

# FALL BLAU

**Army Group South, June to December 1942**

## **Rules & Scenarios**

*Living Rules - 01 May 2016*



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書

## 目次

[1.0] はじめに	3	[12.4] 諸兵科連合 (CA) ボーナス	14
[1.1] ゲームのヴィジョン	3	[12.5] 包囲ボーナス	14
[1.2] マップ全体のレイアウト	3	[12.6] 冬季戦闘ボーナス	14
[1.3] ゲーム・スケール	3	[12.7] 戦闘解決	14
[2.0] 主要なゲーム用語	3	[12.8] 退却	15
[2.1] 国籍	3	[12.9] 戦闘後前進	15
[2.2] ユニットの規模	3	[13.0] ソヴィエト軍の指揮遅延	16
[2.3] ヘクスの所有権	3	[13.1] 投入状態の影響	16
[2.4] 支配地域	4	[13.2] 投入の手順	16
[2.5] ユニット・タイプ・クラス	4	[14.0] ソヴィエト軍の特殊能力	17
[2.6] 戦力チット	4	[14.1] ソヴィエト軍の反撃	17
[2.7] ユニットのステップ	4	[14.2] ソヴィエト軍のNKVD「徴募兵」	17
[2.8] 指揮範囲	4	[15.0] 機能ユニット	17
[2.9] 装甲帯 (AB)	4	[15.1] 司令部 (HQ) ユニット	17
[3.0] カウンターの例	5	[15.2] ドイツ軍の分遣連隊	17
[4.0] プレイのシークエンス	5	[15.3] コマンド	18
[4.1] ゲーム・ターン・シークエンスの概要	5	[15.4] ソヴィエト軍黒海艦隊	18
[5.0] 空軍力	6	[16.0] 補充	18
[5.1] 使用可能な航空ポイント	6	[16.1] 適格	18
[5.2] 地上支援	7	[16.2] 手順	18
[5.3] 航空妨害	7	[16.3] 復帰ユニット	18
[5.4] 航空再補給	7	[17.0] 増援	19
[5.5] 瓦礫	7	[17.1] 一般的な制限範囲	19
[6.0] スタッキング	7	[17.2] ソヴィエト軍の増援	19
[6.1] 一般的な制限	7	[17.3] 枢軸軍の増援	19
[6.2] スタッキングと戦闘	7	[17.4] 撤退	19
[7.0] 支配地域	8	[18.0] 人工地帯特徴	19
[7.1] 支配地域の影響	8	[18.1] 陣地帯 (FZ)	19
[7.2] 支配地域と移動	8	[18.2] 舟橋	20
[7.3] 支配地域と戦闘	8	[18.3] 未完成鉄道	20
[7.4] 支配地域と補給	8	[18.4] クーバン地峡	20
[8.0] 補給	8	[19.0] 環境の影響	20
[8.1] 補給線	8	[19.1] 泥濘	20
[8.2] 補給源	9	[19.2] 山岳降雪	21
[8.3] 一般的な補給状態	9	[19.3] 凍結	21
[8.4] 包囲損耗	9	[20.0] デザイナーズ・ノート [省略]	21
[9.0] 支援	9	[21.0] CREDITS [省略]	21
[9.1] 支援を決定するとき	9	[22.0] 1 マップ・シナリオ	21
[9.2] 支援の決定方法	9	[22.1] 第1装甲軍の攻撃 (F)	21
[9.3] 全力支援	10	[22.2] ヴォロネジへの進撃 (V)	22
[9.4] 全力支援の欠如	10	[22.3] ドン川屈曲部の掃討 (D)	22
[10.0] 移動	10	[22.4] ナルチッカーオルジョニキーゼ作戦 (N)	23
手順	10	[22.5] ウラヌス作戦 (U)	24
[10.1] 移動への他の友軍ユニットの影響	10	[22.6] スターリングラードの門へ (S)	24
[10.2] 戦術移動	10	[23.0] 複数マップ・キャンペーン	25
[10.3] 戦略移動	10	[23.1] 青の場合	25
[10.4] 鉄道移動	11	[23.2] 史実の7月キャンペーン	27
[10.5] 海上移動	11	[23.3] コーカサス・キャンペーン (C)	28
[10.6] 移動への地形の影響	11	[24.0] 参考文献一覧 [省略]	30
[10.7] 一般的な移動制限	11		
[11.0] 特殊な戦術移動	12		
[11.1] 機動浸透	12		
[11.2] 機動強襲	12		
[11.3] 蹂躪	13		
[11.4] ソヴィエト軍の戦略撤退	13		
[12.0] 準備下強襲	13		
[12.1] 攻撃の決定	13		
[12.2] 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘	14		
[12.3] 戦闘への地形の影響	14		

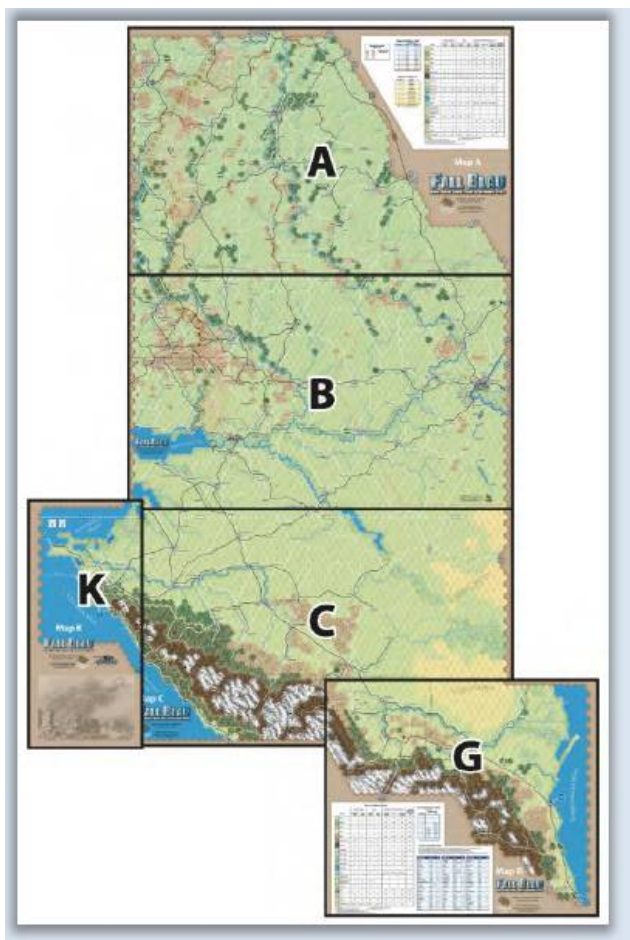
## [1.0] はじめに [INTRODUCTION]

### [1.1] ゲームのヴィジョン [GAME VISION]

とりわけ、ゲームは楽しめるようにデザインされています。1942年の相対的に正確な地域マップ上において、実物のユニットで実際の戦役をモデル化しています。ただし、これは多くの抽象化を持つため、純粋なシミュレーションは意図していません。広大な地域と両陣営が操る多数のユニットを持ちます。戦力チット・システムは洗練されてきたため、細かな点であなたの頭を悩ませることはありません。いくつかの小規模なシナリオは、キャンペーン全体の一部を切り取ることで、通常2時間未満でゲームを完了させます。Fall Blau は、これらの小規模な戦闘シナリオでその目的を完遂します。ただし、この規模のウォー・ゲームで、キャンペーン・ゲーム全体がないということがあるでしょうか？ プレイヤー諸氏に現実の戦役の流れを感じてもらうため、ゲームはドイツ軍の攻勢全体とソヴィエト軍の反撃までを含みます。ブラウ作戦全体のキャンペーンは、5枚のマップを使用します。マップA&Bのみを使用する、戦役開始部分のより小規模な「史実」版も含みます。これらの小規模な流れは、プレイヤー諸氏がキャンペーン全体で個々の地域に挑戦する同じ選択肢が与えられることにより、変化し得ます。もちろん、キャンペーン全体（壮大な作品）をプレイすることは、このゲームの本当の命題であり、終わらせるために数日かかります…

### [1.2] マップ全体のレイアウト [FULL MAP LAYOUT]

下図で示すように、北から南までそれぞれ繋げるA、B、C3枚のマップに加えて、マップCに組み合わせるK&Gと標記された2枚の拡張マップがあります。



### [1.3] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

マップ上の各六角形は、対辺間が10キロメートル（6.5マイル）をあらわします。各ゲーム・ターンは、現実時間の3日間をあらわします。Fall Blau のゲームは、ルールで要求される全てのサイ振りについて1つの十面体サイコロ（0～9の結果）を使用します。

## [2.0] 主要なゲーム用語 [KEY GAME TERMS]

### [2.1] 国籍 [NATIONALITIES]

各国籍は、各陣営のユニットを区分するための基本色を持ちます。全ての枢軸軍ユニットは、互いに友軍と見なされます（例外：6.14）。

国籍	戦闘ユニットの色	HQユニットの色
枢軸国		
ドイツ軍	グレイ	ブラック
スロヴァキア軍	ブルー	
枢軸衛星国		
ハンガリー軍	ラヴェンダー	パープル
ルーマニア軍	ダーク・グリーン	オリーブ
イタリア軍	グリーン	ネオン・グリーン
ソヴィエト		
ソヴィエト軍	タン	ローズ
ソヴィエト親衛	ブラウン	ディープ・ローズ

### [2.2] ユニットの規模 [UNIT SIZE]

ユニットの規模は、識別目的、スタッキング、戦闘について重要です。シンボルがカッコ付の場合、各カウンターは表示されたユニット規模よりも大小であることを示しますが、全てのゲーム機能についてその規模として扱われます。もしもシンボルが白い地色を持つと、戦闘について1ユニットの半分としてカウントしますが、移動については1つの個別ユニットとしてカウントします（6.2, 10.0）。Fall Blau で使用される、最小から最大までの規模：

大隊=II	連隊=III	旅団=X
師団=XX	軍団=XXX	
司令部：		
軍団=XXX	軍=XXXX	

Fall Blau では、ソヴィエト軍クーバン [Kuban] 騎兵軍団は、2つの物理的ユニット（a&b）から構成されます。組織の構造は、広大な地域で通常に機能することを認めます。ドイツ軍の名称付機械化師団については、個々の防御連隊を基本にカウンターを持ちます。一緒に攻撃又は防御しているとき、師団からの統合アセットが使用可能なため戦闘能力を増加でき、両ユニットがスタックしたときに1つの戦闘への参加を認めることを、ユニット規模シンボルの白地によって表示します。第5SS「ヴィーキング」自動車化師団は、3個連隊の特殊な組織であることに注意してください。

**デザイナーズ・ノート：**技術的に、全ドイツ軍機械化連隊は、通常の連隊と同様に装甲大隊と支援部隊をあらわすカッコを持ちます。その意味で、イタリア軍「バルボ」[Barbo] ユニットを持つこととなりますが、これはゲーム・プレイに影響を持ちません。

### [2.3] ヘクスの所有権 [HEX OWNERSHIP]

ある瞬間にどちらの陣営がヘクスを「所有」するかは、鉄道ヘクス、町、都市について重要です。プレイ開始時、枢軸軍プレイヤーは開始線の西の全ヘクスを所有し、ソヴィエト軍プレイヤーは開始線の東の全ヘクスを所有します。ヘクスの所有権状態は、他陣営の地上ユニットが進入するときに、1つの陣営から他方へと変換されます。この変換は、直ちに行われ、プレイ中に同じヘクスについて何度も起こり得ます。補給状態は、ユニットがヘクスの所有を変更する能力に影響を持たないことに注意してください。同様に、あるヘクスの単純な所有は、補給をたどることに影響を持ちません。



## [2.4] 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

Fall Blau では、大部分のユニットが支配地域を及ぼします。ユニットの周囲 6 ヘクスは、そのユニットの支配地域 (ZOC) を形成します。これらの支配地域は、移動、戦闘、補給、撤去の可能性に影響します。ユニットが支配地域を及ぼすヘクスは、「支配下ヘクス」と呼ばれます。支配地域を所持する全てのユニットは、それを打ち消す何か (例えば地形や敵ユニット) が注記されない限り、周囲 6 ヘクス内に支配地域を常時及ぼします。小規模な大隊、基幹ユニット、司令部ユニットのみが、支配地域を及ぼしません。このように限定された戦闘ユニットは、そのカウンター上の白帯で示されます。EZOC の用語は、敵支配地域を意味します。

## [2.5] ユニット・タイプ・クラス [UNIT TYPE CLASSES]

Fall Blau には、2 クラスのユニットがあります。機械化ユニットは、戦車/突撃砲又は機械化/自動車化歩兵ユニットのどちらかです。非機械化ユニットは、通常/山岳/海軍歩兵、空挺、保安、コマンド、通常/自動車化騎兵、HQ ユニットから構成されます。

[2.51] 異なるクラスのユニット (上述のごとく) は、進入する各ヘクスについて異なる移動ポイントを消費し、異なる戦闘後前進の制限を持ちます。その移動コストは、移動して入るヘクス内の地形タイプ (又は移動して越えるヘクスサイド) に依存して変化します。地形とクラスによる移動ポイントの完全な説明については、地形効果チャートを参照してください。

例: 晴天ターン中、歩兵ユニットは、林ヘクスへ進入するために 1 移動ポイントのみを消費する必要がありますが、戦車/装甲ユニットは同じタイプのヘクスへ進入するために 2 移動ポイントを消費しなければなりません。

[2.52] 異なるクラスのユニットは、異なる能力を持ち、個別の補充ポイントを使用します。

## [2.6] 戦力チット [STRENGTH CHITS]

いくつかのユニットは、関連規模と兵員の質を基本とした大規模ユニットの戦闘能力をあらわす文字を持ちます。この文字 (戦闘評価値) は、一致する戦力チットを使用するための値を示します。戦闘評価値を持つユニットが最初に戦闘を実行しようとするとき (又はスタックへの戦闘結果のためにステップを損失するとき)、所有しているプレイヤーはそのユニットの戦力チットを引きます。これは、両面に数字のセットを持つカウンターに過ぎず、1 つの数字は当該ユニットの戦闘能力をあらわします。これらは、ゲーム中容易に選択できるよう、容器 (ボウルのような、以後戦力チット・プールと呼ぶ) 内に入れられます。戦力チットの減少面が、より明るい色の面であることに注意してください。戦力チットが引かれた瞬間から、「親」戦闘ユニットが戦闘によって除去されるか、基幹状態に減少するか、補充を受けるまで、「親」戦闘ユニットの下に留まらなければなりません。戦力チットは決して除去されず、親ユニットに付属しないときは、常に戦力チット・プールへ戻されます。

## [2.7] ユニットのステップ [UNIT STEPS]

以下は、ゲーム Fall Blau の各ユニットが何ステップ所持しているのかの概要です。:

(a) 一般的に、戦闘評価値を持つユニットは、3 ステップの戦力を持ちます。このようなユニットが 1 ステップ損失を受けるとき、その戦力チットを減少面に裏返してこの損失を示します (明らかに、その新たな戦闘能力は、オリジナルより小さくなります)。ユニットが 2 ステップ損失するとき (又は以前にステップ損失を受けた後にユニットがステップ損失を受けると)、戦力チットは適切なチット・プールへ戻され、親戦闘ユニットは基幹面に裏返されます。この基幹部隊は、いまや 1 の戦闘能力を持

つ戦闘ユニット (並びに 1 ステップの価値を持つ) と見なされます。もしも戦闘で 3 ステップを失うと、戦力チットはプールへ戻され、親戦闘ユニットは除去されます。

(b) 枢軸衛星国師団、ソヴィエト軍親衛狙撃兵師団、いくつかの小規模ユニットは、2 ステップのみを持ちます。このようなユニットが 1 ステップ損失を受けるとき、基幹部隊面に裏返されます。もしも戦闘で 2 ステップの損失を受けると、ユニットは除去されます。これらは、決して戦力チットを所持しません。

(c) 全ての HQ ユニット、基幹部隊ユニット、分遣ユニット、ソヴィエト軍狙撃兵師団、師団未満の大部分のユニット (ドイツの保安師団を含む) は、1 ステップのみから成ります。もしもこれらのいずれかのユニットが戦闘で 1 ステップ損失を強制されたら、直ちにプレイから取り去られます (16.3 を参照)。これらは、決して戦力チットを所持しません。

**重要な注釈:** ユニットの戦闘能力は、たとえ複数回の罰則を受けても、複数回半減され得ません。Fall Blau では、全ての修正と調整の後、ユニットの戦力は決して 1 未満になり得ません。

[2.71] ユニットが基幹状態のとき、以前の戦闘で大きな打撃を受けたと見なされます。全ての基幹部隊ユニットは、1 の戦闘能力とタイプに依存した許容移動ポイントを持ちます。基幹部隊ユニットは、常に 1 ステップの戦力を持つと見なされ、支配地域を及ぼしません。全ての基幹部隊ユニットは、自由にスタックでき、スタッキング限度に対してカウントしません (6.0)。

## [2.72] 選択ソヴィエト軍戦力隠匿ルール [OPTIONAL SOVIET HIDDEN STRENGTH RULE]

ソヴィエト軍狙撃兵師団は 1 ステップから成りますが、裏面に「戦力未確認」["Untried"] 状態が記載されています。ソヴィエト軍部隊の質に更なる不確実性を加えるため、プレイヤー諸氏は各ユニットの名称に適合して事前に定められた戦力の代わりに、この状態を利用できます。ゲームをセット・アップしているとき、予備®と GRG/MRG (17.23) ユニットの除く全狙撃兵師団を補充プール内に入れ、セット・アップのためにユニットを無作為に選択します。増援としてゲームに登場すると、これらは登場のためにプールから無作為に選択されます。

## [2.8] 指揮範囲 [COMMAND RANGE]

指揮範囲とは、ユニットが HQ ユニットから離れてその影響を受ける最大距離 (ヘクスで) です。HQ ユニットが非支援下又は非投入状態であると、指揮範囲を持たず、それ故にかなるゲーム関係の機能の導管としても使用できません (9.3&11.4)。枢軸衛星国の軍団 HQ ユニットは、指揮範囲と全力支援を与えられる個別ヘクス数を示す副次限度の両方を持ちます。

## [2.9] 装甲帯 [ARMOR BAND] (AB)

装甲戦闘車両 (AFVs) を有するユニットは、装甲帯を持ちます。もしもそれがブルーであると、ユニットはほぼ全て AFVs から構成されます。もしもイエローであると、ユニットは AFVs と歩兵の混成です。これらユニットの適切な組み合わせは、諸兵科連合ボーナスを与えます。

### [3.0] カウンターの例 [COUNTER EXAMPLES]

追加の例については、プレイヤー補助チャートを参照してください。

複数ステップのユニットは、備忘のため右上端が強調されています。

マゼンタの文字は、ユニットが登場するシナリオを示します。

機械化ユニットの戦力、戦闘評価値、許容移動ポイントの背景にある装甲帯は、ブルー又はイエローです。

ユニット規模シンボルの白い背景色は、戦闘スタッキングの目的においてユニットを半分としてカウントさせます（例えば、このような2つのユニットは、攻撃又は防御について1つの複数ステップ・ユニットとしてカウントします）。

カウンター右上部分の白い円内の黒数字は、完全キャンペーン中の到着ターンを示します。もしも増援ターンが黒い円内の白数字であると、これはすでにプレイにあるユニットを置き換えることを意味します（もしも使用可能であれば）。

白い六角形内の黒数字は、枢軸衛星国HQユニットの副次限度を示します（9.33）。

カウンター中央を横切る白いストライプを持つユニットは、支配地域を持ちません。

シルエットのみを持つユニットは、ルールで概説されるごとく、一定の制限を持ちます。

黒いボックス「Opt」は、選択を識別します。

キャンペーン最初の6ターン中に使用可能なソヴィエト軍と枢軸軍の両ユニットは、それらの親軍又は開始集団を反映させるため、色付きアイコン又は特定の色円を持ちます。このカラー・コード化は、投入と支援に関する適切な使用を手助けします。ソヴィエト軍プレイヤーについては、全てのユニットが投入された後、これらの色はそれ以降プレイに影響を持ちません。枢軸軍プレイヤーについては、シナリオに依存して3又は6ターンの後、これらの色円はそれ以降プレイに影響を持ちません。

**注釈：**もしも選択ソヴィエト軍戦力隠匿ルール（2.72）を使用していると、軍のセット・アップ地域内のユニットのみが、投入目的においてその軍の一部と見なされます。

### [4.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Fall Blau は、ゲーム・ターンでプレイされます。各ゲーム・ターンは、1つの独立準備ステージにプラスして、2つのプレイヤー・ターンから構成されます。プレイヤー・ターンを進めているプレイヤーは、手番プレイヤーと呼ばれます。

続く詳細なゲーム・ターンのシーケンス概要は、プレイの流れの説明です。厳密にプレイのシーケンスに従ってください。プレイしているシナリオが終了するまで、フェイズからフェイズへと厳密にプレイのシーケンスに従ってください。**注釈：**矛盾が生じた場合、常にシナリオ専用ルールが優先されます。

#### [4.1] ゲーム・ターン・シーケンスの概要 [GAME-TURN SEQUENCE OUTLINE]

##### A. 準備ステージ [Preparation Stage]

1. 天候フェイズ [Weather Phase] (19.0) :



ターン記録欄を調べ、天候状況について適切なマーカーを置きます。ターン 27～38 は、泥濘状況が適用されるか確認するため、ソヴィエト軍プレイヤーがサイを1つ振ります（19.1）。

2. 航空割当フェイズ [Air Allocation Phase] (5.0) :
  - a. 各プレイヤーが使用可能な航空ポイントの数は、ターン記録欄又はシナリオ・ルールから判定されます。これらは、「基地」[“At Base”] ボックス内に置かれます。（5.11）
  - b. 各プレイヤーは、ルールに述べられた制限に従って、自軍航空ポイントを適切な「出撃可能」[“Available for Sortie”] ボックスへ割り当てます。（5.11）
  - c. 枢軸軍プレイヤーは、次にこれらの3航空ポイントまでを妨害のために置くことができます。（5.3）
3. 相互補給判定フェイズ [Mutual Supply Determination Phase] (MSDP) (8.0) : 両プレイヤーは、マップ上の全自軍ユニットの補給状態を判定します。補給線は、友軍ユニットから友軍補給源までたどられます。ユニットは、以下の状態の1つとして判定されます。:「機能状態」、「非補給下」、「孤立状態」です。可能であれば、枢軸軍の航空補給マーカーを置くことができます。（5.4）プレイヤー諸氏は、必要に応じて、包囲陣の損耗についてサイを振ります。（8.4）
4. 枢軸軍管理フェイズ [Axis Maintenance Phase] (9.0/15.2)
  - a. 枢軸軍プレイヤーは、資格を持つ師団の分遣又は再統合ができます。
  - b. 枢軸軍プレイヤーは、このターンに受け取られる支援ポイントを判定します。（1 マップ・シナリオは、その専用ルールに注記されたごとく、支援ポイントのセット数を持ちます。）補充&支援記録欄に、新たな支援ポイントを加えます。支援ポイントは、HQ ユニットの支援下面に裏返すことで逆に数えることを通して消費できます。（9.2）
  - c. 名称付の全ての「機能状態」の枢軸軍機械化ユニットは、指揮範囲内でたどることにより、支援下HQ ユニットの全力支援を受け取るかチェックします。（9.3）もしもたどれなければ、「限定支援」[“Limited Support”] マーカーが上に置かれます。（9.4）
5. 相互増援、補充、撤退フェイズ [Mutual Reinforcement, Replacement, and Withdrawal Phase] : (MRRWP) (16.0/17.0)
  - a. 枢軸軍プレイヤーは、このターンの資格を持つ自軍増援を、マップ上の資格を持つHQ の近く（もしも以前のターンから遅延していたら）又は自軍登場ヘクス内に置くことができます。（17.11/17.3）
  - b. ソヴィエト軍プレイヤーは、このターンの資格を持つ増援を自軍登場エリア又はヘクス内に置くことができます。（17.2）ソヴィエト軍プレイヤーは、このように登場が予定されたいずれかの狙撃兵軍団又は親衛狙撃兵師団を、ソヴィエト軍向上プール内に置くことができます。（17.12）
  - c. 各プレイヤーは、資格を持つユニットを再建するために補充を使用し、補充を受けているユニットを「Repl」マーカーでマークします。（16.2）
  - d. ソヴィエト軍プレイヤーは、補充ポイントの使用を通して、ユニットをマップへ戻すことができ（16.32）、ソヴィエト軍狙撃兵師団をソヴィエト軍狙撃兵軍団又は親衛師団へ変換できます。（16.23）
  - e. どちらのプレイヤーも1HQ ユニットのマップへ戻すことができ（16.35）、枢軸軍プレイヤーはシルエット・ユニットをマップへ戻すことができます（16.35）。
  - f. 各プレイヤーは、他のユニットと代替するため、予定されたユニットを置かなければなりません（17.12）
  - g. 各プレイヤーは、撤退のために予定されたユニットを取り去らなければなりません。（17.4）

##### B. 枢軸軍プレイヤー・ターン [Axis Player Turn]

1. 枢軸軍移動フェイズ [Axis movement Phase] (10.0/11.0) : 枢

軸軍プレイヤーは、適切な全ての移動ルールを使用する戦術移動又は戦略移動を使用することにより、資格を持つ全て又はいくつかの自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。あるユニットは、同じフェイズに戦術移動と戦略移動の両方は使用できません。ユニットは、プレイヤーが望む順番で移動させることができます。機動強襲(11.2)と蹂躞(11.3)は、資格を持つ移動ユニットによって行うことができます。

#### 2. 軸軍戦闘フェイズ [Axis Combat Phase] (12.0) :

- 軸軍プレイヤーは、全力支援を与えられた、自軍の全指定攻撃スタックの上に準備下強襲マーカーを置きます(12.1)。攻撃は、各戦闘についてbからeに従っていずれかの順番で実施できます。
- 海上アセットと航空ポイントが割り当てられます。(15.4/5.2)
- 必要とされるユニットの戦力チットを引きます。(2.6)
- この戦闘についての準備下強襲マーカーを取り去ります。戦闘比を決定してサイを振ります。
- 戦闘結果を判定し、要求される退却と前進を実行します。(12.7-12.9)
- 「混乱」[“Disorganized”](11.28) マーカーを載せている軸軍ユニットから、それを取り去ります。

### C. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン [Soviet Player Turn]

#### 1. ソヴィエト軍指揮フェイズ [Soviet Command Phase] (13.0) :

- 「自動投入」[“Auto Commit”] マーカーを持つソヴィエト軍HQユニットは、投入状態になります。
- 軍投入ナンバー(ACN)に対する投入サイ振りマーカーを持つ各非投入HQユニットについてサイを振ります。サイの目がACN以下であると、HQユニットは投入されます。サイの目がACNよりも高ければ、HQユニットの上に「自動投入」マーカーを置きます。(13.21) もしも予備についてのACNがあると、それについてサイを振ります。(13.22) いくつかの予備は、シナリオ・ルールの説明に従って投入されます。
- そのエリアが投入状態又は「自動投入」マーカーを持つ軍に隣接する軍のHQユニット上に「投入サイ振り」[“Commit Roll”] マーカーを置きます。(13.24)
- ターン3~10中、ソヴィエト軍プレイヤーは、1つの投入状態HQの戦略撤退を宣言できます。(11.4)
- 選択ルール [Optional Rule]: ソヴィエト軍プレイヤーは、指揮&統制について自軍ユニットをチェックします(15.17)。

#### 2. ソヴィエト軍建設フェイズ [Soviet Construction Phase] (18.1) :

- もしも軸軍ユニットがスターリングラード [Stalingrad] (マップ上のオレンジ・ライン) の20ヘクス以内にあると、ソヴィエト軍プレイヤーは1つのスターリングラード FZ マーカーを裏返すことができます。(18.14)
- 選択ルール: ソヴィエト軍非機械化ユニットは、ここでマーカーを置くが前進させることにより、FZを構築できます。(18.15)

#### 3. ソヴィエト軍移動フェイズ [Soviet Movement Phase] (10.0/11.0) :

- ソヴィエト軍プレイヤーは、友軍鉄道ヘクスを占めるか又は登場エリアから開始しているユニットについて、鉄道移動を使用できます。このようなユニットを「鉄道」[“Railed”] マーカーでマークします(10.4)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、1つの友軍港湾から他のそれへ、黒海輸送(BST)を使用できます。移動しているユニット上にBSTマーカーを保持します。(10.5)
- ソヴィエト軍プレイヤーは、適切な全ての移動ルールを使用する戦術移動又は戦略移動を使用することにより、資格

を持つ全て又はいくつかの自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。あるユニットは、同じフェイズに戦術移動と戦略移動の両方は使用できません。ユニットは、プレイヤーが望む順番で移動させることができます。蹂躞(11.3) (並びにソヴィエト軍の反撃(14.1))が宣言された後に機動強襲(11.2)は、資格を持つ移動ユニットによって行うことができます。

#### 4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ [Soviet Combat Phase] (12.0) :

- ソヴィエト軍プレイヤーは、全力支援を与えられた、自軍の全指定攻撃スタックの上に準備下強襲マーカーを置きます(12.1)。攻撃は、各戦闘についてbからeに従っていずれかの順番で実施できます。
- 海上アセットと航空ポイントが割り当てられます。(15.4/5.2)
- 必要とされるユニットの戦力チットを引きます。(2.6)
- この戦闘についての準備下強襲マーカーを取り去ります。戦闘比を決定してサイを振ります。
- 戦闘結果を判定し、要求される退却と前進を実行します。(12.7-12.9)
- 「混乱」[“Disorganized”](11.28) マーカーを載せているソヴィエト軍ユニットから、それを取り去ります。

### D. 終了ターン・フェイズ [End Turn Phase]

- 鉄道、BST、OOC (選択 15.17)、航空ポイントのマーカー (航空補給マーカーを含む) を取り去ります。
- 全ての軸軍HQユニットをその非支援下面に戻し、ドイツ軍機械化ユニットが持つ「限定支援」マーカーを取り去ります。
- 新たなゲーム・ターンの開始を表示するため、ゲーム・ターン・マーカーを進めます。

## [5.0] 空軍力 [AIR POWER]

両プレイヤーは、一定数の航空ポイントを所持できます。これらは、歴史的なユニットではなく、様々なタイプの不特定数の航空機をあらわしている抽象的なカウンターです。各航空ポイントは、ゲーム・ターン毎に1任務のみのために使用できます。航空ポイントはマーカーであると見なされるのみで、戦闘ユニットとして見なされることはありません。航空ポイントは支配地域を持たず、スタッキングに影響しません。

### [5.1] 使用可能な航空ポイント [AVAILABILITY OF AIR POINTS]

[5.11] 使用可能な航空ポイントの合計は、シナリオ・ルール内に与えられるか、又はターン記録欄上に記載されています。これらは、最初「基地」[“At Base”] ボックス内に置かれ、次にプレイヤーによって望むゾーンの「出撃可能」[“Available for Sortie”] ボックスへ移されます。マップは、以下の3つの航空ゾーンに分割されます。ヴォロネジ [Voronezh]、スターリングラード [Stalingrad]、コーカサス [Caucasus] です。各航空ゾーン内には、各プレイヤーによって「出撃可能」に指定できる航空ポイントの最大数があります。各ゾーンの最大航空ポイントは、以下のとおりです: ヴォロネジー8、スターリングラード8、コーカサス4。この最大数は、後に使用される地上支援、妨害、再補給に適用します。

[5.12] 航空ポイントは、Fall Blau のゲーム・プレイを通じて決して除去できません。

[5.13] 各航空ポイントは、ゲーム・ターン毎に一度のみ使用でき、適切な「出撃可能」ボックスから来なければなりません。航空ポイントは、防御側のヘクスが位置する航空ゾーンのボックスから使用されます。もしも防御側が複数の航空ゾーン内のヘクスを占めると、

航空ポイントはどちらのボックスからも選択できます。マップ上に置かれたか又はボックス内に残っている航空ポイントは、常に終了ターン・フェイズの完了時に取り去られます。

## [5.2] 地上支援 [GROUND SUPPORT]

地上支援は、友軍の攻撃効果を増加させるか、又は敵の攻撃効果を減少させることを意味します。両プレイヤーの航空ポイントは、友軍又は敵のフェイズのどちらかで、地上支援のために役立たせることができます。

[5.21] 攻撃が指定された後、手番プレイヤーは自軍の攻撃に使用可能な航空ポイントを割り当てているのか宣言しなければなりません。次に、非手番プレイヤーは、自軍ユニットが攻撃されている戦闘に、使用可能な航空ポイントを使用しているのか宣言しなければなりません。

**機動強襲 [Mobile Assault]**：各陣営からの1航空ポイントは、地上支援に投入できます。投入された航空ポイントは、機動強襲表に表示されたごとく結果を調整します。

**準備下強襲 [Prepared Assault]**：手番プレイヤーによって割り当てられた各航空ポイントについて、最終戦闘比コラムを戦闘結果表上の同じ地形ラインで右へ1「シフト」させます。非手番プレイヤーによって割り当てられた各航空ポイントについて、最終戦闘比コラムを戦闘結果表上の同じ地形ラインで左へ1「シフト」させます。単一の攻撃に、最大2航空ポイントを割り当てることができます。防御毎に割り当てることができる航空ポイントの最大数は1です。航空ポイントは、単にこの攻撃で問題となるユニットの最上部に直接置かれます。

## [5.3] 航空妨害 [AIR INTERDICTION] (枢軸軍プレイヤーのみ)

枢軸軍プレイヤーのみが、航空妨害を使用することを認められます。枢軸軍プレイヤー・ターンの航空割り当てフェイズ中、枢軸軍プレイヤーは「機能状態」(8.31)の枢軸軍HQユニットから20ヘクス以内で、マップ上の鉄道が走るいずれかのヘクス内に最大3航空ポイント(ゾーン毎ではなく、合計で)を置くことができます。

[5.31] 航空妨害は、ゲーム・ターン毎に同じ鉄道ヘクス内に最大で1航空ポイントを置くことができます。航空ポイントが置かれるヘクスは、HQユニットと同じゾーン内でなければならず、そのゾーンが使用可能な航空ポイントを持たなければなりません(5.13)。

[5.32] 妨害のために使用された枢軸軍航空ポイントは、ソヴィエト軍ユニットが鉄道又は戦略移動で移動する能力にのみ影響を与えます。これらは、ゲーム内のその他に影響を与えません。妨害鉄道ヘクスは、鉄道移動を利用しているソヴィエト軍ユニットが進入できず、ソヴィエト軍プレイヤーは隣接ヘクス内で停止しなければなりません。妨害航空ポイントは、戦略移動の目的においてもヘクス内の道路を無効にします。

[5.33] 妨害のために使用された枢軸軍航空ポイントは、ソヴィエト軍が占めるヘクス内に置くことができます。

## [5.4] 航空再補給 [AIR RESUPPLY] (枢軸軍プレイヤーのみ)

航空ゾーン内にある「機能状態」(8.31)の枢軸軍HQユニットから1航空ポイントを使用することにより、そのHQユニットから20ヘクス内にある枢軸軍ユニットを手助けするため、航空補給マーカーを投入できます。このマーカーは、配置ヘクスとその周囲6ヘクス以内の「孤立状態」の枢軸軍ユニットに、限定的な補給を提供します。航空補給を受けているユニットは、「非補給下」と見なされ、そのマーカーを変更します。

[5.41] マーカーは、相互補給判定フェイズ中のいかなるときにも置くことができ、その補給は直ちに有効ですが、ゲーム・ターン毎に複数ヘクスへは投入できません。マーカーは、決して敵ユニットの上に置けません。敵ZOCs(7.0)は、配置又は機能に何ら影響を持ちません。いったん置かれたら、移動できません。ターン終了時に、自動的に取り去られます。

## [5.5] 瓦礫 [RUBBLE]

ヴォロネジ、ロストフ、スターリングラードの都市は、支配するために長期間の戦闘が行われた場所です。ドイツ軍は戦役で2都市の占領には成功しましたが、1つの都市は少なくとも完全には支配できませんでした。理由の一端は、夥しい航空爆撃が都市を事実上の要塞に変えたことです。このルールは、これらの意図しない結果をあらわします。

[5.51] もしも2航空ポイントが都市ヘクス内の敵ユニット又はスタックに対して使用されると、瓦礫マーカーが置かれます。マーカーは、戦闘解決の瞬間に都市ヘクス内に置かれ、当該戦闘には何ら影響を持たず、後の戦闘や移動に影響します。

[5.52] 瓦礫マーカーは、スタッキングに影響を持ちません。

[5.53] ユニットの瓦礫マーカーを含んでいるヘクス内の道路又は鉄道を使用できません。

[5.54] 瓦礫マーカーを含んでいるヘクス内で防御しているユニットは、戦闘結果に追加の1コラム・シフト左を受けます。

## [6.0] スタッキング [STACKING]

友軍移動フェイズ終了時、同じヘクス内に3つを超える戦闘ユニットは決してられません。(例外：6.12)。加えて、当該ヘクスの外部へ戦闘を実行できる戦闘ユニットの数を標準化する一定のルールがあります。(6.2)

### [6.1] 一般的な制限 [GENERAL RESTRICTIONS]

[6.11] 友軍移動フェイズ終了時にスタックがこの項目の制限に従っている限り、移動フェイズ中に友軍ユニットは自由にスタックに進入や通過ができます。もしもこのときにユニットのスタックがこれらの制限を超過したら、超過分は直ちに所有プレイヤーによって除去されなければなりません。

[6.12] 基幹部隊は、いかなる数の友軍ユニットとも自由にスタックでき、スタッキング限度は基幹部隊ユニットに影響を持ちません。司令部ユニットは、通常はスタッキング限度に対してカウントしませんが、どちらのプレイヤーも単一ヘクス内に複数のHQをスタックできません。

[6.13] 最大で2個の枢軸軍師団又は軍団ユニットは、スタックの一部として同じヘクスを占めることができます。2個までのソヴィエトの軍団ユニットは、一緒にスタックできます。

[6.14] 枢軸衛星国ユニットは、一定の友軍ユニットとスタックできません。これらは、自国籍のユニットとドイツ軍ユニットとのみスタックできます。ドイツ軍ユニットは、いかなる枢軸軍ユニットともスタックできます。

### [6.2] スタッキングと戦闘 [STACKING AND COMBAT]

[6.21] 列記された物理的なスタッキング限度にかかわらず、特定の戦闘フェイズ中に単一ヘクスから実際に戦闘を実行できるユニットには更なる制限があります。1つの複数ステップ戦闘ユニット(2.7)のみが、戦闘フェイズ中にヘクス外部の戦闘に参加できます。



その規模シンボルが白地にあるユニットは、このルール目的についてのみ1ユニットの半分としてカウントします。(2.2) 1ステップ・ユニット(例えば、基幹部隊、HQ ユニット、大隊等)は、ヘクス外部のいずれかの戦闘に自由に参加できます。

**[6.22]** 特定の戦闘フェイズ中、スタック内のどのユニットが参加するかを選択は(前記の制限に従った後)、完全に所有しているプレイヤーに任せられます。戦闘に参加しないユニットは、それでも戦闘の結果が成功か否かによって影響を受けます。非参加ユニットは、その他の要件を満たすためにも使用できます。

**[6.23]** 戦闘に関するスタッキング制限は、攻撃側と防御側の両者に適用します。

**[6.24]** スタッキング制限は友軍移動フェイズの終了時に適用するので、ユニットは戦闘の結果としてスタッキング制限を破る形で友軍スタックの上に退却できます。ただし、この状況は、次の友軍移動フェイズ終了時までには矯正しなければなりません。

**デザイナーズ・ノート:** あるヘクス内に1.5個分の装甲師団のみがスタックできるのは奇妙に思えるかも知れませんが、2個の歩兵師団と1個の連隊は可能です。これは、シンプルなスタッキングのように、私が守らなければならなかった妥協で、装甲師団を更なる突破を認めるほど強力にしないためです。スタッキング・ルールを注意深く考えてテストすることにより、バランスをとりました。ゲームの枠内では、ユニットに自然な感覚をもたらします。

## [7.0] 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

**[7.1] 支配地域の影響 [EFFECTIVENESS OF A ZONE OF CONTROL]**

**[7.11]** もしも支配地域を及ぼす敵ユニットと友軍ユニットの両者が互いに隣接していると、各ユニットは他方のユニットによって影響を受けます。

**[7.12]** 当該ヘクスへ支配地域を及ぼす複数のユニットは、何ら追加の影響を持ちません。

**[7.13]** ZOC を持つユニットと持たないユニットから成るスタックは、ZOC を及ぼします。

**[7.14]** 都市ヘクス内のユニットは、ZOC を及ぼす能力を失います。

**[7.15]** 山岳降雪を持つターン中、ZOC は荒地ヘクス内にへ伸びません。**例外:** 山岳ユニット (19.21)。

**[7.16]** 通過不能のヴォルガ川のヘクスサイドは、常に ZOC を妨害します。それ故、ZOC は決してこれらのヘクスサイドを通過して対岸へ伸びません。**例外:** 舟橋 (18.22)。

## [7.2] 支配地域と移動 [ZONE OF CONTROL AND MOVEMENT]

**[7.21]** 全てのユニットは、EZOC 内に進入した瞬間に移動を停止しなければなりません。一定のユニットは、機動強襲 (11.2) を実行する能力を持ち、移動を継続する可能性があります。他の全ては、進入後にその移動を終了しなければなりません。

**[7.22]** 敵支配地域を退出しているユニットは、2移動ポイントの特別な移動ポイント罰則にプラスして、進入するヘクスの地形コストを消費しなければなりません。

**[7.23]** ユニットの、支配地域を及ぼさないユニットの隣接ヘクス内へ、罰則なしで自由に移動して通過できます。

**[7.24]** 移動の目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の敵支配地域を無効にしません。

## [7.3] 支配地域と戦闘 [ZONE OF CONTROL AND COMBAT]

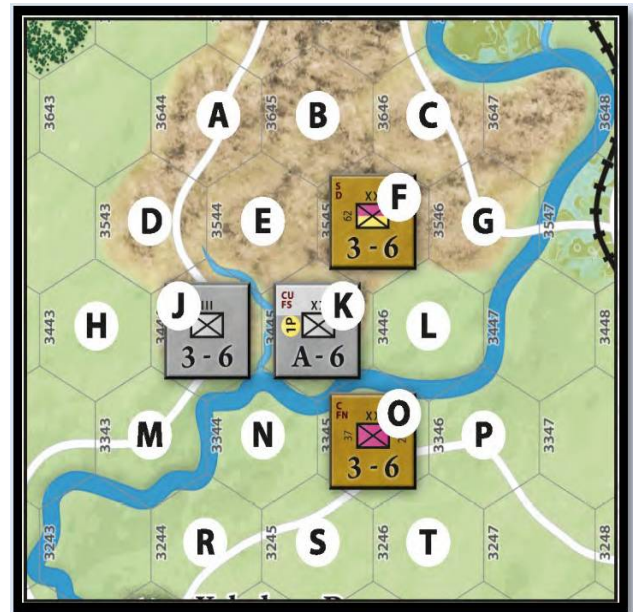
**[7.31]** 戦闘フェイズ中、ユニットの ZOC は橋梁なしの大河川ヘクスサイドを越えて伸びません。

**[7.32]** 退却中、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOC の存在を無効にします。

## [7.4] 支配地域と補給 [ZONE OF CONTROL AND SUPPLY]

**[7.41]** 敵支配下又は敵占有下ヘクスは、そのヘクスを通過する友軍補給をたどることを妨害します。

**[7.42]** 補給線をたどる目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の敵支配地域の存在を無効にします。



**支配地域の例 [Zone of Control Example]:** 支配地域を有するユニットは、常時それを及ぼします。ただし、一定の場合、地形や敵ユニットによってそれは無効にされます。上図の例で、枢軸軍ユニットはヘクス D, E, F, H, J, K, L, M, N, O 内へ ZOC を及ぼします。もしもヘクス K が都市ヘクスであると、ヘクス F, L, O は枢軸軍の支配下にならないことに注意してください (7.14)。ソヴィエト軍ユニットは、ヘクス B, C, E, G, K, L, N, P, S, T 内へ ZOC を及ぼします。これは、相互補給判定フェイズ、機動強襲からの退却、戦闘フェイズ中を除き有効です。これら3つの条件中、枢軸軍ユニットはヘクス K 内のソヴィエト軍 ZOC を無効にし、ソヴィエト軍ユニットはヘクス F と O 内の枢軸軍 ZOC を無効にします (7.32&7.42)。戦闘フェイズ全体についても、ヘクス N 内に枢軸軍 ZOC はないことになります (7.31)。

## [8.0] 補給 [SUPPLY]

各陣営は、相互補給判定フェイズ中にユニットが身を置く可能性があり、以下の3つの一般補給状態を持ちます (MSDP 4.1, A, 3): 機能状態 (8.31)、非補給下 (8.32)、孤立状態 (8.33) です。一定の補給状態と見なされるユニットは、次の相互補給判定フェイズになるまでその状態です (**例外:** 8.34)。個別ユニットの状態は、スタックの残りの補給に影響を持たず、逆もまた同様です。

## [8.1] 補給線 [SUPPLY LINES]

補給線は、戦闘ユニットから目的地までの連続したヘクスの道筋として定義されます。これらのヘクスは、敵占有下又は敵支配下の



ヘクスを通過できません（それらが友軍ユニットによって占められていない限り）。(7.4)

**[8.11] 補給線は、橋梁（道路、鉄道、舟橋）によってヴォルガ川ヘクスサイドを、又は最初にヘクスサイドを越えることによって大河川を（すなわち、ユニットが大河川に隣接している）越えることができます。ユニットは、孤立状態についてチェックしている場合を除き、山岳ヘクスサイドを通過して補給線をたどりません（すなわち、ユニットがたどることができる唯一の補給線が上述の道筋であると、ユニットは非補給下に留まります）。これら3つの条件以外で、地形は補給線をたどることに影響を持ちません。**

**[8.12] 補給線は、決して天候状態によって直接的な影響を受けません（例外：19.22）。**

## **[8.2] 補給源 [SUPPLY SOURCES]**

補給源は、シナリオ・ルール内で指定されます。補給源は、無制限な数のユニットに補給を提供できます。各陣営の補給源は、シナリオ・ルールに列記されます。

## **[8.30] 一般的な補給状態 [GENERAL SUPPLY STATES]**

**[8.31] 機能状態 [Operational] :** 相互補給判定フェイズ中、ユニットが補給源までいずれかの長さの補給線をたどれるとき、これらは「機能状態」と見なされます。特記されない限り、ユニットは「機能状態」でゲームを開始します。相互補給判定フェイズ後に登場するユニットも、「機能状態」と見なされます。「機能状態」であることは、いかなるマーカーによっても表示されません。

**[8.32] 非補給下 [OUT of Supply] (OOS) :** 相互補給判定フェイズ中、補給源へいかなる長さの補給線もたどれない全てのユニット上に、「OOS」マーカーを置きます。

「非補給下」と見なされる全てのユニットは、その戦闘と移動の能力が下記のように修正されます。:

- (a) 攻撃する資格を持つと、その戦闘戦力は半減されます（端数切捨て）。
- (b) ユニットが防御していると、その戦闘戦力は同じで留まります。
- (c) ユニットが機械化であると、その許容移動ポイントは3MPと見なされます。
- (d) ユニットが非機械化であると、その記載された許容移動ポイントは半減されます（端数切捨て）。
- (e) ユニットは、戦略移動 (10.3) を使用して移動できず、又は蹂躞 (11.3) を実施できません。

**[8.33] 孤立状態 [Isolated] :** 相互補給判定フェイズの開始時にすでに「OOS」マーカーを持ち、その相互補給判定フェイズ中に未だいかなる長さの補給線も補給源へたどれない全てのユニット上に「孤立状態」["Isolated"] マーカーを置きます。これは、「OOS」マーカーを置き換えます。「孤立状態」マーカーは、ユニットが「機能状態」になるか又は航空再補給 (5.4) を受けるときにのみ取り去られます。

「孤立状態」と見なされた全てのユニットは、その戦闘と移動の能力が下記のように修正されます。:

- (a) 資格を持つと、1の最大戦闘戦力で攻撃できます。
- (b) ユニットが防御していると、その戦闘戦力は半減されます（端数切捨て）。
- (c) ユニットが機械化であると、その許容移動ポイントは1MPと見なされます。
- (d) ユニットが非機械化であると、その記載された許容移動ポイントは半減されます（端数切捨て）。
- (e) ユニットは、戦略移動 (10.3) を使用して移動できず、又は機動浸透 (11.1) と蹂躞 (11.3) を実施できません。

**[8.34] 同じ親組織の2ユニットが一緒にスタックして友軍移動フェイズを終了するとき、これらはどちらか有利な同じ一般補給状態と見なされます（すなわち、もしも1つが「非補給下」で他方が「機能状態」であると、これらは両方とも「機能状態」になります）。**

## **[8.4] 包囲損耗 [POCKET ATTRITION]**

以前のターンからすでに「孤立状態」マーカーを持ち、相互補給判定フェイズ中に「孤立状態」と判定されたユニットを持つ全てのヘクスは、損耗表上でサイを1つ振らなければなりません。どれだけ多くの「孤立状態」ユニットが存在しても、各スタックについて一度のサイ振りが行われます。ヘクス内で単に「OOS」のユニットは、サイの目によって影響を受けません。結果は、直ちに適用されます。

## **[9.0] 支援 [SUPPORT]**

1942年6月28日に開始されたドイツ軍の青の場合 [Fall Blau] 攻勢は、東部戦線の全部隊によって発動された全力強襲ではありませんでした。この大規模な攻勢が支援される前に、ソヴィエト軍の包囲陣を除去して部隊を再建しなければならず、部隊の前線復帰に遅れをもたらしました。戦役中、前進を継続するため、多くの部隊が燃料と補給を待って何日間も停止しなければなりませんでした。1941年の結果の後、ドイツ軍は犠牲が大きい東部戦線で攻撃するための十分な資源を持ちませんでした。司令官たちは、1942年の前進を実行するために乏しい資源を取得選択しなければなりませんでした。プレイヤーは、状況の全体的な制限内で、どの部隊の戦闘準備を容易にするのかを決定する能力を与えられます。

枢軸軍プレイヤーのみが、支援の提供を要求されます。支援ポイント (SP) を割り当てることにより、到来するゲーム・ターンに、枢軸軍プレイヤーは自軍のどの軍団又は軍HQユニットが燃料と攻撃潜在力を受け取るのかを指定します。枢軸軍プレイヤーは、どの自軍HQが「支援下」["in support"] で、続くゲーム・ターンにどれが「非支援下」になるのか決定しなければなりません（歴史的 Fall Blau のプレイ中、特別ルールを介して支援ポイントが割り当てられることに注意してください）。全ての枢軸軍ユニットは、機動浸透 (11.1)、機動強襲 (11.2)、準備下強襲 (12.0) を実施するため、全力支援を持たなければなりません。支援は、ユニットの攻撃能力にのみ適用し、その支援状況にかかわらずいかなるゲーム機能も実施できます (9.4を参照)。ターンの終了時、全ての枢軸軍HQユニットは、その非支援下面に返され、「限定支援」["Limited Support"] マーカーは取り去ります。

## **[9.1] 支援を決定するとき [WHEN TO DETERMINE SUPPORT]**

枢軸軍プレイヤーは、各ゲーム・ターンに支援を決定しなければなりません。プレイのシークエンス内に、枢軸軍管理フェイズがあることに注意してください (4.1、A、4)。枢軸軍HQの支援は、枢軸軍管理フェイズを除き変更できません。名称付機械化師団のユニットは、このフェイズの終了時に全力支援についてチェックし、その他の全てのユニットは、もしも攻撃することを望むのであれば、戦闘フェイズの開始時にチェックします。

## **[9.2] 支援の決定方法 [HOW TO DETERMINE SUPPORT]**

ターン3の後の各ゲーム・ターン (最終ターン: 60を除く)、枢軸軍プレイヤーは支援表上でサイを振らなければなりません。泥濘状況を持つターンは、サイの目から1を差し引きします。彼はこの数の支援ポイントを受け取り、自軍の合計に加えて望むように割り当てることができます。この瞬間、枢軸軍プレイヤーはゾーンの最大数と適用可能なシナリオ・ルールによってのみ限定されます。合計数は、補充&支援記録欄のマーカーで管理されます。支援ポイントは、貯めておいて後のターンに使用できます。

**選択歴史的支援 [Optional Historical Support]**：両プレイヤーが同意したら、枢軸軍プレイヤーは歴史的に獲得された支援ポイントの量について、ターン記録欄を調べることができます。支援表でサイを振りません。

**[9.21]** 支援ポイントは、枢軸軍プレイヤーが望むいずれかの方法で、ドイツ軍 HQ 又は枢軸衛星国軍 HQ ユニットの間で分配されます。記録欄から各支援ポイントを消費させることで、ドイツ軍の装甲軍団 HQ 又は枢軸衛星国軍の軍 HQ ユニットの裏返すことでこれを行います。1 支援ポイントは、2 つまでのドイツ軍軍団 HQ 又は枢軸同盟軍軍団 HQ ユニットの裏返すことを認めるためにも消費できます。

**[9.22]** 消費された支援ポイントからの支援は、「機能状態」(8.31) の HQ ユニットのみに与えることができます。

**[9.23]** コーカサス航空ゾーン内の HQ ユニットへは 4 SP の最大割当があり、その他の各ゾーンは 8 SP の限度を持ちます。

**[9.24]** 枢軸軍プレイヤーが油井ヘクスを占領するに連れて、追加の支援能力を獲得します。各ターン、枢軸軍プレイヤーが所有する 4 油井ヘクス毎に、彼は追加の 1 支援ポイントを受け取ります。

**[9.25] 選択歴史的限度 [Optional Historical Limitation]**：ドイツ軍補給網の実際の限度を反映させるため、コーカサス航空ゾーン内で 2 個装甲軍団 HQ ユニットまで、全体で 3 個装甲軍団 HQ ユニットまでが、単一ターン中に支援を与えられることができます。このルールは、未熟練の枢軸軍プレイヤーが熟練したソヴィエト軍プレイヤーに対峙している場合を除き、強くお勧めします。

### **[9.3] 全力支援 [FULL SUPPORT]**

名称付機械化師団（例えば、第 3 自動車化、第 14 装甲、グロース・ドイッチュラント等）で「機能状態」の全枢軸軍ユニットは、枢軸軍管理フェイズの終了時に、ターン全体について全力支援を受け取るのかどうかチェックしなければなりません。全力支援を受けられないこれらのユニットは限定支援のみを受け、「限定支援」[“Limited Support”] マーカーでマークされます。その他の枢軸軍ユニットは、準備下強襲攻撃宣言 (12.1) の瞬間に全力支援についてチェックします。

**[9.31]** 全力支援を受け取るため、戦闘ユニットは、支援を提供している指揮範囲 (2.8) 内の同国籍支援下 HQ ユニットまで、補給線をたどれなければなりません。これらの HQ ユニットは、次に無制限な長さの連続した道路ヘクスに沿って補給源へと導かれる道路（ただし、いったんこの道筋が道路に沿ってたどることを開始したら、決して道路を離れられないことに注意してください）まで 3 ヘクス以下の補給線をたどらなければなりません。

**[9.32]** 各支援下のドイツ軍の装甲軍団 HQ ユニットは、その指揮範囲内にある 3 個までのドイツ軍名称付機械化師団からの機械化ユニットに全力支援を提供できます。ドイツ軍の名称付機械化師団は、ドイツ軍の装甲軍団 HQ からのみ支援を受け取ることができます。

**[9.33]** 支援下の各ドイツ軍の軍団 HQ ユニットは、その指揮範囲内にあるドイツ軍ユニットに全力支援を提供できます。支援下の枢軸衛星国軍軍団 HQ ユニットは、指揮範囲内にある自国籍ユニットに全力支援を提供するため、その副次限度の個別ヘクス数まで全力支援を提供できます。

**[9.34]** 支援下の各枢軸同盟国軍 HQ ユニットは、指揮範囲内にある無制限な数の自国籍ユニットに全力支援を提供できます。

**[9.35]** 一定のシナリオとキャンペーンは、枢軸軍プレイヤーに様々な選択師団（例えば、第 17 装甲、第 19 装甲、SS LAH 等）の利用を与えます。もしも選択ユニットが使用されたら、支援下のドイツ軍装甲軍団 HQ ユニットは、通常の名称付 3 個機械化師団に加えて、1 個選択師団に支援を提供できます。

**[9.36]** ゲームの目的において、スロヴァキア自動車化師団は永久に第 57 装甲軍団 (LVII PK) に付属し、この 1 個 HQ ユニットからのみ全力支援を受け取ることができます。これは、その最大 3 個師団の 1 つとしてカウントせず、HQ ユニットが追加の 1 個選択師団を支援することを妨げません。

### **[9.4] 全力支援の欠如 [LACK OF FULL SUPPORT]**

非支援下の司令部は、全力支援を提供するために使用できません（これらは範囲を持たず、忘れないように「U」です）。「限定支援」マーカーを持つ枢軸軍ユニットは、決して攻撃（機動又は準備下の強襲）又は浸透ができず、その許容移動ポイントが半減されます（端数切上げ）。これらは、他の全ての点で通常に機能できます。ただし、限定資源を持つか又は支援なしのユニットは、準備下強襲を宣言するヘクス内に存在できません（それ故、スタック内にこれらのユニットを持つと、他のユニットの活動を宣言し、以下の 10.74&12.1 について特に重要です）。

## **[10.0] 移動 [MOVEMENT]**

通常の移動フェイズ中、手番プレイヤーは望む数のユニットを、単一の移動フェイズ内でその許容移動ポイントを超えない限り望む数のヘクスを移動させることができます。プレイヤー諸氏は、移動が以下の 4 タイプに分割されることに注意してください。：戦術、戦略、鉄道、海上の移動です。各タイプの移動は、それ自体の制限を持ちます。

### **手順 [PROCEDURE]：**

手番プレイヤーのユニットは、望むいかなる順番でも移動させることができます。資格を持つユニットは、ヘクス格子を通して連続するヘクスの道筋をたどりながら、個別に移動させます。いったんプレイヤーが特定ユニットの移動を開始すると、他のユニットを移動させる前にその移動を完了しなければなりません。ユニットは、移動中に進入した各ヘクスについて、ヘクス内の地形（又は越えたヘクスサイド）に従って、その許容移動ポイントから移動ポイントを消費します。地形コストは、ユニットのタイプを基本に、地形効果チャート上に要約されています。単一の移動フェイズ中、1 タイプの移動（戦術、戦略、鉄道、海上）のみを利用できます。

### **[10.1] 移動への他の友軍ユニットの影響 [EFFECTS OF OTHER FRIENDLY UNITS ON MOVEMENT]**

友軍ユニットは、他の友軍ユニットによって占められたヘクスを、移動ポイントの追加のコストなしで移動通過できます。単一の移動フェイズに特定のヘクスを移動通過できる友軍ユニットの数に限度はありません。

**[10.2] 戦術移動 [TACTICAL MOVEMENT]：**戦術移動は、敵部隊に接近した展開移動です。

**[10.21]** 戦術移動は、敵 ZOC の内外への移動を認めます。

**[10.22]** 戦術移動を使用しているユニットは、道路が横切るヘクスサイドを通過してヘクスに進入すると、そのヘクス（適用可能であればヘクスサイド）の通常移動ポイント・コストを無視でき、そのヘクスを道路ヘクスとして扱います。例外：10.64 又は 11.2 の手順

**[10.3] 戦略移動 [STRATEGIC MOVEMENT]：**戦略移動はもっぱら

輸送手段によって移動し、敵に接近して移動するときよりもいくらか高速です。

**[10.31]** ユニットは、現行移動フェイズ中に他のタイプの移動を使用していない場合にのみ、戦略移動によって移動できます。

**[10.32]** ユニットは、移動中（移動の開始時と終了時を含みます）に敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れて留まる場合にのみ、戦略移動を使用できます。基本は、敵ユニットのヘクスと移動しているユニットのヘクスとの間が2ヘクスです。

**[10.33]** このタイプの移動を使用しているユニットは、地形効果チャート上に列記されるごとく、道路によって提供される特典を利用できます。

#### **[10.4] 鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]（ソヴィエト軍プレイヤーのみ）**

鉄道によってユニットを移動させるため、ユニットは移動フェイズを鉄道ヘクス（又は鉄道ヘクスへ連結する登場エリア）内で移動を開始しなければならず、友軍が所有する鉄道ヘクス内でそのフェイズを終了しなければなりません。鉄道移動を使用しているユニットは、友軍所有の連結鉄道ヘクスに沿ってのみ移動できます。

**[10.41]** ユニットが鉄道によって移動しているとき、当該ユニットの最上部に「鉄道」[“Railed”] マーカーを直接置きます。マーカーは、このターン中にどの自軍ユニットが鉄道によって移動したのかを表示します。「鉄道」マーカーを持つユニットは、攻撃できません。

**[10.42]** 鉄道によって移動しているユニットは、その記載された許容移動ポイントを使用しません。その代わり、鉄道によって移動している全てのユニットは、単一の移動フェイズに鉄道によって60ヘクスまで移動できます。

**[10.43]** 鉄道移動に地形の影響はなく、ユニットは鉄道線に従わなければなりません。ユニットが移動ポイントを消費していないため、EZOCを離れることによる罰則はありません。枢軸軍の航空妨害(5.3)は、鉄道によるソヴィエト軍ユニットの移動に影響し得ます。全ての移動と同様、ユニットはEZOCに進入した瞬間に停止しなければなりません。

**[10.44]** ソヴィエト軍プレイヤーは、そのターンの限度まで（表はマップAとソヴィエト軍補助にあります）、単一の移動フェイズ内にこの方法でユニット（いずれかの規模又はタイプ）を移動させることが認められます。戦車と機械化軍団は、この限度に対して2ユニットとしてカウントします。さらに、各ターンに最大1ユニットが、コーカサス・ゾーン内から鉄道移動を開始できます。鉄道によって登場した増援も、この限度に対してカウントします。

**デザイナーズ・ノート：**そう、ソヴィエト軍ユニットは、登場エリアM、P、Oから鉄道移動を使用できます。ターン毎に1ユニットのみがそれを使用でき、その他は戦略移動を使用しなければなりません。やはり、コーカサスの鉄道限度のため、ソヴィエト軍の戦車又は機械化軍団は、コーカサス航空ゾーンから鉄道移動を開始できません（ただし、どこかで開始していたら、そこで終了はできます）。

**[10.45]** ユニットは、ヘクスA3734とA2539の間を除くマップから退出するために鉄道移動を使用できません。ターン毎に1ユニットは、最大60ヘクスの15のコストで、これらのヘクス間をどちらかの方向へ移動させるために鉄道を使用できます。

#### **[10.5] 海上移動 [SEA MOVEMENT]（ソヴィエト軍プレイヤーのみ）**

マップCとKを使用するキャンペーン・シナリオ中、ソヴィエト軍プレイヤーは単一の移動フェイズ内に海上移動を介して3ユニットまで（非機械化又はシルエットのみ）を移動することが認められます。海上によってユニットを移動させるとき、この目的のために3枚の黒海海上輸送（BST）マーカーがあり、当該ユニットの上にBSTマーカーを直接置きます。指定されたユニットは、そのターンの移動として、1つの港湾から別のソヴィエト軍所有港湾へ移動します。ユニットは、港湾ヘクス内でフェイズを開始しなければなりません。港湾は、白い錨のシンボルを持つことで定義されます。

**[10.51]** 敵支配地域は、この移動に影響を持ちません。

**[10.52]** BSTマーカーを持つユニットは、移動できません。

**[10.53]** 泥濘ターン中は2枚のBSTマーカーのみを使用でき、凍結ターン中は1枚のBSTマーカーのみを使用できます。

#### **[10.6] 移動への地形の影響 [EFFECTS OF TERRAIN ON MOVEMENT]**

**[10.61]** ヘクスへの進入又はヘクスサイドを越えるための標準的な移動ポイント・コストは、ユニット・タイプによって影響されます。山岳ユニットは、カッコ内のコストを使用します。

**[10.62]** もしも特定ヘクス内に複数の地形が存在すると、移動のために最高のコストを使用します。**例外：**10.42。

**[10.63]** 全ての橋梁タイプ（道路橋、鉄道橋、舟橋）は、移動中に河川ヘクスを渡るコストを無効にします。

**[10.64]** 荒地 [Rough] と高高度林 [High Woods] ヘクスは、高高度ヘクスと見なされます。これらのヘクス内の道路は、戦術移動中に機械化ユニットによって使用できず、戦略移動ボーナスについてのみ使用可能です。

#### **[10.7] 一般的な移動制限 [GENERAL MOVEMENT RESTRICTIONS]**

**[10.71]** 友軍ユニットは、決して敵ユニットによって占められたヘクスへ進入できません。**例外：**蹂躞11.3。

**[10.72]** EZOCに進入したユニットは、移動を完全に停止しなければならず、その移動フェイズ中にそれ以上移動できません。**例外：**機動強襲11.2。

**[10.73]** EZOC内で移動フェイズを開始したユニットは、敵支配下でないヘクス内に直接移動する場合にのみ、敵支配下ヘクスを離れることができます。ユニットは、決して1つの敵支配下ヘクスから他の敵支配下ヘクスへと直接移動できません。**例外：**機動浸透11.1。

**[10.74]** 大河川ヘクスサイドを越えるユニットは、進入される河川と同じ側で隣接する敵ユニットのEZOC内にあるカラのヘクスへ進入すると、続く戦闘フェイズにそのユニットを攻撃しなければなりません。「準備下強襲」[“Prepared Assault”] マーカーをユニットの上に置きます。**注釈：**戦闘フェイズに全力支援を受け取ることに失敗した枢軸軍ユニットは、河川を越えて後方へ退却しなければなりません（全ての通常退却ルールを適用します）。

**[10.75]** ユニットは、単一の移動フェイズにその合計許容移動ポイントを超える移動ポイントを消費できません。いかなるユニットも、一定の移動フェイズに自身の移動ポイントの全て、いくつかを消費できます。全く消費しなくても構いません。ユニットは、他のター



ンのために移動ポイントを貯めることができず、未使用の移動ポイントを他のユニットへ譲渡できません。

**[10.76]** ユニットの、自軍移動フェイズ中にのみ移動を実施できますが、いくつかの移動は攻撃の結果として（前進又は退却）発生し得ます。これらは移動と見なされず、移動ポイントの消費を要求されません。

**[10.77]** ユニットの、補給又は支援のルール（8.0 & 9.4）に従うことで、その移動能力がいくらか制限され得ます。

#### **[10.78] 1ヘクス移動 [One-Hex Movement]**

ユニットは、地形又は敵支配地域によって禁じられる場所を除き、たとえこの移動を完遂させるために十分な移動ポイントを所持しなくても、友軍移動フェイズ毎に少なくとも1ヘクスは常に移動できます。

### **[11.0] 特殊な戦術移動**

#### **[SPECIAL TACTICAL MOVEMENTS]**

##### **[11.1] 機動浸透 [MOBILE INFILTRATION]**

**[11.11]** 全力支援下のドイツ軍機械化複数ステップ・ユニット又は「孤立状態」でないその他のドイツ軍機械化ユニットは、1ヘクス移動（10.78）の目的においてEZOCを無視する能力を持ちます。これは、大河川又はヴォルガ川を越えてカラのヘクス内へ又はカラの陣地帯ヘクスへ進入するために行うことができません。

**[11.12]** ソヴィエト軍の反撃（14.1）が宣言された後、全てのソヴィエト軍の機械化と騎兵ユニットも、この移動能力を使用できます。これは、大河川又はヴォルガ川を越えてカラのヘクス内へ行うことができません。

##### **[11.2] 機動強襲 [MOBILE ASSAULT]（移動中の攻撃）**

全力支援下の各ドイツ軍機械化複数ステップ・ユニットは、戦術移動中に一定の目標ヘクスに対して1つの攻撃（機動強襲：MA）を実施する能力を持ちます。各ユニットは、成功した攻撃に続いて移動を継続できますが、同じ移動フェイズ中に後続攻撃を行うことはできません。ソヴィエト軍の反撃（14.1）が宣言された後、「機能状態」のソヴィエト軍戦車又は機械化軍団ユニットも、この能力を持ちます。ユニットが機動強襲を実施するため、目標ヘクスのみから及ぼされているEZOC内（すなわち、友軍ユニットへZOCを及ぼしている他の敵スタックがあつてはなりません）、又はZOCを持たない敵ユニットに隣接する非支配下ヘクスに存在していなければなりません。**注釈：**ユニットは、機動浸透と同じ移動フェイズに機動強襲を実施できません（11.1）。

#### **手順 [PROCEDURE]：**

攻撃は、2移動ポイントにプラスして、進入している目標ヘクスのコスト（道路や鉄道は無視します）を消費している友軍ユニットによって実施されます。もしもユニットが使用可能な十分の移動ポイントを持たなければ、機動強襲は実施できません。各プレイヤーは、攻撃に1航空ポイント（5.2）まで投入できます（攻撃側が選択し、次に防御側）。戦闘戦力は、攻撃ユニットと防御ヘクス全体について計算します（必要であればチットを引きます）（注釈：移動フェイズ中に発生するため、戦闘でのスタッキング制限は無視します）。通常の戦闘と同様、戦闘比を求めます。サイを1つ振り、機動強襲表で比較します。サイの目は、表に列記された適用可能な全ての条件によって修正され得ます。もしも目標ヘクスがカラにされると、攻撃は成功と見なされ、友軍ユニットはそのヘクス内へ移動します。もしも移動ポイントを残しており、しかも現在EZOC内にいなければ移動を継続できます。

**[11.21]** もしも戦闘比が1対1未満であると、攻撃を行うことができず、単に攻撃ユニットの上に「混乱状態」[“Disorganized”] マーカーを置きます（航空ポイントは、使用したと見なされます）（11.28）。

**[11.22]** 機動強襲は、町又は都市ヘクス、高高度ヘクス（10.64）、砂漠ヘクス内へ、湿地ヘクスの内外へ、大河川又はヴォルガ川を越えて行うことができません。

**[11.23]** 機動強襲は、泥濘ターン中に認められません。（19.1）

**[11.24]** 単一のヘクスは、友軍移動フェイズに機動強襲を開始又はその目標として、2回のみ使用できます。

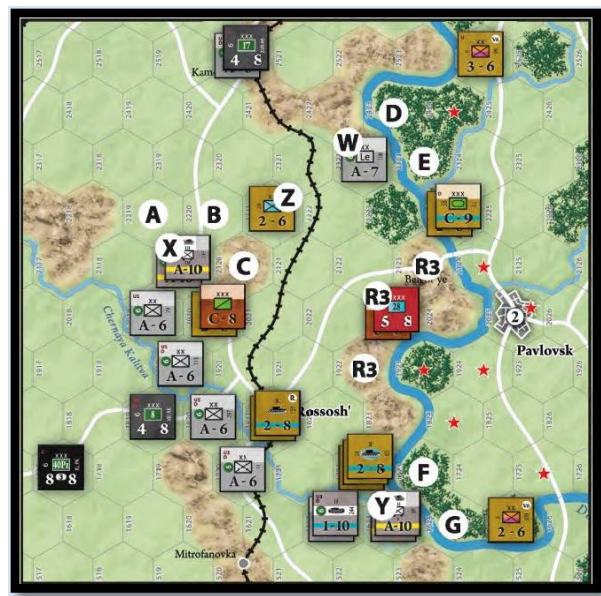
**[11.25]** あるユニットは、敵移動フェイズ中に何度でも機動強襲の目標となり得ます。

**[11.26] 結果 [Results]：**「Dr3」の結果は、通常の退却ルールと同様、ヘクス内の目標ユニットに3ヘクスの退却を要求します（すなわち、これらのヘクスと引き換えにステップを失うことができません）。もしもこの結果が「D(1)r3」であると、スタックは退却して1ステップも失います。**注釈：**両方の場合、この退却は攻撃プレイヤーによって実施されます。

**[11.27] 結果 [Results]：**「AD」又は「A(n)D」の結果は、攻撃ユニットの移動を停止させます。ユニットの上に「混乱状態」マーカーを置きます。もしもこの結果が「A(n)D」であると、攻撃ユニットもnのステップ数を失います。

**[11.28] 混乱状態 [Disorganized]：**ユニットが「混乱状態」として指定されていたら、その戦力は直後の友軍戦闘フェイズ中に戦闘において半減されます（端数切捨て）。その戦闘フェイズの終了時にマーカーは取り去られます。混乱状態は、戦闘戦力のみに影響し、前進又は退却の能力に影響しません。

**デザイナーズ・ノート：**プレイヤー諸氏が、ゲーム中に認められる2種類の攻撃で解決の違いを認識することは重要です。機動強襲は、少数の防御側に対してより効果的な、機械化「電撃戦」攻撃です。これは、防御側の戦力を基本とする表を使用し、サイの目修正を適用します。準備下強襲は、ターン全体に展開して行うことができる、より典型的な攻撃です。これは標準的な戦闘比表を使用し、支援値は戦闘比コラムのシフトとして適用します。これらは、異なる攻撃を使用することにより、与えられる適切な結果を強調するためこの方法で行われます。



**戦術移動の例 [Tactical Movement Example] :** ドイツ軍機械化ユニット **X** は、ソヴィエト軍ユニットのスタックに隣接させて包囲ボーナスを獲得することを望みます。2つの選択肢があります。1つ目は、ヘクス **C** 内に機動浸透を実施できますが、これは攻撃判定ルール (12.1) により、ソヴィエト軍ユニット **Z** も攻撃されることが要求されます。又は2つ目は、3MPs のコストでヘクス **A** へ進入することにより、そのZOCを離れることができます。次にヘクス **B** 内へ移動し、別に1MPを消費してソヴィエト軍ユニット **Z** のZOCへ進入して停止を要求されます。これはドイツ軍の機械化ユニットで、隣接ユニットのみのEZOC内にあるため、ソヴィエト軍ユニット **Z** に対して機動強襲を実施できます。ユニットは更に3MPsを消費して合計7で、機動強襲を実施します。もしも成功してソヴィエト軍ユニットが生き残ると、いずれかの **R3** ヘクス内へ退却できます。ドイツ軍装甲ユニットは、次に敵のスタックを包囲するために移動の継続を認められます。

ドイツ軍ユニット **W** は、ヘクス **D** 又は **E** に進入することにより大河川を越えることができますが、もしも同じ河川に隣接するソヴィエト軍戦車軍団のEZOC内のヘクス **E** に進入すると、戦闘フェイズにそのスタックを攻撃しなければなりません。ドイツ軍ユニット **Y** は、大河川を越えてカラのヘクス内に機動浸透を実施できないため、ヘクス **F** 又は **G** へ進入することを禁じられます。

### [11.3] 蹂躪 [OVERRUN]

**[11.31]** 複数ステップ戦闘ユニット (すなわち、カウンター最上部にストライプを持つそれ) は、単独の敵 HQ 又は基幹部隊、ZOCを持たないその他の単独ユニットによって占められたヘクス内へ又は通過して移動できます。これは、戦術移動中に進入しているヘクスについて1追加移動ポイントのコストで起こり得ます。これは、ユニットが敵の占めるヘクスへ進入できる唯一のときです。**注釈 :** あるユニットは、機動浸透と同じ移動フェイズに蹂躪を実施できません。

**[11.32]** この方法で「蹂躪」されたユニットは、補充プール (適用可能であれば) へ取り去られるか、さもなければ除去されます。例外は、防御ユニットもまた友軍 (置き換えたユニットに対して) ZOC内にある場合で、そのユニットはZOCを及ぼしているユニットのヘクスへ移動できます。もしも複数の友軍ヘクスが使用可能であると、所有しているプレイヤーが使用するヘクスを選択します。これはスタッキング限度の超過を起こし得ますが、制限が友軍移動フェイズの終了時にのみ適用されることを忘れないでください。この例外は、強制置換と呼ばれます。

**[11.33]** 蹂躪は、都市ヘクス内、町を持つヘクス、高高度ヘクス (10.64) 内のユニットに対して、又は大河川又はヴォルガ川を越えて行うことができません。

**[11.34]** 「孤立状態」と「OOS」のユニットは、蹂躪を実施できません。蹂躪は移動とみなされるため、全力支援 (9.3) は要求されません。蹂躪は、1ヘクス移動 (10.78) の一環として実施できます。

### [11.4] ソヴィエト軍の戦略撤退 [SOVIET STRATEGIC WITHDRAWAL]

**[11.41]** ターン3から10のソヴィエト軍指揮フェイズの終了時、ソヴィエト軍プレイヤーは投入されたいずれか1つの軍HQが自身とその他のユニットにこの能力を与えることを可能にします。HQユニットの上にマーカーを置きます。この瞬間、その軍HQユニットの指揮範囲内にある全てのユニット (HQユニットを含めず) は、戦略撤退の資格を持ちます。**注釈 :** 敵ユニットとZOCは、この判定を妨げません。

**[11.42]** 戦略撤退を使用しているユニットは、全ての調整後に戦術移動についてその許容移動ポイントが3だけ増加します。これらの

ユニットは、敵ユニットの3ヘクス以内になければならず (戦術移動の使用を強制します)、その移動を少なくとも敵ユニットから3ヘクス離れ、補給源へ接近させて終了しなければなりません。これらの条件を満たしていない全てのユニットは、通常の移動ルールを使用し、戦略撤退を使用しません。

## [12.0] 準備下強襲 [PREPARED ASSAULT]

友軍戦闘フェイズ中、敵ユニットに隣接している友軍ユニットは、スタッキング制限に従ってこれらの敵ユニットを攻撃できます。ユニットは、攻撃又は防御しているときに使用される戦闘戦力を所有します。この戦力は、異なる戦闘の間で攻撃又は防御のどちらにも分割できません。戦闘フェイズ毎に複数回の攻撃ができるユニットはなく、戦闘フェイズ毎に複数回攻撃を受けるユニットはありません。全般的な戦略状況にかかわらず、手番プレイヤーは攻撃側、非手番プレイヤーは防御側と定義されます。

### 手順 [PROCEDURE] :

全ての攻撃は、解決される前 (すなわち、サイを振る前) に指定して判定されます。枢軸軍の各攻撃は、指定するために全力支援 (9.0) を受けなければなりません。個別の攻撃は、現行戦闘フェイズ中のいずれかのときに必要な戦闘が解決される限り、手番プレイヤーが望む順番で解決できます。各戦闘を解決するため、これらのステップに従います。海上アセット (15.4) を割り当て、攻撃側に続いて防御側が航空ポイントを割り当てます (5.2)。複数ユニットのルール (6.2) を念頭に、適用可能なユニットが所持している戦力チット (必要であれば新たなチットを引きます)、又はカウンター上に記載されている戦闘戦力を調べることで、戦闘に参加している全ユニットの戦闘戦力を合計して防御側のそれと比較します。次に、防御プレイヤーは、防御に参加している全自軍ユニットについて同じことを行います。攻撃側の合計戦闘戦力と防御側の合計戦闘戦力を比較し、この比較を攻撃側戦力対防御側戦力の戦闘比として述べます。戦闘結果表上で単純化した戦闘比の列を見つけるため、防御側有利に戦闘比を丸めます。次に、防御側によって占められたヘクス内の地形を判定します。地形とボーナスを基本に、この戦闘に必要な戦闘比の列を累加的に「シフト」させます。戦闘結果表上で、この地形ラインと適切な戦闘比の列を交差照合します。他の攻撃を解決する前に、直ちに結果を適用します (例外 : 12.23)。

### [12.1] 攻撃の決定 [ATTACK DETERMINATION]

手番プレイヤーは、攻撃を望む、資格を持つ全自軍ユニットの上に準備下強襲マーカーを置きます。攻撃に指定された手番ユニットにZOCを及ぼす各非手番ユニットは、戦闘フェイズ中にいくつかの手番ユニットによって攻撃されなければなりません。





**攻撃決定の例：**スタック**4&5**は、スタック**B**に攻撃を宣言できます。もしもスタック**6**が攻撃を宣言すると、スタック**A**のZOC内にスタック**6**があるため、スタック**A**もいずれかによって攻撃されなければなりません。両方の複数ステップ・ユニットは、白い規模シンボルを持つので、枢軸軍プレイヤーはスタック**6**からの各1ユニットで、**A&B**両方を分割して（又は、**6**の全てで**A**を、**4&5**で**B**を）攻撃できます。都市ヘクス内のスタック**D**はZOCを及ぼさないため、**2&3**の両スタックは**C**を攻撃できます。もしもスタック**2**が**D**に対して宣言すると、スタック**D**はいずれかによって攻撃されなければなりません（この場合は、スタック**3**）。スタック**1**は、スタック**E**のZOCが戦闘フェイズに大河川を越えて伸びないため、スタック**D**又はスタック**E**のどちらかに対して宣言できます。ただし、もしもスタック**1**がスタック**E**を攻撃すると、シルエット・ユニットは道路ヘクスサイドを越えて湿地ヘクス内を攻撃できないので、AG大隊は参加できません。

## [12.2] 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘 [MULTIPLE UNIT AND MULTI-HEX COMBAT]

**[12.21]** 複数の異なるヘクス内のユニットは、単一の隣接ヘクスを攻撃するため、その戦闘戦力を統合できます。複数の異なるヘクス内のユニットは、単一の隣接ヘクスから攻撃され得ます。単一の攻撃に、複数の攻撃又は防御ユニットを含むことができます。ただし、ある攻撃が単一の戦闘として解決されるためには、攻撃している全ユニットが防御している全ユニットに隣接していなければなりません。

**[12.22]** 特定ヘクス内の全ユニットは、単一の戦闘戦力として攻撃されなければなりません。防御側は、スタッキング制限（6.2）が要求される以外で、攻撃下ヘクス内のユニットを保留することはできません。単一ヘクス内に複数のユニットが占めるとき、これらのユニットは個別に攻撃され得ません。あるヘクスへの攻撃は、そのヘクス内の可能な全ての戦闘ユニットを含みます。

**[12.23]** 単一ヘクスに複数のユニットを含むとき、これらの各ユニットは、スタッキング制限に従って、所有プレイヤーの判断で異なるヘクスを攻撃できます。戦闘結果は、単一ヘクスからの全ての攻撃のサイが振られた後で効果を持つことに注意してください。もしも単一ヘクス内の2ユニットが異なる2ヘクスを攻撃していると、2番目の攻撃が解決されるまで、結果を適用できる戦闘結果はありません（攻撃側は、最初に自軍ユニットに結果を適用させます）。

**[12.24]** もしも単一の攻撃を受ける複数のユニットが複数ヘクス内にいると、防御側に最も有利なヘクスからの地形を使用します。

## [12.3] 戦闘への地形の影響 [TERRAIN EFFECTS ON COMBAT]

**[12.31]** 大河川ヘクスサイドを越えて攻撃している（橋梁又は非橋梁）全てのユニットは、その戦闘戦力が半減されます（端数切捨て）。

**[12.32]** もしも攻撃している全ユニットが小河川ヘクスサイドを越えているか、又は小河川と大河川ヘクスサイドの組合せであると、戦闘比コラムを左へ1シフトさせます。例外：19.33

**[12.33]** 湿地ヘクス内を攻撃する機械化ユニットは、その戦闘戦力が半減します（端数切捨て）。シルエットのみの機械化ユニットは、越えて攻撃するヘクスサイドがやはり道路又は鉄道によって越えていない限り、湿地ヘクス内部への攻撃を禁じられます。例外：19.33

**[12.34]** もしもいずれかの防御ユニットが町を持つヘクス内にいると、戦闘比を左へ1シフトさせます。

**[12.35]** 山岳降雪を持つターン中、荒地ヘクス内を攻撃しているユニットは、その戦闘戦力が半減されます（端数切捨て）。例外：19.21

**[12.36]** 通過不能ヘクスサイドを越えて攻撃を行うことはできません。

**[12.37]** ヴォルガ川ヘクスサイドを越えて攻撃又は退却を行うことはできません（例外：18.2と19.34）。

## [12.4] 諸兵科連合 (CA) ボーナス [COMBINED ARMS (CA) BONUS]

**[12.41]** 装甲帯（2.9）を持つユニットは、もしも以下の条件の1つを満たすと、攻撃又は防御スタックに諸兵科連合ボーナスについての資格を与えます。：

- ・ユニットが黄色の装甲帯を持つ（自動的）。
- ・ユニットが青色の装甲帯を持ち、しかもスタック内に異なる攻撃に参加していない自動車化歩兵又は非機械化ユニット（基幹部隊を含みますが、HQsは除きます）が存在している。

**[12.42]** ドイツ軍機械化師団は、常に少なくとも1個装甲大隊を付属させていました。それ故、もしも同じ師団の2個連隊が両方とも同じ戦闘に参加していると（同じヘクス内である必要はありません）、これらは諸兵科連合ボーナスの資格を持ちます。ドイツ軍のSS師団は、その黄色の装甲帯によって示されるとおり、特殊なケースです。

**[12.43]** 諸兵科連合ボーナスの資格を持つ各攻撃について、プレイヤーは戦闘比を右へ1シフトできます。

**[12.44]** もしも防御スタックのユニットも諸兵科連合ボーナスの資格を持つと、攻撃しているプレイヤーは戦闘フェイズ中にこれらの防御ユニットに対するいかなる諸兵科連合ボーナスも打ち消します。これは、諸兵科連合防御として知られます。ただし、これは純粋に防御的なもので、もしも攻撃側がこのようなボーナスを所持しなくても、防御プレイヤーに何ら特典を与えないことを意味します。

**[12.45]** 諸兵科連合ボーナスは、決して陣地帯（18.11）、高高度ヘクス（10.64）、都市、砂漠のヘクス、大河川を越えては認められません。

## [12.5] 包囲ボーナス [ENCIRCLEMENT BONUS]

戦闘解決の瞬間、防御側があるヘクス内の単一スタックで構成され、周囲の使用可能な全ヘクスが敵ユニット又はEZOCによって占められると、攻撃側は戦闘比を右へ1シフトの包囲ボーナスを受け取ります。例外：もしも防御側がいずれかの隣接ヘクス内に友軍ユニットを持つと、これらは攻撃側のこのボーナスを打ち消します。7.31 も忘れないでください。

**[12.51]** 攻撃側が包囲ボーナスを与えられた戦闘では、防御側のカッコ付の結果が2倍になります。

**[12.52]** 包囲ボーナスから特典を受ける非機械化ユニットは、その戦闘結果にかかわらず1ヘクスのみ前進できます。これは捕虜の扱いに時間を費やしたと考えてください。

## [12.6] 冬季戦闘ボーナス [WINTER COMBAT BONUS]

ソヴィエト軍の反撃（14.1）が宣言された後、ソヴィエト軍の戦車軍団又は機械化軍団ユニットは、他の全ての修正後にその戦闘戦力が2倍になります。注釈：これは、機動強襲（11.2）に適用しません。もしもユニットが基幹部隊になると、このボーナスを使用するための能力を失います。

## [12.7] 戦闘解決 [COMBAT RESOLUTION]

サイを振った後、その戦闘の準備下強襲マーカーが取り去られ、戦闘結果が適用されます。全ての戦闘結果は、ステップ損失と／又



は退却ヘクスの用語で表現されます。戦闘結果表上の「A」と「D」の文字は、それぞれ攻撃側と防御側をあらわします。

**[12.71]** 戦闘結果でカッコ付の数字は、影響下プレイヤーの部隊の強制的ステップ損失を示します。

**[12.72]** 戦闘結果で「r」に続く数字は、影響下ユニットが退却しなければならないヘクス数と／又は数字の結果に一致する数のステップ損失のどちらかを示します。「r」を持つ結果を受け取る陣営は敗者と見なされ、他方の陣営は勝者陣営として前進に関係します（12.9）。

**[12.73]** スタック内の全ユニットは、戦闘結果によって影響を受けます。ただし、最初のステップ損失は、戦闘に直接参加しているユニットからでなければならず（もしも攻撃側であれば、機械化ユニットが最初にステップを失います）、もしも複数のステップ損失を要求されたら、スタック内の他のユニットが損失を受けることができます（すなわち、最初のステップ損失を除き、損失の割当は完全に所有プレイヤーの任意です）。割り当てられたステップ損失は、ユニット毎ではなく攻撃又は防御している部隊毎に計算されることを忘れないでください（部隊は、複数のスタックやユニットから構成され得ます）。

**[12.74]** 12対1以上の戦闘比（全てのシフトが適用された後）で実施される全ての戦闘は、実際にサイを振らず「D(3)r4」と見なされます。1対6未満の戦闘比（全てのシフトが適用された後）で実施される戦闘は、実際にサイを振らず「A(3)r2」と見なされます。

#### **[12.8] 退却 [RETREATS]**

**[12.81]** 退却はヘクスであらわされ、移動ポイントではありません。地形は、退却に影響を持ちません。マップ外へ又は通常に進入できないヘクス（例えば、通過不能ヘクスサイドを越える、敵が占めるヘクス等）内へ退却を強制されたスタックは、代わりに退却結果未達成の各ヘクスについて1ステップを失わなければなりません。

**[12.82]** 退却は、所有しているプレイヤーによって実施されます（例外：11.2）。退却が要求されるとき、スタック全体（ユニット個別ではなく）で友軍補給源により近いヘクスへ向かって、EZOC（7.32を忘れないでください）から解放されたヘクス内へ、又はもしもそれが不可能であれば、友軍HQユニットに近づくヘクスへ一度に1ヘクス移動させます。プレイヤーは、退却しているユニット又はスタックが同じヘクスに複数回進入せず、しかも戦闘結果を与えた攻撃に参加した全ての敵ユニットから可能な限り離れるヘクス内で退却を終了する限り、ユニットを退却させる場所の選択肢を持ちます。あるスタックが戦闘の結果として退却を強制されるとき、退却略と呼ばれるカラのヘクスの道筋を背後に残します。

**[12.83]** ユニットの、敵支配地域内へ又は通過して退却できます。ただし、退却中に進入した各敵支配下ヘクスについて、所有しているプレイヤーは退却しているスタックの単一ユニットから1ステップを取り去らなければなりません。もしもこれらの敵支配下ヘクスが友軍ユニットによって占められていると、損失はありません。

**[12.84]** もしも退却が可能な唯一の終了ヘクスが敵支配下（EZOCsが友軍ユニットによって打ち消されることを忘れないでください）、又は準備下強襲マーカーを持つ敵ユニットに隣接するヘクスのどちらかであると、スタックは解放されたヘクスまで退却を継続しなければなりません（これらの追加ヘクスが敵の前進に影響を持たないことに注意してください）。

#### **[12.9] 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]**

戦闘に参加した勝利ユニット（又は参加したユニットとスタック

したユニット）は、選択された退却略に沿って前進し、ときにはそこから逸脱することが認められます。これらは、退却として獲得したヘクス数まで前進でき、元の戦闘結果と異なるかも知れません。ユニットの補給状態は、前進できるか否かに影響しません。

**[12.91]** もしも防御又は攻撃している全ユニットが戦闘のために除去されたら、勝利ユニット（たち）は除去ユニットの退却義務が残っているヘクス数を自由に前進できます。この場合、勝利プレイヤーは、退却の基準に従って退却略を決定します。

**例#1：**もしも2つの1ステップ・ユニットが「D(1)r3」を受け、所有しているプレイヤーが2ユニットの除去により結果を満たすことを望むと、勝利ユニット（たち）は2ヘクスのみ前進できます。なぜならば、これが防御側に残されている退却義務の数だからです。

**例#2：**もしもあるヘクス内で単独の完全戦力複数ステップ・ユニットが「D(1)r2」を受け、所有しているプレイヤーが「r2」をステップ損失に変換することを望むと、それによってユニットを除去し、勝利ユニット（たち）は前進できません。防御しているユニットは、大損害を出して遅滞戦闘を行ったと見なします。

**[12.92]** 戦闘後前進は、以下のシーケンスで実施されます。：

**ステップ1：**各勝利ユニットを個別に移動させます。進入する最初のヘクスは、退却しているユニットによって以前に占められていたヘクスでなければなりません。もしも退却しているユニットが複数ヘクスを占めていたら、前進しているプレイヤーはどちらかに進入して一致する退却略に従うのか選択できます。もしもこの最初のヘクスが都市ヘクス、高高度ヘクス、大河川ヘクスサイドを越えて進入したヘクスであると、それ以上の前進は認められません。

**ステップ2：**現在敵支配地域内にいない全ての非機械化ユニットは（ステップ1の後）、敗北したプレイヤーによって実施された退却略に沿って、認められた数のヘクスの前進を継続できます。この移動は、ヘクスからヘクスへと実施され、退却略を逸脱できません。これらは、敵支配地域に進入した瞬間に前進を停止しなければなりません。もしも現在EZOC内にあるか又は戦闘中に包囲ボーナスを使用していたら、これらのユニットはそれ以上前進できません。

**ステップ3：**機械化ユニットは、ここで現在のヘクス内（ステップ1から）のEZOCを無視して、認められる数のヘクスの前進を継続できます。ただし、他の敵支配地域に進入した瞬間に前進を停止しなければなりません。これらのユニットは、退却略から逸脱でき、厳密にそれに従う義務はありません。

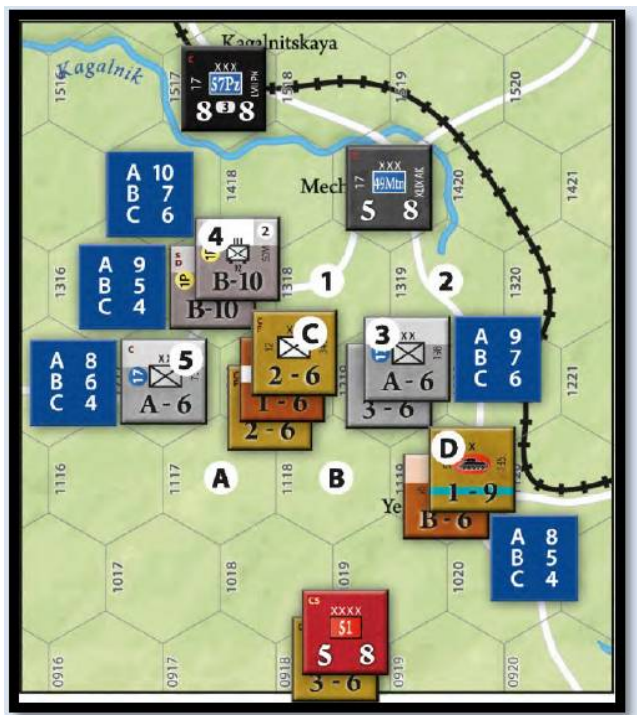
**重要な注釈：**勝利ユニットは、実行中のいかなる瞬間にもその前進を停止できます。これらは、決して前進を強制されません。

**[12.93]** ユニットの、前進の最初のヘクスの後、ヘクスサイドが橋梁（道路、鉄道、舟橋）によって繋がっていない限り、決して大河川ヘクスサイドを越えて前進できません。ユニットは、ヘクスサイドが舟橋を持たない限り、決してヴォルガ川を越えて前進できません（例外：19.34）。ユニットは、都市又は高高度ヘクスに進入した瞬間に前進を停止しなければなりません（10.64）。

**戦闘の例：**枢軸軍プレイヤーは、スタックC内の3つのソヴィエト軍ユニットへの攻撃を望みます。その撃滅を確実にするため、枢軸軍プレイヤーはスタック3に準備下強襲を加えることに決めます。攻撃判定ルールのため、ソヴィエト軍のスタックDも攻撃しなければなりません。分遣連隊は、これらに対して捨て駒の任務を受けます。

どちらの陣営も航空支援を割り当てていないため、チットが汚れます。枢軸軍プレイヤーは、最初に主攻撃の解決を決めます。戦

闘比は 29 対 5 又は 5 対 1 です。第 60 自動車化師団は、諸兵科連合ボーナスを獲得し、敵ユニットと ZOC によって囲まれる包囲ボーナスもあります。もしもソヴィエト軍のスタック **D** が代わりにヘクス **B** にいたら、包囲ボーナスはありませんでした。平地地形内の防御側の最終戦闘比は 7 対 1、サイの目は 4 で「D(1)r2」の結果です。



スタック **3** の 2 ユニットが 2 つの異なる攻撃を実施しているため、いかなる結果も適用する前に、これら両方を解決しなければなりません。それ故、**3** の戦闘戦力を持つ捨て駒連隊対親衛狙撃兵師団と戦車旅団は、3 対 6 又は 1 対 2 の戦闘比を与えます。サイの目は「6」で、「Ar1」の結果です。枢軸軍プレイヤーは、除去される代わりに退却を許容することに決め、ヘクス **1** が EZOC を持つため、連隊はヘクス **2** へ退却します。

ソヴィエト軍プレイヤーは、主戦闘の結果を適用する選択肢を持ちます。2 ステップ (ユニット) は、包囲ボーナス (12.51) を持つ D(1) を満たすために除去されなければならない、包囲している敵ユニットと ZOC が補給線を妨害するため、両者は永久に取り去られます。ただし、ソヴィエト軍プレイヤーは、1 ヘクスのみの前進を認めるため、「r2」の 1 ヘクスを満たすために残っているユニットを永久に取り去るか、又は EZOC を通過して 2 ヘクス退却させることができます。ヘクス **A** 又は **B** 内への退却は、ステップ損失によってユニットの除去を引き起こしますが、これらの 2 ヘクスは補給線をたどれるため、ユニット (もしも狙撃兵師団の 1 つであると) は補充プールに置かれて後のターンに復帰可能となります (16.31)。ただし、この選択肢は、枢軸軍機械化ユニットに 2 ヘクスの前進も認め、当該状況における最良の選択ではなさそうです。

いったんこれが行われたら、スタック **3**、**4**、**5** 内のユニットが前進できます。ただし、分遣連隊の退却のため、もしもスタック **3** 内の歩兵師団が前進を選択すると、ソヴィエト軍のスタック **D** に現在カラのヘクス内への前進を認めることになります！

## [13.0] ソヴィエト軍の指揮遅延 [SOVIET COMMAND DELAY]

主攻勢が発動されたとき、ソヴィエト軍の指揮系統に奇襲の要素がありました。以下のルールは、その遅延された対応をシミュレートするルールです。

全てのソヴィエト軍ユニットは、ゲーム開始時に通常は「非投入

状態」と見なされます。予備状態で開始するユニット (増援ターンとして「R」の文字を持ちます) は、常に投入状態です。

### [13.1] 投入状態の影響 [COMMITMENT STATUS EFFECTS]

[13.11] 非投入状態のユニットは、自軍プレイヤー・ターン中に移動又は戦闘を実行できません。これらは補給をたどらず、投入されるまで補給の影響を適用しません。備忘のため、非投入状態の軍の HQ ユニットは、投入状態になるまでその司令官の名称面に裏返されます。

[13.12] 非投入状態のソヴィエト軍ユニットは、通常は以下の 4 つの方法の 1 つで投入できます。:

- ・ソヴィエト軍ユニットへの枢軸軍の攻撃 (機動又は準備下強襲) 又は枢軸軍ユニットがそのセットアップ・エリアに移動していると、そのユニットの親軍のセットアップ・エリア内の全てのソヴィエト軍ユニットは直ちに投入されます。
- ・ソヴィエト軍プレイヤーのサイ振りが、「投入サイ振り」[「Commit Roll」] マーカーを持つソヴィエト軍 HQ ユニットについての現行の軍投入ナンバー以下であると、ターンのソヴィエト軍投入フェイズ中にその軍のセットアップ・エリア内の全てのソヴィエト軍ユニットが投入されます。
- ・ソヴィエト軍指揮フェイズの開始時に「自動的投入」[「Auto Commit」] マーカーを HQ ユニットが上に持つと、その親軍のセットアップ・エリア内の全てのソヴィエト軍ユニットは直ちに投入されます。
- ・ターン 7 に、全てのソヴィエト軍ユニットは投入状態になります (例外: 第 47 軍 & 第 51 軍 (Kuban)、13.23)。

[13.13] 投入状態のユニットは、ゲーム期間中は通常に移動して機能できます。ユニットは、投入のターンに「機能状態」と見なされます。増援として登場するソヴィエト軍ユニットは、マップに登場する瞬間に投入状態と見なされます。

### [13.2] 投入の手順 [COMMITMENT PROCEDURE]

[13.21] ソヴィエト軍指揮フェイズ (4.1、C、1) 中、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍司令部の投入状態をチェックするため、以下のステップを行います。

- ・「自動的投入」[「Auto Commit」] マーカーを持つソヴィエト軍司令部は、投入状態になります。
- ・「投入サイ振り」[「Commit Roll」] マーカーを載せている非投入状態の各司令部について、軍投入ナンバー (ACN) に対してサイを振ります。これは、これらが投入状態になるか否かを判定します。プレイヤーは、いかなる順番でも振ることができます。そのサイの目についての軍投入ナンバー (ACN) を見つけるため、現行ターンと特定の軍のラインを交差照合します。もしもサイの目が ACN 以下であると、その軍エリアの全てのユニットが投入され、マーカーを取り去って HQ ユニットを裏返します。もしも軍が投入に失敗すると、続くターンに自動的に投入されることをプレイヤーが忘れぬよう、HQ ユニットの上に「自動的投入」[「Auto Commit」] マーカーを置きます。
- ・投入状態又は「自動的投入」[「Auto Commit」] マーカーを持つ HQ ユニットに隣接するセットアップ・エリア内の各 HQ ユニットの上に「投入サイ振り」[「Commit Roll」] マーカーを置きます。

[13.22] そのターンについての ACN を持つ予備の軍は、そのサイ振りの ACN を見つけるため、現行ターンと特定の軍についてのラインを交差照合します。もしもサイの目が ACN 以下であると、その予備軍の全ユニットが投入され、HQ ユニットを裏返します。もしも軍が投入に失敗すると、次のターンに再びサイを振るか、又はその解放条件を満たすまで待たなければなりません。

[13.23] ソヴィエト軍の第 47 軍と第 51 軍は ACN を持たず、シナ

リオ・ルールに従って投入されます。これらのユニットは、アゾフ海とケルチ海峡を越える枢軸軍の侵攻の可能性に対して、クーバン半島を守備していました。

**[13.24]** 各軍がいずれかの理由で投入されるか、又は「自動的投入」[“Auto Commit”] マーカーを受け取る瞬間に、隣接するセットアップ・エリア内の全ての非投入状態 HQ ユニットの「投入のサイ振り」[“Commit Roll”] マーカーを受け取ります。

## **[14.0] ソヴィエト軍の特殊能力 [SOVIET SPECIAL ABILITIES]**

### **[14.1] ソヴィエト軍の反撃 [SOVIET COUNTEROFFENSIVE]**

ターン 45 より後のいずれかのソヴィエト軍プレイヤー・ターン開始時に、ソヴィエト軍プレイヤーは反撃を宣言できます。宣言されたとき、TRT 上で現在のターンから4ターン後に忘れないよう「ソヴィエト軍反撃終了」[“Soviet Counteroffensive Ends”] マーカーを置きます。

**[14.11]** これらの5ターン中、現行ターンからマーカーが存在するターンまで、ソヴィエト軍が実施する準備下強襲は1コラム右ヘシフトします。ソヴィエト軍プレイヤーは、各ターンに追加の2航空ポイントも受け取り、TRT を介して使用可能です。

**[14.12]** 反撃が宣言された瞬間からゲームの終了まで、全てのソヴィエト軍の機械化と騎兵ユニットは、1ヘクス移動(機動浸透 11.1)中にEZOCを無視できます。ソヴィエト軍の戦車軍団と機械化軍団のユニットは、戦闘中に冬季戦闘ボーナスを宣言でき、機動強襲を実施する資格を持ちます(11.2)。

### **[14.13] 選択ソヴィエト軍反撃増強ルール [OPTIONAL SCO BUILD-UP RULE]**

大部分のゲームで、ドイツ軍プレイヤーはソヴィエト軍がソヴィエト軍の反撃を宣言する前に、自軍戦線に沿ってソヴィエト軍が増強されたことに気づくでしょう。明らかにこれは本来の現実的な状況ではありません。このルールは、ウラヌス作戦が開始されたときに歴史的なドイツ軍が被った奇襲を再現する手助けをします。

ターン28~44、ソヴィエト軍プレイヤーは、補充ポイントを消費して狙撃兵師団とシルエット・ユニットを「スタフカ予備」内に入れる代わりに、マップへ戻して置くことができます。反撃を宣言するターンに、これらの全ユニットを、資格を持つHQユニットと共に又は登場エリア内に一度に置くことができます。コーカサスの制限が未だ有効であることを忘れないでください(16.32)。

### **[14.2] ソヴィエト軍のNKVD「徴募兵」[SOVIET NKVD “RECRUITS”]**

町又は都市ヘクス内のいずれかのタイプのNKVDユニットは、防衛しているときにその戦力が2倍になります。

## **[15.0] 機能ユニット [DYNAMIC UNITS]**

### **[15.1] 司令部 (HQ) ユニットの [HEADQUARTER(HQ)UNITS]**

**[15.11]** 司令部ユニットは、決して支配地域を及ぼさず、決して自身で攻撃できません。攻撃を宣言されたヘクス内で単独のHQユニットは、1の戦力で防衛します。

**[15.12]** もしも他のユニットとスタックすると、HQユニットは合計戦闘戦力に1を加えます。HQユニットは、諸兵科連合ボーナスについて非機械化ユニットとしてカウントしません。全てのHQユニットは、スタックが破れるいかなる戦闘結果によっても影響を受けます。

**[15.13]** もしもステップ損失として受けると、HQユニットは現行ターンから5ターン後のTRT上に置かれます。これらは、そのターンに復帰する資格を持つようになります(16.33)。

**[15.14]** HQユニットは、たとえ敵支配下ヘクス内にいるときでも、支援と補給の目的において通常に機能できます。

**[15.15]** 枢軸軍の戦闘ユニットは、もしも友軍HQユニットを介して全力支援を持つ場合にのみ攻撃を実施できます。これを容易にするため、枢軸軍HQユニットは支援下になければならず、各HQユニットの限度内に存在しなければなりません(9.3)。

**[15.16]** ソヴィエト軍HQは、もしもターン3~10中に指定されたら、戦略撤退(11.4)を使用することを自身と他のユニットに認めることができます。

### **[15.17] 選択ソヴィエト軍指揮&統制ルール [OPTIONAL SOVIET COMAND & CNTRL RULE]**

単純化のため、Fall Blauでは枢軸軍プレイヤーのみが、自軍HQユニットとの連携を維持する重荷を与えられます。ただし、ソヴィエト軍は、内部に葛藤を抱えていました。このいくつかは、指揮遅延ルール(13.0)に反映されていますが、この選択ルールに従うことで更なる苦悩を加えます。これは、ソヴィエト軍プレイヤーにあまりにも多くの頭痛を与えますが、枢軸軍プレイヤーに影響を与える歴史的な制限を使用しているときに強く勧めます。

ソヴィエト軍指揮フェイズの終了時、投入状態(13.0)で敵ユニットから3ヘクス以内のソヴィエト軍戦闘ユニットは、ソヴィエト軍ターンに通常に機能するため、友軍HQの指揮範囲内にいなければなりません。注釈：敵ユニットとZOCは、この判定を妨害しません。最初の2つの基準を満たすものの、指揮範囲内でないソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍指揮&統率表上でサイを振らなければなりません。この状況の各ヘクスはサイを1つ振り、結果の行動はスタック全体に適用されます。これは、ソヴィエト軍プレイヤーにあまりにも多くの頭痛を与えますが、歴史的な香りやバランスのため、特にももしも枢軸軍プレイヤーが選択の歴史的な制限を使用しているときに強く勧めます。

### **[15.2] ドイツ軍の分遣連隊 [GERMAN BREAKDOWN REGIMENTS]**

**[15.21]** 枢軸軍管理フェイズ(4.1、A、4)中、EZOC内でないドイツ軍の歩兵(Le又はLwは不可)師団は、分遣又は再統合ができます。師団は、戦力チットを持たないか、又は完全戦力のチットを持つときのどちらかでのみ、分遣の資格を持ちます。分遣が起きるとき、元の親ユニットは分遣プールへ取り去られ(戦力チットは戦力チット・プールへ戻されます)、ヘクス内に3個の分遣連隊が置かれます。

**[15.22]** やはり枢軸軍管理フェイズ中、EZOC内になく、同じヘクス内でスタックしたドイツ軍の3個分遣連隊は、完全戦力の歩兵師団に再統合できます。これらの連隊はマップから取り去られ、以前に連隊によって占められたヘクスへ、分遣プールから師団が復帰します。分遣連隊は包括的なものなので、いかなる師団も戻れますが、分遣プール内で使用可能な師団でなければなりません。

**[15.23]** 基幹部隊と「孤立状態」のユニットは、分遣又は再統合できません。もしもマップ上に3個未満しか連隊がなければ、戻れる師団はありません(例外：16.34)。分遣連隊の最大数は、カウンター内容物とシナリオ特別ルールによって限定されます。



### [15.3] コマンド [COMANDOS]

各陣営は、スタッキング目的において基幹部隊として扱う、特殊なコマンド・ユニットを持ちます。大河川を越えて攻撃しているスタック内にいるとき、コマンド・ユニットはスタックが完全戦力で河川を越えることを認めます。町ヘクスを攻撃しているスタック内にいるとき、コマンド・ユニットは町についてのコラム・シフトを無視して攻撃することを認めます。**(例外：防御ヘクス内の敵コマンド・ユニットは、この能力を無効にします。)**もしもこの方法で使用されたら、適用可能であれば、最初のステップ損失を受けなければなりません。これらのユニットは、諸兵科連合ボーナスについてカウントしません。**(12.4)**



### [15.4] ソヴィエト軍黒海艦隊 [SOVIET BLACK SEA FLEET]

**[15.41]** ソヴィエト軍は、戦闘フェイズ中にソヴィエト軍プレイヤーを有利にするために使用できる2つの海上アセット（総称的に艦船クラスニィ・クリムとクラスニィ・カフカスによってあらわされます）を持ちます。防御スタックがマップKの指定ライン南の沿岸ヘクス内にいるとき、ソヴィエト軍艦船の1つが戦闘を支援できます。**ソヴィエト軍海上アセットは、攻撃と防御の両方に使用できます。**

**[15.42]** もしも枢軸軍プレイヤーが戦闘～航空ポイント**(5.2)**を投入すると、シフトを適用する前に、ソヴィエト軍海上損失表上でサイを振ります。「沈没」[“Sunk”]の結果でソヴィエト軍艦船は除去され（戦闘は通常に解決されます）、「帰還」[“Abort”]の結果で支援は失敗し、艦船は港湾へ戻ります（戦闘は通常に解決されます）。その他の結果は、支援が成功してソヴィエト軍プレイヤーが有利なコラム・シフトを受け取ることを意味します。**戦闘に使用された各ソヴィエト軍航空ポイントについて、上記のサイの目から2を差し引きします。**

**[15.43]** もしも戦闘に枢軸軍の航空ポイントが割り当てられなければ、支援は自動的に成功してソヴィエト軍プレイヤーは有利なコラム・シフトを受け取ります。

## [16.0] 補充 [REPLACEMENTS]

Fall Blauの各陣営は、相互増援、補充、撤退フェイズ(MRRWP 4.1, A, 5)中に、損失を被っているユニットを再建するために使用可能な補充ポイントを持ちます。ソヴィエト軍の補充ポイントは、受け取るターンにのみ使用可能です。これらは、未来のターンのためにとっておけません。使用可能な枢軸軍の補充ポイント合計数は、特定のシナリオ又はキャンペーン・ルール内に列記されます。各枢軸軍国籍の補充ポイントは、枢軸軍プレイヤーの裁量で消費又は留保できます。

### [16.1] 適格 [ELIGIBILITY]

補充を受け取るために適格となるには、ユニットが敵ユニットに隣接しておらず、補給源まで無制限な長さの補給線をたどなければなりません。

### [16.2] 手順 [PROCESS]

**[16.21]** RPsを受けるユニットは、通常1RPが1ステップに相当するようにそれを行います。減少戦力チットを持つユニットは、チットを取り去ってユニットを完全戦力に戻すため（戦力チットを必要としない状態）、1RPを受けます。戦闘評価値を持つユニットの基幹部隊が補充を受けるとき、基幹部隊は完全戦力ユニットになるため2RPsを受けます。**注釈：**この種類の基幹部隊は、1RPのみを受け取れません（なぜならば、増加した再編成には、このような活動が要求されるからです）。その他の基幹部隊は、1RPを使用する

ことでその完全戦力へ裏返されます。

**[16.22]** RPsの使用を通してステップを受け取るユニットは、直ちに「Rep」マーカーでマークされ、そのターンについて攻撃又は移動ができません。この影響は、**戦闘作戦中に補充を取りこむことで効果が減少することを示します。**

**[16.23]** 「機能状態」の2個ソヴィエト軍狙撃兵師団は、単一のソヴィエト軍狙撃兵軍団になることができ、「機能状態」の1個ソヴィエト軍狙撃兵師団は、単一の親衛狙撃兵師団（可能であれば、ターン毎に1個）になることができます。MRRWP中、単にユニット（たち）をソヴィエト軍向上プールから適切な狙撃兵軍団又は親衛狙撃兵師団に交換し、1非機械化補充ポイントを消費します。通常の制限が適用され（すなわち、敵ユニットに隣接してはなりません）、同じヘクス内でスタックしなければなりません。この場合、師団ユニットは補充プール内に置かれず、ゲームから除去されたと見なされることに注意してください。

### [16.3] 復帰ユニット [RETURNING UNITS]

**[16.31]** ソヴィエト軍の狙撃兵（親衛狙撃兵ではない）師団又はソヴィエト軍のシルエット機械化ユニットが除去されたときはいつでも、補給源まで無制限な長さの補給線がたどれるかどうか判定します。もしもたどれると、ゲームの後の方で復帰する可能性がある補充プール内に置かれます（補充プール内におくときはいつでも、全てのソヴィエト軍狙撃兵師団を「未確認状態」面に、シルエット機械化ユニットを「戦車補充」[“Tank Rep”]面に裏返すことを忘れないでください）。もしもたどれなければ、永久に除去されます。裏面に「補充不可」[“No Rep”]と記載されたユニットは補充できず、常に永久除去と見なされます。

**[16.32]** 補充プール内の1個ソヴィエト軍狙撃兵師団は、2非機械化補充ポイントと交換にプレイに持ってくることができます。1個ソヴィエト軍シルエット機械化ユニットは、1機械化補充ポイントと交換にプレイに持ってくることができます。これらのユニットは、敵ユニットに隣接していない、資格を持つHQユニットを持つヘクス内に置かれます。HQユニットは、投入状態**(13.0)**で「機能状態」**(8.31)**でなければなりません。コーカサス航空ゾーン内では、いずれかのタイプ（機械化、非機械化、HQ）の1ユニットのみが、この配置方法を使用してプレイに持ってくることができます。

**[16.33]** MRRWP中の各ターンに、資格を持つ各国籍からの1つのHQユニットがTRTからプレイに復帰できます。復帰しているHQユニットは、いずれかの友軍登場エリア（ソヴィエト軍）又は都市ヘクス（枢軸軍とソヴィエト軍）内に置かれます。もしも使用可能な複数のHQユニットがあると、TRT上で前方へ移動させ、次のターンに登場可能となります。

**[16.34]** ターン28から開始して以後の各ターンに、枢軸軍プレイヤーは2非機械化補充ポイントを消費し、マップ上の1個分遣連隊を分遣プールからの1個ドイツ軍歩兵師団に置き換えることができます。各ターンに1個師団のみが復帰できます。「補充」[“Rep”]マーカーは、通常に置かれます。

**[16.35]** ドイツ軍のシルエット機械化ユニットが損失を受けると、除去されたHQユニット**(15.13)**と同様に、TRT上の5ターン先に置かれます。これらは、ターン毎に3つの限度で、友軍HQユニット**(16.33)**と同様の方法でも復帰します（3つを超える分は、永久に除去されます）。

**デザイナーズ・ノート：**これは、ドイツ軍が自軍AFVを回収する能力と、後日復帰させるための日数をあらわします。ソヴィエト軍は、単純にもっとたくさん製造しなければなりませんでした...

[16.36] 戦闘評価値を持つユニットは、除去されたときに永久除去ボックス内に置かれます。これらは、補充ポイントを消費することによってプレイに復帰できません。

## [17.0] 増援 [REINFORCEMENTS]

両プレイヤーは、増援を受け取ることができます。これらのユニットは、指定されたゲーム・ターンの相互増援、補充、撤退フェイズ (MRRWP 4.1, A, 5) 中に、指定された「登場エリア」内又はマップ上のヘクス内に出現します。

### [17.1] 一般的な制限範囲 [GENERAL PARAMETERS]

[17.11] いったんマップ上に置かれたら、増援は「機能状態」(8.3f) と見なされ、もしも枢軸軍の機械化であるとマップ外 HQ から全力支援 (9.3) を受けていると見なされます。増援は、選択した移動のルールに従う限り、登場のゲーム・ターンの戦略移動 (10.3) 又は鉄道移動 (10.4) を使用することが認められます。

[17.12] 増援チャート上で、他のユニットと置き換えることを予定されたユニットは、マップ上のどこにユニットがいてもそれを行うことができ、置き換えられたユニットと同じ条件と見なされます(すなわち、支援下の HQ は、支援下に留まります)。置き換えることを指定されたユニット又は組織の一部は、「孤立状態」(8.33) 又は以前に除去されてはなりません。もしもこれら2つの要件が満たされなければ、次に代替のユニット又は組織を代わりに置き換えなければなりません。代替は、置き換えられたユニット又は組織と同じユニット規模とタイプでなければなりません。現在 TRT 上にあるソヴィエト軍ユニットが置換を指定されたら、プレイから永久に取り去られ、代替 HQ ユニットの 16.33 に従って直ちに登場させます。指定された親衛狙撃兵師団と狙撃兵軍団は、到着するターンにソヴィエト軍の向上プール内に置かれます。

### [17.2] ソヴィエト軍の増援 [SOVIET REINFORCEMENTS]

[17.21] 増援は、敵ユニット又は敵支配地域によって現在占められた登場ヘクスから登場エリアを離れることができません。それ故、もしも全ての登場エリアの登場ヘクスが敵ユニット又は敵支配地域によって占められると、ソヴィエト軍プレイヤーはその登場エリアを使用できず、自軍増援を隣接するいずれかの解放された登場エリアへシフトさせなければなりません(例:BからC又はKからL)。ただし、このような活動はこれらのユニットの登場に1ゲーム・ターンの遅延を必要とします。いくつかのユニットは、所有しているプレイヤーの選択で複数の登場エリアを持つことを忘れないでください。ソヴィエト軍プレイヤーは、任意に自軍増援を遅滞させることができず、シフトと遅延は敵の活動を介してのみ起こり得ます。

[17.22] もしも指定された登場ヘクスが敵ユニット又は敵支配地域によって占められると、ソヴィエト軍ユニットは1ゲーム・ターンの遅延され、元のヘクスに最寄りの登場エリアを介して登場します。

[17.23] ソヴィエト軍プレイヤーは、以下の条件が満たされるときにのみ到着する、3つの特別解放グループを持ちます。:

- ・ブリャンスク正面軍 [Bryansk Front] 解放グループ(BFRG)は、第5戦車軍、その他の STAVKA 予備、攻勢が開始されたときにヴォロネジ防護/奪回のために送られたブリャンスク正面軍から構成されます。これらは、もしもブリャンスク正面軍が脅かされるか又は全軍が攻撃に対応した後にプレイに投入されます。マップ上の誘発部隊は、第13軍と第40軍です。それ故、このグループは、これらの2個軍の1つが投入された後のソヴィエト軍指揮フェイズ中に置かれますが、カウンター上に指定されたターンの前ではありません。いったん誘発されたら、後のターンが指定されたユニットは、通常どおりそれぞれの MRRWP 中に到着しま

す。

- ・グロズヌイ [Groznyy] 解放グループ (GRG) は、1つ又は両方の解放登場エリア (マップGの南東端) を介して、いずれかの枢軸軍ユニットがグロズヌイ [Groznyy] の5ヘクス以内に移動した後に到着します。GRG の2ユニットは、上記の条件によって事前に誘発されていなければ、通常にターン47&50に到着します。

- ・マハチカラ [Makhachkala] 解放グループ (MRG) は、いずれかの枢軸軍ユニットがマハチカラの5ヘクス以内に移動した後の MRRWP に、1つ又は2つの解放登場エリア (マップGの南東端) を介して到着します。

注釈:全BFRGユニットがソヴィエト軍指揮フェイズ中に置かれるという事実は、「1\*」ユニットが最初の MRRWP の前に誘発できないとき、ターン1にプレイに登場できる方法です。

### [17.3] 枢軸軍の増援 [AXIS REINFORCEMENTS]

[17.31] もしもその登場ヘクスが敵ユニットによって占められるか EZOC 内にあると、枢軸軍ユニットは所有しているプレイヤーが望むだけ長く、意図的に遅延させることができます。

[17.32] 枢軸軍ユニットは、2ゲーム・ターンの遅延させる選択肢を持ち、代わりに自国籍 HQ ユニットの近くに置かれます。HQ ユニットの「OOS」又は「孤立状態」であってはなりませんが、支援下である必要はありません。ユニット(たち)は、資格を持つ HQ ユニットの最寄りの枢軸軍が所有する町又は都市で、その HQ ユニットのより補給源に近く、少なくとも敵ユニットから3ヘクス離して置かれます。備忘のため、これらのユニットを TRT 上に置きます。

[17.33] ケルチ [Kerch] 登場エリア内に到着している枢軸軍ユニットは、登場ヘクスが敵ユニット又は ZOC から解放されたら、直ちにそのエリアから登場しなければなりません。もしもヘクスが解放されていないと、これらは無期限に遅延できます。もしも登場ヘクスがソヴィエト軍の所有下でも占有又は支配されていなければ、ユニットは登場できますが、登場ヘクス内で移動を停止しなければなりません。例外: オプション K。

### [17.4] 撤退 [WITHDRAWALS]

ターン記録欄も撤退を指定します。撤退が指定されたターン、そのユニット(たち)は直ちに MRRWP 中にプレイから取り去られます。撤退するユニット又は組織は、「孤立状態」(8.33)、基幹部隊、分遣プール (15.2) 内にあってはならず、以前に除去されていてもなりません。2つの物理的なユニットから構成される師団又は軍団は、両ユニットが要件を満たさなければなりません。もしもこれらの要件を満たすことができなければ、代わりに代替のユニット又は組織を撤退させなければなりません。代替は、撤退するユニット又は組織と同じユニット規模とタイプでなければなりません。

## [18.0] 人工地形特徴 [MAN-MADE TERRAIN FEATURES]

### [18.1] 陣地帯 [FORTIFIED ZONES] (FZ)

陣地帯は、開豁地のたこつぼ、塹壕線、照準済砲撃、有刺鉄線、地雷原等をあらわします。これらのヘクスのいくつかは、マップ上に鮮明にマークされ(又はシナリオ・ルールで指定されています)、決して破壊できません。加えて、プレイの過程にその他を構築でき、敵の占領によって破壊され得ます。陣地帯は、ソヴィエト軍プレイヤーにのみ特典を与えます。

[18.11] 陣地帯内のスタックは、攻撃されるときに左へ1の最終コラム・シフトを持ちます。陣地帯を攻撃しているとき、スタックは諸兵科連合ボーナス (12.4) の資格を持ちません。

**[18.12]** 陣地帯内の全ユニットは、ヘクス内にある実際のユニットのタイプにかかわらず、ZOC を及ぼします。占めているユニットの補給状態は、陣地帯の機能に影響を持ちません。陣地帯内のユニットは、友軍戦闘フェイズ中に隣接する敵ユニットを攻撃できますが、それを行うと全ての通常戦闘ルールを適用します。

**[18.13]** ドイツ軍ユニットは、陣地帯ヘクスへ**進入**するために機動浸透 (11.1) を使用できません。

**[18.14] スターリングラード・ゾーン [Stalingrad Zone]** : スターリングラードを囲んでいる陣地帯がマークされた全てのヘクスは、戦役中にスターリングラード都市の住民と民兵によって構築されました。マップ B を使用する戦役中、これらの不完全状態を表示するため、このゾーンの各ヘクス内にスターリングラード「構築中」[“building”] マーカーを置きます。枢軸軍ユニットがスターリングラード (オレンジ色の線) の 20 ヘクス以内に来るターンに開始して以後の各ターンに (全てのマーカーが裏返されるか又は枢軸軍の所有になるまで)、ソヴィエト軍プレイヤーは自身の選択でこれらの「構築中」マーカーの1つを裏返し、そのヘクスはゲームの残りについて陣地帯として機能します。もしもこれらのヘクスのいずれかが、構築される前又は後に枢軸軍の所有になると、マーカーはプレイから永久に取り去られます。枢軸軍プレイヤーは、決してこれらのヘクスから特典を受けません。

#### **[18.15] 選択陣地化ルール [OPTIONAL FZ RULE]**

ソヴィエト軍が周辺に居座って陣地に入っていないことを納得できないプレイヤー諸氏のために、以下のルールを含めます。これは、ソヴィエト軍プレイヤーに大きな優位性を与えるので、プレイヤー諸氏の判断に委ねます。

**[18.15.1]** 投入状態 (13.0) で機能状態 (8.31) のソヴィエト軍非機械化ユニット (基幹部隊は不可) は、陣地帯を構築できます。もしも資格を持つのであれば、ソヴィエト軍建設フェイズ (4.1, C, 2) 中にユニットの上に「構築中 3」[“Building 3”] マーカーを置きます。もしもすでに「構築中 *n*」マーカーが存在し、いまだに条件を満たしていたら、マーカーを完成まで 1 ステップ下方へ前進させます。  
**例 :**「構築中 3」マーカーは、その「構築中 2」面に裏返され、次のターンに「構築中 1」に置き換えられ、続くターンに裏返されて「FZ」マーカーが完成します。

**[18.15.2]** 陣地帯は、町、湿地、高高度を持つヘクス内又は都市ヘクス内に構築できません。

**[18.15.3]** いかなるときでも、陣地帯を構築しているユニットが OOS (8.32) と判定されるか、攻撃されるか、ヘクスを離れると、直ちに構築が中止されてマーカーが取り去られます。もしも完成した陣地帯が枢軸軍ユニットによって占められると、マップから取り去られます。占めているユニットの補給状態は、完成した陣地帯ヘクスに決して影響を持ちません。

**[18.15.4]** Fall Blau のゲーム中に構築できる陣地帯の数は、カウンター内容物によって決定されます。ソヴィエト軍プレイヤーは、この制限にカウントするため、いつでも任意に構築中又は完成した陣地帯マーカーを取り去ることができます。

#### **[18.2] 舟橋 [PONTON BRIDGES]**

**[18.21]** ソヴィエト軍プレイヤーは6つの舟橋を持ち、枢軸軍プレイヤーは一定のシナリオ中に設置できる1つの舟橋を持ちます。「舟橋」[“Pontoon Bridge”] マーカーは、所有しているプレイヤー・ターン中にいつでも、大河川又はヴォルガ川ヘクスサイドに隣接する友軍が占めるヘクス内に置くことができます。各マーカーに隣接するマークされたヘクスサイドは、架橋状態と見なされます。このよう

に指定されたヴォルガ川ヘクスサイドは、橋梁によって渡る大河川ヘクスサイドとして見なされます (すなわち、ZOC はそこを越えて伸びることができ、プラスして移動や戦闘で越えることが認められます)。いったん置かれたら、舟橋は全ての目的において、どちらのプレイヤーによっても使用できます。

**[18.22]** どちらのプレイヤーも、もしもマークされたヘクスサイドに隣接するヘクスの1つが自軍ユニットの1つによって占められ、他方が敵によって占められていなければ、いかなるときでもマップからマーカーを永久に取り去ることができます。

**[18.23]** 舟橋は、シナリオ 22.5、22.6、23.1、23.2 についてのみ使用可能です。

#### **[18.3] 未完成鉄道 [THE UNFINISHED RAILROAD]**

グデルメス [Gudermes] の北から東へ走っている鉄道は、ゲームを未完成で開始し、使用できません。マップは、正確性についてのみです。

**ヒストリカル・ノート :** ドイツ軍がサリスク [Sal'sk] を通過して走る鉄道線の切断を脅かした際、ソヴィエト軍は急いでこの代替線を建設しました。ただし、あまりにも急だったため、多くの部分は固い砂漠地表の上に敷いただけでした。記録では、大部分の部隊移動が、アストラハンとマハチカラを介して海上によって行われたことを示しています。

#### **[18.4] ケーバン地峡 [KUBAN LANDBRIDGE]**

アナパ [Anapa] からタマン [Taman] へ走るのは、ヘクス K1415 と K1514 間の地峡です。このヘクスサイドは、架橋された大河川 (すなわち、それを越えて攻撃していると半減されます) と同様に扱われます。

### **[19.0] 環境の影響 [ENVIRONMENTAL EFFECTS]**

各ゲーム・ターンの天候フェイズ (4.1, A, 1) 中、プレイヤー諸氏はターン記録欄を調べ、このゲーム・ターンについてどのような天候が存在するか判定するため、サイを振る可能性があります。必要であれば、天候ボックス内のマーカーを調整します。天候条件は、航空ポイントの数と一定の地形効果に影響します。天候によってユニットが影響を受ける割合について、この項目で扱います。

3つの起こり得る天候状況があります。: 晴天、泥濘、凍結です。加えて、いくつかのターンに山岳降雪が、コーカサス山脈内の移動と戦闘に影響を持ちます。晴天の天候状況は全く影響を持たず、通常にプレイが進行します。

#### **[19.1] 泥濘 [MUD]**

**[19.11]** 9月から11月に雪が降るまでのいずれかのとき、ラスプチツァ (雨季) を適用します。この天候は、天候表上で泥濘の結果を振ることによってゲーム内であらわします。**27~38**の各ターンに、そのターンについてのみ晴天又は泥濘かを調べるため、サイを1つ振ります。泥濘は、ターン**39**は自動的に有効で、ターン**45**の後に終了します。

**[19.12]** 泥濘が有効のとき、この状況を示すためにマーカーを天候ボックス内に置きます。

**[19.13]** 泥濘ターン中、いくつかのヘクスとヘクスサイドの移動ポイント・コストは増加します (TEC を参照)。航空ポイント (5.0) は、泥濘ターンについて減少します。機動強襲 (11.2) は、認められません。2枚のソヴィエト軍 BST マーカー (10.5) のみが使用できます。



## [19.2] 山岳降雪 [MOUNTAIN SNOW]

[19.21] 山岳降雪を持つターン中、ZOCは荒地ヘクス内に伸びません。荒地ヘクス内を攻撃しているユニットは、その戦闘戦力が半減し（端数切捨て）、ユニットは通常に防御します。**例外：**山岳ユニットは、常時荒地ヘクス内に ZOC を伸ばし、その戦闘戦力は補給によってのみ影響を受けます。

[19.22] ターン 42 に開始して、全ての山道（*グルジア軍用道路上の Krestovy 山道 (G3009/G3109) を除きます*）は、降雪のため閉鎖されます。閉鎖された山道を越える移動、戦闘、補給をたどることは認められません。

## [19.3] 凍結 [FREEZE]

凍結は、降雪天候と地表状況の組合せです。

[19.31] 凍結は、ターン記録欄上で要求されます。：この状況を示すため、天候ボックス内にマーカーを置きます。凍結はターン 46 に開始し、ゲームの終了まで影響が留まるものと見なします。

[19.32] 凍結ターン中、損耗のサイ振りは1だけ上昇します（可能性がある最高のサイの目は9です）。1枚のみのソヴィエト軍 BST マーカー（10.5）を使用できます。

[19.33] 凍結は、ヴォロネジとスターリングラードの航空ゾーン内の全ての湿地ヘクスを平地地形として扱うことを認めます。ヴォロネジ航空ゾーン内の小河川を渡る移動と戦闘の影響は、無視されます。

[19.34] ヴォルガ凍結 [Volga Freeze]：1942 年 12 月 17 日、ヴォルガ川は完全に凍結しました。それ故、以下の追加の影響が、ターン 58 からゲームの終了まで起こります。スターリングラードの北で隣接するヴォルガ川ヘクスサイドは、全ての目的において無視されます。

## [20.0] デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES] [省略]

## [21.0] CREDITS [省略]

## [22.0] 1 マップ・シナリオ [ONE MAP SCENARIOS]

学習（導入）シナリオ

### [22.1] 第1装甲軍の攻撃 [Attack of the First PanzerArmeel] (F)

1942 年 7 月 7~12 日からのスタロベリスク方面への第1装甲軍の攻撃

マップ B を使用します。プレイ・エリアは、B4301 から B4305、B4808（含む）へ走っているヘクス・ラインの南と西、B3516 から B4816（含む）へ走っているヘクス列として定義されます。B35xx の南のいかなるヘクスも、プレイ外です。プレイは、ターン 4 の開始時に始まり、ターン 5 の完了時に終了します。

セット・アップ：

枢軸軍：第 295 歩兵師団 (B4105)、第 1 山岳師団 (B4205)、第 97 猟兵師団 (B4304)、第 76 歩兵師団 (B4007)、第 94 歩兵師団 (B3908)、第 111 歩兵師団 (B3608)、第 68 歩兵師団 (B4204)、Pasubio 歩兵師団 (B3507)、Torino 歩兵師団 (B3507)、第 210 突撃砲大隊 (AG Bn) (B3708)、第 14 装甲師団 (103/14P & 108/14P)（いずれかのドイツ軍歩兵ユニットとスタックさせる）、第 4 軍団 HQ (B3904)、第 44 軍団 HQ (B4302)、第 14 装甲軍団 HQ（いずれかのドイツ軍装甲ユニットとスタックさせる）、イタリア遠征軍団 HQ (B3506)、第 52 軍団 HQ (B3606)、第 370 歩兵師団 (B3708)。  
ソヴィエト軍：第 318 狙撃兵師団 (B4406)、第 275 狙撃兵師団

(B4306)、第 295 狙撃兵師団 (B4207)、第 230 狙撃兵師団 (B4108)、第 218 狙撃兵師団 (B4010)、第 261 狙撃兵師団 (B3810)、第 4 狙撃兵師団 (B3610)、第 74 狙撃兵師団 (B3610)、第 176 狙撃兵師団 (B3612)、第 353 狙撃兵師団 (B3509)、第 121 戦車旅団 (B3911)、第 75 戦車大隊 (B3911)、第 349 狙撃兵師団 (B3911)、第 102 狙撃兵師団 (B3410)、第 12 軍 HQ (B3711)、第 37 軍 HQ (B4309)。

シナリオ特別ルール：

各ソヴィエト軍 HQ ユニットの投入は、シナリオ全体について投入（13.0）されています。枢軸軍プレイヤーは、各ターンに 2 支援ポイント（9.0）を受け取ります。

このシナリオには、補充はありません。

このシナリオでは、枢軸軍プレイヤーは各ターンに 3 航空ポイントを受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、各ターンに 1 航空ポイントを獲得します。

枢軸軍の補給源は、ヘクス B3701 と B4001 です。ソヴィエト軍の補給源は、ヘクス B4815、B4416、B3816 から構成されます（8.2）

バランス・オプション：このシナリオは、史実がそうであったように枢軸軍の楽勝となるでしょう。ドイツ軍に多少の胸やけを与えることを望むプレイヤーは、エリア内にあって参加しなかった以下のユニットを加えることができます。：第 216 狙撃兵師団 (B3612)、第 73 狙撃兵師団 (B3713)、第 140 戦車旅団 (B3713)、第 5 騎兵軍団 (B4707)（戦力チットを引いて減少戦力面を使用します。ユニットは、2 ステップのみを持ちます）。

増援：

枢軸軍：第 9 歩兵師団（ターン 4、B3701）。

ソヴィエト軍：なし

勝利条件：

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを獲得します。：

7 個以上のソヴィエト軍ユニットを除去（HQ はカウントしない）  
= +5 VP。

以下のヘクスを所有して、友軍補給源へ補給線をたどれる。：

スタロベリスク [Starobel'sk] (B4614) = +10 VP。

ヴォロシーロフグラード [Voroshilovgrad] (B3714) = +10 VP。

以下のヘクスを所有しているが、友軍補給源へ補給線をたどれない。：

スタロベリスク [Starobel'sk] (B4614) = +5 VP。

ヴォロシーロフグラード [Voroshilovgrad] (B3714) = +5 VP。

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを失います。：

ソヴィエト軍プレイヤーがリシチャンスク [Lisichansk] (B4309) へ支配（ZOC）を及ぼす = -5 VP。

除去された各ドイツ軍機械化師団のユニットについて = -15 VP。

注釈：ゲーム終了時に友軍補給源へ補給線をたどれないユニットは、通常の戦闘によって除去されたそれと同様に見なされます。ただし、これらは、その ZOC を通常に及ぼします。

除去されたドイツ軍機械化師団の各ユニット = -15 VP。

ゲーム終了時。勝利は以下のごとく判定されます。

枢軸軍プレイヤーが 15 以上の VPs を持つ：ドイツ軍大勝利

枢軸軍プレイヤーが 10 以上 15 未満の VPs を持つ：ドイツ軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが 0 を超えるが、10 未満の VPs を持つ。：ソヴィエト軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが 0 VPs 未満を持つ：ソヴィエト軍大勝利

コメント：史実の結果は、ドイツ軍の小勝利でした。

## [22.2] ヴォロネジへの進撃 [Drive to Voronezh] (V)

1942年6月28日から7月9日のドイツ軍のヴォロネジ進撃。

マップAを使用します。A30xx（含む）列の南のヘクスは、プレイ外です。プレイは、ターン1の開始時から始まり、ターン4の完了時に終わります。

### セット・アップ：

ヴォロネジ [Voronezh] セットアップ・チャートは、使用可能なユニットを表示します。ソヴィエト軍ユニット（予備⑧ユニットを除きます）は、開始ラインに隣接する全てのヘクスがソヴィエト軍ユニットによって支配下又は占められている限り、それぞれの軍エリア内のどこかに置くことができます。ソヴィエト軍予備⑧ユニットは、開始ラインの東で、それに隣接しておらず、ヘクス列xx19（含む）の西のどこかに置けます。

開始時に使用可能な枢軸軍第4装甲軍&第2軍（パープル）と第2ハンガリー軍（オレンジ）のユニットは、開始ラインに隣接する各ヘクスが枢軸軍ユニットによって占められているか又は支配下である限り、それぞれの開始エリア内のいずれかのヘクスに置くことができます。1個の第6軍ユニット、第57歩兵師団はヘクスA3203内です。注釈：1つの色のユニットは、シナリオの最初のターン中に別の色の開始エリア内へ移動できません。

**歴史的セット・アップ・ヴァリエント：**全てのユニットは、実際の戦役を完全に再現するため、ヴォロネジ・セット・アップ・チャートに従ってセット・アップできます。選択歴史的制限（下記）の使用を強く勧めます。

### シナリオ専用ルール：

全てのソヴィエト軍HQユニットは、このシナリオについて投入状態（13.0）です。全てのドイツ軍ユニットは、このシナリオの期間について支援下（9.0）と見なされます。2つのハンガリー軍HQユニットは、常に非支援下状態です。

このシナリオには、補充がありません。

枢軸軍プレイヤーは、ターン1と2について6航空ポイント、ターン3について5AP、ターン4について4APを受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、このシナリオについて、各ターンに2を受け取ります。

枢軸軍の補給源は、マップ上にマークされます。ソヴィエト軍の補給源は、A4811～A3112ヘクス（含む）間のプレイ・エリアの北端、東端、南端に沿ったいずれかのヘクスです。（8.2）

スケールの制限のため、青の場合攻勢によって扱われたUSSRの一部のみがマップ上に表示されます。それ故、各陣営の前線が、マップAの北に続いていることに注意しなければなりません。これは、マップAのマップ北端に沿った少なくとも1ヘクスが友軍ZOCで維持されることによりシミュレートされます。

ターン1と2に到着するソヴィエト軍の戦車軍団（第4&第24）は、登場のターン中その許容移動ポイントの半分でのみ移動できます。

ソヴィエト軍プレイヤーが枢軸軍よりも熟練していないか、又は単に選択肢を探索するのであれば、代わりに実際の第17戦車軍団を完全戦力で、マップ上で開始することを勧めます。これは、ドイツ軍の攻撃前に、この組織が十分な燃料補給が行われたと仮定します。

**選択歴史的制限：**ソヴィエト軍の司令官たちは、大規模な前進への反撃を命じられていました。後知恵に従うと、大部分のソヴィエト軍プレイヤーは、このドクトリンに従わないでしょう。歴史に近づけるため、ターン1と2にソヴィエト軍プレイヤーは少なくとも1つの準備下強襲を行わなければなりません。

**星のヘクス：**枢軸軍ユニットは、赤い星を持つヘクスへ決して進入できません。ドイツ軍司令部は、ヴォロネジを奪取したらそれ以上進撃しないよう命じていました。

### 増援：

ヴォロネジ [Voronezh] セットアップ・チャートを参照してください。

### 勝利条件：

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを獲得します。：

シナリオ終了時にヴォロネジ（A3621）を所有し、ヴォロネジ [Voronezh] からクルスク [Kursk] を経てティム [Tim]（A3720～3613～A3908～A4103、含む）までの道路に従って正確な補給線をたどれる。＝＋10VP。

シナリオ終了時にスターレイ・オスコル [Staryy Oskol]（A3412）を所有する。＝＋5VP。

シナリオ終了時にヴォロネジ [Voronezh]（A3621）を所有するが、ヴォロネジ [Voronezh] からクルスク [Kursk] を経てティム [Tim]（A3720～3613～A3908～A4103、含む）までの道路に従って正確な補給線をたどれない。＝＋5VP。

10個を超えるソヴィエト軍の師団又は軍団ユニットを除去＝＋5VP。

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを失います。：

除去されたドイツ軍機械化師団の各ユニットについて－10VP。

除去された各ドイツ軍歩兵師団（これには、分遣プール内の超過師団を含めます。マップ上に残された分遣連隊の数を3で割り、師団の数に切り上げます）＝－3VP。

**注釈：**ゲーム終了時に友軍補給源へ補給線をたどれないドイツ軍ユニットは、通常の戦闘によって除去されたそれと同様に見なされます。

ゲーム終了時。勝利は以下のごとく判定されます。

枢軸軍プレイヤーが15VPs以上持つ：ドイツ軍勝利

枢軸軍プレイヤーが5以上15未満のVPSを持つ：ソヴィエト軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが5以下のVPSを持つ。：ソヴィエト軍大勝利

コメント：史実の結果は、ドイツの勝利でした。

## [22.3] ドン川屈曲部の掃討 [Clearing the Don Bend] (D)

1942年7月22日から8月2日からのカラチ・ナ・ドヌ [Kalach-na-Donu] 前の第1装甲軍の包囲と反撃。

マップB（又は個別のトリオ・マップ）を使用します。プレイ・エリアは、縦列B26xxからB40xx（含む）とBxx33からBxx47（含む）間を走るヘクス列として定義されます。プレイは、ターン9の開始時から始め、ターン12の完了時に終わります。

### セット・アップ：

ドン [Don] セットアップ・チャートを参照してください。

### シナリオ専用ルール：

全てのソヴィエト軍HQユニットは、このシナリオについて投入状態（13.0）です。ドイツ軍プレイヤーは、最初のターン（9）に2支援ポイントを受け取り、その後の各ターンに1支援ポイントのみを受け取ります。

このシナリオには、補充がありません。

枢軸軍プレイヤーは、各ターン2航空ポイント（5.0）を受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、各ターンに1航空ポイントを受

け取ります。

枢軸軍の補給源はヘクス B3033 & B4033 で、ソヴィエト軍の補給源は、ヘクス B3547、B3947、B2643 と、B2647 と B3247 間の端ヘクスから構成されます。(8.2)

ドイツ軍は、確立されたソヴィエト軍の防衛線に接近していました。枢軸軍ユニットは、シナリオの最初のターン(9)中に戦略移動を使用できません。ソヴィエト軍プレイヤーは、このシナリオ中に戦略撤退(11.4)のためにHQを指定できません。

**第14装甲軍団：**このシナリオの最初のターンに到着するHQユニットは、支援下で登場しなければなりません(9.0)。(このターンに割り当てられた2SPの1つを使用します)。B4036を介して登場している5つの枢軸軍ユニット(100J、8/3M、29/3M、92/60M、110/60M)は、このターンの登場時に4だけ減少した許容移動ポイントを持ちます。ターン9にこのHQと共に登場する全てのユニットは、ターン全体について全力支援下です。これらは、マップ外から前進しており、カラチ・ナ・ドヌへ向かって前進する先鋒でした。

ソヴィエト軍の第22戦車軍団は、戦術移動(10.2)のために使用可能な2MPsのみを持ってマップへ登場します。加えて、このユニットは、キャンペーン増援チャートが提示するごとく、シナリオ中に置き換えられません。

**歴史的な制限：**ソヴィエト軍の司令官たちは、反撃の命令を受けていました。ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオの最初の3ターン(9~11)中のいずれかのときに、少なくとも1つの準備下強襲を行わなければなりません。

**バランス・オプション：**7月の終わりまでに、ドイツ軍は自軍の補給限度を使い尽くし、勝利をもぎ取ることが非常に困難になっていました。もしもバランスがソヴィエト軍プレイヤーに有利に傾く場合、以下を勧めます。全ての枢軸軍HQユニットは、シナリオを通して支援下に留まります。

**増援：**

ドン [Don] セットアップ・チャートを参照してください。

**勝利条件：**

枢軸軍プレイヤーは、もしもカラチ・ナ・ドヌ [Kalach-na-Donu] (B3143)を占めると、直ちに勝利します。

ゲームの終了時、どちらのプレイヤーも、以下の要領で勝利できます。：

**大勝利：**もしも以下の全3つのヘクスを所有し、友軍補給源まで補給線をたどれたら。

**小勝利：**もしも以下の少なくとも2つのヘクスを所有し、友軍補給源まで補給線をたどれたら。

スロヴィキノ [Surovikino] (B3239)

ノヴォグリゴリエフスカヤ [Novogrigoryevskaya] (B4045)

ドン川鉄道橋 (B2941)

もしもゲーム終了時にどちらのプレイヤーも勝利条件を満たしていなければ、引き分けです。

**コメント：**史実の結果は、ソヴィエト軍の小勝利でした。

**[22.4] ナルチックーオルジョニキーゼ作戦 [The Nałchik-Ordzhonikidze Operation] (N)**

1942年10月25日から11月9日までの、第Ⅲ装甲軍団によるオルジョニキーゼ奪取の試み。

マップGを使用します。プレイ・エリアは、ヘクス列Gxx14(含む)の西として定義されます。プレイは、ターン40の開始時に始まり、ターン45の完了時に終わります。

**セット・アップ：**

ナルチック [Nalchik] セットアップ・チャートを参照してください。

**シナリオ専用ルール：**

ドイツ軍プレイヤーは、ターン40~43の各ターンに2支援ポイント(9.0)を受け取り、ターン44~45中の各ターンに1支援ポイントを受け取ります。両ソヴィエト軍HQユニットは、シナリオ全体について投入状態(13.0)です。

ルーマニア軍ユニットは、このシナリオ中にいずれかのドイツ軍HQから全力支援(9.3)を受け取ることができます。

このシナリオには、補充がありません。

枢軸軍プレイヤーは、ターン40~42中の各ターンに1航空ポイント(5.0)を受け取り、シナリオの残りについて航空ポイントはありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン40~43各ターンに航空ポイントを受け取らず、ターン44~45中の各ターンに1航空ポイントを受け取ります。

枢軸軍の補給源は、ヘクスG4803又はG4806のどちらかのヘクスです。ソヴィエト軍の補給源は、プレイ・エリア(8.2)の西端、南端、東端のいずれかのヘクスから構成されます。

ソヴィエト軍の第351狙撃兵師団は山道を防護しており、戦闘が自軍有利に転じたときでさえ移動することを躊躇しました。したがって、このユニットは、攻撃されない限り移動や攻撃ができません。もしも攻撃されたら、シナリオの残りについて通常のユニットとして扱われます。

ドイツ軍第52軍団と対峙しているソヴィエト軍部隊は、この時点で堅固に守られていました。これらのユニットは、完成した陣地帯(18.1)を占めていると見なされます。

**バランス・オプション：**時は枢軸軍プレイヤーの陣営のものではなく、勝利をもぎ取るとは非常に困難です。もしもバランスがソヴィエト軍プレイヤーに有利に傾く場合、以下を勧めます。EZOC内に存在していることに対する一般ルールの例外として、ドイツ軍の歩兵師団(111 & 370)は、EZOC内であってもセット・アップ中に分遣(15.2)できます(より柔軟性を認めます)。加えて、両枢軸軍HQユニットは、シナリオ全体を通して支援下(9.0)に留まります。

**増援：**

ナルチック [Nalchik] セットアップ・チャートを参照してください。

**勝利条件：**

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを獲得します。：

以下のヘクスを所有し、友軍補給源まで補給線をたどれる。：

オルジョニキーゼ [Ordzhonikidze] (G3611) = 4 VP。

ベスラン油井塔 [Beslan Oil Derrick] (G3911) = 1 VP。

モズドク [Mozdok] (G4412) = 1 VP。

プロフラドニ [Prokhladnyy] (G4508) = 1 VP。

ナルチック [Nałchik] (G4304) = 2 VP。

以下のヘクスを所有するが、友軍補給源まで補給線をたどれない。：

オルジョニキーゼ [Ordzhonikidze] (G3611) = 2 VP。

モズドク [Mozdok] (G4412) = 1 VP。

ナルチック [Nałchik] (G4304) = 1 VP。



枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを失います。:

除去されたドイツ軍機械化師団の各ユニット＝**3 VP**。

**注釈:** ゲーム終了時に友軍補給源へ補給線をたどれないドイツ軍ユニットは、通常の戦闘によって除去されたそれと同様に見なされます。

ゲームの終了時、勝利は以下のごとく判定されます。:

枢軸軍プレイヤーが**7**を超える VPs を持つ: **ドイツ軍の大勝利**

枢軸軍プレイヤーが**5～7** VPs を持つ: **ドイツ軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが**4** VPs を持つ: **ソヴィエト軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが**4**未満の VPs を持つ: **ソヴィエト軍の大勝利**

**コメント:** 史実の結果は、ソヴィエト軍の小勝利でした。

## [22.5] ウラヌス作戦 [Operation Uranus] (U)

1942年11月19日から25日までの、ソヴィエト軍のウラヌス作戦によるスターリングラードの包囲。

マップ B (又は個別のトリオ・マップ) を使用します。プレイ・エリアは、縦列 B19xx から B47xx (含む) と B4731 から B3131、B1937 (含む) 間を走るヘクス列の東として定義されます。プレイは、ターン 49 の開始時から始め、ターン 51 の完了時に終わります。ターン 49 の枢軸軍プレイヤー・ターンはありません (直接ソヴィエト軍プレイヤー・ターンへ飛びます)。

### セット・アップ:

枢軸軍プレイヤーは、最初にセット・アップしなければなりません。

ウラヌス [Uranus] セットアップ・チャートを参照してください。

### シナリオ専用ルール:

各ソヴィエト軍 HQ ユニットの、シナリオ全体について投入状態 (13.0) です。ターン 50 について、全てのルーマニア軍 HQ ユニットの支援下 (9.0) と見なされます。ターン 51 について、枢軸軍プレイヤーは通常に割り当てる 2 支援ポイントを受け取ります。

このシナリオには、補充がありません。

枢軸軍プレイヤーは、ターン 49 と 50 の各ターンに 1 航空ポイント (5.0) を、ターン 51 に 2 航空ポイントを受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、このシナリオについて各ターンに 2 航空ポイントを受け取ります。ソヴィエト軍の反撃 (14.1) がこの合計に 2 航空ポイントを加えることを忘れないでください。

枢軸軍の補給源は、縦列 B42xx (含む) の南で、プレイ・エリアの西端上のいずれかのヘクスです。ソヴィエト軍の補給源は、プレイ・エリアの北端上のいずれかのヘクス又はマップ B の東端です (8.2)。

スターリングラード [Stalingrad] は、その前身が殻なので、ヘクス B3050 と B3049 内に瓦礫 (5.5) マーカーを置きます。STAVKA の命令は、ドイツ軍を包囲することでした。: ソヴィエト軍ユニットは、スターリングラードのいかなるヘクスも攻撃できません。

このシナリオについては、舟橋は以下のヘクス内に置かれます (ソヴィエト軍プレイヤーは、どのヘクスサイドを架橋状態にするか選択します)。: B2849、B2850、B2950、B3648、B4141、B4536。枢軸軍プレイヤーは、使用可能な舟橋を持ちます (ただし、必要になるかどうかは疑わしいですが)。

このシナリオについては、ドン川の北でヘクス列 Bxx34 (含む) の西の全ヘクスが陸地帯 (18.1) ヘクスで、適切なマーカーを置きます。全てのスターリングラード陸地帯ヘクスは、構築されているものと見なされます。B2349 と B2649 のみが完成し、しかもソヴィエト軍の所有です。

ソヴィエト軍の反撃 (14.1) は、ターン 49 に宣言されています

第 62 軍のソヴィエト軍ユニットは、ヴォルガ川の東のどこかにセット・アップされ、いかなる理由でもヴォルガ川を渡れません。

ヒトラーは、スターリングラードの放棄を決して認めないでしょう! 枢軸軍プレイヤーは、シナリオを通して少なくとも 1 個完全師団 (すなわち、基幹部隊はカウントしません) を各スターリングラード・ヘクス内に持たなければなりません。ヘクス列 Bxx48 以東のドイツ軍ユニットは、退却の結果を除き西へ移動できません。

**バランス・オプション:** このシナリオは、史実がそうであったようにソヴィエト軍の染勝となるでしょう。枢軸軍をプレイしているときに大きな勝利の機会を望むプレイヤーは、どれだけ助けが必要かに応じて、以下の 2 つのオプションを単独又は一緒に使用できます。

・ターン 50 について、ルーマニア軍 HQ の支援のみの代わりに、枢軸軍プレイヤーに 2 支援ポイントを与えます。

・スターリングラード周辺からの、ドイツ軍の西方への移動制限を取り去ります。

### 増援:

ウラヌス [Uranus] セットアップ・チャート。

### 勝利条件:

枢軸軍プレイヤーは、もしもゲーム終了時にスターリングラード (B3050) から補給源まで補給線をたどれたら勝利します。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーが自身の勝利条件を達成することに失敗したら勝利します。

## [22.6] スターリングラードの門へ [To the Gates of Stalingrad] (S)

1942年8月3日から9月12日までのスターリングラード強襲の開始と最終接近。

マップ B (又は個別のトリオ・マップ) を使用します。プレイ・エリアは、縦列 B19xx から B47xx (含む) と B4731 から B3131、B1937 (含む) 間を走るヘクス列の東として定義されます。プレイは、ターン 13 の開始時から始め、ターン 26 の完了時に終わります。このシナリオのターンを管理するため、主ターン記録欄を使用します。

### セット・アップ:

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップしなければなりません。門 [Gates] セットアップ・チャートを参照してください。

### シナリオ専用ルール:

各ソヴィエト軍 HQ ユニットの、シナリオ全体について投入状態 (13.0) です。枢軸軍プレイヤーは、各ターンに 2 支援ポイントを受け取ります。

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて、合計 4 まで機械化補充 (16.0) が認められます。機械化補充は、いずれかの枢軸国籍のために使用できます。枢軸軍プレイヤーは、合計 4 までドイツ軍の非機械化補充が認められます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて、1 イタリア軍と 2 ルーマニア軍の非機械化補充のみが認められます。単一の MRRWP 中に、いかなる数の補充も行うことができます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、各ターンに 2 非機械化補充ポイントを受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン 16 に開始して 1 ターン置き (すなわち、16、18、20、22 等) に、1 機械化補充ポイントを受け取ります。

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオ中の各ターンに 5 航空ポイント (5.0) を受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン 22 になるまで各ターンに 3 航空ポイントを受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオの残りについて各ターンに (22 に開始し

て) 2 航空ポイントのみを受け取ります。

枢軸軍の補給源は、縦列 B42xx (含む) の南で、プレイ・エリアの西端上のいずれかのヘクスです。ソヴィエト軍の補給源は、プレイ・エリアの北端上のいずれかのヘクス又はマップ B の東端です (8.2)。

**第 48 装甲軍団：**このシナリオの最初のターンに到着する HQ ユニットは、支援下 (9.0) で登場しなければなりません (このターンのために割り当てられた 2SP の 1 を使用します)。この HQ と共に到着する全ての機械化ユニットは全力支援下ですが、このターンの登場についてその MPA が 2 だけ減少します。これらはツィムリャンスク [Tsimlyansk] からマップ上へ前進していました。

**星ヘクス：**枢軸軍ユニットが小赤星を持ついずれかのヘクスへ進入した瞬間、各ターンについてのソヴィエト軍の補充ポイントと航空ポイントは、ゲームが終了するまで **2 倍** になります。ソヴィエト軍プレイヤーは、サイを 1 つ振ります。1～5 の目で、その数のソヴィエト軍の星選択ユニットが、登場エリア H (B4742/B4744) を通して増援として登場できます。6～9 の目で、全てのソヴィエト軍の星選択ユニットが、登場エリア H (B4742/B4744) を通して増援として登場できます。0 の目で、単にプレイが継続します。

**選択歴史的制限：**パウルスの第 6 軍が史実で経験した燃料獲得の遅延 (8 月 1～6 日の間) を再現するため、シナリオの最初のターンにその 4 つの HQ ユニット (8、17、51、14Pz) は、いかなる支援ポイントも割り当てられません。

**選択歴史的制限：**もしも上記のオプションが選択されたら、以下のルールも参照することを勧めます。スターリンは、7 月 28 日に「一歩も退くな」命令を発しました。用心深いソヴィエト軍のプレイは、シナリオの最初の数ターンに、ドン川に対する潜在的な包囲からユニットを取り去ることでしょう。もちろん、これはスターリン命令への直接的な反逆であり、おそらくあなたは銃殺されます。そこで、歴史的な感覚を残してバランスを保つため、ドン川西岸のソヴィエト軍ユニットはターン **16** (スターリンが軟化したとき) になるまで EZOC を離れられません (退却を除く)。HQ ユニットは、このルールから除外されます。

**バランス・オプション：**未熟練な枢軸軍プレイヤー又はよりバランスがとれたプレイのため、このシナリオ全体について各ターンに 3 支援ポイントまでを使用できます。

**増援：**

門 [Gates] セットアップ・チャートを参照してください。

このシナリオ中、撤退 (17.4) はありません。枢軸軍のシルエットと HQ ユニットは、B3032 を介してマップへ復帰します。(16.33)

**勝利条件：**

もしもいずれかのときに、枢軸軍プレイヤーが以下の条件の 1 つを満たすと、直ちに戦略的勝利で勝ちます。：

- (a) 枢軸軍が、登場エリア H (B4742/B4744) 又は I (B4352) のどちらかを通して、3 つの複数ステップ機械化ユニットを退出させたら。それらが退出するとき、ユニットは退出ヘクスから友軍補給源まで (無制限な長さの) 補給線をたどれなければなりません。
- (b) 枢軸軍がスターリングラード (B3049 & B3050) を所有する。この自動的条件について、補給は考慮されません。

**注釈：**退出した後にマップへ復帰できるユニットはありません。も

しも要求された数が満たせなければ、退出したユニットは単純に失われます。

もしもターン **26** の終了までにどちらの条件も満たせなければ、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利します。

**コメント：**史実の結果は、ソヴィエト軍の勝利でした。

## [23.0] 複数マップ・キャンペーン [MULTI-MAP CAMPAIGNS]

### [23.1] 「青の場合」 [“FALL BLAU”]

1942 年 6 月 28 日から 12 月 25 日まで拡張されたフルキャンペーン。

マップ (A、B、C、K、G) を使用します。プレイは、ターン **1** の開始時から始まり、ターン **60** の完了時に終わります。

**セット・アップ：**

ユニットを選別するため、キャンペーン・セット・アップ・チャートを使用します。

ソヴィエト軍のトランスコーカサス正面軍ユニット (赤いアイコン：第 47 軍 & 第 51 軍)、予備軍 (第 63 軍、第 6 軍、第 7 予備 [R] 軍) のユニットと、ソヴィエト軍の HQ ユニット (第 24 軍を含む) は、キャンペーン・セット・アップ・チャートに従って配置しなければなりません。マップ上に置かれるこれらの軍のユニットと HQ ユニットは、開始ラインに隣接する全ヘクスが支配下又はソヴィエト軍ユニットによって占められる限り、それぞれの軍エリア内のどこかにセット・アップできます。

開始時に使用可能な枢軸軍の第 4 装甲軍 & 第 2 軍 (パープル)、第 2 ハンガリー軍 (オレンジ)、第 6 軍 (グリーン)、第 1 装甲軍 (イエロー)、第 17 軍 (ブルー) のユニットは、開始ラインの各ヘクスが枢軸軍ユニットによって占められているか支配下である限り、それぞれの開始エリアのいずれかのヘクス内に置くことができます。

**注釈：**1 つの色のユニットは、シナリオの最初のターン中に他の色の開始エリア内へ移動できません。

最後に、ソヴィエト軍の予備®ユニットは、開始ラインの東でそれに隣接しないどこかで、ヘクス列 xx19 (含む) の西に置くことができます。

**歴史的セット・アップ・ヴァリエント：**全てのユニットは、実際の戦役を完全に再現するため、キャンペーン・セット・アップ・チャートに従って、正確にセット・アップできます。全ての選択歴史的制限の使用を強く勧めます。

**シナリオ専用ルール：**

ソヴィエト軍の予備®ユニットは、ターン **1** 中に戦略移動を使用できません。

第 51 軍の一部として開始するソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットが移動でロストフ [Rostov] の 3 ヘクス以内に、又はヘクス列 B30xx (含む) の南のドン川ヘクスサイドに隣接すると (すなわち、マップ B 上のグレイのラインを越えるとき)、投入状態 (13.0) になります。ただし、投入状態になった後、これらのユニットの 1 つが除去されるか、枢軸軍ユニットがドン川の南 (B30xx の南) へ移動するか、ターン **14** になるまで、これらは、ドン川又はヘクス列 B30xx (含む) の北へ移動できません。

第 47 軍のソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットがこれらのいずれか 1 つの 5 ヘクス以内に移動するか、又はターン **14** になるとき投入状態になります。

他の全てのソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍の指揮統制ルールに従って投入されます。増援として登場するソヴィエト軍 HQ ユニットは、投入状態です。(13.0)

ターン 1～3 中の支援の目的について：2 つまでの異なる色の枢軸軍 HQ ユニットが、自動的に支援下 (9.0) です。枢軸軍ユニッ

トは、同じ色の支援下 HQ を介してのみ全力支援を受けることができます。ターン 4 に開始して、通常に支援ポイントが要求されて使用します。

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて合計 9 までの機械化補充ポイントが認められます。機械化補充は、いかなる枢軸国籍にも使用できます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて合計 12 までの非機械化補充ポイントが認められます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて 2 ハンガリー軍、3 イタリア軍、4 ルーマニア軍の非機械化補充ポイントが認められます。単一の MRRWP 中に、いかなる数の補充も行うことができます。

枢軸軍は、油井塔 [oil derrick] ヘクスを捕獲するに連れて特典を受けます。枢軸軍の各油井ヘクスの占領に続く MRRWP に、枢軸軍プレイヤーは 1 機械化補充ポイントを獲得します。これは、油井塔ヘクス毎に一度のみ発生し、もしも枢軸軍プレイヤーが所有権を失い、再び捕獲しても何も起こりません。どのヘクスが捕獲され、どれがそうでないかを表示するため、支配マーカーを使用します。

枢軸軍の補給源は、マップ上に記載されます。ソヴィエト軍の補給源は同様に記載され、プラス東端外並びに開始ラインの東の北端に沿ったヘクスです。(8.2) 加えて、タマン [Taman] (K1711) とテムリュク [Temryuk] (K1716) の港湾は、いったん捕獲されたら、ゲームの残りについて枢軸軍の補給源として使用できます。

スケールの制限により、青の場合攻勢によって扱う USSR の一部のみがマップ上に表示されます。それ故、各陣営の前線がマップ A の北へ継続することに注意しなければなりません。これは、マップ A の北端に沿った少なくとも 1 ヘクスに、友軍 ZOC を強制的に維持することによってシミュレートされます。

もしも枢軸軍プレイヤーが Novokhoperskiy (A2435) を所有すると、ソヴィエト軍プレイヤーはもはや登場エリア F を使用できません。

ソヴィエト海軍アセットは、マップ C の縦列 K17xx (含む) の南で使用できます。(10.5, 15.4)

**星ヘクス：**複数ステップの枢軸軍ユニットが小赤星を持ついずれかのヘクスへ進入した瞬間、ドン川の東のソヴィエト軍予備ユニット (63A, 6A, 7RA) は自動的に投入状態となり、ブリャンスク正面軍解放グループ (通常の登場ターンの制限を無視します) は、もしも未だに登場していなければ、続く MRRWP に登場します。いったん枢軸軍プレイヤーが 6 つ以上の異なる複数ステップ・ユニットをこれらのヘクス内に移動させたら、ゲームの終了まで各ターンのソヴィエト軍の補充ポイントは 2 倍になり、全ソヴィエト軍星選択ユニットが、増援として登場エリア C~G を通して登場できます。

**選択歴史的制限：**パウルスに率いられた歴史的な第 6 軍が経験した開始の遅延を再現するため、グリーンの円を持つ全てのユニットは、最初のターンにその記載された許容移動ポイントの半分 (端数切捨て) のみを使用できます。

**選択歴史的制限：**ソヴィエト軍の司令官たちは、大規模な前進への反撃を命じられていました。後知恵に従うと、大部分のソヴィエト軍プレイヤーは、このドクトリンに従わないでしょう。歴史に近づけるため、ソヴィエト軍プレイヤーはターン 1 に少なくとも 2 つの準備下強襲を、ターン 2 に少なくとも 1 つの準備下強襲を行わなければなりません。この制限は、大部分の司令官たちが自軍の状況を認識し、間もなく戦略撤退 (11.4) を開始したため、ターン 3 から破棄されます。

**選択歴史的制限：**スターリンは、7 月 28 日に「一步も退くな」命令を発しました。用心深いソヴィエト軍のプレイは、潜在的な包囲からユニットを退却させることでしょう。もちろん、これはスターリン命令への直接的な反逆であり、おそらくあなたは銃殺されます。そこで、歴史的な感覚を残してバランスを保つため、ソヴィエト軍ユニットはターン 11~15 中に EZOC を離れられません (退却を除

く)。HQ ユニットの、このルールから除外されます。

## OKH オプション：

### オプション K—クリミア守備隊

第 11 軍：「OptK」と標記された枢軸軍ユニットは、ドイツ第 11 軍の一部です。歴史的に、この軍はセヴァストポリの黒海港を平定した後に北方へ送られました。いくつかの部隊はクリミアに残され、後に青の場合によって扱われる地域に投入されました。このオプションでは、その通常の到着ターンは無視されます。このオプションは、ターン 10 までに実行されなければならず、そのターンの後は使用不能です。

もしもこのオプションが枢軸軍プレイヤーによって行われると、2 つの異なる登場選択肢を持ちます。もしも A の選択肢が選ばれたら、これらの全ユニットはターン 10 にヘクス B3303 のみを通して登場します (その軍全体が一緒に登場するため、HQ 配置オプションは使用不能です)。もしも枢軸軍プレイヤーによって選択肢 B が選ばれたら、これらの全ユニットは、ターン 18 にタマン [Taman] (K1711) とテムリュク [Temryuk] (K1716) のヘクスのどちらかのみが登場します (その軍全体が一緒に登場するため、HQ 配置オプションは使用不能です)。もしもこれらのヘクスがソヴィエト軍ユニットによって占められるか、又はソヴィエト軍の所有であると、ヘクスは最初に配置されるユニットによって、あたかも海岸からのごとく攻撃されなければなりません。ソヴィエト軍が所有した (ただし占めていない) ヘクスは、1 の固有戦力を持つと見なされます。この手順は、自動的な全力支援を持つ準備下強襲です。ドイツ軍ユニットは、防御側退却 (ソヴィエト軍ユニットが少なくとも 1 ヘクス退却しなければなりません) を含むいずれかの結果で、港湾内へ 1 ヘクス前進できます。対応する「D」の結果なしで「A」の結果を受けるユニットは、除去されたと見なされてプレイから取り去られます。「A(1)/D(1)」の結果は、その他の選択肢の 1 つが出るまで振り直します。これらのユニットは、遅延できません。

いったん、これらのユニットがマップに登場したら、枢軸軍プレイヤーはゲームの残りについて各ターンに追加 1 支援ポイントを与えられます。ターン 32 の後の全てのソヴィエト軍の撤退と第 2 親衛軍の到着は、キャンセルされます。枢軸軍プレイヤーは、30VP を失います。

### 副次オプション 第 22 空輸師団 (もしもオプション K が実行された場合にのみ)

ドイツ軍の第 22 空輸 [Luftlande] 師団は、セヴァストポリ陥落後にクレタ島へ送られた、追加「Opt K」ユニットです。このオプションは、オプション K とのみ行うことができ、もしも実施されたら他の師団がクレタ島の守備隊任務に送られていたでしょう。このユニットは、特殊能力を持ちます。：ターン 10、枢軸軍プレイヤーは、この師団を通常の歩兵に代えて空輸の役割に使用することを選択できます。もしも枢軸軍プレイヤーがこの役割に使用することを選択すると、マップ外に置かれ、続く *いずれかの* ターンの枢軸軍増援フェイズ中に置くことができます。空輸を実施するため、単に師団を枢軸軍 HQ ユニットの 20 ヘクス以内にある、何も占めていないか又は枢軸軍が占める町又は都市ヘクスに置きます。このヘクスは、ソヴィエト軍支配下でも構いませんが、ソヴィエト軍ユニットによって占められてはなりません。師団は、その配置に続くターン全体について、「機能状態」で支援下と見なされます。もしも特殊能力を使用しなければ、このユニットはオプション K に従い、第 11 軍の残りと共に登場します。枢軸軍プレイヤーは、追加の 5VP も失います。

**注釈：**以下のオプションは、ゲームの開始に先立ち、枢軸軍プレイヤーによって宣言されなければなりません。

### オプション EP：早期装甲解放

これらの装甲師団は、戦役の後半になるまで予備に留まりました。



火星作戦中、ジューコフに対して1個師団が送られ、その他はスターリングラード救出に向かいました。もしも枢軸軍プレイヤーが、これらを早期に解放するために別の資源を使用することを望むと、第17と第20装甲師団がターン8に使用可能となります(17.4に従い、第20装甲は、後のターン22に撤退します)。これらは、一緒に実施しなければならず、枢軸軍プレイヤーは**15VP**を失います。

もしもこのオプションが実施されなければ、第17装甲師団のユニットは通常にターン**55**に到着します。

#### オプション 第19装甲師団：予備使用

ドイツ軍の第19装甲師団は、実際の戦役で使用されず、予備に残されてヴィルベルヴィント作戦と後の火星作戦に対して使用されました。この師団は、ターン**4**に増援として使用可能です(そして17.4に従って、後のターン**22**に撤退します)。枢軸軍プレイヤーは、**5VP**を失います。

#### オプション LAH：現地整備

ドイツ軍 SS「LAH」(「ライプシュタンダルテ・アドルフ・ヒトラー」)自動車化師団は、7月上旬にフランスへ送られ、このゲームの期間内には戦闘に参加しませんでした。ただし、このオプションで、開始時から使用可能にできます。単に、この師団の2ユニットを第17軍エリア内に置き、枢軸軍プレイヤーは**10VP**を差し引きます。

#### 増援：

キャンペーン増援チャートを参照してください。

#### 勝利条件：

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもロストフ [Rostov] (B2114)、ヴォロネジ [Voronezh] (A3621)、スターリングラード [Stalingrad] (B3050)、グロズヌイ [Groznyy] (G3718) 並びに、スターリノ [Stalino] (B3303) 又はクルスク [Kursk] (A4102) のどちらかを所有すると勝利します。補給は、この自動的条件について考慮しません。

ゲーム開始時、枢軸軍プレイヤーは、密かに1枚のヒトラー・ゴール・チットを引き、現行の自動的勝利条件としてオプションの1つをマークします。ターン**10**、**28**、**46**の開始時、別のチットを引き、それが現行の条件になります。新たなヒトラー・ゴール・チットが引かれるとき、以前に引いたチットをプレイから取り去ります。もしもいずれかのときに、枢軸軍プレイヤーがこの現行の条件を満たしたら、直ちに戦略的勝利で勝ちます。リアリズムのため、ソヴィエト軍プレイヤーはどのチットが引かれたのか知ってはなりません。枢軸軍プレイヤーは、以下の条件詳細を使用します。：

**モスクワ [Moscow]：**枢軸軍は、ロストフ [Rostov] (B2114)、ヴォロネジ [Voronezh] (A3621) を所有し、登場エリア C~E を通して6つの複数ステップ機械化ユニットを退出させる。ユニットは、退出するときに、退出ヘクスから友軍補給源まで補給線(無制限な長さの)をたどれなければなりません。

**ヴォルガ [Volga]：**枢軸軍がロストフ [Rostov] (B2114)、スターリングラード [Stalingrad] (B3050) を所有し、登場エリア H 又は I のどちらかの登場エリアを通して6つの複数ステップ機械化ユニットを退出させる。ユニットは、退出するときに、退出ヘクスから友軍補給源まで補給線(無制限な長さの)をたどれなければなりません。

**コーカサス [Caucasus]：**枢軸軍がロストフ [Rostov] (B2114)、ノヴォロシスク [Novorossiysk] (K0917)、トゥアップセ [Tuapse] (C2302)、グロズヌイ [Groznyy] (G3718)、マハチカラ [Makhachkala] (G2382) を所有する。補給は、この自動的条件について考慮しません。

**注釈：**退出後、マップに復帰できるユニットはありません。もしも

要求された数が満たせなければ、退出したユニットは単に失われ、除去としてカウントしません。

**選択歴史的制限：**新たなヒトラー・ゴール・チットが選択されるターン(すなわち、ターン**10**、**28**、**46**)、プレイヤーが新たなチットを選択する前に、もしも枢軸軍プレイヤーが現行のヒトラー・ゴール内に列記された少なくとも1つの名称ヘクスを所有していなければ、ヒトラーによって解任されたと見なします。枢軸軍プレイヤーは、直ちにゲームに敗北します。これは、より現実的な結果です。

さもなければ、勝利を判定するため、ゲーム終了時に勝利ポイントを合計します。

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを獲得します。：

勝利ポイント・チャート上のいずれかの町又は都市ヘクスを所有し、友軍補給源まで補給線をたどれる。

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを失います。：

ドイツ軍機械化師団の各除去ユニットについて**-10VP**。

ゲーム中に枢軸軍プレイヤーによって行われた各選択ヒトラー・オプションについて**-??VP**。

ソヴィエト軍ユニットが支配する、開始ラインの西の各町ヘクスについて**-10VP**。

勝利は、以下のごとく判定されます。：

枢軸軍プレイヤーが**150**以上のVPsを持つ：**ドイツ軍の大勝利**

枢軸軍プレイヤーが**100**以上**150**未満のVPsを持つ：**ドイツ軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが**55**以上**100**未満のVPsを持つ：**ソヴィエト軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが**55**未満のVPsを持つ：**ソヴィエト軍の大勝利**

**コメント：**史実の結果は、ソヴィエト軍の小勝利でした。

#### [23.2] 史実の7月キャンペーン

このキャンペーン・シナリオは、7月下旬のロストフ陥落までの史実の初期攻撃をあらわします。

マップ A&B を使用します。プレイはターン**1**の開始時から始まり、ターン**10**の完了時に終わります。

#### セット・アップ：

キャンペーン・セット・アップ・チャートを参照してください(マップ C 又は K 上に配置するユニットを無視します)。

#### シナリオ特別ルール：

ソヴィエト軍の予備⑧ユニットは、ターン**1**中に戦略移動を使用できません。

第51軍の一部として開始するソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットが移動でロストフ [Rostov] の3ヘクス以内に、又はヘクス列 B30xx (含む) の南のドン川ヘクスサイドに隣接すると(すなわち、マップ B 上のグレイのラインを越えるとき)、投入状態(13.0)になります。ただし、投入状態になった後、これらのユニットの1つが除去されるか、枢軸軍ユニットがドン川の南(B30xxの南)へ移動するまで、これらは、ドン川又はヘクス列 B30xx (含む) の北へ移動できません。

第47軍のソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットがこれらのいずれか1つの5ヘクス以内に移動するか、又はターン**14**になるとき投入状態になります。

他の全てのソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍の指揮統制ルールに従って投入されます。増援として登場するソヴィエト軍 HQ ユニットの投入状態です。(13.0)

ターン**1**~**3**中の支援ポイントの割当目的について：第2軍(パープル)と第6軍(グリーン)の全てのドイツ軍ユニットのみが支援下です。ターン**4**~**6**=6支援ポイントを、第1装甲軍(イエロ

一)と第6軍(グリーン)のドイツ軍HQユニットのみに適用できます。第2軍(パープル)の1個装甲軍団は、このルール目的についてのみ、第6軍(グリーン)の一部と見なすことができます。**ターン7~10=6**支援ポイントを、いずれかの色のいずれかのHQに適用できます。

ターン1~6、枢軸軍ユニットは、同じ色の支援下HQを介してのみ、全力支援下(9.3)を受け取ることができます。

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて合計4までの機械化補充ポイント(16.0)が認められます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて合計6までの非機械化補充ポイントが認められます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについてハンガリー軍、イタリア軍、ルーマニア軍の非機械化補充を認められません。機械化補充は、いずれかの枢軸国籍について使用できます。いかなる数の補充も、単一MRRWP中に行うことができます。

枢軸軍の補給源は、マップ上に記載されたとおりです。ソヴィエト軍の補給源は、記載されたヘクスとマップBの南端から退出するいずれかの道路ヘクスです。(8.2)

スケールの制限により、青の場合攻勢によって扱うUSSRの一部のみがマップ上に表示されます。それ故、各陣営の前線がマップAの北へ継続することに注意しなければなりません。これは、マップAの北端に沿った少なくとも1ヘクスに、友軍ZOCを強制的に維持しなければならないことによってシミュレートされます。

もしも枢軸軍プレイヤーがNovokhoperskiy(A2435)を所有すると、ソヴィエト軍プレイヤーはもはや登場エリアFを使用できません。

このシナリオの目的において、B1025からマップを離れる鉄道とB1027で離れる鉄道は連結しています。ソヴィエト軍ユニットは、これらの2地点間でどちらの方向へも、移動の2ヘクスのコストで鉄道移動を使用できます。

**選択歴史的制限:** パウルスに率いられた歴史的な第6軍が経験した開始の遅延を再現するため、グリーンのを保持する全てのユニットは、最初のターンにその記載された許容移動ポイントの半分(端数切捨て)のみを使用できます。

**選択歴史的制限:** ソヴィエト軍の司令官たちは、大規模な前進への反撃を命じられていました。後知恵に従うと、大部分のソヴィエト軍プレイヤーは、このドクトリンに従わないでしょう。歴史に近づけるため、ソヴィエト軍プレイヤーはターン1に少なくとも2つの準備下強襲を、ターン2に少なくとも1つの準備下強襲を行わなければなりません。この制限は、大部分の司令官たちが自軍の状況を認識し、間もなく戦略撤退(11.4)を開始したため、ターン3から10を通して破棄されます。

**選択歴史的制限:** スターリンは、モスクワを防護するための予備を遙か南に送ることを認めなかったでしょう。後知恵に従うと、大部分のソヴィエト軍プレイヤーは、いったん脅威がヴォロネジからスターリングラードにシフトしたら、自軍の強力な戦車軍団を南へ送るでしょう。これは実際には行われず、起こり得ませんでした。史実に近づけるため、ソヴィエト軍プレイヤーはブリヤンスク正面軍解放グループ(アスタリスクを持つ)の全ユニットを、ヘクス列A30xx(含む)の北に維持しなければなりません。もしもこのラインの南へ退却することを強制されたら、これらは可及的速やかに北へ移動しなければなりません。**このグループのユニットは、決して補充プール内に置かれず、常に永久に除去されます(これは、16.31の例外として重要です)。**

**星ヘクス:** 複数ステップの枢軸軍ユニットが小赤星を持ついずれかのヘクスへ進入した瞬間、ドン川の東のソヴィエト軍予備ユニット(63A、6A、7RA)は自動的に投入状態となり、ブリヤンスク正面軍解放グループ(通常の登場ターンの制限を無視します)は、もしも未だに登場していなければ、続くMRRWPに登場します。いつ

たん枢軸軍プレイヤーが6つ以上の異なる複数ステップ・ユニットをこれらのヘクス内に移動させたら、ゲームの終了まで各ターンのソヴィエト軍の補充ポイントは**2倍**になり、全てのソヴィエト軍星選択ユニットが、増援として登場エリアC~Gを通して登場できます。

**増援:**

**枢軸軍:** キャンペーン増援チャートを参照してください。

**ソヴィエト軍:** キャンペーン増援チャートを参照してください(登場エリアMからQを介しての登場を予定されたユニットは無視します)。

**勝利条件:**

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを獲得します。:

勝利ポイント・チャート上のいずれかの町又は都市ヘクスを所有し、友軍補給下まで補給線をたどれる。

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを失います。:

除去された各ドイツ軍機械化師団のユニット=-10VP。

ソヴィエト軍ユニットが支配する、開始ラインの西の各町ヘクス=-10VP。

勝利は、以下のごとく判定されます。:

枢軸軍プレイヤーは、ゲーム中のいずれかの瞬間に、もしもヴォロネジ[Voronezh](A3621)、スターリングラード[Stalingrad](B3050)、ロストフ[Rostov](B2114)を所有すると自動的に戦略的勝利で勝ちます。補給は、この自動的条件について考慮しません。

さもなければ、ゲーム終了時に、勝利を判定するため勝利ポイントが合計されます。

枢軸軍プレイヤーが**52**以上のVPsを持つ:**ドイツ軍の大勝利**

枢軸軍プレイヤーが**38**以上**52**未満のVPsを持つ:**ドイツ軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが**15**以上**38**未満のVPsを持つ:**ソヴィエト軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが**15**未満のVPsを持つ:**ソヴィエト軍の大勝利**

**コメント:** 史実の結果は、ドイツ軍の小勝利でした。

### [23.3] コーカサス戦役(C)

1942年7月25日から11月9日までの、マイコブとグロズヌイの油田を目標としたコーカサス内への進撃を扱います。

マップB、C、K、Gを使用します。プレイ・エリアは、B2701からB2732、C4632、C4653を走るヘクスの西として定義されます。そのラインの北又は東のヘクス(ライン自体を含む)は、プレイ外です。プレイは、ターン10の開始時から始め、ターン45の完了時に終わります。

**セット・アップ:**

コーカサス・セット・アップ・チャートを参照してください。

**シナリオ専用ルール:**

トランス・コーカサス正面軍(TCF)と第47軍を除く全てのソヴィエト軍ユニットは、投入状態(13.0)です。TCFのソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットがこれらのいずれか1つから5ヘクス以内に移動するか、サルスク[Sal'sk](C4726)に隣接するか、ターン12になるか、どれか最初に起きたときに投入されます。第47軍のソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットがこれらのいずれか1つから5ヘクス以内に移動するか、クラスノダール[Krasnodar](C3506)に隣接するか、ターン14になるか、どれか最初に起きたときに投入されます。増援として登場するソヴィエト軍のHQは、

投入状態です。

枢軸軍プレイヤーは、ターン 10 に 5 支援ポイント (9.0) を受け取ります。以後、枢軸軍プレイヤーは、現行ターンの支援ポイントを判定するため、コーカサス戦役支援表を使用します。

**選択歴史的支援：**もしも両プレイヤーが同意したら、枢軸軍プレイヤーはこの戦役について歴史的なカッコ付の支援ポイントを使用できます。

ルーマニア軍の山岳ユニットは、ルーマニア軍 HQ ユニットと同様、いずれかのドイツ軍支援下 HQ ユニットの介して、全力支援 (9.3) を受け取ることができます。もしもゲームに登場したら、イタリア軍の HQ ユニットは、このシナリオについて常に支援下と見なされ、支援ポイントの消費を要求されません。

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて合計 6 までのドイツ軍非機械化補充ポイント (16.0) が認められます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて合計 4 までの機械化補充ポイント (16.0) が認められます。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて 2 までのルーマニア軍非機械化補充ポイントが認められます。これらは、ゲーム中のいずれかの MRRWP に受けることができます。スロヴァキア軍ユニットは、ドイツ軍の機械化補充を使用します。イタリア軍の補充ポイントはありません。

枢軸軍は、油井塔 [oil derrick] ヘクスを捕獲するに連れて特典を受けます。枢軸軍の各油井ヘクスの占領に続く MRRWP に、枢軸軍プレイヤーは 1 機械化補充ポイントを獲得します。これは、油井塔ヘクス毎に一度のみ発生し、もしも枢軸軍プレイヤーが所有権を失い、再び捕獲しても何も起こりません。どのヘクスが捕獲され、どれがそうでないかを表示するため、支配マーカーを使用します。

ソヴィエト軍プレイヤーは、各ターン (ターン 10 を含む) に、2 非機械化補充ポイントのみを受け取ります。シナリオ中、補充プールから復帰するソヴィエト軍狙撃兵師団は、HQ と共に置く必要はありませんが、使用可能ないずれかの登場エリアを介しても登場できます。ターン 16 から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは 4 ターン毎に (すなわち、16、20、24、28 等) 1 機械化補充ポイントを受け取ります。

枢軸軍プレイヤーが以下の 5 つの町ヘクスの 1 つに最初に移動して入るときはいつでも、直後の MRRWP 中に、ソヴィエト軍プレイヤーは補充プールから追加の 1 個狙撃兵師団を復帰させることができます。：マハチカラ [Makhachkala] (G2382)、グロズヌイ [Groznyy] (G3718)、オルジョニキーゼ [Ordzhonikidze] (G3611)、トゥアプセ [Tuapse] (C2302)、ノヴォロシシク [Novorossiysk] (K0917)。

両陣営は、使用可能な航空ポイント (5.0) について、カッコ付の合計を使用します。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオ中に航空再補給 (5.4) を使用できません。

枢軸軍の補給源は、シナリオの北境界に沿ったいずれかのヘクス又はタガンローク [Taganrog] (B2209) です。いったん、タマン [Taman] (K1711) とテムリュク [Temryuk] (K1716) の港湾ヘクスが枢軸軍の支配下になると、ゲームの残りについて補給源として使用できます。ソヴィエト軍の補給源は、マップ上に記載されています。(8.2)

ソヴィエト軍の海上移動は、ルールに従って認められます。(10.5) 海上アセットは、マップ K 上のラインの南で使用できます。(15.4)

ドイツ軍のグロス・ドイッチュラント自動車化師団と第 94 歩兵師団は、ターン 12 に撤退します。ソヴィエト第 51 軍 (HQ、第 91 狙撃兵師団、第 156 狙撃兵師団、第 302 狙撃兵師団、第 135 戦車旅団、第 155 戦車旅団、第 110 騎兵師団) は、ターン 12 の開始時にマップから永久に撤退しなければならず、これらのユニットが決して補充プール内に置かれないうちに注意してください。ソヴィエト第 12 軍の HQ ユニットは、ターン 30 に撤退します。もしもこれらの特定ユニットが撤退の基準を満たすことに失敗しても撤退要件の代替はなく、問答無用で撤退させられます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン 10 に戦略撤退 (11.4) につ

いて 1 つの HQ ユニットの指定できます。

**選択歴史的制限：**ドイツ軍の第 13 装甲師団は、前進する前に橋頭堡が掃討されるのを待っていたので、シナリオの最初のターンに移動できません。史実では、この師団は 7 月 27 の後になるまでドン川の渡河を開始しませんでした。

**選択歴史的制限：**ドイツ軍の第 16 自動車化師団は、アストラハンに至る道路にあるエリスタの東のカルムイク草原の搜索に送られました。これは、重要な攻勢部隊をコーカサスの戦闘から外すことになりました。もしもあなたが背後にいるヒトラーを気にしないのであれば、第 16 自動車化師団をターン 21 に撤退させます。この場合明らかに、必要であれば代替があるでしょう。

**選択歴史的制限：**スターリンは、7 月 28 日に「一歩も退くな」命令を発しました。優れたソヴィエト軍のプレイヤーは、シナリオの最初のターンに、潜在的な包囲からユニットを退却させることでしよう。もちろん、これはスターリン命令への直接的な反逆です。そこで、歴史的な感覚を残してバランスを保つため、ソヴィエト軍ユニットはターン 11 と 12 中に EZOC を離れられません (退却を除く)。HQ ユニットは、このルールから除外されます。

**オプション K (第 11 軍)：**このオプションは、シナリオの開始時に実施しなければならず、その後は使用不能です。リアリズムのため、ソヴィエト軍プレイヤーは、これが有効かどうか知ることはなりません。もしもこのオプションが枢軸軍プレイヤーによって行われたら、全ての「OptK」ユニット (通常の登場ターンは無視します) は、ターン 18 にタマン [Taman] (K1711) とテムリュク [Temryuk] (K1716) のヘクスのどちらかのみに登場します (その HQ ユニットがそれらと一緒に登場するため、HQ 配置オプションは使用不能です)。もしもこれらのヘクスがソヴィエト軍ユニットによって占められるか、又はソヴィエト軍の所有であると、ヘクスは最初に配置されるユニットによって、あたかも海岸からのごとく攻撃されなければなりません。ソヴィエト軍が所有した (ただし占めていない) ヘクスは、1 の固有戦力を持つと見なされます。この手順は、自動的な全力支援を持つ準備下強襲です。ドイツ軍ユニットは、防御側退却 (ソヴィエト軍ユニットが少なくとも 1 ヘクス退却しなければなりません) を含むいずれかの結果で、港湾内へ 1 ヘクス前進できます。対応する「D」の結果なしで「A」の結果を受けるユニットは、除去されたと思なされてプレイから取り去られます。「A(1)/D(1)」の結果は、その他の選択肢の 1 つが出るまで振り直します。これらのユニットは、遅延できません。枢軸軍プレイヤーはゲームの残りについて各ターンに追加 1 支援ポイントを与えられます。このオプションでは、枢軸軍プレイヤーは何らかの勝利段階を達成しなければならず、引き分けはソヴィエト軍の勝利と見なされます。

**イタリア軍のアルビーニ軍団：**もしも枢軸軍プレイヤーがオプション K を実施しなければ、コーカサスでイタリア軍の山岳軍団が必要であると、ヒトラーの説得を試みる選択肢を持ちます。ターン 14 (オプション K なし) にサイを 1 つ振り、直ちに以下の結果になります。1～6 の結果で、効果なしです。7～9 の結果で、全 3 個イタリア軍山岳師団とアルビーニ軍団 HQ ユニットは、このターンに B2612 に登場します (その軍団 HQ ユニットがそれらと共に登場するため、HQ 配置オプションは使用不可能です)。0 の結果で、アルパイン軍団はプレイに登場せず、ケルチを介して登場することを予定された全ユニットは、キャンセルされます (プレイに登場しません)。

**増援：**

コーカサス増援チャートを参照してください。



#### 勝利条件：

枢軸軍プレイヤーは、以下の要領で勝利します。：

**大勝利：**以下の全3ヘクスを所有し、友軍補給下まで補給線をたどれる。

**小勝利：**以下のヘクスの少なくとも2つを所有し、友軍補給下まで補給線をたどれる。

マハチカラ [Makhachkala] (G2832)

トゥアプセ [Tuapse] (C2302)

ノヴォロシスク [Novorossiysk] (K0917)

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下の要領で勝利します。：

**大勝利：**以下の全3ヘクスを所有し、友軍補給下まで補給線をたどれる。

**小勝利：**以下のヘクスの少なくとも2つを所有し、友軍補給下まで補給線をたどれる。

グロズヌイ [Groznyy] (G3718)

オルジョニキーゼ [Ordzhonikidze] (G3611)

ノヴォロシスク [Novorossiysk] (K0917)

もしもゲームの終了時に、どちらのプレイヤーも勝利を満たしていなければ、最終勝利は引き分けです。

もしもゲームの終了時に、どちらのプレイヤーも勝利を満たしていたら、最終勝利は以下のように判定されます。：

エリスタ [Elista] (C4142) を所有するプレイヤーは、勝利段階が与えられます。

**コメント：**史実の結果は、ソヴィエト軍の小勝利でした。

## [24.1] 参考文献 [REFERENCE LIST] (省略)

(翻訳：松谷健三 2016.7.3)