

Barbarossa :

Army Group South, 1941

Designed by *Vance von Borries*

GMT Games, 1997

ルールブック・セクション	5	10.6 支配地域の影響	16
1.0 はじめに	5	10.7 地形効果	17
2.0 ゲームの備品	5	11.0 特別な移動	19
2.1 ゲーム・マップ	5	11.1 鉄道移動	19
2.2 プレイヤー補助カード	5	11.2 小艦隊移動	20
2.3 競技用コマ	5	11.3 戦略移動	20
2.4 ユニット値の説明	5	11.4 蹂躪	20
2.5 サイコロ	5	11.5 浸透移動	22
3.0 用語	6	11.6 未確認状態のUR / MGの移動	23
4.0 プレイの方法	6	11.7 友軍航空 / 海上輸送	23
4.1 プレイの準備	6	12.0 攻撃の宣言	23
4.2 プレイのシークエンス	6	12.1 どのユニットが攻撃できるのか	23
5.0 天候	7	12.2 攻撃は任意	23
5.1 天候の決定	7	12.3 最低比攻撃	24
6.0 補給	7	12.4 ソヴィエト軍の強制攻撃	24
6.1 一般補給をたどる	8	12.5 攻撃可能ヘクス	24
6.2 LOC	8	12.6 攻撃不可能ヘクス	25
6.3 道路網	8	12.7 攻撃必須ヘクス	25
6.4 鉄道網	8	12.8 複数ヘクスへの攻撃	26
6.5 補給源	8	13.0 枢軸軍の航空妨害	26
6.6 補給状態の決定	9	13.1 手順	26
6.7 非補給下の影響	9	13.2 妨害地域の効果	26
6.8 攻撃補給	9	14.0 防御側の対応	27
7.0 補充の受取り	10	14.1 対応移動	27
7.1 ソヴィエト軍の補充	10	14.2 砲兵支援	27
7.2 ソヴィエト軍の補充カテゴリー	10	14.3 退却命令	27
7.3 枢軸軍の補充	12	15.0 戦闘フェイズ	27
8.0 増援 / 撤退	12	15.1 近接航空支援 (CAS)	27
8.1 増援の到着	12	15.2 各戦闘の編成	28
8.2 予定された増援	12	15.3 攻撃補給の決定	28
8.3 特別増援プール	13	15.4 攻撃側の砲兵支援	28
8.4 再建ユニット	13	15.5 基本比の決定	28
8.5 未確認状態のソヴィエト軍民兵	13	15.6 最終DRMの決定	29
8.6 撤退	13	15.7 実質DRMs	30
9.0 航空ユニットの準備	13	15.8 戦闘の解決	30
9.1 準備	13	16.0 戦闘結果	31
9.2 嵐	14	16.1 CRT	31
9.3 撃破ボックス	14	16.2 効果なし	31
10.0 地上移動	14	16.3 ステップ損失	31
10.1 友軍移動フェイズ	14	16.4 除去	31
10.2 自動車化移動フェイズ	14	16.5 アスタリスク (＊)の結果	31
10.3 友軍対応フェイズ	15	16.6 退却	32
10.4 地上ユニットの移動方法	15	16.7 戦闘後前進	33
10.5 移動の制限	15	17.0 空軍力	34
		17.1 航空ユニットと任務	34
		17.2 航空戦闘	34
		17.3 AA射撃	35

18.0 陣地.....	36
18.1 共通の特徴.....	36
18.2 陣地線.....	36
18.3 拠点.....	36
19.0 鉄道の変換.....	37
19.1 鉄道ヘクスの状態.....	37
19.2 枢軸軍の鉄道変換.....	37
19.3 ソヴィエト軍の鉄道変換.....	38
19.4 鉄道線の切断.....	38
20.0 補充の使用.....	38
20.1 マップ上での補充.....	38
20.2 ユニット再建チャート.....	38
20.3 ソヴィエト軍のUR / MGユニット.....	38
21.0 ソヴィエト軍の降伏.....	39
21.1 手順.....	39
22.0 特殊なユニット.....	39
22.1 機能ソヴィエト軍HQ.....	39
22.2 非機能HQ.....	39
22.3 工兵.....	40
22.4 架橋ユニット.....	40
22.5 装甲列車.....	41
22.6 ソヴィエト軍の小艦隊.....	41
22.7 超重砲兵.....	41
22.8 ソヴィエト軍の親衛隊とNKVD.....	42
22.9 ソヴィエト軍のUR / MGユニット.....	42
22.10 ソヴィエト軍の民兵.....	42
22.11 予備ユニット.....	43
22.12 ソヴィエト軍の守備隊.....	43
22.13 ソヴィエトのパルティザン.....	43
23.0 連隊代替カウンター.....	43
23.1 ステップとRSCs.....	43
23.2 分遣.....	43
23.3 再統合.....	43
24.0 勝利方法.....	43
24.1 勝利ポイント.....	43
プレイブック セクション.....	45
1.0 はじめに.....	45
2.0 内容物一覧.....	45
3.0 ゲーム・マップ.....	45
3.1.....	45
3.2.....	45
3.3.....	45
3.4.....	45
3.5.....	45

4.0 競技用コマ.....	45
4.1.....	45
4.2.....	45
5.0 シナリオのセットアップ.....	46
5.1 選択したシナリオに進む.....	46
5.2.....	46
5.3.....	46
5.4 シナリオ・ユニットのセットアップ.....	47
5.5 開始時ユニットの移送.....	47
5.6 例外.....	47
5.7 プレイの開始.....	47
6.0 特別ルール.....	47
6.1 枢軸小国軍の相互嫌悪.....	47
6.2 移動制限.....	48
6.3 ルーマニア軍の欠点.....	48
6.4 補充ポイント.....	48
6.5 ソヴィエト軍黒海艦隊.....	48
6.6 小艦隊.....	48
6.7 ソヴィエト軍の海上輸送.....	48
6.8 鉄道.....	49
6.9 ソヴィエト軍の増援の登場.....	50
7.0 学習シナリオ.....	50
7.1 シナリオの長さ.....	50
7.2 シナリオ・エリア.....	50
7.3 特別制限.....	50
7.4 勝利条件.....	50
8.0 シナリオ1：キエフ強襲.....	52
8.1 シナリオの長さ.....	52
8.2 シナリオ・エリア.....	52
8.3 配置.....	53
8.4 特別な制限.....	53
8.5 航空準備.....	53
8.6 増援 / 補充.....	53
8.7 勝利条件.....	53
9.0 シナリオ2：オデッサ.....	53
9.1 シナリオの長さ.....	54
9.2 シナリオ・エリア.....	54
9.3 配置.....	54
9.4 特別な制限.....	54
9.5 航空準備.....	54
9.6 増援 / 補充.....	54
9.7 艦砲射撃支援.....	54
9.8勝利条件.....	54
10.0 シナリオ3：ルントシュテットの攻撃！	55
10.1 シナリオの長さ.....	55
10.2 天候.....	55

10.3 シナリオ・エリア	55	14.8 枢軸軍の勝利プラン	65
10.4 配置	55	14.9 勝利条件.....	65
10.5 特別な制限.....	55	15.0 シナリオ8:反撃	66
10.6 航空準備.....	55	15.1 シナリオの長さ.....	66
10.7 増援 / 補充.....	55	15.2 シナリオ・エリア	66
10.8 特別侵攻ルール	56	15.3 配置	66
10.9 勝利条件.....	56	15.4 特別な制限.....	66
11.0 シナリオ4: ミュンヘン作戦.....	57	15.5 航空準備.....	66
11.1 シナリオの長さ.....	57	15.6 増援 / 補充.....	66
11.2 シナリオ・エリア	57	15.7 勝利条件.....	66
11.3 配置	57	16.0 プレイの例.....	67
11.4 特別な制限.....	57	17.0 デザイナーの項目.....	67
11.5 マップE未使用選択ルール.....	57	17.1 ユニットの略号	67
11.6 航空準備	58	17.2 デザイン上の参考文献.....	69
11.7 増援 / 補充	58	18.0 デザイナーズ・ノート.....	69
11.8 勝利条件	58	18.0 ディヴェロッパーズ・ノート.....	70
12.0 シナリオ5: キャンペーン ゲーム..	58	19.0 プレイ・ノート.....	71
12.1 シナリオの長さ.....	58	20.0 ゲーム・クレジット.....	73
12.2 シナリオ・エリア	58	Errata.....	74
12.3 配置	58	発展したプレイのシークエンス.....	75
12.4 マップFの制限.....	59	オプション航空ルール	78
12.5 特別な制限.....	59	航空準備	78
12.6 航空準備.....	60	航空準備ダイロール.....	78
12.7 増援 / 補充.....	60	妨害任務	78
12.8 枢軸軍のマップ退出.....	60	CAS任務.....	78
12.9 ルーマニア軍の参戦拡張.....	60		
12.10 ハンガリーとスロヴァキア	60		
12.11 守備隊要件	60		
12.12 ウクライナ民族主義者.....	60		
12.13 勝利条件	61		
13.0 シナリオ6: ウマーニ包囲戦.....	61		
13.1 シナリオの長さ.....	61		
13.2 シナリオ・エリア	61		
13.3 配置	61		
13.4 特別な制限.....	62		
13.5 航空準備.....	62		
13.6 増援	62		
13.7 補充	62		
13.8 開始時の特別な状況	63		
13.9 ドイツ軍のマップ退出.....	63		
13.10 枢軸軍の守備隊.....	63		
13.11 ルーマニア軍の参戦拡張	63		
13.12 勝利条件	63		
14.0 シナリオ7: ロストフ.....	63		
14.1 シナリオの長さ.....	64		
14.2 シナリオ・エリア	64		
14.3 配置	64		
14.4 特別な制限.....	64		
14.5 航空準備.....	64		
14.6 増援 / 補充.....	64		
14.7 特別ルール	65		

ルールブック・セクション

1.0 はじめに

GMT社の東部戦線シリーズの一環である Barbarossa は、1941 年 6 月から 9 月までの枢軸軍の 3 個軍集団 (南方、中央、北方) の緒戦の進撃を扱う。各ゲームは 1 個軍集団の作戦を描写するが、3 つの Barbarossa ゲームは黒海からバルト海までの緒戦を扱うために連結できる。

Barbarossa: Army Group South は、(Typhoon! に続く) 東部戦線シリーズの第 2 作である。

Barbarossa: Army Group South は 2 人プレイヤー用ゲームであるが、大規模シナリオについてはティーム・プレイに良く機能する。1 つのティームが枢軸軍部隊を操り、相手側のティームがソヴィエト軍を操る。競技用コマは、戦役に参加した実際のユニットをあらわし、マップはそれらが戦った地形をあらわす。プレイヤー諸氏は、自軍ユニットをマップを越えて機動させ、プレイのルールに述べられるごとく戦闘を実施する。目標、戦闘損害、一定活動の結果が勝者を決定するために使用される最終的な勝利ポイントとなる。

プレイ・ノート: Barbarossa モジュールには含まれないユニットや状況についてのルールやチャートが存在し得る。例えば、「ユニットの読み方」プレイヤー補助カードには、ルーマニア軍とフィンランド軍についての国籍カラーが列記される。「南方軍集団」でフィンランド軍ユニットを捜したり、「北方軍集団」でルーマニア軍ユニットを捜さないように。

2.0 ゲームの備品

各 Barbarossa ゲームには、以下が含まれる。:

- ・何枚かのマップ
- ・打ち抜きカウンター
- ・1冊のルール小冊子と 1冊のプレイ・ブック
- ・枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップ・カード
- ・プレイヤー補助カード
- ・1個の 10 面体サイコロ

2.1 ゲーム・マップ

注意: プレイ・ブックは、マップ名、マップ配列、ゲームのセットアップを提供する。

移動と競技用コマの位置を標準化するために、六角形の格子が地形特徴の上を覆っている。これらの六角形は、今後「ヘクス」と呼ばれる。各ヘクスは、ゲーム照合の目的のみに使用される 4 桁の識別番号を持つ。マップ上の各ヘクスの対辺間距離は、実際の地形の 5 マイル (8km) をあらわす。

2.2 プレイヤー補助カード

Barbarossa: Army Group South には、プレイヤーのゲームのセットアップ、増援の管理、移動と戦闘機能の解決を補助するためのセットアップ・カード、チャート、表が含まれる。こ

れらを容易に参照できるようにマップの脇に置くこと。

2.3 競技用コマ

多くの競技用コマは、史実の戦役で戦った軍事単位をあらわす。これらは「ユニット」と呼ばれる。他のコマは、プレイヤー補助マーカーである。

2.3.1 ユニットの読み方

コマ上の数字とシンボルは、各コマによってあらわされたユニットのタイプ、戦力、移動能力をあらわす。ユニットの読み方カードの説明を参照。

2.3.2

ユニット名称は、歴史的なユニット名称である。ユニット・カウンター上の略称については、プレイ・ブックを参照。

2.3.3 カウンターのカテゴリ

- プレイヤー補助マーカーは、ユニットの状態やヘクスの状況を表示するためにゲーム・マップ上に置かれる情報マーカーである。プレイヤー補助マーカーは戦闘ユニットではないが、戦闘解決に影響し得る。
- 航空ユニット H は、飛行機のシルエットを持つユニットである。攻撃、ヘクスの支配、ヘクスの防御を行う (例外: 13.0 枢軸軍の航空妨害)。
- 非地上戦闘ユニット H は、機動補給ユニット (MSUs)、架橋ユニット、集積所 [Dumps] である。

注意: a b c で述べたコマは、支配地域を及ぼさないもので決して自身が占めるヘクスを支配せず、スタッキング値を持たないので無制限にスタックできる。

- 地上戦闘ユニット H は、記載された許容移動力と少なくとも 1 の防御戦力を持つカウンターである。未確認状態のソヴィエト軍ユニットもその資格を有する。全ての地上戦闘ユニット H は、自身が占めるヘクスを支配し、地上戦闘に参加できる。

2.4 ユニット値の説明

- ・ユニットの読み方プレイヤー補助カードを参照。

2.5 サイコロ

2.5.1

ゲームでは、1 つの 10 面体サイコロを使用する。「0」の数字は、ゼロではなく 10 として読むこと。

2.5.2

多数のゲーム機能を実行する上で、結果を決定するためにサイを 1 つ振ることになる。しばしば実際のサイの目を正 (+) 又は負 (-) に修正することになる。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれ、その適用についてはルール中で述べられる。

3.0 用語

a. 「友軍」と「敵」は、Barbarossa での枢軸軍とソヴィエト軍の両陣営についての用語である。

1. ユニット

もしもソヴィエト軍プレイヤーであれば、全てのソヴィエト軍が友軍で、全ての枢軸軍ユニットが敵である。この状況は、枢軸軍プレイヤーについては逆になる。

2. ターン・フェイズ

枢軸軍ターン・フェイズは、枢軸軍プレイヤーについては友軍で、ソヴィエト軍プレイヤーについては敵であり、ソヴィエト軍・ターン・フェイズについては逆になる。

3. マップ端、ヘクス、補給源

ソヴィエト軍ユニットによって最後に占有又は支配されたら、これらはソヴィエト軍プレイヤーについては友軍のもので、枢軸軍プレイヤーについては逆になる。

b. 支配下

あるヘクスは、そのヘクスに地上戦闘ユニットを移動して通過させたか、又はその中に一方的に支配地域を及ぼした[下記の f. の定義を参照]最後のプレイヤーによって支配される。

c. 連続するヘクス

補給ルートを形成するための一連の途切れない連結ヘクス。

d. 変換済ヘクス

以前にソヴィエトの鉄道線を含み、現在では枢軸軍プレイヤーにとって友軍のもので、枢軸軍の鉄道移動に使用可能なヘクス。

e. スタッキング

ある1ヘクス内に複数のユニットを置くこと。スタック内でのユニットの位置は、プレイには影響しない。

1. 大部分の地上ユニットは、記載されたスタッキング・ポイント値を持つ。架橋ユニット、MSUs、集積所、ソヴィエト軍HQはスタッキング値を持たず、そのスタッキング値はゼロである(鉄道輸送中[11.1.3]を除く)。

2. 友軍移動フェイズや退却終了時には、あるヘクス内に最大10スタッキング・ポイントが占めることができる。移動又は退却しているユニットは、自由に友軍ユニットのスタックに進入と通過ができる。もしもあるスタックが退却又は移動フェイズの終了時にスタッキング限度を超過していると、超過分は所有しているプレイヤーによって除去される。取り去られたユニットは、ユニット再建チャートの基幹ボックス内に置かれる。

3. ゼロのスタッキング値を持つ特定のユニットとプレイヤー補助マーカーは、無制限に自由にスタックできる。

f. 支配地域

ユニットが占めるヘクスとその周囲6ヘクスは、そのユニットの支配地域(ZOC)を形成する。ユニットがZOCを及ぼすヘクスは、支配下ヘクスと呼ばれる。ZOCは重要である。一般的に、敵ZOCはあなたのユニットに移動の停止を強制し、友軍ZOCは敵ユニットに移動の停止を強制する。

1. 地上戦闘ユニットは、たとえ周囲の6ヘクス内にZOCを及ぼさなくても、常に自身が占めるヘクスを支配する。

2. 周囲の6ヘクス内にZOCを及ぼさない地上戦闘ユニットは、上部を横切る黄色の非ZOC帯でマークされる。もし

もあるヘクス内の少なくとも1ユニットがZOCを及ぼすと(つまり、非ZOC帯を持たない)、そのヘクス内の全ての戦闘ユニットはZOCを及ぼす。

注意:いくつかのユニットは、減少した時に非ZOC帯を持つ。

3. ユニットのZOCは、天候によって修正され得る移動表の効果を参照]。

4. ユニットのZOCは、大部分のヘクス地形内に伸び、大部分のヘクスサイド地形を越える[戦闘効果チャートを参照]。

5. ZOCは、補給ルートをたどっている時[6.1.2]や退却中を除き、他の敵や友軍ユニットによって影響を受けない。

6. もしも一方の陣営のユニットのみがあるヘクス内にZOCを及ぼすと、その陣営はそのヘクスの一方的な支配を持つ。もしも敵と友軍の両方のユニットがあるヘクス内にZOCを及ぼすと、そのヘクスは両プレイヤーによって相互に支配される。

7. 蹂躪されたユニット[11.4.4a]は、一時的に周囲6ヘクス内への自身のZOCを失う。

4.0 プレイの方法

4.1 プレイの準備

プレイ・ブックを参照のこと。これには、一般的なセットアップの指示を含み、各シナリオはそれ自体のセットアップ指示を持つ。

4.2 プレイのシーケンス

ゲームは、複数のセグメントから成るゲーム・ターンでプレイされる。プレイ・ブックの発展したプレイのシーケンスには、各フェイズの詳細が列記される。

A. 戦略セグメント

1. 天候決定フェイズ
2. 補給決定フェイズ
3. 補充フェイズ
4. 増援と撤退フェイズ
5. 航空準備フェイズ

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

1. 移動フェイズ
2. 枢軸軍航空妨害フェイズ
3. ソヴィエト軍対応フェイズ
4. 戦闘フェイズ
5. 自動車化移動フェイズ
6. 工兵フェイズ

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

1. 自動車化移動フェイズ
2. 枢軸軍対応フェイズ
3. 戦闘フェイズ
4. 移動フェイズ

- 5.工兵フェイズ
- 6.ソヴィエト軍降伏フェイズ

D. ゲーム・ターン記録中間フェイズ

ルール構成ノート: 5項 (天候) から 21 項 (ソヴィエト軍の降伏) は、下記の 3 つの例外を除きゲーム・ターンのプレイのシーケンスに対応する。:

- ・増援は補充に密接に関係するので、補充の直後に扱われる。実際の増援の登場は、ターンの 4 つまでの移動フェイズに発生し得る。
- ・両陣営についての移動と自動車化移動は、ゲーム・ターンで最初に発生する時 - 枢軸軍移動フェイズ - で扱われる。
- ・航空戦闘と航空任務の手順は、地上戦闘の後に続く。(似通った手順を 3 回説明するよりも、1 つに纏める方が容易であった。)

5.0 天候

天候状況は、ソヴィエト連邦での戦役を支配した。両陣営が影響を受けた。Barbarossa のルールは、乾燥の天候を基調に書かれている。他の天候状況は、補給、移動、航空ユニットの準備、様々なゲーム機能に影響を与えることになる。

5.1 天候の決定

5.1.1

天候の決定は、シナリオの指示に天候状況が明記されるターンを除き、各ゲーム・ターンの戦略セグメントの間に発生する。枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・ターン記録欄を調べる。記録欄上の各ゲーム・ターン・ボックスには、そのターンの状況傾向が含まれる。

- a. 状況傾向は、シナリオ天候表のコラムの 1 つに一致することになる。枢軸軍プレイヤーは、天候のサイ振りを行っている時にこのコラムを使用する。
- b. いくつかのゲーム・ターン・ボックス内には、+ 1 又は + 2 DRM があり得る。もしもあれば、その DRM が枢軸軍プレイヤーのそのゲーム・ターンについての天候のサイ振りに適用される。

5.1.2 シナリオ天候表

- a. 各シナリオ天候表は、4 つまでの状況傾向コラム (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を持ち得るが、さらに少ないかも知れない。各状況傾向は、通常経験される天候の支配的なタイプについての名称を持つ季節的な天候パターンをあらわす。
- b. 各状況傾向コラムは、様々な比率の 4 つまでの天候状況 (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を含み得る。コラム内の各ボックスは、天候状況の 1 つから成る。各状況傾向コラム内には、支配的な天候状況が含まれることになる。例えば、凍結傾向状況コラムでは、最も頻繁に発生し得る天候状況は凍結で、乾燥、泥濘、降雪の状況の発生はより少なくなる (晩秋 / 初冬の時間枠内の間であるとする)。

5.1.3 天候決定のサイ振り

- a. 枢軸軍プレイヤーはサイを振り、適用される状況傾向コラム上の一致するラインと照合する。もしもターン記録欄 DRM が適用されなければ、このラインがターン全体についての天候状況である。もしも DRM があると、ターン全体の天候状況を見つけるために、+ 1 DRM については 1 コラム下げ、+ 2 DRM については 2 コラム下げる。
- b. 天候状況は、そのシナリオで使用されている全てのマップにただちに適用される。
- c. 天候表上の一定の結果には、与えられた天候状況に加えて嵐が含まれる。嵐はターン全体に及ぶが、天候状況ではない。これは、航空ユニットの準備[9.2]に多大な影響をもたらすことにより、現行の天候状況を補完する。

5.1.4 停滞天候結果

泥濘と降雪の天候の影響は、最初に発生するターンを超えて伸び得る。

a. 泥濘の停滞

泥濘ターン直後の乾燥ターンには、森林地形を含んでいるヘクスにのみ全ての泥濘の影響と移動率が適用され続ける。

例外: 2級道路ヘクス上の超重砲兵ユニットは、泥濘の停滞ターンの間には移動できない。

b. 降雪の停滞

もしも降雪ターンの直後のターンに凍結の天候状況が起きると、降雪の影響が適用される。

降雪天候を凍結に変化させるためには、連続 2 ターンの凍結結果が必要となる。

例: ゲーム・ターン「X」の状況傾向は凍結である。天候のサイ振りが現行ターンについて「S」(降雪)の結果を提供する。ゲーム・ターン「X+ 1」には、そのターンの天候状況がいまだに降雪であることを意味する「ST」の結果を提供するが、今やこれに嵐が加わる。

ゲーム・ターン「X+ 2」には、サイの目は「凍結」である。ただし、降雪の天候を凍結に変化させるためには連続 2 ターンの凍結結果が必要となるので、このターンについては天候状況は降雪に留まる。もしもゲーム・ターン「X+ 3」の天候のサイの目が再び「凍結」であると、天候は「凍結」に変化することになる。

6.0 補給

以下の 2 つのタイプの補給がある。:

ゲーム・ターン全体を通してユニットの活動に影響を与える一般補給と、戦闘フェイズの間のみ攻撃しているユニットに影響を与える攻撃補給である[6.8 を参照]。

各補給決定フェイズの間に、両プレイヤーは自軍ユニットの一般補給状態を決定する[6.6 と 6.7]。

6.1 一般補給をたどる

6.1.1

一般補給下にあるためには、ユニットは友軍補給源まで連続するヘクスを通して補給ルートをたどなければならない[6.5]。補給ルートは、以下のいずれかから構成される。：

- a. 連絡線 (LOC)
- b. 道路網[6.3]
- c. 鉄道網[6.4]

6.1.2

全ての補給ルート・ヘクスに適用される2つの制限がある。それらは、以下の通りである。：

- a. 友軍補給ルートは、敵地上戦闘ユニットによって占められたヘクスを通してはたどることができない。
- b. 友軍補給ルートは、そのヘクスが友軍地上戦闘ユニットによっても占められていない限り、敵ZOCを通してたどることができない。

6.2 LOC

大部分の場合において、地上ユニットが道路網や鉄道網ヘクスを占めることはない。これらは、補給源まで「クロス・カンクトン」か、又は補給源まで導かれる道路や鉄道網のヘクスまで補給をたどらなければならないことになる。

6.2.1

LOCは、以下のようにたどることはできない。：

- a. 非凍結湖 / 内海又は橋梁や友軍架橋ユニット(大河川)がない大河川ヘクスサイドを横切る。
- b. 乾燥又は泥濘ターンに非道路 / 鉄道沼地[swamp]ヘクスを通して。沼地ヘクスは、その中に道路を持ち得るが、もしもそれらがLOCをたどるために使用できなければ、そのヘクスはLOCの一部にはなり得ない(道路 / 鉄道は、LOCのヘクスから沼地ヘクスに進入しなければならず、LOCのヘクスに退出しなければならない)。
- c. 非破壊敵拠点を持つヘクス又は非破壊敵陣地線を持つヘクスサイドを通して[18.1.1]。

6.2.2 LOCの長さ

LOCは、補給源、道路網ヘクス、鉄道網ヘクスまでの連続する7ヘクスまで(ユニットが占めるヘクスはカウントしない)を通してたどられる。LOCの長さは、以下の場合には連続する5ヘクスまでに減少する。：

- a. 乾燥ターンの間に、道路 / 鉄道に沿って沼地を通してLOCをたどっている時。
- b. 乾燥ターンの間に、湿地[marsh]ヘクスを通してLOCをたどっている時。
- c. 泥濘の停滞状況が適用されている時に森林ヘクスを通してLOCをたどっている時。
- d. 泥濘又は降雪ターンの間。

6.3 道路網

友軍道路網は、友軍補給源あるいは友軍鉄道網の一部を形成する鉄道ヘクスのどちらかまで21ヘクスまでの長さで導かれる、一連の連続した一級[main]道路や高速道路[motorway]ヘクスである。

例外：泥濘又は降雪ターンの間には、道路網の長さは15ヘクスに減少する。

6.4 鉄道網

友軍鉄道網は、友軍補給源まで導かれる無制限な長さの一連の連続した鉄道ヘクスである。

枢軸軍の鉄道網には、いかなるソヴィエト軍鉄道切断マーカーも含むことができず、それぞれのヘクスが枢軸軍の使用のために変換されていなければならない。ソヴィエト軍の鉄道網には、鉄道切断マーカーを含むことができず、枢軸軍の鉄道堡マーカーを持つヘクスに進入できない。

注意：Barbarossa のマップは、鉄道線が都市 / 大都市を通り抜けているように見えないが、鉄道移動や鉄道変換の目的においては鉄道ヘクスとしてカウントする。

6.5 補給源

プレイ・ノート：大部分のマップ端ヘクスは、補給源ではない。

6.5.1

ソヴィエト軍の補給源は、友軍大都市ヘクス又はシナリオの指示で補給源として指定された友軍鉄道、一級道路、高速道路のマップ端ヘクスである[プレイ・ブックを参照]。

例外：ソヴィエトの大都市ヘクスは、たとえ包囲されていても常に補給源として機能する。包囲されている時には、ソヴィエトの大都市はそこに補給ルートをたどることができるソヴィエト軍ユニットについての補給源として機能する。

6.5.2

枢軸軍の補給源は、適切なシナリオ指示で補給源として指定された一級道路、高速道路、鉄道のマップ端ヘクスである[プレイ・ブックを参照]。

6.5.3

両プレイヤーは、一時的な1ターン補給源として、機動補給ユニット(MSUs)又は集積所を使用できる。補給決定フェイズの間に、MSU又は集積所[6.8]を、そこまでLOCをたどることができる5つのヘクスまでのユニットについての一時的な1ゲーム・ターンの補給源として使用できる(部隊を一般補給下に保つために集積された攻撃補給をあらわしている)。

MSUであれば取り去られ、集積所であればMSU面に裏返される。いったん補給マーカーが裏返されるか取り去られたら、資格を持つ5つのヘクスの非補給下や緊急時補給マーカーも取り去られる。これらのマーカーの下にあった全ての地上戦闘ユニットは、ここでゲーム・ターンの残りについては一般補給下に戻る。(これらのユニットは、もしも続くターンに補給ルートをたどれば、緊急時又は非補給下状態に変換し得るが、このターンについては一般補給下である)。

6.5.4 ソヴィエト軍の港湾

港湾のシンボルを含んでいるソヴィエト軍支配下の各マップ・ヘクスは、海上によって補給をたどることができる。ソヴィエ

ト軍の港湾は、ソヴィエト軍ユニット再建チャート上の海上輸送ボックス又はマップ端補給源ヘクスまで補給をたどることができる他のマップ上のソヴィエト軍支配下の港湾までのどちらかに、海上によって補給をたどることができる。事実上、海上補給は、ソヴィエト軍の補給ルートに含めることができる4番目のものである。鉄道網と同様に、海上補給ルートの長さは無制限である。海上によって補給をたどることは、天候のサイの目によっては影響を受けないが、もしもシナリオの指示に明示されていたら停止され得る。

6.6 補給状態の決定

6.6.1

補給ルートをたどった後には、マップ上の地上ユニットは以下の3つの補給状態の1つになる。：

- a.一般補給下。
- b.非一般補給下ではあるが、緊急時の補給を使用している(以後は緊急時補給と呼ぶ)。
- c.非一般補給下(非補給下)

注意：補給決定フェイズの間に非補給下と判定されたユニットは、たとえ一般補給下になり得る位置に移動しても、ゲーム・ターンの残りについては非補給下に留まる。

6.6.2

ユニットは、もしも補給決定フェイズの間に補給ルートをたどることができれば一般補給下である。もしもユニットが緊急時補給又は非補給下マーカーを持つと、この時にマーカーを取り去ること。

6.6.3

もしもユニットが一般補給下だったが、現在は補給ルートをたどることができない場合には、緊急時補給下となる。ユニットの上に緊急時補給マーカーを置くこと。緊急時補給マーカーを載せているユニットは、何ら不利な影響を被らない。あたかも一般補給下であるがごとく扱われる。緊急時補給マーカーを載せている攻撃側と防御側の砲兵は、その支援戦力を宣言された戦闘に提供できる[14.2 と15.4]。

デザイン・ノート：このようなユニットは、戦闘力を維持するために緊急時用のストックを消費している。

6.6.4

ユニットは、もしも以下の場合には非一般補給下である。：

- a.緊急時補給マーカーを持ち、いまだに補給ルートをたどることができない(緊急時補給マーカーを非補給下面に裏返すこと)。
- b.非補給下マーカーを持ち、いまだに補給ルートをたどることができない(非補給下マーカーは、ユニット上に留まる)。

6.7 非補給下の影響

6.7.1

全ての地上戦闘ユニットは、各移動フェイズにその記載された許容移動力が2MP減少する。

例外：騎兵ユニットは、機動についてはほとんど燃料に依存しないので影響を受けない。

6.7.2

全ての自動車化地上戦闘ユニットは、その対応移動フェイズを失い[14.1.1d]、浸透移動の資格がなくなり[11.5.2]、蹂躪を実行できない[11.4.2e]。

6.7.3

ドイツ軍装甲師団と自動車化師団は、攻撃補給下に置かれる限りは同一装甲師団効果[15.6.8.c]を使用できないが、諸兵連合効果[15.6.7]は使用できる。

6.7.4

砲兵ユニットは、防御している時に自身の支援戦力を全く使用できず、攻撃している時に攻撃補給下に置かれた時のみである。

6.7.5

戦闘では、防御している部隊が非補給下マーカーを持つユニットを含んでいると、攻撃側には-1DRMが適用される。

6.7.6 拠点の悪化

友軍ユニットに隣接しておらず、非一般補給下と判定されたカラの友軍拠点マーカーの上には、緊急時補給マーカーが置かれる。次の補給決定フェイズの間に、いまだに非補給下であると判定されたこのような拠点マーカーは、マップから取り去られる。

6.8 攻撃補給

攻撃を支えるためには、物資の蓄積と莫大な消費が要求される。攻撃補給なしで行われる攻撃は、攻撃側に他の補給と戦闘の影響に加えて罰則をもたらす。

6.8.1

各補給決定フェイズの間に、両プレイヤーは、そのターンに受け取る攻撃補給(ASP s)の数を決定するためにシナリオの指示又は自軍攻撃補給チャートを調べる。ASP sは、機動補給ユニット[MSUs 6.8.4]又は補給集積所[6.8.3]の形でのみマップに登場できる。1つの使用可能なASPは1MSUを創出する。2つの使用可能なASP sは、補給集積所を創出する。MSUsと集積所は、補給カウンターによってあらわされる。もしも使用可能な十分な補給カウンターがなければ、超過ASP sは失われる。ASP sは、マップ外には蓄積できない。プレイヤー諸氏は、カウンター内容物に用意された数を超えて補給カウンターを同時にプレイに持つことはできない。

6.8.2 補給カウンター

両陣営は限定的な数の補給カウンターを持つ。各補給カウンターは、カウンターがあらわすASP sの数に一致する面を持つ。補給カウンターの表面は機動補給ユニット(MSU)で、1ASPから成る。補給カウンターの裏面は、2ASP sから成る補給集積所である。補給カウンターは、決して2ASP sを超えるASP sからは成らない。補給カウンターは戦闘戦力を持たず(戦闘「ステップ」ではない)、もしも敵ユニットが単独でヘク

ス内に存在するそれに対して攻撃やそのヘクスへの進入を宣言すると、ただちに取り去られる。友軍地上戦闘ユニットがそのヘクスを占めていない限り、敵ZOCには進入できない。

補給ユニットは、捕獲され得ない。MSUsは全ての退却戦闘結果を被り、集積所は退却できない。消費や敵の活動によってプレイから取り去る時には、補給カウンターは次のターンに再びプレイに使用可能となる（これは、食料、燃料、弾薬をあらわし、人員や装備ではない）。補給カウンター自体は、その位置にかかわらず非補給下とは判定され得ない。

6.8.3 集積所[Dumps]

補給集積所は、自身の許容移動力を持たない。集積所を移動させる唯一の方法は、鉄道によることである。

- a. マップへの登場集積所は、友軍移動フェイズの間に、シナリオの指示[プレイ・ブックを参照]によって補給源として指定されたマップ端鉄道ヘクスを通してマップに登場する。
- b. マップ上での集積所の創出プレイヤーは、自軍移動フェイズの間に2つの(1ASP)MSUsを組み合わせ、同一ヘクス内に2ASP補給集積所を創出できる。この場合には、(所有しているプレイヤーの選択で)1MSUsをその集積所面に裏返し、他方をプレイから取り去ること。プレイヤー諸氏は、一か所に追加の補給を蓄積するためにこの手順を使用しなければならず、自由になったMSUsを後のターンに別のASPとして投入する。
- c. マップ上での集積所の変換プレイヤーは、自軍移動フェイズの間に2ASP集積所を1ASPのMSUs面に裏返して移動させることができる。機動性と引換えに、集積所内の1ASPが失われる。（これは、補給が必要とされる場所で補給を獲得するには非常に効率の悪い方法であり、滅多に使うものではない）。

6.8.4 MSUs

カウンター内容物には、2つのタイプのMSUsがある。8のオレンジ色のMAを持つMSUs(トラック輸送の補給をあらわしている)は、自動車化ユニットと同一の移動ポイント罰則を持ち(ただし、自動車化移動フェイズは持たない)、4移動ポイントを持つMSUs(馬車輸送の補給)は、非自動車化ユニットと同一である。両タイプは、友軍移動フェイズにのみ移動して戦略移動を使用できる。

a. 通常での登場

MSUsは、友軍移動フェイズの間に、補給源として指定された友軍一級道路又は高速道路のマップ端ヘクス[プレイ・ブックを参照]を通して、マップの競技エリアに登場する。

b. 航空での登場

もしも航空輸送任務が使用可能であると、新たに創出された1MSUsを航空ユニット・ディスプレイの準備ボックス内に置き、友軍航空輸送セグメントの間にマップに登場させることができる。このオプションは、両プレイヤーに認められる。

c. ソヴィエト軍のみ

ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍移動フェイズの間に、補給源として明示された各ソヴィエト大都市にも、新たに創出された1MSUsを置くことができる(複数ヘクスの大都市には、ターン毎に1MSUsのみを受け取ることができる)

[6.5.1]。配置の後に、これらのMSUsは通常に移動できる。枢軸軍地上戦闘ユニットやそのZOCによって包囲された友軍のソヴィエト大都市ヘクスは、新たに到着するMSUsの配置ヘクスを提供しない。

6.8.5

戦闘でのASPsの消費については、15.3と15.5.6を参照。

7.0 補充の受取り

プレイヤーは(もしもシナリオの指示によって認められれば)このフェイズの間に補充ポイントを受け取ることができる。補充ポイントは、戦闘損失を補充するため、又は戦闘で撃破された組織の再建のために戦闘ユニットに送られた人的資源と装備をあらわす。

7.1 ソヴィエト軍の補充

ソヴィエト軍プレイヤーは、大部分の補充ポイントをソヴィエト軍補充表から無作為に受け取ることになる。シナリオの指示は、使用する表とそのターンを明示する。

7.1.1

各ソヴィエト軍補充表は、サイ振りのコラムと他に以下のカテゴリをあらわしている4つのコラムを持つ。:

陣地、タイプ補充、他の補充、特別イベントである。

ソヴィエト軍プレイヤーは、サイを振って泥濘天候や未実行の強制攻撃についてのDRMを加え、この数字をサイ振りコラムに置く。ここでソヴィエト軍プレイヤーは、この数字をそのライン上の4つの補充カテゴリ・ボックスと交差照合する。数字と/又は文字を含んでいるいかなるボックスも、補充タイプやイベントを提供する。

7.2 ソヴィエト軍の補充カテゴリ

補充はただちに受け取られるが、普通はそれらを消費できるソヴィエト軍工兵フェイズになるまで脇に置いておかねばならない。

a. 陣地:

表示された数字は、ソヴィエト軍プレイヤーがこのターンの工兵フェイズの間に置くことができる拠点マーカーの数である。もしも「E」の結果が獲得されたら、ソヴィエト軍プレイヤーは数字の結果から受け取る他の拠点マーカーに加えて、1拠点を受け取る。ただし、この「追加」拠点は、友軍のソヴィエト都市又は友軍のソヴィエト大都市ヘクスの4ヘクス以内(3ヘクスが介在している)にのみ置くことができる。拠点は、もしも受け取るゲーム・ターンに置かれなければ失われる。非機能ソヴィエト軍HQは、通常の拠点の配置を妨げ得るが、「E」拠点の配置には何ら影響を持たない[22.2.5a]。

b. タイプ補充:

このボックス内の数字は、非NKVDタイプ補充ポイント(RPs)の数である。ソヴィエト軍プレイヤーは、受け取る各ポイントについてソヴィエト軍損失/補充記録欄上で歩兵補充マーカーを1スペース前進させることにより、これらのポイントを記録する。これらのポイントは、ターンからターンへと

持ち越すことができるが、もしも補充マークが損失 / 補充記録欄上でこれ以上前進できなければ、超過 R P sは失われる。以下の非NKVDユニット・タイプは、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に、タイプ R P sを使用して再建 / 失われたステップの回復ができる。



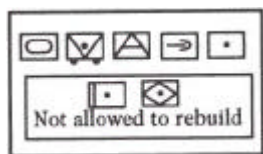
c. ソヴィエト軍補充フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは、一般補給下でソヴィエトの都市や大都市を占め、枢軸軍 Z O C 内にいない確認済面[22.10 と22.11]の予備ユニットや民兵ユニットを取り去ることができる。マップから取り去られた各ステップ毎に、ソヴィエト軍のタイプ IRP の合計が 1 ポイントずつ増加する。取り去った民兵 / 予備ユニットを、基幹ボックス内に置くこと。U R / M G ユニットの置くこと [20.3.2]。

d. 他の補充 :

このコラム内の補充コード文字 (A、N、V) の存在は、以下の 1 つを提供する。 :

・ 装甲 : (チャート・コード文字 A)

これらのポイントは、戦車や重兵器をあらわす。ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のユニット・タイプの 1 ステップを補充 / 再建するために 1 ポイントを受け取る。 :



ソヴィエト軍プレイヤーは、これらのポイントを取っておけない。もしも受け取ったターンに消費しなければ、そのポイントは失われる。装甲ポイントは、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に消費される。ソヴィエト軍プレイヤーは、ポイントの受取りに注意しなければならない、装甲補充マークはない。

・ NKVD : (チャート・コード文字 N)

ソヴィエト軍プレイヤーは、NKVD ユニットの 1 ステップのみを補充 / 再建するために 1 ポイントを受け取る。カウンター内容物のいかなるタイプの NKVD ユニットも (NKVD 装甲列車を除く)、再建又は増強できる。もしも撃破ボックス又は基幹ボックス内に NKVD ユニットがなければ、そのポイントは失われる。もしも受け取ったターンに消費しなければ、そのポイントは失われる。ソヴィエト軍工兵フェイズに消費される。このポイントについてのマークはない。

・ 航空機 : (チャート・コード文字 V)

ソヴィエト軍プレイヤーは、1 ソヴィエト軍航空ユニットを撃破ボックス又は損傷ボックスから (ソヴィエト軍プレイヤーの選択) ソヴィエト軍航空ディスプレイ上の準備ボックスに移動させるための 1 ポイントを受け取る。新たに再編された航空ユニットは、嵐のターンではない限り、現行

ターンの航空準備チェックを被らない。このポイントは、もしも撃破ボックス又は損傷ボックス内に使用可能な航空ユニットがなければ失われる。このポイントは、ターンからターンへと取っておくことができない。

注意 : ソヴィエト軍装甲列車についての R P s は、ソヴィエト軍セットアップ・カード上で受け取られる。各ポイントは、NKVD 又は陸軍の装甲列車ユニットのために使用できる。このポイントは、現行のソヴィエト軍工兵フェイズに使用しなければならない、さもなければ失われる。

e. 特別なイベント :

ソヴィエト軍プレイヤーは、コード文字 M、R、S を受け取る時に、外的援助 (又は干渉) を受け取る。 :

1. コード文字 M (強制的なソヴィエト軍の攻撃)

スターリンは、しばしば特別な攻撃を命じた。これらは強制的な攻撃である。M のコード文字を受け取る毎 (シナリオの指示によって認められる時) に、ソヴィエト軍プレイヤーに 1 つの強制的な攻撃が課せられる。強制的な攻撃を受け取る時には、未実行の強制的な攻撃 [Mandated Attack Not Yet Made] マーカーをソヴィエト軍損失 / 補充記録欄に沿って 1 スペース移動させる。

・ 強制的な攻撃は、いかなるゲーム・ターンに行うこともでき、最初に要求された同一のゲーム・ターンに行う必要はない。強制的な攻撃は蓄積でき、単一のゲーム・ターンに複数回の攻撃を行うことができる。強制的な攻撃は、受け取る前に行うことはできない。

・ ソヴィエト軍プレイヤーは、適宜に強制的な攻撃を行わないことにより、罰則を受け得る。枢軸軍プレイヤーがシナリオの勝利ポイント位置を占領して保持したいかなるターンのゲーム・ターン中間フェイズの間にも、いまだに行われていない各強制的な攻撃毎に、枢軸軍プレイヤーについての + 2 V P s に変換される。VP 記録欄を調整し、'未実行の強制的な攻撃' マーカーをソヴィエト軍損失 / 補充記録欄のゼロ・ボックス内に置く。

・ 各ソヴィエト軍補充フェイズの間に、未解決の各強制的な攻撃は補充のサイ振りにより + 1 D R M となる (例えばいまだに解決されていない 2 つの強制的な攻撃は、+ 2 D R M となる)。

2. コード文字 R

もしもこのコード文字を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下を行うことができる。 :

・ 1 つのソヴィエト軍特別増援プールを選択する (もしも使用可能であるか解放の資格を持つ [8.3])。又は

・ いずれか 1 つのソヴィエト軍守備隊ヘクスの全てのユニットを解放する。解放されたユニットは、通常に移動して戦闘する [22.12.2d]。

3. コード文字 S (追加の補給)

もしもこのコード文字を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下を行うことができる。 :

・ 望むいずれか 1 ユニット又はスタックから、緊急時補給マーク又は非補給下マークを取り去る。今やそのユニット又はスタックは、ゲーム・ターンの残りについては一般補給下である。又は

- ・このターンに追加の1ASPを受け取る。

7.3 枢軸軍の補充

枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カード上で明示されるごとく、タイプI、A、VのRPsを受け取る。

7.3.1 歩兵（タイプI）RPs

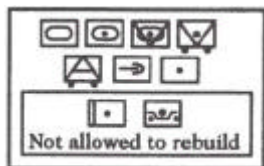
枢軸軍歩兵補充[Axis Infantry Replacement] マーカーを使用して、枢軸軍損失 / 補充記録欄上で受け取ったポイントを記録する。もしもマーカーが前進できなければ、そのRPは失われる。これらのポイントは枢軸軍工兵フェイズに消費され、ターンからターンへと取っておくことができる。

1つのタイプIRPは、以下のユニット・タイプの1ステップ（いずれかの枢軸国籍）を補充することになる。：



7.3.2 枢軸軍の装甲（タイプA）RPs

これらのポイントも、ターンからターンへと取っておくことができる。枢軸軍装甲補充[Axis Armor Replacement] マーカーを使用して、枢軸軍損失 / 補充記録欄上で受け取ったポイントを記録する。1つのタイプARPは、以下のユニット・タイプの1ステップ（いずれかの枢軸国籍）を補充することになる。：



7.3.3 枢軸軍航空（「V」）RPs

これらのポイントは、受け取った補充フェイズの間に消費しなければならず、さもなければ失われる。1ポイントは、1航空ユニット（いずれかの枢軸国籍）を枢軸軍航空ユニット・ディスプレイ上の撃破又は損傷ボックスから準備ボックスへと移動させる。もしも使用可能な航空ユニットがないか又はポイントが使用されなければ、それは失われる。

8.0 増援 / 撤退

8.1 増援の到着

8.1.1

増援は、他のマップ外地域から到着する新たなユニットである。以下についてシナリオ・セットアップ・カードを参照すること：

- 予定された増援のゲーム・ターンと登場位置。
- 特別増援プール使用の可能性と登場位置。

8.1.2

ユニットがマップ端ヘクスを通して登場する時には、そのヘ

クスについての地形コストを消費する。進入しているユニットは、道路、鉄道、戦略移動を使用できる。

8.1.3

ユニットの登場は、所有しているプレイヤーの選択で遅延させることができる。ユニットの登場は、もしも敵ユニットが全ての登場可能ヘクスを占めていると遅延させなければならない。

8.1.4

いくつかの増援は、マップ上に直接置かれる（普通は、町、都市、大都市ヘクス）。増援が指定ヘクスに置かれるためには、そのヘクスが友軍のもので一般補給下で、敵ZOC内にはない必要がある（大都市ヘクスは、敵ZOCによって影響を受けない）。登場は、全ての配置要件が満たされるまでは遅延させなければならない。

8.1.5

増援は、登場のゲーム・ターンの間には一般補給下である。

8.1.6

司令部は、マップに登場するまではいかなる形でも機能しない。いったんマップ上に置かれたら、いまだにマップ外にあるユニットには何ら影響力を持たない。

8.2 予定された増援

8.2.1

増援のグループについて指定されたゲーム・ターンは、それが登場できる最も早いターンである。非自動車化、オレンジのMA、グリーンのMAの増援は、友軍移動フェイズの間にのみ到着してプレイに登場できる。自動車化ユニットは、友軍移動フェイズ又は友軍自動車化移動フェイズのどちらかに登場できる。

プレイ・ノート：プレイのシーケンスが異なるので、枢軸軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間に進入する時に最大限の移動を獲得し、ソヴィエト軍自動車化ユニットは自軍自動車化移動フェイズの間に登場した時に最も遠くに移動する。

8.2.2

予定された増援には、VPはかからない。

8.2.3

増援として進入している航空ユニットは、特記されない限り直接準備ボックスに行く。準備ボックスに行く航空ユニットは、嵐のターンではない限り、準備についてチェックしない。飛行済ボックス又は損傷ボックスに行く航空ユニットは、シナリオの指示が特記していない限り、準備についてチェックする。

8.2.4

RPsの消費によって創出されたUR / MGユニットは、常に補充フェイズの間にプレイに登場する[20.3.2]。

8.3 特別増援プール

これらのプールは、プレイに投入可能なユニットのグループをあらわすが、他のマップ外戦闘地域を犠牲にする場合のみである。両陣営についての特別増援プールのグループは、各グループが選択されたターンに通常の増援としてプレイに登場する。

8.3.1 ソヴィエト軍のプール

ソヴィエト軍補充表上で「R」の結果を獲得した後にのみ、ソヴィエト軍プレイヤーは1個特別増援グループ(複数がある)を登場させることが可能である。1個グループを登場させる選択は、それを受け取るターンに行わなければならない。もしも現在使用可能なグループがなければ(全てが選択されたか又は登場の最も早いターンに達していない)、登場させるための選択は実行できず - 失われる。選ばれたグループが登場のためにセットアップ・カードから取り去られる時には、ソヴィエト軍のVP罰則についてVPを調整すること。

いくつかのグループは、複数の登場ターンを持つ。あるグループは、もしもいずれかのユニットが現行ゲーム・ターンに登場するための資格を持つと、選ばれることが可能である。遅れて登場する残っているグループのユニットは、予定された増援として扱われる。(これらのユニットをターン記録欄上の登場を認められるターンに置くことは、良いアイデアである)。これらの残っているユニットを投入するためには、追加の「R」の結果は必要なく、追加のVPコストもない。

8.3.2

いかなる枢軸軍特別増援プールのグループも、もしもそのグループがそのターンにプレイに登場することを認められると、枢軸軍プレイヤーの裁量で自動的に登場させることができる。資格を持つ枢軸軍グループは、1ゲーム・ターンに何個でも登場させることができる。ユニットが登場のために取り去られるに連れて、枢軸軍のVP罰則についてVP記録欄を調整すること。

8.4 再建ユニット

各ユニット再建チャートは、基幹ボックス[20.2.2a]から再建されたユニットを保持するための活性化ボックスを持つ。これらのユニットは、以下のどちらかにより、友軍増援フェイズの間に増援としてマップに登場できる。:

- a. 敵ZOC内にはない補給下の友軍都市又は大都市に置かれる(このようなユニットは、置かれた後に通常に移動できる)。又は、
- b. 友軍補給源として指定されたいずれかの友軍マップ端ヘクスを通してマップに進入する。

8.5 未確認状態のソヴィエト軍民兵

いくつかのソヴィエト軍民兵カウンターには、裏面に未確認の値が記載されている。これらは、未確認状態の民兵ユニットである[22.10.2]。大部分のシナリオでは、これらのユニットはソヴィエト軍増援フェイズの間に不透明の容器から無作為に引かれた後に、その未確認状態面でプレイに登場する。各民兵ユニットの未確認状態面は、それらが編成されたソヴィエトの都市/大都市の名称を持つ。これは、指定配置都市であ

る。引かれた各未確認状態の民兵ユニットは、指定配置都市上又はその5ヘクス以内に置かなければならない(都市ヘクスはカウントしないが、配置ヘクスはカウントする)。

未確認状態の民兵ユニットは、枢軸軍ユニットに隣接させて置くことができない。

8.6 撤退

セットアップ・カードは、撤退しなければならないユニットを表示し得る。

8.6.1

指定されたターンの増援/撤退フェイズに、撤退するユニットはマップから取り去られる。撤退しているユニットは、少なくとも1ステップを残している限り、罰則なしに減少戦力で撤退できる。もしも撤退ユニットが撃破されてゲームに再登場していなければ、所有しているプレイヤーは、他の同一タイプのシンボル、同一攻撃戦力、同一防御戦力を持つユニットを撤退させなければならない、さもなければ1VPを支払う。

8.6.2

航空ユニットは、撤退シンボルを持たない。撤退を指定されたタイプのいかなる航空ユニットでも十分である。航空ユニットは、準備、飛行済、損傷、撃破のボックスから撤退できる(たとえ航空機が撃破されていても、搭乗員と地上整備員は再編に使用可能である)。

増援/撤退フェイズの間に、単に撤退する航空ユニットを航空ユニット・ディスプレイから取り去ること。

8.6.3

プレイヤーは、いかなるユニットの撤退も無効にすることを選択できるが、撤退しない各ユニットについて1VPを支払わなければならない。

プレイ・ノート: ユニット再建チャート上の活性化ボックスは、新たに受け取る拠点、補給ユニット、予定された増援、特別増援プールを溜めて置く便利な場所として使用できる。これらのユニットとマーカーを、適切なゲーム・ターン・フェイズに登場させること。全てを「一か所」に置くことは良い方法だが、プレイヤー諸氏は登場ヘクスとマップ端を比較するための多くの確認事項を持つ。

9.0 航空ユニットの準備

9.1 準備

各ゲーム・ターンの戦略セグメントの航空準備フェイズの間に、飛行済[Flown]ボックス内の各航空ユニットについてサイを1つ振る。もしもサイの目が飛行済ボックス内に列記された範囲内(蓄積可能な天候DRMsで調整すること)であると、準備[Ready]ボックスに移される。サイ振りに失敗したユニットは、飛行済ボックス内に留まる。ダミー航空ユニットについては準備のサイ振りを行わず、航空準備フェイズ終了時に自動的に準備ボックス内に置かれる。次に、損傷[Damaged]ボックス内の全ての航空ユニットについて振る。サイ振りにパスした航空ユニットは、飛行済ボックスに移される。失敗した航空ユ

ニットは、損傷ボックス内に留まる。準備[Ready]ボックス内で開始するユニットは、天候のサイの目に嵐を含まない限り、自動的にそのボックス内に留まる。

9.2 嵐

嵐のゲーム・ターンには、航空準備フェイズを準備ボックス内で開始する両陣営の全ての航空ユニット(増援と補充の航空ユニットを含める)は、ただちに飛行済ボックス内に置かれる。これらの各ユニットは、準備ボックスに復帰するために、航空準備のサイ振りにパスしなければならない[航空作戦カードを参照]。

9.3 撃破ボックス

撃破[Destroyed]ボックス内の航空ユニットは、航空準備についてはチェックしない。撃破ボックスの外に出る唯一の方法は、航空補充ポイントの受取り又は撤退を通してである[8.6.2]。

10.0 地上移動

各プレイヤーは、各ゲーム・ターンの友軍移動、自動車化移動、対応移動フェイズの間に、望むだけの数の資格を持つ自軍地上ユニットを移動させることができる。

重要な注意: 枢軸軍とソヴィエト軍の根本的な違いをシミュレートするために、枢軸軍とソヴィエト軍のプレイヤー・ターンは非対称である[詳細については、発展したプレイのシーケンスを参照]。枢軸軍とソヴィエト軍のユニットは、これらの移動フェイズのいくつかの間に、しばしば異なる率で移動もする。例えば、枢軸軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間に完全なMAを持つが、ソヴィエト軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間には1/2MAのみで移動できる。詳細については、11×17チャート・カード上の移動フェイズ・チャートを参照。

注意 1: 移動と自動車化移動フェイズの間には、非補給下マーカーは移動を妨げない。

注意 2: 記載されたMAを半減又は増加する時には端数は残されるが、道路移動を使用するか都市/大都市ヘクスに進入している時にのみ使用可能である[11×17チャート・カード上の移動ポイント転換表を参照]。

10.1 友軍移動フェイズ

10.1.1

補充を受け取っている枢軸軍ユニットは、枢軸軍移動フェイズでの移動の前に指定されなければならない、枢軸軍プレイヤー・ターン全体の間移動できない。

指定されたユニットは、向きを変えるか、スペア・マーカーでマークするか、上に補充受取り[Receiving Replacement]マーカーを置く。これらのマーカーは限られているので、各自で工夫すること。マーカーは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られる(又は再編成される)。

10.1.2

各自軍移動フェイズの間に移動することを認められるソヴィエト軍と枢軸軍のユニット・タイプについては、11×17チャート・カード上の移動フェイズ・チャートを参照。

10.1.3

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍と枢軸軍の各友軍移動フェイズの間に認められる。:

a. 鉄道移動

鉄道によって輸送される地上戦闘ユニット、MSUs、集積所についてのMAは、連結した60友軍鉄道ヘクスである[11.1]。

b. 戦略移動

ゼロを超えるMAを持つ適格なMSUや地上戦闘ユニット(装甲列車と小艦隊を除く)は、その通常MAの1.5倍で移動できる[11.3]。

c. 蹂躞移動

枢軸軍とソヴィエト軍の自動車化ユニットとスタックは、蹂躞のための資格を持ち得る。比の不足、重複しているZOC、天候、地形は、蹂躞を妨げ得る[11.4]。

d. 増援

全てのソヴィエト軍と枢軸軍の増援は、各自軍移動フェイズの間に登場して移動する資格を持つ。ソヴィエト軍と枢軸軍の非自動車化、オレンジMA、グリーンMAの地上戦闘ユニット、MSUs、集積所は、各自軍移動フェイズの間にのみ登場できる。

10.1.4

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍移動フェイズの間にのみ認められる。:

a. ソヴィエト軍装甲列車は、もしもこのフェイズの間に移動すると、連結した48友軍ソヴィエト鉄道ヘクスまでを通して移動できる。枢軸軍の航空妨害は、装甲列車の移動率を減少させ得る[11.1.1]。

b. ソヴィエト軍小艦隊は、もしもこのフェイズの間に移動すると、連結した16大河川、沿岸、海上のヘクスまでを通して移動できる。枢軸軍の航空妨害は、小艦隊の移動率を減少させ得る[11.2.1]。

10.1.5

以下の特別な形態の移動は、枢軸軍移動フェイズの間にのみ認められる。:

・浸透移動

7以上のMAを持つ枢軸軍自動車化ユニットは、天候、地形、補給によって禁じられない時に、その全MAを消費して1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。(ソヴィエト軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間にこの移動を実施できない[11.5.1].)

10.2 自動車化移動フェイズ

10.2.1

補充を受け取っているソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズでの移動の前に指定されなければならない、ソヴィエト軍プレイヤー・ターン全体の間移動できない。ソヴィエト軍ユニットの指定或未指定は、枢軸軍ユニットと同じ

である[10.1.1]。)

10.2.2

各自軍自動車化移動フェイズの間に移動することを認められるソヴィエト軍と枢軸軍のユニット・タイプについては、11×17 チャート・カード上の移動フェイズ チャートを参照。

10.2.3

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍と枢軸軍の自動車化移動フェイズの間に認められる。:

a. 蹂躞移動

移動フェイズと同じ。

b. 増援

ソヴィエト軍又は枢軸軍の自動車化増援のみが、各自軍自動車化移動フェイズの間に登場して移動できる。

10.2.4

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間にのみ認められる。:

a. 浸透移動

7以上のMAを持つソヴィエト軍自動車化ユニットは、天候、地形、補給によって禁じられない時に、その全MAを消費して1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。(枢軸軍自動車化ユニットは、自軍自動車化移動フェイズの間にこの移動を実施できない[11.5.1]。)

b. ソヴィエト軍の小艦隊と装甲列車の移動

移動フェイズと同じ。

プレイ・ノート:ソヴィエト軍自動車化移動フェイズは、ソヴィエト軍移動フェイズの前に発生するので、ソヴィエト軍プレイヤーは自動車化移動フェイズに移動する小艦隊と装甲列車をマークすることができる。これらのユニットは、向きを変えるか、活性化[Activated] マーカーを使用できる。

c. ソヴィエト軍非自動車化ユニットの活性化

指揮ポイントが妨害を受けていない指揮範囲内のソヴィエト軍HQは、指揮ポイント毎に1非自動車化ユニット(オレンジMAやグリーンMAのユニットを含める)を活性化させることができる。活性化したユニットは、その完全MAまで移動できる。非機能ソヴィエト軍HQによって認められないことがない限り[22.2.4b]、各HQは指揮ポイントのコストなしで指揮範囲内の1親衛ユニット[22.8]も活性化できる(たとえHQの指揮値がゼロに減少していても)。移動フェイズに移動しないことを表示するために、各活性化ユニットの上に活性化マーカーを置くこと。このマーカーは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られる。

注意:この項は、以下のいくつかのルールを必要とする。:

22.1.1、指揮範囲 22.1.1、指揮範囲と活性化 22.2.2、22.2.4、非機能HQの制限 13.2.5a、妨害の影響。

10.3 友軍対応フェイズ

10.3.1

ソヴィエト軍と枢軸軍の自動車化ユニットのみがこのフェイズに移動でき、しかもそのMAの半分までのみ移動できる

[14.1]。

10.3.2

いくつかの条件は、対応移動を限定又は妨げ得る[14.1.1]。

10.4 地上ユニットの移動方法

手順:

ユニットやスタックを一度に1つずつ移動させ、ヘクス・グリッドを通して連続するヘクスの道筋をたどる。各ユニットは、各ヘクスに進入又は一定のヘクスサイドを越えるために、そのMA [ユニットの読み方カードを参照] から一定数のMPsを消費する[移動ポイント・コスト・チャートを参照]。

注意:移動は、補給の欠乏、地形、天候、妨害、敵ZOCによって減少又は完全に取り消され得る。道路、戦略、鉄道の移動を使用することによって増加し得る。

10.5 移動の制限

注意:前進と退却[後に16.6と16.7で扱われる]は、移動とは見なされない。前進や退却しているユニットは、移動ポイント(MPs)を消費しない。

10.5.1

ユニットは、ヘクスから隣接ヘクスへと移動する。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできない。

10.5.2

1ゲーム・ターンの間に、無制限な数の友軍ユニットが単一ヘクスを通過できる。ただし、各友軍移動フェイズ終了時と退却の間には、スタッキング限度が適用される。

10.5.3

ユニットは、友軍移動フェイズの間に一度のみ移動できる。通常は、それが移動する友軍移動フェイズには、自身の許容移動力を超えて移動ポイントを消費できない。

例外:1ヘクス移動。ユニットは、たとえ十分な移動ポイントを欠いていても、友軍移動フェイズの間に1ヘクス移動ができる。その移動は、移動しているユニットが禁止されないヘクスサイドやヘクス地形の隣接ヘクス内に行われなければならない。移動しているユニットは、1ヘクス移動を実施する前にいかなる移動ポイントも消費してはならない。移動しているユニットが浸透移動[11.5]の資格を持たない限り、1ヘクス移動は敵ZOC内のヘクスからやはり敵ZOC内の隣接ヘクスへと行うことはできない。蹂躞は、1ヘクス移動を使用している時には実施できない[11.4]。非補給下マーカーを載せている自動車化ユニットは、対応移動フェイズの間に1ヘクス移動を使用できない。上記の制限を前提条件に、友軍移動フェイズの間に移動するための資格を持ついかなる友軍ユニットも、1ヘクス移動を実行できる。

10.5.4

ユニットは、決して移動を強制されない。未使用のMPは、

後の使用のために蓄積したり他のユニットに譲渡できない。

10.5.5

ユニットは、スタックとして一緒に移動できる。スタックの許容移動力は、スタック内の最低速ユニットのそれである。移動しているプレイヤーは、そのスタックの分離を宣言することにより、移動しているスタックを分離できる。スタックは、一時的に移動を停止する。移動しているプレイヤーは、ここでスタックから分離したユニットを、その残っているMA sの範囲まで移動させることができる。移動しているプレイヤーは減少したスタックに戻り、残っているユニットの最低速のMAの範囲まで移動を継続できる。ユニットの分離は、当該スタックの移動の間に複数回起こり得る。二者択一で、スタック内のユニットをスタックが進入するいずれかのヘクス内に「置き去り」にできる（低速ユニットを落として、スタックにより遠くに移動させるための良い方法である）。スタックは、移動中にユニットを拾い上げたり加えたりできない。

移動フェイズにいったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内に移動して入ることができる（スタッキングポイント限度まで）。

10.5.6

友軍ユニットは、決して敵地上戦闘ユニットを含んでいるヘクスに進入できない。友軍が占めるか又は支配下のヘクス（敵ZOC内にない）を、追加MPコストなしで通過できる。

10.5.7

地形やシナリオの制限を前提条件に、ゲーム・プレイ中に隣接マップ間での移動が認められる。シナリオの指示によって特に認められない限り、マップ端外の移動（マップ間ではない）は禁じられる。マップ端外に退却を強制されたユニットは、プレイから取り去られて基幹ボックス内に置かれる。

10.5.8

シナリオの指示は、特定のゲーム・ターンの間にいくつか又は全てのユニットの移動を禁止、あるいは一定のマップ地域の内外への移動を禁止し得る。例えば、一方又は両陣営のユニットは、一定のゲーム・ターンの間に国境線を越えることを認められない。

10.5.9

非機能ソヴィエト軍HQは、その指揮範囲内のソヴィエト軍ユニットの移動を制限する[22.2.5g]。

10.5.10

いくつかのユニットは自動車化の移動コストを消費しなければならないが、以下のユニットは友軍自動車化移動フェイズ（ソヴィエト軍HQによって活性化されない限り）又は対応フェイズに移動しない：

- 枢軸軍とソヴィエト軍の超重砲兵（グリーンMA）[22.7]
- 他の全てのソヴィエト軍砲兵、枢軸軍砲兵、ソヴィエト軍AAユニット（オレンジMA）
- 8のMAを持つ（トラックのシンボルとオレンジMA）ソヴィエト軍と枢軸軍のMSUs

10.5.11

加えて、両陣営の超重砲兵（グリーンMA）は、移動できる場所と方法が非常に制限される。以下の移動が認められる：

- 鉄道移動[11.1]
- 全ての天候状況の間に、連結した一級道路又は高速道路ヘクスに沿ってヘクス毎に1MPの率で。全ての条件が満たされる時には、戦略移動を使用できる[11.3]。
- 乾燥の天候ターンにのみ、連結した二級道路ヘクスに沿ってヘクス毎に1MPの率で。泥濘の天候ターン又は泥濘の停滞ターンの間には、移動は認められない。戦略移動は使用できない。

10.6 支配地域の影響

10.6.1

友軍ZOCは、友軍ユニットの移動には影響を与えない。

10.6.2

大部分の敵ZOCは、常に友軍の移動に影響を与える。以下の2つの重要な例外がある。：

蹂躞移動[11.4]と浸透移動[11.5]である。

10.6.3

友軍ユニットは、以下を除く全てのタイプの移動を使用して敵ZOCに進入できる。：

- 戦略移動
- 鉄道移動（ただし、鉄道上で戦闘するために造られた装甲列車は、敵ZOCに進入できる。）
- 対応移動を使用している友軍ユニットは、もしもそのヘクスにすでに1つ以上の友軍地上戦闘ユニットが含まれている場合にのみ、敵ZOCに進入できる。

10.6.4

敵ZOCに進入する友軍ユニットは、追加の1MPを消費しなければならない。

例外：対応移動。進入したヘクスには、1つ以上の友軍ユニットを含まなければならない。もしも友軍ユニットが必要なMPを持たなければ、そのヘクスに進入できない。1ヘクス移動することに付随して、全ての地形とZOCのコストを扱うために友軍ユニットの完全なMAが消費されるので、浸透移動と1ヘクス移動は影響を受けない。

10.6.5

敵ZOCに進入している友軍ユニットは、蹂躞移動を使用している時を除き、ただちに移動を中止しなければならない[11.4]。

10.6.6

友軍ユニットは、浸透移動[11.5]を使用している時を除き、敵ZOC内の1ヘクスからやはり敵ZOC内にある隣接ヘクスへと直接移動できない。

10.6.7

友軍ユニットは、敵ZOC内のヘクスを退出することによって

地上移動を開始し、1つ以上の非敵ZOC内のヘクスを通り抜け、もしも十分な移動ポイントを残していると、対応移動を使用していない限り、再び敵ZOC内のヘクスに進入できる。(対応しているユニットは、敵ZOC内で移動を開始できない[14.1].)

覚え：

- ・退却は、移動ではない。退却へのZOCの影響は、退却ルールによって扱われる。
- ・ZOCは、大河川/内海/湖のヘクスサイドを越えて(降雪の間を除く)又は大都市ヘクス内には伸びない。
- ・天候は、ZOCの展開に大きな影響を与える。詳細については、戦闘効果チャートを参照。：天候が変化すると、ZOCが越えられなかったヘクスサイドを越えて及ぼすことを可能にする。詳細については、移動チャート上の影響を参照。

ユニットは、ZOCを及ぼす能力を喪失し得る。泥濘ターンの間には、自動車化ユニットは、隣接する都市や町ヘクス内、道路や鉄道が横切るヘクスサイドを通してのみZOCを及ぼす。

10.7 地形効果

マップ上に含まれる全てのタイプの地形を視覚的に識別するために、地形記号を参照すること。

10.7.1

地上ユニットは、ヘクスに進入したり通り抜ける(又は占める)ために、移動ポイント(MPs)を消費する。ヘクスを退出するためには、MPsは消費しない。各地形タイプは、ヘクスサイドを通してやヘクス内への移動に影響を与え得る。

注意：小艦隊、超重砲兵、装甲列車を除き、地上ユニットのMAは、乾燥の天候で通過できる平地地形ヘクスの数をあわす。

10.7.2

移動ポイント・コスト・チャート(MPCC)は、以下を識別する：

- 全ての地形タイプ
- 各地形特徴を越えたり進入するための移動ポイント・コストは、ユニット・タイプと天候状況を基本とする。

10.7.3

各マップ・ヘクスは、1つ以上の地形タイプを含む。複数のタイプを含む単一ヘクス(例えば：平地と高地)では、道路上にないユニットは、そのヘクスを占めるために最高のMPコストを消費する。例えば、天候が乾燥で、道路上を移動していないユニットは、平地と高地地形の両方を含んでいるヘクスを占めるために2MPsを消費することになる。一般的には、道路又は鉄道移動を使用しているユニットは、マップ・ヘクスに進入又は占めるために、減少したMPコストを消費する。

10.7.4

道路上にないユニットは、(+)の印を持つヘクスサイドを越

えたりヘクスを占める時に、最高のヘクス地形コストに加えて、指定された数のMPsを追加して消費する。

例：[MPCCと下記の例を参照]。天候は乾燥である。7のMAを持つ枢軸軍自動車化ユニットはMPを消費していなかったが、ここでヘクスサイドA(河川ヘクスサイド)を越えてヘクスBを占める。この1ヘクス移動には、自動車化ユニットの5移動ポイントがかかる(高地地形による2MP、森林による+2、河川を越えることによる+1MPである)。



10.7.5 地形効果と鉄道移動

鉄道移動を使用しているユニットは、ヘクスサイドやヘクスの地形にかかわらず、鉄道線上の各ヘクスに進入して占めるために、1MPの一定移動率を消費する。

10.7.6

鉄道線に沿ってヘクスからヘクスへと移動しているユニット(鉄道移動を使用しているのではない)は、以下の3つの移動特典を受け取る。：

- 森林地形を持つヘクスに進入している時には、全ての天候でMP罰則が1だけ減少する。
- 鉄道線上で河川又は大河川ヘクスサイドを渡っている時には、両タイプのヘクスサイド地形についての移動罰則が無視される。このようにして渡っているユニットは、河川/大河川の対岸ヘクスに進入するための地形コストを消費する。
- 自動車化ユニット(又はオレンジやグリーンのMAを持つユニット)は、沼地[swamp]ヘクスに進入できる。

10.7.7 乾燥天候の道路移動

ヘクスからヘクスへと道路(道路シンボルが各ヘクスサイドを横切る)に沿って直接移動しているユニットは、ヘクスサイドやヘクスの地形コストを消費する代わりに、適切な道路移動率でMPsを消費する。MPCCと下記の例を参照。

全ての事例において、天候状況は乾燥である。例のヘクスは、ヘクスサイドA~Fによって境界を成す。ヘクスサイドAとB

は、河川ヘクスサイドである。ヘクスの地形は、森林を持つ高地である。一級道路がヘクスサイドCとFを横切る。二級道路がヘクスサイドDを横切る。

事例 1:あるユニットが道路移動を使用して進入し、このヘクス内で移動を終える。一級道路に沿ってヘクスサイドC又はFを通過する移動を行うためのMPコストは、 $1/2$ MPである。二級道路を使用してヘクスサイドDを通り抜けるためのコストは1 MPである。

事例 2:あるユニットがこのヘクスに進入して通過する間に、同一の道路タイプ上に留まる。ユニットはヘクスサイドCを通過して一級道路ヘクスに進入し、ヘクスを越えた一級道路上に留まり、ヘクスサイドFを越えて一級道路で隣接ヘクスに進入する。ヘクスサイドCを越えるためのMPコストは $1/2$ で、ヘクスサイドFを越えるためにさらに $1/2$ である。

事例 3:異なる道路タイプを使用して通り抜ける。二級道路ヘクスサイドを通して進入するユニットは、ヘクスに非平地地形を含むので1 MPを消費することになる。もしもユニットが道路によって移動を継続すると、道路タイプを変更して、どちらかの隣接ヘクスに進入するためのコストが $1/2$ MPとなる一級道路に沿って、ヘクスサイドC又はFを越える。合計コスト: 1 と $1/2$ MPs。(反対方向に移動してもコストは同じ)

事例 4:道路ヘクスサイドを通して進入し、非道路ヘクスサイドを通して退出する。そのヘクスについての道路移動率は無視され、移動コストは非道路地形のコストになる。

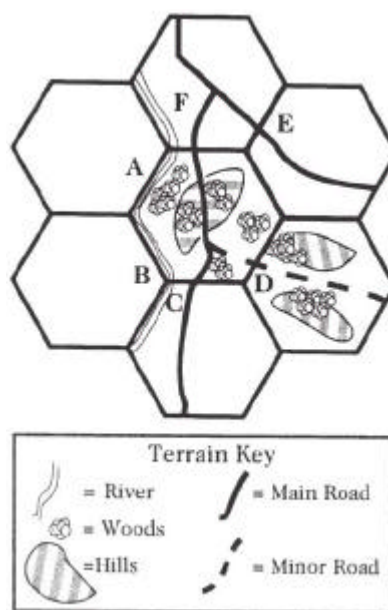
例外:道路進入は、大河川ヘクスサイドのコストを無効にする。

デザイン・ノート:Barbarossa は、戦術級ゲームではない。
半分道路上で/半分道路外で」の計算はない。例 1:自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入するが、非道路ヘクスサイドEを通して退出する。例のヘクス地形について4 MPを消費し(高地についての2 MPsプラス森林についての2 MP)、平地地形ヘクスEに進入するための1 MPが加わり、合計で5 MPが消費される。

注意:道路移動を使用して複数ヘクスを通過するとより少ないIMP sで済む。

例 1:自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入し、道路ヘクスサイドFを通して退出し、ヘクスF内の道路上に留まり、道路ヘクスサイドを通してヘクスEに退出すると、合計で1と $1/2$ MPsが消費される。

例 2:自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入するが、非道路ヘクスサイドAを通して退出する。このユニットは、再び例のヘクス地形についての4 MPsを消費する。平地地形ヘクスAに進入するために1 MPを消費し、非橋梁河川ヘクスサイドを渡るための1 MPが加わると、合計で6 MPsが消費される。



10.7.8 非乾燥天候状況の間の道路移動

a. 高速道路

高速道路に沿った移動を低減させる天候状況はない。

高速道路上のヘクスに進入するためのコストは、常に $1/2$ MPである。

b. 一級道路

泥濘と降雪の天候ターンの間には、一級道路上のヘクスに進入するためのMPコストがヘクス毎に1 MPに増加する。

c. 二級道路[詳細はMPCCを参照]

1. 凍結と降雪の天候

二級道路上の平地ヘクスへの侵入には1 MPがかかり、他の全ての地形についてはヘクス毎に2 MPsである。

2. 泥濘の天候 (又は泥濘の停滞での森林ヘクス)

MPCC上の泥濘のコラムを参照。二級道路上の平地ヘクスに進入するために $1/2$ MP(乾燥天候のコスト)を消費する代わりに、2又は3 MPsがかかる。全ての非平地ヘクスは、無視される森林を除き、全ての地形について泥濘コラムでのMPの消費が要求される。

例前掲の図に戻ってほしい。もしもヘクスサイドDをどちらかの方向に横切ると、3 MPsがかかることになる。両方とも高地地形を含み、泥濘ターンの間には3 MPsがかかる。両ヘクスには森林も含まれるが、二級道路に沿って移動しているので、それらは無視される。もしもヘクスサイドDを共有している両ヘクスが平地地形ヘクスであると、二級道路上のどちらかのヘクスに進入するためのMPコストは、以下については2 MPsになる:

- ・ オレンジ又はグリーンの色付きMA sを持たない枢軸軍 / ソヴィエト軍非自動車化ユニット
- ・ ソヴィエト軍装甲ユニット

他の全てのユニットについては、MPコストが3 MPsになる。

10.7.9 大河川

大河川ヘクスサイドを越えるために認められる以下の4つの方法がある。:

- a. 道路橋梁ヘクスサイドを越えて、大河川の対岸ヘクスに進入するために道路移動率を消費する。
- b. 架橋ユニット又は鉄道橋梁ヘクスサイドを介して越え、大河川の対岸ヘクスに進入するためにその地形コストを消費する。
- c. 乾燥、泥濘、凍結のターンの間に、非橋梁大河川ヘクスサイドを越える。：

ユニットは、友軍移動フェイズ（対応や自動車化ではない）を、自身が渡る大河川ヘクスサイドに隣接して開始しなければならない。ユニットの全MPsを消費して、隣接する大河川の対岸ヘクスに移動する。
- d. 降雪ターンの間に、非橋梁大河川ヘクスサイドを越える。：

大河川は凍結し、通常の移動過程の間に渡ることができる+1MPヘクスサイドになる。

例外：全ての砲兵ユニットは、天候状況にかかわらず、道路／鉄道橋梁又は架橋ユニット上でのみ大河川ヘクスサイドを越えなければならない。

10.7.10 内海／湖ヘクスとヘクスサイド

これらの素晴らしく防御に適した障害は、降雪ターンの間には存在しなくなる。降雪ターンの地形コストについては、MPCCを参照のこと。いったん凍結すると、これらのヘクスやヘクスサイドは、プレイしているシナリオの残りについては「解氷」しない。

10.7.11 沼地[Swamps]

乾燥と泥濘ターンの間には、自動車化とオレンジMAのユニットは、道路又は鉄道によってヘクスサイドを越えてのみ沼地ヘクスに進入（並びに退出）ができる。クロス・カンтриー移動は認められず - これらのユニットは沼地ヘクス内で道路や鉄道を離れることができない。凍結と降雪ターンの間には、いかなるヘクスサイドを通しても沼地に進入できるが（沼地が凍結している）、自動車化とオレンジMAユニットは、適切な沼地地形コストを消費しなければならない。

プレイ・ノート：もしも自動車化とオレンジMAユニットが、天候が乾燥や泥濘になるターンの非道路沼地ヘクスを占めていると問題が生じる。隣接する非沼地ヘクスに進入するために1ヘクス移動を利用しない限り、沼地ヘクスが再び凍結するまで移動又は退却ができない。

10.7.12 大都市ヘクス

ZOCが大都市ヘクス内に伸びないので、友軍ユニットは以下を行うことができる。：

- a. 大都市ヘクスを退出して直接隣接する敵ZOC内のヘクス（移動を停止しなければならない場所）に移動する。
- b. 隣接するカラの大都市ヘクスに進入して通常の移動ポイント・コストを消費し、更にもしも十分な移動ポイントがあれば、その大都市ヘクスを退出する。

11.0 特別な移動

11.1 鉄道移動

11.1.1

一般又は緊急時補給下の地上戦闘又は非地上戦闘ユニットは、鉄道により移動できる。そのためには、ユニットは少なくとも敵地上戦闘ユニットから3ヘクス離れた（少なくとも2ヘクスが介在している）鉄道ヘクス上で開始し、しかも航空妨害ゾーンにあってはならない[13.2.1]。使用する鉄道は、鉄道網[6.4]の一部を形成しなければならない。枢軸軍の超重砲兵ユニットは、その機動面にある時にのみ鉄道移動を使用できる。

11.1.2

ユニットは、ゲームの間に望む回数だけ鉄道移動を使用できるが、ゲーム・ターン毎に一度のみである。ユニットは、友軍移動フェイズの間にはのみ鉄道移動を実施できる。連結した友軍鉄道ヘクスに沿って60ヘクスまで移動でき、複数の鉄道線が交わるヘクス内でのみ鉄道を変更できる。各ヘクスに進入するためには、1鉄道移動ポイントがかかる。鉄道によって移動しているユニットは、その移動フェイズの間には他の移動ができない。

鉄道によって移動しているユニットは、決して敵地上戦闘ユニットの3ヘクス以内に移動できず（2ヘクスが介在している）、決して敵ZOCに進入できない。

例外1：ソヴィエト軍装甲列車[22.5.1]は、移動フェイズ又は自動車化移動フェイズのどちらかで移動でき（ただし、両方ではない）、敵ZOCに進入して戦闘に従事できるが、最大で連結した48鉄道ヘクスまで移動できる。

例外2：枢軸軍の超重鉄道砲兵は、上記11.1.2が適用されるが、各カウンター上のRRMAに従って移動する。

11.1.3 鉄道許容量

両陣営は、各ゲーム・ターンに限定された数のスタッキング・ポイントを移動させるために鉄道を使用できる。これは、鉄道許容量であり、シナリオの指示に列記される[プレイ・ブックを参照]。装甲列車は、鉄道許容量に対してはカウントしない。HQ又はゼロのスタッキング値を持つユニットは、鉄道許容量の1スタッキング・ポイントを使用する。MSU（1ASP）は鉄道許容量の1スタッキング・ポイントを使用し、補給集積所（2ASPs）は2スタッキング・ポイントを使用する。

11.1.4

両陣営についての増援は、鉄道移動を使用してプレイに登場できる。これらは、登場ゲーム・ターンの間の鉄道許容量に対してカウントする。

11.1.5

妨害ゾーン内の各鉄道ヘクスは、進入するために12鉄道MPsがかかる[13.2.2]。

11.2 小艦隊移動

11.2.1

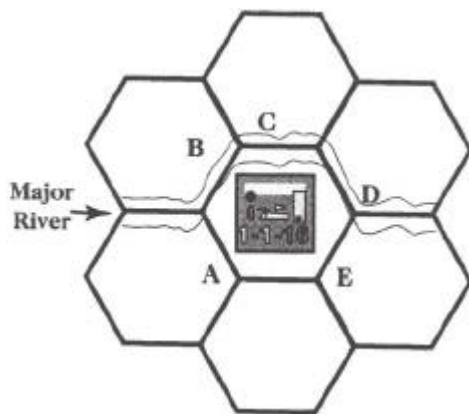
小艦隊ユニット H は、大河川、運河、沿岸、海上ヘクスサイドによって連結するヘクス間でのみ移動できる。進入する各ヘクスについて 1 小艦隊 MP がかかる（注意：妨害ゾーン内の各ヘクスは、進入するために 4 小艦隊 MP がかかる）。

11.2.2

小艦隊は、友軍移動又は自動車化移動フェイズに移動できるが、同一ターンに両方では移動できない。

11.2.3 大河川移動

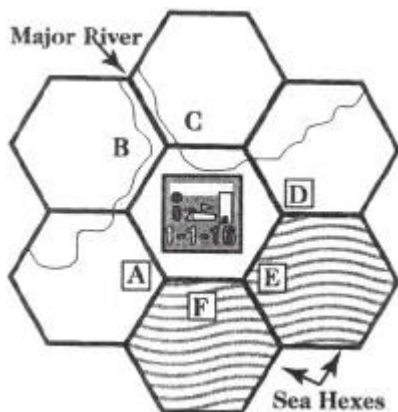
大河川地形は、2つの隣接ヘクスのヘクスサイドを覆う下図を参照。



小艦隊は、進入する各ヘクス毎に 1 MP のコストで大河川を「上り」か「下り」で移動できる。上図の例では、小艦隊はこの方法で A 又は E に移動することができる。小艦隊は、1 MP のコストで「河岸」移動もできる。上図の小艦隊は、大河川で河岸に沿って 1 MP のコストでヘクス B、C、D に移動して入れる。小艦隊は、大河川で連結しているヘクスサイドを越えて運河にも移動できる。

11.2.4 沿岸と海上ヘクス

小艦隊は、連結している沿岸、大河川、海上ヘクス間を進入する各ヘクス毎に 1 MP のコストで移動できる。下図の例を参照。



小艦隊が沿岸ヘクスを占める。これは、ヘクス毎に 1 MP の

コストでヘクス A、B、C、D、E、F に進入できる。

11.2.5 運河ヘクス

大河川とは異なり、運河は 1 ヘクスサイドのみを占める。小艦隊は、運河上では岸沿いに移動できないが、ヘクス毎に 1 小艦隊移動ポイントのコストで、運河シンボルを含んでいるヘクスからヘクスへと移動できる。小艦隊は、運河と大河川が合流する地点のヘクスサイドを通して移動できる。

11.2.6

小艦隊は、敵が占めるヘクスには進入できず、敵 ZOC に進入したらただちに移動を停止しなければならない。

11.3 戦略移動

11.3.1

両陣営の大部分の地上ユニット H は、戦略移動を使用できる。この資格を持つためには、ユニットは以下でなければならない：

- ゼロを超える MA を持つ。
- 自身の移動フェイズを一級、二級道路、高速道路ヘクス上で開始する（小艦隊と装甲列車は、戦略移動の資格を持たない）。
- 占める又は進入する各ヘクス内で一般補給下になければならず、しかも
- 占める又は進入する各ヘクスが少なくとも敵戦闘ユニットから 3 ヘクス離れていなければならず（少なくとも 2 ヘクスが介在している）、しかも
- 移動を妨害ゾーンで開始したり妨害ゾーンの中に移動できない。

11.3.2

資格を持つユニット H は、自軍移動フェイズの間にのみ戦略移動を実施できる。その許容移動力を、このフェイズについて 1.5 倍に増加させる。11 × 17 チャート上の MA 変換表を参照。

11.3.3

戦略移動を実施しているユニットは、高速道路、一級、二級道路（鉄道ではない）に沿ってのみ移動する。ユニットは、使用可能な各ゲーム・ターンに一度のみ戦略移動を実施できる。

プレイ・ノート：全ての枢軸軍ユニットが道路や戦略移動のために高速道路を使用できるわけではない。[MPCC の注 (f) を参照。]

11.3.4

天候は、戦略移動については道路に影響しない。泥濘ターンの間には、二級道路ヘクス内では他の地形コストが適用されるが、ユニットはこれらのヘクスを通して戦略移動を実行できる。

11.4 蹂躞

蹂躞とは、敵が占めるヘクス内への進入を試みることである。蹂躞は戦闘 [15.0] と類似しているが、移動の機能である。友

軍の移動又は自動車化移動フェイズの間に、最低比 [11.4.2a] を達成できるいかなる自動車化戦闘ユニット又は自動車化ユニットのスタックも、敵のユニットやスタックの蹂躪を試みることができる。

11.4.1

自動車化ユニットのみが蹂躪を実施する資格を持ち、1 ユニット、又はユニットのスタック (10 スタッキング・ポイントまで) のみが単一の蹂躪を実施できる。蹂躪しているスタック内のユニットは、その移動と一緒にスタックにして開始し、蹂躪中にはスタックしたままでいなければならない。

11.4.2 制限

a. 比率

蹂躪しているユニットやスタックは、最低比率を達成しなければならない。比率は、もしも自動車化ユニットや自動車化スタック全体がドイツ軍であると少なくとも 5 対 1 でなければならない、他の全ての非ドイツ軍自動車化ユニットや 1 つ以上の非ドイツ軍ユニットを含んでいるスタックについては少なくとも 7 対 1 でなければならない。全てのソヴィエト軍の蹂躪は、7 対 1 の比率を満たさなければならない。

b. 天候

蹂躪は、泥濘や降雪の天候ターンの間、又は泥濘の停滞によって影響を受けるヘクス内には認められない。

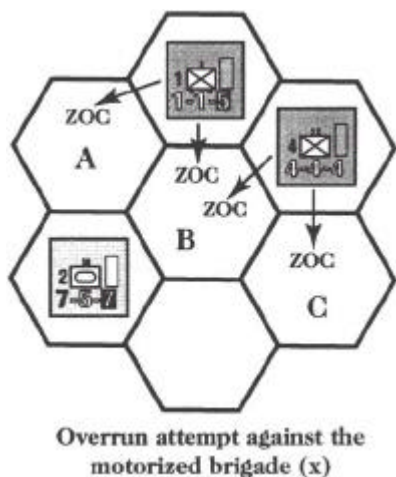
c. 地形

蹂躪は、大 河川ヘクスサイドや内海 / 湖ヘクスサイド (橋梁の有無にかかわらず) を通して、又は山岳ヘクスやアルパイン・ヘクス内には、いかなる状況下でも実施できない。他の地形特徴は、以下の部分的な制限を伴う：

- ・沼地 [Swamp] 又は湿地 [Marsh] ヘクスは、凍結の天候ターンの間のみ蹂躪の目標となり得る。
- ・都市ヘクス、大都市ヘクス、全ての陣地ヘクスは、もしも基本比率段階が少なくとも 12 対 1 で、しかも自動車化工兵ユニットが蹂躪しているスタックの一部にあると、蹂躪の目標となり得る。

d. 複合

敵 ZOC ユニットは、複数ヘクスの敵の ZOC 内にあるヘクスからは蹂躪を実施できない。下図の例を参照。



事例 1: もしも装甲連隊がヘクス A に移動する場合には、蹂

躪が認められる。ヘクス A に及ぶ唯一の敵 ZOC は、蹂躪の目標であるソヴィエト軍自動車化旅団からのものである。

事例 2: 装甲連隊は、もしもヘクス B に移動する場合には、ソヴィエト軍自動車化旅団を蹂躪できない。なぜならば、ヘクス B にはソヴィエト軍の自動車化旅団と歩兵師団の両者が ZOC を及ぼすからである。

e. 補給

蹂躪を実施しているユニットは、非補給下マーカーを持っていてはならない。攻撃補給は、蹂躪の間には使用されない。

f. 砲兵ユニット

砲兵ユニットは蹂躪を実施できず、又は蹂躪スタックの一部であってはならない (ただし、ドイツ軍の自動車化対空砲ユニットは、これを行うことを認められる)。砲兵は、攻勢又は防御支援を提供できない。近接航空支援任務は、認められない。蹂躪ヘクス内の砲兵ユニットは、その防御戦力のみを使用できる。

g. 蹂躪は、1 ヘクス移動を使用している時には実行できない。 (もしも地形コストが使用可能な M P s を超える場合には、蹂躪 M P コストを消費するために使用可能な M P s はない。 [10.5.3 例外]。)

11.4.3 手順

- 蹂躪しているユニット又はスタックを移動させて蹂躪目標ヘクスに隣接させ、通常地形と ZOC のコストを消費する。蹂躪を宣言する。もしも蹂躪しているユニット / スタックがその移動フェイズを蹂躪ヘクスに隣接して開始すると [ただし、11.4.2d を忘れないこと]、単に蹂躪を宣言する。
- 各蹂躪ユニットは、蹂躪 M P コストとして 1 移動ポイントに加えて、蹂躪されるユニット (たち) によって占められる地形コストを消費する (その 2 ヘクスが道路によって連結している時には、道路コストを消費する)。蹂躪ヘクス内の ZOC に進入するための追加コストはない。

例: もしも蹂躪ヘクスが高地地形であると、合計 M P は蹂躪するための 1 M P プラス高地についての 2 M P (合計 3 M P) プラス (もしもあれば) ヘクスサイドを越えるためのコスト。

- 蹂躪しているスタックは、蹂躪ヘクスに隣接するヘクス内に留まる。蹂躪する資格を持たないユニットは隣接ヘクス内に留まれるが、参加はできない。
- 蹂躪しているユニット又はスタックの合計攻撃戦力を合計する。
- 蹂躪目標ヘクス内の全ての敵ユニットの防御戦力を合計する。

注意: 蹂躪は、単一の未確認ユニット又は未確認ユニットを含んでいるスタックに対して試みることができる。蹂躪ヘクス内の未確認ユニットは、確認面に返される。もしも蹂躪しているユニット又はスタックが、未確認ユニットが明らかになった後に、必要な最低限の比率を満たすことができなかったら、その蹂躪の試みは無効となり、蹂躪しているユニット又はスタックの移動は停止する。もしもゼロ戦力のユニットが明ら

かになると、ただちにプレイから取り去られる。もしもゼロ戦力ユニットを取り去って蹂躪目標ヘクスがカラになると、蹂躪は発生しない。蹂躪しているユニットやスタックに対して課せられた蹂躪コストは、無効になる。ここで蹂躪しているユニットやスタックはカラのヘクスに進入しなければならず、そのために通常の移動コストを消費する。先の蹂躪ユニットやスタックは、使用可能なMPsの限度まで自由に移動（恐らく追加の蹂躪も実行可能であろう）を継続できる。

- f. ここで蹂躪に適用される比率DRMsがあるのかどうかを決定するために、蹂躪を実施しているユニットの攻撃戦力と蹂躪目標ヘクス内のユニット（たち）の防御戦力を比較する。[蹂躪表を参照。]
- g. 防御側に不利なDRMsと攻撃側の比率DRMsを組み合わせ、攻撃側の合計DRMsを出す。[蹂躪表を参照。]
- h. 攻撃側の合計DRMsと防御側の地形DRMs（累積し得る）を相殺する。相殺後の実質蹂躪DRMは、+3/-3を超過しない。[蹂躪表を参照。]
- i. ここでサイを1つ振って蹂躪表を参照する。出目に実質蹂躪DRMを適用させる。
- j. もしも蹂躪に成功すると、防御ユニットは蹂躪しているプレイヤーによって2ヘクス退却させられる。もしもステップ損失が要求されると、蹂躪されたユニットやスタックから1ステップのみが取り去られる（ステップ損失を満たすために取り去られた1ステップ・ユニットは、基幹ボックス内に置かれる）。次に、生き残っているユニットは、上記のごとく退却させられる。蹂躪の結果として退却させられたユニットは、友軍ユニットをそのヘクスに含まない限り、敵ZOCを通り抜けて退却できない。敵ZOCを通り抜けての退却を強いられるユニットは、取り去られて基幹ボックス内に置かれる。
- k. 蹂躪目標ヘクス内の補給集積所、架橋ユニット、射撃面の超重砲兵ユニットは、蹂躪の間には退却できず、蹂躪が失敗した場合にのみプレイに留まる。もしも蹂躪が成功すると、これらのユニットは取り去られる。（超重砲兵は基幹ボックスに行き、集積所と架橋ユニットは、再使用のために脇に置かれる。）MSUは、共にスタックした戦闘ユニットの運命に従う。集積所、MSUs、架橋ユニットは、蹂躪のステップ損失を満たすために取り去ることができないが、超重砲兵ユニットは可能である。
- l. 蹂躪しているユニット/スタックをカラのヘクス内に置く。もしもそのヘクスが敵ユニットのZOC内にあると、ZOCを及ぼしているユニット（たち）に対して更なる蹂躪を実行できない限り、蹂躪しているスタックの移動は終了する。もしもそのヘクスが敵ZOC内になければ、蹂躪しているユニット/スタックは残っているMAの限度まで移動を継続でき、しかももしも十分な移動ポイントが使用可能であれば追加の蹂躪を実施できる。
- m. もしも蹂躪が失敗すると、蹂躪しているユニットは現在占めている隣接ヘクス内に留まり、フェイズの残りについては移動できない。ただし、続く戦闘フェイズの間に通常戦闘を実施できる。

11.4.4

蹂躪目標ヘクスから退却したユニットを蹂躪マーカースでマークする。蹂躪マーカースを載せているユニットは、以下のとお

りである。:

- a. 全周囲6ヘクス内へのZOCを失い、しかも
- b. 射撃支援を実施できず（もしも砲兵ユニットであると）、しかも
- c. 対応移動[14.1.1d]の資格を持たない。加えて、
- d. すでに蹂躪マーカースを載せているユニットに対する攻撃と蹂躪は、-1DRMを受け取る。
- e. 蹂躪マーカースを受けているHQsは、ただちに非機能面に返される[22.2.3b]。

注意:ソヴィエト軍ユニット上の蹂躪マーカースは、枢軸軍の工兵フェイズの間に取り去られる。枢軸軍ユニット上の蹂躪マーカースは、ソヴィエト軍の工兵フェイズの間に取り去られる。

11.4.5

あるヘクスが蹂躪目標ヘクスとしての資格を持つ限り、そのヘクス内の敵ユニットは複数回の蹂躪の目標となり得る。（たとえ最初の蹂躪が成功しなくても、他の資格を持つ友軍ユニットもそのスタックの蹂躪を試みることができる。ある蹂躪で退却させられた後に、その同一の防御部隊が、同一の成功した蹂躪ユニットの集団（又は他の集団）によって更なる蹂躪の試みの目標となり得る。

11.5 浸透移動

黄色のMAsを持つ地上戦闘ユニットのみが浸透移動（つまり、1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動すること）を実行できる。

11.5.1

浸透移動は、資格を持つユニットがその全MAを消費することを認められる場所でのみ起こり得る。枢軸軍の自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間にのみ浸透移動を使用できる。ソヴィエト軍の自動車化ユニットは、自軍自動車化移動フェイズの間にのみ浸透移動を使用できる。

11.5.2

浸透移動には、ユニットの全MAがかかる（したがって、浸透ユニットは、蹂躪を実行できない）。非補給下マーカースを載せているユニットは、浸透移動を使用できない[6.7.2]。

11.5.3

浸透ユニットは、その移動を敵ユニットに隣接して敵ZOC内で開始しなければならない。

11.5.4

浸透移動は、非破壊敵拠点を含んでいるヘクス内へ、又は非破壊敵陣地線ヘクスサイドを越えては認められない。

注意:浸透移動は、1ヘクス移動と同様に非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて移動でき、大都市ヘクスの内外に移動できる。多くのユニットがこれらの移動形態を実施できるが、黄色のMAsを持つユニットのみが浸透移動を実行できる。

11.5.5

浸透移動は、泥濘の天候ターンの間には認められない。
[移動表への追加の影響を参照。]

11.6 未確認状態のUR / MGの移動

通常は、未確認状態の Ukreplyonni Raion 又は機関銃 (UR / MG) ユニット[22.9]は、戦闘比率決定の間に返されるまでその戦力やMA sを持たないが、ソヴィエト軍プレイヤーはソヴィエト軍移動フェイズの間にそれらを明らかにすることができる。

11.6.1

ソヴィエト軍プレイヤーが望む全ての移動値が分かるユニットを移動させた後に、未確認状態のUR / MGユニットを確認面に返すことができる。

11.6.2

ゼロを超えるMAを持つUR / MGユニットは、ここで通常に移動できる。ゼロのMAを持つユニットは、自身が占めるヘクス内に留まらなければならない。

11.6.3

ゼロの防御戦力を持つUR / MGユニットはただちにプレイから取り去られ、再び引かれる可能性がある不透明のUR / MGカップ内に戻される。

11.7 友軍航空 / 海上輸送

11.7.1

全ての空挺タイプのユニット、全てのMSUs、ソヴィエト軍HQsは、航空輸送によって移動され得る。

11.7.2

航空輸送されるユニットは、友軍の町、都市、大都市ヘクス上で開始するか、又は友軍航空ユニット・ディスプレイの準備ボックスからでなければならない。これらは、地形にかかわらず他の友軍の町、都市、大都市ヘクスまでいかなる距離でも移動できる。航空輸送されたユニットは、友軍移動フェイズに全移動を終了した後に着陸し、次の友軍移動フェイズになるまでは移動できない。

11.7.3

航空輸送は、敵戦闘機やAA射撃によっては対抗され得ない。

11.7.4

ユニットは、妨害[13.2.6]の敵ZOC内のヘクスの内外へは輸送され得ない。

11.7.5

ユニットは、敵地上戦闘ユニットに隣接するヘクスの内外へは輸送され得ない。

11.7.6

工兵ユニットが町ヘクス内に存在しない限り、泥濘天候の

間には町ヘクスの内外には航空輸送が認められない[22.3.3]。

11.7.7

各プレイヤーは、ゲーム中に限られた数の航空輸送任務を実行でき[シナリオの指示を参照]、友軍移動フェイズ毎に1航空輸送任務のみを実行できる。

11.7.8 海上輸送と上陸作戦

海上輸送は、ソヴィエト軍移動フェイズに他の全てのマップ上の移動が終了した後に発生する。上陸作戦は、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに他の全てのマップ上の移動が終了した後に発生する。両方の手順については、プレイブックを参照。

12.0 攻撃の宣言

攻撃を行う前には、宣言がなされねばならない。枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍移動フェイズに全ての移動が完了した後に全ての攻撃を宣言する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに全ての移動が完了した後に全ての攻撃を宣言する。攻撃の目標となる各防御ヘクス上に「宣言攻撃」[“Declared Attack”]マーカーを置く。

12.1 どのユニットが攻撃できるのか

12.1.1

移動しているプレイヤーは、攻撃が認められるヘクス内の敵ユニットに隣接して位置する、ゼロを超える攻撃戦力を持つ友軍地上戦闘ユニットを投入する[12.5]。ゼロ攻撃戦力のユニットは、攻撃できない。

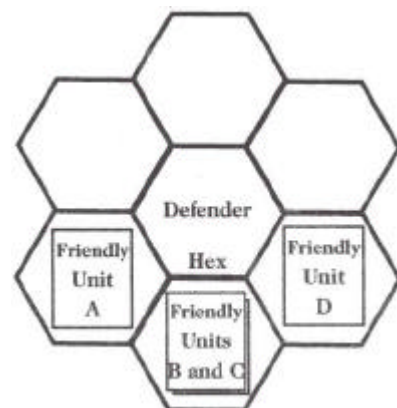
12.1.2

友軍と敵の射程内の砲兵は、攻撃宣言の手順の間には考慮されない。

12.2 攻撃は任意

12.2.1

敵ユニットに隣接する友軍地上戦闘ユニットは、攻撃を強制されない。複数の友軍地上戦闘ユニットが防御の資格を持つヘクスに隣接する場合がありますが、その全てが宣言された攻撃に参加するわけではない。



友軍ユニットA、B、C、Dは、防御の資格を持つヘクスに隣接する。友軍プレイヤーは、ユニットBとDを使用しての攻撃を宣言する。ユニットAとCも隣接するが、参加はしない。

12.3 最低比攻撃

12.3.1

宣言攻撃に認められる最小の初期比は、1対4の攻撃である。

12.3.2

比は、各攻撃が宣言される瞬間に計算される。

12.3.3

攻撃に指定した隣接する友軍非砲兵地上戦闘ユニットの攻撃戦力を合計する。

12.3.4

防御ヘクス（たち）内の全ての確認状態の非砲兵地上戦闘ユニットの防御戦力を合計する。

プレイ・ノート: 防御側は、防御側対応フェイズ[14.2 を参照]の間に、どの砲兵ユニットがその支援戦力を提供するかを指定する。

攻撃側は、戦闘フェイズ[15.4]の間に砲兵ユニットを指定する。戦闘フェイズの間には、防御側砲兵の防御戦力[15.5.5]と未確認状態ユニットの防御戦力[15.5.4]も加えられる。

12.3.5

もしも初期比率が1対4以上であると、「宣言攻撃」マーカーが防御側ヘクス上に置かれる。もしも初期比段階が1対4未満であると、攻撃は宣言され得ない。

12.3.6

続く防御側の対応と防御側砲兵支援の割り当ては、最終攻撃比を1対4未満に悪化させ得るが、そのようないかなる宣言攻撃も行われなければならない。(いったんある攻撃が宣言されると、実施されなければならない。) 当該攻撃に資格を持つどの友軍ユニットを参加させるのかという最終的な選択は、最終比を任意に1対4を下回らせることができないという条件の下に、攻撃側によって決定される。(もしも友軍の攻撃値と支援値が、攻撃を1対4で発生させることを認めるために使用可能であれば、それらは使用されなければならない。1対4未満に悪化するように企まれた自殺攻撃は認められない。)

12.4 ソヴィエト軍の強制攻撃

ソヴィエト軍の強制攻撃は、宣言された時に識別しなければならない。最小初期比率は、3対2以上でなければならない。枢軸軍の対応は最終比を3対2未満に減少させ得るが、ソヴィエト軍プレイヤーはいかなる理由でも任意に最終比を減少させることができず - 強制攻撃への参加を指定された全てのソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍戦闘フェイズの間に攻撃しなければならない。

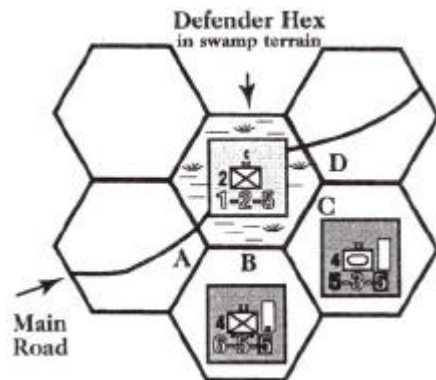
12.5 攻撃可能ヘクス

敵が占める攻撃可能ヘクスが攻撃され得るためには、以下の2つの条件の1つが満たされなければならない。

12.5.1

条件1:ヘクス内の敵ユニットが隣接する友軍占有ヘクス内にZOCを及ぼしていなければならない。

友軍地上戦闘ユニットHは、防御側のZOC内のいかなるヘクスからも攻撃できる。友軍地上戦闘ユニットは、たとえ戦闘後前進が不可能なヘクスからでさえも攻撃できる。

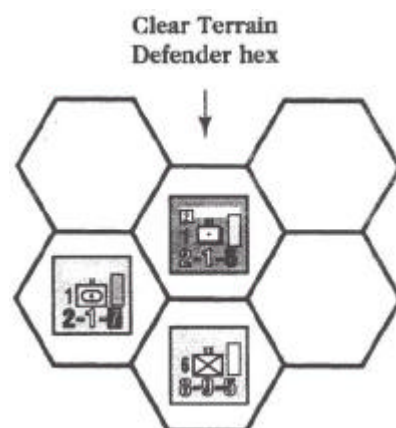


この例では、天候は乾燥で沼地[swamp]ヘクス内の敵ユニットは各隣接ヘクス内にZOCを及ぼす。防御側ヘクスに隣接する両ソヴィエト軍ユニットHは攻撃することを認められるが、ヘクスサイドBとCは自動車化ユニットに沼地ヘクス内への進入を認めない(道路や鉄道によって越えられていない)ので、どちらも前進できない。もしもこれらのソヴィエト軍ユニットがヘクスAとDを占めていると、道路に沿って沼地ヘクス内に前進できる。

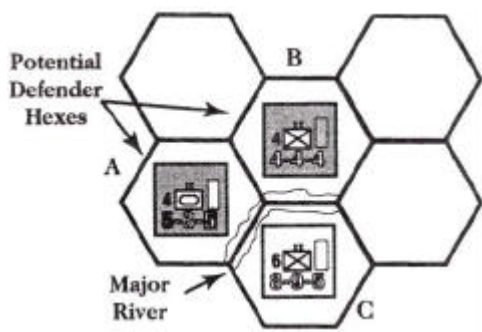
12.5.2

条件2:敵が占めるヘクスは、隣接する友軍地上戦闘ユニットがそのヘクスに進入することを認められるヘクスやヘクスサイドの地形を含む。

たとえヘクス内の敵ユニットが友軍ユニットを含んでいる隣接ヘクス内にZOCを及ぼさなくても、友軍ユニットが通常の移動や戦闘後前進を通してそのヘクスに進入できればそのヘクスは攻撃され得る。[以下の2つの例を参照。]



例 1: 防御側 (砲兵ユニット) は ZOC を及ぼさない。攻撃側の歩兵と装甲ユニットは防御側ヘクス内に移動可能であるので、防御側は攻撃され得る。



例 2: ヘクス A と B は、防御側ヘクスとして攻撃される可能性を持つ潜在ヘクスである。ヘクス C には、友軍ユニットが含まれる。3 つ全てのユニットが ZOC を持つが、大河川ヘクスサイドを越えては ZOC を及ぼさない。敵 ZOC がヘクス C 内に伸びないので、ヘクス C 内の友軍ユニットは、防御側ユニットのどちらかを、両方の攻撃を強制されることなしに攻撃できる (又は両方を攻撃できる)。大河川ヘクスサイドを越えての移動は、たとえ及ぼされた ZOC の前提条件が満たされなくても移動の前提条件が満たされるので認められる。

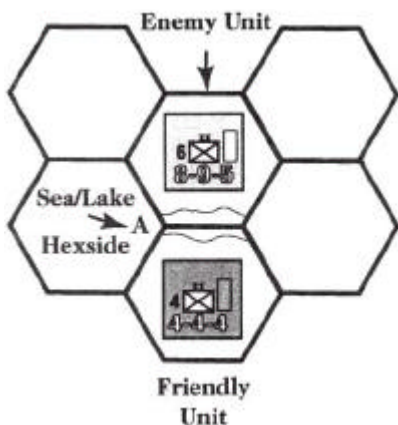
12.6 攻撃不可能ヘクス

12.6.1

攻撃は、敵が占める以下のヘクスに対しては宣言できない。

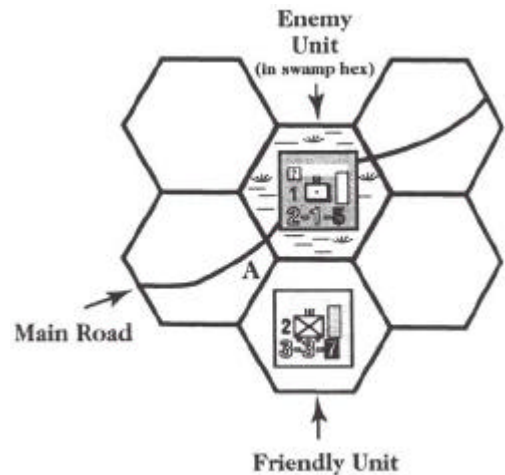
- a. 友軍地上戦闘ユニットが存在する隣接ヘクス内に敵 ZOC が及ばず、しかも
- b. 友軍地上戦闘ユニットによって進入され得ない。

ここに 2 つの例がある。:



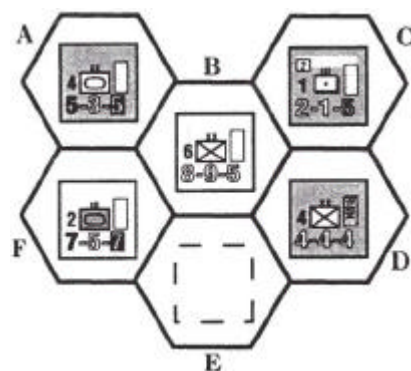
最初の例 (上図) では、天候は乾燥で両ユニットが ZOC を及ぼす能力を持つが、どちらのユニットもヘクスサイド A (湖ヘクスサイド) を越えて ZOC を及ぼせない。海上 / 湖ヘクスサイドを越えての移動は禁じられる [MPPCC を参照]。敵 ZOC が友軍ユニットのヘクス内に及ぼされないので、ヘクスサイド A を通して敵ヘクスに進入できる友軍ユニットはない。攻撃は宣言され得ない。

下図の例では、敵が占めるヘクスには沼地 [swamp] 地形が含まれ、天候は乾燥である。友軍自動車化ユニットは、道路や鉄道によって越えていないのでヘクスサイド A から進入できない [MPPCC を参照]。敵ユニットは非 ZOC 帯を持つので、友軍ユニットのヘクス内に ZOC を及ぼさない。つまり、敵が ZOC を持たないことと友軍が沼地ヘクス内に移動できないことは、攻撃が宣言され得ないことを意味する。(もしも友軍ユニットが非自動車化であると、友軍ユニットが沼地ヘクス内に移動することを認められるので、攻撃の宣言を認められる)。



12.7 攻撃必須ヘクス

友軍ユニットが攻撃する時には、攻撃しているユニットのヘクス内に ZOC を及ぼす全ての敵戦闘ユニットは、攻撃している当該友軍ユニット又は攻撃の資格を持つ他の友軍ユニットによって攻撃されなければならない。もしもある友軍ユニットのスタックが、自身のヘクス内に ZOC を及ぼしている複数の敵ユニットに隣接していると、最小初期比を満たす限り、いかなる友軍ユニットも隣接するいかなる又は全ての敵ユニットを自由に攻撃できる。



この例では、天候が泥濘で全てのヘクスが平地地形ヘクスである。敵 (ソヴィエト軍) ユニットがヘクス A、C、D を占める。友軍 (枢軸軍) ユニットがヘクス B と F を占める。

状況 : 枢軸軍プレイヤーは、ヘクス B と F 内の自軍ユニットでソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃を望んでいる。現在のユニットの位置が図のようであると、ヘクス B 内の歩兵ユニットはヘクス A 内の装甲ユニットを攻撃できないことになる。

- ・ソヴィエト軍装甲ユニットはヘクスB内にZOCを及ぼしていない(泥濘ターンの間には、自動車化ユニットは道路や鉄道によって越えられるヘクスサイドを通してのみ隣接ヘクス内にZOCを及ぼす)が、ヘクスB内の歩兵ユニットはもしも認められれば平地地形ヘクスAに進入できる。この歩兵ユニットは、攻撃についての2つの条件の1つを満たす。ただし
- ・ヘクスB内の歩兵ユニットはヘクスD内のソヴィエト軍歩兵ユニットのZOC内にあるので、そのヘクスも攻撃しなければならない(攻撃しているユニットは、自身がZOCを及ぼす敵が占める各ヘクスを攻撃することを強制される)。もしも十分な戦力を持つ他の枢軸軍地上戦闘ユニットがヘクスEを占めていると、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットを攻撃でき、ヘクスB内の歩兵ユニットがソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃に連携することを可能にする。ヘクスC内の敵ユニットは、ヘクスB内にZOCを及ぼせないの、何ら影響力を持たない。これは、無視されるか攻撃され得るが、もしも攻撃される場合にはヘクスD内のソヴィエト軍ユニットも攻撃されなければならない(ヘクスB内にZOCを及ぼすため)。

12.8 複数ヘクスへの攻撃

もしも以下の条件を満たしていれば、単一の宣言攻撃で複数の防御側ヘクスを目標にできる。：

- ・12.5、12.6、12.7の規定を満たし、しかも
- ・全ての攻撃ユニットが全ての防御側ユニットに隣接している。

前図の例で説明すると、ヘクスB内の友軍ユニットは、ヘクスA、B、C内の3つ全てのユニットに隣接しているので(しかも攻撃のための他の前提条件も満たしている)、これらを攻撃するために指定できる。ヘクスF内の友軍ユニットは、3つの敵ユニットの1つのみ(ヘクスA内の装甲ユニット)に隣接しているので、この攻撃には参加できない。

13.0 枢軸軍の航空妨害

圧倒的な航空優勢のために、枢軸軍プレイヤーのみが妨害を実施できる。

13.1 手順

13.1.1

枢軸軍航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは妨害任務を実施できる。[任務と航空戦闘の手順については、17.1～17.3を参照。]

13.1.2

生き残っている枢軸軍の任務ユニットは、妨害ヘクス内に妨害マーカーを置くことになる。マーカーは、1又は2の妨害段階を表示する。妨害段階は、ヘクス内に留まっている枢軸軍航空任務ユニットの妨害値を合計することによって決定される。もしも合計が1であると、妨害段階は1である。もしも合計が2以上であると、妨害段階は2である。

13.1.3

妨害は、妨害されたヘクス並びに隣接する6ヘクスに影響を及ぼし、妨害地域[the Zone of Interdiction]と呼ばれる。妨害地域は、重複し得る。ただし、ヘクス内の最大妨害段階は2である。

13.2 妨害地域の効果

13.2.1

装甲列車のみが、妨害地域内で鉄道移動を開始できる。

13.2.2

鉄道によって移動しているいかなるユニットも(装甲列車を含める)、妨害ヘクスを通過する際に通常のヘクス毎の1鉄道MPの代わりに12鉄道MPsを消費する。段階2の地域や重複している妨害地域は、追加の影響をもたらさない。

13.2.3

ソヴィエト軍の小艦隊は、妨害された大河川、運河、沿岸、海上ヘクスに進入するために、通常のヘクスについての1小艦隊MPの代わりに4小艦隊MPsを消費する。段階2の地域や重複している妨害地域は、追加の影響をもたらさない。

13.2.4

ユニットは、妨害ヘクスを通り抜けて戦略移動を実施できず、妨害ヘクス内で戦略移動を開始することもできない。

13.2.5

妨害地域内の全てのソヴィエト軍HQユニットは、自身のヘクスに影響を及ぼす全ての妨害段階の合計に一致する数まで(最大2)その指揮値が減少させられる。1又は2の指揮値を持つソヴィエト軍HQは、ゼロにまで減少され得る。減少した各指揮値は、以下のソヴィエト軍HQの能力を減少又は除去し得る。：

- 自動車化移動フェイズの間の非自動車化ユニットの活性化[親衛ユニットを除く。22.8.1]。
 - ソヴィエト軍対応フェイズの間のソヴィエト軍自動車化ユニットの派遣。
 - 退却命令の発令。
 - 一定の戦闘に支援戦力を提供するために、HQと共に複数の砲兵ユニットがスタックすることを認める。[11×17チャートカード上の妨害の効果を参照。]
- 枢軸軍プレイヤーは、どのソヴィエト軍砲兵ユニットが妨害されてその支援値を使用できないのかを決定する。

注意 :たとえ使用可能な全てのソヴィエト軍砲兵が妨害されたとしても、1つの補給下で射程内の砲兵ユニットは常に戦闘を支援できるので、1砲兵ユニットは(枢軸軍プレイヤーの選択で)支援できる。

13.2.6

航空輸送任務は、妨害地域内のマップヘクス上から開始又は終了できない。

13.2.7

通常の移動と補給ルートは、妨害によっては影響を被らな

い。

注意 :各ゲーム・ターン中間フェイズの間に、全ての妨害マーカーを取り去ること。

14.0 防御側の対応

攻撃宣言 (並びにもしも枢軸軍プレイヤーが攻撃側であると妨害)の後に、防御側プレイヤーは調整の機会を持つ。両プレイヤーは、自身の防御側対応フェイズの間に以下の行動を試みることができる。:

14.1 対応移動

これは、防御側に戦闘への部分的な対応の機会を与える。したがって、もしも移動しているプレイヤーが自軍移動フェイズ (ソヴィエト軍プレイヤーについては自動車化移動フェイズ)の終了時に戦闘を宣言しなければ、対応移動は不可能である。

14.1.1

対応移動フェイズの間に、防御側は宣言戦闘ヘクスの3ヘクス以内にある自軍自動車化ユニットを、その許容移動力の半分まで移動させることができる。[11×17 チャートカード上のMA変換表を参照。]自動車化ユニットは、以下の場合に対応移動のために使用可能となる。:

- a. 敵ZOC内で移動を開始せず、しかも
- b. 妨害されていない使用可能な指揮ポイントを持つソヴィエト軍HQ (ソヴィエト軍のみ)の指揮範囲[22.1.1]内に存在し、しかも
- c. 非機能ソヴィエト軍HQ (ソヴィエト軍のみ)の指揮範囲[22.2.1]内に存在しない。非機能HQの影響は、機能HQのそれに優先する。しかも
- d. 蹂躞マーカーや非補給下マーカーを載せていない。

14.1.2

対応しているユニットは、十分な移動ポイントを持ち (又は1ヘクス移動を使用でき)、しかも友軍ユニットがすでにそのヘクスを占めていない限り、敵ユニットに隣接したり敵ZOC内に移動できない。もしも敵ZOC内で友軍が占めるヘクスに進入する場合には、敵ZOCに進入するためのMPコストは消費しないが、そのフェイズの残りについてはただちに停止する。

対応移動は、それを誘発した戦闘や他の戦闘に参加させる必要性はない。

14.2 砲兵支援

14.2.1

防御側は、宣言攻撃に砲兵を投入できる。投入された各砲兵ユニットは、敵戦闘フェイズの最終比計算の間に1つの宣言攻撃の防御側ヘクス (又は複数ヘクス)の防御戦力に自身の支援戦力を加えることができる。いったん投入されたら、防御している砲兵ユニットは、その支援戦力を他の戦闘に寄与できない。

14.2.2

防御側のどの砲兵ユニットが支援する能力を持つのかについては、11×17 チャートカードの戦闘項目の砲兵支援能力の項を参照すること。

14.3 退却命令

14.3.1

防御側は、宣言攻撃マーカーを載せている防御側ヘクスに退却不可又は追加退却命令を発令できる。複数ヘクス戦闘のいずれかのヘクス上に置かれた命令は、全てのヘクスに適用される。

14.3.2

適用可能なタイプの命令マーカーは、表面を伏せて防御側ヘクス上に置かれる。このマーカーは、到来する敵戦闘フェイズの間に明らかにされることになる。(もしもソロ・プレイをしている場合には、表面を向けて置くことができる。)

14.3.3

退却命令を受け取ることができる枢軸軍防御ヘクスの数には制限がない。

14.3.4

ソヴィエト軍プレイヤーは、退却命令の発令についてはソヴィエト軍HQに依存する。ソヴィエト軍防御ヘクスは、以下の条件を満たしていなければならない。:

- a. 機能しているソヴィエト軍HQの指揮範囲内にある。このHQは、命令を発令するために妨害を受けていない使用可能な指揮ポイントを持たなければならない、しかも
- b. 非機能ソヴィエト軍HQの指揮範囲内にあってはならない。非機能HQは、命令を発令できない。非機能HQは、機能しているHQのそれに優先して影響を及ぼす[22.2.2]。

14.3.5

非機能HQ[22.2.5e]によって無効にされない限り、町、都市、大都市防御側ヘクス内のNKVDユニットは、ソヴィエト軍HQからの退却命令を要求されることなく、自動的にこれらのヘクス内に退却不可状態を与える[22.8.2]。これらのヘクス内には命令マーカーを置かないこと。

15.0 戦闘フェイズ

攻撃側プレイヤーは、移動フェイズの間に宣言した攻撃を望む順番で実行する。

15.1 近接航空支援 (CAS)

15.1.1

CAS任務のシークエンス両プレイヤーは、航空任務と航空戦闘のシークエンス[17.1 ~ 17.3]を使用して近接航空支援[Close Air Support] (CAS)を実施する。

15.1.2

もしも任務航空ユニットが航空戦闘とAA射撃の後に任務ヘクス (宣言攻撃マーカーを載せているヘクス)内に残ると

そのCAS値がその戦闘に与えられることになる。もしも残っている全ての任務ユニットが一方の陣営（攻撃側又は防御側）に所属すると、これらの航空ユニットについてのCASの合計は、戦闘サイ振りの実質CAS DRMとなる[15.6.5]。もしも攻撃側と防御側の両任務ユニットが防御側ヘクス内に残ると、一方の陣営のポイントのみが残るまで敵対するCAS値ポイントを相殺する。これは、戦闘サイ振りについての実質CAS DRMである[15.6.5]。もしもプレイヤー諸氏が望めば、実質CAS値を表示するためにカウンター内容物の数字マーカーを使用できる。

15.2 各戦闘の編成

宣言攻撃の解決のシーケンスは、完全に攻撃しているプレイヤーに委ねられる。各攻撃が選択されるに連れて、攻撃側プレイヤーは参加する友軍非砲兵地上戦闘ユニットを最終的に決定しなければならない。

15.2.1

参加しているユニットとは、以下のとおりである。：

- a. 防御側ヘクスに隣接する友軍非砲兵地上戦闘ユニット。
- b. 攻撃している各ユニットは、防御側ヘクス内の敵ユニットのZOC内に存在しなければならない。攻撃している各ユニットは、防御側ヘクスに移動して進入できなければならない。

プレイ・ノート：ソヴィエト軍の強制的な攻撃の例外では、宣言攻撃で攻撃を選択された最終的なユニットは、戦闘宣言フェイズの間に指定されたユニットである必要はない。ただし、宣言攻撃は、もしも攻撃を少なくとも1対4に引き上げることが可能な友軍地上戦闘ユニットが隣接していたら、1対4未満で解決することができない。そのようなユニットは、投入されなければならない。

15.2.2

敵が占める防御ヘクスは、周囲6ヘクスから望むだけの友軍非砲兵地上戦闘ユニットによって攻撃され得る。

15.2.3

戦闘フェイズ毎に複数回攻撃したり攻撃を受けるユニットはない。

注意：蹂躪は、攻撃ではない。

15.2.4

ある特定ヘクス内で防御している全てのユニットは、単一の組み合わせられた防御戦力として攻撃されなければならない。防御側は、攻撃下のユニットを保留できない。

15.2.5

ある特定のユニットの攻撃戦力や防御戦力は、異なる戦闘の間で分割したり他のユニットに貸し与えることができない。

15.2.6 複数ヘクスの攻撃

ある攻撃には、いかなる数の攻撃や防御ユニットも含むことができ、複数の防御ヘクスに対して指向することができる。単一の戦闘として攻撃を解決するためには、15.2.1 の条件を満

たさなければならない、しかも全ての攻撃ユニットが全ての防御ユニットに隣接していなければならない。

15.3 攻撃補給の決定

15.3.1

攻撃しているプレイヤーは、その攻撃を攻撃補給下にするのかどうかを宣言し、消費するためのASPを含んでいるMSUや集積所を指定する。ある攻撃を攻撃補給下に置くためには、少なくとも1ASPが消費されなければならない。全ての攻撃ユニット（砲兵を含める）は、指定したASPまで7（又は5）ヘクスのLOCをたどなければならない。もしもこれが不可能であればASPは消費されないが、その攻撃は攻撃補給下ではない。ある攻撃を攻撃補給下に置くことを保証するために複数のASPを指定できるが、複数の攻撃に攻撃補給を提供できるASPはない。

非常に重要：非補給下マーカーを載せているユニットは、攻撃補給下の攻撃に参加している間には非補給下の影響を被らない[下記の15.3.2a～d]。その非補給下マーカーを取り去ってはならない。消費されたASPは、これらのユニットに攻撃の間のみ通常に機能することを認める。攻撃が完了した後は、非補給下マーカーを載せているユニットたちは再び非補給下の全ての罰則を被る。

15.3.2

もしもある宣言攻撃に攻撃補給が提供されなければ、以下のとおりになる。：

- a. 攻撃しているプレイヤーは、攻撃のサイ振りにプラス2（+2）DRMを加える。
- b. 非補給下マーカーを載せているドイツ軍の装甲師団と自動車化師団は、同一装甲師団効果を受け取ることができない。
- c. 攻撃側は、その攻撃に砲兵支援を割り当てることができない。
- d. 攻撃している部隊は、もしも最終的な戦闘結果にアスタリスク[*]が含まれると、追加のステップ損失を被る。

15.3.3

攻撃補給を受け取るために指定される戦闘の数は、使用可能な範囲内のASPの数を超えることができない。

15.4 攻撃側の砲兵支援

攻撃側は、攻撃補給下の各攻撃に順次砲兵支援を割り当てる。11×17 チャート・カードの戦闘の項目を参照すること。

15.5 基本比の決定

15.5.1

攻撃側プレイヤーは、攻撃に参加している全ての友軍地上戦闘ユニットの攻撃戦力と支援戦力を合計する。地形と天候は、攻撃戦力と支援戦力を減少させ得る。砲兵支援戦力は、合計攻撃戦力を超過し得ない。超過した支援値は無視される。

注意：半減させることは累積するが、単一の戦闘に参加したユニットの集団は、1戦力ポイント未満には減少しない。

端数は残すこと。

15.5.2 地形

a. 沼地[Swamp]

沼地は、その中で防御しているユニットに D R M の恩恵を与えないが、沼地ヘクスから攻撃しているユニットの戦闘戦力は半減される。砲兵ユニットの支援戦力は、沼地ヘクスから射撃している時には半減されないが、沼地ヘクス内に射撃している時には半減される。

デザイン・ノート：沼地は、地上戦闘ユニットの展開と機動には恐るべき場所である。触発信管付きの砲弾はぬかるみ内では効果がなく、空中爆発のための時限信管は確実性に欠けていた。

b. 大河川

大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、たとえ同一の戦闘で他の友軍ユニットが対岸にあって大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していなくても、その攻撃戦力が半減する。

例外：

- ・この効果は、大河川ヘクスサイドが凍結している降雪天候ターンの間には適用されない。
- ・砲兵支援戦力は、大河川ヘクスサイドを越えて射撃している時には半減されない。

c. 都市と大都市

装甲タイプのユニットは、都市や大都市内を攻撃している時には半減される。都市と大都市は、攻撃サイ振りへの D R M ももたらす[C E C を参照]。

15.5.3 天候の影響

a. 泥濘

攻撃側と防御側の砲兵支援戦力は、泥濘の天候ターンの間には半減(端数は残す)される。

b. 泥濘の停滞

攻撃側と防御側の砲兵支援戦力は、泥濘の停滞によって影響を受けている防御側ヘクス内を射撃している時には半減(端数は残す)される[5.1.4]。

15.5.4

防御側は、ある特定の攻撃の目標である全てのユニットの防御戦力を合計する。防御側ヘクス内の砲兵ユニットで、支援戦力を提供するための資格を持たないものは、代わりにその防御戦力を提供する。ここで全ての未確認状態の防御ユニットが確認状態面に返される。ゼロ防御戦力のユニットはただちに取り去られ、防御部隊の一部としてはカウントされない。ゼロ戦力の U R / M G ユニットの容器に戻すこと。

注意：もしもある宣言攻撃での全ての防御ユニットがゼロ戦力のユニットであると、宣言攻撃マーカーとゼロ戦力のユニットを取り去る(その攻撃は無効となり、割り当てられたいかなる A S P も消費されない)。新たにカラになったヘクス内に、攻撃に指定された 10 S P s までの友軍ユニットを前進させる。

これらのユニットはそれ以上移動できず、他の宣言攻撃に再割り当てはされ得ない。

15.5.5 防御側の砲兵支援

a. 防御側は、対応フェイズの間に投入された砲兵支援戦力を防御戦力に加える。

注意：防御側は、ここで防御ヘクス以外で支援している防御側砲兵をチェックする。もしもこれらのユニットが現在敵 Z O C 内にあると、その支援戦力を提供できない(他の「使用可能な」砲兵ユニットが取って代わることもできない)。

b. 防御砲兵支援戦力は、いかなる攻撃でも合計防御戦力を超過できない。超過した支援戦力は無視される。

15.5.6 支援ポイントの消費

攻撃プレイヤーは、攻撃に攻撃補給を提供するために A S P (s) を消費する。もしも集積所から 1 A S P が使用されると、それを 1 ポイント M S U 面に返す。もしも集積所から 2 A S P s 又は M S U から 1 A S P が消費されると、後のターンに再使用するためにマップ上からカウンターを取り去る。

15.5.7 比の決定

合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、端数は常に防御側に有利に切り捨て(例 29 対 10 は 2対1)、戦闘結果表上に列記された至近の戦闘比率に丸める。最終的な比が 1対4未満の攻撃では、攻撃しているユニットは自動的に除去(「e」の結果)されて防御部隊は無傷である。10 対1を超える戦闘比は、10 対1として解決される。攻撃側は、任意に比を落とすことができない。例えば、4対1の比で3対1の比を宣言できない。

15.5.8 攻撃側の退却命令

もしも望むのであれば、ここで攻撃プレイヤーは宣言攻撃に退却不可又は追加退却の命令を発令する。(ソヴィエト軍プレイヤーは、機能している範囲内の H Q の欠如、使用可能な指揮ポイントの欠如、非機能 H Q の存在によって命令の発令を制限され得る。)宣言攻撃での攻撃側ヘクスに、適切な退却マーカーが表面を上にして置かれる。

15.5.9

ここで防御側ヘクス上のいかなる退却命令も退却オプション面に返される。

15.6 最終 D R M の決定

この項の範疇を使用して、攻撃側プレイヤーは友軍と敵の D R M s を相殺し、戦闘のサイ振りに適用することになる最終 D R M を出す。

15.6.1 地形効果 D R M s

防御側ユニットのみが恩恵を受ける。

- 防御側ユニットは、自身が占めるヘクス内の最高地形 D R M から恩恵を受ける。
- もしも防御側に D R M を与え得るヘクスサイド地形が防御側ヘクス(たち)内にあると、その D R M を受けるためには全

ての防御ユニットがそのヘクスサイド地形の背後になければならず、しかも全ての攻撃ユニットがそれを通して攻撃していなければならない。

- c. 防御側のヘクスがヘクスサイドとヘクスの地形を含む時には、その効果は累積する (例えば、河川背後の高地)。
- d. 複数の防御ヘクスが単一の戦闘で攻撃される時には、戦闘全体で最も地形 D R M が高いヘクスのそれを適用する。ヘクスサイド地形 D R M s の適用については、上記の「b」に依存する。
- e. 戦闘効果チャート (CEC) を参照

15.6.2 防御側の退却不可 D R M

有効な時には + 1 D R M を適用する [22.1 と 22.8]。

15.6.3 攻撃側の工兵効果 D R M

宣言される時には、- 1 D R M を適用する。この D R M は、攻撃部隊に工兵タイプのユニット (複数の工兵ユニットたちは、追加の効果を持たない) を含み、防御側が都市、大都市、陣地線、拠点、河川 (大河川と町は不可) の地形による D R M を受ける時に適用する。

15.6.4 枢軸軍の超重 (S- H) 砲兵 D R M

もしも防御部隊が都市、大都市、陣地線、拠点の地形から正の D R M s を受けると、攻撃補給下の各ユニットがマイナス 1 (- 1) D R M を提供する。枢軸軍の超重砲兵 D R M s (又は超重砲兵と工兵効果 D R M s) は、上記の地形により受け取るソヴィエト軍 D R M s を超過し得ない。

プレイ・ノート: 枢軸軍の超重砲兵ユニットは、枢軸軍の攻撃戦力に加えるための支援戦力も所有する。

15.6.5 近接航空支援 (CAS) D R M

もしも C A S 任務がそのヘクス内に飛行していたら、ここで実質 C A S ポイント [15.1.2] が D R M s に変換される。各攻撃側 C A S ポイントは、マイナス 1 (- 1) D R M に相当する。各防御側 C A S ポイントは、プラス 1 (+ 1) D R M に相当する。

15.6.6 補給の D R M s

- a. もしも 1 つ以上の防御ユニットが非補給下マーカーを載せていると、- 1 D R M を適用する。
- b. もしも 1 つ以上の攻撃ユニットが非補給下マーカーを載せていると、+ 2 D R M を適用する。

15.6.7 諸兵連合効果 D R M

- a. もしも 2 つの条件を満たすと、攻撃側は - 1 D R M を獲得する。
 - 第 1 に、攻撃部隊に少なくとも 1 装甲タイプ・ユニット (赤い攻撃値) と、少なくとも 1 偵察、自動車化歩兵、オートバイ、工兵ユニットを含む。
 - 第 2 に、防御部隊には装甲、A T、A A ユニットが含まれていない。
- b. 制限

諸兵連合効果は、全ての防御ユニットが河川ヘクスサイド、大河川ヘクスサイドの背後、沼地ヘクス、非破壊陣地、都市、大都市内にある時には適用しない。

- c. 諸兵連合効果は、泥濘や降雪の天候の間には適用しない。

デザイン・ノート: 戦術的な熟練性に欠けるため、ソヴィエト軍戦車師団カウンター単体では、自動車化歩兵部隊を内包しているにもかかわらず諸兵連合効果を受け取らない。

15.6.8 同一装甲師団効果 D R M

- a. 十分な構成ユニットを持つドイツ軍の装甲師団や自動車化師団が同一の防御側を攻撃する時には、枢軸軍プレイヤーはその戦闘のサイの目から、資格を持つ各装甲師団と自動車化師団毎に 1 を差し引く。この効果は、たとえ構成ユニットが異なるヘクスから攻撃していたり、その中のいくつかが減少戦力になっていても適用する。
- b. 自動車化師団は、自動的にこの効果についての資格を持つのではない。ある攻撃で全ての自動車化師団がこの効果についての資格を持つためには、同数の資格を持つ装甲師団が存在しなければならない。
- c. 以下の条件は、ある師団にこの効果についての資格を認める。
 - 1. 必要とされる構成ユニットは、非補給下マーカーを載せていてはならない (その師団が攻撃補給下の攻撃に参加していない限り)。
 - 2. 1 個装甲師団は、存在する 3 個構成部隊を持たなければならない。
 - その装甲連隊プラスその自動車化歩兵連隊プラス 2 番目の自動車化歩兵連隊又は偵察ユニット
 - 3. 自動車化師団は、存在するその 3 ユニット全てを持たなければならない (2 個自動車化連隊と偵察ユニット)。

例外 : S S 自動車化師団は、資格を得るためにその 4 個構成ユニットの 3 個のみを必要とする。S S L A H 旅団も、もしもその 2 個構成ユニットが存在すると資格を得る。

15.7 実質 D R M s

攻撃側と防御側の全ての D R M s を相殺する。各プラス 1 (+ 1) D R M は、マイナス 1 (- 1) D R M を相殺する。相殺した後に残っている正又は負の合計 D R M は、最終 D R M である。

重要な注意 : 最終 D R M s は、決して + 3 や - 3 を上回らない。

15.8 戦闘の解決

15.8.1 手順

- a. 再度 C R T を参照し、戦闘に使用するための比のコラムを設定する。
- b. サイを振る。
- c. C R T の左手のコラムでサイの目を見つける。
- d. サイの目と比のコラムを交差照合する。もしも適用する最終 D R M がなければ、サイの目と比のコラムが交差するボックスが戦闘結果である。
- e. もしも正の最終 D R M があれば、各 D R M の数だけコラムを 1 ボックス下げる (例えば、+ 2 の D R M は、コラムの 2 ボックス下降をもたらすことになる)。これが戦闘結果となる。
- f. もしも負の最終 D R M があれば、各 D R M の数だけコラムを

- 1ボックス上げる(例えば、-3のDRMは、コラムの3ボックス上昇をもたらすことになる)。これが戦闘結果となる。
- g.比のコラム上でゼロや11のボックスに到達して未使用で残っている正や負のDRMは失われる(オーバーキル)。
- h.戦闘結果を得た後に、結果を履行する前に防御ヘクスから宣言攻撃マーカーと数字マーカーを取り去る。

16.0 戦闘結果

16.1 CRT

CRT上の各ボックスは、攻撃側に適用する右側の結果と防御側に適用する左側の結果に分割される。

16.1.1

戦闘結果は、以下のとおりである。

- a.効果なし(-)
- 何も起こらない。戦闘後にステップの損失や退却はない。
- b.ステップ損失(1、2、3、4)
- 影響下の部隊は、指定された1~4のステップを失う。
- c.除去(e)
- 影響下の全てのユニットは、戦闘で撃破されてプレイから取り去られる。
- d.アスタリスク(*)
- 追加結果の可能性。
- e.退却(R)
- 残っている全ての影響下のユニットは、退却させられる。

16.1.2

防御ヘクス内にいない防御側砲兵ユニットや防御ヘクスに隣接していない攻撃側砲兵ユニットは、戦闘結果を被らない。

16.1.3

防御ヘクス内の砲兵ユニットは全ての戦闘結果を被り、防御ヘクスに隣接している攻撃側砲兵ユニットも同様である。

16.2 効果なし

その戦闘は、影響下のユニットに重大な損失をもたらさなかった。

16.3 ステップ損失

16.3.1

戦闘戦力の損失が要求される時には、所有者が部隊内の各ユニットからではなく部隊全体から指定された戦闘戦力段階(ステップと呼ばれる)の数を取り去る。

プレイ・ノート:退却不可と追加退却の命令は、指定されたステップ損失を増減し得る[16.6.1]。

16.3.2

戦闘ユニットは、4ステップまでを所有する。

両陣営の、8以上の防御戦力が記載された(その完全戦力面に)全てのユニットは、4ステップを持つ。5以上の防御戦力が記載された全てのユニットは、3ステップを持つ。ユニット・カ

ウンターの両面に数値を持つその他の全てのユニットは、2ステップを持つ。カウンターの片面のみに数値を持つ全てのユニットは1ステップを持つが、ソヴィエト軍HQ、未確認ユニット、枢軸軍の超重砲兵ユニット、ウクライナ民族主義者のユニットは、たとえ両面に数値が記載されていても、全て1ステップ・ユニットである。

16.3.3 損失の抽出

戦闘結果表上で要求された時には、ユニットはステップで損失を行う

4ステップのユニットが最初の損失を行う時には、完全戦力面の上に直接ステップ損失マーカーを置くこと。ステップ損失マーカーは、全ての目的においてユニットの攻撃と防御の戦力を2だけ(-2)低下させる。もしもそのユニットがさらにステップを失うと、マーカーを取り去ってユニットを裏(減少戦力)面に返す。3番目のステップ損失が指示されると、減少ユニットの上部にステップ損失マーカーを置くことにより、減少した攻撃と防御の戦力を各2ポイントだけ減少させる。4番目のステップ損失は、ユニットをプレイから取り去る。

使用可能な戦力段階を超えて損失するユニットは、プレイから取り去られる。

16.3.4

ユニットが戦闘損失によってプレイから取り去られる時には、どのように除去されたのかによって、基幹ボックス又は除去ボックスのどちらかに置かれる。「e」の結果によって除去、あるいは敵ユニットや通過不能地形によって完全に包囲されたために退却できなくて取り去られたユニットは、除去[Eliminated]ボックス内に置かれる。

蹂躪の間にステップ損失を被る1ステップ・ユニットは、基幹ボックスに行く。その最後のステップを超えて減少した他の全てのユニットは、基幹ボックス内に置かれる。

16.3.5 ステップ損失と勝利ポイント

装甲又は非親衛砲兵ステップが失われる時には、適当な損失マーカーを枢軸軍又はソヴィエト軍のステップ損失記録欄上で1ボックス右に移動させる。ステップ損失マーカーがソヴィエト軍又は枢軸軍のステップ損失記録欄の右端のボックスに到達した時に、マーカーをゼロのボックスに移動させ、VP合計を1だけ増加(ソヴィエト軍の損失について)、又はVP合計を1だけ減少(枢軸軍の損失について)させる。

注意:ソヴィエト軍親衛部隊の各ステップ損失は、+1VPの価値を持つ。これは、ステップ損失記録欄を完全に飛ばして、VP記録欄に直接記録される。

16.4 除去

破滅的な損失!影響下の部隊全体が取り去られて除去[Eliminated]ボックス内に置かれる(MG/URの不透明容器に戻されるソヴィエト軍のMG/URユニットを除く)。

16.5 アスタリスク(*)の結果

16.5.1

CRT上のアスタリスク(*)の結果は、もしも以下の状況が適用されると追加のステップ損失が強制される。:

- a. その攻撃が攻撃補給なしで行われた（攻撃ユニットの補給状況にかかわらず）。
 - b. その攻撃が強制的な攻撃として宣言された（ソヴィエト軍のみ）。
 - c. その攻撃が非破壊陣地に対して行われた（陣地線ヘクスについてアスタリスクの影響下にするためには、全ての攻撃ユニットが陣地線を通して攻撃しなければならない）。
- これらのアスタリスクの結果は累積する。

攻撃補給下でないソヴィエト軍部隊が、拠点内で防御する枢軸軍に強制的な攻撃を行っていて、もしもアスタリスクの結果が出ると、記載されたステップ損失よりも3ステップ多く失うことになる。

攻撃補給なしでソヴィエト軍の陣地に対して攻撃している枢軸軍部隊は、2ステップ余分に失った上にアスタリスクの結果上に記載されたステップを失うことになる。

16.5.2 特殊状況でのアスタリスク損失

工兵と装甲タイプのユニットは、アスタリスクの結果によりステップ損失を要求され得る。：

- a. 工兵損失のための前提条件
 - 1. 1つ以上の工兵ステップが宣言攻撃に参加している。
 - 2. 攻撃プレイヤーが工兵効果を宣言して - 1 DRMを受けた。
- b. 工兵に対するアスタリスクの結果
 - 1. もしも結果がアスタリスクのみであると、工兵ユニットはステップ損失を行わなければならない。
 - 2. もしも結果が数字のステップ損失とアスタリスクであると、工兵が最初の数字のステップ損失を行わなければならない。もしも工兵が最初のステップを失った後にステップを残すと、他の攻撃ユニットでこれらの損失を満たすことができる。

例 1: 攻撃補給下の枢軸軍部隊が拠点内のソヴィエト軍部隊を攻撃する。攻撃している部隊は工兵ステップを含み、工兵効果が宣言されている。戦闘結果は、アスタリスク(*)のみである。数字のステップ損失は強制されないが、陣地を攻撃しているのでアスタリスクが追加の1ステップ損失を強制する。工兵効果が宣言されていたので、工兵ステップが最初に失われるステップでなければならない。

例 2: 状況は例 1 のまま変更はないが、「1*」の戦闘結果である。枢軸軍部隊は2ステップを損失しなければならない - 1つは数字の損失のためで、もう一つは非破壊陣地が攻撃されたためにアスタリスクによって。工兵効果が宣言されたので、最初のステップ損失は工兵ステップでなければならない。工兵ステップは、数字の結果を満たす。他の枢軸軍ステップは、アスタリスクの結果を満たすことができる。

例 3: 例 1 と同様の状況だが、戦闘結果は「1」（アスタリスクなし）である。1 枢軸軍ステップが失われなければならないが、工兵ステップである必要はない。（たとえ工兵効果が宣言されていても、最初のステップ損失を工兵ステップにするためには、アスタリスクの結果が要求される。）

例 4: 例 1 に戻る。ただし、この時に枢軸軍プレイヤーは工

兵効果を宣言しない。工兵は攻撃部隊の一員であるが、陣地に対して - 1 DRMを提供していない。それでも陣地を攻撃しているのでアスタリスクが枢軸軍にステップ損失を要求するが、それを満たすために工兵がステップを損失することを要求されるのではない。

c. 装甲消耗

装甲タイプのユニット（赤い攻撃値）は、以下のごとく攻撃又は防御している時にアスタリスクの戦闘結果の最初のステップを要求され得る。：

- 1. 攻撃している部隊が、1 ステップ以上の装甲を含み、しかも
- 2. 防御している部隊が、1 ステップ以上の装甲、AT、AA のユニットを持ち、しかも
- 3. 工兵効果が宣言されず（工兵ユニットは、工兵効果が宣言される時に他の全てのユニットに優先して最初のステップ損失を行う）、しかも
- 4. 戦闘結果が数字の結果とアスタリスクを含む。（影響下の装甲ステップは、数字のステップ損失の結果を満たすことをアスタリスクによって強制される。アスタリスク単独では、装甲ステップの損失をもたらさない）。

注意: 攻撃側が装甲消耗のために装甲ステップを失わなければならない時には、防御側は数字のステップ損失を装甲、AT、AA のステップで満たさなければならない。

16.6 退却

16.6.1

戦闘結果に退却（「R」）の結果が含まれる時には、大部分の場合においては、所有プレイヤーが直接影響下の各ユニットを、宣言攻撃の間に占めていたヘクスから2ヘクスいずれかの方向に移動させる。

例外 1: 退却不可マーカを載せているユニット（又はNKVDの称号を持つユニットと共にスタックしたユニット）は、「R」の結果を受け取る時に退却を要求されない。退却不可マーカを取り去り、記載された戦闘結果に加えて1ステップ損失を適用する。

- a. もしも、全ての退却不可ユニットがドイツ軍 SS（を含む）であると、更なる退却不可の損失はない。
- b. 他の全ての攻撃側と防御側の退却不可ユニットの組み合わせは、全ての防御ユニットが都市、大都市、高地、山岳、アルパイン、森林又はいずれかの非破壊要塞ヘクスを占めていない限り、ここで更に1ステップ損失を行わなければならない。

例外 2: もしも追加退却マーカを載せているユニット（攻撃側又は防御側のどちらでも）についての戦闘結果に「R」が示されると、追加退却マーカを取り去り、影響下の各ユニットを通常の2ヘクス退却の代わりに3ヘクス退却させる。追加退却には、以下のような特徴がある。：

- a. 退却の道筋は、常に非所有プレイヤーによって決定されるが、非所有プレイヤーは退却の間にももしも安全に退却できるヘクスが使用可能であれば、故意にそれらが撃

破されるようなヘクスを通して退却させることはできない。もしも非所有プレイヤーが複数の「安全な」退却の道筋を使用可能であると、自由にどれでも使用でき、それらが後に破滅に直面することを保証された位置に退却させることができる。

- b. 追加退却マーカ―を載せているユニットは、対抗されない敵ZOC[16.6.6]内のヘクスを通しては退却できない。
- c. 追加退却マーカ―を載せているユニットは、ステップ損失が軽減され得る。もしも部隊についての戦闘結果が「R」の結果と数字の結果(例えば、1R 2R 3R)の両方から成ると、ステップ損失の数が1だけ減少する。
- d. 追加退却マーカ―を載せている攻撃側のユニットは、戦闘の結果として戦闘後前進が認められていてもそれを行うことはできない。

16.6.2

いくつかのユニットは、退却できない。集積所、架橋ユニット、ゼロMAユニット、射撃面の枢軸軍超重砲兵ユニットは、もしも退却を強制されると取り去られる。架橋ユニットと集積所は、再使用のために脇に置かれる。地上戦闘ユニットは、除去ボックス又は不透明のUR/MGカップ(ユニットのタイプによる)に行く。

注意: マップ端からの離脱を退却で強制される地上戦闘ユニットは、プレイから取り去られて基幹ボックス[10.5.7]内に置かれる。

16.6.3

いくつかのユニットは、制限された退却の道筋を持つ。その機動面の超重砲兵ユニットは、高速道路、一級道路、二級道路(乾燥で泥濘の停滞天候ターンではない場合のみ)によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できる。装甲列車や列車砲は、鉄道ヘクスサイドを通してのみ退却できる。小艦隊は、運河、大河川、沿岸水域、海上によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できる。その退却制限に従うことができないユニットは、プレイから取り去られて除去ボックス内に置かれる。

16.6.4 敵ZOCを通しての退却許可

ユニットは、たとえ敵ユニットがZOCを及ぼしていても、1つ以上の友軍地上戦闘ユニットによって占められたヘクス内を通して退却できる(友軍の支配下がそのヘクスのZOCを打ち消す)。

16.6.5 1ヘクスの敵ZOCを通しての退却追加

退却マーカ―を載せていない限り[16.6.1 例外2]、ユニット(又はスタック)は、敵ZOC内のカラの1ヘクスを通して退却できるが、その過程で撃破され得る。

手順:

1. 退却が完了した時に、そのユニット(又はスタック)は自動的に1ステップ損失し、残っているステップの運命を決定するためにサイを1つ振る。[11×17 チャート上の退却表を参照。] 枢軸軍ZOCを通して退却したいかなるソヴィエト軍HQも、ただちにその非機能面に返される。
2. サイを振り、必要なDRMを適用する。

プレイ・ノート: 退却している砲兵ユニットの退却のサイ振りには、かなりのDRM罰則がある。プレイヤー諸氏は、退却している砲兵と非砲兵ユニットと一緒に退却させることによってスタック全体を危険に晒す代わりに、退却に先立って任意に砲兵ユニットを取り去って除去ボックス内に置くことができる。

3. もしも修正後のサイの目が3以下であると退却は成功で、さらなる損失は発生しない。もしも修正後のサイの目が4以上であると、退却の試みは失敗したことになる。退却している全てのユニットを取り去り、それらを基幹ボックス内に置く。

16.6.7 退却とスタッキング

ユニットは、たとえスタッキング限度を(一時的に)超過することを意味しても、友軍ユニットを含んでいるヘクスを通して退却できる。ユニットは、その退却をスタッキング限度を破った状態で終了できない。もしも退却の2番目のヘクスで超過スタックする以外に選択肢がなければ、元の戦闘位置から1ヘクス追加して移動させる。もしも3番目のヘクス内でも超過スタック状態になると、取り去られて基幹ボックス内に置かれる。

16.7 戦闘後前進

防御側ヘクスが戦闘の結果としてカラになる時には、攻撃しているユニットはそのヘクス内に前進できる(地形とスタッキングの制限を受ける)。前進は、いまだに戦闘が解決されていない敵ユニットの退路を断つ上で有効である。

16.7.1

プレイヤーは、他の戦闘を解決する前にただちに前進の選択を実行しなければならない。プレイヤーは、ユニットを前進させることを強制されない。前進の後には、ユニットは同じフェイズにはいかなる状況下でも再び攻撃はできない。

16.7.2

その戦闘に参加して勝利した非砲兵攻撃ユニットのみが前進できる。

16.7.3

前進は、攻撃されたヘクス内でなければならない。前進しているユニットは、そのヘクスに進入するために敵ZOCを無視する。

16.7.4

ユニットは、戦闘後前進終了時にスタッキング限度を破ることができない。

16.7.5

複数ヘクス戦闘の場合には、勝利したユニットは、スタッキングと地形の制限を受けて、攻撃が行われたいかなるヘクスからも、いかなる隣接する防御側ヘクス内にも前進できる。

17.0 空軍力

航空ユニットは、事実上両陣営によって使用された全ての戦術戦闘航空機をあらわす。各航空ユニットは、40～80機の1個戦闘機又は爆撃機集団に相当する。

17.1 航空ユニットと任務

17.1.1

ゲームには、2つのタイプの航空ユニットがある。：

戦闘機（カウンター上に「F」と標記）と爆撃機（「B」と標記）である。

航空ユニットは、地上ユニットのように「ステップ」を持たず、地上戦闘で損失することはあり得ないが、航空戦闘[17.2]やAA射撃[17.3]からの損失を被る。

デザイン・ノート:全ての航空ユニットは、カウンター上に航空機のタイプが標記されている。これは、唯一歴史的な興味のためのものである。ソヴィエト軍は、通常は航空組織内に複数の航空機タイプを配備したので、列記されたタイプはそのユニットの代表的なタイプである。

両陣営は、航空任務の内容を相手に欺くための「ダミー」航空ユニットを持つ[17.1.4]。

17.1.2

両陣営の航空ユニットは、使用されない時には航空作戦カードの適切なボックス内に保持される。各ボックスの許容量は無限である。

17.1.3

プレイヤーは、各ゲーム・ターンの間に望むだけの航空ユニット(準備ボックス内にある)で任務を実行できる。航空ユニットは、準備ボックス内にない限り任務に飛行不能である。

17.1.4

航空任務準備ボックス内の各航空ユニット(本物又はダミー)は、ゲーム・ターン毎に1航空任務を実行できる。枢軸軍とソヴィエト軍の両軍の航空ユニットがCAS任務を実施できる。枢軸軍航空ユニットのみが妨害任務を実施できるが、ソヴィエト軍戦闘機ユニットはこの任務を迎撃できる。両陣営は、単一のCASや妨害の任務に最大で3航空ユニット(ダミー航空ユニットを含む)を割り当てることができる。

17.1.5

航空任務に割り当てるときには、所有しているプレイヤーは単に自軍航空ユニット(たち)を望む目標ヘクス内に置き(航空機は、ヘクスからヘクスへとマップ上を移動しない)、これは任務ヘクスと呼ばれる。航続距離の制限はないが、各陣営は各戦闘フェイズの間にヘクス毎に1任務のみを割り当てることができる。

17.1.6

妨害任務を実行している枢軸軍航空ユニットは、マップ上のどこにでも置くことができる。妨害任務に対抗しているソヴィエト軍戦闘機は、いずれかの妨害ヘクスに内に置かれる。各

ゲーム・ターンの枢軸軍航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは最初に全ての妨害任務を割り当てる(次にソヴィエト軍が対抗する戦闘機を送る)。

17.1.7

両陣営は、どちらかのプレイヤーの戦闘フェイズの間に、準備航空ユニットでCAS任務を実行することができる。CAS任務の任務ヘクスは、宣言攻撃マーカーを含んでいるヘクスでなければならない。攻撃プレイヤーが最初に自軍のCAS任務を割り当て、次に防御プレイヤーが自軍のCAS任務を割り当てる。

プレイ・ノート:防御側のCAS任務は、攻撃側のCAS任務ユニットを含まない任務ヘクス(宣言攻撃マーカーを持つヘクス)上に置くことができる。

17.1.8

航空ユニットは、表面を伏せてその任務ヘクス上に置かれる。その正体と戦力は、航空戦闘[17.2]を参照]が解決されるまでは敵プレイヤーに知られない。

17.1.9

ユニットたちは、ゲーム・ターンの任務を完了させるに連れて、飛行済ボックス内に戻る。もしも航空戦闘結果又はAA射撃結果によって影響を受けていたら、代わりに飛行済、損傷、撃破ボックスに戻り得る[17.2と17.3]。

17.2 航空戦闘

両プレイヤーが同一ヘクス内で任務を実行するために航空ユニットを飛行させる時には、両ユニット間に航空戦闘が発生し得る。

17.2.1

敵対している航空ユニットを表面に返す。いかなる「ダミー」航空ユニットも、それぞれの飛行済ボックスに戻る。

17.2.2

両陣営のどの航空ユニットが射撃ユニット又は任務ユニットかを決定する。全ての妨害任務では、枢軸軍プレイヤーが最初に宣言する。CAS任務では、宣言する最初のプレイヤーは、航空ユニットが占める任務ヘクスに対して地上攻撃を宣言していたプレイヤーである。

a. 任務ユニット

任務ユニットとして指定されたいかなる航空ユニットも、航空戦闘の間には射撃できない。任務ユニットの航空戦闘値(ACRs)は、航空戦闘で防御するためにのみ使用される。

1. 「B」のユニット・タイプシンボルを持つ全ての航空ユニットは、自動的に任務ユニットである。
2. 多目的戦闘機ユニット

両陣営のいくつかの戦闘機(「F」ユニット・タイプ)ユニットは、そのACRsに加えてCAS値を所有する。多目的の戦闘機が明らかにされたいかなるCAS任務でも、所有しているプレイヤーはただちにそれらの戦闘機が任務ユニットなのか又は射撃ユニットなのかを宣言しなければならない。この宣言は変更できない。加えて、大部分の枢軸軍戦闘機ユニットは、多目的妨害ユニットになるた

めの妨害値を持つ。枢軸軍戦闘機が存在するいかなる妨害任務の場所においても、枢軸軍プレイヤーはただちに各戦闘機が任務又は射撃ユニットのどちらに従事しているのかを宣言しなければならない。繰り返すが、この宣言は変更できない。

b. 射撃ユニット

任務ユニットとして指定されない全ての戦闘機（「F」ユニット・タイプ）ユニットは、自動的に射撃ユニットである。

17.2.3 航空戦闘の解決

プレイヤー諸氏は、最初にどちらの陣営がこの戦闘の主導権を持つのかを決定する。サイを1つ振って航空主導権表を参照する。もしも任務ユニットが目標に到達して航空戦闘が発生しない結果が表示されると、プレイヤー諸氏は全ての射撃ユニットを飛行済ボックスに戻す。任務ユニットのみが任務を継続できる。航空戦闘の手順は完了する。もしも任務ユニットがAA射撃を被ると、17.3に進む。もしもそうでなければ、任務ユニットはここで任務を実行し、やはり飛行済ボックスに戻る。もしも一方の陣営が航空主導権又は局地的戦術優位性を持つ結果が表示されると、戦闘が発生して下記の17.2.4の手順を使用する。

17.2.4 航空戦闘での射撃

- a. 航空主導権又は局地的戦術優位性を持つプレイヤーは、ここでどの友軍航空ユニットがどの敵航空ユニットと戦うのかを選択する。全ての敵射撃ユニットは、いかなる任務ユニットも攻撃される前に、友軍射撃ユニットと交戦しなければならない。もしも一方のプレイヤーが他方よりも多くの射撃ユニットを持つと、超過射撃ユニットはいかなる敵航空ユニットも「集団で攻撃」できる。複数の敵ユニットによって攻撃される射撃ユニットは、最初の攻撃ユニットのみを射撃できる。
- b. 各プレイヤーは、各射撃ユニットについてサイを1つ振り、結果について航空戦闘表を参照する。全ての射撃は同時であると見なされるので、全ての射撃ユニットは結果を適用される前に射撃する。
- c. 射撃するためには、射撃ユニットの航空戦闘値（ACR）から目標ユニットのそれを差し引く。次にサイを1つ振り、航空戦闘表上でこの差に一致するコラムを参照する。

例：Bf-109（4のACR）が MiG3（2のACR）を航空戦闘表の「+ 2」のコラムで射撃する。MiG3 は、「- 2」のコラムで応射する。

d. 航空戦闘結果

航空戦闘表を参照し、プレイヤー諸氏は各戦闘に航空戦闘結果を適用する。航空戦闘結果によって影響を受けた航空ユニットは、それぞれの航空作戦カードに戻る。帰還[aborted]ユニットは飛行済[Flown]ボックスに、損傷[damaged]ユニットは損傷[damaged]ボックスに、除去[eliminated]ユニットは撃破[Destroyed]ボックスに戻る。もしも局地的戦術優位性がある有効であると、下記の「e」に進む。もしもそうでなければ、「f」に進む。

- e. もしも航空主導権の結果が一方のプレイヤーに局地的戦術優位性を認め、しかもそのプレイヤーが戦闘の最初のラ

ウンド後に非交戦状態の射撃ユニットを持つと、そのプレイヤーはそれらの各ユニットについて新たな目標を（制限なしで）選択する。非交戦状態になるためには、射撃ユニットが最初のラウンドに敵対する航空ユニットを飛行済、損傷、撃破のボックスに戻ることを強制していなければならない。航空ユニットのタイプにかかわらず、このような射撃の目標は応射できない。新たな各航空戦闘が解決される[手順については、再びb、c、dを参照]。

- f. 生き残っている任務ユニットは、任務を継続することになる。生き残っている全ての射撃ユニットを、それぞれの飛行済ボックスに戻す。

ソリテアー・プレイヤーへの注意：

この航空システムをプレイするための良い方法が2つある。

1. ダミー航空ユニットは使用しない。全てのユニットは、常時表面に保たれる。各陣営について最良の移動を行うこと。
2. ダミー航空ユニットを使用する。準備のサイ振りを実行した後、各陣営の準備航空ユニットを2つの集団に分ける：
全ての射撃ユニットを1つの集団に、全ての任務ユニットを他の集団にする。1ダミー・ユニットを各集団に置く。次に全ての航空ユニットを未確認面に裏返す。航空任務を見ないで割り当てれば、あなたは各任務に割り当てる航空ユニットの数だけが分かり、その名称や数値は分からない。戦闘の間に通常に明らかにし、あなたは驚かされることになる！いったん航空ユニットが明らかにされたら、各陣営について最良の移動を行うこと。

17.3 AA射撃

17.3.1

航空戦闘手順が完了した後、生き残っている任務ユニットは資格を持つユニットからAA射撃を受ける。資格の目的においては、AA射撃は任務ヘクスと全周囲6ヘクスから来るものと見なされる。もしもこれらのヘクス内のいずれかのユニットが資格を持つと、AA射撃が発生する。さもなければAA射撃は発生せず、任務ユニットは自身の任務を解決する。任務ユニットに対するAA射撃は、AA射撃表上で解決される。

17.3.2 資格

以下を除く全ての地上戦闘ユニットが、AA射撃についての資格を持つ。：

- a. ソヴィエト軍の非HQ、師団規模未満の非AAユニット。
- b. 全てのソヴィエト軍と枢軸軍の騎兵ユニット。
- c. 「非ZOC」帯を持つ枢軸軍ユニット。

17.3.3

AA射撃を解決するためには、各プレイヤーは任務ヘクス内の各敵任務ユニットに対して（地上ユニットの数にかかわらず）1度射撃する。AA射撃表の下に列記されたDRMsを適用する。帰還した任務ユニットは、飛行済ボックスに戻る。損傷した任務ユニットは、その損傷ボックスに戻る。撃破された任務ユニットは、撃破ボックスに行く。

17.3.4

A A射撃に無事に生き残った任務ユニットは、その任務を実行してそれぞれの飛行済ボックスに戻る。

18.0 陣地

2つのタイプの陣地がある。:陣地線 [fortified Lines] と拠点 [Strongpoints] である。拠点は両プレイヤーが使用可能だが、陣地線はソヴィエト軍プレイヤーのみが使用可能である。

18.1 共通の特徴

18.1.1

いかなる友軍非破壊拠点も、それが占めるヘクスを通して敵補給ルートをたどることを妨げる。いかなる友軍非破壊陣地線ヘクスサイドも、そのヘクスサイドを通して敵補給ルートをたどることを妨げる。敵の陣地を破壊した後でないと、友軍補給ルートがヘクス (ヘクスサイド) を通してたどったり、鉄道変換を行えない。

18.1.2

いかなるタイプの非破壊敵陣地ヘクスに進入するためにも、常に追加の 1MP がかかる。(もしもそのヘクスに陣地線を含むと、移動は追加のMPを消費するために陣地線ヘクスサイドを越えなければならない。) 陣地線と拠点の両方を含んでいるヘクス内では、ヘクスサイドを越えるかどうかにかかわらず + 1 MP のコストである。

18.1.3

全ての陣地は、破壊されるまでは友軍ユニットに防御特典を与え続ける。

18.1.4

友軍の師団又は工兵ユニットが自軍工兵フェイズの間に陣地ヘクス内に留まると、いかなる完成した敵陣地も破壊される。

プレイ・ノート: ドイツ軍の装甲師団と自動車化師団が陣地を破壊するためには、陣地ヘクス内で同一装甲師団 [15.6.8] の資格を持つための十分な構成ユニットを持たなければならない。

18.1.5

構築中の敵陣地は、単に友軍地上戦闘ユニットがそのヘクス内に移動するか通り抜けることによって破壊される。

18.1.6

蹂躪は、11.4.2c の条件を満たしている限り、陣地ヘクス内に実施できる。

18.2 陣地線

陣地線は、コンクリート製トーチカと壕をあらわす。全ての陣地線は、マップ上に記載されている。

18.2.1

陣地線は、ヘクスサイドの特徴である。もしも全ての枢軸軍ユニットが陣地線を含んでいるヘクスサイド内を攻撃していると、枢軸軍プレイヤーは他の影響に累積して追加の 1 (+ 1) をサイの目に加える。もしも枢軸軍ユニットが 1 つでも陣地線によって覆われていないヘクスサイドを通して攻撃すると、この DRM は適用しない。

18.2.2

枢軸軍プレイヤーは、もしもその戦闘で全ての枢軸軍ユニットが非破壊陣地線ヘクスサイドを越えて攻撃していると、諸兵連合効果を使用できない。

18.2.3

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもそのヘクスが一般補給下にあれば、陣地線ヘクスの上に拠点を建設できる。

18.2.4

いったん破壊されたら、陣地線ヘクスは再建できない。

18.3 拠点

拠点は、全方向防御のために準備された野戦陣地をあらわす。拠点は建設されなければならない、マップ上には記載されていない。

18.3.1

両プレイヤーは、拠点を建設できる。構築は、一般補給下のいかなるヘクスでも開始できる。構築ヘクスには、すでに他の拠点を含んでいてはならない。構築中の拠点は、プレイには何ら影響を持たない。

18.3.2

ゲーム全体の過程を通して、両陣営はマップ上に無制限の数の拠点を置くことを認められ、カウンター内容物はデザイン上の限度を構成しない。

18.3.3

限られた物資により、ソヴィエト軍プレイヤーは、ゲーム・ターン毎にソヴィエト軍補充表のサイ振り [7.2a] の結果によって認められた数を超えて拠点の構築を開始できない。拠点の補充は、ターンからターンへと累積しない。

18.3.4

枢軸軍の拠点は、工兵ユニット [22.3.2] がヘクス内に存在し、しかもシナリオの指示が構築を認めない限り建設できない。

18.3.5 構築の手順

友軍工兵フェイズの間に、拠点を「構築中」[“Under Construction”] 面を表示して置く。構築中の拠点を持つヘクス内に入居するための追加のコストはない。次の友軍工兵フェイズの間に、もしも構築ヘクスがいまだに一般補給下にあると構築中の拠点を完成面に返す。構築の過程は、これで完了する。ソヴィエト軍の構築は、工兵によって加速し得る [22.3.1]。構築は、敵 ZOC 内でも発生し得る。

18.3.6 通常の戦闘効果

拠点を含んでいるヘクス内で防御しているユニットは、戦闘のサイの目に+1DRMをもたらす。加えて、攻撃側は諸兵連合効果の使用を認められない。陣地線ヘクス内に建設された拠点は、「全周囲防御」を提供する。このようなヘクスについての戦闘効果DRMは、6つ全てのヘクスサイドに+1である。

18.3.7 特別な戦闘効果

ソヴィエト軍の拠点がソヴィエトの友軍都市又は大都市ヘクスの4ヘクス以内の陣地線ヘクス上に建設される時には、陣地線ヘクスサイドを通して攻撃するためのDRMは+2になる。(これは、都市から徴募された市民労働者によって縦深に建設された防御施設をあらわす。)もしも枢軸軍ユニットが1つでも陣地線によって覆われていないヘクスサイドを通して攻撃すると、DRMは+1である。

19.0 鉄道の変換

ソヴィエト連邦は、他の欧州国家とは異なり、広軌鉄道線路を使用していた。

19.1 鉄道ヘクスの状態

19.1.1

ゲーム中のいかなる瞬間にも、特定の鉄道ヘクスは敵か味方のどちらかのものである。友軍鉄道ヘクスのみが友軍鉄道移動と/又は友軍の補給をたどるために使用できる。シナリオのセットアップ指示には、ソヴィエト軍と枢軸軍の友軍鉄道ヘクスが指定されている。

19.1.2 ソヴィエト連邦の鉄道ヘクス

各ソヴィエト連邦国境ヘクスは、矢印がソヴィエト連邦内の鉄道ヘクスに向けて指している鉄道切断[Railcut]マーカ―を受け取るための資格を持つ。プレイヤー諸氏は、これらのマーカ―を使用できる。ソヴィエト連邦内の各鉄道ヘクスは、枢軸軍の鉄道堡[Railhead]マーカ―がそのヘクスを占めるか通りすぎるまではソヴィエト軍プレイヤーにとってのみ友軍のものであるので、シナリオのセットアップ指示で鉄道切断マーカ―の配置を強制されるわけではない。枢軸軍プレイヤーについては、ソヴィエト連邦内の唯一の友軍鉄道ヘクスは、枢軸軍鉄道堡マーカ―の下又はその背後の鉄道ヘクスである。

19.1.3

両プレイヤーは、各自軍工兵フェイズの間に鉄道ヘクスを変換できる。単一のフェイズ内に変換された全てのヘクスは、鉄道網を機能させることのみに加えることができる[6.4]。プレイヤーは、故意に空白のままにしておくことはできないが、空白は後に敵の活動によって生じ得る[19.4]。

19.2 枢軸軍の鉄道変換

19.2.1

鉄道ヘクスを変換するために、枢軸軍プレイヤーはユニットがそのヘクスを占めることは要求されない。その代わりに、各ゲーム・ターンに以下の鉄道ヘクスを変換するために消費できる変換ポイントを持つ(シナリオの指示で表示される)。

a.一般補給下で、しかも

b.敵ZOC内になく(友軍ユニットがそのヘクスを占めていない限り)、しかも

c.友軍鉄道堡マーカ―に隣接している。(各鉄道ヘクスが変換されるに連れて鉄道堡マーカ―はそのヘクス内に移動し、線上の隣のヘクスを変換のための鉄道堡に隣接するヘクスにする。)

プレイ・ノート:ソヴィエト軍の切断マーカ―を載せている、以前に変換された鉄道ヘクスは、常に再変換される資格を持つ。沼地ヘクスや湿地ヘクスは2変換ポイントがかかり、他の全てのヘクスは1変換ポイントである。泥濘又は降雪の天候の間には、全てのヘクスで2変換ポイントがかかる。枢軸軍プレイヤーが変換ポイントを消費するに連れて、自軍鉄道堡マーカ―を移動させたり鉄道切断マーカ―を取り去ることにより、ただちに影響下のヘクスを変換する[19.2.3]。

例外:敵の陣地を含んでいる鉄道ヘクスの変換は、陣地が破壊された後の最初の友軍工兵フェイズになるまでは発生し得ない[18.1.1]。

19.2.2

各ターンの間に、枢軸軍プレイヤーは複数の鉄道線上で鉄道堡マーカ―を前進させるために変換ポイントを消費できるが、単一の鉄道堡マーカ―を移動させるために4変換ポイントを超えて消費することはできない。未使用の変換ポイントは失われ、ターンからターンへと累積することはできない。

19.2.3

枢軸軍プレイヤーは、自軍の鉄道変換量を表示するために、以下のごとく鉄道堡マーカ―を使用する。:

a.枢軸軍プレイヤーが変換ポイントを消費するに連れて、鉄道堡マーカ―を変換ヘクス内に移動させる。

b.鉄道堡マーカ―が鉄道分岐点ヘクス(複数の鉄道線が集中するヘクス)に移動して入る時には、枢軸軍プレイヤーはただちに追加の鉄道堡マーカ―を進入するヘクスの各鉄道線の方角に向けて置く。もしも枢軸軍プレイヤーがいまだに使用可能な変換ポイントを持つと、分岐点ヘクスを退出している鉄道線の1つに沿って建設を続行でき、鉄道堡マーカ―を前進させることができる。残っている鉄道堡マーカ―は、変換ポイントの使用可能量の制約の下に、次の枢軸軍工兵フェイズの間に望むだけ前進させることができる。

c.矢印を持たない鉄道切断マーカ―は、それ自体が占めているヘクスが変換されておらず、枢軸軍プレイヤーによって使用不可能であることを表示する。枢軸軍鉄道堡マーカ―が矢印を持たないソヴィエト軍鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時には、鉄道切断マーカ―を取り去る。

d.矢印を持つ鉄道切断マーカ―は、マーカ―を持つヘクスと矢印の方角内の全てのヘクスが枢軸軍プレイヤーによって使用されるために変換されておらず、ソヴィエト軍プレイヤーによって使用可能であることを表示する。枢軸軍鉄道堡マーカ―が、自身とは逆の方向を矢印が指す「矢印」鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時には、その鉄道切断マーカ―は1ヘクス隣のソヴィエト軍鉄道ヘクス

に戻される。「矢印」マークは、矢印を持たない鉄道切断マークを含んでいる鉄道ヘクス、又は矢印が枢軸軍鉄道堡の方角を指している鉄道切断マークを含んでいるヘクスに進入する時にのみ取り去られる。

プレイ・ノート：枢軸軍プレイヤーは、鉄道ヘクスを通り抜けて移動しても変換されないことを忘れないこと。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍前線の背後に鉄道によってユニットを移動させるために使用できる。

19.3 ソヴィエト軍の鉄道変換

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍工兵フェイズの間にもしもソヴィエト軍工兵ユニットが現在そのヘクスを占めている場合のみ、枢軸軍の鉄道ヘクスを変換できる[22.3.1]。工兵は、そのプレイヤー・セグメントの間に戦闘、戦略又は鉄道移動に従事してはならない。もしも上記の条件を満たしていると、ソヴィエト軍プレイヤーはただちに鉄道堡マークを押し戻し、その変換を表示するために鉄道切断マークを置くか、又は線路をソヴィエト軍のために機能させるために鉄道切断マークを取り去る。

19.4 鉄道線の切断

自軍工兵フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは、現在ソヴィエト軍ユニットによって占められるいずれかの枢軸軍変換済鉄道ヘクス上に鉄道切断マークを置くことができる。枢軸軍ユニットは、決して鉄道ヘクスを切断できない。

デザイン・ノート：この時期には、枢軸軍は一般的にはソヴィエトの鉄道を破壊しなかったため、枢軸軍プレイヤーには鉄道線の切断を認めない。その代わりに、枢軸軍プレイヤーはそれらを捕獲して自軍が使用することを期待できる。他方ソヴィエト軍は、枢軸軍の鉄道を破壊した。

20.0 補充の使用

両プレイヤーは、各自軍工兵フェイズの間に使用可能な補充ポイント(RPs)を消費できる。RPは、マップ上のユニットを強化したり、戦闘で撃破されたユニットを再建するために消費できる。

20.1 マップ上での補充

友軍工兵フェイズの間に、補充を受け取れることをマークされた各ユニットに1ステップを加え[10.1.1と10.2.1]、加えた各ステップ毎に使用可能なRPを1だけ減少させる。補充を受け取っているユニットは、ターン毎に1ステップのみ回復できる。ユニットは、もしも敵ZOC内にあるか、補給源に補給ルートをたどることが不可能であると、RPを受け取ることができない[6.5.1と6.5.2]。

20.2 ユニット再建チャート

このチャートは、ユニットを再び戦闘可能にするために必要となる再建の量を表示する。チャート上には、除去[Eliminated] (最低)から活性[Active] (最高)までの範囲の3つの状態ボックスがある。ユニットは、補充を受け取るに連れ

て、ターン毎に1ボックスずつ低いボックスからより高いボックスへと移動する。

例外：「再建不能」シンボルがマークされたユニットは、占めるボックスにかかわらず補充を受け取ることができない。

20.2.1 除去ボックス

このボックス内のユニットは、大部分の装備と大多数の部隊を失ってしまっている。1RPは、資格を持つ1ユニットを基幹ボックスに移動させる[ユニット再建チャートを参照]。

20.2.2 基幹ボックス

このボックス内のユニットは、その部隊のいくつかと多数の装備を失ってしまっているが、かなり迅速に戦闘に復帰することが可能である。1(又は2)RPは、適切なユニットのタイプの1ユニットを以下に移動させる。：

a. 活性ボックス

ユニットは、その1ステップ戦力段階で基幹ボックスから到着する。これらは、次のゲーム・ターンに増援としてマップに登場する資格を持ち、又は望むだけ長く活性ボックス内に留まることができる。活性ボックス内で補充フェイズを開始するユニットは、マップに登場する代わりに適切なRPの受取りを通して、ターン毎に1ステップ回復することができる。非機能HQは、機能状態に回復するためにサイを振ることができる。

b. マップ(ソヴィエト軍のみ)

これは、一般補給下のいずれかの友軍のソヴィエト大都市や都市に可能である。(ソヴィエトの都市は、枢軸軍ZOC内にあってはならない。)その1ステップ段階の1ユニットのみを都市や大都市に置くことができ、そのようなユニットは配置されたターンの間には移動できない。

20.3 ソヴィエト軍のUR/MGユニット

シナリオの指示に明記されていない限り、これらのユニットはユニット再建チャート上には置かれない。マップ又はセットアップチャート上にはない全てのUR/MGユニットは、不透明の容器内に保持される。補充フェイズの間に引かれる時には、UR/MGユニットは見えないで、未確認状態面を上にして無作為に取り上げられる[22.9]。

20.3.1 ソヴィエト軍のタイプ

IRPを1消費すると、ソヴィエト軍プレイヤーは不透明の容器から1UR/MGユニットを引くことを認められる。

20.3.2

引かれた各UR/MGユニットは、戦略セグメントの補充フェイズの間に直接マップに行き、そして以下のように未確認状態で置かれる。：

a. 一般補給下のいずれかの友軍のソヴィエトの都市や大都市に、又は

b. 一般補給下のいずれかの友軍のソヴィエト軍陣地ヘクスに。

20.3.3 制限

UR/MGユニットは、すでにUR/MGユニットを含んでい

るヘクス内に置くことはできない。UR/MGユニットは、敵ZOC内に置くことはできない。

21.0 ソヴィエト軍の降伏

戦役の間に包囲された多数のソヴィエト軍部隊が降伏したことは良く知られているが、親衛隊とNKVD部隊[22.8.3]や都市内のソヴィエト軍部隊は、しばしばほとんど全滅するまで戦うことになるだろう。

21.1 手順

21.1.1

各ゲーム・ターンのソヴィエト軍降伏フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは以下のヘクスを占める各ソヴィエト軍について、降伏チェックを行う。：

- a. 枢軸軍のZOC内にあり、しかも
- b. MSUsや集積所の存在にかかわらず、枢軸軍のユニットやZOCに占められず友軍の非包囲下のソヴィエト大都市やマップ端補給源までいかなる長さの補給ルートもたどれない。

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ZOCを及ぼすことができなくても降伏を被る。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍のMSUs、集積所、包囲下の大都市は、孤立したソヴィエト軍ユニットを一般補給下に保つことができるが、ソヴィエト軍の降伏を避けることはできない(1941年中には、ソヴィエト軍はしばしば十分な補給を受けていても降伏した)。

21.1.2

ソヴィエト軍降伏表を参照し、各適格ヘクスについてサイを振る。適用可能な全てのDRMsによってサイの目を修正する。もしも修正後のサイの目が降伏の結果であると、そのヘクス内の全てのソヴィエト軍ユニットが取り去られて除去ボックス内に置かれる。もしも結果が効果なしであると、ソヴィエト軍ユニットはそのヘクス内に留まる。

22.0 特殊なユニット

移動、戦闘、他の手順で特殊任務を実行するために、両陣営によって多数の特殊部隊が使用された。

22.1 機能ソヴィエト軍HQ

機能ソヴィエト軍HQユニット(HQカウンター の表面)は、ゲームでのいくつかの重要な指揮機能を提供する。

22.1.1

各機能ソヴィエト軍HQは、4ヘクスの指揮範囲を持つ。この範囲は、地形や敵ユニットとそのZOCと関係なしにたどられる。4ヘクスの範囲をカウントする時には、HQユニットによって占められたヘクスはカウントしない。

22.1.2

機能HQカウンター上に記載された指揮値は、ゲーム・ターン中に全て実行可能な3つの機能を持つ。これは、以下を表示する。：

- a. 1つの自動車化移動フェイズ[10.2.4c]の開始時に、機能HQが移動のために活性化させることができる非自動車化ユニットの数。HQ自体は活性化できない。活性化させるためには、ユニットが活性化HQの指揮範囲内に存在しなければならない。ソヴィエト軍親衛隊は、HQの指揮値[22.8.1]によって認められた数に加えて活性化される。活性化されたユニットの上に活性化[Activated]マーカーを置くこと。
- b. ソヴィエト軍対応フェイズ[14.1.1]の間に、各機能HQによって移動させる資格を持つ自動車化ユニット(繰り返すが、指揮範囲内のもの)の数。
- c. 単一のゲーム・セグメントの間に、機能HQの範囲内で資格を持つ戦闘ユニットの上に「追加退却」[“Additional Retreat”]又は「退却不可」[“No Retreat”]マーカーを置くことができる数[14.3と15.5.8]。

例：もしも2つの戦闘があり、範囲内のHQが1の指揮値のみを持つと、退却オプションはこれらの1つの戦闘にのみ置くことができる。

22.1.3

指揮値は、ターンからターンへと累積できず、他のHQに貸し与えることもできない。航空ユニットは、HQの指揮値を妨害し得る[13.2.5]。

22.2 非機能HQ

ソヴィエト軍の「アキレス腱」は、その硬直した指揮系統にあった。

22.2.1

各ソヴィエト軍HQは、裏に非機能面が印刷されている。非機能面には、指揮値の代わりに回復値を持つ。各非機能HQは、1のスタッキング値を持つ1ステップ・ユニットである。各非機能HQは、4ヘクスの指揮範囲を保有する(HQのヘクスはカウントしない)。

22.2.2

もしも機能HQと非機能HQの指揮範囲が重複すると、それが生じたいかなるヘクス内でも非機能HQの指揮範囲が優先され、非機能HQの影響力が機能HQのそれに取って代わる。

22.2.3

ソヴィエト軍HQは、以下の時に非機能面で置かれる。：

- a. シナリオのセットアップ指示に明記。
- b. HQが蹂躞マーカーを受け取る。
- c. HQが枢軸軍ZOC内のカラのヘクスを通り抜けて退却する。

22.2.4

非機能HQは、以下を行うことができない。：

- a. 退却不可又は追加退却の命令を発令する。
- b. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に、非自動車化ユニット(含親衛隊ユニット)を活性化させる。
- c. ソヴィエト軍対応フェイズの間に、その指揮範囲内の自動車化ユニットに移動させることを認める。

22.2.5

ソヴィエト軍H Qが非機能面に留まる限り、以下の制限をその指揮範囲内に位置する全てのヘクスに適用する。:

- a. 新たな通常の拠点を置くことはできないが、「E」の拠点を置くことはできる。「構築中」面の拠点は、完成して裏返すことができる。
- b. 架橋ユニットを置くことができず、又はもしもすでに置かれていたら、移動させることができない。
- c. ソヴィエト軍航空ユニットは、いかなる防御側ヘクス上でもC A S任務を実施できないが、ソヴィエト軍戦闘機ユニットは枢軸軍の妨害とC A S任務を迎撃できる。
- d. 特定の戦闘に複数のソヴィエト軍砲兵ユニットが、無条件にその支援戦力を提供することができない。
- e. N K V Dユニットは、もはや町、都市、大都市を占めている時に退却不可を与えない。
- f. その移動を非機能H Qの指揮範囲外で開始するいかなるソヴィエト軍地上戦闘ユニットも、自由にその指揮範囲に進入して移動できる。いったんそのようなユニットが非機能H Qの4ヘクス以内に移動を停止すると、移動制限を被るようになる。
- g. 移動制限

非機能ソヴィエト軍H Qは、常にソヴィエト軍移動フェイズの間に移動できる。各移動フェイズの間に、指揮範囲内で移動を開始するソヴィエト軍地上戦闘ユニットは、非機能H Qの回復値よりも1少ない数に限定される。例えば、もしも回復値が3であると、非機能H Qの指揮範囲内に位置する2つのソヴィエト軍地上戦闘ユニットがソヴィエト軍自動車化フェイズ(もしも自動車化であると)に移動でき、同じ(又は異なる)2つのユニットがソヴィエト軍移動フェイズの間に移動できる。

プレイ・ノート: 非機能H Qを移動させることは重要なことになり得る。なぜならば、4ヘクスの指揮範囲がそれと共に移動するからである。指揮範囲が移動することにより、もしもそうしなければ拘束されたままのユニットを移動のために解放できる。

22.2.6 機能状態の回復

- a. 方法1: シナリオの指示によって禁じられていない限り、ゲーム・ターン中間フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは望む各非機能H Qについてサイを振る。もしもサイの目がH Qの回復値よりも大きければ、非機能状態に留まる。もしもサイの目がH Qの回復値以下であれば、ただちにH Qを機能面に返す。
- b. 方法2: シナリオの指示によって禁じられていない限り、ゲーム・ターン中間フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはシナリオ・マップ地域内の1非機能H Qを解散することを宣言できる。ターン毎に1非機能H Qまで解散させることができる。解散の宣言は、そのH Qの回復のサイ振りの代わりに

行われなければならない(サイ振りに失敗したからといって、そのH Qを解散することはできない)。解散したH Qは、マップから取り去られて基幹ボックス内に置かれる。枢軸軍プレイヤーは、解散した各非機能H Q毎に+2 V P Sを得点する。

22.3 工兵

22.3.1

ソヴィエト軍工兵ユニットは、受け取る同一のゲーム・ターンの間に完成した拠点を置くことができる[18.3.5]。工兵フェイズの間に、完成した拠点マーカーをいずれかの一般補給下の工兵の下に置くこと。その工兵は、そのプレイヤー・セグメントの間に戦闘に従事していたり、戦略又は鉄道移動を実施していたり、あるいは鉄道ヘクスを変換してはならない[19.3]。

22.3.2

枢軸軍工兵ユニットは、枢軸軍の拠点を設置する必要がある。その工兵は、このゲーム・ターンの間に戦闘、戦略又は鉄道移動に従事してはならない。拠点を構築するためには、工兵と同一のヘクス上に構築中面を上に向けて置くこと。もしも工兵がそのヘクス内に存在すると(同一の制限で)、次の友軍工兵フェイズの間に完成面に返す。

22.3.3

泥濘ターンの間に町ヘクスで航空輸送任務を開始又は終了するためには、工兵ユニットがそこを占めていなければならない。

22.3.4

都市、大都市、陣地ヘクスに対する蹂躪の試みには、自動車化工兵ユニットが含まれていなければならない。

22.4 架橋ユニット

歴史的には、両陣営は多数の架橋工兵を使用可能で、しばしば大河川を渡る際ですら舟橋が使用された。

22.4.1

架橋ユニットは、隣接する河川又は大河川ヘクスサイドに橋梁を架ける。架橋ヘクスサイドを直接指すようにカウンター上の矢印を向ける。橋梁は、そのヘクスサイドを越えるためのコストを無効にする。

22.4.2

所有しているプレイヤーは、このユニットを河川や大河川に隣接するカラ又は友軍が占める望むヘクスに置くことができる。そのヘクスは、一般補給下でなければならない。架橋ユニットの設置は、プレイヤー・ターンの友軍移動フェイズの間にのみ生じるが、フェイズ中のいかなる時点でも生じ得る。

22.4.3

橋梁の設置架橋ユニットが占めるヘクスが一般補給下である限り、それを取り上げて一般補給下の他のマップ・ヘクス上に置くことができる。架橋ユニットを長期間マップ外に「保管」しておくことも認められる。必要になった時に、単に一般補給

下のいずれかのマップ・ヘクス上に置く。

注意：ソヴィエト軍の非機能HQは、橋梁の配置と移動が限定され得る[22.2.5b]。

22.4.4

いかなるターンにも、マップ毎に2友軍架橋ユニットまでが使用可能である。

22.4.5

架橋ユニットは非戦闘ユニットであり、防御戦力を持たない。上記以外では移動できず、そのヘクス内の他のユニットが退却を強制されると、代わりに取り去られる。取り去られた架橋ユニットは、未来の友軍移動フェイズの間に、資格を持つマップ上のいずれかのヘクスに置くことができる。橋梁は、もしも敵ユニットがそのヘクス内に移動すると取り去られる。

22.5 装甲列車

ゲーム・ユニットは列車の集団をあらわし、操っているNKVD又は陸軍の鉄道保安連隊の番号が付けられている。

22.5.1

装甲列車は、友軍の連結した鉄道ヘクス上のみを、ターン毎に48ヘクスまで移動できる(敵の航空妨害の影響を被る)。鉄道許容量に対してはカウントしない。ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ又はソヴィエト軍移動フェイズのどちらかの間に移動できるが、同一ゲーム・ターンの両方ではない。敵ZOC内に移動できるが通り抜けはできない。枢軸軍ユニットが最後に越えて移動したが、枢軸軍の使用のために変換されていない友軍鉄道ヘクス上を移動できる。

22.5.2

装甲列車は、それが占めるヘクスを通しての枢軸軍のLOCを遮断する。装甲列車は、ユニットを牽引したり輸送できない。装甲列車は、移動や戦闘の目的においては「装甲」タイプ・ユニットではない。装甲列車はタイプAのRPsで再建できず、装甲列車RPからのみ可能である。

22.6 ソヴィエト軍の小艦隊

22.6.1

小艦隊[Flotillas]は、枢軸軍の航空妨害を被り、連結した運河、大河川、沿岸、海上のヘクスに沿って16ヘクスまで移動できる。移動は、ソヴィエト軍移動フェイズ又はソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に発生するが、両方ではない。小艦隊は、敵ZOC内に移動できるが通り抜けることはできない。(ただし、敵ZOCは大河川や海上のヘクスサイドを越えて伸びないことを忘れないこと。)

22.6.2

小艦隊は、自身が占めるヘクスを通しての枢軸軍のLOCを遮断する。小艦隊は、他のユニットを曳航したり輸送できない。小艦隊は、全ての戦闘と蹂躪の結果を被る。撃破された小艦隊は再建できず - 小艦隊の補充はない。

22.6.3

小艦隊は、大河川の自身と同じ河岸側で自動車化ユニットによって蹂躪され得る(技術的には、陸上ユニットは小艦隊を「襲撃」できないが、河岸からそれを射撃することはできる)。沿岸ヘクス内の小艦隊も(同様の理由で)蹂躪され得る。

22.6.4

陣地ヘクス内で単独で防御している小艦隊は、陣地DRMを受け取らない。

22.7 超重砲兵

超重(S-H)砲兵ユニットは、強力な陣地を瓦礫に変えるために設計された正に重量級巨砲の怪物を装備している。

22.7.1 移動

枢軸軍とソヴィエト軍の両軍の超重砲兵は、同一の移動制限を持つ[10.5.10と10.5.11]。

22.7.2 ソヴィエト軍超重砲兵

当時のソヴィエト軍は、超重砲兵に戦術射撃支援の役割を押しつけていた。ソヴィエト軍超重砲兵は、以下の例外を除いて通常のソヴィエト軍砲兵ユニットと同様に機能する。:

a. 移動制限[22.7.1]

b. 活性化マーカーを載せているソヴィエト軍超重砲兵ユニットは、その支援戦力をいかなる戦闘にも提供できない。

プレイ・ノート1:ソヴィエト軍超重砲兵は、戦闘毎の4砲兵ユニットの限度に対してカウントされる。

プレイ・ノート2:ソヴィエト軍沿岸防御砲兵は、全ての面でソヴィエト軍超重砲兵として扱われる。

22.7.3

枢軸軍超重砲兵(鉄道砲兵を含む)は、若干機能が異なる。

a. 枢軸軍超重砲兵ユニットは1ステップ・ユニットであるが、そのカウンターは2つの異なるモードをあらわすために2面になっている。表面は機動面である。空白の射程ボックスとゼロ支援戦力に注意すること。機動面の超重砲兵ユニットは移動できるが、枢軸軍の宣言攻撃にいかなる支援戦力も提供できない。裏面は支援モードをあらわし、射程、支援戦力、攻撃DRMが記載されている。支援モードのMAはゼロである。支援モード状態の超重砲兵ユニットは移動できないが、支援戦力とDRMsを提供できる。

b. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、枢軸軍工兵フェイズの間にモードを変更する。もしも超重砲兵ユニットが枢軸軍移動フェイズの間に移動していなければ、機動モードから支援モードに裏返すことができる。(次のターンに支援を提供できる。)もしも超重砲兵ユニットが支援モード状態であると、機動モードに裏返して次の枢軸軍移動フェイズの間に移動することができる。

c. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、防御には支援戦力やDRMsを提供できない。もしも防御ヘクスを占めていると、その防御戦力のみを提供する。

d. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、攻撃毎の4砲兵ユニットの限

度に対してはカウントしない。各超重砲兵ユニットは、防御ヘクスが都市、大都市、陣地線、拠点の地形のいずれかの組み合わせから成る攻撃にのみ、その支援戦力とDRMを提供する。

プレイ・ノート: 攻撃している枢軸軍超重砲兵と工兵ユニットの組み合わせによって与えられたDRMは、ソヴィエト軍プレイヤーが防御ヘクス内の都市、大都市、陣地線、拠点の地形のために獲得するDRMsを超過できない。

22.7.4

Aタイプの補充ポイントで再建できるソヴィエト軍と枢軸軍の超重砲兵のタイプはない。

22.8 ソヴィエト軍の親衛隊とNKVD

22.8.1

ソヴィエト軍親衛隊ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは範囲内の機能HQ毎に1親衛ユニットを活性化できる。この活性化は、HQの指揮値によって認められた活性化に加えられ、たとえもしも妨害が指揮値をゼロに減少させていても認められる[13.2.5a]。

プレイ・ノート: 非機能ソヴィエト軍HQは、親衛隊の活性化を認められない。

22.8.2 ソヴィエト軍のNKVDユニット

これらの内務保安部隊は軍の支配下にはなかったが、1941年の非常事態において多数が前線任務に投入された。NKVDユニットが大都市、都市、町のヘクス内で防御する時には、退却不可オプションが強制されて損失の最後のステップを受ける。もしも防御ヘクス内に複数のNKVDステップが占めると、これらの1ステップのみが最後のステップを損失する必要がある。

プレイ・ノート: 非機能HQは、NKVDの退却不可の効果を無効にする[22.2.5e]。

22.8.3

少なくとも1親衛隊又はNKVDユニットが存在するヘクスについては、降伏のサイ振りに有利なDRMを受け取る[降伏表を参照]。

22.9 ソヴィエト軍のUR/MGユニット

ソヴィエト軍のUR(Ukreplyonni Raion)ユニットは、陣地帯コマンド - HQ配下の機関銃部隊の集団と種々の要塞防御部隊をあらわす。機関銃(MG)大隊は、しばしば要塞や国境の警備隊に付属したが、URユニットが所持していたHQ要員が欠けていた。

22.9.1

全てのUR/MGユニットは、確認状態と未確認状態のモードを持つ。カウンター裏面は未確認モードをあらわし、ユニットの数値が分からない。UR/MGユニットは、通常はその未確認モードでマップ上に置かれる。ユニットの数値を表示するカウンターの表面は、確認モードである。UR/MGユニ

ットは、ソヴィエト軍移動フェイズにソヴィエト軍プレイヤーにより[11.6]、又は戦闘の間に[15.5.4]その確認面に返される。ゼロ戦力のUR/MGユニットは、確認面に返された時にただちにマップから取り去られる。

22.9.2

未確認モードのUR/MGユニットは移動できないが、各未確認UR/MGユニットはZOCを及ぼす。これらは地上戦闘ユニットとして扱われ、補給制限とソヴィエト軍の降伏を被る。

22.9.3

マップ上への配置シナリオの指示によって明示されない限り、全てのUR/MGユニットはセットアップ前に不透明の容器の中に入れられる。初期セットアップのために、UR/MGユニットが見ないで無作為に引かれ、シナリオ・セットアップ・カードによって指定された適切なマップ・ヘクス上に未確認面に置かれる。戦闘損失やゼロ戦力のためにマップ上から取り去られた全てのUR/MGユニットは、不透明の容器(再び引かれるかも知れない)に戻される。

22.9.4

シナリオのセットアップ後の不透明の容器内のUR/MGユニットは、補充ポイントの消費を通してのみプレイに登場し得る[20.3]。

22.10 ソヴィエト軍の民兵

黄色のユニット・タイプ・ボックスを持つ全てのソヴィエト軍ユニットは、民兵ユニットである(民兵部隊の注釈については、プレイ・ブックを参照)。民兵ユニットは通常のソヴィエト軍として機能するが、いくつか異なる点がある。

22.10.1

歩兵や騎兵のユニット・タイプ・シンボルを持つ民兵ユニット(ゼロ戦力ユニットを除く)は、補充フェイズ[7.2c]の間にタイプの補充ポイントに変換され得る。未確認状態の民兵ユニットは、その確認面に返されるまでは変換され得ない。

22.10.2 未確認状態の民兵

シナリオの指示によって明示されない限り、セットアップの間にはソヴィエト軍の未確認状態の民兵ユニットは2番目の不透明の容器内に入れられて、マップ配置のために無作為に引かれる。民兵ユニットはその未確認面に置かれ、ソヴィエト軍移動フェイズの間にソヴィエト軍プレイヤーによっては返され得ない。その実際の戦力は、戦闘の間にのみ明らかにされ得る。

デザイン・ノート: 民兵の行動は闇雲で無軌道であった。ソヴィエト軍の司令官たちは、しばしば彼らの民兵ユニットの行いを最後に知った。

マップから取り去られた未確認状態の民兵ユニットは、いかなる理由であれ不透明の容器内には戻されず、代わりに通常の補充手順を通してプレイに復帰できるソヴィエト軍ユニット再建チャート上に置かれる。

22.10.3

民兵ユニットは、自身の補充都市から任意に5ヘクスを越えて置かれたり移動できない(都市/大都市ヘクスはカウントしないが、ユニットによって占められたヘクスはカウントする)。ただし、もしも5ヘクスの範囲外への退却を強制されると、もはやいかなる制限も負わない。

22.10.4

Istrebitel'nyye(Istr)ユニットは、再編され得ない。

22.11 予備ユニット

これらは、前線勤務に繰り出された訓練部隊である。「RES」のユニット名称を持っているいかなるソヴィエト軍ユニットも、補充フェイズの間にソヴィエト軍の「I」タイプの補充ポイントに変換され得る[7.2c]。

22.12 ソヴィエト軍の守備隊

22.12.1

守備隊ユニットは、ソヴィエト軍のセットアップ・カード上のように指定されている。守備隊ユニットは、解放されるまでは自身の守備ヘクスから移動できない。守備隊は、基本的にヘクス毎に解放される。いったん守備隊ヘクスが解放されたら、そのヘクス内の全ての守備隊ユニットが解放され、もはやその位置にいかなるユニットも保持しておく必要はない。

22.12.2

以下の時には、単一の守備隊ヘクス内の全てのユニットをただちに解放すること。:

- a. そのヘクスが攻撃されるか、又は
- b. 非一般補給下と判定されるか、又は
- c. 敵ユニットが移動して隣接するか、又は
- d. ソヴィエト軍補充表上の「R」の結果によって解放されるか [7.2.e2]、又は
- e. シナリオの指示に列記された解放日によって解放される。

注意: 守備隊ヘクスをマークするために使用可能な守備隊ヘクス・マーカーの数には限りがあり、特に守備隊と非守備隊ユニットが一緒にスタックしているヘクスがある。これらのマーカーを自作した方が良いでしょう。

22.13 ソヴィエトのパルティザン

戦争の後期には、パルティザンは枢軸軍の作戦に重大な影響を与えた。戦争初期のパルティザンは、戦闘で一掃されて普通の歩兵として従事した。シナリオの指示によって明示されない限り、パルティザンは全ての面で歩兵タイプのユニットとして機能する。

23.0 連隊代替カウンター

枢軸軍プレイヤーのみが連隊代替カウンターを使用できる。

23.1 ステップとRSCs

ドイツ軍歩兵師団の各ステップは、1連隊代替カウンター

(RSC)に相当する。完全又は減少戦力のドイツ軍の歩兵、山岳、保安、軽師団は、最後のステップを除く全てをRSCsとして分遣できる。

注意: SS LAH旅団とグロース・ドイッチュラント(GD)自動車化連隊は、自動車化タイプのユニットであるにもかかわらず資格を持ち、RSCsは非自動車化ユニットとして移動することになる。

23.2 分遣

ターン毎に1つ以上のRSCsを資格を持つドイツ軍師団から分遣することができる。師団は、ソヴィエト軍ZOC内にあることができる。分遣は、師団の移動の前に発生する。分遣されたRSCsは、MPコストなしで師団を含んでいるヘクス内に置かれる。RSCは、それを分遣した師団と同一の補給状態でプレイに登場する。

23.3 再統合

資格を持つ師団は、RSCsと再統合できる。師団と1つ以上のRSCsは、友軍移動フェイズの終了時に同一ヘクスを占めていなければならない。再統合には、いかなるMPsもかからない。いかなる戦力低下師団も、その元の完全戦力のステップ段階までRSCsと再統合できる。師団は、そのヘクス内で統合している全てのユニットの最低の補給状態であると見なされる。RSCsは、以前に除去された師団カウンターを再建するために再統合することはできない。

注意: RSCsは総称的なものであるが、カウンター内容物は同時にマップ上に存在できる数を限定する。

24.0 勝利方法

枢軸軍プレイヤーは、プレイするシナリオで勝利のために必要とされる勝利ポイント(VPs)を得点することによってゲームに勝利する。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利を妨げることによって勝利する。

24.1 勝利ポイント

VPsは、一定のマップ位置の支配、敵のHQ、親衛隊、装甲、砲兵のステップ損失並びにプレイヤーの一定の活動によってもたらされる。実際に獲得又は失われるVPsの数は、各シナリオの勝利ポイント・スケジュールに列記される。枢軸軍プレイヤーのみがVPsを受け取る。ソヴィエト軍プレイヤーによって稼がれたVPsは、枢軸軍の合計から差し引かれる。

24.1.1

位置についてのVPsは、枢軸軍地上戦闘ユニットによって位置が占領又は支配[3.0b]された瞬間に得点される。枢軸軍のVP合計に占領のVPsを加えること。もしもその位置が後にソヴィエト軍によって奪回されると、枢軸軍のVP合計から元の得点を差し引く。

24.1.3

減少戦力でシナリオを開始している親衛隊や装甲タイプの

ユニットは、その「損失した」ステップがVP合計にカウントされている可能性がある[プレイ・ブックのシナリオの指示を参照]。シナリオのプレイ過程の間に失われたステップのみが、VP合計にカウント可能である[16.3.5]。

24.1.4

枢軸軍プレイヤーが「負」のVP合計を持つ可能性もある。

さらなる情報について：

このゲームや他のGMTゲームの製品について質問をお持ちだろうか？迅速に答えられるように、以下のアドレスにオンラインで接触してほしい：

<mailto:vance4u@aol.com> (Vance von Borries)

<mailto:acurtis@sirinet.net> (Tony Curtis)

<mailto:gmtgames@aol.com> (Gene Billingsley)

注文、一般製品情報、C3i の定期講読、補充パーツについての質問は、直接下記のGMT社オフィスに接触してほしい：

gmtoffice@aol.com

又は下記の電話あるいはFaxで：

(800)523-6111(電話 - - USとカナダ)

(209)583-1236(電話)

(209)582-7775(Fax)

又は下記に手紙で：

GMTGAMES

POBox1308

Hanford, CA93232

プレイブック・セクション

1.0 はじめに

Barbarossa のモジュールである Army Group South についての全てのシナリオの指示は、このプレイ・ブックに含まれる。

2.0 内容物一覧

Barbarossa: Army Group South には、以下が含まれる。

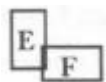
- ・ 3枚の 22 × 34 インチ・マップ (マップ E、F、G) と 1枚の 17 × 22 インチ・マップ (マップ R)
- ・ 8枚の両面刷りセットアップ・カード (ソヴィエトとドイツ軍に各 4枚)
- ・ 1枚の 11 × 17 インチ折りチャート・カード
両面に移動、地形効果、戦闘、航空チャートが記載されている。
- ・ 1枚の 11 × 17 インチ折りチャート・カード
ユニット・データの読み方、選択航空システム、地形記号を持つ。
- ・ 2枚の「航空ユニット状態 / ユニット再建」カード (ソヴィエト軍と枢軸軍に各 1枚)
- ・ 1枚のターン記録トラック・カード
表面にシナリオ 3 ~ 6 のターン記録トラックと裏面にシナリオ 7 ~ 8 のターン記録トラック、加えて裏面にチャート。
- ・ 1枚のシナリオ 3 ~ 6 追加チャート / 表カード (両面刷り)
- ・ 4枚カウンター・シートの 840 個の打ち抜きカウンター
- ・ 1個の 10 面体サイコロ

3.0 ゲーム・マップ

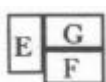
3.1

マップは、様々な組み合わせで使用される。

- シナリオ 1 と学習シナリオは、マップ G (Kiev マップ) を使用する。
- シナリオ 2 は、マップ F (Odessa マップ) を使用する。
- シナリオ 3 は、マップ E (Lvov マップ) を使用する。
- シナリオ 4 は、マップ E と F を下図のように使用する。



- シナリオ 5 は、マップ E、F、G を下図のように使用する。



- シナリオ 6 は、マップ F と G を下図のように使用する。



- シナリオ 7 と 8 は、マップ R を使用する。

3.2

2枚又は 3枚のマップを使用する時には、組み合わせている各マップ端のヘクス列やコラムが重なるように一直線に合わせる。

3.3

マップ端にある番号なしのハーフ・ヘクスは、プレイには使用されない。

3.4

各マップ・ヘクスの対辺間距離は、地表の約 5 マイル (8km) をあらわす。マップを平らにするために、折り目に対して逆に折ること。きっちりと固定するために、ドラフティング・テープを使用することができ、これはマップを傷めることなく剥がすことができる。

3.5

ソヴィエト連邦の国境は描かれていない。その代わりに国家と地方の境界が使用される。

4.0 競技用コマ

カウンター・シートから厚紙の競技用コマを取り取り、情報、航空ユニット、地上ユニットのカテゴリに分類すること (「ユニットの読み方」カードを参照)。

4.1

情報と航空ユニットのカウンターは、特定のシナリオのためのコードがないので、全てのシナリオで使用され得る。

4.2

補給カウンター (MSUs と集積所) を除く全ての地上ユニットは、シナリオに使用するために区分けし易いように右上部にシナリオ・カラー・ボックスを持つ。

4.2.1 シナリオ・カラー・ボックス

ボックスは Army Group South の大部分のシナリオを区別できるようにカラー・コード化されている。

シナリオ・カラー・ボックス:	ユニットが使用されるシナリオ:
ホワイト	シナリオ 3、5、6
ローズ	シナリオ 4、5、6
ライト・ブルー	シナリオ 5 & 6
グリーン	シナリオ 7 & 8
ラヴェンダー	シナリオ 2

注意: 全てのソヴィエト軍未確認 UR / MG ユニットは、シナリオ・カラー・ボックスとセットアップ・コードを持つ。通常、全ての UR / MG ユニットは無作為に引かれるので、シナリオのセットアップの間には無視される。ただし、両プレイヤーがこれらのユニットを史実の位置に配置することを望む場合には、これを考慮に入れる。

4.2.2 シナリオのコード・アイコン

いくつかのユニットは、複数のシナリオに登場する。これらのユニットは、そのシナリオ・カラー・ボックス内にアイコンを持つ。

- a. 正方形を持つソヴィエト軍や枢軸軍のユニットは、シナリオ1にも登場する。
- b. 円を持つソヴィエト軍や枢軸軍ユニットは、シナリオ2にも登場する。
- c. 三角形を持つ枢軸軍ユニットは、シナリオ3と4の両方に登場する。
- d. ダイヤモンドを持つソヴィエト軍や枢軸軍ユニットは、シナリオ7と8にも登場する。

4.2.3

セットアップと増援のコードは、シナリオ・カラー・ボックスで見つけられる。

注意：シナリオ・カラー・ボックスは、あるユニットが複数のシナリオで使用されることを表示し得るが、ボックス内のいかなるセットアップ又は増援のコードも、1つ又は2つのシナリオのみに適用することになる。

シナリオ・ カラー・ボックス：	ユニットが 使用されるシナリオ：
ホワイト	シナリオ3&5
ローズ	シナリオ4&5
ライト・ブルー	シナリオ5
グリーン	シナリオ7

シナリオ6は、他の小シナリオと同様に、セットアップ・カードを使用してセットアップしなければならない。

a. セットアップ・コード：

開始時にマップ上にセットアップする（又は増援として置かれる）ユニットは、通常はマップ文字の後ろに4桁のマップ・ヘクス番号を持つことになる（例：E2613）。

注意：もしもユニットのシナリオ・カラー・ボックス内にセットアップ・コードを含まなければ、そのユニットは裏面で配置されることになる。シナリオ・セットアップ・カードは、正確なセットアップとユニットの状態を提供することになる。

b. 増援コード：

- ・ マップ端に登場。もしもユニットがマップ端を通して登場する選択肢を持つと、コードは以下で開始される。：
 - e(マップ東に登場)
 - s(マップ南に登場)
 - w(マップ西に登場)
 - n(マップ北に登場)
- ・ マップ文字（E、F、G、R）に、小文字の端コードが続き得る。登場は、シナリオの指示がマップ端のいくつかの部分を除くしないか、又はシナリオ・セットアップ・カード上に明示されない限り、適切なマップ端に沿って補給源・ヘクスを通して行わなければならない（例：sFは、マップF

の南端を示すことになる）。

c. 特別なコード：

c. 都市又は大都市に配置

ユニットは、敵ZOC内になく一般補給下のいずれかの友軍都市又は大都市内に置くことができる。

v:可変ヘクス登場又は可変ターン登場

（例：sHMは、登場がマップHの南端を通してであることを示すが、可変的な登場ヘクス又は登場ターンを持つ）。「v」のコードを持つユニットについての完全な登場の詳細については、シナリオ・セットアップ・カード上に示されることになる。

4.2.4 補給ユニットの登場

- a. ソヴィエト軍MSUsと集積所は、以下の補給源ヘクスを通して登場できる。：
 - 1. シナリオ3～6を通して使用されるマップの東端に。
 - 2. マップRの北、東、南端に（シナリオ7）。
 - 3. ソヴィエト軍MSUsは、一般補給下のいずれかの友軍大都市内に置くこともできる。
 - 4. シナリオの指示によって明示される他のマップ又はマップ端ヘクス。
- b. 枢軸軍MSUs/集積所は、以下の補給源ヘクス上を通して登場する。
 - 1. マップEの西ポーランド国境線内のマップ北端又は西端。
 - 2. マップFのルーマニア国境線内のマップ西端又は南端。
 - 3. マップGの西端（シナリオ6）
 - 4. マップRの南端（MSUsのみ）

5.0 シナリオのセットアップ

5.1 選択したシナリオに進む

各シナリオは、以下を指定して開始する。

- a. 使用するマップ（1枚又は複数）
- b. 選択されるソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード
- c. シナリオ・ターン記録ラック・シート
- d. 追加のチャートと表のカード（シナリオ1～6）
- e. 使用するシナリオ・カラー・ボックスと/又はシナリオ・コード・アイコン

以下のチャートとカードは、全てのシナリオについて使用されることになる。

- a. ソヴィエト軍と枢軸軍の航空ユニット状態/ユニット再建カード。
- b. 2枚の11×17チャート・カード

5.2

これらのマップとチャートを平らにして配置する。

5.3

以下のマーカーをチャート上に置く：

- a. VPマーカー。両マーカーをVPトラック（枢軸軍航空ユニッ

ト状態 / ユニット再建チャート上に位置する) のゼロのボックス上に置く。

- b. ソヴィエト軍と枢軸軍の装甲 / 砲兵損失マーカーは、シナリオの指示に特記されない限り、それぞれの損失 / 補充トラック (枢軸軍航空ユニット状態 / ユニット再建チャート上に位置する) のゼロのボックス内に置かれる。
- c. ソヴィエト軍の未解決の強制的な攻撃マーカーを、ソヴィエト軍損失 / 補充トラック上に置く (大部分のシナリオでは、このマーカーはゼロで開始するが、ソヴィエト軍は、時には未実行の強制的な攻撃を持ってシナリオを開始する)。
- d. ソヴィエト軍と枢軸軍の補充マーカーは、シナリオの指示によって特記されるごとく、ソヴィエト軍と枢軸軍の損失 / 補充トラックのボックス上に置かれる。
- e. トラック自体の脇にあるゲーム・ターン記録トラックを参照する。プレイするシナリオのために明示されている開始ターンのボックス内に、ゲーム・ターン・マーカーを置く。

5.4 シナリオ・ユニットのセットアップ

5.4.1

もしもシナリオのセットアップ・カードで要求されると、事前に区分けされた全ての未確認状態のソヴィエト軍UR / MGユニットを不透明の容器内に入れる。シナリオ2.3.5.6.7.8のみについては、もしも両プレイヤーが同意すれば、ソヴィエト軍プレイヤーが正確なシナリオ・カラー・ボックスを持つUR / MGユニットを区分けして、プレイするシナリオのヘクスにセットアップする。これらのユニットは、表面を向けてマップ上に置かれることになる。ソヴィエト軍プレイヤーは、ただちにゼロ防御戦力のユニットを取り去って不透明の容器内に戻す。除去ユニットを保持しておいて無作為に増援を引く標準ルールの不透明容器システムは不変である。

5.4.2

残りの地上ユニットと航空ユニットをセットアップ・チャート上の正確なボックス内に置く。セットアップ・チャート上のいくつかのユニット・ボックスには網が掛かっている。網が掛かったボックスは、そのユニットが以下の理由により裏面でセットアップされることを示す。:

- a. 減少戦力である。
- b. 未確認状態面でプレイを開始する民兵又はUR / MGユニットである。
- c. 枢軸軍超重砲兵は、射撃モードでセットアップされる。
- d. ソヴィエト軍HQは、非機能状態である。
- e. 拠点、構築中である。

注意 : 何枚かのカウンターは、裏面でセットアップされる一定のシナリオについてのセットアップ・コードとシナリオ・カラー・ボックスが裏面にマークされており、それを持たないものもある。全ての場合において、セットアップ・カード上の網が掛かったボックスがカウンター・セットアップ・コードに優先する。

5.4.3

ステップ損失、緊急時補給、妨害段階マーカーを、セットアップ・カードが特記するユニットの上に置く。

5.5 開始時ユニットの移送

5.5.1

開始時の航空ユニットを、航空ユニット状態チャート上の適切なボックス内に移動させる。

5.5.2

開始時の地上ユニットを、指定されたマップ・ヘクス上に置く。

5.5.3

全ての鉄道堡、鉄道切断、拠点のマーカーを、シナリオの指示で指定されたマップ・ヘクス内に置く。

5.6 例外

このプレイ・ブックに含まれるバルバロッサ標準ルールの6項目と、プレイするシナリオの全ての例外に馴染んでおくこと

5.7 プレイの開始

このプレイ・ブックの後ろにある発展したプレイのシークエンスに進み、プレイを開始する。

6.0 特別ルール

全てのBSRが全てのシナリオ状況を扱えるわけではない。複数のシナリオに適用されるBSRの修正と / 又は追加を以下に列記する。

6.1 枢軸小国軍の相互嫌悪

6.1.1

(BSR3.0.e - スタッキングの例外)

- a. ハンガリー軍ユニットは、ルーマニア軍やスロヴァキア軍ユニットと共にスタック又は隣接して移動を終えることができない。
- b. スロヴァキア軍ユニットは、ハンガリー軍ユニットと共にスタック又は隣接して移動を終えることができない。
- c. ルーマニア軍ユニットは、ハンガリー軍ユニットと共にスタック又は隣接して移動を終えることができない。

6.1.2

(BSR15.2.1 - 攻撃ユニットの参加の例外)

ハンガリー軍、スロヴァキア軍、ルーマニア軍ユニットは、攻撃と一緒に参加できない。

6.1.3

(BSR10.0 - 移動とBSR6.1 - 補給の例外)

- a. ハンガリー軍ユニットは、スロヴァキア、ベッサラビア、ルーマニア国内のヘクスに進入できず、これらの諸国を通して補給をたどることができない。
- b. スロヴァキア軍とルーマニア軍ユニットは、ハンガリー国内のヘクスに進入できず、ハンガリーを通して補給をたどることができない。

6.2 移動制限

(BSR10.0 - 移動に追加)

6.2.1

ルーマニア軍の地上と航空ユニットは、いかなるシナリオの間にもマップGに進入できない。

6.2.2

ルーマニア軍地上戦闘ユニットはウクライナ国境ヘクスに進入できるが、アントネスク表[プレイ・ブック 12.9 を参照]によって解放されるまではそこを越えて移動や前進ができない。

6.2.3

Hitler は、イタリア軍が海に近づくことを禁止する命令を下した。全てのシナリオにおいて、イタリア軍ユニットは全海上ヘクスの6ヘクス以内に移動、前進、退却ができない(海上ヘクスをカウントし、ユニットのヘクスはカウントしない)。

6.3 ルーマニア軍の欠点

6.3.1 砲兵

(BSR14.2 と15.4 - 砲兵支援の例外)

1941 年中には、ルーマニア軍砲兵は歩兵と連携する能力に限られていた。全てのシナリオにおいて、どれだけ多くのルーマニア軍砲兵が支援する資格を有しているにかかわらず、いかなる戦闘にも1ユニットまでがその支援値を提供できる。枢軸軍プレイヤーは、常にどのルーマニア軍ユニットが支援するのかを選択する。

注意 :このルーマニア軍の制限は、いかなる戦闘を支援するドイツ軍砲兵ユニットの数も制限しないが、参加している国籍にかかわらず、4砲兵ユニットの制限は適用する。

6.3.2 航空支援

(BSR17.1.4 - 航空任務の例外)

C A S 任務で飛行しているルーマニア軍航空ユニットは、自国軍のみを支援する(少なくとも1個ルーマニア軍ユニットが戦闘に参加していなければならない)。

6.4 補充ポイント

(BSR7.1 と7.2 の例外)

各陣営は、特定のシナリオ・カード上で一定数の「使用する、さもなければ失われる」補充ポイントを受け取ることができる。もしも補充ポイントが受け取るターンに使用されなければ失われる。

6.5 ソヴィエト軍黒海艦隊

6.5.1 使用能力

(BSR14.0 - 対応の例外)

各ソヴィエト軍対応フェイズの終了時に、ソヴィエト軍プレイヤーは現行ゲーム・ターンに使用可能な「艦隊」艦砲射撃戦力ポイントの数を決定するために黒海艦隊表を調べる。サイを1つ振り、表からの数字の結果を表示するために損失/補充トラック上に黒海艦隊マーカーを置く。

6.5.2 投入

(BSR14.2 と15.4 - 防御と攻撃砲兵支援の例外)

a. 艦隊ポイントは、攻撃又は防御に使用できる。使用可能な艦隊ポイントは、複数の宣言攻撃又は防御ヘクス間で望むように分割できる。各「艦隊」ポイントは、ソヴィエト軍砲兵支援戦力のごとく宣言攻撃又は防御に投入されなければならない、BSR15.5.5b - 支援戦力の制限に従う。

注意 :ソヴィエト軍黒海艦隊マーカーは、非隣接黒海艦隊ポイントにソヴィエト軍の宣言攻撃を支援することを認める「H Q」としてのみ見なされる。黒海艦隊マーカーは、他の機能H Qの能力を提供せず、妨害や非機能H Qの影響も被らない。

b. 艦隊ポイントは、3ヘクスの射程を持つ。「艦隊」は、いずれかの全海上ヘクスを占める。目標ヘクス(たち)は、3射程ヘクス内のいずれかの沿岸又は陸上ヘクスで(目標ヘクスはカウントするが、全海上ヘクスはしない)宣言攻撃マーカーを載せている場所である。

c. 砲兵支援を計算している時には、トラック上の使用可能な黒海艦隊ポイントを望む数だけ減少させる。投入したポイントを管理するために、宣言攻撃マーカーと共に数字マーカーを置くことよい。

d. あるゲーム・ターンの間に使用されなかった艦隊ポイントは、未来のゲーム・ターンのために蓄積できない。

6.6 小艦隊

(BSR5.1.3c - 天候と22.6.1 - 小艦隊の例外)

ソヴィエト軍の小艦隊ユニットは、嵐のターン中に沿岸ヘクスを占めている時を除き、常に戦闘に参加できる。

覚え :小艦隊は、内海/湖ヘクス上を移動できない。

例 :ヘクスF6830 は内海/湖で海上ではない。ヘクスF6133 と6234 は内海/湖地形を持つが、沿岸ヘクスでもあるので、小艦隊はどちらのヘクス上にも位置できる。

6.7 ソヴィエト軍の海上輸送

ソヴィエト軍プレイヤーは、歩兵タイプのユニット、タイプ補充ポイント、M S U s をマップ上の港湾間又はマップ上の港湾とソヴィエト軍ユニット再建チャート上の海上輸送ボックス(Sevastopol や他の黒海の港湾を問わず)間で輸送する限定的な能力を持つ。マップ上の港湾には、港湾シンボルがマークされている(マップ地形記号を参照)。以下の4つのマップ上港湾がある。:

マップR上のTaganrog、Azov、Rostov(ヘクスR3949)とマップF上のOdessa(F6332)である。

6.7.1 海上輸送の手順

(BSR11.7.8 海上輸送に追加)

a. 海上輸送能力は、鉄道輸送ポイントに類似した海上輸送ポイント(STPs)の用語で計算される。各STPは、1歩兵タイプ・スタッキング・ポイント、1タイプ補充ポイント、1MSUを輸送するための揚陸能力を提供する。

注意：タイプ補充ポイントは、輸送されている補充ポイントの数に相当する数字マーカーの形で「輸送」できる。

- b. マップ上の各港湾は、4 STPs の荷積みと荷揚げの能力を持つ。これは（スタッキング制限に従って）、4 STPs をマップ上のある港湾に荷揚げでき、一方で別の4 STPs を荷積みして他のマップ上の港湾に使用可能な荷揚げ能力で輸送するか又は海上輸送ボックスに輸送することを意味する。海上輸送ボックスは、無制限の荷積みと荷揚げの能力を持ち、いかなる数の STPs も保持できる。
- c. ユニートを輸送するためには、ソヴィエト軍移動フェイズに全ての地上ユニットの移動が完了した後に、そのユニットがマップ上の港湾や海上輸送ボックスを占めていなければならない。ソヴィエト軍移動フェイズの間にマップ上の港湾ヘクスに進入できるいかなるマップ上のユニットも、ソヴィエト軍移動フェイズの終了時に海上輸送によって移動できる。ソヴィエト軍活性化ボックス内のいかなるユニットも、ソヴィエト軍移動フェイズの間に海上輸送ボックス内に置き、ソヴィエト軍移動フェイズの終了時に海上輸送によって移動できる。ソヴィエト軍の歩兵タイプの増援は、海上輸送の資格を持たせるためにソヴィエト軍活性化ボックス内に置くことができる。
- d. マップ上の港湾や海上輸送ボックスに荷揚げされたユニットは、次のソヴィエト軍移動フェイズになるまではこれ以上移動できない。タイプ補充ポイントは、続くソヴィエト軍工兵フェイズの間に消費でき、MSUs はソヴィエト軍戦闘フェイズの間に消費できる。
- e. マップ上の港湾でソヴィエト軍移動フェイズを開始する、荷揚げされたソヴィエト軍歩兵タイプ・ユニットとMSUs は通常に移動できる。海上輸送ボックス内でソヴィエト軍移動フェイズを開始するこれらのユニットとMSUs は、未来の海上輸送や増援としてマップ上に登場するために活性化ボックスに移動できる。

6.7.2 マップ上の港湾能力の減少

a. スタッキング限度：

MSUs とタイプ補充ポイントはスタッキング値を持たないが、歩兵タイプのユニットは持つ。輸送された歩兵ユニットは、もしもマップ上の港湾内のスタッキング限度を超過する場合には荷揚げできない。

注意：マップ上の港湾に完全な形で荷揚げできない歩兵ユニットは、1歩兵ステップ（又は3ステップの師団であれば2ステップ）を1つ又は2つのタイプ補充ポイントに転換することで「規模の縮小」ができる（いまだに海上に残っている構成部隊をあらわす）。これは、海上輸送にのみ使用される手順で、ソヴィエト軍プレイヤーは、他のユニットを増強するためのタイプ補充ポイントを提供するためにマップ上のユニットを減少させることはできない。

- b. マップ上のいかなる港湾ヘクスも、以下の条件が1つ以上発生したターンの間には、その荷積みと荷揚げの能力が4から3に減少する。：
 - 1. 港湾ヘクス上に枢軸軍の妨害マーカーがある。
 - 2. 港湾ヘクスが、1つ以上の一般補給下の枢軸軍砲兵ユ

ニットの射程内にある。

- 3. 1つ以上の枢軸軍地上戦闘ユニットが港湾ヘクスに隣接している。能力が減少した港湾でさえも、荷積みや荷揚げのためにはソヴィエト軍地上戦闘ユニットが港湾ヘクス内に存在しなければならない。

6.7.3 ソヴィエト軍の上陸作戦

通常の海上輸送に加えて、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに全てのソヴィエト軍のマップ上の移動が終了した後に、1ソヴィエト軍海軍歩兵（ブルーのユニット・タイプ・ボックス）をコストなしで海上輸送ボックスからいずれかの資格を持つ沿岸ヘクスに輸送できる。沿岸ヘクスは敵ZOC内にあってもよいが、敵が占めていてはならない。海軍歩兵ユニットは、隣接する防御側ヘクス内の宣言攻撃に参加でき、戦闘後前進ができる。海軍歩兵ユニットは、次のターンになるまでは移動できない。

例：GT32 に上陸した海軍歩兵ユニットは、GT33 になるまでは移動できない。

6.8 鉄道

ソヴィエトのベッサラビアと東ポーランドを占める鉄道状況はユニークだった。両国家は、ソヴィエト軍によって占領された時には西側の軌道と車両を使用していた。ソヴィエト軍は何本かの主幹線をソヴィエトの広軌に変換したが、多くの地域の補給を維持するために、西側の軌道上にある「捕獲」装備に依存していた。

6.8.1 ソヴィエトの軌道に変換された線

東ポーランドとベッサラビアでは、全ての鉄道線がソヴィエトの広軌に変換されており、ソヴィエト軍のものとしてプレイを開始する。

デザイン・ノート：プレイ・テストの間には、東ポーランドとベッサラビアの鉄道線は「西側」と「ソヴィエト」の軌道に分割されていた。リアルではあったが、管理が面倒だった。歴史性よりもゲームのプレイアビリティを損なう複雑さを加えていた。もしもソヴィエト軍がもう少し容易に移動できれば、全てがソヴィエトの軌道に変換されていた確証はないので、枢軸軍プレイヤーは東ポーランド内での変換「特典」で相殺される。

6.8.2 補給をたどる

東ポーランドとベッサラビア内の全ての鉄道ヘクスは、枢軸軍の鉄道堡マーカーが進入又は通過するまでは、補給の目的においてソヴィエト軍ユニットのものと見なされる。

6.8.3 ソヴィエト軍の鉄道許容量

鉄道許容量は、マップE、F、G毎に6スタッキング・ポイントである。

6.8.4 枢軸軍の鉄道変換

a. GT1~GT5

- 1. マップE：ターン毎に6鉄道変換ポイント（RCPs）。
- 2. 東ポーランドの国境内：マップEで使用可能なRCPsに

加えて 2RCPs。

b. GT 6 ~ GT12

1. マップEとG: ターン毎に6RCPs。
2. 東ポーランドの国境内: マップEとGで使用可能なRCPsに加えて 2RCPs。
3. マップF: ターン毎に4RCPs。

c. GT13 ~ GT28

1. マップEとG: ターン毎に8RCPs。
2. 東ポーランドの国境内: マップEとGで使用可能なRCPsに加えて 2RCPs。
3. マップF: ターン毎に6RCPs。

6.8.5 ハンガリーの鉄道線
(BSR6.4 と19.2.1 の例外)

ハンガリー国内には、開始時の枢軸軍鉄道堡マーカーはない。ハンガリー軍ユニットは、ハンガリー国内にいる間には常に一般補給下である。各ハンガリー国境鉄道ヘクスは、もしも東ポーランド国内に越える場合には、ハンガリー軍ユニットについての「鉄道堡」として見なされる。

6.9 ソヴィエト軍の増援の登場
(BSR8.1.4 の例外)

2つのソヴィエト軍特別補充プール集団は、もしも登場を認められた最終ターンまでに登場しなければ除去される[ソヴィエト軍セットアップ・カード2 (表)と4 (裏)を参照]。

デザイン・ノート:これらの2つの集団は、南西ベッサラビアに展開していた(マーカーFの南)。もしも切断されたら、撃破されていたことになる。

7.0 学習シナリオ

7.1 シナリオの長さ

このシナリオは、3ゲーム・ターン続く。GT15に開始して、GT17に終了する。天候は、シナリオ全体について自動的に乾燥である。

7.2 シナリオ・エリア

マップGのみを使用する。プレイ・エリアは、末尾がx×31の北のヘクス、末尾がx×21の南のヘクス、ヘクス列5200の東、ヘクス列6200の西である(9ヘクス×9ヘクスのエリア)。

枢軸軍とソヴィエト軍の配置:

枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップ・カード1 (表)を参照。

7.3 特別制限

- a. このシナリオについては、一般補給と攻撃補給は両方とも考慮しない。
- b. 補充はない。どちらの陣営も拠点を建設できない。
- c. 鉄道や戦略移動はない。
- d. 空軍: GT16とGT17に航空準備を解決する。GT15の開始時に航空ユニットを準備ボックス内に置く。

7.4 勝利条件

以下の4つの目標ヘクスがある。:

Boguslav	6023
Lysyanka	6030
Stavische	5327
Tarashcha	5625

勝利するためには、シナリオ終了時に4つの目標の中の少なくとも3つを確保するか、最後に地上ユニットを通過させていなければならない。もしも両陣営が2目標のみを持つと、結果は引き分けである。

私共は、基本ゲーム・システムを紹介するための学習材料として、このシナリオを読んでプレイするようにデザインした。Barbarossa: Army Group Southをプレイするための指針として、指導書に従うこと。

ヒストリカル・ノート:

スターリン・ラインの突破以来、ソヴィエト軍の南西正面軍司令官 M.I. Kirponos 上級大將は、彼の第5軍と第6軍の間に広がりつつある間隙を埋めるのが次第に困難になってきたことに気づいた。もしも埋まらなければ、第6軍その他は包囲されるだろう。

Kirponos は、第1装甲集団の北側面に一連の攻撃を加えていた F.Ya. Kostenko 中將指揮下の第26軍を集めた。各攻撃は装甲集団の貴重な自動車化部隊を叩いたが、それは焦点を欠き、主にドイツ軍の動きに反応したものだ。

このシナリオの目標である Tarashcha 攻撃は、典型的なソヴィエト軍の反撃である。

指導書:

枢軸軍自動車化ユニットは、装甲集団の側面を守るために必要とされ、このシナリオでは目標ヘクスを占領して維持することでそれを達成する。4つの中の2つの町はガラ空きなので容易に占領できるが、他の2つはソヴィエト軍ユニットとの交戦が必要となるだろう。

発展したプレイのシーケンスを参照し、両プレイヤーはGT15についてのゲーム・ターン活動をチェックする。:

1. 天候決定フェイズ。使用しない; 天候は事前に決定されている。
2. 補給決定フェイズ。使用しない; このシナリオについては、全ての一般補給と攻撃補給の考慮は無視される。
3. 補充フェイズ。使用しない; どちらの陣営も補充ポイントを受け取らない。
4. 増援 / 撤退フェイズ。両プレイヤーは、自軍のセットアップ・カードをチェックする。枢軸軍プレイヤーは、GT15の両枢軸軍移動フェイズの間にユニットを受け取る。枢軸軍プレイヤーは、後の登場のためにそれらを脇に置いておく。両プレイヤーは、1航空ユニットを持つ。セットアップ・カードの指示に従い、そそれを適切な航空準備ボックス内に置く。
5. 航空準備フェイズ。飛行済や損傷ボックス内には航空ユニットがないので、このターンについてはどちらの陣営も準備のサイ振りはない。

枢軸軍プレイヤーは、攻撃によって Tarashcha への道を開けることに決める。枢軸軍移動フェイズの間に、シナリオ・エ

リアの西端から第 60 工兵大隊と Ger/SSW 連隊をヘクス 5524 に移動させ、砲兵を後方の 5524 に置き、ヘクス 5523 内のソヴィエト第 97 狙撃兵師団に対して攻撃を宣言する。宣言攻撃マーカーが第 97 狙撃兵師団の上に置かれる。この師団が占めるヘクスは防御ヘクスとなる。ドイツ軍プレイヤーは航空妨害任務を実施せず、枢軸軍戦闘フェイズでソヴィエト軍の防御 DRM s を相殺するために Stuka を取っておく。

ソヴィエト軍対応フェイズ。防御ヘクスの 3 ヘクス以内には自動車化ユニットがないので、対応移動はない。砲兵は全て射程を外れているので、防御支援はない。ソヴィエト軍 HQ は機能状態で防御ヘクスが指揮範囲内に存在するので、ソヴィエト軍プレイヤーは防御ヘクスに退却不可命令を発令するために HQ の 1 指揮ポイントを使用する。ソヴィエト軍プレイヤーは、この時点ではどのタイプの命令が発令されたのかは告げない。正しいタイプの命令マーカーが表を伏せて防御ヘクスに置かれる。

プレイは、ここで枢軸軍戦闘フェイズに進み、枢軸軍プレイヤーは準備ボックスからソヴィエト軍の防御ヘクスに対して Stuka で CAS 任務を実施する (宣言攻撃マーカーを載せているヘクスのみが CAS 任務ヘクスとして指定される)。ソヴィエト軍師団は Stuka に対する AA 射撃の解決を認められるが、ソヴィエト軍プレイヤーは 8 の目を出し (Stuka の - 1 AADRM によって 7 に修正される) Stuka は任務ヘクス内に留まる。その 2 の CAS 値は、戦闘のサイ振りに適用される - 2 DRM に変換される。枢軸軍の覚えとして、2 の数字マーカーが防御ヘクス上に置かれる。Stuka は取り去られて飛行済ボックスに戻る。攻撃側 (枢軸軍) プレイヤーが航空ユニットを CAS 任務に割り当てた後に、ソヴィエト軍プレイヤーは爆撃機ユニットを同一の任務ヘクスに置くことで CAS 任務を実行できたことに留意すること。この例では、爆撃機はソヴィエト軍戦闘フェイズまで取っておかれた。第 97 狙撃兵師団がやられると Tarashcha が陥落するので、ソヴィエト軍プレイヤーは爆撃機を反撃に使用することを望んだ。

枢軸軍プレイヤーは、合計で 7 の攻撃と砲兵支援値を持ち、対するソヴィエト軍第 97 師団は 2 の防御値を持ち、最終比は 3 対 1 となる (7 の攻撃側の値割る 2 の防御値は 3 で、端数は防御側有利に切り捨てられる)。ソヴィエト軍は河川の背後で防御し (+ 1 DRM)、命令マーカーが返されて退却不可命令であることが明らかになる (さらに + 1 DRM)。枢軸軍プレイヤーは、Stuka からの - 2 DRM 並びに、もしも河川の + 1 DRM を相殺するために工兵効果を宣言すると - 1 DRM を持つことができたが辞退した。もしも工兵効果が宣言され、アスタリスクの戦闘結果が発生すると、その工兵はステップを損失しなければならない。枢軸軍プレイヤーは、工兵が損害を出し易いことを知っていたので、シナリオの初期に危険は犯せなかった。

攻撃側と防御側の DRM は、互いに打ち消しあった。枢軸軍プレイヤーはサイを振って 6 の目を出した。DRM は適用されないで、戦闘結果表 (CRT) を参照し、3 対 1 のコラムとサイの目 6 を交差照合する。結果は、攻撃側が損害なしで、防御側が退却である。平地地形内で退却不可マーカーを持つ防御側は、追加の 2 ステップを損失する。第 97 狙撃兵師団は 1 ステップのみを持つので、取り去られてソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれる。枢軸軍プレイヤーは、ここでカラのヘクス 5523 に前進する選択肢を持つが辞退する。前進は、枢軸軍

ユニットを道路外に追いやり、続く枢軸軍自動車化移動フェイズで遅れるからだ。

枢軸軍プレイヤーは、戦闘フェイズでの勝利を利用し、自動車化移動フェイズに移動する。第 60 工兵大隊と Ger/SSW 連隊は、ヘクス 5625 に移動する。砲兵は非自動車化であるので、5425 内に留まる (それでも 5625 内のユニットを 2 ヘクスの射程内に収めている)。自動車化移動フェイズの間に、追加の 3 枢軸軍ユニットが登場する。

デザイン・ノート: 通常、枢軸軍プレイヤーは自動車化ユニットを移動フェイズに登場させる。この方法で登場したターンに 2 回移動するためだ。自動車化ユニットは、自動車化移動フェイズの間に登場することを認められており、このシナリオではマップ G 上のシナリオ・エリアの遙か西から到着するものと仮定する。

枢軸軍プレイヤーは自軍ユニットを登場させ、SSW 搜索大隊を 5424 に、NL/SSW 連隊をヘクス 5627 に、33/9 装甲連隊を 5729 に移動させる。この展開で 2 目標ヘクスを占領し、可能な限り枢軸軍の側面をカヴァーするために、このフェイズに枢軸軍ユニットには 1 / 2 MA が与えられている。

枢軸軍工兵フェイズの間には活動はないので、ソヴィエト軍プレイヤーのセグメントが自動車化移動フェイズで開始される。枢軸軍のターン・シークエンスとは異なり、ソヴィエト軍戦闘フェイズの前にソヴィエト軍自動車化フェイズがある。これは、非隣接のソヴィエト軍歩兵タイプ・ユニットが枢軸軍ユニットに移動して隣接する前に戦闘フェイズが起きるので、大部分のそれは攻撃ができないことを意味する (移動フェイズ・チャートを参照)。ソヴィエト軍プレイヤーは、この最初のターンに機動して良い攻撃位置につき、自軍非自動車化ユニットをより枢軸軍ユニットに隣接させることができたが、これにはかなりの時間がかかるだろう。ソヴィエト軍プレイヤーは、ここで攻撃を解決する。最良の道は、騎兵と戦車を Tarashcha (ヘクス 5625) のドイツ軍に対して送ることであるようだ。

ソヴィエト軍プレイヤーは、両騎兵ユニットをヘクス 5824 から 5724 に直接移動させる。これには、5 移動ポイントがかかる [MPCC を参照]。騎兵ユニットは、通常は自動車化移動フェイズの間に 6 移動ポイントの 3 のみを消費できるが、ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも 1 ヘクスのみを移動するのであれば、ユニットに自身の許容移動力の超過を認める特別な形態の移動 (1 ヘクス移動) を利用できる。

第 12 戦車師団は、5725 まで移動する。活性化は、このフェイズにソヴィエト軍歩兵や砲兵タイプのユニットの移動を認める唯一の方法である。それには、移動させるユニットの 4 ヘクス以内に、使用可能なソヴィエト軍機能 HQ が存在しなければならない。このシナリオでは、第 26 軍 HQ がこの前提条件を満たしている。HQ が所有する各指揮ポイント (指揮値) 毎に、1 歩兵又は砲兵タイプのユニットが活性化できる。第 26 軍 HQ は 1 の指揮値を持ち、このフェイズに消費するたの 1 指揮ポイントを持つ (ソヴィエト軍対応フェイズの間に、この同一の指揮ポイントを第 97 狙撃兵師団に命令を発令するために使用した)。第 227 狙撃兵師団を移動させるために使用する。活性化マーカーがこの師団の上に置かれる。これで、この師団は続くソヴィエト軍移動フェイズの間に移動する資格を持たないことになる。他のユニットは移動できないので、ソヴィエト軍

プレイヤーはヘクス 5625 (Tarashcha)内の枢軸軍ユニットに対して攻撃を宣言する。宣言攻撃マーカーがヘクス上に置かれる。

枢軸軍プレイヤーは、自軍対応フェイズを持つ。第1の課題は、Tarashcha を増強することだ。NL/SSW 連隊とSSW 搜索大隊の両者は、防御ヘクスから3ヘクスの対応範囲内にあり、どちらも対応移動を使用できる。ただし、もしもNL/SSW 連隊が移動すると、防御ヘクス内には進入できないので Tarashcha をカヴァーできないことになる。SSW 搜索大隊は防御側を増強するために Tarashcha に進入する。枢軸軍プレイヤーは、ここで防御ヘクスに射程内の砲兵ユニットの支援値も投入する。最後に、枢軸軍プレイヤーは Tarashcha 内の防御ユニットたちに退却不可命令を発令する。退却不可マーカーが表を伏せて防御ヘクス上に置かれる。

自軍戦闘フェイズを開始するために、ソヴィエト軍プレイヤーは防御ヘクスに対してソヴィエト軍爆撃機ユニットでCAS任務を実施する。シナリオには枢軸軍戦闘機はないので、再び航空戦闘はない。防御ヘクス内の枢軸軍ユニットはAA射撃の資格を持つが、枢軸軍プレイヤーは4の目(効果なし)を出す。ソヴィエト軍爆撃機は、そのCAS値の1を-1DRMとしてソヴィエト軍の攻撃のサイの目に提供する。爆撃機はソヴィエト軍の飛行済ボックス内に置かれ、1の数字マーカーが防御ヘクス上に置かれる。

枢軸軍プレイヤーは、退却不可マーカーを明らかにする。これは、ソヴィエト軍の攻撃のサイ振りに+1DRMの適用を提供する。ソヴィエト軍プレイヤーは、参加している自軍ユニットの攻撃戦力と支援戦力を合計する。合計は14である。枢軸軍プレイヤーは、9の合計防御戦力と支援戦力を持つ。最終比は、14対9(3対2)である。ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、3の目を出す。これにDRMが加えられる。この時には、ソヴィエト軍の-1CASDRMが枢軸軍の+1退却不可DRMと相殺される。1の数字マーカーが取り去られる。適用される実質DRMがないので、ソヴィエト軍プレイヤーはCRTを参照し、3対2のコラムで3のサイの目と交差照合する。攻撃側には不利な結果はないが、防御側はR(退却)の結果である。枢軸軍プレイヤーは、退却不可マーカーのおかげで退却しないが、防御部隊から追加の1ステップを支払わなければならない。退却不可マーカーは取り去られ、枢軸軍プレイヤーはGer/SSWを減少戦力面に裏返すことに決める。

ソヴィエト軍移動フェイズに、ソヴィエト軍プレイヤーは第41狙撃兵師団を側面援護のために5522に移動させる。次に、第14騎兵師団を別の側面援護のために5827に移動させ、5625を攻撃するための範囲内に留まる。砲兵ユニットは、射程内の3ユニットに防御支援を提供可能な5825に移動させる。そのヘクスでHQユニットと一緒にいる。第3騎兵師団は移動しない。これは、Ger/SSW 連隊が浸透移動を使用して砲兵ユニットに移動して隣接し、支援の提供を妨げることを防ぐ。第12戦車師団は5924に移動し、第199狙撃兵師団はLysankaに移動する。最後に、第196狙撃兵師団は5829に移動する。第227狙撃兵師団は、活性化マーカーを載せているので移動できない。ソヴィエト軍プレイヤーは、Lysankaを守るための連続した前線を確立した。今や、1ターンでこの町を占領することは不可能だろう。

再び、ソヴィエト軍工兵フェイズの間には活動がないので、両プレイヤーはゲーム・ターン中間フェイズに進む。ソヴィエト軍

プレイヤーは、第227狙撃兵師団から活性化マーカーを取り去り、ゲーム・ターン・マーカーが1スペース進められ、再びターン・シークエンスが開始される。

枢軸軍プレイヤーは、十分な戦力を持つ高度に機械化された部隊を持ち、自身が選択した地点で穴を開けてスクリーン防御を突破できる。最も攻撃に好ましい地点は、第196狙撃兵師団である。もしも成功すれば、枢軸軍プレイヤーは自動車化移動フェイズに突破してLysankaを孤立させるだろう。最終的な枢軸軍の勝利は、決して確実ではない。Lysankaに対するいかなる突進も、Tarashchaを防御するために使用可能な枢軸軍部隊を弱体化させ、そこでのソヴィエト軍の攻撃成功の可能性を開くことになる。

これは、このシナリオをプレイするための唯一の方法ではない(そして恐らくは最良のものでもない)。私共は、あなたがこのシナリオを終わらせて、何が起きるのかを見て、完全に自身の移動で開始することを勧める。

8.0 シナリオ 1: キエフ強襲

最初のドイツ軍がKiev周辺に現れたのは7月11日だったが、新たに到着した装甲部隊は、Uman包囲戦を完成させるために南と東に移動し続けるように命令を受けた[シナリオ6を参照]。Kiev奪取は後続の歩兵部隊に任せられ、それらが大半して展開できるまで2週間がかかることになる。ソヴィエト軍は、効果的に遅滞作戦を行った。何千人ものKiev市民が集まり、Kiev周辺の陣地線を拡張して強化した。いったん強襲が始まると、これらの市民はさらに後方に陣地線を掘った。他の30,000人の市民は民兵を編成し、Kiev学校部隊と塹壕内の陣地化地域部隊と連携した。いくつかの新設師団は、優秀な空挺旅団と同様に守備隊として配置された。秩序を回復して効果的な縦深防御線を形成するために、情熱的で有能なA.A.Vlasov将軍(後には裏切り者として中傷される)指揮下に新たな軍HQ(第37軍)が編成された。

Kievを陥落させることは、強襲のために十分に休養を取り、砲兵と航空戦力によって大幅に増強されていた主にドイツ第XXIX軍団の責任となっていた。司令官のvon Obstfelder大將は、高く評価されていた。von Obstfelderにとって、Kiev占領は元帥昇進への乗車券だった。ところが、奢りか情報不足からか、彼は容易に増強可能な良く準備された陣地線に、自身の師団で正面攻撃を行った。

要件:

1. マップG
2. ソヴィエト軍と枢軸軍セットアップ・カード1(表)
3. 使用ユニット:
正方形のシナリオ・コード・アイコンを持つユニット。

8.1 シナリオの長さ

8ゲーム・ターン。GT21に開始してGT28に終了する。最初のゲーム・ターンは、自動的に乾燥の天候。

8.2 シナリオ・エリア

マップGのヘクス列4800の東と末尾がx x19のヘクスの北のみを使用する。

8.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。以下は、追加の配置情報である。:

- a. 1枚のステップ損失マーカーをソヴィエト軍セットアップ・カードの指定された場所に。枢軸軍鉄道堡マーカーはなく、枢軸軍の鉄道移動はない。ソヴィエト軍の鉄道切断マーカーはない。枢軸軍の拠点はなし。どちらの陣営も、特別増援プールを持たない。
- b. ソヴィエト軍の陣地: 9個を置く。位置については、ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。ソヴィエト軍プレイヤーは、GT27 までの各ターンを通してマップ上に 1 拠点構築中マーカーを置くことができる。
- c. 使用可能な補給カウンター: なし。このシナリオでは、攻撃補給は使用しない。
- d. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター: 4つでその中の 1 つは開始時にマップ上へ。
- e. ソヴィエト軍の未確認状態ユニット: 2つのソヴィエト軍 MG ユニットの確認面をセットアップする。セットアップ・カード上に指定された残りの U R / M G と未確認状態の民兵ユニットは、不透明の容器に入れられて無作為に引かれ、セットアップ・カードによって指定されたマップ上の位置に未確認状態面を置かれる。
- f. ソヴィエト軍の守備隊ユニット: これらのユニットは、もしも攻撃されるか又は枢軸軍ユニットが移動して隣接した場合にのみ解放される。

8.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量: なし。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量: ゲーム・ターン毎に 4スタッキングポイント。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント: なし。
- d. 枢軸軍とソヴィエト軍の航空輸送: なし。
- e. 補給源: なし。このシナリオでは、補給をたどる、補給状態、非補給下の効果、ソヴィエト軍の降伏は、使用されない。
- f. 枢軸軍の攻撃補給ポイント: なし。
- g. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント: なし。
- h. 標準ルール 22.2.6b (任意の非機能 H Q の解散) の項目は、適用しない。

8.5 航空準備

各ゲーム・ターンに、各航空ユニットについて指定された準備DRMsを適用する。Ju-87 航空ユニットは、+ 3のシナリオ航空準備DRMを持つ。

8.6 増援 / 補充

ソヴィエト軍のシナリオ増援は、マップGのシナリオ・エリアの東端を通して登場し、そのために鉄道移動を使用できる。枢軸軍の増援はない。どちらの陣営も、いかなるタイプの補充ポイントも受け取らない。

8.7 勝利条件

- a. 枢軸軍プレイヤーは、もしも以下の条件を満たしていれば勝利する。:
 1. ゲーム・ターン終了時に 1 つ以上の地上戦闘ユニットが Kiev ヘクスのどちらかを占領しているか、又は

2. GT28 の終了時に、シナリオ・エリア内の全てのソヴィエト軍陣地線ヘクスを破壊又は占領しているか、又は
 3. GT28 の終了時に、Kiev ヘクスに隣接するいずれかのヘクスを占領し、少なくともシナリオ・エリア陣地線の 4つを破壊している。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、以下の場合に勝利する。:
 1. 枢軸軍プレイヤーがいかなる勝利条件を達成することも妨げるか、又は
 2. 枢軸軍プレイヤーが、いずれかのシナリオ・ゲーム・ターン終了時に 12 以上の歩兵タイプのステップを失っている (シナリオは即座に終了する)。

結末:

枢軸軍の強襲は 8月1日に開始され、ヘクスG5515 周辺の外郭陣地線を突破した。突破口はヘクスG5615 を含むまで広げられ、ドイツ軍は第2線陣地と森林地帯を抜けて8月8日に都市の端に到着した。それまでにドイツ軍は大きな犠牲を払っていた。ソヴィエト軍の歩兵と優秀な空挺旅団の死に物狂いの反撃に直面し、この小さな戦果も維持できなかった。ドイツ軍強襲部隊の死傷者は破滅的だった (ゲーム用語で言えば、枢軸軍部隊は 12 を超える歩兵タイプのステップを失い、シナリオは終了している)。

Kiev は、後に大包囲戦の最終局面でソヴィエト軍が撤退するまで占領されなかった。最後に一言、von Obstfelder が決して昇進しなかったことを述べておこう。

9.0 シナリオ 2: オデッサ

Odessa の占領は、Nicolae Ciuperca 将軍指揮下のルーマニア第4軍の責任となった。これは、Ion Antonescu 元帥によって指導されたルーマニアの戦争努力の拡張をあらわす。ルーマニアが参戦した第1の理由は、1940 年にソヴィエト連邦によって併合されたベッサラビアを再占領することにあった。ただし、Antonescu はベッサラビア保持の鍵はソヴィエト連邦の敗北にあることを認識し、その第1ステップとして Odessa を占領しなければならなかった。

8月10日までに、戦いは最高潮に達した。ルーマニア軍は、160,000 人の兵員、1,100 門の砲、70 両の戦車で、防御している G.P.Safronov 将軍指揮下のソヴィエト独立沿岸軍の前線兵力 27,500 人に装備が劣悪な 10,000 人の予備を圧倒することを望んだ。

防御側のソヴィエト軍は、特に装備が優秀でもなく混乱していたが、猛烈に抵抗した。彼らは 3 つの同心円陣地線 (大部分は市民労働者によって建設された) と歩兵、沿岸砲兵、艦砲射撃支援を提供するソヴィエト軍黒海艦隊の存在に大いに助けられた。ただし、ソヴィエト軍の成功の大部分は、海上によって Odessa を増強する能力だった。Odessa は、海上によってもたらされた何千人もの増援や何千トンもの物資がなければ陥落していただろう

要件:

1. マップF
2. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード4 (表)
3. 使用ユニット: 円のシナリオ・アイコンとラヴェンダーのシナリ

オ・カラー・ボックスを持つユニット。

9.1 シナリオの長さ

15 ゲーム・ターンで、G T26 に開始して G T40 に終了する。
最初のゲーム・ターン (26)は、自動的に乾燥天候。

9.2 シナリオ・エリア

マップ F のヘクス列 F5200 の東のみを使用。

9.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。以下は、追加の配置情報。：

- a. 鉄道堡、鉄道切断、枢軸軍拠点マーカーは、このシナリオでは使用しない。開始時にステップ損失マーカーはない。
- b. ソヴィエト軍の陣地：ソヴィエト軍プレイヤーは、マップ上に 18 個の拠点を置いてシナリオを開始する[ヘクス位置については、ソヴィエト軍セットアップ・カード 4 (表)を参照。ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオの過程を通して追加の 4 つの拠点を構築できるが、ターン毎に 1 拠点構築中マーカーのみをマップ上に置くことができる。
- c. 使用可能な補給カウンター：なし。攻撃補給は考慮しない。両陣営は、無制限に攻撃を行える。
- d. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター：1。
- e. 特別増援プール：各陣営は、登場可能な 3 つのプール集団を持つ[セットアップ・カードを参照。
- f. ソヴィエト軍の未確認状態ユニット：全ての未確認状態民兵ユニットを不透明の容器内に入れ、無作為に引いてマップ上のセットアップ・カードに指定された位置に未確認状態面を上にして置く。
- g. ソヴィエト軍の守備隊：もしも攻撃されるか、又は枢軸軍地上戦闘ユニットが移動して隣接した場合にのみ解放される。

9.4 特別な制限

- a. どちらの陣営についても、鉄道移動 (ソヴィエト軍の装甲列車を除く)や航空輸送移動はない。
- b. 補給源：なし。補給をたどる、補給状態、非補給下の影響は考慮しない。ソヴィエト軍の降伏は考慮しない。
- c. BSR22.2.6b (任意の非機能 H Q の解散)は適用しない。沿岸 H Q は、回復のサイ振りにパスすることによってのみ効力を回復する。

9.5 航空準備

G T26 には、航空準備は解決しない。G T27 から開始して、通常に航空準備を解決する。

9.6 増援 / 補充

ソヴィエト軍の増援は、ソヴィエト軍セットアップ・カードに指定されたごとく登場する。プレイ・ブック・ルール 6.7 (ソヴィエト軍の海上輸送)が有効。ソヴィエト軍の特別増援プール集団は、ソヴィエト軍プレイヤーの裁量で登場できる (BSR8.3.1 の例外)。枢軸軍の増援は、シナリオ・エリアの西端のいずれかのヘクスから登場できるが、1 枢軸軍ユニットは東端から登場することになる (もしも選択したら)。ソヴィエト軍の補充は、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に列記されている。枢軸軍の補

充は、枢軸軍セットアップ・カード上に列記される。

9.7 艦砲射撃支援

プレイ・ブック・ルール 6.5 を使用する。

9.8 勝利条件

- a. 枢軸軍プレイヤーは、もしもいずれかのゲーム・ターン終了時に、1 つ以上の枢軸軍地上戦闘ユニットが Odessa のどちらかのヘクスを占領していると、決定的勝利で勝ち、ただちにシナリオが終了する。
- b. もしも枢軸軍が決定的勝利で勝つことに失敗すると、最終的な勝利は勝利ポイントの段階 (VPs)によって決定される。枢軸軍セットアップ・カード 4 (表)を参照。

結末：

ルーマニア軍は、時代遅れな第一次世界大戦型の攻撃理論と訓練というハンディキャップを負っていた。ルーマニア兵は機関銃や陣地に対して歩兵の密集攻撃を行ったので、大損害を出した。ソヴィエト軍は、ルーマニア軍の戦術を、予測ができて連携に欠けるものと見ていた。攻撃の準備ができていない緒戦においてあまりにも多数の死傷者を出したので、ルーマニア軍が広域で作戦する十分な人的資源を得ることは二度となかった。

Odessa 攻囲戦は、3段階に及んだ。第1段階は、8月10日から9月5日に渡り、包囲を完全にして陣地帯を叩くための2度の大規模な強襲だった。ほぼ全ての部隊が攻撃に失敗して重大な損害を受けたが (Karpovo[ヘクス F5830]では戦車に支援されていたにもかかわらず)、2度目の大規模な強襲が終了するまでには、ソヴィエト軍は重大な消耗によって外郭線から退いた。ルーマニア軍の最も注目すべき戦果は東部戦区でなし遂げられ、彼らが海 (ヘクス F6331 と F6531)に前進したことにより、Odessa は砲兵射撃の観測下に入った。

第2段階では、大部分の戦闘が南部戦区にシフトしたようだった。ルーマニア軍は新手の師団を使用し、Tartarka (ヘクス F6133)に進出して Dalnik のソヴィエト軍飛行場を封鎖した。再び甚大な損害を出した後でも、ルーマニア軍は未だに突破を達成できなかった。9月9日、Ciuperca は前国防相 Iosif Iacobici に取って代わられた。

Iacobici は、自分の師団群をさらに悲惨で無益な正面突撃で消耗させた。ルーマニア軍の弱体ぶりを察したソヴィエト軍は、9月22日に東部戦区で攻撃に出て、ルーマニア軍を港湾に対する有効砲兵射程外にまで押し戻した。ルーマニア軍は、守勢に転じた。

9月30日、Odessa のソヴィエト軍は、ドイツ軍によって脅かされているクリミアを増強するために撤収せよとの命令を受けた。撤収は2週間以上に渡ったが成功した。10月15~16日の夜までに、ソヴィエト軍の最後の約86,000人の兵士たちが撤収していたが、大部分の重装備は放棄された。

ソヴィエト軍は、少なくとも120,000人 (恐らくもっと多い)を投入し、公式には41,628人を失った。ルーマニア軍は、340,000人以上を投入して111,265人が死傷した。ルーマニア第4軍は、ほぼ1年間戦闘に復帰しなかった。いくつかの酷く打ちのめされた師団は、1944年になるまで戦闘に参加しなかった！どのような言葉で形容しても、ルーマニア軍の敗北だった。ソヴィエト軍の撤収は、彼らから Odessa 「奪取」の名誉

を奪い取った。ルーマニア軍は、立ち直れないほどの人的損失を被った。悪いことに、ソヴィエト連邦に対して戦争を継続していくルーマニアの支えは、この大損害によって蝕まれるようになった。

10.0 シナリオ 3: ルントシュテットの攻撃!

枢軸軍のウクライナへの主な突破はリヴォフ地峡部を通して行われ、そこはバルト海から黒海までで最も良く準備されたソヴィエト軍装甲部隊が集中していた場所だった。Gerd von Rundstedt 元帥の 730,000 人のドイツ軍と 800 両の戦車は、864,600 人と 5,465 両のソヴィエト軍戦車を含む M.P.Kirponos 上級大将の南西正面軍と対峙していた。

ドイツ軍の情報は乏しかった。ドイツ軍最高司令部では、von Rundstedt も含めて誰もソヴィエト軍の実態を知らなかったが、ソヴィエト第 5 軍と第 6 軍の接続部の弱点を探查していた。von Rundstedt は、軍事的常識に従って - 2 つの軍の間の境界を全力で攻撃した。彼は装甲部隊を集中し、最初の攻撃は見事に成功した。

要件:

1. マップ E
2. シナリオ 3 ~ 6 ターン記録トラックとシナリオ 3 ~ 6 追加チャート
3. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード 3 (表)
4. 使用ユニット: ホワイトのシナリオ・カラー・ボックスを持つ全てのソヴィエト軍と枢軸軍のユニット。

10.1 シナリオの長さ

6 ゲーム・ターン。GT 1 に開始して GT 6 に終了する。

10.2 天候

天候は、GT 1 ~ 3 については自動的に乾燥。GT 4 ~ GT 6 については、シナリオ天候表を調べる。

10.3 シナリオ・エリア

ルーマニアとベッサラビアを除くマップ E の全て。

10.4 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。以下は、追加の配置情報:

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー: 5 個を配置する。枢軸軍セットアップ・カードを参照。
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー: 5 個を置く。ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。
- c. 枢軸軍の拠点マーカー: なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。
- d. ソヴィエト軍の拠点マーカー 12 を置く。位置についてはソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。破壊されているソヴィエト軍陣地線ヘクスはない。ソヴィエト軍プレイヤーは、追加の拠点を建設できない。
- e. 枢軸軍のステップ損失マーカー: 1 枚を枢軸軍セットアップ・カードを参照して特定のユニットに置く。
- f. ソヴィエト軍のステップ損失マーカー: 1 枚をソヴィエト軍セ

ットアップ・カードを参照して特定のユニットに置く。

g. 使用可能な補給カウンター:

1. 枢軸軍: 7 カウンター - 7 x 0-0-8 (マップ上では開始しない)。
 2. ソヴィエト軍: 6 カウンター - 2 x 0-0-8 (マップ上では開始しない) と 4 x 0-0-4 (マップ上で開始する。位置についてはソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- h. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター: 12 個。2 つを開始時にマップ上に。位置については枢軸軍セットアップ・カードを参照。
- i. 特別増援プール: どちらの陣営についてもなし。
- j. UR / MG ユニット: ソヴィエト軍プレイヤーは、不透明の容器内の全 38 個の UR / MG ユニットから無作為に 14 個を引き、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に指定されたヘクス上に、未確認状態面を上にして置く。

10.5 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量: ゲーム・ターン毎に 6 スタッキング・ポイント。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量: ゲーム・ターン毎に 6 スタッキング・ポイント。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント: ゲーム・ターン毎に 6 プラス東ポーランドの国境線内で追加の 2 RCPs。
- d. 航空輸送: なし。
- e. 補給源:
 1. ソヴィエト軍: マップ E のマップ東端のいずれかの一級道路又は鉄道ヘクスと Lvov。
 2. 枢軸軍: マップ E の (西) ポーランドの国境線内のマップ西、北端のいずれかの一級道路又は鉄道ヘクス。
- f. 枢軸軍の攻撃補給ポイント: 枢軸軍ユニットは、GT 1 に東 / (西) ポーランド国境線の 1 ヘクス以内で宣言攻撃に参加している時には攻撃補給を要求されないの、無制限な数の攻撃が可能である。ただし、枢軸軍プレイヤーは GT 1 に 6 攻撃補給ポイントを受け取る (GT 2 に攻撃補給を提供するために使用できるように、MSUs 又は集積所として登場できる。移動制限 [プレイ・ブック・ルール 10.8b を参照] のために、これらの GT 1 の MSU は鉄道移動を使用してマップ E 上に登場して移動することのみが可能となる)。GT 2 に開始して、枢軸軍プレイヤーはシナリオの残りについてターン毎に 10 ASPs を受け取る。
- g. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント: GT 4 に開始して、ゲーム・ターン毎に 1。

10.6 航空準備

開始時に使用可能な航空ユニットはない。航空ユニットは増援として到着し、BSR 9.0 に従って登場ターン (とその後の各ターン) に航空準備チェックを受ける。

10.7 増援 / 補充

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなる補充表も振らないが、3 つのタイプと 2 つの A タイプの「使用するか、さもなければ失われる」補充ポイントをソヴィエト軍セットアップ・カード上に受け取る。枢軸軍プレイヤーは、補充ポイントを受け取らない。
- b. 全てのソヴィエト軍の増援は、このシナリオのみの特別なも

ので、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に表示されたごとく登場する。このセットアップ・カードをシナリオ5（キャンペーン・シナリオ）の一部として使用する時には、全てのソヴィエト軍の増援は他のカード上にセットアップされる。枢軸軍の増援は、このシナリオとシナリオ5については枢軸軍セットアップ・カード3（表）上に置かれる。

10.8 特別侵攻ルール

バルバロッサ作戦の緒戦においては、両陣営に例外的な困難が生じた。枢軸軍部隊は大交通渋滞と戦い、ソヴィエト軍司令部は攻撃からの驚愕とショックで浮き足立った。ソヴィエト軍の鉄道と道路移動は、広範な枢軸軍の航空妨害によって酷く混乱した。

a. ソヴィエト軍の制限：

- ・ソヴィエト軍の戦略移動：GT 1～3にはなし。
- ・ソヴィエト軍の鉄道移動：GT 1～3にはなし。

注意：ソヴィエト軍装甲列車は、セットアップ・カードによって特に禁じられていないかぎり移動できる。

- ・ソヴィエト軍司令部の移動：GT 1に移動できるソヴィエト軍HQはない。セットアップ・カードにより禁じられていない限り、ソヴィエト軍HQはGT 2には通常に移動できる。全てのソヴィエト軍HQは、GT 3以降には全MAを使用できる。
- ・ソヴィエト軍司令部の妨害：GT 1とGT 2に、各ソヴィエト軍HQの上に段階2の妨害マーカーを置く。
- ・道路移動の制限：GT 1には、ソヴィエト軍ユニットは、マップE上の平地地形内の一級又は二級道路上の道路移動率からの特典を受けない。ヘクスはたとえ町や陣地を含んでいても、平地として見なされる。道路移動の特典なしで平地地形内の河川や大河川を渡るためのコストは、増加することになる[MPC Cを参照]。
- ・いまだに行われていない強制的な攻撃：マーカーを3にセットする。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍の偶発的な計画では、前進している枢軸軍部隊に対する即座の反撃が要求された。

- ・動員：GT 1とGT 2には、いくつかのソヴィエト軍ユニットは移動できない。特定のユニットについては、ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。

デザイン・ノート：開戦時、いくつかの地域ではソヴィエト軍の動員は完全ではなかった。

b. 枢軸軍の制限：

- ・戦略移動：GT 1～3にはなし。
- ・GT 1の枢軸軍移動フェイズの制限：東 / (西) ポーランド国境線ヘクス上又はそれに隣接する枢軸軍地上戦闘ユニットのみが、枢軸軍移動フェイズの間に移動できる。この制限は、GT 1の枢軸軍自動車化移動フェイズの間には取り去られる。

注意：これは、いくつかの枢軸軍非自動車化ユニットがGT

2になるまでは移動できないことを意味する。

鉄道移動は、影響を受けない。MSUsや集積所を含む地上ユニットは、鉄道によって移動できる。

デザイン・ノート：戦術的欺瞞処置に加えて、バルカン戦役から遅れて到着する部隊を合流させたために、部隊は文字どおり最後の瞬間に配置から出撃した。前線へ殺到したために大交通渋滞が発生した。

- c. 枢軸軍の戦術的奇襲：GT 1と2には、全ての枢軸軍自動車化ユニットは、各枢軸軍自動車化移動フェイズの間に全MAで移動する。

デザイン・ノート：緒戦の枢軸軍の前進は、多くがソヴィエト軍の混乱に依っている。ソヴィエト軍の抵抗が激しくなるに連れて、枢軸軍の前進速度は落ちた。

10.9 勝利条件

シナリオ3～6追加チャートと表カードを参照。

結末

von Rundstedt の装甲部隊は、ソヴィエト軍戦線の間隙を一蹴した。Kirponos は、全てのドイツ軍の先鋒に対して機械化部隊に反撃を命じることで対応した。不幸にも、ソヴィエト軍装甲部隊は分散しており、いくつかは国境地域から少なくとも150～200 kmは離れていた。ドイツ軍の航空妨害はソヴィエト軍を一層混乱させ、その攻撃は細切れで行われた。6月23日には、第15機械化軍団がRadekhov地域で攻撃して酷い敗北を喫した。6月24日には、第24機械化軍団が支援を受けて攻撃してLokachaを占領したが、重大な損害を出して引き返した。Lvovからの強力な第4機械化軍団は、ドイツ軍の進撃に対してバラバラに反撃したために無力化していた。

装甲部隊が突破口を抜けて東に移動して歩兵とのペースが開くに連れ、Kirponos は装甲反撃の好機が手中にあることを意識した。ドイツ軍の先鋒は、Dubno周辺にあった。次の4日間に、1,300両以上のソヴィエト軍戦車が恐らく450両のドイツ軍戦車に対して戦いを挑んだ。それは国境の戦いの再現で - ソヴィエト軍歩兵の支援はほとんど又は全くなく - 防御側は開けた地形で高射砲による応急的な対戦車防御を行った。ドイツ軍にも危うい瞬間はあったが、恐るべきソヴィエト軍重装甲部隊は打撃を受け、今や以前の戦力の影に過ぎなかった。

ソヴィエト軍部隊は一斉に退却した。7月6日までにソヴィエト軍は241,000人、4,381両の戦車、5,806門の砲を失った。Kirponos は知る由もなかったが、ソヴィエト軍の装甲反撃は、von Rundstedt のHQに警鐘を鳴らした。ソヴィエト軍の重戦車は、戦役が明らかにしたドイツ軍にとって気味が悪い驚きであった。枢軸軍の戦略時間表も完全に狂わされていた。7月6日までに、ドイツ軍は予定されたドニエプル川ではなく、ようやくスターリン・ラインに接近しているところだった。

枢軸軍部隊は、このシナリオで大勝利した。目標の占領によって7VPsを得点し（GT 4の後に奪取されたLvovを含む）ソヴィエト軍装甲と砲兵ステップの撃破でさらに数VPsを加えた。ソヴィエト軍は、撤退がより賢明であった時に闇雲に偶発

的な反撃計画を強行することにより、ドイツ軍部隊を大いに助けた。

11.0 シナリオ 4: ミュンヘン作戦

バルバロッサ作戦計画の初期には、ルーマニアからの装甲部隊の攻撃が含まれていたが、ルーマニア油田の安全性が脅かされることを恐れ、Hitler はドイツ第 11 軍に 7 月 2 日まで守勢を保つように命令した。第 11 軍に第 3 第 4 ルーマニア軍を加えて、「ミュンヘン」作戦を開始した。全軍の目標は、ベッサラビアからソヴィエト軍を一掃することだった。

要件：

1. マップ E と F
2. シナリオ 3 ~ 6 ターン記録トラックとシナリオ 3 ~ 6 追加表
3. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード 2 (表)
4. 使用ユニット：ローズのシナリオ・カラー・ボックスを持つ全てのユニットに加えて、ホワイトのシナリオ・カラー・ボックスと三角形のシナリオ・コード・アイコンを持つ枢軸軍ユニット。

11.1 シナリオの長さ

12 ゲーム・ターン。GT 6 に開始して GT 17 に終了する。GT 6 (このシナリオのみ) は、自動的に乾燥天候である。

11.2 シナリオ・エリア

マップ F のヘクス列 5600 から西と、マップ E のルーマニアとベッサラビアの部分のみを使用。

注意：双方の同意により、両プレイヤーはマップ E を使用しないことを選択できる。プレイ・ブック・ルール 11.5 (マップ E 未使用選択ルール) を参照すること。もしもマップ E が使用されなければ、セットアップ・カード上に列記されたユニットや拠点を脇に置く。

11.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。

デザイン・ノート：このシナリオのセットアップは、枢軸軍部隊が 7 月上旬に攻撃した時の両陣営の位置を反映している。

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：2 個；枢軸軍セットアップ・カードを参照すること。
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー：2 個；ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。
- c. 枢軸軍の拠点：なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。
- d. ソヴィエト軍の拠点 20 個を置く。位置については、ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。破壊されている陣地線ヘクスはない。
- e. 枢軸軍とソヴィエト軍のステップ損失マーカー：ソヴィエト軍に 1。ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。
- f. 使用可能補給カウンター：
 1. 枢軸軍は 5 つで (2 つの 0-0-8 と 3 つの 0-0-4)、開始時には置かない。

2. ソヴィエト軍は 4 つで (1 つの 0-0-8 と 3 つの 0-0-4)、3 つの 0-0-4 は開始時にマップ上へ。ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。

- g. 枢軸軍の使用可能連隊代替カウンター：6 個。開始時には置かない。
- h. 特別増援プール：枢軸軍のプールは、2 つの集団を持つ。ソヴィエト軍のプールには、5 つの番号付き集団に加えてドナウ [Danube] 集団を含む。両方のソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。
- i. UR / MG ユニット：ソヴィエト軍プレイヤーは、全 38 個の UR / MG ユニートを不透明の容器内に入れ、無作為に 14 個を引く。それらは、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に列記されたヘクス上に、未確認状態面を上にして置かれる。

11.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量：ゲーム・ターン毎に 5 スタッキング・ポイントがルーマニアから開始するか、又はマップ端の補給源鉄道ヘクスを通して進入できる。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量：ゲーム・ターン毎に 6 スタッキング・ポイント。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：GT 6 ~ GT 12 を通して - ゲーム・ターン毎に 4 RCPs。GT 13 ~ GT 17 を通して - ゲーム・ターン毎に 6 RCPs。
- d. 航空輸送：なし。
- e. 枢軸軍の補給源：ルーマニア国境線内のいずれかのマップ端鉄道又は一級道路ヘクス。
- f. 枢軸軍の攻撃補給ポイント：ゲーム・ターン毎に 3。枢軸軍プレイヤーは、GT 6 については無制限な攻撃補給を認められるので、GT 6 に到着する ASP は GT 7 以後に使用するために取っておかなければならない。
- g. ソヴィエト軍の補給源：マップ E の 5600 ヘクス列から退出するいずれかの鉄道又は一級道路ヘクス；このシナリオについてのみ、ヘクス F4001 と F5001 (シナリオ全体) に加えてヘクス F2801 と F3301 (GT 10 になるまで)。

11.5 マップ E 未使用選択ルール

11.5.1

マップ E 上にセットアップのために列記された全ての枢軸軍とソヴィエト軍のユニットは脇に置かれ、このシナリオでは使用しない。

11.5.2

GT 10 に開始して、枢軸軍プレイヤーは以下の場合にマップ E 上のソヴィエト軍に対して「攻撃」を宣言できる。：

- a. 少なくとも 3 個枢軸軍地上戦闘ユニットがヘクス F1010 と / 又はヘクス F1011 にあり、しかも
- b. それらが全て BSR の宣言攻撃についての前提条件を満たしている。

注意：このシナリオについてのマップ E の唯一の VP ヘクスである Chernovitsy は、これらのヘクスに直接隣接する。

11.5.3

BSR の戦闘フェイズは省かれる。その代わりに、枢軸軍戦闘フェイズの間に枢軸軍プレイヤーはシナリオ 4 のマップ E 未

使用表を参照してサイを振り、以下のDRMsを適用する。:

- a. - 2: もしも範囲内の枢軸軍AS Pがその「攻撃」を支援に消費されると。
- b. - 1: 参加している各ドイツ軍地上戦闘ユニット毎に(最大DRMは-3)。
- c. - 1: もしも攻撃ユニットがヘクスF1010 とF1011 の両方を占めると。

もしも修正後のサイの目が1以下であると、Chernovitsyは陥落する。枢軸軍に+1VPを得点する。他の戦闘結果はない(ステップ損失、退却、前進等はない)。

11.6 航空準備

GT7から開始して、各ゲーム・ターンに航空準備を解決する。GT6についての航空準備は、事前に決定されている。

11.7 増援 / 補充

- a. ソヴィエト軍の増援は、セットアップ・カード上に指定されている。MSUは、いずれかのシナリオ補給源ヘクスを通して登場する[プレイ・ブック 11.4.g を参照]。使用可能なゲーム・ターンにより、ソヴィエト軍プレイヤーは自身の裁量で望むだけの自軍特別増援プール集団を投入できる(BSR 8.3.1 の例外)。
- b. ソヴィエト軍の補充は、セットで受け取られる。ソヴィエト軍プレイヤーは、各ゲーム・ターンに1つのタイプ補充ポイントと2つの拠点構築中マーカーを受け取る。タイプのポイントは蓄積できる。拠点は、受け取ったゲーム・ターンに使用しなければならない。GT11 には、ソヴィエト軍プレイヤーは1つのAタイプ「使用するか、さもなければ失われる」補充ポイントを受け取る。
- c. 枢軸軍の増援と特別増援プールは、枢軸軍セットアップ・カードに記されたごとく登場する。枢軸軍MSUは、いずれかのシナリオ枢軸軍補給源から登場する。
- d. 3つのルーマニア軍タイプ「使用するか、さもなければ失われる」補充ポイントが使用可能である。枢軸軍セットアップ・カードを参照。

11.8 勝利条件

シナリオ3~6追加チャートと表カードを参照。

結末:

ルーマニアから枢軸軍の主攻撃が始まった時には、ソヴィエト軍は準備万端だった。彼らは内陸からの師団で国境線を増強し、予備役の動員で師団を満たし始めていた。それでもドイツ軍の初期の攻撃は成功した。7月16までに、第11軍はMogilev Podolskiy 地域でスターリン・ラインを突破し、北部からUman ポケットを形成するドイツ第17軍と接触するために進出していた[シナリオ6を参照]。ルーマニア第3軍 - 大部分が山岳部隊と騎兵 - は第11軍を支援して攻撃し、苦もなくChernovitsyを占領した。

南部では、より規模の大きいルーマニア第4軍が断固とした敵に相対し、Cornesti Massif 地域の陣地内のソヴィエト軍を追い払うには火力が不足していた。ソヴィエト軍は、ルーマニア軍の各占領地域に対する反撃に成功し、ドイツ第LIV 軍団(第50、第72歩兵師団)が北からソヴィエト軍の側面を攻

撃するまで強固に保持していた。Kishinev は 7月16日に陥落した。

7月19日に最後のソヴィエト軍がベッサラビアから脱出した時、ルーマニア軍はDnestr川を越えてソヴィエト国内に追撃するかどうか疑問を感じた。Hitlerは、直接Antonescuに多くの政治的な借りを返すように説得した。その結果は、ルーマニア軍の参戦の拡張となった。

8月3日、ルーマニアはソヴィエト連邦に対して本格的な報復戦争を開始した。ルーマニア第4軍はOdessaに前進しシナリオ2を参照、ルーマニア第3軍はウクライナ掃討戦を支援した。

枢軸軍は6VPsのみを得点し(全てVPヘクスの占領により)、勝利を逃した。ソヴィエト軍は、より規模の大きなルーマニア軍部隊に対する積極的な遅滞戦術によって21,000人の死傷者を与え、反対に損害は17,900人だった。

12.0 シナリオ5: キャンペーン・ゲーム

バルバロッサ作戦の緒戦時の進撃において、最強のソヴィエト軍に対峙する南方軍集団の攻撃は、最も大胆な目標を課せられていた。Stalinは、ウクライナこそが枢軸軍の主目標であると信じていた。

ドイツ軍の計画者たちは、南方軍集団がKiev周辺でDnepr川の渡河点を奪取するために急速に前進することにより、東ポーランドと西方ウクライナでソヴィエト軍部隊を断ち切ることを思い描いた。もしもこれが完遂されていたら、この地域の戦前からのソヴィエト軍部隊が大量に民にはまって撃破されていただろう。遠大な目標には、ソヴィエト連邦の南部 - ウクライナ、クリミア、ドンバス工業地帯、コーカサス油田が含まれていた。これは、たった1個軍集団の手に余る命令だった。

要件:

- 1. マップE、F、G。
- 2. シナリオ3~6ターン記録トラックとシナリオ3~6追加表。
- 3. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード1(表)、2(表)、3(表)。
- 4. 使用ユニット: ホワイト、ローズ、ライト・ブルーのシナリオ・カラーボックスを持つ全てのソヴィエト軍と枢軸軍ユニット。

12.1 シナリオの長さ

28 ゲーム・ターン。GT1に開始してGT28に終了する。最初の3ゲーム・ターンは、自動的に乾燥天候。

12.2 シナリオ・エリア

E、F、Gの全てのマップを使用する。

12.3 配置

- a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。
- b. 地勢: マップは、第二次世界大戦開始時(1939年9月1日)の国境線と領域境界線を表示する。開始時には、枢軸軍支配下の全てのヘクスが枢軸軍プレイヤーにとって友軍のものである。枢軸軍支配下の領域は、ハンガリー、ポーランド、ルーマニア、スロヴァキアである。ソヴィエト軍支配下

領域の大部分のヘクスは、ソヴィエト軍プレイヤーにとって友軍のものである。ソヴィエト軍支配下の領域は、ベッサラビア、東ポーランド、ロシア、ウクライナである。

- c. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：シナリオ3プラス4と同様。
- d. 鉄道切断マーカー：シナリオ3プラス4と同様
- e. 枢軸軍の拠点：なし。
- f. ソヴィエト軍の拠点：シナリオ3と4を組み合わせる（合計で32個）。破壊されている陣地線はない。
- g. 枢軸軍のステップ損失マーカー：1（シナリオ3と同様）。
- h. ソヴィエト軍のステップ損失マーカー：2（シナリオ3と4と同様）。
- i. 使用可能な枢軸軍補給カウンター：
 - 1. 開始時：12個（9個の0-0-8と3個の0-0-4）枢軸軍MSUsが枢軸軍セットアップ・カード1（裏）上に置かれる。開始時にはセットアップされない。
 - 2. 枢軸軍の変換：GT14の補給決定フェイズの間に、2個の0-0-8MSUsを取り去り、開始時に使用不能だった2個の0-0-4MSUsに置き換える。
- j. 使用可能なソヴィエト軍補給カウンター：シナリオ全体について10個（3個の0-0-8と7個の0-0-4）、開始時にソヴィエト軍セットアップ・カード3（表）上に4個0-0-4MSUsをセットアップする。2個0-0-8MSUsをソヴィエト軍セットアップ・カード1（裏）にセットアップし、残っているMSUsはソヴィエト軍セットアップ・カード1（裏）上の使用可能MSUボックス内に置かれる。
- k. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター：12個。
- l. 特別増援プール：枢軸軍のプールは、10個から成る（枢軸軍セットアップ・カード1（裏）上に置く。ソヴィエト軍のプールは、14個から成り（1～4、6～14、Danube）-ソヴィエト軍セットアップ・カード（表）上に置く。
- m. UR/MGユニット：ソヴィエト軍プレイヤーは、不透明な容器からカウンター内容物内の全38UR/MGユニットを無作為に引き、ソヴィエト軍セットアップ・カード1（裏）、2（表）、3（表）で指定されたマップ・ヘクス上に未確認状態で置く。

12.4 マップFの制限

- a. GT6になるまでは、枢軸軍やソヴィエト軍の地上戦闘ユニット又は架橋ユニットは、マップFのセットアップ・ヘクスから移動できない。GT6になったら、全ての地上ユニットは通常にマップF上を移動して戦闘ができる。

注意：この制限は、マップE上にセットアップする枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップ・カード2（表）上のソヴィエト軍と枢軸軍ユニットにも適用する。

- b. 枢軸軍の特別増援プールは、GT6になるまではマップFに登場できない。
- c. GT6の前には、マップE又はG上の枢軸軍やソヴィエト軍のユニットは、マップFに進入できない。
- d. GT6の前には、枢軸軍とソヴィエト軍のMSUs/集積所は、マップF上に進入/移動ができる。
- e. GT6の前に認められるマップF上の枢軸軍とソヴィエト軍の鉄道移動は、MSUsや集積所の輸送のみである。
- f. GT6になるまでは、枢軸軍の鉄道変換は発生し得ない。
- g. マップF上のソヴィエト軍補給源は、補給線をたどることが

できるマップEやG上のいかなるソヴィエト軍ユニットによっても使用され得る。

- h. 枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップ・カード2（表）上にセットアップされる枢軸軍とソヴィエト軍の全ての航空ユニットは、GT6の増援フェイズになるまでは、航空ユニット状態カード上の適切なボックス内に置くことができない。
- i. 枢軸軍ユニットは、GT6にはマップF上で無制限な攻撃補給を持つ。

デザイン・ノート：マップEエリアでの戦いが7月2日になるまで開始されなかったため、このマップは5ターンの間仮死状態だった。このマップ上でユニットの移動はあったが、7月上旬の位置にユニットをセットアップするとかなり単純に感じられるので、それらがいつどこにいたのかの5ターン分の詳細なリストを出す代わりにその場に「凍結」させた。

12.5 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量：マップEとG上で各ゲーム・ターン毎に6スタッキング・ポイントに加えて、マップF上で5スタッキング・ポイント。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量：マップE、F、G上で各ゲーム・ターン毎に6スタッキング・ポイント。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：プレイ・ブック・ルール6.8.4又はシナリオ3～6追加チャートと表カードを参照すること。
- d. 航空輸送：航空輸送表を参照。
- e. 枢軸軍の補給源：（西）ポーランドとルーマニアの国境線内の一級道路と鉄道のマップ端ヘクス。
- f. ソヴィエト軍の補給源：マップFとGの一級道路と鉄道のマップ東端ヘクスに加えて、以下のマップG北端ヘクス。：G3701、G3801、G5001、G6201、G6701。いかなる友軍大都市ヘクスもソヴィエト軍補給源として寄与する。

注意：ヘクスF6332がソヴィエト軍支配下にある限り、たとえOdessaからマップ東端ヘクス補給源まで補給ルートをたどれなくても、Odessaはソヴィエト軍補給源として機能する。BSR6.5.1と6.5.4を参照。

- g. 枢軸軍の攻撃補給ポイント：枢軸軍シナリオ5&6攻撃補給チャートを参照。枢軸軍ユニットは、GT1に東/（西）ポーランド国境線の1ヘクス以内で宣言攻撃に参加している時には攻撃補給を要求されないの、無制限な攻撃が可能である。ただし、枢軸軍プレイヤーはGT1に6補給ポイントを受け取る（GT2に攻撃補給を供給するために使用できるMSUsや集積所としてマップEに登場する）。移動制限[プレイ・ブック・ルール10.8bを参照]のために、これらのGT1のMSUsは、鉄道移動を使用してマップE上に登場することのみが可能となる。
- h. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント：ソヴィエト軍シナリオ5&6攻撃補給チャートを参照。
- i. 侵攻ルール：このシナリオでは、プレイ・ブック・ルール10.8（シナリオ3特別侵攻ルール）の項目がマップEとGに適用する。

プレイ・ノート：プレイ・ブック・ルール10.8にはソヴィエト軍と枢軸軍の制限に枢軸軍の戦術的奇襲が加えられる。こ

これらの適用を忘れないこと。

- j. 強制的な攻撃 :未だに行われていない強制的な攻撃マーカーを、ソヴィエト軍損失/補充トラック上の3にセットする。
- k. GT18 になるまでは[プレイ・ブック 12.9 を参照]、全てのルーマニア軍地上戦闘ユニットがウクライナ境界線ヘクス上に進入と攻撃が可能だが、それを越えて移動や前進はできない。

12.6 航空準備

GT3 から開始して以降の各ターンに、航空準備を決定する。

12.7 増援 / 補充

- a. 両陣営の増援は、それぞれのセットアップ・カード上に特記された位置に登場する。
 - 1. ソヴィエト軍の増援は、ソヴィエト軍セットアップ・カード1 (裏) と2 (表) 上に列記される。ソヴィエト軍セットアップ・カード (表) 上に列記された増援は、ソヴィエト軍セットアップ・カード1 (裏) 上のマップGの開始時ユニットとして列記されているので考慮しないこと。
 - 2. 枢軸軍の増援は、枢軸軍セットアップ・カード1 (裏)、2 (表)、3 (表) に列記される。
- b. 補充 :
 - 1. 枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍セットアップ・カード1 (裏) に指定された補充ポイントのみを受け取る。
 - 2. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT6 以降の各ゲーム・ターンにソヴィエト軍シナリオ5 & 6 補充表を参照する。ソヴィエト軍プレイヤーは、GT6 にいくつかの「使用するか、さもなければ失われる」補充ポイントも受け取る。これらは、ソヴィエト軍セットアップ・カード1 (裏) に列記される。

12.8 枢軸軍のマップ退出

BSR10.5.7 の例外として、枢軸軍プレイヤーはもしも3個のドイツ軍装甲師団又は自動車化歩兵師団の全ての構成部隊 (完全又は減少戦力) がGT21 の終了までにマップFとGのDnepr 川の南の西端から退出しないと、5VPを損失する。少なくとも、退出する師団の1個は装甲師団でなければならない。いずれかの枢軸軍移動フェイズの間にマップF又はGの東端から退出するためには、1MPがかかる。

退出しているユニットは撃破されたのではないが、プレイには再登場できない。退出ユニットは補給をたどる必要はないが、GT22 の補給決定フェイズの間にドイツ軍プレイヤーは2つの0-0-8MSUsを退出ユニットと共に脇に置き、シナリオの残りについてはプレイの外に出しておかなければならず、さもなければ - 5VPの罰則を適用する。もしもGT25 の終了までに要求された師団が退出していなければ (しかもGT26 の間に2MSUsが取り去られていなければ)、枢軸軍はさらに5VPを失う。

デザイン・ノート:退出ユニットに補給をたどることを強制するとプレイが不必要に複雑化するが、東進する自動車化ユニットに補給を維持するのは枢軸軍の補給システム上の重荷となっただろう。2つの0-0-8MSUsを取り去ることは、この過大な要求を反映する。

12.9 ルーマニア軍の参戦拡張

GT18 の増援フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは、Antonescu 表を調べてサイを振る。枢軸軍は、VPで有利なDRMを購入できる[表を参照]。獲得された結果は、マップFのウクライナに進入できるルーマニア軍地上戦闘ユニットの最大スタッキング・ポイントである。

スタッキング・ポイントを超過しない限り、枢軸軍プレイヤーは他のルーマニア軍ユニットが進入できるように、自由にルーマニア軍ユニットをウクライナの外に出すことができる。ウクライナのルーマニア軍ユニットが戦闘によって減少したり失われるに連れて、これらの損失を相殺するために、スタッキング・ポイント制限を超過しない限り、追加のルーマニア軍ユニットをウクライナに進入させることができる。全てのルーマニア軍ユニットは、たとえウクライナ境界線ヘクスを越えて移動や前進が認められなくても、そこへの進入や越えて攻撃することは可能である。ルーマニア軍航空ユニットは、ルーマニア軍地上戦闘ユニットが宣言戦闘に参加しているどこにでもCASを実行できる。

デザイン・ノート:ルーマニアの主な戦争目的は、ベッサラビアの奪回だった。史実では、多数のルーマニア軍ユニットがウクライナに進入した。

12.10 ハンガリーとスロヴァキア

ハンガリーとスロヴァキアは、GT4 になるまではソヴィエト連邦と戦争状態にない。GT1 ~ 3 には、その国境線は両陣営についての移動、補給、攻撃の障害として機能する。

12.11 守備隊要件

枢軸軍プレイヤーが以前にソヴィエト軍プレイヤーによって占領されていた都市や大都市を占領した時には、そのヘクスはシナリオの終了時まで守備隊によって占められていなければならない。もしもそのようなヘクスがいずれかのゲーム・ターン終了時に任意に (又は不注意で) 守備隊が置かれないうままであると、そのヘクスについて獲得されたVPが永久に失われる。国家による守備隊要件は、以下のとおりである。:

東ポーランド:

都市 / 大都市ヘクス毎に、いずれかの国籍 (ルーマニア軍を除く) の1歩兵タイプ・ステップ。

ベッサラビア:

都市ヘクス毎に、2ルーマニア軍歩兵タイプ・ステップ。

ハンガリー:

4ハンガリー軍歩兵タイプ・ステップ。

ウクライナ:

都市 / 大都市ヘクス毎に、いずれかの国籍の1歩兵タイプ・ステップ。

デザイン・ノート:占領地域を守るために、全ての部隊が必要とされた訳ではない。1940 年にソヴィエトがベッサラビアを併合した際に同時にハンガリーがルーマニアから土地を併合したので、両国は実質上戦争状態だった。

12.12 ウクライナ民族主義者

枢軸軍プレイヤーは、どちらか1つがLvov (ヘクスE2823)

を占めるまでは、ウチライナ民族主義者大隊を連隊に転換できない。

12.13 勝利条件

シナリオ3～6追加チャートと表カードを参照。

結末：

南方軍集団は、戦争の最初の2カ月間に大きな偉業を達成した。西方ウクライナで非常に強力なソヴィエト軍部隊を撃破し、Uman で大包围を行って Dnepr 川の渡河点を占領するために東進することに成功した。過大な目標が課せられたので、南方軍集団がその全てを達成できなかったのは驚くに当たらない。北部では Kiev が強襲に抵抗し、Korosten 地域のソヴィエト第5軍は脅威であり続けた。南部では、ソヴィエト軍が Odessa を要塞化してルーマニア軍の攻撃に2か月間以上耐えた。8月下旬、中央軍集団の主力が戦況を打開するために南方に進路を変えた。2個の装甲集団は、Kiev で戦争中最大の大包围の形成に決定的に貢献した。再び解放されると、南方軍集団はウクライナの残り、クリミアの大部分、Donbas、Rostov (大部分) を奪取して保持した[シナリオ7を参照]。その年の終わりまでに、南方軍集団は最も奥地に前進した集団となった。

ゲーム用語では、枢軸軍部隊は作戦的勝利を達成した。目標占領による 30 VPs (Kiev、Odessa、Kanev を含む)、3 個 HQ の撃破 (6 VPs)、38 装甲ステップと12 砲兵ステップ (6 VPs)、非退出罰則を避けるために3個装甲 / 自動車化師団、2MSUs を退出させた。枢軸軍部隊は、装甲と砲兵のステップ損失のために1VPを失った。ソヴィエト軍は、全ての強制的な攻撃と撤退を行った。ソヴィエト軍特別増援プールが引かれて枢軸軍に7VPs が与えられ、枢軸軍の特別増援プールが引かれたことによる4VPsの損失と相殺された。枢軸軍は、Antonescu 表でルーマニア軍の参戦を強力に促すために2VPsを使用した。実質結果は、42 VPsだった。

13.0 シナリオ6：ウマーニ包囲戦

国境の戦いが終了すると共に[シナリオ3を参照、ソヴィエト第5軍はドイツ軍の先鋒に追撃され、Stalin ラインやPripyat 湿地帯に退却した。6月30日、Moscow も第6、12、26 軍の Stalin ラインへの完全撤退を許可し、戦略予備が戦車部隊を停止させてドイツ軍中央軍集団を北方から脅かすことを望んだ。不幸にも、予備と前線部隊の退却は、全ての間隙をカバーできなかった。

ドイツ軍第 自動車化軍団は、Novograd ~ Volynsk 周辺の防御の手薄な地点を攻撃して7月9日にそこを奪取し、一方第XXXXV 自動車化軍団は、Polonnoye の南の間隙を突破した。Berdichev は、7月7日に第11 装甲師団によって一撃で陥落した。

要件：

1. マップFとG
2. シナリオ3～6ターン記録トラックとシナリオ3～6追加表
3. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード3(裏)と4(裏)。
4. 使用ユニット：ホワイト、ローズ、ライト・ブルーのシナリオ・カ

ラー・ボックスを持つ枢軸軍とソヴィエト軍のユニット。

13.1 シナリオの長さ

12 ゲーム・ターン。GT9のソヴィエト軍自動車化移動フェイズに開始してGT28に終了する。

13.2 シナリオ・エリア

マップFとGを使用する。

13.3 配置

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：4個。枢軸軍セットアップ・カード3(裏)を参照。
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー：なし。
- c. 枢軸軍の拠点：なし。
- d. ソヴィエト軍の拠点：5個。ソヴィエト軍セットアップ・カード3(裏)を参照。
- e. 枢軸軍のステップ損失マーカー：3枚。枢軸軍セットアップ・カードを参照。
- f. ソヴィエト軍のステップ損失マーカー：4枚。ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。
- g. 妨害段階マーカー：ヘクスG2709 上に段階2マーカーを1枚置く。
- h. 使用可能な補給カウンター：

1. 枢軸軍：

- a) 開始時：4個の 0-0-8 (全てマップ上で開始)と3個の 0-0-4 (1個がマップ上で開始) [枢軸軍セットアップ・カード3(裏)を参照]。
- b) 予定された増援：GT10に3個の0-0-8とGT11に2個の 0-0-8 [枢軸軍セットアップ・カード4(裏)を参照]。これらは、ポーランドを経由してトラック輸送される補給をあらわすので、マップEは使用されない[下記のd項も参照]。これらのMSUsは、以前のターンからASPを運んでおり、GT10と11に使用可能なASPに対してはカウントしない。

c) 輸送中のMSUs: 予定された増援[上記の項]を参照] 以外で、道路移動を使用してマップGの西端への登場を選択するいかなるMSUsも遅延される(ポーランドを通過するために必要な時間をあらわす)。選択されたターンに、全ての 0-0-8MSUsをゲーム・ターン・トラック上の2ターン先に、全ての 0-0-4MSUsを4ターン先に置く。ゲーム・ターン・マーカーがMSUsを含んでいるボックス内に進入する時に、これらは増援として自由にマップGの西端に登場する。

d) 枢軸軍の変換：GT14の補給決定フェイズの間に、2つの 0-0-8MSUsを取り去り、開始時に使用不能な2つの 0-0-4MSUsに置き換える。0-0-8MSUsの取り去りは、マップ上でもマップ外でもどちらでも良い。

デザイン・ノート：枢軸軍のトラックは、貧弱なソヴィエトの道路、保守の不備、戦役の長さにより、記録的な数で故障した。

2. ソヴィエト軍10個(3つの0-0-8と7つの0-0-4)で7つがマップ上で開始する[ソヴィエト軍セットアップ・カード4(裏)を参照]。

- i. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター 12 個。開始時に 1 個[枢軸軍セットアップ・カード3 (裏)]を参照。
- j. UR / MGユニット：5 個の指定ユニットを開始時に確認状態面でセットアップする[ソヴィエト軍セットアップ・カード3 (裏)]を参照。15 個の指定ユニットは不透明の容器内に入れられ、ソヴィエト軍セットアップ・カード4 (裏)に指定されたごとく無作為に引かれて未確認状態面で置かれる。残りの 18 個のユニットは、ソヴィエト軍のタイプ補充ポイントの消費を通しての増援として引けるように、カラの不透明の容器内に入れられる[ソヴィエト軍セットアップ・カード4 (裏)]を参照。
- k. 特別増援プール：
 - 1. 枢軸軍プール：7個集団[枢軸軍セットアップ・カード4 (裏)]を参照。
 - 2. ソヴィエト軍プール：8個集団[ソヴィエト軍セットアップ・カード4 (裏)]を参照。
- l. 陣地線破壊マーカー：8個[枢軸軍セットアップ・カード3 (裏)]を参照。
- m. 枢軸軍緊急時補給マーカー：4個[枢軸軍セットアップ・カード3 (裏)]を参照。
- n. 枢軸軍の非補給下マーカー：2個[枢軸軍セットアップ・カード3 (裏)]を参照。

13.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量：マップ上で移動を開始するユニットのみならず、他のマップ又はマップ外から登場するユニットについても各マップ毎に合計する。
 - 1. マップF：5スタッキング・ポイント。
 - 2. マップG：6スタッキング・ポイント。
- b. マップGの西端に登場するために鉄道移動を使用するいかなる枢軸軍ユニット(集積所やMSUsを含む)も、40 鉄道ポイントを消費しなければならない。
- c. ソヴィエト軍の鉄道許容量：マップ・エリア上で移動を開始するユニットのみならず、他のマップ・エリア、他のマップ、マップ外から登場するユニットについても合計する[プレイ・ブック・ルール6.8.3 を参照]。
 - 1. マップF：6スタッキング・ポイント。
 - 2. マップG：6スタッキング・ポイント。東ポーランド内でのソヴィエト軍の鉄道移動は、もはや認められない。
- d. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：プレイ・ブック・ルール6.8.4 又はシナリオ3～6 ターン記録トラック上の鉄道変換チャートを参照。

注意：マップGのマップ西端ヘクスは、GT14 になるまでは変換できないが、すでにマップG上にある枢軸軍鉄道堡からの鉄道変換は前進させることができる。

- e. 航空輸送：航空輸送表を参照。枢軸軍プレイヤーは、GT10 になるまでは航空輸送許容量を持たない。
- f. 枢軸軍の補給源：
 - 1. マップF：ルーマニア国内のいずれかの一級道路又は鉄道のマップ端ヘクス。
 - 2. マップG：
 - a) 枢軸軍が使用するために変換されている、いずれかのマップ西端鉄道ヘクス。

- b) 一級道路ヘクスG1027 (鉄道変換の接近により)。ヘクスG1027 から一級道路に沿ってカウントし、枢軸軍プレイヤーはGT9からGT11 まで10 ヘクス、GT12 と13 には14 ヘクスの道路網を持つ。GT14 に開始して、枢軸軍の鉄道堡マーカー[プレイ・ブック13.6.a を参照]がヘクスG1027 上に置かれる時には、補給は通常にたどられる。

注意：枢軸軍ユニットは、マップF & Gの境界を越えて補給をたどることができる。

- g. ソヴィエト軍の補給源：
 - 1. マップF：いずれかのマップ東端の一級道路又は鉄道のヘクスとOdessa[BSR6.5.1 と6.5.4 を参照]。
 - 2. マップG：いずれかのマップ東端の一級道路又は鉄道のヘクスとKiev[BSR6.5.1 を参照]。マップG上のヘクスG3701、G3801、G5001、G6201、G6701 も使用可能。
- h. 枢軸軍の攻撃補給ポイント：枢軸軍のシナリオ5 & 6 攻撃補給チャートを参照。GT10 から開始して以降の各ターンについてチャートを参照する。
- i. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント：ソヴィエト軍のシナリオ5 & 6 攻撃補給チャートを参照。GT10 から開始して以降の各ターンについてチャートを参照する。GT9 には、ソヴィエト軍プレイヤーはソヴィエト軍移動フェイズの間にマップに登場可能なMSUs又は集積所として、2ASPsを持つ。
- j. ソヴィエト軍の海上輸送、黒海艦隊、小艦隊：このシナリオについては、全てが有効である。
- k. GT18 になるまでは[プレイブック12.9 を参照]、全てのルーマニア軍地上戦闘ユニットはウクライナ国境線ヘクス内への進入と越えての攻撃はできるが、そこを越えての移動や前進はできない。

13.5 航空準備

GT9 には航空準備を決定する必要はないが、GT10 以降には通常に決定すること。

13.6 増援

- a. 枢軸軍 枢軸軍セットアップ・カード4 (裏)を参照

注意：枢軸軍プレイヤーは、GT13 の枢軸軍工兵フェイズの間に、ヘクスG1027 上に配置するための鉄道堡マーカーを受け取る。GT14 に開始して、この鉄道堡マーカーは鉄道変換ポイントの消費を通して通常に前進させることができる。

- b. ソヴィエト軍：ソヴィエト軍セットアップ・カード4 (裏)を参照。

13.7 補充

- a. 枢軸軍 枢軸軍歩兵補充ポイント・マーカーを枢軸軍補充トラック上の1のボックスにセットする。追加の補充と使用可能なターンは、枢軸軍セットアップ・カード4 (裏)に列記される。

b. ソヴィエト軍:

- 1) GT10 ~ GT28 に受け取る補充について、ソヴィエト軍のシナリオ5と6の補充表を調べてサイを振る。
- 2) GT9には、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に6の補充のサイの目を受け取る。ソヴィエト軍のタイプ補充マーカーを3にセットする。4の拠点と1NKVDポイントが使用可能である。ソヴィエト軍プレイヤーは、使用可能なR特別イベントを持つ。もしも特別増援集団が選択されると、適用されるVPコストを消費する。

13.8 開始時の特別な状況

GT9は、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズで開始する。これに先立つGT9の全てのフェイズやセグメントは、完了しているものと見なされる。GT9の天候は、自動的に乾燥である。

13.9 ドイツ軍のマップ退出

BSR10.5.7 の例外として、3個のドイツ軍装甲師団又は自動車化師団の全ての構成部隊(完全戦力である必要はない)が遅くともGT21の終了までにマップFとGの東端でDniepr川の南から退出しなければならず、さもなければ枢軸軍プレイヤーは5VPsを失う。退出する3個師団の中、少なくとも1個は装甲師団でなければならない。いずれかの枢軸軍移動フェイズの間にマップ端ヘクスから退出するためには、1MPがかかる。退出ユニットは補給をたどる必要はないが、もしも枢軸軍プレイヤーがこれらの師団を退出させると、GT22の補給決定フェイズの間に2つの0-0-8MSUsを脇に置かなければならず、シナリオの残りについては使用できない。さもなければ、-5VPの罰則をいまだに適用することになる。退出したユニットはマップに復帰せず、撃破ユニットとしてもカウントしない。もしも要求された師団たちがGT25の終了までに退出しなければ(そしてGT26の間に2つのMSUsが取り去られなければ)、枢軸軍プレイヤーは追加の5VPsを失う。

デザイン・ノート:南方軍集団は、過重な負担任務をかけられた。そうした訳で、実際に第自動車化軍団は、KievとOdessaを奪取する任務を行い、ウクライナの残りを確保するために東方へと送られた。

13.10 枢軸軍の守備隊

シナリオ5の12.11項と同様。

13.11 ルーマニア軍の参戦拡張

シナリオ5の12.9項と同様。

13.12 勝利条件

a. 開始時のVP段階: VPマーカーを17にセットする。

1. 枢軸軍プレイヤーは、マップEの全てのVPヘクスにプラスしてProskurovとBerdichevによる12VPs、ソヴィエト軍特別増援プール集団の登場による7VPs、ソヴィエト軍の装甲と砲兵の20ステップ除去による2VPsを獲得している。

注意: 各8ステップの損失により1VPが獲得されるので、ソヴィエト軍のステップ損失マーカーをソヴィエト軍損失/補充トラックの4のボックスにセットすること。

2. 枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍特別増援プール集団の登場による4VPsを失っている。枢軸軍のステップ損失マーカーを枢軸軍損失/補充トラックの2のボックスにセットする。

b. 勝利段階: シナリオ3~6の追加チャートと表カードを参照。

結末:

ドイツ軍装甲部隊が再び歩兵を置き去りにして進撃し、Kirponosは反撃の好機と見た。ソヴィエト第5軍は、Korosten陣地化地域から出てドイツ第6軍の側面を攻撃し、瞬く間に第13、第14装甲師団を包囲した。一方、ソヴィエト第6軍の3個機械化軍団の戦車は、Berdichev近郊の第11装甲師団に一直線に襲いかかった。ルフトヴァッフェが戦闘の帰趨を変え、14日までにソヴィエト軍は再び一斉に遁走した。

Zhitomir回廊は、ソヴィエト第5軍と第6軍を分断し、装甲部隊にKievまでの進撃路を提供した。第13装甲師団の一部は、ソヴィエト第5軍がドイツ軍の左側面の攻撃を継続しているにもかかわらずKievの外郭防御線に到着していた。回廊が広がるに連れて、ドイツ軍自動車化部隊は南東への突破を脅かした。Stalinは、この地域の最高司令部を再編成するために、S.M.Budenny元帥指揮下の南部戦区兵団を編成した。Budennyは組織的な予備を持たなかったので、大したことはできなかった。今やドイツ軍は戦役を支配していた。von Rundstedtは、敵が退却中で彼を捕らえようと突破してきていることに気がついた。彼の努力は、Umanで大包囲が形成された2週間後に報われた。ドイツ軍は、ソヴィエト第6軍、第12軍と第18軍の一部を罠にかけ、103,000人を超える兵員、317両の戦車、830門の砲を捕獲した。

Uman包囲戦は、価値ある二重包囲戦の勝利だった。技術的には、すでに退却している敵に対する前線の反対側の戦いであり、片翼のみが装甲部隊で達成された。多くのソヴィエト軍部隊がポケットから脱出して、Dnepr川沿いで再編されて新たに現れたソヴィエト軍組織に統合された。ドイツ軍の卓越した戦術と作戦が大勝利を収めたが、ソヴィエト軍は一度の戦闘や包囲戦で撃破するにはあまりにも巨大過ぎることが証明された。

14.0 シナリオ7: ロストフ

1941年秋、南方軍集団は、Don川のRostovの都市に最後の突進を行った。Rostovは、しばしば「コーカサスへの玄関」と呼ばれ、ここを制する者は来るべき年の南部戦役の鍵を握ることになるだろう。攻勢は1941年11月5日の泥濘の中で開始され、ドイツ軍部隊は3週間以内にRostovを奪取したが、ソヴィエト軍の反攻の前に保持できなかった。ソヴィエト軍の戦史によれば、Rostov作戦はMoscowでの攻勢に先立ちソヴィエト赤軍に最初に有利な状況を作りだした攻勢だった。

要件:

1. マップR
2. シナリオ7&8ターン記録トラックと表
3. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード2(裏)

- 4.使用ユニット:グリーンのシナリオ・カラー・ボックス又はダイヤモンドのシナリオ・カラー・アイコンを持つユニット。

14.1 シナリオの長さ

15 ゲーム・ターン。Rostov のターン記録トラックは、GMT社の以前のゲームである Typhoon! に対応しているので、もしもプレイヤーが2つのゲームを組み合わせさせてプレイしても混乱は起きないだろう。各ゲーム・ターンは、「T」を前に置いて進行し、G T19 に開始してG T33 に終了する。最初のゲーム・ターンは、自動的に凍結の天候である。

デザイン・ノート:天候は、Typhoon! の表とは対応していない。Rostov の戦闘地域は黒海の隣であり、天候は若干穏やかである。一般的には、Moscow 周辺と同様の天候は Rostov 周辺ではほんの少し遅れた。

14.2 シナリオ・エリア

マップRのみを使用する。

14.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。追加の配置情報は以下の通りである。:

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー :なし。
- b. 鉄道切断マーカー :矢印を東に向けて 4個を置く (ヘクス R1053、R1041、R1032、R1029)。
- c. 枢軸軍の拠点 :なし。
- d. ソヴィエト軍の拠点 :9個を置く。:位置については、セットアップ・カードを参照。追加のソヴィエト軍の拠点を建設できる。ソヴィエト軍補充表を参照。
- e. 枢軸軍のステップ損失マーカー :6枢軸軍ユニットの上に各 1枚を置く。指定ユニットについては、セットアップ・カードを参照。
- f. ソヴィエト軍のステップ損失マーカー :なし。
- g. 使用可能な補給カウンター :枢軸軍については 8つ (3×0-0-8 と5×0-0-4)で、開始時の2つの0-0-8 と2つの0-0-4 を含める。ソヴィエト軍については 6つ (2×0-0-8 と4×0-0-4)で、開始時の2つの0-0-8 を含める。
- h. 枢軸軍の使用可能連隊代替カウンター :4個。増援として追加の1カウンターがプレイに登場する。
- i. 特別増援プール :ソヴィエト軍は、使用可能な7個プール集団を持ち、枢軸軍は使用可能な3個プール集団を持つ。ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カードを参照。
- j. Rostov の Typhoon!への連結 :連結の詳細な情報は、後に全戦線 Typhoon! キャンペーン・モジュールとして提供されることになる。現在では、2つのゲームを連結させる時に「交換可能な」内容物は、両者の特別増援プール集団のみである。1つのゲームからの他方に投入されるゼロV Pのプールは、1V Pプールとしてカウントする。ゼロを超える他の全てのプールV Pコストは、不変で留まる。Rostov のプールは、Typhoon! プールまで使用可能ないずれかのマップ・ヘクスを通して Typhoon! マップに登場でき、Typhoon! プールは、Rostov のプールまで使用可能ないずれかのマップ北端又は東端ヘクスを通してマップRに登場できる。登場のターンは変更されない。

14.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量 :なし。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量 :ゲーム・ターン毎に 6スタッキングポイント。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント:なし。
- d. 枢軸軍とソヴィエト軍の航空輸送 :なし。
- e. 枢軸軍の補給源 :南端の一級道路ヘクス R1253、R1653、R2352。MSU は、これらのヘクスから登場する。マップ西端のヘクス R1040 も一般補給を提供するが、MSU はこのヘクスに登場できない。
- f. 枢軸軍の攻撃補給ポイント:開始時に 4ASP sがマップ上でMSU sとして使用可能[セットアップ・カードを参照]。各ゲーム・ターン (G T19 に開始して)に3ASP sがマップ南端のいずれかの補給ヘクスに受け取るが、降雪の天候ゲーム・ターンの間には2ASP sのみを受け取る。
- g. ソヴィエト軍の補給源 :マップRの東端又は北端の一級道路又は鉄道のヘクス、ヘクス R4053 からヘクス R4653 までの南端、2つのRostov 都市ヘクスのどちらか。
- h. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント :開始時に2ASP sがマップ上でMSU sとして使用可能[セットアップ・カードを参照]。G T19 からG T24 まで1ASPを受け取り、G T15 から開始して2ASP sを受け取る。ソヴィエト軍補充表上で「S」の結果が起きる各ゲーム・ターンに、追加の1ASPを受け取ることが可能である。
- i. 第56 軍HQについては、BSR20.2.6b は無効である。このHQは、回復のサイ振りをパスすることのみで機能状態に復帰できる。

14.5 航空準備

各ゲーム・ターンに航空準備を解決する。

- a. 少なくとも1 枢軸軍地上戦闘ユニットがヘクス R4049 上にあるか又はそれに隣接する全てのゲーム・ターンについて、ソヴィエト軍のサイ振りに1を加える。
- b. 枢軸軍の「Ju87」航空ユニットについては、各ゲーム・ターンに枢軸軍のサイ振りに2を加える。
- c. ソヴィエト軍の「TB-3」航空ユニットについては、各ゲーム・ターンにソヴィエト軍のサイ振りに1を加える。

14.6 増援 / 補充

- a. 枢軸軍の増援は、シナリオ・セットアップ・カード上に指定された位置に到着する。枢軸軍の補給カウンターは、全て南端のいずれかの枢軸軍補給源ヘクスに到着する。
- b. ソヴィエト軍の補給カウンターと大部分の増援は、マップ北端、東端、南端のいずれかのヘクスに到着する。
 - 1. 北端とは、ヘクス R1928 ~ R4828 を意味する。
 - 2. 南端とは、ヘクス R4053 ~ R4653 を意味する。
 - 3. 東端とは、東端全体である。
- c. ソヴィエト軍の到着位置は、シナリオ・セットアップ・カード上に指定されている。補給カウンターも、いかなる大都市ヘクス内にも置くことができる。
- d. 1個のソヴィエト軍集団 (第26 と第28 騎兵師団)が北端ヘクス R1028 ~ R1928 から到着する。
- e. ソヴィエト軍の補充は、ソヴィエト軍補充表により、G T19 から開始して受け取ることができる。

14.7 特別ルール

14.7.1 ソヴィエト軍の海上輸送：

可能。プレイ・ブック・ルール 6.7 を参照。

- a. もしも敵ユニットが Azov を占めると、Rostov と Taganrog 間の海上輸送は認められない。
- b. GTT30 から開始して、アゾフ海はソヴィエト軍の海上輸送については封鎖される。

14.7.2 ソヴィエト軍の強制的な攻撃：

GTT20 になるまでは、これらの結果は無視される。

14.7.3

ソヴィエト軍補充表上で「E」を含む拠点の結果では、この目的の場合について (のみ) Voroshilovgrad を大都市として扱う

14.7.4

非機能状態の第 56 軍 HQ は、機能状態を回復するまで又は GTT23 になるまでは (どちらか最初に起きる方) 移動できない。

14.7.5

第 116 コサック騎兵師団は、BSR22.10.3 (民兵) の配置と移動の制限を守る必要がない。

14.8 枢軸軍の勝利プラン

戦役中には、しばしば Berlin からの命令が枢軸野戦軍が達成すべき目標を変更させた。野戦軍司令官たちは異議を唱えることができたはずだが、目標の設定を不明確なままにしておくことになった。不幸なことに、ドイツ軍では普通はヒトラーのプランが優先された。

- a. シナリオの全過程を通して、2 つ勝利プランの 1 つが有効となる。現在有効な勝利プランは、勝利ポイント・スケジュールで使用するためのコラムを決定し、それが実際に得点されるポイントの数となる。他のコラムは無視すること。枢軸軍プレイヤーは、妥協プランでプレイを開始する。プレイの過程の間に、勝利プラン表の解決を通してヒトラー・プランに変更され得る。
- b. GTT27 に、枢軸軍プレイヤーは勝利プランが変更されるのかどうかを決定する。ソヴィエト軍プレイヤーの目の前でサイを 1 つ振り、勝利プラン表を調べる。枢軸軍プレイヤーは、妥協プランを継続するかヒトラー・プランに変更する。
- c. 妥協プラン：1941 年 9 月 6 日、Hitler は「Moscow への前進」再開を要求する指令第 35 号を発令したが、これにはソヴィエト軍の南西正面軍と南方面軍の撃破と Rostov への前進の継続が含まれていた。プランは、実際には相違する考えの妥協だった。ゲームは、このプランで開始する。
- d. ヒトラー・プラン：「タイフーン」攻勢の緒戦での全地域での大成功により、ドイツ軍最高司令部はより分散した目標を押しつけた。Hitler 以上に東方での完全な軍事的解決の再開を主張する者はいなかった。彼は、Moscow と Rostov よりも遙かに東の不可能な目標である Volodga-Gorki-Stalingrad-Maikop (全て遙かにマップ外) のラインを望んだ。Hitler のプランは公式なプランになったが、軍事的には達成不可能なものだった。ヒトラー・プ

ランは、以下の特別な効果を持つ。：

- 1. ドイツ軍プレイヤーは、ヒトラー・プランが有効になるゲーム・ターンから開始して拠点を構築できる。これは、後にヒトラー・プランが取り消されても有効である。ゲーム・ターン毎に 1 拠点のみが開始できる。その拠点を構築するためには、工兵ユニットが要求される。
- 2. 退却不可命令。これは、初期戦闘比が 5 対 1 以下 (対応の前) である全ての防御戦闘でのドイツ軍ユニットに自動的に適用する。退却不可マーカーを使用すること。これは、ドイツ軍ユニットと共にスタックしていない他の枢軸国籍には適用しない。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍対応フェイズの前に全ての戦闘について初期戦闘比を宣言しなければならない。ユニットは、留まることによりスタッキング限度を破ることにならない限り、友軍の移動、自動車化移動、対応フェイズに友軍拠点を離れることができない。ただし、他のいずれかの友軍非破壊拠点上でいずれかのフェイズを終えることはできる。

注意：つまり、ドイツ軍ユニットは拠点から拠点へと「退却」できる。

- 3. 枢軸軍プレイヤーは、もしもヒトラー・プランが有効となった後のいかなる時でも、いずれかの SS ユニットのどちらかの Rostov ヘクスに少なくとも 1 ゲーム・フェイズについて移動させると、2 VP s を得点する。これらの VP s は、もしもゲーム終了時にどちらかの Rostov ヘクスについての VP s を得点することが可能であると得点されない。

デザイン・ノート：本質的には、これはプロパガンダ的勝利をあらわす。ゲームの知恵として、私共は枢軸軍プレイヤーがヒトラーの命令で前進する気になる動機を望んだ。

- e. ヒトラー・プランの打ち消し：いったんヒトラー・プランが有効になると、枢軸軍プレイヤーはヒトラー・プランを打ち消して妥協プランに戻すことができる。枢軸軍プレイヤーは、これを GTT28 に開始するいずれかのゲーム・ターンに、5 VP s を消費することで行うことができる。枢軸軍プレイヤーは、後にヒトラー・プランに戻すことはできない。打ち消しは、代わりに妥協プランの VP スケジュールが使用されることを意味する。

デザイン・ノート：私共は、例え史実で von Rundstedt がそうであったように、プレイヤー諸氏が達成不可能な勝利条件に縛られることを望まなかった。von Rundstedt は、Hitler の命令に従うことを選択し、間もなく指揮権を失うことで代償を払ったので、このゲーム・プレイの選択では重い VP コストが課せられる。

14.9 勝利条件

14.9.1

もしもソヴィエト軍プレイヤーが 4 戦闘ユニットをマップ R の西端のヘクス R1044 ~ R1053 から退出させると、VP の合計にかかわらずただちに自動的にゲームに勝利する。

デザイン・ノート：私共は、このようなことが起きるとは思わな

いが、プレイする上での「ゲームの知恵」的な解決である。これは、多数のロシア軍が枢軸軍の後方地域に侵入するとクリミアの枢軸軍部隊が脅かされ、Rostov に対する攻勢を断念しなければならない状況も反映している。

14.9.2

このシナリオでは、枢軸軍の守備隊要件はない。

14.9.3

除去されたステップ、占領された位置、両プレイヤーが行った一定の行動によるVPを獲得する。位置の支配についてのVPsは、どの勝利プランが有効かに従って得点される[シナリオ7の勝利ポイント・チャートを参照]。

14.9.4 勝利段階：

シナリオ7～8のターン記録トラックとチャート/表カードを参照。

結末：

9月29日から11月16日までに、第1装甲集団は、防衛側のソヴィエト軍541,000人の160,000人を死傷させ、101両の戦車と3,646門の砲を撃破又は捕獲していた。

あらゆる尺度において、ソヴィエト軍はぐらついていなければならないはずだったが、強力な部隊を編成してShaktyとNovocherkasskを通して包囲攻撃することにより、Rostov奪取の緒戦の努力を帳消しにした。ここでドイツ軍司令部は部隊を再編成し、Rostovまで単一の最短ルートで進撃した。11月17日に、第1装甲軍団が狭隘な戦区の正面を空軍と砲兵の支援下に攻撃した。2日間で突破し、20日には最初のドイツ軍がRostovに入り、翌日までに都市は確保された。

一方、ソヴィエト軍も再編成を行い、装甲軍の脆弱な左側面に対して集結した。ソヴィエト第9軍と第37軍は、順調に前進してTuzlov川で束の間停止した。この前進は、Rostovを保持して全周から攻撃を受けつつあるドイツ軍部隊に深刻な脅威を与えた。28日に、von RundstedtはRostovからの撤退を命令した。Hitlerは、30日にこの命令を取り消した。von Rundstedtは辞職を願い出た。Hitlerは、これを承認してWalther von Reichenau元帥を任命した。しかし、von Reichenauも全般的な状況を変えることは何もできず、第1装甲軍(装甲集団から改名された)は撤退を再開した。

ヒトラー命令の打ち消しは、ドイツ軍にコスト(-5VPs)をかけますが、軍は保たれる。ドイツ軍は、いまだに14VPsの価値を持つ位置を確保し、ソヴィエト軍は放棄された5VPsにより実質14VPsとするために増援プールを投入しなかった。ソヴィエト軍は、Rostov作戦の反撃段階ではわずか33,000人の死傷者と42両の戦車が失っただけだった(このシナリオではVPsとしてカウントするには十分ではない)。ドイツ軍の損失も同様にVPsの損失の原因とはならない。ソヴィエト軍は小勝利を達成した。

15.0 シナリオ8:反撃

このシナリオは、ソヴィエト軍の攻撃方法を検証するので、未経験プレイヤー諸氏は学習シナリオと共にこのシナリオに

挑戦するべきである。ソヴィエト軍ユニットは1941年11月27日に開始される史実でのRostov奪回の攻撃位置に初期配置される。史実でのソヴィエト軍の攻撃は、防御側を圧倒するためにほぼ全方向から行われ、Don川を渡る際に多数の死傷者を出したにもかかわらず計画どおりに機能した。激しい市街戦の後、28日にドイツ軍は撤退した。

要件：

1. マップR
2. ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード1(表)
3. 使用ユニット:セットアップ・カードを参照。

15.1 シナリオの長さ

3ゲーム・ターン。GTT30のソヴィエト軍プレイヤー・セグメントから開始して、GTT32の終了時に終了する。GTT30についての天候は、自動的に凍結である。

15.2 シナリオ・エリア

マップRのヘクス列3500の東、Tuslov川の南、末尾がx x45のヘクスの南でNovocherkassの東のみを使用する。

15.3 配置

枢軸軍プレイヤーが最初にセットアップする。追加の配置情報は以下のとおりである。：

- a. 鉄道堡や鉄道切断マーカー、ステップ損失マーカー、陣地はない。
- b. 使用可能な補給カウンター:なし。このシナリオでは、攻撃補給は無視される。
- c. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター:1

15.4 特別な制限

- a. 枢軸軍とソヴィエト軍の鉄道許容量:なし。
- b. 枢軸軍の鉄道変換ポイント:なし。
- c. 枢軸軍とソヴィエト軍の航空輸送:なし。
- d. 補給源:どちらの陣営にも適用しない。ソヴィエト軍ユニットについての一般補給の影響は、常時無視する。GTT30には、全ての枢軸軍ユニットが緊急時補給のみを持つ。GTT31とT32には、全ての枢軸軍ユニットが非(一般)補給下である。

15.5 航空準備

GTT30の間には、航空準備は解決しない。

15.6 増援/補充

このシナリオでは、どちらの陣営についても増援や補充はない。どちらの陣営も、いかなる特別増援プール集団も持たない。

15.7 勝利条件

シナリオ7のVPチャートを使用し、以下の位置(このシナリオにのみ適用する)を占める。：

Bolshiye Sally(3847)	1VP
Sultan Sally(3748)	1VP

勝利段階	VPsの数
枢軸軍作戦的	6以上
枢軸軍限定的	5
ソヴィエト軍限定的	4
ソヴィエト軍作戦的	3以下

16.0 プレイの例

〔省略〕

17.0 デザイナーの項目

17.1 ユニットの略号

枢軸軍

Ber Bersaglieri (イタリア軍)

優秀な部隊として広く知られるシャープシューター。この部隊は、実際には第3Celereの一部だが、しばしば独立して作戦を行った。完全に自動車化されており、オートバイ2個中隊を含む。

CCNN CamicieNere 黒シャツ (イタリア軍)

ファシスト民兵の一部で、この部隊は第63Tagliamento連隊だった。彼らは突撃隊だったが、戦前の期待に違わぬ働きをした部隊は皆無だった。

Celere Celere 'Principe Amedeo Ducad' Aosta"
(機動)第3師団 (イタリア軍)

2個の騎兵連隊から成る。

FJ Fallschirmjager 降下猟兵

オランダとクレタのヴェテランで、これらの部隊はドイツ軍のエリートだった。

Fort 要塞

Gd 親衛隊 (ルーマニア軍)

このルーマニア軍部隊は、優れた戦闘精神を持っていた。

Geb Gebirgsjager 山岳猟兵

これらの部隊は、山岳戦での訓練と装備を受けていた。良く訓練されて機動性に優れていたが、数が少なく各師団は2個連隊のみを持っていた。

Gran Granicieri 国境警備隊 (ルーマニア軍)

このルーマニア軍師団は、ルーマニア軍でも最高の人員を持っていた。

Le Leicht 軽

これらの師団は、機動性を持たせるために通常の3個の代わりに2個連隊のみを持つが、結局は通常の歩兵師団として扱われた。

Lehr Lehr 教導

M 自動車化 (師団)

1942年には、その名称が装甲擲弾兵に変わることになる。

MG Machinegewehr 機関銃

Pasubio 第9Pasubio歩兵師団 (イタリア軍)

Pz 装甲 (師団)

RgtGG ゲーリング將軍連隊

装備が優秀で活躍した。6月22日から7月15日までに敵機92機を撃墜し、193両の戦車と22のブンカーを撃破した。連隊には、自動車化歩兵1個大隊が含まれた。1942年後半までには、師団に発展した。

Sich Sicherungs 保安部隊

このような部隊には、制限年齢を越えたり虚弱な者が多数含まれていた。

Slovak スロヴァキア軍

SS Schutzstaffel 親衛隊

これらの部隊の大部分は、Waffen (武装)SSに所属した。第8SSと第10SS連隊は、野戦勤務のために収容所の看守を集めて編成したトテンコップフ (さげこづ) フォーメーションだった。

SSLAH SS Leibstandarte Adolph Hitler
(親衛旗アドルフ・ヒター)

SSの中のエリート。旅団規模に過ぎなかったが、4個の装備優秀な自動車化大隊に加えて小規模な付属ユニットで編成されていた。兵員の大部分はヴェテランだった。

SSW SS Wiking

この自動車化師団は、以下の3個連隊を持っていた。:

Ger=Germania、NL=Nordland、WL=Westland。

これらの連隊には、ノルウェイ、デンマーク、オランダからの多数の志願兵が含まれ、全て装備が優秀だった。この部隊は、有力な師団であると見なされた。

Torino 第52Torino歩兵師団 (イタリア軍)

Ukr ウクライナ民族主義者

ウクライナの解放と防衛のために、2個大隊が素早く編成された。これらは、Nachtigal(N)大隊とRoland(R)大隊だった。両大隊は後に連隊に拡大された。

ソヴィエト軍

Abn 空挺

訓練が行き届いた部隊の不足は、ソヴィエト軍に空挺部隊の前線への投入を強いた。全てのソヴィエト軍空挺兵は降下訓練を受けており、断固とした勇士だった。大部分の空挺部隊は、1942年夏の間に親衛隊に変換された。

Army

軍HQの直接指揮下に置かれた混成部隊。

B Bis

この師団は、北部 (Vyazma 近郊) に配置された狙撃兵師団と同一の番号を持つが同一の組織ではない。

BSF 黒海

3個の海軍連隊のこの名称は、他の正面の海軍連隊と区別するためのゲームの目的にのみ使用される。

B-NKVD

自動車化国境警備隊の臨時の集団。

Cossack

第 116 騎兵師団は、ドン・コサック志願兵から編成された。これは、最初は「民兵」騎兵師団として知られ、後に数字の名称を受けた。ドイツ軍にとり、全てのソヴィエト軍騎兵は「コサック」だった。

Flot 小艦隊

BSF 黒海艦隊

Kiev キエフ

1Pin 第 1Pinsk

Gd 親衛隊

プロレタリアートの政治信条と信頼を持つ部隊を表すこの名誉称号は、戦闘で功績を上げた組織に授けられた。この名誉により、通常は司令官が昇進して兵員は昇給され、補充や増援が優先的に与えられた。それは戦術的な編成の変更と専門的装備の増加も意味することになったが、増加は 1942 年の春になるまでは達成されなかった。

Istr 1 Istrebitelnyyebatal'ony 駆逐大隊

[ソヴィエト軍の志願兵ユニットを参照]

KAU Kiev 砲兵学校

枢軸軍が東方に前進するに連れて、ソヴィエト軍は訓練組織や軍事学校を通常の戦闘部隊として動員した。ドイツも 1944 ~ 45 年に連合軍が接近すると同様のことをすることになる。大部分の Kiev 軍事学校は、6 月の侵攻前に東方に避難していた。

Kkom Kiev コムソモール連隊

人員は共産主義青年組織から引き抜かれ、必ずしも装備も訓練も十分ではなかったが士気は高かった。Kiev 連隊は、名声を得た。20,000 人ほどのコムソモールがOdessa で軍人に編入されたが、他の部隊により補充として吸収された。

KTU Kiev 戦車学校

MG 機関銃

機関銃大隊を中核に漠然と編成された固定守備部隊の集団。

MOON Militseyskiy Otryad Osobogo Naznacheniya

8 月にOdessa の防衛のために編成された 1,200 人の特殊警察部隊。

Naval

多数の元「水兵」が地上戦闘部隊に組み込まれた。一般的には、彼らは基本的な歩兵戦術が未熟だったので桁違いの死傷者を出したが、死ぬまで戦った。

NKU Novocherkassk 騎兵学校

NKVD Narodnyi Kommissariat vnutrennikh del 内務人民委員

これらの部隊は、戦線で自らを砲火に晒すことを厭わなかった。戦役に参加した国境警備隊と内務保安連隊はどちらもこのゲームに表されている。

Odessa

民兵騎兵師団に与えられたゲーム名称。

RAU 第 1Rostov 砲兵学校

歩兵として編成され、信頼できることを証明した。

Res 予備

前線勤務に押しやられた訓練組織。

RVPU Rostov 軍政学校

SF 南方正面軍

正面軍HQの指揮下に置かれた混成部隊。

SWF 南西正面軍

Tk 戦車

ゲームでは、この略号によって戦車「師団」を識別する。

UR Ukrepionniraion 陣地化地域

この旅団HQは、様々な量の機関銃大隊や他の種々雑多な固定防御部隊を指揮した。

ZHOO Zhenskiy Oboronitel'nyy Otryad

7 月に 900 人の女性から編成された女性防衛部隊。戦争中にソヴィエト軍は多数の女性を戦闘勤務に動員したが、全て女性の部隊は比較的まれだった。

ソヴィエト軍の義勇兵部隊

by Vance von Borries & Thomas F. Burke

IstrebitelnyyBatal'ony 駆逐「大隊

["Destroyer" Battalions] (IB) として知られ、USSR の内務人民委員部による 2 つの布告を基礎に 1941 年 6 月 24 日

から開始して3日間で編成された。IBs は、主に党とソヴィエトの構成員(党とコムソモールの分遣隊が80~90パーセントだった)から編成された献身的で信頼できる志願兵であり、肉体的に適していて軍事関係の訓練も受けていたが、赤軍に招集されなかった者たちだった。大隊の訓練と任務は、様々な管区やNKVDの指導者たちから構成された特別な幕僚団によって指揮されていた。大隊指揮官は、NKVDの将校か地方警察部長のどちらかだった。

IBsは30~500名規模で、最も一般的には100~200名を持ち、陸軍の小隊や中隊のごとく編成されていた。IBsは主に歩兵部隊として編成されたが、北コーカサスでは騎兵も編成された。IBsの兵士は、小銃、短機関銃、拳銃、手榴弾、その他の小火器を装備していた。機動部隊として車両や馬による輸送手段を持っていた。任務には、ソヴィエト軍部隊後方の重要な経済目標の防護や、敵のサボタージュ・グループや空挺降下と戦うことが含まれた。ただし、多くのIBsは敵部隊との防御戦闘に参加し、しばしば赤軍部隊の代役として使用された。多数のIBsが、パルティザン分遣隊の基礎として編成された。

Narodnoye Opolcheniye 民兵

Leningrad や Moscow が自主的に Narodnoye Opolcheniye (NO)を編成し始めた後、国土防衛委員会は7月4日に国中に残っている全ての健康な男子を対象とした布告を出した。通常、都市(又は州)は師団を創設し、国営企業は連隊(又は大隊や中隊)を編成し、全てが赤軍のそれに準じて組織化されたが、初期には数字の名称の代わりに軍管区名が使用された。兵員の多くは労働者階級から引き抜かれ、党やコムソモールの重要人物も含まれたが、NKVDはいなかった。高級指揮官は、赤軍将校や予備役からの割り当てで満たされた。残りの地位は、退役軍人や従軍経験者によって満たされた。特殊な部隊には、正規軍からの兵員を配置した。戦争期間を通して、合計でほぼ60個のNO師団と200個のNO連隊が編成された。

前線が急速に接近したので、多くの部隊は敵との交戦を前に旅団程度にしかなくなっていなかった。1941年9月23日、国土防衛委員会は、全てのNO師団を標準化して直接赤軍の指揮下に置いた。NOは、人民の予備軍として期待され、防御では頑強に戦った。戦闘では、その質は極めて多様だった。

Narodnoye Opolcheniye 民兵

ゲームで使用された略号:

Darnisk	Darnitskiy
Ilichev	Il'ichevskiy
Kagan	Kaganovichskiy
Kirov	Kirovskiy
Lenin	Leninskiy
Molotov	Molotovskiy
Obgorod	Obshchegorodskiy
Oktyabr	Oktyabrskiy
Petrov	Petrovskiy
Stalin	Stalinskiy
Vodno	Vodnotransportnyy
Zhelez	Zheleznodorozhnyy

17.2 デザイン上の参考文献

省略]

18.0 デザイナーズ・ノート

Barbarossa : Army Group Southは、1941年中のソヴィエト連邦内での緒戦を扱う3部作の第1作目である。私共はこのゲームのシステム、ルール、分析、規模、多数の同一のチャートと表をあなたが将来目にするゲームに合わせたので、それぞれを組み合わせるプレイできるだろう。

緒戦を複数の部分に分割する必要がある、それぞれを独立したゲームとした。これは、戦争初期には達成可能である。なぜならば、ドイツ軍は自軍部隊を3分割し、ソヴィエト軍は全体的な組織として3つの「方面軍」を編成していたからだ。各プレイヤーは、軍集団司令官をあらわす。私共は、9月後半のKiev包囲戦の代わりにUmanポケットの壊滅を選択した。なぜならば、このゲームが南方軍集団のバルバロッサ作戦への貢献のみを扱うからだ。Umanポケットを完全に閉ざすことを認めるために、数ターンを加えた。それでも、枢軸軍プレイヤーは許された時間の中で可能な全ての任務を達成するのが困難であることを知るだろう。

良質な英語文献の不足により、リサーチには問題が生じた。リサーチャーであるTom Burkeの何時間もの努力と文献の採集には恩義を感じている。彼は、公文書保管所で枢軸軍とソヴィエト軍のオリジナルなドキュメントを探し歩いた。その結果は、ゲームに詳細に反映された。Tomは、新たな情報源からマップを送って助けてくれたが、マップの大部分は戦前のマップ、ドイツのLage Ostマップ、様々な歴史からの戦術的(並びにそれほど戦術的ではない)マップの寄せ集めを含む、広範な情報源から自分で手書きで再構築したものである。1941年の正確なマップが欠けていた。2枚のマップが一致しない場合には、DMDマップ(1985)を基礎に当時のマップと国会図書館で見つけた1949マップ(シリーズ・ナンバーN501、規模は1:250,000)を集めて使用することで解決した。Rostov地域は特に問題を提供し、ソヴィエト軍ですら正確なマップを持っていなかったのではないかと疑うほどで、東に行けば行くほど当てになるマップが減っていくのだ。

マップ問題は補給問題と結びついた。枢軸軍部隊は、補給の欠乏によって窒息寸前であることに気がついた。Rostov作戦の時期までには、南方軍集団の全ての補給はドイツ語で言うところの「針の目」としてDnepropetrovskでDnepr川に架かる一本の鉄道橋を通して流れ込んでいた。このボトルネックを通して補給されたのは、Rostov攻撃だけではなく、Rostovゲーム・エリアの北の第17軍と南部のクリミア半島の第11軍も同様だった。Rostov攻撃には輸送段列で補給しなければならなかったが、これらの車両は7月(!)までにすでに酷使されてすり減っており、荷馬車隊が編成された。Rostovゲーム・マップであらわされる地域では、軍集団合計の半数に当たるほぼ2,500台の荷馬車が使用された。したがって、ゲームでは勝ち誇る戦車が馬ひ牽引荷車に依存する様を見せる。

いくつかの戦闘序列には十分な説明が必要だ。私は、多数のソヴィエト軍航空部隊を省略した。なぜならば、これらはドイツ軍の航空奇襲攻撃で戦役開始後数時間で撃破されたか

らだ。したがって、この任務に参加していたことを反映して、大部分のドイツ軍航空ユニットの登場は遅らせた。

ソヴィエト軍の地上部隊は、全くの混合物である。装甲部隊は、最近機甲旅団と騎兵師団から機械化軍団に完全に交換され、装備変更の最中だった。6月22日までにはわずかな部隊が変更しただけで、訓練の途上にあった。このような混沌状態は、戦闘での質が多様になることを意味し、カウンター内容物は大きな幅を表示している。いくつかの機甲師団と自動車化師団は、戦い方を反映して構成部隊に分割される。第43戦車師団は、戦車と同様に車両が不足しており、自動車化と非自動車化戦闘集団に分割される。非自動車化部隊の間では、国境線をカバーするために狙撃兵師団の1個連隊を分派した。Odessa 攻囲戦の配置を反映して、2個の狙撃兵師団(第25と95)は完全に連隊を分割した。戦前からの生き残りである4個の騎兵師団(第3、5、9、14)は、このような師団がどのように配置(到底成功とは言えなかった)されたのかを再現するために2つの集団(各2個連隊)に分割した。6月22日には、これらの4個師団は9,000人ほどの兵士を抱えていた。新たに編成された騎兵師団は、「軽」騎兵師団と呼ばれ、3個連隊に3,447人の兵士で組織された。ソヴィエト軍の砲兵部隊が戦争の後半になるまで旅団編成を取らなかったことは注目に値する。ここでは、莫大な数のカウンターとセットアップ時間を節約するために多数の連隊を組み合わせた。装甲列車と補充として遅れて到着する砲兵については、組み合わせなかった。

旧ソヴィエトの公文書館からの最近の情報は、民兵(Narodnoye Opolcheniye)部隊、駆逐(Istrebitel'nyye)部隊、NKVD部隊、そして陣地化地域部隊さえも含むもので、理解に役立つ。いくつかの地域は、彼らの助けなしでは保持できなかっただろう。例えば、Kievの防衛は、正規軍のみの記述では説明不可能だ。多数の民兵が部隊の再建のために正規軍に編入されたことも重要で、これはOdessa以降に起きた。駆逐大隊は、枢軸軍戦線の背後でパルティザンに転換した。これは、民衆の支援を受けられなかったウクライナではうまく機能しなかった。MG大隊の名称はかなり正確で、URユニットに含まれた番号と同一ではない。多数のMG大隊は、名称が記録されるまで続かないか動員に失敗するのが一般的だった。このことを念頭に入れて、Stalinラインから4個のURユニットを省略した。

Rostov 作戦のソヴィエト軍ユニットには、少数の夏の戦闘の燃えかす部隊が含まれる。ソヴィエト第15、30、96、218狙撃兵師団は、元の山岳師団と自動車化師団を再建した部隊だ。徴収兵から構成される新規部隊(第383と395狙撃兵師団のような)、軍事学校、NKVD部隊、少数の親衛隊すら混ざっていた。第131と132自動車化旅団は、旧戦車旅団の燃えかすだった。第78海兵旅団は、5個大隊から構成された。

一方の枢軸軍陣営では、保安師団は通常の歩兵連隊と3個大隊(時にはもっと多い)の前線勤務に適さない兵士のLandeschutzen 連隊の2個連隊のみを持つ。ドイツ軍の火炎放射戦車(号戦車)は、突撃ボートや科学戦部隊と共にドイツ軍工兵連隊の値に含めた。ルーマニア軍は、いくつかの各3個大隊の工兵連隊を持っていたが、分割して歩兵師団に割り当てた。さもなければ師団はこのような兵士が不足するからだ。ドイツ軍の対空砲部隊は前線に出なかったため、

一般的にこのシリーズではあらわされない。このシリーズでは、通常は軽対空砲、建設工兵、労働者部隊、航空基地部隊、補給部隊、警察部隊は省略されることになる。このような部隊は価値ある働きをしたが、これらを含めることは明らかにプレイを遅くするだろう。ドイツ軍第767砲兵大隊は、超重砲兵にすることもできたのだが、これらの火器を展開することはそれほど困難ではなかった。ドイツ軍の組み合わせられた砲兵大隊は全て21cm口径で、間違いなく重砲だが、通常の砲兵射撃支援を提供するものとした。この部隊は、カウンターを節約するために組み合わせられた。11月までに、全てのドイツ軍師団は疲れを見せており、中央軍集団とは異なり南方軍集団には休息はなかった。対照的に、イタリア遠征軍団(完全戦力の62,000人)は未だにほとんど戦闘を交えていなかった。

私共は、このゲームを厳密に軍事的問題の解決を模索するゲームとしたので、軍事作戦に直接影響を及ぼすような政策に道を外れることはない。プレイして楽しめるゲームの製作を望んでいる。

Vance von Borries

18.0 ディヴェロップス・ノート

「分解できなければ組み込むな!」Typhoon!システムは、プレイアビリティと歴史的正確さの間で良いヴァランスを持っていた。Barbarossa: Army Group Southでの私共の仕事は、可能な限りオリジナルのシステムを維持し、絶対的に必要な場合にのみ新たな要素を加えることだった。

いくつかの変更は、ゲーマーのフィードバックによってもたらされた。ルールブックの構成、蹂躪、諸兵連合効果、選択航空システムがこの範疇だ。海上輸送、未確認状態のソヴィエト軍ユニット、超重砲兵、非機能HQのような他の変更は、デザインとディヴェロップメントの間には扱わなかった必要性に対する解答だ。例として、非機能HQのシステムは、Rostovシナリオのプレイテストにおける変更の結果である。枢軸軍プレイヤーはRostovを決して取れず、史実で枢軸軍部隊が(比較的あっさり)Rostovを占領した事実と矛盾した。私共は再度データをチェックした。燃えかすの戦車部隊は、Rostovを孤立させるために実際に北から泥の海をかき分けて進んだ。枢軸軍の最後の突撃は、数に優るソヴィエト軍を都市からたたき出した。ユニットの戦力、マップの道路網、天候表は正しかった。私共は、Rostovで通常に機能していたソヴィエト軍のHQ(第56軍)が史実では全く機能しなかったことを見落としていたことに気づいた。このHQはRostovで新たに編成され、混沌状態が支配していた。ゲームでは、ソヴィエト軍は史実よりも遙かに枢軸軍の移動に対応できたのだ。

Army Group Southを製作する上でもう一つの焦点は、可能な限り「ユーザーに馴染める」ものにすることだった。この目標に向けて、手順と意図を明確化するために何度もルールブックを書き直して発展させた。カウンターは、セットアップの速度を上げるためにカラー・コード化した。可能な限りチャートと表をルールから引き離してチャート・カード上に持ってきた。もしもこの手直しフォーマットが気に入ったら知らせてほしい。

私共は、新たなBarbarossaゲームの質を一層高めるために、共にやっていくことをあなた方全てに期待している。結局は、向上を望むウォーゲーマーこそが私共にこのゲームの製

作を開始させたのだ。Typhoon! に対する多くの貴重な提案は、Army Group South に組み入れてあるので、プレイしてそれがうまく機能しているかしていないのかを確かめてほしい。

共に手を取ろうではないか。

Army Group Center と Army Group North の製作に援助を与えたまえ。

Tony Curtis

19.0 プレイ・ノート

シナリオ1:

ソヴィエト軍は、完全な優位性を持つ。彼らにすることは、強固な防衛と損害を顧みないで1ヘクス毎に戦うことである。これは、枢軸軍プレイヤーには厳しいシナリオだろう。ソヴィエト軍に防御の分散を強制させて陣地線の北部を手薄にさせるために迅速に移動すべし。第37軍HQを非機能状態に留める限り、ソヴィエト軍の防御を突破する微かなチャンスがある。

シナリオ2:

枢軸軍プレイヤーが嫌うに違いない別の種類の防御陣地の例である。シナリオに勝利するためには、最悪でも突破に成功しなければならない。ソヴィエト軍プレイヤーの任務は、ここでも断固とした防御、損失ユニットの無視、各陣地ヘクスでの戦闘といった容易なものだ。ルーマニア軍は、書類上はソヴィエト軍を撃破するのに十分な戦力を持つが、この任務に適しているとは言えない。工兵は著しく不足し、攻城砲を持たず、多数の砲兵は支援戦力を連携できなかった。攻撃補給ポイントは不足し、自動車化移動フェイズに動けるユニットは僅かだ。厳しいVP罰則にもかかわらず、工兵と砲兵を組み合わせることができるドイツ軍集団並びに工兵大隊を持つルーマニア軍集団を投入すること。枢軸軍プレイヤーは、もしもルーマニア軍が史実に匹敵する損害を出すと、このシナリオに勝利する望みはない。それ故、少数の高比率攻撃が多数の低比率攻撃よりも有効だ。ソヴィエト軍プレイヤーが致命的なミスを行わない限り、枢軸軍プレイヤーは恐らく Odessa の片方又は両ヘクスを奪取する自動的勝利は達成できないだろう。ただし、このシナリオは、もしもルーマニア軍が Dalnik と Odessa の東の沿岸ヘクスを奪取して維持すると「ポイント」で勝利できる。

シナリオ3:

VP条件と6ターンの時間制限は、ソヴィエト軍に特に Lvov と Ternopol 周辺で「死守」戦略を強いる。キャンペーン・ゲームのターン7～28は意味がないので、装甲、砲兵、HQを除き、枢軸軍に地形的な獲物を与えないためにユニットを飛ばせば良い。このシナリオでの枢軸軍の真の敵は時間だ。自動車化部隊をできる限り迅速に前方に進出させること。慎重になる暇はない。ソヴィエト軍の厳しい反撃がごくまれにあるだろう。可能な場所では、歩兵や砲兵を迂回するユニットと組み合わせ、国境陣地帯に対処しよう。間隙ができたなら装甲部隊をつぎ込み、ソヴィエト軍に混乱を生じさせたい。

シナリオ4:

ついにソヴィエト軍プレイヤーも枢軸軍部隊とほぼ対等の戦力を持つ。包囲はまれだが、ソヴィエト軍ユニットの密度が薄いので、全てのソヴィエト軍VPヘクスを最後まで防御できないことを意味する。いくつか(Chernovitsy や Beltsy)の都市は長く保持できないので諦めること。ソヴィエト軍には、2つの重要な問題がある。:

第1に、ソヴィエト軍はもしも特別増援プール集団を多数投入するとシナリオを失う。しかし、Danube 集団と集団1は、その登場ヘクスが占領される前に登場させなければならず、さもなければ撃破される(これらの集団は、南西ベッサラビアで孤立して「連絡を絶たれた」のだ)。

第2に、ソヴィエト軍プレイヤーは、Kishinev と Mogilev Podolskiy 周辺で最後まで戦うことができる。なぜならば、シナリオはGT17で終わるので、長丁場でも不利にはならないからだ。シナリオ5と6については、戦術を修正することを忘れないこと。枢軸軍の良い戦術は、Mogilev Podolskiy と Kishinev に向かう両翼に部隊を集中して中央部は守ることだ。高比率のための集結は、ソヴィエト軍を出血させてあなたの戦力を保存する。強くお勧めするのは、このシナリオで第2装甲師団を投入して広域で進撃することだ！シナリオを緩い防御的な打ち合いからよりダイナミックな移動・突破・反撃移動の状況に変換するのだ。あなたのVP損失は、GT14の前に Kishinev を奪取する真の可能性と、ソヴィエト軍プレイヤーが高い損害を出してより多くの特別増援プール集団を投入する必要性によって相殺される。

シナリオ5:

ソヴィエト軍:

状況に惑わされ得る。このシナリオの最初の5ターンはマップEでプレイされるが、両シナリオでのソヴィエト軍のプレイは、夜と昼ほどの違いとなるに違いない。ここで比較してみよう:

シナリオ3

- ・6ゲーム・ターン
- ・マップ1枚でユニットの密度が高い
- ・ユニットの損失よりもVPヘクスの確保が重要。死守。

シナリオ5

- ・28ゲーム・ターン
- ・マップ3枚でユニットの密度が低い
- ・VPヘクスの確保よりもユニットの保持が遙かに重要。

「ホーリー・グレイル」戦術を使用する(逃げろ!)。Kiev と Odessa の守りに重要なユニットの大部分(3ステップの狙撃兵師団と戦車師団)は、マップEで開始する。可能な限りこれらを救うこと。VPを考慮して、GT4になるまではLvovで戦わなければならないだろうが、他方マップFとGでは厳しい遅滞戦が開始される。枢軸軍部隊の東方への前進が厳しい補給問題を引き起こす時にのみ、ソヴィエト軍は枢軸軍部隊の進撃を鈍らせるための機会を持つ。

いつどのように遅滞させるのかは、マップ、地形、シナリオのゲーム・ターンに依存する。マップGのポーランド/ウクライナ国境線に沿って拠点を構築して部隊を集中することは、絶対にやってはならない例であり、枢軸軍に実質的な損害や遅滞を与えることなしに多数のユニットを失うことになる。ただし、

たとえ全地域を死守できないとしても、Lvov、Berdichev、Zhitomirのような都市内に10スタッキング・ポイントを残しておかないことも同様に愚かである。これらの都市を保持すれば、枢軸軍の鉄道変換を遅らせたり、一級道路の重要な延伸を2～3ターンの間くい止めることができる（普通は、枢軸軍の補給状況を悪化させることを期待できる）。

部隊の倏約を実践すること。もしも1～2ステップで枢軸軍プレイヤーを1～2ターン遅らせることが可能であれば、それ以上は必要ない。1ステップは壊滅するが、10対1でも30対1でも違いはないのだ。

二重防御線を敷くこと。1ステップの犠牲で枢軸軍の自動車化フェイズでの突破が制限されることになる。拠点による1本の強固なラインは、同等の複数のラインよりも迅速に（そしてしばしばより多くのユニットの損失を伴う）陥落する。除去されたUR/MGユニットを新たにつくられた拠点に配置するために使用することを忘れないこと。これらのユニットは、不透明の容器から直接新たに構築された一般補給下の拠点に置くことができるからだ。

陣地線にスタックし過ぎないこと。大部分の場合において、これらは薄い遅滞線を形成するための機会を提供するからだ。有能な枢軸軍プレイヤーは、このシナリオの過程でいくつかの包囲を達成することは自明の理だ。どれだけ事が悪くなるのかは、あなたがどれだけユニットを分散させるかに完全にかかってくるだろう。

適材適所でユニットを使用すること。3ステップの師団は、同じ4スタッキング・コストの2ステップの師団よりも、常に「保持しなければならない」ヘクスに選択されるべきだ。これらを救う試みの大きな理由はそこにある - これらの再建は、非常に効率が悪いのだ。これらの師団の1個を完全に再建するためには、ターンと補充ポイントが余分に必要であるが、枢軸軍部隊がKievやOdessaを落とそうとしている時にそんな余裕はない。空挺旅団と海軍連隊は、1ヘクス内に最小のスタッキング・ポイントで最大のステップを集結させるのに最適だ。都市の防御に最も適したユニットは、NKVD装甲列車ユニットだ。これは退却不可を与え、ゼロのスタッキング値によりただで追加の防御ステップを得る。戦車ユニットをスタックさせてはならない。戦車ユニットは、1防御ヘクス毎に分割配備すれば、諸兵連合効果を無効にして装甲消耗の可能性を提供するので遙かに有用である。

ここで枢軸軍プレイヤーにいくつか。あなたの真の敵は時間、距離、惨めな補給だ。攻撃的なプレイが要求される。完全な無茶をしない限り、あなたの先鋒に対するソヴィエト軍の反撃による損害は少ないだろう。慎重にプレイして結局はソヴィエト軍の陣地に次から次へと突撃するよりも、進撃してソヴィエト軍の防御準備を混乱させることで遙かに優位性を獲得することになる。

DRMの優位性を最大限に活用すること。3～5個の装甲師団と自動車化師団を組み合わせるグループを形成すること。可能な限りグループ間の距離（6～10ヘクスが良く機能する）を維持すること。砲兵とルフトヴァッフェの支援を受けた各グループは、最も強固なソヴィエト軍の陣地を除き、全てを突破するのに十分な戦闘力を有す。ソヴィエト軍プレイヤーの防御を分散させるために複数の部隊で脅かし、1地域内でこれに対応する敵戦力を常に圧倒する。あなたのグループの1つを停止させるために集中することは、他の戦域を脆弱にする。各グ

ループの優れた機動性を用いてこれらの脆弱な戦区にシフトさせ、そこをこじ開けるように準備しておくこと。

強力な自動車化スタックを使用しての蹂躪、攻撃、自動車化移動フェイズに再び蹂躪を繰り返してソヴィエト軍の複数遅滞部隊を無力化すること。あなたは、マップFの開始時ユニットではOdessaを奪取できないだろう。シナリオ中盤までに、マップGからかなりの自動車化、工兵、砲兵のアセットを振り向ける必要があるだろう。これは、シナリオでのあなたの重大な決定の1つとなる。もしもOdessaに対して部隊を送り過ぎると、Kievを奪取する機会が減少するからだ。シナリオでの自動車化部隊の退出要件は、あなたの部隊に不可能な任務を強要する。史実では、不十分な部隊で複数の目標を奪取しなければならなかった。恐らくスケジュールどおりに自動車化ユニットを退出させることを望むと、VP罰則は十分に厳しいものとなるだろう。

ただし、装甲/自動車化グループをマップFに移動させ、可能な限り多数のソヴィエト軍ステップを撃破してから退出できる。Odessa周辺の陣地線に到着するソヴィエト軍ステップが少なくいほどあなたに有利となる。

補給は、最大の頭痛の種になるだろう。マップGは、良い解決方法がない兵站上のパズルだ。一級道路と鉄道は、マップGにうまく連結していない。マップのいくつかの部分は、鉄道によってのみ補給を受けなければならない。他の地域は、一級道路も鉄道も届かず、一般補給下に置くためにはASPsを消費するか、さもなければ非補給下にするようになる。あなたの装甲先鋒部隊がマップGの東の部分で作戦する頃までには、おそらく非補給下マーカーを載せ、1～2つのMSUsが背後を追従しているだろう。鉄道で先遣隊にMSUsや集積所が到着するまでには少なくとも2ターンがかかるだろう。あなたは、パルスで作戦を行うことになる。 - 補給の蓄積、全力でルフトヴァッフェと共に攻撃、次に確地と補給の再建である。攻撃補給下で行っている場所には、ルフトヴァッフェを集中させること。補給について最後に一言。地上輸送が届かないマップ上の部分に航空輸送任務でMSUsを送ることを忘れないこと。

枢軸軍の補給状況は、プレイ・ヴァランスを達成するための人為的な束縛ではない。これは、非常にリアルな束縛である。Martin van CreveldのSupplying Warを読んだ方は、ドイツ軍が戦役で長期に渡って支援する準備をしていなかったことを承知しているだろう。もしも枢軸軍の補給状況を忠実にシミュレートすると、GT14に4つの0-0-8MSUsを取り去り、2つの0-0-4MSUsのみを受け取ることになる！もしもさらなるプレイ・ヴァランスを加えることを望むのであれば、GT14になるまでに明らかにすること。その時に相互の同意で、追加の2つの0-0-8MSUsを取り去り、それが枢軸軍プレイヤーにどれほど耐えがたいかを見てほしい。

シナリオ6：

両プレイヤーは、シナリオ5のガイドに戻らなければならない。なぜならば、これもキャンペーン・ゲームだからだ。ただし、すでに最初の8.5ターンはプレイされている。相違点はある。ソヴィエト軍プレイヤーについて言えば、一目で自軍部隊の多くが包囲に晒されていることに気がつく。枢軸軍の先鋒はBerdichevにあり、少なくともソヴィエト軍部隊の半数 - 包囲の主要目標である - はその南と西にある。その見返りとして、ソヴィエト軍はGT1から開始した場合よりも若干強力である。

(平均的な枢軸軍プレイテスターは、史実よりも攻撃的でより戦果を上げていたようだ。)ソヴィエト軍プレイヤーは、死守により枢軸軍に致命的なポケットを形成させるか、又は後の戦いのために東に逃げるのかを選択しなければならない。枢軸軍プレイヤーに早期に包囲戦の機会を与えることは、十分な枢軸軍ユニットとターンを拘束し、Kiev と Odessa にはゲーム終了まで届かないだろう。一方で、もしも枢軸軍プレイヤーが包囲下のユニットを迅速に除去したり囲い込んでしまうと、Kiev と Odessa を保持するために必要なユニット密度を得られないことになるだろう。枢軸軍プレイヤーは、マップ G 上の Korosten 陣地化地域を占める強力なソヴィエト軍部隊という新たな潜在的状況に直面する。

もしもソヴィエト軍プレイヤーが消極的で、これらのソヴィエト軍部隊を Kiev の戦いの外に離しておくと、この地域は容易に牽制され得る。攻撃的なソヴィエト軍プレイヤーは、この地域をあなたの側面への脅威として使用し、後にユニットを Kiev の東に転用できる。Korosten の奪取は、ソヴィエト軍の歩兵と砲兵部隊の枢軸軍側面への重大な脅威を粉碎する結果になる。そのためには、装甲 / 自動車化グループの 1 つを 2~3 ターンの間この任務につかせる必要があるだろう。Korosten の鎮圧は、迅速に東方に進出して Kiev の防衛を圧倒する機会を棄てることを意味する。プレイテストの結果は、この問題で分裂した。あるテスターは Korosten を牽制して東方に進んだが Kiev を奪取できなかった。他のテスターは Korosten を奪取して生き残りを囲い込み、それから東に前進した。このテスターも Kiev を奪取できなかった。

シナリオ7:

今度は一方の陣営 (枢軸軍) がほとんど疲労困憊しており、ソヴィエト軍がもはや劣勢ではない状況である。天候が大きな要素となる。ソヴィエト軍プレイヤーは、いまだに枢軸軍が自動車化師団の変幻自在な能力に対処しなければならない。ソヴィエト軍は巨大な突出部を占め、枢軸軍は短い内線を占めている。予備を保持して鉄道で枢軸軍のシフトに対応することが決定的に重要となるだろう。奇妙に感じるかも知れないが、枢軸軍に東進させて Shakty と Novochoerkassk の占領を手助けすることで、シナリオの最終段階でのあなたの攻勢に枢軸軍部隊が薄く広がり過ぎて効果的に防御できない。降雪天候ターンの間には、ソヴィエト軍騎兵師団が薄い枢軸軍戦線をすり抜けて、致命的な V P ヘクスを占領することができる。

枢軸軍プレイヤーには、十分な歩兵、攻撃補給、ルフトヴァッフェの何もかもが不足している。鉄道移動はなく、一級道路網は必要な場所には延びておらず、各装甲師団は同一装甲師団効果を失う 1 ステップ手前である。ソヴィエト軍プレイヤーが無能でない限り、史実の枢軸軍の戦略を踏襲することは恐らく良策とは言えない。南と西から Voroshilovgrad に向けての初期の攻撃は、うまくいくかも知れない。利用可能な道路網を少なくとも 1 本持てば、部隊の大部分を一般補給下で維持できる。

恐らくは、ソヴィエト軍プレイヤーに予備の投入を強いることになるだろう。シナリオ中盤までには、最終的な目標を Voroshilovgrad と Rostov のどちらにするのかを決定できる。もしも Rostov が嚴重に防御されていなければ、機動力を利用してソヴィエト軍が主力を送る前に一級道路でそこに攻撃部隊を集中することができる。一つだけソヴィエト軍の攻撃能

力を考慮しなければならないとすれば、彼らは装甲部隊に多数の騎兵を随伴させていることだ。彼らは、移動、強力な攻撃、突破ができる。ソヴィエト軍プレイヤーがあなたの脆弱な地域に突破することを防ぐ最良の方法は、相手が常にあなたの攻撃の対応に追われるようにすることだ。装甲 / 自動車化師団の集中を維持して最初に行うこと。たとえ弱体化していても、これらを止めるためには多数のソヴィエト軍ユニットが必要だろう。集中してソヴィエト軍戦線の弱点を叩き、ソヴィエト軍プレイヤーがこれらを止めるか鈍らせるために十分な予備を投入するまで前進を継続すること。その時点で、機動力を利用して攻撃を他の地域のソヴィエト軍戦線にシフトさせ、再び全ての過程を繰り返すのだ。

シナリオ8:

両陣営が戦っている地域はここだ。ステップ損失は関係ない。枢軸軍にとって死守の時であり、ソヴィエト軍にとっては攻撃と死の時だ。枢軸軍部隊は、数で完全に凌駕されている。唯一の頼みは、ユニットの機動力と、ソヴィエト軍の ZOC が中に及ばない大都市を所持していることだ。ソヴィエト軍プレイヤーには、相討ちを狙う余裕がある。特に枢軸軍ユニットが非補給下となり、防御に砲兵支援を使用できなくなったら、全力で攻撃すること。

20.0 ゲーム・クレジット

ゲーム・デザイン :Vance von Borries

ゲーム・ディヴェロップメント :Tony Curtis

アート・ディレクター / パッケージング :

Rodger B. MacGowan

カウンター・アート :Rodger B. MacGowan, Dan Verssen

マップ・アート :Joe Youst

プロダクション・エディター :Gene Billingsley

初期編集と校正 :Kevin Boylan, Don Gilbertson,

Warren Kingsley, Dennis Reily

最終ルール編集 :Gene Billingsley, Tony Curtis,

Vance von Borries, Don Gilbertson, Warren Kingsley

チャートと表レイアウト :Gene Billingsley,

Raquel Carter, Brian Moore, Dan and Holly Verssen

ゲーム・リサーチ :Vance von Borries, Thomas F. Burke

リサーチ・アシスタンス :Kevin Boylan, Ed Rains

プレイテスト :Marty Arnsdorf, Kevin Boylan,

Gene Dickens, Richard Diem, Warren Kingsley,

Henry C. Robinette, Zack Waltz, Dale Woods

日本語版製作 :

松谷健三 (翻訳), 山口繁美 (構成)

横浜シミュレーションゲーム協会[YSGA] [1999.7.10]

追記 :

Word 版・PDF 版作成 [2001.08]

最新エラッタの反映 [2001.1.1]

Errata

. マップ

1. マップG ヘクスG5504 :

余計な大河川橋梁が架かっているので無視すること。

2. マップR :

ヘクスR3745 は、R3744 と表示されなければならない。

その真下のR3726 は R3745 でなければならない。

. キャンペーン ゲームのセットアップ

マップEとFを重ねる時には、シナリオ4のためにマップFのヘクスにセットアップするいくつかのユニットが重なっているマップEにセットアップされる(位置は不変だが、古いマップFの番号がマップEのヘクス番号に覆われる)。キャンペーンの位置は、セットアップ・カードのユニットの上やシナリオ4のセットアップヘクスに鉛筆で書いておくとも良い。

影響下のユニット:

- ・ソヴィエト軍第19 オートバイ連隊 (ソヴィエト軍セットアップ・カード2 (表) - ヘクスF1012) は、キャンペーン ゲームではE4845 にセットアップされる。
- ・ソヴィエト軍の拠点 (同2 (表) - ヘクスF1014) は、キャンペーン ゲームではE4847 にセットアップされる。
- ・ルーマニア軍第2、第4山岳旅団 (枢軸軍セットアップ・カード2 (表) - H017) は、キャンペーン・ゲームではE4850 にセットアップされる。

. カウンター

ソヴィエト海軍砲兵ユニット: (1998.1.25)

全てのユニットが再建不能のRの赤丸が抜けている。ただし、ルールとユニット再建チャートでは、正確にこれらのユニットが再建不能であると述べられている。

. セットアップ・カード

1. 枢軸軍カード2(裏): (1998.1.25)

ヘクス3347のLehrNWユニットの下への×2を削除する。

2. 枢軸軍カード3(表): (1998.1.25)

枢軸軍の連隊代替カウンターとMSUsの下に「開始時にはなし」[None at Start] は、MSUsにのみ適用する(2個の連隊代替カウンターがマップE上にセットアップされる)。

3. ソヴィエト軍カード2(裏): (1998.1.25)

ヘクス2138のソヴィエト軍第296 狙撃兵師団は、3-4-4ではなく3-3-4である。

4. ソヴィエト軍カード4(表): (1998.1.15)

ヘクス5880に列記された拠点は、ヘクス5830内に配置しなければならない。

. その他

Errata 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「+ 4VPs」となっているが、内容から判断して「- 4VPs」とした。(訳者注)

発展したプレイのシーケンス

A. 戦略セグメント

1. 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に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(ASPs)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ASPs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) 補給ポイントと拠点 (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) タイプ補給ポイント - 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]。
- b. 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) 補給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Dの補給ポイント - 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[PB14.9]。
- 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[8.2.1-8.23]。
- 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. 補給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] ; 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:

- 自動車化対応移動の実施[14.1]。
- 防御ヘクスへの砲兵支援の指定[14.2]。
- 退却命令の発令[14.3]。
- 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. BSRCAS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AA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CAS値を相殺する。もしも一方の陣営が任務ヘクス内にCAS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DRM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MSUs/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、以下のシーケ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ASPs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DRMを相殺する。最終DRMは、+3/-3を超過できない[15.6と15.7]。
- 10) CRT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VP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) VPヘクスの占領によるVP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(1/2MA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];ヘクス移動[10.5.3 例外]。

c. VPヘクスの占領によるVP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る[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・シーケ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」と読み変え、「ソヴィエト軍」を「枢軸軍」と読み変える。)

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(1/2MAで)、小艦隊、装甲列車、ソヴィエト軍HQ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];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、上陸作戦を実施する[11.7.8]。

c. VPヘクスの奪回によるVP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] 蹂躞[11.4] 装甲列車[11.1.4 例外] 小艦隊[11.2] ; 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ユニットを確認面に返し、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ユニットを移動させる[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躞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]。

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。

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

オプション航空ルール

標準ルール 9.0 (航空ユニットの準備) 及び 17.0 (空軍力) の代わりに以下を用いることができる。;

オプションルールは航空ユニットの代わりに航空ポイントを基本とする。枢軸軍とソヴィエト軍の全ての航空ユニットを脇にのけ、航空ユニットの増援ポイントの受領を無視する。それぞれの枢軸航空ポイントは枢軸航空ユニットの CAS 値及び妨害値におおよそ等しい。それぞれのソヴィエト航空ポイントはソヴィエト航空ユニットの CAS 値におおよそ等しい。

航空準備

標準ルール 9.0 は使用しない。代わりに、航空準備フェイズでは両陣営のプレイヤーが以下のシナリオ航空ポイントチャートを参照する。プレイヤーはプレイしているシナリオの現在のターンに該当する欄を参照する。その欄に記載された数字が、両プレイヤーが航空準備テーブルでサイを振る前に得られる航空準備ポイントとなる。

航空準備ダイロール

プレイヤーはシナリオ航空ポイントチャートから得られたポイントと航空準備テーブルで「航空準備ポイント」の一致する欄を見つける。両プレイヤーはサイを振り、DRM を適用し、修正後の数値で「航空準備ポイント」を参照する。そこで得られた数値がそのゲームターンで使用するのことができる航空ポイントとなる。この数値は普通は航空準備ポイントより小さい (航空準備テーブルと DRM は天候、整備不良、帰還を考慮している) が、航空ポイントが航空準備ポイントを越えた場合は航空準備ポイントを使用する。

プレイヤーは控えの航空ユニットを VPトラック上で使用可能な航空ポイントを記録するために使用することができる。例えば爆撃機は 1 の位を表し、戦闘機は 10 の位を表す。

妨害任務

妨害任務ヘクスは標準ルール (17.1.6 参照) を変更せず使用する。しかし、17.2 (航空戦闘) 及び 17.3 (AA 射撃) は使用しない。枢軸プレイヤーは任意の任務ヘクスに 3 ポイントまで航空ポイントを割り当てることができる。それから以下の枢軸航空妨害テーブルを使用して全ての妨害任務を解決する。ソヴィエト軍の反撃は航空妨害テーブルに組み込まれているのでソヴィエトプレイヤーはなにもしない。枢軸軍プレイヤーはサイを振り、航空妨害テーブルの「航空ポイント」を参照する。その欄に記載された数字が決定した航空妨害レベルとなるので、それにふさわしい航空妨害マーカーを任務ヘクスに置く。標準ルールの航空妨害の効果は全て適用される。

CAS 任務

CAS 任務はそれぞれの戦闘フェイズに許され、また CAS 任務ヘクスについても変更されない (17.1.17 参照)。枢軸軍プレイヤーは 1 つの任務ヘクスにつき最大 3 航空ポイントを割り当てることができ、ソヴィエト軍プレイヤーは最大 2 航空ポイントを割り当てることができる。

両プレイヤーは数字マーカーまたは使用しない航空任務ユニットを任務ヘクスに投入した航空ポイントマーカーとして使用することもできる (いかなる方法でもかまわない)。

もし互いの航空ポイントが一つの任務ヘクスに投入された場合、1対1で互いの航空ポイントを相殺する。相殺した結果どちらかの航空ポイントが残った場合、任務ヘクスに残った航空ポイント毎に -1 (攻撃側の航空ポイントの場合) または +1 (防御側の航空ポイントの場合) の DRM が適用される (15.6.5 参照)。