

Firefight6 – ブリャンスクの沼地

1941年7月。従軍日誌より。「…どこもかしこも湿地ばかり、しかもどこからかボルシェビキどもが飛び出してきそう。道路は泥濘と化し、平原も泥濘となっており、あたりは水だらけだ。我々が確保すべき、戦車を迅速に前進させるための良好な道路など、どこにもない」
 — ハンス・ラストリンゲン伍長

全般状況：独ソ戦の初期、ドイツ軍はスピードと奇襲、優れた戦術によりソ連軍を駆逐し、あるいはその防衛線を迂回していった。しかしながら、しばしばドイツ軍はソ連軍の“ゲーム”と戦わなければならなかった—それは拠点防御である。本ファイアファイトは、ソ連軍が防御している重要な橋を、ドイツ軍が奪取しなければならない、という状況である。

プレイヤー数： 2人

1ターンに得るCAP数： ドイツ軍-12CAP ソ連軍-7CAP

アクションカード： 緑のカード全てをよくシャッフルし、12枚取り出す。そのうち3枚をデッキの底に置く。次に、別の3枚の緑のカードに黄色のファイアファイトイベントカード1枚を加え、先ほど置いた3枚の上に置く。残った6枚の緑のカードをその上に置く。両プレイヤーは1ターン目に2枚、以後のターンに1枚アクションカードを受け取る。

スペシャルルール：ドイツ軍の迫撃砲、歩兵砲、戦車は煙幕を撃つことができる。ソ連軍の歩兵(foot)は湿地へクスを移動する際、+2APではなく+1APのみで移動できる。

マップの配置：マップ1,6を使用する。マップ6のへクスJ09、I10、I11にソ連軍支配マーカを配置する。マップ6のJ13へクスに好きな方向を向けて掩蔽壕(Bunker)を配置する。

ドイツ軍：増強1個中隊

						
ライフル分隊×4	LMG34×3	PZIVd×2	5cm 迫撃砲×2	7.5cm 歩兵砲×1	ワゴン×1	トラック×1

セットアップ：マップ1西端より5へクスよりも離れた場所にソ連軍セットアップ後にセットアップする。

作戦命令：マップ6のJ09、I10、I11へクスの橋を確保し維持せよ。

勝利ポイント：

- 1VP—ソ連軍ユニットを破壊するごとに
- 2VP—掩蔽壕を確保するか破壊した場合
- 2VP—ソ連軍迫撃砲を破壊した場合
- 1VP—イベントカードが引かれた時とゲーム終了時に、マップ6のJ09、I11へクス両方を確保していた場合
- 2VP—イベントカードが引かれた時とゲーム終了時に、マップ6のI10へクスを確保していた場合

	歩兵コスト	装輪コスト	装軌コスト	地形防御修正	LOS妨害	備考
開豁地	+0AP	+0 ◎毎に追加移動	+0 ◎毎に追加移動	+0DM	No	車両は◎マークにつき1へクスボーナス移動可
道路	+0AP	+0 ◎毎に追加移動	+0 ◎毎に追加移動	+0DM	No	車両は◎マークにつき1へクスボーナス移動可 装輪車両は道路から道路へ移動する場合、さらに1へクスボーナス移動可
湿地(ソ連軍)	+1AP	NA	+3!AP	+1DM	No	2D6>6ならば移動不可にならない
湿地(ドイツ軍)	+2AP	NA	+3!AP	+1DM	No	2D6>6ならば移動不可にならない
水域	+3AP	NA	NA	-2DM	-No	橋は水域の移動コストを打ち消す。さらに-2DMを与える

ソ連軍：増強1個ライフル小隊



ライフル分隊×6 MMG×2 45mmATG×2 82mm 迫撃砲×1 応急陣地×5 鉄条網×3 地雷原×2 (隠匿)

セットアップ: ソ連軍が先にマップ6の好きな場所にセットアップする。地雷原は、マップ6の水域と橋以外の好きな場所に隠匿して配置する。ソ連軍は5ユニットまで隠匿配置できる。応急陣地カウンターは隠匿ユニットと一緒に隠匿して配置することができ、このカウンターは隠匿数の上限に数えない。迫撃砲は掩蔽壕(Bunker)から射撃することができない。

作戦命令: マップ6のJ09、I10、I11ヘクスの橋を確保し維持せよ。但し、ドイツ軍とソ連軍ユニットの双方が当該ヘクスにいる場合、ソ連軍が確保しているとみなす。

勝利ポイント:

1VP-ドイツ軍ユニットを破壊すること

1VP-イベントカードが引かれた時とゲーム終了時に、マップ6のJ09、I11ヘクス両方を確保していた場合

2VP-イベントカードが引かれた時に、マップ6のI10ヘクスを確保していた場合 (イベントカードはターン3または4に引かれる)

4VP-ゲーム終了時にマップ6のI10ヘクスを確保していた場合



ターン1	ターン2	ターン3	ターン4	ターン5
		ファイアファイト イベントカード?	ファイアファイト イベントカード?	橋を占拠している 側が VP 獲得
		橋を確保してい る側が VP 獲得	橋を確保してい る側が VP 獲得	ゲーム終了

Firefight7 - 乾いた大地

1943年8月29日。我々の体中を虫が這っていた。私も戦友も、汚れ、疲れ、そして空腹だった。既に3日に渡り休みなしに歩き続けてきた。そして今、我々是对戦車砲陣地に籠っている。回りのあちこちから戦車の轟音が聞こえる。ただ隠れていたい・・・

—ホースト・ホワイトラー上等兵

全般状況： クルスク戦、そしてハリコフの失陥後、ドイツ軍はドニエプル河へと退却をはじめた。要塞化されていないもののドニエプル河は戦線を安定させてくれると信じていた。しかしながらソ連軍はドイツ軍の退路を絶ち、戦略的な橋頭堡を構築するために渡河部隊を集中させていたのだ。ソ連軍第60軍はドイツ軍占領地域の奥深くへと侵入していった。チェルノブイリの南方、プリピャチ川にて何千人ものドイツ兵が蹂躪された。ソ連軍による地上や空からの攻撃の中、彼らは浮きになるものを何でも利用してなんとか西へと渡河していった。第169擲弾兵連隊の戦車猟兵と砲兵の残存部隊は戦略的に重要な乾いた高地を確保し、退路となる渡河点を支援した。ソ連軍の攻撃は熾烈を極め、血生臭いものだった。しかし、彼らはもっと警戒すべきだった。なぜなら装備を失い疲労していたとはいえ、ドイツ軍将兵の練度は高く、士気も旺盛だったのである。

プレイヤー数： 2人

1ターンに得るCAP数： ドイツ軍-8CAP ソ連軍-10CAP

アクションカード： 緑のカード全てをよくシャッフルする。両プレイヤーは1ターン目に2枚、以後のターンに1枚アクションカードを受け取る。

マップの配置： マップ6を使用する。マップ6のヘクスE12に塹壕マーカーを配置する。ドイツ軍が最初に全てのユニットを配置する。その後、ソ連軍が全てのユニットを配置する。ソ連軍が先攻となる。

ドイツ軍：戦車猟兵+砲兵中隊

1ターン目のセットアップ： 先に下の地図で示されている黄色ヘクスまたはそれより北東のヘクスに自由にユニットを配置する。そのうち6ユニットまでと地雷原は隠蔽配置する。



ライフル×2 LMG34×2 PaK38×2 PaK36×1 FlaK18×1 歩兵砲×1 工兵×1 トラック×1 ワゴン×1 地雷原×1

ドイツ軍：退却中のユニット

1-4ターン目： ヘクスG17,H17,I17のいずれかから各ターンに1ユニットずつ進入する。



ライフル×4

煙幕： 工兵と歩兵砲は煙幕を撃てる。

作戦命令： 退却中のライフル分隊4ユニットをヘクスB9,B10,B11のいずれかから盤外へ脱出させよ。

勝利ポイント：

1VP-ソ連軍ユニットを破壊するごとに

2VP-退却中のライフル分隊ユニットが盤外に脱出するごとに

ソ連軍：第1機械化中隊

1ターン目： ヘクスF1以南の盤端または、ヘクスM11以西の盤端から進入する。



T-34a×2 T-34b×1 BT-7×1 ライフル分隊×6 82mm 迫撃砲

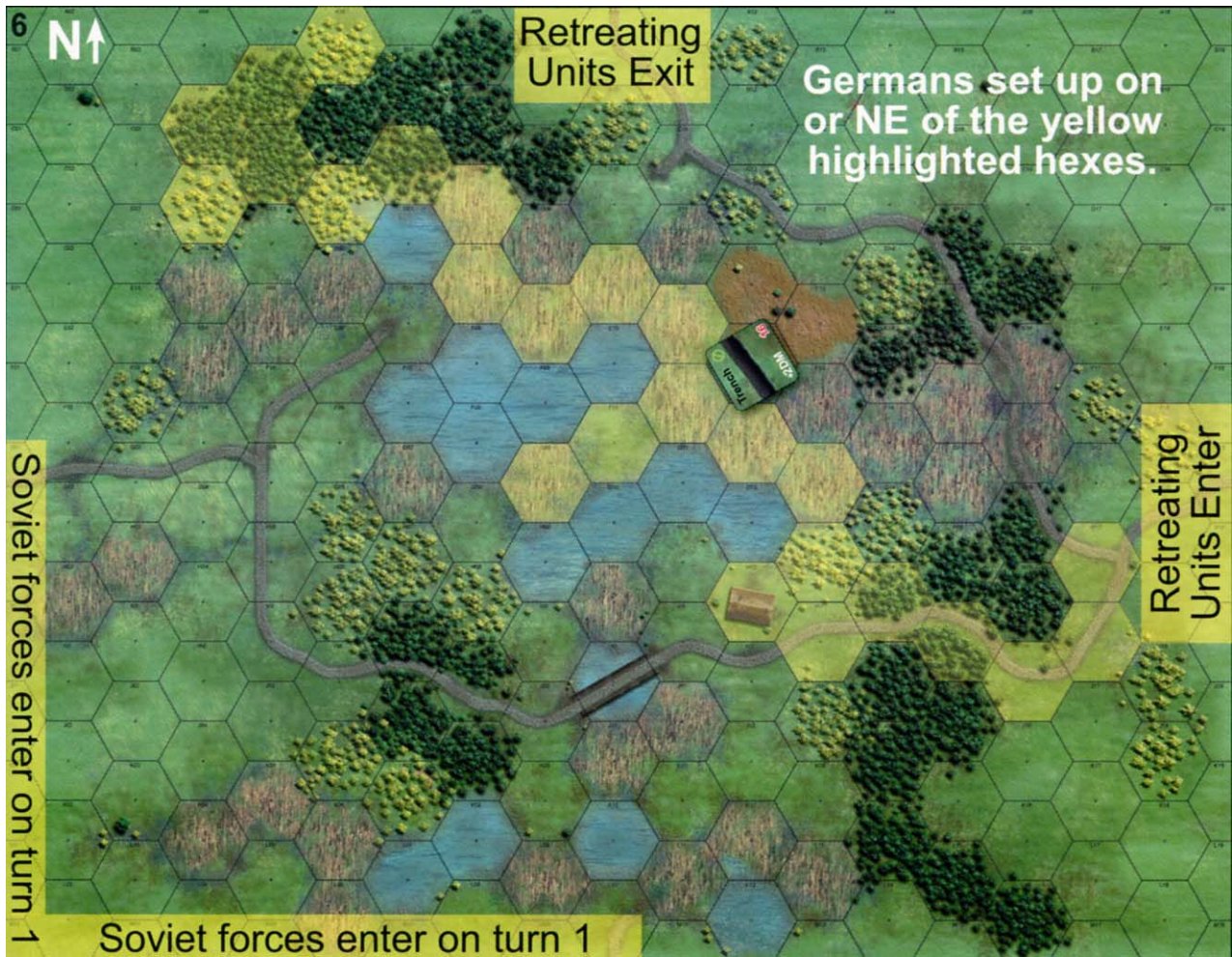
煙幕： 82mm 迫撃砲は煙幕を撃てる。

作戦命令： 退却中のドイツ軍ユニットを撃破せよ。

勝利ポイント：

1VP-ドイツ軍ユニットを破壊するごとに

2VP-退却中のドイツ軍ライフル分隊ユニットを破壊するごとに



ターン1	ターン2	ターン3	ターン4	ターン5
ドイツ軍： ライフル分隊進入	ドイツ軍： ライフル分隊進入	ドイツ軍： ライフル分隊進入	ドイツ軍： ライフル分隊進入	ゲーム終了