」

Gustav Wehrs 伍長、1943 年 11 月 12 日

13.1 戦闘結果を読む [Reading Combat]

13.11 以下のごとく、戦闘結果表上の結果を解釈する。:

- A 攻撃ユニットに結果を適用する
- D 防御ユニットに結果を適用する
- d 影響下の全ユニットが混乱状態 [3.8]
- R 影響下の全ユニットが1又は2ヘクス退却する [13.3]

1、2、3 所有者は、影響下部隊から（指定されたごとく）
1、2、3 ステップを取り去る

13.12 全ての結果を最初に防御ユニットに適用し、二番目に攻撃ユニットに適用する。退却結果を適用する前に、ステップ損失結果を適用する。

13.13 各戦闘を解決するに連れて、攻撃目標マーカーを取り去る。

13.2 戦闘損失 [Combat Losses]

戦闘ユニットは、ステップで損失を受ける。

13.21 所有者は、グループ内の各ユニットからではなく、参加している自軍ユニット又はユニットのグループから、指定された数のステップ損失を適用する。航空と砲兵の支援は、損失を満たすために取り去ることができない。ユニットへの各ステップ損失の適用手順は変化する [3.42 も参照]。

- 1 ステップ・ユニットが1ステップ損失を受けるとき、プレイからそれを取り去る。
- 2 ステップ・ユニットが最初のステップ損失を受けるとき、その減少戦力面へ裏返す。次いで二番目のステップ損失はユニットを除去し、プレイからそれを取り去る。
- それが持つよりも多くのステップ損失を要求されたユニットは、除去される。
- 超過スタック状態のユニットは、参加しているユニットが全ての損失を吸収できないのでない限り、ステップ損失を受けない。

13.22 先導ユニットの損失 [Lead Unit Losses]

各陣営について、先導地上ユニットは CRT によって要求される戦闘損失の最初のステップを受ける。

13.23 戦闘に参加したヘクス内の全ユニットが除去されたとき、それらと共にあった全ての超過スタック状態ユニットも除去される。

13.3 退却 [Retreating]

「君たちは、2,000 名のドイツ軍によって包囲されている」
「そうだ、その背後には 10,000 名のイギリス軍がいる。」

—降伏勧告の交換、レロス島 43 年 11 月 12 日

戦闘結果がユニットの退却を要求するとき、所有しているプレイヤーは直ちに全ての影響下ユニットを、防御側ヘクスからいずれかの方向へ、個別（又はスタックとして）に1又は2ヘクス移動させる。下記に与えられ制限内で退却できないユニットは、除去される。退却は移動ではなく [8.0]、MPs は使用しない。

13.31 ユニットの、いずれかの方向又は方向の組み合わせで退却できる。退却しているスタックは分割でき、そのユニットは異なるヘクスへ退却できる。

13.32 防御ヘクスからの退却:

- 攻撃しているユニットは、所有者の望むように 1 又は 2 ヘクス退却する。
- 防御しているユニットは、2 ヘクス退却する。
- 超過スタック状態のユニットは、同じヘクス内に通常にスタックしたユニットと同じ距離（たとえ戦闘に参加していなくても）を退却し、異なるヘクスへ退却できる。

13.33 ユニットの、友軍ユニットを含んでいるヘクス内へ又は通過して退却できる。ユニットは、スタッキング限度を破る形で、その退却を終了できる。それを行うと、所有しているプレイヤーは、超過スタッキング・マーカーの下にそれらを置く [3.35]。

13.34 ユニットの、以下の場合退却できない。:

- その移動を禁じられたヘクスサイドを越える
- 敵戦闘ユニットの上又は越えて

13.35 退却の優先度

- 第一に、カラ又は敵 ZOC 内にない友軍占有下ヘクス
- 第二に、敵 ZOC 内の友軍占有下ヘクス

ユニットがこれらのヘクスの1つに退却できないか、又は禁止地形ヘクスサイドを越えて退却しなければならないと、除去される。

13.36 ユニットの、他の友軍ユニットがすでにヘクス内にあると、敵 ZOC 内でその退却を終了できる。退却の目的において、友軍ユニットは敵 ZOCs を無効化する。

13.37 ゼロ MA を持つユニットは、退却できない [移動能力を持たない]。オレンジ円 MA ユニットの退却できない。これらは、戦闘結果がそれらに退却を要求したら取り去られる。

13.38 ユニットは、戦闘が未だ解決されていない防御側ヘクス内で、その退却を終了できる。ただし、その戦闘に防御戦力を提供せず、先導防御側ユニットとして機能できない。防御側に適用されるいかなる退却結果にも従い、全ての防御側が取り去られて未消化の防御側ステップ損失結果が残っていたら、ステップ損失を受ける。この場合にのみ、以前に退却したユニットは、残っている損失要件を満たす。

13.39 退却不可 [No Retreat]

プレイヤーは、要塞ヘクス上のユニット（攻撃又は防御しているとき）が ER チェックにパスしたら、退却を却下できる。直ちに ER チェックを実施する。

- ・統率ポイントは、適用可能。
- ・ER チェックに失敗した混乱状態ユニットについては、ステップ損失を適用しない。

注釈：ユニットが非補給下又は混乱状態であると、減少した ER 値を使用することを忘れないこと。退却しないことによるステップ損失はない。

13.4 敵ZOCを通過する退却 [Retreating Through Enemy ZOC]

13.41 ユニットは、代替の道筋が存在しない場合にのみ、敵ZOC内のヘクスへ又は通過して退却できる。

13.42 ユニットは、たとえ敵戦闘ユニットがそのヘクス内にZOCを及ぼしても、友軍戦闘ユニットによって占められたヘクスを通して退却できる。

13.43 有資格 [13.44] ユニットのみに敵ZOC内のカラのヘクスを通過して退却できるが、友軍占有下ヘクスでない限り敵ZOC内のヘクスで退却を終了できない。ただし、これらは追加1ステップ損失を被り得る [13.45b]。

13.44 オレンジ円 MA とゼロ MA のユニットを除く全てのユニット・タイプは、敵ZOC内のカラのヘクスを通過して退却するための資格を持つ。無資格ユニットを除去し、次いでスタックの残りを退却させる。除去した無資格ユニットは、13.45b の潜在的な1ステップ損失結果を満たさない。

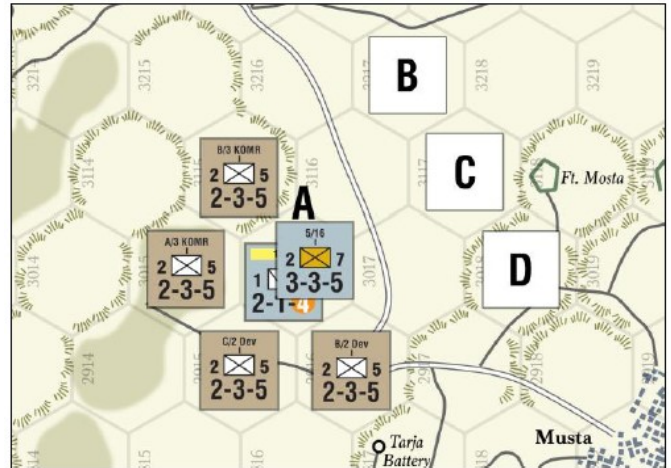
13.45 退却の手順 [Retreat Procedure]

A. 所有しているプレイヤーは、退却しているユニットの ER チェックを実施する。スタックであると、先導ユニットを宣言して ER チェックを実施する。統率ポイントは、適用可能である。パスしなければ退却が認められず、ユニット（又はスタック）は除去される（超過状態のユニットを含む）。

注釈：ユニットが非補給下又は混乱状態であると、減少した ER 値を使用することを忘れないこと。

- ER チェックにパスしたら退却が認められ、退却を要求されたユニット（たち）から1ステップを除去する。
- 残っているユニットで完全な退却を実施する。退却しているスタックは、一緒にスタックした状態に留まる。
- 結果にかかわらず、敵 ZOC を通過して退却している全てのユニットは、退却の完了時に混乱状態になる。

敵ZOCを通過する退却の例：



ヘクス A 内の枢軸軍ユニットは、2 ヘクス退却してヘクス B、C、D 内で終了しなければならない。オレンジ円 MA のユニットは、敵 ZOC を通過して退却する資格を持たないため除去される。残っているユニットは、敵 ZOC を通過して退却するための資格を持つ。ユニットは、退却が成功するか確認するために ER チェックを行う。ER チェックにパスして枢軸軍ユニットが退却したら、要求された1ステップを失い [13.45B]、混乱状態になる [13.45D]。ER チェックに失敗したら、ユニットは除去される。

13.5 前進 [Advancing]

「Faugh a Ballagh」 (前路を啓開せよ)

—王室アイリッシュ軽歩兵連隊のモットー

防御側のヘクスが戦闘のためにカラになるときにはいつでも、攻撃しているユニットはそのヘクス内に前進する選択肢を持つ。前進は移動ではなく、MPs を使用しない。

13.51 攻撃側は、前進するか否かを次の戦闘解決の前に決める。ユニットは、決して前進することを要求されない。前進しているユニットは、たとえ前進によってそれらが敵ユニットに隣接するようになって、そのフェイズに再び攻撃できない。

13.52 その戦闘に参加した攻撃ユニットのみが前進でき、たとえ同じ攻撃ヘクス内にいるとしても、非参加ユニットは前進できない。ユニットは、攻撃が行われたいずれかのヘクスから前進できる。敵の退却を妨害するためのみに奉仕したユニットは前進できない。

13.53 前進の距離 [Advance Distance]

- 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) 1 ヘクスのみ前進できる。
- オレンジ円 MA ユニットとゼロ MA ユニットは、戦闘後前進ができない。
- 防御しているユニットは、攻撃側の退却結果後に前進できない。

13.54 前進しているユニットは、全ての敵 ZOCs を無視する。

13.55 戦闘後前進終了時の前進ユニットによる超過スタッキングは認められない。

14.0 Fortifications 要塞化建造物



要塞化建造物は、広範な防御設備をあらわす。2 タイプの要塞化建造物がある。: 要塞とトーチカである。全ての要塞は、マップ上に記載されている。

デザイン・ノート: マップ上にマークされた砲台位置は一般的な興味で、プレイに影響を持たない [沿岸砲兵ユニットの選択位置の例外、4.14e を参照]。砲台は、小さなコンクリート建造物で、普通は特定の火器を据え付けて砲員を爆風から守るために建設された。その他の機能のために使用可能な空間はなかった。多くは、遥か戦前に取り去られた時代遅れの火器のみを収容できた。

14.1 要塞 [Fort]

「セント・エルモ砦は、マルタ島の要所である。」

ージャン・ド・ヴァレット、聖ヨハネ騎士団総長、1545 年

14.11 要塞は、そのヘクス上で防御している戦闘ユニット(たち)に DRM の戦闘効果を提供する。連合軍と枢軸軍の DRMs は異なる [TEC を参照]。3.25 も参照。

14.12 要塞は、破壊又は取り去ることができない。

デザイン・ノート: これらは非常に巨大な建造物で、いくつかは数世紀前のものだった。高く厚い石壁から成っており、完全な一個大隊を保持できた。どちらの陣営も、ゲームの過程でこれらの一つを破壊する必要性を持たないだろう。大部分は、今日でも見られる。

14.2 トーチカ・ユニット [Pillbox Units]



トーチカ・ユニットは、戦闘ユニットである。連合軍プレイヤーのみがトーチカ・ユニットを持つ。

14.21 ヘクス内に単独あるのでない限り、トーチカはそのヘクスの先導ユニットになれない。

14.22 防御側ヘクス内にトーチカがあるとき、戦闘のサイの目に **-1 DRM** を適用する (他の影響と蓄積する)。トーチカの外部を攻撃しているときに DRM はない。

14.23 トーチカは、移動、退却、戦闘後前進ができない。戦闘結果によって退却を要求されたら、除去される。

14.24 トーチカは再建できない。

デザイン・ノート: イギリス軍はマルタ島に多数のコンクリート製トーチカを建設し、固有の守備隊で満たした。多くは二階建造物だった。いくつかは、今日でも見ることができる。加えて、飛行場の「掩体壕」の多くは航空機を格納するために使われたが、容易にトーチカに転用できた。

15.0 Airborne Operations 空挺作戦



Fertigmachen (準備しろ)

Fertig zum Absprung (ジャンプ用意)

Raus (飛べ)

ードイツ軍の戦闘落下傘降下命令

15.1 落下傘降下の編成 [Organizing the Paratroop]

落下傘降下フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは自軍セット・アップ・カードからマップヘユニットを移すため、落下傘降下手順を使用する。

デザイン・ノート: 大部分の国の軍隊では、三次元包囲の実践を指す場合に「空挺作戦」と「空挺着地」を使用する。これらの用語は「空挺降下」と略されるが、1940年代のイギリス軍では「落下傘降下」（ときには単に「降下」と呼んだ。ドイツ軍は航空輸送を作戦全体の文脈に含めており、それ以外の具体的な説明はしていない。イギリス軍はより具体的であるため、その用語を使用する。

15.11 枢軸軍セット・アップ・カードによって指定された一定のユニットは、落下傘降下手順によってゲームに登場する。落下傘降下を実施するため、下記のステップに表示された順番に従う。

- 空挺堡マーカーを置く
- 降下ヘクス・マーカーを置く
- 有資格落下傘降下ユニットを置く
- 落下傘降下に対する AA 射撃
- 漂流
- 着地状況
- 漂流戦闘

15.12 有資格ユニット [Eligible Units]

セット・アップ・カードの「落下傘降下 [“Paradrop”]」区画に表示されたユニットのみ。落下傘降下は、強風、嵐、夜間ターン中に認められない。

15.13 有資格ユニットの編成 [Arrangement of Eligible Units]

落下傘降下に使用可能なセット・アップ・カード上のユニットはグループに編成され、それぞれ KG (KG1、KG2 等) と呼ばれる。KG のユニットは、その組織が活性化するとき落下傘降下を実施できる。単一 KG の全ユニットを 1 つのヘクス内に置く。いったん KGs の配置が完了したら、これらは KG の一部であることを中止し、いまやその組織の一部となる。

例: シナリオ 3 セット・アップ・カードの落下傘降下区画は、最初の GT1 の活性化が降下するために 6 つの KGs (KGs1~6) を持つことを表示する。枢軸軍プレイヤーは、全 6 つを降下させなければならない。これは、合計 30 ユニットである。KG1 の 5 ユニートを 1 つのヘクスに、KG の 5 ユニートを別のヘクスに置き、全 6 つの KGs が置かれるまで続ける。後の活性化は、異なる数の KGs を落下傘降下させるために活性化させる。マップ上で現在イン・プレイの組織の全ユニットは、やはり次いで活性化する。

デザイン・ノート: 枢軸国側と連合国側では用語が異なるため、ここではドイツ語の「KG」(「Kampfgruppe」)を使用する。イタリア語では「Raggruppamento」あるいは「Gruppo」ということもあるが、同じ意味なのでここでは使わない。これらの言葉は一般的なもので、特殊任務ユニットのグループ化を指す。

15.14 セット・アップ・カードは、落下傘降下が使用可能となる最初のターンを示す。

- ある KG 内の全ユニットは同じ活性化で降下し、拘置できないユニットはない。
- GTs 1 と 2 の KG の落下傘降下は、未来のターンに遅延できない。
- 枢軸軍プレイヤーは、自軍の落下傘ユニットを異なる KG に再編成できず、又は KGs を異なる順番に再編成できない。

15.15 ユニットの降下は、着地を望むヘクスを判定するため、友軍空挺堡 [15.2] と降下ヘクス・マーカー [15.3] の配置に依存する。次いで、これらは着地する正確なヘクス(「着地ヘクス」)を判定するため、漂流手順 [15.4] を使用する。漂流戦闘 [15.6] は、敵ユニットが着地ヘクスを占めると発生する。

15.16 いったん落下傘降下手順が完了したら、同じ活性化中の自軍移動フェイズ中に降下したユニットは移動できず(シナリオ 1 と 2)、又は 1 ヘクスのみ移動できる(シナリオ 3 と 4)。すでにマップ上にある同じ組織の他のユニットは、通常に移動できる。戦闘フェイズ中は、全てが戦闘を実施できる。続く全ての活性化については、すでにマップ上の落下傘ユニットは他のユニットと同様に活性化する。

15.2 空挺堡 [The Airhead]



マップ上に空挺堡がなければ、同じ国籍の KG は落下傘降下できない。

15.21 落下傘フェイズ中に KG が落下傘降下を実行する前に、使用可能な全ての空挺堡マーカーを、マップ上にヘクス毎に 1 つ置く。空挺堡マーカーは、以下に従っていずれかの陸上ヘクス上に置くことができる。:

- 夜間ターン中に配置できない。
- 他の空挺堡から 6 ヘクス未満の近さに配置できない。
- AA 射撃の対象ではない。
- 漂流又は漂流戦闘を実施しない。

デザイン・ノート：空挺堡は、一般的に兵站をあらわす。歴史的には、大規模な計画は非常に複雑なので、全てが開始から位置づけなければならない。

15.22 空挺堡は移動できない。

15.23 回復フェイズ中に連合軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めると、空挺堡を取り去る。いったん取り去られたら、友軍飛行場ヘクス上に置いた場合にのみマップへ復帰できる。

15.3 落下傘降下ユニットの配置 [Paradrop Unit Placement]

15.31 ある KG の全ユニットは、「降下ヘクス」と呼ばれる同じ陸上ヘクス上に一緒に降下する。KG の実際の降下ヘクスの識別を補助するため、降下ヘクス・マーカーを使用する。いったん KG が漂流 [15.4] を完了したら、これを取り去る。これは、次のターンに再び使用できる。単一の活性化中に、単一の降下ヘクス上に 1 つのみの KG を置くことができる（ただし、そのヘクスに追加の個別ユニットが漂流し得る）。

15.32 その組織の空挺堡の 1 つから 4 ヘクス以内で、このフェイズに指定された他の降下ヘクスから 2 ヘクス未満の近さではない、望むいずれか 1 ヘクスの上に降下ヘクス・マーカーを置く。降下ヘクスは、敵ユニットを含むことができる。枢軸軍プレイヤーは、この活性化中に降下した各 KG についてこの手順を繰り返す。

15.33 KG の全ユニットを、その降下ヘクス・マーカー上のみ置く。

15.34 KG 内のユニットは、AA 射撃を受ける。連合軍の AA ユニット（全タイプ）は、射程内の全ての枢軸軍降下ヘクスに AA 射撃を実施する。結果は、個別ユニットではなくグループに適用する。AA 射撃は、1 つの目標のみに限定されない。全ての落下傘降下が完了するまで、射撃している AA ユニットの射撃済に裏返さない。

AA 射撃は、降下ヘクスに対する結果である。：

- F1 枢軸軍は、いずれか 1 ステップを除去する
- F2 枢軸軍は、いずれか 2 ステップを除去する
- X 枢軸軍は、いずれか 3 ステップを除去する
- 効果なし

15.35 選択 [Optional]：

1 つのシナリオで歴史的に計画された降下ヘクスは、各 KG の下に指定される。プレイヤー諸氏は、この計画を使用するか否かを選択できる。

15.4 漂流の手順 [Drift Procedure]

KG のユニットは、漂流に従う。

15.41 シナリオに割り当てられた漂流ダイアグラムを使用する（表 A 又は表 B は、マップ上に見られる）。現行活性化中、各 KG のためにそれを使用する。サイの目を DRMs で調整する [ダイアグラムの下に列記]。

15.42 KG は、ユニット毎に着地する。各ユニットは、調整後の合計に一致するダイアグラム内のヘクスを見つける。個別のユニットは、指定されたヘクス内に着地する。KG の最初のユニット（スタック最上部のそれで、サイを振る前に所有者が順番を決める）は、調整後の合計に一致する数字のヘクスを持つヘクス内に、KG の次のユニットは次に低い数字に一致するヘクス内に、三番目のユニットは二番目に低い数字のヘクス内に着地する等、KG 内の各ユニットについて着地ヘクスが判定されるまで繰り返す。

注釈：全ての漂流完了後、いくつかの着地ヘクスは複数の着地ユニットを含んでいるかも知れない。なぜならば、KGs は、各漂流が重複する近さのヘクスへの降下を指定され得るからである。

15.43 AA 射撃の DRM。AA の結果にかかわらず、降下ヘクスを射撃する各 AA ユニットについて、落下傘降下漂流ダイアグラムに+1 DRM を適用する。少なくとも 1 つの AA ユニットが射撃を行っていたら [15.34]：

- ・着地の最初のヘクスについては、赤でマークされたスペースを使用する（AA DRM が使用されたことを示す）。調整後の合計に一致する。
- ・ダイアグラム上の赤でマークされた着地ヘクスが切れるまで、これらの使用を継続する。
- ・次いで、次に低い数字から開始して、AA 指定を持たない着地ヘクスで継続する。

15.44 表 A 上で「15」以上の結果、又は表 B 上で「13」以上の結果は、KG に 2 ステップ損失をもたらす（所有者の選択）、KG の残りの全ユニットはセット・アップ・カードへ帰還する。これらは、その KG と一緒にセット・アップ・カード上に留まり、少なくとも 2 ターン後のいずれか未来のターン（夜間ターンは不可）に、個別の KG として再び落下傘降下を実施できる。

15.45 漂流ダイアグラムは、一定の着地ヘクス上で 1 ステップ損失を表示する。そのヘクス上に着地したユニットから、直ちに 1 ステップ損失を行う。

例：シナリオ3のGT1で、プレイヤー諸氏は歴史的セット・アップを使用している。枢軸軍プレイヤーは、5つのユニットを持つKG5の降下ヘクスとしてヘクス1530を選択した（この例では、他のKGsを無視している）。シナリオ・ルールは、漂流表Aの使用を指定する。これは、このターンの全ての落下傘手順に適用する。枢軸軍プレイヤーは、自軍の降下ヘクス・マーカをヘクス1530上に置き、KG5のユニットを降下する順番に編成する。連合軍プレイヤーは、降下ヘクスを射程内に収めるAAユニット（ユニット：E/74、A/4、B/4）を指向することでAA射撃を実施する。AA射撃表を使用し、連合軍プレイヤーは「2」を振る。枢軸軍プレイヤーは3ステップを失い、最初の3ユニットから各1ステップを失うことを選択する。

漂流のために枢軸軍プレイヤーは「5」を振り、実質+4 DRMを加え（降下ヘクス内の連合軍戦闘ユニットについて+1と連合軍の3つのAAユニットの使用について+3）、最終結果は「9」である。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス1730上に最上部（又は最初）のユニットを置く（AA射撃のため、赤の変更ヘクスを使用する）。二番目のユニットはヘクス1632上に着地し、結果はこのユニットが混乱状態になることを指定する。これは連合軍ユニットの上部であるため、そこで混乱状態として攻撃している落下傘ユニットと漂流戦闘になる。変更数字が終了したため、三番目のユニットは非赤ヘクスのヘクス1631上に着地する。ヘクス1631は市街地地形なので、ユニットの着地状況は混乱状態である [15.51]。四番目のユニットは、ヘクス1431上に着地する。五番目（そして最後）のユニットは、ヘクス1529に着地する。これは荒地地形ヘクスなので、ユニットの着地状況は混乱状態である [15.51]。

15.5 ユニットの着地状況 [Unit Landing Condition]

降下した全ユニットは、着地状況を持つ。

15.51 ユニットは、以下に列記されたいずれかの状況が適用されたら、着地の瞬間に混乱状態になる（蓄積しない）。

- ・漂流ダイアグラムの結果によって混乱状態
- ・荒地又は市街地の地形ヘクス上に着地したら混乱状態

15.52 以下であると、ユニットは除去される。：

- ・全海ヘクス上に着地
- ・砲兵ユニットが敵戦闘ユニットの上に着地したら。そのヘクス内の他の友軍ユニット・タイプと共に着地したら、除去されず、混乱 [15.51] の可能性の後で漂流戦闘 [15.6] を実施する。

15.53 GT 1

いったんユニットが落下傘着地状況を完了したら、自軍移動フェイズ中に1ヘクスのみ移動でき、自軍戦闘フェイズ中に攻撃できる。全ては、同じ活性化中である。

15.6 漂流戦闘 [Drift Combat]

「無謀にも、我々は勇敢な落下傘兵を無慈悲に一掃される害虫のように考えていた。」

—L・マースランド・ガンダー（レロス島の戦いの記述）



戦闘は、両陣営のユニットを含むいかなる着地ヘクス内でも要求される。望む順番で戦闘を実施する。

注釈：1つのみの活性化で、ユニットは漂流戦闘を実施し、次いで移動して通常の戦闘で攻撃できる。

15.61 降下したユニットが攻撃側で、それらのみが攻撃し、他の隣接ユニットは参加できない。

15.62 以下は、認められない。：

- ・CAS
- ・砲爆撃
- ・連合軍予備移動

15.63 超過スタック状態のユニット（どちらの陣営も）は、漂流戦闘に参加しない。参加している友軍ユニットが退却したら退却し、又は友軍ユニットが除去されたら除去される。

15.64 攻撃しているユニットが1攻撃戦力ポイント未満に減少したら（混乱のため）、攻撃できずに除去される。

15.65 退却 [Retreating]

- ・攻撃又は防御している部隊が、漂流戦闘の終了時に退却することを要求されたら、ユニットは [13.45d] の優先度に従って退却する。
- ・漂流戦闘から退却していないユニットのZOCを通過して退却しているときは、敵ZOCを通過しての退却から損失を適用しない [13.4]。退却しているユニットは、その敵ZOC内のカラの陸上ヘクスへ退却できる。
- ・どちらか又は両陣営のユニットは、漂流戦闘のヘクス内へ又は通過して退却できるが、その戦闘に戦闘戦力を加えることができない。
- ・防御側が要塞から退却しない場所では、降下したユニットが退却を要求されることになる。

注釈：退却は、敵対している陣営が同じヘクスを占められないために要求される。

15.7 航空輸送 [Air Transport]

枢軸軍プレイヤーのみが、航空輸送を実施できる。自軍セット・アップ・カードから有資格ユニットをマップ上の飛行場ヘクスへ直接移動させるため、航空輸送手順を使用する。

15.71 自軍輸送フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは使用可能な有資格ユニットを望むように自軍セット・アップ・カードから取り出し、それらをマップ上のいずれかの有資格飛行場ヘクス上に置く。空挺堡マーカーを持つ飛行場ヘクスは、有資格である。



15.72 以下のときに空挺堡マーカーを置く。:

- その飛行場の全ヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められており、しかも
- 2つの隣接飛行場ヘクスの両方が、枢軸軍工兵ユニットによって占められている。これらは、空挺堡マーカーが置かれたときに離れることができる。回復フェイズ中にこれら2ヘクスの1つにそれを置く。

15.73 航空輸送の有資格ユニットは、以下のごとくセット・アップ・カード上に表示される。:

- 航空輸送のみとしてマークされたユニット
- 落下傘降下について有資格としてマークされたユニット [15.12]

15.74 航空輸送は、いずれか1つの航空輸送フェイズに、セット・アップ・カードから最大で1つの「キャンプグループ」(KG) [15.13] のユニットたちを移動させる。これらは、全て同じ飛行場へ行くことを要求されず、すでに存在するユニットと超過スタックできる [3.35]。

15.75 航空輸送を実施しているユニットは、空挺堡上に配置した瞬間に両 AA ユニットによって AA 射撃を受ける。射撃している AA ユニットの射撃済に裏返さないこと。

15.76 航空輸送を使用しているユニットは、その同じ活性化の移動フェイズ中に移動を実施するための資格を持つ。

15.77 航空輸送は、嵐の天候ターン又は夜間ターン中に認められない。

15.78 ユニットの航空輸送によってマルタ島を離れることができず、マルタ島上の飛行場から飛行場へと移動できない。

注釈: レロス島は、飛行場を持たない。

16.0
Naval Operations
水上作戦

16.1 海上輸送フェイズ [Naval Transport Phase]

セット・アップ・カードによって指定された一定のユニットは、海上輸送手順を使用することでのみマップ上の侵攻ゾーンへ移動できる。海上輸送は、全シナリオで枢軸軍によって、シナリオ4のみで連合軍プレイヤーによって使用できる。

16.11 海上作戦フェイズ中に海上輸送を実施する。海上輸送を実施できる全てのユニットは、セット・アップ・カード上にグループで編成され、それぞれ船団と呼ばれる [16.2]。

16.12 その組織が活性化した瞬間、ユニットは海上輸送によって侵攻ゾーンへ以下で移動する。:

- 港湾進入 [16.14] 又は
- 強襲上陸 [16.3] 又は
- 侵攻ゾーン遅延ボックスから同じ侵攻ゾーンの使用可能ボックスへ移動させるため。

注釈: 全ての侵攻ゾーンが港を含むわけではない。

16.13 港は、その港を指している矢印を持つ港指定ヘクスによってマークされる。船団から到着しているユニットは、友軍の港へ上陸できる。セット・アップ・カード上にマークされた一定のユニットは、港でのみマップへ登場できる。

注釈: マップ・アートとヘクス格子の限界で港のシンボルを隣接させることができないため、矢印に従うこと。

16.14 港の登場 [Port Entry]

- 活性化したとき、侵攻ゾーン使用可能ボックスからの9スタッキング・ポイントまでのユニットは、港指定ヘクス上に置くことができる。スタッキング限度を超過するユニットは上陸できず、それらを侵攻ゾーン遅延ボックス内に置く。
- 港が友軍で泊地防材 [18.3] が妨害していなければ、ユニットを置くことができる。
- 自軍移動フェイズの終了時にこれらを置く。これらは、次の自軍活性化中に港ヘクスから移動できる。
- 港の進入を実施しているユニットは、上陸状況 [16.33b] に従う。

16.15 港登場のみのユニット [Port Entry Only units]

セット・アップ・カードは、友軍の港にのみ上陸できる一定のユニットを指定し得る [16.14]。

- これらは、強襲上陸を実施できない。
- 海上作戦フェイズ中、これらは海上輸送によって、1つの侵攻ゾーン遅延ボックスからいずれかの侵攻ゾーン使用可能ボックスへと、船団到着表の結果に従って移動できる。

16.16 ユニットの、以下ができない。:

- 港から港へ移動する
- 任意にセット・アップ・カードへ戻る
- 嵐の天候中に海上輸送を実施する（ただし、侵攻ゾーン・ボックス内に留まることができる）。

16.2 船団 [Convoys]

16.21 ユニットたちは、1つの船団として一緒に移動する。各船団は、個別に識別番号を持つ。これらは、指定されたターンに表示された順番で使用可能。いくつかの船団はシナリオの最初のターンに開始して、その他は後のターンに使用可能となる。これらは、そのターンの前には使用不能。同じターン中に複数の船団が到着できる。

16.22 割当ての手順 [Assignment Procedure]

割当ての手順。船団は、そのユニットが侵攻ゾーンへ上陸できる前に、そこに割り当てられる必要がある。

- 各船団を特定の侵攻ゾーンに割り当てるため、侵攻ゾーン・マーカーを使用する。セット・アップ・カード上に各船団と共に侵攻ゾーン・マーカーを置く。望むだけ多くの船団を、同じ侵攻ゾーンに割り当てることができる。
- ゲーム開始時のセット・アップ中に、侵攻ゾーン・マーカーを置く [4.14]。これらは、各ターンの回復フェイズ中に、セット・アップ・カード上のいずれかの船団について変更できる。
- 侵攻ゾーン・マーカーを表を伏せて置く。敵対しているプレイヤーは、それら又は未使用の侵攻マーカーを見ることができない。
- 連合軍プレイヤーはシナリオ4でのみ船団を持ち、侵攻ゾーン・マーカーを使用しない。連合軍プレイヤーは、自軍船団の活性化中に侵攻ゾーンを宣言する。

16.23 船団の活性化 [Convoy Activation]

プレイヤーは、その組織が活性化したときにのみ、船団を侵攻ゾーン・ボックスへ移動させる。

- 単一の組織活性化は、同時に1つのみの船団を活性化できる。
- セット・アップ・カードから、活性化した船団のユニットを取り上げる。割り当てられた侵攻ゾーンに到着する船団ユニットの数を判定するため、船団の到着 [16.24] を実施する。
- 同じ活性化は、すでに陸上にある同じ組織のいかなるユニットも活性化させる。

16.24 船団の到着手順 [Convoy Arrival Procedure]

船団内のユニットは、船団到着表の結果に従って侵攻ゾーンに到着する。

- 各侵攻ゾーンに影響を持つ沿岸砲兵を判定するため、沿岸砲兵チャートを使用する。シナリオ1、2、3（マルタ島）はマルタ島チャートを使用し、シナリオ4（レロス島）はレロス島チャートを使用する。沿岸砲兵ユニットは、複数ゾーン内で使用する資格を持ち得る。沿岸砲兵チャートによって認められただけ多くの沿岸砲兵ユニットを、望むように統合できる。各ユニットについて沿岸砲兵チャート上に表示された戦力は、船団到着表の **DRM** として使用する。以下の沿岸砲兵ユニットはカウントしないこと。:

- 除去されている
- 混乱状態
- 敵 ZOC 内

- 船団到着表を使用して、サイを振って最終解決ナンバーを得るために適用可能な **DRMs** を使用する。その船団の戦闘ステップへの影響を獲得するため、そこから交叉させて読む。

C. 船団到着表の結果 [Convoy Arrival Table results]

ステップ損失: 各ユニットからではなく、船団内の合計からステップ（指定されたごとく）を除去する。歩兵タイプのユニットが残っている限り、最初にこれらが損失を受け、次いで他のユニット・タイプとなる。

ステップ遅延: 所有者は、少なくとも指定された数のステップ（望むいずれかのユニット・タイプの）を選択する。これらは到着するが、侵攻ゾーン・ボックスの遅延ボックス内に置かれる。

- 残っている全ユニットを、使用可能ボックス内に置く。
- 使用可能ボックスと遅延ボックスの許容量は無制限である。

例：シナリオ 4（レロス島 1943）で、最初のターンである。6 ユニットの枢軸軍船団は、東侵攻ゾーンへの到着を割り当てられる。船団の到着について、連合軍プレイヤーは船団を射撃できるレロス島の沿岸砲兵とその戦力を判定するため、沿岸砲兵チャートを調べる。3つのユニットが認められ、連合軍プレイヤーは「Lago」ユニットが混乱状態であるため使用できないことを確認する [16.24a]。残っている2つの「Ciano」と「S.Giorgio」ユニットは、それぞれ 5 と 2 射撃ポイントが認められる。連合軍プレイヤーは、両方の使用を選択する。

船団到着表上のレロス島コラムを使用し、連合軍プレイヤーは「6」を振る。唯一適用可能な DRM は、射撃している2つの沿岸砲兵ユニットの統合数値（7）である。最終結果ナンバーは 13 である。これは、枢軸軍プレイヤーに 1 ステップを失うこと並びに 2 ステップがその進行ゾーンの遅延ボックス内に置かれることを要求する。枢軸軍プレイヤーは、1つのユニットを 1 ステップ減少させ、別の 2 ステップの 1 ユニットの遅延ボックス内に置くことを選択する。船団内に残っている 5つのユニットは、ここで全てが東侵攻ゾーン使用可能ボックス内に到着する。

16.25 強襲上陸 [16.3] を実施しないか、又は侵攻と港のヘクス内に十分なスタッキング・スペースがないために上陸できないユニットは、侵攻ゾーン遅延ボックス内に置かれる。ユニットは、無制限にそこに留まることができる。

16.26 遅延ユニット [Delayed Units]

- これらを侵攻ゾーンの遅延ボックス内に置く。
- これらは、船団内のその他と共に到着しているが、到着の活性化中に強襲上陸 [16.3] 又は港の登場 [16.14] を実施できない。これらは、いずれかの未来の活性化にそれを行うことができる。
- その組織が再び活性化したとき、その組織で望むだけ多くのユニット（プラス活性化した軍ユニット）は、輸送フェイズ中に使用可能ボックスへの移動を試みることができる。
- 遅延ボックスから使用可能ボックスへ移動しているユニットは、再び船団到着表の結果に従う。遅延したステップは遅延ボックスへ戻り、使用可能ボックスへの移動を試みる時毎に船団到着表に従うことになる。

16.27 プレイヤーは、船団が最初に使用可能のときに活性化させないことを選択できる。後にその AM が再びプレイされるときに、再び活性化できる。

16.3 強襲上陸 [Amphibious Invasion]

多くの枢軸軍ユニットは、強襲上陸手順によってマップに登場できる。連合軍ユニットは、強襲上陸を実施できない。強襲上陸を実施するため、最初にユニットをセット・アップ・カードから侵攻ゾーンへ移動させるべく、海上輸送 [16.1] を使用する。そこからユニットは、同じ活性化中に侵攻ヘクスへ次いで沿岸ヘクス上へ移動するため、強襲上陸手順を使用する。

16.31 各侵攻ヘクスは、侵攻ゾーンと総称される。侵攻ユニットは、侵攻ヘクスから矢印で指された指定沿岸ヘクスへ上陸する。

16.32 嵐の天候中 [During Storm weather] :

- 強襲上陸は認められない
- すでに侵攻ゾーン遅延ボックス又は使用可能ボックス内にいるユニットは、そこに留まる。

16.33 強襲上陸の手順 [Amphibious Invasion Procedure]

指定されたフェイズ中に、順番に下記のステップに従う。:

- 配置：移動フェイズ
- 上陸状況：移動フェイズ
- 連合軍の砲撃：砲爆撃フェイズ
- 連合軍の対応：対応フェイズ
- 上陸戦闘：戦闘フェイズ

A. 配置 [Placement]

移動フェイズ中、ユニットを使用可能ボックスからその侵攻ゾーン内の望むヘクス上に移動させる。:

- ヘクス毎に 9 スタッキング・ポイントまで
- 1 つの侵攻ヘクス上に同時に 1 つのみの装甲ユニット [道路を持つヘクス上に上陸させるよう注意すること]
- 矢印が示す侵攻沿岸ヘクス上に攻撃目標マーカーを置く。

B. 上陸状況 [Landing Condition]

侵攻ユニットを持つ各侵攻ヘクスについて一度、上陸状況表を解決する。最終結果ナンバーを獲得するため、サイを振って適用可能 DRM を使用する。侵攻ヘクス内のユニットへの影響を獲得するため、結果ナンバーから交叉して読む。以下の DRM を適用する。:

- 侵攻ヘクス・ボックス内の数字を加える。
- たとえ侵攻ヘクス内の 1 つのユニットが「非訓練済」であっても、「非訓練済」DRM を適用する。

上陸状況表の結果は、個別ではなく、グループとして侵攻ヘクス上のユニットに適用する。結果は以下のとおり。:

- NE 効果なし
- D 混乱状態
- 1 1 ステップ損失
- 2 2 ステップ損失

例: ルール 16.24 の例で、「Ciano」ユニットは使用されず、いまだに使用可能と仮定する。「Ciano」は 5 の戦力を持ち、東侵攻ゾーン内の 1 つの侵攻ヘクスに対してのみ使用できる。上陸状況表を使用して、連合軍プレイヤーは 7 を振り、DRMs として「Ciano」の 5 ポイントを適用して最終結果は 12 である。結果は、その侵攻ヘクス内の全ユニットが**混乱状態**になる。これらのユニットの上に、混乱状態マーカーを置く。

C. 砲撃 [Bombardment]

連合軍プレイヤーは、侵攻ヘクス上のユニットに対する砲撃 [10.2] を実施する。以下の追加ユニット [10.27 の例外] は、侵攻ユニットを砲撃でき、又は砲撃に統合できる。:

- 射程内の沿岸砲兵ユニット
- 射程内の AA ユニットの (軽のみ)。射撃ユニットを射撃済に裏返す。

注釈: 沿岸砲兵と AA ユニットの、侵攻ヘクスへの射程をカウントする。それぞれ、1 つのフェイズに 1 つの侵攻ヘクスのみを砲撃する。

- 侵攻ユニットに隣接する非砲兵ユニットは、その攻撃戦力を使用する。これらは、射撃済としてマークしない。

デザイン・ノート: 各歩兵大隊は、海岸に接近する射撃に極めて脆弱な侵攻舟艇に対して有効な、一定の重火器を装備していた。

D. 対応 [Reaction]

連合軍プレイヤーは、対応 [9.2] を実施できる。

E. 上陸戦闘 [Landing Combat]

- **抵抗 [Opposed]**。戦闘フェイズ中に、侵攻ヘクスから矢印によって示された沿岸ヘクスに対して戦闘を実施する。同じ戦闘で、すでに陸上にあるユニットが侵攻ユニットと協働すると、戦闘連携 [12.42] が要求される。ユニットは、沿岸ヘクスがカラになったときにそこへ前進する。

- **非抵抗 [Unopposed]**。沿岸ヘクス内で敵戦闘ユニットに面していない侵攻ユニットは、自軍戦闘フェイズの終了時にそこへ前進する。

16.4 海岸橋頭堡 [The Beachhead]

16.41 リセット・フェイズ中、侵攻ユニットが上陸した侵攻ゾーン内の望む場所に海岸橋頭堡マーカーを置く。侵攻ユニットが上陸した場所からいずれかの侵攻ヘクス上に各 1 つを置く。1 つの侵攻ゾーン内で同時に 3 つまでが認められる。国籍毎に 6 つのみが認められる。

16.42 侵攻ユニットが陸上ヘクス上への前進に失敗したら、除去されて海岸橋頭堡マーカーを指定された沿岸ヘクス内に置くことができない。

16.43 海岸橋頭堡マーカーを持つ侵攻ヘクス上の後続ユニットは、上陸状況表上で -2 DRM を受け取る。

16.44 各海岸橋頭堡マーカーは、枢軸軍プレイヤーが選択するいずれか 1 つの組織の補給源 [6.2] である。この選択は、ターンからターンへと変更できる。

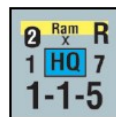
注釈: 1 つの侵攻ゾーン内に複数の海岸橋頭堡を置くと、複数の組織を補給できる。

16.45 海岸橋頭堡マーカーは、移動できず又は混乱状態にならない。

16.46 敵の戦闘ユニットが、侵攻ヘクスが示す沿岸ヘクスに進入したら、海岸橋頭堡マーカーを取り去る。これは、任意に取り去ることができる。取り去られた海岸橋頭堡マーカーは、別の強襲上陸中に再使用できる (いずれかのターン)。

17.0 Special Units 特殊ユニット

17.1 HQ ユニットの [HQ Units]



司令部 (HQ) ユニットの、組織の幕僚団と統制部門をあらわす。いくつかの組織は、複数の HQ を持つ。HQs は、その統率範囲内の様々なゲーム機能に影響を与え、促進させる。

注釈: 大部分の連合軍大隊は、「HQ」と表記された歩兵ユニットを含む。このユニットは、HQ 機能を持たない。

17.11 HQ は、防御側ヘクスを占めるとその防御戦力を提供する。HQ は、ヘクス内で単独にいるか又は他の HQ ユニットのみに共にスタックしているのでない限り、先導ユニットになれない。

17.12 HQ が統率ポイントを ER チェックに提供するためには、ER チェックを実施している先導ユニットが HQ と同じ組織の一部でなければならない。

17.13 統率範囲 [Command Range]

- ・ 枢軸軍 HQ の範囲は、9 ヘクスである。
- ・ 連合軍旅団（又は戦区）HQ の範囲は、その戦区内に留まる限り自身の戦区内では無制限で、さもなければ 9 ヘクスである。
- ・ HQ は、たとえ敵 ZOC 内にあっても、統率範囲内にある他のヘクスへ自身の統率ポイントを適用できる。

17.14 地形、敵ユニット、敵 ZOC にかかわらず、統率範囲をたどる。範囲をカウントしているとき、HQ によって占められたヘクスはカウントせず、影響を受けるユニットによって占められたヘクスは含める（他のユニットへの範囲は無視する）。

17.2 統率ポイント [Command Points]

統率ポイントは、戦場情報と命令の過程と伝達の幕僚団能力をあらわす。HQ ユニットの、統率ポイントの消費を通じて、従属ユニットの ER と戦闘連携チェックに影響を持つ。

17.21 使用可能な数 [Number Available]

各非混乱状態 HQ は、1 又は 2 統率ポイントを有する。ターンの各オペレーション・シークエンス（友軍と敵の両方）に使用可能なこの数を持つ。未使用の統率ポイントは、1 つのオペレーションから次のそれへと置くことができず、他の HQs へ譲渡できない。統率範囲内にある限り、統率ポイントは他のヘクス内のユニットに適用できる。

注釈： 混乱状態の HQ がその統率ポイントを消費できない一方、混乱状態であるため「消費済 [Spent]」へ裏返されない。

17.22 HQ が統率ポイントを消費するときは、常にその完全な値を消費する（2 統率ポイントを部分的に投入できない）。HQ がその統率ポイントを消費するときにはいつでも、統率ポイント値がゼロの裏（消費済）面へ裏返す。

17.23 1 つのみの HQ が、特定の防御側ヘクスで統率ポイントを消費できる。

17.24 各統率ポイントは、-1 DRM として機能する。以下の各フェイズに、1 つの活性化例にのみ統率ポイントを消費する。：

- ・ 友軍戦闘フェイズ：戦闘連携に影響させるため [12.3]
- ・ いずれかのフェイズ：ER チェックのために DRM を提供する

ある戦闘で HQ と先導ユニットが同じ組織に属すと、その HQ はその戦闘の戦闘連携に影響を与えるために自身の統率ポイントを使用できる。単一の戦闘連携で、1 つのみの HQ が統率ポイントを消費できる。

例： イタリア軍の Folgore 師団は、宣言された攻撃の先導ユニットを統率範囲に収める第 1 と第 2 の 2 つの HQs を持つ。2 つの HQ の 1 つのみが、地上戦闘連携に自身の統率ポイントを割り当てることができる。

17.25 以下のとき、残っている統率ポイントがないことを表示するため、HQ をそのゼロ統率ポイント面（「消費済」面）へ裏返す。：

- ・ 混乱状態になるとき
- ・ 移動するとき
- ・ 戦闘で防御するとき
- ・ 自身の統率ポイントを使用するとき

17.26 HQ の回復 [HQ Recovery]

- ・ 回復フェイズ中に混乱からの回復を実施する。
- ・ リセット・フェイズ中に「消費済」からの回復を実施する。
- ・ 混乱から回復する HQ は、同じフェイズ中に自身の統率ポイントを適用できない。

注釈： 混乱はその ER を 2 だけ減少させるため、5 の ER を持つ HQ は混乱から回復するために 3 以下の目を出さなければならない [3.8]。



17.3 コマンド [Commandos]



「力ではなく、悪知恵によって」

—長距離砂漠挺身隊のモットー

17.31 特殊コマンド移動 (枢軸軍と連合軍)
[Special Commando Movement]

- ・敵 ZOC に進入又は通過しているとき、赤ボックス MA ユニットの [8.22] と同様に移動する。
- ・3 MPs を消費することで、断崖ヘクスサイドを越えることができる。
- ・混乱したら、断崖ヘクスサイドを越えることができない。

17.32 連合軍のコマンド・ユニット [Allied Commando Units]

これらは、ほぼ各 12 名の非常に小さな部隊 (「哨戒隊」) である。実際には、それぞれ 6 名の分隊で行動した。この理由により、その使用は限定される。コマンド・ユニットは、優れた編成で非常に良く訓練されていた。ドイツ軍の「Küstenjagers」とイギリス軍は、攻撃と撤収のために自前の舟艇を持っていた。マルタ島とレロス島の戦いにおいては、枢軸軍のコマンド部隊は、通常のユニットとして機能することになる。

- ・コマンドは先導ユニットでなければ攻撃できないが、常に防御はできる。
- ・連合軍コマンドの退却。攻撃目標マーカの下にあると、ヘクス内の全コマンド・ユニットは、ER チェックに成功したら戦闘前に退却できる。統合されたグループとしてチェックし、個別ではない。各戦闘について、個別にチェックする。

17.4 イタリア軍の「M」組織 [Italian "M" Formation]

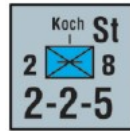
「M」は、マルタ島の特殊作戦のために訓練された混成グループを統制指揮した。通常に割り当てられたユニットは持たなかった。

17.41 この組織が活性化されるとき、いずれかの組織から有資格の 9 ユニットの (軍ユニットを含む)、並びに統率範囲内にある (又はその HQ と同じ待機ボックス内にある) がそれと共に活性化できる。そのターンにすでに活性化したユニットを除く全ユニットが資格を持つ。

17.42 活性化ユニットは、そのターンにこの 1 つのみの活性化を受け取る。M 組織によって活性化したその上に、活性化マーカーを置く。

17.43 「M」HQ が除去されたら、活性化能力が失われてプレイに復帰できない。活性化マーカーを取り去る。

17.5 枢軸軍のグライダー・ユニット [Axis Glider Units]



これらは、セット・アップ・カード上で特別にマークされる。

17.51 これらは、別々のヘクス内に個別に着地するために置くことができる。

17.52 これらは、空挺堡の配置制限に従わず、降下ヘクス・マーカーを使用しない。これらは、市街地ヘクス上へ着地するために置くことができない。

17.53 これらは、AA 射撃を受けない。

17.54 これらは漂流を受けないが、着地状況表は使用する。

デザイン・ノート: ドイツ軍はマルタ島のために多数のグライダーを集めたが、大部分は重火器や補給物資を輸送するために使用された。

17.6 海上ユニット [Naval Units]



両プレイヤーは、全海ヘクスから砲撃するために使用できる海上ユニットを持つ。セット・アップ・カードとシナリオ・ルールを参照。

17.61 海上ユニットは、ターン毎に一度、夜間ターンにマップへ移動する。これは自動的に到着する。到着している海上ユニットを、上陸ゾーン内のいずれかの全海ヘクス上に置く。侵攻ヘクスと他の全海ヘクスは認められない。

17.62 海上砲撃の手順 [Naval Bombardment Procedure]

- ・いずれかの全海ヘクス上に海上ユニットを置く。
- ・射程内の目標ヘクスを選択する。
- ・海上ユニットは、同じ目標ヘクスに対して統合できる。
- ・イタリア軍海上ユニット。砲撃される実際のヘクス判定するため、漂流表 **A** を使用する。この漂流については、DRMs はない。それ自体は砲撃できない。[おそらく、友軍ユニットを砲撃した可能性がある]。
- ・砲撃結果を判定するため、砲爆撃手順 [10.28] を使用する。

17.63 いったん射撃したら、以下のごとく海上ユニットを戻す。:

- ・連合軍。海上ユニットをセット・アップ・カード上に戻して置く。
- ・枢軸軍。海上ユニットは、もはや使用されない [ゲーム内で一度のみ砲撃する]。

デザイン・ノート: マルタ島に対して、イタリア海軍は主として第 5 戦隊の戦艦 *ドーリア* と *ドゥイリオ* による陸上陣地の砲撃のみを計画していた。戦艦が沿岸砲台との撃ち合いになることを恐れ、後にこの計画は一定の沿岸要塞化建造物に変更された。戦艦は最大約 27,500 ヤードで射撃し、目標を捕捉して混乱させるために 21,000 ヤードに接近することになった。これは、イタリア軍戦艦を外海に配置させるため、砲撃観測と正確性が大きな問題になった。これらの砲は旧式だったので、このタイプの攻撃の近くにいたいと望む枢軸軍兵士はいなかった。

17.7 選択ルール：対戦車防御 [Anti-Tank Defense]

各戦闘で、防御側は対戦車防御の選択肢を持つ。

17.71 砲爆撃後、防御側ヘクス内に残っている各非混乱状態の対戦車と装甲ユニットの防御ポイントは、最終戦闘比の計算前に、攻撃している装甲攻撃戦力ポイントを 1 ずつ差し引く。

17.72 指定された防御している対戦車又は装甲ユニットは、先導ユニットになる【それ故、戦闘損失の最初のステップを受ける。13.12】。

18.0 Special Situations 特殊な状況



18.1 連合軍の車両プール [Allied Motor Pool]



車両プールは、記録欄上のポイントによって表示される、抽象的な使用可能トラックである。連合軍プレイヤーのみが使用可能。

18.11 車両プールは、夜間ターン中にのみ使用できる【例外：シナリオ 1、20.14b】。

18.12 有資格ユニットの MA を 10 に増加させるため（オレンジ円 MA として適用）、車両プール・ポイントを使用する。各シナリオは、各ターンに認められるスタッキング・ポイントの最大数を表示する。1 つのユニットに使用しないポイントは、同じターンに他のユニットに使用できる。1 つの活性化に使用しないポイントは、同じターン中の他の活性化で使用するために取っておくことができるが、ターンからターンへと取っておくことはできない。使用した数を記録するため、車両プール記録欄上で車両プール・マーカーを調整する。

18.13 以下を除く、全ての連合軍戦闘ユニットが資格を持つ。：

- ・沿岸砲兵
- ・重対空
- ・自動車化
- ・トーチカ
- ・シナリオ 4 のイタリア軍ユニット

18.14 選択したユニットは、敵戦闘ユニットに隣接して開始できず、敵 ZOC を通過できないが敵 ZOC に進入できる。これらは、完全に道路上を移動する（ルール 3.33 に従う）。

18.15 リセット・フェイズ中、未使用の車両プール・ポイントは失われ、車両プール・マーカーは次の夜間ターン中に使用する準備のため、シナリオの最大にリセットされる。

デザイン・ノート: 歴史的に、レロス島ではイギリス軍 1 個歩兵中隊がジープによって一度移動した。マルタ島では 1942 年に燃料欠乏が厳しく、輸送のための燃料は著しく制限された。実際の侵攻中は、予備のストックが供給できるのでこの量は増加するだろう。

18.2 回復 [Rally]

このゲームの限られた時間枠内では、「除去」ユニットは完全に混乱してもはや戦闘に影響を及ぼせない。それでも、このようなユニットはプレイに復帰でき、又は減少状態のユニットは回復できる。

18.21 夜間ターンの回復フェイズ中に回復を実施する。両プレイヤーは、1 つの HQ ユニットといまだイン・プレイの HQ 毎に他のいずれかのタイプの 1 ステップの回復を試みることができる。

18.22 ユニットは、その減少状態戦力（又は 1 ステップ・ユニットであると元のレベル）で個別に ER チェックにパスした場合にのみ回復する。統率ポイントは適用しない。回復したユニットは、後のターンに配置するために蓄積できない。

18.23 減少状態のユニットは、敵 ZOC 内でなく混乱状態でなければ完全戦力へ回復できる。ユニットをその完全戦力面へ裏返す。

18.24 除去されたユニットはその減少戦力面へ、又は 1 戦力レベルのみを持つと完全戦力面へ回復する。

18.25 以前に除去されたユニットの配置

[Placement of previously eliminated units] :

- **連合軍**。いずれかの友軍病院（マップ上に記載）又はその大隊 HQ 上に置く。連合軍の戦区 HQ ユニットの回復できない。
- **枢軸軍**。その組織 HQs 又はいずれかの友軍病院上に置く。回復した HQ をその組織のいずれかのユニットと共に置く。

18.26 このフェイズに回復した HQ は、この同じフェイズに回復した他のユニットの配置のために使用できない。

18.27 病院は、友軍ヘクス内で敵 ZOC 内にいなければ資格を持つ。

18.28 トーチカ、砲兵（全タイプ）、対戦車、装甲ユニットは、回復できない。

18.3 連合軍の泊地防材 [Allied Harbor Boom]

防材は、航行を妨害するために泊地の口に沿って伸びる鎖ケーブル又は円材のラインを呼称する海軍用語である。これらのいくつかはレロス島とマルタ島に、通常は金属網製の防潜網と共に設置された。

18.31 全ての防材は、マップ上にマークされる。これらは、建設又は再建できない。

18.32 防材は、枢軸軍ユニットの港揚陸、強襲上陸、海上ユニットがそれを越えて完全に泊地エリア内に進入することを妨げる。いったん防材が破壊されたら、これらは使用できる。連合軍ユニットは、防材によって妨害されない [連合軍は、自軍の防材を移動できた]。

18.33 リセット・フェイズ中に枢軸軍の戦闘ユニットが防材の終端を含んでいる陸上ヘクス上に留まる時、防材は破壊されたとして見なされる。防材ボックス・ヘクス上に泊地防材破壊 [Harbor Boom Destroyed] マーカーを置く。破壊は自動的である。

Harbor Boom Destroyed



19.0 How to Win 勝利方法



「勝利か死か」

—ギリシャ神聖隊のモットー

19.1 勝利位置 [Victory Locations]

19.11 勝利位置は、勝利スケジュール上に列記される。枢軸軍プレイヤーのみが勝利位置をカウントする。枢軸軍プレイヤーは、シナリオ終了時に枢軸軍戦闘ユニットによって最後に支配されていたら、勝利位置をカウントする。飛行場は、その全ヘクスが友軍である場合にのみカウントされる。枢軸軍ユニットによって最後に支配された位置を指定するため、枢軸軍支配 [Axis Control] マーカーを使用する。

19.12 枢軸軍の勝利 [Axis Victory]

枢軸軍プレイヤーは、プレイしているシナリオの終了時に、勝利のために要求された勝利位置の数を支配することで勝利する。

19.13 連合軍の勝利 [Allied Victory]

連合軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーがその勝利条件を達成することを防ぐことで勝利する。

19.2 枢軸軍のサドン勝利 [Axis Sudden Victory]

「ヴァレッタ・キープ [Valletta の周辺エリア] は最重要であり、最後の兵、弾薬、銃剣まで断固として防衛されることになる。」

—マルタ司令部軍事防衛スキーム、1942 年

19.21 枢軸軍プレイヤーは、いずれかのターンの終了時に以下に列記された位置のどれかを支配することで、直ちにマルタ島シナリオ 1、2、3 で勝利する。:

- Cospicua 2933
- Auberge de Castile 3131

19.22 枢軸軍プレイヤーは、いずれかのターンの終了時にレロス島ヘクス 2706 を支配することで、直ちにシナリオ 4 で勝利する。



INVASION LEROS



1941年に南東5,000フィート上空から撮影されたマルタ島のTa Kali飛行場の斜め上からの航空写真。



1941年に北東5,000フィート上空から撮影されたマルタ島のHar Far飛行場の斜め上からの航空写真。



1941年に南東5,000フィート上空から撮影されたマルタ島のLuqa飛行場の斜め上からの航空写真。



1940～45年、マルタ島Ta kaliでスーパーマリン・スピットファイア Mark VCの整備を中断しているRAF第249飛行隊の地上整備員。



1943年、ムジナを背景にマルタ島のTa' Qali飛行場誘導路上の英国空軍第272飛行隊のブリストル・ボーファイター Mark VIF「F-Freddie」。



マルタ島の飛行場で、発進準備ができているホーカー・ハリケーンに走っていく艦隊航空隊の操縦士。



1943年6月、ルカ飛行場の防爆壁で保護された散開地点125に静止し、地上整備員に見守られる英国空軍第39飛行隊のブリストル・ボーフォート Mark II。

戦闘結果表 [13.11]

戦闘比											
サイの目	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	5-2	3-1	4-1	5-1	サイの目
0	A2Rd	A2Rd	A2Rd	A2R	A1R	A1Rd	A1R	ARd	AR	AR	0
1	A2Rd	A2Rd	A2Rd	A1Rd	A1Rd	ARd	ARd	AR	A1/DR	A1/D1	1
2	A2Rd	A2Rd	A1R	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	2
3	A2Rd	A1R	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	3
4	A1R	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DR	4
5	A1R	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DR	DRd	5
6	ARd	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DR	DRd	DRd	6
7	AR	AR	A1d/DR	A1/D1	A1/DRd	DR	DRd	DRd	DRd	D1R	7
8	AR	AR	A1/D1	DR	DR	DRd	D1R	D1R	D1R	D2R	8
9	AR	A1d/D1	DR	DRd	DRd	D1R	D1R	D1R	D2R	D2R	9
10	AR	DR	DRd	DRd	D1R	D1R	D1R	D2R	D2R	D3Rd	10
11	DR	DRd	DRd	D1R	D1R	D2R	D2R	D2R	D3Rd	D3Rd	11

DR 防御しているユニットは2 ヘクス退却する
AR 攻撃しているユニットは1 又は2 ヘクス退却する
A1、A2 攻撃側は、自軍の攻撃しているユニットから1 (又は2) ステップを除去する。
D1、D2、D3 防御側は、自軍の防御しているユニットから1 (又は2 又は3) ステップを除去する。
d 参加した全 (結果に依存して攻撃又は防御) ユニットは、混乱状態になる [3.82]
 (例外：非隣接砲兵 [10.2] と航空ユニットは混乱しない)。

注釈

- 先導攻撃と先導防御ユニットは、それぞれ常に戦闘損失の最初のステップを失う。
- 初期戦闘比は、1 対3 未満は不可。最終戦闘比が1 対3 未満であると、攻撃しているユニットは2 ステップを失い、混乱状態になり、残っているユニットは1 又は2 ヘクス退却する。
- 5 対1 を超える戦闘比は、5 対1 のコラムで解決される。

戦闘連携表 [12.4]

以下のいずれかが適用されるとき、戦闘連携を実施する [12.42] : <ul style="list-style-type: none"> ・複数組織のユニットが一緒に攻撃する [9.13 と 12.15] ・攻撃している部隊が混乱状態のユニット並びに非混乱状態のユニットを含む ・ユニットが夜間ターン中に攻撃している [12.43 も参照] ・ユニットが陸上ヘクス並びに侵攻ヘクスの両方から攻撃している [16.33e] ・攻撃している部隊が、イギリス軍並びにイタリア軍ユニットの両方を含む (シナリオ4 のみ) 	戦闘連携 ER チェック パス 戦闘のサイ振りに調整なし。 失敗 戦闘のサイ振りに-2 DRM。
サイの目修正：	適用する DRM (蓄積する)
HQ の統率ポイント (HQ と先導ユニットが同じ組織から) [17.24]	-1 又は-2
夜間ターン中 (枢軸軍のみ)、全ユニットが単一のヘクスから攻撃していない限り。	+2
攻撃しているいずれかのユニットが混乱状態 [12.42]	+1
攻撃しているユニットが複数の組織から [12.15]	+1
陸上と侵攻ヘクスの両方からの攻撃 [16.33e]	0
攻撃している部隊が、イギリス軍とイタリア軍の両ユニットを含む (シナリオ4 のみ)	0
12.44 嵐の天候中。全ユニットが単一のヘクスから攻撃していない限り、戦闘連携は自動的に失敗する。	