＜DG 2014＞ WORLD at WAR Mag. #36
East Front Battles Ⅳ

WINTERSTORM:

The German Offensive
to Relieve Stalingrad, Dec 1942

By Joseph Miranda

【２．０】 備品

[2.4] ユニットの読み方

・地上ユニット＝下方に攻撃力ー防御力ー移動力あり。
・砲兵ユニット＝上方に弾幕力ーFPF力ー射程がある地上ユニット。
・司令部ユニット＝右上隅に指揮範囲がある地上ユニット。
・補給ユニット＝右上隅に補給範囲がある地上ユニット。

[2.6] ユニットのタイプ

・機動（非砲兵）と砲兵の２タイプあり。
・兵科記号内に機甲楕円があると、機甲（/機械化）ユニット。
・自動車化タイプは機甲/機械化タイプではない。

【４．０】プレー手順

Ⅰ．イベントPh（第２GT以降）
Ⅱ．先攻側PT
A.増援＆補充Ph
B.移動Ph
C.FPF Ph（後攻側）
D.第１波戦闘Ph
E.第２波戦闘Ph
F.回復Ph
Ⅲ．後攻側PT（上記A-F）
Ⅳ．GT記録インターPh
・ターンマーカーを進める。

【５．０】イベント

・第２GT以降の各イベントPhにイベント表でdrし、本GTのイベントと天候を判定。

【６．０】増援＆補充

・自軍の増援＆補充Phに盤端Hxに配置。MP不要。通常のスタック制限適用。
・敵ユニット占拠Hxには配置不可。EZOCには可。

[6.4] 道路からの登場

・最初のユニットは盤上に配置し、他の各ユニットはスタック制限内で盤外へ続く路上に一列で配置。
・全ユニットが１GTの内に登場できぬと、次GTに登場。

[6.5] 登場制限

・全ての登場予定Hxが敵ユニット占拠の場合は、最も近い非占拠の盤端Hxから登場。
・地上増援は自主的な登場遅延不可。

[6.6] 航空増援

・各プレーヤーは自軍の使用可能な全ての航空ユニットを不透明な容器（航空プール）に入れる。
・航空ユニット要求時はプールから無作為に引き、航空使用可能欄に置く。これらは続くPT中にいつでも、または続く敵PTの自軍FPF Phに使用可。
・戦闘に使用するとプールに戻す。次の自軍増援Phまで使用しなかった航空ユニットも全て戻す（17.0）。

[6.8] 補充

・１補充ポイント（RP）で、除去済１ユニットを再建可。
・全滅時に指揮下のユニットのみ補充可。
・未使用RPの蓄積不可。

[6.9] 補充の手順

1) 再建させるユニットを指定。
2) dr。
3) ５か６では永久除去。
4) １～４では、そのGT後に復帰。

【７．０】指揮統制

・シナリオに、どの司令部がどのユニットに指揮を与えるかが記載。
・司令部がいないユニットは常に指揮不通。

・指揮下や指揮不通の状態は、指揮状態を判定する特定のPhや行動時まで継続。
・司令部と航空ユニットは常時指揮下。

[7.1] 指揮範囲
・司令部からの指揮範囲内のユニットは指揮下。外では指揮不通で、同マーカー配置。
・指揮範囲はHx数表示で、どの地形にでも通り、敵ユニットとEZOCにも通る。

[7.6] 指揮統制の判定時期
・**増援Ph**：配置時と、登場した最初の移動Phは、全ての増援は指揮下。
・**移動Ph**：Ph開始時に判定。
・**戦闘（FPFPh、第１波、第２波戦闘Ph）**：戦闘開始時の瞬間に判定。
・**回復Ph**：Ph開始時に判定。

[7.7] 指揮不通(OOC)の影響
・移動力半減。
・攻勢シフトボーナス（諸兵連合、工兵、攻勢AT等）不可。防御シフトには影響なし。
・第２波攻撃実行不可。
・砲兵は間接射撃(12.0)不可。隣接攻撃は可。
・航空支援(7.10)受領不可。

【８．０】移動
・各移動Phに全移動力を消費することで、最低限１Hxは移動可(例外:EZOC間の直接移動、敵占拠Hx進入、禁止地形進入）。

[8.7] 道路移動
・道路HxS沿いに道路Hx進入毎に、他の地形無関係に1/3(0.33)MP消費。そのためには、
1) 道路Hxで開始し、同移動Phには道路Hxにのみ進入。
2) スタック制限を超過となる道路Hxには進入不可。
3) EZOC進入可。

[8.8] 鉄道移動
・鉄道沿いの移動は、Hx毎に他の地形無関係に１MP消費。
・8.7の全条件適用。
・存在する場合、鉄道土堤はHxS地形で、移動の有利性はなく、横断に追加MP必要。

[8.9] 小道移動
・小道Hx沿いの移動は、Hx毎に他の地形無関係に１MP消費。
・8.7の全条件適用。

[8.10] 橋梁移動
・橋梁で河川HxS横断は、追加MP不要。
・道路、鉄道、または小道で橋梁を通る場合は8.7の条件適用。

[8.11] マップ離脱
・シナリオで要求される場合のみ離脱可。
・離脱する盤端Hxと同じ地形のHxが盤外にあるとみなして離脱。
・EZOCからは離脱不可。
・自軍移動Ph中のみ。
・強制されると全滅。
・離脱後は復帰不可。全滅とは見なさない。

[8.12] 移動力の半減
・複数の要因でも、記載移動力の25%まで(端数そのまま)。１未満にはならない。

【９．０】スタック制限
・各Ph終了時に、全ての地上ユニット（機甲、非機甲、司令部、及び補給）に適用。
・超過ユニットは所有者選択で除去（VPに数える）。

[9.2] 独軍のスタック制限
・３ユニット。

[9.3] 枢軸同盟軍のスタック制限
・２ユニット。

[9.4] ソ連軍のスタック制限
・41年～42年10月＝１ユニット。
・42年11月～44年＝２ユニット。

【１０．０】支配地域闘（ＺＯＣ）
・制圧下ではない全ての地上ユニットが、周囲６Hxへ常時及ぼす。
・ユニット（彼我）で打消しは絶対に不可。
・航空ユニットと制圧下ユニットはZOCなし。
・大河川HxS越のみには及ばない（橋梁があっても）。

[10.5] 移動へのZOCの影響
・EZOCに進入すると同Phの移動停止。追加MP不要。

[10.9] EZOC離脱
・退却、戦闘後前進、または交戦離脱(10.10)のみで可。

[10.10] 交戦離脱
・EZOCで移動を開始し、下記の禁止事項を除き通常に移動する。
1) 移動力半減。及び、
2) EZOC間の直接移動不可。及び、
3) 同Phには他のEZOC進入不可。

【１１．０】隣接戦闘

・第１波戦闘Phには、EZOC内の全てのPh側ユニットは攻撃を行うこと。Ph側のZOC内にいる全ての非Ph側ユニットは攻撃されること。〔10.6より：自軍ユニットへZOCを及ぼす全ての敵ユニットを攻撃すること。〕
・制圧下ユニットは無ZOCなので、攻撃される必要はない。ただし制圧ユニットは攻撃実行可。
・０攻撃力ユニットは、０戦力で通常に攻撃実行可。

[11.2] 各隣接戦闘の手順
1) Ph側は攻撃側地上ユニットの数と攻撃力を宣言。

2) Ph側は砲兵、及び/または空爆マーカーの弾幕力を割当てる。

3) Ph側は用いるCRTを選択。

4) 合計攻撃力（隣接ユニットと近接支援する砲兵と航空）から合計防御力を差し引き、「戦力差」を算出。戦力差を下げるのは不可。

5) 選択したCRTで戦力差コラムを探し、地形(11.15)、制圧(15.0)、対戦車射撃(16.0)、諸兵連合効果（22.2）、及び/または工兵（22.3）の修整適用。（攻撃側の合計右シフトから防御側の合計左シフトを差引き、最終シフト算出。）

6) 攻撃側はdrし、直ちに結果適用。

7) 退却実行。

8) 前進実行。

[11.8] 砲爆撃と隣接攻撃
・砲爆撃（間接射撃戦闘：12.0）は攻撃とみなす。敵ユニットを砲爆撃して、それに隣接する他の自軍ユニットに他の敵ユニットへの攻撃を可能にできる。

[11.11] 戦闘結果表(CRT)の選択
・要塞や都市で防御するユニットは、機動CRTでは決して攻撃されない。塹壕マーカー下のユニットは、機動CRTで攻撃され得る。
・独軍プレーヤーは、機甲タイプか軽歩兵（Fusilier：歩兵偵察）を攻撃に含むと常に機動CRTを選択可。それ以外では突撃CRT使用。
・枢軸同盟軍のみを含む攻撃は、突撃CRT使用（例外：シナリオルール）。
・ソ連軍は42年10月までは突撃CRTのみ使用。11月以降は、機甲タイプを攻撃に含むと機動CRTを選択可。それ以外では突撃CRT使用。

[11.13] 攻撃側の戦力差コラムシフト(右)
1) １：諸兵連合効果(22.2)
2) １：工兵vsある種の地形(22.3)
3) １：括弧付(対機甲)攻撃力vs機甲がいる防御側(16.0)
4) ２：防御側に制圧下ユニットいる(15.0)

[11.14] 防御側の戦力差コラムシフト(左)
1) ２：括弧付(対機甲)防御力vs機甲がいる攻撃側(16.0)
2) ２：攻撃側に制圧下ユニットいる(15.0)
3) ＃：地形(11.15、11.16)

[11.15] 地形効果
・戦闘に関する地形シフトは累積しない。防御側に最も有利な１地形を適用。

[11.16] HxS地形
・全ての攻撃側が同HxS越の時にのみ、最も有利な１地形を適用。
・よって、防御側は最も有利なHx内の１地形

と、最も有利なHxSの１地形の適用は不可。最も有利な一方のみ。

【１２．０】間接射撃戦闘

・砲兵には攻撃力なし。隣接する敵を攻撃時は弾幕力使用。
・防御時は防御力を使用。FPF力ではない。
・各PTに１回のみ射撃可（自軍PTに弾幕か近接支援を１回、敵PTにFPF１回）。
・指揮不通の砲兵は間接射撃不可。隣接攻撃は可。

[12.2] 間接射撃戦闘の種類

1) **砲爆撃**：自軍機動ユニットなしでの砲兵の攻撃。弾幕力を使用。自軍戦闘Phに行う。

2) **近接支援**：自軍機動ユニットが行う隣接攻撃に砲兵の弾幕力を加算。自軍戦闘Phに行う。

3) **FPF**：自軍ユニットを攻撃する敵ユニットへの砲兵の砲爆撃。FPF力を使用。

[12.3] 射程

・射撃する砲兵から、目標Hxまでの Hx数。
・「Ｕ」＝無制限。

[12.4] 視認線（LOS）

・砲兵には「視認線」制限を被らない。
・どのタイプの地形や彼我のユニットでも、そこへ、及び/またはそれを超えて砲撃可。

[12.5] 観測

・目標の敵ユニットに自軍ユニットが隣接している必要はない（例外：シナリオ）。

[12.6] どの砲兵が攻撃を行えるか

・砲爆撃で各砲兵は敵占拠１Hxのみを攻撃可。
・砲兵と空爆は合計可。
・11.8、17.9、22.5参照。

[12.8-9] 砲爆撃の手順

1) 砲爆撃を行う砲兵と、射程内のその目標Hxを指定。

2) 砲爆撃力〔訳註：弾幕力？〕を合計。

3) 攻撃されるユニット（単複数）の防御力を差し引く。

4) 地形の通常の１つのシフトを適用（あれば）。

5) 間接射撃CRTで解決。
・防御側スタックへの砲爆撃は、ユニットごとに個々に全砲爆撃力〔弾幕力？〕で解決。

[12.10] 近接支援

・自軍ユニットが複数の隣接敵ユニットを攻撃する場合は、１個の防御側Hxが射程内ならばよい。

[12.11] 隣接攻撃

・敵ユニットに隣接する砲兵は、少なくとも１つの隣接敵ユニットへの攻撃に（攻撃力として弾幕力を用いて）参加すること。間接射撃は不可。

[12.12-13] 最終防護射撃（FPF）

・FPF力を用いる砲爆撃とみなす。自軍防御側戦力への加算ではない。隣接Hxへ可。
・自軍占拠Hxに隣接する敵占拠Hxへのみ。

[12.14] FPFの制限

・以下の場合はFPF実行不可：
1) 敵ユニットに隣接〔訳註:12.12と矛盾？〕。及び/または、
2) 同戦闘Ph中に退却か制圧を被っている。

[12.16] 砲爆撃における地形効果

・防御側は地形効果得る。
・FPFではHxS効果適用。砲爆撃だけでは非適用。

[12.17] 戦闘結果と砲兵

・非隣接攻撃を行う、及び/または支援する砲兵は不利な結果を被らない。
・攻撃力として、及びEXとAX結果に関しては、弾幕力使用。
・防御時、及びEXとAX結果に関しては、防御力使用。
・退却は普通に可能。戦闘後前進は不可。

【１３．０】戦闘結果

[13.3] ユニットの除去

・どのユニットを除去するかは､所有者選択。
・非隣接攻撃を行う砲兵と空爆は影響を受けず､合計後に加えた戦力は失われず､また｢引分け」タイプの結果の計算に数えない。

[13.4-5] 戦闘後退却

・所有者が直ちに指定Hx移動させる。
・下記制限下で退却できぬと除去：
・EZOCや、敵（除：敵航空ユニット）占拠Hxへは不可で、そのHxで除去。盤外や禁止HxS越の退却は不可。
・大、小河川（小川ではない）HxS越に退却時はdrし、１～３は除去。他は通常に退却。橋梁（印記と工兵）ではdr不要。
・可及的に空のHxへ。
・最終Hxでスタック制限超過すると、超過しないHxまで追加Hx（単複数）退却。
・元のHxから指定Hx数（以上）離れること。
・退却中、特定のHxに２回以上進入不可。
・可及的に直線的に。

・指定Hx退却できないと、退却可能な最終Hxで除去。除去されたHxが退却路の最終Hx。
・スタック制限を超過するHxへ/を通って退却可能（例外：最終Hx）。

[13.6] ０移動力のユニット

・退却や戦闘後前進不可（→除去）。
・砲爆撃結果では退却せず、代わりにDS結果を被る。他では影響なし。

[13.7-9] 戦闘後前進

・戦闘結果で示されると、全ての機動ユニットが敵の退却路沿いに可。
・砲兵と０移動力ユニットは不可。
・橋梁（印記か工兵）がなければ､大河川HxS越の前進不可。
・退却中にユニットが全滅すると、最後に占めたHxがその退却路の最終地点。
・前進終了時にスタック制限超過不可。
・前進ユニットはEZOC無視。

【１４．０】第２波戦闘

・EZOCにいても攻撃実行不要。
・行うならば、そのHxへZOCを及ぼす全ての隣接ユニットを攻撃すること。
・第１波戦闘で何らかの間接射撃を行った砲兵は、第２波では間接射撃不可。
・第１波戦闘で用いた航空Ptは、第２波では攻撃実行不可。

【１５．０】制圧

・ユニットの状態は、非制圧下（Combat Effective）か制圧下のどちらか。
・砲爆撃でのみ生じる（近接支援では生じない）。

[15.3] 制圧の影響

・自動的にOOC(7.0)となる。加えて；
・ZOC喪失。
・隣接攻撃に含まれると、左２シフト。
・隣接防御に含まれると、右２シフト。
・砲兵は間接射撃不可。
・戦闘後前進不可
・司令部は他のユニットを指揮不可。
・諸兵科連合(22.2)、工兵攻撃(22.3)、または対戦車射撃(16.0)のシフトを与えない。

[15.4] 制圧の回復

・自軍回復Phに、指揮下ユニットは自動的に回復。OOCユニットはdrし、１～３で制圧下のまま。４～６で回復。
・司令部は自動的に回復するが､他の全てのユニットが回復してから。

【１６．０】対戦車（ＡＴ）射撃

・ 攻撃力､及び/または防御側が[#]のユニットが対戦車ユニット。
・攻撃側も防御側も１シフトまで。
・本シフトを得るには、ATユニットは非制圧下のこと（指揮下である必要はない）。

[16.2] 対戦車ユニットの攻撃

・攻撃側に括弧付攻撃力ユニットがおり､防御側は機甲クラスがいると、右１シフト。

[16.3] 対戦車ユニットの防御

1) 防御側に括弧付防御力ユニットがおり、攻撃側は機甲クラスがいると、左２シフト。この機甲クラスが同戦闘Phに既に攻撃され

ている､または攻撃される予定であっても適用。
2) 機甲クラスを含む攻撃に対して防御する自軍ユニットに､括弧付防御力ユニットが隣接していても左２シフト｡これは戦闘の瞬間に判定｡隣接する対戦車ユニットは戦闘結果を被らない｡本シフトに関し､視認線は不問。

【１７．０】航空戦力（空爆マーカー）

・地上攻撃機(GA)と中型爆撃機(MB)あり。
・各GTに１回のみ任務実行可。
・未使用マーカーを次GTへ蓄積不可。
・地上戦闘結果の影響を受けない。

[17.3] 空爆の実行

・中爆機は下記を除き、砲兵として使用。
・各航空マーカーは、１の弾幕力、近接支援力、またはFPF力あり。
・中爆機は、砲爆撃のみ可。
・地攻機は､砲爆撃､近接支援､及びFPF可。

[17.9] 各Hxへの空爆数の制限

・**枢軸軍**：
　独軍＝いくつでも。
　枢軸同盟軍＝２。
・**ソ連軍**：
　41年＝１。
　42年＝２。
　43年＝３。
　44、45年＝４。

[17.10] FPFの制限

・41～42年はFPF不可。43～45年は可。

[17.14] 航空機の防御と航続距離

・敵防空ユニットの防空範囲内で任務実行する航空ユニットは戦力半減（切捨）。
・**防空範囲**：
　対空兵科があるユニット＝２Hx。
　空爆へ射撃できるユニット(シナリオ参照）＝そのユニットのHx。

【１８．０】天候

・移動力減少は切上。
・戦力減少も切上。複数ユニットを含むと、減少戦力を合計後に切上。
・航空ユニットも切上。

【１９．０】戦場の霧

・常に見てもよい下記を除き、敵スタックの中身を調べてはならない。
1) スタックの一番上のユニット。
2) 戦闘の瞬間に攻撃か防御する敵スタック。
3) Hx中の地形。

【２０．０】補給

・本ゲームには、一般的な補給のルールや影響はない｡全てのユニットは常に完全補給下。
・補給ユニットは、砲兵（のみ）の攻撃力（弾幕力）２倍にするために用いる（最大攻撃補給）。

[20.3] 補給範囲

・補給ユニットから移動力で数える。
・１補給ユニットは砲兵をいくつでも補給可。
・敵ユニットのHxや禁止Hxには補給線不通。EZOCには最初に入ると停止。
・使用後に永久除去。補充不可。

【２１．０】戦力未確認ユニット

・戦力未確認ユニットは、最初に盤上展開時に？記載の裏面にて(両軍共に実戦力不明)。
・最初に交戦するまでは未確認面のまま。
・全ての攻撃側ユニットが宣言され、戦闘に投入された後に裏返す。
・何らかの間接射撃や隣接戦闘を行う、または、間接射撃及び/または空爆の目標になる未確認砲兵にも適用。
・両軍共に未確認ユニットを調べてはならない。いったん出現すると表面のまま。
・０防御力ユニットは出現すると除去。０攻撃力ユニットは残る。

【２２．０】特殊なユニットと戦術

･簡便か､初心者用を望む際は､本項無視可。

[22.1] 独軍の戦闘後前進

・独軍の機甲は、２Hx目からは方向自由。
・EZOCを通ってもよい。

[22.2] 諸兵連合効果

・戦車、独軍装甲、または突撃砲１個以上、及びタイプ不問の歩兵１個以上を含むスタックが１個以上いる攻撃側は、右１シフト。
・両方/全てのこの資格を得るユニットは、指揮下にあり、非制圧下であること。
・本効果を得るためには：
　独軍＝全シナリオ。
　枢軸同盟軍＝シナリオ参照。
　ソ連軍＝44-45年。

[22.3] 工兵
突撃工兵：
・都市や要塞地形、または塹壕マーカーに対する攻撃に工兵を含むと、右１シフト。

架橋：
・工兵が移動Phを隣接して開始する小川や河川HxSを、そのGTに自軍ユニットは追加コストなしで横断可。工兵が留まる間は橋梁存在。
・EZOC内の工兵は架橋不可。敵ユニットが工兵に隣接すると橋梁は破壊。
・他のユニットが同GTに横断せねば、工兵は自身の橋梁を横断可。
・工兵の橋梁は河川HxSの横断コストを打消す。道路は敷設されない。
・工兵の橋梁を横断するユニットは、橋梁HxSのいずれの側でもスタック制限超過不可。

強行渡河：
・通常は小、大河川HxS越の戦闘後前進不可。ただし攻撃側に工兵がいると、その攻撃のどのユニットでも河川越前進可。防御側は不可。

[22.4] スクリーン
・隣接戦闘でのみ（砲爆撃防御では不可）、防御側が機甲偵察かオートバイのみでは、CRT選択は防御側。

[22.5] 火力統制
・１間接射撃戦闘に含んでよい間接射撃ユニット数は下記まで。航空ユニットはふくまず、隣接Hxへ砲爆撃する際は適用しない。
・独軍：４。
・枢軸同盟軍：２。
・ソ連軍：
　41年～42年10月＝１。
　42年11月～43年＝FPFと近接支援は１。
　　砲爆撃は２。
　44～45年＝FPFと近接支援は２。
　　砲爆撃は３。

【２３．０】勝利条件

[23.1] 勝利ポイント（VP）
・ゲーム中の目標達成、及びゲーム終了時の特定の地形の占拠でVPを得る。
・終了時にVPが多い側の勝利（たいていは）。

[23.2] 勝利レベル
・両軍のVP差を出して勝利レベルを判定：

VP 差	結果
０－９	引分け
10―19	戦術的勝利
20―29	作戦的勝利
30 以上	戦略的勝利

[23.3] Hxの占拠
・要求された時に、Hxにユニットを有すこと。

[23.4] 補充されたユニット
・ユニットが除去されたが、後に補充された場合（6.8、6.9）、その除去は依然としてVPに数える。
・除去された後に複数回補充された場合は、各除去をVPに数える。

[23.5] マップ離脱のVP
・陸上移動で離脱した場合にのみ、VPを得る。空挺移動では不可。

[23.6] 連絡線（LOC）
・勝利条件で必要な場合、勝利Hxから自軍盤端へ引く。
・長さ無制限。敵ユニットや陸上ユニットが禁止されている地形、自軍ユニット不在のEZOCには不通。

■

※以上が、本シリーズの全ゲームに用いる標準ルール。

【２４．０】シナリオの説明

[24.2] プレーヤー＆陣営

・ソ連軍が先に配置。枢軸軍が先攻。
・枢軸軍は５グループに分別：
　第57装甲軍団＝灰緑色
　第６装甲師団＝青色
　第17装甲師団＝緑色
　第23装甲師団＝紫色
　ドイツ空軍　＝薄青色
・ソ連軍は４グループに分別：
　第51軍＝赤色
　第２親衛軍＝橙色
　打撃軍、補給ユニット＆赤旗空軍＝金色

[24.3] ゲームスケール

・Hx対辺間＝約２km（1.25マイル）。
・１GT＝２日。

[24.4] ゲームの長さ

・全６GT（1942年12月12-13日～22-23日）

[24.5] 勝利条件

・ソ連軍のVP：
３VP：枢軸軍機甲ユニット除去毎。
１VP：枢軸軍の他のタイプを除去毎。

・枢軸軍のVP：
10VP：終了時に占拠している目標Hx毎。目標Hxは、2838、4216、4220、及び4231。VPを得るには各Hxから南端へ連絡線を引くこと。

[24.6] 枢軸軍の配置

・自軍盤端：南。

初期配置
後述を除き、下記のユニットをAksay河以南で、Zutovより西方に配置：
1) 第６装甲師団：全17ユニット。司令部１個と４ユニットまでをSaliyevskiから２Hx以内のAksay河以北に配置可。

2) 第23装甲師団：全16ユニット。

3) 第57装甲軍団：司令部、ARKO、工兵連隊、補給ユニット２個。

増援
自軍盤端に登場。

第２GT：第17装甲師団；司令部１個と他の任意のユニット４個。

第３GT：第２ターンに登場しなかった第17装甲師団の全11ユニット、及び補給ユニット１個。

第３GT：第203突撃砲、A/503重戦車、Abt/7高射砲。これらは各々drし、１～３で本ターンに登場。４～６では永久に登場しない。

補充
・各GTに２補充得る。
・枢軸軍ユニットがAksay河以北の各町及び/または目標Hxを占拠し、連絡線を設定した最初の枢軸軍増援Phに、追加で１補充ポイント得る。
・各町/目標Hxごとに１補充ポイントのみ。
・補充されたユニットは自軍盤端に登場。
・使用しなくても蓄積不可。

航空戦力
・開始時に、地上攻撃機４個と爆撃機２個を枢軸航空使用可能(Utilized)欄に配置。
・各枢軸増援Phに、枢軸軍はdrし、同数の航空ユニットを無作為に引いて枢軸航空投入可能(Available)欄に配置。

指揮系統
1) 第57装甲軍団司令部：全ての枢軸軍ユニットを指揮可。

2) ３個師団（第６、17、23）は各々３個の戦闘団司令部を保有。各司令部は当該師団の全ユニット、及び第57装甲軍団の１ユニットを指揮可。

3) 全ての枢軸軍司令部は補給ユニットを指揮可。

4) 枢軸軍航空ユニットは常に指揮下。

特殊ユニット
A/503重戦車中隊はスタック制限に数えない。

略称
Abt：支隊
ARKO：砲兵統括司令部
KGH：Hunnersdorff戦闘団
PzK：装甲軍団

[24.7] ソ連軍の配置
・ソ連軍のスタック制限、指揮統制、及び火力統制に関し、本シナリオは1943年とみなす。
・自軍盤端：北。

初期配置
・全ての初期配置ユニットは第51軍所属。

1) Aksayの３Hx以内でAksay河以南に：
第126狙撃師団（全５ユニット）。

2) Aksay河以北でMyshkova河以南に。
Saliyevskiから４Hx以内には不可：
第51軍司令部
第15狙撃軍団司令部
第13機械化軍団（全８ユニット）
第61騎兵師団（全３ユニット）
第81騎兵師団（全３ユニット）
第302狙撃師団（全５ユニット）
1/スキー、2スキー

3) Myshkova河以北に：
第４機械化軍団（全８ユニット）

増援
自軍盤端に登場。

1) 第51軍：Myshkova河以北に枢軸軍４ユニット以上がいる最初のソ連軍増援Phに下記を得る：
第38親衛狙撃師団（全５ユニット）
第98狙撃師団（全５ユニット）

2) 第２親衛軍：ソ連軍の各増援Phにdrし、出目がGT数未満ならば、全35ユニット、打撃司令部、及び補給ユニット１個を得る。登場するまで各GTにdrする。

デザイナーズ・ノート：第２親衛軍の史実での登場は12月18日。望めば、drを止めて12月18-19日に登場させてもよい。

補充
・各GTに１補充得る。
・使用しなくても蓄積不可。
・補充されたユニットは北端に登場。

航空戦力
・開始時に、地上攻撃機２個と爆撃機１個をソ連航空使用可能(Utilized)欄に配置。
・各ソ連増援Phにdrし、１～３では同数の航空ユニットを引いてソ連航空投入可能(Available)欄に配置。４～６では引かない

指揮系統
1) 第51軍司令部は、全ての第51軍ユニットを指揮。

2) 第15狙撃軍団司令部は、第51軍の全ての狙撃師団ユニットを指揮。

3) 第２親衛軍司令部は、全ての第２親衛軍ユニットを指揮。

4) 打撃集団司令部は、元々の指揮系統とは無関係に全ての戦車と機械化の軍団のユニットと、騎兵師団のユニットを指揮可。

5) 戦車と機械化の各軍団司令部は、その軍団の全てのユニットを指揮可。

6) 騎兵とスキーのユニットは常時指揮下。司令部不要。

7) 全ての司令部は補給ユニットを指揮可。

8) ソ連軍航空ユニットは常に指揮下。

略称
GD：親衛
GDA：親衛軍
GDRC：親衛狙撃軍団

Gp：集団（小部隊の臨時編制）
MC：機械化軍団
RC：狙撃軍団
TC：戦車軍団

[24.8] 天候
・第１GTは常に好天。
・以降はイベントで変化。ただし各GT終了時に好天に戻る。

デザイナーズ・ノート：実際、大地は凍結（frozen）し切っていたが、この事実は他の様々なルールで考慮されている。河川は凍結していたのだが、急な河岸はやはり渡河を困難なものにしていた。よって、通常の渡河ルールを適用した。

〔訳註：天候影響表の凍結（freeze）は、どうすると生じるのか？〕

■

選 択 ル ー ル

【２５．０】独軍の長射程対戦車射撃
・攻撃力が括弧付ユニット（A/503重戦車のみ）は、通常の括弧付能力に加えて、長射程対戦車射撃も可能。
・攻撃と防御で通常の間接射撃として実行。
・指揮下で非制圧下のこと。EZOC内では不可。
・目標Hxは敵機甲クラスを含むこと。
・本射撃を行うユニットは、諸兵連合や括弧付等のシフトを与えない(隣接ユニットはあり）。
・最大射程は２Hx。地形と敵ユニットは視認線を遮断しない。

【２７．０】廃墟
・間接射撃攻撃でDTやDEの結果が出たHxには廃墟マーカー配置。廃墟マーカー取除不可。

[27.2] 廃墟の影響
1) 同Hx進入の移動コストが＋１。
2) 同Hxの全ての道路が消滅。
3) 同Hxの全てのHxSに架かる全橋梁は破壊。
4) 同Hxに都市があると、防御側は追加左１シフト得る。

■■

■地形効果へのERRATA(英文ルールより)
・高地：ルール22.10参照は無視。
・村：+1drmは1L(CRTで左１シフト)とする。
・町：+2drmは2Lとする。
・小河川：+1drmは1Lとする。このシナリオではZOCは及ぶ。
・鉄道：ルール28.6参照は、8.8とする。
〔訳註：以上、全て訂正済。〕

■カウンターのERRATA(英文ルールより)
・第51軍司令部駒は指揮範囲「(３)」が欠落。

■略語一覧：
AT　＝対戦車
CRT ＝戦闘結果表
dr　＝６面体サイコロ１個振り
EZOC＝敵の ZOC
FPF ＝最終防護射撃
GT　＝ゲームターン
Hx　＝ヘクス
HxS ＝ヘクスサイド
LOC ＝連絡線
LOS ＝視認線
MP　＝移動ポイント
OOC ＝指揮不通
Ph　＝フェイズ
PT　＝プレーヤーターン
RP　＝補充ポイント
VP　＝勝利ポイント
ZOC ＝支配地域

■ East Front Battles Ⅰ: Guards TankのCONSIMWORLD FORUMより
＃53
高地は平地と見なすが、視認線を遮断する。
視認:高地に自軍ユニットがいる場合、その視認線内の目標Hxへ間接射撃（砲兵、航空）を行うと右１シフト。
高地にいるユニットを視認ユニットと呼ぶ。
(1)（高地にいる）視認ユニットと、（射撃を行う）砲兵の両者は、指揮下で非制圧下のこと。
(2) 視認線の距離は天候による。
(3) 視認線は如何なる地形やユニットでも遮断されない。

＃55
Ｑ:12.12では「FPFは隣接Hxへ可」とあるが、12.14では「砲兵は敵ユニットに隣接ではFPF不可」とある。
Ａ：言い換えると、砲兵自身は攻撃を受けなかったならば、自軍に隣接したユニットへFPF可能。

訳註:現時点で最新の E-Rule(4/25/14)を元に訳しました。

Pakfront/YSGA 2014 年 10 月例会配布用
脱稿：17,Ⅷ,2014
抄訳：パック１号

地 形 効 果 表

地形タイプ	移動コスト 非機械化／機械化	戦闘への影響
平地	１ ／ １	なし
高地	Hx 中の他の地形	13.1 参照
村	１ ／ １	左１シフト
町	１ ／ ２	左２シフト＆そこへ攻撃する機械化は半減 ＆独軍の戦闘後後退なし
小河川 HxS	＋１ ／ ＋２	左１シフト；ZOC は及ぶ。
鉄道(RR)	１MP（8.8 参照）	Hx 中の他の地形
小道	１MP	Hx 中の他の地形
道路	1/3MP（8.7 参照）	Hx 中の他の地形

天 候 影 響 表

天候 状態	指揮範囲 への影響	移動へ の影響	戦闘へ の影響	空軍へ の影響	高地からの 最大 LOS 数
好天	―	―	―	―	12
もや	―	―	―	-50%	６
軽い降水	―	―	-50%	-50%	３
酷い降水	-1	-50%(1)	(3)	なし	１
凍結	-1	―(2)	―	―	12

備考：
(1) 小河川は大河川とみなす。道路は Hx 中の他の地形とみなす（ただし橋梁は橋梁のまま）。
(2) 小川、河川、湖 HxS は横断に追加 MP 不要で、平地地形としての湿地とみなす。
(3) 諸兵連合、工兵、または対装甲のシフトなし。

ＷＩＮＴＥＲＳＴＯＲＭイ ベ ン ト 表

dr	イベント
１	イベントなし。
２	第６軍の突破の試み：１カ所以上の目標 Hx を枢軸軍ユニットが占拠し、連絡線を有すと、(1)ソ連軍は本 GT には RP を得ない。及び(2) 本 GT に登場するソ連軍の増援、及び/または補充は次 GT まで遅延。
３	地雷原：dr し、１か２ではソ連軍プレーヤーが枢軸軍１ユニットに制圧マーカー配置。３では枢軸軍がソ連軍１ユニットに配置。４～６では影響なし。
４	本 GT の天候は、もや。
５	本 GT の天候は、軽い降水。
６	本 GT の天候は、酷い降水。

突 撃　戦 闘 結 果 表

	戦力差												
dr	−7	−6,5	−4,3	−2	−1	0	+1	+2,3	+4,5	+6~8	+9~11	+12~15	+16(+)
1	AE	AE	AA	AA	AA	AA	A2	A1	A1	EX	EX	EX	EX
2	AE	AA	AA	A2	A2	A2	A1	A1	EX	EX	EX	D1	D1
3	AA	A2	A2	A2	A1	A1	A1	EX	EX	D1	D1	D1	D2
4	A2	A1	A1	A1	A1	A1	EX	EX	D1	D1	D2	D2	DE
5	A1	A1	A1	A1	D1	EX	EX	D1	D1	D2	D2	DE	DE
6	A1	A1	A1	EX	EX	D1	D1	DA	DA	DA	DE	DE	DE

備考：最終戦力差が+16 越では+16、−7 未満では−7 で解決。

機 動　戦 闘 結 果 表

	戦力差												
dr	−7	−6,5	−4,3	−2	−1	0	+1	+2,3	+4,5	+6~8	+9~11	+12~15	+16(+)
1	AE	AA	AA	AA	A2	A2	A1	AX	AX	AX	D1	D1	D1
2	AA	A2	A2	A2	A1	A1	AX	BR	BR	D1	D2	D2	D2
3	A2	A2	A1	A1	A1	AX	BR	D1	D1	D2	D2	D3	D3
4	A1	A1	A1	A1	A1	BR	D1	D2	D2	D3	D3	D4	D4
5	A1	A1	A1	A1	AX	D1	D2	D2	D3	D3	D4	D4	DE
6	A1	A1	A1	BR	BR	D2	D2	D3	D4	D4	DE	DE	DE

備考：最終戦力差が+16 越では+16、−7 未満では−7 で解決。

間 接 射 撃　戦 闘 結 果 表

	戦力差												
dr	−7	−6,5	−4,3	−2	−1	0	+1	+2,3	+4,5	+6~8	+9~11	+12~15	+16(+)
1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D1	D1
2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D1	D1	DS	DS
3	—	—	—	—	—	—	—	—	D1	D1	DS	DS	DS
4	—	—	—	—	—	—	D1	D1	DS	DS	DS	DS	DT
5	—	—	—	—	—	D1	D1	DS	DS	DS	DS	DT	DT
6	—	—	—	—	D1	DS	DS	DS	DT	DT	DT	DT	DE

備考：最終戦力差が+16 越では+16、−7 未満では−7 で解決。

間接射撃戦力差シフト

・−#：防御側の地形。
・+1：指揮下部隊の諸兵連合攻撃。
・+1：指揮下部隊の工兵 vs 要塞や都市。
・+1：指揮下の括弧付攻撃力 vs 装甲。
・−1：同一か隣接 Hx の括弧付 AT 防御 vs 機甲攻撃。

(13.1) 隣 接 戦 闘 結 果

A1,A2＝全ての攻撃側は指定 Hx 退却。防御側は退却路沿いに戦闘後前進可。

AA＝攻撃側はまず１ユニット除去。次に残りの全ての攻撃側は２Hx 退却。防御側は退却路沿いに戦闘後前進可。

AE＝全ての攻撃側は除去。防御側は攻撃側の Hx（単複数）へ戦闘後前進可。

AX＝全ての防御側は１Hx 退却。次に攻撃側は１ユニット除去。生き残った攻撃側は戦闘後前進可。

BR＝攻撃側と防御側の両者は１Hx 退却。防御側先。戦闘後前進なし。敵のユニットや ZOC で包囲されている防御側は、包囲しているユニットも退却するとしても除去される。
BR 変換：要塞、都市、町、村、高地、または塹壕や廃墟 Hx にいる、または全ての隣接する攻撃側ユニットが小河川、及び/または大河川 HxS 越に攻撃している場合は、防御側は BR 結果が出た時に「死守」を宣言可。この場合は「EX」とみなす。防御側は dr 前に宣言のこと。

D1,D2,D3,D4＝防御側は指定 Hx 退却。攻撃側は退却路沿いに戦闘後前進可。

DA＝防御側はまず１ユニット除去。残りの全ての防御側は２Hx 退却。攻撃側は退却路沿いに戦闘後前進可。

DE＝全ての防御側は除去。攻撃側は防御側の Hx へ戦闘後前進可。

EX＝防御側は１ユニット除去。次に攻撃側は１ユニット除去。全ての防御側が除去ならば、攻撃側は防御側の Hx へ戦闘後前進可。逆は不可（防御側は前進不可）。

(13.2) 間 接 射 撃 戦 闘 結 果

D1＝目標ユニットは１Hx 退却。

DE＝目標ユニットは除去。

DS＝目標ユニットは制圧。既に制圧では追加の影響なし。

DT＝目標ユニットは制圧。既に制圧では代わりに除去。

ー＝影響なし。