

The Battle for Hungary 1944-45

(Vae Victis #78, Jan-Feb 2008)

目次

1. イントロダクション
2. プレイの手順
3. 支配地域 (ZOC)
4. スタック
5. 補給
6. 補充、増援、撤収
7. 移動と機動攻撃
8. 戦闘
9. 空軍
10. 司令部
11. 勝利条件
12. 特別ルール
13. シナリオ

1. イントロダクション

ハンガリー 1944-1945 は 1944 年から 1945 年におけるハンガリー及びスロバキア戦役を扱った二人以上向けのシミュレーションである。

1.1 略語

MA (Mobile Assault) : 機動攻撃

CL (Logistical Column) : 補給組織

CF (Combat Factor) : 戦闘力

LOC (Line of Communication) : 連絡線

MP (Movement Point) : 移動ポイント

HQ (Headquarters) : 司令部

RPW (Reinforcement, Replacement, and Withdrawals) : 増援、補充、退却

1d6, 2d6 : 6 面サイコロを 1 個もしくは 2 個振る。

1d10, 2d10 : 10 面サイコロを 1 個もしくは 2 個振る。

+1R : 右へ一列

-1R : 左へ一列

1.2 規模

マップ上の各ヘクスの対辺の距離は約 20km、枢軸側ユニットは師団／旅団であり、連合側ユニットは軍／軍団である。航空部隊は飛行隊もしくは航空師団を表し、120 ~ 160 機の航空機を国籍や航空機の種類毎に表している。各ゲームターンは実際の 2 週間を表している。

1.3 枢軸国と連合国

枢軸国 : 「枢軸国」とはルール上での特別な指定がない限りドイツ及びハンガリーを指す。

連合国 : 連合国とはルール上での特別な指定がな

い限り、ルーマニア、ブルガリア、ユーゴスラビア、チェコ、ソビエトを指す。

1.4 ゲームマップ

マップには実際に戦役が行われた地域が描かれている。マップには 1944 年のハンガリー国境と周辺地域(スロバキア及びルーマニア、ドイツ、クロアチアの一部)が存在する。マップ上に存在する六角形の格子はマップ上にユニットを置く際や移動の際の位置を調整するためのものである。トランシルバニア地方やルテニア地方及びその他の大部分の都市名は 1939-44 の間にハンガリー領となるか民族のハンガリー人が居住した際にハンガリー人が付けたハンガリー語の名称を使用している: 例えばウジゴロド (Uzhgorod)、クルージ (Kolozsvár) 等。

1.5 ユニット(駒)

240 個の駒があり戦闘部隊を表すユニットとそれ以外にゲーム中に必要な機能を表示するマークが存在する。マークには補給状態、ターン記録等が存在する。各ユニットの使用方法は該当するルールの中で説明されている。

1.6 ユニットと実際の部隊名

Gd : 親衛

Inf : 歩兵

Mech : 機械化

ハンガリー軍 :

GH: Gyalog-hadosztály (Infantry Division) : 歩兵師団

HH: Határőrség-hadosztály (Border Guards Division) : 国境警備師団

Hv: Húszer (cavalry) : 騎兵

PH: Pót-hadosztály (Replacement Division) : 補充師団

MKHL: Magyar Királyi Honvéd Légierő (Royal Hungarian Air Force) : 王立ハンガリー空軍

Pc: Pancélos (Tanks, Panzer) : 戦車

SL: Szent Laszlo (Saint Lazar) : ハンガリーのファシスト政党矢十字党 (Nyilaskeresztes Part) の師団

Sz: Székely (Transylvania troops) : トランシルバニア部隊

ドイツ軍

DR: Das Reich : 第 2SS 装甲師団「ダスライヒ」

Dirl: SS Sturm Brigade Dirlewagen : デイルレワンガー突撃旅団(後の SS 第 36 武装擲弾兵師団)

FA: Feld Ausbildung (Field Training) : 野戦訓練部隊
FHH: Feldherrnhalle. : フェルトヘレンハレ
FG: Florian Geyer : 第 8SS 騎兵師団「フロリアン・ガイエル」
FGr: Führer Grenadier : 総統擲弾兵
Frw.Gr: Freiwillige Grenadier (Volunteer Grenadiers) : 義勇擲弾兵
Geb: Gebirgsjäger (mountain light infantry) : 山岳
Gr: Grenadier : 擲弾兵
K: Kavallerie (Cavalry) : 騎兵
Kroatien: Croatia. : クロアチア
Lz: Lützow : 第 37SS 義勇騎兵師団「リュッツオー」
HJ:Hitler Jugend (Hitler Youth) : 第 12SS 装甲師団「ヒトラーユーゲント」
HW: Horst Wessel : 第 18SS 義勇装甲擲弾兵師団「ホルストヴィッセル」
Hc: Handschar (Bosnian SS) : SS 第 13 武装山岳師団「ハンジャ」
HS: Hohenstaufen : 第 9SS 装甲師団「ホーエンシュタウフェン」
J: Jäger (Light infantry) : 猟兵
Jabo: Jagd Bomber (Fighter Bomber) : 戦闘爆撃機
JD: Jäger Division (Fighter Division) : 戦闘機師団
LAH: Leibstandarte Adolf Hitler : 第 1SS 装甲師団「ヒトラー親衛隊旗」
LF IV: Luftflotte IV (IV Air Fleet) : 第 4 航空艦隊
Pz: Panzer (tanks) : 装甲
Pz. A: Panzer Armee (Armored Army) : 装甲軍
Pol: Polizei (Police) : 第 4SS 警察装甲擲弾兵師団
Romänien: Romania. : ルーマニア
RF: Reichsführer SS : 第 16SS 装甲擲弾兵師団「ライヒスヒューラー SS」
RG: Reichsgrenadier : 第 44 帝国擲弾兵師団「ホーホ・ウント・ドイッチュマイスター(HUD)」
MT: Maria Theresa : SS 第 22 義勇騎兵師団「マリア・テレジア」
S: Slowakei (Slovakia) : スロバキア
Sch: Schewere (Heavy) : 重戦車
Stellung: Position, fortified line. : 要塞化地帯
Tot: Totenkopf (Death's Head) : 第 3SS 装甲師団「トーテンコップ」
Ungarn: Hungary. : ハンガリー
VK: Viking. : 第 5SS 装甲師団「ヴィーキング」
VGD: Volks Grenadiere Divisionen. : 国民擲弾兵師団

連合国
ソビエト

UR: Ukreplennyi Raion (Fortified Area, Укреплённый Район) : 要塞化地帯
GK: Gornostrelkov' ii Korpus (Mountain Corps, горнострелковый корпус) : 山岳軍団

острелковый корпус) : 山岳軍団
L: Legkij (Light, Лёгкий) : 軽
Sh: Shturmovik (Assault, Штурмовая) : 突撃
TK: Tankovaya Korpus (Tank Corps, Танковый Корпус) : 戦車軍団
Ukr: Ucraina Front (Украинский Фронт.) : ウクライナ方面軍

ルーマニア

C1AR: Corpul 1 Aerian Român (1st Romanian Air Corps)
Mt. Munte (Mountain Corps) : 山岳軍団
TV: Tudor Vladimirescu. :

チェコ

1 Cz: 1st Independent Czech Corps.
Slvk: Slovak Militia : スロバキア民兵.

ブルガリア

III, IV: 3rd and 4th Corps of the 1st Arm : ブルガリア第 1 軍の第 3 及び第 4 軍団

ユーゴスラビア

12 V: 12 Corps "Vojvodina" :
NOVJ: Narodno Oslobodila č ka Vojska Jugoslavije (People's Liberation Army of Yugoslavia.) : ユーゴスラビア人民解放軍

2. プレイの手順

各ターンは 2 つのセグメント(枢軸国側と連合国側から構成される)。各セグメントは以下のフェイズから構成されている。どちらのプレイヤーもフェイズを順番通りに行わなければならない。

1. 増援、補充、撤収フェイズ(両陣営とも)
2. 航空フェイズ
3. 連合国フェイズ
 - a. 移動
 - b. 戦闘
4. 枢軸国フェイズ
 - a. 移動
 - b. 戦闘
5. ターン終了フェイズ(両陣営とも)
補給状態と勝利条件を確認する。

3. 支配地域 (ZOC)

3.1 概説

ユニットが存在するヘクスに直接隣接する 6 つのヘクスには支配地機 (ZOC) が存在する。戦車(装甲)、機械化(装甲擲弾兵)、歩兵、騎兵ユニットのみが ZOC を保有している。司令部及び砲兵、航空ユニットは ZOC を持たないので ZOC を及ぼさない。

3.2 ZOC と移動

敵ユニットの ZOC に進入したユニットは直ちに移動を終了し、そのターン中はそれ以上移動を行えない(例外：8.4 の戦闘後前進と 8.5 の突破、8.6 の浸透)。敵の ZOC が存在するヘクスから、別の敵 ZOC が存在するヘクスに直接移動することはできない。

3.4 ZOC と都市ヘクス

敵 ZOC から敵 ZOC へ直接移動することは、都市ヘクスから別の都市ヘクスへ移動する場合にのみ可能である(実際にはブダペスト市内のみであることに注意すること)。

3.4 ZOC と連絡線(LOC)

味方ユニットが存在しない敵 ZOC が存在するヘクスに連絡線を設定することはできない。

4. スタック

1つのヘクス内には最大で4ユニット迄を同時に置くことができる。ユニットは移動中に既に4個の自軍ユニットが存在するヘクスを通過できる。

チェコユニットはソビエトユニットとのみスタックできる。

ブルガリアとユーゴスラビアのユニットは他の国籍のユニットとスタックできる。

ハンガリーとドイツのユニットは自由にスタックできる。

4.2 スタック制限超過の影響

もしプレイ中の何れかの瞬間にスタック制限を超えるユニットが同じヘクス内に存在した場合、スタック制限を超えた分のユニットはそのヘクスが攻撃を受けた際に戦闘能力を使用できない。

加えて、スタック制限を超えているヘクスが攻撃された場合、スタック超過分のユニットは1ステップの損害を受けて自軍マップ端に向けて退却しなければならない。自軍マップ端とは連合側は南もしくは東端、枢軸側は西もしくは北端である。

5. 補給

5.1 概説

どちらの陣営のユニットも記載されている移動力や戦闘力を完全に使用するには自軍補給源に対して連絡線(LOC)を設定できなければならない。

ユニットが補給下になるには、敵ユニットや敵 ZOC に妨害されないヘクス上を通る連絡線を自軍補給源ヘクスか自軍司令部(10.0 参照)まで設定できなければならない。

自軍ユニットが存在していれば敵 ZOC が存在するヘクス上にも連絡線を設定できる。

連絡線をバラトン湖等の湖が存在するヘクスサイド上を通して設定することはできない。

訳注：原文には Velencei 湖、Neusiedl 湖と記載がありますが、マップ上のバラトン湖以外の2個の湖には名称がありません。

5.2 枢軸国の補給

枢軸側ユニットはヘクス 0832、0129、0121 に対して10ヘクス以内の連絡線を設定するか、何れかの自軍司令部ユニットに対して10ヘクス以内の連絡線を設定できれば補給下である(ドイツ軍ユニットはハンガリー及びドイツの司令部に連絡線を設定可能であり、ハンガリー軍ユニットがドイツの司令部に連絡線を設定することも可能である)。

司令部に連絡線を設定する場合、連絡線を設定される司令部自身が完全な補給下か限定補給下でなければならない(10.2)。

同じ補給源ヘクスや1つの司令部に対して連絡線を設定可能なユニットの数に制限は無い。

5.3 連合国の補給

連合側ユニットは何れかの完全補給下か限定補給下の自軍司令部ユニットに対して8ヘクス以内の連絡線を設定できれば補給下である(10.2)。同様に、自軍補給源ヘクス(1401、2301、2314、2307)に8ヘクス以内の連絡線を設定できれば補給下である。

1つの司令部が補給を与えることができる連合側の軍団の数に関しては制限が有る(10.0 参照)

5.4 ソビエト側連合国

ルーマニア、ブルガリア、スロバキア、ユーゴスラビアのユニットは連絡線の設定時にはソビエト軍ユニットと同様の機能を持つ。

5.5 補給切れの効果

もし、ユニットが補給源に対して連絡線を設定できない場合、そのユニットは補給切れ(OOS)となる。ターン終了時の補給確認の際に補給下に無いユニットの上には OOS マーカーが置かれる。

補給切れユニットの戦闘力は半減する(端数切り捨て)。

補給切れの戦車、騎兵、機械化ユニットの移動力は半減する(端数切り捨て)。

補給切れの戦車及び機械化ユニットは機動攻撃を行えない。

補給切れの砲兵ユニットは支援値を使用できない。

ユニットは補給切れのままで居続けることができる。ユニットが補給切れと言うだけで除去されることは無い。

5.6 連絡線の範囲超過

連合国ユニットが自軍司令部大して 8 ヘクス以内の連絡線を設定できない場合、攻撃時には左へ 1 シフト、防御時には右へ 1 シフトのペナルティを受ける。

5.7 補給確認

各ターンの最後に両陣営は自軍ユニットの補給状態を確認する。もし、補給源や司令部に対して連絡線を設定できないユニットが存在した場合、そのユニットの上には OOS マーカーが置かれる。同様に、OOS マーカーが既に置かれていたユニットがこの時点で連絡線が設定可能ならば、そのユニット上から OOS マーカーが取り除かれる。

5.8 補給組織 (CL)

補給組織は大規模な攻勢や防御に必要な様々な軍需品のストックを表している。加えて必要な輸送はそれらを前線に動かすことを意味している。

CL を 1 ポイント使用する毎に、消費される CL に隣接するヘクスに存在する自軍ユニットやスタックが参加する戦闘に対して攻撃時には右に 1 列、防御時には左に 1 列の修正を与えることができる。

1 箇所の戦闘に使用可能な CL の数に制限は無いが、各戦闘に対して使用可能な CL による戦闘比修正は 3 シフト迄である。一度 CL が使用されたならば、使用された CL はマップ上から取り除かれる (除去された CL ユニットはゲーム中に再利用可能である)。

1 個の CL を使用することで修正を与えられる戦闘は、隣接する自軍ユニットが参加する 1 箇所の戦闘みである。

もし、CL が他の地上ユニットから攻撃を受けた場合、CL は 1 戦闘力を持つものとして扱われる。戦闘は通常どおり解決される。

CL の使用の例

連合国プレイヤーは 2 ユニット (合計攻撃力: 30) でハンガリー軍ユニット (防御力: 5) に対して攻撃を行う。戦闘比は 6:1 だが、もし連合国側が CL を 1 個使用するのならば戦闘比は 7:1 となる。この場合、使用された CL はマップ上から取り除かれる。

5.8.2 CL の登場

RRR フェイズに各司令部ユニットは鉄道線上に沿って補給源ヘクスにまで連絡線を設定できていれば 3 個迄の CL を受け取ることができる。もしくは、鉄道線以外を通る連絡線を補給源に設定できる司令部は CL を 1 個受け取ることができる。

一度、CL を受け取ったならば通常どおり配置され、続く移動フェイズに記載された移動力を全て使用して移動することができる。

もし、CL を登場させることができる司令部が存在しない場合、そのターンに受け取れる CL は失われる。

例: 第 6 ターン、3 個の連合国側司令部がマップ上に存在する。3 つの司令部全てが鉄道線以外を通る連絡線を補給源に設定している。この場合、連合国側は各司令部毎に 1 個の合計で 3 個しか CL を受け取れない。実際にはこのターンに連合国側は 6 個までの CL を受け取れるので、残りの 3 個分の CL を連合国側は受けることはできず、受け取れなかった CL は失われる。

CL を受け取ったターンに使用せず、以降のターンまで貯めておくことが可能である。もし、ターンの開始時に枢軸側が「総統攻勢」を宣言した場合、枢軸側は追加の CL を受け取ることができる。

5.8.3 枢軸側 CL の河川輸送

史実ではドイツ-ハンガリー側はダニューブ河ではしけを用いて補給物資や増援を輸送していた。

枢軸側は各ターン毎に連合軍ユニットが隣接しているダニューブ河ヘクスサイドを通過せずに、連続したダニューブ河ヘクスサイドをウィーンまで設定可能なハンガリー国内の町に追加の 1CL を受け取ることができる。もし、ハンガリー国内の町まで連合国側ユニットが隣接していないダニューブ河ヘクスサイドを設定できない場合、CL はウィーンに置かれる。

例: 枢軸国側プレイヤーは CL を 1 個河川輸送によって Mohacs (2124) に輸送することにした。この場合、ウィーンから Mohacs 間のダニューブ河ヘクスサイドに連合国側ユニットが隣接してはならない。

もし、連合国側ユニットがヘクス 1923 に輸送の瞬間に存在指定ならば、Mohacs への河川輸送を行うことはできない。河川輸送に関して、追加の CL は RRW フェイズに登場するが、ダニューブ河を使用してハンガリーの町への輸送そのものは枢軸国側の移動フェイズに行われる。

6. 増援、補充、撤収 (RRW)

6.1 概説

RRW フェイズに各陣営は以下の行動を行う。

- CL を登場させる。
- 補充を受け取る。
- 増援を登場させる。

- ・シナリオで指定のあったユニットを撤収させる。
- ・航空ユニットを他のユニットに委譲する(連合国側のみ)

6.2 補給組織 (CL)

枢軸国

枢軸国側プレイヤーは各ターン毎に以下の数の CL を受け取ることができる。

- ・第 1～8 ターンの間：3 個
- ・第 9～14 ターンの間：2 個

連合国

連合国側プレイヤーは各ターン毎に以下の数の CL を受け取ることができる。

- ・第 1～6 ターンの間：6 個
- ・第 7～11 ターンの間：3 個
- ・第 12～14 ターンの間：5 個

もし、CL を登場可能な司令部が無い場合、党中させられない分の CL は失われる。

デザインノート：連合国側の CL が 1945 年の 1 月から 2 月にかけて減少するのは兵力や兵器、補給物資がポーランドと東プロイセンへの攻勢の為に極端に集中投入されていた事を表している。

6.3 補充

各陣営は各 RRW フェイズに補充を受け取ることができる。補充によって裏面のユニットを表面に戻したり除去されたユニットを再建することができる。1 補充ポイントを使用することに 1 ステップを再建できる。

裏面のユニットが補充を受け取るためには自軍司令部に連絡線を設定できなければならない。

除去されたユニットを再建する場合、再建されたユニットは以下の場所に置かれる。

- ・自軍補給源ヘクス
- ・完全補給状態の司令部が存在するヘクスか隣接するヘクス(再建部隊を登場させるためには、その司令部が鉄道線を通る連絡線を自軍補給源まで設定できなければならない)。

再建されたユニットは登場したターンの続く移動フェイズから移動を行える。再建されたユニットは再建されたターンには作戦移動を行える。

補充ポイントを後のターンに持ち越すことはできない。各国籍の補充ポイントは同じ国籍のユニット

にのみ使用できる。補充ポイントを他の国籍のユニットの再建や回復に使用することはできない。これは、ルーマニアの補充ポイントはルーマニアのユニットの再建や回復にのみ使用でき、ソビエトの補充ポイントはソビエト軍ユニットの再建や回復にのみ使用できると言うことである。

6.3.1 ハンガリー軍の補充

枢軸国プレイヤーはブダペストの 2 ヘクスが枢軸側の支配下に有る間、2 ターン毎に 2 ポイントのハンガリー軍の地上ユニット用の補充ポイントを受け取る。

もし、ブダペストに連合国側ユニットが存在するか連合国側ユニットに囲まれている場合(ブダペストへ枢軸側補給源から連絡線を設定できない場合)、枢軸側は 2 ターン毎に 1 ポイントのみハンガリー軍陸上ユニットの補充を受け取ることができる。

第 4 ターンに枢軸側はハンガリー空軍の補充を 1 ポイント受け取ることができる。この補充はハンガリーの首都の状況に関わりなく受け取れる。

6.4 増援

増援と指定されているユニット(登場ターンは黄色もしくは赤字でユニットに記載されている)は登場するターンの RRW フェイズに自軍補給源ヘクスに置かれる。

ハンガリー軍の増援は鉄道線を通して補給源まで連絡線が設定可能な任意のハンガリー国内の町ヘクスに登場する。

除去されて再建されたユニットは補給源ヘクスか鉄道線を通して補給源まで連絡線が設定可能な自軍司令部の存在するヘクスか隣接するヘクスに登場する。

6.4.1 ユーゴスラビア軍増援

ユーゴスラビアの 12V ユニットは第 7 ターンに Subotica (2021) に登場する。もし、この町が登場ターンに枢軸側支配下の場合には、このユニットは Subotica から 2 ヘクス以内の任意の連合国側支配ヘクスに登場する。

6.5 ユニットの撤収

もし、指定されたユニットが既に除去されているか、自軍補給源に連絡線を設定できない場合、代わりにユニットを除去しなければならない。代わりにユニットは撤収予定のユニットと同じ兵科でなければならない。撤収するユニットは完全戦力でも減少戦力でも構わず、戦闘力や移動力が同じでなくても構わない。この場合、撤収予定のユニットが歩兵の

場合、猟兵や軽歩兵、歩兵、山岳ユニットが同じ兵科のユニットとして扱われる。

例：枢軸側プレイヤーは第 8 ターン(1945 年 1 月 II) に歩兵ユニットを 1 個撤収させなければならない。実際には第 168 歩兵師団が撤収したが、枢軸側プレイヤーは代わりに猟兵や山岳師団を撤収させても構わない。また、撤収させるユニットは第 168 歩兵師団と異なる戦闘力や移動力でも構わず、第 168 歩兵師団と異なるステップの状態でも構わない。

7. 移動と機動攻撃

7.1 概説

ユニットの能力値の中で中央の四角の中に記載されているのが移動力である。移動力はそのユニットが 1 つのターン中にどれだけ移動が可能かを表す値である。自軍移動フェイズ中に、ユニットは移動力と同じまでの MP を使用して、ヘクスからヘクスに進入するヘクス内の地形や通過するヘクスサイド上の地形(河川)分の MP を消費しながら移動を行う。

各ヘクスへの進入やヘクスサイドの通過に必要な MP の数は地形効果表に記載されている。

全てのユニットは必要な MP に関係なく最低 1 ヘクスは移動する能力を持っている。この場合、たとえ進入先の地形の移動コストと通過するヘクスサイドの移動コストの合計がユニットに記載されている MP よりも大きかったとしても、ユニットは全移動力分の MP を使用することでそのヘクスに移動することができる。

スタックが一緒に移動することは可能である。しかしながら、スタックのまま移動する場合にはスタック内で一番移動力が少ないユニット分の MP しか移動を行えない(訳注：もちろん、移動力が高いユニットが移動力を使用し終えたユニットを置いて移動を継続することは可能です)。

7.2 橋

ユニットが河川ヘクスサイドを通過する場合、通過ヘクスサイド上に鉄道線が存在するか、河川ヘクスサイドを通過して進入する先に町や都市が有る場合、河川ヘクスサイドの追加の MP を消費する必要は無い。上記の方法で河川ヘクスサイドの追加 MP を打ち消すためには、移動元のヘクスと河川ヘクスサイドを通過して進入するヘクスの両方が自軍支配下でなければならない。

例：ユニットがヘクス 1824 から 1823 ヘダニューブ河ヘクスサイドを通過して移動を行う場合に消費される MP は 1MP だけである。これは、Baja の町が 1823 存在し、通過するヘクスが Baja に隣接したヘクス

サイドだからである。1MP で移動を行う場合には移動の時点で、1824 と 1823 の両ヘクスが自軍支配下である必要がある。

7.2 機動攻撃

移動中にドイツ軍の装甲擲弾兵及び装甲ユニットは機動攻撃と呼ばれる種類の戦闘を行える。

ドイツ軍ユニットのみが機動攻撃を行える(ハンガリー軍やハンガリー軍とドイツ軍の混成、連合国側のユニットは機動攻撃を行えない)。

移動フェイズ開始時からスタックしていたユニットだけがスタックでの機動攻撃(MA)を行える。

機動攻撃を行う場合、機動攻撃を行うユニットが攻撃目標のヘクスに移動開始時に隣接している必要は無い。機動攻撃が可能なユニットやスタックは移動中、攻撃目標に隣接した時点で機動攻撃を宣言できる。機動攻撃を行うには攻撃目標のヘクスに進入するための通常の移動コストに加えて追加の 2MP を消費しなければならない。その後、通常の戦闘の手順に従って戦闘解決を行う(8.0 参照)。機動攻撃の解決時には防御側に有利な様に戦闘比が左に 1 列分の修正される。

もし、攻撃目標ヘクス内のユニットが全て除去されたならば、機動攻撃を行ったユニットやスタックは残りの移動力を使用して移動を継続できる。

機動攻撃には戦闘攻撃機を参加させることができる(戦闘攻撃機に関しては航空機ルールを参照のこと)。

1 個の戦闘攻撃機ユニットの爆撃力を機動攻撃の解決の際に攻撃側の戦闘力に加えることができる。

もし移動フェイズの開始時に機動戦闘を行うユニットと LC がスタックしていたならば、LC が機動攻撃を行うユニットとスタックして機動攻撃に参加することで、機動戦闘に LC を使用することができる。この場合、LC も自身の移動力を使用して移動を行うので、機動戦闘を行う分の移動力を消費できなければならない。

機動戦闘の例：第 2 ターンの開始時に 3 個の装甲師団が 0817 でスタックしていた。枢軸側プレイヤーはヘクス 1015 に存在する減少戦力のソビエト軍軍団(能力：3-5-8)に対して機動攻撃を行うことを決心した。3 個師団のスタックは「6MP」を消費しての動コストを使用して 1015 へ機動戦闘を行う(3MP に加えて、Tisaz 川渡河の+1MP に機動戦闘の+2MP の合計 6MP)。ドイツ側スタックの攻撃力合計は「28」だった。ドイツ側はドイツ軍戦闘表を使用して戦闘を行った(28 対 5 なので 5:1 だが、機動攻撃の左に 1

シフトで「4:1」となる)。戦闘結果は「0/4」だった。ソビエト軍軍団は除去され、ドイツ軍のスタックは残った 6MP を使用して移動を継続できる。また、十分な MP が有れば、同じ移動中に更に機動攻撃を行うことも可能である。

7.4 作戦移動

連合側ユニットは自軍移動フェイズに「作戦移動」を行える。作戦移動を行うには、作戦移動を行うユニットが移動開始時に敵ユニットに隣接しておらず、敵ユニットに隣接しないヘクスで移動を終了しなければならない。作戦移動を行う場合、ユニットの移動力は 2 倍となる。作戦移動と鉄道移動を組み合わせて使用することも可能である。この場合、移動力を 2 倍で 1 ヘクスにつき 1/2MP で鉄道上を移動可能である。

7.5 湖

連絡線は湖ヘクスサイドを通過できない(バラトン湖、Velencei 湖、Neusiedl 湖)。

8. 戦闘

8.1 概説

自軍戦闘フェイズにプレイヤーは自軍ユニットに隣接する敵ユニットを、その隣接している自軍ユニットを用いて攻撃できる。自軍ユニットに敵ユニットが隣接しているだけで攻撃を強制されることはない。

各ユニットは各ターン中に 1 回だけ攻撃を行える。

同じ敵ユニットは各ターン中に別のユニットによって複数回の攻撃を受ける可能性がある。

プレイヤーは自軍が行う戦闘の宣言と解決をその好きな順番で 1 箇所ずつ行える。前もって、全ての戦闘箇所や組み合わせ解決の順番を宣言する必要はない。

8.2 戦闘解決

攻撃に参加するユニットと防御側のユニットを決定する。攻撃に参加するユニットの攻撃力の合計と防御を行うユニットの防御力の合計をそれぞれ算出する。攻撃力合計を防御力合計で割り戦闘比を算出する。戦闘比には地形、陣地、その他の修正が加えられる。6 面体のサイコロを 1 個振り出目に修正を加える。ドイツ軍、もしくはドイツ軍とハンガリー軍のスタックが攻撃を行った場合は枢軸側戦闘結果表が用いられる。連合側ユニットもしくはハンガリー軍単独で行われた攻撃では連合側戦闘結果表が使用される。

8.3 ソビエト軍砲兵軍団

ソビエト軍の砲兵軍団を戦闘に使用するには CL を 1 個消費しなければならない。消費される CL は戦闘に使用される砲兵ユニットとスタックしているか隣接していなければならない。砲兵軍団の為に用いられた CL は使用後に取り除かれる。

もし、ソビエト軍砲兵軍団が戦闘に使用された場合、砲兵軍団ユニットは記載されている支援力を戦闘に参加する自陣営のユニットの合計戦闘力に加えることができる(攻撃時は合計攻撃力に、防御時には合計防御力に加えられる)。

砲兵を戦闘に参加させることができるのは、砲兵の支援力以外のユニットの合計戦闘力が砲兵の支援力を超えている戦闘のみである。言い換えれば、砲兵の支援力は「12」なので、合計攻撃力や合計防御力が 12 以上の戦闘にのみ砲兵の支援力を加えることができるということである。

訳注：従って砲兵を 2 個参加させる場合には、合計戦闘力は 24 以上、3 個参加させる場合には 36 以上の合計戦闘力がなければいけないということです。

各砲兵軍団はスタックや連絡線の設定に関して軍団規模のユニットとして扱われる。

訳注：砲兵軍団に射程はありません。

8.4 枢軸側の戦闘後前進

もし、戦闘解決後に攻撃目標のヘクス内に連合側のユニットが存在しなくなった場合、枢軸側プレイヤーは空いたヘクスに戦闘に参加したユニットの一部もしくは全てをユニットを前進させることができる。戦闘後前進を強制されることはない。

8.5 ソビエト軍戦闘後前進(戦線突破)

もし、戦闘結果のステップロス数が攻撃目標ヘクス内の枢軸側ユニットのステップ数以上の場合、超過分のステップロス数はボーナスの移動力に変換される。

これは戦線突破と呼ばれる。戦線突破が発生した戦闘に参加した連合側側の戦車、機械化、騎兵ユニットのみが戦線突破による戦線突破によるボーナスの移動力を使用して移動できる。

戦線突破を行うユニットは最初に攻撃目標のヘクスに進入しなければならない。

戦線突破による移動を行うユニットは、攻撃目標ヘクスから敵の存在しないヘクスに対して通常の移動のルールに基づいてボーナスの移動力を使用して移動できる(例えば、湖ヘクスサイドを通過できない等)。戦線突破による移動中は移動に関して敵 ZOC を無視できる。

戦線突破の例

ヘクス 1821 に存在するソビエト軍の第 5 戦車軍団、第 4 及び第 2 機械化軍団がヘクス 1821 の枢軸軍スタックを攻撃した。枢軸側スタックはハンガリーの 9PH 師団と第 4SS 師団である。両師団の合計ステップは 3 ステップである。

戦闘解決後の最終的な結果は 1/6 となった。その為、攻撃側は 1 ステップ、防御側は 6 ステップを失う。防御側には 3 ステップしかないので、連合側は戦線突破を行える。

戦闘に参加したソビエト軍の戦車、機械化、騎兵タイプのユニットはそれぞれ戦線突破に使用する 3MP の追加移動力を使用できる。第 4 及び第 2 機械化軍団はヘクス 1822 に移動し、その後 1823 から 1923 へ移動した。第 5 戦車軍団は 1822 迄で移動をおえた(訳注：移動力一杯の移動を行う必要はないため)。「戦線突破」の移動中には敵 ZOC を無視することができ、通常移動と同様の移動コストで移動を行える(ヘクス及びヘクスサイドの地形コストは通常移動と同じである)。

訳注：例から、戦線突破を行う場合には最初に進入する攻撃目標に進入するためにもボーナスの MP の消費が必要と思われます。

8.6 戦果拡大(Exploitation)

もし、戦線突破の結果が発生した場合、その時点で枢軸側ユニットに隣接しておらず、そのターン中に戦闘に参加していない戦車、機械化、ソビエト軍の騎兵ユニットは戦果拡大移動を行うことができる。戦線突破の結果による移動が終了した直後に、連合側プレイヤーは戦果拡大移動を宣言できる。

戦果拡大移動を行うユニットは移動力の半分の移動力で移動を行える(端数切り上げ)。

戦果拡大の移動では、必ず戦線突破の結果が発生した戦闘で攻撃目標になったヘクスを通過しなければならない。戦果拡大移動中には敵 ZOC を無視でき、通常の移動と同様の移動コストで通常の移動ルールに従って移動できる。

戦果拡大の例

戦線突破の例の後となる、第 18 戦車軍団は 1621 に存在している。このヘクスは枢軸側ユニットには隣接していない。また、第 18 戦車軍団は連合側の戦闘フェイズに戦闘に参加していなかった。

第 18 戦車軍団は 12 移動力を保有しているので、戦果拡大移動では 6 移動力迄を使用できる。戦果拡大移動を行う第 18 戦車軍団は攻撃目標ヘクスの 1522 迄移動し、その後に残りの移動力で移動を継続しなければならない。

8.7 枢軸側陣地線

マップには「Arpad」線と「Margarethe Stellung」線の 2 種類の陣地線が印刷されている。これらの陣地線ヘクスで枢軸側が防御を行う場合、左へ 1 列の戦闘修正をもたらす。

「Arpad」線は第 1 ターンから効果を有している。

「Margarethe Stellung」線は第 3 ターン(1944 年 12 月 1 ターン)迄効果を持たない。もし、連合側ユニットが第 3 ターンより前に「Margarethe Stellung」線のヘクスに進入した場合、「Margarethe Stellung」線は効果を持たなくなる。

陣地線の戦闘修正は、同じヘクス内の他の地形修正に加えて使用される。陣地線の戦闘修正は攻撃に参加する攻撃力の半分より多くが陣地線ヘクスサイド越し以外から戦闘に参加している場合には使用されない(丁度半分の場合は適用される)。

例：0811 に存在している枢軸側の 1 ユニットがヘクス 0809 と 0709 から攻撃を受ける。0809 からは 10 攻撃力、0709 からは 12 攻撃力が戦闘に参加している。0809 と 0709 間のヘクスサイドには陣地線が存在しているが、陣地線ヘクスサイド越しに参加する攻撃力の合計が合計攻撃力の半分よりも少ないために陣地線の戦闘修正は使用されない。この為、防御側は陣地線による左に 1 列の効果を受け取れない。

8.8 市街戦

都市ヘクスで防御を行う場合、防御側は左へ 2 列の戦闘修正を受け取る。加えて都市ヘクスで防御を行っている場合、防御側への損害は半分になる(端数切り上げ)。これは都市で防御を行う防御側への損害が「3」の場合には、実際の損害は「2」に減少するということである。

注意：この効果は大都市であるブダペストとウィーンの 2 都市にのみ適用される。

8.9 包囲攻撃

攻撃が、攻撃目標ヘクスを挟む両方のヘクス、もしくは 1 ヘクスずつ空けた周囲の 3 ヘクスに存在するユニットが参加している場合、攻撃側は右へ 1 列の戦闘修正を得ることができる。包囲攻撃の効果は都市ヘクスに対する攻撃では使用できない。

例 1：1716 に存在するハンガリー軍ユニット 1 個への攻撃に 1617 と 1816 に存在するソビエト軍ユニットが参加する。連合側は右へ 1 列の戦闘修正を得る。

例 2：同じハンガリー軍ユニットに対して、ヘクス 1817、1715、1617 に存在するソビエト軍ユニットが参加する。この場合も連合側は右へ 1 列の戦闘修正を得る。

8.10 第1ターンの連合国側

第4ウクライナ方面軍司令部に連絡線を設定できるユニットのみで行われる攻撃を除き、第1ターンの連合国側の攻撃には左へ1列の戦闘修正が適用される。

ヒストリカルノート：このルールの例外に関しては。このハンガリーに対する攻勢がルーマニアで行われた数週間の戦役後に再編成や休息の時間を取らずに急いで行われた為である。スターリンは親西側の政府がハンガリーで成立するのを防ぎたがっていたのである。

9. 空軍

9.1 概説

どちらの陣営も「戦闘機」と「爆撃機」の2種類の航空機を保有している。

9.2 航空任務への割り当て

航空フェイズの開始時に各陣営は自軍の航空ユニットを任務に割り当てる。各陣営は割当表の上に航空ユニットを相手側に見えないように置いて割り当てを行う。割当表は両陣営の割り当てが終わった後に相手側に公開される。

9.21 航空ユニットの航続範囲

連合国側の航空ユニットは自軍司令部ユニットから9ヘクス以内で任務を行える。枢軸側の航空ユニットには距離の制限は無くマップ上の何処でも任務を行える。

9.22 第1ターンの連合国側航空作戦

第1ターンには第4ウクライナ方面軍の司令部は完全な補給下ではなく(鉄道上の連絡線が設定できない)、第4ウクライナ方面軍は4個までしか航空ユニットに作戦を行わせられない。その為、第4ターンに第3ウクライナ方面軍が登場するまで連合国側は最大で14駒での航空ユニットしか使用できない(第4ウクライナ方面軍が4個、第2ウクライナ方面軍が10個)。

しかしながら、各ターンの最後に連合国側プレイヤーは第3ウクライナ方面軍所属の航空ユニットを他の方面軍所属に送ることができる(第2ターン以降)。

9.3 航空戦闘の解決

航空機を各エリアや任務に割り振った後で、各プレイヤーは割当表を相手側に公開する。

もし、両陣営の航空ユニットがマップ上の同じエリアに割り当てられており、同じエリアに割り当てられた航空機の中に最低でも1個の戦闘機が存在し

た場合に航空戦闘が発生する。航空戦闘の解決は必ず行われる。

9.4 航空作戦の中止

一度、両陣営が航空ユニットの割り当てを公開したならば、プレイヤーは航空戦闘を避けるために航空任務の中止を試みることができる。

枢軸側プレイヤーが先に任意の数だけ中止する任務を選択できる。その後同様に連合国側が中止する任務を選択できる。

任務の中止を行ったユニット毎に6面サイコロを1個振り、出目が4~6の場合、そのユニットは任務を中止して帰投することができる。

この判定には以下の修正が加えられる。

+2：ドイツ軍の戦闘機、戦闘爆撃機、ハンガリー軍の戦闘機が判定を行う場合

+1：爆撃機が判定を行う場合

例：枢軸側プレイヤーはマップ上のエリア No12 に戦闘機と爆撃機を1個ずつ割り当てた。ソビエト側も同じエリアに戦闘機6個、襲撃機4個、爆撃機2個を割り当てていた。割当表の公開後、枢軸側はこのエリアでの任務の中止を決定した。

枢軸側は先ず戦闘機ユニットに対して判定を行う6面体サイコロを1個振り、出目は3だが、+2の修正があるので5となり任務の中止には成功する。戦闘機ユニットはドイツ空軍/ハンガリー空軍の保管欄の「準備完了」欄に戻される。次に爆撃機ユニットの中止判定を行った。出目は4で修正+1があるので5となり、こちらも任務の中止に成功した。戦闘機同様に爆撃機ユニットもドイツ空軍/ハンガリー空軍保管欄の「準備完了」欄に戻される。

ヒストリカルノート：両軍が用いた戦術が異なることから、枢軸側の戦闘機は戦闘を回避しやすくなっている。ドイツ軍は常に高度による有利点を獲得していた(ドイツ及びハンガリー軍の戦闘機は常に高度5000mから6000mでパトロールを行っていた)。一方、ソビエト軍の戦闘機は3000メートルよりも高く飛ぶことは殆ど無かった。ソビエト軍の戦闘機は地上軍に所属しており、戦闘機の任務は地上部隊の攻勢を支援する爆撃機や襲撃機を保護することであった。その為、ソビエト軍戦闘機の任務は敵湖戦闘機を視的必殺して制空権を獲得することでは無かったのである。

9.5 航空戦闘の解決

各航空戦闘の毎に、プレイヤーは地図の端に、それぞれ自陣営の戦闘機と爆撃機を並べる。

枢軸側から、各プレイヤーは、各ユニット毎に任

務を中止を試みることができる。

両陣営が全航空ユニットの任務を中止しないか、自軍航空ユニットの一部だけしか任務の中止を行わなかった場合、各陣営の戦闘機ユニットは目標(任務を中止しなかった敵航空ユニットの中から)を選択できる。

戦闘機ユニットは、任務を中止していない敵航空ユニットの中からどのユニットでも目標にできる。

この際に、1つの敵ユニットを目標にできる自軍ユニットの数に制限は無く、敵の一部のユニットだけを攻撃して、全く攻撃しない敵ユニットがいても構わない。

攻撃目標の選択は航空戦闘解決の開始時に行われる。

例：ソビエト軍の戦闘機3個と爆撃機2個とドイツ側の戦闘機2個と爆撃機3個が航空戦闘を行う。

ソビエト側は戦闘機3個に全てがドイツ側の同じ爆撃機を攻撃させても良いし、ドイツ側の爆撃機3全てを1個の戦闘機で攻撃しても良い。もちろん、一部の戦闘機でドイツ側の戦闘機を攻撃し、残りの一部でドイツ側の爆撃機を攻撃しても良い。

ドイツ側の戦闘機もソビエト側と同様に自由にドイツ側が攻撃するソビエト側ユニットを選択して構わない(例えば、戦闘機2個で1個の爆撃機を攻撃したり、戦闘機2個で1個の戦闘機を攻撃したり、戦闘機1個ずつで、爆撃機と戦闘機をそれぞれ1個ずつ攻撃したり・・・)。

その後、攻撃を行う戦闘機ユニットと攻撃を受ける航空機のステップ毎にそれぞれ10面体サイコロを1個振る(従って、表面のユニットならば、10面体サイコロを2個振る)。各ユニット毎の判定で出目がユニットの空対空値以下ならば敵ユニットへの1ヒットとなる。

1回の空対空戦闘では1個の航空ユニットはステップ数にかかわらず、1個の敵ユニットに対してのみ空対空戦闘を行える(2ステップを有する航空ユニットがそれぞれのステップで、異なる2つの敵航空ユニットを目標に攻撃することはできない)。

例：空対空戦闘の例

2ステップを持つ空対空力「7」のドイツ軍戦闘機ユニットが、ソビエト軍の戦闘機ユニット(第1親衛戦闘機師団：空対空力「4」、1ステップ)を攻撃する。両陣営はサイコロを同時に振る。ステップ毎に10面体を1個なので、ドイツ側は10面体を2個振り、ソビエト側は10面体を1個振る。ソビエト側の出目は「3」、ドイツ側の出目は「1」と「8」だった。この為戦闘結果は両軍が1ステップを失う

ことになる。ドイツ側の戦闘機ユニットは裏面になり、ソビエト側の戦闘機ユニットは除去される。

9.5.1 戦闘爆撃機(Jabo)

任務を行うエリアでの空対空戦闘に参加しなかった戦闘爆撃機ユニットのみが爆撃値を使用して地上戦闘の支援を行える。支援はユニットが任務を行うエリア内で行われる自軍ユニットの防御及び自軍フェイズの戦闘時に行われる自軍ユニットの攻撃にも使用できる(9.7の爆撃機と同様に)。

9.6 空対空戦闘と防御

カッコ付の空対空力を持つユニットは、空対空戦闘での防御時にのみ空対空力を使用できる。

括弧付きの空対空力のユニットは敵航空機を自発的に攻撃できず、敵の戦闘機の攻撃目標になった場合のみ、括弧内の空対空力で空対空戦闘を行える。

9.7 爆撃と近接航空支援

空対空戦闘の解決後、両陣営は生き残った爆撃機ユニットを爆撃機が割り当てられた航空エリア内の地上ユニットの支援に使用できる。

爆撃機ユニットは爆撃力を使用して攻撃もしくは防御の支援を行える。支援の際には爆撃力は支援を行うユニットの戦闘力に加えられる(攻撃の際には攻撃力に、防御の際には防御力に加えられる)。

全ての戦闘が解決したならば、爆撃機、襲撃機、戦闘機ユニットは所属する航空機保管ボックスの準備完了欄に戻される。ソビエト軍の航空ユニットは所属している方面軍の航空機保管ボックスに置かれる。

9.8 航空フェイズの終了と帰投

一度、空対空戦闘の解決を行ったならば、各プレイヤーは対地支援に割り当てられた爆撃機ユニットを除く生き残った航空ユニットを航空機保管ボックスの準備完了欄に戻す。

ソビエト軍の航空ユニットは所属する方面軍の保管ボックスに戻される。

9.9 オーバーランと航空支援

ドイツ軍の「Jabo」と記載されている航空ユニットは、割り当てられた航空エリア内で行われる機動攻撃(7.3)の支援を行える。一度、機動攻撃の支援を行ったならば、支援を行った航空ユニットは航空機保管ボックスの準備完了欄に戻される。

10. 司令部

10.1 概説

司令部はソビエト軍方面軍やドイツ及びハンガリーの軍司令部の調整及び兵站能力を表している。

10.2 司令部補給

司令部は補給源まで連絡線を設定でき、連絡線の全てが鉄道ヘクス上に存在する場合に完全な補給を受けている状態である。司令部から補給源までの連絡線の一部でも鉄道線以外のヘクス上に設定されている場合、その司令部は部分的な補給下である。

- 完全な補給下の司令部は以下が可能である。
 - 各ターンに 3 個迄の LC を受け取れる。
 - 任意の数の航空及び地上ユニットの補充を受け取れる。

- 18 個迄の師団や軍団に補給を与えられる(ソビエト軍の司令部のみ)。

- 10 個迄の航空ユニットを活性化させられる(ソビエト軍の司令部のみ)

- 補充を使用して除去されたユニットを同じヘクスか隣接するヘクスに再建できる。

- 部分的な補給下の司令部は以下が可能である。
 - 10 個迄の師団や軍団に補給を与えられる(ソビエト軍の司令部のみ)。

- 4 個迄の航空ユニットを活性化させられる(ソビエト軍の司令部のみ)。

- 部分的な補給下の司令部は以下が行えない。
 - 各タイプ(航空及び地上)毎に 2 ポイント以上の補充を受け取れない。

- 2 個以上の LC を受け取れない。

- ユニットの再建を行えない。

- 補給切れの司令部は以下が行えない。

- ユニットに通常の補給を与えられない。

- どのタイプの補充も受け取れない。

- CL を受け取れない。

司令部補給の例：第 3 ウクライナ方面軍司令部が 1719 に存在しており、2641 まで鉄道に沿って連絡線を設定している(Szolnok から Arad と Timisoara を通って)。この連絡線に枢軸側ユニットは隣接していないので、第 3 ウクライナ方面軍司令部は完全な補給下である。これは、第 3 ウクライナ方面軍ユニットが 18 個迄の軍団や師団(兵科に関係なく)に補給を与えることが可能であることを意味する。

第 4 ウクライナ方面軍司令部は 1302 に存在しており、鉄道ヘクス以外のヘクスを通過して 1700 まで連絡線を設定している。これは第 4 ウクライナ方面軍司令部が部分的な補給下であり、補給は 10 個迄

の軍団/師団にしか与えることができず、4 個迄の航空ユニットしか使用できないことを意味している。

10.3 司令部の移動

司令部は通常どおり自軍移動フェイズに移動を与える。司令部が移動フェイズに使用できる移動力は「2」である。

司令部ユニットは橋ヘクスサイド(7.2 参照)以外で河川ヘクスサイドを通過できない。

司令部が鉄道に沿って移動を行う場合、1 ヘクスにつき「2分1」移動ポイントで移動できる。

司令部ユニットは作戦移動を行えない。

10.4 ソビエト空軍と司令部

ソビエト軍の航空ユニットは方面軍司令部に所属している。

ソビエト軍の航空ユニットは自身が所属している方面軍司令部の航空ユニット保持欄の準備完了欄に置かれる。

ソビエト軍の航空ユニットは、所属する司令部が存在するヘクスから 9 ヘクス以内のヘクスに対して使用できる。

1 つの司令部が鉄道に沿って連絡線を設定できる上限は 4 ヘクスである。

10.5 航空ユニットの司令部間の移送

RRW フェイズにソビエト軍の航空ユニットは現在所属している方面軍から、別の補給下(完全でも部分的でも)の方面軍に司令部が使用可能な航空ユニット数の範囲の中で所属を変更できる。

10.6 司令部の除去

単独で存在している司令部が攻撃を受けた場合、その司令部は自動的に除去される。

もし、他のユニットとスタックしている状態で攻撃を受け、他の全てのユニットが除去された場合には、司令部ユニットも一緒に除去される。

除去された司令部ユニットは 3 ターン後の増援として自軍補給源ヘクスに再登場する。

除去された司令部に連絡線を設定しており、他の司令部に連絡線を設定できないユニットは補給切れとして扱われる。

除去された司令部に所属していた航空ユニットは次のターンから他の司令部に移送できる。

例：司令部ユニットが第 2 ターンに除去された。この司令部は第 5 ターンの RRW フェイズに増援として登場する。

1 1. 勝利条件

「ハンガリー 1944 ~ 45」の勝者は地理上の目標の獲得によって決定される。

目標の都市や町には角カッコ ([]) 内にその目標の勝利得点の値が記載されている。

マップ上には合計で 40 点の得点が存在する。ウィーンとブダペストはそれぞれ 10 点の勝利得点を有している。その他の町などはそれぞれ 5 点の価値がある。ゲーム終了時に両陣営は自軍支配下の目標の勝利得点を合計する。

各シナリオの勝利条件に関してはシナリオを参照すること。

1 2. 特別ルール

12.1 総統命令 (Führerheflhs)

第 5 ターン (1944 年 December 1) 以降、各ターンの開始時に枢軸側プレイヤーは総統命令による攻勢が発令されるを判定しなければならない。サイコロを 1 個振り出目が 5 か 6 の場合、総統は攻勢を命令する。連合国側のユニットがブダペストから 2 ヘクス以内に存在する時点で初めて行われる総統命令の判定時には出目に「+1」の修正が加えられる。

総統命令による攻勢が発生するのはゲーム中に 2 回までである。

効果

1 回目の攻勢では、枢軸側プレイヤーは、そのターンに受け取る通常の CL に加えて、追加の CL を 2 個受け取る。そのターン中に枢軸側は合計で 10 ステップ (その内の最低 4 ステップは装甲か装甲擲弾兵が含まれていなければならない) が参加する攻撃を 1 箇所は行わなければならない。

2 回目の攻勢では、枢軸側は最低でも 16 ステップが参加する攻勢を (その内の最低 8 ステップは装甲か装甲擲弾兵が含まれていなければならない) が参加する攻撃を 1 箇所は行わなければならない。

2 回目の攻勢では枢軸側プレイヤーは、そのターンに受け取る通常の CL に加えて、追加の CL を 1 個受け取る

12.2 スロバキアの叛乱

初期配置時に、連合国側はスロバキアの蜂起地域 (スロバキア国内の青の線で囲まれた範囲) 内に配置されるスロバキアパルチザンを 3 ステップ受け取る。

パルチザンユニットは補給下の連合国側ユニットが蜂起位置域内に進入するまで蜂起地域内から出ることはできない。

スロバキアパルチザンユニットは蜂起地域内に存

在していれば補給下として扱われる。

パルチザンユニットは他の連合国側ユニットと異なり司令部や補給源に連絡線を設定する必要はない。

RRW フェイズに連合国側の補給源かソビエト軍司令部に連絡線を設定できるパルチザンユニットはチェコ第 1 軍団の補充ステップとして使用できる。

この場合、パルチザンユニットを 1 個取り除くことで、裏面のチェコ第 1 軍団を表面にすることができる。また、連絡線を設定可能なパルチザンを 2 個除去することでチェコ軍団を再建できる。

再建の場合、2 個のスロバキアユニットをマップ上から取り去ることでチェコ軍団を任意のソビエト軍司令部に隣接するヘクスに配置できる。

12.2.2 ドイツ軍ユニットとスロバキア蜂起

スロバキア蜂起の鎮圧に参加するドイツ軍ユニット (駒の右上に「S」と印刷されている) はマップ上から撤収し他の戦線に送られる。

もし、スロバキアパルチザンの 3 個全てがドイツ軍によって除去された場合、右上に「S」が記載されている各ドイツ軍ユニット毎に 6 面サイコロを 1 個振り出目が 1 ~ 4 の場合、そのユニットはマップ上から除去される。出目が 5 か 6 の場合、そのドイツ軍ユニットはマップ上に留まり、通常のユニット同様にゲーム終了まで使用できる。

12.2.3

枢軸側プレイヤーがスロバキアパルチザンユニットやスタックを攻撃する場合、連合国側プレイヤーは攻撃の回避を試みることができる。

攻撃を受けるユニットもしくはスタック毎に 6 面サイコロを 1 個振り、出目が 1 か 2 の場合戦闘を回避できる。

戦闘回避の修正

枢軸側の攻撃が包囲攻撃である +2

攻撃が山岳ヘクスへの攻撃の場合 -1

攻撃が平地ヘクスへの攻撃の場合 +2

パルチザンユニットがスタックしている場合 +1

訳注：戦闘回避に成功した場合は単に攻撃自体がキャンセルされると思われます。

1 3. シナリオ

概説

初期配置にはゲーム開始時に使用可能なユニットとユニットが配置される位置が記載されている。

各シナリオ毎の初期配置線がマップ上に記載されている (1944 年 10 月、1945 年 1 月、1945 年 4 月)。

その為、もしシナリオの初期配置で有るグループ

のユニットの配置が 2617 から 2115 間と記載されていた場合、指定されたユニットは 2617-2516-2417-2316-2214-2115 の間に配置される。

ユニットの配置時には常にスタック制限が適用される。

もしシナリオの初期配置で、ユニットの位置が「2617 から 2115 間の戦線から 2 ヘクス以内」と記載されている場合、指定された戦線から 2 ヘクス以内の自軍支配下のヘクスに配置される。

幾つかのシナリオでは一部のユニットは完全戦力面ではなく減少戦力面で配置される。

「x 個が減少戦力」と指定されていた場合、対象のユニットのグループの中から指定されている数のユニットを減少戦力面で配置しなければならない。

例として

「第 1 装甲軍の一部 (0916-0415) 第 100 猟兵師団、第 168 歩兵師団、第 254 歩兵師団 (2 個が減少戦力)」

この場合、3 個師団の内の 2 個師団が裏の減少戦力面で配置されることを意味している。

シナリオの初期配置でその陣営に幾つかの CL が与えられている場合、それらの CL ユニットはその陣営の司令部ユニットが存在するヘクスか、司令部に隣接するヘクス、自軍補給源ヘクスの何れかに配置できる。

13.1 Puzsta の戦い (1944 年 10 月～12 月)

期間：6 ターン

このシナリオは第 1 ターンの航空フェイズから開始される。

このシナリオでは第 1 ターン開始線の自軍側を各陣営が支配している。

(訳注：自軍側とは連合側は東側は、枢軸側は西側を指します)。

勝利条件：

15VP：連合側勝利

10～5VP：引き分け

0VP：枢軸側勝利

ブダペストを包囲していれば連合側は 5VP を得る (包囲とはブダペストヘクスの 1 個もしくは 2 個に枢軸側ユニットが存在し、その枢軸側ユニットが連合側ユニットに妨害されない自軍補給源に連絡線を設定できない場合の事を指す)。

スロバキアパルチザンと接触を行った場合、連合側は 5VP を得る。接触とはスロバキアパルチザンが長さ無制限の連絡線をソビエト軍の方面軍司令部か連合側補給源に設定できる場合を言う。

13.2 コンラート作戦 I～III (1945 年 January-February)

期間：4 ターン

このシナリオは第 7 ターンの航空フェイズから開始される。

連合側が先に配置

このシナリオでは第 7 ターン開始線の自軍側を各陣営が支配している。

このシナリオの最初のターンに枢軸側は総統命令による攻撃を行わなければならない。枢軸側は残りの各ターン毎に、2 回目の総統命令の発令を確認しなければならない。

勝利条件：連合側はゲームの終了時にブダペストの両ヘクス (1223 と 1222) と Kosice (0516) と Banska Bistrica (0220) を支配していれば勝利する。

枢軸側は連合側の勝利を阻止すれば勝利する。

13.3 ハンガリーのチタデレ作戦：春の目覚め作戦 (1945 年 4 月)

期間：4 ターン

このシナリオは第 11 ターンの連合側航空フェイズから開始される。

枢軸側が先に配置を行う。

このシナリオでは第 11 ターン開始線の自軍側を各陣営が支配している。この線は 1125 以北を除き、第 7 ターンの線と同じである。

このシナリオの最初のターンに枢軸側は総統命令による攻撃を行わなければならない。枢軸側は残りのターン中は 2 回目の総統命令の発令の判定を行う必要は無い。

勝利条件：キャンペーンゲームと同じ

13.4 キャンペーンシナリオ：ハンガリーの戦い (1944 年 10 月～1945 年 4 月)

期間：14 ターン

このシナリオは第 1 ターンの航空フェイズから開始される。

このシナリオでは第 1 ターン開始線の自軍側を各陣営が支配している。

勝利条件：

31VP 以上：連合側勝利

25～30VP：引き分け

200VP 以下：枢軸側勝利

2008/05/27 訳：篠原史也