



**Deluxe Edition**

# **The Dark Valley**

**The East Front Campaign, 1941-45**

**RULE BOOK**



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

日本語解説書

## 目 次

<b>1.0 はじめに [Introduction]</b> .....	<b>3</b>	9.5 ソヴィエト軍の海上移動 [Soviet Naval Movement].....	16
<b>2.0 ゲーム内容物 [Game Components]</b> .....	<b>3</b>	9.6 ソヴィエト軍の侵攻上陸 [Soviet Amphibious Invasion] .....	16
2.1 マップ [The Map].....	3	9.7 ソヴィエト軍の空挺降下/航空輸送 [Soviet Air Drop/Air Transport] .....	17
2.2 カウンター [The Counters].....	3	<b>10.0 アクション・フェイズ [The Action Phase]</b> .....	<b>17</b>
2.3 プレイヤー補助カード [The Player Aid Cards].....	6	10.1 ルールの概要 [General Rules].....	17
2.4 用語と略号 [Terms and Abbreviations] .....	6	10.2 主導権セグメント [Initiative Segment].....	17
2.5 プレイに必要なアイテム [Item Necessary for Play].....	6	10.3 アクション・ラウンド [Action Rounds] .....	17
<b>3.0 勝利方法 [How to Win]</b> .....	<b>7</b>	10.4 アクション・ラウンドの限度 [Action Round Limits] .....	18
3.1 概括 [In General].....	7	10.5 アクション・ラウンドのタイプ [Action Round Types] .....	18
3.2 キャンペーン勝利条件 [Campaign Victory Conditions].....	7	<b>11.0 移動 [Movement]</b> .....	<b>20</b>
<b>4.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]</b> .....	<b>7</b>	11.1 ルールの概要 [General Rules].....	20
<b>5.0 スタッキングとスタック [Stacking and Stacks]</b> .....	<b>8</b>	11.2 オランゲンバウム-レーニングラート移動 [Oranienbaum-Leningrad Movement] .....	20
5.1 ルールの概要 [General Rules].....	8	11.3 天候の影響 [Weather Effects].....	20
5.2 超過スタッキング [Overstacking].....	9	11.4 補給の影響 [Supply Effects].....	20
5.3 スタッキング限度 [Stacking Limits].....	9	11.5 強行軍 [Forced March].....	20
5.4 その他のユニット [Other Units].....	9	<b>12.0 戦闘 [Combat]</b> .....	<b>21</b>
<b>6.0 支配地域 [Zones of Control]</b> .....	<b>9</b>	12.1 ルールの概要 [General Rules].....	21
6.1 ルールの概要 [General Rules].....	9	12.2 戦闘の詳細 [Combat Particulars].....	21
6.2 ZOCの影響 [ZOC Effects] .....	9	12.3 戦闘の手順 [Combat Procedure].....	21
6.3 連絡線 [Lines of Communication].....	9	12.4 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat] .....	22
6.4 補給線 [Line of Supply (LOS)].....	9	12.5 退却 [Retreats].....	22
6.5 緊急撤退 [Emergency Withdrawal].....	9	12.6 前進 [Advances].....	23
<b>7.0 増援、補充、変換、撤退 [Reinforcements, Replacements, Conversions, Withdrawals]</b> .....	<b>10</b>	12.7 要塞、要塞化地帯、防御施設、特別要塞化地帯 [Forts, Fortified Zones, Defensive Works, Special Fortified Zone] .....	23
7.1 ルールの概要 [General Rules].....	10	12.8 砲兵 [Artillery].....	23
7.2 枢軸軍の増援 [Axis Reinforcements] .....	10	<b>13.0 兵站 [Logistics]</b> .....	<b>24</b>
7.3 ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements].....	10	13.1 ルールの概要 [General Rules].....	24
7.4 枢軸軍の補充 [Axis Replacements].....	10	13.2 連絡線 [Line of Communication (LOC)].....	24
7.5 特別ドイツ軍団補充 [Special German Corps Replacement] .....	10	13.3 補給線 [Line of Supply (LOS)].....	24
7.6 ソヴィエト軍の補充 [Soviet Replacements].....	11	13.4 ソヴィエト軍の補給源 [Soviet Supply Sources].....	24
7.7 枢軸軍の変換 [Axis Conversions].....	12	13.5 枢軸軍の補給源 [Axis Supply Sources].....	25
7.8 ソヴィエト軍の変換 [Soviet Conversions].....	12	13.6 枢軸軍の補給集積所 [Axis Supply Depots].....	25
7.9 枢軸軍の撤退 [Axis Withdrawals].....	13	13.7 河川港湾 [River Ports].....	25
7.10 ソヴィエト軍の撤退 [Soviet Withdrawals].....	13	13.8 補給状態のチェック [Checking Supply Status] .....	25
<b>8.0 空軍 [Airpower]</b> .....	<b>14</b>	13.9 補給の影響 [Supply Effects] .....	26
8.1 ルールの概要 [General Rules].....	14	<b>14.0 司令部&amp;指揮官 [Headquarters &amp; Leaders]</b> .....	<b>26</b>
8.2 航空ユニットの基地 [Basing Air Units].....	14	14.1 ルールの概要 [General Rules].....	26
8.3 ソヴィエト軍の戦術空軍アセット [Tactical Air Assets].....	14	<b>15.0 枢軸国とソヴィエトの小同盟国 [Axis and Soviet Minors]</b> .....	<b>26</b>
8.4 航空ユニット [Air Units].....	15	15.1 ルールの概要 [General Rules].....	26
8.5 爆撃 [Air Bombardment].....	15	15.2 ルーマニアの陣営変更 [Romania Switches Sides] .....	26
8.6 ドイツ軍の航空補給 [German Air Supply].....	15	15.3 ハンガリー [Hungary].....	26
8.7 41~42冬季の影響 [Winter 41-42 Effects].....	16	15.4 親ソヴィエト・ポーランド軍 [Soviet Polish].....	26
<b>9.0 戦略移動 [Strategic Movement]</b> .....	<b>16</b>	<b>16.0 突撃砲&amp;ティーガー戦車 [Assault Guns &amp; Tiger Tanks]</b> .....	<b>27</b>
9.1 ルールの概要 [General Rules].....	16	16.1 突撃砲 [Assault Gun].....	27
9.2 枢軸軍の鉄道移動 [Axis Rail Movement].....	16	16.2 ティーガー戦車大隊 [Tigers Tank Battalions].....	27
9.3 枢軸軍の海上移動 [Axis Naval Movement].....	16	16.3 戦車旅団支援 [Tank Brigade Support].....	27
9.4 ソヴィエト軍の鉄道移動 [Soviet Rail Movement].....	16	16.4 支援限度 [Support Limit] .....	27
		<b>Credits</b> .....	<b>27</b>

## 1. 0 はじめに [INTRODUCTION]

「あなたの国土から侵入者を追い払い、ナチの卑しい暴君を葬った輝かしい勝利に心からの祝辞を捧げます。イギリスとロシアの人々の友情と理解が人類の未来を担うことを固く信じています。ここ私たちの本国では、今日しばしば私たちが共に歩んだ苦難の谷 [Dark Valley] を通して被った全ての犠牲について思いを巡らし、あなたたちに祝福を送ることを心の底から望んでいます。私たちは、正義の友愛精神と哀悼の意を持って、勝利の平和という陽の当たる道を歩もうではありませんか。」

ウィンストン・チャーチルから  
ヨシフ・スターリンへの書状、  
1945年5月

*The Dark Valley (TDV)* は、1941年6月の侵攻初期（シベロッッサ作戦）から1945年のベルリンにおける最終的なドイツ敗北までの、ソヴィエト連邦に対するナチの戦争を扱うゲームです。TDVには4つのシナリオに加えて、キャンペーン・ゲームが用意されています。これは、後のシナリオ開始時から開始することもできます。

## 2. 0 ゲーム内容物 [Game Components]

### 2. 1 マップ [The Map]

ゲーム・マップは、戦役が関わった東ヨーロッパの地域をあらわします。マップは、移動やユニットの位置を標準化するための六角形に分割されます。各ヘクスの対辺間距離は、ほぼ20マイルです。地形シンボルは、地形効果チャート上で説明されます。マップ上には、退却の合法的な道筋を判定するために使用される退却羅針盤 [Compass] があります。



沿岸ヘクス上の全ての町／都市が港湾ではありませんが、リガ [Riga]、ステティン [Stettin]、レニングラード [Leningrad] は港湾であることに注意してください。全ての目的において、フィンランド湾 [Gulf of Finland] 内の港湾は、タリン [Tallinn]、オランニエンバウム [the Oranienbaum]、レニングラード [Leningrad] と定義されます。加えて、マップ・シートは、プレイを容易にするために使用される多数の記録欄やボックスを含みます。:

- **ターン記録欄 [Turn Record Track]** : マップ・シートは、現行ゲーム・ターンを管理するために使用されるターン記録欄 (以後 TRT) を含みます。各ターンは、1〜2か月の期間をあらわします。ただし、ターン1は1941年6月22日から6月30日までの期間をあらわします。
- **チット引き記録欄 [Chit Pull Track]** : 現行ゲーム・ターン内の現行活動を記録します。
- **VP記録欄 [VP Track]**
- **スタッフカ予備ボックス [Stavka Reserve Box]**
- **航空／アセット・ボックス [Air/Assets Boxes]** (枢軸軍とソヴィエト軍)
- **枢軸軍他戦線ボックス [Axis Other Fronts Box]**
- **除去ユニット・ボックス [Eliminated Units Boxes]** (枢軸軍とソヴィエト軍)

### 2. 2 カウンター [The Counters]

6つの基本タイプのカウンターがあります。: 戦闘ユニット、司令部／指揮官、航空カウンター、枢軸軍補給集積所、支援マーカー、ゲーム・マーカー。ユニットは、戦役の地上部隊をあらわします。航空カウンターは、航空アセットの効果をあらわします。ゲーム・マーカーは、様々なゲーム機能を管理するために使用されます。



#### a. 戦闘ユニット [Combat Units]

戦闘ユニットは、旅団からソヴィエトの軍までの範囲で、1又は2「ステップ」(面)を持ちます。各ステップは、ユニットの一定レベルの戦闘効果をあらわします。



いくつかのドイツ軍自動車化ユニットは、装甲擲弾兵状態に変換後を表示することに注意してください。これは、自動車化師団についての2番目のステップではありません (逆もまた同様です)。



#### b. 司令部／指揮官

**[Headquarters/Leaders]** : これらのユニットは、いくばくか戦闘ユニットの性質 (許容移動力) を持ちますが、

直接戦闘に参加せず、追加の特殊機能を持ちます (14.0を参照)。



c. 航空カウンター [Air Counters] : 補給、戦闘、爆撃のために使用される、いくつかのタイプの航空カウンターがあります。:



ルーマニア軍航空アセット [Romanian Air Asset] : ルーマニア軍航空アセット・カウンターは、ルーマニア軍ユニットを含んでいる戦闘に使用されます (8.3.2 を参照)。



ドイツ軍航空アセット [German Air Asset] : 5つのドイツ軍航空アセットは、5つの航空ユニットと組み合わせられている基地カウンターから成ります。ドイツ軍は、空軍によって地上ユニットを支援するために使用する、可変する数の航空補給マーカーも受け取ります (8.4 を参照)。



ソヴィエト軍航空アセット [Soviet Air Assets] : ソヴィエト軍は、戦術空軍と1つの戦略空軍を受け取ります (8.3.1 を参照)。



d. 枢軸軍補給集積所 [Axis Supply Depots] : これらのカウンターは、戦闘能力を持たず、その許容移動力はサイ振りによって決定されます。これらは、特定の場所に集積された補給物資ではなく、枢軸軍の一般的な兵站集中と許容量を極めて抽象的にあらわします (13.6 を参照)。



e. 支援マーカー [Support Markers] : 両軍プレイヤーは、戦闘で攻撃と防御に追加するために受け取ります。



Sturm (突撃砲) : 枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍が戦争中に突撃砲 (無砲塔の装甲戦闘車両) への依存を強めていく過程を抽象的にあらわしています (16.1 を参照)。



特別陣地帯 [Special Fortified Zone] : ソヴィエト軍は、特別陣地帯マーカーを得ます。これは、1943年にクルスクでソヴィエト軍防御の基盤を形成した、要塞化建造物と対戦車砲 (自走砲) の集中使用をあらわします (12.7 を参照)。



ソヴィエト軍戦車旅団 [Soviet Tank Brigade] : これらは、戦場支配を向上させるために大規模な機械化軍団を置き換えた戦車旅団をあらわします (16.3 を参照)。

f. ゲーム・マーカー [Game Markers] : ゲーム・マーカーは、様々なゲーム・イベントや機能を管理するために使用されます。:



アクション・チット [Action Chit] : 現行活性プレイヤーとアクション・ラウンドのタイプを決定

するため、同様にこのターンにプレイされたアクション・ラウンド数を示すために使用されます。



連合軍/枢軸軍支配マーカー [Allied/Axis Control Marker] : 曖昧な状況下において、ヘクスの所有者を表示するために使用されます。



要塞破壊マーカー [Fort Destroyed Marker] : 破壊された要塞と陣地帯を表示するために使用されます。



ゲーム・ターン・マーカー [Game Turn Marker] : 現行ゲーム・ターンを管理します。



OOS (非補給下) マーカー [OOS (Out of Supply) Marker] : 補給線をたどれないユニットを表示するために使用されます。



IS (孤立状態) マーカー [IS (Isolated) Marker] : 連絡線をたどれないユニットを表示するために使用されます。



ACT (活性化) マーカー [ACT (Active) Marker] : アクション・ラウンド中に活性化された、特定のユニットを表示するために使用されます。



ドイツ軍航空補給マーカー [German Air Supply Marker] : 現在空軍によって補給されたユニットとその減少した許容移動力ポイント (MP) を表示するために使用されます。



スターリン反撃マーカー [Stalin Counterattack Marker] : 要求されたスターリンの強制反撃数を管理するために使用されます。



ドイツ軍航空基地 [German Air Base]



兵站チット [Logistic Chit]



ソヴィエト戦術空軍 [Soviet tactical air]



ソヴィエト戦略空軍 [Soviet strategic air]



ソヴィエト軍砲兵 [Soviet Artillery]



ソヴィエト軍都市防衛 [Soviet City Defense]



ドイツ軍 HQ [German HQ]



ソヴィエト軍 HQ [Soviet HQ]



活性化マーカー [Soviet Tank Brigade]



陣地帯 [Logistics Chit]



枢軸軍特別 1941/42VP マーカー [Axis Special 1941/42VP marker]



ソヴィエト橋頭堡マーカー [Soviet Bridgehead marker]



勝利ポイント・マーカー [Victory Point markers]

### ユニット・シンボル [Unit Symbols]

### ユニット・タイプ [Unit Types]

	歩兵、軽歩兵 (猟兵) [Infantry, Light Inf (Jaeger)]
	山岳歩兵 [Mountain Infantry]
	打撃歩兵 [Shock Infantry]
	海兵 [Marine]
	空挺 [Airborne]
	騎兵 [Cavalry]
	自動車化 [Motorized]
	機械化歩兵 [Mechanized Infantry]
	装甲/機甲 (様々なシルエット) [Armor (silhouettes vary)]

### ユニット規模シンボル [Unit Size Symbols]

### ユニット規模 [Unit Size]

X	旅団 [Brigade]
XX	師団 [Division]
XXX	軍団 [Corps]
XXXX	軍 [Army]
XXXXX	軍集団 [Army Group]

### ユニット情報&象徴記号 [Unit Information & Symbolology]

到着ターン		補充不可	
ユニット・タイプ	438	ユニット表示	36
攻撃戦力	4	ユニットID	3
防御戦力	3		6
移動評価値	8		
攻撃/防御戦力			
移動評価値			

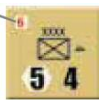
到着# 白色円内=存在しているユニットを置き換える

ヘクス背後の戦闘値=  
ユニットはZOCを持つ



円背後の移動値=  
ユニットは機械化

赤色到着#=  
除去ボックス  
内でプレイに  
登場する



灰色円内の変換  
#=このターン  
に新たなユニッ  
ト・タイプに変  
換される



### 歴史的 ID 略号 [Historical ID Abbreviations]

#### ソヴィエト軍

Dov	Dovator 騎兵集団 [Dovator Cavalry Group]
Gd	親衛 [Guard]
Sh	打撃 [Shock]
FE	極東 [Far East]

#### ドイツ軍

DR	帝国 [Das Reich]
LAH	親衛旗アドルフ・ヒトラー [Leibstandarte Adolf Hitler]
Toten	されこうべ [Totenkopf]
WIK	ヴィーキング [Wiking]
HG	ヘルマン・ゲーリング [Herman Göring]
GD	大ドイツ [Gross Deutschland]
Brand	ブランデンブルグ [Brandenburg]
FR	フランズベルグ [Frundsberg]
HS	ホーヘンシュタウフェン [Hohenstaufen]
HJ	ヒトラー・ユーゲント [Hitler Jugend]
Pol	警察 [Polizei]
FHH	フェルトヘルンハーレ [Feldherrnhalle]

### 背景色 [Background Color]

### 国籍 [Nationality]



ドイツ軍 [German]
ドイツ軍 SS [German SS]
ハンガリー軍 [Hungarian]
ルーマニア軍 [Romanian]
イタリア軍 [Italian]
ソヴィエト軍&ソヴィエト小同盟軍 [Soviet & Soviet Minor Ally]
ソヴィエト軍親衛 [Soviet Guards]

### 装甲/機甲アイコン記号 [Armor Icon Key]

#### ドイツ軍

	Pz 38
	R-35
	Pz IIIF
	Pz IVF1
	Pz IVH
	Pz V
	Pz VIc
	Pz VIb
	Bison
	Wespe
	Hummel

#### ソヴィエト軍

	T-34 M41
	T-34/85
	IS-II

## 2. 3 プレイヤー補助カード [The Player Aid Cards]

プレイヤー補助カードには、以下のチャートと表を含みます。:

地形効果チャート [Terrain Effects Chart]

戦闘結果表 [Combat Result Tables]

砲爆撃表 [Bombardment Table]

枢軸軍集積所前進表 [Axis Supply Depot Advance Table]

アクション・ラウンド使用可能チャート [Action Round Availability Chart]

補充／変換／撤退チャート [Replacement/Conversion/Withdrawal Chart]

プレイのシーケンス・チャート [Sequence of Play Chart]

天候の影響 [Weather Effects]

ターン特別ルール・チャート [Turn-specific Rules Chart]

## 2. 5 プレイに必要なアイテム

[Items Necessary for Play]

チット引きのための不透明容器 (例えばマグ・カップ)。

2つの六面体サイコロ。

## 2. 4 用語と略号 [Terms and Abbreviations]

これらのルールを通して、以下の用語と略号が使用されます。:

**1d6/2d6**: 1d6 は1つの六面体サイを振ることを意味し、2d6 は2つの六面体サイを振ることを意味する。

**ABC**: 空挺軍団 [Airborne Corps]

**戦闘ユニット [Combat unit]**: 攻撃又は防御値を持つ地上ユニット

**指揮範囲 [Command Range]**: HQ ユニットの四角カッコ内の数字。HQ ユニットの指揮範囲内にある他のユニット (介在しているユニットを考慮することなくたどる) は、いくつかのアクション・ラウンド中にこれらの HQ ユニットのによって活性化され得ます (10.0 と 14.0 を参照)。

**支配 [Control]**: あるヘクスは、最後にそのヘクスを占めたか、又はそのヘクスがカラの間にユニットの1つの支配地域 (6.0) 内に置かれた陣営によって支配されます。**例外**: 孤立／降伏からカラになったヘクスは、ZOCにかかわらず直ちに支配が変更されます。

**DR**: サイの目

**DRM**: サイの目修正 (DR を加減する数字)

**大ドイツ [Greater Germany]**: バルバルロッサ作戦開始ライン西方の全ヘクスですが、ハンガリーとルーマニアを除きます。

**地上ユニット [Ground unit]**: 移動値を持つユニット。

**HQ**: 司令部 [Headquarters]

**孤立状態 (IS) [Isolated]**: ユニットの、補給源まで連絡線 (13.2) を持たなければ孤立状態です。

**猟兵 [Jeager]**: ドイツ軍軽歩兵師団

**ケルチ海峡 [The Kerch Straits]**: ケルチ海峡は、タマン [Taman] とクリミア内の2つの隣接ヘクスとの間の2つのヘクスサイドです。

**軽歩兵 [Light Infantry]**: 軽歩兵は、6の許容移動力を持つ非騎兵／非山岳師団です。

**連絡線 (LOC) [Line of Communication]**: ユニットの自軍補給源までたどる、いずれかの距離の道筋です (13.2)。

**補給線 (LOS) [Line of Supply]**: ユニットの自軍補給源までたどる、最大距離が固定された道筋です (13.3)。

**機械化ユニット [Mechanized (also called Mech)]**: 全ての戦車、装甲、自動車化又は機械化歩兵、ソヴィエト軍砲兵。他の全ユニットは非機械化と見なされます。機械化ユニットは、容易に見分けられるよう、その移動値が白色円内に囲われています。

**MP**: 移動ポイント

**装甲擲弾兵 [Panzer Grenadier]**: ドイツ軍の機械化ユニット

**Pz**: 装甲 [Panzer]

**RF**: 補充値

**スタック [Stack]**: あるヘクス内に1つ以上の戦闘ユニットが合法的に置かれることです。ヘクス内の単独ユニットは、スタックであることに注意してください。

**ステップ損失 [Step Loss]**: 1ステップ損失が要求されるとき、影響下ユニットをその弱体面に裏返します。もしもすでに弱体面にあるか又はそれが唯一の面であると、代わりにマップからユニットを取り去り、自軍陣営の除去ユニット・ボックス内に置きます。

**TEC**: 地形効果チャート [Terrain Effects Chart]

**TRT**: ターン記録欄 [Turn Record Track]


**VP**: 勝利ポイント


**ZOC**: 支配地域 [Zone of Control] (6.0)

## 3. 0 勝利方法 [How to Win]

### 3. 1 概括 [In General]

ゲームの4つの各シナリオは、そのシナリオに列記された独自の勝利条件を持ちます (17.0 を参照)。キャンペーン・ゲーム (いずれかのシナリオ開始時期を選んで使用することができます) は、同様に独自の勝利条件を持ちます。必要に応じて、マーカーを「+10」、「+20」、「+30」バージョンに変更します。

 マップ上にマークされた 47 の勝利ヘクスがあります。枢軸軍プレイヤーのみが VP を管理します。枢軸軍プレイヤーが勝利ヘクスを得失するに連れて、現行数を示すために VP 記録欄上で VP マーカーを移動させます。

 加えて、マイコプ [Maikop]、グロズヌイ [Grozny]、バクー [Baku] (マップ外) のソヴィエト油田ヘクスの支配も、勝利を決定し得ます。ハンガリー国内の油田ヘクス (W1642) は、1945 年にのみ VP ヘクスとしてカウントします。

### 3. 2 キャンペーンの勝利条件 [Campaign Victory Conditions]

#### 枢軸軍の勝利 [Axis Victory]

枢軸軍プレイヤーは、以下の1つが適用されるいずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に、直ちに勝利します。:

- 1941 年に、枢軸軍プレイヤーがモスクワ [Moscow] 及び、キエフ [Kiev] 又はレニングラード [Leningrad] のどちらかを支配する。

- 枢軸軍プレイヤーが、セヴァストポリ [Sevastopol]、スターリングラード [Stalingrad]、マイコプ [Maikop]、グロズヌイ [Grozny] を支配し、10 以上のドイツ軍ユニット (少なくともその5つは機械化師団でなければならない) をコーカサスのマップ南端から4つの軍事道路のいずれかを介して退出させた (バクー [Baku] とその油田の占領)。

- 枢軸軍プレイヤーが、38VP ヘクスを支配する。

- 枢軸軍プレイヤーが、ターン 44 の終了までソヴィエト軍の勝利条件を妨げる。

**特別:**1941 年 12 月の勝利チェック・セグメント中、「枢軸軍 41」[Axis 41] マーカーで枢軸軍プレイヤーの VP レベルをマークします。1942 年のいずれかの勝利チェック・セグメント中、もしも枢軸軍プレイヤーの VP 得点が「枢軸軍 41」でマークされたよりも3ポイント以上高いと、新たな得点を「枢軸軍 42」[Axis 42] マーカーでマークします。もしも 1942 年 12 月ターンの終了時までこの方法で「枢軸軍 42」マーカーが置かれなければ、枢軸軍はゲームに敗北します。

**デザイン・ノート:** これは、枢軸軍プレイヤーが 1942 年の夏に防御に徹する代わりに、大攻勢を実施させるためです。

### ★ ソヴィエト軍の勝利 [Soviet Victory]

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下の1つが適用されるいずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に、直ちに勝利します。:

- 1942 年に、枢軸軍プレイヤーが 28 以下の VP s を持つ。
- 1943 年に、枢軸軍プレイヤーが 23 以下の VP s を持つ。
- 1944 年に、枢軸軍プレイヤーが 13 以下の VP s を持つ。
- ターン 44 の終了までに、ソヴィエト軍プレイヤーがベルリン [Berlin] を持ち、枢軸軍プレイヤーが 2 以下の VP s を持つ。
- 枢軸軍プレイヤーが 1 以下の VP s を持つ。

**選択:** 全てのシナリオとキャンペーン・ゲームに可変性を加えるため、VP ヘクスが持ち主を変えるとときにサイを振り、下の表を利用します。もしも影響下ヘクスがモスクワ [Moscow] 又はベルリン [Berlin] のどちらかであると、+2 を加えます。このルールは、ゲームにかなり運の要素を加えることに注意してください。

修正後の DR	現在のヘクス支配:	
	 枢軸軍	★ ソヴィエト軍
1~2	VP の変更無し	VP の変更なし
3~4	+ 1 VP	- 1 VP
5+	+ 2 VP	- 2 VP

## 4. 0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

### 4. 1 一般的な流れ [General Course]

下記のプレイのシーケンスの詳細は、あるターンのフェイズとセグメントの概観を提供します。更なる詳細については、各アイテムについて言及された完全なルールを参照してください。

#### プレイのシーケンスの詳細 [DETAILED SEQUENCE OF PLAY]

##### I. 増援/補充フェイズ [REINFORCEMENT/REPLACEMENT PHASE]

a. 枢軸軍増援セグメント (7.2) [Axis Reinforcement Segment]: 枢軸軍プレイヤーは、新たなユニットと他の戦線ボックスから帰還したユニットを置きます。

b. 枢軸軍補充セグメント (7.4, 7.7) [Axis Replacement Segment]: 枢軸軍プレイヤーは、除去ユニットを補充し/又は減少ユニットを完全戦力にします。要求されるユニット変換と撤退を行います。

c. ソヴィエト軍増援セグメント (7.3) [Soviet Reinforcement segment]: 枢軸軍プレイヤーと同様。

d. ソヴィエト軍補充セグメント (7.6, 7.8) [Soviet Replacement segment]: 枢軸軍プレイヤーと同様。



## II. 航空基地フェイズ [AIR BASE PHASE]

a. 枢軸軍航空基地セグメント (8.2) [Axis Air Base Segment]: 枢軸軍プレイヤーは、各ドイツ軍航空基地とその付属した航空ユニットを移動できます。

b. ソヴィエト軍航空基地セグメント [Soviet Air Base Segment]: ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト連邦内の補給下で支配下の町又は都市へ、第 18 空軍ユニットを配置転換できます。

## III. 戦略移動フェイズ [STRATEGIC MOVEMENT PHASE]

a. 枢軸軍の鉄道移動 (9.2) [Axis Rail Movement]: ターン 11 に開始して、枢軸軍プレイヤーは補給下で枢軸軍支配下の鉄道線に沿って、ステップを移動できます。

b. 枢軸軍の海上移動 (9.3) [Axis Naval Movement]: 枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 4 ステップを、バルト海と黒海/アゾフ海の両方で輸送できます。

c. ソヴィエト軍の鉄道移動 (9.4) [Soviet Rail Movement]: ターン 4 に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはターン毎に 4 戦闘ユニット・ステップを、補給下でソヴィエト軍支配下の鉄道線に沿って移動できます。鉄道移動は、ユニットをスタフカ予備に置くために使用できます。

d. ソヴィエト軍の海上移動 (9.5) [Soviet Naval Movement]: ソヴィエト軍プレイヤーは、バルト海と黒海/アゾフ海の両方で、ユニットを輸送できます。

e. ソヴィエト軍の侵攻上陸作戦 (9.6) [Soviet Amphibious invasion]: ソヴィエト軍の黒海海兵ユニットは、枢軸軍支配下のセヴァストポリ [Sevastopol] 又はオデッサ [Odessa] の東で、いずれかのターン中又は 1944 年に開始してソヴィエト連邦の外部へ試みることができます。

f. ソヴィエト軍の空挺降下/航空輸送 (9.7) [Soviet Air Drop/Air Transport]: ターン毎に 1 つ、すでに補充不能面でないソヴィエト軍空挺軍団 [ABC] は、空輸又は降下できます。各 ABC ユニットの、ゲーム毎に一度のみ降下できます。

## IV. アクション・フェイズ [ACTION PHASE]

a. 主導権決定セグメント (10.2) [Initiative Determination Segment]: どちらのプレイヤーがこのターンに主導権を持つのかを決定します。主導権プレイヤーは、現行ターンの最初のアクション・ラウンド中にプレイするために自身のアクション・チットの 1 つを選択します。

b. アクション・チット配置セグメント [Action Chit Placement Segment]: 無作為に引くため、残っている使用可能な全てのチットを不透明容器内 (マグカップのような) に入れます。

c. 主導権アクション・チット・セグメント [Initiative Action Chit Segment]: 主導権プレイヤーは、事前に選択した自軍の最初のアクションを実施します。これは、ターン 1 に 2 アクション (戦闘に次いで移動) とターン 12 又はターン 13 のどちらかの青作戦攻勢中に 2 になります (10.2 を参照)。

d. ランダム・アクション・セグメント (10.3) [Random Action Segments]: アクション・ラウンド・フェイズのアクションの順番を決定するため、残っているチットは無作為に一度に 1 枚引かれます。チットは、以下のアクションを認めます。:

- ・移動 [Move] (10.5.1)
- ・戦闘 [Combat] (10.5.2)

- ・移動/戦闘 [Move/Combat] (10.5.5)
- ・反撃 [Counterattack] (10.5.6)
- ・装甲軍 [Panzer Army] (10.5.7)
- ・激戦 [Deep Battle] (10.5.8)
- ・スタフカ [Stavka] (10.5.9)
- ・兵站 [Logistics] (10.5.11)
- ・戦闘—ジューコフ [Combat-Zhukov] (10.5.3)
- ・戦闘—スタフカ [Combat-Stavka] (10.5.3)
- ・戦闘—スタフカ/ジューコフ [Combat-Stavka/Zhukov] (10.5.4)

いずれかの枢軸軍ラウンド終了時、いずれかのドイツ軍 4-6-4 軍団は、合計で少なくとも 2 攻撃値を持つドイツ軍 (枢軸軍は不可) 師団を除去することで、完全戦力に裏返すことができます (7.5 を参照)。

使用後、アクション・チットをチット引き記録欄上に置くため、プレイヤー諸氏はターンにどのチットが引かれたか知ることができます。

## V. 損耗フェイズ [ATTRITION PHASE]

a. 枢軸軍補給集積所前進セグメント (13.6) [Axis Supply Depot Advance Segment]: 枢軸軍の補給集積所は、このときに移動できます。枢軸軍補給集積所前進表 (プレイヤー補助カード上に位置する) を調べます。

b. ドイツ軍航空補給セグメント (8.6) [German Air Supply Segment]: 1941 年と 1942 年のみ。枢軸軍プレイヤーは、町又は都市内で孤立状態のドイツ軍ユニットに、航空補給の提供を試みることができます。

c. 損耗セグメント (13.8) [Attrition Segment]: 孤立状態としてマークされた全てのユニットは、その補給状態を再度チェックし、影響を適用します。

## VI. 終了フェイズ [END PHASE]

勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment]: シナリオ独自の勝利条件に従って、どちらかのプレイヤーが勝利したかどうか判定します (3.2、17.1.3、17.2.3、17.3.2、17.4.2 を参照)。

ターン前進セグメント [Turn Advance Segment]: もしもどちらのプレイヤーも勝利していなければ、全ての「使用済」[“Done”] 空軍と砲兵ユニットをその使用可能 (表) 面に戻します。ゲーム・ターン・マーカーを進め、次のターンを開始します。

## 5. 0 スタッキングとスタック [Stacking and Stacks]

### 5. 1 ルールの概要 [General Rules]

スタッキングとは、単一ヘクス内に複数のユニットを同時に置くことです。スタッキング限度は、以下の場合に強制されます。:

- (a) 鉄道/海上移動と、移動を認められるいずれかのアクション・ラウンドの移動部分の終了時。
- (b) マップ上に増援と補充のユニットを配置する間
- (c) 退却と戦闘後前進を含む戦闘を通して。



## 5. 2 超過スタッキング [Overstacking]

もしもあるヘクスが超過スタック状態であると、所有しているプレイヤーはスタックを限度内に抑えるのに十分なユニットを（そのプレイヤーの選択で）除去しなければなりません。

## 5. 3 スタッキング限度 [Stacking Limits]

プレイヤーは、同じヘクス内に4戦闘ユニットまでスタックできます。ヘクス内に2つの軍又は3つの軍団まで（いずれかの組み合わせで）スタックできます。

**例：**2個軍と2個軍団のスタックー又は3個軍団と1個軍ーは、合法スタックです。

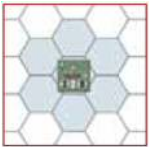
## 5. 4 その他ユニット [Other Units]

ジューコフ [Zhukov]、ソヴィエト軍とドイツ軍の砲兵ユニット、補給集積所、スタフカ、装甲軍 HQ は、スタッキング限度に対してカウントしませんが、ヘクス毎に各タイプの1つのみが存在できます。ある都市内には、2つまでのドイツ軍航空基地がスタックでき、町内には1つのみスタックできます。ある戦闘又は爆撃には、1つのみの空軍ユニットが参加できます。ゲーム・マーカーは、スタッキングにカウントしません。

**支援ユニット [Support Units]：**ソヴィエト軍の陣地帯と特別陣地帯（両方とも地形のタイプ）、ソヴィエト軍戦車旅団、ドイツ軍 Sturm（突撃砲）マーカーは、決してスタッキングについてカウントしません。

# 6. 0 支配地域 [Zone of Control]

## 6. 1 ルールの概要 [General Rules]



いくつかのユニットは、それらに隣接する6ヘクス内に影響を及ぼします。これらの6ヘクスは、ユニットの支配地域（ZOC）と呼ばれます。



その攻撃/戦闘値が白色六角形によって囲われたユニットのみが ZOC を持ちます。いくつかの2ステップ・ユニットは完全戦力でZOCを持ちますが、減少戦力時に持たないことに注意してください。

ZOC は、移動、退却、連絡線、補給線に影響します。他の影響は持ちません。ZOCs は、大河川又はヴォルガ [Volga] 河川ヘクスサイドを越えて、又は要塞、都市、敵の陣地帯ヘクス内に伸びません。機械化の ZOCs は、降雪天候にのみ湿地ヘクス内に伸びます。ドイツ軍の機械化ユニットは、泥濘ターン又は7～9（最初の冬）の降雪ターン中に自身のヘクスを越えて ZOC を伸ばしません。

## 6. 2 ZOC の影響 [ZOC effects]

ZOC は、以下のごとく移動に影響します。：

- ・ユニットは、敵 ZOC へ進入した瞬間にその移動を停止しなければなりません。

- ・ユニットは、移動中に1つの ZOC から他のそれへと直接移動できません。

**例外：**1つ以上のソヴィエト軍 5-4 狙撃兵軍の ZOC 内でその移動を開始する補給下のドイツ軍機械化ユニットは、狙撃兵軍の ZOC 内のヘクスのみで直接移動できますが、次いで停止しなければなりません。同様に、その移動を枢軸軍 ZOC 内で開始するソヴィエト親衛戦車軍は、枢軸軍 ZOC 内の他のヘクスへ直接移動できますが、次いで停止しなければなりません。両方の場合、ユニットは1ヘクスのみ移動できます。]

- ・敵 ZOC を通して退却を強制されるスタックは、除去されます。友軍ユニットは、このルールの目的において敵 ZOC を打ち消します。

**例外：**ドイツ軍の機械化ユニットは、晴天/混合の天候ターンに、スタック毎に追加の1ステップ損失のコストで1つの敵 ZOC を通して退却できますが、その退却を敵 ZOC 内で終了できません。]

- ・戦闘後前進しているユニットは、ZOC を無視します。

## 6. 3 連絡線 [Lines of Communication]

LOC とは、長さ無制限で、敵ユニット又はZOCから解放された、友軍ヘクスから友軍補給源までのヘクスの道筋です。友軍ユニットは、このルールの目的において、敵 ZOC を打ち消します。完全な詳細については、13.2を参照してください。

## 6. 4 補給線 (LOS) [Lines of Supply]

LOS とは、敵ユニット又はZOCから解放され、友軍が占めるヘクスから友軍補給源ヘクスまでの様々な長さのヘクスの道筋です。友軍ユニットの存在は、このルールの目的において、敵 ZOC を打ち消します。完全な詳細については、13.3を参照してください。

## 6. 5 緊急撤退 [Emergency Withdrawal]

友軍移動ラウンド中（のみ）、ユニットはもしもその開始ヘクスから敵の退却羅針盤方向でない隣接ヘクス内へ移動できなければ、緊急撤退を行うことができます。この判定について、一定ユニットの ZOC to ZOC 移動の能力に注意してください。

緊急撤退を行っているユニットは、敵の退却羅針盤を除くいずれかの方向へ、その現行ヘクスから移動して2ヘクス離れなければなりません。この場合、地形コストは無視しますが、敵ユニット又は通過不能地形は無視できません。

撤退しているユニットは敵 ZOCs を無視しますが、その撤退を敵ユニットに隣接して終了できません。(この目的において、敵の集積所、航空基地/空軍ユニット、HQs は敵ユニットとしてカウントしません。)

緊急撤退を行うことができるユニットは、全ての通常移動制限の下で移動するか又はその場に留まることを選択できます。ユニットは、決して移動と緊急撤退を組み合わせることができません。

## 7. 0 増援、補充、変換、撤退

[Reinforcements, Replacements, Conversions, Withdrawals]

### 7. 1 ルールの概要 [General Rules]

増援とは、ゲームに登場している新たなユニットです。補充とは、以前に除去されたユニットがゲームに復帰しているか、又はマップ上の減少戦力ユニットを完全戦力に戻すことです。増援は、常に補充の前に配置され、枢軸軍プレイヤーは常にソヴィエト軍プレイヤーの前に増援と補充を配置します。



増援されるユニットは、カウンター上に記載されたターン番号を持ちます。これらは、そのターンの適切な増援セグメント中に登場します。増援と補充

は、配置されるときにスタッキング限度を受けます。補充は、ターンからターンへと取っておくことができません。

### 7. 2 枢軸軍の増援 [Axis Reinforcements]



ドイツ軍の増援は、ベルリン [Berlin] まで LOC をたどることができる大ドイツ内のいずれかの町又は都市に置くことができます。もしもソヴィエト軍ユニットが隣接すると、ベルリン自体に増援を置けないことに注意してください。ドイツ軍 (他の枢軸軍ではありません) の増援は、補給集積所を持つヘクス内に置くこともできます。



ルーマニア軍の増援は、ルーマニア国内のいずれかの町又は都市内、又は枢軸軍支配下のオデッサ [Odessa] 内に置くことができます。



ハンガリー軍の増援は、ブダ [Buda] への LOC を持つハンガリー国内のいずれかのヘクス、又は枢軸軍支配下のキエフ [Kiev] に置くことができます。



イタリア軍の増援は、ウィーン [Vienna] への LOC を持つルーマニア又はハンガリー国内のいずれかのヘクス、又は枢軸軍支配下のドニエプロペトロフスク [Dnepropetrovsk] 内に置くことができます。

### 7. 3 ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements]



ソヴィエト軍ユニットは、マップ東端又はカフカスの軍事道路マップ端ヘクスまで LOC を持つ、USSR 国内のいずれかの都市に置くことができます。

ソヴィエト軍は、ヘクス 1102 を越えて LOC をたどれる限り、1つのソヴィエト軍ユニットをレニングラード [Leningrad] に置くことができます。(これは、増援目的のために LOC が湖を越えてたどれる唯一の事例です。)

黒海沿岸上のソヴィエト都市は、もしも黒海を越えて LOC をたどらなければならないと各1ユニットによってのみ増援でき、この場合 (のみ) これらはドイツ軍航空ユニットの範囲内の都市に置くことができません。

ターン3に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなる数の増援又は補充ユニットも、スタッフカ予備内に置くことができます。(ただし、スタッフカ予備から出られるユニットには限度があることに注意してください。)(10.5.9を参照)。



以下のソヴィエトの軍(ターン5〜7に到着する)は、直接除去ボックス内に置かれます: 第3、第4、第5、第13、第10、第26軍。これらのユニットは、備忘のため白色ボックス内に赤字でマークされた到着ターン番号を持ちます。これらのユニットは、増援としてプレイに登場し、到着のターンに購入できます。

### 7. 4 枢軸軍の補充 [Axis Replacements]

以前に除去された枢軸軍ユニットは、補充としてゲームに再登場でき、この場合には増援ユニットと同じ方法で置かれます (7.2)。完全戦力に復帰する減少ユニットは、マップ上の現在の位置でそれを行います。ユニットは、もしもその瞬間に補給チェックを実行して補給下である場合にのみ、補充ステップを受取ることができます。枢軸軍の補充は、下記のごとく使用可能で、各ステップは正しいタイプの除去された1ステップのみを補充するために使用できます。

#### 枢軸軍の補充 [Axis Replacements]

ターン2〜3 : ターン毎に4ドイツ軍歩兵ステップ。

ターン4 : 4ドイツ軍歩兵ステップと5ドイツ軍機械化ステップ。

ターン11 : 以下の順番で :

- 全てのドイツ軍自動車化師団を完全戦力に補充します (すなわち、除去ユニットは完全戦力でマップ上に復帰し、マップ上の減少ドイツ軍自動車化師団は裏返されます)。
- 補充可能な全ての除去装甲ユニットを減少戦力に補充します。

- ・次いで、全ての減少装甲ユニット（マップ上に置かれた直後のそれを含みます）の1/2（端数切捨て）を完全戦力へ裏返します。
- ・次いで、全ての除去山岳師団と猟兵師団を補充します。
- ・次いで、他の全てのドイツ軍歩兵ステップの半分（端数切捨て）を補充します。
- ・最後に、補充可能な全ての枢軸小国軍ユニットを完全戦力に補充します。

**ターン 13~17：**ターン毎に4ドイツ軍歩兵ステップ。

**ターン 22：**順番に、以下を行います。：

- ・補充可能な1ルーマニア軍ユニットと1ハンガリー軍ユニットを補充します。
- ・次いで、全てのドイツ軍歩兵ステップの半分（端数切捨て）を補充します。
- ・次いで、補充可能な全ての除去ドイツ軍装甲ユニットを減少戦力に補充します。
- ・最後に、全てのドイツ軍装甲擲弾兵ユニットを補充します。

**ターン 23：**減少状態の非 SS 装甲師団の半分（端数切捨て）を完全戦力へ裏返します。

**ターン 24：**全ての SS 装甲師団を完全戦力へ裏返します。

**ターン 25~37：**以下のドイツ軍ステップを受取ります。：ターン毎に、2装甲、2装甲擲弾兵、4歩兵/自動車化。

**緊急補充 [Emergency Replacements]：**1942年よりも後で、大ドイツ内にソヴィエト軍ユニットを持って開始する最初のターンに、以下を加えます。：

- ・1つの補充可能ハンガリー軍ユニット。
- ・1つの完全戦力ティーガー大隊。
- ・5つの機械化ステップ。
- ・10の歩兵ステップ。

次いで、望むように、除去ユニットをマップに復帰させ、減少ユニットを裏返します。

**ターン 11 とターン 22 の補充並びに緊急補充（のみ）について：**  
「ドイツ軍歩兵ステップ」とは、歩兵シンボルと5以下の移動値を持つユニットを述べます。（6の移動値を持つドイツ軍ユニットは、*猟兵（軽）師団*又は*山岳師団*のどちらかです。）他の全ての場合、*猟兵*と*山岳師団*は歩兵として扱います。

## 7. 5 特別ドイツ軍団補充 [Special German Corps Replacement]



いずれかの枢軸軍ラウンドの終了時、少なくとも合計で2攻撃値を持つドイツ軍（枢軸軍は不可）師団を除去することで、いずれかの減少ドイツ軍4-6-4軍団を完全戦力に裏返すことができます。除去ユニット（又は複数のユニット）は、当該軍団と共にスタックするか又は隣接していなければなりません。

この交替に含まれるいずれかのユニットが OOS であると、4-6-4軍団は OOS でマークされます。

この交替に含まれるいずれかのユニットが孤立状態であると、4-6-4軍団は孤立状態でマークされます。

*猟兵*と*山岳師団*は、特別ドイツ軍団補充のために使用できません。

## 7. 6 ソヴィエト軍の補充 [Soviet Replacement]

以前に除去されたソヴィエト軍ユニットは、補充としてゲームに再登場でき、この場合には増援ユニットと同じ方法で置かれます（7.3）。

枢軸軍ユニットに隣接するユニットは、それらがソヴィエト軍支配下の補充都市（工場のシンボルを含む）内又は隣接していない限り、完全戦力に復帰できません。

ユニットは、もしもその瞬間に補給チェックを実行して補給下である場合にのみ、補充ステップを受取ることができます。

ソヴィエト軍の補充は、下記のごとく使用可能です。

各補充値（RFs）は、1戦闘値を再建することを認めます。RFは、以下の補充可能なユニットを再建するために使用されます。

- ・歩兵師団と歩兵軍
- ・親衛狙撃兵軍団
- ・打撃軍
- ・親衛狙撃兵軍
- ・空挺軍団
- ・海軍軍団

例えば、除去された狙撃兵軍の補充には、完全戦力で置くのであれば5RFs、減少戦力で補充するのであれば3RFsがかかります。

RF コストは、下記を除き、ユニットの防御戦力に相当します。

（補充可能な親衛戦車軍、機械化軍団、戦車軍団、親衛機械化軍団と戦車軍団、騎兵、砲兵ユニットは、下記で説明される異なる手順を使用します。）



ターン5に開始して、ソヴィエト軍はマップ東端まで LOC を持つ以下の支配都市について、各5RFsを受取ります。：レニングラード [Leningrad]、モスクワ [Moscow]、スターリングラード [Stalingrad]、キエフ [Kiev]、エンゲリス [Engels]。これらの都市は、備忘のためマップ上に工場シンボルでマークされます。：

もしもレニングラード [Leningrad] がヘクス 1102 を越えてその LOC をたどらなければならないと、提供する RFs はレニングラード内又は隣接する減少ユニット、あるいはレニングラード内に除去ユニットを補充するためにのみ消費できます。これは、OOS ユニットが補充できる唯一の例です。

もしも工場を含んでいるある都市の支配が失われて次いで奪回すると、ゲームの残りについてその都市はその PFs の半分（端数切上げ）のみを提供します。



ターン8に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは1d6を振り、レンド・リースについて多数の追加RFsを加えます。

- ・もしもヴォログダ [Vologda] がマップ東端へ鉄道線 LOC を持たないと、-3 DRM を適用します。
- ・スターリングラード [Stalingrad] が枢軸軍支配下であると、-3 DRM を適用します。
- ・ターン19に開始して、+3 DRM を適用します。

レンド・リースは、ターン41の開始時に終了します。

ターン8に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはマップ外工場のため各ターンに追加の5RFsを得ます。これは、ターン19に開始して、ターン毎に10RFsに上昇します。

以下のユニット・タイプは、ユニットによって（戦闘値によってではなく）補充されます。:

補充可能 ユニット・タイプ	完全戦力で 再建するための コスト	ターン 毎の 限度
親衛戦車軍	4RF	—
減少戦力の親衛戦車軍	2RF	—
機械化軍団	2RF	1*
戦車軍団	2RF	1*
親衛機械化軍団	2RF	1*
親衛戦車軍団	2RF	1*
親衛騎兵軍団	2RF	1*
砲兵軍団	2RF	1*
*このタイプのユニットは、現行除去タイプの各1つが補充されない限り、あるターンに二番目のユニットを補充できない。		

親衛戦車軍を除き、上記ユニット・タイプ（機械化軍団、戦車軍団、親衛機械化軍団、砲兵ユニット）の各1ユニットが補充されるまでは、ターン毎に複数の現行除去タイプを補充できません。

例えば、現在ソヴィエト軍プレイヤーは、親衛騎兵軍団、2個親衛戦車軍団、2つの砲兵ユニットが補充のために使用可能です。両方の親衛戦車軍団を補充するためには、彼は最初に親衛騎兵軍団、戦車軍団、砲兵ユニット各1つを補充しなければなりません。

もしもプレイヤーが3個親衛戦車軍団を持つと、彼は最初に少なくとも他の各1つを補充すれば、全3つを補充できることになります。

## 7. 7 枢軸軍の変換 [Axis Conversions]



ゲームの過程を通して、様々な枢軸軍自動車化師団が装甲擲弾兵又は装甲師団の状態に変換されます。変換のターンは、カウンター上に表示されます（左上の灰色円）。

指定されたターンの補充フェイズ中:

- ・単一ステップの変換ユニットは、その裏面に返されます。
- ・複数ステップの変換ユニットは、完全戦力の新たなカウンターによって置き換えられます。

変換されるユニットは、マップ上又は枢軸軍除去ユニット・ボックス内のどちらかにいることができます。もしもマップ上にあると、ユニットは補給下でなければならない、ソヴィエト軍ユニットに隣接できます。変換された複数ステップ・ユニットは、ゲームから取り去られます。



新たなバージョンは、存在しているユニットを変換することを忘れないよう、白色円内に指定された到着番号のターンを持ちます。このような場合には、旧バージョンは永久にゲームから取り去られ、（どこにいても）新たなそれに置き換えられます。**[例外:]** もしもマップ上で置きかえられると、取り去られるバージョンは補給下でなければならない、もしも現在非補給下であると、次の補給下の枢軸軍補充セグメントに変換を行います。可能な全ての変換は、強制されます。



枢軸軍の Sturm (突撃砲) マーカー (16.1) は、以下のごとく変換されます。:

・**ターン19:** オリジナルのマーカーはゲームから取り去られ、アップ・グレード・バージョンと置き換えられます。

・**ターン30:** アップ・グレード・バージョンはゲームから取り去られ、ゲームの残りについて使用される最終バージョンに置き換えられます。

## 7. 8 ソヴィエト軍の変換 [Soviet Conversions]

可能な全ての変換は強制的です。



ソヴィエト軍親衛戦車軍団は、ソヴィエト軍戦車軍団を変換しなければなりません。ソヴィエト軍親衛機械化歩兵軍団は、ソヴィエト軍機械化歩兵軍団を変換しなければなりません。（ユニット IDs は、どちらの変換についても一致させる必要はありません。）変換されるユニットは、マップ上で補給下でなければならない、1つ以上の枢軸軍ユニットに隣接できます。変換されるユニットは、ゲームから取り去られます。



ソヴィエト軍親衛狙撃兵軍団は、いずれかの補充可能な3個歩兵師団を置き換えなければなりません。変換されたユニットは、マップ上又は除去ボックス内のどちらかであることができます。もしもマップ上にあると、ユニットは補給下でマップ東端まで LOC を持たなければなりません。新たなソヴィエト軍親衛狙撃兵軍団は、あたかも増援ユニットのごとく登場します (7.3 を参照)。変換されたユニットは、ゲームから取り去られます。



ソヴィエト軍親衛狙撃兵軍団は、いずれかの3個ソヴィエト軍親衛狙撃兵軍団を置き換えなければなりません。変換されたユニットは、マップ上又は除去ボックス内のどちらかであることができます。もしもマップ上にあると、ユニットは補給下でマップ東端まで LOC を持たなければなりません。新たなソヴィエト軍親衛狙撃兵軍団は、あたかも増援ユニットのごとく登場します (7.3 を参照)。変換されたユニットは、ゲームから取り去られます。



ソヴィエト軍親衛戦車軍は、補充可能な1個ソヴィエト軍機械化歩兵軍団と2個ソヴィエト軍戦車軍団と置き換えなければならず、少なくとも3ユニット中の1つは、親衛軍団でなければなりません。変換されたユニットは、マップ上又は除去ボックス内のどちらかであることができます。もしもマップ上にあると、ユニットは補給下でマップ東端まで LOC を持たなければなりません。新たなソヴィエト軍親衛戦車軍は、あたかも増援ユニットのごとく登場します (7.3 を参照)。変換されたユニットは、ゲームから取り去られます。

## 7. 9 枢軸軍の撤退 [Axis Withdrawals]

以下のリストに注記されるごとく、ゲームを通して様々なユニットがプレイから取り去られ、又はマップへ復帰します。

**取り去られるユニット [Removed Units] :** LOC を持たないユニットは取り去ることができず、それらが LOC を持つと直ちに取り去られます。除去ボックス内のユニットは、そこから取り去られます。

**復帰しているユニット [Returning Units] :** ユニットの常には完全戦力で復帰し、あたかも増援ユニットであるごとく置かれます (7.2 を参照)。復帰しているドイツ軍航空ユニット/基地は、合法的に基地にできるいずれかの町又は都市のヘクス内に置くことができます。取り去られるいくつかの師団は、新たなヴァージョンによって置き換えられることに注意してください (例えば、自動車化師団は、装甲師団に変換します)。このような場合、変換されたユニットの登場は、ユニット・カウンター上に表示されます。

**ターン7 :** ドイツ軍第1騎兵師団、2個空軍ユニットとその基地を取り去ります。

**ターン8 :** 1個装甲軍 HQ を取り去ります。

**ターン11 :** 第7装甲師団、ハンガリー軍 Schn とイタリア軍 CSIR 軍団を取り去り、1個空軍ユニット/基地を復帰させます。

**ターン14 :** SS LAH と SS DR 自動車化師団を取り去ります。

**ターン16 :** SS Toten 自動車化師団を取り去ります。

**ターン18 :** 第7装甲師団を復帰させます。

**ターン19 :** 1個ドイツ軍空軍ユニットとその基地を取り去り、DR 装甲師団を復帰させます。ドイツ軍砲兵ユニットを取り去ります。

**ターン20 :** SS LAH 装甲師団が復帰します。

**ターン21 :** 第16装甲師団を取り去ります。SS Toten 装甲師団を復帰させます。

**ターン26 :** 全てのイタリア軍ユニットを取り去ります。

**ターン28 :** 第16装甲師団を復帰させます。

**ターン30 :** 第9装甲師団、1個装甲軍 HQ、1個空軍ユニットとその基地を取り去ります。

**ターン32 :** SS LAH と SS DR 装甲師団、1個ティーガー大隊を取り去ります。

**ターン34 :** SS HS と SS FR 師団、1個ティーガー大隊を取り去ります。

**ターン41 :** 1個装甲軍 HQ、1個空軍ユニットとその基地を取り去り、1個ティーガー大隊を復帰させます。

**ターン42 :** SS LAH、SS DR、SS HS、SS FR 師団を復帰させます。

## 7. 10 ソヴィエト軍の撤退 [Soviet Withdrawals]

セヴァストポリ [Sevastopol] とロストフ [Rostov] の両方を枢軸軍が支配した最初のターンのソヴィエト軍増援/補充フェイズ中に、ソヴィエト軍は完全戦力の2個狙撃兵軍をスタッフカ予備に移動させなければなりません。これらのユニットは、これらの2都市のどちらかをソヴィエト軍が支配するスタッフカ・アクション・ラウンドになるまで、そこに留まらなければなりません。

**ターン4 :** ターン4の開始時、全てのソヴィエト軍補充不可機械化軍団は、永久にゲームから取り去られます。ソヴィエト軍プレイヤーは、直ちに2枚の戦車旅団支援マーカーを受取ります (16.3)。

**デザイン・ノート :** ソヴィエト軍は、機械化軍団が自軍将校の手に負えないため、この時点で解体することに決定しました。これらは、戦車旅団に置き換えられ、その効果は戦車旅団支援マーカーの使用であらわされます。

**ターン8 :** 増援/補充フェイズのソヴィエト軍部分中、ゲームからソヴィエト軍クリミア、レニングラード、モスクワ民兵軍団を取り去ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、マップから取り去られたこのような各補給下の軍団について、1 RF を受け取ります。

**ターン10 :** ターン10の開始時、ソヴィエト軍戦車旅団支援マーカーは、永久にゲームから取り去られます。

## 8. 0 空軍 [Airpower]

### 8. 1 ルールの概要 [General Rules]

航空アセットは、戦術空軍マーカーと空軍ユニットから構成されます。



**戦術空軍 [Tactical Air] (["Tac air"])** マーカー：戦術空軍マーカーは、特定の戦闘で攻撃又は防御に加える戦闘値の数を示す単一の数字（例えば、+1）を持ちます。



**戦略空軍ユニット [Strategic Air units]**：戦略空軍ユニットは、その航空支援／爆撃値と作戦範囲（作戦に参加できるヘクス数の距離）を示している2つの数字を持ちます。



**航空基地 [Air Bases]**：ドイツ軍の戦略空軍ユニットは、それぞれ航空基地に付属し、作戦に参加していないときは、それらの航空基地と共にスタックしなければなりません。単一のソヴィエト空軍ユニットは、その基地のために USSR 内のいずれかの町又は都市を使用します。航空基地は、戦闘値を持ちません。

もしもソヴィエト軍ユニットが枢軸軍の航空基地を含んでいるヘクスに進入したら（移動又は戦闘後前進を介して）、航空基地は直ちに最寄りの友軍補給下の町又は都市に再配置しなければならず、その一致している空軍ユニットは「使用済 ["Done"]」面に裏返されます。

もしも枢軸軍ユニットが、ソヴィエト空軍ユニットを含んでいるヘクスに進入したら、その空軍ユニットは異なる町又は都市ヘクスに再配置され、その「使用済 ["Done"]」面に裏返されます。

兵站アクション・ラウンド中、もしも戦略空軍ユニットが非補給下又は孤立状態であると、これら同じ手順を使用して直ちに再配置されます。

#### 8. 1. 1 ドイツ軍の航空アセット [German Air Assets]

5つのドイツ軍航空アセットは、5つの空軍ユニットとその一致する基地カウンターから構成されます。ドイツ軍の航空アセットは、いかなる任務を実行しているときも、その一致する基地から飛行して帰還しなければなりません。

航空基地は、枢軸軍航空基地セグメント中、又はソヴィエト軍地上ユニットが基地ヘクスに進入したら移動させられます。

空軍ユニットは、いずれかの戦闘中（装甲軍戦闘、ソヴィエト軍の反撃、激戦を含みます）に戦闘支援のため、並びにいずれかの友軍戦闘中に爆撃のために移動します。

これらは、ドイツ軍ユニットによる攻撃又は防御を支援するため、又は空爆を介してソヴィエト軍地上ユニットを直接攻撃するために使用されます。

ドイツ軍は、航空機によって地上ユニットを補給するために使用する一定数の航空補給マーカーも獲得します。

### 8. 2 空軍ユニットの基地設定 [Basing Air Units]

**基地のスタッキング [Base Stacking]**：町内に1つのみの航空基地がスタックでき、都市内に2つの航空基地がスタックできます。

**枢軸軍航空基地の移動 [Axis Air Base Movement]**：枢軸軍の航空基地セグメント中、枢軸軍プレイヤーは各ドイツ軍航空基地とその付属空軍ユニットを、いずれかの友軍支配下で補給下の町又は都市へ移動できます。もしも目的地ヘクスが開始位置から 12 ヘクス以内にあると、その空軍ユニットは表面に留まります。もしも 12 ヘクスを超えたら、代わりに空軍ユニットをその「使用済 ["Done"]」面に裏返します。

**ソヴィエト軍の航空基地 [Soviet Air Base]**：ソヴィエト軍航空基地セグメント中、ソヴィエト軍プレイヤーは第 18 航空ユニットを、ソヴィエト国内のいずれかの補給下ソヴィエト軍支配下の町又は都市に再配置できます。

### 8. 3 戦術空軍アセット [Soviet Tactical Air Assets]

戦術空軍アセットは、基地を必要としません。これらは、同じ国籍のユニットを含んでいるいずれかの戦闘で、攻撃又は防御に使用できます。

戦術空軍ユニットは、戦闘でその国籍のユニットと共に置かれ、その攻撃又は防御のための戦闘値を加えます。いったんその戦闘が解決されたら、その戦術空軍ユニットはマップから取り去られ、続くターンにプレイへ復帰するためゲーム・ターン記録欄上に置かれます。

単一の戦闘に加えることができる友軍戦術空軍の最大数は、その戦闘に参加した友軍ユニットの記載された攻撃／防御値に一致します（単独 HQ／指揮官についての最小1）。

#### 8. 3. 1 ソヴィエト軍の戦術空軍アセット

##### [Soviet Tactical Air Assets]



ソヴィエト軍は、ゲーム中に一定数の戦術空軍を受け取り、それぞれソヴィエト軍ユニットを含んでいるいずれかの攻撃又は防御に1戦闘値を加えるために使用されます。このような各ソヴィエト軍の戦術空軍アセットは、ターン毎に一度攻撃又は防御に使用できます。

1943 年の前には、各戦闘に1つのみのソヴィエト軍戦術空軍が参加できます。1943 年中、ソヴィエト軍プレイヤーは戦闘毎に2つまでの戦術空軍を適用することができます。1944 年1月から開始して、戦闘毎に4つまでの戦術空軍を割り当てることができます。

ソヴィエト軍は、ドイツ軍の航空ユニットと正確に同じに機能する1つの戦略空軍も獲得します。ただし、それはソヴィエト軍支配下のいずれかの町／都市へ内のみを基地にできます。

#### 8. 3. 2 ルーマニア軍の空軍アセット [Romanian Air Asset]



単一のルーマニア空軍アセット・カウンターは、ルーマニア軍ユニットを含んでいるいずれかの攻撃又は防御に1戦闘値を加えるために使用されます。ルーマニア空軍アセットは、ターン毎に一度、晴天又は混合の天候で攻撃又は防御に使用できます。1941 年の後のいずれかのターンに、もしも枢軸軍支配下のルーマニア軍ユニットが現在ソヴィエト連邦内に存在しなければ取り去られます。



## 8. 4 航空ユニット [Air Unit]

使用可能な友軍航空ユニット（「使用済」[“Done”] 面ではない）は、以下を実行できます。:

- ・戦闘支援、又は
- ・1爆撃任務 (8.5)、又は
- ・航空補給 (8.6)。

アクションは、もしも航空ユニットの記載された範囲内であると実行できます。この範囲は、ソヴィエト連邦内の山岳ヘクスを通してたどれますが、さもなければ地形、敵ユニット、ZOCs によって影響を受けません。

戦闘支援を実施しているとき:

- ・支援している全空軍ユニットは、防御側のヘクスへ飛行しなければなりません。
- ・友軍の戦術空軍と航空ユニットは、戦闘支援について組み合わせることができます。ドイツ軍航空ユニットは、戦闘支援に組み合わせることができません。
- ・攻撃している航空支援は、防御側の前に置かれます。戦闘が完了した後、各航空ユニットはその基地へ帰還します。
- ・攻撃している航空ユニットは表面に留まり、ターン中の追加航空作戦に参加できます。
- ・防御している航空ユニットは、その「使用済」[“Done”] 面へ裏返されます。

ある戦闘に加えることができる友軍航空戦闘値の最大数は、その戦闘に含まれる友軍ユニットの記載された攻撃/防御値に一致します（超過した数値は失われます）。

## 8. 5 爆撃 [Air Bombardment]



戦術空軍と異なり、航空ユニットは爆撃を通して敵地上ユニットを直接攻撃できます。戦闘が発生し得るいずれかの友軍ラウンド中（激戦と装甲軍戦闘を含みます）に、範囲内のいかなる敵ユニットも攻撃され得ます。

もしも目標ヘクス内に複数のユニットがあると、攻撃側は目標ユニットを選択します。1航空ユニットのみが各戦闘で単一ヘクスを爆撃できます。このような攻撃は、航空ユニットの位置にかかわらず、所有している陣営が戦闘を認められるいずれかのラウンド中に発生し得ます。そして、適切なラウンドの戦闘部分中のいずれかの時点で解決されます。

防御側の防御戦力は、記載された戦力ではなく、ユニットがいる地形によって決定されます。戦闘比を得るため、航空ユニットの爆撃値と地形防御値を比較し（防御側有利に端数を切り捨てます）、砲爆撃表上でサイを振ります。結果は、防御側ユニットのステップ損失又は効果なしです。もしも修正後の DR が 1、2、3 であると、基地へ帰還して「使用済」面に裏返されます。もしも修正後の DR が 4、5、6 であると、基地へ帰還しますが、このターンの以降の作戦に使用可能で留まります。【ドイツ軍第8航空ユニットの+1

DRM は、戦闘支援ではなく爆撃のみに適用し、第8航空ユニットがそのターンに「使用済」になるかどうかではなく、損失結果にのみ影響します。】

航空ユニットは、現在地上ユニットによって通常の攻撃を受けているヘクスを爆撃できません。ドイツ軍の爆撃（砲兵ではない）の試みは、混合天候で-1 DRM と降雪で-2 DRM を被ります。

## 8. 6 ドイツ軍の航空補給 [German Air Supply]



1941 年と 1942 年に、枢軸軍プレイヤーは非補給下と/又は孤立状態のドイツ軍ユニットに航空補給を提供できます。

### 8. 6. 1 OOS のドイツ軍ユニットへの補給 (1941 年のみ) [Supply to OOS German units (1941 only)]

1941 年の晴天/混合天候の兵站ラウンド中にのみ、使用可能な航空ユニットの範囲内のどこかにあるドイツ軍 OOS 機械化ユニットは、航空補給を受けることができます。（ただし、孤立状態のドイツ軍機械化ユニットは、ルール 17.1.2 下のターン 2~4 における損耗の目的において OOS として扱われ、この種の航空補給は孤立状態のドイツ軍機械化ユニットへは決して与えられません。）

使用可能な航空ユニットは、範囲内の6機械化ユニットまで補給でき、この補給を提供した後に「使用済」面に裏返されません。

1航空ユニットのみがこのような補給を提供できますが、兵站セグメント毎にこの方法で合計6つまでのドイツ軍機械化ユニットを補給することができます。補給されるユニットは、全て同じヘクス内にいる必要はありません。航空補給によって補給される各機械化ユニットは、その OOS マーカーを航空補給マーカーに置き換えます。全ての面で完全補給下として扱われますが、その MPs は2だけ減少します。次の兵站フェイズになるまで、航空補給下に留まります。

### 8. 6. 2 IS ユニットへの補給 (1941~42 年)

[Supply to IS units(1941-42)]

ターン 2~18 の損耗フェイズの航空補給セグメント中、使用可能な枢軸軍航空ユニットは、その範囲内のいずれかの枢軸軍支配下の町又は都市内並びに隣接する、IS ドイツ軍ユニットに補給を提供できます。補給されたユニットは OOS でマークされ、もはや孤立状態ではありません。補給を提供した後、航空ユニットをその「使用済」面に裏返します。

ターン 2~11 中、町又は都市内の IS ドイツ軍ユニットへ補給を提供しているとき、1つの航空ユニットがヘクス全体について補給を提供し、そのヘクス内並びに隣接する全てのユニットが IS から OOS へ移行します。

ターン 12~18 中、手順は同じですが、航空ユニットは除去を受け得ます。補給を提供した後、1d6 を振り、航空ユニットの基地から IS の町又は都市までの範囲数を加えます。もしも合計が 1~11 であると、航空機はその基地へ帰還します。もしも合計が 12 以上であると、航空ユニット（その基地ではありません）は、除去されます。除去された航空ユニットを、現行ターンの3ターン後のター

ン記録欄上に置きます。これらは、そのターンの枢軸軍補充セグメント中にプレイへ復帰します(除去されたドイツ軍航空ユニットは、もしも他のユニットが使用不可能である場合にのみ、予定された航空撤退を満たすために使用できます)。

## 8. 7 41~42 年冬季の影響 [Winter 41-42 Effects]

ターン7~9に、ドイツ軍航空ユニットは、その基地カウンター移動の含まれずの単一アクションを実行した後、自動的に使用済面に裏返されます。

## 8. 8 油田ヘクスの支配&枢軸軍航空ユニット [Control of Oil Hexes & Axis Air Units]

枢軸軍が油田ヘクス(ハンガリー国内の油田ヘクスをカウントします)を1つも支配しなくなった瞬間に、全ての枢軸軍航空ユニットをゲームから永久に取り去ります。

## 9. 0 戦略移動 [Strategic Movement]

### 9. 1 ルールの概要 [General Rules]

戦略移動は、艦船、鉄道、航空機による移動と、ソヴィエト軍の侵攻上陸、空挺軍団による降下を含みます。一般的に、戦略移動は、ユニットがアクション・ラウンド中に機能するための能力に影響を持ちません。戦略移動は、プレイのシークエンスに列記された順番で行わなければなりません。あるユニットは、ターン毎に1タイプの戦略移動のみを実行できます。

### 9. 2 枢軸軍の鉄道移動 [Axis Rail Movement]

ターン 11 に開始して、枢軸軍プレイヤーは2つのサイコロを振り、その数のステップを、補給下で枢軸軍支配下の鉄道線に沿って、いかなる距離でも鉄道移動させることができます。このようなユニットは、敵ユニットに隣接して開始、終了、移動できず、その移動中のいかなる瞬間にも敵支配下の町、都市、へ進入できません。降雪ターンと 1944 年に開始する全てのターンは、ソヴィエト連邦内で鉄道線上を移動したステップは2倍にカウントします。通過する各ヘクスは、もしもその瞬間に補給を判定したら、ユニットが補給下になるようなヘクスでなければなりません。鉄道線に沿っての移動は、敵支配下の町、都市、要塞に進入できず、いかなる瞬間も敵ユニットに移動して隣接できません。

降雪ターンと 1944 年に開始する全てのターンは、代わりにサイを1つ振ります。

鉄道移動を使用しているユニットは、あたかもその瞬間に補給を判定しているごとく、進入する各ヘクスについて補給下でなければなりません。

### 9. 3 枢軸軍の海上移動 [Axis Naval Movement]

枢軸軍プレイヤーは、バルト海と黒海/アゾフ海内の両方で、ソヴィエト第 18 空軍ユニットの範囲内にない友軍支配下港湾から友軍支配下港湾へ、ターン毎に4ステップを輸送できます。機械化ステップは、2倍にカウントします。

以下の制限を適用します。:

**バルト海:** ターン毎に4ステップ。

**フィンランド湾:** 降雪ターン中は、内/外への海上移動不可。

**黒海:** ターン毎に4ステップ。もしもセヴァストポリ [Sevastopol] が枢軸軍支配下である場合にのみ。

**アゾフ海:** セヴァストポリ [Sevastopol] が枢軸軍支配下で、枢軸軍がケルチ海峡の兩岸を支配する場合にのみ。降雪ターン中は、内/外への海上移動不可。

ロストフ [Rostov] は、もしも敵ユニット (ZOCs ではない) がロストフとアゾフ海との間の河川ヘクスを占めていない場合にのみ使用できます。

### 9. 4 ソヴィエト軍の鉄道移動 [Soviet Rail Movement]

ターン4に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはターン毎に4戦闘ユニット・ステップを、補給下でソヴィエト軍支配下の鉄道線に沿って、いかなる距離でも鉄道移動させることができます。通過する各ヘクスは、もしもその瞬間に補給を判定したら、ユニットが補給下になるようなヘクスでなければなりません。鉄道線に沿って移動は、敵支配下の町、都市、要塞に進入できず、いかなる瞬間も敵ユニットに移動して隣接できません。

鉄道移動は、ユニットがスタッフカ HQ を含んでいるヘクスまで鉄道によって移動できるという条件で、スタッフカ予備内にユニットを置くために使用できます。このような場合、これらのユニットをスタッフカ予備ボックス内に置きます。

### 9. 5 ソヴィエト軍の海上移動 [Soviet Naval Movement]

ソヴィエト軍プレイヤーは、バルト海と黒海/アゾフ海内の両方で、ドイツ軍航空ユニットの範囲内にない友軍支配下港湾から友軍支配下港湾へ、ユニットを輸送できます。機械化ステップは、2倍にカウントします。

以下の制限を適用します。:

**バルト海:** ターン毎に2ステップ。

**フィンランド湾:** 降雪ターン中は、内/外への海上移動不可。

**黒海:** ターン毎に4ステップ。

**アゾフ海:** ソヴィエト軍がケルチ海峡の兩岸を支配する場合にのみ。降雪ターン中は、内外への海上移動不可。

ロストフ [Rostov] は、もしも敵ユニット (ZOCs ではない) がロストフとアゾフ海との間の河川ヘクスを占めていない場合にのみ使用できます。

### 9. 6 ソヴィエト軍の侵攻上陸 [Soviet Amphibious Invasion]



ソヴィエト軍の黒海海兵ユニットは、いずれかのターン中に枢軸軍支配下のセヴァストポリ [Sevastopol] 又はオデッサ [Odessa] 以東、又は 1944 年に開始してソヴィエト連邦の外部へ侵攻上陸を試みることができます。このユニットは、いずれかの黒海のソヴィエト軍支配下港湾から以下のいずれかのヘクスを侵攻できます。:

- ・黒海
  - ・もしもケルチ海峡の両岸がソヴィエト軍支配下で天候が降雪でなければアゾフ海。
- 侵攻している海兵ユニットは：
- ・単一ユニット・ルール (12.2.1) によって影響を受けます。
  - ・DE の戦闘結果で自動的損失を被りません。
  - ・フェイズの終了時、もしも侵攻したヘクスの支配に失敗したら除去されます。
  - ・沿岸ヘクス内では常に補給下です。

## 9. 7 ソヴィエト軍の空挺降下／航空輸送 [Soviet Air Drop/Air Transport]



ターン毎に一度、すでに補充不能面でないソヴィエト軍空挺軍団 [ABC] は、以下を行うことができます。：

- ・以下の制限で、友軍支配下の町又は都市へ空輸：
    - ソヴィエト軍 ABC ユニットの、スタフカ HQ の範囲内にある補給下の町又は都市内で開始しなければなりません。
    - 目的地の町又は都市は、開始ヘクスから 12 ヘクス以内でなければなりません（目的地ヘクスは、補給下である必要はありません）。
  - ・枢軸軍の航空基地を含まないスタフカ HQ の範囲内にある、いずれかの非都市ヘクス内への空挺降下：
    - もしも目的地ヘクスが敵に占められていたら、ABC ユニットの除去されますが（ゲームから取り去られる）、1 ステップ損失を与えます（もしも複数ユニットが目的地ヘクス内でスタックしていたら、枢軸軍プレイヤーの選択）。
    - もしも目的地ヘクスがカラであると、ゲームの残りについて ABC ユニットの補充不能面に裏返します。
- いずれかの補給下のスタフカ HQ の範囲内にある町／都市内のソヴィエト軍空挺ユニットは、常に補給下と見なされます。
- ABCs は、降雪、混合、泥濘の天候ターンにのみ、空挺降下できます。
- ABCs は、決してソヴィエト連邦の外部に空挺降下又は空輸できません。
- 各 ABC ユニットの、ゲーム毎に一度のみ空挺降下できます。

## 10. 0 アクション・フェイズ

[The Action Phase]

### 10. 1 ルールの概要 [General Rules]

アクション・フェイズは、ゲームの大部分の「アクション」が発生する場所です。認められる実際のアクション内容はアクション・チャート使用可能チャートによって、アクションの順番は主導権と無作為アクション・チャート引きの組み合わせによって決定されます。

プレイヤーがチャートの選択肢を持つときは（例えば、ドイツ装甲 HQs）、その選択は相手側に明らかにされます。

### 10. 2 主導権セグメント [Initiative Segment]

マップ上のターン記録欄を調べ、どちらのプレイヤーがこのターンに主導権を持つのかを決定します。枢軸軍プレイヤーが主導権を持つターンは、灰色の矢印でマークされます。ソヴィエト軍が主導権を持つターンは、赤色の左矢印を持ちます。（枢軸軍プレイヤーは、1943 年 7 月までの全ての晴天天候ターンと、1942 年 9 月までの全ての混合天候ターンに主導権を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、他の全てのターンに主導権を持ちます。

主導権プレイヤーは、現行ターンの最初のアクション・ラウンド中にプレイするため、自軍の非兵站アクション・チャートの 1 枚を選択します。使用可能な他の全てのアクション・チャートは、不透明の容器内（アクション・カップ：この目的のために最も明るい色のカップを使用することを勧めます）に入れられ、アクション・ラウンド毎に 1 枚、最終アクションのプレイまで無作為に引かれます。

例外：

- ・ターン 1 (1941 年 6 月) は、枢軸軍プレイヤーは戦闘ラウンドに続いて移動ラウンドを選択しなければなりません。
- ・ターン 12 (1942 年 6 月) 又はターン 13 (1942 年 7 月) のどちらか（両方ではない）に、枢軸軍プレイヤーは最初の 2 アクション・チャートを選択します（これは、青作戦の開始をシミュレートします）。
- ・ソヴィエト軍のスタフカ・チャートは、決してカップ内に入れられません。その代わりに、ソヴィエト軍プレイヤーは、カップから次のチャートを引く前、又はアクション・フェイズの最終チャートとして、それをプレイすることを選択できます。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の主導権チャートの前にこれをプレイできませんが、自軍の主導権チャートとしてプレイできることに注意してください。
- ・枢軸軍のマンシュタイン／モデル・チャートも、決してカップ内に入れられません。その代わりに、枢軸軍プレイヤーはカップから次のチャートを引く前か、又はアクション・フェイズの最終チャートとしてプレイすることを選択できます。ソヴィエト軍プレイヤーのスタフカ・チャートの選択は、マンシュタイン／モデル・チャートの選択に優先します。

### 10. 3 アクション・ラウンド [Action Rounds]

アクション・フェイズは、アクション・チャートがプレイされてそのチャートが引かれたことで認められる、アクション中のいくつかのラウンドから構成されます。

最初のアクション・ラウンドは、主導権プレイヤーが主導権セグメントに選択したアクション・チャートと一致するアクションから構成されます。

2 番目以降のラウンドは、アクション・カップからの無作為引きによって決定されます。[例外：1941 年 6 月は、最初の 2 ラウンドが事前に決定されています。] 全てのチャートがプレイされるまで、このやり方を続けます。



アクション・チットが両面（1つの面が移動で、他方が戦闘）であるとき、所有しているプレイヤーは移動又は戦闘ラウンドを選択しなければなりません、ターン毎に各1つのみを選択できます。

その他の制限はなく、プレイヤーは（もしもチットを引いたら）連続して全てのアクション・ラウンドを実施できます。

## 10.4 アクション・ラウンドの限度

### [Action Round Limits]

いくつかのユニットのみが活性化できる全ての場合、又は移動したソヴィエト軍ユニットが攻撃しなければならない反撃ラウンドでは、どのユニットが影響下であるか管理するため、活性化（ACT）マーカーを使用します。ラウンドの終了時に、ACT マーカーを取り去ります。

## 10.5 アクション・ラウンドのタイプ

### [Action Round Types]

アクション・カップ内のチットによってあらわされた、いくつかのタイプのアクションがあります。チットの地色は、どちらのプレイヤーのアクションかを示します。チットが引かれるとき、所有しているプレイヤーはそのラウンドについての活性プレイヤーになり、指定されたアクションを行うことができます。いったん使用されたら、そのアクション・チットはアクション・フェイズの備忘としてチット引き記録欄上に置かれます。アクションは、以下で説明されます。

### 10.5.1 移動アクション [Move Action]



移動アクション中、活性プレイヤーは、望むように、自軍地上ユニットのいくつか又は全てを使用可能な MPs まで移動させます。全く移動させなくても構いません（11.0を参照）。

一定の条件下では、歩兵タイプ・ユニットは強行軍によってその移動を拡張できます。（11.5を参照）

### 10.5.2 戦闘アクション [Combat Action]



活性プレイヤーは、隣接する敵ユニットに対して戦闘を行うことができます。（12.0を参照。）戦略空軍と砲兵は、砲爆撃（8.5）又は支援（8.4）ができます。戦術空軍は、支援ができます（8.4）。

単一の非機械化ユニット（騎兵と山岳歩兵を除きます）は、他のユニットと共同で攻撃していない限り、攻撃できません。単一ユニットのルール（12.2.1）を参照してください。]

### 10.5.3 戦闘—ジューコフ又は戦闘—スタフカ [Combat-Zhukov or Combat-Stavka]



これらのソヴィエト軍戦闘チットは、通常の戦闘チットです。ただし、例外として、戦闘中にジューコフ（戦闘—ジューコフ・チットについて）又はスタフカ（戦闘—スタフカ・チットについて）の指揮範囲内にいない限り、そうでなければ補給下の全ソヴィエト軍ユニットは、攻撃（防御ではありません）について OOS です。

1942 年 11 月と 12 月、ソヴィエト軍プレイヤーは、カップ内に戦闘—ジューコフと戦闘—スタフカに両方を入れます。これは、ソヴィエト軍プレイヤーにこれら 2 ターンにソヴィエト軍の 4 戦闘ラ

ウンドを与えます。:スタフカ、戦闘—ジューコフ、戦闘—スタフカ、激戦です。

### 10.5.4 戦闘—スタフカ／ジューコフ [Combat-Stavka/Zhukov]



これらのソヴィエト軍戦闘チットは、通常の戦闘チットです。ただし、例外として、戦闘中にジューコフと／又はスタフカの指揮範囲内にいない限り、そうでなければ補給下の全ソヴィエト軍ユニットは、砲兵を含み、攻撃（防御ではありません）について OOS です。

### 10.5.5 移動／戦闘チット [Move/Combat Chit]



活性プレイヤーは、移動アクション（10.5.1）又は戦闘アクション（10.5.2）の実施を選択できます。ただし、プレイヤーは、単一ターン中に複数の移動ラウンドと戦闘ラウンドを実施できません。

### 10.5.6 反撃 [Counterattack]



ソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃するためにユニットを移動させ、それらで攻撃を実施できます。移動するユニットは攻撃しなければならない、移動しないユニットは攻撃できます。敵ユニットに隣接して開始するユニットは、その MA が 3 に減少します（もしも現在それよりも高ければ）。

単一の非機械化ユニット（騎兵と山岳歩兵を除きます）は、他のユニットと共同で攻撃していない限り、攻撃できません。単一ユニットのルール（12.2.1）を参照してください。全ての場合、あるヘクス内の単一ユニットは、他のヘクス内のユニットと共同で攻撃できることに注意してください。

### 10.5.6.1 スターリンの強制 [Stalin Mandates]

ソヴィエト軍プレイヤーは、反撃ラウンド中に一定数の強制反撃を行うことを要求されます。

反撃チットが引かれるとき、ソヴィエト軍プレイヤーは 2d6 を振ります。この結果は、スターリンがこのラウンドに命令した反撃の数で、最少は 6 です。

### 10.5.6.2 強制反撃 [Mandated Counterattacks]

ソヴィエト軍プレイヤーは、1 対 3 以上の最終戦闘比で、各攻撃に少なくとも 1 つの補給下ソヴィエト軍ユニットを含む、少なくともこの数の合法的攻撃を行うことを要求されます。

ソヴィエト軍プレイヤーが行うことに失敗した各強制反撃について、枢軸軍プレイヤーはマップから補給下のソヴィエト軍 1-4 狙撃兵師団を除去できます。可能であれば、枢軸軍ユニットに隣接するソヴィエト軍狙撃兵師団を選択しなければなりません。もしも存在しなければ、その代わりに枢軸軍地上ユニットに最寄りのソヴィエト軍狙撃兵師団が選択されなければなりません。（このルールにおいて、ターン 1 のルーマニア国内の枢軸軍ユニットは無視されます。）

枢軸軍プレイヤーは、このルールにおいていずれかの OOS 又は IS のソヴィエト軍 1-4 狙撃兵師団を、あたかも補給下のごとく扱うことができますが、それでも非隣接ユニットの前に隣接ユニットを取り去らなければなりません。

### 10.5.7 装甲軍チット [Panzer Army Chit]



いずれかの装甲軍 HQ チットが引かれるとき、枢軸軍プレイヤーは名称付の装甲 HQ とその範囲内にあるいずれかのドイツ軍（のみ）地上ユニットに以下の1つを実行させるために活性化できます。:

- ・戦闘と次いで移動、又は
  - ・移動と次いで機械化ユニット（のみ）は戦闘を実行できます。
  - ・これらの選択肢は、異なるユニットで組み合わせることができません。全てが移動／戦闘又は戦闘／移動しなければなりません。指揮範囲は、いかなる移動も発生する前に判定されます。
- 他の（すなわち、非活性化）装甲 HQs は、このような活性化中に移動できません。

### 10.5.8 激戦チット [Deep Battle Chit]



激戦チットが引かれるとき、ソヴィエト軍プレイヤーは戦闘と次いで移動を実行させるため、ソヴィエト軍ユニットを活性化させることができます。

- ・**ターン1～33**: ソヴィエト軍プレイヤーは、スタフカ又はジューコフのどちらか（両方ではありません）を活性化させることができ、次いでその指揮範囲内にあるソヴィエト軍ユニットを激戦のために活性化させます。
- ・**ターン34～44**: ソヴィエト軍プレイヤーは、スタフカ又はジューコフのどちらか又は両方を活性化させることができ、次いでその指揮範囲内にあるソヴィエト軍ユニットを激戦のために活性化させます。

範囲は活性化したスタフカ／ジューコフからたどられ、戦闘又は移動の前に活性化マーカーを置きます。

活性化したとき、スタフカとジューコフは、激戦中に移動できません。

### 10.5.9 スタフカ・チット [Stavka Chit]



このチットは、ソヴィエト軍プレイヤーの選択で一度に引かれます（10.2 三番目の例外を参照）。選択されたとき、チットはスタフカ予備内のいくつかのユニットを増援としてマップ上に置き、次いで移動して戦闘に従事することを認めます。他のユニットは、スタフカ・ラウンド中に移動や戦闘を実施できません。

配置が完了した後、スタフカ又はジューコフの指揮範囲内に新たに置かれたいかなるユニットも移動できます。移動の終了時に、スタフカ又はジューコフ HQs の指揮範囲内にあるこれらユニットは、もしも通常の全ての戦闘要件を満たしていたら戦闘を実行できます。

**備忘**: スタフカ・ラウンド中に移動又は戦闘のどちらかに参加できる他のユニットはありません。

### 10.5.9.1 スタフカ増援数の決定

#### [Determining Number of Stavka Reinforcements]

ソヴィエト軍プレイヤーは、2d6 を振ります。:

- ・**1941年**: 結果は、スタフカ予備を離れられるステップの数です。
- ・**1942年**: 上記と同じですが、最少は6です。
- ・**1943～45年**: 上記と同じですが、最少は8です。

### 10.5.9.2 スタフカ増援の配置

#### [Stavka Reinforcement Placement]

ユニットはソヴィエト軍の増援（7.3）としてマップ上に置かれませんが、もしもスタフカと／又はジューコフ HQ が陸上ルートを介して現在補給下であると、それらと共に置くこともできます。

### 10.5.9.3 スタフカとジューコフ HQ の制限

#### [Stavka and Zhukov HQ Restrictions]

1942年から開始して、ソヴィエト軍の主導権ターン（のみ）中、ジューコフ／スタフカを介してスタフカ予備から登場しているソヴィエト軍ユニットは、以下の制限下にスタフカ・ラウンド中のみ移動できます。:

- ・これらが登場する最初又は二番目のヘクスは、枢軸軍戦闘ユニットから2ヘクス以内（1ヘクスが介在）、又は
- ・これらは、このラウンドに予備から登場しなかったソヴィエト軍戦闘ユニットから2ヘクス以内で、その移動を終了しなければなりません。

都市を介して予備から登場しているソヴィエト軍ユニットは、影響を受けません。

### 10.5.10 マンシュタイン／モデル [Manstein/Model]



マンシュタイン／モデル・チットは、1942年6月に使用可能となり、1942年と1943年の年毎に非連続ターンの二度、1944年中に一度使用できます。

1942年と1943年はマンシュタインをあらわし、1944年はモデルをあらわします。

マンシュタイン／モデル・チットは、アクション・カップ内に入れられません。使用可能なときに、このチットは枢軸軍プレイヤーが選択したときにプレイするために選択されます（10.2、4番目の例外を参照）。

選択されたとき、このチットはいずれかの完全補給下の枢軸軍戦闘ユニット（たち）の上に置かれ、あたかもそれが装甲 HQ であるごとく、直ちに3ヘクス以内のいずれかのユニットを活性化させます。マンシュタイン／モデルについて、移動／戦闘又は戦闘／移動に関する全ての装甲 HQ ルールが有効です。

そのラウンドの終了時、マップからマンシュタイン／モデルを取り去ります。もしも以下の間に取り去られたら:

- ・**1942年**: 最初のときについては、ターン記録欄上の2ターン後のスペース内に置きます。二回目については、ターン19スペース上に置きます。
- ・**1943年**: 最初のときについては、ターン記録欄上の2ターン後のスペース内に置きます。二回目については、ターン30スペース上に置きます。
- ・**1944年**: ゲームから取り去ります。

### 10.5.11 兵站チット [Logistics Chit]



現在補給下 (13.0) のユニットから、非補給下 (OOS) マーカーを取り去ります。

1941 年の晴天／混合天候ターンに、ドイツ軍プレイヤーは OOS のドイツ軍機械化ユニットに航空補給 (8.6) を提供できます。

現在 LOS を持たない全てのユニットを OOS としてマークします (13.3)。

最後に、現在 LOC を持たない全てのユニットを孤立状態 (IS) としてマークします。

## 11.0 移動 [Movement]

### 11.1 ルールの概要 [General Rules]

活性化フェイズ中、特定のユニットは以下のラウンド中に移動のために活性化できます。:

- ・移動 (10.5.1)
- ・反撃 (10.5.6)
- ・装甲軍 (10.5.7)
- ・激戦 (10.5.8)
- ・スタッフカ (10.5.9)
- ・マンシュタイン／モデル (10.5.10)

ACT マーカーは、そのラウンドに移動の能力を持つユニットを示すため、必要に応じて使用できます。

#### 11.1.1 基本移動ルール [Basic Movement Rules]

ユニットは、ヘクスから隣接ヘクスへと、進入するヘクスと越えるヘクスサイドの地形に従って MPs を消費しながら移動します。

- ・移動しているユニットは、停止する前に使用可能な全ポイントを消費する必要はありません。
- ・MPs は、ラウンドからラウンドへと蓄積できません。
- ・MPs は、1つのユニットから他のそれへ譲渡できません。
- ・各ユニットの移動は、他のそれが開始する前に完了させなければなりません。
- ・アクション・ラウンド毎に複数回移動できるユニットはありませんが、もしも資格を持つと、ユニットはあるターンに複数のアクション・ラウンドで移動できます。
- ・戦闘後前進と退却は、移動と見なされません。

### 11.1.2 地形コスト [Terrain Costs]

地形についての MP コストは、地形効果チャート上に詳述されます。コストは、1MP からユニットの全移動値まで変化し得ます。スラッシュによって2つのコストに分割された場所では、最初の数字は非機械化ユニットに適用し、二番目の数字は機械化ユニットに適用します。例えば、林ヘクス (1/2MPs として列記されています) は、機械化については1MP で機械化ユニットについては2MP です。

地形コストは、累加します (例えば、大河川を越えて林内の防御施設ヘクスへは、ドイツ軍装甲ユニットに4MPs を課すことになります)。ヴォルガ河は、全てのソヴィエト軍ユニットに+2MP を課します。

### 11.1.3 1ヘクス移動 [One-Hex Movement]

1以上の現行許容移動力を持つ全てのユニットは、移動コストにかかわらず常に1ヘクス移動できます (通常の移動、地形、ZOC 制限、禁止事項を受けて)。

### 11.2 オラニエンバウムーレニングラード移動 [Oranienbaum-Leningrad Movement]

ソヴィエト軍 (のみ) は、ユニットの全 MPs のコストでオラニエンバウム [Oranienbaum] とレニングラード [Leningrad] 間を直接どちらかの方向へ移動できます。

### 11.3 天候の影響 [Weather Effects]

天候は、以下のごとく補給下ユニットの移動に影響し得ます。:

**晴天 [Fair]:** 影響なし

**混合 [Mixed]:** - 1MP 全ての枢軸軍機械化／自動車化ユニット。

**泥濘 [Mud]:** - 2MP 全ての枢軸軍機械化／自動車化ユニット、- 1MP 他の全ての枢軸軍とソヴィエト軍のユニット。強行軍は不可。

**1941 年 12 月から 1942 年 2 月までの降雪 [Snow from Dec.1941 to Feb. 1942]:** - 2MP 全ての枢軸軍機械化／自動車化ユニット、- 1MP 他の全ての枢軸軍ユニット。強行軍は不可。

**1942 年 12 月から 1945 年 2 月までの降雪 [Snow from Dec.1941 to Feb. 1942]:** - 1MP 全ての枢軸軍ユニット。強行軍は不可。

天候は、非補給下ユニットの移動に影響を持ちません。

### 11.4 補給の影響 [Supply Effects]

非補給下又は孤立状態 (13.0 を参照) のユニットは、3の移動値を持ちます。

### 11.5 強行軍 [Forced March]

晴天又は混合天候の移動ラウンド (のみ) 中、補給下ユニットは移動中のいかなる時点にも敵ユニットに隣接しない限り、強行軍のためその移動値に2MPs を加えることができます。ユニットは、ターン毎に一度のみ、強行軍を使用できます。

強行軍は、歩兵、軽歩兵 (猟兵)、山岳歩兵、打撃歩兵、海兵、空挺によってのみ使用できます。



## 12.0 戦闘 [Combat]

### 12.1 ルールの概要 [General Rules]

戦闘は、ターン内のいくつかの異なるアクション・ラウンド中に開始できます。これらの各アクション中、活性プレイヤーは敵ユニットに隣接する自軍ユニットの全て、いくつかで攻撃できます。全く行わなくても構いません。各個別戦闘は、退却と前進を含めて、活性プレイヤーによって望む順番で実施します（この順番は、事前に決定する必要はありません）。

- ・戦闘アクション・ラウンド中、活性プレイヤーは敵ユニットに隣接する自軍ユニットの全て、いくつかで攻撃できます。全く行わなくても構いません。（10.5.2、10.5.5、10.5.3、10.5.4 も参照）
- ・反撃アクション・ラウンド中、いずれかのソヴィエト軍ユニットは攻撃でき、移動した全てのソヴィエト軍ユニットは攻撃しなければなりません（すなわち、移動した全てのユニットは、移動後に合法的な攻撃を行えるよう移動させなければなりません）。（10.5.6）
- ・スタッフカ・チット・ラウンド中、スタッフカ予備から離れ、スタッフカ HQ 又はジューコフのどちらかの指揮範囲内にあるユニットは、攻撃できます。（10.5.9）
- ・激戦アクション・ラウンド中、スタッフカと／又はジューコフの指揮範囲内にあるユニットは、攻撃できます。（10.5.8）
- ・装甲軍アクション・ラウンド中、その装甲軍 HQ の範囲内にあるドイツ軍ユニットは、攻撃できます。（10.5.7、10.5.10 も参照）



IS 又は OOS のユニットは、戦闘結果表で防御に+2 DRM を、攻撃に-2 DRM を持ちます。（これらの修正は、もしも攻撃側と防御側の両者が補給欠乏であると、互いに相殺されます。）

航空アセットと支援マーカーは、攻撃側又は防御側の戦闘戦力を増加させるために投入できます。攻撃側は、最初に航空アセットと支援マーカー（空軍、戦車旅団、突撃砲）を投入します。

#### 12.1.1 戦闘結果表 [CRT] [Combat Results Tables [CRT]]

戦役中の2つの勢力の戦闘効果の相違をあらわすため、ゲームには2つの CRTs が含まれます。

枢軸軍は、CRT B を使用するターン7～9を除き、全てのターンで攻撃しているときに CRT A を使用します。ソヴィエト軍は、ターン1～9に CRT A を使用し、その後は CRT B を使用して攻撃します。

	CRT A	CRT B
 枢軸軍	ターン1～6 ターン10～44	ターン7～9
 ソヴィエト軍	ターン1～9	ターン10～44

### 12.2 戦闘の詳細 [Combat Particulars]

各戦闘は、1つ以上のヘクス内のユニットが攻撃しているヘクスと、防御しているユニットを含んでいる1つのヘクスのみから成ります。攻撃は、含まれる全てのユニットが現在活性化して攻撃する資格を持つことを条件に、複数ヘクスから実施することができます。攻撃しているヘクス内の全てのユニットは、一緒に攻撃する必要はありません。防御ヘクスは、ラウンド毎に一度のみ攻撃され得ます。攻撃が行われるヘクス内のいくつかの活性ユニットは、異なるヘクスを攻撃でき、又は全く攻撃しなくても構いません。

**一般的な条件 [General Conditions]**：以下の条件は、全ての戦闘に適応します。：

- ・各攻撃ユニットは、戦闘ラウンド毎に一度のみ攻撃できます。
- ・戦闘ラウンド毎に複数回攻撃される防御ユニットはありません。（例外：12.5 を参照）
- ・防御ヘクス内の全ユニットは、一緒に防御しなければなりません。
- ・単一ユニットのルール（12.2.1）を適用します。
- ・複数の戦闘に自身の戦闘値を分割適用できる単一の攻撃ユニットはありません。

戦闘が認められるアクション・ラウンド中に、資格を持つユニットを使用して行うことができる攻撃の数に限度はありません。

攻撃側は、最初の攻撃を開始する前に全ての攻撃を宣言する必要があります。攻撃は、いかなる順番でも解決できますが、ある攻撃は次のそれを開始する前に完了させなければなりません。

非戦闘ラウンド又は反撃ラウンド中に行われる攻撃は、活性ユニットのみが制限されます。

#### 12.2.1 単一ユニット [Single Unit]

装甲ユニット、機械化歩兵、騎兵、山岳歩兵、空挺降下している空挺、侵攻しているソヴィエト軍海兵ユニットは、単一ユニットとして攻撃を実施できます。他の全てのユニットは、攻撃を行うために少なくとも1つの追加友軍地上ユニットを参加させなければなりません。

### 12.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘は、以下の手順を使用して実施されます。：

**a. 戦力の決定 [Determine Strengths]** 攻撃しているプレイヤーは、戦闘に参加している自軍ユニットを宣言し、目標の防御ヘクスを指定します。使用可能な Sturm、戦車旅団、航空支援アセットを、ここで戦闘に加えることができます（攻撃側が最初に宣言しなければなりません）。

プレイヤー諸氏は自軍ユニットの戦闘戦力を合計し、戦闘に従事する友軍ユニットとマーカーの戦闘戦力を合計し、戦闘比の表現に変換します（攻撃側対防御側）。端数は無視されます。（例えば、12の攻撃力対7の防御力は1対1です）。

プレイヤー補助カード上の適切な CRT 上で戦闘比を探します。地形効果チャートを参照し（同じプレイヤー補助カードの裏に位置します）、下記の12.4のこの戦闘について必要な地形効果を適用し

ます。戦闘には、天候の影響も適用します (12.9)。

地形効果は、戦闘のサイを振る前に、ユニットの戦闘戦力を増減させ、半減又は倍化させ、他の戦闘比コラムへの左右へのシフトを要求し得ます。

1対3未満の戦闘比は、自動的なAEの結果です。6対1を超える戦闘比は、6対1として扱われます。

6対1を超える戦闘比中の左への戦闘シフトは、常にあたかも元々が6対1であったごとくシフトします (それ故、1シフト左を持つ7対1の攻撃は、5対1になります)。

b. 戦闘のサイ振り [Combat Die Roll]: 適切な CRT の戦闘比コラムを参照し、攻撃しているプレイヤーは 1d6 を振り、次いで適用可能な全ての DRMs (蓄積します) を使用して結果を調整します。もしも攻撃しているいずれかのユニットが OOS 又は IS であると、DR に -2 DRM を適用します。戦闘結果は、CRT の右にあるボックス内で説明されます。

c. 損失の決定 [Determine losses] 戦闘結果は、攻撃側と／又は防御側にユニットの除去、参加したユニットから一定数のステップ損失、退却を指示することになります (12.5 を参照)。

もしもプレイヤーがステップの損失を指示されたら、どのユニットがステップ損失を被るかを選択できます。ただし、戦闘で全ての友軍2ステップ・ユニットが1ステップ損失を受けるまでは、戦闘で除去できるユニットはありません。(これは、砲爆撃ではなく、地上戦闘のみに適用されることに注意してください。)

攻撃しているとき (のみ) は、いかなる戦闘でも完全戦力のソヴィエト軍親衛狙撃兵軍又は戦車軍が最初のステップ損失を受けなければなりません (もしも可能であれば)。

d. ユニットの退却と前進の実施 [Retreat Units and Conduct Advances]: 下記の 12.5 と 12.6 を参照。

e. 望む全ての戦闘が解決されるまで繰り返す。[Repeat until all desired Combats are resolved.]

## 12.4 戦闘への地形影響 [Terrain Effects on Combat]

防御しているユニットによって占められた地形は、防御又は攻撃しているユニットの戦闘戦力に影響し得ます。同様の影響は、攻撃しているユニットが河川又は海峡を越えて攻撃しているときに適用され得ます。これらの影響は、TEC 上に列記されて累加します。すなわち、ヘクス内に存在する各地形タイプの影響を適用します。ただし、ユニットは、決してその戦闘戦力を複数回半減できません (追加の半減は無視します)。

大河川又はヴォルガ河を越えて攻撃しているため、攻撃ユニットの戦闘戦力が半減するとき、これら河川を越えて攻撃しているユニットのみがその戦闘値が半減され、他のユニットは完全戦力で攻撃します。

**注釈:** ドイツ軍/枢軸軍ユニットは、ヴォルガ河ヘクスサイドを越えて攻撃することが認められません (TEC を参照)。

ある戦闘に複数ユニットが参加し、上記のために戦力を半減させるとき、これらのユニットの戦力は最初に合計され、次に合計戦闘戦力が半減されます。残っている端数は、切り捨てられます。

### 12.4.1 ソヴィエト軍の橋頭堡 [Soviet Bridgeheads]

ターン 17~44 のいずれかの戦闘を含んでいるソヴィエト軍ラウンド中、ソヴィエト軍プレイヤーはいずれか2つの大河川ヘクスサイド越えの攻撃を、ソヴィエト軍橋頭堡として宣言できます。

ソヴィエト軍橋頭堡:

- ・戦闘中、大河川を小河川として扱います。
- ・もしもいずれかの補給下枢軸軍ユニットが、攻撃しているソヴィエト軍ユニットに隣接し、大河川ヘクスサイドによって分離していなければ、宣言できません。(換言すると、もしも枢軸軍ユニットが隣接し、攻撃しているソヴィエト軍ユニットが河川の同じ側にいると、ソヴィエト軍橋頭堡で攻撃できません。)

**デザイン・ノート:** もしもドイツ軍が直ちに橋頭堡を掃討することに失敗すると、ソヴィエト軍は小橋頭堡を拡大できるようになります。

### 12.5 退却 [Retreats]

もしも戦闘結果が DR 又は DR\* のどちらかであると、防御しているプレイヤーは影響下の全ユニットを戦闘から2ヘクス離して退却しなければなりません。

退却している各ユニットは:

- ・可能であれば、その陣営のための退却羅針盤によってマークされた2つの方向のどちらかでなければなりません (ただし、それができなくて失敗しても除去されません)。
- ・河川ヘクスサイドを越えることができます。
- ・敵が占めるヘクスに進入できません。
- ・すでに進入したヘクスに進入できません。
- ・マップを退出できません。
- ・退却の完了時に超過スタックできません。
- ・その退却を開始したヘクスに隣接して終了できません。

これらの条件を満たすことが不可能であれば、除去されます。

退却しているユニットは、以下を行うことができます。:

- ・友軍ユニットの存在によって無効にされている場合にのみ、敵 ZOC を通過して移動できます。**例外:** ドイツ軍機械化ユニット; 6.2、3 番目のドットを参照。
- ・友軍港湾から他の友軍港湾へ海上で退却できます。:
  - 最大 2 ステップ。
  - 枢軸軍ユニットは、西へ退却しなければならない。
  - ソヴィエト軍ユニットは、東へ退却しなければならない。
- ・もしも友軍要塞内であると、退却要件を無視します (12.7 を参照)。

その退却を他の非退却友軍ユニットを含んでいるヘクス内で終了する退却ユニットは、同じアクション・ラウンド中に再び攻撃されます (ルール 12.2 の例外)。

このような場合には、退却したユニットはその戦闘値又は補給状態を他の防御ユニットの防御戦力へ提供せず、もしも続く戦闘で防御側が退却を強制されるか除去されると、このようなユニットも除去されます。

## 12.6 前進 [Advances]

攻撃している戦闘ユニットは、もしも防御ヘクスの敵戦闘ユニットが掃討されると、戦闘後前進ができます。

前進は以下のとおりです。:

- ・カラのヘクス内 (のみ) に行われます。
- ・その戦闘の解決直後に行わなければならないません。
- ・MPs を消費しません。
- ・敵 ZOC を無視します。
- ・攻撃しているユニットと共にスタックした HQ を含めることができます。

## 12.7 要塞、陣地帯、防御施設、特別陣地帯 [Forts, Fortified Zones, Defensive Works, Special Fortified Zone]

### 12.7.1 要塞と弱要塞 [Forts and Weak Forts]

友軍要塞 [Forts] 内 (のみ) のユニットは、DR と DR\* 結果の退却要件を無視できます。

全ての戦闘/砲爆撃の目的において、要塞と弱要塞は、ヘクス内の他の全地形を無視します。河川ヘクスサイドは、無視されません。

要塞は、敵ユニットによって占められるときに除去されます。これを示すため、要塞破壊マーカーを使用できます。要塞が除去されるとき、戦闘/砲爆撃の目的においてヘクス内の地形を使用します。

### 12.7.2 陣地帯 [Fortified Zones]



陣地帯内で防御しているソヴィエト軍ユニットは、左への 1 コラム・シフトを獲得します。

陣地帯は地形の形態ですが、もしも枢軸軍ユニットがヘクスに進入したら除去されます。陣地帯は、ソヴィエト軍戦闘ユニットによって占められておらず、しかも LOC をたどれないいずれかの損耗セグメントの終了時にも除去されます。

### 12.7.3 防御施設 [Defensive Works]

ソヴィエト軍の防御施設は、ヘクス内で防御しているソヴィエト軍ユニットの合計戦力に 1 戦闘値を加えます。防御施設は決して除去されず、枢軸軍ユニットに何ら特典を提供しません。

### 12.7.4 ソヴィエト軍特別陣地帯 [Soviet Special Fortified Zone]

ソヴィエト軍の特別陣地帯は、ゲーム中に構築できます。それが使用可能となるターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは以下のいずれかを行うことができます。:

- ・特別陣地帯マーカーを配置しないことを選択し、代わりにそのターンに追加の 5 RFs を獲得してゲームからマーカーを取り去ることができます。
- ・ソヴィエト軍補給セグメント中に、特別陣地帯マーカーの表を伏せて置きます。このマーカーは、USSR 内でいずれかのソヴィエト軍支配下、補給下の都市/町内に置くことができ、ユニットから 3 連続ヘクス内の全てのソヴィエト軍支配下、補給下ヘクスは特別陣地帯ヘクスと見なされます。これらのヘクス内で防御している全てのソヴィエト軍ユニットは、戦闘中に左への 1 コラム・シフトを獲得します。

もしもマーカーがマップ上に置かれていると、続くソヴィエト軍増援セグメント中にマーカーを表面に返します。マーカーから 3 ヘクス以内で防御している全ての補給下ソヴィエト軍ユニットは、戦闘中に左への 2 コラム・シフトを獲得します。

もしもドイツ軍ユニットが特別陣地帯マーカーを含んでいるヘクス内に前進したら特別陣地帯は除去され、その全ての効果が失われます。

### 12.8 砲兵 [Artillery]



ソヴィエト軍砲兵は、ZOC を持たず、1 の防御値を持ち、攻撃値を持ちませんが、航空ユニットと同じ砲爆撃手順と表を使用して隣接する枢軸軍ユニットを攻撃するために使用できる、砲撃値を持ちます。

**[例外:** 攻撃側が要塞ヘクスを砲撃していない限り、防御側が目標ユニットを選択します。] 砲兵は、各友軍戦闘に砲撃できます (したがって、同じターンに激戦と戦闘で砲撃できます) が、戦闘ラウンド毎に各ヘクスは一度のみ砲撃され得ます。砲撃は通常の攻撃の前



に発生し、砲撃ヘクスは攻撃され得ます。砲爆撃表上で\*結果を適用し、要求されると砲兵を「使用済」面に裏返します。補給下の砲兵のみが砲撃できます。

砲兵ユニットは、砲撃するために補給下で通常に活性化されなければなりません。

例：装甲HQラウンドに砲撃する枢軸軍砲兵については、装甲HQの範囲内にいなければならない、戦闘／移動のシークエンスが選択されます。ソヴィエト軍の砲兵は、もしもスタッフカ予備から出ていたらスタッフカ・ラウンドにのみ砲撃でき、ジューコフの範囲内では戦闘／ジューコフ・ラウンドにのみ砲撃できます。



ドイツ軍プレイヤーは、1つの補充不能砲兵ユニットを持ちます。これは、ソヴィエト軍砲兵ユニットと同様に砲撃できます。砲兵は（航空ユニットとは異なり）、敵要塞内のユニットを記載された2倍の戦力で砲撃します。ドイツ軍砲兵ユニットはZOCを持たず、1の防御値で、攻撃値を持ちませんが、ドイツ軍航空ユニットと共同することで要塞と弱要塞（そこで防御しているユニットではなく）を直接砲撃できます。その手順は、以下のとおりです：

目標ヘクスの範囲内にある1つのドイツ軍活性航空ユニットが、「使用済」面に裏返されます。ここで、ドイツ軍砲兵ユニットは、弱要塞又は要塞をその記載された通常の2倍の戦力で砲撃します（航空ユニットは、これには何も足しません）。弱要塞又は要塞は、2又は4の砲爆撃防御値を使用して防御します。もしも要塞が除去されると、これを表示するために要塞破壊マーカーを置きます。

## 1 3. 0 兵站 [Logistics]

### 1 3. 1 ルールの概要 [General Rules]

ユニットは、常に以下の3つの補給状態の1つにあります：

1. 補給下 [Supplied]（又は補給状態 [In Supply]）
2. 非補給下 (OOS) [Out of Supply]—ユニットは、もしも補給源まで正しい長さの補給線をたどれなければ OOS です。
3. 孤立状態 (IS) [Isolated]—ユニットは、もしも補給源まで補給線をたどれなければ IS です。孤立状態のユニットは、OOS でもあります。

### 1 3. 2 連絡線 (LOC) [Line of Communication]

連絡線とは、友軍ヘクスから友軍補給源までの、敵ユニット又はZOCから解放された、長さ無制限のヘクスの道筋です。

LOC は、敵ユニット又はその ZOCs を含むことができません。ただし、友軍ユニットは、LOC をたどっているときに敵 ZOCs を無効にします。LOC は、ケルチ海峡並びにいかなるタイプの河川も

越えることができますが、湖／海上ヘクスサイドを越えることができません。LOC は、敵支配下の町／都市を通過できません。

上記に加えて、ソヴィエト軍ユニットは：

- ・ レニングラード [Leningrad]（ヘクス 4702）ヘクス内では、ヘクス 1002 と 1102 ヘクス間のヘクスサイドを越えて LOC をたどることができます。
- ・ オラニエンバウム [The Oranienbaum] 内では、ヘクス 4603 と 4702 間のヘクスサイドを越えて（レニングラードを通過して）、次いでヘクス 1002 と 1102 との間のヘクスサイドを越えて LOC をたどることができます。
- ・ ソヴィエト軍ユニットによって占められていない限り、ターン 1～3 にソヴィエト連邦外部のヘクスを通して LOC をたどれません。

### 1 3. 3 補給線 (LOS) [Line of Supply]

補給線とは、友軍ヘクスから友軍補給源ヘクスまでたどる、可変する長さ（13.4、13.5 を参照）の連続したヘクスの道筋です。LOS は、敵ユニット又はその ZOC を含むことができませんが、LOS をたどっているとき友軍ユニットは敵 ZOCs を無効にします。LOS は、ケルチ海峡といかなるタイプの河川も越えることができますが、湖／海上ヘクスサイドを越えることはできません。LOS は、敵支配下の町又は都市を通過できません。もしも補給線が鉄道又は道路のヘクスへ又は枢軸軍補給集積所へ繋がると、道路又は鉄道ヘクスに沿ってのみ継続できます。

ソヴィエト軍ユニットは、他のソヴィエト軍ユニットによって占められていない限り、ターン 1～3 にソヴィエト連邦外部のヘクスを通して LOS をたどることができません。

### 1 3. 4 ソヴィエト軍の補給源 [Soviet Supply Sources]

ソヴィエト軍の補給源は、以下のとおりです：

- ・ マップ東端上のいずれかの鉄道ヘクス
  - ・ カフカス内のマップ南端上のいずれかの鉄道ヘクス
  - ・ これらのヘクスへ導かれているいずれかの道路又は鉄道ヘクス
- ソヴィエト軍の LOS は、最大 5 ヘクスの長さです。

レニングラード [Leningrad] が LOS (LOC ではありません) を持つ限り、バルト海上の全ての港湾は、これらに LOS をたどることができるユニットについての補給源です。

ソヴィエト軍が黒海上で他の港湾を支配する限り、黒海／アゾフ海のいかなる港湾もソヴィエト軍ユニットについての補給源です。

例外：港湾補給は、ソヴィエト軍がケルチ海峡の両岸を支配する非降雪ターンにのみ、アゾフ海内にたどることができます。

もしもソヴィエト軍の港湾補給が、特定の水域で枢軸軍支配下港湾の西にたどられると、このようなユニットは補給下ではなく OOS と見なされます。

### 1 3. 5 枢軸軍の補給源 [Axis Supply Sources]

枢軸軍の補給源は、以下のとおりです。:

- ・ドイツ国内のいずれかのマップ西端ヘクス
- ・USIR（上シュレーゲン工業地帯）のいずれかのヘクス
- ・これらのヘクスへと導かれている、1941年6月開始線の西のいずれかの鉄道ヘクス
- ・集積所を含む、1941年6月開始線の東のいずれかの鉄道ヘクス
- ・それ自体が補給下のいずれかの装甲軍HQ

その上更に、枢軸軍支配下のいかなる都市も、以下の条件で集積所として使用できます。:

- ・もしも補給集積所がヘクス内にあるとして、その集積所がその瞬間に補給下と判定される。しかも
- ・その都市がマップ上の全ての枢軸軍集積所の西（ヘクス列で）にある。

ドイツ軍プレイヤーは、以下のように補給をたどることができます。:

- ・補給集積所又は鉄道補給源まで7ヘクス、又は
- ・補給下の装甲軍補給源まで3ヘクス。

装甲HQが他の装甲HQを介して補給をたどれないことに注意してください。

枢軸軍の補給集積所は、もしもドイツ国内のマップ西端ヘクス又はUSIR内のいずれかのヘクスまで、鉄道に沿ってLOSをたどることができれば補給下です。

バルト海上の全ての港湾は、それらから5ヘクス以内のドイツ軍ユニットについての補給源です。

枢軸軍が黒海上で他の港湾を支配する限り、黒海/アゾフ海のいかなる港湾も5ヘクス以内のユニットについての補給源です。

**例外:** 港湾補給は、枢軸軍がケルチ海峡の両岸を支配する非降雪ターンにのみ、アゾフ海内にたどることができます。

もしも枢軸軍の港湾補給が特定の水域でソヴィエト軍支配下港湾の東にたどられると、このようなユニットは補給下ではなく OOS と見なされます。

レニングラード [Leningrad] は、決して枢軸軍の港湾補給源として使用できません（ヒトラーは、この都市を根こそぎ破壊しようとして意図していました）。

### 1 3. 6 枢軸軍の補給集積所 [Axis Supply Depots]



枢軸軍の補給集積所は、戦闘ユニットではありません。これらは ZOC を持たず、戦闘値を持たず、攻撃や防御ができません。集積所は、損耗フェイズ中のみ移動できます。

集積所は、許容移動力のセットを持ちません。各ターンに、枢軸軍プレイヤーは各集積所の移動値を判定するため、集積所前進表上でサイを振らなければなりません。ターン1（41年6月）は、枢軸軍プレイヤーはサイの目に+2 DRM を獲得します。ターン2（41年7月）は、その代わりに+1 DRM を獲得します。

枢軸軍の補給集積所は、鉄道線に沿ってのみ移動できます。各鉄道ヘクスへ進入するため、補給集積所の1MPがかかります。集積所は、他の集積所を含んでいるヘクスを通過して移動できますが、決して他の集積所と共にスタックして終了できません。集積所は、友軍ユニットによって占められていない限り、ソヴィエト軍ユニットに隣接するヘクスへ進入できず、敵支配下の町/都市へ進入できません。

もしも敵ユニットが集積所のヘクスに進入したら、敵ユニットの存在にかかわらず、鉄道ヘクスに沿って補給下になる最寄りの鉄道ヘクスへ再配置します。そのようなヘクスは、枢軸軍ユニットによっても占められていない限り、ソヴィエト軍ユニットに隣接できません。

枢軸軍の補給集積所は、兵站フェイズと損耗フェイズ中の両方で、その補給状態をチェックしなければなりません。もしもどちらかのフェイズ中に集積所が OOS であることが発見されたら、あたかもそのヘクスが敵ユニットによって進入された場合と同様に、鉄道線に沿って再配置できます。

二者択一で、枢軸軍プレイヤーは集積所を再配置しないことを選択できますが、その代わり裏面に返されます。その裏面では、移動又は補給のために使用できず、もしも敵ユニットがそのヘクスを占めると永久に除去されます。もしもいずれかの兵站フェイズ又は損耗フェイズ中に、そのヘクスが再び鉄道によって枢軸軍補給源までたどれる場合にのみ、元に戻すことができます。

### 1 3. 7 河川港湾 [River Ports]

河川上の港湾（例えば、ロストフ [Rostov] やリガ [Riga]）は、もしも港湾スペースと海上間の河川上のいずれかのヘクスに敵ユニット（ZOCではありません）を含むと、13.4又は13.5による補給源として使用できません。

### 1 3. 8 補給状態のチェック [Checking Supply Status]

ユニットの補給状態は、アクション・フェイズ中の兵站アクション・ラウンドに判定されます。詳細については、10.5.11を参照してください。

占められていないソヴィエト軍の陣地帯は、もしも兵站フェイズ中に OOS/IS であると除去されます。

各孤立状態ユニットは、枢軸軍航空補給セグメントに続く損耗フェイズ中にその補給状態をチェックされます。もしもユニットが孤立状態に留まり、補給下の敵ユニットに隣接すると、孤立状態ユニットを除去します。もしも孤立状態ユニットが現在補給下又は非補給下であると、孤立状態マーカーを取り去って OOS マーカーに置き換えます。（損耗フェイズ中、ユニットの状態は決して孤立状態から補給下へ変更できません。）他の全ての孤立状態ユニットは、更なる影響なしで孤立状態に留まります。

### 13.9 補給の影響 [Supply Effects]

OOS/IS ユニットの、3の移動値を持ちます。

戦闘では、もしもいずれかの攻撃ユニットが OOS 又は IS であると、サイの目に-2 DRM を適用します。:

## 14.0 司令部と指揮官 [Headquarters and Leaders]

### 14.1 ルールの概要 [General Rules]



ゲームには、5つの司令部と1つの指揮官ユニット (ジューコフ) があります。司令部の4つは、

ドイツ装甲軍についての指揮と兵站支援をあらわし、5番目はソヴィエト軍最高司令部スタフカをあらわします。

HQ 又はジューコフの範囲内にいることは、装甲軍、激戦、ソヴィエト軍戦闘—スタフカ (と/又は) ジューコフのラウンド中に活動するために重要です。

司令部と指揮官は、あるヘクス内に単独で防御しているときのみ使用される、1の防御値 (のみ) を持つユニットです。これらは、決して砲爆撃を受け得ません。

スタフカとジューコフは、除去に続くターンに直ちに補充されます。除去された全ての装甲 HQ は、除去の2ターン後に補充されます。除去された装甲 HQs は、他の装甲 HQ が使用可能である限り、決して撤退させることができません。

カウンター上の数字は、その指揮範囲と移動値です。範囲は、常にユニットから HQ/指揮官へとたどり、ユニットがいるヘクスはカウントしませんが、HQ/指揮官がいるヘクスはカウントします。これらは、全ての地形についてヘクス毎に1MPを消費し、他の前進ユニットと共にスタックしたときに前進できます (12.6)。

HQs と指揮官は、天候の影響について機械化ユニットと見なされます。

HQs/指揮官は、鉄道又は海上移動を使用できません。

## 15.0 枢軸とソヴィエトの小同盟国 [Axis and Soviet Minors]

### 15.1 ルールの概要 [General Rules]



枢軸小国同盟軍 (ルーマニア軍、ハンガリー軍、イタリア軍) は、決して互いにスタックできず、

同じ攻撃に参加できません。

枢軸小国同盟軍は、ヘクス列 XX25 の北で作戦できません。

ハンガリー軍とルーマニア軍のユニットは、決して互いの国に入れません。

スロヴァキア軍ユニットとスペイン青師団は、ドイツ軍ユニットとして扱われます。

### 15.2 ルーマニアの陣営変更

#### [Romania Switches Sides]



1942 年より後のいずれかの終了フェイズ中、もしも以下であるとルーマニアは陣営を変更します。:

- ルーマニア国内に 20 以上のソヴィエト軍非砲兵ステップがあり、しかも、
- ソヴィエト軍がルーマニア国内の2つの町又は都市を支配し、しかも、
- ソヴィエト軍がオデッサ [Odessa] とセヴァストポリ [Sevastopol] の両方を支配する。

全ての枢軸ルーマニア軍ユニットを取り去ります。ルーマニア国内の全てのドイツ軍ユニットは、直ちに OOS と判定されます。ルーマニアの VP ヘクスは、枢軸軍ユニットによって占められていない限り、直ちにソヴィエト軍支配下になります。次のターンに、親ソヴィエト・ルーマニア軍が登場します。



続くターンに、親ソヴィエト・ブルガリア軍の増援が登場します。これらは、特に全ての面でソヴィエト軍ユニットとして扱われ、通常のソヴィエト軍の増援として置かれます。

### 15.3 ハンガリー [Hungary]



1941 年に、ソヴィエト軍ユニットはハンガリー国内に攻撃、進入、LOC を通過させてたどることができません。ブダ [Buda] とペスト [Pest] の両方がソヴィエト軍支配下のとき、直ちに全ての枢軸ハンガリー軍ユニットをゲームから取り去ります。

### 15.4 親ソヴィエト・ポーランド軍 [Soviet Polish]



親ソヴィエト・ポーランド軍ユニットは、ワルシャワ [Warsaw] の2ヘクス以内にソヴィエト軍ユニットが存在する、いずれかのソヴィエト軍増援セグメント中にゲームに登場します。全ての点で、これらをソヴィエト軍ユニットとして扱います。



## 16.0 突撃砲&ティーガー

[Assault Guns & Tigers]

### 16.1 突撃砲 [Assault Gun]



ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に1枚のシュトルム [Sturm] (突撃砲) マーカーを枢軸軍の航空／アセット・ボックス内に置きます。これは、ラウンド毎に (ターン毎ではありません)、少なくとも1つのドイツ軍ユニットを含んでいるいずれか1つの完全補給下の攻撃又は防御について、攻撃で戦闘戦力に+1を加えるため、又は防御で+2を加えるために使用できます。

Sturm マーカーは、枢軸軍プレイヤーの裁量で、戦闘の開始時に置かれ、その戦闘解決の終了時に取り去られて枢軸軍の航空／アセット・ボックス内に戻して置かれます。

これは支援マーカーで、戦闘で損失を満たすために使用できず、防御地形によって影響を受けません。



ターン 19 に、マーカーを強力な+2/+3バージョンに置き変えます。



ターン 30 に、+2/+4バージョンに置き変えます。

### 16.2 ティーガー戦車大隊 [Tiger Tank Battalions]



ドイツ軍のティーガー大隊は、通常の装甲ユニットとして扱われますが、各ヘクス内に1個ティーガー大隊がフリーでスタックできます。加えて、ティーガー・ユニットは、スタッキングについて師団として扱われます。

### 16.3 戦車旅団支援 [Tank Brigade Support]



ターン4に、ソヴィエト軍プレイヤーは、2枚の戦車支援マーカーを受取り、ソヴィエト軍の航空／アセット・ボックス内に置きます。これらは、ターン毎にいずれか1つの完全補給下の攻撃又は防御について、攻撃で戦闘戦力に+2を加えるため、又は防御で+1を加えるために使用できます。

1つ又は両戦車旅団マーカーを、戦闘開始時にソヴィエト軍プレイヤーの裁量で置くことができ、その戦闘解決の終了時に取り去られ、ターン記録欄の次のターン上に置かれます。

ターン 10 の開始時に、これらのカウンターは、ゲームから永久に取り去られます。

### 16.4 支援の限度 [Support Limit]

航空ユニット、戦車旅団、Sturm マーカーは、選択したヘクスの記載された友軍戦闘値よりも多くを加えることはできません。(単独のHQ/指揮下について最少1です。) この限度は、ティーガー大隊には適用しません。



## CREDITS

Designer: Ted Raicer

Developer: Paul Marjoram

Art Director: Rodger B. MacGowan

Package Art & Design: Rodger B. MacGowan

Maps: Mark Mahaffey, Mark Simonitch

Counters, Cards, & Manuals: Charles Kibler

Playtesters: Scott de Brestian, Doug Brunton, John Clarke, Tom Kassel, Jim Lauffenberger, Bill Lawson, Brian MacDonald, Jon Matthews, Jack McHugh, Mike Morton, Jeff Nyquist, Henrik Reschreiter, Francois Trebosc, Uwe Valentin, John Wootress

Vassal Module: Phil Feller

Proofreaders: Jonathan Squibb, Paul Marjoram, Ivan Blair

Deluxe Rules Editing and Proofreading: Kai Jensen

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

(翻訳: 松谷健三 2019.11.21)

## 索引

IS (孤立状態) .....	13.1	支配地域 (ZOC) .....	6.0	損耗フェイズ.....	4.1
アクション・フェイズ.....	10.0	影響.....	6.2	退却.....	12.5
アクション・ラウンド.....	10.3	ジュエコフ.....10.5.3、10.5.4、14.0、10.5.9		ターン記録欄.....	2.1
アクション・ラウンドの限度.....	10.4	終了フェイズ.....	4.1	ターン.....	2.1
アクション・ラウンドのタイプ.....	10.5	主導権.....	10.2、4.1	地形効果.....	11.1.2、12.4
移動.....	10.5.1	小国.....	15.0	超過スタッキング.....	5.2
移動／戦闘.....	10.5.5	勝利条件.....	3.0、3.2	ティガー戦車.....	16.2
激戦チット.....	10.5.8	バルバロッサ作戦.....	17.1.3	撤退.....	14.1、7.0
スタフカ・チット.....	10.5.9	ブラウ作戦.....	7.2.3	枢軸軍.....	7.9
装甲軍チット.....	10.5.7	ツェタデレ作戦.....	17.3.2	ソヴィエト軍.....	7.10
戦闘.....	10.5.2	バグラチオン作戦.....	17.4.2	鉄道移動	
反撃.....	10.5.6	司令部.....	14.0	枢軸軍.....	9.2
兵站チット.....	10.5.11	司令部／指揮官.....	2.2	ソヴィエト軍.....	9.4
移動.....	11.0	侵攻上陸.....	9.6	天候.....	6.1、11.3、10.5.11
地形.....	11.1.2	陣地帯.....	12.7	ドイツ軍の航空アセット.....	8.1.1、2.2
天候の影響.....	11.3	枢軸小国同盟軍の移動制限.....	15.1	特別陣地帯.....	12.7
移動チット.....	10.5.1	枢軸軍の補給源.....	13.5	都市.....	11.2、2.1
ヴォルガ河.....	12.4	スタッキング.....	5.0	突撃砲.....	2.2、5.4、16.1
OOS (非補給下) .....	13.1、13.8	限度.....	5.3	爆撃.....	8.5
オアエンバム・レンゲラート.....	11.2、13.2	スタック.....	2.4	ハンガリー軍.....	15.3
海上移動		スタフカ・チット.....	10.5.9	反撃.....	10.5.6
枢軸軍.....	9.3	スタフカ予備.....	2.1、9.4	プレイのシークエンス.....	4.0
ソヴィエト軍.....	9.5	ステップ.....	2.2、12.3	兵站.....	13.0
機械化ユニット一定義.....	2.3	ステップ損失.....	2.4	兵站チット.....	4.1
強行軍.....	11.5	戦術空軍ユニット.....	8.1、8.3	変換.....	7.0
緊急撤退.....	6.5	戦闘.....	12.0	枢軸軍.....	7.7
空挺降下.....	9.7	地形効果.....	12.4	ソヴィエト軍.....	7.8
空輸.....	9.7	手順.....	12.3	防御施設.....	12.7
激戦チット.....	10.5.8	戦闘結果表.....	12.1.1	砲兵.....	12.8
ケルチ海峡.....	2.4	戦闘ースタフカ／ジュエコフ.....	10.5.4	補給集積所.....	13.6、2.2
航空カウンター.....	2.2	戦闘ージュエコフ.....	10.5.3	補給線 (LOS) .....	6.4、13.3
航空補給.....	8.6、2.2	戦闘チット.....	10.5.2	補給チェックと影響.....	13.8
航空補給セグメント.....	4.1	1941～1942年冬季の空軍影響.....	8.7	補充.....	7.0
航空ユニット.....	8.4	前進.....	12.6	枢軸軍.....	7.4
基地設定.....	8.2	戦略移動.....	9.0	枢軸軍の緊急.....	7.4
港湾.....	13.5、13.4、2.1	ソヴィエト軍の陣地帯.....	5.4、12.7	ソヴィエト軍.....	7.6
孤立状態.....	13.8	ソヴィエト軍の戦術空軍アセット.....	8.3.1	ポーランド軍.....	15.4
指揮官.....	14.0	ソヴィエト軍の補給源.....	13.4	町.....	2.1
指揮範囲.....	10.0、14.0、2.4	増援.....	7.0	マンシュタイン／モデル.....	10.5.10
シナリオ.....	17.0	枢軸軍.....	7.2	用語と略号.....	2.4
バルバロッサ作戦.....	17.1	ソヴィエト軍.....	7.3	要塞.....	12.8、12.7
ブラウ作戦.....	17.2	装甲軍チット.....	10.5.7	ルーマニア軍.....	15.2
ツェタデレ作戦.....	17.3			ルーマニア軍の航空アセット.....	2.2
バグラチオン作戦.....	17.4			連絡線 (LOC) .....	6.3、13.2



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com  
© 2018 GMT Games, LLC