

&lt;Close Simulations 1983&gt;

## OPERATION KONRAD

The □□ drive to the Danube,  
January 1945

By Perry Moore

- ・ 1945年1月18～26日(全9ターン)。
- ・ 1ターン=1日。
- ・ 1Hx=3km。

## 【2. 0】ゲーム備品

## 【2.3】スタック制限

- ・ 移動 Ph 終了時に：
  - 枢軸軍=連隊または連隊相当(3個大隊または9個大隊)1個まで。
  - ソ連軍=師団または師団相当(2個旅団または6個連隊)1個まで。
- ・ 独軍 Dora 攻城砲と疲弊マーカーは数えない。

## 【3. 0】初期配置

## 【3.1】史実シナリオ

- ・ 開始時部隊を、ソ連軍(先)は開始線(赤色破線)の東方、枢軸軍(後)は西方に配置。
- ・ 両軍共に、開始線の相手側の全 Hx を自軍 ZOC にすること。
- ・ 砲兵以外は、その師団や軍団番号記載 Hx の 1 Hx 以内、砲兵は 2 Hx 以内に配置。
- ・ 同一の師団や軍団のユニットは他の師団や軍団のユニットで分断されない様に。
- ・ 枢軸軍の第 17Nebelwerfer、第 509PzKwVI、及び第 325StuGIII は開始線以西の任意の Hx に。

## ■ 自由配置：

- ・ 史実配置と同様。ただし盤上の師団や軍団の番号記載は無視。
- ・ 相手側の全 Hx を自軍 ZOC 下に置く様に開始線に隣接させ、師団や軍団を集団で配置するのはそのまま。残りのユニットは開始線隣接 Hx から 3 Hx 以内に配置。

## 【3.2】仮想戦シナリオ

- ・ 装甲用兵の大天才、Heinz Guderian が主張した第 3 装甲軍団戦区(マップより北方)からの攻勢を実行したと仮定。
- ・ 枢軸軍初期配置部隊から第 17Nebelwerfer、第 403 砲兵、及び全ての SS ユニットの除外。
- ・ 枢軸軍増援は史実のまま。
- ・ 史実シナリオで SS のみに適用した全てのルール(2度攻撃、熱狂)は国防軍ユニットに適用。

- ・ ソ連軍の初期配置部隊は不変。
- ・ ソ連軍の増援から第 23、18 戦車軍団、及び B に登場する騎兵 2 個師団以外の全ての第 5 騎兵軍団を除外。
- ・ 本シナリオは仮想戦なので自由配置を使用。ルール習得には、良好なシナリオである。

## 【3.3】増援

- ・ ターン記録/増援表の記載図の左下の文字が登場 Hx。
- ・ 自軍移動 Ph に指定 Hx に道路移動率で登場。
- ・ 登場 Hx に敵ユニットや EZOC があると、最も近いその盤端 Hx で、敵ユニットや EZOC ではなく、敵前線の背後の背後ではない Hx に登場。全盤端 Hx が遮断されている増援は喪失。
- ・ スタック制限により一部の増援しか登場できない場合は、追加ユニット喪失(所有者選択)。喪失した増援は VP に関しては全滅ユニットではない。

## 【4. 0】プレー手順

1. 枢軸軍弾幕 Ph
2. 枢軸軍戦闘 Ph
3. 枢軸軍移動 Ph
4. 枢軸軍混乱回復 Ph
5. ソ連軍弾幕 Ph
6. ソ連軍戦闘 Ph
7. ソ連軍移動 Ph
8. ソ連軍混乱回復 Ph

## 【5. 0】戦闘 (MAY アタック)

- ・ スタックした複数ユニットは複数の Hx を攻撃可。スタックした全ユニットは一つの防御力として攻撃されること。
- ・ 戦力差：赤色はマイナス、青色はプラス。
- ・ 戦闘結果：灰色は攻撃側、黒色は防御側に適用。
- ・ 全ての地形効果は累積。

## 【5.1】SS の 2 度攻撃

- ・ SS ユニットの戦闘 Ph にいつでも 2 回攻撃可。
- ・ 防御側が退却すると、SS は戦闘後前進可。
- ・ 補給切れとなる前進をした、または最初の戦闘が攻撃側退却となると、2 回目の攻撃不可。
- ・ ユニットの 1 戦闘 Ph に 2 回攻撃され得る唯一の事例。

## 【5.2】枢軸軍の戦術的奇襲

- ・ 第 1 ターンに(のみ)、枢軸軍の全ての攻撃は弾幕表と戦闘結果表で右 1 シフト。

## 【5.3】砲兵(野砲とロケット砲)

- ・ 射程はユニットの右側中央に記載。

- ・丘陵 Hx から射撃すると射程 1 Hx 増。
- ・砲兵は同一部隊名の自軍ユニットが隣接する敵ユニットへのみ砲撃可。例外：独立部隊の第 17 Nebelwerfer、Rapka、及び第 403 はどの独軍ユニットの視認でも可。
- ・砲兵は退却可。戦闘後前進は不可。

#### ■ 枢軸軍砲兵：

- ・敵ユニットへ弾幕、または通常の攻撃への支援が可。同一ターンに両方は不可。
- ・SS 砲兵は支援を 2 回、または弾幕を 1 回可。

#### ■ ソ連軍砲兵：

- ・弾幕のみ可。

#### ■ 弾幕：

- ・ユニットは幾つでも戦力合計可。
- ・河川以外の全ての地形修整を適用。

#### ■ 支援：

- ・丘陵 Hx のソ連軍に対する通常の攻撃の支援に用いる時、隣接する攻撃側ユニットで防御側が丘陵特典を得るかどうかが決まる。砲兵の地形は影響なし。
- ・独軍のみが戦闘中に支援可。攻撃に含まれる他のユニットの攻撃力に砲兵の攻撃力を幾つでも加算可。

#### ■ 敵ユニットに隣接する砲兵：

- ・ターン開始時に敵ユニットに隣接する砲兵は、隣接する 1 スタックへのみ攻撃可。そのターンは射程は使用できず、その自身の視認者としてもよい。枢軸軍はこの場合、弾幕や通常攻撃中に攻撃可。

#### ■ Dora 攻城砲：

- ・通常の砲兵とみなすが、：
  - 鉄道沿いでのみ移動可。
  - 自主的に EZOC 進入不可。
  - 最低射程が 2 Hx。
  - 鉄道沿いの退却が不可では混乱被る。
  - ZOC なし。

#### [5.4] 対戦車砲

- ・砲兵ではない。
- ・対戦車砲の戦力毎に敵機甲 1 ユニットの攻撃力半減。戦力が高いユニットから適用。
- ・端数は合計し、切捨。
- ・各攻撃側ユニットは 1 回しか半減しない。追加対戦車砲ポイントで追加半減は生じない。

#### [5.5] 諸兵科連合効果

- ・機甲ユニットが歩兵（機械化、自動車化、及

- び徒歩）と共に同一敵スタックを攻撃すると、+ 1 drm。
- ・攻撃側は同一 Hx にいる必要はない。

#### [5.7] 退却と前進

##### ■ 退却：

- ・所有者が指定 Hx 退却させる。
- ・スタック制限を超過して退却終了不可（退却中は可）。
- ・禁止地形を通過、そこへは不可。
- ・敵占拠 Hx や自軍不在の EZOC へは不可。
- ・ソ連軍は北か南端から退却し、以降のターンに離脱 Hx よりも東方の敵ユニットや EZOC 不在で補給下の Hx に戻ってもよい。
- ・枢軸軍は盤外へ退却不可。

- ・上記制限で指定 Hx 退却できぬと、所有者選択で 1 ユニット除去し、残りは混乱。
- ・スタック制限を満たすための他ユニットの置換不可。
- ・スタックは常にスタックとして退却。分離不可。
- ・可及的に最も近い自軍補給源方向へ退却。
- ・退却中に町 Hx に進入すると退却停止可。
- ・自軍スタックへ退却し、同 Ph 中の後に他の敵から攻撃を受けると、退却スタックは防御には計上しない。攻撃側が最初の退却を生じさせた同一攻撃側（つまり SS）ならば、退却スタックは Hx 防御に計上。どちらの場合でもその Hx の元々のユニットが被った戦闘結果を退却ユニットも被る。

- ・ソ連軍砲兵は通常の戦闘 Ph には攻撃不可。EZOC を離脱するには、枢軸軍からの攻撃の結果、またはスタックしたソ連軍ユニットが被った攻撃側退却でのみ可。

##### ■ 戦闘後前進：

- ・退却ユニットに隣接し、その攻撃に参加していた敵ユニットは、退却路（のみ）に沿って前進可（任意）。
- ・攻撃側のみ可。
- ・退却と同様、戦闘後前進ユニットにもスタック制限適用。
- ・EZOC 間の直接移動可。

#### [5.8] 混乱（裏返して表示）

- ・弾幕結果と退却不能時に生じる。
- ・戦闘結果では所有者が混乱ユニットを選択。
- ・混乱ユニットは、：
  - 攻撃と移動不可。
  - ZOC 喪失。
  - 防御 Hx の混乱ユニット毎に +1 drm。

自軍砲兵の観測兵にはなれない。

正常の攻撃側ユニットと同一 Hx にいる混乱ユニットは前進不可。

- ・攻撃側の退却する正常ユニットとスタックする混乱ユニットは、所有者選択で退却可。
- ・混乱ユニットが攻撃され、退却する際は、正常に退却。
- ・混乱ユニットが再度混乱しても影響なし。
- ・混乱した後のターンの混乱回復 Ph に自動的に回復。補給状態不問。

### [5.9] 枢軸軍守備隊

- ・枢軸軍が Szekesfehervar を占領すると、少なくとも 1 Hx を 1 個大隊(相当)で守備すること(野砲やロケット砲では不可)。
- ・守備隊ユニットは、ソ連軍ユニットが都市から 3 Hx 以内に移動するか、第 5 ターンより後になるまで移動不可。
- ・敵の近接でいったん解除されると、移動と戦闘は正常に可能となり、守備は不要。

## 【6.0】移動

### [6.1] ZOC

- ・3 個中隊または 3 個中隊相当(大隊)以上有す Hx が周囲 6 Hx へ及ぼす。
- ・EZOC 進入＝移動停止。MP 不要。
- ・移動 Ph 開始時に EZOC にいると EZOC 離脱不可。戦闘後前進、退却、または敵ユニットの除去でのみ離脱可。
- ・Dora 攻城砲は ZOC なし。

### [6.2] 地形効果

- ・全て累積。

### [6.3] SS 熱狂

- ・1 月 21 日以降、SS 部隊は死に物狂いで Vali 河を渡河しようとしていた。
- ・第 5 ターンから、EZOC 外の全ての SS ユニッは枢軸軍弾幕 Ph の後、枢軸軍戦闘 Ph の前に 4 MP で移動可。

## 【7.0】補給

- ・自軍盤端へ続く道路へ、機械化率で 8 MP 以内の Hx 列を引けるユニットは補給下。
- ・自軍盤端：
  - 枢軸軍＝西端、または Hx 列 1300 より西方の北端。
  - ソ連軍＝時計回りに Hx1308～2901、及び 2817～0118。
- ・当該盤端へは補給線は引けないが、敵戦線の背後におり、隣接していると可。戦線が流動的で正しく判明できぬと、疑わしきは補給下にすること。

- ・いったん道路に届いた後の補給線は、道路を離れることなく、距離無制限で当該盤端へ引く。
- ・敵ユニット、自軍ユニット不在の EZOC、及び禁止地形は補給線を遮断。
- ・移動に関しては、移動 Ph 開始時に判定。Ph 中に補給外へ自主的に移動可。
- ・戦闘に関しては、戦闘実行の瞬間に判定。

### ・補給切れユニット：

- 攻撃実行不可。
- 防御側スタック毎に攻撃側に +1 drm。
- 機械化は移動不可(非機械化は全移動力)。

## 【8.0】疲弊

- ・第 6 ターンから、SS ユニッは 2 回攻撃した後から疲弊。
- ・疲弊：
  - 移動力半減。
  - SS 熱狂の移動不可。
  - 攻撃実行不可。
- ・次ターンの混乱回復 Ph に疲弊回復。補給状態不問。
- ・疲弊ユニットが混乱を被ると、全ての面で混乱優先。

## 【9.0】勝利条件

- ・第 9 ターン終了時に独軍(のみ)の VP を合計。
- ・枢軸軍が除去したソ連軍ユニット毎に、砲兵は攻撃力、他ユニットは防御力に相当する VP を得る。
- ・開始線以東の枢軸軍が占領する町と村でも記載 VP 得る。記載のない村は 1 VP。最後に占拠、または通過すると占領。

枢軸軍の合計 VP		
史実シナリオ	仮想シナリオ	勝利レベル
69 以下	57 以下	ソ連軍決定的
70～75	58～63	ソ連軍実質的
76～81	64～69	ソ連軍限定的
82～93	70～81	引分け(史実)
94～99	82～87	枢軸軍限定的
100～105	88～93	枢軸軍実質的
106 以上	94 以上	枢軸軍決定的

### ■ 選択ルール：

- ・史実では、ゲーム終了後に南方からソ連軍の大攻勢が開始された。これが私たちが 9 ターンでゲームを終わらせた理由である。
- ・しかし 10 ターン以降を行うことを両軍の同意の下、禁止するものではなく、遅れたソ連軍攻勢の仮定できる。
- ・本オプシオンでソ連軍は復讐の時を得ること



### 今月の課題曲 :

WIR SIND DES GEYERS SCHWARZER HAUFEN

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=J0p-egT5vek](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=J0p-egT5vek)

### ■ 略語一覧 :

dr = 6面体サイコロ 1個振り  
 drm = サイの目修整  
 EZOC = 敵の ZOC  
 Hx = ヘクス  
 HxS = ヘクスサイド  
 MP = 移動ポイント  
 Ph = フェイズ  
 SS = 武装親衛隊 (黒色ユニット)  
 VP = 勝利ポイント  
 ZOC = 支配地域

### ■ ERRATA :

・ 未発見。

1. Wir sind des Geyers schwarzer Haufen,  
 heia hoho,  
 und wollen mit Tyrannen raufen,  
 heia hoho.  
 |: Spieß voran, drauf und dran,  
 setzt auf's Klosterdach den roten Hahn! :|
2. Als Adam grub und Eva spann,  
 Kyrieleys,  
 wo war denn da der Edelmann?  
 Kyrieleys.  
 |: Spieß voran, drauf und dran,  
 setzt auf's Klosterdach den roten Hahn! :|
3. Uns führt der Florian Geyer an,  
 trotz Acht und Bann,  
 den Bundschuh führt er in der Fahn',  
 hat Helm und Harnisch an.  
 |: Spieß voran, drauf und dran,  
 setzt auf's Klosterdach den roten Hahn! :|
4. Bei Weinsberg setzt es Brand und Stank,  
 heia hoho,  
 gar mancher über die Klinge sprang,  
 heia hoho.  
 |: Spieß voran, drauf und dran,  
 setzt auf's Klosterdach den roten Hahn! :|
5. Geschlagen ziehen wir nach Haus,  
 heia hoho,  
 uns're Enkel fechten's besser aus,  
 heia hoho.  
 |: Spieß voran, drauf und dran,  
 setzt auf's Klosterdach den roten Hahn! :|

### 戦闘結果表

#### 攻撃戦力差

dr	-10, -9	-8, -7	-6, -5	-4, -3	-2, -1	0	+1, +2	+3, +4	+5, +6	+7, +8	+9, +10	+11, +12
-2	E E	E E	E	E	E	E	E	2	2	1	1	—
-1	E E	E	E	E	3	2	2	1	1	—	—	—
0	E	E	3	3	2	2	1	1	—	—	—	—
1	E	3	3	2	2	1	1	—	—	—	—	1
2	3	3	2	2	1	1	—	—	—	1	1	2
3	3	2	2	1	1	—	—	—	1	1	2	2
4	2	2	1	1	—	—	—	1	1	2	2	3
5	2	1	1	—	—	—	1	1	2	2	3	3
6	1	1	—	—	—	1	1	2	2	3	3	E
7	1	—	—	—	1	—	2	2	3	3	E	E
8	—	—	—	1	1	—	2	3	3	E	E	E E
9+	—	—	1	1	2	—	3	3	E	E	E E	E E

細字(原文では灰色字)は攻撃側、太字(同黒色字)は防御側に適用。  
 -10, -9 未満は-10, -9、+11, +12 越は+11, +12 とみなす。

### 戦闘結果

- 1, 2, 3=所有者によって、敵ユニットから指定 Hx 退却。
- E =所有者選択で1ユニット除去。
- E E =所有者選択で2ユニット除去。
- D =所有者選択で防御側1スタック混乱。
- D D =所有者選択で防御側スタック中の2ユニットが混乱。
- =影響なし。

### 弾幕表

#### 攻撃戦力差

dr	-1	0	+1~+4	+5~+8	9+
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	D
4	—	—	D	D	D
5	—	D	D	D	D D
6	D	D	D	D D	E
7	D	D	D D	E	E
8	D	D D	E	E	E
9+	D D	E	E	E	E

-1 未満は-1、9+越は9+とみなす。

### 地形効果表

地形	進入 MP コスト		攻撃 dr
	機械化	非機械化	
平地	2	1	なし
丘陵	3	2	-2 <sup>●</sup>
町	1/2	1/2	-2
村	Hx 中の他地形使用		-1
森林	3	2	-1
全水面	これらの Hx への進入は禁止		
道路 <sup>*</sup>	1/2	1/2	なし
河川 HxS	+2	+1	河川越に攻撃する スタック毎に-1

- : 攻撃側と防御側の両者が丘陵にいると効果なし。
- \* : 道路 HxS 沿いに道路 Hx に進入時のみ 1/2MP 消費。  
〔訳註 : 灰色が道路。赤色は鉄道線。〕

### 追加 dr m

- +1 : 防御側が補給切れ。
- +1 : スタック中の混乱の防御側ユニット毎に。
- +1 : 諸兵科連合効果(5.5)

Pakfront/YAGA 2014 年 8 月例会配布用  
 入手 10, V, 2014  
 脱稿 29, VI, 2014  
 文責 パック 1号