

Forgotten Axis: Romania

S & T 206 付属ゲーム

2002年4月

Ver.1.0

注意事項：このルールはあくまでもS & T 206の英文ルールを補足するためのものです。

1. 0 始めに

Forgotten Axisシリーズ、ルーマニアキャンペーンは第2次世界大戦のルーマニア軍の2つの戦闘を扱う。Jakimivkaはルーマニア騎兵軍団に対してソビエト第9軍による1941年8月の反撃とKuban Getewayはルーマニア騎兵軍団による1942年8月のTaman半島の侵攻作戦です。

2. 0 内容物

Forgotten Axisシリーズ、ルーマニアキャンペーンは2枚の17×22インチの地図盤と240個の駒とルールブックがある。そして1個の6面ダイスが用意してください。

2. 1 ルールルールは数字の項目で構成される。その他の参照項目、関連項目は小数点以下の数字で表せる。

2. 2 地図盤地図盤は六角形の図形がありヘクスと呼び、移動や戦闘に使用する。これらの戦闘を行う地域は2キロメートルのスケールである。

2. 3 チャートと表チャートと表はゲームを手助けするために使用する。地形効果表は地図盤上の地形の効果を表し、それは戦闘や移動に影響する。戦闘結果表は戦闘の解決を行うのを手助けする。

2. 4 カウンターカウンターは戦闘を行うユニットを表している。たいていのユニットは2ステップの強さを持っている。ユニットの下にある色の付いた帯はユニットの師団を示している。それぞれの色の分類は次に示す。

ドイツ軍	グレー
S S	黒地に白
ルーマニア軍	黄色
ソ連軍	茶色地に黒
ソ連海軍	茶色地に青

3. 0 プレイのシーケンス

Forgotten Axisシリーズ共通のプレイ方法は師団セグメントで表されている。それぞれのセグメントはフェイズに分割され、正確な順番でプレイしなければならない。1つのフェイズでの全ての活動は他のフェイズを始める前に完了しなければならない。それぞれの陣営は師団の数を持ち、師団マーカーで表す。それぞれのターンの始めに、カップ等の中にゲームで使用する師団マーカーを入れる。最初の師団セグメントで、ソ連プレイヤーは無作為に1個マーカーを選ぶ（見ては

ならない）。師団セグメントの間に、師団に所属するユニットのみを使用できる。プレイヤーは全ての師団マーカーが使われるまで師団マーカーを引く。全部引かれたら、次のターンに進む。師団マーカーを引かれたプレイヤーは活動プレイヤーとなり、対抗者は非活動プレイヤーとなる。選択された師団は活動師団と呼ぶ、全てのその他の師団、同じ陣営に属する師団は非活動師団となり、移動も攻撃もできない。例：1ターンの最初の師団セグメントに、ソ連プレイヤーはルーマニア第6師団のマーカーを引いた。枢軸軍はこのセグメントではルーマニア第6軍のみ使用できる。

師団セグメント

1 増援フェイズ

フェイジングプレイヤーは増援(8.5)としてくる活動化したユニットを配置でき、待機ユニット(8.3)を活動化することを試みれる。

2 機械化移動フェイズ

活動できる戦車、偵察、装甲列車、海軍船舶、機械化ユニットはもし司令部の範囲内か主導権があるなら全移動力を使用できる。活動できる騎兵隊は移動力の半分まで移動できる。

3 戦闘フェイズ

活動師団のユニットの全ては戦闘できる。

4 移動フェイズ

活動師団のユニットの全て（機械化移動フェイズで移動したユニットも含む）はもし司令部の指揮範囲内にあるか主導権があるなら移動できる。師団セグメントが終了したら、新しい師団マーカーを引き、上記のシーケンスをそれぞれの師団について繰り返す。同じプレイヤーは連続したセグメントで活動化した師団と共に終了する。全ての師団マーカーが引かれたら、ゲームターンは終了する。全ての混乱マーカーを取り除き(7.27)、全ての師団マーカーをカップに戻す。最終のゲームターンが終了したら、プレイを終了し両プレイヤーは勝者を決める為に勝利条件から判定する。

4. 0 ZOC (Zones of Control)

それぞれのユニットはユニットの占めている隣接した周囲（敵の占めているヘクスを含む）の6ヘクスにZOCを及ぼせる。ZOCは移動、戦闘、退去、増援に重要な影響を与える。

4. 1 ZOCと移動敵のZOCに入ったユニットは直ちにそのヘクスに停止しなければならない。ユニットはZOCから他のZOCに移動できるが、そのZOCに入ったなら停止しなければならない。

4. 2 ZOCと戦闘戦闘結果により退去しなければならないユニットは敵のZOCに入ることはできない、しかし、退去するヘクスに味方のユニットがいれば敵のZOCの効果を取り消すことができる。

4. 3 ZOCと増援ユニットは敵のZOC内に増援として進入できない。

4. 4 ZOCと地形ZOCはもし橋や浅瀬がない限り、湖、海、川には及ばない。

5. 0 移動ユニットはそれぞれの師団セグメントの移動フェイズでのみ移動できる。移動はそれぞれのフェイズの同じ方法で行われる。それぞれのユニットは移動力を持ち、移動ポイントで構成される。ユニットはヘクス内にある地形のタイプにより決定された消費移動力で、ユニットが進入するヘクスで移動力を消費する。移動フェイズで、プレイヤーは移動資格のあるユニットを移動力の一部、全て、全く移動させなくても良い（特定のユニットが機械化移動フェイズで移動する）。ユニットは一度に好きな方向に方向を組み合わせて1回移動できる。

5. 1 道路移動ユニットは移動の一部として道路移動ができる。道路に沿って移動するユニットは地図盤上の印刷された道路に沿って移動するなら道路から道路ヘクスへ移動する限り特別な移動を行える（道路ヘクスと接続されていないヘクスなら道路から道路への特別な移動を行えない）。道路を移動するユニットは道路ヘクス内にある地形を無視できる。ユニットは移動途中でいつでも道路に入ったり離れたたりできる。

5. 2 騎兵隊の移動活動師団の騎兵隊ユニットは機械化移動フェイズに半分の移動力で移動できる。騎兵の活動師団の移動フェイズで全移動力を使用できる。

5. 3 鉄道移動ソ連の装甲列車(8.6)を除き、ユニットは列車で移動はできないが、鉄道移動の特典を使用して道路のように地図盤上の鉄道線を利用できる(1ヘクス1移動力)。

5. 4 橋と浅瀬橋と浅瀬は川と小川の移動効果無くすることができる。使用できる時、道路や鉄道移動のコストで使用できる；他の場合、橋は移動力を加算しない、浅瀬は1移動力を余分に消費する。橋と浅瀬は破壊できない。ZOCは橋と浅瀬に川のヘクスサイドを越えて及ぼすことはできない。

5. 5 制限どのユニットも敵のいるヘクスには進入できない。もしユニットが次のヘクスに進入するのに十分な移動力がなかったら、そのフェイズでそれ以上移動はできない。どんな数の味方のユニットも味方のいるヘクスを通過しても良い。しかし、スタック制限(6.0)は移動フェイズの終了時に従わなければならない。

5. 6 (略)

6. 0 スタッキング

2つの味方の大隊と1つの中隊、1つの連隊と1つの中隊(3中隊=1大隊)は戦闘、移動フェイズの終了時に同じヘクスにすることができる。どんな数の味方のユニットも味方のいるヘクスを通過しても良い、2

つの大隊か1つの連隊を超えて同じヘクスにいるユニットは移動フェイズか戦闘フェイズの終了時に超えた分は除去しなければならない。海軍と飛行機はスタックの数には含まない。司令部はスタックする時には中隊として数える。

7. 0 戦闘それぞれのプレイヤーの戦闘フェイズに、隣接した敵ユニットを攻撃でき、砲兵は隣接していない敵ユニットに対し攻撃できる。攻撃は常に任意である。最初に、攻撃するプレイヤーは全ての戦闘を宣言する。どのユニットがどの敵に攻撃するかを明らかにする。戦闘は1つの攻撃ヘクスに隣接する活動化した味方のユニットの一部または全てに加え、どんな関係する味方のユニット、活動化した砲兵ユニットか飛行機ユニットを加え攻撃できる。1つのユニットはターンに1回だけ攻撃でき、1つの敵ユニットは師団セグメントに1回だけ攻撃を受ける。1回宣言された攻撃は変更できない。もし2つの味方のユニットは同じヘクスにいたなら、異なるヘクスに分れて攻撃できる。一緒にスタックしているユニットは一緒に攻撃をしなくても良いが、一緒にスタックしたユニットは一つの攻撃能力のように防御しなければならない。例外：味方の陸上ユニットと同じヘクスにいる海軍の船舶はスタックしているとは見なさない。そして別々に攻撃を受ける。活動していない師団からのユニットが、たとえ彼らが攻撃の資格を得たとしても、攻撃に参加できない。戦闘は以下の方法で攻撃プレイヤーはどんな順番でも一度に1つを解決する。

1. 全ての攻撃ユニットの戦闘力を合計し個々の味方の砲兵ユニットの戦闘力を加える。

2. 防御側のユニットの戦闘力と地形からの修正を加える。

3. 修正された防御側の戦闘力で修正された攻撃側の攻撃力を割る。戦闘結果表に示された戦闘比に直す。例えば16の攻撃力が4の防御力に攻撃すると、4:1になる。15の攻撃力が4の防御力に攻撃すると、3:1になる。

4. 協同攻撃による比率を修正する(7.3)。

5. ダイスを1個振り、戦闘結果表で求めた戦闘比の欄でダイスの結果と同じ欄の数字を求め結果を決める。

6. 結果は直ちに適用する。

7. もし攻撃ヘクスに防御側ユニットがいなくなったら(除去されるか退去する)、砲兵でない攻撃ユニットの1つは空になった攻撃ヘクスに前進できる。

8. 次の攻撃の解決に移る。全ての戦闘が終了したら、戦闘フェイズは終了する。最大、最小の戦闘比

1:1より小さい戦闘比にはならない。6:1以上の戦闘比は6:1として扱う。

7. 1 地形効果地形は戦闘に影響を与える。戦闘の

起きた地形の種類の正確な効果を地形効果表で調べる。海軍ユニットは不完全な海ヘクスのヘクスから恩恵を受けない。全ての地形の効果は累積する。攻撃側の攻撃力を半分にする場合、個々のユニットの数字を半分にして四捨五入する（3の攻撃力は半分にすると2になる）。

7. 2 砲撃砲兵ユニットは射程内にある敵ユニットを攻撃できる。砲兵は同じ師団の他のユニットの攻撃に砲撃力を加えることができる、また砲撃表で敵を攻撃できる。敵のユニットを砲撃する場合、活性化したプレイヤーは砲撃に参加した全ての砲兵の攻撃力を加え、ダイスを1個振り、砲撃表で結果を求める。結果は直ちに適用する。

7. 2 1 非活性の砲兵ユニットは他の師団のユニットの攻撃に砲撃力を加えることができない。

7. 2 2 砲兵の射程はユニットのカウンターに印刷されている。射程は射撃するユニットに隣接したヘクスより数え始め、目標のユニットのいるヘクスを入れて数える。

7. 2 3 砲兵ユニットは射程の間にある味方のユニットを越えて砲撃でき、どんな地形も越えて砲撃できる。

7. 2 4 砲兵は隣接した敵ユニットを攻撃できない。隣接した敵ユニットは常に砲兵が攻撃する前に攻撃し後退させるか、除去しなければならない。攻撃は任意である。

7. 2 5 砲兵は同じターンに移動と攻撃の両方はできない。

7. 2 6 砲兵ユニットは1つ以上の目標に攻撃力を分割できない。

7. 2 7 砲撃により混乱状態になったユニットは移動はできない。そして攻撃力と防御力は半分になる（数字は四捨五入する）。混乱したユニットは2回目の混乱の結果で1ステップロスする。

7. 3 協同攻撃味方の装甲部隊、歩兵（海兵隊、山岳兵、機械化歩兵、機械化騎兵、自動化歩兵は含むが機関銃部隊は含まない）ユニットが一緒にスタックしていたなら、同じ攻撃で協同して参加でき、攻撃の解決の比率は1つ上げることができる。例えば、味方の戦車と歩兵が協同で攻撃すれば1：1の攻撃は3：2になる。

7. 3 1 機械化歩兵は協同攻撃では歩兵と考え、装甲ではない。

7. 3 2 偵察部隊と砲兵部隊は協同攻撃の算出には影響がない。

7. 3 3 協同攻撃の修正は対戦車砲が攻撃する時には使用しない。

7. 3 4 協同攻撃の修正は防御では使用できない。

7. 4 戦闘結果戦闘結果表の結果は一組の数字で表

す。最初の数字は攻撃側の結果で、2番目は防御側の結果である。この結果は失わなければならないステップ数が退去しなければならないヘクス数を示している。少なくとも結果の半分（四捨五入）はステップロスしなければならない（所有プレイヤーが決める）。加えて、*マークのある結果は必ずステップロスしなければならない。隣接していない砲兵は決して不利な戦闘結果を受けない。

7. 5 大規模な戦闘戦闘に参加したユニットの数が12以上なら、戦闘により受けたステップロスの数字が両プレイヤーの失うステップは2倍になる。

7. 6 退去戦闘結果により退去を強制されたユニットは所有プレイヤーにより以前いた位置から離れなければならない。退去するユニットは地形の移動コストを無視して要求された退去のヘクス数だけ退去しなければならない、そして、敵のZOCには入ることはできない。単に退去の為に、ヘクスに味方のユニットがいる場合はそのヘクスの敵のZOCは無視できる。もし敵のZOCに移動を強制されたら、退去するユニットは除去される。ユニットは戦闘結果で示された数字より多くは退去できない。ユニットは味方のユニットのいるヘクスを通過して退去できるが移動の終了時にスタック制限を違反してはならない(6.0)。もし退去したユニットがスタック制限を違反したら、除去される。もし退去する進路が地図盤から出るように強制されたら、ユニットはプレイから取り除かれ、再びプレイには戻れない、しかし、勝利点として計算する時破壊されたとはしない。

8. 0 特別ルール

8. 1 司令部と主導権幾つかの師団は司令部ユニットを持っている。これらの師団のユニットは十分な主導権がないなら、移動と攻撃する為に司令部から5ヘクス以内にいななければならない。5ヘクスの指揮範囲は敵のZOC越えて、どんな地形も越えて伸ばせる。移動フェイズと戦闘フェイズの始めに活性化した師団の指揮範囲を調べる。

8. 1 1 幾つかの師団には司令部がない。どんな所属のユニット(8.2)も含み、自由に移動や攻撃ができ、師団が活性化した時はいつでも他のゲームルールに従う。

8. 1 2 主導権司令部が除去されたり、指揮範囲外になったユニットは主導権を持てるか移動か戦闘で判定する。影響のある個々のユニットごとにダイスを1個振る。ソ連は1から3、ルーマニア軍は1から4で個々のユニットは移動と戦闘ができる。ダイスは行動をするユニットにつき活性化プレイヤーのそれぞれのフェイズで振らなければならない。戦闘の為に主導権のダイスは活性化したプレイヤーの戦闘の宣言の後でしかし、結果を出す前に行う。戦闘は1：1の戦闘比

以下になる場合を除いて主導権に失敗したとしてもキャンセルできない。移動フェイズには、主導権のダイスは活性化したプレイヤーが指揮範囲を越えてユニットを動かすために試みる直ちに行われる。すでに移動したそれらのユニットの位置を変更してはならない。機械化移動フェイズに移動の資格のあるユニットはそれぞれの主導権についてダイスを振らなければならない。

8. 2 独立ユニットそれぞれの陣営は師団に属さない独立ユニットがある。所有プレイヤーはゲームの始めに独立ユニットがどの師団に所属するか宣言する。ゲームの間、独立ユニットは、彼らが彼らが所属する部隊に属するかのように、機能する。独立ユニットは異なる国籍の師団に所属できない。

8. 2 1 独立ユニットは主導権のダイスから1を引く以外、8.1の制限に従う。

8. 2 2 プレイヤーは記入用紙の上に独立ユニットが割り当てを記入する必要がある。

8. 3 予備ユニット幾つかのユニットは予備状態でゲームを始める。予備マーカーがプレイのスタート時に予備ユニットの上に置かれ、予備状態では移動と攻撃ができない。

8. 3 1 もし敵のユニットが予備ユニットの2ヘクス以内に入るか敵の砲兵か飛行機に攻撃を受けたら、予備マーカーは取り除き、所有プレイヤーは予備ユニットをいずれかの師団に所属するように割り当てる。

8. 3 2 所有プレイヤーは自分の師団セグメントの増援フェイズに予備ユニットが活性化できるか試みれる。所有プレイヤーは活性化したいユニット毎にダイスを振る。振ったダイスの目が1、2なら予備マーカーは取り除かれ、ユニットはゲームの残りは現在活性化している師団に所属する。

8. 4 川の渡岸川は橋を渡るか浅瀬を渡るか、味方の工兵ユニットの助けで渡れるだけである。川を渡ろうとする他のユニットを手伝うことは、同じ師団の工兵ユニットは渡ろうとする川のヘクスに隣接したヘクスにいないなければならない。渡岸するユニットは工兵と同じ川のヘクスサイドで始める必要はないが、渡岸するユニットのヘクスは隣接したヘクスか工兵のいるヘクスかのどちらかでなければならない。工兵ユニットは川を渡岸するのを手助けするセグメントは移動できないが手助けするユニットの数には上限はない。渡岸ユニットは他の地形のコストに加え2移動力追加する。川に隣接して移動フェイズを始めた活性化した工兵ユニットは川を渡ることができる。工兵ユニットは川を渡岸するのに全移動力を使う。工兵が渡岸をしたターンはその工兵は他のユニットの渡岸の手助けはできない。

8. 5 増援プレイヤーのどちらか一方か両方にシナリオで増援を受け取ることがある。増援は敵ユニットのいるヘクスや敵のZOC内には置けない。敵ユニットや敵のZOCのために指示された位置に置くことができないユニットは地図端の進入位置の近くの敵ユニットやZOCに影響されない位置に置く。

8. 6 ソ連の装甲列車ソ連の装甲列車は地図盤の鉄道路線の上のみを移動できる。もし鉄道路線以外の場所に退去を強制されたら、除去される。装甲列車は砲兵か他の陸上ユニットの様に戦闘できる。1ターンに1回以上の戦闘はできない。同じターンに移動と攻撃の両方ができる。装甲列車は鉄道路線上で攻撃を行う場合の協同攻撃(7.3)を行う時には装甲ユニットとして扱う。移動フェイズに鉄道路線に移動できるなら鉄道路線上に戦闘後前進か退去ができる。

9. 0 航空兵力

枢軸軍はKuban Gatewayシナリオでルーマニアとドイツの航空機を使用できる。

9. 1 任務ゲームターンの始めに、枢軸プレイヤーは地図盤上の割り当てボックスの適当な航空機を配置することにより自分の師団の航空機ユニットを割り当てる。好きな数だけ師団に割り当てることができるが、航空機ユニットがただそのターンに所属する部隊のユニットだけを支援できる。航空機は1ターンに1回だけ攻撃できる。

9. 2 戦闘航空機は射程距離に制限がない砲兵として扱う。航空機は不利な戦闘結果の影響は受けず、砲撃表を使用するか陸上ユニットの戦闘力に自身の戦闘力を加えるかして地図盤の上のソ連のユニットを攻撃できる。航空機は砲撃表を使用する場合、他の航空機の攻撃力を加えて攻撃できるが、砲撃する砲兵ユニットには攻撃力を加えることができない。

9. 3 国家間の協同攻撃ルーマニア軍に割り当てたドイツの航空機は攻撃力が半分になる。ドイツ軍に割り当てたルーマニアの航空機は攻撃力が半分になる。

10. 0 海軍

ソ連プレイヤーはKuban GatewayとJakimivkaシナリオで海軍を使用できる。

10. 1 海軍の移動活性化した師団セグメントに、海軍の船舶は適切なヘクスを通過して移動できる。海軍の船舶はZOCを無視できるが、敵のいるヘクスには進入できない。もし敵のユニットが海軍の船舶のいるヘクスに入ってきたら、海軍の船舶は直ちに退去しなければならない。もし退去できないなら除去される。

10. 1 1 砲艦はどんな海ヘクスや海岸ヘクス、環礁に囲まれた海に入れる。

10. 1 2 河川用モニター艦とBKA(T-34を載せた装甲艦)は川ヘクスサイドを隣接するどんなヘ

クスと同様にどんな海ヘクス、海岸ヘクス、湖ヘクス、川ヘクス、環礁に囲まれた海に入れる。もし陸上ヘクスに退去を強制されたら、除去される。河川用モニター艦とBKAは海ヘクス、海岸ヘクス、湖ヘクス、川（小川ではない）ヘクス、環礁に囲まれた海のヘクスに沿ってのみ移動できる。橋と浅瀬は河川用モニター艦とBKAの移動には影響は与えない。1つ以上の川のヘクスサイドでは、河川用モニター艦とBKAのカウンターを占めている位置を表示する為に置く。河川用モニター艦とBKAは敵のZOCを通過して移動できるが、直接敵のZOCからZOCへは移動できない。

10.2 戦闘河川用モニター艦とBKAは砲兵として扱う。砲兵ユニットとは違って、河川用モニター艦とBKAは同じ師団セグメントに移動と攻撃ができ、隣接した敵ユニットに攻撃できる。BKAは河川の移動のできる戦車として扱い、協同攻撃(7.3)では戦車として数える。砲艦は砲撃表を使用してのみ攻撃できる。砲艦は1ステップロスすると裏返され、もう一度ステップロスすると破壊される。河川用モニター艦とBKAは陸上ユニットか砲撃により攻撃される。

10.3 輸送

10.31 海軍の船舶は進入可能なヘクスを通じて1つの歩兵（海兵隊を含むが自動化歩兵、機関銃部隊は含まない）を輸送できる。輸送する場合、海軍の船舶と陸上ユニットは活性化師団に両方とも所属しなければならない、そして、移動の始めから最後まで一緒にスタックしていなければならない。

10.32 海軍の船舶はフェリーの役目で、異なった師団でも無限数の自軍の歩兵（海兵隊を含むが自動化歩兵、機関銃部隊は含まない）ユニットを全面海ヘクスサイドの渡岸を手助けする。通常の陸上ユニットは全面海ヘクスサイドを渡れない。もし海軍の船舶が完全な移動フェイズにヘクス内にいたら、歩兵ユニットは2移動力を余分にはらい隣接した完全海ヘクスを渡ることができる。

11.0 師団効果（選択ルール）

それぞれの師団は地図盤上に効果欄にマーカーを置く。ゲームのスタート時に、シナリオで指定されていない限り、師団効果マーカーをゼロの位置に置く。

11.1 師団効果の変化次に示す条件で師団効果は変化する。

(1) +1：敵ユニットは師団ユニットにより破壊される（ステップロスではない）。

(2) シナリオ指示は目的の確保のために同じく付加を与える。

(3) -1：師団によりステップロス毎に。

(4) -1：ステップロスするためのペナルティーに加え、師団のユニットが破壊される。

(5) -4：師団司令部が破壊される。

11.2 回復

もし師団効果がゼロ以下になったら、敵ユニットに隣接しているユニットがまったくないなら、それぞれのターンで1レベル回復できる。

11.3 影響

(1) 最高点 (Peak) の師団効果この師団のユニットによる攻撃のダイスの目に1を加える。加えて、カップ内に2つ目の師団マーカーを入れる。所有プレイヤーはマーカーが引かれる最初の時、部隊を動かすか、あるいはパスして、2番目のマーカーを引くのを待ちことに決めてもよい。師団は同じターンに2つの師団セグメントは受け取れない。

(2) 高い師団効果この師団のユニットによる攻撃のダイスの目に1を加える。

(3) 平均的 (Average) な師団効果何も変化なし。

(4) 低い (Low) の師団効果この師団のユニットによる攻撃のダイスの目から1を引く。

(5) 最悪 (Dismal) の師団効果この師団に対する攻撃のダイスの目に1を加え、この師団のユニットによる全ての攻撃のダイスの目から1を引く。加えて、この師団のユニットは敵のZOCに入れない（師団セグメントの始めに既に敵のZOCにいるなら、敵のZOCから離脱を要求されない）。

シナリオ

12.0 Jakimivka

枢軸軍初期配置

枢軸軍が先に配置する。ルーマニア、第5、6、8騎兵師団の全てのユニットが参加する。全てのユニットは損害の無い状態である。全ての枢軸軍はセットアップラインの西側に配置し、所属する師団司令部から6ヘクス以内に配置する。

*スタート時師団効果レベル第5騎兵師団：3第6騎兵師団：3第8騎兵師団：3第1SS師団：2

ソ連の初期配置

ソ連プレイヤーはドイツ軍の配置の後で行う。第30、99、176、218ライフル師団と第11戦車師団の全てのユニットが参加する。第11戦車師団は、1/Dneprと2/Dnepr (BKA)を加えて配置する。全てのユニットは損害の無い状態である。ソ連はセットアップラインの東側に配置し、所属する師団司令部の4ヘクス以内に配置する。2つのBKAユニットは環礁に囲まれた海か海ヘクスに配置する。

*スタート時師団効果レベル全ての師団：1増援5ターンに地図盤の西端から枢軸軍プレイヤーは第1SS師団の全てのユニットを好きなヘクスから進入させる。

ゲームの長さ12ターン
勝利条件

枢軸軍はソ連の1つの大隊を破壊すると1点受け取り、司令部を破壊すると2点受け取る。ソ連プレイヤーはSSユニットのステップを除去すると3点、その他のユニットのステップを除去すると2点受け取る。両軍はゲームの終了時に「Melitopol」を占領していると10点を受け取る。ソ連プレイヤーはセットアップラインより西側の町をゲームの終了時に占領しているか最後に通過したユニットがソ連であるなら3点を占領した町毎に受け取れる。ドイツプレイヤーはセットアップラインより東側の町をゲームの終了時に占領しているか最後に通過したユニットがドイツであるなら2点を占領した町毎に受け取れる。ゲームの終了時に得点の高いプレイヤーが勝利する。

1 3. 0 Kuban Gateway

1 3. 1 シナリオ特別ルール：強襲上陸枢軸軍プレイヤーはドイツ第46歩兵師団とルーマニア第3山岳兵師団は強襲上陸でのみプレイに登場する。

1 3. 1 1 登場時期ドイツ第46歩兵師団の全てのユニットは3ターンに登場する。ルーマニア第3山岳兵師団は6ターンに登場する。それぞれの師団のマークは航空機ユニットを割り当てる為にゲームの始めから活性化のカップに含まれている。

1 3. 1 2 上陸能力適当な師団のセグメントの増援フェイズに、枢軸軍プレイヤーはダイスを1個振る。結果はそのセグメントに上陸するユニットの数である。枢軸軍プレイヤーは上陸できるユニットの幾つかまたは全てを上陸させなくても良い。ユニットを上陸することを断念したユニットは次のターンの上に枢軸軍の上陸能力を増やさない。

1 3. 1 3 上陸師団移動フェイズに、海岸ヘクスの好きなヘクスにユニットを配置する。1以上のユニットが海岸ヘクスに上陸できないが、他の枢軸軍ユニットを含んでいるヘクスに上陸できる。上陸するユニットは全ての移動力を消費する。

1 3. 1 4 海軍への対抗ソ連の海軍の2ヘクス以内に上陸しようとする枢軸ユニットはソ連海軍を除去できる。

1 3. 2 特別ルール：撤退撤退する為に、ソ連ユニットは撤退する海岸ヘクスに師団セグメントの移動フェイズで始めなければならない。移動フェイズの終わりに、海ボックスに置く。次の師団の移動フェイズにプレイから取り除き、ソ連プレイヤーは撤退による勝利点を得る。

1 3. 2 1 ユニットの6ターンより前に撤退できない。

1 3. 2 2 ソビエトのプレイヤーは通常の移動の中に海ボックスに移動させることによって海軍のユニットを撤退できる。

1 3. 2 3 再び撤退したユニットはゲームに登場

できない。ソ連初期配置ソ連が最初に配置をする。全てのユニットを使用し全てのユニットは損害の無い状態である。セットアップラインの西側に配置する。第38海軍ライフル旅団と第103ライフル旅団は自身の司令部の5ヘクス以内に配置する。1つの司令部は「Temrjuk」の3ヘクス以内に、1つの司令部は「Vitjazev」の3ヘクス以内に配置しなければならない。AzovFlotillaのユニット（装甲列車を含む）はセットアップラインの西側に自由に配置できる。海軍ユニットは海ヘクスか環礁に囲まれた海に配置できる。

1つの独立海兵大隊は「Temrjuk」、「Taman」、「Starotitarovskaja」、「Vysesteblievskaja」、「Akhtanizovskaja」にそれぞれ予備状態(8.3)で配置しなければならない。全ての他の独立ユニット（2つの自動化歩兵、1/2と2/2戦車大隊、第374砲兵連隊）はセットアップラインの西側に自由に配置できる。

スタート時師団効果レベル

第38海軍ライフル：3第103ライフル：3Azov Flotilla：5

枢軸軍初期配置

第5、6、9騎兵師団のユニットを配置する。全てのユニットは損害の無い状態である。ユニットはセットアップラインの東側に配置し、自身の師団から6ヘクス以内に配置しなければならない。第54砲兵大隊、4つの砲兵連隊、6つの装甲車中隊は独立部隊として登場する。1つの師団司令部は「Temrjuk」から3ヘクス以内に配置し、もう1つの司令部は鉄道路線の3ヘクス以内に配置しなければならない。その他のユニットはセットアップラインの東側に自由に配置できる。

スタート時師団効果レベル

第5騎兵師団：4第6騎兵師団：4第9騎兵師団：4第3山岳兵師団：5第46歩兵師団：1

ゲームの長さ14ターン

勝利条件

枢軸軍プレイヤーはソ連の海軍ユニットを破壊すると3点受け取り、ソ連の戦車、BKAユニット、装甲列車をステップロスさせると2点、司令部を破壊すると2点得る。その他のソ連ユニットステップロスさせると1点得る。破壊したソ連のユニットの半分の点数がそれぞれのソ連のユニットについてゲームの終了時に与えられる。枢軸プレイヤーはゲームの終了時に町を支配するか最後に通過したら3点を得る。ソ連プレイヤーは枢軸の司令部を破壊すると3点、その他の枢軸のユニットのステップロスさせると2点得る。ソ連プレイヤーは撤退したユニット毎に2点を得る。ゲーム終了時に多くの勝利点を得たプレイヤーが勝利する。

地形効果表地形	移動コスト	戦闘効果
海岸平地	1	なし
森	2	防御側防御力2倍
海／湖	1	なし
小川	+3	小川を越える攻撃は攻撃力半分
町／都市	1	防御側防御力2倍
沼地	3	沼地からの攻撃は半分
鉄道路線	1	ヘクス内の地形に依存
道路	1／2	ヘクス内の地形に依存
セットアップライン		ヘクス内の地形に依存
橋	1	ヘクス内の地形に依存
丘	2	防御側防御力2倍
浅瀬	+1	ヘクス内の地形に依存

戦闘結果表

ダイス	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	4/-	3/-	2/-	1/1	1/1	1/2	-/1
2	3/-	2/-	1/1	1/1	1/2	-/1	2*/3
3	2/-	1/1	1/1	1/2	-/1	2*/3	-/2
4	1/1	1/1	1/2	-/1	2*/3	-/2	1/3
5	1/1	1/2	-/1	2*/3	-/2	1/3	2*/4
6	1/2	-/1	2*/3	-/2	1/3	-/3	-/4

大規模戦闘：12以上のユニットが参加した戦闘でのステップロスには倍になる。

1. 結果：攻撃側／防御側
2. 少なくともステップロスの半分は失わなければならない（四捨五入）
3. *は必ずステップロスしなければならない。

砲撃結果表

ダイス	攻撃力	2	4	8	12	16
1						
2						d
3					d	d
4				d	d	d 1
5			d	d	d 1	d 1
6		d	d	d 1	d 2	d 3

結果数字はステップロスを示す。dはユニットが混乱状態になる。ユニットは移動ができなくなり、攻撃力が半分になる。