

日本語解説書

目次 [Table of Contents]

[1.0] はじめに .....	3
[2.0] ゲームの備品 & 定義 .....	3
[2.1] ゲーム・マップ .....	3
[2.2] チャートと表 .....	3
[2.3] ゲーム駒 .....	3
[2.4] ユニット & シンボル .....	3
[2.5] ユニットの規模 .....	3
[2.6] 国籍 .....	4
[2.7] マーカー .....	4
[2.8] ゲームの略号 .....	4
[3.0] ゲームのセットアップ .....	4
[4.0] プレイのシーケンス .....	4
[4.1] ゲーム・ターン・アウトライン .....	4
[5.0] 天候 .....	5
[5.1] 天候の影響 .....	5
観測者への降雨の影響 (選択ルール) .....	5
[6.0] 支配地域 (ZOC) .....	6
[6.1] 移動への ZOC の影響 .....	6
ドイツ軍の戦闘柔軟性 (選択ルール) .....	6
[7.0] 補給 .....	6
[7.1] 非補給下 .....	6
[7.2] 孤立 .....	7
[7.3] 孤立と降伏 .....	7
[7.4] ソヴィエト軍の損耗攻撃 .....	7
[7.5] 補給源 .....	7
[7.6] 空中補給投下 (枢軸軍のみ) .....	7
[8.0] 補給ポイント (SP) .....	7
[8.1] ソヴィエト軍司令部 (HQ) ユニット .....	7
[8.2] 支援ポイントの消費 .....	8
[8.3] 支援ポイントの獲得 .....	8
[8.4] 負の支援 .....	8
[9.0] 航空作戦 .....	8
[9.1] 航空戦闘支援任務 .....	8
[9.2] 航空妨害任務 .....	9
[9.3] ドイツ軍の落下傘降下 (選択ルール) .....	9
[9.4] 瓦礫 .....	9
[10.0] 移動 .....	9
[10.1] 戦術移動 .....	9
[10.2] 戦略移動 .....	10
[10.3] 鉄道移動 .....	10
[10.4] 移動への地形の影響 .....	10
[10.5] 一般的な移動制限 .....	10
[10.6] マップ南端 .....	10
[11.0] 機動予備 .....	10
[12.0] スタッキング .....	10
[12.1] 超過スタッキング .....	11
[12.2] スタッキングと戦闘 .....	11
[13.0] 戦闘戦力チット .....	11
[13.1] 規模クラス .....	11
[13.2] 効果値 .....	11

[13.3] 固定戦力ユニット .....	11
[13.4] 基幹ユニット .....	12
[13.5] 古参ユニット .....	12
更なる無作為チットの使用 (選択ルール) .....	12
[14.0] 戦闘 .....	12
[14.1] 戦闘における地形の影響 .....	12
要塞強襲損耗 (選択ルール) .....	12
[14.2] 複数ヘクスの戦闘 .....	12
遮蔽部隊 (選択ルール) .....	12
[14.3] 同一組織効果 .....	13
[14.4] 諸兵科連合効果 .....	13
攻撃での諸兵科連合効果 .....	13
防御での諸兵科連合効果 .....	13
ソヴィエト軍戦車旅団の構成 (選択ルール) .....	13
[14.5] 砲兵支援 .....	13
[14.6] 戦闘解決 .....	14
[14.7] 退却 .....	14
[14.8] 戦闘後前進 .....	15
[14.9] 蹂躪の結果 .....	15
[15.0] 工兵フェイズ & 工兵機能 .....	15
(ピオニール/サッパー) .....	15
ソヴィエト軍架橋ユニット .....	15
[15.1] 橋梁の破壊 .....	15
[15.2] 橋梁の建設 .....	15
[15.3] 塹壕 .....	16
[15.4] 渡河支援 .....	16
[15.5] 瓦礫の撤去 .....	16
[15.6] 重火器強襲 .....	16
[16.0] 増援 .....	16
[16.1] 予定増援 .....	17
[16.2] 可変増援 .....	17
[17.0] 補充 .....	17
[17.1] 補充ポイント (RP) の使用 .....	17
[18.0] 歴史的なソヴィエト軍の統率&ドクトリンの制限 .....	17
[18.1] 戦術的柔軟性の欠如 .....	18
[18.2] 躊躇 & 優柔不断 .....	18
[18.3] 南方正面軍の準備不足 .....	18
[18.4] 戦車ドクトリンの初期段階 .....	18
[19.0] 特殊条件 .....	18
[20.0] 既定勝利条件 .....	19
[20.1] ソヴィエト軍の高リスク・オプション .....	19
[21.0] シナリオ .....	19
#1 北方挟撃 .....	19
#2 イジューム突出部 .....	20
#3 積極的なティモシェンコ .....	20
#4 消極的なティモシェンコ .....	21
[22.0] ゲーム・ノート .....	21
[22.1] ソヴィエト軍プレイヤーの注釈 .....	21
[22.2] 枢軸軍プレイヤーの注釈 .....	22
[22.3] デザイナーの注釈 .....	23
[23.0] Credits .....	23



## [1.0] はじめに [Introduction]

このゲームは、1942 年の春中にハリコフの奪回に失敗したソヴィエト軍の攻勢と、続く最後のソヴィエト軍大規模包囲を生み出したドイツ軍攻撃のシミュレーションである。

プレイヤー諸氏は、ソヴィエト軍管区司令官ティモシェンコ又はドイツ軍南方軍集団司令官フォン・ボックのどちらかとして作戦を実施する。それぞれ、ソヴィエト軍プレイヤー及びドイツ軍プレイヤーと呼ばれる。

このゲームでは、与えられた状況に複数の可能性が存在し、それらのいくつかが可能となる、2 つの仮想シナリオも用意されている。

## [2.0] ゲームの備品 & 定義 [Game Equipment & Definitions]

### [2.1] ゲーム・マップ [Game Maps]

2 枚の各ゲーム・マップは、地域や参加しているゲーム駒（ユニット）の配置を標準化する六角形格子の下であらわされる。各ゲーム・ターンは、1 日をあらわす。両マップは、対辺間が約 3 マイルで戦闘地域をカバーする。

### [2.2] チャートと表 [Charts and Tables]

ゲームの設定、移動、戦闘、およびターンごとの進行に影響を与える特殊な条件を簡素化するため、複数のプレイヤー補助が含まれている。:

- ・地形効果チャート (TEC) / 戦闘結果表 (CRT)
- ・ターン記録欄 (TRT) と天候記録欄
- ・プレイヤー補助カード (2-枢軸軍 & ソヴィエト軍)
- ・シナリオ#1 セットアップ・チャート (2-枢軸軍&ソヴィエト軍)
- ・シナリオ#2 & #3 セットアップ・チャート (枢軸軍)
- ・シナリオ#2 & #3 セットアップ・チャート (ソヴィエト軍)
- ・シナリオ#4 セットアップ・チャート (枢軸軍) / シナリオ#2 & #3 増援チャート (枢軸軍)
- ・シナリオ#4 セットアップ・チャート (ソヴィエト軍) / シナリオ#2 & #3 増援チャート (ソヴィエト軍)

### [2.3] ゲーム駒 [Game Pieces]

型抜き厚紙ゲーム駒 (カウンター) は、実際の戦いに参加しているユニットをあらわす。カウンター上に記載されたユニット名称は、その国籍内に属す特定組織や付随先を識別する。

## [2.4] ユニットのタイプ & シンボル [Unit Types & Symbols]

詳細なカウンター構造チャートについては、マップ W を参照。

装甲ユニットは、機械化タイプから構成される戦車シルエットを持つ全ユニット及びソヴィエト軍戦車旅団から構成される一種である。

徒歩ユニットは、歩兵、山岳、自転車、空挺、工兵、警察、火器ユニットから構成される非機械化ユニットの一種である。

機械化	アイコン
偵察 [搜索] [Recon [Aufk]]	
戦車 [Tank]	
自動車化歩兵 [Motorized Infantry [Schützen]]	
対空 [Anti-Aircraft [FLAK]]	
自動車化砲兵 [Motorized Artillery]	
装甲車 [Armored Car]	
非機械化	
司令部 [Headquarters [HQ]]	
重火器 [Ordnance]	
警察 [Police]	
工兵 [Engineer [Sapper]]	
歩兵 [Infantry]	
山岳歩兵 [Mountain Infantry]	
空挺歩兵 [Airborne Infantry]	
自転車歩兵 [Bicycle Infantry [Radf]]	
騎兵 [Cavalry]	
砲兵 [Artillery]	
対戦車 [Anti-Tank]	

### [2.5] ユニットの規模 [Unit Size]

このゲーム内であらわされるユニットは師団から大隊の範囲で、各陣営間の砲門比をあらわすためにグループ化された砲兵を持つ。もしユニット規模がカッコ内にあると、カウンターはその規模の複数ユニットをあらわすが、ゲーム目的においてはその規模と見なされる。ユニットは、全体規模の表示として一定数のスタッキング・ドット (0~3) を持つことになる (これらは、黒又は白になる)。ユニット規模は、最小から最大である。:

II=大隊、KG=カンパフグループ、III=連隊、Gp=グループ、X=旅団、XX=師団

カンフググループは、通常は標準のユニット規模に適合しない共通司令官の下で一緒に機能する小規模ユニットだった。

**航空機**：ドイツ軍の戦闘機、急降下爆撃機、爆撃機の航空団は航空ポイント毎に約 50 機、又はソヴィエト空軍部隊の集団は航空ポイント毎に約 70 機をあらわしている。

## [2.6] 国籍 [Nationalities]

ドイツ軍ユニットは、明灰緑色（第 6 軍）と暗灰色（第 17 軍）である。そのスタッキング・ドットの下に紫色のバーを持つユニットはハンガリー軍、緑色のバーはルーマニア軍、コガモ色のバーはスロヴァキア軍砲兵、橙色のバーはイタリア軍である。これら全ては、枢軸軍ユニットと見なされる。ソヴィエト軍ユニットは、茶色（南西正面軍）又はタン色（南方正面軍）である。

## [2.7] マーカー [Markers]

このゲームを機能させるために必要なマーカー供給物が用意されている。マーカーの枚数は厳密な限度ではなく、必要に応じて追加マーカーを自作できる。

## [2.8] ゲームの略号 [Game Abbreviations]

以下の略号は、このゲーム内で使用される。:

**AA**: 対空 (ドイツ軍: 高射砲 *Flak*) **AC**: 装甲車 **AG**: 突撃砲 (ドイツ軍: *Sturmgeschütz*) **AP**: 航空ポイント **Arty**: 砲兵 **AT** 又は **Pj**: 対戦車 (ドイツ軍: 装甲猟兵 *Panzerjagd* 又は *Panzerjäger*) **Augk**: 偵察 (ドイツ軍: 搜索 *Aufklärung*) **Bde**: 旅団 **Bn**: 大隊 (ドイツ軍: *Abteilung*) **CC**: 騎兵軍団 **CDR**: 基幹ユニット (13.4) **Div**: 師団 **DRM**: サイの目修正 **Eng** 又は **Sap**: 工兵 (ソヴィエト軍: *Sappers*) **EZOC**: 敵支配地域 **FJ**: 空挺 (ドイツ軍: 降下猟兵 *Fallschirmjäger*) **Gb**: 山岳 (ドイツ軍: 山岳猟兵 *Gebirgs*) **Gd**: ソヴィエト軍親衛 **Gp**: グループ **HLC**: 最高司令部 **How**: 榴弾砲 **HQ**: 司令部 **Hv**: 重 **Inf**: 歩兵 **IP**: 陣地 **J** 又は **L**: 軽 (ドイツ軍: 猟兵 *jäger* 又は軽歩兵 *Leichte*) **Kat**: カチューシャ (ソヴィエト軍ロケット砲ユニット) **LOC**: 連絡線 **MA**: 許容移動力 **M**: 自動車化師団 **MP**: 移動ポイント **P**: 装甲 (戦車) 師団 **PAC**: プレイヤー補助カード **Rgt**: 連隊 **RKKA**: ソヴィエト軍 (最高司令部) **RP**: 補充ポイント **S**: 保安 (ドイツ軍: *Sicherung*) **SF**: 南方正面軍 (ソヴィエト軍 *HLC*) **TC**: 戦車軍団 **TEC**: 地形効果表 **TRT**: ターン記録欄 **VP**: 勝利ポイント **ZOC**: 支配地域

## [3.0] ゲームのセットアップ [Setting up the Game]

プレイヤー諸氏はシナリオ (21.0) を選択し、使用する選択ルールを決定する。航空&地表状況、ゲーム・ターン表示、支援ポイント、勝利ポイント合計についてのマーカーは、シナリオ・ルールに従って、ゲームの開始時に各自陣営のプレイヤー補助カードの記録欄上に置かなければならない。茶色の橋梁マーカーは、マップ上に表示されるごとく一致する橋

梁上に置かれる。選択したシナリオがマークされたボックス上に雨天日マーカーを置く。

カウンター上に「VAR」を持つユニットは脇に置かれ、プレイに投入するため特定ターンを待たなければならない。通常これは、登場のためにプレイヤーがサイを振るときに発生する。

そのユニット・シンボルの隣にアスタリスクを持つユニットは、もしソヴィエト軍高リスク・オプション (20.1) が有効か又はソヴィエト軍プレイヤーが都市ヘクスを占領したら使用される (シナリオ#2 & #3 について枢軸軍プレイヤー補助上に概説されたごとく)。

ユニットは、そのシンボルに割り当てられた特定の色シンボルを持つ。枢軸軍については、その親軍組織に一致する。白色は上級組織に、赤色は特定の選択指揮系統に属す。これらの色は、セットアップ中と 18.0 制限下でのみプレイにもたらされる。プレイするシナリオの適切なチャート上にユニットを置く。それぞれのセットアップ・チャートからのユニットは、次いで指定されたマップ上に置かれる。プレイを開始できる。

## [4.0] プレイのシーケンス [Sequence of Play]

*Spring Prelude* は、ゲーム・ターンでプレイされる。各ゲーム・ターンは、フェイズに分割される。プレイヤー諸氏は、以下のプレイのシーケンスに従って、フェイズ中に指定されたごとくアクションを行う。あるプレイヤーのターン中、彼らは手番プレイヤーと呼ばれる。

### [4.1] ゲーム・ターン・アウトライン [Game Turn Outline]

#### 1. 準備ステージ [Preparation Stage]

- 天候フェイズ [Weather Phase]**: (シナリオ特別ルールによって指示されたごとく、一定ターンにフェイズを飛ばす) 雨天の可能性についてサイを振り、天候ルールに従って地表状況を適用する。

#### 2. 計算フェイズ [Accounting Phase]

- ターン記録欄 (TRT) からの支援ポイント (SP) を現在の合計に加え、マップ上の支配下 VP をカウントして調整することで、支援ポイント (SP) と勝利ポイント (VP) 記録欄を調整する。
- 相互可変増援セグメント [Mutual Variable Reinforcement Segment]**: 可変増援チャートに従って使用可能な増援を解放するため、各プレイヤーはサイを 1 つ振る。
- 相互航空セグメント [Mutual Air Segment]**: 使用可能な航空ポイントの数が判定される。枢軸軍/ソヴィエト軍の妨害又は落下傘降下 (選択) 任務を実施できる。

#### 3. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン [Soviet Player Turn]

- 補充フェイズ [Replacement Phase]**: (シナリオ#1 をプレイしているときにフェイズを飛ばす) 資格を持つ劣化又は除去ユニットに使用可能な補充ポイントを消費する。
- 移動フェイズ [Movement Phase]**: ソヴィエト軍プレイヤーは、塹壕構築又は橋梁修理を開始できる。全ての友軍ユニットは、ここで地形効果表の限度内で移動できる。増援が到着してマップ上で移動できる。

- c. **戦闘フェイズ [Combat Phase]** : 戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、隣接するユニット間で発生し得る。
- d. **補給フェイズ [Supply Phase]** : (いかなるシナリオの最初のターンにもフェイズを飛ばす) ソヴィエト軍プレイヤーは、全自軍ユニットの現在の状態を調整する。
- e. **工兵フェイズ [Engineering Phase]** : ソヴィエト軍プレイヤーは、橋梁の建設と破壊、塹壕の構築、瓦礫の撤去、渡河のユニット支援ができる。

#### 4. 枢軸軍プレイヤー・ターン [Axis Player Turn]

- a. **補充フェイズ [Replacement Phase]** : (シナリオ#1 をプレイしているときにフェイズを飛ばす) 資格を持つ劣化又は除去ユニットに使用可能な補充ポイントを消費する。
- b. **移動フェイズ [Movement Phase]** : 枢軸軍プレイヤーは、塹壕構築又は橋梁修理を開始できる。全ての友軍ユニットは、ここで地形効果表(TEC)の限度内で移動できる。増援が到着してマップ上で移動できる。ここで、機械化ユニットは予備として指定され得る。
- c. **戦闘フェイズ [Combat Phase]** : 戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、隣接するユニット間で発生し得る。
- d. **補給フェイズ [Supply Phase]** : (いかなるシナリオの最初のターンにもフェイズを飛ばす) 枢軸軍プレイヤーは、全自軍ユニットの現在の状態を調整する。枢軸軍の補給投下を試みることができる。
- e. **突破フェイズ [Exploitation Phase]** : (いかなる雨天ターンにもフェイズを飛ばす) 指定された予備ユニットは、ここで移動できる。戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、予備ユニットと隣接する敵ユニットとの間で発生し得る。
- f. **工兵フェイズ [Engineering Phase]** : 枢軸軍プレイヤーは、橋梁の建設と破壊、塹壕の構築、瓦礫の撤去、渡河のユニット支援ができる。

完全な1ターンが経過したら、ターン記録欄上のマーカーは1スペース前方へ移される。もし置かれていたら、マップから航空ポイントを取り去る。シナリオの終了と勝者が宣言されるまで、プレイを進める。

### [5.0] 天候 [Weather]

天候フェイズ中、プレイヤー諸氏は降雨と地表状況をチェックする。もし「継続降雨」[“Continued Rain”] マーカーがあると、このターンにサイを振る必要はなく(航空状況は、自動的に「晴天」[“Clear”])、「継続降雨」マーカーを取り去り、「晴天」を示すため航空状況マーカーを裏返し、地表状況は泥濘に留まり、計算フェイズに進む。

降雨についてチェックするとき、各プレイヤーは1つのサイを振り、数値を合計する。天候記録欄の最下部に沿って数値を参照する。このサイ振りは、2つの成果の可能性を持つ。

⇒ もし2つのサイコロの結果が「降雨日」[“Rain Days”]が存在するボックス上部の記載範囲内であると、このターンに降雨がある。航空状況表示を降雨に裏返し(又はもしすでに降雨を表示していると、「継続降雨」マーカーを加える)、「降雨日」マーカーを1ボックス右へ前進させ(合計を増加させ)、地表状況は泥濘となり、この状態を示すためにマーカーを裏返す。

⇒ もし2つのサイコロの結果が「降雨日」[“Rain Days”]が存在するボックス上部の記載範囲内でなければ、このターンに降雨はなく、このターンの航空状況は「晴天」である。もし航空状況マーカーがすでに降雨を表示していると、「晴天」を表示するために裏返し、地表状況は泥濘に留まる。さもなければ、航空状況マーカーは「晴天」で地表状況は「乾燥」[“Dry”]となり、もし必要であればこの状態を示すために裏返す。

最大で6日間のみ降雨が可能のため、記録欄の終端は数値を持たないことに注意し、いったん「降雨日」マーカーがこのボックスに到達したら、ゲームの残りについてサイ振りを行う必要はない。

もし両プレイヤーが同意したら、サイを振る代わりにTRT上に表示された歴史的な天候を使用できる。

### [5.1] 天候の影響 [Effects of Weather]

航空状況が「晴天」で地表状況が「乾燥」のとき、天候はプレイに影響なし。

降雨は、全ての補給投下(7.6)、渡河支援(15.4)、航空作戦(9.0)を停止させる。これらは、降雨ターン中に使用不能である。

降雨ターン中の戦闘は、他の全てのシフト後自動的に1コラム左にシフトされる。

枢軸軍プレイヤーは、降雨ターン中に機動予備(11.0)を指定できない。

泥濘は、以下の影響を持つ：

⇒ 各陣営が使用可能な航空ポイント合計は、半減される(端数切り捨て)。

⇒ 全ての騎兵と自転車ユニットは、最大6の許容移動力を持つ。

⇒ 地形効果表上で機械化ユニットについて泥濘コラムがある。

⇒ マークされた小川ヘクスサイドは増水小川となり、TEC上でそのラインを使用する。

⇒ 戦闘後前進は、実際の退却の長さにかかわらず、2ヘクスに限定される。

### 観測者の降雨の影響(選択ルール) [Spotter Rain Effects]

降雨の視界と砲兵作戦への決定的な影響は、ゲームプレイの興味では無視されていた。ただし、もしプレイヤー諸氏が、追加のサイ振りとソヴィエト軍の攻勢を更に遅くさせ得ることを気にしなければ、このルールを採用できる。

降雨ターン中、射撃支援の提供を試みている各砲兵ユニットは、成功するために1d6で1~4を振らなければならない。高いサイの目は、射撃の無効、目標外し、視界状況のための誤射さえ意味する。



## [6.0] 支配地域 [ZOC] [Zone of Control]

そのユニット・シンボルの下部に赤帯を持つ戦闘ユニットは、それらを囲む **6** ヘクス内に支配地域を及ぼす。他の全てのユニットは支配地域を及ぼさず、それらが居座るヘクスのみを支配する。

友軍ユニットは、補給をたどるために自身のヘクス内の敵支配地域 (EZOC) を無効化する。支配地域は、決して非橋梁状態のドニエプル川ヘクスサイドを越えて伸びない。

4 以上の合計非砲兵戦闘戦力を持つスタックは、ZOC を及ぼす (たとえそれらが ZOC を持たない個々でさえ)。

塹壕又は陣地内にスタックした 2 以上の合計戦闘戦力を持つ徒歩又は騎兵ユニットは、通常に ZOC を及ぼす。

### [6.1] 移動への ZOC の影響 [ZOC Effects on Movement]

EZOC に進入している全てのユニットは、現行フェイズについて停止して移動を終了しなければならない。

移動又は突破フェイズを EZOC 内で開始し、移動することを望む全てのユニットは、TEC 上に列記された離脱コストを消費しなければならない。このコストは、通常の地形コストに追加される。ユニットは、1 つの EZOC から他のそれへ移動できず、非敵支配下ヘクスへ退出しなければならない。これらは、現行フェイズの残りについて他の EZOC に進入できない。

#### ドイツ軍の戦闘柔軟性 (選択ルール) [German Combat Flexibility]

緒戦時、2 個の装甲師団は日毎に攻勢軸を急速にシフトできた。このルールは、基本ルールでは必要な事前の計画なしに、これを実現する機能を追加する。

ドイツ軍の機械化ユニットは、もしフェイズ全体について開始と終了の両ヘクス内に友軍ユニットがあれば、1 又は 2 ヘクス EZOC の外部へ移動して他の EZOC 内に直接移動できる。これは EZOC への再進入を禁じている離脱ルールの唯一の例外で、禁止地形を越えて行うことができない。それでも離脱コストは、通常に消費される。

### [6.2] 戦闘への ZOC の影響 [ZOC Effects on Combat]

EZOC を通過して退却しなければならないスタックは、進入する各支配下ヘクスについて 1 ステップを失う。この損失はスタック毎で、ユニット毎ではないのを忘れないこと。そのステップは、砲兵ユニットから来なければならない (もしそれが存在したら)。

前進と退却を実施しているとき、友軍ユニットは EZOC に影響を持たない (これらは、補給をたどっているときのみ無視できる)。

## [7.0] 補給 [Supply]



ユニットは、罰則なしで機能するため、補給の到達内にいなければならない。

ユニットは、以下の 3 つの補給状態の可能性がある。: 補給下、非補給下、孤立状態。

補給状態は、自軍プレイヤー・ターンの補給フェイズ中に各プレイヤーによって自軍所有ユニットについて判定され、いったんユニットの補給状態が判定されたら、次の自軍補給フェイズになるまで固定されて留まる。

補給下となるため、ユニットはその国籍の補給源又は補給道路ヘクスまで補給線をたどらなければならない。補給道路ヘクスは、EZOC から解放された非妨害状態の道路ヘクスの繋がりによって補給源まで連結し、橋梁破壊を被っていない道路ヘクスである。補給線又は補給道路は、友軍ユニットによって占められていない限り、EZOC 内のヘクスを通過してたどれない。

補給線は、もしたどっているユニットのヘクスのヘクスサイドを越える場合にのみ、非橋梁河川ヘクスサイドを越えることができる。

ユニットは、補給道路ヘクスまで **4** ヘクス又は補給源まで直接 **3** ヘクスの補給線をたどることができる。

補給線が補給道路の代わりに HQ ユニットへたどられるとき、それは連絡線と呼ばれる。

全てのユニットは、その到着又はマップ上の配置のターンに補給下と見なされる。

補給状態は、いかなるシナリオの最初のターンにも決してチェックされず、全てのユニットは補給下と見なされる。

### [7.1] 非補給下 [Out of Supply]

以下であると、ユニットは非補給下。:

1. 補給道路ヘクス又は補給源まで補給線をたどれるが、補給線が認められたよりも長い、又は
2. その補給線がたどられる補給道路ヘクスが友軍補給源まで連結していない、又は
3. 補給線をたどれないが (上記のごとく)、補給下の友軍ユニットから 3 ヘクス以内。

#### 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

非補給下としてマークされたユニットは、その戦闘戦力と許容移動力が以下のごとく修正される。:

1. 戦闘戦力が半減される (端数切り捨て)。
2. 防御戦力は通常。
3. 機械化ユニットの許容移動力は半減される (端数切り捨て)。
4. 非機械化ユニットの許容移動力は通常。

注釈: 全てのユニットは、1 の最小戦闘戦力を持つ。

## [7.2] 孤立 [Isolation]

以下であると、ユニットは孤立状態。:

1. 友軍補給源まで完全にたどれず、3 ヘクス以内に友軍の補給下戦闘ユニットがない。
2. それがソヴィエト軍 HQ ユニットの、敵支配下ヘクスのため自軍補給源まで完全にたどれない。

### 孤立の影響 [Isolation Effects]

孤立状態としてマークされたユニットは、その戦闘戦力と許容移動力が以下のごとく更に減少される。:

1. 最大攻撃戦闘戦力は **1**。例外: 損耗攻撃を行っているユニットは、その半減された戦闘戦力を持つ(端数切り捨て)。
2. 防御ユニットは、戦闘戦力が個別に半減される(端数切り捨て)。
3. 機械化ユニットは、その許容移動力が **4** に減少する。
4. 非機械化ユニットの許容移動力は半減される(端数切り捨て)。

**注釈:** 全てのユニットは、1 の最小戦闘戦力を持つ。

## [7.3] 孤立と降伏 [Isolation and Surrender]

ターン 11 から開始して、ソヴィエト軍補給フェイズ中にその親 HQ へ LOC をたどれず、いまだに孤立状態で孤立状態マークを持つソヴィエト軍ユニット又はスタックは、二番目のマークを置かなければならない。2 枚の孤立状態マークを持つユニットは、自軍補給フェイズの終了時に **1d6** の降伏サイ振りを行わなければならない。1~2 の結果は効果なしを、3~4 の結果で 1 ステップ損失、5~6 の結果で 2 ステップ損失が生じる。枢軸軍ユニットは、ゲーム中に決して降伏しない。

## [7.4] ソヴィエト軍の損耗攻撃 [Soviet Attrition Attacks]

孤立状態のソヴィエト軍 HQ ユニットのみに LOC をたどれるソヴィエト軍ユニットは、自軍移動下に友軍補給源に向かって移動し、もし可能であれば攻撃しなければならない。これらの攻撃は、支援ポイントがかからず、統率制限を無視できる。砲兵ユニットは、それでも射撃支援を提供できる。

## [7.5] 補給源 [Supply Sources]

枢軸軍プレイヤーは、マップ W の端、マップ E の南端、マップ E の北端で E3201 以西のいずれかの道路ヘクスを、補給源として使用できる。いずれかのドイツ軍支配下の都市ヘクスも補給源である。

ソヴィエト軍プレイヤーは、マップ E の東端と北端のヘクス E4845 と E4001 (含む) との間のヘクス上の道路ヘクスのみを補給源として使用できる。

## [7.6] 航空補給投下 (枢軸軍のみ) [Air Supply Drop]

枢軸軍の補給フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは 1 つのヘクス内のユニットに航空補給を試みることができる。これには、航空ポイントの使用を要求されない。

成功した補給投下は、自動的にユニットの補給状態を 1 レベルだけ向上させる(孤立状態から非補給下へ、非補給下から補給下へ)。

もし航空補給によって補給下のヘクスが EZOC 内であると、**1d6** 振りの **1~4** で成功する。もし EZOC 内でなければ、**1~5** のサイの目で補給下である。

補給投下は、降雨中に試みることができない。

各試みは、ヘクス内の最大ユニットの HLC から 1 支援ポイントがかかる。

## [8.0] 支援ポイント (SP) [Support Point]

両プレイヤーは、支援ポイントを管理するために使用される、2 つの最高司令部(ドイツ陸軍とソヴィエト正面軍)を持つ。ゲームの開始前、ターン記録欄又はシナリオ・ルールに従って、支援ポイントが各 HCL に与えられる。プレイヤー諸氏は、ゲーム中に追加ポイントを受け取ることができ、TRT 上にも与えられる。いったん特定 HLC に割り当てたら、ポイントは決して他へ移管できない。支援ポイントは、攻撃が行われる、特殊なアクションを行う、補充を受けるときに消費される。アクション毎のコストのリストは、支援ポイント・サマリー上にある。

ゲームの開始時に支援ポイント記録欄上の正確な量に、各司令部の SP マーカーを置く。そこで得失を管理する。

**デザイナーズ・ノート:** ドイツ軍が「ブラウ作戦」の攻撃準備を進めていた間、ソヴィエト軍はほとんど準備を整えずにこの戦いに臨んだ。攻撃の承認は 4 月下旬まで得られず、その補給システムは持続的な攻撃に極めて不十分だった。ゲームをより楽しくバランスの取れたものにするため、ソヴィエト軍の SP レベルは実際の数値から引き上げられている。(ソロ) プレイヤーで、史実のソヴィエト軍が兵站面で直面した状況を体験したい場合は、SWF-12/SF-2 で開始し、ターン 2~6 に 8 SP を追加し、残りのターンは TRT を正確に使用する。

## [8.1] ソヴィエト軍司令部 (HQ) ユニット

[Soviet Headquarters (HQ) Units]



ソヴィエト軍プレイヤーは、各軍と「ボブキン」集団について HQ カウンターを持つ。これらは、補助 HQ と攻勢作戦のための補給備蓄の組み合わせをあらわす。

HQ ユニットの、ソヴィエト軍戦闘ユニットに支援ポイントの消費を認めるために機能する。補給下のいずれかの HQ ユニットの、同じ最高レベル司令部 (HLC) の組織 (シンボル色) 又は正面軍ユニット (白いシンボルを持つ) のユニットに、いずれかの数の支援ポイント消費の導管として機能できる。これらのユニットは、HQ ユニットの連絡線 (LOC) をたどなければならない。

連絡線は補給線と同様にたどられるが、補給道路ヘクスの代わりに HQ ユニットの、その長さは HQ ユニットの統率範囲以下でなければならない。

HQ ユニットの通常に補給をたどり、他のユニットと同様に補給状態を持つ。

非補給下の HQ ユニットの、それに直接 LOC を持つ自軍組織 (シンボル色) のユニットへ、ターン毎に 1 支援ポイントのみの使用を認める。

HQ ユニットの、決して戦略移動を使用できず、敵から少なくとも 3 ヘクスを保たなければならない。友軍移動フェイズの開始時、もし敵ユニットが 3 ヘクスよりも近くにあると、HQ はそれらから少なくとも 2 ヘクス離れるまで、敵ユニットから移動して離れなければならない。HQ ユニットの、決して敵 ZOC から離れるための離脱コストを消費しない (6.1)。

HQ ユニットの、戦闘ユニットとしてカウントしない。ZOC 又は戦闘戦力を持たない。もしヘクス内に単独である間に攻撃されたら、HQ は 1 の戦闘戦力で防御し、使用可能な全てのコラム・シフトと地形修正を適用する。HQ ユニットの決して退却できず、損失や退却の結果によって除去される。HQ ユニットの、ヘクス内の他の友軍ユニットが除去と／又は退却の結果としてヘクス内に単独で残されたら、除去される。

以前に除去された HQ ユニットの、ゲーム・ターン毎に 1 つが復帰できる。復帰している HQ は、その HLC から支援ポイントの消費後、敵ユニットから少なくとも 3 ヘクスにある軍 (同じ色シンボル) のユニットから 3 ヘクス以内に置かれる。

## [8.2] 支援ポイントの消費 [Expending Support Points]

様々なゲーム・アクションは、それを完了するために SP の消費を要求される。使用毎のコストについては、支援ポイント・サマリーを参照。支援ポイントは、その特定 HLC のユニットによってのみ使用できる。複数 HLC のユニットを含み得る攻撃は、最多のユニットを持つか又はもし同数であると最多の戦闘戦力を持つユニットの HLC から SP を消費する。それでも同数であると、所有しているプレイヤーが決めることができる。

加えて、ソヴィエト軍ユニットは、攻撃又は橋梁建設のために SP を消費する前に、その親 (同じ色シンボル) HQ ユニットの連絡線をたどなければならない。

枢軸軍ユニットは、ドイツ軍ユニットでない限り、同じ国籍の他のユニットの SP 消費からの消費が制限される。

## [8.3] 支援ポイントの獲得 [Gaining Support Points]

計算フェイズ中、プレイヤーは追加の支援ポイントを受け取り、記録欄上でマーカーを移動させることで、それらを割り当てることができる。(18.3 を参照) これは、最初のゲーム・ターンに発生せず、各プレイヤーは TRT から事前決定済合計で開始することに注意。

## [8.4] 負の支援 [Negative Support]

プレイヤー諸氏は、支援の超過消費を選択できる。もし HLC がゼロ未満の合計減少 SP を持つと、その HLC に従属した全ユニットの補給評価値は直ちに 1 レベルだけ減少し (いまや補給下ユニットは非補給下、非補給下は孤立状態になる)、砲兵は射撃支援を提供できず、ユニットは戦闘について完全なボーナス・シフトを受け取れない。

## [9.0] 航空作戦 [Air Operations]



計算フェイズの航空セグメント中、プレイヤー諸氏はターン記録欄を調べる。これは、現行ターンに使用可能な航空ポイントの数を表示する。

枢軸軍の航空ポイントは、全枢軸国籍を支援できる。

影響の範囲は、航空ポイントについて無制限 (すなわち、これらはマップ上のどこでも使用できる)。

航空ポイントは、ターンからターンへと蓄積できない。

各航空ポイントは、もしそれらがそのターンに使用可能であると、1 つのみの任務のために使用できる。

## [9.1] 航空戦闘支援任務 [Air Combat Support Mission]

プレイヤー諸氏は、戦闘フェイズ又は突破フェイズのどちらか中、個別戦闘に航空ポイントを割り当てることができる。ただし、地上戦闘を支援するためにポイントを使用することは、自動的な機能ではない。航空支援表の「必要なサイの目」下にある適切な陣営のラインを参照する。1d6 を振る。もし結果がチャート上に示されたスパン内であると、航空ポイントが防御側の上に置かれ、戦闘結果表上で 1 コラム・シフトを提供する。さもなければ、このターンについてのポイントは失われる。成功だったか否かにかかわらず、陣営毎に 1 ポイントまで割り当てることができる。

もし敵対しているスタックが AA (Flak) ユニットを含むと、「必要なサイの目」は 1 で、他の全ての結果は失敗である。

町又は都市へ内で成功した航空支援は、直ちに瓦礫マーカー配置の結果になる (9.4)。



## [9.2] 航空妨害任務 [Air Interdiction Mission]

各陣営は、1つの妨害任務を実施するために1航空ポイントを使用できる。もしある陣営がそのターンについて他方の陣営の半数（以下）の航空ポイントを持つと、それらは妨害が認められない。航空セグメント中、妨害航空ポイントはマップ上の敵戦闘ユニット（ソヴィエト軍の架橋又はHQユニットが戦闘ユニットでないことを忘れないこと）によって占められたいずれかのヘクス内に置かれる。支援任務として航空支援表上でサイ振りが行われるが、サイの目から1が差し引かれる。不成功の航空ポイントは、直ちにマップ上から取り去られる。同じヘクスは、2ターン連続して目標にできない。

もし目標となったスタックがAA (Flak) ユニットの持つか又は隣接すると、**差し引く代わりに**航空支援表上でサイの目に1を加える。

町と都市のヘクスは、妨害の目標になり得ない。

自軍移動フェイズ又は突破フェイズを敵妨害ヘクス内で開始するユニットは、その半分のMA（端数切り捨て）のみを使用でき、戦略移動を使用できない。

戦略移動中、敵妨害ヘクスの隣接6ヘクスのいずれかに進入したユニットは、ヘクスの通常コストと敵妨害ヘクス自体の通過に追加の1移動ポイント（1MP）を消費しなければならず、ヘクスの通常コストを超える2MPがかかる。

ユニットは、戦略移動を使用している間、妨害ヘクス又はその隣接ヘクスに進入できない。

れたら、2FJユニットは完全戦力に復帰でき、ステップを降下する能力を失う。もし試みが行われ、ハリコフ守備隊が解放されたら、2FJユニットは基幹に留まり、残っている試みを失う。

## [9.4] 瓦礫 [Rubble]



もし航空ポイントが、都市又は町内の敵ユニットに対するコラム・シフトの結果であると、ヘクス内に瓦礫マーカーが置かれる。マーカーは、戦闘解決の瞬間に直ちにヘクス内に置かれ、その特定戦闘への影響はなく、それが取り去られない限り、続く戦闘に影響する。マーカーは、ヘクス内ヘマーカーの配置をもたらした戦闘からの前進結果に影響する。

特定ヘクス内に、複数の瓦礫マーカーは存在できない。ゲーム中、単一ヘクス内に瓦礫マーカーを配置できる回数に限度はない。マーカーは、スタッキングに影響を持たない。

戦術移動を使用しているユニットは、瓦礫マーカーを含んでいるヘクスへ進入するための追加1移動ポイントのコストを消費する。

瓦礫マーカーを含んでいるヘクス内で防御しているユニットは、戦闘結果表上で左への1コラム・シフトを受け取る。戦闘毎に、このような1シフトのみを受けることができる。

瓦礫ヘクス内へ戦闘後前進しているユニットは、そのヘクス内で前進を終了しなければならない。瓦礫は、退却に影響を持たない。

## [9.3] ドイツ軍の落下傘降下（選択ルール）

[German Para Drop]

包囲されたテルノヴァ守備隊を増援するため、ドイツ軍が落下傘部隊を降下させたというソヴィエト軍報告の正確性には議論の余地がある。このルールでは、報告が真実であると仮定し、ドイツ軍は戦い中に増援降下を計画し実行できるものとする。



このルールに従っているとき、ドイツ軍2FJ連隊は基幹としてプレイを開始し、決して補充を受け取れない。ゲーム毎にいずれか2航空セグメント中、枢軸軍プレイヤーはハリコフ [Kharkov] から第6軍HLCの減少状態ドイツ軍歩兵ユニットによって占められたヘクス内へ、降下猟兵の1ステップの（夜間）降下を試みることができる。試みが行われるまで枢軸軍PAC上に残すことが可能な、これら2ステップをあらわすマーカーがある。

もしユニットが敵ユニットに隣接していると、降下は1d6の1~4で成功する。もし敵ユニットに隣接しなければ、1~5のサイの目で成功する。成功したとき、ユニットのステップ数を1だけ増加させる。もし不成功であれば、ステップは失われる。どちらにしても、試みに依存して、このアクションの後にマーカーを裏返すか又は取り去る。

もしソヴィエト軍ユニットがヘクスE2118内の飛行場から3ヘクス以内にあると、降下を試みることができない。落下傘降下が試みられておらず、ハリコフ守備隊が解放さ

## [10.0] 移動 [Movement]

移動フェイズ（又は資格を持つ機械化ユニットについて突破フェイズ）中、手番プレイヤーは望むいずれかの順番で自軍ユニットを移動させることができる。資格を持つユニットは、ヘクス格子を通過して連続したヘクスの道筋をたどりながら個別に移動させられる。いったんプレイヤーが特定ユニットの移動を開始したら、他のユニットが移動できる前にその移動を完了しなければならない。ユニットたちはスタックとして移動でき、スタック内の各ユニットは適用される移動ルールを尊重する。移動は、地形効果チャート上でそのフェイズのために使用される移動ポイント数を表示する、記載された許容移動力によって標準化される。ユニットは、移動中にヘクス内の地形（又は越えるヘクスサイド）に従って、補給状態や敵ユニットの存在によって変更され得る許容移動力まで、進入している各ヘクスの移動ポイント（MP）を消費する。

## [10.1] 戦術移動 [Tactical Movement]

この移動について、ユニットはすでに戦闘モードにあると見なされ、地形効果チャート上で通常のコストを使用する。これは、突破フェイズ中に認められる唯一の移動タイプである。

道路に沿ってヘクスサイドを越えているユニットは、地形コストを無視して代わりに戦術道路移動率を使用する。

自動車化歩兵、装甲車、搜索ユニットは、戦術移動中にのみ非橋梁河川又は増水小河川を越えることができる。そのヘクスに進入する通常コストに加えて、この移動はTEC上に表示された追加コストを持つ。これらは、泥濘ターン中に非橋梁河川を越えることができない。

戦術移動を実施している全ての機械化ユニットと砲兵は、レベル1からレベル2ヘクスへ登坂移動しているとき、追加MPを消費しなければならない。このコストは、戦術道路移動率を使用しているときに無視される。他の全てのユニットは、通常の移動コストを使用して、レベル間を自由に移動できる。

## [10.2] 戦略移動 [Strategic Movement]

これは、敵の戦線から離れた場合にのみ使用される移動の高速タイプである。

戦略移動を使用しているユニットは、フェイズ中のいかなる瞬間にも、敵ユニットから3ヘクス以内で開始や接近ができない（敵ヘクスをカウントし、自身のヘクスはカウントしない）。

増援は、もし上記の条件を満たせば、戦略移動を使用してゲームに登場できる。

道路に沿ってヘクスサイドを越えているユニットは、地形コストを無視して代わりに戦略道路移動率を使用できる。

## [10.3] 鉄道移動 [Rail Movement]

両陣営のユニットは、このゲームが扱う期間中に鉄道を介して戦場に到着した。使用可能な全ての車両は、補給物資の輸送又はこれら増援部隊を当該エリアへ輸送するために使用されていた。それ故、戦いの期間中、ユニットは戦区から戦区へとシフトされなかった。

鉄道ヘクスは移動に影響を持たないが（他の地形を使用する）、鉄道橋は通常の橋梁として扱われる。

## [10.4] 移動の地形効果 [Terrain Effects on Movement]

機械化ユニットは、道路ヘクスサイドを通過して進入していない限り、林湿地地形へ進入できない。

ユニットは、移動が完了するまで端数コストを保持する。ユニットは、あるヘクスへ進入するために要求されたMPを有さなければならない。ただし、地形がそのユニット・タイプについて禁じられないか、又はEZOCによって制限されないという条件で、ユニットは移動又は突破フェイズ中に常に単一ヘクスへ進入できる。

河川又は「増水小河川」ヘクスサイドは、機能状態の橋梁渡河点があるか又は渡河支援を使用しているのでない限り、砲兵（このルールにおいて、FLAKユニットは砲兵と見なされる）と装甲ユニットによって越えることができない（15.4）。

ドニエプル川ヘクスサイドは、機能状態の橋梁地点を除いて越えることができない。

## [10.5] 一般的な移動制限

[Universal Movement Restrictions]

ユニットは、移動又は突破フェイズ毎に、一つのみの移動タイプ（すなわち、戦術又は戦略）を使用できる。

## [10.6] マップ南端 [Southern Map Edge]

枢軸軍ユニットは、EとマークされたいずれかのヘクスからWとマークされたそれへ戦略移動を使用でき、逆も又同様である。これは、ユニットがマップを出入りする唯一の方法である。これらのヘクス一つを介して退出する各ユニットは、完全な1ターンをマップ外で消費すること。続くターンに通常の増援として、反対側の標記ヘクスの一つを介して登場することになる。枢軸軍プレイヤー補助カードは、この輸送を手助けするための保持ボックスを持つ。

## [11.0] 機動予備 [Mobile Reserves]



晴天ターン中、枢軸軍の機械化ユニットは、移動フェイズ又は突破フェイズのどちらかで移動できるが、両方は不可。その選択は、所有しているプレイヤー次第である。突破フェイズの使用をマークされたこれらのユニットは、移動フェイズ中に予備マーカーでマークされ、マーク時にEZOC内に存在できる。

突破フェイズ中、予備は戦術移動に限定される。これらのユニットは、この移動中に決して超過スタックできず、又は超過スタック状態にあるヘクスを通過できない。これらのユニットのみが、通常のスタッキング制限に従って、突破フェイズの終了時に戦闘に参加できる（12.2）。防御しているユニットは、すでに前の戦闘フェイズ中に攻撃されていても構わない。全ての突破移動は、いかなる戦闘も解決される前に実施されなければならない。

突破フェイズの完了後、全てのユニットから予備マーカーを取り去る。

## [12.0] スタッキング [Stacking]

戦闘ユニットは、単一ヘクス内にいることができる6スタッキング・ドット（黒又は白）までの限度を持つ。

スタッキング・ルールは、あるプレイヤーのターン中の移動フェイズ終了時に一度強制される。もしスタックに違反が発見されたら、所有しているプレイヤーは超過ユニットを除去しなければならない。

マーカーとスタッキング・ドットを持たないユニットは、この限度に対してカウントしない。

敵と友軍のユニットは、決して一緒にスタックできない。

あるヘクス内に、最大1つのHQユニットをスタックできる。

枢軸軍ユニットは、その国籍のユニット及びドイツ軍ユニットを持つスタックと共に又はそのようなヘクスを通過できる。これらは、8.2に従って、他の国籍（ドイツ軍以外）と共に戦闘に参加することを禁じられる。

### [12.1] 超過スタッキング [Overstacking]

戦闘解決中、ユニットはスタッキング限度を違反する状態で、友軍スタックの上への退却を強制され得る。これは一時的ではあるが、認められる状態である。もしこのスタックが同じフェイズに攻撃されたら、超過状態のユニットは新たな戦闘に参加できない。もしこの攻撃結果が不利な結果であると（例えば、損失又は退却を通してヘクスがカラに残される）、超過スタック状態のユニットは直ちに除去される。スタックは、次の友軍移動フェイズの終了時までにはスタッキング・ルールに従わなければならない。

### [12.2] スタッキングと戦闘 [Stacking and Combat]

ヘクスによって覆われたエリアは、ユニットを物理的に固定することを認めるが、他のヘクスと交戦しているときに全ての兵員と装備が会敵できるわけではない。それ故、実際にどのユニットが戦闘に参加できるか更なる制限がある。

合計4 スタッキング・ドットまでの組み合わせのユニットたちは、特定ヘクスから攻撃に参加できる。これは、攻撃又は防御であるかにかかわらず適用する。黒いスタッキング・ドットを持つユニットは、戦闘に参加する際、その基幹戦力のみを使用して4の限度内に収めるか、又はドットを通常にカウントするかを選択できる。スタッキング・ドットを持たないユニットは、あるヘクスから自由に戦闘に参加できる。

スタック内の非参加ユニットは、同一組織効果のためにのみ提供できる（すなわち、諸兵科連合効果は、参加しているユニットから来なければならない）が、戦闘後前進、退却、余った損失を含む、戦闘結果からの影響にも従う。これは、突破フェイズ中でさえ忘れないことが重要である。

同じヘクス内にスタックしている間、異なる戦闘に参加しているユニットは、同一組織効果又は諸兵科連合効果を両方の戦闘に提供できず、その参加している戦闘結果からの影響にのみ従う。

## [13.0] 戦闘戦力チット [Combat Strength Chits]

A 4	A 3	A 13	A 7
B 2	B 2	B 9	B 5
C 1	C 1	C 8	C 4

### [13.1] 規模クラス [Size Class]

ゲーム内の小規模ユニットと異なり、主要なユニットはカウンター上に記載された戦闘戦力を持たない。最初の戦闘に従事するとき、これらのユニットは、その上に記載されたクラス色に一致する赤クラス又は青クラスから、無作為に引かれた戦力チットを使用する。

赤クラス・チットと青クラス・チットを、2つの不透明容器内に入れる。両陣営はこれらのチットを共有し、消費したチットを再使用のためそれぞれの容器へ戻す。

いったん引かれたチットは、相手側に正確な戦力が確認できないようユニットの下に置く。

赤クラスは強力なユニットをあらわし、青クラスは平均的な規模の数値で支援可能なユニットをあらわす。

### [13.2] 効果値 [Effectiveness Rating]

各ユニットの効果値（A、B、C）は、戦闘比の計算に使用する戦力数に相当する。A=最高、B=平均、C=最低。これらは、ユニットの戦闘での練度と経験値に相当する。

戦力チットは、完全戦力（暗色／白数値）と減少戦力（明色／黒数値）が記載された面を持つ。

戦力チットは、宣言された攻撃又は防御の戦闘解決直前で、砲兵又は航空ポイントが投入された後でのみ明らかにされる。

### [13.3] 固定戦力ユニット [Fixed Strength Units]

シミュレーション内の主要なユニットのみが、戦力チットを要求される。他の全てのユニットは、戦闘比を計算しているときに、カウンター左下に記載された数値を使用する。これらのユニットは、通常は1ステップのみを持つ。

大部分のドイツ軍大隊とソヴィエト軍連隊は、2ステップの戦力を持つ。このようなユニットが1ステップを失うとき、その減少状態又は基幹面に裏返す。2ステップの損失又は追加の1ステップ損失は、それを除去する。これらは、いったん除去されたら補充できない。



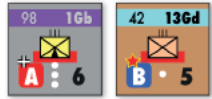
### [13.4] 基幹ユニット [Cadre Units]



基幹ユニットは、組織の最終ステップである。これらは戦闘損失に生き残るための最後の訓練済残余をあらわす。

1つ以上の構成部隊が基幹状態の組織は、戦闘で同一組織効果の資格を持たない。基幹ユニットはZOCを及ぼさず、1の固定戦力を持つ1ステップのみを持つ。

### [13.5] 古参ユニット [Veteran Units]



各陣営の一定のユニットは、以前の戦闘又は戦闘中に模範的な行動を見せた。その例外的な状態を反映するため、これらは強力なチットを引くために追加の機会が与えられる。

資格を持つユニットは、その規模/効果値の隣に十字又は星のどちらかを持つ。これらのユニットの1つが最初に参戦するとき、所有しているプレイヤーは2枚のチットを引いてより高い戦力値を使用し、他方はその容器に戻される。

#### 更なる無作為チットの使用 (選択ルール)

[More Random Chit Use]

Spring Prelude の戦闘システムに不確実性と無作為性を加えるため、計算フェイズに、ユニットは四番目のターン毎に一度、全ての完全戦力チットを放棄する。これらのチットは、容器に戻される。

橋梁によって越えない限り、ドニエプル・ヘクスサイドを渡る戦闘は認められない。もし全てのユニットが橋梁を介してドニエプル・ヘクスサイドを渡って攻撃していると、防御側は三倍になる。

もし全てのユニットが小川ヘクスサイドを渡って攻撃していると、防御側は1シフト左へのボーナスを受け取る。

村、町、都市のヘクス内で防御しているユニットは、通常の退却結果の1ヘクスを無視できる（蹂躪の結果は、無視できない）。これらのヘクス・タイプの1つ内にはない防御ユニットは、通常通り戦闘結果に従うことになる（すなわち、実際にヘクス内にあるユニットのみが、特典を獲得する）。これは選択であって、ユニットは望めばいかなる退却もできることも忘れないよう。

もしユニットが友軍陣地ヘクス内で防御していると、ヘクスの戦闘戦力が2だけ増加する。これは、二倍を超えて増加できない（例えば、1の戦力は3に増加せず、2のみになる）。

機械化ユニットは、林湿地ヘクス内で防御又はそのヘクス内を攻撃しているとき、戦闘戦力が半減する（端数切り捨て、決して1未満にならない）。林湿地ヘクスの外を攻撃すると、通常に実施される。

マップ上に記載された塹壕と陣地は、それらを建設した陣営にのみ恩恵を与える。

#### 要塞強襲損耗 (選択ルール) [Fort Assault Attrition]

塹壕（陣地は不可）内の防御側に対する攻撃で、もし防御スタックがヘクス内に留まるために退却ヘクスを損失に変換することを選択したら、強制的な1ステップ損失を受ける。

## [14.0] 戦闘 [Combat]

戦闘は、隣接する敵対ユニット間で発生し得る。戦闘は選択で、各攻撃には1支援ポイントがかかる。

手番プレイヤーは、攻撃の順番を設定する。解決の前に全ての攻撃を宣言する必要はない。

各戦闘は分割され、隣接してこのフェイズに未だ戦闘していないユニットのみを含むことができる。各攻撃は、別の攻撃に移行する前に解決される。

### [14.1] 戦闘における地形の影響

[Terrain Effects on Combat]

戦闘結果表の最上部は、防御側の地形に適用するラインである。複数ヘクスの攻撃では、防御側の最も有利な地形を使用する。

河川と／又は増水小河川の背後のみで防御しているユニットは、戦闘戦力が二倍になる。

友軍の塹壕内（陣地は不可）又は町ヘクス内で防御しているユニットは、戦闘戦力が二倍になる。

河川ヘクスサイドの背後のみで防御している友軍の塹壕（陣地は不可）又は町内のユニットは、防御しているときに三倍の戦闘戦力を持つ。

### [14.2] 複数ヘクスの戦闘 [Multi-hex Combat]

ユニットたちは、隣接する敵ユニットたちを攻撃するため、複数のヘクスからの部隊を統合できる。

防御側（ヘクス限度に従って、通常の4ドットまで）は、1つの合計に足し上げねばならず、ヘクスから単独で抽出できない。

ヘクス毎に4スタッキング・ドットの限度を超過しない限り、ある単一の隣接ヘクスから複数ヘクスを攻撃できる。もし1ヘクス内の友軍ユニットが複数の戦闘で攻撃していると、全てのサイ振りは前進又は退却前に完了させなければならない。攻撃側は、各戦闘について結果を適用する順番を決定する。

#### 遮蔽部隊 (選択ルール) [Screening Forces]

プレイの簡略化のために「捨て駒」要件を取り去ったので、ユニットは選択して攻撃できる。ただし、敵が近距離にあるときは、実際に発生することは抽象化される。よりリアルな戦いのため、このルールに従うこと。

ある攻撃に参加しているユニットは、もしそのZOC内に3以上のスタッキング・ドットの敵ユニットを持ち、それらのユニットが他の攻撃に対して防御していなければ、半減戦力（端数切り上げ）でのみ攻撃できることになる。

### [14.3] 同一組織効果 [Parent Integrity]



同じ色帯を持つ全てのユニット（組織に依存して2~4ユニットの可能性）が、ある攻撃で防御側に隣接するとき、

右への1同一組織効果コラム・シフトが与えられる。単一の攻撃について、このような最大2コラム・シフトが与えられる。注釈：これらは、攻撃に参加している必要がなく、単に防御側に隣接していればよい。

同じ色帯に属している2つのユニットが防御しているとき、一緒にスタックしているか又は互いに隣接しているかのどちらかで（すなわち、両者が攻撃している敵に隣接している必要はない）、左への1同一組織効果コラム・シフトが与えられる。単一の防御について、このような最大1コラム・シフトが与えられる。

同一組織効果ボーナスの要件は、戦闘の瞬間にチェックされる。

同一組織のいずれかの構成ユニットが、基幹に減少するか又は除去されたら、それらのユニットが後の補充によって回復するまで、組織全体について同一組織効果戦闘ボーナスは無効化する（17.0）。

付属ユニット及び色帯を持たない同一組織ユニットは、たとえ表示された同一名称を持っていたとしても、同一組織効果の要件を確立できない（例えば、いくつかのドイツ軍連隊が分割された戦闘で闘っているか、又はその完全な師団を持たなければ、これらは同じ色帯を持たないため、同一組織効果シフトを獲得できない）。

同一組織効果シフトは、獲得された他のシフトと蓄積する。

**注釈：**ドイツ第71歩兵師団は、シナリオ#1~3中に防御でのみ同一組織効果要件を満たすことができる。ドイツ第113歩兵師団は、シナリオ#2~3中に防御でのみ同一組織効果要件を満たすことができる。ただし、シナリオ#4では、両師団は全3個連隊を持ち、通常に機能できる。

### [14.4] 諸兵科連合効果 [Combined-Arms]

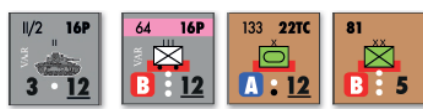
連携戦闘チームとして自軍ユニットを編成しているプレイヤー諸氏は、シフトを獲得する。

河川（又は増水小川）ヘクスサイドのみを越えて攻撃しているユニットは、決して諸兵科連合ボーナスは認められない。

塹壕（障地は不可）は、その戦闘で攻撃側による全ての諸兵科連合シフトを無効化する。

基幹ユニットは、そのシンボルの役割を基準に、通常のどく条件を満たすことができる。

### 攻撃での諸兵科連合効果 [Combined-Arms in the Attack]



もし手番プレイヤーが、自動車化歩兵又は徒歩ユニットとスタックした装甲ユニットを持つと、その攻撃は諸兵科連合シフトの資格を持つ。

攻撃している各諸兵科連合スタックは、戦闘結果表上で右への1シフトを提供する。

### 防御での諸兵科連合効果 [Combined-Arms in the Defense]



諸兵科連合防御は、装甲又は対戦車ユニットとスタックした自動車化歩兵又は徒歩ユニットから構成される。ドイツ軍FLAKユニットは、戦闘目的において対戦車と見なされる。

諸兵科連合防御を持つスタックは、その戦闘で攻撃側による全ての諸兵科連合を無効化する。

装甲を含む諸兵科連合防御は、もし装甲又は対戦車ユニットを持たないユニットに対して防御していると、1シフト左を受け取る。

装甲を含む諸兵科連合防御は、もし装甲又は対戦車ユニットを持たないユニットに対して防御していると、1シフト左を受け取る。

### ソヴィエト軍戦車旅団の構成（選択ルール）

[Soviet Tank Brigade Composition]

各戦車旅団は、実際には2個戦車大隊と1個自動車歩兵大隊から構成される。簡易的に、これらを厳密な装甲として類別する。ただし、もしプレイヤー諸氏が些細な労力を気にしない場合、以下の内容を実施すること。

4以上の戦闘戦力を持つソヴィエト軍戦車旅団は、自動的に諸兵科連合の資格を持つ。

戦車旅団の基幹は、諸兵科連合ルールの目的において、自動車化歩兵と見なされる。

### [14.5] 砲兵支援 [Artillery Support]



砲兵ユニットは、防御ヘクスから2ヘクスの射程内（1ヘクスが介在する）にある非隣接ヘクス内の戦闘を支援できる。ルールでは、これは「支援射撃の提供」又は「射撃」と呼ばれる。

砲兵は、ゲーム・ターン毎に2回のみ射撃でき、各プレイヤー・ターン中に1回である。射撃支援を提供した後、砲兵ユニットを射撃済面に裏返す。各プレイヤー・ターンの終了時、射撃済の砲兵ユニットを表に返す。

射撃支援を提供しているとき、砲兵ユニットはその射撃戦闘戦力（赤円内の数字）に一致する数のコラム・シフトを提供する。これは、たとえいかなる防御ユニットを支援していても適用される。

最大2つの砲兵ユニットが、攻撃ユニットに射撃支援を提供でき、1つのみの砲兵ユニットが防御ユニットを支援できる。

戦闘の瞬間に敵ユニットに隣接する砲兵は、射撃支援のために貢献できないが、その戦闘戦力は通常通り攻撃又は防御に使用できる。

#### [14.6] 戦闘解決 [Combat Resolution]

戦闘の手順では、攻撃側が戦闘、参加ユニット、砲兵、航空ポイントを宣言する。次いで、防御側が自軍ユニットを支援するための砲兵又は航空ポイントを宣言する。

次に、チットを明らかにするか又は新たなチットを引くことで、戦闘戦力ポイントを合計する。

調整後、全ての個別ユニットは、最低1の戦闘戦力を持つ。

プレイヤー諸氏は、攻撃側から開始して各陣営の合計戦闘戦力を合計し、次いで防御側の合計と比較する。

例として：攻撃側—20、防御側—6 或いは 20 対 6...高い合計を低い合計で割り、防御側有利に切り捨てる。この比を単純化する。：20 割る 6 又は 3 対 1 の比である。

戦闘結果表上で防御側の地形に適切な比の列を使用する。

CRT 上に記載された比未満又は超える攻撃は、用意された最低又は最高の列で開始する。

この比列から、プレイヤー諸氏は最終の戦闘結果に影響を持つ列・シフト（同一組織、諸兵科連合、砲兵、航空ポイントを含む）を適用する。

同一の列・シフトは、互いに無効化する。超過の列・シフトは、最終比列に適用される。任意に減少できる比はない。

戦闘結果表上に記載された比の最大を上回る又は最小を下回る最終比は、最大又は最小の列で解決される。

ここで攻撃プレイヤーは 2d6 サイを振り、サイの目と最終列を交差照合することで成果を判定する。

「A」後の結果は、攻撃しているプレイヤーの部隊に影響する。「D」後の結果は、防御しているプレイヤーの部隊に影響する。カッコ付きの数字は、ステップ数による強制的な損失要件である。「r」文字に続く数字は、ヘクス数による全退却結果である。

「r」の結果を受ける陣営は敗者、他方の陣営は勝者と見なされる。敗北した陣営は、常にその結果を最初に解決し、次いで勝者が解決する。

もし攻撃しているいずれかのユニットが装甲ユニットで、攻撃側が損失を要求されたら、最初の損失は装甲ユニットにもたらされる。

もし主要ユニットが損失を要求されたら、その戦力チットは1ステップの減少状態へ裏返される。減少戦力チットで

あれば取り去られ、主要ユニットは裏返されて二番目のステップについて基幹面を明らかにする。基幹ユニットは、三番目のステップとしてマップから取り去られる。

何枚かの弱体戦力チットは、減少戦力面上に「0」戦闘戦力を持つ。この場合、主要ユニットは2ステップのみの戦力を持つと見なされ、1ステップ損失後直ちに基幹面へ裏返される。チットを容器に戻す。

1ステップ・ユニット（裏面がブランク）は、1ステップ損失後に取り去られる。

**注釈：**分割された A(1\*)/D(1)結果では、もし防御側のヘクスがカラで残され、攻撃側の部隊が1のみの代わりに2ステップ損失を受けたら、たとえ「r」結果がなくても防御側のヘクス内への前進を選択できる。

損失は、実際に戦闘に参加したユニットから最初に受けなければならない。これらのユニット間で使用可能な十分なステップがなければ、同じヘクス内で異なる戦闘に参加していない他のユニットからのみ損失を受けることができる。

#### [14.7] 退却 [Retreat]

戦闘結果として要求された退却は、1ステップにつき1ヘクスを基準に損失を代用できる。（例外：14.9 蹂躞）。

ユニットのスタックが退却するとき、スタック全体が移動する。退却は、同じヘクスに二回進入することなく移動させ、退却の最終ヘクスは元のヘクスからそのヘクス数を退却しなければならない。

退却しているユニットは、各退却ヘクスを満たさなければならない、以下の優先順位を持つ。：

1. 敵 ZOC から解放されたカラのヘクス、又は敵 ZOC から解放された友軍ユニットの占有ヘクスへ進入する。
2. スタック毎に進入する各ヘクスについて1ステップ損失のコストで、敵支配下ヘクス内へ。

上記で重要な順に二つの優先度が列記される一方、退却中に可能なときにはいつでも、ユニットは最寄りの友軍補給源に向かって戻る退却路を選択しなければならない。ソヴィエト軍ユニットは、最初の優先度に従うべく、退却するために自軍（同じ色シンボル）HQ ユニットも使用できる。

装甲と砲兵ユニットは、非橋梁河川ヘクスサイドを越えて退却できない。他の全てのユニットは、非橋梁河川ヘクスサイドを越えて退却できる。

マップの外へ退却できるユニットはない。

退却しているユニットは、友軍ユニットと超過スタック状態（12.1）で終了できる。

もし敵スタックが戦闘のために除去されたら、勝利したユニット（そう、防御側は前進できる）は、あたかも除去されたスタックが生き残って退却するごとく、退却の道筋を選択できる。



### [14.8] 戦闘後前進 [Advance after Combat]

勝利したユニットは、敵ユニットが退却したヘクス数前進できる。これらは、常に個別に移動することになる。前進の最初のヘクスは、退却しているユニットが当初占めていたヘクスでなければならない。

敵ユニットが全て除去されたとき、前進のヘクス数は退却結果で留まることになる。この数は「0」に減少する可能性があり、任意のステップ損失による「死守」命令をあらわす。

機械化と騎兵ユニットは、戦闘後前進の最初のヘクス内への、単一ヘクスからのいかなる EZOC も無視する（すなわち、もし防御側のカラのヘクスが複数敵ヘクスの ZOC 内にあると、これらは停止しなければならず、ZOC を無視できない）。

非機械化ユニットは、正確に退却路に従わなければならず、EZOC に進入するまで継続できる。

機械化と騎兵ユニットは、最初のヘクス後に、残っている退却結果の数まで又は EZOC に進入するまで、退却路から逸脱することを選択できる。

装甲ユニットは、決して非橋梁の河川又は増水小川ヘクスサイドを越えて前進できない。

前進している騎兵、徒歩、自動車化歩兵ユニットは、もし前進の最初のヘクスである場合にのみ、非橋梁の河川又は増水小川を越えて前進でき、次いで停止しなければならない。

移動のルールによって通過不能な地形内に前進できるユニットはない。（地形効果チャートを参照）。

砲兵ユニットは、決して戦闘後前進できない。

瓦礫マーカーを持つ都市又は町は、全ての前進を停止させる（すなわち、前進しているユニットは、その前進で使用可能なヘクス数にかかわらず、このようなヘクスに進入しているときに停止しなければならない）。

泥濘ターン中、全ての前進は2ヘクスに限定される。

### [14.9] 蹂躪の結果 [Overrun Results]

戦闘結果表上の赤い結果は、「蹂躪」結果である。

以下の結果が発生したとき：

1. 攻撃側は、防御側の退却路を選択する。
2. 防御側は退却しなければならず、退却の代わりに損失を選択できない。
3. 退却したユニットは、その戦闘について攻撃側の前進中に自身の ZOC を失う。
4. 機械化ユニットは、通常の戦闘後前進ルール下で1ヘクス余分に前進できる（泥濘ターン中を除く）。

### [15.0] 工兵フェイズ & 工兵機能（ピオニール／サッパー）

[Engineering Phase & Engineer Function (Pioneers/Sappers)]

工兵フェイズ中、プレイヤー諸氏は橋梁の建設と破壊、塹壕の構築、瓦礫の撤去、渡河ユニットの支援ができる。これらの機能の多くは、工兵ユニットの存在を要求される。

#### ソヴィエト軍の架橋ユニット [Soviet Bridge Units]



ソヴィエト軍プレイヤーは、ドネツ川を越えた橋頭堡を維持するため、その場に4個独立旅団を持つ。その敏感な性質のため、常に十分な兵力が修理に充てられる状態だった。

ソヴィエト軍の架橋ユニットは、いかなるときにもソヴィエト軍プレイヤーによって取り去ることができる。ただし、いったん取り去られたら、マップに復帰できない。ソヴィエト軍の架橋ユニットは、ソヴィエト軍プレイヤーの撤去によってのみ無効化される。

ソヴィエト軍の架橋ユニットは、スタッキングに対してカウントしない（あるヘクス内に、ユニットの6スタッキング・ドットにプラスして1つの架橋ユニットが可能）。

#### [15.1] 橋梁の破壊 [Bridge Destruction]



河川を越える橋梁は、敵の装甲と砲兵が自由に渡ることを妨げるために破壊できる。ゲーム内の全ユニットは、爆破の手段を持つと見なされる。

橋梁を破壊するため、いずれかの補給下戦闘ユニットを使用できる。橋梁を破壊するために指定されたユニットは、4ヘクスを越えない橋梁まで合法的な補給路をたどらなければならない。爆破の資格を持つため、橋梁は敵ユニットから3ヘクス以内になければならない。

単一のある橋梁は、ゲーム・ターン毎に一度のみ爆破を試みることができる。

単一のある戦闘ユニットは、ゲーム・ターン毎に2つの異なる橋梁の破壊を試みることができる。

小川とドニエプル川を越える橋梁は、決して破壊できない。

#### [15.2] 橋梁建設 [Bridge Building]



もし工兵ユニットが、自軍移動フェイズを爆破された橋梁に隣接して開始し、しかもその工兵又は橋梁ヘクスのどちらにも隣接する敵ユニットがなければ、工兵は橋梁を再建できる。2友軍工兵フェイズについて留まり、他の活動に従事してはならない。

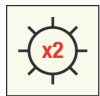
工兵ユニットは、橋梁を建設するために補給下でなければならない。

橋梁建設には1 SP がかかり（ソヴィエト軍工兵ユニットは、LOC をたどらなければならない）橋梁マーカーの建設中面を上にして置き、他の建設中マーカーを備忘として置く。橋梁が完成したか否かにかかわらず、建設中マーカーが置かれるターンに1 支援ポイントが消費される。直後の友軍工兵フェイズに、備忘建設中マーカーを取り去る。橋梁が完成する二番目の友軍工兵フェイズ中、橋梁マーカーを裏返す。

もし橋梁が再建される前に敵ユニットが移動で隣接したら、橋梁マーカーを取り去る。

各陣営は、ゲーム中に最大2 つの破壊状態橋梁を再建できる。

### [15.3] 塹壕 [Entrenchments]



塹壕は、射界を確保した塹壺、塹壕、照準済砲兵、鉄条網、地雷原等をあらわす。これらのヘクスのいくつかは、明確にマップ上にマークされ、決して破壊できず、プレイの過程

中に構築でき（又はシナリオ・ルールに従って置かれる）、敵の占有によって破壊され得る。

もし工兵ユニットにプラスして1 つの徒歩（そう、2 つの工兵ユニットはこの要件を満たす）又は自動車化歩兵ユニットが、あるヘクス内で完全な2 連続ターンを開始して終了し、その過程中的いかなるときにも敵ユニットが3 ヘクス以内になれば、完全に機能する塹壕を創出できる。これらのユニットは、塹壕を建設するために補給下でなければならない。2 枚の塹壕マーカーを、建設中面を上にして使用する。最初に完了した友軍工兵フェイズに1 枚を取り去る。二番目の友軍工兵フェイズ後、マーカーを完成面に裏返す。ヘクスは、いまや完全に機能塹壕である。

いずれかの移動フェイズ終了時に無人であると、塹壕マーカーは取り去られる。もしこれらを占めているユニットが除去されるか又は退却を強制されたら、これらはやはり取り去られる。

それが完成したか否かにかかわらず、建設中マーカーが置かれるターンに1 支援ポイントが消費される。

塹壕は、湿地、林湿地、都市、町のヘクス内に建設できない。もし友軍陣地ヘクス上に建設されたら、マーカーが存在する限り塹壕ヘクスに向上されたと見なす。

塹壕と友軍の陣地は、2 以上の戦闘戦力を持つ徒歩又は騎兵ユニットが、たとえ個別ではZOC を持たなくても、ZOC を及ぼすことを認める。

塹壕（陣地ではない）は、その戦闘で攻撃側による全ての諸兵科連合シフトを無効化する。

友軍の塹壕（陣地ではない）内で防御しているユニットは、二倍化される。

河川ヘクスサイドのみの背後で防御する友軍塹壕（陣地は不可）内のユニットは、防御しているときにその戦闘戦力が三倍化される。

陣地は、ヘクスの戦闘戦力を2 だけ増加させる。これは、2 倍を超えて増加できず（すなわち、1 の戦力は3 に増加せず2 のみとなる）、地形について二倍にした後である。

マップ上に記載された塹壕と陣地は、決して移動できない。

### [15.4] 渡河支援 [Assisted River Crossing]



装甲と砲兵（FLAK ユニットは、このルールにおいて砲兵と見なされる）

は、友軍工兵フェイズ中に工兵ユニットの随伴により、非橋梁河川ヘクスサ

イド（ドニエプル川は不可）を渡る手助けを受けることができる。全てのユニットは、そのターンの早期に移動又は戦闘に従事してはならない。参加したユニットは、これを完遂するためにスタックし、河川（又は増水小川）に隣接してフェイズを開始しなければならない。この移動は、禁止地形を越えて、EZOC 内へ又は通過して、又は雨天ターン中に実行できない。

### [15.5] 瓦礫の撤去 [Removing Rubble]

工兵フェイズ中、瓦礫マーカーは、そのヘクスを占めるユニット（たち）のプレイヤーによってのみ取り去ることができる。プレイヤーは瓦礫マーカーを取り去ることを強制されず、いかなる戦闘ユニットも使用できる。瓦礫マーカーを撤去しているユニットは、このターン中に移動又は攻撃できない。備忘のため、ユニット上部の瓦礫マーカーを裏返したままにして表示できる。

### [15.6] 重火器強襲 [Heavy Weapons Assault]

もし工兵がスタック内に存在し、塹壕（陣地は不可）、町、都市のヘクスを攻撃していると、戦闘結果表上で右へ1 コラム・シフトさせる。戦闘毎に、このような1 シフトのみを受けることができる。

## [16.0] 増援 [Reinforcements]

プレイ開始後に到着するよう予定されたユニットは、その登場地点を表示する適切な増援チャート上に列記される。

増援は、友軍移動フェイズ中のみ登場できる（これらは、登場のターンに予備状態に置くことができない）。これらは、戦術移動又は戦略移動のどちらかを使用して到着できる。

通常の道路でマップに進入しているとき、ユニットは最大スタッキングで登場し、縦隊で盤上へ移動し、あたかも道路がマップ端から外へ伸びているごとく、背後にスタックしてつながっている。その最初のヘクス及びライン内の追加ユニ

ットの縦列について移動コストを消費するのを忘れないこと。

増援は、所有者の裁量で、予定されたターンの後へ登場を遅延できる。

いくつかの増援は、「VAR」と列記された登場時期を持つ。これらのユニットは、もしその登場条件が満たされた場合にのみ登場できる。(16.2)

ソヴィエト軍の登場エリアは、多数の可能な登場ヘクスから構成され、マップ上に **SWF—E4805** と **E4822** (含む) 間の東端に沿ったいずれかの道路ヘクスでマークされる。**SF—E4824** と **E4845** (含む) 間の東端に沿ったいずれかの道路ヘクス。

### [16.1] 予定増援 [Scheduled Reinforcements]

ゲームの過程中、両プレイヤーは予定されたものとして登場できる増援を持つ。

特定ヘクス内に到着しているユニットは、最初に置かれて、次いでそのヘクスから通常に移動できる。

もし全ての登場地点が敵ユニットに占められるか又は **EZOC** 内にあると、登場は 1 ゲーム・ターンだけ遅延される。次いで遅延したユニットは、同じマップ端上の元の登場地点から 5 ヘクス以内のいずれかのヘクス、又は資格を持つ最寄りの補給原ヘクスに登場できる。

### [16.2] 可変増援 [Variable Reinforcements]

可変増援チャート上に与えられた解放ターンに開始して、所有しているプレイヤーは **VAR** グループが使用可能か調べるためにサイ振りを行う。もしサイの目が範囲内であると、直ちに指定された位置に置かれ、このターンに到着している通常の増援として扱われる。もしこれらが到着することに失敗したら、成功するまで各ターンにサイ振りを継続する。もしグループが自動的解放を持つと、そのターンに自動的に到着することになる。

## [17.0] 補充 [Replacements]

両プレイヤーは、**TRT** 上に注記されたゲーム・ターンの開始時に補充ポイント (RP) を受け取る。枢軸軍 RP は、ドイツ軍ユニットにのみ使用できる。補充ポイントは、後のターンの使用のために取っておくことができる。

以下のドイツ軍ユニットは、決して補充を受けるための資格を持たない。: 912 & 930 工兵 (ピオニール) 連隊、2 FJ 連隊、375/454S 歩兵連隊、610/213 歩兵連隊

敵ユニットに隣接する、又は非補給下、又は孤立状態のユニットは、補充を受け取れない。

航空補給を受け取ったユニットは、同じターンに補充を受け取れない。

## [17.1] 補充ポイント (RP) の使用

### [Replacement Point (RP) Use]

ゲーム・ターン毎に、1 機械化 RP のみ及び 1 歩兵 RP のみが各陣営によって消費できる。

1 機械化 RP を消費することで、プレイヤーは以下の 1 つを行うことができる。:

- 減少状態の戦車大隊を完全戦力面に裏返す。
- 減少状態の自動車化歩兵連隊又は戦車旅団を完全戦力へ回復させる (戦力チットをプール内に戻す)。
- 基幹ユニットを減少戦力の自動車化歩兵連隊又は戦車旅団へ回復させる (チットを引き、ユニットの下に減少状態で置く)。
- 除去された自動車化歩兵連隊又は戦車旅団を、マップの師団又は軍のメンバーに最寄りで、少なくとも敵ユニットから 3 ヘクス離れた補給下町内に基幹ユニットとして戻す。

1 歩兵 RP を消費することで、プレイヤーは以下の 1 つを行うことができる。:

- 減少状態の歩兵連隊又は師団を完全戦力へ回復させる (戦力チットをプール内に戻す)。
- 基幹ユニットを減少戦力の歩兵連隊又は師団へ回復させる (チットを引き、ユニットの下に減少状態で置く)。
- 除去された歩兵連隊又は師団を、マップの師団又は軍のメンバーに最寄りで、少なくとも敵ユニットから 3 ヘクス離れた補給下町内に基幹ユニットとして戻す。

プレイヤーが 1 補充ポイントを消費するとき、それぞれの **HLC** から適切なコストについて、支援ポイント・サマリーを参照。枢軸軍の機械化補充の消費は、勝利ポイント・スケジュールに従って **VP** もかかる。

もしある陣営がマップ上に工兵ユニットを持たなければ、1 歩兵補充ポイントのコストで、除去されたユニットから戻し、上記の歩兵 RP ルールに従って置くことができる。

## [18.0] 歴史的なソヴィエト軍の統率&ドクトリンの制限

### [Historical Soviet Command & Doctrine Restrictions]

以下のルール項目は重要で、歴史的なソヴィエト軍司令官の戦闘方法を反映する。もしソヴィエト軍プレイヤーが完全な自由を与えられたら、事後的に見れば異なる結果となるのは明白である。これらの制限を削除又は変更する実験を自由に試せるが、それはバランスを崩す可能性があり、通常はソヴィエト軍プレイヤーに有利に働くのを忘れないこと。



### [18.1] 戦術的柔軟性の欠如 [Lack of Tactical Flexibility]

ソヴィエト軍プレイヤーが行う各攻撃は、全てのユニットが同じ色シンボル又は白シンボル・ユニットを持たなければならない。これには、射撃支援を提供している砲兵ユニットを含む。

**デザイナーズ・ノート:** これは典型的なソヴィエト軍の指揮系統を再現する一方、その他の些事は省略されている。具体的には、攻勢初期の数日間、第 6 軍とボブキン集団のソヴィエト軍は、航空機を提供していた南方正面軍との指揮系統問題により、航空支援を全く受けていなかった。また、マップ上には進撃のための軍境界線が記載されている。ソヴィエト軍司令官はこれらに従っただろうが、歴史的な雰囲気拘りに拘らない限り、従う必要はない。

### [18.2] 躊躇と優柔不断 [Hesitation & Indecision]



セットアップ・チャート上で強調されたセットアップ・ヘクスを持つソヴィエト軍ユニットは、その司令官によって実際の戦いへの配備が遅らされた。セットアップ・チャート上に指定されたターンに一致する「移動不可 [“Don't Move”]」マーカーをこれら各ユニットの上に置く。

これらは、以下の 1 つが発生するまでいかなる機能も実行しない。:

- その指定されたターンの開始時、
- ユニット自体が枢軸軍ユニットによって攻撃される、
- 南方正面軍 HCL のユニットが攻撃される、
- ドネツ川東のソヴィエト軍塹壕ヘクス内のソヴィエト軍ユニットへの攻撃。

a) によって誘発されたとき、これらは個別に解放される、又は b) ~d) を通して誘発されたとき、全てが解放され、マーカーが取り去られて通常に機能を開始する。

**デザイナーズ・ノート:** ゲーム内の解放時期は、ユニットが歴史上の対応者と同時期に前線へ到着するように設定されている。ただし、一部のソヴィエト軍の計画では、特定の目標占領後にユニットの解放を要求した。プレイヤー諸氏は、合意の上で独自の時間表を作成できる。歴史的に、第 6 軍に配属された 2 個ソヴィエト戦車軍団 (21 & 23) は、ソヴィエト軍が Yefremovka (E1529) と Velikaya Bereka (E1830) を奪取したら前進する計画だった。例えば、これら戦車軍団のユニットは、両ヘクスがソヴィエト軍の支配下になった後、又は通常の解放ターン、いずれか早い方に解放される。

### [18.3] 南方正面軍の準備不足

[Southern Front Unpreparedness]

第 9 軍 & 第 57 軍 (南方正面軍 HLC、灰色 & 明青色のシンボル) は「非活性」と見なされ、それらの 1 つが攻撃されるまで移動又は攻撃できない。備忘のため、これら 2 つの HQ ユニットの非活性面に裏返す。SF ユニットの攻撃される瞬間から、全ての SF ユニットのゲームの残りについて通常に機能できる。

各ターンに受け取られる追加の SP は、SF 軍が解放されるまで SWF HLC にのみ与えることができる。そこからゲームの終了まで、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍の 2 つの HLC 間で自由に SP を供給できる。

**注釈:** 枢軸軍プレイヤーが不正な優位を得ないようにするため、SF の活性化前に第 17 軍 HLC の 2 ユニットの 1 つが、ヘクス列 **xx38** (含む) 以北に移動することができる。歴史的には、ドイツ軍 526/298 歩兵連隊とルーマニア軍 5/4 歩兵連隊のみが、その初期配置から移動し、この方向への戦線拡大を支援した。

### [18.4] 戦車ドクトリンの初期段階

[Tank Doctrine Infancy]

戦争のこの段階で、ソヴィエト軍戦車ユニットは、ほぼ単独又は手薄な歩兵防御で運用されていた。彼らは、ドイツ軍がマスターした適切な諸兵科連合戦術を採用しなかった。

ソヴィエト軍は、どれだけ多数のソヴィエト軍スタックが資格を持つにかかわらず、攻撃毎に 1 つのみの諸兵科連合ボーナスに限定される。

ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなる予備ユニットも指定できない。

### [19.0] 特殊条件 [Special Conditions]

スケールの制限のため、マップ上に表示されているのはソヴィエト連邦の戦場の一部のみである。それ故、各陣営の前線はマップの北側と南側に継続していることに注意。シナリオ #2 と #3 でこの接続をシミュレートするため、プレイヤーはマップ北端とマップ東端に沿って、少なくとも 1 ヘクスで友軍 ZOC を維持する必要がある (枢軸軍は E4848 以南を含む、ソヴィエト軍は E4847 以北を含む)。もしプレイヤーが 2 ターン連続で端ヘクスの支配を維持できない場合、最終的な勝利レベルは相手側プレイヤーに 1 レベル有利に変更される。

この要件は、シナリオ #1 と #4 では免除される。

## [20.0] 既定勝利条件 [Default Victory Conditions]

各プレイヤーは、ヘックスの所有権（マップ上に印刷された数値）に対して付与された勝利ポイントをターン毎に記録欄上で管理し、ゲーム終了時にこの合計値を算出する。この時点で、ユニットとヘックスの補給条件が確認され、勝利ポイント・スケジュールに従って数値が加減される。

初期の所有権は、以下のとおり—

枢軸軍プレイヤー：300 ソヴィエト軍プレイヤー：75

ゲームの終了時、各プレイヤーは自軍勝利ポイントを合計し、両者の差を見つける。

勝利ポイントが計算された後、プレイヤー諸氏は勝者と勝利のレベルを判定するため、勝利レベル・スケジュールを見る。

勝利ポイント・スケジュールと勝利レベル・スケジュール及び以下のソヴィエト軍高リスク・オプションは、参照し易いようマップ W 上に印刷されている。

## [20.1] ソヴィエト軍の高リスク・オプション

[Soviet High Risk Option]

シナリオ #2 又は #3 の開始前、ソヴィエト軍プレイヤーは「一か八か」ビリャンスク・クルスク攻勢を宣言できる。彼はスターリンを説得して支援攻撃を命じさせたが、失敗すれば処刑されるだろう...

もしこの攻勢が宣言されたら、以下の影響がゲームに適用される。:

- 全てのソヴィエト軍可変増援の登場は、サイを振る必要はなく、その解放ターンに自動的に到着する。プラスして、Gordov は自軍予備を解放する—ソヴィエト第 1 自動車化旅団は、ソヴィエト軍が Murom (E3010) を占めた後のターンに登場する。
- 北端から登場している予定された枢軸軍増援 (172/75 歩兵連隊とその師団を支援していた 175/75 砲兵連隊以外) は、マップ外で戦闘中であるため使用不能である (これらのユニットの登場は、アスタリスクでマークされる)。
- 使用可能な枢軸軍予備は、直ちにそのエリアに送られることになる。この構成ユニットは、カウンター上にアスタリスクを持ち、シナリオ #2 について第 IV ハンガリー軍団はターン 5 に E1001 を介して登場し、一方シナリオ #3 について第 IV ハンガリー軍団はターン 7 に E1001 を介して登場し、第 22 装甲師団は E4152 を介してターン 16 に到着する。第 3 & 第 23 の両装甲師団は、やはりその到着ターンに自動的に解放される (サイを振る必要はない)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、マップ上の 5 つの都市ヘックスを占領し、全 5 つを同時に支配しなければならない。もしこの条件が満たされたら、勝利は直ちにソヴィエト軍プレイヤーに与えられる。もしシナリオの終了時まで発生することに失敗したら、枢軸軍プレイヤーは自動的に勝者と宣言される。

バランス目的のため、このオプションを使用しているとき、ソヴィエト軍の躊躇 & 優柔不断 (18.2) を無視することを強く薦める。

## [21.0] シナリオ [Scenarios]

### #1 北部の挟撃 [Northern Pincer]

この歴史的シナリオは、キャンペーンへの導入として、単一マップの一部を使用する。このシナリオは、ハリコフを二つの部隊で挟撃する計画の一つの柱を垣間見せるものである。このシナリオの目的は、都市の東側に展開するソヴィエト軍がドイツ軍の計画に与える真の脅威を分析することである。

#### 初期配置：マップ E

マップの一部ヘックス列 Exx22 (含む) の北を使用する。

セットアップ：ゲームのセットアップ (3.0) に従う。ドイツ軍 211/71 歩兵連隊は減少戦力で開始し、プレイ前にユニットについて戦力チットを引いて裏返すことに注意。

ユニットは、セットアップ中に超過スタックできる。

#### シナリオ期間：ターン 1~6 (5月12~17日)

このシナリオで使用可能な可変増援又は補充はない。

このシナリオには、ソヴィエト軍の予定増援はない。

#### 補給源：

枢軸軍：西端から退出するいずれかの道路ヘックス、E3222 (含む) の西で南端から退出する道路ヘックス、E3201 (含む) の西でマップ北端から退出する道路ヘックス、枢軸軍支配下のハリコフ [Kharkov] 都市ヘックス。

ソヴィエト軍：東端から退出するいずれかの道路ヘックス及び道路ヘックス E4422。

#### 特別ルール：

- 奇襲のため、最初の自軍ターン中、ソヴィエト軍プレイヤーは、全ての戦闘について有利な 1 コラム・シフトを獲得する。
- 枢軸軍砲兵は、最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に射撃支援を提供できない。
- 最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に攻撃されている枢軸軍ユニットは、最初の枢軸軍移動フェイズ中に通常に移動できる (これらのユニットの識別を手助けするため、マーカーが用意されている)。ソヴィエト軍戦闘ユニットから 3 ヘックス以内にある枢軸軍ユニットは、その半分の許容移動力 (端数切り捨て) を使用できる。他の全ての枢軸軍ユニットは、最初のターンに全く移動できない。
- ソヴィエト軍プレイヤーは 9 支援ポイントで開始し、枢軸軍プレイヤーは 3 を持つ。ソヴィエト軍は、ターン 1 に使用可能な 3 航空ポイントを持ち、枢軸軍プレイヤーは 1 を持つ。最初のターンの後に使用可能な航空 & 支援ポイントは、TRT 上に表示される半分 (端数切り捨て) である。
- シナリオ全体についての天候状況は、晴天と乾燥で、サイ振りには行われない。

## 勝利条件：

プレイヤー諸氏は、勝利条件のために以下（既定勝利条件を除く）を使用する。ー

もしシナリオ中のいずれかのとき、枢軸軍プレイヤーが Chuguyev (E2822) 又は Malinovka (E2922) の支配を失うと、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に勝利する。

もしソヴィエト軍ユニットが、ゲームの終了時に以下のいずれかのヘクス (E2308、E2511、E2617) を占めるか又は最後に通過すると、以下のごとくヘクス数に一致する勝利レベルで勝利する。：

1 = 戦術的勝利

2 又はいずれかの Kharkov 都市ヘクス = 限定的勝利

3 = 実質的勝利

1 以上でいずれかの Kharkov 都市ヘクス = 決定的勝利

もし枢軸軍ユニットがゲームの終了時に以下のいずれかのヘクス (E3010、E3013、E3116) を占めるか又は最後に通過すると、以下のごとくヘクス数に一致する勝利レベルで勝利する。：

1 = 戦術的勝利

2 = 限定的勝利

3 = 実質的勝利

もし両プレイヤーが勝利のレベルに到達したら、ソヴィエト軍の条件のみが使用される。どちらのプレイヤーも勝利のレベルに到達しなければ、結果は引き分けである。

## #2 イジューム突出部 [Izyum Salient]

これは、ステップを舞台に攻防が繰り返される完全歴史的キャンペーンである。あなたは、すべての機能を活用できる。

### 初期配置：マップ E & W

セットアップ：ゲームのセットアップに従う (3.0)。ドイツ軍 211/71 歩兵連隊は減少戦力で開始し、プレイ前にユニットについて戦力チットを引いて裏返すことに注意すること。

ユニットは、セットアップ中に超過スタックできる。

シナリオ期間：戦いヴァージョンーターン 1~10 (5 月 12 ~21 日)、キャンペーン・バージョンーターン 1~16 (5 月 12~27 日)。

### 特別ルール：

- 奇襲のため、最初の自軍ターン中、ソヴィエト軍プレイヤーは、全ての戦闘について有利な 1 コラム・シフトを獲得する。
- 枢軸軍砲兵は、最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に射撃支援を提供できない。
- 最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に攻撃されている枢軸軍ユニットは、最初の枢軸軍移動フェイズ中に

通常に移動できる (これらのユニットの識別を手助けするため、マーカーが用意されている)。ソヴィエト軍戦闘ユニットから 3 ヘクス以内にある枢軸軍ユニット、及びヘクス E2427 & E2926 内のユニットは、その半分の許容移動力 (端数切り捨て) を使用できる。他の全ての枢軸軍ユニットは、最初のターンに全く移動できない。

- 奇襲のため、最初のターンに南方正面軍 HLC のソヴィエト軍ユニットに対して枢軸軍ユニットが開始する全ての戦闘について、有利な 1 コラム・シフトを獲得する。
- 最初の 2 ターンについての天候状況は、常に晴天と乾燥で、ターン 3 (5 月 14 日) になるまでサイ振りは行われない。
- 枢軸軍の制限：各ターンからの追加 SP は、ターン 4 になるまで第 6 軍 HLC にのみ与えることができる。このターン及びゲームの終了まで、枢軸軍プレイヤーはその 2 HLC 間で SP を自由に供給できる。

## 勝利条件：

10 ターン又は 16 ターンの後、勝利を判定するため、既定勝利条件 (20.0) に従う。

## #3 積極的なティモシェンコ [Aggressive Timoshenko]

これは、ソヴィエト軍が当初の予定通りの開始日に攻撃を開始する準備が整っている仮定のシナリオである。シナリオは歴史的なキャンペーンと同様に進行するが、8 日間早く開始される。初期配置は若干変更され、一部のドイツ軍の増援は到着に時間がかかる。降雨と泥濘が結果に与える影響は格段に大きくなる。

### 初期配置：マップ E & W

セットアップ：ゲームのセットアップに従う (3.0)。

ユニットは、セットアップ中に超過スタックできる。

シナリオ期間：戦いヴァージョンーターン 1~12 (5 月 4 ~15 日)、キャンペーン・バージョンーターン 1~20 (5 月 4 ~23 日)。

### 特別ルール：

- 奇襲のため、最初の自軍ターン中、ソヴィエト軍プレイヤーは、全ての戦闘について有利な 1 コラム・シフトを獲得する。
- 枢軸軍砲兵は、最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に射撃支援を提供できない。
- 最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に攻撃されている枢軸軍ユニットは、最初の枢軸軍移動フェイズ中に通常に移動できる (これらのユニットの識別を手助けするため、マーカーが用意されている)。ソヴィエト軍戦闘ユニットから 3 ヘクス以内にある枢軸軍ユニット、及びヘクス E2017 & E2217 内のユニットは、その半分の許容移動力 (端数切り捨て) を使用できる。他の全ての枢軸軍ユニットは、最初のターンに全く移動できない。



- 奇襲のため、最初のターンに南方正面軍 HLC のソヴィエト軍ユニットに対して枢軸軍ユニットが開始する全ての戦闘について、有利な 1 コラム・シフトを獲得する。
- 最初のターン**についての天候状況は、常に晴天と乾燥で、ターン 2 (5 月 5 日) になるまでサイ振りは行われない。
- 枢軸軍の制限**: 各ターンからの追加 SP は、ターン 4 になるまで第 6 軍 HLC にのみ与えることができる。このターン及びゲームの終了まで、枢軸軍プレイヤーはその 2 HLC 間で SP を自由に供給できる。

#### 勝利条件:

12 ターン又は 20 ターンの後、勝利を判定するため、既定勝利条件 (20.0) に従う。

### #4 消極的なティモシェンコ [Passive Timoshenko]

これは、ソヴィエト軍を有利な立場に置く仮想シナリオである。シナリオでは、ティモシェンコが攻撃計画をスターリンに提案しなかったと仮定し、スターリン自身も正面軍の他地域により注目していたとする。この場合、ドイツ軍は計画通りフリデリクス作戦を実行し、塹壕に固執して防御的なソヴィエト軍に対して攻撃を仕掛ける。それでも包囲網は形成されるのか？

#### 初期配置: マップ E

マップの一部ヘクス列 Exx25 (含む) を使用する。

#### セットアップ:

シナリオ #4 セットアップ・チャートを使用する。

- このシナリオについて、変更ドイツ軍第 113 歩兵師団と第 194/71 歩兵連隊カウンター (4 ユニット) が使用される。

シナリオ期間: ターン 1~10 (5 月 18~27 日)

#### 主導権:

このシナリオの最初のゲーム・ターン中、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンはない。

#### 補給源:

枢軸軍: マップ E の南端及び西端、及び E3425 (含む) の西のプレイ・エリアの北端から退出するいずれかの道路ヘクス。

ソヴィエト軍: マップ E の東端、及び E4425 (含む) の東のプレイ・エリアのマップ北端から退出するいずれかの道路ヘクス。

#### 特別ルール:

- この仮想現実では、ソヴィエト軍の統率 & ドクトリン制限 (18.0) の大部分は決して適用されない。唯一、ソヴィエト軍戦車ドクトリンの初期段階 (18.4) は有効である。実際、ソヴィエト軍の色は、支援ポイントの使用に影響を与えない。

E4837~E4237~E3242~E1042 (含む) 以南の戦線のソヴィエト軍ユニットは、SF HLC (第 9 & 第 57 軍) の一部、戦線の北にあるユニットは SWF HLC (第 6、第 28、第 38 軍) の一部と見なされる。(マップ上のオレンジ線)

- 最初の 2 ターン**についての天候状況は、常に晴天と乾燥で、ターン 3 (5 月 20 日) になるまでサイ振りは行われない。
- 奇襲のため、最初の自軍ターン全体中、枢軸軍プレイヤーは、全ての戦闘について有利な 1 コラム・シフトを獲得する。
- ソヴィエト軍砲兵は、最初のドイツ軍戦闘フェイズ中に射撃支援を提供できない。
- 最初のターン中に攻撃されたか、又は**第 23 戦車軍団** (4 ユニット) の一部であるソヴィエト軍ユニットは、ターン 2 (5 月 19 日) のソヴィエト軍移動フェイズ中に通常に移動できる。他の全てのソヴィエト軍ユニットは、その半分の許容移動力 (端数切り捨て) のみを使用できる。
- E2228/E2229 内の橋梁は、ドイツ軍によって再建されている。ただし、その 2 つの橋梁限度の 1 つとしてカウントしない。自由にソヴィエト軍のマーカーを使用できる (このシナリオでは、彼らはおそらく橋梁を再建するつもりはないだろう！)。

#### 勝利条件:

勝利判定について、プレイヤー諸氏は以下を使用する (既定勝利条件の代わりに) —

- ⇒ もしゲームの終了時に、ドネツ川の西に補給下のソヴィエト軍ユニットがなく、枢軸軍プレイヤーが Izyum (E3838) を支配すると、枢軸軍は限定的勝利で処理する。
- ⇒ 前の 2 つの条件に加えて。もしゲームの終了時に、枢軸軍プレイヤーが Kupyansk (E4526) の町も支配したら、枢軸軍は決定的勝利を宣言できる。
- ⇒ 他の結果は、ソヴィエト軍の士氣的勝利である。

## [22.0] ゲーム・ノート [Game Notes]

### [22.1] ソヴィエト軍プレイヤーの注釈

#### [Soviet Player's Notes]

マップをざっと見れば、両陣営の目的が非常に明確となる。ソヴィエト軍は、Kharkov という要衝都市を狙った 2 つの大規模な部隊を配置しており、一方ドイツ軍は同じソヴィエト軍を巨大な突出部状の橋頭堡に封じ込め、それを断つ計画を立てている。このゲームでは、両陣営の計画は潜在的な歴史として機能する。ソヴィエト軍にとって不幸なことに、ドイツ軍の計画はより強力な兵力、より優れた戦術と指揮官を有し、南西正面軍の補給不足の部隊目標を達成する前に実行された。ティモシェンコが、Kharkov 周辺で「青の場合」作戦のための再編成中の 2 個装甲師団の存在を知っていたなら、それでも攻撃を命じただろうか？シナリオ #4 を通じて否定的な回答を探ることもできる。しかし、この注釈では、メイン・シナリオ (#2) の基本戦略に焦点を当てる。

ソヴィエト軍は、最初から不利な戦いを強いられる。確かに、これらは攻撃の地点で強力であり、奇襲の利点を持っている。しかし、長期的攻勢の後方支援は機能しておらず、さらに問題なのは、司令官たちが初期突破後のための強襲部隊を拘置していることだ。プレイヤー諸氏は、特定のソヴィエト軍統率ルールを無視することで、それらがどれほど効果的だったか試すことができる。

不利な状況を最大限に活用するため、単一の目標に焦点を合わせ、SP の使用を最小限に抑えながら最も効果的な攻撃を調整する必要がある。進攻軸は基本的に3つあり、各挟撃部隊が使用できる。それぞれが利点と欠点を持つ。ここでは6つ全てを列挙するが、ソヴィエト軍の勝利に最も近い可能性のある2つに焦点を当てる。ただし、熟練プレイヤー諸氏は、全てを機能させることができ、それがこのゲームをプレイする理由である。

北方挟撃部隊は、第21、28、38の3個軍から構成される。これ自体は、厳格なドクトリンによって異なる軍が一緒に協力できない問題をもたらす。ソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃の準備と前進をする際、常にこの点を念頭に置く必要がある。3つの可能な方向は：(1) 北方のBelgorodとLiptsy間。(2) 直接Kharkovへ。(3) 南方の第6軍と連結するためにUdy渡河点。

方向(1)は、このエリアのドイツ軍部隊が薄いため、通常最も容易に開かれる。しかし、注意が必要で、Belgorodを通過して多数の増援が到着するため、このエリア内の突破の側面は常に脅かされる。

方向(2)は、最も理に適っており、枢軸軍プレイヤーが最も防御する可能性が高い。プラスして、そこにはすでに守備隊がある。数は少ないが、一歩進むごとに都市への進入がさらに遅れることになる。このゲームでは、時間がソヴィエト軍の味方ではないことを忘れぬよう！

方向(3)は、ゲーム終了時にソヴィエト軍勝利の最良の機会をもたらす。もちろん、この意図が露呈すると、確実に失敗する要因となる。もし枢軸軍プレイヤーがこの目標を知っていれば、強力な2個装甲師団があなたの進路を阻む可能性も驚くにあたらない。第3親衛騎兵軍団を連携攻撃部隊として使用するのが最良の選択肢である。この戦区では戦力がほぼ互角のため、技能と欺瞞があなたの頼りである。

南方の挟撃はより単純で、1個軍(6)とその支援部隊グループ「ボブキン」から構成されている。攻撃の方向には、以下の3つがある：(1) Poltavaを通してKrasnogradへ。(2) Kharkov。(3) 北と連結するため、ZmiyevとMzha川渡河点へ。

方向(1)はもちろん最も容易だが、距離が最長である。補給線の維持が困難で、ゲーム終了時まで小部隊が生き残ることは考えない方がよい。

方向(2)は明白な選択であり、枢軸軍プレイヤーはこれを阻止するために何でもやるだろう。つまり、Kharkovは60VPの価値がある。よろしいか？

方向(3)は実際にベストの選択肢である。Balakleya突出部でドイツ軍を包囲できれば、あなたは2つのゴールを達

成する。第一に、あなたは第6軍のため二番目の補給線を確立することになる。これは、IzyumとSavintsyの橋梁で切断する、南方から不可避のクライストの攻撃時に非常に重要である。更に、これは、第LI軍団を救援するため、クライストを北方へ送ることを枢軸軍プレイヤーに強制する。これにより、防御を配置する場所を把握する優位性が得られる。プラスして、もしこれらを包囲状態に保つことができれば、枢軸軍が失うVPは確実にあなたを有利にする。

たとえ、補給線を持たないVPヘックスでも、最終集計では半分のポイントとしてカウントするのを忘れないこと。これにより、枢軸軍は価値のある場所に配置された孤立したユニットを攻撃せざるを得なくなる。ドイツ軍は強力な陣営だが、もしより多くのVPsを獲得し、ゲーム終了時まで枢軸軍からVPsを奪い去ることができれば、あなたは勝利を手にするだろう！

## [22.2] 枢軸軍プレイヤーの注釈 [Axis Player's Notes]

ソヴィエト軍のウラヌス作戦について知っている人なら、スターリングラードでドイツ第6軍の運命を決定づけたこの作戦と、この戦いの間に明らかな類似点を見出すことができるだろう。Kharkovでの主な差異は、ドイツ軍が攻勢の準備を進めていた点で、攻勢の終盤で疲弊していたわけではない。ドイツ軍は奇襲を受けたが、ソヴィエト軍はウラヌス作戦の頃には過ちから学び始めていた。

枢軸軍プレイヤーとしてのあなたは、ソヴィエト軍の突出部で分断された二つの部隊からなる多様なグループを指揮する。マップの南半分は、幸運であれば又は増援が到着するまでの数ターンは静かになるだろう。攻撃準備中であるため、潤沢な補給が用意されている。南部の装甲軍団が行動を開始するまで、SPの消費については一切心配する必要がない。十分な量が確保されている。

最初は3個ルフトヴァッフェ航空団のみから始まるが、まもなくセヴァストポリから到着する部隊が加わり、優位性を確立する。妨害能力の活用を忘れないこと。ソヴィエト軍の突破が迫っているか、又は遅らせる必要がある場所では非常に役立つ。

最初の6ターンほど、あなたは袋叩きになる。配置に注意し、隙間が生じないように注意すること。もし隙間が生じたら、ソヴィエト軍の戦略移動を妨げるため、近くにユニットを配置すること。早期に致命的な結果を招く可能性がある。もしソヴィエト軍の大規模な集団が後方地域に移動したら、特に補給線を維持できる場合、排除が困難になる。増援の活用に注意し、必要に応じて、特にKharkovに到着する2個装甲師団を活用すること。

時間はあなたの味方であり、ゲーム中にソヴィエト軍が獲得したほぼ全ての領土を取り戻せるのを忘れないこと。クライストの部隊を投入し、可能な限り早く攻撃を開始することが鍵である。奇襲シフトが得られるので、自軍部隊の大部分が準備完了した時点で上手に活用すること。もしソヴィエト軍プレイヤーが、南部防衛のために一部部隊を背後に残していれば幸いである。それは、最後の数ターンで奪還する必要があるVPが少なくなくて済むことを意味する。

あなたの目標はドネツ川を渡河し、北部のドイツ軍と合流することである。もしソヴィエト軍の西方への補給路を全て切断できれば、勝利を手に行ける。もう一つの選択肢は、ドネツ川を大規模な部隊で渡河することである。これは遙かに困難な作戦であり、機会が訪れた場合のみ試みるべきだ。

早期に損失を被っても構わないので、敵に攻撃を仕掛けてゲームを終了させたい。部隊が孤立しないように注意すること。自軍の優れた指揮統率、ルフトヴァッフェ、兵站が勝利の決定的な要因となるだろう！

## [22.3] デザイナーの注釈 [Designer's Notes]

*Operation Typhoon* のデザインに内在するプレイの容易性は、初プレイのときから私の興味を惹きつけてきた。その後、*Victory in the West* システムを使用したゲームは、全て西ヨーロッパや地中海での戦闘を扱っていた。私はこれらを東部戦線に戻すことを試みた。第二次ハリコフ戦は、プレイヤーを戦力チットの世界に引き込むのに最適な状況で、この戦いはタイトルで十分に扱われておらず、戦闘中に両陣営が攻撃側と防御側の両方を務めたという事実が特徴的だった。

Glanz の戦いの書籍を読んだ後、戦闘の諸相が私の頭の中で形を成した。追加ルールを最小限に抑えつつ、表示したい選択肢を示す方法を見つけた。追加経費は比較的容易に履行でき、戦闘の流れが歴史的な対応物に類似するように役立った。

天候は、開始時から含めることにした。降雨、泥濘、増水河川は、初期段階で役割を演じた。暑さは月の後半に問題となったが、ゲームの規模では作戦を遅らせるほどではなかった。主な問題は、いかに天候を変化に富ませ、現実的で、圧倒しないように、同時に実現するかである。1942 年 5 月のハリコフ地域のアルマナックを確認したところ、ゲームの期間中に 6 日間の降雨が記録されていた。明らかに、そのほとんどは、ソヴィエト軍攻勢前の月前半に集中していた。私は降雨が多すぎてプレイを支配することを望まなかったが、想定した早期開始の仮想シナリオでは問題となる必要があった。天候のサイ振りがそのジレンマの解決策だった。月の前半には降雨の確率が大幅に高まるが、最終的には歴史上降った雨量と同じになる。よい感じでしょう？

これは当初、VCS ゲーム・ファミリーの一部となる予定だったが、関心が低く、ゲームは私に返却された。ゲームの核心は、Nathan の VCS 改良に忠実であり、その基盤がなければ実現不可能だった。Compass への移行による新たな自由度を活かし、通常のプレイで 17~18 日のドイツ軍の大規模な進撃を妨げていた、いくつかの構造的な問題を修正した。いまや、突破フェイズによって機械化部隊を適切に活用すれば、長距離進撃が可能となった。

ソヴィエト軍の指揮系統をより正確に表現するため、*Operation Typhoon* から司令部ユニットを追加した。より広範な戦線をカバーし、より良い感覚を提供するため、航空妨害が追加された。もちろん、このゲームは、ソヴィエト軍の統率 & ドクトリンの制限なしでは何の意味も持たない。戦争の最初の数年間、ソヴィエト軍は機動的なドイツ軍に対して自軍をどう使うか学ぶのに多くの時間を費やした。

プレイヤー諸氏が歴史的な戦いを探索するだけでなく、私が追加した 2 つの仮想状況も楽しんでくれることを願っている。歴史の後知恵は、異なる結果を可能とすべきだ。良いゲームの目的は、プレイヤー諸氏を満足させつつ、歴史的な結果の可能性を失わないようバランスを取ることだ。時間が経てば、私が成功したかどうかはわかるだろう...どうか楽しんでほしい！

## [23.0] Credits

Rules and editing by Greg Blanchett  
Game Development by Greg Blanchett  
Original Maps by Edmund Hudson  
Final Artwork by Ilya Kudriashov  
Vassal module by Greg Blanchett

Testers: Nick Wade, Mitchell Land, Nathan Kilgore, Michal Bankiet, Scott Krutsch, Martin W Spetz, Walter Moore, James Vella.

Special thanks to Nathan Kilgore for the base VCS system from which this was derived.



## ゲーム・ターンのアウトライン

### 1. 準備段階 [Preparation Stage]

- a. 天候フェイズ [Weather Phase] : (シナリオ特別ルールによって指示されたらフェイズを飛ばす) 降雨の可能性についてサイコロを振り、天候ルール (5.0) に従って地上状況を適用する。

### 2. 計算フェイズ [Accounting Phase]

- a. 現在の合計に TRT からの SP を加え、マップ上の支配下 VP をカウントすることで、支援ポイント (8.0) 記録欄及び勝利ポイント (20.0) 記録欄を調整する。
- b. 相互可変増援セグメント [Mutual Variable Reinforcement Segment] : 各プレイヤーは、可変増援チャートに従って使用可能な可変増援を解放するため、サイを 1 つ振る。(16.2)
- c. 相互航空セグメント [Mutual Air Segment] : 使用可能な航空ポイントの数が判定される (9.0)。枢軸軍/ソヴィエト軍の妨害 (9.2) 又は落下傘降下 (選択 9.3) 任務を実施できる。

### 3. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン [Soviet Player Turn]

- a. 補充フェイズ [Replacement Phase] : (シナリオ#1 をプレイしているときにフェイズを飛ばす) 資格を持つ減少状態又は除去ユニットに補充ポイントを消費する。
- b. 移動フェイズ [Movement Phase] : ソヴィエト軍プレイヤーは、塹壕の建設又は橋梁の修理を開始できる。ここで全友軍ユニットは、地形効果チャート (10.0) の限度内で移動できる。増援は、マップ上に到着して移動できる (10.0/16.0)。
- c. 戦闘フェイズ [Combat Phase] : 戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、隣接するユニット間で発生できる (14.0)。
- d. 補給フェイズ [Supply Phase] : (シナリオの最初のターンにフェイズを飛ばす) ソヴィエト軍プレイヤーは、全自軍ユニットの現在の状態を調整する (7.0)。
- e. 工兵フェイズ [Engineering Phase] : ソヴィエト軍プレイヤーは、橋梁の建設と破壊、塹壕の建設、瓦礫の撤去、渡河でユニットの支援ができる。(15.0)。

### 4. 枢軸軍プレイヤー・ターン [Axis Player Turn]

- a. 補充フェイズ [Replacement Phase] : (シナリオ#1 をプレイしているときにフェイズを飛ばす) 資格を持つ減少状態又は除去ユニットに補充ポイントを消費する。
- b. 移動フェイズ [Movement Phase] : 枢軸軍プレイヤーは、塹壕の建設又は橋梁の修理を開始できる。ここで全友軍ユニットは、地形効果チャート (10.0) の限度内で移動できる。増援は、マップ上に到着して移動できる (10.0/16.0)。ここで機械化ユニットは、予備として指定され得る (11.0)。
- c. 戦闘フェイズ [Combat Phase] : 戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、隣接するユニット間で発生できる (14.0)。
- d. 補給フェイズ [Supply Phase] : (シナリオの最初のターンにフェイズを飛ばす) 枢軸軍プレイヤーは、全自軍ユニットの現在の状態を調整する (7.0)。枢軸軍の補給投下 (7.6) を試みることができる。
- e. 突破フェイズ [Exploitation Phase] : (降雨ターンにフェイズを飛ばす) 指定された予備ユニットを、ここで移動させることができる (10.0/11.0)。戦闘は、手番プレイヤーの裁量で、予備ユニットと隣接するユニットとの間で発生できる (14.0)。
- f. 工兵フェイズ [Engineering Phase] : 枢軸軍プレイヤーは、橋梁の建設と破壊、塹壕の建設、瓦礫の撤去、渡河でユニットの支援ができる。(15.0)。

完全な 1 ゲーム・ターンが経過し、ターン記録欄上のマーカーが 1 スペース前方へ移される。もし置かれていたら、マップから航空ポイントを取り去り、補給投下マーカーを取り上げる。プレイは、シナリオの終了と勝者が宣言されるまで続く。