

<DG 2014> S&T Mag. #285

DUEL ON THE STEPPE

THE WINTER CAMPAIGN IN THE UKRAINE,
JAN-MAR, 1943

By Paul Youde

- ・1943年1月29日～3月17日(全8GT)。
 - ・各Hx=6.5マイル(10km)。
 - ・1GT=6日。
- 注意：ルール中の「独軍」はハンガリー軍も含む。

【2.0】 備品

[2.3] 戦闘ユニット

- ・記載値=攻撃力-防御力-移動力。
- ・小豆色=ソ連ボロネジ正面軍。
- ・茶色=ソ連南西正面軍。
- ・灰色=独陸軍。
- ・黒色=独SS。
- ・青色〔訳註：土色〕=ハンガリー軍

Errata：駒シートの記載は、小豆色がボロネジ正面軍で、茶色が南西正面軍であるべき。

[2.4] 司令部(HQ)ユニット

- ・記載値=砲兵支援-活性化範囲-移動力。
- ・戦闘ユニットではない。損害を被ると直ちに、単に除去。
- ・戦闘ユニットの活性化(6.0)と、砲兵支援(10.1)の機能あり。
- ・HQの兵科記号の色は、そのHQを活性化させる活性チップの色に対応。
- ・スタック制限に数えない。
- ・戦闘力なし。よって戦闘に参加しない。攻撃された単独HQは、砲兵支援値(1~4)と同数の戦闘力を持つ。
- ・除去されたHQは次GTに復帰。
- ・南西正面軍HQはボロネジ正面軍のユニットへ支援不可(逆も)。

【3.0】 プレー手順

1. 天候Ph
2. 増援Ph

3. 航空配備Ph
4. 活性化Ph
5. ターン終了Ph

[3.1] 天候Ph

・ソ連軍は天候表で1d6し、現GTの天候と地表状態を判定。

・天候：

好天=両軍は航空ユニットの全割当分を得る。
降雨=両軍は戦闘機1個と近接支援機1個を得る(所有者選択)。
降雪=両軍は航空ユニットを得られない。

・地表状態：

正常=影響なし。
泥濘=全ユニットの許容移動力半減。
蹂躞不可。
戦闘後前進は1Hxのみ。
備考：独軍は端数切捨、ソ連軍は切上。
凍結=小河川HxSのMPコストは無視。
湿地は平地とみなす。
大河川は小河川とみなす。
〔訳註：TECと違う…。〕

[3.2] 増援Ph(4.0)

[3.3] 航空配備Ph

- ・両軍は割当分の航空ユニットを得る。
- ・前GTの空中戦による損失を修整(11.1)。

[3.4] 活性化Ph

- ・両軍は割当分(ターン表に記載)の活性化チップをカップに入れる。
- ・カップから無作為に1枚引く。このチップで活性化プレイヤー(ソ連軍は正面軍)が決まる。
- ・次に活性化プレイヤーは任意のHQ1個を活性化させる。このHQは活性化範囲内の自軍ユニット(除：HQ)を活性化させる。この戦闘ユニットのみが移動して攻撃(または逆)可。
- ・この移動と戦闘の完了後、また1枚引き、同様に。
- ・全チップ引くと活性化Ph終了。

【3.5】 ターン終了Ph

- ・全ての情報マーカー(除：補給マーカー)、航空ユニット、砲兵支援、及び活性化のチットを盤上から取除。
- ・ターンマーカーを次ターン欄へ移す。
〔訳註：補給判定を本Phに行う。〕

【4.0】 増援

- ・登場する1Hx目はMP不要。
- ・最初の登場GT(のみ)は活性化範囲内ではなくてもよい。
- ・指定登場Hxを敵ユニットが占拠なら、最も近い非占拠の盤端Hxに登場。

【4.1】 HQユニットの復帰

- ・除去されたHQは、次GTの活性化Ph開始時に、その国籍(ソ連軍は同一正面軍)の戦闘ユニットの1Hx以内に配置。
- ・同一正面軍の戦闘ユニットが残っていなければ、HQは永久に除去。

【4.2】 増援の鉄道輸送

- ・盤端へ移動させる代わりに、移動期終了時に支配下の町や都市Hxに配置可。
- ・移動期終了時に1d6し、同GTはその数のユニットまで。
- ・その町や都市Hxは自軍支配下(ユニット占拠は不要)で、自軍盤端(赤星や鉄十字)まで支配下のHx列が引け、EZOCや橋梁のない河川Hxを通らぬこと。
- ・盤外にいるユニット数よりもサイの目が小さい場合は、残ったユニットは次の移動期に通常に登場させるか、盤外に留め置き以降のGTに鉄道輸送に賭けてもよい。

【5.0】 補給

【5.1】 補給判定

- ・ターン終了Phに、補給源(敵ユニット不在の赤星や鉄十字)まで長さ無制限のHx列が引けるユニットは補給下。
- ・補給線は下記には不通：
 - 敵ユニット占拠Hx。
 - 自軍ユニット不在のEZOC。
 - 未破壊の橋梁がない大河川HxS。

【5.2】 補給不足と補給途絶

- ・補給線が引けないと直ちに補給不足に。連続2GT引けないと直ちに補給途絶に。
- ・連続3GT以上引けないと直ちに1ステップ減少。

・補給不足(LOW SUPPLY)：

攻撃力半減(切上)。
地表状態が泥濘ならば、機械化、自動車化、HQの移動力は再度半減(切上)。

・補給途絶(OUT OF SUPPLY)：

攻撃力と防御力半減(切捨)。
機械化、自動車化、HQの移動力は半減(切上)。
地表状態が泥濘ならば、機械化、自動車化、HQの移動力は1Hxのみ。
HQの砲兵支援力は0に。

【6.0】 活性化

- ・ターン表には各GT開始時に共通のカップに入れる活性化チット数が記載。ソ連軍は南西/ボロネジ正面軍の数。
- ・陣営(や正面軍)のチット数より多いGTには、最後のチットを引いた後に全てを混ぜて不足分をカップに入れ、活性化を継続。
- ・チット記載の「Move」と「Combat」は現在の期を表示。

・戦闘ユニットは、地色が同一のHQユニットにより活性化されなければ移動や攻撃は不可。

・HQ活性化チットを引いた瞬間に、地色が同じHQ1個を指定し、その活性化範囲内の戦闘ユニットを活性化させる。

・活性化したユニットは移動し続いて攻撃、または攻撃し続いて移動可。

・活性化範囲はHQから戦闘ユニットまでのHx数で、地形、敵ユニット、EZOCの影響を受けない。

・各HQは活性化範囲内の(地色が同一の)全ての自軍戦闘ユニットを活性化できるが、各戦闘ユニットは同一GTに1回しか活性化できない。例外：増援は最初の登場GT(のみ)は範囲内にいる必要はない。

・ユニットの活性化が完了すると、そのGTの活性化も完了。

【6.1】個別Hxの活性化

- ・両軍の全てのHQ活性化チットを引いた後に、各プレイヤーは(最後のチットを引かなかったプレイヤーから)、自軍ユニットがいる1 Hxを指定し、同GTに活性化しなかったユニットを幾つでも活性化可。HQ不要。
- ・活性化させた複数ユニットは一緒に活性化すること。ただし、地色が異なるユニットは不可(一方のみ活性化)。各GTに1回のみ。

【6.2】ソ連正面軍の活性化

- ・南西正面軍HQは、ポロネジ正面軍やそのユニットを活性化不可(逆も)。
- ・よって両正面軍のユニットは共同で攻撃は不可。スタックしていると防御は可。

【7.0】スタッキング

【7.1】スタック制限

- ・全てのユニットの移動終了時にのみ、戦闘ユニット6ステップまで。HQは数えない。
- ・超過ユニットは所有者選択で除去。
- ・両正面軍のユニットは自由にスタック可(一緒に活性化、攻撃、移動は不可)。

【7.2】複数ステップのユニット

- ・左〔訳註：右?〕上隅に赤色三角があるユニットは最初に4ステップ保有〔訳註：ソ連軍は3ステップ?〕。
- ・2ステップ減少すると同じ部隊名の白色三角ユニットに交換。

【8.0】支配地域 (ZOC)

- ・全ての戦闘ユニット (HQではない) が周囲6 Hxへ及ぼす。
- ・都市へ、未破壊橋梁がない大河川HxS越、には及ばない。
- ・補給線設定時を除き、EZOCは敵ユニット〔訳註：自軍ユニット?〕で打消し不可。
- ・EZOC進入=現在の移動を直ちに停止。
EZOC間の直接移動可。
- ・EZOC離脱=+1 MP。
- ・未破壊の橋梁がない河川HxS越しにEZOC進入は不可(戦闘後前進でも)。
- ・EZOCへは退却不可。

【9.0】移動

- ・活性の移動期に、HQで活性化されたユニット(とそのHQ自体)が移動可。
- ・保有か残っているMPより多くMPが必要なHxへは進入不可。

【9.1】移動の制限

- ・大河川に隣接して活性化を開始しなければ、その大河川HxSを渡河不可。未破壊橋梁があれば可。全MP消費。EZOCへ進入不可
- ・大河川越に戦闘後前進や退却は不可。小河川では可。
- ・十分なMPが不足時には(補給により)、常に1 Hxは移動可。

【9.2】スタック移動

- ・移動をスタックして開始すると、スタックで移動可。
- ・スタック中のMPが最も少ないユニットのMP数を越える移動は不可。

【9.3】蹂躞

- ・砲兵や戦闘機や近接支援機drmを用いずに普通の攻撃を行い(戦闘機の空中戦は可)、全ての敵ユニットを除去か退却させると、蹂躞側の機械化戦闘ユニットは通常戦闘後前進を行い(非強制)、蹂躞マーカ配置。
- ・全てを除去か退却できぬと配置不可。
- ・その蹂躞攻撃には非機械化ユニットを含んでいてもよい。
- ・未破壊の橋梁がない河川越え、深い森林〔訳註：盤上には森林はあるが深い森林はない〕、湿地、都市、または町へは蹂躞不可。

- ・その軍団の戦闘期完了後、蹂躞マーカを有す機械化ユニットは4 Hxまで移動可。
- ・記載移動値無関係。ただし、通常スタッキング、ZOC、及び移動の全ての制限に従うこと。

【10.0】戦闘 (MAYアタック)

- ・戦闘期に全ての活性化戦闘ユニットが可。
- ・攻撃側は全ての攻撃を予め宣言する必要はない。望む順番で1箇所ずつ宣言して解決。
- ・攻撃するためには、攻撃の瞬間に戦闘ユニットは活性化HQの活性化範囲内にいること。

[10.1] 各攻撃の解決順序

- 1) 攻撃側は、目標Hxと攻撃を行う隣接戦闘ユニットを宣言。
- 2) 全ての攻撃側戦闘ユニットの攻撃力を合計し、防御側は防御力を合計。戦力比を算出(切捨)。

コラムシフト適用後に4:1を超えると4:1コラムで解決するが、超えた比ごとに+1drm。適用後の比が1:3未満では常に1:3で解決。

- 3) 防御側がいる地形に応じて戦力比を左にシフト。地形は累積しない。左方へ最も大きな1種のみ適用。

- 4) 攻撃側は望めば航空ユニット1個投入。次に防御側が望めば1個投入。これを繰り返す。両軍が投入完了後、戦闘機があると直ちに空中戦(11.1)を解決。

- 5) 攻撃側は戦闘結果表で2d6。

- 6) 攻撃側(のみ)は砲兵支援加算可。加算毎に+1drm。

砲兵支援マーカーは備忘用。

用意されたマーカー数は制限数ではない。HQの全支援値を使用可。

- 7) 攻撃側は空中戦で生き残った戦闘機毎に+1drm、近接支援機毎に+2drm。

- 8) 防御側は空中戦で生き残った戦闘機毎に-1drm、近接支援機毎に-2drm。

空中戦に戦闘機が参加すると、戦闘機drmは加算しない。

- 9) 戦闘結果表の最終結果(10.2)を適用。

[10.2] 戦闘結果

- ・斜線左側は攻撃側、右側は防御側に適用。
- ・#=ステップ減少数。
HQには最後に適用。
- ・R#=#Hx退却(10.3)。
- ・-=影響なし。

[10.3] 退却

- ・同一Hxの複数ユニットは別個のHxへ退却可。
- ・敵ユニットやEZOCが占拠しない自軍補給源へ近づく様に(等距離や離れるのは不可)。
- ・通常のスタック(7.1)や移動(9.1)の制限適用。
- ・EZOCへは不可。
- ・退却を完了できないと除去。

[10.4] 戦闘後前進

- ・全ての防御側ユニットを除去か退却させると、攻撃側は同Hxへ前進可(通常のスタック制限適用)。EZOC無視。
- ・加えて、通常の移動やスタックの制限を満たすならば、機械化と自動車化は追加1Hx。
- ・例外：機械化や自動車化は、未破壊の橋梁がなければ大河川越に前進不可
- ・HQは前進不可。

[10.5] 死守

- ・複数ステップ(赤色三角)ユニット(のみ)は、白色三角ユニットに交換することで退却結果を無効化可。
- ・既に減少戦力ならば、減少戦力の白色三角ユニットに交換。
- ・死守は攻撃側の戦闘後前進も無効化。

【11.0】 航空支援

- ・各航空ユニットは各GTに1アクション可。
- ・戦闘機は空中戦(11.1)を行うか、行わなければ戦闘機支援(10.1)が可。
- ・投入しなくても、敵が投入した後に投入可。両軍が投入しなければ、それ以上投入不可。

[11.1] 空中戦

- ・一方の側が戦闘機を投入すると直ちに行う。
- ・両軍は戦闘機毎に1d6し、大きい目の側が勝者となり、相手側は航空ユニット1個を永久除去(所有者選択)。
- ・高い方が低い方の2倍以上なら2ユニット永久除去。3倍では3ユニット。以下同様。
- ・同数では全戦闘機は帰投(盤上から取除)するが、近接支援機は残って支援する。
- ・敵戦闘機に対する空中戦で一方の側が近接支援機のみを保有する場合(のみ)は、近接支援機ごとにdrする。しかし目が大きくても近接支援機側は敵戦闘機を除去不可。
- ・帰投機は次の航空配備Phに再配備可。
- ・空中戦に参加した戦闘機は、戦闘機支援に使用不可。

[11.2] 南西とポロネジの正面軍の航空支援

- ・ソ連軍航空ユニットは、他の正面軍のユニットの支援不可。両正面軍のユニットがスタックして防御時でも不可。

【12.0】橋梁の破壊

- ・活性化した自軍戦闘ユニットが移動期開始時に橋梁に隣接していると、全移動消費で可。
- ・EZOCの影響なし。
- ・戦闘ユニット毎に1d6し(drmなし)、2～6で破壊され、大河川HxSIになる。
- ・破壊された橋梁の修繕は不可。

【13.0】対戦車砲

- ・機甲、偵察、または自動車化ユニット(を含むスタック)が、対戦車砲タイプユニット(戦車や砲のシルエットあり)を含むHxを攻撃する場合(のみ)に発生。
- ・航空ユニットや砲兵を投入する前に、所有者は目標Hxの対戦車砲タイプユニット毎に、攻撃に参加する敵の機甲、偵察、または自動車化ユニットを指定して1d6。
- ・独軍は1～4、ソ連軍は1～2で目標は1ステップ減少。
- ・減少が生じると攻撃側は攻撃中止可。
- ・敵の攻撃毎に1回実行可。

【14.0】独軍戦闘集団(KG)

- ・独軍移動期開始時に、活性化した師団(のみ)を減少させ、同一兵科(歩兵、装甲、または自動車化)のKGをスタック可。
- ・分割にMPは不要だが、KGはスタック制限に数える。
- ・活性化したKGと、同一兵科の活性化した師団が独軍移動期終了時にスタックしていると、次のGTに除去されていなければ師団は完全戦力となり、KGは使用可能KGプールに戻す。
- ・活性化した師団の分割、及び/または統合は、各GTに1回のみ。
- ・どの親師団からどのKGが分割されたか記録しておくこと。

【15.0】MANSTEINの後手からの一撃

- ・ゲーム中に1回のみ、宣言したGT(のみ)は、独軍の全ての攻撃は右1シフト(強制)。

【16.0】勝利条件

- ・最終GT終了時に、下記のHx(ソ連の旗あり)を支配するプレイヤーへ、各+1VP。
- 1115 (Poltava)
1228 (Dneprepropetrovsk)

1328 (Dneprepropetrovsk)

1334 (Zaporozhe)

2512 (Kharkov)

2613 (Kharkov)

2616 (Zmiev)

2906 (Belgorod)

2914 (Chuguev)

3222 (Izyum)

3636 (Stalino)

4125 (Lisichansk)

- ・Hxは最後に占拠した側が支配(通過でも可)。

[16.1] 損害

- ・シナリオ終了時に、除去した下記の敵ユニット毎にVP得る：

2 VP=赤色三角独軍ユニット除去毎に(白色が残っていても)。

1 VP=規模無関係に独軍ユニット(除：赤色三角)除去毎に。例外：KGは0VP。

2 VP=赤色三角ソ連軍ユニット除去毎に(白色が残っていても)。

1 VP=規模無関係にソ連軍ユニット(除：赤色三角)除去毎に。

【17. 0】シナリオ

[17.1] シナリオ 1 :

Operation Star and Gallop

・第1～4GT。

[17.3] ソ連軍の初期配置

Hx : ユニット

ボロネジ正面軍(小豆色) :

3905: 3-6-5 (69A) HQ
3905: 2-3-5 (37) 歩兵
3803: 4-5-5 (161) 歩兵
3805: 4-5-5 (219) 歩兵
3807: 4-5-5 (270) 歩兵
3708: 4-5-5 (180) 歩兵
3808: 3-2-8 (173) 機甲
4011: 4-6-5 (3TA) HQ
4011: 8-6-8 (15) 機甲
3911: 4-5-5 (184) 歩兵
3710: 5-6-5 (48G) 歩兵
3711: 4-5-5 (160) 歩兵
3813: 6-7-5 (62G) 歩兵
3815: 4-5-5 (111) 歩兵
3914: 5-4-8 (8G/6G) 機甲騎兵
3914: 5-4-8 (13G/6G) 機甲騎兵
3914: 4-3-8 (8/6G) 機甲騎兵
3912: 8-6-8 (12) 機甲
戦闘機 x 2、近接支援機 x 1

南西正面軍(茶色) :

3916: 4-5-5 (350) 歩兵
4017: 4-5-5 (172) 歩兵
4018: 4-5-5 (6) 歩兵
4018: 3-2-8 (115) 機甲
4118: 2-3-5 (106) 歩兵
4218: 4-6-5 (6A) HQ
4119: 4-5-5 (267) 歩兵
4221: 2-6-8 (AGP) HQ
4221: 3-2-8 (178/10) 機甲
4221: 3-2-8 (186/10) 機甲
4219: 7-5-8 (3) 機甲
4222: 5-6-5 (38G) 歩兵
4222: 9-7-8 (4G) 機甲
4223: 4-5-5 (52) 歩兵
4223: 8-6-8 (18) 機甲
4121: 6-7-5 (57G) 歩兵

4020: 3-2-8 (11) 機甲
4123: 4-5-5 (195) 歩兵
4122: 5-6-5 (35G) 歩兵
4124: 6-7-5 (41G) 歩兵
4225: 4-5-5 (78) 歩兵
4222: 4-6-5 (1GA) HQ
戦闘機 x 2、近接支援機 x 1

[17.4] 独軍の初期配置

Hx : ユニット

1334: 2-25-10 (OKH) HQ
3700: 3-4-5 (246/88) 歩兵
3503: 2-6-5 (Cr/Rs K) HQ
3503: 6-7-5 (4 Hung.) 歩兵
3603: 7-8-5 (168) 歩兵(減少)
3605: 2-3-5 (KG A) 歩兵
3507: 3-2-10 (KG F) 自動車化
3309: 10-8-10 (GD) 自動車化(減少)
3509: 3-2-10 (FB) 機甲
3512: 4-3-10 (Fhr/DR) SS自動車化
3615: 2-3-5 (11) SS歩兵
2712: 12-10-10 (LAH) SS装甲
2512: 2-6-10 (Pz) SS HQ
1912: 10-8-10 (DR -) SS装甲
3716: 6-7-5 (298) 歩兵
1115: 2-3-5 (10) SS歩兵
1228: 2-3-5 (6) SS歩兵
1328: 3-4-5 (102 Hung.) 保安
1328: 3-4-5 (105 Hung.) 保安
1334: 3-4-5 (121 Hung.) 保安
1334: 3-4-5 (124 Hung.) 保安
3819: 2-3-5 (KG B) 歩兵
4021: 7-8-5 (320) 歩兵(減少)
4023: 7-5-10 (19) 機甲
4125: 2-6-10 (3 Pz) HQ
4125: 4-5-10 (901L) 自動車化
3636: 9-7-10 (7) 機甲
2425: 10-11-5 (333) 歩兵
戦闘機 x 3、近接支援機 x 3

史実ノート : KG Aは第168師団、KG Bは第320師団、KG Fは大ドイツ師団の分遣隊。

[17.5] ソ連軍の増援

登場 : ユニット

第2GT(2月4~9日)

2200-3200: 4-3-8 (69/4) 機甲
5-6-5 (340) 歩兵
4-5-5 (100) 歩兵
4-5-5 (183) 歩兵
2-3-10(4/4) 自動車化
3-6-5 (40A) HQ
4-5-5 (107) 歩兵
5-6-5 (309) 歩兵
5-6-5 (305) 歩兵
3-2-8 (116) 機甲

ポロネジ正面軍の近接支援機 x 1

第3GT(2月10~15日)

2200-3200: 4-5-5 (303) 歩兵(ポロネジ)
3-2-8 (192) 機甲(ポロネジ)
2-3-5 (129) 歩兵(ポロネジ)
3-4-5 (25G) 歩兵
4215-4225: 3-2-8 (125) 機甲(ポロネジ)
9-7-8 (1G) 機甲
8-6-8 (25) 機甲
5-4-8 (2G/1G) 機甲騎兵
5-4-8 (1G/1G) 機甲騎兵
3-2-8 (9) 機甲
2-3-10(44) 自動車化
5-6-5 (58G) 歩兵
4-3-8 (7G/1G) 機甲騎兵
3-2-6 (7) スキー

南西正面軍の近接支援機 x 1

第4GT(2月16~21日)

2200-3200: 3-2-8 (179) 戦車(ポロネジ)
4215-4225: 3-2-8 (16) 機甲
4-5-5 (244) 歩兵
3-2-6 (5) スキー
3-2-6 (10) スキー

南西正面軍の近接支援機 x 1

[17.6] 独軍の増援

登場 : ユニット

第2GT(2月4~9日)

3239-4339: 8-6-10 (3) 機甲
10-8-10(11) 機甲

第3GT(2月10~15日)

3239-4239: 2-6-10 (40 Pz) HQ
9-7-10 (Wkg) SS機械化
10-8-10(17) 機甲
5-4-10 (27) 装甲
1007-1036: 3-4-10 (Thule/Tkf) SS自動車化

第4GT(2月16~21日)

3239-4239: 9-7-10 (6) 機甲
1007-1036: 9-10-5 (15) 歩兵
4-5-5 (Stbr) 歩兵

近接支援機 x 1

[17.7] 勝利条件

・第4GT終了時にソ連軍のVPが独軍より6VP以上多いとソ連軍勝利。少ないと独軍勝利。

略語一覧:

#d6 : 6面体サイコロ#個振り
drm : サイの目修整
EZOC: 敵のZOC
GT : ゲームターン
HQ : 司令部
Hx : ヘクス
HxS : ヘクスサイド
KG : 独軍戦闘集団
MP : 移動ポイント
Ph : フェイズ
VP : 勝利ポイント
ZOC : 支配地域

訳註 : 現時点で最新のE-Rule(2/26/2014)を元に訳しました。

Pakfront/YSGA 2014年4月例会配布用
脱稿 : 28, II, 2014
文責 : パック1号

[17.8] シナリオ 2 :
Manstein' s Backhand Blow
 ・ 第 4 ~ 8 GT。

[17.10] ソ連軍の初期配置

Hx : ユニット

ボロネジ正面軍(小豆色) :

1902: 4-5-5 (303) 歩兵
 1904: 4-5-5 (107) 歩兵
 2007: 2-3-5 (100) 歩兵(減少)
 2005: 5-6-5 (309) 歩兵
 2305: 3-6-5 (40A) HQ
 1907: 2-3-5 (129) 歩兵
 2108: 3-2-8 (116) 機甲
 2108: 3-2-8 (192) 機甲
 2111: 2-3-5 (37) 歩兵
 2009: 2-3-5 (161) 歩兵(減少)
 2609: 3-6-5 (69A) HQ
 1908: 4-5-5 (219) 歩兵
 1910: 4-5-5 (180) 歩兵
 1910: 3-2-8 (173) 機甲
 1911: 4-5-5 (160) 歩兵
 2412: 3-2-8 (125) 機甲
 2012: 5-6-5 (305) 歩兵
 2415: 3-4-5 (25G) 歩兵(減少)
 2315: 4-5-5 (184) 歩兵
 2214: 3-4-5 (48G) 歩兵(減少)
 2512: 4-6-5 (3TA) HQ
 2512: 6-7-5 (62G) 歩兵
 2215: 4-5-5 (111) 歩兵
 2316: 5-4-8 (8G/6G) 機甲騎兵
 2317: 5-4-8 (13G/6G) 機甲騎兵
 2317: 4-3-8 (8/6G) 機甲騎兵
 2318: 2-3-5 (350) 歩兵(減少)
 2219: 4-5-5 (172) 歩兵
 2314: 5-4-8 (12) 戦車軍団(減少)
 2113: 5-4-8 (15) 戦車軍団(減少)
 戦闘機 x 2、近接支援機 x 2

南西正面軍(茶色) :

2220: 2-3-5 (6) 歩兵(減少)
 2120: 3-2-8 (115) 機甲
 2421: 4-6-5 (6A) HQ
 1923: 2-3-5 (106) 歩兵
 1925: 2-3-5 (267) 歩兵(減少)
 2027: 5-6-5 (35G) 歩兵

2028: 8-6-8 (25) 機甲
 2326: 6-7-5 (41G) 歩兵
 2425: 5-4-8 (1G/16) 機甲騎兵
 2425: 5-4-8 (2G/16) 機甲騎兵
 2425: 4-3-8 (7G/16) 機甲騎兵
 2824: 9-7-8 (1G) 機甲
 3024: 2-6-8 (AGP) HQ
 3132: 9-7-8 (4G) 機甲
 3032: 3-2-8 (178/10) 機甲
 3032: 3-2-8 (186/10) 機甲
 3232: 3-2-8 (11) 機甲
 3232: 3-2-8 (9) 機甲
 3232: 3-2-6 (7) スキー
 3227: 5-4-8 (18) 戦車軍団(減少)
 3427: 5-4-8 (3) 戦車軍団(減少)
 3626: 4-5-5 (57G) 歩兵(減少)
 3526: 3-4-5 (38G) 歩兵(減少)
 3727: 4-5-5 (195) 歩兵
 3826: 4-5-5 (52) 歩兵
 4027: 4-5-5 (78) 歩兵
 4124: 4-6-5 (1GA) HQ
 4227: 5-6-5 (58G) 歩兵
 戦闘機 x 2、近接支援機 x 2

[17.11] 独軍の初期配置

Hx : ユニット

1334: 2-25-10 (OKH) HQ
 1802: 3-4-5 (246/88) 歩兵
 1807: 5-6-5 (168) 歩兵(白色)
 1508: 2-6-5 (Cr/Rs) HQ
 1811: 3-2-10 (FB) 機械化
 1912: 3-2-10 (KG F) 自動車化
 1914: 10-8-10 (GD) 機械化(減少)
 1818: 2-6-10 (SS Pz) HQ
 1818: 2-3-5 (10) SS歩兵
 2115: 2-3-5 (11) SS歩兵
 2119: 12-10-10 (LAH) SS機甲
 1615: 10-8-10 (DR -) SS機甲
 1515: 4-3-10 (Fhr/DR) SS機械化
 1115: 10-8-10 (Tkf -) SS装甲
 1316: 3-4-10 (Thule/Tkf) SS自動車化
 1328: 3-4-5 (102 Hung.) 保安
 1328: 3-4-5 (124 Hung.) 保安
 1334: 3-4-5 (105 Hung.) 保安
 2216: 5-6-5 (320) 歩兵(白色)
 2931: 6-7-5 (333) 歩兵(白色)

3133: 9-7-10 (Wkg) 機械化
 3331: 7-5-10 (7) 機甲(減少)
 3529: 10-8-10 (11) 機甲
 3627: 8-6-10 (3) 機甲(減少)
 3630: 2-6-10 (40 Pz) HQ
 3828: 2-6-10 (3 Pz) HQ
 3828: 4-5-10 (901L) 自動車化
 3927: 5-3-10 (19) 機甲(減少)
 3932: 10-8-10 (17) 機甲
 4127: 5-4-10 (27) 機甲
 戦闘機 x 3、近接支援機 x 4

[17.12] ソ連軍の増援
登場 : ユニット

第4GT(2月16~21日)

2200-3200: 3-2-8 (173) 戦車
 4215-4225: 3-2-8 (16) 戦車
 4-5-5 (244) 歩兵
 3-2-6 (5) スキー
 3-2-6 (10) スキー

ボロネジ正面軍の近接支援機 x 1

第5GT(2月22~27日)

4215-4225: 3-2-8 (156) 機甲(南西)
 2-3-5 (229) 歩兵(南西)
 2200-3200: 9-7-8 (2G) 機甲
 3-2-8 (86) 機甲
 4-5-5 (24G) 歩兵
 4-5-5 (206) 歩兵
 4-5-5 (253) 歩兵
 2-3-10 (17) 自動車化
 5-6-5 (19) 歩兵
 5-6-5 (148) 歩兵
 5-6-5 (113) 歩兵

第6GT(2月28~3月5日)

2200-3200: 8-6-8 (2) 機甲(ボロネジ)
 6-7-5 (40G) 歩兵(ボロネジ)
 4-5-5 (325) 歩兵(ボロネジ)
 4-5-5 (170) 歩兵(ボロネジ)
 5-6-5 (3G) 歩兵(ボロネジ)
 4215-4225: 4-5-5 (152) 歩兵
 5-6-5 (60G) 歩兵
 5-6-5 (50) 歩兵
 6-7-5 (20G) 歩兵

[17.13] 独軍の増援
登場 : ユニット

第3GT(2月10~15日)

1007-1036: 10-8-10 (Tkf-) SS機甲
 3239-4239: 9-7-10 (Wkg) SS自動車化
 5-4-10 (27) 機甲
 2-6-10 (40 Pz) HQ
 10-8-10 (17) 機甲

第4GT(2月16~21日)

1007-1036: 9-10-5 (15) 歩兵
 4-5-5 (Stbr) 歩兵
 3239-4239: 9-7-10 (6) 機甲

第5GT(2月22~27日)

3239-4239: 2-6-10 (48 Pz) HQ
 1007-1036: 9-10-5 (167) 歩兵
 1000-1800: 7-5-10 (4) 機甲
 9-10-5 (57) 歩兵

第6GT(2月28~3月5日)

1000-1800: 2-6-5 (52) HQ
 6-7-5 (332) 歩兵
 9-10-5 (255) 歩兵

第7GT(3月6~11日)

1007-1036: 8-9-5 (106) 歩兵
 8-9-5 (39) 歩兵

[17.14] 勝利条件

・第8GT終了時に独軍のVPがソ連軍より14VP以上多いと独軍勝利。少ないとソ連軍勝利。

[17.15] シナリオ3 : Winter Campaign

・第1~8GT。
 ・初期配置はシナリオ1と同一。ただしボロネジ正面軍に近接支援機を1個追加し、上記の増援は全て記載通りに登場。

[17.17] 勝利条件

・第8GT終了時に独軍のVPがソ連軍より8VP以上多いと独軍勝利。少ないとソ連軍勝利。



天候表

1d6	第1GT	第2～4GT	第5～6GT	第7～8GT
1	降雨／正常	降雨／正常	降雨／泥濘	降雨／泥濘
2	好天／凍結	好天／正常	好天／正常	降雨／泥濘
3	好天／凍結	好天／正常	好天／正常	好天／泥濘
4	好天／凍結	好天／凍結	好天／正常	好天／泥濘
5	好天／凍結	好天／凍結	好天／正常	好天／正常
6	降雪／凍結	降雪／凍結	好天／凍結	好天／正常

天候：

好天＝両軍は航空ユニットの全割当分を得る。

降雨＝両軍は戦闘機1個と近接支援機1個を得る(所有者選択)。

降雪＝両軍は航空ユニットを得られない。

地表状態：

正常＝影響なし。

泥濘＝全ユニットの許容移動力半減。

蹂躞不可。

戦闘後前進は1Hxのみ。

備考：独軍は端数切捨、ソ連軍は切上。

凍結＝小河川HxSのMPコストは無視。

湿地は平地とみなす。

大河川は小河川とみなす。

[訳註：TECと違う…。]

戦闘結果表

2d6	1 : 3	1 : 2	2 : 3	1 : 1	3 : 2	2 : 1	3 : 1	4 : 1
2	2/-	2/-	1/-	1/-	1/-	1/-	1/R2	1/R2
3	2/-	1/-	1/-	1/-	1/-	1/-	1/R2	-/R2
4	1/-	1/-	1/-	1/-	1/-	1/R2	-/R2	-/R2
5	1/-	1/-	1/-	1/-	1/-	1/R2	-/R2	-/R2
6	1/-	1/-	1/-	1/-	1/R2	-/R2	-/R2	-/1R3
7	1/-	1/-	1/-	1/R2	1/R2	-/R2	-/R2	-/1R3
8	1/-	1/-	1/R2	1/R2	-/R2	-/R2	-/1R3	-/2R3
9	1/-	1/-	1/R2	-/R2	-/R2	-/R2	-/1R3	-/2R3
10	1/-	1/R2	-/R2	-/R2	-/R2	-/1R3	-/2R3	-/2R3
11	1/R2	1/R2	-/R2	-/R2	-/1R3	-/1R3	-/2R3	-/2R3
12	1/R2	-/R2	-/R2	-/1R3	-/1R3	-/2R3	-/2R3	-/2R3

斜線左側は攻撃側、右側は防御側に適用。

= ステップ減少数。

R# = #Hx退却(10.3)。

- = 影響なし。

地形効果表

地形タイプ	ユニットの移動コスト		左コラム シフト	このHxへ ZOCが及ぶか
	非自動車化	自動車化/機械化		
平地	1	1	-	Yes
森林	1	2	1 L	Yes
湿地	2 (1)	不可 (2)	-	Yes
小河川	+1	+2	1 L	Yes
大河川	全て	不可	2 L	No
町	OT	OT	1 L	Yes
大都市	1	1	2 L	No
橋梁	+0	+0	1 L	Yes

備考：

() = 凍結時の MP コスト [訳註 : 3.1 と違う…] 。

OT = Hx 中の他の地形。

全て = 大河川 H x S 渡河にはユニットの全MPが必要。

R = 右コラムシフト。

L = 左コラムシフト。