

Drive on Stalingrad

Designed by Ty Bomba

1.0 はじめに

1.1 一般ルール

ドライブ・オン・スターリングラード(以下 DoS と省略)は低～中難易度の 2 人用ゲームで、独軍がソ連南西部にあるスターリングラードとコーカサス地方を獲得しようとする企てを戦略レベルでシミュレートしている。独軍プレイヤーは攻勢側となり、勝利を得るために地図上の重要地点を手に入れなければならない。ソ連軍プレイヤーは第 1 シナリオでは主として防御側だが、第 2 シナリオの「ウラヌ作戦」では本格的な反抗の機会がある。

本ゲームの第 1 シナリオは 1942 年 6 月 28 日ドイツ軍のスターリングラードおよびコーカサス方面への攻勢である「青作戦」が発動された時期からはじまる。このシナリオは 9 月 15 日で終了する。11 ゲームターンの期間を経て、第 2 シナリオが 1942 年 11 月 19 日から開始する。ソ連軍の反攻である「ウラヌ作戦」から史実では独軍がスターリングラードで包囲された第 6 軍の救出を中止した 12 月末まで 6 ターンプレイする。

1.2 ゲームの規模

各ヘクスは対辺距離約 16 マイル(26km)に相当する。両軍のユニットは原則として師団(ソ連軍機械化部隊は「軍団」)である。航空戦力は抽象化されている。1 ゲームターンは 1 週間に相当する。

1.3 端数の処理

ゲームではあらゆる端数は切り捨て処理となる。例えば、「3」と「2」の半分は「1」で、「1」の半分は「0」となる。唯一の例外として 1 戦力のユニットの 1/2 は「1」となる。よっていかなる理由でもユニットの戦力が 1 未満になることはない。戦闘に参加した複数のユニットの戦力を 1/2 にするなら、参加ユニットの戦闘力を全て合計してから半分にする。

1.4 北

地図にはコンパス上の北が印刷されている。ただしルールでは、コンパスの示す方角にかかわらず北とは 2 枚の地図を併せた N1044 から N1311 を指す。東は N1311 から S2811、南は S2143 から S2811、西は S2143 から N1044 である。よって 2 つの地図それぞれに北端・東端・南端・西端ヘクスがある。

1.5 独軍・枢軸軍ユニット

ルールにおいて「枢軸軍」と指定している時は、独軍ユニットと枢軸同盟国軍ユニット(ハンガリー軍、イタリア軍、ルーマニア軍)を指す。「枢軸同盟国」なら、ハンガリー軍と、イタリア軍、ルーマニア軍ユニットにルールを適用する。「独軍ユニット」のみと指定しているなら、独軍ユニット全てとスロバキアユニット(Slwk)1 個へルールを適用する。

1.6 デザイナーズ・ノート

はやりのハリウッド用語でいえば、この改訂版はオリジナルの DoS の「完全なリメイク」である。私はクリス・カミンズの承諾を得て、最小限の変更ですむ他の SPI の旧作とは違って、完全な新作をつくることにした。DoS のオリジナル版はまったくの失敗作だったと思う。

若かりし頃ゲームが多くの欠点を抱えているにもかかわらずオリジナル版を何度もプレイしたものだ。第二次欧州大戦の転換期というゲームのテーマ自体があまりに魅力的だったので、ゲームを好きになるしかなかった。梱包箱からゲームを取り出したときから問題のきざしがあった。まず、箱絵は 1941 年のバルバロッサ作戦から取られたもので、1942 年の青作戦ではない。これは小さなことだけれども、後に続く矛盾の大きさを暗示していた。次に、SPI はゲームにははっきりとしたタイトルを決めることができなかつたらしい。タイトルは「DoS、破滅への道」か、「破滅への道、1942 年独軍夏季攻勢」なのか、それとも「DoS 破滅への道 1942 年独軍夏季攻勢」だろうか。これもまた小さなことだが、ゲーム全体を通じたデザイン思想のあやふやさを物語っていた。

沼地ヘクスはなく、代わりに信じられないくらい大きな架空の「軽い森林」地帯が南西部の川に 1 ヘクス 8.5 マイルの幅で平行に走っている。ロシア南西部の多くの川沿いに木はあるが、それはヤード単位であってマイルではない。

ソ連軍の空軍力は誇張されている一方、ゲーム開始時にいるはずの過半数を超えるソ連軍の兵力が完全に省略されていた。

支配地域のルールはソ連軍 1 個狙撃兵師団が 1 週間にわたって正面 3 ヘクスを通過する移動を全て妨げることを可能にしていた。

「ヒトラー指令」ルールは当初の目的(ゲームバランス調整)どおりには働かず、独軍プレイヤーの抜け道探しに多くの時間を消費させるだけだった。

DoS は一りでプレイできるはずだったが、それも 20 時間ほど座り続けなければの話だった。

特に目立つのは、どのプレイも史実を再現できないということだった。第一の理由は、どの対戦も最後までプレイされないということだった。典型的なのは、独軍プレイヤーが自分が楽しめる局面をプレイする。たいてい最初の 10 ターンか、そこらだ。それから相手プレイヤーをうかがいながら、「大体展開はわかったから、この辺で終わりしようや。他の面白いゲームでもやるう」という。私がいるゲームサークルではこれを「バルジの戦い症候群」と呼んでいる。

第二に、ゲームは戦役の全てを再現することに失敗していた。というのは史実の土台にあるのはヒトラーが両軍の能力について現実を直視しなかったことだからだ。つまり指令ルールがどうやって

ゲームに介入しても、11月の時点で独軍プレイヤーが20ユニットかこれらのユニットをスターリングラードの3ヘクス内に集中させつつ、側面の20ヘクス以上を枢軸同盟軍ユニットだけで固めるというのはありえないだろう。どんなルールでも今日のゲーマーにこういう戦略的なさを再現させることはできない。

オリジナルゲームでは1つのシナリオでカバーされている期間は、実際には1つの戦役ではなくて二つの別の戦役なのだ。一つ目は独軍の夏季攻勢で、オリジナル版の大抵のプレイと同様、史実では9月中旬ごろに戻つばみになっている。その後、動きはスターリングラード周辺の数ヘクスとはるか南のグロズニーへと向かう道に沿って握りのヘクスへと収束する。史実と、大抵のオリジナル版のプレイでは最初の攻勢と同程度の期間停滞期が続いた後、何かしらのソ連軍の反抗がある。

DoSのオリジナル版が発売されてから間もないオリジンの会場で(79年あるいは80年)、デザイナーのブラッド・ハッセルがトラック補給ルールが大規模な攻勢を続けることがいかに「不可能」か実証しているかを耳にしたことがある。まさにその通り。これらの補給ルールは、か細い補給線で軍規模の攻勢を行うことがいかに不可能か(困難ではなく)を、はっきり見せている。こういった補給のメカニズムを楽しめるゲーマーでも、熟練したソ連軍プレイヤーとの対戦ではイライラするだろう。というのは、補給の引き方を会得しても、独軍の攻勢の勢いを継続するにはどうやっても補給が足りないからだ。

トラック補給ルールがヒストリカルでないからではない。ただルールはゲーム的に不毛でストレスがたまる。このルールを採用しないのは史実を軽視しているからではなく、史実の退屈な部分をシミュレートする必要を避けて、ゲームをより良くするためである。それで新しい青作戦のシナリオは9月15日で終わるようにデザインされている。史実ではこの頃に夏季攻勢は事実上終了した。独軍の兵站が機能しなくなったのはその後である。

独軍が計画したのは夏季攻勢だった。手持ちの物資は夏の攻勢を行うためのものであり、夏季から秋季にまたがる攻勢のためではない。秋以降、季節の変化も補給線の伸びとおなじように戦場の展開を変えた。独軍プレイヤーが9月中旬までに勝利を収めなかったならば、どんなにターン数があるように思えてもその時点からは勝てない。

上に挙げた方法などでオリジナル版の欠点と不満足な箇所を克服した。私のアプローチに何かしら不満があるなら、日本で発売された第2版を入手することを薦める。この第2版は最小限の変更を加えているだけで、アメリカではデザートフォックスゲームから入手可能である。ぜひこの2つのゲームを比べてみて欲しい。

以上が、このゲームを再デザインするにあたり私がとった手法の概要である。個別の変更については下記ルールで「デザイン注」

(訳注:訳文では省略)として論じる。

デザインするにあたり、利用した主な資料は次の通りである(以下略)。

2.0 ゲームの備品

2.1 一般ルール

本ゲームの備品はルールと地図2枚(「北」と「南」各1枚)とカウンター420個である。カウンターは「ユニット」、あるいは「ユニットカウンター」とも呼ぶ。ダイス1個とジップ袋が添付されている。

2.2 ゲームマップ

ゲームマップに描かれているのは1942年から43年にかけてソ連邦南西部で軍事的に重要だった地形である。六角形のマス目がユニットの位置と移動を規定するために印刷されている。ユニットは1度に1つのヘクスにしか存在できない。

各ヘクスは自然や人口、川などで構成されており、移動や戦闘に影響を与える。マップに描かれている地形はヘクスに合うように現実の地形から若干調整されているが、ヘクス間における地形の関係は正確であり、プレイヤーは史実の人物が実際の戦役で直面したであろう時間的空間的ディレンマを再現している。

地図上の各ヘクスは固有の4桁の数字が印刷されている。ヘクス番号は正確な位置をより素早く見つけることができ、後の対戦のため位置を記録することもできる。北側マップと南側マップの区別をするために、ヘクス番号の前に英文字の「N」が北側マップに、「S」が南側マップに付けられている。例えば、ロストフの位置はN3635である。マコフ・カラの位置はS2812にある。

2.3 地図の結合

本ゲームをプレイする前に、2枚の地図を併せる必要がある。北側マップの南端は南側マップの北端と重複していることに注意すること。2つのマップを併せて使用するときは、共通のヘクス列は北側マップの一部とみなす(ただし、7.12と8.3、8.10を参照のこと)。

2.4 カウンター

本ゲームにはカウンターが420個があり、大半は戦闘部隊を表している。残りは情報マーカーと記憶補助用である。ルールを読んだ後、カウンターを注意深く切り離すこと。爪切りなどで角を落とすと扱いやすくなり、見栄えもよくなる。

2.5 戦闘ユニットの例

各戦闘ユニットには情報がいくつか表示されている。つまり国籍や部隊名、兵科、規模、戦闘力、ステップ、移動力、登場ターン数などである。

2.6 国籍

ユニットの国籍はユニットの色によって示されている。機械化・非機械化の区分(2.9参照)がされているものもある。

枢軸軍

独軍機械化ユニット:黒地に白

独軍非機械化ユニット:灰地に黒

ハンガリー軍:黄色地に黒

イタリア軍:緑地に黒

ルーマニア軍:薄い青地に黒

ソ連軍

赤軍ユニット:赤地に白

赤軍「特殊」ユニット:赤地に黒

2.7 ユニットの ID (略)

2.8 ユニットの規模

史実におけるユニットの規模は次の記号で表示されている。XXX が軍団、XX が師団である。規模の記号に括弧がついているユニットは記録では必ずしも同じわけではないが、実際は記載されている規模に相当するものである。

2.9 ユニットの種類

地上戦力ユニットは2種類ある。機械化部隊と、非機械化部隊である。機械化ユニットは移動手段が主として車輪、または無限軌道である。非機械化ユニットの移動手段は主として徒歩か、動物である。この区分は、独軍ユニットが移動と戦闘を計画するときに特に重要である。

機械化・自動車化ユニット

装甲・戦車

自動車化歩兵

機械化歩兵

自動車高射砲兵(FLAK)

ソ連軍重砲師団

牽引砲兵(Truck-Towed Artillery)

ソ連軍駆逐戦車師団(Tank)Destroyer Division

非機械化ユニット

歩兵

山岳歩兵

海軍歩兵

陣地守備隊

騎兵

2.10 戦闘力

攻撃力と防御力は攻撃や防御を行う能力を数値化したものである。これらの数値の機能については9.0と12.0で説明されている。大半の独軍ユニットは攻撃力と防御力が同じ数値なので、2つの

数値は1つの「戦闘力」としてまとめられている。

2.11 移動力

移動力は地図上のヘクスを移動するユニットの能力の指標である。ユニットが消費する移動コストはヘクスにより異なる。移動力は地形やヘクスサイド、ユニットの兵科により変動する(9.0参照)。

2.12 ユニットのステップ

本ゲームに登場する地上ユニットの全てが1か2の「戦闘ステップ(あるいは単にステップ)」を持つ。ステップとはユニットが効果的な形態であることをやめる前にある程度戦闘による損失を吸収する能力を表現する用語である。ユニットの片面にのみ戦闘力が印刷されているユニットは「1ステップ」ユニット、両面に印刷されているユニットを「2ステップ」ユニットである。

ユニットがゲームから除外されるということは構成員の全員が戦死したということではない。死傷者や装備の損失により、シナリオが行われる期間において作戦を遂行するのに機能しないことを意味している。

2ステップを持つユニットが1ステップの損害を受けると、ユニットは裏返って減少戦力面(戦闘力が低い方)になる。1ステップのユニットや「減少戦力」になった2ステップユニットが損害を受けると、マップから取り除かれる(「除去」される)。詳細については11.0を参照のこと。

2.13 枢軸軍の初期配置と増援

枢軸軍ユニットでゲーム開始後に登場し、初期配置されないものを「増援」と呼ぶ。枢軸軍の増援は初期配置ユニットと異なり、駒の左側に一桁か、二桁の数字が印刷されている。数字はゲームに登場するターン数を示している。枢軸軍ユニットで駒の左上に「Ur」を印刷されたものは、ウラヌス作戦シナリオにのみ登場する。独軍機械化師団には2つの駒が用意されているものがあるが、1つは青作戦シナリオで使用するため、もう1つはウラヌス作戦で使用する。これは主要ユニットを分類し易くするためである。

青作戦シナリオで初期配置される枢軸軍ユニットは、軍ID番号が駒の左上に印刷されている。軍ID番号は地図の初期配置エリアと対応している。例えば、独軍第3装甲師団は青作戦シナリオ開始時、第6軍(6A)の配置エリアに配置される。詳細については3.0と12.1を参照すること。

2ステップ戦力を有するユニット全ては配置時に、2つのシナリオとも、完全戦力である2ステップ戦力で開始する。増援として登場する2ステップ戦力ユニットも、完全戦力である2ステップ戦力で登場する。

2.14 ソ連軍の未經戦ユニットと特殊ユニット

赤地に白文字のソ連軍師団・軍団ユニットの多くは両面に印刷があるものの、1ステップしか持たないことに注意すること。それらソ連軍ユニットの裏側は、兵科記号と、移動力、大文字で「U」と印

刷されている。未經戦ユニットは全てゲーム開始時に未經戦面を表にするので、両軍とも正確な戦闘力はわからない。いったん経戦面になったユニットは未經戦面に再度裏返ることはない。はじめて未經戦ユニットが戦闘に参加した時、ユニットを裏返して本当の戦闘力を明らかにする。

赤地に黒文字のソ連軍「特殊」ユニットはやはり 1 ステップの戦力しかないが、未經戦面を持たない。特殊ユニットの戦闘力と移動力はゲーム開始時から定まっている。

2.15 枢軸同盟国ユニットとドイツ空軍地上師団(?マーク戦闘力)

ハンガリー軍とイタリア軍、ルーマニア軍、ドイツ空軍地上師団の全ては通常の防御力の代わりに ?マークが印刷されている。ルーマニア軍とハンガリー軍の装甲師団は戦闘力にも ?マークが印刷されている。

これらのユニットが戦闘に参加する度に、独軍プレイヤーはダイス 1 個を振って ?マークの実際の戦力(1 から 6)を決める。

2 個装甲師団ユニットは攻撃力・防御力双方をダイスで決める。その他のユニットは攻撃力 1 なので、防御力決定のみダイスを振って決める。これらのユニットが補給切れなら、ダイスを振ってから 1.3 にしたがって数字を半減する。

2.16 カウンター類

下記のカウンター類の使い方についてはルールの特項で説明する。

独軍青作戦シナリオ勝利得点マーカー(4.1 から 4.6 参照)

ゲームターンマーカー(5.0 参照)

独軍航空補給マーカー(7.6 参照)

ソ連軍・独軍補給網マーカー(7.0 参照)

ソ連軍・独軍空軍マーカー(11.25 参照)

ソ連軍予備非活性化マーカー(8.4 参照)

3.0 ゲームの準備、シナリオ、ヘクスの支配

3.1 一般ルール

はじめに独ソ軍の担当と、どちらのシナリオをプレイするか決める。それから自軍のユニットを受け取り、シナリオの指定にしたがってユニットを配置する。

3.2 青作戦シナリオの初期配置と制限

青作戦シナリオの両軍の初期配置は 12.1 に掲載されている。

青作戦シナリオでは、独軍プレイヤーが各ターンの第 1 プレイヤーである(5.0 参照)

両軍のユニットが 12.1 に従って配置された後、増援を青作戦ターン・増援記録欄の所定の欄に置く(12.2)。ソ連軍ユニットは、特殊ユニット以外は全てプレイヤーによって無作為に選ばれ、はじめて戦闘に参加するまで両軍とも本当の戦闘力はわからない。

枢軸軍の増援はユニット右側の一桁か二桁の数字(またはアス

タリスク)で識別できる。数字はゲームに最も早く登場できるターンを示している(詳細は 8.0 参照)。独軍勝利得点マーカーを「0」の欄に置く。

第 1 ターンに、独軍プレイヤーは通常攻撃・移動・機動攻撃の順序を使用しなければならない(5.3 参照)。また第 2 軍(2A)と第 4 装甲軍(4PA)のユニットのみが第 1 ターンの戦闘・移動に参加できる。2 ターンから第 2 ハンガリー軍(2H)とドイツ第 6 軍(6A)が移動・戦闘(または戦闘・移動)を行える。第 1 装甲軍(1PA)は 3 ターンから行動できる。そして枢軸軍の全てのユニットは第 4 ゲームターンから行動できる。自発的な作戦行動が許される前に、枢軸軍ユニットは各自の軍エリア(のみ)で移動を行えるが、攻撃はできない。

上記の行動制限は、指定されたターンより前にソ連軍が開始ラインを超えて移動・攻撃すると直ちに解除される。

最初の 4 ゲームターンに増援として登場する枢軸軍ユニットは登場ヘクスが位置する軍に属している。これらの増援ユニットも同じように所属する軍の移動・戦闘制限を受ける。第 4 ターンより、独軍ユニットがどの軍に所属しているかはゲームに影響しない。ただしスタック時の国籍による制限はそのままなので注意すること(6.0 参照)。

前線ラインヘクスに配置された軍に属するソ連軍ユニット(12.1 の第 1 段落を参照のこと)もゲーム開始時に行動できない。すなわち、前線ラインで開始するソ連軍ユニットは正対する独軍ユニットが活性化するまで移動も攻撃もできない。ソ連軍の前線部隊が独軍の 2 つ以上の軍と正対しているならば、いずれかの独軍が活性化し最初のターンに活性化する。

前線ラインにおいて行動停止している軍は、枢軸軍ユニットが所属ユニットの 8 ヘクス以内に進入したゲームターンから、活性化し、自由に移動と攻撃できるようになる。また、ソ連軍前線ラインにおいて行動停止している軍は、軍に所属するユニットが枢軸軍ユニットに攻撃されると、そのゲームターンから活性化する。

ソ連軍の増援ユニットと、上記ルールで行動を制限された以外のユニットは、第 1 ターンから戦闘と移動を行える。ただしこれらのユニットもいったん行動を制限された軍に所属するユニットのヘクスに進入すると、その時点からおなじように非活性化する(移動も戦闘もこれ以上行えない)。非活性化したユニットは軍が活性化するまでそのヘクスにとどまる。

3.3 ウラヌス作戦シナリオ 初期配置と制限

ウラヌス作戦シナリオにおける両軍の初期配置の詳細は 12.3 に記載されている。本シナリオでは北側マップしか使用しないので注意すること。

本シナリオにおける第 1 ゲームターンの天候は自動的に「晴」である(10.0 参照)。ダイス判定は不要である。ソ連軍プレイヤーターンが各ターンの第 1 プレイヤーとなる(5.0 参照)。

12.3 に従って両軍の全ユニットが配置されたのち、両軍の増援ユニットをウラヌス作戦ターン・増援記録欄(12.4)の所定の位置に置く。ソ連軍ユニットは「特殊」ユニットを除いて全て無作為にソ連軍プレイヤーによって選ばれ、両軍とも実際の戦闘力を知るのは初めて戦闘に参加したときである。

枢軸軍の本シナリオ用の増援は駒左上にある「Ur」と1桁か2桁の数字で判別できる。数字はゲームに登場する最も早いターン数を表示している(詳細については8.0参照)。本シナリオでは、独軍勝利得点マーカーは使用しない。

第1ゲームターンにおいて両軍の移動力は半減する。加えて、当該ターンにおいて独軍プレイヤーはいかなる攻撃(MAやPA)もできない。

3.4 ヘクスの支配

本ゲームではある時点でどちらがヘクスを支配しているかというヘクス支配の概念は、街と都市ヘクス(7.0参照)だけでなく勝利得点ヘクス(7.0)として重要である。両シナリオ開始時に、独軍プレイヤーは開始ラインより西のほぼ全ヘクスを支配している。一方ソ連軍プレイヤーは開始ラインより東のほぼ全ヘクスを支配している。ヘクスの支配は相手側がヘクスに進入すると入れ替わる。支配の入れ替わりは即座に適用され、同一ヘクスの支配がゲームの間に何度も入れ替わることもあり得る。

4.0 勝利条件

4.1 青作戦シナリオ 一般ルール

青作戦シナリオでは、独軍プレイヤーが概して攻勢を取り、ゲームで勝利を得るためソ連軍支配下にある東と南へ可能な限り早く進撃して、鍵となる勝利ヘクスを奪う。独軍プレイヤーが史実より目覚しく早いテンポで進撃できれば、ゲームに勝利する。ソ連軍プレイヤーは独軍プレイヤーの目的を阻止することで勝利する。独軍プレイヤーの勝利得点のみを増減させる。つまりソ連軍プレイヤーは治軍の勝利得点記録欄を持たない。

4.2 青作戦シナリオ 勝利得点ヘクス

各勝利得点ヘクスはそれぞれ1点である。よって独軍プレイヤーが勝利得点ヘクスを支配するたびに、独軍プレイヤーの勝利得点は1増加する。同一の勝利得点ヘクスの支配が両軍の間で何度も入れ替わる可能性がある。勝利得点ヘクスの支配が入れ替わるごとに独軍の勝利得点を1増減させる。このシナリオでは勝利得点ヘクスの補給状態は問われないので注意すること。また赤字と青字で印刷された勝利得点ヘクスに差異はない。

4.3 青作戦シナリオ ソ連軍ユニット除去による勝利得点

ソ連軍ユニットが補給切れ(7.0参照)で除去されると、独軍プレイヤーは除去されたユニットを受け取り、他の除去されたユニットと区別しておく。独軍プレイヤーは補給切れで除去したソ連軍ユ

ニット20個につき、直ちに1勝利得点を得る。除去による得点は何回でも可能であるが、補給切れユニットの除去のみが対象となる。例えば、独軍が39個のソ連軍ユニットを補給切れで除去したとしても、独軍プレイヤーが得るのは1点のみである。

最後の11ターン終了時に補給切れのソ連軍ユニットは、盤上に生き残っていてもこのルールでは「除去」されたものとみなす。

4.4 青作戦シナリオ 開始時の勝利得点

青作戦の開始時点では、独軍プレイヤーの勝利得点は0である。青作戦のために用意されている勝利得点カウンターを使って青作戦勝利得点欄に独軍の勝利得点を記録すること(12.5)。

4.5 青作戦シナリオ 勝利条件

独軍は勝利得点の調整を直ちに適用する。独軍プレイヤーがヘクスの支配や補給切れユニットの除去で6点以上を得ると、ゲームは即座に終了し、独軍が勝利する。11ターン終了時に独軍の勝利得点が6以上でなければ、ソ連軍プレイヤーが勝利する。

4.6 青作戦シナリオ ソ連軍のサドンデス勝利

青作戦シナリオのプレイの間に、ソ連軍ユニットがクルスク(N1143)か、スターリノ(N3140)、ロゾヴァヤ(N3143)、ハリコフ(N2044)に進入した瞬間にプレイは終了し、(独軍の作戦を支える補給を完全にマヒさせることにより)ソ連軍プレイヤーが勝利する。

4.7 ウラヌス作戦シナリオ 一般ルール

本シナリオではソ連軍プレイヤーが北側マップにある独軍の主要補給地点を確保・破壊するか、補給切れ(または航空補給下)のユニットを相当数除去することで勝利を目指す。本シナリオでは勝利得点マーカーは使用しない。

4.8 ウラヌス作戦シナリオ 独軍ユニット除去による勝利得点

補給切れか航空補給下(7.6参照)にある独軍ユニット(同盟国はふくめない)が除去されると、ソ連軍プレイヤーは当該ユニットを受け取り、一般の除去されたユニットとは分けておく。ソ連軍プレイヤーが補給切れ(航空補給下)ユニットを20個以上除去すると、ゲームは終了し、ソ連軍プレイヤーが勝利を得る。第6ターン終了時に、補給切れか、航空補給下にある独軍ユニットも、勝利の判定上は除去されたものとみなすことに留意する。

4.9 ウラヌス作戦シナリオ 都市占領による勝利

ソ連軍プレイヤーがハリコフ(N2044)か、スターリノ(N3140)、ロストフ(N3635)のいずれかの都市を占領すると、ゲームは直ちに終了し、ソ連軍プレイヤーが勝利する。一方、ソ連軍ターンの終了時に、ドン川より東の2つ以上の街が都市が独軍支配下で、かつ地上補給下にあるとゲームは直ちに終了し、独軍プレイヤーが勝利する。

4.10 ウラヌス作戦シナリオ 独軍の勝利条件

本シナリオにおいて、独軍プレイヤーが勝利するにはソ連軍プレ

イヤーが第 6 ターン終了時に勝利条件を満たすことを妨げればよい(上記 4.9 も参照のこと)。

5.0 ゲームターンの構成

5.1 一般ルール

DoS では各ゲームターンは 2 つのゲームターンに分かれており、更にゲームターンは「フェイズ」と呼ぶ一連の手順に細分されている。プレイヤーの行動は下記ルールに説明されているように決められたフェイズに行わなければならない。いったんプレイヤーがあるフェイズを終えると、忘れた行動ややり直しには相手の許可が要る。

5.2 青作戦シナリオ - プレイ手順概要

本シナリオにおけるターン手順の概要は下記の通りである。青作戦シナリオでは独軍プレイヤーが各ターンの第 1 プレイヤーである。

I. 独軍プレイヤーターン

- A. 独軍移動・機動攻撃フェイズ または 通常攻撃フェイズ
- B. 独軍通常攻撃フェイズ または 移動・機動攻撃フェイズ

II. ソ連軍プレイヤーターン

- A. ソ連軍通常攻撃フェイズ
- B. ソ連軍移動フェイズ

III. 翌ターンの天候決定ターン

5.3 ウラヌス作戦シナリオ プレイ手順概要

本シナリオにおけるターン手順の概要は下記の通りである。ウラヌス作戦シナリオではソ連軍プレイヤーが各ターンの第 1 プレイヤーである。

I. ソ連軍プレイヤーターン

- A. ソ連軍移動・機動攻撃フェイズ または 通常攻撃フェイズ
- B. ソ連軍通常攻撃フェイズ または 移動・機動攻撃フェイズ

II. 独軍プレイヤーターン

- A. 独軍移動・機動攻撃フェイズ または 通常攻撃フェイズ
- B. 独軍通常攻撃フェイズ または 移動・機動攻撃フェイズ

III. 翌ターンの天候決定ターン

デザイン注: どちらのシナリオとも、独軍プレイヤーのみが移動時に攻撃する機動攻撃(MA)が行える。ソ連軍プレイヤーは機動攻撃を行えない。9.23 参照。

5.4 移動、戦闘の順序

各プレイヤーターンの開始時に、手番プレイヤーは該当プレイヤーターンの移動フェイズと通常攻撃フェイズ(PA)の順序を宣言しなければならない。つまり、プレイヤーは自軍のユニットの移動・機動攻撃を最初に行ってから、通常攻撃に移るか、通常攻撃をはじめに行ってから移動・機動攻撃に移るか選ぶことができる。

順序は各プレイヤーが自由に決めてよいが、次の例外に注意す

ること。1) 青作戦シナリオのソ連軍の手順は常に通常攻撃 / 移動の順序である。2) 青作戦シナリオの第 1 ターン、独軍の手順は移動・機動攻撃、通常攻撃でなければならない。3) ウラヌス作戦のシナリオの第 1 ターン、ソ連軍の手順は通常攻撃 / 移動の順でなければならない。

プレイヤーが任意により(またはルールの規定により)どの順序を選んでも、ユニットは各フェイズの規定内で行動できる。ユニットは各ターン移動・機動攻撃と通常攻撃の両方を行える。実行の順番が変動するだけである。

5.5 移動、戦闘フェイズの例外

各プレイヤーは自軍プレイヤーターンで一度のみ単一フェイズのみの実行を宣言できる。宣言は該当プレイヤーターンのあいだ、全自軍ユニットに対して有効である。プレイヤーは一部のユニットに単一フェイズを適用して、残り一部に通常の手順を適用することはできない。

青作戦シナリオにおいて、独軍プレイヤーは一度だけ、自軍ゲームターンを通常攻撃フェイズ 2 回、移動フェイズ 0 回にすることができる。よって該当ターンには独軍プレイヤーの増援はない。通常攻撃 / 通常攻撃の手順を選ぶと、通常攻撃 / 移動を選んだばあいに得る通常の 1 右戦闘比シフトを得られないことに注意すること(5.6 参照)。

青作戦シナリオにおいて、ソ連軍プレイヤーは一度だけ、自軍ゲームターンを移動フェイズ 2 回に通常攻撃 0 回(移動 / 移動)にすることができる。

両軍ともこの 1 回限りの特別手順を使わなくともよいが、上記の通り青作戦シナリオの 1 ゲームターンにのみ有効である。

5.6 フェイズ順序の戦闘比への影響

どちらのシナリオにおいても、独軍プレイヤーが通常攻撃フェイズ / 移動・機動攻撃フェイズの手順を選ぶと、該当ターンの独軍通常攻撃の戦闘比は 1 列右へシフトする(他の修正に加算)。

ウラヌス作戦シナリオにおいて、ソ連軍プレイヤーが移動フェイズ / 通常攻撃フェイズの手順を選ぶと、該当ターンのソ連軍の攻撃は 1 列左へシフトする(他の修正に加算)。

6.0 スタック

6.1 一般ルール

スタックとは同一ヘクスに同時に 2 つ以上のユニットを重ねることである。スタックは通常両軍とも 8 ユニットまで可能である。ステップ数や兵科などはスタックに影響しない。一般的にゲームに登場する各ユニットはスタック時に 1 ユニットとして数える。例外や詳細については下記で説明する。

6.2 スタックと移動

スタック制限はゲームターンを通じて有効である。プレイヤーは、

したがって密集した場所の移動順序に特別に注意を払うべきである。そうでなければ不用意に先に移動したユニットにより、後から移動するユニットが妨げられるかもしれない。ただし、プレイヤーがスタック制限を守る限りフェイズの間には通過できるユニットの数の制限はない。

あるヘクスがフェイズの開始時か終了時に、スタック制限を超過していることがわかったら、相手側プレイヤーはスタック制限を超過した分のユニットを自分の選択で除去できる。

6.3 独軍と枢軸同盟国軍のスタック制限

独軍と枢軸同盟国のユニットは、通常、他の国籍のユニットとはスタックできない。つまり、通常、ハンガリー軍ユニットは他のハンガリー軍ユニットとしかスタックできない。イタリア軍ユニットは他のイタリア軍ユニットとしかスタックできない。ルーマニア軍ユニットはルーマニア軍ユニットとしかスタックできない。独軍ユニットは他の独軍ユニットとしかスタックできない。2つの例外を除いて、別の国籍を持つユニットが同時に同一ヘクスにスタックすることはない。

第1の重要な例外は、枢軸軍ユニットが補給切れで航空補給(7.0参照)を受けているならば、国籍に関係なく通常のスタック制限(ヘクスあたり8ユニット)までスタック可能である。1国籍あたり8ユニットではなく、1ヘクスあたり8ユニットである。

第2の重要な例外として、枢軸同盟国の装甲(戦車)ユニットは国籍に関係なく独軍機械化ユニットとスタック可能である。ただし、違う枢軸同盟国同士のスタックや機動攻撃は不可能である。例えば、ルーマニア軍装甲師団は独軍機械化ユニットとスタックできるが、ハンガリー軍装甲師団とのスタックは、たとえ該当ヘクスに独軍機械化ユニットがいてもスタックできない。またヘクスあたり8ユニットの制限は同じように守らなければならない。

補給切れで航空補給を受けている多国籍からなるスタックが、通常の地上補給に戻ったならば、独軍プレイヤーは該当ターンの移動フェイズの終了時までか、移動フェイズ以外の時点で陸上補給に戻ったならば次の移動フェイズまでに、国籍ごとにスタックを分けなければならない。11.39を併せて参照のこと。

6.4 ソ連軍砲兵のスタック

ソ連軍の砲兵と重砲師団は通常のスタック制限が適用されない。ソ連軍プレイヤーは砲兵以外の8ユニットに加えて、3砲兵ユニットをスタックに追加できる。

6.5 スタック制限対象外ユニット

ルール2.16に記載されたカウンター類はスタック制限の対象外である。各カウンターは個々のルールにしたがいスタックに何個でも追加できる。

7.0 補給

7.1 一般ルール

両軍とも印刷された移動力と戦闘力を十分に使うには補給を必要とする。補給物資をあらわすカウンターは存在しない。代わりに補給プロセスは「補給線」を「補給中継ヘクス(intermediate supply source hex)」を通して、最終的には「第一補給源ヘクス(ultimate supply source hexes)」までたどらなければならない。

7.2 独軍の補給状態

枢軸軍ユニットの補給状態には次の4種類あり、各地上ユニットはそのうちどれか1つに必ずあてはまる。1)通常陸上補給(regular overland supply)。または「通常補給」と呼ぶ。2)沿岸補給(coastal supply)。3)航空補給(aerial supply)。4)補給切れ(out of supply)。「OOS」は「非補給(unsupplied)」と呼ぶこともある。

7.3 通常陸上補給

枢軸軍ユニットは通常陸上補給下にいるには、敵ユニットに妨げられない連続した7ヘクスを補給中継ヘクスまでたどり、他の補給中継ヘクスを介して(いずれも7ヘクスを超えてはならない)、第一補給源ヘクスまで繋がなければならない。

独軍の第一補給源ヘクスとは2つの街と1つの都市で、北側マップの西端に位置している(クルスク N1143, ハリコフ N2044, ロザヴァヤ N3044)。おなじようにタマン半島もいったん活性化すると(7.4参照)、第一補給源として機能する。

独軍の補給中継ヘクスとは独軍の補給網を構成する都市と街のことである。両シナリオの開始時に、北側マップの開始ラインより西側の全都市と街は独軍の補給網の一部として機能する。

枢軸軍ユニットは第一補給源から7ヘクス以内にいれば補給中継ヘクスを介して補給線をたどる必要はない。これらのユニットは第一補給源から直接補給を受け取ることができる。

通常補給下にある枢軸軍ユニットは、印刷された全移動力と戦闘力を使用できる。独軍機械化ユニットは通常陸上補給下でのみ機動攻撃を行える。

7.4 南側マップの独軍補給

ロストフ(S3710)は当初南方で作戦を行う独軍にとって重要な補給地点だった。したがって、タマン半島が補給源として活性化するまで、南側マップにいる全枢軸軍ユニットはロストフを通して補給線を繋げる必要がある。さもなければロストフ以外の都市(街)から補給線をつなげたとしても、ユニットは補給切れと見なされる。例外:沿岸補給か航空補給下であれば上記の制限をうけない。下記参照。

タマン半島の補給ヘクス(S1343)は枢軸軍のユニットのいずれかが該当ヘクスに進入した瞬間に活性化する。活性化により、特殊増援ユニット2個が与えられる(8.2参照)。タマンの第一補給源ヘクスがソ連軍の奪取により再度非活性化すると、南側マップにおけるロストフに関するルールが再度効力を生じる。

7.5 独軍沿岸補給

アゾフ海と黒海の沿岸ヘクスにいる枢軸軍ユニットは防御に限り補給下にあると見なされる。ユニットの移動力と攻撃力は補給切れにより半減する。独軍機械化ユニットは沿岸補給下では機動攻撃を行えない。

7.6 独軍航空補給

独軍補給マーカーは、マーカーがおかれたヘクスと、その周囲 6 ヘクスにいるあらゆる枢軸軍ユニットに補給を供給できる。航空補給を受けるユニットは防御にかぎって補給下にあるものとする。移動と攻撃については補給切れとみなす。独軍機械化ユニットは航空補給下では機動攻撃を行えない。

航空補給マーカーは補給切れユニットを支援するため、地図上のどこでも使用できる。航空補給マーカーはゲームターンいつでも使用が可能であり、航空補給の効果はただちに適用される。ただし各ゲームターンにつき 1 ヘクスを超えて使用することはできない。

7.7 ソ連軍の補給状態

ソ連軍の補給状態には 2 種類ある。各ユニットは次の補給状態のうちどれかひとつに必ず当てはまる。1)通常陸上補給 2)補給切れ。

7.8 北側マップでのソ連軍補給

北側マップにいるソ連軍が陸上補給を受けるには、7 ヘクス以内の補給線を、敵地上ユニットから妨げられずに、ユニットのいる場所から北側マップの補給中継源ヘクスまで引く。更にそこから別の補給中継源ヘクスを(それぞれ 7 ヘクスを超えない範囲で)繋げて、北側マップにある第一補給源まで辿らなければならない。

北側マップのソ連軍の第一補給源ヘクスとはボルガ川両岸にある都市・街の全てと、アストラハン(N4211)である。

ソ連軍の補給中継ヘクスとはソ連軍の補給網を構成する都市と街のことである。両シナリオの開始時に、北側マップの開始ラインより東側の全都市と街はソ連軍の補給網の一部として機能する。

ソ連軍ユニットは第一補給源から 7 ヘクス以内にいれば補給中継ヘクスを介して補給線をたどる必要はない。これらのユニットは第一補給源から直接補給を受け取ることができる。

ソ連軍ユニットは通常補給下なら、印刷された完全移動力と戦闘力を使用できる。

ウラヌス作戦シナリオ(のみ)では、北側マップの盤端ヘクス 1038 から 1016 もソ連軍の第一補給源ヘクスと見なす。

7.9 ソ連軍自動補給区域(北側マップ)

北側マップのボルガ川の東にいるソ連軍ユニットは必ず十分な補給下にあり、補給線を引く必要はない。ボルガ川ヘクスは N411 と N4211、N4212 で終わるとみなす。

7.10 ソ連軍の補給(南側マップ)

ソ連軍の補給方法は北側マップとおなじだが、第一補給源が異

なる。南側マップのソ連軍第一補給源は南端ヘクスの 2 つの街オルジョニキーゼ(S2822)とマカフ・カラ(S2812)と黒海にある 3 つの港町 ノヴォロシースク (S1643)とトゥアブセ(S2039)、ソチ(S2336)、およびアストラハン(N4211)である。

7.11 アストラハン

アストラハン(N4211)は青作戦シナリオにおいて、北側と南側の両方の地図でソ連軍第一補給源として機能するが、アストラハン自体は南側マップにある単なる増援登場地点である(8.3 と 8.10 参照)。

7.12 補給線

通常陸上(あるいは通常)補給線は 7 ヘクス以内の連続したヘクスから成り、ユニットやスタックから有効な補給源へと引かれる。補給線はプレイ可能な全地形に進入・通過が可能である。加えて、ソ連軍ユニットは天候に関係なく補給線を全湖ヘクス(人口湖を含む)を通して引くことができる。枢軸ユニットが全湖ヘクスに補給線を通せるのは、ウラヌス作戦シナリオにおいて天候が凍結の時に限られる(10.0 を参照)。両軍とも通過不能の山ヘクスサイドを超えて補給線を通すことができない。

補給線は敵ユニットの占めるヘクスへ引くことはできない。かつ、7.5 と 7.10 を除いて全海ヘクスを超えることはできない。枢軸軍ユニットは補給線は無傷のドン = ボルガ防衛陣地線(11.23 参照)やボルガ川ヘクスサイド(9.17 参照)を通すことはできない。

ユニットの補給線が一番手近の補給中継ヘクスに引けても、自動的に補給下にあるわけではない。別の補給中継ヘクスを連結させて(それぞれ 7 ヘクス以内でなければならない)、第一補給源まで辿る必要がある。当然ながら、両軍とも第一補給源から 7 ヘクス以内のユニットは補給中継ヘクスを介して補給線を引く必要はない。これらのユニットは第一補給源から直接補給する。

ヘクスの計算には、ユニットのいるヘクス、あるいは基点となる補給中継源はヘクス数に入れないが、補給中継地点や第一補給源はヘクス数として数える。例えば、N3529 にあるロストフは N3529 にある Tsimlyanskiy から 7 ヘクス以内にある。よって Tsimlyanskiy にいる独軍ユニットはロストフに補給線を引ける(補給線には複数の補給源は必須ではない。ユニットから第一補給源までの距離のみによって決まる)。

7.13 地図による補給の制限

両軍が補給線を引くには更に制限がある。北側マップにいるユニットは補給線と補給源をたどるのに北側マップしか利用できない。同じように、南側マップにいるソ連軍ユニットが補給線を引いて第一補給源までたどるには南側マップしか使用できない。

南側マップにいる枢軸軍ユニットは北側マップにある補給源に補給線を引ける。ただし補給線はロストフ(N3635)を通す必要がある。タマン半島が第一補給源として機能していたとしても、南側マップ

にいる全枢軸ユニットが必ずしもそこを利用しなければならないという訳ではない。ロストフはいつでも利用可能な選択肢である。

7.14 補給源ヘクスの獲得と損失

両軍ともに補給源ヘクスは、中継あるいは第一補給源にかかわらず、敵に占領されることで供給能力を失う。供給能力は再び自軍の補給網に組み込まれることで再び回復する。補給機能の得失は理論上、両シナリオにおいて何度でも起こり得る。(ただし 4.6 と 4.9 参照)。

各プレイヤーとも両シナリオにおいて、自軍プレイヤーターンの開始時に 1 補給中継ヘクスを補給網に加えることができる。新たな補給中継ヘクスを補給網に加えるには、自軍の支配下にある街か都市ヘクスから、敵ユニットがいない 7 ヘクス以内の連続したヘクスを、禁止地形を通過しないで第一補給源か、第一補給源に繋がる別の補給中継ヘクスまでたどる必要がある。

補給中継ヘクスの「連鎖」は、各種制限(地図による制限、地形、敵ユニット等)を満たす限り、理論上無限に繋ぐことができる。

街や都市が補給網に加わったことを明確にするため、自軍の補給マーカーを使って目印をつける。ただし、どちらのプレイヤーもマーカーを置けるのは 1 ターンにつき 1 個で、新しく補給網に加えることができる候補が同時にいくつもあっても関係しないことに注意すること。補給マーカーは各プレイヤーにターンごとに 1 個で、北側マップに 1 個、南側 1 個ではない。

自軍支配下に置いた街や都市ヘクスは、支配下に置いたターンに補給網に組み込む必要はない。1 ターンにつき 1 つの制限内で、自軍プレイヤーの開始時に確保したヘクスを補給網に加えることができる。

7.15 補給切れの影響

ユニットは補給切れによりステップを消耗したり、除去されることはない。補給の状態にかかわらずユニットは無期限に存在することができる。補給切れユニットの移動力と戦闘力は半減する。補給切れの独軍機械化ユニットは機動攻撃を行えない。

7.16 補給判定の時期

自軍の各ユニットの補給状態につき、移動開始時と攻撃・防御戦闘時の戦闘解決(機動攻撃と通常攻撃。9.23 と 11.0 参照)の直前に判定する。移動開始時に補給切れのユニットは移動力が半減する。攻撃・防御時における通常攻撃で補給切れのユニットは、戦闘力が半減する。独軍の機動攻撃を受けるソ連軍ユニットは、補給切れだと防御力が半減する。独軍機械化ユニットの機動攻撃は、攻撃の「開始ヘクス」が地上補給下でなければならない。機動攻撃の「開始ヘクス」とは機動攻撃を行うユニットが防御側ヘクスに侵入する直前に占めていたヘクスである。

7.17 自発的補給切れ

青作戦シナリオにおいて、両軍ともユニットが補給切れになって

しまうヘクスへの移動は可能である。

ウラヌス作戦において、独軍プレイヤーはユニットが補給切れになるヘクスへの移動は可能である。しかしソ連軍プレイヤーはいかなるユニットも補給切れになるヘクスへの移動はできない。

自軍の移動フェイズの開始時に補給切れのソ連軍ユニットは、移動終了時に補給下のヘクスに戻れる場合にのみ移動できる。補給下のヘクスに戻れない時は、補給源に近いヘクスへ 1 ヘクスのみ移動することができる。

7.18 補給源ヘクスの制限

補給源ヘクスは上記に記載されているように適切な陣営にのみ機能する。例えば、独軍がソ連軍の第一補給源ヘクスを占領しても、そのヘクスを独軍の第一補給源ヘクスとして使用することはできない。ただし自軍の中間補給源ヘクスとして自軍の補給網に組み入れることは可能である。

各プレイヤーとも、シナリオの開始時に開始ラインに自軍側にある町や都市ヘクスの全ては自軍の補給網に組み込まれている。敵プレイヤーがプレイするシナリオの開始ラインを超えて、補給中継源や第一補給源ヘクスを占領し、自軍が奪還したならば、奪還したヘクスは即時に自軍の補給網に復帰する。このような場合ではターンマーカーや補給マーカーの使用は不要である。自軍が奪還した瞬間に補給ヘクスは自動的に補給機能を回復する。

8.0 増援と撤退

8.1 一般ルール

増援とはプレイ開始後に登場するユニットである。青作戦シナリオで登場する枢軸軍増援ユニットは駒の左上に一桁か二桁の数値が印刷されている。一方ウラヌス作戦で登場する枢軸軍増援ユニットには駒の左上に「Ur」の文字と数値が印刷されている。左上に印刷されている数値は各シナリオにおいてゲームに登場する最短のターンに相当している。

プレイヤーは増援の登場を故意に遅らせることができる。ただし増援の登場を早めることはできない。登場が遅れた増援は自軍プレイヤーフェイズに登場を選択するまで盤端に置かれる。

増援は移動フェイズの間ならいつでも登場可能であるが、登場ヘクスごとにタック制限(6.0 参照)を超えて登場させることはできない。

独軍の増援ユニットは必ず完全戦力で登場し、登場時点から移動力その他の能力を全て使用できる。

ウラヌス作戦での 2 つの例外を除いて(8.8 参照)、盤端の第一補給源ヘクス以外のヘクスから増援が登場するときは、登場ヘクスは自軍の補給中継ポイントの街か都市ヘクスでなければならない(7.0 章を参照)。登場した増援はただちに通常の移動力と攻撃力を使用可能である。ただし例外が一つある(下記 8.2 の第 2 段落

を参照)。

8.2 青作戦シナリオ 枢軸軍の増援登場

独軍の通常の増援は自軍の支配下で機能している北側マップにある第一補給源か補給中継ヘクスに移動力を使って登場する。各ユニットとも登場時に登場ヘクスへの進入コストを消費する。増援の登場は独軍の移動フェイズを通じていつでも可能である。

独軍第 46 歩兵師団とルーマニア軍第 3R 山岳歩兵師団のみが、南側マップから登場できる。どちらのユニットも駒の左側にアスタリスク(*)がついている。これらはタマン半島の第一補給ヘクス(S1343)が独軍の補給網の一部になると直ちに登場可能である。北側マップから登場する増援と異なり、これらのユニットは登場ターンに移動と攻撃が行えない(防御は通常に可能である)。これら 2 ユニットはタマン半島からしか登場できない。

8.3 青作戦シナリオ ソ連軍の北側マップ増援

青作戦シナリオにおけるソ連軍の北側マップの増援(これらのユニットは全て、12.2 のターン・増援記録表で指定されている)は北側マップの自軍支配下にある第一補給源か補給中継ヘクスから登場可能である。ただしアストラハン(N2812)は除く。各ユニットとも登場時に登場ヘクスへの進入コストを消費する。増援の登場は、任意の補給源ヘクスからソ連軍移動フェイズを通じていつでも可能である。増援の登場においては、アストラハンは南側マップにおいてのみ登場箇所であることに注意すること(7.11 と 8.10 参照)。

8.4 青作戦シナリオ ソ連軍の軍予備

青作戦シナリオにおいて、ソ連軍プレイヤーは北側マップに配置する自軍ユニットのうち、4 個軍が「軍予備」に指定されている。これら 4 個軍とは、N2125 の第 5 予備軍と、N1827 の第 6 予備軍、N3022 の第 7 予備軍、N1516 の第 8 予備軍である。

これらの軍(12.1 参照)に属するユニットは、ソ連軍ターン開始時に少なくとも独軍ユニット 1 個が配置ヘクスから 8 ヘクス以内に近づいていないと移動も攻撃もできない。この判定は各ターンに軍ごとに行う。ある軍への敵ユニットの接近は当該軍の行動を自由にすが、他の軍予備には適用されない。多数の敵ユニットの進撃により、同時に複数の軍予備が自由になることもあり得る。

敵ユニットから軍予備ユニットの距離を数えるときは、敵ユニットから軍予備のいるヘクスまでを数える。敵ユニットがいるヘクスは数えない。軍予備がいるヘクスは数える。例えば、N3229 にいる敵ユニットは N3022 に位置する第 7 予備軍の 8 ヘクス以内である。

上記の方法に加えて、ソ連軍プレイヤーは各予備が行動できるようモスクワに嘆願できる。この嘆願は第 2 ターンのソ連軍プレイヤーターンから可能である。2 ターンから、ソ連軍プレイヤーは、まだ行動できない各予備軍につきダイスを 1 個振る。ダイスの目が 1 なら、その軍は行動可能になる。ダイスの目が 1 以外なら、相手が 8 ヘクス以内に接近するか、翌ターン以降にモスクワを説得できる

まで軍予備はその場にとどまる。

8.5 青作戦シナリオ ソ連軍南側マップの増援

青作戦シナリオにおいて、ソ連軍プレイヤーは、合計 10 個までの狙撃兵師団を南側マップにある中継・第一補給源ヘクスを通して、増援として送ることができる。ただしターンあたり 2 個師団を超えてはならない。

これら南側マップの増援は、青作戦シナリオのターン・増援記録欄で指定されている北側マップの増援から抽出されるのではなく、別途に無作為(2.14 参照)に抽出される。加えて、南側マップに登場する増援が登場できるのはソ連軍プレイヤーターンの開始時に枢軸軍がロストフ(N3635)を占領してから後である。

上記の制限以内で、ソ連軍の南方増援は北側の増援と同様の手順を踏んで登場し、移動力と戦闘力をただちに使用できる。

8.6 青作戦シナリオ 独軍のドン川渡河

枢軸軍ユニットのいずれかがヴォロネジ/ドン川で形成されているラインか、ドン = ボルガ防衛陣地線の東側に移動や攻撃を行うと、次のターンの開始時に、ソ連軍プレイヤーは北側マップに登場する増援のターン・増援記録欄を 1 マス前倒しする(南側マップの増援は影響しない)。例えば、枢軸軍ユニットが N1033 か N2526、N2720 のいずれかがヘクスにいと、ソ連軍の増援が早まる。だが N1034 や N1133、N1234、N1334 は対象外のヘクスである。

ターン・増援記録欄の 1 マス繰上げは 1 度限りの出来事であり、独軍が何ターンもラインの東に残るか、またはラインを超えて攻撃したとしても、二度と発生しない。加えて、独軍がはじめてラインを超えると、ソ連軍の軍予備でいまだ行動禁止のユニット全ては自由に行動できるようになる。

8.7 青作戦シナリオ 独軍の盤外転出

青作戦シナリオ(のみ)の第 6 ゲームターン開始時に、独軍プレイヤーは 2 個装甲師団および任意の 1 歩兵師団、大ドイツ(グロス・ドイッチュラント)自動車化歩兵師団を、ゲームから永遠に取り除かなければならない。対象のユニットをただ地図から取り除かれ、ゲームから除外される。

独軍プレイヤーは転出用に、地図上の陸上補給下にある完全戦力の装甲師団と歩兵師団を選ぶ。大ドイツ(GD)ユニットが除去や補給切れ、沿岸・航空補給下により転出ができないときは、独軍プレイヤーは他の 2 個自動車化歩兵師団を代わりに転出させなければならない。

転出する歩兵師団は少なくとも額面戦力が 7 以上なければならない。

8.8 ウラヌス作戦シナリオ 枢軸軍増援

ウラヌス作戦シナリオで登場する枢軸軍の増援は、8.2 の第 1 段落で規定されている通りに登場するが、ただし例外が 1 つある。「Ur3」の増援として登場する第 23 装甲師団は北側マップの南端へ

クスの N4227 から N4243 の間から登場する。

8.9 ウラヌス作戦シナリオ マンシュタイン

本シナリオにおいてドイツ軍プレイヤーはマンシュタイン元帥マーカーを受け取る。マンシュタイン元帥マーカーは戦闘力やステップ戦力を持たず、スタック制限の適用外であり、通常は地図外に置かれている。各ドイツ軍プレイヤーターンに 1 度、マンシュタインを独軍の攻撃(PA あるいは MA)支援に使用できる。マンシュタイン効果により、通常の戦闘比修正に加えて、2 列右の戦闘比修正を受けることができる。

マンシュタインの支援はマップ上のどこであっても構わないが、少なくとも地上補給下である 1 個独軍装甲師団が攻撃に参加しなければならない。マンシュタインマーカーは除去されることはない。また防御支援を支援することはできない。

8.10 ウラヌス作戦シナリオ ソ連軍増援

本シナリオにおけるソ連軍増援(増援は全て 12.4 のターン・増援記録欄に記載されている)は自軍支配下にあるいずれかの第一補給源か中継補給源、およびアストラハン(N2812)から登場できる。登場ヘクスに配置するには移動力を消費する。増援はソ連軍の各移動フェイズにおいて1つないし複数の補給ヘクスからいつでも登場可能である。増援の登場についてのみ、ウラヌス作戦においてアストラハンは北側マップの登場地点とみなすことに注意すること(7.11 と 8.3 参照)。

加えて、いずれかのゲームターンの開始時に、スターリングラードの片方、あるいは両方のヘクスに枢軸軍ユニットがいなければ、ソ連軍プレイヤーはただちに未經戦の 5 個狙撃兵師団を当該ヘクスに配置できる(ゲーム期間を通じて最大 10 個まで)。これらのユニットは登場ターンに移動と攻撃を行えない。防御は登場ターンから通常に行える。

8.11 増援の阻止

2 つのシナリオともに、敵ユニットが補給網(7.0 参照)の一部である町や都市ヘクスに隣接すると、当該ヘクスの補給供給能力は変化しないが、そのヘクスから増援が登場できるようになるのは、敵ユニットがいなくなる必要がある。

9.0 移動と機動攻撃

9.1 一般ルール

本ゲームに登場する地上戦闘ユニットのそれぞれは「移動力」がユニットの右下に印刷されている。移動力(MFs あるいは MPs と呼ぶ)とはユニットが自軍の移動フェイズにおいて利用可能な「移動ポイント」の合計である。

ユニットの移動はあるヘクスから隣接するヘクスへ行い、「桂馬飛び」は禁止されている。消費する移動力はユニットの兵科や地形により変化する。

自軍の地上ユニットを移動させることができるのは自軍の移動フェイズのみである。自軍の移動フェイズに敵ユニットが移動することはない(例外は 11.33 の防御側後退を参照)。

9.2 移動の制限

移動力を次のターンに持ち越したり、他のユニットに与えることはできない。プレイヤーは自軍の移動フェイズに任意の数のユニットを移動させることができる。移動するユニットは移動力の全てを消費する必要はない。現時点で移動を行っているユニットもしくはスタックの移動が完全に終了してから次のユニットもしくはスタックの移動をはじめること。いったん移動を完了したユニットのやり直しは相手側プレイヤーの同意が必要である。

9.3 最低限の移動能力

各地上ユニットは自軍の移動フェイズにおいてユニットの全移動力を消費することにより少なくとも 1 ヘクス移動することができる。ただしこのルールはユニットが通過不能なヘクスやヘクスサイドへの進入を可能にするものではなく、独軍機械化部隊の機動攻撃を保証するものでもない。

9.4 敵ユニット

地上戦闘ユニットは通常敵地上ユニットが占めるヘクスに進入することはない。ただし 9.23 を参照すること。

9.5 スタックの移動

スタックで移動するには、ユニットは移動開始時に同一ヘクスでスタックしていなければならない。ただし同一ヘクスで移動を開始しても、ユニットは共同で移動する必要はこれらのユニットはスタックして移動するの、別個に移動するの自由である。

9.6 スタックの分割

移動するスタックは、移動の途中で一旦停止してスタックの一部を別の方向へ移動させることができる。スタックの一部を分離した元(親)のスタックは、移動を再開できる。その後他のスタックの一部を分離させることも可能である。しかし一旦他のスタックや別のユニットの移動を開始したら、相手側の許可がないと当該スタックの移動を再開させることはもうできない。

9.7 異なる移動力を持つユニットのスタック

異なる移動力を持つユニットがスタックで移動するときは、スタックの移動力は一番移動力が小さいユニットにあわせる。もちろん移動力が少ないユニットを残して、移動を続けてもよい。

9.8 移動と地形

地図上の地形の全ては自然と人工の 2 種類に区分できる。どちらも更にいくつかの種類にわかれている(下記を参照)。1ヘクスには 1 種類の自然の地形しか存在しないが、1ヘクスに自然の地形に加えて、人工の地形が複数ありうる。

9.9 自然の地形

自然の地形には自然の地形と水路がある。平地、森、陸、山、

沼地、砂漠、ステップ、通過不能の山ヘクスサイド、ボルガ川以外の川ヘクスサイド、ボルガ川ヘクスサイド、湖/貯水池/海ヘクスサイド(マヌイチ人工湖を含む)。地形による移動への影響については、下記ルールとプレイ参照用に地形効果表(12.6 参照)にまとめられている。

9.10 平地

平地は本ゲームの「基礎」になる地形である。平地は作戦上、防御力や移動に影響する特徴をもたない。ユニットは全て平地の進入に 1 移動力を消費する。都市ヘクスの全ては平地の上にあるものとする。ただし街はその限りではない。

9.11 森

森は主に木で覆われた地帯である。機械化ユニットは森ヘクスへの進入に 2 移動力を消費する。非機械化ユニットは 1 移動力を消費する。

9.12 丘

丘は荒地などで占められている地域である。機械化ユニットの全ては進入に 4 移動力を消費する。山岳歩兵は 1 移動力を消費する。残りの非機械化ユニットは 2 移動力を消費する。

9.13 山と通過不能山ヘクスサイド

山岳歩兵は山ヘクスの進入に 2 移動力を消費する。他の非機械化ユニットは進入に 4 移動力を消費しなければならない。機械化ユニットは山ヘクスへの進入・通過を行うことができない。また、両軍のどのユニットも通過不能山ヘクスサイドを越えての移動・戦闘はできない。

9.14 沼地

非機械化ユニットは沼地ヘクスの進入に 2 移動力を消費する。機械化ユニットは沼地ヘクスへ移動することができない。ただしウラヌス作戦での凍結時は別である(10.6 参照)。

9.15 砂漠ステップ(Desert Steppe)

ユニットは全て砂漠ステップヘクスの進入に 1 移動力を消費する。

9.16 川ヘクスサイド

川がヘクスサイドに沿って流れている。ボルガ川沿い以外の各川ヘクスサイドを非機械化ユニットは 1 追加移動力、機械化ユニットは 2 追加移動力を消費することで渡河可能である。追加とはヘクスに進入するのに加えてかかる移動力のことである。

どの枢軸軍ユニットもボルガ川ヘクスを超えて移動と戦闘、補給線を引くことはできない(2 つのシナリオに共通)。ソ連軍ユニットはボルガ川ヘクスサイドをいつでも渡河可能である。

9.17 ボルガ川の範囲

ボルガ川は北側マップにある地形である。ボルガ川はヘクス N1311 と N1312 の境界からはじまり、ヘクス N4111 と N4211、N4212 の交差する点で終わる。

9.18 青作戦シナリオ ソ連軍の黒海移動

青作戦シナリオにおいて、ソ連軍プレイヤーは各移動フェイズに 3 ユニットまでの非機械化ユニットを海上を経由して、自軍の支配下にある港街ヘクスから自軍の別の港湾ヘクスへ移動させることができる。海上移動できるユニットの上限はソ連軍の支配下にある港街の数と同じである。1 港街ヘクスなら 1 ヘクスまで、2 港街ヘクスなら 2 ユニットまで移動可能である。

海上移動するソ連軍ユニットは、南側マップに登場する増援か、既にマップに登場しているユニットなら港街ヘクスで移動フェイズを開始しなければならない。増援は港に移動して、上陸のための移動力を消費して、港から移動を続けることができる。ソ連軍移動フェイズ開始時に港街ヘクスにいたユニットは他の港街ヘクスに上陸に必要な移動力を消費して、残りの移動力を使って移動を続けることができる。上陸したソ連軍ユニットは港ヘクスから移動する必要はなく、望むならその場にとどまってもよい。

ソ連軍プレイヤーは海上移動を使って退却したり、独軍支配下にある港に強襲上陸することはできない。

青作戦シナリオの任意のゲームターンの開始時において、独軍プレイヤーは航空支援マーカーを使ってソ連軍海上移動の妨害を宣言することができる。宣言により、ソ連軍はそのターン海上移動できない。もちろん、独軍は当該ターンにおいてそれ以上航空カウンターを使用することができない。

9.19 湖/貯水池/海ヘクス&ヘクスサイド

湖/貯水池/海ヘクス&ヘクスサイドへの進入や通過は上記ルールに従う。

9.20 人工地形と移動

人工地形には都市、街、ドン = ボルガ川防御陣地線、スターリンググラーフ環状防衛線の 4 種類ある。人工地形は移動に影響しない。当該ヘクスへの移動コストは自然ヘクスによって決定する。

9.21 移動コストの累積

移動コストは累積する。例えば、非ボルガ川ヘクスサイドを渡河して丘ヘクスに侵入する機械化ユニットは合計で 6 移動力を消費する。内訳は、丘ヘクスの進入に 4 移動力、川ヘクスの渡河に追加の 2 移動力である。

9.22 盤外移動の禁止

ユニットは盤外での移動や戦闘後前進、後退後戦闘は 8.7 を例外として禁止されている。

9.23 独軍の機動攻撃

全独軍機械化ユニットは移動フェイズに特殊な方法で攻撃を行うことができる(2 つのシナリオとも可能)。この攻撃は「機動攻撃(あるいは MA)」と呼ぶ。独軍機械化ユニットは全て MA を行うことができるが、高射砲兵(FLAK)あるいは独軍自動車化歩兵が MA を行うには、同一の MA に少なくとも 1 個装甲師団が参加している必

要がある。自動車化歩兵師団と高射砲兵(FLAK)は、単独あるいはお互いの共同で機動攻撃を行うことはできない。

9.24 MA の手順

MAを行う独軍機械化ユニットやスタックは、通常の2倍の移動コストを消費して攻撃ヘクスに進入する。どの独軍機械化ユニットも1移動フェイズに1度しかMAを行えないが、1つの防御側ヘクスが1度の移動フェイズに何度も攻撃を受けることはあり得る。それには、MAのそれぞれが違うユニットによって実行され、進入ヘクスへのスタック制限を守ればよい。攻撃ヘクスへのスタック制限は両軍個別に適用される。

9.25 MA の一般的な制限

MAを森や丘、山、沼地、ドン=ボルガ防御ラインヘクスに対して行うことはできない。MAを全水ヘクスサイド越えに実施することはできない。ウラヌス作戦シナリオにおいて、凍結(10.6参照)が発生すると、ボルガ川越えのMAが可能となる。同様に同シナリオでは凍結により沼地ヘクスが平地と見なされるので、MAが可能になる。全移動力消費での最低限1ヘクス移動の保証(9.3参照)はMAには適用されない。ユニットやスタックはMAに必要な移動力を消費しないと、MAを行うことはできない。

集中突撃による戦闘比シフトの特典(11.28)はMAには適用されない。

9.26 MA と補給状態

MAに参加する両軍の補給状態は戦闘を解決する直前に判定する。つまり、いずれの独軍機械化ユニットやスタックも攻撃を開始するヘクスで補給下でないMAを行えない。

9.27 防御側の MA 修正とドイツ空軍の対地支援

ソ連軍は通常MAに対する防御時に2列左の戦闘比修正が与えられる(11.0参照)。ただし青作戦シナリオにおいて、独軍プレイヤーが「空軍と装甲の集中使用(シュリーフェンの言葉)」を宣言すると、当該ターンにおいてMAの防御側修正は無効となる。ドイツ空軍ユニットは当該ターンにおいて他の任務にはもはや使用できない。

9.28 スタックの MA 条件

スタックが移動フェイズにMAを行うには、独軍機械化ユニットはフェイズ開始時に既にスタックしている必要がある。

9.29 MA の失敗

独軍のMAによりヘクスから敵ユニットを空にすることに失敗したならば、戦闘に参加したユニットは戦闘結果による損害に加えてMAを開始したヘクスに戻らなければならない。ここでユニットの移動は終了する。これらのユニットは続く独軍攻撃フェイズに通常攻撃を行える(ターン順序を移動・通常戦闘を選択していた場合)。

9.30 MA の成功

独軍のMAによりソ連軍防御ヘクスが完全に空いたならば、MAを行った独軍ユニットは移動を継続することができる。ユニットはMAを再度同一フェイズに行くことはできない(移動/通常攻撃の手順を選択していれば、通常攻撃は可能である)。通常攻撃時のような通常攻撃とおなじ形での戦闘後前進ではないことに注意すること(11.38参照)。MA実行後の移動はユニットの残り移動力により制限される。

9.31 MA とフェイズ手順

独軍機械化ユニットがMAを行う能力は独軍プレイヤーが選んだフェイズ順に影響されない。通常攻撃/移動の手順で、通常攻撃に参加したユニットは続く移動フェイズにMAを実行できる。逆もまた可能で、移動/通常攻撃の手順選択時に、MAを行ったユニットは同一独軍ターンの通常攻撃に参加できる。

9.32 マヌィチ川の洪水

青作戦シナリオの任意のゲームターンの開始時に、ソ連軍プレイヤーはN4127とN4227を支配下においていると、マヌィチ川を氾濫させることができる。氾濫はゲームを通じて一度のみである。1ターンの期間、マヌィチ川を越えて移動と戦闘は不可能である。効果はN4127/N4227からN3733/N3633まで及び、氾濫後も、マヌィチ湖は依然として湖/貯水池として残る。

10.0 ウラヌス作戦シナリオ 凍結

10.1 一般ルール

この規模のシミュレーションでは、天候はウラヌス作戦シナリオにおいてのみ地面への影響を通じてプレイに影響する。ウラヌス作戦の開始時、天候は「晴」である。つまり大地はたいいてい乾いており、移動と戦闘のルール(ルールは晴を前提に記述されている)は通常に適用される。各ゲームターンの終了時にソ連軍プレイヤーはダイスを1個振って翌ターンの天候を判定する。
デザイン注:青作戦シナリオでは天候はいつも「晴」である。

10.2 凍結

ウラヌス作戦シナリオの第1ターンの終了時から凍結が発生するまで、ソ連軍プレイヤーはターン終了時にダイスを1個振って凍結が発生するかどうか判定する。凍結に必要なダイスの目の範囲は毎ターン増加する。ダイスの目の範囲はウラヌス作戦のターン・増援記録欄(12.4)に記載されている。例えば、第2ターンなら凍結が発生するのはダイスの目が1のみであるが、第3ターンには目が1か2で発生する。いったん凍結すると、ゲームの残りのあいだ無条件に凍結が続く。

凍結により、ボルガ川以外の川ヘクスサイド越えの移動・戦闘への影響は無効になる。沼地と人工湖、川は凍結により影響を受けない。加えて、沼地の全てのヘクスはゲームの残りのあいだ、平地ヘクスとして扱う。

凍結が発生すると、独軍プレイヤーは凍結した沼地ヘクスと、ボルガ川以外の川ヘクスサイド越えの機動攻撃が可能となる。

11.0 通常攻撃

11.1 一般ルール

通常攻撃(PA)は、各プレイヤーターンの通常攻撃フェイズにおいて、隣接する相手側ユニットとの間で発生する。攻撃は常に任意である。つまり隣接している敵ユニットに対する攻撃の義務はない。手番プレイヤーが攻撃側となり、他方を防御側となる。これはゲーム全体の形勢に影響されることはない。

11.2 同一ヘクスにいる複数の防御ユニット

攻撃ヘクスに複数の防御ユニットがいるときは、MA か PA に関係なくスタック全体を攻撃しなければならない。

11.3 複数ヘクスへの攻撃

一つのヘクスに通常攻撃できるユニット数に制限はないが、複数のヘクスをまとめて通常攻撃することはできない。MA でも同様である。例えば、S2123 にいるユニットは、PA か MA に関係なく、S2122 と S2223 を同時に攻撃することはできない。詳しくは 11.6 を参照すること。

11.4 戦力の分割

攻撃ユニットは攻撃力を分割して複数の戦闘に参加することはできない。同様に防御側ユニットは防御力を分割して使用することはできない。どの攻撃ユニットも 1 通常攻撃フェイズにつき 1 度しか攻撃できない。防御側ユニットも 1 通常攻撃フェイズに 1 度しか攻撃を受けない(ただし MA では別である。9.23 参照)。

11.5 攻撃の順序

通常攻撃フェイズにおける PA の回数に制限はない。MA も同様である。攻撃側は攻撃を全て前もって宣言する必要はなく、攻撃は任意の順番で解決してよい。

11.6 スタックと通常攻撃

スタックしている全ユニットが PA に参加する必要はない。スタックの一部が攻撃に参加し、残りが別のヘクスを攻撃するか、全く攻撃しないかは自由である。防御側は全てが戦闘に参加する

11.7 戦場の霧

どちらのプレイヤーも敵スタックの中身を見ることはできない。戦闘解決の戦闘比計算ではじめて中身を調べることができる。いったんスタックを見てから攻撃を取り消すことはできない。どちらのプレイヤーも相手のターン記録欄にある増援を調べることはできない。独軍の勝利得点記録欄は両軍とも自由に見ることができる。

11.8 戦闘比の計算(抄訳)

例: 攻撃力 26 で防御力 7 を攻撃すると、戦闘比は 3 対 1 となる。すなわち、 $27 \div 7 = 3.71$ となり、端数切捨てで 3 となる。3 を戦闘比にするには、右に 1 の数字をおく。すると 3 は 3 対 1 に変わる。この

比率は戦闘結果表(CRT、14.7 参照)のある列に対応する。両軍の直前の補給状態を調べることに留意すること(7.0 参照)。

11.9 低比率攻撃(Poor odds attacks)

攻撃側が防御側より少ない戦闘を「低比率攻撃(poor odds attacks)」と呼ぶ。低比率攻撃時に戦闘比を算出するには、防御力の合計を攻撃力の合計で割って、端数を切り上げ、結果の左に 1 を並べる。例えば、攻撃力 5 で防御力 11 の戦力を攻撃すると、これは低比率攻撃にあたる。この場合、11 を 5 で割り算する($11 \div 5 = 2.2$)、それから端数を切り上げる(2.2 は 3 となる)。次に「3」の左に「1」を置いて 1 対 3 の戦闘比を得る。

11.10 戦闘比の上限と下限

戦闘結果表の列は 1 対 3 から 6 対 1 までである。6 対 1 以上の戦闘比は自動的に「DE」となる。1 対 3 未満の攻撃は自動的に「AL1」となる。

11.11 戦闘比修正

上記により算出された戦闘比は防御側のいるヘクスと、後述するルールにより修正される。修正の効果は全て累積する。つまり各戦闘において、最終的な戦闘比を求める前に戦闘比修正の全てを適用してから最終的な戦闘比を求め、ダイスを振って戦闘結果を判定する。

11.12 最小戦闘力

1 以上の戦闘力を有するユニットはいかなる状況でも戦闘力が「1」を下回ることはない。スタックや複数のユニット、ヘクスの戦闘力を半減させなければならないときは、全ユニットの戦闘力を合計してから、合計の戦闘力を半減させて、端数を切り捨てる(ただし 1.3 参照)。

額面攻撃力が 0 のユニットは攻撃できない。また他のユニットと「便乗」して攻撃に参加することもできない。額面攻撃力 0 のユニットはいかなる方法でも攻撃に参加できない。

11.13 平地

平地ヘクスで防御するユニットは、同ヘクスに地理上の特徴が他になければ PA に対して何の防御修正もない。ただし、MA において平地で防御するユニットはこの限りでない。9.23 を参照のこと。

11.14 森

森ヘクスで PA を受ける防御ユニットは、相手が通常攻撃/移動・MA のターン手順を選んでいると地形修正を受けることができない。しかしターン手順が移動・MA/通常攻撃なら、1 列左シフトの防御修正を受けることができる。MA を森ヘクスに対して行うことはできない。

11.15 丘

丘ヘクスで PA を受ける防御ユニットは 1 列左の防御修正を受ける。例えば 3 対 1 の攻撃は 2 対 1 に修正される。丘ヘクスにいる

防御ユニットに MA を行うことはできない。

11.16 山と通過禁止山ヘクスサイド

山ヘクスなので PA を受ける防御ユニットは 2 列左シフトの防御修正を受ける。例えば、3 対 1 の攻撃は 1 対 1 の攻撃になる。MA は山ヘクスにいるユニットに対して行えない。

通過禁止山ヘクスサイド越えのいかなる攻撃も禁じられている。

11.17 沼地

両軍の機械化ユニットはいかなる方法でも沼地ヘクスに対して攻撃は禁じられている。ただし、ウラヌス作戦シナリオにおいて、凍結 (10.16) が発生すると、沼地はそれ以降平地と見なされるので注意すること。非機械化部隊が沼地ヘクスに対して攻撃すると、防御側の遮蔽物不足のため 1 列右シフトの修正をうける。

11.18 砂漠ステップ

ユニットが砂漠ステップにいる防御側に攻撃 (MA あるいは PA) すると、防御側の遮蔽物不足のため 1 列右の戦闘比修正を受ける。

11.19 川ヘクスサイド

砲兵ユニット以外が川ヘクスサイド越えに PA を行うと、攻撃力は半減する。ソ連軍砲兵ユニットの攻撃は川による影響を受けない。

MA を凍結していないボルガ川ヘクスサイド越えに行うことはできない。枢軸軍ユニットはボルガ川ヘクスサイド越えにいかなる攻撃も行おうことができない。

ウラヌス作戦シナリオで凍結が発生すると、PA や MA は川による影響を受けなくなるが、ボルガ川は凍結後も独軍の全ての移動と攻撃を妨げる。

11.20 湖、マヌイチ人工湖、全海ヘクスサイド

両軍とも通常は湖や、マヌイチ人工湖、全海ヘクスサイドを越えるいかなる攻撃も不可能である。ただし、ソ連軍砲兵ユニットは他のヘクスサイドから攻撃するユニットの支援を行うことができる。例えば独軍ユニットが S1126 にいるとする。S1125 にいるソ連軍砲兵は S1226 や S1227 などにいる他のソ連軍ユニット (砲兵以外) の支援をするため「砲撃」できる。

11.21 街

街はそれ自体では何の戦闘修正を持たないが、街ヘクスにある他の地形は引き続き戦闘に影響する。

11.22 都市

都市ヘクスで防御するユニットは共同攻撃の対象にならない。攻撃側がどう囲んでいるかは関係しない。加えて、都市ヘクスで防御するユニットは 2 列左の防御修正を受ける。更に、防御側が地上補給か航空補給下にあると、戦闘結果が AS か DR なら AL1 に変更される。最後に、MA を都市ヘクスに対して行うことはできない。独軍と同盟国の装甲師団は PA 時に攻撃力が半減する。

11.23 ドン = ボルガ防衛陣地線

ドン = ボルガ防衛陣地線は地図上に直接印刷されており、両シナリオの開始時に存在する。防衛線で防御するソ連軍ユニットは 2 列左シフトの防御修正を受けることができる。独軍は防衛線に対して MA を行うことができない。

枢軸軍はドン = ボルガ防衛陣地線に補給線を通したり、補給線を陣地内に引くことはできない。ただし、独軍がいったん陣地線のあるヘクスを占領すると、そのヘクスはゲームの残りのあいだ破壊されたものとみなす。

11.24 スターリングラード環状防衛線

青作戦シナリオにおいて、独軍の MA か PA を行う全ユニットが無傷の環状防衛線ヘクスサイド越えに攻撃を行うときは、ソ連軍は 1 列左のシフトを他に適用可能な防御修正に加えて受けることができる。いずれかの枢軸軍ユニットが環状防衛線の内側にあるヘクスを占めると、あらゆる面において環状防衛線全体の機能が停止する。環状防衛線はウラヌス作戦の開始時には既に破壊されている。

11.25 空軍の対地支援

独軍は青作戦シナリオにおいて 2 個の空軍マーカーを使用できる。ソ連軍プレイヤーはウラヌス作戦シナリオにおいて 1 個の空軍マーカーを使用できる。両軍が同時にマーカーを使用するゲームターンはない。

各プレイヤーは空軍マーカーを使って任意の PA を支援することが可能で、攻撃か防御か、地図上の位置は関係しない。独軍プレイヤーは空軍マーカー 2 つを使って、丸 1 ターンのあいだ MA を支援することができる。9.23 参照。または 2 つ空軍マーカーを使って攻撃、防御にかかわらず 1 つの PA を支援することができる。

両軍の対地支援マーカーはスタック制限の対象外である。また戦闘結果のステップ損失の適用を負わせることはできない。各対地支援マーカーの使用につき、1 列右の戦闘比修正を受けることができる。

空軍マーカーはそれぞれ 1 ゲームターンにつき 1 度使用できる。

11.26 ソ連軍砲兵&重砲ユニット

ソ連軍砲兵と重砲は次の特別ルールがある (6.4 と 11.19、11.20 を併せて参照のこと)。

どのソ連軍砲兵や重砲も同一ヘクスから他の砲兵か重砲以外のユニットが PA に参加していないと攻撃できない。更に、戦闘参加時の砲兵や重砲の攻撃力・防御力は、同一ヘクスにいるほかの砲兵か重砲以外の戦闘力を上回ることはできない。超過分の戦闘力は使用できない。

ソ連軍砲兵と重砲ユニットが使用できるのはウラヌス作戦シナリオのみである。これらのユニットはヘクスを超えて砲撃することはない。砲兵ユニットはこのルールで規定された範囲内で隣接ヘク

スに通常攻撃を行うことができる。

移動/戦闘の手順が選択されたとき、砲兵や重砲は移動力の半分以上を消費すると、通常攻撃フェイズに攻撃できない。戦闘/移動の手順が選択されたとき、攻撃に参加した砲兵や重砲の移動力は半減する。補給切れの砲兵や重砲は通常攻撃することができない。砲兵と重砲は決して戦闘後前進することができない。

11.27 独軍第9高射砲兵(FLAK)師団

独軍第9高射砲兵(FLAK)師団は他の枢軸軍機械化ユニットとスタックしている限り、通常の(非装甲の)機械化ユニットとして機能する。ヘクスに単独でいるときにソ連軍の攻撃を受けると、防御力は1に減少する。また他に少なくとも枢軸軍ユニット1個が同一ヘクスからPAに参加していないと、第9高射砲兵(FLAK)師団の攻撃力は1に減少する。

11.28 共同攻撃

ソ連軍ユニットが正対する二方向の独軍ユニットか、1ヘクスおきに並んだ3方向以上の独軍ユニットから通常攻撃を受けると、独軍は2列右の戦闘比修正を受ける。この修正は同盟国ユニットがソ連軍ユニットを通常攻撃するときも有効だが、戦闘比修正は1右シフトだけである。都市ヘクスへの攻撃には共同攻撃による特典を得ることができる。下図では、中央にいる防御ユニットは共同攻撃を受ける(訳文では図を省略)。

11.29 最終的な戦闘比の算出

修正が全て適用され最終的な戦闘比が決定すると、攻撃側はダイスを1個振って戦闘結果表(12.7)を参照して戦闘結果を得る。例えば、6対1でダイスの目が5ならば結果は「DE」である。

修正を全て適用してからCRTを参照すること。例えば、20対1で攻撃するとして、2列左の戦闘比修正があるとすると、最終的な戦闘比は18対1になる。つまりこの戦闘はダイス判定なしでCRTの下記にある通り自動的に「DE」の結果を得る。元の20対1の戦闘比をCRTの一番高い戦闘比である7対1に転換して、それから2列左に修正するのではない。修正を全て適用してから、CRTの対応する列を決定する。

11.30 戦闘結果概則

各戦闘において防御側は攻撃側より先に結果を適用しなければならない。ある戦闘の戦闘結果を他の戦闘に引き継ぐことはできない。

11.31 AS - 攻撃停滞

通常攻撃の結果がASならば、何も起こらない。両軍とも損害を受けずにその場にとどまる。

MAの結果がASならば、ソ連軍はその場にとどまる。独軍は攻撃を開始したヘクスに戻る。独軍ユニットは当該フェイズにそれ以上移動できない。

11.32 AL1 - 攻撃側1ステップ損失

PAの結果がAL1ならば、攻撃側プレイヤーは参加ユニットから1ステップ損失させなければならない。両軍ともその場にとどまり、防御側は影響を受けない。

攻撃側がPAの損害をどのユニットに適用するかは任意である。ただし独軍のMAでこの結果を受けると、ステップ損失は戦闘に参加した装甲師団が受けなくてはならない。

11.33 DR - 防御側後退

PA、MAともに防御側は敵ユニットのいない空のヘクスに後退しなければならない。空のヘクスであっても無傷のソ連軍ドン=ボルガ陣地ヘクスに、独軍や同盟国ユニットは後退できない。後退可能なヘクスが複数あるときは、防御側プレイヤーはユニットを一番近い補給源ヘクスに向けて後退させなければならない。この条件を満たす後退路が複数あるときは、自由に選んでよい。

11.34 後退時の移動

戦闘結果による後退は移動力を消費しない。また移動フェイズにおける移動コストは後退に影響しない。後退ユニットは通常の移動制限を守らなければならない。例えば後退ユニットは全海ヘクスサイドを通ることはできない。

後退ユニットはスタック制限を守らなければならない。唯一の後退路がスタック制限を超えるようならば、防御側は代わりにDEの結果を適用する(11.36参照)。後退するスタックを分割できるのは、スタック制限により分割を強制されるときのみである。

11.35 追加の後退の禁止

ある戦闘の防御ユニットが、MAかPAの結果により、他の自軍ユニットのいるヘクスに後退し、同一フェイズで当該ヘクスが攻撃を受けると、後退ユニットは防御に参加することはできない。加えて、後退先のヘクスでASかAL1以外の戦闘結果を受けると、当該ユニットは自動的に除去される。当該ユニットの除去は後退ヘクスにおける戦闘結果の適用に何ら寄与しない。

11.36 DE - 防御側全滅

PAかMAでこの結果を得ると、まず防御側は戦闘に参加した1ステップユニットを全て除去する。次に戦闘に参加した2ステップユニットを1ステップに減少させる。攻撃側は損害を受けない。PAならば攻撃によりヘクスが空になれば防御側ヘクスに戦闘後前進が可能である。

11.37 EX - 相互除去

PAかMAでこの結果を得ると、まず防御側は戦闘に参加した1ステップ戦力のユニット全てを除去する。次に2ステップ戦力のユニットがあれば、1ステップ戦力を減少させる。防御側が損害を適用すると、攻撃側は防御側が失ったステップ数と同数のステップ数を損失させなければならない。PAでEXの結果により防御側のヘクスが空になると、攻撃側は生き残ったユニットを戦闘後前進させてよい。

11.38 PA における戦闘後前進

防御側ヘクスが空になると、除去か後退かを問わず、攻撃側は空いたヘクスに前進することができる。スタック制限は守らなければならない。戦闘後前進は通常の移動とはことなり、移動力は消費しないが、地形による制限は守らなければならない。

戦闘後前進は任意であって、強制されることは決していない。前進するかどうかは次の戦闘結果を判定する前に決めなければならない。攻撃側はスタックの全てを空いたヘクスに前進させる必要はない。攻撃側はスタックの一部のみを前進させることができる。

防御側は戦闘後前進を行うことはない。戦闘に勝利した防御側は防御ヘクスにとどまるだけである。ソ連軍砲兵と重砲ユニットは戦闘後前進することができない。

11.39 枢軸軍の共同攻撃

独軍は他に 1 国籍の枢軸同盟国ユニットと共同で通常攻撃できる。1 カ国を超える同盟国は枢軸軍の共同攻撃に参加できない。独軍ユニットと同盟国ユニットが共同で PA おこなうときの、共同攻撃による修正は右へ 1 シフトのみである。独軍機械化ユニットのみが MA を実行できることに注意すること。またスロバキア自動車化歩兵ユニットはあらゆる場合において完全な独軍として見なされることも気をつけること。

12.0 初期配置と図表類

12.1 青作戦シナリオ 初期配置

ソ連軍プレイヤーが下記の指示に従い最初にユニットを配置する。例えば、「40A=RDx7」と表記されていれば、ソ連軍プレイヤーは無作為に 7 つの狙撃兵師団を選んで第 40 軍(40A)を編成してから、7 個師団全てを北側マップにある指定された青作戦の前線ラインヘクス(N1141, N1242, N1342, N1442, N1542)に置く。

どれだけのユニットを第 40 軍の各前線ラインヘクスにおくかはプレイヤーの判断であるが、少なくとも各ヘクスに最低ソ連軍ユニット 1 個を配置しなければならない。またスタック制限は通常に適用される。前線ラインのユニットは前線ラインに置くことだけができる。前線ラインの前後のヘクスに置くことはできない。

略号

A = 軍

CC = 騎兵軍団

DD = 駆逐戦車師団 (Tank)Destroyer Division

NG = 海軍守備隊

RA = 軍予備

RD = 狙撃兵師団

TC = 戦車軍団

ソ連軍前線ライン初期配置(北から南の順)

13A=RDx5

40A=RDx7

21A=RDx6

28A=RDx7

38A=CCx1+RDx9

9A=RDx8

12A=RDx4

37A=RDx6

18A=RDx4

56A=RDx6

ソ連軍後方エリア初期配置(北側マップ)

TC = N1938, N1639, N1334 に各 1

DD = 北側マップソ連軍前線ラインより後方の街か都市いずれか 2 つに各 1 ユニット(合計 2 個)。

RD = RDx1 in 3635 (ロストフ)

8RA=RDx7 in N1516

6RA=CCx1+RDx6 in N1827

5RA=RDx6 in N2125

7RA=RDx7 in N3022

24A=RDx2 in N2832

51A=CCx1+RDx5+TCx1 in N4135

ソ連軍南側マップ初期配置

NG = S1643, S2039, S2336 に各 1

44A=RDx8 in S1343

46A=RDx3 in S2535

47A=RDx3 in S1938

独軍・同盟国初期配置規定

独軍と同盟国ユニットの全ては北側マップに配置する。

北側マップの西方に上から下に向かって 6 つの独軍と同盟国軍の軍略号がある。略号は 2A = (独軍) 第 2 軍; 4PA = (独軍) 第 4 装甲軍; 2H = 第 2 ハンガリー軍; 6A = (ドイツ) 第 6 軍; 1PA = (ドイツ) 第 1 装甲軍; 17A = (ドイツ) 第 17 軍; St = スターリノに配置(N3140), and K = ハリコフ に配置(N2044)がある。

地図上の略号は独軍と同盟国軍ユニットの左上に印刷されている数字と対応しており、これらのユニットは本シナリオ開始時に地図上に配置される。例えば、独軍第 3 装甲師団は駒左上に「6A」と記されている。これは、第 3 装甲師団は 6A と地図に記された区域のどこかに配置しなければならないということである。

独軍は各軍の初期配置エリア内でスタック制限を守らなければならないが、それ以上の配置制限はない。ソ連軍ユニットに隣接

して配置することも可能である。独軍師団で「St」の印があるものはスターリノにのみ配置可能である。独軍ユニットは全て完全戦力で登場する。

駒の左上に「A」が印刷されている枢軸軍ユニットは青作戦シナリオにおいて独軍プレイヤーによって配置される。開始ライン西側の自軍支配地域に、ユニットごとにヘクスの位置決めを行う。いったんこれらのユニットを配置すると、3.2 のルール上、ユニットは配置ヘクスを担当する軍に所属しているとみなされる。1 ヘクスにつき複数の「A」ユニットを配置することはできない。

12.2 青作戦シナリオ ターン・増援記録欄(地図上に印刷)

12.3 ウラヌス作戦シナリオ 初期配置

本シナリオで使用するのは北側マップのみである。南側マップは使用しない。青作戦シナリオとは異なり、ソ連軍プレイヤーターンが各ターンの第1プレイヤーとなることに注意すること。また、ソ連軍プレイヤーは独軍プレイヤーと同様に自軍のターン手順を選択できる。ただし2つの例外がある。1)ソ連軍プレイヤーはMAを行えない。2)第1ターンにソ連軍プレイヤーは通常攻撃/移動の手順を選択しなければならない。更に加えて、第1ゲームターンでは両軍の移動力は半減し、独軍プレイヤーはいかなる攻撃もできないことに注意すること。

略号

CD = 騎兵師団

FA = 陣地守備隊(0-6-2 戦力の赤地に黒のソ連軍ユニット)

FD = 高射砲兵(FLAK)師団

H = ハンガリー軍

HCD = 重砲師団

ID = 歩兵師団

It = イタリア軍

J = 猟兵

MC = 機械化軍団

MID = 自動車化歩兵師団

PD = 装甲師団

Ro = ルーマニア軍

S = 保安師団

枢軸軍初期配置

特定ヘクスへの配置

次の各ユニットを下記の指定ヘクスに配置する(注記がない限り全て独軍)。

1 Ro PD & 22 PD ヘクス 2927

105 HID ヘクス 2044

213S ID ヘクス 1143

294 ID ヘクス 3140

403S ID ヘクス 3635

Vicenza It ID ヘクス 2935

44, 376 & 384 ID ヘクス 2923

第4 ルーマニア軍

次のルーマニア軍ユニットを配置する。1 ヘクスにつき1 ユニットのを超えない範囲で、3720 から4ヘクス以内で、かつソ連軍のウラヌス作戦開始ラインヘクスに隣接したヘクスに配置する。ヘクス3720 からの距離を測るとき、3720 自体は数に入れない。例えば、4018 は3720 から4ヘクス離れている。

5 Ro CD

8 Ro CD

1 Ro ID

2 Ro ID

4 Ro ID

18 Ro ID

20 Ro ID

ドイツ軍「スターリングラード軍集団」

下記の18 ユニット(全て独軍)を次の8ヘクスに配置する:2920, 2921, 2922, 3021, 3022, 3121, 3122, 3222。スタック制限は通常に適用される。少なくとも各スターリングラードヘクスに3 ユニットを配置しなければならない。

3 MID 79 ID

9 FD 94 ID

14 PD 100J ID

16 PD 113 ID

24 PD 295 ID

29 MID 297 ID

60 MID 305 ID

71 ID 371 ID

76 ID 389 ID

第3 ルーマニア軍

下記のルーマニア軍ユニット10個を次の6ヘクスに配置する:2527, 2627, 2726, 2826, 2825, 2824。スタック制限は通常に適用される。上記の各ヘクスに少なくとも1ユニットを配置しなければならない。

1 CD 9 ID

5 ID 11 ID

6 ID 13 ID

7 CD 14 ID

イタリア第 8 軍

全イタリア軍ユニット(Vicenza 歩兵師団を除く)と独軍第 62 歩兵師団と第 298 歩兵師団を次の 6 ヘクスに配置する:2528, 2529, 2430, 2330, 2231, 2232。スタック制限は通常に適用される。上記の各ヘクスに少なくとも 1 ユニットの配置しなければならない。

ハンガリー第 2 軍

全ハンガリー軍ユニット(第 105 ハンガリー歩兵師団を除く)と独軍第 168 歩兵師団と第 336 歩兵師団を次の 8 ヘクスに配置する: 2132, 2033, 1932, 1833, 1733, 1734, 1635, 1534。スタック制限は通常に適用される。上記の各ヘクスに少なくとも 1 ユニットの配置しなければならない。

ドイツ第 2 軍

下記の独軍 14 ユニットの 8 ヘクスに配置する:1435, 1334, 1235, 1236, 1237, 1238, 1138,1039。スタック制限は通常に適用される。上記の各ヘクスに少なくとも 1 ユニットの配置しなければならない。

27 PD 299 ID

45 ID 323 ID

57 ID 340 ID

68 ID 377 ID

75 ID 383 ID

82 ID 385 ID

88 ID 387 ID

ソ連軍プレイヤー初期配置

独軍の初期配置が完了後に、ソ連軍プレイヤーは自軍ユニットの配置をはじめ。まずソ連軍プレイヤーは次のユニットを無作為に選ぶ:ADx3,CCx3,FAx7,HCDx1, MCx2, RDx92,TCx5。次に、ソ連軍プレイヤーは、北側マップにあるウラヌス作戦の開始ラインより東側の任意の場所に上記ユニットをスタック制限内で配置する。スタック制限以外にも、次の 2 つの制限がある。1) ボルガ川の南域(N3221, N3220, N3219, N3320 など) に 2 個を超える機械化ユニットを配置してはならない。2) 重砲師団はヘクス N3120 に配置しなければならない(他のユニットも N3120 に配置してよいが、重砲師団は強制である)。

12.4 ウラヌス作戦シナリオ ターン・増援記録欄(地図上に印刷)

12.5 独軍勝利得点記録欄(地図上に印刷)

12.6 地形効果表(地図上に印刷)

12.7 戦闘結果表(地図上に印刷)

13.0 戦史解説

戦略的視点から見た”Drive on Stalingrad”

ドイツ軍が1941年6月にソ連に侵攻したとき、約1200マイルにおよぶ戦線に独軍と衛星国の150個余りの師団が進撃した。史上最大の大攻勢である、この大掛かりな戦略の背後にあるのは、(総統指令に記述されているように)一撃でソ連を土台から倒すことに他ならなかった。

ドイツ軍が初期の目標を達成できなくなったとき、ドイツ軍は我慢比べの消耗戦を強いられることになった。例えば、1942年3月30日には、当時東部戦線にいた16個装甲師団に稼動可能な戦車はたった140台しかなかった。これは、公式に1個師団あたりに配備される台数よりも少ない。戦車の損失に加えて、10万台の車両(トラック、自動車、バイクなど)も同様に失われた。すぐに補充がくる見込みはなかった。兵員数の点からみれば、4人の損失に対して1人の補充を送るのが精一杯だった。

必然的に1942年におけるドイツ軍の作戦は注意深く選ばざるを得なかった。前年規模の作戦をとるのは資源が不測していた。よって、1942年ヒトラーの戦略的な選択は4つの選択肢から選ばざるをえないように見えた。

第1案は、当時ドイツ陸軍予備軍司令官のトップだったフレデリック・フロム将軍のもので、東部戦線では1年間、全面的な戦略的防御にとどまるというものだった。このような戦略の変換により、地中海方面へのリソースを捻出できる一方で、東部戦線の兵力は1943年1月までには完全に回復する見込だった。

第2案は、以下の限定的な攻勢を行う。1)セヴァストポリとクリミア半島全域の支配。2)南方軍集団をロストフの右側面へ進める。3)北方軍集団と中央軍集団の間にあったおよそ西方に50マイルのソ連軍のトロペツ突出部を切り取り、壊滅させる。4)レニングラードを支配する。これによりフィンランドとの陸路での直接連絡を可能にする。

第3案は、中央軍集団が新たに独力でモスクワ攻略を目指すというものだった。この案が期待しているのは、ソ連がヨーロッパ部の中心を失うことで、遷都せざるを得ないという心理上のダメージに加えて、残された地域とソビエト経済および軍事力に致命的な打撃をあたえるというものだった。

独ソ双方の諜報機関、軍の高官などの大半の間は、モスクワ攻略が選ばれるべき選択肢だと予想していたにもかかわらず、ヒトラーはほとんど即座にこの案を退けた。ヒトラーは他の案を下したのと同じ理由でモスクワ攻略案をはねつけた。すなわち、どれも十分に決定的なものではないとのことであった(第1案と第2案の

攻勢は実行されたものの、主幕の準備として実行されただけであった)。

1942年、ヒトラーが東部戦線において決着をつけなければならぬと信じるにいたったには2つの理由がある。まず、英米連合軍はゆっくりだが着実に戦略的攻勢に向けて準備を固めつつあり、ドイツ軍は西部戦線でもう一年余裕をあてにすることはできなかった。次に、ヒトラーは、新たな石油補給源を獲得しなければ、戦争続行は悲観的であるという第三帝国の複数の経済部門からの報告を数多く受けていた。事実、石油問題での一致した見方というのは、新しい石油供給源を確保できなければ、1943年後半にドイツ軍の軍事行動は完全に停止してしまうものだった。

現実に1940年、独軍はわずかなPOLの余剰を残して戦役を終了した。この成果を可能にしたのは、ノルウェーと、フランスおよびベネルクス諸国を制圧したことによる。しかしながら、装甲師団がどんなにソ連奥深くまで素早いスピードで進撃したとしても、1940年と同じ成果をえることはできなかった。なぜならソ連から奪った燃料はオクタン価が低いため、高価で時間のかかる精製を経ないと、ドイツ軍の車両には使えなかったからである。

POLの状況はイタリアが参戦したことで更に悪化した。平和時、イタリアの主要石油源は連合国領域内にあった。ムッソリーニの宣戦布告により、これら供給源は絶たれた。よってドイツは、開始早々からがたついているイタリア帝国を維持するために、自国の希少な備蓄を相当量割り当てなければならないようになった。

ヒトラーは戦略を研究した。そのなかには、戦争の主目的を常に敵軍の撃滅に置き、経済的・政治的目標の確保は二の次であると主張する、クラウゼヴィッツもふくまれていた。ヒトラーは電撃戦の創案者であるグデーリアンを次のように叱ったことさえある。「私に戦略を教える必要はない！私はクラウゼヴィッツにモルトケ、それにシュリーフェンの論文の全てを読んでいる！君らより広い視野を持っているのだ！」

だからヒトラーは1942年の目標にコーカサス石油地帯を目標として選んだことで、作戦面を戦略面より重視していることを知っていた。ソ連がもはや完全に疲弊しているという誤った信念と、第三帝国のPOLの状況を考えると実行可能な選択肢は他にないという不安があいまって、この決定を後押しした。ヒトラーは国防軍最高司令部の高官たちに次のように語っている。「マイコプとグロズニーの石油を入手できなければ、戦争を終結させなければならない。」

必要性を認識したとしても、条件が無条件に満たされるわけではない。アゾフ海の北東にある小さな港街タガンログという、ドイツ軍が今回の攻勢を開始する一地点から、ソ連のトランスコーカサス石油地帯の中心であるバクーまでは、700マイル余りであり、ウル

シャワからモスクワのクレムリンまでの距離に相当する。地理的に圧倒されるような距離にもかかわらず、1942年ドイツ軍はたった450マイルの戦線に向けて進撃することになっていた。その中心部を担うのはドイツ軍68個師団と枢軸同盟国25個師団だけになっていた。しかもこれらの兵力は残り2つの軍集団の人員と装備を抑制することによって集めたもので、すなわち他の戦線におけるドイツ軍の戦闘能力の低下を意味していた。

マイコプとグロズニーという、コーカサス欧州部の2つの石油供給の中心地は、合わせてソ連の石油生産のわずか10パーセントを産出しているに過ぎなかった。一方、コーカサスをはるか超えたバクーは、最終的な目標となるべき地点であった。バクーは単独で、ソ連石油生産の約80パーセントにあたる、およそ年間240万トンを生産していた。

さらに厄介で、かつヒトラーが想像もしなかったであろう問題は、石油地帯を占領したとして、実際いかにコーカサスの石油をドイツ工業地帯の中心地まで運ぶかということであった。つまり、1942年の3月、ドイツ軍事経済委員会は国防軍最高司令部に対して、1万トンあまりの石油をパイプラインやトラック、鉄道を通して陸路でおくのがせいぜいと指摘した報告を行った。ドナウ川の運搬船は、他の河川航行可能な船全てと同じように、ルーマニアのプロイエシュティ石油コンビナートから供給するのに手一杯だった。

ドイツまで多量の石油を運ぶ、唯一の実行可能なルートは黒海とエーゲ海を経て地中海の港まで運ぶというものだった。報告書はこう結論している。「黒海輸送をはじめることと、黒海でのタンカーの安全確保が、更なる戦争継続を十分に支援するために、ロシアの石油供給源を活用するための前提条件である。」

つまり、石油地帯そのものを支配した後に、ドイツ軍は黒海地域にいるソ連海軍と空軍を全滅させる必要があった。おなじくエーゲ海と地中海東部における米英軍の海空軍による介入能力を排除させる必要があった。この悪い知らせがヒトラーの耳に入ることにはなかったのは明らかである。しかし、ある種の報告が、ウィルヘルム・カイテル国防軍最高司令官の手許から先に届かなかったことを、証拠が示している。

言うまでもなく、ドイツ軍の進撃は、ソ連の主要油田から多量の石油を手に入れるには程遠かった。また、バクーが爆撃距離内にあった2ヶ月間のあいだ、ヒトラーはバクーの重要な石油施設を爆撃しないように命令していた。というのは、ヒトラーはその時点でもなお石油をバクーから引けることを期待していたので、施設を廃墟とするのを望まなかったからである。よって最終的に枢軸軍まるまる5個軍が参加した本戦役だが、ドイツの戦争遂行のために新しい石油供給源を加えることはおろか、ソ連の石油供給を大きく乱すことすらできなかった。

全てを振り返って、残る戦略面における唯一の疑問は、なぜドイツの戦争体制は、ドイツ軍の戦争経済計画者が前年にみな声を揃えて予言したように、実際に1943年に停止することはなかったかということである。ドイツの石油枯渇に時間の余裕を与えたのは3つの要因がある。第1に、イタリアが降伏して、連合国側についたために、イタリア軍に石油を割り当てる必要がなくなった。これにより、割り当て分の石油をドイツ国防軍に還元することができた。第2に、ドイツの総合石油計画は1943年を通して拡大されて実施されたので、必要POLをより多く供給することができた。第3に、ヒトラーに提出された報告の多くは誤ったデータに基づいていたように思われる。

つまり、戦後残された資料で生産や戦場で実際に消費されたPOLを慎重に調査してみると、補給部隊の士官と工場部門の管理者が、上位者から下位にいたるまで、ほとんどおしなべて手持ちのPOLを少なく報告していることがわかった。事実、彼らは平均して手持ちの約50パーセントしか報告していない。

こういった隠し立ては一見ナチスドイツのような個人の自由を阻害して罰するような警察国家にはありえないように思える。だが石油が重要な資源となる計画経済では、補給に携わる人間が、こっそり備蓄した石油を可能な限り手許におこうとする誘惑に耐えるのは大変であることは理解できる。ヒトラーは、疑念を思うことはなかったようである。ヒトラーは、軍需相アルベルト・シュペーアの体系的・技術的な天分の才が戦争体制を維持し、戦車の燃料を満タンにしているのだと信じていた。よってスターリングラード戦役とはつまるところ、ひどい悪夢のさなかに起こったばかばかしい、無意味な夢に過ぎなかった。

和訳 2004年2月9日版