

NO RETREAT!

The Russian Front : 1941 – 1945



RULE BOOK

1.0 イントロダクション

『No Retreat!』は、第二次世界大戦における 1941 年 6 月 22 日に開始されたバルバロッサ作戦（ロシア侵攻）から、1945 年の最終的なドイツ降伏までの枢軸とソ連の戦いを描いた、2 人プレイヤー用戦略級ウォーゲームである。

備品の内容

- ・ 22×36 インチのマップ 1 枚
- ・ 8.5×11 インチのプレイヤーエイド 2 枚
- ・ 88 個の両面ユニット（正方形）1 シート
- ・ 56 個の両面ユニット（円形）1 シート
- ・ ルールブック 1 冊
- ・ シナリオブック 1 冊
- ・ イベントカード 55 枚
- ・ 6 面体ダイス 1 個（訳注：2 個の誤り？）

本ルールでは以下の略語が使用されている。

CRT: 戦闘結果表

EZOC: 敵支配地域

MP: 移動ポイント

TEC: 地形効果表

VP: 勝利得点

ZOC: 支配地域

2.0 ゲームの備品

2.1 マップと縮尺

マップは、主要な戦闘が実施されたヨーロッパロシアの一部を表しており、ゲームの駒の移動と位置を制御するため、六角形のグリッドが重ねて表示されている。ユニットは、常に特定のヘクス内に配置されていなければならない。地形効果に関する解説は、地形効果表に記載されている。各ヘクスは、向かい合った辺の間が約 100 キロとなっている。第 1 ターン（2 週間）と 1945 年のターン（1 カ月）を除き、各ターンは実際の 2 カ月を表している。

2.2 ゲームの図と表

ゲームの要素を簡略化し図表化することによる、さまざまな補助がプレイヤーに提供されている。これらには、2 つの戦闘結果表と地形効果表、ゲームターントラック、勝利得点トラックなどが含まれる。

2.3 ゲームの駒

ゲームの駒は、作戦に参加した実際の軍部隊を表している。これらに記載された数字とシンボルは、戦闘力と部隊の種類を表している。

枢軸側（ドイツ側）プレイヤーはドイツ軍（灰色／緑色）と枢軸軍同盟国のルーマニア／ハンガリー／イタリア／フィンランド（青）部隊を操作する。ソ連側（ロシア側）プレイヤーはソ連（茶色／赤色）部隊を操作する。

四角形（High Tide、Weather、Victory Points）と円形（Blitz!、Shock!、Disorganized、Unsupplied、Game Turn、Target、Counterblow、Support、Control）のマーカーは、プレイにおける特定の情報を記録するために提供されている。

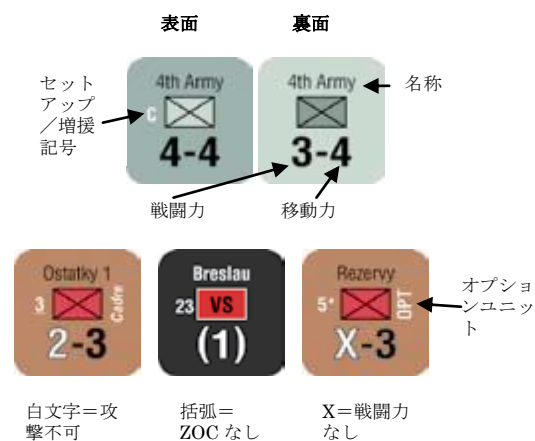
円形カウンターのうち、最後の列にある 5 つのカウンターは、今後 C3i マガジンにおいて出版される予定の、ソリティアモジュールに使用されるものだ。

ユニット例

ユニットには、能力を示す下図のような情報が記載されている。

ドイツ側のユニットは 2 つの「ステップ」を持ち表面が完全戦力、裏面が減少戦力となっている。

ロシア側のユニットは、すべて 1 ステップのユニットとしてキャンペーンゲームを開始し、赤色の面は茶色の面に対して「アップグレード」された状態を表している。なおゲーム後半においては、ほとんどが 2 ステップのユニットとなり、赤色の面が完全戦力、茶色の面が減少戦力となる。





ユニットの種類を表すシンボル

歩兵タイプ

-  歩兵
-  地方軍
-  要塞守備
-  打撃部隊

装甲タイプ

-  装甲擲弾兵または機械化歩兵
-  装甲または戦車

戦闘力はユニットの戦闘における価値の指標であり、戦闘力値として表される。一部のユニットは戦闘力が白抜きになっており、通常では攻撃できないことを示している（ただし [10.1.2] を参照のこと）。

移動力は、ユニットが各ターンにおいてどれだけ遠くまで移動できるかを決定するための指標である。一部のユニットは移動力を持たず（移動できないことを示すため）、また支配地域（[8.5] によるもの）を持たないことを示すため戦闘力がカッコで囲まれている。

ユニットの規模と名称

ドイツ軍と枢軸側同盟軍のユニットは、一般的に軍規模であり 8～12 万の兵員と装備を表している。

ソ連軍のユニットは一般的に方面軍規模であり、13～21 万の兵員と装備を表している。戦車ユニットは複数の軍に加えて、さまざまな方面軍から提供された補給や装備を合わせたものである。

ユニットの名称はその部隊（軍団または方面軍）の歴史的な名称であり、これらを識別するために使用されている。

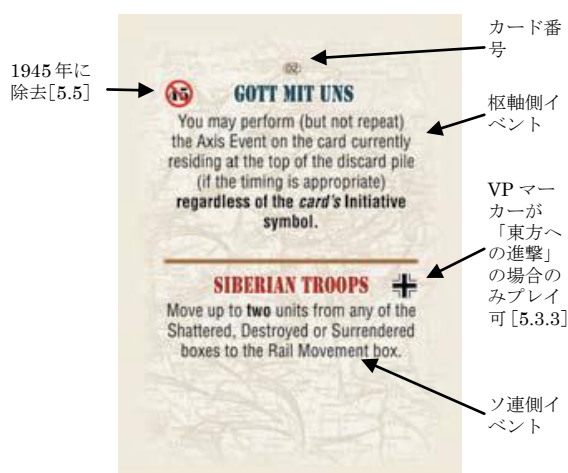
マップ

マップは六角形（「ヘクス」と呼ばれる）に分割されているが、これはチェス盤の格子のように、ユニットの位置を明確にするためのものだ。またマップには都市や沼地、森林、山地、大河川などの重要な地形が記載されている。

カード

カードはランダムイベントの発生や増援を得るための捨て札、鉄道移動、反撃の実施などを含め、さまざまな目的

に使用される。



3.0 ゲームのセットアップ

プレイヤーの間にマップを広げる。枢軸側プレイヤーが西端に座り、ソ連プレイヤーは東端に座ること。各プレイヤーは自軍の戦闘結果表を受け取る（マップにも記載されている）。そののちシナリオブックを参照してシナリオを選択し、セットアップや特別な指示に従うこと。

4.0 プレイの手順

ターンの実施方法: 各ゲームターンは最初に枢軸側プレイヤーターンが実施され、ソ連側プレイヤーターンが続く。各プレイヤーターンにおいて、いくつかのフェイズ（移動や戦闘など）が厳密な手順で実施される。次のフェイズを開始する前に、ひとつのフェイズのすべてのアクションを完了させること。なお双方のプレイヤーが各自のプレイヤーターンを実施する前に、新たなゲームターンの準備を行うために、共同の準備フェイズが実施される。

自軍ターン／相手ターン: 現在プレイヤーターンを実施しているプレイヤーは、「フェイズプレイヤー」と呼ばれる。このとき相手は「非フェイズプレイヤー」となる。

新たなゲームターンの準備

A. ゲームターンマーカーを進める: ターントラック上のゲームターンマーカーを進める。第 28 ターンが終了したら（または第 22 ターン [12.4]）、ゲームは終了し勝者が決定される。

B. イベントフェイズ: ターントラック上において、ゲームターンマーカーが置かれた新たなゲームターンのボックス

ス（ゲームターンマーカーがまさに移動したボックス）にイベントが記載されており、もしその時点で適用できるならば（ユニットの除去や VP イベントなど）ここで実施される（[13.5] の一覧と詳細を参照のこと）。双方のプレイヤーは新たな電撃戦マーカーと強襲マーカーを獲得する。

C. 勝利判定フェイズ: ターンのイベントが赤字で書かれている場合、ソ連側は直ちに 1 勝利得点（1VP）を獲得する。戦略目標の達成による勝利は毎ターンごとにチェックされ、サドンデスによる勝利はドクロのシンボルが記載されたターンごとにチェックされる。なおターン 12 の勝利判定フェイズにおいて、イニシアティブが移動する [12.9]。

枢軸側プレイヤーターン

- 1. カードフェイズ:** フェイズプレイヤーは手札が 2 枚になるまで捨て札をし、そのうち 4 枚のカードを引く。
- 2. 補給チェックフェイズ:** この時点において適切な補給線を引けない双方の陣営のユニットに、補給切れマーカーを置く。
- 3. 編成フェイズ:** フェイズプレイヤーは増援と補充を受け取り、ユニットをアップグレードする。また、壊滅したユニットをマップに復帰させる。
- 4. 移動フェイズ:** フェイズプレイヤーは、マップ外の鉄道移動ボックスへと移動するユニット含めて、自身のユニットを移動させる。
- 5. 戦闘フェイズ:** すべての強制的な戦闘と任意の戦闘が宣言され、フェイズプレイヤーの望む順番により、戦闘手順に従って解決される。
- 6. マーカー／ユニット除去フェイズ:** いまだ補給切れのすべてのユニットと、各種マーカー、降伏した枢軸同盟国のユニットをマップから除去する。
- 7. 降車フェイズ:** フェイズプレイヤーは、鉄道移動ボックスからマップ上へと、ユニットを展開させることができる。

ソ連側プレイヤーターン

ソ連側プレイヤーがフェイズプレイヤーとなり、上記の 7 つのフェイズを、枢軸側プレイヤーが実施したのと同じ順番で繰り返す。

5.0 カード

カードは、プレイヤーのカードフェイズにおいて山札から 1 枚ずつ引かれる。いったん使用されたカードは、表向きのまま捨て札パイル（捨て札の山）に置かれる。山札のカードが残り 1 枚になった場合、（最後のカードが引かれる前に）残ったカードと捨て札パイルを合わせてシャッフルし山札とする。またはイベントにより指示された場合、山札をリシャッフルすること。イベントカードにより指示されない限り、捨て札パイルの中を確認することはできない。

カードの使用タイミング

イベントは、対象となるアクションが処理される手順 [4.0] において、使用されなければならない。

例: 無料のアップグレードをもたらすカードは、相手の戦闘フェイズではなく自身の編成フェイズで使用しなければならない。

カードは 1 枚ずつプレイすること。カードは互いが矛盾しない限り、プレイされた順番で解決していく。矛盾が生じた場合は、最後にプレイされたカードが優先権を持つ。

例: 重要な戦闘に勝利した枢軸側プレイヤーは、すべての攻撃側ユニットの戦闘後前進ヘクスを 1 つ拡大するため「General Staff」カードを使用することとした。ソ連プレイヤーは、これを受けて「Rasputitsa」カードを使用する。枢軸側の戦闘後前進は、これにより 1 ヘクスのみに制限される。

仮にこれらのカードが逆の順番で使用されていたならば、ソ連側のカードにより戦闘後前進は 1 ヘクスとなり、枢軸側のカードにより +1 ヘクスされて合計 2 ヘクスとなる。

このように、双方のカードは使用された順番で適用される。

双方のプレイヤーが同時にカードを使用したならば、イニシアティブを持つ陣営が自身のカードと相手のカードのどちらを先にプレイするか選択できる。

複数回利用の禁止: 捨て札パイルからカードが回収され、再使用される場合もある。ただし特定のプレイヤーターンにおいて、同じイベントを 2 回発動することはできない。

5.1 捨て札ステップ

カードフェイズは捨て札から開始される。プレイヤーはカードを引く前に 2 枚のカードのみ手札に残しておくことができる。そのため、その時点で手札において超過するカー

ドがあれば、捨て札にしなければならない。

5.2 ドローステップ

捨て札ステップで捨て札を実施したら（必要な場合のみ）、プレイヤーは4枚のカードを山札から引き、手札に加える。なお以下の状況が、ターンごとのドロー数（DR）に影響を与えることがある。

枢軸側がモスクワまたはコーカサスの油田（マップ南東の端に沿っている）を支配していれば、ソ連側のカードを－1する。

ソ連側がルーマニアの油田（ブカレスト近郊）を支配していれば、ドイツ側のカードを－1する。

5.2.1 二正面作戦: 枢軸側プレイヤーは赤色の見出しがついたターンイベント [13.4] が発生したターンのドローステップ終了時において、任意のカード1枚を捨て札にしなければならない。たとえば、ターン 14 (Italy Invaded) ではカードを1枚捨てる。このことを忘れないように、円形の枢軸側支配マークを、ターントラック上のこれら「赤文字イベント」のターン欄に置いておくとい。

デザインノート: 戦争期間において、西側連合国の圧力はますます深刻なものとなっていき、ドイツはロシア戦線からより多くの資源を割かざるをえなかった。

5.3 イベント

カードには、太線の下にテキストが記載されている。線の上側の灰色の見出しがついたテキストは枢軸側プレイヤーによってのみ使用できるイベントであり、線の下側の赤色の見出しがついたテキストはソ連側プレイヤーによってのみ使用できるイベントである。

そのため、それぞれのカードの効果はどの陣営の手札に入っているかにより異なる。いったん使用されたカードは、捨て札にされる。

5.3.1 イベントの効果: イベントには、それ自体に使用の適切なタイミングや使用方法が記載されている。特に指定されていない場合、イベントは任意のタイミングで使用できる。

5.3.2 イベントの手順: イベントのテキストとルールに矛盾が生じた場合、イベントのテキストを優先させること。

5.3.3 イニシアティブイベント: ドイツ十字（バルケンクロイツ）のシンボルが記載されたイベントは、VP マーカ

ーが「東方への進撃」(Drang Nach Osten!) の側にある（ドイツ側がイニシアティブを有している）場合のみ使用できる。

ソ連の星のシンボルが記載されたイベントは、VP マーカが「目標ベルリン」(Na Berlin!) の側にある（ソ連側がイニシアティブを有している）場合のみ使用できる。

その他すべてのイベント（いずれのシンボルも記載されていないもの）は、ゲーム全体を通してプレイできる。

5.3.4 移動イベント: 各プレイヤーターンにおいて、それぞれのユニットは1枚のカードからのみ、移動に関する有利な効果を受けることができる (Panzerblitz!、Surprise Attack など)。

5.4 その他のカード使用

イベントの発動に使用できるほか、カードは補充や追加の鉄道移動、混乱からの回復、敵プレイヤーの戦闘フェイズにおけるカウンターブローの実施に消費できる（捨て札とされる）。

5.5 1945 年カード

一部のカードには、左上に赤色のアンダーラインがついた状態で「45」と記載されている。これらは 1945 年に山札から除去され、緑色の円内に「45」と記載されたカードと置き換えられる。緑色の円内に「45」と記載されたカードが、1945 年 1 月のターン 23 より前に山札に入れられることはない。これらのカードは、「目標ベルリン」セットアップ手順において、山札に追加される。

「目標ベルリン」セットアップ手順

ターン 23 (1945 年 1 月) 開始時の準備フェイズにおいて、以下のすべてを記載された順番で行う。

1. 古いカードの除去: 各プレイヤーは手札と山札、捨て札パイルを確認し、赤色のアンダーラインがついて「45」と記載されているカードをすべて除去する。これらのカードは脇によけておき、以降のプレイには使用しない。

2. 新たなカードの追加: 古いカードを除去した山札と捨て札パイル、緑色の円内に「45」と記載されたカードをまぜてシャッフルし、新たな山札を作る。

3. プレイの継続: そののち、プレイを続ける。枢軸側プレイヤーは、自身のターンの開始にあたり通常のカードフェイズを実施する。

6.0 補給

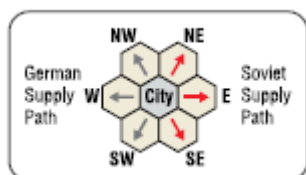
補給フェイズにおいて、双方のプレイヤーはマップ上のユニットの補給状態を確認する。フェイズプレイヤーのユニットを先に確認し、続いて非フェイズプレイヤーのユニットを確認すること。

補給切れと判定されたユニットが直ちに ZOC を失うことから、この順番が重要となる [6.4]。

6.1 補給源と陸上補給線

ユニットは補給下にある自軍都市ヘクス、または自軍のマップ端に適切な補給線を引くことができる場合、補給下となる。ユニットから補給源に引かれる補給線の長さが、4 ヘクスを超えてはならない（双方が 3 つを超えるヘクスをはさんではならない）。

都市と補給: 自軍ユニットが最後に進入したか、通過した都市ヘクスは「自軍」のものとなる。あるいは特定の都市が、補給下の自軍都市ヘクスとして、シナリオが開始される場合もある。都市から自軍のマップ端に（長さに制限のない）適切な補給線を引くことができる場合、都市は補給下となる。「自軍のマップ端」とは枢軸側の場合西端（濃いグレー）であり、ロシア側の場合は東端と南端（赤）となる。都市からマップ端への補給線は、枢軸側の場合は西向きでなければならず（西、南西、北西）、ソ連側は東向きでなければならず（東、南西、北西）。



デザインノート: 方向の規定は、双方の陣営の「鉄道網」を表している。

直接補給: ユニットの、自身から自軍のマップ端まで直接に、4 ヘクス以内の補給線を引くことができる。

6.2 補助補給源

ゲームには「海上」、「陸上補給線を引くことができる隣接自軍ユニット」、「中小国」の 3 種類の補助補給源が存在する。補助補給源を利用しているユニットは補給下となるが、この場合、陸上補給線を維持しているとは見なされない。

海上補給源

海岸ヘクスのユニットは、海を補給源として利用できる。ただし、内陸部のユニットが海に向かって補給線を引くことはできず、ユニットは海岸に配置されていなければならない（海上ヘクスサイドを経由して補給線を引く）。なお、以下の制限が適用される。

カスピ海: ロシア側ユニットのみ利用できる。

バルト海: レニングラードをロシア側が支配しておりかつ補給下の場合のみ、ロシア側ユニットが利用できる。枢軸側ユニットは、常にバルト海を利用できる。

黒海: 双方の陣営とも利用できる。アゾフ海は、双方の陣営にとって補給源とならない点に注意。

陸上補給線を持つ隣接ユニット

隣接する自軍ユニットが、自身に陸上補給線 [6.1] を引くことができる場合、補給源として機能する。

中小国の補給源

フィンランド軍ユニットはフィンランド国内において、常に補給下となる。ユーゴスラビア軍ユニットは、2 つのバルカンエリアで補給下となる。



補給の例: ドイツ第 16 軍は、自軍都市ヘクス [6.1] であるリガまで 4 ヘクスの適切な陸上補給線を引くことができる。補給線はペイプシ湖の通行禁止ヘクスサイドを通過する必要があり、これはルールにより認められている [6.3]。1 ステップのドイツ第 18 軍は、第 16 軍（隣接する補給下のユニットは、そのユニットが陸上補給線を引くことができる場合、補助補給源となる [6.2]）に補給線を引くことができる。

スモレンスクが枢軸側と分断されているため、ドイツ第 4 装甲軍は適切な補給線（黄色い線で示されているもの）を引くことができず、補給切れマーカーが置かれる。第 18 軍に陸上補給線を引くことができず、第 18 軍を経由して第 16 軍へ「飛び石状に」補給線を引くこともできない。ソ連のカリーニン方面軍は、マップ東端（赤い境界線で示

されている)に直接、陸上補給線を引くことができる。枢軸側のフィンランド軍は、要塞守備ユニットのため支配地域を持たず、補給線を妨害しない点に注意。

レニングラードは、陸上補給線を引くことができる。最初のヘクスはラドガ湖を経由し(再度記載するが、補給線は湖ヘクスのような通行禁止ヘクスを経由できる)、2番目にカーニン方面軍により占められているヘクスを経由する(自軍ユニットは補給線の判定にあたりEZOCを無効化する[6.3])。そこからは、カーニン方面軍と同じように補給線を引くことができる。

6.3 補給線の遮断

補給線は敵ユニット、敵支配下の都市、フィンランドまたはバルカンエリアにより遮断される。

敵支配地域([8.5]参照)もまた、そのヘクスに自軍ユニットが存在しない限り補給線を遮断する。つまり、自軍ユニットは補給線の判定において敵支配地域を無効化する。フィンランドとバルカンエリア、あるいは敵支配下の都市は常に補給線を遮断する。

通行禁止地形(湖のヘクスや湖/海上ヘクスサイド)は補給線を遮断しない点に注意。

6.4 補給切れマーカー



補給フェイズにおいてユニットが補給切れとなった場合、その危険な状況を示すため補給切れマーカーを置く。

6.5 補給切れの効果

補給切れマーカーを置かれたユニットは、以下のような影響を受ける。

6.5.1 再編成: 増強ステップを実施できない。[7.0.A]を参照のこと。

6.5.2 移動: 移動力が最大3MPに減少する。また乗車[9.1]できない。

6.5.3 ZOCの消失: あらゆる状況において、ZOCを失う。

6.5.4 戦闘: 攻撃の際に装甲ボーナスを受けられない[10.6.3]。また複数ヘクスの戦闘後前進[10.8.1]を実施できず、補給切れユニットのヘクスを攻撃するユニットはCRTで右側に2段階のコラムシフトを得る。除去された場合には、降伏ユニットボックス[10.7.1]に置かれる。

デザインノート: 攻撃における「補給切れ」のペナルティ

はない。つまりプレイ手順に従えば、敵の包囲を打ち破るため1ターンを得ることとなる。

6.5.5 イベント: 特定のイベントは補給下の部隊にのみ適用される。これは、イベントの対象ユニット(複数のユニットが対象の場合は、すくなくともその中の1つ)に、補給切れマーカーが置かれていてはならないことを意味する。

6.5.6 除去: 補給切れのユニットはユニット除去フェイズに取り除かれる([11.1]による)。

7.0 編成

このフェイズにおいて、以下の手順が順番通りに実施されなければならない。

A. 改編ステップ: ユニットの訓練と増強。

B. 配置ステップ: ユニットの増援、再配置や回復。

C. 再編成ステップ: 混乱マーカーを除去するためコストを支払う。

A. 改編ステップ

重要: 陸上補給線[6.1]を引くことができるユニットだけが、増強[7.1]やアップグレード[7.2]を行える。

7.1 減少戦力のユニットを完全戦力とする

現時点において2ステップのユニットが、減少戦力でマップに配置されている場合のみ、完全戦力へと増強できる(裏返せる)。各ユニットにつき以下のコストが必要となる。

- 枢軸側プレイヤーは、それぞれの増強につき2枚のカードを捨て札にしなければならない(例外: SSユニットはコストがカード1枚となる[14.5]、[14.6]参照)。

デザインノート: ドイツ側はステップを増強するより、破壊された軍を再配置[7.9]する方が低コストである。

- ソ連側プレイヤーは、それぞれの増強につき1枚のカードを捨て札にするだけで良い(例外: 要塞守備[7.5]、打撃部隊ユニット[14.7]参照)。

重要: このルールはターン17以降[7.3]のソ連ユニットにのみ適用される。ターン17より前において、要塞守備を除くソ連側ユニットは1ステップしか持たず、それゆえ増強を行えない。要塞守備ユニットはターン3よ

り増強を実施できる [7.5]。

7.2 ソ連の無償アップグレード（ターン 6 以降）



7.2.0 ソ連の「訓練」（ターン 6 以降）： ターン 6 より、ソ連側プレイヤーはソ連編成フェイズごとにユニット 1 つのアップグレード

を無償で実施できる（カードの消費は必要ない）。アップグレードされたソ連ユニットは、赤色の強力な面に裏返すこと。

7.2.1 ソ連の「戦闘経験」（ターン 13～17）： ターン 13～17 において、ソ連側プレイヤーはソ連編成フェイズごとに、追加で 1 ユニットのアップグレード（合計 2 つ）を無償で実施できる。

7.2.2 アップグレード後の脆弱なユニット： 強力な面（赤色）にアップグレードされた後であっても、ロシア側ユニットはターン 17 まで 1 ステップしか持たない（ターン 17 の時点で 2 ステップのユニットとなる。[7.3] 参照）。アップグレードされた 1 ステップのユニットが破壊されたら、壊滅ユニットボックスまたは補給切れボックス（訳注：降伏ユニットボックスの誤り？）に赤色の面（1 ステップ）で置き、補充として復帰する際は同じ面で登場する。なお降伏ユニットボックスに置く際には、2 ステップのカウンターと見なすこと（[10.71] と [11.1] を参照）。

7.3 強力で強固なユニット（ターン 17 以降）

ターン 17 の開始時点で、ソ連のユニットは「脆弱」（[7.2.2] による 1 ステップのユニット）ではなくなり、赤色の完全戦力面と茶色の減少戦力面を持つ「強固」（2 ステップ）なユニットとなる。以降において、これらは増強が可能となる。

デザインノート： ターン 17 において、ロシア側ユニットは枢軸側のように複数ステップを持つユニットとして機能し始める。なお、ルール [7.9.2] に記載されているように、ターン 16 に除去された脆弱な 1 ステップのユニット（赤色）は、ターン 17 に茶色の 1 ステップユニットとして再配置される。これは次回ターンの増強ステップにおいて、完全戦力に戻すことができる。



7.4 1 ステップユニット

ほとんどの枢軸側同盟国の軍ユニットと、すべての基幹ユニットは 1 ステップしか持たない（[14.2] と [14.9] を参照のこと）。

7.5 要塞守備への転換

ソ連側プレイヤーは自軍の増強ステップにおいて、補給状態に関わらず 1 ステップの地方軍ユニットを 2 ステップの要塞守備ユニットに転換できる。このとき、ユニットが同名の都市に配置されているならばコストとして 1 枚のカードを捨て札にし、それ以外の場合は 2 枚を捨て札にする。なおこの逆は、コスト無しに行うことができる。

B. 配置ステップ

7.6 ユニットの配置

増援ユニット、補充ユニットと損害から回復したユニットは移動力の消費なしにマップに配置される。

以下で解説されているように、敵支配地域 [8.5] にユニットを配置することはできない。

- ・ 枢軸側ユニットは大ドイツ内にあり、EZOC 内になく、かつ陸上補給線 [6.1] を引くことができる都市に配置される。
- ・ 加えて、損害から回復した枢軸側ユニットは、EZOC 内になく陸上補給線を引くことができるソ連邦内の枢軸側支配都市、または EZOC 内になく大ドイツ内のマップ西端ヘクスにも配置できる。
- ・ ソ連側ユニットは、EZOC 内になく陸上補給線を引くことができる任意のソ連側支配都市かその隣接ヘクス、EZOC 内になくロシア国内のマップ東端／南端ヘクスに配置できる。
- ・ 加えて、損害から回復したソ連側ユニットは、EZOC 内になく陸上補給線を引くことができる大ドイツ内の任意のソ連側支配都市とその隣接ヘクスにも配置できる。

7.7 損害ユニットの回復



損害ユニットボックスに置かれたすべての自軍ユニットは、無償でマップに戻すことができる。攻撃できないことを示すため、混乱マーカーを置くこと（[10.1.1] 参照）。（例外：基幹ユニットの再配置 [14.9.4]）

損害から回復したユニットは、除去された際と同じ戦力面でマップに復帰することに注意。そのため、完全戦力の2ステップユニットは、2ステップユニットとして回復する。

7.8 増援の受領

プレイヤーは、ユニット自体に記載されたゲームターン（増援ナンバー）において増援ユニットを受け取る。上記 [7.6] に記載されているように、増援を配置すること。

7.9 壊滅／降伏ユニットの補充

壊滅ユニットボックスからユニットを取りマップに復帰させる場合（[7.6] に基づいて）、このように得られる増援1つごとに、所有プレイヤーはカード1枚を手札から捨て札にしなければならない。**例外：**ソ連の打撃軍は、2枚のカードを消費する。

降伏ユニットボックスからユニットを取る場合、所有プレイヤーはそれぞれにつきカード2枚を手札から捨て札にしなければならない。

これらのボックスからマップ上にユニットを配置する際、このプレイヤーの続く戦闘フェイズにおいて自主的に攻撃できないことを示すため、ユニットに混乱マーカーを置く。**（例外：**基幹ユニットの補充 [14.9.4]）

デザインノート：補給切れユニットの損失は通常、補充に多くのコストを必要とし、また相手プレイヤーのVPに計上される [12.7]。

7.9.1 枢軸側の補充制限：特定のイベントカードのプレイを除き、枢軸側プレイヤーはターン5より前に、またターン23以降にステップの増強や壊滅／降伏ユニットの補充を行えない（ターントラックを参照）。

デザインノート：ロシアにおける迅速な電撃戦による勝利のみ想定していたため、枢軸側は長期戦に対する準備を再度行わなければならなかった。

7.9.2 減少戦力：2ステップのユニットが補充としてマップに戻される場合、常に減少戦力面となる。

C. 再編成ステップ

7.10 再編成

新たに配置されたユニットの混乱マーカーは、マーカー除去フェイズ [11.2] に、コストなしに取り除くことができる。プレイヤーが混乱ユニットを直ちに戦闘可能な状態にすることを望む場合、その時点で、除去する混乱マーカー

ごとにカードを1枚捨て札にすること。

8.0 移動

リファレンスブックには、ルール [8.0] の移動に関する例が図示されている。

手順

プレイヤーはそれぞれに記載された移動力の範囲内において、ヘクス進入にあたり適切な移動ポイント（MP）を消費させることで、要塞守備を除くユニット（移動可能なもの）を移動させることができる。ユニットはいちどに1つずつ、プレイヤーが望む方向にヘクスに単位で移動させること。ユニットは、自身のMPをすべて消費するか敵ZOCに進入するまで、あるいはプレイヤーがこれ以上の移動を行わないと決めるまで、移動を継続できる。

なお、相手プレイヤーのユニットを移動させることはできない。戦闘結果によるもの、または特定のイベントカードが使用された場合を除き、自身のターンにおいて敵ユニットの移動は行われない。

8.1 ユニットの移動力

イベントカードにより認められた場合を除き、移動フェイズにおいて、ユニットが移動力を超過することはできない。またユニットはユニット間でMPを融通したり、次のターンにMPを持ちこすことはできない。

8.2 移動における天候の影響

泥濘ターンにおいて（ターントラックを参照）、3を超える移動力を持つすべてのユニットは、移動力が3に減少する。降雪ターンにおいて、4を超える移動力を持つすべてのユニットは、移動力が4に減少する。

8.3 移動における地形効果

平地ヘクスへの進入にあたり、基本的な移動コストは1MPとなる。他のヘクスへの進入コストは、地形効果表（TEC）に記載されているように、より高くなる。他のウォーゲームと異なり、河川ヘクスサイドを横断するにあたって追加のMP消費は必要ない。

特定のヘクスに進入する際、ユニットが移動コストを消費するために十分なMPを残していなければ、そのヘクスには進入できない。**例外：**ゼロより大きい移動力を持つユニットは、地形またはその他の移動コストに関わらず、最低

でも1ヘクス移動できる。ただし、敵支配地域 [8.5.3] と進入禁止ヘクス／ヘクスサイドに関するルールは適用される。



移動の例: ターン4の枢軸側移動フェイズである（降雪ターンのためすべてのユニットのMAが4に減少する）。先の補給チェックフェイズにおいて、すべてのユニットが補給下にあると判定されている。

悪天候に関わらず、枢軸側プレイヤーはカーニン方面軍ユニットに対する攻撃の実施を決め、包囲による（枢軸側ユニットとZOCによる）除去を試みる。

ユニットの戦闘力を計算した結果、枢軸側プレイヤーは第16軍と第9軍、第4装甲軍を移動させると、15対4(3:1)で攻撃を行えるだけの戦力を集められると判断した。

A) 最初に、森林ヘクスを経由して第9軍を移動させる。移動方向の矢印に付けられた丸囲みの数字は、その地点まで移動するにあたり、どれだけのMPが消費されたかを示している。なお、EZOCの離脱に+1MP消費が必要な点に注意 [8.5.2]。

B) これにより、第4装甲軍を同じヘクスに移動させることが可能となる（自軍ユニットがいるため）。つまり第4装甲軍は、EZOCからEZOCに直接移動 [8.5.3] できることとなる。第4装甲軍は進入したヘクスで直ちに停止しなければならない（EZOCに進入したため）。また移動にあたり3MPを消費する必要がある（EZOCの離脱に1、隣接する森林ヘクスへの進入に2）。この移動にあたり、適切な移動の順番こそが重要であった点に注目！

C) 枢軸側プレイヤーは次に第16軍を移動させるが、これ

にはいくつかの選択肢がある。1ステップの第18軍に向かって1MP（要塞にはZOCがない）で移動させても良いが、ソ連側プレイヤーがいつでも要塞守備ユニットを地方軍ユニットの面に裏返せる危険があることを考慮すると（これにより直ちにZOCが発生し、当該ヘクスの補給を遮断することとなる）、このような位置は脆弱といえる。そのため枢軸側プレイヤーは森林ではなく沼地（2MP）に進路を取ることとした。枢軸側の第18軍（1ステップ）は、単独で攻撃に耐えなければならない。枢軸側の移動のほとんどがEZOCに沿って実施されており、これらを通過できない点に注意。

8.4 移動におけるスタックの効果

敵ユニットを含むヘクスに、自軍ユニットが進入することはできない。他の移動に関するルール制限内において（地形コストやZOCなど）、ユニットは他の自軍ユニットを含むヘクスへ自由に進入、または通過できる。2つ以上の自軍ユニットが任意のフェイズやステップ、戦闘の終了時に同じヘクスに配置されている場合、「スタックしている」と称する。

8.4.1 スタック制限: 枢軸側は1ヘクスにつき2ユニットまでスタックできる。ソ連側はターン11になるまでは1ヘクスに1ユニットしか配置できない（この時点で装甲前進ボーナスも獲得する [10.8.2]、[13.5]）。ターン11以降は、戦車ユニットと（要塞守備を除く）その他のユニットをスタックできる。1945年においては、1ヘクスにつき任意の2ユニットをスタックできる。

8.4.2 スタック制限の対象: ユニットのみがスタックの計算対象となり、情報マーカー類は含まれない。

8.4.3 スタック超過ペナルティ: 各フェイズまたは戦闘の終了時点において、所有プレイヤーはスタック制限 [8.4.1] に一致するまで超過分のユニット（任意のユニット）を取り除き、損害ユニットボックスに配置しなければならない。補給切れのユニットと要塞守備ユニットは、壊滅ユニットボックスに置かれる。

8.5 支配地域 (ZOC)



マップ上でユニットに隣接する 6 つのヘクスのことを、そのユニットの支配地域 (ZOC と略される) と呼ぶ。マーカー類や補給切れのユニット、戦闘力にカッコがついているユニットは ZOC を

及ぼさない。

デザインノート: 支配地域は、ユニットが物理的に占めるヘクスの外側を表しており、ユニットの規模や機動性、投射される火力によってコントロールされる。

自軍ユニットの ZOC は、敵ユニットに制限を及ぼすが、いかなる目的においても他の自軍ユニットを妨害しない。敵ユニットが ZOC を及ぼすヘクスは、「敵支配ヘクス」または「敵支配地域」(EZOC) 内のヘクスと呼ばれる。ZOC が海／湖ヘクスサイドを越えて及ぼされることはない。

8.5.1 移動の停止: EZOC に進入した時点において、どれだけの MP が残っていようと、ユニットはそのターンにおける移動を停止しなければならない。

8.5.2 EZOC の離脱: 敵ユニットに隣接して (EZOC 内において)、そのターンにおける移動フェイズを開始したユニットは、追加の 1 移動ポイント (+1MP) を消費することでヘクスを離脱でき、そののち移動を継続できる。

8.5.3 浸透の禁止: ユニットの、EZOC から別な EZOC へと直接移動できない。ただし、移動先のヘクスが自軍ユニットにより占められている場合は例外となる (移動先において、[8.5.1] に基づきユニットは停止しなければならない)。あるいは、まず EZOC ではないヘクスに進入することで EZOC を離脱し、移動を継続できる。

8.5.4 EZOC の無効化: 浸透移動 [8.5.3] に加えて、自軍ユニットは補給線の設定 [6.3] や退却 [10.7.5] において、敵支配地域ヘクスを無視できる。

8.6 フィンランド

ドイツ軍、フィンランド軍、ソ連軍ユニットはフィンランドに進入できる。フィンランド内にヘクスはないが、国家全体が 1 つの巨大なヘクスであり、複数のロシア内ヘクス

に接していると見なす。フィンランド国内においては通常のスタック制限が適用され、通常の支配地域に関するルールがフィンランドに対して、あるいはフィンランドから適用される。そのため、フィンランドに隣接する 3 つのヘクスに配置されたロシア側ユニットは、フィンランドに対する同じ攻撃に参加できる。ドイツ軍ユニットのみが枢軸軍同盟国として自由にフィンランドに進入できる。なおフィンランドを経由して補給線を引くことはできない。

8.7 ユーゴスラビア

ドイツ軍とユーゴスラビア軍ユニットのみが、西部／南部バルカンに進入できる。ただしソ連側がルーマニア油田ヘクスを占領した以降のゲームターンでなければならない [13.5]。

これらのエリアにヘクスはないが、それぞれのバルカンエリアが 1 つの巨大な平地ヘクスであり、大ドイツ内の複数のヘクスに接していると見なす (フィンランドと同様 [8.6])。これらのエリアに対しては、通常のスタックルールと支配地域のルールが適用される。ロシア側ユニットはソ連側同盟国として、自由にユーゴスラビアへ進入できる。なおユーゴスラビアに補給線を引くことはできるが、これを通過して補給線を引くことはできない。

9.0 鉄道移動

通常の移動フェイズにおいて、プレイヤーは移動可能なユニット (要塞守備を除く) を「乗車」させ、鉄道移動ボックスに配置することができる。また自軍の鉄道移動フェイズにおいてユニットを「下車」(マップに再配置する) させることができる。

9.1 乗車

移動フェイズごとに補給下の自軍ユニット 1 つを選択し、その他の移動を実施させる代わりに鉄道移動ボックスへ置く (「乗車」)。包囲された港においては、これは「海上撤退」と見なされる。

9.1.1 追加の鉄道移動: プレイヤーは自身の移動フェイズにおいて、1 枚のカードを捨て札とするごとに、自軍補給下のユニット 1 つを追加で乗車させられる。

9.1.2 鉄道移動の上限: 双方のプレイヤーとも、鉄道移動ボックスに最大 3 つまでのユニットを配置できる。

9.1.3 鉄道移動の混乱: ターン 1 または 2 において、枢軸側は鉄道移動を実施できない。またソ連側は追加の鉄道移動を実施できない。

デザインノート: 枢軸側にとって、これはロシアの鉄道をヨーロッパ標準ゲージに変更する必要がある、ロシアの貧弱な道路網を前進しなければならなかったという問題を表している。ロシア側にとって、これは労働者や工場をシベリアに疎開させるために、巨大な輸送能力が転用されたことに加えて、敵の侵攻による初期の混乱があったことを表している。

9.2 降車

自軍の降車フェイズにおいて（自軍ターンの最後）、プレイヤーは任意の数のユニットを鉄道移動ボックスからマップに戻すことができる（鉄道移動ボックス内のユニットは、無期限にボックス内へ留まることができる）。

「降車」を行ったユニットは、敵支配下の都市またはこれに隣接するヘクスではなく、EZOC 内でもなく、補給下の自軍支配下の都市またはマップ端より 3 ヘクス以内の陸上補給線を引くことができるヘクスに配置できる。

10.0 戦闘

自軍戦闘フェイズにおいて、ユニットは敵部隊が占める、隣接ヘクスに対する戦闘に参加できる。プレイヤーが隣接ユニットに攻撃を開始した場合、戦闘が発生する（戦闘手順のすべてを実施する）。ダイスを振り、各々のプレイヤーの CRT を参照して戦闘結果を求めること。

攻撃を開始したプレイヤーは、その戦闘において「攻撃側」と呼ばれ、相手プレイヤーは「防御側」と呼ばれる（これは実際の戦局とは関係ない）。

戦闘フェイズの準備

戦闘フェイズは、フェイズプレイヤーがすべての攻撃目標ヘクスを宣言し、続いて非フェイズプレイヤーが攻撃目標ヘクスを宣言することで開始される。そののち、それぞれの戦闘を解決する。

10.1 戦闘の宣言



戦闘を解決する前に、双方のプレイヤーは以下に記載されたように、すべての目標ヘクスを宣言しなければならない。

非フェイズプレイヤーの部隊が配置されており、かつフェイズプレイヤーの部隊が配置されたヘクスに（通行禁止ヘクスサイドを経由せず）隣接しているヘクスを、「目標ヘクス」として指定できる。攻撃側プレイヤーは、攻撃を予定する目標ヘクスごとに目標マーカーを置くこと。すでにカウンターブローマーカーが置かれているヘクスに、目標マーカーを置くことはできない。

双方のプレイヤーはそれぞれ 5 個の目標／反撃マーカー（ソ連側は白色／黒色、枢軸側は灰色／黒色）のみ持っており、これがゲームにおける使用上限となる。つまりプレイヤーは、ターンごとに 5 回を超える攻撃または反撃を実施できない（ターンの天候が「長期降雪」の場合は例外 [13.1]）。

10.1.1 任意攻撃ステップ: フェイズプレイヤーは最初に、このフェイズで行う攻撃のすべての目標ヘクスを相手に宣言する。以下のユニットは攻撃に参加できない。

- ・ 混乱マーカーが載せられたユニット。
- ・ 白文字の戦闘力を持つユニット（要塞守備や基幹ユニット [14.9]）。



10.1.2 カウンターブローステップ:

フェイズプレイヤーがすべての攻撃を宣言したら、

非フェイズプレイヤーは、この戦闘フェイズにおいてフェイズプレイヤーが攻撃しなくてはならない追加の目標ヘクスを宣言する（これらの強制的な攻撃は、「カウンターブロー」と呼ばれる）。

- ・ 非フェイズプレイヤーは上記の方法で指定した目標ヘクス 1箇所ごとに、手札から 1 枚のカードを捨てること。
- ・ 白文字の戦闘力を持つユニットだけが存在するヘクスにカウンターブローマーカーを置くことはできない。
- ・ 非フェイズプレイヤーの白文字の戦闘力を持つユニットは、カウンターブローに参加できない。ただし、退却の結果は被る。
- ・ カウンターブローの目標ヘクスには、非フェイズプレイヤーのカウンターブローマーカーを置いて示す。

- ・ 攻撃目標マーカーが置かれたヘクスを、カウンターブローの目標に指定することはできない。
- ・ カウンターブローの目標ヘクスに隣接するフェイズプレイヤーのユニットが、カウンターブローに参加できる。これには混乱しているユニットや、白文字の戦闘力を持つユニットも含まれる。
- ・ カウンターブロー目標ヘクスのユニットは、フェイズプレイヤーが攻撃する際に地形修正の恩恵（戦闘比のシフト）を受けられない。ただし、天候によるシフトは適用される。

デザインノート: なぜ、地形修正を受けられない状態で自分のユニットを攻撃させるために、カードを消費する必要があるのだろうか？ 補給切れのユニットが包囲下から脱出するための機会を得るためかもしれないし、自暴自棄による行動かもしれないし、あるいは近くで実施される別な攻撃から敵ユニットを抽出させることが目的かもしれない。また、突出してきた弱い敵ユニットを叩くためかもしれない（戦闘結果に CA の可能性があるならば）。

10.2 戦闘の順番

宣言された戦闘は、フェイズプレイヤーの望む順番で解決される。次の戦闘に移る前に、それぞれの戦闘を完全に解決しなければならない。フェイズプレイヤーのユニットに隣接し、目標／カウンターブローマーカーが置かれたヘクスは、可能な限り攻撃しなければならない。

戦闘の準備

10.3 戦闘の状況

どのユニットが戦闘に参加するのか。

10.3.1 攻撃側の特権: フェイズプレイヤーはどのユニットがどの目標ヘクスを攻撃するのか、すべての宣言された目標ヘクスが攻撃対象となるように、望む組み合わせを決定する。

10.3.2 共同攻撃: 1つの戦闘を実施するにあたり、複数ヘクスの攻撃側ユニットが戦闘力を組み合わせても良い。1回の戦闘において、攻撃を行うユニットや目標ヘクスの数に制限はない。

10.3.3 隣接: 攻撃は個々の戦闘ごとに解決される。攻撃を実施するすべてのユニットが、その戦闘におけるすべての目標ヘクスに隣接していなければならない。

10.3.4 ユニットの戦闘回数: 自軍戦闘フェイズにおいて、同じユニットが 2 回以上攻撃を実施することはできない。また 1 回の戦闘フェイズにおいて、同じ目標ヘクスが 2 回以上戦闘の対象となることもない（反撃による結果を除く [10.7.2] 参照）。

10.3.5 複数ユニットの攻撃: 同一のヘクスに配置されたユニットが、1 回の戦闘で複数の目標ヘクスを攻撃しても良い。スタックしているユニットの一部が攻撃を実施したからといって、スタックする他のユニットや、隣接するユニットが戦闘に参加する必要はない。

10.4 戦闘力の合算

それぞれのユニットが有する戦闘力は分割できず、同じフェイズで実施される他の戦闘に分け与えることはできない。

スタックするユニットが、すべて同じ戦闘（あるいは反撃 [10.7.2]）に参加する必要はない（あるいは反撃 [10.7.2]）。ただし、目標ヘクスにおけるすべてのユニットは同時に防御を実施しなければならない。

10.5 戦闘の手順

戦闘は戦闘手順に従って実施される。これらの手順は、個々の戦闘において以下に記載された順番通りに行われなければならない。

戦闘手順

1. 戦闘力ステップ: 攻撃側ユニットと防御側ユニットの戦闘力を個別に合計する。



2. 割り当てステップ: まず、攻撃側は（もし持っていれば）戦闘支援マーカー（電撃戦や強襲など）1つの使用を宣言で

きる。そののちダイスをロールする前に、攻撃側から先に、戦闘において使用するイベントカード 1 枚をプレイする。防御側は、攻撃側の割り当てによる完全な情報を得たうえで、攻撃側の後に決断できる点に注意。

3. 初期戦闘比ステップ: 攻撃側の戦闘力を防御側の戦闘力で割り、比率で表す（「攻撃側：防御側」とする）。CRT におけるいずれかの比率と一致するように、余りを切り捨てること。これが「初期戦闘比」となる。

例: 12 戦闘力で 9 戦闘力を攻撃すると、比率は 1.33 : 1 と

なる。余りを切り捨て、単純に 1 : 1 となる。仮に攻撃側が 14 戦力を集めていれば、9 戦力に対して 3 : 2 の比率となる。この比率により、攻撃側 CRT における初期戦闘比の項目が決定される。

4. 最終戦闘比ステップ: 上記で決定された初期戦闘比は、戦闘における地形や天候、支援マーカー、装甲、イベントカードなどの効果により「シフト」され最終戦闘比が決定される。すべての効果は累積し、合計されたシフトが適用される。

例: 2 : 1 を 3 段階右側にシフトし、1 段階左側にシフトすると 4 : 1 となる。

5. 攻撃ロールステップ: 攻撃側プレイヤーは 6 面体ダイスを 1 個ロールし、最終戦闘比の欄を参照して戦闘結果を求める。

6. 結果適用ステップ: 戦闘結果が適用される。「反撃」の結果により、上記の手順が繰り返されることがある。また戦闘結果により、いずれかの陣営のユニットがステップを失い、除去され、あるいは退却やそれに伴う戦闘後前進が行われることがある。

10.6 戦闘比のシフト

最終戦闘比の修正（上記のステップ 4 における）は、以下のように適用される。

10.6.1 地形効果: 防御側ヘクスの地形効果や、またすべてのユニットが TEC に記載されたヘクスサイドを經由して攻撃を行うことにより、シフトが行われる。

「戦略目標ヘクスサイド」による防御時のボーナスは、戦略目標ヘクス内のユニットにのみ適用される。複数のヘクスが同じ戦闘において攻撃された場合、防御側はいずれか 1 ヘクスを選択し、その地形効果を適用すること。



戦闘の例: ドイツ第 6 軍が、降雪ターンのスターリングラードでロシア第 3 戦車軍と第 2 ウクライナ方面軍から攻撃

を受けている。ロシア側は強襲マーカーを戦闘に割り当て、いずれのプレイヤーもカードは使用しない。

初期戦闘比は 12 : 3 で、実際にはソ連 CRT における 4 : 1 となる。最終戦闘比ステップ（ステップ 4）において以下のシフトが発生する。

攻撃側が、戦闘に支援マーカーを割り当てている（1 段階右）。防御側部隊が都市ヘクスに配置されており（1 段階左）、攻撃が戦略目標ヘクスサイドを越えて行われる（1 段階左）。すべての攻撃側ユニットが、河川ヘクスサイドを越えて攻撃を行っている点に注意。通常ならばさらに 1 段階左にシフトするが、降雪ゲームターンのため戦闘において河川は実質的に無いものと見なされ、戦闘におけるシフトも提供しない。

これら効果を合計すると、4 : 1 の戦闘比は 1 段階左側にシフトされ、3 : 1 でロールされる。

10.6.2 支援マーカー: 利用可能ならば、枢軸側は 1 つの電撃戦マーカーを、ロシア側は 1 つの強襲マーカーを攻撃の際に割り当てられる（反撃の際においても）。これにより、戦闘比が 1 段階右側にシフトされる。**例外:** ゲームにおける最初の降雪ターンにおいて（ターン 4 あるいは 5）、ロシア側の強襲マーカーは戦闘比を 2 段階右側にシフトさせる [13.1]。このことを忘れないように、ソ連支配マーカーをターントラック上のターン 4 の位置に置いておくこと。

- ・ 補給切れユニットのみで実施される攻撃に支援マーカーを使用できない。
- ・ 支援マーカーはマップに残しておかず、使用後は未使用マーカーボックスに戻すこと。
- ・ 支援マーカーを次のターンに持ち越すことはできない。そのターンにおいて使用されなかったマーカーは失われる。



10.6.3 装甲ボーナス: 攻撃側の部隊が装甲タイプのユニットを含み、かつ歩兵タイプのユニット（機械化歩兵を除く）を平地で攻撃しており、晴れまたは降雪ターンである場合、1 段階右側にシフトされる。

- ・ 装甲ユニットが、装甲ユニットや機械化歩兵に攻撃を実施しても、ボーナスは得られない。
- ・ 複数の装甲ユニットが戦闘に参加していても、このボーナスはそれぞれの戦闘につき 1 回のみ適用され

る。

- このボーナスは、攻撃側に装甲ユニットが存在する場合のみ適用され、防御側には適用されない（ただし装甲ユニットが反撃する場合には適用される）。
- このボーナスは、晴天または雪のゲームターンにのみ適用される。

10.6.4 戦闘比の制限: シフト前の初期戦闘比または最終戦闘比が 6 : 1 を超える場合、6 : 1 として扱う。初期戦闘比が 1 : 3 を下回る場合は、自動的に CA の結果を受けるものとする。最終戦闘比が 1 : 3 を下回った場合も、同様に処理する。

例: ロシア側が 24 戦闘力で、都市で防衛する 2 戦闘力しかない枢軸同盟国のユニットを攻撃した。初期戦闘比は 24 : 2 あるいは 12 : 1 となり、これは 6 : 1（シフト前における最大戦闘比）と見なされる。防御側地形により 1 段階左にシフトし、攻撃は 5 : 1 の項目で解決される。

10.7 戦闘結果の詳細

戦闘結果はプレイヤー補助シートの、それぞれのプレイヤーの戦闘結果表に記載されている。戦闘結果の適用に関しては、以下に詳細が記載されている。

戦闘結果

- = 膠着: 効果なし

CA = 反撃: 防御側は直ちに反撃を実施できる（任意）。戦闘比の再計算にあたり、地形効果は適用されない[10.7.2]。

CB = カウンターブロー: フェイズプレイヤーは攻撃を実施した自身のユニットを含む、いずれか 1 箇所のヘクスに自軍のカウンターブローマーカーを置く。このマーカーは続くマーカー／ユニット除去フェイズで取り除かれず、次のプレイヤーターンにおける相手陣営の戦闘フェイズ [10.7.3] で通常通り解決されなければならない。

DR = 防御側退却: 防御側はユニットを 2 ヘクス退却させる。攻撃側ユニットは、防御側ユニットが退却するかまたはユニットのステップロスによりヘクスが完全に空いた場合、戦闘後前進を行える。目標ヘクスに要塞守備ユニットが含まれている場合は、効果なしとなる [10.7.4]。

DS = 防御側損害: 防御側はユニットを 2 ヘクス退却させ、これにより除去されなければ、ユニットを損害ユニットボックスに置く。攻撃側ユニットは防御側ユニットが退却す

るかまたはユニットのステップロスによりヘクスが完全に空いた場合、戦闘後前進を行える（目標ヘクスに要塞守備ユニットが含まれる場合は、戦闘結果を EX とする）。

DD = 防御側壊滅 防御側はユニットを 2 ヘクス退却させ、さらに防御側ユニットはそれぞれ 1 ステップを失う。目標ヘクスに要塞守備ユニットが含まれる場合、防御側ユニットは退却しない。攻撃側ユニットは防御側ユニットが退却するかまたはユニットのステップロスによりヘクスが完全に空いた場合、戦闘後前進を行える。

EX = 相互損害: 双方の陣営は 1 ステップを失う。いずれの陣営も退却または戦闘後前進を実施しない。

カウンターブローマーカーがすでに配置された状態で、プレイヤーターンが開始されることがある。これは、以下のいずれかを意味する。

A) 戦闘フェイズにおいて自軍ユニットが隣接していれば、これらの敵ユニットを攻撃しなければならない。

B) あるいは戦闘を避けるため、移動フェイズにおいて隣接する自軍ユニットを移動させなければならない。これによりカウンターブローは無効となる。これは大きな決断だ！

10.7.1 ステップロス: 特定の戦闘結果により防御側 (DD) または双方の陣営 (EX) はステップロスを被る。ステップロスを受けた 2 ステップの完全戦力のユニットは減少戦力 (裏面) となり、1 ステップしか持たないユニットは除去される（ただし基幹ユニットに関するルール [14.9] を参照のこと）。戦闘で被ったステップロスをどのユニットに適用するかは、所有プレイヤーが決定する。

除去されたユニットのほとんどは、壊滅ユニットボックスに置かれる。除去された際に補給切れマーカーが置かれていたユニットは、降伏ユニットボックスに置かれる。一部の 1 ステップユニットは除去されるとターントラックに置かれる（たとえば、ほとんどの枢軸同盟軍ユニットとすべての基幹ユニット [14.0]）。

10.7.2 反撃: CA の結果は、防御側が戦闘結果を「効果なし」として終了させるか、あるいは反撃を実施できることを意味する。

防御側が反撃を行ったら、支援マーカーを取り除き、この戦闘でプレイされたカードを捨て札にすること。そののち

戦闘手順のステップ 1 に戻り、すべての手順を繰り返すことで新たな戦闘を開始する。この戦闘は、最初の戦闘に参加したものと正確に同じユニットが参加しなければならない。このときに限り、反撃を実施するプレイヤーが攻撃側となる（もう一方のプレイヤーが防御側となる）。また、地形効果は適用されない（装甲ボーナスや複数ヘクスの戦闘後前進を打ち消す効果は適用される）。

- ・ **攻撃されないユニット：**ヘクスの一部のユニットのみが、攻撃（反撃）される戦闘が発生することがある。これはルール上許容されることだが、戦闘に参加するユニットのみが戦闘による結果の影響を受ける。攻撃されないユニットは、退却の結果のみを受ける。
- ・ 反撃によりさらなる反撃が起こることがあり、これは他の戦闘結果が出るまで継続することがある。これら「反撃の反撃」も本章のルールで解決すること。

10.7.3 カウンターブロー（強制的な反撃）：非フェイズプレイヤーのカウンターブローにより、フェイズプレイヤーの強制的な攻撃が実施される。これは通常の反撃に似ており、防御側（非フェイズプレイヤー）は地形効果による修正を受けることができない。ただし、以下に注意。

- ・ フェイズプレイヤーが攻撃側であり、目標ヘクスはカウンターブローマーカーで示される [10.1.2]。
- ・ 混乱したユニットと白文字の戦闘力を持つユニットも、カウンターブローに参加できる。ただし勝利しても戦闘後前進 [10.8] は実施できない。
- ・ CRT によってもたらされたカウンターブローは、次のプレイヤーターンにおいて解決されることに注意。フェイズプレイヤーは自身のカウンターブローマーカーを、攻撃の起点となったいずれかのヘクス 1 つに置く。反撃（CA）中にカウンターブローが発生した場合も、同様に処理する。

デザインノート：カードの捨て札により配置されるカウンターブローは、防御側による「陽動」を意味しており、フェイズプレイヤーに攻撃を強いるものである。戦闘結果表の「CB」により配置されるカウンターブロー（次のターンに解決される）は攻撃側による部分的な前進を表しており、相手プレイヤーに退却するか、この脅威を攻撃するか

の選択を強いるものである。

10.7.4 要塞守備ユニット：目標ヘクスに要塞守備ユニットが含まれる場合、戦闘結果は以下のように変更される。

- ・ DR は効果なしとなる。
- ・ DS は EX となる。
- ・ DD において、目標ヘクス内すべてのユニットは退却を無視する。

10.7.5 退却：退却が求められた場合、防御側は以下の制限に従い、戦闘から離れる方向であり、かつ可能ならば自軍補給源に近い方向にユニットを 2 ヘクス移動させる（退却中に折り返し移動を行うことで、結果的に防御ヘクスから 1 ヘクスしか離れないような退却は実施できない）。

- ・ **例外：**フィンランド [8.6] またはバルカン [8.7] に退却したユニットはそこで停止し、2 ヘクスの退却を完了したものと見なす。
- ・ 敵ユニットを含むヘクスには退却できない。また禁止ヘクスサイドを経由したり、マップ外に退却することもできない。
- ・ ユニットの、そのヘクスに自軍ユニットがいない場合、EZOC に退却できない（自軍ユニットは退却に関して EZOC を無効化する）。
- ・ ユニットの退却中に自軍ユニットを通り越すことができ、また退却先において自軍ユニットとスタックできる。ただし、オーバースタックとなった場合、超過を解決しなければならない ([8.4.3] 参照)。
- ・ 退却は MP を消費しない。ヘクス数のみを計算すること。

要塞と、そこにスタックするユニットは決して退却しないことに注意。これらユニットは、DR と DD における退却の効果は無視する。

ユニットが退却できない場合は除去される ([10.7.1] 参照)。

10.7.6 損害：DS の戦闘結果を被ったユニットは損害ユニットボックスへ除去される前に退却しなければならない。退却できない場合、これらは除去ユニットボックスに置かれる [10.7.1]。



戦闘結果におけるカウンターブローの例

このプレイ例は「カウンターブロー」の発生（敵戦闘フェイズにおいて防御側により配置されるもの）と、戦闘結果により配置されるものの双方を理解する助けとなるだろう。

1942 年の春、ドイツ側プレイヤーは将来的な都市への攻撃のため、レニングラード前線を一掃することを試みた。彼は第 9/16/18 軍を利用してヴォルホフ方面軍に攻撃を加え、第 4 軍と第 3 装甲軍で北西方面軍に攻撃を加える。ロシア側プレイヤーはカードを 1 枚捨て、第 4 軍に攻撃を強制すべく、カウンターブローマーカーを自身の第 1 バルト方面軍に置く。これにより枢軸側の戦力が分散することとなる（これは陽動攻撃である）。ただし、ユニットの戦闘力が白文字であることから、レニングラード方面軍にカウンターブローマーカーを置けないことに注意（[10.1.2] 箇条書きの 2 番目）。

ヴォルホフ方面軍に対する攻撃は 3 : 2 となり、ダイスロールによる結果は 3 で「CB」となった。ドイツ側はカウンターブローマーカーを第 9 軍に置く。これは次のターンに解決される。北西方面軍に対してドイツ側プレイヤーは 1 : 1 の戦闘比を得る（第 1 バルト方面軍へのカウンターブローがなければ、2 : 1 となっていた）。ダイスロール結果は 1 で幸運にも「CA」となり、ソ連側プレイヤーは第 3 装甲軍を 1 : 2 で攻撃することとなる（反撃において防御側の地形は適用されない）。結果は 5 で、またしても「CB」となる。そのため、枢軸側ユニットに再度マーカーが置かれる。戦闘により配置されるカウンターブローマーカーは、常にフェイズプレイヤーのユニットに置かれる点に注意。第 1 バルト方面軍に対する最後の攻撃は、1 : 2 の戦闘比と

なる（カウンターブローで防御側の地形効果は適用されない）。ロール結果は 1 となり、今回も「CA」だ！ ソ連側の反撃結果は「EX」となった。

第 4 軍は裏面になり、第 1 バルト方面軍は赤色の面を上にして壊滅ユニットボックスに置かれる（要塞守備を除くソ連軍ユニットはターン 17 以前に 2 ステップを持たない）。



上がソ連側プレイヤーターンの開始時における状況である。

彼はカウンターブローマーカーが置かれた 2 つの枢軸側ユニットを、これらに隣接するいずれかの自軍ユニットで攻撃しなければならない。ただしこのとき、防御側は地形効果を受けることはできない。ルール [10.1.2] の箇条書きの最後の項目を参照のこと。レニングラード要塞歩兵は白文字の戦闘力を持つユニットだが、カウンターブローマーカーが置かれたドイツ第 9 軍を攻撃できる。

なお、防御側により相手戦闘フェイズに配置されるカウンターブローは陽動や見込みのない反撃を表しており、戦闘結果表の「CB」により配置されるものは、攻撃側による部分的な前進と自身のプレイヤーターンにおける「防御側」の対処を表している。

10.8 戦闘後前進

戦闘の DR、DS、DD の適用後に、防御側の退却とマップからの除去に続いて、目標ヘクスが完全に空いていれば、攻撃側ユニット（要塞守備を除く）は戦闘後前進できる。これは攻撃側のユニットが、防御側が新たに喪失したヘクスに進入し、さらに前進できることを意味している。

- ・ 戦闘後前進に MP は必要なく、EZOC の影響も受けない。単に、決められたヘクス数を前進させれば良い。

- ・ 攻撃側の生き残ったユニットのうち、スタック制限 [8.4.1] 以下のユニットが空きヘクスに戦闘後前進でき、そこに留まることができる。
- ・ 混乱しているユニットまたは戦闘力が白文字になっているユニットは、戦闘後前進を行えない [10.7.3]。

10.8.1 複数ヘクスの前進: 最初に戦闘後前進するヘクスは、防御側が空けたヘクスでなければならない。そののち、ユニットは以下の制限に従い2番目のヘクスに戦闘後前進しても良い。

- ・ ユニットの敵ユニットを含むヘクスに戦闘後前進できない。また通行禁止ヘクスサイドやマップ外を経由したり、泥濘ターンに複数ヘクスの戦闘後前進をすることもできない。
- ・ ユニットの戦闘後前進の途中で自軍ユニットを通過し、終了時に自軍ユニットとスタックできる。ただし、オーバースタックとなった場合、超過を解決しなければならない ([8.4.3] 参照)。
- ・ 2ヘクス目の戦闘後前進を行うユニットが、防御側ユニットの退却路に沿って前進する必要はない。防御側が空けたヘクスに前進した後は、他の理由により禁止されていない任意の隣接ヘクスに前進できる。
- ・ **重要:** 山岳、森林、沼地ヘクスに戦闘後前進したユニットは直ちに停止すること。河川ヘクスサイドを越えて戦闘後前進したユニットが停止する必要はない (TECを参照)。

例: 防御側の空けたヘクスが森林ヘクスだった場合、2ヘクス目の戦闘後前進は実施できない。戦闘後前進を行うユニットは、最初のヘクスで停止しなければならない。

10.8.2 装甲前進ボーナス: 晴天ターンにおいて、ドイツ側の装甲ユニットは2ヘクス目で地形により停止させられない限り、3ヘクス目まで前進を継続できる。ソ連の装甲ユニットは、ターン11以降にこの能力を得る ([13.5]参照)。

11.0 マーカー／ユニット除去フェイズ

このフェイズにおいて、補給切れのユニットは補給状況を再確認され、降伏したユニットとマーカーがマップ上から

除去される。

11.1 再補給または降伏

補給切れマーカーを置かれたすべてのユニットは、再度補給を確認する。最初にフェイズプレーヤーのユニットを確認し、続いて非フェイズプレーヤーのユニットを確認すること。この時点で適切な補給線を引くことができないユニットは、除去される (マップから取り除かれる)。2ステップのユニットは降伏ユニットボックスに置かれ (1ステップ面になっている場合も含む)、1ステップのユニットはユニット裏面の指示に従うこと。補給線を引くことができたユニットは、マップに留まる。このフェイズの開始時点で補給下にあるユニットは影響を受けない。

11.2 マーカーの除去

すべての補給切れ、混乱 ([7.10] におけるものと異なりコストはかからない)、電撃戦、強襲マーカーを現在の場所から取り除き、未使用マーカーボックスに戻す。

11.3 枢軸側連合の除去

ターン15における新たなゲームターンのイベントフェイズで、イタリア第8軍はプレイから除去される (イタリアの降伏)。またロシア赤軍ユニットがルーマニアの油田を占領していれば、2つのルーマニア軍をプレイから除去すること。

12.0 勝利条件

No Retreat!のキャンペーンゲームにおいては、以下の方法で勝利できる。

- ・ 戦略目標の占領と保持 [12.1]。
- ・ VP獲得によるサドンデス [12.2]、ソ連の完全勝利 [12.3]、またはドイツの作戦的勝利 [12.4]。
- ・ ヒトラーの排除 [12.5]。
- ・ 上記がいずれも達成されなかった場合は、枢軸側プレーヤーが勝利する。

シナリオには、固有の勝利条件が記載されている。

12.1 戦略目標による勝利

枢軸側戦略目標による勝利: 勝利判定フェイズにおいてイニシアティブ [12.9] を有しており、5つある灰色のドイツ戦略目標ヘクス (モスクワなど) のうちの3つを支配しており [12.7.1]、かつこれらに補給線を引くことができる

[6.0] 場合は、枢軸側が勝利する。イニシアティブを失った後は（ターン 12 以降）、4 つのドイツ戦略目標ヘクスを支配する必要がある。

ロシア戦略目標による勝利: ロシア側は 4 つある赤色のソ連戦略目標ヘクス（ベルリンなど）のうちの 3 つを支配しており [12.7.1]、かつ補給線を引くことができる [6.0] 場合に勝利する。

双方の状況が同じターンに発生した場合、イニシアティブを有している陣営が勝利する。

12.2 速やかな勝利



「サドンデスターン」（ターントラックにドクロのシンボルが記載されている）における新たなゲームターンの勝利フェイズで、一方のプレイヤーがサドンデスを達成する場合がある。勝利得点トラックを確認し、イニシアティブ [12.9] を有している陣営の VP が、該当するターンにおいて自陣営のシンボルが記載された数値より大きければ、直ちに勝利する。

例: ターン 6 の勝利判定フェイズにおいて、枢軸側プレイヤーがイニシアティブを有している。「T6」（ターン 6）の項目は VP トラックにおける「23」のボックスに記載されており、これにより枢軸側プレイヤーは 24 点以上の VP を獲得していればサドンデスを達成することとなる。

ターン 12 の勝利判定フェイズにおいて、イニシアティブイベントが実施され、イニシアティブマーカーが枢軸側の「東方への進撃」（Drang Nach Osten!）からソ連の「目標ベルリン」（Na Berlin!）へと裏返される。このターンにおけるサドンデスの判定は、枢軸側はマーカーを裏返す前に、ソ連側はマーカーを裏返した後に行うこと。また VP が再計算される [12.7]。

12.3 ソ連の完全勝利

ソ連側プレイヤーが勝利判定フェイズにおいて 34 点以上の VP を獲得している場合、自動的に勝利する。

12.4 ドイツの作戦的勝利

ターン 22 の終了時点において上記いずれの勝利も達成されなかった場合、ターン 23 の開始時点で作戦的勝利の判定を行う。VP トラックにおける枢軸側の「絶頂期」（High Tide）マーカー [12.8] と「目標ベルリン」（Na Berlin!）の VP マーカーが占める位置を比較すること。この結果に

より、ゲームが 1945 年まで継続されるかどうかが決定される。

1945 年におけるゲーム継続の手順

枢軸側の「絶頂期」マーカーがより高い数値のボックスに置かれている場合、枢軸側プレイヤーが即座に勝利する。

「目標ベルリン」マーカーが「絶頂期」マーカーと同じ位置か、またはより高い数値のボックスに置かれている場合、ゲームは 1945 年に継続する。以下に記載された手順に従うこと。

1. **期間:** ゲームは 1945 年へと続く（ターン 23～28）。
2. **VP マーカーのリセット:** 四角形の枢軸側「絶頂期」マーカーとソ連「目標ベルリン」マーカーの VP 差を計算し、その差を示す位置に円形のイベントマーカーを置き直す。
3. **マップ制限:** 大ドイツ内のヘクスのみが、サドンデスにおける VP 対象となる。これらのヘクスのみを対象として、四角形の「目標ベルリン」マーカーの新たな VP 合計を計算すること。
4. **イベントカードのリセット:** [5.5] に従うこと。

12.5 ヒトラーの排除



ロシア側がベルリン守備隊ユニットを除去した場合、ヒトラーは死亡しゲームに勝利する。

12.6 ゲームの終了

ターン 28 の終了までにソ連側が勝利しなかった場合、枢軸側プレイヤーが勝利する。

12.7 VP 得点の詳細

プレイヤーは、特定ヘクスの支配や敵ユニットの降伏により VP を獲得できる。また VP はイベントによっても得られる。VP の詳細に関しては、マップの VP 表を参照すること。**付記:** 本ゲームにおいて、VP がターンごとに累積して獲得されることはない。

12.7.1 VP ヘクスの支配: 勝利得点ヘクスは、最後にユニットを通過させるか占領している陣営により「支配」される。

12.7.2 フィンランドの支配: 基幹ユニットや枢軸側同盟国ユニットを除く自軍ユニット（ただしフィンランド軍を含む）をフィンランド国内に配置し、その状態を維持して

いる場合にエリアを支配する。これは、以下の手順が必要であることを意味する。

- 1) フィンランド国内の敵部隊を除去する。
- 2) フィンランドを占領する。
- 3) 占領を維持する。

12.7.3 戦略目標ヘクス: 都市と油田から得られる 1VP を除き、戦略目標ヘクスは追加 VP をもたらさない。ただし、[12.1] を参照のこと。

12.7.4 VP マーカー: 円形の「イベント VP」マーカーは、イベントと降伏により獲得された VP の合計を記録するために使用される。これは 6VP を超えることがない（上回った分の VP は失われる）。四角形の（裏表のある）VP マーカーは、以下のような目的で使用される。

- A) いずれの陣営がイニシアティブを有するか表示する [12.9]。
- B) イニシアティブプレイヤーの VP 合計を表示する（支配ヘクスの VP とイベント VP マーカーの合計で決定される）。

12.7.5 VP の計算: 現時点における VP の計算を、常に実施することが重要となる。勝利判定フェイズごとに、完全な再計算を行うこと。

イベント／降伏 VP（ターン 1～28）

- +1 VP:** 非イニシアティブプレイヤーのユニットが、降伏ユニットボックスに置かれるごとに。
- 1 VP:** イニシアティブプレイヤーのユニットが、降伏ユニットボックスに置かれるごとに。
- +/-1 VP:** VP に影響を及ぼすイベントカードがプレイされるごとに。
- +1 VP（ソ連側のみ）:** 「他戦線」イベントがプレイされるごとに（例: D-Day、Battle of the Bulge など）。

1941～44 年における占領地 VP（ターン 1～22）

- +1 VP:** マップ上の都市または油田ヘクスを支配するごとに。
- +1 VP:** フィンランドの支配。

1945 年における占領地 VP（ターン 23～28）

- +1 VP:** 大ドイツ内の都市または油田ヘクスを支配するごとに（大ドイツ内のみが対象）。

12.8 VP マーカーの機能



四角形の VP マーカーは、イニシアティブを持つ陣営の現在の得点を表示する。これは重要なコンセプトとなっている。マ

ーカーが枢軸側を示している場合は（円形の VP マーカーの得点を含む）枢軸の得点のみを表示し、ソ連を示している場合はソ連の得点のみを表示する。

例: ターン 5 において、枢軸側がイニシアティブを有している。ソ連側は失われた都市の 1 つを奪還し（次回の VP 計算まで支配マーカーを配置しておく、再計算が行われたらマーカーを除去する）、1VP を獲得する。VP マーカーは現在の枢軸側の得点を表しているため、都市の再占領を反映させて「東方への進撃」マーカーを 1 段階下げる。



円形の VP マーカーは、VP に関連するイベントと降伏したユニット [2.7.4] による、現在の合

計得点を示す。円形の VP マーカーの数値はヘクス支配による VP に加算（または減算）され、その合計が四角形の VP マーカーで示される。

例: ターン 10 で枢軸側がイニシアティブを有している。イベント VP には、これまで 3 回のソ連側ゲームターンイベント（それぞれ枢軸側 VP から -1 する）と、2 回のソ連側イベントカードのプレイが含まれている（それぞれ枢軸側 VP から -1 する）。

ソ連側は 1 枚の枢軸側イベントカードをプレイしており、これは 1VP となっている（枢軸側がイニシアティブを有しているため、枢軸側に +1VP として加算される）。また、3 つのロシア側ユニットが降伏している（うち 2 つは再配置されているが枢軸側に +3VP となる）。

そのため、円形のイベント VP マーカーは、ソ連側イベントの -5VP と枢軸側イベントの +1VP、ソ連側高空による +3VP により、合計 -1 がイニシアティブを有する枢軸側に適用される。マーカーのソ連側の面を表示させ、VP トラックの「1」に置くこと。

枢軸側がヘクスの支配で 14VP を獲得している場合（マップの確認により判定される）、VP の再計算において円形の VP マーカーが示す 1VP (-1VP) をヘクス支配で獲得され

た VP から引き (14 マイナス 1)、「東方への進撃」 マーカーを 14 から 13 の位置に移動させる。

勝利得点 (VP) と VP マーカー

12.9 イニシアティブ

四角形の VP マーカーには 2 つの面があり、枢軸側が「東方への進撃」、ソ連側が「目標ベルリン」となっている。四角形の VP マーカーで表面となっている陣営のプレイヤーが、イニシアティブを得る。

12.10 イニシアティブの移動

イニシアティブは、ターン 11 まで枢軸側が有する。ターン 12 の勝利判定フェイズにおいて、以下の状況が発生する。

- ・ 枢軸側プレイヤーはサドンデス [12.2] の有無を確認する。もしなければ、以下の処理を行う。
- ・ 枢軸側の「絶頂期」マーカーを、現在の枢軸側 VP マーカーの場所に置く。
- ・ 円形のイベント VP マーカーがドイツ側の面になっている場合は、VPトラックから取り除き、ゼロの位置にリセットする。ソ連側の面になっている場合は、そのまま残しておく。
- ・ VP マーカーをソ連側の面に裏返し (以降、ゲームにおいてイニシアティブは変動しない)、ソ連側プレイヤーの現在の得点 [12.7] に合わせる。そのうち、ソ連側プレイヤーのサドンデス [12.2] が達成されているかどうか判定する。



13.0 ゲームターンイベント

ゲームターンの準備フェイズにおいて、ターントラックイベント (天候、支援マーカーの増加、サドンデスの判定などその他の処理を含む) を適用する (永続的に効果を発揮するものと、ただちに効果を発揮し 1 度きりのものがある)。

13.1 天候

天候の影響に関する概要は以下の通り。

晴天ターン

- ・ 特に効果はない。

泥濘ターン

- ・ すべてのユニットは最大 3MP となる。

- ・ 戦闘において装甲ボーナスによるシフトが発生しない [10.6.3]。
- ・ 複数ヘクスの戦闘後前進 [10.8.1] が不可能となる (防御側が空けたヘクスにのみ前進できる)。

降雪ターン

- ・ 独軍プレイヤーは、すべての攻撃においてソ連の戦闘表を使用する。
- ・ ゲームにおける最初の降雪ターン (ターン 4 あるいは 5) では、強襲マーカーは通常の 1 シフトではなく戦闘比を 2 つ右側にシフトさせる。
- ・ すべてのユニットは最大 4MP となる。
- ・ 河川が凍結し、効果なしとなる (戦闘における地形効果を及ぼさない)。
- ・ フィンランド軍を除くすべての枢軸軍がロシア側ユニットを攻撃する場合、USSR 国内において 1 段階左側にシフトする (ターン 5 では 2 段階シフトする)。
- ・ 複数ヘクスの戦闘後前進は可能だが、装甲ユニットは戦闘後前進ボーナスを受けられない (戦闘後前進は 2 ヘクスに限られる)。



長期降雪ターン: 降雪ターンが連続した場合、降雪が続く 2 番目のターン (あるいは 3 番目のターン) は「長期降雪ターン」と呼ばれる。長期降雪マーカーを記録のためマップに置くこと。降雪ターンと異なり、長期降雪ターンでは以下の効果が適用される。

- ・ 独軍プレイヤーはすべての攻撃においてソ連の戦闘表を使用する。
- ・ 戦闘において装甲ボーナスによるシフトが発生しない [10.6.3]。
- ・ 複数ヘクスの戦闘後前進 [10.8.1] が不可能となる (防御側が空けたヘクスにのみ前進できる)。
- ・ 枢軸側プレイヤーは目標マーカーを 3 つのみ使用できる (最大 3 回の戦闘しか実施できない)。
- ・ すべてのユニットは最大 4MP となる。
- ・ 河川が凍結し、効果なしとなる (戦闘における地形効果を及ぼさない)。
- ・ フィンランド軍を除くすべての枢軸軍がロシア側

ユニットを攻撃する場合、USSR 国内において 1 段階左側にシフトする（ターン 5 では 2 段階シフトする）。

13.2 速やかな勝利

ドクロのシンボルが記載された各ゲームターンの勝利判定フェイズにおいて、サドンデスを判定する [12.2]。

13.3 支援マーカー

枢軸側プレイヤーは電撃戦マーカーを、ソ連側プレイヤーは強襲マーカーを、ターントラックに記載されたシンボルの数だけ、ターン開始時点で受け取る。

例: ターン 5 の開始時点で、枢軸側プレイヤーは電撃戦マーカーを受け取れず、ソ連側プレイヤーは 3 個の強襲マーカーを受け取る。

これらのマーカーは、特殊な訓練やドクトリン、戦術、指揮能力、奇襲要素、航空支援、砲兵の集中運用、兵站などを表している。

13.4 ゲームターンイベント

WW2 の他戦線で重大なイベントが発生した場合、ロシア側が勝利判定フェイズの開始時点で 1VP を獲得する [12.7.4]。また枢軸側プレイヤーはこれらのターンにおいて、ドローステップ [5.2] の終了時に任意のカード 1 枚を捨て札にしなければならない。

13.5 ゲームターン効果

ゲームターンのボックス内に、テキストが記載されている場合、以下のような効果がある。

ターン 1、2 「Limited Rail Moves」: 枢軸側は鉄道移動を実施できない。またソ連側は、追加の鉄道移動を実施できない [9.1.3] (1 回の鉄道移動はコストなしに実施できる)。

ターン 1~4 「No Axis Replacements」: ターン 1~4 において、枢軸側プレイヤーはユニットの補充または増強のため捨て札を実施できない [7.1]。このターン間においては、枢軸側によってプレイされる特定のイベントカードによってのみ増強と補充を実施できる。

ターン 3 「Begin Soviet Fortifying」: このターン以降、補給線を引くことができる [6.1] ソ連側の 1 ステップ地方軍ユニットを、2 ステップの要塞守備ユニット [7.5] にアップグレードできる。このターンにおいてセヴァストポリに配置されるセヴァストポリ地方軍 (Sevastopol Regional)

ユニットは、赤色の要塞守備面で到着する。

その他のソ連側ユニットはターン 6 までアップグレードできず、ターン 17 までは 2 ステップユニットになることができない。

ターン 5 「Begin German Replacements」: 枢軸側プレイヤーは捨て札による補充と増強を自身の編成フェイズで実施できるようになる [7.0]。

ターン 5 「Two Shift Penalty vs. Soviets」: この降雪ターンにおいて、枢軸側プレイヤーはソ連側ユニットを攻撃する際に、通常の 1 段階シフトではなく、2 段階左側にシフトしなければならない。

ターン 6 「Begin One Free Soviet Upgrade」: この編成フェイズ以降、ソ連側プレイヤーはターンごとにユニット 1 つを無償でアップグレード（「訓練」による）できる [7.2]。

ターン 8~9 「Germans +1 Card」: 自身のカードフェイズにおいて枢軸側プレイヤーは、1 枚余分にイベントカードを受け取る（これらのターンのみ）。

ターン 11 「Soviets get the Tank Advance Bonus」: 以降のプレイヤーターンにおいて、ソ連戦車ユニットは装甲前進ボーナス [10.8.2] を受ける。

ターン 11 「Soviet Tanks Stacking」: 自身のプレイヤーターンにおいて、ソ連の戦車ユニットは要塞守備を除くユニットとスタックできる [8.4.1]。

ターン 12 「Na Berlin!」: 勝利判定フェイズにおいて、イニシアティブがソ連側に移動する [12.10]。

ターン 13 「Begin Two Free Soviet Upgrades」: 以降の編成フェイズにおいて、ソ連側プレイヤーはターンごとにユニット 2 つを無償でアップグレードできる（「戦闘経験」による [7.2.1]）。

ターン 15 「Remove the Italian 8th Army」: 位置に関わらず、イタリア第 8 軍のユニットをプレイから取り除く [11.3]。ユニットがすでに除去されているか補給切れの場合（この時点で判定すること）、枢軸側プレイヤーはこのターンにおいてカードのドロース数が 1 枚少なくなる。

イタリアは連合軍に降伏する！

ターン 16 「Remove the 2nd Panzer Army」: 位置に関わらず、第 2 装甲軍のユニットをプレイから取り除く。すでに除去されている場合や補給切れの場合、枢軸側プレイヤー

ーはこのターンのカードドローが1枚減少する。

ターン 17「Soviet Units Have Two Steps」: すべてのソ連側ユニット（**例外:** Ostatky ユニットと要塞守備ユニット）は、2ステップを有するようになる [7.3]。

ターン 18「Remove the SS Panzer Army」: 位置に関わらず、SS 装甲軍をプレイから取り除く。すでに除去されている場合や補給切れの場合、枢軸側プレーヤーはこのターンのカードドローが1枚減少する。

ターン 18「Stop Soviet Upgrades」: ソ連の「戦闘経験」[7.2.1]によるアップグレードが終了する。ただし「訓練」[7.2.0]によるアップグレードは継続される。

ターン 20「Germans only 3 Targets」: このターン以降、枢軸側プレーヤーは目標マーカーを3つしか使用できない（通常の5個ではなく）。

ターン 21「Soviets get one extra Card」: このターン以降、ソ連側プレーヤーはゲーム終了までカードフェイズにおいて追加で1枚のカードをドローできる。

ターン 23「Begin Soviet Stacking」: ソ連側は2ユニットを同じヘクスにスタックできるようになる。

ターン 23「Reich Defenses」: ベルリン守備隊と国民突撃隊 (Volkssturm) ユニットが増援として、記載された都市に登場する。枢軸側プレーヤーはこのターンにイベントカードを1枚しか引くことができない。

スタック制限に注意のこと [8.4]。

ターン 23 以降「SS Panzer Return」: 1945 年中のゲームターンの 2VP を支払うことで、ターン 18 に除去された SS 装甲軍が完全戦力 (2 ステップ) で増援として復帰する。

ターン 24「End German Improvement」: このターン以降、ゲーム終了までドイツ側はユニットの増強 [7.1] を実施できない。

ターン 26「Germans only one Target」: このターン以降、枢軸側プレーヤーは目標マーカーを1つしか使用できない。

ターン 28「Remove Berlin Garrison」: Berlin Garrison ユニートをゲームから取り除く。直接補給が可能であった場合、これはソ連側により除去されたと見なされない。

GG「Greater Germany Invaded」: 赤色の面のソ連側ユニットがロシアと大ドイツ/ルーマニアの国境を越えた以降のターンにおいて、「GG」と記載されたドイツ側ユニ

ットが増援として任意の大ドイツ内の都市に登場する。

スタック制限に注意のこと [8.4]。



2つの「GG」ハンガリー軍増援ユニットは、陸上補給線を引くことができ、ブダペストから4ヘクス以内にある枢軸側支配下の空白ヘクスに置かれる。

Oil「Ploesti Captured」: ソ連側がルーマニアの油田ヘクスを占領した最初のターンのに、ルーマニアが降伏する。SSを除くドイツ装甲ユニットは、装甲ボーナス [10.6.3] と装甲前進ボーナス [108.2] を失う。また「Oil」増援ユニットがプレイに登場し、所有プレーヤーにより以下のように配置される。

- ドイツ側グループ E/F ユニットは、陸上補給線を引くことができ、



ブカレストから4ヘクス以内にある枢軸側支配下の空白ヘクスに置かれる。あるいは、西部バルカンエリア内（南部バルカンを除く）に配置しても良い。

スタック制限に注意のこと [8.4]。

- ソ連同盟ルーマニアユニットが減少戦力 (1 ステップ) で、陸上補給線を引くことができ、油田ヘクスから2ヘクス以内にあるソ連側支配下の空白ヘクスに置かれる。
- 2つのユーゴスラビア軍ユニットが、要塞守備面で西部バルカンあるいは南部バルカンに配置される。これらは個別に配置しても、一緒に配置しても良い。



枢軸側プレーヤーは、ユーゴスラビア軍の増援が到着した際にスタック制限違反となるよう自軍のユニットを配置しておくことで、即座にユニットを除去させることができる。これは意図されたものであり、ルール上認められている。



Warsaw「Poland Liberated」: ソ連側がワルシャワを占領した最初のターンのに、1ステップのソ連同盟ポーランドユニットが登場する。ユニットは陸上補給線を引くことができ、ワルシャワから2ヘクス以内にある空白ヘクスに置かれる。

14.0 特別ユニット／ルール

一部の特別なユニットや、ユニットの兵科による効果の概要は以下の通り。

14.1 地方軍／要塞守備ユニット



地方軍ユニットは、ゲームターン 3 以降 [13.5] において、通常の方法 [7.1] で 2 ステップの要塞守備ユニットアップグレードできる。なお同名の都市に配置されている場合のコストはカード 1 枚であり、その他の場合はカード 2 枚となる。これらが戦闘においてステップロスを経験した場合、地方軍ユニットに戻される。またはソ連側編成フェイズ [7.5] において意図的に、地方軍ユニットに戻すこともできる。

これらのユニットは、ゲームターン 3 以降 [13.5] において、通常の方法 [7.1] で 2 ステップの要塞守備ユニットアップグレードできる。なお同名の都市に配置されている場合のコストはカード 1 枚であり、その他の場合はカード 2 枚となる。これらが戦闘においてステップロスを経験した場合、地方軍ユニットに戻される。またはソ連側編成フェイズ [7.5] において意図的に、地方軍ユニットに戻すこともできる。

- ・ 要塞守備ユニットは自ら攻撃できないが [10.1.1]、カウンターブローへの対応において戦闘力を加算できる [10.1.2]。
- ・ フィンランド軍のユニットは 2 ステップを持ち、いずれの面も要塞守備となっている。そのため移動や退却によってフィンランドを出ることはなく、またフィンランドにおいてのみ常に補給下にある。
- ・ ドイツ要塞守備ユニットは、その裏面に記載されているように、除去されたらゲームから永久に取り除かれる。またこれらは、戦闘において最初に損害を適用しなければならない。



14.2 枢軸側同盟国

フィンランド軍ユニットを除き、枢軸側同盟国ユニット 1 ステップしか持たない。一部のユニットは、以下の場合ブレイから除去される。

- ・ イタリアはターン 15 に降伏する [11.3]。
- ・ ルーマニアはロシア側ユニットがルーマニア国内の油田ヘクスに進入したら降伏する [11.3]。
- ・ ハンガリーユニットはゲーム終了まで参戦する。

1 ステップユニットが戦闘または補給切れで除去されたら、ユニット裏面に記載された通り無償の増援としてターントラックに配置する。

これらのユニットは降伏ユニットボックスに置かれず、相手陣営に 1VP を与えることもない。

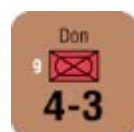
14.3 装甲ユニット



これらは大規模な戦車集団を表している。障害地形を移動するうえで不利だが（地形効果表には「装甲」独自の移動コストが設定されている）、戦闘において以下のような優位を得る。

- ・ 泥濘ターンを除き [10.6.3]、平地ヘクスにおけるほとんどの歩兵タイプユニットを攻撃（または反撃）する場合、戦闘比が 1 段階右側にシフトする。
- ・ 晴天ターンの戦闘後前進において、1 ヘクス追加の前進を実施できる [10.8.2]。

14.4 機械化歩兵



これらユニットは対戦車能力を備え、より自動車化された編成となっている。これらは移動にあたり歩兵タイプのユニットとして扱われるが（地形効果表で「その他」の欄における移動力を消費する）、戦闘で防御を行う際に、攻撃側は装甲攻撃ボーナス [10.6.3] を得ることができない。

14.5 ドイツ SS 装甲軍



このユニットは良好な装備を有するドイツのエリート部隊を表している。

- ・ このユニットはいかなる状況においても、またステップ数に関わらず装甲攻撃ボーナスを得る [10.6.3]。敵ユニットの兵科、地形、天候による制限をすべて無視する。
- ・ このユニットが攻撃（または反撃）を実施した場合、結果が EX となったらステップロスを引き受けなければならない。
- ・ 表面に増強するコストはカード 1 枚である。

14.6 SS 装甲擲弾兵



このドイツ軍ユニットは攻撃における SS 装甲ユニットのように、特別な防御能力を持つ。

- ・ このユニットは防御時においてのみ、常に 1 段階左側にシフトされる。
- ・ SS 装甲軍と共同で攻撃している場合を除き、攻撃または防御においてステップロスを引き受けなければならない。

- ・ 表面に増強するコストはカード 1 枚である。

14.7 ロシア打撃軍ユニット



打撃軍の 2 つのユニットは、突撃兵と火炮を集中させた部隊を表している。

- ・ この面が表になっている場合、敵ユニットの兵科や地形、天候に関わらず、攻撃（または反撃）において常に 1 段階右側にシフトされる。
- ・ このユニットが攻撃（または反撃）を実施した場合、結果が EX となったらステップロスを引き受けなければならない。
- ・ 再配置や赤色の面への増強を行うためのコストは、カード 2 枚である。

14.8 ユーゴスラビア軍



2 つのユーゴスラビア軍ユニットは、マップ上 2 か所あるバルカンエリアのいずれかに配置されている場合のみ、要塞守備への転換

または要塞守備からの転換を行える（これらパルチザンが数年にわたり作戦行動を実施してきた、荒れ果てた山岳地形を表している）。また、これら 2 か所のエリアから補給を受けることができる。

14.9 基幹ユニット



ドイツ軍の Kampfgruppe（戦闘団）ユニットとロシア軍の Ostatzky（残存部隊）は、い

ずれも「基幹」ユニットと呼ばれる。基幹ユニットは、間に合わせの部隊と軍の残余が混在したものであり、戦線における当面の穴をふさぐための「寄せ集め」であり、部隊を再建するにあたっての中心となるベテランでもあった。基幹ユニットは 1 ステップしか持たず、自ら攻撃を実施できない[10.1.1]。ただし、反撃やカウンターブロー[10.1.2]には参加できる。

14.9.1 基幹ユニットの増援: 増援として到着した基幹ユニットはマップには配置せず、基幹ユニットボックスに置くこと。このことを示すため、基幹ユニットの増援ターン表示には、下線が記載されている。

14.9.2 マップへの配置: 基幹ユニットボックス内の基幹ユニットは、DD または EX の戦闘結果により自軍ユニ

ット（基幹ユニットを除く。またカウンターの両面に戦闘力が記載されていない）が退却前に除去[10.7.1]されたならば、そのヘクスへ任意に配置できる。その他の理由により、基幹ユニットではないユニットがマップから除去された場合（退却を阻止された場合や補給切れの場合など）、ユニットが除去されたヘクスに基幹ユニットを配置することはできない。

14.9.3 マップからの除去: いずれかの理由によりマップから取り除かれた基幹ユニットは（鉄道移動[9.1]と補充[14.9.4]によるものを除く）、カウンターの背面に記載されている通り、以降のゲームターンにおける増援としてターントラック上に配置する。ターントラック上において、すでに自軍基幹ユニットの登場が予定されている場合は、到着が予定されている基幹ユニットのないターンまで繰り下げて配置される。

そのため、各プレイヤーの基幹ユニットは 1 ゲームターンにつき 1 個の割合で到着することとなる。

なお、基幹ユニットが降伏ユニットボックスに置かれることはなく、これにより相手側に 1VP が得点されることもない。

14.9.4 補充の場所: [7.6] または [7.9] により補充されるユニットは（増援を除く）、ルール[7.1]で規定された場所に加えて、自軍基幹ユニットが存在し、自軍のマップ端に陸上補給線[6.1]を引くことができるヘクスに配置しても良い。ユニットが配置されたら、マップ上から基幹ユニットを取り除き、[14.9.3]に従ってターントラックに置くこと。このときユニットに混乱マーカーを置く必要はない。

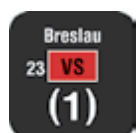
つまり、壊滅したユニットが生き残った基幹部隊を中心に前線で「再建」されたということだ。

14.10 ルフトバッフェ地上部隊



このユニットはドイツ軍ユニットとして扱われるが、戦闘または補給切れにより除去された場合、裏面でターントラックに配置され無償の増援として登場する。

14.11 国民突撃隊ユニット



ドイツ軍の 1 ステップユニットである国民突撃隊は、母国防衛の最後の備えである、急増の防御施設と動員された市民を表している。

特殊能力: 防御ヘクスが国民突撃隊ユニットを含む場合、DR（防御側後退）は効果なしとなる（国民突撃隊が要塞守備ユニットであるかのように）。ただし戦闘結果の変更が行われた場合、国民突撃隊ユニットはゲームから永久に除去される（通常の要塞守備ユニットとスタックしている場合も含む）。

デザインノート: これは、攻撃を実施した敵ユニットが戦闘後前進を実施できないことを意味している（戦闘結果の変更により「効果なし」となるため [10.8]）。また、除去された国民突撃隊ユニットとスタックしていたユニットは戦闘後もそのまま留まり、戦闘結果の影響を受けない。

14.12 ソ連の戦略予備

ソ連側プレイヤーは、戦略予備を編成できる。



14.12.1 手順: ソ連移動フェイズの終了時に（ターン 4 から開始される）、ソ連側プレイヤーは任意の補給下（この時点で判定する）

のユニットの上に戦略予備マーカーを載せ、マーカーごと鉄道移動ボックスに置くことができる（ターンごとにボックス内の別なユニットへ置き直しても良い）。

14.12.2 効果: 「戦略予備」として指定されたユニットは、以降の任意の枢軸側またはソ連側の降車フェイズ終了時において（[9.2] に記載された降車により）マップに復帰できる。

例: 戦略予備ユニットは、次の枢軸側降車フェイズにおいて降車しても良いし、また次のソ連側降車フェイズにおいて降車しても良い。

14.13 補助マーカー

記録マーカー

これら「記録」のためのマーカーは、プレイヤーが今後の、または進行中のゲーム状況を記憶するための補助として使用される。

- 一方の陣営において、そのターンにおけるカードのドロー数が減少した



場合（モスクワが枢軸側支配下になると、ソ連側のドロー数が-1 される）、記録のため-1 /-2 Card Draw マーカーをターントラックの該当するターンの欄に置く。

- イベントカードのプレイによりサドンデスの確認手順がキャンセルされた場合、ターントラック上で次のサドンデスが確認されるゲームターンに「サドンデスなし」(No Sudden Death) マーカーを配置する。



- 焦土作戦（Scorched Earth）と陣地化（Defensive Works）マーカーは、イベントカード（カード 07 と 41 を参照のこと）により使用が指示された場合マップに配置される。



支配マーカー

支配マーカーは、以下の用途に使用できる。

- 戦略目標の支配が変更された場合、そのターンの終了時に勝利得点の合計が修正されることを示すために使用する。
- 戦略目標の支配権を示しておくため、支配マーカーを置いたままにしておいても良い。
- 移動したユニットに置き、そのターンにおいて再度移動できないことを示すために使用する。



14.14 天候の変化



3 月／4 月、9 月／10 月そして 11 月／12 月ターンにおいては、ターントラックに記載された天候と実際の天候が異なる場合がある。

14.14.1 セットアップ: 番号 32～35 までのカードを、山札に入れておくこと。3 枚の天候マーカーを、それぞれターントラック上で天候が変化する可能性がある直近のターンに、ターントラックの記載と一致する面で配置すること。

例: キャンペーンゲームの開始にあたり、Sept/Oct マーカーを泥濘の面にしてターン 3 のボックスに配置し、Nov/Dec を降雪の面にしてターン 4 に、Mar/April を泥濘の面にしてターン 6 に配置する。

14.14.2 神の手: 天候カードはカードが山札から引かれた

時点で直ちにプレイされ、他のイベントカードのプレイにより無効化やキャンセルされることもない。

14.14.3 天候の効果: そのゲームターンにおける天候カードの状態に応じて、適切な天候の効果を適用すること。

15.0 オプションルール

以下のオプションルールは、いくぶんか複雑さを増す代わりに、より詳細な描写とリアリズムを与え、あるいはプレイバランスを修正するものだ。プレイヤーは互いの合意により、これらルールの一部またはすべてを使用できる。

15.1 分遣隊 (Abteilung) ユニット



ターン 8 以降のいずれかの枢軸側増援フェイズにおいて、ゲーム中に 1 回のみ、スタックされておらずかつ補給下にある完全戦力のドイツ軍 4-4 歩兵部隊をゲームから永久に除去し、代わりに 2 つの 3-3 歩兵分遣隊ユニットを損害ボックスに裏面で配置し、2-5 機械化歩兵分遣隊降伏ボックスに置く。この手順には 1 イベント勝利得点のコストが必要となり、またこの手順を逆に行うことはできない。

歴史的にドイツ第 11 軍は解体され、主にレニングラード周辺の異なる戦線に増援として送られた。

15.2 要塞化方面軍ユニット



ターン 5 以降のいずれかの枢軸側増援フェイズにおいて、ゲーム中に 1 回のみ、ソ連側プレイヤーはスタックされておらずかつ補給下にある完全戦力のロシア軍 4-3 歩兵方面軍をゲームから永久に除去し、代わりに 2 つの 3-2 要塞化方面軍ユニットを損害ボックスに配置できる。この手順には 1 イベント勝利得点のコストが必要となり、またこの手順を逆に行うことはできない。

ソ連軍は大戦中に多くの要塞化エリアを築き、各方面の防衛を行った。

15.3 局地戦闘支援



これらマークは、特定の軍または方面軍に割り当てられた、追加のリソースを表している。マーク

はゲームの開始時点において指定された面で使用され、ターン 11 において反対側の面に裏返される。

15.3.1 どのユニットが支援を受けられるか: フェイズプレイヤーは局地戦闘支援マークを、移動フェイズの終了時点でいずれかの 1 つの補給下の自軍ユニットに置くことができる。

15.3.2 自軍ユニットへの戦闘支援: 自軍ユニットに局地戦闘支援を追加するには、移動フェイズの終了時にマークをユニットに置く。

15.3.3 支援値の加算: 枢軸側はゲーム開始時点において +2 の面でマークを使用し、支援されるユニットに 2 戦闘力を加算できる。ソ連側はゲーム開始時点において +1 の面でマークを使用し、支援されるユニットに 1 戦闘力を加算できる。

15.3.4 支援マークの除去: それぞれのマークは、ユニットが除去されない限り次の移動フェイズまでマップに留まり、割り当てられたユニットと共に移動する。そのうち、マークはマップ上から除去され、次のターンにおいて再利用される。

15.3.5 ステップロス: 局地戦闘支援マークはユニットではなく、ステップロスを被らない。

15.4 天候の固定

このオプションルールを使用する場合、プレイヤーが天候イベントをドローしたら、イベントを無視してカードを捨て札とし、(天候カードに赤字で記載されているように) 新たなカードを引くこと。あるいは、重大な局面である 1941 年においてのみイベントを無視し、以降のターンではカードを使うことにしても良い。

デザインノート: 天候の変化は、ときにゲームプレイに重大なインパクトをもたらす。そのため、トーナメントレベルでの競技ゲームでは推奨されない。

15.5 カウンターブローの前進

戦闘フェイズの終了時において、非フェイズプレイヤーのユニットにカウンターブローマークを載せられたままとなっている場合 (戦闘フェイズの開始時に隣接していたフェイズプレイヤーのユニットによる攻撃を受けなかった)、1 ヘクス前進できる。

15.6 死守

サドンデスルール [12.2] は、以下のように修正される。

- ・ イニシアティブを有している陣営 [12.9] の VP が、

該当するターンにおいて自陣営のシンボルが記載された数値と同数であれば、相手プレイヤーは直ちにランダムなカード1枚を捨て札にする（もしあれば）。

- ・ イニシアティブを有している陣営[12.6]の VP が、該当するターンにおいて自陣営のシンボルが記載された数値を1ポイント上回っていれば、相手プレイヤーは直ちにランダムなカード1枚を捨て札にし（もしあれば）、次ターンのカードドロー数が1枚減少する。
- ・ イニシアティブを有している陣営[12.6]の VP が、該当するターンにおいて自陣営のシンボルが記載された数値を2ポイント上回っていれば、相手プレイヤーは直ちにランダムなカード1枚を捨て札にし（もしあれば）、次ターンのカードドロー数が2枚減少する。

このルールにより、プレイヤーのカードドロー数が2枚を越えて減少することはない（カードドロー数の減少を記録するためにマーカーを使用すると良い）。

デザインノート: これにより、ゲームが「サドンデス」で終了することはなくなる。これにより基本的なゲームプレイは変化するが、異なるスキルレベルのプレイヤー間で競技が継続されることを保証することとなる。

15.7 ジョーカーイベントカード

このカードは常にいずれかのプレイヤーの手札に含まれるが、手札枚数には含まれない。

- ・ ゲームまたはシナリオ開始時点でイニシアティブを有している陣営は、自陣営のカラーが書かれた面を表向きにしておくこと。
- ・ 所有者がこのカードを使用したら、裏返して相手に渡す。

デザインノート: このルールはイベントデッキをより素早く回転させるためのものだ。これにより、よりバラエティに富んだカードとチャンスを得ることとなる。

15.8 予備 (Rezervy) ユニット



このユニットは、ターン5の増援フェイズにおいて降伏ユニットボックスに登場する。

- ・ このユニットは自由にスタックでき、通常のソ連側スタック制限に含まれない。
- ・ 移動フェイズの終了時点でユニットとスタックしていない場合、壊滅ユニットボックスに戻される。
- ・ 通常のソ連側ユニットと同様に再建できる。
- ・ 戦闘力を持たず自ら攻撃を行えないが、戦闘におけるステップロスを引き受けられる。

デザインノート: これは、ゲームにおける通常のスタックルールでは不可能な、特定のヘクスにおける大規模なユニットの集中を表している。要塞都市の保持が困難と感じるソ連側プレイヤーにとって、プレイバランスを取る助けとなるはずだ。

15.9 降下兵／パルチザンマーカー



このユニットはターン4の増援フェイズにおいて、ソ連側の鉄道移動ボックスに登場する。これは降雪、長期降雪、泥濘ターンのソ連降車フェイズにおいて補給下のソ連側ユニットに隣接した、USSR 国内にある任意の枢軸側ユニット上に配置できる。

- ・ いったんマップに配置されたら、「損害」面に裏返すこと。枢軸側ユニットは、通常の損害マーカー（**訳注:** 混乱マーカーの誤り？）が置かれた場合と同様の効果を受ける。
- ・ そののち、枢軸側のマーカー除去フェイズでプレイから除去され、4ターン後の増援フェイズに再登場する。

デザインノート: このルールは、しばしば実施された空挺作戦または、ドイツ戦線後方におけるパルチザンの活動をシミュレートとしている。

15.10 ソリティア用カウンター

ゲームの駒のうち、最後の列にある5つのカウンターは、今後 C3i マガジン第26号において出版されたソリティアモジュールに使用されるものである。

16.0 COMBINED EXAMPLE OF PLAY (未訳)