

<Blue Guidon Games 2005>

# HUNGARY 1945 THE SS ABYSS

OPERATIONS KONRAD 3 & SPRING AWAKENING

by Perry Moore

- ・ 1 GT = 1 日。
- ・ 1 Hx = 3 km。
- ・ 枢軸軍 3 個中隊は大隊相当、ソ連軍 3 個連隊は師団相当。
- ・ 端数は、その値を使用前に切捨て。

## 【2.0】ゲームの備品

### [2.2] 競技用駒

- ・ 左上隅に三角表示があると Konrad 3、右上隅は春の目覚めシナリオで使用。
- ・ **カウンター色**：
  - 黒 = ドイツ SS 部隊。
  - 緑 = ドイツ国防軍。
  - 土 = ハンガリー軍。
  - 茶 = ソ連軍。
- ・ **機械化** = 戦車、駆逐戦車、機械化歩兵、偵察、架橋。
- ・ **非機械化** = 歩兵、騎兵、野砲、対戦車砲、ロケット砲。

## 【3.0】プレー手順

### A. 枢軸軍プレイヤーアクション

1. 枢軸軍砲兵弾幕 Ph(10.0)
2. SS 部隊強行移動 Ph(14.0)
3. 枢軸軍戦闘 Ph(8.0)
4. SS 部隊疲弊回復 Ph(13.0)
5. SS 部隊戦闘 Ph(8.5)
6. 枢軸軍移動 Ph(4.0)
7. 枢軸軍混乱回復 Ph(11.2)

### B. ソ連軍プレイヤーアクション

1. ソ連軍砲兵弾幕 Ph(10.0)
2. ソ連軍戦闘 Ph(8.0)
3. ソ連軍移動 Ph(4.0)
4. ソ連軍混乱回復 Ph(11.2)

## 【4.0】移動

- ・ 移動力を越える移動は不可。
- ・ 移動に関し、全ての地形コストは累積。

## 【5.0】支配地域(ZOC)

- ・ 全てのソ連軍と、枢軸軍の中隊規模 3 個または大隊規模 1 個以上の Hx が、周囲 6 Hx に及ぼす。
- ・ Dora 攻城砲は ZOC なし。ZOC の寄与にも数えない。
- ・ EZOC 進入 = 直ちに移動終了。追加コスト不要。
- ・ 移動に関して、自軍ユニットは EZOC 打消不可。
- ・ 移動 Ph を EZOC で開始すると移動不可。

## 【6.0】スタック制限

- ・ 移動 Ph 終了時と、戦闘 Ph 全期間中のみ適用。
- ・ 枢軸軍 = 連隊 1 個、及び大隊 1 個(または中隊 3 個)まで。大隊 2 個でも可。
- ・ ソ連軍 = 師団 1 個、または連隊 3 個まで。
- ・ Dora 攻城砲やマーカーは数えない。
- ・ 他の全ての砲兵は連隊規模で、数える。

## 【7.0】補給

- ・ 自軍補給源へ距離無制限で繋がる道路へ、機械化で 8 MP 以内の補給路が引けると補給下。引けぬと補給切れマーカー配置。【#246 : 小道は全ての面で通常の道路で、補給設定に使用可。

最大の相違点は、泥濘 GT に存在しなくなること！]

### ・ 補給源 :

- 独軍 = 0103、0108、及び 0113。
- ソ連軍 = 2701、2823、2830、1930、及び 1230。
- ・ 自軍ユニットに隣接するユニットは、連続する隣接自軍ユニットを通して設定すると、各 Hx 1 MP コストのみ。
- ・ 敵ユニット、自軍ユニット不在の EZOC、及び禁止地形は補給路遮断。

- ・ 移動 Ph に関しては、Ph 開始時に判定。
- ・ 戦闘に関しては、そのユニットの攻撃の瞬間に判定。

## [7.4] 補給切れ

- ・ 攻撃実行不可。
- ・ 砲兵は、弾幕も支援も不可。
- ・ 防御側が補給切れでは、+ 1 drm。
- ・ 移動 : 機械化 = 不可。  
非機械化 = 通常の記載移動力で移動可。

## 【8.0】戦闘

- ・ 攻撃は常に任意。強制されない。
- ・ 攻撃側の合計攻撃力から防御側の合計防御力を差し引き、戦闘力差を算出。戦闘結果表の戦闘力差コラムで dr + drm。
- ・ 戦闘結果は常に所有者が適用。

## [8.1] 戦術的奇襲修整

### Konrad 3 シナリオ :

- ・ 第 1 GT のみの枢軸軍の全ての攻撃は、弾幕射撃表と戦闘結果表で右 1 シフト。

### 春の目覚めシナリオ :

- ・ 枢軸軍とソ連軍の一部は、第 1 と 12GT に + 1 drm(23.2)。

## [8.2] 諸兵連合効果

- ・ 機甲(戦車か駆逐戦車)と歩兵(機械化か徒歩)を含む攻撃は + 1 drm。
- ・ 同一 Hx にいなくてもよいが、同一の防御側を攻撃のこと。

## [8.3] 地形防御

- ・ 防御側の Hx や HxS で攻撃側 dr に修整あり。
- ・ 地形効果は全て累積。

## [8.4] 航空ユニット支援(15.0)

- ・ 「航空」GT の各通常戦闘 Ph に、攻撃側は支援する地上戦闘に配置可。
- ・ 枢軸軍は SS 部隊戦闘 Ph には使用不可。

## [8.5] SS 部隊の戦闘

- ・ 枢軸軍の全面的な攻勢を反映し、SS のみは SS 部隊戦闘 Ph と通常戦闘 Ph の両方で攻撃実行可。
- ・ SS は戦闘後前進可で、以前に攻撃した同じ防御ユニットを攻撃可。例外：
  - ・ 最初の枢軸軍戦闘 Ph に退却を強制されると、同一 GT には再攻撃不可。「SS 退却」マーカーで表示。
  - ・ 戦闘後前進で補給切れになると同 GT は再攻撃不可。

## 【9.0】退却と前進

### ■ 退却 :

- ・ 所有者が退却路を決め、指定 Hx 退却させる。
- ・ スタック制限を超過して退却終了不可(退却中は超過可)。
- ・ 禁止地形は通過不可。
- ・ 敵占拠 Hx や EZOC を通過不可。退却に関し、自軍ユニットは EZOC 打消不可。
- ・ 退却を完了できないユニットは可及的に遠く退却し(EZOC に進入すると停止し)、その Hx の退却 1 ユニットの所有者選択で除去。残り全ては混乱。
- ・ [#235 : 敵ユニット及び/または EZOC で包囲された防御側は、攻撃され退却を強制され、要求距離を退却できなくても、1 ユニットの除去し、残りは混乱。]
- ・ スタックで退却するユニットは、スタック制限超過を避けるために分離不可。退却延長も不可。スタック制限を満たすために、既にその Hx にいる自軍ユニットを置き換える

- ・退却路が都市や町を通ると退却停止可。EZOCでも可。
- ・盤上記載の補給源 Hx に近付く様に。

#### [9.1] 盤外への退却

- ・ソ連軍は北、南、または東端から退却可。
- ・枢軸軍は Balaton 湖より北方の西端からのみ退却可。
- ・盤外へ退却したユニットは、次 GT に退却した場所から最も近い補給下となる Hx から登場可。
- ・禁止盤端から出ると除去。

#### [9.3] 退却後の防御

- ・自軍 Hx へ退却後に、その Ph 内の以降に攻撃を受けると、退却スタックの戦力は防御に含めない。
- ・ただし、攻撃側が最初の退却を生じさせたユニット(つまり SS)ならば、退却スタックは防御に数える。
- ・両場合共、退却したスタックは、その Hx で防御する元々の防御側が被った戦闘結果を被る。

#### [9.4] 移動力ゼロのソ連軍対戦車砲

- ・退却を強制されると除去。

#### [9.5] 戦闘後前進

- ・攻撃側(のみ)が退却路沿いに。EZOC無視。
- ・前進中にスタック制限適用。
- ・防御側除去では、その空 Hx へ。

#### 【10.0】野砲とロケット砲

- ・通常の攻撃能力に加え、射程内で視認下の敵ユニットを、非隣接 Hx から攻撃可。
- ・丘陵 Hx から攻撃すると射程 1 Hx 増。
- ・砲兵支援＝通常の地上攻撃と共同の射撃。
- ・砲兵弾幕＝砲兵のみの非隣接射撃。

- ・枢軸軍砲兵は、通常攻撃中に弾幕か支援可。同一 GT に両方は不可。弾幕を行うと「枢軸砲兵弾幕」マーカーを配置して表示。
- ・弾幕を行わなかった SS 砲兵は、通常戦闘 Ph に 1 回と SS 部隊戦闘 Ph に 1 回の計 2 回支援可。

- ・ソ連軍砲兵は弾幕のみ可で、支援は不可。

#### [10.1] 視認

- ・砲兵は幾つでも同一 Hx へ弾幕できるが、非混乱の自軍ユニットが目標 Hx に隣接(視認)のこと。
- ・弾幕する砲兵が部隊(つまり師団)に所属では、視認ユニットも同一部隊のこと。
- ・独立ユニットの場合、どのユニットの視認でも可。
- ・地上攻撃支援でも上記制限適用。

#### [10.2] 砲兵弾幕(両軍可)

- ・その Hx を攻撃する合計攻撃力から合計防御力を差し引き、戦力差決定。次に砲兵弾幕表で dr+drm と交差。
- ・河川防御以外の全ての地形修整適用。
- ・弾幕結果は所有者適用。
- ・既に弾幕が影響なしとなった Hx でも、別の追加ユニットは続いて弾幕不可。[#246: 目標 Hx は弾幕を 1 回しか被らない。]

#### [10.3] 砲兵支援(独軍のみ)

- ・攻撃に含まれる他のユニットの攻撃力に、枢軸軍砲兵を幾つでもその攻撃力を加算。
- ・敵ユニットに隣接して GT を開始した砲兵は、隣接する敵占拠 1 Hx のみを攻撃可。非隣接 Hx へ射撃や支援攻撃不可。
- ・支援した砲兵は、攻撃されたユニットに隣接していなければ、「攻撃側退却」結果は被らない。
- ・支援した砲兵は、戦闘後前進不可。

#### [10.4] Dora 攻城砲

- ・通常の砲兵とみなすが、
- ・Varpalota から Stuhlweissenburg の道路(V-S 道路)沿のみ移動可で、両都市を超える移動不可。
- ・EZOC へ移動不可。
- ・退却は V-S 道路沿のみ。不可では混乱(11.0)。
- ・ZOC なし。ZOC にも数えない。

#### [10.5] 砲兵の補給

- ・通常戦闘で弾幕や砲兵支援を行う砲兵は補給下のこと。
- ・補給切れでは両方不可。

#### 【11.0】混乱

- ・砲兵弾幕結果や、退却を完了できないと生じる。ユニットを裏返して表示。

#### [11.1] 混乱の影響

- ・攻撃や移動不可。
- ・ZOC 喪失。
- ・防御は正常。ただし防御側 Hx の混乱ユニット毎に +1 drm。
- ・砲兵の視認不可。
- ・非混乱ユニットとスタックする混乱ユニットは戦闘後前進不可。
- ・退却する攻撃側ユニットとスタックする非混乱ユニットは退却可。
- ・攻撃され退却を被っても、普通に退却可。
- ・何度混乱しても追加影響なし。

#### [11.2] 混乱の回復

- ・自軍混乱回復 Ph に自動的に回復。補給状態不問。

#### 【12.0】対戦車砲と駆逐戦車

- ・対戦車砲には、野砲ルール(10.0)は適用しない。
- ・対戦車砲と駆逐戦車は、下記を除き他のユニットと同一。
- ・防御側の対戦車砲と駆逐戦車の中隊か大隊毎に、攻撃側の戦車や駆逐戦車 1 ユニットの攻撃力半減(切捨)。
- ・防御側の対戦車砲と駆逐戦車の連隊毎に、攻撃側の戦車や駆逐戦車 2 ユニットの攻撃力半減(切捨)。
- ・半減させる攻撃側ユニットは、最大攻撃力ユニットから
- ・各攻撃側ユニットは、各攻撃で 1 回のみ半減。

#### 【13.0】SS 部隊の疲弊(枢軸軍のみ)

- ・両シナリオの第 6 GT から、SS 部隊戦闘 Ph に攻撃を行った SS(のみ)には、枢軸軍移動 Ph 開始前に疲弊マーカー配置。
- ・疲弊：
  - ・移動力半減(切捨)。
  - ・強行移動(14.0)不可。
  - ・攻撃実行不可。
  - ・SS 部隊疲弊回復 Ph に自動的に回復。補給状態不問。
- ・混乱と疲弊の両方を被ると、混乱優先。

#### 【14.0】SS 部隊の強行移動(枢軸軍のみ)

##### Konrad 3 シナリオ：

- ・第 5 GT 以降の SS 部隊強行移動 Ph に、EZOC 外の全ての SS は 4 MP まで移動可。

##### 春の目覚めシナリオ：

- ・第 5 GT(のみ)の SS 部隊強行移動 Ph に、Simontornya の 3 Hx 以内で EZOC 外の全ての SS は 4 MP まで移動可。

#### 【15.0】航空ユニット

- ・使用可能 GT は、ターン記録表に記載。
- ・自軍戦闘 Ph に支援させる地上攻撃に配置。
- ・各 GT に 1 回のみ使用可。
- ・常に補給下で、戦闘結果は被らない

#### 枢軸軍の制限：

- ・使用可能 GT に使用しなければ、直ちに永久除去。
- ・SS 部隊戦闘 Ph には使用不可。

#### 使用方法：

- 1) 爆撃値(右下隅)を合計攻撃力に加算。及び、
  - 2) 攻撃 dr を修整(左下隅)。
- ・攻撃解決後に航空ユニットは取除。

#### 【16.0】Sarviz 運河と Sio 運河

##### Konrad 3 シナリオ：

- ・機械化 + 2 か、非機械化 + 1 MP コストで渡河可。
- ・補給設定可。

## 春の目覚めシナリオ：

春の雪解けのため、：

- ・機械化は道路や橋梁 HxS でのみ渡河可。
- ・非機械化は通常の+1コストで渡河可。
- ・運河越の攻撃は可だが、前進は道路沿でのみ可。
- ・補給は道路や橋梁でのみ設定可。

## 【17.0】要塞（ソ連軍のみ）

- ・白色要塞は Konrad 3 のみ、黒色は春の目覚めのみで使用。
- ・シナリオで使用しない要塞は無視。
- ・要塞効果はシナリオ参照。

## 【18.0】燃料不足（春の目覚めの枢軸軍のみ）

- ・春の目覚めシナリオの第7GTから、枢軸軍機械化は距離無関係に移動する瞬間に dr し、1ならば燃料不足マーカー配置。
- ・以降は燃料不足のまま、4MPまで。

## 【19.0】機動架橋中隊（春の目覚めの枢軸軍のみ）

- ・軽橋梁(4)と重橋梁(842)あり。
- ・移動に関しては機械化。

・橋梁として使用するには、架橋する河川や運河に隣接して枢軸軍通常移動 Ph を開始し、同移動 Ph を補給下で留まること。攻撃された結果、混乱や退却を被らぬこと(橋梁とスタックしたユニットは攻撃実行可)。上記条件を全て満たすと、同移動 Ph 終了時に河川/運河 HxS 上に配置。

- ・配置後には移動不可。
- ・独軍が渡河に使用後に、橋梁の一方の Hx にソ連軍が進入すると除去。
- ・独軍 Panther (PzV) と Tiger (PzVI、PzVIb) は、軽橋梁を横断不可。他の枢軸軍は両橋梁を横断可。

## 【20.0】増援

- ・自軍移動 Ph に指定登場 Hx から登場。
- ・登場 Hx が敵ユニットや EZOC で遮断では、所有者が下記選択：元の登場 Hx から最も近い非占拠 Hx (EZOC や敵戦線背後ではない) に登場。敵ユニットに隣接する盤端に配置し、指定登場箇所の盤上へ登場するために攻撃。[#235：枢軸軍がソ連軍補給源を全て占拠していても、この攻撃は補給下とみなす。]
- ・何らかの理由で登場不能では、以降喪失。

## 【21.0】部隊投入

- ・一定条件を満たさねば移動や攻撃できないユニットや部隊あり。満たすと投入され、通常に機能。

## 【22.0】勝利条件

- ・ゲーム終了時に、枢軸軍の地形目標 VP を合計して(春の目覚めシナリオではソ連軍 VP を差し引き)判定。
- ・地形目標は、終了時に補給下ユニットが最後に占拠か通過した側が占領。補給切れユニットは占領不可。

## 【23.0】シナリオ

- ・初期配置と増援に関し、全ての指定 Hx は指定部隊のユニットで占拠のこと。

## [23.1] Konrad 3 シナリオ

- ・1945年1月18日～26日(全9GT)。
- ・枢軸軍の多くは、n(北部)とs(南部)の2集団に分割。
- ・枢軸軍の目標は白星で表示。

## ■ ソ連軍部隊(先に初期配置)

### 開始時部隊

第69師団	(5ユニット)	0514、0515、0614
第1親衛師団	(5)	0511、0512、0513
第84師団	(4)	0510、0709
第252師団	(4)	0808、0908、1007
第96親衛師団(註1)	(3)	1615
第1親衛機械化師団	(6)	1102、1104、1305
第5戦車連隊-S100	(1)	1103
第62親衛師団	(4)	1107、1205、1206
第25親衛師団	(1)	2710
第18戦車軍団	(6)	1414と1802に各1個戦車連隊。 残りは1808と1809

### 第5GTの増援

第5親衛騎兵師団	(7)	1601と1901に登場
----------	-----	--------------

### 第6GTの増援

第23戦車軍団	(6)	1901に登場
第104師団	(1)	2701に登場
第122師団	(1)	2701に登場
第35親衛師団	(1)	2701に登場

### 第8GTの増援

第7機械化騎兵師団	(6)	2823に登場
-----------	-----	---------

## ■ 枢軸軍部隊

### 開始時部隊

ハンガリー第2装甲師団(註3、8)	(4)n	1001、1002
第4騎兵師団(註3、8)	(4)n	0904、1003、1004
第23装甲師団(註2、8)	(7)n	0907、1005、1006 [#216：、1106]
第35戦車中隊(註8)	(1)n	0906
第17ロケット砲連隊(註8)	(1)n	0906
第503SS戦車大隊IVb(註8)	(1)n	1106
第303突撃砲大隊	(1)s	0607
第3SS装甲師団(註7)	(8)s	0109、0209、0210、0309、0310
第5SS装甲師団(註7)	(7)s	0312、0411、0412
第3装甲師団	(8)s	0213、0313、0413
第1装甲師団	(7)s	0408、0409、0509(除：偵察大隊)
第1装甲師団偵察大隊	(1)s	0415
1/24装甲大隊	(1)s	0508
ハンガリー第25師団	(4)s	0608、0707、0708、0807
第403砲兵連隊	(3)s	0307、0308、0407
第19ロケット砲連隊	(1)s	0607
第509戦車大隊VI	(1)s	0410
第1335突撃砲大隊	(1)s	0410
Pape	(4)s	0314
Dora 攻城砲	(1)	0308
第44師団(註4)	(4)	0602、0603、0704、0804

### 第7GTの増援

第6装甲機械化歩兵連隊[8-8-11]	(1)n	0501に登場
---------------------	------	---------

## ■ シナリオの制限/条件/特別ルール

(註1) ソ連軍第96親衛師団(96G)は、独軍の攻撃を受けねば、第1、2GTは移動や攻撃不可。第3GTより前に攻撃を受けると直ちに投入。攻撃を受けぬと第3GTに投入。

(註2) 独軍第23装甲師団(23Pz)は、ソ連軍の攻撃を受けねば、第1、2GTは移動や攻撃不可。第3GTより前に攻撃を受けると直ちに投入。攻撃を受けぬと第3GTに投入。

[#212：第503SS戦車大隊は第23装甲師団の一部とみなし、

503 への攻撃は 23 への攻撃とみなす。]

(註3) 独軍第4騎兵師団(4C)とハンガリー第2装甲師団(2PzH)は、ソ連軍の攻撃を受けねば、第6GTまで移動や攻撃不可。第6GTに両師団投入。

(註4) 独軍第44師団(44)は自由に移動できるが、その1ユニットが攻撃を受けるかEZ0Cに入るまでは、攻撃やEZ0C進入不可。第44師団は北方や南方集団のどちらでもない。

(註5) 第1GTのみ、砲兵弹幕表と戦闘結果表の枢軸軍の全ての攻撃は右1シフト。

(註6) Stuhlweissenburgを陥落させた枢軸軍は、少なくとも1Hxを1個大隊か3個中隊(砲兵とロケット砲は不可)で守備すること。第5GTから、守備隊(単複数)は都市から離れられない。ただしソ連軍が都市から3Hx以内に移動すると守備隊は移動と攻撃可で、守備隊制限は以降不要。

(註7) 南部集団の全てのSSは、Velencei湖より南に常時留まること。ただしKapolinasnyekを占領すると湖より北へ移動可。

(註8) 枢軸軍の北部集団は、Velencei湖/Stuhlweissenburgより北方に常時留まること。

#### (註9) 要塞:

白色要塞シンボルは、ソ連軍ユニットが占拠時にのみ要塞化。ソ連軍の防御力2倍(補給切れでも。ただし補給切れdrmは適用)。要塞Hx内の他の地形修整は無視。

#### ■ 地形目標とVP値

- 7 VP=Ede(2701)、Szazhalo(2802)
- 6 VP=Ercsi(2605)、Rackurstur(2505)、Martonsvaar(2403)、Tordas(2102)、Val(1801)
- 4 VP=Baracska(2204)、Dunapentele(2815)
- 3 VP=Adony(2710)、Stuhlweissenburgの各Hx(1108、1207、1208)
- 2 VP=Kaloz(1215)、Sarkerstur(1515)、Mezokomaron(0721)、Simontornya(1525)、Kapolinasnyek(1806)、Zamoly(1103)、Lovasbereny(1504)

#### ■ 勝利条件

- ・枢軸軍の合計VPで判定:
  - 12VP未満 ソ連軍決定的勝利
  - 12~20VP ソ連軍実質的勝利
  - 21~29VP ソ連軍限定的勝利 [#231:史実結果]
  - 30~39VP 引き分け
  - 40~49VP 枢軸限定的勝利
  - 50~65VP 枢軸実質的勝利
  - 65VP超 枢軸決定的勝利

#### [23.2] 春の目覚めシナリオ

- ・1945年3月6日~18日(全13GT)。
- ・枢軸軍にはn(北部)、c(中部)、s(南部)の3集団あり。
- ・枢軸軍の目標は黒星、ソ連軍は赤星で表示。

#### ■ ソ連軍部隊(先に初期配置)

##### 開始時部隊

第236師団	(4ユニット)	0913、0914、0915
第233師団	(4)	0912、1013、1014
第208戦車連隊	(1)	1119
対戦車砲連隊	(1)	1215
第209戦車連隊	(1)	1215
対戦車砲連隊	(1)	1414
砲兵師団	(3)	1516、1710、1814に各1
第9砲兵師団	(1)	1907
第68親衛師団	(4)	1213、1313、1412
第36親衛師団	(4)	1411、1511
第155師団	(4)	1510、1610
第202師団	(1)	1509
第21師団	(1)	1809
第211戦車連隊	(1)	1708
第210戦車連隊	(1)	1806
第94親衛師団(註2)	(1)	2710の1Hx以内
第206師団(註2)	(1)	2710の1Hx以内
第78師団(註3)	(1)	2710の1Hx以内
第337師団(註1)	(1)	2710の1Hx以内
第163師団(註3)	(1)	2710の1Hx以内
第99親衛師団(註14)	(4)	1001、1002
第80親衛師団(註14)	(4)	1103の1Hx以内
第5親衛師団(註14)	(4)	1205、1306
第41親衛師団(註14)	(4)	1307、1406
第40師団(註14)	(1)	1305
第7親衛師団(註14)	(1)	1407
第113師団	(4)	1711、1810
第93師団	(4)	0416、0517
対戦車砲連隊	(1)	1120
砲兵師団	(2)	0620、1018に各1
第66親衛師団	(4)	0621から1Hx以内
第18戦車軍団(註13)	(6)	1818から1Hx以内
第7機械化騎兵軍団(註13)	(6)	2624から1Hx以内
第74師団	(3)	0616、0617
第151師団	(4)	0717、0816

##### 第9GTの増援

第5親衛騎兵師団 (7) 2830に登場

##### 第12GTの増援

第1親衛機械化師団 (6) 1301に登場  
第23戦車軍団 (6) 1601に登場

#### ■ 枢軸軍部隊

##### 開始時部隊

第5SS装甲師団	(6)n	1108、1109、1207、1208 [12-12-11機械化歩兵なし]
第3SS装甲師団	(7)n	1004、1105、1106、1206 [11-11-11機械化歩兵なし]
ハンガリー第2装甲師団	(4)n	0901、0902、0903
第356師団	(3)c	1207、1208、1308
第1装甲師団	(8)c	1008、1408、1409
第3装甲師団	(8)c	1209、1310、1410
第9SS装甲師団	(8)c	1211、1311、1312
第503戦車大隊VIb	(1)c	1309
第19ロケット砲連隊(註11)	(1)c	1309
第325突撃砲大隊	(1)c	1107
第509戦車大隊VIb	(1)c	1308
第44師団	(4)c	0809、1010、1112、1113
第1/24装甲大隊	(1)c	1007
第303突撃砲大隊	(1)c	1007
第2SS装甲師団	(9)c	1009、1111、1210、1212
第17ロケット砲連隊(註11)	(1)c	1110
第239突撃砲大隊	(1)c	0907
第23装甲師団	(7)s	0710、0911、1011
第12SS装甲師団	(8)s	0812、0813、0814

ハガリ第 25 師団 1 個連隊	(1)s	0811
第 1 SS 装甲師団	(8)s	0613、0714、0715
第 403 砲兵連隊	(3)s	0711、0810、0910
第 501 戦車大隊 VIb	(1)s	0716
第 560 戦車大隊 VIb	(1)s	0716
第 202 突撃砲大隊	(1)s	0515
ハガリ第 25 師団の残り	(3)s	0514、0614、0615
第 4 騎兵師団	(4)s	0413、0515、0516
第 3 騎兵師団	(4)s	0314、0414、0415
第 959 砲兵連隊	(1)s	0709
第 219 突撃砲大隊	(1)s	0410
第 842 架橋中隊	(1)s	0610
第 4 架橋中隊	(1)s	0610

#### 第 5 GT の増援

第 6 装甲師団(註 5) (6)c 0501 に登場

#### ■ シナリオの制限/条件/特別ルール

(註 1) ソ連軍第 337 師団(337)は、第 3 GT に投入されるまで移動や攻撃不可。その ZOC に枢軸軍が進入すると投入。

(註 2) ソ連軍第 206 師団(206)と第 94 親衛師団(94G)は、第 4 GT に投入されるまで移動や攻撃不可。どちらかの ZOC に枢軸軍が進入すると投入。

(註 3) ソ連軍第 78 師団(78)と第 163 師団(163)は、第 7 GT に投入されるまで移動や攻撃不可。どちらかの ZOC に枢軸軍が進入すると投入。

#### (註 4) 要塞：

黒色要塞は、ソ連軍ユニットが占拠時にのみ要塞化。ソ連軍占拠要塞へ枢軸軍が攻撃を宣言後に、ソ連軍は要塞表で dr して防御値を決定。各要塞の結果は、以降の攻撃のために紙に記録。備考：本ルールは Konrad3 には適用しない。

(註 5) 枢軸軍の中部集団(含：第 6 装甲師団[6Pz])は、運河の東岸と Stuhlweissenburg/Velencei 湖より南方に留まり、移動すること。

(註 6) 枢軸軍の南部集団は、開始地点より北方へは移動不可。

(註 7) 枢軸軍の北部集団は、ソ連軍に攻撃されねば移動や攻撃不可。集団の 1 ユニットが攻撃されると集団全体が直ちに投入されるが、Stuhlweissenburg/Velencei 湖より北方でのみ行動可。

(註 8) 第 1 GT に、枢軸軍の中部と南部集団の全ユニットは攻撃を行え、+1 drm 得る。ただし第 44 師団、第 9 SS 装甲師団、及び第 2 SS 装甲師団は作戦発動時に準備不足であったので、攻撃実行不可。

(註 9) 第 2 GT は、枢軸軍の中部と南部集団の全ユニットは通常に攻撃を行えるが、特別利点なし。

(註 10) 弾薬不足のため、枢軸軍の全ての弾幕は-1 drm。枢軸軍の砲兵/ロケット砲は、どの砲撃を行うにも補給下のこと。

(註 11) 枢軸軍ロケット砲は、第 2 SS 装甲師団、第 9 SS 装甲師団、第 1 装甲師団、及び第 3 装甲師団へのみ支援可。

(註 12) ソ連軍ユニットは、攻撃を受けねば第 1 GT は移動不可。第 2 GT は全ユニット移動可。

(註 13) ソ連軍第 18 戦車軍団(18TC)と第 7 機械化軍団(7MC)は、第 7 GT より前は移動不可。ただし、そのユニットの 1 つに枢軸軍が 3 Hx 以内にきた GT に個々の軍団は投入。

(註 14) Velencei 湖より北で、Kapolinasnyek より東に初期配置されたソ連軍は、第 11GT まで移動や攻撃不可。それより前は Kapolinasnyek を枢軸軍が占領した場合のみ移動可で、湖より南へ移動可。

(註 15) 第 12GT のみ、(Stuhlweissenburg より北方の)枢軸軍

北部集団を攻撃する全てのソ連軍は、攻撃毎に+1 drm。

#### (註 16) 泥濘 GT：

小道は存在しなくなり、ゲームプレーに関して無視。

#### (註 17) 重戦車：

攻撃に用いる重戦車毎に+1 drm。防御時は重戦車毎に-1 drm。駒に H と記載(PzVIb、PzVI、S100、及び J122)。重戦車修整は全て累積。

【訳註：燃料不足(18.0)参照。】

#### ■ 地形目標と VP 値

10VP=Paks(2530)、Simontornya(1525)、Dunafoldvar(2624)、Dunapentele(2815)

6VP=Cece(1824)、Pinczehely(1129)、Ozora(0925)、Adony(2710)、Szabadhidveg(0621)

4VP=Saregres(1723)、Igar(1324)、Mezokomaron(0721)、Orszusza(1520)、Sarbogard(1818)、Mezofalva(2318)、Perkata(2312)、Pusztaszaboc(2010)、Sarosd(1714)、Gardony(1708)

(ソ連軍が下記目標を占領すると、VP 数を差し引く。)

-10VP=Varpalota(0308)

-5VP=Stuhlweissenburg の各 Hx(1108、1207、1208)

-3VP=Tac(0910)、Berhida(0410)、Csor(0607)

#### ■ 勝利条件

・枢軸軍合計 VP からソ連軍 VP を差し引き、判定：

16VP 未満	ソ連軍決定的勝利
16~30VP	ソ連軍実質的勝利
31~50VP	ソ連軍限定的勝利
51~64VP	引き分け
65~79VP	枢軸限定的勝利
80~89VP	枢軸実質的勝利
89VP 超	枢軸決定的勝利

#### 【24.0】歴史的ではないオプション

・Konrad3 と春の目覚めの「もしも…」を探求したい諸兄は、シナリオの一部または全ての部隊制約を無視できる。大概は部隊機動力が増加する枢軸軍に有利となるであろう。このことは明らかに「史実性」は低下するが、様々な戦略を試す機会を提供できるのだ。

■■

#### ■ 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

VP =勝利ポイント

ZOC =支配地域

訳註：CONSIMWORLD の Forum で明確化された事項は、Post#と共に [ ] で記載しました。

Pakfront/YSGA2016 年 3 月例会配布用

入手 04, II, 2016

脱稿 18, II, 2016

抄訳 バック 1 号

### 地形効果表

地形タイプ	移動コスト		戦闘/弾幕 drm
	機械化/非機械化		
平地	2	/ 1	なし
丘陵	3	/ 2	-2 (隣接する丘陵に攻撃側(除: 砲兵支援)がいると修整なし。)
森林	3	/ 2	-1
湖	禁止		禁止
河川/運河	+2	/ +1*	-1 (河川/運河 HxS 越に攻撃しない攻撃側がいても、HxS 越に攻撃するスタック毎に。)
都市	1	/ 1	-2
村	他の地形		-1
道路	0.5		なし (全ユニットは河川/運河を無コストで渡河)
小道**	1		なし (全ユニットは河川/運河を無コストで渡河)
橋梁	運河を無コストで渡河		なし(河川/運河と同一)
Danube 河	道路沿いのみ		禁止

\* 春の目覚めシナリオでの運河の制限は 16.0 参照。

\*\* 泥濘 GT には無視(23.2)。

### 戦闘結果表

dr	戦力差											
	-10,9	-8,7	-6,5	-4,3	-2,1	0	+1,2	+3,4	+5,6	+7,8	+9,10	+11,12
-2	aEE	aEE	aE	aE	aE	aE	aE	a2	a2	a1	a1	aE
-1	aEE	aE	aE	aE	a3	a2	a2	a1	a1	—	—	—
0	aE	aE	a3	a3	a2	a2	a1	a1	—	—	—	—
1	aE	a3	a3	a2	a2	a1	a1	—	—	—	—	d1
2	a3	a3	a2	a2	a1	a1	—	—	—	d1	d1	d2
3	a3	a2	a2	a1	a1	—	—	—	d1	d1	d2	d2
4	a2	a2	a1	a1	—	—	—	d1	d1	d2	d2	d3
5	a2	a1	a1	—	—	—	d1	d1	d2	d2	d3	d3
6	a1	a1	—	—	—	d1	d1	d2	d2	d3	d3	dE
7	a1	—	—	—	d1	d1	d2	d2	d3	d3	dE	dE
8	—	—	—	d1	d1	d2	d2	d3	d3	dE	dE	dEE
9+	—	—	d1	d1	d2	d2	d3	d3	dE	dE	dEE	dEE

### 砲兵弾幕表 (10.2)

dr	弾幕戦力差				
	-1	0	+1~4	+5~8	+9
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	D
4	—	—	D	D	D
5	—	D	D	D	DD
6	D	D	D	DD	E
7	D	D	DD	E	E
8	D	DD	E	E	E
9+	DD	E	E	E	E

### 要塞表 (春の目覚めのみ)

dr	結果
1	防御側 2 倍
2	影響なし
3-4	攻撃側 -2 修整
5-6	攻撃側 -1 修整

### drm

-#: 地形(地形効果表参照)  
 +1: 防御側が補給切れ(7.4)。  
 +1: 混乱の防御側ユニット毎(11.1)。  
 +1: 攻撃側に諸兵科連合効果あり(8.2)。  
 +1か+2: 航空ユニットの攻撃(ユニット参照)(15.0)。  
 +1: スタックを弾幕(10.2)。  
 -1: 枢軸軍の弾幕(春の目覚めのみ)。  
 +1か-1: 重戦車(春の目覚めのみ)

### 戦闘/弾幕射撃結果

- = 影響なし  
 A = 攻撃側に適用。  
 d = 防御側に適用。  
 # = 影響を受けたユニットは指定 Hx 数退却。  
 (SS 部隊には「SS 退却」マーカー配置)  
 E = 影響を受けた側は 1 ユニット除去。  
 EE = 影響を受けた側は 2 ユニット除去。  
 D = 影響を受けた Hx は 1 ユニット混乱。  
 DD = 影響を受けた Hx は 2 ユニット混乱。

### 備考

・戦力差が表の記載未満または越える場合は、最左または最右コラムを用いて戦闘/弾幕を解決。  
 ・弾幕結果は防御側 Hx にのみ影響あり。