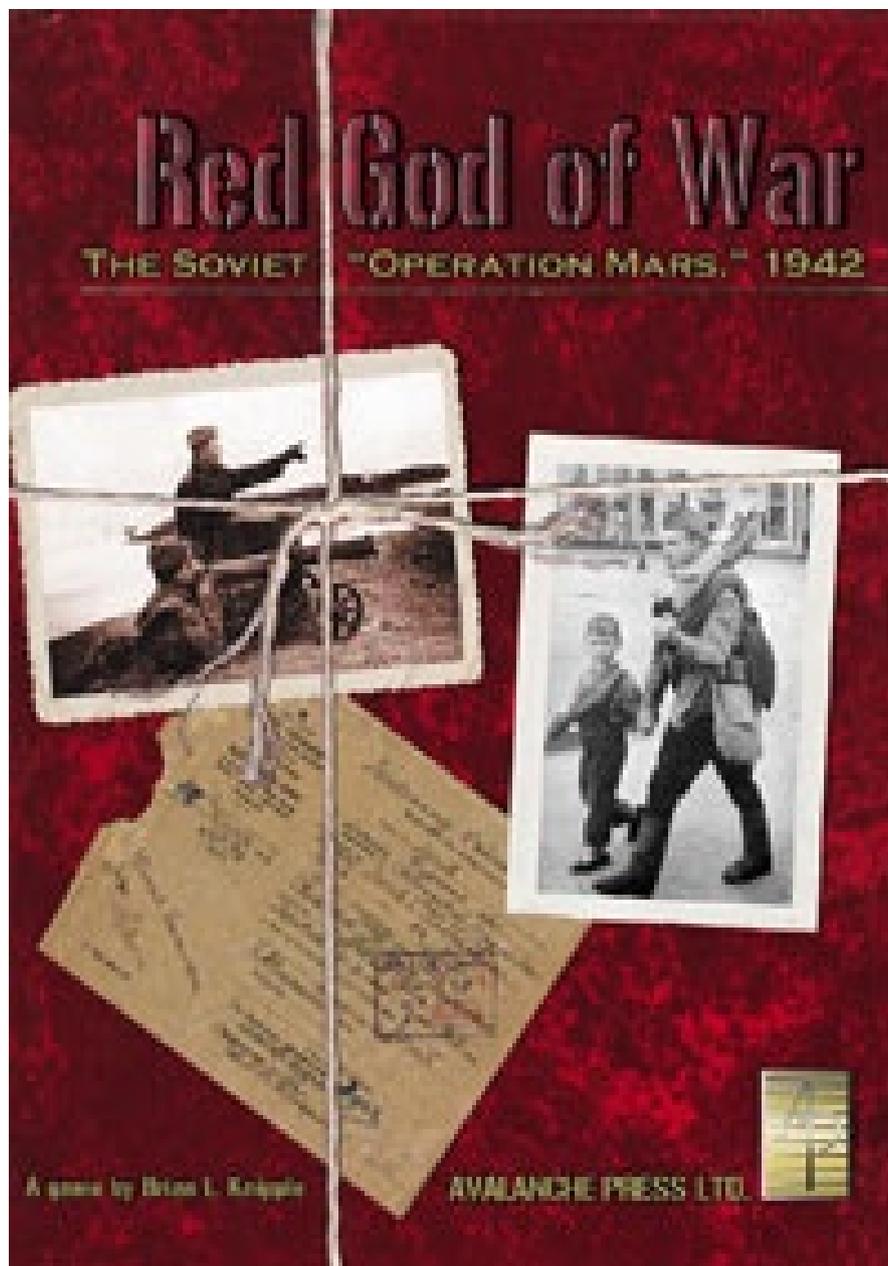


# Red God of War

THE SOVIET "OPERATION MARS" • 1942



A game by Brian L. Knipple AVALANCHE PRESS LTD

<p><b>1.0 序章</b>.....3</p> <p><b>2.0 コンポーネント</b>.....3</p> <p>    2.1 定義..... 3</p> <p>    2.2 カウンター ..... 4</p> <p>    2.3 マップ ..... 4</p> <p>    2.4 スケール..... 4</p> <p>    2.5 チャート及びテーブル..... 4</p> <p><b>3.0 プレーの手順</b>.....4</p> <p>    3.1 初期セグメント ..... 5</p> <p>    3.2 第1インパルス ..... 5</p> <p>    3.3 第2及びそれ以降のインパルス..... 5</p> <p>    3.4 ターンの終了..... 5</p> <p><b>4.0 移動</b>.....6</p> <p>    4.1 手順..... 6</p> <p>    4.2 戦略移動..... 6</p> <p>    4.3 鉄道移動..... 6</p> <p>    4.4 戦術移動..... 6</p> <p>    4.5 制限..... 6</p> <p>    4.6 支配地域..... 7</p> <p><b>5.0 スタック</b> .....7</p> <p>    5.1 スタック限度..... 7</p> <p>    5.2 制限..... 7</p> <p>    5.3 超過ユニット ..... 7</p> <p>    5.4 ドイツ軍同一師団効果 ..... 7</p> <p>    5.5 ソヴィエト軍同一軍団効果..... 8</p> <p><b>6.0 補給</b>.....8</p> <p>    6.1 補給状態のチェック..... 8</p> <p>    6.2 影響..... 8</p> <p>    6.3 司令部 ..... 8</p> <p><b>7.0 インパルス</b> .....9</p> <p>    7.1 インパルスチット..... 9</p> <p>    7.2 活性化 ..... 9</p> <p>    7.3 作戦停止..... 10</p> <p>    7.4 ソヴィエト軍作戦的モーメンタム..... 10</p> <p><b>8.0 戦闘</b>.....10</p> <p>    8.1 手順..... 10</p>	<p><b>8.2 戦闘結果</b>..... 11</p> <p>    8.3 退却 ..... 12</p> <p>    8.4 戦闘後前進..... 12</p> <p>    8.5 戦闘修正 ..... 13</p> <p>    8.6 オーバーラン ..... 13</p> <p>    8.7 制限..... 14</p> <p><b>9.0 増援及び補充</b>..... 14</p> <p>    9.1 増援 ..... 14</p> <p>    9.2 補充 ..... 15</p> <p><b>10.0 特別ユニット及びルール</b>..... 15</p> <p>    10.1 司令部..... 15</p> <p>    10.2 強化陣地 ..... 16</p> <p>    10.3 ドイツ軍師団..... 16</p> <p>    10.4 ユニットの分割..... 16</p> <p><b>11.0 外部の影響</b> ..... 16</p> <p>    11.1 スターリンの意向..... 16</p> <p>    11.2 ドイツ軍最高司令部 ..... 17</p> <p>    11.3 ドイツ軍補給..... 17</p> <p>    11.4 撤退ユニット..... 17</p> <p>    11.5 天候..... 17</p> <p><b>12.0 オプションルール</b>..... 18</p> <p>    12.1 最大限の戦闘後前進 ..... 18</p> <p>    12.2 ZOCを通過する退却..... 18</p> <p>    12.3 ソヴィエト軍機械化オーバーラン ..... 18</p> <p>    12.4 変化する損害..... 18</p> <p><b>13.0 シナリオ</b> ..... 18</p> <p>    13.1 マルス作戦 ..... 18</p> <p>    13.2 ジューコフの計画..... 20</p> <p>    13.3 増援 ..... 21</p>
---	---

## 1.0 序章

「RED GOD OF WAR」は、1942年の冬のもスコアの西で実施された、ソヴィエト軍の「火星」攻勢に基づくゲームです。50年間ソビエト政府が沈黙していたため、ほとんど知られず、その攻勢はスターリングラード周辺の「土星」攻撃の対のものとして立案されました。その攻勢が重大損害を生じたことで跳ね返された事実は、大祖国戦史のソヴィエト軍の記述において議論されませんでした。ソ連軍最高司令部とゲオルギー・ジューコフ将軍が欲したことを達成する作戦が失敗した一方で、ソヴィエト軍が最も必要としたもの、即ち南方の土星攻勢が当然の成行きになる間、ドイツ中央軍集団の装甲部隊を同じ場所においておく手段をそれは提供しました。このゲームは、師団及び連隊のレベルでの戦闘をカバーします。

ソヴィエト軍は、1942年～42年にかけての冬にドイツ軍を破り、そしてドイツ軍が1942年の夏季にソヴィエト軍を撃破することに失敗したことにより、スターリンと彼の将軍たちは、1943年～43年の冬は戦略的攻勢の機会になると結論付けました。夏から秋にかけてのスターリングラードの見事な防衛は、ドイツ軍部隊を戦闘に誘い込み、露出した弱体な側面を残しました。4つの作戦が、うち2つは北方で、残りは南方で提案されました。南方における2つの作戦とは、1)スターリングラードのドイツ第6軍の側面を包囲攻撃することにより、それを包囲する目的である**天王星作戦**、；及び2)ルーマニア第3軍、第4軍、及び第4装甲軍を「追撃及び撃破」することを目標とする**土星作戦**でした。北方ではモスコアの向こう側で、2つより小規模な作戦が立案されました。3) **火星作戦**は、北方における初期段階でルジェフ付近のドイツ軍部隊の包囲及び撃破を含んでいました。；そして4) **木星作戦**は、火星作戦の達成に続き、戦線の突出部の部隊の戦力減少させることを達成するだけでなく、モスコアから敵を押し返すものでした。

ロシア軍の指揮官たちは、2つの戦線で両者の防御力を十分に強化するドイツ軍の能力を打ちのめし、かつ敵軍の予備を大きく消耗させるものと信じ、続く43年のソヴィエト軍の夏季攻勢では、ソヴィエト領内からナチスを駆逐するものと認識していました。ジューコフ元師が、戦闘を受け入れている状態であるスターリンの地域への力が増大する牽制行動、及びその重要性を読み取ったので、火星及び木星作戦は、スターリングラードの戦闘に注がれる注意力に対するリアクションが部分的にありました。ジューコフとスターリンの両者は、前の冬にドイツ中央軍集団を撃破することに失敗した不幸なる記憶を持

っていました。これは、彼らが前の冬に達成することにとても緻密になったものを完了するチャンスだったのです。

2つの相違は、北方におけるソヴィエト軍の作戦計画の挫折につながりました。第一に、スターリングラードと異なり、ここではソヴィエト軍の攻勢に先立つ消耗戦において、ドイツ軍部隊の大量出血がありませんでした。第二に、枢軸同盟軍のみにより維持された弱体な側面もありませんでした。寒波や降雪に加え、作戦の展望が立案者が想像するような良好なものでもありませんでした。幾つかの地点において、ドイツ軍戦線への浸透や、完全な規模の突破にもかかわらず、ドイツ軍はソヴィエト軍を食い止め、大部分の場所で最終的に戦線を回復することができたのです。冬が厳しいものとなって、双方の陣営のために戦闘は副次的なものとなっていきました。ソヴィエト軍の補給は低下し、双方の陣営の死傷者は増加し、そしてスターリングラードの亡霊は、日に日に大きく立ち上がりました。

このルールブックでは、ルールの各セクションは、番号付けされており、かつ各セクション内の段落は、第2の番号(例えば「2.2」のように)によって識別されています。そのセクションが下位のセクションを含んでいる時、それらは「2.24」のように識別されます。

ルールがもうひとつについて言及する時、項と関連付けられ、それらは、ルールが補足的に含まれていることを特定する数を持っています。例えば(2.2)のようになります。これは、あなたが、比較又は参照のためにルールを見つけることを助けます。

## 2.0 コンポーネント

ゲームには、このルール、1枚の34"×22"のマップ、打ち抜きユニットのシート、1個の6面体の賽が含まれています。

### 2.1 定義

**活性化(した)**：現インパルス中に移動している、及び戦闘を実行している司令部及びユニットをいいます。一般的に司令部のインパルスチット引きとは、どのユニットを活性化させるかを決定します。8.0を参照してください。

**割り当てられたユニット**：ある友軍司令部に所属するユニットです。

**戦闘力**：攻撃及び防御している時のユニットの数値です。；高い数値ほど強力です。これは、ユニットカウンター最初の数字です。もしもユニットが3つの数値を持っているのならば、

最初の数値は攻撃力、2番目の数値は防御力で3番目の数値は移動力です。もしもユニットがそれぞれ1つのみの戦闘力及び移動力を持つのなら、その戦闘力は攻撃力及び防御力の両方となります。司令部の最初の番号は、戦闘力ではなく、そのレンジ(以下を参照してください)となります。司令部は戦闘力を持ちません。もしも単独で存在するのなら、戦闘力1で防御しますが、攻撃はできません。

**支配:** ユニット又は支配地域(4.0)を最後に持つプレイヤーによって支配されるヘクスです。そのプレイヤーのために、そのヘクスは「友軍支配ヘクス」となります。支配は、各シナリオの特別ルールの章で定義され、そして各プレイヤーは、シナリオの開始時に自分のユニットによって占められているヘクスを常に支配します。また彼のユニットとマップ端のそれらは、たいていシナリオの特別ルールで定義されています。

**徒歩:** 移動する第1のモードが、人間又は馬匹によるユニットです。ゲームの用語において、機械化でない全ての地上ユニットは、徒歩ユニットで、かつ地形効果チャート上の「foot」の列の基で移動コストを消費します。

**独立ユニット:** 師団又は軍団(ソヴィエト軍)の所属を持たない全てのユニットです。

**機械化:** 第一の輸送のモードが、車輪又は軌道の乗り物(全ての戦車、駆逐戦車、偵察、機械化歩兵、自動車化ユニットの全て、そして司令部です)であるユニットです。機械化ユニットは、地形効果チャート上の「Mech」の列の基で移動コストを消費します。

**移動力:** ユニットが単独の移動フェイズ中に移動することができる、ある程度の最大距離で、移動ポイント(MP's)で表わされます。これは、ユニットカウンター最後の数値です。

**レンジ(指揮範囲):** 司令部(たち)が、その支援(11.1)を打ち出すことができ、かつ補給が引かれるヘクスで表わされる距離のことです。これは、司令部カウンター上の最初の数値です。

**ステップ:** 大部分のユニットは、幾つかの戦力のレベルを表しています。各々の一定量を「ステップ」と呼び、ステップは、幾つかの理由のために、大抵は戦闘の結果として失われ得ます。ユニットがステップロスに被る時、カウンターは裏返されるか又は次に低いステップを示すカウンターに置き換わるかされます。シナリオの指示が他に述べていない限り、ユニットは最大の戦力でセットアップされます。

**ユニットのタイプ:** そのカウンターが示す部隊又は武器の種類です。

## 2.2 カウンター

カウンターの大部分は、この戦役に参加した、又は参加することができた軍事ユニットを表します。各司令部ユニットは、あなたがそれに作戦(7.0)を実行することを望む時に使用される、対応する活性化チットを持っています。

以下は、ゲームにおいて提供されるユニットのタイプで、移動のタイプによって分類されることを示しています(徒歩及び機械化)。

## 2.3 マップ

マップは、チェス盤のスクウェアのように、ユニットの位置を明確にするため、番号のついた六角形(ヘクスと呼びます)に分けられています。地形効果表(TEC)は、移動や戦闘における様々なマップの作用の効果を説明しています。

## 2.4 スケール

各ターンは2日間を表します。各ヘクスは、対辺同士の間が5哩(8km)あります。ユニットは、軍団(カウンター上に xxx ; 11,000-18,000名)、師団(カウンター上に xx; 9,000-21,000名)、旅団又は連隊(カウンター上に Xか III; 1,800-3,500名、60-100輛の戦車)又は大隊(カウンター上に II ; 800-1,200名、30-50輛の戦車)を表します。

## 2.5 チャート及びテーブル

プレーのために必要な全てのチャート及びテーブルが、ゲームの中に含まれています。特別ルール及びシナリオの指示は、両陣営のユニットの初期開始位置を述べ、かつターンレコードトラック及び増援スケジュールは、ゲームの過程においてプレーに登場するユニットについて述べています。

## 3.0 プレーの手順

シナリオ及び陣営の選択の後で、各プレイヤーはセットアップチャートに示されるとおりに、自分のユニットをセットアップします。多くのユニットが増援(9.1)としてプレーに登場することに注意してください。

「Red God of War」は、ターンの連続でプレーされます。各ターンは、初期セグメントとそれに続く幾つかのインパルスから成ります。現在のインパルスを実行しているプレイヤーは、「活性化プレイヤー」と呼びます。;彼の相手側プレイヤーを「非活性化プレイヤー」と呼びます。移動及び戦闘が実行できるユ

ユニットを「活性化ユニット」と呼びます。ある単独のユニットは、ある単独のターン中に1回だけ活性化することができます。

以下は、「Red God of War」で使用されるプレーの手順です。

## 3.1 初期セグメント

- ドイツ軍プレーヤーは天候を決定します(11.5)
- ドイツ軍プレーヤーは補給ポイントのために賽を振りまします(11.3)。
- ドイツ軍プレーヤーは、OKW、即ちドイツ軍最高司令部からの指揮のために賽を振ります。
- ソヴィエト軍プレーヤーは、補給ポイント及びスターリンからの指揮のために賽を振ります。
- ドイツ軍プレーヤー(のみ)は、戦力不足のユニット(9.2)を再建できます。
- プレーヤー諸氏は、ソヴィエト軍を最初に、友軍司令部を戦闘補給下(6.3)に置きます。
- 全てのユニット(6.1)の補給状態を決定します。この状態は、そのターン全体のために適用されます。
- プレーヤー諸氏は、共通の不透明なカップの中に、活性化を望む司令部のために、インパルスチット(7.1)を入れます。
- ソヴィエト軍プレーヤーは、増援が割り当てられる司令部と共に、それらを配置します。

## 3.2 第1インパルス

ドイツ軍プレーヤーは、不透明なカップから最初のインパルスチットを引きまします。これは、どの司令部が活性化したかを決定まします。活性化した司令部(司令部のカウンター上の最初の数)の範囲内にあるユニット(たち)は、活性化することができます。この範囲外にいるけれども、それでもなお全ての他の友軍司令部よりも、その活性化した司令部により近いユニットも活性化され得まします。もしもユニットが、活性化した司令部及び他の友軍司令部と等距離にあるのなら、それはまた活性化され得まします。活性化したユニットは、以下のことを実行することができます(ユニットは、これらのアクションの全てを実行することを強要されましません)：

### 3.21 移動フェイズ

- 鉄道移動(ドイツ軍のみ)及び戦略移動(増援も含む)。
- 引かれたチットに一致する司令部によって活性化されたユニットを移動させまします(以上のステップにおいて移動していない増援を含みまします)。同一師団効果(5.4)を持つドイツ軍ユニ

ットは、移動中に敵軍ユニットをオーバーランすることができます。

### 3.22 戦闘フェイズ

- 攻撃を受ける全てのヘクスを指定まします。
- 攻撃しているプレーヤーは、全ての追加の司令部支援を割当て、かつそうする(10.15)のために、追加の補給ポイントを消費まします。
- 攻撃側の望む任意の順番で、個々の攻撃を実行まします。もしも状況が認めるのなら、退却(8.3)、戦闘後前進(8.4)を実行まします。

### 3.23 機械化移動フェイズ

全ての活性化した騎兵、及び機械化ユニット(司令部も含みまします)を移動させまします。ドイツ軍機械化ユニット(のみ)は、オーバーランを実行することができます。鉄道又は戦略の移動は全く実行されましません。

最初のインパルスが終了した後で、活性化プレーヤーは、そのインパルスチットを自分のインパルストラック上の最も左の空いたボックスに置き、そして別のインパルスチットを引いて以上の手順を繰り返まします。

## 3.3 第2及びそれ以降のインパルス

第2の、かつ続くインパルスが終了した時、活性化プレーヤーは、そのターンが終了するかどうか決定するために、2個の賽を振ります。もしも天候状態が、現在降雪であるのなら、結果から1を引きまします。もしも修正後の結果が、ちょうどプレーされたインパルスチットを含むボックス内の数値以下であるのなら、そのターンのためのプレーヤーの活性化は、終了まします。他のプレーヤーは、彼もインパルスの終了の賽の目を出すか、又は彼の全てのインパルスチットを引く(その相手側のプレーヤーの全てのチットを捨てながら)まで、チットを引くことを継続まします。全てのチットは、所有プレーヤーによって戻されまします。補給ポイントは、任意の司令部に戦闘補給をするために使用され、そしてそのプレーされなかつたチットは、担当するプレーヤーに戻されまします。

## 3.4 ターンの終了

ターンの終了時に、全ての司令部は、それらの非戦闘補給下(括弧書き)の面に裏返されまします(訳注：括弧書きでなくドイツ軍は白抜き、ソヴィエト軍は黒色の数字になっています)。

## 4.0 移動

移動する能力のある全ての活性化したユニットは、一定のインパルス内に移動することができます。ユニットは、あるターン中に1回のみ、活性化され得ます。各ユニットで利用可能な移動ポイント数(MP's)は、ユニットの補給状態(6.0)によって変化します。

### 4.1 手順

活性化したプレイヤーは、自分のユニット(又は同じヘクス内で開始しているか、増援としてプレーに登場しているひとつのユニットのグループ)を、ヘクスからその隣接ヘクスへと、TEC上の移動コストに従い、各ユニットの許容移動力からMP'sを消費しながら、ひとつずつ移動させます。

**4.11** 1種類を超える地形の作用、又はタイプが含まれているヘクスは、移動しているユニットが町又は都市に進入しているか又は第1級道路、小道、又は鉄道移動(4.3)を使用しているのではない限り、移動の目的上少なくとも有利な地形を持っているものとみなされます。

**4.12** ユニットは、ある単独のターン内に、その移動力を超過することはできません(例外、4.2及び4.52を参照してください)。退却と戦闘後前進は、ユニットの移動力にカウントされないことに注意してください。

**4.13** 移動のコストは、ユニットの移動クラスによって変化します。機械化ユニットは、TEC上の「Mech(機械化)」の列の下でコストを消費し、徒歩ユニットは「Foot(徒歩)」の列の下でコストを消費します。

### 4.2 戦略移動

1個のユニット又は共に移動しているユニットのスタックは、それらが移動フェイズ中、敵軍地上ユニットに隣接するヘクスから移動を開始しないか、又はそのヘクスに進入しない、又は敵軍が支配するヘクスに進入しない限り、戦略移動を使用することができます。戦略移動を使用するユニット(たち)は、小道に沿ったあるヘクスに進入するのに、1/2移動力を消費します。戦略移動を使用しているユニット(たち)は、ヘクスの他のタイプに進入することができますが、戦略移動を使用しないユニットの如く、通常の移動コストを消費します。戦略移動するユニット(たち)が、最初に移動し、かつ移動フェイズの開始時に友軍支配となっているヘクスにのみ、進入することができます。

戦略移動は、機械化移動フェイズ中に実行することはできません。

### 4.3 鉄道移動

鉄道移動は、マップ上の鉄道線に沿ってユニットを移動させることから成ります。ドイツ軍プレイヤー(のみ)は、各ターン鉄道により1個師団又はそれより規模の小さい2個ユニット(連隊、大隊又は司令部)を移動させることができます。この移動は、鉄道移動によって移動するユニットが、鉄道ヘクスで移動を開始し、そしてそのようなヘクスのみに進入、かつ移動を終了させることを除き、戦略移動として扱います。鉄道移動するユニットは、無制限の数のヘクスを移動することができます。移動で進入する全ての鉄道線ヘクスは、友軍支配ヘクスでなければならず、かつマップ上の鉄道線のシンボルによって退出するヘクスへと接続されていなければなりません。鉄道移動するユニットは、敵軍ユニットに隣接して移動することはできません。

### 4.4 戦術移動

戦略移動しない全てのユニットは、TECで示される戦術移動コストを消費します。ユニット(たち)は、戦術、戦略、及び鉄道の移動を組み合わせることはできません。全ての地形コストは、小道、道路、又は1級道路に沿って、又は町又は都市に進入するのではない限り、消費されなければなりません。

### 4.5 制限

**4.51** 橋梁、道路及び鉄道の移動特典を得るために、移動は単にそれを含むヘクス、又はそこから外へというのではなく、その機能を含んでいるヘクスサイドを横切らなければなりません。

**4.52** ユニットは、敵軍地上ユニットを含むヘクスに進入することはできません。

**4.53** ユニットは、ひとつの単独のヘクスへ移動する(ある敵軍ZOCの中のあるヘクスから、友軍ユニットを含む別の敵軍ZOCへ移動するものも含まれます)のではない限り、補給(6.22)によって修正されたその移動力を超過することはできません。

**4.54** ユニットはマップから退出することはできません。

**4.55** 移動コストは、降雪中のスキー部隊を除く全てのユニットのために2倍となり、泥濘中の全てのユニットのために3倍

となります。

**4.56 移動フェイズ中に戦略移動を使用する機械化ユニット**  
は、続く機械化移動フェイズ中に再度移動することができます。

## 4.6 支配地域

支配地域(ZOC's)は、ユニットがその近くの周辺に影響を与えることを表します。ZOCを伸展する能力のあるユニットは、介在するヘクスサイドを横切って移動することが可能であることを条件に、隣接する6つのヘクスの全てにおいて、影響を与えます。

### 4.61 支配地域を伸展するユニット

少なくとも2個の連隊又は旅団又は1個師団/軍団を含むヘクスは、支配地域が伸展します。大隊及び司令部は、支配地域の伸展を助けません。

### 4.62 移動コスト

敵軍ZOCに進入するために追加の1MPを要し、かつある敵軍ZOCから離れるために、ユニットの額面の移動力の半分を要します。ユニットは、それが敵軍ZOCに進入した時、異動を停止することを強要されません。しかし、そうすることによってその移動力を超過するのならば、それが単独の1ヘクスの移動でない限り、敵軍ZOCに進入したり又は離れたたりすることはできません。

### 4.63 移動の制限

ユニットがある敵軍ZOCから別のそれへと直接に移動することは、移動先のヘクスに未だ移動せずに、かつ現ターン中にそのヘクスの外へ移動する予定もない1個の友軍ユニットを含むヘクスに進入するのでない限り、できません。ZOCからZOCへ移動するユニットは、それが単独(1)ヘクスのみでの移動でない限り、全ての地形及びZOCに対して消費すべき十分な移動力を持っていなければなりません。

## 5.0 スタック

1個を超えるユニットは、同じヘクスを占めることができます。これを「スタック」と呼びます。制限とは、オーバーラン(8.6)を実行している時や、退却中、又は友軍移動フェイズが任意の戦闘フェイズの終了時に、ユニットを含んでいるあるヘクス内に存在することができるユニット数を設定するものです。

## 5.1 スタック限度

ドイツ軍は1個師団及び最大4個のその他のユニット、又は師団が全くないのであれば、7個ユニットが、単独のヘクスにスタックすることができます。ソヴィエト軍は、4個ユニットで、その内2個以内が師団/軍団が、単独のヘクスにスタックすることができます。

## 5.2 制限

スタック制限は、移動の終了時に活性化したプレイヤーに対して、及び戦闘の終了時に両プレイヤーに対してのみ、適用されます。

## 5.3 超過ユニット

ユニットは、スタック制限を超過して戦闘後前進(8.4)を終了することはできません。;また、退却(8.3)中の如何なる瞬間にもスタック制限を超過することはできません。

## 5.4 ドイツ軍同一師団効果

ドイツ軍の機械化師団は、2個又は3個の連隊/大隊として表わされています。これらの師団を構成する全てのユニットが、プレー中であって、かつ同じヘクスにスタックしている時、「同一師団効果」を持ちます。ドイツ軍の歩兵及び騎兵の師団は、同一師団効果を持ちません。

**5.41** 同一師団効果を持つドイツ軍部隊は、他に言及されない限り(オーバーランのような(8.0))、戦闘目的のために戦力が2倍になります。

**5.42** フォーメーション(部隊)の1個の連隊の喪失は、同一師団効果を喪失することになります。もしもあるドイツ軍フォーメーションが1個大隊を含んでいるのならば、それは、同一師団効果を持つ師団のために、プレー中においてさえ、そのフォーメーションの連隊と共にスタックすることを強要されません。

**例:**ドイツ軍のGD装甲擲団兵師団は、2個の3-10自動車化歩兵連隊と1個の1-10装甲連隊から構成されています。完全戦力で同じヘクスにスタックしている3個ユニットは、攻撃力14(戦闘で補給下にあるのであれば)を、かつ防御力14を持ちます。もしも装甲大隊が除去されたならば、2個連隊はそれでも同一師団効果を持ちますが、その連隊のいずれか1個が除去されたならば、残りのユニットは同一師団効果を受けられなくな

ります。

## 5.5 ソヴィエト軍同一師団効果

ソヴィエト軍の戦車及び機械化の軍団は、2 個ユニット、即ち軍団(XXX)及び旅団(X)から成ります。その2 個は、スタックの目的のために単独の師団とみなされます。ソヴィエト軍の軍団は、もしも双方のユニットがプレー上にあつて、かつ同じヘクスにスタックしているのならば、同一師団効果を持ちます。ドイツ軍の場合と異なり、そのようなユニット(たち)は、戦闘力において2 倍になりませんが、オーバーランを実行することはできません(半減戦力で)。

## 6.0 補給

補給状態は、ターン中に 2 回チェックされます。: 1)初期セグメント中に(全てのユニット)、そして2)各インパルスの開始時に(活性化したユニットのみ)。そのターン中に完全に機能するために、ユニットは補給下になくてもなりません。

### 6.1 補給状態のチェック

#### 6.11 初期セグメント

両プレイヤーは、初期セグメント中に、全てのユニットの補給状態を決定しなければなりません。補給下にあるために、ユニットは友軍司令部へと、ソヴィエト軍ユニットの場合には、そのユニットが割り当てられた(7.22)司令部へと、補給経路(6.13)が引けなければなりません。この経路は、司令部の(指揮)範囲内までのヘクス数を合計することができます。次に司令部は、友軍補給源(ドイツ軍のために、マップ南端又は西端の友軍支配ヘクス、ソヴィエト軍のために、マップ北端又は東端)へと補給経路が引けなければなりません。もしもこれが可能ではないが、補給経路を引くための司令部の能力にかかわらず、任意の長さの経路を友軍司令部まで引くことができるのならば、その補給を引くユニットは非補給下となります。もしも、これについても可能でないならば、そのユニットは孤立します。

#### 6.12 全てのインパルス

補給は、各インパルスの開始時に、活性化したユニットのために再度審査されます。補給下にあるために、ユニットは初期セグメントにおいて補給下にあり、かつ現在のインパルス中(ソヴィエト軍ユニットのために、そのユニットが割り当てられている(7.22)司令部でなければなりません)に活性化してお

り、友軍で戦闘補給下にある司令部へと補給路(6.13)が引けなければなりません。この経路は、その司令部の指揮範囲を超えないヘクス数の合計であることができます。もしもこれが不可能であるならば、その経路を引いているユニットは、非補給下となります。活性化したユニットは、補給下にあるように戦闘を実行する時、活性化した司令部の指揮範囲内にいる必要はなく、そのインパルスの開始時にのみ指揮範囲内にいればよいのです。従って、それはその司令部の指揮範囲外へ移動し、かつ攻撃をすることができ、なおかつ補給下にあります。そのインパルスを非補給下又は孤立して開始した活性化したユニットのために、状態が変化することはありません。:もしもそれらがインパルスを非補給下で開始したけれども、そのインパルス中の後の方で、それらの司令部の指揮範囲内になるならば、それらはそれでもなお非補給下にあります。

#### 6.13 補給経路

補給経路に沿った全てのヘクスは、敵軍ユニット及び支配地域(友軍ユニットにより占められているのでなければ)から開放されていなければなりません。各経路は、徒歩ユニットが通過できるものでなければならず、かつ進入禁止のヘクス又はヘクスサイドであることができません。

#### 6.14 補給状態の表示

補給下のユニットは、マップの所有プレイヤーの陣営に向けておくべきです。もしも十分なマーカーが利用可能でないならば、非補給下のユニットを双方の陣営に対して 90 度回転させます(従ってそれらは「横」になって登場します)。孤立したユニットは 180 度回転させます(従ってそれらは「逆さま」になって登場します)。

## 6.2 影響

6.21 非補給下のユニットの攻撃力は半減(合計した後で端数を切り上げします)され、そして孤立したユニットは、1/4(合計した後で端数を切り上げします)となります。孤立したユニットの防御力は半減(合計した後で端数を切り上げします)します。

6.22 非補給下又は孤立した機械化ユニットの移動力は、半減します(端数を切り上げします)。

### 6.3 司令部

初期セグメント中に、双方のプレイヤーは、全ての友軍司令

部の補給状態を決定し、そして戦闘補給下にある補給下司令部(6.11)を配置します。ソヴィエト軍プレイヤーは、最初に自分の司令部に補給します。ドイツ軍プレイヤーは、同じことをする前に、どのソヴィエト軍司令部が戦闘補給にあるかを監視することができます。各プレイヤーは、彼が戦闘補給下に置きたいと望む各司令部のために、1補給ポイントを消費しなければなりません。戦闘補給下の司令部は、その補給下、即ち表面にして置かれます。もしも戦闘補給下でないならば、その司令部は、その裏面に(その指揮範囲の数値がハイライトとなつて)ひっくり返されます。プレイヤーは、任意の司令部を戦闘補給下に置くことを強要されません。

## 7.0 インパルス

各ターンの開始時にプレイヤーは、インパルスチットの入ったカップの中の該当するマーカーを置くことによって、活性化することを試みるつもりである司令部がどれであることを決定します。いずれのプレイヤーも、その他のチットを見ることはできません。司令部のチットが引かれた時、その所有プレイヤーは、その特定の司令部及びそれによって活性化した全てのユニットで以て、プレーの手順(3.0)の範囲内で作戦を実行します。

### 7.1 インパルスチット

プレイヤーは、インパルスチットのカップの中の特定の司令部のインパルスチットを置くことを要求されませんが、そうすることで、活性化することができるその司令部及び全てのユニットは、移動及び戦闘を実施することができなくなります。司令部は、カップの中に入れられたそのインパルスチットを持つために、戦闘補給下である必要はありません。

## 7.2 活性化

あるインパルスチットが引かれた時、チットの指定は、どの司令部が活性化するかを決定します。

### 7.21 ドイツ軍の活性化

活性化したドイツ軍司令部の指揮範囲内でインパルスを開始し、かつこのターン中に未だ活性化していなかった全てのドイツ軍ユニットは、移動、戦闘の実行、そして機械化移動の実行をすることができます。もしもそのようなユニットが、別の司令部の指揮範囲内にあるならば、それらはこのインパルス中に活性化することができ、又は他の司令部の活性化まで待つことができます。

### 7.22 ソヴィエト軍の軍割当

増援の少数を除き、ソヴィエト軍ユニットは、それらの所属軍を示すためのカラコードがされています(ゲーム上の用語では司令部)。あるユニットは、他のソヴィエト軍司令部の近接性にかかわらず、その所属司令部の活性化によってのみ、活性化することができます。これは、司令部が除去された軍の所属のユニットは、その司令部がプレーに戻ってくるまで、移動又は攻撃をする能力が無くなることを意味します。

12月1-2日ターンの開始時に、ソヴィエト軍プレイヤーは、1個の軍団又は師団、又は2個旅団を他の軍に移送することができます。そうするために、ソヴィエト軍プレイヤーは、その事実を宣言し、かつそのユニット(たち)を示します。ソヴィエト軍の増援は軍の所属がなく、かつそれらが司令部上に配置された時、それらが到着したターンにその軍へ割り当てられます。移送され、かつ割り当てられたユニットは、紙片に記録されるべきです。

### 7.23 ソヴィエト軍の活性化

活性化した司令部に割り当てられている全てのソヴィエト軍ユニットは、移動し、戦闘を実行し、かつ機械化移動を実行することができます。もしもそのようなユニット(たち)が、別の司令部の指揮範囲内にあるならば、それらは、その他の司令部によって活性化されることはできません。活性化した司令部に割り当てられていないユニット(たち)は、そのインパルス中、移動又は戦闘を実行することはできません。

### 7.24 ロングレンジ活性化

活性化した司令部の指揮範囲外でインパルスを開始するユニットはもまた、活性化することができますが、それらの補給状態は1レベル減少します(もしも補給下であったのならば、それらは非補給下とみなされます。;もしも非補給下又は孤立していたのならば、それらは孤立下にあるものとみなされず。)

### 7.25 活性化増援

増援を活性化させる能力のある友軍司令部の指揮範囲内のマップ上に登場する、及びそのような司令部と同じターンにマップ上に登場する増援(たち)は、その司令部によって活性化させられます。それらは、その司令部のインパルスチットが引かれたのならば、登場することのみできます。ある友軍司令部なしでマップ上に登場する増援は、それらが登場するヘクスに最

も近い友軍司令部(ドイツ軍)によって、又はそれらが割り当てられた友軍司令部(ソヴィエト軍)によって、活性化され得、そして初期セグメントにおいて補給下にあるものとみなされません。

## 7.26 レンジ(指揮範囲)

補給の経路とは異なり、司令部の活性化の範囲は、敵軍ユニットやその ZOC の存在によって、影響を受けません。

## 7.27 マップ外司令部

もしもあるチットが、マップ上にいないある司令部のために引かれたならば(大抵戦闘において既に除去されたため)、そのインパルスは、全ての移動又は戦闘なしに直ちに終了します。そのチットをインパルストラック上に置いてください。

## 7.3 作戦停止

ターンは、一方又は双方のプレイヤーのために、引かれたインパルスチットの全てが無くなって終了します。あるチットが引かれる時、それは、そのプレイヤーのためにインパルストラック上(マップ上で見つけることができます)に配置されます。

2 回目及びいずれかの続くインパルスが完了した時、活性化したプレイヤーは、作戦が終了するかどうか決定するために賽を振ります。もしも天候が降雪ならば、結果から 1 を引いてください。もしも修正後の結果が、ちょうどプレーされたインパルスチットを含むインパルストラック内の数値以下であるのならば、そのターンのためのそのプレイヤーの活性化は終了します(自分又は相手側は、全ての追加のインパルスチットを引くことができません)。それでもカップの中にあるプレイヤーのチットの全ては取り除かれ、対応する司令部のための全ての補給ポイントは、回復されます。彼の相手側は、彼の作戦が同様に終了するまで、チットを引き、かつ作戦が終了するかどうかを見るために賽を振ることを継続することができます。一旦双方のプレイヤーが活性化を終了すると(賽振り通して、又は全てのチットが引かれたことによって)、そのターンは終了します。

**例:**ソヴィエト軍プレイヤーは、自分の第 3 インパルスを完了し、かつインパルストラック上の左から 3 つ目のボックスに司令部チットを置きます。そのボックス内の数は「0」です。彼は賽を 1 個振って「1」の目を出し、降雪によって「0」に修正されます。ソヴィエト軍のチットはこれ以上引くことができず、

かつそのターンのための彼の活性化は停止します。

## 7.4 ソヴィエト軍作戦的モーメンタム

この期の作戦のソヴィエト軍の管理は、あまり洗練されたものではありませんでした。最初を除く各ターン、ソヴィエト軍プレイヤーは、以前のターンの如く同じある特定の司令部を活性化する試みをしなければなりません。彼は、このグループから 1 つの司令部を加えるか又は除くことができます。戦闘補給状態(6.3)は、これらの司令部のために各ターン変化するかもしれませんが。

## 8.0 戦闘

戦闘フェイズ中、活性化したユニットは、隣接する敵軍を攻撃することができます。攻撃は常に自発的なものです。非占有のヘクスは、攻撃され得ません(戦闘後前進を得るために)。攻撃をしている各ユニットは、各戦闘フェイズに 1 回のみ攻撃をすることができます。; 防御しているユニットにより占められている各ヘクスのみが、各インパルスに 1 回攻撃され得ます。共にスタックしている全てのユニットは、1 つの単独の攻撃の中で、攻撃されなければなりません。各戦闘において、ある単独のヘクスのみが攻撃され得ます。

以下のアクションは、全ての攻撃を解決する前に言及される手順で発生します。:

- ・活性化しているプレイヤーは、攻撃を受ける全ての敵軍が占めているヘクスを示します。

- ・攻撃側は、攻撃を受ける各ヘクスのために、司令部及び航空支援を示します。

## 8.1 手順

戦闘は、以下の手順に従いながら、活性化したプレイヤーの任意の順番で 1 つずつ解決されます。

**8.11** 全ての攻撃しているユニットの攻撃力を合計し、地形(8.5)や補給(6.0)により修正します。

**8.12** 全ての防御しているユニットの防御力を合計し、地形(8.5)、補給(6.0)、又は強化陣地(10.2)により修正します。

**8.13** 戦闘力比を決定するために、修正された合計攻撃力を修正された合計防御力で割り算します。戦闘結果テーブル

(CRT)上の最も近い戦闘力比へと、端数を切り捨てします。

**例:** 16 攻撃力が 4 防御力を攻撃すると、4:1 となります。しかし、15 攻撃力が 4 防御力を攻撃すると 3:1 となります。

8.14 戦闘力比は幾つかの要素によって修正されます。:8.5 の基でリストされているものを参照してください。一度にこれらの修正の全てが含まれる戦闘は、ほとんどないでしょう。もしも、その初期戦闘力比が 10:1 を超えているのならば、その戦闘力比は、戦闘結果テーブル上の最も高いものを使用する代わりに、実際の戦闘力比から修正されます。修正の後でその戦闘力比が 10:1 を超えているのならば、戦闘は 10:1 の列で解決されます。

CRT 上で示された最低戦闘力比よりも低い攻撃をすることはできません。CRT 上で示された最も高い戦闘力比よりも高い戦闘力比による攻撃は、その最も高い戦闘力比で解決されます。あるヘクスに単独でいる 0 戦闘力のユニットは、10:1 の戦闘力比で攻撃を受け、かつ攻撃側に対する全ての損害は、無視されます。

8.15 活性化したプレイヤーは、賽を 1 個振り、CRT を参照します。戦闘結果(8.2)を決定するために、適切な戦闘力比と賽の目を交差させ、結果を直ちに適用します。

8.16 任意の退却(8.3)又は戦闘後前進(8.4)を解決します。

8.17 次の攻撃に移行します。

**例:** 合計攻撃力が 18 である 6 個のソヴィエト軍狙撃兵師団及び 1 個の 3-4-5 戦車旅団が、平地ヘクスの中の 1 個の 4-7 ドイツ軍歩兵連隊を、3 つの隣接するヘクスから攻撃します。全ては補給下にあります。攻撃側対防御側の戦闘力比は、21:4(ソヴィエト軍のために  $6 \times 3 = 18 + 3 = 21$ 、ドイツ軍のために 4)で、端数を切り捨てして 5:1 となります。各陣営のために司令部ユニットは範囲内にあります。地形は平地であり、何ら防御的な特典を提供しません。戦闘力比は、ソヴィエト軍戦車及び司令部のために 2 レベル増加し、かつドイツ軍司令部支援のために 1 レベル減少します。戦闘は、6:1 のコラムで解決されます。

## 8.2 戦闘結果

戦闘結果は、「1/2」のようにスラッシュマークの両側に 2 つ

の数値から成るもので提供されます。左の数値は、攻撃側が被るロスの数で、右の数値は、防御側が被るロスの数です。もしもいずれかがダッシュ「-」であるならば、そのプレイヤーはロスを被りません。

## 8.21 ステップ

ゲームにおける大部分のユニットは、2 つの面を持っています。表面はユニットの完全戦力を示します。「ステップロス」を被る時、それは裏面に向けられ、それは減少戦力を特徴とします。2 回目のステップロスを被る時、それは除去されます。幾つかのユニットは 1 つの面しか持たず、それらが単独のステップロスを被るならば、除去されます。

## 8.22 ロス

結果の 1/2(全ての端数を切り上げます)に等しい数のステップは、戦闘に関与したユニットからステップを除去することによって満たされなければなりません。所有プレイヤーは弩のユニットがロスを受けるかを決定します。少なくとも 1 ステップは、結果がダッシュ(-:ロスなし)でない限り、除去されなければなりません。結果の残りは、ユニット(たち)が退却(8.3)しなければならないヘクス数か、そのヘクスに留まるためのステップロスとして受け入れなくてはならないものとなります。プレイヤーは、追加のロス及び退却を受け入れる 1 つのユニットを持つという選択をすることができません。プレイヤー諸氏は、ひとつのオプション又はそれ以外を選択しなければなりません。

**例:** 前の例に続きで、ソヴィエト軍プレイヤーは、ドイツ軍連隊への 6:1 の攻撃に 2 の目を出しました。結果は「1/2」です。ソヴィエト軍は、最低限のロスが 1 なので、少なくとも 1 ステップロスを受けなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、1 個狙撃兵師団を裏返します。ドイツ軍プレイヤーは 2 を 2 で割って 1 となります。ドイツ軍ユニットは、1 ステップロスを受けなければなりません。その後で、残っている戦闘結果が 1 あるので、また別のステップロスを被る(そのユニットを除去する)か、又は 1 ヘクス退却するかを選択することができます。

## 8.23 制限

ひとつのロスを被るユニットは、もしも攻撃しているのならば、0 よりも大きい攻撃力を持っていなければならないか、かつ、もしも防御しているのならば(他の全ての防御しているユニッ

トが除去されていない限り)、0より大きい防御力を持っていないければなりません。損害を受けるステップは、その戦闘に参加しているユニットからのみ、受け入れられることができます。所有プレイヤーは、どのユニットがロスに被るかを決定します。

## 8.24 ロスの減少

もしもいずれかのプレイヤーが、要求された損害の結果の全てのステップロス部分を満たすことができないのならば、その相手側プレイヤーの損害の結果は1減少します。

## 8.3 退却

退却の結果の割り当てとは、影響を受けるプレイヤーが自分のユニットを退却させなければならないヘクス数のことです。防御側のために、攻撃を受けたヘクス内にいるこれらのユニットのみが、及び攻撃側のために、攻撃を受けたヘクスに隣接し、また実際に攻撃に参加しているものが、退却することを許可されます。攻撃側は、ステップロスに被り、かつ最初に退却を実行します。

**8.31** ユニットは以下の優先順位により退却します。

- 1) スタック制限に違反する結果にならない、敵軍 ZOC 内でないヘクスへ。
- 2) 攻撃している敵軍ユニットから1ヘクス遠くへ離れるヘクスへ。
- 3) スタック制限に違反する結果にならない、敵軍 ZOC 内の友軍ユニットが占めるヘクスへ。

**8.32** 退却しているユニット(たち)がそのヘクスに進入する瞬間に、スタック制限に違反することになるのならば、それらはそのヘクスに退却することはできません。スタック制限を満たすために、追加のステップロスを受けるかもしれません。ユニット(たち)は、敵軍 ZOC を含む空いたヘクス、又はユニットが通常の移動を使用して進入することができないヘクスへと退却することはできません。

**8.33** もしもユニット(たち)が退却することができないのならば、それらは戦闘結果の全体を満たすために、ステップを取り除かなければなりません。

## 8.4 戦闘後前進

防御しているユニットがヘクスを空ける時、退却しない隣接している生き残った攻撃しているユニットは、前進することが

できます。攻撃しているユニットが退却する時、防御側は前進できません。

**8.41** 前進の長さは、防御側が退却したヘクス数、又は除去された防御側が達成できなかった退却ヘクス数の残り、又は1ヘクスの、いずれかの最も高い数です。徒歩ユニットは、最大2ヘクスまで前進することができます。機械化ユニットは、最大3ヘクスまで前進することができます。最大前進ヘクス数は、天候が降雪の時のターン中に、1ヘクス減少します。

**例:** 2個の連隊が攻撃を受け、戦闘結果が防御側に対して4となります。2ステップの除去及び減少戦力ユニットの退却が強化された後に続き、攻撃しているユニットは、2ヘクス前進することができます(いずれかのヘクスに進入する時に、退出する敵軍 ZOC がないのならば)。

**8.42** 攻撃を受けているヘクスに隣接していた、活性化ユニットは、戦闘後前進をすることができます(たとえその戦闘に参加していなくても)。

**8.43** 活性化しているプレイヤーのためのスタック制限は、その前身の終了後に適用されます(ユニットは、スタック制限を超過して戦闘後前進を終了することはできません)。

**8.44** 前進する最初のヘクスは、攻撃を受けたヘクスでなければなりません。前進している徒歩ユニットは、退却路があるのならば、その経路に従わなければなりません。機械化ユニットは、続く2ヘクス目から退却路を外れることができます。

**8.45** 戦闘後前進をしているユニット(たち)は、ある敵軍 ZOC から別のそれへと移動することができますが、そのようにすることは、許可される前進の長さは、退出する敵軍 ZOC 内の各ヘクスのために、1ヘクスずつ減少します(しかし、決して1ヘクスより少なくなりません)。

**例:** 3ヘクスの戦闘後前進は、もしも退出する敵軍 ZOC 内のヘクスが全くないのならば、攻撃側に3ヘクス前進することを認めます(提供されたユニットは、機械化されています)。又は、敵軍 ZOC 内の1ヘクスを退出するのならば、2ヘクスの戦闘後前進を認めます。

**8.46** ユニット(たち)は、移動フェイズ中に進入することが禁止されているヘクスへと前進することは決してできません。  
(訳注: 英文ルール P9 を参照してください)

以上の図において、ユニット1(徒歩)及びユニット2(自動車化歩兵)が、ユニットBを攻撃し、2ヘクスの退却を強要しました。ユニットBは、示されるとおりに退却します。ユニット1は徒歩ユニットであり、退却の経路に従わなければなりません。ユニット1は、それがユニットCのZOCを退出することになり、前進が1ヘクス減少するため、前進が1ヘクスに減少することに注意してください。ユニット2は自動車化歩兵であり、最初のヘクスに進入した後で、退却路から外れることができます。

## 8.5 戦闘修正

幾つかの状況は、最終戦闘力比、又は攻撃及び防御しているユニットの戦力を修正し得ます。地形効果のために、大部分が防御側に有利となる、攻撃下のヘクス内の地形のタイプが使用されます。全てではなく幾つかの地形の効果は累積することに注意してください。

### 8.51 河川(Rivers)

戦車は河川ヘクスサイド越しに攻撃することができません。主要河川越しに攻撃しているその他の全てのユニットは、戦闘力が半減します(合計して、全ての端数を切り上げます)。同一師団効果(5.4)及び諸兵科連合(8.55)の特典は、河川越しの攻撃に適用されません。これらの修正は、たとえ攻撃側の幾らかが河川ヘクスサイド越しに攻撃していなくても、適用されます。

### 8.52 小河川(Creeks)

攻撃している全てのユニットが、小河川ヘクスサイド越しに攻撃しているのならば、戦闘力比は1レベル減少します。もしもいずれかのユニットが、小河川越しに攻撃しているののではないのならば、効果はありません。

### 8.53 他の地形

TEC上にリストされている他の地形のタイプは、戦闘力比に影響を与えます。もしも防御側が、浅い森林及び町を占めているのならば1レベル、深い森林及び都市のヘクスであるのならば2レベル戦闘力比が減少します。攻撃側の戦闘力は、もしも防御側が沼地ヘクスをしめているのならば、半減します(合計して全ての端数を切り上げます)。強化陣地の効果のために、10.2を参照してください。

### 8.54 装甲優越

もしも攻撃側が、攻撃側の戦車のステップに対する防御側の戦車のステップの比率が5:1を持っているのならば、その戦闘

力比は1レベル増加します。

### 8.55 諸兵科連合

もしも攻撃側が、同じヘクス内に共にスタックする戦車及び歩兵のステップを含んでいるのならば、戦闘力比は1レベル増加します。もしも防御側が歩兵及び戦車のステップを含み、かつ攻撃側が少なくとも1戦車ステップ含んでいるのならば、戦闘力比は1レベル減少します。

### 8.56 包囲

もしも攻撃側が、防御側に隣接する4つ以上のヘクスを占めているのならば、戦闘力比は1レベル増加します。

### 8.57 天候

降雪ターン中は、全ての攻撃の戦闘力比が1レベル減少します。

### 8.58 司令部

指揮範囲内の司令部はまた、戦闘力比を1レベル増加又は減少させることができます。10.1を参照してください。

## 8.6 オーバーラン

オーバーランは、機動フォーメーションによって「走りながら」実行される戦闘です。移動中、機動ユニットのみを含みながら同一師団効果(5.4;5.5)を持つ1つのフォーメーションは、指揮範囲内にあり、かつ孤立又は補給切れでない戦闘補給下の友軍司令部(もしもソヴィエト軍ならば、それが割り当てられた司令部となります)によって活性化しているのならば、敵軍ユニットをオーバーランすることができます。

8.61 オーバーランをしている全てのユニットは、目標となっている敵軍ユニット(たち)に隣接するある単独のヘクスで移動フェイズを開始するか、又は移動中に進入するかをしなければなりませんし、かつスタック制限(5.1)を守らなければなりません。オーバーラン中には、全ての移動のための通常のコストに加え、追加の3MPを消費します。そのユニット(たち)は、オーバーランをするヘクスに進入するために要求されるMPを消費しなければなりません。オーバーランを受けているヘクス内のユニットのZOCから、退出及び進入するためのMPは、要しません(しかしながら、オーバーランを受けていない他の敵軍ユニットのZOCのためのコストは、適用されます)。オーバーランをしているユニットのために、そのヘクスに進入する

ことが可能でなければなりません(そのヘクス内、又はヘクスサイドの進入禁止地形でないことです)。

**8.62** オーバーランは、以下の例外を除き、通常の戦闘の如く実行されます。: 移動しているフォーメーションのみが、攻撃側として参加し、適用される攻撃力と戦闘力比への修正は、装甲、司令部、及び地形のみであり、かつオーバーランをしているユニットは、ステップロスとして全ての戦闘結果を受けなければなりません(退却はオプションではありません)。オーバーランをしているソヴィエト軍の軍団の戦闘力は半減します。; ドイツ軍のフォーメーションは、それらの額面戦闘力でオーバーランを実行します(同一師団効果(5.4)のために2倍になりません)。

**8.63** 攻撃側は、MP(s)を使用しながら(8.64)移動することを継続できますが、MP(s)を消費することなしに「戦闘後前進」(8.4)をすることはできません(オーバーランは、移動中に発生します; 前進は戦闘フェイズ中にのみ発生します)。

**8.64** そのオーバーランが、敵軍ヘクスのユニットを空にして、オーバーランをしているフォーメーションがそのヘクスに前進したのならば、そのフォーメーションは、以降のオーバーランをするために残している十分な移動力を持っているのならば、移動すること(及びオーバーランをすること)を継続することができます。オーバーランをしているフォーメーションは、敵軍のヘクスに前進することを強要されませんが、もしもそうしないのならば、たとえ残っている移動ポイントを持っているとしても、移動することを止めなければなりません。

### 8.65 0戦力ユニット

通常の戦闘において、あるヘクス内に単独でいる0戦力ユニットは、10:1の戦闘力比で攻撃を受け、かつ攻撃側に対するいかなる損害も無視されます。

## 8.7 制限

**8.71** ユニットはマップ外から攻撃できません。

**8.72** ユニットは、ある単独のインパルス中に、1回を超えて攻撃を受けることはありません。オーバーランは攻撃ではありませんし、かつユニットは同じターン中に何回かオーバーランを受け得ます。

**8.73** ユニットは、毎ターンに1回のみ攻撃することができます

すが、任意の回数のオーバーランを実行することができます。

## 9.0 増援及び補充

### 9.1 増援

プレーの過程で、双方のプレイヤーは、増援として追加のユニットを受け取ります。増援は、シナリオの指示において示されるとおりに登場します。

### 9.11 ドイツ軍増援の登場

ドイツ軍増援は、増援リストにおいて述べられる如く、南端又は西端に沿った、任意の友軍支配のヘクスに進入するための移動コストを消費することにより、プレーに登場します。進入する最初のヘクスは、友軍支配でなくてはなりません。第267歩兵師団は、ソヴィエト軍ユニットがヘクス2867又はヘクス2624から2ヘクス以内のヘクスに一旦進入するときのみ、利用可能になります。これが発生するまで、かつしない限り、その師団を増援として受取りません。

### 9.12 ソヴィエト軍増援の登場

ソヴィエト軍増援は、初期セグメント中に、任意の友軍司令部上に配置され、かつ活性化するために利用可能となります。

**9.13** 増援は、それらが登場するターンに補給下(6.0)にあります。増援として受取られる司令部は、戦闘補給下にありますが(6.3)。

**9.14** 増援として受取られる司令部は、もしも所有プレイヤーが望むのならば、初期フェイズ中(かつ戦闘補給下になるための補給ポイントを消費します)に、インパルスチットのカップの中にインパルスチットを持つことができます。

**9.15** 受け取ることを予定されていたターンに、マップに登場しない増援は、自発的に延期されたものと成り得、かつ続くターンに登場することができます。

### 9.16 第3戦車軍活性化

ソヴィエト軍第3戦車軍は戦域予備であり、よって予備を解除されるまで利用不可となります。ソヴィエト軍プレイヤーは、その司令部を活性化できず、又はその軍のユニット(たち)を別の司令部へと移送することができませんが、スターリンの意向(11.1)の要求に合わせるために、ユニットを撤退させることができます。Olenino(1507)、Gzhatsk(2916)、Rzhev(2205,2206)、

及び Belyi (1012)がソヴィエト軍支配である時、又はもしもソヴィエト軍ユニットが Viaz ' ma(2122,2221,2222)のヘクスから2ヘクス以内にいるか、又はドイツ軍ユニットが、第3戦車軍の任意のユニットから2ヘクス以内に進入するのならば、第3戦車軍は予備を解除されます。一旦解除されると、その司令部及びユニットは活性化され得、かつユニットを別の司令部に移送することができます。

## 9.2 補充

初期セグメント中、ドイツ軍プレイヤーは、完全戦力よりも低いユニットのために、補充を受けます。ドイツ軍プレイヤーは、11月29-30日、12月5-6日、12月11-12日、12月17-18日及び12月23-24日のターンに、1ステップを補充することができます。ソヴィエト軍プレイヤーは、補充がありません。

**9.21 完全戦力よりも低いけれども、マップ上にあるドイツ軍ユニットは、初期セグメント中にそれが以下の場合であるならば、補充を受け入れ、かつ1ステップを増加させることができます。**

- 1) それが敵軍ユニットに隣接していない。
- 2) それは孤立していない。
- 3) それは装甲ユニットでない。

**9.22 ユニットの、そのカウンター上に印刷された最大戦力を超過することができません。**

**9.23 補充が、それを受けるターンに使用されなかったならば、それは失われます(それは、後の使用のために「セーブする」ことはできません)。**

## 10.0 特別ユニット及びルール

### 10.1 司令部

#### 10.11 戦闘における司令部

司令部は、攻撃に直接的に参加することができません(それは攻撃を支援するだけです)。もしもあるヘクスに単独でいる司令部が攻撃されたならば、それは1戦闘力で防御します。もしも防御力のある友軍ユニットと共にスタックしているのならば、その司令部の戦闘力は0となります。いずれの場合において、司令部は1ステップを持ちますが、戦闘の結果として除去される最後のステップでなければなりません。もしも除去さ

れたのならば、司令部ユニットは、2ターン後にプレーに復帰し、かつそのターンの初期フェイズにおいて、任意の友軍マップ端に配置されます。

#### 10.12 戦闘支援

司令部は、戦闘力比を修正すること(8.5)により、戦闘又はオーバーランにおいて、ユニットを支援することができます。それらは、攻撃下のヘクスの範囲内になければならず、攻撃しているプレイヤーのために、活性化していなければなりません。戦闘に参加するソヴィエト軍司令部のために、戦闘に関与する少なくとも1個のユニットが、その司令部に割り当てられていなければなりません。攻撃側のための司令部支援は、戦闘力比を1レベル増加させます。; 防御側のための司令部支援は、戦闘力比を1レベル減少させます。

#### 10.13 ドイツ軍支援の制限

各ドイツ軍司令部は、そのインパルス中に2回のオーバーラン及び2回の攻撃を支援することができます。1個の司令部は、防御しているヘクスの任意の数を支援することができます。

#### 10.14 ソヴィエト軍攻撃制限

ソヴィエト軍司令部に割り当てられたユニットは、ある単独のインパルス中に、2つの敵軍が占めるヘクスのみ攻撃することができます。これらの攻撃の内1つのみが、司令部によって支援を受けられます。ソヴィエト軍司令部は、そのインパルス中に1つのオーバーランを支援することができます。1個の司令部は、全ての数の防御しているヘクスを支援することができます。

#### 10.15 追加の効果

以上の制限に加えて、司令部(ドイツ軍又はソヴィエト軍)は、攻撃毎に1補給ポイントの消費のために、戦闘力比の追加の1シフトを提供することができます(従って、ドイツ軍又はソヴィエト軍は、1補給ポイントの消費のために、2レベルまで戦闘力比を増加/減少させることができます)。プレイヤーは、戦闘のための賽を振る前に、補給ポイントを消費することを宣言しなければなりません。

#### 10.16 制限

敵軍 ZOC 内の司令部は、戦闘の補給を提供することができません。

## 10.17 Razvedka

諜報作戦(Razvedka)及び予め計画された砲撃により、ゲーム中個々のソヴィエト軍司令部によって実行される最初の攻撃は、追加の戦闘力比シフトを受けます。プレイヤーはどの司令部が、この追加の戦闘力比シフトを使用したかを記録しなければなりません。1回のインパルス中1回の攻撃のみが、この特典を受けます。

## 10.2 強化陣地

もしもドイツ軍の防御側が、あるドイツ軍セットアップヘクス(マップ上に記されたこれらのひとつ)を占めているのならば、戦闘力比を1レベル減少させ、かつ全てのソヴィエト軍ユニットは、プレー中の如何なときにもそのヘクスに進入することはできません。セットアップエリア内の都市ヘクスのために、追加の特典はありません。

## 10.3 ドイツ軍師団

ドイツ軍歩兵師団(XX)は、3ステップ以上を持ち、従って3回目のステップロスに被った時、別のカウンターによって置き換えられます。その減少戦力となったものは、識別の番号を持たないユニットです。;それらは、全てのドイツ軍師団に使用されることを意図する包括的な駒であって、かつ特定の師団のために使用されるものではありません。ドイツ軍師団のための最終的な戦力レベルは、連隊規模であることに注意してください。ドイツ軍師団の戦力は、以下のとおりです。:

9-7/6-7/4-7/2-7

8-7/5-7/3-7/1-7

7-7/5-7/2-7/1-7

6-7/4-7/2-7

5-7/3-7/1-7

## 10.4 ユニットの分割

ドイツ軍プレイヤーは、制限された数の師団を、連隊に分割することができます。分割されたユニットには、名称がありません。以下の分割チャートは、許可される組み合わせを示します。

**10.41** ユニットの分割のために、分割するためのユニットの活性化を含むインパルスの開始時に、適切な数の小規模のユニットにそれを置き直します。その師団は分割ボックスに置かれます。

**10.42** ユニットの再統合するために、適切な戦力及びタイプ全ての分割ユニットは、同じヘクス内で友軍インパルスを終了しなければなりません。それらは、その所属ユニットが元々分割されたものと同じユニットである必要はありません。分割されたユニットを取り除き、親ユニットをそのヘクスに置きます。

**10.43** もしも1個以上の分割ユニットが除去されたのならば、そのユニットは、残っている分割ユニットの数に等しいステップ数で組み立てられます。

**例:** 1個のドイツ軍の9-7歩兵師団は、3個の3-7歩兵連隊に分割されます。戦闘で連隊のひとつが失われました。1ステップ減少したその師団(6-7)は、2個の生き残った連隊から統合され得ます。

**10.44** 減少戦力のユニットは、通常の分割の数値から、そのユニットのステップロス数を差し引いたものと分割することができます。従って、1ステップロスした9-7の師団は、2個の3-7師団へと分割することができます。

## 分割チャート

### 師団: 連隊

9-7: 3個×3-7

8-7: 2個×3-7、1個×2-7

7-7: 1個×2-7、2個×3-7

6-7: 3個×2-7、又は2個×3-7

5-7: 2個×2-7、1個×1-7又は1個×3-7、1個×2-7

4-7: 2個×2-7

3-7: 1個×2-7、1個×1-7

## 11.0 外部の影響

マルス攻勢のための余りに楽観的な希望は、急激に突進しました。はるか南方のサターン攻勢がより多くの成功を証明したので、双方の陣営のユニットは結局は撤退することとなり、かつ補給は転用されました。

### 11.1 スターリンの意向

ソヴィエト軍プレイヤーは、11月27-28日のターンより開始して、各初期セグメント中に、受け取る補給ポイント、及び任意のユニットがスターリングラードのSATURN攻勢を増強するために撤退しなければならないかどうかを決定するために、賽

を1個振ります。その賽振りに以下の修正が適用されます。

・以下の都市の2つ以上の任意のヘクスが、ソヴィエト軍支配である。(Belyi(1012)、Sychevka(2211)、Kholm(1618)、Viaz'ma(2221-2122-2222)、Gzhatsk(2916)、Olenino(1507)) : -1

・12個以上のソヴィエト軍軍団/師団が除去されている(3個の旅団/連隊は1個師団相当です)。 : +1

・12月5-6日又はそれ以降で、ドイツ軍がRzhevの双方のヘクス(2205-2206)を支配している : +1

賽の目の結果毎に、「スターリンの意向」マーカーを調節します。:

- 1 マーカーを1ボックス左へ動かします。
- 2-3 マーカーは現在のボックスに残ります。
- 4以上 マーカーを1ボックス右へ動かします。

ボックス内の数値は、このターンに受け取る補給ポイント数です。マーカーが「X1」のボックスにある時、ソヴィエト軍プレイヤーは、1個歩兵師団及び1個戦車旅団を取り除かなければなりません。マーカーが「W1」のボックスにある時、ソヴィエト軍プレイヤーは、1個の戦車又は機械化の軍団、1個歩兵師団、及び1個戦車旅団を撤退させなければなりません。マーカーが「W2」のボックスにある時、ソヴィエト軍プレイヤーは、2個の戦車又は機械化の軍団、2個の歩兵師団、及び3個戦車旅団を撤退させなければなりません。

## 11.2 ドイツ軍最高司令部

ドイツ軍プレイヤーは、11月27-28日のターンより開始される各初期セグメント中に、1個の賽を振り、そしてドイツ軍ユニットが撤退しなければならないかどうかを決定するために、OKW 命令テーブルを解決します。賽振りに以下の修正が適用されます。:

・12月1-2日以降で、以下の都市ヘクスの2つ以上が、ソヴィエト軍支配であるならば。(Belyi(1012)、Sychevka(2211)、Kholm(1618)、Viaz'ma(2221-2122-2222)、Gzhatsk(2916)、Olenino(1507)) : -1

・現在のスターリンの意向が、2又は3(このターンのために、スターリンの意向が調節される前に、OKW のためにドイツ軍は賽振りをするとすることに注意してください) : -1

・12月9-10日から15-16日のターン : +1

・12月17-18日又はそれ以降 : +2

賽の目の結果毎に、OKW 命令マーカーを調節します。

- 1 マーカーを1ボックス左へ動かします。
- 2-4 マーカーは現在のボックスに残ります。
- 5以上 マーカーを1ボックス右へ動かします。

もしもOKW 命令マーカーが、最も右の(“Hi lfe!”)ボックスで終了したのならば、ドイツ軍プレイヤーは賽を1個振ります。5又は6の結果で、1個機械化師団の全てのユニットを、プレーから取り除かなければなりません。その師団の全てのユニットは、プレーにおいて撤退のための資格のあるものでなければなりません;もしも無傷な機械化師団がプレーにおいて全く無いのならば、ソヴィエト軍プレイヤーがどの師団を撤退させるかを選択します。

## 11.3 ドイツ軍補給

ドイツ軍プレイヤーは、各初期セグメント中に別の賽を振り、そして結果に等しい補給ポイント数を受け取ります。

## 11.4 撤退ユニット

もしもプレイヤーが、ユニットを撤退させることを強要されるならば、それらは、移動の前の任意の友軍インパルスの開始時に、マップから除去されます。そのユニットは、完全戦力であればならず、かつ孤立してはなりません。もしも完全戦力のユニットが利用可能でないのならば、減少戦力のユニットが撤退することができますが、それらは、利用可能な最少のステップしか減少していないものでなくてはなりません。孤立したユニットが利用できないのならば、それらはもはや孤立しなかったらすぐに撤退しなければなりません。

## 11.5 天候

11月25-26日の天候は、降雪です。ドイツ軍プレイヤーは、天候を決定するために、11月27-28日のターンより開始する各初期セグメント中に、1個の賽を振り、以下の修正を適用します。:

- ・以前のターンの天候が泥濘である：-1
- ・以前のターンの天候が降雪である：+1
- ・12月1-2日から13-14日のターンである：+1
- ・12月15-16日以降のターンである：+2

その修正された結果は、そのターン全体のための天候を決定します。

1	泥濘
2-5	凍結
6以上	降雪

現在の天候状態を示すために、天候マーカーを調節します。降雪中は、スキーユニットを除く全てのユニットのために、移動コストが2倍になり、泥濘中は全てのユニットのために3倍となります。降雪中、戦闘力比はドイツ軍の攻撃の実行のために1レベル減少します。

## 12.0 オプションルール

以下は、プレイヤーがこれらを前もって使用することに同意すべきオプションルールです。私たちは、12.1 から 12.3 の最も高度なものを勧めます。

### 12.1 最大限の戦闘後前進

攻撃を受けたヘクスへの戦闘後前進の代わりに、攻撃しているユニットは、戦闘後前進が、ある ZOC から別のそれへと移動するものでなく、かつ進入するそのヘクス内に全く敵軍ユニット(0 戦闘力ユニットでさえも)がないのならば、あるヘクスから攻撃を受けたヘクスに隣接するヘクスへと前進することができます。この方法により前進したのならば、そのユニット(たち)は、単独の1ヘクスしか前進できません。

以下の図において(訳注:英文ルール P13 参照)、ユニット1及び2(いずれも徒歩)は攻撃し、かつユニットBに1ヘクスの退却を強要します。ユニット1は、その戦闘後前進において攻撃されたヘクスに進入します。ユニット2は代わりに、ユニットAに隣接する空のヘクスに前進します。ユニット1は、ユニットCに隣接するヘクスへと前進できないことに注意してください。なぜならそうすることで、ある ZOC から別のそれへと前進することになるからです。

### 12.2 ZOC を通過する退却

ユニットは、敵軍 ZOC を含み、かつ友軍ユニットがないヘ

クスを通過して退却することができますが、そのようにしている各スタックは、退却中に進入する各敵軍 ZOC のために1ステップを失います。

### 12.3 ソヴィエト軍機械化オーバーラン

同一師団効果(5.5)を持つソヴィエト軍戦車及び機械化の軍団は、機械化移動フェイズ中に、通常の3MPの代わりに6MPのコストで、オーバーランを実行することができます。移動コストは、降雪によりそれでもなお2倍になります(降雪のターンにはそれをする事は不可能となります)。

### 12.4 変化する損害

相手側プレイヤーは、戦闘において失う第2のステップを選択します。

## 13.0 シナリオ

「RED GOD OF WAR」は、2つのシナリオを含んでいます。それぞれは、セットアップで定義される戦闘序列、増援及び勝利条件を持ちます。

以下の表記は、ユニットのタイプを識別するために使用されます。:C 騎兵、H 司令部、I 歩兵、M 機械化又は自動車化の歩兵、S スキー、T 戦車(訳注:ここでは、兵科名(タイプ)を省略語でない形にしています)。これらの表示は、そのユニットの識別番号、又は次のような括弧内の名前が続きます。:110/28(I)とは、第28歩兵師団第110歩兵連隊となります。

一覧は、各司令部のセットアップ位置の後に続き、それに割り当てられているユニットを示しています。これらのユニットは、マップ上にマークされた一致するセットアップヘクス、又はそこから3ヘクス以内のヘクスに配置されますが、別の友軍司令部のセットアップヘクス、または友軍のセットアップヘクスよりも敵軍により近いところへは配置されません。幾つかのユニットは、特別なヘクス内で開始します。いずれのプレイヤーも、戦線の相手側のプレイヤーの側にセットアップすることはできません。各プレイヤーの陣営の定義は、マップ上から明らかになるべきですが、もしも誰かがそれについて抗議するのならば、ハンマーを持った手で彼を打ってください。

### 13.1 マルス作戦

このシナリオは、ソヴィエト軍の攻勢の最初の16日間をカ

バーします。ソヴィエト軍の目標は、計画の第 2 段階である  
木星<sup>ジュピター</sup>作戦のための過程を準備する目標を奪取することです。

### 13.11 特別ルール

・このシナリオは、11月25-26日ターンに開始し、かつ12月9-10日ターンに終了します。

・最初のターンのための天候は、降雪です。

・ドイツ軍プレイヤーは、11月25-26日ターンに、カップにたった6枚のインパルスチットしか入れることができず、内1枚は第30軍団司令部となります。

・最初に引かれた2枚目までのドイツ軍のインパルスチットは、その司令部の活性化無しで、カップへと戻され、そしてそれらが再び引かれると、それらの司令部は活性化します(これは、ソヴィエト軍が最初に移動する機会を増加させますが、それを保証しません)。

・11月25-26日のターンに、ソヴィエト軍作戦中止(7.3)の裏振りに1を加えます。

・ドイツ軍プレイヤーは、4補給ポイントで以てシナリオを開始し、かつソヴィエト軍プレイヤーは、14補給ポイントで以てシナリオを開始します。

### 13.12 ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップします。

### 13.13 ドイツ軍セットアップ

**第6歩兵軍団**：第6歩兵軍団司令部、第7歩兵師団、第330歩兵師団

**第41装甲軍団**：第41装甲軍団司令部、第2空軍野戦師団、第86歩兵師団、第246歩兵師団、及び騎兵師団(Kav)

**第23歩兵軍団**：第23歩兵軍団司令部、第110歩兵師団、第206歩兵師団、第251歩兵師団、第253歩兵師団、

第14装甲師団 第14戦車連隊(14/14)、第11自動車化歩兵連隊(11/14)、第53自動車化歩兵連隊(53/14)

GD装甲師団 GR自動車化歩兵連隊(GR/GD)、GD装甲大隊(GD)

**第27歩兵軍団**：第27歩兵軍団司令部、第72歩兵師団、第87歩兵師団、第95歩兵師団、第129歩兵師団、第254歩兵師団、第256歩兵師団、

第52歩兵師団 第205歩兵連隊(205/52)

第6歩兵師団 第18歩兵連隊(18/6)、第37歩兵連隊(37/6)

**第39装甲軍団**：第39装甲軍団司令部、

第5装甲師団 第31装甲連隊(31/5)、第13自動車化歩兵連隊(13/5)、第14自動車化歩兵連隊(14/5)、

第9装甲師団 第33装甲連隊(33/9)、第10自動車化歩兵連隊(10/9)、第11自動車化歩兵連隊(11/9)、

第78歩兵師団、第102歩兵師団、及び第337歩兵師団

**第46装甲軍団**：第46装甲軍団司令部

第2装甲師団 第3戦車連隊(3/2)、第2自動車化歩兵連隊(2/2)、第304自動車化歩兵連隊(304/2)、

第36自動車化歩兵師団 第87自動車化歩兵連隊(87/36)、第118自動車化歩兵連隊(118/36)、

及び第342歩兵師団

**第9歩兵軍団**：第9歩兵軍団司令部、第7空軍野戦師団、第252歩兵師団、第292歩兵師団、及び第18装甲師団第18装甲大隊

**第20歩兵軍団**：第20歩兵軍団司令部、第98歩兵師団、第137歩兵師団、第183歩兵師団、及び第268歩兵師団

**第12歩兵軍団**：第12歩兵軍団司令部、第260歩兵師団、及び第263歩兵師団

### 予備：

ヘクス1214：第1装甲師団 第1装甲連隊(1/1)、第1自動車化歩兵連隊(1/1)、第113自動車化歩兵連隊(113/1)

ヘクス1311：大ドイツGR自動車化歩兵連隊(FR/GD)

### 13.14 ソヴィエト軍セットアップ

**第41軍**：第41軍司令部、第1機械化歩兵軍団、第1機械化歩兵軍団第65戦車旅団(65/1)、第17親衛歩兵師団、第93歩兵師団、第134歩兵師団、第150歩兵師団、第234歩兵師団、第262歩兵師団、第74歩兵旅団、第75歩兵旅団、第78歩兵旅団、

第91歩兵旅団、第47機械化歩兵旅団、第48機械化歩兵旅団、

第154戦車旅団

**第22軍**：第22軍司令部、第3機械化歩兵軍団、第3機械化歩兵軍団第49戦車旅団(49/3)、第155歩兵師団、第185歩兵師団、第238歩兵師団、第362歩兵師団、第114歩兵師団、第39

戦車連隊、及び第104戦車旅団

**第39軍**：第39軍司令部、第135歩兵師団、第158歩兵師団、

第 178 歩兵師団、第 186 歩兵師団、第 348 歩兵師団、第 373 歩兵師団、第 101 歩兵旅団、第 117 歩兵旅団、第 136 歩兵旅団、第 46 機械化歩兵旅団、第 28 戦車旅団、第 29 戦車旅団、第 32 戦車旅団、及び第 81 戦車旅団

**第 30 軍:** 第 30 軍司令部、第 16 親衛歩兵師団、第 52 歩兵師団、第 215 歩兵師団、第 220 歩兵師団、第 274 歩兵師団、第 359 歩兵師団、第 369 歩兵師団、第 375 歩兵師団、第 380 歩兵師団、第 130 歩兵師団、第 49 スキー旅団、第 10 戦車旅団、及び第 196 戦車旅団

**第 31 軍:** 第 31 軍司令部、第 20 親衛歩兵師団、第 88 歩兵師団、第 118 歩兵師団、第 133 歩兵師団、第 139 歩兵師団、第 239 歩兵師団、第 246 歩兵師団、第 336 歩兵師団、第 354 歩兵師団、及び第 371 歩兵師団

**第 20 軍:** 第 20 軍司令部、第 5 戦車軍団、第 5 戦車軍団第 5 機械化旅団(5/5)、第 6 戦車軍団、第 6 戦車軍団第 6 機械化歩兵旅団(6/6)、第 1 親衛自動車化歩兵師団、第 2 親衛騎兵軍団、第 26 親衛歩兵師団、第 42 親衛歩兵師団、第 243 歩兵師団、第 247 歩兵師団、第 251 歩兵師団、第 326 歩兵師団、第 331 歩兵師団、第 148 歩兵旅団、第 150 歩兵旅団、第 48 スキー旅団、第 11 戦車旅団、第 17 戦車旅団、第 18 戦車旅団、第 20 戦車旅団、第 25 戦車旅団、第 31 戦車旅団、第 80 戦車旅団、第 93 戦車旅団、第 145 戦車旅団、第 240 戦車旅団、及び第 255 戦車旅団

**第 29 軍:** 第 29 軍司令部、第 3 親衛自動車化歩兵師団、第 82 歩兵師団、第 312 歩兵師団、第 415 歩兵師団、第 35 歩兵旅団、第 40 歩兵旅団、第 49 歩兵旅団、及び第 175 戦車旅団

**第 5 軍:** 第 5 軍司令部、第 19 歩兵師団、第 29 親衛歩兵師団、第 30 親衛歩兵師団、第 78 歩兵師団、第 108 歩兵師団、第 144 歩兵師団、第 194 歩兵師団、第 352 歩兵師団、第 379 歩兵師団、第 112 戦車旅団、第 120 戦車旅団、第 153 戦車旅団、第 161 戦車旅団、及び第 186 戦車旅団

**第 33 軍:** 第 33 軍司令部、第 9 戦車軍団、第 9 戦車軍団第 8 機械化旅団(8/9)、第 10 戦車軍団、第 10 戦車軍団第 11 機械化歩兵旅団、第 1 親衛騎兵軍団、第 5 親衛歩兵師団、第 17 親衛歩兵師団、第 50 歩兵師団、第 53 歩兵師団、第 110 歩兵師団、第 113 歩兵師団、第 160 歩兵師団、第 222 歩兵師団、第 213 戦車

旅団、第 248 戦車旅団、及び第 256 戦車旅団

**第 3 戦車軍:** 第 3 戦車軍司令部、第 3 戦車軍団、第 3 戦車軍団第 57 機械化歩兵旅団(57/3)、第 12 戦車軍団、第 12 戦車軍団第 13 機械化歩兵旅団(13/12)、第 15 戦車軍団、第 15 戦車軍団第 52 機械化歩兵軍団(52/15)、第 7 歩兵師団、第 48 親衛歩兵師団、第 249 歩兵師団、第 399 歩兵師団、及び 179 戦車旅団

## 13.15 勝者

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも 12 月 1-2 のターンの終了時に以下のヘクスの内の少なくとも 3 つを支配しているならば、勝者となります。: 0lenino(ヘクス 1507)、Sychevka(ヘクス 2211)、Rzhev(ヘクス 2205、2206)、及び Belyi (ヘクス 1011)。

ドイツ軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーがリストされたヘクスの 1 つしか支配していないのならば、勝者となります。

## 13.2 ジューコフの計画

火星-<sup>マルス</sup>木星<sup>ジュピター</sup>攻勢は、ドイツ中央軍集団の崩壊の最初のステップになることを意図されていました。その起案者であるジューコフ元帥は、前年の冬でモスコウを救いましたが、続く攻勢でドイツ軍を破ることができないでいました。この時彼は、ドイツ軍を脱出させることを意図していませんでした。

### 13.21 特別ルール

・シナリオは 11 月 25-26 日ターンに開始し、12 月 25-26 ターンの終了時に終了します。

・最初のターンの天候は降雪です。

・ドイツ軍プレイヤーは、11 月 25-26 日ターンに、カップの中になつた 6 枚のチットしか入れることができず、その内の 1 つは、第 30 軍団司令部でなければならず、11 月 27-28 日ターンには、5 枚を超えてはなりません。

・最初に引かれた 2 枚のドイツ軍インパルスチットは、その司令部の活性化をしないでカップに戻され、そして再度引かれると活性化します(これは、ソヴィエト軍が最初に移動する機会を増加させますが、それを保障するものではありません)。

・11 月 25-26 日のソヴィエト軍の作戦中止の(7.3)の賽振りに、1 を加えます。

・ドイツ軍プレイヤーは、4 補給ポイントでシナリオを開始し、かつソヴィエト軍プレイヤーは 14 補給ポイントで開始します。

**13.22** ソヴィエト軍とドイツ軍のユニットのセットアップは、

最初のシナリオの如く行います。

### 13.23 勝者

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも 12 月 25-26 のターンの終了時に、以下のヘクスの内少なくとも 8 つを支配しているならば、勝者となります。: Bogoliubovo(1118)、Novodugino(2214)、Viaz'ma(2122,2221,2222)、Rzev(2205,2206)、及び Belyi(1011)。ドイツ軍プレイヤーは、もしもソヴィエト軍プレイヤーがリストされたヘクスの 3 つしか支配していないのならば、勝者となります。

### 13.3 増援

#### ドイツ軍:

- ・11月25-26日の機械化移動フェイズ:ヘクス0129から10ヘクス以内に登場します。:第30軍団司令部、第19装甲師団 第27装甲連隊(27/19)、第73自動車化歩兵連隊(73/19)、第74自動車化歩兵連隊(74/19)、第20装甲師団 第21装甲連隊(21/20)、第59自動車化歩兵連隊(59/20)、第112自動車化歩兵連隊(112/20)、
- ・11月27-28日:ヘクス0129から10ヘクス以内に登場します。:第12装甲師団 第29装甲連隊(29/12)、第5自動車化歩兵連隊(5/12)、第25自動車化歩兵連隊(25/12)
- ・12月11-12日:ドイツ軍支配下の南端に登場します。:第52歩兵師団第163歩兵連隊(163/52)、
- ・12月13-14日:ドイツ軍支配下の南端に登場します。:第52歩兵師団第181歩兵連隊、
- ・12月17-18日:ドイツ軍支配下の南端に登場します。:第258歩兵師団。もしもソヴィエト軍ユニットが、ヘクス2827、2624から2ヘクス以内にいるのならば、南端に登場します。:第267歩兵師団、

#### ソヴィエト軍:

補給下にある任意のソヴィエト軍ユニット上に:

- ・11月27-28日:第19歩兵師団
- ・11月29-30日:第215戦車連隊

## 戦 闘 結 果 表

結果：#/#= 攻撃側/防御側

### 戦闘力比

賽の目	1:4	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
1	3/-	3/-	2/-	2/-	2/-	2/1	2/1	1/-	1/1	-/1	1/2	1/2	-/2	1/3
2	3/-	2/-	2/-	2/-	1/-	1/1	-/-	1/1	-/1	1/2	-/2	-/2	1/3	1/3
3	3/-	2/-	2/-	1/-	1/-	-/-	1/1	-/1	1/2	-/2	-/2	1/3	-/3	-/3
4	2/-	2/-	1/-	2/1	-/-	1/1	-/1	1/2	-/2	1/3	1/3	-/3	-/3	-/4
5	2/-	1/-	2/1	1/-	1/1	-/1	1/2	-/2	1/3	-/3	-/3	-/3	-/4	-/4
6	1/-	2/1	1/-	1/1	-/1	1/2	-/2	1/3	-/3	-/3	-/3	-/3	-/4	-/5

### 戦闘力比修正

-2 天候が泥濘	-2 防御側が深い森又は都市を占めている
-1 防御側が浅い森林又は町を占めている	-1 ドイツ軍の防御側が強化陣地内にいる
-1 攻撃側の全てが小河川を横切っている	-1 防御側が戦車及び歩兵を含んでいる;及び攻撃側が戦車を含んでいる
-1 司令部の指揮範囲内で防御しているドイツ軍	+1 攻撃側が共にスタックした戦車及び歩兵を含んでいる
-1 天候が降雪(ドイツ軍が攻撃側である場合のみ)	
+1 攻撃しているユニットの全てが、補給下で活性化している司令部の指揮範囲内にある	

## 地形効果表

### 進入コスト:

地形	徒歩	自動車化/機械化	戦闘効果(累積)
平地(Clear)	1	2	なし
町(Town)	1	1	-1 戦闘力比
都市(City)	1	1	-2 戦闘力比
深い森林 (Heavy Woods)	2	4	-2 戦闘力比
薄い森林 (Light Woods)	2	3	-1 戦闘力比
道路(Road)	1	1	なし
沼地(Swamp)	2	7	攻撃力半減、装甲優越又は諸兵科連合の特典なし
河川(River)	+3	通過不可	攻撃力半減、装甲優越又は諸兵科連合の特典なし
小河川(Creek)	+1	+3	-1 戦闘力比 全ての攻撃側が対岸であるのならば