

KHARKOV BATTLES

BEFORE AND AFTER FALL BLAU
Rules & Scenarios



Compass Games
New Directions in Gaming

目次 [TABLE OF CONTENTS]

※この日本語解説書は、本文中に Errata & FAQ [2021.10.22] を反映しています
 ます [変更追加部分は赤字]。(訳者)

[1.0] はじめに	3	[12.3] 戦闘への地形の影響	11
[1.1] ゲームのバージョン	3	[12.4] 諸兵科連合 (CA) ボーナス	11
[1.2] ゲーム・スケール	3	[12.5] 包囲ボーナス	12
[2.0] 主要なゲーム用語	3	[12.6] 戦闘解決	12
[2.1] 国籍	3	[12.7] 退却	12
[2.2] ユニットの規模	3	[12.8] 戦闘後前進	12
[2.3] ヘクスの所有権	3	[13.0] ソヴィエト軍の指揮	13
[2.4] 支配地域	3	[13.1] 投入状態の影響	13
[2.5] ユニットのタイプ・クラス	3	[13.2] 指揮&統制ルール	13
[2.6] 戦力チット	3	[14.0] ソヴィエト軍の有効性	14
[2.7] ユニットのステップ	4	[14.1] NKVD の不屈性	14
[2.8] 指揮範囲	4	[14.2] 冬季戦闘ボーナス	14
[2.9] 装甲帯 (AB)	4	[15.0] 機能ユニット	14
[3.0] カウンターの例	4	[15.1] 司令部 (HQ) ユニット	14
[4.0] プレイのシーケンス	4	[15.2] ドイツ軍の分遣連隊	14
[4.1] ゲーム・ターン・シーケンスの概要	4	[15.3] ドイツ軍のティーガー戦車	14
[5.0] 空軍力	5	[16.0] 補充	14
[5.1] 使用可能な航空ポイント	5	[16.1] 適格	14
[5.2] 地上支援	5	[16.2] 手順	14
[5.3] 航空妨害 (枢軸軍プレイヤーのみ)	6	[16.3] 復帰ユニット	14
[5.4] 瓦礫	6	[17.0] 増援	15
[6.0] スタッキング	6	[17.1] 一般的な制限範囲	15
[6.1] 一般的な制限	6	[18.0] 人工地形特徴	15
[6.2] スタッキングと戦闘	6	[18.1] 陣地帯 (FZ)	15
[7.0] 支配地域	6	[18.2] 舟橋	15
[7.1] 支配地域の影響	6	[19.0] 環境の影響	16
[7.2] 支配地域と移動	7	[19.1] 泥濘	16
[7.3] 支配地域と戦闘	7	[19.2] 凍結	16
[7.4] 支配地域と補給	7	[20.0] シナリオ	16
[8.0] 補給	7	[20.1] 「星作戦」シナリオ	16
[8.1] 補給線	7	[20.2] 第二次ハリコフ戦シナリオ (K)	17
[8.2] 補給源	7	[20.3] 第三次ハリコフ戦シナリオ (L)	18
[8.3] 一般的な補給状態	7	[21.0] CREDITS	18
[8.4] 包囲損耗	8	[27.0] FALL BLAU 追加	19
[9.0] 支援	8	[27.1] 更新されたチャート	19
[9.1] 支援を決定するとき	8	[27.2] FALL BLAU ERRATA	19
[9.2] 支援の決定方法	8	[27.3] グランド・キャンペーン	21
[9.3] 全力支援	8	[27.4] ソヴィエト軍の要塞地域	22
[9.4] 全力支援の欠如	8	[27.5] ヴァリアント・カウンター	22
[10.0] 移動	9	[27.6] 補充カウンター	22
[10.1] 移動への他の友軍ユニットの影響	9	[27.7] 現実的な枢軸軍の補充スケジュール	22
[10.2] 戦術移動	9	[27.8] 1 月戦役 (J)	22
[10.3] 戦略移動	9		
[10.4] 移動への地形の影響	9		
[10.5] 一般的な移動制限	9		
[11.0] 特殊な戦術移動	9		
[11.1] 機動浸透	9		
[11.2] 機動強襲	9		
[11.3] 蹂躞	10		
[12.0] 準備下強襲	10		
[12.1] 攻撃の決定	11		
[12.2] 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘	11		

マップの Errata :

・マップ KB 上のヘクス列 53xx は、他の全てのヘクス列から 1 ヘクスずらされます。ヘクス KB5330 & KB5331 内にセット・アップする 2 つのソヴィエト軍ユニットは、代わりにそれぞれヘクス KB5331 & KB5332 内に置かれます。マップ上の残りのヘクス番号は、セットアップ・チャートが正しいものとなります。

解明と FAQ

カウンター :

・カウンター・シート #3 上の全マーカーは、Kharkov Battles 又は Fall Blau のどちらにも使用できます (交換可能)。

ルールの解明 :

・[27.6]—ソヴィエト軍第 240 狙撃兵師団は、第 320 狙撃兵師団のごとく他のカウンターに置き換えられず、Fall Blau で使用するため単にキャンペーン増援チャートに追加されました [23.1]。

頻繁に参照されるルール

[17.1]—[増援] マップ上に置かれるとき、全ユニットが「機能状態」(83f) と見なされ、枢軸軍機械化ユニットはマップ外 Q ユニットから全力支援 (93) を受け取っています。ソヴィエト軍ユニットは、投入状態 (130) で、枢軸軍 HQ ユニットは非支援下です (シナリオ・ルールが特記しない限り)。

シナリオの解明 :

第二次ハリコフ戦シナリオについての史実天候は...ターン 3—晴天、ターン 4—泥濘です。

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]**[1.1] ゲームのヴィジョン [GAMEVISION]**

Fall Blau の成功により、*Compass* はこの促進されたシステムを使用して更なるタイトルを要求しました。すでに私は、専用のマップとカウンターを使用して、第二次ハリコフ戦シナリオを用意していました。製作のアプローチを視野に入れて、私はほぼ同じ地域で闘われた星作戦／疾走とマンシュタインの後手からの一撃を組み込むことに決めました。以下のルールは、*Fall Blau* で使用されるものと基本的に同じですが、1943 年の冬季戦役をあらわすため、適用不能な項目を取り去って小規模な変更を行いました。

オリジナルの *Fall Blau* ルールからの実際の変更は、青色で強調されています。

[1.2] ゲーム・スケール [GAMESCALE]

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 GAMETERMS]**[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)。

[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* シリーズで使用される、最小から最大までの規模は以下のとおりです:

中隊=I
大隊=II
連隊=III
旅団=X
師団=XX
軍団=XXX

司令部:

軍団 [Corps] / 軍団 [Korps] = XXX
軍 [Army] / 軍 [Armee] = XXXX

ドイツ軍の機械化師団については、個々の防御又は装甲擲弾兵連隊を基本にカウンターを持ちますが、付属した装甲連隊は単独で機能することが非常に稀であるため抽象化されました。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 3 SS「されこうべ」と第 5 SS「ヴィーキング」師団は、3 個装甲擲弾兵連隊を有す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ユニットは、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。ただし、この事実はゲーム・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」するかという概念は、勝利 (20.0) に関して町、都市について非常に重要です。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、単にあるヘクスを所有することは、補給をたどる際に影響を持ちません。

[2.4] 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

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、置換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 (例外: 7.13)。ZOC を有さない戦闘ユニットは、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] ユニットのタイプ・クラス [UNIT TYPE CLASSES]

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／軽／山岳／スキー歩兵、保安、HQ ユニットの構成されます。

[2.5.1] 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、異なる戦闘前後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。

[2.5.2] 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 (16.0) を使用します。

[2.6] 戦力チット [STRENGTH CHITS]

大規模ユニットは、関連規模と兵員の質を基本とした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、口を開けた容器 (ボウルやカップのような、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、基幹部隊状態に減少するか、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。「戦場の霧」目的のため、相手側プレイヤーはこれらのチットを調べることが認められません。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、その新たな戦闘戦力は、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更に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部隊面に裏返されます。この基幹部隊は、いまや1の戦闘戦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、師団未滿の大部分のユニット (いくつかのドイツ軍保安師団を含む) 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ステップ損失を受けたら、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: ユニットの戦闘戦力は、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。Kharkov Battles では、全ての修正と調整の後、ユニットの戦力は決して1未満になり得ないことにも注意してください。

[2.71] 複数ステップ・ユニットが基幹部隊状態のとき、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の戦闘戦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 (例外: 7.13)。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、全ての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。このルールを使用しているとき、アイコン色が混合されるため、ソヴィエト軍 HQ ユニットの指揮&統制の要件 (13.2) を満たすことができます。

[2.8] 指揮範囲 [COMMAND RANGE]

指揮範囲とは、ユニットが HQ ユニットの離れて有効な最大距離 (ヘクスで) です。HQ ユニットの非支援下又は非投入状態であると、指揮範囲を持たず、それ故い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, 13.2)。

[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。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。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 (12.4) を与えます。

[3.0] カウンターの例 [COUNTEREXAMPLES]

追加のカウンター例については、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。

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します (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)。

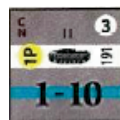
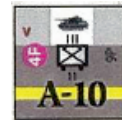


カウンター右上部分の白い円内の黒数字は、フル・キャンペーン中の到着ターンを示します。アスタリスクがあると、そのユニットにシナリオ専用ルールが適用されます。

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

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

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のどちらかをもちます。このカラー・コード化は、指揮&統制 (13.2) と第二次ハリコフ戦シナリオの準備下強襲に関する適切な使用を手助けします。



[4.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

[4.1] ゲーム・ターン・シーケンスの概要

[GAME TURN SEQUENCE OUTLINE]

Kharkov Battles 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。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。

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。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は指定された各ターンにサイを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、ターン記録欄から判定されます。これらは、「出撃可能」[Available for Sortie] ボックス内に置かれます。 (5.1)

b. 枢軸軍プレイヤーは、妨害のために航空ポイントを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。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。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勘定することを通して消費できます。(92)
- c. 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。(93) 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。(94)

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、マップ上の自軍登場ヘクス又は指定されたヘクス内に置くことができます。
- 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内に置くことができます。
- c. 各プレイヤーは、ユニットをマップへ復帰させるため (16.32, 16.34) 又は資格を持つユニットを再建するため補充ポイントを使用し、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. どちらのプレイヤーも、1つの HQ ユニットのマップへ戻すことができます (16.33)。枢軸軍プレイヤーは、3つまでのシルエット・ユニットをマップへ復帰させることができます (16.35)。

B. 枢軸軍プレイヤー・ターン [Axis Player Turn]

1. 枢軸軍建設フェイズ [Axis Construction Phase] (18.0) :

- a. 枢軸軍ユニットは、ここでマーカーを置くか又は前進させることにより陣地帯 (FZ) を構築できます (18.15)。

2. 枢軸軍移動フェイズ [Axis Movement Phase] (10.0, 11.0) :

- a. 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力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。

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

- a. 枢軸軍プレイヤーは、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。
- b. 航空ポイントが割り当てられます。(5.2)
- c. 必要とされるユニットの戦力チットを引きします。(2.6)
- d. 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。
- e. 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)
- f. 「混乱」[Disorganized] (11.28) マーカーを載せている枢軸軍ユニットから、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) :

- a. **第二次ハリコフ戦シナリオ** : これらのルール内で概説されるごとく、全てのソヴィエト軍ユニットはターン3に投入状態です。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、指揮と統制について自軍ユニットをチェックします (13.2)。

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

- a. ソヴィエト軍ユニットは、マーカーを置くか又は前進させることにより陣地帯 (FZ) を構築できます (18.15)。
- b. 使用可能であれば、「舟橋」マーカーを置くことができます

す (18.2)。

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、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力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。

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

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、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。
- b. 航空ポイントが割り当てられます。(5.2)
- c. 必要とされるユニットの戦力チットを引きします。(2.6)
- d. 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。
- e. 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)
- f. 「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]

1. 航空ポイント (5.12)、「OOC」(13.2)、「Repl」(16.0) マーカーを取り去ります。
2. 全ての枢軸軍 HQ ユニット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。
3. 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 [AIRPOWER]

両陣営は、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、戦闘ユニットとして見なされることがないので注意してください。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。

注釈 : Fall Blau にあった、使用可能な航空再補給はありません。

[5.1] 使用可能な航空ポイント [AVAILABILITY OF AIRPOINTS]

[5.11] 使用可能な航空ポイントの合計は、ターン記録欄上に記載されています。これらは、「出撃可能」[Available for Sortie] ボックス内に置かれます。航空ポイントは、プレイの過程で除去できません。

[5.12] 各航空ポイントは、ゲーム・ターン毎に一度のみ使用でき、「出撃可能」ボックスから来なければなりません。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 [GROUNDSUPPORT]

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（たち）の最上部に直接置かれます。

[5.22] 地上支援を実行した直後、参加している全ての航空ポイントが取り去られ、次のゲーム・ターンになるまで再び割り当てることはできません。

[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マップ上の道路（鉄道のみではなく）が走るいずれかのヘクス内に航空ポイントを置くことができます。

注釈：Kharkov Battles は単一マップを持ち、鉄道移動を持たないため、これは Fall Blau とは異なります。

[5.31] ゲーム・ターン毎に、同じヘクス内に最大で1航空ポイントを置くことができます。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占めるヘクス内に置くことができます。

[5.32] 妨害のために使用された枢軸軍航空ポイントは、戦略移動で移動するソヴィエト軍ユニットの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。妨害ヘクスは、戦略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、このターンにユニットがヘクス内から戦略移動を使用することを禁じます。これらは、その他の影響を持たず、戦術移動を使用しているユニットは、通常のヘクスとして自由に使用できます。

[5.4] 瓦礫 [RUBBLE]

都市は、その道路や鉄道の分岐点の支配を争うため長期間の戦闘が行われた場所です。闘いが長引いた理由の一端は、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。

[5.41] 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、その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。

[5.42] 瓦礫マーカーは、いったん置かれたらスタッキングに影響を持たず、決して取り去ることができません。

[5.43] ユニットの、瓦礫マーカーを含んでいるヘクス内の道路を使用できません（すなわち、10.22 と 10.33 は、瓦礫ヘクス内で適用しません）。

[5.44] 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、同じヘクス内にスタックした3つを超える戦闘ユニットは決して存在できません。（例外：6.12、6.13）。戦闘ユニットとは、それ自体によって戦闘を開始できるユニットとして定義されます。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。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。司令部ユニットは戦闘ユニットではなく、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個の枢軸軍師団規模のユニットは、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。これらは、自国籍のユニット並びに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、他の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。1ステップを有すユニット（例えば、基幹部隊、HQ ユニット、大隊等）は、自由にヘクス外部のいずれかの戦闘に参加できます。ただし、このルールの目的において、白色の上にその規模シンボルを有すユニットは複数ユニットの半分としてカウントし、ソヴィエト軍親衛狙撃兵師団は1ステップのみを持つものとしてカウントします。

[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（前述の制限に従った後）、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かかわらず影響を受けます。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個と半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、スタッキングをシンプルにするため、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・ルールによって作られたバランスは、注意深く考えてテストされました。ゲームの枠内では、ユニットがそこにある自然な感覚です。

[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の ZOC 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。両陣営はカラのヘクス内に ZOC を及ぼすことができ、各陣営によって「支配」（2.4）されることになります。

[7.13] ZOC を有すユニットと有さないユニットから成るスタックは、ZOC を及ぼします。3つ以上の基幹部隊を有すスタックは、その白帯にかかわらず 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が、そのヘクス内のいかなる EZOC も無効化します。

[7.15] 通過不能とドニエプル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他方側のヘクス内へ伸びません。例外：舟橋 (1821)。

[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。

例外： 占められた都市ヘクス (7.14)。

[7.25] 移動フェイズを EZOC 内で開始したユニットは、敵支配下ではないヘクス内へ直接的に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)。

[7.26] 大河川ヘクスサイドを越えて進入する際、河川の進入された同じ側のヘクスに隣接する敵ユニットの EZOC 内にあるカラのヘクス内に進入したユニットは、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。ユニットの上に「準備下強襲」マーカーを置きます。

注釈： 戦闘フェイズに全力支援 (9.3) を受け取ることにより失敗した枢軸軍ユニットは、河川を越えて後退しなければなりません (通常の全ての退却ルールを適用します)。

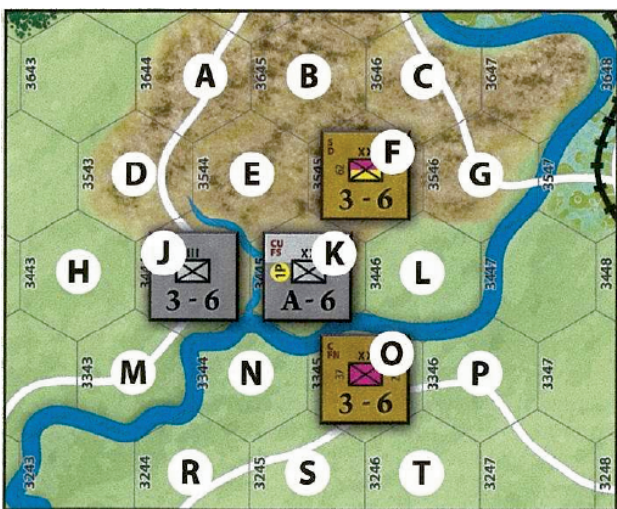
[7.3] 支配地域と戦闘 [ZONE OF CONTROL AND COMBAT]

[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] 敵支配下又は敵が占めるヘクスは、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。



支配地域の例： 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)。

[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。

[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る、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経路として定義されます。

[8.11] 補給線は、敵が占める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) (7.42)。補給線は、橋梁 (道路、鉄道、舟橋) によってのみ大河川又はドニエプル川のヘクスサイドを、又は越える最初のヘクスサイドが大河であることによって (すなわち、ユニットが大河川に隣接している) のみ越えることができます。禁止ヘクスサイド又は通過不能ヘクスサイドを通過してはなりません。

[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。

[8.2] 補給源 [SUPPLY SOURCES]

補給源は、シナリオ・ルール内で定義されます。ある補給源は、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・ルール内に列記されます。

[8.3] 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無制限な長さの補給線をたどるとき、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。：

- 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)。
- 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。
- ユニットが機械化であると、その許容移動ポイントは 3 MP です。
- 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)。
- ユニットは、戦略移動 (10.3) を使用して移動できず、又は蹂躪 (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、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) ユニットの防御していると、その戦闘戦力は半減されます（端数切捨て）。
- c) ユニットの機械化であると、その許容移動ポイントは1MPと見なされます。
- d) ユニットの非機械化であると、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) ユニットの戦略移動 (10.3) を使用して移動できず、機動浸透 (11.1)、蹂躞 (11.3) を実施できません。

[8.34] 同じ機械化師団の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」でその他が「機能状態」であると、それらは両方とも「機能状態」になります）。

[8.4] 包囲損耗 [POCKETATTRITION]

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]

1941年の結果の後、ドイツ軍は広大な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、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。1943年までに、状況は更に悪化しました。枢軸軍プレイヤーは、全体的な状況の逼迫下で、どの部隊の戦闘準備をするのか決定するための限定された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 HQ ユニットの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、続くゲーム・ターンにどの自軍 HQ が「支援下」[insupport]で、どれが「非支援下」[unsupport]になるのか決定しなければなりません。全ての枢軸軍ユニットは、機動強襲 (11.2) 又は準備下強襲 (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、基本的にユニットが攻撃するための能力にのみ適用し、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 ユニットの、その非支援下面に返され、「限定支援」[LimitedSupport]マーカーが取り去られます。

[9.1] 支援を決定するとき [WHENTODETERMINESUPPORT]

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。これは、相互管理フェイズ (4.1, A, 4) 中に行われます。枢軸軍 HQ の支援は、相互管理フェイズを除き変更できません。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 [HOWTODETERMINESUPPORT]

枢軸軍プレイヤーは、自軍合計に加える支援ポイントの数を判定するため、支援表上でサイを振らなければなりません（「星作戦シナリオ」中のターン1を除く）。両プレイヤーが同意したら（又は第二次ハリコフ戦シナリオをプレイしていたら要求されます）、TRT 上で与えられた歴史的な数を使用できます。この瞬間、枢軸軍プレイヤーは適用可能なシナリオ・ルールによってのみ限定されます。ランニング合計は、補充&支援記録欄上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。

[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 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1つの装甲軍団 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つまでのドイツ軍の軍団 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ユニットにのみ与えることができます。

[9.3] 全力支援 [FULLSUPPORT]

「機能状態」の全枢軸軍機械化連隊（基幹部隊状態のそれを含みます）は、相互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」[LimitedSupport] マーカーでマークされます。その他の全枢軸軍ユニットは、準備下強襲 (12.1) を宣言することを望むとき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) 内の支援下 HQ ユニットの、補給線 (8.1) をたどらなければなりません。これらの HQ ユニットの、次いで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、いったんこの経路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 ユニットの、その指揮範囲内にある3個師団からの機械化連隊ユニットにのみ全力支援を提供できます（例外：15.3）。ドイツ軍機械化師団の連隊ユニット（基幹状態のそれを含みます）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 ユニットの、その指揮範囲内にある全てのシルエットと非機械化のドイツ軍ユニットに全力支援を提供できます。例外：9.35。

[9.34] ゲームの目的において、総統警護部隊 [Führer-Begleitabteilung] は独立で、軍団 HQ 又は装甲軍団 HQ ユニットのどちらから全力支援を受け取ることができます。このユニットは、通常の最大3個師団に含めません。

[9.35] 機械化連隊ユニットと共にスタックしたドイツ軍のシルエット・ユニットは、師団に付属できるものと見なされ、連隊ユニットの支援状態と仮定します。歴史的には、以下の大隊が装甲師団に付属しました。：228 StG—第6装甲師団、232 StG—第7装甲師団、203 StG—第17装甲師団、209 StG—第19装甲師団。

[9.4] 全力支援の欠如 [LACKOFFULLSUPPORT]

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、備忘のため「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）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。例外：9.42。

[9.41] 限定支援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制限し、以下の場合 7.26&12.1 について特に重要です。

[9.42] 「限定支援」 マーカーを有する基幹部隊ユニットは、友軍補給源又は HQ ユニットに向かって移動していると、その完全 MPA を使用できます。

[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にその許容移動ポイントを超過しないという条件で、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2タイプに分割されることに注意してください。：戦術と戦略の移動です。各タイプの移動は、それ自体の制限を持ちます。

Fall Blau にあった、鉄道又は海上移動がないことに注意してください。

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経路をたどりながら、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（戦術又は戦略）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、敵部隊に接近する展開移動です。

[10.21] 戦術移動は、敵 ZOC の内外への移動を認める、敵ユニットに接近した移動です。

[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：機動強襲 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] ユニットの、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] ユニットの、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。基本的に、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は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] 移動への地形の影響 [EFFECTS OF TERRAIN ON MOVEMENT]

[10.41] 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。

[10.42] 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。

[10.43] 全ての橋梁タイプ（道路、鉄道、舟橋）は、移動中に河川ヘクスサイドを渡るコストを無効にします。

[10.5] 一般的な移動制限 [GENERAL MOVEMENT RESTRICTIONS]

[10.51] 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。

[10.52] 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。

[10.53] ユニットの、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、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。

[10.54] ユニットの、自軍移動フェイズ中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（前進又は退却で）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。

[10.55] 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。

[10.56] 1ヘクス戦術移動 [One Hex Tactical 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]

「孤立状態」ではないドイツ軍の機械化ユニットとソヴィエト軍の機械化又は騎兵ユニットは、1ヘクス移動（10.56）の目的において EZOC を無視するための能力を持ちます。これは、大河川を越えてカラのヘクス内へ、又はカラの敵陣地帯ヘクスへ進入するために行うことはできません。

機動浸透は、ドニエプル川を越えるために使用できません。

[11.2] 機動強襲 [MOBILE ASSAULT]（移動中の攻撃）

全力支援下の枢軸軍又は「機能状態」のソヴィエト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）を実施するための能力を持ちます。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の攻撃を行うことはできません。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な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、次いで防御側）。戦闘能力は、攻撃している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、機動強襲表と比較します。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。目標ヘクスがカ

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、指定されるために全力支援（90）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。攻撃側に続いて防御側が航空ポイントを割り当てます（52）。複数ユニットのルール（62）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柱を見つめるため、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。戦闘結果表上で、この地形ラインと適切な戦闘比の柱を交差照合します。地形とボーナスを基本に、この戦闘に必要な戦闘比の柱を累加的に「シフト」させます。攻撃側は、サイを1つ振ります。適切な戦闘比の下で適切な地形上の結果を読みます。他の攻撃を解決する前に、直ちに結果を適用します（例外：1223）。

[12.1] 攻撃の判定 [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。

[12.2] 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘**MULTIPLE UNIT AND MULTIPLE 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] 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。防御側は、スタッキング制限（62）が要求される以外で、攻撃下ヘクス内のユニットを拘置することはできません。

[12.23] 単一ヘクス内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しているプレイヤーの裁量で異なるヘクスを攻撃できます。いかなる戦闘結果も、単一ヘクスからの全ての攻撃のサイが振られた後で有効にしなければならないことに注意してください。単一ヘクス内のユニットが異なるヘクスを攻撃していたら、全ての攻撃のサイが振られるまで適用できる戦闘結果はありません。これらのユニットは、それらが参加した戦闘からの結果のみに従うか、又は攻撃を指定されていなかったら、所有しているプレイヤーの選択で結果の1つに従います。

[12.24] 複数のヘクス内で防御している複数のユニットが単一の攻撃を受けたら、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 EFFECT 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）。

（例外：凍結 192）。

[12.32] 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、戦闘比柱を左へ1シフトさせます（例外：凍結 192）。

[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：凍結 192）。

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

[12.35] 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。

[12.36] ドニエプル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：182）。

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

[12.41] 装甲帯（29）を有すユニットは、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。



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。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。スタック 2 が D に対して宣言すると、スタック C 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 が戦闘フェイズ中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、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。

[12.42] ドイツ軍第 60 自動車化師団は、1 個装甲大隊を付属させていたので、師団の 2 個連隊両方が同じ戦闘に参加していると（同じヘクス内にい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。*Fall Blau* とは対称的に、*Kharkov Battles* では以前の戦闘によって弱体化しているか、又はマップに登場しているときに重要な装甲アセットを欠いているため、一定のドイツ軍装甲擲弾兵連隊は装甲帯を持たないことに注意してください。これが 1 個ドイツ軍自動車化師団のみが資格を持つためにこのルールを使用できる理由です。

[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（**戦闘毎に 1 ボーナス**）。

[12.44] 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されます。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] ユニットの、決して陣地帯（18.11）、都市ヘクス、大河川を越えて諸兵科連合ボーナスを認められません。

[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。このボーナスは、都市ヘクス内の防御側に対して、又は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認められません。7.31 も忘れないでください。

[12.51] 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] 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の部隊をあらわします。

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

[12.62] 戦闘結果で「r」に続く数字は、影響下ユニット（たち）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。

例：防御している枢軸軍部隊が「D(2)r2」結果を受けます。枢軸軍プレイヤーは、スタック内の 2 つのユニットを各 1 ステップずつ減少させます（12.61）。（二者択一で、代わりに彼はいずれか 1 ユニットの 2 ステップ減少させることを選択できました。）

次に、枢軸軍プレイヤーは、以下の選択肢の 1 つを選択しなければなりません：

- ・更に 2 ステップを失い、退却しない（もちろん、自軍ユニットの残りでのこのステップ損失が可能であれば）；
- ・通常に 2 ヘクス退却する（12.7）、
- ・更に 1 ステップを失い、自軍部隊の残りを 1 ヘクス退却させる。

[12.63] 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（異なる戦闘に参加していない限り）。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（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）、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、ユニット毎に計算するのではなく、攻撃又は防御している部隊毎であ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）。

[12.64] 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 以下の戦闘比（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。

[12.65] 「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です。敗北している陣営は、常にその結果を最初に解決し、次いで勝利陣営です。

[12.7] 退却 [RETREATS]

[12.71] 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は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るスタックは、代わりに退却結果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。

[12.72] 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 ユニットの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経路を背後に残します。

[12.73] 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。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。EZOC を通過して退却しなければならない、機動浸透（11.1）の能力を持つユニット（たち）を含んでいる防御スタックは、代わりに「突破の試み」を行うことができます。サイを 1 つ振り、突破表を調べます。これは完全に選択で、結果は常に通常に適用できます。

[12.74] 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が見つかるまでその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）。

[12.8] 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、選択し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。補給状態は、前進できるか否かに影響しません。

[12.81] 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の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 # 1：2 つの 1 ステップ・ユニットが「D(1)r3」結果を受け、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：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。

[12.82] 戦闘後前進は、以下のシークエ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。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路に従うのが選択できます。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路に沿って、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、退却路を逸脱できません。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。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、退却路から逸脱でき、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。

[12.83] 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。

[12.84] ユニットの、ヘクスサイドが（道路、鉄道、舟橋）を持たない限り、決してドニエプル川を越えて前進できません。

[12.85] ユニットの、都市に進入した瞬間にその前進を停止しなければなりません。

[13.0] ソヴィエト軍の指揮 [SOVIET COMMAND]

一定のソヴィエト軍ユニットは、ゲーム開始時に「非投入状態」と見なされます。他の全てのユニットは、常に投入状態です。

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

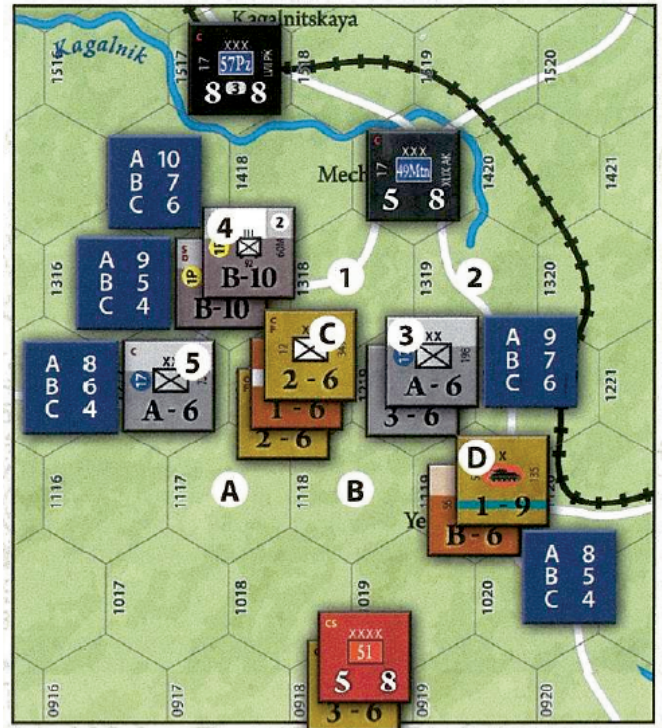
[13.11] 非投入状態のユニットは、自軍プレイヤー・ターン中に移動又は戦闘を実行できません。これらは補給をたどらず、投入されるまで補給の影響を適用しません。備忘のため、非投入状態の軍の HQ ユニットの、投入状態になるまでその司令官の名称面に裏返されます。

[13.12] 非投入状態のソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットに攻撃されることにより、直ちに投入した軍（アイコン色）を持ちます。

[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] 指揮&統制ルール [COMMAND & CONTROL RULE]

ソヴィエト軍指揮フェイズ中、敵ユニットから3ヘクス以内にある全てのソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍ターンに通常に機能するため、投入状態の軍 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、この判定に干渉しません。最初の規定を満たすものの、指揮範囲内にいないいかなるソヴィエト軍ユニットも、ソヴィエト軍指揮&統制表上でサイを振らなければなりません。この状況の各ユニットはサイを1つ振り、



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、表示されるごとくチットが引かれます。枢軸軍プレイヤーは、最初に主攻撃を解決することに決めます。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。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(1:2)」の結果です。

スタック 3 の 2 ユニット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 或いは 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。

敗北している陣営としてのソヴィエト軍プレイヤーは、ここで主戦闘の結果を適用します。「D(1)」を満たすために 1 ステップ（ユニット）を除去しなければならず、包囲している敵ユニットと ZOC が補給線を妨害するため、永久に除去されることになります。ソヴィエト軍プレイヤーは、前進を認めないため「1:2」の退却ヘクスを満たすべく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のどちらかができます。ヘクス A 又は B 内へのどちらかへの退却は、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、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！

結果の活動はそのユニットのみに認められます。ユニットが親衛ユニットであると、サイの目に1を加えます。

[13.21] 陣地帯内のユニットは、このルールから除外されます。

[13.22] ユニットの同じ色アイコンを有す HQ ユニットの指揮範囲内にいなければなりません。そのアイコンの色を有さないユニットは予備ユニットで、いずれかの投入状態 HQ ユニットの指揮範囲内にいることができます。

[14.0] ソヴィエト軍の有効性 [SOVIET EFFECTIVENESS]

[14.1] NKVD の不屈性 [NKVD TENACITY]

町又は都市ヘクス内のいずれかのタイプの NKVD ユニットの、防御しているときにその2倍の戦力を持ちます。

[14.2] 冬季戦闘ボーナス [WINTER COMBAT BONUS]

凍結ターン中、ソヴィエト軍の戦車軍団又は機械化軍団ユニットは、他の全ての調整後にその2倍の攻撃戦闘値を持ちます。
注釈：これは機動強襲 (11.2) に適用しません。基幹部隊は、このボーナスを使用できません。

[15.0] 機能ユニット [DYNAMIC UNITS]

[15.1] 司令部 (HQ) ユニットの [HEADQUARTERS (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 ユニットの、1の戦力で防御します。

[15.12] 他のユニットとスタックすると、HQ ユニットの合計戦闘戦力に1を加えます。HQ ユニットの、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 ユニットの、スタックが破るいかなる戦闘結果によっても影響を受けず。

[15.13] もしもステップ損失として受けたら、HQ ユニットの現行ターンから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)。

例外：グループ HQ ユニットのポポフ [Popov] とボブキン [Bobkin] は、いったん除去されたら決して復帰できません。

[15.14] HQ ユニットの、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、友軍 HQ ユニットの介して全力支援を持つ場合にのみ攻撃を実施できます。これを促進させるため、枢軸軍 HQ ユニットの支援下になければならず、各 HQ ユニットの与えられた制限内に存在しなければなりません (9.3)。

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

[15.21] 相互管理フェイズ (4.1, A, 4) 中、EZOC 内にないドイツ軍の歩兵 (軽又は山岳ではない) 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。分遣が発生するとき、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] やはり相互管理フェイズ中、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規定されます。

[15.3] ドイツ軍のティーガー戦車 [GERMAN TIGER TANKS]

ドイツ軍のティーガー大隊又は中隊ユニットは、他の全ての調整後にそのスタックの戦闘解決に有利なシフトを適用できます。単一の戦闘において、これらのシフト数の限度はありません。

注釈：大隊のみが、友軍スタックに加えることができるシフトと共に戦闘戦力を持ち、中隊はその親組織の少なくとも1ユニットと共にスタックしたときにのみそのシフト利用ができます。実際にそのシフトを使用するユニットは、12.63 の影響を受けて最初のステップ損失を受け易くなります。

[15.31] ティーガー中隊は、その師団と一緒に資格を持つ装甲軍団 HQ ユニットの全力支援 (9.3) を受けます。ティーガー大隊は、全力支援の達成において他のシルエット機械化ユニットとして扱われます (9.33)。

[15.32] ティーガー中隊は、スタッキングの目的において基幹部隊としてカウントします。ヘクス内に単独でいたら1の戦闘戦力で防御し、そのシフトを使用できません。他の全ての面で、ティーガー大隊と中隊は他のシルエット機械化ユニットと同じに扱われます (16.35)。

[16.0] 補充 [REPLACEMENTS]

各陣営は、相互増援、補充フェイズ (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、専用シナリオ又はキャンペーン・ルール内に列記されます。

[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1 RP 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)、1 RP を受けます。戦闘評価値を有す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2 RPs を受けます。**注釈：**この種類の基幹部隊は、1 RP 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)。その他の全基幹部隊は、1 RP 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「Repl」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。

[16.3] 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。たどれたら、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 Repl] 面に裏返すことをわすれないでください)。たどれなければ、永久に除去されます。裏面に「補充不可」[No Repl] 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 ユニットの有すヘクス内に置かれます。HQ ユニットの投入状態 (13.0) で「機能状態」(8.31) でなければなりません。

[16.33] 各ターンの MRRWP 中、資格を持つ各国籍からの1つの HQ ユニットの TRT からプレイに復帰できます。復帰している HQ ユニットの、いずれかの友軍登場エリア (ソヴィエト軍について) 又は都市ヘクス (枢軸軍とソヴィエト軍について) 内に置かれます。使用可能な複数の HQ ユニットの存在と、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] 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 ユニットの (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 ユニットの (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に準備していたことをあらわします。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] 戦闘評価値を有すユニットで、2ステップを有し、「補充不可」[No Rep] と標記されたものは、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・ターンの相互増援と補充フェイズ (MRRWP 4.1, A, 5) 中に、指定された登場エリア内に出現します。登場エリアは、厳密に増援のための待機ボックスで、これらはプレイ可能なマップ上のスペースをあらわしていないため、内外へ戦闘を行うことができません。ユニットは、実際の登場ヘクスが敵ユニットから3ヘクスである限り、戦略移動 (10.3) を使用して登場エリアからマップへ登場できます。

[17.1] 一般的な制限範囲 [GENERAL PARAMETERS]

[17.11] マップ上に置かれたとき、全てのユニットは「機能状態」(8.31) と見なされ、枢軸軍の機械化ユニットはマップ外 HQ ユニットの全力支援 (9.3) を受けており、ソヴィエト軍ユニットは投入状態 (13.0)、枢軸軍 HQ ユニットの非支援下です (シナリオ・ルールが特記しない限り)。

[17.12] 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、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、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: S1 から S2 又は B から C)。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。

[18.0] 人工地形特徴 [MANMADE TERRAIN FEATURES]

[18.1] 陣地帯 [FORTIFIED ZONES] (FZ)

陣地帯は、射線が確保された塹壕、何本かの基本的な塹壕線、標定された砲、軽度の鉄条網、地雷接近路等が散見します。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、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 (又はシナリオ・ルール内で指定され)、敵の占領によって破壊され得ます。陣地帯は、それを構築したプレイヤーにのみ特典を与えます (マーカーは、陣営によって色コード化されています)。

[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] ユニットの、敵が構築した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] 「機能状態」(8.31) の複数ステップ・ユニット (基幹部隊は不可) とソヴィエト軍狙撃兵師団は、陣地帯を構築できます。資格を持つと、枢軸軍建設フェイズ (4.1, B, 1) 又は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。すでに「構築中 n」マーカーが存在してしまっている条件を満たすと、完成するまでマーカーを1ステップ下に前進させます。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、次いで続くターンに完成された「FZ」(陣地帯) マーカーに裏返されます。

[18.15] 陣地帯は、町、湿地、都市を有すヘクス内に構築できません。

[18.16] 構築中、陣地帯を構築しているユニットが「OOS」(8.32) であると判定されるか、攻撃されるか、ヘクスを離れたら、構築は直ちに中止されてマーカーが取り去られます。完成した陣地帯ヘクスが敵ユニットによって占められたら、マップから取り去られます。占めている友軍ユニットの補給状況は、決して完成した陣地帯ヘクスに影響しません。

[18.17] 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。所有しているプレイヤーは、この限度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 [PONTOON BRIDGES]

[18.21] ソヴィエト軍プレイヤーは3つの舟橋を持ち、「星作戦」シナリオ中、又は第二次ハリコフ戦シナリオのセット・アップ中に置くことができます。「星作戦」シナリオの期間中、ソヴィエト軍建設フェイズ (4.1, C, 2) 中に、ドニエプル川ヘクスサイドに隣接する友軍が占めたヘクス内に舟橋マーカーを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ドニエプル川ヘクスサイドは、橋梁によって越えた大河川ヘクスサイドとして扱われます (すなわち、ZOC はそれを越えて伸び、プラスして越えての移動と戦闘が認められます)。いったん置かれたら、舟橋は全ての目的において、どちらかのプレイヤーによって使用できます。

[18.22] ターン中、どちらのプレイヤーも、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。

[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は、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。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] ゲームにおけるこの天候状況は、指定された結果を振るか又は TRT 上に指定されたごとく自動的にどちらかであらわされます。TRT 上に「MUD?」があるとサイが振られ、結果が述べられた範囲内であると、そのターンについてのみ晴天が曇天に変化します。TRT 上に「MUD?」があるとサイが振られ、結果が述べられた範囲内にあると、ゲームの残りについて凍結が泥濘に変化します (以後の「MUD?」は無視します)。

[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、地形効果チャートの泥濘セクションを使用します。

[19.14] 泥濘ターン中、機動強襲 (11.2) は認められません。

[19.15] 泥濘が有効であるとき、使用可能な航空ポイントの数は減少します (5.1)。

[19.2] 凍結 [FREEZE]

凍結は、降雪天候と地表状況の組合せです。

[19.21] ターン記録欄上で凍結が要求されるとき、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。

[19.22] 凍結ターン中、損耗のサイ振りには1だけ上昇します (それでも可能性がある最高のサイの目は9です)。

[19.23] 地形効果チャートの凍結セクションを使用します。

[19.24] ソヴィエト軍の戦闘ユニットは、凍結ターン中にボーナスを獲得します (14.2を参照)。



[20.0] シナリオ [SCENARIOS]

[20.1] 「星作戦」シナリオ [OPERATION STRAR SCENARIO]

1943年2月1日から3月21日までのソヴィエト軍のハリコフとドニエプル渡河点への進撃は、星作戦並びにハリコフとドニエプル川西岸を奪回したマンシュタインの後手からの一撃を構成します。

KB マップを使用します。プレイは、ターン0 (ソヴィエト軍プレイヤー・ターンのみで構成されます) で開始し、次いで通常にターン1を継続し、ターン16の完了時に終了します。この予備的なソヴィエト軍プレイヤー・ターンは全ての面において通常で、TRTに従って1ソヴィエト軍航空ポイントが使用可能です。

セット・アップ:

星作戦のセットアップ・チャートを参照してください。

シナリオ専用ルール:

このシナリオについては、全てのソヴィエト軍 HQ ユニットが投入状態 (13.0) で開始します。

枢軸軍とソヴィエト軍の補給源は、マップ上にマークされます (8.2)。

ターン6に、枢軸軍プレイヤーはゲームの残りについて使用可能な、合計で8機械化補充ポイントと9非機械化補充ポイントを受け取ります。単一の MRRWP 中に、いかなる数の補充も受けることができます。

ターン2~4の MRRWP 中、1個野戦補充 [Ezra] 大隊が枢軸軍プレイヤーに使用可能となります。ゲームの残りについての各ターンに、自軍「機能状態」HQ ユニットの1つを選択し、使用可能な1野戦補充大隊をそれと共に又は隣接する友軍所有ヘクス内のどちらかに置くことができます。大隊が除去されたとき、それを増援チャートに復帰させて再び使用可能となります (すなわち、毎ターン1個大隊が置かれることができ、マップ上に最大で3個大隊が同時に存在できます)。

スケールの制限により、戦闘で扱われた USSR の部分のみがマップ上に表示され、各陣営の前線はマップ・エリアの北と南に継続します。マップの北方部分では、競技エリアの真北にいるドイツ軍ユニットは流動的でした。これを反映させるため、ソヴィエト第38軍の全ユニット (黄色のアイコン) は、決してヘクス列 KB49xx の南へ移動できません (南への退却を強制されたら、これらは北へ移動しなければなりません)。枢軸軍プレイヤーは、友軍支配下マップ東端ヘクス内に前線マーカーを維持する必要があります (低ドネツ川とロストフへリンクさせます)。プレイヤーが2連続するターンについて端ヘクスの支配を維持できなければ、ゲームに関してソヴィエト軍が突破して北方からロストフを奪取したことになります。ソヴィエト軍プレイヤーに自動的勝利を認めます。

勝利条件:

選択歴史的制限:

ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン6の MSDP 開始時に燃料制限についてのサイ振りを開始しなければなりません。サイの目が4以下であると、ゲームの残りについてポポフ [Popov] HQ ユニットの裏返し、以降サイ振りは必要ありません。サイの目がこの数よりも大きければ、何も発生せずにプレイは通常に進み、続くターンに別のサイ振りを行います。ポポフがこの「ガス欠」[Out of Gas] 状態の間、各ソヴィエト軍指揮フェイズ中、オレンジ又はピンクのアイコンを有す全てのソヴィエト軍機械化ユニットは、自動的にソヴィエト軍指揮&統率表上でサイを振る (結果から2を差し引きします) ことを強制されます (いかなるソヴィエト軍 HQ ユニットの存在も無視します)。プラスして、これらはもはや冬季戦闘ボーナス (14.2) を使用できません。

ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなるときにもハリコフ [Kharkov] (KB3617 & KB3618)、ドニエプロペトロフスク [Dnepropetrovsk] (KB1905)、ザポロジエ [Zaporozhye] (KB1205)、そしてスターリノ [Stalino] (KB1024) 又はポルタヴァ [Poltava] (KB3505) のどちらかを所有したら自動的勝利で勝ちます。

枢軸軍プレイヤーは、いかなるときにもハリコフ [Kharkov] (KB3617 & KB3618)、スターリノ [Stalino] (KB1024)、ポルタヴァ [Poltava] (KB3505)、ドニエプロペトロフスク [Dnepropetrovsk] (KB1905)、ザポロジェ [Zaporozhye] (KB1205)、ヴァルイキ [Valuyki] (KB3631) を所有したら自動的勝利で勝ちます。この自動的条件については、補給は考慮されません。

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

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。:
マップ上の勝利ポイント・ヘクスのいずれかを、所有して友軍補給源まで補給線をたどることができる。

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連隊ユニットについて＝
－5VP。

ゲーム終了時、以下のごとく勝利が判定されます。:
枢軸軍プレイヤーが 125VPs 以上を持つ: **ドイツ軍大勝利**
枢軸軍プレイヤーが 115 以上 125VPs 未満を持つ: **ドイツ軍小勝利**
枢軸軍プレイヤーが 100 以上 115VPs 未満を持つ: **引き分け**
枢軸軍プレイヤーが 80 以上 100VPs 未満を持つ: **ソヴィエト軍小勝利**
枢軸軍プレイヤーが 80VPs 未満を持つ: **ソヴィエト軍大勝利**

コメント: 歴史的な結果は、ドイツ軍の小勝利でした。

[20.2] 第二次ハリコフ戦シナリオ (K)

[SECOND KHARKOV SCENARIO]

1942 年 5 月 12~28 日のソヴィエト軍の攻撃と、イジューム突出部を削るためのドイツ軍のフレデリクス作戦です。

KH マップを使用します。プレイはターン 1 に開始され、ターン 6 の完了時に終了します。ターン 1 の枢軸軍プレイヤー・ターン 1 はありません (準備ステージを完了した後、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンへ直接飛びます)。

セット・アップ:

K 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:

このシナリオの開始時、ソヴィエト第 6、第 21、第 28 軍と共にグループ・ボブキンのユニットのみが投入状態 (130) です。ターン 3 のソヴィエト軍指揮フェイズに未だ投入状態でなければ、マップ上の全ソヴィエト軍ユニットは投入状態です。

枢軸軍プレイヤーは、TRT 上に表示されたごとく厳密に支援ポイント (90) を受け取ります。枢軸軍プレイヤーは、支援ポイントの供給で 1 つのみの制限を持ちます。グループ・コルツフライシシュ [Kortzfleisch] (第 XI 軍団) は、決して支援を受け取れません。

枢軸軍ユニットは、いずれかの色円の支援下 HQ を通して全力支援 (9.3) を受け取ることができます。例外: ハンガリー軍第 108 軽師団は常に戦力支援を持つと見なされ、「機能状態」である限り攻撃できます。

ドイツ軍第 XVII 軍団は特別な HQ ユニットで、裏返すために完全な 1 支援ポイントが要求されます。このシナリオの目的において、軍団 HQ と装甲軍団 HQ の両方として機能します。2 個機械化師団 (第 3 と第 23 装甲) 並びにその主範囲内にある他の 1 ドイツ軍スタックからのユニットは、それを通して全力支援を受け取ることができます。

ドイツ軍第 57、第 68、第 88、第 168 歩兵師団は、3 個連隊未満で戦闘に参加したため、分遣できません (15.2)。

異なるアイコン色を有すソヴィエト軍ユニットは、個別の軍の一部であり、同じ防御側を攻撃できません。これらは、一緒にスタックし、スタッキング制限 (6.2) が認める限り異なるヘクスを攻撃できます。そのアイコンに色を有さないユニットは予備ユニットで、この制限から外れます。

このシナリオには補充がありません (16.0)。

補給源は、マップ上にマークされます (8.2)。

補給道路ヘクスは、ソヴィエト軍プレイヤーによって補給源へ補給をたどるためにのみ使用できます。これらは、戦略移動のための道路ヘクスとしてカウントしません。ただし、どちらのプレイヤーも、これらを戦術移動のために使用できます。

ソヴィエト軍ユニットは、このシナリオ中に機動強襲を実施できません。ソヴィエト軍ユニットは、最初のターンにのみ機動浸透を実施できます (奇襲のため)。

ソヴィエト軍の舟橋 (18.2) は、セットアップ・チャートに従ってマップ上に置かれます。これらは、全ての面で通常に機能します。どちらのプレイヤーも、シナリオ中に更なる舟橋を置くことはできません。

スケールの制限により、戦闘で扱われた USSR の部分のみがマップ上に表示されます。それ故、各陣営はマップ・エリアの北と南に継続しているユニットのラインを持つことに注意しなければなりません。これは、北マップ端 (両陣営について) と南 (枢軸軍) 又は東 (ソヴィエト軍) マップ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。あるプレイヤーが 2 連続したターンについて端ヘクスの支配を維持できなければ、勝利の最終レベルは 1 レベル相手側プレイヤーの有利にシフトすることになります。

選択歴史的制限: ソヴィエト正面軍司令官ティモシェンコは、5 月 16 日になるまで第 6 軍の攻撃を支援するために自身の機動予備を解放することを躊躇しました。結果として、クライストが南を襲ったため、これらは北方へ向かいました。これは、ゴロドニアンスキーの支援又は第 1 装甲軍攻撃への反撃のどちらにこれらを使用することも妨げました。歴史的な状況を完全に再現するため、白円内にアスタリスクを有すユニットは、これに相当するターンになるまで移動又は攻撃できません。これらは、そのターンとゲームの終了まで、全ての面で通常に機能することになります。これは実質的にソヴィエト軍プレイヤーのハンディキャップとなり、バランスを枢軸軍プレイヤーに傾けることを警告しておきます。

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。:

大勝利-以下の条件の 2 つ以上を満たしたら。

小勝利-以下の条件の 1 つを満たしたら。

- 20 を超えるソヴィエト軍師団又は軍団ユニットを除去したら。
注釈: ゲームの終了時に一般補給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除去されたと見なされます。
- クビャンスク [Kupyansk] (KH2526) を所有し、無制限な長さの補給線をたどれたら。
- イジューム [Izium] (KH1923) を所有し、無制限な長さの補給線をたどれたら。

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下の要領でポイントを獲得します。:

大勝利-以下の条件の 2 つ以上を満たしたら。

小勝利-以下の条件の 1 つを満たしたら。

- ドニエプロペトロフスク [Dnepropetrovsk] (KH1305) を所有し、無制限な長さの補給線をたどれたら。
- ハリコフ [Kharkov] (KH3017 & KH3018) の両方を所有し、無制限な長さの補給線をたどれたら。
- ポルタヴァ [Poltava] (KH2905) を所有し、無制限な長さの補給線をたどれたら。

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、最終的な勝利は引き分けです。

ゲームの終了時に両プレイヤーが勝利を満たしていたら、最終的な勝利はソヴィエト軍プレイヤーに与えられます。

コメント: 歴史的な結果は、ドイツ軍の小勝利でした。

[20.3] 第三次ハリコフ戦シナリオ (L)**[THIRD KHARKOV Scenario]**

1943年3月、ハリコフを奪回するためのドイツ軍の進撃です。

KB マップを使用します。KB29xx 列 (含む) の南と KB49xx 列 (含む) の北のいかなるヘクスも、プレイ外です。プレイはターン 11 の開始時に開始し、ターン 16 の完了時に終了します。

セット・アップ:

L 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:

このシナリオについては、全てのソヴィエト軍 HQ ユニットの投入状態 (130) です。ユニットは 13.2 の色制限を無視し、同じ色アイコンだけでなく、いかなるソヴィエト軍 HQ の指揮範囲でも通常に機能できます。全てのドイツ軍 HQ ユニットの、このシナリオの期間中について、支援下 (90) と見なされます。

枢軸軍の補給源は、マップ上にマークされたそれと、KB3001 と KB3019 (含む) との間のいずれかの南端ヘクスです。ソヴィエト軍の補給源は、KB4820~KB3022 ヘクス (含む) 間のプレイ・エリアの北、東、南端に沿ったいずれかのヘクスです (82)。

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて 2 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、合計 4 までのドイツ軍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受けることができます。

スケールの制限により、戦闘で扱われた USSR の部分のみがマップ上に表示されます。それ故、各陣営の前線は、マップの北と南の両方に継続することに注意しなければなりません。これは、マップの北端と南端に沿った少なくとも 1 ヘクスに、枢軸軍 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 (この機能のため、前線マーカーを使用できます)。枢軸軍プレイヤーが 2 連続したターンについて両方の端ヘクスの支配を維持できなければ、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に勝利します。

勝利条件:

枢軸軍プレイヤーは、いかなるときにもハリコフ [Kharkov] (KB3617 & KB3618)、ビエルゴロド [Belgorod] (KB4321)、クピャンスク [Kupyansk] (KH3126) を所有したら自動的に勝利で勝ちます。この自動的条件については、補給は考慮されません。

シナリオの終了時に、枢軸軍プレイヤーはハリコフ [Kharkov] (KB3617 & KB3618) 並びにビエルゴロド [Belgorod] (KB4321) 又はクピャンスク [Kupyansk] (KH3126) のどちらかの両方を所有しなければなりません。補給は考慮されません。3つのヘクスの所有に失敗したら、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利を達成します。

コメント: 歴史的な結果は、ドイツ軍の勝利でした。

[21.0] CREDITS

デザイナー: Greg A. Blanchett

プレイテスター: Michael Borovsky
Dave Erickson
Kurt Gillies
Bruce Godley
Joe Kussey
Mitchell Land
Felix Le Rouzes
David Peashock
Todd Reed
David Schoepke
Richard Trippeer
Dean Zadiraka

特別な謝辞: Yves Forbin
David Popplewell
Fred Thomas

ディヴェロッパー: Greg A. Blanchett

ゲーム・アート: Knut Grunitz

ボックス・カバー: Knut Grunitz と Brian Miller

基本ゲーム *Operation Typhoon (SP)* ゲーム・デザイン: Joseph A. Angiolillo, Jr. と Joseph M. Balkoski

未来のシリーズ・タイトル:

Taifun (Typhoon): Army Group Center; October 1941 to January 1942.

製作: Compass Games, LLC



[27.0] FALL BLAU 追加 [FALLBLAU EXTRAS]

[27.1] 更新チャート [UPDATED CHART]

新たな両面地形効果チャートが含まれます。このチャートは、Fall Blau 又は Kharkov Battles、未来のシリーズ・タイトルのいずれかでプレイするために適用可能な情報を全て含みます。

[27.2] FALL BLAU ERRATA

カウンター [Counters] :

- ・オリジナルの errata カウンターについて述べている挿入紙で、「山岳凍結」[Mountain Freeze] カウンターを忘れていました。このカウンターは errata でなく、プレイヤー諸氏の備忘のために加えられました。
- ・ドイツ第 291 及第 337 歩兵師団は、中央軍集団に割り当てられたので、ゲームから外されます。
- ・ドイツ第 60 自動車化師団は、92/60M と 120/60M の 2 個連隊カウンターを持たなければならず、現行カウンター上の 110 は誤植です。
- ・ソヴィエト第 22 戦車軍団は、1 つのみのカウンターを持たなければならず、ターン 12 の置き換えは誤りです。ターン 22 に第 5 機械化軍団に置き換えられるまで、オリジナルを使用します。初期カウンターは、スターリングラードの門シナリオ (226) のために使用されなければなりません。

マップ [Map] :

- ・ヘクス G3303/G3304 間の山岳道は「Mamison」の名称で、「Manuson」ではありません。
- ・A3605 と A3412 間の鉄道線は、1942 に存在しません。
- ・ヘクス A3602 内のオボヤン [Obayan] は、町でなく村でなければなりません。
- ・現行の C2812 と G3911 内の油田塔ヘクスは、1942 年に存在しませんでした (事実、G3911 は戦後になるまで採掘されませんでした)。使用可能な油田をあらわすため、これらのマーカーをヘクス C3007 と G4014 へ移します。

ルール&シナリオ [Rules & Scenarios] :

- ・[4.1]— (A.3) 相互補給判定フェイズに追加します。; 「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らなければなりません (84)。」
- ・[4.1]— (A.4) 枢軸軍管理フェイズに追加します。; 「d 使用可能であれば、『舟橋』マーカーを置くことができます (182)。」
- ・[4.1]— (C.1) ステップ b & c を以下のように変更します。; 「b. 投入サイ振りマーカーを有す各未投入状態 HQ について、軍投入ナンバー (ACN) に対してサイを振ります。サイの目が ACN 以下であると、HQ ユニットの投入されます。サイの目が ACN を超えたら、HQ ユニットの投入は自動的に「自動的投入」[Auto Commit] マーカーを置きます (13.21)。そのエリアが、投入状態か又は「自動的投入」マーカーを持つエリアに隣接する軍の HQ ユニットの投入サイ振りマーカーを置きます (13.24) c. 予備軍についての ACN があると、それについてサイを振ります (13.22)。サイの目が ACN 以下であると、HQ ユニットの投入状態です。いくつかの予備は、シナリオ・ルールに概説されたごとく投入状態になります。」
- ・[4.1]— (C.2) ソヴィエト軍建設フェイズに加えます。: 「c. 使用可能であれば『舟橋』マーカーを置くことができます (182)。」
- ・[5.3]— 以下の定義を追加します。; 妨害は、道路又は鉄道ヘクス内に置くことができます。
- ・[5.32]— Kharkov Battles の更新に適合させるため、この項目を以下のように読みます... 「妨害のために使用された枢軸軍の航空ポイントは、鉄道又は戦略移動によってソヴィエト軍ユニットが移動するための能力にのみ影響します。妨害された鉄道ヘクスは、鉄道移動を利用しているソヴィエト軍ユニットによって進入できず、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。妨害された道路ヘクスは、戦略移動を利用しているソヴィエト軍ユニットによって進入できず、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。妨害している航空ポイントは、このターンにユニットが鉄道又は戦略移動を使用してそのヘクス内から開始することを禁じます。その他には影響を持たず、戦術移動を使用しているユニットはヘクスを自由に通常のごとく使用できます。

- ・[6.21]— 三番目のセンテンスを以下のように読み替えます... 「ただし、白色の上に規模シンボルを有すユニットは、複数ステップ・ユニット (2.2) の半分としてカウントし、ソヴィエト軍の親衛又は NKVD の狙撃兵師団はこのルールの目的において 1 ステップのみを持つものとしてカウントします。」
- ・[7.12]— 以下のセンテンスを追加します。: 「両陣営はカラのヘクス内に ZOC を及ぼすことができ、それは『各陣営によって支配される (2.4)』こととなります。」
- ・[7.14]— 以下のように読み替えます... 「都市ヘクス内のユニットは、ZOC を及ぼす能力を失いますが、そのヘクス内の EZOC を打ち消します。」
- ・[8.32]— 要件が変更されたため、アイテム (e) から機動浸透 (11.1) 不可に関して取り去ります。
- ・[9.3]— 最初のセンテンスを以下のように読み替えます... 「全『機能状態』のドイツ軍機械化師団 (例えば、第 3 自動車化、第 14 装甲、グロース・ドイッチェラント等) は、ターン全体について全力支援を受けるか否か、枢軸軍管理フェイズの終了時にチェックしなければなりません。」
- ・[9.4]— 以下のセンテンスを追加します。: 「例外: 『限定支援』マーカーを有す基幹部隊ユニットは、友軍補給源又は HQ ユニットの接近する移動であると、その完全 MPA を使用できます。」
- ・[10.21]— ヘクスをソヴィエト軍が所有していたら、ソヴィエト軍ユニットは EZOC に進入又は離れるために鉄道移動を使用できるため、この項目全体を無視します。
- ・[10.44]— この項目は、ソヴィエト軍が鉄道によって『そのターンについてターン記録欄上に記載された限度まで』ユニットを移動させることができると述べています。最大のソヴィエト軍鉄道チャートは、ターン記録欄を有しません。これはソヴィエト軍プレイ補助 (マップ A も) へ移され、ルール内のこの表記は誤りでした。
- ・[11.1] 最初のセンテンスを以下のように変更します... 「『孤立状態』ではないドイツ軍の機械化ユニットは、1 ヘクス移動 (10.78) の目的において EZOC を無視するための能力を持ちます。」
- ・[12.23]— 最後の 2 つのセンテンスを以下のように読み替えます... 「単一ヘクス内のユニットが異なるヘクスを攻撃しているとき、全ての攻撃が解決されるまで、適用可能な戦闘結果はありません。これらのユニットは、自身が参加した戦闘からの結果又は攻撃を指定されていなければ、所有しているプレイヤーの選択で 1 つの結果のみに従います。」
- ・[12.5]— 例外を以下と置き換えます... 「このボーナスは、都市ヘクス内の防御側に対して、又は防御側が隣接ヘクス内に友軍ユニットを持つと認められません。 (7.31 も忘れないこと)」
- ・[12.51]— ボーナスを達成することが酷く容易に思えるため、この項目全体を無視してください。
- ・[12.6]— 以下のように読み替えます... 「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、その他の全ての調整後にその 2 倍の攻撃戦闘戦力を持つこととなります。注釈: これは機動強襲 (11.2) に適用しません。基幹部隊は、このボーナスを使用できません。」
- ・[12.72]— 最終センテンスの後に以下のテキストを加えます。: 「敗北した陣営が常にその結果を最初に解決し、次いで勝利した陣営です。例: 防御している枢軸軍部隊が『D(2)h2』結果を受け取ります。枢軸軍プレイヤーは各 1 ステップずつ、スタック内の 2 ユニットの減少させます (12.71)。(ただし、枢軸軍

プレイヤーは代わりにいずれかの1ユニットを2ステップ減少させることを選択できました。)次に、枢軸軍プレイヤーは、以下の選択肢の1つを選択しなければなりません。:

1. 更に2ステップ受けて退却しない (もちろん、残りの自軍ユニットが使用可能なステップを持つ場合のみ)。
 2. 通常に2ヘクス退却する (12.8)。
 3. 更に1ステップのみ失い、残りの1ヘクスを退却する。」
- [12.81]—最後のセンテンスを明確化しなければなりません... 「満たされない各ヘクスについて1ステップを失わなければなりません。」
 - [12.83]—最後のセンテンスに以下のテキストを加えます。— 「防衛スタックが機動浸透 (ILI) の能力があるユニット (たち) を含み、戦闘に敗北して EZOC を通過して退却しなければならないと、そのスタックは突破の試みが認められます。サイを1つ振り、突破表 (FAQ pdf 又は新たな PAC を参照) を調べます。これは完全に選択で、結果は常に通常に適用できます。」
 - 14 頁の戦闘例の4番目のパラグラフは、上記 12.51 の変更によって変えられ、以下のごとく読まなければなりません... 「敗北した陣営としてのソヴィエト軍プレイヤーは、ここで主戦闘の結果を適用させます。『D(1)』結果を満たすために1ステップ (ユニット) を除去しなければならず、包囲している敵ユニットと ZOC が補給線を妨害するため、永久に除去されることになります。ソヴィエト軍プレイヤーは、前進を認めないため 『r2』 の退却ヘクスを満たすべく、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ヘクス退却することができます。ヘクス A 又は B のどちらかへの退却は、ステップ損失による1ユニットの除去をもたらしますが、これら2ヘクスは補給線をたどることができるため、ユニット (狙撃兵師団の1つであると) は後のターンに復帰する可能性がある補充プール内に置かれることになります (16.31)。ただし、この選択肢は、枢軸軍機械化ユニットが2ヘクス前進することも認めるため、与えられた状況における最良の選択肢ではないかもしれません。」
 - [13.21]—プレイのシーケンスに合致させるため、ステップを変更します... 『『自動的投入』 マーカーを有す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』 マーカーを持つ各非投入状態の司令部について、軍投入ナンバー (ACN) に対してサイを振ります。これは、それらが投入状態になるのか否かを判定します。プレイヤーは、いずれかの順番でサイを振ることができます。そのサイ振りの軍投入ナンバー (ACN) を見つけるため、現行ターンとその特定の軍についてのラインを交差照合します。サイの目が ACN 以下であると、その軍エリアの全ユニットが投入状態となり、マーカーを取り去って HQ ユニットの裏返します。軍が投入されることに失敗したら、次のターンに自動的に投入状態になることをプレイヤーが忘れないよう、HQ ユニットの上に「自動的投入」マーカーを置きます。投入状態又は「自動的投入」マーカーを持つ HQ ユニットの隣接セット・アップ・エリア内の各 HQ ユニットのの上に、「投入サイ振り」マーカーを置きます。
 - [15.17]—説明の終わりを読み替えます... 「これは、ソヴィエト軍プレイヤーに大きな頭痛の種を与えますが、新米の枢軸軍プレイヤーと共に歴史的な制限を使用しているときに推奨されます。」
 - [15.17]—最初のセンテンスに加えます... 「友軍の投入状態 HQ ユニットの」。
 - [16.36]—最初のセンテンスは以下のように読みます... 「戦闘評価値を有すユニットは2ステップを有し、「No Repl」が標記されたそれは除去されたときに永久除去ボックス内に置かれます。
 - [17.11]—明確化のため、最初のセンテンスは、以下のように読みます... 「マップ上に置いたとき、全てのユニットは『機能状態』 (8.31) と見なされ、枢軸軍の機械化ユニットはマップ外の HQ ユニットの全力支援 (9.3) を受けており、ソヴィエト軍ユニットは投入状態 (13.0) で、枢軸軍 HQ ユニットの非支援状態です (シナリオ・ルールが特記しない限り)。」

- [17.2]—以下のテキストを加えます。: 「登場エリアはソヴィエト軍増援については厳密に待機ボックスで、プレイ可能マップ上に存在しないスペースなので、それらの内外へ戦闘できません。ソヴィエト軍ユニットは、実際の登場ヘクスが敵ユニットから3ヘクスである限り、戦略移動又は鉄道移動を使用して登場エリアから登場できます。枢軸軍ユニットは、たとえソヴィエト軍ユニットによって占められていても (これらのソヴィエト軍ユニットは直ちに 17.21 に従い、後の到着のために TRT 上に置かれます)、勝利条件を満たすため自由にこれらを通して退出できます。
- [18.21]—二番目のセンテンスは、以下のように読みます... 「『舟橋』マーカーは、枢軸軍管理フェイズ又はソヴィエト軍建設フェイズ中に友軍が占めるヘクスに隣接する大河川又はヴォルガ川ヘクスサイドに置くことができます。」
- [19.33]—通常凍結はスターリングラード航空ゾーン内に影響しますが (ヴォルガ川の凍結中のみではなく)、それでもその戦闘の影響は維持されます。以下のセンテンスを加えます... 「やはり、スターリングラード航空ゾーン内の小河川渡河の影響は無視されます。」
- [19.34]—最後のセンテンスを取り去ります。
- [22.3]—第 14 装甲軍団の見出し下の二番目のセンテンスは、以下のように読みます... 「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、120/60M) は、登場のターンにその許容移動ポイントが2だけ減少します。」
- [22.4]—勝利条件で、ヘクス G3911 はもはや油田塔を持たないため、「ベスラン油田塔 (G3911)」を「ベスラン (G3811)」として読みます。
- [23.1 & 23.2]—星ヘクスの要件を6複数ステップ・ユニットから以下に変更します。: 「枢軸軍プレイヤーが3つ以上の異なるユニットを移動させた」。
- [23.1]—勝利条件のセンテンス... 「ゲーム中に枢軸軍プレイヤーによって選択された各ヒトラー・プランについて=?? VP」 実際には、シナリオ・ルールの前に列記された OKH オプションを参照してください。
- [23.2]—正確を期すため、枢軸軍の支援上のパラグラフは以下のように読みます... 「このシナリオ中の支援ポイント (9.0) の割り当て目的について、以下の制限を使用します: ターン 1~3—第2軍/第4装甲軍 (パープル) と第6軍 (グリーン) の全ドイツ軍 HQ ユニットのみの支援下です。ターン 4~6=6 支援ポイントは、第1装甲軍 (イエロー) と第6軍 (グリーン) のみのドイツ軍 HQ ユニットの適用できます。第4装甲軍 (パープル) の1個装甲軍団 HQ は、このルールの目的においてのみ第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 支援ポイントは、いずれかの色の HQ ユニットの適用できます。」
- [23.3]—シナリオ専用ルール下で、補給源に関する最初のセンテンスは以下のように読みます... 「枢軸軍の補給源は、シナリオの北又は西の境界線 (B2301、B2602~B2627) に沿ったいずれかの道路ヘクス又はタガンローク [Taganrog] (B2209) です。」

プレイ補助&セットアップ・チャート [PlayAids & Setup Charts]:

- 記録欄と表を有す枢軸軍のプレイ補助は、撤退ユニットのリストを持ちます。ターン 11、「ドイツ軍第 11 装甲、第 68、第 257 歩兵師団」のリストがあります。ドイツ軍第 68 歩兵師団は、当時第1装甲軍から第2軍へシフトしていましたが、ちょうどヴォロネジ [Voronezh] の北西に留まっていた。このため、リストを以下のように読みます... 「ドイツ軍第 11 装甲と第 257 歩兵師団」
- 天候、指揮、投入表を有すソヴィエト軍のプレイ補助は、撤退ユニットのリストを持ちます。リストに以下を加えます... 「ターン 22—第9親衛狙撃兵師団とターン 37—第1親衛狙撃兵師団。」両戦車軍団 (23 & 24) は、ここでゲームに復帰するためキャンペーン増援チャート上に場所を持ちます (それぞれターン 57 & 54)。

- ・枢軸軍の Gates & Campaign セットアップ・チャートは、イタリア軍「Barbo」グループについて古いイメージを持ちます。もちろん、騎兵シンボルと 2-8 の数値を有すカウンターを使用しなければなりません。
- ・ソヴィエト軍第 154 海軍旅団は、列車によってスターリングラード正面軍へ送られる前に Krymskaya エリア内にありました。第 47 軍がヘックス K1119 (Krymskaya) にいる状態でキャンペーン増援表に含めて開始するとともに、キャンペーン増強表上の第 7 ターンの増援として取り去る必要があります。
- ・Nalchik セットアップ・チャートは、ヘックス G4011 陣地帯内で開始する 3 個ソヴィエト軍狙撃兵軍団を持ちますが、そのヘックスは高林であるため陣地帯を持ってません。このユニットについて、陣地帯マーカーの配置を無視します。

プレイ補助の解明 [Play Aid Clarification] :

カウンター数値/シンボル・チャート : 自動車化歩兵ユニットは、機械化ユニットと見なされます。 (2.5)

ソヴィエト軍投入ナンバー : 表は、タイトル下の全てから構成されています。それ故、通常軍と予備軍 (第 63、6、7 Res) について、全てのサイの目修正を適用します。

マップの解明 [Map Clarifications] :

オリジナルの意図は、実際の個別橋梁シンボルを持つためでした。以下のヘックスサイドは橋梁のみを持ち、それらに連結する道路がない場合、不思議に感じていたかと思います。: G4108/G4109、B224/B2324、B2120/B2220、B2115/B2016、B2849/B2949。ヘックスサイド B1350/B1351、B2439/B2440、B2741/B2841、B4306/B4406 は、橋梁の一方の側にのみ道路が連結し、道路移動はその一方向にのみ認められます。

ユニットの解明 [Unit Clarifications] :

ソヴィエト軍第 138+139 戦車旅団は、補充プール内で開始する「補充不可」ユニットです。いったん RP の消費を通してプレイに登場したら、ステップ損失を受けたときにプールへ戻すことができず、永久に除去されることになります。

ソヴィエト軍第 17 (Kuban) 騎兵軍団を第 4 親衛騎兵軍団に置き換えるとき、2 つのユニットが 1 つに置き換えられます。どちらかが除去又は現在「孤立状態」であると、17.12 を適用して他の騎兵軍団が置き換えられます。他の全ての状況で、ソヴィエト軍プレイヤーはどのユニットを物理的に置き換えるか選択肢を持ちますが、それでも両方が取り去られます。

ルールの解明 [Rules Clarifications] :

6.0-HQ ユニットの戦闘ユニットと見なされません。

8.11-禁止ヘックス又は通過不能ヘックスサイドを通過してたどる補給はありません。

18.2-舟橋マーカーによってあらわされるものは、大規模な橋梁設備で、前進中に迅速に架けられる典型的な橋梁ではありません。あなたは大河川を容易に越えることができますが、前進のための補給線を支えるために橋梁が必要です。これが「舟橋」マーカーが存在する理由です。

[27.3] グランド・キャンペーン [GRAND CAMPAIGN]

2 枚の Fall Blau キャンペーン増援チャート (各プレイヤーについて 1 枚) と 1 枚のグランド・キャンペーン記録欄が含まれます。これらは、ターン 74 (1943 年 2 月 2~4 日) までの全ての増援を扱い、Fall Blau キャンペーン・ゲーム (23.1) の追加プレイに提供される追加カウンターに使用できます。

新たなチャート上で、ソヴィエト軍第 12 戦車軍団と第 180 狙撃兵師団は、それぞれターン 66 & 58 に登場する追加カウンターです。これらは解放ユニットと同様に使用され、星の選択ヴァージョンがゲームに登場していない場合にのみ使用されます (これらは代替ではありません)。

望むのであれば、マップ A & B と仲間のマップ D も用意されています。このマップの使用は純粋に選択で、ソヴィエト軍プレイヤーが反撃 (14.1) を宣言した後にのみ置くことができます。使用する

と、使用可能なマップ D 上で追加 130VP が占める修正後の勝利条件に従います (27.5 も参照)。マップ D の枢軸軍増援ヘックスは以下のとおりです。: A4102~D5923 (Kursk)、A2801~D4621 (Belgorod)、B3303~D1324 (Stalino)、B2209~D0229 (Taganrog)。

グランド・キャンペーン勝利条件 [Grand Campaign Victory Conditions] :

ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなるときにもロストフ [Rostov] (B2114)、ヴォロネシ [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/D1324) 又はクルスク [Kursk] (A4102/D5923) を所有すると自動的勝利で勝ちます。補給は、この自動的条件に考慮されません。

枢軸軍プレイヤーは、いかなるときにもクルスク [Kursk] (A4102/D5923)、スターリノ [Stalino] (B3303/D1324)、ロストフ [Rostov] (B2114)、ヴォロネシ [Voronezh] (A3621)、スターリングラード [Stalingrad] (B3050)、トゥアプセ [Tuapse] (C2302)、グロズヌイ [Groznyy] (G3718)、マハチカラ [Makhachkala] (G2832) を所有すると自動的勝利で勝ちます。補給は、この自動的条件に考慮されません。

枢軸軍プレイヤーは、ゲームの開始時に 1 枚のヒトラー最終目標チットを密かに 1 枚引き、それは現行の自動的勝利条件としての選択肢の 1 つをマークします。ターン 10、28、46 の開始時、別のチットが引かれ、それが現行条件になります。新たなヒトラー最終目標チットが引かれるとき、以前に引かれたチットをプレイから取り去ります。いずれかのときに枢軸軍プレイヤーがこの現行条件を満たしたら、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引かれたチットを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] : 枢軸軍がロストフ [Rostov] (B2114)、ヴォロネシ [Voronezh] (A3621) を所有し、登場エリア C~E のいずれかを通して 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ックスから友軍補給源まで (無制限な長さの) 補給線をたどなければなりません。

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る。ユニットは、退出するときに退出ヘックスから友軍補給源まで (無制限な長さの) 補給線をたどなければなりません。

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)、トゥアプセ [C2302]、グロズヌイ [Groznyy] (G3718)、マハチカラ [Makhachkala] (G2832) を所有する。補給は、この自動的条件に考慮されません。

注釈 : 退出した後、マップに復帰できるユニットはありません。要求された数が満たされなければ、退出したそれらは単に失われ、除去としてカウントしません。

選択歴史的制限 : 新たなヒトラー最終目標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枢軸軍プレイヤーが現行のヒトラー最終目標チット内に列記された名称付ヘックスの少なくとも 1 つを所有していなければ、彼はヒトラーによって更迭されたと思われ、直ちにゲームに敗北します。これは、より現実的なゲームの結末です。

さもなければ、勝利を判定するため、ターン 74 の終了時に勝利ポイントが合計されます。

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。:

マップ上のいずれかの勝利ポイント・ヘックスを所有し、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。:

除去されたドイツ軍機械化師団の各ユニット = -10VP。

ゲーム中に枢軸軍プレイヤーによって受けた各選択 OKH オプション = -??VP。

勝利は、以下のごとく判定されます。:

枢軸軍プレイヤーが 185VP 以上を持つ。: ドイツ軍大勝利

枢軸軍プレイヤーが **165** 以上 **185VPs** 未満を持つ。：ドイツ軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが **125** 以上 **165VPs** 未満を持つ。：ソヴィエト軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが **125VP** 未満を持つ。：ソヴィエト軍大勝利

コメント：歴史的な結果は、ソヴィエト軍小勝利でした。

このパッケージに含まれたマップ D は、所有者が未来の第四次ハリコフ戦シナリオにアクセスすることを認め、後の Paper Wars 記事で公開する可能性がある、フル 90 ターンのプレイを認める 2つの統合ゲームのための指標です。

[27.4] ソヴィエト軍の要塞地域 [SOVIET FORTRESS REGIONS]

これらのソヴィエト軍ユニットは、ユニット数を抑えるためとその包含がプレイに重大な影響を与えなかったため、*Fall Blau* から省かれました。いまやゲームがリリースされており、積極的な枢軸軍プレイヤーに対する弱体化ソヴィエト軍プレイヤーを助けるための事物が要求されました。：

ソヴィエト軍の要塞地域 (FR) ユニットは、1 ステップから構成され、ZOC を及ぼし、スタッキングについては基幹部隊としてカウントします。これらのユニットは、厳密に防御的なもので、決して攻撃又は移動ができません。そのスタックが攻撃を実施したら、その戦闘値は使用されませんが、そのステップは戦闘結果を満たすために取り去ることができます。これらは、諸兵科連合防御 12.44 を満たすため、非機械化ユニットとして使用できます。補給は、他のソヴィエト軍ユニットと同様に影響しますが、決して指揮&統制 15.17 によって影響を受けません。除去されたら、これらは HQ ユニットと同様に機能し、ルール 15.13 に従いますが、復帰するときにいまだ FR ユニットによって占められておらず枢軸軍ユニットが所有していないいずれかの星へヘクス内に置かれます (23)。

これらのユニットは、キャンペーン 23.1、23.2、27.3 についての選択で (相互同意による 22.1 と 22.2 によっても)、以下の初期セットアップ・ヘクスを使用します。：

75FR—A4317, A4019, A3617

53FR—A3316, A2816

117FR—A2515, A2115, A1715

118FR—A1513, A1213

74FR—B4711, B4412, B4112

これらのユニットは、1 月戦役 (27.8) をプレイしているときに使用できます。

機動強襲を介して退却を強制されたら、これらは代わりに除去されます。戦略撤退を実施している HQ の範囲内で移動フェイズを開始したら、直ちに除去されます。

[27.5] ヴァリエント・カウンター [VARIANT COUNTERS]

1 月、ドイツ軍第 4 装甲師団は、クルスク中枢を防御するために中央軍集団から南部へ投入されました。*Kharkov Battles* のマップは、様々な理由のために作戦エリアの南方部分に沿って意図的に描かれました。ただし、マップ D を使用しているとき、プレイヤー諸氏はグラント・キャンペーン (27.3) についてこのユニットを含める選択肢を持ちます。— ターン 72 にクルスク [Kursk] (A4102/D5923) に到着します。

[27.6] 代替カウンター [REPLACEMENT COUNTERS]

オリジナルの *Fall Blau* 内のカウンターを置き換えるカウンターを含みます。47 個の枢軸軍と 6 個のソヴィエト軍ユニットが、その更新カウンターによって置き換えられます。：

- 全てのドイツ軍機械化連隊ユニット
- ルフトヴァッフェ師団 (7、8、15)
- オプション K からのルーマニア第 4 山岳&第 10 歩兵師団
- ソヴィエト軍第 154 海軍旅団
- ソヴィエト軍第 5 機械化軍団

- ソヴィエト軍第 22 戦車軍団
- ソヴィエト軍第 240&第 320 狙撃兵師団
- ソヴィエト軍 NKVD 第 19 狙撃兵師団を Groznyy 旅団から置き換える。

追加カウンターの残りは、含まれる拡大された増援チャートと 1 月戦役 (27.8) を介して、グラント・キャンペーンのために使用されます。

[27.7] 現実的な枢軸軍の補充スケジュール

[REALISTIC AXIS REPLACEMENT SCHEDULE]

枢軸軍プレイヤーが減少したユニットを直ちに増強するいくつかのゲームを見た後、私はプレイヤー諸氏がより歴史に忠実に行動できないかと考えました。キャンペーン・シナリオのための現行シナリオ専用ルール 23.1 & 27.3 の代わりに、この選択ルールを使用します。

ターン 6 から開始して、枢軸軍プレイヤーは 6 番目のターン毎に 1 機械化補充ポイントを獲得します。これらの機械化補充は、ドイツ軍連隊ユニットのみに使用できます。ターン 4 から開始して、枢軸軍プレイヤーは 4 番目のターン毎に 1 ドイツ軍非機械化補充ポイントを獲得します。枢軸軍プレイヤーは、ヒトラー最終目標チャートが引かれるとき毎に (すなわち、ターン 10、28、46)、各 1 ハンガリー軍、イタリア軍、ルーマニア軍非機械化補充ポイントが与えられます。単一の MRKWP 中に受けることができる補充ポイントの数は、記録欄上に記録された合計に制限されます。油田塔上のパラグラフは、通常に適用されます。

[27.8] 1 月戦役— (J) [JANUARY CAMPAIGN]

1942 年 12 月 25 日から 1943 年 2 月まで：ソヴィエト軍の「小土星」作戦が最高潮に達し、ポポフの第 5 戦車軍が攻撃を發動しようとしていました。冬の嵐 [Wintergewitter] が失敗し、第 4 装甲軍は撤退戦闘を実施しています。

Fall Blau のルール&カウンターをマップ A & B 上で使用しますが、TEC、TRT セットアップ・チャート、追加のカウンターは *Kharkov Battles* から来ます。プレイはターン 61 に開始し、ターン 73 の完了時に終了します。

セット・アップ：

1 月セットアップ・チャートを参照してください。

シナリオ専用ルール：

このシナリオは、この冊子に含まれた errata を含む *Fall Blau* ルールを使用するためにデザインされています。*Kharkov Battles* からの追加カウンター、1 月セットアップ・チャート、新たなシステム TEC (27.1)、グラント・キャンペーン TRT (27.3)、*Kharkov Battles* ルール 15.3 ドイツ軍のディーガー戦車が必要です。

全てのソヴィエト軍ユニットは、シナリオの開始時に投入状態 (130) です。この戦役の開始に先立ち、ソヴィエト軍はその反撃を宣言しており、ルール 14.12 が有効です。

枢軸軍プレイヤーは、グラント・キャンペーン TRT 上に表示されたごとく支援ポイント (90) を受け取ります。

第 48 装甲軍団 [48th Panzer Korps]：この HQ ユニットは、ターン 61 に使用可能な 1 SP を与えられなければなりません。他の全てのターンについて、通常の支援ルールに従います。この軍団のユニットは、大部分の枢軸軍ユニットが退却してシナリオを開始する一方で、ソヴィエト軍第 24 戦車軍団を孤立させるために前進していました。

枢軸軍プレイヤーは、2 機械化補充ポイントで開始し、ターン 62 から開始して 4 ターン毎に (すなわち 62、66、70) 自軍合計に 2 を加えます。機械化補充は、ドイツ軍連隊ユニットについてのみ使用できます。枢軸軍プレイヤーは、4 ドイツ軍非機械化補充で開始し、2 ターン毎に (すなわち、63、65、67、69、71、最終ターンのプレイに影響しないため 73 は無視します) この合計に 1 を獲得します。枢軸軍プレイヤーは、このシナリオについて枢軸衛星国軍 RP が認められません。単一の MRKWP 中に受けることができる補充ポイントの数は、記録欄上に記録された合計に制限されます。

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、記載されたものとスターリン線より東の北端に沿います。全ての輸送機がスターリングラードへ物資を輸送しているため、このシナリオについて枢軸軍の航空再補給 (5.4) は使用不能です。

注釈：ソヴィエト軍第 24 戦車軍団は、「タツィンスカヤ [Tatsinskaya]」のドイツ軍飛行場を襲撃した後、このシナリオを開始します。これは包囲されて間もなく撃破されます...このユニットは最初のターンに OOS で、全てのユニットがシナリオを「機能状態」で開始する唯一の例外です。

スターリングラード包囲陣を減少させるための円環作戦の最終段階は 1943 年 1 月 10 日に始まり、シナリオ終了時の最終降伏まで継続しました。スターリングラード (B3049/B3050) 周辺の作戦エリア内にはユニット (枢軸軍又はソヴィエト軍) が認められません。これは、B2853~B2846~B3346~B3352 (含む) 内のヘクスの禁止エリア・ヘクスを構成します。

どちらのプレイヤーも、シナリオの過程に舟橋を置くことができません。

スケールの制限により、戦闘で扱われた USSR の部分のみがマップ上に表示されます。それ故、各陣営の前線は、マップ A の北に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。枢軸軍プレイヤーが 2 連続したターンについて端ヘクスの支配を維持できなければ、勝利の最終レベルは相手側プレイヤー有利に 1 レベル・シフトさせなければなりません。

ターン 63 に到着しているドイツ軍ユニットは、通常の移動を介して又は 1 ターンの「鉄道移動」を使用してヘクス B1013 を介してヘクス B1027 へ登場するための選択肢を持ちます。この鉄道線に沿った登場は、ソヴィエト軍の鉄道移動と同様の制限 (60 ヘクス、敵から 3 ヘクス等) に従い、登場のこのターンについてのみ使用可能です。このオプションは、4 つのユニットのいずれか又は全てが使用できます。

マップ南端 (すなわち B10xx) に沿って到着しているドイツ軍ユニットは、ソヴィエト軍の前線の前に退却しているため、17.32 の遅延オプションが使用できません。

ウラヌス作戦の災厄により、ルーマニア軍はその年の終わりに再編のためこの戦区内の自軍部隊を引き上げました。全てのルーマニア軍ユニットは、ターン 64 に撤退 (17.4) しなければなりません (置換はありません)。

枢軸軍プレイヤーがノヴォホペルスキー [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。

上ドン川の解放 [Liberating the Upper Don]：ソヴィエト軍プレイヤーは、ヴォロネジ [Voronezh] (A3621) がソヴィエト軍所有下になった後のターンにフリーの 1 個狙撃兵師団の補充を受け取ります。これは、

たとえソヴィエト軍プレイヤーが所有権を失って後に回復しても一度のみ発生します。

ロストフの闘い [Fight for Rostov]：ソヴィエト軍プレイヤーがロストフ [Rostov] (B2114) の 5 ヘクス以内にユニットを持ち、ロストフが枢軸軍の所有下であると、両プレイヤーは以下のごとくエスカレーションの継続から特典を得ます。：

- 枢軸軍プレイヤーは、そのターンについてフリーの 1 SP を受け取ります (使用しなければならず、後のために取って置けません)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、そのターンについて自軍補充ポイントが 2 倍になります。すでに以前の状況から 2 倍になっていたら、この追加影響は無視します。

星ヘクス [Star Hexes]：プレイ中に枢軸軍プレイヤーが 3 つ以上の異なるユニットをこれらのヘクス内へ移動又は通過させたら、ゲームの終了までの各ターンについてソヴィエト軍の補充ポイントが 2 倍になり、全てのソヴィエト軍星選択ユニット (2 個親衛騎兵軍団、第 88 狙撃兵師団、第 154 狙撃兵師団、第 274 狙撃兵師団、マイナス第 12 戦車軍団と第 180 狙撃兵師団) は、増援として登場エリア C~H を通して登場できます。

勝利条件：

勝利は、以下のごとく判定されます。：

ソヴィエト軍プレイヤーは、ゲーム中のいずれかのときにヴォロネジ [Voronezh] (A3621)、ヴァルイキ [Valuyki] (A2110)、ロストフ [Rostov] (B2114) を所有すると戦略的勝利で自動的に勝ちます。この自動的条件については、補給は考慮されません。

さもなければ、ゲームの終了時に、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。：

除去されたドイツ軍機械化師団の各ユニット = -5VP。

ソヴィエト軍ユニットが支配を持つ、スターリン線より西の各町ヘクスについて = -10VP。

枢軸軍プレイヤーが 42VP 以上を持つ。：ドイツ軍大勝利

枢軸軍プレイヤーが 21 以上 42VPs 未満を持つ。：ドイツ軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが 15 以上 20VPs 未満を持つ。：ソヴィエト軍小勝利

枢軸軍プレイヤーが 15VP 未満を持つ。：ソヴィエト軍大勝利

コメント：歴史的な結果は、ソヴィエト軍小勝利でした。

このシナリオについても、新たな MAPA プレイヤー補助カード (PAC) が使用されます。



(翻訳：松谷健三 2021.11.1)

拡大されたプレイのシーケンス [EXPANDED SEQUENCE OF PLAY]

A. 準備ステージ [Preparation Stage]

1. 天候フェイズ [Weather Phase] (190) :
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。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は指定された各ターンにサイを1つ振ります (191)。
2. 航空割当フェイズ [Air Allocation Phase] (50) :
a. 各プレイヤーが使用可能な航空ポイントの数は、ターン記録欄から判定されます。これらは、「出撃可能」 [Available for Sortie] ボックス内に置かれます。(51)
b. 枢軸軍プレイヤーは、妨害のために航空ポイントを置くことができます。(53)
3. 相互補給判定フェイズ [Mutual Supply Determination Phase] (MSDP) (80) : 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。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。(84)
4. 枢軸軍管理フェイズ [Axis Maintenance Phase] (90, 152)
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。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勘定することを通して消費できます。(92)
c. 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。(93) もしもたどられなければ、「限定支援」 [Limited Support] マーカーが上に置かれます。(94)
5. 相互増援、補充、撤退フェイズ [Mutual Reinforcement, Replacement, and Withdrawal Phase] : (MRIRWP) (160, 170)
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、マップ上の自軍登場ヘクス又は指定されたヘクス内に置くことができます。
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内に置くことができます。
c. 各プレイヤーは、ユニットをマップへ復帰させるため (1632, 1634) 又は資格を持つユニットを再建するために補充ポイントを使用し、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。(162)
d. どちらのプレイヤーも、1つの HQ ユニットのマップへ戻すことができます (1633)。枢軸軍プレイヤーは、3つまでのシルエット・ユニットをマップへ復帰させることができます (1635)。

B. 枢軸軍プレイヤー・ターン [Axis Player Turn]

1. 枢軸軍建設フェイズ [Axis Construction Phase] (180) :
a. 枢軸軍ユニットは、ここでマーカーを置くか又は前進させることにより陣地帯 (FZ) を構築できます (1815)。
2. 枢軸軍移動フェイズ [Axis Movement Phase] (100, 110) :
a. 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力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) と蹂躪 (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。
3. 枢軸軍戦闘フェイズ [Axis Combat Phase] (120) :
a. 枢軸軍プレイヤーは、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 (121)。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。
b. 航空ポイントが割り当てられます。(52)
c. 必要とされるユニットの戦力チットを引きます。(26)
d. 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。
e. 戦闘結果を判定し、要求される退却と前進を実行します。(127-129)
f. 「混乱」 [Disorganized] (11.28) マーカーを載せている枢軸軍ユニットから、それを取り去ります。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

1. ソヴィエト軍指揮フェイズ [Soviet Command Phase] (130) :
a. 第二次ハリコフ戦シナリオ : これらのルール内で概説されるごとく、全てのソヴィエト軍ユニットはターン3に投入状態です。
b. ソヴィエト軍プレイヤーは、指揮と統制について自軍ユニットをチェックします (132)。
2. ソヴィエト軍建設フェイズ [Soviet Construction Phase] (181) :
a. ソヴィエト軍ユニットは、マーカーを置くか又は前進させることにより陣地帯 (FZ) を構築できます (1815)。
b. 使用可能であれば、「舟橋」マーカーを置くことができます (182)。
3. ソヴィエト軍移動フェイズ [Soviet Movement Phase] (100, 110) :
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力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) と蹂躪 (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。
4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ [Soviet Combat Phase] (120) :
a. ソヴィエト軍プレイヤーは、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 (121)。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。
b. 航空ポイントが割り当てられます。(52)
c. 必要とされるユニットの戦力チットを引きます。(26)
d. 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。
e. 戦闘結果を判定し、要求される退却と前進を実行します。(127-129)
f. 「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]

1. 航空ポイント (5.12)、「OOC」 (132)、「Repl」 (160) マーカーを取り去ります。
2. 全ての枢軸軍 HQ ユニット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。
3. 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。