

シナリオ #1 & #2

	12 May	13 May	14 May	15 May	16 May	17 May	18 May	19 May	20 May	21 May	Battle End
1	Clear	Clear	Clear	Rain/Mud	Mud	Clear	Clear	Rain/Mud	Mud	Clear	
2	Clear	Clear	Clear	Rain/Mud	Mud	Clear	Clear	Rain/Mud	Mud	Clear	
3	6 SWF-16/SF-2	6 9	6 9	6 8	6 8	6 8	6 8	6 7	6 6	4 6	
4	6 SWF-16/SF-2	6 9	6 9	6 8	6 8	6 8	6 8	6 7	6 6	4 6	
5	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
6	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
7	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
8	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
9	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
10	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
11	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
12	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
13	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
14	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
15	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
16	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
17	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
18	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
19	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
20	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
21	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
22	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
23	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
24	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
25	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
26	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
27	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
28	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
29	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
30	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
31	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
32	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
33	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
34	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
35	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
36	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
37	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
38	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
39	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
40	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
41	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
42	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
43	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
44	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
45	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
46	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
47	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
48	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
49	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
50	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
51	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
52	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
53	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
54	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
55	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
56	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
57	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
58	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
59	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
60	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
61	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
62	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
63	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
64	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
65	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
66	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
67	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
68	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
69	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
70	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
71	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
72	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
73	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
74	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
75	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
76	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
77	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
78	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
79	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
80	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
81	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
82	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
83	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
84	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
85	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
86	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
87	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
88	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
89	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
90	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
91	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
92	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
93	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
94	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
95	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
96	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
97	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
98	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
99	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
100	3 6A-6/TA-2	3 6(6A ONLY)	5 6(6A ONLY)	7 6	7 8	7 10	7 10	7 10	8 12	8 12	
Scenario #1 End											

Scenario #1 End

Compass
Gamel

© 2013 Campus Green
Designer/Developer: Greg Blanchard
Artist: Hui Kadishian

注釈：もしシナリオ#1をプレイしていると、RPsは受け取られない。

シナリオ #3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 May	12 May	13 May
Clear	Clear	Mud	Clear	Rain/Mud	Rain/Mud	Mud	Clear	Clear	Clear	Clear	Clear	Clear
Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air	Air
SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
SWF-20/SF-2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
6A-4/7A-2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4

9



Air SI

11	8	12
----	---	----

シナリオ #4

[illegible]

12

Rain (2d6)	2-9	2-7	2-6	2-5	2-4	2-3	-
5月合計 降雨日	1 Scen #3 (4 May)	2	3	4 Scen #2 (12 May)	5	6 Scen #4 (18 May)	7

最大2連続降雨ターン。ゲーム毎に最大6降雨ターン。



Second Kharkov. May 1942

航空状況	地表状況
<p>航空機は、この地域を飛行する際に、地表の状況を確認する必要があります。地表の状況は、地形、地質、気象、そして人為的な構造物などによって異なります。航空機は、地表の状況を正確に把握することで、安全な飛行を実現できます。</p>	<p>地表の状況は、地形、地質、気象、そして人為的な構造物などによって異なります。地表の状況は、航空機の飛行に大きな影響を与えます。航空機は、地表の状況を正確に把握することで、安全な飛行を実現できます。</p>

航空状況

降雨の影響

- ・航空補給投下、渡河の支援、航空作戦は不可。このターンは自動的に泥濘で、1ターンの泥濘が続く。
- ・戦闘は、他の全てのシフト後、自動的に1コラム左にシフトされる。機動予備は指定できない。

- ・各陣営の使用可能な航空ポイント合計は、半減される（端数切り捨て）。
- ・非機械化ユニットは、戦略移動を使用できない。
- ・全ての騎兵と自販車ユニットは、最大6の許容移動力を持つ。
- ・TEC上に機械化ユニットについての泥濘コラムがある。
- ・マークされた小川へクスサイドは増水小川となり、TEC上のそのラインを使用する。
- ・全ての戦闘前後進は、2ヘクスに限定される。

SPRING PRELUDE

Second Kharkov, May 1942

コスト	アクション
1	各攻撃実施
1	橋梁建設
1	野戦建設
1	航空補給の試み
1	歩兵補充ポイントの使用
2	機械化補充ポイントの使用
2	ソヴィエト軍 HQ の補充



[7.1] 非補給下

- もし以下であると、ユニットは非補給下：
- 補給道路・ヘクス又は補給源まで補給線をたどれるが、補給線が認められたよりも長い、又はその補給線がたどられる補給道路・ヘクスが友軍補給源まで連結していない、又は
 - 補給線をたどれないが（上記のごとく）、補給下の友軍ユニットから3ヘクス以内。
- 非補給下の影響
- 非補給下としてマークされたユニットは、その戦闘戦力と許容移動力が以下のごとく修正される。：
- 戦闘戦力が半減される（端数切り捨て）。
 - 防御戦力は通常。
 - 機械化ユニットの許容移動力は半減され（端数切り捨て）。
 - 非機械化ユニットの許容移動力は通常。
- 注釈：全てのユニットは、1の最小戦闘戦力を持つ。

爆破表

目標までの距離	必要なサイの目
敵に隣接	1
敵から1ヘクス離れている	1-2
敵から2ヘクス離れている	1-3
敵から3ヘクス離れている	1-4

マップ南端移送 [10.6]

W を介して登場	E を介して登場
----------	----------

[7.2] 孤立

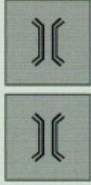
- 以下であると、ユニットは孤立状態：
- 友軍補給源まで完全にたどれず、3ヘクス以内に友軍の補給下戦闘ユニットがない。
 - それがソヴィエト軍 HQ ユニットで、敵支配下ヘクスのため自軍補給源まで完全にたどれない。
- 孤立の影響
- 孤立状態としてマークされたユニットは、その戦闘戦力と許容移動力が以下のごとく減少される。：
- 最大攻撃戦闘戦力は4。例外：損耗攻撃を行っているユニットは、その半減された戦闘戦力を持つ（端数切り捨て）。
 - 防御ユニットは、戦闘戦力が個別に半減される（端数切り捨て）。
 - 機械化ユニットは、その許容移動力が4に減少する。
 - 非機械化ユニットの許容移動力は半減される（端数切り捨て）。
- 注釈：全てのユニットは、1の最小戦闘戦力を持つ。

航空支援表：[11d6]

ソヴィエト軍：1-3

枢軸軍：1-4

-1 妨害任務について



541 387	542 387	543 387	387 387	102 9P
敵に隣接	敵から1ヘクス離れている	敵から2ヘクス離れている	敵から3ヘクス離れている	敵から4ヘクス離れている
1	1-2	1-3	1-4	1-5

勝利ポイント記録欄

補充 & 支援ポイント記録欄

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

勝利ポイント記録欄

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

[17.1] 補充ポイント (RP) の使用

- 1 機械化 RP のみ及び1歩兵 RP のみが、ゲーム・ターン毎に各陣営によって消費できる。
- 1 機械化 RP を消費することで、プレイヤーは以下の1つを行うことができる。：
- 減少状態の戦車大隊を完全戦力面に裏返す。
 - 減少状態の自動車化歩兵連隊又は戦車旅団を完全戦力へ回復させる（戦力チットをプール内に戻す）。
 - 基幹ユニットを減少戦力の自動車化歩兵連隊又は戦車旅団へ回復させる（チットを引き、ユニットの下に減少状態で置く）。
 - 除去された自動車化歩兵連隊又は戦車旅団を、マップの師団又は軍のメンバーに最寄りで、少なくとも敵ユニットから3ヘクス離れた補給下町内に基幹ユニットとして戻す。
- プレイヤーが1補充ポイントを消費するとき、それぞれの HLC から適切なコストについて、支援ポイント・サマリーを参照。枢軸軍の機械化補充の消費は、勝利ポイント・スケジュールに従って VP もかかる。
- もしある陣営がマップ上に工兵ユニットを持たなければ、1歩兵補充ポイントのコストで、除去されたユニットから戻し、上記の歩兵 RP ルールに従って置くことができる。
- 912 & 930 工兵（ピオニーア）連隊、2 FJ 連隊、375/454S 歩兵連隊、610/213 歩兵連隊

補充プール

使用可能 航空ポイント

SPRING
PRELUDE

Second Kharkov, May 1942

コスト	アクション
1	各攻撃実施
1	橋梁建設
1	塹壕建設
1	航空補給の試み
1	歩兵補充ポイントの使用
2	機械化補充ポイントの使用
2	ソヴィエト軍 HQ の補充



[7.1] 非補給下

- もし以下であると、ユニットは非補給下：
- 補給道路へックス又は補給源まで補給線をたどれるが、補給線が認められたよりも長い、又はその補給線がたどられている補給道路へックスが友軍補給源まで連結していない、又は
 - 補給線をたどれないが（上記のごとく）、補給下の友軍ユニットから3へックス以内、非補給下の影響
 - 非補給下としてマークされたユニットは、その戦闘戦力と許容移動力が以下のごとく修正される。：
 - 戦闘戦力が半減される（端数切り捨て）。
 - 防御戦力は通常。
 - 機械化ユニットの許容移動力は半減され（端数切り捨て）。
 - 非機械化ユニットの許容移動力は通常。
- 注釈：全てのユニットは、1の最小戦闘戦力を持つ。

爆破表

目標までの距離	必要はサイの目
敵から1へックス離れている	1
敵から2へックス離れている	1-2
敵から3へックス離れている	1-3
敵から4へックス離れている	1-4

航空支援表：[1d6]

ソヴィエト軍：1-3
枢軸軍：1-4

→ 妨害任務について

補充 & 支援ポイント記録欄

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

勝利ポイント記録欄

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

[7.2] 孤立

- 以下であると、ユニットは孤立状態：
- 友軍補給源まで完全にたどれず、3へックス以内に友軍の補給下戦闘ユニットがない。
 - それがソヴィエト軍 HQ ユニットで、敵支配下へックスのため自軍補給源まで完全にたどれない。
- 孤立の影響
- 孤立状態としてマークされたユニットは、その戦闘戦力と許容移動力が以下のごとく減少される。：
- 最大攻撃戦闘戦力は1。例外：損耗攻撃を行っているユニットは、その半減された戦闘戦力を持つ（端数切り捨て）。
 - 防御ユニットは、戦闘戦力が個別に半減される（端数切り捨て）。
 - 機械化ユニットは、その許容移動力が4に減少する。
 - 非機械化ユニットの許容移動力は半減される（端数切り捨て）。
- 注釈：全てのユニットは、1の最小戦闘戦力を持つ。

[17.1] 補充ポイント (RP) の使用

- 1 機械化 RP のみ及び1歩兵 RP のみが、ゲーム、1つを行うことができる。：
- 減少状態の歩兵連隊又は師団を完全戦力へ回復させる（戦力チップをプール内に戻す）。
 - 基幹ユニットを減少戦力の歩兵連隊又は師団へ回復させる（チップを引き、ユニットの下に減少状態で置く）。
 - 除去された歩兵連隊又は師団を、マップの師団又は軍のメンバーに最寄り、少なくとも敵ユニットから3へックス離れた補給下町内に基幹ユニットとして戻す。
- プレイヤーが1 補充ポイントを消費するとき、それぞれの HLC から適切なコストについて、支援ポイント・サマリーを参照。枢軸軍の機械化補充の消費は、勝利ポイント・スケジュールに従って VP もかかる。
- もしある陣営がマップ上に工兵ユニットを持たなければ、1歩兵補充ポイントのコストで、除去されたユニットから戻し、上記の歩兵 RP ルールに従って置くことができる。

補充プール

使用可能
航空ポイント

Scenario #1

XXIX Korps

202	75	222	75	429	168	248	168
B	6	C	6	A	6	1	6

XVII Korps

I/212	79	I/212	79	226	79	179	79	514	294	249	294	530	299	31	249
3	6	3	6	2	6	C	6	C	6	1	6	C	6	1	6

LI Korps

522	297	I/524	297	I/524	297	211	71
B	6	3	6	3	6	2	6

増援

Turn 2

191	71	131	41	172	75	175	75	I/201	23P	I/201	23P	126	23P	128	23P	394	3P	I/6	3P	6	3P
B	6	B	6	B	6	1	6	3	12	3	12	C	12	C	12	1	12	B	12	A	12

Turn 4

417	168	248	168	171	71
B	6	1	6	1	6

勝利条件:

プレイヤー諸氏は、勝利条件のために以下（既定勝利条件を除く）を使用する。

もしシナリオ中のいずれかのとき、枢軸軍プレイヤーが Chuguyev (E2822) 又は Malinovka (E2922) の支配を失うと、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に勝利する。

もしソヴィエト軍ユニットがゲームの終了時に以下のいずれかのヘクス (E2308、E2511、E2617) を占めるか又は最後に通過すると、以下のごとくヘクス数に一致する勝利レベルで勝利する。

1=戦術的勝利。
2 又はいずれかの Kharkov 都市ヘクス=限定的勝利。
3=実質的勝利。

1 以上で、いずれかの Kharkov 都市ヘクス=決定的勝利。

もし枢軸軍ユニットがゲームの終了時に以下のいずれかのヘクス (E3010、E3013、E3116) を占めるか又は最後に通過すると、以下のごとくヘクス数に一致する勝利レベルで勝利する。

1=戦術的勝利。2=限定的勝利。3=実質的勝利。

もし両プレイヤーが勝利のレベルに到達したら、ソヴィエト軍の条件のみが使用される。どちらのプレイヤーも勝利のレベルに到達しなければ、結果は引き分けである。



© 2023 Compass Games
Designed by Greg Hinkle
Art by R. K. Lohr

Kharkov 守備隊

12	920	I/6Police	2FJ	9					
2	5	B	6	2	6	A	6	2	8

5つのドイツ軍ユニットは、カウンター上に「Kh」を持ち、都市の守備隊を構成する。これらのユニットは、ソヴィエト軍ユニットが Kharkov 都市ヘクスから3ヘクス以内になるまで移動できない。条件が満たされたとき直ちに全ユニットが解放される。

特別ルール:

・奇襲のため、最初の自軍ターン中、ソヴィエト軍プレイヤーは、全ての戦闘について有利な1コラム・シフトを獲得する。

・枢軸軍砲兵は、最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に射撃支援を提供できない。

・最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に攻撃されている枢軸軍ユニットは、最初の枢軸軍移動フェイズ中に通常に移動できる（これらのユニットの識別を手助けするため、マークが用意されている）。ソヴィエト軍戦闘ユニットから3ヘクス以内にあらる枢軸軍ユニットは、その半分の許容移動力（端数切り捨て）を使用できる。他の全ての枢軸軍ユニットは、最初のターンに全く移動できない。

・ソヴィエト軍プレイヤーは9支援ポイントで開始し、枢軸軍プレイヤーは3を持つ。ソヴィエト軍は、ターン1に使用可能な3航空ポイントを持ち、枢軸軍プレイヤーは1を持つ。最初のターンの後に使用可能な航空 & 支援ポイントは、TRT 上に表示される半分（端数切り捨て）である。

・シナリオ全体についての天気状況は、晴天と乾燥で、サイ振りは行われない。

第6軍 Sixth Armee
















Scenario #2

XXIX Korps





202 75 B 6 E3201	222 75 C 6 E3203	429 168 A 6 E3013	248 168 1 6 E3013
------------------------	------------------------	-------------------------	-------------------------

244 2 12 E1819	I/6 Police 2 0 W2723
----------------------	----------------------------

XVII Korps

I/212 79  3 • 6 E3106	II/212 79  3 • 6 E3104	III/212 79  2 • 6 E3208	208 79  A • 6 E1930	226 79  C • 6 E3212	179 79  1 • 6 E3010	179 79  1 • 6 E3008	513 294  C • 6 E3015	514 294  C • 6 E2918	515 294  B • 6 E2129	249 294  1 • 6 E2819
I/529 299  3 • 6 E3210	530 299  C • 6 E2916	31  1 • 6 E2812	249  2 • 8 E2713							

LI Korps

522 297  E2920	I/523 297  E3223	II/523 297  E3324	III/523 297  E3326	I/524 297  E3219	II/524 297  E3320	III/524 297  E3321	297 297  E3124	131 44  E2926	132 44  E3328	134 44  E3031
96 44  E3127	44 44  E3129	191 71  E2427	I/194 71  E2529	II/194 71  E2830	III/194 71  E2429	211 71  E2617	171 71  E2629	80  E3228	260  E3222	

VIII Korps

652 1 6 E1826	34 108L B 6 E2027	38 108L B 6 E2225	108 108L 1 6 E2126	179 62 A 6 E1435	183 62 C 6 E1830	190 62 C 6 E2228	162 62 1 6 E1828	375 4545 B 6 E1731	I/602 4545 3 6 E1634	II/602 4545 2 6 E1437
454 4545 1 9 W3939	Rotta 4545 2 5 E1437	11+16 2 10 W4536	I/260 113 3 6 W4831	II/260 113 2 6 E1139	III/260 113 2 6 W4842	261 113 C 6 E1129	268 113 C 6 E1228	113 113 1 6 E1127	610 213 B 6 E1633	III/9Pol 213 2 6 W3151

第6軍 Sixth Armee
















Scenario #3

XXIX Korps






















202 75 B 6 E3201	222 75 C 6 E3203	248 168 1 6 E2812
------------------------	------------------------	-------------------------

244 2 12 E1819	I/6 Police 2 0 W2723
----------------------	----------------------------






















XVII Korps

I/212 79  3 • 6 E3106	II/212 79  3 • 6 E3104	III/212 79  2 • 6 E3208	208 79  A • 6 E3013	226 79  C • 6 E3212	179 79  1 • 6 E3010	179 79  1 • 6 E3008	513 294  C • 6 E3015	514 294  C • 6 E2918	515 294  B • 6 E2129	249 294  1 • 6 E2819
I/529 299  3 • 6 E3210	530 299  C • 6 E2916	31  1 • 6 E2217	249  2 • 8 E2713							

LI Korps

522 297  E2920	I/523 297  E3223	II/523 297  E3324	III/523 297  E3123	I/524 297  E3219	II/524 297  E3320	III/524 297  E3321	297 297  E3124	131 44  E2529	132 44  E3129	134 44  E3031
96 44  E2629	44 44  E2830	191 71  E2217	I/194 71  E3328	II/194 71  E3326	III/194 71  E2427	211 71  E2017	171 71  E2017	80  E3228	260  E3222	

VIII Korps

652  1 • 6 E1826	34 108L  B • 6 E2126	38 108L  B • 6 E2225	108 108L  1 • 6 E2126	179 62  A • 6 E1435	183 62  C • 6 E1930	190 62  C • 6 E2228	162 62  1 • 6 E1830	375 4545  B • 6 E1731	I/602 4545  3 • 6 E1634	II/602 4545  2 • 6 E1437
454 4545  1 • 9 W3939	Rotta 4545  2 • 5 E1437	11+16  2 • 10 W4536	I/260 113  3 • 6 E1339	II/260 113  2 • 6 W4842	III/260 113  2 • 6 W4842	261 113  C • 6 E1140	268 113  C • 6 E1141	113 113  1 • 6 W4742	610 213  B • 6 E1633	

**SPRING
PRELUDE**

Second Edition, May 1942



Compass
Games

© 2023 Compass Games
Designer: Greg Blanchett
Artist: Ilya Kurbatov

Scenario #2 and #3

第1装甲軍 First PanzerArmee

3 PanzerKorps

98 16b A 6 E2750	99 16b A 6 E2451	44 16b 1 6 E2651	79 16b 1 6 E2751	103 14P B 12 E3051	54 100J B 6 E3250	227 100J B 6 E3451	83 100J 1 6 E3351	670 2 12 E3152	3Arko 1 6 E3251	627 1 6 E3152	I/612Sich 2 6 E2651
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	--------------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	-----------------------	---------------------	---------------------------

第17軍 Seventeenth Armee

XI Korps Group Kortzfleisch

525 298 C 6 E1545	526 298 C 6 E1750	527 298 C 6 E1647	298 298 1 6 E1447	188 68 C 6 E1649	1 2 B 5 E1443	26 2 C 5 E1951	31 2 C 5 E2252	5 4 B 5 E1338	20+21 4 B 5 E1441	1 B 5 E1444	1 1 8 E1343	700 Lehr 1 6 W4751
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	----------------------	----------------------	---------------------	-------------------------	-------------------	-------------------	--------------------------

XXXXIV Korps

534 384 C 6 E4151	535 384 C 6 E4247	536 384 C 6 E4049	384 384 1 6 E4149	204 97J B 6 E3751	207 97J B 6 E3950	97 97J 1 6 E3950	97 97J 1 6 E3950	228 101J B 6 E4150	229 101J B 6 E4251	101 101J 1 6 E4251	85 101J 1 6 E4251
-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------

IV Korps

169 68 C 6 E4147	196 68 C 6 E4248	373 68 2 6 E4250	457 257 B 6 E4246	466 257 B 6 E4345	477 257 C 6 E4446	257 257 1 6 E4346	516 295 B 6 E4647	517 295 B 6 E4848	658 1 6 E4348	313 1 6 E4351
------------------------	------------------------	------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------

245 2 12 E3852	912 B 6 E4347	42 2 8 E4150
----------------------	---------------------	--------------------

Kharkov 守備隊 Kharkov Garrison

12 2 5 E2317	920 B 6 E1917	II/6Police 2 6 E2117	2FJ A 6 E2118	9 2 8 E2117
--------------------	---------------------	----------------------------	---------------------	-------------------

5つのドイツ軍ユニットは、カウンター上に「Kh」を持ち、都市の守備隊を構成する。これらのユニットは、ソヴィエト軍ユニットが Kharkov 都市ヘクスから3ヘクス以内になるまで移動できない。条件が満たされたとき直ちに全ユニットが解放される。

**SPRING
PRELUDE**

Second Kharkov, May 1942

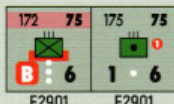


© 2023 Compass Games
Designer/Developer: Doug Macchett
Artist: Ilya Kadrashov

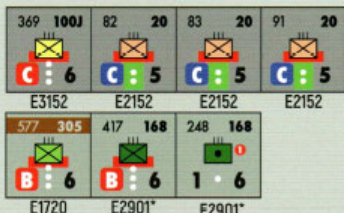
枢軸軍計画増援

AXIS SCHEDULED REINFORCEMENTS

Turn 2
13 May



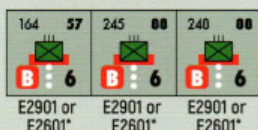
Turn 4
15 May



Turn 5
16 May



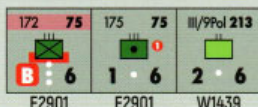
Turn 8
19 May



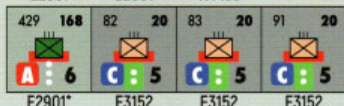
枢軸軍計画増援

AXIS SCHEDULED REINFORCEMENTS

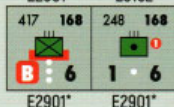
Turn 2
5 May



Turn 4
7 May



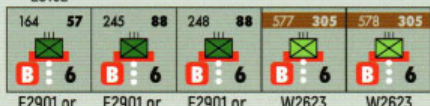
Turn 5
8 May



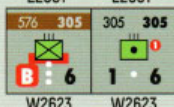
Turn 7
10 May



Turn 9
12 May



Turn 10
13 May



Turn 13
16 May



可変増援チャート

Variable Reinforcement Chart

HISTORICAL AXIS 仮想枢軸軍

解放 ターン	解放 位置	VAR グループ (ユニット)	自動解放	必要な サイの目
2	E2116	3. Panzer (Recon & III/6 PzBn, 3 & 394 Schuetzen)	3	1-5
2	E2116	23. Panzer (All)	4	1-5
4	E3152	14. Panzer (All)	7	1-4
4	E4852	389. Infanterie (All)	7	1-3
5	E4152	16. Panzer (All)	7	1-4
6	E3152	60. Motorized (All)	8	1-3
13	E4248	22. Panzer (All)	-	1-5

Axis VAR DRM

- 1 もしソヴィエト軍ユニットが Kharkov [E2117] から3ヘクス以内にあると。
- 2 もしソヴィエト軍ユニットが Poltava [W2623] 又は Dnepropetrovsk [W3152] から3ヘクス以内にあると。

もしソヴィエト軍プレイヤーがいずれかの都市ヘクスを占領すると自動的に。

Available during High Risk Option (20.1) 高リスク・オプション中に使用可能



Scenario #3

可変増援チャート

Variable Reinforcement Chart

HYPOTHETICAL AXIS 仮想枢軸軍

解放 ターン	解放 位置	VAR グループ (ユニット)	自動解放	必要な サイの目
2	E2116	3. Panzer (Recon & III/6 PzBn, 3 & 394 Schuetzen)	5	1-5
3	E2116	23. Panzer (All)	7	1-5
7	E3152	14. Panzer (All)	11	1-2
7	E4152	389. Infanterie (All)	10	1-3
8	E3152	60. Motorized (All)	11	1-2
9	E4152	16. Panzer (All)	13	1-2

Axis VAR DRM

- 1 もしソヴィエト軍ユニットが Kharkov [E2117] から3ヘクス以内にあると。
- 2 もしソヴィエト軍ユニットが Poltava [W2623] 又は Dnepropetrovsk [W3152] から3ヘクス以内にあると。

もしソヴィエト軍プレイヤーがいずれかの都市ヘクスを占領すると自動的に。

Available during High Risk Option (20.1) 高リスク・オプション中に使用可能



SPRING
PRELUDE

Second Kharkov, May 1942



© 2023 Compass Games
Designer/Developer: Greg Hinchey
Artist: Dya Kabanov

Scenario #4

98	16b	99	16b	44	16b	79	16b	54	100J	227	100J	369	100J	83	100J	627	344ko
E2851	E2851	E2851	E2852	E2851	E3551	E3551	E3551	E3551	E3550	E3551	E2851	E3551	E2851	E3551	E3551	E3551	E3452

75	3P	394	3P	3	3P	II/6	3P	II/6	3P	II/6	3P
1	12	B	12	A	12	3	12	3	12	3	12

Within 3 hexes of E2926

4	14P	103	14P	108	14P	II/36	14P	36	14P	14P	14P	160	60M	92	60M	160	60M	670	
1	12	B	12	B	12	2	12	2	12	2	14	2	12	B	12	2	12	2	12

128	23P	126	23P	128	23P	II/201	23P	II/201	23P	II/201	23P
1	12	C	12	C	12	3	12	3	12	3	12

Within 3 hexes of E3152






16	16P	79	16P	64	16P	II/2	16P	II/2	16P	2	16P
1	12	C	12	B	12	3	12	3	12	1	14

LI Korps

II/523	297	3	6	2	6	II/523	297	131	44	132	44	134	44	6	44
3	6	2	6	B	6	B	6	B	6	B	6	B	6	1	6

XI Korps

1	5	4	20+21	4	1	1	2	26	2	31	2	82	20	83	20	91	20	700Lahr	
B	5	B	5	B	5	1	8	B	5	C	5	C	5	C	5	C	5	1	6

E3325	E3326	E3031	E3030	E2930	E2929
191	71	194	71	211	71
					
171	71	171	71	260	80
					

525	298	526	298	527	298	188	68
C	6	C	6	C	6	1	6

'Barbo'	8
A	8

VIII Korps

34	108L	108	108L	260	113	268	113	113	113	375	4545	II/602	4545
B	6	B	6	B	6	B	6	B	6	B	6	B	6

E2228/E2229

Rolla	4545	576	305	577	305	578	305	305	305	179	62	183	62	190	62	162	62	652
2	5	B	6	B	6	B	6	B	6	A	6	C	6	C	6	1	6	1

E2228/E2229

増援

Reinforcements

169	68	196	68	373	68	313	68	457	257	457	257	257	257	516	295	517	295
C	6	C	6	2	6	1	6	B	6	B	6	B	6	B	6	B	6

IV Korps

E3851	E3751	E3950	E4248	E4246	E4345	E4446	E4346	E4248	E4647	E4848
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

XXXXIV Korps

228	101J	229	101J	101	101J	85	101J	534	384	535	384	384	384
B	6	B	6	1	6	1	6	C	6	C	6	C	6

Turn 2

244	II/523	297	297	297	297
2	12	3	6	1	6

204	97J	207	97J	97	97J	97	97J	97	97J	E4147	E4148
B	6	B	6	1	6	1	6	1	6	1	6

Turn 7

544	389	545	389	546	389	389	389	389	389
B	6	B	6	B	6	B	6	B	6

Within 3 hexes of E465C
E4650 から 3 へク スレ(内)

SPRING PRELUDE
Second Edition May 2002

Compass Games
© 2012 Compass Games
Designed/Developed/Art: Michael
Alfred, Art: Michael

★ Scenario #1

21st Army

Gordon	93	76	207	76	216	76	777	227	789	227	794	227	293	297	1054	301	1050	301	
21																			
1	8	4	5	4	5	4	5	3	5	2	5	3	5	C	5	B	5	3	5
E3707	E3309	E3306	E3307	E3213	E3213	E3213	E3213	E3213	E3213	E3213	E3213	E3312	E3301	E3303	E3303	E3703			
1052	301	8	135+156	711+817	338+538	777	227	789	227	794	227	293	297	1054	301	1050	301		
2	5	C	10	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	3	5	3	5		
E4005	E3213	E4003	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start		

28th Army

34	136d	39	136d	42	136d	162	169	175	244	6Gd	57
E3713	E3115	E3115	E3115	E3512	E3514	E3214	E3114	E3214	E3114	E3514	E3114
84	90	56d+233	7Gd+870	26d+594	612+651	32	36dCC	34	36dCC	8Gd	57
B • 12	B • 12	B • 8	B • 8	B • 8	B • 8	B • 12	B • 12	B • 12	B • 12	B • 12	B • 12
E3113	E3115	E4012	E3912	E4212	E3214	E3214	E3214	E3214	E3214	E3214	E3214
At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start

38th Army

81	124	226	104P	300	1/1051	300	2/1051	300	3/1051	300	1053	300	383	553	591
E3620	E3018	E3017	E3016	E3420	E3118	E3218	E3318	E3422	E3018	E3016	E3016	E3016	E3016	E3016	E3422
468L+507	3/4+3/5	51	648	104P	300	1/1051	300	2/1051	300	3/1051	300	1053	300	383	553
1 • 4	1 • 5	1 • 4	1 • 4	3 • 5	2 • 5	1 • 5	1 • 5	3 • 5	3 • 5	1 • 5	1 • 5	3 • 5	1 • 5	1 • 5	1 • 5
E3116	E3116	E3117	E3117	E3016	E3118	E3218	E3318	E3422	E3018	E3016	E3016	E3016	E3016	E3016	E3422
At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start

全「開始時」に「At Start」ユニットは、以下の
ごとく配置される。：

砲兵は、同じ大規模組織（色シンボル）の
他のユニットから2ヘクス以内及び砲兵ユニ
ットは敵ユニットに隣接してはならない。
他の全てのユニットは、同じ色シンボルの非
砲兵ユニットと共にスタックしてはいなければ
ならず、敵ユニットに隣接できる。

Release Turn 3
ターン 3 に解放する

特別ルール：

- 奇襲のため、最初の自軍ターン中、ソヴィエト軍
プレイヤーは、全ての戦闘について有利な1コラム・
シフトを獲得する。
- 枢軸軍砲兵は、最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ
中に射撃支援を提供できない。
- 最初のソヴィエト軍戦闘フェイズ中に攻撃されて
いる枢軸軍ユニットは、最初の枢軸軍移動フェイズ
中に通常に移動できる（これらのユニットの識別を
手助けするため、マーカーが用意されている）。ソヴ
ィエト軍戦闘ユニットから3ヘクス以内にある枢軸
軍ユニットは、その半分の許容移動力（端数切り捨
て）を使用できる。他の全ての枢軸軍ユニットは、
最初のターンに全く移動できない。
- ソヴィエト軍プレイヤーは9支援ポイントで開始
し、枢軸軍プレイヤーは3を持つ。ソヴィエト軍は、
ターン1に使用可能な3航空ポイントを持ち、枢軸
軍プレイヤーは1を持つ。最初のターンの後に使用
可能な航空 & 支援ポイントは、TRT 上に表示され
る半分の（端数切り捨て）である。
- シナリオ全体についての天気状況は、晴天と乾燥
で、サイ振りは行われない。

南方正面軍
Southern Front

★ Scenario #2

9th Army

Kharitonov 9 HQ 1 8 4 E3245	106 C 5 E3349	1116 333 3 5 E4145	1118 333 3 5 E3245	1120 333 3 5 E4245	15 C 12 E4144	121 B 12 E4145	335 C 5 E3849	216 B 5 E4646	341 C 5 E3049	349 B 5 E3650
51 C 5 E4047	78 A 5 E4445	614 1 5 E4245	186+685 1 5 E4245	4Gd 1 3 E4144	229+437 1 3 E4244	Izyum E3838/E3839		Savitsky E3433/E3434		

57th Army

Podlas 57 HQ 1 6 4 E2445	150 B 5 E1643	1 99 4 5 E2251	197 99 3 5 E1950	206 99 3 5 E2450	571 317 3 5 E1746	606 317 3 5 E1645	761 317 4 5 E1749	351 B 5 E2749	36 146d B 5 E1844	38 146d B 5 E2246
41 146d B 5 E2345	6 1 5 E2150	112 1 5 E2251	6Gd 1 5 E1946	57A 1 3 At Start	57A 1 4 At Start					

37th Army

275 B 5 E4847

南方正面軍
Southern Front

★ Scenario #3

9th Army

Kharitonov 9 HQ 1 8 4 E3245	106 C 5 E3349	1116 333 3 5 E4144	1118 333 3 5 E4144	1120 333 3 5 E4244	15 C 12 E4244	121 B 12 E4144	335 C 5 E3849	216 B 5 E4646	341 C 5 E3049	349 B 5 E3650
51 C 5 E4047	78 A 5 E4445	614 1 5 E4244	186+685 1 5 E4244	4Gd 1 3 E4044	229+437 1 3 E4343	Izyum E3838/E3839		Savitsky E3433/E3434		

57th Army

Podlas 57 HQ 1 6 4 E2445	150 B 5 E1643	1 99 4 5 E2251	197 99 3 5 E1950	206 99 3 5 E2450	571 317 3 5 E1746	606 317 3 5 E1645	761 317 4 5 E1749	351 B 5 E2749	36 146d B 5 E1844	38 146d B 5 E2246
41 146d B 5 E2345	6 1 5 E2150	112 1 5 E2251	6Gd 1 5 E1946	57A 1 3 At Start	57A 1 4 At Start					

37th Army

275 B 5 E4847

SPRING
PRELUDE

Second Kharkov May 1942



Compass
Games

© 2023 Compass Games
Designer/Developer: Greg Blanchard
Artist: Ryan Kaufman

正面軍予備
Front Reserves

SWF

277 B 5 E4525	58 B 12 E4525	38 2CC C 8 E2339	62 2CC C 8 E2440	70 2CC C 8 E2540	343 B 5 E3833	71 2 14 E3433
---------------------	---------------------	------------------------	------------------------	------------------------	---------------------	---------------------

SF

30 5CC A 8 E4143	34 5CC A 8 E3546	60 5CC A 8 E3743	12 5CC C 12 E3743
------------------------	------------------------	------------------------	-------------------------

- E3318 Release Turn 3
- E3318 Release Turn 4
- E3318 Release Turn 5
- E3318 Release Turn 7
- E3318 Release Turn 8

南西正面軍 Southwestern Front

★ Scenario #2 and #3

21st Army

Gordav 21 HQ 1 8 4	93 76 4 5	207 76 4 5	216 76 4 5	777 227 3 5	789 227 2 5	794 227 3 5	293 5 C 5	297 5 B 5	1054 301 3 5	1050 301 3 5
E3707	E3309	E3306	E3307	E3213	E3213	E3213	E3312	E3301	E3303	E3703
1052 301 2 5	10 C 10	8 1 14	135+156 1 4	338L+538 1 4	711+817 1 4					
E4005	E3213	E4003	At Start	At Start	At Start					

**SPRING
PRELUDE**

Second Blarh, May 1942



© 2023 Compass Games
Designer/Developer: Greg Blanchett
Artist: Ilya Kadrashov

28th Army

Riabyshv 28 HQ 1 8 4	34 136d B 5	39 136d B 5	42 136d B 5	38 C 5	162 C 5	169 B 5	175 C 5	244 C 5	6Gd A 12	57 B 12	84 B 12	90 B 12
E3713	E3115	E3115	E3115	E3512	E3514	E3113	E3214	E3114	E3514	E3114	E3113	E3115
5Gd 36dCC B 8	6Gd 36dCC B 8	32 36dCC C 8	34 36dCC B 12	8Gd 2 5	764 1 5	5Gd+233 1 4	7Gd+870 1 4	266+594 1 3	612+651 1 4	1/4+2/4+110 1 5	171 1 5	
E4012	E4112	E3912	E4212	E3214	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	E3312	

全「開始時『At Start』」ユニットは、以下のごとく配置される：
砲兵は、同じ大規模組織（色シンボル）の一部のユニットから2ヘクス以内及び砲兵ユニットは敵ユニットに隣接してはならない。他の全てのユニットは、同じ色シンボルの非砲兵ユニットと共にスタックしてなければならず、敵ユニットに隣接できる。



E3214/E3313



E3116/E3216

38th Army

Moskalenko 38 HQ 1 8 4	81 B 5	124 B 5	492 199 3 5	584 199 3 5	617 199 3 5	226 A 5	1049 300 3 5	1/1051 300 2 5	2/1051 300 1 5	3/1051 300 1 5
E3620	E3018	E3017	E3424	E3426	E3428	E3016	E3420	E3118	E3218	E3318
1053 300 3 5	807 304 4 5	809 304 3 5	812 304 3 5	13 227C A 10	36 227C A 11	133 227C A 12	335 1 5	383 1 5	553 1 5	591 1 5
E3422	E3231	E3131	E3430	E3017	E3016	E3018	E3231	E3018	E3016	E3218
738 1 5	468L+507 1 4	574 1 4	51 1 4	648 1 4	3/4+3/5 1 5					
At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start					

6th Army

Gorodniansky 6 HQ 1 8 4	1127 337 3 5	1129 337 4 5	1/1131 337 2 5	2/1131 337 1 5	3/1131 337 1 5	41 A 5	47 B 5	103 C 5	248 B 5	253 A 5	266 B 5	411 B 5
E2235	E3032	E2430	E2631	E2832	E2832	E2031	E2230	E2233	E2134	E2130	E1832	E1931
5Gd B 12	37 B 10	38 B 10	48 B 12	6 237C B 12	130 237C B 12	131 237C B 12	23 237C C 12	64 217C B 11	198 217C C 12	199 217C B 12	4 217C B 12	379 1 15
E1931	E2333	E1832	E2031	E2336	E2136	E2237	E2337	E2535	E2435	E2534	E2636	E3136
575 1 5	616 1 5	582 1 5	591 1 5	3Gd+269 1 4	671 1 4	8+116 1 3	209+375 1 3	399+435 1 3	1/5+2/5+206 1 5			
E1832	E2731	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start	At Start			

Group Bobkin

Bobkin HQ 1 9 5	912 270 4 5	973 270 4 5	975 270 4 5	697 393 4 5	699 393 3 5	704 393 3 5	7 6CC B 10	26 6CC C 8	28 6CC C 8	49 6CC C 8	872 1 4	29+236 1 3
E1938	E1538	E1636	E1641	E1834	E1734	E1734	E1833	E1833	E1733	E1732	At Start	At Start

ソヴィエト軍計画増援 SOVIET SCHEDULED REINFORCEMENTS

Turn 6
17 May

92
B : 10
SWF

Turn 7
18 May

3
B : 12
SF

296
B : 5
SF

Turn 9
20 May

114
A : 12
SF

242
B : 5
SF

Turn 11
22 May

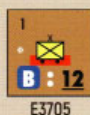
278
B : 5
SF

346
1 5
SF

Turn 12
23 May

156
C : 12
SWF

168
C : 12
SWF



可変増援チャート Variable Reinforcement Chart HISTORICAL SOVIET 仮想ソヴィエト軍

解放 ターン	解放 位置	VAR ユニット-解放時期	必要な サイの目
8	SF	15 Gd (All), 73, 240, 303, 347 Rifle Division & 6 Rifle Bgd.	1-2
10	SF	1 Cavalry Corps (All), 24 Tank Corps (All), 132 Tank Bn.	1

Soviet VAR DRM

ー2 もし枢軸軍が Izyum [E3838] 又は Volchansk [E3510] を支配したら、もし枢軸軍ユニットが Kupyansk [E4526] から 3 ヘクス以内にあると自動的。

Murom [E3010] の占領後、高リスク・オプション [201] 中に使用可能。

ソヴィエト軍計画増援 SOVIET SCHEDULED REINFORCEMENTS

Turn 6
9 May

92
B : 10
SWF

Turn 7
10 May

3
B : 12
SF

114
A : 12
SF

296
B : 5
SF

Turn 9
12 May

242
B : 5
SF

Turn 11
14 May

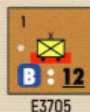
278
B : 5
SF

346
1 5
SF

Turn 12
15 May

156
C : 12
SWF

168
C : 12
SWF



可変増援チャート Variable Reinforcement Chart HYPOTHETICAL SOVIET 仮想ソヴィエト軍

解放 ターン	解放 位置	VAR ユニット-解放時期	必要な サイの目
8	SF	240, 303, 347 Rifle Division & 6 Rifle Bgd.	1-3
10	SF	1 Cavalry Corps (All) & 132 Tank Bn.	1-2

Soviet VAR DRM

ー2 もし枢軸軍が Izyum [E3838] 又は Volchansk [E3510] を支配したら、もし枢軸軍ユニットが Kupyansk [E4526] から 3 ヘクス以内にあると自動的。

Murom [E3010] の占領後、高リスク・オプション [201] 中に使用可能。

★ Scenario #3







**SPRING
PRELUDE**

Second Kharkov, May 1942



© 2023 Compass Games
Designer/Developer: Greg Blanchard
Artist: Ilya Kudachov

38th Army

Moslemsko	492	199	584	199	617	199	1049	300	1053	300	807	304	809	304	812	304	591
38	1	4	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	4	5	3	5	1
																	
																	

6th Army

Gordiansky	1127	337	1129	337	1/131	337	2/131	337	3/131	337	253	7	6CC	26	6CC	28	6CC	47	6CC	
6	1	4	3	5	4	5	2	5	1	5	1	5	A	5	B	10	C	8	C	8

57th Army

Podols	343	150	571	317	606	317	761	317	1	99	197	99	206	99	351	35	146d	
57	1	4	B	5	B	5	3	5	4	5	4	5	3	5	3	5	B	5

9th Army

Kharitonov	106	1116	333	1118	333	1120	333	121	335	216	341	349	136+485	
9	1	4	C	5	3	5	3	5	C	5	B	5	1	5

37th Army

51	78	614	114	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847	4847
275	6	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803	803

Artillery

51	648	671	8+116	399+435	29+236	872	57A	57A	229+437	43d
1	4	1	4	1	3	1	4	1	3	1
1	4	1	4	1	3	1	4	1	3	1

Variable Reinforcement Chart

解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放	解放
ターン	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
位置	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF	SF
解放時期	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div	41, 103, 248 Rifle Div	132 Tank Bn, 3 Tank Bgd, 73 & 242 Rifle Div
必要なサイの目	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2

Soviet VAB DRM
→2 もし枢軸軍が Izum [E3888] 又は Volchansk [E3510] を支配したら。もし枢軸軍ユニットが Kupyansk [E4526] から3ヘクス以内にあると自動的。

SWF

38	2CC	62	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC	70	2CC
E2541	E2741	E2641	E2541	E2741	E2641	E2541	E2741	E2641	E2541	E2741	E2641	E2541	E2741	E2641	E2541	E2741	E2641	E2541	E2741	E2641	E2541

SF

30	5CC	34	5CC	60	5CC	12	5CC	12	5CC	12	5CC	12	5CC	12	5CC	12	5CC	12	5CC	12	5CC
E4526	E4128	E4526	E4031	E4628	E4526	E4031	E4628	E4526	E4031	E4628	E4526	E4031	E4628	E4526	E4031	E4628	E4526	E4031	E4628	E4526	E4031

増援

Reinforcements

Turn 5	278	346	5	1	5	SF
--------	-----	-----	---	---	---	----

Turn 6	158	168	C: 12	C: 12	SF
--------	-----	-----	-------	-------	----

特別ルール:

- ・この代替現実では、ソヴィエト軍の総率 & ドクトリン制限 (18.0) の大部分は決して適用されない。唯一、ソヴィエト軍戦車ドクトリンの初期段階 (18.4) は有効である。実際、ソヴィエト軍の色は、支援ポイントの使用に影響を与えない。
- ・E4837〜E4237〜E3242〜E1042 (含む) 以南の戦線のソヴィエト軍ユニットは、SF HLC (第9 & 第57軍) の一部、戦線の北にあるユニットは SWF HLC (第6、第28、第38軍) の一部と見なされる。(マップ上のオレンジ線)
- ・最初の2ターンについての天候状況は、常に晴天と乾燥で、ターン3 (5月20日) になるまでサイ振りは行われない。
- ・奇襲のため、最初の自軍ターン全体中、枢軸軍ブレイヤーは、全ての戦線について有利な1コラム・シフトを獲得する。
- ・ソヴィエト軍砲兵は、最初のドイツ軍戦闘フェイズ中に射撃支援を提供できない。
- ・最初のターン中に攻撃されたか、又は第23戦車団 (4ユニット) の一部であるソヴィエト軍ユニットは、ターン2 (5月19日) のソヴィエト軍移動フェイズ中に通常に移動できる。他の全てのソヴィエト軍ユニットは、その半分の許容移動力 (端数切り捨て) のみを使用できる。
- ・E2228/E2229 内の橋梁は、ドイツ軍によって再建されている。ただし、その2つの橋梁限度の1つとしてカウントしない。自由にソヴィエト軍のマーカ―を使用できる (このシナリオでは、彼らはおそらく橋梁を再建するつもりはないだろう！)。

