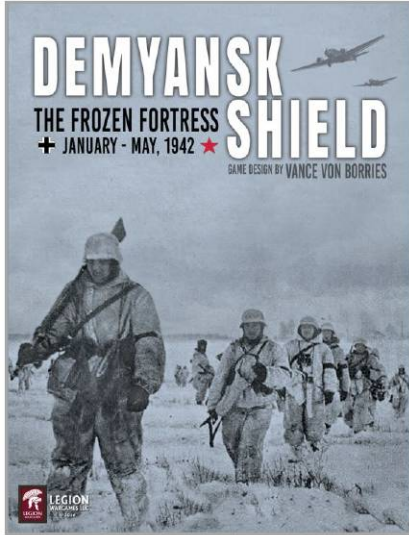


# RULES OF PLAY



game design by Vance von Borries  
Legion Wargames © 2017

## 目次

1.0 はじめに .....	1
2.0 ゲームの備品 .....	1
3.0 基本概念 .....	2
4.0 プレイのシーケンス .....	4
5.0 戦略セグメント .....	4
6.0 補給 .....	6
7.0 航空移動 .....	7
8.0 陸上移動 .....	7
9.0 特別な陸上移動 .....	9
10.0 砲兵 .....	9
11.0 戦闘 .....	10
12.0 戦闘結果 .....	12
13.0 近接航空支援 .....	14
14.0 拠点 .....	15
15.0 補充 .....	16
16.0 勝利方法 .....	17
17.0 プレイの例 .....	17
18.0 デザイナーの項目 .....	18
19.0 シナリオ .....	22

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

### 1.1 歴史的な状況 [Historical Setting]

1941年6月22日、枢軸軍はソヴィエト連邦の国境線を広範囲にわたって攻撃しました。北部の軍集団（北方軍集団）が電撃戦でレニングラード方面に突進する間、その第16軍はイリメニ湖-ヴァルダイ丘陵地域の側面を防護しました。ここでの闘いは、1941年初秋に収束し始め、1月までには膠着しました。やがて、ソヴィエト軍が反撃しました。1月の後半までに、ソヴィエト第11軍は複数の戦区でドイツ軍前線を突破し、デミヤンスク周辺で約80,000人のドイツ軍を包囲する脅威を与えました。第3打撃軍がドイツ軍の南翼を突破したとき、ソヴィエト第16軍は第16軍を撃破してレニングラードの側面を解放するために前進しました。ゲーム・プレイは、この段階で開始されます。

### 1.2 概括 [General Introduction]

Demyansk Shield は、1942年1月後半から1942年5月までの、ロシアのヴァルダイ丘陵地方における第二次世界大戦の戦役を再現します。一人のプレイヤーが枢軸軍部隊（ドイツ軍）を指揮し、他方はソヴィエト軍部隊（ロシア軍）を指揮します。競技用のコマは、戦役に参加した実際の部隊をあらわし、マップはこれらの部隊が闘った地形全体をあらわします。プレイヤー諸氏は、マップを横切る形で自軍ユニットを機動させ、プレイのルールに従って戦闘を実施します。1人のプレイヤーは、一定の目標を占領することによって勝利し、他方はこれらの勝利条件を妨げることによって勝利します。

## 2.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

このゲームには、以下を含みます。:

- 1枚の22"×34"マップ
- 6枚のセット・アップ・カード
- 1冊のルール・ブック
- 2枚のプレイヤー補助カード
- 352個の競技用コマ
- 1個の六面体サイ

### 2.1 マップ [The Map]

マップは、六角形の格子（以後ヘクスと呼びます）を持ちます。各ヘクスは、四桁の識別番号を持ち、情報目的のために使用されます。各ヘクスは、対辺間で約3.25km（約2.0マイル）をあらわします。マップ・ボックスを構成する追加の競技スペースは、周辺又はマップに隣接している地理的な地域をあらわしています [9.3]。

### 2.2 競技用コマ [The Playing Pieces]

2.21 3タイプの競技用コマがあります。

- 戦闘ユニット：史実の戦役で闘った（又は闘う可能性があった）軍事ユニットです。これらは、許容移動力と戦闘値が記載されます。少数のユニットはマップ上に記載され、ゲーム・コマによってあらわされません（したがって、移動できません）。
- 航空ユニット：飛行機のシルエットを持つコマ。これらは、記載された支援値を持ちます。
- マーカー：残っている全てのコマは、ゲーム・プレイを補助するために使用されるマーカーです。ゲームには、十分な数のマーカーが用意されています。もしも不足したら、ブランク・カウンターで自作してください。マーカーの数は、デザイン上の限度ではありません。

## 2.22 ユニットの読み方 [How to Read the Units]

完全な詳細については、プレイヤー補助カードを参照してください。

2.23 各戦闘ユニットの地色は国籍を識別し、これはプレイにも影響します。

国 籍	色
ソヴィエト軍	ライト・ブラウン
	ダーク・ブラウンー第2親衛軍団
ドイツ軍	グレイー国防軍
	ブラックーSS
	ライト・ブルーールフトヴァッフェ

## 2.24 ユニット数値の説明 [Explanation of Unit Values]

- 攻撃戦力は、攻撃しているときの戦闘ユニットの戦力です。
- 防御戦力は、防御しているときの戦闘ユニットの戦力です。
- 許容移動力は、あるユニットが1ターンの消費できる移動ポイント (MPs) の最大数です。
- 非ZOC帯は、そのユニットが隣接ヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼさないことを示します。
- 射程は、砲兵ユニットが射撃支援を提供できる、防御側ヘクスからの最大ヘクス数です。射程を数えているときには、砲兵ユニットのヘクスはカウントしませんが、防御側のヘクスはカウントします。
- スタッキング値は、あるヘクス内を占める戦闘ユニットのスペース容量です。
- 支援戦力は、攻撃又は防御についての射撃支援を計算しているときの、砲兵と航空ユニットの数値です。
- ユニット名称は、ユニットの歴史的名称 (又は番号) です。それぞれが固有です。略号のリストについては、18.1を参照してください。

i. ユニット規模のシンボル:

- I 中隊
- II 大隊
- III 連隊
- X 旅団
- XX 師団
- (+) 増強
- (-) 一部欠



は、1つのゲーム・ユニットに統合された2つの同規模の歴史的ユニットを示します。

j. 陸上ユニット・タイプのシンボル:



装甲 [Armor]



搜索 [Reconnaissance]



砲兵 [Artillery]



ロケット砲兵 [Rocket Artillery]



工兵 [Engineer]



歩兵 [Infantry]



スキー歩兵 [Ski Infantry]



落下傘歩兵 [Parachute Infantry]

k. 航空ユニットのタイプ:

コード	航空ユニット・タイプ
A	攻撃機
B	爆撃機

## 2.3 チャートと表 [Charts and Tables]

一定のゲーム機能を単純化して図示するため、プレイヤー諸氏に様々な視覚的補助が用意されています。これらのいくつかはマップ上に記載され、その他はプレイヤー補助カード上に個別に記載されます。容易に参照できるよう、これらをマップの脇に置いてください。

## 2.4 サイ [The Die]

ゲームは、1つの六面体サイを使用します。多くのゲーム機能を実行する際の結果を獲得するため、サイを振ることになります。ときには、実際のサイの目をプラス (+) 又はマイナス (-) 分修正します。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれます。

## 3.0 基本概念 [BASIC CONCEPTS]

### 3.1 用語 [Terminology]

#### 3.1.1 友軍と敵 [Friendly and Enemy]

- ユニット。もしも枢軸軍プレイヤーであると、全ての枢軸軍ユニットは友軍で、全てのソヴィエト軍ユニットは敵です。この状況は、ソヴィエト軍プレイヤーについては逆です。
- セグメントとフェイズ。1ターンはセグメントに分割され、更にフェイズに分割されます。いくつかのフェイズ中は両プレイヤーが活動を実施し、その他のフェイズ中には活性プレイヤー又は友軍プレイヤーと呼ばれる1人のみのプレイヤーが活動を実行できます。枢軸軍のフェイズは、枢軸軍プレイヤーについて友軍フェイズで、ソヴィエト軍プレイヤーについては敵です。ソヴィエト軍のフェイズは、ソヴィエト軍プレイヤーについて友軍フェイズで、枢軸軍プレイヤーについては敵です。
- ヘクスと補給源。枢軸軍の戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたヘクスと補給源は、枢軸軍プレイヤーについて友軍です。ソヴィエト軍の戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたヘクスと補給源は、ソヴィエト軍プレイヤーについて友軍です。

#### 3.1.2 支配下と競合状態のヘクス [Controlled and Contested Hexes]

- あるヘクスは、以下の場合1人のプレイヤーによって支配されます。:
  - そのプレイヤーの戦闘ユニットの1つがヘクスを占めるか、又は
  - ヘクスはカラだが、そのプレイヤーの戦闘ユニットの1つが、

そのヘクスを最後に移動で通過したか、又は

- ・そのプレイヤーの戦闘ユニットの1つが、最後にそのヘクス内に非競合状態の支配地域 [3.2] を及ぼした。

b. もしも敵と友軍ユニットの両者が、カラのヘクス内へ支配地域を及ぼしたら、両方の支配地域が共存し、そのヘクスは競合状態です。どちらのプレイヤーも競合状態ヘクスを支配します。

**3.13 連続したヘクス [Contiguous Hexes]**。これは途切れずに隣接する一連の連結ヘクスで、移動、射程、補給ルートのために使用されます。

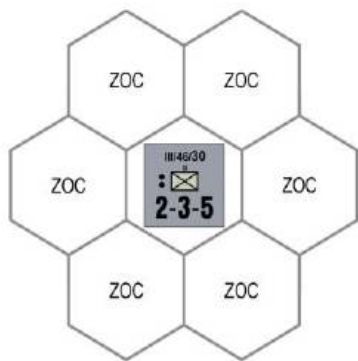
**3.14 砲兵は、射程値を持つ戦闘ユニットです。**

**3.15 頻繁に使用される用語 [Frequently Used Abbreviations] :**

CAS	近接航空支援 [Close Air Support]
CRT	戦闘結果表 [Combat Result Table]
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]
GT	ゲーム・ターン [Game Turn]
MA	許容移動力 [Movement Allowance]
MP	移動ポイント [Movement Point]
OoS	非補給下 [Out of Supply]
RP	補充ポイント [Replacement Point]
TEC	地形効果チャート [Terrain Effects Chart]
VP	勝利ポイント [Victory Points]
ZOC	支配地域 [Zone of Control]

### 3.2 支配地域 [Zone of Control]

全ての戦闘ユニットは、支配地域 (ZOC) を持ちます。敵の ZOC は、友軍の補給ルートをたどることに影響し [6.24]、友軍ユニットの移動を妨害し [8.2]、ユニットの戦闘後退却を制限します [12.3]。



**3.2.1** 戦闘ユニットが占めるヘクスとその周囲6ヘクスは、そのユニットの ZOC を構成します。戦闘ユニットは、常時 ZOC を及ぼします。自身が占めるヘクスは常に支配し、通常は隣接する6ヘクス内に ZOC を及ぼします。

**3.2.2** ユニットの ZOC は、隣接地形へ進入するためのコストや敵ユニットの存在にかかわらず、その移動が禁じられる場合を除き [地形効果チャートを参照]、全てのヘクス・タイプ内へ、全てのヘクスサイドを越えて及ぼされます。

**3.2.3** 複数のユニットが1つのヘクス内に ZOC を及ぼすとき、追加の影響はありません。友軍ユニットの ZOC は、他の友軍ユニットの移動に影響を持ちません。

**3.2.4** 黄色の非 ZOC 帯を持つユニットは、隣接する6ヘクス内に ZOC を及ぼしません。それは自身が占めるヘクスのみを支配し、もしもあるヘクス内の少なくとも1つの戦闘ユニットが非 ZOC 帯を持たなければ、そのヘクス内の全ての戦闘ユニットは隣接ヘクス内に ZOC を及ぼします。

**3.2.5** ユニットの ZOC は、活性状態の敵拠点を持つヘクス内に及ぼされません [戦闘の瞬間を除く。14.14 を参照]。

**3.2.6** マップ上に記載されたユニットは、ZOC を及ぼします (それ

が撃破されるまで)。

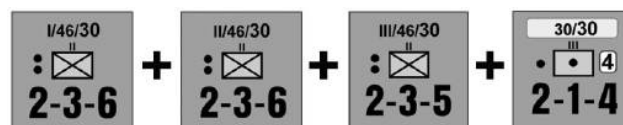
**3.27** 航空ユニットとプレイヤー補助マーカーは、決して ZOC を及ぼしません。

### 3.3 スタッキング [Stacking]

スタッキングとは、あるヘクス内に同時に複数のユニットを置くことを言います。スタック内のユニットの位置は、プレイに影響を持ちません。

**3.31** 戦闘ユニットは、ドットの数で表示されるスタッキング・ポイント値を持ちます。**例外:** ソヴィエト軍の装甲大隊は、ドットを持たずフリーにスタックします。その他の全ての競技用コマは、スタッキング値を持たず、スタッキングに影響しません。

**3.32** いずれかのゲーム・フェイズ終了時に、あるヘクスを最大7スタッキング・ポイントが占めることができます。現在移動又は退却しているユニットは、スタッキング限度を考慮せずに友軍ユニットのスタックを通過できます。



スタッキングの例

合法スタック合計7スタッキング・ポイント

**3.33** もしもいずれかのフェイズ終了時にスタックが最大を超過したら、所有しているプレイヤーは直ちに超過分を除去ボックス内に置きます。

**注釈:** マップ上に記載された各ユニットは、ゼロのスタッキング値を持ちます。

**3.34** マップ・ボックス内にスタッキング限度はありません。

**3.35** プレイヤー諸氏は、自由に敵のスタックを調べることができます。

### 3.4 ユニットのステップ [Unit Steps]

ステップは、戦闘ユニットが耐える能力です。

**3.41** 戦闘ユニットは、1又は2ステップのどちらかの戦力を持ちます。両面に数値が記載されたユニットは2ステップを持ち、その表面は完全戦力のユニットを示し、裏面は減少戦力のユニットをあらわします。表面にのみ数値が記載されたユニットは、1ステップのみを持ちます。マップ上に記載されたユニットは、1ステップのみを持ちます。

**3.42** 戦闘は、ユニットの戦力を減少させるステップ損失をもたらします。1ステップ損失を受ける2ステップ・ユニットは、減少戦力面に裏返されます。1ステップ・ユニット (裏面に数値を持たない)、又はすでに減少戦力面の2ステップ・ユニットは、取り上げられて除去ボックス内に置かれます [12.2 も参照]。

**3.43** 砲兵ユニットは、1ステップのみを持ちます。砲兵ユニットの裏面は、その砲兵ユニットがすでに砲兵射撃支援 [10.1] に従事し、現行ターン中に再び砲兵射撃支援の資格を持たないことを示します。

**3.44** 未確認ユニット [5.4] は、1ステップのみを持ちます。裏面は、その不確定値モードのみを表示します。

**3.45** 空挺降下 [7.2] の資格を持つソヴィエト軍落下傘歩兵ユニットは、1ステップのみを持ちます。裏面は、その空挺降下モードを表示します。



**注釈：**1つの枢軸軍ユニット (vBorries) は、たとえそのユニットの名称が異なっても、減少戦力面の完全戦力ヴァージョンです。

### 3.5 半減と端数処理 [Halving and Rounding]

#### 3.51 戦闘中 [During combat]

- a. 攻撃戦力は、半減される可能性があり、防御戦力は半減できません。以下について、半減で攻撃します。：
  - ・非補給下の状態 [6.42]
  - ・一定地形の戦闘への影響 [TEC を参照]
- b. 戦闘でいくつかのユニットが半減を受け、その他はそうでない可能性があります。
- c. 手順。影響下ユニットの攻撃戦力を合計し、その合計を半分にして端数を切り捨てます。ここで、その残っている戦力に、半減されない友軍ユニットを加えます。
- d. 端数は切り捨てられるため、あるユニットの攻撃戦力はゼロまで減少し得ます。もしもゼロまで減少したら、たとえ攻撃しているユニットと一緒に、戦闘の参加は無効となります。もしも単独で攻撃していたら、その戦闘は無効になります。

**3.52** 許容移動力は、突破移動 [8.4] についてのみ半減されます。各ユニットの記載された MA を半減させ、端数を切り捨てます。

## 4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

### 4.1 ゲームのセット・アップ [Setting Up The Game]

**4.11** プレイするシナリオを選択し、そのシナリオのセット・アップ・カードを参照します。両プレイヤーは、自軍セット・アップ・カード上に自軍ユニットを置きます。

**4.12** 初期にマップ上に置かれないユニットは、増援 [5.3] です。これらを、セット・アップ・カード上の増援セクション内に置きます。これらは、後のターンにプレイに登場します。各シナリオに全てのユニットが使用されるわけではありません。

**4.13** ユニットの、セット・アップ・カードに表示された戦力段階でゲームを開始します。減少戦力段階で開始するユニットは、そのように示されます。

**4.14** いったん配置が完了したら、プレイを開始します。

### 4.2 ターン [The Turn]

**Demyansk Shield** は、下記の概略による4つのセグメントから構成される、連続したターンでプレイされます。現在開始しているターンを表示するため、ターン記録欄上でターン・マーカーを進めることにより、現行ターンを示します。各ターンは、現実時間の6日間をあらわします。各セグメントとフェイズ内の出来事の更に詳細なリストについては、発展したプレイのシーケンスを参照してください。

#### 4.21 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

#### A. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT] (両プレイヤーターン毎に一度)

- a. ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]
- b. 天候フェイズ [Weather Phase]
- c. 増援フェイズ [Reinforcement Phase]
- d. 主導権フェイズ [Initiative Phase]

#### B. 第1作戦セグメント [FIRST OPERATIONS SEGMENT]

1. 第1プレイヤー作戦シーケンス [FIRST PLAYER OPERATIONS SEQUENCE]
  - a. 航空輸送フェイズ [Air Transport Phase]

- b. 補充フェイズ [Replacement Phase]
- c. 移動フェイズ [Movement Phase]
- d. 戦闘フェイズ [Combat Phase]
- e. 突破移動フェイズ [Exploitation Movement Phase]
- f. 管理フェイズ [Administrative Phase]

#### 2. 第2プレイヤー作戦シーケンス [SECOND PLAYER OPERATIONS SEQUENCE]

- a. 航空輸送フェイズ [Air Transport Phase]
- b. 補充フェイズ [Replacement Phase]
- c. 移動フェイズ [Movement Phase]
- d. 戦闘フェイズ [Combat Phase]
- e. 突破移動フェイズ [Exploitation Movement Phase]
- f. 管理フェイズ [Administrative Phase]

### C. 第2作戦セグメント [SECOND OPERATIONS SEGMENT]

#### a. 天候フェイズ [Weather Phase]

1. 第2 (第1プレイヤー) 作戦シーケンス [SECOND (FIRST PLAYER) OPERATIONS SEQUENCE] (第1作戦セグメントと同じ)
2. 第2 (第2プレイヤー) 作戦シーケンス [SECOND (SECOND PLAYER) OPERATIONS SEQUENCE] (第1作戦セグメントと同じ)

### D. 回復セグメント [RECOVERY SEGMENT] (両プレイヤー)

- a. 回復フェイズ [Recovery Phase]
- b. 勝利判定フェイズ [Victory Determination Phase]

**4.22** シナリオの最終ターンの終了まで、各ターン上記のプレイのシーケンスに従います。その時点で、勝者を判定するため、シナリオの勝利条件に従ってプレイヤーの行動を評価します。

**注釈：**回復セグメントは、早期のセグメントとフェイズに開始された、いくつかの手順を完了するために使用されます。

## 5.0 戦略セグメント [THE STRATEGIC SEGMENT]

戦略セグメント中、両プレイヤーはターンの残りについてゲーム・プレイをセット・アップするため、下記に実行する順番で述べられた様々な機能を実行します。

### 5.1 ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]

戦略セグメントは、現行ターンを示すためにターン記録欄 (マップ上に記載) 上でターン・マーカーを次のボックスへ進めることによって開始します。

### 5.2 天候 [Weather]

天候は、ソヴィエト連邦内の多くの戦役で、両陣営の作戦に影響を及ぼしました。天候状況は、通常は地上の状態について言及し、ゲーム・ルールは一般的な乾燥天候を仮定します。

**5.21** 枢軸軍プレイヤーは、天候表を使用することにより、各天候フェイズ中にターンの天候状況を判定します。

**5.22** 天候表は、3つの天候タイプ (乾燥、泥濘、凍結) の可能性を持ちます。各天候結果は、1つの天候状況です。各天候状況は、異なる地形の移動ポイント・コストの組合せとその他の状況を課します [地形効果チャートを参照]。

**5.23** サイを1つ振り、ターン記録欄上に表示された天候 DRM を適用し、最終的に数字で表された結果に相当する天候結果を読みます。結果は、現行作戦セグメントについての天候です。両作戦セグメントは、個別の天候解決を要求します。天候は、そのセグメントのみについて、ゲーム・マップ全体と全てのマップ・ボックスに適用し

ます。

**5.24** 天候表上の一定の結果には、与えられた天候に追加して嵐を含みます。嵐は次の天候フェイズになるまで続き、現行天候の補足のみです。嵐は、空挺降下 [7.2]、退却 [12.44b]、航空ユニット [13.15] に影響します。

### 5.3 増援 [Reinforcements]

両プレイヤーは、増援を受け取ります。全て、ゲーム・エリアの外部から到着する新たなユニットです。

**5.31** プレイの開始に先立ち、シナリオのセット・アップ・カード上に増援を置きます。各増援ユニットは、プレイに登場する指定ターンを持ちます。これは、プレイに投入できる最も早いターンです。増援は、増援フェイズ中にプレイに登場します。プレイヤーは、自軍ユニットの登場を、後のターンに遅延させることができます。

**5.32** 全ての枢軸軍の増援は、AGN マップ・ボックスを通して進入することにより、ゲーム・マップ上でプレイに登場します。ソヴィエト軍の増援は、それらに一致するマップ・ボックスを通してプレイに登場します。全てのユニットは、列記されたマップ・ボックスに自動的に到着します [9.3 も参照]。

**例：**ソヴィエト軍第170師団のユニットは、GT13に受け取られます。増援フェイズ中、Valday マップ・ボックス (黄色文字) とマークされた登場ヘクスを通してマップ上へ登場するため、Valday マップ・ボックス内に置きます。

**5.33** 補充 [15.0] によって再建されたユニットは、やはり増援として扱われます。

**5.34** ソヴィエト軍第2親衛狙撃兵軍団 (2GRC) の撤退 [シナリオ 1 と 3]

6つのダーク・ブラウン・ユニットは、2GRC です。これらは、プレイの完了前に離れなければなりません。

- a. GT8の終了までに、ソヴィエト軍プレイヤーは2GRCの全6つのユニットをマップ南端のヘクス 4027 又は 4031 から移動させなければなりません。これらは、望むのであれば、個々に早期に退出させることができます。
- b. GTs 5、6、7について、ソヴィエト軍プレイヤーは、現行ターン中に2GRCユニットの退出を完了しなければならないか判定するため、2GRC表を使用します。増援フェイズ中にサイを1つ振り、2GRC表を調べます。2GRCユニットは、このターンの終了時までに退出を要求されるか、又は否かのいずれかです。もしも要件が発生し、現行ターンの終了時までに全てのユニットが退出していなければ、以下のとおりです。:

- ・シナリオ1について、ソヴィエト軍プレイヤーは遅延の各ターンについて、1つ多い勝利位置の占領を要求されます。
- ・シナリオ3について、ソヴィエト軍プレイヤーは、グループがその退出を完了していない各ターンの終了時に6VPsを失います。

**例：**これは、もしも2GRC表がGT5の終了までに撤去を要求したら、最大で合計24VPsの損失が起こり得ます。

- c. 各2GRCユニットは、マップを退出するために1MPを消費します。戦略移動 [9.1] を使用して退出できます。退出するために補給は要求されません。退却の結果を使用して退出できません。
- d. 退出しているとき、ユニットは完全戦力でなければなりません。もしもそうでなければ (又は除去されていたら)、少なくとも同じ完全戦力 (攻撃と防御) の他のユニットを合計し、代わりに退出

させなければなりません。

**注釈：**2GRCのユニットは、退出の要件を満たすため、退出前にRPsによって完全戦力に回復できます。

- e. 退出した全ての2GRCユニット (とその代替) をセット・アップ・カード上に置きます。これらは、プレイに復帰できません。
- f. もしも2GRCがGT8の自軍最終作戦シークエンス終了時までに退出していなかったら、回復フェイズ中に全2GRCユニット (又はマップ上の補充) を取り上げ、それらを2GRCボックス内に置きます (そしてGT8について6VPsを失います)。

**例：**史実では、GT6の第1ソヴィエト軍作戦シークエンス中に、最後のユニットが退出しました。退出はGT5の終了までに要求されましたが (「3」が振られた)、GT5中に完了しなかったため、ソヴィエト軍プレイヤーは6VPsを失います。

### 5.4 未確認ユニット [Untried Units]

**5.41** 一定の枢軸軍戦闘ユニットは、確認と未確認のモードを持ちます。ユニットの裏面は、ユニットの戦力値が未だ明らかでない未確認モードをあらわします。表面は確認モードで、ユニットの実際の戦力値を表示します。ソヴィエト軍の未確認ユニットはありません。

**5.42** どちらのプレイヤーも、確認面を調べることはできません。その数値は、戦闘に従事するまで両プレイヤーの目から隠されたまま維持されます。

**5.43** 各シナリオの開始時、使用可能な全ての未確認ユニットを不透明容器内に入れます。それらを同時に1つずつ無作為に引き、シナリオ・セット・アップ・カードの開始時又は増援セクション内に置きます。未確認ユニットは、常時その未確認面を上に向けて置きます。

**プレイ・ノート：**別の方法は、全てを未確認面に裏返し、それらを未確認面を保ちながらかき混ぜて、セット・アップ・カード上に置きます。「不透明容器」の用語は、この過程を述べるための方便です。

### 5.5 主導権 [Initiative]

**5.51** 主導権を持つプレイヤーは、それを持つターン中の第1プレイヤーで、他方のプレイヤーは第2プレイヤーです。これらの役割は、主導権表の結果によって判定されるターンに逆になります。主導権フェイズ中に主導権表を解決します。

#### 5.52 枢軸軍 [Axis]

a. GTs 9 と 10 に、枢軸軍プレイヤーは主導権プレイヤーになるために試みる選択肢を持ちます。枢軸軍プレイヤーはサイを1つ振り、主導権表を調べます。表示された DRMs で、サイの目を調整します。もしも最終結果が、現行ターンについて表示された「yes」の範囲内であると、枢軸軍プレイヤーはゲームの残りについて、又はソヴィエト軍プレイヤーがそれを取り戻す [5.53] まで、主導権を持ちます。さもなければ、枢軸軍プレイヤーは次のターンに再び挑戦できます。枢軸軍プレイヤーが挑戦する各ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーはVPsを得点します [16.16]。

b. 枢軸軍プレイヤーは、主導権表の使用を通してまだ主導権プレイヤーになっていなければ、GT11に自動的に主導権プレイヤーになることができます。枢軸軍プレイヤーは、主導権プレイヤーになることを認める必要はありませんが、ここで選択しなければなりません。もしも変更がGT11であると、VPsは得点されません。

**5.53** ソヴィエト軍。もしも枢軸軍プレイヤーが主導権プレイヤーになると (GTs 9、10、11)、GT16 (のみ) にソヴィエト軍プレイヤーは主導権プレイヤーになるを試みることができます。ソヴィ

エト軍プレイヤーは、主導権表の自軍コラムを使用し（DRM はありません）、VP コストを消費します。もしも GT16 にソヴィエト軍プレイヤーが主導権プレイヤーにならなければ、この選択肢を失います。

## 6.0 補給 [SUPPLY]

ユニットの補給状況は、その戦闘能力（移動ではない）に影響を与えます。両プレイヤーは、自軍ユニットの補給状況を判定します。

### 6.1 補給状況 [Supply Status]

**6.11** ユニットの戦闘 [6.42 と 6.43] のため、砲兵射撃支援 [6.44] のため、戦略移動 [9.11] のため、ソヴィエト軍の補充手順 [15.22a] のために補給下又は非補給下のどちらかとして判定されます。補給は、拠点の構築 [14.34] にも影響を与えます。

**6.12** ユニットの友軍補給源 [6.3] まで連続したヘクスの道筋を通して補給ルート [6.2] をたどることができれば補給下です。

**6.13** 戦闘についてのユニットの補給状況は、その戦闘が解決されるために宣言された瞬間に判定されます。もしも補給ルートがたどられなければ、罰則付きで戦闘を実施することになります [6.4]。

**6.14** プレイヤーは、ユニットを非補給下のままにしておくことを選択できます。ユニットは、補給の欠乏のみを通して除去され得ません。

### 6.2 補給ルート [Supply Routes]

**6.21** 補給ルートは、連続したヘクスの道筋と定義されます。補給ルートは、ユニットから補給源 [6.3] へ直接、又は友軍補給源へ導かれる補給道路 [6.23] へたどるか、どちらかの補給線 [6.22] で構成されます。

#### 6.22 補給線 [Supply Line]

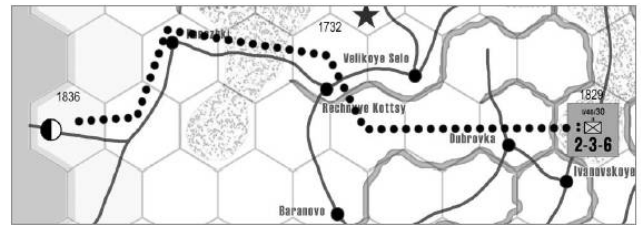
- 補給線は、7ヘクスを超えない長さの連続したヘクスの道筋です。
- 補給線は、禁じられたヘクスサイド **【例：泥濘天候中の湖】** 又は活性状態の敵拠点を除く全ての地形タイプを通過又は越えてたどることができます。
- 補給線は、マップ端から外へたどることができず、最初に友軍マップ・ボックス [9.3] 内へ続く補給道路へたどります。

**6.23** 補給道路は、友軍補給源まで導かれる連結したネットワークです。ネットワークは無制限な長さでよく、個々のユニットは複数の補給源にたどることができます。補給源は、1ヘクスの道路断続（道路ヘクスから隣接ヘクス内の道路までの陸上）を含むことができます。

**デザイナーズ・ノート：**両陣営は、小さな隙間を埋めるために一時的な短い伸長道路を建設するのが得意でした。これは、舟橋カウンターの必要なしで、効果的な舟橋の使用を認めます。史実では、ドイツ軍が包囲陣からヘクス 2014 へ突破 **【シナリオ2を参照】** しました。ドイツ軍は外部の救援部隊と連結するため、そこからヘクス 2124 まで舟橋を設置しました。後により大きな「橋頭堡」を築くためにヘクス 2124 を占領しました。ゲーム・プレイヤーが到達できる実際の地点は、かなり異なり得ます。

**6.24** 補給線と補給道路は、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスを含めることができず、そのヘクスのどの部分も敵 ZOC 内にあってはなりません。ただし、もしも友軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めると、敵ZOC内のヘクス内へ又は通過してたどることができます。

補給ルートの例：



**例：**ヘクス 1829 内のユニットは、地形にかかわらず、ヘクス 1732 まで4ヘクスの補給線をたどれるため（最大の長さは7）補給下です。4ヘクスの長さは、地形を考慮しません（全て通過可能で友軍と仮定して）。ヘクス 1732 は、補給道路として機能する道路を含みます。なぜならば、この道路は、ヘクス 1836 内の補給源まで障害なしで導かれるからです。

### 6.3 補給源 [Supply Sources]

**6.31** 補給源は、補給源のシンボルを持つ友軍ヘクスです。

**6.32** もしも1人のプレイヤーに友軍の補給源が相手側によって占領されたら、それは補給源であることを停止します。もしも奪回されたら、次の戦闘から開始して、再び友軍補給源となります。

**6.33** 飛行場。友軍の飛行場は、以下についての補給源です。：

- ・そこまで補給ルートをたどれる全ての枢軸軍ユニット。
- ・そこまで補給ルートをたどれる全てのソヴィエト軍落下傘と「Abn」ユニット。

**6.34** 拠点。マップ上に記載された非破壊状態の各拠点 **【構築されたそれではない、14.3】** は、そこにスタックした友軍ユニット（そしてそこにスタックしたユニットのみ）の補給源です。もしも破壊されたら、再建されるまで補給源になれません。

**6.35** 建設された飛行場 [14.5] は、限定的な補給源です。防御しているユニット（のみ）について、戦闘補給 [6.4] を提供し、射撃支援を認めます。

### 6.4 戦闘補給 [Combat Supply]

**6.41** 戦闘の解決が宣言された瞬間、攻撃又は防御にかかわらず、参加しているユニットは、友軍補給源まで補給ルートをたどらなければなりません。もしもたどれなければ、罰則を受けます。

**6.42** 攻撃中の補給。各戦闘について、非補給下の全ユニットの攻撃戦力を合計し、次いでその合計を半減させ（端数切捨て）、その他の全ての影響は累加します。

**注釈：**いくつかの攻撃ユニットが補給を持ち、その他は持たない可能性があります。補給を持たないユニットのみを半減させます。

**6.43** 防御中の補給。もしも防御しているユニットが非補給下であると、攻撃側は戦闘比を右へ1コラム・シフトさせ、その他の全ての影響は累加します。

**注釈：**防御しているユニットは、初期の戦闘によって包囲され、自身の戦闘が解決される瞬間に補給線をたどれない可能性があります。もしもそうであれば、攻撃側はそれに対して戦闘比をシフトさせます。

**6.44** 非補給下の砲兵ユニットは、砲兵射撃支援 [10.1] を実施できません。

### 6.5 ソヴィエト軍の補給欠乏 [Soviet Supply Shortages]

**6.51** 各ソヴィエト軍作戦セグメントについて、GTs 2～8にプラスして後の作戦セグメントで泥濘天候では、ソヴィエト軍ユニットの



グループは一定の影響を被り得ます。ソヴィエト軍プレイヤーは、影響下ユニットのグループを判定するため、ソヴィエト軍補給欠乏表を使用します。影響下グループは、赤又は黄又は緑のユニット・タイプ・ボックスを持つ全てのグループ、あるいはグループなしのどちらかです。グループは、次又はその後の作戦セグメントで変更し得ます。

**6.52** 各友軍作戦シークエンスについて、ソヴィエト軍プレイヤーはサイを1つ振り、ターン記録欄上に表示された DRM (1、2、3) を適用します (泥濘の天候中は、DRM を適用しません)。影響は、結果として生じたグループのみ、現行作戦セグメントについてのみ適用します。

**6.53** 以下の影響をグループの全ユニットに適用します。:

- ・攻撃戦闘補給 [6.42] 不可 (もしもいくつかの影響下ユニットが戦闘に参加していたら)
- ・攻撃砲兵射撃支援は認められない。
- ・各ユニットは、2MPs を失う。
- ・ユニットは、戦略移動 [9.1] を実施できない。

**6.54** 「2GRC」(赤グループの一部) は、補給欠乏の効果によって影響を受けません (影響を受ける他の赤グループ・ユニットと共にスタックしていない限り)。

**6.55** 特殊な制限。もしも補給欠乏の結果が、赤グループ又は黄グループ又は「グループなし」のどれかについて連続して2回発生したら、2回目の代わりに緑グループを使用します。

**デザイン・ノート:** テストでは、赤又は黄のグループのどちらかが過度の補給不足になると、ゲーム・プレイに深刻な影響を与え得ることを示しました。

## 7.0 航空移動 [AIR MOVEMENT]

### 7.1 航空輸送 [Air Transport]

枢軸軍プレイヤーのみが航空輸送を実施できます。

**7.11** 自軍航空輸送フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは資格を持つ戦闘ユニットを航空機によって移動できます。航空輸送フェイズを AGN マップ・ボックス内で開始しているユニットは、範囲にかかわらず、いずれかの友軍飛行場へ航空輸送によって移動できます。AGN マップ・ボックスからそれを取り上げ、目的地の飛行場へ置きます。ユニットは、敵 ZOC 内の飛行場又はスタッキング限度を超過する場所へ輸送できません。輸送されたユニットは、続く移動フェイズに移動できますが、戦略移動は使用できません。

**7.12** いったん使用された許容量は、次の航空輸送フェイズ中に再び使用可能となります。航空輸送許容量は、除去又は後のターンの使用のために蓄積できません。

**7.13** 航空輸送フェイズ中、最大2スタッキング・ポイントの資格を持つ地上ユニットが航空輸送を実施できます。

**7.14** 以下のユニット・タイプのみが、航空輸送のための資格を持ちます。:

- ・歩兵
- ・工兵
- ・未確認ユニット

**7.15** 航空輸送は、GT 5 が開始されるまで認められません。

**7.16** 航空輸送は、泥濘天候又は嵐の間に認められません。

**7.17** 航空輸送は、建設中 [14.5] の飛行場へは認められません。

### 7.2 空挺降下 [Airdrop]

ソヴィエト軍プレイヤーのみが、空挺降下を実施できます。

**7.21** ソヴィエト軍セット・アップ・カード上に表示された1ユニットのみが、空挺降下の資格を持ちます。

**7.22** 友軍航空輸送フェイズ中に空挺降下を実施します。GT 5 から開始して、いずれかのターンに認められます。空挺降下は、嵐の状況中に認められません。

### 7.23 空挺降下の手順 [Airdrop Procedure]

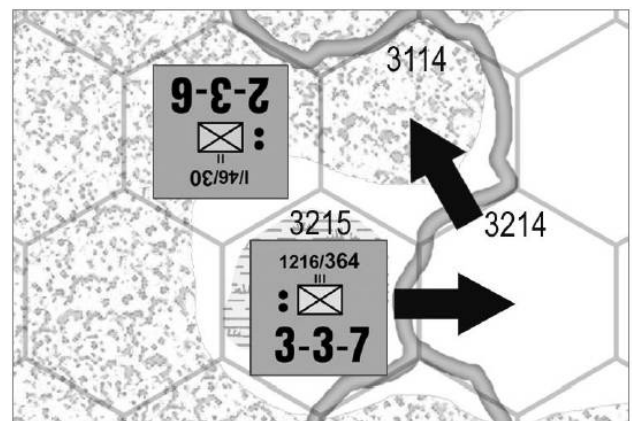
- ユニットは、Valday マップ・ボックス内で開始します。
- ユニットを空挺降下モードで、敵ユニット又は活性状態の拠点を含まず敵 ZOC 内でない、いずれかの望むヘクス上に置きます。ソヴィエト軍移動フェイズ中、自由に移動と敵 ZOC への進入ができます。
- ユニットが空挺降下したときの作戦シークエンスの管理フェイズ中、ユニットを通常モード面に裏返します。空挺降下モードには戻れません。

**7.24** ソヴィエト軍プレイヤーは、空挺降下の実施を要求されず、その通常モードでマップ内に登場できます。いったんプレイに登場したら、もはや空挺降下についての資格を持ちません。

**7.25** 空挺降下したユニットは、ゲーム中一度のみ空挺降下を実施できます。もしも戦闘で除去されたら (たとえ空挺降下していなくても)、再建できません。

**7.26** たとえそのグループが補給欠乏 [6.5] によって影響を受けていても、その空挺降下のターン全体について、攻撃と防御のために補給下です。

## 8.0 地上移動 [GROUND MOVEMENT]



移動フェイズ中、プレイヤーはいかなる数の友軍ユニットも、いずれかの方向の組合せで、連続したヘクスを通過して移動させることができます。移動は、補給、地形、天候、敵 ZOC によって影響を受ける可能性があり、特別な移動手順によって増加し得ます。戦闘フェイズ中、どちらの陣営のユニットも前進又は退却できます。これは「移動」ではなく、MPs を使用しません。

**注釈:** マップ上に記載されたユニットは、ゼロの許容移動力を持ち、移動又は退却ができません。

### 8.1 移動の制限 [Movement Restrictions]

**8.11** ユニットのヘクスから隣接ヘクスへと一度に1つ移動させます。各ユニットは、各ヘクスへ進入するため、その許容移動力 (MA) から移動ポイント (MPs) を消費します。様々な地形タイプについての MPs のコストは、地形効果チャート (TEC) を参照してください。

さい。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできません。単一のヘクスを通過して移動できるユニットの数に、限度はありません。

**8.12** 複数のユニットは、スタックとして一緒に移動できます。スタックが移動を開始するとき、スタックのMAはそのスタック内で最低MAを持つユニットのそれです。スタックは、移動中にユニットを拾い上げることができません。いったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内に移動できます（スタッキング限度内で）。スタックによって置き去りにされたユニットは、そのフェイズについて自身の移動を完了します。未だに移動していないスタック内のユニットは、そのスタックから単独又は小規模なスタックで移動して離れることができます。

**8.13** ユニットの移動フェイズに一度のみ移動できます。その合計MAを超えるMPsを消費できず、十分なMPsを残して持っていなければ、ヘクスに進入できません。未使用のMPsは、未来のターンのために蓄積できず、又は他のユニットへ譲渡できません。

**8.14** ユニットの移動フェイズは、敵の戦闘ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。ユニットは、友軍の占有下又は支配下のヘクスを、限度なし又は追加のMPコストなしで、進入又は通過できます。

## 8.2 移動へのZOCの影響 [ZOC Effects on Movement]

**8.21** ユニットの移動フェイズは、敵ZOCに進入した瞬間に移動を停止します。敵ZOCを入退出するために、追加のMPsはかかりません。

**8.22** 自軍移動フェイズ開始時に敵ZOC内のヘクスを占めているユニットは、そのヘクスを離れて敵ZOC内の他のヘクスに進入できますが、最初に敵ZOC内でないヘクス内に移動する場合のみです。ユニットは、浸透移動 [9.2] によってのみ、敵ZOC内の1つのヘクスから他のそれへ直接移動できます。

**8.23** 友軍ZOCは、友軍ユニットの移動に影響を与えません。

### ZOCの影響例：

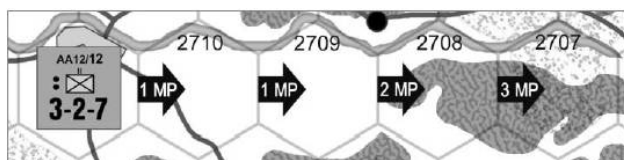
3215内のソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍のZOCであるヘクス3114へ直接移動できません [例外：浸透移動、9.2を参照]。最初に枢軸軍ZOC外の3214へ移動したら、3114へ進入できます。

## 8.3 移動への地形の影響 [Terrain Effect on Movement]

地形記号は全ての地形タイプを識別し、地形効果チャート (TEC) は、ユニットがこれらの地形タイプに進入するために消費する異なるMPコストを列記します。

**8.31** 各ヘクスは、1つ以上の地形タイプを含みます。複数の地形タイプを含む単一ヘクスは、ヘクス全体が最高のMPコストを持つ地形から構成されると見なされます。道路に沿って移動していないユニットは、ヘクス内の地形タイプで最高のMPコストを消費します。

### 移動の例：



乾燥の天候中、AA12/12 ユニットの自軍移動フェイズはヘクス2711で開始します。道路に沿って2710へ移動するために1MPを、次いでヘクス2708内の荒地地形に進入するために2MPsを、2707へ移動するためにその最後の3MPs（荒地地形についての2にプラスして林の1）を消費します。その使用可能な全ての移動ポイントを消費したので、その移動フェイズは完了します。このフェイズ中には、更なる移動ができません。2708と2707は平地と荒地の両地形を含むため、荒地地形のMPコスト（道路に沿って移動していな

いとき）が適用されることに注意してください。なぜならば、（乾燥の天候中は）荒地の2MPsが平地の1MPよりも大きいからです。

**8.32** ユニットの移動フェイズは、ヘクスへ進入するため又はヘクスサイドを横切る前に、MPコストを消費するための十分なMPsを持たなければ、そのヘクスに進入できません。

**8.33** 大河川と河川は、ヘクスサイド上に位置する地形特徴です。

a. ユニットの移動フェイズは、どちらかのタイプの河川ヘクスサイドを越えるため、進入するヘクス内の地形コストに追加してMPsを消費します。MPコストについては、TECを参照してください。

b. 移動フェイズ中、工兵ユニットは、河川又は大河川ヘクスサイドに隣接する出発地又は目的地のどちらかにいるとき、全てのユニットについて、河川又は大河川ヘクスサイドを越えるためのMPコストを1ずつ減少させます。工兵ユニットは、それに隣接する全てのヘクスサイド内でユニットの渡河を補助します。いったん工兵ユニットがこの機能を実行したら、この移動フェイズの残りについて移動を停止しますが、そこに到達できる全てのユニットについてMPコスト減少を提供できます。工兵ユニットは、自身で減少MPコストで渡れますが、移動を停止します。

**注釈：**工兵ユニットは、渡河を望むユニットと共に移動するか、又は渡河の前に進入したヘクス内に留まることができます。

**8.34** 湖。乾燥又は泥濘の天候中、湖によって完全に覆われたヘクスサイドは通過不能です。部分的にのみ湖に覆われたヘクスサイドは、それでも通過可能です。これらを、ヘクスサイドを覆っている他の地形に従って扱います。

**8.35** 装甲、砲兵、ロケット砲兵、搜索ユニットへの移動制限は、以下のとおりです。

a. これらは、凍結天候又は道路の道筋に沿って移動しているときを除き、湿地の入退出が禁じられます。もしも天候が乾燥又は泥濘のときに湿地上（道路なし）にいたり、ユニットは天候が凍結に戻るまで移動又は攻撃ができず、通常に防御しますが退却はできません。

b. 泥濘又は乾燥の天候中、非架橋大河川ヘクスサイドは、そのヘクスサイドを越える瞬間に工兵ユニットの使用によってのみ渡ることができません [8.33b]。これらは、ヘクスサイドを越えるためにTEC上に列記されたMPコストを消費します。

## 8.36 道路移動 [Road Movement]

a. 1つの道路ヘクスから直接他の隣接道路ヘクスへ道路シンボルを越えて移動しているユニットは、その道路の率に従ってMPsを消費し、ヘクス内の他の地形を無視します。

b. 道路（又は鉄道）が河川又は大河川ヘクスサイドを越える場所には、橋梁があります。橋梁を使用して河川ヘクスサイドを越えているユニットは、追加のヘクスサイド・コストを消費することなしに、道路移動コストで移動を継続します。

c. ユニットの移動フェイズは、道路移動コストを使用して敵ZOCに進入できず、そのヘクスに進入するため他の地形コストを消費しますが、林のコストは無視します [林は、移動の障害となる覆いと停止に使用されます]。ただし、そのヘクスへ進入するために橋梁を使用できます。

**例外：**装甲、砲兵、ロケット砲兵、搜索のユニットは、泥濘又は乾燥の天候中に敵ZOC内の湿地ヘクスへ移動しているとき、道路MPコストのみを消費します。



### 8.4 突破移動 [Exploitation Movement]

8.41 突破移動フェイズ中、資格を持つ全てのユニットは、その MA の半分まで再び移動できます。このフェイズ中に移動するユニットは、移動と ZOC の全てのルールに従います。

8.42 ユニットの、もしも以下の全てが適用されると資格を持ちます。:

- a. その MA 周囲に記載された突破移動ボックスを持つ。
- b. 直前のフェイズに戦闘に参加した (結果にかかわらず)。これらが突破移動許可マーカーでマークします。これらが突破移動フェイズ中に移動した後 (又はもしもこれらが移動しなければ、そのフェイズの終了時)、マーカーを取り去ります。

8.43 突破移動は、泥濘天候中にはどちらの陣営にも認められず、敵の戦闘前退却後の活性ユニットについて認められません。

8.44 スキー・ユニットは、凍結天候中にのみ突破移動を使用することが認められます。

## 9.0 特別な地上移動 [SPECIAL GROUND MOVEMENT]

### 9.1 戦略移動 [Strategic Movement]

9.11 友軍移動フェイズ中、もしも以下の全てが適用されたら、装甲又は搜索ユニットは自身の記載された MA に 4 を加えることができ、その他のユニットは 2 を加えることができます。:

- ・完全に道路に沿って移動する。
- ・このフェイズに、敵戦闘ユニットに隣接して開始又は終了しない。
- ・活性状態の敵拠点に進入しない。
- ・全ての移動が、友軍補給道路を構成するヘクスを通して。

9.12 戦略移動は、泥濘天候中に認められません。

### 9.2 浸透移動 [Infiltration Movement]

9.21 移動フェイズ又は突破フェイズ [8.22 を参照] 中、敵 ZOC 内のヘクスで開始している資格を持つユニットは、その全 MPs を消費することにより、敵 ZOC 内の隣接ヘクス (同じ又は他の敵ユニットの) へ直接移動できます。次いで、そのフェイズの残りについて移動を停止し、移動を継続できません [浸透移動の過程は、敵 ZOC に進入したことを意味するからです]。

9.22 有資格。記載された 7 以上の MA を持つ全てのユニットは、補給状況にかかわらず、浸透移動についての資格を持ちます。

9.23 浸透移動は、活性状態の敵拠点を含んでいるヘクス内へ移動できません。

### 9.3 マップ・ボックス [Map Boxes]

マップ・ボックスは、戦役中の作戦に影響を持った、ゲーム・マップ近郊又は連結している広大な地勢的地方をあらわします。プレイヤー諸氏は、ユニットを自由に友軍マップ・ボックス内外に往来させることができます。

**注釈:** マップ・ボックス内のユニットは、たとえヘクス格子の競技エリア内になくても「イン・プレイ」です。保管エリア (除去ボックス又は Marsch ボックス) 内のユニットは、プレイに使用可能ですが、活性状態のイン・プレイではありません。

9.31 AGN マップ・ボックスは、枢軸軍プレイヤーについて友軍です。NWF、Valday、SWF のマップ・ボックスは、ソヴィエト軍プレイヤーについて友軍です。

9.32 ユニットの、マップ・ボックスから登場ヘクスを通してマップへ進入します。登場ヘクスは、マップ・ボックスの一部ではなく、標準マップ・エリアの一部です。登場ヘクスは、黄の地色を持ち、その特定識別色を持つマップ端にマークされます。;

- ・AGN マップ・ボックスについて灰色 (枢軸軍)
- ・NWF マップ・ボックスについて赤 (ソヴィエト軍)
- ・Valday マップ・ボックスについて黄 (ソヴィエト軍)
- ・AWF マップ・ボックスについて緑 (ソヴィエト軍)

9.33 全てのソヴィエト軍ユニットは、1つの特定マップ・ボックスについて色コード化された、自身のユニット・タイプ・ボックスを持ちます。これらは、そのボックスに割り当てられるか、又は増援としてそこに出現します。

**注釈:** ソヴィエト軍ユニットは、マップ・ボックスの色にかかわらず、いずれかの友軍補給源 [6.3] へ補給ルート [6.2] をたどることができます。

9.34 スタッキング限度は、マップ・ボックス内では適用されません。ユニットの ZOC は、マップ・ボックスの内外に伸びません。

### 9.35 進入と退出 [Entry and Exit]

a. マップ・ボックスからマップへ。地上ユニットは、その割り当てられたマップ・ボックスに一致するマップ端の登場ヘクスを通してマップへ進入します。マップ端に置くための MP コストはありません。各ユニットは、進入する最初のヘクスとして登場ヘクスをカウントし、ヘクスに進入するために通常の地形 MP コストを消費します。ユニットは、道路移動を使用して登場でき、スタックの一部として登場できます。ユニットは、もしも敵戦闘ユニットが登場ヘクスを占めると登場できず、マップ・ボックスから直接攻撃できません。マップ・ボックス内のユニットは、移動することが認められたら、いつでも離れることができます。

b. 航空ユニットのみがマップ・ボックスへ帰還することができます。これらは、同じフェイズ中に離れることと帰還することの両方ができます。

9.36 ユニットの、マップ・ボックスからマップ・ボックスへと移動できません。

9.37 地上ユニットは、マップ・ボックス内にいる間に攻撃できず、又は攻撃され得ません。

## 10.0 砲兵 [ARTILLERY]

砲兵ユニットは、隣接又は非隣接ヘクスのどちらかから戦闘に参加します。砲兵ユニットは、戦闘比を調整するために使用される支援戦力を持ちます。砲兵ユニットは、防御側ヘクスに隣接する必要はありませんが、砲兵射撃支援を実施するときには防御側ヘクスが射程内になければなりません。砲兵ユニットは、単一ターンに攻撃と防御の両方の射撃支援に参加できます。

### 10.1 砲兵射撃支援 [Artillery Fire Support]

砲兵射撃支援は、戦闘比のコラム・シフトを生じさせることができます。ロケット砲兵は、コラム・シフトを加えるのではなく追加の戦闘戦力を提供し、攻撃でのみ使用されますが、それ以外は砲兵と同じです。

10.11 宣言。最初にソヴィエト軍プレイヤー、次いで枢軸軍プレイヤーは、各宣言戦闘の戦闘比計算中に砲兵射撃支援 (攻撃しているロケット砲兵を含みます) を宣言します。資格を持つ砲兵ユニットは、射程内にあるいずれかのタイプの地形上の宣言戦闘を支援できます。

10.12 資格を持つ砲兵ユニットのみが、射撃支援に参加できます。

その支援戦力の提供を強制される砲兵ユニットはありません。

### 10.13 ユニットの有資格要件 [Unit Eligibility Requirements]

- a. 砲兵ユニットが、防御ヘクスを射程内に収めている。
- b. 砲兵ユニットが、未だ射撃済状態ではない。
- c. 戦闘補給 [6.44] (攻撃又は防御に要求される) を持つ。
- d. 友軍の非砲兵戦闘ユニットと連携してのみ、射撃支援を実施する。
- e. 敵戦闘ユニットが、砲兵ユニットによって占められたヘクス内に ZOC を及ぼしていない。

### 10.14 地形の影響 [Terrain Effects]

- a. 砲兵は、大河川ヘクスサイドを横切って、又は湿地から射撃しているとき、半減させません。
- b. 砲兵は、湖ヘクスサイドを横切って射撃することを禁じられません。

**10.15 手順。** 各戦闘について、各陣営が砲兵 (プラス CAS) 支援戦力を合計します。戦闘比をシフトさせるためのコラム数と各陣営の実質コラム・シフトを判定するため、戦闘支援チャートを調べます。もしも支援戦力が同数か又は投入した戦力がなければ、シフトはありません。

**10.16** 単一の砲兵ユニットは、射程内の戦闘をいくつでも支援できますが、同時に1つの戦闘のみです。その戦力を分割できず、未使用のポイントを他の砲兵ユニットに貸与できません。

### 10.17 参加の限度 [Participation Limit]

- a. 砲兵。単一戦闘に、その支援戦力を望む数だけ組み合わせることができます。
- b. ロケット砲兵。少なくとも2つの「親衛」歩兵タイプ・ユニットも同じ戦闘で攻撃するという条件で、単一の戦闘で2つまで攻撃できます。さもなければ、1つの攻撃に1つのロケット砲兵ユニットまで参加できます。

**10.18** もしも単一の戦闘に複数の防御側ヘクスがあると、砲兵 (又はロケット砲兵) ユニットの、たとえその射程が防御側ヘクスの1つのみに届くとしても、その戦闘を支援できます。

**10.19** 支援戦力を提供している非隣接の砲兵ユニットは、それらが支援している戦闘で受けた結果にかかわらず、退却又はステップ損失を被りません。

## 10.2 防御 [Defending]

**10.21** 防御している砲兵ユニットは、単一の戦闘でその支援戦力又は防御戦力を使用し、両方ではありません。

**10.22** 砲兵ユニットが、あるヘクス内において単独で攻撃されたら、その防御戦力を使用し、その支援戦力ではありません。戦闘の結果にかかわらず、その戦闘の後に射撃済に裏返します (これは、特別結果 [12.23] にカウントしません)。

**10.23** 砲兵ユニットが非砲兵戦闘ユニットを持つ防御側ヘクスを占めると、ヘクス自体の防御のためにのみ砲兵射撃支援を実施し、その防御戦力をヘクスの合計防御戦力に貸しません。もしもすでに射撃済であると、その防御戦力のみを使用します。防御側ヘクス内の砲兵ユニットは、全ての戦闘結果を受けます。

## 10.3 攻撃支援 [Attack Support]

**10.31** 防御側のヘクスに対して隣接ヘクスから攻撃を支援している砲兵ユニットは、戦闘の結果として退却を受けませんが、もしも防御している場合にのみステップ損失を被ります。砲兵ユニットは、戦闘前進ができません。

**10.32** 敵 ZOC 内にいる間、それに隣接する敵ユニットへの攻撃のみを支援できます (もしもこれらに対して複数の攻撃があると、所有者の選択です)。

## 10.4 射撃済 [Fired]

**10.41** 戦闘結果が特別結果 [12.23] を要求する場所では、影響下プレイヤーは特別結果に参加している自軍砲兵に適用することを選択できます。その戦闘に参加した全ての砲兵ユニットを、その射撃済面に裏返します。射撃済ユニットは、射撃支援を実施できません。

**10.42** ロケット砲兵は、各使用後に射撃済へ裏返されます。特別結果はこれらに適用しません。

**10.43** 回復セグメント中に、全ての補給下の砲兵とロケット砲兵ユニットを射撃済から活性面に返します。

*デザイン・ノート: ゲームの地上ユニットとタイム・スケールは、実際のモデルではなく砲兵支援の全般的な影響を表示するだけです。*

## 11.0 戦闘 [COMBAT]

戦闘は、戦闘フェイズ中に活性プレイヤーの裁量で、隣接する敵対戦闘ユニット間で発生します。全般的な戦略状況にかかわらず、活性プレイヤーは攻撃側、他方のプレイヤーは防御側と呼ばれます。

### 11.1 戦闘の宣言 [Combat Declaration]

**11.11** 攻撃は任意です。攻撃側は望むだけ多くの攻撃を宣言でき、望む順番で一度に1つ解決します。

**11.12** 戦闘フェイズ中、活性プレイヤーは一度に1つの戦闘を宣言します。活性プレイヤーは、自軍ユニットが攻撃する敵占有ヘクスを宣言し、どの友軍ユニットが隣接する各敵ヘクスを攻撃するのかを指定します。スタック内の個別ユニットは、異なる隣接ヘクスを攻撃できます。カラのヘクスは、攻撃できません。

**11.13** ユニットの、単一の戦闘で望むだけ多くの隣接敵ヘクスを攻撃できます。攻撃下のヘクスは、防御側ヘクスと呼ばれます。防御側のヘクスは、隣接ヘクス内に位置できるだけ多くのユニットによって攻撃され得ます。防御側は、攻撃下ヘクス内のユニットを拘置できません。

**11.14** いったん攻撃が宣言されたら、宣言した全ての参加ユニットが攻撃することを要求されます。

### 11.15 攻撃の要件 [Attack Requirements]

- a. ユニットの攻撃を宣言するとき、その攻撃ユニットのヘクス内に ZOC を及ぼす敵戦闘ユニットは、そのユニット又は他の資格を持つユニットのどちらかによって攻撃されなければなりません。この宣言は、最初の宣言と共に行われなければなりません。それ故、同時に複数の宣言が有効となり得ます。

*注釈: 要求された一連の攻撃内の攻撃は、それでも攻撃側が望む順番で解決され、砲兵と航空支援は各個別の戦闘が解決される時まで適用されません。要求された戦闘の前に、その他の戦闘が宣言されて解決される可能性があります (なぜならば、攻撃側は望む順番で戦闘を解決するからです)。*

- b. 単一の戦闘で、攻撃している全てのユニットは、防御している全てのユニットに隣接していなければなりません。

- c. もしも非活性戦闘ユニットが、その ZOC 内に非攻撃敵ユニットのみを持つと、それは攻撃されません。
- d. 戦闘ユニットは、たとえそれとスタックした別のユニットがその敵ユニットを攻撃するとしても、攻撃することなしに敵 ZOC 内に留まることができます。

**11.16** ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。半減 [3.5] のため合計攻撃戦力が 1 攻撃戦力ポイント未満に減少しているユニット (又はスタック) は攻撃できず、戦闘に参加できません。

**11.17** 戦闘は、もしも初期戦闘比 [11.52] が 1 対 3 よりも悪ければ宣言できません。

**11.18** もしも戦闘の宣言後、ユニットが続いて攻撃するための資格を持たず (前の戦闘で退却した等のため)、防御側のヘクスが攻撃されることを要求されたら [11.15 を参照]、攻撃側は要件を満たすために (自身の裁量で) 戦闘を再調整し、これに依存して他の戦闘をここで禁じるか、又はいまや資格を持たないユニット (たち) を除去します。

## 11.2 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

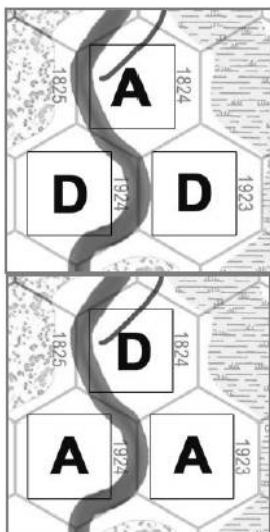
**11.21** 防御しているユニットは、それが占めるヘクス内の地形並びにそれを通して攻撃を受けているヘクスサイド上の地形から特典を受けます [TEC を参照]。

**11.22** 地形特典は、一般的に防御側に蓄積します。

- a. 防御側は、複数の地形タイプが存在するヘクス内で、最も有利な防御地形のみを受け取ります。

**例外:** 防御側は、他の地形に加えて、拠点について追加の左への 1 コラム・シフトを受け取ります [14.2]。

- b. 防御側 (単一ヘクス内にいるとき) は、もしも攻撃している全ての非砲兵地上ユニットがそのタイプのヘクスサイドを通して攻撃していたら、ヘクスサイド地形の特典を受けます。防御側が複数ヘクス内にいるときには、もしも防御ヘクスのいずれか 1 つが、ヘクスサイド特徴を越えて来ている攻撃ユニットのみに直面すると、そのヘクスサイドの特典を受けます。



**例:** もしもヘクス 1923 と 1924 が防御ヘクスで、攻撃側が 1824 内にあると、防御側はヘクスサイド (大河川) の特典を受けます。

**例:** もしもヘクス 1824 が防御側ヘクスで、攻撃しているユニットが 1923 と 1924 にあると、防御側はヘクスサイド (大河川) の特典を受け取りません。

**11.23** 攻撃しているユニットによって占められたヘクス内の地形は、戦闘に何ら影響を持ちません [例外: 湿地、TEC を参照]。

**11.24** ユニットの TEC が移動を禁じているヘクスサイドを越えて攻撃できません。カラのヘクスを攻撃できません。

**11.25** 乾燥又は泥濘の天候中、大河川ヘクスサイドを越えて攻撃し

ているユニットの合計攻撃戦力は、同じ攻撃で他の友軍ユニットが大河川の防御側の岸から攻撃しているか否かにかかわらず半減されます。この影響は、河川 (非大河川) を超えて又は平地ヘクスサイドを越えて荒地ヘクス内を攻撃しているユニットと蓄積することになります。

**11.26** 泥濘の天候中、以下が戦闘に適用されます。

- a. [11.13 の例外] 戦闘毎に 1 つの防御側ヘクスのみが認められます。あるユニットは、同時に複数のヘクスと交戦できません。

- b. [11.15a の例外] 攻撃しているユニットは、隣接する全ての敵占有ヘクスを無視し、指定された防御側ヘクスのみを攻撃します。

## 11.3 攻撃の制限 [Attack Restrictions]

**11.31** 攻撃の最低初期戦闘比 (戦闘比をコラム・シフトする前) は 1 対 3 で、さもなければ攻撃は認められません。

**11.32** 戦闘フェイズ毎に複数回の攻撃又は防御ができるユニットはありません [例外: 12.36]。

**11.33** あるユニットは、その攻撃戦力を異なる戦闘の間で分割できず、他のユニットに譲渡できません。

**11.34** 砲兵又は航空ユニット単独で攻撃を実施できません。

## 11.4 特別な戦闘状況 [Special Combat Situations]

**11.41** 装甲。戦闘では、ヘクス毎に 1 つのみのソヴィエト軍装甲ユニットが攻撃又は防御できます。もしもヘクス内に複数の装甲ユニットがいたら、そのヘクス内の他の装甲ユニット (たち) は、最初のユニットに適用される結果を被ります。枢軸軍の装甲は、制限を受けません。この制限は、もしも装甲が平地ヘクス (村又は道路を含むことができます) 内で防御するか、又は平地ヘクスから他の平地ヘクス (どちらも村又は道路を含むことができます) を攻撃していたら適用されませんが、もしも河川又は大河川を越えて攻撃していたら適用されます。

**注釈:** 追加の装甲ユニットは、スタッキングについて無視されません。

## 11.42 戦闘前退却 [Retreat Before Combat]

- a. 戦闘が宣言された際、戦闘が解決される前に、資格を持つ防御ユニットは退却を試みることができます。突破移動ボックスを持つユニットのみが、戦闘前退却を試みることができます。防御側ヘクス内の全ユニットが、突破移動ボックスを持たなければなりません。
- b. 戦闘前退却は、移動ではありません。これは退却で、ルール 12.3 と 12.43 の全ての制限とオプションに従います。
- c. 防御側がこのオプションを選択するとき、自軍ユニット (又はグループ) が退却を認められるか否かを判定するため、退却オプション表を使用します。
- d. もしもユニット (又はグループ) がパスしたら、退却して戦闘はなく、表で失敗したら宣言戦闘で防御しなければなりません。ヘクス毎に一度のみサイを振ります。攻撃しているユニットは、いまやカラのヘクスを占めるために前進できます (ただし、突破移動は実施できません)。
- e. スキー・ユニットは、泥濘又は乾燥の天候中に戦闘前退却ができません。

**11.43** 未確認ユニット。もしも戦闘 (攻撃又は防御) に 1 つ以上の未確認ユニットが含まれたら、攻撃が宣言された後にそれらを確認



面に裏返します [11.51c]。それらが明らかになるに連れて、「撤去」[“Remove”]と記載されたそれをマップから取り去り、除去ボックス内に置きます。もしも「撤去」タイプの未確認ユニットがヘクス内で唯一のそれであると、その撤去は戦闘として扱われ、攻撃しているユニットはその攻撃を完了し、戦闘後前進の選択肢を持ちます。

### 11.5 戦闘の手順 [Combat Procedure]

11.51 戦闘の割当。以下のシーケンスに従います。

- 攻撃側が戦闘補給 [6.42] を持つかどうかを判定します。
- 防御側が戦闘補給 [6.42] を持つかどうかを判定します。
- 未確認ユニットを明らかにします。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、砲兵射撃支援 [10.2 又は 10.3] と近接航空支援 [13.2] を最初に割り当てます。

### 11.52 戦闘比の判定 [Determining Combat Odds]

- 攻撃している全ユニットの攻撃戦力を合計します (適用可能な半減の後)。
- 防御戦力を合計します。
- もしもロケット砲兵が参加していたら、攻撃戦力ポイントとして含めます。
- 合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、戦闘結果表上に列記された最寄りの比まで (常に防御側有利に) 切捨て、戦闘比を求めます。そのコラムを、砲兵と CAS、補給状況、地形の個別計算に従って調整します。調整は蓄積します。戦闘比の実質的なコラム・シフトは、どちらの方向にも3コラムに限定されます。

**例:** 10 攻撃戦力ポイント対2防御戦力ポイントは5対1の戦闘比で、10対3は3対1の戦闘比、10対4は5対2の戦闘比、10対5は2対1の戦闘比、10対6は3対2の戦闘比です。

**注釈:** 実際の戦闘比が最高の8対1コラムを超過したら、8対1コラムでシフトを開始します。例えば、攻撃側が24 攻撃ポイントを持ち、対して防御側が2防御ポイントのみを持ちます。ここで、攻撃側は実際には12 対1を持ちますが、認められる最高の8対1のコラムが使用されます。

もしも防御側が3支援ポイントを持つと、使用される戦闘比コラムが左へ2コラム・シフトされることになります。それ故、この戦闘は6対1のコラムを使用して解決されることになります。しかも、もしも攻撃側が「6」の目を振ると DR の結果で、ちっぽけな防御側は損失なしで遁走します！

11.53 ここで、サイを1つ振り、戦闘結果表上でサイの目と最終戦闘比コラムを交差照合します。他の戦闘に進む前に、戦闘結果を参加したユニットに適用します。攻撃側は、望む順番で宣言し、個々の戦闘を解決します。

## 12.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

戦闘結果には、イン・プレイのユニットの前進、退却、減少、除去を含みます。

### 12.1 戦闘結果表 [The Combat Results Table]

12.11 戦闘は、戦闘結果表 (CRT) 上で、サイの目の結果と戦闘比をあらわしているコラムを照合することによって解決されます。結果は、以下のとおりです。:

<b>A</b>	結果を攻撃ユニットに適用する。
<b>D</b>	結果を防御ユニットに適用する。
<b>R</b>	影響下の全ユニットは退却する [12.3]
	影響下の全ユニットは2ヘクス退却する [12.3]
<b>1,2,3</b>	指定されたごとく、影響下部隊を1、2、3ステップ減少させる。
<b>*</b>	影響下陣営について特別な追加結果 [12.23]
<b>S*</b>	ソヴィエト軍陣営についてのみ、特別な追加結果 [12.23]
もしも一方の陣営について結果が指定されていなければ、その陣営には何も発生しない。	

### 12.12 戦闘比 [Combat Odds]

- もしも最終戦闘比が8対1を超えたら、8対1のコラムで戦闘を解決します。
- 1対4よりも悪い戦闘比は認められませんが、もしも最終戦闘比が1対3よりも悪くなったら (コラム・シフトの後等で)、1対3のコラムで戦闘を解決し、サイの目に1を加えます。
- 攻撃側は、特定の攻撃で任意に戦闘比を落とすことができません。

### 12.2 戦闘損失 [Combat Losses]

12.21 所有者は、参加している攻撃 (又は防御) 部隊の合計に CRT が指定したステップの損失を適用します。その部隊内の各ユニットではありません。

所有者は減少させるためのユニットを選択し、最初に攻撃側が自軍の損失を取り去ります。ユニットは、ステップ [3.4] の形で損失を受けます。その最後のステップ又は使用可能なステップよりも多くを失うユニットは、取り去られて除去ボックス内に置かれます。

12.22 ユニットの、以下のときに除去ボックスへ行きます。:

- その最後のステップを超えて減少する。
- 退却ルートを持たない [12.3]

### 12.23 特別な結果 [Special Results]

a. 一定の CRT 結果に含まれた「\*」は、特別な結果を示します (「S\*」はソヴィエト軍ユニットにのみ適用します)。これが発生するとき、影響下プレイヤーはどの追加影響を発生させるのかの選択肢を持ちます。:

- 参加している全ての航空ユニットが、飛行済に返されます [13.14]
- 又は
- 参加している全ての砲兵が、射撃済に返されます [10.41]。

b. もしも1つのカテゴリー (上記) が参加していなければ、影響はその他に適用されます。

c. もしも影響下の陣営にこれらのカテゴリーがどちらも参加していなければ、特別な結果は適用されません。

12.24 網掛けボックス。CRT 結果が網掛けボックス内にあるときには、2ヘクス退却が要求され、1ヘクスの選択肢 [12.31] はありません。

12.25 攻撃側損失の減少。もしも防御側が数字の結果によって指定されたよりも、損失のために少ないステップを持つと (つまり、完全に取り去られ、未充足の損失が残される場合)、攻撃側が受けるステップ損失は1ステップだけ減少します。これは、特別な結果を無効にしません。

### 12.3 退却 [Retreats]

戦闘結果が退却を表示したとき、所有しているプレイヤーは直ちに自軍の影響下ユニットを個別に（又はスタックとして）、防御側ヘクスから離れたいずれかの方向に移します。下記の制限内で退却できないユニットは、除去されます。

**12.31** 退却は、所有者の選択で、影響下の全部隊ユニットが1又は2ヘクス移動することを要求します [例外：12.24]。

**12.32** 退却は移動ではなく、MPsは使用しません。ユニットは、その移動を禁じられた地形ヘクスサイドを越えて、又はマップ端から外へ、又は敵戦闘ユニットを通過して退却できません。ユニットは、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしていても、友軍戦闘ユニットを含んでいるヘクス内へ又は通過して常に退却できます [12.4]。

ユニットは、マップ・ボックス登場ヘクスから直接隣接する友軍マップ・ボックス内へ退却できます（いかなるヘクスも越える必要なしで）。

**12.33** ユニットのスタックは、スタッキング限度を考慮することなく、他の友軍ユニット又はユニットのスタックを含んでいるヘクスを通過して退却できます。その退却を、スタッキング限度を破って終了しているユニットは、代わりに除去ボックスへ行きます。マップ上に記載されたユニットは退却できず、もしも戦闘結果がその退却を要求したら除去されます。その除去を表示するため、セット・アップ・カード上のユニット位置に「非活性」[“non-active”] マーカーを置きます。

**プレイ・ノート：**マップ上に「非活性」マーカーを置くこともできますが、これは構築された拠点と紛らわしくなるかも知れないので、マーカーを自作しても構いません。混乱を避けるため、最良の方法を選択してください。

**12.34** 単一の戦闘で退却する全てのユニットは、同時にそれを行います [それ故、ユニットは、他のユニットのために退却ルートを保持し、次いで自身の退却を実施することはできません]。

**12.35** ユニットの、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしていても、1つ以上の友軍戦闘ユニットが占めるヘクスを、常に罰則なしで通過退却できます。ユニットは、もしもすでに友軍ユニットがヘクスを占めていたら、敵 ZOC 内でその退却を終了できます。ユニットは、もしもその退却を敵 ZOC 内のカラのヘクスで終了したら除去されます。ユニットは、敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過して退却できません [例外：12.43]。

**12.36** ユニットの、同じ戦闘フェイズに戦闘が宣言される防御側へ内で退却を終了できます。自身の防御戦力を、その戦闘に提供します。続いて、再び（追加の）損失と退却を被り得ます。

**12.37** ユニットの、この戦闘のために補給ルートをたどった友軍補給源との間の距離を減少させるように（又は増加させないように）退却しなければなりません。ユニットは、代わりの場所が存在しないのでない限り、距離を増加させることができず、又は非補給下の位置へ退却できません。

**注釈：**マップ上に記載された拠点の外部で防御している枢軸軍ユニットは、その補給ルートをマップ端補給源までたどることになり、その拠点を持つヘクス上にいない限り拠点にたどりません。

**12.38** 防御側の退却は、防御側ヘクスを占めることができる攻撃ユニットが残されていないときに要求されません。

**例：**1ステップのユニットが2ステップの防御側を1対3の戦闘比で攻撃します。サイの目は「1」で、攻撃側について1ステップ損失と防御側について退却の結果です。攻撃ユニットは1ステップの

みを持つため取り去られ、防御側は退却することを要求されません。

### 12.4 退却オプション [Retreat Options]

**12.41** プレイヤーは、各戦闘で1つの（両方ではなく）退却オプション（退却不可又は戦闘前退却）のみを試みることができます。

#### 12.42 退却不可 [No Retreat]

a. プレイヤーは、戦闘で自軍ユニットが要求された退却を無効にするため、退却不可の試みを宣言できます。プレイヤーは、これを戦闘結果が獲得されて損失を受けた後に宣言します。

b. ユニットの、もしもそれらのいずれか（又は全て）が拠点、町、飛行場、高地、友軍登場ヘクスのいずれかの組み合わせを占めると、退却不可の資格を持ちます。

c. プレイヤーは、サイを1つ振ります。枢軸軍プレイヤーは、もしも退却している全ての自軍ユニットがマップ上に記載された活性状態の拠点を含むか、又は影響下部隊が SS ユニットの含むと +1 DRM を適用します（砲兵射撃支援は考慮しません）。DRMs は、蓄積します。最終の数字結果に一致する成果について、退却オプション表を調べます。

d. 表の結果：

- ・パス—影響下プレイヤーのユニットは退却を無視し、その現在のヘクス内に留まります。
- ・失敗—ユニットは、退却します。

e. いくつかの結果は、ステップ損失を要求します。CRT によって表示された損失に、これを適用します。この損失は、マップ上に記載されたユニットから受けることはできません。もしも防御側のヘクスがカラになると、元の攻撃ユニットはそのヘクスを占めることができます。

#### 12.43 敵 ZOC を通過する退却 [Retreating through an Enemy ZOC]

a. 敵 ZOC 内のカラのヘクスを通過して退却することを強制されたユニットは、もしもそれが資格を持つユニットで、代わりの道筋が存在しなければそれを行うことができます。

b. 両陣営の全てのユニットは、砲兵とロケット砲兵を除き資格を持ちます。これらのユニットは、要求された1ステップ損失を吸収できます。失敗の結果を獲得したユニットは、除去されます。

#### 12.44 敵 ZOC を通過する退却の手順 [Retreat through an Enemy ZOC Procedure]

a. 所有しているプレイヤーは、自軍ユニットが退却を試みるかどうか宣言します。これらは、1ヘクス退却し（そのヘクスはすでに敵 ZOC 内）、次いで CRT の損失に追加して1ステップを失います。

**注釈：**マップ上に記載されたユニットは、この損失を受けることができません。

b. 所有しているプレイヤーはサイを1つ振り、その数字結果に相当する成果について退却オプション表を調べます。これらの DRM は蓄積します。

- ・もしも退却する全てのユニットが突破移動ボックスを持つと、+1 DRM を適用します。
- ・もしも現在の天候の一部が嵐であると、+1 DRM を適用します。

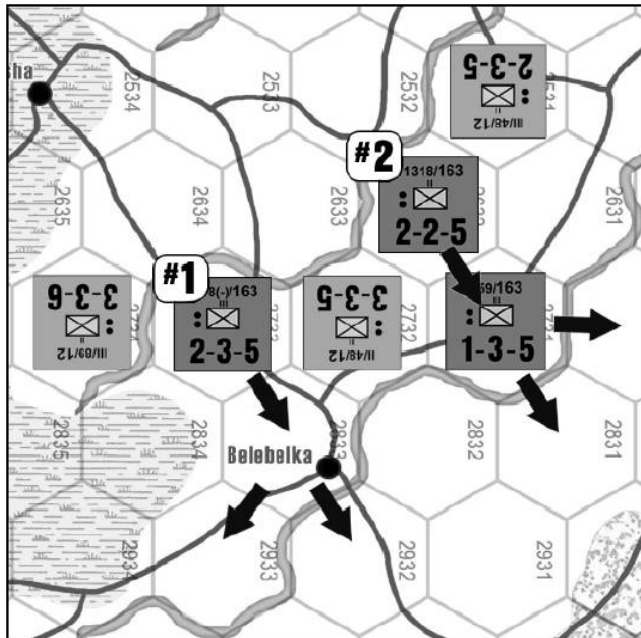
c. 表の結果：

- ・パス—退却しているグループ又はユニットは、その退却を継続できます。

・失敗—退却しているグループ又はユニットは、除去されます。

- d. ユニットの（又はユニットのグループ）は、ついで敵ZOC内にな  
い2番目のヘクスへ退却します [12.35 の例外]。
- e. 退却しているユニットは、その退却を通して一緒にスタックして  
留まります。

敵ZOCを通過する退却の例：



2733 のソヴィエト軍ユニット #1 は、敵ZOCs に包囲されて開  
かれた退却ルートを持ちません。ただし、もしも退却オプション表  
をパスすれば退却できます。もしもパスしたら、2ヘクス退却して  
敵ZOC内には、又は友軍ユニットによって占められたヘクスま  
で退却しなければなりません。退却不可表でパスに成功するため  
に1ステップも失います。

2632 のソヴィエト軍ユニット #2 は、2731 を友軍ユニットが占  
めるため、2731 を通過して通常に退却することが認められます。こ  
のユニットは、そこ又はヘクス 2730 又は 2831 内のどれかで退却  
を終了できます。

## 12.5 戦闘後前進 [Advance After Combat]

戦闘結果又は戦闘前退却のために防御側ヘクスから戦闘ユニ  
ットがカラになったら、攻撃しているユニットはそこへ前進できます。

12.51 攻撃側は、次の戦闘を解決する前に、直ちに前進を決定しな  
ければなりません。ユニットは、決して前進することを強制されま  
せん。前進しているユニットは、たとえ前進がそれらを敵ユニット  
に隣接させるとしても、そのフェイズに再び攻撃できません。

12.52 攻撃しているユニットは、1ヘクスのみ前進できます（防御  
側ヘクス内へ）。もしも単一の戦闘で複数の防御側ヘクスがあると、  
攻撃しているユニットは1つ、又はいずれかの組み合わせで（すべ  
てが1ヘクス内へ、各1ユニット等）それらの全ヘクス内へ前進で  
きます。ただし、各攻撃ヘクスから1つのみのソヴィエト軍ユニ  
ットが前進できます [指揮統率の問題をあらわしています]。

12.53 防御しているユニットは、攻撃側の退却結果後に決して前進  
できません。

注釈：前進は、未だ解決されていない戦闘で、敵ユニットの退却を  
断ち切るために有効です。

12.54 その戦闘に参加した攻撃ユニットのみが前進でき、たとえ同  
じ攻撃ヘクス内においても、参加していないユニットは前進できま  
せん。ユニットは、攻撃が行われたいずれかのヘクスから前進できま  
す。敵の退却を妨害するためにのみ奉仕したユニットは、前進でき  
ません。

12.55 前進しているユニットは、防御側ヘクスに進入するため敵  
ZOC を無視します。戦闘後前進は移動ではなく、MPs を使用しま  
せん。

12.56 ユニットは、戦闘後前進の終了時にスタッキング限度を破る  
ことができません。

12.57 砲兵とロケット砲兵ユニットは、戦闘後前進ができません。

## 13.0 近接航空支援 [CLOSE AIR SUPPORT]

戦役中、両陣営は少なからぬ航空部隊を展開させましたが、この  
ゲームでの航空ユニットは、通常、これら航空部隊の地上戦術効果  
をあらわします。空中戦はあらわされません。

### 13.1 制限 [Restrictions]

13.11 使用可能な航空ユニットは、飛行済に裏返されるまで、各フ  
ェイズに望みだけ多くの近接航空支援 (CAS) 任務を実施できます。  
回復フェイズ中に、全ての航空ユニットを飛行済面から活性面に裏  
返します。活性状態の航空ユニットを、航空状態ボックスの「使用  
可能」[“Available”] 部分に置きます。使用しないときには、いつでも  
航空ユニットを航空状態ボックス内に保持します。

13.12 戦闘フェイズ中、航空ユニットを宣言戦闘に割り当てます。  
航空ユニットは、マップを横切って移動しません。航空状態ディス  
プレイから「使用可能」航空ユニットを取り上げ、マップ上のいず  
れかの望みヘクス上に置きます。これは、その任務ヘクスです。配  
置に制限はないため、航続距離はカウントしません。地形、敵ユニ  
ット（地上又は航空）、敵ZOCs は、航空ユニットの配置に影響し  
ません。

13.13 航空ユニットは、地上のスタッキング限度に対してカウント  
せず、ZOC を及ぼさず、補給を必要としません。任務ヘクス上の航  
空ユニットについて、スタッキング限度はありません。

13.14 特別な結果 [12.23] として選択されたとき、航空ユニットを  
その飛行済面に裏返し、航空状態ボックス上の飛行済部分内に保管  
します。

13.15 もしもセグメントについての天候が嵐を含むと、全ての航空  
ユニットは使用不能で、このセグメントについていかなる任務も実  
施できません。これらは、嵐が再び発生しない限り、次のセグメン  
トに使用可能に復帰します。

### 13.2 近接航空支援任務 [Close Air Support Mission]

13.21 戦闘手順中、両プレイヤーは同じ戦闘に使用可能な航空ユニ  
ットを近接航空支援 (CAS) に割り当てることができます。

13.22 使用可能な航空ユニットは、CAS を実施できます。航空ユニ  
ットは、友軍地上ユニットが攻撃しているいずれかのヘクス上の攻  
撃を支援できます。航空ユニットは、いずれかの友軍防御側ヘクス  
を支援できます。両プレイヤーは、同じ地上戦闘を支援している航  
空ユニットを持つことができます。航空戦闘はありません。航空ユ  
ニットは、自身で攻撃できません。

### 13.23 手順 [Procedure]

- a. 各戦闘について、各陣営が割り当てた CAS 支援戦力と砲兵射撃  
支援戦力を合計します。



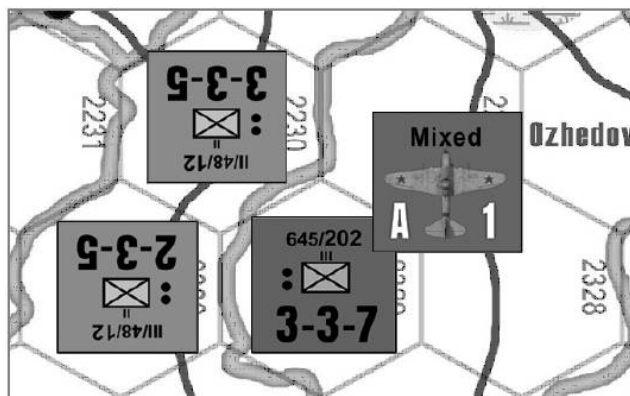
- b. 戦闘比を1又は2コラム・シフトさせるためのコラム数を判定するため、各陣営について戦闘支援チャートを個別に調べます。
- c. 戦闘支援チャートから判定した攻撃側のシフト合計から、防御側のシフト合計を差し引きます。その戦闘についての最終合計コラム・シフトとして、この差を使用します（他のシフトの影響と蓄積します）。もしも戦力が同等又は戦力が投入されていなければ、シフトはさせません。

**13.24** 戦闘の後、全ての航空ユニットは自軍航空状態ボックスへ帰還します。もしも特別な結果 [12.23] によって要求されたら、これらをその飛行済みに裏返します。

**13.25** 爆撃機の航空ユニットは、防御側ヘクスの地形が、飛行場、町、村のヘクスによって攻撃側が戦闘比コラムを左へシフトする状況を含むときにのみ CAS を攻撃側（又は防御側）に提供します。攻撃機タイプの航空ユニットは、いかなるヘクスへも CAS を実施できます。

**デザイン・ノート：**WWII の爆撃機パイロットは、その目標を発見するために、明確な地形特徴を必要としました。爆撃機戦術支援についての的確なドクトリンは存在しませんでした。

**CAS の例：**



GT3、枢軸軍プレイヤーは、ヘクス 2329 で防御しているソヴィエト軍地上ユニットに対して、河川越えの攻撃を宣言しました。ソヴィエト軍プレイヤーは、最初に自軍 CAS を置かなければならず、1（防御）CAS ポイントを配置します。枢軸軍プレイヤーは、ここで（攻撃）CAS として航空支援ポイントを置くかどうか決めます。もしもポイントを置かなければ、戦力1のソヴィエト軍航空ユニットは、左への1コラム・シフトを生じさせます。もしも枢軸軍が1 CAS ポイントのみを置いたらシフトの差はゼロで、どちらの方向にも戦闘比のコラム・シフトがない結果です。もしも枢軸軍が3 CAS ポイントを置いたら、防御側の1シフトに対して2シフトを持ちます。差は  $(2-1=+1)$  で、右への1戦闘比コラム・シフトをもたらします。

## 14.0 拠点 [STRONGPOINTS]

拠点は、全方位からの防御のために準備されたブunker、塹壕、地雷、道路障害物を含む、様々な野戦構築物をあらわします。両プレイヤーのユニットは、マップ上に記載された友軍の拠点を 사용할 ことができます。枢軸軍プレイヤーのみが、新たな拠点を構築できます。

### 14.1 一般的な影響 [General Effects]

**14.11** マップ上に記載された拠点は、元の友軍陣営のユニットのみによってのみ使用できます。

**14.12** ユニットの、活性状態の敵拠点によって占められたヘクスを通して補給ルートをたどることができません。

**14.13** ユニットの、活性状態の敵拠点を含んでいるヘクスへ進入するため、通常の地形コストに加えて1MPを消費します。

**14.14** ZOC は、たとえ敵ユニットによって占められていなくても、活性状態の敵拠点内に伸びません。

**14.15** マップ上に記載された活性状態の友軍の拠点は、友軍補給源 [6.34] になることができます。

### 14.2 戦闘の影響 [Combat Effects]

**14.21** 攻撃側は、防御側ヘクスが活性状態の拠点を含むとき、その他の地形の影響に加えて、戦闘比を左へ1コラム・シフトさせます。拠点から（外部へ）攻撃しているとき、コラム・シフトはありません。

**14.22** 防御側ヘクス内の活性状態の拠点は、防御側に退却不可 [12.42] の試みを認めます。

**14.23** カラの拠点は、敵ユニットの退却を妨害しません。

**14.24** ユニットの友軍の拠点から攻撃するとき、要求された退却の判定目的（のみ）について、隣接する敵ユニットからの ZOC は友軍の拠点内に伸びます。

**注釈：**拠点から攻撃しているユニットは、隣接する1つの敵ユニットのみを選択して他の全てを無視できませんが、友軍の退却は妨害されないことになります。

### 14.3 拠点の構築 [Strongpoint Construction]

**14.31** 枢軸軍プレイヤーのみが、拠点を構築できます。枢軸軍プレイヤーは、構築しようとしている各ヘクスを宣言します。これらのヘクスの数は、シナリオ・ルールによって各ターンに限定されます。ソヴィエト軍プレイヤーは、破壊された自軍の拠点を再建できません。

**14.32** 枢軸軍プレイヤーは、拠点マーカーを使用することにより、新たな拠点を構築します。拠点マーカーは、「活性状態」[“active”] 面と「非活性状態」[“non-active”] 面を持ちます。

a. 活性状態面は、枢軸軍プレイヤーによってのみ使用され、自軍の使用のために完成した拠点を表示します。

b. マーカーの非活性状態面は、構築中の拠点を表示するために枢軸軍プレイヤーによって使用されるか、又はマップ上に記載された拠点が破壊されたことを表示するために、どちらかのプレイヤーによって使用されます。

**14.33** 拠点は、資格を持ついずれかのヘクス内に構築できます。あるヘクスは、もしも友軍で補給ルート [6.2] をたどれたら資格を持ち、敵 ZOC 内でも構いません。他の活性状態の拠点を含むことはできません。ヘクス毎に、1つのみの活性状態の拠点が認められます。

**14.34** あるヘクスは、構築過程の終了時に非補給下であることが発見されたら、構築中の資格を待たないことになります。もしも資格を持たないと判定されたら、非活性状態の拠点マーカーを取り去ります。後のターンに、そこで新たな拠点が開始できます。

**14.35** いったん構築されたら、拠点はイン・ブレイで維持するために友軍ユニットによって占められる必要はありません。完成した拠点は活性状態で、取り去られるまでマップ上に留まります [14.4]。同様に、マップ上に記載された拠点は、占められる必要がありません。

#### 14.36 構築の手順 [Construction Procedure]

- a. 自軍管理フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは、拠点を構築しようとしているヘクス（たち）を宣言します。枢軸軍プレイヤーは、資格を持つ望むヘクス上に非活性状態の拠点マーカーを置きます。
- b. ソヴィエト軍の管理フェイズ中、各非活性状態の拠点マーカーをその活性状態面に裏返します。

#### 14.4 拠点の撤去 [Strongpoint Removal]

**14.41** 敵の管理フェイズ終了時に友軍戦闘ユニットが敵の拠点ヘクスを占めるとき、それは破壊されます。マーカーを取り去るか、又はマップ上に記載された拠点の上に非活性状態の拠点マーカーを置きます。

**14.42** 非活性状態の拠点マーカー（構築のために使用された）は、そのヘクスが攻撃下になると直ちにに取り去ります。

**14.43** 所有しているプレイヤーは、いかなる時点でも、カラの非活性状態の拠点を任意に取り去ることができます。

**14.44** 取り去った拠点マーカーは、再使用できます。

#### 14.5 飛行場の建設 [Airfield Construction]

##### [シナリオ1と3のみ]

**14.51** 枢軸軍プレイヤーのみが、飛行場を建設できます。枢軸軍プレイヤーは、1つのみの建設に限定されます。GT7から開始して、いずれかのターンに建設を開始できます。

**14.52** 飛行場は、拠点 [14.3] と同じ方法で建設されます。

**14.53** 飛行場は、高地又は町の地形を含まないいずれかのヘクス上に建設できます。もしも湿地ヘクス上に建設されたら、いったん泥濘の天候が発生したら取り去ります。

**14.54** ソヴィエト軍プレイヤーは、拠点撤去の手順 [14.4] によって飛行場を破壊でき、又は破壊しないことを選択できます [それ故、補給源として使用します。6.33]。枢軸軍プレイヤーは、もしもそれが友軍であれば（そこを占めることなしで）、任意に取り去ることができます。飛行場は、再建設できません。

### 15.0 補充 [REPLACEMENTS]

ユニットが戦うに連れて、その戦力は戦闘結果によって減少し得ます。補充の手順は、その戦力を完全又は部分的に回復させることを可能にします。

#### 15.1 一般的な制限 [General Restrictions]

**15.11** 両プレイヤーは、各ターンの増援フェイズ中に補充ポイント (RPs) を受け取ります（正確な数については、シナリオを参照してください）。セット・アップ・カードの増援セクションに従って、追加のRPsが受け取られます。

**15.12** タイプの制限。RPsは、以下を除くいずれかの戦闘ユニットを再建できます。：装甲、砲兵、ロケット砲兵、落下傘、マップ上に記載されたユニット。

**デザイン・ノート**：RPは「歩兵」のみで、ユニットを次の戦力段階に回復させるために必要な兵士と軽装備をあらわし、各ステップについて同じ数の兵員である必要はありません。重装備のRPsは、どちらの陣営にも提供されません。史実では、そのような装備は使用不能でした。

#### 15.13 枢軸軍のRPs [Axis RPs]

- a. 各 RP は、直ちに「Marsch」ユニットに変換されます（ソヴィエト軍の Marsch ユニットのありません）。1 RP は、1つの

Marsch ユニットの創出します。これらは、増援として AGN マップ・ボックス内とデミヤンスク [Demyansk] に受け取られます [シナリオを参照]。

- b. 非変換 RPs は、除去ボックス内のユニットを再建するため、第1作戦中に使用しなければなりません。1 RP は、除去された1ステップを回復させます。

- c. 未使用（又は未変換）のRPsは失われ、未来のターンのために蓄積できません。

**15.14** ソヴィエト軍のRPs。ソヴィエト軍のRPsは、除去ボックス内のユニットを再建するため、又はソヴィエト軍のRP手順 [15.22] によりマップ上の減少状態ユニットを再建するために使用されます。ソヴィエト軍のRPsは、後のターンに使用するために蓄積できません。第1作戦中に未使用のソヴィエト軍RPsは、その同じターンの第2作戦中に使用するために取っておくことができ、未来のターンのために取っておくことはできません。

**注釈**：ソヴィエト軍プレイヤーは、RPsを管理するために補充受け取りマーカーの使用が便利であることに気づくでしょう。そのような1枚のマーカーを未使用RPに一致する自軍セット・アップ・カード上に置きます。これは、ユニットの上に置かれるときに使用されます。

**15.15** 以前に未確認だったユニット [5.4] は、RPsによって再建できます（各1ステップ）。これらは、すでに確認状態でプレイに復帰します。

#### 15.2 補充の手順 [Replacements Procedures]

##### 15.21 枢軸軍 Marsch ユニットの手順 [Axis Marsch Unit Procedure]

- a. 減少状態の戦闘ユニットと Marsch ユニットの、友軍管理フェイズ中に同じヘクス内にいなければなりません。
- b. プレイから Marsch ユニットを取り去り、減少状態の戦闘ユニットをその完全戦力面に裏返します。
- c. Marsch ユニットの、補充として使用されるまで通常の戦闘ユニットです。これらは、未来のターンに再使用できます。

##### 15.22 ソヴィエト軍のRP手順 [Soviet RP Procedure]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも補給ルート [6.21] までたどれたら、友軍補充フェイズ中に補充受け取りマーカーを受け取っているユニットの上に置きます。
- b. 枢軸軍の管理フェイズ中に、（補給状況にかかわらず）受け取っているユニットからマーカーを取り去り、ユニットをその完全戦力面に裏返します。

**15.23** RPの手順を使用しているユニットは、戦略又は浸透移動を実施できず、又はこのセグメント中に攻撃できず、マーカーが置かれるか又は取り去られる瞬間に補給下でなければなりません。これらは防衛できますが、その減少戦力を使用します。

**注釈**：もしも除去されたら、補給を受け取っているマーカーは失われ、それ故RPは失われます。

**15.24** 除去ボックスからの再建ユニット。除去ボックス内の両陣営のユニットは、RPの手順によってのみ再建できます。

- a. ユニットの回復させるため、1 RP を消費します。：もしも2ステップ・ユニットであれば減少段階へ、又はもしも単一ステップ・ユニットであれば完全戦力へ、あるいは2ステップ・ユニットを完全戦力へ回復させるために2RPsを消費します。

- b. ここで、友軍補充フェイズ中に、友軍マップ・ボックスの「再建中ユニット」[“Units Rebuilding”] セクション内にユニットを置きます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ユニットのタイプ・ボックス色と同じ「色」の自軍マップ・ボックス内に置きます。

**例:** 赤いユニット・タイプ・ボックスを持つソヴィエト軍ユニットは、NWF マップ・ボックス内にのみ置かれます。

- c. 再建中ユニット・ボックス内で作戦シークエンスを開始しているユニットは、一致するマップ・ボックスへ移され、そのセグメント中にマップ上へ移動できます。

## 16.0 勝利方法 [HOW TO WIN]

各シナリオの勝利は、シナリオ・セット・アップ項目に概説され、一定のマップ位置の支配 [3.21]、敵ユニットの除去、プレイヤーが選択する一定の行動によって獲得される勝利ポイント (VPs) を得点することにより判定されます。

### 16.1 勝利ポイント [Victory Points]

- 16.11 ソヴィエト軍プレイヤーのみが、勝利ポイントを得点できます。負の合計も起こり得ます。

- 16.12 各ターンの勝利判定フェイズ中に、勝利ポイントをカウントします。勝利ポイント計画上に列記された数から、これらを計算します。VP 記録欄上で VP マーカーを調整することにより、現行 VP 合計の変化を管理します。

- 16.13 位置の VPs。大部分の位置についての VPs は、もしもその位置が友軍 [3.12] であれば、ゲームの最終ターンの勝利判定フェイズ中にのみ得点されます。

これらは、位置毎に一度のみ得点され、占領又は奪回毎ではありません。その位置が何度持ち主を変更したのかは、問題ではありません。

- a. デミヤンスク [Demyansk] (ヘクス 2711) が包囲状態の各ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは VPs を得点します [勝利ポイント計画を参照してください]。
- b. デミヤンスクは、もしもいまだに枢軸軍の支配下 (占有しているかいない) で、勝利判定フェイズ中に枢軸軍マップ端補給源ヘクス (1032、1836、2036) へ枢軸軍の友軍補給ルートをとどれなければ、包囲されています。
- c. いったんデミヤンスクが包囲されたら、枢軸軍プレイヤーはデミヤンスクに 2 RPs (Marsch ユニットとして) と AGN マップ・ボックスに 1 RP を受け取ります [枢軸軍のセット・アップ・カードを参照]。

### 16.15 除去ユニット [Units Eliminated]

- a. 一定のユニット除去のために VPs が得点されますが [VP 計画を参照]、減少しただけのユニットについては得点されません。補充によって後に回復したユニットは、もしも再び除去されたら再びカウントされ得ます。
- b. もしもソヴィエト軍のロケット砲兵ユニットが除去されたら、VPs は失われます。

- 16.16 VPs は、主導権表の使用によって得失され得ます。

### 16.2 突然の勝利 [Sudden Victory] [シナリオ 1 と 3]

- 16.21 プレイヤーは、勝利判定フェイズ中に以下の 2 つの方法のどちらかで突然の勝利を達成します。:

- a. マップ上に敵戦闘ユニットが 33 個のみが残るとき (マップ・ボ

ックス内のそれとマップ上に記載されたそれは無視します)。もしもこれが両プレイヤーに同時に発生したら、ソヴィエト軍プレイヤーはゲームに勝利します。又は

- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT8 までのいずれかのターン終了時にもしも以下のいずれかであると勝利します。:

- ・デミヤンスク [Demyansk] (ヘクス 2711) が友軍、又は
- ・スタラヤ・ルーサ [Staraya Russa] (ヘクス 1528) が友軍

- 16.22 GT8 の後、スタラヤ・ルーサ (1528) 又はデミヤンスク (2711) の支配は、VPs のみを提供します。

- 16.23 もしもプレイヤーが突然の勝利を達成したら、勝利ポイントの合計にかかわらず、ゲームは終了して勝者が宣言されます。

## 17.0 包括的な戦闘の例 [COMPREHENSIVE EXAMPLE OF COMBAT]

史実では、ソヴィエト第 34 軍は、いくらかの砲兵支援を付けた 2 個師団の構成部隊を組み合わせた小規模な攻撃を一緒に行いました。この集団は、「モスクワ」グループと呼ばれました。その攻撃は 3 月 12 日に開始され、約 6 日間続きました。

GT9 の開始時です。天候は凍結 (非嵐) です。この例の目的において増援はありません。なぜならば、これらは例のマップ・エリアに到着できないからです。ソヴィエト軍プレイヤーは主導権を持ち、ソヴィエト軍プレイヤーは第 1 プレイヤーになることを選択します。

ソヴィエト軍プレイヤーは、空挺降下させるためのユニットを持たず、自軍の補充をどこかへ (例のエリアの外部) へ送ります。ここで、ソヴィエト軍プレイヤーの移動フェイズです。ヘクス 1710 まで自軍の 87(-) と 1/87 ユニットの、ヘクス 1810 内へ 1318(-)、1/1318、28+238 工兵を移動させます。自軍の 231+387 砲兵ユニットを 1609 へ移動させます。

例のエリア外部で他の全移動が完了し、ソヴィエト軍の戦闘フェイズです。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の攻撃を一度に 1 つ宣言し、次を宣言する前に、続いて直ちに攻撃を解決します。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の最初の攻撃を、ヘクス 1710 と 1810 からのユニットを使用して、ヘクス 1811 に対して宣言します。

1810 内の自軍ユニットが攻撃し、枢軸軍の ZOC がやはり 1910 から 1810 へ伸びているので、1910 にも攻撃を宣言しなければなりません。これらの両方の攻撃を宣言している地上ユニットは、ここで示されなければなりません。

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初に 1811 の攻撃を解決することを選択します。ソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃又は防御しているかにかかわらず、自軍の支援 (航空と砲兵) を常に最初に宣言します。1609 の自軍砲兵ユニットは活性状態で、1811 から 4 ヘクスの射程内にあります。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍砲兵 (2 ポイントの支援値) と活性状態の航空ユニット (1 ポイント) を戦闘に割り当てます。戦闘支援差チャートは、3 支援ポイントの合計が戦闘比の右への 2 コラム・シフトであることを表示します。

枢軸軍プレイヤーは、射程内に砲兵を持ちませんが、1 つの活性状態の爆撃機航空ユニット (1 ポイント) を投入します。防御側ヘクスが拠点を持つので、爆撃機航空ユニットは参加できます。戦闘支援差チャートは、1 ポイントの合計が戦闘比の左への 1 コラム・シフトを生み出すことを表示します。枢軸軍のシフトは、ここでソヴィエト軍のシフトと相殺され (2 マイナス 1)、実質的に右への 1 コラム・シフトを生み出します。防御側ヘクスは拠点を持つため、防御側は右への 1 コラム・シフトを受け取ります。このシフトは、実質的な支援シフトによって相殺され、戦闘比コラムの実質的なシフトはありません。

ソヴィエト軍プレイヤーは、ここで自軍ユニットの 5 つがヘクス 1811 を攻撃することを宣言します。ヘクス 1810 内の 1 つのユニットをこの戦闘に従事させないままにしたため、これはヘクス 1910 を攻撃できます。ヘクス 1910 は、攻撃しているユニットを持つヘクス 1810 内に ZOC を及ぼすため、攻撃されなければなりません。



1811 に対する戦闘比は (1 + 2 + 2 + 2 + 2 = 9) 対 3 防御、あるいは 3 対 1 の比です。すでに、実質的な戦闘比コラム・シフトがないことが明らかになっています。攻撃側は、戦闘結果にたどりつくため、3 対 1 のコラムを使用することになります。

ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、出目は 6 で「A1\*/DR」の結果を獲得します。攻撃側のアスタリスクは、ソヴィエト軍プレイヤーがこの戦闘の後に使用不能とするため、砲兵ユニット又は航空ユニットのどちらかを選択することを意味します。ソヴィエト軍プレイヤーは砲兵ユニットを選択し、それを射撃済面に裏返します。ターン (ソヴィエト軍の作戦シークエンス、枢軸軍の作戦シークエンスの残りを通して、そして第 2 作戦セグメント全体) が終了するまでこの状態に留まります。航空ユニットは、活性状態に留まります。この戦闘でアスタリスクはソヴィエト軍部隊にのみ適用されるので、枢軸軍の航空ユニットも活性状態に留まります。

戦闘結果の次のパートは、攻撃側にステップ損失を指定します。もしも防御側が損失を受けることを要求されたら、最初にステップ損失を受けることになります。防御している III/26 ユニットの、その減少戦力面に裏返されることになります。ソヴィエト軍プレイヤーは、ステップ損失を受ける自軍ユニットの 1 つを選択します。1318 (c) ユニットを選択し、その減少戦力面に裏返します。

戦闘結果の最後の部分は、防御側についての退却要求です。枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍ユニットを退却させる代わりに、退却不可オプションのため退却オプション表で解決することに決めます。このユニットはこのオプションを認める地形である拠点内にいるため、このオプションの資格を持ちます。枢軸軍は、次の戦闘が解決される前にオプションを実施しなければなりません。1 つのサイを振り、5 の目を出します。拠点についての +1 DRM を加え、サイの目の最終結果は 6 です。表の 6 はユニットが「パス」したことを示します。自軍ユニットが表をパスしたので、このユニットは退却の要件から解放されます。ここで、ユニットは退却オプション表によって 1 ステップ損失を受けることを要求されます。もしも 1 ステップのみを持って開始したら除去され、ソヴィエト軍ユニットはカラのヘクスを占めることができます。ユニットが表でパスすることに失敗していたら、枢軸軍プレイヤーが望むように 1 又は 2 ヘクス退却し、ソヴィエト軍ユニットは戦闘後前進によってカラのヘクスを占めることができました。

ソヴィエト軍プレイヤーは、ここで、自軍工兵ユニットでヘクス 1910 に対する戦闘を宣言します。自軍の (まだ活性状態の) 航空ユニットを戦闘に投入し、枢軸軍プレイヤーは同様に (まだ活性状態の) 航空ユニットを投入します。両航空ユニットが戦闘比で 1 コラム・シフトを獲得し、互いに相殺して実質的なシフトはありません。ただし、防御側は拠点のために左への 1 コラム・シフトを得ます。最終戦闘比は 1 対 2 です (2 ポイント対 3 防御ポイント)。ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、3 の「AR」結果を出します。防御側に影響はありません。ソヴィエト軍プレイヤーは退却不可オプションの資格を持たないため、この戦闘を補給した補給源へ向けて、1 又は 2 ヘクス望むだけ、工兵ユニットを退却させなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍ユニットをヘクス 1809 に退却させることを選択しました。

どちらの陣営についても特別な結果 (アスタリスク) がなかったため、航空ユニットはこのターンの未来の戦闘について活性状態に留まります。

これで、全ての戦闘が完了しました。ソヴィエト軍プレイヤーは、突破移動が認められるユニットに従事させていなかったため、このセグメントのソヴィエト軍シークエンスは終了します。

自軍の 2 番目の作戦中、ソヴィエト軍プレイヤーは再びヘクス 1811 の奪取を試みることができますが、最初の作戦中に射撃してしまったので、支援のために使用可能な自軍砲兵ユニットを持たないことになります。

史実では、戦闘の流れは一般的に上記で述べた動きに従いました。ソヴィエト軍は、いくつかのブunkerを奪いましたが、ドイツ軍の戦術的な反撃の前にそれらを保持できませんでした。両陣営は損害を受けました。数週間後、増強されたソヴィエト軍は攻撃し、再び土地を奪うことに失敗しました。

## 18.0 デザイナーの項目 [DESIGNER'S SECTION]

### 18.1 ユニットの略号 [Unit Abbreviations]

#### ドイツ軍

AA	Aufklarungs Abteilung (捜索分遣隊)
BBB	Brückenbaubattalion 橋梁建設
Denmark	SS Freikorps "Danmark" SS 義勇部隊として編成されたデンマーク人部隊
E+W	"Robinsoninsel" と "Teufelinsel" 複合拠点内の 1/1R503 の Eckhardt と Wetthauer 中隊。
Geb	Gebirgs (山岳)
JgdKdo	JagdKoando 対パルチザン「ハンター・キラー」チームとして編成された軽歩兵
K	Kradschutzen (オートバイ歩兵)
LS	Landeschutzen 元々後方地域保安のために編成された高齢者部隊
Lw	Luftwaffe 歩兵として編成された空軍地上部隊
LwF	Luftwaffe Feld 連隊
Marsch	Marsch (march) 正規部隊の死傷者の補充として新たに到着した兵員
Nord	Polizei 連隊 "Nord" 歩兵として編成された警察官 (SS によって指揮された)
Pi	Pioniere 戦闘工兵
Pol	Polizei (警察)
Radf	Radfahrer 自転車歩兵
SS	Schutzstaffel このゲームでは、全て SS Totenkopf 師団の一部又は付属
Wach	Wach (watch) 元々後方地域保安のために編成された歩兵部隊

#### ソヴィエト軍

Abn	空挺
Gd	親衛
MG	機関銃
Nav	海軍 歩兵として使用された水兵

#### ドイツ軍戦闘グループ (その部隊指揮官名が付けられた)

##### 陸軍:

Ante  
Borgmann  
von Borries  
von Gorne  
Hitzhuber  
Pantel  
von der Pahlen  
Schafferus  
Volk

##### Schutzstaffel (SS):

Baum  
Bochmann  
Deisenhofer  
Kleffner  
Knochlein  
Krauth  
Kron  
Kurtz  
Launer  
Masserle  
Moder  
Schulze  
Schubach  
Saumenicht  
Stange  
Thies  
Ullrich  
Zollhofer

## 18.2 推薦図書 [Suggested Reading]

ドイツ軍のソヴィエト連邦侵攻に関する膨大な文献がある中で、この戦域に関する情報は分散し、部隊史又は主に公文書館の記録に最良のものが見つけられます。下記の英文書籍リストは、総合的な形式又は概要を提供する項目を含みます。インターネット上で、追加の情報を探すことができます。

1. Carrel, Paul, Hitler Moves East 1941-1943, New York: Ballentine Books, 1971.
2. Erickson, John, The Road to Stalingrad, New York, Harper & Row, 1975.
3. Forczyk, Robert, Demyansk 1942-43, The Frozen Fortress, Long Island City, NY: Osprey Publishing, 2012.
4. Glantz, David M., Forgotten Battles of the German-Soviet War (1941-1945), Vol. II, private publication, 1999.
5. Haupt, Werner, Army Group North, Atglen, PA: Schiffer Military History, 1977.
6. Sydnor, Charles W. Jr., Soldiers of Destruction, Princeton, NJ, Princeton University Press, 1977.
7. Ullrich, Karl, Like a Cliff in the Ocean, The History of the 3.SS-Panzer-Division "Totenkopf," Winnipeg, Manitoba: J.J. Fedorowicz Publishing, Inc., 2002.
8. Ziemke, Earl F. and Magna E Bauer, Moscow to Stalingrad: Decision in the East, Washington, DC: Center of Military History, 1987.

## 18.3 デザイナーズ・ノート by Vance von Borries

**Demyansk Shield** は、デザインが相当進化しました。小さなゲームにする計画は、ストーリーを語るために十分なディテールを提供し、中難易度に留めるため大きな扱いに変更されました。ただし、この段階で、Demyansk は扱うトピックとして困難になることが分かりました。

**ゲーム・マップ [Game Map]** 当時の歴史的素材を用いての作成を試みましたが、公文書館の文献を読むのは非常に困難であることが判明しました。当時の河川、森林、湿地の無限のパターンが失われていると感じられたからです。地形は、一般的に貧弱な道路網を持つ荒地です。史実の戦闘部隊が、困難な目に会ったことが窺われました。

基本マップは、現代の道路マップから作成され、先述の公文書館マップから可能な限りの修正を加えました。当時の良好なソヴィエトのマップがありますが、それにアクセス又は扱うことすら困難です。

最も優れたマップは、森林の扱いに問題がありました。この地域は、戦前の再開発によって地勢が変更され、戦争によって相当荒廃していました。何もかも、両陣営からの戦死遺体すら、掘り返されていました。今日のマップは、1942年の森林についての信頼できる情報を提供しないため、推測に頼らなければなりませんでした。

**ホルム [Kholm]** この小規模な攻防戦（このゲームの規模では、たつぷり2ヘクス）は、ソヴィエト軍をひどく苦しめ、おそらくその作戦ペースをかなり後退せました。私は小さな（追加）マップを作成して状況をテストしましたが、ホルムの戦場は非常に異質な状況でした。もしもこの要塞が早期にソヴィエト軍の手に落ちたら、勝利条件を含み、多くの意図しない状況のリスクを負うことになったでしょう。それは、デミヤンスク地域内でのプレイすら問題にならない程のリスクです。主要な問題はデミヤンスクであって、ホルムではありません。したがって、ゲームが扱うトピックの中心ではないホルムの攻防戦は、このゲームから省かれました。

**第2親衛狙撃兵軍団 [The 2GRC]** 当初、私はこのグループをゲームに含めるのを止めようとしていました。なぜならば、これは初期にゲーム・エリアの南からホルムへ移動し、そこに留まったからです。近年の歴史的記録の調査では、孤立しているデミヤンスク包囲陣でこ

のグループが重要な役割を演じた可能性がすでに示唆されています。ゲームに戻ると、私は多すぎないルールで、これらを退出させなければなりませんでした。「単に取り上げる」方法では、ゲーム的な扱いを免れないので、南端から退出させることで解決しました。ただし、プレイヤー諸氏は可変する日程に配慮しなければなりません。

**補給 [Supply]** 状況は、補給ポイントの使用に適しているように見えます。再補給は両陣営について困難に思われ、長期間にわたって多くが包囲されたドイツ軍については尚更でした。

また、包囲陣内へ補給ポイントを運ぶ問題と、ゲーム・プレイが複数の包囲陣を生み出すことさえ起こり得ます。これは、ソヴィエト軍に長期間にわたる優位性を与えるものとして示すため、より詳細な航空システムを要求することになります。しかし、補給ポイントを管理して航空戦闘を行うことで、ゲームをつまらなくするリスクを負うわけにはいきませんでした。ゲームの制作過程において幸運だったことに、全般的に十分な補給が使用可能であったと仮定することができました。これは、戦闘の瞬間にのみ補給状況を考慮するときに機能します。全てのユニットについての通常の補給状況は、蓄えなしの緊急段階であると考えてください。

これは、包囲陣内のドイツ軍ユニットの多くが減少状態の **Mas** を持つことで考慮されています。燃料はすぐに不足し、牽引用の動物は食用に供されました。そして、寒さがそれに輪をかけました。1月上旬には、部隊はほとんどの移動車両と牽引用の動物を持ちませんでした。

同様に、ソヴィエト軍は、慢性的な補給欠乏を経験していました。貧弱な道路網と冬の極端な天候状況は、多くの兵士を丸太道の建設に従事させなければならぬことを意味し、トラックは定期的に暖機中継所に停止しなければならず、部隊は攻撃の前に空腹を抱え、砲兵はトラックではなく人間が運んだ砲弾に依存しました。泥濘の状況が蔓延したときには、このシステムすら崩壊しました。南方の作戦集団 **Ksenefontov, OGG**（緑色のタイプ・ボックス・ユニット）の状況は、更に悪いものでした。OGGは南部（大部分がホルムへ）へ移動し、それ自体がカーニン正面軍の一部だった第3打撃軍に出現しました。

OGGは、デミヤンスク包囲陣を攻囲している北西正面軍によって戦術的に指揮されていました。統率の混乱は、OGGが事実上補給を全く受け取らず、損害の補充も皆無になりました。それに応じて、弾薬が欠乏し、文字通り餓えることになりました。2月24日、OGGは北西正面軍へ移管されましたが、未だにカーニン正面軍はその補給に責任を負っており、やはり何も得られませんでした。3月3日には、ついに補給の責任は完全に北西正面軍に移り、状況が好転し始めました。

**戦闘結果 [Combat Results]** 史実の戦闘は、ソヴィエト軍にとって非常に消耗が大きく、1月から5月を通してほぼ245,000人が死傷しました。一方のドイツ軍の死傷者は、約41,200人でした。これには、消耗型CRTの使用が要求されます。CRTと補充の調整を通して、両陣営がゲーム数学的に対等な機会を設定できることも意味します。

**OoB** リサーチャーはソヴィエト軍の **OoB** を容易に決めることができましたが、ドイツ軍については遥かに困難でした。公文書館の記録は、貧弱で誤りを含みます。私共は様々なアプローチを試みましたが、ドイツ軍にとって地上の混沌状態は、様々な戦闘グループが頻繁に編成されたため、おそらく説明するのは困難です。初期の努力は、むしろ曖昧さと雑多を生み出しました。幸運にも、二人の人物が現れ、主に **Hennig Nagel** は、ドイツ軍師団史から注目すべき素材を英訳して提供してくれました。これは非常に役に立ちました。私どもはこの規模のゲームのためにできる最善を尽くしましたが、それでも多数のドイツ軍戦闘グループの状況は憶測のままです。私は全てのSSユニットに、その部隊指揮官の名称を表示することに決めました。なぜならば、実際の編成は様々で、大部分のユニットが多く的一般陸軍兵士を含んだからです。

私はマップ上にユニットを印刷することは好みませんが、簡素化とカウンター全体数を減らすことで納得しました。これは、いく



つかのトリッキーな OoB 状況を上手に説明することも認めました。枢軸軍ユニットは、非常に場当たりに編成された性格により、歴史的な名称を表示しておらず、その戦力のいくらかは近隣のユニット内に数値化されています。対照的に、ソヴィエト軍ユニットは識別が可能でした。もしもマップ上に印刷されたユニットを好まないのであれば、これらをあらわすために臨時のカウンター（同じ数値の）を自作してください。

早期に概念を明確化できなかった点は、ソヴィエト軍の色コード化に関することです。各色は、一般的に戦闘に投入された軍規模の集団をあらわします。緑は OGC 集団（後の第 53 軍になります）、黄は第 34 軍、赤は同じ補給ネットワークから引く第 11 軍と第 1 打撃軍の両方です。

大部分の歴史的な評価では、ソヴィエト軍情報源からの見積もりで、ほぼ 9 万 5 千から 10 万人のドイツ軍が包囲されたと主張しています。もしも包囲された師団が完全戦力だったら、それは事実だったでしょう。実際には、夏と秋の闘いが、その定数戦力を各 10,000 名程度に減少させていました。

あなたは、1 つのドイツ軍ユニットが私の名字を持つことに気づくことでしょう。これは、包囲陣からの脱出に参加した歴史的な部隊をあらわします（推奨文献の 1 と 7 を参照してください）。突破した連隊の総指揮官は、以前に第 30 師団第 46 連隊の副官だった Hermann von Borries 中佐でした。1 年後、彼は新編師団の指揮を執る直前に死亡したので、書物や記憶に現れません。私たちは 5 世代前に共通の祖先を持つため（私から数えて）、安易にこのカウンターを死なせるためにサイ振りを行うのは止めにしました。

**戦闘 [Combat]** 戦闘比は、ソヴィエト軍 1 個師団全体に対してドイツ軍の 1 個大隊が対応するように見えるかもしれません。規模的には、同サイズのユニットと見なして良いと思います。ソヴィエト軍のドクトリンは非常に貧弱だったので、これはほぼ正解です。ソヴィエトの公文書は、攻撃方法の概念を欠いていたことを嘆いています。前の夏に被った死傷者数が非常に大きく、熟練将校の不足が明らかになっていました。それ故、ソヴィエト軍の攻撃は、数で圧倒すると言わんばかりに、ドイツ軍の陣地に闇雲に行われて失敗しました。そこには、洗練された戦術はありませんでした。予想されたとおり、大量の死傷者を出す結果となりました。

**ゲームのユニット [Game Units]** 少数の特殊な部隊は、ユニット化を見送りました。最良の例は、ソヴィエト軍の装甲列車「赤い夜明け」です。歴史的な記録では、しばしば装甲列車について記述されますが、同時に存在できるのは 1 本の列車に過ぎず、航空攻撃に対して脆弱だったので、戦闘では実質的な効果を持ちませんでした。パルチザンは、デミヤンスクの闘いで影響を持ちませんでした。

スキー・ユニットは、その戦闘効果が総体的にあらわされたものとして表されます。ソヴィエト軍は、様々な時期に、この戦域にこのような大隊を 50 個以上投入しました。枢軸軍は、ごく少数を持つに過ぎませんでした。これらは、容易にドイツ軍の戦線を突破し、しばしば拠点を包囲するために使用されるなど興味深い戦術単位でしたが、防御側に死守を強要する傾向がありました。これは、結果的に軽装備のスキー部隊が高い死傷者を出すことに繋がりました。スキー・ユニットは、その低い防御能力により、防御側よりも早く損耗しました。これらの最良の役割は、偵察と側面防護です。

**スタッキング [Stacking]** いくつかの組み合わせは風変わりに見えるかも知れませんが、割り当てられた全ての値が本当の規模ではありません。スタッキングは、指揮統率に深く関連します。

**装甲 [Armor]** 装甲部隊は存在しましたが、あまりにも少数だったので、その影響はほとんど注目されませんでした。ドイツ軍は重戦車に立ち向かえる兵器を持たなかったため、ソヴィエト軍は好機を逃したことになります。ここでも、ソヴィエト軍部隊は、戦車と歩兵の連携方法の認識を失っていました。これらはドイツ軍の戦線に開いた穴を拡大することすらできず、それ故、限定された突破移動に過ぎませんでした。更には、湿地と荒地が道路外の戦車移動を極めて困難にしました。これらの全ては、デザインにおいて装甲部隊

の使用を制限することであらわしました。

**拠点 [Strongpoints]** 私はマップ上に要塞化建造物を印刷することに難色を示しましたが、ドイツ軍についてはカウンターとセット・アップ時間を節約できることにすぐに気づきました。私はこれをソヴィエト軍に要求するのは難しいことが分かりました。なぜならば、ドイツ軍がその方向に攻撃することは稀だからです。実際、私はこのアイデアに対して頑として譲らないつもりでした。いくつかの戦闘ユニットをマップ上に印刷する必要性を認識したことが転換点でした。結局のところ、私どもはカウンター数とセット・アップ時間を節約し、いかさまのディテールを手に入れました。

**献辞 [Acknowledgements]** Henning Nagel のすばらしい翻訳と John Burt の特別なブレイン・テストとアドヴァイスに感謝します。最後に、私たちのホビーにとって非常に困難なトピックであるこの題材を信頼し、世に出すことを勧めてくれた出版社に感謝の意を表します。

## 18.4 Game Credits

デザイン/ディヴェロップメント	Vance von Borries
リサーチ	Thomas F. Burke
追加リサーチ	Hennig Nagel
配給者	Jeff Gringer
ボックス・アートワーク	Randy Lein
マップ/カウンター・アート	Randy Lein
ルール監修	Hans Korting
ブレイン・テスト	Buzz Borries, John Burt, Clair Conzelman, Richard Diem, Jack Greene, Mark Gutttag, Randy Lein, John Vasilakos, Steve Zollner





## 発展したプレイのシーケンス

## [EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

## A. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT]

(両プレイヤーが、1 ターンに一度行う)

- a. **ターン記録フェイズ**: 新たなターンの開始を表示するため、ターン記録欄上に沿ってターン・マーカーを進める。
- b. **天候フェイズ**
  - 1) 天候表を解決する [5.2]。
  - 2) ソヴィエト軍の補給欠乏表を解決する [6.5]。
- c. **増援フェイズ**
  - 1) 両プレイヤーは、それぞれ自軍のセット・アップ・カードを調べ、使用可能な増援 [5.3] をイン・プレイに置く。プレイヤー諸氏は、増援を遅延させることを選択できる。
  - 2) GT2 から開始して、両プレイヤーは RPs を受け取る。枢軸軍プレイヤーは、RPs から創出された Marsch ユニットの受け取ることができる。
  - 3) GT5 から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍 2GRC ユニットの特別な撤退を実施できる [5.34]。
- d. **主導権フェイズ**: GT9 から 11 に、枢軸軍プレイヤーは主導権プレイヤーになる選択肢を持つ。GT16 に、ソヴィエト軍プレイヤーは主導権プレイヤーになる選択肢を持つ [5.5]。

## B. 第1作戦セグメント [FIRST OPERATIONS SEGMENT]

## 1. 第1プレイヤー作戦シーケンス

- a. **航空輸送フェイズ** [GT5 から開始]
  - 1) もしも第1プレイヤーが枢軸軍であると、AGN マップ・ボックスからいずれかの友軍飛行場へ、ユニットを空輸で移動させる [7.1]。
  - 2) もしも第1プレイヤーがソヴィエト軍であると、空挺降下を実施できる [7.2]。
- b. **補充フェイズ** [GT2 から開始]:
  - 1) もしも第1プレイヤーがソヴィエト軍であると、増強させるためにマップ上のユニットに補充受け取りマーカーを置く。
  - 2) 除去ボックスから再建されたユニットは、マップ・ボックスの各プレイヤーのユニット再建中セクション内に置かれる。
  - 3) ユニットの再建中ボックス内のユニットを、それぞれのマップ・ボックス内に置く。
- c. **移動フェイズ**: 第1プレイヤーは、移動ルールの制限内で、自軍地上ユニットの全て、いくつかを望むように移動させる。全く移動させなくてもよい [8.0]。ユニットは、戦略移動を実施できる。
- d. **戦闘フェイズ**: 第1プレイヤーは、望む順番で各戦闘を実施し、1つずつ宣言して解決する。全ての攻撃は、このシーケンスに従う。
  - 1) 第1プレイヤーは攻撃を宣言し、どの自軍地上ユニットが攻撃しているのかを述べる。
  - 2) 第2プレイヤーは、戦闘前退却 [11.43] を実施するオプションを持つ。

- 3) 両プレイヤーは、参加している自軍ユニットの補給状況をチェックする。
- 4) ソヴィエト軍プレイヤーは、使用可能な航空ユニットを配置し、射程内で使用可能な砲兵ユニットを投入する。
- 5) 枢軸軍プレイヤーは、使用可能な航空ユニットを配置し、射程内で使用可能な砲兵ユニットを投入する [11.51]。
- 6) 未確認ユニットを明らかにする。
- 7) 戦闘比を計算する (合計攻撃戦力を合計防御戦力で割る)。
- 8) 戦闘結果表上で適切なコラムを見つけ、サイを1つ振り、交差照合して結果を適用する。
- 9) 戦闘結果:
  - a) 両陣営にステップ損失を適用する。攻撃側が最初。
  - b) ユニットの退却させる [12.3]、又は退却不可 [12.42] を実施する。
  - c) 敵 ZOC を通過する退却を実施する [12.43]。
  - d) もしも防御側のヘクスがカラになると、生き残っている攻撃ユニットは戦闘後前進できる [12.5]。
  - e) 航空ユニットを航空状態ディスプレイへ帰還させる。

- e. **突破移動フェイズ**: 第1プレイヤーは、全て又はいくつかの資格を持つ自軍ユニットを、その許容移動力の半分まで移動する。全く移動させなくてもよい。泥濘天候中は、このフェイズを中止する。

## f. 管理フェイズ

- 1) これがソヴィエト軍プレイヤーのフェイズのとき、補充を受け取っているユニットから補充受け取りマーカーを取り去り、それらのユニットを次に高い戦力段階に裏返す。
- 2) これが枢軸軍プレイヤーのフェイズのとき、ユニットを次に高い戦力段階に増強するため、Marsch ユニットと組み合わせる。
- 3) 拠点の構築 (活性プレイヤーのみ) [14.3]:
  - ・すでに開始していた拠点の構築を終了させる。
  - ・新たな拠点の構築を開始する。
- 4) ソヴィエト軍ユニットが占める枢軸軍の拠点を破壊する。

## 2. 第2プレイヤー作戦シーケンス

- a. **航空輸送フェイズ**: 第1プレイヤーについて述べたのと同じ。
- b. **補充フェイズ**: 第1プレイヤーと同じ。
- c. **移動フェイズ**: 第1プレイヤーと同じ。
- d. **戦闘フェイズ**: 第1プレイヤーと同じ。
- e. **突破移動フェイズ**: 第1プレイヤーと同じ。
- f. **管理フェイズ**
  - 1) ユニットの補充受け取りマーカーを取り去り、受け取っているユニットをその次に高い戦力段階に裏返す。
  - 2) 拠点の構築: 第1プレイヤーと同じ。

## C. 第2作戦セグメント [SECOND OPERATIONS SEGMENT]

- a. 天候フェイズ：戦略セグメントと同じ
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の第2作戦セグメントについて、ソヴィエト軍補給欠乏表 [5.6] で解決する。

### 1. 第2 (第1プレイヤー) 作戦シーケンス (第1作戦セグメントと同じ)

### 2. 第2 (第2プレイヤー) 作戦シーケンス (第1作戦セグメントと同じ)

## D. 回復セグメント [RECOVERY SEGMENT] (両プレイヤーが、1 ターンに一度行う)

### a. 回復フェイズ

- 1) 航空ユニットを飛行済から活性状態に戻す。
- 2) 砲兵ユニットを射撃済から活性状態に戻す。

### b. 勝利判定フェイズ

- 1) 現行セグメント中に得失された VPs を記録する。
- 2) シナリオの勝利条件をチェックする。もしも 1 人プレイヤーが突然の勝利を達成していたら、ゲームは終了する。

## 19.0 シナリオ [SCENARIOS]

**Demyansk Shield** は、2つの短期シナリオとフル・キャンペーン・ゲームを持ちます。これらのそれぞれについて、枢軸軍プレイヤーが最初に自軍ユニットをセット・アップし、ソヴィエト軍プレイヤーが続きます。

### 19.1 シナリオ1：ソヴィエト軍の冬季攻勢 [The Soviet Winter Offensive]



**19.11** 8 ターンあります。: GT1~8。GT1 の天候結果は、自動的に凍結 (非嵐) です。GT2 から開始して天候表を解決します。

**19.12** マップ全体、枢軸軍のセット・アップ・カード1と3、ソヴィエト軍のセット・アップ・カード1と3を使用します。

#### 19.13 特別な制限 [Special Restrictions]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ全体について主導権を持ちます。
- b. 補充。GT2 に開始：  
 ・ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に 2RP を受け取ります。  
 ・枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 1RP を AGN マップ・ボックス内に受け取ります。GT5 から開始して、これはターン毎に 2RP に増加し、1 を AGN マップ・ボックス、他方を自身の

選択で AGN マップ・ボックス又は Demyansk (ヘクス 2711) へ Marsch ユニットとしてのどちらかです。  
 ・緑のユニット・タイプ・ボックスを持つソヴィエト軍ユニットは、このシナリオでは補充を受け取れません。

c. GT1 から開始して、枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 3 つまで拠点の構築を開始できます。

#### 19.14 勝利条件 [Victory Conditions]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、突然の勝利 [16.2] を達成するか、又は以下の全てに従って勝利します。;

- 1) Demyansk を包囲する [16.14 に従う]。
- 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、プレイの終了時に、以下の場所を少なくとも 5 つ保持しなければなりません。

Lyubnitsa-1608	Ivanovskoye-1929	Belebelka-2833
Pola-1621	Kolbykino-2124	Polnovo-3004
Lychkovo-1712	Stepanovo-2219	Molvotitsy-3412

いずれかの飛行場 (3 つが可能)

3) 2GRC の退出が遅延した各ターンについて [5.34]、ソヴィエト軍プレイヤーは上記に記載された追加の 1 つの場所を保持しなければなりません。

b. 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが自身の勝利条件を達成することを妨げると勝利します。

### 19.2 シナリオ2：架橋作戦 [Operation Bruckenschlag]



**19.21** 7 ターンあります。: GT10~16。GT10 の天候結果は、自動的に凍結 (非嵐) です。GT11 から開始して天候表を解決します。

**19.22** マップのヘクス 1117 (含む) からヘクス 3917 (含む) までのラインの西地域、枢軸軍のセット・アップ・カード2と3、ソヴィエト軍のセット・アップ・カード2と3を使用します。

#### 19.23 特別な制限 [Special Restrictions]

- a. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ全体について主導権を持ちます。
- b. 補充：各プレイヤーは、GT11 から開始してターン毎に 1RP を枢軸軍は AGN マップ・ボックス内に、ソヴィエト軍は NWF マップ・ボックス内に受け取ります。
- c. このシナリオについてのみ、ヘクス 2219 と 2518 (シナリオの東端) は補給源です。
- d. 枢軸軍プレイヤーは、拠点を構築できません。

## 19.24 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. 枢軸軍プレイヤーは、ルール 16.14 に従い、自軍の 2 つのシナリオ特別補給源ヘクス (2219 と 2518) のどちらかから、自軍マップ西端補給源のどちらかまで友軍補給ルートを確認することによって勝利します。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーが自身の勝利条件を達成することを妨げると勝利します。

## 19.3 シナリオ 3 : デミヤンスク戦役 [Demyansk Campaign]

19.31 18 ターンあります。: GT1~18. GT1 の天候結果は、自動的に凍結 (非嵐) です。GT2 から開始して天候表を解決します。

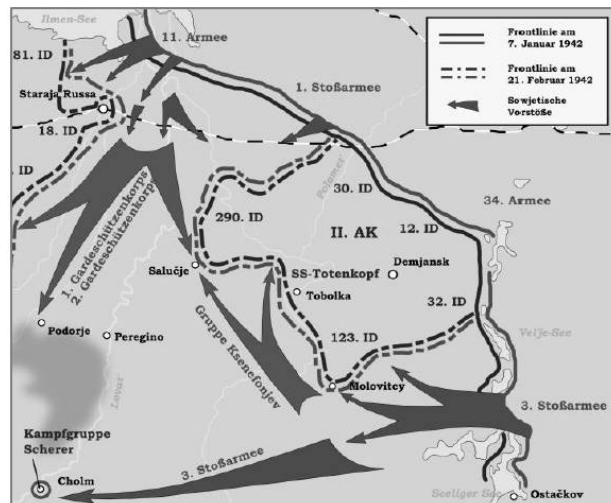
19.32 マップ全体、枢軸軍のセット・アップ・カード 1 と 3、ソヴィエト軍のセット・アップ・カード 1 と 3 を使用します。

## 19.33 特別な制限 [Special Restrictions]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、GTs 1~8 について主導権を持ちます。枢軸軍プレイヤーは、GT 9 から開始して、主導権を解決できます [5.5]。
- b. 補充
- ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 2 から開始してターン毎に 2 RPs を、GT 9 から開始してターン毎に 3 RPs を、望むいずれかのマップ・ボックス内に受け取ります。
  - 枢軸軍プレイヤーは、GT 2 に開始して、ターン毎に 1 RP を AGN マップ・ボックス内に受け取ります。GT 5 から開始して、これはターン毎に 2 RPs に増加し、1 を AGN マップ・ボックス、他方を自身の選択で AGN マップ・ボックス又は Demyansk (ヘクス 2711) へ Marsch ユニットとしてのどちらかです。
  - 緑のユニット・タイプ・ボックスを持つソヴィエト軍ユニットは、GT 9 が開始されるまで補充を受け取れません。
- c. GT 1 から開始して、枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 3 つまで拠点の構築を開始できます。
- d. GT15 に、ソヴィエト軍プレイヤーは、第 391 師団 (3 ユニット) を受け取るためにサイを一度振ります。2 GRC の退出が遅延した各ターンについて +1 DRM を適用します。もしも第 391 師団が GT15 に受け取られなければ、GT16 に再びサイを振ります。もしも受け取られなければ、GT17 に自動的に到着します。

19.34 勝利条件 [Victory Conditions] もしもどちらのプレイヤーも突然の勝利によって勝利しなければ、以下に従います。:

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、少なくとも 55VPs を得点することで勝利します。又は
- b. 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが自身の勝利条件を達成することを妨げると勝利します。



(翻訳: 松谷 健三 2017.12.9)