

# OPERATION SPARK! (COA)

簡易訳 訳者ペンネーム ストレートフラッシュ

## 目次

3.0 マーカーとユニットの見方	11.41 突撃マーカー設置の制約	13.10.1 目標ヘクスと適格な目標の選択
3.1 マーカー	11.42 突撃可能ユニット	13.10.2 射撃ユニット選択
3.2 ユニットカウンターについて	11.5 架橋	13.10.3 ユニット射撃力
3.21 戦闘力	11.51 架橋手順	13.10.4 結集射撃力と最初の戦闘コラム
3.22 移動タイプ	11.52 橋マーカー	13.10.5 戦闘コラムシフト修正
5.0 プレイの手順(概略)	11.6 橋の破壊	13.10.6 戦闘解決
7.0 天候決定フェイズ	11.7 増援・後退ユニット	13.10.7 戦闘結果
8.0 航空戦力決定フェイズ	11.71 増援登場エリア	13.10.8 ステップロス
9.2 いつ先制権は決定されるか	11.72 増援の陣形	13.10.9 射撃戦闘による士気チェック
9.3 先制の決定	11.73 増援の遅延	13.10.10 活動抑制と混乱
9.31 突撃の宣言	11.74 後退ユニットの再登場	13.11 突撃戦闘
9.32 新規編成先制特典決定	12.0 観測	13.11.1 新規編成特典修正
9.33 突撃の通告	12.01 観測ルールの概略	13.11.2 最初の突撃士気決定
9.34 先制プレイヤー決定	12.02 観測距離	13.11.3 修正突撃士気決定
9.35 新規編成状態修正	12.03 視認線	13.11.4 突撃解決
9.36 突撃をするにあたっての必要条件と選択枝	12.04 秘匿地形と塹壕	13.11.5 攻撃側突撃後前進
9.4 先制権へのチャレンジ	13.0 戦闘フェイズ	13.12 後退と撤退
10.0 コマンド決定	13.1 戦闘の手順	13.12.1 後退/撤退優先順位
10.1 ドイツ側コマンド	13.22 空襲が割り当てられた時	13.12.2 後退の要件
10.11 HQ 状態決定	13.23 航空観測	13.13 突撃後射撃戦闘
10.12 ユニットコマンド状態決定	13.24 航空ポイント宣言	13.13.1 目標適格
10.13 HQ 除去の効果	13.25 対空セグメント	13.13.2 突撃後射撃解決
10.21 ソ連側部隊統合	13.26 空襲解決	14.0 回復フェイズ
10.22 部隊統合の移動における効果	13.3 応戦射撃	15.0 夜間期後
10.23 部隊統合の例外	13.31 応戦射撃の制約	15.1 補給フェイズ
10.3 コマンド外となった場合の効果	13.32 応戦射撃の適格な目標	15.11 補給源
11.0 移動	13.33 応戦射撃解決	15.12 補給線
11.1 移動ルールの概略	13.4 突撃ヘクスの宣言	15.13 補給手順
11.11 移動タイプ	13.41 突撃に関与したユニットの射撃の制約	15.14 補給の効果
11.12 移動許容量	13.42 突撃に関与したことの定義	15.15 砲兵の補給
11.13 ユニットの状態による効果	13.5 夜間突撃奇襲決定	15.2 ソヴィエト側装甲部隊補充
11.14 移動における地形効果	13.6 砲撃	15.3 橋の修理・架橋完了フェイズ
11.15 ユニットタイプの移動に対する効果(塹壕)	13.61 砲撃の手順	15.4 ゲームターンマーカー進行
11.16 自動車化歩兵・工兵の移動	13.62 砲撃後攻撃側前進	16.0 特別ユニット
11.17 最低限可能な移動	13.63 砲撃にともなう突撃の中止	16.1 ソヴィエト装甲スキー
11.18 鉄道移動	13.7 防御側・攻撃側撤退	16.2 ソヴィエト親衛地雷工兵大隊・特別工兵旅団
11.2 スタッキング	13.71 防御側撤退	16.3 ソヴィエト観測気球
11.21 ソ連側スタック制限	13.72 攻撃側撤退	16.4 ドイツ観測大隊
11.22 スタックとしての移動	13.73 撤退後の射撃適格性	16.5 「赤軍親衛旗」バルチック艦隊砲
11.23 他のユニットを通りぬけること	13.8 射撃セグメント	16.6 ドイツ快速大隊
11.24 超過スタック	13.81 防御側射撃セグメント	16.7 ソヴィエト対空ユニット
11.31 支配地域(ZOC)	13.82 攻撃側射撃セグメント	16.8 ドイツ 240mm 列車砲兵隊
11.32 ZOC の効果	13.83 支援射撃	17.0 シナリオ
11.33 ZOC 射撃	13.9 火器・砲兵ユニット	17.1 初期配置
11.34 ZOC 射撃手順	13.91 砲兵の射撃の種類	17.2 勝利条件
11.35 ZOC 射撃の制約	13.92 間接射撃と観測	18.0 選択ルール
11.4 突撃マーカー設置	13.93 砲兵射撃の制約の概要	
	13.94 攻撃側砲兵射撃	
	13.95 防御側砲兵射撃	
	13.96 砲の補給	
	13.10 射撃戦闘手順	

# OPERATION SPARK! (COA)

簡易訳 訳者ペンネーム ストレートフラッシュ

## ルール本文

### 3.0 マーカーとユニットの見方

#### 3.1 マーカー

ユニットのコンディション(活動抑制、混乱)、隊形(縦隊、展開)、補給(孤立、補給切れ)、を表す。その他、突撃マーカー(敵占領ヘクスへの突撃表示)、橋梁マーカー(ソ連プレイヤー(=P)が架けたヘクスサイド)が、ある。

#### 3.2 ユニットカウンターについて

ユニットシンボルは、規模(連隊、大隊)、移動タイプ(トラック、徒歩、鉄道、スキー)、目標タイプ(非装甲、人員、重火器)、突撃可能性(可能、不可能)、特殊性能(橋梁破壊能力)を表す。

#### 3.21 戦闘力

ユニットシンボルの左は士気値、下部の最初の番号は、戦力値=直接通常火力

砲兵ユニットなら、間接通常火力

括弧入りなら、突撃不可能性、

次の番号は、対戦車火力(AT 火力)

3番目の番号は、直接射程距離(目標ヘクス含みカウントする)

砲兵ユニットなら、間接射程距離

括弧入りなら、直接射程距離は表示値で、その AT 射程は 1 ヘクス

射程に係わらず AT 火力所有砲兵の AT 射程は 1 ヘクス

ユニットに射程距離値がなければ、その直接射程は 1 ヘクス、その AT 射程は 1 ヘクス以下(もしそれに AT 能力があるならば)で、突撃時か被突撃時にのみ AT 火力使用可

#### 3.22 移動タイプ

移動タイプは主に 4 つある。(装輪、装軌、スキー、徒歩)

・装輪ユニット(ユニットシンボルの上か下に車輪シンボル)

ソ連観測気球は、装輪ユニット

・装軌ユニット

AFV(装甲戦闘車両)の全ては装軌(例外:ソ連装甲スキーはスキー)

・スキーユニット(スキーシンボル)

・徒歩ユニット

その他、

ドイツ列車砲ユニット(鉄道移動)

ドイツ固定対空砲ユニット(移動せず)

がある。

装輪、装軌ユニットは、補給の観点からは「機械化」ユニットと考慮される。

### 5.0 プレイの手順(概略)

(ターン>期(>インパルス)>フェイズ>セグメント)

(両プレイヤー:先制 P.+第二 P.)

I. 午前期への準備期

A. 天候決定フェイズ

B. 航空戦力決定フェイズ

C. 先制権決定フェイズ

II. 午前期

A. 午前先制インパルス

1. コマンド決定

2. 移動(12 移動ポイント(=MP)(小休、止ターンの中は移動は制限))

3. 新規隊形修正(小休止ターンは除く)

4. 戦闘フェイズ(小休止ターンは除く)

a. 空襲割り当て決定

b. 空襲解決

c. 対砲兵射撃

d. 突撃ヘクス割り当て(次の突撃ヘクス割り当て前に、全ての突撃射撃・割り当てられた突撃ヘクスへの突撃を解決する)

e. 奇襲決定(夜間期のみ)

f. 砲撃

g. 射撃戦闘

・第 1 防御側撤退

・第 1 防御射撃セグメント

・攻撃側撤退/自発的突撃終了

・第 1 攻撃側射撃セグメント

・第 2 防御側射撃セグメント

・第 2 攻撃側射撃セグメント

・第 2 防御側撤退

h. 突撃戦闘

・コマンド決定

・新規隊形修正

・突撃士気決定

・突撃解決

・突撃前後進

5. 突撃後射撃(全突撃解決後)(小休止ターンは除く)

6. 先制権へのチャレンジ(小休止ターンは除く)

7. 第二プレイヤー先制チャレンジ後空襲(成功した先制チャレンジが無い場合)

(小休止ターンは除く)

B. 午前限定インパルス

1. コマンド決定

2. 移動(8MP)(小休止ターンは除く)

3. 新規隊形修正(小休止ターンは除く)

4. 戦闘(小休止ターンは除く)

C. 回復フェイズ

III. 午後期

A. 航空戦力決定フェイズ(小休止ターンは除く)

B. 先制プレイヤーが 2 つ午前インパルスを持つ場合、第二プレイヤーはここで先制インパルス(12MP)を受領する。両プレイヤーが 1 つづつ午前インパルスを持つ場合・両プレイヤーは、限定インパルス(8MP)を受領し、先制プレイヤーが先に移動する。

C. 先制プレイヤー午後期後空襲(先制プレイヤーが午後インパルスを受領していない場合)

D. 回復フェイズ

IV. 夜間期

A. 先制決定フェイズ(小休止ターンは除く)

B. 第 1 夜間期限定インパルス

1. コマンド決定

2. 移動(8MP)(小休止ターンの中は移動は制限される)

3. 戦闘(小休止ターンは除く)

C. 第 2 夜間期限定インパルス(上記セクション B と同様)

D. 回復フェイズ

E. 夜間期後フェイズ

1. 補給決定フェイズ

2. ソ連装甲部隊補充

3. 橋梁建設完成フェイズ

4. ゲームターンマーカー進行

ゲームは 1 月 12 日の午前への準備ターンから開始し、1 月 19 日夜間期第 2 インパルスの完了により終了する。

### 7.0 天候決定フェイズ

天候は、空襲と長距離射撃と観測に影響する。ゲーム開始前に、天候選択方法(歴史上の天候に沿うか、偶発決定に沿うか)を決定する。

1) 歴史上の天候を選択した場合

ターン記録欄を読み、天候効果表(WET)を参照する。

一九四三年一月十二日列寧格勒解圍解放電光石火作戦

OPERATION SPARK!

2)偶発決定に沿う方法を選択した場合  
各ターン開始時にソ連側が賽をふり、偶発決定天候表(RWT)に沿って天候を決定し、そのターン中適用される。WETを参照する。

#### RWT

賽の目:天候状態

1:晴れ

2:晴れ

3:曇り

4:曇り

5:曇り

6:激しい曇天

7:激しい曇天

8:雪

9:雪

10:霧

#### WET

天候状態:効果

晴れ:効果なし

曇り:両プレイヤーの利用可能な航空値を20%削減(端数切り捨て)

激しい曇天1利用可能航空値50%削減(端数切り捨て)

雪:利用可能航空値80%削減(端数切り捨て)、観測可能距離は2ヘクスに

霧:利用可能航空値なし、

全個別ユニット射撃力半減(端数は切り捨てるが、0以下にはならない)、

観測距離は1ヘクスに、道路外移動コストは倍(ユニットの隊形に係わらず)

#### 8.0 航空戦力決定フェイズ

午前期の前と午後期の前に行く。

両プレイヤーが、それぞれ賽をふる

→ソ連側賽の目3倍、ドイツ側賽の目1/2倍(→各自の得られる航空戦力値)

→天候状態により修正される

→現行期中の空襲に使える航空戦力値

#### 9.2 いつ先制権は決定されるか(午前期前・先制権挑戦・夜間期開始時・1月12日)

先制権は、

1)午前期前(必ず)、

2)午前先制インパルス後の先制権へのチャレンジ中の再決定(可能性)、

3)夜間期開始時の再決定(必ず)(小休止期を除く)、

において決定される。

小休止ターンでないのならば、成功した先制権へのチャレンジ(上記2))の有無に関わらず、1)で先制権を得た側が、日中期(=午前期十午後期)での先制プレイヤーとなる。

小休止期でないのならば、3)において先制

プレイヤーが代わることがある。

小休止ターンならば、1)において先制権を得た側が、そのゲームターン中の先制プレイヤーとなる。

ソ連側は、1月12日午前期先制決定フェイズにおいて自動的に先制権を得、午前先制インパルス中は、任意に行いたい回数の突撃をかけることができる。

#### 9.3 先制の決定

##### 9.31 突撃の宣言(夜間突撃制約事項)

先制決定フェイズか、先制権へのチャレンジの開始時において、両Pは、もし自軍側が先制権を得たら次に来るインパルスで自軍ユニットが突撃しようと思っている敵占領ヘクス(複数含む)数を秘密のうちに書きとめる。先制権を得た側は、必ず宣言ヘクスに突撃しなくてはならない。敵占領ヘクスに突撃するユニットは、そのヘクスを指す突撃マーカーを受け取る。ユニットは、マーカーを受領していれば良く、その後起こった敵の射撃を原因として突撃戦闘に参加できなくなったとしても、先制を決定するという観点からの突撃ユニット数に計上される。

突撃宣言の制約事項:

日中期は両軍側とも、自軍ユニットがかげられる数だけ宣言できるが、夜間は、突撃インパルス数と突撃目標ヘクス数に制限がある。

ソ連:2夜間インパルスのみ突撃可、各突撃インパルスでは3目標ヘクスまで

ドイツ:1夜間インパルスのみ突撃可、各突撃インパルスでは2目標ヘクスまで

可  
夜間突撃をしようとするPは、例えば1つ以上の突撃を宣言する事によって夜間期先制決定フェイズにおいて、少なくとも先制権を得ようとしなくてはならない。

##### 9.32 新規編成先制特典決定(先制権得たら突撃参加する新規部隊・1月12日不適用)

新規編成先制特典は、もし自軍側が先制権を得たら次のインパルスで突撃に使おうとする新規編成体の数と合致する。

特典を決定する手順:

1)各Pは、自軍側が先制権を得た場合の次インパルスでの突撃ユニットを決める。

2)突撃ユニットが、どの旅団・師団に所属するか決める。

3)自軍の勤務当番表(Roster Sheet)から、編成が新規か否か決める。

新規旅団・師団とは、突撃マーカーが置かれたか、突撃戦闘に参加したことがある部下ユニットを持ったことがないものをいい、(非新規編成は、当番表に印をつけるべき)その

部下ユニットのどれかに突撃マーカーが置かれたり、どれかが射撃戦闘ではなく突撃戦闘により戦闘解決ヘクスを占領したら、突撃に参加したと見なす。

4)各Pは当番表の中で、自軍側が先制権を得たならば突撃に参加する新規旅団・師団の横にとりあえず一時的な印をつけておき、その後新規編成先制特典を書きとめる。新規編成体1つ毎に特典は1つ増す。この特典は1月12日ターンには適用されない。

##### 9.33 突撃の通告(小休止ターン・期の決定・効果)

各Pは、もし自軍側が先制権を得たら次のインパルスで突撃する敵占領ヘクスの数を、新規編成先制特典と共に、互いに通告する。

小休止ターンの決定:

1ターンに渡る小休止が宣言されたら、午前期先制決定フェイズにおいて、両P、ともに一切の突撃を宣言できない。

午前先制決定フェイズ中に小休止が宣言されたら、午前・午後・夜間期が各期2つの限定インパルスにより構成される。

各小休止期において、先制Pが第一限定インパルスを得、その後第二Pが第二限定インパルスを得る。

1ターンに渡る小休止であれば、先制権チャレンジと、夜間期開始時の先制の最決定はない。

小休止期の決定:

夜間期先制決定フェイズにおいて、両Pのいずれもが、第一夜間期限定インパルスで1つのヘクスへの突撃も宣言しなかったら、その夜間期は小休止となる。

夜間期は、日中期が小休止でなかったときでもなることがある。

小休止夜間期において、先制Pが第一限定インパルスを得、第二Pが第二限定インパルスを得る。先制チャレンジの結果は、小休止になり得ない。

小休止の効果:

小休止の間、ユニットは敵支配地域(=EZOC)に入れず、突撃マーカーを置かず、直接・間接射撃を行えず、空襲をかけられない。

##### 9.34 先制プレイヤー決定

決定手順:

1)現行ターンや現行期が小休止でなければ、各Pは、十面体の賽をふる。

2)出た目に、自己の新規編成先制特典の数と共に、行くと宣言した突撃の数を加算する。

3)修正後の数の多い方が先制権を得、先制Pとなり、他方が第二Pとなる。

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

修正後の数が同じ→宣言突撃数と特典数を変えずに賽の目を、結果が出るまで振り直す。

夜間期先制決定フェイズ中に・片方の P. のみが 1 つ以上の突撃を宣言したら、その P. が自動的に夜間期の先制 P. となる。

現行ターン・期が小休止なら、ただ単に十面体の賽を結果が出るまでふる。

### 9.35 新規編成状態修正

先制 P. は、新規編成先制特典決定においてつけた印にもとづき、ロスターシート(勤務当番表)の中の、次のインパルスで突撃マーカーが置かれるだろう部下ユニット一つ以上持つ旅団・師団の隣に、印をつける。第二 P. は、自己のシートの新規編成先制特典決定においてつけた印を消す。

### 9.36 突撃をするにあたっての必要条件と選択枝(直後に宣言以上の突撃)

現行期が小休止期でなければ、先制権を得たか、先制権へのチャレンジに成功した P. は、先制決定フェイズか先制権へのチャレンジにおいて述べた突撃数と次のインパルスにおける突撃目標ヘクスの数が同数かそれ以上の数になるように、突撃マーカーを置かなければならない。この必要条件は、先制決定フェイズか、先制権へのチャレンジの直後のインパルスにおいてのみ要求される。

### 9.4 先制権へのチャレンジ

午前先制インパルスの後、第二 P. は、午前限定インパルスに先制権へのチャレンジをする旨を通告することができる。先制権へのチャレンジが起きると、両 P. は、先制決定手順に沿って決定をする。但し、

- ・先制 P. の先制決定の賽の目に 11 修正し、
- ・第二 P. は、最低でも 1 つの突撃を宣言して決定しなくてはならない。どちらの P. であっても、チャレンジに成功した側が午前限定インパルスを得る。第二 P. が成功すると、先制権は得るが、先制 P. になるわけではない。先制権へのチャレンジ成功者は、先制チャレンジで宣言したヘクス数だけ午前インパルスにおいて攻撃をかけなければならない。先制権へのチャレンジが起きなければ、先制 P. は、午前限定インパルスにおいて突撃を要求されることはないが、自己が望むだけのヘクス数の突撃をかけることができる。

### 10.0 コマンド決定

ユニットのコマンド状態は、ユニットの MP に影響を与えるので、先制 P. は、移動させ

る前に全部のユニットのコマンド状態を決定しなければならない。コマンド状態は、突撃士気に影響を与えるので、両 P. は、突撃戦闘前に、突撃戦闘させる各自のユニットのコマンド状態を決定しなければならない。ユニットは、コマンド下か、コマンド外か、の状態にある。コマンド外にある場合の効果は両軍ともに同じだが、ドイツ側とソ連側では異なったコマンドルールが適用される。

### 10.1 ドイツ側コマンド

ドイツ側コマンドルールは、指令部(=HQ)の使い方に集中して規定されている。

### 10.11HQ 状態決定

コマンド決定の間は、ドイツ側 P. は、もしあるのなら、自己の HQ のうちどれが混乱しているか確認する。混乱 HQ は、ユニットをコマンド下にすることができない。

### 10.12 ユニットコマンド状態決定

コマンド下にあるためには、HQ を除くすべてのユニットは、友重 HQ までのコマンドライン(8ヘクス以下)が引けなくてはならない。コマンドラインは、敵ユニット、EZOC、侵入禁止地形・ヘクスサイドを通せる。

### 10.13HQ 除去の効果

もしドイツ HQ が除去されると、それに所属するユニットはすべて即時に活動抑制状態になる。すなわち、通常ユニットは、活動抑制マーカーを受け、既に活動抑制状態にあるユニットは、混乱マーカーを受け、混乱状態ユニットはなんらそれ以上影響を受けない。

しかしながら、これらのユニットは、回復フェイズ中に所定の範囲内で回復可能。

### 10.21 ソ連側部隊統合

ソ連側には HQ はない。ソ連側ユニットは、自己が所属する連隊・師団の他のすべてのユニットから 4ヘクス(対象ユニットを入れ、他のユニットを入れずに距離を計上する)以上離れたらコマンド外となる。連隊・師団の 1 ユニットがコマンド外になっても、全ユニットがそうなる訳ではない。ユニットがコマンド下にあるか否かは、互いに 4ヘクス内にある集団を確認し同一編成部隊中の最大集団がコマンド下にあるとする。同一規模の集団が複数確認される場合は、

ソ連 P. は、どの集団がコマンド下にあるかを選択する。第 16 要塞地域のユニットは、このルールの適用にあたっては、師団として

扱う。

### 10.22 部隊統合の移動における効果

ソ連 P. は、所属する連隊・師団の他のどのユニットからも 4ヘクス離れているユニットを自発的に動かせない。ソ連 P. は、あるヘクスが、ある部隊とは所属の異なるユニット(複数)に挟まれていたら、そのヘクスへは、自発的には、その、ある部隊に所属しているユニットを置けない。それゆえ、異なる部隊に所属するユニットを、前線を作るために散在させられない。上記のルールは、撤退、後退時に破られ得るが、可能ならソ連側の次のインパルス中に撤退・後退したユニットは、ルールに沿うよう修正するための移動をしなくてはならない。また、他の解決法がない特別な危機的状況が発生していれば破られ得る。そのような状況か否かは、例えば、簡単な説明によりドイツ P. の了承を得られる状況であるかによる。

### 10.23 部隊統合の例外

部隊統合のルールは、火器、工兵、架橋、独立大隊のユニットには適用されない。ソ連側の、なんらかの AFV を含む独立大隊は、旅団の一部ではない。コマンド外マーカーは、黄・赤地に数字があるが、この数字はルール上の意味はない。

### 10.3 コマンド外となった場合の効果

コマンド外となったユニットにはコマンド外マーカーが置かれる。

以下の罰則が課される。

- 1)コマンド外ユニットは、その MP が半減する。
- 2)コマンド外ユニットは、友軍間接射撃の着弾観測、架橋、橋の破壊はできない。
- 3)P. の突撃参加全ユニットがコマンド外なら、突撃士気は最低効力士気となる。例外:突撃参加全ユニットが同一の連隊・師団に所属するか、全ユニットが独立部隊の場合、突撃士気は最高修正士気となる。この場合、修正士気はユニット表示士気から状態による修正値を引いたものとなる。
- 4)コマンド外にある先制側ユニットが突撃戦闘に参加し、防御側ユニットが後退したり除去された場合、1ヘクスしか前進できない。

### 11.0 移動

先制 P. のみが、1 つのインパルス中の移動の部分において移動可能

「移動」の間、先制 P. のユニットは、移動、隊形変換、ZOC 射撃の目標となること、架橋、橋の破壊、突撃の宣言ができる。

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

移動可能なユニットは、盤上のユニット、増援ユニット、前のインパルスで盤上から後退したユニットである。

ユニットの移動能力は、インパルスの種類(先制・限定、小休止か否か)、隊形、ユニットの移動タイプ、コマンド状態・状態(活動抑制・混乱)、隊形、補給、ユニットが持つ特種能力に影響される。「ユニット」は、スタック内のすべてのユニットを指し、「スタック」・「ユニットのスタック」は、1つのヘクスを占有するすべてのユニットを指す語である。

#### 11.1 移動ルールの概略(省略)

ユニットは、新たなヘクスに入るとき、隊形変換・架橋・橋の破壊をするとき、突撃マーカーを置くときに移動力(=MP)を消費する。

#### 11.11 移動タイプ

移動タイプには、装輪、装軌、スキー、徒歩の4つがある。ソ連観測気球隊は、装輪ユニットソ連装甲スキー(スキーユニット)以外のAFV(戦車のシルエット)は装軌ユニット装輪、装軌、スキー以外のユニットは徒歩ユニット(馬匹ユニットも徒歩)

これらに対する例外として・以下の2つがある。

ドイツ列車砲ユニットは鉄道のみで移動ドイツ617同定対空砲大隊(ユニットシンボル下に水平線)は移動不可

道路を含むある地形を移動するとき、道路の移動コストと、その地形の移動コストどちらを支払うかは、ユニットの隊形(縦隊、展開)による。

移動タイプによっては・入れない地形や越せない地形ヘクスサイドがある。

移動タイプの効果と地形の効果は、地形効果表を参照する。

#### 11.12 移動許容量

各ユニットは、先制インパルスでは12MP、限定インパルスでは8MPで開始。移動不可の固定対空砲大隊は塹壕ヘクスに置かれたら常に塹壕を占領していると見なす。

#### 11.13 ユニットの状態による効果

ユニットの状態には4つある。

- 1)コマンド(コマンド内・コマンド外)
- 2)コンディション(活動抑制・混乱・通常)
- 3)隊形(縦隊・展開、搭乗・非搭乗)

#### 4)補給(非補給・通常)

ごれらは、移動・射撃戦闘・突撃に影響を与える。各ルール参照。

コマンド、コンディション、補給状態:補給切れの機械化ユニット、コマンド外、混乱したユニットはMP半減(端数切捨て)上記3つの要件は累積適用される。

活動抑制ユニットは、他の全ての移動力修正を適用後、さらにMP-2  
混乱ユニットはEZOCに入れない。

隊形:

ユニットは、通常であれば、戦闘のために展開しているとみなされる。

敵ユニットに隣接するユニットが隊形変換をするとZOC射撃を開始させてしまう。

縦隊に変換するには、移動において道路ヘクス上にあり、通常必要な移動コストを支払わねばならない。

縦隊は、縦隊マーカーを受ける。

縦隊は道路のない地形を通常通り移動でき、通常必要な地形コストを支払う

縦隊マーカーを外して縦隊を解くには、占有ヘクスの地形・自己の移動タイプに沿う展開(=通常)MPコストを支払わなければならない。

例:林ヘクスの中の道路上にいる装輪ユニットは、当ヘクスでの展開には5MP必要

縦隊の効果:

1)道路の効用を得たり、橋ヘクスサイドを越せるようになる(展開部隊には不可能)

2)占有するヘクスの地形からはなんら追加的な有利な効用を受けることはない。

3)塹壕ヘクスには入れるが、塹壕自体には入れない

4)他の縦隊とスタックしたり、他の縦隊のいる場所を通り抜けできない。

例外:鉄道移動中の縦隊と、鉄道ヘクス上にいる縦隊とは相互に通り返しあえる

5)全種類の射撃において射撃力半減、縦隊火器ユニット射撃不可

6)射撃を受けるとCRT上の適切な結果位置から+2コラムシフトした結果を被る

7)突撃もでき、突撃を防御もできるが、突撃士気が-2修正される

8)参加した突撃戦闘の解決後で、全ての後退と前進後、自動的に展開される。このとき、展開MPコストは必要ないが、現在占有中のヘクス地形が許さなければ展開不可能。

#### 11.14 移動における地形効果(地形効果表の見方)

地形効果表において、ユニットの移動タイプおよび隊形と、地形・ヘクスサイド」地形とを、交差させて参照する。

#### 11.15 ユニットタイプの移動に対する効果(塹壕)

AFVは塹壕ヘクスには入ることができるが、塹壕自体には入れない

ドイツ列車砲、ソ連観測気球隊以外の非装甲ユニットは塹壕に入ることができる

非装甲ユニットが塹壕ヘクスを占有していたら、ユニットの被観測時点で所有P.は塹壕自体を占有しているか否か宣言せねばならず、その後は

射撃の対象となり、全種類の射撃ができ、塹壕固有のAT射撃力を使い、突撃の対象となる

塹壕に入ったユニットは、そのインパルス中は塹壕内にいなければならない。

#### 11.16 自動車化歩兵・工兵の移動

全ての自動車化歩兵と工兵は、いつでも非搭乗状態になって徒歩タイプの歩兵と同様に移動でき、また、装輪ユニットとして移動するために再搭乗できる。これらのユニットは搭乗・非搭乗するのに、なんら追加的なMPコストがかからない。

#### 11.17 最低限可能な移動(1ヘクス移動可・隊形変換不可)

移動においてユニットは、すべての隣接ヘクスが、敵ユニットに占有されていたり、侵入禁止地形であったり、通過禁止ヘクスサイドを通してのみ出ることができる場合であっても、最低限1ヘクスは移動可能である。各種MP修正を受け、ゼロMPとなったユニットでも1ヘクスは移動できる。ゼロMPとなったユニットが縦隊であれば、移動の間は展開できない。

#### 11.18 鉄道移動(増援、列車砲、鉄道乗車状態)

ドイツ側P.のみが鉄道移動でき、まだ盤上に入っていない増援と、列車砲のみが対象ムガ(Mga)を通るキーロフ鉄道線と、そのシヤビノ駅への支線のみが使用可能。上記指定路線以外の鉄道線は、道路移動の対象とはなるが、鉄道移動は不可。鉄道移動にMPの消費は必要なく、連続した鉄道ヘクス間を移動しなくてはならない。ドイツ列車砲のみが移動終了時に鉄道乗車状態にあることができる。

#### 11.2 スタッキング(12 現行戦力値)

P.は、1ヘクスに、ユニットの12 現行戦力値までユニットを重ねることが可能。ユニ

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

OPERATION SPARK!

ット下部の最初の数字が戦力値である。現行戦力値は、ステップロス値を総ステップ数で割り、ユニットの戦力値を掛けた値。ユニットのステップ数・ロス値はロスターシートに表示・記録される。

#### 11.21 ソ連側スタック制限(2 個師団)

ソ連 Pは、同一ヘクス内に 2 つの師団を重ねられない。

#### 11.22 スタックとしての移動

スタックとして移動する場合、ヘクス進入やヘクスサイド越しに要する MP は、スタック中最も MP を支払わねばならないユニットと同数の MP をスタック中の他の全てのユニットも、支払わねばならない。スタック中の 1 ユニットが、例えば、橋の破壊といった活動を行った場合、スタック中の他のユニットはその活動の MP コストを支払う必要がない。

#### 11.23 他のユニットを通りぬけること

展開ユニットは、移動終了時のみスタック制限が課され、他の友軍ユニットのいる場所を自由に通り抜けることができる。縦隊ユニットは、移動中のどの時点であっても、他の縦隊ユニットのいる場所を通り抜けることができず、他の縦隊ユニットとスタックできない。縦隊ユニットは、展開ユニットと列車砲ユニットに対しては、通りぬけ・スタック可能

#### 11.24 超過スタック(制限内ユニットの選抜、全ユニットが射撃対象)

ユニットは、自発的には、スタック制限に反して移動を終えられない。後退ユニットは、スタック制限に反しないヘクスまで後退し続けなければならない。

上記の場合で、敵ユニット・進入禁止地形により後退続行不可能→超過スタック発生超過スタックユニット所有者はできる限り早い機会に修正しなくてはならない。あるヘクスが超過スタックの場合、射撃セグメント中にヘクス内のユニットが最初に射撃をした時点で、スタック所有 Pが、スタック制限に沿う全てのユニットを選んで射撃をする。もしそのヘクスが突撃目標ヘクスとなればそれらのユニットは突撃に参加できる。超過スタックヘクス内の選ばれたユニット(複数含む)のみが、残りの戦闘フェイズに射撃をしたり突撃戦闘に参加したりできる。ユニットの現行戦力値は、分割使用不可超過スタックヘクス内の全ての非装甲ユニットは、通常の射撃の対象となり、ヘクス内

の全ての装甲ユニットは、AT 射撃の目標となり、ヘクス内の全てのユニットは、空襲の対象となる。

#### 11.31 支配地域(ZOC)(射撃可能=ZCO 伸長可能/但書、AT なし)

ZOC には、通常のもの、ATZOC との 2 つがある。通常 ZOC は非装甲ユニットのみに、ATZOC は AFV のみに作用する。

ユニットが、通常・AT といったなんらかの射撃を隣接ヘクスに行くことができるときに、その射撃タイプと同タイプの ZOC がそのヘクスに及ぶ。

但し、

・街・塹壕には及ばず、  
・霧の夜間であれば平地・河川・湖ヘクス以外には及ばない。

AT 射程距離が 1 ヘクス以下の AT 火力しか持っていないか、AT 射撃能力ないユニットは、塹壕固有の AT 火力を使えるようにならない限り、隣接ヘクスに ATZOC を及ぼすことはない。

#### 11.32 ZOC の効果(敵隣接ヘクス間移動自由、補給・鉄道・搭乗・VP)

ユニットは、移動して敵ユニットに隣接することも、ある敵隣接ヘクスから、同じ敵もしくは異なった敵がとなりを占めるほかのヘクスへと移動することもできる。敵 ZOC(=EZOC)にいるか、EZOC 内で隊形変換したユニットは、ZOC 射撃の対象となる。ZOC は、補給線を妨害し、ドイツ側鉄道移動・非搭乗状態の自動車化歩兵の再搭乗を制限し、勝利条件に影響する。

#### 11.33 ZOC 射撃(EZOC 内隊形変換→縦隊見做、街と塹壕は撃たれず)

ZOC 射撃は、移動中、防御側・攻撃側撤退、防御射撃セグメント中の射撃において行われる。相対する Pに、ZOC 射撃を起させる移動をしたユニットは、ZOC 射撃の「引き金を引かせた」ユニットと呼ばれる。ZOC 射撃は、ユニットが EZOC から移動して出ようとしたり、EZOC 内で隊形変換したら、いつでも引き金が引かれる。(EZOC 内で隊形変換しようとしたユニットは、その最初の隊形いかに係わらず、その ZOC 射撃中は、縦隊であると見なされる)ZOC 射撃は、ユニットが街・塹壕ヘクスから移動して出ようとしたり・街・塹壕ヘクス内で隊形変換しても、引き金が引かれることはない。ZOC 射撃の引き金を引かせたユニット(複数含む)だけが、ZOC 射撃により攻撃される。

#### 11.34 ZOC 射撃手順(通告・ZOC 種類・賽・構成・直接・迫撃・複数回・EZOC から移動を開始すると-1 シフト・非装甲ユニットは+2 シフト)

以下の手順に沿って、ZOC 射撃の効果を決定する。

##### 1)ZOC 射撃の予告

ユニットやスタックが、ZOC 射撃の引き金を引かせるような移動をした瞬間に、移動中の Pは、自己が敵 ZOC だと思ふ所を自己のユニット等が離れると通告する。移動中でない方の Pは、どんな種類の ZOC(通常と/または AT)が離脱されようとしているヘクスに及んでいるのかを通告し、ZOC 射撃するか否かも告げる。移動中の Pは、移動中のユニット等の横に、その残存 MP を示すために賽を置く。移動中の Pは、移動中のユニット等(複数含む)の構成(兵員・火器)を告げる。非装甲ユニットは通常 ZOC 射撃の、AFV は ATZOC 射撃の、非装甲ユニットと AFV の混成スタックは両種類の ZOC 射撃の引き金を引かせる。ZOC 射撃は、移動中のユニット(複数含む)が、空にしようとするヘクス(このヘクスは ZOC 目標ヘクスと呼ばれる)を離れる前に引き起こされる。

##### 2)ZOC 射撃適格性

ZOC 射撃が引き起こされたら、移動中でない方の Pのユニット(複数含む)(ZOC 目標ヘクスに非隣接ユニットも含む)のうちで、ZOC 射撃の引き金を引かせたユニット(複数含む)に対して直接射撃を行えるものは、ZOC 射撃を行える。さらに、間接射程距離内に ZOC 目標ヘクスを含む迫撃砲ユニットであればどれでも、ZOC 射撃の引き金を引かせた非装甲ユニット(複数含む)に対して間接射撃を行える。もし、通常 ZOC 射撃と ATZOC 射撃とが同時に引き起こされたら、ユニットは 2 つの射撃のうちどちらかを行えるのであって、両方可能なのではない。ユニットは、ZOC 目標ヘクスに対して ZOC 射撃を行う適格性を有しているうちは、ZOC 射撃が引き起こされるたびに ZOC 射撃が行える。

例:敵ユニットが友軍ユニットに隣接する移動を開始し、そして、その友軍ユニットに隣接する 6 ヘクスを通過して完全な円を描く様に移動し、そして、友軍ユニットはこれらのヘクス全てに ZOC を及ぼせるなら、それは 6 回射撃可能で、なおかつ次に来る戦闘フェイズにおいて防御射撃をも行える。

##### 3)ZOC 射撃解決

移動中でない方の Pは ZOC 目標ヘクス内の適格性を有するすべてのユニットが攻撃されるか、移動中でない方の Pが、もはやい

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

OPERATION SPARK!

かなる ZOC 射撃も行えないか、行う意思がなくなるときまでは、ZOC 目標ヘクス内の、適格性を有するそれぞれの目標ユニットに対する射撃を解決するために射撃戦闘手順を適用する。

#### 4)ZOC 射撃修正

離脱しようとする EZOC から移動を開始したユニットは-1 コラムシフトされるにも係わらず、EZOC を離脱する非装甲ユニットは、CRT 上で+2 コラムシフトされる。AFV に対して ZOC 射撃修正は絶対に適用されない。

#### 5)ZOC 射撃完結

周囲に ZOC 射撃の引き金を引かせた適格性を有するそれぞれの目標に対しての ZOC 射撃解決後、ZOC 射撃の引き金を引かせたユニット(複数含む)は、活動抑制・混乱・除去されていなければ、移動を継続できる。継続移動できるユニットは、またもや ZOC 射撃の引き金を引かせることはあるかもしれないが EZOC に出入りできる。ZOC 射撃により活動抑制・混乱したユニットは、移動を止め、残りの現行インパルス中はそれ以上 MP を消費できない。

### 11.35 ZOC 射撃の制約(突撃マーク U、突撃目標ヘクス U・突撃 U)

突撃マークでマークされたユニット、突撃目標ヘクス内のユニット・現行インパルス中に突撃に参加したユニットは ZOC 射撃を引き起こすことも、行うこともない。概して ZOC 射撃を行ったユニットは、その後そのインパルス中は射撃能力を制限されることはない。

### 11.4 突撃マーク設置

戦闘フェイズ中に突撃しようとするユニット・スタックは、同じインパルスの移動の間に突撃マークでマークされなくてはならない。突撃マークを置くと 1MP 消費し、移動が終了する。移動終了時にマーク設置のための MP 残余がないユニット・スタックは突撃不可。各突撃マークは、各敵占領ヘクスに向くように設置されねばならない。1 戦闘フェイズに 1 ユニットは 1 敵占領ヘクスに対しての突撃にしか参加できないにも係わらず、1 ヘクスの複数のユニットに置く複数のマークは、異なった敵占領ヘクスを指すことができる。防御側の後退・除去により、ユニットはその最初の突撃目標ヘクスに入ることができ、そして最初とは異なる突撃目標ヘクスに村し突撃を行うことができる。異なるヘクスにいる複数のユニットが、すべて同じ敵占領ヘクスに隣接していれば、その

敵占領ヘクスに対して突撃を行うことができる。突撃を行わないユニットは、同一ヘクス内の突撃マーク(複数含む)の上に置く。突撃を行わないユニットも、防御射撃セグメントにおいて射撃の対象になる。先制 P はロスターシートの、突撃マークが置かれたユニットを部下に持つ連隊・旅団・師団でいまだ印がついていないものの横に、(仮ではない)印をつけるべきだ。

#### 11.41 突撃マーク設置の制約

突撃マークは小休止期には置かれることはない。夜間期に突撃マークを置くには、P は、夜間期先制決定フェイズ中に少なくとも 1 つ以上の突撃を宣言しなくてはならない。突撃マークは、置こうとしているユニットが向いているヘクスがユニットが進入できない地形・越せないヘクスサイド地形・友軍ユニットを含んでいたり・ヘクスが空だったりしたら置くことができない。混乱ユニットは突撃不可。

#### 11.42 突撃可能ユニット

全てのユニットは、突撃に対する防御は可能歩兵シンボル付きで HQ でないユニット・偵察ユニット・スキーユニット、ほとんどの AFV は、突撃マークを受け取れる。火器ユニット、架橋ユニット、戦力値に括弧があるユニット、観測気球部隊、観測ユニット、ドイツ自走対空砲、HQ は突撃マークを受け取れない。

### 11.5 架橋(ソ連のみネバ川に架橋・再架橋・午前インパルス中のみ開始)

すべての小川ヘクスサイドと道路・鉄道が交差する場所には橋が存在する。さらに、ソ連 P はネバ川に架橋できる。ドイツ P は不可。架橋した後に破壊された橋→再架橋できる。架橋は午前インパルス中のみ開始できる。どの橋も両 P が使える。

#### 11.51 架橋手順(スタック、隣接、架橋要件、射撃不可・妨害・完了フェイズ・大隊)

工兵ユニットが午前インパルスに架橋ユニットとスタックして開始しなくてはならない。上記両ユニットを、架橋しようとする河川ヘクスサイドに隣接させ、先制 P はどのヘクスサイドに架橋するか宣言しなくてはならない。工兵ユニットと架橋ユニットは、展開し、コマンド下であり、活動抑制や混乱しておらず、補給下で、上記 2 ユニットがいるヘクスに通常の ZOC を及ぼす敵ユニットに隣接してはならない。さらに、架橋し

ようとするヘクスサイドに隣接するヘクスを、敵ユニットが占領してはいけない。いったん上記 2 ユニットが架橋を開始したら、そのインパルスの残りの間は移動不可(=上記 2 ユニットは、各自の全ての MP を架橋に消費する)。橋を完成するには、上記 2 ユニットは残りのターンの間中、彼等が架橋を開始したヘクスにとどまっていないといけない。この、とどまっている間中、上記 2 ユニットは、展開し、コマンド下であり、活動抑制や混乱しておらず、補給下で、上記 2 ユニットがいるヘクスに通常の ZOC を及ぼす敵ユニットに隣接してはならない。上記の、とどまっている間の条件が破られれば、架橋作業は無効となる。架橋中のユニットは、全種類の射撃を行わず、行うと架橋作業は無効となる。敵ユニットのいずれかが、架橋中のヘクスサイドに隣接する位置に移動してくると、架橋作業は無効となる。もし工兵ユニットと架橋ユニットが、架橋中に要求される条件を満たしながらターンを終えると、ネバ川のそのヘクスは架橋された事を示すために、架橋完了フェイズ中に橋梁管理大隊が、架橋されたネバ川のヘクスに置かれる。もし架橋が、なんらかの原因により中断して終わってしまった場合で、ソ連 P が開始されたヘクスにおいてまだに橋が欲しければ、また次の架橋の試みを午前インパルス中に始めねばならない。

#### 11.52 橋マーク(橋マークと同数まで架橋可、除去された橋マーク再使用)

ソ連 P は、ゲームコンポーネントに含まれている橋マークと同じ数までは、架橋可能。盤上から取り除かれた橋マークは、他の架橋の試みのためにリサイクル使用される。

### 11.6 橋の破壊(両 P とも建設橋破壊可、工兵は橋隣接で I 開始・大隊除去・再使用)

ソ連側により架けられた橋は、両方の P により破壊可能。盤上の印刷された橋は破壊不可能。橋を壊すには、工兵ユニットは、橋ヘクスサイドの一方に隣接してインパルスを開始しなければならない。工兵がそのインパルスの残りの間中、移動も、なんらかの行動も起こさなければ、橋は破壊され、橋梁管理大隊は除去される。この大隊は、次のソ連インパルスに、盤の西端でネバ川より北にあるいずれかのヘクスからの増援として再使用される。橋の破壊を開始するには、工兵は展開し、コマンド下でなくてはならず、活動抑制・混乱してはいけない。

#### 11.7 増援・後退ユニット

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

各 Pは、ゲームターン記録欄表示の増援を受ける。増援は例え登場が遅れたとしても、所有する Pと関係するインパルス中に盤上に端から登場する。盤外に後退したユニットは、それが移動できる次のインパルス中に盤上に再登場しなくてはならない。全ての増援・後退による再登場ユニットは、コマンド下で、補給下にあるとして盤上に登場する。

#### 11.71 増援登場エリア

全ドイツ増援ユニットは、道路を使うか鉄道移動をするかにより盤の南端から登場する。ソ連増援ユニットは、盤の東端・ラドガ湖の南・盤の西端・ネバ川の北から、道路を使って登場する。これらの増援はそれが所属する方面軍により表示され、所属方面軍の出発位置に最も近い盤上の位置から登場すべきである。

#### 11.72 増援の隊形

道路を使い盤上に登場するユニットは縦隊なので、スタックとして移動開始は不可。ユニットは、盤外に拡張された仮定の道路上に、縦隊の各ユニットが数珠つなぎに隊列をなしながら、そのまま盤上の道路に登場するがごとく登場する。最初のユニットは、盤上の最初のヘクスに進入するのに必要な道路移動 MP コストを払って進入し、その後普通に移動する。仮定された隊列の2番目のユニットは盤上の最初のヘクスに進入するのに2倍の道路移動 MP コストを支払って進入し、その後普通に移動する。同様に3番目のユニットは3倍の道路移動 MP コストを支払って進入する。道路を使い盤上に登場するユニットは、登場後に展開可能になる。鉄道移動により盤上に登場するドイツ増援ユニットは、乗車状態であると見なされる。乗車状態の増援ユニットは、敵ユニット・ZOCにより切られていない鉄道線が迎れるいずれかの駅において下車できる。増援ユニットは、下車するのに6MP消費し、以降は通常の移動ができる。下車ユニットは縦隊にあると見なされる。ドイツ側増援は、登場インパルス中に下車できないのであれば、鉄道使用不可。

#### 11.73 増援の遅延

増援は盤上に登場できるのならば、必ずそうしなければならない。道路を使い盤上に登場する予定のユニットは、登場ヘクスが敵ユニットに占領されていれば、登場させなくともよい。鉄道使用不可時のドイツ側増援は、必ず道路を使う登場を選ばなくてはならない。敵ユニットの存在により登場できなかった

増援ユニットは、その所有P、の次のインパルスにおいて登場が試みられなければならない。数インパルスにわたる増援の登場の遅れは有り得るが、回避されるべき事態である。

#### 11.74 後退ユニットの再登場

ユニットは、防御射撃が突撃によって、盤外に後退を強制され得る。盤外後退早ユニットは、その所有Pの次のインパルスにおいて再登場が試みられなければならない。再登場ユニットは、盤外に出た時の盤端の最後のヘクスに最も近い盤端の道路ヘクスから再登場する。再登場ユニットが、盤外に出た時の盤端の最後のヘクスが道路ヘクスならば、その道路ヘクスか、盤外に出た時の盤端の最後の道路ヘクスに最も近い盤端の道路ヘクスのどちらかから再登場する。盤外に出た時の盤端の最後のヘクスに最も近い盤端の道路ヘクスが、等距離で2つある場合、どちらから再登場してもよい。後退後の盤上に再登場するユニットは、道路を使い盤上に登場する増援と同様に扱う。

### 12.0 観測

ゲーム中のいつでも、Pは、1つかそれ以上の友軍地上ユニットにより、ある敵ユニットが観測されているか否かを決定することができる。先制Pは、友軍地上ユニットにより観測不可能な敵ユニットが友軍航空戦力により観測されているか否かを決定することができる。ゲーム中はいつでも、Pは敵側Pに対して、あるヘクス中の観測された敵スタックの構成を尋ねることができる。スタック所有Pは、ユニットの戦力・種類・種類の数・所属は開示せずに、兵員・火器そして/またはAFVが存在するか否かは言う。スタック中の全ユニットが突撃に関与すると敵側にユニット内容を調べられ得るが、その時以外は、敵側スタックの内容を調べてはいけない。観測されたユニットは、直接射撃・間接射撃・空襲により攻撃され得る。ユニットは、あるヘクス内に、非装甲目標ユニットとして適格なユニットを最低限1つ観測できるならば、そのヘクスに対し通常直接射撃を行える。砲兵ユニットは、あるヘクス内に、非装甲目標ユニットとして適格なユニットを最低限1つ、友軍ユニットのうち観測活動に適格なユニットが観測できるのならば、そのヘクスに対し間接射撃を行える。ユニットは、敵AFVを観測できるのならば、そのAFVに対しAT射撃を行える。

#### 12.01 観測ルールの概略

ユニットは、敵ユニットの観測可能距離内で、

視認線が妨害されず、観測を妨害するような地形にいない時に、観測される。(ルール 13.2 航空観測も参照)

#### 12.02 観測距離

観測距離はヘクスで数え、敵ユニットを入れ、観測ユニットを入れずに計上する。晴れ・曇り・激しい曇りの日中期では、丘を占領するユニットは6ヘクス以内のどんな敵ユニットも観測可能で、同様に、それ以外の地形を占領するユニットは観測距離は4ヘクスである。雪の日中期では、観測ユニットの占める地形に係わらず、観測距離は2ヘクスである。夜間期と霧の全ての期では、観測距離は1ヘクスである。ソ連観測気球部隊とドイツ観測部隊は、特別ユニットの項(ルール 16.3,16.4)で特別観測ルールがある。

#### 12.03 視認線

敵を観測するには、観測ユニットと被観測ユニットとの間に視線が引ける事が必要。視認線は、観測ユニットがいるヘクスの中心から敵ユニットがいるヘクスの中心まで引かれる。視認線は、観測ユニットの観測距離より短い。視認線は、丘の地形シンボルをいくらかでも含むかなるヘクスにより妨害される。視認線は、観測ユニットが丘を占領していてもなおかつ、妨害し得るヘクス・ヘクスサイドが敵占領ヘクスより観測ユニットがいるヘクスに近い場合を除き・森・村・街の地形シンボルをいくらかでも含むかなるヘクスにより妨害される。ユニットは、いつでも隣接する敵ユニットを観測可能。

#### 12.04 秘匿地形と塹壕

森・村・街・塹壕ヘクスにいる全ての徒歩歩兵ユニットは、秘匿ヘクスを占領すると見なされる。森・村・街ヘクス、または塹壕自体を占領する全ての火器ユニットは秘匿ヘクスを占領すると見なされる。森・村・街ヘクスにいる全てのAFVユニットは、秘匿ヘクスを占領すると見なされる。敵ユニットが秘匿ヘクスの外を自由に観測できる場合であっても、秘匿ヘクスにいるユニットは隣接ヘクスにいる敵ユニットからしか観測されない。秘匿ヘクスにいるユニットが射撃を行うと、観測距離内で、射撃の瞬間に視認線が引ければ、敵ユニットに観測される。射撃を行った秘匿ヘクスにいるユニットは、射撃ユニットが移動し、移動後にもはや秘匿ヘクスを占領しておらず、なおかつ敵ユニットに観測され得ない場合か、もしくは、敵ユニットかもはや秘匿ヘクスを観測できないような移動をするまでは、引き続き同じ敵ユニットに観測

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戰

## OPERATION SPARK!



される。Pは、どのユニットが、秘匿ヘクスから射撃を行った相手側のユニットを観測できるのかを示すために、マーカーやそれに準ずるものを使用できる。

### 13.0 戦闘フェイズ

ゲーム中の戦闘には、射撃戦闘と突撃戦闘の2つがある。射撃戦闘は、移動・空襲解決・対砲兵射撃・砲撃・射撃セグメント・突撃後の射撃戦闘の間に行われる。全ての射撃戦闘は、通常射撃か、AT射撃による。先制Pによる全ての射撃は「攻撃」側射撃と見なされ、第二Pによる全ての射撃は「防御」側射撃と見なされる。突撃戦闘は、戦闘フェイズ中にのみ起きる。射撃の効力は、基本的には、射撃ユニットの通常射撃力またはAT射撃力と/または空襲により決定する。突撃戦闘の効力は、基本的には、係争中の各地上ユニットの相対的士気に依拠する。両種類の戦闘とも、地形・装甲特典・可視性・その他の要素に影響される。通常射撃は非装甲目標に対して使われ、AFVに対してはなら効果を及ぼさない。全ての間接射撃は、通常射撃である。あるヘクスにいる1つの非装甲ユニットが通常射撃を受けると、そのヘクス中の全ての非装甲ユニットがこの通常射撃を受ける。AT射撃はAFVに対して使われる。空襲が目標ヘクスの全ての非装甲ユニットを通常射撃で攻撃するとそのヘクスのAFVはAT射撃を受ける、という例外を除き、AT射撃は必ず個々のAFVに対し行なわなければならない。全ての場合において、適格な目標ヘクスとは、適格な目標ユニットを含むものをいう。適格な目標ユニットとは、現行射撃戦闘中に攻撃されるべきユニットである。非装甲ユニットは、1つのヘクスで射撃された後、通常射撃の対象となる他のヘクスへと撤退・後退した場合は、1つの戦闘フェイズ中に1回以上の射撃を受ける。AFVは、絶対に、1つの戦闘フェイズ中に1回以上の射撃を受けない。戦闘フェイズ中は、ZOC射撃は起きない。

### 13.1 戦闘の手順

#### 1)空襲割り当て

先制Pは、航空戦力により観測可能な1ユニットを最低限含む敵占領ヘクスに対して空襲を行うために、航空ポイントを割り当てることができる。

#### 2)対空射撃

第二Pは、自己の対空ユニットにより対空射撃を行える。

#### 3)空襲解決

先制Pは、自己が望む順に全ての空襲を解

決する。

#### 4)対砲兵射撃

先制Pは、観測できる敵砲兵、もしくは、先のインパルス中に現在いるヘクスから射撃した敵砲兵に対して対砲兵射撃を行える。対砲兵射撃は、目標とした砲兵ユニットに加え、その目標ヘクス内にいる非装甲ユニットに対しても影響を与える。

#### 5)突撃目標ヘクス割り当て

先制Pは、自己が戦闘解決したい、と望む、最初の突撃目標ヘクスを選ぶ。

#### 6)奇襲の決定

突撃が夜間期に起きたなら、先制Pは十面体の賽をふり、奇襲表を参照する。この奇襲決定の結果は現行の突撃にのみ適用される。

#### 7)砲撃

先制Pは、突撃目標ヘクスの非装甲ユニットに対して砲撃を行う。

#### 8)第1次防御側撤退

突撃目標ヘクスにいる第二P側ユニットは、撤退を試みてもよい。もし、全ての防御側ユニットが撤退したら、突撃ユニットは突撃目標ヘクスを占領するために前進してよい。

#### 9)第1防御側射撃セグメント

防御側ユニットが突撃目標ヘクスから撤退しなかったら、突撃目標ヘクスにいるユニット(複数含む)と、それに加えて、他の突撃目標ヘクスを占領しておらず、その戦闘フェイズ中にいまだ射撃していない第二P側ユニット(砲兵ユニット含む)は、突撃目標ヘクスに対し突撃中のユニットを射撃できる。もし突撃中のスタックがAFVと非装甲ユニット両方を含むなら、防御側Pは、このセグメントにおいてAT射撃をするか通常射撃をするかを決定しなければならない。

#### 10)攻撃側撤退/自発的突撃終了、

先制Pは、ここで、自己の1つ以上の突撃ユニットの突撃マーカーを取り除く事を選択できる。この選択がされたユニットは、防御射撃によりその突撃マーカーを失ったユニットと同様に、1ヘクス撤退できる。突撃マーカーを取り除いたり、失ったユニットは、他の点で適格ならば射撃するかもしれないが、突撃には参加できない。もし先制Pが、突撃中のユニットの突撃マーカー全部を取り除いたら、自発的に突撃を終了でき、突撃目標ヘクスのユニットは、いまだに射撃していなければ、自由に他の目標を射撃できる。

#### 11.)第1攻撃側射撃セグメント

もし攻撃側撤退があったならその後、突撃目標ヘクスを指す突撃マーカーを持った、最低でも1つのユニットがあるなら、突撃は継続する。この場合、突撃中のユニットと、突撃マーカーを持たず、その戦闘フェイズ中

にいまだ射撃していない友軍ユニット(砲兵ユニットを含む)は、突撃目標ヘクスにいるユニットを射撃できる。もし防御側スタックにAFVと非装甲ユニットの両方が含まれているなら、攻撃側Pは、そのヘクスに対して、AT射撃をするか、通常射撃をするか、決定しなければならない。

#### 12)第2防御側射撃セグメント

もし突撃中のスタックが、現在、AFVと非装甲ユニット両方を含むなら、防御側ユニットは、AT射撃か通常射撃のうち、第1防御側射撃セグメントにおいて行われていない方の射撃を行うことができる。第1防御側射撃セグメントにおいて射撃した、ユニット表面に射程が記されていない歩兵タイプのユニットは、もう一度射撃するだけである。

#### 13)第2攻撃側射撃セグメント

先制Pは、防御側がAFVと非装甲ユニット両方を含むなら、第二回目の攻撃側として、AT射撃か通常射撃のうち、第1攻撃側射撃セグメントにおいて行われていない方の射撃を行うことができる。両方のセグメントで射撃できるのは、そのユニットにとって適切な目標が存在するならばだが、ユニット表面に射程が記されていない歩兵タイプのユニットである。

#### 14)第2防御側撤退セグメント

活動抑制状態ではなく、混乱していない、装輪・装軌・装甲スキー・鉄道ユニットは、突撃目標ヘクスから撤退を試みることができる。

#### 15)突撃

もし、第2防御側撤退セグメントにおいて、例え1つでも第二P側ユニットが突撃目標ヘクスをいまだに占領していたら、突撃戦闘が解決される。この突撃戦闘の結果は、どちらかの側の、後退か破壊である。

#### 16)戦闘継続

先制Pは、他の突撃目標ヘクスのうち、次にどの戦闘を解決するか決めて、この項1)から始める。

#### 17)突撃後射撃戦闘

全ての突撃に関係する戦闘の解決後、先制Pのユニットのうちで、射撃をしておらず、なおかつ射撃をしないでいる適格性を有していたユニットは、敵ユニットのうちで射撃セグメント中に射撃を受けなかったか、または、突撃に参加しなかったユニットならばどのユニットでも射撃できる。

### 13.22 空襲が割り当てられた時

インパルス中、空襲は、空襲割り当てにおいてのみ割り当てられ、空襲解決において解決する。もし第二Pが先制権へのチャレンジ

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

において成功しなかったか、または先制 P が午前限定フェイズを引き渡さなかったら、第二 P は、午前先制インパルスの終了時に特別空襲フェイズを得られる。先制 P が、2 つの午前インパルスを得て、午後インパルスを得なかったら、午後先制インパルスの終了時に、特別空襲フェイズを得られる。空襲は、小休止の間は割り当てられない。

### 13.23 航空観測

航空戦力は、航空観測可能な最低限 1 つの敵ユニットを含むヘクスを攻撃するために割り当てることができるのであって、他の要件はない。航空観測可能なユニットの定義には、平地・村・街・にいる全てのユニット、道路や鉄道で縦隊になっている全てのユニット(例え対象ヘクスが森であっても)、友軍地上ユニットにより観測され得る全てのユニット、地形のいかんやヘクス中の塹壕のあるなしに係わらず敵地上ユニットもしくは敵航空戦力に最後に観測されてからそのヘクスを移動していないユニット(観測されたユニットで、現在いるヘクスを離れた後、同一インパルス中にそのヘクスに再進入したユニットは、空襲と射撃戦闘の観点からはいまだに観測されていると見なされる。)、が含まれる。航空観測中は、先制 P は、第二 P に、航空観測可能な各スタックの構成だけを尋ねることができる。第二 P はスタックの内容を調べ、そしてそのヘクスの中に観測可能な兵員・兵器そして/または AFV のうちなにかがあるかを告げる。

### 13.24 航空ポイント宣言

航空観測後、先制 P は、航空観測可能な最低限一つのユニットを含むヘクスを攻撃するために航空ポイントを割り当てることができる。航空ポイントが割り当てられたヘクス全ては、空襲目標ヘクスとなる。先制 P は、各個の独立した空襲に対し、最低限 2 航空ポイントを割り当てなければならない。1 つの航空ポイントは、1 つ以上の空襲目標ヘクスに分割して割り当てられない。P は、各空襲目標ヘクスを攻撃するために割り当てられた航空ポイントを示すために、賽や、他の方法を使うべきである。先制 P は、午前限定インパルスにおいて使用するために、自己の午前航空ポイントの一部か全部を持ち越すこともできるし、全く持ち越さないこともできる。もし、先制権へのチャレンジが起き、そこで先制 P が先制権を失ったら、持ち越そうとしていた航空ポイントは失われる。もし、先制 P が、航空ポイントを「温存」す

ることを選んだら、両 P は、午前先制インパルス航空ポイント宣言後に残っている先制 P 航空ポイントの数の経過を、見失わないように追うべきである。

### 13.25 対空セグメント

対空(=AA)射撃を行うことにより、第二 P の対空ユニットは、空襲のために割り当てられた航空ポイントを減少させることができる。対空射撃は、空襲のために割り当てられた航空ポイントを減らすことはできるが、後の期において利用可能な航空ポイントの数に影響を与えることはない。

#### 1)対空目標ヘクス選択

先制 P が自己の航空ポイントを宣言後、第二 P は、対空射撃をするつもりで 1 つ以上の空襲目標ヘクスを確認する。その各ヘクスが対空目標ヘクスとなる。第二 P は、対空目標ヘクスの中から、現行対空射撃ヘクスを 1 つ選ぶ。対空射撃は、全ての対空射撃が解決されるまで各対空目標ヘクスごとに解決される。

#### 2)対空能力決定

展開しており、現行インパルス中に、ZOC 射撃を含む全ての種類の射撃をしていない AA ユニットののみが対空射撃を行う適格性を有する。第二 P は、対空射撃を行うこととした対空目標ヘクスから対空射撃距離内にいるそれぞれの適格な AA ユニットの確認する。AA ユニットの、対空射撃距離はユニットの印刷射撃距離の半分となり、端数は切り捨てるが、1 より小さくなることはない。AA ユニットの、1 つのインパルス中は 1 度しか対空射撃を行えない。

#### 3)対空射撃解決

対空射撃を行ったそれぞれの適格性を有する AA ユニットのにつき、各 P が賽を 1 つふる。2 つの賽の目が同じならふりなおし、どちらかの P の目の方が大きくなるまでふる。(第二 P は、下述のごとく、自己の対空射撃の賽の目を修正する適格性を有する)

先制 P の賽の目>第二 P の賽の目=効果なし  
第二 P の賽の目>先制 P の賽の目=空襲に使うと宣言した航空ポイント値(賽やマーカーにより表示される)を 1 つ減らす。減らされた航空ポイントは、無効と見なされ、再割り当てできない。

第二 P は、1 つの空襲に対しての 1 以上のユニットの対空射撃を、個々に射撃するかわりに、結集させることもできる。追加対空射撃ユニットが 1 つ増すごとに、その所有 P は自己の賽の目の結果に 1 を加算できる。(例:1 航空ポイントに対する 3AA ユニットの射撃により、第二 P は自己の賽の目に 2 を

加算できる)

### 13.26 空襲解決

空襲中は、空襲目標ヘクス内の各ユニットは、そのヘクスを攻撃するために割り当てられ、対空射撃により減らされた航空ポイントにより攻撃される。先制 P は、射撃戦闘手順をあてはめて空襲を解決し、全ての空襲が解決されるまで各空襲ごとに解決する。非装甲ユニットに対する空襲は、CRT を、AFV に対する空襲は ATCRT を使う。いまだ空襲目標ヘクスを攻撃可能な航空ポイント 1 つは、1 通常射撃ポイント(目標ヘクスに非装甲ユニットがいる場合)に、そして/または、1AT 射撃ポイント(目標ヘクスに 1 つ以上の AFV ユニットのいる場合)に相当する。例: 18 航空ポイントの空襲において攻撃は、CRT の 18 の欄で、ATCRT の 12 の欄で開始する、空襲解決後、先制 P は、空襲を示す賽やその他のマーカーを取り除く。直接射撃戦闘とは対照的に、ATCRT において、弱装甲(白い点のある AFV)AFV に対する空襲は -1 コラムシフト修正され、他の AFV に対する空襲は -2 コラムシフト修正される。

### 13.3 対砲兵射撃

対砲兵射撃は、敵砲兵の効力を減殺するための間接射撃の一種である。先制 P のみ可。

#### 13.31 対砲兵射撃の制約

全ての砲兵が対砲兵射撃を行えるわけではない。ソ連の砲兵ユニットで、砲・重砲・重曲射砲・超重曲射砲・赤軍旗バルチック艦隊砲兵

が、対砲兵射撃可能。ドイツの砲兵ユニットで、砲・210mm 曲射砲・240mm 列車砲・II/2 Lehr 他兵が、対砲兵射撃可能。対砲兵射撃を行ったユニットは、そのインパルスの残りの間は、ZOC 射撃を含め全種類の射撃不可。

#### 13.32 対砲兵射撃の適格な目標

対砲兵射撃の適格な目標たるには、敵の砲兵ユニットでなくてはならず、なおかつ、下記の 1)または 2)のどちらかを満たすことが必要である。

1)間接射撃を行っており、最後に間接射撃をして以来ずっと同ヘクスを占領して動かない(同一インパルス中に入ったりしても、一度離れてしまえば、このルールの適用除外)

2)射撃ユニットから直接観測され得るか、適格に観測が可能な部隊に観測される  
対砲兵射撃は、赤軍旗バルチック艦隊砲兵に対して行われることはない。対砲兵射撃の攻

## 一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦 OPERATION SPARK!

撃を受けたヘクス中の全ての非装甲ユニットは、この射撃の影響を受ける。

### 13.33 対砲兵射撃解決

対砲兵射撃の目標(複数含む)が地上ユニットにより観測可能ならば、対砲兵射撃は間接通常射撃戦闘と同様に行われる。対砲兵射撃の目標(複数含む)が、直接には観測不可能なら、攻撃中の P は、スナップロスを無視し士気チェックにより影響を受け得るという形で通常間接射撃を行う。つまり、ユニットに対する戦闘結果がステップロスだけであったとしても、そのロスは無視し、そのユニットは士気チェックを行わなければならない。

### 13.4 突撃ヘクスの宣言

先制 P は、1 つ以上の突撃マーカーが指し示す 1 ヘクスを明示し、これが現行突撃目標ヘクスとなる。第二 P は、突撃目標ヘクス中の全てのユニットを開示し、先制 P は、そのヘクスに突撃するすべてのユニットを開示する。他の突撃目標ヘクスの手続きに移る前に、現行突撃目標ヘクスに関する全ての射撃戦闘と突撃戦闘を解決しなくてはならない。各突撃目標ヘクスでは、それぞれ 1 つの戦闘解決がなされることになる。

### 3.41 突撃の射撃の制約

先制 P 側ユニットが、空白ヘクスに前進が許可され、そして突撃を行う場合があるかもしれないが、先制 P 側ユニットで、突撃に関与したユニットが、その戦闘フェイズ中に複数のヘクスに対して射撃を行うことはない。

### 13.42 突撃に関与したことの定義

ユニットが突撃に関与する場合と、事実上突撃に参加する場合がある。両方の場合とも、その戦闘フェイズ中は制約に服する。第二 P 側ユニットで、突撃目標ヘクスを占領しているものが、突撃に関与している。第二 P 側ユニットが撤退し、もはや突撃目標ヘクスを占領していないのならば、そのユニットはもはや突撃に関与していない。いったん、突撃が解決されるか、突撃が終了してしまえば、突撃目標ヘクスであったヘクスにいる第二 P 側ユニットは、もはや突撃に関与していない。先制 P 側ユニットは、突撃マーカーが置かれた瞬間に突撃に関与し、マーカーが取り除かれるまで関与する。全ての場合において、突撃戦闘に参加したユニットは、突撃に関与したと見なされる。

### 13.5 夜間突撃奇襲決定

先制 P が、夜間期に突撃を行ったなら、十面体の賽をふり、奇襲表を参照し、どちらか一方の側にとって奇襲になってしまったかそれとも影響がなかったか、そして、奇襲が起こったならばその結果を、決定する。各夜間突撃ごとに奇襲表上で賽をふり、奇襲表上で賽をふった効果は現行突撃のみに適用される。奇襲表の結果の効果は、その戦闘フェイズの残りの間中、適用される。

### 13.6 砲撃

砲撃は間接射撃の形をとり、突撃に対し防御している敵ユニットの効力を減殺するために使われる。突撃目標ヘクスにいるユニットは、同一戦闘フェイズ中に、砲撃時と攻撃側射撃セグメント時において 2 度射撃を受けることになる。先制 P のみが砲撃を行える。

### 13.61 砲撃の手順

砲撃をする適格性を有するどの先制 P 側砲兵ユニットでも、砲撃可能。目標ヘクスを砲撃するすべての砲兵ユニット(複数)は、それらのユニットが待つ間接通常射撃力を結集して、突撃目標ヘクスにいるそれぞれのユニットを攻撃する。砲撃により攻撃されるヘクスを占領する全ての非装甲ユニットは射撃の影響を受ける。

### 13.62 砲撃後攻撃側前進(続行突撃)

砲撃により現行突撃目標ヘクスが空になったら、突撃中の先制 P 側ユニット(複数含む)は、スタック制限を越えないようにしながら、そのヘクスに前進できる。前進ユニットは、最初の向きを示したままの突撃マーカーを乗せたまま前進する。前進後、先制 P は、新しいヘクスにあるそれぞれの突撃マーカーを、1 ヘクスサイド分だけ向け直すことができる。もし向き直した突撃マーカー(複数含む)が、そのインパルス中にいまだに突撃に参加していない敵ユニット(複数含む)に占領されているヘクスを指しているのならば、先制 P は、前進中のユニットを、移動後の残り MP 量に係わらず、新しい突撃目標ヘクスに対する「続行」突撃を行わせることができる。前進中のユニットは、通常進入したり通過したりできないヘクス・ヘクスサイドへは、突撃したり越したりできない。続行突撃の順序は、先制 P の裁量による。前進ユニットは攻撃側射撃セグメント中において、射撃をする適格性を有するのなら、射撃可能。

### 13.63 砲撃にともなう突撃の中止

突撃目標ヘクスにいる第二 P 側ユニットが、砲撃により除去され、そして、可能な続行突撃がなかったら、突撃は中止される。突撃が中止されると、突撃に関与し、その戦闘フェイズ中にいまだ射撃をしていない先制 P 側ユニットは、その戦闘フェイズの残りの間中、支援射撃か ZOC 射撃は行えるが、その他の行動は行えない。

### 13.7 防御側・攻撃側撤退

第二 P も、先制 P も、突撃戦闘をさけるためにユニットを撤退できる。

### 13.71 防御側撤退

第二 P は、「第 1 防御側撤退」もしくは「第 2 防御側撤退」において、現行突撃目標ヘクスからユニットを撤退できる。「第 1 防御側撤退」中は、活動抑制や混乱していない第二 P 側ユニットが突撃目標ヘクスから撤退を試みることができる。「第 2 防御側撤退」中は、活動抑制や混乱していない装輪・トラック・装甲スキー・鉄道ユニットのみが撤退を試みることができる。もし突撃中のユニット全てが非装甲ユニットならば、突撃目標ヘクスにいる AFV は、士気チェックすることなしに撤退可能。他の場合全てにおいて、撤退しようとする第二 P 側ユニットのそれぞれは、撤退可能か否かを決めるために士気チェックをしなくてはならない。

#### 1)撤退士気チェック

突撃前撤退のために士気チェックをせねばならなくなったら、第二 P は、印刷された士気値と適用され得る士気修正に基づき、ユニットの修正士気値を確認するか、または、P がドイツ側 P ならば、そのユニットがドイツ HQ(複数含む)とスタックしているかどうかを確認する。そして第二 P は十面体の賽をふり、その目 ≤ ユニットの修正士気値ならば、撤退可能。もしその目が 10 ならば、ユニットの修正士気値に係わらず、撤退不可・活動抑制状態開始

#### 2)撤退士気チェック修正

森・村・街・塹壕ヘクスに撤退する非装甲ユニットは、その印刷士気値 + 2 修正。撤退中の士気を決定する際に、ドイツユニットはその印刷士気値(+修正があれば加算)を使うか、もしくは、それがスタックしているいずれかの HQ の修正士気値を使う。この場合、HQ の修正士気値は、印刷士気値から適用可能な修正値を引いた値となる。(HQ が活動抑制状態なら -1・HQ が混乱しているなら -2)

#### 3)防御側撤退要件

突撃前撤退をする全防御側ユニットは、その

一九四三年一月十二日列寧軍解圍解放電光石火作戰

OPERATION SPARK!

所有 P.の裁量により、1もしくは2ヘクス撤退する。撤退ユニットは、後退と撤退のルールに従って撤退せねばならない。

#### 4)防御側撤退後攻撃側前進

防御側撤退により、現行突撃目標ヘクスが空になったら、そのヘクスに突撃中の先制 P.側ユニットはそこに前進し、砲撃により突撃目標ヘクスの中の敵ユニットがなくなった場合と同じく、続行突撃を行うことができる。つまり、1ヘクスしか撤退しなかった第二 P.側ユニットは再び攻撃され得る。前進ユニットは、もし他の点で適格性を有するのなら、攻撃側射撃セグメント中に射撃可能。

#### 5)防御側撤退による突撃中止

もし第二 P.側ユニットが突撃目標ヘクスを空にし、可能な続行突撃(複数含む)がなければ、突撃は中止される。突撃が中止されると、突撃に関与し、その戦闘フェイズ中にいまだ射撃を行っていない先制 P.側ユニットは、支援射撃または ZOC 射撃は行うことができるが、その戦闘フェイズの残りの間はその他の活動はできない。

### 13.72 攻撃側撤退

第 1 防御側射撃セグメントの後で突撃をとめるか「中止」したい突撃中のユニットは、その突撃マーカーを取り除き、士気チェックすることなしに 1ヘクス撤退可能。突撃を中止したユニットは、撤退を強制されない。突撃中であるが、防御側射撃によりその突撃マーカーを失ったものも、たとえそれが活動抑制状態・混乱状態であっても、士気チェックすることなしに 1ヘクス撤退可能。

#### 1)攻撃側撤退用件

撤退する突撃中のユニットは、突撃目標ヘクスに隣接しないヘクスへと撤退せねばならない。もしそのようなヘクスが地形による制約・敵ユニットの存在・スタック制限により進入できないのなら、ユニットは突撃は中止できるままであるが、撤退はできない。その他の点で、撤退ユニットは後退と撤退のルールに従わなければならない。

#### 2)自発的突撃終了

もし先制 P.が、あるヘクスに突撃する予定の全ユニットの全突撃マーカーを取り除くと、自発的に突撃を終了させたことになる。この場合、両 P.は、他の突撃目標ヘクスの戦闘を解決すべきである。

### 13.73 撤退後の射撃適格性

突撃目標ヘクスではないヘクスに撤退した第二 P.側ユニットは、もし他の点で適格性を有するのであれば、その戦闘フェイズの残りの間は、支援射撃を行える。突撃目標ヘク

スに撤退した第二 P.側ユニットは、再度撤退しない限り、突撃に関与したと見なされる。自発的・非自発的に係わらず、突撃を中止した先制 P.側ユニットは、もし他の点で適格性を有するのであれば、その戦闘フェイズの残りの間は、支援射撃または突撃後射撃を行える。もし攻撃側撤退により突撃が中止されたら、以前に突撃目標ヘクスであったヘクスにいる第二 P.側ユニットは、もし他の点で適格性を有するのであれば、その戦闘フェイズの残りの間は、支援射撃を行える。

### 13.8 射撃セグメント

戦闘フェイズ中に、撤退・砲撃の結果・個々の射撃セグメントの結果により、各突撃目標ヘクスに関連し、4つ(各 P.に 2つづつ)までの射撃セグメントがあり得る。射撃セグメント中、ユニットは、射撃戦闘士気チェック失敗・ユニット状態の変化を被る・除去という効果を与えることにより突撃の実行を阻止する射撃(可能性として複数回の射撃)を行える。戦闘フェイズ中、個々のユニットは、1つの突撃目標ヘクスに関連し、射撃セグメント中のみ射撃が可能。ユニットは一つの射撃セグメント中、1種類(通常か AT か)の射撃のみ可能。ある P.の射撃セグメント中は、その P.側のユニットは 1種類の射撃(射撃を行う適格性は必要)のみ可能。射程距離が印刷されていないユニットは、各射撃セグメント中に異なる種類の射撃を行い、かつ、各射撃セグメント中適格な目標が存在しているならば、その所有 P.の両射撃セグメントにおいて、射撃を行う適格性を有する。射程距離が印刷されているユニットは、その所有 P.の射撃セグメントのうちの 1つにおいて、射撃を行える。つまり、AFV・兵器・直接射撃をする砲兵ユニットは・AT 射撃または通常射撃を行えるが、両方はできない。

#### 13.81 防御側射撃セグメント、

突撃が砲撃・防御側撤退により中止されなければ、第二 P.は、第 1 防御側射撃セグメント中、射撃を行う機会を得る。突撃が、第 1 防御側射撃セグメント・攻撃側撤退・第 1 攻撃側射撃セグメント中の射撃によって中止されなければ、第二 P.は、攻撃側に AFV と非装甲ユニットの両方が含まれ、かつ、防御側に通常・AT 射撃両方の能力があるならば、第 2 防御側射撃セグメント中に射撃を行う機会を得る。各防御側射撃セグメントにおいて第二 P.は、どの種類の射撃をするか選ばなくてはならない。突撃目標ヘクスにいる第二 P.側ユニットと、突撃目標ヘクスにいない他の第二 P.側ユニットは、防御側射撃

セグメントにおいて、適格な目標を射撃可能。射撃されるべき両方の目標 - AFV と非装甲ユニット - があるのは、第 2 射撃セグメントのみである。

#### 1)適格な目標

防御側射撃セグメント中、適格な非装甲目標とは、現行突撃目標ヘクスに対し突撃中の非装甲ユニットのいずれかをいう。あるヘクスに 1つの適格な非装甲目標がいるならば、そのヘクス中の全ての非装甲ユニットは適格な目標となる。適格な AFV 目標とは、突撃目標ヘクスに対し突撃中の AFV ユニットのいずれかをいう。P.は、自己のインパルスでなければ、重対空砲によって AFV を射撃できない。

#### 2)防御側射撃セグメント解決

防御側射撃セグメント中、第二 P.はどんな種類の射撃を行うか最初に決定する。これは、攻撃側に AFV と非装甲ユニットの両方が含まれているときに必要とされる決定である。第二 P.は、適格な目標ヘクスを選ぶ。第二 P.は、目標ヘクス中の全ての適格な目標が攻撃され尽くすまで、目標ヘクス中の適格な目標に対する射撃を、射撃戦闘の手順を適用して解決する。第二 P.は、全ての目標ヘクス中の全ての適格な目標が攻撃され尽くすまで、目標ヘクスに対する射撃を継続する。第 1 防御側射撃セグメント中に射撃した、射程距離の印刷のないユニットのいずれも、適格な目標があり、かつ、第 1 防御側射撃セグメント中に使用していない種類の射撃をするならば、第 2 防御側射撃セグメント中に射撃できる。第 1 防御側射撃セグメント中に射撃した、射程距離の印刷のあるユニットは、第 2 防御側射撃セグメント中に射撃できない。

#### 3)非自発的な突撃の終了

防御側射撃セグメント終了後、現行突撃目標ヘクスに突撃している先制競技者側ユニットの全てが除去されるか、自発的・非自発的に突撃を中止したら、現行突撃目標ヘクスに関する戦闘フェイズは即座に終了する。先制 P.側ユニットは、防御側射撃セグメント中の射撃によって士気チェック表の「N」の結果を被ったら、突撃を中止しなければいけない。現行突撃目標ヘクスに突撃している全ての非装甲ユニットは、同じく現行突撃目標ヘクスに突撃している全ての AFV が除去されるか突撃を中止させられたりしたら、突撃を中止せねばならない。先制 P.は、両方の防御側射撃セグメントの後に、自発的に突撃を中止可能。突撃が中止されると、突撃中であったユニットでいまだ射撃していないものは、

もし他の点で射撃をする適格性を有するならば、他の突撃目標ヘクスへの支援射撃ができる。

### 13.82 攻撃側射撃セグメント

突撃が中止されなければ、第二 Pは、第 1 防御射撃セグメントにおいて、射撃をする機会を得る。攻撃側撤退・第 2 防御側射撃セグメント中の射撃により突撃が中止されず、適格な目標およびその目標を射撃可能なユニットがあれば、先制 Pは、第 2 攻撃側射撃セグメントにおいて射撃する機会を得る。攻撃側射撃セグメントにおいては、突撃目標ヘクスに突撃中の先制 P側ユニットと、突撃を行っていない他の先制 P側ユニットは、現行突撃目標ヘクスを占領しているユニットを射撃できる。

#### 1) 適格な目標

攻撃側射撃セグメントにおいて、適格な非装甲目標とは、突撃目標ヘクス中のいずれかの非装甲ユニットのことをいう。あるヘクスに適格な非装甲ユニットがいる場合、そのヘクス中の全ての非装甲ユニットは適格な目標となる。適格な AFV 目標とは、現行インパルス中に射撃を受けていない、突撃目標ヘクス中のいずれかの AFV のことをいう。各攻撃側射撃セグメント中において、先制 Pは、1 種類の射撃(通常か AT)しか行えない。

#### 2) 攻撃側射撃セグメント解決

攻撃側射撃セグメント中は、突撃目標ヘクスが唯一の適格な目標ヘクスであるという例外を除き、防御側射撃セグメントにおける第二 Pと同じ手順を適用する。

#### 3) 攻撃側射撃後攻撃側前進

現行突撃目標ヘクスが攻撃側射撃により空になったら、そのヘクスに突撃中の先制 P側ユニットは、砲撃により突撃目標ヘクスの敵ユニットがいなくなったときと同様に、そこに前進し、続行突撃を行える。攻撃側射撃セグメントにおいて射撃していない先制 P側ユニットは、他の点において適格性を有するのならば、その戦闘フェイズ中の後の部分において射撃できる。

### 13.83 支援射撃

射撃セグメント中、突撃目標ヘクス内になく現行インパルス中の防御側射撃セグメントにおいて射撃していない第二 Pユニットと、突撃マーカを持っておらず現行インパルス中の攻撃側射撃セグメントにおいて射撃していない先制 P側ユニットは、適格な目標に対し射撃できる。

### 13.9 火器・砲兵ユニット

対戦車・対空砲は、直接射撃を行う。砲兵大隊・連隊は、直接または間接射撃を行う。迫撃砲・ロケットユニットは間接射撃のみを行う。ソビエト「赤軍旗」バルチック艦隊の砲は、盤外から間接射撃を行う。以下のルールにおいて、「砲兵」とは、間接射撃を行えるユニット(砲・曲射砲・列車砲・ロケット・重迫撃砲・師団砲兵・「赤軍旗」バルチック艦隊砲)のこののみを指す。ZOC 射撃の例外を除き、火器ユニットは 1 インパルス中に 1 回だけ射撃可能。

### 13.91 砲兵の射撃の種類

全ての砲兵ユニットは、対砲兵射撃可能。直接射撃可能な砲兵ユニットは、常に、独立して直接射撃することも、他の地上ユニットと共同して射撃することもできる。Pは、いずれかの種類の間接射撃を行った砲兵ユニットに対し、なんらかのマーカを置いて区別することができる。そういったマーカは、砲兵ユニットが間接射撃を行ったヘクスから一度でも出たら取り除かれるべきである。(訳注: 修正後の表「Artillery Capabilities」参照)

### 13.92 間接射撃と観測

砲兵ユニットは、観測可能で射程距離内の、適格な目標に対し、射撃する。適格な非装甲目標が砲兵ユニットの間接射撃の射程内にあり、砲兵ユニット自身ではその目標が観測できなくとも、友軍側「観測」ユニットがその目標を観測できるのなら、目標ユニットおよび目標ユニットのいるヘクス内の全ての非装甲ユニットに対し間接射撃を行える。観測ユニットは、コマンド下・非活動抑制状態・非混乱状態でなければならない。ソ連師団砲兵はその同一師団のユニットの、ソ連師団外砲兵は同一軍のいずれかのユニットの観測結果を利用できる。

### 13.93 砲兵射撃の制約の概要

敵ユニットに隣接する砲兵ユニットは、支援射撃を行えず、隣接していないいずれの敵ユニットに対しての間接射撃も行えない。ロケットユニットと迫撃砲は、直接射撃と AT 射撃が行えない。ロケットユニットは、ZOC 射撃が行えない。直接射撃が行える全てのユニットは、直接 ZOC 射撃が行える。迫撃砲ユニットだけが、間接 ZOC 射撃を行える。ロケットユニットは、射撃後に補給切れマーカを受けとる。

### 13.94 攻撃側砲兵射撃

攻撃側砲兵射撃とは、突撃目標ヘクスに対す

る攻撃側射撃セグメント中に、他の友軍側射撃と共同し、砲兵ユニットが直接または間接射撃を行うことをいう。攻撃側砲兵射撃は、攻撃側射撃セグメントおよび突撃後射撃戦闘の間に行われる。ソ連砲兵のうちで攻撃側砲兵射撃ができるのは、ソ連師団砲兵・迫撃砲連隊である。ソ連師団砲兵は、同一師団のユニットを支援するための攻撃側砲兵射撃のみが可能。ドイツ砲兵のうちで攻撃側砲兵射撃ができるのは、ドイツ師団砲兵・150 mm 曲射砲ユニットである。

### 13.95 防御側砲兵射撃

防御側砲兵射撃は、第二 P側砲兵ユニットが他の友軍側地上ユニットと共同して、突撃中の非装甲ユニットに占領されているヘクス(複数含む)に対して間接射撃を行えるという点を除き、基本的には攻撃側砲兵射撃と同様である。ソ連師団砲兵と迫撃砲連隊は、防御側砲兵射撃を行える。ソ連師団砲兵は、同一師団のユニットの支援をするためにのみ防御側砲兵射撃を行える。ソ連迫撃砲連隊は、同一軍のユニットの支援をするためにのみ防御側砲兵射撃を行える。列車砲を除き、全ドイツ砲兵ユニットは、防御側砲兵射撃を行える。ドイツ師団砲兵ユニットは、所属師団のいずれかのユニットが突撃に晒され、かつ、その師団ユニットが防御側砲兵射撃により支援されていないのならば、師団外のユニットと共同しての防御側砲兵射撃をすることはできない。但し、ドイツ師団砲兵ユニットは、防御側砲兵射撃により支援されていないその師団所属ユニットに対し突撃中の敵ユニット全てがその師団砲兵ユニットの間接射撃射程距離外にあるときは、この制約に服さない。

### 13.96 砲の補給

砲兵ユニットの間接射撃前に、所有 Pはその補給状態を決定する。ユニットが、「補給切れマーカ」を持っておらず、しかしながら、補給線を引けなかったら、すでに 1 つ持っている場合を除き「孤立マーカ」を受けとる。補給線を引ける砲兵ユニットが間接射撃を行った時は必ず、その所有 Pが、「砲兵弾薬補給」から弾薬ポイントを差し引く。ソ連 Pは、弾薬ポイントはその砲兵ユニットが所属する「戦線(the Front)」から差し引かねばならない。レニングラード戦線の弾薬補給またはヴォルコフ戦線の弾薬補給のうちのどちらかからである。孤立マーカを受けている砲兵ユニットまたはいずれかのロケットユニット(補給のいかに係わらず)が間接射撃を行ったら、補給切れマーカ

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

一が置かれるが、弾薬ポイントは消費しない。砲兵ユニットは、補給フェイズにおいて補給線を引くことができなければいけない。砲兵ユニットは、補給切れマーカーを取り除くためには、補給線を引ける状態で、1弾薬ポイントを消費する。

### 13.10 射撃戦闘手順

- 1)射撃戦闘中、攻撃側 Pは、攻撃する目標ヘクス(通常射撃)または適格な目標ユニット(AT射撃)を決定する。
- 2)攻撃側 Pは、観測・ユニットの種類や状態・射程距離・目標タイプに基づき、どのユニットが射撃できるのか・しようとしているか決定する。
- 3)攻撃側 Pは、ステップロス・ユニットの状態・奇襲(適切ならば)・射程距離に基づき、射撃する各ユニットの射撃力を修正し、修正されたすべての射撃力を足し集める。
- 4)両 Pは、適切な CRT 上の最初の戦闘コラムを確認し、地形・奇襲・目標の種類・目標の状態・重砲に基づき、コラムシフトを適用する。
- 5)攻撃側 Pは、十面体の賽をふり、両 Pは戦闘結果を適用する。全ての場合において、非装甲ユニットは AT 射撃に影響されず(効果を受けず)、AFV は通常射撃と間接射撃に影響されない(効果を受けず)。

#### 13.10.1 目標ヘクスと適格な目標の選択

攻撃側 Pは、すでに射撃セグメントにおいて射撃が行われたならば選ばれているであろう、目標ヘクスを確認する。そして Pは、射撃しようとする目標ユニットを確認する。適格な目標が非装甲ユニットなら、この目標に対するすべての通常射撃はその目標ヘクス内の他の全ての非装甲目標にも適用される。

#### 13.10.2 射撃ユニット選択

攻撃側 Pは、目標ユニットに対し直接・間接(ソビエト「赤軍旗」艦隊砲も含む)射撃を行う自己のユニット全てと、適格な目標ユニットのいるヘクス内の全ユニットを攻撃する航空ポイントを確認する。攻撃は、直接射撃と/または間接射撃から構成されるか、または航空ポイントのみからなる。ユニットは、目標ユニットを観測していなければそれに対して適格な種類の射撃ができない。間接射撃をする砲兵ユニットの場合は、目標ユニットを観測する適格な観測ユニットの存在を必要とする。目標ユニットは射撃ユニットの射程(ユニットの行った射撃の種類に応じた射程)内でなければならず、目標ユニット

は目標として適格性を有していなければならない。宣言された航空ポイントは、対空(AA)射撃により取り除かれてしまわない限り、目標ヘクスを攻撃する。

- 1)ユニットの状態の及ぼす効果  
活動抑制・混乱状態の砲兵ユニットは、射撃できない。混乱中の非砲兵ユニットは、防御射撃セグメント中に、1火力で射撃できるのみである。  
ユニットの隊形の及ぼす効果  
縦隊の火器ユニットは射撃不可能。
- 2)補給状態  
補給切れマーカーを持つ非砲兵ユニットは、攻撃側射撃はできず、防御側射撃セグメント中の射撃は可能。補給切れマーカーを持つ砲兵ユニットは、射撃はできない。
- 3)射撃の種類と射撃能力  
ユニットのうち、底部の印刷数字の二番目の数が正であるか、塹壕 AT 射撃が可能であれば、そのユニットは、AT 射撃が可能である。全ての AT 射撃可能砲兵ユニットは、1ヘクスの AT 射撃射程距離を持つ。射程距離が印刷されていない AT 射撃可能ユニットは、突撃中のみ AT 射撃を行うか、もしくは、塹壕 AT 射撃が可能である。あるヘクスに対し宣言された全ての航空ポイントは、適切な CRT を使って、そのヘクス内のそれぞれのユニットを攻撃する。
- 4)塹壕 AT 射撃力  
塹壕ヘクスとは、塹壕の印刷パターンがそのヘクスを通っている限りは、塹壕ヘクスサイドに隣接する全てのヘクスのことをいう。塹壕を占領する、どの兵員・火器ユニットも塹壕 AT 射撃力が使える。敵 AFV が塹壕ヘクス内に存在する友軍兵員・火器ユニットのうち最低でも 1 つのユニットがそれらの塹壕(複数)を占領している場合、AFV に向けられた協同(作用が生じた) AT 射撃力は、その塹壕(複数)を占領しているユニット(複数)の AT 射撃能力に係わらず、2火力に増加する。協同(作用が生じた) AT 射撃力は、塹壕を占領している各ユニットにつき 2火力に増加するものではなく、複数の AFV が複数の塹壕ヘクスサイドに隣接しても 2火力以上に増加するものではない。上記のような、塹壕に内在する AT 射撃能力を引き出すことができるユニットは、ATZOC 射撃可能。塹壕 AT 射撃力を使う個々のユニットは、すでに射撃をしたと見なされる。塹壕 AT 射撃力を使う個々のユニットは、ZOC 射撃の例外を除き、1インパルス中に 1回しか塹壕 AT 射撃力が使えない。塹壕 AT 射撃力を使う砲兵ユニットは、弾薬ポイントを消費しな

い。この特殊能力は、地雷原の効果を表している。(訳注:原文中の「combined」の語に「合計された」との意味はなく、「Combined Operations」は「協同作戦」となる(小学館英和中辞典初版8刷)ことから、「協同(作用が生じた)」と訳しました。)

#### 5)射撃制限

突撃に関与する第二 P側ユニットは、そのヘクスに対し突撃中のユニット(複数含む)しか射撃できない。突撃に関与する先制 P側ユニットは、それが突撃をかけているヘクスの中にいるユニット(複数含む)しか射撃できない。突撃の一部として射撃を行ったユニットは、同一インパルス中の他のどの射撃セグメントにおいても射撃できない。支援射撃を行ったユニットは、それ以降の、同一インパルス中は射撃できない。射撃セグメント中に射撃し、そして、突撃に参加したユニットは、それ以降の、同一インパルス中はいかなる種類の射撃もできない。射撃セグメント中に射撃しなかったが、突撃に参加したユニットは、ZOC 射撃ができないにも係わらず、それ以降の、同一インパルス中に射撃できる。射程距離が、その底部の三番目の数字として印刷されているユニットは、あるインパルス中に通常または AT 射撃力を使えるが、その両方ではない。印刷された射程のないユニットは、同一インパルス中に通常および/または AT 射撃力を使える。いかなる時も、ユニットは非自発的に射撃を要求されることはない。

#### 13.10.3 ユニット射撃力

オリジナルステップ数 - ステップロス = ユニットの現行戦闘力  
攻撃側 Pが、状態・隊形・補給・他のユニットへの攻撃に射撃力を割いているか否か・距離に応じた射撃力弱体化があるか、に沿って、射撃ユニットの現行射撃力を修正して、ユニットの修正射撃力とする。  
状態・隊形・補給の修正は、他の修正より先に適用される。ひとつの射撃力ポイントが複数の適格な目標に対し向けられることはない。

#### 1)状態

活動抑制状態にある非砲兵ユニットは、ユニットの現行戦闘力を半減して端数切り捨てした値で射撃できる。この値は 1 より小さくなることはない。混乱状態にある非砲兵ユニットは、防御射撃セグメント中であって、突撃目標ヘクスを占領しているときのみ、射撃可能。そういったユニットの現行戦闘力は 1 である。

#### 2)隊形

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

縦隊の非火器ユニットは、ユニットの現行戦闘力を半減して端数切り捨てした値で射撃できる。この値は 1 より小さくなることはない。

### 3)補給

補給切れマーカを持つ非砲兵ユニットは、防御射撃セグメント中に、ユニットの現行戦闘力を半減して端数切り捨てした値で射撃できる。この値は 1 より小さくなることはない。

### 4)射撃力分割

直接射撃を行うユニットは、異なった適格な目標を攻撃するために、その修正射撃力を分割できる。

例:通常射撃で適格な非装甲目標が異なったヘクスにいる場合、AT 射撃でヘクスの様々な組み合わせにおいて異なる AFV の組み合わせの場合がある。

間接射撃を行うユニットは、その射撃を分割不可能。距離による射撃力弱体化は、ユニットに対して射撃力分割を禁止し得る。

### 5)距離に応じた射撃力弱体化

適格な種類の射撃を行うユニットで、1 より大きい射程距離を持つものは、非隣敵ユニットを射撃可能。非隣接敵ユニットを直接射撃するユニットの修正射撃力は、射撃ユニットと目標ユニットの間のヘクス(射撃ユニットを入れず、目標ユニットを入れて計上する)1 つ毎に 1 ポイントづつ減少する。ユニットが、1 つの適格な目標ユニットか、あるヘクス内の全ての非装甲ユニットを射撃する場合、その修正射撃力は距離に応じた射撃力弱体化によって 1 より小さい値には減少されることはない。ユニットは、距離に応じた射撃力弱体化が、いずれかの適格な目標に向けられた、そのユニットの射撃を(少なくとも理論上のものとして)1 以下に減少させると、射撃力を分割できない。間接射撃を行うユニットは、距離に応じた射撃力弱体化を被らない。

### 6)AT 射撃 vs 街と塹壕

ユニット自体の戦闘力より大きい AT 射撃力を持つユニット(例:戦車と火器ユニット)は、その AT 射撃力と AT 射程距離を、街または塹壕を占領している非装甲ユニットに対して行使できる。この場合 AT 射撃力は通常射撃力の様に扱われる。

### 7)最小射撃

戦闘フェイズ中の第二 P.による全ての ZOC 射撃と全ての射撃は、その射撃力に問わず解決される。先制 P.による、突撃されていないヘクス内にあるユニット(複数含む)に対するいずれの射撃も、修正前の値として、最低限 2 射撃力ポイントとしなければならない。

## 13.10.4 結集射撃力と最初の戦闘コラム

攻撃側 P.は、目標ユニットを攻撃する地上ユニットのすべての修正射撃戦闘力の合計を述べるか、または、目標ヘクスを攻撃するすべての航空ポイントを述べる。この値が結集射撃力となる。攻撃側 P.が通常射撃を行ったら両 P.は CRT を、攻撃側 P.が AT 射撃を行ったら両 P.は ATCRT を参照する。航空ポイントは目標ヘクス内の各ユニットに対し、適切な種類の射撃を行うこととなる。両 P.は、先ほど述べられた結集射撃力と同一か下回るコラムを探る。通常射撃力で 60 を越える分の値と、AT 射撃力で 20 を越える分の値は、無視される。

## 13.10.5 戦闘コラムシフト修正(地形・奇襲・タイプ・規模・隊形・ZOC 射撃・重砲)

最初の戦闘コラム決定後、両 P.は地形・奇襲(ルール 13.5 参照)・目標タイプ・目標規模・目標隊形状態・ZOC 射撃(ルール中の ZOC 及び ZOC 射撃参照)、そして/または重砲によるコラムシフト修正を決定・適用する。マイナス(-)のコラムシフトは最初の対応コラム位置から左へ、プラス(+ )のコラムシフトは同じく右へ、修正する。ある攻撃については、全てのプラスのコラムシフト修正値を足し合わせ、この合計値からマイナスのコラムシフト修正値を引き、そして最初のコラム位置から適切な位置までのシフトを左もしくは右に行う。CRT 上の「12」から「60+」(60 以上をも含む)までのコラムは、1 コラムシフトさせるのに 2 コラムシフト修正値を必要とする。これに対し、ATCRT 上では、全てのコラムは、1 コラムシフトさせるのに 1 コラムシフト修正値を必要とする場合だけである。CRT 上の「60+」を越えさせるか、ATCRT 上の「20+」を越えさせるか、両 CRT 上で「0」を下回らせるようなコラムシフト修正は、無視される。通常射撃が行われると、目標ヘクス内の個々の非装甲ユニットごとにコラムシフト修正が計算される。

### 地形修正:

射撃戦闘に及ぼす地形の影響を決めるには、地形効果チャート(CEC)を参照する。チャートには、2 種類の射撃がある。

1)「射撃に対しての防御側」:射撃を受けた非突撃中のユニットが、自身が占領するヘクスの地形または射撃を受けた方角のヘクスサイドの地形から受けられる利益・恩恵を参照するのに使われる。突撃中のユニットは、射撃を受けたときに地形による恩恵を受けることは絶対ない。

2)「そこからの防御側射撃」:非突撃中のユニットが射撃したとき、自身が占領するヘクスの地形から受けられる利益・恩恵を参照するのに使われる。突撃中のユニットは、射撃をしたときに地形による恩恵を受けることは絶対ない。射撃に対する地形の恩恵は、丘の場合を除き、累積計上されない。

凡例:塹壕による射撃に対する恩恵は、防御側が受ける直接射撃の全てが塹壕ヘクスサイドを通っている場合のみ、適用される。AFV は、射撃を受けたとしても、地形からは最大限 1 コラムシフトの恩恵しかか受けられない。AFV は、防御側として射撃を受けたり、または、射撃を行ったとしても、塹壕から恩恵を受けることはない。

### 目標タイプ修正:

ある種の AFV は、そのユニットの印刷面の左上角に小さい点がつけられている。黒い点なら、それは装甲特典である。1 装甲特典を持つ AFV は、地上ユニットから AT 射撃を受けると、-1 コラムシフトする。ティーゲル戦車と KV1 型戦車は、2 つの点がついているので、地上ユニットから AT 射撃を受けると、-2 コラムシフトする。装甲特典を持つ AFV は、独立した空襲攻撃を受けると、持っている特典数に係わらず-2 コラムシフトする。

白い点は弱装甲を表わす。弱装甲を持つ AFV は、AT 射撃を受けると+1 コラムシフトする。弱装甲を持つ AFV は、航空ポイントによる攻撃を受けると、-1 コラムシフトする。

### 規模修正:

現行戦闘力が 5 に満たない兵員・火器ユニットは、射撃を受けると-1 コラムシフトする。AFV は、現行戦闘力が 5 に満たなくとも、修正を受けることはない。

### 隊形修正:

縦隊のユニット全ては、射撃を受けると+2 コラムシフトする。

### 重砲:

ドイツ側重砲=150 mm砲、210mm 曲射砲、240mm 列車砲

ソ連側重砲=重砲、重曲射砲、超重曲射砲

「赤軍旗」バルチック艦隊重砲が、いずれかの射撃戦闘中に、塹壕または街のヘクスを占領する非装甲ユニットに対し、なんらかの種類の射撃を行うとき重砲ユニットの射撃力を、目標ヘクスに向けられた結集通常射撃力に加算してはならない。そのかわりに、目標ヘクスに対し射撃中の他のユニットの結集通常射撃力を確認し、CRT 上の最初の戦闘コラムを決定し、地形によるなんらかのコラムシフトを適用し、そして、修正された戦闘

コラムに表された射撃力値に重砲射撃ポイントを加算する。攻撃側 Pは、最も近い戦闘コラムを使い、これらの合計より下回る戦闘コラムを使ってはいけない。(奇襲と目標隊形状態と同じく、適切に修正されるべきである)(重砲射撃は、塹壕または街のコラムシフト効果を打ち消す事をルール化している)

### 13.10.6 戦闘解決

修正戦闘コラム決定後、攻撃側 Pは 2 つの十面体の賽をふる。(赤=ソ連、灰色=ドイツ)適切な CRT 上の修正戦闘コラムに出た目を当てはめる。戦闘結果を適用する。射撃結果は攻撃側 Pを表す色の賽の目を当てはめ、士気チェック結果がもし必要なら防御側 Pを表す色の賽の目を当てはめる。0 の目は 10 と読む。攻撃側 Pが通常射撃を行うと、もし存在するなら目標ヘクス中の他の非装甲ユニットを確認せねばならない。両 Pは修正された適切な戦闘コラムを決め、攻撃側 Pは賽をふって、その射撃戦闘の結果を決定する。そのヘクス内のすべての非装甲ユニットが攻撃されるまで、各非装甲ユニットは順繰りに攻撃される。

### 13.10.7 戦闘結果

射撃戦闘の結果として、目標ユニットはステップロスをしたか士気チェックを強制されたりし得る。

CRT と ATCRT 上で起こり得る 3 つの結果:  
「-」=無効・士気チェックの賽の目も無効

「C」=士気チェックが強制される

「1」、「2」、「3」、「4」=防御側ユニットが被るステップロスの値・ステップロスが生じれば、士気チェックが強制される

### 13.10.8 ステップロス (射撃・空襲・突撃・欄内数・\*マーク U の AT 戦力と距離)

射撃戦闘もしくは空襲によるステップロス(=SL)を、目標となったユニットは必ず受けなければならない。突撃による SL は、突撃に負けた、1 つ又はそれ以上の数のユニットに割り振られる(ルールの突撃解決の項参照)。勤務当番表(ロスターシート)の該当する欄の数でユニットのステップは表されている。戦闘結果によりユニットが SL することになったら、所有 Pはシートのユニット該当欄の最も右の空欄に印を入れる。ユニットの現行ステップは残りの空欄で表されている。ユニットの修正射撃力(ルール 10.10.3 ユニット射撃力の項参照)が、ユニットの裏面に印刷された値と同じになったら、ユニットを裏返して使う。最後のステップを失うと

ユニットは除去される。

上記の SL のルールには以下の例外的なルールがある。ユニットにロスがあったときは、AT 能力も被害を受ける。ユニットの AT 戦力はシートの欄内に印刷されているから、ロスがあったユニットの AT 戦力は、シートの最も右のチェックされていない欄内の数字となる。合計で 6 かそれ以上の戦力で開始するソ連砲兵・ロケット・迫撃砲ユニットであり、シートでアスタリスクマークが付いているもの場合は、それらのユニットのシートの欄が 1 つチェックされても、単に 1 戦力を引くのではなく、欄内に印刷された新しい数字を、ユニットの現行戦力とする。これらのユニットのうちで AT 能力を持つものがあれば、ユニットに印刷された方の AT 戦力を使い、裏返されたときのみその AT 戦力は変わり、その AT 射程距離は常に 1 である。

### 13.10.9 射撃戦闘による士気チェック

ユニットの修正士気とは、印刷された士気に、現行状態や夜間期奇襲による修正を加えたものである。(ユニットが活動抑制=-1、混乱=-2、もしあるなら奇襲による修正)ドイツ側ユニットは、いずれかの HQ ユニットとスタックしているなら、HQ ユニットの修正士気と同じ士気だと見なされる。

射撃戦闘による士気チェックが要求されると、士気チェックの賽の目と、目標ユニットの修正士気とを比較する。両 Pは、士気チェック表を参照する。

士気チェックの賽の目 < ユニットの修正士気：チェック成功・影響なし。

士気チェックの賽の目 = ユニットの修正士気：もし突撃マークを持っていたら取り除かなければならず、持っていなければチェック成功。

士気チェックの賽の目 = ユニットの修正士気+1：活動抑制マークを受け、もしユニットが突撃中であつたなら突撃マークを取り除き、1 ヘクス後退せねばならない。  
士気チェックの賽の目 = ユニットの修正士気+2、+3、+4：混乱マークを受け、もしユニットが突撃中であつたなら突撃マークを取り除き、1 ヘクス後退せねばならない。

士気チェックの賽の目 ≥ ユニットの修正士気+5：ユニットは除去される。

### 13.10.10 活動抑制と混乱

ユニットは射撃戦闘または突撃の結果として活動抑制や混乱する。回復フェイズにおいてこれらの状態から回復可能。

#### 1)活動抑制：

ユニットは活動抑制状態になると活動抑制マーカー(訳注：「Supp」)を受けとる。すでに活動抑制状態のユニットが活動抑制の結果を被ると、そのマーカーを裏返し、混乱状態となる。活動抑制状態の非砲兵ユニットは、-1 の士気修正を受け、射撃力半減(端数は切り捨てるが 1 より小さくはならない)し、間接射撃のための観測は不可能になり、架橋できず、利用可能な MP を 2 つ減らし、突撃は不可能になる。活動抑制状態の砲兵ユニットは、射撃できず、ZOC を及ぼすことができない。(訳注：「Suppression」に「制圧」=「Control:Gain mastery」(三省堂デイリーコンサイス和英辞典第 4 版)の意味はなく、「活動抑制」と訳しました。)

#### 2)混乱：

ユニットは混乱状態になると混乱マーカー(訳注：「Disrupt」)を受けとる。すでに混乱状態のユニットが混乱または活動抑制の結果をさらに被ってもなら追加的な影響はない。混乱状態の非砲兵ユニットは、-2 の士気修正を受け、防御側射撃セグメント中のみ射撃でき(突撃に対し防御しているときのみであり、1 火力しか持たない)、ZOC を持たず、間接射撃のための観測は不可能になり、架橋できず、利用可能な MP を半減し、敵 ZOC に入れず、突撃は不可能になる。混乱状態の砲兵ユニットは、射撃できない。

### 13.11 突撃戦闘

第 2 防御側撤退の後の現行突撃ヘクスを指し示している突撃マーカーを載せている各ユニットは、そのヘクスに突撃しなければならない。突撃目標ヘクス内の全ユニットが突撃に対し防御する。突撃の手順は、新規編成特典の修正・突撃士気決定・突撃結果決定・突撃結果の適用、からなる。

#### 13.11.1 新規編成特典修正.

突撃の解決前に、各 Pはロスターシートを参照し、もしいまだに印がないのなら、突撃に参加し得るだろうユニットを持つ各師団または旅団の横に印をつける。突撃目標ヘクスから撤退した第 2 P側ユニットは、突撃に参加中とは見なされない。

#### 13.11.2 最初の突撃士気決定

突撃士気決定前に、両 Pは突撃に参加するユニットのコマンド状態を決定する。各 Pは最初の突撃士気を決定する。突撃に参加中のユニットが、異なった親部隊(連隊・旅団・独立ユニット)から来ている場合は、最初の突撃士気はこれらのユニットの修正士気

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!



平均(端数切り捨て)とする。

1 つの例外:たとえ縦隊でも、活動抑制状態でも、混乱していても、コマンド外であっても、AFV または火器ユニットの士気が最初の突撃士気を増やすことはあれ減少させることはない。

全ユニットがコマンド外であり、かつ、異なった親部隊から来ている場合は、最初の突撃士気はこれらのユニットのうち最も低い修正士気を持つものの修正士気と同一となる。突撃に参加中のユニット全てが、同じ親部隊から来ているか、または、突撃中のユニット全てが独立部隊である場合は、ユニットのコマンド状態に係わらず、最初の突撃士気はこれらのユニットのうち最も高い修正士気を持つものの修正士気と同一となる。ユニットの修正士気は印刷された士気から状態に応じ適用され得る修正値を引いたものとなる。(活動抑制 = -1、混乱 = -2 の修正)ドイツ側ユニットはそれがスタックしているいずれかの HQ の修正士気を自己の修正士気のかわりとして使用可能。

### 13.11.3 修正突撃士気決定

最初の突撃士気決定後、各 P は突撃修正表を参照し、どの突撃士気修正が自己に適用されるか決定する。奇襲修正は夜間期にのみ適用される。各 P は最初の突撃士気に、マイナスの突撃士気修正を行い、プラスの突撃士気修正を行う。出た数値が、P の、その突撃における修正突撃士気となる。

#### 1) 防御側修正:

地形による防御側突撃修正の殆どは、地形射撃効果表に載っており、防御側突撃修正の全ては、突撃修正表に載っている。防御側突撃修正は累積加算する。もっとも、森/村ヘクスを防御しているユニットは森と街両方の修正を受けられない(+1 士気修正のうちの 1 つを受けられるのみ)。塹壕・小川・湖・河川修正は、全突撃中ユニットが、外側から塹壕ヘクスに対してか、小川ヘクスサイドを越えてか、湖または河川ヘクスから突撃したときのみ適用される。もしたった 1 つでも塹壕の内側から塹壕ヘクスに対し突撃したら塹壕突撃修正は適用されない。突撃中の全先制 P 側ユニットがラドガ湖ヘクスを占領していると、突撃を防御するユニットの突撃士気が+1 修正される。装甲特典と装甲ユニットの存在による特典は、第二 P 側の、非装甲ユニットとスタックしていない AFV (複数含む) が森・村・街を占領しており、なおかつ、歩兵または工兵に突撃されている場合は、第二 P 側 (の AFV) に適用されない。縦隊であることによる修正は、防御側ユ

ニットの全てが縦隊である時のみ適用する。

#### 2) 攻撃側修正:

各種類(装甲・「ユニットの点」の装甲特典・工兵・軽機関銃隊など)の攻撃側修正は、累積加算される。突撃に参加中のユニットの戦力を決める際には、それらの現行ユニット戦力を足し合わせるが、防御側砲兵ユニットの現行ユニット戦力は半減(端数切り捨て・1 より小さくはならない)させる。スタック制限を越えたユニットは、突撃における規模には計上されない。防御側 P は、スタック制限を越えたヘクス内のどのユニットが突撃に対し防御するか選べるが、防御射撃セグメントにおいて射撃したユニットは必ず突撃に対し防御しなければならない。工兵特典は、最低限 1 つの工兵ユニットが、特定の地形に対し突撃さえすれば与えられる。もし 1 以上の工兵が突撃に参加してもこの士気修正が増すことはない。そしてヘクスが街と塹壕の両方を含んでいたとしても、修正が倍増することはない。装甲特典と装甲ユニットの存在による特典が先制 P に適用されるのは、最低限 1 つの先制 P 側 AFV が、歩兵、または、同一ヘクスに対し突撃中の非装甲ユニットとスタックしている工兵に占領されている森・村・街に対して突撃を行った時にだけ適用される。

#### 3) 装甲特典:

突撃の間、各 P は自己の最初の突撃士気に、自己の AFV(1 つ以上の自己の AFV が突撃に参加中なら)の装甲特典のうちで最も大きいものを加算できる。弱装甲 AFV は、突撃における装甲ユニットの存在を決定する際に装甲ユニットとして計上されるにも係わらず、装甲特典修正にはなんら影響を与えない。AFV が非装甲ユニットとスタックしていないと装甲特典が得られない場合がある。

### 13.11.4 突撃解決

各 P は賽をふり、出た目に各自の修正突撃士気を加算して、各自の「突撃賽の目」とする。もし突撃賽の目が同じなら、各 P は 1 戦力ロスをし、各自の修正突撃士気を再計算し、自己の新しい修正突撃士気に加算させるために 2 回目の賽をふる。突撃賽の目が比べられ、そしてこの手順が、片方または両方のユニットが除去されるかまたは、一方の P の突撃賽の目が他方の P の目より大きくなるまで繰り返される。ある P が、修正突撃賽の目により被ったロスにより、その突撃に参加中のユニット全てを除去されたら、その相手側 P が突撃に勝利する。そうでなければ、より高い突撃賽の目を出した P が突撃

に勝利する。両 P は突撃結果表を参照し、突撃賽の目の数の差を基にし、突撃戦闘結果を適用する。突撃解決後、先制 P は突撃目標ヘクスを指し示す突撃マーカー全てを取り除く。

#### 1) 突撃戦闘による後退:

突撃に負けたユニットは後退を強制される。突撃戦闘の敗者は後退と撤退のルールのうち、適切な方が適用される。修正突撃賽の目の数の差が 4 以上であり、かつ、防御側が突撃に負けたのなら、防御側の残った部隊は 2 ヘクスの退却を強制される。もし先制 P 側ユニットが退却路に沿って隣接ヘクスまで「追撃」すると、退却中のユニットは 3 つ目のヘクスまで退却を強制される。もしさらに、いずれかの前進中のユニットが防御側ユニットへの追撃を継続したら、4 つ目のヘクスまで退却を強制される。突撃に負けたユニットは、突撃結果で要求されるヘクス数より多く後退することはない。

#### 2) 活動抑制と混乱:

突撃に負けたユニットは、活動抑制状態になるか、または混乱状態になる。ユニットが後退する前に、活動抑制か混乱マーカーのうち適切な方を置く。(ユニットの状態は ZOC 射撃により変わり得るからである)

#### 3) ステップロス:

突撃に負けた P は、ステップロス(=SL)を要求される。すると、P は、このロスを突撃に参加したそれぞれのユニットにではなく 1 個のユニットに割り当てる。突撃に参加したユニットだけが突撃戦闘による SL を受け得る。突撃に負けた P は、突撃賽の目同士の差が 3 以上であれば SL を(1 つ)要求される。修正突撃賽の目同士の差が 4 以上であれば突撃の敗者は、4 を越える数と同じ数だけさらに追徹的にステップロスを受ける。もし突撃戦闘により 1 つかそれ以上の SL が要求され、かつ、その P の、突撃に関与した AFV と/または工兵が突撃修正表上によりなんらかの突撃修正を適用されたら、突撃に参加した他のいずれかのユニットより先にその AFV と/または工兵が SL を受けるもし AFV と工兵両方が突撃修正を提供したのなら、最初の SL は突撃修正を提供した AFV が受け、次の SL は突撃修正を提供した工兵が受け、残りの SL は、既に SL を受けたユニットを含め、突撃に参加した自己のユニットのいずれかから P が任意に選び、SL を受ける。もし AFV または工兵のどちらかが突撃修正を提供したのなら、最初の SL は突撃修正を提供したユニットが受け、残りの SL は P が任意に選ぶ。もし AFV または工兵のどちらも突撃修正を提供していないの

なら、SLを受けるユニットはPが任意に選ぶ。

### 13.11.5 攻撃側突撃後前進

第二 Pが突撃に負けたなら、突撃に参加した先制 P側のいずれかのユニットは、空いたヘクスに、そして可能ならばさらにその先に、前進できる。さらに、突撃に参加していない先制 P側のユニットも、前進できる。前進中のユニットがスタック制限を越えたり、そのユニットの種類が進入を禁止されている地形に入ったり越えることが許されていないヘクスサイドを越えたりはできない。防御側ユニット(複数含む)が1ヘクスのみ後退したら、突撃に参加した先制 P側のいずれかのユニットは、空いた突撃目標ヘクスに、前進できる。防御側ユニット(複数含む)が2、3、4ヘクス後退したら、突撃に参加した先制 P側のいずれかのユニットは、空いた突撃目標ヘクスに、前進できる。空いたヘクスに進入後、各前進ユニットは、隣接するいずれかのヘクスにでも前進できる。いずれかの前進ユニットが後退ヘクスでないヘクスに入る前に、最低限1つの前進ユニットが後退ユニット(複数)により空けられたそれぞれのヘクスに入らなければならない。もし防御側ユニット(複数)が除去されたら、突撃に参加した先制 P側のいずれかのユニットは、突撃目標ヘクスに前進し、そしていずれかの隣接ヘクスに、前進できる。先制 P側ユニットのうち、現インパルス中に突撃マーカーを置いておらず、敵ZOC内にあらず、前進中のユニット(複数含む)に隣接して突撃戦闘を開始したユニットは、その前進中のユニットが空けたいずれかのヘクスへと入ることができる。突撃戦闘後前進をするユニットは、ZOC射撃の引き金を引くことはあるが、突撃目標ヘクスの中ではZOC射撃の引き金を引くことはない。

### 13.12 後退と撤退

突撃前に撤退できるユニットもあれば、防御射撃戦闘結果または突撃戦闘により後退を強制されるユニットもある。撤退や後退するときは、撤退/後退の優先順位に従わなければならないが、他の手順を適用することも要求される。全ての場合において、ユニットは、移動が禁止されているヘクス・ヘクスサイドを通ったり/越えて、または敵ユニットを通して撤退/後退できない。

#### 13.12.1 後退/撤退優先順位

ユニットが後退又は撤退するとき、それぞれの撤退/後退優先順位はユニットが後退又は

撤退するまで、順序正しく適用される。

1)敵ユニットから離れる：

第二 P側ユニットは、ユニットのいるヘクスに突撃中の敵ユニットから離れるように撤退/後退しなければならない。先制 P側ユニットは、以前突撃目標ヘクスだったヘクスから離れるように撤退/後退しなければならない。撤退中/後退中のユニットは、撤退の求めや後退の結果で要求されているヘクス数と同じヘクス数だけ敵ユニットから離れるように移動するよう努めなければならない。撤退中/後退中のユニットは、撤退中/後退中のユニットと敵ユニット(複数含む)または突撃目標ヘクスの間のヘクス数が、撤退中/後退中にユニットが実際に移動したヘクス数と同じになるように移動するよう努めなければならない。このことが不可能であってもなら罰則は課されない。

2)遮蔽物に入る：

もし利用可能なら、ユニットは遮蔽物に後退しなくてはならない。遮蔽物には、森・村・町・塹壕ヘクスが含まれる。ユニットが遮蔽物に後退できないときは、最も近い遮蔽物に向かって後退しなければならない。

3)友軍側盤端に向かって：

ユニットは、最も近い友軍側盤端に向かって後退しなければならない。

4)スタック制限超過を避ける：

後退中のユニットは、最終後退ヘクスにおいてスタック制限超過しないような後退をするように努めなければならない。撤退中のユニットは、最終撤退ヘクスにおいてスタック制限超過しないような撤退をしなければならない。もしユニットが要求されたヘクス数だけ後退すると唯一の最終後退ヘクスがスタック制限を超過するヘクスとなってしまう場合、ユニットはできることならスタック制限を超過しなくなるまで後退をさらに続けなければならない。この規定の要求によりなら罰則は課されないが、ユニットは求められたヘクス数より多くのヘクスを強制的に後退させられる。もし後退中のユニットが、敵ユニット・禁止地形・禁止ヘクスサイドによりスタック制限超過ヘクスから後退不可能ならば、そこにどまり、所有 Pは、自己の次のインパルス中に、スタック制限超過状態を解消するために、ユニットをスタック制限超過ヘクスから移動させるよう努めなければならない。撤退中/後退中のユニットは、ヘクス内の戦力ポイント数に係わらず、その他の点で進入が許されるような、友軍を含むいずれかのヘクスを通して撤退/後退可能。

#### 13.12.2 後退の要件

以下の後退の要件は、必要に応じて適用されるが、これらの要件を適用するときにはどんなことがあっても後退の優先順位に反してはいけない。

1)後退・撤退路決定：

ユニットが後退を強制される時、後退路のうち最初の2ヘクスは所有 Pが動かす。ユニットが追撃により2ヘクス以上後退せねばならないときは、要求された後退ヘクス数の残りの数だけ、相手側 Pはユニットを後退できる。ユニットが撤退するとき、所有 Pは、ユニットを、最初から最後まで撤退路上で撤退させなければならない。同一のヘクスから撤退または後退を強制されたユニットは、後退/撤退優先順位に従う限り、異なった後退路をとり、異なったヘクスで後退を終えることができる。

2)スタックの後退/撤退：

戦闘中/前に撤退する、または、突撃後に後退するユニットは、1つのユニットまたはスタックとしてこれらを行うことができる。ユニットがスタックとして撤退するとき、所有 Pは、まず最初に、スタック内の全ユニットが撤退可能か決める。1スタックより多いユニットが、同一のヘクスから後退/撤退するとき、所有 Pは、これら全ての後退/撤退路を、最初のスタックが後退/撤退する前に、述べる。

3)後退/撤退にともなうステップロス：

敵ユニットまたは禁止地形により要求されたヘクス数後退できないスタックは、後退できない各ヘクスごとに1戦力ポイントロスを受ける。これらの戦力ポイントロスは、ユニット所有 Pの選択により割り当てられる。ZOC射撃により後退を途中で終えなければならないユニットは、後退を完了できなかったとして罰則を受ける。

4)突撃目標ヘクスへの後退/撤退：

第二 P側ユニットは、後退優先順位に従う限り、突撃目標ヘクスへと後退/撤退できる。突撃目標ヘクスに後退/撤退するユニットは、突撃目標ヘクスに対する突撃の解決前に撤退できる。

5)盤外への撤退/後退：

ユニットは盤外へと後退を強制され得る。ユニットは、盤上に他の利用可能な後退ヘクス(複数)がなく、かつ、盤端へと後退路が開いている場合、盤外へ後退できる。盤外へ後退するユニットは、所有 Pの次のインパルスにおいて再登場するか、除去されなくてはならない(移動のルール参照)。盤上に再登場する後退ユニットは、道路を使い盤上に登場した増援と同じく扱われる。ユニットは盤外へ

と撤退できない。

#### 6)後退と隊形：

縦隊で突撃に関与したユニットは、突撃戦闘が解決したことによる全ての後退と前進後に展開しなければならない。こういったユニットは、突撃結果に係わらず展開するが、現在占領している地形により禁止されている場合は展開できない。

#### 7)砲兵後退ルール：

突撃戦闘により後退を強制された砲兵ユニットは、突撃によるステップロスを受けた後、後退移動を始める前に、現行ステップを半減(端数切り捨て)する。

#### 8)ドイツ固定対空大隊：

固定対空大隊は、突撃前に撤退できず、後退を強制されると除去される。

#### 9)後退/撤退と射撃適格性：

後退や撤退をするユニットは、後退や撤退をするからといってそれだけの理由からはそのインパルスの残りの間に射撃をすることを禁止されていない。防御側射撃士気チェックに失敗したことにより後退を強制されたユニットは、その突撃を中止する。概して、ユニットは ZOC 射撃ができ、戦闘フェイズ中にまだ射撃していないユニットは、支援射撃または突撃後射撃ができる。突撃により後退を強制されたユニットは、そのインパルスの残りの間は、いかなる種類の射撃もできない。突撃目標ヘクスから突撃目標ヘクスではないヘクスへと撤退したユニットは、突撃に関与したとは見なされない。こういったユニットは、もし他の点で適格性を有するならば、支援射撃と/または ZOC 射撃を行える。突撃目標ヘクスに撤退した第二 P.側ユニットは、突撃目標ヘクスではないヘクスに再度撤退するか、または、突撃が解決または中止されるまでは、突撃に参加しているがとく射撃を行える。撤退し突撃を中止した先制 P.側ユニットは、ZOC 射撃ができ、戦闘フェイズ中にまだ射撃していなければ、支援射撃または突撃後射撃ができる。

### 13.13 突撃後射撃戦闘

先制 P.のみが突撃後射撃戦闘を行える。攻撃側射撃セグメント中に射撃していないユニットのみが突撃後射撃戦闘中に射撃可能。

#### 13.13.1 目標適格

いずれかの攻撃側射撃セグメントにおいて射撃されておらず、かつ、現行インパルス中に突撃に参加していない非装甲ユニット・スタックが、適格な非装甲目標となる。あるヘクスに 1 つの適格な非装甲目標があれば、そのヘクス内の全非装甲ユニットは適格な

目標となる。いずれかの攻撃側射撃セグメントにおいて射撃されておらず、または、現行インパルス中に突撃に参加しているいずれかの AFV は、適格な AFV 目標となる。

#### 13.13.2 突撃後射撃解決

先制 P.は、適格な目標ヘクスを選ぶ。先制 P.は、目標ヘクス内のそれぞれの適格な目標に対しての射撃を、射撃手順を使って解決する。先制 P.は、すべての適格な目標ヘクス内のすべての適格な目標が攻撃されるか、または、先制 P.がそれ以上の射撃ができないか射撃をしない事を選ぶまでは、適格な目標ヘクスに対する突撃後射撃を解決し続ける。

### 14.0 回復フェイズ

回復フェイズは、各期の最後のインパルスの完了後に行われる。回復フェイズ中、両 P.は、自己のユニットのうち敵 ZOC 内にはないユニットの活動抑制マークを取り除く。そして、両 P.は、自己のユニットのうち敵 ZOC 内にはない混乱状態のユニットの混乱マークを裏返して活動抑制側にしてユニットに置く。

### 15.0 夜間期後

夜間期の回復フェイズの後、両 P.は各自のユニットの補給状態を決定する。ソ連 P.はその AFV のステップロスの補充をし、橋の修理・架橋を完了させる。両 P.は次のターンの準備をする。

#### 15.1 補給フェイズ

補給決定フェイズ中、両 P.は、自己のユニットが補給下でかつ/または孤立しているかを決定する。これは、ユニットから、友軍補給源までの補給線を辿って行く。友軍補給源までの補給線を辿れるユニットは、補給下にあり孤立していないと見なされ、補給線を辿れないユニットは、孤立している。補給線を辿れず孤立しているユニットは、射撃をしたら補給切れとなる。

#### 15.11 補給源

ソ連側補給源は、盤の東端、北端、西端上(=ネバ川の北側)のいずれかの道路ヘクスサイドになる。ドイツ側補給源は、盤の南端のいずれかの道路・鉄道ヘクスサイドまたはいずれかの補給下の HQ ユニットになる。ドイツユニットが、盤端補給源までの補給線を辿れないときに、補給切れマークを載せていない HQ ユニットに補給線を辿れる。このドイツ HQ ユニットは、いくつのドイツユニットに対してでも補給できるが、その HQ

ユニットは補給切れマークを受けることになる。ドイツ P.は、自ずから要求して HQ ユニットを補給目的に使用することはできない。

#### 15.12 補給線

補給線は、連続したヘクスからなる。概して、補給線は、ユニットから道路(ドイツの場合は+「または鉄道」)ヘクスを辿り、そして連続した道路(ドイツの場合は+「そして/または鉄道」)ヘクスを友軍側補給源へと辿ることになる。補給線のどちらの部分も長さに制約はないが、敵ユニット・敵 ZOC・補給線を辿ろうとしているユニットにとって進入や越境が禁止されている地形を通って辿ることはできない。

#### 15.13 補給手順

補給フェイズ中、両 P.は補給線を引くことを選んで各ユニットの孤立マークと補給切れマークを取り除く。両 P.は友軍補給源に補給線を引けないユニットの上に、孤立マークを置く。ドイツ側 P.は、1 つ以上のユニットに補給線を引いている HQ ユニットの上に補給切れマークを置く。砲兵または HQ ユニットの上から補給切れマークを取り除くには、所有 P.は、1 弾薬ポイントを消費しなくてはならない。ソ連 P.にとって、この弾薬ポイントは、砲兵ユニットが所属する戦線(レニングラード又はヴォルコフ)から招来しなくてはならない。

#### 15.14 補給の効果

孤立マークを載せた非砲兵ユニットが射撃したら、その孤立マークは補給切れマークに置き換えられる。射撃しないのなら、孤立マークはなんら効果はない。孤立砲兵ユニットは、間接射撃を行うと補給切れマークを受けてしまうにも関わらず、補給切れマークを受けることなしに直接射撃ができる。補給切れマークを受けているユニットは、架橋・攻撃側射撃セグメント中の射撃・ZOC 射撃ができず、ZOC を及ぼさず、防御側射撃セグメント中に半減戦力で射撃できる。補給切れマークを受けている砲兵ユニットは、いかなる種類の射撃も行えない。移動開始時点で補給切れマークを受けている装輪・装軌・装甲スキーユニットは、その MP が半減される。

#### 15.15 砲兵の補給

補給フェイズ中、各 P.は追加的な弾薬ポイントを受領する。ドイツ P.は、120 弾薬ポイント(=AP)でゲームを開始し、1月14日の

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

前までは1日に80APを受ける。ドイツPは、1月14日からは1日に90APを受け、1月18日からは1日に100APを受ける。ソ連Pは、ヴォルコフ戦線では120AP・レーニングラード戦線では90APでゲームを開始する。ヴォルコフ戦線では1日に80AP・レーニングラード戦線では1日に50APを受ける。

### 15.2 ソヴィエト側装甲部隊補充

補給フェイズ後、ソ連Pは賽をふり、目が6かそれ以上の場合、2装甲補充ポイントを受け、それ以外の目の場合は1装甲補充ポイントを受ける。装甲補充ポイントは、ステップロス(=SL)を被ったAFVのロスの補充に使われる。1以上のSLを被ったソ連AFVのうち、活動抑制・混乱しておらず、コマンド・補給下であり、敵ZOC内にいないものは、1以上の装甲補充が受けられる。AFVは、それが被ったSLより多い装甲補充は受けられない。ソ連AFVが受ける各装甲補充ポイントごとに、ソ連ロスターシートのステップ欄のうちの1つ内側の印を消す。除去されたユニットの分としての装甲補充はできない。ドイツPは装甲補充を受けられない。ソ連Pは自己の装甲補充ポイントを使わなければならないのではなく、他のターンに持ち越すことができる。ソ連Pは、なにかの用紙に自己の装甲補充ポイントを記録するべきである。消費された各装甲補充ポイントは、利用可能な補充の合計から差し引かれる。

### 15.3 橋の修理・架橋完了フェイズ

ソ連Pは架橋したネバ川ヘクスに、橋梁管理大隊を置く(ルール11.5参照)。

### 15.4 ゲームターンマーカー進行

橋の修理・架橋完了フェイズの後、両Pはゲームターンマーカーを、ゲームターン記録欄上の次の日の午前欄に進行させる。両Pは新しいゲームターンを始め、午前への準備期を開始する。

### 16.0 特別ユニット

#### 16.1 ソ連装甲スキー

装甲スキーは、平地・湖・河川・沼地・泥炭地・街・村・道路ヘクス上では「スキー移動」の移動コストで移動する。もし装甲スキーが道路上で縦隊なら、「スキー道路移動」の移動コストで移動する。装甲スキーは絶対に丘ヘクスには入れず、また、道路を使い縦隊であるときを除き、森ヘクスには入れない。装

甲スキーは弱装甲AFV(「ゼロ装甲」戦力の印がついている)であり、いかなる撤退フェイズにおいても撤退可能。

### 16.2 ソヴィエト親衛地雷工兵大隊・特別工兵旅団

ソヴィエト親衛地雷工兵大隊は、工兵であることを除き、特別な能力はない。特別工兵旅団は、突撃に対し防御するときを除き、射撃できない。

### 16.3 ソヴィエト観測気球

もし観測気球から8ヘクス以内のドイツ砲兵ユニットがいずれかの種類の射撃をすれば、それは観測されてしまう。この能力は降雪・霧ターンには発揮できない。その他の点で気球は、丘の上のユニットと同様に観測する。気球は移動上は機械化ユニットとして扱われる。もし観測気球が突撃に対し防御すると、他の非装甲ユニットと同様に扱われる。突撃

後射撃の間、観測気球は、CRT上で-2コラムシフトする攻撃砲兵射撃によってのみ攻撃される。

### 16.4 ドイツ観測大隊

ドイツ観測大隊は、シンヤピノ高地のいずれかの部分に駐屯すると、あらゆる種類の射撃を行うあらゆるソ連砲兵ユニットを観測できる。観測ユニットは、射撃ユニットに対し視認線が引けなければならないが、この視認線は森ヘクスのみによって妨害される。この能力は降雪・霧ターンには発揮できない。観測大隊は、シンヤピノ高地ヘクスを占領していないと、他のドイツユニットの観測範囲と同一となる。

### 16.5 「赤軍親衛旗」バルチック艦隊砲

ソ連Pは、1日あたり、重砲に値する15間接通常射撃力ポイントを受領する。ソ連Pは、1月12日の間はさらに15ポイントを追加して受けられる。これらの15重砲射撃力は、盤の西端でネバ川が切れているヘクスから12ヘクス以内のいずれのヘクスにでも向けることができる。この射撃は1日あたり3ヘクスまでしか適用できないが、ソ連Pは、選んだヘクス数の範囲内で望むがままに分割できる。赤軍親衛旗バルチック艦隊は、弾薬ポイントを消費しない。

### 16.6 ドイツ快速大隊

ドイツ快速(Schnell)大隊は、機械化ユニットとして扱う。

### 16.7 ソヴィエト対空ユニット

歴史に忠実な態度を採るために、ソ連Pは、前線の対空師団・連隊を展開せず、各軍の前線でたった1つ、対空大隊を展開する。必ずドイツPの了解がとれるような明白な緊急事態においてのみ、上記の制限ルールは失効する。

### 16.8 ドイツ240mm列車砲兵隊

列車砲ユニットが鉄道ヘクスを離れて後退を強制されたら、除去される。列車砲は、砲兵/兵器ユニットであるが、絶対に塹壕には入れない。このユニットは、射撃を行っていれば展開していると見なされるにも関わらず、突撃に対して防御するときは縦隊であると見なされる。列車砲は間接射撃のみ行える。列車砲はいかなる撤退フェイズにおいても撤退できるが、連続した鉄道ヘクスにしか撤退できない。縦隊の、いかなるドイツユニットも、列車砲が占領しているヘクスを通り抜けることができる。

### 17.0 シナリオ

1つのシナリオと幾つかの選択ルールが存在する。ゲームは1月12日の最初の午前インパルスに開始し、1月19日の夜間ターンに終了する。ゲームの最初のインパルスにおいてはソ連軍プレイヤーが自動的に先制権を有することとし、当該インパルス中はソ連軍プレイヤーが実行したい数の突撃を実行できるものとする。

### 17.1 初期配置

ルール原文参照

### 17.2 勝利条件

ソ連軍プレイヤーが勝利するためには、1月19日の夜間ターンまでに、レーニングラード戦線とヴォルコフ戦線のそれぞれの初期開始位置との間に、完全陸地ヘクスを通りドイツユニットまたはそのZOCが及んでいない、ヘクス列が辿れるようにしなければならない。

### 18.0 選択ルール

選択ルールは、両競技者間で事前にどのルールを用いてゲームをするか合意してから適用されるべき規定である。

### 18.1 聖林六銃士

ゲームのリアルさを欠くことになっても、補給線が通りさえすれば砲兵弾薬消費の記録をすることなしに砲兵に間接射撃をさせることにより、ゲームの進行が円滑化する。

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戦

## OPERATION SPARK!

### 18.2 John Woo 方式

砲兵の能力諸元に関するルールが、手間がかかり過ぎると判断したならば、単に、それらのルールを採用しなければよい。兵器の種類に係わらず、全ての砲兵を、対砲兵砲撃、砲撃、攻勢および防御砲撃に使用。ゲーム進行が早くなるが、リアルさも、より失われる。

### 18.3 とは裏腹に、4つに割れる腹筋があり、1つの臍がついている

もしプレイヤーが、もうほんの少しだけディテールにこだわりたいならば、ソ連超重曲射砲連隊が間接射撃を行うときは2弾薬ポイントを消費させ、ソ連ロケット旅団が射撃するときは4弾薬ポイントを消費させ、そして、ドイツ 240mm 列車砲が射撃するときは2弾薬ポイントを消費させる。

### 18.4 ドイツ側援助案

ドイツ側を援助するために、ソ連側プレイヤーは、ソ連側師団砲兵と迫撃砲連隊を、防御側砲兵射撃または非砲兵ユニットと協同した攻撃側砲兵射撃にのみ使用する。他の全てのソ連側砲兵は砲撃ができる。全ソ連側砲兵ユニットは、直接射撃は可能で、ソ連側迫撃砲兵は、ZOC射撃は可能である。ドイツ側援助案ルールを適用したならば、ソ連側プレイヤーは、赤軍旗バルチック艦隊砲を除き、砲兵ユニットにより対砲兵砲撃を行えない。もし、ドイツ側がより援助を必要とするならば、全てのドイツ側増援の登場を、1ターン早まらせる。

### 18.5 ソ連側援助案

ソ連側プレイヤーを援助するために、ソ連側プレイヤーは、ソ連側増援をも含めた全ユニットを、ゲーム開始時点で配置させる。もしこのソ連側援助ルールを適用したならば、ドイツ側プレイヤーは、全てのドイツ側増援の登場を、1ターン早まらせ、なおかつ、1月18日の増援を2ターン早まらせる。

### 18.6 自由配置

ドイツ側、ソ連側、の順番に、以下の制約に沿って配置する。

- 1) ユニットの、歴史的な開始線より前方に配置してはいけない。
- 2) 各前線は、友軍ユニットまたはそのZOCにより完全に埋められなくてはならない。
- 3) 同一師団所属のユニットは、なるべくかためて配置する。一つの師団の全歩兵ユニットは互いに隣接するか1ヘク

スおきになるように配置し、その師団の他の全ユニットは、この歩兵の構築する線の内部かその背後に配置し、同一師団ユニットの間に分け入って他の師団ユニットが配置されてはいけない。

ドイツ側プレイヤーは、歴史的にそうであったように、どの師団に対してでも、独立連隊/大隊の増援を送ることができ、これら独立部隊は、ある特定の師団所属ユニット(複数)とともに点在して配置できる。

### 18.7 自動車化歩兵/工兵の再搭乗

もしプレイヤーが、よりリアルさを求めるならば、下車したユニットで自動車化移動を再び始めたいユニットは、下車したヘクスと再搭乗したいヘクスとの間に、敵ユニット、敵ZOC、装輪ユニットにとっての禁止地形/ヘクスサイド、に妨害されないヘクス列が通れなければならない、そうでなければ下車状態のままである、とする。

### 19.0~23.0

英文参照

以上

Ver. 7

一九四三年一月十二日列寧市解圍解放電光石火作戰

OPERATION SPARK!