

<SPI 1971>

# KURSK

Operation Zitadelle, 4 July 1943

By Sterling S. Hart

- ・ 1 GT = 2 日。
- ・ 1 Hx = 10 マイル (16km)。
- ・ 自動車化 = 機甲、自動車化歩兵。
- ・ 非自動車化 = 歩兵、騎兵、対戦車砲、砲兵。

## プレー手順

### A. 先攻側 P T (特記せねば独軍)

1. 第 1 移動 Ph
2. 戦闘 Ph
3. 自動車化移動 Ph  
(自動車化のみが再度全移動力で)

### B. 後攻側 P T (特記せねばソ連軍)

上記 1~3 を繰返す。

### C. GT 記録表で 1 マス進める。

## 移動

- ・ 基本的に、Hx 進入毎に 1 MP (以上) 消費。
- ・ 移動における地形の影響は累積する。
- ・ 陣地線 Hx を敵ユニットが占拠しても陣地に影響はなく、奪取すれば再使用可。

## 支配地域 (ZOC)

- ・ ユニットが周囲 6 Hx へ及ぼす。
- ・ EZOC 進入 = + 3 MP。  
これを消費できぬと進入不可。
- ・ EZOC 離脱 = + 2 MP。
- ・ よって、EZOC 間の直接移動は + 5 MP 必要。
- ・ ソ連軍の砲兵軍団と対戦車砲旅団、独軍の非師団機甲、航空ユニット (地上隊と飛行隊の両方) には ZOC なし。

## スタック制限

- ・ 独軍 = 師団 3 個 + 非師団 1 個まで。
- ・ ソ連軍 = 軍団 3 個 + 非軍団 1 個まで。
- ・ 常時適用 (移動中でも)。
- ・ 独軍非師団 (旅団 2 個と大隊 4 個あり) は、3 個で師団 1 個相当。

- ・ ソ連軍非軍団 (対戦車砲旅団 4 個あり) は、3 個で軍団 1 個相当。
- ・ 航空ユニットは、師団 (独軍) や軍団 (ソ連軍) 1 個相当。ある航空ユニットを構成する 2 駒 (地上隊と飛行隊) は 1 ユニットとみなす。

## 補給

- ・ ユニットは鉄道まで 10Hx 以内の補給線を引き、その鉄道は自軍盤端 (独軍は西端、ソ連軍は自軍陣地線以东の全ての盤端) へ続くこと。
- ・ 移動に関しては各自軍移動 Ph 開始時、戦闘に関しては戦闘の瞬間に両軍を判定。

### (A) 補給切れ

- ・ 移動力、攻撃力、及び防御力が半減 (切捨)。

### (D) 補給線

- ・ 敵ユニットと、自軍ユニット不在の EZOC が遮断。
- ・ どの地形にも通る。

## 戦闘

- ・ 敵ユニットに隣接するユニットは攻撃を強制されない。攻撃を決断しても攻撃側は全ての隣接ユニットを用いる必要もない。攻撃は完全に任意。
- ・ 半減時には端数は切捨てない。
- ・ 引分けやスタック制限超過で除去するユニットは所有者選択。
- ・ 戦闘における地形の影響は累積しない。つまり、drm は最大で - 2 までで、1 個の近接支援飛行隊は戦闘における全ての地形効果を打消。

### (D) ソ連軍の対戦車砲旅団

- ・ 防御でのみ使用可 (「D」で表示)。ただし、旅団毎に同一 Hx に 1 個以上の通常軍団がいること (例: 旅団 2 個と戦車軍団 1 個のスタックでは旅団 1 個のみが防御に使用可)。

### (E) ソ連軍の砲兵軍団

- ・ 攻撃でのみ使用可 (「A」で表示)。ただし、砲兵毎に通常軍団 1 個とスタックし、同じ攻撃に参加すること。

- ・ 1 個の通常ユニットとスタックする対戦車砲旅団と砲兵軍団の両者は、その共通の通常ユニットを用いて使用制限を満たしてもよい。

### (F) 独軍の非師団機甲ユニット

- ・ 括弧付の攻撃力/防御力は、通常の戦闘ユニットとスタック時にのみ使用可。ただし、攻撃

に使用するには、非師団機甲毎に通常ユニット1個とスタックし、同じ攻撃に参加すること。  
・自動車化歩兵旅団（「1-8」 Mant.）は通常ユニットとみなす。

#### (G) 限定ユニット (D, E, F 項のユニット)

- ・ ZOC なし。
- ・ 通常ユニットがないと戦闘参加不可。
- ・ 自軍通常ユニットとスタックしていない時に攻撃を受けると、自動的に除去 (dr 不要)。
- ・ 空軍地上隊は通常ユニットとはみなさない。

#### ■ 退却

- ・ 相手側が行う。1 Hx。
- ・ 自軍補給線の方向へ。
- ・ スタック制限で後退不可、または EZOC へしか後退できなければ除去。

#### ■ 戦闘後前進

- ・ 退却や除去で空いた Hx へ直ちに。敵の要塞線 Hx へは不可。
- ・ 防御側も前進可。

### 航空ユニット

・ 各 GT に飛行隊を飛行、または地上隊の移動のどちらかが可。  
・ 飛行隊は、地上隊から航続距離内へ飛行可。地形の影響なし。  
・ 地上隊と飛行隊の2駒で、スタック制限に関して1個軍団（独軍では師団）相当とみなす。飛行中の飛行隊の数には制限なし。  
・ 飛行隊は同一番号の地上隊にのみ駐屯可。  
・ 地上隊の移動時は飛行隊も一緒に。第1移動 Ph のみ、自動車化地形コストで。

- ・ 地上隊には ZOC なし。
- ・ 地上隊が除去されると、航空ユニットも（どこにいても直ちに）除去。
- ・ 飛行隊の移動妨害と戦闘空中哨戒を区別するために、後者は裏返してもよい。
- ・ 彼我の飛行隊は、飛行中には互いに通過可。

・ 飛行隊は GT 中に、5つの航空任務のうち1つに使用可（その地上隊が移動しなければ）。

#### 航空任務：

##### (1) 近接支援：

- ・ 自軍戦闘 Ph に飛行し、地上攻撃解決直後に帰還。
- ・ 自軍地上ユニットが攻撃予定の敵地上ユニット Hx まで飛行。
- ・ 攻撃 dr に +2。

- ・ 1 Hx に1飛行隊まで。
- ・ 地上戦の戦闘結果は近接支援飛行隊に影響なし。

##### (2) 移動妨害：

- ・ 自軍自動車化移動 Ph 終了時に飛行し、続く敵軍自動車化移動 Ph 終了時に帰還。
- ・ 自軍地上ユニットと同様の ZOC を及ぼし、敵の補給と移動に影響あり。
- ・ 敵ユニットの存在で、補給線への影響（のみ）を打消。
- ・ 同一 Hx へ複数の飛行隊が飛行可だが、移動妨害の効果は増強しない。
- ・ 敵の要撃を受ける。

##### (3) 戦闘空中哨戒：

- ・ 自軍自動車化移動 Ph 終了時に飛行し、続く敵軍自動車化移動 Ph 終了時に帰還。
- ・ 同一 Hx に戦闘空中哨戒は幾つでも飛行可。
- ・ 戦闘空中哨戒 Hx へ、敵軍は移動妨害や近接支援不可。ただし、敵の要撃で戦闘空中哨戒が完全に駆逐されると、他の敵飛行隊は移動妨害や近接支援可。

##### (4) 航空優勢：

- ・ 自軍第1移動 Ph 終了時に飛行し、自軍戦闘 Ph 終了時に帰還。
- ・ 敵の地上隊への航空攻撃。
- ・ 各敵地上隊は「1」防御力で防御。同 Hx の敵戦闘空中哨戒毎に「1」防御力加算。
- ・ 攻撃側飛行隊は各「1」攻撃力。
- ・ 戦力比を算出し、航空優勢表で dr。

- ・ 航空優勢攻撃結果に関わりなく、戦闘空中哨戒や攻撃側には影響なし。
- ・ 該当する地上隊が（地上戦か航空優勢で）除去された場合にのみ、飛行隊は除去される。

- ・ Hx 中の複数の地上隊は、別個に攻撃を受けること。まず、攻撃側はどの自軍ユニットがどの地上隊を攻撃するかを宣言し、次に防御側が戦闘空中哨戒飛行隊を割当てする。
- ・ 攻撃側は全ての地上隊を攻撃する必要はない。

- ・ スタックした地上隊は、航空優勢攻撃で防御力を合計不可。
- ・ 航空優勢任務には地形効果は適用しない。

- ・ 自軍地上隊上の自軍戦闘空中哨戒飛行隊は要撃を被らない。

##### (5) 要撃：

- ・ 自軍第1移動 Ph 開始時に飛行し、任務実行

後に直ちに帰還。

- ・敵の移動妨害、及び/または戦闘空中哨戒のみが要撃を受ける。
- ・要撃では、両軍の飛行隊は除去されない。敵飛行隊 Hx へ飛行した自軍飛行隊毎に、敵飛行隊 1 個が直ちに帰還。
- ・敵の移動妨害と戦闘空中哨戒がいる Hx へ要撃した場合は、まず戦闘空中哨戒から帰還。
- ・自軍地上隊上へ飛行した戦闘空中哨戒は要撃を受けない。

## 選択ルール

### ■ 独軍の戦闘団 (KG)

- ・独軍の 4-8、5-8、または 6-8 が補給下で除去(「DX」、「EX」、「1/2EX」で)されると、通常のルールで退却させてから戦闘団に交換。
- ・4-8 と 5-8 は 1-8 戦闘団に、6-8 は 2-8 に。
- ・元ユニットと戦闘団との戦力差を 3 倍した VP をソ連軍に与える。戦闘団が除去されると、その戦力の 5 倍を。

### ■ ソ連の軍編成

- ・補給下であるためには、通常の制限に加えて、「2-4」軍団は同一軍の他のユニットから 3 Hx 以内にいること。「3-5」は 5 Hx。
- ・他のユニットには適用しない。

## 勝利条件

- ・全 6 GT。終了時に、除去された敵ユニットの戦力と、ソ連軍自動車化移動 Ph 終了時に(補給下で)確保した地形目標で得る VP で判定。

### ■ 全シナリオ

- ・除去された敵の攻撃力が防御力毎に 1 VP。
- ・自動車化では 3 倍。

### ■ 7月4日、6月12日、5月3日、及び7月4日の史実シナリオ

- ・終了時に補給下で Kursk を保持する陣営へ 20VP。

### ■ 8月3日シナリオ

- ・補給下で下記を保持する陣営へ：  
Kursk=20、Orel=20、Bryansk=30、  
Kharkov=40、Belgorod=10。

### ■ 7月4日独軍防御シナリオ

- ・ソ連軍は、開始時に保持していなかった地形目標の VP を得る。独軍はユニット除去の VP のみを得る。

## ■ 勝利レベル

- ・VP 比で判定。

勝利レベル	独軍	ソ連軍
限定的	1-1	1-1
戦術的	2-1	1.5-1
決定的	3-1	2-1

## ■ 都市の支配

- ・以前に自軍部隊が占拠しており、現在は自軍前線の背後にある、または補給下の自軍ユニットが全て占拠すると支配 (EZOC 内でも)。
- ・どちらの陣営も明らかに占拠されていない都市からは、どちらの陣営にも VP なし。

## ■ 戦闘序列 (英文ルール参照)

8月シナリオでは、ソ連軍が先攻で、初期配置も先。

### ■ ソ連軍の戦闘序列可変表

- ・\*はこの序列はスモールマップに従い初期配置。これは戦闘開始時の史実位置。
- ・5月シナリオでは、ソ連軍第1陣地線のみ完成。他は用いない。
- ・6月シナリオでは、第1と第2の陣地線のみ完成。第3は用いない。
- ・7月シナリオでは、全陣地線が完成。
- ・未完成陣地は平地とみなす。

- ・初期配置マップに明記されていなければ、ソ連軍の自動車化と機甲(移動力6以上)は陣地線 Hx に配置不可。

### ■ 独軍の戦闘序列可変表

- ・独軍には補充なし(全てを投入したので)。
- ・\*はこの序列はスモールマップに従い初期配置。これは戦闘開始時の史実位置。

### ■ 初期配置の方法

- ・ソ連軍は自軍第1陣地線(含)以東に配置。第1陣地線の全 Hx はユニットやその ZOC で覆うこと。
- ・次に独軍が自軍陣地線(含)以西に配置。陣地線(除:Hagen線)の全 Hx はユニットやその ZOC で覆うこと。

### ■ 増援 (ソ連軍のみ)

- ・ソ連軍 PT 開始時に東端に登場。同 PT に移動可。



■ 略語一覧：

dr = 6面体サイコロ1個振り

EZOC=敵のZOC

GT =ゲームターン

Hx =ヘクス

HxS =ヘクスサイド

MP =移動ポイント

Ph =フェイズ

PT =プレイヤーターン

VP =勝利ポイント

ZOC =支配地域

■ Errata:

- ・未発見。

<b>Pakfront/YSGA 2014年10月例会配布用</b>
------------------------------------

脱稿	7, IX, 2014
----	-------------

抄訳	パック1号
----	-------

### 戦 闘 結 果 表

dr	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	dr
-1	AX	AX	AX	AX	AX	AR	AR	AR	BR	BR	BR	-1
0	AX	AX	AX	AX	AR	AR	BR	BR	BR	DR	DR	0
1	AX	AX	AX	AX	AR	AR	BR	BR	EX	EX	1/2EX	1
2	AX	AX	AX	AR	AR	BR	DR	EX	EX	1/2EX	1/2EX	2
3	AX	AX	AR	AR	BR	DR	EX	EX	1/2EX	1/2EX	DX	3
4	AX	AX	AR	BR	BR	DR	EX	1/2EX	1/2EX	DX	DX	4
5	AX	AR	BR	BR	DR	EX	1/2EX	1/2EX	DX	DX	DX	5
6	AX	AR	BR	DR	DR	EX	1/2EX	DX	DX	DX	DX	6
7	AR	DR	DR	DR	EX	1/2EX	DX	DX	DX	DX	DX	7
8	AR	DR	DR	EX	EX	1/2EX	DX	DX	DX	DX	DX	8

9-1 越の攻撃は 9-1、1-3 未満は 1-3 とみなす。

#### 戦闘結果の説明：

AX=全ての攻撃側を除去。同一 Hx にいて攻撃に参加していないユニットは含まない。

AR=全ての攻撃側が 1 Hx 退却。

BR=両者退却。まず防御側が 1 Hx。次に攻撃側が 1 Hx。

DX=Hx 中の防御に参加しなかったユニットも含めて除去。

EX=全ての防御側を除去。攻撃側は防御側が喪失した戦力分以上を自己選択で除去。

1/2EX=EX と同様。ただし攻撃側は防御側の喪失戦力の半分を除去。

### 地 形 効 果 表

地形	移動への影響	戦闘への影響
森林&湿地	自動車化と地上隊は+1 MP。 他のユニットは通常に移動。	-1 drm。 自動車化ユニットの ZOC は及ばない。
河川 HxS	影響なし。	全ユニットが河川 HxS 越に攻撃すると-2 drm。
要塞線& 要塞都市	敵要塞 Hx 進入毎に+2 MP。 (自軍要塞では追加なし。)	自軍要塞 Hx にいるユニット(単複数)へ攻撃すると-2 drm。

\* 要塞都市内には「F」が記載。

### 航 空 優 勢 表

dr	戦力比						
	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	—	×	×	×	×	×	×
2	—	—	×	×	×	×	×
3	—	—	—	×	×	×	×
4	—	—	—	—	×	×	×
5	—	—	—	—	—	×	×
6	—	—	—	—	—	—	×

×=地上隊(及び該当する飛行隊)除去。

—=影響なし。