

# PLAYBOOK

## BARBAROSSA



Game Design by Vance von Borries

### 日本語解説書

### 目次

1. 0	はじめに .....	2	10. 3	アゾフ海の戦い .....	14
2. 0	ゲームの基本 .....	2	10. 4	スムイの戦い .....	15
3. 0	特別ルール .....	4		スムイの戦い 指導書 .....	16
4. 0	特殊な移動状況 .....	6	10. 5	ハリコフへ .....	20
5. 0	兵站 .....	8	10. 6	ロストフへ .....	21
6. 0	航空ユニット .....	9	10. 7	キエフからロストフへ .....	23
7. 0	特殊ユニットと状況 .....	9	11. 0	プレイの例 .....	24
8. 0	海上作戦 .....	10	12. 0	デザイナーの項目 .....	27
9. 0	シナリオのセットアップ方法 .....	10	13. 0	ディヴェロッパーズ・ノート .....	29
10. 0	シナリオ .....	11	14. 0	プレイ・ノート .....	30
	10. 1 奪回されたロストフ .....	11		Errata .....	31
	10. 2 キエフ包囲戦 .....	11		発展したプレイのシークエンス .....	32

## 1. 0 はじめに

### 1. 1 歴史的な背景

1941年6月の枢軸軍のソヴィエト連邦への侵攻計画は、侵攻軍の3区分への分割を要求し、ほぼそれぞれがドイツ軍の1個軍集団に対してソヴィエト軍の1個正面軍（戦略的な軍の集団）に相当する。このゲームは、枢軸軍侵攻の南方地区をあらわす。ドイツが無限に戦争を継続するために必要な経済資源奪取の目的を達成することを望んだのは、正に南方だった。

### 1. 2 一般的な導入部

*Barbarossa: Kiev to Rostov*は、第二次世界大戦のソヴィエト連邦の南西部分であるウクライナでの、歴史的には1941年8月中旬から12月初頭までの戦役を再現する。一人のプレイヤーは、枢軸軍部隊（ドイツ軍、ハンガリー軍、イタリア軍、ルーマニア軍、スロヴァキア軍）を操り、相手側はソヴィエト軍部隊を操る。競技用コマは、戦域に参加した実際のユニットをあらわし、マップはこれらのユニットが戦った全地形をあらわす。プレイヤー諸氏は、プレイの標準ルールと、このプレイ・ブックの中で述べられた追加のルールやシナリオの指示に従い、マップ上で自軍ユニットを機動させて戦闘を実施する。ここで、枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍を史実の大包囲に追い込み、それを時期に適った戦争勝利目標へと継続させる試みに直面する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ドイツ軍の目標を阻止するだけではなく、祖国から憎き侵入者を追放するために反撃しなければならない。

### 1. 3 統合ゲーム

このゲームは、第二次世界大戦におけるソヴィエト連邦を扱っているシリーズの一部である。プレイヤー諸氏は、GMT Gamesから出版された *Barbarossa: Army Group South (AGS)* 又は *Barbarossa: Army Group Center (AGC)* と、このゲームを自由に組み合わせることを考えるだろう。 *Kiev to Rostov (KtR)* は、AGSで描写された戦役を同一のスケールと多くの同じ歴史的なユニットを提供して継続させる。プレイヤー諸氏は、統合されたプレイによって更なる歴史的な選択肢を探ることを望み、楽しむことだろう。このようなプレイを容易にするために、一般的なガイドラインを持つこのルールブックには、AGSとのいくつかの相違点が見つけられる。

## 2. 0 ゲームの基本

### 2. 1 *Barbarossa: Kiev to Rostov* は、以下から成る。:

- ・4枚のマップ（マップJ、K、KK、R）
- ・シナリオ1と4のための分割されたシナリオ・シート
- ・3枚のソヴィエト軍セットアップ・カード
- ・2枚の枢軸軍セットアップ・カード
- ・1枚の11×17インチ折畳みチャート・カード、戦闘結果表、地形効果チャート、移動チャート、砲兵、非機能HQのチャート付
- ・1枚の11×17インチ折畳みチャート・カード、「ユニットの読み方」情報、航空戦闘、AA射撃、妨害効果、蹂躞、戦闘関係のチャート付
- ・1枚の8と1/2×11カード、ターン記録欄と天候表付
- ・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[タン]と枢軸軍[グレイ]各1枚）
- ・4枚のカウンター・シートの1,120枚の打ち抜きカウンター
- ・1個の十面体サイコロ

### 2. 2 ゲーム・マップ

2. 21 マップは、以下の様々な組み合わせで使用される。:

- a. シナリオ1は、分割シナリオ・シートを使用する。
- b. シナリオ2は、マップJ、K、KKを使用する。
- c. シナリオ3は、マップJを使用する。
- d. シナリオ4は、分割シナリオ・シートを使用する。
- e. シナリオ5は、マップJ、K、KK、Rを使用する。
- f. シナリオ6は、マップRを使用する。
- g. シナリオ7は、マップJ、K、KK、Rを使用する。

### 2. 22 配置手順

・最初にマップJを置く

・マップJにマップKを重ねる

・マップKとJにマップKKを重ねる

・マップJとKKにマップRを重ねる

・分割シナリオ・シートは、シナリオ1のプレイを認めるマップRと、シナリオ4のプレイを認めるマップKKからのマップ・セクションから成る。

2. 23 2枚以上のマップを使用している時には、結合させているマップと重なる各端の列や行を一直線にする。

2. 24 数字が打たれていないマップ端のハーフ・ヘクスは、プレイには使用不可。

2. 25 地方の境界線のみが表示される。ソヴィエト連邦の国境線は表示されない。

### 2. 26 マップV待機ボックス

これは、実際には存在しないゲーム・マップKKと連結している巨大な地方をあらわす。ソヴィエト軍のゲーム・ユニットによってのみ使用できる。待機ボックスは、ソヴィエト軍セットアップ・カード1の裏にある。

注意: 実際のマップVは、このシリーズの後のゲームに登場することになる。

a. いかなるソヴィエト軍地上ユニットも、マップV待機ボックスへの出入りができる。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、望むだけの数のユニットをマップV待機ボックス内に置くことができる。スタッキング限度はない。ユニットは、そこに開始時又は増援として置かれることになる。

ユニットは、マップKKの東端を通してのみ入退出する。ユニットは、マップKKの東端ヘクスに移動し、進入するために1移動ポイントを消費してボックスに進入する。ユニットは、マップKKの東端に最初に進入する端ヘクスの地形移動ポイント・コストを消費することでボックスを離れる。マップRと重なる東端ヘクスは、マップV待機ボックスの入退出の移送のために使用できない。ソヴィエト軍ユニットは、マップKK外の待機ボックス内に退却できる。

デザイン・ノート: 異なる指揮系統だったので、ボックス内のユニットが直接マップRに合流することはできない。

c. マップV待機ボックスは、補給決定フェイズの間にそこにいる全てのユニットに一般補給を提供する。

d. マップV待機ボックス内のソヴィエト軍砲兵ユニットは、マップ東端から自身の射程内にあるマップK上のいかなるヘクスにも戦闘支援を実施できる。端のヘクス列を最初のヘクスとしてカウントする。戦闘フェイズ毎に、このような1砲兵ユニットのみがいずれか1つの戦闘を支援でき、攻撃補給は要求されない。

e. 枢軸軍ユニットは、マップKKとRが交差する北のヘクス内では、いかなる時もマップKKの最東端ヘクス列に進入できない。

**デザイン・ノート：**枢軸軍プレイヤーがKharkov東のマップKKの外にソヴィエト軍ユニットの追跡を選択したら、この制限は枢軸軍が自軍ユニットとZOCsでソヴィエト軍の再進入を防ぎ、枢軸軍ユニットの南部からマップRへの不自然な移送を認めることを防ぐ。

## 2. 3 競技用コマ

**2. 3 1** カウンター・シートから注意深く厚紙の競技用コマを取り去り、それらを分類する。11×17 インチのチャート・カードの1枚の「ユニットの読み方」情報を参照すること。

**2. 3 2** ユニット・カウンターには、(このシリーズの以前のゲームとは異なり) 特定のシナリオのためにコードが付いていない。

## 2. 4 Barbarossa 標準ルール (BSRs) : 例外と変更

「誰も忘れるな、何も忘れるな」  
—赤軍のスローガン

このシリーズの初期のゲームで使用されたいくつかのBSRsは、KtRに使用するために変更されている。いくつかのチャートや表もリヴァイスされた。これはBSRsの重要な変更点で、ルールブックの項目内でアナウンスされている。これらの変更は、以前の全てのEFSゲームに反映させることができる。:

**4. 2A6** 枢軸軍航空妨害フェイズは、いまや航空準備フェイズの直後になる。

**6. 1 5** 大都市は、包囲された時にはや補給源として機能せず、補給をたどるために使用できない (シナリオの指示で特記されない限り)。

**6. 8 6** 枢軸軍プレイヤーは、いまやMSUsと集積所の前展開を認める基地ユニットを持つ。

**7. 2 2 b** 確認状態の民兵ユニットは、もしも枢軸軍のZOC内になければ、タイプIRPsを提供するためにマップから取り去ることができる (これらは、もはや都市や大都市内にいる必要はない)。

**7. 2 2 cと2. 7** Zapユニットは、いまやタイプIソヴィエト軍RPsの、より多用途な供給源となる。

**7. 2 2 hと7. 2 4** NKVDのRPsはないが、作り直されたNKVD補充の手順がある。

**7. 4 3 a** 1つのタイプIRPは、いまやユニット再建チャート

上の除去ボックスから基幹ボックスへいかなるユニットも移動させる。

**8. 4 c** ソヴィエト軍プレイヤーは、いまや守備隊として予備役兵 (1ステップの歩兵と騎兵師団) を補給がたどれるマップ上の町に展開できる。

**8. 5** ソヴィエト軍の未確認状態の民兵は、不透明の容器から無作為に引かれてセットアップ・カード上に置かれ、未使用の超過ユニットは脇に置かれる。全ての民兵ユニットは、いずれかの理由でマップから取り去られたら、ユニット再建チャートの再建不可ボックスに行く。

**8. 6** ソヴィエト軍のUR/MGユニットは、不透明の容器から無作為に引かれてセットアップ・カード上に置かれるが、いずれかの理由でマップから取り去られたら、ユニット再建チャートに行く。

**8. 7 1** 撤退する地上戦闘ユニットは、シナリオ・セットアップ・カード上に記載された戦力で撤退しなければならない。もしも、ユニットがその戦力でなければ、所有者は適切なタイプの蓄積された補充ステップから必要なステップを差し引くか、又は現在ゲーム・マップ上にある同一タイプのユニットを1ステップにつき1ステップの割合で減少させる。もしも、撤退しているユニットが現在基幹又は除去ボックス内にあれば、所有しているプレイヤーは同一のユニット・タイプ・シンボルを持ち、しかも少なくとも同じ攻撃と防御戦力を持つ他のマップ上のユニットを撤退させるか、又は1VPを支払わなければならない。

**10. 7 9** 例外 装甲、砲兵、自動車化MSUsは、橋梁地点でのみ大河川を渡河できる。大河川が凍結している時には、いかなる場所でも渡河できる。

## 蹂躞 (次の3項目を登録) :

**1 1. 4 1と1 1. 4 3 m** ソヴィエト軍騎兵は、いまや蹂躞に参加できるが、もしも要求されたら最初のステップ損失を受けなければならない。

**1 1. 4 2 c** 蹂躞は、乾燥と凍結のターンの間には、湿地ヘクス内に行うことができる。

**1 1. 4 2 h** イタリア軍、ハンガリー軍、ルーマニア軍、スロヴァキア軍の自動車化ユニットは、蹂躞の実施や参加ができず、蹂躞を実施している他の資格を持つ枢軸軍ユニットと共に移動できない。

**1 1. 5** 全国籍の大部分の騎兵ユニットは、移動フェイズの間にE-ZOC内の1つの非平地ヘクスから隣接するE-ZOC内の非平地ヘクスに移動する浸透移動の資格を持つ。

**1 1. 7 6** 泥濘の天候の間には、友軍工兵が町ヘクス内に存在しない限り、町ヘクスの内外への航空輸送は認められない。都市、大都市、航空ユニット状態カード上には、工兵は必要ない。

**1 2. 4** ソヴィエト軍プレイヤーは、各強制的な攻撃を、従来の少なくとも3対2の戦闘比を獲得する方法に加えて、少なくとも戦闘ユニットの6ステップで攻撃を行うことで満たすことができる。

**1 4. 1 1** 注意: NKVD自動車化ユニットは、対応移動の能力を持たない。

**16.34 例外1** 装甲列車ユニットは、戦闘でどのような方法で除去されたかにかかわらず、常に基幹ボックス内に置かれる。

**17.15** 多数の航空ユニットは、いまや限定されたマップ上の航続範囲を持つ。

**17.12 航空戦闘 航空戦闘表：**このゲームは、リヴァイスされた表を使用する。元の表では、一定の戦闘差コラムで適切な航空ユニットの損失を生じなかった。

**17.3 AA射撃** AA射撃表を変更する。

- ・ソヴィエト軍のIL-2航空ユニットに（-1）DRMを適用する。
- ・射撃しているソヴィエト軍ユニットが機能HQから4ヘクスを越えている時のDRMは、もはや適用しない。
- ・最大実質AA射撃DRMは、+2又は-2である。

**21.0** ソヴィエト軍の降伏 降伏表は、いまや以下のDRMを含む。：民兵ユニット降伏の増加とゲームの特定時期の間の降伏の増加。

**23.2** 架橋ユニットは、いまや建設中面を持ち、建設の手順は特に大河川について変更された。

**23.3** 戦闘における小艦隊ユニットのルールのリヴァイス：

- ・小艦隊は、嵐のターンの間に攻撃できない。
- ・単独で防御している小艦隊は、防御砲兵支援を受け取れない。

**24.0** 3タイプの枢軸軍RSCがある。：

- ・通常
- ・強力（攻撃戦力が増加）
- ・ルーマニア軍国籍

ドイツ軍の1-2-5RSCsは、いまや枢軸軍のタイプIRPsを消費することで創出される。

**カウンター内容物：**

*Kiev to Rostov*の4枚のカウンター・シートには、Army Group Southで使用されたカウンターと置き換えるブロックが含まれる。：

- ・2個のイタリア軍ユニットは、戦闘戦力がリヴァイスされている。；  
騎兵師団と Bersagliari 連隊は、いまやどちらも浸透移動の能力を持つ。
- ・4個のスロヴァキア軍ユニットは、異なる国籍カラーを持つ。
- ・5個のハンガリー軍ユニットは、異なる国籍カラーを持ち、騎兵ユニットは浸透移動の能力を持つ。
- ・ソヴィエト軍第136予備連隊は、いまや第136Zap連隊である。
- ・ソヴィエト軍の騎兵師団は、いまや2個の民兵師団を除き、浸透移動のための黄色のMAを表示する。加えて、通常の3-2-6騎兵師団は、いまや1-1-6の減少戦力面を持つ。
- ・18個のルーマニア軍ユニットは、戦力又は浸透能力がリヴァイスされた。

## 3.0 特別ルール

BSRsが全てのシナリオの状況を扱っているわけではない。2つ又は3つのシナリオを開始するために適用するBSRsの追加や修正がある。全てのルール変更は、プレイ・ブック・ルール項目に

適切なBSRとの相違点として記述されている。このプレイ・ブックとプレイするシナリオに含まれた *Barbarossa* 標準ルール（BSRs）の追加と例外に、時間をかけて慣れること。

## 3.1 天候

### 3.1.1 史実の天候

各ターンの史実の天候については、ターン・ボックス内のターン記録欄に記載されている。事前の双方同意の下、いかなるシナリオにも使用できる。

### 3.1.2 限定的な泥濘

乾燥の気候状況の間には、連続する2ターンまでの泥濘が認められる。もしも、3番目のターンの泥濘が発生したら、その泥濘結果を無視して代わりに乾燥（非嵐）を使用する。

## 3.2 補充

[BSRs 7.1、7.22、7.31の例外と追加]

### 3.2.1 両プレイヤーに適用

a. 両プレイヤーは、自身の損失／補充記録欄に表示された限度までタイプIRPsを蓄積できる。

**注意：**限度は、このゲームでは増加されている。

b. 各陣営は、「使用又は損失」IRPsを受け取る。もしも、このRPのタイプを受け取ったターン内に使用できなければ、失われる。

### 3.2.2 ソヴィエト軍補充表

a. このゲームは、以下の3つの表を使用する。：B、C、Dである。これらを表に見出しがあるシナリオで使用する。

**例：**シナリオ8は、GTs 29~50には表Bを、GTs 51~85には表Cを使用する。

b. このゲームをAGSと組み合わせている時には、GTs 6~11にはAGSのソヴィエト軍補充表を使用する。これは、表Aである（このゲームには表示されない）。GT12から開始して、このゲームに表示された表Bを使用する。

c. 表は、ターン毎に2特別増援プール・グループまで持ってくることを認める。「2R」の結果は、二者択一でソヴィエト軍プレイヤーにそのターンについて2守備隊ヘクスまでの解放を認める。最終的な二者択一として、ソヴィエト軍プレイヤーは単一の「2R」結果で1守備隊ヘクスを解放し、資格を持つ1プール・グループを受け取ることができる。

**デザイン・ノート：**ウクライナは1941年の秋までに作戦の第二段階になっていたので、複数の表を使用する。その時期までに、ソヴィエト軍の努力は、ドイツ軍も同様だが、モスクワ戦役のために中央軍集団地域に移っていた。加えて、ソヴィエト軍はクリミアでの作戦を支援するための部隊を探さなければならなかった。

d. GT30から開始して、ソヴィエト軍の師団規模（XX）の装甲と自動車化ユニットは、補充によって再建又は増強ができない。

**デザイン・ノート：**ユニットの改変 [PB4.4]と同様に、ソヴィエト軍は大規模な機械化組織を維持できなかった。再編成の進捗で、これらの師団からの残っている兵員や装備は、このゲームに出現し

ている戦車旅団の基幹に提供された。「50」番台の戦車師団は長期間維持されたが、このゲームには登場しない。

### 3. 3 マップからの退出

[B S R10.5.7、マップからの退出の例外]

**3. 3 1** 両陣営のユニットは、勝利条件を満たすためにシナリオで指定されたマップ端から退出できる。ソヴィエト軍ユニットも、マップKKの東端から退出と再進入ができる [P B2.26]。

**3. 3 2** ユニットの移動は、マップ端ヘクス（又はシナリオ・エリア端ヘクス）から退出するために1MPを消費する。一般的に、ユニットは移動が認められる移動フェイズの間にのみ退出できる [例外：P B S3.34]。退出したユニットは、P B2.26 又はシナリオの指示によって認められない限りマップに復帰できない。退出したユニットは、一般補給を必要としない。退出したユニットは除去されず、VP計算にカウントしない。

**3. 3 3** いくつかのシナリオでは、枢軸軍プレイヤーがVP罰則を避けるか又はVPを得点するために枢軸軍ユニットが退出する端ヘクス（又はヘクスの範囲）が特記されている。もしも、いくつかの枢軸軍ユニットが勝利ポイント退出エリアを通して退出したら、ソヴィエト軍ユニットは後にそのエリアを通して進入できないが退出はできる。

**3. 3 4** ユニットの退出は、シナリオが指定した退出エリアを通してマップ端から退却できる。これらは退却し、プレイに復帰できない。

### 3. 4 増援と撤退

**3. 4 1** セットアップ・カード上で「使用可能」[“Available”]とマークされたユニットは、シナリオで使用されるゲームコマ [M A U s のような] の様々なプールの一部である。各タイプの列記された数までが使用できる。残りは、異なるシナリオで使用するために脇に置いておくこと。セットアップ・カードの増援セクションに表示されたごとく、より多い（又は少ない）一定タイプが後に使用可能になる。

(解明)：もしも撤退しなければならない時に「キャンセル不可」[Cannot Cancel] ユニットの包囲されていたら、プレイヤーは他の包囲されていない同タイプにユニットで、少なくとも包囲下のユニットと同数のステップを持つユニットを代わりに撤退させなければならない。

### 3. 4 2 撤退 キャンセル不可

[B S R8.7.1 の例外]

全ての撤退がキャンセルできるわけではない。一定の撤退は、セットアップ・カード上で「キャンセル不可」[“Cannot Cancel”]とマークされている。これらは、特別な歴史的状況のために発生する。プレイヤーは、「キャンセル不可」ユニットの撤退をキャンセルするためにVPを払えない。

**デザイン・ノート**：歴史的な関係者も、いかなる撤退もキャンセルできなかった。

**3. 4 3** ユニットの退出は、セットアップ・カードに表示された戦力で撤退する。もしも、撤退しているユニットが表示戦力未満であれば、所有者は適切なタイプの蓄積された補充ステップから必要なステップを差し引くか、又はゲーム・マップ上で現在インプレイにある同

一タイプのユニットを1ステップにつき1ステップの割合で減少させる。

**注意**：もしも、撤退しているユニットが表示された戦力よりも強力であれば、追加のステップはユニットと共に留まるが、他の撤退しているユニットで同一タイプのステップの不足を減殺させるために1対1の割合で使用できる。

**3. 4 4** 航空ユニットは、いかなる航空状態ボックス、たとえ撃破ボックスからでも、撤退できる。

### 3. 5 統合ゲーム

シリーズ・ゲームを組み合わせる時には、プレイヤー諸氏は望むだけユニットの交換を実施できる。

**a.** いくつかのユニットには、「AGCへ」[“to AGC”] 又は「クリミアへ」[“to Crimea”]とマークされている。このゲームをAGCゲーム（又は未来のBarbarossa : Crimea ゲーム）と組み合わせる時には、プレイヤーが撤退させないことを選択するユニットは、それ故AGC（又はCrimea）のエリア内には出現しない。

**b.** 「AGCから」[“from AGC”]とマークされたユニットは、上記と反対のことが適用される [P B3.43a]；これらはAGCゲームから到着し、そのゲームのプレイ・エリアから撤退しない限り受け取ることはできない。

**c.** 同一のユニットをあらわすためには、1つのカウンターのみを使用すること。複数ゲームのプレイ・エリア内には、同時に出現できない。

**d.** 移送された航空ユニットは、時間的遅延を被る。移送された航空ユニットの上に「2GTs移動不可」[“Do Not Move 2 GTs”] マーカーを載せて飛行済みボックス内に置く。これらは移動不可マーカーの下で準備のサイ振りを試みることができるが、サイの目にマーカーの数値を加える（1GTマーカーについて1、又は2STsについて2）。

**デザイン・ノート**：航空ユニットがゲームから撤退して次に出現することによる時間的遅延に関しては、再出現する時にこれらのユニットについての自動的な準備状態の提供が必要である。これは、ある程度は、地上整備部門にも移送を行うための時間が必要だからである。私たちは、ゲームからゲームへの不一致を残念に思う。

**e.** このキャンペーン・ゲームをAGSのキャンペーン・ゲームと組み合わせる時には、適用可能なArmy Group Southのセットアップ・カードにプラスして、KtRのために特に指定された以下の項目の3枚のソヴィエト軍セットアップ・カードを使用する。

1) ここに示されたいくつかのユニットは、二つのキャンペーン・ゲームを組み合わせる時にのみ使用される（広範囲にわたるリサーチにより、いくつかの新たなソヴィエト軍ユニットがAGSのキャンペーン期間中に存在していたことが判明していたが、KtRに含めるほど長く生き残ってはいなかった）。

2) いくつかの追加ユニットは両ゲームに共通するが、AGSで指定されたセットアップと時期や配置が異なる。列記された各ユニットの1つのみがプレイに登場することを保証するため、このカードに指定されたセットアップ配置を使用すること。

3) 連結したキャンペーン・ゲームのために、いくつかのK t RユニットをAG Sのユニットと置き換え、組み合わせられたゲームが終了する時にK t Rに戻す。永久にAG Sユニットと置き換える、K t Rカウンター・シート4上のユニット1セットがある。スロヴァキア軍自動車化師団の例外と共に、これらのユニットをAG Sと組み合わせられたキャンペーンの両方で使用する。

f. プレイは、AG SのGT1から開始する。GT1からGT28を通して、AG Sセットアップ・カードからの増援とK t Rのソヴィエト軍セットアップ・カード3表面の増援セクションを使用する。G1からGT28を通して、AG Sセットアップ・カード上の特別増援プール集団のみを使用する。

**注意：**いったん全15個の未確認状態のソヴィエト軍民兵師団がGT18にマップ上に置かれたら、ターン毎に1個師団が自身の配置ヘクスを離れて移動できる（BSR8.53と22.64の例外）。

g. GT29からGT85を通して、枢軸軍セットアップ・カード2表面と1裏面、ソヴィエト軍セットアップ・カード2表面と3表面のみを使用する。両セットアップ・カード2表面の開始時ユニットのセクションを無視すること。これらのカードから適切な増援と特別増援プール集団を使用すること。

h. **マップ配置：**AG SのマップE、F、Gを最初にセットアップする。K t RのマップJをAG SのマップFに重ねておく。K t RのマップKをK t RのマップJとAG SのマップFとGに重ねて置く。K t Rの残りのマップを通常に置く。AG SのマップRは使用しない。

**デザイン・ノート：**AG SのマップF上で、以下のヘクスは鉄道ヘクスである。：6424、6524、6625、6724、6824、6923、7024。

i. このゲームをAG Sと組み合わせる時には、以下を適用する。：

- ・GT s 6~11については、AG Sソヴィエト軍補充表を使用する。これは表Aである（このゲームには表示されない）。GT12から開始して、このゲームに表示された表Bを使用する。

- ・枢軸軍の燃料欠乏 [PB5.27] はGT10に開始し、GT83を通して継続する [PB4.31]。

- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、GT10の前にドニエプル川の橋梁破壊を実施できない [PB4.31]。

- ・枢軸軍の兵站休止 [PB5.1] は、早期のGT25に開始することができる [PB5.15]。

j. 開始時の補給源 枢軸軍についてはAG Sを使用し、ソヴィエト軍についてはK t Rを使用する。

k. K t Rのシナリオ#2枢軸軍の補給状況とソヴィエト軍のマップKの制限を無視すること。

1. ゲームを組み合わせている時にどのようにVP sを得点するかの話合いについては、シナリオ7のルールを参照。

## 4. 0 特殊な移動状況

### 4. 1 鉄道

#### 4. 1.1 枢軸軍の鉄道許容量

マップ全体を合計して（AG SとAG Cのマップ毎ではなく）、7スタッキング・ポイントで開始し、ゲームの過程を通して減少することになる [枢軸軍の鉄道と補給チャートを参照]。

#### 4. 1.2 ソヴィエト軍の鉄道許容量

a. 合計許容量は12スタッキング・ポイントで、全てのマップについての（マップ毎ではない）ターン毎の合計である。この合計は、ゲームの過程を通して変化しない。

#### b. ソヴィエト軍の増加した鉄道許容量

1. マップ端を通して登場している全てのソヴィエト軍増援は、特別増援プール・グループによって受け取るユニットを含め、補充によって再建されたユニットを除外して、鉄道移動によってプレイに登場できる。この鉄道移動は、通常の鉄道許容量に対してカウントしない。

2. あるユニットは、自身の鉄道移動を大都市、都市、町で終了する場合にのみ、増加した鉄道許容量を使用できる。

#### 4. 1.3 枢軸軍の鉄道変換

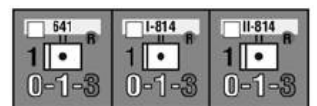
a. **マップJ、K、KK、R** ゲームでは、ターン毎に全てのマップについて6鉄道変換ポイント（RCP s）で開始し、ゲームの過程を通して変化する [枢軸軍の鉄道と補給のチャートを参照]。

b. 1つの線の最大変換RCP sは4である。兵站休止 [PB5.1] が完了した後のターンに開始して、いずれか1つの線の最大RCP sは永久に6に増加する。

c. 鉄道橋堡が増援として受け取られる時には、その配置ヘクスをすでに変換されたものとして扱い、RCP sは要求されない。鉄道変換は、鉄道堡を受け取るターンから開始して、そのヘクスから実施できる（直隣のヘクスから開始する）。

#### 4. 1.4 枢軸軍の超重砲兵ユニット

a. シナリオ#2と#7のGT35に、3個の超重砲兵ユニットを取り去り、それらをターン記録欄上のGT40に置く。この撤去は、強制的である。GT40に、マップJのヘクスJ3633の5ヘクス以内（4ヘクスが介在する）の枢軸軍戦闘ユニットを含んでいるいずれかのヘクス上又は隣接ヘクスに全てが機動面で置かれる。各配置ヘクスは、超重砲兵の移動について資格を持たなければならない、対抗されない敵ZOC内であってはならず、スタッキング限度を超過できない。



**デザイン・ノート：**歴史的には、ドイツ軍は自軍超重砲をKievからPerekopまで移動させた。ここでの目的は、枢軸軍プレイヤーが鉄道監督官にならずに史実を容易に再現させることにある。

b. シナリオ#7で、超重砲兵が2回目にシナリオを離れる時には、クリミアに入る von Manstein の第11軍に従うために撤退する。

### 4. 2 ユニットの改変

いくつかのシナリオには、「撤去-受領」[Remove-Receive]とマークされたユニットの集団を含む。増援フェイズの間に、所有し

ているプレイヤーは、配置されている場所（基幹又は除去ボックスを含める）から指定されたユニットを取り去る。正確なユニットを取り去る。撤去はキャンセルできない。次に、直ちに指定されたユニットを撤去されたユニットと同一の位置で受け取る。もしも、複数のユニットが取り去られると、新たなユニットは取り去られたユニットによって占められていたいずれかの位置に置くことができる。新たなユニットは、取り去られたユニットと同一のステップでプレイに登場し、もしも取り去られたユニットが減少状態であれば新たなユニットは減少状態で、もしも完全戦力であれば完全戦力で登場する。もしも、受け取られたよりも多くのステップが取り去られたら、超過分は失われる。

**注意：**1つの改変は、1個の狙撃兵師団のために3個のソヴィエト軍空挺旅団の撤去を含む（史実では、これらの旅団は壊滅した第87狙撃兵師団を再建した）。選択される師団は、除去ボックスからの4-4-4又は5-5-5師団が可能である。もしも、取り去られるいずれかの旅団が基幹又は除去ボックス内にあれば、師団は基幹ボックス内で受け取る。もしも、取り去られる全ての旅団がマップ上にあれば、師団をマップ上で旅団によって占められたいずれかのヘクスに置くこと。

**デザイン・ノート：**ユニットの低下した能力は、ソヴィエト軍ユニットの全ての場合に受け取られる。実際に、そのユニットは、すでにそれを特別なものにしてた人員や装備を失ってしまっている。これらのゲーム・ユニットを真実の理に適った近似値に戻す手っ取り早い方法は、直接交換することである。

#### 4.3 ドニエプル川の橋梁破壊と修理

**4.3.1** ソヴィエト軍プレイヤーのみが、橋梁破壊を実施できる。橋梁破壊の実施は強制されない。マップ上に印刷されたドニエプル川の橋梁のみが、橋梁破壊を被る（Dneprotrovsk 近郊の鉄道橋梁を除く全てがドニエプル川に架かっている）。ただし、Desna 川に架かる3つの橋梁 K1714、K3207、K3306（のみ）も破壊の対象に含める。注意：架橋ユニットは破壊や敵の捕獲を被らず、一時的に撤去されるだけである。BSR23.25を適用する。

**4.3.2** ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に橋梁破壊を実施する。いかなるソヴィエト軍戦闘ユニットも、橋梁破壊を実施できる。その補給状態は、橋梁破壊に影響しない。ユニットは、橋梁ヘクスサイドを含む2ヘクスのどちらかに位置し、橋梁破壊を実施しているユニットを含んでいるヘクスから7ヘクス以下に枢軸軍ユニットが存在する時に橋梁破壊を実施できる。そのヘクスサイド上の全橋梁は、そのヘクスについて橋梁破壊が宣言される時に、自動的に破壊される[例外：PB4.33c]。破壊された橋梁は、修理されるまではそれを越えての道路や鉄道の移動はもはや認められない[PB4.54]。橋梁は、何度でも破壊され得る。

#### 4.3.3 橋梁破壊の手順

- 自軍工兵フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはドニエプル川に架かるどの橋梁を破壊するのかを宣言する。ソヴィエト軍プレイヤーは認められた橋梁を望むだけ多く又は少ない数だけ破壊できる。
- 橋梁破壊マーカーを橋梁に隣接するどちらかのヘクス内に2ポイント面で置く。このマーカーは、橋梁が完全に修理されるまで留まる。
- 橋梁は、ソヴィエト軍非機能HQの指揮範囲内（4ヘクス）にある限り破壊できない。

#### 4.3.4 橋梁の修理

- 両プレイヤーは、橋梁の修理を実施できる。プレイヤーは、自軍工兵フェイズにこれを実施する。橋梁ヘクスサイドを含むヘクス内に友軍戦闘ユニットが存在しなければならず、橋梁の対岸に敵戦闘ユニットが存在してはならない。

**(解明)：**もしもあるヘクスに複数の橋梁が進入していると、単一の修理ユニットは同時に1橋梁のみを修理できる。

- 鉄道橋梁の再建についての手順は、鉄道橋梁ヘクスサイドを含む2ヘクスの少なくとも1つに、以下の両方が存在していなければならない：

1. 友軍の鉄道堡マーカーと、
2. 一般補給下の友軍工兵ユニット。

**デザイン・ノート：**大河川に架かる鉄道橋梁は、修理が極めて困難だった。道路橋梁よりもより重たい重量を載せる必要があり、路面は完全に平らにしなければならぬ。これを完遂するために、ドイツ軍はそれぞれ工兵連隊が監督する、集中した架橋資材を巨大な組織に仕立てた。興味深いことに、これらの資材には、ケーブル・フェリー機能が含まれた。1942年3月までに、修理された橋梁を補うために、ドイツ軍はフェリーと舟橋の4グループを維持した。

#### c. 橋梁修理の手順

1. 自軍工兵フェイズの間に、プレイヤーは修理を試みようとしている橋梁を宣言する。各橋梁は、ターン毎に1度のみ修理を試みることができる。
2. サイを1つ振り、各試みについて橋梁修理表を調べる。DRMを適用して結果を決定する。
3. もしも成功すると、結果は「損害の1ポイントを取り去る」[“Remove one point of damage”]を示すことになる。ここで、橋梁破壊マーカーを2ポイント面から1ポイント面に裏返すか、又は1ポイント面を上に向けて開始していたらマーカーを取り去る。橋梁破壊マーカーの撤去は、橋梁が完全に修理されて使用できることを示す。
4. もしも、結果が「未修理」[“not repaired”]であれば、損傷ポイントを取り去らない。プレイヤーは、橋梁を修理するために、次のターンに再び試みることができる。もしも、ソヴィエト軍ユニットが後にヘクスサイドに隣接したら、修理の期間中に追加の損傷ポイントを加えられる。
5. 道路又は鉄道橋梁 これらについて、橋梁修理表上でDRMsが異なることに注意。同一のヘクスサイドに両方が架かっている時には、グラフィックが一緒に表示していても、個別に修理される。(道路については2ポイント、鉄道については別に2ポイント)。
6. 橋梁は、破壊された状態でシナリオを開始することもある。これらについて列記されているシナリオ・ルールをチェックすること。



## 5. 0 兵站

### 5. 1 枢軸軍の兵站休止

枢軸軍プレイヤーのみが兵站休止を実施する。

**5. 1 1** G T s 29 から 33 (5 ターン) で、ドイツ軍プレイヤーが選択するいずれかのターンに、兵站休止を宣言できる。ドイツ軍プレイヤーは、これを (戦略セグメントの) 補給決定フェイズの開始時に行う。もしも、G T 33 までに宣言しなければ、G T 34 に自動的に開始する。ゲームの間には、1 度のみ兵站休止がある。

**5. 1 2** 兵站休止は、完全な 5 ターン続く。: 宣言のターンと次の 4 ターンである。宣言された時に、枢軸軍の兵站休止 [Logistics Pause] マーカーをターン記録欄上の兵站休止宣言ターンに置く。兵站休止終了 [Logistics Pause Ends] マーカーを 4 ターン先に置く。兵站休止は、枢軸軍工兵フェイズの間に終了する。

**例:** 枢軸軍プレイヤーは、G T 31 の間に兵站休止を宣言する。次に、兵站休止マーカーをターン記録欄上の G T 31 に置き、兵站休止終了マーカーを G T 35 - 兵站休止の効果が発生する最終ターン - に置く。

#### 5. 1 3 兵站休止の影響

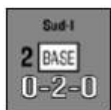
**a.** 枢軸軍プレイヤーは、特別増援プール集団 4 を受け取る。これには、3 個の枢軸軍基地ユニット [P B 5.14] を含み、2 つのトラック M S U s と 2 つの馬車 M S U s の配置が要求される [P B 5.52 も参照]。枢軸軍プレイヤーは、1 枢軸軍タイプ A R P を受け取る (兵站暗黒の中で一筋の光明一休止は、自動車化ユニットに戦力回復のためにいくらかの時間を与える)。

**b.** 兵站休止の全ターンの間は、枢軸軍の鉄道と補給のチャートの表示されたごとく、枢軸軍が受け取る A S P s と鉄道許容量が減少する。

**c.** いったん兵站休止が完了すれば、枢軸軍プレイヤーはもはや枢軸軍航空準備チャート上で (+1) D R M を加えない。

**注意:** 枢軸軍の鉄道変換ポイントは、兵站休止の完了後に増加する; P B 4.33 を参照。

#### 5. 1 4 枢軸軍の基地ユニット



**a.** 兵站休止が宣言されたターンの増援フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは 3 個の「基地」ユニットを受け取る。ドイツ軍プレイヤーは、いかなる長さであれ友軍マップ端補給源まで導かれる友軍鉄道網の一部で、変換された鉄道ヘクス上のいずれかの町、都市、大都市に、これらを非活性面で 1 つずつ置く。

**b.** 兵站休止が完了した後に、ゲームの残りについて、各ターンに使用可能が認められた 4 A S P s までが、資格を持つ各基地ユニットから各ターンにプレイを開始できる。これらは、二者択一で、兵站休止以前に行われていたように、ゲーム・マップの端から開始できる。基地ユニットは、活性面で、友軍マップ端補給源への鉄道網の一部である鉄道ヘクス上にあれば、M S U (又は集積所) の配置の資格を持つ。基地は、もしも敵ユニットが友軍マップ端補給源への鉄道網を遮断したら、一時的に M S U 配置の資格を持たなくなり得る。

**注意:** 枢軸軍の「基地」で開始する枢軸軍 A S P s は、鉄道移動を

使用するか、あるいは通常の道路又は非道路移動で移動できる。

**c.** もしも失われたら、基地ユニットは再建できない。基地ユニットは移動 (又は戦闘後退却) ができない。通常に防御し、自身が占めるヘクスについて要求される守備隊としての資格を持つ。

**5. 1 5** このゲームを A G S と組み合わせている時には、枢軸軍プレイヤーは兵站休止の開始を早めることを選択できる。G T 25 に開始して G T 34 に終了する、合計で 10 ターンの選択肢を持つ。

[史実では、ドイツ軍集団司令部は、この時期まで休止を遅延させた。] たとえ A G S ゲームの間に開始することを選択しても、兵站休止の全ての影響を適用する。統合ゲームの間には、1 度のみ兵站休止が起こり得る。

### 5. 2 枢軸軍の燃料欠乏

枢軸軍プレイヤーのみが燃料欠乏を経験する。

**5. 2 1** 毎ターンの補給決定フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは少なくとも構成ユニットの 1 つが非補給状態にある各装甲又は自動車化フォーメーションについてサイを 1 つ振る (フォーメーション内の残りのユニットの補給状態は問題ではない)。資格を持つ各フォーメーションについて、各ターンにサイを振る。表の側に列記された D R M s を適用する。

**5. 2 2** 修正後のサイの目を枢軸軍燃料欠乏表で比較する。

**a.** もしも結果が「失敗」であれば、このターンにはそのフォーメーションの全ユニットが燃料欠乏となる。

**b.** もしも結果が「成功」であれば、このターンには燃料欠乏の影響をそのフォーメーションのユニットに適用しない。O o S の影響を含む他の全ての影響は、いまだに有効である。

#### 5. 2 3 燃料欠乏の影響

**a.** 影響下のフォーメーションの全ユニットは、このターンの自軍移動、自動車化移動、対応移動のフェイズの間に移動できない。これらは、1 ヘクス移動を実施できない。

**b.** これらは、通常に攻撃や防御ができ、戦闘結果としての退却や前進ができる。影響下のフォーメーションについては、諸兵科連合効果が認められる。同一装甲師団効果は、師団が攻撃補給を供給されない限り認められない [B S R 15.68.c1]。

**c.** フォーメーションの全ユニット上に燃料欠乏 [Fuel Shotage] マーカーを置く (それらの実際の補給状態にかかわらず)。ターンの残りについては、これらを O o S として扱うこと。

**d.** フォーメーションのユニットで、マップ外の活性化ボックス内にあるものは、登場ターンの間には燃料欠乏によって影響を受けない。

**5. 2 4** 一定の枢軸軍ユニットの集団は、単一のフォーメーションとして扱われる。以下のとおりである。:

- S S L A H (2 ユニット)
- ハンガリー軍自動車化 (2 ユニット)
- スロヴァキア軍自動車化 (2 ユニット)

スロヴァキア軍旅団は、2 ユニットに変換 [P B 4.2] されるまで



は非師団ユニット [PB5.25] として扱われる。

**5.25 非師団の装甲と自動車化ユニットは、師団が燃料欠乏に失敗した時点で影響下フォーメーションのいずれかのユニットと共にスタックしていた場合にのみ影響を受ける。**

**5.26 枢軸軍プレイヤーは、フォーメーションの全ユニット（ならびに同伴している非師団ユニット）を一般補給下にして燃料欠乏の影響（ならびに非補給下の影響）を免れるために、1ASPを消費する選択肢を持つ [BSR6.53]。**

**5.27 このゲームをAGSと組み合わせている時には、GT10の開始時になるまで燃料欠乏のテストを行わない。**

### 5.3 ソヴィエト軍補給ユニットの登場

**5.31 ソヴィエト軍のMSUsと集積所は、以下の補給源ヘクスを通してプレイに登場する。**

a. 以下のマップ東端を通して登場する。:

マップ	シナリオ
J	2
KK	2、5、7
R	5、6、7

b. ソヴィエト軍MSUsは、補給源でもあるいずれかの大都市内に置くことができる [BSR6.84d]。大都市ヘクスは、他の大都市ヘクス（同一都市の他のヘクスではない）又は友軍マップ東端補給源まで連絡線 [BSR6.51] をたどれる場合に補給源として機能できる。

**注意:** もしも、大都市が連絡線から断ち切られたら、補給源として機能しない [この項目は、BSR6.5.1の注記を削除する]。

### 5.4 枢軸軍補給ユニットの登場

**5.41 枢軸軍のMSUsと集積所は、「基地」[PB5.14] 又はマップ端の補給源ヘクス上のどちらかを通してプレイに登場する。:**

a. シナリオ2、5、8については、マップKとJの西端とマップKの北端（シナリオの指示に詳述）。

b. シナリオ2、5、8については、マップJの登場はターン毎に2MSUsに限定される。

c. シナリオ7については、マップRの西端。

### 5.5 枢軸軍MSUsの消耗

**5.51 枢軸軍プレイヤーのみがMSU消耗を被る。**

**5.52 枢軸軍プレイヤーは、下記の状況でいずれかの1トラックMSU (0-0-8) を1馬車MSU (0-0-4) に交換する。トラックMSUは、損失の瞬間に現在ゲーム・マップ上で使用されている必要はない。トラックMSUはプレイに復帰せず、もはや使用できない。馬車MSUは、すでに使用可能なものではなく、ここで使用可能となる（又は、現在ゲーム・マップ上で使用中のトラックMSUを置き換える）。**

- ・このゲームについての兵站休止で2（プール集団4に表示）。
- ・AGSゲームで2 [これは、このゲームのGT14の交換である]
- ・このゲームの泥濘傾向の期間内で最初の泥濘天候結果で1
- ・このゲームの最初の降雪天候結果（傾向にかかわらず）で1

## 6.0 航空ユニット

*“Wo bleibt die Luftwaffe?” (ルフトヴァッフェはどこにいる?)*  
—しばしばドイツ軍兵士によって繰り返された言葉

### 6.1 航空戦闘

**6.11 航空戦闘表** このゲームでは、リヴァイスされた表を使用する。元の表では、一定の戦闘差コラムで適切な航空ユニットの損失を生じなかった。AA射撃表上のリヴァイスされたDRMsにも注意。

**6.12 ソヴィエト軍対空ユニット** これらの大部分は、許容移動力を持たない。これらは、鉄道移動のみに制限される。さもなければ、これらは移動できず、戦闘結果としての退却や前進ができない。これらは、最終設置場所（鉄道移動の終了時）も町、都市、大都市内に制限される。

**デザイン・ノート:** これらは、区域情報伝達センター防護のために展開した地域防衛組織だった。ソヴィエト軍は、戦術的防護については、ほとんど機動対空砲を展開させなかった。これらは軍司令部の配下に置かれることになり、前線司令部にはほとんどなかった。

**6.13 認められる枢軸軍とソヴィエト軍の航空輸送任務の数と頻度は、各シナリオに列記される。**

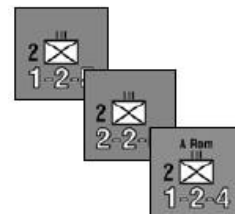
## 7.0 特殊ユニットと状況

### 7.1 枢軸軍の連隊代替カウンター

[BSR24.0に追加する]

3タイプの枢軸軍BSRがある。:

- ・通常
- ・強力（攻撃戦力が増加）
- ・ルーマニア国籍



### 7.2 枢軸軍の守備隊要件

**7.21 枢軸軍が占領した各都市又は大都市ヘクスは、1ステップの守備隊（いずれかの戦闘タイプ）が必要とされ、さもなければその都市についての（現在の段階の）VPsは直ちに失われる。要求される合計守備隊は、その都市のいずれかの単一ヘクス又はヘクスの組み合わせにすることができる。**

**(解明):** シナリオの開始時に枢軸軍支配下のいかなる都市又は大都市にも、守備隊が要求される。

**7.22 GT59から開始して、KievとKharkovについての守備隊要件は1ステップずつ永久に増加する（それぞれ、3と4ステップ）。増加は都市全体についてで、各ヘクスではない。追加のステップは、都市のいずれかの友軍ヘクス内に置くことができ、都市のいずれかのヘクスが友軍のものである限り要求され、その都市についてのVPsを得点できる。**

**デザイン・ノート:** 当初から、ドイツ軍は故意に食料不足の政策を住民に強いた。これは、多くの打ちのめされた市民に深刻な飢饉が起り得ることを意味した。動揺が予見された。

### 7.3 ルーマニア軍の砲兵

防御側ヘクス内に位置しない限り、ルーマニア軍砲兵ユニットは半減戦力（端数切捨て）の防御射撃支援を提供する。単一の戦闘には、2つまでのルーマニア軍砲兵ユニットを組み合わせる射撃支援を提供できる。ドイツ軍砲兵ユニットは、4ユニットの限度までル

ーマニア軍砲兵と組み合わせることができる（戦力を減少せずに）。

**例：**もしも、2個のルーマニア軍砲兵ユニットを組み合わせれば、2個までのドイツ軍ユニットをそれらと組み合わせることができる。

#### 7. 4 戦闘

降伏表には、いまや民兵ユニットの降伏への増加やゲームの特定の期間中の増加などのようなDRMが表示されている。

#### 7. 5 枢軸小国の制限

**7. 5 1** 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、又は隣接して移動フェイズを終了できない。

**7. 5 2** ルーマニア軍と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、又は隣接して移動フェイズを終了できない。

**7. 5 3** ハンガリー軍、ルーマニア軍、スロヴァキア軍のユニットは、互いに攻撃に参加できない [例外：BSR15.2.1]。

**7. 5 4** イタリア軍ユニットは、黒海の完全海上ヘクス（又はアゾフ海ヘクス）の6ヘクス以内で移動フェイズを終了できない。それを行ったユニットは、ただちにゲームから撤退する。

#### 7. 6 ソヴィエト軍のクリミア守備隊

**7. 6 1** この守備隊集団の特別にマークされたユニットは [セットアップ・カードを参照]、攻撃されるか [PB7.62] 又は特別に解放されない限り [PB7.63] 解放できない。ソヴィエト軍プレイヤーは、これらのヘクスに追加のユニットを移動させることができるが、もしもターンの終了時までそこに留まるとクリミア守備隊の一部となる。

**7. 6 2** いずれかの守備隊ユニットが攻撃されたら、全守備隊が解放される。

**7. 6 3** ソヴィエト軍プレイヤーは、GT40から開始して全クリミア守備隊を解放するための選択肢を持つ。もしも、ソヴィエト軍プレイヤーがそれを望むのであれば、枢軸軍プレイヤーは2VPsを得点する。この解放を行うためには、「R」の結果を消費することが要求される。ヘクスJ3733とJ4634はソヴィエト軍の補給源で、ゲーム・マップへのソヴィエト軍の入退出地点である。いったんクリミア守備隊が解放されたら、ソヴィエト軍の再建ユニットとMSUsはこれらのヘクスを通して登場できる。もしも、ドイツ軍ユニットがクリミアに退出していたら、登場は認められない [PB7.65]。

**7. 6 4** 枢軸軍プレイヤーは、「クリミアへ」退出するためにヘクスJ3733のみを使用し、J4634は使用できない。枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットをタイムリーにクリミアに退出させることで、勝利ポイントを得点する [勝利ポイント・スケジュールを参照]。

### 8. 0 海上作戦

このゲームについては、使用可能な海上作戦はない。このゲームでは、海上ユニット、海上輸送、水陸両用作戦、全ての港湾ルール [BSR6.54] は無視すること。そのような海上ルールは、このシリーズの他のゲームに見出される [例えば：Barbarossa:Army Group North]。海上作戦は、このゲームをBarbarossa:Cremiaと

組み合わせている時このみ復活する。

### 9. 0 シナリオのセットアップ方法

以下の手順に従うこと。：

#### 9. 1 選択したシナリオに進む

**9. 1 1** 各シナリオは、以下の指示により開始する。：

- ・使用するマップ（又は複数マップ）
- ・どのソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップを選択するか
- ・シナリオのユニット

**注意：**新参者には、シナリオ#4Sumyの戦いの練習シナリオが用意されている。

**9. 1 2** 全てのシナリオについて、以下のチャートとカードを使用する。：

- ・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
- ・2枚の11×17インチ冊子チャート・カード

ターン記録欄と必要に応じて他のプレイヤー補助カード

#### 9. 2 マップ

マップとチャートを平らにしてセットアップして並べる。

#### 9. 3 チャート上にマーカーを配置

**9. 3 1 VPマーカー** 勝利ポイント記録欄上の指定されたボックスに両マーカーを置く（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）。

**9. 3 2 ソヴィエト軍と枢軸軍の装甲／砲兵損失マーカー** シナリオの指示で特記されていない限り、これらをそれぞれの損失／補充記録欄のゼロ・ボックスに置く（ソヴィエト軍と枢軸軍の航空ユニット状態／ユニット再建チャート上に位置する）。

**9. 3 3 スペアのマーカーを未解決のソヴィエト軍強制的攻撃マーカーに指定し、ソヴィエト軍損失／補充記録欄上に置く。** 大部分のシナリオでは、このマーカーはゼロで開始することになるが、時にはソヴィエト軍が未解決の強制的攻撃を持ってシナリオを開始する。

**9. 3 4 ソヴィエト軍と枢軸軍の補充マーカーを、シナリオの指示に特記されたとおりソヴィエト軍と枢軸軍の損失／補充記録欄のボックスに置く。**

**9. 3 5 ターン記録欄カード上に最適な天候と航空輸送任務マーカーを置く。**

**a.** 天候マーカーは、各ターンについて振られた天候を忘れないために使用される視覚的な覚えである（極寒の天候マーカーはない）。

**b.** 航空輸送任務が実施されたら、次に任務が使用可能な時を表示するために航空輸送任務マーカーを5ゲーム・ターン先に置く。

**9. 3 6** 後に使用するため、兵站休止有効と兵站休止終了のマーカーをターン記録欄上に置く [PB5.12]。

**9. 3 7** ターン記録欄を使用している時には、記録欄自体の脇の

コードを参照すること。ゲーム・ターン・マーカーをプレイするシナリオの開始ターン・ボックス内に置く。

## 9. 4 シナリオ・ユニットの配置

**9. 4 1** 地上ユニットと航空ユニットをセットアップ・カード上に置く。裏面でセットアップするユニットのボックスには、黒い三角がマークされている。黒い三角を持つボックスは、そのユニットが以下の理由により裏面で配置されることを示す。:

- a. 減少戦力であるため。
- b. 非機能ソヴィエト軍HQであるため。
- c. 建設中の拠点であるため。
- d. 集積所面で配置されたMSUであるため。
- e. 戦力未確認ユニットであるため。

**9. 4 2** 全てのシナリオの開始時配置について、所有しているプレイヤーは自軍超重 (S-H) 砲兵ユニットを機動又は射撃モードで置く選択肢を持つ。

**9. 4 3** セットアップ・カードが受け取ることを指定しているユニットの上に、ステップ損失、守備隊、緊急時補給、非補給下、妨害段階のマーカーを置く。開始時に配置した全ユニットの補給状態をチェックし、補給線をたどれないユニットを非補給下として正しくマークする。

## 9. 5 開始時に指定されたユニットの移送

**9. 5 1** 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に移動させる。

**9. 5 2** 地上ユニットをユニットの下に指定されたマップ・ヘクス上に配置する。

**9. 5 3** セットアップ・カードに指定されたマップ・ヘクス内に、全ての鉄道堡、鉄道切断、ステップ損失、拠点のマーカーを配置する。

## 9. 6 プレイを開始する

このプレイ・ブック裏の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。

## 10. 0 シナリオ

### 10. 1 シナリオ#1: 奪回されたロストフ (学習シナリオ)

#### 史実概要

ソヴィエト軍の攻撃は、防御側を圧倒することを期待して、ほぼあらゆる方向から同時に実施された。ドン川を渡る際に大損害を出したにもかかわらず、概して計画はうまくいった。28日の激しい市街戦の後に、ドイツ軍は撤退した。

**要件:** 分割されたシナリオ・シート

分割されたシナリオ・シート Rostov Redeemd 面を参照。このシートは、シナリオ・マップ・セクション、枢軸軍とソヴィエト軍ユニットのセットアップ・セクション、シナリオ・ターン記録欄から成る。

### 10. 1 1 シナリオの長さ

3ターンである。GT80のソヴィエト軍プレイヤー・セグメントに開始して(枢軸軍セグメントはない)、GT82の終了時に終了する。GT80の天候については、自動的に凍結である(降雪の遅延はない)。残りの両ターンについては、天候表で解決すること。

### 10. 1 2 シナリオ・エリア

分割されたシナリオ・シート上に表示される。

### 10. 1 3 配置

- a. 枢軸軍プレイヤーが最初にセットアップ。
- b. GT81の開始時に航空準備を解決する。

### 10. 1 4 シナリオ特別ルール

- a. 補給源—どちらの陣営にも、補給源は適用されない。ソヴィエト軍ユニットの一般補給の影響については常に無視する。GT80には、全枢軸軍ユニットが緊急時補給のみを持つ。GT81と82には、全枢軸軍ユニットが非補給下である。どちらの陣営についても、攻撃補給は要求されない(BSR15.3.2は適用しない)。

(解明): このシナリオでは、燃料欠乏ルールを使用しない。

- b. 鉄道移動や変換は使用不可能。鉄道堡や鉄道切断のマーカーは使用しないこと。

- c. どちらの陣営にも、拠点、増援、特別増援プール集団、補充はない。

### 10. 1 5 勝利条件

勝利条件チャートを使用し、以下の位置を加える(このシナリオにのみ適用する)。

Bolshiye Sally	(R3827)	1 VP
Sultan Sally	(R3728)	1 VP

**デザイナー・ノート:** Cisco Serrtt が運営する優れたオンライン・サイトに、このシナリオを動画で紹介したものが含まれている。リンクは、GMTのウェブサイト又はCSWウェブサイトの *East Front Game Series* フォルダーから可能である。

## 10. 2 シナリオ2: キエフ包囲戦

「今度ばかりは、退却の可能性を探ることを止めなければならない。その代わりに、撃退することのみに全力を集中しなければならない。」

—スターリンからキエフ防衛隊へ、1941年9月

#### 史実概要

1941年8月8日、ウマーニ包囲戦でソヴィエト南西正面軍が壊滅したことで、ドイツ軍最高司令部はウクライナを完全に征服するために多数の競合する目標を見つめていた。多くの議論の後、ある意味で、全てを試みることを選択した。8月12日、ヒトラーは初期の指令を修正してこれをまとめた。ドイツ軍はドニエプルの屈曲部を占領してクリミアを攻略し、ハリコフやドンバスの工業地帯に向かって前進することになった。これらを確保して、さらに東方の奥地へと展開することになる。これは、枢軸軍の努力を拡散させ、単一の明確な目標を失わせることになった。しかし、地勢と戦闘の流れが妨害した。南方軍集団と中央軍集団(北方に進出していた)の間には中央に突出した巨大なキエフ陣地帯地域があった。ここには、

事実上の南西正面軍の残存と北方の中央正面軍の5個軍が展開していた。ソヴィエト軍は、実際にいまだ兵員数と装甲部隊の優位性を保っており、陣地化されるか又は強固なドニエプル川に沿った戦略的な中心位置を保持していた。弱点は北側面の第21軍で、すでに弱体化しており、容易に武器を地上に置きそうだった。ジェスナ川だけが天然の障害を提供しており、8月26日にグデーリアン装甲集団の一部であるモデルの第3装甲師団はそこを突破した。

9月のはじめ、キエフの大突出部はおそらく余りにも明確な獲物であり、問題はスターリン個人の資質になっていた。ソヴィエト側では、ジューコフが7月の後半から撤退を勧めていたが、解任されてレニングラードへ更迭されていた。ソヴィエト軍司令官ブジョンヌイも撤退を進言したが、ドイツ軍のやっとなが最終的にキエフ・ポケットを閉じる直前に解任された。彼の後任者ティモシェンコでさえも、撤退を要請した。南西正面軍司令官のキルポノフだけがキエフの保持を約束した。ドイツ側では、ハルダーやベルリンの他の者がモスクワへ向けての新たな攻勢を迫っていたが、グデーリアンは南方から中央軍集団に対する脅威を取り除く任務に従事していた。

ヒトラーは目標をキエフにすることが望ましいと決定したので、グデーリアンは南方への進撃を再開し、9月2日から本格的に移動した。戦争の開始以来、ソヴィエト軍の戦術は攻撃が強調され、9月6日にソヴィエト第21軍は再び攻撃の命令を受けたが、この時には力尽きていた。9日になるまで攻撃できず、その時までには前線には20マイルの間隙が生じていた。ここから、グデーリアンの機動兵団が通り抜けて行った。9月10日には、ドイツ第3装甲師団がロムニを占領し、間隙は40マイルまで広がっていた。次の2日間でロフイーツァを占領したが、すでに補給の限界を越えていた。クライストの第1装甲集団はどこにいるのか？

南方軍集団は、怠けていたわけではない。ドニエプルの屈曲部は素早く占領され、ドニエプルを越えての渡河が数箇所で行われていた。不幸にも、橋梁は無事に捕獲されず、ドニエプロベテロフスクの舟橋とGornstaypol近郊の脆弱な木製橋が確保された(まもなく、ソヴィエト軍航空機によって破壊された)。これらは、東方や北方の進撃でさえ支えられないので、大河川の強行渡河が行われねばならなかった。ソヴィエト軍の弱点は、クレメンチュークだった。渡河点の下流で見つけられ、ソヴィエト軍の絶え間ない反撃に晒されながら徐々に橋頭堡を広げた。南方軍集団の効果的な再集結とクライストの装甲集団の地域内への集中は、決定的なものとなった。

9月10日、クライストの兵団は、クレメンチューク橋頭堡から突破した。14日までに、第3装甲師団とロフイーツァで出会った。包囲は完了したが、戦闘はなかった。多くのソヴィエト軍部隊は、脱出のための穴を見つけ出し、他の部隊は自らの道を切り開くことを試みて戦った。前線司令官キルポノフは、不運な集団と共に戦死した。戦線は、17日頃に驚くべき速さで完全に崩壊し、部隊の士気と練度の低さが明らかになったが、最後の残存部隊は26日になるまで降伏しなかった。ドイツ軍は、合計で捕虜665,212人、824両の戦車、3018門の火炮を得たと発表した。後にソヴィエトは、この声明に疑問を提示したが、キエフ・ポケットが歴史上最大の包囲戦であったことは完全に認めた。:

#### 要件:

1. マップJ、K、KK。
2. セットアップ・カード
  - ・枢軸軍2表面
  - ・ソヴィエト軍2表面
3. ユニット: シナリオ・セットアップ・カードを参照。

### 10.21 シナリオの長さ

22ターンである。GT29に開始して、GT50に終了する。天候は、GT29と30については自動的に乾燥(非嵐)である。残りの

全てのターンについては、天候表で解決すること。

### 10.22 シナリオ・エリア

マップJ、K、KKの全てを使用する。

### 10.23 配置

- a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置。
- b. GT30から開始して、航空準備を解決する。

#### c. マーカーの配置

1. VPマーカーを8にセットする。
2. ソヴィエト軍の補充マーカーと未実行の強制的攻撃マーカーをゼロにセットする。
3. 2枚の橋梁破壊マーカーを2面でヘクスK1421と1422に置く(両鉄道橋は破壊されている)。

**プレイ・ノート:** ソヴィエト軍プレイヤーは、残っているドニエプル川橋梁を素早く破壊することを知らされるであろう。

- d. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT29に開始して補充表を解決する。

### 10.24 シナリオ特別ルール

#### a. ソヴィエト軍の補給状況

1. 補給源: ヘクスJ3733 [解放されるまでのクリミア守備隊のみ]とマップJとKKの東端のいずれかの鉄道ヘクス。
2. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ全体について、ターン毎に2ASP sを受け取る。

- b. 枢軸軍の補給状況 枢軸軍の前進、とりわけドニエプル川屈曲部へのそれは、ユニットを保持するための補給や鉄道建設の能力を遥かに越えていた。

#### 1. マップK鉄道堡(全て補給源)

- ・開始時—1026、1028
- ・GT31—鉄道堡を1043と2152に置く
- ・GT36—鉄道堡を1901と2401に置く
- ・鉄道移動を使用しているユニットは、マップ端ヘクスからRMP sのカウントを始める。

**デザイン・ノート:** マップ端鉄道ヘクス1044は、鉄道堡を受け取らない。線路を前進させる枢軸軍の兵站努力は、休息を必要とする危険な状態になっていた。Vinnitsa (AGSマップG)を通してヘクス1044へと走っている鉄道線は、すぐには修理されなかった。1026と1028の鉄道堡は、主要なAGS東西鉄道線上のFastov (AGSマップG)に隣接している。Berdichev (AGSマップG)から1043の鉄道堡までの南東とIasiからPervomayskまでの北東に走っている線、AGSマップF上で2151の鉄道堡に隣接するヘクスは、どちらも主要な幹線だった。

2. マップJ鉄道堡—開始ヘクス1021。ある鉄道堡がK2752まで前進して南端の外に移動するために追加の1RC Pが消費されるまでは(天候にかかわらず)、このマップJ鉄道堡は前進できない。次のターンから開始して、1021の鉄道堡は通常の補給源になり、前進する資格を持つ。それまでは、鉄道堡は限定的な補給源で、ターン毎に1MSUまでがそこに登場できる。鉄道移送の能力を持つユニット、集積所(登場を認められた時)、MSU sは、ヘクスJ1021に登場するために27RMP sを消費する。

3. マップK補給源道路 以下のマップK上の道路は補給道路で、マップ上で各 21 ヘクスの長さを持ち [B S R 6.3]、マップ端ヘクスからカウントを開始する。

・開始時一級道路ヘクス 1022、1027、2053、2152 (ヘクス 2053 と 2152 は、鉄道堡がこのヘクスに到達する G T 31 になるまでは一般補給源をたどるためのみ使用でき多数の「グレイ」兵站エリアの1つで、ドイツ軍は捕獲した車両ストックによってどうにか補給を移動させたが、Pervomaysk に入る鉄道線が変換されるまでは、攻撃補給の創出を認めるほど十分に近くの場合はなかった)。

・G T 31 一級道路ヘクス 2053、2152、2253 は、完全な機能を持つ補給源ヘクスとなり、MS U s が登場できる (推奨: 忘れぬように、ターン記録欄上の G T 31 に道路網マーカーを置く)。

・G T 36 一級と二級の道路ヘクス 1013、1017、1801、4201 は、完全な機能を持つ補給源ヘクスとなり、MS U s が登場できる (推奨: 忘れぬように、ターン記録欄上の G T 36 に道路網マーカーを置く)。

4. マップJ補給源道路 以下のマップK上の道路は、補給道路で、マップ上で 21 ヘクスの長さを持ち [B S R 6.3]、マップ端ヘクスからカウントを開始する。

・開始時一級道路ヘクス 1017 は、G T 31 になるまでは一般補給源をたどるためのみ使用できる (やはり、Pervomaysk に入る鉄道線が変換されるまで待つことになる)。

・G T 31 一級道路ヘクス 1017 は、完全な機能を持つ補給源ヘクスとなり、MS U s が登場できる (推奨: 忘れぬように、ターン記録欄上の G T 31 に道路網マーカーを置く)。

・注意: 一級道路ヘクス 1025 は、使用できない。一この道路は、いまだにソヴィエト軍が支配する Odessa まで導かれる。

5. G T 29 の補給決定フェイズの間に補給線をたどれない全ての枢軸軍ユニット上に O o S マーカーを置く (G T 29 についてのみ、緊急補給マーカーを飛ばす)。21 ヘクス鉄道網マーカーをヘクス K1324 と 3547 に置く。これらの2地点間を結ぶ全ての一級道路ヘクスは、枢軸軍のマップK道路網である。いずれかの道路網ヘクスから7ヘクスの連絡線をたどる。この7ヘクスの範囲を外れないかなる枢軸軍ユニットも、非補給下マーカーを受け取る。

6. 例外: 開始時の枢軸軍 (とソヴィエト軍) の特別配置集団は、G T 36 になるまで又は Kiev の両ヘクスが枢軸軍支配下になるかのどちらかが最初に起きるまで補給の考慮から外れる。

**デザイン・ノート:** 開始時の状況を見れば明らかだが、ドイツ軍の補給線はこのゲームが開始される前にすでに伸びきっている。ドイツ軍は、自軍の進撃を支えるために巨大で複雑な継ぎ接ぎシステムを組み立てた。最初、私たちは一定の道路と鉄道が開通する時や登場するために必要な移動コストの状況を詳細に調査した。その大部分は、ゲームの進行に適するよう極度に単純化されている。このゲームを A G S と組み合わせる時には、枢軸軍プレイヤーが自身の鉄道変換をどこに集中するかによって、全く異なる結果になるだろう。ここに提示したシステムは、ベストの平均的な結果である。

c. 枢軸軍とソヴィエト軍の開始時「特別配置」ユニット

1. 開始時の特別配置のユニット集団は、ソヴィエト軍セットアッ

プ・カード2表面と枢軸軍セットアップ・カード2表面に示される。G T 36 になるまで又は Kiev の両ヘクスが枢軸軍支配下になるターンから開始して、どちらかが最初に起きるまで各ユニットを独立守備隊ユニットとして扱う。これらは、守備隊である間に通常の補充手順によって増強できる。

**デザイン・ノート:** 開始時のマップ上にあるこれらのソヴィエト軍ユニットは、ドイツ第6軍によって追撃されている第5軍のユニットである。実際には、G T 29 には全てマップ外にあるが、G T 35 までにこれらの位置に到着し、G T 36 から通常のプレイを開始する。私たちはゲームの事柄を単純化するために、必要なマップ・スペースを減少させ、ゲームを歪曲させる余分な追加を避けた。

(解明): ソヴィエト軍プレイヤーは、G T s 33~35 に第5軍ユニットを解放させるために R の結果を必要としない。第5軍が解放された時には、H Q は 10.24c3 の制限から解放されるが、全ユニットは Desna 川と Seym 川の制限に従わなければならない。第5軍が解放された時には、ドイツ第6軍 (枢軸軍セットアップ・カード2表面上のマップK特別配置ユニット) が解放される。

2. ソヴィエト軍セットアップ・カード2表面上で G T 35 「特別」としてマークされたソヴィエト軍の増援ユニットは、グデーリアンの前進部隊の前に退却しているソヴィエト軍部隊をあらわす。G T 35 にマップ上に置く時に、各ヘクス上に1 G T 移動不可マーカーを置くこと。有能なプレイに対しての機会は僅かだが、もしも G T 35 に出現することが予定されているソヴィエト軍の配置ヘクスをドイツ軍ユニットが占めていたら、そのユニットはプレイに登場できない。

3. ソヴィエト軍のマップKの制限

・G T 37 になるまでは、開始時と G T 35 のソヴィエト軍ユニット集団を除き、ヘクス 1520 から 3306 の Desna 川とヘクス 3306 からヘクス 4809 の Seym 川の西又は北のヘクスに進入できる他のソヴィエト軍ユニットはない。

**デザイン・ノート:** 枢軸軍部隊が兵站システムの崩壊を被る一方で、ソヴィエト軍は自身の問題を抱えている。第一線の戦闘ユニットと司令部の大部分が撃破されたため、ソヴィエト軍は急速動員された予備役兵や未経験の特校に率いられた程度の低い者たちによって新たな前線兵力を集めなければならなかった。枢軸軍の北方からの脅威は気づかれていたが、それに対して効果的に防御することはソヴィエト軍の能力を遥かに越えていた。

・開始時又はマップKのヘクス列 40XX の西に置かれる全てのソヴィエト軍 H Q ユニットの、退却を強制されない限り G T 36 になるまで移動できず、G T 40 になるまで航空輸送を行えない。

**デザイン・ノート:** スターリンの Kiev 周辺の死守命令は、脱出するべきだった司令部や要員に長くその場に留まることを強制した。

4. G T 36 から開始して、枢軸軍は K1901 から K2713 まで又は K2401 から K3610 までの鉄道網上でのみ使用する追加の 4 R C P s をターン毎に受け取る。いったん、これらのヘクスの変換が完了したら、これらの 4 R C P s は失われる。R C P s は、これらのポイントを越えて使用できない。枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に追加の 4 A S P s も受け取る。これらは、マップKの北端を通してのみ進入する。A S P s と R C P s は、この集団でのみ

使用され、GT49から開始しては認められない。

5. 枢軸軍の特別配置増援 (GT36) には、RSCsを含む。もしも、現在使用可能な十分なRSCsがない場合には、ゲーム・マップ上のどこから必要分を取り上げる。

**注意：**このイベントに先立ち計画することは、現在プレイにある歩兵ステップの損失を避けるために大変良いアイデアだろう。

6. GT36に、全ての特別配置ユニット (セットアップ・カードを参照) は、他の全てのユニットのごとく同一の一般補給要件を持つ。

7. 敵対するプレイヤーによって宣言攻撃の下になった両陣営の特別配置ユニットは、直ちに解放されて通常のゲーム・プレイのために自由に移動できる。

- d. 2つの Kiev ヘクスが枢軸軍の支配下でなく、両方が連絡線をシナリオ・エリアの東端上のどこかにたどれる完全な各ターンについて、枢軸軍プレイヤーは1VPを失う。GT43から開始してGT49 (含む) に終了する。

- e. ソヴィエト軍の補充 ソヴィエト軍補充表を参照。

## 10. 25 キエフ都市の特別ルール

下記のルールは、他のルールの要約又は2ヘクスの大都市であるキエフの補給状態が変更された場合にのみ適用する。

- a. GT49を通して、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍工兵フェイズの終了時に、どちらかのキエフ都市ヘクス上又はその4ヘクス以内で4ASPを越えて持てない。超過分は除去される。GT49の後には、この制限はもはや適用しない。

- b. GT49を通して、ソヴィエト軍プレイヤーが補充表の結果により強制的な攻撃を受け取るいずれかのターンに、もしも両キエフ・ヘクスを支配していたら、1強制的攻撃の要件は自動的に満たされる。GT49の後には、もはや適用しない。

- c. キエフ内のソヴィエト軍ユニットは、もしも枢軸軍ユニット (ZOCを持つ) が隣接していたら、たとえ枢軸軍のZOCが大都市ヘクス内に伸びなくても降伏を被る。

- d. 包囲下のキエフ [BSR20.4の例外] いったん、どちらのキエフ・ヘクスも連絡線 [BSR62] を引けなくなれば (すなわち、包囲されている)、都市ヘクスはもはや補給源として機能しない。いったん、これが発生したら、どちらかのキエフ都市ヘクスの4ヘクス以内で以下を適用する。:

- ・補充によって再建されたユニットは、そこに置けない。
- ・そのZapユニットと民兵ユニットは、RPsに変換できない。
- ・MSUsと集積所は、そこに置けない。
- ・架橋ユニットは、そこに置けない (MSUが消費されない限り)。

**注意：**拠点は、たとえ包囲されていても、キエフのエリア内に置くことができる。

- e. ソヴィエト軍補充表B (表C又はDではない) の結果は、両キエフ都市ヘクスが包囲されているか [PB10.25d] 又はソヴィエ

ト軍の支配下でない場合に、各1だけIタイプRPの減少を被る。

**注意：**表Bは、GT50を越えて使用されないのので、表C又はD上ではRP減少はない。

- f. ソヴィエト軍の特別配置ユニットを解放する [PB10.24c]。

- g. 追加の枢軸軍VP損失を適用する [PB10.24d]。

- h. 勝利ポイント・スケジュールは、枢軸軍プレイヤーが各キエフ・ヘクスを占領したターンに依存する様々な数のVPsを得点する。

## 10. 26 勝利条件

勝利条件状況チャートを参照。

## 10. 3 シナリオ3：アゾフ海の戦い

### 史実概要

フォン・マンシュタイン将軍がドイツ第11軍の指揮をとった時、彼は実際に部隊が集結していないことを知った。ともかく、第11軍はメリトポリからロストフとドンバスの工業地帯を通して東方への進撃を続け、同時に南方のクリミア半島の完全な占領も期待されていた。両方向とも、多数のソヴィエト軍が強力に陣地化していた。そこで、マンシュタインは計画を変更した。彼はドイツ軍1個軍団をメリトポリ方面を支えているルーマニア第3軍を支援するために送り、残っている集中された戦力をクリミアへの突破に投入した。

9月24日、マンシュタインはクリミアへの玄関口であるペレコプ・イシュン地峡への攻撃を開始した。重砲兵と航空支援が与えられたが、イシュン地峡部の狭さと天然地形の欠如により、ドイツ軍の突撃班はソヴィエト軍防衛システムの10マイル深奥部まで達することも不可能な状況だった。ドイツ軍にとって幸運にも、防御側のソヴィエト軍は動揺していて連携が悪かった。3日目までに、ドイツ軍歩兵はタタル壕を越え、戦車に先導された反撃を撃退した。これ以降、防御側はより早期に土地を放棄した。3日後、ドイツ軍は残っている防御施設を突破してイシュン湖沼地帯に前進したが、疲労しきっていた。ソヴィエト軍は、10,814人の捕虜、34両の戦車、62門の砲の損失を被った。増援を受けて、ソヴィエト軍の防御線はいまだ保持されていたため (ゲーム・エリアのちょうど南方で)、数週間後にドイツ軍がセヴァストポリ地域へ突破するまで最終的な決着はつかなかった。

同志たちが保持を試みているペレコプを救援するために、ソヴィエト軍最高司令部は南方正面軍 (第9、18軍) にメリトポリ正面の枢軸軍前線への攻撃を命じた。9月26日、攻撃は全12個師団をもって開始された。彼らは予備を持たなかった。中央部のドイツ軍師団は攻撃側の連続攻撃に耐えたが、両翼のルーマニア軍は浮き足立った。南方のアキモフカでは、第5騎兵旅団が反撃で開口部を塞ぐ前に戦力の半数を失った。北方戦区では状況がもっと深刻で、ルーマニア軍第4山岳兵旅団は壊滅して付属の砲兵が蹂躪されていた。奇妙にも、ソヴィエト軍はこの成功を拡張することに失敗した。

ペレコプからSSLAH旅団が到着するまでは、厳しい状況が続いた。彼らは北方戦区の前線を回復してドイツ軍第49山岳兵軍団に委ねると、今度はクリミア内への支援作戦にとって返した。SSは、次に中央と南部にシフトして、同様にその安定を回復した。

第11軍の苦戦は、ドイツ軍最高司令部の注目を浴びるようになった。フォン・マンシュタインの第3自動車化軍団は、ドニエプル川東岸のドニエプロペトロフスク地域から南方を攻撃するように指示された。この一撃は、ソヴィエト南方正面軍北翼の第12軍の延びきった薄い防御戦区に行われた。晴天の天候が続いたため、戦車

部隊は迅速に前進し、第9、18軍の背後を断ち切った。10月11日までに、これらの軍の大半が捕らえられ、包囲されて降伏し、第18軍司令官 Smirnov 中將は戦闘中に戦死した。この包囲戦で、64,325人のソヴィエト軍捕虜、126両の戦車、519門の砲と多くの物資が獲得された。ドイツ軍部隊は大勝利を挙げ、ロストフへの道が開かれた。ソヴィエト軍の士気と運命は、パレバロッサ戦役全体を通して恐らく最低にまで落ち込んだ。そして、雨期がやって来た。

#### 要件：

1. マップ J
2. セットアップ・カード
  - ・枢軸軍1表面
  - ・ソヴィエト軍1表面
3. ユニット：シナリオ・セットアップ・カードを参照。

### 10.31 シナリオの長さ

6ターンである。GT48のソヴィエト軍プレイヤー・ターンから開始し、GT53の終了時に終了する。天候は、シナリオの全ターンを通して乾燥（非嵐）である。

### 10.32 シナリオ・エリア

- a. マップ J の 3100 列の東のみを使用する。
- b. ソヴィエト軍ユニットは、いかなる場合にもマップの北端に沿ったヘクスに進入できない。

### 10.33 配置

- a. 枢軸軍プレイヤーが最初にセットアップする。
- b. GT49 から開始して、航空準備を解決する。
- c. 未解決の強制的攻撃マーカーを4にセットする。

### 10.34 シナリオ特別ルール

- a. 両陣営は攻撃補給を無視するが（このシナリオについては）、一般補給をたどる。補給線をたどれないユニットの O o S の効果は適用する。
- b. 補給源
  1. 枢軸軍 ヘクス 3255、3232、4501、5001
  2. ソヴィエト軍 ヘクス 3733、6201、7011、7015、7016
- c. どちらの陣営にも、鉄道移動や変換は認められない。鉄道堡や鉄道切断マーカーは使用しないこと。
- d. どちらの陣営にも補充はない。
- e. 開始時にマップ上にある拠点に追加して建設することはできない。
- f. 装甲と砲兵ステップの損失は、どちらの陣営についても V P s にカウントしない。

### 10.35 勝利条件

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもシナリオ終了時に以下の全てが適用されると勝利する。
  1. 強制的な攻撃を残しておらず、しかも

2. 以下の全ての場所が友軍のもの：

Kuybyshevo	6512
Melitopol	5320
Orehov	5611

3. しかも、以下の場所のいずれか3つが友軍のもの：

Akimovka	5123	Mal. Belozherka	4716
Balki	4714	Veseloye	4819
Genichesk	4831	Nikopol	4112

- b. 二者択一で、場所の確保にかかわらず [10.35a]、もしも枢軸軍プレイヤーがシナリオの過程で 12 以上のステップを損失したら、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利する。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーがシナリオの終了時までヘクス J3632 と J3633 を確保していなければ、やはり自動的勝利で勝つ。

- c. 枢軸軍プレイヤーは、もしもソヴィエト軍の勝利条件を妨げれば勝利する。

## 10.4 シナリオ4：スムイの戦い

### (学習シナリオ)

#### 史実概要

9月下旬、ドイツ軍司令部は数日後に迫っていたタイフーン攻勢作戦の準備に迫られていた。作戦の準備段階として、事実上タイフーンの初動となるため、ドイツ軍第48自動車化軍団は、南方軍集団に先立ち、側面をカバーするために Psel 川を利用して Shtepovka から Sumy まで移動するように命令を受けた。最終的には、グデーリアンの第2装甲集団のオリョル（ゲーム・エリアのちょうど北側）への進撃と組み合わせられた。ドイツ軍司令部は、数日前のキエフ包囲戦の勝利に酔っており、特にドイツ軍の戦場情報がスムイ戦区内に間隙を発見したために、回復したソヴィエト軍戦力を甘く見ていた。間隙は、実際にソヴィエト第40軍と第13軍の間に存在していた（ゲーム・エリアの北）。ソヴィエト軍司令部は、巨大なキエフ包囲陣内で多数の部隊を失ったため、前線の多くの穴を塞ごうと努力していた。Belov 将軍の第2騎兵軍団は、この間隙を塞ごうと指示された。

9月28日、ドイツ軍の戦車と自動車化歩兵は、いつもの方法で攻撃し、Belov の騎兵をわずか1日前に占めていた位置に押しやった。計画に従って、ドイツ軍ユニットは北東に追撃した。しかし、展開するに従い、自軍の戦線に間隙が広がった。翌朝すぐに、ソヴィエト第129戦車旅団がこの間隙を通して攻撃し、その日の終わりに多数のドイツ軍戦車、車両、歩兵、装備を撃破した。ドイツ軍側では、抵抗が増加してきているにもかかわらず、順調に進撃しているものと考えた。

次の日は、より困難であることが証明された。ドイツ第16自動車化師団は、Lebedin 近郊の高地で激しい抵抗に遭遇し、第25自動車化師団は、Shtepovka でソヴィエト軍と激戦を交わした。真の戦闘は、次の二日間に発生した。戦闘には、完全戦力に回復したソヴィエト第1親衛自動車化狙撃兵師団（前身は第1モスクワ自動車化狙撃兵師団）が参加した。回復したソヴィエト空軍と共に、ソヴィエト軍の攻撃にはかなりの重点が置かれた。ソヴィエト軍部隊は Shtepovka まで突破したが、北部での戦闘が重要さを増してきたためにそこで停止した。

9月27日から10月4日までの戦いで、ソヴィエト軍は2つの軍の間に浸透した脅威を取り去り、ドイツ軍をこの地域から押し出した。ソヴィエト軍は、40両の戦車、32門の砲、500両以上の車両、2,000人以上のドイツ軍兵士、多数の資材を撃破又は捕獲したと発表した。ドイツ軍は、多数の敵戦車を破壊して1,100人を捕らえた



と発表した。ドイツ軍は自軍の損害に狼狽せず、通り抜けるには強力に防御された地域の戦闘だったと見なした。ドイツ軍にとってこれは単なる過程であり、真の戦いは大きな成功を生み出すタイフーン攻勢であった。

要件：分割シナリオ・シート（スムイの戦い面）

### 10.41 シナリオの長さ

4ターンである。GT50に開始して、GT53に終了する。天候は、全ターンについて自動的に乾燥（非嵐）である。

### 10.42 シナリオ・エリア

スムイ[Sumy] 特別マップのみを使用する。

### 10.43 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. GT51から開始して、それぞれ航空準備を解決する。

### 10.44 シナリオ特別ルール

- a. 補給源はない。一般補給、攻撃補給、ソヴィエト軍の降伏の影響は無視すること。
- b. 鉄道移動と変換は無視される。鉄道橋堡や鉄道切断のマーカーは使用しないこと。
- c. どちらの陣営にも、補充はない。
- d. 拠点は建設できない。
- e. 航空輸送任務はない。
- f. 全マップ・ヘクスは、全航空ユニットの航続範囲内である。

### 10.45 勝利条件

- a. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ終了時に7つの星（マップ上に印刷されている）中の5つを自軍のものにしていれば勝利する。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のいずれかであれば勝利する。
  - 1. 枢軸軍プレイヤーが自身の勝利条件を達成することに失敗する。又は；
  - 2. シナリオの過程を通して、枢軸軍プレイヤーが少なくとも6ステップの損失を被っている（占領した星の数にかかわらず）。

注意：スムイ [Sumy] には、2つの星がマークされている。

## 指導書：

この記述は、両陣営についての権威ある「how to」プランを提供するものではない。実際、ゲーム・メカニクスを強調するために、少しも最良ではない移動が行われている。

スムイの戦いは、機動性を持つものの損害を受けたドイツ軍対大規模なソヴィエト軍との戦いである。両軍部隊をセットアップした後に、以下を参照すること。

枢軸軍の成功の望みは、第9装甲師団の減少した第33装甲連隊如何にかかっている。第9装甲師団の他の2ユニットが装甲連隊と一緒に攻撃することで、枢軸軍プレイヤーは同一装甲師団効果 [B

SR15.68] による-1 DRMを獲得し、諸兵科連合効果 [BSR 15.67] による別の-1 DRMの可能性も持つ。ソヴィエト軍はより強力で、枢軸軍プレイヤーが唯一持つ真の希望は、自軍の機動性の優位を最大限に活用し、有利なDRM特典で攻撃を継続することにある。第10自動車化師団の1個連隊と第25自動車化師団の2個連隊は良いユニットだが、どちらのフォーメーションも同一装甲師団の資格を持たない。これらは、2個のワークホース師団のためのスクリーン・ユニットとして、もっともしばしば奉仕することになる。もしも、装甲連隊が除去されたら、枢軸軍が勝利するチャンスはほとんどない。

ソヴィエト軍部隊は、防御よりも攻撃により適しているが、不幸にもこれらは非常防衛線に位置しており、枢軸軍プレイヤーから5 VPヘクスを守るために広く展開していた。その最も強力なフォーメーションである第1親衛自動車化師団は、枢軸軍部隊が移動と攻撃を最初に行った後にのみプレイに登場する。ソヴィエト軍は、どうするかを決定する前に最初のドイツ軍の攻撃結果を待たねばならない。

### ゲーム・ターン50

**戦略セグメント：**戦略セグメントの全ての行動は、以下の例外を除き、遅延しているかシナリオに先立って完了しているかのどちらかである。：

- ・増援 ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍プレイヤー・セグメントの間に第1親衛自動車化師団の4ユニットを脇に置く。
- ・航空妨害 枢軸軍プレイヤーは、自軍航空ユニットをこの任務に投入する選択枝を持たなかった。

### 枢軸軍プレイヤー・セグメント

枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の戦線を突破してただちにスムイを脅かすに足る十分なユニットを持たないことに気づく。枢軸軍の側面を包囲して重大な損害を与えるのに十分なソヴィエト軍ユニットが使用可能である。

その代わりに、枢軸軍プレイヤーは孤立したソヴィエト軍ユニットに対して反駁できない損失を与え、ソヴィエト軍プレイヤーから主導権を奪うために攻撃を発動することにした。もしも、ソヴィエト軍を2〜3ターンにわたって弱体化できれば、自軍部隊を無傷で保ち、シナリオの後半で勝利ヘクスを確保する十分な戦力を持つことができる。

**枢軸軍の移動：**開始時の枢軸軍には、ドイツ軍の蹂躪 [BSR11.4] の試みに必要な最低限の5対1戦闘比を満たす十分なスタックがないので、蹂躪は問題外である。このため、枢軸軍プレイヤーは、自軍の有力な2個師団の4ユニット（第9装甲師団と第16自動車化師団の3ユニット）をそれぞれヘクス1408と1409に集中させ、ソヴィエト軍第5騎兵師団の131+160連隊に隣接させる。第25自動車化師団（2ユニットをヘクス1411へ）と第619砲兵連隊（ヘクス1309へ）は、第5騎兵師団の11+96連隊を低戦力で攻撃するために配置させる。全ての移動は平地地形を通し、全てのユニットはその攻撃ヘクスに到達するための十分なMPsを持つ。枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍が占める両ヘクスに対して攻撃を宣言し、両者の上に宣言攻撃マーカーを置いた。

枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍戦線の弱点を選択した。ソヴィエト軍の第40軍HQは、1の指揮値 [BSR22.12] を持つ機能HQである。このHQは、範囲内の1つの宣言攻撃に1つの退却不可又は追加退却の命令を発令できるが、両防御ユニットは4ヘクスの指揮範囲外にある [BSR22.11]。このHQは、範囲内の1自動車化ユニットを対応移動のために活性化させる能力も持ち

[BSR22.12.b]、第1戦車旅団はHQの4ヘクス指揮範囲内にある。対応移動を使用するためには、宣言攻撃の防御側ヘクスから3ヘクス以内にもいなければならないが [BSR14.1]、ヘクス 1508 の宣言攻撃は4ヘクス離れている。防御している両ソヴィエト軍騎兵ユニットは、己自身で守ることになる。

枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍の両航空ユニットを配置する [BSR15.1]。ダミー・ユニットは、表面を伏せて 131+160/5 騎兵の防御側ヘクスに置かれる。He111 航空ユニットは、表面を伏せて 11+96/5 騎兵の防御側ヘクスに置かれる。枢軸軍プレイヤーは、11+96/5 騎兵に対する攻撃で-1 DRMを獲得するための機会は、もしもソヴィエト軍SB爆撃機ユニットが 131+160/5 騎兵の防御ヘクスに割り当てられて+1 DRMで相殺される可能性よりもより必要と判断した。

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の戦闘機と爆撃機航空ユニットの両方を 11+96/5 騎兵防御ヘクスに割り当ててに決めた。ドイツ軍2個師団の攻撃に対しては望みがないように見えるが、もしもソヴィエト軍爆撃機がこの戦闘のサイ振りにより+1 DRMを加えることができれば、枢軸軍のステップ損失が増加する見込みがある。全ての航空ユニットが明らかにされる。枢軸軍のダミー・ユニットは取り去られて、準備ボックス内に戻される。ヘクス 1510 の宣言攻撃では、航空戦闘が発生し得る [BSR17.3]。

**航空戦闘：**少なくとも1つの射撃ユニット（ソヴィエト軍戦闘機）が存在するので、プレイヤー諸氏は最初に航空主導権を決定しなければならない。射撃している唯一のユニットがソヴィエト軍ユニットなので、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に航空主導権 [BSR17.32.a] を獲得するが、それでも航空主導権表上でサイを振って結果を確認する。もしも6又は7の目を出すと、航空戦闘は発生せず、射撃ユニットは射撃しないで飛行済ボックスに帰還することになる。その代わりに3の目を出したので、航空戦闘が発生することを認める。ソヴィエト軍戦闘機は、単独のドイツ軍He111爆撃機に対抗する。戦闘機は1の航空戦闘値を持ち、爆撃機は2の航空戦闘値を持つが、戦闘機のみが射撃できる。防御している爆撃機の航空戦闘値は戦闘機のそれから差し引かれ、合計で-1となる。ソヴィエト軍プレイヤーは、航空戦闘表の-1コラムを使用する [BSR17.33]。不幸にも9の目を振り、ドイツ軍爆撃機は無傷で逃亡する。ソヴィエト軍戦闘機ユニットは、自軍飛行済ボックスに戻る。

**AA射撃 [BSR17.4]：**ソヴィエト軍騎兵ユニットはAA能力を持たないので、ドイツ軍爆撃機ユニットは自動的に戦闘に-1 DRMを提供し、飛行済ボックスに戻る。第25自動車化師団の3ユニット中2つが存在するので、フォーメーションはAA能力を有する。枢軸軍のDRMはないので、枢軸軍のサイの目9は帰還の結果となる。ソヴィエト軍爆撃機ユニットは戦闘により+1 DRMを提供できず、自軍飛行済ボックスに戻る。

**戦闘：**枢軸軍プレイヤーは、最初にヘクス 1510 に対する戦闘を解決することに決める。彼は射程内にある1つの砲兵ユニット第619連隊を持ち、戦闘に割り当てる。大部分のシナリオでは、砲兵支援戦力を加えるためには攻撃補給を消費しなければならないことに注意 [BSR15.32c]。

枢軸軍プレイヤーは、6攻撃値プラス2砲兵支援値の計6を持つ。ソヴィエト軍プレイヤーは、2の防御戦力を持つ。この時点で、通常、攻撃側は砲兵支援を認めるためならびに攻撃補給なしの+2 DRMを無効にするために攻撃補給を消費することになる [BSR15.32]。

防御側の戦力が攻撃側の戦力で割られ、この戦闘については4対1の戦闘比となる。枢軸軍プレイヤーは命令を発令せず、明らかにするためのソヴィエト軍の命令はないので、攻撃についての実質DRMが計算される。この場合には、CASによる枢軸軍の-1 DRMのみがあるので、枢軸軍のサイ振りには-1 DRMが適用されることになる。サイの目は6で、-1 DRMが5に修正する（枢軸軍プレイヤーにとって幸運にも）。結果は防御側の1ステップ損失で、攻撃側のステップ損失はない。11+96/5 騎兵は1ステップ・ユニットなので、損失はプレイから取り去る。これはソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれる [BSR16.24]。勝利した2つのドイツ軍自動車化連隊は、今やカラになった防御側ヘクス 1510 に前進するが、砲兵はその場に留まる（砲兵ユニットは、戦闘後前進できない）。

ヘクス 1508 の戦闘については、砲兵の割り当てはない。ドイツ軍の合計攻撃戦力は18、ソヴィエト軍の合計防御戦力は3で、6対1の戦闘比となる。大部分の場合においては、攻撃側が最適な結果のために攻撃補給の消費を必要とすることに注意。発令又は明らかにする命令はない。枢軸軍プレイヤーは-3 DRMを持つ（第9装甲師団の同一師団効果で-1、攻撃している第16自動車化師団の同一師団効果で-1、ドイツ軍装甲連隊と随伴している自動車化歩兵連隊の組み合わせに対抗するヴィエト軍の戦車、対戦車砲、AAユニットがないため-1） [BSR15.67]。

枢軸軍のサイの目は5で、-3 DRMのために2に修正される。結果は、防御側の3ステップ損失と退却で、攻撃側にステップ損失はない。防御している騎兵ユニットは2ステップのみを持つので、3ステップ損失はマップから取り去り、ソヴィエト軍基幹ボックス内に置く。ここで第9装甲師団は、カラになった防御側のヘクス内に前進する。両攻撃は枢軸軍プレイヤーにとって大成功で、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍戦線に新たな間隙が生じたことを発見し、枢軸軍プレイヤーが自軍ユニットをどこに移動させるのかと考える。

**枢軸軍自動車化移動フェイズ [BSR10.2]：**枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍自動車化ユニットをその通常許容移動力の半分まで（端数は残す）移動させる。以下の移動については、地形効果チャートを参照すること。：

1) 第619砲兵連隊は移動できず、ヘクス 1309 に留まる（図は間違い）。

2) 第25自動車化師団は、ヘクス 1612 内のソヴィエト軍第295狙撃兵師団を脅かすために二手に分かれて移動する。第35連隊は、1511 まで1ヘクス移動する（コスト2MP s—非道路ヘクスサイドを通過して平地地形に進入するために1MP、そして敵の支配地域に進入するために1MP）。第119連隊は、河川を越えてヘクス 1610 に進入するために2MP s、ヘクス 1709 に進入するためにさらに1MPを消費する。

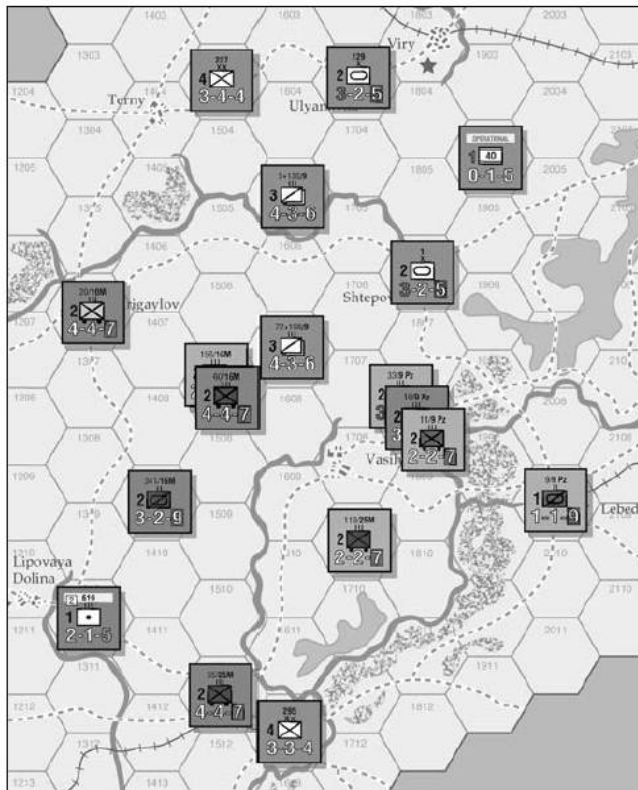
3) 第9装甲師団は、河川を越えてヘクス 1609 に進入するために2MP sを消費する。ヘクス 1609 は二級道路ヘクスで、第9装甲師団は二級道路ヘクスサイドを通過してヘクス 1708 に進入するために1/2MPを消費する。ヘクス 1708 で第9装甲師団はスタックを分割する。第9装甲搜索ユニットは、二級道路上のヘクス 1809 に進入通過するために1/2MPを、二級道路上の森林ヘクス 1908 を進入通過するために1MPを消費する。第9装甲搜索は、ここまでに使用可能な4と1/2MP s中の4を消費した。ここで、残っている1/2MPを消費し、二級道路ヘクスサイドを通過してヘクス 2009 に進入してLebedinを占領する。第9装甲師団の残りは、二級道路ヘクスサイドを通過してヘクス 1808 に進入するために1/2MPを消費する。いかなる隣接ヘクスに進入するためにも不十

分なので、これらの最後の1/2MPは未消費で留まる。

4) 第16自動車化師団も分割する。2個自動車化連隊はヘクス1507に移動するために3MP sを消費し、5+135/9 ソヴィエト軍騎兵に隣接する。第16自動車化搜索ユニットは、対応移動ユニットとしてその場に留まる。

5) 最後に、第20自動車化連隊はNedrigaylovを占領するためにヘクス1306に戻るが、さらに重要なのは、ソヴィエト軍によって包囲撃破される可能性から逃れるためである。

枢軸軍工兵セグメントには、活動はない。プレイは、ここでソヴィエト軍プレイヤー・セグメントに移行する。



ソヴィエト軍プレイヤーは、側面を晒した第16自動車化師団への反撃を望むが、自軍ユニットが配置についていない。ソヴィエト軍プレイヤーのセグメントは、枢軸軍プレイヤーのセグメントと同一ではない。自動車化移動フェイズが最初に発生し、戦闘が続き、その次が通常の移動フェイズである。ソヴィエト軍騎兵は自動車化フェイズに移動できるが、その通常許容移動力の半分のみ。自動車化ユニット（その許容移動力がレッドボックス内にある）は、その完全MAで移動する。ソヴィエト軍プレイヤーは、騎兵ユニットと戦車旅団の両方を第16自動車化師団に対して投入できない。なぜならば、第129戦車旅団と72+108/9騎兵ユニットは、どちらも非架橋河川を越えて第16自動車化師団のZOCに進入するための十分な許容移動力を持たないからである。もう一つの可能性としては、ヘクス1306内の20/10M連隊。

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HQはこのフェイズに通常は移動できない非自動車化ユニットを、自身の指揮値に一致する数まで活性化できる。そのようなユニットは、HQの指揮範囲内にいなければならない。ソヴィエト軍プレイヤーは、範囲内の第227狙撃兵師団を活性化させるために第40軍HQを使用し、活性化マーカーを上置く。第227師団は、ヘクス1305に進入するために2と1/2MP sを消費する（二級道路に沿ってヘクス1404、1304、1305に進入するために1.5MP s、プラス20/10MのZOCに進入するために1MP）。第129戦車旅団も、ヘ

クス1305に進入するために3と1/2MP sを消費する。第1戦車旅団は、ヘクス1406に進入するために3MP sを消費する。

**他の移動：**72+108/9騎兵ユニットは、ヘクス1806へ移動するために3MP sを消費し、第1親衛自動車化師団はスタックしてヘクス2202に登場し、Sumyまでの一級道路に沿って1と1/2MP sを消費する。Sumyでは、2/4親衛ロケット砲が残っている6と1/2MP sの4を消費して、ヘクス2304、2205、2105を通過してヘクス2107に移動する。ソヴィエト軍プレイヤーは、Sumyへの接近路をブロックしなければならない、この砲兵連隊はその部隊の一部となる。もしも残されたとしても、ZOCを持たず1戦力では容易に撃破の対象となり、Sumyへの二級道路に沿っての移動を止められない。

第1親衛師団に残っている3ユニットは、ヘクス2005へ移動するためにさらに2と1/2MP sを消費する（非平地地形を通して二級道路上をヘクス毎に1MPのコストで移動する）。全3ユニットは、ここで4MP sを消費した。2つの自動車化ユニットは、1MPを残している。12/1GdMと175/1GdMはどちらもさらに1/2MPを消費し、ヘクス1905で移動を終える。6/1GdMは、その最後のMPを消費し、ヘクス1904で移動を終える。ソヴィエト軍プレイヤーは、5+136/9騎兵ユニットをこのフェイズに移動させる選択をしない。もしもこれが第16自動車化師団の2個自動車化連隊に隣接して留まると、ドイツ軍ユニットは対応移動の資格を持たない[BSR14.11.a]。

移動が終了したので、ソヴィエト軍プレイヤーはここでヘクス1306への攻撃を宣言し、ヘクス上に宣言攻撃マーカーを置く。

**対応移動：**枢軸軍部隊は、ソヴィエト軍部隊よりも柔軟である。ソヴィエト軍ZOC内になく、防御側ヘクスから3ヘクス以内のいずれかの自動車化ユニットは、そのMAの半分まで移動できる。対応しているユニットが進入できる唯一のZOCは、防御側ヘクス内に及ぶ攻撃側ユニットのZOCで、そのZOCに進入するためのMPは消費しない[BSR14.13]。資格を持つ唯一の枢軸軍ユニットは、341/16M搜索ユニットである（ソヴィエト軍が第16自動車化師団の残りに隣接させることを忘れていたら、師団全体が対応できて攻撃側のソヴィエト軍に悲惨な結果をもたらしていただろう）。341/16Mは、使用可能な4と1/2MPの3を消費し、ヘクス1308と1307を通過移動して防御側のヘクス1306に進入する。

**戦闘：**準備ボックス内には、どちらの陣営の航空ユニットもないので、CASはない。どちらの陣営にも支援している砲兵はない。3対2の基本戦闘比（9ソヴィエト軍攻撃値対6枢軸軍防御値）が最終戦闘比である。

**命令：**攻撃しているソヴィエト軍ユニットは、全て第40軍HQの指揮範囲外であるため、攻撃命令は受け取れない。ドイツ軍プレイヤーは、防御側ヘクスに追加退却命令の発令を選択し、そのヘクス上にマーカーを裏面で置いた（繰り返すが、枢軸軍部隊は相手側のソヴィエト軍よりも柔軟である）。戦闘結果表上の3対2戦闘比のコラムは、攻撃側と防御側の両者を厳しく叩く可能性を持つ。枢軸軍プレイヤーは、退却不可命令の発令を選択することができた。枢軸軍プレイヤーが+1DRMを受け取っていたら、ソヴィエト軍プレイヤーの戦闘結果を悪くできた可能性があった。この命令による欠点は、記載された戦闘結果に追加の1ステップ損失が適用されることである[BSR16.41]。枢軸軍プレイヤーはステップ損失を避けることを試み、この命令を選択しなかった。ここで枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが追加退却オプションであることを確

認できるように命令マーカーを表面に返した。

DRMsはない。ソヴィエト軍プレイヤーは、2つの装甲タイプ・ユニットを攻撃に参加させているが、ソヴィエト軍歩兵師団は諸兵科連合攻撃を認める資格を持つユニットではない [BSR15.67]。ソヴィエト軍第227狙撃兵と第129戦車は河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているが、第1戦車はそうではないので、防御側の枢軸軍は防御河川地形による+1 DRMを受け取らない。枢軸軍プレイヤーは、退却不可の代わりに追加退却の発令を選択する。

ソヴィエト軍プレイヤーは、サイを振って5の目を出す。この結果は、攻撃側1ステップ損失に加えてアスタリスク、ならびに防御側の退却である。

ソヴィエト軍プレイヤーは、第227狙撃兵師団を減少戦力面に裏返す。アスタリスクの結果は、適用されない。なぜならば：

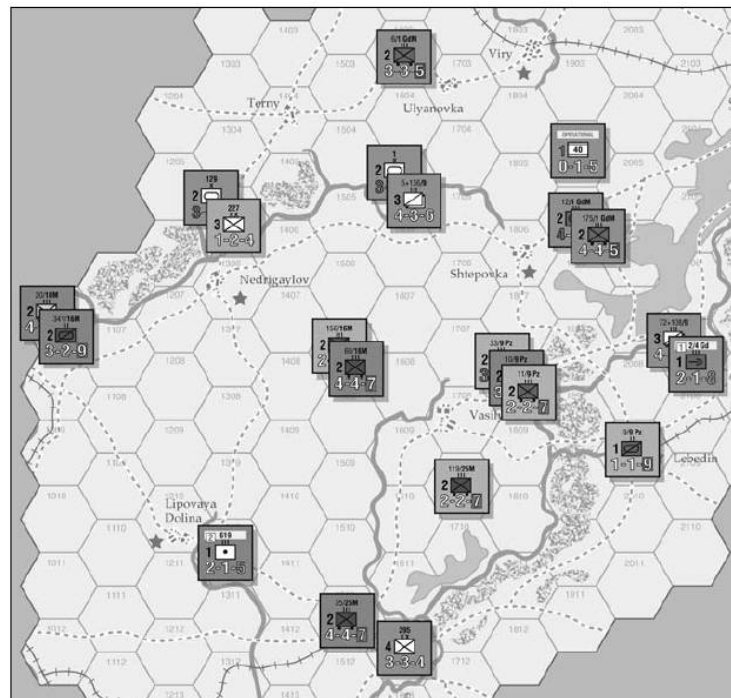
- これは、ソヴィエト軍の強制的攻撃ではなかった。
- 攻撃は、拠点又は陣地線に対して行われなかった。
- 非攻撃補給を考慮しなかった。
- 防御しているユニットが資格を持たなかったので、装甲消耗 [BSR16.32.c] を適用しない。

退却と前進：枢軸軍プレイヤーが追加退却を選択したので、枢軸軍プレイヤーが各ユニットを2ヘクス退却させる代わりに、ソヴィエト軍プレイヤーは各枢軸軍ユニットを3ヘクス退却させる。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも使用可能な安全な退却路が存在する場合には、これらのユニットを意図的に損失又は撃滅の結果となるような方向に退却させることはできないが [BSR16.41.b]、使用可能な多数の退却路があるため、ソヴィエト軍プレイヤーは両ユニットをヘクス 1007 に選択した。枢軸軍プレイヤーは、追加退却の選択を後悔した。

ソヴィエト軍プレイヤーは、前進を選択しなかった。ユニットをヘクス 1306 に残し、強力なドイツ軍部隊に接近することが賢明とは思えない。

#### ソヴィエト軍移動フェイズ：

- 自動車化移動フェイズに活性化したため、通常に移動できるはずの第227狙撃兵師団はこのフェイズに移動できない。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、第295狙撃兵師団を移動させないことにした。ソヴィエト軍ユニットの集団から遠く離れているが、それが留まることで脅威を与え、スクリーンを張るために枢軸軍ユニットが拘束される。
- 両騎兵ユニットは、このフェイズに全MAで移動する。72+108/9 騎兵は、4と1/2MPsを消費してヘクス 2107 に移動し（高地ヘクスサイドを通過してヘクス 2007 に進入後、ソヴィエト軍は二級道路を使用してヘクス 2107 に進入する）、2/4 親衛ロケット砲大隊を増強する。5+136/9 騎兵は、3MPsを消費してヘクス 1605 に移動する。
- 6/1GMは2MPsを消費してヘクス 1703 に移動して、ここで二級道路上に乗る。最後の1/2MPを消費し、二級道路を通過移動してヘクス 1603 に移動する。
- 12 と 175GdM は、どちらも2MPsを消費してヘクス 1906 に移動する。
- 第1戦車旅団は、1/2MPを消費して二級道路ヘクスサイドを通過してヘクス 1505 に移動し、次に残りの2MPsを消費して河川ヘクスサイドを渡り、ヘクス 1605 に進入して5+136/9 騎兵とスタックする。
- 第129戦車旅団は、減少戦力の第227狙撃兵師団と共にヘクス 1305 に留まり、第40軍HQもヘクス 1904 に留まる。



## ゲーム・ターン5 1

**戦略セグメント：**戦略セグメントの全ての活動は、以下を除きシナリオに先立って省略又は完了している。：

・増援：ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍プレイヤー・セグメントの間に登場のために126+205AAユニットを側に置く。ソヴィエト軍プレイヤーは、MiG-3とSB増援航空ユニットもソヴィエト軍航空ユニット準備ボックス内に置く。枢軸軍プレイヤーも、増援として1航空ユニット Bf-109を受け取る。枢軸軍航空準備ボックス内に置かれる。

航空ユニットの準備：両プレイヤーは、ここで自軍飛行済ボックス内の各ユニットについて、準備ボックスに移るか又は飛行済ボックス内に留まるのかを決定するためにサイを振らなければならない。ソヴィエト軍プレイヤーは、1から8の目で各航空ユニットを移し、DRMsはない。彼はSBユニットについて6を、I-16ユニットについて3を振った。枢軸軍プレイヤーは7の目を出し、He-111爆撃機ユニットも準備ボックスに戻す。

・航空妨害：枢軸軍プレイヤーは、新たに到着したBf-109戦闘機とHe111爆撃機ユニットをヘクス1904に対する航空妨害に投入する選択肢を持つ。

その目的は、妨害に成功することで第40軍HQの能力を低下させることにある。枢軸軍プレイヤーにとって不利な点は、到来するソヴィエト軍プレイヤー・セグメントの間にソヴィエト軍航空ユニットに対抗する航空ユニットがないことである。両航空ユニットは、表面を伏せて妨害ヘクスに置かれる。

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍戦闘機で枢軸軍の任務に対抗させるのかどうかを決定しなければならない。彼は2つのユニットを持つが、どちらもBf-109に戦闘能力がかなり劣り、1つ又は両方の戦闘機が撃破される確率が高い。

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の2戦闘機ユニットを投入する。枢軸軍プレイヤーは、自軍の2航空ユニットを明らかにする。He111は、任務ユニットとして妨害のみを実行できる。Bf-109は両方の能力を持ち、妨害の実行又は航空戦闘に従事できる。枢軸軍プレイヤーは、射撃ユニットであることを宣言する [BSR17.31.b.2]。

**航空妨害：**どちらの陣営の射撃ユニットが主導権を持つのかを決定するために、サイが振られる [BSR17.31.b.s]。サイの目は5で、枢軸軍のBf-109に主導権が与えられる。

ソヴィエト軍工兵セグメントに実行する活動はない。プレイは、ここでゲーム・ターン中間フェイズにシフトする。

第227狙撃兵師団から活性化マーカーが取り去られ、ターン・マーカーがG T50に進められる。

枢軸軍プレイヤーは、自軍Bf-109をMiG-3と交戦させることに決め、I-16に自軍He111への攻撃を許した。

Bf-109は+2コラムでサイを振り、2を獲得する。MiG-3は撃破されるが、射撃は射撃ユニットの間で同時に行われる。MiG-3は-2コラムでサイを振り、10を出して効果なしである。MiG-3は撃破ボックスに行き、Bf-109は飛行済ボックスに戻る。

I-16は、He-111に対して-1コラムでサイを振り、2の目を出

す。He-111は帰還して飛行済ボックスに戻る(任務ユニットなので、射撃を返せない)。ヘクス1904に妨害はなく、第40軍HQは1命令の発令、1非自動車化ユニットの活性化、1自動車化ユニットの対応を認めることができる。

この時点で指導書を終了する。ソヴィエト軍プレイヤーは堅固な防御ラインを確立し、枢軸軍プレイヤーはG T50に行ったような高戦闘比で攻撃することはどのヘクスにもできない。加えて、ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の2つのSB爆撃機がAA以外のいかなる枢軸軍航空阻止にも直面しないので、2戦闘DRMを持つ可能性がある。ここまでは、サイの目は大抵の場合枢軸軍に有利だったが、これは恐らく変わるだろう。枢軸軍プレイヤーが重大なステップ損失を受け始めることは間違いなく、このシナリオはおそらく最後のサイ振りまでもつれるだろう。この時点からこのシナリオの残りを自由に考えるか、又は最初からやり直してみたらよいだろう。

## 10. 5 シナリオ5：ハリコフへ 史実概要

キエフ包囲戦の完了に伴い、ロシアにおける戦闘の焦点は、北方のモスクワに対するドイツ軍最後の攻勢タイフーン作戦に移った。ベルリンからの新たな指令に従い、ドイツ第2軍とグデーリアンの装甲集団は、元々南方軍集団に所属していた完全な自動車化軍団を含めてウクライナを離れた [シナリオ4を参照]。同様に、ドイツ第11軍は9月下旬に南方のクリミアに入った。南方軍集団は、かなり弱体化した抵抗に相対したが、大幅な戦力の引き抜きによって自身も弱体化しており、同規模の敵正面軍と相対峙して長期的目標の優先順位を変更しなければならなかった。

手段が減少したにもかかわらず、10月1日までにタイフーンと同時に攻勢が企てられた。混乱した作戦計画の結果、枢軸軍は同時に複数の異なる方向に進撃した。第6軍は少々ハリコフへの進撃を開始し、第17軍はドネツ川を指向し、目標をドンバス工業地帯のヴォロシロフグラードとした。クライストの装甲集団だけが真の成功を収めた。パヴロフグラードの西でソヴィエト第12軍の防御を容易にすり抜け、ベルディアンスク近郊で第11軍の一部と出会うことで、ソヴィエト軍南方正面軍の第9軍と第18軍を南部から切り離した [シナリオ3を参照]。これら2個軍の大部分が取り去られたことにより、ロストフへの玄関がほぼ開かれた。この地域で防御しているロシアに残されたものは、事実上泥だけだった。

第17軍はなんとか早期に開始したが、第6軍と第1装甲集団の側面を支援するために多大な努力を費やさなければならなかった。これは、9月下旬にクラスノグラードの正面でソヴィエト軍の猛烈な抵抗を促すことになり、支援のために1個装甲師団が招集された。しかし、これに加えて、軍の戦力は、キエフから北へ、ドネツ川から東へ、ヴォロシロフグラードから南東へという相違する目標を追及することに費やされ続けていた。第17軍は10月10日にロズバヤを奪取したが、寒さ、雨、疲労によってほとんど進撃は止まった。

第6軍は、攻勢のために集中にかなりの遅れをきたし、その攻撃はソヴィエト第38軍の強力な反撃を受け、特に10月14日の戦車を伴う攻撃はひどかった。この地域のソヴィエト軍は回復しており、優秀な部隊で新たな戦線を埋めていたが、薄く広がりすぎていたため事態に対応することだけが可能だった。実質的に自動車化部隊を持たず、貧弱な兵站支援だったために(ドニエプル川に架かる橋梁は、未だに再建されていなかった)、第6軍はとぼとぼ前進するだけだった。このため、戦線の間隙を突いて、より多くのソヴィエトユニットを包囲する機会を逃した。困難にもかかわらず、軍は激しい戦闘の後10月24日に何とかハリコフを占領し、ここから分遣隊を前方に送り出してドネツ川を越えて橋頭堡を確立した。ここまでに第6軍は消耗し、この地で冬越えをすることになる。オスコル川まで追いやられていたソヴィエト軍は、追撃されないことに驚いた。

そして、戦線間の無人地帯を急いで部隊で埋めた。

10月の終わりまでに、南方軍集団は第1装甲軍（いまや「装甲集団」から改名された）の地域を除いて作戦を停止した。泥濘、伸びきった兵站、低い自動車化率のため、小さな分遣隊のみが機動できた。南方軍集団にとって幸運にも、彼らが部分的な目標に到達しており、第1装甲軍がロストフを保持することをベルリンが同意し[シナリオ7を参照]、もはやソヴィエト軍からの圧力下にはなかった。計画では、いったん補給が蓄積されて鉄道堡が軍集団まで前進すれば、ドンとヴォルガ川への進撃を再開できるというものだった。やがて、それは翌年の夏になるまでは起きないことが明らかとなった。

#### 要件：

1. マップJ、K、KK、R

2. セットアップ・カード

- ・枢軸軍2裏
- ・ソヴィエト軍1裏
- ・ソヴィエト軍2裏

3. ユニット：シナリオ・セットアップ・カードによる。

### 10.51 シナリオの長さ

12ターンである。GT51に開始して、GT70に終了する。天候は、G51については自動的に乾燥（非嵐）である。残りの全ターンについては、天候表で解決する。

### 10.52 シナリオ・エリア

J、K、KK、Rの全マップを使用する。

### 10.53 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. GT52から開始して、それぞれ航空準備を解決する。

#### c. マーカーの配置

1. VPマーカーを58にセットする。
2. ソヴィエト軍の補充マーカーと未実行の強制的攻撃マーカーをゼロにセットする。
3. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT51に開始して補充表で解決する。

### 10.54 シナリオ特別ルール

#### a. 枢軸軍のクリミア撤退

1. 枢軸軍プレイヤーは、いくつかのターンに様々なユニットをクリミアに撤退させることを要求され、撤退する最初のグループはGT53である。各撤退ターンに、枢軸軍プレイヤーは自軍セットアップ・カードに表示された正確な戦闘ユニットを表示された戦力で撤退させる。これらのユニットは、ゲーム・マップを横切ることを要求され、そのターン又は撤退を要求されたターンの前にヘクスJ3733でマップを退出する [PB3.3]。退出ヘクスをソヴィエト軍ユニットが封鎖していると、各撤退ターンの終了までに退出を完了するために追い立てるか又は撃破しなければならない。

(訂正)：K1922で開始するドイツ軍第767砲兵大隊は、退出するためにマップを横切って移動する必要はない。このユニットを退出させるためには、BSR8.71に従って単純にプレイから取り去る。

2. 撤退を要求されたターン終了時から開始して、もしもその期日に各グループの撤退が完了していなければ、そうしていないユニ

ットの数にかかわらず、枢軸軍プレイヤーは各ターンについて1VPを失う。

例：GT53とGT64ユニットは、そのターンに要求された全てのマップ退出を完了させた。GT57とGT62ユニットは、GT64になるまで退出しない。GT53ユニットは時間どおりに退出したので、GT53からGT56にはVP罰則を受けない。GT57ユニットは7ターン後になるまで退出しなかったため、枢軸軍プレイヤーは7VPsを課せられる。GT62ユニットもGT64に退出したが、すでにGT57に罰則が有効なので、追加のVPsは課せられない。

注記：枢軸軍のクリミア撤退は、ユニットがマップを横切ってマップからの退出を要求される唯一のものである。他の全ての撤退は、ユニットを単に取り上げてプレイから取り去ることを認める。歴史上において枢軸軍が直面した同じジレンマをあらわすために、このデザイン解決を選択した。枢軸軍はクリミアの占領を命じられたが、クリミアへの唯一の入り口はソヴィエト軍戦闘ユニットによって塞がれている（ヘクスJ3632とその周辺）。明らかに、これらは安全に撤退するために取り去られなければならない。

3. 要求された戦力レベルよりも低い状態で撤退しているユニットは、要求された撤退を完全にするための不足分を補うべく、た使用可能なRPsから差し引かれることになる。退出する前に、回復するための通常の補充手順を完了させる。もしも十分なRPsがなければ、すでにプレイにある他の同タイプの（しかも一般補給下の）ユニットから十分なステップをただちに取り去る。

4. もしも、ソヴィエト軍ユニットが後に退出ヘクスを塞いだら、撤退したユニットは復帰せず、その撤退はキャンセルされず、撤退したユニットは復帰しない。

b. ソヴィエト軍の守備隊：通常の守備隊解放について、シナリオ・カード2上のソヴィエト軍補充表に述べられる。

c. ソヴィエト軍の補給源：マップKKの北端とマップRの北、南、東端のいずれかの鉄道ヘクス、いずれかの友軍大都市。

d. 枢軸軍の補給源：マップKの北と西端とマップJの西端のいずれかの鉄道ヘクス。基地ユニットは、もしも鉄道網が途切れることなくマップ端補給源ヘクスに通じていればMSUsの前進配置場所として使用可能。

e. ソヴィエト軍の補充：ソヴィエト軍増援表を参照。

### 10.55 勝利条件

勝利条件チャートを参照。

## 10.6 シナリオ6：ロストフへ

### 史実概要

1941年の晩秋、南方軍集団はドン川上のロストフに最後の突進を行った。しばしば「カフカスへの玄関」と呼ばれるロストフは、翌年の南方戦役の鍵を握ることになる。ドイツ軍の攻勢は11月5日に開始され、ロシア軍だけでなくしばしば泥濘との戦いになった。ドイツ軍第14装甲師団と第49山岳兵軍団は、包囲しながら東方に前進しつつShaktyとNovocherkasskを目指して移動した。ドイツ軍は、継続する悪天候とソヴィエト軍南方面軍の再建された第9

軍、第 18 軍によって立ち往生させられた。チャンスと見たソヴィエト軍は、再建した第 37 軍にこの地域への移動を指示し、11 月 17 日に他の 2 個軍と共に反撃作戦を発動した。

自動車化部隊を再編した後、11 月 16 日にドイツ軍司令部は第 3 装甲軍団にロストフへの最後の進撃を発動した。狭い正面に空軍と砲兵の支援が集中され、2 日間でソヴィエト軍の戦線を突破した。20 日には最初のドイツ軍がロストフに進入し、その日の終わりまでに都市の大部分が占領された。それでも、都市の周辺部、特に北方の側面ではドイツ軍の劣勢は顕著だった。危険な状況であった。

今や、圧倒的なソヴィエト軍南方正面軍は、ゆっくりではあったがドイツ軍の北方側面に対しての前進に成功し、しばらくの間 Tuzlov 川で停止した。ソヴィエト軍が占めた位置は、現在全方位からの攻撃下にあるロストフのドイツ軍にとって深刻な脅威だった。

28 日に、フォン・ルントシュテットはロストフからの撤退を命じたが、30 日にヒトラーはこの命令を取り消した。フォン・ルントシュテットは、南方軍集団の指揮を辞任し、ヒトラーはワルター・フォン・ライヒェナウ元帥を後任に任命した。しかし、ライヒェナウは全般的な状況を変えることができず、第 1 装甲軍は撤退を再開して 12 月 2 日にミウス川の線でついに停止した。

ヒトラーの命令の打ち消しは、ドイツ軍司令官に負担をかけたが、軍を新たな攻勢に役立つべく保全した。ソヴィエト軍が被った損害は比較的軽微で、攻勢期間中に 33,000 人の死傷者と 42 両に戦車のみだった。ソヴィエト軍は、自国戦史においてロストフ作戦を最初の攻勢作戦と記録し、ソヴィエト赤軍のモスクワでの攻勢に向けた有利な状況を作り出したとした。

#### 要件：

1. マップ R
2. セットアップ・カード
  - ・枢軸軍 3 裏（マップ R 上に記載）
  - ・ソヴィエト軍 3 裏（マップ R 上に記載）
3. ユニット：シナリオ・セットアップ・カードを参照。

### 10.61 シナリオの長さ

15 ターン。G T 69 に開始して、G T 83 に終了する。天候は、G T 69 については自動的に凍結。残りの全てのターンについては、天候表で解決すること。

### 10.62 シナリオ・エリア

マップ R の全てを使用する。

### 10.63 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. 航空準備
  1. G T 70 に開始して、各ターンに航空準備を解決する。G T 69 については、準備はすでに事前に決定されている。
  2. 枢軸軍の「Ju87」ユニットについては、全ての準備のサイの目に (+1) DRM を適用する。
  3. もしも枢軸軍戦闘ユニットがヘクス R4029 上に又は隣接していたら、全てのソヴィエト軍航空準備に (+1) DRM を適用

する。

#### c. マーカーの配置

1. V P マーカーをゼロにセットする。
2. 枢軸軍の補充マーカーは使用されず、このシナリオでは枢軸軍の補充はない。ソヴィエト軍補充表上の「E」を含む拠点の結果では、この目的においてヴォロシロフグラード [Voroshilovgrad] (R3012) も大都市として扱う [BSR7.2a]。ソヴィエト軍の補充マーカーはゼロ (0) で開始する。
3. G T 70 が開始されるまでは、ソヴィエト軍補充表上のソヴィエト軍の強制的攻撃は無視すること。

### 10.64 シナリオ特別ルール

#### a. 枢軸軍の守備隊要件はない。

#### b. 補給源

1. 枢軸軍補給源：ヘクス 1019、1020、1036、1037 の一級道路。
2. ソヴィエト軍補給源：1001、1003、2001、3601、4039、4138、4814、4834、4836 の一級道路と鉄道ならびに両 Rostov ヘクス。

#### c. 鉄道許容量

1. 枢軸軍：なし。
2. ソヴィエト軍：ターン毎に 6 スタッキング・ポイント。

#### d. 非機能第 56 軍 HQ

1. G T 72 になるまでは、回復の手順を開始できない。もしも回復していなければ、G T 74 に自動的に機能状態になる。
2. 機能状態に回復するまでは、移動できない。
3. 解散できない。

#### e. 増援の登場

1. ソヴィエト軍の増援は、セットアップ・カード上に表示されたごとく登場する。MSUs は、いずれかの友軍補給源に登場する。
2. 枢軸軍の増援は、セットアップ・カード上に表示されたごとく登場する。MSUs は、いずれかの友軍補給源に登場する。
3. ターンの使用可能性に従い、各プレイヤーはターン毎に 1 グループの割合で、自軍の全特別増援プール集団から自由裁量で持ってくることができる。

f. ロストフ [Rostov] の各都市ヘクスは、大都市についての通常の (+2) DRM の代わりに (+1) DRM を提供する。[ソヴィエト軍の地方当局は、都市防衛のための準備を怠った]。

### 10.65 枢軸軍の勝利プラン

9 月 6 日にヒトラーは総統指令第 35 号を発した。それは「モスクワへの前進」再開と同時に、ソヴィエト軍南方正面軍の撃破とロストフ方面への前進継続を要求していた。この計画は、実際には夏と秋を通して展開した相違する計画の妥協だった。「タイフーン作戦」初期のモスクワ前進の大成功により、ヒトラーはさら



に相違する目標を押し進めた。東方での完全な軍事的解決を夢見たヒトラーは、モスクワとロストフの遥か東で、一般的に Vologda—Gorki—Stalingrad—Maikop ライン（全てゲーム・マップの遥か彼方）という不可能な目標の再開を求めた。結局は、ヒトラーのプランは公式な計画となったが、軍事的に達成不可能なものだった。

a. シナリオの過程で有効となる 2 つの勝利プランがあり得る。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と、得点するための VP s の実数を決定する。他のコラムは無視すること。枢軸軍プレイヤーは、妥協プランで開始する。ゲーム中に、勝利プラン表上で獲得した結果を通して、ヒトラー・プランに変更し得る。

b. 妥協プラン シナリオは、このプランで開始する。妥協プランを想定して書かれた全てのルールが有効である。

c. GT77 に、枢軸軍プレイヤーは勝利プランを変更するかどうかを決定する。サイを 1 つ振り、結果について勝利プラン表を調べる。結果により、妥協プランを継続するか又はヒトラー・プランに変更する。

#### d. ヒトラー・プランの影響

1. 枢軸軍プレイヤーは、拠点を構築できる。これは、たとえヒトラー・プランが後にキャンセルされても継続する [PB10.75e]。枢軸軍プレイヤーは、各ターンに望む数の拠点の構築を開始できる [BSR18.3.5] が、工兵ユニットのみが拠点を構築できる。

2. 退却不可命令 これは、戦闘で初期戦闘比（対応の前）が 5 対 1 以下で防御している全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。これは、ドイツ軍ユニットとスタックしていない限り、他の枢軸国には適用しない。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する。

3. 守備隊 ドイツ軍ユニットが友軍の拠点を占めている全ヘクス上に守備隊マーカーを置くこと（他のドイツ軍ユニットの存在なしで拠点を占める工兵タイプ・ユニットの場所を除く）。移動して守備隊ヘクスを通過又はそこに留まるいかなるドイツ軍ユニットも、その守備隊に組み込まれる。1 つの守備隊ヘクスは、ターン毎に補充フェイズの間に解放され得る。

4. 枢軸軍プレイヤーは、ヒトラー・プランが有効になった後のいかなる時点でも、いずれかの SS ユニットが少なくとも 1 つの完全なゲーム・フェイズについてロストフ [Rostov] のどちらかに移動すると、2 VP s を得点する。これらの VP s は、シナリオの終了時に枢軸軍プレイヤーがどちらかのロストフ・ヘクスについて VP s を得点するか、又はヒトラー・プランがキャンセルされた後に条件が満たされても得点されない。

**デザイン・ノート：**本質的には、これはプロパガンダの勝利をあらわし、妥当な政治的部隊がそれを行わねばならなかった。良いゲーム・プレイのために、私たちは枢軸軍プレイヤーにヒトラー・プランの下で前進する動機付けを望んだ。

e. ヒトラー・プランのキャンセル もしもヒトラー・プランが有効になれば、枢軸軍プレイヤーはそれをキャンセル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、GT78 に開始し

て、5 VP s を消費すればいかなるターンにもこれを行うことができる。後でヒトラー・プランに戻すことはできない。いったんヒトラー・プランがキャンセルされたら、妥協プラン VP スケジュールを使用すること。ヒトラー・プランが有効だった間に得点された VP s は、失われたり調整したりせずに留まる。

**デザイン・ノート：**私たちは、歴史上の対応者であるルントシュテットが置かれた状況にかかわらず、プレイヤーが達成不可能な勝利条件に束縛されることを望まない。枢軸軍プレイヤーは、ヒトラーの命令に背むくことを選択し、ただちに司令官の地位を失うことで代償を払うことができる。重い VP コストは、この選択を反映している。

## 10.66 勝利条件

a. もしもソヴィエト軍プレイヤーが、マップ R の西端ヘクス R1024～R1039 から 4 戦闘ユニットを退出させたら、VP の合計にかかわらず直ちに自動的にゲームに勝利する。

**デザイン・ノート：**こうしたことが実際に起きるかどうかは疑わしいが、プレイするためのゲームの後知恵的解決を妨げる。これは、多数のロシア軍が枢軸軍の後方地域に侵入したら、クリミアの枢軸軍部隊が脅かされ、ロストフに対する攻勢がキャンセルされたであろうことも反映している。

b. 勝利段階 勝利条件チャートを参照。

## 10.7 シナリオ 7：キエフからロストフへのキャンペーン

要件：

1. マップ J、K、KK、R

2. セットアップ・カード

- ・枢軸軍 1 裏
- ・枢軸軍 2 表
- ・ソヴィエト軍 1 裏
- ・ソヴィエト軍 2 表
- ・ソヴィエト軍 3 表

3. ユニット：シナリオ・セットアップ・カードを参照。

### 10.71 シナリオの長さ

57 ターン。GT29 に開始して GT85 に終了する。GT29 と 30 については、天候は自動的に乾燥（非嵐）。残っている全ターンについては、天候表で解決する。

### 10.72 シナリオ・エリア

マップ J、K、KK、R の全てを使用する。

### 10.73 配置

a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。

b. 航空準備 GT30 に開始して、各ターンに航空準備を解決する。

### c. マーカーの配置

1. VPマーカーを8にセットする。
2. ソヴィエト軍の補充マーカーと強制的攻撃マーカーをゼロにセットする。
3. ヘクス K1421 と 1422 上に、2つの橋梁破壊マーカーを2の面に置く（両鉄道橋は、破壊されている）。

プレイ・ノート：ソヴィエト軍プレイヤーには、残っているドニエプル川の橋梁を素早く破壊することを勧める。

### d. 開始時ユニット

1. 枢軸軍については、シナリオ2枢軸軍セットアップ・カード2表を使用する。
2. ソヴィエト軍については、シナリオ2ソヴィエト軍セットアップ・カード2表を使用する。

### e. 増援と補充

1. ソヴィエト軍の増援 ソヴィエト軍セットアップ・カード3表を参照。15の特別増援プール・グループを全て使用する。
2. ソヴィエト軍の補充 指定されたターン中にはソヴィエト軍補充表Bを、次にシナリオの残りについては表Cを使用する。
3. 枢軸軍の増援と補充 枢軸軍セットアップ・カード1裏を参照。9つの特別増援プール・グループを全て使用する。
4. マップRが含まれているので、セットアップ・カードにマップJ又はKKの東端への到着が表示されたソヴィエト軍の増援は、マップRの東端の代わりにそこに到着する。

## 10. 74 シナリオ特別ルール

- a. シナリオ特別ルール PB10.24、10.25、10.54 を使用すること。

## 10. 75 勝利条件

- a. 勝利条件チャートを参照。
- b. このゲームをAGSのキャンペーン・シナリオ（AGSシナリオ5）と組み合わせているときには、AGSゲームで得点したVPsとこのゲームで得点したそれを合計し、勝利条件チャート上の「with AGS」コラムに表示された勝利段階の合計と比較すること。
- c. 両ゲームでVP得点に使用するVPの位置は *Kiev to Rostov* に表示されている。

注記：キエフ [Kiev] について得点する位置のVPsのみが2つのゲーム間で異なる。

## 11. 0 プレイの例

### 11. 1 航空任務の例

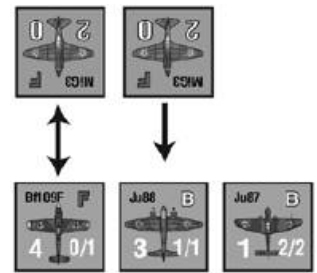
注記：両プレイヤーがいずれかの航空任務（妨害又はCAS）に割り当てることができる航空ユニットの最大数は3である。

#### 例1：妨害

妨害任務については、いかなるマップ・ヘクスも任務ヘクスになり得る。枢軸軍の航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤー

はソヴィエト軍HQを含んでいるマップ・ヘクスに対して妨害任務を宣言する。枢軸軍プレイヤーは、1つのBF109F（戦闘機）ユニット、1つのJU87B（爆撃機）ユニット、1つのJU88B（爆撃機）ユニットを航空ユニット・ディスプレイの準備ボックスから取り出し、表面を伏せて任務ヘクス内に置く。

ソヴィエト軍プレイヤーは、2つのMIG-3F（戦闘機）で任務に対抗することを決め、ソヴィエト軍航空ユニット・ディスプレイ上の準備ボックスから取り出し、表面を伏せて任務ヘクス内に置く。両プレイヤーが任務ヘクス内に航空ユニットを持つので、ここで航空戦闘を解決しなければならない。



解明のポイント：航空戦闘では、全ての航空ユニットが任務ユニットか又は射撃ユニットのどちらかである。爆撃機（Bタイプの航空ユニット）は、容易に識別できる。これらは、常に任務ユニットである。その航空戦闘値は、防御にのみ使用される。これらは、決して航空戦闘の間に射撃をしない。多くの戦闘機（Fタイプの航空ユニット）は多用途に使用可能で、航空戦闘値（ACR）と同様にCAS又は妨害値を有している。多用途に使用可能な戦闘機が航空戦闘に存在するときには、所有しているプレイヤーはそれらが任務ユニット（CAS又は妨害を実行しており、そのACRは防御に使用する）か又は射撃ユニット（対抗しているユニットを射撃するために、そのACRを使用している）として使用されているのかを直ちに宣言しなければならない、一度宣言したら取り消しできない。

枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍の3つの航空ユニットを明らかにする。BF109は多用途能力を持つので、枢軸軍プレイヤーはそれがこの航空戦闘について射撃ユニットになることを宣言する。

枢軸軍プレイヤーはサイを1つ振り、航空主導権表を参照する。「1」の結果は、「枢軸軍の主導権、局地的戦術優位性」を示す。枢軸軍の主導権は、枢軸軍プレイヤーに、制限内で航空戦闘の解決において敵対する航空ユニットの交戦取組を決める。局地的戦術優位性は、あり得る2番目の航空戦闘ラウンドにのみ適用されるので、後述することにする。対抗している射撃ユニットは、互いに交戦取組をしなければならないので、枢軸軍プレイヤーは自軍の1つのBF-109をMIG-3ユニットの1つに対して割り当てる。枢軸軍プレイヤーは、ここで残っているMIG-3ユニットに対して任務ユニットを割り当てなければならない。なぜならば、他に射撃ユニットを残していないからである。どの任務ユニットを使用するのかは枢軸軍プレイヤーの選択なので、1のACRを持つJU87の代わりに3のACRを持つJU88を選択する。JU88であれば、MIG-3が帰還又は損傷を与えることは難しいだろう。もしもソヴィエト軍プレイヤーが主導権を持っていたら、脆弱なJU87が選択されていただろう。

航空戦闘では、射撃している全ユニットが同時に射撃する。任務ユニットは射撃せず、単に自身のACRsで防御する。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のMIG-3でJU88を射撃し、航空戦闘表の-1コラムを使用する（MIG-3のACR 2 マイナス JU-88

のACR 3)。6の目を出す(効果なし)。

ここで、BF-109 対 MIG-3 の交戦で両プレイヤーが射撃する。ドイツ軍プレイヤーは航空戦闘表上の+2の列を使用し(BE-109 のACR 4マイナス MIG3 のACR 2)、ソヴィエト軍プレイヤーは-2の列を使用する(MIG3 のACR 2マイナス BE-109 のACR 4)。枢軸軍プレイヤーは5の目を出し、MIG-3は損傷する。ソヴィエト軍プレイヤーは3の目を出し、効果なしである。MIG-3は、損傷ボックスに戻される。枢軸軍の局地的戦術優位性のために、BF-109は第2ラウンドに留まる。

大部分の例では、航空戦闘はここで終了することになる。ただし、枢軸軍プレイヤーが局地的戦術優位性を受けたので、交戦していない枢軸軍の射撃ユニットは新たな目標を選択して再び射撃できる。枢軸軍の唯一の射撃ユニットであるBF-109は、非交戦状態である(航空戦闘の最初のラウンドに交戦したMIG-3は、ソヴィエト軍損傷ボックスに追い返された)。残っている唯一のソヴィエト軍ユニットはもう1つのMIG-3なので、これが目標ユニットになる。枢軸軍プレイヤーは、再び+2の列を使用してサイを振って3の目を出し、「撃破」の結果となる。MIG-3は、直ちにソヴィエト軍撃破ボックスに送られる。局地的戦術優位性の状況における目標ユニットだったので、応射はできない。

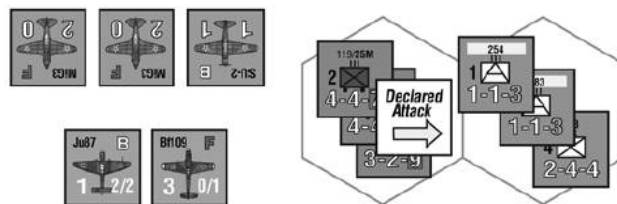
航空戦闘は終了である。残っている全ての射撃ユニット(この場合にはBF-109)は、それぞれ飛行済ボックスに戻る。JU-87とJU-88は、妨害任務を継続する。

任務ヘクスにHQが占めているので、ソヴィエト軍プレイヤーはAA射撃を実施できる(任務ヘクスの周囲6ヘクスのいずれかを占めていても可能だった)。HQは、各ソヴィエト軍AAのサイの目に+1 DRMを提供することになる。ソヴィエト軍は、最初にJU-88を射撃する。サイの目は8で(HQのDRMのために9に修正される)、帰還の結果を獲得する。JU-88は、直ちに枢軸軍の飛行済ボックス内に置かれる。次のJU-87に対するサイの目は5だが、このときにはJU-87自身のAA射撃に対する-1のDRMによってHQのDRMはキャンセルされる。最終のサイの目は5に留まり、表上で「効果なし」に相当する。JU-87は、航空戦闘とAA射撃の後に任務ヘクス内に留まるので、自動的に自身の任務を実行する。枢軸軍プレイヤーは、任務ヘクス内に残っている各枢軸軍妨害値ポイントについて、1妨害段階を受け取る(最大で2段階まで)。JU-87は2妨害値ポイントを持つので、枢軸軍プレイヤーは任務ヘクス内に妨害段階2のマークを置き、JU-87を飛行済ボックスに移す。航空任務は終了である。妨害マークは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られるまで任務ヘクス内に留まる。取り去られるまで、任務ヘクスと周囲6ヘクスは妨害地域に変換されて、ソヴィエト軍プレイヤーに影響を及ぼす(妨害の影響の完全なリストについては、11×17チャート・カードの航空の項目を参照)。

## 例2 : CAS

**状況:** 枢軸軍プレイヤーは、いくつかのソヴィエト軍ユニット(内2つはAAユニット)を含んでいるヘクスに対して攻撃を宣言している。宣言攻撃マークがそのヘクス上に置かれている。枢軸軍の戦闘フェイズ開始時に、枢軸軍プレイヤーは望む全てのCAS任務を割り当て、その中の1つは当該宣言攻撃に割り当てられる。妨害とは異なり、CAS任務について唯一認められる任務ヘクスは、宣言攻撃マークを載せているヘクスである。枢軸軍プレイヤーは、準備ボックスから1つのBF-109と1つのJU-87を

割り当て、表面を伏せて任務ヘクスに置く。いったん攻撃しているプレイヤー(この場合には枢軸軍プレイヤー)が全てのCAS任務を割り当てたら、防御しているプレイヤーは自軍のCAS任務を宣言攻撃マークを含んでいるいずれかのヘクスに割り当てる。ソヴィエト軍プレイヤーは、例のヘクス内でCAS任務を実行するために、準備ボックスから2つのMIG-3戦闘機と1つのSU-2爆撃機を割り当て、ユニットの表面を向けてマップに移す。



1つの任務ヘクス内に両プレイヤーが航空ユニットを持つので、航空戦闘を実行する。:

1. 枢軸軍プレイヤーは、自軍のBF-109が射撃ユニットとして機能していることを宣言する必要はない。なぜならば、それがゼロのCAS値しか持たぬので、自動的に射撃ユニットになるからである。
2. 枢軸軍プレイヤーは、サイを1つ振って航空主導権についてチェックし、航空主導権表を参照する。サイの目は6で、全ての射撃ユニットがそれぞれの飛行済ボックスに戻ることを示す。航空戦闘の残りは飛ばされる。

両陣営は任務ヘクス内又はその隣接ヘクスにAA射撃を提供する資格を有す地上戦闘ユニットを持つため、両プレイヤーの任務ユニットはAA射撃を受けなければならない。

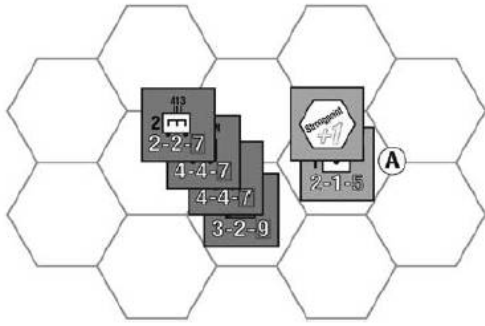
枢軸軍プレイヤーは、DRMなしで3の目を出し、効果なしの結果である。ソヴィエト軍のSU-2ユニットは、任務ヘクス内に留まる。ソヴィエト軍プレイヤーは10の目を出し、+2 DRM(2つのソヴィエト軍AAユニットが各+1 DRMを提供する)によって-1のスツーカーDRMが適用されるときに損傷の結果をもたらす。スツーカーは、マップから取り去られ、枢軸軍の損傷ボックス内に置かれる。

ここで、SU-2は自動的に1のCAS評価値を+1の防御側DRMとして宣言攻撃に提供する。SU-2を飛行済ボックスに戻す。望むのであれば、1の数字マークをヘクス内に置く。

### 11.2 蹂躞の例

**状況:** 枢軸軍の移動フェイズである。ターンの天候は乾燥。枢軸軍プレイヤーは、イラストで示された蹂躞部隊で、ヘクスA内のソヴィエト軍砲兵旅団を蹂躞することに決める(ドイツ軍自動車化ユニットの全てが一緒にスタックして、ヘクスAに隣接するヘクス内で枢軸軍移動フェイズを開始する)。

ソヴィエト軍の砲兵ユニットがヘクス内で拠点と共にスタックしているので、枢軸軍プレイヤーは蹂躞するために12対1の比を達成しなければならない。枢軸軍部隊は、13攻撃能力ポイントを持つ。ソヴィエト軍ユニット(蹂躞の状況下で砲兵のみ)は、1の戦力のみで防御する。13対1の比で、枢軸軍プレイヤーは陣



地へクスを蹂躪する前提条件の1つを満たす。自動車化工兵ユニットが蹂躪スタックの一部なので、2つ目の条件も満たす。

枢軸軍プレイヤーは蹂躪表を参照し、サイを振って6の結果を獲得する。枢軸軍は、ここで適切なDRMを適用させる。:

1. 比率DRM: 蹂躪比は 13 対 1 なので、このDRMは-2である (10 対 1 を超える比なので -2 を提供するが、-3 を提供する 14 対 1 ではない)。
2. 防御側の状況DRM: 蹂躪を受けている全ユニット (この場合には唯一のユニット) が砲兵ユニットなので、-1 DRMがある。
3. 地形DRM: 蹂躪へクス内の拠点についての+2 DRMがある。

実質DRMは-1 (-2, -1, +2) なので、修正後の蹂躪のサイの目は5である。この結果を蹂躪表の3~7の範囲に当たり、蹂躪成功の結果となる。ソヴィエト軍ユニットはステップを損失する必要はないが、枢軸軍プレイヤーはユニットの上に蹂躪マーカーを置いて2へクス退却させる。枢軸軍の蹂躪スタックは、ここで2と1/2を消費して、カラになった蹂躪へクス内に前進しなければならない (蹂躪の試みのために1MP、一般道路上で蹂躪へクスに進入するために1/2MP、拠点へクスに進入するために1MP)。蹂躪へクス内のソヴィエト軍ユニットはZOCを及ぼしていないが、たとえソヴィエト軍のZOCが及ぼされていたとしても、蹂躪スタックが蹂躪へクスに隣接して移動を開始したので、MPコストは消費されなかった。枢軸軍プレイヤーは、へクスA内に工兵ユニットと対空砲大隊を「置き去り」にする。工兵ユニットは、到来する枢軸軍工兵フェイズの間に拠点を破壊するために残される。対空砲大隊は、工兵を援護するために残される。

減少した蹂躪スタックは移動し続け、へクスBに進入するために二級道路上を非平地地形へクスへの進入による1MPコストに、へクスC内のソヴィエト軍ユニットのZOCへの進入による1MPを加える (合計で4と1/2MPを消費する)。枢軸軍プレイヤーは、へクスCへの蹂躪が可能かどうかを決める。へクスC内に蹂躪するためのMPコストは、蹂躪のための1MPに加えて二級道路上でへクスC (非平地地形へクス) に進入するための1MPとなる。さらに2MP sを加えると、合計累積が6と1/2MP sとなる。全ての枢軸軍ユニットは7のMA sを持ち、蹂躪MPコストを消費するには十分である。蹂躪スタックは 10 攻撃戦力ポイントを持ち、2防御戦力ポイントを持つ減少戦力のソヴィエト軍師団に対して「ドイツ軍のみ」蹂躪を満たすことができる最小の5対1比段階にちょうど十分である。蹂躪のサイが振られ、8の目が出る。このときには、DRM sは枢軸軍プレイヤーに不利である。5対1比段階による+2 DRMと、へクスC内の高地地形による+2 DRMがある。修正後のサイの目は 11 である。

合計DRMは+4だが、最大蹂躪DRMは+3/-3である。蹂躪に失敗するだけでなく、蹂躪スタックは1ステップをも失わなければならない。蹂躪移動は停止する。へクスCを占めるために枢軸軍プレイヤーに残されている唯一の選択肢は、さらなる枢軸軍ユニットを移動でへクスCに隣接させ、枢軸軍砲兵を支援射程内に持ってきた後、枢軸軍移動フェイズ終了時にこのへクスに対して攻撃を宣言することである。

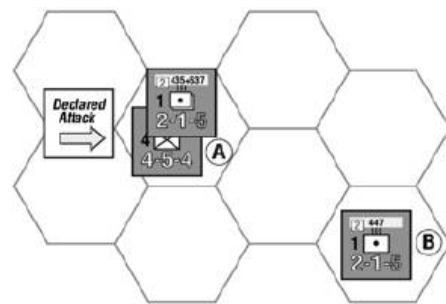
**注記:** この例の開始時に、枢軸軍プレイヤーは別の蹂躪を選択できる。へクスA内のソヴィエト軍はZOCを持たないので、蹂躪スタックはへクスBに移動してへクスC内の減少戦力師団に蹂躪を宣言できた。蹂躪スタックは2つのソヴィエト軍ユニットに隣接することになったが、蹂躪されるユニットのZOC内のみ存在したので蹂躪は認められる。へクスB内に移動するためのコストは4MP sである (ソヴィエト軍ZOCについての1MP、道路外でへクスに進入するための1MPに加えて、へクス内の森林地形による2MP s)。蹂躪MPコストは、再び2MP sである。蹂躪は6対1の比で実施され、5対1比のDRMを打ち消すことになる。蹂躪には失敗するかも知れないが、ステップを失うような比ではない。その代わり、たとえへクスCに対する蹂躪が成功しても、へクスA内のソヴィエト軍ユニットをも蹂躪するためのMP sが不十分である。

(訂正): この例についての図は、完璧ではない。もしもAGNを持っていたら、その例からの地形とこの例からのユニットを使用し、対空砲大隊を自動車化歩兵連隊に交換すること。

### 11.3 ソヴィエト軍の砲兵支援

#### 例1

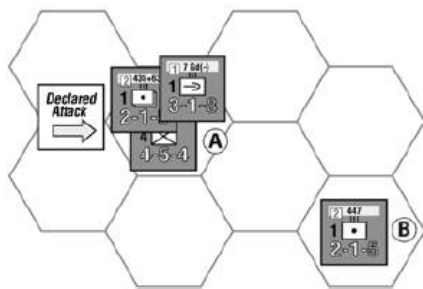
通常は、資格を持つ1ソヴィエト軍砲兵ユニットのみが、いずれかの宣言攻撃 (防御や攻撃) にその支援戦力を提供できる。この例では、ソヴィエト軍が防御しており、へクスA内の砲兵ユニット (防御側へクス) 又はへクスB内の砲兵ユニットのどちらかがその支援戦力を提供できるが、両方ではない。防御戦力を最大にするために、ソヴィエト軍プレイヤーはおそらくへクスA内の砲兵ユニットの防御戦力を提供し、へクスB内の砲兵ユニットの支援戦力を提供するだろう。例2と3は、複数のソヴィエト軍砲兵ユニットがその支援戦力を提供することを認められる2つの条件に焦点を当てる。



#### 例2

防御時に、もしも複数のソヴィエト軍砲兵ユニットが防御へクスを占めると、それぞれがへクス内の防御ユニットにその支援戦力を提供できる。この例では、ソヴィエト軍プレイヤーは恐らくへクスA (防御側へクス) 内の2つの砲兵ユニットがその支援戦力を提供することを選択するだろう。ソヴィエト軍プレイヤーは、へクスA内の2砲兵ユニットがその防御戦力を提供してへクスB内の砲兵ユニットがその支援戦力を提供する選択肢をも持つ。ソヴィエト軍プレイヤーができないことは、へクスA内のどちらか

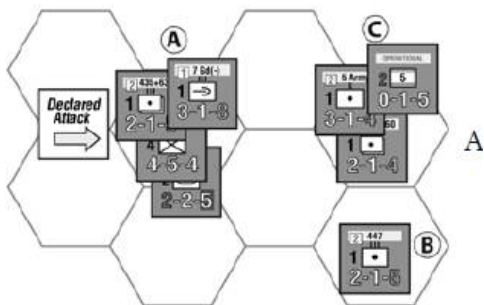
の砲兵ユニット（又は両方）がその支援戦力を提供する際に、ヘクスB内の砲兵ユニットにその支援戦力を提供させることである。



**注記：**もしも防御ヘクスが非機能HQの指揮範囲内にあると、どれだけ多くの砲兵ユニットが防御ヘクスを占めていても、1ソヴィエト軍砲兵ユニットのみがその支援戦力を提供できる。

### 例3

複数のソヴィエト軍砲兵が支援を提供できる別の方法は、指揮値を有する機能HQと共にスタックすることである。この例では、ソヴィエト軍プレイヤーはヘクスAの防御ヘクスに4砲兵ユニット（最大）が支援を提供できる。防御ヘクス内には、その支援値を提供できる2砲兵ユニットがあり【例2を参照】、加えてヘクスC内には機能HQと共にスタックした2砲兵ユニットがある。理論的には、4砲兵ユニットまでがヘクスC内のHQと共にスタックし、その支援戦力を宣言攻撃（攻撃や防御）に提供できる。例2では、もしもヘクスA又はヘクスC内のいずれかの砲兵ユニットがその支援戦力を提供していると、ヘクスB内の砲兵ユニットはその支援戦力を提供できない。



**注記1：**もしも防御ヘクスが非機能HQの指揮範囲内にあると、この例の5砲兵ユニットの1つのみがその支援戦力を提供できる。

**注記2：**枢軸軍の航空妨害は、HQと共にスタックしてその支援戦力を提供できる砲兵ユニットの数を、妨害段階毎に1ずつ減少させることができる。この例では、ヘクスC内の段階1の妨害マーカーは、そのヘクス内の2つの砲兵ユニットの1つのみに、その支援戦力の提供を認めることになる。もしもヘクスCが段階2の妨害マーカーから成ると、そのヘクス内の砲兵ユニットは支援できない【11×17チャート・カード上の妨害効果を参照】。

**注記3：**使用可能な8支援戦力（資格を持つ4つの各砲兵ユニットは、2の支援戦力を持つ）は、防御ヘクス内の7の防御戦力（5の防御戦力を持つ師団と2の防御戦力を持つ戦車旅団）を超過する。ソヴィエト軍プレイヤーは、使用可能な8支援戦力ポイントの7のみで4つの砲兵ユニットに支援させるか、又は資格を持つ4つの砲兵ユニットの3つの支援戦力（6支援戦力ポイント）で支援することができ、防御ヘクスの2つの砲兵ユニットの1つは、その防御戦力を提供する。

## 12.0 デザイナーの項目

### 12.1 ユニットの略号

#### 枢軸軍

**Ber：**ベルサリエリ（狙撃兵）；優秀な部隊として誉が高かった。このユニットは、実際には第3快速師団 [Celere] の一部だが、独立して作戦を行った。完全に自動車化されており、2個のオートバイ中隊を含む。

**CCNN：**Camicie Nere（黒シャツ）；（イタリア軍）ファシスト民兵の一部で、このユニットは第63「タリアメント」[Tagliamento] 連隊だった。彼らは突撃隊と目されていたが、戦前の期待に違わぬ働きはどこでもできなかった。

**Celere：**イタリア軍第3快速「アオスタ侯アメデオ皇太子」[Principe Amedeo Duca d'Aosta] 師団で、2個の乗馬騎兵連隊を含む。

**FJ：**Fallschirmjager（降下猟兵）；オランダやクレタ戦の古参兵で、これらの部隊はドイツ軍戦闘部隊のエリートだった。

**Geb：**Gebirgsjager（山岳猟兵）；これらの部隊はよく訓練され、山岳戦のための装備と編成を整えていた。通常の歩兵よりも機動性に優れていたが（2個歩兵連隊のみを持つ）、専門外の戦闘で消耗した。

**GD：**グロース・ドイッチュラント歩兵連隊

**Korne：**部隊指揮官の名称：Radu Korne 大佐

**Le：Leicht：**（軽）；機動性を獲得するために、これらの師団は通常の3個連隊の代わりに2個連隊のみを持ち、その砲兵は自動車化されていたが、結局は通常の歩兵師団として使われた。

**M：**自動車化；1942年には、名称が装甲擲弾兵に変更されることになる。

**MG：**Machinegewehr（機関銃）

**Mtn：**山岳

**Pasubio：**イタリア軍第9「パスビオ」歩兵師団

**Pz：**Panzer（装甲）

**Sich：**Sicherungs（保安部隊）；これらの部隊は重火器をほとんど持たず、限られた占領任務が目的だった。

**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。

**SSLAH：**SS親衛旗アドルフ・ヒトラー [Leibstandarte Adolf Hitler]；これらはSS中のエリートで、実戦で活躍した。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。兵員の大部分は古参兵

だった。

**SSR** : SS 帝国 [Reich] 師団 ; 連隊 : **D=Deutschland, DF** : 総統 [Der Fuhrer]。これは優秀で敬意を払われた師団だった。

**SSW** : SS ヴィーキング [Wiking] 師団 ; 連隊 : Ger=ゲルマニア [Germania], NL=ノルトランド [Nordland], WL=ヴェストラント [Westland]。これらの連隊には、ノルウェイ、デンマーク、オランダからの志願兵が含まれ、全ての装備が優秀だった。

**Torino** : イタリア軍第 52「トリノ」歩兵師団

## 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部隊は降下訓練を受けており、断固とした勇士だった。空挺部隊の大部分は、1942 年夏の間に親衛隊に変換された。

**Army** : 単純化のために、いくつかの歴史上の小部隊はより大規模なゲーム・ユニットに統合されている。これは、軍HQ直轄の部隊である。

**Chesnov** : 部隊指揮官の名称 ; これは、ハリコフからの民兵と学校部隊からの臨時召集だった。

**Gd** : 親衛隊 ; 歴戦で士気が高く、信頼できる部隊を意味するこの名誉称号は、戦闘で功績を挙げた部隊に授けられた。このような名誉は、指揮官には昇進、兵員には昇給を与え、再補給と補充の優先度を高めた。それは、戦術的な編成の変更と、装備の増加をも意味することになったが、1942 年の春になるまでは達成されなかった。

**K** : 騎兵

**MG** : 機関銃 ; この時期にはほとんど車両を持たなかったため、これらの部隊は通常は陣地に配置されてUR (要塞化地域) 旅団HQの指揮下にあった。

**Mtn** : 山岳

**Naval** : 海兵旅団 ; 多数の元「水兵」が地上戦闘部隊に編入された。一般的に、これらの部隊は、基本的な歩兵戦術が欠けていたため桁違いの死傷者を出したが、死ぬまで戦った。

**NKVD** : Narodnyy komissariat vnutrennykh 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。戦役に参加した正規部隊、国境警備隊、捕虜の虐殺で悪名が高い内務保安連隊がこのゲームに登場する。

**Rostov** : ロストフ民兵連隊

**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 ; 正面軍HQの指揮下に置かれた混成部隊。

**Tk** : 戦車 ; ゲームでは、この略号によって戦車「師団」又は戦車師団のユニットを識別する。

**UKP** : Udarnyy Komssomolskiy Polk (共産主義青年組織連隊) ; これらは、打撃部隊として編成された。それぞれの都市 (ドニエ

プロペテロフスク、キエフ、ヴォロシロフグラード) から参加した。

**Volnov** : Volnovakha 民兵連隊

**Zap** : Zapasnyy polk (補充連隊) ; これらのユニットは、予備、補充、集積所としての機能を持っていた。**Zap** ユニットは、緊急時に前線に立つことができ、1941 年中は常に緊急時だった。補充や訓練師団、旅団、独立大隊、訓練分遣隊、軍管区や前線に従属するセンターもあったが、ここでは連隊のみが示される。NKVD 後方地域保安部隊は、赤軍戦闘部隊のためにかき集められ、再装備されて軍補充連隊に整理されることになる。

**注記** : いくつかのソヴィエト軍AA ユニットは、その元の防御地域を示す都市名を持つ。

**ソヴィエト軍事学校** : 枢軸軍が東方に進撃するに連れて、なんとしても侵略者を食い止めるために、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投入した。多くの学校部隊は遥か東方に避難したが、いくつかが戦闘に巻き込まれた。このゲームの期間中、実際の戦闘に参加した部隊の名称を以下に示す。ゲームで使用した略号である。:

**DAU** : ドニエプロペテロフスク砲兵学校

**KAU** : キエフ砲兵学校

**KITU** : キエフ戦車技術学校

**NKU** : ノヴォチェルカスク騎兵学校

**PVTU** : ボルタワ軍事トラクター学校

**RAU** : ロストフ砲兵学校

**RPU** : ロストフ歩兵学校

## 1 2 . 2 推薦図書

[省略 : 英文プレイ・ブック P27 を参照]

## 1 2 . 3 デザイナーズ・ノート

**Barbarossa** : Kiev to Rostov は、1941 年中のソヴィエト連邦での戦いを扱うゲーム・シリーズの第 5 作目である。私どもがこのゲームをシリーズ初期のゲームと同じルール、分析、規模、実質上は同じチャートと表に設えたことが分かるだろう。そして各巻が全て互いにプレイが十分に可能であるように構成されていることも分かるだろう。

私どもは、ゲームを 12 月初旬で終わらせるよう選択した。なぜならば、この時期は大規模な軍事作戦が終了した頃だからだ。これは当初望まれたよりも早い時期だが、無意味なターンのプレイはプレイヤー諸氏に負担をかけると思われた。私どもが最終的に選択した終了日は、勝利条件により適合する。広義には、枢軸軍は電撃戦によって勝利を達成するためソヴィエト連邦に侵攻した。このような形態の戦役には、時間表に従って奪取すべき一定の目標が要求される。遅れは致命的で、予定が狂い、敵は回復できて、迅速な勝利はもはや不可能になるだろう。**KtR** では、ドイツ軍最高司令部とヒトラーがモスクワの経済的資源からの主要目標について逡巡することで、歴史的な時間表が狂うことになる。電撃戦の目標を達成することに失敗すれば、ソヴィエト連邦が優位を握ることになる消耗戦に直結するので、正に最終的な勝利を達成するためにこれが用いられたのである。そこで、私どもは 1941 年の勝利についてドイツ軍時間表に基づく勝利ポイント得点システムを定めた。もしもドイツ軍プレイヤーが要求された場所を確



保できなければ、決定的勝利を達成できないだろう。段階的な目標ラインに従う日付は、バルバロッサ戦役の開始前にベルリンの作戦計画者たちによって立案されたものだ。枢軸軍がより高いVPを得点することを妨げるためにいくつかの勝利地点で粘ることは、ソヴィエト軍プレイヤーにとって負担でもある。

このゲームの規模においては、マップに高度な正確性が求められる。ここでのマップ・リサーチの問題は、シリーズ初期のゲームで行われたのと同様の方法をマッチさせることで解決した。私どもは、KtRのマップをシリーズの他のゲームと同程度の高度なリサーチを継続することに意を払った。ただし、概してマップの東方に向かうに連れて正確性の度合いは欠落した。リサーチの間、たとえば面倒でフラストレーションが溜まるにしても、このゲームのマップに高地、湿地、道路を描くことは興味深かった。いくつかのシナリオは、ドイツ軍戦況地図の詳細な調査が要求された。プレイ・エリアに入退出する正確な時期を決定するために、各師団の進撃状況をトレースした。ソヴィエト軍については、戦況地図が混乱しており、多くの記録が散逸したため、正確性に欠ける。それにもかかわらず、経験と記録文書に基づいて多くを推測でき、緊急事態を扱うために部隊をばらすことを認めた。

このゲームに提供された一般的なリサーチについては、この戦役に関する良質な英語文献の欠乏という、シリーズの初期ゲームと同じ本質的な問題があった。開始前には、戦争の東部戦役についての全般的な資料不足があった。当然のように、大量のロシア語文献があり、リサーチャーのTom Burkeがこれらの多くを調べた。興味をお持ちであれば、追加の情報を得るために文献に当たったことを勧める。Tomの解釈上の目覚ましい努力の成果は、ゲームのOoBに詳細に見ることができる。いくつかの状況については、さらなる検討を要する。

いくつかのドイツ軍Bf-109は、4戦力の代わりに3を持つ。これは航空機のE型とF型の違いを反映しており、やや誇張されているが必要な処理だ。航空部隊は、ゲームからゲームでさえ後退と進出を繰り返し、歴史的な記録に従うことは困難だった。第8航空軍団は史実に存在せず、元々は選択プール・グループ増援として表示されたが、このグループを持ってくることを認められたドイツ軍プレイヤーはいなかった。これは巨大で強力過ぎるため、登場しないのである。同じことがグデーリアンの追加装甲軍団（やはり含まれていない）についても適用される。ドイツ軍の重砲兵は、他のゲームでは一定数が登場したが、おそらくここで（規模の優位性について）記述するのが適切だろう。シリーズの他のゲームと同様に、このゲームは政策から外れて軍事作戦に直接影響を及ぼす破壊兵器や戦闘については描写していない。私どもは、占領地域におけるSSの活動詳細を省いたため、特別行動隊、大部分の警察大隊、都市のテロ爆撃は扱っていない。これらの特殊なSS部隊やSS指揮下の部隊（警察）は、正規軍に対する戦闘には不十分な訓練と装備しか持たなかったことに留意してほしい。

多数のソヴィエト軍ユニットが特別増援プールに出現する一方で、ソヴィエト軍最高司令部が増援を俟約していた事実が注目される。完全戦力で編成された軍は、モスクワ地域に送られた。概して、プール・グループは、特別な戦略予備、あるいは装備の欠乏、列車の遅延等によって戦闘の準備が全くできていない集団をあらわし、このような集団の解放は装備や列車が早期に到着できたことを意味する。スターリンもまた、軍事的状況を度外視していくつかの部隊を保持していた。カウンター総数のため、私どもは数量の調整や砲兵ユニットのように同一機能を持つユニットを統合することに決めた。概して、このような統合はセットアップやプレイの重要な時間を短縮し、ゲームのプレイに歪をもたらすリスクを減少させることに気づいた。その反対に、少数の師団から構成する連隊を分離させ、実戦の雰囲気を獲得すると共に、長

大な前線をカバーさせた。

橋梁破壊を含んでいるゲームは、しばしば作為的に見える。それは攻撃計画を困難にさせるよう機能し、重要な橋梁は爆破されてしまう。もしも全ての橋梁が爆破されたらどうするのか？ 基本的には、この最悪のケースが南方軍集団で現実になるかも知れないので、その扱いを止めた。いずれにしろ、ドイツ陸軍は舟橋を使用して前進を続けることができただろう。しかし、舟橋は列車を運べず、すなわち対岸の補給状態が直ちに悪化することを意味する。この状況は、悪化する天候や不屈のソヴィエト軍の抵抗と組み合わせられ、ドイツ陸軍の進撃を遅らせ、ときには停止させた。この件は、どのゲームでも11月6日になるまでドニエプロペトロフスクで枢軸軍が最初の鉄道橋を開設できなかった事実として処理しなければならない。それは、ドイツ軍工兵が修理を開始してから36日後のことだった。

シナリオ4「スムイの戦い」は、小宇宙の中にゲーム・システムを凝縮させるささやかな夢の1つで、本質的には学習シナリオだ。注意深く作られたAGSの学習シナリオ「奪回されたロストフ」は、バランスが良く繰り返しプレイしても楽しめる。これらの状況は、外部の影響から解放されており、両陣営によって諸兵科連合効果による攻撃が行われるので、気鋭のデザイナーであれば戦術規模での非常に興味深いバトル・ゲームを作れるだろう。

私どもは、あなた方がプレイを楽しむゲームを作ったことを望んでいる。最後に、プレイ・テスターたち、リサーチャーのTom Burke、このゲーム・シリーズと未来のゲームのために支援をしてくれた全ての方々に感謝の意を表したい。

Vance von Borries

### 13.0 ディヴェロッパーズ・ノート

東部戦線シリーズは、紛れもなく進行過程の仕事である。ゲームからゲームへの多くの変更は、新たに発見されたソヴィエトの文献によって強いられた。私どもは、可能な限り正確な戦いを描く義務を持つが、存在しているゲーム・システムの完全さに対してバランスを変更しなければならない。

ディヴェロッパーとして私の2つの主要な仕事は、シナリオのプレイアビリティを保証することと、EFSシステムの継続性を維持することにある。私は、シナリオを楽しめることを望む。継続性について：Barbarossa: Army Group Southは、今日の私たちが知るように、由緒あるEFSシステムの開始点だったが、発売から優に10年のときが経過した。EFSシステムはBarbarossa: Army Group CenterとNorthを通して進化し、Kiev to Rostovになった。いかなる変更も、現行版が以前の版よりも良く機能するようになると常に確信して行われた。それには成功したと信じるが、あなた達ゲーマーが判断することになる。2.4項に多数の変更点とBarbarossa基本ルール(BSR)に追加があることに気づくだろう。いくつかは本当に新しく、BSRには多数の「特別」ルールが加えられた。これらは、しばしば初期のプレイ・ブックに現れたもので、ときを経て「標準」ルールになったものである。

Enjoy!

Tony Curtis





## 14.0 プレイ・ノート

これらの考察の多くは、長年EFSのプレイ・テスターをしている Warren Kingsley からのものである。—Warren、ありがとう！

両プレイヤーは、*Kiev to Rostov*で挑戦を受けることになるだろう。

枢軸軍プレイヤーは、大部分のシナリオで深刻な兵站上の問題を抱えて開始する。先鋒部隊は、文字通り兵站線外にある。彼らの前方には、欧州最大の河川の1つであるドニエプル川がぼんやりと見える。それは恐るべき防御障害ではあるが、ソヴィエト軍がドニエプル川に架かっている橋梁を破壊してしまった後には、真の挑戦が始まる。シナリオの時間枠の中では、鉄道橋を修理することはほぼ不可能である（史実どおりだが）。以前のEFSゲームに馴染んでいるプレイヤーは、期間が延びる際に鉄道網末端を機能させることの重要性をご存知だろう。十分なASPsはなく、枢軸軍プレイヤーは全速力で移動し続けるためにユニットを一般補給下に置くか、又はユニットを非補給下に留まらせて攻撃補給下で低比率の攻撃に参加させるためにASPsを使用するかを決定しなければならない。CASのDRMは、非攻撃補給下で多数のアスタリスクのステップ損失を受けずに攻撃を成功させるために、高比率での攻撃を保証する。全てのシナリオの問題点は（攻撃補給を使用しないものであっても）、枢軸軍部隊が猶予されない時間表の上にあり、行う必要がある多数の攻撃は、容易に使用可能な攻撃補給を超過するということである。損失は積みあがる。他の問題点は、異なる様々な目標だ。GT36の有難いグデーリアンの到着は、15ターン後にその部隊の全てがAGCに復帰するときには災厄となる。彼らは元AGSの自動車化師団3個（1個装甲師団と2個自動車化師団）を連れていくのだ（間もなく著名となるタイフーン作戦で、南方軍集団と中央軍集団はこの努力で貴重な自動車化部隊を失った）。これに加えて、クリミアに完全な1個軍（マンシュタインの第11軍）を送る決定がなされ、南方軍集団はさらに東方への進撃に酷使される。

枢軸軍部隊は弱体なので異なる方向に前進追撃ができず、枢軸軍プレイヤーは突破するために決定的に集中する計画を立てなければならない。「二兎を追うものは一兎も得ず」という諺がある。ドニエプル川を早期に渡ったら、枢軸軍プレイヤーは2つか3つの橋頭堡を確立するために努力しなければならない。多くの渡河地点があるが、兵站的には、東に進むほど渡河点を支援するのが困難になるだろう。おそらく、主な渡河点はクレメンチュークのそれほど東ではないだろう。同時に、枢軸軍プレイヤーは、キエフに慎重に圧力を加え続けなければならない。キエフの正面で無為に過ごすことは、ソヴィエト軍プレイヤーが橋頭堡を封鎖するために多数のユニットを送るのを許すことになる。ただし、キエフ攻撃のために攻撃補給を過度に浪費してステップを失う余裕はなく、ドニエプル川の東と北の両方が後に必要となるだろう。いったん橋頭堡が確立されたら、枢軸軍プレイヤーは可能な限りドニエプル川に近づくように鉄道網を前進させる。攻撃補給を前方に進出させ、キエフ包囲戦の南翼における決定的な突破地域として1つの橋頭堡に素早く集中するために、自動車化ユニットの機動性を使用すること。適切な枢軸軍のプレイはキエフ包囲陣を形成し、ソヴィエト軍の損失は莫大なものとなるが、補給の拘束は枢軸軍プレイヤーが優位性を十分に発揮できないほど大きいだろう。ソヴィエト軍ユニットを撃破するために自軍の数的優位性を使用しなければならない一方で、ユニットをAGCとクリミアに割く必要があり、浪費は許されず厳しい状況が残される。これらは、登場したときとほぼ同じ戦力段階で引き上げる。枢軸軍が受

け取る多くのRPsは、これらのユニットの通常損失を再建するために必要となるだろう。途方もない損失はAGSを破産させ、前進を継続する能力に致命的な傷を負わせることになる。

ドニエプル川の南では、枢軸軍の補給困難は、どちらかと言えば北部よりもさらに厳しいが、ソヴィエト軍はそれに対応して脆弱である。枢軸軍のベストの戦略は、ソヴィエト軍ユニットがほとんどいないか遠く離れている間に、可能な限り東方に圧力をかけ続けることである（可能であればメリトポリ）。次に元に戻り、退出のVP罰則から解放されるため、適時にペレコプ地峡内のソヴィエト軍に対処することだ。

枢軸軍プレイヤーは、常にシナリオVPチャートを気に留めていなければならない。初期の損失が大量のVPを生み出す致命的なVP位置を脅かすことで、枢軸軍プレイヤーはソヴィエト軍プレイヤーにこれらの地域への重点的な増強を強いて、枢軸軍プレイヤーの前進を容易にすることができる。

**戦術的なヒント：**自動車化フォーメーションを集中させておくこと。これは、全てのEFSゲームでも良いアドバイスだった。工兵ユニットを主要な橋梁修理地点（特に鉄道橋）に集結させ、再建のために時間を使うことは有効である。燃料欠乏は、初期には避けられないが、自動車化フォーメーションを集中させれば、1ASPの消費で複数のフォーメーションを2ターンについて補給下にできる。この方法で、後に燃料欠乏による被害を出さないことになる。歩兵戦力を温存すること。もしも歩兵が早期に損耗してしまったら、敗北するだろう。ゲーム後半では、自動車化フォーメーションと組み合わせて攻撃するため、戦線の広大な地域を効果的に覆うために多数の歩兵を必要とする。戦線を覆う代わりに、非師団の自動車化連隊を計画的に戦闘に投入すること。これらのユニットから失われる各自動車化ステップは、自動車化又は装甲師団から失われる自動車化ステップではないのだ。

**枢軸軍プレイヤーについての最終コメント：**AGSのロストフ・シナリオをプレイした枢軸軍プレイヤーは、このシナリオでよりソヴィエト軍に注意を払う必要がある。なぜならば、これら多数のソヴィエト軍騎兵師団は、今や浸透移動の力を持つからだ。

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の厳しい問題があるため、枢軸軍の問題を長く味わうことはできない。有能な枢軸軍プレイヤーに対しては、キエフ包囲陣が形成されたときに、かけがえのない多数のユニットを失うことになるだろう。もしも熟達していて幸甚に恵まれたら、枢軸軍部隊から後に攻撃や前進するための能力を奪う十分な損失を与えることだろう。可能な限りHQの救出を試み、砲兵と戦車ユニットを史実の包囲地域の外に出すこと。ドニエプロペトロフスクを走っている南北ラインの東の地域にこれらを移動させること。未来の成功は、これらのユニットを救えるかどうかにかかっている。

概して、ユニットよりも土地を失う方がましである。ソヴィエト軍プレイヤーは、VPチャートに等しく注目しなければならない。場所のVPレベルが低い段階に落ちるまでだけ確保に固執し、後に必要となるユニットの損失を続ける代わりに、枢軸軍部隊が圧力をかけてきたらこれらの場所を失う心構えをすること。いくつかの点で、ユニット自体がVPsや位置よりも重要になる。

泥濘は、それが始まるのと同じくらい素早く乾き、いつそうなるのか、枢軸軍プレイヤーが最初に動くことに注意する。引かかるな。ソヴィエト軍の予備は、都市や大都市で再建されるユニットと同様に、間隙を埋めることができる。ソヴィエト軍騎兵が浸透移動能力を発揮するには、非平地地形であることを忘れないこと。多くの特別ルール集団を欲しくなる誘惑に打ち勝つこと。多数の集団によって枢軸軍プレイヤーが受け取るVPsは、多数の目標都市VP値に匹敵するのだから。

## ルール

### プレイ・ブック

(訳注)：ルールならびにプレイ・ブック部分のエラッタについては、訳文中に反映されています。

### ユニット

(訂正)：SS Wiking 搜索ユニットの裏面は、ブランクでなければならない。このユニットは、C3i # 23 カウンター・シートで変更された。

(訂正)：ドイツ軍 GD ユニットの裏面は、表面と同じユニット・シンボル、規模、名称、AGCのユニットと同じ2のスタッキング値、2-2-7の評価値(赤いボックス、黄色のMA)を持たなければならない。このユニットは、C3i # 23 カウンター・シートで変更された。

(訂正)：ドイツ軍第 50 歩兵師団に裏面のスタッキング値は、他の歩兵師団と同様に4である。

### シナリオ・セットアップ

#### 枢軸軍セットアップ・カード2表面

(訂正)：GT36 に登場する6つのMSUは、AGCからの他のユニットと共にマップ北端から登場する。

#### 枢軸軍セットアップ・カード2裏面

(訂正)：第 46 歩兵師団についてのヘクス番号を、3642 から 3631 に変更する。

(訂正)：以下のヘクス番号を変更する。：

- ・KK1209 から KK1209 へ (3 ユニット)
- ・KK3025 から KK3028 へ (第 68 歩兵師団)
- ・KK3026 から KK3029 へ (第 295 歩兵師団)

(訂正)：鉄道堡マーカーを J1623 から J1622 へ。

#### マップR、シナリオ6 枢軸軍のセットアップ

(訂正)：第 13 装甲師団の4ユニットをヘクス 3329 にセットアップする。

#### ソヴィエト軍セットアップ・カード2表面

(訂正)：ヘクス KK3521 内で開始する第 393 狙撃兵師団は、完全戦力で開始しなければならない。GT52 の増援として取り去る。

(訂正)：6 列目の第 9 軍砲兵ユニットは、ヘクス J2628 にセットアップする。

#### ソヴィエト軍セットアップ・カード2裏面

(訂正)：カウンター内容物に用意された数よりも多くの鉄道切断と拠点のマーカーが必要となることに注意。自作するかシリーズの他のゲームから流用すること。

## チャート&表

### 地形効果チャート

(訂正)：大河川ヘクスサイドについて、乾燥、泥濘、凍結の影響に追加する。：(ZOCは越えて及ばない)

### ユニット・タイプ・シンボル

(訂正)：自動車化対空砲と自動車化対戦車砲は、砲兵損失についてはやはり「砲兵」と見なされる [16.25]。

### 勝利ポイント・スケジュールI & II

(訂正)：3つの参照を「(シナリオ7のみ)」から「(シナリオ6のみ)」に変更する。

### 勝利ポイント・スケジュールIII

(訂正)：ソヴィエト軍HQの解散についての+1は、シリーズの全ゲームに適用される。

### 勝利ポイント・スケジュールIV

(訂正)：第2列は、シナリオ2と5のみに適用する。シナリオ7については第3列を加え、「10 スペースタッキング・ポイント」の前から「追加の」文字を取り去ることを除き、第2列と同一である。

### ターン記録欄

(訂正)：シナリオ4(「E」)の開始時をターン50に、シナリオ(「H」)の終了時をターン53に変更する。特定シナリオ・マップ上のGT記録欄は正しい。

## ルールの改良事項

### ルール

(解明)：燃料欠乏ルールをAGCとAGNに適用する。

### ユニット

(訂正)：シリーズの初期のゲームで自動車化対戦車砲ユニットとして表示されていたドイツ軍の牽引式対戦車砲大隊は、今やシリーズの全ゲームについて、オレンジ色の許容意動力を持つものと見なされる。

(訂正)：KtRの新たな評価値に適合させるために、以下のAGSのドイツ軍ユニットの評価値を変更する。：

- ・第 75 歩兵師団：7-8-5 から 8-8-5 へ
- ・第 624 重砲兵大隊：移動面 0-1-2 から 0-1-3 へ、射撃面 2-1-0 から 3-1-0 へ
- ・第 767 砲兵連隊：2-1-3 から 2-1-4 へ
- ・第 4 山岳猟兵師団：5-6-6 から 6-7-6 へ
- ・第 1 山岳猟兵師団：5-7-6 から 6-7-6 へ
- ・HG AA連隊：2-4-6 から 3-4-6 へ
- ・第 22 歩兵師団：8-9-5 から 3個 3-3-5 連隊と 1個 2-2-8 オートパイ大隊へ。AGSをプレイするときには、全3個連隊が同一ヘクス内で開始する。

(訂正)：KtR のソヴィエト軍セットアップ・カード3のAGS代替ユニットのリストで、最初の変更として列記されたAGSユニットは、すでにAGSでは3-2-5だった。したがって、これら2ユニットの差異は、名称の変更に過ぎない。

(解明)：Kiev to Rostov のいくつかのユニットは、システム初期のゲームでの同じユニットと異なる戦力を持つ。上記のものを除き、初期のゲームをプレイしている時には初期のカウンターを使用し、Koev to Rostov をプレイしている時には Kiev to Rostov のカウンターを使用する。

(訳注)：訂正ユニットは、次作 CRIMEA に含まれている。

### ユニット・タイプ・シンボル

(解明)：自動車化と非自動車化対空砲の両方と対戦車砲を砲兵損失についてのタイプと見なす追加は、バルバロッサ・シリーズの全てのゲームに適用される変更である。

### 枢軸軍航空ユニットの状態

(訂正)：損傷ボックスに追加：全ルーマニア軍航空ユニットについて+1。

# 発展したプレイのシーケンス

## A. 戦略セグメント (全フェイズについて両プレイヤー)

### 1. 天候決定フェイズ

シナリオの指示又は適切なシナリオ天候表 [5.1] から、天候状況を決定する。もし嵐であれば、準備ボックス内の全航空ユニット、増援、補充の航空ユニット [9.2] を飛行済ボックスへ移す。

### 2. 補給決定フェイズ

a. 枢軸軍プレイヤーは、兵站休止 [PB 5.1] を実施するかどうかを決定する。

b. マップ上の全ユニットへ補給をたどる [6.1]。補給状態が変化したヘクスで、現在補給下の場所から燃料欠乏、緊急時補給、非補給下マーカースを取り去り [6.62]、緊急時補給マーカースを非補給下に裏返し [6.64]、新たな緊急時補給マーカースを置く [6.63]。

c. 1ターンの補給源として提供するために、MSUsを取り去るか又は集積所を裏返す。現在一般補給下のヘクスから、緊急時又は非補給下マーカースを取り去る [6.62]。

d. 両プレイヤーは、建設中 [Under Construction] 面を向けて架橋ユニットを設置する [PB 4.55a]。

e. 攻撃補給ポイント (ASPs) [6.81] を受け取り、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これらを脇に置く [6.83と6.84]。

f. Oos状態の一定の枢軸軍ユニットについて、枢軸軍の燃料欠乏 [PB 5.2] を解決する。

### 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・カード又は補充チャートを参照する。:

- 1) 使用又は損失RPs: ここで消費するか又は失われる [7.24と7.25]。
- 2) IタイプRPs: 歩兵「REPL」マーカースを調整する。:
  - ・新たに受け取ったRPs [7.22]
  - ・変換された資格を持つ各民兵ステップについて受け取られるRPs [7.22b]。
- 3) 都市/大都市/町内のZAPユニットは、基幹ボックスからの資格を持つ1ステップ・ユニットに交換され得る [7.22.c.1]
- 4) 「R」の結果: ここで1守備隊マーカースを取り去る、又は増援として登場させるために選択したプール・グループを脇に置き、必要であればVPマーカースを調整する [7.26.b]。
- 5) 拠点 (Eタイプを含む)。ソヴィエト軍工兵フェイズ [7.21] になるまで、これらを脇に置く。

b. Zapユニットを基幹ボックスから活性化ボックスに移すために、タイプIRPsを消費する [7.22.c.3]。

c. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カードを参照する。:

- 1) 使用又は損失RPs: ここで消費するか又は失われる [7.33]。
- 2) IタイプRPsとAタイプRPs: 枢軸軍REPLマーカースを調整する [7.31と7.32]。

### 4. 増援/撤退フェイズ

a. 勝利プランの決定 [PB 10.75]。

b. セットアップ・カードから使用可能な枢軸軍/ソヴィエト軍増援と選択されたプール・グループを取り去る。必要であれば、枢軸軍VPマーカースを調整する。地上ユニットは脇に置くが、航空ユニットは航空ユニット状態チャート上に置く [8.21-8.23]。

c. 要求されたユニット (又はそれらの代替) を撤退させるか、又はVPsを支払って [8.7] VP記録欄上でVPマーカースを調整する [25.1]。

### 5. 航空準備フェイズ

航空ユニット状態チャートを参照。

a. 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 [9.11]。

b. 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 [9.11]。

### 6. 枢軸軍航空妨害フェイズ

a. 枢軸軍プレイヤーは、妨害任務ヘクスを指定する。

b. 枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスからの航空ユニットを、表面を伏せて任務ヘクスに置く [17.23]。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、望むなら自軍準備ボックスから戦闘機を任務ヘクスに置く [17.23]。

d. 枢軸軍プレイヤーは、ユニットを明らかにして、どれが任務ユニットでどれが射撃ユニットかを宣言する [17.31.b.2]。

e. 航空戦闘を解決する [17.33]。

f. ソヴィエト軍プレイヤーは、生き残っている枢軸軍の任務航空ユニットに対してAA射撃を解決する [17.4]。

g. 枢軸軍の任務航空ユニットを含む任務ヘクス上に妨害マーカースを置き [13.14]、航空ユニットを飛行済ボックスに置く。

## 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. もしも非大河川を越えていたら、架橋ユニットを建設中面から活性化面に裏返す [PB 4.55d]。

b. マップ上で必要とされたユニット上に、補充受け取りマーカースを置く [10.12]。

c. 地上ユニットの移動を実施する。全てのユニット・タイプは、移動を認められる。移動の手順では、以下が認められる。:

- ・増援の登場 [10.13.g]
- ・1ヘクス移動 [11.9]
- ・鉄道移動 [11.1]
- ・戦略移動 [11.3]
- ・蹂躪 [11.4]
- ・浸透移動 [11.5]

d. 航空輸送任務 [11.7] を実施する。

e. 占領したVPヘクスについて、VP記録欄を調整する。

## 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. ソヴィエト軍対応フェイズ

a. 資格を持つ自動車化ユニットは、1/2MAで対応移動を実施する [14.11]。

b. 防御ヘクスについて、砲兵支援を指定する [14.2]。

c. 退却又は死守命令を発令する [14.3]。

## 4. 枢軸軍戦闘フェイズ

### a. CAS任務

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットをいずれかの防御ヘクスに移動させ、表面を伏せて置く [17.23]。
- 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットをいずれかの防御ヘクスに置く [17.23]。
- 3) 枢軸軍プレイヤーは、ユニットを明らかにして、どれが任務ユニットでどれが射撃ユニットかを宣言する [17.31.b.2]。
- 4) 枢軸軍プレイヤーは、望む順番で航空戦闘を解決する [17.33]。
- 5) 両プレイヤーは、必要に応じてAA射撃を解決する [17.4]。
- 6) 各任務ヘクス内で、生き残っている敵対するCASを相殺する。残っているCASポイントを戦闘サイの目DRMに変換する [15.13]。

b. 枢軸軍プレイヤーは、攻撃補給下にある全ての宣言攻撃を指定し、ASP sを提供するMSU s又は集積所を指定する [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 [15.2]。各宣言攻撃について、下記のシークエンスに従う。:

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、もしも攻撃補給を受けていたら、砲兵支援を割り当てる [15.4]。
- 2) 枢軸軍プレイヤーは、参加している攻撃と支援の戦力を合計する [15.51]。
- 3) ソヴィエト軍プレイヤーは、戦力未確認ユニットを明らかにし、ゼロの防御戦力を持つユニットを取り去る [15.54]。
- 4) ソヴィエト軍プレイヤーは、参加している防御と支援の戦力を合計する [15.54 と 15.55]。
- 5) もしも攻撃補給が指定されていたら、枢軸軍のASP (s) を消費する [15.56]。
- 6) 最終戦闘比を決定する [15.57]。
- 7) 枢軸軍プレイヤーは、追加退却又は死守命令を発令する [15.58]。

8) 防御側の命令マーカーが明らかにされる [15.59]。

9) 枢軸軍とソヴィエト軍のDRMを相殺する。最終DRMは、+3又は-3を超過できない [15.6 と 15.7]。

10) CRT上で戦闘を解決する [15.8]。

11) 宣言攻撃、命令、数字のマーカーを取り去る [15.81.h]。

12) 戦闘結果を適用する [16.1 から 16.4]。

13) 必要に応じて、ステップ損失とVP記録欄を調整する [16.25]。

14) 戦闘後前進を実施する [16.5]。

15) 占領したVPヘクスについてVP記録欄を調整する [25.12]。

## 5. 枢軸軍自動車化移動フェイズ

a. 以下のユニットのみが移動を認められる [移動フェイズ・チャートを参照] :

- ・自動車化: 1/2MAのみで
- ・騎兵: 1/2MAのみで

b. 移動の手順は、以下が認められる。:

- ・増援の登場 [10.13.g] (自動車化と騎兵ユニットのみ)
- ・蹂躪 [11.4]
- ・1ヘクス移動 [11.9]

c. 占領したVPヘクスについてVP記録欄を調整する [25.12]。

## 6. 枢軸軍工兵フェイズ

a. 構築中マーカーの下にあるマップ上の拠点に裏返し、認められたヘクス内に新たな拠点構築中マーカーを置く [18.31 から 18.35]。

b. 枢軸軍の鉄道変換を実施する [19.2]。

c. 陣地線破壊マーカーを置き、拠点を取り去る [18.13]。

d. ソヴィエト軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去る [11.44 注記]。

e. 枢軸軍R P sを消費し、補充受け取りマーカーを取り去る [7.41]。認められたステップ数により、受け取っているユニットのステップを増加させる。

f. 枢軸軍ユニットから「1GT移動不可」マーカーを取り去る。枢軸軍ユニット上の「2GT移動不可」マーカーを「1GT」面に裏返す。

g. 大河川を越える一定の橋梁について、橋梁修理 [PB4.54] を実施する。

h. もしも非大河川を越えていたら、建設中面から活性化面に裏返す [PB 4.55e]。

i. このターン中に移動していない枢軸軍の超重砲兵ユニットを、望むなら射撃面に裏返す。

j. 枢軸軍プレイヤーは、兵站休止 [PB 5.12] を完了する。

## C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

シークエンスが変更されることに注意。あるフェイズが「同じ」と記されていたら、セグメントBの同一フェイズに戻り、「枢軸軍」を「ソヴィエト軍」に読み替え、「ソヴィエト軍」を「枢軸軍」に読み替えること。

## 1. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

a. マップ上で必要とされたユニット上に、補充受け取りマーカーを置く [10.12]。

b. 地上ユニットの移動を実施する。

1) 移動を認められるユニット・タイプは以下のとおり [移動フェイズ・チャートを参照]。:

- ・自動車化: 完全MA
- ・騎兵: 1/2MA
- ・装甲列車: 完全MA
- ・機能HQによって活性化されたユニット: 完全MA

2) 移動の手順は、以下のとおり。:

- ・増援の登場 (自動車化と騎兵のみ) [10.13.g]
- ・1ヘクス移動 [11.9]
- ・装甲列車 [11.1.2 例外]
- ・蹂躞 [11.4]
- ・自動車化浸透移動 [11.5]

c. 再奪回したVPヘクスについてVP記録欄を調整する [25.12]。

## 2. ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

枢軸軍フェイズと同じ [12.0]。

## 3. 枢軸軍対応フェイズ

ソヴィエト軍フェイズと同じ。

## 4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ

枢軸軍戦闘フェイズと同じ [15.0 と 16.0]。

## 5. ソヴィエト軍移動フェイズ

a. もしも非大河川を越えていたら、架橋ユニットを建設中面から活性化面に裏返す [PB 4.55d]。

b. 地上ユニットの移動を実施する:

1) 以下を除く全てのユニット・タイプが移動を認められる。:

- ・活性化マーカーを持つユニット
- ・補充受け取りマーカーを持つユニット
- ・自動車化移動フェイズに移動した装甲列車

**注意:** 自動車化ユニットは、1/2MAで移動する [移動フェイズ・チャートを参照]。

2) 移動の手順では、以下が認められる。:

- ・増援の登場 [10.13.g]
- ・装甲列車 [10.14]
- ・1ヘクス移動 [10.5.3 例外]
- ・鉄道移動 [11.1]
- ・戦略移動 [11.3]
- ・蹂躞 [11.4]
- ・浸透移動 (騎兵) [11.52.b]

3) Zapユニットの歩兵再建。ソヴィエト軍移動フェイズの間に、Zapユニットは1タイプIステップを資格を持つユニットに加えることができる [7.22.c.2]。

c. 航空輸送移動 [11.7]

d. 再奪回したVPヘクスについてVP記録欄を調整する [25.12]。

## 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じ。:

a. ソヴィエト軍工兵の急速度拠点構築 [23.11] とソヴィエト軍について鉄道変換が要求される [19.3]。

b. 枢軸軍鉄道線の切断 [19.4]

c. 枢軸軍ユニットから蹂躞マーカーを取り去る [11.44 注意]

d. マップ上に印刷されたドニエプル川橋梁の破壊 [Pb 4.53]

e. マップ上のユニットから補充受け取りマーカーを取り去るためにソヴィエト軍RPsを消費し[7.4.1]、受け取っている各ユニットを1ステップ増加させる。

f. 基幹ボックスから活性化ボックス又はマップにユニットを移すために、ソヴィエト軍RPsを消費する。

g. 除去ボックスから基幹ボックスにユニットを移すために、ソヴィエト軍RPsを消費する。

h. Kievの超過ASPsを除去する [PB 10.2.4.b]。

## 7. ソヴィエト軍降伏フェイズ

a. 降伏チェックを実行する。失敗したユニットは、除去ボックス内に置かれる [21.0]。

b. 必要に応じて、ステップ損失とVP記録欄を調整する[25.13]。

## 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の回復又は解散を実行する [22.26.b]。

3. 枢軸軍プレイヤーは、このターンの間に占領され、ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント終了時に確保されているVPヘクスについて、未だ行われていない各強制的攻撃をVPsに変換し、VP記録欄を調整する [7.26.a.2]。

4. ターン記録欄上で、ゲーム・ターン・マーカーを1ボックスだけ前方に移す。

