

発展したプレイのシーケンス

A．戦略セグメント

1．天候決定フェイズ：シナリオの指示又は適切な天候表 [5.1]から枢軸軍プレイヤーによって決定される。もしも嵐の状況が発生すると、全ての航空ユニットを準備ボックス内に移動させ、加えて増援／補充の航空ユニットを飛行済ボックス [9.2]に移動させる。

2．補給決定フェイズ：(両プレイヤー)

a．マップ上の全てのユニットに補給をたどる [6.1]。補給状態が変更されている場合、もしも現在一般補給下であればヘクス内から緊急時補給／非補給下マーカーを取り去り [6.6.2]，新たな緊急時補給マーカーを置き [6.6.3]，緊急時補給マーカーを非補給下マーカーに裏返す [6.6.4]。

b．1ターンの補給源として機能しているMSUsを取り去り／集積所を裏返す。ここで一般補給下のヘクスから緊急時補給／非補給下マーカーを取り去る [6.5.3]。

c．受け取る攻撃補給ポイント(ASP)の数に留意し [6.8.1]，使用可能な補給カウンターを使用してASPをMSUs又は集積所に変換し，友軍移動フェイズになるまで脇に置く [6.8.3-4]。

3．補充フェイズ：

a．ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カード／補充チャートを参照して以下を行う。：

- 1) 補充ポイントと拠点(Eタイプを含む)を使用するか、さもなければ失われる。留意してソヴィエト軍工兵フェイズのために脇に置く [7.2a, 7.2d とプレイ・ブック 6.4]。
- 2) 航空補充ポイント。ただちに消費するか、さもなければ失われる [7.2d]。
- 3) タイプI補充ポイント。以下の場合に歩兵補充マーカーを調整する。：
 - ・ 新たなポイントを受け取り [7.2d]，そして
 - ・ 変換された資格を持つ各予備／民兵ステップについてのポイントを受け取る [7.2c]。
 - ・ UR/MGユニットを引いてマップ上に置くためにポイントを消費する [20.3.2]。
- 4) 「R」の結果：ここで1守備隊マーカーを取り去るか、又は増援として登場させるために選択したプール集団(たち)を脇に置く。必要であればVPマーカーを調整する [7.2.e2]。

a．枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カードを参照して以下を行う。：

- 1) 補充ポイントを使用するか、さもなければ失われる。留意して枢軸軍工兵フェイズのために脇に置く [プレイ・ブック 6.4]。
- 2) タイプA又はIの補充ポイント。枢軸軍補充マーカーを調整する [7.3.1 と 2]。
- 3) 航空補充ポイント。ただちに消費するか、さもなければ失われる [7.3.3]。

4．増援／撤退フェイズ：(両プレイヤー)

a．勝利プランの決定 [PB 14.9]。

b．セットアップ・カードから使用可能な枢軸軍／ソヴィエト軍増援プラス選択した枢軸軍プール集団を取り去る。枢軸軍プール集団についてのVPsを調整す

る。地上ユニットを脇に置く。航空ユニットを航空ユニット状態チャート上に置く [8.2.1-8.2.3]。

c．要求されたユニット(又はその代替)を撤退させるか、さもなければVPsを消費する [8.6]。

5．航空準備フェイズ：(両プレイヤー)

a．BSR航空システム。航空ユニット状態カードを参照。

- 1) 飛行済ボックス内の航空ユニットについての準備を解決する [9.1]。
- 2) 損傷ボックス内の航空ユニットについての準備を解決する [9.1]。

b．選択航空システム。選択航空システム・カードを参照。

B．枢軸軍プレイヤー・セグメント

1．枢軸軍移動フェイズ：

a．補充ポイントを受け取っているマップ上のユニットをマークする [10.1.1]。

b．地上ユニットの移動を実施する。

- 1) 以下のユニット・タイプは、移動を認められる。：MSUsと集積所(鉄道による)を含む全て
- 2) 以下の特別な移動が認められる。：増援の登場 [10.1.3d]；鉄道 [11.1]；戦略 [11.3]；蹂躪 [11.4]；浸透 [11.5]；1ヘクス移動 [10.5.3 例外]。

c．航空輸送任務を実行する [11.7.2]。

d．VPヘクスの占領によるVPトラックを調整する。

2．枢軸軍攻撃宣言フェイズ：

全ての攻撃を宣言し、宣言攻撃マーカーで防御ヘクスをマークする [12.0]。

3．枢軸軍航空妨害フェイズ：(もしも選択航空システムを使用していると、選択航空システム・カードを参照)。

a．妨害任務ヘクスを指定する。

b．枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットを準備ボックスから表面を伏せて任務ヘクス上に置く [17.1.4 と 17.1.8]。

c．ソヴィエト軍プレイヤーは、準備ボックスからの戦闘機を任務ヘクス上に置く [17.1.6]。

d．枢軸軍プレイヤーはユニットを明らかにして、多目的戦闘機の任務／射撃ユニットの状態を宣言する [17.2.2]。

e．各航空戦闘を解決する [17.2.3]

f．ソヴィエト軍プレイヤーは、生き残っている枢軸軍任務航空ユニットに対してAA射撃を解決する [17.3]。

g．枢軸軍任務航空ユニットを含む任務ヘクス内に妨害マーカーを置く [13.1.2]。

4. ソヴィエト軍対応フェイズ:

- a. 自動車化対応移動の実施 [14.1]。
- b. 防御ヘクスへの砲兵支援の指定 [14.2]。
- c. 退却命令の発令 [14.3]。
- d. 黒海艦隊表を調べる [適用可能シナリオ プレイ・ブック 6.5.1a]

5. 枢軸軍戦闘フェイズ:

a. B S R C A S 任務 (もしも選択航空システムを使用していると、選択航空システム・カードを参照)。

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットを準備ボックスから望む任務ヘクス (宣言攻撃マーカーを載せているヘクス) に移動させ、表面を伏せて置く [17.1.4]。
- 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、航空ユニットを準備ボックスから望む任務ヘクス (宣言攻撃マーカーを載せているヘクス) に移動させる [17.1.7]。
- 3) 枢軸軍プレイヤーは航空ユニットを裏返し、任務 / 空戦の射撃ユニットの状態 戦闘機かどうかを宣言する [17.2.2]。
- 4) 枢軸軍プレイヤーの望む順番で航空戦闘を解決する [17.2.3]。
- 5) 両プレイヤーは、必要に応じて A A 射撃を解決する [17.3]。
- 6) 各任務ヘクス内で生き残っている敵対する C A S 値を相殺する。もしも一方の陣営が任務ヘクス内に C A S ポイントを残していると、戦闘のサイの目に適用するためのその陣営の D R M に変換される [15.1.2]。

b. 枢軸軍プレイヤーは、攻撃補給下の全ての宣言攻撃を指定し、攻撃補給ポイントを供給する M S U s / 集積所を指定する [15.3]。

c. 枢軸軍プレイヤーは、望む順番で宣言攻撃を解決する [15.0]。各宣言攻撃は、以下のシークエンスを使用して解決される。:

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、もしもその攻撃が攻撃補給を受けていれば、砲兵支援を割り当てる [15.4]。
- 2) 枢軸軍プレイヤーは、参加している攻撃値と支援値を合計する [15.5.1]。
- 3) ソヴィエト軍プレイヤーは、未確認状態のユニットを裏返し、ゼロ防御戦力を取り去る [15.5.4]。
- 4) ソヴィエト軍プレイヤーは、参加している防御戦力と支援戦力を合計する [15.5.4 と 5]。
- 5) もしも攻撃補給が供給されていたら、枢軸軍 A S P s を消費する [15.5.6]。
- 6) 最終比を決定する [15.5.7]。
- 7) 枢軸軍プレイヤーは、退却命令を発令する [15.5.8]。
- 8) 防御側の命令マーカーを表面に返す [15.5.9]。
- 9) 枢軸軍とソヴィエト軍の D R M を相殺する。最終 D R M は、+ 3 / - 3 を超過できない [15.6 と 15.7]。
- 10) C R T 上で攻撃を解決する [15.8.1a-g]。
- 11) 宣言攻撃と数字のマーカーを取り去る [15.8.1h]。
- 12) 戦闘結果を適用する [16.0]。
- 13) 退却命令マーカーを取り去る [16.6.1]。
- 14) ステップ損失と V P のトラックを必要に応じて調整する [16.3.5]。
- 15) 戦闘後前進 [16.7]
- 16) V P ヘクスの占領による V P トラックを調整する [24.2]。

6. 枢軸軍自動車化移動フェイズ:

- a. 以下のユニット・タイプは、移動を認められる。: 自動車化ユニットと騎兵 (1 / 2 M A で) 移動フェイズ・チャートを参照。
- b. 以下の特別な移動が認められる。: 自動車化と騎兵ユニットの増援の登場のみ [10.2.3b]; 蹂躪 [11.4]; 1 ヘクス移動 [10.5.3 例外]。
- c. V P ヘクスの占領による V P トラックを調整する。

7. 枢軸軍工兵フェイズ:

- a. 枢軸軍工兵と共にスタックしたマップ上の拠点構築中マーカーを裏返し、資格を持つ枢軸軍工兵がいるヘクス内に新たな拠点構築中マーカーを置く [18.3.4 & 5]。
- b. 枢軸軍の鉄道変換 [19.2 とプレイ・ブック 6.8.4]。
- c. 陣地線破壊マーカーを置き、認められた場所の拠点マーカーを取り去り [18.1.4], ソヴィエト軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去る [11.4.4 注意]。
- d. 枢軸軍補充ポイントを消費し、補充受取りマーカーを取り去る [20.0]。
- e. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、もしもそのターン中に移動していなければ裏返すことができる [22.7.3b]。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント: (フェイズ・シークエンスが変更されることに注意。もしもフェイズが「同様」と注記されていれば、セグメント B の同一のフェイズに戻り、「枢軸軍」を「ソヴィエト軍」と読み換え、「ソヴィエト軍」を「枢軸軍」と読み換える。)

1. ソヴィエト軍自動車化フェイズ:

- a. 補充ポイントを受け取っているマップ上のユニットをマークする [10.2.1]。
- b. 地上ユニットの移動を実施する。:
 - 1) 以下のユニット・タイプは、移動を認められる。: 自動車化ユニットと騎兵 (1 / 2 M A で), 小艦隊, 装甲列車, ソヴィエト軍 H Q によって活性化されたユニット (移動フェイズ・チャートを参照)。
 - 2) 以下の特別な移動が認められる。: 自動車化と騎兵ユニットの増援の登場のみ [10.2.3b]; 蹂躪 [11.4]; 小艦隊 [11.2]; 装甲列車 [11.1.2 例外]; 1 ヘクス移動 [10.5.3 例外]。
 - 3) マップ上の全ての移動が終了した後に上陸作戦を実施する [11.7.8]。
- c. V P ヘクスの奪回による V P トラックを調整する [24.2]。

2. ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ: 枢軸軍フェイズと同様 [12.0]。

3. 枢軸軍対応フェイズ: ソヴィエト軍黒海艦隊表がないことを除きソヴィエト軍対応フェイズと同様。

4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ: 枢軸軍戦闘フェイズと同様 [15.0 と 16.0]。

5. ソヴィエト軍移動フェイズ:

- a. 地上ユニットの移動を実施する。

- 1) 以下のユニット・タイプは、移動を認められる。: 全て (活性化マーカーを載せているユニットにプラスして自動車化移動フェイズに移動した小艦隊, 装甲列車を除く), しかし自動車化ユニットは 1 / 2 MA で移動する [移動フェイズ・チャートを参照]。
 - 2) 以下の特別な移動が認められる。: 増援の登場 [10.1.3d] ; 鉄道 [11.1] ; 戦略 [11.3] ; 蹂躪 [11.4] ; 装甲列車 [11.1.4 例外] ; 小艦隊 [11.2] ; 1 ヘクス移動 [10.5.3 例外]。
- b. 以下の移動は、マップ上の移動が終了した後に実施する:
- 1) 望む未確認状態の UR / MG ユニットの確認面に返し、ゼロ戦力ユニットを取り去り、もしも望むのであれば新たに返されたゼロを超える MA を持つ UR / MG ユニットの移動させる [11.6]。
 - 2) 航空輸送移動 [11.7.7]。
 - 3) 海上輸送移動 [11.7.8 とプレイブック 6.7]。
- c. VP ヘクスの奪回による VP トラックを調整する [24.2]。
6. ソヴィエト軍工兵フェイズ: 以下を除き、枢軸軍工兵フェイズと同様:
- a. ソヴィエト軍工兵: 拠点構築を加速 [22.3.1] し、必要に応じてソヴィエトの鉄道変換 [19.3]。
 - b. 枢軸軍鉄道線の切断 [19.4]。
 - c. ソヴィエト軍超重砲兵は、モードを変換しない [22.7.2]。
 - d. 枢軸軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去る [11.4.4 注意]。
7. ソヴィエト軍降伏フェイズ: 降伏チェックを実行し、失敗したユニットを除去ボックスに置き [21.0], ステップ損失と VP のマーカーを調整する [24.2]。
- D. ゲーム・ターン中間フェイズ
1. 全ての活性化マーカーを取り去る。
 2. ソヴィエト軍プレイヤーは、非機能 HQ の回復と解散を実行する [22.2.6]。
 3. 枢軸軍プレイヤーは、未だに行われていない強制的な各攻撃と、ターンの間に占領された VP ヘクスとソヴィエト軍プレイヤー・セグメントの終了時にいまだに確保している VP ヘクスを VP に変換し、VP トラックを調整する [7.2e]。
 4. 選択航空システム: 航空ポイント・マーカーをゼロにセットする。
 5. ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン・トラック上で 1 ターン前進させる。

E R R A T A

(1998 年 12 月 10 日)

・ ルール・ブック

- (1) 33 頁 : 2 1 . 1 . 1 a に追加 : 例外 大都市内のソヴィエト軍ユニットは、たとえ隣接する枢軸軍ユニットが大都市ヘクス内に Z O C を及ぼすことができなくても降伏を被る。

・ プレイ・ブック

- (1) 55 頁 11.4 に追加 : G T 1 の間には、枢軸軍ユニットがドイツ / リトアニア国境ヘクスサイドを占めている防御ヘクスに対しての宣言攻撃に参加している時には、攻撃補給を必要としない (この条件は、シナリオ・チャートと表カード 1 (裏) には正しく列記されているが、プレイブックから省かれている)。
- (2) 59 頁 13.4.e : 全ての枢軸軍補給源が列記されていない。セットアップ・カード 1 (裏) [枢軸軍のシナリオ 6] に、このシナリオについての枢軸軍補給源の完全な一覧が含まれる。

・ カウンター

- (1) シート 4 の 3 : ソヴィエト軍の第 32 と第 40 超重砲兵ユニットのシナリオ・カラー・ボックスは、メディアム・ブルーではなくブラウンでなければならない。
- (2) シート 4 の 3 (裏) : 2 つのソヴィエト軍 U R / M G ユニットがその未確認状態面に黄色のユニット・タイプ・ボックスを持つ。これらのユニットは民兵ではないので、黄色のそれは無視すること。

・ シナリオ・チャートと表カード

- (1) カード 3 (裏) . 退出しないユニットの解明 : S P s は、スタッキング・ポイントの略号である。

・ セットアップ・カード

- (1) カード 1 (表) : 開始時ユニット、上から 7 番目のライン 52/18M と 101/18M (ヘクス D 2825) は、52/18Pz と 101/18Pz と読むこと。
- (2) カード 3 (裏) : ソヴィエト軍第 36 戦車師団 (開始ヘクス D 5710) と第 24 オートバイ連隊 (開始ヘクス D 5907) は、両方ともシナリオ 7 (キャンペーン) についてはヘクス I 1133 内にセットアップするように述べられなければならない (セットアップ・カード 2 (裏))。
- (3) カード 3 (裏) : シナリオ 4 : 妨害段階 2 のマーカーは、ヘクス C 2804 と C 3620 に置かなければならない。
- (4) カード 5 (表) : 開始ユニット、ヘクス I 3627 : R8/18Pz は、88/18Pz と読まなければならない。

訳者註 :

その他の訂正については、ルール中に反映されている。また、E R R A T A にはないが、チャートと表カード 3 (裏) の . シナリオ内で発生するイベントの上から 3 番目は、原文では「 + 4 V P s 」となっているが、内容から判断して「 - 4 V P s 」とした。