

Operation Pedestal

Malta 1942

(2006 年 9 月 改訂版)

by Florent COUPEAU

気ままな水兵だった祖父に (捧げる)

1 .イントロダクション

「ペDESTAL作戦」はサイコロを振ってプレイする一人用のヒストリカル・ミニゲームです。ユニットの割当てと その運用によって、サイコロ振りに影響を与えることができます。

このゲームは 1942 年に実施された「ペDESTAL作戦」における枢軸軍の襲撃をシミュレートします。マルタ島へ補給物資を運ぶ今回の連合軍輸送船団は、イギリスのマルタ島要塞が枢軸軍の手に落ちないようにするための最後の機会でした。プレイヤーは枢軸軍部隊を運用し、できるだけ多くのイギリス艦船、特に石油タンカーを沈めなくてはなりません。

2 .プレイに必要なもの

ゲームマップ、マーカー、鉛筆、消しゴム、6面体サイコロ1個、10面体サイコロ1個、そしてプレイする人。

【 訳注 : サイコロ使用表示について

このゲームは様々な場面・方法でサイコロを使用します。ルール文の簡略化のため、以下のような表記が多用されています。よく理解した上でルールを読み進めてください。

1D 6 : 6面体サイコロを一回振る。

3D 6 : 6面体サイコロを三回振って出目を合計する。

2D 6 + 3 : 6面体サイコロを二回振って出目を合計し、

それに3を足す。

1D 10 : 10面体サイコロを一回振る。

1D 3 : 6面体サイコロを一回振る。出目が1または2なら1、3または4なら2、5または6なら3と読み替える。】

マップ上にはジブラルタルからマルタ島までの輸送船団の行程が描かれています。マップ下部はゲーム開始時には輸送船団の編成を、その後は船団の変遷を表示するために使います。マップ中央部は地中海における輸送船団のおおよその位置を示すために使います。マップ上部は枢軸軍部隊の編成とその変遷を表示するために使います。

プレイヤーは、最初に艦船の種類別の隻数を決定し、対応する四角いマスの中にその数を記入し、さらに同数の円を鉛筆で塗りつぶしておきます。損害を受ける度に、対応する艦種の (塗りつぶしてある) 円を消しゴムで消してゆくのです。

注 : Vae Victis 69 号 付属のマップには艦種別の隻数記入用の四角いマスがありません。次の Web サイトに用意されている訂正マップ (Map version 2) をダウンロード & プリントアウトして使用することができます。

<http://ludipopina.free.fr/Pedestal.html>

3 .輸送船団

3.1 - 輸送船団の編成

プレイヤーは別表に示されている通りに、各艦種が要求する回数だけ6面体サイコロを振ります。

3.2 - 航海期間

このゲームは（ジブラルタルから数えて）20 ターン + 1D6 ターン（ジブラルタル西方の大西洋に描かれている 青い縁取りのマス目）の期間をプレイします。輸送船団（**CONVOI**）マーカを（1D6 で確定した）最初のマス目に置きます。

3.3 - 安全海域

最初の 1D6 ターンの間、輸送船団は攻撃を受けません。輸送船団ユニットをサイコロの出目と同数のマス目の分だけ前進させます。これはジブラルタル近辺におけるイギリス軍の上空援護や海上警備の行動範囲を表しています。

（訳注：ルール 3.2 と 3.3 では個別に 1D6 を行います。つまり、航海期間を決める 1D6 と、安全海域を定める 1D6 は別物なので、それぞれの場面でサイコロを振るのです。）

3.4 - 護衛部隊の帰還

輸送船団が航海半ば、つまり スタート地点とマルタ島の間地点に達した時点（端数切り捨て）で、1D6 + 2 隻の戦闘艦（艦種は任意）をジブラルタルへ戻します。

例：20 + 3 ターン（青色のマス目）= 23 ターンの辛い航海の場合、護衛部隊は第 11 ターンに帰還することになります。

次に、プレイヤーは輸送船団内に残っている航空母艦（porte-avion）一隻ごとに 1D6 のサイコロを振ります。4 ~ 6 が出たら、その空母は帰還する他の戦闘艦とともにジブラルタルへ戻ります。

ジブラルタルへ帰還する戦闘艦（および空母）に関しては、塗りつぶしてある円を消しゴムで消すことはしません。斜めに線を引いて円を消すようにします。その理由は、これらの帰還した戦闘艦は もはや存在しないと見なすものの、最終スコアを計算する際には損害ステップとして数えてはならないからです。

4 . 枢軸軍部隊

4.1 - 編成

プレイヤーは、別表に示されている通りに、各種の艦船または航空機が要求する回数だけ 6 面体サイコロを振ります。

5 . プレイの手順

第1ターンのみ、下記の第2フェイズから始めます。

- 第1フェイズ： 移動（輸送船団、潜水艦、航空機）
- 第2フェイズ： 枢軸軍部隊の割当て
- 第3フェイズ： 輸送船団のオプション（第1および第10ターン）
- 第4フェイズ： 接敵
- 第5フェイズ： 迎撃
- 第6フェイズ： 輸送船団への攻撃

6 . 移動

6.1 - 輸送船団

このフェイズでは輸送船団をマルタ島へ向けて1マス前進させます。マルタ島に到達したらゲームは終了し、プレイヤーは獲得した点数を基に勝敗を確定します。

6.2 - 枢軸軍部隊

（訳注：混乱を避けるため、下記の順序でユニットを動かすことをお勧めします。）

補給中、あるいは修理中の空軍（Avions）または潜水艦（Sous-marines）ユニット【補給（Ravitaillement）エリア、あるいは修理（Reparations）エリアに置かれている】を『準備完了（Prêt）』のマス目方向へ右向きに1マス進めます。

Mouv.2 のマス目にある潜水艦ユニットを、Rav.3

(Ravitaillement 3 (補給 3)) のマス目に移動させます。

Mouv.1 のマス目にある潜水艦ユニットを、同一エリア (東・西・南・北) の Mouv.2 のマス目に移動させます。

Mouv.1 のマス目にある空軍ユニットを、Rav.2 のマス目に移動させます。

割当てられたばかりのユニットを、あらかじめ選択しておいた海上エリアの Mouv.1 のマス目に移動させます。

(訳注 : この項目は次の第2フェイズ「枢軸軍部隊の割当て」と重複するので、無視して構わないと思います)

7 . 枢軸軍部隊の割当て

7.1 - 第1ターン

プレイヤーは 枢軸軍の空軍と潜水艦ユニットを、4つある海上エリア (Nord : 北、Est : 東、Sud : 南、Ouest : 西) のいずれかの 移動 1 (Mouv.1) のマス目に、または、戦術予備ボックス (Reserve) の中に置きます。

7.2 - その他のターン

プレイヤーは 離陸発進可能な状態にある航空機、および出航可能な状態にある潜水艦ユニットのすべて (準備完了 < Prêt > のマス目にある全てのユニット) を、4つの海上エリア (Nord、Est、Sud、Ouest) のいずれかの Mouv.1 のマス目に、あるいは戦術予備ボックス (Reserve) 内に置くことができます。

また、戦術予備ボックス内にあるユニットを次のターンに使用できるようにするため、それらを準備完了 < Prêt > のマス目に配置転換することもできます。

8 . 接敵

8.1 - 接敵の形態

輸送船団が安全海域から出たターン以降、プレイヤーはサイコロを一回振り、接敵の形態を確認します。
(別表を参照)

8.2 - 接敵エリア

実際に接敵したことが判明した場合、サイコロを一回振って接敵したエリアを確定します。

1D6	接敵エリア
1 - 2	任意の海上エリア
3	北部 (Nord) の海上エリア
4	東部 (Est) の海上エリア
5	南部 (Sud) の海上エリア
6	西部 (Ouest) の海上エリア

8.3 - 連合軍部隊の陣容

実際に接敵したことが判明した場合、サイコロを一回振って、連合軍の迎撃部隊の陣容を確認します。

1D6	迎撃部隊の陣容
1 - 2	1D6 隻の駆逐艦
3	2D6 隻の駆逐艦
4	1D6 隻の巡洋艦
5	1D3 隻の巡洋艦と 1D6 隻の駆逐艦
6	1隻の空母と 1D6 隻の駆逐艦

船団に十分な数の艦が無い場合は、可能な範囲で各艦種の隻数を揃えます。必要な艦種の船が全く無い場合、迎撃は中止になります。

9 . 迎撃

連合軍部隊は接敵海上エリア内で枢軸軍の攻撃に直面している輸送船団を守るべく努力します。

駆逐艦は潜水艦を、空母と巡洋艦は航空機を優先的に迎撃します。そのため連合軍部隊は、優先する種類の目標を壊滅させるか、または損害を与えるまで (一回ずつ) 攻撃し、その後で他方の種類の目標を攻撃しなければなりません。

ルール 8.3 で確定した連合軍の艦船と同数のサイコロを振ります。下記の表で「逃走 (Fuite)」の結

果が出た場合、その航空機または潜水艦による輸送船団への攻撃は中止されます。

(**訳注** : 「逃走」した航空機または潜水艦ユニットは、ユニットを一時的に裏返しにしておく和良好的です。)

9.1 - 航空機

1D 10	ダメージ
0 - 5	ハズレ
6	逃走
7 - 8	損害を与えた
9	撃墜

サイコロの出目の修正

- + 1 : 迎撃している艦が空母の場合
- 1 : 迎撃している艦が駆逐艦の場合

「損害を与えた」場合、損害を受けた空軍ユニットを修理3 (Reparation 3) のマス目に置きます。

9.2 - 潜水艦

1D 10	ダメージ
0 - 5	ハズレ
6	逃走
7	損害を与えた
8 - 9	撃沈

サイコロの出目の修正

- 1 : 迎撃している艦が空母または巡洋艦の場合

「損害を与えた」場合、損害を受けた潜水艦ユニットを修理5 (Reparation 5) のマス目に置きます。

10 .輸送船団への攻撃

接敵海上エリア内で敵を発見した枢軸軍ユニットは、できるだけ多くの敵輸送船団の船を沈めるべく努力します。この攻撃は1ユニットずつ解決されます。戦闘結果が「損害を与えた」である場合、プレイヤーは標的となっている艦種の (塗りつぶしてある) 円

の一つを鉛筆で囲んでおきます。次のターン以降、もし同一艦種に対して新たに「損害を与えた」結果が出たら、先ほど鉛筆で囲んでいた艦船はこれで撃沈されたこととなります。プレイヤーは鉛筆で囲んでいた円を消しゴムで消します。

10.1 - 標的

1D6	艦種
1	石油タンカー
2	輸送船
3	航空母艦
4	巡洋艦
5 - 6	駆逐艦

該当する艦種が既に存在しない場合は、数字がより小さい艦種が標的になります。

例 : 既に空母が存在しない場合は輸送船が標的になります。石油タンカーが存在しない場合は、プレイヤーが任意の艦種を選択します。

10.2 - 爆撃

接敵海上エリア内に存在する空軍ユニット1個につき、10 面体サイコロを一回振ります。

1D 10	ダメージ
0 - 5	ハズレ
6	損害を与えた
7 - 9	撃沈

10.3 - 潜水艦の攻撃

接敵海上エリア内に存在する潜水艦ユニット1個につき、10 面体サイコロを一回振ります。

1D 10	ダメージ
0 - 5	ハズレ
6 - 7	損害を与えた
8 - 9	撃沈

サイコロの出目の修正

- 1 : イタリア海軍の潜水艦が攻撃する場合 (雷撃の際、たった2本の魚雷しか一斉発射しない方針

だったため)

11 .輸送船団のオプション

オプション ・ マーカー を中身の見えない容器に入れ、第1ターンの 第3フェイズ 時に無作為に1枚引きます。

第10ターン以降、プレイヤーは第1ターンで引いたオプション ・ マーカーが使われるかどうかをチェックします。1D6 + 3 を振り、その結果が輸送船団内の輸送船 (Transporteurs) の隻数よりも大きな数である場合、そのオプションを使用します。オプションが一度使われたら、それは捨て札となり、再び使用されることはありません。

11.1 - レーダー妨害 (Leurre)

輸送船団はレーダー妨害を実施します。

1D6 ターンの間、標的を決定する際(ルール 10.1)にサイコロの出目に2を加えます。その間、連合軍部隊が迎撃を行う際にサイコロを振る回数を1回減らします。

迎撃部隊に駆逐艦が含まれている場合、1隻の駆逐艦を迎撃に参加させないようにします。駆逐艦が含まれていない場合は、プレイヤーが代わりの艦種を選び、その1隻を参加させないようにします。

11.2 - 分割 (Division)

輸送船団が分割されます。

1D6 ターンの間、枢軸軍の爆撃回数が1回減ります。その間、接敵の形態を確認する際 (ルール 8.1) にサイコロの出目に1を加えます。

11.3 - 逃避 (Evasion)

輸送船団は針路を変更します。

1D6 ターンの間、接敵の形態を確認する際 (ルール 8.1) にサイコロの出目から2を引きます。プレイ期間が 1D3 ターンだけ延長されます。

11.4 - スクリーン (Ecran)

連合軍輸送船団の司令官は、敵が航路を通過するの

を阻止するため、戦闘艦をスクリーン (遮蔽物) 状に配置します。

1D6 ターンの間、接敵の形態を確認する際 (ルール 8.1) にサイコロの出目に2を加えます。

1D3 ターンの間、連合軍部隊が迎撃を行う際にサイコロを振る回数を2回増やします (この際、駆逐艦による迎撃と同様な攻撃目標選定の優先順位、ならびにサイコロの出目の修正が適用されます)。

12 .得点

撃沈した輸送船1隻につき	+ 4 点
撃沈した巡洋艦1隻につき	+ 2 点
撃沈した石油タンカー1隻につき	+ 6 点
撃沈した空母1隻につき	+ 15 点
撃墜された空軍ユニット1個につき	- 1 点
撃沈された潜水艦ユニット1個につき	- 2 点
石油タンカーをすべて撃沈したら	+ 25 点
全ての商船を撃沈したら	+ 25 点

目標点数に到達するか上回ったら、プレイヤーの勝ちです。

ゲーム開始時の輸送船団の隻数	目標点数
13 ~ 24 隻	30 点
25 ~ 35 隻	45 点
36 ~ 45 隻	60 点

初期アイデアを提供してくれた Lloyd Kassner、ならびに、テストプレイしてくれた Florent Maissonneuve と Christophe Gentil-Pirret に感謝します。

日本語訳ルール作成 : T. Yoshida

2006 年 11 月 7 日 Ver. 2.00

輸送船団の編成 (ルール 3.1 参照)			
艦種		隻数	備考
Transporteurs	輸送船	2D6	商船
Pétroliers	石油タンカー	1D6	商船
Porte-avions	航空母艦	1D3	
Croiseurs	巡洋艦	1D6+2	戦闘艦
Destroyers	駆逐艦	2D6+4	戦闘艦

枢軸軍部隊の編成 (ルール 4.1 参照)			
種類		ユニット数	備考
Bombardiers de la Regia Aeronaut	王立空軍の爆撃機	3D6	
Bombardiers de la Luftwaffe	ドイツ空軍の爆撃機	2D6	
Sommergibili	潜水艦	2D6	イタリア軍の潜水艦
U-Boats	Uボート	1D6	ドイツ軍の潜水艦

接敵の形態 (ルール 8.1 参照)			
1D6	接敵	備考	
1	船団の望外な幸運	ターン終了。次のターンの接敵形態確認の際、サイコロの出目から 1 を引きます。こんな幸運は 2 ターン連続で発生しません。(そうなった場合はサイコロを振り直します)	
2	接敵失敗	ターン終了	
3	偵察機	ターン終了。次のターンの接敵形態確認の際、サイコロの出目に 2 を加えます。このような結果は 2 ターン連続で発生しません。(そうなった場合はサイコロを振り直します)	
4	予想外の接敵	(もし可能なら) 1D6 隻の駆逐艦を追加します。接敵	
5-6	接敵	接敵	
7	退出	迎撃時に連合軍の戦闘艦が 2 隻減ります。接敵	
8	全力攻撃	迎撃時に連合軍の戦闘艦が 1D6 隻減ります。接敵	