

<SPI 1972>

# TURNING POINT :

## The Battle of Stalingrad

### The Russian Winter Offensive:1942

By James F. Dunnigan

- ・ 1942年11月19日～12月30日(全21GT)。
- ・ 1GT=2日。
- ・ 1Hx=16km(10マイル)。
- ・ 自動車化=機甲、自動車化歩兵、機甲騎兵(ソ連軍)。
- ・ 非自動車化=歩兵、騎兵(枢軸軍)。

### プレー手順

#### A. ソ連軍PT

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. 枢軸軍PT(上記1～3)

#### C. GT記録表で1マス進める。

### 移動

- ・ 基本的に、Hx進入毎に1MP(以上)消費。
- ・ 特記せねば、MP不足でも常に1Hxは移動可(例外: EZOC間の直接移動)。

(K) 枢軸軍増援は、第1移動Phに鉄道線に登場し、鉄道線沿いに30Hxまで移動可。

- ・ 同GTにはそれ以上移動不可。
- ・ EZOCの進入や通過不可。
- ・ これは唯一の鉄道移動。ソ連軍は不可。

(L) ソ連軍補給ユニットは敵ユニットの隣りへは、自軍ユニットと一緒に、自主的に移動不可。

### 支配地域(ZOC)

- ・ 航空ユニット(地上隊と飛行隊)とソ連軍補給ユニット以外が、周囲6Hxへ及ぼす。
- ・ EZOC進入=+3MP。
- ・ EZOC離脱=+2MP。
- ・ よって、EZOC間の直接移動は+5MP必要。

### スタック制限

- ・ 移動Ph終了時と、戦闘Ph期間中に3ユニットまで。
- ・ ソ連軍補給ユニットは1ユニットとみなす。
- ・ 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。
- ・ 退却中に超過したユニットは除去。

### 補給

- ・ 移動に関しては各移動Ph開始時、戦闘に関しては戦闘の瞬間に両軍を判定。
- ・ 補給下にあるためには、補給源へ補給線を引くこと。

#### (A) 枢軸軍の補給

- ・ 補給源: 北端と西端の4鉄道Hx(「Supply」と記載)。
- ・ 補給線には2本あり:
  - 1) まず、ユニットから任意の鉄道Hxまでの12Hx以内(地形不問)。
  - 2) 次に、この鉄道Hxは補給源まで連続した長さ無制限の鉄道線で繋がること。
- ・ 枢軸軍は補給下か補給切れのいずれか。

#### (B) ソ連軍の補給

- ・ 補給源には3種あり:
  - (1) 北端と東端の鉄道Hx(「Supply」と記載)。
  - (2) 補給ユニット。
  - (3) 東端。
- ・ ソ連軍騎兵は補給源へ15Hxまでの補給線を引く。
- ・ ソ連軍には補給下、補給切れ、または孤立の3状態あり。

(1) 鉄道へ補給を引く場合は、枢軸軍と同様に鉄道補給源へ鉄道Hx列を引くこと。

- ・ 補給線が8Hx以内では補給下。
- ・ 9Hx以上で他の補給源が使えなければ孤立。
- ・ 鉄道線の補給源では「補給切れ」状態はない。

(2) 補給ユニットへ補給を引く場合、補給線が4Hx以内では補給下。

- ・ 5～8Hxでは補給切れ。
- ・ 9Hx以上で他の補給源が使えなければ孤立。

(3) 東端へ補給を引く場合、補給線が4Hx以内では補給下。

- ・ 他の補給源が使えなければ孤立。

(4) 「補給切れ」は「孤立」より優先し、「補給下」は「補給切れ」と「孤立」の両者より優先。

## (C) 補給の影響

	補給下	補給切れ	孤立*
防御時の戦力	正常	正常	正常
攻撃時の戦力	正常	半減	ゼロ
移動力	正常	半減	半減

正常＝影響なし。  
半減＝攻撃時戦力は端数切捨てない。移動力は切捨。  
ゼロ＝攻撃実行不可。  
\*＝ソ連軍のみが孤立を被る。

## (D, I) 補給線の遮断

- ・どちらの補給線も（地上、または鉄道線）、敵ユニットや自軍ユニット不在のEZOCで遮断。
- ・航空移動妨害のZOCは、鉄道部分の補給線には影響を与えない。
- ・補給線はどの地形にも通る。

## (H) 鉄道線の捕獲

- ・捕獲された鉄道は補給に使えない。
- ・枢軸軍は自軍要塞線（含）以西、ソ連軍は自軍要塞線（含）以东の鉄道のみ使用可。

## 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。

## (G, R, S) 独軍の戦闘団ユニット

- ・除去された全ての独軍自動車化ユニット（除：戦闘団）は戦闘団に交換し、退却しない。
- ・6戦力以上のユニットは「2-8」戦闘団。6未満では「1-8」戦闘団に。
- ・攻撃実行後になった戦闘団も戦闘後前進可。
- ・ソ連軍の攻撃のExと1/2EX結果で形成時は、ソ連軍は独軍の元々の戦力分を除去すること（元々の戦力マイナス戦闘団戦力ではない）。

## (H, J) 戦闘後前進

- ・攻撃側のみが、空いたHxへ直ちに。
- ・防御側は前進不可。

## (K) 補給ユニットと航空ユニット

- ・攻撃されると、「1」戦力で防御。
- ・除去されると永久除去。
- ・攻撃参加不可。

## (L) 攻撃側はdr前に攻撃力を下げてもよい。

(M) 攻撃側はdr前に「Dr」結果無視を宣言可。Drが出ると無視し、他の結果を得るまでdr。

## (Q) 退却

- ・相手側が行う。1Hx。
- ・退却中にスタック制限を超過したユニットは除去。
- ・自軍ユニット不在のEZOCを通過すると除去。
- ・他の自軍ユニットへ退却したユニットは、同一戦闘Phに攻撃されても、防御に関しては無視。元々いたユニットと同じ結果は被る。

## 連続した戦線

- ・両軍は、各自軍PT終了時にマップ北端か西端から、Rostovを通る東西のHx列まで、ユニットやZOCで連続した戦線を張ること。
- ・本ルールに関し、ZOCは敵占拠Hxへ及ぶ。
- ・各PT終了時に、切れ目Hx毎に相手へ5VP。

## 航空ユニット

- ・各GTに、飛行隊を飛行、または地上隊の移動（非自動車化）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ユニットとみなす。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。
- ・航空ユニットは航空任務実行に補給不要。
- ・通常の地上攻撃で除去された航空ユニットは永久除去。制空任務で損害を被ると、地上隊は移動できるが、3GT間は飛行隊取除（例：第1GTに損害では第4GTに復帰）。
- ・地上隊にはZOCなし。
- ・地上隊が除去か損害を被ると、その飛行隊も直ちに除去か損害。
- ・飛行隊の移動妨害と戦闘空中哨戒を区別するために、後者を裏返してもよい。
- ・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。複数Hxを攻撃時は、1防御Hxへのみの飛行でよい。
- ・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。
- ・ 鉄道線の補給線へは影響なし。

### (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。
- ・ 地上隊への普通の地上攻撃で除去された場合にのみ、飛行隊は除去される。
- ・ 損害を被った地上隊は通常の移動力で移動可。

- ・ 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を割当てて。
- ・ 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。

## 第 1 G T の奇襲ルール

- ・ 全ての防御側が枢軸同盟軍では右 2 シフト。
- ・ 独軍ユニットを含むと右 1 シフト。

## 勝利条件

- ・ 終了時にソ連軍 VP から独軍 VP を引き、VP 表で判定。

### VP 表

VP 差	勝利レベル
-30 以下	枢軸軍決定的勝利
-29~-21	枢軸軍暫定的勝利
-20~-1	枢軸軍限定的勝利
0~9	ソ連軍限定的勝利
10~24	ソ連軍暫定的勝利
25 以上	ソ連軍決定的勝利

## VP スケジュール

- ・ 1 VP = 除去された敵の非自動車化の戦力毎。
- ・ 2 VP = 除去された敵の自動車化の戦力毎。独軍自動車化では戦闘団の戦力分を差引くこと。
- ・ 3 VP = 除去された敵の戦闘団の戦力毎。
- ・ 10 VP = 永久的に除去された敵の航空ユニット毎 (地上隊への陸上ユニットの攻撃で)。
- ・ 15 VP = 除去されたソ連軍補給ユニット毎に枢軸軍へ。
- ・ 100 VP = 終了時に Rostov にソ連軍ユニットがいるとソ連軍へ。このユニットは連絡線\*を有すこと。
- ・ 1 VP = Rostov から、最も近い連絡線\*を有すソ連軍までの距離の Hx 数を枢軸軍へ。

\*連絡線 : 補給線と同様に補給源へ引くが、長さは無制限。

## 選 択 ル ー ル

### ソ連の軍編成

- ・狙撃軍団(のみ)は、補給下であるためには、通常の制限に加えて、:
- ・「3-4」軍団は同一軍の他のユニットから3Hx以内にいること。
- ・「5-5」は5Hx。

### 枢軸軍の死守命令

- ・自軍要塞線で開始する枢軸軍ユニットは、第1GTに移動と攻撃実行不可。
- ・史実情報でのみ使用。

## シ ナ リ オ

- ・増援は第1移動Phに登場。
- ・自主的な登場遅延不可。

### ■ 枢軸軍の増援

- ・E、F、G、H=その増援選択で得る。
- ・n=北端、s=南端、w=西端から登場。
- ・指定盤端から通常の移動、または独逸十字がある鉄道Hxから鉄道移動で登場。
- ・補給下のHxからのみ登場可。
- ・指定盤端から登場できないユニットは全く登場不可。
- ・EZOCに登場は可。

### ■ ソ連軍の増援

- ・東端から登場。
- ・登場最初のHxは、移動の最初のHxとなる。

### ■ 11月19日ゲーム(第1~7GT)

#### シナリオ1: 史実配置

- ・戦闘序列選択は、両軍共にAを使用。
- ・初期配置マップに従い配置。
- ・枢軸軍は増援選択Eを使用。

#### シナリオ2: ソ連軍自由配置

- ・戦闘序列選択は、枢軸軍はA、ソ連軍はBを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Eを使用。

#### シナリオ3: 枢軸軍とソ連軍の自由配置

- ・戦闘序列選択は、両軍共にBを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Eを使用。

#### シナリオ4: 増援増強

- ・戦闘序列選択は、両軍共にAを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Fを使用。

#### シナリオ5: 増援増強とソ連軍自由配置

- ・戦闘序列選択は、枢軸軍はA、ソ連軍はBを

使用。

- ・枢軸軍は増援選択Fを使用。

#### シナリオ6: 両軍自由配置と増援増強

- ・戦闘序列選択は、両軍共にBを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Fを使用。

### ■ 12月16日ゲーム(第15~21GT)

#### シナリオ7: 史実配置

- ・戦闘序列選択は、両軍共にCを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Eを使用。

#### シナリオ8: 冬季攻勢計画

- ・戦闘序列選択は、両軍共にDを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Gを使用。

#### シナリオ9: 増援増強と冬季攻勢計画

- ・戦闘序列選択は、両軍共にDを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Hを使用。

#### シナリオ10: 史実。ただし増援なし

- ・戦闘序列選択は、両軍共にCを使用。
- ・枢軸軍は増援選択Iを使用。

### ■ キャンペーンゲーム(第1~21GT)

#### シナリオ11:

- ・シナリオ1の戦闘序列選択と増援選択を使用。

#### シナリオ12:

- ・シナリオ2の戦闘序列選択と増援選択を使用。

#### シナリオ13:

- ・シナリオ3の戦闘序列選択と増援選択を使用。

#### シナリオ14:

- ・シナリオ4の戦闘序列選択と増援選択を使用。

#### シナリオ15:

- ・シナリオ5の戦闘序列選択と増援選択を使用。

#### シナリオ16:

- ・シナリオ6の戦闘序列選択と増援選択を使用。

## 戦 闘 序 列 選 択 ; 初 期 配 置

### ■ 枢軸軍戦闘序列選択: 初期配置

#### 選択A(11月19日 史実):

- ・独軍は初期配置マップに従い配置。
- ・第1GTの奇襲ルールを適用。

#### 選択B(11月19日 自由配置):

- ・枢軸軍は11月19日開始線以西に初期配置。ただし、全ての歩兵(5ユニットは除く)は枢

軸軍要塞線に配置。

- ・他の枢軸軍ユニットは開始線以西に。
- ・第1GTの奇襲ルールを適用。

#### 選択C (12月16日 史実) :

- ・枢軸軍選択Ca部隊は、12月16日と11月19日の開始線で囲まれた Stalingrad 周辺のサークル内に配置。
- ・選択Cb部隊は、北端から11月19日、12月16日、11月19日と南端まで続く開始線に隣接させて配置。
- ・選択Cc部隊は、Cb開始線以西に配置。

#### 選択D (ソ連軍冬季攻勢計画) :

- ・枢軸軍は選択Bと同様に初期配置。
- ・本状況は、史実で行った様な機会を得ての攻勢ではなく、予定日まで攻勢を待ったもの。

#### ■ 枢軸軍増援選択の説明

E : 史実の増援率。

F : 増強された増援率。コーカサスのA軍集団から可及的に多くの撤退による。

G : 実際の戦闘で起きたロシア内での部隊移送の時間に応じた増援。12月16日に予定されていたソ連軍冬季攻勢に対応。

H : 選択Cと同一だが、A軍集団からの増援を追加。

I : 増援なし。パルチザンが盤外の幹線鉄道の破壊に成功したと仮定。

#### ■ ソ連軍戦闘序列選択 : 初期配置

##### 選択A (11月19日 史実) :

- ・ソ連軍は初期配置マップに従い配置。

##### 選択B (11月19日 自由配置) :

- ・選択Aと同一。ただし、ソ連軍は11月19日開始線以東に配置。

##### 選択C (12月16日 史実) :

- ・ソ連軍は、枢軸軍選択Cb線以東に配置。ただし、Stalingrad ポケット内には不可。ポケット内には枢軸軍のみ配置可。

##### 選択D (ソ連軍冬季攻勢計画) :

- ・ソ連軍は、11月19日開始線以東に配置。
- ・本状況は、予定日の12月16日まで攻勢を待ったもの。



#### ■ 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 = プレーヤーターン
- VP = 勝利ポイント
- ZOC = 支配地域

#### ■ MOVES Mag. Nr. 2 (1972年4月出版)

##### Game Errata:

- ・戦闘結果表 = DR 結果説明が欠落 (訂正済)。
- ・初期配置マップ = Rostov から北へ5Hxの鉄道に航空ユニットを追加。
- ・その他 = 原文で訂正済。

Pakfront/YSGA 2014年9月例会配布用	
脱稿	24, VIII, 2014
文責	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	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Br	Br	Br	-1
0	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Br	Dr	Dr	0
1	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Ex	Ex	1/2Ex	1
2	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	1/2Ex	2
3	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	3
4	Ae	Ae	Ar	Br	Br	Dr	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	De	4
5	Ae	Ar	Br	Br	Dr	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	De	De	5
6	Ae	Ar	Br	Dr	Dr	Ex	1/2Ex	De	De	De	De	6
7	Ar	Dr	Dr	Dr	Ex	1/2Ex	De	De	De	De	De	7
8	Ar	Dr	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	De	De	De	De	De	8

9-1 越は 9-1、1-3 未満は 1-3 とみなす。

#### 戦闘結果の説明：

Ae=全ての攻撃側を除去。

Ar=全ての攻撃側が防御側の手により 1 Hx 退却。

Dr=全ての防御側が攻撃側の手により 1 Hx 退却。攻撃側は空いた退却ユニット Hx へ前進可。

Br=両者退却。まず全ての防御側が攻撃側の手により 1 Hx。次に全ての攻撃側が防御側の手により 1 Hx。

Ex=全ての防御側を除去。次にその額面戦力分以上を攻撃側は自己選択で除去。残った攻撃側は空いた防御側 Hx (単複数) へ前進可。

1/2Ex=Ex と同様。ただし攻撃側が取除く戦力は半分 (以上) でよい。

De=全ての防御側を除去。攻撃側は空いた防御側 Hx (単複数) へ前進可。

Ex と 1/2Ex に関しては、戦闘団を参照のこと。

### 地 形 効 果 表

地形	移動への影響	戦闘への影響
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 Hx	敵要塞 Hx 進入毎に +2 MP。	自軍要塞 Hx にいるユニットへ攻撃は河川 HxS と同様。
都市と町	影響なし	影響なし
鉄道	移動ルールK項参照	影響なし
EZOC	進入 = +3 MP。 離脱 = +2 MP。 進入と離脱 = +5 MP。	影響なし
海、湖 HxS	通過禁止	横断攻撃不可

・移動における地形の影響は累積する。

・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の影響を打消す。

・要塞線 Hx を敵ユニットが占拠しても要塞に影響はなく、奪取すれば再使用可。

### 航 空 優 勢 表

dr	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) の損害。

・ = 影響なし。