

# CIRCLE OF FIRE

- The Siege of Cholm, 1942 -

By Michael Rinella

- ・1942年1月18-27日(全9ターン)。
- ・マップの約4cm=1km(1:25,000)。
- ・1ターン=1日。
- ・1ユニット=ほぼ中隊規模。

## 【3.0】地図盤

### 【3.2】エリアとゾーン

- ・エリア(1~35)とゾーン(A~F)あり。
- ・河川は道路や小道で繋がらないエリア境界線。

## 【4.0】競技用駒

### 【4.2】ユニットの兵科

- ・下記の3基本兵科あり：
  - 機甲=車輛シルエットあり。
  - 砲兵/航空
  - 歩兵=上記以外(司令部、機関銃、工兵、山岳兵、及び偵察騎兵)。
- 両軍には再編成ユニット(KGやRG)もあり。
- ・表面=未投入面。
- ・裏面=投入済面(白色)。

## 【5.0】プレーの準備

### 【5.1】ユニットの初期配置

- ・独軍初期配置コード「C」を市街地に。1エリアに1ユニットまで。
- ・登場ターン記載ユニットは、自軍増援ボックスに。
- ・「C」以外のアルファベットコード記載ユニットは、無作為増援グループディスプレイに。
- ・再編成ユニット(独軍KG、ソ連軍RG)は、自軍再編成ユニットボックスに。

### 【5.2】マーカーの配置

- ・ターンマーカーは、ソ連軍戦術的優位面でターントラックの「第1ターン」欄に
- ・昼間/夜間/インパルスマーカーは、昼間面でインパルストラックの「1」ボックスに。
- ・全てのエリア/ゾーンに独軍面の支配マーカーを。ただしゾーンAはソ連軍面。

### 【5.3】パルチザンの奇襲攻撃

- ・1月18日夜間の完全奇襲攻撃となった第2Leningradパルチザン旅団による攻撃を再現。
- ・独軍開始時ユニットとマーカーの配置後に、Cholmの独軍ユニット毎にソ連軍はパルチザン攻撃表で1d6。

## 【6.0】占拠と支配

### 【6.1】占拠制限(スタック制限)

- ・両軍は1エリアに、歩兵及び/または機甲ユニット3個、プラス装甲または司令部1個まで。
- ・支配、徹底抗戦、及び廃墟マーカーは数えない。
- ・既に占拠制限上限のエリアへは通常移動(12.0)不可。

(6.1.4) ゾーンは占拠無制限。

### 【6.2】支配

- ・各エリアとゾーンは常に独軍かソ連軍の一方が支配。
- ・敵支配下のエリア/ゾーンは一方の軍が単独で占拠した瞬間にのみ支配変更。支配マーカーを裏返して表示。
- ・支配にユニットは移動を停止する必要なし。

### 【6.3】拮抗

- ・両軍のユニットが占拠するエリア/ゾーン。
- ・敵支配下のエリア/ゾーンを拮抗にしても支配は不変。

### 【6.4】空(カラ)

- ・自軍ユニットの存在や、どちらが支配するかに関係なく、敵ユニット不在のエリア/ゾーン。

### 【6.5】フリー

- ・自軍支配下で、ユニット不在のエリア/ゾーン

## 【7.0】プレー手順

- ・増援 Ph(10.0)
  - 再編成ユニットセグメント(10.2)。
  - 無作為増援セグメント(10.3)。
  - 通常増援セグメント(10.4)。
- ・移動/射撃 Ph(11.0~14.0)
- ・近接戦闘 Ph(16.0)
- ・終了 Ph(18.0)

## 【8.0】戦術的優位

- ・Ph/セグメント/インパルスの各開始時に、一方の軍が常に保有。優位/ターンマーカーで表示。
- ・ゲーム開始時には、ソ連軍が保有。
- ・優位は使用毎に相手側へ移る。

### 【8.1】自主的な使用

- A. 無作為増援の追加 DRM。
- B. 現時点からのターンを夜間と宣言。
- C. 徹底抗戦マーカー配置(独軍のみ)。
- D. 兵站休止の阻止(ソ連軍のみ)
- E. ソ連軍戦線の浸透(独軍のみ)。
- F. 自軍ユニットの再配置。

#### (8.1.2) 優位の移管：

- ・使用後、現在のPhやインパルスの終了時までどちらの側も保有せず、その終了時に相手側へ移る(該当面へ向ける)。
- ・優位を保有してターンを開始した側が全く使用せずにターンを終了し、依然保有ではターン終了時に自動的に相手側へ移る。

## 【9.0】夜間

### 【9.1】特別ルール

- ・第1ターンから自軍インパルス開始時に、優位保有側は使用して夜間ターンを宣言可。
- ・宣言に使用しても移動や射撃は喪失しない。
- ・一旦宣言すると、現ターン終了時まで夜間。
- ・夜間インパルスには、：
  - 砲兵は砲爆撃で夜間戦闘力(赤色)使用。
  - スツーカー(14.2)は砲爆撃に使用不可。
  - 敵ユニット占拠エリアへ進入は3(≠4)MP。
  - 直接射撃(≠砲爆撃)の合計防御力に+1DRM。

## 【10.0】増援 Ph

- ・各セグメントは独軍が先に増援配置。次にソ連軍。
- ・増援は常に未投入面で登場。
- ・増援と再編成ユニットは占拠制限(6.1)内で配置。

### [10.2] 再編成ユニットセグメント

- ・「全滅ユニット 未再編成」ボックスの3ユニット(兵科不問)を「全滅ユニット 永久除去」ボックスへ移す毎に、再編成ユニット1個得る。
- ・独軍再編成ユニット(KG)は、ゾーンDか Cholm 市街地エリアに配置。拮抗でもよいが、独軍支配下のこと。
- ・ソ連軍再編成ユニット(RG)は、ソ連軍支配下ゾーンに配置(拮抗でもよい)。
- ・全ての再編成ユニットを配置すると以降再編成不可で、全滅したユニットは「全滅ユニット 永久除去」ボックスに直接配置。
- ・除去された再編成ユニットは「全滅ユニット 永久除去」ボックスに配置。

### [10.3] 無作為増援セグメント

- ・優位保有側が無作為増援 2d6 し、その結果でのみ無作為増援コード記載ユニットが登場。
- ・優位保有側は無作為増援 2d6 の前に優位を使用して有利な修整可。
- ・選べるユニットが無いと「増援なし」(例外: 選択 21.1)。

### [10.4] 通常増援セグメント

- ・両軍は現ターン数記載ユニットを自動的に得て盤上配置。砲兵/スツーカーは自軍砲兵ボックスに。

### [10.5] スツーカーの盤外移動妨害

- ・第2ターン(含)以降、ソ連軍の地上部隊増援(無作為または通常。砲兵は除く)を得る場合、独軍は関連するセグメントにスツーカーを「使用済(used)」面へ裏返し、ソ連軍の非砲兵部隊の登場遅延 1d6 可。
- ・ソ連軍無作為増援の場合は、登場決定直後に宣言。
- ・ソ連軍通常増援の場合は、通常増援セグメント開始時に宣言。
- ・宣言後独軍は 1d6 し、5か6では 1d6 個のユニットが登場。部隊の残りは次ターンに登場(再度の遅延なし)。
- ・使用済となり、本ターンは砲爆撃に使用不可。

## 【11.0】移動 / 射撃 Ph

### [11.1] インパルス

- ・各ターンに第1インパルスはソ連軍が実行。第2は独軍、第3はソ連軍…と Ph 終了時まで交互に実行。
- ・自軍インパルスに、1個のエリアかゾーンを活性化可。
- ・活性化側は攻撃側、相手側は防御側と呼ぶ。
- ・自軍インパルスに敵ユニットは移動不可(例外: 退却)。
- ・移動/射撃 Ph は下記で終了:
  - ソ連軍兵站判定(17.0)。
  - 両軍が連続してパス(11.2.5b)。

### [11.2] インパルスの種類

- ・移動(12.0)、直接射撃(13.0)、砲爆撃(14.0)、パス(11.2.5)の4タイプあり。
- #233: 1インパルスは1タイプのこと。
  - ・活性化されたエリア/ゾーンの未投入(表面)ユニットのみが、インパルス中にアクション実行可。
- #233: エリア/ゾーンの全ユニットがその活性に参加する必要はない。
  - ・砲爆撃は、未使用の砲兵やスツーカーのみが実行可。

- ・ユニットはターン中に移動か射撃の一方のみ可(例外: 選択 20.1.5c)で、行うと行動完了後に投入済面へ裏返す。

### (11.2.5) パス インパルス:

- ・自軍インパルスに、アクションを全く行わなくてもよい(ソ連軍は依然として兵站判定必要)。
- a) 活性化させるユニットが無いと、パス宣言強制。
- b) 両軍が連続してパスすると、移動/射撃 Ph 終了。

### (11.2.6) 合法性と違法性:

- ・一旦サイコロを振る、または相手側が自軍インパルス中に行いたい何らかのアクションを宣言(含: パスインパルス)すると、自軍の移動は変更不可。
- ・違法な移動/射撃による結果は、相手側が次の自軍インパルスを完了する前に指摘しなければ、適法とみなす。

## 【12.0】移動 インパルス

### [12.1] 移動のメカニクス

- ・移動インパルスに攻撃側は1エリアを活性化エリアに指定し、そのエリア/ゾーンの未投入ユニットを幾つでも移動可。
- ・ユニットは1個づつ、移動力の範囲内で移動。

### [12.2] 移動コスト

- ・エリアの進入に MP 消費。
- ・MP 未消費だが隣接エリアに進入するには MP 不足のユニットは、全 MP 消費でそのエリアに進入可。
- ・活性化エリアが拮抗の場合、最初に進入するエリア/ゾーンがフリー(6.5)、または自軍支配下の空エリア/ゾーンならば、通常の MP コストで同エリアを離脱可。
- ・活性化エリアで開始するユニット群は異なるエリアへ移動可。予め指定する必要なし。

### [12.3] 移動制限

- ・占拠制限(6.1)一杯のエリアへは移動不可。
- ・廃墟や敵ユニットがいるエリアに進入すると停止。
- ・境界線の頂点でのみ繋がるエリア間は移動不可。

### [12.4] ゾーンと移動

- ・下記を除き、ゾーンはエリアと同一で、他のリアルールをゾーンにも適用。

#### (12.4.1) エリアからゾーンへ、またはゾーン間の移動:

- ・ゾーンへの進入は、繋がるゾーンやエリアでインパルスを開始するユニットのみが可で、そのゾーンへに進入すると移動終了(例外: 6.1.4、12.4.3)。

#### (12.4.2) ゾーンからエリアへの移動:

- ・ゾーンでインパルスを開始するユニットは、繋がるエリアへ連結矢印の MP コストを消費して移動し、他のエリアへ移動継続可。

#### (12.4.3) ゾーンからゾーンへの特別移動:

- ・ゾーンで移動を開始し、空かフリーのゾーンへ直接移動したユニットは、次に下記のうち1つを実行可(ボーナス移動):
  - 二度目の移動で、空かフリーの他の隣接ゾーンへ。または、
  - 二度目の移動で、敵占拠エリアに隣接しない空かフリーのエリアへ道路矢印を用いて進入。

## 【13.0】直接射撃インパルス

### [13.1] 制限

- ・射撃インパルスを活性化エリア/ゾーンで開始する未投入ユニットのみが、そのエリア/ゾーンの敵を射撃可。
- ・非拮抗エリアのユニットは、隣接エリアの敵ユニットを射撃可(例外:歩兵のみが射撃時は、敵機甲がいる隣接エリアへは射撃不可)。

#134/138: 隣接エリアへも自身のエリアへも、射撃に差はない(例外:上記)。

- ・同一インパルスに直接射撃は砲爆撃(14.0)と合計不可。

### [13.2] 射撃の解決

(13.2.1): 戦闘が生じるエリア/ゾーンで、攻撃側は主導攻撃1ユニット、防御側は主導防御1ユニットを選択。

#### (13.2.2) 合計攻撃力(AT):

- ・攻撃側は2d6+攻撃側DRM。

#### (13.2.3) 合計防御力(DT):

- ・次に防御側は2d6+防御側DRM。

#### (13.2.4) 結果の計算:

- ・失敗:  $AT \leq DT$  = 効果なし。
- ・成功:  $AT > DT$  = 差が防御側に適用する損害ポイント。
- ・廃墟の発生も判定(15.0)。

### [13.3] 損害ポイント(CP)

- ・防御側は防御エリア/ゾーンの自軍ユニットに、全てのCPを任意に適用。

- ・最初のCPは主導防御ユニットに適用。

- ・全ての防御ユニットを除去後、残っているCPは無視。

### [13.4] 退却

- ・所有者が1つずつ、「退却優先順位表」に従う(上から下へ)。

#134: 退却しても投入済にはならない。

- ・退却先のエリアが占拠制限一杯になると、以降のユニットは、一杯ではない隣接の他のエリアへと、「退却優先順位表」に従い退却を継続。不可では除去。

#144: 敵支配下のエリアへは退却可。ゾーンでは不可。

#### (13.4.3) 射撃戦自主的退却:

- ・攻撃された防御側(除:未投入のソ連軍)の一部か全部(所有者選択)は、失敗の結果であっても戦闘解決後に自主的に退却可。

## 【14.0】砲爆撃インパルス

- ・同一インパルス中に、直接射撃(13.0)と合計不可。

- ・各砲兵やスツーカーは、自軍砲兵ボックスに保管。

- ・砲爆撃インパルスに、未使用の砲兵またはスツーカー(独軍のみ)1個で敵ユニットがいるエリアを攻撃可。

- ・砲兵やスツーカーは各ターンに1回のみ使用可。

- ・自軍ユニット(投入済または未投入)がいるエリアに隣接する非拮抗エリアへのみ砲爆撃可。

a) Cholm: 自軍ユニットがいる市街地から2エリア以内の非市街地エリアに砲兵配置可。(Cholmの町は高地にあり、砲兵観測に有利な視認線を得た。)

b) Ostkirche(東方教会): エリア9を支配し、占拠する側は、盤上の任意の非拮抗エリア(≠ゾーン)に配置可。

- ・砲兵の砲爆撃は、ゾーンへは不可。

#### (14.1.6) 砲爆撃火力:

- ・昼間インパルスには昼間(左下)戦闘力、夜間には夜間戦闘力(右下の赤色)を使用。

### [14.2] 独軍スツーカーユニット

- ・任意の非拮抗エリアを砲爆撃可。ゾーンへ可(拮抗でも)。

- ・夜間(9.0)には使用不可。

- ・盤外移動妨害(10.5)に用いたターンには砲爆撃不可。

### [14.3] 砲爆撃の解決

1) 攻撃側は攻撃するエリア/ゾーンを指定し、2d6+砲兵/スツーカーの当該戦闘力(=AT)。他のDRMなし。

2) 防御側は主導防御1ユニットを選択。2d6+砲爆撃表のDRM(=DT)。

3) 結果判定は直接射撃攻撃(13.2)と同様。

4) CP適用は直接射撃攻撃(13.3)と同様。

5) 砲爆撃後、砲兵/スツーカーは「使用済(Used)」面で砲兵ボックスへ戻し、現ターンの使用不可を表示。

## 【15.0】廃墟

### [15.1] 廃墟の発生

- ・市街地エリアでのみ発生。

- ・直接射撃戦闘で、ATがDTより6以上大では攻撃後に廃墟マーカー配置。砲爆撃では、4以上大で配置。

- ・既に廃墟マーカーがあり、上記2条件が再度生じると重廃墟面へ裏返す。重廃墟面よりは高くない。

### [15.2] 廃墟の影響

- ・廃墟のエリアに進入すると移動停止。

- ・直接射撃と砲爆撃のDTに有利なDRMあり。

## 【16.0】近接戦闘Ph

- ・本Ph開始時に、全ての投入済ユニットを未投入面へ。
- ・拮抗のエリアやゾーンで1つずつ実行可。

#171: 優位保有側が近接戦闘のエリア/ゾーンの順番決定。

- ・本Phに両軍が攻撃可。ユニットは1回のみ攻撃し、攻撃される。

- ・攻撃は1つずつ解決するが、結果は各エリア/ゾーンで同時適用。

### [16.2] 事前指定

- ・近接戦闘Phの自軍手順に、エリア/ゾーンの自軍の全ての近接戦闘を予め指定。つまり1攻撃の結果を知ったなら目標変更不可。

### [16.3] 組み合わせ(Pairing Off)

- ・優位保有側はその拮抗エリアの全戦闘ユニットを一列に並べ、次に非保有側は攻撃を行いたい敵ユニットの横に各自軍ユニットを配置(例外:16.4)し、近接戦闘解決。

- ・解決後非保有側が並べ、保有側が解決(例外:16.4)。

- ・全ての敵ユニットを攻撃するならば、複数ユニットで敵1ユニットを攻撃可(追加は支援部隊で、DRMあり)。

- ・同時戦闘なので、攻撃実行前に除去でも攻撃実行可。

### [16.4] スクリーン

- ・同一エリア/ゾーンの全ての自軍歩兵を先に組み合わせられねば、機甲は歩兵から攻撃を受けない。

- ・敵機甲を攻撃する機甲は常にペア可。

- ・自軍の全機甲をスクリーンできない場合、どの機甲が近接攻撃を受けるかを選択し、結果他をスクリーン可。

- ・敵より多いユニットを有す側は、超過分をスクリーンされているとみなしてよく、結果それらへ敵は攻撃不可。

- ・スクリーンされているユニットもやはり攻撃実行可

が、スクリーンしているユニットと一緒に。別個の攻撃は不可。

### 【16.5】近接戦闘の解決

- ・敵ユニットに対する攻撃毎に1d6+DRMし、結果適用。
- ・全滅したユニットは裏返して表示し、そのエリア/ゾーンの近接戦闘終了時に「全滅ユニット 未再編成」ボックスに配置(例外:20.2)。
- ・退却するユニットは90度回転させて表示し、全滅ユニットを取除後に(優位非保有側先に)退却(13.4)。

### 【17.0】兵 站

- ・ソ連軍第4インパルス(第7インパルス)終了時から始め、以降のソ連軍各インパルス終了時に1d6。
- a) インパルストラック上で昼間/夜間/ソ連軍インパルスマーカーを用いてインパルス数管理。
- b) ソ連軍がインパルスを完了毎にマーカーを進める。
  - ・ソ連軍がアクションを実行では、1d6が1で移動/射撃Phは直ちに終了。パス実行では、1か2で終了。

#### (17.1.4) 兵站 Ph 終了の阻止 :

- ・優位性の使用(8.1.1D)、またはどちらかの側の「イニシアティブ獲得(20.1)」オプションで移動/射撃 Ph 終了阻止可。

### 【18.0】終 了 P h

- 1) ソ連軍が自動的勝利を得たかを判定(19.1)。
- 2) 第4ターンならば、ソ連軍が敗北かゲーム継続かを決定(19.2)。
- 3) 優位保有側は再配置実行可(8.1)。
- 4) 独軍は盤上の徹底抗戦マーカー(8.1.1c)を取除。
- 5) 使用済面の航空と砲兵ユニットを未使用面へ。
- 6) 自動的勝利や独軍戦術的勝利(第4ターンのみ)が生じなければ、ターンマーカーを次マスへ進める。8.1.3適用ならば優位性変更。
- 7) 昼間/夜間/ソ連軍インパルスマーカーを昼間面にして、ソ連軍インパルストラックの1のマスへ移す。
- 8) 現在第9ターンならば、勝敗決定(19.3)。

### 【19.0】勝 利 条 件

#### 【19.1】ソ連軍の自動的勝利

- ・任意の終了Phに、全ての市街地エリアを支配すると。

#### 【19.2】独軍の戦術的勝利

- ・第4ターン終了時に、下記両条件を満たすとゲーム継続。満たさぬと独軍戦術的勝利でゲーム終了:
- a) ソ連軍がCholmを包囲。独軍支配下市街地エリアから非拮抗の独軍支配下ゾーンC、D、またはEまで、繋がったエリア、及び/またはゾーンの経路が引けない様に、エリアとゾーンを支配か拮抗にすると包囲。
- b) ソ連軍がCholm市街地エリアを1個以上支配し、エリア30(Flugfeld; 飛行場。赤星で明示)を支配か拮抗。

#### 【19.3】ゲーム終了時の勝敗

- 下記全条件を満たしたソ連軍は勝利。他は独軍勝利:
- ・市街地4エリア以上支配。
  - ・及び、Cholmが依然包囲下(19.2.1a)。
  - ・及び、エリア30を支配か拮抗。

### 【20.0】陣 営 の 決 定

- ・両プレイヤーが同じ陣営を望めば、下記で決定。

### 【20.1】入 札

- ・各プレイヤーは「イニシアティブ獲得」入札の数を秘密裡に紙に記入し、公開。
- ・高い数を入札したプレイヤーが望む陣営を指揮し、彼の入札数の回数だけ相手側は「イニシアティブ獲得」可。
- ・入札が同数では両軍1d6し、高い側が選んだ陣営を指揮し、相手側は宣言した「イニシアティブ獲得」入札数を得る。

#### (20.1.5) 「イニシアティブ獲得」の使用

- a) 戦闘のサイコロ目: 射撃/砲爆撃の両軍のサイコロや、近接戦闘の振ったばかりのサイコロを振り直す。
- b) 兵站 Ph 終了の阻止(17.1.4)。
- c) 二回目の活性化: 自軍インパルスにエリアを選び、その投入済ユニット群を再度活性化して、投入済ではない様に行動可。

### 【21.0】選 択 ルール

#### 【21.1】無作為増援結果の代用(中立)

- ・無作為増援判定が全て登場しており、代替も登場時には、代わりに下記選択可:
- a) 1エリアを活性化。自軍ユニットは直ちに1インパルス実行可。投入済面にならない。
- b) 独軍のみ、Scherer 司令部がない任意のエリアに徹底抗戦マーカー配置可。

#### 【21.2】拮抗エリアへの砲爆撃(ソ連軍有利)

- ・防御側ユニットへの攻撃は通法に従い解決。

#### (21.2.3) 誤爆:

- ・砲爆撃2d6が「ゾロ目」では、攻撃側へ追加砲爆撃:
- a) 元の防御側は2d6し、元の攻撃側の砲爆撃ユニットの戦闘力を加算(=AT)。
- b) 元の攻撃側は通法に従いDT決定。
- c) 元の攻撃側に通法に従いCP適用。
  - ・この誤爆で更に誤爆は生じない。

#### 【21.3】隣接する機甲占拠エリアへの歩兵のみの射撃(独軍有利)

- ・敵機甲を含む隣接エリアへ歩兵は射撃可能とする。
- ・CPを満たす敵機甲は全く影響を受けない可能性あり。
- ・各機甲は、そのエリアの歩兵にCPを割当てる前に戦闘結果から最大2CPまで適用。

■■

■ Addenda as of Nov. 10, 2014: 訂正済。

■ #xxx: CONSIMWORLD Forumの明確化スレッドナンバー。

#### ■ 略語一覧:

- #d6=サイコロ#個振り
- DRM=#d6へのサイコロ目修整
- AT=合計攻撃力
- DT=合計防御力
- CF=戦闘力
- Ph=フェイズ
- CP=損害ポイント

Pakfront/YSGA 2015年7月例会配布用	
入手	03, VI, 2015
脱稿	16, VI, 2015
改訂	17, VI, 2015
抄訳	パック1号

## 移動コスト (12.2)

### コスト 移動のタイプ

1MP	道路境界線や道路連結で、空エリアへ進入。
2MP	道路境界線や道路連結で、敵ユニットがいるエリアに隣接する空エリアへ進入。
3MP	道路境界線や道路連結で、敵ユニットがいるエリアへ夜間に進入。
4MP	道路境界線や道路連結で、敵ユニットがいるエリアへ昼間に進入。
全 MP	非道路境界線や非道路連結で、エリア(敵ユニット占拠でも不在でも)へ進入。エリアやゾーンから他のゾーンへでも。

### ゾーンの特別移動：

ゾーンで移動を開始し、空かフリーのゾーンへ直接移動したユニットは、続いて下記のうち1つを実行可：

- ・連結する空かフリーの追加1ゾーンへ。または、
- ・敵占拠エリア(拮抗でも非拮抗でも)に隣接しない空かフリーのエリアへ道路連結を用いて進入。

	道路境界線		道路連結
	非道路境界線		非道路連結

## プレー手順 (7.0)

- ・増援 Ph(10.0)  
再編成ユニットセグメント(10.2)。  
無作為増援セグメント(10.3)。  
通常増援セグメント(10.4)。
- ・移動/射撃 Ph(11.0~14.0)
- ・近接戦闘 Ph(16.0)
- ・終了 Ph(18.0)

## 廃墟の発生 (15.1)

- ・直接射撃：ATがDTより6以上大。
- ・砲爆撃：ATがDTより4以上大。

## スーカの盤外移動妨害 (10.5)

1d6	結果
1~4	影響なし。
5、6	1d6し、その数の非砲兵ユニットが本ターンに登場。部隊の残りは次ターンに登場(再度遅延なし)。

### エリア/ゾーンのタイプ例

-  平地
-  森林
-  市街地

### パルチザン攻撃 (5.3)

1d6	結果
1~3	影響なし。
4、5	投入済になる。
6	除去。

## 無作為増援 (10.3)

	ターン						
2d6	1	2	3	4	5	6	7-9
3以下	U	U	U	U	U	U	U
4-5	J	U	U	U	U	U	U
6	J	J	J	J	J	J	J
7	本ターンには無作為増援なし。						
8	A	A	A	A	A	K	K
9	A	A	A	A	K	K	K
10	A	A	A	K	K	K	A
11+	A	A	K	K	A	A	A

### DRM 事由

- +1 ソ連軍が戦術的優位を保有。
- 1 独軍が戦術的優位を保有。
- +/-2 戦術的優位を使用した側に有利に。

### 選択

**U** 独軍はUユニットを5個迄選択。無作為増援決定直後に、Uの代わりにJ結果を選択可。

**J** 独軍はJの全3ユニット得る。既に得ているとU結果とみなす。

**A** ソ連軍はT-34(5戦闘力)1個か、T-26(3戦闘力)3個までを選択。第3ターン以降は無作為増援決定直後にA結果をK結果に変更可。

**K** ソ連軍はKユニットを全て得る。

### 配置

**U** 増援は支配や敵ユニットの存在に無関係にゾーンDに配置。「浸透」に優位使用可。

**J** ゾーンEか任意の市街地エリアに配置(占拠制限適用)。

**A** ソ連軍選択増援はD以外の任意の支配下ゾーンに配置。拮抗でもよい。

同上。

## 退却優先順位表 (13.4)

退却は繋がる(共通の境界線や連結で)エリアやゾーンへ常に行うこと。

### エリアにいるユニット：

- フリーのエリアかゾーン。
- 隣接する敵支配下エリア数が最も少ない、空のエリア。または、自軍支配下の空ゾーン(拮抗であっても敵支配下ゾーンへは絶対に不可)。
- 隣接する敵支配下エリア数が最も少ない、自軍支配下の拮抗エリア。
- 隣接する敵支配下エリア数が最も少ない、敵軍支配下の拮抗エリア。

### ゾーンにいるユニット：

- フリーのエリアかゾーンへ。
  - 自軍支配下の拮抗のエリアかゾーンへ。
- 備考：**拮抗であっても、敵軍支配下ゾーンへは不可。

退却できないユニットは除去され、「全滅ユニット 未再編成」ボックスに配置。

# CIRCLE OF FIRE

- The Siege of Cholm, 1942 -

## 戦術的優位性の使用 (8.1)

<b>行動</b> 無作為増援 DRM 修整	<b>細則</b> 無作為増援判定 (10.3) 前に、保有側は追加 2DRM (独軍-2、ソ連軍+2) のための使用を宣言可。
<b>夜間ターンの宣言</b>	自軍インパルスに、夜間ターンの宣言可 (12.0)。
<b>徹底抗戦マーカーの配置 (独軍のみ)</b>	自軍インパルスに、独軍司令部がない独軍占拠エリアに配置可。直接射撃や近接戦闘で独軍に利点あり。ただしそのエリアに司令部があるとマーカーの利点無視。ソ連軍支配下になったエリアのマーカーは取除。各ターンに 1 マーカーのみ使用可能で、終了 Ph に取除。 <b>デザインノート</b> ：徹底抗戦はかなり小規模の独軍兵士による人知を超えた防衛効果を表す。
<b>兵站終了阻止 (ソ連軍のみ)</b>	移動/射撃 Ph に、Ph 終了となる兵站 1d6 の影響 (17.0) を打消し可。
<b>ソ連軍戦線の浸透 (独軍のみ)</b>	「U」無作為増援を得ると直ちに、Cholm が包囲下 (19.2.1c) ならば、第 8 ターンより前に 1 回のみ宣言可。登場ユニット選択後に 1d6。結果が 1~4=1 ユニット、5=2 ユニット、6=3 ユニットまでの選択した歩兵を代わりにエリア 31 に配置 (占拠制限内で)。 <b>デザインノート</b> ：包囲下 Cholm の救援縦隊 Uckermann 集団は、一部はソ連軍戦線を通したが、縦隊自体はこの時点では包囲を破り、包囲下の都市への回廊を維持するには戦力不足であった。
<b>再配置</b>	終了 Ph に、全てのエリアの自軍全ユニットを 1 エリア移動可。同一エリアのユニット群は同一地点へ移動する必要はない。敵支配下、または敵占拠エリアへは不可。拮抗エリアのユニットは他の拮抗エリアへは不可。

## 直接射撃 (13.0)

**攻撃側** AT=2d6+下記修整。

### DRM 事由

- +? 主導攻撃ユニットの戦闘力。
- +1 主導ユニット以外の射撃追加ユニット毎 (+3 まで)。
- +1 射撃 3 ユニット以上が同一所属 (色で識別)。
- +1 (独軍のみ) Scherer 司令部がエリアにいる。
- +1 (独軍のみ) 攻撃を受けるエリアに徹底抗戦マーカーあり。Scherer 司令部はいないこと。

**防御側** DT=2d6+下記修整。

### DRM 事由

- +? 主導防御ユニットの戦闘力。
- +1 防御側がいるエリアが平地。
- +2 防御側がいるエリア/ゾーンが森林。
- +3 防御側がいるエリアが市街地。
- +1 現在は夜間インパルス。
- +1 (独軍のみ) Scherer 司令部が防御エリアにいる。
- +1 (独軍のみ) 徹底抗戦マーカーと Scherer 司令部が防御エリアにいない。
- +1 エリアに廃墟マーカーあり。
- +2 エリアに重廃墟マーカーあり。

**結果** (AT マイナス DT)

- ≤0 失敗：効果なし。
- >0 差が防御側に適用する損害ポイント。

**損害ポイント (13.3)** 全 CP は可及的に適用のこと。

- 1CP 退却する各防御ユニット (13.4)。
- 2CP 歩兵ユニット除去毎 (#157: 未投入でも投入済でも)。
- 4CP 機甲ユニット除去毎。

**備考**：機甲の 2CP 吸収能力 (選択 21.3)

## 砲爆撃 (14.0)

**攻撃側** AT=2d6+砲爆撃ユニットの戦闘力。

**防御側** DT=2d6+下記修整。

### DRM 事由

- +? 主導防御ユニットの戦闘力。
- +1 エリアが平地。
- +2 エリア/ゾーンが森林。
- +3 エリアが市街地。
- +1 エリアに廃墟マーカーあり。
- +2 エリアに重廃墟マーカーあり。

### 結果と損害ポイント

両者は直接射撃表に従い決定。

**備考**：スツーカーはゾーンを攻撃できる唯一の砲兵タイプユニット。

## 近接戦闘 (16.0)

**1d6 結果**

- 1-4 影響なし。
- 5 相手側ユニット退却。
- 6 相手側ユニット除去。

**DRM 事由**

- +1 敵に組合せた最初のユニットを越える追加ユニット毎。
- +1 (独軍のみ) 司令部が徹底抗戦マーカーがエリアにある。
- +1 独軍工兵がソ連軍機甲を攻撃。