

<SPI 1972>

THE MOSCOW CAMPAIGN

Strike and Counterstrike Russis, 1941

By James F. Dunnigan

- ・1941年9月30日～12月31日(全31GT)。
- ・1GT=2日。
- ・1Hx=9.6km(6マイル)。
- ・機械化ユニット=機甲、自動車化歩兵。

プレー手順

A. 独軍PT

1. 第1移動 Ph
2. 戦闘 Ph
3. 機械化移動 Ph(機械化ユニットのみが再度)

B. ソ連軍PT

1. 移動 Ph
2. 戦闘 Ph

移動

- ・敵ユニット占拠Hxへは進入不可(例外:0vR)。
- ・MP不足でも1Hxは移動可(例外:EZOC間の直接移動)。
- ・湖HxS越の移動や戦闘は不可。鉄道移動とEBユニットは横断可。

支配地域(ZOC)

- ・EBユニット以外が周囲6Hxへ及ぼす。
- ・EZOC進入=+3MP。
- ・EZOC離脱=+2MP。
- ・よって、EZOC間の直接移動は+5MP必要。

スタッキング

- ・移動Ph終了時と、戦闘Ph期間中に3ユニットまで。
- ・EBユニットもスタックに数える。
- ・退却でスタック制限を超過してしまうユニットは代わりに除去。

補給

- ・移動に関しては各移動Ph開始時、戦闘に関しては戦闘の瞬間に判定。

(A) 独軍の補給

- ・西端または南端へ改修済の鉄道で繋がる、改修済鉄道から12Hx以内なら補給下。
- ・各シナリオ開始時の改修済鉄道は、西端または南端から続く改修先端に期日記載。

(B) ソ連軍の補給

- ・北端、南端または東端へ非切断の鉄道で繋がる鉄道Hxから6Hx以内なら補給下。
- ・この全鉄道線はシナリオ前線以東にあり、切断Hxを通らぬこと。

(C) 補給切れ

- ・戦闘力(攻、防)と移動力が半減。

(D) 補給線

- ・地上部分と鉄道部分に適用。
- ・敵ユニット占拠Hxは切断。
- ・ソ連軍ユニット不在の独軍ZOCで、ソ連軍の補給線は切断。
- ・ソ連軍ZOCは、独軍の補給線に影響なし。
- ・どの地形にでも通る。

戦闘(MAYアタック)

- ・戦闘力半減時には端数は切捨てない。
- ・攻撃側は戦闘dr前に戦力比を下げてよい。
- ・攻撃側は戦闘dr前にDr結果無視を宣言可。
- 他の結果が出るまで何度でもdrすること。
- ・戦闘に関し、地形効果は累積しない(最大-2drm)。
- ・HxS地形の戦闘効果は全ての攻撃側が同HxS越の場合にのみ効果あり。

(G) 4戦闘力以上の独軍機械化ユニット

- ・除去の戦闘結果を被ると、代わりにKG(機械化2-8)になる。
- ・退却路がない場合に退却結果を被ると、退却せずにKGとなる。
- ・独軍自動車化ユニットが攻撃され、Exや1/2Ex結果が出ると、ソ連軍は独軍の元々の戦闘力分を除去(戦闘力マイナスKG戦闘力ではない)。

(H) 戦闘後前進

- ・攻撃側のみが空いたHxへ直ちに。
- ・Br結果では不可。
- ・攻撃後に自動車化ユニットから交換されたKGは戦闘後前進可。

(Q) 退却

- ・相手側が行う。1Hx。
- ・自軍ユニット不在のEZOCへは不可。
- ・自軍ユニットHxへ退却後に再攻撃されると、再退却(除去)もありえる。

(S) 特殊なユニット

戦闘力が[#]のユニット(EB):

- ・ZOCなし。
- ・戦闘力は防御でのみ使用可(単独でも)。

戦闘力が[#]のユニット:

- ・ZOCあり。
- ・[#]の戦闘力ではないユニットとスタック時のみ、攻撃や防御で戦闘力を使用可。
- ・[#]付ユニットとスタック時には、防御でのみ使用可。
- ・単独存在時に除去するには、敵ユニットが追加MPなしで通過(EZOC出入コストは必要)。
- ・単独存在時には通常の攻撃を受けない。

オーバーラン (OvR)

- ・移動 Ph 中に戦力比 11:1 以上になる様に隣接させると、防御側ユニットを裏返し、同 Ph 終了時まで空 Hx とみなす。
- ・OvR 実行ユニットは同 Ph にはそれ以上移動不可。続く戦闘 Ph には他の隣接 Hx へ攻撃可。
- ・移動 Ph 終了時に 11:1 コラムで dr。
- ・戦闘後前進可。
- ・戦闘力や drm への地形やその他の影響も適用。
- ・11:1 を達成した後でも他のユニットも OvR 戦闘に参加可。

連続した戦線

- ・両軍は自軍 PT 終了時にマップ北端から南端まで、ユニットや ZOC で連続する戦線を引くこと。
- ・本ルールに関し、ZOC は敵占拠 Hx へ及ぶ。
- ・戦線の切れ目 Hx 毎に、相手側へ 1 VP。

天候

- ・第 5GT(降雨) :
独軍 = 移動力と攻撃力半減。
- ・第 6~15GT(泥濘) :
独軍 = 移動は各移動 Ph に 1 Hx。
戦闘力半減。
ソ連軍 = 移動力半減。
- ・第 16~31GT(凍結) :
両軍 = 全ての湖と河川は凍結し、移動や戦闘に影響なし。
- ・第 23~31GT(冬季) :
独軍 = 機械化は移動力半減。
攻撃力半減。

陣地線

- ・独軍の戦闘と移動にのみ影響あり。
- ・前面 HxS 越のみからの独軍の攻撃は -2 drm。
- ・独軍がある前面 HxS を最初に通過時は +2 MP。通過即破壊(破壊マーカーで表示)。
- ・内側からの独軍の移動や攻撃には影響なし。
- ・5本ある各々は、一旦 5 HxS 破壊されると残り全て破壊。

鉄道移動 (ソ連軍のみ)

- ・ある移動 Ph 中に 9 ユニットまで乗車可。
- ・移動開始時にいる、またはそこへ移動した鉄道 Hx で許容移動力の半分を消費して乗車(マーカー配置)し、1 MP 消費毎に正常状態の鉄道沿いに 30Hx 移動可。
- ・下車には許容移動力の 1/4(切上)を消費(マーカー取除)。
- ・全てのソ連軍増援は乗車状態で登場。これは移動 Ph の 9 ユニットに数える。
- ・乗車状態で鉄道移動を終了可。乗車状態では防御力半減。
- ・敵ユニット占拠または隣接 Hx では、乗車、鉄道移動、及び下車不可。

鉄道建設 (EB) ユニットと鉄道線

(A) 鉄道線

- ・正常、改修済、及び破壊済の 3 状態あり。
- ・シナリオ開始線より西方は破壊済。ただし、西、南端から期日記載 Hx までの(独軍が補給を引く)太線は改修済。
- ・シナリオ開始線より東方は正常。
- ・敵ユニットの進入で、正常または改修済から破壊済になる。
- ・自軍 EB ユニットが進入した破壊済 Hx は改修済になる。
- ・破壊済の鉄道は何に関しても使用不可。

(B) 鉄道建設(EB)ユニット

- ・各シナリオ開始時に、独軍 3 個、ソ連軍 12 個あり。
- ・鉄道線沿いでのみ移動可。
- ・退却は改修済か正常の鉄道沿いのみ可。

独軍 EB ユニット :

- ・他のユニットと同様に、移動、戦闘。
- ・除去後には補充不可。

ソ連軍 EB ユニット :

- ・移動 Ph 開始時に取除き(包囲や分断下でも)、移動前に他の正常鉄道 Hx に配置可。
- ・除去されると、次の自軍移動 Ph 開始時に Moscow に配置。Moscow が独軍占拠では永久除去。
- ・鉄道移動も可。

(C) 切断マーカー

- ・敵軍ユニットが進入した自軍の正常または改修済の鉄道 Hx は破壊され、切断マーカー配置。
- ・切断 Hx を通る鉄道移動や補給設定は不可。
- ・自軍 EB ユニットが進入するとマーカー除去。

(D) 補給堡マーカー

- ・改修した鉄道の先端に自軍 EB ユニットがない場合、この補給源の表示に補給堡マーカー配置。表示以外には機能なし。

独軍の補充

- ・シナリオによっては各 GT の第 1 移動 Ph 開始時に、除去された 2-5 ユニット 1 個を増援として得る。

勝利条件

- ・ゲーム終了時に独軍対ソ連軍の VP 比で判定。

勝利ポイント (VP) スケジュール

- ・1 VP = 敵の非自動車化戦闘力除去毎。
- ・2 VP = 敵の機甲か自動車化の戦闘力除去毎。
独軍機械化ユニットでは KG の戦闘力を差引くこと。
- ・3 VP = 独軍 KG 戦闘力除去毎にソ連軍へ。
- ・5 VP = 終了時に Moscow から 4~5 Hx にいる独軍ユニット毎(補給状態不問)に独軍へ。
- ・10 VP = 終了時に Moscow から 3 Hx 以内にいる独軍ユニット毎(補給状態不問)に独軍へ。

- ・ 50VP＝ゲーム中に Moscow を占領*し、任意のソ連軍戦闘 Ph 終了時に補給下で確保している独軍へ。
- ・ 50VP＝終了時に Moscow を補給下で確保*するどちらかの陣営へ。
- ・ 10VP＝終了時に補給下のソ連軍ユニットが占拠する開始線から 11Hx 以上西方の Hx 毎にソ連軍へ。

*Moscow の占領、確保の定義：Moscow の少なくとも 1 Hx に自軍ユニットを有し、残りの全 Hx には敵ユニット不在。EZOC が及ぶのは可。

独ソVP比	勝利レベル
1:1 以下	ソ連軍決定的勝利
2:1 以下	ソ連軍実質的勝利
3:1 以下	ソ連軍限定的勝利
3:1 超	独軍限定的勝利
4:1 超	独軍実質的勝利
6:1 以上	独軍決定的勝利

初期配置

- ・ シナリオ表には、両軍の開始時兵力(戦闘序列)、独軍が用いる増援オプション(ソ連軍は常に同じ増援)、開始線、GT 数、独軍補充を用いるかどうかが表示。
- ・ シナリオ(24 種あり)選択後、ソ連軍から先に初期配置用ユニットをスタック制限内で配置。
- ・ 全ての前線 Hx は自軍 ZOC で覆うこと。
- ・ 開始線 Hx には配置不可。
- ・ ソ連軍は開始線より東方、独軍は西方に。
- ・ ソ連軍は開始線から 8Hx 以内に。ただし任意の 10 ユニットは東方の任意の場所に配置可。
- ・ 独軍 EB ユニットは指定 Hx に。

競技 (MATCH) ゲーム

- ・ 省略。



■ 増援：

- ・ ターン記録表に記載。ユニット図の下の数値はユニット数。
- ・ 独軍＝第 1 移動 Ph に戦闘結果表以北の西端から登場。登場 1 Hx 目の MP 消費。EZOC に直接登場不可。太字の文字は、その増援オプション使用時にのみ得る。
- ・ ソ連軍＝移動 Ph に東端の鉄道 Hx から乗車状態で登場。EZOC には登場不可。登場遅延可。

■ CONSOLIDATED ERRATA (as of 31 October 73)

- ・ 全て(戦闘 S、勝利条件、天候表、地形効果表)訂正済。

■ 訳註：英文ルールは自動車化 (Motorized) と機械化 (Mechanized) を混同している様ですが、敢えてその訳語のまま記しています。

■ 略語一覧：

- dr = 6 面体サイコロ 1 個振り
- drm = サイの目修整
- EB = 鉄道建設ユニット
- 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
- OvR = オーバーラン
- 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

今月の課題曲

Rußlandlied

1.

Wir standen für Deutschland auf Posten,
und hielten die große Wacht.

Nun hebt sich die Sonne im Osten,
und ruft die Millionen zur Schlacht!

Kehreim:

Kehreim:

Von Finnland bis zum Schwarzen Meer:
Vorwärts! Vorwärts!

Vorwärts nach Osten, du stürmend' Heer!
|:Freiheit das Ziel, Sieg das Panier!
Führer, befiehl! Wir folgen dir! :|

2.

Den Marsch von Horst Wessel begonnen,
im braunen Gewand der SA!

Vollenden die grauen Kolonnen:

Die große Stunde ist da!

Kehreim:

3.

Nun brausen nach Osten die Heere,
ins russische Land hinein.

Kameraden, nun an die Gewehre!

Der Sieg wird unser sein!

Kehreim:

Pakfront/YSGA 2000 年 6 月例会配布用

脱稿 4, VI, 2000

改訂 3, I, 2014

文責 パック 1 号

シナリオ表

シナリオ ナンバー	GT	開始線	ソ連軍 戦闘序列	独軍 戦闘序列	独軍増援 オプション
1	1～8	9月	1	A	U
2	1～8	9月	1	A	U、V
3	1～8	9月	1	A	U、W
4	1～8	9月	1	B	U、X
5	1～8	9月	1	A	U、V、W
6	1～8	9月	1	B	U、V、X
7	1～8	9月	1	B	U、V、W、X
8	1～8	9月	1	A	U、W、X
9*	1～8	9月	1	A	U
10*	1～8	9月	1	C	U
11	1～31	9月	1	A	U
12	1～31	9月	1	A	U、V
13*	1～31	9月	1	A	U、W、X
14*	1～31	9月	1	C	U
15	16～23	11月	2	D	U
16	16～23	11月	2	E	U、Y
17	16～31	11月	2	D	U
18	16～31	11月	2	E	U、Y
19*	16～23	11月	2	D	U
20*	16～31	11月	2	D	U
21	24～31	12月	3	F	U
22	24～31	12月	3	F	U、Z
23*	24～31	12月	3	F	U
24*	24～31	12月	3	F	U、Z

* = 独軍補充ルール適用。
盤上の初期配置部隊表と増援表を参照。

戦闘序列の説明：

A = 史実の9月の戦闘。
B = 9月の戦闘。フランスから追加部隊あり。
C = 9月の戦闘。南方軍集団から追加機動部隊あり。
D = 史実の11月の戦闘。
E = 11月の戦闘。フランスから追加部隊あり。
F = 史実の12月の戦闘。
全ての戦闘序列に加えて、独軍は3個のEBユニットを指定Hxに配置。

独軍増援オプションの説明：

U = 史実の増援。
V = 9月攻勢のために南方軍集団から派遣される追加機動部隊。Rostovへの前進は停止。
W = 9月攻勢のために北方軍集団から派遣される追加機動部隊。Tikhvinへの前進は停止。
X = 9月攻勢のためのフランスから歩兵部隊。
Y = 11月攻勢のためのフランスから歩兵部隊。
Z = 12月攻勢のためのフランスから歩兵部隊。

独 軍 用 戦 闘 結 果 表

戦力比 (攻撃側の戦闘力 対 防御側の戦闘力)

dr	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1
-1	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Br	Br	Br	Ex
0	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Br	Dr	Dr	Ex
1	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Ex	Ex	Ex	Ex
2	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	De, Ad	De, Ad	De, Ad
3	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	Ex	De, Ad	De, Ad	De, Ad
4	Ae	Ae	Ar	Br	Br	Dr	Ex	Ex	De, Ad	De	De	De
5	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	De, Ad	De, Ad	De	De	De	De
6	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Ex	De, Ad	De	De	De	De	De

戦闘結果

戦力比 11-1 越は 11-1、1-2 未満は 1-2 とみなす。

第 1～4 GT には、独軍の全ての戦力比は自動的に 1 コラム増加。よって 10-1 攻撃は 11-1 となり、0vR 可能となる。

戦闘結果の説明：

Ae=攻撃側全滅：全ての攻撃参加ユニット除去。

Ar=攻撃側退却：全ての攻撃側が防御側の手により 1 Hx 退却。

Br=両軍退却：まず攻撃側の手により防御側が 1 Hx 退却。次に防御側の手により攻撃側が 1 Hx 退却。

Ex=両軍損害：全ての防御側を除去。そして防御側の記載戦闘力分以上を攻撃側は自己選択で除去。

生き残った攻撃側ユニットは防御側が空けた Hx (単複数) へ前進可。

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=防御側全滅：全ての防御側を除去。攻撃側ユニットは防御側が空けた Hx (単複数) へ前進可。

Ex と 1/2Ex に関しては、戦闘 (G) を参照。

Dr=防御側退却：全ての防御側が攻撃側の手により 1 Hx 退却。攻撃側ユニットは防御側が空けた Hx (単複数) へ前進可。

De, Ad=防御側全滅、攻撃側混乱：全ての防御側を除去 (De)。そして防御側の記載戦闘力分以上を攻撃側は自己選択で混乱 (裏返して表示)。混乱ユニットは完全 1 GT 間は移動も攻撃も不可。混乱ユニットは戦闘後前進不可。

ソ 連 軍 用 戦 闘 結 果 表

戦力比 (攻撃側の戦闘力 対 防御側の戦闘力)

dr	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1
-1	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ar	Br	Br	Br	Ex
0	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Br	Dr	Dr	1/2Ex
1	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Br	Ex	Ex	Ex	1/2Ex
2	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De
3	Ae	Ae	Ar	Ar	Br	Dr	Ex	Ex	1/2Ex	1/2Ex	1/2Ex	De
4	Ae	Ae	Ar	Br	Br	Dr	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	De	De
5	Ae	Ar	Br	Br	Dr	Ex	1/2Ex	1/2Ex	De	De	De	De
6	Ae	Ar	Br	Dr	Dr	Ex	1/2Ex	De	De	De	De	De

地形効果表

地形	進入や横断に必要な MP コスト	防御側がこの地形にいる際の攻撃側のサイコロの目への影響
平地	1	—
都市	1	—
鉄道	1 (A)	—
森林と湿地 (B)	非機械化 = 1 機械化 = 3	- 2
河川 HxS (C)	—	全ての攻撃側が同 HxS 越では - 2
湖 HxS (C)	禁止	禁止 ; 攻撃不可
陣地線 HxS (D)	独軍のみ + 2	独軍のみ - 2

備考 :

- (A) 鉄道移動ルール参照。
- (B) ソ連軍の戦車と自動車化ユニットには機械化移動 Ph はないが、移動に関してはこれらのコストを消費。
- (C) 第 16GT からは全ての面で平地 HxS とみなす。
- (D) 陣地線ルール参照。

Hx や HxS の一部にでも地形を含むと、Hx や HxS の全体がその地形とみなす。

