

Typhoon!を Barbarossa に改良するために

(C3i #9 記事)

Tony Curtis
松谷健三 訳

コンポーネント :

・マップ :

3枚の Typhoon マップ (M , N , P) にプラスして , 時間枠が重複するロストフ・マップ (R) を加えることができる。もしも Typhoon ユニットがロストフ・マップに登場すると , 全て Barbarossa ルールに従う。もしもロストフ・シナリオで使用する Barbarossa ユニットが Typhoon マップに登場すると , 下記の Typhoon のために修正された Barbarossa ルールに従う。

・カウンター :

A . 以下の修正と共に Typhoon カウンターを使用する。 :

- 1 . 全てのソヴィエト軍親衛ロケット砲ユニットは , その許容移動力 (M A) が 6 から 8 に増加する。
- 2 . 全ての枢軸軍ネーベルヴェルファー・ユニットは , その許容移動力 (M A) が 5 から 7 に増加する。
- 3 . ソヴィエト軍第 199 海軍砲兵と第 200 海軍砲兵ユニットを , Barbarossa ルールによる超重砲兵として扱う。
 - ・その M A s を Barbarossa でのグリーン M A s として扱う。
- 4 . 枢軸軍第 641 砲兵大隊 (Harko302 や Harko312 ではない) を , Barbarossa ルールでの超重砲兵として扱う。
 - ・このユニットは , 倍規模のカウンターになる (第 641 を Barbarossa から借りるか , Typhoon カウンターを使用して違いに注意すること) 。第 641 と同様に第 614 砲兵大隊も新たに作る (又はやはり Barbarossa から借る) 。第 614 を第 312HARKO と第 641 砲兵大隊を含む枢軸軍特別増援プールに置く。増援集団の V P コストを 2 V P s に上げる。
 - ・両ユニットの表面 (機動モード) 射程ボックス空白 , 支援値ゼロ , 防御値 1 , 2 のグリーン M A 。
 - ・両ユニットの裏面 (射撃モード) 射程ボックス 2 , 攻撃 D R M - 1 , 防御値 1 , 0 のグリーン M A 。支援値 2 。
- 5 . 残りの全てのソヴィエト軍と枢軸軍の砲兵 , ロケット砲兵 , ネーベルヴェルファー , 0-0-8 M S U s は , Barbarossa でのオレンジ M A として扱う。
- 6 . 全てのソヴィエト軍装甲列車は , Barbarossa でのグレイ M A ユニットとして扱う。
- 7 . ソヴィエト軍 H Q 。全ての Typhoon H Q は , 非機能面を持つように修正する必要がある。
 - ・裏面 (非機能モード) 全ての H Q は , それぞれの表面の指揮値よりも 1 高い回復値が必要となる。
 - ・加えて , 全ての非機能面には , ゼロの攻撃値 , 1 の防御値 , 3 の M A s が必要となる。

・ルール・ブック

- 1 . Typhoon ルール・ブックは使用しない。Typhoon!ルール・ブックで扱ったほぼ全てのルールは、Barbarossa ルール・ブックでも扱っている。Typhoon ルール・ブックに修正したり加えるよりも、Barbarossa ルール・ブックに若干のルールを加える方が遙かに容易である。
- 2 . 以下を Barbarossa ルール・ブックに加える（恐らくは、適切な部分を鉛筆で注記するのが最良だろう）。：
 - a . 厳寒 [Arctic] の天候効果
 - ・ 5 つの状況傾向がある（5.1.2a に厳寒を加える）。
 - ・ 5 つの天候状況がある（5.1.2b に厳寒を加える）。
 - ・ L O C s が 5 ヘクスに減少する（6.2.2d に加える）。
 - ・ 厳寒の間には、大河川ヘクスサイドも + 1 M P で渡河できる（10.7.9 に加える）。
 - ・ 内海 / 湖ヘクスとヘクスサイドは、厳寒から降雪と同様の影響を受ける（10.7.10 に加える）。
 - ・ 厳寒の間には、いかなるヘクスサイドからも沼地 [Swamp] ヘクスに進入できる（10.7.11 に加える）。
 - ・ 大河川越しに攻撃しているユニットは、その攻撃値が半減しない（15.5.2b 例外 1 に加える）。
 - ・ いったん最初の厳寒ターンが発生したら、拠点は工兵ユニットがいるヘクス内のみ構築できる（18.3 に新たに 18.3.8 を加える）。
 - ・ 鉄道変換コストは、全てのヘクスについて 2 R C P s である（19.2.1 に加える）。
 - b . スキー・ユニット 11.5.1 に加える：
ソヴィエト軍と枢軸軍のスキー・ユニットは、降雪と厳寒のターンのそれぞれの移動フェイズの間のみ浸透移動を使用できる。
 - c . モスクワ防空軍団： 7.2.d 航空機に加える：
ソヴィエト軍プレイヤーは、モスクワ防空軍団を活性化させるためにもポイントを使用できる（カウンター上に Moscow と記載された準備ボックス内の航空ユニット）。これらのユニットの機能は、航空ポイントを消費することで解放されることを除き、全ての面で他のソヴィエト軍航空ユニットと同一であり、任務の実施をいずれかの Moscow ヘクスから 10 ヘクス以内に限定される（Moscow ヘクスはカウントし、航空任務ヘクスはカウントしない）。
- 3 . Barbarossa ルール・ブックの使用しない部分。主要なルール項目が注記される。ルール・ブックの他の項目内で見つけた他の些細な相違点は無視すること。
 - a . U R / M G ユニット 無視する項目：
 - ・ 11.6 未確認 U R / M G の移動
 - ・ 20.3 ソヴィエト軍の U R / M G ユニット
 - ・ 22.9 ソヴィエト軍の U R / M G ユニット
 - b . 小艦隊 無視する項目：
 - ・ 11.2 小艦隊移動
 - ・ 22.6 ソヴィエト軍の小艦隊
 - c . ソヴィエト軍の民兵（ただし、全ての民兵関係が無視されるわけではない）。無視する項目：
 - ・ 8.5 未確認状態のソヴィエト軍民兵
 - ・ 22.10.2 未確認状態の民兵
 - ・ 22.10.3 民兵の移動制限

- ・ 22.10.4 Istrebitel'nyye (Istr) ユニット (プラス , ルール内で Istr ユニットに関する全て)。
 - d . 海上輸送 11.7.8 項は無視する。
 - e . 選択航空システム 選択 Barbarossa 航空システムに関する全てを無視する。
- . Typhoon プレイ・ブック
- a . 学習シナリオは無視する。
 - b . シナリオ 1
 - ・ 18.1.3g 修正 : 使用可能な枢軸軍の M S U s から 0-0-8 を 1 ユニット減少させる。
 - ・ 18.1.3j ソヴィエト第 30 軍と第 31 軍の H Q を非機能面でセットアップする。回復のサイ振りや H Q の解散は , G T 24 から開始する。枢軸軍自動車化ユニットは , G T 24 の自動車化移動フェイズにのみ全 M A を使用できる。
 - ・ もしも望むのであれば , 枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップ・カードに上記の変更を行う。
 - c . シナリオ 2
 - ・ 18.2.3f 修正 : 使用可能な枢軸軍の M S U s から 0-0-8 を 1 ユニット減少させる。もしも望むのであれば , 枢軸軍のセットアップ・カードにこの変更を行う。
 - ・ 18.2.3i を追加 枢軸軍自動車化ユニットは , G T 25 の自動車化移動フェイズにのみ全 M A を使用できる。
 - d . シナリオ 3
 - ・ 18.3.3 配置 シナリオ 1 と 2 に行った変更をここでも適用することに注意。
 - e . シナリオ 4
 - ・ 18.4.3j を追加 ソヴィエト軍の非機能 H Q 。ソヴィエト第 3 , 13 , 43 , 50 軍 H Q を非機能面でセットアップする。(もしも望むのであれば , ソヴィエト軍セットアップ・カードに変更を行う。) 第 13 軍 H Q を除き , G T 1 に移動できるソヴィエト軍非機能 H Q はない。
 - ・ 18.4.3k を追加 第 3 軍と第 13 軍の H Q を除き , 非機能からの回復のサイ振りは , G T 2 以降の各 G T のゲーム・ターン・中間フェイズに開始する。
 - ・ 18.4.3L を追加 ソヴィエト軍プレイヤーは , G T 1 のゲーム・ターン中間フェイズの間には非機能 H Q を解散できない。
 - ・ 18.4.6a : 注意 G T 1 にのみ , マップ P (ヘクス P 1921 の南) への移動を認められる全ての枢軸軍自動車化ユニットは , 枢軸軍自動車化移動フェイズの間に全 M A で移動できる。
 - ・ ルール 18.4.7 を完全に削除する。このシナリオでは , マップ P 上で開始する守備隊ユニットはない。
 - f . シナリオ 5
 - ・ 守備隊 セットアップ・カード上で指定された守備隊ユニットのみが , マップ M と N 上の守備隊ユニットである。
 - ・ 19.2.3j を追加 ソヴィエト軍非機能 H Q 。マップ P 上の非機能 H Q に加えて , マップ N 上のソヴィエト軍第 31 , 19 , 16 , 20 , 24 , 31 , 49 , 32 , 33 軍の H Q は , 非機能面でセットアップする (もしも望むのであれば , ソヴィエト軍セットアップ・カードに変更を行う)。マップ P 上の第 13 軍 H Q を除き , G T 1 に移動できる非機能 H Q はない。
 - ・ 19.2.6a 項 最後のセンテンス (全てのユニットは , G T 2 に通常に移動を開始す

る)を削除し、「G T 2には、守備隊要件による制限や非機能H Qの影響を受けていない限り、全マップ上の全てのユニットが通常に移動できる。」とする。

- ・ 19.2.6c 項 第3と第13軍のH Qを除き、非機能状態の回復のサイ振りは、G T 2以降の各G Tのゲーム・ターン中間フェイズに開始する。
- ・ 19.2.6d 項 G T 1にのみ、マップP(ヘクスP 1921の南)への移動を認められる全ての枢軸軍自動車化ユニットは、枢軸軍自動車化移動フェイズの間に全M Aで移動できる。G T 2には、自動車化移動フェイズをマップN上で終える全ての枢軸軍自動車化ユニット(マップPからマップNに進入する自動車化ユニットを含む)は、枢軸軍自動車化移動フェイズの間に全M Aで移動できる。
- ・ 19.2.6e 項を追加 枢軸軍補給システムの減衰。G T 12の補給決定フェイズの間に、1個枢軸軍 0-0-8 M S Uを取り去る(マップ上又はマップ外のどちらかから)。G T 18に、同様に2番目の枢軸軍 0-0-8 M S Uを取り去る。いったんプレイから取り去られたら、シナリオの残りについては決して使用できない。
- ・ 19.3.2 項のソヴィエト軍予備ユニットを削除する。予備ユニットの手順は、Barbarossa のルール 7.2c で扱われる。
- ・ 19.5.4 項のモスクワ空爆を削除する。

g . Typhoon の蹂躪と航空戦闘の例：両方とも無視する。もしも必要であれば、Barbarossa の例を参照すること。

・ 使用する Typhoon のプレイヤー補助カード

- a . 全ての Typhoon のセットアップ・カード(もしも望むのであれば、上記の変更をマークする)
- b . Typhoon のターン記録トラック
- c . Typhoon のソヴィエト軍補充表
- d . Typhoon 勝利ポイント・スケジュール(最下部の「モスクワ空爆」については、すでに削除されている)
- e . 天候表と枢軸軍攻撃補給表を含む Typhoon カード

注意：もしもカード全体を使用する際には、追加補給のチャート、蹂躪表を無視する。

注意：シナリオ4のセットアップは、シナリオ5の全体の一部である。なぜならば、シナリオ5のG T 1は、シナリオ4でプレイされるごとくマップPでプレイされるからである。

2つの関連チャートと表は、下記のごとく修正するか複写すること。枢軸軍攻撃補給表が元のTyphoon 段階から修正されていることに注意。もしも旧Typhoon カードを使用するのであれば、鉛筆で新たな段階を書き込むこと。

枢軸軍攻撃補給チャート		
ターン	シナリオ 4	シナリオ 5
1	5	7
2~6	4	11
7~12	2	5
13~17	N/A	7
18~22	N/A	6
23~43	N/A	5

天 候 表					
ダイス	乾燥	泥濘	凍結	降雪	厳寒
1	D	D	M	M	S
2	D	D	M T	F	S
3	D	M	F	F	S
4	D	M	F	S	S
5	D	M	F	S	S T
6	D	M T	F	S T	A
7	D	M T	F	S T	A
8	D T	M T	S	S T	A
9	M	F	S T	A	A T
10	M T	F	S T	A	A T

注意：降雪の遅延（Barbarossa5.1.4b）もしもあるターンに凍結の天候が起きると、直後は降雪ターンで、降雪の影響を適用する。降雪の天候を凍結に変更するためには、2つの連続した凍結天候のターンがかかる。

記号：A = 厳寒，D = 乾燥，F = 凍結，M = 泥濘，S = 降雪，T = 嵐

・使用する Barbarossa チャートと表

a．ソヴィエト軍ユニット再建と航空ユニット状態カード

- ・海上輸送ボックスは無視する。
- ・基幹ボックスと除去ボックス：次の上のボックスに移動させるための1タイプIポイントが必要なボックスに、ソヴィエト軍スキー・ユニットを加える。
- ・飛行済ボックスと損傷ボックス：各ボックス内のリストに厳寒の+1 D R Mを加える。

b．枢軸軍ユニット再建と航空ユニット状態カード

- ・基幹ボックスと除去ボックス：次の上のボックスに移動させるための1タイプIポイントが必要なボックスに、枢軸軍スキー・ユニットを加える。
- ・飛行済ボックスと損傷ボックス：各ボックス内のリストに厳寒の+2 D R Mを加える。

る。

c . 地形記号を持つカード

- 1) 地形記号：山岳，アルパイン，海上，沿岸，国境線の例を無視する。全ての地形タイプについての Barbarossa マップ関連を無視する。
- 2) ユニット・タイプ・シンボル：非自動車化ユニット・ボックスにスキー・ユニット・タイプ・シンボルを加える。
- 3) 情報マーカー：守備隊ヘクスと補充受け取りマーカーは，元の Typhoon カウンター内容物にはないが，自由に Barbarossa のマーカーやコインを使用できる。
- 4) Barbarossa の選択航空システムは考慮しない。

d . 移動ポイント・コスト・チャートと移動チャートへの影響のカード

- 1) 移動ポイント・コスト・チャート：各降雪のコラムを降雪 / 厳寒と読むように修正する。
- 2) 移動チャートへの影響：移動可の部分で，降雪ターンの間の右に新たなコラム(厳寒ターンの間) を加える。下記を参照：

移動チャートへの影響	
	厳寒ターンの間
移動フェイズ	Y
自動車化移動フェイズ	Y 6 N 7
対応移動フェイズ	Y
浸透移動フェイズ	Y
1ヘクス移動	Y
蹂躪	N
戦略移動	Y
鉄道(装甲列車ではない)移動	Y
装甲列車移動	Y
小艦隊移動	N
ユニットがZOCを及ぼす	Y 8 , 9

Typhoon をプレイしている時には，小艦隊のラインを完全に無視する。

3) 戦闘効果チャート

- ・ 山岳，アルパイン，沿岸，海上戦闘効果のラインを無視する。
- ・ 全ての降雪天候を降雪 / 厳寒に変更する。

e . Barbarossa 発展したプレイのターン・シークエンス。敢えて Barbarossa のものを使用する必要はないが，こちらの方がより完全である。注意：UR / MG，選択航空システム，海上輸送，黒海艦隊表は考慮しない。