

# SPRING PRELUDE

Second Kharkov, May 1942

## New Optional Rules & Official Clarifications as of 5/22/25

### 新選択ルール

#### 第 11+16 野戦装備大隊 [The 11+16 Feldzeug Battalion]

ゲームがドイツ軍第 11+16 捕獲戦車大隊でプレイテストされている間、プレイヤー諸氏は「2-6」の数値を持つ予備の非機械化ステップ・カウンターを使用し、歴史的に正確な第 11+16 野戦装備大隊（全く戦車を持たない）の代用を望むことができた。

#### 変更 EZOC ルール [Alternate EZOC Rules]

デザイナーの Greg Blanchett は、ゲームプレイをより流動的で、通常の移動中に EZOC を離れることができないときにユニットが容易に除去されることを回避するため、以下の変更を行うことができる。:

- [6.0]—二番目の段落を以下に変更する...「友軍ユニットは、友軍の戦闘と補給フェイズ中にのみ、そのヘクス内の敵支配地域 (EZOC) を無効化する。支配地域は、決して非橋梁ドニエプル川ヘクスサイドを越えて伸びない。」
- [6.2]—二番目の段落を削除する。
- [14.7]—最初の優先度を以下に変更する。「敵 ZOC から解放されたカラのヘクス又は友軍占有下ヘクスに進入する。もし不可能であると、」

#### 競技的調整—シナリオ #1

##### [Competitive Adjustment – Scenario #1]

このシナリオで表示された支援ポイントは、歴史的な数値に基づいている。もしプレイヤー諸氏が少し競技的にすることを望むと、毎ターンのソヴィエト軍 SP 合計を、TRT 上に表示された 4 の代わりに 6 に増加させる。

### 解明 [Clarifications]

#### ルールブック [Rulebook]

- [8.0]—第一段落の最後の文は、支援ポイント記録欄に言及している。これは、各プレイヤーの PAC 上に見られる支援ポイント・サマリー（左上端）である。
- [21.0]—シナリオ #2 セットアップのイタリック体は、以下のように読む。:「ドイツ軍第 211/71 & 179/62 歩兵連隊は減少戦力で開始し、プレイ前に各ユニットについて戦力チットを引いて裏返す。」

・ゲーム・ターン・アウトライン [GAME TURN OUTLINE] (ルールブックの裏表紙) —最終文が欠けており、以下のように読まなければならない...「プレイは、シナリオの終了と勝者が宣言されるまで続く。」

#### カウンター [Counters]

・VP 値を持たない勝利ヘクス・カウンターは、シナリオ 1 のためである。これらのカウンター上の色の差異は、ゲームプレイに結びつかない。マップ上に記載された数値を持つ全てのヘクスは、シナリオ 2 & 3 について所有権を表示するための一致するカウンターを持ち、マップ上にその関連位置のための元の色を持つ。

・左側に小さな「4」を持つユニットは、シナリオ #4 についてのみ使用される。

#### プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

・ソヴィエト軍セットアップ・チャート: シナリオ 2 & 3—このチャート最下部の正面軍予備は、シナリオ 2 及び 3 について使用される。

・シナリオ #2 歴史的枢軸軍可変増援チャート—色付きの一本のラインを、下の仮想チャートと同じように配置する必要がある（すなわち、青帯は解放ターン、解放位置等を扱う）。

以 上