

RED STEEL

Red Steel

Crash of Armor at Kishinev,
July 1941

基本ルール

1. 0 概要

Red Steel:Crash of Armor at Kishinev は 1941 年 7 月の Bessarabia の首都、Kishinev の外周でのソ連対枢軸の戦車戦を扱っている。プレイヤーは枢軸とソ連の指揮官の立場で行う。ルールは基本ルールと上級ルールに分かれる；経験のあるプレイヤーはすぐに全てのルールでプレイができる。

2. 0 内容物

Red Steel:Crash of Armor at Kishinev はルールブック、1 枚の地図盤、3 枚のチャートカード、560 個のカウンターが入っている。その他に、6 面ダイスを 2 個用意して下さい。

ルールのそれぞれの章には、数字が付けられ、それぞれの章の中の項目には 2. 2 の様な 2 番目の数字で表している。章内でさらに細分化した項目がある場合、2. 2. 4 の様に表す。

ルールで他のルール、関連ある項目を参照する場合、(2. 2) の様に括弧内に数字を入れ参照するルールを示す。これはルールの比較や参照の手助けになる。

2. 1 定義

対戦車能力: 敵の装甲に対するユニットの効力を表す；大きい数字ほど強力である。

装甲値: ユニットの装甲のある車両の資質を表す；大きい数字ほど強い。

配属ユニット: ユニットの司令部の印を含んでいる。

攻撃能力: ユニットの攻撃する時の数字；大きい数字ほど強い。

支配: 最後に支配したヘクスのプレイヤーはそのヘクスにユニットか ZOC (4. 0) がある。プレイヤーにとって、ヘクスは「友軍の支配下」にある。支配はそれぞれのシナリオで定義され、それぞれのプレイヤーは常にシナリオのスタート時にユニットのいるヘクスを支配し、ユニット間と地図の端についても定義される (ソ連の地図端は Chisinau に接している；枢軸の地図端は Prut 河に接している)。

防御能力: ユニットが攻撃されたときの数字。大きい数字ほど強い。

徒歩: 輸送の主要な方法が人間か動物の足である。ゲームでの定義は、どちらも自動化も機械化でない全ての地上ユニットは徒歩であり、地形効果表で「徒歩」の欄で移動コストを払う。

機械化: 輸送の主要な方法が車両になっている (全ての戦車とソ連の第 4 3 0 砲兵隊)。機械化ユニットは地形効果表で「機械化 (Mech)」の欄で移動コストを払う。

モラル: ユニットの訓練と統率の相対的な尺度。；大きい数字は良い軍隊である。

自動化: 輸送の主要な方法が車両に乗っている。車輪の印

のある偵察部隊と全てのユニットは自動化されていて、地形効果表で「自動化 (Mot)」の欄で移動コストを払う。

移動力: ユニットが 1 つの移動フェイズで移動力を消費して移動できる最大の距離を表す。

射程: 砲兵が支援値で砲撃する場合の複数のヘクス間の距離である。

支援値: 攻撃か防御で友軍のユニットを支援する砲兵の数字である。砲兵と河のモニター艦のみが支援値を持つ。ステップ数: たいていのユニットは、砲兵を除いていくつかの耐久カレベルを持っている。それぞれの利得は「ステップ」と呼ばれ、ステップは戦闘結果等によりいくつかの理由で失うことがある。ユニットがステップを失う時には、カウンターは裏返されるか次のステップ数の表示のあるユニットに置き換える。シナリオで違う状態を指示される以外、ユニットは一番大きいステップ数で配置される。

配置されないユニット: 編成の指示がないユニット。

ユニットのタイプ: 部隊や武器のカウンター種類。

2. 2 カウンター

たいていのカウンターはシナリオかキャンペーンで用いる軍事ユニットを表す。

ソ連プレイヤーは全てのソ連の戦力を把握する。ソ連ユニットは鉄槌とかまの印がカウンター上にある。ソ連の軍隊ユニットは赤茶色であり、NKVD ユニットは濃い赤色で、民兵は白い色である。

枢軸プレイヤーは全てのドイツ軍、ルーマニア軍、ウクライナ亡命戦力を把握する。ドイツユニットは灰色で、ルーマニアユニットは黄色で、ウクライナ亡命ユニットは青色である。

ほんの少しカウンターにエラーがある。ルーマニアの装甲師団は 2 つの少し異なる師団の表示がある。これらは同じ師団である。ウクライナの大隊は 1-2-6 の裏返した面を使用する。ソ連の第 4 4 戦車師団の戦車ユニットは装甲がない；これは装甲値 2 を持つ。

砲兵ユニットは 2 種類のカウンターで表す。カウンターの説明とプレイの仕方はルール 11. 1 で述べる。

2. 3 地図盤

地図盤はチェス盤の様にユニットの位置を明確にする数字の付いた六角形で分割されている。地形効果表は移動や戦闘でいろいろな地図の図柄での効果を説明している。

2. 4 スケール

それぞれのターンはほぼ 1 日を 4 つに分ける (昼間のターンは 5 時間で夜間ターンは 9 時間である)。それぞれのヘクス間は 2 キロである。ユニットは連隊が 1400 から 2000 人、大隊が 400 から 1200 人、中隊が 80 から 250 人を表す。

2. 5 チャートと表

プレイに必要なチャートと表はゲームに含まれるカードの上にある。シナリオの指示 (18. 0) で枢軸とソ連の最初の位置やゲーム中いつ増援が進入するのかが記載されている。ターン記録欄は増援があるターンの印がある。

RED STEEL

3.0 プレイのシーケンス

シナリオとプレイする陣営を選択した後で、それぞれのプレイヤーはセットアップチャートで示された様にユニットを配置する(12.0)。

注記：多くのユニットは増援で登場する。

Red Steel:Crash of Armor at Kishinevは一連のゲームターンでプレイする。それぞれの1日は4つのゲームターン(3つの昼間と1つの夜間)により導入セグメントに続いて構成される。それぞれのゲームターンは2つのプレイヤーターンで構成される。ターンの進行するプレイヤーは「フェイズプレイヤー」と呼ばれ、敵対する側は「非フェイズプレイヤー」と呼ばれる。

それぞれのアクションは命令として処理する。

3.1 導入セグメント(AMゲームターンのみ)

a) 枢軸軍プレイヤーはどのくらい航空機ユニットが使用できるか決める(16.0)。

b) ソ連プレイヤーは地方の民兵の出動を試みる(17.3)。

c) 枢軸軍プレイヤーは1個ダイスを振る。結果を半分にし受け取れるルーマニア軍歩兵の増援数を出す(12.2)。

d) 枢軸軍プレイヤーは再配置ポイントを使用して減少戦力ユニットを完全戦力にできる(12.2)。

3.2 ゲームターン

枢軸プレイヤーはゲームターンの最初に移動をする。記載された他の状態でなければ、フェイズプレイヤーはフェイズプレイヤーターンでのみ活動できる。

3.3 枢軸プレイヤーターン

3.3.1 状態確認フェイズ

全てのフェイズプレイヤーのユニットの補給状態と砲兵に弾薬を供給することを決める(11.5)。

3.3.2 工兵フェイズ

フェイズプレイヤーは陣地を構築でき(17.2)、橋を置いたり取り除いたりできる(17.4)。

3.3.3 移動フェイズ

a) 戦略移動を行う(5.2)。

b) 浸透を試みる(19.0、上級ルールのみ)のを除いて、全ての他のユニットを移動させる(増援も含む)。

c) 浸透の試みを解決する(19.0)。プレイヤーは移動していないユニットで明らかにした個々の方向で浸透を試みるユニットを適応させるのを望んで良い。

3.3.4 戦闘フェイズ

a) 攻撃する全てのヘクスを宣言する。

b) 防御プレイヤーは極秘に支援砲兵を割り当てる。紙に記録するか防御ユニットの下に砲兵支援カウンターを置く。

c) 攻撃プレイヤーは攻撃するヘクスの下に支援砲兵のカウンターを置く。

d) 攻撃側が望むように個々の戦闘を解決する。

3.3.6 突破フェイズ(上級ルールのみ)

全ての突破戦闘の試みを決定する(20.4)

3.4 ソ連のゲームターン

枢軸の突破フェイズが完了したら、ソ連プレイヤーは上記のシーケンスを繰り返す。移動フェイズではどの師団が行動できるか決める(15.1)、そして1つの師団に属するユニットのみが移動できる。ソ連の突破フェイズが終了したら、ターンマーカーを1つ前進させ、新しいシーケンスを始める。

4.0 ZOC

ZOCはユニットの周囲の隣接したヘクスに影響を及ぼす。ユニットのZOCの及ぼす能力は介在するヘクスサイド移動するのを可能にするのを規定する周囲全ての6ヘクスである。

4.1 ユニットか合計攻撃力が3以上のユニットがスタックしている場合ZOCを持てる。弾薬のある牽引されていない砲兵はZOCを持てる。

4.2 ZOCはPrut河を越えて及ぼせない(橋があったとしても)。

4.3 追加の移動力を支払い敵のZOCに直接進入したり離脱できる。ユニットは敵のZOCに進入したら停止しなければならない。ユニットは1つのヘクスを移動しない限り、もしユニットは所定の移動力を消費するなら、敵のZOCに直接移動したり離脱できない。

4.4 基本ゲームでは、ユニットは全ての移動力で敵のZOCから敵のZOCへ直接移動できる。上級ルールでは、これを試みるプレイヤーは突破表を使用しなければならない(19.0)。

5.0 移動

全てのフェイズ地上ユニットは移動する能力がある。幾つかの制限がユニットのタイプ、補給状態、位置により起こる。それぞれのユニットが使用できる移動力はリーダー(24.0)の存在とユニットの補給状態が孤立状態(7.0)により変化する。

5.1 方法

フェイズは移動のための地形コストに従いそれぞれのユニットの移動力から移動力を消費し、ヘクスから隣接するヘクスへ一度に1つのユニットを移動できる。

5.1.1 1つ以上の地形があるヘクスはユニットが幹線道路か道路で移動する以外移動の方法のためもっとも小さい都合の良い地形を用いる。

5.1.2 ユニットは1つのゲームターンで移動力以上は移動できない(例外：5.6.3)。注記：退去と戦闘後前進は移動力で移動しない。

5.1.3 移動コストはユニットの移動クラスにより変化する。機械化ユニットは地形効果表で「Mech」の欄の移動コストを使用する。自動化ユニットは地形効果表で「Mot」の欄の移動コストを使用する。徒歩ユニットは地形効果表で「Foot」の欄の移動コストを使用する。

5.2 戦略移動

ユニットはもし移動フェイズに敵の地上ユニットの2ヘクス以内か敵の支配するヘクスに入らないなら、戦略移動はできる。戦略移動をするユニットは地形効果表の戦

RED STEEL

略移動の移動コストを使用する。

5. 2 1 戦略移動をしたユニットは工兵活動か戦闘フェイズで戦闘ができない（砲兵は牽引状態か牽引されてないそして支援攻撃できる）。

5. 2 2 戦略移動するユニットは最初に移動し、移動フェイズが開始すると友軍が支配したヘクスのみ移動できる。

5. 3 戦術移動

戦略移動しないユニットは地形効果表の戦術移動のコストで移動できる。ユニットは戦術移動と戦略移動を組み合わせると移動はできない。

5. 4 ZOC

基本ゲームでは、ユニットは全ての移動力で敵のZOCから敵のZOCへ直接移動できる。

5. 5 Prut河の渡岸

ソ連ユニットはPrut河を渡れない。枢軸ユニットはPrut河を渡れ補給線をPrut河を越えて設定できる。

5. 5 1 Prut河を渡るには、枢軸ユニットはPrut河の渡るためのPrut河に隣接したヘクスで移動フェイズを始めなければならない。ユニットの全ての移動力を使用し橋以外の場所でPrut河を渡ることができる。

5. 5 2 ユニットの橋でPrut河を渡る以外でPrut河を渡ると同じターンで戦闘ができない。

5. 5 3 騎兵、砲兵、機械化と自動化ユニットは橋のみでPrut河を渡る。

5. 5 4 Prut河以外の河を渡る移動コストは地形効果表に書かれている。

5. 5 6 制限

5. 6 1 道、幹線道路、橋を渡る利点得るため、移動はその地形の図柄が含まれたヘクスを連続して横切って移動しなければならない、そのヘクスに入ったり出たりすることは含まれない。

5. 6 2 ユニットのリーダーか防御力がないユニットのいるヘクスを除いて、敵の地上ユニットのいるヘクスには進入できない。もし防御力のないユニットだけがいるヘクスに進入したら、防御ユニットは直ちに除去される。リーダーの効果は2 4. 5を参照。

5. 6 3 ユニットの1ヘクスを移動する以外リーダー(2 4. 0)、補給(7. 2、7. 3、7. 4)、孤立(7. 8)に修正を受けても移動力を越えて移動できない。

5. 6 4 砲兵は牽引状態になれるが、敵のZOC内では牽引状態を解けない。

6. 0 スタック

1以上のユニットが同じヘクスを占めれる。これは「スタック」と呼ぶ。

6. 1 制限

3つの大隊(3中隊が1つの大隊である)までが1つのヘクスに占めれる。さらに、1つの司令部は同じヘクスにスタックできる。追加の司令部は中隊として扱う。

6. 2 スタック制限はフェイズプレイヤーのみに適用し、フェイズプレイヤーの移動フェイズ終了時のみ適用する。移動フェイズ終了時にスタック制限を超えたユ

ニットは除去される(敵プレイヤーが選択)。

6. 3 超過ユニット

ユニットはスタック制限を越えたら戦闘後前進できないが、スタック制限を超えていても退去はできる(9. 4)。スタック制限を超えたユニット(攻撃プレイヤーが選択する)はもし攻撃されたらヘクスで防御するための防御力を加えることはできないし、戦闘での損失ユニットに使用できない。もし再び退去を強いられたら、スタック制限を超えたユニットはその他の戦闘でのロスに加えて1ステップ失う。

6. 5 連隊

ソ連の騎兵連隊、ソ連とルーマニアの砲兵連隊は砲兵の弾薬補給を除いてこのゲームでは大隊として扱う。ソ連の山岳歩兵連隊は砲撃の目標になったら2個大隊として扱い、スタッキングではもし3ステップか4ステップあるなら2個大隊として扱い、もし1ステップか2ステップあるなら1個大隊として扱う。ソ連の砲兵連隊は砲撃の目標になったら2個大隊として扱う。

7. 0 補給

完全な活動のため、ユニットは補給状態でなければならない。全てのフェイズプレイヤーの補給は状態確認フェイズで決める。次の戦闘で、補給できないユニットは孤立する。弾薬のない砲兵は(1 1. 5)必ずしも補給切れにはならない。

7. 1 地図端

地図盤の西側の端はPrut河に接している(ドイツ側)。地図盤の東側の端はキシネブに接している。北の端はx x 0 1列に沿っている。

7. 2 ドイツの補給

補給するために、ドイツユニットは補給状態にあるドイツの司令部に敵ユニットや敵のZOC(補給において敵ZOCに友軍がいれば敵ZOCの効果を見無視できる)に妨害されないで1 2ヘクス以内で補給線を設定しなければならない。

7. 2 1 司令部の補給は敵ユニットや敵のZOC(補給において敵ZOCに友軍がいれば敵ZOCの効果を見無視できる)に妨害されていないで、地図盤端の北(7月の昼間のターン以降)か西につながる道路で距離に関係なく補給路を設定しなければならない。

7. 2 2 枢軸の状態確認フェイズに補給線を設定できないユニットは補給切れとなり「Out Of Supply」のマークをユニットの上に置く。

7. 4 ソ連の補給

補給するために、ソ連のユニットは所属する司令部、司令部自身が補給状態になければならない(従って、もし所属する司令部が補給切れなら、所属しているユニットは全て補給切れになる)、に敵のZOCに妨害されない(補給において敵ZOCに友軍がいれば敵ZOCの効果を見無視できる)6ヘクス以内の補給線を設定できなければならない。独立したソ連のユニット(司令部に所属していない)はいずれかのソ連の司令部に補給線を設定する。

7. 4 1 司令部の補給は敵ユニットや敵のZOC(補給

RED STEEL

において敵ZOCに友軍がいれば敵ZOCの効果を無視できる)に妨害されていないで、地図盤端の東につながる道路で距離に関係なく補給路を設定しなければならない。

7. 4 2 ソ連の状態確認フェイズに補給線を設定できないユニットは補給切れになり「Out Of Supply」のマークをユニットの上に置く。

7. 5 補給線は橋でのみPrut河を通過できる。

7. 6 影響

7. 6 1 補給切れユニットの攻撃力は1減る(1以下には決してならない)。

7. 6 2 自動化と機械化ユニットの移動力は2減る。

7. 7 孤立

移動力を半分以上使用した自動化か機械化ユニットと戦闘で攻撃する補給切れユニットは孤立する。

7. 7 1 補給切れの防御ユニットは次の戦闘で孤立する(砲撃ではない)。非フェイズプレイヤーはそれぞれ戦闘に巻き込まれた補給切れのユニットにつき1個ダイスを振る。1~3のダイスの目で、戦闘に巻き込まれた全ての防御ユニットは孤立する(「isolated」マークをユニットの上に置く)。さもないと、補給切れのままにいる。

7. 7 2 自軍の状態確認フェイズで補給線を設定できる孤立ユニットは補給状態になる。

7. 8 孤立の影響

攻撃力は個々に半になる(切り上げ)。

防御力は個々に半になる(切り上げ)。

モラルは1減る(決して0にはならない)。

装甲値は2減る(決して0にはならない)。

対戦車値は1減る(決して0にはならない)。

移動力は徒歩状態の部隊が1減る。

移動力は自動化と機械化は4減る。

8. 0 砲撃

砲撃フェイズに、砲兵、航空機と河川モニター艦は敵のいるヘクスに攻撃できる。砲撃に割り当てる支援攻撃の数字は制限がない。

8. 1 スポット

敵のユニットのヘクスと間のヘクスが町か都市でないなら、友軍に隣接するか友軍から2ヘクス以内なら砲撃は「spotted」させ敵のユニットに対して行うことができるだけです。夜間ゲームターンには、隣接した敵ユニットのみスポットできる。航空機ユニット(16. 0)は地図盤のどこにでも砲撃できる。

8. 2 手順

個々のヘクスに対する砲撃力を合計し(航空機による砲撃は別に解決する)、地形、陣地、目標のタイプによる修正を行う。砲撃するヘクスのスタック数を合計する(1個の大隊が最小サイズ)。3個中隊が1個大隊である。砲撃表で適切なコラムに当てはめ、2個のダイスを振り結果を実施する。結果はステップロスと混乱か士気喪失である。

9. 0 戦闘

戦闘フェイズに、フェイズユニットは隣接した敵ユニッ

トを攻撃でき、砲兵ユニットは友軍ユニットを援助するために間接的に支援攻撃を企画する。攻撃は常に任意である。敵のいないヘクスは攻撃できない(戦闘後前進し得るために)。それぞれの攻撃ユニットは攻撃フェイズに1回だけ攻撃できる。防御ユニットにより占めているそれぞれのヘクスは戦闘フェイズに1回だけ攻撃される。一緒にスタックしたユニットは1つの戦闘として攻撃しなければならない(たとえいくつかは防御力を加えられない、6. 3)。フェイズプレイヤーは攻撃を解決する前に攻撃する敵のユニットのいる全てのヘクスを指定しなければならない。

9. 1 方法

戦闘は次の方法で、フェイズプレイヤーの望む順番で1度に解決する。

9. 1 1 防御側は戦闘に支援する砲兵を極秘に割り当てる(9. 8)。攻撃側はその後戦闘に割り当てる支援砲兵カウンターを置く。

9. 1 2 攻撃側の攻撃力を合計する、地形、混乱(13. 1)、士気喪失(13. 2)、補給(7. 0)と支援砲兵の攻撃支援力で修正する。

9. 1 3 防御側の防御力を合計する、地形、混乱(13. 1)、士気喪失(13. 2)、補給(7. 0)か陣地と支援砲兵の防御支援力で修正する。

9. 1 4 戦闘比を算出する。CRTで一番近い戦闘比を見つける。

9. 1 5 戦闘比は装甲効果(10. 0)、包囲(9. 6 2)、工兵(9. 6 1)、モラル(9. 7)により修正する。上級ルールでは、戦闘比はリーダー(24. 0)、枢軸連隊の状態(25. 1)、混在部隊の攻撃(25. 5)、少し異なる方法のモラル(21. 0)により修正される。ほんの少しの戦闘はすぐにこれらの多くの修正を含む。最終的な戦闘比を決めるために重要様に戦闘比を必ず修正する。戦闘比の修正はCRT上で新しい欄に移動することは重要ではない。

9. 1 6 CRTでの最小戦闘比以下では攻撃できない。CRT上での最大戦闘比以上の戦闘比はCRT上の最大の戦闘比で解決する。

9. 1 7 防御側のユニットのいる地形に従いCRTの戦闘比を決め、最終戦闘比を決める。防御側のヘクス内の地形はもっとも有利な地形を使用する。

9. 1 8 フェイズプレイヤーは2個ダイスを振りCRTで結果を出す。適切な戦闘比の欄と地形の項目よりダイスの目から戦闘結果(9. 2)を出し、直ちに結果を適用する。

9. 1 9 退去(9. 4)か戦闘後前進(9. 5)を決定する。次の戦闘を解決する。

9. 2 戦闘結果

戦闘結果は最大2つの数字か文字の組み合わせで表される。「/」の左の数字/文字は攻撃側の結果で右は防御側の結果である。

9. 2 1 「Z」の文字のある結果は当てはまる全てのユニットの士気が下がる。「d」の文字のある結果は当ては

RED STEEL

まる全てのユニットは混乱する。影響を受けたユニットの上に適切なマーカーを置く。

9. 2 2 戦闘結果の数字はステップロスと退去を要求する。戦闘結果の半分（防御側数字は切り捨て、攻撃側切り上げ）はステップロスしなければならない。残りの数字はユニットが退去しなければならない数字である（9. 4）。もしどちらのプレイヤーもステップロスを完全に満たすことができないなら、敵対するプレイヤーのステップロスは1つ減る。

9. 3 ステップロス

ユニットを所有するプレイヤーはどのユニットがステップロスするか決める。ステップロスするユニットはもし攻撃していたら0以上の戦闘力を持っていないなければならない、もし防御しているなら0以上の防御力がなければならない。

9. 3 1 もし装甲値のあるユニットがあり防御側の対戦車値が攻撃側の装甲を上回っていたら、攻撃側が最初にステップロスするのは攻撃に参加した一番大きい装甲値を持つユニットからしなければならない。

9. 3 2 ステップロスするユニットはこの戦闘に参加したユニットからのみできる（隣接していない支援砲兵からはできない）。

9. 4 退去

戦闘結果の退去は影響を受けたプレイヤーはユニットを退去させなければならない数字である（例外：下を参照）。戦闘に参加したユニットのみが退去を要求され、フェイズプレイヤーが望むならスタックしたまま退去できる。

9. 4 1 ユニットは次の優先度で退去する。

1) スタック制限に違反しないで敵ZOCでないヘクスに退去する。

2) スタック制限に違反して敵ZOCでないヘクスに退去する。

3) 攻撃した敵ユニットからさらに1ヘクス遠くのヘクスへ退去する。

4) スタック制限に違反しないで友軍のいる敵ZOCに退去する。

5) スタック制限に違反して友軍のいる敵ZOCに退去する。

6) 敵ZOCの空のヘクスに退去する。

9. 4 2 もし退去する様に要求されたユニットが退去できないなら、除去される。

9. 5 戦闘後前進

防御ユニットのいたヘクスが空いたら、退去しないで生き残った攻撃側ユニットと一緒にスタックしているユニットは前進できる。攻撃側が退去したら、防御側は前進できない。

9. 5 1 戦闘後前進の距離は防御側により退去したヘクス数か戦闘結果で除去された防御側の戦闘結果の残りの数か1ヘクス、いずれか大きいものである。

9. 5 2 全ての攻撃ユニットと、戦闘後前進するユニットとスタックしているユニットとリーダーは戦闘後前進できる。

9. 5 3 フェイズプレイヤーのスタック制限は前進終了時に適用される（ユニットはスタック制限違反するような前進はできない）。

9. 5 4 前進する最初のヘクスは攻撃したヘクスでなければならない。2番目とその後のヘクスは攻撃プレイヤーが選択できる。

9. 5 5 前進するユニットは敵のZOCから他の敵のZOCへ移動できるが、前進時にそれぞれの敵のZOCで1つ前進距離が減る（しかし1以下にはならない）。

9. 5 6 砲兵以外の徒歩ユニットと全てのソ連ユニットは前進距離は2ヘクスまでである。機械化と自動化ユニット（砲兵以外）と枢軸騎兵は3ヘクスまで前進できる。砲兵は戦闘後前進できない。

9. 5 7 ユニットは移動フェイズで進入することを禁止されているヘクスに決して前進できない。川やPrut河を越えて攻撃した後で、戦闘後前進の資格のあるユニットは川やPrut河を越えられる、それらが移動フェイズにヘクスサイドを許可されたら、しかしそれ以上前進はできないと規定する。

9. 6 戦闘修正

9. 6 1 工兵

もし戦闘するユニット内に隣接したヘクスから少なくとも1つの工兵が参加した攻撃を行う場合、町か都市と防御側は隣接するヘクスにいるなら、戦闘比は1つ右へずらす。要求された戦闘結果の半分（切り上げ）のステップロスはもし可能なら、攻撃した工兵に負わせなければならない。

9. 6 2 包囲

もし攻撃ユニットは防御ユニットの隣接するヘクスで4つ以上から攻撃するなら、1つ戦闘比は1つ右へずらす。

9. 6 3 砲兵（15. 0）の効果は夜間（9. 8）の例外とどれか1つの他の条件とともに累積しない（所有プレイヤーは常に最も少ない有利なものを選択する）。戦闘力の修正は補給切れ（7. 6）か孤立（7. 7）のいずれかのユニットを除いて累積する、しかし両方は累積しない、そして混乱（13. 1）か士気喪失（13. 2）は累積するが両方は累積しない。

9. 7 モラル

攻撃側で一番モラルの低いユニットのモラルから防御側で一番高いモラルのユニットのモラルを引く。結果がプラスであるなら、そのプラスが戦闘比を右へずらす、ただし最大3つまでである。もし結果が0であるなら、戦闘比は変化しない。もし結果がマイナスなら、戦闘比はマイナスの数字の半分（切り上げ）を左にずらす、最大2つまでである。

9. 8 砲兵

攻撃のためにフェイズプレイヤーが加える砲兵の支援攻撃力は隣接して攻撃する地上ユニットの攻撃力の2倍以上を加えてはならない。非フェイズプレイヤーは防御する防御力以上支援攻撃力を加えてはならない。

10. 0 装甲

対戦車砲、戦車、偵察、対空砲、その他少ないユニットは

RED STEEL

装甲値か対戦車値を持っている。装甲値のあるユニットは敵の装甲の効果もなく対戦車値と同じ様に攻撃や防御で戦闘比を有利にできる。注記:戦車と幾つかの偵察ユニットだけが装甲値を持っている。

10.1 装甲攻撃

攻撃ユニットの一番高い装甲値と防御側の一番高い装甲値か対戦車値を決める。それぞれの攻撃する装甲レベルのために、戦闘比は1つ左へずらせる。それぞれの防御する対戦車(装甲)レベルのために、1つの対戦車(装甲)で1つの攻撃側の装甲値を取り消せる。攻撃する装甲値は最高で3つまでしか戦闘比を上昇できない。

10.2 多量の装甲値

戦闘比を上昇させるのに加え、もし攻撃側の一番高い装甲値か対戦車値が5:1以上なら、戦闘比は1つしか左にずらせない。もし防御側に装甲値か対戦車値を持つユニットがないなら装甲効果は使えない。

10.3 歩兵支援

同じ戦闘に参加している歩兵(徒歩か自動化)、軽歩兵、工兵、機関銃、騎兵、偵察ユニットとスタックしている以外戦闘で装甲値か対戦車値を使用できない。ソ連の民兵と国境警備隊は歩兵支援をできない。偵察ユニットは自身が攻撃するときか防御するときに装甲値を使用できる。ドイツの工兵ユニットは自身が攻撃するときか防御するときに対戦車値を使用できる。

10.4 戦車の損失

もし攻撃側は装甲値のあるユニットを含み防御側の対戦車値が攻撃側の装甲値より大きいなら、最初のステップロスは攻撃側が一番高い装甲値を持つユニットに適用しなければならない。

10.5 装甲防御

もし防御側の装甲値が攻撃側の装甲値より大きいなら、戦闘比は1つ左へずれる。注記:これはもし攻撃側に攻撃で装甲値の含んだユニットがないなら戦闘比は変化ない。

10.6 注記:1つだけの戦車中隊だけがいることは攻撃や防御で役立つため装甲を得るため必要とされる。

11.0 砲兵

砲兵は攻撃支援、砲撃、防御支援で使用できる。砲兵は弾薬が必要である。このゲームでは全ての砲兵と自動化砲兵は砲兵として扱う。

11.1 ユニットと支援カウンター

砲兵ユニットは2つのカウンターから成る。1つは、ユニットカウンターで、砲と人員を示す。カウンターの表は展開状態で攻撃支援火力と防御支援火力と射程が記載されている。裏面は牽引状態を示す。この状態では攻撃、防御、移動力が記載されている。2番目のカウンターは1回目の一斉射撃の数字が表示された支援カウンターであり、裏は残り1回目の一斉射撃を示す。支援カウンターはユニットではない、そして弾薬状態と割り当てられた支援として表示されるのみである。支援の配置に使用されないなら、支援カウンターはそれぞれの地上ユニットと一緒に置かれる。

11.2 制限

11.21 敵のZOCにいる砲兵ユニットは支援できない。もし攻撃されたら防御力で防御できる。

11.22 もし退去するなら、牽引状態でない砲兵ユニットは除去される。

11.23 砲撃か支援をするなら、表の砲兵支援カウンターは1回の一斉射撃をしたとして裏返しもう1回の状態で残る(「d」は弾薬を枯渇した状態である)。もし砲兵が2回目の一斉射撃をしたら、「Out of Ammo」マークを砲兵ユニットの上に置く。もし「Out of Ammo」なら、砲兵ユニットは支援攻撃ができない。注記:河川モニター艦は砲撃か支援攻撃する場合、一斉射撃ではない。

11.3 砲兵は射程内にある敵ユニットを砲撃でき射程内にある友軍を支援できる。

11.4 もし、戦闘後前進の結果で、ZOCにいる戦闘後前進するユニットはまだ解決していない戦闘のために支援をする敵砲兵ユニットに隣接していたら、砲兵ユニットの支援カウンターは直ちに取り除く(防御支援に使えない)。

11.5 弾薬の再補給

ゲームの開始時、それぞれのプレイヤーは砲兵の弾薬を受け取る。この数字はゲームで(ターンではない)砲兵ユニットに配給する砲兵弾薬の一斉砲撃の回数である。それぞれのプレイヤーはいずれかのカウンターでトラック上にある砲兵の弾薬の備蓄を表示する。

11.51 状態確認フェイズで、フェイズプレイヤーは自分の砲兵ユニットに弾薬を支給する。弾薬の備蓄から費やすポイントは同じタイプの弾薬から支給する。砲兵連隊は弾薬を補給する場合2倍必要である。

11.52 砲兵の新しい弾薬状態に砲兵ユニットを置き直す。

11.53 砲兵ユニットは弾薬を受け取るためには補給線を設定できなければならない(7.2、7.3、7.4)。

11.54 枢軸プレイヤーはルーマニア軍とドイツ軍に弾薬備蓄が分かれている。ドイツ軍の弾薬はルーマニア軍に供給できない。ルーマニア軍の弾薬はドイツ軍に供給できない。

11.6 砲兵ユニットは展開状態でのみ支援でき牽引状態でのみ移動できる。牽引表で牽引状態と展開状態の移動力が表示されている。

12.0 増援と再配置

12.1 増援

プレイ中に両プレイヤーは増援として追加のユニットを受け取る。

12.11 増援の進入するヘクスは増援のスケジュールに記載されている。増援は移動フェイズにプレイに進入し、進入するターンに完全な移動力で移動できる。地図盤に進入するユニットは最初に入るヘクスの移動コストを払う。もし進入するヘクスが敵に支配されていたら、増援は進入ヘクスが敵ユニットがいなくなるまで遅らす。

12.12 到着する増援は補給状態である。到着する砲

RED STEEL

兵は弾薬の補給は完全状態である。

1 2. 2 再配置

枢軸プレイヤーだけが再配置を受け取る。それぞれの導入セグメントで、ダイスを1個振り、数字を半分にする(切り上げ)。これはルーマニア軍の歩兵の再配置数である。

1 2. 2 1 完全戦力でないユニットは、しかしプレイ中最小で地図盤にあるなら、導入セグメントに、再配置ステップを吸収し1ステップ回復する。

1) 再配置するユニットは一番近い敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れている。

2) 回復するステップは導入セグメントで大隊は1ステップしか受け取れない。

3) 再配置するユニットはAMターンに移動できない。

4) 再配置ステップを受け取るユニットは混乱や士気喪失では受け取れない。

1 2. 2 2 歩兵の再配置は歩兵と軽歩兵のみ再建に使用できる。その他のユニットは再配置できない。

1 2. 2 3 ユニットの印刷されている最大ステップ数より多く再建できない。

1 3. 0 混乱と士気喪失

混乱と士気喪失は減少されて能力の2つのレベルを示す。混乱はユニットの行動に影響があり、士気喪失は重大なユニットの行動に影響を与える。ユニットは最初に混乱状態になりもし回復できないなら士気喪失になる。

1 3. 1 混乱

混乱したユニットは次の様なことを被る。

大隊と連隊は攻撃と攻撃支援力は1減少する(しかし決して2以下にならない)。

混乱したユニットは再配置できない(1 2. 2)。

もし混乱ユニットは追加の混乱を受けたら、士気喪失になる。

1 3. 2 士気喪失

士気喪失したユニットは次の様なことを被る。

移動力は徒歩ユニットは2減少し、自動化か機械化ユニットは4減少する。

士気喪失したユニットは修正した攻撃力を攻撃と防御で半分になる(切り上げ)。

士気喪失した砲兵は支援や砲撃ができない。

士気喪失したユニットは再配置できない。

士気喪失したユニットのモラルは1つ減る。

士気喪失したユニットの装甲値は2減り対戦車値は1減る。

もし士気喪失したユニットが再度士気喪失をしたら、1ステップロスする。

士気喪失したユニットは工兵の作業ができない(1 7. 2、1 7. 4)。

士気喪失したユニットは完全な修正を受け取れない(2 5. 0)。

1 3. 3 回復

混乱と士気喪失から回復するために、ユニットは完全な自分のターンで移動と攻撃はできない。

1 3. 3 1 敵に隣接していないユニットはプレイヤーターンの終了時に回復できる。戦闘フェイズの終了時に、フェイズプレイヤーは敵に隣接した混乱か士気喪失したユニットのためにダイスを1個振る。もしユニットの今のモラルよりダイスの目が小さかったら、回復する。

1 3. 3 2 回復した士気喪失ユニットは混乱状態になる。

1 4. 0 大隊の分割

枢軸プレイヤーはドイツとルーマニアの大隊を中隊に分割できる(または中隊を大隊へ再編する)。分割された中隊は部隊識別を失う。分割チャートは分割の組み合わせを示してある。

1 4. 1 大隊を分割するために、移動フェイズの最初に適切な数の中隊に大隊を置き換える。分割ボックス内へ大隊カウンターを置く。

1 4. 2 大隊に再編するためには、適切なステップ、モラル、タイプの全ての分割したユニットが同じヘクスに自軍の移動フェイズの終了時にいなければならない。ユニットは元の分割された同じ中隊である必要はない。分割された中隊を取り除き同じヘクスに大隊を置く。

1 4. 3 分割か再編する大隊について、分割した中隊は同じタイプ、モラル、そして元の大隊と同じ対戦車値が必要である。

1 4. 4 もし1つ以上の中隊の分割カウンターが除去されたら、大隊は中隊の残っているステップ数に等しい数で再建する。

1 4. 5 減少した大隊は大隊のステップロスした数字をマイナスして中隊に分割する。

1 5. 0 ソ連のコマンド制限

1 5. 1 活性化フォーメーション

それぞれのソ連の師団はフォーメーションを表したマーカーがある。第2騎兵軍団は2つのフォーメーションマーカーがある。それぞれのソ連ターンの最初に、このターンに増援でくるフォーメーションかプレイに既に参加している全てのフォーメーションマーカーは適当なカップに入れる。ソ連プレイヤーはカップから1個マーカーを取り、ソ連活性化トラックの一番小さい数字の場所に置く。このフォーメーションは「活性化フォーメーション」と呼び、その他の全てのフォーメーションは「不活性」とする。ソ連プレイヤーは自分の望む様に活性化フォーメーションを全て移動させる。活性化フォーメーションのユニットの移動が終了したら、ダイスを2個振り、ターンの修正を加える。もし活性化フォーメーションのマーカーが置かれたボックスの数字より等しいか小さいなら、ソ連の移動フェイズを終了する。もし活性化フォーメーションのマーカーが置かれたボックスの数字より大きいなら、ソ連プレイヤーは他のフォーメーションマーカーを引き同じことを繰り返す。

1 5. 1 1 戦闘

移動フェイズで活性化したフォーメーションのユニットが攻撃か砲撃できる。

1 5. 1 2 フォーメーション外ユニット

RED STEEL

フォーメーション外ユニットはいずれかのソ連のフォーメーションの移動フェイズに移動できる、ただフォーメーション外ユニットはターンに1回だけ移動できる。もしソ連の移動フェイズはそのようなユニットが移動する前に終了したら、フォーメーション外ユニットは移動できない。ソ連のフォーメーション外ユニットは常に攻撃と砲撃ができる。

15.13 第2騎兵軍団

もし第2騎兵軍団の2個目のマーカーが引かれたら、地

□ 1。

15.14 予備

導入セグメントか7月4日ターンより後で、ソ連プレイヤーは「予備」に師団を置くことができる。このフォーメーションマーカーは昼間のいずれのターンにもカップ内に置かれない（そして移動はできない、しかし他のフォーメーションが移動する機会が増える）。ソ連プレイヤーは敵にこの師団の情報を暴露する必要はない。

15.15 ソ連プレイヤーはいつでもプレイからいずれかのユニットを取り除くことを選択できる。これらは勝利ポイントとしてカウントされる。

15.16 もし全てのソ連師団のユニットは除去されたら、師団の活性化チットはプレイから取り除く。

15.2 戦車の整備

ソ連の戦車が移動するときにはいつでも、ソ連プレイヤーはユニットの整備状態をチェックするために移動のはじめにダイスを1個振らなければならない。もし結果がユニットに印刷されたモラルより大きいなら、移動できるが1ステップロスしなければならない（もし1ステップだけなら、除去される）。

15.21 ソ連の戦車ユニットが退去（9.4）する場合は整備のチェックはしなくても良い。

15.22 移動するそれぞれのソ連の戦車ユニットは1つの移動フェイズで1回しか整備状態をチェックをしなくて良い。

15.23 装甲が3のソ連の戦車ユニットは整備チェックでダイスから1引くことができる。

15.3 ルーマニア軍の支配地域

ソ連ユニットはPrut河を渡岸できない。

15.4 師団の撤退

ソ連プレイヤーはいつでもプレイヤーから師団を撤退することを選択できる。全てのユニットは地図盤の東端か南端から撤退しなければならない。師団の全てのユニットが地図盤から撤退したら、師団のフォーメーションチットはプレイから取り除く。撤退したユニットは勝利ポイントには数えない。

16.0 航空機戦力

枢軸プレイヤーはそれぞれのターンに使用可能な航空機が6機ある。それぞれの導入セグメントで、プレイヤーは不透明なカップに航空機を入れダイスを1個振る。結果はカップから引いてくる航空機の数である。枢軸はダイスの結果に関わらず少なくとも3機は引くことができる。

枢軸は敵にどのような、どのくらいの数を引いたか暴露しなくて良い。

16.1 航空攻撃

それぞれの航空機は夜間ターンを除きいずれかのターンの昼間に1回だけ砲撃できる。1回使用したら、カップに戻す。航空機カウンターに砲撃力が示されている。

16.2 航空機は戦闘で攻撃支援カウンター防御支援には使えない。

16.3 航空機は砲撃力を2機以上で加えては使用できない。

16.4 航空機は破壊できない。

16.5 町や年を含まない道路か幹線道路上のユニットかユニットに対して航空機が砲撃することは左へ1つ戦闘比を移動できる。

17.0 特別ルール

17.1 ステップと残りのステップ

たいていの場合、枢軸ユニットの最終ステップはまだ残りがある。ソ連ユニットには残りが無い。ユニットの2番目のカウンターが地図盤に置かれたら、再配置ポイントで再建されるか除去されるまでボックス内に残りので完全戦力のカウンターは「減少戦力ボックス」へ置かれる。2番目のカウンターが除去されたら完全戦力のカウンターは「減少戦力ボックス」から「除去ユニットボックス」移動する。たいていのソ連ユニットは2ステップしかない；2番目のカウンターはない。砲兵ユニットはステップロスしたら除去される。

17.2 陣地

陣地は工兵により構築される。町か都市にある陣地は追加の利益と一緒に防御側には寄与しない。

17.21 陣地を構築するために、建設するユニットは2つの完全なターンヘクスに止まらなければならない。最初の友軍の工兵フェイズの終わりに陣地マーカーを「建設中」として配置する。2回目の友軍の工兵フェイズの終わりに建設完了として陣地マーカーにする。例外：工兵大隊は1ターンで陣地を構築できる。

17.22 もし建設中にいつでも敵ユニットが移動してきて陣地マーカーに隣接したら、陣地マーカーは直ちに取り除く。

17.23 もし移動フェイズの終了時に友軍が陣地にいなかったら、陣地マーカーは取り除かれる。

17.3 ソ連の民兵

それぞれの導入セグメントで、ソ連プレイヤーは地方民兵を出勤させることを試みれる。ダイスを1個振る。結果が1なら、枢軸ユニットから4ヘクス以上離れたソ連支配の町か都市に2個の民兵を配置する。結果が2なら、枢軸ユニットから4ヘクス以上離れたソ連支配の町か都市に1個の民兵を配置する。結果が6なら、ルーマニア軍は1つの歩兵再配置ステップを受け取る。

17.31 除去された民兵大隊は上記の方法でゲームに再登場する。

17.32 5個の民兵大隊は増援としてプレイヤー例に登場するときは、12 July Mid-Dayターンになるまで手

RED STEEL

元に停めておく。

17.33 ソ連プレイヤーは民兵を登場させることは強制されない。

17.34 民兵ユニットは戦車(10.3)により歩兵支援は受けられない。

17.4 橋梁工兵

両プレイヤーはPrut河を含む川を越えるために橋を置くことに使用できる橋梁工兵ユニットを所持する。

17.41 橋を置くために、橋梁工兵は完全な2ターン橋を建設するヘクスに止まらなければならない。2回目の友軍の工兵フェイズの終了時に、橋の面に裏返す。

17.42 もし建設中にいつでも敵ユニットが移動してきて橋梁工兵に隣接したら、橋は置くことができない。

17.43 もしいつでも敵ユニットが橋梁工兵により置かれた橋に隣接してきたら、橋(と橋梁工兵)はプレイから取り除く。

17.44 橋を取り除くために、工兵フェイズに橋梁工兵に橋カウンターを裏返し橋のかかっていたどちらかのヘクスに置く。橋梁工兵はその後の移動フェイズで移動できない。

17.5 河川モニター艦

河川モニター艦は可能な増援として幾つかのシナリオで登場する。

17.51 移動

河川モニター艦はPrut河のヘクスの縁に沿って移動できる。河川モニター艦はPrut河のヘクスに沿って切れ目なく、1ターンに4ヘクス移動できる。橋は河川モニター艦になんら影響はない。1つ以上の河ヘクスがあるなら、いる方向が分かる様にヘクスサイドの方向を示す様に置く。河川モニター艦は敵ZOCを通過して移動できる。

17.52 戦闘

河川モニター艦は砲兵ユニットとして扱う。河川モニター艦は牽引状態や展開状態はなく、同じターンに移動と攻撃ができ、敵ZOCでも支援攻撃ができる。河川モニター艦は攻撃時弾薬は消費しない；河川モニター艦は常に弾薬があるが砲撃力は2倍にできない(上級ルール、20.52)。河川モニター艦は砲撃表でステップロスすると破壊されるかソ連の戦車が戦闘フェイズの終了時に隣接されたら破壊される。

17.6 Chisinau 守備隊

ソ連の第175NKVD機械化歩兵大隊と第1と第2キシネブ対空連隊は枢軸ユニットがキシネブの3ヘクス以内に移動してくるまでキシネブヘクスに止まらなければならない。

17.7 オートバイ部隊

オートバイ部隊はプレイヤーの望む様に、徒歩か自動化ユニットのどちらかで移動できる。移動フェイズの好きなときに選択ができる。

戦闘結果表 (2ダイス)

防御地形	戦闘比											
レベル4；沼地	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	8:1	10:1	12:1	
レベル3；都市	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	12:1	
レベル1か2	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	
ダイスの数字												
2	2d/1	1d/2	1/2	1/2	3Z/-	1d/2	3Z/-	2d/1	2d/1	1d/2	1/2	
3	6Z/-	2d/1	4Z/-	2d/-	2d/-	1d/1	1/2	2d/1	1/4d	-/2	1/2	
4	4Z/-	4Z/-	3Z/-	1d/2	2d/1	1/2	2d/-	2d/1	1/2	-/4d	-/4d	
5	3Z/-	2d/-	3Z/-	3Z/-	1d/2	-/1	2d/1	1/2	-/3d	1/2	-/5Z	
6	3Z/-	3Z/-	2d/-	2d/1	2d/1	2d/1	1d/2	-/2	-/3d	-/3	-/4d	
7	2d/-	3Z/-	2d/1	2d/-	2d/1	2d/1	-/2	-/4d	-/2	-/4d	-/3	
8	3Z/-	3Z/-	2d/-	3Z/-	3Z/1	2d/-	1/2	-/3d	-/3	-/3d	-/5Z	
9	3Z/-	2d/-	3Z/-	2d/1	2d/-	1d/2	-/3d	-/3	-/5Z	-/5Z	-/2	
10	2d/1	2d/1	2d/1	2d/1	1/2	3Z/-	2d/1	1d/2	1/2	-/5Z	-/4d	
11	5Z/-	2d/1	1d/2	2d/1	-/2	-/3d	-/4d	1/2	1d/2	-/2	-/2	
12	3Z/-	5Z/-	5Z/-	-/2	-/3	2d/1	1/2	1/5Z	2d/1	2d/1	-/3d	

最終戦闘比の修正 (戦闘比欄の移動ではない)

完全状態 (25.1)：防御で1つ減らし攻撃では2つ増やす。 奇襲 (20.3)：1つまで増やせる (AMと夜間のみ)。
 装甲特性 (10.1)：攻撃で3つまで増やせる、防御では1つまで減らせる。 包囲 (9.62)：1つ増やせる。
 モラル (9.7基本ルール；21.0上級ルール)：攻撃で3つまで増やせる、防御で2つまで減らせる。 工兵都市への攻撃 (9.61)：1つ増やす。
 リーダー (24.0)：1つ増やす。 装甲の集中 (10.2)：1つ増やせる。

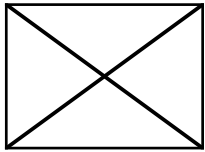
戦闘結果

#/#：攻撃側の結果／防御側の結果
 d：いずれかの他の結果に加えてユニットは混乱になる。
 D：いずれかの他の結果に加え大混乱になる。
 結果の半分は必ずステップロスしなければならない。攻撃側は切り上げ；防御側は切り下げ。

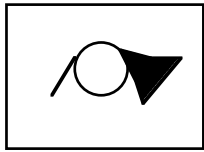
目標ヘクス スタック数	砲撃表											
	砲撃値											
5大隊以上	-	-	2	4	6	8	12	16	20	25	30+	
4大隊	-	2	4	6	8	12	16	20	25	30	40+	
3大隊	2	4	6	8	12	16	20	25	30	40	55+	
2大隊	4	6	8	12	16	20	25	30	40	55	75+	
1大隊以下	6	7	12	16	20	25	30	40	55	75	100+	
ダイスの数												
2	x	d	d	d	d	Z	Z1	Z1	Z1	Z2	Z2	
3	x	x	d	d	d	d	d	Z1	Z1	Z1	Z1	
4	x	x	x	x	d	d	d	d	d	Z	Z	
5	x	x	x	x	x	d	d	d	d	d	d	
6	x	x	x	x	x	x	x	x	x	d	d	
7	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
8	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	d	
9	x	x	x	x	x	x	x	d	d	d	d	
10	x	x	x	x	x	x	d	d	d	d	Z1	
11	x	x	x	d	d	d	d	d	Z1	Z1	Z1	
12	d	d	d	d	Z	Z1	Z1	Z1	Z2	Z2	Z2	

コラムの修正：
 1つ減らす：もし目標ヘクスが友軍に隣接していない (航空機は効果がない)
 1つ減らす：もし目標ヘクスが陣地を含んでいるなら。
 2つ減らす：もし目標ヘクスが町か都市にいるなら。
 1つ増やす：もし目標ヘクスが砲兵を含んでいたなら。
 1つ増やす：もし航空機が道路上にいるユニットを爆撃したら。

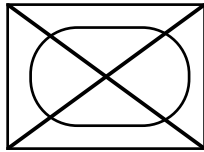
結果
 x=効果無し。
 d=混乱。もしすでに混乱していたら、大混乱になる。
 Z#=大混乱、数字だけステップロスする (所有者が決める)。



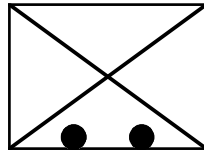
歩兵



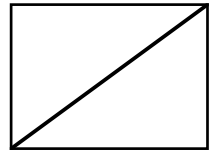
軽歩兵



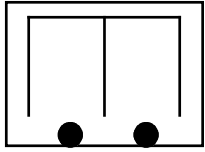
自動化歩兵



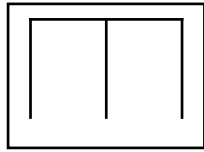
自動化歩兵



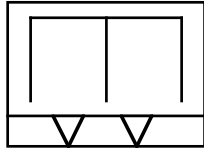
騎兵



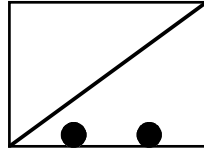
自動化工兵



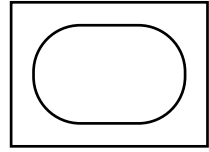
工兵



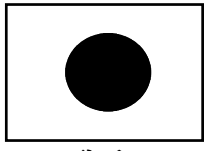
橋梁工兵



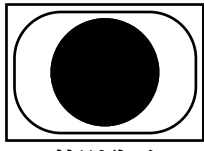
偵察



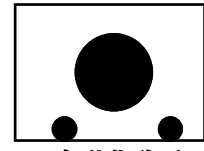
戦車



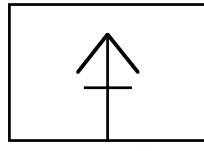
砲兵



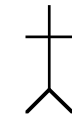
特別砲兵



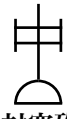
自動化砲兵



マシンガン



対戦車



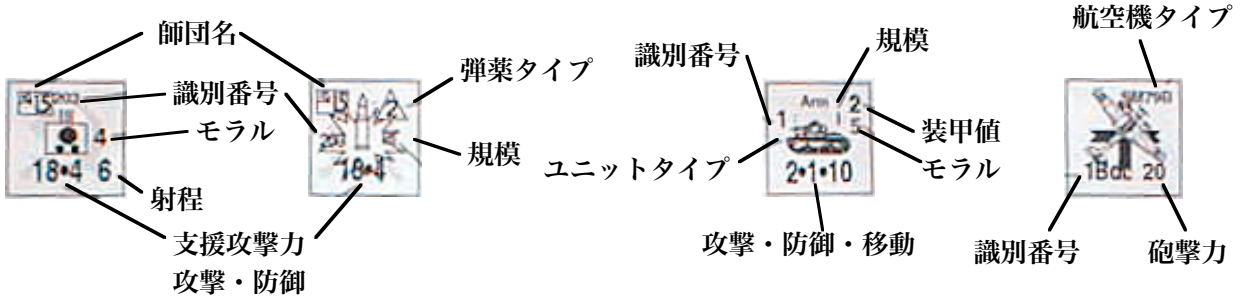
対空砲

ユニットの規模 XXX 軍団 XX 師団 III 連隊 II 大隊 I 中隊

砲兵カウンター

ユニットカウンター

支援カウンター



山岳歩兵



ソ連偵察



オートバイ



師団司令部



ソ連師団チット



導入セグメント (AMゲームターンのみ)

- a) 枢軸軍プレイヤーはどのくらい航空機ユニットが使用できるか決める (16, 0)。
- b) ソ連プレイヤーは地方の民兵の出動を試みる (17, 3)。
- c) 枢軸軍プレイヤーは1個ダイスを振る。結果を半分にし受け取れるルーマニア軍歩兵の増援数を出す (12, 2)。
- d) 枢軸軍プレイヤーは再配置ポイントを使用して減少戦力ユニットを完全戦力にできる (12, 2)。

ゲームターン

枢軸プレイヤーはゲームターンの最初に移動をする。記載された他の状態でなければ、フェイズプレイヤーはフェイズプレイヤーターンでのみ活動できる。

枢軸プレイヤーターン

(1) 状態確認フェイズ

全てのフェイズプレイヤーのユニットの補給状態と砲兵に弾薬を供給することを決める (11, 5)。

(2) 工兵フェイズ

フェイズプレイヤーは陣地を構築でき (17, 2)、橋を置いたり取り除いたりできる (17, 4)。

(3) 移動フェイズ

- a) 戦略移動を行う (5, 2)。
- b) 浸透を試みる (19, 0、上級ルールのみ) のを除いて、全ての他のユニットを移動させる (増援も含む)。
- c) 浸透の試みを解決する (19, 0)。プレイヤーは移動していないユニットで明らかにした個々の方向で浸透試みるユニットを適応させるのを望んで良い。

(4) 戦闘フェイズ

- a) 攻撃する全てのヘクスを宣言する。
- b) 防御プレイヤーは極秘に支援砲兵を割り当てる。紙に記録するか防御ユニットの下に砲兵支援カウンターを置く。
- c) 攻撃プレイヤーは攻撃するヘクスの下に支援砲兵のカウンターを置く。
- d) 攻撃側が望むように個々の戦闘を解決する。

(5) 突破フェイズ (上級ルールのみ)

全ての突破戦闘の試みを決定する (20, 4)

ソ連のゲームターン

枢軸の突破フェイズが完了したら、ソ連プレイヤーは上記のシークエンスを繰り返す。移動フェイズではどの師団が行動できるか決める (15, 1)、そして1つの師団に属するユニットのみが移動できる。ソ連の突破フェイズが終了したら、ターンマーカーを1つ前進させ、新しいシークエンスを始める。

戦闘結果表補足

「Z」の文字のある結果は当てはまる全てのユニットの士気が下がる

「d」の文字のある結果は当てはまる全てのユニットは混乱する

戦闘結果の数字はステップロスと退去を要求する。戦闘結果の半分 (数字は防御側切り捨て、攻撃側切り上げ) はステップロスしなければならない。残りの数字はユニットが退去しなければならない数字である (9, 4)。もしどちらのプレイヤーもステップロスを完全に満たすことができないなら、敵対するプレイヤーのステップロスは1つ減る。

戦闘修正一覧

装甲攻撃 (10, 1)

攻撃ユニットの一番高い装甲値と防御側の一番高い装甲値が対戦車値を決める。それぞれの攻撃する装甲レベルのために、戦闘比は1つ左へずらす。それぞれの防御する対戦車 (装甲) レベルのために、1つの対戦車 (装甲) で1つの攻撃側の装甲値を取り消せる。攻撃する装甲値は最高で3つまでしか戦闘比を上昇できない。

モラル (9, 7)

攻撃側で一番モラルの低いユニットのモラルから防御側で一番高いモラルのユニットのモラルを引く。結果がプラスであるなら、そのプラスが戦闘比を右へずらす、ただし最大3つまでである。もし結果が0であるなら、戦闘比は変化しない。もし結果がマイナスなら、戦闘比はマイナスの数字の半分 (切り上げ) を左にずらす、最大2つまでである。

包囲 (9, 62)

もし攻撃ユニットは防御ユニットの隣接するヘクスで4つ以上から攻撃するなら、1つ戦闘比は1つ右へずらす。

工兵

もし少なくとも1つの工兵が参加している戦闘するユニットから隣接したヘクスから攻撃し町か都市と防御側は隣接するヘクスにいるなら、戦闘比は1つ右へずらす。要求された戦闘結果の半分 (切り上げ) のステップロスはもし可能なら、攻撃した工兵に負わせなければならない。