

<SPI 1973> S&T Mag. Nr. 36
DESTRUCTION
of Army Group Center
THE SOVIET SUMMER OFFENSIVE, 1944

By James F. Dunnigan

- ・1944年6月22日～7月11日(全10GT)。
- ・1GT=2日。
- ・1Hx=16km(10マイル)。
- ・機械化=機械化歩兵、機甲、騎兵。
- ・非機械化=歩兵、スキー歩兵、鉄道堡。

【4.0】プレー手順

A. ソ連軍PT

1. 第1移動 Ph
2. 戦闘 Ph
3. 機械化移動 Ph(機械化のみが再度)

B. 独軍PT(同上)

C. ゲームターン標示

- ・GT マーカーを1マス進める。

【5.0】移動

- ・移動 Ph に1Hx は常に移動可(例外: EZOC 間の直接移動、全海 Hx 進入、及び全海 HxS 横断)。

【6.0】支配地域(ZOC)

- ・機械化は森林や湿地 Hx へ及ぼさない。
- ・独軍 KG とソ連軍鉄道堡には ZOC なし。
- ・EZOC 進入=+2MP。
- ・EZOC 離脱=+2MP。
- ・よって、EZOC 間の直接移動は+4MP 必要。

【7.0】スタッキング

- ・各自軍移動 Ph 終了時と、戦闘 Ph 期間中に3ユニットまで。
- ・ソ連軍鉄道堡はスタッキングに数えない。

【8.0】戦闘(MAYアタック)

- ・戦闘力修整は全て累積(例: 補給切れ+河川越=1/4)。
- ・戦闘力半減時には端数そのまま。
- ・攻撃側は戦力比を下げてよい。
- ・要塞 Hx は破壊不可。

【8.6】戦闘後前進

- ・攻撃側のみが空いた Hx へ直ちに。

【8.7】独軍の戦闘団ユニット(KG)

- ・戦闘結果で除去された独軍機械化ユニットは

KG(1-8)に交換し、同 Ph にはそれ以上戦闘結果は被らない。つまり元ユニットが退却不可で除去されても KG は退却不要。

- ・Ex 結果で形成時は、ソ連軍は独軍の元々の戦闘力分を除去すること(元々の戦闘力マイナス KG 戦闘力ではない)。

- ・ZOC なし。スタッキングに数える。

【8.8】戦闘結果表(別紙)

(8.82) 退却:

- ・相手側が行う。常に1Hx。
- ・可及的に補給源から遠ざからず、または近付く様に。
- ・下記 Hx や HxS へは不可(→除去):
敵占拠 Hx、EZOC(自軍ユニット占拠でも)、既に自軍3個ユニットが占拠し退却でスタック超過となる Hx、全海 Hx、全海 HxS 越、及び盤外。

【9.0】補給

【9.1】補給源

- ・独軍 = シナリオ開始線以西の盤端から遮断されていない連続する鉄道 Hx で繋がる開始線以西の鉄道 Hx。
- ・ソ連軍 = シナリオ開始線以东の盤端から遮断されていない連続する鉄道 Hx で繋がる鉄道堡ユニット。

【9.2】補給判定

- ・移動に関しては各自軍移動 Ph 開始時、戦闘(攻防)に関しては戦闘の瞬間に両軍を判定。
- ・補給源から10Hx 以内では補給下。

【9.3】補給切れ

- ・戦闘力=半減(端数そのまま)。
- ・移動力=半減(端数切捨)。

【9.4】補給線の遮断

- ・補給線には2種あり:
補給源へ10Hx の非鉄道部分。及び、自軍盤端への距離無限の鉄道部分。
- ・そのどちらも、敵ユニット、及び自軍ユニット不在のEZOCで遮断。
- ・独軍の鉄道部分の補給線は、ソ連軍の要塞線 Hx へは伸びない。
- ・非鉄道部分を鉄道線へ通した後は、鉄道線から離れられない。

【9.5】ソ連軍の鉄道堡ユニット

- ・ZOC なし。スタッキングに数えず、いくつでも可。
- ・括弧付戦闘力は防御でのみ使用可。鉄道堡ユニット以外のユニットとスタック時は使用不可。
- ・移動と退却は鉄道沿いでのみ。

【10.0】増援(独軍のみ)

- ・自軍 PT 開始時に指定盤端 Hx に配置後、鉄道上のみを30Hx 移動(登場 GT のみ。非鉄道移動は不可)。または通常の移動。
- ・ソ連軍の連続したユニットの戦線の背後からは登場不可。

- ・登場時には補給下であること。
- ・登場 GT にはEZOC 進入不可。

(10.21) 増援コード：

- ・数字＝ユニット数。
- ・n、w、s＝北端、西端、南端に登場。
- ・括弧付＝ウクライナからのオプション増援(13.0)。

【11.0】ソ連軍の連続した戦線

- ・ソ連軍の各 PT 終了時に、ソ連軍はマップ北端から南端間でユニット、及び/または ZOC で連続した戦線を張ること。
- ・本ルールに関し、独軍ユニットはソ連軍 ZOC を打消さない。
- ・ソ連軍各 PT 終了時に、切れ目 Hx 毎に独軍へ 1 VP。

【12.0】勝利条件

- ・終了時に独軍対ソ連軍の VP 比で判定。

[12.1] 敵ユニット除去VP

- ・1 VP＝非機械化ユニットの戦闘力毎。
- ・3 VP＝機械化ユニットの戦闘力毎。独軍機械化ユニットでは KG の 1 戦闘力分を差引くこと。
- ・5 VP＝KG ユニット除去毎。

[12.2] ソ連軍の連続した戦線(11.0)

【13.0】ウクライナからの独軍オプション増援

- ・独軍総司令部には選択肢があったが、実際には投入しなかった増援。増援コードに括弧あり(10.21)。
- ・第 1 GT 開始時に独軍は投入を決めてもよい。
- ・各ユニットの除去 VP は 2 倍。

【14.0】初期配置

[14.1] 独軍の要塞線

- ・シナリオに応じ、北端から南端までの 4 本の内、1 本のみ存在。

[14.2] ソ連軍の要塞線

- ・全シナリオ共通。

[14.3] 要塞都市&守備都市

(14.31) 要塞都市：

- ・史実シナリオでのみ、独軍は Vitebsk に 3 ユニット、Orsha、Mogilev、及び Bobruisk に 1 ユニットずつ初期配置。それらは独軍第 4 PT まで移動不可。退却すると以降自由。

(14.32) 完全守備都市：

- ・全てのシナリオで、Vilna、Pinsk、及び Grodno には各々 1 ユニット以上初期配置。これらは移動不可。ただし独軍 PT 開始時にソ連軍が 6 Hx 以内にいるユニットは移動可。

(14.33) 部分的守備都市：

- ・最大撤退以外の 3 シナリオで、Minsk、Dvinsk にも 14.32 を適用。

[14.4] 初期配置

(14.43) 独軍の初期配置(先)：

- ・シナリオの要塞線の全 Hx はユニットや ZOC で覆うこと。
- ・最初に要塞都市&守備都市(14.3)に配置し、残りを要塞線内に配置。ただし 25 戦闘力分はより西方に配置可。

(14.44) ソ連軍の初期配置(後)：

- ・独軍の要塞線より東方に自由配置。
- ・鉄道堡ユニットは独軍要塞線より東方で、2 Hx 以上離れた鉄道 Hx に配置。
- ・連続した戦線(11.0)を適用。

[14.5] 独軍の対応の遅れ(ヒトラーの死守命令)

- ・史実と限定的撤退のシナリオで、ソ連軍第 1 PT 終了時に要塞線 Hx にいる独軍ユニットは独軍第 1 PT には移動不可。

【15.0】シナリオ

[15.1] 史実シナリオ

- ・初期配置部隊：史実の戦闘序列。
- ・独軍要塞線：史実ライン。
- ・特別ルール：要塞都市、完全守備&部分的守備都市、及び独軍の対応の遅れを適用。
- ・勝利条件：

勝利レベル	独-ソ VP 比
独軍決定的	1-1 以上
独軍限定的	1-1 未満
ソ連軍限定的	1-2 未満
ソ連軍決定的	1-5 未満

[15.2] 穏健(Sane)シナリオ

- ・初期配置部隊：史実の戦闘序列。
- ・独軍要塞線：穏健ライン(一部史実ラインと同一)。
- ・特別ルール：完全守備&部分的守備都市を適用。
- ・勝利条件：

勝利レベル	独-ソ VP 比
独軍決定的	1.5-1 以上
独軍限定的	1-1 以上
ソ連軍限定的	1-1 未満
ソ連軍決定的	1-2 未満

[15.3] 限定的撤退シナリオ

- ・初期配置部隊：史実の戦闘序列。
- ・独軍要塞線：限定的撤退ライン(南方は史実ラインと同一)。
- ・特別ルール：完全守備&部分的守備都市、及び独軍の対応の遅れを適用。
- ・勝利条件：

勝利レベル	独-ソ VP 比
独軍決定的	2-1 以上
独軍限定的	1.5-1 以上
引き分け	1-1 以上
ソ連軍限定的	1-1 未満
ソ連軍決定的	1-2 未満

[15.4] 最大撤退シナリオ

- ・初期配置部隊：最大撤退の戦闘序列。
- ・独軍要塞線：最大撤退ライン(南方は史実ラインと同一)。
- ・特別ルール：完全守備都市を適用。
- ・勝利条件：勝利レベル 独-ソ VP 比
 - 独軍決定的 3-1 以上
 - 独軍限定的 2-1 以上
 - ソ連軍限定的 1-1 以上
 - ソ連軍決定的 1-1 未満



■ 略語一覧：

dr = 6面体サイコロ1個振り
EZOC = 敵のZOC
GT = ゲームターン
Hx = ヘクス
HxS = ヘクスサイド
KG = 独軍戦闘団
MP = 移動ポイント
Ph = フェイズ
PT = プレーヤーターン
VP = 勝利ポイント
ZOC = 支配地域

■ MOVES Mag. Nr. 9

CONSOLIDATED ERRATA & ADDENDA (as of 31 May 73)

- ・9.1と14.43は訂正済。
- ・8.9地形効果表：Vitebsk、Orsha、Mogilev、及びBobruiskの4要塞都市は全ての面で要塞線Hxと同一。シナリオに応じて存在しない要塞Hxは平地とみなす。
- ・10.2ターン記録/増援表：GT7の独軍増援は(1W)。
- ・カウンターミックス、戦闘序列、増援トラックで独軍にはいくつか余剰ユニットあり。

Pakfront/YSGA 2000年6月例会配布用

脱稿 4, VI, 2000

改訂 31, XII, 2013

文責 パック1号

今月の課題曲 Lied der Panzergrenadiere

1.

Heiß war der Tag und dunkel die Nacht,
und die Heimat so weit.
Zehn Tage schon in tobender Schlacht,
und zum Rasten blieb keine Zeit.
Tage und Nächte stand nie der Motor,
wir stürmten und schlugen
und kämpften uns vor,
mit den Panzerkameraden treu vereint,
immer die Ersten am Feind.

Kehreim :

Panzergrenadiere,
vorwärts, zum Siege voran!
Panzergrenadiere,
vorwärts, wir greifen an!
Wie einst in Polen und in Flandern
und im heißen Wüstensand,
wird jeder Feind gestellt,
bis die letzte Festung fällt,
und im Sturm drauf und dran überrannt.
|: Von Panzergrenadiern,
Panzergrenadiern überrannt. :|

2.

Russische Kälte, Regen und Eis
halten uns nicht mehr auf.
Brennt auch die Sonne erbarmungslos heiß,
ja, das nehmen wir gerne in Kauf.
Es türmen die Russen in kopfloser Flucht,
vernichtend geschlagen
mit eiserner Wucht,
mit den Panzerkameraden treu vereint,
jagen wir rastlos den Feind.

Kehreim :

3.

Treu sein, mein Madel, das merke dir,
einmal kehren wir heim.
Denke an deinen Panzergrenadier,
denn du darfst ja stolz auf ihn sein.
Warten und kämpfen ist nicht immer leicht,
doch anders wird niemals
ein Ziel erreicht,
mit den Panzer kameraden treu vereint,
immer die Ersten am Feind.

Kehreim :

[8.8] 戦闘結果表

dr	戦力比（攻撃側の戦闘力 対 防御側の戦闘力）										
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
0	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Br	Dr	Dr
1	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Ex	Ex	1/2Ex
2	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	1/2Ex
3	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De
4	Ae	Ae	Ar	Br	Br	Dr	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	De
5	Ae	Dr	Br	Br	Dr	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	De	De
6	Ae	Ar	Br	Dr	Dr	Ex	1/2Ex	De	De	De	De

1-3 未満は 1-3、9-1 越は 9-1 とみなす。

(8.81) 戦闘結果の説明：

Ae=全ての攻撃側が全滅。

Ar=全ての攻撃側が退却。防御側の手により 1 Hx。

Br=両者退却。まず攻撃側の手により全ての防御側が 1 Hx。次に防御側の手により全ての攻撃側が 1 Hx。

Dr=全ての防御側が退却。攻撃側の手により 1 Hx。

Ex=まず全ての防御側が全滅。次にその印刷戦闘力分以上を攻撃側は自己選択で除去。

1/2Ex=Ex と同様。ただし攻撃側が取除く戦闘力は半分でよい。

De=全ての防御側が全滅。

全ての戦闘結果に対して、戦闘後前進(8.6)と独軍戦闘団(8.7)も参照のこと。

[8.9] 地形効果表

地形タイプ	進入 MP コスト	戦闘への影響
平地	1	—
森林や湿地	機械化 = 2 その他 = 1	防御側がいれば - 1 drm
河川 HxS	—	河川 HxS 越に攻撃するユニットは半減。
都市と町	—	—
要塞線と要塞都市	敵軍のみ + 2	自軍要塞 Hx にいる防御側の戦闘力は 2 倍。
鉄道	増援(10.0)参照	—
全海 Hx	進入禁止	禁止
全海 HxS	通過禁止	横断攻撃不可

(8.91) 地形の備考：

(A) Hx の一部でも地形図を含むと、Hx 全体をその地形とみなす。例外：海の Hx と HxS はその地形であるためには全体が海でなければならない。そうでなければ、その地形は Hx 中の他の地形とみなす。

(B) 要塞 Hx を敵が占拠したとしても自軍ユニットが再占拠すれば、要塞の効果である敵の移動の禁止や戦闘への影響には影響を及ぼさない。つまり、要塞は決して破壊できないのである。

[14.6] 開始時の部隊構成

戦闘序列

	ソ連軍ユニット						独軍ユニット				
	3-4	4-5	5-6	6-6 機械	3-5	(1)-1	2-5	1-5	1-4S	5-8	4-8 装甲
	歩兵	歩兵	機甲	化歩兵	騎兵	鉄道堡	歩兵	歩兵	歩兵	装甲	擲弾兵
史実	44	9	7	2	3	3	36	4	11	3	3
最大撤退	57	9	7	2	3	3	55	5	13	4	3

