

*Beyond the Urals:  
The Final Campaign in Russia, 1942*

このゲームの翻訳は、あくまでも英文ルールを補完するものです。

クレジット

デザイン&デベロップ：Ty Bomba

プレイテスター：Rob Franz、Martin Svensson、Christopher Cummins

ルールレイアウト：Callie Cummins

カウンターグラフィック：Larry Hoffman

マップ グラフィック：Joe Youst

## 1. 0 はじめに

### 1. 1 時間軸の選択

Beyond the Urals：1942年のロシアの時間軸を換えた歴史的戦役は2人プレイで、ゲームの難易度は低く、ドイツが1941年にバロバロッサ作戦を成功させたがソ連の壊滅に失敗したという設定の戦術ゲームである。東方への道、これはズーコフは1941年1月にクレムリンでパブロフを相手に卓上演習を行い敗北している。

この時、パブロフはソ連の装甲部隊の指揮官で赤軍のユニットで戦線を張るのはどんなドイツの侵攻での反撃に対し戦術の誤りをスターリンに悟らせた。彼の考えは戦線でのドイツの攻撃を抑制し、すぐにドイツの後方での戦闘を行うために反撃を検討した。卓上演習でのズーコフの青軍のみごとな指揮は（ドイツの戦車の実力はポーランドとフランスにおける戦闘を元にした）パブロフの攻撃を破たんさせることを示した。

スターリンは、従ってズーコフの戦術の正しさを確信し、直ちにモスクワの後方に3つの軍隊を含んだ戦術的後退を許可した。パブロフは有効な卓上演習を行った、彼の戦略はDvina-Dneprラインの西にある位置でほとんどすべての赤軍の包囲と破壊を引き起こすことによって現実では確かに完全なソビエトの敗北につながった。それは、実際、正確にドイツが1941年6月22日に最初に戦線を越えた時戦うことを望んだキャンペーンであった。

時間軸の変更の第2の部分は、ここでの仮定とし、ソ連はドイツが計画したArchangel-Astrakhanの停止線に届いた後で、同じく到達するのは簡単である。本質はドイツの征服者の手中かソ連の抵抗よりほかの代わりとはならない、たとえいかに自暴自棄であったとしても、これはロシアの選択の推察は理解しがたくなく、たとえ政権か思想が変化したとしても、戦闘を維持する。

### 1. 2 ゲームの状況設定

ドイツは想像に難しく、すでに歴史的な最高点を越えて

いることを得るのは、その後、。少なくともドイツの歴史的なことが何が起きたか関係を示すことを評価したとき、東で深刻な損害を被った。ドイツはプレイのはじめにはユーラシア大陸に敵がいる2つの最後の工業地帯の1つに狙いを付け、大規模な掃討作戦と同様に希望して乗り出した。彼らは彼らの計画が莫大な力を、戦略上のセンスで、さもなければただ地球の果ての中央であると思われることができただけであったエリアに押し進んでやむを得ず必要とするセンスで失敗する。すなわち、それらの力は恐らくまだ比較的そこなわれない 連合国に対して多くの他のところに行われた他のキャンペーンで少なくとも同様に使われることができた。ドイツはあえて、けれども、恐らく歴史的なスターリングラード大失敗のようなことはないであろう。

ゲームは従ってドイツが明らかに攻勢の上に、最終的に、そして完全に必死のソビエトの防衛を破ろうと努力している状態を反映する。防御者は、順に、冬が再び作戦活動を閉じ込めるまで、彼らの切断された状態の決定的な部分を持ちこたえようとしている。ロシアの望みは、生き残りもう1つの年で、ベルリンに、配置転換のために

Wehrmacht の大きい部分を退いて、東でそれ以上の攻撃的な作戦をやめさせることを強いるためにまだ強固にしている連合軍がドイツの後部に対する脅しの十分になる時を確認できる。

### 1. 3 戦闘の命令

戦闘の命令は1941年後半の中間の両軍の歴史的な機構チャートから推定できる。ドイツはこの戦域で東からの攻撃を予期した、欠点は地図の北から南まで軍事的に横断できないエリアを少ない軍で防衛することである。我々は安全に真の1942のキャンペーンで枢軸のアキレス腱を証明した枢軸従属軍隊が対バルチザンの任務で西に地図からあるか、あるいは多分同じく過激な側面を持つのを手伝っている。

第20山岳軍は、ヒットラーがスカンジナビアからロシアの中にその本部を移して、そして陸軍でそれにすべての山岳歩兵隊軍団を割り当てることを抑えることができたはずであると想像することは難しいことから、含まれる。アジアからヨーロッパを分けている山の向こう側に作戦に固有な神話の特質はただ作戦の先頭に立つためにこの種類の専門的な陸軍を構成する独裁者が逆らうべきあまりに多くがあった。

戦闘のソビエトの命令はこの状態が作られるために起きたなければならんでであろう種類の事前の大失敗を体験した後で彼らがまだ送り込むことができたはずであることの豊富な推定に基づいている。

### 1. 4 ゲームスケール

それぞれのヘクスはヘクス間、20マイル（約32.4キロメートル）です。ソ連は軍規模のユニットで、ドイツは全て軍団規模である。航空機戦力は抽象的にドイツの戦術

航空優勢の効果を表した2つのユニットで表している。それぞれの1ターンは1週間を表す。

### 1. 5 数字の計算

ゲームで数字を半分にするの一般ルールは小数点以下切り捨てとする。たとえば、3の半分は1、2の半分は1、1の半分は0である。これらの最後の1の例外として、1つのユニットの戦闘力を半分にする場合、1の半分は1である。1つのユニットの戦闘力はどんな理由でも1以下にはならない。もし2つ以上のユニットが同じ戦闘に参加して半分にする場合、半分にするユニットの戦闘力は最初に全てのユニットの戦闘力を合計し1つのユニットのように半分にする。

### 1. 6 北の方向

バラ色の羅針盤は地図にその、北方向の関係を印刷してある。なぜならすべてが、けれども、意図をプレーするため、地図方角が理解するというのルールで参照される時はいつでも、地図の北のへりは、1000と1028のヘクスで構成されている。東は1000から4200のヘクスである。南は4200から4228である。西は1028から4228である。これらの角ヘクスは両方の方角のヘクスに含まれる。

## 2. 0 ゲームの内容物

2. 1 B t Uに含まれている内容物は、ルールブック、地図、176個のカウンターが含まれる。プレーヤーが戦闘と他の確率のゲームイベントを解決するために標準的な6面ダイスを備えなくてはならない。

### 2. 2 ゲームの地図盤

ゲーム盤は1942年のシベリア西部の軍事状況の表示された地形が印刷されている。地図盤に印刷されている六角形の格子はユニット位置や移動に使用し、チェスのように使用する。ユニットは一度に1つのヘクスにしか止まらない。

それぞれのヘクスにはユニットの移動やユニット間の戦闘に影響のある自然や人工の地形が含まれる。地図の地形はヘクスと一致するように作られた正確な、わずかに少し変えたりアルな地形があるが、ヘクスからヘクス間の地形の関係は正確な同じ場所で現在のプレーヤーには必要であり、歴史的に起きた戦争の歴史的な対象物により直面した時間のジレンマを表す。

地図上のそれぞれのヘクスは、独特な、4桁の数字がある。これは簡単に正確な位置を見つけられ、完了する前に書き取ることができればユニットの位置を記録できる。例えば、U f aの中心は3216である。

### 2. 3 カウンター

このゲームは戦闘集団を表した176個のカウンターがある。その他は情報マーカーと記憶を補助することを供給する。少なくとも1回はこのルールを読んだ後で、カウンターを切り取って下さい。

### 2. 4 戦闘ユニット

## 2. 4 ユニットの表



それぞれの戦闘ユニットのカウンターは国籍、特別な歴史的識別、ユニットのタイプ、規模、戦闘力、ステップ数、移動力、増援ターン数、その他特別な条件がある。

### 2. 5 国籍

ドイツ:

第20山岳軍: 緑色の地に白文字

その他の全てのドイツ軍: 黒色地に白文字

ソ連:

通常ソ連歩兵部隊 (1ステップユニット): 赤色地に白文字

エリート親衛隊と戦車ユニット (2ステップユニット): 白色地に赤文字

### 2. 6 歴史的識別

全てのユニットはこの時期に戦闘していたユニットを歴史で使用した数字で表す。ソ連のユニットのGの記号は親衛隊を表し、ShはShockを表す。2. 7 ユニットの規模

ユニットの歴史的機構の規模は以下の印で表す。

XXXX; 軍

XXX; 軍団

### 2. 8 ユニットのタイプ

ゲームでの全ての地上ユニットは機械化ユニットと非機械化ユニットに別れる。機械化ユニットは車輪や無限軌道で移動する、非機械化ユニットは足、人間や動物を表している。区別は移動、戦闘、補充に関し重要である。

### 2. 9 戦闘力

攻撃と防御力は戦闘でのそれぞれのタイプを処理するためのユニットの能力の目安である。これらの使用はルール12. 0を参照。

### 2. 10 移動力

この数字は地図上のヘクスを移動するためのユニットの能力の目安である。ユニットはユニットのタイプと地形に依存し、異なる地形に移動するといろいろな地形コストを支払う (10. 0を参照)。

### 2. 11 ステップ数

ゲームでの全ての地上ユニットは1つか2つのステップを持っている。それはユニットの効果的な形態であることをやめる前のある戦闘損失の量を吸収する能力を表現するために使われる任意の用語である。ユニットの片面のみに戦闘力が印刷されているユニットは1ステップである。両方の面に戦闘力が印刷されているユニットは2ステップであ

る。  
これらの大きさのユニットが除去されたら、それはすべてのそれらの中の人々が殺されたことを意味しない。それはそれ以上の作戦の役に立たなくなり十分な死傷者と武器損失をこうむったことを意味する。もし2ステップのユニットが1ステップロスしたら、裏面の減少面にする。

もし1ステップユニットか戦力未確認面を持つユニットがステップロスしたら、地図から取り除き、地図の脇の「デッドパイル」に置く。

## 2. 1 2 ソ連の2ステップユニット

ゲームではソ連の7つの2ステップユニットがある。：第1戦車軍から第5戦車軍と第1親衛隊と第2親衛隊である。これらは全ての赤地に白のユニットから区別できるように白地に赤のユニットである。ソ連の2ステップユニットが1ステップロスすると、戦闘力は1-1になる。しかしながら、完全戦力の戦闘力は戦闘になるまで判明しない、そして戦闘になった時に戦闘力を決定する。戦闘比を算出する時にソ連のプレイヤーはそれぞれのユニットについて戦闘力を決めるためにダイスを振る。この結果（1から6）は1つの戦闘のために1つのユニットの戦闘力である。ソ連の2ステップユニットは決して再配置では受け取れない、地図に補充することもデッドパイルから回収もできない。

第3そして第5戦車軍が、いずれの日付けのゲームターン1であるなら、地図の上でプレイを始めることに注意しなさい（3. 2参照）。その他は、ゲームはダイスを振り始めるか、6月ののターンか6月の「の」のターンの後で始まるのを除いて増援のようにゲームに参加する。この場合、それぞれの影響のあるユニットの左上角に増援としてゲームに登場するターンが基本であり、これらはゲーム盤の戦力のソ連の陣営の初期の一部になっても良い。例えば、ゲームターン1が6月の。が終了していたら、左上の数字が3のソ連の2ステップユニットは初期の配置戦力に加えることができる。

## 2. 1 3 ソ連戦力未確認ユニット

ゲームでソ連の赤地に白色のユニットは1ステップだけである。これらのユニットの裏面は、ユニットのタイプと移動力と「U」の文字がある。これらのソ連の全てのユニットは「U」の文字のある面でゲームを始め、どちらのプレイヤーも裏返した表の戦力面を確認してはならない。最初の攻撃か防御をするまで正確な戦闘力を知るために裏返してはならない。一回裏返った戦力未確認のユニットはプレイの間に「U」の面に戻ることはない。その他のルールは9. 6を参照。

## 2. 1 4 増援と初期配置ユニット

ゲームが始まった後、プレイに参加するユニットが、すでに地図の上にセットされたプレイを始めるよりは、「増援」と呼ばれる。増援はユニットの左上に数字で「3」、「4」と記入され初期配置されたユニットとは

区別されている。これらの数字はプレイに登場するゲームターンを示している（詳しくは9. 0を参照）。ソ連軍のみが増援を受け取る。全てのその他のソ連のユニットと全てのドイツユニットはゲームのはじめからすでにゲームに登場している（3. 3参照）。

## 3. 0 初期配置とヘクスの支配

3. 1 プレイヤーが最初にそれぞれがいずれの陣営をコントロールするであろうか決めるべきである。それらはそれぞれ自身の陣営のユニットを取った後で、そして下に与えられた指示と地図の周りにそれらを分類するべきである。

## 3. 2 スタートターンの決定

アジアの中心部の気候はスタート時の活動を可能にするか地上の状態に関して非常に気紛れで予想できない。従って、両プレイヤーは地図にユニットを配置する前に、ドイツプレイヤーはキャンペーンの始まるターンを決めるためにダイスを振る。結果はダイスの目が1なら、ゲームターン1はMAY 3になり、2ならMAY 4になる。

注記：ソ連の親衛隊と戦車軍はJun 1とJun 2に増援として登場する。もしダイスを振りスタートのターンを決めたら、本来増援であるべきユニットがダイスの目ですすでに登場した場合は増援として登場するよりむしろその陣営の初期配置の一部になる（9. 0参照）。どのゲームターンが実際にプレイの最初のゲームターンであることが分かるかにかかわらず、増援を扱う時、地図の上にプリントされたゲームターン数を参照しなさい。

## 3. 3 初期配置

ソ連のプレイヤーは最初にユニットを配置する。ソ連はユニットの左上に番号のないユニットを黄色のヘクスを含まない地図のどこにでも最初に使用可能なユニットを全て配置する（10. 17参照）。ドイツは全てのユニットを黄色の列内に配置する。両プレイヤーは初期配置の時でもスタック制限（6. 0）を守らなければならない。

## 3. 4 ヘクスの支配

ヘクス支配の概念はこのゲームで勝利点ヘクスに対してのみ重要である。ゲームのスタート時には、黄色のヘクスは全てドイツ軍が支配し、その他の残りのヘクスは全てソ連軍が支配している。

ヘクスの支配権の移行は、ヘクスに地上ユニットが侵入したかZOC内に収めれば移行する。支配は直ちに交代し、プレイ中にいつでも同じヘクスが交互に支配権が動く。ヘクス支配マーカーはプレイ中にどちらの陣営が支配しているか勝利点ヘクス（4. 2）を表示するのに手助けするのに使用する。

## 4. 0 勝利条件

4. 1 ドイツプレイヤーは一般に攻勢状態であり、ソ連の重要な工場を可能な限り素早く奪うため東に侵攻しゲームに勝利することを努力する。ソ連プレイヤーは敵から工場を守ることで勝利する。

ドイツだけが勝利点を得たり失ったりする。ソ連プレイ

ヤーは勝利点を得ることはない。ドイツの勝利点の得点を保持するために地図上に印刷された勝利点記録欄を使用する。ゲームのスタート時にはドイツの勝利点は0である。

#### 4. 2 勝利点ヘクス

地図上のそれぞれの工場と鉱山ヘクスが1勝利点である。ドイツプレイヤーはいつでも工場と鉱山の支配を得れば1勝利点を得る。勝利点ヘクスの支配はプレイ中にいつでも両プレイヤーの間で支配権が行き来する。いつでも勝利点ヘクスは支配権が移り変わり、ドイツの勝利点が増減する。勝利点ヘクスの補給状態は勝利条件には含まない。

デザイナーノート：鉱山ヘクスは全ての移動と戦闘ではその他のヘクスと考える。鉱山はそれ自身移動や戦闘での修正は存在しない。修正はそのヘクスないのその他の地形により決められる。プレイの重要な内容は、4. 2を参照。

#### 4. 3 勝利の判定方法

両方のプレイヤーはドイツのプレイヤーによって生じられた勝利点の数の一定のトラックを保持するべきである。いつでもどんなゲームターンの間にでもドイツのプレイヤーはある勝利点の最小の数を持っている、ドイツプレイヤーは敵の経済とモラルが崩壊するかその得点でゲームに勝利するか、勝利判定表でダイスを振り決める。

地図盤には68勝利点ある。もしドイツ軍が35点以上の勝利点を得たら、地図の上の行動が、ダイスを振り、そしてゲームに勝ったかどうか見るためにその結果を勝利表と照らし合わせる間に、一時的に止められる。

ドイツプレイヤーの管理する勝利点は判定する欄が5つに別れている。例えば、ドイツプレイヤーが43点を持って勝利判定したら、1か2のダイスの目で勝利する。その他の結果は、勝利判定表の次の欄の勝利点になるまでダイスを振ることができない。

#### 4. 4 ダイスによる勝利判定

ドイツプレイヤーはゲーム中勝利判定表の欄で1回しか勝利判定できない。例えば、ドイツ軍が35点で勝利判定を行ったら、しかし、勝利判定に失敗した、ドイツは次の勝利判定表のもう1つ上の欄になるまで再びダイスを振ることができない（先の例だと42点以上にならないといけない）。地図盤での活動は一時的に停止し、ダイスのチェックはどいつプレイヤーが勝利判定表で新しい欄ですぐに行われる。もしドイツは68点で勝利判定に成功したら、ドイツはゲームに勝利したと考える。

#### 4. 5 ソ連の勝利

ソ連プレイヤーはゲーム終了までに上記で与えられた勝利条件を達成することをドイツから阻止すれば勝利する。引き分けはない。

#### 5. 0 ターンシークエンス

##### 5. 1 B t Uのターンはシークエンスのステップ

（シークエンスと呼ぶ）の2人プレイヤーターンに分割される。プレイヤーによる以下に述べた様な適切なフェイズで行われなければならない。一回そのターンを終了したら、やり忘れた行動があったとしても戻ることはできないし、敵プレイヤーの許可を得られない限り下手に実行した1つを再度実行はできない。

##### 5. 2 ゲームターンのシークエンス

ターンのシークエンスは以下に示す。ドイツはゲーム中最初にターンを始める。

1. 天候決定フェイズ
2. ドイツプレイヤーターン
  - A. ドイツ再配置フェイズ
  - B. ドイツ移動または戦闘フェイズ
  - C. ドイツ戦闘または移動フェイズ
3. ソ連プレイヤーターン
  - A. ソ連再配置と増援フェイズ
  - B. ソ連戦闘フェイズ
  - C. ソ連移動フェイズ
4. 第二前線フェイズ

##### 5. 3 天候決定

このフェイズは9月の1のターンまで行わない。以前より天気は常に「晴天」であると考え。11. 0に詳しいルールがある。

##### 5. 4 移動か戦闘

ターンのはじめに、ドイツプレイヤーはドイツは移動と戦闘のどちらを行うか宣言しなければならない。ドイツは最初に移動し次に戦闘するか最初に戦闘し次に移動するかを選択する。決定はドイツが常に行う。ソ連プレイヤーのフェイズはいつも戦闘後移動になる。

例えいかなる理由でフェイズのシークエンスはドイツプレイヤーがターンの1つとして選択したとしても、全てのユニットは両フェイズのユニットの通常的能力の制限で考慮する。彼のすべてのユニットは両方のフェイズでそれらの正常の能力の限界で参加することを許される。移動か戦闘はユニットが両方のドイツターンでの活動を排除されない。

##### 5. 5 弾効の宣言

ドイツプレイヤーは単にプレイヤーターンに1つの命令が宣言できるだけであり、ドイツのプレイヤーターンのはじめに、ターン中の全てのドイツのユニットはその命令を適用される。ドイツプレイヤーは幾つかのユニットの為に1つのフェイズに命令を選べないし他のフェイズに他の残りのユニットの為に命令を選択できない。同様にドイツプレイヤーは同じプレイヤーターンにフェイズの同じ2種類の命令を持つことに決めてはならない。ドイツプレイヤーは1つの移動と1つの戦闘フェイズで行わなければならない。命令は単に交互に行われるだけである。

##### 5. 6 ドイツのフェイズシークエンスによる戦闘効果

ドイツプレイヤーは移動後戦闘を選択したなら、全てのドイツの平地にいる敵ユニットに対する攻撃は他の戦闘比の

修正に加えて戦闘比を左に1シフト（1L）できる。同様に、ドイツプレイヤーは移動後戦闘を選択し、ドイツの機甲軍団が丘、山岳、工場のヘクス内に攻撃するならば、攻撃力は機甲軍団の防御力を使用しなければならない。

#### 5. 7 第二前線フェイズ

このフェイズはどんな最初のターンの日付けでも、プレイの最初のゲームターンは飛ばされる。どんな最初のターンの日付けでも、プレイの第二ターンの終わりに行う。詳しくは13. 0を参照。

#### 5. 8 ゲームの終了

11月」のターンにゲームは終了するか、天候の決定で「S」がでたら終了する。

### 6. 0 スタッキング

6. 1 スタッキングは同じ時間に同じヘクスで1つ以上のユニットが一緒にいることを表している。

#### 6. 2 スタッキングと移動

スタッキングルールはゲームターンでいつでも効果がある。プレイヤーは従ってそれらが彼らのユニットをゲーム盤の満員の区域に動かすという命令に特定な注意を払うべきである。さもなければ、フェイズにうかつにされた移動がフェイズに後に他のユニットを動かすあなたの能力を妨げる。スタック制限内である限りゲームターンかプレイヤーターンかフェイズ、セグメントでは与えられたヘクスを通過したり、進入したりするユニットの数には制限はない。

もしどちらかの陣営のユニットのスタックを含んだヘクスがフェイズのスタート時か終了時にスタック制限に違反していたら、敵プレイヤーは直ちにスタック制限に収まるようにユニットを選択して地図から取り除く。

#### 6. 3 スタック制限

両プレイヤーは地上ユニットを2つまで同じヘクスを占めることができる。

#### 6. 4 自由にスタックできるユニット

2. 15で示されていないマーカーはスタック制限のルールに従う。2. 15で示されたマーカーはスタック制限に関係なく自由に置くことができる。

### 7. 0 Zone of Control

7. 1 両陣営の地上ユニットは自身の回りの6ヘクスにZOCを張り巡らしている。ZOCは1つのユニットか幾つかのユニットで張り巡らしたZOCの含んだヘクスには質的な違いはない。両陣営のZOCは同じヘクスに同時に張り巡らすことができる。

#### 7. 2 制限

ZOCは、すべてのヘクスの中にそして中からそしてすべてのヘクスサイドの向こう側に、地形が伴った問題を及ぼさない、そしてそれらは補給状態とステップ力にかかわらずすべての両陣営のタイプの地面ユニットによって等しく及ぼされる。この意味は、例えば、たとえ機械化ユニットが輸送ライン経路を除いて山岳ヘクスの中へや外

へ攻撃することを禁止するとしても、機械化ユニットのZOCはそれらのヘクスにZOCを及ぼすことができる。

#### 7. 3 移動でのZOCの効果

全ての移動する地上ユニットは敵のZOC（EZOC）の最初に侵入したヘクスでそのフェイズの移動は停止しなければならない。EZOCの中で移動を始めたユニットはEZOCでない最初のヘクスに移動することができる。最初に移動したヘクスが敵のEZOCに侵入した後、ユニットがそのような条件で他のEZOCに入った場合、ユニットはそのフェイズでそれ以上移動はできない。

ソ連ユニットは他のEZOCからもう1つのEZOCへは移動できない、けれども下に記述されたドイツのユニットのためにこの禁止に慎重に重要な例外に注意しなさい。

#### 7. 4 EZOCからEZOCへの移動

全ての天候で敵EZOCで移動をはじめたドイツユニットは隣接した敵のZOCに移動できるが、そのフェイズではそれ以上離れるような移動はできない。移動しているドイツのユニットの補給状態は関係ないが、通常の地形での禁止は考慮しなければならない。

#### 7. 5 EZOCとドイツの補給

ドイツの補給線はEZOC内に引くことはできるが、通過はできないし、ソ連のZOCを無効にできない。

#### 7. 6 EZOCの無効化

EZOCのあるヘクスにいる味方地上ユニットの存在はそのヘクスに戦闘後後退を行うと同じようにヘクスを通して補給線を通させるためEZOCを無効にする。味方のユニットの存在は移動でEZOCを無効にはできない。EZOCは両陣営の戦闘後前進を妨害できない。

### 8. 0 補給

8. 1 ソ連ユニットはいつも補給状態になるが、ドイツユニットは完全な移動と戦闘を行うために補給が必要である。補給の消費を表したカウンターは存在しない。その代わりに、この補給は補給源からの補給線で表す。

#### 8. 2 ドイツの補給状態

ドイツユニットは補給状態の3つの条件の内の1つになる。それぞれの地上ユニットは補給状態の1つに常になる。

1) 陸上補給、通常の補給と呼ぶ。

2) 航空補給。

3) 補給切れ。通常「OOS」と呼ばれる。

#### 8. 3 ドイツの補給源

ドイツは地図上に4つの補給源を持つ。これは黄色のヘクスに接続する4つの輸送ラインである（1727、2727、3628、3927）。ドイツの補給源ヘクスはソ連のユニットにより占領されたら補給能力を失う。補給の能力は完全に回復できる。しかしながら、ソ連にすぐに占領されたら補給能力は失う。この方法はゲームの間、いつでも起こりうる。

#### 8. 4 ドイツの補給線

ドイツユニットの補給線は、輸送ラインによる方法とそれ

以外に分けられる。1つ目は、補給を受けるユニットが非機械化移動力で10移動力で輸送ラインにたどり着けば補給を受けれる。そこからドイツの補給源へ戻るように供給ラインは輸送線のコースに沿ってだけたどられ、決して再びは連続的な輸送線パスを離れることはできない。

輸送ラインの上にいるユニットは上記の非機械化移動による補給を試みる必要はない。これらは単に補給源からの輸送ラインに直接届けば良い。同様に、補給源から非機械化移動で10移動力以内にあるユニットは輸送ラインを使用する必要はない。これは単に補給源にたどりければ良い。

8.5 非機械化移動で10移動力を補給源までたどる時には、ユニットの次のヘクスから数える。ユニットのいるヘクスは数えない。補給線を設定するには輸送ラインのヘクスを数え決める。常に供給ラインがその輸送ラインの上に乗った途端に、それが2番目の非輸送ラインの補給線を作るために再びそれを離れないことを念頭におきなさい。

ドイツの補給線は決してソ連の地上ユニットのいるヘクスに設定できないし、通過もしない。補給線はソ連のZOCに設定できるが、敵のZOC内にドイツのユニットが1つ以上いて敵ZOCを無効にしない限り、補給線を通させることはできない。

#### 8.6 ドイツの通常補給

ドイツユニットはもしもはやユニットの位置からそのターンに補給源から続いている輸送ラインか適当な補給源ヘクスに、有効な敵ZOCがソ連の地上ユニットに妨害されていない、非機械化移動で10移動力よりも、隣接するヘクスのからなる補給線を設定できるなら、通常の陸上補給ができる。通常補給状態にあるドイツのユニットはユニットに印刷されている移動力と戦闘力を使用できる。詳しくは10.17を参照。

#### 8.7 ドイツ航空補給

ドイツの航空補給マーカーは置かれたヘクスとその回りの6ヘクス以内にいるドイツのユニットに補給を行える。航空補給を受けているユニットは防御でのみ補給状態とできる。攻撃と移動に関しては補給切れとして扱う。

航空補給マーカーはゲーム中いつでも地図上に置くことができ、補給効果はすぐに適用できるが、ゲームターンに1つ以上の航空補給マーカーは置くことができない。航空補給マーカーはユニットと一緒に動かすことはできない。

#### 8.8 補給切れ(OOS)の影響

ドイツユニットはOOSになってもステップロスしたり除去はされない。ユニットは無期限にOOSが存在するか他の補給状態になるが、OOSユニットは移動力と戦闘力が半分になる。ドイツプレイヤーはわざと補給切れになるようなヘクスにユニットを移動させても良い。

#### 8.9 補給切れの確認時期

ドイツプレイヤーは移動のはじめに個々のユニットの補給状態を確認し、攻撃または防御の戦闘のはじめにも個々のユニットの補給状態を確認する。移動のはじめにOOSと判定されたドイツユニットは移動力が半減する。戦闘のはじめにOOSと判定されたドイツユニットは、攻撃と防御の両方で、攻撃力が半減する。

#### 9.0 ソ連の増援と再配置

9.1 増援はプレイが始まった後でゲームに登場する新しいソ連のユニットである。これら増援は、地図に登場可能な数字と一致するような、ユニットの左上に数字が印刷され識別できる。

ソ連のプレイヤーは、再配置ユニットと同じように増援を決められたターンより一部または全てを遅らせることができるが、決められたターンより早くすることはできない。遅らせたソ連の増援はプレイに登場させる移動フェイズまでプレイヤーにより地図盤の脇において置く。

ソ連の増援ユニットはソ連の移動フェイズに登場する。しかしながら、移動フェイズにスタックは1つの登場ヘクスに複数置くことはできない。ソ連の2ステップユニットは常に完全戦力で登場する。増援は置かれた時点から完全な移動力を使用できる。

#### 9.2 ソ連の増援の登場方法

ソ連プレイヤーの増援は地図端東の端からつながっている味方が支配する輸送ライン上に登場させる。プレイに登場する1ヘクスはフェイズで進入するための移動力を消費して地図に進入する。ユニットは敵ZOCに進入できるが、その進入したヘクスで停止しなければならない。増援ユニットはソ連の移動フェイズ中であればいつでも登場できる。

#### 9.3 ソ連の再配置

再配置は部隊と装備の徴集、カウンターにより表されてはいない、すでに壊滅した部隊より再生して使用する。それぞれの再配置の利益は1ステップの再生ができる。

一回使用したら、再配置ステップは受け取ったユニットに永久に引き渡す。これは他のユニットに渡したりはできない。ソ連プレイヤーはターンからターンへ再配置ステップを蓄積できない。そのターンに受け取った使用しない再配置ステップは失われる。

#### 9.4 ソ連の再配置方法

ソ連プレイヤーはゲームターン1に1再配置ステップを受け取り、それ以後のゲームターンに1再配置ステップを受け取る。ソ連の再配置ステップは1ステップの裏面が「U」のユニット(1ステップユニット)を再建するのに使用できる。ソ連の2ステップユニットは地図上で補充できないし、1回除去されたら再建できない。

ソ連の1ステップユニットが除去されたら、そのユニットを地図の脇に置き管理する。再配置を行う時、ソ連プレイヤーは裏面の戦力面を見ないようにして、無作為にユニットを選び、戦力未確認のユニットとして登場させる。

## 9. 6 ユニットの再建

ソ連の1ステップユニットは再配置するために壊滅したユニットを再建でき、増援ユニットのようにプレイに参加できる。ソ連の1ステップユニットは除去の状況に関係なくプレイに幾つでも壊滅したり再建できる。

### 10. 0 移動

10. 1 ゲームのたいていの地上の戦闘ユニットはユニットの右下に印刷された移動力がある。この移動力はゲームの移動フェイズでヘクス間を移動できる移動ポイントの数字である。隣接するヘクスに移動するユニット（ヘクスを飛び越して移動できない）はユニットの移動とヘクス内の移動により地形に進入するためにいろいろな地形コストを支払う。それぞれのプレイヤーの地上ユニットの移動は自身のプレイヤーターンでのみ起こる（例外：後退、戦闘後前進、12. 21参照）。

### 10. 2 制限

移動力はフェイズからフェイズへ、ターンからターンへ持ち越すことはできないし、他のユニットへ譲ることもできない。プレイヤーはゲームで移動フェイズにユニットの移動力を全て、一部、全く使用しないことができる。移動するユニットは停止する前に全ての移動力を消費する必要はない。ユニットかスタックの移動は、他のユニットが移動を始める前に完了しなければならない。プレイヤーはもし敵プレイヤーが許可するなら、すでに移動したユニットかスタックの位置を変更しても良い。

### 10. 3 最小移動力

それぞれのユニットは全ての移動力を使用して自分の移動フェイズに1ヘクスは移動できる。この移動は移動不可能な地形に入ったり、それはさもなければそうすることを禁じられたユニットに直接 EZOC から EZOC に動く能力を許さない。

### 10. 4 敵ユニット

ユニットは敵のユニットのいるヘクスには入れない。

### 10. 5 スタックの移動

スタックで移動するためには、ユニットは同じヘクスで移動フェイズと一緒にユニットがいなければならない。ユニットは同じヘクスで移動フェイズを始めたとしても一緒に移動することは要求されない。そのようなユニットは一緒に個々に移動できる。

### 10. 6 スタックの分離

スタックを動かす時、あなたはユニットに分離することを考慮して、そして別のコースの上に行くために一時的に移動を止めてもよい。分割で停止したユニットはその後移動を始めて良いが、一回移動スタックより異なるヘクスに移動を始めた個々のユニットか異なるスタックで移動を始めたユニットは、最初のスタックの移動で再開できないし、あなたはもうあなたの敵の許可無しで最初のスタックあるいはユニットの移動を再開してはならない。

### 10. 7 スタック内の異なる移動力

もし異なる移動力のあるユニットが一緒にスタックで移動したら、スタックはスタック内の一番低い移動力のユニットの移動力で移動しなければならない。もちろん、足の遅いユニットは移動力を使い尽くしてもよく、足の早いユニットは分離して移動を続けても良い。

### 10. 8 地形と移動

地図上にある地形は自然な物と人工的な物に別れる。これらは幾つかのタイプに別れる。自然の地形は1つのヘクスに1つ以上存在しないが、人工の地形は1つのヘクスに1つ以上存在する。

### 10. 9 自然の地形

自然の地形は、平地、丘、山岳の3つである。移動でのこれらの地形の効果は以下で述べている、プレイ中に参照できるように地形効果表に要約されている。

### 10. 10 平地

ウォーゲームでは普通、平地はゲームの基本となる地形であるが、どちらかと言えば未開の地形で未発達のエリアで、それは防御あるいは遅い移動を強める自然の特徴を欠いたとは定義づけられない。地図上に輸送ラインが通っている、これはとてもこのエリアに完全ではないが軍事の重要な道路や鉄道がある。同様に、地図には川は存在しない、エリアは沢山の小さいしかし荒れた水路が蜂の巣状にある。従って、平地ヘクスの移動コストは機械化ユニットと非機械化ユニットは2移動力である。ドイツの山岳部隊だけは1移動力である。平地と考えるヘクスについては、ヘクス内は自然の地形は平地以外存在しない。

### 10. 11 丘

全ての機械化ユニットは6移動力を使用し、山岳部隊は2移動力を使用し、全てのその他の非機械化ユニットは3移動力を使用する。丘の地形の一部でも含まれている地形は丘として扱う。

### 10. 12 山岳

機械化ユニットは輸送ラインでのみ移動してきたら山岳ヘクスに移動できる。山岳部隊は2移動力を使用し、全てのその他の非機械化ユニットは4移動力を使用する。山岳地形が少しでもヘクス内にあれば山岳として扱う。もし丘と山岳が同じヘクスにあったら、山岳として扱う。

### 10. 13 人工の地形

人工地形は工場と輸送ラインの2つである。このゲームでは人工地形は移動に効果がある。

### 10. 14 工場ヘクス

全てのヘクスは工場ヘクスに1移動力で移動できる。

### 10. 15 輸送ライン

地図の輸送ラインは人工の道路と鉄道を表している。実際問題として、これらの与えられた時間と場所の規模から、それらは道路が通常使われる方法でたいていのウォーゲームでだけのゲームで作用する。

両陣営の移動するユニットは輸送ラインを移動する場合には地形コストを無視して移動できる。輸送ラインを移動する時には、その他の地形の移動コストを無視して、全ての



ユニットは1移動力で移動できる。  
ユニットがそれらの陣営の移動フェイズのひとつひとつでゲームを通じてどんなそれらの移動の一部分の間にも輸送ラインの移動を使える。これはユニットは移動の一部で輸送ラインで移動ができ、他の輸送ラインに乗り換え、新しい輸送ラインで移動できる。

#### 10.16 地図外移動

9.0のルールの場合で、どのユニットも地図外に移動、前進、退去はできない。

#### 10.17 黄色のヘクス列

黄色のヘクス列はゲーム盤の先端の西の端に沿ってすべてのヘクスから成り立つ。黄色のヘクス列は全て平地である(幾つかの輸送ラインを含む)。全ての通常ルールは次の重要な例外のルールを黄色のヘクス列に適用する。

1) ソ連ユニットは決して黄色のヘクス列に攻撃や移動はできないし、黄色のヘクス列にZOCを及ぼすことはできない。

2) ドイツユニットは黄色のヘクス列を通過して移動はもちろん全ての方法が普通に行える。

3) ドイツのZOCは黄色のヘクス列で普通に適用でき、黄色のヘクス列の中にあるドイツユニットは自動的に陸上補給を受けているとする。

#### 10.18 移動と天候

全ての移動コストは「D」(晴天)のコストである。その他の天候での移動コストは以下の11.0以降を参照。

### 11.0 天候

11.1 このゲームでのスケールで天候は地図のユニットの移動を遅くし、戦闘に影響を与える。ルール5.3と適当な時に地図上の天候効果表で調べ、それぞれのゲームターンの天候を決めるためにダイスを振る。twん高マーカーはターンの天候の記録のために天候を表すために使う。

#### 11.2 「D」の天候

「D」は晴天を表す。「D」はすべてのターンがダイスを振ることを必要としないことに関して必然的な標準的な天候であるとする。まさしく晴天が効力を発するであろう天気、それぞれのゲームの始め、はしかしながら不確実である。

#### 11.3 「R」の天候

「R」は秋の長雨を表している。全てのどいつユニットは雨のターンには自身の移動力は1移動力を引いた移動力になる。雨はソ連には何も影響がない。

#### 11.4 「M」の天候

「M」はロシアで resputitsa として知られている泥だらけの沼地状態を生み出すために十分な雨が降ったことを意味する。全ての「D」天候の地形コストは両陣営とも2倍になる。一回「M」の天候になったら、たとえダイスを振り表れたとしても、2度と「D」か「R」は起き

ない。天候の決定は「M」の天候の出現した後では「S」の天候が始まるだけである。

「M」の天候では、ドイツの山歩兵隊軍団以外の非機械化ユニットはルール10.3の下で山岳ヘクスの中に動くことが可能である。

#### 11.5 「S」の天候

「S」は極寒な激しい雪の天候を表す。シベリアは深い冬になる。最初の「S」の天候がでたらゲームは終了する。

### 12.0 戦闘

12.1 戦闘は毎ターン戦闘フェイズに隣接する敵ユニットとの間で起きる。攻撃は任意である。お互いのZOCで敵ユニットの隣接と存在についての単なる事実は戦闘を必要としない。地図全他の状態は関係なく、そのターンの戦闘フェイズのプレイヤーは攻撃側とされ、その他は防御側とする。

#### 12.2 1つのヘクス内の2つの防御ユニット

もし同じヘクスにスタックした状態で攻撃を受ける2つの敵ユニットがいたら、1つの防御ユニットとして攻撃を受ける。

#### 12.3 多数のヘクスからの攻撃

敵のいるヘクスは1つ、幾つか、全ての周囲ヘクスから集中攻撃ができるように沢山のユニットで1つの戦闘で攻撃できるが、1つ以上のヘクスは1つの戦闘で攻撃できない。

#### 12.4 ユニットの攻撃分割

1つの戦闘ユニットは攻撃力を分割できない。同様に、防御しているユニットがその防衛ファクターの一部が、もう1つの一部分が他によって攻撃される間に、1つあるいは少数の攻撃者によって攻撃されるようにできない。攻撃ユニットは戦闘フェイズで1回以上攻撃できないし、防御ユニットは戦闘フェイズで1回以上攻撃を受けない。

#### 12.5 攻撃方法

彼の戦闘フェーズの間にそれぞれのプレイヤーが解決するかも知れない攻撃の数について人為的な限界がない。攻撃は勝負の前に全ての戦闘を宣言する必要はなく、次の戦闘が始まる前に結果を出す限り攻撃側の望む順番で戦闘を解決して良い。

#### 12.6 スタック攻撃

同じ攻撃に参加してする与えられたヘクスの全てのスタックユニットは攻撃に必要無い。スタック内の幾つかのユニットは他のスタックのユニットが他を攻撃しているか攻撃しない間に1つの防御側のヘクスを攻撃できる。

#### 12.7 戦場の霧

どちらのプレイヤーも戦闘を解決するために戦闘比を決定するまで敵のスタックの一番上のユニット以外を見ることはできない。一回確認したら、攻撃側は攻撃は取り消すことができない。ドイツの勝利点は必ず両プレイヤーは確認できなければならない。

#### 12.8 戦闘方法

普通攻撃側プレイヤーは攻撃力を防御力より幾つか上回る

うと努力する。そのような戦闘は高い比率での戦闘と呼ぶ。そのような戦闘の解決のために、攻撃側プレイヤーは戦闘比を計算する。戦闘に参加する全ての攻撃側のユニットの戦闘力を合計する。同じ戦闘に参加する全ての防御側のユニットの防御力を合計する。端数、切り捨てにて戦闘比を計算する。

例えば、攻撃力26、防御力7なら3:1の戦闘比になる。 $27 \div 3 = 3$ 、71、切り捨てで3になる。3:1の戦闘比の戦闘結果表に当てはめる。そして、戦闘に参加したドイツのユニットは直ちに補給状態を判定する(8,0)。

#### 12.9 最小戦闘比

戦闘側の攻撃力が防御側の防御力よりかなり少ない時には最小戦闘比となる。防御力を戦闘力で割り最終的な結果が1となる。例えば、攻撃力が5で防御力が11の場合、最小戦闘比になる。これは、 $11 \div 5 = 2.2$ 、切り上げて3となる。このため最終的には1:3の戦闘比になる。

#### 12.10 最大の戦闘比と戦闘結果表

戦闘結果表には、1:3から7:1までの戦闘比が表の上にある。7:1を越える戦闘比ではダイスを振らないで、「0/4」の結果を適用する。1:3以下の戦闘比でもダイスを振らないで、「2/0」の結果を適用する。

#### 12.11 戦闘修正

次で説明される計算での戦闘比は防御側のヘクスの地形とその他の要因で修正される。全ての適用できる戦闘修正は全ての効果は累積する。戦闘で最終の戦闘比を計算する前に修正を決定し、戦闘結果をダイスでき決める。

#### 12.12 最小戦闘力

1つのユニットかスタックはどんな理由でも戦闘力は1以下にはならない。戦闘力の減少が起きるスタック、複数のユニット、複数のヘクスの時には、共通の減少する条件で全てのユニットの戦闘力を合計し、全ての残りを切り捨て1にする。

#### 12.13 平地

平地にいるソ連のユニットはドイツの戦術が戦闘後移動ならなら修正を受け取れない。しかし、ドイツが、移動後戦闘の戦術なら、平地にいるソ連は1つ左へ戦闘比を移動できる。

#### 12.14 丘

丘で防御するユニットは1つ左へ戦闘比を移動できる。例えば、3:1の戦闘比なら2:1になる。同じくドイツの機械化ユニットが、丘ヘクスでフェイズシークエンスが移動後戦闘で攻撃する時、攻撃力として防御力を使わなくてはならない。

丘のヘクスに攻撃する山岳歩兵ユニットは、シークエンスのいかんに関わらず、戦闘で防御力を戦闘力として使用する。

#### 12.15 山岳

山岳ヘクスで防御するユニットは2つ左へ戦闘比を移動できる。同じくドイツの機械化ユニットが、山岳ヘクスとフェイズシークエンスが移動後戦闘で攻撃する時、攻撃力として防御力を使わなくてはならない。

両軍の機械化ユニットは山岳の輸送ラインが輸送ラインから他の輸送ラインに接続しているなら、その山岳ヘクスに攻撃できる。

例えば、2907から2908には攻撃できるが、2907から3007へは攻撃できない。

山岳のヘクスに攻撃する山岳歩兵ユニットは、シークエンスのいかんに関わらず、戦闘で防御力を戦闘力として使用する。

#### 12.16 工場ヘクス

工場ヘクス内で防御する両軍のユニットは2つ左へ戦闘比を移動できる。そして、両軍の戦闘結果に+1する。このルールは12,10に取っては変わらない。CRTで極端な戦闘比になったら、ダイスを振らないで自動的に「0/4」、「2/0」を適用する。

#### 12.17 航空機の地上支援

ドイツプレイヤーは天候に関係なく、2つの航空機のを地上支援に使える。ドイツプレイヤーは黄色ヘクス列、味方の支配したヘクス、補給状態にある工場ヘクスから10ヘクス以内に、攻撃か防護のいずれかで、1つの戦闘に航空機カウンターを置ける。

航空機はスタック値、戦闘力は持っていないし、戦闘でのステップロスも満たす必要はない。航空機カウンターの効果はドイツに有利になるように1つ戦闘比を動かせる。1つの戦闘では1つの航空機カウンターしか使えない。それぞれの航空機カウンターはゲームターンに1回しか使えない。

#### 12.18 包囲攻撃

もし防御しているソ連のユニットがドイツユニットに挟まれていたり、周囲3つのヘクスから攻撃を受けたり、周囲3つのヘクス以上から攻撃を受けたりしたら、ドイツは戦闘比を2つ右へ動かせる。この特典は攻撃するソ連ユニットにも適用可能で、1つ右へ戦闘比を動かせる。図において、中心で防御しているユニットは包囲攻撃である。

#### 12.19 最終の戦闘解決

全ての戦闘修正を適用した後で、最終戦闘比を決め、戦闘結果表でダイスを振る。

それぞれの戦闘の最終戦闘比を決める前に全ての修正を当てはめる。例えば、もし20:1の戦闘比を2Lすると18:1である。これは7:1を越えた戦闘比であるので、「0/4」の結果になる。20:1を7:1にしたいけない。最初に全ての修正を適用しその後、戦闘結果表に当てはめる。

#### 12.20 戦闘結果

斜線の左側にある数字は攻撃側に適用する戦闘結果である。斜線の右側にある数字は防御側に適用する戦闘結果である。これらの数字は2つの方法で吸収できる。

1) ステップロスかユニットを除去する。

2) 防御側が退去。

防御側の退去の選択はドイツの防御ユニットにのみ使用できる。

それぞれの戦闘で、防御側は攻撃側が戦闘結果を適用する前に戦闘結果を適用しなければならない。

#### 1 2. 2 1 ドイツの戦闘後退去

ドイツプレイヤーは戦闘結果で1だけ結果を減らすために、全ての防御ユニットを1ヘクス後退することを選択できる。ドイツの後退するユニットかスタックはソ連ユニットのいないヘクスと敵のZOCがない隣接ヘクスに後退できる。もし1つ以上の後退できるヘクスがあるなら、ドイツプレイヤーは地上の補給源に近いヘクスに後退させなければならない。もし1以上のルートがその必要条件を満たすなら、それは彼の選択である、しかしスタックルールは決して、後退をする時、違反してはならない。

#### 1 2. 2 2 後退移動

戦闘後の後退はドイツの移動力には関係なく移動フェイズの移動力を消費しない。後退するユニットは通常の移動制限を適用する。例えば、ドイツの機械化部隊は輸送ラインに沿う以外山岳ヘクスに後退できない。

戦闘後後退は関係するドイツの防御ユニットを全てかやらないかである。ドイツプレイヤーは防御スタックから1つのユニットを後退させたり、他を残して後退できない。全て止まるか、全て後退するか、後退移動は単に戦闘結果を1つ減らすだけである。

スタック制限は後退移動でも適用される。もし退去の経路でそのヘクスでスタック制限を違反したら、全て停止しステップロスのように完全な戦闘結果を適用する。もしスタック制限が共にそれを必要として、そしてそれを考慮するなら、後退するスタックは異なるヘクスに分割して後退できる。

防御するドイツのユニットは後退とステップロスするなら、戦闘結果を受けたヘクスで最初にステップロスしその後後退を行う。

#### 1 2. 2 3 後退したユニットは戦闘不可

もし防御したドイツユニットが1つの戦闘から後退し他の味方のユニットのいるヘクスに入り、そのヘクスが戦闘になったら、新しいヘクスに後退したユニットは新しい位置の防御には参加できない。もし新しいヘクスでの防御側が0以上の戦闘結果を受けたら、後退で入ってきたユニットは自動的に除去され、この戦闘でのステップロスの適用には使用できない。

#### 1 2. 2 4 ステップロス

すべての戦闘で巻き込まれたユニットから与えられた力のステップがその戦闘の戦闘結果の1つの増加を満たす。例えば、その備えた側の2ステップのユニットをひっくり返すことは「2」の戦闘結果の1つの増加額を満足させる、他方ユニットを排除することは完全にその

結果を満足させるであろう。両方のプレイヤーが、それぞれがそれぞれの戦闘で彼自身の巻き込まれたユニットの間で相性を見るとき、常に完全にそれらのステップ損失を配分することが自由である。

#### 1 2. 2 5 ゼロの戦闘結果

ゼロの戦闘結果は効果がないことを表す。後退もステップロスもできない。

#### 1 2. 2 6 戦闘後前進

防御側のいたヘクスがステップロスか後退でいなくなったら、勝利した攻撃側ユニットは開いたヘクスに戦闘後前進できる。スタック制限は適用される。そのような前進は通常の移動ではなく、移動力も必要ないが、前進するユニットはルール1 2. 2 2の後退で説明されたように、通常の地形の制限は適用されなければならない。戦闘後前進は両軍の全てのタイプの攻撃側は敵ZOCから敵ZOCへ移動できる。

戦闘後前進は必ずしも行わなくて良い。これは要求されない。前進の決断は次の戦闘が始まる前、戦闘結果が決まった後ですぐに行わなければならない。戦闘後前進は2つのユニットで行う必要はない。

防御側ユニットは戦闘後前進できない、ただその場に止まるだけである。

### 1 3. 0 第二前線

1 3. 1 歴史的には、1942年から43年のもしソ連が追い払われたり壊滅させられたら、フランスへの侵攻作戦が計画されていた。従って、ドイツプレイヤーは定期的に第二前線が動いたかそしてヒトラーが対応行動を取ったかチェックしなければならない。

#### 1 3. 2 侵攻と対応行動

その時期を決定するものは何でもそれぞれのゲームにあるので、プレイのターンの第2ターンの終了時に始め、ドイツプレイヤーはダイスを振る。もしダイスが6であるなら、フランスに侵攻作戦が始まる。もしこれまでに、6が出たなら、そのような時までゲームターンに1回チェックを行う。

もし6が出たら、次のゲームターンの終わりまで何もしない。この一週間は橋頭堡が作られるのとヒトラーが何をすべきかを考える時間である。次のターンの終わりに、ドイツプレイヤーはダイスを2回振り、それぞれの結果から1を引く。

#### 1 3. 3 ヒューラーの権限による撤退

最初に修正された結果は、0から5、地図の西の端から撤退する戦車部隊の数を表している。2つ目の修正されたダイスの目は、地図の西の端から撤退する歩兵部隊の数を表している。ドイツプレイヤーは、山岳部隊をこの撤退のために歩兵部隊として撤退させても良い。

#### 1 3. 4 撤退の非難と方法

撤退のために選択される部隊は完全戦力である必要はない。幾つかまたは全部が損害を受けた部隊でも良い。選択された部隊が撤退の資格を有するために陸路での補給を受

けていなければならない。壊滅した部隊は撤退できない。

選択された部隊は、直ちに、永久に地図から取り除く。ヘクス間の移動は必要ない。撤退する部隊はどんな状況になっても決して戻ってくることはない。もしどんな理由のためにもドイツのプレイヤーが義務化された撤退をし損ねるなら、プレーが止まり、そしてソビエトのプレイヤーがすぐにゲームに勝つ。

#### **14.0 チャートと表**

これらは地図の上にある。

翻訳：高木秀司  
ミドルアース東京支部  
2002.7製作

地形効果表

地形	機械化移動	非機械化移動	山岳部隊	戦闘効果
平地	2	2	1	普通は戦闘効果は存在しない。 ドイツは移動後戦闘のシーケンスなら 1 Lのシフトが戦闘に適用する。
丘	6	3	2	1 L、もしドイツは移動後戦闘のシーケンスなら 丘で攻撃する機械化部隊は防御力を戦闘力として 使用する。
山岳	輸送ライン以外 で移動できない	4	2	非機械化部隊と山岳部隊は2 L もしドイツは移動後戦闘のシーケンスなら 山岳で攻撃する機械化部隊は防御力を 戦闘力として使用する。 両軍の機械化部隊は、山岳ヘクスの輸送ラインで つながった輸送ラインへのみ攻撃できる
工場	1	1	1	2 L もしドイツは移動後戦闘のシーケンスなら 工場を攻撃する機械化部隊は防御力を 戦闘力として使用する。
輸送ライン	1	1	1	輸送ラインのある地形に依存する。

\*輸送ラインに関しては、1 0、1 5参照