



Little Saturn/Winter Storm

AN EXPANSION FOR

Stalingrad '42

By Mark Simonitch and Fred Thomas

目次

1. はじめに2
2. 小土星／冬の嵐シナリオ2
3. 第二版ルールへの重要な変更4
4. Stalingrad '42 への変更4
5. Errata と代替ユニット4
6. プレイの一般的なヒント8

内容物の一覧

- 1冊の8頁 *Little Saturn/Winter Storm* 小冊子
- 1枚のゲーム駒シート (Little Saturn/Winter Storm 用)
- 2枚のセット・アップ・カード (1枚が枢軸軍、1枚がソヴィエト軍)
- 1冊の改定版 Stalingrad '42 ルール小冊子
- 2枚の (同一) 改定版 Stalingrad '42 プレイヤー補助カード



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

日本語解説書

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

これは、完全なゲームではありません。—プレイするために *Stalingrad '42* の所有が必要です。

Little Saturn/Winter Storm は、B 軍集団とドン軍集団に対するソヴィエト軍の冬季攻勢 (暗号名「小土星作戦」) とスターリングラードを救援するためのドイツ軍の攻勢のゲームです。ゲームが扱う時期は、1942 年 12 月から 1943 年 2 月までの東部戦線です。ソヴィエト軍プレイヤーの最終目標は、枢軸軍部隊を撃破して開始ラインの西にある目標ヘクスを占領することです。枢軸軍プレイヤーの最終目標は、生き残ってソヴィエト軍プレイヤーが勝利するのを妨げることです。

S5. 小土星/冬の嵐 [LITTLE SATURN/WINTER STORM]

S5.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- **ゲームの長さ [Game Length]**: 12 ターン。ターン 34 に開始して、ターン 45 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- **第 1 プレイヤー [First Player]**: ソヴィエト軍。
- **マップ [Map]**: 全てのマップを使用します。
- **セット・アップ [Setup]**: *Little Saturn/Winter Storm* セット・アップ・カードを使用します。
- **鉄道 [Railroads]**: ゲームを開始する枢軸軍の鉄道堡マーカー以西の緑色で強調された全ての鉄道ヘクスは、ドイツ軍プレイヤーについて修理されています。ソヴィエト軍鉄道堡マーカー以东の緑色で強調された全ての鉄道ヘクスは、ソヴィエト軍プレイヤーについて修理されています。
- **ロシアの冬 [The Russian Winter]**: このパッケージに用意されている、更新された修正後のロシアの冬のルール (23.4) を使用します。
- **ヴァシレフスキー・マーカー [The Vasilevsky marker]** (33.1) はすでに使用済みで、このシナリオはソヴィエト軍プレイヤーが先行です。
- **マスキровка [Maskirovka]** のルール (34.0) は、使用しません。
- **ソヴィエト軍除去ボックス [Soviet Eliminated Box]**: 4TC、129 TB、110+115 騎兵、狙撃兵師団: 6、61、74、77、184+192、242+255。
- **ソヴィエト軍開始時スタッフカ予備 [Soviet at-start Stavka Reserve]**: 1、4、19 砲兵
- **ソヴィエト軍資源ポイント [Soviet Resource Points]**: ターン 37 に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはターン毎に 2 の代わりに 3 資源ポイントを受け取ります。

S5.2 第 1 ターンの特別ルール (ターン 34)

[Special First Turn Rules]

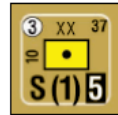
- ゲームは、ターン 34 のソヴィエト軍初期フェイズから開始し、天候フェイズはスキップします。ターンの順番はすでに入れ替わっているため、両プレイヤーがターン 34 にプレイヤー・ターンを獲得します (33.2.2)。
- 両プレイヤーは、ターン 34 の自軍初期フェイズ中に自軍の補充と資源ポイントを受け取ります。ソヴィエト軍の増援は登場エリア A、B、C で開始し、ターン 34 に鉄道移動又は完全 MA を使用できます。
- 機動補給ユニットと 1 増援ユニットの例外を除き、ターン 34 にマップ上にあるソヴィエト軍戦闘ユニットは、通常の移動を使用できません。—**戦術移動のみです。**
- ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の 3 枚の予備マーカーを使用できますが、予備状態に置かれたユニットは移動フェイズに全く移動できません。
- 最初のターンの天候は曇天—W です。続く全てのターンの天候のサイ振りについては、冬季コラムを使用します。
- ドイツ軍ユニットは自軍初期フェイズを受け取り、自軍プレイヤー・ターン中にその完全 MA を使用できます。

S5.3 ティーガー戦車ユニット [Tiger Tank Units]

第 503 重戦車大隊又は完全戦力の SS 装甲師団が攻撃又は防御に参加していたら、枢軸軍プレイヤーの戦車シフトはソヴィエト軍の戦車又は対戦車ユニットによって無効化されず、地形が許す限りそれは保証されます。これらのユニットは、失われたステップを回復するために戦車補充を使用できます。

例: 完全戦力の LAH がソヴィエト軍戦車軍団を攻撃したら、2 シフト—戦車シフトとエリート戦車シフトを獲得します。

S5.4 ソヴィエト軍砲兵師団 [Soviet Artillery Divisions]



オリジナルのゲームと異なり、ソヴィエト軍プレイヤーは使用してしまった自軍砲兵師団を買い戻すことができます。これには、砲兵師団毎に 1 資源ポイントがかかります。砲兵師団は、ソヴィエト軍登場エリア A、B、C に (その準備面) プレイに復帰して戻され、移動フェイズ中に移動又は鉄道移動ができます。砲兵が使用されるとき毎に、ターン記録欄上のスタッフカ予備ボックス内に置かれます。このルールは、ソヴィエト軍の正面軍 ASUs に適用されません。これらは、使用されたときに裏返されてイン・プレイに留まり、補給ポイントが使用されたときに準備面に返されます。

S5.5 その他の新ユニット [Other New Units]

- **ドイツ軍突撃大隊 [Sturm battalions]** は、非自動車化の歩兵タイプ・ユニットです。これらは、都市ヘクス内で二倍となり、歩兵又は特殊補充で補充できます。
- **ソヴィエト軍スキー旅団 [Ski Brigades]** は、特別ルールを持ちません。これらは、都市ヘクス内で二倍となり、歩兵又は特殊補充で補充できます。
- **小土星 (LS) ソヴィエト軍ユニット [Little Saturn (LS) Soviet units]**: 13 個のソヴィエト軍ユニットは、カウンター右上端に LS (小土星 [Little Saturn]) を持ちます。これらは、小土星作戦が開始される前にマップ上に到着したユニットで、キャンペーン・ゲームでは補充システムによってあらわされていました。ブリヤンスク正面軍は、1942 年 7 月 7 日にブリヤンスク正面軍とヴォロネジ正面軍に分割されました。

| | | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------------------------|--------------------|------------------------|------------------------|---------------------------|
| 57 XX LS 3-5-3 | 98 XX LS 3-5-3 | 172+194 XX LS 3-5-3 | 247 XX LS 3-5-3 | 271+409 XX LS 3-5-3 | 305+322 XX LS 3-5-3 | 5XXXXX LS Ver S(1)5 |
| 104+248 X LS 2-2-3 | 191+194 X LS 2-2-3 | 194+251 X LS 2-2-3 | 14 XXX 4-6-3 | 46 LS 2*-2-6 | 207 LS 2*-1-5 | |

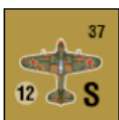
S5.6 ピトムニク飛行場マーカー [Pitomnik Airfield Marker]



このマーカーをヘクス 5421 内に置きます。このマーカーが機能状態 (表面) でドイツ軍支配下に留まる限り、スターリングラード包囲陣内の枢軸軍ユニットは、孤立表上で飛行場修正のための資格を持ちます。ヘクスの隣にいるソヴィエト軍ユニットは影響を持ちません。もしもソヴィエト軍ユニットがヘクスへ進入したら、マーカーを非機能面へ裏返します。ヘクスが枢軸軍プレイヤーによって奪回されたら、続く枢軸軍初期フェイズにマーカーをその機能状態面に裏返すことができます。ソヴィエト軍プレイヤーが自軍初期フェイズの開始時に支配していると、プレイから永久に取り去ることもできます。

注釈: このルールは、スターリングラード包囲陣について存在している飛行場修正の補完です。

S5.7 航空ユニット [Air Units]



各陣営は、その条件が適用される全ての晴天天候ターンに1つの航空ユニットを受け取ります。ソヴィエト軍の航空ユニットは、ターン37以降にのみ使用可能です。

ドイツ軍の航空ユニットは、ピトムニク飛行場マーカーが非機能状態であるか又はプレイから取り去られている場合にのみ使用可能です。ソヴィエト軍の航空ユニットは、枢軸軍の航空ユニットと同じ性質を持ち、全ての一般ルールに従います。ただし、突破戦闘では使用できません。ソヴィエト軍航空ユニットは、ソヴィエト軍初期フェイズに準備状態に復帰します。

デザイン・ノート：枢軸軍の航空ユニットは、ルフトヴァッフェが航空補給の援護に忙殺されているため、ピトムニクが機能しているときは使用不能です。

S5.8 凍結道路、マヌィチ湖、ヴォルガ河

[The Ice Road, Many Lakes, and the Volga]

ターン37に、マップの追加エリアが凍結します。プレイヤー諸氏は、備忘のためヘクスの近くに適切なマーカーを置くことができます。



(S5.8.1) 凍結道路 [The Ice Road] :

ドン河河口 (ヘクス2634、2734、2735、2736、2834、2835、2935) はターン37に凍結し、シナリオの期間について凍結状態に留まります。ヘクス2935 (暗湿地ヘクス) を凍結湿地ヘクスとして扱い、他のヘクスを非戦車ユニットについて平地ヘクスとして扱います。戦車ユニットは、凍結道路の使用 (すなわち、凍結状態の全海上ヘクスサイドを越える) 又はヘクス2935への進入が認められず、このヘクスをあたかも凍結前の状態であるかのごとく扱います。



(S5.8.2) マヌィチ湖 [The Many Lakes] :

マヌィチ河に沿った10個の全湖が凍結します。非戦車ユニットは、これらのヘクスサイドを凍結大河川ヘクスサイドとして扱うことができます。戦車ユニットは、これを非凍結湖として扱わなければならない。これらの湖は、サルスク [Salsk] (ヘクス4139) の北、北西、北東です。

(S5.8.3) ヴォルガ河の凍結 [The Volga Freezes] : 非戦車ユニットは、ヴォルガ河ヘクスサイドを凍結大河川ヘクスサイドとして扱うことができます。戦車ユニットは、ヴォルガ河を非凍結状態として扱わなければならない。

S5.9 道路補給とカルムイク・ステップ

[Road Supply and the Kalmyk Steppe]



これら2枚のマーカーは、カルムイク・ステップを越えて軍に補給を送るのが困難であることを表示するためにマップ上 (ヘクス5727と6937) に置かれます。友軍補給フェイズ中、1ユニットまで (所有者の選択) が、道路マーカーを有すヘクス内へ又は通過して道路補給をたどることができます。ヘクスは、陸上補給のために使用できます。

例：3つのソヴィエト軍ユニットがElista (ヘクス5638) にあると、1つのみが補給下になり、他の2つはヘクス6937で妨害される自軍道路経由の補給路を持つことになります。これらは、その補給路のために異なる道路を使用できない限り、非補給下でマークされることになります。

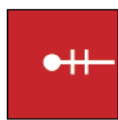
S5.10 鉄道堡マーカー [Railhead Markers]



(S5.10.1) 枢軸軍の鉄道堡マーカー [Axis Railhead Markers] :

枢軸軍の鉄道堡マーカーが最西端の緑色鉄道ヘクス外へ押し出されたら、鉄道堡マーカーは取り去られます。ただし、1942年6月開始線の西にある全ての緑色の鉄道ヘクスは修理済で、友軍登場エリアに連結してソヴィエト軍ユニット又はEZOCsによって妨害されていない限り (友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内のEZOCを無効化します)、枢軸軍プレイヤーによって使用可能です。取り去られた鉄道堡マ

ーカーは、枢軸軍プレイヤーが再び開始時の緑色鉄道ヘクスを奪回したらプレイに復帰できます。



(S5.10.2) ソヴィエト軍の鉄道堡マーカー [Soviet Railroad Markers] :

ソヴィエト軍プレイヤーは、いまや枢軸軍プレイヤーと同様に鉄道ヘクスを修理しなければならない。このシナリオの開始時、自軍の4枚の鉄道堡マーカー以東にある全ての緑色鉄道ヘクスは修理済で、ソヴィエト軍プレイヤーによって使用可能です。各ソヴィエト軍補給フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは全4枚の鉄道堡マーカーをそれぞれ2ヘクス前方へ移動させることができます。鉄道堡は、敵が占めるヘクス又はEZOC内のカラのヘクスに進入できません。他の全ての鉄道ヘクスは、ラインの各末端がソヴィエト軍の修理済であると自動的に修理されます。緑色の強調を持たない鉄道線の末端は、ラインの一方の端がソヴィエト軍の修理済であるとやはり自動的に修理済です (これは意図的に枢軸軍プレイヤーとは異なります)。

S5.11 孤立中に除去されたユニット

[Units Eliminated while Isolated]

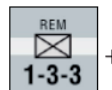
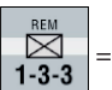
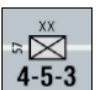

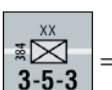
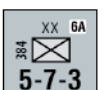
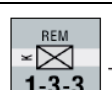

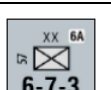
非補給下でマークされ、その最終ステップが失われた瞬間に孤立状態と見なされるユニットは一たとえ編合 (S5.12) によってさへプレイから永久に除去されます。

S5.12 ユニットの編合 [Merging Units]

このルールは、全てのStalingrad '42シナリオで使用できます。

(S5.12.1) 移動フェイズの編合 [Merging in the Movement Phase] : 同じ国籍とタイプの2つの減少状態ユニットは、1つの強力なユニットを形成するため一緒に編合できます。取り去られたユニットからのステップは、他方のユニットに加えられます。取り去られたユニットが混乱状態だったら、そのステップを受け取ったユニットもそうなります。2つのユニットが異なるTQレベルを持つと、常に低いTQを有すユニットが保持され、高いTQのユニットが取り去られます。編合しているユニットは、移動フェイズに1ヘクスのみ移動でき (編合する前後に)、REPL マーカーでマークされます。この手順によって取り去られたユニットは、適用可能であるとルールS5.11の影響を受け易くなります。編合は、スタッキング限度が強制される前に発生します。

下にいくつかの例を表示します。:

| ユニットの編合 | 創出 | 残余ディスプレイ |
|--|---|--|
|  +  = |  | 両方の残余をディスプレイに戻し、それらがあらかわしている2つのユニットの1つを除去する。 |
|  +  = |  | 残余Kを残余ディスプレイに戻し、それがあらかわしていたユニットを除去する。 |
|  +  = |  | |

$$\begin{array}{c}
 \text{305} \\
 \text{XX} \\
 \text{2-5-3}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{384} \\
 \text{XX} \\
 \text{3-5-3}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \text{57} \\
 \text{XX} \\
 \text{4-5-3}
 \end{array}
 =
 \begin{array}{c}
 \text{384} \\
 \text{XX} \text{ GA} \\
 \text{5-7-3}
 \end{array}
 \begin{array}{c}
 \text{57} \\
 \text{XX} \text{ GA} \\
 \text{6-7-3}
 \end{array}$$

上で示すごとく、同じタイプの3つの減少状態ユニットは、やはり一緒に編合できます。この場合、第305師団は2ステップを失い、除去ボックス内に置かれます。第57と第384師団は、それぞれ1ステップを獲得します。

(S5.12.1) 補給フェイズの編合 [Merging in the Supply Phase] : 減少状態のドイツ軍師団が孤立のために1ステップ損失を被り、使用可能な残余がなければ、枢軸軍プレイヤーはその最終ステップをそのヘクスから2ヘクス以内の同じタイプのドイツ軍師団へ移管できます。

S5.13 分割ユニット [Breakdown Unit]



シナリオの開始前、枢軸軍プレイヤーは自軍第 16 装甲擲弾兵師団を 1 ステップ減少させることで、この分割ユニットを創出できます。これは、ヘクス 6338 から 2 ヘクス以内に置くことができます。ユニットは、いかなるときにも第 16 PzG に編合して戻すことができます。

S5.14 勝利条件 [Victory Conditions]

勝利は、シナリオの終了時にのみ判定されます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ドイツ軍の VP カウントを 11 以下に減少させているか、又は以下のいずれか 1 つを支配すると勝利します。: Kursk、Kharkov、Stalino、Krasnodar、Rostov。他のシナリオと異なり、

枢軸軍プレイヤーは補給線をたどれない VP ヘクスをカウントできません。このシナリオに自動的勝利はありません。

ルール 24.1.4 (VPs の減少) は有効ですが、VPs は勝利ポイント・フェイズにのみ減少し、条件を満たしているソヴィエト軍ユニットはその瞬間に補給下でなければなりません。

ボーナス第 6 軍 VPs [Bonus 6th Army VPs] : 枢軸軍プレイヤーは、いずれかの枢軸軍補給フェイズ中に Stalingrad 内又は隣接する枢軸軍ユニットが補給下であると 1 VP を得点します。この状況で 2 VPs まで得点できます。

デザイン・ノート : これは、スターリングラード包囲陣内の枢軸軍へ補給路を開設することによる士氣的勝利をあらわします。

第 2 版ルールへの重要な変更

以下のルールは、Stalingrad '42 ルール小冊子内で § でマークされ、Stalingrad '42 と Little Saturn / Winter Storm の両方に適用します。

(5.5.3) いまやヴォルガ小艦隊はヘクス 5622 内で使用できます。

(9.6.3) 都市ヘクス [City Hexes] : 装甲師団、装甲擲弾兵師団、ソヴィエト軍機械化軍団は、いまや都市ヘクス内で二倍になります。

(10.4.3) 残余のスキップ [Skipping the Remnant] : このルールは、もはや合法ではありません。

(10.4.4) 残余の除去 [Remnant Elimination] : 3 ステップ・ユニットの再建については、基本ゲーム・ルール小冊子内で詳しく説明されています。

11.2 断固とした防御表 [Determined Defense Table] : 平地と都市のコラムに小規模な変更が行われました。

(12.1.3) 退却方向指針 [Retreat Direction Guidelines] : 断固とした防御のルールを使用しないで退却を停止させる方法が追加されました。

(13.3.2) 潰走の罰則 [Full Retreat Penalties] : いくつかの小規模な説明が加えられ、項目が再編されました。

13.5 新たな回復表修正 [New Rally Table Modifier] : ユニットの都市又は陣地ヘクス内にあると、回復表のサイの目に +2 DRM を適用します。

21.2 親衛の補充 [Guard Replacement] : ソヴィエト軍プレイヤーは、各ターンに親衛ユニットに 1 補充のみを使用できます。

23.4 ロシアの冬の追補 [Russian Winter Addendum] : 非補給下と混乱状態の戦闘罰則は、決してロシアの冬の戦闘罰則 (23.4) と蓄積しません。—もしも両方が適用されたら、枢軸軍ユニットに最も不利な罰則のみを使用します。

例 : 非補給下の枢軸軍ユニットによる攻撃は半減されますが、ロシアの冬についての -1 減少はありません。

デザイン・ノート : これは、スターリングラード包囲陣内における枢軸軍の防御と反撃を計算するために要求される機能の単純化のために行われました。これは、枢軸軍プレイヤーに何らか必要な手助けも提供します。

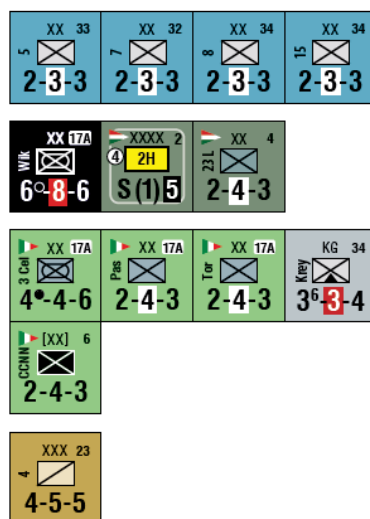
ブラウ作戦とキャンペーン・シナリオへの変更 [Change to the Fall Blau and Campaign Scenarios] : 第 1 装甲軍の第 14 Pz、第 22 Pz、第 60 PzG 師団は、ターン 1 に移動又は攻撃ができません。(これらは、再編の過程にありました。(このルールは、シナリオのバランスも変更します。))

ウラヌス作戦シナリオへの変更 [Changes to the Uranus Scenario] : ヴィーキングは、いまやターン 35 に完全戦力 (8-10-6) で到着します。(11 月下旬から 12 月中旬に、戦車が修理と補充されました。)

代替ユニット

プレイの開始前に、Stalingrad '42 基本ゲームから 13 個のユニットを取り去り、このエクспанションに用意された 14 個の新たなユニットと置き換えます。

これらの新ユニットを全てのシナリオで使用します。

旧ユニット
(取り去る)

新ユニット

(旧ユニットと置き換える)



防御戦力が増加

裏面の errata を反映

新たなリサーチ又は再考のために変更。

戦車アセットを付属。このユニットは、非自動車化騎兵ユニットと見なされ、騎兵補充を使用する。



イラスト化したセット・アップ [ILLUSTRATED SETUP]

次の4頁のイラストは、開始セット・アップを表示します。ソヴィエト軍プレイヤーは、まだ自軍の補充、2資源ポイント、1増援を使用又は置いていません。これから各戦区を通して進み、各プレイヤーにいくつかのアドバイスを与えます。より優れた戦略はあると思いますが、これらは初心者プレイヤーへの十分な手助けとなるでしょう。

ソヴィエト軍プレイヤー

A—北方側面 [The Northern Flank] : ターン1に、私はしばしばA 登陸エリア内の2ユニットを使用し、ヘクス 2301 を1対1で攻撃します。これが成功したら、この正面で激しく圧力を加え始めます。失敗したら、枢軸軍プレイヤーがこの戦区を弱体化させるまで待機して待ちます。このエリアを攻撃する利点は、自軍の増援を迅速にプレイ投入できることですが、ここで獲得できる勝利ポイントが多いわけではありません。

B, C—ハンガリー軍の正面 [The Hungarian Front] : いくつかの増援を回してこない限り、あなたはこのエリアに圧力を加えるために十分

な戦力を持ちません。おそらく、しばらくの間それを行うことは望まないでしょう。いったん他の攻勢が動き出したら、ハンガリー軍に対峙するこの戦区は別の攻勢を開始する良い場所になります。

D—ヘクス 3115 : これは、ソヴィエト軍プレイヤーにとってターン1の最も重要な攻撃です。ロシアの冬ルール (23.4) のため、枢軸軍の防御戦力11に対してあなたの23攻撃戦力です。重砲兵弾幕と計画的攻勢マーカーを用い、4対1で2つのサイコロを使用します。この方面で圧力を加えることは、枢軸軍プレイヤーの正面を大きく広げて防御を困難にする利点があります。突破を拡大するため、このエリアに増援を送り続けます。

枢軸軍プレイヤー

北方側面に多くの戦力を集めていたので、1個か2個の歩兵師団を南へ送る余裕があります。この目的のために鉄道移動を使用します (ターン毎に1ユニット)。必要に応じて反撃を支援するため、1つの戦車ユニットを Voronezh 近郊に留めます。南へ送ることができる数個の追加ドイツ軍師団を、やはりハンガリー軍の背後に置きます。



ソヴィエト軍プレイヤー

Eーチル川上流 [The Upper Chir River] : ソヴィエト軍プレイヤーは、この方面で毎ターン攻撃すべきです。ターン1に、20 攻撃値と砲兵師団でヘクス 4018 を攻撃します。20 対 10 で2シフト (砲兵と戦車シフト) = 4対1です。

Fーチル川 [The Chir River] : 通常、枢軸軍の戦線はたちまち崩壊します。あなたはヘクス 4524 に対して5対1の十分な戦力を獲得するため、周辺の数ユニットを移動させることができます (24 対6で1戦車シフト)。

Gースターリングラード包囲陣 [The Stalingrad Pocket] : ここでの最終目標は、Pitmnik 飛行場を奪取して枢軸軍ユニットを枯れさせることです。Don HQを裏返して砲兵シフトで包囲陣を攻撃できるよう、ターン1の初期フェイズに2資源ポイントの1つの使用を望むかもしれません。その攻勢を支援するため、このエリアからいくらかの戦力をチル川へ送ります。

Stalingrad の南にあるあなたの部隊は弱体で、このエリアを補強することは困難です。補充ステップのいくつかは、ここで使用すべきです。極度に弱くしなければ、枢軸軍プレイヤーが Stalingrad 内へ突破することはできません。

枢軸軍プレイヤー

チル川と第4装甲軍戦区 [The Chir River and the 4th Panzer Army sectors] : ここは、非常にストレスを感じるエリアです。チル川の戦線は崩壊していくので、ほぼ毎ターンこのエリアに増援を鉄道で送る必要が生じるでしょう。許容できるのであれば、第4装甲軍を支援するため Morozovsk の第17装甲師団を南へ送ります。カフカスにあるヴィーキング又は装甲師団の1つを、やはり第4装甲軍へ送るべきです。

可能なときに反撃することが重要で—強力なソヴィエト軍スタックを混乱させれば1ターンについて行動外に置くことになり、あなたは別の脅威に専念できます。ソヴィエト軍ユニットの数を恐れてはなりません。彼らの大部分は脆弱なのです。



K—北東カフカス [Northeast Caucasus]

ソヴィエト軍プレイヤー：ここでは各陣営がほぼ互角の戦力を持ちますが、ソヴィエト軍プレイヤーは傍観している場合ではありません。一攻撃して枢軸軍部隊をすり潰し、多数の枢軸軍ユニットが第4装甲軍を支援するために離れることを防がなければなりません。あなたはこのエリア内に多くのユニットを持つので、3〜4補充と数資源ポイントを投入すればこの正面を動かすことができます。

枢軸軍プレイヤー：テレク [Terek] 川の戦闘から第13装甲師団又はヴィーキング師団を引き抜き、可及的速やかに北上させます。テレク川沿いを救援するため、エルブルス山の近くで開始する第1山岳師団の移動をターン1に開始します。ソヴィエト軍騎兵が最初の2ターンに攻撃してきますが、第3装甲師団と他の数ユニットを使用すれば撃退するのは容易です。西へ下がるに連れて、闘いながら撤退を実施します。

プレイの一般的なヒント [General Hints on Play]

ソヴィエト軍プレイヤー

- Tatsinskaya (ヘクス 3927) と Zimovniki (ヘクス 4633) の占領を狙ってください。これらは、Potomnik に到達できる最後の2つの飛行場です。
- 枢軸軍の戦線を伸ばし続けてください。一最後には破綻します。
- 各正面軍に資源ポイントが必要ですが、ターン毎に2ポイントのみを獲得できます (1943年から開始して、ターン毎に3に増加します)。それらをどこに送るのかは難しい選択ですが、通常、私は各ターンに少なくとも1ポイントをヴォロネジ正面軍又は南西正面軍のHQsへ送りました。

枢軸軍プレイヤー

- 勝利するためには、ゲームの終了時に12VPsを確保する必要があります。これは、カフカスの東半分全体を放棄できることを意味します。Taman、Krasnodar、Maykop、ドン川下流の西のVPs確保を試みてください。Volonezhの2VPsを確保できれば、大きな助けになります。
- 1つのテスト・ゲームで第4装甲軍がStalingradへ到達するのを見ましたが、私にはそれができませんでした。包囲陣の外へ突破するときは幸運なサイの目が必要で、ソヴィエト軍プレイヤーがこのエリアの増援や補充を軽視する必要があります。
- ターン37にティーガー大隊が到着するとき、装甲師団とチームを組ませれば、赤軍の装甲ユニットに対して2シフトを獲得できます。

CREDITS

SCENARIO DESIGN: Mark Simonitch and Fred Thomas

DEVELOPER: Christian Diedler

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas

COVER ILLUSTRATION: Marcos Villarroel

PLAYTESTING: John Clarke, Christian Diedler, John Nolan, and Henrik Reschreiter.

PROOFREADING: Jim McFetridge, David Wilkenson, and Fred Thomas

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308



(翻訳: 松谷 健三 2022.8.6)