

規則索引

- 1.0 冒頭部
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 ゲームの準備
 - 3.1 ソビエト配置コード
 - 3.2 枢軸軍配置コード
- 4.0 プレイの手順
- 5.0 補給
 - 5.1 効果
 - 5.2 雪
 - 5.3 フィンランド軍補給
- 6.0 移動
 - 6.1 部隊の動き
 - 6.2 スタッキング
 - 6.3 支配地域
 - 6.4 領域の支配
 - 6.5 鉄道移動
 - 6.6 突破移動。
 - 6.7 第1ターン(6月)の特別な規則
- 7.0 戦闘
 - 7.1 攻撃
 - 7.2 戦闘結果
 - 7.3 戦闘後前進
- 8.0 天候
 - 8.1 歴史的な天候
 - 8.2 ランダムな天候(オプション)
 - 8.3 天候の影響
- 9.0 地形
 - 9.1 複数の効果
 - 9.2 ケルチ海峡
- 10.0 新しい部隊
 - 10.1 補充
 - 10.2 増援部隊
- 11.0 特殊タイプ部隊
 - 11.1 打撃軍
 - 11.2 パルチザン
 - 11.3 空挺作戦
 - 11.4 枢軸軍中小国
 - 11.5 赤色海軍
 - 11.6 リーダー
 - 11.7 空軍
- 12.0 オプションの規則
 - 12.1 早期侵略
 - 12.2 肅正は行われなかった
- 13.0 ゲームの勝敗

スタッフクレジットは省略します

1.0 冒頭部

DEFIANT RUSSIA はナチスドイツとその極右の連合によるソビエト連邦への 1941 年の侵略に基づいた 2 プレーヤーゲームです。小さいフォーマットの中で容易に競技可能であるようにデザインされています。一方のプレーヤーが枢軸軍を、他方がソ連の役割を担当します。

2.0 コンポーネント

DEFIANT RUSSIA は、それぞれ横切ると 45 マイルのスケールのヘクスを持つ 17 インチ x 22 インチ地図 1 枚を含みます。

140 個のダイカットカウンタのほとんどは、会戦の中で戦った部隊を表し、残りはゲームのために必要とされているマーカーです。1 つの例外をのぞき枢軸軍部隊は軍団を表します。ソビエト連邦部隊は軍(歩兵と打撃軍)と軍団(空挺、騎兵部隊とタンク)を表します。2 つの大きな字の数がすべての軍隊部隊の上にプリントされています。一番目はその戦力です；2 番目は、その許容移動力です。ゲームのために必要になるチャートはこの規則集の後ろ、または地図の上で含まれます。

以下は DEFIANT RUSSIA において見られる部隊タイプです：(図は省略)

3.0 ゲームの準備

ソビエト連邦プレーヤーは先に配置しなければなりません。ゲーム開始時からプレイに参加する各部隊には右上コーナーに 1 文字か 2 文字の配置コードを持っています。いくつかの部隊は増援部隊として後でプレイに入ります；これらは、彼らが登場するターンを示している数を持っています。部隊は、スタッキング制限(6.2)を越えた配置はできません。

3.1 ソビエト配置コード

O:オデッサ軍管区の中どこでも。第 23 タンク軍団はオデッサの都市に置かれなければなりません。

K:キエフ軍管区の中どこでも。第 16 歩兵はキエフの都市に置かれなければなりません。

W:西部軍管区の中どこでも。

B:バルト軍管区の中どこでも。

L:レニングラードに。

Kh:ハリコフに。

M:モスクワに。

Mi:ミンスクに。

F:フィンランド国境と隣接しているどれかのヘクス。

Dn:ドニエプロペトロフスクに。

Br:ブリャンスクに。

V:ボロネジに。

VL:Veliki Luki に。

R:ロストフに。

S:セバストポリに。

T:トゥーラに。

<Q&A>バルチック艦隊はレニングラードに、黒海艦隊はセバストポリに配置します。

ソビエト連邦プレイヤーが終わったら、枢軸軍プレイヤーは自軍の部隊(含むドイツ、フィンランドそしてルーマニアの部隊)を配置します。部隊は、スタッキング制限(6.2)を越えた配置はできません。

3.2 枢軸軍配置コード。

N:北方軍集団のどこでも。

C:中央軍集団のどこでも。

S:南方軍集団のどこでも。

R:ルーマニアのどこでも。

F:フィンランドのどこでも。

<Q&A>3-5 CSIR はイタリア軍です。4-4Mob はハンガリー軍です。1-4 の青師団はスペイン軍。6 個ある黄色地はルーマニア軍で、白地はフィンランド軍です。

ハンガリー軍 (増援) はハンガリーに登場させなければなりません。

4.0 プレイの手順

DEFIANT RUSSIA は、それぞれ 1 ヶ月を表す、一連のターンの中で行われます。ゲームは、勝者が決定され結論が出るまで 7 ターン(1941 年 6 月から 12 月まで)で行われます。下で概説されるように、各ターンは特定の順番で行われます：

1. 天候フェイズ：

ランダムな天候(8.2)が使用されているならば、気象条件を決定するために、第 3 ターン(8 月)開始時にソビエト連邦プレイヤーはサイコロを 1 個振ります。

2. 枢軸軍組織フェイズ：

枢軸軍補給：枢軸軍プレイヤーは自軍部隊の補給状態を決定し、その効果を適用します (5.1)。

補充:第 3 ターン(8 月)から、補充は、定員の減少した部隊を回復するか、以前に取り除かれた部隊を、プレイ(後の 10.1 を見ます)に返すために使うことができます。

空軍:枢軸軍プレイヤーは明示されたターンに空軍ポイント(11.7)を受け取ります。

増援:最後に、枢軸軍プレイヤーは、到着予定の増援部隊(10.2)を受け取ります。

3. 枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは地上部隊(6.0)を動かすことができます。また地上部隊(6.5)の鉄道移動はこのフェイズの中で実行されます。枢軸軍部隊は海路を移動できません。

4. 枢軸軍戦闘フェイズ：

枢軸軍プレイヤーは自軍部隊と隣接しているすべてのソビエト連邦部隊を攻撃しなければなりません(7.0)。

5. 枢軸軍突破移動フェイズ：

ほとんどの枢軸軍部隊はこのフェイズ中で制限された移動が許されます。第 1 ターンには突破移動フェイズがありません(6.6)。

6. 枢軸軍突破戦闘フェイズ：

枢軸軍突破移動フェイズ(それが実際動いたかどうかにかかわらず)中の移動が可能などのような枢軸軍部隊でも隣接したソビエト連邦部隊を攻撃できます。枢軸軍戦闘フェイズと違って、隣接した部隊は、このフェイズの中で攻撃することを要求されなく、選んだソビエト連邦ヘクスを攻撃することができます。第 1 ターンには突破戦闘フェイズがありません。

7. ソビエト連邦組織フェイズ：

ソビエト連邦補給：

ソビエト連邦プレイヤーは自軍の部隊の補給状態を決定し、その効果を適用します (5.1)。

補充:第 2 ターン(7 月)から、補充は、定員の減少した部隊を回復するか、以前に取り除かれた部隊を、プレイ(後の 10.1 を見ます)に返すために使うことができます。

空軍:ソビエト連邦プレイヤーは明示されたターンに空軍ポイント(11.7)を受け取ります。

バルチザン:第 4 ターン (9 月) から、ソビエト連邦のプレイヤーは、バルチザンの効果を決定します (11.2)。

増援:最後に、ソビエト連邦プレイヤーは、到着予定の増援部隊(10.2)を受け取ります。

8. ソビエト連邦移動フェイズ：

ソビエト連邦プレイヤーは自軍の地上部隊(6.0)を動かすことができます。また鉄道(6.5)と海上(11.53)移動はこのフェイズの中で実行されます。ソビエト連邦プレイヤーは、雪ターンに空挺作戦(11.3)を実行することができます。

9. ソビエト連邦戦闘フェイズ：

ソビエト連邦プレイヤーは自軍の部隊と隣接しているすべての枢軸軍部隊を攻撃しなければなりません(7.0)。

10. ソビエト連邦突破移動フェイズ：

限られた数のソビエト連邦部隊はこのフェイズに制限された移動が許されます。第 1 ターンには突破移動フェイズがありません(6.6)。

11. ソビエト連邦突破戦闘フェイズ

ソビエト連邦突破移動フェイズ(それが実際動いたかどうかにかかわらず)中の移動が可能などのようなソビエト連邦部隊でも隣接した枢軸軍部隊を攻

撃できます。ソビエト連邦戦闘フェイズと違って、隣接した部隊をこのフェイズの中で攻撃する必要はありません。第1ターンには突破戦闘フェイズはありません。

10個のステップのそれぞれが完了したら、ターンマーカーを進めて、次のターンでも手順を繰り返します。7ターン後に、ゲームは終わります。

5.0 補給

組織フェイズの間に、各プレイヤーは自軍の部隊のそれぞれの補給状態をチェックします。補給は戦闘(7.13)の瞬間に再び決定されます。補給下にあるためには、部隊は3ヘクス以下の長さで鉄道まで跡付けなければなりません。ヘクスが自軍の部隊によって占められない限り、この経路は敵部隊または支配地域(6.3)から離れていなくてはなりません。この地点から、枢軸軍部隊は地図盤西端まで、ソビエト連邦部隊はソビエト連邦の中の東、南、または北の端まで、鉄道線が、ヘクスが自軍の部隊によって占められない限り敵部隊または支配地域(6.3)から離れている状態でつながってなければなりません。

5.1 効果

これらの要件を満たしている部隊は補給の中にあり、正常に機能することができます。部隊が補給経路を跡付けることができないならば、補給切れになります。それが補給切れであるが両方のプレイヤーに明らかになるように、部隊の向きを変えます。戦闘において、補給切れの部隊は攻撃値が1になります。防御する時に、部隊の戦力は、半減(端数切り上げ)されます。部隊の許容移動力は半減(<Q&A>端数切り捨て)されて、部隊は鉄道移動を行えません。部隊は補給切れであることだけで取り除かれることはありません；しかし、ゲームプレイにおいて非常に短命になります。補給切れの間に、取り除かれた部隊はプレイから恒久的に除外されて、決して補充(10.1)されません。

5.2 雪

枢軸軍補給線は雪天候の間は2ヘクスに減らされます。ソビエト連邦とフィンランドの補給線は減りません。

5.3 フィンランド軍補給

フィンランド軍部隊はフィンランド国内のヘクスではいつも補給下にあります。しかし、部隊が国外にあるならばヘルシンキにつながる鉄道線への正常な補給線を跡付けなければなりません。

<Q&A>レニングラードが枢軸軍支配下にあるならば、枢軸軍部隊が地図盤西端には補給線は引けない時に、レニングラードを通してフィンランド軍部隊と同様にヘルシンキに補給線を引くこと

ができます。

6.0 移動

移動フェイズの間にプレイヤーは自軍の適格な部隊のうちのすべてでも、いくつかだけでも動かすことができ、またはひとつも動かさなくてもかまいません。部隊は個々に動きます。各部隊は、どのくらいそれが動くことができるかを決定する許容移動力を持っています。部隊はこの数を越える移動はできませんが、部隊が移動可能な限り、最低でもいつも1ヘクスは動かすことができます。部隊は、決して、敵地上部隊(リーダーと艦隊は地上部隊ではありません)を含んでいるヘクスに入ることにはできません。

6.1 部隊の動き

地形効果表(TEC)上で言及されるように、手番プレイヤーは、ヘクスの中の地形や、川の場合であるヘクスサイド上の地形の移動コストに従って、部隊の許容移動力の範囲内でヘクスから隣接したヘクスへ、移動ポイントを消費して自軍の部隊を動かさせます。

6.11 ヘクスの中には複数の地形を含んでいるヘクスがありますが、移動目的ではヘクスで最も多い部分を満たす地形で考えます。

6.12 部隊は1回の移動フェイズにその許容移動力を越える移動はできません。後退と戦闘後前進と突破移動(6.6)は部隊の許容移動力を使いません。

6.13 地形効果表の上で示されるように、移動コストは部隊タイプによって変わります。

6.14 補給条件、天候、地形、および敵の支配地域の存在はすべて部隊の許容移動力に影響します。

6.15 他のゲームと違って、鉄道線に沿った通常の移動では平地以外のタイプの地形コストを無視しません。

6.2 スタッキング

いくつかの例外はありますが、最高2つの部隊が同じヘクスを占めることができます。これは「スタッキング」と呼ばれます。スタッキング制限の超過は各フェイズの終わりに監視され、超過している部隊は(相手側のプレイヤーの選択で)取り除かれます。制限はフェイズの終わりに適用されるので、移動または後退(7.23)の間はどれだけの数の部隊でもヘクスを通過することができます。

6.21 ソビエト連邦の軍規模部隊

1つのソビエト連邦歩兵軍か1つの打撃軍だけが1ヘクスに置けます。

6.22 青師団

スペイン部隊は、スタッキング制限に数えません。

6.23 国家間の憎悪。

ハンガリーとルーマニアの部隊は決して一緒に積

み重ねられてフェイズを終えることはできません。

6.3 支配地域

しばしば ZoC と称される支配地域は、部隊が占めるヘクスを取り囲んでいる 6 つのヘクスに、部隊が及ぼす影響を表しています。すべての戦闘部隊は ZoC を及ぼします；リーダーと艦隊は及ぼしません。部隊は、別の自軍の部隊が現在そのヘクスにいない限り、敵 ZoC に入ると同時に移動をやめなければなりません(部隊は個々に動くことを思い出してください)。装甲部隊を除いて、部隊は直接 ZoC から ZoC に(再び、各ヘクスが現在別の自軍の部隊によって占められない限り)移動することはできません。装甲部隊は、直接 ZoC から、ZoC に(そして、最初に入る ZoC で停止する必要がありません)通常そのヘクスへの進入コストにさらに 1 追加の移動ポイントのコストで移動することができます。ドイツ装甲部隊は晴天の天候ターンにだけそのような移動ができます。リーダーグデーリアン(11.61)が従えられるならば、軽い泥濘の天候でもそのような移動ができます。ソビエト連邦装甲部隊は晴天と雪のターンに同じコストでそうにすることができます。部隊(装甲部隊でさえ)、ヘクスが自軍の部隊によって占められない限り、敵 ZoC を通して後退できません。

6.4 領域の支配

プレイの開始時にはソビエト連邦プレイヤーはソビエト連邦ですべてのヘクスを支配します。枢軸軍プレイヤーは大ドイツ、フィンランド、ハンガリー、およびルーマニアですべてのヘクスを支配します。プレイが進む間に、各プレイヤーは、自軍の部隊で占められているヘクスと自軍の部隊が最後に通過したヘクスを支配します。これは鉄道移動(6.5)、後退(7.23)、および補充(10.14)のために重要です。

6.5 鉄道移動

両軍ともは鉄道によって部隊を移動させることができます。枢軸軍プレイヤーは、1 ターンに鉄道で3つの部隊(雪ターンの間は2つ)を移動させることができ、ソビエト連邦プレイヤーは6部隊移動させることができます。鉄道移動は各プレイヤーの通常の移動フェイズ中でだけ可能です。鉄道移動するためには、部隊はフェイズの最初から鉄道ヘクスにいないければならず、そして、接続された鉄道ヘクスをレールに沿って何ヘクスでも動かことができ、接続された鉄道ヘクス上で移動フェイズを終えます。鉄道移動は、移動フェイズの最初から自軍が支配している鉄道ヘクスでのみ可能です。ドイツ軍は、クレムリン(ソビエト政府)がまだソビエト連邦前線の後ろにあるならば、敵のラインの穴を利用して鉄道移動で飛び越えて、モ

スクワへ突破することはできません！

鉄道移動している部隊は、敵 ZoC(自軍の部隊の存在によって取り消され、かつそのヘクスが移動フェイズの最初から自軍が支配していない限り)に入ることはできません。鉄道移動する部隊は同じフェイズの中に他の形の移動はできませんが、戦闘フェイズ(敵部隊に隣接して鉄道移動を終えなければなりません)には攻撃することができます。鉄道移動した部隊でもが突破移動が可能であることに注意してください。

6.6 突破移動

突破移動フェイズでは、ドイツ軍とイタリア軍の装甲、山岳歩兵、および歩兵部隊；ルーマニアの山岳歩兵と騎兵部隊；そして、ソビエト連邦装甲、騎兵部隊、および打撃軍部隊は、天候に依存して減少した移動ポイントで移動することができます。

6.6.1 枢軸軍許容移動力

晴天の天候において、ドイツ装甲部隊は 3 移動ポイントを持っていて、歩兵(含む山岳とイタリア軍)と騎兵部隊は 1 移動ポイントを持っています。雪の天候では、突破移動を許されたすべての枢軸軍部隊は 1 移動ポイントを持っています。ルーマニアの歩兵とハンガリー、フィンランド、およびスペインの部隊は突破移動フェイズには動けません。

6.6.2 ソビエト連邦許容移動力

晴天と雪の天候において、ソビエト連邦装甲部隊は 2 移動ポイントを持っていて、騎兵部隊と打撃軍部隊は 1 移動ポイントを持っています。ソビエト連邦歩兵は突破移動フェイズには動けません。

6.6.3 泥濘での突破移動

突破移動は泥濘ターン中にはできません。軽い泥濘ターンでは、ドイツ軍リーダーグデーリアン(11.61)とスタッキングしているドイツ装甲部隊を除いて、他の部隊は突破移動フェイズには動けません。

6.6.4 最小の突破移動

部隊は、いつも 1 ヘクスは(そこが移動可能ならば)移動できることを忘れないでください。

6.7 第 1 ターン(6 月)の特別な規則

枢軸軍移動フェイズにはソビエト軍 ZoC は国境を越えて広がりません。ハンガリーは中立なので、どちらかの側のどの部隊も 6 月ターンの移動と戦闘フェイズの間は常にハンガリーのヘクスに入ることはできません(ハンガリーへの後退も許されません)。第 1 ターンには突破移動と突破戦闘フェイズはありません。

7.0 戦闘

通常の戦闘フェイズの間に、手番プレイヤー(枢軸

軍戦闘フェイズでの枢軸軍プレイヤー;ソビエト連邦戦闘フェイズでのソビエト連邦プレイヤー)は自軍の部隊と隣接しているすべての敵部隊を攻撃しなければなりません。敵部隊と隣接しているすべてのアクティブな部隊は攻撃しなければならず、アクティブな部隊と隣接しているすべての敵部隊は攻撃されなければなりません。

この唯一の例外は破壊されていない要塞(レニングラード、セバストポリ)内にある部隊で、攻撃することを要求されず、しかし攻撃はされなければなりません。

突破戦闘フェイズの戦闘は任意ですが、突破移動が可能な部隊だけが突破戦闘フェイズで攻撃することができます。

<Q&A>すべての隣接した敵部隊を攻撃する必要はありません。任意に選択した敵部隊だけを攻撃してかまいません。

7.1 攻撃

スタックは全体として攻撃されなければなりません;個々の部隊は選ぶことはできません。1つの部隊の攻撃力は、2つのヘクスを攻撃するために分割することはできませんが、複数の隣接したヘクスのすべての部隊を1ヘクス内の部隊によって攻撃することができます(地形効果は防御側に最も有利なものが使われます)。

7.11 手順

各部隊は、数値で表現される戦力を持っています。各プレイヤーは、戦闘に含まれる部隊のそれぞれの数値に付き1個のサイコロを振ります。6のサイの目毎に攻撃された敵部隊に1ヒットを与えます。

例:ルーマニアの山岳軍団(4-4 部隊)が平地の地形でソビエト第18タンク軍団(2-5)を攻撃します。枢軸軍プレイヤーは4個のサイコロを振り、ソビエト連邦プレイヤーは2個のサイコロを振ります。

7.12 修正値

防御部隊が占める(攻撃されるヘクスサイドを含む)地形は、使うサイコロの数を修正したり、追加の戦闘効果を与えたりできます。ルール9.0を見ます。攻撃側に最も不利になるひとつの地形タイプを使います。また枢軸軍部隊は雪ターン(8.3)には不利を被り、リーダー(11.6)は力を貸すことができます。

7.13 攻撃解決の瞬間に、再び補給(5.0)を判定します。これは、移動(含む戦闘後前進、後退)が部隊の補給状態に影響するためです。補給切れの防御部隊は、戦力が半減(端数は切り上げされます。補給切れの攻撃部隊は戦力が1になります)。

7.2 戦闘結果

1ヒット毎に目標ヘクスの1つの部隊を減少戦力

の側にしなければなりません。すでに、減少戦力側(または、それを持っていない)ならば、部隊が取り除かれます。戦闘において1より多いヒットを被ったならば、これらの損失のいくらかを、後退(下記参照)で満たしてかまいません。

7.21 防御側の後退

部隊を減少させるか取り除く代わりに、防御側は、攻撃されたヘクスの部隊を後退させることを選べます。ヘクスの部隊が後退する前に、少なくとも1ヒットは部隊を減らすことによって満たさなければなりません。それから部隊は、まだ満たされていないヒットの数と等しいヘクスだけ後退するか、後退と戦力の減少や部隊の除去を組み合わせることができます。

例:2つの完全戦力ソビエト部隊が攻撃されて、4ヒットを被っています。ソビエト連邦プレイヤーは、1つの部隊を減少戦力にして、残りの損失を満たすのに、スタックを3ヘクス後退させることができます。両方の部隊を減少させ、それらを2ヘクス後退させるか、または一方の部隊を取り除き、他方を2ヘクス後退させることができます。または、一方の部隊を取り除き、他方を減少させて1ヘクスだけ後退させることもできます。

7.22 攻撃側の後退

部隊を減少させるか取り除く代わりに、攻撃側は、攻撃したヘクスの部隊を後退させることを選べます。部隊が後退する前に、少なくとも1ヒットは部隊を減らすことによって満たさなければなりません。それから部隊は、1ヘクスだけ後退して1ヒット分の損失を満たします。残りのヒットは戦力の減少や部隊の除去で満たさなければなりません。もし、攻撃部隊が後退するならば、それらのすべてが(違うヘクスから攻撃していても)後退しなければなりません。

7.23 後退の手順

後退は、それが可能であるなら元いたヘクスから離れなければならない、自軍の地図盤端に向かわなければならない(決して前方に後退できません!)。さもなければ、自軍の支配都市に向かいます。スタッキング制限は後退の終わりに適用されます。もし他に選択がないならば、スタッキング制限を満たせるような別のヘクスへ最少のヘクス数だけ最小数の部隊を後退させます。自軍部隊がヘクスを占めない限り、敵ZoCは後退をブロックします。このことは、もし後退が不可能ならば、後退よりもステップを減少させることを所有プレイヤーに強制します。

7.24 最大損失

戦闘において部隊を減少させるか、取り除くことによって満たすことができるより多くの損失を被

ったならば、その部隊のすべては取り除かれます。損失を後退することで減らすことはできません。
例：2つの完全戦力のソビエト部隊は攻撃されて、5ヒットを被っています。両方が取り除かれます；ソビエト連邦プレイヤーは、後退するオプションを持ちません。

7.25 損失適用の順番

両方のプレイヤーが、共にヒットを満たす必要があるということは頻繁にあると思われます。より多くのヒットを被ったプレイヤーは最初に損失と後退を解決しなければなりません。ヒットの数が等しかったならば、攻撃側が最初に損失を満たさなければなりません。

7.3 戦闘後前進

後退したか、取り除かれたかどうかにかかわらず、攻撃されたすべての防御部隊が戦闘でそのヘクスからいなくなったならば、攻撃側は、生き残った攻撃部隊によって空いたヘクスを占領することができます(スタッキング制限はやはり適用されます)。この前進には移動ポイントは不要で、ZoCの効果もありません。前進のためにはすべての攻撃側の損失は、部隊を減少させるか、取り除くことによって満たされなければなりません。攻撃側が後退しても、防御部隊は攻撃側のヘクスを占領できません。

8.0 天候

プレイヤーは、歴史上の天候パターンを使うことにするか、オプションとして無作為に天候条件を決定するかを選択できます。1941年の東ヨーロッパが通常の天候パターンと合致しなかったように、歴史上の人物達は何が待ち受けているか知りませんでした。ですので、私達はオプションの方法を推奨します。

8.1 歴史的な天候

6月(第1ターン)：晴天

7月(第2ターン)：晴天

8月(第3ターン)：晴天

9月(第4ターン)：軽い泥濘

10月(第5ターン)：泥濘

11月(第6ターン)：晴天

12月(第7ターン)：雪

8.2 ランダムな天候(オプション)

6月と7月はいつも晴天です。ソビエト連邦プレイヤーは8月(第3ターン)から各ターンの開始時にサイコロ1個を振って、以下から結果を求めます。
8月：1～5は晴天、6は軽い泥濘。

9月と10月：1か2は晴天、3または4は軽い泥濘、5または6は泥濘。

11月：1～3は晴天、4か5は泥濘、6は雪。

12月はいつも雪です。

8.3 天候の影響

晴天：すべての部隊はそれらの通常的能力で移動、戦闘できます。

軽い泥濘：ソビエト連邦突破移動フェイズがなく、枢軸軍突破移動フェイズは、非常に制限されます(6.63を見よ)。

泥濘：どちらのプレイヤーにも突破移動フェイズはありません。すべての部隊は、許容移動力が半減(端数切り上げ)します。装甲部隊はZoCを通して移動できません。

雪：枢軸軍突破移動は、制限されます(6.6を見よ)。

枢軸軍鉄道移動(6.5)の数は2に減らされます。フィンランド軍部隊とドイツ軍、そしてルーマニアの山岳部隊を除いた枢軸軍部隊が攻撃する時(のみ)には、その戦力が半減(端数切り上げ)されます。ソビエト連邦空挺部隊は降下できます(11.3)。

すべての湖は凍結して、平地の地形として扱われ、ヘクス列34xxより北のすべての湿地は森として扱われます。さらに、フィンランド軍部隊を除いた枢軸軍補給線は3ヘクスから2ヘクスに減らされます。最初の雪ターンのソビエト軍のすべての攻撃は、6だけでなく、5か6でヒットになります。

9.0 地形

地形は以下のように移動と戦闘に深い影響を及ぼしています：

平地ヘクス：修正はありません。

荒地ヘクス：入るのに歩兵と騎兵部隊は2移動ポイント、装甲は3、山岳は1のコストがかかります。荒地ヘクス(<Q&A>地図盤の地形チャートでは山になっています)で防御する部隊毎に1戦力追加されます(従って、荒地ヘクスで防御するならば、3-3歩兵部隊は4個のサイコロを振れます)。

森林ヘクス：装甲部隊が入るには、2移動ポイントがかかります。森林ヘクスで防御する部隊の全戦力に対して1戦力追加されます(従って、森林ヘクスで防御するならば、1個の3-3の歩兵部隊は4個のサイコロが振れますが、2個の3-3歩兵部隊では7個になります)。

湿地ヘクス：入るのに装甲部隊は3のコストがかかります。他のすべての部隊タイプでは2移動ポイントです。湿地ヘクス防御する部隊の全戦力に対して1戦力追加されます(湿地ヘクスで防御するならば、1個の3-3の歩兵部隊は4個のサイコロが振れますが、2個の3-3歩兵部隊では7個になります)。さらに、湿地ヘクスを攻撃している装甲部隊の戦力は半減(部隊毎に、端数切り上げ)します。

都市ヘクス：移動への効果はありません。都市ヘクスを攻撃している装甲部隊毎に1戦力が減少し

ます。

大都市ヘクス：移動への効果はありません。大都市ヘクスを攻撃している装甲部隊毎に1戦力が減少します。加えて、大都市ヘクスで防御する部隊の全体の戦力に対して1戦力追加されます。

川ヘクスサイド：装甲部隊は、渡河に1移動ポイント(入ろうとするヘクスのコストに加えて)かかります。他の部隊のための追加コストはありません。川ヘクスサイドを横切らないで攻撃している部隊と連携していても、川ヘクスサイドを横切って攻撃している部隊毎に1戦力減少します。

要塞ヘクス：セバストポリとレニングラードは要塞です。移動への効果はありません。要塞ヘクスを攻撃している部隊毎に1戦力減少します。防御部隊は5または6でヒットを与えることができ、また決して攻撃することを強制されません。要塞ヘクスが枢軸軍部隊によって占められたら、これらのすべての利点は失われます。

9.1 複数の効果

すべての地形と天候の影響は累積します。例えば、レニングラードは大都市と要塞の両方です。別の例として、6-6のドイツ装甲部隊は、雪の中で攻撃して半減(6は3になります)され、ヘクス列34xxの南で湿地ヘクスへ攻撃するならば、再び半減されます(1 1/2は切り上げて2になります)。

9.2 ケルチ海峡

ヘクス1509と1510の間の狭い海峡はいくつかの特別なゲーム効果を持っています。

9.21 移動

海峡を越えてZoCは広がりません。装甲部隊は横切るのに3移動ポイント、他の部隊は2移動ポイントの追加コストが(入るヘクスへの侵入コストに加えて)かかります。

9.22 戦闘

海峡を横切っていない部隊と連携していても、海峡を横切って攻撃している部隊毎に1戦力減少します。海峡を横切る攻撃と同時に他のヘクスからは攻撃されないならば、海峡越しの攻撃部隊に対して防御している部隊毎に1戦力を追加します。

9.23 黒海艦隊。

完全戦力の黒海艦隊がどちらかの海峡ヘクスから2ヘクス以内にあるならば、枢軸軍部隊は海峡を渡るのに全許容移動力かかります(部隊は、1509でターンを開始し、1510に移動するのに全移動力を消費しなければなりません。逆向きもまた同様です)。

海峡の北の海上を走っている鉄道線は鉄道移動でのみ利用可能です(通常の移動には使えません)。完全戦力の黒海艦隊が、海を横切る鉄道ヘクス(1608,1708)から2ヘクス以内にあるならば枢軸

軍は鉄道線を利用できません。

10.0 新しい部隊

プレイが進む間に、両方のプレイヤーは新しい部隊を増援部隊として受け取ります。また、除去された部隊をプレイに復帰させたり、戦力の減少した部隊を完全戦力に戻したりするために補充ポイントを使うことができます。

10.1 補充

各プレイヤーは補充ポイントの使用を通して、除去された部隊を減少戦力でプレイに復帰させることや減少戦力の部隊を完全戦力に戻すことができます。

10.11 手順

減少戦力の部隊を完全戦力に戻すには1補充ポイントが必要とします。除去された部隊を減少戦力でプレイに復帰させるには2補充ポイントが必要とします。除去された部隊を1ターンで完全戦力にしてプレイに戻すことはできません。復帰させるには、減少戦力の部隊は補給(5.0)下になければなりません。これは敵ZOC内でもかまいません。組織フェイズに、完全戦力側に戻します。

10.12 制限

補充ポイントはターンからターンに蓄積することはできません。使われないならば、失われます。

10.13 枢軸軍補充

枢軸軍プレイヤーは第3ターン(8月)から各ターンあたり2補充ポイントを受け取ります。除去された部隊がプレイに戻る時は減少戦力でワルシャワに置かれます。1ターンあたり1つの装甲部隊だけが補充ポイントを受け取れます。補充を受け取った部隊や再建された部隊はそのターンから正常に機能します。補給切れの状態、除去された部隊はプレイから恒久的に取り除かれ、決して復帰できません。

10.14 ソビエト軍補充

第2ターン(7月)から、ソビエト連邦プレイヤーは1ターンあたり6補充ポイントを基本として受け取ります。この数は、レニングラード、モスクワ、キエフ、またはスターリングラードが枢軸軍によって支配(6.4)される毎に減らされます。また、ソビエト領の地図盤端に、都市から枢軸軍部隊に妨げられない鉄道線が引けないならば、1補充ポイントを失います。取り除かれた部隊をプレイに戻せるのは上記の4都市で、ソビエト領の地図盤端に、都市から枢軸軍部隊に妨げられない鉄道線が引ける都市ならどれでもかまいません。7月から9月までは、最高2つまでの装甲部隊が補充を受け取れます。10月から12月までは、1つの装甲部隊だけが補充を受け取れます。これは重工業の東方

への移転を表します。

10.15 革命の揺籃の地

レニングラードの特例について説明します：要塞として、いつも補給下にあり、そしてここにいる減少戦力の部隊はいつでも補充ポイントを受け取ることができます。しかし、レニングラードからソビエト領の地図盤端に、枢軸軍部隊や ZoC(自軍部隊の存在によって取り消されない限り)に妨げられない鉄道線が引けないならば、取り除かれた部隊ここに再建することはできず、(ポイントで消費することはできても)、ソビエト連邦プレイヤーは、補充の総量から 1 補充ポイントを失います。

10.2 増援部隊

いくつかの部隊は増援部隊としてプレイに入ります。これらは、右上コーナーの数値(参入するターンを表しています)によって示されます。

増援部隊は、組織フェイズの補充が行われた後に置かれます。枢軸軍部隊は地図の西端の鉄道ヘクスのいずれかから進入します。ソビエト連邦部隊は、スタッキング制限の範囲内で大都市に 1 つずつ置きます。レニングラードからソビエト領の地図盤端に、枢軸軍部隊や ZoC(自軍部隊の存在によって取り消されない限り)に妨げられない鉄道線が引けないならば、増援部隊はレニングラードに置けません。

黒海艦隊がいる限り、増援部隊をセバストポリまたはオデッサに置くことができます(スタッキング制限の範囲内で)。もし置くことのできる大都市に増援部隊を置いても部隊が余るならば、余ったソビエト連邦部隊は地図東端の鉄道ヘクスに出現します。

11.0 特殊タイプ部隊

11.1 打撃軍

12 月に、4 つの打撃軍部隊をソビエト連邦プレイヤーは利用可能になります。これらは増援部隊ではありません。ソビエト連邦プレイヤーは組織フェイズに歩兵部隊を打撃軍部隊と交換することができます。歩兵部隊は補給下なければならず、それが減少戦力ならば、打撃軍部隊も減少戦力で配置されます。

11.2 パルチザン

1941 年の間、パルチザンは後の活躍ほどの衝撃はありませんでした。彼らの効果をおおまかシミュレートするために、第 4 ターン(9 月)からソビエト連邦プレイヤーは自軍の組織フェイズにサイコロを 1 個振ります。結果が 6 の時鉄道線、補給拠点などに駐屯させる守備隊をシミュレートするために、枢軸軍プレイヤーは 1 つの歩兵部隊(フィンラ

ンド軍部隊は選ばません)の戦力を減少させなければなりません。

11.3 空挺作戦

ただ 1 個のソビエト連邦空挺部隊は第 6 ターン(11 月)に増援部隊として登場します。彼らは第 7 ターン(12 月)に落下傘降下することができます。オプションのランダムな天候(8.2)を使って、第 6 ターンが雪ターンであれば、その時に降下することも可能です。部隊は都市か大都市ヘクスで移動フェイズを開始しなければなりません。移動フェイズが開始したらすぐに、4 ヘクス以内のどこにでも置くことができます。枢軸軍 ZoC でもかまいませんが、枢軸軍部隊が占めるヘクスには置けません。ソビエト連邦プレイヤーはそれからサイコロを 1 個振ります。結果が 1 の時、部隊は除去されます。2 または 3 の時、部隊は減少戦力になります。4 から 6 の結果の時は、何の影響もありません。空挺部隊は通常移動フェイズか突破移動フェイズのどちらかで降下することができますが、降下するターンには他の形の移動をすることはできません。降下したターンにも攻撃することはできませんが、突破移動フェイズに降下するのではない限り、突破移動、突破戦闘はできません。1 ゲームに空挺部隊は 1 回しか降下することはできません。

11.4 枢軸軍中小国

ヒトラーが彼の「共産主義に対する十字軍」に対して応募した(または強制された)中小国はそれほど熱心ではありませんでした。ほとんどの相違点はすでに提示されています。

11.41 補充

補充はハンガリー軍、イタリア軍、スペイン軍、フィンランド軍の部隊に使ってはなりません。再建されたルーマニア軍部隊はブカレストで登場します。

11.42 フィンランドの作戦地域

レニングラードが枢軸軍に支配されない限り、フィンランド軍部隊はヘクス列 39xx より南に移動できません。

11.43 敵意

ルーマニア軍の部隊は、ハンガリーに入ることはできません。逆もまた同様です。

11.44 スペイン軍志願部隊

スペイン青師団部隊は、スタッキング制限に数えませんが、ZoC も持ちません。

11.45 征服

ソ連が、どの組織フェイズにでもヘルシンキを支配するならば、すべてのフィンランド軍部隊はプレイから除外されます。ソ連がどの組織フェイズにでもブカレストを支配するならば、すべてのルーマニア軍部隊はプレイから除外されます。

11.5 赤色海軍

ソビエト連邦プレイヤーは 2 つの海軍の部隊、バルチック艦隊と黒海艦隊を持っています。バルチック艦隊は決してレニングラードから動かさせません。＜Q&A＞黒海艦隊はセバストポリに配置されます。黒海艦隊は通常の移動フェイズに海のヘクスなら何ヘクスでも移動させることができます。黒海艦隊は海と海岸のヘクスに入れますが、陸のヘクスには行けません。黒海艦隊は、は黒海（＜Q&A＞とアゾフ海を含む）を離れられません。黒海艦隊はソビエト連邦地上部隊と連携してだけ隣接したヘクスを攻撃したり、それが占めるヘクスを防御したりするためにその戦力を使うことができます。黒海艦隊が海岸ヘクスに単独にいる時には、枢軸軍プレイヤーは部隊をヘクスに移動させることができ、黒海艦隊は枢軸軍部隊のいない隣接したヘクス(海のあるヘクスサイドを横切つて)に移動しなければなりません。あまり起こりそうにない事ですが、この移動が不可能なら艦隊は破壊されます。

11.51 艦隊の戦闘

艦隊は、その海兵隊をもって隣接したヘクスでのソビエト連邦攻撃に参加することができます。艦隊の攻撃は、要塞での防御や雪ターンでの攻撃でも決して 5 または 6 にはならず、6 のみしかヒットしません。

11.52 空襲

枢軸軍戦闘フェイズ(突破戦闘フェイズではない)の間、枢軸軍部隊が艦隊カウンターから 4 ヘクス以内にあるならば、枢軸軍空軍ポイントを艦隊に対して使うことができます。5 または 6 の結果で、艦隊は減少戦力になります(またはすでに減少戦力か減少戦力を持たないならば取り除かれます)。最高 3 空軍ポイントまでが 1 ターンに各艦隊を攻撃するために割り当てることができます。

11.53 海上移動

3 つの黒海の港(オデッサ、セバストポリ、およびノボロシスク)のうちどれかで移動フェイズを開始したソビエト連邦部隊を別のソビエト支配下の港に黒海艦隊によって輸送することができます。艦隊もまた同じ港で移動フェイズを開始しなければなりません。これは輸送されている部隊の全許容移動力を使います。艦隊が減少戦力ならば、それは減少戦力部隊だけを輸送することができます。黒海艦隊が存在している場合に限り、1 つの部隊は補給を地図端ではなくどれか 1 つの港に引くことができます。

11.54 艦隊戦力

バルチック艦隊は減少戦力側を持っていません。(黒海艦隊の減少戦力側は戦闘ファクターを持って

いませんがその他の機能があることに注意します)。ソビエト連邦プレイヤーは、防御しているヘクスにいる艦隊を減少させることで損失を満たすことができます。後退することを強制されるならば、黒海艦隊は海または海岸のヘクスに入ることができます。

11.6 リーダー

ゲームにおいて 3 人のリーダーがいます：グデーリアン、スターリン、およびジューコフです。リーダーはスタッキングに含まれず、以下の影響を持ちます。

11.61 グデーリアン

中央軍集団に属しているドイツ装甲部隊のどれかとグデーリアンはゲームを始めます。グデーリアンはいつもドイツ装甲部隊を従えなければならない、それといっしょに移動します。

晴天のターンに攻撃する時にグデーリアンとスタッキングしている部隊の全戦力には 2 戦力追加されます。他のどのようなターンの攻撃時、または防御時にグデーリアンとスタッキングしている部隊の全戦力に 1 戦力追加されます。グデーリアンとスタッキングしている装甲部隊は、軽い泥濘ターンの突破フェイズに 1 ヘクスの移動と攻撃を(そうすることを許された唯一の枢軸軍部隊)ことができます。

グデーリアンとスタッキングしているどれかの部隊かでも除去された(単に減少ではなく)ならば、枢軸軍プレイヤーはサイコロを 1 つ振ります。結果が 1 の時、グデーリアンは死亡します。もしグデーリアンとスタッキングしているすべての部隊が除去されたならば、彼は 1 または 2 の結果で死亡します。彼が生き残っても彼とスタッキングしているすべての部隊が取り除かれたならば、最も近いドイツ装甲部隊(2 つが等しい距離であるならば枢軸軍プレイヤーが選択)に彼を置きます。

11.62 スターリン

スターリンはモスクワでゲームを始めます。スターリンとスタッキングしている部隊には士気効果(と優秀な NKVD 部隊)のために、全戦力に 2 戦力を追加します。ソビエト連邦部隊の後退と一緒に限り、彼はモスクワから動いてはなりません。他の場所のように軍と軍団の組み合わせだけではなく、どの 2 つのソビエト連邦部隊でもスターリンとスタッキングできます。

スターリンとスタッキングしているどれかの部隊かでも、除去された(単に減少ではなく)ならば、ソビエト連邦プレイヤーはサイコロを 1 つ振ります。結果が 1 の時、スターリンは死亡します。もしスターリンとスタッキングしているすべての部隊が除去されたならば、彼は 1 または 2 の結果で死亡

します。彼が生き残っても彼とスタッキングしているすべての部隊が取り除かれたならば、彼をスターリングラード、レニングラード、またはゴリキーのうち、ソビエトが支配している都市で、鉄道線がモスクワまたは地図盤の東端に引けるところに置きます。これらの条件のどれも満たされているところがないならば、スターリンは取り除かれます。

11.63 ジューコフ

ジューコフは 9 月に増援部隊として入ります。ジューコフは通常の移動フェイズに鉄道によって移動することができ、さらに 3 ヘクス(地形は無視できますが、今までどおり ZoC の移動ブロック効果は変わりません)移動することができます。彼はまた突破移動フェイズに 2 ヘクスの移動ができます。ジューコフはいつもソビエト連邦地上部隊とスタッキングしてソビエト連邦移動と戦闘フェイズを終えなければなりません。

攻撃する時にジューコフとスタッキングしている部隊の全戦力に 2 戦力を追加し、ジューコフに隣接している 2 つのヘクスのすべてのソビエト連邦部隊の全戦力に 1 戦力を追加します。防御する時にジューコフとスタッキングしている部隊の全戦力に 1 戦力を追加します。

ジューコフとスタッキングしているどれかの部隊かでも除去された(単に減少ではなく)ならば、ソビエト連邦軍プレイヤーはサイコロを 1 つ振ります。結果が 1 の時、ジューコフは死亡します。もしジューコフとスタッキングしているすべての部隊が除去されたならば、彼は 1 または 2 の結果で死亡します。彼が生き残っても彼とスタッキングしているすべての部隊が取り除かれたならば、最も近いソビエト連邦部隊(2 つが等しい距離であるならばソビエト連邦プレイヤーが選択)に彼を置きます。

11.7 空軍

空軍ポイントは下のスケジュールに従って組織フェイズに受け取ります。空軍ポイントは蓄積できません；受け取ったターンで使われないならば失われます。

空軍ポイントは、攻撃を強化するために使われます。最高 3 空軍ポイントを 1 つの攻撃に追加することができます。各空軍ポイントは、攻撃プレイヤーに追加のサイコロ 1 個を振ることを可能にします。枢軸軍空軍ポイントを使うためにはドイツ軍部隊が攻撃していなければなりません。枢軸軍空軍ポイントはまた赤色海軍(11.52)に対して使うこともできます。空軍ポイントは突破戦闘フェイズには使えません。

空軍ポイントは次の通り出現します。「/」の左側が枢軸軍空軍ポイントです：

第 1 ターン(6 月)：6/0
第 2 ターン(7 月)：8/0
第 3 ターン(8 月)：8/0
第 4 ターン(9 月)：7/1
第 5 ターン(10 月)：6/2
第 6 ターン(11 月)：4/2
第 7 ターン(12 月)：0/4

12.0 オプションの規則

以下は、優れたプレイヤーにハンディキャップを持たせるか、無作為の要素をゲームの中に入れるためのオプションの規則です。

12.1 早期侵略

ドイツ軍がイタリア軍にバルカンの混乱を片付けさせたとして、バルバロッサ作戦は 6 月 1 日に開始します。第 1 ターンに枢軸軍突破移動と枢軸軍突破戦闘フェイズの両方をできるようにします。ハンガリーの軍団は 9 月、イタリア軍は 10 月に到着します。この規則は枢軸軍有利です。

12.2 粛正は行われなかった

スターリンのパラノイアは赤軍を攻撃しません；すべての完全戦力ソビエト歩兵は 4-3 の部隊であり、すべての完全戦力ソビエト装甲は 3-5 の部隊です。騎兵部隊、空挺部隊、海軍、空軍ポイントには影響ありません。これはソビエト有利です。

13.0 ゲームの勝敗

プレイは 6 月に始まり、12 月のターンを完了して終わります。最も多くの勝利ポイントを、プレイの終わりに持つプレイヤーが勝利します。ポイントは最終ゲームターンの終わりの勝利都市の占有によって与えられます。モスクワは 2 ポイントに値し、それ以外の勝利都市は 1 です。モスクワを除いた VP 都市はブリャンスク(2813)、ハリコフ(2311)、キエフ(2507)、レニングラード(3914)、ミンスク(3308)、ロストフ(1713)、およびセバストポリ(1506)です。

スターリンがゲームの終わりに生きているならば、ソビエト連邦プレイヤーは 1 勝利ポイントを受け取ります；彼が死にレーニンの元に行ったならば、枢軸軍プレイヤーは 1 勝利ポイントを受け取ります。また最も多くの敵部隊を取り除いたプレイヤーは(ゲームの終わりにプレイからはずれていた数には——打撃軍と交換されたソビエト連邦部隊と補充ポイント(10.1)によってプレイに返されたどのような部隊も取り除かれたとはカウントしません) 1 勝利ポイントを得点します。ソビエト連邦艦隊、打撃軍、空挺およびジューコフはそれぞれ 2 倍にカウントします。グデーリアンとドイツ装甲部隊は 3 倍に、その他すべてのドイツ軍とフィンランド軍の部隊は 2 倍にカウントします。イタリ

ア軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍およびスペイン軍の部隊は 1 回カウントされるだけです。取り除かれた合計が等しい場合に、ソビエト連邦プレイヤーが VP を受け取ります。

歴史の会戦の中でソ連は、レニングラード、モスクワ(2)、ロストフ、セバストポリおよびまだ呼吸しているスターリンで得点しました。枢軸軍は、ブリャンスク、ハリコフ、キエフ、ミンスクおよび損害ポイントで得点しました。ゲームではこれは 6 対 5 で母なるロシアが勝利したと言います。引き分けはありません。

非常にまれですが、自動的な勝利も可能です。枢軸軍が自動的な勝利を得るには、ゲームのどの時点でも同時にレニングラード、モスクワ、およびスターリングラードを保持していなければなりません。ソビエト連邦プレイヤーは、ワルシャワとヘルシンキの同時占有によって自動的な勝利を得ることができます。どちらかのプレイヤーが自軍の自動的な勝利条件を達成したならばゲームは直ちに終わり、プレイヤーは軍事的天才と宣言されます。

地形効果表 (図は省略)

タイプ	移動	戦闘
平地	1 mp	特になし
山 (荒地)	2 mp 歩兵/騎兵, 3mp 装甲, 1 mp 山岳	+1 各防御部隊
森林	2 mp 装甲, 1 mp その他	+1 全防御部隊
湿地	3 mp 装甲, 2mp その他 装甲の攻撃力半減	+1 全防御部隊
都市	ヘクスの他の地形	-1 攻撃の各装甲
大都市	ヘクスの他の地形	+1 全防御部隊, -1 各攻撃の装甲
川	+1 装甲渡河	-1 各渡河攻撃
要塞	ヘクスの他の地形	-1 各攻撃の装甲, 防御側 5 または 6 でヒット

突破移動力表 (訳者のおまけ)

	晴天	雪
ドイツ軍 装甲	3 m p	1 m p
ドイツ軍 歩兵 山岳歩兵 イタリア軍 歩兵 ルーマニア軍 騎兵、山岳歩兵	1 m p	1 m p
その他の枢軸軍	不可	不可
ソ連軍 装甲	2 m p	2 m p
ソ連軍 騎兵 打撃軍	1 m p	1 m p
ソ連軍 歩兵	不可	不可

※泥濘ターンには突破移動はできません。突破戦闘もできません。

※軽い泥濘ターンでは、グデーリアンとスタッキングしているドイツ軍装甲部隊のみが 1 m p 持ち、突破戦闘ができます。