

<DG 2012> World at War Mag. #26
**Race to the Reichstag:
Berlin, 1945**

By Joseph Miranda

- ・ 1945年4月23日～5月2日(全10GT)。
- ・ Hx対辺間=半マイル(.85km)。
- ・ 1GT=1日。

【2.0】備品

[2.4] 定置ユニットと機動ユニット

- ・ 機動ユニット：
移動可能。
独軍は裏面が黒地に白。
- ・ 定置ユニット(独軍のみ)：
一旦配置後には移動不可。
裏面が白地に黒(&戦闘力が括弧付)。

[2.9] ソ連軍の正面軍

- ・ 第1白ロシア正面軍(1BF:赤色)と、第1ウクライナ正面軍(1UF:黄色)に分割。

【3.0】初期配置

[3.1] 指揮する部隊の選択

- ・ 指揮するソ連正面軍を選択し、下記の手順でユニットを配置。
- ・ 初期配置中にも全スタックルール適用。

[3.2] 独軍高射砲塔の配置

- ・ 6戦力の高射砲塔ユニットを表面で、Tiergarten(TG),Humboldtthein(HT),Friedrich ain(FR)に配置。

[3.3] 独軍定置ユニット

- ・ 残る全ての定置ユニットは、カップに入れておく(定置ユニット「プール」)。

[3.4] 定置ユニットプール

- ・ 1BF司令官は無作為に(表面を見ずに)3枚引き、裏面で国会議事堂(Reichstag)Hxに配置。

[3.5] 定置ユニットの引き(1BF司令官)

- ・ 次に1BFプレイヤーは無作為に15枚引き、表面を確認後、1UF司令官に見せることなく、裏面で1UF戦区に配置。

[3.6] 定置ユニットの引き(1UF司令官)

- ・ 次に1UF司令官は無作為に25枚引き、表面を確認後、1BFプレイヤーに見せることなく、裏面で1BF戦区に配置。

[3.7] ベルリン守備隊の配置

- ・ 下記の独軍機動ユニットを選出し、マップ外に裏面に置く:AX,FKAH,GD,HJR,SSAN,SSCH,SSHB,SSLAH,SSLat,SSNed,32SS。

- ・ 次に1BFは無作為に4ユニット引き、表面で1UF戦区内に配置。

- ・ 次に1UF司令官は残り全てを表面で1BF戦区内に配置。

[3.8] Spree軍支隊

- ・ 次に1BF司令官は下記を、Potsdamから2Hx以内でHavel河西岸の1UF戦区に表面で配置:FLJ師団の全ユニット、Potsdam師団の全ユニット。

[3.9] 第56装甲軍団(1)

- ・ 次に1BF司令官は下記を、表面で1UF戦区内に配置:第18、20装甲擲弾兵師団の全ユニット。

[3.10] 第56装甲軍団(2)

- ・ 次に1UF司令官は下記を、表面で1BF戦区内に配置:第11SS装甲擲弾兵師団の全ユニット、Muncheberg装甲擲弾兵師団の全ユニット、第9FJgr師団の全ユニット、第920突撃砲旅団、第503SS装甲大隊。

[3.11] 1BFユニットの配置

- ・ 1BF司令官は下記の1BFソ連軍ユニットを、1BF戦区の指定盤端から2Hx以内に配置。

- ・ 北端:第1機械化軍団、第9G,12G戦車軍団、第6G戦車旅団、第2GTA戦車連隊。

- ・ 南端:第35G,39G,47G,57G,74G,77G,79G,82G,88G狙撃師団、第7G,8G戦車旅団、第8G突撃砲旅団、第8G機械化軍団、第11戦車軍団、第11G戦車軍団、第64G戦車旅団、第19突撃砲旅団、第1GTA機械化旅団、第1GTA偵察連隊。

- ・ 1BF増援:次に1BF司令官は残る全ての1BF戦闘ユニットと全ての1BF航空、砲兵弾幕マーカ一を盤外に。

[3.12] 1UFユニットの配置

- ・ 1UF司令官は下記の1UFソ連軍ユニットを、1UF戦区のHavel河東岸で南盤端から2Hx以内に配置:

- 第5G,6G,9機械化軍団、第6G,7G,10G戦車軍団、第3GTA,68G戦車旅団、第4GTA,16突撃砲旅団、第3GTA,4GTA偵察連隊。

- ・ 1UF増援:次に1UF司令官は残る全ての1UF戦闘ユニットと全ての1UF航空、砲兵弾幕マーカ一を盤外に。

Errata:裏面に「24 April East」記載の黄色ユニットは、実際は「24 April South」。これらは黄色星印の登場Hxを通してのみ登場。

[3.13] 引かなかった独軍定置ユニット

- ・ プールに残しておき、増援として登場。

[3.14] 独軍の第20軍団とSteiner軍支隊

- ・ 残りの機動ユニットは、Hitler Fantasy選択シナリオでのみ使用。

[3.15] 疲弊マーカー

- ・ 両正面軍の疲弊マーカーを「非疲弊面」で、4月23日欄にGTマーカーと共に配置。

【4. 0】ゲームターン (GT)

I. 1BFソ連軍プレイヤーターン(PT)

- A. 1BF増援Ph: 1BF司令官は1BFの増援や補充を得るかを決め、得るならば登場させる(6.0、7.0)。
- B. 1BF弾幕Ph: 1BF司令官は、1BFの砲兵及び/または空爆マーカーを配置(15.0)。
- C. 1BF移動Ph: 1BF戦闘ユニットの移動(9.0)。
- D. 1BF戦闘Ph: 1BF戦闘ユニットの攻撃
- E. 1BF疲弊Ph: 1BF司令官は疲弊2d6(20.0)。

II. 1UF独軍PT

- A. 1UF独軍増援Ph: 1UF司令官は1BF戦区に増援配置。
- B. 1UF独軍移動Ph: 1UF司令官は1BF戦区の独軍機動ユニットを移動可(9.0)。
- C. 1UF独軍戦闘Ph: 1UF司令官は1BF戦区の独軍ユニットで1BFユニットを攻撃可。
- D. 1BF弾幕マーカー取除Ph: 1BFの全ての弾幕マーカーを取除。

III. 1UFソ連軍PT

- A. 1UF増援Ph
- B. 1UF弾幕Ph
- C. 1UF移動Ph
- D. 1UF戦闘Ph
- E. 1UF疲弊Ph

IV. 1BF独軍PT

- A. 1BF独軍増援Ph
- B. 1BF独軍移動Ph
- C. 1BF独軍戦闘Ph
- D. 1UF弾幕マーカー取除Ph

V. GTインターフェイズ

- A. サドンデス判定セグメント: どちらかの正面軍のユニットが国会議事堂Hxを占めるとゲーム終了し、勝敗判定。
- B. シナリオ終了判定セグメント: 最終GTならゲーム終了し、勝敗判定。
- C. ターン進行セグメント: AやB以外ならば、GTマーカーを次の欄へ進め、次GT開始。

【5. 0】戦区と国会議事堂(REICHSTAG) Hx

【5.2】正面軍の境界線

- ・戦区に割り当てられたソ連軍と独軍のユニットは、境界線越えの移動(含: 退却や前進)や攻撃不可。
- ・ZOCは境界線越えには及ばない。
- ・ソ連の弾幕マーカーは他の戦区に配置不可。弾幕ゾーンも境界越えに及ばない。

【5.5】国会議事堂Hx, ソ連軍ユニット, マーカー

- ・国会議事堂Hxは、全ての面で同時に両戦区に属すとみなす。ただし、一方の正面軍のユニットや弾幕マーカーがあると、他方のユニットや弾幕マーカーはそこへ進入や攻撃不可。進入後に退出すると、他方のユニットやマーカーは進入可。

【5.6】国会議事堂Hxと独軍ユニット

- ・同Hxに存在できる独軍は、初期配置された定置ユニットのみ。
- ・同Hxの独軍は攻撃実行不可。防御は正常。
- ・同Hxからまたは同Hxへ、独軍ZOCは及ばない。
- ・同Hxへ独軍は攻撃実行不可。
- ・同Hxの独軍定置ユニットの特殊能力は使用できないが、配置された戦略マーカーは奪取可。

【6. 0】STAVKAポイント(SP)

【6.1】SPの使用法

- ・ソ連軍ユニットのみが使用可能。
- ・各プレイヤーは使用したSPを公開しておく。

【6.2】SPの消費

- ・どのターンでも、幾つでも消費できるが、両プレイヤー合計で100SPまで。例: 一方が55SP消費すると、他方は45SPまで。
- ・下記の機能の為に消費可。

【6.4】補充(8.0、27.3)

【6.5】強行軍(9.0、27.3)

- ・ソ連軍ユニットの移動開始時に1SP消費で、1ユニットの移動力3増。
- ・各移動Phに、1ユニットには1SPまで。

【6.6】弾幕マーカー(15.0)

- ・砲兵マーカー配置毎に1SP、空爆マーカーは2SP消費。
- ・各マーカーは各GTに1回しか使用不可。

【6.7】総攻撃(Maximum Effort) GT

- ・任意の正面軍ソ連軍PT開始時に10SP消費して「総攻撃」を宣言可能。
- ・その正面軍の同ターンには移動Phは無くなるが、連続して2回戦闘Phあり。
- ・各プレイヤーはゲーム中に1回のみ宣言可能。
- ・独軍ターンには不可。

【7. 0】増援

【7.1】ソ連軍戦闘ユニットの増援

- ・ユニット裏面の期日の増援Phに自軍戦区の指定盤端Hxに配置。
- ・EZOCに配置できるが、敵ユニット占拠Hxには不可で、スタック制限超過不可。
- ・登場不可の場合のみ、次GTへ遅延。

【7.2】ソ連軍弾幕マーカーの増援

- ・両正面軍共に4月24日GT開始時から使用可能。

【7.3】独軍定置ユニットの増援

- ・Ph側の独軍を指揮するソ連正面軍司令官は各独軍PTの増援Phにdrし、1か2ならば無作為にプールから1枚引き、調べた後に裏面で相手側正面軍の戦区内に配置。
- ・機動または定置ユニットの1Hx以内に。ソ連軍のユニットがいるHxやZOCには不可。
- ・3~6では増援なし。

[7.4] 戦略目標Hxと独軍増援

- ・戦区内の全ての戦略目標Hxをソ連軍が占領すると、同戦区の独軍増援は引けない。
- ・独軍が1Hx以上奪回すると通常に引ける様になる。
- ・国会議事堂Hxはどちらの戦区にも属していないので、独軍支配下でも増援引き不可。

[7.5] 独軍の補充(16.0)

[7.6] 独軍の選択増援(22.0)

【8.0】補充

[8.1] 増援Ph

- ・全滅ユニットは増援Phに「補充」として復帰可。
- ・16.0を除き、独軍は補充不可。

[8.2] ソ連軍の補充

- ・全てのソ連軍ユニットは補充可能。
- ・27.3参照。7.1に従い登場。
- ・他の正面軍へ補充不可。

【9.0】移動

- ・EZOC間の直接移動、敵占拠Hxへ、禁止地形へ、または戦区境界線越え、は不可。
- ・盤外へ移動不可(例外:26.1)。
- ・Hxへ進入やHxS横断するためには、十分なMPが必要。本ゲームには最小移動認可はない。

[9.2] ソ連軍の移動

- ・6移動力(強行軍で9)あり。

[9.3] 独軍の移動

- ・独軍移動Ph開始時に同戦区の独軍を指揮するソ連軍正面軍司令官は1d6し、それが全ての機動ユニットが同Phに保有するMP。
- ・戦区内にいる表面の独軍司令部毎に+1drm。

[9.10] 道路と鉄道を用いる移動

- ・各Hx1MPコストのみ。
- ・本ゲームには鉄道輸送による移動はない。鉄道線は単に道路として使用(同一移動中に実際の道路と併用可)。

【10.0】スタッキング

- ・常時適用(含:初期配置中)。
- ・超過ユニットは所有者選択で除去。
- ・独軍とソ連軍はスタック不可。

[10.2] ソ連軍のスタック制限

- 1) 軍団1個+軍団以外で師団以外の1ユニット。
- 2) 師団1個+軍団以外で師団以外の1ユニット。または、
- 3) 師団未満の規模の2ユニット。

[10.3] 独軍のスタック制限

- ・規模無関係に3ユニットまで。

【11.0】支配地域(ZOC)

- ・全ての戦闘ユニットが周囲6Hxへ常時及ぼす。
 - ・ZOCは他のユニット(彼我)で打消されない。
- 例外:
- 1) 正面軍の境界線越えに及ばない。
 - 2) ソ連のZOC(のみ)は戦略目標Hxへ及ばない(独軍ユニット不在でも)。よって同Hxの独軍は攻撃実行不要。

[11.4] 移動への影響

- ・EZOCに進入すると、同Phの移動停止。
- ・EZOC離脱は下記でのみ可能:

 - 1) 戦闘結果で(退却や前進、またはZOCを及ぼす全ての敵ユニットを除去)。
 - 2) 戦線離脱にて。

[11.5] 戦線離脱

- ・移動Phを既にEZOCで開始するユニットが、EZOC以外の隣接Hxへ直接移動。
- ・同Phには他のEZOCへは進入不可。

【12.0】戦闘(MUST ATTACK)

- ・EZOC内の全ての攻撃側ユニットは攻撃を行い、自軍ZOC内の全ての敵ユニットは攻撃されること。
- ・攻撃側は全ての攻撃を予め宣言する必要はない。1箇所ずつ宣言して解決。
- ・攻撃側は、攻撃パーセンテージを下げてはならない。

[12.2] 各攻撃の手順

- 1) 攻撃側は、どの攻撃側ユニットが、どの防御側ユニットを、どの戦闘結果表で解決するのかを宣言。
- 2) 全ての攻撃側ユニットの戦力を合計。砲兵、空爆、高射砲塔の倍加適用。
- 3) 全ての防御側ユニットの戦力を合計。地形、高射砲塔の倍加適用。
- 4) $\text{攻撃側戦力} \div \text{防御側戦力} \times 100 = \text{攻撃パーセンテージ}$ 。
- 5) 該当戦闘結果表で1d6し、戦闘結果出す。
- 6) 戦闘結果適用。

[12.10] スタックの攻撃

- ・同一Hxにいる複数の攻撃側ユニットは、合計して1個の攻撃部隊とする。

[12.12] 括弧付の戦力

- ・防御のみ。EZOCにいても攻撃実行不可。

[12.13] ゼロ戦力

- ・0戦力ユニットは、敵ユニットがZOCを及ぼす戦闘Ph開始時に除去(1戦力以上のユニットとスタックしていても)。
- ・これは戦闘とはみなさず、敵ユニットは0戦力ユニットHxへ前進不可。
- ・除去されるまではZOCを及ぼし、ユニットとして通常に機能。

[12.14] 弾幕マーカースとソ連軍の攻撃(15.0)

・1個以上の防御側ユニットが攻撃側の弾幕マーカースの弾幕ゾーン内にあると、全ての含まれる攻撃側ユニットの攻撃力2倍(複数の弾幕マーカースがあっても適用は1回のみ)。

[12.15] 高射砲塔と独軍の戦闘

・表面の高射砲塔の2Hx以内にいる独軍機動ユニット(のみ)は、攻撃と防御で戦力が2倍(適用1回のみ)。
・その間にある敵ユニット、EZOCの影響なし。
・砲塔自体が攻撃されている場合を除き、砲塔は戦闘結果に影響されない。

[12.18] HxS

・全ての攻撃側ユニットがそのHxS越に攻撃時
にのみ、HxS後背の利点を得る。

[12.19] 地形倍加の制限

・地形倍加は累積しない。
・Hx及び/またはHxSの倍加地形が複数あると、
防御側が最も有利な倍加のみを得る。

[12.20] 戦闘値の限度

・防御側が両戦闘特典(12.14と12.15)と地形特典を得ている場合は、戦力は3倍(4倍ではない)。他の要因に関わらず3倍を超えることはない。

[12.21] 戦闘結果表の選択

・攻撃側は自由に選択可能。
・ただし、1個以上の防御側独軍が戦略目標、
及び/または市街、及び/またはSバーンHxにいる
と、突撃戦闘結果表を使用。

【13.0】戦闘後の退却

・所有者が行う。
・退却不能では除去。
・下記へは退却不可：
敵ユニットやEZOCを含むHx。
通常の移動では禁止されるHxへ、HxS越に。
戦区境界線越え。
・スタック制限が常時満たされると、自軍ユニットがいるHxへ、そこを通過して退却可。
・独軍は盤外へ退却不可。ソ連軍は可能で、次GTに増援として再登場。
・元の戦闘Hxから指定Hx離れて終了すること。
不可では退却可能な最後のHxで除去。
・同一Hxから退却する複数ユニットは一緒にでも別個にでも退却可(所有者選択)。

[13.4] 定置ユニットの退却禁止

・退却を強制された定置ユニットは代わりに除去。

[13.5] 退却後の戦闘

・退却後に同Ph中に新規に攻撃されると、通常に防御(戦略目標Hxへ独軍が退却した場合のみ生じる)。

[13.6] 戦略目標Hxと退却

・同Hxで退却結果を(攻撃、防御で)被った独軍は、退却してもよいが、強制ではない。ユニット毎に所有者選択。
・恐慌(攻撃、防御で)による退却で戦略目標Hxに入った独軍は退却停止可。
・戦略目標Hxの内と外の両方のユニットが同一に含まれ、退却結果を被った場合、外のユニットは退却強制。

【14.0】戦闘後前進

・定置ユニットは前進不可。
・移動Ph中の移動で通常に進入できるHxへ。
・EZOC無視。
・敵ユニット占拠Hxやスタック超過Hxへは不可。
・1Hx目は空いたHxへ。

[14.5] 橋梁のない河川と運河

・同HxS越に前進すると直ちに停止。

【15.0】弾幕マーカース

・砲兵と空爆の2種あり。
・第1GTには使用不可。

[15.2] 弾幕ゾーン(BZ)

・各弾幕マーカースには影響を与える半径あり：
砲兵=配置Hxと周囲の隣接Hx。
空爆=配置Hxと2Hx以内の周囲全Hx。
・弾幕ゾーンは戦区境界線を越えない。これに関して国会議事堂Hxは両戦区に存在するとみなす。
・弾幕ゾーンはソ連軍に影響を与えない。

[15.3] 弾幕SPコスト

・砲兵マーカース使用毎に1SP、空爆は2SP消費。
・各マーカースは各GTに1回しか使用不可。

[15.4] 弾幕ゾーンの影響

・ソ連の攻撃の支援：弾幕ゾーンにいる独軍を攻撃するソ連軍の攻撃力は2倍。独軍が複数Hxで防御する際は、1Hxのみが弾幕ゾーン内であればよい。
・独軍移動の妨害：独軍機動ユニットは、弾幕ゾーンHxに進入毎に+1MP消費。退却と戦闘後前進には影響なし。

・1個の弾幕マーカースは、攻撃支援と移動妨害の両方可。
・複数の弾幕ゾーンが重なっても影響は重複しない。

[15.8] 弾幕マーカースの取除

・配置後も盤上に留め、1BFはII.D、1UFはIV.Dの弾幕マーカース取除Phに取除。

【16.0】独軍定置ユニット

[16.2] 司令部(Command Post)

・戦区内にいる表面の司令部毎に、同戦区の全ての独軍機動ユニットの移動drに+1drm。

[16.3] 緊急飛行場

- ・道路か飛行場Hxにのみ配置可。
- ・任意の独軍増援Phに、他のプレイヤーの全滅した定置歩兵2個を緊急飛行場の1Hx以内に配置可。その後、緊急飛行場は永久除去。

[16.4] 高射砲塔

- ・同一戦区内の表面の高射砲塔の2Hx以内の全ての独軍機動ユニットは攻撃と防御で戦力2倍。
- ・その間にある敵ユニット、EZOC、地形等の影響なし。
- ・高射砲塔自体は2倍にならない。

[16.5] 狙撃兵

- ・引くと直ちに配置。または以降の任意の独軍増援Phに配置可。
- ・配置は、狙撃兵以外の指揮する独軍ユニットから4Hx以内に。ソ連軍の前線の背後でも可。

[16.6] 戦略マーカー(総統地下壕、化学兵器、原爆開発局) 21.0と27.4参照。

[16.7] 補給廠

- ・任意の独軍増援Phに、他のプレイヤーの全滅した機動ユニット1個を補給廠の1Hx以内にEZOCを無視して配置可。その後、補給廠は永久除去。

[16.8] 隠匿状態

- ・定置ユニットは最初に裏面で配置。
- ・配置したプレイヤーは表面を何時でも見てもよい。
- ・定置ユニットは下記で表面になる：
 - 1)自分が配置したユニットはいつでも表面にしてもよい。
 - 2)任意の戦闘Ph開始時に、ソ連軍ユニットが隣接(EZOC無関係)。
- ・一旦表面になると、以降は表面のまま。

[16.10] 国会議事堂守備隊ユニット

- ・定置ユニット3個が裏面で初期配置されているが、両軍共に表面を見てはならない。
- ・ソ連軍戦闘Ph開始時に、ソ連軍ユニットが隣接していると、全守備隊は永久に表面へ。
- ・守備隊は両軍共に指揮不可。
- ・攻撃されると、他方のプレイヤーが一時的に指揮を執る。
- ・常に退却結果を無視。
- ・戦略マーカーが国会議事堂Hxに出現すると、同Hxに前進したプレイヤーが奪取したとみなす。

【17.0】戦場の霧

[17.1] 独軍ユニットの査察

- ・独軍定置ユニットは裏面で初期配置される。
- ・独軍機動ユニットは常に表面で配置。
- ・以下でのみ独軍スタックの中身を調べてもよい：
 - 1)指揮している。

2)その独軍スタックを含む戦闘解決手順開始時に。

3)偵察(17.3)によって。

[17.2] ソ連軍ユニットの査察

- ・両プレイヤーは両正面軍の全ソ連軍スタックを何時でも調べてもよい。

[17.3] 偵察ユニット

- ・全てのソ連軍PT開始時に、Ph側プレイヤーは各ソ連軍偵察ユニットから2Hx以内の同一戦区内の1Hxの全ユニットを調べてもよい(国会議事堂Hxも含む)。
- ・その間にある敵ユニット、地形、EZOC等の影響なし。
- ・スタック内に裏面の定置ユニットがいると表面にする。
- ・偵察を行うユニットは、そのPTの移動Phには移動不可。

[17.4] 航空偵察

- ・空爆マーカーを配置時に、直ちに弾幕ゾーン内の全独軍ユニットを調べてもよい。
- ・この航空マーカーはこのGTに直ちに消費され、盤上から取除く。

【18.0】橋梁の破壊

- ・開始時は、全ての橋梁は保全。

[18.1] 破壊判定

- ・橋梁HxSを有すHxにソ連軍ユニットが(移動、退却、前進で)初めて進入すると直ちに、移動プレイヤーは橋梁ごとに破壊判定すること。

[18.2] 破壊手順

- ・橋梁毎に1d6し1~3で破壊で、以降橋梁不在となる。破壊マーカー配置。再架橋は不可。
- ・4~6では以降保全のまま。

【19.0】工兵活動

[19.1] 河川/運河の渡河

- ・工兵ユニットで河川/運河の渡河移動コストを低減可能。また、河川背後の防御特典も打消す。
- ・また、2か3Hx前進する際は、その正面軍の工兵が隣接か同Hx内の橋梁のない河川/運河HxSを橋梁があるHxSとみなす。

[19.2] 手順

- ・工兵特典を得るには、河川/運河HxSを打消すPh開始時に正しく配置しておくこと。同Phは移動不可。
- ・工兵のHxの全HxSとそれに隣接するHxSは、工兵が正しく配置されていると影響がある。

[19.3] 戦闘

- ・戦闘Phに工兵は支援を与える攻撃で、通常に攻撃できる。
- ・ただし、全滅、退却、前進すると支援効果消失。

【20.0】疲弊

[20.2] 手順

- ・ソ連軍の各疲弊Phに、ソ連軍のPh側は正面軍の疲弊を判定。
- ・2d6し、現在全滅パイルにあるソ連軍の軍団と師団の数未満なら、その正面軍は疲弊。
- ・全滅パイルから補充でユニットを取り出すと疲弊の危険性を低減可。

[20.3] 疲弊の影響

- ・全てのSP機能のSP消費は2倍(6.0と27.3参照)。
- ・一旦疲弊した正面軍は以降疲弊のまま。

【21.0】勝利条件(27.4参照)

[21.1] 勝利判定

- ・下記の時期に判定：
 - 1) ソ連軍ユニットが国会議事堂を占拠したサドンデス判定セグに。
 - 2) 5月2日GT終了時。

[21.2] 勝利ポイント(VP)

- ・**戦略マーカの奪取**：同Hxを攻撃し、前進すると奪取。
- ・**戦略目標Hxの支配**：ソ連軍ユニットが占拠すると支配。該当する正面軍支配マーカを配置。支配継続には守備隊不要。独軍が再進入すると支配喪失。ZOCは支配に影響なし。
- ・**独軍機動ユニットの除去**：ゲーム終了時点で全滅パイル内にいる、自軍正面軍内で除去された独軍機動ユニット毎に1VP。

[21.3] VPの喪失(SPの消費)

- ・プレー中に消費したSP数をマイナス。

[21.4] VP合計

- ・VPが多い側が勝利。同数では1UF司令官の勝利。

[21.4] 独軍の勝利

- ・5月2日終了時に下記いずれかで独軍が勝利し、両プレイヤー敗北：
 - 1) どちらの正面軍も国会議事堂を支配できなかった。または、
 - 2) 両プレイヤーの最終VP値が0以下。

【22.0】Hitler Fantasy 選択シナリオ

史実ノート：本シナリオは、独軍のベルリン救援行動がより強力であり、よってソ連軍の側面が脅かされたとみなす。第20軍団とSteiner軍支隊を追加。

[22.1] 手順

- ・第2GT以降の各独軍PT開始時に、Ph側独軍を指揮するソ連軍プレイヤーは1d6。現ターン数未満なら上記独軍ユニットが増援として登場。
- ・GTに関係なく、6の出目は常に登場しない。
- ・登場すると、その戦区は以降1d6しない。

[22.2] Steiner軍支隊

- ・1BF司令官が指揮。
- ・北端Hxに登場。
- ・第4SS, 5猟兵、第25装甲擲弾兵、HG師団の全ユニットから編成。

[22.3] 第20軍団

- ・1UF司令官が指揮。
- ・1UF戦区の西または南端Hxに登場。
- ・Clausewitz、Ferdinand von Schill、Ulrich von Hutten師団の全ユニットから編成。

[22.5] Me-262

- ・増援集団が登場時に、指揮するプレイヤーは独軍Me262空爆1個得る。
- ・ソ連軍空爆と同様に使用。例外：
 - 1) 使用にSP不要。
 - 2) 独軍戦闘Ph開始時に配置され、同Ph終了時まで盤上に留まる。
 - 3) その弾幕ゾーン内の全ての独軍ユニットの攻撃力2倍。
 - 4) 移動妨害には使用不可。
 - 5) 各Me262マーカは各ゲームで1回のみ使用可。

【23.0】用意周到な防御 選択シナリオ

史実ノート：本シナリオは、直ちにベルリン防衛するために部隊を引き抜き、より統制された防御を構築したものとみなす。独軍は追加部隊を得るが、ソ連軍にも他のどこかで行われた史実の攻勢を与えるものとする。Steiner軍支隊と第20軍団を使用。本オプションはHitler Fantasy選択シナリオと併用不可。

[23.1] 初期配置

- 1) 1BF司令官は、1UF戦区に対する初期配置に独軍第20軍団を追加。
- 2) 1UF司令官は、1BF戦区に対する初期配置に独軍Steiner軍支隊を追加。
- 3) 初期配置ステップ1に1BF司令官は、1UF戦区に第XVI装甲軍団と西方司令部を配置。1UF司令官は、1BF戦区にZitadelleとOstの司令部を配置。これらはス1BFテップ4の15個と25個の定置ユニットには数えない。

[23.2] 主要防御境界線

- ・ソ連軍のZOCはSバーンHxへは及ばない。
- ・SバーンHxにいる独軍は通常の影響に加えて、攻撃と防御で退却結果も無視。

[23.2] STAVKAポイント

- ・補充のSPコストは通常の半分(疲弊の正面軍は通常値)。

【24.0】選択ルール：ソ連軍の連絡線

[24.1] 連絡線

- ・ソ連軍司令官がSPを使用するには、そのユニットから自軍盤端まで連絡線が引けること。
 - 1BF：1BF戦区内の北、東、南端。
 - 1UF：1UF戦区内の南端。

- ・独軍ユニットには連絡線不要。

[24.2] 連絡線の引き方

- ・距離無制限。
- ・下記には不通：
 - 1) 独軍ユニット占拠 Hx。
 - 2) 正面軍境界越え。
 - 3) 河川や湖 HxS 越え。ただし保全橋梁があるか、工兵が隣接していると可。
- ・自軍ユニット占拠でも、EZOCで終了。それ以上通過不可。

[24.4] 飛行場

- ・飛行場にいるソ連軍は連絡線不要。
- ・飛行場外では必要。

[24.5] 連絡線が必要な機能

- ・補充ユニットの登場：7.1に加え、ソ連軍補充ユニットはその正面軍ユニットの1 Hx以内に配置可。配置Hxは敵ユニットやEZOCが不在で、連絡線が引けること。
- ・強行軍：移動開始時にSPを消費し、開始Hxは連絡線が引けること。連絡線が引けないHxへ移動可。
- ・弾幕戦闘特典：通常の制限に加え、攻撃時に戦力を2倍にするにはソ連軍ユニットは連絡線が引けること。一部は2倍で他は2倍ではない場合もありえる。弾幕移動妨害には影響なし。

【25.0】 選択ルール：高機動ユニット

[25.1] 高機動ユニット

- ・ソ連軍と独軍の戦車、装甲、突撃砲、機械化、装甲擲弾兵、偵察、騎兵。

[25.2] 強行軍

- ・ソ連軍の高機動ユニットは9ではなく12。

[25.3] 強行軍

- ・2または3 Hx前進可能時は、高機動ユニットのみが2または3 Hx前進可。
- ・他の機動ユニットは1 Hxのみ。

【26.0】 選択ルール：西方への脱出

[26.1] 脱出の影響

- ・総統地下壕が一旦奪取されると、独軍機動ユニットは移動(1 MP)や退却で西端から出てもよい。
- ・再登場は不可だが、どちらのソ連軍もそれらからVPを得られない(盤外の米軍へ降伏)。



略語一覧：

1BF：第1白ロシア正面軍
 1UF：第1ウクライナ正面軍
 #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
 Hx：ヘクス
 HxS：ヘクスサイド
 MP：移動ポイント
 Ph：フェイズ
 PT：プレイヤーターン
 SP：STAVKAポイント
 VP：勝利ポイント
 ZOC：支配地域

訳註：現時点で最新のE-Rule(08/09/12)を元に訳しました。

Pakfront/YSGA 2014年3月例会配布用
 脱稿：9, II, 2014
 文責：パック1号

[2.12] ユニットで用いた略語

ソ連軍:

G : Guards
GC : Guards Cavalry
GTA: Guards Tank Army
Pol: Polish
SA : Shock Army

独軍:

AN :Anhalt
AX :Axmann
CD :Clausewitz Division
CH :Charlemagne
Ers:Ersatz
FJgr:Fallschirmjaeger
FKAH:Freikorps Adolf Hitler
FKG :Freikorps Goebbels
FKM :Freikorps Mohnke
FLJ :Friedrich Ludwig Jahn Division
FR :Friedrichain
FvS :Ferdinand von Schill Division
GD :Gross Deutschland
HB :Himmler Begleit
HJ :Hitlerjugend
HJR :Hitlerjugend Regiment
HT :Humboldtthein
JG :Jaeger
KM :Kriegsmarine
FG :Feldgendarmerie
Lat :Latvian
LVI Pk:56th Panzer Corps HQ
LW :Luftwaffe
LAH :Leibstandarte Adolf Hitler
MO :Mohnke
MB :Muncheberg Panzer Division
Ned :Nederland SS Panzergrenadier Division
Nor :Nordland SS Panzergrenadier Division
Ost :East
PD :Potsdam Division
RAD :Reichsarbeitsdienst
ROA :Russian Liberation Army
SS Pol:SS Police
TG :Tiergarten
UvH :Ulrich von Hutten Division
VS :Volkssturm
West:West
Zitad:Zitadelle (Citadel)
A, B, C, etc.:Area Commands

今月の課題曲 Wenn alle untreu werden

Worte: Max von Schenkendorf, 1814

Wenn alle untreu werden,
so bleiben wir doch treu,
dass immer noch auf Erden,
für euch ein Fähnlein sei.
|: Gefährten unsrer Jugend,
ihr Bilder bessrer Zeit,
die uns zu Männertugend
und Liebestod geweiht. :|

Wollt nimmer von uns weichen,
uns immer nahe sein,
treu wie die deutschen Eichen,
wie Mond und Sonnenschein.
|: Einst wird es wieder helle
in aller Brüder Sinn,
sie kehren zu der Quelle
in Lieb und Reue hin. :|

Es haben wohl gerungen
die Helden dieser Frist,
und nun der Sieg gelungen,
übt Satan neue List.
|: Doch wie sich auch gestalten
im Leben mag die Zeit,
du sollst uns nicht veraltern,
o Traum der Herrlichkeit! :|

Ihr Sterne seid uns Zeugen,
die ruhig niederschaun,
wenn alle Brüder schweigen
und falschen Götzen traun.
|:Wir woll' n das Wort nicht brechen,
nicht Buben werden gleich,
woll' n predigen und sprechen,
vom heil' gen Deutsche Reich! :|

[27.1] 機動戦闘結果表

dr	≤49%	50-99%	100-199%	200-299%	300-399%	400-499%	500-599%	≥600%
1	AP	AP	AP	AR	MD	MD	MD	MD
2	AP	AP	AR	MD	MD	DR	DR	DP
3	AP	AR	MD	MD	DR	DR	DP	DP
4	AR	MD	DR	DR	DR	DP	DP	DP
5	AR	DR	DR	DR	DP	DP	DP	OR
6	AR	DR	DP	DP	DP	DP	OR	OR

[27.2] 突撃戦闘結果表

dr	≤49%	50-99%	100-199%	200-299%	300-399%	400-499%	500-599%	≥600%
1	AD	AD	AD	AA	BB	BB	BB	BB
2	AD	AD	AA	AA	BB	BB	BB	BB
3	AD	AA	AA	BB	DA	DA	BB	BB
4	AA	AA	BB	DA	DA	DA	DA	DD
5	AA	BB	DA	DA	DA	DD	DD	DE
6	AA	DA	DA	DA	DD	DD	DE	DE

[12.23] 戦闘結果の説明

AA (攻撃側消耗)

- 1) 攻撃側の最強の1ユニット除去。
- 2) 退却や前進なし。

AD (攻撃側敗退)

- 1) 攻撃側部隊の合計記載戦力の半分以上の記載戦力の攻撃側ユニットを除去。
- 2) 生き残った全ての攻撃側ユニットは1Hx 退却。
- 3) 防御側の機動ユニットは1Hx 前進可。

AP (攻撃側恐慌)

- 1) 攻撃側の最強の1ユニット除去。
- 2) 攻撃側は再度1d6。含まれる全てのユニットはそのHx 数退却。
- 3) 防御側の機動ユニットは1Hx 前進可。

AR (攻撃側退却)

- 1) 全ての生き残った防御側〔訳註：攻撃側?〕ユニットは1Hx 退却。
- 2) 防御側の機動ユニットは1Hx 前進可。

BB (激戦)

- 1) 防御側部隊の合計記載戦力の半分以上の記載戦力の防御側ユニットを除去。
- 2) 攻撃側部隊の合計記載戦力の半分以上の記載戦力の攻撃側ユニットを除去。
- 3) 退却や前進なし。

DA (防御側消耗)

- 1) 防御側の最強の1ユニット除去。
- 2) 退却や前進なし。

DD (防御側敗退)

- 1) 防御側部隊の合計記載戦力の半分以上の記載戦力の防御側ユニットを除去。
- 2) 全ての生き残った防御側ユニットは1Hx 退却。
- 3) 攻撃側の機動ユニットは1Hx 前進可。

DE (防御側壊滅)

- 1) 全ての防御側ユニットを除去。
- 2) 攻撃側の機動ユニットは1Hx 前進可。

DP (防御側恐慌)

- 1) 防御側の最強の1ユニット除去。
- 2) 防御側は再度1d6。生き残った全ての防御側ユニットはそのHx 数退却。
- 3) 攻撃側機動ユニットは2Hx まで前進可能。

DR (防御側退却)

- 1) 全ての防御側ユニットは1Hx 退却。
- 2) 攻撃側の機動ユニットは1Hx 前進可。

MD (機動防御)

- 1) 攻撃側の最強の1ユニット除去。
- 2) 全ての防御側ユニットは1Hx 退却。
- 3) 攻撃側機動ユニットは1Hx 前進可能。

OR (蹂躞)

- 1) 全ての防御側ユニットを除去。
- 2) 攻撃側機動ユニットは3Hx まで前進可能。

[27.3] STAVKA ポイント (SP) 表

消費時期	機能&コスト
増援 Ph(8.0)	戦車または機械化軍団の補充=4 歩兵または騎兵師団の補充=2 旅団、連隊、またはグループの補充=2
弾幕 Ph(15.0)	砲兵マーカの配置=1 空爆マーカの配置=2
移動 Ph(6.5)	強行軍 各ユニット=3
総攻撃 GT(6.7)	移動 Ph を第2戦闘 Ph に読み替える ゲーム中に1回=10

備考：疲弊した正面軍では上記コストは2倍。

[27.4] 勝利ポイント (VP) 表

条件	獲得する VP
戦略マーカの奪取	各+10
国会議事堂 Hx の支配	+30
Potsdam Hx の支配	+10
他の戦略目標 Hx の支配	各+5
自軍の戦区で除去した独軍機動ユニット数	各+1
自軍の戦区で消費した SP	各-1

[27.4] 地形効果表

地形タイプ	移動コスト	防御倍加	備考
平地 Hx	1	x 1	—
郊外 Hx	2	x 1	—
市街 Hx	2	x 1	ソ連軍は突撃戦闘結果表使用。
戦略目標 Hx	2	独軍 x 2 ソ連軍 1	ソ連軍は突撃戦闘結果表使用。 ソ連軍の Z0Z は及ばない。 独軍は退却結果を無視。
森林 Hx	2	x 1	—
河川/運河 HxS	+ 3	x 2	橋梁がなければ連絡線 (24. 1) 不通。
湖	+ 6	x 2	橋梁がなければ連絡線 (24. 1) 不通。
道路 (Autobahn)	1	他の地形	道路 Hx から道路 Hx へ移動すること。
要塞化鉄道 (S-Bahn)	1	独軍 x 2, ソ連 x 1	ソ連軍は突撃戦闘結果表使用。
他の鉄道	1	他の地形	鉄道 Hx から鉄道 Hx へ移動すること。
保全橋梁 HxS	+ 0	他の地形	—
飛行場	1	x 1	ソ連軍は連絡線不要 (24. 1)。
戦区境界 HxS	横断不可	攻撃不可	Z0C、連絡線 (24. 1)、及び弾幕は及ばない。
国会議事堂 Hx (Reichstag)	2	独軍 x 2, ソ連 x 1	ソ連軍は突撃戦闘結果表使用。 ソ連軍の Z0Z は及ばない。 独軍は退却結果を無視。5. 0 参照。
高射砲塔	他の地形	独軍機動ユニットは 攻撃と防御で x 2	16. 4 参照。
砲兵&空爆マーカー	独軍 + 1 ソ連軍 + 0	影響なし	ソ連軍の攻撃 x 2 15. 0 参照。

備考：

防御倍加：x 1 = 記載してある防御力を使用。

x 2 = 記載してある防御力 2 倍。

他の地形：移動コストや防御倍加判定には Hx 中の他の地形を使用。