

Battle for Moscow

OPERATION
TYPHOON, 1941
(C3i Magazine Nr25)

RULES

目次

- [1.0] はじめに
- [2.0] プレイの過程概要
- [3.0] ゲームの備品
- [4.0] プレイのシーケンス
- [5.0] 勝利方法
- [6.0] ゲームのセッティング
- [7.0] 支配地域
- [8.0] 移動
- [9.0] 戦闘
- [10.0] 補充
- [11.0] 増援
- [12.0] 泥濘
- [13.0] ゲーム・バランス
- [14.0] ゲーム・クレジット

[0.0] ルールの使用

新たなゲーム用語が定義される際には、素早く識別できるよう**赤字**で書かれます。

このゲームのルールは、太字の**緑色**で表示される大「**ルール**」項目と左側のカッコ付数字（例えば、ルール 4.0 は 4 番目のルール）で構成されます。これらのルールでは、ゲームの備品、プレイの手順、ゲームの核となるシステム、構造、セット・アップ方法、勝利条件が説明されます。

各ルールは、ルールの概要又は基本的な手順を詳細に説明する「項目」を持ち得ます。項目は、例外を示すことで、ルール適用も制限します。項目（ならびに副次項目）は、番号によって表示されるルールの拡張です。例えば、ルール 4.1 は、4 番目のルールの最初の項目で、4.1.2 は 4 番目のルールの最初の項目の 2 番目の副次項目です。

重要な情報は、赤字で書かれます。

ルール又は事項の**例示**については、青文字で書かれます。

このように、イタリック体で書かれた文章は、ゲーム・デザイナーが説明や概念のアイデアを述べる**声明文**であって、それ自体は**ルール**や**事項**ではありません。

[1.0] はじめに

タイフーン作戦は、1941 年の終わりにドイツ軍がモスクワ占領のために最後の突進を行った暗号名で、**モスクワの戦い** [Battle for Moscow] ゲームの主題です。この攻勢は、ロシア軍を撃破してドイツ軍の征服に対する抵抗を終わらせることを意図

していました。もしもタイフーン作戦が成功していたら、ロシア軍の士気が崩壊することを意味したでしょう（あるいは、ドイツ軍はそのように信じました）もしも失敗したら（実際にはそうになりました）、疲弊したドイツ軍はロシア軍の反撃でモスクワから遙か彼方に押しやられていたでしょう。

Battle for Moscow は、戦闘が行われた旧ソヴィエト連邦のマップ上でプレイされます。この戦役に参加した、実際の軍事ユニットをあらゆる競技用コマを使用します。各プレイヤーは、中央軍集団（ドイツ軍）又はロシア軍の正面軍を指揮している司令官をあらわします。個々のドイツ軍陸上ユニットは、ほぼ 25,000 名の将兵から成る軍団 [corps]（ラテン語の "corpus" が語源で、組織を意味します）と、1941 年夏のロシア西部を横切る長距離進撃で残された装備をあらわします。ロシア軍の各陸上ユニットは、約 40,000 名の将兵の軍です。

[2.0] プレイの過程概要

Battle for Moscow は、2 人プレイヤー用のゲームです。: 1 人のプレイヤーが**枢軸軍**（ドイツ）の役割を演じ、他方のプレイヤーが**ロシア軍**（ソヴィエト連邦）の役割を演じます。各プレイヤーは、交代で自軍ユニットを移動させ、敵ユニットへの攻撃を実施し、ゲームの勝利条件を満たすことを試みます。

1 つのスペース（その形から**ヘクス**と呼ばれます）から他のスペースへと移動するために、各ユニットは許容移動力の一部を消費します。戦闘は、相対している隣接ユニットの合計戦力ポイントを比較し、単純化な比率（**戦闘比**）で表現される比較を通して戦われます。1 つのサイが振られ、戦闘結果表（CRT）上に示される成果は、参加しているユニットに適用されます。

[3.0] ゲームの備品

備品目録

- ・ 1 枚の 11" x 17" マップ・シート
- ・ 1 セットの 40 5/8 四角形ゲーム・カウンター
- ・ 1 枚のプレイヤー補助シート（地形 + ターン）
- ・ 1 冊のルール小冊子

戦闘を解決するための六面体サイコロは、含まれていません。

[3.1] **ゲーム・マップ**: マップは、1941 年の終わりにドイツ陸軍がロシアの首都を占領するために運命的な突進を行った、モスクワの西部と南部を描写します。マップ上では、六角形の格子が地形特徴を覆います。これらの六角形のスペース（単に「ヘクス」と呼びます）は、ちょうどチェス盤のスクエアのように、ユニットの位置を定義します。マップは、森林、都市、障地、河川、道路のような重要地形も表示します。地形特徴の例は、地形効果チャート（TEC）

上に示されます。

[3.2] **ゲーム・チャート&表**: 一定のゲーム機能を単純化して図示するために、プレイヤーのための様々なゲーム補助が用意されています。これらは、戦闘結果表（CRT）、地形効果チャート（TEC）、ターン記録欄です。これらは、適切なルール項目で提供される箇所です。

[3.3] **競技用コマ**: 競技用コマは、この戦役で戦った実際の軍事ユニットをあらわします。競技用コマ上の数字やシンボルは、ユニットの戦力とタイプをあらわします。競技用コマは、今後**ユニット**と呼びます。

軍事ユニットの見本（英文ルールの図を参照）

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニット（フィールド・グレイ）を操ります。ロシア軍プレイヤーは、他の（赤色）ユニットを操ります。

ユニット・タイプ・シンボル（英文ルール・ブックの図を参照）

歩兵: 主に歩兵師団から構成されます。
打撃: 大量の砲兵予備を持つ複数の歩兵師団です。
装甲（戦車、機甲）: 主に装甲師団から構成されます。

ユニット規模のシンボル

XXX 軍団のシンボル
XXXX 軍のシンボル

ユニット・タイプは、歩兵（徒歩の兵士）又は機甲（ドイツ軍の装甲又はロシア軍の「戦車」）のどちらかです。

戦闘戦力は、戦力ポイントで表現されるユニットの戦闘での評価で、数字が高いほど強力です。

許容移動力は、ユニットが移動ポイントで移動することができる距離を決定します。

ユニット規模と ID（識別番号）は、純粋に歴史的興味から含められ、ゲームのプレイには何ら影響を持ちません。

全ユニットは、2 つの面を持ちます。: 完全戦力（表）面と完全戦力面の半分（端数切捨て）の**減少戦力**（裏）面です。戦闘での損失は、完全戦力のユニットを減少戦力に減少させ得ます。補充は、減少戦力を完全戦力に変えることができます。

プレイヤー諸氏が用意しなければならない六面体サイコロは、戦闘結果表で攻撃の結果を決定するためにのみ使用されます。サイコロは、ユニットの移動には必要ありません。

[4.0] プレイのシーケンス

ゲームの期間：Battle for Moscow は、7 ゲーム・ターンの長さです。

タイム・スケール：各ゲーム・ターンは、天候によって現実時間のほぼ1～2週間をあらわします。例えば、ターン3&4は、泥濘が戦闘を遅延させたため、各々ほぼ2週間をあらわします。

ターンの機能：各ターンは、正確に下記の順番で実行される、9つのパート又は**フェイズ**に分割されます。1フェイズ内の全てのアクションは、次のフェイズが開始される前に終了しなければなりません。

最初の4つのフェイズはドイツ軍**プレイヤー・ターン**で、次の4つはロシア軍**プレイヤー・ターン**です。

手順

ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. **ドイツ軍補充フェイズ** ドイツ軍は、補充を受け取ります。
2. **ドイツ軍(特別)装甲移動フェイズ** 全てのドイツ軍機甲/装甲ユニットが、移動できます。
3. **ドイツ軍戦闘フェイズ** 全てのドイツ軍ユニットは、攻撃できます。
4. **ドイツ軍移動フェイズ** 全てのドイツ軍ユニットは、移動できます(フェイズ2に移動した装甲部隊も含みます)。

ロシア軍プレイヤー・ターン

5. **ロシア軍補充フェイズ** ロシア軍は、補充を受け取ります。
6. **ロシア軍(特別)鉄道移動フェイズ** このフェイズを鉄道上で開始する全てのロシア軍ユニットは、鉄道に沿って移動できます。
7. **ロシア軍戦闘フェイズ** 全てのロシア軍ユニットは、攻撃できます。
8. **ロシア軍移動フェイズ** 全てのドイツ軍ユニットは、移動できます(フェイズ6に鉄道によって移動したユニットも含みます)。

管理

9. **管理フェイズ** ゲーム・ターン・マーカーを前進させ、又は最終ターンがプレイされたら停止して勝者を判定します。

[5.0] 勝利方法

ドイツ軍は、ゲーム・ターン7の終了時にモスクワを支配すれば勝利します。ロシア軍は、モスクワと他のいずれか1都市を支配すれば勝利します。他の結果(すなわち、ドイツ軍がモスクワ以外の全都市を支配する)は、引き分けです。ヘクス(例えばモスクワ)の「支配」は、ルール 10.0 で定義されます。

[6.0] ゲームのセッティング・アップ 手順

1. ゲーム・ターン記録欄の1ボックスに**ゲーム・ターン・マーカー**を、4ボックス(増援として到着するとき、11.0を参照)に**ロシア第1打撃軍**を置きます。

2. 残っている16個のロシア軍を裏返して、減少戦力面にします。これらの減少戦力のロシア軍ユニットの1つを、**赤星**でマークされた各ヘクスに置きます。全てのロシア軍ユニットは同一戦力なので、ユニットをどこに置くかは関係ありません。2個のロシア軍ユニットが残ることになります。

3. 次に、ドイツ軍プレイヤーは、黒十字を含んでいる各ヘクスに**完全戦力**のドイツ軍ユニットを1つずつセット・アップします。ゲーム・ターン1にドイツ軍ができることを決定するため、セット・アップは非常に重要です。

4. **ドイツ軍プレイヤーは、最初のゲーム・ターンを自軍戦闘フェイズ*で開始します。**以後は、最終ゲーム・ターンが完了するまでプレイのシーケンス(4.0項)に従います。

* 全てのドイツ軍ユニットは完全戦力で開始し、物理的にその開始位置に置かれているため、ゲーム・ターン1にドイツ軍プレイヤーは**補充**や**特別移動**を受け取りません。

[7.0] 支配地域

ルールの概要

各ユニットは、周囲6ヘクスから構成される**支配地域(ZOC)**を持ちます。これには、敵ユニットが占めるヘクスも含めまます。敵の支配地域は、移動、戦闘、補充に重要な影響を持ちます。

[7.1] **移動への影響：**敵の支配地域(EZOC)に進入しているユニットは、その移動フェイズについては直ちに移動を終了しなければなりません(8.3項)。**ユニットは、自由にEZOCsを離れることができ、EZOC内の1ヘクスから直接EZOC内の他のヘクスに移動できますが、停止しなければなりません。**

[7.2] **戦闘への影響：**ユニットは、退却をEZOC内で終了できず、もしもそれを行うと除去されます(9.3項を参照)。

[7.3] **補充への影響：**支配地域は、補充のためにたどることを認められる道筋にも影響します(10.3項を参照)。

[8.0] 移動

ルールの概要

ユニットは、各ゲーム・ターンの移動フェイズ(すなわち、フェイズ2、4、6、8)中に移動します。各フェイズには、移

動は本質的に同じ方法で機能します。

各ユニットは、資格を持つ各移動フェイズに、天候や地形の影響に従って移動できるヘクスの距離をあらわします。(これらの表については、プレイヤー補助シートを参照してください。)

移動フェイズには、プレイヤーは資格を持ついかなる自軍ユニットも移動できます(すなわち、装甲移動フェイズには装甲部隊のみ、鉄道移動フェイズには鉄道上のロシア軍ユニットのみです)ユニットは、一度に1つずつ、ヘクスからヘクスへといずれかの方向又は方向の組合せで移動します。

[8.1] **ロシア軍の鉄道移動：**鉄道移動フェイズに、鉄道上でこのフェイズを開始するいかなるロシア軍ユニット(のみ)も、その許容移動力を消費して、以下のルールに従って移動できます。:これらは、地形にかかわらずヘクス毎に1移動ポイントのコストで、鉄道線によって繋がっているヘクスに沿ってのみ移動できます(例えば、森林ヘクスは、ロシア軍の鉄道移動中は1ヘクスのみとしてカウントします)。

[8.2] **制限：**以下の制限が適用されます。:

[8.2.1] **敵ユニット：**ユニットは、決して敵ユニットを含んでいるヘクス内に進入できません。

[8.2.2] **スタッキング：**ユニットは、友軍ユニットを含んでいるヘクス内に進入できますが、各フェイズの終了時にあるヘクス内に1ユニットのみが存在できます。

[8.3] **支配地域：**敵支配地域に進入しているユニットは、**その移動フェイズについては直ちに移動を停止しなければなりません。**

敵支配地域を離れることによる罰則や影響はありません。

移動の例：(英文ルール・ブックの図を参照)図は、ドイツ第6軍団が移動し得るいくつかの異なる方法です。図の数字は、ユニットの2番目の数字である4の許容移動力から、そのヘクスに進入するために消費した移動ポイントを表示します。

ドイツ第6軍団は、ヘクスA又はBに移動できますが、ロシア第10軍によって及ぼされた敵支配地域に進入したので、直ちに停止しなければなりません(8.3項)。

ドイツ第6軍団は、ヘクスCにも移動できますが、その移動フェイズについての全許容移動力を使用し尽くしてしまったため停止します(しかも、**敵支配地域**に進入しているため、やはり停止しなければなりません)。

ヘクスD又はEへの移動では、ドイツ第6軍団は、やはりそのターンについての全許容移動力を消費します。ヘクスDは森林ヘクスなので、進入するために2移動ポイントかかることに注意してください(プレイヤー補助シート上の地形効果チャートに従います)。

他のウォー・ゲームとは異なり、河川ヘクス・サイドを越えるための追加移動ポイントがかからないことにも注意してください。Battle for Moscow では、河川ヘクス・サイドは戦闘にのみ影響し、移動にはありません。

[9.0] 戦闘

ルールの概要

各戦闘フェイズ(フェイズ3と7)に、全友軍ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は完全に任意で、ユニットは決して攻撃を強制されません。

「**戦闘**」は、その**戦闘ヘクス**に隣接する攻撃プレイヤーのいくつか又は全てのユニットによる1つの敵ユニットへの攻撃で、結果を判定するためにサイコロを振ります。

手順

最初に、攻撃しているプレイヤー(又は「攻撃側」すなわちドイツ軍戦闘フェイズ中のドイツ軍、ロシア軍戦闘フェイズ中のロシア軍)は、自身の**全戦闘**を宣言します。つまり、攻撃される敵ユニットとそれらを攻撃する自軍(「友軍」)ユニットを**事前に宣言**します。

・**戦闘フェイズ毎に一度**: 単一のユニットは、戦闘フェイズ毎に一度のみ攻撃でき、単一の敵ユニットは戦闘フェイズ毎に一度のみ攻撃され得ます。

・**戦闘の宣言**: いったん、その戦闘フェイズについての全ての戦闘が宣言されたら、攻撃しているプレイヤーは変更できません。

戦闘のシークエンス

戦闘は、攻撃しているプレイヤーが望む順番で、一度に1つずつ解決されます。各戦闘について、以下のシークエンスに従います。:

1. その戦闘で攻撃している全ユニットの戦闘戦力を合計します。

2. この合計を防御しているユニットの戦闘戦力で割り、残数(又は「端数」)は切捨て、**戦闘結果表**に提供された戦闘比の1つに当てはめます。

例: 攻撃側の合計 16 戦力ポイントは、4 の戦力を持つ防御側ユニットに対して戦闘に従事しています。戦闘比は4対1です。攻撃側の 15 が4を攻撃していると3対1です。

3. **地形**の効果が戦闘比コラムを減少させるかどうか判定します。

4. サイを振り、結果を判定するために戦闘結果表を調べ、戦闘比コラムとサイの目の列を交差照合します。

5. 直ちに戦闘結果を適用します。

6. **戦闘前後進**: もしも防御しているユニットがそのヘクスからいなくなれば(すなわち、除去又は退却を強制された) 攻撃している1ユニットは直ちに防御側がカラにしたヘクス内に移動できます。

7. 次に控えている戦闘があれば、実施します。戦闘フェイズは、事前に宣言された全戦闘が解決されたときに終了します。

[9.1] **戦闘比の超過**: 上記のステップ2の後、もしも戦闘比が6対1を超えると6対1まで減少し、1対1未満になると攻撃はどちらの陣営にも効果を持ちません。

[9.2] **戦闘への地形効果**: 地形効果チャート上に表示されるごとく、もしも防御しているユニットが森林、大都市(すなわち、モスクワとトゥーラ)内にいるか、又はロシア軍ユニットが陣地ヘクス内にいると、戦闘比は1段階減少します(例えば、4対1の攻撃は3対1に、3対1の攻撃は2対1になる等です)。

もしも戦闘で攻撃している全ユニットが防御しているユニットから河川を越えていると、戦闘比は1段階減少します。

これらの全地形効果は、累加します!

例: (英文ルール・ブックの図を参照) 図のごとく、ドイツ軍がモスクワを攻撃しています。

ステップ1の間に、攻撃側のドイツ軍について戦力を合計すると16です。

ステップ2で、この数値は防御側の5戦力で割られ、 $16 \div 5$ で3対1の戦闘比に減少します。

ステップ3で、地形効果がチェックされ、戦闘比は2度減少します: 1度目は防御側がモスクワ内で開始しており、攻撃している全ユニットが河川を越えているので再度減少します。したがって、この戦闘の新たな(減少した)戦闘比のコラムは、1対1です。

例2: ドイツ軍は、トゥーラ内のロシア軍ユニットを攻撃します。左への2シフトがあります: 1つは大都市で、もう1つは陣地ヘクスです。

[9.3] **戦闘結果の説明**: これらの結果は、戦闘結果表上に表示されたごとく、戦闘のステップ4の間に発生し得ます。:

NE (効果なし): 何も起きません。

DR (防御側退却): 防御しているユニットは、以下に従い**攻撃側によって**2ヘクス退却(すなわち、移動)させられます。:

・**2ヘクス**: ユニットは、防御しているヘクスから2ヘクス離れて終了しなければなりません(すなわち、ジグザグには退却できず、退却の各ヘクスは、防御しているヘクスから離れていなければなりません)。

・**EZOCsの回避**: 可能であれば、ユニットは退却中のいかなるときでも敵支配地域への進入を避けなければなりません。

・**不可避のEZOCs**: ユニットがEZOCs内のヘクス又は複数ヘクスを通して退却しなければならない場合には、1ステップを損失します。もしもEZOC内で退却を終了することを強制されたら、除去されます。

・**ユニットなし**: ユニットは、決して敵が占めるヘクス内を通過して退却できず、その退却を友軍が占めるヘクス内で終了できません。

その他: もしもこれら全ての条件を満たさず退却路がなければ、代わりにユニットは除去されます。

死守: 大都市ヘクス内で防御しているとき(のみ)には、防御側はDRの結果を1ステップ損失で**退却なし**に変換できます。

DR L (防御側の退却とステップ損失): 防御しているユニットは、最初に1ステップを損失し、次に生き残っていたらDR結果で述べた(上記)ごとく退却しなければなりません。

・完全戦力のユニットが1ステップを失うと、裏返して減少戦力面にします。

・減少戦力のユニットが1ステップを失うと、除去されます(すなわち、マップから取り去ります)。

DE (防御側除去): 防御しているユニットは、現在完全戦力又は半減戦力かにかかわらず、完全に除去されます。

EX (交替): 最初に、防御しているユニットは、DR Lで述べられたごとく1ステップを失います。

次に、攻撃しているプレイヤーは、その戦闘で攻撃しているユニットから、少なくとも同量の戦力ポイントを失います。

・両方のケースで、もしも完全戦力のユニットが減少戦力に減少したら、損失の量は元の戦力マイナス減少戦力で計算されます。

例: 9戦力を持つ完全戦力のドイツ軍装甲ユニットがステップ損失を行うと、4ポイント面の減少戦力に裏返されます。この損失は、5戦力ポイントを意味します。

最後に、もしも防御しているユニットが生き残っていると、DRの結果に従って退却しなければなりません。

・もしも防御しているユニットが退却できなくて除去されると、攻撃しているプレイヤーは追加の損失に適合させません。

AL (攻撃側損失): 攻撃している1ユニット(攻撃側の選択)は、DR Lの結果で述べられたごとく1ステップ損失を受けます。ただし、退却はありません。Battle for Moscowでは、攻撃しているユニットは退却しません。

戦闘の例: (英文ルール・ブックを参照)

図は、ロシア軍ユニットへのドイツ軍の異なる2つの攻撃です。図1では、戦闘比は15対4で3対1です。これらは、河川のために1段階減少し、防御しているユニットの陣地についてさらに1で、最終戦闘比は1対1です。

図2の攻撃も同様ですが、ドイツ第42歩兵軍団の2戦力が加わります。ただし、大きな相違があります！ここでは、戦闘比は17対1の4対1です。この戦闘比は、陣地のために1段階減少しますが、河川の効果はないので（攻撃側の全ユニットが河川ヘクス・サイドを越えていないため）最終戦闘比は3対1となります。加えて、減少状態のロシア軍ユニットは、敵ユニットとそのZOCsによって囲まれているため、もしも退却を強制されると除去されます。

[10.0] 補充 ルールの概要

両プレイヤーは、各々のプレイヤー・ターンに補充を受け取ります（すなわち、フェイズ1と5の間）各ターンに受け取る補充ステップの数は、ゲーム・ターン記録欄上に列記されています。

各補充ステップは、プレイヤーに以下を認めます。:

1. マップ上に新たな半減戦力ユニットを置く（以前に除去された、又はロシア軍については、ゲームの開始時にマップ上にセット・アップされなかったユニットを使用します）
又は-
2. 現在マップ上にある半減戦力ユニットを完全戦力面に裏返す。

「友軍支配下」の定義：友軍支配下とは、あなたのユニットがその都市に進入した最後のユニットであることを意味します。

全ての都市は、ドイツ軍ユニットによって占められて開始したユニットを除き、ゲーム開始時にはロシア軍のもです。

「連絡下」の定義：連絡下とは、ロシア軍については当該ヘクスからマップの北東、東、南東（赤い境界線）端のヘクスから（長さ無制限の）道筋をたどれることを意味します。元のヘクスを除き、この道筋は敵ユニット又は敵の支配地域を含んでいるヘクスに進入できません。

他のいくつかのウォー・ゲームとは異なり、友軍ユニットはいかなる理由であれ敵支配地域の効果を打ち消さないことに注意してください。

[10.1] 一度に1ステップ：新たな完全戦力のユニットを創出するために、同一プレイヤー・ターン中に2補充を使用できません。マップ外から新たな完全戦力のユニットを創出するには、2ターンの補充が必要に

成ります（合計2補充ステップで、各ターンに1ステップを受け取ります）。

[10.2] ロシア軍の補充が出現する場所：新たに置かれたロシア軍ユニット（すなわち、マップ外から持ってきたユニット）は、マップの北東、東、南東端で敵支配地域内にはない赤い境界線に沿ったヘクス内に置かれることで出現します。又は、赤い境界線の東、北東、南東端と連絡下にある友軍支配下のカラの都市に出現します（1都市毎に最大1で、「スタッキング」は不可です）。

・存在している減少戦力のロシア軍ユニットを完全戦力に回復させるためには、これらの赤い境界線のマップ端ヘクスと連絡下になければなりません。

・モスクワ：例外として、赤い境界線のマップ端ヘクスと連絡下になくても、ロシア軍（のみ）はモスクワにユニットを持ってくるか、又は回復させることができます。

[10.3] ドイツ軍の補充が出現する場所：補充と連絡は、ドイツ軍についても同様に機能します。ただし、マップの西（黒い境界線）端にたどり、モスクワに特性はありません。

[10.4] 全が無か：もしも補充ステップを使用しなければ、後のターンにとって置けず永久に失われます。

[11.0] 増援 ルールの概要

ロシア軍のみが、増援ユニットを受け取ります。ゲーム・ターン記録欄に、セット・アップ・ルール（6.0#1）で指定されたごとく置きます。

増援の配置

このユニットは、マップの北東、東、南東（赤い境界線）端に沿った、他のユニットが占めておらず、敵ZOC内にはないいずれかのヘクス内に完全戦力面で置かれます。

[12.0] 泥濘 ルールの概要

ターン3と4は、「泥濘」ターンです（他は「晴天」で、影響はありません）。泥濘ターンには、以下の特別な泥濘ルールが適用されます。:

[12.1] 移動への泥濘の影響：ロシア軍の鉄道移動を除く全ての移動は、フェイズ毎に1ヘクスに減少します。

[12.2] 戦闘への泥濘の影響：攻撃している（防御しているときではありません）装甲と戦車ユニットの戦闘戦力は、合計して半減されます。端数は残します（例えば、9の半分は4.5です）。歩兵ユニットの戦力は、影響を受けません。

例：以前の図2で、もしも泥濘ターンであ

れば、3つのドイツ軍ユニットは合計で12.5の戦闘戦力に減少することになります（すなわち、装甲から4.5が失われます）。これは、地形効果について修正する前に戦闘比を3対1にします。

もしも泥濘ターンに「交替」の戦闘結果が発生すると、攻撃側の損失はユニットの記載された戦力が基本となり、泥濘のために半減された数値ではありません。

[13.0] ゲーム・バランス

もしも経験を積んだプレイヤーについてハンディキャップが必要であれば、以下を変更します。:

- ・ドイツ軍に有利にするために、各ゲーム・ターンのロシア軍の補充を4に減少させます。
- ・ロシア軍に有利にするために、ドイツ軍は連続するターンに装甲ステップを補充できません。泥濘で攻撃している全ユニットの戦力を半減させることもできます。

[14.0] BATTLE FOR MOSCOW ゲーム・クレジット

Battle for Moscow のオリジナル版は、フランク・チャドウィックによって1986年にデザインされました。彼は、基本的なゲームのアイデア、編成のリサーチ、ゲーム・ルールの草稿を提案しました。ゲームは、ジョン・ハーシュマンとジョン・アステルによってディヴェロップされました。彼らはルールをそぎ落とし、編集して最後の形にしました。プレイテストは、GDWとDTIのスタッフによって行われました。彼らはゲームをプレイしてフィックスさせる必要がある問題を指摘しました。パービー・プラットは、ゲームのオリジナル版のアート・ディレクターで、彼女はコンポーネントの最終的な仕上げを行いました。

改定された（第2版）ヴィクトリー・ポイント・ゲーム版は、2009年にアラン・エミリックによって製作されました。彼は、このゲームに長い歴史を持つDTIの社長でもあります。アランは、新たなグラフィックとルールをVPG版のゲームのために用意し、ランス・マクミランによってさらにディヴェロップされ、ビル・バレット、リチャード・カーレイ、テレンス・コー、ヴィンス・デナルド、ステファン・アントン・フェデーゼル、バーバリアン・ライダー、ドン・ジョンソン、ジョン・レガット、ジョン・マシュウ、キム・メインツ、ゲリー・ソンネンバーグによってプレイテストと校正が行われました。

C3iマガジン版クレジット:

マップとカウンター・アート: マーク・シモニッチ

ルール・ブック・レイアウト: ロジャー・B・マクゴワン

校正: マーク・カズマレック&スティーブ・カーレイ

(翻訳: 松谷健三 2011.8.14)