



和 訳 (Ver. 1.0)

VICTORY ROADS

目次 基本ルール

1 ゲーム用語の説明

- 1. 1 ユニット
- 1. 2 指揮範囲 (CR)
- 1. 3 ステップロス
- 1. 4 ゲームマーカー
- 1. 5 サポート
- 1. 6 戦域マーカー (T0)
- 1. 7 国籍と国境線
- 1. 8 複数地形ヘクス
- 1. 9 端数の扱い
- 1. 10 ヘクスの支配
- 1. 11 スタッキング

2 プレイの手順

3 天候フェイズ

- 3. 1 天候の決定
- 3. 2 天候の影響
- 3. 3 空の状況

4 補給フェイズ

- 4. 1 HQ の補給
- 4. 2 ユニットの補給
- 4. 3 ソ連軍補給源
- 4. 4 ドイツ軍補給源
- 4. 5 他の補給源
- 4. 6 補給切れの影響
- 4. 7 総統の御意志に反した撤退

5 サポートフェイズ (基本ルール)

- 5. 1 概要
- 5. 2 サポートマーカーの除去
- 5. 3 サポートの取得
- 5. 4 サポートマーカーの配置と使用

6 移動フェイズ

- 6. 1 概要
- 6. 2 戦略移動
- 6. 3 重装備放棄と退却
- 6. 4 鉄道移動
- 6. 5 海上移動
- 6. 6 渡河
- 6. 7 Haltebefehl (死守命令)

7 戦闘フェイズ

- 7. 1 概要
- 7. 2 戦闘の手順
- 7. 3 攻撃目標ヘクスと参加する攻撃ユニットの決定
- 7. 4 防御側の補給状態確認
- 7. 5 戦闘比の計算
- 7. 6 エリートユニット、装甲突破および” Hourra!” 攻撃
- 7. 7 戦闘解決
- 7. 8 損耗結果の適用
- 7. 9 戦術結果の適用
- 7. 10 戦闘後退却
- 7. 11 ハンガリー軍とルーマニア軍による攻撃
- 7. 12 ルーマニア軍ユニットの防御
- 7. 13 戦闘後前進
- 7. 14 突破マーカーの配置
- 7. 15 ドイツ軍キャンプグルッペ

8 突破フェイズ

- 8. 1 概要
- 8. 2 突破移動
- 8. 3 突破戦闘

上級ルール

9 戦域

- 9. 1 概要
- 9. 2 T0 マーカーの効果

10 ソ連軍歩兵軍団

- 10. 1 概要
- 10. 2 ソ連軍歩兵軍団の増援と再建
- 10. 3 歩兵軍団の増強状態への転換

11 サポートフェイズ (上級ルール)

- 11. 1 サポートフェイズの手順
- 11. 2 遠隔 T0
- 11. 3 ソ連軍のサポートマーカードロ
- 11. 4 ドイツ軍のサポートマーカードロ
- 11. 5 サポートマーカーの配置と使用
- 11. 6 T0 マーカーの移動
- 11. 7 T0 のモード変換

12 STAVKA フェイズ

- 12. 1 戦略予備の使用
- 12. 2 STAVKA ボックスの特性
- 12. 3 移動モード T0 の移動

13 要塞と帝国の防衛

- 13. 1 通常要塞

- 13. 2 拡張要塞

- 13. 3 ドイツ国内の大都市

14 枢軸同盟国の降伏

- 14. 1 ルーマニアの降伏
- 14. 2 ハンガリーの降伏
- 14. 3 同盟国変更の手順

15 総統信任

- 15. 1 概要
- 15. 2 手順
- 15. 3 司令官解任

16 帝国の終焉

- 16. 1 戦略目標
- 16. 2 帝国の終焉トラック

17 増援と補充フェイズ

- 17. 1 ソ連軍増援
- 17. 2 ドイツ軍増援
- 17. 3 補充ポイント

18 ユニットの置き換えと撤退

- 18. 1 ドイツ軍ユニットの撤退
- 18. 2 ユニットの置き換え

19 ワルシャワ蜂起

VICTORY ROADS

前文：

本ゲームのルールは基本ルールと上級ルールに分かれています。ハンガリー1945 シナリオとベルリン 1945 シナリオは基本ルールだけでプレイできますので、本ゲームの主な仕組みを理解するのに役立つでしょう。

ルールの一部には網掛けになっている部分があります。これらは上記のシナリオには適用されませんので無視して構いません。

Liberty Roads のプレイ経験者へ：

Liberty Roads のプレイ経験のあるプレイヤーは、Victory Roads のルールは非常に似通ったものだ気づくでしょう。主な違いはソ連軍の攻勢の扱い方にあります。戦域マーカーは PLUTO マーカーに近いものですが、扱いには若干の注意が必要であり、ソ連軍歩兵軍団に関するルールと組み合わせられる場合には尚更です。一部のルールは東部戦線の特徴をシミュレートするためのものです。

基本ルール

1. ゲーム用語の説明

1. 1 ユニット

1.1.1 戦闘ユニット（ルール中では「ユニット」と表記）は、このゲームが扱う軍事作戦に参加した2勢力の軍勢力を表しています。

1.1.2 ユニットには3つの種類があります。

>ドイツ軍師団 または ソ連軍軍団

>司令部（HQ）

>ドイツ軍装甲および歩兵カンフグループ（KG）

単純化のため、ルール中で「師団」という表記が使用される場合には、師団と軍団の両方を指すものとします。従って、師団に適用されるルールは、他に記載のない限り、軍団にも適用されます。軍団に適用されるルールは、軍団にのみ適用されます。

1.1.3 各師団ユニットの数値は下記の意味を持ちます。



師団ユニットの裏面も同じ師団を表しますが、戦闘の損耗による減少戦力を表します（師団ユニットは2ステップをもちます。1. 3参照）



注：ソ連軍歩兵軍団には特別なルールが適用されます（10参照）



1.1.4 師団は装甲ユニットか歩兵ユニットに別れます。装甲師団には、装甲車輛が馬の顔（ソ連軍騎兵ユニットのみ）がカウンター中央に描かれており、師団シンボルが右上に印刷されています。プレイの助けとなる様、

装甲ユニットの色は同じ国籍の他のユニットよりも若干暗めのものになっています。



歩兵師団にはカウンターの中央に師団シンボルが描かれ、NATOの兵科マークが右上に印刷されています。



このゲームに登場するNATO兵科マークは以下の通りです。

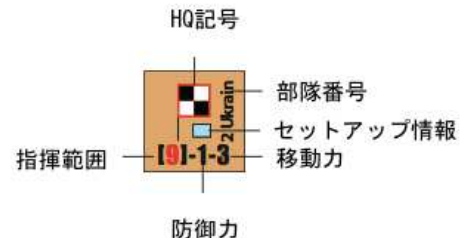
<input checked="" type="checkbox"/>	歩兵	<input checked="" type="checkbox"/>	山岳歩兵
<input checked="" type="checkbox"/>	自動車化歩兵	<input checked="" type="checkbox"/>	騎兵
<input checked="" type="checkbox"/>	国民擲弾兵	<input checked="" type="checkbox"/>	国民突撃兵
<input checked="" type="checkbox"/>	定置歩兵	<input checked="" type="checkbox"/>	空挺
<input checked="" type="checkbox"/>	野戦補充	<input checked="" type="checkbox"/>	対空砲
<input checked="" type="checkbox"/>	保安 (Sicherungs)	<input checked="" type="checkbox"/>	猟兵
<input checked="" type="checkbox"/>	スキー兵 (スキー猟兵)		

注：NATO兵科マークは歴史的興味のために印刷されているだけで、ゲーム上は何の機能も持ちません。

注：一部ユニットのNATO兵科マークは、セットアップの利便性のために色分けされています。

注：ソ連軍騎兵は装甲軍団扱いですが、枢軸軍の騎兵は歩兵師団扱いです。

1.1.5 各司令部（HQ）ユニットは下記の能力値を持ちます。



HQユニットの裏面は架橋モードを表します。カウンター上の矢印を、そのHQが渡河移動コストと補給へのペナルティを打ち消しているヘクスサイドに向けて配置します（4.1.3参照）。



架橋モード面を表にしているHQは、全ての能力をそのまま維持しています。

1.1.6 KGはドイツ軍のエリート師団が除去された後に登場します。他に記載のない限り、KGには元となった師団のルールが適用されます。KGユニットには師団番号やNATO兵科記号は印刷されていません。



VICTORY ROADS

1. 2 指揮範囲 (CR)

- 1.2.1 HQ の CR は、HQ が自軍の部隊を統率し、補給を提供できる範囲をヘクス数で示したものです。
- 1.2.2 CR は、HQ の存在するヘクス（ヘクス数に数えない）から目標ユニット（ヘクス数に数える）までの距離で測ります。HQ の CR 内にいるためには、目標ユニットは HQ ユニットの印刷された指揮範囲の値と同じかそれ以下の距離（ヘクス数で）にいない必要があります。連続した道路や鉄道ヘクスは、1ヘクスを2分の1ヘクスとして計算します。
- 1.2.3 CR の経路は、敵ユニットの存在するヘクスや、敵ユニットに隣接するヘクスで味方ユニットの存在しないヘクスを通過することはできません。
- 1.2.4 CR の経路は、橋梁のない大河川を越えることはできません（この場合の橋梁には、マップ上に記載されたものや架橋モードの HQ によって設置されたもの、橋頭堡マーカ一、架橋工兵のサポートによるものが含まれます）

指揮範囲の例

第二バルチック・フロント HQ の CR は、ドイツ軍ユニットが存在するため、5017, 5117, 5217, 5417 等のヘクスには及びません。CR は大河川によってもブロックされます。



従って、架橋モードの第1バルチック・フロント HQ だけが5119にあるソ連軍ユニットに補給を供給できます。

1. 3 ステップロス

- 1.3.1 各ユニットはそれぞれ、実際の戦力減少を反映して、1ステップまたは2ステップのロスを受けることができます。ユニットの表面が、そのユニットの完全戦力状態を表します。ソ連歩兵軍団の場合、増強状態の軍団であることを表します（10参照）
戦闘の結果、ユニットが1ステップを失った場合、あるいはソ連歩兵軍団が通常モードにならない場合、そのユニットは裏返され、減少戦力面を上にします。さらにステップロスを被った場合、そのユニットは除去されます。
- 1.3.2 裏面のないユニット（HQを含む）は1ステップしか持たず、1ステップロスを受けた時点で除去されます。
- 1.3.3 除去されたユニットは、マップ上にある自軍の「Eliminated Units（除去ユニット）」ボックスに置かれます。
例外：除去されたソ連軍歩兵軍団は、対応するドロップボールに置かれます。
- 1.3.4 撤退（18.1参照）によってゲームから取り除かれたユニットと、除去された KG や Hiwis カウンター（7.15.5参照）は、マップ上にある自軍の「Units Removed From Play

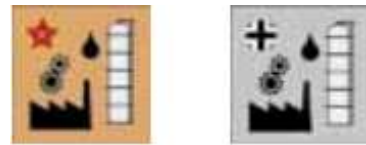
（ゲームから取り除かれたユニット）」ボックスに置かれます。これらのユニットは再建できません。

1. 4 ゲームマーカー

- 1.4.1 ゲーム中の状態を表すために様々なマーカーが含まれており、マップ上に配置したりユニットとスタックさせて使用します。詳しい使用法はルール中に記載されています。

1. 5 サポート

- 1.5.1 サポートマーカーは、プレイヤーが軍事作戦に影響を与えるために使用されます。サポートマーカーは、様々な素材や装備、戦闘イベント等を表しています。



- 1.5.2 サポートマーカーは2つの用途に使用できます。

・サポートマーカーに記載されたイベントの実行（プレイエイド参照）

・あるいは、プレイヤーは様々なゲーム中のアクション（装甲補充、ドイツ軍戦略移動、等）の必要条件を充足するためにサポートマーカーを消費できます。この場合、サポートマーカーに記載されたイベントは実行されません。

例：たとえば天候が曇天であっても、装甲補充を得るために航空支援（Air Support）マーカーを使用することができます。

- 1.5.3 裏側に赤い円の印刷されたサポートマーカー（Stalin等）が引かれた場合、イベントとしてプレイしなければなりません。



ドイツ軍の「End of Reich（帝国の終焉）」サポート（裏面に炎上する帝国シンボルが印刷されたもの）は、イベント以外には使用できません。



1. 6 戦域マーカー (T0)

- 1.6.1 T0 マーカーは、STAVKA（赤軍大本営）から兵站と支援が割当てられた地域を表します。ソ連軍の戦域ごとに1つずつ、合計4つのT0マーカーが含まれています：北部、中央北側、中央南側、南部。
- 1.6.2 T0 マーカーには裏と表があります。表面は攻勢モードにあるT0を表し、裏面は移動モードにあるT0を表します。



VICTORY ROADS

1.6.3 T0 マーカーの移動には専用のルールが適用されます
(11.6 および 12.3 参照)

1.6.4 T0 マーカーにより、ソ連軍プレイヤーは STAVKA の戦略予備を使用し、ソ連軍サポートマーカーを引くことが出来ます。ソ連軍兵団の戦闘効率や増援、補充に影響します。

1. 7 国籍と国境線

1.7.1 各ユニットは、国籍や所属する組織ごとに異なる背景色で印刷されています。

ソ連軍

- ・ 親衛赤軍ユニット：赤
- ・ 一般ユニット：茶
- ・ ポーランド、ブルガリア、チェコ：薄茶

ドイツ軍

- ・ 国防軍：灰色
- ・ 武装 SS：黒
- ・ 空軍：ブルーグレイ
- ・ 海軍：紫

同盟国

- ・ ハンガリー：濃緑
- ・ ルーマニア：オリーブグリーン

ゲーム中ではユニットは以下のように扱われます：

- ・ ソ連軍ユニットは全て同じ国籍として扱われます。
- ・ ドイツ軍ユニットは全て同じ国籍として扱われます。
- ・ ルーマニアとハンガリーのユニットは個別の国籍として扱われます。ゲーム開始時にはこの二カ国はドイツの同盟国として参加します。ゲームの途中でソ連の同盟国となる場合があります。

1.7.2 ドイツの同盟国である間、スタック (1.11.5)、補給 (4.2)、戦闘 (7.11 及び 7.12) に関するルールはそれぞれの国籍のものが適用されます。

1.7.3 ソ連の同盟国となった場合、ルーマニアとハンガリーのユニットは、**スタック (1.11.5) および戦闘 (7.11) を除き**、ソ連軍ユニットとして扱われます。

1.7.4 国境線：国境線は増援の配置、**パルチザン**のサポート、帝国の終焉ルール (16) および 1.7.5 に影響します。

1.7.5 移動制限：ルーマニアとハンガリーが両方共ドイツの同盟国である間、それらのユニットは互いの国内に進入することはできません。これらのユニットに関して、両国の国境線は通行不可ヘクスサイドとして扱います。

1. 8 複数地形ヘクス

1.8.1 一つのヘクスに複数の地形タイプが含まれている場合、下記のルールが適用されます：

- ・ 移動に関しては、最大の地形コストを使用します。

注：道路や鉄道は他の地形移動コストを打ち消す場合があります

- ・ 戦闘に関しては、適用する戦闘修正を防御側が選択します。河川の効果は常に適用されます。

1. 9 端数の扱い

1.9.1 値が半分になる場合、端数は切り上げます (**例外：11.3.3**)

1.9.2 半分にした後、2 倍になる場合には、元の数値のまま変わりません。複数の半減した値を合計する場合には、全てを合計した後、半減を行います。

1. 10 ヘクスの支配

1.10.1 ヘクスの支配は、移動フェイズ中にユニットが進入・通過した瞬間に得られます。また、全てのフェイズの終了時にそのヘクスを占領していることで得られます。

1. 11 スタッキング

1.11.1 同一ヘクス内に複数の自軍ユニットを配置することをスタッキングと呼びます。同一ヘクスに置かれたユニットの集団を「スタック」と呼びます。スタックできるユニットの数には以下の制限があります。

1.11.2 スタック制限は全てのゲームフェイズ終了時にチェックされます。スタック制限を超過している場合、そのスタックの所有プレイヤーはスタック制限以内となるようにユニットを除去しなければなりません。

1.11.3 他に規定のない限り、1 ヘクスのスタック制限は3 個師団です (KG は師団として扱います)。

例：2 個師団と 1 KG は同一ヘクスにスタックすることが出来ますが、これ以上のユニットはこのヘクスにスタックできません。

1.11.4 HQ ユニットのスタック制限の対象となりませんが、1 ヘクスには HQ ユニットの 1 個しかスタックできません。

1.11.5 ルーマニアとハンガリーのユニットは、ドイツ/ソ連のどちらと同盟中であるかに関わらず、同じヘクスでスタックすることができません。

1.11.6 橋頭堡：**Maskirovka** サポートをプレイする場合、ソ連軍プレイヤーは橋頭堡マーカーを受け取ります。橋頭堡マーカーの置かれたヘクスのスタック制限は、ソ連軍 6 個軍団に拡大されます。これらのヘクスに存在する全てのソ連軍軍団が攻撃と防御を行えます。



2 プレイの手順

・ 天候フェイズ

・ ソ連軍プレイヤーターン

- 補給フェイズ
- サポートフェイズ
- STAVKA フェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘フェイズ
- 突破フェイズ
- 増援・補充フェイズ

・ ドイツ軍プレイヤーターン

- 補給フェイズ
- サポートフェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘フェイズ
- 突破フェイズ
- 増援・補充フェイズ

3 天候フェイズ

3. 1 天候の決定

3.1.1 各ターンの開始時に天候を決定します。ソ連軍プレイヤーがサイコロ 2 個を振り、天候表 (マップ上およびプレイヤーエイド上) を参照して結果を決定します。結果に

VICTORY ROADS

は移動や戦闘結果に影響を与える天候と航空支援に影響を与える空の状況の2種類があります。

3.1.2 天候マーカーを該当する天候欄に配置します。

例：天候決定

第20ターン（3月1日）の開始時、天候フェイズにソ連軍プレイヤーは2D6を振ります。出た目は10だったので、このターンの天候は泥濘、空の状況は曇天となります。

3.2 天候の影響

天候には以下の3種類があります。

好天	泥濘	雪
Fair 	Mud 	Snow 

3.2.1 好天の場合：影響なし

3.2.2 泥濘の場合：

- 全てのユニットは2MPまでしか使用できません。
- 戦略移動は行えません。
- 攻撃側の戦術結果は地形による修正を受けません。ただし；
 - (a) D1の結果は無視されます。
 - (b) E, E2, E3はEngとなり、攻撃側のみがステップロスを受けます。
 - (c) その他の結果には影響はありません。
- サポートマーカーの受領数に制限が課されます。
- サポートフェイズ中のT0の移動にペナルティが課され、STAVKAフェイズ中には移動できません。
- 大攻勢（Large Offensive）は発動できません。
- “Hourra!” 攻撃と一部のサポートイベントは使用できません。
- 小河川は大河川となります。
- 大河川・小河川を越えて、敵ユニットの隣接ヘクスへ移動することはできません。
- 橋梁（マップ上に記載されたものか、架橋モードのHQにより設置されたもの、橋頭堡マーカー、架橋工兵のサポートによるもの）を利用する場合を除き、小河川・大河川越しに攻撃を行えません。橋梁越しの攻撃は、攻撃力が3分の1になります（端数切り上げ）

3.2.3 雪の場合：

- 地形修正後のE3はE2になります（“Hourra!” 攻撃の場合、最終的にE3に戻ります）他の戦闘結果は影響を受けません。
- 沼地ヘクスは森林ヘクスになります。
- サポートマーカーの受領数に制限が課されます。
- サポートフェイズ中のT0の移動にペナルティが課されます。

3.3 空の状況

空の状況には下記の2種類があります。



晴れ：影響なし



曇天：両軍とも航空支援を行えません。

4 補給フェイズ

補給フェイズ中、フェイズプレイヤーは最初に各自軍HQの補給状態を確認し、次に各ユニットの補給状態を確認します。

4.1 HQの補給

- 4.1.1 HQが補給状態となるためには、HQユニットは補給源ヘクス（4.3および4.4）に配置されているか、補給源ヘクスまで補給線（SR）によって繋がっていない限りなりません。SRは、ユニットから補給源へ引かれる連続した鉄道または道路ヘクスのことです。SRの長さに制限はありません。SRは、敵ユニットの存在するヘクスや、敵ユニットに隣接するヘクスで味方ユニットの存在しないヘクスを通過することはできません。
- 4.1.2 非補給状態のHQユニットはマップから取り除かれ、同じターンの増援・補充フェイズに増援としてゲームに復帰します。
- 4.1.3 補給フェイズ中、小河川が大河川に隣接する補給状態のHQは、裏返して矢印を河川ヘクスサイドに向け、架橋モードにすることができます。これにより、矢印で示されたヘクスサイドに橋梁が存在するものと見なされ、移動や補給に関する対象ヘクスサイドの制限を打ち消します。
- 4.1.4 補給フェイズ開始時に架橋モードであったHQユニットは、補給フェイズ中に通常面に戻ることができます。通常面に戻ったHQは、河川ヘクスサイドに関する効果を持たなくなります。

4.2 ユニットの補給

- 4.2.1 ユニットが補給状態となるためには、以下のいずれかの条件を満たす必要があります：
 - 補給源ヘクスに配置されている（4.3および4.4）；または
 - 補給状態にある同一国籍（1.7）のHQのCR（1.2）内に配置されている

例外：ドイツ軍HQは、ドイツと同盟状態にあるルーマニア軍とハンガリー軍ユニットへ補給を提供することが出来ます。

例外：Ju-52 サポートのプレイ

注意：HQのCRは、敵ユニットの存在するヘクスや、敵ユニットに隣接するヘクスで味方ユニットの存在しないヘクス、橋梁のない大河川ヘクスサイドを通過することはできません。

- 4.2.2 上記のいずれの条件も満たす事ができないユニットは、そのターンの残りの間「非補給状態（OOS）」となります。非補給状態のユニットにOOSマーカーを配置します。

4.3 ソ連軍補給源

- 4.3.1 6月IIIターンの開始時にソ連軍支配下にある全ての都市がソ連軍の補給源となります。マップの東端にある鉄道及び道路ヘクスも補給源として機能します。

VICTORY ROADS

4. 4 ドイツ軍補給源

- 4.4.1 ドイツ軍支配下のドイツ国内の都市は全てドイツ軍補給源となります。
- 4.4.2 ドイツ軍支配下のバルト海沿岸の港湾は、ソ連軍がその隣接ヘクスを4ヘクス以上支配するまで、ドイツ軍の補給源として機能します。
- 4.4.3 拡張要塞ヘクス内のドイツ軍ユニットは常に補給状態にあります。

4. 5 他の補給源

- 4.5.1 ハンガリーがドイツと同盟状態にある間は、ブダペストといずれかのドイツ軍補給源の間に SR が設定可能な限り、ブダペストがハンガリー軍ユニットの補給源となります。
- 4.5.2 ルーマニアがドイツと同盟状態にある間は、ブカレストといずれかのドイツ軍補給源の間に SR が設定可能な限り、ブカレストがルーマニア軍ユニットの補給源となります。

4. 6 補給切れの影響

- 4.6.1 補給状態にない師団には、所有プレイヤーの次の補給フェイズまで「補給切れ」マークが置かれます。



- 4.6.2 補給切れ (OOS) 師団は、攻撃力・防御力・移動力がそれぞれ半減します (端数切り上げ)
- 4.6.3 OOS 状態の師団は、突破移動時の移動力が最大で 1 MP となります (8.2.2 参照)
- 4.6.4 OOS 状態の師団は、補給源か自軍 HQ ユニットの向かう移動しか行えません。

例外：OOS ユニットのエリートの場合、移動方向に制限はありません。

例：補給

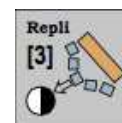


ソ連軍の補給フェイズです。ソ連軍プレイヤーは最初に第一バルチック・フロント HQ の補給状態を確認します。第一バルチック・フロント HQ は、ソ連軍補給源である Velkie Luki (6115) に繋がる鉄道ヘクス上にいるため、補給状態にあります。この結果、ヘクス 5818, 5719, 5619 のソ連軍ユニットは、ヘクス 5817 と 5917 を通じて HQ まで CR を引けるため、補給状態にあります。ヘクス 5919 のドイツ軍ユニットのため、HQ からの CR はヘクス 5918 を通過出来ないことに注意してください。ヘクス 5620, 5722, 5819 のドイツ軍ユニットにより、ヘクス 5721 のソ連軍ユニットは第一バルチック・フロント HQ へ CR を引くことができません。このユニットは OOS 状態となります。

4. 7 総統の御意志に反した撤退

(ドイツ軍プレイヤーのみ)

- 4.7.1 補給フェイズ終了時、ドイツ軍プレイヤーはマップ上の任意のヘクスに「撤退 (Withdrawal)」マークを配置することができます。撤退マークから3ヘクス以内 (マーク自身のヘクスは数えず、対象ユニットのヘクスは数える) の全てのユニットは、戦闘後退却のルール (7.10.5 および 7.10.6) に従って直ちに移動することが出来ます。対象となるユニットは、OOS 状態や同一ターン中に起こった司令官解任 (15.3) の影響は無視して、移動力を消費するか、あるいは2ヘクスの移動を行うことが出来ます。対象のユニットは続く移動フェイズ中に移動を行えますが、続く戦闘フェイズには攻撃を行えません。



- 4.7.2 撤退による移動が完了したら、マップ上から撤退マークを取り除き (後のターンで再度使うことが出来ます)、ヒトラー信任トラック上で「行動の自由」マークを現在の位置から1つ上昇させ、ヒトラー信任マークの値を「行動の自由」マークの新たな位置のポイント分だけ減少させます (15.1.4)。直ちに司令官解任が発生する可能性があります (15.3)



例：総統の御意志に反した撤退

ドイツ軍補給フェイズ終了時、総統信任マークは3の位置にあり、行動の自由マークは0の位置にあります。ソ連軍の奇襲的な攻撃を受け、ドイツ軍プレイヤーは総統の御意志に反してでも一部のユニットを退却させるべきだと判断しました。ドイツ軍プレイヤーはマップ上の1ヘクスに撤退マークを配置します。続いて、撤退マークの範囲内のユニットを好きなだけ移動させます。移動終了後、総統信任トラック上で行動の自由マークを右へひとつ移動させます。行動の自由マークは1の位置にあるので、総統信任マークは1つ分減少し、2の位置へと移動されます。

VICTORY ROADS

5 サポートフェイズ（基本ルール）

5. 1 概要

- 5.1.1 各シナリオで使用可能なサポートマークはシナリオカードに記載されています。ゲーム開始時に、使用するサポートマークを各プレイヤー用に別々のドロップールに分けておきます。
- 5.1.2 自軍サポートフェイズ中、フェイズプレイヤーはドロップールからランダムにサポートマークを引き、イベント面を下にしてマップ上の「使用可能なサポート」ボックスに配置します。
- 5.1.3 サポートフェイズ終了時、「使用可能なサポート」ボックスに6個を超えるサポートマークが置かれている場合、フェイズプレイヤーが自身の判断により余剰分のカウンターをドロップールへ戻します。
- 5.1.4 各プレイヤーは相手のサポートマークを調べることはできませんが、自分のサポートマークの内容はいつでも確認することができます。

5. 2 サポートマークの除去

- 5.2.1 サポートフェイズ開始時、以前のターンにプレイされたフェイズプレイヤーのサポートマークは全てドロップールへ戻されます（「使用可能なサポート」ボックス内のサポートマークはそのままボックス内に留まります）

例外：一部のサポートはマップ上に留まります（サポートプレイヤーエイド参照：モデル元帥など）

5. 3 サポートの取得

- 5.3.1 ソ連軍プレイヤー：自軍サポートフェイズ中、ソ連軍プレイヤーは1D6を振り、出た目にシナリオによる修正を加えます。修正後の数値に等しい数のサポートマークをソ連軍ドロップールからランダムに引かねばなりません。
- 5.3.2 ドイツ軍プレイヤー：自軍サポートフェイズ中、ドイツ軍プレイヤーはシナリオで指定された数のサポートマークをランダムにドロップールから引きます。

5. 4 サポートマークの配置と使用

- 5.4.1 サポートマークは、イベント面が見えないように下にして「使用可能なサポート」ボックスに配置されます。これらのマークは、サポートプレイヤーエイド記載のイベントの条件に従いイベントとしてプレイされた時点で、マップ上に配置されます
- 5.4.2 空の状況が曇天の場合、いずれのプレイヤーも航空支援をイベントとしてプレイすることはできません。
- 5.4.3 基本ルールでは、サポートマークに記載された「T0」は無視します。
- 5.4.4 一部のサポートマークはユニットに添付する必要があります。それらのサポートマークは、マップから除去されるまで対象のユニットとスタックしていなければなりません。対象ユニットが除去された場合、サポートマークはドロップールへ戻されます。複数の異なるリーダーを同じユニットに添付することはできません。
ソ連軍リーダー：Rybalko, Katukov, Bogdanov
ドイツ軍リーダー：Schorner, Model, Heinrici, Himmler
同一の戦闘で複数の異なるサポートマークを使用することができます。

例外：同一の戦闘で同じ名前のサポートを2つ使ったり、

2人のリーダーを使用することはできません。

例えば、砲兵支援[1]/+2と砲兵支援[1]/+3を同じ戦闘で使うことはできません。同じ戦闘でRybalkoとBogdanovを同時に使うこともできません。

6 移動フェイズ

6. 1 概要

- 6.1.1 移動フェイズ中にプレイヤーは全てまたは一部のユニットを、移動力を消費して移動させることができます。ユニットは単独でもスタックでも移動できます。スタックで移動するためには、同一ヘクスで移動を開始する必要があります。
- 6.1.2 ユニットの移動はヘクスからヘクスへ、移動力(1.1.3)を消費して移動するか、あるいは特殊な移動(6.2 戦略移動、6.3 重装備放棄と退却、6.4 鉄道移動、6.5 海上移動)により移動することができます。
注意：移動フェイズ中の通常移動や特殊移動の順序について、特段の規定はありません。
- 6.1.3 別のユニットやスタックの移動を始める前に、現在のユニット/スタックの移動を終えなければなりません。
- 6.1.4 ユニットの移動は地形の影響を受けます。ヘクスへ進入したり、ヘクスサイドを越えるために必要な移動力は地形によって異なります。地形ごとの必要移動コストは「地形効果表(Terrain Effects Chart)」に記載されています。
例：4移動力を持つ装甲師団は平地4ヘクスを移動できます。森ヘクスなら2ヘクス移動できます。
- 6.1.5 移動力は次のターンへ持ち越すことはできません。ユニットからユニットへ譲り渡すこともできません。
- 6.1.6 自軍ユニットの存在は、移動コストに影響しません。
- 6.1.7 敵ユニットの存在するヘクスへ進入することはできません。
- 6.1.8 ユニットの移動は、ルール違反にならない限り、たとえ必要な移動力を有していなくても、移動フェイズまたは突破フェイズに最低1ヘクスは常に移動することができます。
例外：架橋モードのHQと、ゼロMPのユニットは移動できません。
- 6.1.9 共通の道路ヘクスサイドを持つ道路ヘクスから道路ヘクスへ、道路沿いに移動するユニットは、ヘクスやヘクスサイドの地形に関係なく、1ヘクスにつき0.5MPのみを消費します。
注意：上記のルールに関しては、鉄道も道路と同様の効果を持ちます。
- 6.1.10 HQ移動：HQはOOS(4.1.1)となるようなヘクスで移動を終えることはできません。従って、HQは移動中に鉄道や道路ヘクスを離れることは可能ですが、SRを引けるヘクスで移動を終える必要があります。
- 6.1.11 増強状態のソ連軍歩兵軍団が、2MPを上回る移動力を消費してT0マークのオペレーション範囲外で移動を終えた場合、直ちに通常状態に戻されます。

6. 2 戦略移動

- 6.2.1 HQを除く全てのユニットは、下記の条件を満たしている場合に戦略移動を行えます。
 - ・ 移動の全体を同一国籍のHQ(複数でもよい)のCR内で行うこと
 - ・ 移動中いかなる時点でも、敵ユニットに隣接しないこと；従って、移動フェイズ開始時に敵ユニットに隣接しているユニ

VICTORY ROADS

ットは、戦略移動を行えません（例外：重装備放棄と退却、6.3）

- ・ ソ連軍ユニットは、要塞ヘクスに進入できません。また、ソ連軍支配下でない限り、ドイツの都市には進入できません。
- 6.2.2 戦略移動を行うユニットは、移動力が2倍になります。
- 6.2.3 ドイツ軍プレイヤーは、利用可能なサポートマーカのうち自身が選択した一つを支払う場合にのみ、戦略移動を行えます。支払えるサポートマーカがない場合、戦略移動は行えません。戦略移動を行うユニットの数と関係なく、支払うサポートマーカは一つだけです。
- 6.2.4 増強状態のソ連軍歩兵軍団が、4 MP を上回る移動力を消費して T0 マーカのオペレーション範囲外で戦略移動を終えた場合、直ちに通常状態に戻されます。

6.3 重装備放棄と退却

（ドイツ軍プレイヤーのみ）

ドイツ軍プレイヤーは、支払えるサポートマーカ2つをHQ1つの上に配置します。このようにして配置されたサポートマーカは、重装備放棄と退却を可能にする以外に効果を持ちません。サポートマーカを配置されたHQはこのターン中は移動できません。このHQのCR内に存在するユニットは、たとえ移動フェイズ開始時に敵ユニットに隣接していても、全て6.2に従って戦略移動を行うことができ、6.2.3規定のサポートマーカの支払いも必要ありません。

この戦略移動が完了したら、サポートマーカをドロパイルへ戻し、ヒトラー信任トラック上で行動の自由マーカを現在の位置から1つ上昇させ、ヒトラー信任マーカの値を行動の自由マーカの新たな位置のポイント分だけ減少させます(15.1.4)。直ちに司令官解任が発生する可能性があります(15.3)

例：重装備放棄と退却

（この例は4.7.2の総統の御意志に反した撤退の例からの続きです）

続く移動フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーはもうひとつ別の包囲網が形成される恐れがあることに気づきました。彼は重装備を犠牲にし（サポートマーカ2つの支払いを意味します）、より迅速な退却を行うことにしました。危険の及んでいる地域にあるHQ1つの上に、サポートマーカ2個を配置します。その後、このHQのCR内にあるユニットを好きなだけ戦略移動で移動させます。移動開始時に敵ユニットに隣接しているユニットも戦略移動を行えます。対象ユニットの戦略移動を終えた後、総統信任トラック上で行動の自由マーカを右へひとつ移動させます。行動の自由マーカは2の位置に移動しました。この結果、総統信任マーカは2つ分減少し、ゼロの位置へと移動するため、司令官解任が発生します(15.3)。司令官解任の影響は次の移動フェイズに適用されるため、ドイツ軍プレイヤーは現在の移動フェイズ中は通常通りに移動を行うことができます。

6.4 鉄道移動

（ドイツ軍プレイヤーのみ）

- 6.4.1 各ターンの鉄道輸送能力はシナリオで指定されています。鉄道移動ポイントをターンからターンへ持ち越すことはできません。ひとつのターンで使用されなかった鉄道移動ポイントは失われます。「鉄道輸送能力トラック(Rail Capacity Track)」上に鉄道輸送能力マーカを置いて鉄道移動ポイントを示します。



- 6.4.2 歩兵やHQユニット1個の一回の鉄道移動につき、鉄道移動ポイント1を消費します。装甲ユニットは1ユニットにつき鉄道移動ポイント2を消費します。減少戦力面のユニットであっても、必要な鉄道移動ポイントは同じです。
- 6.4.3 各ユニットは、下記の条件を満たす場合に鉄道移動を行えます。
- ・ カウンター上に記載された移動力が1 MP 以上あること；
 - ・ 鉄道ヘクス上のみを移動し、使用する鉄道線がドイツ軍補給源からのSRを構成していること
 - ・ 鉄道移動中いかなる時点でも、敵ユニットに隣接しないこと；従って、移動フェイズ開始時に敵ユニットに隣接しているユニットは、鉄道移動を行えません。
 - ・ 一度でもソ連軍支配下にあった大都市ヘクスへは、たとえドイツ軍がそのヘクスを奪還していても、進入することはできません。そのようなヘクスには「ソ連軍支配 (Soviet Control)」か「鉄道移動禁止(Rail Movement Forbidden)」マーカを置いて示してください。



- 6.4.4 鉄道移動を行うユニットは、移動できるヘクス数に上限はありません。
- 6.4.5 ドイツ軍増援ユニットは、増援・補充フェイズにマップ上に配置される際、鉄道移動を行えます（鉄道移動ポイントを使用します）

6.5 海上移動

（ドイツ軍プレイヤーのみ）

- 6.5.1 各ターン、ドイツ軍プレイヤーは3海上移動ポイントを使用できます。各海上移動は、歩兵またはHQユニット1つにつき1海上移動ポイント、装甲ユニット1つにつき2海上移動ポイントを消費します。「海上移動ポイントトラック(Naval Capacity Track)」上にKMバルチックマーカを置いて、残りの海上移動ポイント数を示します。
- 6.5.2 ユニットの移動フェイズ開始時にバルト海沿岸の港にいる場合のみ、海上移動を行えます。海上移動を行うユニットは、バルト海沿岸で、ソ連軍に完全に包囲されていないドイツ軍支配下の別の港へ移動されます。一度でもソ連軍支配下となった港は、たとえドイツ軍が奪還していても、海上移動の移動先として使用できません。そのようなヘクスには「ソ連軍支配 (Soviet Control)」マーカを置いて示してください。
- 6.5.3 海上離脱：敵ユニットが隣接している港ヘクスから単独のユニットが海上移動を試みる場合、事前に1D6を振って下記の結果を適用しなければなりません。
- ・ 出た目が1の場合、海上移動はキャンセルされます。対象ユニットは1ステップロスを被り、そのターン中は移動を行えません。
 - ・ 出た目が2の場合、海上移動はキャンセルされます。対象ユ

VICTORY ROADS

ニットはそのターン中は移動を行えません。

- ・ 出た目が3の場合、対象ユニットは1ステップロスを受けた上で海上移動を行います。
- ・ その他の結果の場合、通常通り海上移動を行います。

例：海上移動

第5ターンの移動フェイズ中、ソ連軍ユニットが Reval (Tallin) を包囲しようとしています。ドイツ軍プレイヤーは Tallin にいるユニットを海上移動させることにしました。現在 Tallin には歩兵1個師団と装甲1個師団があり、ソ連軍ユニットが隣接しています。ドイツ軍プレイヤーは装甲師団から海上移動を始めることにしました。この装甲師団ユニットは Tallin を離れる最後のユニットではないため、ソ連軍ユニットの隣接によるペナルティを受けることなく、2海上移動ポイントを消費してドイツ軍支配下の港へ安全に海上移動できます。続いて、残された歩兵師団が最後の海上移動ポイントを使って海上離脱を試みます。今回はこの歩兵師団が港を離れる最後のユニットであり、ソ連軍ユニットが Tallin に隣接しているため、ドイツ軍プレイヤーは1D6を振らなければなりません。出た目は2で、海上移動はキャンセルされ、歩兵師団ユニットは Tallin に留まらねばなりません。海上移動ポイントを全て使用したため、ドイツ軍プレイヤーはこのターンにこれ以上の海上移動を行えません。

6.6 渡河

大河川および小河川を越えることによる移動のペナルティは、橋梁があれば打ち消すことができます。この場合の橋梁には、マップ上に描かれたもの、架橋モードにある HQ によって設置されたもの（矢印で示されたヘクスサイドに限る）、橋頭堡マーカー、架橋工兵のサポートマーカーによるもの（隣接する全てのヘクスサイド）が含まれます。

6.7 Haltebefehl (死守命令)

- 6.7.1 概要：ドイツ軍プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時、ドイツ軍師団の存在する大都市かバルト海沿岸の港に、一つまたは複数の Haltebefehl マーカーを配置することができます。対象となった大都市・港に存在する師団は、全て Haltebefehl マーカーの下に置かれます。
- 6.7.2 Haltebefehl マーカーには表面と裏面があります。戦闘ユニットと同様の数値が記載された面は、ドイツ国内の大都市かブダペスト・ヘクスに配置する際に使用します。その他の都市に配置する場合には数値の無い面を使用します。



- 6.7.3 マップ上に同時に10を超える Haltebefehl マーカーが存在することはできません。
- 6.7.4 Haltebefehl マーカーが配置されると、そのヘクス内の師団は全てマーカーの下に置かれます。
- 6.7.5 Haltebefehl マーカーに隣接するヘクス3つ以上が敵ユニットにより占領され、且つマーカー下の師団がSRを設定できない場合、それらの師団は下記の影響を受けます：
- ・ 攻撃を行えない；
 - ・ 補充を受けられない；
 - ・ 防御側に適用される地形効果表の戦術修正が以下のとおり変化（訳注：原文ママ。「戦闘結果表の戦術結果」の誤りと

思われる）；

- S:無視
 - DR, DR2, DR3: Eng に変更
- 6.7.6 Haltebefehl マーカーの置かれたヘクスにソ連軍師団が隣接している限り、Haltebefehl マーカーは除去できず、ドイツ軍師団1個以上がマーカー下にいなければなりません。
- 6.7.7 上記6.7.5のルールが適用中の Haltebefehl マーカー下にある師団が存在するヘクスへ進入したユニットは、そのヘクスで移動を終えてマーカーの下に入らなければなりません。結果としてスタック制限をオーバーする場合には、ドイツ軍プレイヤーの選択により直ちに余剰ユニットを除去しなければなりません。退却中にこれらのヘクスに進入したドイツ軍ユニットは、その場で退却を終了して停止します。
- 6.7.8 数値のある面の Haltebefehl マーカーは、0-1-0の能力値を持つ1ステップの守備隊ユニットを表します。Haltebefehl マーカーは、同一ヘクスに他のユニットが存在する限り、戦闘中にステップロスを受けることはできません。Haltebefehl マーカーはスタック制限の対象にはカウントしません。
- 6.7.9 数値のない面の Haltebefehl マーカーは、その下にドイツ軍ユニットが無くなった瞬間にマップ上から取り除かれます。
- 6.7.10 Haltebefehl マーカーは、都市が占領された場合のヒトラー信任の変化に影響します（プレイヤーエイド参照）
- 6.7.11 Haltebefehl マーカーは Stalin サポートに影響する場合があります。

7 戦闘フェイズ

7.1 概要

- 7.1.1 戦闘フェイズ中に、自軍ユニットにより隣接する敵ユニットを攻撃することができます。
- 7.1.2 全体の戦略的状况に関係なく、フェイズプレイヤーを攻撃側、非フェイズプレイヤーを防御側と呼称します。
- 7.1.3 攻撃の宣言は常に任意です。
- 7.1.4 攻撃を行うユニットは、隣接する全てのヘクスの敵ユニットを攻撃する必要はありません。
- 7.1.5 攻撃を受けた敵ユニットは防御を行わなければなりません。
- 7.1.6 スタック内のユニットを別々に攻撃することはできません。ひとつのスタックに含まれるユニットは、一度の戦闘で全てまとめて攻撃する必要があります。
- 7.1.7 戦闘は攻撃側プレイヤーの指定する順序で解決されます。事前に全ての攻撃を宣言しておく必要はありません。
- 7.1.8 それぞれのヘクスは、戦闘フェイズ中に一度しか攻撃を受けません。
- 7.1.9 ユニットは戦闘フェイズ中に一度しか攻撃を行えません。
- 7.1.10 スタックしているユニットがそれぞれ別の隣接ヘクスを攻撃することが可能です。ただし、いずれの攻撃ユニットも最大で一度しか攻撃を行えません。
- 7.1.11 別々のスタックのユニットが同じヘクスに対して協同で攻撃を行うことができます。

7.2 戦闘の手順

- 7.2.1 各戦闘は下記の手順で解決されます：
- ・ ステップ1：攻撃目標のヘクスと、参加する攻撃ユニットを決定します。
 - ・ ステップ2：防御側の補給状態を確認します。
 - ・ ステップ3：戦闘比を計算します。
 - ・ ステップ4：戦闘を解決し、損耗結果を適用します。

VICTORY ROADS

- ・ ステップ5：攻撃側に対し E, E2, E3 以外の戦術結果を適用し、続いて防御側に適用します。
 - ・ ステップ6：突破マーカーを配置します。
- 7.2.2 各戦闘は戦闘結果表（CRT）を使って解決します。
- 7.2.3 CRT の戦闘結果は、損耗結果（ステップロス）と戦術結果の2種類で構成されます。

7.3 攻撃目標ヘクスと参加する攻撃ユニットの決定

- 7.3.1 ステップ1において、フェイズプレイヤーは攻撃目標のヘクス一つと、攻撃に参加するユニットを決定します。
- 7.3.2 攻撃目標ヘクスに存在する防御側ユニットは全て防御を行わねばならず、戦闘結果の影響を受けます。
- 7.3.3 戦闘に参加すると指定された攻撃ユニットのみが戦闘に参加でき、戦闘結果の適用を受けます。一旦攻撃参加ユニットが指定されたら、後から変更することはできません。HQ は攻撃には参加できませんが、戦闘結果による影響を受けることはあります（7.8.2）
- 7.3.4 攻撃目標に隣接するフェイズプレイヤーの攻撃不参加ユニットは、戦闘による結果の影響は受けません。

7.4 防御側の補給状態確認

- 7.4.1 ステップ2では、4.2 項のルールに従い、防御側の補給状態が確認されます。
- 7.4.2 補給状態の確認を行うのは、既に OOS マーカーの乗せられていないユニットのみです。OOS マーカーの乗っているユニットの補給状態は確認しません。
- 7.4.3 確認の結果、防御側ユニットが補給切れ（OOS）状態であった場合、OOS マーカーを乗せます。OOS マーカーを乗せられたユニットは、次の自軍補給フェイズまでその状態に留まります。
- 7.4.4 このステップで OOS となった HQ ユニットは、マップから取り除かれることなく、OOS マーカーも乗せられません。しかしながら、OOS 状態の HQ ユニットは、他のユニットに補給を供給することはできません。
- 注意：OOS 状態のユニットは全ての数値（攻撃力、防御力、移動力）が半減します。

7.5 戦闘比の計算

- 7.5.1 ステップ3において、戦闘比を計算します。
- 7.5.2 最初に防御側の防御力を合計します；合計値を算出したら、諸々の修正を加えます（地形、サポート、補給等）
- 7.5.3 次に攻撃側の攻撃力を合計し、諸々の修正を加えます（地形、サポート、補給等）
- 7.5.4 修正後の攻撃力合計を修正後の防御力合計で割り、戦闘比を算出します。
- 7.5.5 端数が出る場合には、常に防御側に有利となるよう、単純な整数比に切り捨てます。
- 例：攻撃力 35、防御力 10 の戦闘の場合、 $35 : 10 = 3 : 1$ となります。
- 攻撃力 10、防御力 35 の戦闘の場合、 $10 : 35 = 1 : 4$ となります。
- 7.5.6 算出された戦闘比に対して、攻撃側が使用したサポートマーカーによる修正を加えます（CRT 上で戦闘比をシフトさせることとなります）
- 7.5.7 最初に算出した戦闘比が、CRT 上に記載されたものより大きすぎるか小さすぎるため、CRT からはみ出してしまう場合にコラムシフトを行うには、仮定の比率を補ってコラムシフト

させます。1 : 3、1 : 4 の次は 1 : 5・・・といった具合です。

例：最初に求めた戦闘比が 1 : 4 で、右に 2 シフトしなければならない場合、最終的な戦闘比は 1 : 2 となります。

- 7.5.8 最終的な戦闘比が 1 : 2 未満の場合、戦闘はキャンセルされます。最終的な戦闘比が 6 : 1 を越える場合、6 : 1 のコラムを使って戦闘を解決します。

7.6 エリートユニット、装甲突破および”Hourra!” 攻撃

- 7.6.1 戦闘比の計算後、エリートユニットが戦闘に参加しているプレイヤーは、戦闘結果に影響を与えるためにエリートボーナスを使用することを選択できます（損耗と戦術結果に影響します。7.8.1 および 7.9.3）
- 7.6.2 最初に攻撃側がボーナス使用の有無とどのエリートユニットを使用するかを宣言し、次に防御側が宣言します。
- 7.6.3 このステップ中、攻撃側が 2 ユニット以上の装甲ユニットを戦闘参加させている場合、装甲突破を宣言できます。装甲突破を宣言すると、戦闘結果が E タイプのものとなった場合にボーナスを得られますが、装甲ユニットが 1 ステップロスを受ける可能性があります。
- 7.6.4 ソ連軍プレイヤーの戦闘フェイズ中、ソ連軍プレイヤーは T0 マーカーのオペレーション範囲内の各戦闘について”Hourra!”攻撃を宣言できます。”Hourra!”攻撃は、攻撃側が追加で 1 ステップロスを受ける代わりに、追加の E 結果を得られます（7.9.5 および 7.14.3）。天候が泥濘の時、また拡張要塞のあるヘクスおよびドイツ国内の大都市ヘクスに対して”Hourra!”攻撃を行うことはできません。

7.7 戦闘解決

- 7.7.1 ステップ4において、戦闘結果表（CRT）を用いて戦闘を解決します。
- 7.7.2 CRT を参照し、先のステップで求めた戦闘比に基づいて使用するコラムを決定します。
- 7.7.3 フェイズプレイヤーが 2 D 6 を振り、該当コラム上で合計値が示す結果を参照します。
- 7.7.4 「損害（Losses）」の列が損耗結果を示します。すなわち、攻撃側の受けるステップロス数（最初の数字）と防御側の受けるステップロス数（二番目の数字）を意味します。
- 例：結果が”1/2”とある場合、攻撃側は 1 ステップロス、防御側は 2 ステップロスを受けます。
- 7.7.5 “A”の列に記載された結果は、攻撃側の戦術結果です。
- 7.7.6 “D”の列に記載された結果は、攻撃側の戦術結果です。
- 7.7.7 損耗結果が直ちに適用され、次に攻撃側の戦術結果、続いて防御側の戦術結果が適用されます。
- 7.7.8 攻撃側や防御側がエリートユニットボーナスを使用していた場合、攻撃側や防御側の戦術結果が修正される場合があります。
- 7.7.9 増強状態のソ連軍歩兵軍団が T0 マーカーのオペレーション範囲外で攻撃を行った場合、損耗結果の適用前に直ちに通常状態へ戻されます。
- 例外：防御側のルーマニア軍に対するソ連軍の攻撃（7.12.1）

7.8 損耗結果の適用

- 7.8.1 損耗結果を被った陣営がエリートボーナスの使用を宣言していた場合、最初のステップロスはエリートユニットに適用しなければなりません。同様に、装甲突破を宣言していた場合には、最初のステップロスは装甲ユニットに適用しなければ

VICTORY ROADS

ばなりません。エリートボーナスと装甲突破の両方が同時に使用された場合、最初のステップロスとどちらのユニットが受けるか（エリートまたは装甲）、防御側が決定します。

- 7.8.2 その他のステップロスについては、所有プレイヤーがどのユニットに割り当てるか決定できます。ただし、いずれかのユニットが2ステップロス目を適用される前に、全てのユニットが1ステップロスを適用されている必要があります。

例外：HQ ユニットの、同一ヘクス内の他のユニットが全て除去された後のみステップロスを受けます。

- 7.8.3 防御側ユニットが全て除去された場合、攻撃側はスタック制限の範囲内で、戦闘参加したユニットの一部または全てを防御側のいたヘクスへ前進させることができます。

- 7.8.4 T0 マーカーのオペレーション範囲外にいるソ連軍装甲軍団が、平地以外のヘクスに攻撃を行ったり、川越え攻撃を行ったり、泥濘時に攻撃を行った場合、装甲軍団に対して追加の1ステップロスを適用しなければなりません。

7.9 戦術結果の適用

- 7.9.1 ステップ5では、まず最初に攻撃側が、続いて防御側が、戦術結果を適用します。たとえ損耗結果のために一方が完全に除去された場合でも、戦術結果は適用されます。

- 7.9.2 攻撃側・防御側の戦術結果は、防御側ヘクスの地形（地形効果表参照）や他のルールによって修正される場合があります。
例：森林ヘクスでは、最初の S の結果は無視されます。DR の結果は S になります。

注意：戦術結果の詳細は戦闘結果表に記載されています。

- 7.9.3 エリートボーナスを使用している場合、戦闘解決に使用したのと同じコラム上から、サイコロの目で指定された戦術結果と同じ色の戦術結果を自由に選ぶことができます。

例：戦闘比 6 : 1 の戦闘において、攻撃側の 2 D 6 の目は 3 でした。攻撃側の戦術結果は D1 となります。エリートボーナスが使用されている場合、攻撃側は D1、E、E2 のいずれかを選択できます。

- 7.9.4 大河川越しに攻撃が行われた場合、攻撃側の戦術結果に対する修正を防御側ヘクスの地形で行うか、あるいは河川で行うか、防御側が選択できます。

- 7.9.5 “Hourra!” 攻撃が宣言された場合、攻撃側は1ステップロスを受けなければなりません。その後、攻撃側の戦術結果に地形による修正を加えた後で、E の結果が追加されます。この追加の E は他の E の結果を1段階引き上げます。すなわち、E、E2、E3 はそれぞれ E2、E3、E4 となります。

例：

●結果が D1 の場合、D1+E となります。

●沼地ヘクスでの E3 の結果は地形効果により無視されますが、その後で“Hourra!” 攻撃による E が与えられます。

●平地ヘクスでは、E3 は E4 になります。

- 7.9.6 戦術結果により引き起こされた損害は、損耗結果の規定(7.8)とは関係なく、所有プレイヤーの選択により適用されます。

7.10 戦闘後退却

- 7.10.1 戦術結果により、戦闘後退却が発生する場合があります。

- 7.10.2 退却するユニットの退却経路は、所有プレイヤーが決定します。

- 7.10.3 戦闘に参加した全てのユニット（攻撃側および防御側）が退却の結果の影響を受けます。

- 7.10.4 退却するユニットは、別々に退却しても一緒に退却しても構いません。異なる退却経路を通ることもできます。

- 7.10.5 枢軸軍のユニット（ドイツ軍、および離反前のハンガリー軍、ルーマニア軍）が退却する場合、退却先の各ヘクスについて以下の条件のいずれかを満たしている必要があります。下記の条件は優先度順に記載されています：

1. 退却ユニットが北西、南西、南のいずれかに向かい、且つ敵ユニットから遠ざかるように移動している。
2. 退却ユニットが北西、南西、南のいずれかに向かっているが、敵ユニットから遠ざかってはいない。
3. 退却ユニットが敵ユニットから遠ざかるように移動しているが、上記以外の方向に向かっている。

- 7.10.6 ソ連軍のユニット（離反後のハンガリー軍、ルーマニア軍を含む）が退却する場合も、上記のルールに従いますが、上記ルール中の各方向を北、北東、南東にそれぞれ読み替えて適用します。

- 7.10.7 退却時には地形の移動コストは無視して、単純に退却するヘクス数だけで数えます。

- 7.10.8 退却するユニットは通行不能ヘクス（例：海洋ヘクス）を通過できません。

- 7.10.9 退却終了時、退却したユニットは、退却を開始したヘクスから CRT で示された退却結果の数と同じヘクス数だけ離れていなければなりません。

- 7.10.10 退却したユニットがオーバースタックした状態で退却を終えた場合、そのユニットはスタック制限内で退却を終了できるヘクスまで退却を続けなければなりません。

- 7.10.11 退却ユニットが 7.10.8 項と 7.10.9 項の規定に従って退却できない場合、除去されます。

- 7.10.12 退却先のヘクスが同一フェイズ中に攻撃を受けた場合、退却してきたユニットは額面防御力の代わりに1防御力のみを有するものとして防御に参加します。

- 7.10.13 移動力がゼロのユニットは退却を行えず、自動的に除去されます。

- 7.10.14 T0 マーカーのオペレーション範囲外で攻撃を受けた増強状態のソ連軍歩兵軍団が1ヘクス以上退却した場合、戦闘終了時に通常状態へ戻されます。

7.11 ハンガリー軍とルーマニア軍による攻撃

- 7.11.1 ハンガリー軍とルーマニア軍は協同で攻撃を行うことはできません。

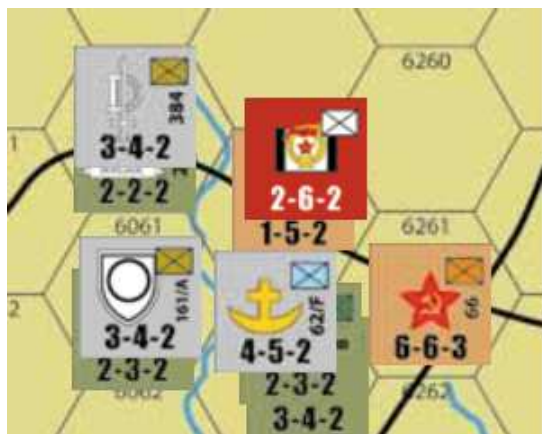
- 7.11.2 複数の国籍のユニット（例：ドイツ軍とハンガリー軍、あるいはソ連軍とルーマニア軍）が攻撃に参加している場合、攻撃側のステップロスは、7.8.2 項を遵守した範囲内でまずドイツ軍かソ連軍ユニットに適用されなければなりません。

- 7.11.3 ハンガリー軍とルーマニア軍ユニットがドイツ軍やソ連軍の主導無しで行う攻撃には制限があります。ドイツかソ連のいずれと同盟中であるかに関わらず、ひとつの戦闘フェイズ中にハンガリー軍やルーマニア軍が行える自発的攻撃は、それぞれ1回のみです。攻撃が自発的か否かを判断するには、攻撃に参加する各国籍ユニットの合計ステップ数を比較します。ドイツ軍またはソ連軍のステップ数が全体の半分未満の場合には、その攻撃は自発的攻撃と見なされます。ターントラックの現在のターン欄に、対応するマーカーを置いて自発的攻撃の可否を示します。



VICTORY ROADS

ルーマニア軍ユニットによる戦闘の例



ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 6161 に対して隣接する全ユニットで攻撃を行います。

ルーマニア軍は同盟国であるドイツ軍の合計ステップ数（6）よりも多くのステップを有しているため、この攻撃はルーマニア軍に許されたターンに 1 度の自発的攻撃と見なされます。これ以後、ルーマニア軍ユニットの参加する攻撃は全て、ルーマニア軍ユニットのステップ数を上回るステップ数を持つドイツ軍ユニットが参加している必要があります。

戦闘比は 2 : 1 (23 : 11) であり、出た目は 7 であったため、1/1 E S の結果となりました。

ドイツ軍プレイヤーは最初のステップロスでドイツ軍ユニットに適用する必要があります。ソ連軍プレイヤーはステップロスを 1-5-2 に適用して除去し、減少戦力面の親衛赤軍ユニットを救うために S の戦術結果を戦闘後退却で消化することにしました。戦闘後退却の優先順位に従い、親衛ユニットは 6220 へ退却します（訳注：6260 の間違い）。敵ユニットから離れていることにならないため、6159 や 6261 へは退却できません。



7. 1 2 ルーマニア軍ユニットの防御

7.12.1 ルーマニア軍ユニットのみで構成され、3 ステップ未満のステップ数しか持たないスタックをソ連軍プレイヤーが攻撃する場合、ソ連軍プレイヤーは自軍が受けるステップロスを 1 減少させることができます。さらに、増強状態のソ連軍歩兵軍団が T0 マーカーのオペレーション範囲外で攻撃を行っても、通常状態に戻されることはありません (7.7.9)

7.12.2 地形修正前の戦術結果 DR2 または DR3 を受けたルーマニア軍ユニットは除去されます。1 ユニットのドイツ軍師団とスタックしている場合には、ルーマニア軍ユニット 1 つを残して他の全てのルーマニア軍ユニットが除去されます（どれを残すかはドイツ軍プレイヤーの選択）

7. 1 3 戦闘後前進

7.13.1 戦術結果の適用後、攻撃側ヘクス全てが空になった場合、防御側はスタック制限の範囲内でそれらのヘクスに防御ユニットを前進させることができます。

7.13.2 戦術結果の適用後、防御側ヘクスが空になった場合、攻撃側はスタック制限の範囲内でそれらのヘクスに攻撃ユニットを前進させることができます。

7.13.3 移動力ゼロのユニットは戦闘後前進を行えません。

7. 1 4 突破マーカーの配置



7.14.1 戦術結果で E、E2、E3 の結果が出た場合、ステップ 6 において攻撃側は戦闘に参加した攻撃ユニットのひとつまたは複数に、突破マーカーを配置することができます。

7.14.2 戦術結果 E の場合、ユニット一つに突破マーカーを置くことができます。E2 なら 2 ユニットの、E3 なら 3 ユニットの配置できます。

7.14.3 攻撃側が装甲突破や”Hourra!” 攻撃を宣言していた場合 (7.6.3 および 7.6.4)、各装甲師団は突破マーカーの配置に際して 0.5 ユニットの相当としてカウントします。

例：装甲突破が宣言された状態で戦術結果が E3 だった場合、装甲ユニット 6 個、あるいは装甲ユニット 4 個と歩兵ユニット 1 個等の組み合わせに突破マーカーを配置できます。

7.14.4 突破マーカーを置かれたユニットのみが、突破フェイズに移動と攻撃を行えます (8)

7. 1 5 ドイツ軍カンフグループ

7.15.1 ドイツ軍のエリート師団が戦闘で除去された場合、ドイツ軍プレイヤーは対象ユニットを同タイプ (装甲または歩兵) の完全戦力のカンフグループ (KG) に置き換えることができます。装甲 KG は使用可能な KG のドロップールからランダムに引かれます。

7.15.2 このようにして除去・置き換えされた装甲／歩兵師団は、後に再建することが可能です。

7.15.3 装甲 KG の戦力値はカウンターごとに異なります；一部の KG は 2 ステップを持ちますが、1 ステップだけの KG も存在し、中には全くステップを持たないものもあります (“Hiwis” カウンター：KG が生成されなかったことを示します)

7.15.4 歩兵 KG の戦力値は全て同一です (1 ステップしか持ちません)。従って、歩兵 KG はランダムに引いてくる必要はありません。

7.15.5 除去された KG (Hiwis の場合は引かれた時点で) はゲームから取り除かれます。再度利用することはできません。

7.15.6 全ての KG カウンターを使いきったら、ドイツ軍プレイヤーは以後エリート師団を KG へ置き換えることができなくなります。

VICTORY ROADS

戦闘の例 1：単純な例

ドイツ軍戦闘フェイズ中、枢軸軍プレイヤーはヘクス 5026 を隣接するユニットで攻撃しようとしています。



ステップ 1：ドイツ軍プレイヤーはヘクス 5026 を目標に指定し、隣接するユニット全てによる攻撃を宣言します。ソ連軍プレイヤーはヘクス内の 2 ユニットの防御を行います。
ステップ 2：防御側の補給状態を確認します。隣接するドイツ軍ユニットにより、ヘクス 5027 と 5127 を通る CR が全てブロックされるため、ソ連軍ユニットは HQ の CR 範囲内にありません。防御側ユニットに OOS マーカーを置きます。



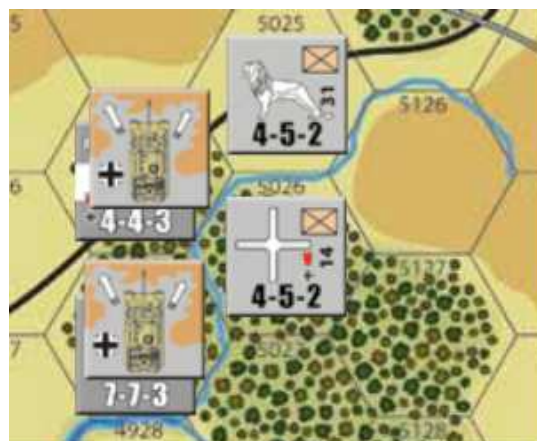
ステップ 3：戦闘比の計算を行います。ドイツ軍の合計攻撃力は 22 です。ドイツ軍第 14 歩兵師団による攻撃は小河川越しではないため、他のドイツ軍ユニットは小河川越しの攻撃であるものの、攻撃力が半減されない点に注意してください。ソ連軍の合計防御力は 10 です：森林で 2 倍、補給切れで半減となるためです。戦闘比は 22：10、すなわち 2：1 となります。
ドイツ軍プレイヤーはエリートボーナスの使用と装甲突破を宣言しました。
ステップ 4：戦闘を解決します。ドイツ軍プレイヤーは 2 D6 を振り、出た目を CRT の 2：1 のコラムで参照します。ダイスの目合計は 10 でした。
損耗結果は 1／2（攻撃側 1 ステップロス、防御側 2 ステップロス）、戦術結果は防御側 DR2、攻撃側はエリートボーナスにより E、E2、E2 のいずれかから選択できます。地形効果表に記載されている通り、ヘクス地形の森により DR2 は DR となります。ドイツ軍プレイヤーは E2 を選択しましたが、森により E となります。最初に損耗結果が適用されます：ソ連軍プレイヤーは両方のユニ

ットを失います。ドイツ軍プレイヤーはいずれかのユニットにステップロスを適用しなければなりません。ドイツ軍はエリートボーナスと装甲突破を宣言しており、対象となるユニットが複数あるため（エリート歩兵 1、エリート装甲、装甲 1）、どのユニットがステップロスを受けるかはソ連軍プレイヤーが決定します。ソ連軍プレイヤーはエリート装甲を選択したので、ドイツ軍プレイヤーは“Feldernhalle”装甲擲弾兵師団を 1 ステップロスさせます。

ステップ 5：続いて戦術結果を適用します。まず最初に攻撃側、続いて防御側に適用します。

ドイツ軍プレイヤーは E の戦術結果を適用します。ソ連軍側にはユニットが残っていないため、DR の結果は適用できません。防御側ヘクスが空になったので、ドイツ軍プレイヤーは第 14 歩兵師団を防御側ヘクスへ前進させることにしました。

ステップ 6：ドイツ軍プレイヤーは E の結果を適用します。装甲突破が宣言されたので、装甲 2 ユニットまでに突破マーカーを置くことができます。



戦闘の例 2：Haltebefehl マーカーの置かれたヘクスに対する“Hourra!” 攻撃

ソ連軍戦闘フェイズ中、ソ連軍はミンスクに隣接する全ユニットで攻撃することにしました。ソ連軍ユニットは全て T0 マーカーのオペレーション範囲内にあるものとします。

ステップ 1：ソ連軍プレイヤーはヘクス 5426 を目標に指定、隣接する全ユニットによる攻撃を宣言しました。枢軸軍プレイヤーはヘクス内の 2 個師団と KG で防御を行います。



ステップ 2：防御側の補給状態を確認します。ドイツ軍ユニット

VICTORY ROADS

は HQ へ QR を引けないため、OOS マーカーが置かれます。

ステップ3：戦闘比を計算します。



ソ連軍プレイヤーの合計攻撃力は59、ドイツ軍プレイヤーの合計防御側は8（都市ヘクスにより2倍、OOSにより半減）です。戦闘比は59：8、すなわち7：1となります。しかしながら、CRT上の最大戦闘比は6：1のため、6：1のコラムを使って解決されます。

ソ連軍プレイヤーは”Hourra!”攻撃を宣言しました。ドイツ軍プレイヤーはエリートボーナスを使用しても事態が好転しないため、エリートボーナスは使用しないことにしました。Haltebefehl マーカーにより、6：1で発生しうる戦術結果は全て Eng となるからです（6.7.5）

ステップ4：このステップで戦闘を解決します。ソ連軍プレイヤーは2D6を振り、出た目をCRTの6：1のコラムで参照します。ダイスの目合計は3でした。

損耗結果は1／1です（攻撃側1ステップロス、防御側1ステップロス）。戦術結果は攻撃側 D1、防御側 DR2 ですが、防御側の戦術結果は Haltebefehl マーカーの効果により Eng となります。損耗結果を最初に適用します。ソ連軍プレイヤーは第36親衛歩兵軍団をステップロスさせました。ドイツ軍プレイヤーは第211歩兵師団を除去します。

ソ連軍ユニットが T0 マーカーのオペレーション範囲内にいなかった場合、ソ連軍歩兵軍団は損害適用の前に通常状態に裏返されねばならず、装甲軍団1個が追加の1ステップロスを受けなければなりません（7.8.4）

ステップ5：続いて戦術結果を適用します。まず最初に攻撃側、続いて防御側に適用します。

ソ連軍プレイヤーは D1 の結果を得たため、防御側に1ステップロスが発生します。ドイツ軍プレイヤーは KG ユニートを除去しました。

“Hourra!”攻撃が宣言されているため、ソ連軍プレイヤーも追加1ステップロスを適用しなければなりません。戦術結果によるステップロスはどのユニットに適用しても構わない（7.9.6）ため、ソ連軍プレイヤーは第65歩兵師団をステップロスさせました。その代わりに、ソ連軍プレイヤーは E の戦術結果を獲得し、ステップ6で実行できます。

ドイツ軍プレイヤーは Eng の結果を適用します。ソ連軍プレイヤーは2D6を振り、6の目を出しました。この結果、ソ連軍プレイヤーに1ステップロス、ドイツ軍プレイヤーに2ステップロスが適用されます。ソ連軍プレイヤーは既に減少戦力状態の第65歩兵軍団をステップロスさせ、ソ連軍歩兵ドローパイルへ戻しました。ドイツ軍プレイヤーは1ステップ目を装甲師団に適用し、

これを除去しました。しかしながら、この装甲師団はエリートなので、ドイツ軍プレイヤーは装甲 KG に置き換えることができます。ドローパイルから引いてきた装甲 KG は2ステップを持つ5-4-3装甲KGだったので、2ステップ目をこのKGに適用しました。

ステップ6：このステップにおいてソ連軍はEの結果を使用できます。”Hourra!”攻撃が宣言されているので、装甲2個軍団を突破マーカーの下に配置できます。



8 突破フェイズ

8.1 概要

- 8.1.1 突破フェイズ中は、突破マーカー（7.14）の置かれているユニットだけが行動できます。これらのユニットは突破ユニットと呼ばれます。
- 8.1.2 突破フェイズは2つの段階に分かれます：最初に攻撃側プレイヤーが突破ユニットの一部または全部を移動させ、続いて突破ユニット（のみ）を用いて攻撃を行うことができます。

8.2 突破移動

- 8.2.1 このセグメントでは、突破ユニットだけが移動できます。
- 8.2.2 突破ユニットは額面移動力の半分の移動力を持ちます。端数は切り上げます。

注意：補給切れユニットは突破移動時に1移動力のみ使用できません。

- 8.2.3 突破移動は通常移動と全く同じように行います。適用されるルールや制限は、通常移動と同じです。戦略移動や海上移動、鉄道移動といった特殊な移動は行えません。

8.3 突破戦闘

- 8.3.1 このセグメントでは、攻撃側プレイヤーは敵ユニットに隣接する突破ユニットを使って攻撃を行えます。
- 8.3.2 突破戦闘は以下の点を除き、通常の戦闘と全く同じ様に解決します：
 - 戦術結果は攻撃側には適用されず、防御側にのみ適用されます。
 - 攻撃参加ユニットにソ連軍装甲軍団が含まれる場合、攻撃側の最初のステップロスはソ連軍装甲軍団に適用されなければなりません。
- 8.3.3 突破戦闘の終了後、全ての突破マーカーをマップ上から

VICTORY ROADS

取り除きます。

戦闘の例：突破（戦闘の例2からの続き）

ソ連軍プレイヤーは突破フェイズ中にミンスクの占領を完了することにしました。検討の結果、ミンスク攻撃は1個装甲軍団で十分との結論に達しました。

突破移動フェイズ中、ソ連軍プレイヤーは11-10-3 装甲軍団を西へ移動させ、重要な交差点である5125を確保します。



突破戦闘フェイズでは、突破マーカ―を置かれたユニットだけが攻撃を行えます。このため、12-12-4 装甲軍団による攻撃には、歩兵ユニットは参加できません。装甲軍団単独での攻撃ですが、戦闘比は6：1です（12：2）。
出た目は7で、ソ連軍プレイヤーには十分満足の行くものでした。ドイツ軍 KG は除去され、ソ連軍はミンスクの解放に成功しました。

ここまでのルールで練習用シナリオ「ブダペスト - ウィーン」をプレイすることができます。

上級ルール

9 戦域

9.1 概要

9.1.1 ソ連軍プレイヤーには各戦域（T0）につき一つずつ、T0 マーカ―が与えられています：北、中央北、中央南、南。シナリオ開始時の T0 マーカ―の配置は、各シナリオで規定されています。マップ上の「使用可能なサポート」ボックスは対応する T0 マーカ―ごとに用意されており、各 T0 で引かれたサポートマーカ―が配置されます。



9.1.2 T0 マーカ―には2つのモードがあり、モードによってオペレーション範囲が異なります。T0 マーカ―の表は攻勢モードを表し、裏は移動モードを表します。攻勢モードの T0 は9ヘクスのオペレーション範囲を持ちます。移動モードの T0 は5ヘクスのオペレーション範囲を持ちます。



T0 マーカ―のオペレーション範囲は、T0 マーカ―から

ユニットに向かって数えます；T0 マーカ―の置かれているヘクスは数えません。T0 のオペレーション範囲には、地形や敵ユニットは影響しません。ソ連軍ユニットの移動と戦闘、ソ連軍によるサポートの配置は T0 のオペレーション範囲により影響を受けます。

9.1.3 ソ連軍プレイヤーは、移動モードの T0 マーカ―のみ移動させることができます。移動モードの T0 は、サポートフェイズ（11.6）と STAVKA フェイズ（12.3）に移動できます。攻勢モードの T0 マーカ―は移動できません。

9.1.4 T0 マーカ―は常に、補給源へ通じていて且つ 4.1.1 に従って SR を設定可能な道路ヘクスか鉄道ヘクスに存在しなければなりません。T0 が SR を引けなかったり、ドイツ軍ユニットが T0 のヘクスに進入した場合、その T0 マーカ―はより東側で SR を設定可能な一番近くの大都市へただちに再配置されます。上記の形で再配置された T0 の「支援可能なサポート」ボックス内のサポートマーカ―は、全てドローパイルへ戻されます。

9.1.5 ソ連軍プレイヤーはサポートフェイズ中に T0 のモードを変換できます（11.7）

9.2 T0 マーカ―の効果

9.2.1 カウンター上に T0 と記載されたサポートマーカ―は、そのサポートマーカ―が置かれていた「支援可能なサポート」ボックスに対応する T0 マーカ―のオペレーション範囲内にしか配置できません。その他のサポートマーカ―にはこのような制限はありません。



9.2.2 ソ連軍歩兵軍団は、攻勢モードの T0 のオペレーション範囲内にあり、且つ他の移動モードの T0 のオペレーション範囲外にある場合にのみ、増強状態となることができます（10.3.2）

9.2.3 増強状態にあるソ連軍歩兵軍団が T0 のオペレーション範囲外で移動を終え、且つ下記のいずれかに当てはまる場合、通常状態に戻ります：

- 通常移動中に2 MP を越える移動力を消費した（6.1.11）
- 戦略移動中に4 MP を越える移動力を消費した（6.2.4）

9.2.4 戦闘中に T0 のオペレーション範囲外にある増強状態のソ連軍歩兵軍団は、下記のタイミングで通常状態に戻らねばなりません：

- 攻撃側の場合、損耗結果の適用前（7.7.9）
- 防御側で1ヘクス以上退却しなければならない場合、戦闘終了時（7.10.14）

9.2.5 ソ連軍装甲軍団が T0 のオペレーション範囲外に位置しており、且つ平地以外のヘクスを攻撃したり、河川ヘクスサイド越しの攻撃を行ったり、天候が泥濘時に攻撃を行った場合、ソ連軍プレイヤーは追加1ステップロスはいずれかの装甲軍団ユニットに適用しなければなりません（7.8.4）

10 ソ連軍歩兵軍団

10.1 概要

10.1.1 ソ連軍歩兵軍団は2ステップのユニットですが、特別なルールが適用されます。戦力値が小さい方の面は通常の

17

VICTORY ROADS

- 攻勢モードの T0 はサポートマーカーを引くことができません。
- 移動モードの T0 は、道路または線路ヘクス沿いに5ヘクスまで自由に移動できます。

11.3 ソ連軍のサポートマーカードロ

ソ連軍プレイヤーは下記の手順に厳密に従わなければなりません：

11.3.1 ソ連軍プレイヤーは T0 を一つ選び、優先 T0 に指定します。続いてもう一つ別の T0 を選び、二線 T0 に指定します。優先 T0 にはサポートマーカーを引く際にボーナスが与えられ、大攻勢を実施できます。二線 T0 はサポートマーカーを引くことができません。

11.3.2 大攻勢：天候が泥濘以外の時に、ソ連軍プレイヤーは優先 T0 を使った大攻勢を行うことができます。大攻勢を行うためには、優先 T0 は以下の条件を満たしている必要があります：

- 攻勢モードである
- 大都市ヘクスにいる
- このターンのサポートマーカーを引く前の時点で、「使用可能なサポート」ボックスにサポートマーカーが6個ある大攻勢を行う T0 は、直ちにサポートプールの中からソ連軍プレイヤーが選んだサポートマーカーを受け取り、サポートマーカー取得時のダイスにボーナスを得ます (11.3.3)。大攻勢が実施されたターンには、他の T0 はサポートマーカーを引くことができず、移動も行えません (STAVKA フェイズ中も移動できません)。さらに、STAVKA フェイズ中、優先 T0 のみが戦略増援を受け取ることができます。

11.3.3 二線 T0 を除き、都市ヘクスにいる攻勢モードの T0 ごとに、ソ連軍プレイヤーは2D6を振ります。出た目を2で割り、端数を切り捨てて、以下の修正を加えます：

+2 優先 T0 のダイスロール

+2 このターンの大攻勢が実施された

-2 小都市ヘクスにある T0 マーカーのダイスロール

-1 鉄道のないヘクスにいる T0 マーカーのダイスロール

-1 天候が雪

-3 天候が泥濘

修正後の数値がプラスであれば、ソ連軍プレイヤーは修正後の値と同じ数のサポートマーカーをサポートプールからランダムに引き、判定を行った T0 に対応する「使用可能なサポート」ボックスに置きます。

修正後の数値がゼロやマイナスの場合、サポートマーカーを引くことはできません。

注意：大攻勢が実施されたターンには、優先 T0 のみがサポートマーカーを受け取ることができます。

11.3.4 二線 T0 を除き、移動モードの各 T0 は、天候が泥濘でなければサポートマーカー1個を受け取ることができます。この形でサポートマーカーを受け取った T0 は、このターン中はそれ以上移動を行えません (STAVKA フェイズも含め)。必要に応じ、トークン等を使って移動不能な T0 を示してください。

注意：大攻勢が実施されたターンには、優先 T0 のみがサポートマーカーを受け取ることができます。

サポートドロの例1：通常のケース

第3ターン、ソ連軍プレイヤーのサポートドロフェイズ。天候は好天、空の状況は晴れ。

- T0 (N) は移動モード、鉄道のある平地ヘクス。
- T0 (CN) は攻勢モード、鉄道のある大都市ヘクス。
- T0 (CS) は攻勢モード、鉄道のある大都市ヘクス。
- T0 (S) は攻勢モード、道路のある小都市ヘクス。

マップ上に配置されたサポートを全てサポートプールに戻し、遠隔 T0 ルールが適用されるか否かを確認した後、ソ連軍プレイヤーは T0 の優先度を決定し、各 T0 のサポートマーカーを引きます。ソ連軍プレイヤーは、T0 (CS) を優先 T0 に、T0 (N) を二線 T0 に指定しました。このため、T0 (N) はこのターン中はサポートマーカーを引くことができません。一方、T0 (CS) はこの時点で「使用可能なサポート」ボックスにサポートマーカー6個を保有していないため、大攻勢を実施することはできません。

ソ連軍プレイヤーは各 T0 について2D6を振ります。最初に T0 (CN) のダイスを振り、出た目は7でした。2で割って3.5、切り捨てて3。修正は無いので、ソ連軍サポートプールからサポートマーカー3個を引き、T0 (CN) の「使用可能なサポート」ボックスに表面を下にして置きます。

T0 (CS) のダイスロールは8でした。2で割って4、これに T0 (CS) が優先 T0 であることの修正+2を加えます。ソ連軍サポートプールからサポートマーカー6個を引き、T0 (CS) の「使用可能なサポート」ボックスに置きます。

最後に T0 (S) のダイスを振ります。2で割って切り捨てた結果が2でした。T0 (S) は小都市にいるため-2修正、T0 (S) が鉄道上にいないため-1修正が加わります。最終的な値は-1になったため、このターン T0 (S) はサポートマーカーを引くことができません。T0 (N) は二線 T0 に指定されたため、サポートを受け取ることができません。このターン移動しないことを選択したとしても、サポートマーカーを引くことはできません (11.3.4)。ソ連軍プレイヤーは T0 (N) を移動させたかったので、自身の選択に満足しています。

サポートドロの例2：大攻勢

第5ターン、天候は好天、空の状況は晴れ。

T0 は全て攻勢モードで、鉄道のある大都市ヘクスにいます。

マップ上に配置されたサポートを全てサポートプールに戻し、遠隔 T0 ルールが適用されるか否かを確認した後、ソ連軍プレイヤーは T0 の優先度を決定し、各 T0 のサポートマーカーを引きます。ソ連軍プレイヤーは T0 (S) を優先 T0 に、T0 (N) を二線 T0 に指定しました。T0 (S) は「使用可能なサポート」ボックスにサポートマーカー6個を保有しているため、大攻勢を実施するための条件を全て満たしています。少し考えた後、ソ連軍プレイヤーは T0 (S) により大攻勢を実施し、ルーマニアに向けて進撃することにしました。この結果、T0 (S) だけがサポートマーカーを引きます。他の T0 はこのターン中はサポートを受けとることも移動することもできません。

ソ連軍プレイヤーはサポートプールを調べ、"Ally Capitulation"を選択しました。続いて何の心配もなく2D6を振り、10という素晴らしい目を出しました。2で割って5です。優先 T0 であることのボーナス (+2) と、大攻勢実施によるボーナス (+2) を加え、サポートプールから9枚のサポートマーカーをランダムに引くことができます。T0 (S) の「使用可能なサポート」ボックスには16枚のサポートマーカーが置かれることになりました。ソ連軍プレイヤーは、サポートフェイズ終了時の枚数制限6個を越えたくなければ、このサポートフェイズ中に10枚以上のサポ

VICTORY ROADS

ートマーカーを使用する必要があります。ルーマニアにいる枢軸軍ユニットにとっては、甚だ悪い知らせというべきでしょう・・・

サポートドロウの例3：遠隔 T0

第 12 ターン、天候は泥濘、空の状況は曇天。

T0(S)以外の T0 は全て攻勢モードで、鉄道のある大都市ヘクスにいます。T0(S)は移動モードで道路のある平地ヘクスにいます。ソ連軍プレイヤーのサポートドロウフェイズ中、マップ上に配置されたサポートを全てサポートプールに戻し、遠隔 T0 ルールが適用されるか否かを確認します。2つの T0 が遠隔 T0 に該当しそうです：T0(N)から 10 ヘクス以内には補給状態にあるドイツ軍ユニットが存在しないため、T0(N)は遠隔 T0 となります。T0(N)は攻勢モードにあるため、このターンはサポートマーカーを引くことができません。

T0(S)の 10 ヘクス以内には、ドイツ軍ユニットが一つ存在していますが、このユニットは補給切れで Haltebefehl マーカーも乗せられていません。このため、T0(S)にも遠隔 T0 のルールが適用されます。T0(S)は移動モードのため、5 ヘクスまで自由に移動できます。

続いてソ連軍プレイヤーは T0(CN)を優先 T0 に、T0(N)を二線 T0 に指定しました。天候が泥濘のため、このターンのサポートドロウには-3 修正が乗ることに注意してください。

11.4 ドイツ軍のサポートマーカードロウ

11.4.1 大統領信任トラック上のヒトラー信任マーカーの位置が、このターンにドイツ軍プレイヤーがランダムに引くことの出来るサポートマーカーの数を表します。さらに、ドイツ軍プレイヤーが6つの戦略目標 (16.1) 全てを支配している限り、ドイツ軍プレイヤーは追加で 1 枚サポートマーカーを引くことができます。

11.4.2 天候が泥濘の時は、引くことのできるサポートマーカーの数が 1 減少します (最低：ゼロ)

11.4.3 前のドイツ軍サポートフェイズと現在のドイツ軍サポートフェイズの間に、司令官解任が発生していた場合、上記 2つのルールは適用されません。その場合、ドイツ軍プレイヤーがこのターンに引くことの出来るサポートマーカーの数は、現在ドイツ軍が支配している戦略目標の数を「帝国の終焉」表で参照することで決まります (16)

11.5 サポートマーカーの配置と使用

11.5.1 サポートプールから引いてきたサポートマーカーは、表面を下にして「使用可能なサポート」ボックスに置かれ、プレイヤーがそれぞれのサポートフェイズにイベントとしてプレイすることを決定した時にマップに配置されます。一部のサポートマーカーは、別のフェイズ中や敵のターン中にも使用できます (サポート・プレイヤー・エイド参照)

11.5.2 ソ連軍プレイヤーは、サポートマーカーをプレイする場合、以下の順序に従わなければなりません：

- **Stalin** のプレイは強制であり、最初に行う必要があります；ただちにダイスをふります。
- **Lend-Lease** サポートのプレイ (強制ではない)
- **Surprise Attack** サポートのプレイ (強制ではない)
- 他のサポートイベントを好きな順序でプレイ
- ソ連軍歩兵軍団を増強状態にするためにサポートマーカーを消費 (T0につき最大 2 サポート)

- この後のフェイズで T0 の移動にボーナスを得るためにサポートを消費 (T0につき最大 2 サポート)

11.5.3 歩兵軍団の増強と T0 移動への制限を除き、サポートフェイズ中に**優先 T0**によってプレイできるサポートマーカーの数には制限がありません。**他の T0 が各ターンにプレイ (イベントとして、あるいは消費のため) できるサポートマーカーの数は、最大で 2 個までです。**強制イベント (Stalin 等) はこの制限にはカウントしません。

11.5.4 マップ上へのサポートの配置に関するルールは、サポート・プレイヤー・エイドに記載されています。カウンターに「T0」と記載されたサポートの配置と使用は、そのサポートが所属する T0 のオペレーション範囲内で行わなければなりません (9.2.1)

空の状況が曇天の時は、航空機のサポートはプレイできません。

一部のサポートマーカーは自軍ユニットに添付する必要があります。それらのサポートマーカーは、サポートをマップ上から取り除かなければならなくなるまで、添付されたユニットにスタックします。添付したユニットが除去された場合、サポートはドロウパイルへ戻されます。複数のリーダーを同じユニットに添付することはできません：

- ソ連軍リーダー：Rybalko, Katukov, Bogdanov
- ドイツ軍リーダー：Schorner, Model, Heinrici, Himmler
同じ戦闘で複数の異なるサポートマーカーを使用することができます。

例外：同一の戦闘で同じ名前をサポートを 2 つ使ったり、2 人のリーダーを使用することはできません。

例えば、砲兵支援 [1]/+2 と砲兵支援 [1]/+3 を同じ戦闘で使うことはできません。同じ戦闘で Rybalko と Bogdanov を同時に使うこともできません。

サポートマーカーのプレイの例：

” Surprise Attack ” サポートマーカーと戦闘

第 1 ターンに T0(CN) で大攻勢を実施し、サポートマーカーを引いた後で、ソ連軍プレイヤーはこのサポートフェイズ中にサポートマーカー 10 個をプレイすることに決めました：Lend Lease 1 個、Surprise Attack 1 個、Artillery Support 3 個、Air Support 3 個、リーダー 1 個、パルチザン 1 個。

11.5.2 のルールに従い、最初に Lend Lease サポートをプレイします。Lend Lease サポートを T0(CN)に配置し、オペレーション範囲を拡大しました。

次にまた 11.5.2 に従い、ドイツ軍の防衛戦に穴を開けることを狙って、Surprise Attack をプレイします。ヘクス 6221 に Surprise Attack サポートマーカーを配置し、戦闘の前にソ連軍ユニットを移動させることなく、南方のドイツ軍の 1 ステップユニットを攻撃することを選択しました。攻撃は直ちに解決されます。最終的な戦闘比は 4：1 です (攻撃力 32 が河川により半減；防御力 2 が要塞により 2 倍)。戦闘のダイスは 7 で、続く移動フェイズにおけるソ連軍ユニットの移動のために、道を開くことができました。

デザインノート：この例をソ連軍プレイヤーの第 1 ターンの参考にしてください。

戦闘終了後、サポートマーカーの配置と使用を続けます。残りのサポートに関しては決まった順序はないので、ソ連軍プレイヤーは好きな順に残りのサポートマーカーを配置できます。

VICTORY ROADS

11.6 T0 マーカーの移動

- 11.6.1 サポートフェイズ中にサポートマーカーを引かなかった移動モードの T0 マーカー (11.3.4) は、移動することができます。(例外:大攻勢中の T0 は移動できません)
- 11.6.2 T0 マーカーが移動する際は、9.1.4 に従わなければなりません。T0 は基本的に3ヘクス移動できますが、下記の修正が加わります:
- 鉄道沿いのみを移動する場合、+1ヘクス
 - 当該 T0 の「使用可能なサポート」ボックスから消費されたサポートマーカー1個につき、+1ヘクス(最大2個まで)
 - 天候が雪の場合、-1
 - 天候が泥濘の場合、-2

11.7 T0 のモード変換

ソ連軍プレイヤーは、小都市が大都市ヘクスにいる T0 のモードを変換することができます;モードを変換する場合、T0 マーカーを裏返します。

例外: Artillery Support をプレイした攻勢モードの T0 は、モードを変換できません。

例外: 大攻勢を実施した T0 は、モードを変換できません。

例外: Zhukov サポートは T0 のモード変換を行えなくします。

12 STAVKA フェイズ

STAVKA ボックスはソ連軍プレイヤーの戦略予備を表しています。STAVKA フェイズ中、各 T0 は大本営に対し以下のいずれかの請願を行えます:

- 戦略予備の使用 (12.1)、または;
- 移動 (12.3)

ソ連軍プレイヤーはダイスを振る前に、どちらの請願を行うのか宣言しなければなりません。

12.1 戦略予備の使用

ソ連軍ユニットは以下のルールに従って、STAVKA ボックスへ出入りできます。STAVKA ボックスから出るユニットは、新しいユニットが入る前に退出しなければなりません。

12.1.1 STAVKA ボックスからの退出

戦略予備使用の請願を行う宣言をした T0 は、それぞれ1D6を振り、STAVKA テーブルで結果を確認します。優先 T0 は最初にダイスを振らねばならず、二線 T0 は最後に振ります。ソ連軍プレイヤーは当該 T0 の「使用可能なサポート」ボックスからサポートマーカーを消費することで、マーカー1個につき+1修正を出た目に対して加えることができます。消費したサポートマーカーはソ連軍サポートプールへ戻します。

このターンに大規模攻勢が開始された場合、優先 T0 はダイスに+2修正を受けますが、他の T0 はこのターン中は STAVKA ユニットの受け取れません。

ダイス	優先 T0	通常 T0	二線 T0
1	1	0	0
2	2	1	0
3	3	2	1
4	4	2	2
5	4	3	2
6+	5	3	3

STAVKA 表の数字は、STAVKA ボックスから退出できるユニットの数を表します。攻撃力が8を上回る装甲軍団(騎兵ではない全て

の装甲ユニットが該当します)は、2ユニットとカウントします。ソ連軍プレイヤーは STAVKA ボックスから退出させるユニットを選択し、下記の要領でマップ上に配置します:

- 当該 T0 のオペレーション範囲内;
- STAVKA フェイズ開始前からマップ上にいた自軍ユニットに隣接するように;
- 敵ユニットに隣接せず;
- 補給状態となるように。

12.1.2 STAVKA ボックスへの配置

補給状態で、敵ユニットに隣接しておらず、HQ とスタックしているユニットを、各 STAVKA フェイズにつき6ユニットまで STAVKA ボックスに入れることができます。

12.2 STAVKA ボックスの特性

- 12.2.1 STAVKA ボックスに配置できるユニットの数に制限はありません。
- 12.2.2 STAVKA ボックス内には、常に歩兵軍団4個以上、装甲軍団3個以上が配置されていなければなりません。
- 12.2.3 STAVKA ボックスに配置された歩兵軍団は、自動的に通常モードになります。
- 12.2.4 STAVKA ボックスに配置された装甲軍団は、自動的に完全戦力面になります。
- 12.2.5 「除去されたユニット」ボックスに置かれた装甲軍団が再建されると、STAVKA ボックスに置かれます (17.3.9)

12.3 移動モード T0 の移動

- 12.3.1 このターンにサポートマーカーを引かなかった移動モードの T0 は、天候が泥濘以外でこのターンに大攻勢を実施していなければ、STAVKA フェイズに再度移動することができます。

ダイスを振って STAVKA 表を参照します。STAVKA 表の数字がその T0 が移動できるヘクス数を表します。T0 の移動は9.1.4の制限に従って行います。当該 T0 の「使用可能なサポート」ボックスから消費されたサポートマーカー1つにつき、STAVKA 表から得られた値に+1が加わります。このために消費されたサポートマーカーはソ連軍サポートプールへ戻します。

STAVKA フェイズの例

(増援と移動)

(サポートドロウの例1から続きます)

第3ターンの STAVKA フェイズ中、ソ連軍プレイヤーは増援と移動の機会を得るべく大本営に請願を行います。

現在、STAVKA ボックス内には、歩兵軍団10個、攻撃力9未満の装甲軍団1個、攻撃力9以上の装甲軍団5個が配置されています。ソ連軍プレイヤーは STAVKA ボックス内に十分なユニットがあるうちにと、最初に優先 T0 である T0(CS)を選択しました。ダイスの目は5で、4ユニットが STAVKA ボックスから退出できます。ソ連軍プレイヤーは攻撃力9超の装甲軍団2個(それぞれ2ユニット分とカウントされる)を選択したので、与えられた退出ユニット数を使いきました。

次に T0(CN)を振ります。出た目は6で、「通常 T0」の列を見ると3ユニットが STAVKA ボックスを退出できます。ソ連軍プレイヤーはまず攻撃力12の装甲軍団1個を選択しました。攻撃力6の装甲軍団は1ユニット分とカウントされますが、残り1ユニット分でこの装甲軍団を選択することはできません。なぜなら STAVKA ボックス内の装甲軍団の数が3個未満になってしまうからです。

VICTORY ROADS

このため、ソ連軍プレイヤーは歩兵軍団 1 個を選択しました。
残った戦略予備を他の戦線用に温存するため、T0(S)へは増援を送らないことにしました。

最後に T0(N)を移動させます。STAVKA 表の二線 T0 の列を見てダイスを振ります。出た目は 3 だったので、T0(N)は 1 ヘクス移動できます。

1.3 要塞と帝国の防衛

ソ連軍プレイヤーが通常要塞、拡張要塞、ドイツ国内の大都市を含むヘクスを占領すると、以下のルールに規定されたこれらのヘクスの機能は以後失われます。備忘用に「ソ連軍支配」マーカーを対象ヘクスに置いてください。

1.3.1 通常要塞

13.1.1 マップ上に記載された要塞線 A2 と B2、ならびに 1944 年 6 月の前線に沿った要塞線が通常要塞です。通常要塞は、ヘクス内のユニットが要塞化されていないヘクスサイドから攻撃されない限り、大都市と同じ地形修正を持ちます。通常要塞の地形修正は、河川によるものを除き、他の地形修正と累積しません。

1.3.2 拡張要塞

13.2.1 その他のマップ上の要塞は拡張要塞です。
13.2.2 拡張要塞は地形効果表に記載された防御ボーナスを持ちます。このボーナスは、ヘクス内の他の地形の地形修正に追加することはできません。
13.2.3 ソ連軍ユニットは拡張要塞ヘクスに進入するために 4 MP を消費しなければなりません（道路は無視します）
13.2.4 拡張要塞のあるヘクスでは、E の結果は発生しません（"Hourra!" 攻撃も含む）
13.2.5 ソ連軍プレイヤーは、戦闘結果に S または DR が含まれていた場合（地形修正後）にのみ、戦闘後前進を行えます。

1.3.3 ドイツ国内の大都市

13.3.1 ドイツ国内の大都市では、E の結果は発生しません（"Hourra!" 攻撃も含む）
13.3.2 ソ連軍プレイヤーは、戦闘結果に S または DR が含まれていた場合（地形修正後）にのみ、戦闘後前進を行えます。

1.4 枢軸同盟国の降伏

枢軸プレイヤーの同盟国（ルーマニア、ハンガリー）の降伏は、ソ連軍プレイヤーが Ally Capitulation（同盟国の降伏）サポートをプレイすると発生します。このサポートは、それぞれの国固有の条件が満たされた場合しかプレイできません。このサポートはどちらか一方の国を対象に選ばなければなりません。一度プレイされると、たとえ両方の国が降伏していても、Ally Capitulation サポートマーカーはサポートプールへ戻されます。



1.4.1 ルーマニアの降伏

ソ連軍プレイヤーは、Ally Capitulation サポートマーカーが T0(S)の「使用可能なサポート」ボックスにある時には、いつでもルーマニアを目標に Ally Capitulation サポートをプレイでき

ます。ソ連軍プレイヤーは戦闘フェイズの終了後、突破フェイズの前に Ally Capitulation サポートを使用しなければなりません。

1 D 6 を振り、下記の修正を加えます：

IASI と CHISINAU をソ連が占領	-1
GALATI をソ連が占領	-2
BUCHAREST・油田のいずれかをソ連が占領	-3

修正後のダイスの目が「除去されたユニット」ボックス内のルーマニア軍ユニットの数よりも小さい場合、イベントは成功します。ルーマニアはソ連の同盟国となり、ドイツとその同盟国に対し宣戦を布告します。同盟国変更の手順に従ってください（14.3）
修正後のダイスの目が「除去されたユニット」ボックス内のルーマニア軍ユニットの数と同じかそれ以上だった場合、イベントは失敗し、ルーマニアはドイツとの同盟関係を維持します。サポートマーカーはドローパイルへ戻されます。

例：ルーマニアの降伏

第 5 ターン、ソ連軍プレイヤーはルーマニアで大攻勢を実施しました。ルーマニアをかなり追い込めると期待して、大攻勢により獲得できるサポートに Ally Capitulation を選択しました。熾烈な戦闘の後、ソ連軍プレイヤーは Ally Capitulation をプレイすることにしました。IASI と CHISINAU は両方ソ連軍により占領されているため、ダイスロールには -1 修正が加わります。ルーマニア軍ユニットはこれまでに 4 個が除去されています。
ソ連軍プレイヤーのダイスの目は 4 でした。
-1 修正により、最終的な出目が除去されたルーマニア軍ユニットより小さいため、ルーマニアは降伏しました！

1.4.2 ハンガリーの降伏

14.2.1 ソ連軍プレイヤーは、Ally Capitulation サポートマーカーが T0(S)の「使用可能なサポート」ボックスにあり、ブダペスト 2 ヘクスのうちいずれかをソ連軍が支配している時には、いつでもルーマニアを目標に Ally Capitulation サポートをプレイできます。Ally Capitulation サポートは突破フェイズの終了時に使用しなければなりません。ソ連軍プレイヤーは 1 D 6 を振り、下記の修正を加えます：

ブダペストヘクス両方をソ連が占領	+1
ルーマニアがソ連と同盟している	-1

修正後の値を下記の表に当てはめ、結果を求めます：

3 以下	ハンガリーはゲーム終了まで降伏しません。以後、ハンガリーに対する降伏の試みを行うことはできません。
4-5	効果なし
6	休戦に合意。次のドイツ軍ターン開始時、全てのハンガリー軍ユニットを「プレイから取り除かれたユニット」ボックスへ移します。
7	ハンガリーはソ連と同盟し、ドイツとその同盟国に対し宣戦を布告します。同盟国変更の手順に従ってください（14.3）

1.4.3 同盟国変更の手順

ドイツ軍同盟国がソ連と同盟を結んだ場合、下記の手順に従います：

- 旧同盟国内で、ドイツ軍プレイヤーは鉄道移動を行えません。
- 旧同盟国のユニットは、戦闘以外全ての点でソ連軍ユニ

VICTORY ROADS

ットと見なされます（7.11 ルーマニア軍とハンガリー軍ユニットによる攻撃 参照）

- 旧同盟国のHQユニットは全てゲームから取り除かれます。
- ソ連軍プレイヤーは2D6を振り、出た目の数だけ旧同盟国のユニットをゲームから取り除きます。完全戦力面のユニットから優先して取り除かねばなりません。
- 最後に、マップ上に残ったユニットを、現在の残りステップ数をそのまま「同盟国降伏」ボックスに移します。
- この後の各ソ連軍増援フェイズにおいて、ソ連軍プレイヤーは1D6+3を振ります。出た目と同じ数のユニットが、そのターンの増援として登場します。これらのユニットは、当該国に属するヘクスで、補給状態のソ連軍ユニットと同じヘクスが隣接するヘクスに登場します。

ここまでのルールでシナリオ「ベッサラビア 1944」をプレイすることができます。

15 總統信任

15.1 概要

- 15.1.1 このルールは、同じ名前のトラック（Führer's Approval Track）と共に、東部戦線における軍事作戦の進捗に対するヒトラーからの信任（またはその欠如）を表します。
- 15.1.2 戦略上の要地の喪失により、總統信任は低下します。要地の奪還や攻勢に出ることで、總統信任は上昇します。
- 15.1.3 トラック上でのヒトラー信任マーカーの位置により、ドイツ軍プレイヤーがこのターンにサポートマーカーをいくつ引けるかが決まります。トラック上で高い位置にあるほど、總統は満足しており、より多くのサポートマーカーと補充が与えられます。



- 15.1.4 行動の自由マーカーは、總統の御意志に反した撤退（4.7）と重装備放棄と退却（6.3）を行う際のプレイヤーの裁量の余地を表します。トラック上でマーカーが高い位置に進む程、總統信任の低下の度合いが大きくなります。



- 15.1.5 ヒトラー信任と行動の自由マーカーは、シナリオの指示に従ってトラック上に配置します。

15.2 手順

- 15.2.1 信任レベルの低下：

- ドイツ軍増援・補充フェイズの開始時、信任レベルは自動的に1ポイント低下します。
- この自動低下は、ドイツ軍プレイヤーが戦略目標①を失った後は発生しません（ドイツ国内の都市 16.1 参照）
- ソ連軍プレイヤーが戦略的要地を占領した後（戦略的要地の価値表 参照）
 - ドイツ軍 HQ が除去されると、信任レベルが1ポイント低下
 - ドイツ軍プレイヤーが總統の御意志に反した撤退（4.7）

と重装備放棄と退却（6.3）を行った場合、行動の自由マーカーの新たなポイント数と同じだけ信任レベルが低下

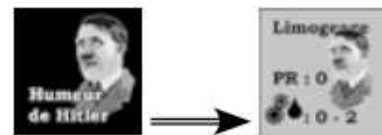
15.2.2 信任レベルの上昇

- ドイツ軍装甲師団（KG は不可）が2個以上参加し、装甲突破が宣言されたドイツ軍の攻撃（突破攻撃も含む）1回につき、戦闘結果に関わらず、ヒトラー信任は1上昇
- ドイツ軍による戦略的要地の奪回（戦略的要地の価値表 参照）

15.3 司令官解任

- 15.3.1 トラック上でヒトラー信任マーカーがゼロに達すると、東部戦線の司令官は解任され、下記のルールが適用されます：

- 「使用可能なサポート」ボックス内の全てのサポートマーカーが失われます。
- 次の増援・補充フェイズ（司令官解任が増援・補充フェイズ中に発生した場合は、現在の増援・補充フェイズ）には、補充は受け取れません。
- 次のドイツ軍サポートフェイズには、ドイツ軍プレイヤーは、ヒトラー信任トラックの数字ではなく、帝国の終焉トラック（16.2）上の戦略目標の数と同じだけサポートマーカーを引きます。
- 次のドイツ軍移動では、ドイツ軍の移動力は半減（端数切り上げ）し、戦略移動は行えません。
- 最初の解任後、ヒトラー信任マーカーはトラック上の10の位置へ戻されます。
- 備忘用にヒトラー信任マーカーを裏返します。



次のターンの開始時に、ヒトラー信任マーカーを表に戻します。

- 15.3.2 二度目の解任後、ヒトラー信任マーカーと最大満足度マーカーは9の欄に置かれます。三度目の解任後にはこれらのマーカーは8の欄に置かれます。四度目以降の解任では、7の欄に置かれます。信任マーカーは、最大満足度マーカーより高い欄に置かれることはありません。



16 帝国の終焉

16.1 戦略目標

- 16.1.1 ドイツ軍プレイヤーには、第三帝国の滅亡を防ぐために必要な戦略目標が6つ設定されています。以下がその戦略目標です：

- ① ドイツ国内の全ての大都市・小都市の支配（ベルリンを除く）
- ② ソ連国内で1つ以上の大都市、あるいはエストニア・ラトビア・リトアニア内の港を1つ支配
- ③ 下記のいずれか2つを支配：Katowice, Gleiwitz/Hindenburg/Beuthen, Oppeln
- ④ プロイエシュティ油田の支配
- ⑤ ブダペストのうち最低1ヘクスを支配

VICTORY ROADS

⑥ベルリンを支配

- 16.1.2 帝国の終焉ルールに及ぼす影響を確認するため、ドイツ軍突破フェイズの終了時に、上記戦略目標の支配状況を判定します。
- 16.1.3 いずれかの戦略目標が失われたら、帝国の終焉マーカーを現在ドイツ軍が支配している戦略目標と同じ数の欄へ移動させます。たとえ戦略目標がドイツ軍によって奪回されても、帝国の終焉マーカーが左方向へ進むことはありません。

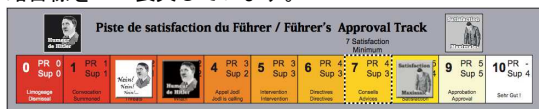


16.2 帝国の終焉トラック

- 16.2.1 戦略目標の喪失には4つの結果が伴います。戦略目標が失われた際にどの結果が適用されるかは、帝国の終焉トラックに記載されています。
- ドイツ軍プレイヤーが6つの戦略目標全てを支配している間、ドイツ軍プレイヤーはサポートフェイズ中にサポートマーカーを追加で1枚引くことができます。ただし、司令官解任の発生したターンにはこの効果は適用されません。
 - 帝国の終焉マーカーが始めて新しい欄へ移動した場合、示された数の End of Reich (帝国の終焉) サポートマーカーをドイツ軍サポートプールに追加します。
 - トラック上のコラムに、司令官解任後のサポートフェイズにドイツ軍プレイヤーが引くことの出来るサポートマーカーの数が記載されています。
 - 最終動員：最初の戦略目標が失われた時以降、ドイツ軍プレイヤーは毎増援・補充フェイズに歩兵2個師団を減少戦力面で受け取ります。これらの歩兵師団は「除去されたユニット」ボックスから選択されねばならず、減少戦力面の攻撃力がゼロか1のものでなければなりません。

例：総統信任トラックと戦略目標

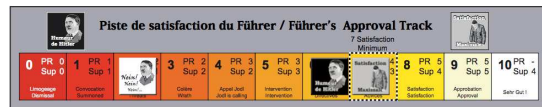
第7ターン開始時、総統信任レベルは3でした。既に3回の司令官解任が発生しており、最大満足度は8の欄にあります。ドイツ軍プレイヤーは総統の御意志に反した撤退を1回、重装備放棄と退却を1回行いました。このため行動の自由マーカーは2の欄にあります。また、プロイエシュティ油田が失われているため、戦略目標を1つ喪失しています。



ソ連軍突破フェイズ中、ソ連軍プレイヤーはドイツ国内の大都市である Memel を占領しました。Memel には Haltebefehl マーカーは置かれておらず、単独のユニットが守っていただけでした。Memel 失陥の最初の影響は、ドイツ軍プレイヤーがヒトラー信任トラック上で4ポイントを失うことです：Haltebefehl マーカーの置かれていないドイツ国内の大都市=-3、バルト海沿岸の港=-1。

まず総統信任レベルをゼロにまで減らします。この結果、司令官解任が発生します。次にヒトラー信任マーカーと最大満足度マーカーを7の欄に置きます。続いてヒトラー信任マーカーを残りの

1ポイント分移動させます。ドイツ軍の「使用可能なサポート」ボックス内にあったサポートは、すべてサポートプールへ戻されます。



このターン中、ドイツ軍プレイヤーは以下の制限を受けます：RP 無し、ドイツ軍ユニットの移動力半減、戦略移動不可。しかしながら、戦略目標の支配状況はドイツ軍突破フェイズ終了時のみ判定されるため、ドイツ軍はサポートフェイズに2枚のサポートマーカーを引き、うち1枚を選ぶことができます。

ドイツ軍突破フェイズ終了時、戦略目標の支配状況を判定します。ここで再度 Memel 失陥の影響が効果を及ぼします：Memel は最初に占領されたドイツ国内の都市であるため、ドイツ軍プレイヤーは二番目の戦略目標を失ったことになります。

帝国の終焉トラックを参照すると、ドイツ軍プレイヤーは帝国の終焉サポートを2枚、ランダムに取り出してサポートドロウプールに追加しなければなりません。さらに悪い事に、次の司令官解任が発生した時、サポートマーカー1枚を選び出す権利を失います。

17 増援と補充フェイズ

ドイツ軍の増援と補充フェイズ開始時、総統信任レベルが自動的に1ポイント低下します。

注意：この自動低下は、ドイツ軍プレイヤーが戦略目標①を失った後は発生しません (15.2.1)

17.1 ソ連軍増援

全てのソ連軍増援は、増援スケジュールに従って、ソ連軍プレイヤー支配下のソ連国内の大都市、または STAVKA ボックスに登場します。増援として指定されているサポートマーカーは、サポートドロウプールに入れられます。

17.2 ドイツ軍増援

- 17.2.1 全てのドイツ軍増援は、増援スケジュールに従って、ドイツ国内の大都市または小都市、あるいは拡張要塞の存在するヘクスに登場します。登場ヘクスはドイツ軍プレイヤーの支配下でなければなりません。増援として指定されているサポートマーカーは、サポートドロウプールに入れられます。
- 17.2.2 ドイツ軍増援は、登場したフェイズに鉄道移動ポイントを使って鉄道移動できます。
- 17.2.3 ドイツ軍プレイヤーが戦略目標を1つでも失うと、各増援フェイズに歩兵2個師団を減少戦力面で受け取ります。これらの歩兵師団は「除去されたユニット」ボックスから選択されねばならず、減少戦力面の攻撃力がゼロか1のものでなければなりません。条件を満たすユニットが無い場合は、そのターンのこの増援は失われます。

17.3 補充ポイント

- 17.3.1 ソ連軍プレイヤーは、増援スケジュールに記載された補充ポイント (RP) を受け取ります。
- 17.3.2 ドイツ軍プレイヤーは総統信任トラックに記載された RP を受け取ります。ただし、ゲームの最初のターンと司令官解任の発生したターンには、RP は受け取れません。
- 17.3.3 ドイツ軍プレイヤーはさらに、ハンガリーとルーマニアがドイツの同盟国である間、両国ユニット用の RP を増援

VICTORY ROADS

スケジュールに従って受け取ります。同盟国が陣営を変更した後は、それらの国は RP を受け取りません。

- 17.3.4 RP は以後のターンへ持ち越すことはできません。
- 17.3.5 RP は HQ ユニットの再建に使用できます。再建された HQ は、所属する国の大都市に登場します。
- 17.3.6 1 RP を消費することで、ドイツ軍師団のステップロス を 1 ステップ分回復できます。すなわち、減少戦力面のユニットを完全戦力面に裏返すか、あるいは除去されたユニットを減少戦力面でマップ上に戻すことができます。
- 17.3.7 マップ上、または「除去されたユニット」ボックス内のドイツ軍装甲師団は、1 ステップの回復のために 1 RP とサポート 1 個を必要とします。
- 17.3.8 1 RP を消費することで、ソ連軍歩兵軍団 1 個を再建できます。1 RP ごとにドローパイルからソ連軍歩兵軍団を引き、17.3.11 に従って通常状態で配置します。

注意：ソ連軍歩兵軍団は、サポートフェイズ中にサポートマーカーを使用することによってのみ、完全戦力面にすることができます(10.3)

- 17.3.9 「除去されたユニット」ボックス内のソ連軍装甲軍団は、再建のために 1 RP とサポートマーカー 1 個を必要とします。再建されたユニットは STAVKA ボックスに完全戦力面で登場します。
- 17.3.10 マップ上、且つ T0 マーカーのオペレーション範囲内にいるソ連軍装甲軍団は、1 RP と当該 T0 の「使用可能なサポート」ボックスから 1 サポートマーカーを消費することで完全戦力面に裏返すことができます。
- 17.3.11 再建されたドイツ軍ユニットは、同じ国籍の補給状態の HQ のいるヘクスに登場します。再建されたソ連軍ユニットは、ソ連軍プレイヤー支配下のソ連国内の大都市または STAVKA ボックスに登場します。

例外：再建されたドイツ軍エリートユニットは、次ターンに増援としてドイツ軍プレイヤー支配下のドイツ国内の都市に登場します。

- 17.3.12 OOS 状態のユニット、拡張要塞内のユニット、敵ユニットに隣接するユニット、HQ の CR 範囲外のユニットは補充を受けることはできません。SS ユニット（黒色）は補充を受けることはできません。

18 ユニットの置き換えと撤収

18.1 ドイツ軍ユニットの撤収

- 18.1.1 増援スケジュールの一部のターンには、ドイツ軍師団の撤収が指定されています。
ドイツ軍プレイヤーは、指定された攻撃力とユニット種類に従って、マップ上から一定数のユニットを取り除かなければなりません。これらのユニットは「ゲームから取り除かれたユニット」ボックスに置かれます。他に記述のない限り、撤収するユニットは国防軍でも、空軍でも、武装 SS でも構いません。指定された攻撃力は、撤退するユニットが保有していなければならない攻撃力の最小値を表します。



- 18.1.2 撤収するユニットは補給状態でなければなりませんが、減少戦力面であっても構いません。ドイツ軍プレイヤー

が指定された数の師団を撤収させられない場合、ドイツ軍プレイヤーは以後ゲーム終了まで一切の RP を受け取ることができなくなります。

18.2 ユニットの置き換え



- 18.2.1 増援スケジュールの一部のターンには、ユニットの置き換えが指定されています。指定された通りにユニットを置き換えてください。置き換えられたユニットは、置き換え前の状態（OOS、完全／減少戦力、除去、等）をそのまま維持します。

ここまでのルールでシナリオ「バグラチオン 1944」をプレイすることができます。

19 ワルシャワ蜂起

- 19.1.1 ソ連軍移動フェイズ中、ドイツ軍ユニットがワルシャワにいる状態でソ連軍ユニットがワルシャワから 2 ヘクス以内の距離に最初に進入した時、ワルシャワ蜂起が発生します。Warsaw Insurrection Start（ワルシャワ蜂起開始）マーカーをターントラックの現在のターン欄に置き、Warsaw Insurrection（ワルシャワ蜂起）マーカーをワルシャワヘクスに配置してください。



- 19.1.2 ワルシャワヘクスにワルシャワ蜂起マーカーが置かれている間：

- ソ連軍プレイヤーはワルシャワへの攻撃時に 2 コラムシフトのボーナスを得ます。コラムシフトを受けた攻撃の後、ワルシャワヘクスから敵ユニットがいなくなった場合には、ソ連軍プレイヤーはワルシャワヘクスへ戦闘後前進を行わなければなりません。その後、ワルシャワ蜂起マーカーをゲームから取り除きます。さらに、Stalin サポートマーカーをドイツ軍プレイヤーに与えます。ドイツ軍プレイヤーは以後の各ソ連軍サポートフェイズ中に何度でも、ドイツ軍プレイヤーの選択した T0 に対して Stalin サポートをプレイするよう強制することができます。
- ドイツ軍突破フェイズ終了時、ソ連軍プレイヤーはダイスを振り、出た目にワルシャワ蜂起開始からの経過ターン数を加えます（開始ターンは「ワルシャワ蜂起発生マーカー」で記録されています）。結果が 5 であれば、ドイツ軍プレイヤーはワルシャワにいるユニットのいずれかひとつに 1 ステップロスを受けます。結果が 6 以上の場合、ワルシャワ蜂起マーカーは全てゲームから取り除かれます。ダイスを振った後、ワルシャワにドイツ軍ユニットが残っていない場合にも、ワルシャワ蜂起マーカーはゲームから取り除かれます。

ここまでのルールでキャンペーンゲームをプレイできます。



デザイナーノート

(翻訳中)

VICTORY ROADS

詳細なプレイの手順

天候フェイズ (3)

ソ連軍プレイヤーターン

補給フェイズ (4)

HQ 補給

HQ モード変換 (4. 1. 3, 4. 1. 4)

ユニット補給

サポートフェイズ (5 および 11)

1. 以前プレイされたサポートをサポートプールへ戻す (5. 2)
2. 遠隔 T0 ルールの適用 (11. 2)
3. サポートマーカーを引く
優先 T0 と二線 T0 の指定
大攻勢実施の有無
4. サポートマーカーの配置と使用
 - ・ **Stalin** の使用は強制、かつ最初；直ちにダイスを振る
 - ・ **Lend-Lease** のプレイ
 - ・ **Surprise Attack** のプレイ
 - ・ その他のサポートを好きな順序で
 - ・ 10. 3 に従い、サポートを消費してソ連軍歩兵軍団を増強状態に転換（各 T0 につき最大 2 サポート）
 - ・ サポートを消費して続く手順での T0 移動へボーナスを付与（各 T0 につき最大 2 サポート）
5. 移動モードの T0 の移動
6. T0 のモード変換
7. 超過サポートマーカーを戻す (5. 1. 4)

STAVKA フェイズ (12)

各 T0 は以下のいずれかを行える：

- ・ 戦略予備の使用 (12. 1)；または
- ・ 移動（移動モードの T0 のみ、12. 3）

移動フェイズ (6)

通常移動および戦略移動

戦闘フェイズ (7)

突破フェイズ (8)

増援・補充フェイズ (17)

ソ連軍増援の到着

RP を消費した装甲軍団の再建と補充

RP を消費した歩兵軍団の再建

ドイツ軍プレイヤーターン

補給フェイズ (4)

HQ 補給

HQ モード変換 (4. 1. 3, 4. 1. 4)

ユニット補給

総統の御意志に反した撤退 (4. 7)

サポートフェイズ (5)

以前プレイされたサポートをサポートプールへ戻す (5. 2)

総統信任レベルによりサポートレベルを決定

サポートマーカーの配置

超過サポートマーカーを戻す (5. 1. 4)

移動フェイズ (6)

通常移動、戦略移動 (6. 2)、鉄道移動 (6. 4)、海上移動 (6. 5)

重装備放棄と退却 (6. 3)

戦闘フェイズ (7)

突破フェイズ (8)

増援・補充フェイズ (17)

総統信任レベルが 1 低下

ドイツ軍増援の到着（鉄道も可）

ドイツ軍ユニットの撤退

総統信任レベルに基づく RP を消費したドイツ軍ユニットの再建

Translated by Taka Kawasaki (August, 2015)

Special Thanks to Katsusuke Yamauchi