

Cherkassy Pocket

- Encirclement at Korsun -

2001, Decision Games

和訳ルール (ver.1.0)

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| 1 . はじめに | 9 . 増援 |
| 2 . ゲームの備品 | 10 . 移動 |
| 3 . セットアップとヘクスの支配 | 11 . 戦闘 |
| 4 . 勝利条件 | 12 . 再編成と回復 |
| 5 . ターンの手順 | シナリオ 1 : Forging the Ring |
| 6 . 支配地域 | シナリオ 2 : Hammering the Ring |
| 7 . 補給 | シナリオ 3 : Breaking the Ring |
| 8 . スタック . 増援 | シナリオ 4 : The Campaign |

1. はじめに

1.1 Cherkassy Pocket:Encirclement at Korsun は、1944年1～2月にかけて、ドニエプル川下流にあるコルスン近郊で繰り広げられた死闘を扱った2人用ゲームである。2年前のスターリングラード以降、ソ連軍にとっては最大規模の包囲戦であり、独ソ戦でも屈指の激戦であった。

1.2 スケール：1ターンは実際の24時間、ユニットは大隊(200～900名)か旅団(1,000～2,000名)であり、ヘクス対辺は1.25マイルに相当する。

注意：このゲームでは機動強襲や、戦闘後退却などは起こらない。

2. ゲームの備品

2.1 本ゲームには、ルール、1枚のマップ、6面ダイス1つ、1/2インチ幅の厚紙カウンター500個、プレイヤー補助シートが用意されている。

2.2 マップ：マップには戦闘が行われたKorsun-Zvenigorodka地域の地形的特徴が描かれている。全面を覆う六角形のマス目はヘクスであり、ユニットの移動や戦闘の基準とする。ユニットはどの瞬間でも1つのヘクスしか占めない。各ヘクスには自然/人工地形が描かれていて、移動や先頭に影響を及ぼす。

各ヘクスには固有の4桁の数字が記されていて(例：Rakitinoは1006)、ゲームを断する時の記録用など、ヘクス特定に用いられる。

2.3 カウンター：ほとんどは大隊・連隊・旅団などを表す部隊ユニットであり、残りは砲兵や空軍、各種情報マーカーである。ルールを読み終えてから丁寧に切り離すこと。各ユニットには、所属部隊(Formation)、ステップ、戦闘力、兵科、移動力や配置ヘクス、増援ターンなどの情報が記されている。

2.4 戦闘ユニットの例：図はドイツ軍第34歩兵師団に所属する大隊ユニットである。このユニットは2ステップを持ち(両面に数値が印刷されている)攻撃力は6、防御力は8、移動力は12である。ゲーム開始時にはヘクス2121に配置される。

所属部隊名の後ろに“I”が記されているソ連軍ユニットは独立部隊である(11.19)。

2.5 国籍：ユニットの地色により、国籍と移動方法が識別される。ソ連軍の赤色ユニットやドイツ軍の黒色ユニットは、6.3の説明のとおり、敵の戦車ユニットを停止させるZOCを有する戦車・機械化歩兵・偵察部隊である。

ソ連軍：

戦車/機械化歩兵 - 赤地に白

歩兵/自動車化歩兵/その他の非機械化部隊 - 茶地に黒

ドイツ軍：

装甲/装甲偵察/装甲擲弾兵 - 黒地に白

歩兵/自動車化歩兵/その他の非機械化部隊 - 灰地に黒

2.6 部隊記号の略号

ドイツ軍：

Cos コサック PzK 装甲軍団

K 軍団 PzGr 装甲擲弾兵

KG カンプグルッペ(戦闘団) SS 親衛隊

KAB Korps Abteilung “B”

Pz 装甲 SS Wall SS義勇突撃旅団ワロニエン

ソ連軍：

A 軍 MC 機械化軍団

FA 陣地帯 TA 戦車軍

G 親衛 TC 戦車軍団

GTA 親衛戦車軍 UF ウクライナ方面軍

GTC 親衛戦車軍団

2.7 兵科：すべての地上ユニットは、2つの兵種と13の兵科に分類される。

機械化：

戦車 / 装甲 (Tank / Panzer)
機械化歩兵 (装甲擲弾兵) (Mechanical Infantry)
自動車化歩兵 (Motorized Infantry)
装甲偵察 (Armored Recon)
自動車化砲兵 (Motorized Artillery)
自動車化ロケット砲兵 (Motorized Rocket Artillery)

非機械化：

歩兵 (Regular Infantry)
補給ユニット (Depot Unit)
スキー歩兵 (Ski Infantry)
騎兵 (Cavalry)
空挺歩兵 (このゲームに降下任務はない) (Paratroop Infantry)
要塞歩兵 (Fortress Infantry)

2.8 ユニットの規模

X・・・旅団
III・・・連隊
II・・・大隊
KG・・・戦闘団

2.9 攻撃力と防御力：ユニットの下段に3つの数値が記されている場合は、左から順に攻撃力・防御力・移動力を示している。攻撃力は、そのユニットが攻撃するときの戦闘力。防御力は、そのユニットが攻撃を受けたときの戦闘力である。数値が2つしか記されていない場合は、左が戦闘力で、右が移動力を表す。攻撃・防御時ともに戦闘力を使用する。

2.10 移動力：そのユニットが地図上に印刷されたヘクスにしたがって移動できる尺度である。ユニットは新しいヘクスに進入すると移動力を消費するが、この移動コストは進入先ヘクスやヘクスサイドの地形で変化する。

2.11 ステップ：戦闘で発生する損害への部隊の耐久力をあらわす。ほとんどのユニットは2ステップを有している。ユニットが戦闘で1ステップの損害を受けると、ユニットを裏返して(戦力減少面)そのことを示す。

この規模の部隊(ユニット)がゲームで除去されても、所属の全兵士が戦死したわけではない。死傷者や装備の喪失によって作戦に寄与できなくなったのである(10%程度の損失で部隊としての機能を失うことも多かった)。

2.12 その他のカウンター：他のカウンターについては、ルールの適切な箇所では説明される。

航空 (Air) マーカー：(11.16)

補給切れ (OOS) マーカー：(7.2)
整備不良 (Maint.Step lost) マーカー：(10.3 / 12.2)
フェイズ (Phase) マーカー：セグメント記録トラック上で、現在のフェイズを明示するために使用。
ターン&天候マーカー：(5.1 / 5.3)

3. セットアップとヘクスの支配

3.1 セットアップ：誰がどちらの軍を担当するか決めてから、それぞれの軍のユニットを2つのグループに分ける。1つが、ゲーム開始時からマップに配置されるグループ。もう1つが、途中からゲームに登場するグループである。ユニットの左を見れば、どちらのグループに属しているのか分かる(砲兵ユニットには、配置ヘクス/登場ターンが裏面に記されている)。

1桁あるいは2桁の数字(アルファベットなども)が、配置/登場コードに記されているユニットは増援部隊である。数字と同じターン以降にマップに登場する。丸囲いの“N”が印刷されたユニットはマップ北端に登場する増援である(9.4)。登場するターンごとに、ターン記録トラックに増援ユニットを置く。例えば、左上に「5」と印刷されたユニットは、ターン記録トラックの5ターン(1月30日)ボックスに置かれるのである。“Special”と印刷されているユニットについては、シナリオ1の特別ルールを参照。4桁の数字が印刷されているユニットは、ゲーム開始時にマップに配置される。プレイするシナリオの指示にしたがって配置すること。セットアップには以下の略号が使用される。

Bde 旅団
Bn 大隊
CD 騎兵師団
GAD 親衛空挺師団
GCC 親衛騎兵軍団
GRD 親衛狙撃師団
ID 歩兵師団
MB 機械化大隊
MIB 自動車化歩兵大隊
MRB 自動車化狙撃大隊
Pz 装甲
PzD 装甲師団
PzGr 装甲擲弾兵
Recon 偵察
RD 狙撃師団
TB 戦車旅団
TR 戦車連隊
StuG 突撃砲大隊
(ドイツのStuGには戦車のシンボルが印刷されている)

3.2 開始時の戦闘力：シナリオ2と3では、一部のユニットが減少戦力面で開始するように指示されている。このようなユニットは、“- 1 (ステップ)”と表記される。この戦力減少面が、これらのユニットの最大戦力と見なされる。ステップロスしたソ連軍の戦車/機械化ユニットに記される“MSL”表記は、整備不良によって生じたステップロスという意味で、これらのユニットの下には整備不良マーカーが置かれる(10.3)。特に注記されていないユニットは、完全戦力で登場する。

“12-8 tank brigade (-1.MSL) at 3128”は、12-8戦車旅団を11-8面にして、整備不良マーカーとともに3128に配置するという意味である。

3.3 ヘクス支配：「ヘクス支配」は、プレイのある瞬間に、特定のヘクスがどちらの陣営の支配下にあるか決定するための用語である。ヘクス支配は増援の登場と勝利条件について重要な要素である。

ゲーム開始時には、開始ラインをはさんでドイツ側・ソ連側がそれぞれの支配ヘクスとなっている。敵陣営のユニットが侵入・通過すれば、ヘクス支配は即座に変更される。この支配の変更は、ゲーム中に何度も発生する。

3.4 包囲網の形成：ドイツ軍を罫にかけて包囲したり、ソ連の2つの戦線が手をつなぐような状況を生み出す鍵となるルールがある。ソ連軍がマップの東西に連なる1級道路/道路ヘクスを支配(3.3)し、同時に、この道路の北にいるどのドイツ軍ユニットも、マップ南端に補給線(7.6)を引けないという状況によって包囲が起こるのである。

3.5 ステンマーマン集団：3.4にしたがって包囲網が形成されたら、包囲下におかれたドイツ軍ユニットを確定しなければならない。一連の道路ヘクスの北側にいて、マップ南端に補給線を引けないドイツ軍ユニットは、包囲されたと思なされる。この結果、包囲下におかれたユニットは、「ステンマーマン集団」を構成していると思なされる。ステンマーマン集団に属するユニットはシナリオ勝利条件に関係する。相互補給フェイズにマップ南端に補給線を引けるようになったユニットは、ステンマーマン集団とは見なされない(勝利条件に関係しなくなる)。

注：包囲網が形成されたとき、ドイツ軍は閉じ込められたユニットの指揮を第11軍団に一元化して、突破を試みたのである。

4. 勝利条件

特別ルールや勝利条件については各シナリオを参照。通常はソ連軍が一定の軍事的成果を挙げるごとに勝利得点(V

P)を獲得する。

5. ターンの手順

5.1 C P E A Kのゲームターンは、いくつかのフェイズで構成されている。移動と戦闘フェイズは2つの活性化セグメントで発生する。プレイヤーのあらゆる行動は、適切なフェイズに実施される。相手プレイヤーの許可がなければ、一度完了した手順をやり直すことはできない。

5.2 ターンの流れ

- . 天候決定フェイズ
 - . 相互補給判定フェイズ
 - . ソ連軍戦車回復指定フェイズ
 - . 第1活性化セグメント
 - A. 空軍力フェイズ
 - B. ソ連軍作戦セグメント
 - 1. ソ連軍移動/戦闘フェイズ
 - 2. ソ連軍戦闘/移動フェイズ
 - C. ドイツ軍作戦セグメント
 - 1. ドイツ軍移動/戦闘フェイズ
 - 2. ドイツ軍戦闘/移動フェイズ
 - D. ドイツ軍歩兵再編成フェイズ
 - E. 相互砲兵回復フェイズ
 - . 第2活性化セグメント
 - 第1活性化セグメントと同じ -
 - . ソ連軍戦車回復フェイズ
 - . ゲームターン進行フェイズ
- ゲームターンマーカーを次のターンに進める

5.3 天候：天候決定フェイズに、ソ連軍プレイヤーは天候状態を調べるために、ターン記録トラックを参照する。これが降雪/泥濘であったら、ソ連軍はダイスを振って、そのターンの天候を決定する。ゲームターンマーカーを適切な天候のボックスに置く。この天候は当該ターン(第1/2活性化セグメント)に適用される。天候は移動に影響を与える。この影響は地形効果表に記されている。

5.4 移動と戦闘：活性化セグメント開始時に、プレイヤーはそのセグメントについて、移動と戦闘のどちらのフェイズを先に実施するか宣言しなければならない。プレイヤーは先に移動を実施してから戦闘を解決する。あるいは、先に戦闘を解決してから移動を実施するか、どちらかの手順を選ぶことができる。

どちらの手順を選んだとしても、移動と戦闘それぞれのフェイズについて、ユニットは通常的能力を発揮する。

プレイヤーは自身の活性化セグメントにおいて、宣言した順序にしたがって作戦フェイズを実施する。ユニットは、

活性化セグメントにおいて、この宣言された順序に拘束される。一部のユニットが移動/戦闘を実施して、残りのユニットが戦闘/移動の順序でフェイズを実施するような行為は許されない。一度の活性化セグメントでは、移動と戦闘はそれぞれ一度しか実施できない。プレイヤーが選べるのは、移動・戦闘の順序決定だけである。

5.5 砲兵ユニットの回復：砲兵ユニットは、一度の活性化セグメントにおいて移動か戦闘（つまり砲撃）のどちらかしか実施できない。活性化セグメントにおいては、砲兵ユニットが移動か戦闘を実施したら、ユニットを裏返して活動済（ACT）面にする。そして相互砲兵回復フェイズに、両プレイヤーは裏返しになっている砲兵ユニットを元に戻すのである。

註：砲兵ユニットの詳細については、7.3/8.4/10.13/11.20を参照。

デザインノート：ソ連軍砲兵ユニットの一部に見られる移動力の低さは、ソ連軍の砲兵運用ドクトリンを反映している。技術的にはドイツ軍のそれより鈍重だったわけではないが、編成が巨大だったので、計画立案と配置に時間が必要だったのである。

6. 支配地域

6.1 ユニットの配置されているヘクスに隣接する周囲6ヘクスに対して「支配地域（ZOC）」の影響を及ぼす。1つのヘクスに複数のZOCが及んでいても、追加の影響はない。また1ヘクスに対して両軍のZOCが同時に影響を及ぼすこともある。

6.2 ZOCの制限：ZOCはあらゆるヘクスサイドを越えて及びし、地形効果もZOCを妨げない。また、ZOCはマップ端のヘクスにも及びるのである。

デザインノート：機械化ユニットは、泥濘ターンには沼沢地ヘクスへの進入を禁止されるが（地形効果表参照）沼沢地ヘクスにZOCを及ぼすことはできる。

註：補給切れユニットもZOCを持つ。

6.3 EZOCと移動：移動中のユニットやスタックは、EZOC（敵ZOC）に最初に侵入した時点で停止し、その移動フェイズを終えなければならない。EZOCで移動フェイズを開始したユニットは、EZOCから離脱できるが、離脱した最初のヘクスがEZOCであってはならない。味方ユニットの存在やそのZOCが及んでいても、移動に関するEZOCの効果が打ち消されることはない。

例外：移動目的に限り、両軍の戦車ユニットは非機械化ユニットのEZOCを無視することができる。このルール適用に際しての機械化ユニットとは、戦車・機械化・装甲偵察の兵科シンボルを有するユニットを指す。これらのユニットは、他の自軍ユニットよりも濃い配色となっている（ソ連軍は赤、ドイツ軍は黒）。このように、戦車ユニットは濃い配色の敵ユニットからのみEZOCの影響を受けるのである。また、ドイツ軍のスキー歩兵ユニットには、戦車ユニットと同種の移動の例外が適用されるが、この能力を発揮できるのは、天候が降雪のときだけである。

例外：ソ連軍の戦車ユニットは、陣地ヘクスサイドを横切る形でEZOCから別のEZOCへの移動をすることができない。戦闘に勝利したユニットは、戦闘後前進によるEZOCからEZOCへの移動を認められる（11.29）。

註：もちろん最低1ヘクスの移動は保障されている（10.4）

6.4 EZOCと補給

EZOCを通して補給線を引くことはできない。補給線を引く目的においてのみ、EZOCにいる自軍ユニットは、EZOCを打ち消すことができる。補給ルールにおいては、戦車ユニットはEZOCの影響を受ける。

7. 補給

7.1 印刷された数値どおりの移動力や戦闘力を発揮するために、ユニットは補給を必要とする。ユニットは「補給下」「非補給下（OOS）」どちらかの状態にある。OOS状態によって、ユニットはステップロスや除去されることはない。

7.2 補給判定の時期：毎ターン最初の相互補給判定フェイズに、プレイヤーは自軍ユニットの補給判定を実施する。このフェイズに補給線を引けないユニットの上にOOSマーカーを配置する。このフェイズに判定された補給状態は、次のターンの相互補給判定フェイズまで継続する。

7.3 OOSの影響：OOSマーカーを置かれた自動車化ユニットは移動力が半分となる。非自動車化ユニットはOOSによる移動制限を受けない。

OOSマーカーを置かれた攻撃側の非砲兵ユニットは、戦闘力が半分となる。以上のような場合に半減された戦力の端数は切り捨てるが、いかなるユニットやスタックも、この結果として1戦力よりも小さくなることはない。同一の戦闘で複数のユニットが戦力半減されるときは、その戦

闘に関係する全ユニットの戦闘力を足してから半減する。

7.4 OOSの防御側への影響：OOSマーカーを置かれた防御側ユニットは、防御力を半減されることはない。防御力は全戦力が残るのである。

7.5 ユニットの補給方法：自軍補給源ヘクスに補給線を引けるユニットは補給下となる。実際に補給物資を表すユニットは使用しない。

7.6 補給線の設定方法：補給線には道路ヘクスを通じてのものと、道路以外を通じての2種類がある。非道路ヘクスの補給線は、ユニットから自軍補給源につながる道路ヘクスまでの6ヘクス以内に設定される。ここで接続した道路ヘクスは、いかなる長さでも自軍補給源ヘクスに通じていれば、ユニットまでの補給線が設定される。例外：コルスン補給ユニット(7.9)。

もちろん、道路ヘクス上にあるユニットは非道路補給線を設定する必要はない。単に道路に沿った補給線を引ければよいのである。同様に、補給源から6ヘクス以内にいるユニットについても、道路にこだわった補給線を設定する必要はない。

非道路補給線を設定する際は、6ヘクスという距離について、目標の道路ヘクスは数えるが、ユニットのいるヘクスは数える必要はない。

7.7 ソ連軍の補給源：マップ東端の全ヘクス、西端の1032を含む北側全ヘクス、ドイツ軍陣地帯からソ連軍側に向かってのマップ北端ヘクスがソ連軍の補給源である。これらの補給源ヘクスは、ドイツ軍ユニットに占領されると、一時的に補給源の機能を喪失する。ドイツ軍ユニットが移動あるいは除去されてしまえば、補給源の機能は回復する。

7.8 ドイツ軍の補給源：マップ南端の全ヘクス、マップ西端の1033/1034がドイツ軍の補給源である。これらの補給源ヘクスは、ソ連軍ユニットに占領されると、一時的に補給源の機能を喪失する。ソ連軍ユニットが移動あるいは除去されてしまえば、補給源の機能は回復する。Korsunの飛行場ヘクスも補給源となる(7.9)。

7.9 コルスン補給ユニット：ドイツ軍のコルスン補給ユニットがKorsun(3809)ヘクスに存在していれば、ドイツ軍ユニットはこれを補給源として使用できる。

しかし、補給ユニットが移動してしまったら、補給ユニットから6ヘクス以内の補給線を引けるユニットにのみ補給を与える。言い換えれば、この補給ユニットは道路補給線の機能を発揮できなくなるのである。この制限は、補給ユニットが再び飛行場ヘクスに戻るまで継続する。この制限は、飛行場の物理的な喪失ではなく、この地域に対す

る補給要地の喪失という事態を意味している。

7.10 補給線の上限：補給線を通じて補給を受けるユニットの数に上限はない。仮に1つの補給源ヘクスから全ユニットが補給を受けることも可能である。

7.11 河川(River)・湖ヘクスサイド：非道路補給源は、河川・湖ヘクスサイドを1つだけしか横切ることできない。このようなヘクスサイドは、補給を受けるユニットに隣接したヘクスサイドでなければならない。例：6128のドイツ軍ユニットは、河川ヘクスを横切って6029まで補給線を引けるが、6227のドイツ軍ユニットは同じ補給線を引くことができない。

7.12 意図的なOOS：意図的にOOSとなるようなヘクスに移動することができる。

7.13 敵ユニット：当然、敵ユニットが存在するヘクスに補給線を通すことはできない。

8. スタック

8.1 1つのヘクスに同時に複数のユニットを置くことを「スタック」と呼ぶ。基本的には、両軍とも非砲兵ユニットを3つまでスタックすることができる。しかしソ連軍は、戦闘に際してスタック中の歩兵連隊2つしか使用できない。11.3参照。

8.2 スタックと移動：スタックのルールは常に適用される。特に移動に際しては、このスタックについて慎重でなければならない。しかし、ルール制限を守る限り、あるヘクスを通過するユニットの数には上限はない。スタックした状態で移動フェイズを迎えたユニットは、スタックを継続する必要はない。移動フェイズ終了時にスタックを確認すること。スタック制限を超過していたら、ユニットを除去して制限内におさめなければならない。

8.3 戦場の霧：戦闘解決時を除いては、相手スタックの中身を確認することはできない。もちろん、自軍のスタックは自由に確認できる。

8.4 砲兵ユニットのスタック：砲兵ユニットは、いかなる瞬間においても(移動の途中も)他のユニットとスタックすることはできない。

8.5 スタック制限外のユニット：空軍、OOS、MSLユニットは、スタック制限の対象とならない。

8.6 スタックの移動：スタック状態で移動フェイズを

開始するユニットは、スタックを維持したままでも、分割しても、望むように移動できるが、スタック状態で移動するのであれば、フェイズ開始時からスタックしていなければならない。

8.7 スタックの分割：移動中のスタックを分割して、それぞれ別方向へ移動させることができる。分割もとのスタック（親スタック）は、分割したユニットの移動を終えてから、残りの移動を継続したり、さらに別のユニットを分割させることができる。しかし別ヘクスの親スタックやユニットの移動を実施した場合は、相手プレイヤーの同意がない限り、すでに移動を終えたスタックの移動をやり直すことはできない。

移動力が異なるユニットから構成されたスタックが一緒に移動するときは、移動力がもっとも小さなユニットにあわせなければならない。もちろん、このユニットの移動力を消費した後で、残るユニットが移動を継続することはできる。

9. 増援

9.1 増援は、ゲームの途中からマップに登場するユニットのことである。通常は、ユニット表面の左上に印刷されたターンの移動フェイズに登場する（砲兵ユニットの登場ターンは裏面に印刷されている）。

増援を故意に遅らせて登場させることは可能だが、予定ターンよりも早く登場させることはできない。

9.2 登場エリア：ドイツ軍のすべての増援は、ユニットの登場ターンの後に記された記号によってマップの東端あるいは西端から登場する。“E”と記されたユニットは7001～7034から登場する。“W”と記されたユニットは1001～1032から登場する。例外：マップ北端からの増援については9.4参照。敵ユニットは、登場ヘクスを通過するだけでは占領したことにはならない。登場予定のすべてのヘクスが敵ユニットによって占められていた場合は、そのようなヘクスが空くまで増援を遅らせること。

9.3 マップへの登場：以下の制限で、プレイヤーは自由に増援を登場させることができる。

ユニットは、所属する所属部隊（Formation）の一部として同じヘクスから登場する。同一移動フェイズに、同一ヘクスから2つ以上の所属部隊からなる複数のユニットが登場してもよい。こうした所属部隊のユニットが登場ヘクスに置かれたら、スタック制限まで重ねられたあとで、マップ端のヘクスから移動を開始する。このヘクスからユニット固有の移動力を使用できる。マップ外のヘクスは、すべて平地の道路ヘクスであると見なす。

スタック制限下で、独立ユニットは単独でも、いずれかの所属部隊のユニットと一緒にでも、他の独立ユニットと一緒にでも、自由に登場する。

増援は補給状態かつ完全戦力で登場する。また増援は、行軍移動で登場することもできる（10.13）。

9.4 マップ北端の増援：マップ北端から登場するユニットには、丸囲いの“N”が記されている。ドイツ軍の増援は、ソ連軍による包囲が達成された（3.4）直後の作戦フェイズか、1月27日ターンの第2活性化セグメント以降のどちらかである。この増援は、ドイツ軍支配下にあるマップ北端の1901～5201から登場する。

ソ連軍の増援は、ドイツ軍の北端増援が登場した後で使用可能となる。この増援は、ソ連軍支配下にあるマップ北端のヘクスから登場する。

9.5 第24装甲師団

デザインノート：ターン9（2月3日）に登場する第24装甲師団は、ソ連軍の攻勢にあたってニコポリ方面に駆けつける途上にあつた師団である。本来の目的であるニコポリ防衛には間に合わなかったが、コルスンの戦線安定には有用であった。誰もが強力な装甲師団をあてにしているところであるが、ソ連軍による包囲網の締め付けはすさまじかった。

不確実性の再現のために、同師団の登場予定ターンになったらダイスを振ること。1～3ならば予定どおり登場し、4～6であれば、同師団は南下を終えたと思なされ、このゲームには登場しない。注：ドイツ軍プレイヤーの練度が低いと認めるならば、自動的に登場させてもよい。

10. 移動

10.1 ユニット右下の数値は、移動フェイズにそのユニットが移動できる尺度（移動力）である。ユニットは隣接するヘクスに、その地形に応じた移動力を消費しながら進入する。もちろん、ユニットは所属する軍の移動フェイズにしか移動することはできない。

10.2 移動の制限：移動力（MP）は、フェイズやターンをまたいで持ち越すことはできないし、他のユニットと貸し借りすることもできない。このセクションやターン手順に違反しない限り、プレイヤーは移動フェイズにおいて、望むだけのユニットを動かすことができる。ユニットは、全MPを消費する必要はない。ユニットやスタックの移動を始めたら、この移動が完了するまで、別のユニットを移動させることはできない。相手プレイヤーの許可がなければ、移動のやり直しもできない。

10.3 ソ連軍戦車ユニットの故障：ソ連軍の戦車／機械化歩兵（自動車化ではない）ユニットは、故障や整備不良の影響を被る。ソ連軍の戦車／機械化ユニットが移動する際に、各々のユニットについてダイスを1つ振る。「1」の目が出たユニットは、整備失敗ということで、1ステップ喪失する。完全戦力のユニットであれば、これを裏面にし、下に整備不良マーカーを置く。

すでに戦力減少面になっているユニットが整備不良を被ったら、ユニットは一時的に除去される。プレイ補助カードには、2つの回復ボックスがある。整備不良マーカーが置かれているユニット（つまり、最初のステップロスが整備不良によるユニット）が、再び整備不良に依って除去されたら、そのユニットは“Tank/Mech Units with 2 Step Eligible for Recoverly”のボックスに置く。整備不良マーカーが置かれていないユニットであれば（つまり、最初の損害は戦闘によるもの）、“1 step Eligible for Recoverly”ボックスに配置する。

整備不良による損失は回復できる。12.2参照。戦車／機械化ユニットの戦闘後前進では、整備不良の判定は実施しない。

10.4 最小許容移動力：全てのユニットは、その移動の開始時に全MPを消費することで、最低1ヘクスの移動を保証されている。しかし、通常移動で進入不可のヘクスやヘクスサイドについては、この限りではない。6.3項によるEZOCからEZOCへの移動は認められる。

10.5 敵ユニット：敵ユニットが占めているヘクスに入ることはできない。

10.6 マップ外移動の禁止：マップ外への移動は禁止されている。

10.7 地形：地形には、大きく分けて自然地形と人工地形がある。どちらも、さらに細かく分けられる（以下参照）。2つ以上の自然地形を有するヘクスは存在しない。

「平地（Clear）」が基本的な地形であり、森（Woods）や丘陵（Hill）、沼地（Swamp）などは、「平地」の上に印刷されて、それぞれの地形効果を発揮する。

10.8 自然地形：「平地（Clear）」「森 Woods」「丘陵（Hill）」「沼地（Swamp）」「小河川ヘクスサイド（Stream）」「河川ヘクスサイド（River）」「湖ヘクスサイド（Lake）」の7種類の自然地形がある。それぞれの地形が移動におよぼす影響については、地形効果表に示してある。当該ターンの天候状態は、移動コストに影響する。例えば、泥濘状態の森ヘクスでは、機械化ユニットは2MPを消費する。

もしも泥濘状態に自動車化ユニットが沼地ヘクスに存在している場合は、次の移動フェイズに離脱するか、1ス

テップ喪失して当該ターンに沼地ヘクスにとどまることができる。これは各々のユニットについて判断する。

10.9 橋のない河川などのヘクスサイド：各種水域はヘクスサイドに描かれている。小河川ヘクスサイドを横切るユニットは、降雪であれば+1MP、泥濘であれば+2MPが追加される。河川ヘクスサイドは、非自動車化ユニットは全移動力の消費によって横切ることができる。これは、移動開始時に河川ヘクスサイドに隣接しているユニットが、全移動力を用いて、河川ヘクスサイドを横切って隣接ヘクスに移動するというものである。自動車化ユニットは、天候に関係なく河川ヘクスサイドを横切ることができない。またいかなるユニットも（天候に関係なく）湖ヘクスサイドを横切ることができない。

註：他のゲームと異なり、移動を禁止されているヘクスサイドからでも、攻撃は実施できる場合がある（11.14）。

デザインノート：ドニエプル川ほどではないにしても、いわゆる「大河川」は、機械化ユニットの移動を妨げるには十分すぎるほどの障害である。泥濘ターンには川幅は倍にもなるのである。

10.10 人工地形：「橋（Bridge）」「1級道路（Improved Road）」「道路（Road）」「コルスン飛行場（Korsun Airfield）」「陣地帯ヘクスサイド」「町（Town）」など、6種類の人工地形がある。橋と道路ヘクスは独自の移動コストを有しており、それ以外の人工地形については、一緒に描かれて自然地形の移動コストを使用する。

10.11 道路：1級道路沿いに移動するユニットは、1ヘクスにつき1MPを消費する（泥濘ターンの機械化ユニットは2MP）。降雪ターンに道路沿いに移動するユニットは、1ヘクスにつき1MPを消費する。

10.12 橋：橋を使用すれば、移動に関する河川ヘクスサイドなどの制限を無視することができる。泥濘ターンにも追加の移動コストは発生しない。橋には1級道路／道路が通っている。橋が破壊されることはない。

10.13 行軍移動：ソ連軍砲兵を含めて、全ての補給下のユニットは、行軍移動を実施できる。行軍移動を実施するには、移動開始時にすでに道路ヘクスにいて、敵ユニットに隣接してはならない。この条件を満たすユニットは、道路沿いに移動する場合に限って、2倍の移動力を使用できる。敵ユニットに隣接したら即座に停止しなければならない。ソ連軍砲兵ユニットは、行軍移動を実施できない。

11. 戦闘

11.1 戦闘フェイズには、自軍ユニットに隣接している敵ユニットを攻撃できる。実際の戦況にかかわらず、戦闘フェイズ実施プレイヤーが「攻撃側」、他方が「防御側」となる。攻撃は任意であり、ユニットは隣接する全ての敵ユニットへの攻撃を強制されない。

11.2 複数ヘクスの戦闘：1ヘクスを占める敵ユニットは、その周囲6ヘクスで隣接している自軍ユニットから、フェイズ中に1度だけ攻撃を受ける。

11.3 ソ連軍スタックの戦闘：8.1にしたがって、ソ連軍は3ユニットまでスタックできるが、このうち最大2個歩兵連隊だけが攻撃/防御に参加できる(参加ユニットはソ連軍プレイヤーの選択)。旅団、大隊、戦車連隊は0.5歩兵連隊と見なすので、スタックしている3ユニットのうち、歩兵連隊が1つの場合だけ、3ユニット全てが戦闘に参加できる。

11.4 ユニットの個別性：攻撃側ユニットは、戦闘力を分割して複数の戦闘に使用することはできない。防御側ユニットやスタックも、防御力を分割して別々の攻撃に対応させることはできない。防御側のスタックは、あたかも1ユニットのようにみなされ、まとめて攻撃を受けるのである(例外：11.3)。一度の戦闘フェイズに2度以上の攻撃を実施できるユニットは存在しないし、2度以上攻撃を受ける防御側ユニットも存在しない。

11.5 攻撃の手順：以上の制限の他には、攻撃回数の上限といったような制限は一切ない。攻撃側は、事前に攻撃の順序を指定する必要はないし、好きな順序で解決してよい。ただし、1つの戦闘を完全に解決してから、次の戦闘を実施すること。

11.6 戦闘の基本的な順序：通常、攻撃側は防御側を上回る攻撃力によって攻撃を実施する。このような戦闘を「高比率戦闘」と呼ぶ。ある戦闘に参加する攻撃側ユニットの攻撃力と、防御側ユニットの防御力をそれぞれ合計する。次に攻撃力の合計を防御力の合計で割って、端数を切り捨てる。攻撃力は地形(11.12)や補給状態(7.3)によって変化することに注意。例：攻撃側が26戦力、防御側が7戦力である。 $26 \div 7 = 3.71$ なので、戦闘比は3:1となる。戦闘結果表(CRT)の3:1のコラムを使用する。

11.7 低比率戦闘：攻撃側の戦力が防御側よりも小さな戦闘を「低比率戦闘」と呼ぶ。防御力の合計を、攻撃力

の合計で割って、端数を切り上げて戦闘比を求める。例：攻撃側が5戦力、防御側が11戦力である。 $11 \div 5 = 2.2$ なので、切り上げによって戦闘比は1:3となる。

11.8 戦闘比の限界：CRTには1:4~7:1までの戦闘比がある。1:4を下回る低比率戦闘では1:4のコラムを、7:1を上回る戦闘では、7:1のコラムを使用する。戦闘を解決するために、全ての修正を適用する(例えば、5:1が右に3コラム、左に1コラムの修正を受ければ7:1となる)。

11.9 ダイス判定による戦闘解決：戦闘を解決するために使用する戦闘比コラムを確認すること。準備下攻撃修正(11.27)、航空支援(11.16)、装甲修正(11.28)、集中攻撃(11.17)などを参照して、使用コラムを確認する。ダイスを振って、該当戦闘比コラムとダイス目の列を交差させて、戦闘結果を求める。例えば、戦闘比2:1でダイスが4ならば、戦闘結果は“1/1”である。

11.10 数字で与えられた戦闘結果：スラッシュ(/)の左側の数字は攻撃側、右側の数字は防御側に与えられた損害である。損害は戦闘に参加したユニットのステップロスで吸収する。損害数が、戦闘に参加していたユニットのステップ数を上回ったら、ユニットは除去される。この損害は、スタック制限によって戦闘に参加していなかったソ連軍の歩兵連隊ユニットなども含めて、該当ヘクスの全てのユニットに適用できる。

戦闘結果による損害は、プレイヤーの判断で戦闘に参加したユニットから適用してゆくが、これらのユニットが全てステップロスしてからでないと、ユニットを除去して損害を受けることはできない。また、11.3にしたがって、ソ連軍はまず戦闘に参加したユニットから先に損害を受ける。これらのユニットが全て損害を受けたあとで、まだ損害が残っていれば、戦闘に参加していなかったユニットをステップロスさせる。

- ・ユニットが除去されたら、以下の指示にしたがって、プレイ補助カードの適切なボックスに置く。
- ・(除去されたユニットが)まだ再建(Reconstitution)を実施していないドイツ軍の師団所属ユニットであれば、“Eligible for Reconstitution”ボックスに置かれる。
- ・整備不良マーカーを置かれているソ連軍の戦車/機械化ユニットであれば、“Tank/Mech Units with 1 Step Eligible for Recovery”ボックスに置く。
- ・それ以外のユニットであれば“Permanently Eliminated”ボックスに置く。

ステンマーマン集団(3.5)所属のユニットであれば、集団用の適切なサブボックスに置く。サブボックスに置か

れたユニットは、本来のメインボックスに置かれたユニットと扱いは同様であるが、ステンマーマン集団のユニットは、シナリオ勝利条件に関係する（このサブボックスは、ステンマーマン集団が受けた損害記録に用いる）。

11.11 0の戦闘結果：0の戦闘結果は、双方に損害をもたらさない。

11.12 戦闘における地形効果：地形は戦闘に影響を与える。地形効果表を参照して、防御側に有利なコラムシフトや、攻撃側の戦力半減などを適用する。防御側ユニットが存在しているヘクスの地形と、攻撃側ユニットとの間にあるヘクスサイドが修正の対象となる。地形効果は累積する。

11.13 道路と橋：道路と橋は、戦闘に影響しない。

11.14 河川などのヘクスサイド：ある防御ユニットに対して、攻撃側の全てのユニットが小河川ヘクス越しに攻撃していたら、CRTを左に1コラムシフトさせる。1ユニットでも小河川ヘクスサイド越しでない攻撃側ユニットがあれば、この修正は無効である。

河川ヘクスサイド越しに攻撃するユニットの攻撃力は半減する。戦車ユニットは河川ヘクスサイド越しに攻撃参加できない。

河川ヘクスサイド越しに複数のユニットが攻撃参加するときは、これら全てのユニットの攻撃力を足してから半減する。端数は切り上げる。

このような移動禁止ヘクスサイド越しでも、攻撃は実施できる。このようなヘクスサイド越しの砲撃には、修正は加えられない。

いかなる場合でも、湖ヘクスサイド越しの攻撃は実施できない。

11.15 陣地帯：ゲーム開始時の最前線は、ドイツ軍陣地帯ヘクスサイドとなっている。すべてのソ連軍非砲兵ユニットが、陣地帯ヘクスサイド（あるいは小河川ヘクスサイドも可能）越しに攻撃を実施する場合は、左に1コラムシフトする。1ユニットでも別のヘクスサイド越しの攻撃ユニットがいれば、この修正は得られない。

すべての攻撃側ユニットが、陣地帯かつ小河川ヘクスサイド越しに攻撃してきたら、コラムシフトは累積する。例えば、あるドイツ軍ユニットに対して、あるソ連軍ユニットが小河川越しで、別のソ連軍ユニットが陣地帯ヘクスサイド越しに攻撃を実施しても、修正は左1コラムシフトだけである。

陣地帯の効果を得られるのはドイツ軍だけである。しかし、ゲーム開始時に2625でスタックしているソ連軍ユニットは、陣地帯の効果を得られる。また、このヘクスで防御するソ連軍ユニットも同様である。この例外的な効果

は、ゲーム開始時に2625がソ連軍セットアップのヘクスに指定されている場合にだけ有効である。

11.16 航空支援：両軍とも、攻撃時のみ航空支援を受けられる。プレイヤーは航空支援決定フェイズにダイスを振って、その目の数だけ、セグメントごとに航空支援を受けられる。2つの例外がある。

A) ドイツ軍の航空支援ポイントは最大5である（6の目は5とする）

B) ソ連軍は、第0ターン（1月25日）は3ポイント、第1ターン（1月26日）には6ポイントを、セグメントごとに自動的に受け取る

この航空支援ポイントを、プレイヤーは自由に振り分けることができるが、1戦闘につき1ポイントまでしか投入できない。航空支援を受けた戦闘では、右に1コラムシフトする。

第0ターンをのぞいては、包囲網が完成するまで、ソ連軍は獲得した航空支援ポイントを2つの戦線に平等に振り分けなければならない。端数分は、第1ウクライナ正面軍（マップ西部）に与えられる。

（明確化）砲兵ユニットの砲撃力を決定する前に、航空支援ポイントの使用を宣言しなければならない。

11.17 集中攻撃：ある防御ヘクスが、攻撃側ユニットやそのZOCで完全に囲まれている戦闘を、集中攻撃と呼ぶ。この状況では、攻撃側は右に1コラムシフトを得られる。防御側ユニットにその陣営のユニットが隣接していても、この効果は打ち消されない。

11.18 戦闘におけるソ連軍の所属部隊：所属部隊（右上角に記載）が異なるソ連軍非砲兵ユニットは、スタック状況などにかかわらず、同じ戦闘に参加できない。この制限はドイツ軍には適用されない。

所属部隊が異なるソ連軍ユニットによるスタックが防御側である場合は、このような制限は適用されない。

デザインノート：状況に応じて柔軟に組織を作り上げたドイツ軍とは対照的に、ソ連軍の指揮系統は膠着していたので、このようなルールを適用した。ソ連軍が効果的な攻撃を実施しようとするときには、師団の配置に常に慎重であること。例外：第5親衛戦車軍団（5th Guard Tank Corps）と一緒に開始する第5機械化軍団（5th Mech Corps）の戦車旅団ユニットは、ゲーム期間中、第5親衛戦車軍団と共同して攻撃できる。

11.19 戦闘における独立ユニット：ソ連軍の非砲兵独立ユニットは、一度の戦闘について4ユニットまで参加

できる（スタックの有無は問わない）。独立ユニットが加わる戦闘については、一切のペナルティは発生しない。

（明確化）ソ連軍の部隊（Formation）による戦闘 1 つにつき、独立ユニットは4つまでが参加できる。

11.20 戦闘における砲兵：補給状態にある砲兵ユニットは、セグメントごとに攻撃か防御どちらかに使用できる。しかし、ロケット砲ユニットについては、攻撃時にしか使用できないことに注意。

砲兵ユニットは、スタックと移動に例外を持つ独立ユニットである（8.4）。

砲兵ユニットは、決して非砲兵ユニットと同じような攻撃を実施できない。その砲撃力を発揮して攻撃や防御のときに、射程内にいる自軍ユニットの戦闘力を増加させるのである。この砲撃を実施するためには、砲兵ユニットは補給状態にななければならない。

砲兵ユニットは、一度の活性化セグメント中に、移動が戦闘のどちらかしか実施できない（5.4 / 5.5）。同様に、敵ユニットから攻撃を受けた砲兵ユニットは、裏返されてACT面となる。

砲兵ユニットが戦闘に参加した後で、ACT面を表にすること。ACT面になっている砲兵ユニットは、回復するまで移動も戦闘も実施できない。砲兵ユニットは相互砲兵回復フェイズに機能を回復する。砲兵ユニットは単独で攻撃を実施できない。自軍の非砲兵ユニットの攻撃か防御時の支援が、その役割なのである。

11.21 防御時の砲兵ユニット：砲兵ユニットはすべて、ACT面を向けているときでも1防御力を有する、1ステップのユニットである。敵戦闘フェイズに攻撃を受ける砲兵ユニットは、自身の砲撃力や他のヘクスからの支援をあてにすることはできない（このような状況では、攻撃側はまず最初に敵砲兵ユニットへの攻撃を解決しなければならない）。

11.22 砲兵の射程：砲兵ユニットの射程ヘクス数は、兵科記号の左側に記してある。砲撃を受ける敵ユニット、あるいは支援砲撃を受ける自軍ユニットは、対象となる砲兵ユニットの射程内にいなければならない。このとき、砲兵ユニット自身のヘクスは数えず、攻撃対象となるヘクスは数えること。複数ヘクスでの戦闘においては、その射程内に対象となる防御ユニットが存在するヘクスが1つでも含まれれば、砲撃を実施できる。

11.23 砲兵と地形：砲撃は、橋のない水域ヘクスサイドの影響を受けない。また、砲撃に関する「視認線（Line of Sight）」も必要ない。

11.24 砲兵の上限：砲兵は、1つの攻撃については

3ユニット、1つの防御については1ユニットまでを使用できる。

11.25 砲撃力：砲兵の支援を受ける戦闘では、戦闘比を求める際に、プレイヤーは各々の砲兵ユニットについてダイスを振る。この出目が、その戦闘におけるユニットそれぞれの砲撃力となる。同じユニットでも、新たに砲撃を実施するたびに、このダイス判定を実施する。

11.26 支援の宣言：攻撃側が先行で、両プレイヤーは非砲兵ユニット同士の戦闘比を求める前に、砲兵の使用を宣言しなければならない。

11.27 準備下攻撃のコラムシフト：活性化セグメントにおいて、戦闘/移動を選択した場合、この攻撃はすべて右に1コラムシフトの修正を得られる。

11.28 装甲優越：攻撃側に1つ以上の戦車ユニットがあり、防御側に戦車/機械化ユニットが存在しない戦闘では、攻撃側は右に1コラムシフトの修正を得る。これは攻撃側にだけ適用される修正である。機械化歩兵ユニットは、この効果を打ち消すことはできるが、装甲効果による右コラムシフトを攻撃側にもたらすことはない。

11.29 戦闘後前進：攻撃の結果、防御側ユニットが全滅してヘクスが空いた場合、残った攻撃ユニットは、その空になったヘクスに前進できる。この前進は、EZOCからEZOCへの移動であってもよい。スタック制限は適用されるが、移動力の消費は発生しない。この前進は強制ではないが、次の戦闘を解決する前に実施しなければならない。防御側ユニットは、戦闘後前進を実施できない。

重要な制限：通常移動が禁止されているヘクスやヘクスサイドを越える前進はできない。例えば、河川ヘクスサイド越しの戦闘に勝利した攻撃側ユニットは、そのヘクスサイドに橋がある場合にだけ戦闘後前進を実施できるのである。

12. 再編成と回復

12.1 ドイツ軍歩兵ユニットの再編成：ドイツ軍歩兵再編成フェイズに、ドイツ軍プレイヤーは“Eligible for Reconstitution”ボックスに置かれている歩兵大隊3ユニットにつき1ユニット（だけ！）を、ステップロス状態でマップに戻すことができる。これらのユニットは、同じ師団に所属している大隊でなければならない（連隊規模のユニットは再編成できないのである）。また、ステンマーマン集団と、それ以外のユニットを一緒にして再編成の対象とすることもできない。

この手順は、1つの師団につき1度しか実施できない。再編成されたユニットは、移動フェイズ中に、マップ上に存在する同じ師団のユニットとスタックするか、隣接して配置する（このようなユニットが存在していなければ、再編成されたユニットはゲームに復帰できない）。再編成に使用した“Eligible~”ボックス内の残りのユニットは、“Permanently Eliminated”ボックスに配置される。

デザインノート：このルールは、壊滅した部隊を再編成する際に発揮されたドイツ軍の能力を再現している。

12.2 ソ連軍戦車ユニットの回復：ソ連軍は整備不良によって失われた戦車/機械化歩兵ユニットを回復することができる。ソ連軍戦車回復フェイズに、プレイヤーは回復を望む部隊に回復(Rec.Underway)マーカーを置く。回復実施のためには、対象ユニットの所属部隊の全ユニット(自動車化歩兵大隊も含む)は、そのターンの間、移動もドイツ軍ユニットと隣接することも禁じられる。もしも回復中のユニットが所属する部隊のユニットに、ドイツ軍ユニットが隣接したら、回復マーカーはを取り除かれて中断してしまう。

ソ連軍戦車回復フェイズに、上記の制限が全て守られた場合は、回復マーカーが置かれた部隊に所属する戦車/機械化歩兵ユニットは、それぞれ最大で1ステップ回復する(2ステップの回復ボックスに置かれたユニットが完全戦力まで回復するには、2ターンまるごと必要なのである)。

ユニットがマップに置かれている場合は、整備不良マーカーを取り除いて、ユニットを表面にする。回復ボックスにいるユニットは、以下の制限にしたがって所属部隊に復帰する。

- ・ドイツ軍砲兵の射程にいないこと
- ・ドイツ軍ユニットのZOCにいないこと
- ・回復するユニットが独立ユニットであれば、ソ連軍歩兵ユニットに隣接して置かれる。それ以外は、所属部隊から6ヘクス以内に配置する。

ゲームから取り除かれて、回復ボックスに置かれていたソ連軍の独立戦車ユニットが回復する場合は、上記の制限が満たせるヘクスに、回復フェイズ中に配置すること。これらのユニットについては、回復マーカーを置く必要はない。整備不良によって1ステップ喪失した状態でマップ上にあるユニットを回復させるときには、マーカーを置かなければならない。

“2ステップ”回復ボックスのユニットをマップに置く場合は、完全戦力に回復するまで整備不良マーカーをユニットの下においた状態でマップ上に置くこと。フェイズが終了したら、全ての回復マーカー(Rec.Underway)を取り除く。

回復できるのは、整備不良によって生じたステップロスだけであることに注意。戦闘によって生じたステップロスは、決して回復しない。戦闘と整備不良でそれぞれ1ステップずつ喪失したユニット(“1ステップ”回復ボックスに置かれている)は、1ステップ分しか回復しない。決して完全戦力には戻らないのである。

デザインノート：部隊の回復という点では優位に見えるソ連軍であるが、それでも十分とはいえない。実際のところ、全ての戦車は酷使を強いられており、この戦いが始まる頃にはガタガタだったのである。攻勢が発動された後では、戦車軍団や機械化軍団は消耗し尽くして、壊れた車両があちこちに遺棄されていたのである。ほとんどの旅団は攻勢開始地点まで引き戻され、車両部隊の再編成に多くの時間を費やさねばならなかった。このルールによって、ソ連軍プレイヤーは史実に合わぬほどに戦車ユニットの使用を抑えるかもしれない。ドイツ軍は、不向きな地表状態や、信頼にかける新兵器の投入にもかかわらず、少なからぬ機械化部隊を維持できたのである。

12.3 砲兵の回復：5.5項のとおり、相互砲兵回復フェイズには、両軍は行動済みで裏返っている砲兵ユニットを元に戻す。

訳者註：各シナリオのユニット配置については、3.2項の説明にしたがい、英文ルールを参照してください。全転載も検討しましたが、煩雑さを避けるために、この和訳ルールでは、シナリオごとの注意事項や特別ルールの訳にとどめてあります。

シナリオ1 Forging the Ring

このシナリオは、ソ連軍がドイツ軍を包囲しようとする局面を扱う。第0ターン(1月25日)から第6ターンまでのシナリオである。

特別ルール

- ・第0ターンには、第1ウクライナ正面軍所属のユニット(マップの西半分)は、移動も戦闘も実施できない。37××列より西にいるドイツ軍ユニットは、同様に、第0ターンには移動ができない。
- ・第18・20・29戦車軍団のユニットは、第0ゲームターンの第1活性化セグメントにおいて、ドイツ軍ユニットに隣接できない。
- ・第1、第2ウクライナ正面軍が連結するまでは、コルスン飛行場から6ヘクス以内にいるドイツ軍ユニットに隣接することはできない(3.4)。

デザインノート：ソ連軍の目的は、1つでも多くのドイツ軍ユニットを包囲することである。

・第5親衛戦車軍団：5 G T Cには、自動車化狙撃大隊について2枚のカウンターがある。シナリオ1では、このうち2625で包囲されているユニットは、徒歩部隊として扱われるので、移動力が4となっているカウンターを使用する。このユニットに対して補給線が設定できたら、自動車化したユニットと置き換える。ステップは、交換時点の損害状態を引き継ぐ。

勝利条件：以下の条件を満たすと、ソ連軍が勝利得点を獲得する。最初の2つの条件については、シナリオ終了時ではなく、包囲網が完成(3.4)した瞬間に判定することに注意。

1 V P：包囲網が完成した瞬間に、“N”と記されているドイツ軍ユニットが10個以上除去されているか、包囲されている。

1 V P：包囲網が完成した瞬間に、“N”と記されていないユニットが、上に加えて14個以上あれば。

1 V P：シナリオ終了時に、コルスン飛行場(3809)がソ連軍の支配下であれば。

勝利段階

0 V P：「ドイツ軍作戦的勝利」ドイツ軍は、包囲網の形成を妨げただけでなく、コルスン飛行場の前線補給基地も保持できた。

1 V P：「ソ連軍戦術的勝利」包囲網は形成されたが、ドイツ軍の損害は期待していたほどではなかった。指揮が稚拙だったのである。

2 V P：「ソ連軍作戦的勝利(史実相当)」重要な勝利であるが、モスクワで祝砲をあげる前に、まだまだ激しい戦いは継続する。

3 V P：「ソ連軍戦略的勝利」畏にかかったドイツ軍には補給も届かず、急速に消耗している。偉大な勝利が達成された。

セットアップ：ユニットの左上(砲兵は裏面)に書いてある数字にしたがって配置する。

シナリオ2 Hammering the Ring

包囲網を破るための、ドイツ軍の最初の試みを再現する。

第7ターン(2月1日)の第1活性化セグメント・ドイツ軍作戦セグメントから、第15ターン(2月9日)までの長さである。ソ連軍は第7ターンについては、第1活性化セグメントの作戦セグメントは終了したものと見なされる。

特別ルール：

- ・最初のターンの天候は、自動的に降雪である。
- ・最初のターンの、それぞれの活性化セグメントにおいて、ドイツ軍は3ポイントの航空支援を使用できる。

勝利条件：以下の条件を満たすと、ソ連軍が勝利得点を獲得する。3.5にしたがい、包囲網の中にあるユニットを「ステンマーマン集団」所属とする。

1 V P：ゲーム終了時に、ステンマーマン集団のユニットが1つでも存在している。

2 V P：ステンマーマン集団のユニットがすべて除去されている(包囲下にあったユニットにマップ南端からの補給線がつながる前に、すべての包囲下のユニットが除去されている状況)。

1 V P：ゲーム終了時に、ソ連軍戦車ユニットよりもドイツ軍戦車ユニットのほうが多く除去されている(回復ボックスに入っているソ連軍戦車ユニットも数えること)。

最初の2つの条件は重複しないことに注意。両方を満たしているから3 V Pとはならないのである。

勝利段階

0 V P：ドイツ軍戦術的勝利

1 V P：ソ連軍戦術的勝利

2 V P：ソ連軍作戦的勝利

3 V P：ソ連軍戦略的勝利

ソ連軍セットアップ：特に注記がなければ、ソ連軍の戦車ユニットはすべて整備不良からの回復を実施できる。

シナリオ3 Breaking the Ring

このシナリオは、包囲の突破にある程度の成功をおさめた、ドイツ軍の2度目の試みを再現している。第16ターン(2月10日)・第1活性化セグメント・ドイツ軍作戦セグメントから、第23ターン(2月17日)までの長さである。ソ連軍は第16ターンについては、第1活性化セグメントの作戦セグメントは終了したものと見なされる。

特別ルール

- ・最初のターンの天候は、自動的に泥濘である。
- ・最初のターンの、それぞれの活性化セグメントにおいて、ドイツ軍は3ポイントの航空支援を使用できる。

勝利条件：以下の条件を満たすと、ソ連軍が勝利得点を獲得する。3.5にしたがい、包囲網の中にあるユニットを「ステンマーマン集団」所属とする。

- 1VP：ゲーム終了時に、ステンマーマン集団のユニットが1つでも存在している。
- 2VP：ステンマーマン集団のユニットがすべて除去されている（包囲下にあったユニットにマップ南端からの補給線がつながる前に、すべての包囲下のユニットが除去されている状況）。
- 1VP：ゲーム終了時に、ソ連軍戦車ユニットよりもドイツ軍戦車ユニットのほうが多く除去されている（回復ボックスに入っているソ連軍戦車ユニットも数えること）。

最初の2つの条件は重複しないことに注意。両方を満たしているから3VPとはならないのである。

勝利段階

- 0VP：ドイツ軍戦術的勝利
- 1VP：ソ連軍戦術的勝利
- 2VP：ソ連軍作戦的勝利
- 3VP：ソ連軍戦略的勝利

ソ連軍セットアップ：特に注記がなければ、ソ連軍の戦車ユニットはすべて整備不良からの回復を実施できる。

シナリオ4 Campaign

シナリオ1～3全体を扱うシナリオである。第0ターンから第23ターンまでの長さである。

特別ルール

- ・第0ターンには、第1ウクライナ正面軍所属のユニット（マップの西半分）は、移動も戦闘も実施できない。37××列より西にいるドイツ軍ユニットは、同様に、第0ターンには移動ができない。
- ・第18・20・29戦車軍団のユニットは、第0ゲームターンの第1活性化セグメントにおいて、ドイツ軍ユニットに隣接できない。
- ・第1、第2ウクライナ正面軍が連結するまでは、コルスン飛行場から6ヘクス以内にいるドイツ軍ユニットに隣接することはできない（3.4）。

デザインノート：ソ連軍の目的は、1つでも多くのドイツ軍ユニットを包囲することである。

- ・第5親衛戦車軍団：5GTCには、自動車化狙撃大隊について2枚のカウンターがある。シナリオ1では、このうち2625で包囲されているユニットは、徒歩部隊として扱われるので、移動力が4となっているカウンターを使用する。このユニットに対して補給線が設定できたら、自動車化したユニットと置き換える。ステップは、交換時点の損害状態を引き継ぐ。

勝利条件：以下の条件を満たすと、ソ連軍が勝利得点を獲得する。3.5にしたがい、包囲網の中にあるユニットを「ステンマーマン集団」所属とする。

- 1VP：ゲーム終了までに、ステンマーマン集団が“N”の記号の入ったユニット10個以上と、“N”が入っていないユニット14個以上から構成されている場合。
- 1VP：ゲーム終了時に、ステンマーマン集団のユニットが存在しているか、ゲーム終了までに、ステンマーマン集団が完全に除去されている場合（包囲下にあったユニットにマップ南端からの補給線がつながる前に、すべての包囲下のユニットが除去されている状況）。
- 1VP：ゲーム終了時に、ソ連軍戦車ユニットよりもドイツ軍戦車ユニットのほうが多く除去されている（回復ボックスに入っているソ連軍戦車ユニットも数えること）。

2番目の条件は、1番目の条件の延長にある。包囲網が形成されなければ、ソ連軍は、ステンマーマン集団の編成によるVPと、ゲーム終了時の同集団の状態によるVPを得られない。

勝利段階

0VP：「ドイツ軍作戦的勝利」ドイツ軍は、包囲網の形成を妨げたのみならず、装甲部隊の損害も最小限に食い止めた。

1VP：「ソ連軍戦術的勝利」ソ連軍は、ドイツ軍の装甲部隊に深刻な打撃を与えるが、包囲網を形成できなかった。

2VP：「ソ連軍作戦的勝利」重要な勝利であるが、モスクワで祝砲をあげる前に、まだまだ激しい戦いは継続する。

3VP：「ソ連軍戦略的勝利」ソ連軍は包囲戦を完遂し、ドイツ軍装甲部隊に対しても深刻な打撃を与えることに成功した。

セットアップ：シナリオ1と同様。

訳注：2001年12月時点のエラッタは反映している。それらの場所は、アンダーラインや（明確化）で明示している。

<チャートのエラッタ>

地形効果表の最後の註を変更

** =(Non-tank or non-panzer)/(tank or panzer)

<カウンターのエラッタ>

カウンターシートの最後のドイツ軍ユニットのブロックには印刷ミスがある。ここに印刷されているドイツ軍ユニットは、裏面がユニット1つ分ずれているのである。しかし、ほとんどは砲兵ユニットなので、ヒストリカル面やセットアップ面でずれが生じている程度のことではある。実質的な使用には差し障りない。しかし、以下のユニットは使うことができないので、代替ユニットが用意されるまでは、ステップロスについては「整備不良マーカー」を置いて明示し、戦闘力を1減らして使用する。

- * 10 PzG infantry KG
- * 42 K Cos cavalry regiment
- * 213 Sec regiment の1つ
- * 最初の3PzK Rocket unit の裏面は“ACT.6130”とする。

砲兵ユニットのヒストリカル配置の修正は次のとおり。裏面の“ACT.”に続けて、指摘した増援ターンか配置ヘクスを使用する。

- * 3PzK rocket artillery: 4; 5; 6
- * 3PzK artillery: 2
- * 7K artillery: 2518; 2425; 1630
- * 11K artillery: 5626; 5317
- * 42K artillery: 2306
- * 47PzK artillery: 5213; 2; 6130

合計9個のユニットについて、裏面の情報が間違えている。「まず最初に」カウンターシート上のユニットの場所を確認して、所属フォーメーションの他のユニットと比較すること。

- * 10 PzG infantry KG
- * 42 K Cos cavalry regiment
- * 最初の213 Sec regiment
- * 最初の3PzK rocket brigade unit
- * 3PzK artillery brigade
- * 最初の7K artillery brigade

- * 最初の11K artillery brigade
- * 42K artillery brigade
- * 最初の47PzK artillery brigade

翻訳：宮永忠将

grenadier@cs.puon.net