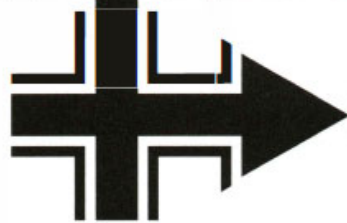




BARBAROSSA



**ARMY GROUP
NORTH, 1941**

Game Design by Vance von Borries

目次

| | | | |
|--------------------------------------|----|--------------------------------|----|
| 1.0 はじめに..... | 2 | 10.3 シナリオ 3 : キャンペーン..... | 17 |
| 2.0 ゲームの備品..... | 2 | 10.4 シナリオ 4 : レニングラード防衛作戦..... | 19 |
| 3.0 増援と補充..... | 4 | 10.5 シナリオ 5 : タリンの攻囲..... | 20 |
| 4.0 特殊な移動..... | 6 | 10.6 シナリオ 6 : ペオウルフ作戦..... | 21 |
| 5.0 特殊なグループと状況..... | 9 | 10.7 シナリオ 7 : ルガ・ライン..... | 23 |
| 6.0 枢軸軍の兵站..... | 13 | 10.8 シナリオ 8 : レニングラード強襲..... | 24 |
| 7.0 枢軸軍の勝利プラン..... | 14 | 10.9 シナリオ 9 : チフヴィン攻勢..... | 25 |
| 8.0 統合ゲーム..... | 14 | 11.0 詳細なプレイの例..... | 27 |
| 9.0 シナリオのセット・アップ方法..... | 15 | 12.0 デザイナーの項目..... | 43 |
| 10.0 シナリオ..... | 16 | 計画マップ..... | 50 |
| 10.1 シナリオ 1 : ソルツィの戦い (学習シナリオ) | 16 | Credits..... | 51 |
| 10.2 シナリオ 2 : 北方軍集団..... | 16 | 発展したプレイのシーケンス..... | 52 |

© 2025 GMT Games, LLC

1.0 はじめに [Introduction]

1.1 歴史的設定 [Historical Setting]

このゲームは、ソヴィエト連邦のバルト地域で発生します。歴史的には、この地域では何世紀にもわたってロシアにしてチュートン騎士団、リトアニア、ポーランド、スウェーデン、ブリテン、フィンランド、その他による闘いが行なわれていました。ツァーリ・ピョートル I 世（ピョートル大帝）の下、ソヴィエト時代にレニングラードと呼ばれたサンクト・ペテルブルグはロシア海軍の主要要塞として位置し、第二次世界大戦によってその重要性が強調され、戦争におけるドイツ軍の主要目標の一つとなります。戦争開始以来、ソヴィエト軍は同地の空軍基地と海軍基地を拠点にフィンランドを威嚇してきました。ドイツ軍が夏期中にバルト海地域を突破した際、短期戦役を期待していました。その代わりに、レニングラードでの攻囲戦は 900 日間に及ぶ犠牲の大きい戦いとなりました。数世紀にわたり多くの勢力がロシアに挑戦してきましたが、今度はドイツの番となりました。

1.2 総論 [General Introduction]

Barbarossa : Army Group North は、1941 年 6 月 22 日から 1941 年 10 月までの、第二次世界大戦におけるバルト地域内の戦役を再現します。一人のプレイヤーは枢軸軍部隊（ドイツ軍）を指揮し、相手側はソヴィエト軍部隊を指揮します。競技用駒は、戦役に参加した実際のユニットをあらわし、マップはこれらのユニットが闘った地形をあらわします。プレイヤー諸氏は、**Barbarossa** 標準ルール [BSRs] 並びにこのプレイ・ブックにある追加ルールとシナリオの指示に従い、マップを越えて自軍ユニットを機動させて戦闘を実施します。一定の指定目標を占領することで一人のプレイヤーが勝利する一方、相手側はこれらの勝利条件を妨げることで勝利します。

選択 [Optional] とマークされた少数のルールがあります。プレイヤー諸氏は、プレイ開始前に相互の同意によって加えることができます。

1.3 ゲーム・シリーズ [The Game Series]

このゲームは、第二次世界大戦のソヴィエト連邦を扱っているゲーム・シリーズの一部です。プレイヤー諸氏は、**BARBAROSSA** シリーズ [東部戦線シリーズ又は「FES」とも呼ばれます] の他のゲームとこのゲームを自由に統合できます。全て GMT Games から発行とサポートがされます。これらのゲームは、一緒にプレイすることを可能にする着想で作られています。いくつかは、同じ歴史的ユニットを共有します。プレイヤー諸氏が統合プレイで更なる歴史的選択の探求を欲することが想定されます。そのようなプレイを促進するため、シリーズ内の他のゲームのいくつかの情報が、統合プレイの一般ガイドラインと共にこのプレイ・ブック内に見られます。

2.0 ゲームの備品 [Game Equipment]

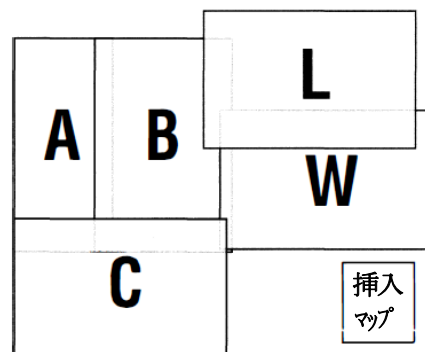
Barbarossa : Army Group North のゲーム一式は、以下を含みます。:

- 4 枚の 22"×34"インチ・マップ (マップ B、C、L、W)
- 1 枚の 17"×34"インチ両面マップ (マップ A/シナリオ 9)
- 2 枚の両面 8.5"×11"シナリオ・カード: (シナリオ 1/超重砲兵とシナリオ 5/シナリオ 6)
- 5 枚のフル・カウンター・シートの 1,400 個の型抜き 1/2"カウンター
- 1 冊のルール・ブック
- 1 冊のプレイ・ブック
- 1 冊の海上モジュール・ルール・ブック
- 3 枚の両面ソヴィエト軍セット・アップ・カード
- 2 枚の両面枢軸軍セット・アップ・カード
- 2 枚の両面 11"×17"インチの CRT、TEC、移動チャート、砲兵、非機能 HQ 等を有す折チャート・カード
- 1 枚の両面 11"×17"インチの「ユニットの読み方」情報、戦闘関連チャートを有す折チャート・カード
- 2 枚の片面 8.5"×11"航空ユニット状態/ユニット再建カード (1 枚のソヴィエト軍と 1 枚の枢軸軍)
- 1 枚の両面 11"×17"インチのシナリオ勝利条件、補充表、燃料、ASPs、RR 変換を含む折チャート・カード
- 1 枚の両面 8.5"×11"インチの片面に海上チャートと表並びに他方に強襲上陸例
- 1 枚の片面 8.5"×11"インチのターン記録欄と天候表カード
- 1 枚の片面 8.5"×11"の片面ステップ減少/海上損傷カード
- 1 個の十面体サイコロ

2.1 ゲーム・マップ [Game Maps]

2.1.1 マップは、以下のごとく使用されます。:

- a. シナリオ 1、5、6 は、ゲーム又はそのシナリオ専用のマップ・カードを使用します。
- b. シナリオ 2 は、マップ C を使用します。:
- c. シナリオ 3 は、マップ A、B、C、L、W、レニングラード挿入・マップを使用します。:

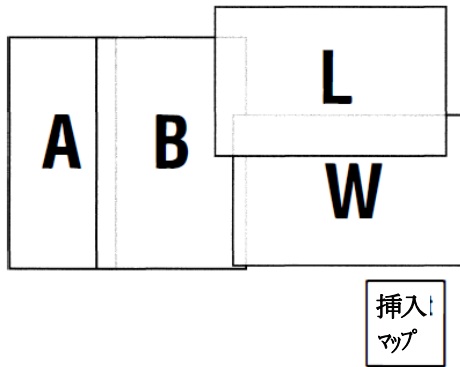


配置シーケンス：

- ・最初にマップ A を置く
- ・マップ B をマップ A に重ねる
- ・マップ W をマップ B と C に重ねる
- ・マップ L をマップ B と W に重ねる

レニングラード挿入マップは個別マップで、他のマップと重ねません。

d. シナリオ 4 はマップ A、B、L、W 及びレニングラード挿入マップを下の組み合わせで使します。：



配置シーケンス：

- ・最初にマップ A を置く
- ・マップ B をマップ A に重ねる
- ・マップ W をマップ B に重ねる
- ・マップ L をマップ B と W に重ねる

レニングラード挿入マップは個別マップで、他のマップと重ねません。

e. シナリオ 7 は、マップ L を使します。

f. シナリオ 8 はシナリオ#8 及びレニングラード挿入マップ・カードを使します。

g. シナリオ 9 は、シナリオ 9 マップ（マップ A の裏）を使します。

2.12 マップの並び [Map Alignment]

- ・2 枚以上のマップを使用しているとき、各共通端のヘクス横列又は縦列が、組み合わせられているマップと重複するように並べます。
- ・ソヴィエト連邦の国境は、表示されません。代わりに国家と地域の境界が使用されます。
- ・1 枚のマップが他と重複する場所では、最上部のマップのヘクス番号を常に参照します。ヘクスは、最上部のマップに属します。

2.2 競技用駒 [Playing Pieces]

2.21 カウンター・シートから厚紙の競技用駒を注意深く切り離し、ゲームのセット・アップが容易になるようカテゴリー別に分類します。

2.22 ユニットのコード [Unit Codes]

- ・シリーズの初期の版で見られた専用シナリオ又はセット・アップ位置については、このゲームではユニット・カウンターがコード化されていません。
- ・いくつかの「MG」ユニットは、その確認状態面上に記載されたセット・アップ・ヘクスを持ちます。このコードは、厳密に歴史的な情報です。ゲームに機能を持ちません。
- ・枢軸軍の RSCs は、「N」のコードを持ちます [8.22 を参照]。

2.23 ユニットの減少面を横切ってマークされた「帯」は、それが 2 ステップを超えて持つことを表示します。減少戦力の代替カウンターは、3 番目（又はときには 4 番目）のステップ損失を受けたら使用可能です。やはり、明るいユニット国籍色がユニットの減少戦力面のために使用されるため、その状態は一目で判別できます。

2.24 小艦隊と海上ユニット [Flotillas and Naval Units]。これらは、このゲームで使用されます [海上モジュールと 5.8 を参照]。

2.25 選択ルール：史実天候 [Optional Rule: Historical Weather]：プレイヤー諸氏は、いずれかのシナリオで史実天候の使用を選択できます。各ターンの史実天候は、ターン記録欄上のターン・ボックス内に記載されます。

デザイン・ノート：多くのプレイヤーは、ゲームを史実の戦役と比較する理由としてのみ、ゲームでこのオプションを要求します。

2.3 Barbarossa 標準ルール [Barbarossa Standard Rules]

このプレイ・ブックとプレイしているシナリオに含まれた、Barbarossa 標準ルール (BSRs) への全ての追加と例外に馴染むためには時間がかかります。いくつかの BSRs は、一定のシナリオのプレイのために修正されています。ルールの変更は、適切な BSR を参照するように注記されています。Barbarossa 標準ルールの全ての参照は、前に「BSR」があります。ルールの参照が「BSR」を持たなければ、このプレイ・ブック内のルールです。

2.4 レニングラード挿入マップ概観 [The Leningrad Inset Map Overview]

1941 年 9 月に開始した 900 日間のレニングラード防衛は、ロシア戦における叙事詩的出来事の一つでした。レニングラードは、後にソヴィエト政府から「英雄都市」の称号が与えられました。この有名な攻囲戦を描写するため、レニングラードのマップ L ヘクス・エリアと周囲ヘクスは、レニングラード挿入マップ上であらわされます。挿入マップ使用法の完全な講釈については BSR 17.0 を参照してください。

2.41 挿入マップは、それを含むシナリオ内で常時使されます（シナリオ 3、4、8）。

2.42 挿入マップは、マップ L 上のレニングラード周辺を黒線で囲んだエリアの拡大図です。マップ L と挿入マップ間のプレイのシーケンスに変更はありません。両マップ上および両マップ間のユニットの移動は、適切なゲーム・フェイズ中にいずれかの順番で行なわれます。攻撃は、両マップ上でいずれかの順番で宣言及び解決されます。

3.0 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

3.1 増援 [Reinforcements]

3.11 セット・アップ・カード上で指定されない限り、両プレイヤーについての全ての増援と活性ボックス内のユニットは、BSRs 7.43、7.8、8.0に従ってマップへ登場します。

3.12 いずれかのユニットがマップ端を通して登場すると、セット・アップ・カードのコードは、以下で開始します。:

- e 東端の登場
- s 南端の登場
- w 西端の登場

特定のマップを示すため、小さな文字端コードにマップ文字 B、C、L、W が続くかもしれません。

注釈: 二者択一で、eW とマークされたユニットは、ヴィシニー・ヴォロチョーク [Vishniy Volochek] 都市ヘクスが補給下でしかも友軍支配下であると、そこへ登場できます。

3.13 二者択一で、枢軸軍の MSUs、補給集積所、RSCs は、枢軸軍基地ユニット [6.2] の場所でプレイに登場できます。

3.14 特別増援グループ [Special Reinforcement Groups] シナリオ 3、4、7 で使用される一定の特別増援グループは、その登場に特別な条件を持ちます [シナリオ・ルールと 5 項を参照]。

3.2 補充 [Replacements]

両プレイヤーは、自軍損失／補充記録欄上に表示された限度まで、望むようにタイプ A とタイプ I の RPs を蓄積できます。

3.21 ソヴィエト軍補充 [Soviet Replacements] このゲームは、2つの補充表を使用します。: 表 A と表 B です。これらを表上のシナリオで指定された表題で使用します。

ソヴィエト軍プレイヤーが装甲補充を受ける方法は、このゲームでは制限されます。:

- 増援としてターン記録欄上で受け取った装甲補充は、通常の完全装甲ポイントです [3.53a]。
- GT 22 になるまで、補充表の結果からの装甲補充ポイント (3.54 に従って、6 装甲補充ポイントが蓄積されるときに 1 A ポイントを受け取ります)。再建の詳細については、3.54 のルールに従います。

例: シナリオ 3 と 4 は、GTs 6~25 に表 A を使用し、GT26~53 (シナリオの最終ターン) に表 B を使用します。GT 1~5 については、表を使用しません。

3.22 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・ルール又はヒトラー・プラン [7.32] のどちらかによって認められない限り、拠点を創出できません。

3.23 枢軸軍の沿岸砲兵ユニットは、再建可能です (あたかも野戦砲兵のごとく)。

注釈: 再建できない全ての沿岸砲兵は、「R」コードでマークされます。

3.3 ソヴィエト軍の装甲再編成 [Soviet Armor Reorganization]

(シナリオ 3、4、7)

デザイン・ノート: ソヴィエト軍は、戦場で自軍戦車師団が失敗だったのみならず、その限られた熟練技能者のプールで再建や維持するのが複雑に過ぎることを認識しました。

3.31 GT21 から開始するいずれかのターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは装甲再編成を実施するための選択肢を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍補充表で R 結果を受け、しかも特別増援グループ 9 (10 の装甲ユニットを含む) を受け取る選択をしたときに、このオプションを受け入れることができます。ソヴィエト軍プレイヤーは、グループ 9 の全ユニットを基幹ボックス内に置きます。いったんタイプ A RPs の使用によって創設されたら、それぞれ活性ボックスへ移されます。

3.32 いったんソヴィエト軍プレイヤーが装甲再編成を宣言したら、ソヴィエト軍プレイヤーはそのユニット名称に「Tk」(Tank) とマークされたマップ上のソヴィエト軍装甲ユニットをもはや再建できず、除去ボックスから基幹ボックスへ又は基幹ボックスから活性ボックスへ移すことができません。それでも、現在マップ上の「Tk」ユニットを増強できます。

3.33 グループ 9 が受け入れられたターンの増援フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは追加のタイプ A RPs を創出するため、「Tk」とマークされた望む装甲ユニットを基幹と除去ボックスから再建不能ボックスへ移すことができます。取り去られた各ステップについて、再編成ポイントにカウントします。

- 基幹ボックスから取り去られた各ステップを、2 ポイントとしてカウントします。
- 除去ボックスから取り去られた各ステップを、1 ポイントとしてカウントします。

3.34 取り去られたいずれかの組み合わせの合計 6 再編成ポイントで、ソヴィエト軍プレイヤーは 1 タイプ A RP を受け取り、ソヴィエト軍補充記録欄へ加えられます。創出できるタイプ A RPs の数に限度はありませんが、ソヴィエト軍損失／補充記録欄上で使用可能な最大 10 に制限されます。

基幹と除去ボックス内に使用可能なステップが残っていると (たとえ 6 ポイント未満であっても)、これらは 6 以上に持つためにボックスへ十分なステップが加えられる補充フェイズになるまで、非再編成状態に留まることができます。

3.35 未だマップ上のいずれかの「Tk」ユニットは、ステップ単位の割合で更にタイプ A RPs を創出するため (しかも、装甲ステップ損失 VPs に対してカウントしません)、任意に取り上げて再建不能ボックスへ置くことができます。二者択一で、ソヴィエト軍プレイヤーは、後のターンにこれらが戦闘で取り去れるまで待つて、次いでこれらを再編成できます。おそらく、これらのユニットは、シナリオの期間についてマップ上に留まることができます。

注釈: 「Tk」とマークされていない装甲ユニットは、標準の補充手順を使用して除去ボックス又は基幹ボックスから移されます [BSR 7.32]。

3.4 ソヴィエト軍レニングラード民兵師団

[Soviet Leningrad Militia Divisions]

これらは、LDNO 又は LGDNO とマークされた特殊な民兵ユニットです。2 つのタイプは、全ての面で他の民兵ユニットと同一ですが [BSRs 7.44 と 21.7] 以下の例外を有します。

3.41 民兵ユニット (このゲームの) は、未確認面を持たないので不透明容器から引かれませんが、これらは、通常増援として受け取られます。これらを望むいずれかのレニングラード都市ヘクス上に置きます。これらは、守備隊ではありません。

3.42 民兵ユニットは、タイプ IRPs に変換できます [BSR 7.44]。マップ上のプレイから変換された各ステップは、1 つのタイプ IRP

になります。変換された民兵師団は、プレイに復帰できません。

3.43 特別増援プール・グループ 11 内のユニットは、変換手順を通してのみプレイに登場できます。

3.44 変換の手順 [Conversion Procedure] [BSR 7.44b の例外]。 増援として到着するターンに開始して、補給下状態の民兵師団規模ユニットは通常の（非民兵）狙撃兵師団に変換できます。

- 増援フェイズ中、民兵師団上に補充受領マーカーを置きます。
- 変換が必要な師団ユニットは、基幹ボックス内のユニットからのみ提供されます。十分なユニットがなければ、特定ユニットの変換は師団ユニットが使用可能になるまで待ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、基幹ボックス内のいずれかの使用可能ユニットを選択でき、望むユニットが使用可能になるまで待てます。
- 工兵フェイズに、民兵師団を同じステップ戦力を持つ師団カウンターに置き換えます。ソ連プレイヤーは、基幹ボックス内のユニットから選択します。[例：減少戦力で 1 ステップのみを残している 2 ステップ・ユニットは、2 ステップ・ユニットについて減少戦力面のみが認められます]。
- 新たなユニット上に、「2 GTs 移動不可 [Do Not Move 2 GTs]」マーカーを置きます。

3.5 ソヴィエト軍の増援と包囲下のレニングラード

[Soviet Replacements and a Surrounded Leningrad]

その巨大な規模故に、レニングラードは包囲下にあっても損失を補充する資源を内部で生み出していました。包囲下では、レニングラードに配置できる RP の数は減少します。

3.51 レニングラードは、友軍の鉄道線（又は友軍鉄道線まで導かれる補給道路）がレニングラードからシナリオ・エリアの東マップ端までたどれなければ包囲下です。

デザイン・ノート：有名な「氷道」は 11 月 23 日頃になるまで開通しておらず、キャンペーン・ゲームの期間外です。

3.52 タイプ IRP の限度 [Type IRP Limits]

a. 以下のごとく、ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍支配下のレニングラード・メガ・ヘクスの数によって判定されたレニングラード挿入マップ上に、ターン毎に受けたタイプ I RP の数を消費できます。：

| メガ・ヘクスの数： | 認められる RP の最大数： |
|-----------|----------------|
| 1 又は 2 | 0 |
| 3 又は 4 | 1 |
| 5 又は 6 | 2 |
| 7 以上 | 3 |

b. 認められた RP の数は、ソヴィエト軍補充表から各ターンに使用可能な数によって限定されます。

c. 認められた RP は、Zap ユニットと 1 ステップ・ユニットを創出するために消費できます。これらを友軍レニングラード都市ヘクス上に置きます。

d. 2 ステップ・ユニットは、活性ボックスからレニングラードへ移動できません。1 ステップ戦力のとき、以下の手順を使用することで、活性ボックスからレニングラードへ移動させることができます。：活性ボックスから 2 ステップ・ユニット（現在 1 ステップ戦力）をレニングラード都市ヘクス上のいずれかの Zap ユニット上に配置します（たとえ敵ユニットに隣接していても）。ユニット上に補充受領マーカーを置きます。2 ステップ・ユニットは、次のタ

ーンに Zap ユニットの吸収でき、完全戦力になってそのターンについて同様に補充受領マーカーを保持します。

3.53 NKVD の限度 [NKVD Limits]。 ターン毎に、活性ボックス内の 1 つの NKVD ユニットのみを、友軍レニングラード都市ヘクス上に置くことができます。

デザイン・ノート：このユニットは、都市警備に従事する NKVD の一部戦闘任務への動員をあらわしています。

3.54 タイプ ARP の限度 [NKVD Limits]

a. 通常の増援として受け取られたタイプ ARPs は、通常の方法で活性ボックス内へユニットを再建するために使用されますが [BSR 7.7 と BSR 8.31 の例外]、シナリオ東端を通してのみ受け取られます [BSR 8.32]。

b. ソヴィエト軍補充表から受け取ったいずれかのタイプ ARPs は、受け取る場所と方法に制限を持ちます [BSR 8.31 の修正]。

- GTs 6～21 中：再編成ポイント [3.33] としての代わりに受け取られます [実際の RP は、AGC EFS ゲームの要件を満たすため、このゲームの外部へ送られます]。
- GTs 22～53 中：RP は、下記のいずれかの一が友軍であると、ユニット戦力の増加（又は再建）のために受け取られます。：

Kirov 工場 (2112 内) 又は、
Obukhov 工場 (2209 内) 又は、
Kolpono 工場 (2706 内)

- 基幹ボックスから再建された装甲ユニットは、活性ボックスを飛ばして直ちに挿入マップ位置上に置かれます。
- レニングラードが包囲下であると [3.51]、上記 3 つのレニングラード工場挿入ヘクスのいずれかにのみ受け取られます。ソヴィエト軍の支配するこれら工場位置がより少なければ、サイ振りに成功した RP のみを受け取ります。：

友軍工場の数： 受け取るサイの目：

| | |
|---|--------|
| 2 | 1～6 |
| 1 | 1～4 |
| 0 | 受け取らない |

デザイン・ノート：ソヴィエト軍 KV 戦車生産の大部分は、レニングラードのキーロフ工場とコルピノ工場に集中していました。オブホフ工場は、砲兵やその他の戦車を製造しました。孤立するまでは、これらの戦車の大部分が他の戦線へ輸送されていました。枢軸軍がソヴィエト連邦の他地域への鉄道輸送を遮断したとき、レニングラード防衛軍はついに自前の戦車を保持できるようになりました。

3.55 各ターンに通常に受け取ったソヴィエト軍 ASPs は、いずれかの友軍東マップ端補給源に置かれます。ソヴィエト軍補充チャートの結果によって受け取られたこれらは、望むように、いずれかの友軍レニングラード都市ヘクス又は友軍東マップ端補給源に置くことができます。

3.56 拠点、航空ユニット、強制的攻撃は、挿入マップ又は他のいずれかのシナリオ・エリア上に、ソヴィエト軍補充表によって各ターンに判定された量、又はシナリオ・ルールの限度まで受け取ることができます。

3.6 枢軸軍の占有要件 [Axis Required Occupation]

3.61 標準占有 [Regular Occupation]

- 各 VP 位置は、少なくとも 1 ステップの枢軸軍占有ユニット [BSR 24.24] を要求します。
- 複数ヘクス位置は、少なくともヘクスの 1 つに十分なステップ数がある限り、占有下と見なすことができます。
- GT 36 から開始して、枢軸軍占有ユニットはもはやラトヴィア又はリトアニア内に要求されません。

注釈: シナリオの終了時、ある位置が要求された占有を持たなければ、枢軸軍プレイヤーはその位置について VPs をカウントできません。

3.62 エストニア人ユニットは、エストニア (のみ) 内の位置を準備できます。

3.63 いずれかの補充フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは合法の占領 [3.61] に含まれない非占有下 (その瞬間に友軍ではない) の都市ヘクス内に 1 つの Zap ユニットの置くことができます。この配置は、リトアニア、ラトヴィア、エストニア [これらの住民は、激しい反ソヴィエトでした] 内には認められません。これは、現行ターンに受け取った RP に追加されます。

注釈: これは、BSR 7.43b に追加されます。明らかに、これは枢軸軍の補給ルートを破壊する潜在性を持ちます。

3.7 ソヴィエト軍守備隊の解放 [Soviet Garrison Release]

3.71 通常の守備隊解放について、シナリオ・カード 2 (及び BSR 21.83) 上のソヴィエト軍補充表を参照します。

3.72 レニングラード挿入マップのメガ・ヘクス内の全ソヴィエト軍守備隊ユニットは、枢軸軍ユニットがそのメガ・ヘクス内又は隣接のいずれかの挿入ヘクスへ進入するときに解放されます。

3.73 特別ソヴィエト軍守備隊 [Special Soviet Garrison] 13 NKVD 連隊は、少なくとも 1 つのレニングラード都市ヘクス (挿入マップ上) が枢軸軍に占められるまで、通常の方法によって解放できません。

3.8 ソヴィエト軍親衛ユニットの創出 [Soviet Guards Unit Creation]

ソヴィエト軍が他の地域内で師団規模の親衛ユニットを創出する一方、このゲームの過程 [AGC では GT 36 に開始します]、ゲーム・エリア内に親衛狙撃兵ユニットは創出されませんでした。これは一部、レニングラード最高司令部がすでに (許可なく) レニングラード・エリアの民兵師団に「親衛」の称号を使用していたためです。したがって、プレイヤーはこの選択肢を持ちません。シナリオ 9 に登場する 2 個親衛師団は、ソ連軍最高司令部が他の地域の予備から同地域への攻勢のために割り当てたものです。統合ゲームのプレイ時には、プレイヤー諸氏はこの選択肢を復活させることができます [方法については AGC プレイ・ブックを参照]。

3.9 ソヴィエト軍機関銃ユニット [Soviet Machinegun Units]

3.91 ソヴィエト軍機関銃ユニットは、「Jun-MG」又は「MG」がマークされた 2 つのグループに分割されます。2 つのグループは、配置を除く全ての面で同一です。

3.92 開始時の配置は、どちらのグループから引くか (いずれか一方または両方) を指定します。これらを 2 つのグループに分け、配置のための無作為引きを行います。歴史的なユニットは、説明の横にあるセット・アップ・カード上に列記されています。プレイヤーは、希望すればこれらを使用できます。

3.93 どちらのタイプの MG ユニットも、鉄道又は海輸によって移

動できます (たと未確認状態であっても)。

3.94 MG ユニットの配置 [MG Unit Placement] これらは、マップ L 又は挿入マップ上のみ置くことができます。BSR 8.44b に加えて、MG もレニングラード挿入マップ都市ヘクス上に置き、次いで上記 3.93 に従って移動できます。

4.0 特殊な移動 [Special Movement]

4.1 侵攻準備 [Invasion Preparedness]

(シナリオ 2 と 3)

4.11 GT 1 の特別なプレイのシーケンス [Special GT1 Sequence of Play]

ドイツ軍は、戦争最初の数日間について広範囲に準備しました。これは、彼らに巨大な優位性を与えます。したがって、最初のターンは、実質的に 2 ターンのようにプレイしますが、いくつかの増減があります。GT 1 についてのみ、標準のプレイのシーケンス [BSR 4.21] を参照する一方で、下記の修正されたプレイのシーケンスに従います。

標準

セグメント GT 1 についての修正:

- | | |
|---|---|
| A | 両プレイヤーは、このセグメントを飛ばします (3c を除く)。 |
| B | 標準の枢軸軍プレイヤー・セグメントの全フェイズを実施しますが、以下のフェイズを飛ばします: <ul style="list-style-type: none"> ソヴィエト軍対応フェイズ (ただし、砲兵支援を指定する) 枢軸軍自動車化移動フェイズ 枢軸軍工兵フェイズ (6d, 6f, 6g を除く) |
| C | 標準のソヴィエト軍プレイヤー・セグメントの全フェイズを実施しますが、下記 4.12b に留意して飛ばします。 <ul style="list-style-type: none"> ソヴィエト軍工兵フェイズ |

D 両プレイヤーは、このセグメントを飛ばします。

これらの特別なセグメントを追加する (GT 1 のみ):

- | | |
|---|--|
| E | 飛行済の全枢軸軍航空ユニットを準備ボックスへ移します 枢軸軍プレイヤーは、完全な標準セグメント B を実施します (これらのフェイズには、セグメント B で飛ばしたフェイズを含む)。 |
| F | ソヴィエト軍プレイヤーは、完全な標準セグメント C を実施します。 |
| G | プレイヤー諸氏は、完全な標準セグメント D を実施します。 |

デザイン・ノート: 上記は使用が難しいように見えるかもしれませんが、戦争の開戦期には特別な困難を伴いました。ソヴィエト軍は、作戦的 (及び戦略的) 奇襲を受けました。いったん衝撃を克服したら、連絡網が寸断されていました。ドイツ軍は作戦的奇襲を失わずに国境へ接近することができず、侵攻下にタウラゲ地域で深刻な交通渋滞に直面しました。私たちは、上記の一連の行動を時系列で調整し、両軍ユニットの開始位置を修正し、これにより両陣営のユニットが歴史的に到達したエリアに到達するようにしました。

4.12 ソヴィエト軍ユニットの制限 [Restrictions on Soviet units]

以下の制限は、GTs 1~3 についてマップ A, B, C の全てに適用します (特記されない限り):

- a. ソヴィエト軍の ZOCs は、国境線ヘクスサイドを越えてドイツ又は (西) ポーランド内へ伸びません。枢軸軍の ZOCs は、全ての国境線ヘクスサイドを越えてリトアニアと東ポーランド内へ伸びます。

b. GT 1 中のセグメント C (セグメント F は不可) の自動車化移動フェイズ中にのみ。

- ソヴィエト軍の自動車化ユニットは、移動で枢軸軍ユニットに隣接して攻撃を宣言しない限り、このフェイズ中に移動できません。
- ソヴィエト軍の騎兵は移動できますが、その許容 MA の半分のみです (枢軸軍ユニットを攻撃しない限り)。

注釈: このゲームでは、開始時に騎兵ユニットはなく、HQs は大部分のユニットを活性化させるために範囲外です。このルールは、このシリーズ内の他のゲームとの整合性を保つため、特にプレイヤー諸氏がゲーム・ルールに記されていない選択セット・アップを行うことを望む場合に含めます。

c. GT 1 に移動制限を持つユニットは、敵ユニットに隣接し、それと共に非制限ユニットと共に攻撃する限り攻撃できますが、戦闘後前進ができません。

d. ソヴィエト軍ユニットは、制限された移動マップ・エリア内で戦略移動又は鉄道移動を実施できません。

e. 各ターンに、各ソヴィエト軍 HQ (非機能状態として開始するものはありません) の上にレベル 2 の妨害マーカーを置きます。これらのマーカーは、セグメント C に HQs と共に移動します。GT 3 に開始する各ターンに、影響下 HQ の非機能状態を判定します。

f. ソヴィエト軍の道路移動制限 [Soviet Restricted Road Movement]。以下は、リトアニアとラトヴィア内でのみ適用します。:

- GT 1 の全てについて、BSRs 14.65 と 14.66a の全ての航空妨害の影響を適用します。
- GTs 2 と 3 について、一級道路と高速道路 (並びにそれらの橋梁) の妨害の影響のみを適用します。二級道路の移動率は、影響を受けません。

4.13 枢軸軍ユニットの制限 [Restrictions on Axis Units]

表示された GTs に、以下を枢軸軍ユニットに適用します。:

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| GT1 セグメント B (E は不可) | 攻撃補給は要求されません。 |
| GTs 1~2 | 橋梁マーカーを再配置できません。 |
| GTs 1~3 | 鉄道移動を実施できません。 |
| GTs 1~8 | 枢軸軍の非自動車化歩兵と保安ユニットは、戦略移動を実施できません。 |

デザイン・ノート: 全体として、枢軸軍の侵攻計画は硬直していました。枢軸軍の制約を考慮すればやむを得なかった面もありますが、自動車化組織に影響を与えた不十分な交通統制が自ら招いた困難もありました。ソヴィエト軍の計画は非現実的で、その組織的混乱が枢軸軍の初期の大規模な前進と成功を許しました。ソヴィエト軍の抵抗が強まるにつれ、枢軸軍の進撃速度は鈍化しました。

4.14 カウナスとリガ [Kaunas and Riga]

侵攻の開始と共に、これら両都市は完全に叛乱状態に陥りました。ソヴィエト軍は限定的な支配を回復しましたが、制約を受けています。:

a. その通常退却をこの都市で終了しているソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍プレイヤーによって選択された隣接ヘクスに退却させます (これは、3 ヘクス退却になります)。使用可能な合法ヘクスがなければ、退却しているユニットは除去されます。ソヴィエト軍ユニットは、それでも都市を通過して退却及び通過して移動できます。

b. ソヴィエト軍ユニット (NKVD を除く) は、移動して自軍セグメントの終了時に都市の上に留まることができません。

c. NKVD ユニットが都市上に移動 (又は退却) してそこに留まると、NKVD ユニットがそこに留まる限り上記の制限が取り去られます。NKVD ユニットが離れたら、移動フェイズの終了時にまだヘクス内にある他のユニットは、ソヴィエト軍プレイヤーによって隣接ヘクスへ移されます。**注釈:** 5.73 も参照。

4.2 鉄道 [Railroads]

プレイしているシナリオ内が認めないことを特記しない限り、鉄道移動は使用可能です。

4.2.1 鉄道ヘクスの状態 [Railroad Hex Status]

開始時、以下の鉄道ヘクスは、鉄道移動と補給について指名されたプレイヤーの友軍です。:

- ソヴィエト軍: ロシア、白ロシア、東ポーランド、リトアニア、ラトヴィア、エストニア内の全鉄道ヘクス。
- 枢軸軍: ドイツと (西) ポーランド内の全鉄道ヘクス。

4.2.2 鉄道切断マーカーの配置 [Rail Out Marker Placement] 枢軸軍の鉄道ヘクスに隣接する各ソヴィエト軍の鉄道ヘクスは、鉄道切断マーカーを受け取り、その矢印を隣の友軍鉄道ヘクスへ向けます [通常は東へ]。

4.2.3 鉄道許容量 [Railroad Capacity] (全てのマップをカバーする)

- 枢軸軍: ターン毎に 9 スタッキング・ポイント
- ソヴィエト軍: ターン毎に 14 スタッキング・ポイント

いくつかのシナリオは、異なる許容量を持つことになります。シナリオ・ルールを参照。

4.2.4 枢軸軍の鉄道変換 [Axis Railroad Conversion]

a. GTs 1~12:

- マップ A、B、C、L、W: ターン毎 (全マップ合計—マップ毎ではなく、軍集団境界の北) に 10 鉄道変換ポイント (RCPs)
- リトアニア、ラトヴィア、エストニア (統合) 内: ターン毎に合計追加 12 RCPs。このエリア内のいずれか 1 つの鉄道線は、枢軸軍プレイヤーが使用可能な RCPs の組み合わせを使用して、ターン毎に 8 RCPs に限定されます。
- ロシア内のいずれか 1 つのラインは、ターン毎に 4 RCPs に限定されます。

デザイン・ノート: ソヴィエト軍占領下のエストニア、ラトヴィア、リトアニアの鉄道はロシア内のそれとは異なりました。これらの国々は、ソヴィエト軍に占領された当時、西欧規格の軌間と車両を使用していました。ソヴィエトは主要鉄道線を数本ソヴィエト規格に転換しましたが、西欧規格路線では「鹵獲」した装備に依存して軍需物資の補給を維持しました。バルト三国における枢軸国の鉄道転換は、住民の積極的な協力とソヴィエト軍の撤退速度のため、他の地域より急速に進みました。とはいえ、修理要員と資材の移動が急速に困難となったため、変換のペースは鈍化しました。

b. GT 13 からゲームの終了まで:

- マップ A、B、C、L、W、レニングラード挿入マップ: ターン毎に 6 RCPs (全マップ合計—マップ毎ではなく、軍集団境界の北)。
- リトアニア、ラトヴィア、エストニア (統合) 内: ターン毎に合計追加 10 RCPs。このエリア内で、いずれか 1 つのラインは枢軸

軍プレイヤーが使用可能な RCPs の組み合わせで、ターン毎に 6 RCPs に限定されます。

- ・ロシア内のいずれか 1 つのラインは、ターン毎に 4 RCPs に限定されます。

c. 1 鉄道変換ポイントは、挿入マップ上で完全に消費されるときに 2 ポイントとしてカウントします。

4.25 2つのソヴィエト軍プール・グループ [セット・アップ・カードを参照] は、通常のソヴィエト軍鉄道許容量に対してカウントしない鉄道移動によって登場します。

4.26 鉄道の登場 [Railroad Entry]。配置ヘクスは、鉄道線を持つマップ端ヘクスです。このようなヘクス内に置かれる各ユニットは、その完全鉄道 RMP 許容量で移動できます。マップ端に隣接する「マップ外」ヘクスとして配置ヘクスをカウントし、移動する最初のヘクスを「マップ端」登場ヘクスとしてカウントします。複数ユニットがマップ上の鉄道ヘクスへ進入することを計画されたら、各登場と移動は個別です。

4.27 選択ルール：鉄道柔軟性 [Optional Rule: Railroad Flexibility]

a. **フェリー渡河 [Ferry Crossing]** ユニットの、フェリー [BSR 22.33 追加] で越えるために十分な鉄道 MPs を持っていないために失われたそれを保持できます。これらは、次に使用可能な移動フェイズ中（のみ）に使用できます。これらは、ターンの通常の最大限に加えて消費できます。これらは、1 ターンの長さを超えて取って置くことはできません。

b. **鉄道の間隔 [Railroad Intervals]** 枢軸軍プレイヤーは、各ターンに補給源から 60 鉄道 MP 距離 [BSR11.13] のカウントを保持するため、鉄道 MP マーカーの使用を望むことができます。各マーカーを 60 鉄道 MP の間隔で置きます。これらのマーカーは、プレイに戦闘又は地形の影響を持ちません。

4.3 軍集団境界 [Army Group Boundaries]

コメント：ドイツ軍のマップ上に引かれたこれらの管理ラインは、軍集団の戦闘や支援の組織の混合を妨げることを手助けし、各軍集団の主要な道路と鉄道線を確保します。

4.31 マップ C と W 上に記載された軍集団境界線は、AGN と AGC ゲームとの間の境界です。境界線は、移動に影響を持ちます。AGN のゲーム・エリアは、軍集団境界線の北の全てのゲーム・エリアとして定義されます。

4.32 ユニットの、自軍セット・アップ・カードの増援セクションによって取り去られるか又は復帰することが指示されない限り、それぞれの軍集団エリア内に留まります。さもなければ、これらは AGB の他側のヘクスへ進入できません。

例：記載された軍集団 (AGB) の北に置かれたユニットは、北方軍集団の一部です。AGB の南にセット・アップしている枢軸軍ユニットは、中央軍集団の一部です。

4.43 AGB を越えて移動又は退却する (AGC 側へ) どちらの陣営のユニットも、プレイから永久に除去されます [統合ゲームでない限り；8.0 を参照]。VP の目的においては、除去されたユニットとしてカウントしません。

4.34 AGB を越える補給 [Supply Across the AGB]

a. 枢軸軍ユニットはマップ西端補給源まで AGB を越えてリンクする一級道路又は鉄道へ、AGB を越えて補給ルートをたどることができます。

b. ソヴィエト軍ユニットは、GTs 1 と 2 のみにマップ C 上及び GTs 1~34 中にマップ W 上に AGB を越える一級道路と鉄道ヘクスから補給ルートをたどることができます。

4.35 ゲームを統合しているとき [8.0]、AGB で越えている補給ルートは、統合しているゲーム内のユニットがそれらの位置を友軍のものとし、しかも統合しているゲーム内の補給源へ標準補給ルートをたどれるまで使用できません。

4.4 橋梁爆破と修理 [Bridge Destruction and Repair]

4.41 マップ上に記載された橋梁は、破壊状態でシナリオを開始し得ます。これらのリストについては、シナリオ・ルールをチェックします。

4.42 ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 4 に開始して橋梁爆破又は修理を実施できます。

注釈：橋梁ユニットは爆破又は敵の捕獲を受けず、一時的に取り去られるだけです [BSR 22.2]。

選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下の選択ルールは、全てのシナリオで使用できます。

4.5 選択ルール：退却 [Optional Rule: Retreats]

最寄りの友軍補給源との間の距離を減少させるか又は増加させない (減少させることができない) ように、ユニットを退却させます。ユニットは、代替位置が存在しないのでない限り、その補給源までの距離を増加させることができず、非補給下の位置へ退却できません。

注釈：ゲーム的なプレイを減じる手助けのため、このルールを推奨します。

4.6 選択ルール：限定された戦場の情報

[Optional Rule: Limited battlefield Information]

「赤軍の偽装は...非常に優れていた。」

—戦後のグデーリアンの記述

4.61 プレイヤーは、いかなるフェイズの終了時にも、自軍戦闘ユニットに隣接する全ての敵ユニット (戦闘又は非戦闘) を調べることができます。

4.62 隣接していないときは、以下のとおりです。:

- ・最上部のユニット (戦闘又は非戦闘) のみを調べることができます [はい、大きなユニットを小さなユニットの下に隠すことができます]。
- ・マーカー [例えば補給状態マーカー] は、最上部ユニットを調べることを妨害しません [最初のユニットに行き着くまで、スタックを下に進みます]。
- ・ソヴィエト軍 HQ ユニットの、常に明らかにされます。

4.63 その位置にかかわらず、どちらのプレイヤーも拠点 (活性又は構築中) マーカーの下にある非隣接状態の敵ユニット (HQs を除く [4.62]) を調べることができません [したがって、これらのマーカーを最上部に置くよう配慮してください]。

4.64 以下の場合、攻撃するまで、プレイヤーは最上部ユニットの下にある隣接敵ユニットを調べることができません。:

- ・嵐の間 [BSR 5.31]。
- ・泥濘又は降雪の天候状況が適用されるヘクス内。
- ・大河川、海上、湖のヘクスサイドを越えて（氷結でない限り）。
- ・林、都市、大都市のヘクス内で拠点（活性又は構築中）マーカーの下にあるとき。

4.65 非隣接の敵砲兵と対空ユニットは、これらが使用される適切なフェイズ中に明らかにされます。

4.66 GTs 1~10 についてのみ以下を適用します。:

- ・枢軸軍プレイヤーは、マップ C 上の全てのソヴィエト軍ユニットとスタックを自由に調べることができます。
- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍スタックを攻撃しているか又はそれによって攻撃されているのでない限り、最上部の戦闘ユニットを超えて枢軸軍スタックを調べることができません（たとえ隣接していても）。

デザイン・ノート: 全てのユニットを完全に調べられるゲーム・システムが完璧に機能すると感じる一方で、ゲーム・プレイヤーの好みが広く異なることを認識しています。何人かのプレイヤーは、このような限定された情報のルールを要求し、しばしばより厳しいものを望みました。彼らは状況を考慮せずに、これを全てのターンに適用すべく拡張し、戦闘中にのみ明らかにするようにしました。ただし、現実的には、部分的にのみ同意します。ソヴィエト軍は、作戦隠匿のために広範囲な森林の使用を行いました。彼らは有益な情報をもたらす広範囲なスパイ・ネットワークを持ち、これは戦争が進捗するに連れて向上しました。ただし、ソヴィエト軍は、開戦時に西方軍管区内に偵察又は情報活動ユニットを持ちませんでした。対照的に、枢軸軍はスパイの使用、POWの情報、無線傍受によって緒戦段階中に良好な前線情報を持ちましたが、奥地の情報収集に問題を持ちました。その解決の多くは航空偵察に依存していましたが、これは悪天候によって断たれる可能性がありました。

4.7 選択ルール：強制的攻撃 [Optional Rule : Mandated Attacks]

GTs 1~6 について、二者択一でソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃している戦闘ユニットの最小4ステップ [通常の6ステップの代わりに] を使用して強制的攻撃規定 [BSR 12.33] を満たすことができます。

注釈: シナリオ 2 と 3 に大きなバランスを提供するため、このルールを強く推奨します。

5.0 特殊なグループと状況 [Special Groups and Situations]

5.1 都市空爆 [City Air Bombardment] (シナリオ 3、4、7、8)

コメント: ヒトラーは、モスクワとレニングラードは占領せずに包囲し、砲爆撃によって瓦礫に変えるよう命じました。この手順の最初のステップは、航空機による空爆でした。7月下旬、ルフトヴァッフェは空襲を開始しました。レニングラードの堅固な防衛にもかかわらず、多くの犠牲者が出ました。同様に、スターリンはベルリン爆撃の宣伝的価値を認識していました。

5.11 都市空爆 [City Air Bombardment] は、戦略セグメントの航空フェイズ中、資格を持つ航空ユニットのみによって実施されます。

- ・資格を持つ枢軸軍航空ユニット [Eligible Axis airunit] : Ju88、He111、ダミー・ユニット。Bf110 ユニット (たち) は、射撃ユニットとして随伴できます。
- ・資格を持つソヴィエト軍航空ユニット [Eligible Soviet airunit] : DB3 又は TB3

デザイン・ノート: 他の航空機タイプは、航続距離が短すぎるか又は爆弾搭載量が不十分のどちらかでした。

5.12 空爆の手順 [Air Bombardment Procedure] :

- ・プレイヤーは、爆撃の実施を宣言して任務を実施するユニットを指定し、それらを各3航空ユニットまでのグループに編成します。
- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、都市空爆に割り当てた枢軸軍航空ユニットと航空戦闘を実施するため、自軍レニングラード・グループの準備航空ユニットを割り当てます。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍航空ユニットの各グループに、3つまでの戦闘機航空ユニットを射撃ユニットとして割り当てることができます [BSR 14.24b の例外] 遙かに優れた航空交通管制。
- ・生き残っている任務爆撃機は、空爆を実施します。生き残っている各航空ユニットについて、個別に都市空爆表を使用します。直ちに結果を適用します。
- ・空爆表の結果は、以下の2つのコラムです。: 1つはVPs 得点 (+1影響) を表示し、二番目に他の結果を表示します。「その他の結果」は、以下のごとく説明します。:

| | |
|-----|---|
| ASP | ソヴィエト軍プレイヤーは、1タイプ ARP を失います。このターンに新たに受け取られたものから取ります。 |
| NE | 効果なし。 |
| RP | ソヴィエト軍プレイヤーは、1タイプ A RP (任務が工場ヘクスに対するものであれば) 又は任務が他のレニングラード・ヘクスに対するものであれば、1タイプ IRP 又はタイプ ARP を失い、蓄積された又はこのターンに新たに受け取った RPs から取ります [5.13b]。 |

- ・航空ユニットが都市空爆を完了させるに連れて、それらを友軍航空ユニット状態チャート上の飛行済へ置きます。

5.13 レニングラード都市空爆 [Leningrad City Air Bombardment]

- この航空任務は、ヒトラー・プラン [7.32] が有効のときにのみ認められます。ヒトラー・プランの有効期間中、1つの空爆が要求されます。追加の爆撃は選択です。要求された爆撃が実施されなければ、枢軸軍プレイヤーは5VPsを失います。
- 爆撃している枢軸軍航空ユニットは、特定レニングラード挿入マップ・ヘクスを目標にします。

- 爆撃が工場ヘクスのいずれかに指向されたら、ソヴィエト軍 RPs の損失は現在使用可能なタイプ ARP 又は次に使用可能な最初のタイプ ARP として受けなければなりません (ソヴィエト軍 A RP 管理マーカーを「負の A [Negative A]」面に裏返します)。
- 爆撃が他のいずれかのレニングラード・ヘクスに指向されたら、ソヴィエト軍プレイヤーはどちらかの現行 RP タイプ (A 又は I) を損失させるために指定できます。

c. ソヴィエト軍の AA 射撃は、通常に実施されます [BSR 14.4]。

d. 枢軸軍爆撃機は、護衛している射撃ユニットを持つことができ、全てがソヴィエト軍の航空迎撃を受けます [BSR 14.24b]。

5.14 ベルリン都市空襲 [Berlin City Air Bombardment]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス A3811 が友軍で敵 ZOC 内になく、タリン [Tallinn] がソヴィエト軍によって確保されている場合のみこの任務を実施できます。

b. 任務ヘクスはありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍爆撃機をマップ上のベルリン航空防衛ボックス上に置きます。

c. 枢軸軍の航空ユニットは、ベルリン [Berlin] に存在できません。

d. 枢軸軍プレイヤーは、全ての爆撃している航空ユニットに対して AA 射撃を実施します。AA 射撃表を使用して (+2) DRM を適用し、他の全ての DRMs を無視します。

e. ソヴィエト軍プレイヤーは、爆撃の結果についてベルリン爆撃表を参照します。

f. ソヴィエト軍爆撃機がベルリン爆撃のために到着したら、強制的攻撃を満たすものとして爆撃をカウントします [戦果にかかわらず、スターリンの宣伝省は大いに喜ぶでしょう]。

5.2 ソヴィエト軍の「レニングラード」航空ユニット

[Soviet "Leningrad" Air Units]

(シナリオ 3、4、7、8)

5.21 ソヴィエト軍航空ユニットのこのグループは、航空ユニット上に記載された「LNGD」によって識別されます。ソヴィエト軍航空状態カード上にこれらを保管します。

5.22 レニングラード航空ユニット [Leningrad air units]

a. これらは、航空任務及び航空任務を実施している枢軸軍航空ユニットに対して以下で使用されます (都市空襲を含む)：

- レニングラード挿入マップ、又は
- マップ L 上の範囲内 [5.22b]、又は
- 海上基地ユニットの範囲内 [5.22b]

b. 範囲 [Range]。これらは、レニングラード都市ヘクス又は海上基地ユニットから 12 主マップ (又はメガ・ヘクス) ヘクスを越えて使用できません。

c. これらは、航空準備に従います [BSR 9.0]。

5.23 「LNGD」とマークされていない航空ユニットは、「LNGD」航空ユニットと共に航空任務を実施できません。ただし、増援フェイズ中、これらは望むようにレニングラード・グループと共に置かれます。そこに置かれたユニットは、割り当てられるか又は離れるターン中にいかなる航空任務も実施できません。これらは、移管されたターン中に航空準備を実施できます。

5.24 ソヴィエト軍補充表上で少なくとも 1 つの R 結果が発生するとき、ソヴィエト軍プレイヤーはマップ L 上のどこかで任務を実施するために「LNGD」に指定された全てのユニット (並びにそこへ割り当てられたユニット) を解放するために選択できます。範囲制限が適用されたら、いずれかのレニングラード都市ヘクスからカウントします。これらは、そのターンの終了時にレニングラード制限へ復帰し、続く各解放には新たな R 結果が要求されます。

5.25 航空ユニットについて、ユニットの変換 [BSR 8.6] を実施しているとき、ソヴィエト軍プレイヤーは「LNGD」航空ユニットを調整できます。新たな航空ユニットは、もはや「LNGD」航空ユニットではありません。

5.3 選択ルール：ソヴィエト軍の航空妨害

[Optional Rule: Soviet Air Interdiction]

妨害値を持つソヴィエト軍航空ユニットは、妨害任務を実施するために割り当てることができます。ソヴィエト軍航空ユニットは、一般的に枢軸軍ユニットと同じ手順に従います。

5.31 ゲームでこのルールを使用しているとき、ソヴィエト軍の「ダミー」航空ユニットは使用しません。これらを永久にプレイ外に置いてください。

5.32 GT14 に開始して、戦略セグメントの航空フェイズ中、枢軸軍プレイヤーが自軍の妨害任務ユニット [14.61a] を割り当てた後、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍航空ユニットを妨害任務に割り当てることができ、次いで枢軸軍プレイヤーはこれらに対抗できます [14.61b]。ソヴィエト軍の ZOI の影響は、BSR 14.65 で述べたとおりですが、下記 5.33~5.35 で述べたとおりです。

5.33 ソヴィエト軍の航空ユニットは、任務ヘクスのみから構成される ZOI (隣接ヘクスを含みません) を創出するために妨害を行います。選択された任務ヘクスは資格を持つヘクス [5.35] でなければならず、潜在的な枢軸軍 ZOI 内にあってはなりません。

5.34 ソヴィエト軍プレイヤーは、非機能 HQ [BSR 21.26] の範囲内に妨害任務のための航空ユニットを割り当てることができません。

5.45 資格を持つソヴィエト軍の任務ヘクスは、以下のそれを含みます：

- ・町、都市、大都市
- ・鉄道交差点 (二番目の線、又は最初の線から複数の支線が出ている場所)
- ・大河川又は湖に架かるマップ上に記載された橋梁に隣接する 2 つのヘクスのどちらか [BSR 22.41 のごとく]
- ・枢軸軍の架橋ユニット [フェリーは操縦士が見れないため資格を持たないのに対して橋梁は明白です]
- ・枢軸軍の戦闘ユニット

デザイン・ノート：ソヴィエト軍はそのドクトリンに妨害を持ちませんでしたが、枢軸軍の補給や増援を遅らせるための手助けをする航空機の嫌がらせやバルチザンの様々な小影響に代わるゲーム的手法です。史実では、最高司令部のドクトリン変更のため、ソヴィエト軍航空機は間もなく嫌がらせ攻撃に転換しました。資格を持つヘクスを限定した理由は、一つのエリア内への集中が有効な陸標を要求されるためです。このルールの使用を推奨します。

5.4 ソヴィエト軍カレリア・グループ [Special Karelia Group] (シナリオ 3、4、7)

コメント: ソヴィエト軍特別増援プール・グループ 13 は、フィンランド軍に敗北しカレリアから駆逐されたばかりの第 23 軍の部隊で構成されます。カレリア・グループのユニットは、下記の通りゲームに登場します。フィンランド軍は、1940 年の冬戦争中に失った領土を回復した後、情勢を見守るためレニングラードで停止しました。ドイツ軍がこの戦争に敗れた場合、ソヴィエトとの戦いを単独で戦わねばならないと悟った彼らは、ドイツ軍がレニングラードの目前に迫っている確信がない限り、直接レニングラードを攻撃するつもりはありませんでした。

5.41 カレリア・グループ [Karelia Group] ユニットの、個別に自身の VP コストを受け得る 3 つの小グループに分割できます。ソヴィエト軍プレイヤーは、それらの全てを取る必要がありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、1R 結果でグループを活性化させ、グループの残りの部分を取るために更なる R 結果を必要としません。受け取らなかったユニットは、枢軸軍の VPs としてカウントしません。

5.42 3 つの「Jun-MG」ユニットが受けとられたら、それらを要塞化建造物の上に置きます。ゲームの開始時に、このような 12 のプールから無作為に引きます。

5.43 2 つの減少戦力ユニットは、活性化又は VP コストの消費なしで戦力を増加させることができます。

5.5 エストニア人 [Estonians]

5.51 エストニア人ユニットは、枢軸軍プレイヤーが自軍の特別増援グループ 1 を選択したときにのみプレイに登場します。枢軸軍プレイヤーは、グループが選択されたターン中に 1 ユニットの、次いで全てのユニットがマップ上に置かれるまで各ターンに更に 1 つを選択します。二番目以降に到着するユニットは遅延できますが、遅延されたユニットに続くユニットはやはり遅延します（ただし、ターン毎に 1 つのみを置くことができます）。

5.52 エストニア人ユニットは、エストニア境界線を含むヘクスを含む、エストニア内のヘクスにのみ移動、前進、退却が制限されます。エストニア人ユニットは、エストニア境界線ヘクスを越えることができません。マップ A と B の Hiiumaa、Muhu、Saaremaa、Vormsi の島嶼は、エストニアの一部です。

5.53 エストニア人ユニットは常に一般補給下で、攻撃補給を要求されません。

5.54 エストニア人ユニットは、強襲上陸を実施でき、目的港湾又は目標ヘクスがエストニア内にある場合にのみ海輸により移動できます。

5.55 エストニア人ユニットは、補充を受け取りません。

デザイン・ノート: リトアニアとラトヴィアはドイツ軍によって迅速に蹂躪されたので、十分な武装抵抗組織を編成する時間はありませんでした。

5.6 ムーンズント諸島 [Moonsund Islands] (シナリオ 3、4、6)

この島嶼群は、Muhu、Saaremaa、Hiiumaa、Vormsi、隣接する 1 ヘクスの島嶼から構成されます。全てマップ A です。

5.61 ムーンズント諸島の補給 [Supply on the Moonsund Islands]

・枢軸軍の攻撃補給 [Axis Attack Supply]。1MSU を Virtsu (A4708/B1216) 又は Mazirbe (A3620) 上に置きます。ムーンズント諸

島のいずれかに対するいずれかのターンに、枢軸軍ユニットの強襲上陸又は攻撃に消費できます。ムーンズント諸島上の攻撃補給についての標準ルールが無視され、各ターンに 1MSU が消費されます [基本的に、その MSU は諸島上で実施される全ての攻撃を補給します]。

- ・ソヴィエト軍ユニットは、攻撃補給を要求されません。
- ・一般補給。いずれかの島嶼のソヴィエト軍及び枢軸軍ユニットは、その補給を友軍港湾にたどります (補給許容量に従います)。
- ・ソヴィエト軍の沿岸砲兵ユニットは、常に攻撃と一般補給下です。
- ・ソヴィエト軍ユニットが港湾を占めるか、又は陸上のラインをたどれるか、又は沿岸ヘクスが敵ユニット又はその ZOCs から友軍港湾まで解放されていたら、降伏チェックを行ないません (20.11)。

デザイン・ノート: エストニア本土と異なり、ムーンズント諸島は十分に守られていたため、いずれかの友好港湾へたどります。港湾は、(現実よりも想像上の) 脱出の機会を象徴しています。

5.62 戦闘 [Combat] ユニットたちは、工兵ユニットがそのヘクス内に存在すると、全海上ヘクス (たとえそれが浅海であっても) を越えて攻撃できます。BSR 10.47 にも従います。砲兵は支援を実施でき、工兵と共にスタックしている必要がありません。ユニットは、(対岸へ) 戦闘後前進できます。

5.63 ムーンズント諸島上のソヴィエト軍の移動

[Soviet Movement on Moonsund Islands]

枢軸軍ユニットがその島に上陸するまで、各ターンに 1 つのみのソヴィエト軍ユニットが移動できます。

5.64 2 スタッキング・ポイントまでのソヴィエト軍ユニットは、Virtsu (B-1216) と隣接するどちらかの Muhu 島嶼ヘクスとの間で往来できます。これには 1 ターンがかかり、大河川渡河に類似しています。

デザイン・ノート: これを促進するため、友軍の十分な局地的海上輸送手段が存在します。

5.7 特別ユニット [Special Units]

5.71 挿入マップ上のソヴィエト軍の沿岸砲兵と海上ユニットは、統合又は他の砲兵と統合するため海上基地から 4 ヘクス以内 (事実上の指揮範囲) にある必要があります。

5.72 ソヴィエト軍 HQ の影響 [BSR 12.35] は、GT 11 よりも早期に発生し得ません。

5.73 ソヴィエト軍 NKVD ユニットの、エストニア、ラトヴィア、リトアニア内のいずれかの位置に、退却不可命令を自動的に与えません [BSR 21.51 の例外]。

5.74 ソヴィエト軍の撤退 [Soviet withdrawal]

a. 学校ユニットの撤退 (GT 25) [School Unit Withdrawal] GT 25 に開始する各ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは、全てが取り去られるまで、このグループの 1 ユニットの撤退させることを選択します。それはいかなる戦力でもよく、キャンセルできません。マップ L 又はマップ W の東端へ補給線をたどれないければ、ユニットは撤退できません [そう、それほど制限されないユニットを選択します]。グループ内に残された唯一のユニットが撤退不可能であると、これらは再び資格を持つときに撤退します (一度に 1 つ)。

注釈: ゲーム内の全ての学校ユニットは、撤退を指定されます。通常、このグループの最後のユニットは、GT 34 に撤退します。

b. GT 23 に、3 個の「Abn」旅団が撤退します。 これらは、いかなる戦力レベルでも撤退し、キャンセルできません。

デザイン・ノート：これらのユニットは、新たな狙撃兵師団 [1942 年に見られます] の基板を形成するために必要な高度に訓練された兵員を持ちます。

c. GT 16 に、望む海上ゾーン内にソヴィエト軍の機雷を置くことができます。GT 35 に、機雷は永久に取り去られます。

デザイン・ノート：海上の機雷原は、天候や敵の活動による損失を補完するために恒久的な保守が要求されます。ソヴィエト軍の艦船はレニングラード周辺海域に限定され、それ故遠方の機雷原を維持できませんでした。

5.75 海軍工兵 [Naval Engineers]

ソヴィエト海軍工兵ユニットは、拠点構築を支援できます [BSR 22.11]。これらは、他の工兵機能を実行できません。

デザイン・ノート：これらのユニットは、戦闘における工兵特殊能力の訓練や装備を持ちませんでした。

5.76 少数のドイツ軍師団は、4 (5 ではない) の初期 MA を持ちます。これらは、MA の差にかかわらず、RSCs の分遣又は再統合が可能です [BSR 23.0]。

注釈：これらの最終ステップは、5 の MA を持つことになります。これらのユニットは、ロシアの過酷な環境に耐えられる輸送車両が著しく不足した状態で戦役を開始しました。

5.77 枢軸軍トーテンkopf 師団 [Axis Totenkopf Division]、枢軸軍プレイヤーが自軍の特別増援プール・グループ 2 を許容したら、「2SS Tk」ユニットを永久に取り取り、RPs を受けることができます。

- a. 枢軸軍プレイヤーは、取り去れた「2SS Tk」の各ステップについて、基幹レベルのそれを含み 1 RP を受け取り、最大で 3 RPs です。ユニットが除去ボックス内にあると、RP は受け取られません。
- b. 受け取った各 RP は、ドイツ軍「SS」タイプ・ユニットのみを増加させるために使用できます。
- c. 受け取ったステップは、受けたターンに直ちに使用しなければなりません。これらは、蓄積できません。

5.78 ソヴィエト軍の沿岸防衛砲兵 [Soviet Coast Defense Artillery]

- ・0 MA を持つ固定ソヴィエト軍沿岸防衛 (CD) 砲兵は、その配置位置から移動できません。

デザイン・ノート：これらは固定された陣地です。

- ・沿岸防衛砲兵の降伏 [Coast Defense Artillery Surrender]：ソヴィエト軍 CD 砲兵ユニットのみを含んでいる沿岸ヘクスは、合計 2 以上のスタッキング・ポイントを持つ枢軸軍ユニットが隣接したら、降伏チェックを行わなければなりません。特技兵 MSA+MEA 大隊グループは、それ自体の降伏チェックも生じ得ます。

いったんタリン [Tallin] が占領されたら、島嶼 B-2202 と B-2003 周辺のソヴィエト軍ユニットは、降伏についてサイを振ります。いったんパルディスキ [Paldiski] が占領されたら、島嶼 B-1606 のソヴィエト軍ユニットは降伏のサイを振ります。

マップ上に港湾又は錨を持たない島嶼内に位置する全ての CD 砲兵ユニットは、最寄りの港湾から補給されます。

デザイン・ノート：沿岸ヘクスには、海上からの上陸に対する防御能力をシミュレートするために 1 又は 2 の防御戦力を持つソヴィエト軍 CD 砲兵ユニットが単独で配置されていますが、陸上攻撃に対する防御力はゼロでした。このようなユニットは、小規模な枢軸軍部隊によって容易に撃破されました。

5.79 鉄道砲兵 [Rail Artillery]

このゲームのソヴィエト軍鉄道砲兵は鉄道砲兵 [BSR 13.33] として移動しますが、超重砲兵効果 [BSR 13.4] を所持せず、代わりに通常の砲兵として機能し、防御支援を提供できます [BSR 13.42c、d、e 項は無視します]。

5.8 海上制限 [Naval Restrictions]

5.81 枢軸海軍と小艦隊ユニットは、タリン [Tallinn] (B2204) が枢軸軍支配下になった後のターンが開始されるまで、フィンランド湾又はレニングラード海上ゾーンに進入できません。これらは、決してラドガ [Ladoga] 湖海上ゾーンに進入できません。

5.82 制限されたソヴィエト海軍の移動 [Restricted Soviet Naval Movement]

艦船タイプ DD、DL、GB、T は、ネヴァ [Neval] 川及びラドガ [Ladoga] 湖上で (海上 MA 消費なしで) 移動できます (小艦隊と同様ですが、ネヴァ川上では無制限な MA で)。

5.83 海上撤収 [Naval Evacuations] [海上モジュール 28.2] は、GT6 の開始時になるまで宣言できません。

5.84 枢軸軍の「Flot-C」ユニットは、「MSA+MEA」ユニットのために海輸と強襲上陸を実施できます。

5.85 枢軸軍プレイヤーが海上ユニットを受け取るとき、それらをバルト海港湾保持ボックス内に置きます。枢軸軍海上ユニットが陸上戦闘で支援を実施すると、枢軸軍戦闘フェイズの完了時にバルト海港湾ボックス内に出航状態として戻して置き、海上移動損失チェックを実行します。

5.86 レニングラード海輸航路 (マップ L)

[The Leningrad Shipping Channel]

レニングラード周辺の海上エリアの大部分は非常に浅く、海上移動がかなり制限されました。クロンシュタット [Kronshtadt] (L3005) の海上ユニットは、海輸航路 [マップ上のマークされた 5 ヘクス] に沿って移動することで、レニングラード [Leningrad] (L3406/2013 内) へ移動又は戻ることができます。オラニエンバウム [Oranienbaum] (L3006) の海上ユニットは、やはり L3005 を介して移動して海輸航路へ進入できます。

- ・海輸航路は、レニングラード海上ゾーンの一部ではありません。
- ・枢軸軍の海上ユニットは、ソヴィエト軍の砲兵、沿岸砲兵、海上ユニットの範囲内にある海輸航路ヘクスを移動通過できません。
- ・海輸航路ヘクス上にある間、ソヴィエト軍の海上ユニットは、海上状態を変更できません。これらは、いかなる状態でも海輸航路内で移動できます。
- ・ソヴィエト軍の海上ユニットは、3 つの非港湾へのいずれかにある間に修理又は状態の変更を実施できません。
- ・海輸航路ヘクスは、港湾ではありません [海上モジュール 26.21]。

5.9 ソヴィエト軍のハンコ・グループ [Soviet Hanko Group] (シナリオ 3 と 4)

コメント: ソヴィエトがフィンランドに対して冬戦争 (1939-1940 年) で勝利した結果、ソヴィエト軍はフィンランド南西部のハンコ半島に海軍及び空軍の守備隊を配備しました。1941 年 6 月 22 日までに、その兵力は約 25,300 名に達しました。一度も本格的な攻撃を受けることなく、最終的に人員は一連の海上避難作戦によりレニングラードへ撤収しました。この守備隊の全て又は一部は、タリンやムーンスンド諸島、又はレニングラードに直接配置した方が効果的だった可能性があります。歴史的には、ゲーム内のキャンペーン・シナリオの期間後まもなく、ハンコからレニングラードへ撤退しています。

5.91 シナリオ 3 と 4 のハンコ・グループ 7 については、GT24 に開始するいずれかのターンに使用可能な特別増援プール・グループです。以下は、ハンコ・グループの受取りの手順です。:

a. 自軍セット・アップ上のハンコ・グループのユニットは、マップ上に投入されるまで留め置きます。そのターンに、海上ユニットと共に移動するためにユニットを運ぶ十分な輸送許容量を持つハンコ・ユニットを置きます。

注釈: たとえ海上ユニットがマップ上の港湾内で開始しても、海上移動の手順を使用することなしで、セット・アップ・カード上にハンコ・グループと共に置きます。

b. (地上) ユニットの、輸送艦上に積載します。RPs を積載するため、使用可能な Zap ユニットの使います [Zap ユニットの、失われたら再使用できます]。

c. ハンコ・グループ・ユニットを望む友軍港湾 (たち) へ移動させるため、海上輸送手順 [海上モジュール 28.13] を使用します。同じ港湾へ移動するため、全てのユニットが必要ではありません。全てのユニットが同じターンに離れる必要はありません [おそらく、同じ輸送で全てのユニットを運ぶことが可能ですが、異なるターンにおいてです]。

5.92 ハンコ・グループの配置については、シナリオ・ルールを使用します。

5.10 エストニアとラトヴィア内の林 [Woods in Estonia and Latvia]

全てのターンについて (全シナリオで)、ソヴィエト軍ユニットはエストニアとラトヴィア内の林を通過して移動する際、枢軸軍ユニットが行なうのと同じ地形コストを消費します。

6.0 枢軸軍の兵站 [Axis Logistics]

6.1 枢軸軍の兵站休止 [Axis Logistics Pause]

(シナリオ 3 と 4)

枢軸軍プレイヤーのみが、兵站休止を実施します。特別増援グループ・セット・アップ・カード上のグループ 5 を参照。

6.11 GTs 18~34 の増援フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは特別増援グループ 5 を選択できます。それを行なうとき、兵站休止を開始します。GT33 までにこれを宣言しなければ、GT34 から自動的に開始します。ゲーム中に 1 つのみの兵站休止があります。

注釈: 兵站休止は、ゲーム毎、特定ゲーム内でのみ行なわれ、各ゲームについて同じターンである必要はありません。

6.12 兵站休止は完全な 5 ターン継続し、宣言のターン及び次の 4

ターンから構成されます。宣言されたとき、ターン記録欄上で枢軸軍兵站休止マーカーを兵站休止が宣言されたターンから 4 ターン先に置きます。兵站休止は、そのターンの枢軸軍工兵フェイズ中に終了します。

例: 枢軸軍プレイヤーが、GT31 中に兵站休止を宣言します。次いで枢軸軍プレイヤーは、兵站休止の影響が発生する最終ターンをマークするため、ターン記録欄の GT35 に枢軸軍兵站休止マーカーを置きます。

6.13 兵站休止の影響 [Logistics Pause Effects]

- 枢軸軍プレイヤーは、2 タイプ ARPs を受け取ります。
- 枢軸軍プレイヤーは、自軍基地ユニット [6.2] を初期配置又は再配置できます。
- 兵站休止の全ターン中、枢軸軍が受け取る ASPs と鉄道許容量は半分 (端数切捨て) に減少します。
- 兵站休止中、枢軸軍プレイヤーは自軍航空準備のサイ振りについて表示される指定された (+1) DRM を適用します。

6.2 枢軸軍の基地ユニット [Axis Base Units]

6.21 兵站休止が宣言されたターンの増援フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは自軍基地ユニット (たち) を配置 (又はすでにマップ上にあると再配置) できます。枢軸軍プレイヤーは、これらを望むようにその非活性面で、鉄道が変換されて無制限な長さで友軍マップ端補給源へ導かれる友軍鉄道網 [BSR 6.16] の一部である、いずれかの各町、都市、大都市に 1 つを置きます。枢軸軍プレイヤーは、兵站休止が完了した瞬間にこれらを活性面に返します。

6.22 兵站休止が完了した後、ゲームの残りについて、各ターンに使用可能な 4 までの ASPs が資格を持つ各基地ユニットでプレイを開始することを認めます。二者択一で、それでも ASPs は兵站休止前と同様にゲーム・マップ端又は枢軸軍補給源ヘクスで開始できます。基地ユニットは、その活性面にあって友軍マップ端補給源までの鉄道網の一部である友軍鉄道ヘクス上にあると、MSU (又は集積所) 配置のために使用可能です。敵ユニットが友軍マップ端補給源までの鉄道網を妨害したら、基地は MSU 配置についての資格を一時的に持たなくなります。

注釈: 枢軸軍の基地ユニットで開始している ASPs は、鉄道移動を使用するか (MSUs 又は集積所として)、或いは (MSUs として) 標準の道路又は非道路移動によって移動できます。

6.23 基地ユニットが失われたら、14 ターン後になるまで再建できません。ターン記録欄上の、最初に資格を持つターンにそれを置きます。そのターンに、未来の再建のため、基幹ボックス内にそれを置きます。いったんそれが活性ボックス内に置かれたら、友軍マップ端補給源まで導かれる変換済鉄道ヘクス [BSR 6.16 を参照] 上のいずれかの町、都市、大都市内にその活性面で置くことができます。再建基地ユニットの配置は、新たな兵站休止を生じさせません [6.1]。

6.24 基地ユニットは、移動 (又は戦闘後退却) ができません。これは通常に防御し、それが占めるヘクスについて要求される守備隊の資格を持ちます。

6.3 その他の兵站の影響 [Other Logistics Effects]

6.31 枢軸軍の燃料欠乏 [BSR 6.5] [Axis Fuel Shortage]。影響は、GT10 の開始になるまで判定されません。

6.32 タリン (ヘクス B2204) [Tallin] は、その占領後の 16 ターンが開始されるまで枢軸軍の港湾として使用できません。枢軸軍プレイヤーがタリン [Tallin] を奪回しなければならないと、奪回のターンから再び 16 ターンを開始します。

7.0 枢軸軍の勝利プラン [Axis Victory Plans]

コメント：戦争のかなり早い段階から、ヒトラーは戦争目標を変更して軍事行動に大きな影響を与えました。その軍が成功を収めると、彼はより困難な目標を要求しました。最終的には、これらの目標は達成不可能なものとなりました。

7.1 プランの決定 [Determining the Plan]

7.11 可能な2つの勝利プランがあります。：OKH プランとヒトラー・プランです。いずれかのターンに1つのみが有効となり、そのプランは勝利ポイント・スケジュール上で使用するコラム並びに得点するための実際の VPs 数を決定します。他のコラムは無視します。

7.12 シナリオ・ルールは、開始時から使用する勝利プラン（通常はヒトラー・プラン）を指定します。ゲームの過程で、OKH プランは自動的にヒトラー・プランに変更されますが、枢軸軍プレイヤーは勝利プラン表を使用して OKH プランへの復帰を試みる選択肢を持ちます。

7.2 プランの変更 [Changing the Plan]

7.21 GT16 の戦略セグメント中、勝利プランは自動的にヒトラー・プランに変更されます[これは、ヒトラーの指令第 33 号とその追補です]。

7.22 GTs 17、18、19 の増援フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは OKH プランに復帰するため、勝利プラン表を一度使用する選択肢を持ちます。枢軸軍プレイヤーは 2 VPs を消費し、サイを1つ振って最終結果を獲得するために DRM を適用します。結果は、直ちに適用します。

7.23 勝利プランが OKH プランに変更されたら、GT26 に勝利プランは自動的にヒトラー・プランへ変更されます[これは、ヒトラーの指令第 34 号とその追補です]。

7.24 GT27 (のみ) に、枢軸軍プレイヤーは OKH プランに復帰するため、勝利プラン表を一度使用する選択肢を持ちます。枢軸軍プレイヤーは 2 VPs を消費してサイを振り、最終結果を獲得するために DRM を適用します。結果は直ちに適用し、ゲームの残りについて適用します。

デザイン・ノート：ヒトラーのプランが優先されました。ヒトラーの戦争指令の優れたサマリーは、推奨図書 12 で見つけることができます。

7.3 プランの詳細 [Plan Details]

7.31 OKH プラン [OKH Plan]

全てのルールは、OKH プランが有効と仮定して書かれています。勝利ポイント・スケジュール上で OKH プランを使用します。追加の影響はありません。

7.32 ヒトラー・プラン [Hitler Plan]

a. 勝利ポイント・スケジュール上のヒトラー・プラン・コラムを使用し、PB ルール 5.1 と 5.13 を適用します。

b. 枢軸軍プレイヤーは、特別増援グループ 3 を引くことができます。それを行なうと、次の 5 ターン以内に少なくとも 1 レニングラード空爆任務を実施しなければならず（レニングラード都市挿入ヘクス上にドイツ軍ユニットがなければ）、さもなければゲームに敗北します。

c. 枢軸軍の拠点 [Axis Strongpoints]。枢軸軍プレイヤーは、ヒトラー・プランが有効であるときにのみ、各ターンに 2 つまでの拠点構築を開始できます。これらは、プランの有効にかかわらず完成できます。

8.0 統合ゲーム [Combining Games]

8.1 ユニットの割り当て [Allocation of Units]

シリーズ・ゲームを統合しているとき、望むだけ多い又は少ないユニットを移管できます。

8.11 いくつかの撤退ユニットは、「AGC」とマークされます。このゲームと AGC ゲームを統合しているとき、撤退しないユニットは AGC のプレイ・エリア内に登場しません。

8.12 いくつかの枢軸軍とソヴィエト軍のユニットが、AGC から到着します。ここでは、上記の逆を適用します。AGC ゲームから到着するとき、そのゲームのプレイ・エリアから撤退していない限り受け取ることができません。同じユニットをあらわすため、1 つのみのユニットを使用します。複数ゲームのプレイ・エリア内に、同時には存在できません。

8.13 航空ユニットの移管 [Air Unit Transfer]

- 1 つのゲームのエリア内の航空ユニットは、移管されない限り他のゲームのエリア内で任務を実施できません。
- 航空ユニットは、任意に又はセット・アップ・カードで要求されて他の（いずれかの）ゲームへ移管され得ます。
- 移管された航空ユニットは、期間遅延を受けます。増援フェイズ中に移管される航空ユニットを取り上げ、それらを他のゲームの飛行済ボックス内に「2 GT 移動不可 [Do Not Move 2 GTs]」マーカーと共に置きます。これらは、移動不可マーカーの下にある間に航空準備のサイを振ることができですが、そのサイの目にマーカーの数値（1 GT マーカーについて 1 又は 2 GT について 2）を加えます。パスしたら、その移動不可マーカーと共に準備ボックスへ行きます。移動不可マーカーが取り去られた後、これらはいったん準備ボックス内にあると、航空任務を実行するための資格を持ちます。

デザイン・ノート：航空ユニットが 1 つのゲームから撤退して隣に登場するための遅延期間は、これらが登場するときに準備状態を提供するために必要です。これは、一部には地上整備部門も移管のために時間を要するからです。

8.14 1 つのゲーム内の MSUs と集積所は、増援フェイズ中にセット・アップ・カードの指示によって移管されない限り、他のゲームで使用するために移管できません。現在マップ上にない、これらの MSUs と集積所のみが移管できます。移管のために指定されたユニットを、ユニットが移管されるゲームのユニット再建記録欄の活性ボックス内に置きます。それらの上に、2 GTs 移動不可マーカーを置きます。移動不可マーカーが取り去られた後、これらは使用可能です。

8.15 移管の禁止 [Disallowed Transfers]

a. AGN の両陣営についての全ての補充、拠点、ASPs は、AGN 内の使用のために受け取られ、このシリーズの他のゲーム内で受け取られたそれに追加されます。他のゲームで使用するために受け取られたそれは、そこでのみ使用されます。

b. 1 つのゲームのために使用可能な枢軸軍 RSCs は、他のゲームでは使用できません。

8.16 追加の増援と撤退は、キャンペーン・シナリオの期間を越えて表示されます。これはシナリオ 9 をキャンペーン・ゲームとリンクさせ、このシリーズの Typhoon ゲームとのリンクも提供します。

8.17 ゲームを統合しているとき、このシリーズの他のゲームで生

じた強制的攻撃は、AGN マップ上で満たすことができません（逆もまた同様）。

8.2 軍集団境界の制限 [Army Group Boundary Restrictions]

8.21 枢軸軍とソヴィエト軍ユニットの移動、ZOC、補給ルートは、AGBによって制限されません。

8.22 枢軸軍の RSCs と MSUs [Axis RSCs and MSUs]。汎用である一方、そのオリジナル・ゲームでの使用が意図されています。これらは、以下のとおりです。:

- ・任意に AGB を越えて移動できませんが、AGB を越えて退却はできます。これらは、無期限にそこに留まります。
- ・他のゲームの使用可能な RSCs 又は MSUs の一部にはなりません。
- ・他のゲーム・エリア内の RSCs は、分遣又は再統合を実施できません。これらは、RSC 又は MSU の使用のため、そのオリジナル・ゲームに復帰します。

8.23 枢軸軍プレイヤーは、そのゲームのカウンター内容物に用意された数を超えて、同時に 1 つのゲーム・エリア内で使用する RSCs を持つことができません [例外: 8.22]。

8.24 両軍集団のユニットについての枢軸軍一般補給は、制限なしで AGB を越えてたどれますが、各軍集団に割り当てられた MSUs と集積所は AGB を越えられません。

8.25 ゲームを統合しているとき、AGC ゲームからのソヴィエト軍ユニットは、GT3 が開始するまで AGB を越えられません。

8.3 鉄道の統合 [Combining Railroads]

8.31 各軍集団に割り当てられた枢軸軍の鉄道変換ポイント (RCPs) は、AGB を越えて隣接するヘクス内の鉄道線を変換できますが、それを越えては不可です。

8.32 AGN についての合計鉄道許容量は、AGN エリアのみに関係します。他のゲームの鉄道許容量は、そのそれぞれのゲーム・エリア内にも適用し統合できません。1 つのゲーム・エリア内で開始しているユニットは、1 つのゲーム・エリアから他へ移動し、目的地ゲーム・エリアの許容量を使用することなしで、鉄道によって移動できます。いったんこれらが 1 つのゲーム・エリア内で開始したら、そのエリアの許容量を使用します。

8.4 拡張キャンペーン [Extended Campaign]

8.41 キャンペーン・ゲームの終了時を超えて伸びる増援スケジュールは、GT51 にプレイを開始する個別の Typhoon 攻勢ゲームとのリンクを認めます。

Typhoon ゲームとのリンク方法の詳細は、イリメニ湖の南での戦いを扱うそのゲームに提供され、AGN ゲームはイリメニ湖の北に焦点を当てます（例えば、チフヴィン・シナリオ）。

増援記録欄上の「タイフンへ [to Typhoon]」への移管は、歴史的に南方の戦役エリアに参加したユニットです。

AGN キャンペーン・ゲーム GT53 の終了後にイリメニ湖の北でプレイ継続を望むプレイヤー諸氏は、ソヴィエト軍補充表 B を使用しますが、受け取るタイプ I 補充を半分に（端数切り上げ）、いくつかは Typhoon ゲーム・エリアに行きます。

8.42 統合ゲームについて、AGN マップ W を AGC マップ WA に置き換えます。AGN マップ C は、AGB エリアの AGN 側への更新を含み、AGC マップ C に置き換えます。

9.0 シナリオのセット・アップ方法

[How to Set Up a Scenario]

下記のシークエンスに従います。:

9.1 選択したシナリオへ進みます。

9.11 各シナリオは、以下の指定によって開始します。:

- ・使用するシナリオ・カード又はマップ
- ・シナリオで使用するユニットを表示するシナリオ・カード又はセット・アップ・カード

9.12 全てのシナリオについて、以下のチャートとカードを使用します。:

- ・ソヴィエト軍と枢軸軍の航空ユニット状態/ユニット再建チャート
- ・2 枚の 11×17 チャート・カード

9.13 必要に応じて、ターン記録欄と他のプレイ補助カードを使用します。

9.14 マップとチャート [Maps and Charts] プレイするシナリオで使用されるマップとチャートを、セット・アップして並べます。

9.2 マーカーの配置 [Place Markers]

9.21 シナリオ・ルール内とシナリオ・セット・アップ・カード上に表示されたレベルで、以下のマーカーをそれぞれのチャート上に置きます。シナリオが指定しない限り、それぞれゼロにセットします。

- ・VP
- ・強制攻撃未実施
- ・ソヴィエト軍のステップ損失記録欄
- ・枢軸軍のステップ損失記録欄
- ・ソヴィエト軍の補充
- ・枢軸軍の補充

9.22 ターン記録欄の横にあるターン記録欄コードを参照します。ターン・マーカーを、プレイしているシナリオの開始ターン・ボックス内に置きます。

9.3 シナリオ・ユニットの配置 [Place Scenario Units]

9.31 セット・アップ・カード上に地上ユニットと航空ユニットを置きます。その裏面でセット・アップするユニットは、帯又は明るい国籍色でマークされます。以下であると、ユニットをその裏面で配置します。:

- ・減少戦力状態
- ・射撃モードの超重砲兵
- ・非機能ソヴィエト軍 HQ
- ・構築中の拠点
- ・その集積所面で置かれた MSU
- ・未確認状態ユニット

9.32 セット・アップ・カード上で「使用可能 [Available]」としてマークされたユニットは、シナリオで使用する様々なグループのゲーム駒の一部 [MSUs のような] です。各タイプの列記された数まで使用できます。異なるシナリオで使用するための残りは、脇にセットします。セット・アップ・カードの増援セクション内に表示されるごとく、後に一定のタイプのより多く（又は少なく）が使用可能となり得ます。

9.33 超重砲兵 [Super-Heavy Artillery] 開始時に、枢軸軍プレイヤーはこれらのユニットを望むように機動又は射撃モードで置きます。

9.34 守備隊、緊急時補給、非補給下のマーカーを、セット・アップ

プ又はシナリオのカードによって特記されたユニットの上に置きます。

9.4 開始時ユニットの移管 [Transfer At Start Units]

9.41 開始時の航空ユニットを、航空ユニット状態チャート上の適切なボックス内に移します。

9.42 指定されたマップ・ヘクス上に、開始時の地上ユニットを置きます。

9.43 セット・アップ・カードに指定されたマップ・ヘクス上に、全ての鉄道堡、鉄道切断、妨害、拠点、要塞化建造物破壊のマーカを置きます。

9.5 補給状態 [Supply Conditions]

9.51 一般補給 [General Supply] 両陣営の全てのユニットは、セット・アップ・カード上で特記されていない限り、各シナリオの最初のターンを補給下状態 [BSR 6.32] で開始します。補給は、続く各ターンの補給状態フェイズ中に再び判定されます。

9.52 攻撃補給 [Attack Supply]

- ・シナリオ 2、3、4、7、9 について、攻撃補給 [BSR 15.2] は戦闘時にマップ上の ASPs によって供給されます。各ターンに新たに受け取る ASPs の数を判定するため、各プレイヤーについて攻撃補給チャートをチェックします。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍補充表を使用することで、追加の ASPs を受け取ることができません。
- ・シナリオ 1、5、6、8 については、攻撃補給が要求されません。

9.6 プレイの開始 [Begin Play]

発展したプレイのシーケンス・カード（又はこのプレイ・ブックの裏表紙の発展したプレイのシーケンスを参照し、プレイを開始します。

10.0 シナリオ [Scenario]

10.1 シナリオ 1：ソルツィの戦い [Scenario 1: The Battle of Soltsy] (学習シナリオ)

歴史的コメント： 1941 年 7 月、北方軍集団の進撃は順調に進んでいた。ソヴィエト軍に与えた損害は予想より少ないものの、領土的獲得は目覚ましいものだった。第 56 装甲軍団（マンシュタイン）は第 8 装甲師団を先頭に、ソヴィエト軍のルガ防衛線が完全に構築又は配置される前にこれを崩すべく進撃を主導している。マンシュタインの目標は、重要な大河川の渡河地点に跨るシムスクの町である。ソルツィ地区には、再編成された第 11 軍を増強するため、いくつかの継ぎ接ぎ部隊が集結していたが、防衛はまもなく到着したばかりの第 70 狙撃兵師団（兵力 15,333 名、戦車 16 両、野砲 53 門）に依存することになる。この師団は 1939～40 年にフィンランド軍との戦闘で成功を収めていた。ソヴィエトは、第 70 師団を戦前最強の 5 個師団の一つと評価していた。ソルツィ周辺に集結するソヴィエト軍の戦力を把握していなかったマンシュタインは、誤って「空白地帯」と信じた地域へ突進した。

ソヴィエト軍が戦争初期に急ごしらえで仕掛けた数多くの反撃の典型例であるソルツィの戦いは、ドイツ軍の進撃を阻んだ点で重要性を帯びた。ソヴィエト軍は、第 8 装甲師団が事実上壊滅したと主張した。マンシュタインは、この戦闘を一時的な不都合に過ぎないと軽く扱った。真実はその中間にある。第 8 装甲師団は、戦闘後も存続していたが、数週間戦闘不能状態に陥った。これは、師団が大

量の補充兵力を吸収し、重大な装備損失を補充するために時間が必要な場合にのみ意味をなす行動である。

要件 [Required]：

- ・シナリオ・カード 1
- ・使用ユニットは、シナリオ・カード 1 上に列記されます。

10.11 シナリオ・エリア [Scenario Area]： シナリオ・カード 1 表面上のマップを使用します。

10.12 シナリオの長さ [Scenario Length]： 4 ターン、GTs 11～14。天候は、全ターン乾燥（非嵐）です。

10.13 配置 [Placement]： ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.14 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- 両陣営の増援についてシナリオ・カードを参照してください。
- どちらの陣営も、補充又は新たな拠点を受け取りません。

10.15 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

- 航空準備は、GT12 に開始して各ターンに実施します。
- 両陣営のユニットは、常に一般補給と攻撃補給を持ちます。MSUs と集積所は使用しません。
- 以下は、認められません。：
 - ・鉄道移動
 - ・鉄道変換
 - ・戦略移動
- ソヴィエト軍の降伏は無視します [BSR 20.0]。

10.16 勝利条件 [Victory Conditions]

- 枢軸軍プレイヤーは、シナリオの終了時に、5 以上の VPs を持つと勝利します。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーがシナリオの終了時に、4 以下の VPs を持つと勝利します。

注釈： このシナリオのイラスト化されたプレイの例について、11.1 の学習項を参照してください。

10.2 シナリオ 2：北方軍集団 [Scenario 2: Army Group North]

「この戦争は、ソヴィエト人民全体の偉大な戦争である。」
—スターリン、1941 年 7 月 3 日

歴史的コメント： レープ元帥指揮下の北方軍集団は、三つの軍集団の中で最も少ない戦車と兵力で戦争を開始したが、幸運にもおそらく最も弱い敵対勢力、フルシチョフ・クズネツォフ大将指揮下のソヴィエト北西正面軍と対峙した。どこでもそうであったように、ドイツ軍の攻撃はソヴィエト軍を奇襲し、戦備が整っていない状態を捉えた。予想通り、ドイツの突撃ユニットは著しい進撃を遂げた。ドイツ軍の進撃にもかかわらず、ソヴィエト軍司令部は戦前の反撃計画を実際に実行に移そうとした。ここで北方では、これが戦争初の大規模な戦車戦を引き起こした。ラインハルトの第 41 装甲軍団が北東へ進撃する中、当初は東プロイセンからシャウレイに至る幹線道路沿いを進んだが、その後ドゥビサ川河渡地点を迂回して川を渡り、最終目標であるクルストピルス（ゲーム・マップ外）でのドヴィナ川渡河を目指した。これに対しソヴィエト第 2 戦車師団は北西へ進み、ドイツ軍の前進を阻止しようとした。両軍はラセニアイで激突した。ソヴィエト第 2 戦車師団は、300 両の軽戦車に加え、

約 75 両の T34 と 15 両の KV（ドイツ軍が対抗手段をほとんど持たない怪物戦車）を保有していた。23 日夕刻よりソヴィエト軍戦車が波状攻撃で、装甲が薄く火力の弱い旧チェコ製戦車を配備していた第 6 装甲師団を正面から攻撃した。二日間にわたり、第 6 装甲師団はソ連軍の阻止と撃退に苦闘した。一時はドイツ軍が多数のソヴィエト軍戦車を沼地に誘い込み、第 1 装甲師団がドイツ軍左翼から側面攻撃を加えた。一方、ソヴィエト第 23 と第 28 戦車師団は、さらに 300~400 両の戦車で幹線道路付近のドイツ第 1 軍団を攻撃したが、ここでもドイツ軍は攻撃に耐えた。これらの戦闘でソヴィエト軍は装甲部隊の約 90% を失い、北方軍集団を阻止する実質的な機会を喪失した。

ラセニアイ戦車戦がラインホルトの戦車部隊とはほぼ全ての注意を引きつける中、他の装甲軍団であるフォン・マンシュタインの第 56 軍団は、大胆かつほぼ察知されずにソヴィエト軍後方約 80 マイル（約 130km）へ進出し、ダウガピルス=カウナス幹線道路を遮断した。その後、マンシュタインの部隊は高速道路を疾走してダウガピルス市自体とその重要な橋梁を 25 日朝に占領した。この一挙手一投足は、おそらく東部戦線全域において戦争初期段階で最も劇的な出来事であり、明確な目標設定、綿密な計画立案、そして縦深作戦における指導力の利点を示した。主要な河川障壁であるドヴィナ川に架かる無傷橋梁の占領は、ソヴィエト軍の戦略的防衛計画を完全に崩壊させ、レニングラード前方のルガ川防衛線に至るまでソヴィエト軍の全面撤退を引き起こした。

この戦域における国境戦闘は、他の地域と同様にドイツ軍にとって成功裏に終結したが、マンシュタインのダウガピルスでの成功と、レーブの戦果拡大の遅さが相まって、この戦線ではソヴィエト軍ユニットの大規模包囲は達成されなかった。ソヴィエト軍部隊は、完全な敗北を喫しながらも全面撤退し、逃れた残存部隊を基に再編成に成功した。後の勝利と多大な努力にもかかわらず、ドイツ軍は最終目標であるレニングラードを占領できず、戦略的勝利を逃した。

要件 [Required] :

- マップ C
- セット・アップ・カード：枢軸軍 1 使用表面とソヴィエト軍 1 表面（上部）
- 使用ユニット：シナリオ・セット・アップ・カードを参照。

10.21 シナリオ・エリア [Scenario Area] : マップ C の AGB の北 [4.3]

10.22 シナリオの長さ [Scenario Length]。5 ターン、GTs 1~5。天候は、全ターン乾燥（非嵐）です。

10.23 配置 [Placement]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.24 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- 枢軸軍プレイヤーは、3 タイプ IRPs で開始します。ソヴィエト軍プレイヤーは、何も受け取りません。
- 枢軸軍プレイヤーのみが増援を受け取ります。これらの増援は、シナリオ 3 でも受け取られます。枢軸軍のセット・アップ・カードを参照してください。
- どちらのプレイヤーも、新たな ASPs を受け取れません。

10.25 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

- GT2 に開始して、各ターンに航空準備を実施します。

b. 補給源 [Supply Sources] :

- 両陣営のユニットは、常に一般補給を持ちます。
- MSUs と集積所は、攻撃補給のために使用されます。

c. どちらの陣営も不可（このシナリオのみ）:

- 鉄道移動
- 鉄道変換

d. マップの退出 [Map Exit]。枢軸軍ユニットは、勝利条件を満たすためにマップ C の北端から退出できます。ソヴィエト軍ユニットは、マップ退出を実施できません。退出したユニットはマップへ復帰できず、除去ユニットとしてカウントしません。枢軸軍ユニットのマップ退出エリアは、以下のとおりです。:

- Liepaja : ヘクス C1101~C1501
- Riga : ヘクス C3201~C3601
- Krustpils : ヘクス C4601~C4901
- Rezekne : ヘクス C6101~C6401

10.26 勝利条件 [Victory Conditions] : 勝利ポイント・スケジュールを参照。

10.3 シナリオ 3 : キャンペーン [The Campaign]

「レニングラードは自発的に降伏するだろう。遅かれ早かれ陥落は避けられない。そこから脱出できる者はおらず、我々の戦線を突破できる者もない。レニングラードは飢餓で滅びる運命にある」

—ヒトラー、1941 年 11 月 8 日

歴史的解説 : ヒトラーのバルバロッサ作戦はソヴィエトの侵攻と打倒を目的とし、赤軍主力部隊を西部国境地帯で壊滅させて欧州ロシアの占領を要求するものだった。この達成のため、北方軍集団 (AGN) はバルト海地域のソヴィエト軍を殲滅し、バルト海沿岸を占領、レニングラード占領によりソヴィエト海軍の基地使用を阻止しよう命じられた。ポーランドやフランスで実践された手法と同様に、バルバロッサ作戦では全戦線での電撃戦が要求された。北方軍集団では、第 4 装甲集団が 2 個装甲軍団を並行して運用し、先鋒を担うことになっていた。最初の目標はドヴィナ川に架かる重要橋梁の占領であり、そこからブスコフから南に延びるスターリン防衛線の占領へ進撃する計画だった。計画立案者は、戦車軍団が 2 個のドイツ歩兵軍団をすぐに追い越すことを認識していたため、広範な正面進撃を待つべきか否かで意見の相違が生じた。仮に待ったとしても、歩兵が決して追いつけない以上、いかなる装甲進撃の左右両翼も次第に無防備になるだろう。戦前の計画では、スモレンスク占領後すぐに中央軍集団から第 3 装甲集団を北へ転進させることでこの問題を解決する方針だった。いずれにせよ、装甲部隊は迅速な進軍を維持しなければ防衛線が固まる危険があった。

戦役中、両翼の問題は確かに顕在化した。特に 7 月から 8 月にかけて、ヒトラーとホルダー（陸軍参謀総長）が異なる目標を主張し、その達成方法についても対立したためである。7 月 8 日、彼らは当初の第 3 装甲集団を北へ転進させる計画を破棄した。ヒトラーは今や第 4 装甲集団のみでレニングラードを東及び南東から包囲するよう要求した。これは中央軍集団が可能な限り強力な右翼で進撃し、両翼の支援を一切受けられないことを意味した。中央軍集団司令部は OKH の報告—ソヴィエト軍は既に壊滅状態にあり攻撃されれば残存部隊は撤退する—を信じてこの変更を受け入れた。しかしこれは悲しい誤りで、ソヴィエト軍はそんな要求に応じる気など微塵もなかった。

7月10日、ヴォロシロフ元帥はモスクワから派遣され、新たに設置された北西正面軍の指揮を執った。この傘組織は、ドヴィナ川からムルマンスクに至る広大な地域に散在する各戦線と壊滅状態の軍隊に対し、戦略的調整を行うことを目的としていた。増援部隊は国内から提供され、フィンランド戦線から再編成された部隊が投入された。レニングラード南部に要塞の構築が開始され、ルガ川沿いに防衛線を構築する決定がなされた。ヴォロシロフは総指揮体制に幾分の改善をもたらしたが、これは彼の戦争ではなかった。9月11日、彼は戦いのたびにその圧倒的な存在感を示した人物、G.K. ジューコフ将軍に交代した。

北方軍集団は、その膨大な目標の大半を達成し、1941年末までにレニングラードをソ連本土から完全に孤立させることのみを残していた。レニングラードはラドガ湖経由でわずかな物資供給を得ていたが、ベルリンはこれを飢餓と最終的な降伏を防ぐには不十分と見なした。広く報じられた飢餓は実際に発生したが、降伏はなかった。ドイツ軍は、防衛側の抵抗意志と最後まで戦う能力を相当過小評価していた。レニングラードはソヴィエト体制にとって象徴的な意義を持つ都市であり、彼らは諦めるわけにはいかなかった。実際、現地のソヴィエト軍指揮官たちは、包囲が間もなく解除されると予想していた。彼らは包囲戦を想定しておらず、モスクワもそれが起こり得ることを警告していなかった。したがって、彼らの考えではそれは起こり得ないものだった。包囲が900日間も解かれなかったこと（1943年1月18日に部分的に解除され、その後1944年1月27日に正式に解除された）は、ソヴィエト軍の失敗、自己欺瞞、誤算の程度を如実に物語っている。ソヴィエト軍は、無能な野戦指揮官、指揮系統の混乱、撤退への過剰な傾倒、加えて拙劣で非効率な戦術に足を引っ張られた。その結果、不必要に甚大な損害を被った。北方軍集団は、要求された任務を遂行する兵員と物資を常に不足させていたが、三つの軍集団の中で唯一崩壊せず、壊滅することなかった。

要件 [Required] :

1. マップ A、B、C、L、W、レニングラード挿入
2. セット・アップ・カード
 - ・ 枢軸軍 1 表面
 - ・ 枢軸軍 2 表面
 - ・ ソヴィエト軍 1 表面
 - ・ ソヴィエト軍 2 表面
 - ・ ソヴィエト軍 3 表面
3. カード：ターン記録欄カードとシナリオ勝利条件／補充表／ASP／RR 変換チャート。
4. 使用するユニットは、シナリオ・セット・アップ・カード上に列記されます。

10.31 シナリオ・エリア [Area]

- ・ マップ A、B、L
- ・ マップ C と W の全てで AGB の北
- ・ レニングラード挿入マップ

10.32 シナリオの長さ [Scenario Length] : 53 ターン、GTs 1～53。天候は、最初の 7 ターンについて乾燥（非嵐）です。残る全てのターンについて天候表を使用します。

10.33 配置 [Placement] :

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ 2 ユニットのマップ C 上に、プラスしてソヴィエト軍セット・アップ・カード 1 と 2 表面からの開始時ユニットをマップ A、B、L、W、レニングラード挿入マップ上にセット・アップします。

- c. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ 2 ユニットのマップ C 上にセット・アップします（枢軸軍セット・アップ・カード 1 表面を参照）。

10.34 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. 両プレイヤーは、それぞれの自軍セット・アップ・カードを参照します。
- b. ソヴィエト軍の補充 [Soviet Replacements] : ソヴィエト軍補充表を参照。
- c. 両プレイヤーは、GT6 から開始して新たな ASPs を受け取ります。

10.35 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

- a. GT2 に開始して、各ターンに航空準備を実施します。

b. 補給源の特別条件 [Supply Source Special Conditions] :

1. GTs 1～5 について 10.25b を適用します。

2. 枢軸軍マップ W の補給源 [Axis Map W Supply Sources] :

- ・ 一級道路ヘクス W2628 は、いったん枢軸軍支配下になると、道路網の 18 番目のヘクスになります。乾燥天候 GTs 中、W2426 に 21 ヘクス道路網マーカーを置きます。
- ・ いったん W2628 が枢軸軍支配下になると、一級道路ヘクス W3029～W3425 から道路網の 15 番目から 21 番目のヘクスとして AGB を越えます。乾燥天候の GTs 中、W3425 に 21 ヘクス道路網マーカーを置きます。
- ・ マップ端鉄道ヘクス W2925 と W3124 は補給源ヘクスではなく、どちらも鉄道堡マーカーを受け取れません（枢軸軍プレイヤーがマップ W 鉄道ヘクスをこれらのマップ端ヘクスに変換するまで）。
- ・ MSUs と集積所は、マップ W の南端を通して登場できません。

3. 枢軸軍プレイヤーは、一般補給をたどるのみに使用するのではなく、各 GT に使用可能な全ての MSUs と集積所を置くことによってでも使用できる 2 つのマップ上補給源を持ちます。補給源は、ティルジット [Tilzitt] (C1717) とグンビンネン [Gumbinnen] (C2024) です。両者は、シナリオ全体について機能します。

デザイン・ノート : ドイツ軍はこれらの町に前線補給集積所を設置し、北方軍集団が作戦期間を通じて物資を消費するにつれて補給を継続しました。

4. ソヴィエト軍のマップ端補給源 [Soviet Map Edge Supply Sources] : eL と eW (AGB の北)。AGB から越える一時的鉄道網の一般補給源：GT12 になるまで、AGB を越えて W-3125 内の鉄道から。

GT30 になるまで、W-3525 から W-4422 (Toropets) と W5315 (Peno) との間の鉄道から AGB を越えます。

デザイン・ノート : ドイツ軍は、時間をかけて AGB の南エリアを占領します。統合ゲームでは、通常、そのゲーム内の使用可能な鉄道網から補給をたどります。

- c. 鉄道許容量 [Railroad capacity] : 4.23 を参照。

- d. ソヴィエト軍ユニットは、AGB を越えることができます。GT5 の終了までに越えるこれらのユニットは復帰でき、GT5 の後には復帰できません。これらが越えたら取り上げ、マップ外に保持します。これらは望むように一般補給下で、GTs 9、10、11 にヘクス W2628 へ、又は 1 ターン後に W3124 に復帰できます。11 HQ ユニットの、GT9 にヘクス W3124 に登場できます。これらは、AGB を越えている間に補充を受け取れません。

10.36 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. OKH 勝利プラン [7.0] を使用することでプレイを開始します。
- b. 勝利ポイント・スケジュールを参照。

10.4 シナリオ 4：レニングラード防衛作戦

[Scenario 4 Leningrad Defensive Operation]

「突破を達成し、レニングラードに到達する 때가来た」
—第4装甲軍集団指令 1941 年 7 月 10 日

歴史的解説 [Historical Commentary]

7 月 10 日は、戦域全体でソヴィエト軍の指揮系統が再編された日だった。バルト海エリアのソヴィエト軍部隊は 300~350 マイル後退し、兵員、装備、物資、航空支援の大半を失っていた。31 個師団と 2 個旅団のうち、完全戦力だったのはわずか 5 個のみ。ドイツ軍はドヴィナ川を渡り、スターリン防衛線を占領したが、結局レニングラード攻略には失敗した。その主因は、軍集団レベルでの決定と、ヒトラーの命令に反した装甲部隊の分散配置にある。ラインハルトの第 41 装甲軍団は、森林と沼地を越えてルガ川下流へ転進させられ、一方、フォン・マンシュタインの第 56 装甲軍団は、シムスク経由でノヴゴロドへ向かった。この分断は、リトルビッグホーンでのカスターの致命的な誤判断に匹敵し、装甲部隊は抵抗の蜂の巣に突っ込み同様の運命を辿りかけた。両軍団は激しい攻撃を防がねばならず、援護できる歩兵はほとんどいなかった。第 18 軍はエストニアでの作戦を開始したばかりで、第 16 軍の主力は南へ転用されていた。枢軸軍は二次的目標に多くの戦力を浪費し、長期化した作戦の代償を払うこととなった。北方軍集団は初期のボトルネック突破の重要性を理解していた点は評価できるが、これが優柔不断さを生んだ。

しかし、ソヴィエト軍は指導力の模範を示さなかった。ルガ川沿いで抵抗せよとの命令は、多種多様な部隊から集められた多くの小規模作戦グループによって実行された。ルガ市自体が偶然にも大規模な砲兵訓練センターであったため、ある意味ではこの抵抗は確固たる戦略計画というより偶然の産物であった。ソヴィエト軍の防衛は、地形難度に過度に依存していた。果てしない森林と沼地は、わずかな兵力でも抵抗を可能にした。この状況に苛立ったドイツ軍は、ラインハルト軍団をルガ=レニングラード道路からキングセップ地域へ転進させる決断を下した。同地域は道路外移動に適した地形と見なされていたのだ。しかし、この移動は補給を維持することがほぼ不可能であり、戦略的な支援も得られなかった。

1941 年の戦役における大きな皮肉は、ヒトラーがおそらく勝利のための最良の構想を持っていたことだ。8 月末までに、彼はソヴィエトに対する戦争をその年中に終結させることは不可能だと判断した。そこで彼は、狭い包囲網でソヴィエト軍を壊滅させ、ソヴィエトの権力源を掌握し、1942 年に向けた有利な出発地点を確立することを望んだ。しかし 9 月、ハルダーはヒトラーをモスクワ攻勢へと引き込み、これが戦争終結をもたらすと期待された。この作戦には全軍の集中が不可欠だったため、レニングラード周辺の第 4 装甲軍団は撤退せざるを得なかった。撤退後、レニングラードを強襲で陥落させる最後の現実的な機会は失われ、大包囲戦が始まった。

要件 [Required] :

1. マップ [Map] : A、B、L、W、レニングラード挿入
2. セット・アップ・カード [Set Up Cards] :
 - ・枢軸軍 1 裏面
 - ・ソヴィエト軍 2 裏面

- ・枢軸軍 2 表面
- ・ソヴィエト軍 3 表面

3. カード [Cards] : ターン記録欄カードとシナリオ勝利条件／補充表／ASP／RR 変換チャート。

4. 使用ユニット [Units used] : シナリオ・セット・アップ・カードを参照。

10.41 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ A、B、L
- ・マップ W の AGB の北の全て [4.4]
- ・レニングラード挿入マップ

10.42 シナリオの長さ [Scenario Length]。44 ターン、GTs 10~53。天候は、GT10 について乾燥（非嵐）です。残りの全ターンについて天候表を使用します。

10.43 配置 [Placement]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.44 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

a. 両プレイヤーは、GT10 に開始するシナリオ 3 増援を使用します。マップ C に到着を表示された枢軸軍の増援は、代わりに以下のよう

1. 鉄道によりこれらの位置のどちらかに : Rezekne (B-4444) 又は Rujiena (B-2725) と枢軸軍のターン鉄道輸送許容量を使用します。これらの上に DNM 1GT マーカーを置き、次いで次のターンに通常に移動できます。

2. 道路により—DNM 1GT マーカーと共に A-4245 又は DNM 3GT マーカーと共に B-3949 に置きます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、GT10 に補充表上で 8 のサイの目を仮定して開始し、構築可能な 3 拠点、2 タイプ IRPs、追加 ASP について S+A 結果としてレニングラード内に 1MSU、1 装甲再編ポイント [3.54b] を生み出します。

GT11 に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは各ターンにソヴィエト軍補充表 A を使用します。

b. 枢軸軍とソヴィエト軍の ASPs [Axis and Soviet ASPs] : 攻撃補給チャートを使用します。

c. GTs 11、12、14、15、18 の枢軸軍増援は、このシナリオのみに適用します。これらは、シナリオ 4 を開始するシナリオ 3 内ですでに登場しています。歴史的に、これらは AG 境界上を越えて移動し、表示された GTs に復帰しました。統合ゲーム [8.0] をプレイするとき、同様の状況を持ち得ます。W-1627 上に増援を置かなければならないとき、スタッキング限度を超過したら、枢軸軍プレイヤーは超過スタッキングを正すため、道路上で 1 ヘクス南へ置くユニット（たち）を選択します。

d. 枢軸軍のプール 1 [Axis Pool 1] (エストニア人) は、すでに選択されて 2 ユニットのマップ上に置かれており、GT11 から開始してプールから残っているユニットの受取りを継続します [5.5 に従って]。

10.45 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

a. GT 11 に開始して、各ターンに航空準備を実施します。

b. 鉄道許容量：4.23 を参照。

c. 補給特別条件 [Supply Special Conditions]：

1. 枢軸軍：MSUs と集積所による SP の登場は、鉄道によってのみ（ASP を投入するため、枢軸軍鉄道許容量の使用が要求されます）以下です。：

- ・南 Rezekne (B-4444)
- ・北 Rujiena (B-2725)

2. ソヴィエト軍：10.35b4 を適用。

d. 枢軸軍の一般補給 [Axis General Supply]：

- ・マップ外から進入している枢軸軍鉄道堡は、一般補給 [BSR 6.16] を提供し、道路網を形成できます [BSR 6.15]。
- ・ASP は、10.45c1 に従って登場します。
- ・要求されたら B 1153 と B 2353 との間でも鉄道輸送を認めます。これには、12 RMPs がかかります。

10.46 勝利条件 [Victory Conditions]

a. OKH 勝利プラン [7.0] を使用することでプレイを開始します。

b. 勝利ポイント・スケジュールを参照。

10.4 シナリオ 5：タリンの攻囲 [The Siege of Tallinn]

「午後に連隊が市内に入ると、歓喜に沸く市民が出迎えた。」

—第 61 歩兵師団史、1961 年

歴史的コメント [Historical Commentary]

バルバロッサ作戦の当初計画では、ドイツ第 18 軍（フォン・クッヒラー）にバルト海沿岸の掃討任務が割り当てられていた。戦役期間中、第 18 軍はこの任務に忠実に従った。目標の一つはエストニア・タリンのソヴィエト海軍基地の占領であった。この主要基地の占領は、バルト海における枢軸国船舶の安全確保に大いに寄与するはずだった。

ドイツ軍がエストニアに初めて進出したのは 7 月 6 日であったが、8 月 8 日になってようやくクンダ沿岸への突破に成功した。これにより第 18 軍団の作戦は二つの翼に分断された。東方戦線はナルヴァを主戦場とし、西方戦線はタリンを主戦場としたが、タリンはレニングラードとの陸上連絡を完全に断たれた状態となった。タリン・エリアはソヴィエト第 10 歩兵軍団（3 個師団）が防衛し海軍部隊と小規模部隊で増強され、すべて海軍司令官トリプツ提督（8 月 17 日より）の指揮下にあった。ソヴィエト軍は陸上の防衛体制構築が遅れたものの、それでもタリン周辺に三重の塹壕線を構築し、海上艦隊の重砲と陸上固定砲台で支援していた。紙面上では強固に見えたが、防衛線は薄く、支援となる海軍砲兵から遠すぎる位置に設置されていた。予備部隊もほとんどなかった。これに対しドイツ軍は、3 個精鋭師団からなる第 42 軍団（クンツェ）を展開し、陸軍部隊と武装エストニア人部隊で十分に増強していた。ドイツ軍は強力に見えたが、突破口を活かす機動部隊が不足し、包囲砲兵もほとんどなかった。しかし、彼らは主導権を握っていた。

いくつかの準備段階を経て、ドイツ軍の主攻撃は 8 月 19 日に始

まった。ドイツ軍は作戦を 8 月 24 日までに完了するよう命令を受けていたが、ソヴィエト軍の抵抗が激しく、最初の防衛線を突破するのに最初の 4 日間を要した。これにより計画より遅れたものの、次の防衛線のソヴィエト軍の抵抗は長くは続かなかった。25 日にはタリン東部郊外及び近隣のノムメで戦闘が発生。タリンは 2 日間にわたる空襲の後、炎上していた。この時点で防衛側はついに撤退を決断した模様で、8 月 25、26 日夜にスターリンがこれを承認した。

ソヴィエト陸軍は戦術的撤退をほぼ成功させたが、ソヴィエト海軍はあまりにも多くの部隊を置き去りにした。少なくとも 162 隻（巡洋艦キーロフと駆逐艦 18 隻を含む）からなる 4 つの輸送船団で約 45,946 名のソヴィエト軍兵士と民間人が救出され、11,432 名の兵士（ドイツ軍の集計による）と全重装備が置き去りにされた。この拙速な撤退作戦（ソヴィエト版ダンケルク）は機雷原に進入した直後に空襲を受け、艦船が散開したことが多くの艦艇にとって致命的となった。駆逐艦 5 隻とその他 57 隻が沈没し、キーロフを含む多数の艦艇が損傷。約 15,111 名の避難者が死亡した。生存者は苦戦するレニングラード防衛戦線に歓迎すべき増援となったが、再編成と再装備には時間を要した。全体として赤旗バルト艦隊は前線基地を失い、その後 3 年間はレニングラード近郊に行動範囲を制限されることとなった。

要件 [Required]：

- ・マップ・カード 2
- ・使用ユニットは、マップ・カード 2 上に列記されます。

10.51 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・シナリオ・カード 2 表面を使用します。
- ・シナリオ・カード上のレニングラード保持ボックス

10.52 シナリオの長さ [Scenario Length]：9 ターン、GTs 28~36。GTs

28 と 29 の天候は、自動的に乾燥（非嵐）です。残りの全ターンについて、天候表を使用します。

10.53 配置 [Placement]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

b. ハンコ・グループは、セット・アップ・オプションのみで、プレイの過程を通して到着しません。選択されたら、これらのユニットをタリン [Tallinn] に隣接するいずれかの隣接ヘクス（たち）内に置きます。

10.54 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、1 RP を「ハンコ」と特別増援グループと共に受け取ります。このポイントによって再建されるユニットは、タリン [Tallinn] (B2204) 内に置かれます。

b. 民兵は、タイプ IRP を生み出すために取り去ることができません。

c. 枢軸軍プレイヤーは、選択増援のグループ 1 としてセット・アップ・カード上に表示されたこれらの補充のみを受け取ります。これらは、シナリオ南端を通して、RSCs としてプレイに登場する代わりに取ることができます。基幹から回復するユニットは、南端を通してプレイに復帰します。

d. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT30 から開始してターン毎に 1 拠点の構築を開始できます。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できません。

e. 守備隊ユニットとしてプレイを開始するユニットは、ありません。

10.55 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

a. 航空準備は、GT29 に開始して各ターンに実施します。

b. レニングラード保持ボックス [The Leningrad Holding Box]。ソヴィエト軍の地上ユニットは、海上輸送手順によってのみ入退出できます。シナリオ・エリアとレニングラード保持ボックスとの間に陸上連結はありません。

c. 両陣営は、常に攻撃補給を持ちます。MSUs と集積所は使用されません。一般補給の制限はそれでも適用します。

- ・ 枢軸軍の補給：一級道路ヘクス 1918 と 2918 は、枢軸軍支配下の間に枢軸軍の補給源です。
- ・ ソヴィエト軍の補給：港湾は、ソヴィエト軍支配下の間に補給源 [26.26] です。

d. どちらの陣営も認められません。:

- ・ 鉄道移動
- ・ 鉄道変換
- ・ 強襲上陸
- ・ マップの退出

e. ソヴィエト軍の海上ユニット [Soviet Naval Units]

- ・ 地上ユニットに砲兵支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニット統合制限内に含まれます。
- ・ 1つまでのソヴィエト軍海上ユニットは、一度にいずれかの防御側ヘクスにその砲兵支援を適用できます。

デザイン・ノート：タリンにおけるソヴィエト軍の目標捕捉、射撃管制、通信体制は、広範に展開され海軍兵員によって運用されていたにもかかわらず貧弱でした。

f. ソヴィエト軍の撤収 [Soviet Evacuation]

- ・ ソヴィエト軍の撤収は、ソヴィエト軍プレイヤー・セグメントの完了時に枢軸軍プレイヤーが以下の星付ヘクスの2つ以上を占める、いずれかのターンに要求されます。: 2104、2105、2206、2302、2303、2304、2305。
- ・ いったん撤収が要求されたら、プレイを停止します。ユニットの物理的な撤去はありません（標準キャンペーン・ゲームにあるごとく）。
- ・ 枢軸軍プレイヤーは、直ちに次のターンのタリン [Tallinn] の VP を受け取ります [シナリオ 5 勝利ポイント・チャートを参照]。VPs が合計され、シナリオ勝者が宣言されます。

デザイン・ノート：敵に包囲されエストニア人の敵意の中で防衛するタリンのソヴィエト軍には、タリンをソヴィエト連邦の英雄都市とする力も意欲もありませんでした。タリン周辺の最終防衛線（列記されたヘクス）が突破された後、残存守備隊と非戦闘員を救う唯一の方法は撤収でした。

10.56 勝利条件 [Victory Conditions]：シナリオ・カード 2 表面上の勝利ポイント・スケジュールを使用します。

a. 枢軸軍プレイヤーは、自身の最終得点が 6 VPs 以上であると勝利します。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の最終 VP 得点が 5 VPs 以下であると勝利します。

10.6 シナリオ 6：ベオウルフ作戦 [Operation Beowulf]

「バルト海訓練部隊」

—この偽装組織名の下で組織されたドイツ海軍の準備活動、1941 年

歴史的コメント [Historical Commentary]

バルト諸島はソヴィエト軍の沿岸防衛計画全体において主要な部分を構成し、各島は事実上要塞化されていた。ソヴィエト軍の兵力は約 23,663 名で、第 3 歩兵旅団を中心に編成されていたが、主に海軍要員で構成されていた。ソヴィエト軍は、沿岸に沿って深く階層化された塹壕システムを構築し、主に各海岸砲台を中心に配置され、一部の砲台には重砲が設置されていた。7 月から 8 月にかけて、後方からの侵攻という増大する脅威に対処するため新たな沿岸砲台が配置され、ソルヴェ半島は最終防衛戦のために重装備化された。これら全ては、全方位防衛のために組織されていた。

1917 年のサーレマー島西岸攻撃の再現ではなく、ドイツ軍はラトビアからの攻撃（ベオウルフ I 作戦）を検討したが、最終的にはエストニア沿岸からの接近攻撃（ベオウルフ II 作戦）を採用した。これは、ラトビアとフィンランドからの牽制攻撃を伴う、概して教科書的な解決策であった。ドイツ軍の作戦計画は、陸軍、海軍、空軍の全軍種を単一指揮官下に統合した点で特筆に値した。水陸両用攻撃のため、100 隻以上の艦船、艇と約 180 隻の強襲艇を集結させた。工兵部隊と小規模部隊で増強され、本土の砲兵支援を受ける第 61 歩兵師団が攻撃を主導し、必要に応じて別の師団も投入可能であった。コマンド作戦も計画された（ほぼ失敗に終わった）。9 月 10 日までにヴォルムシ島と二つの小島に対する小規模な抵抗を伴う予備作戦が完了し、13 日には万全の態勢が整った。

9 月 14 日未明、ムフ島東海岸に対する主攻撃が開始された。初期の抵抗は激しく、悪天候下でドイツ軍の連携は乱れ始めたが、16 日までに防衛線は突破された。17 日早朝、ドイツ軍はオリサーレの堤防を強襲し、サーレマー島に橋頭堡を確立した。そこから防衛部隊の大半は素早くソルヴェ半島へ撤退した。9 月 23 日、ドイツ軍はソルヴェ防衛線への攻撃を開始した。火炎放射器を投入し、激しい空襲とドイツ巡洋艦からの艦砲射撃の支援を受けた。広範な掩蔽壕システムと継続的な反撃に阻まれ進撃は遅れたが、10 月 5 日までに最後の防衛部隊は弾薬が尽きて降伏した。

今度は、ソヴィエト軍ヒイウマア守備隊の出番だった。はるかに劣勢な彼らは結果について幻想を抱いておらず、逃れる術もなかった。10 月 12 日、第 61 師団が南岸と南西岸の両方に上陸した。ソヴィエト軍は海岸砲台周辺に防衛を集中させたが、最終的にはタクナ半島へ撤退した。そこで彼らは 21 日の降伏まで防衛を続けた。

数隻のソヴィエト軍魚雷艇が脱出を試みたものの、真の脱出は不可能だった。島々のソヴィエト軍守備隊は全滅し、212 門の砲と 19,000 名の兵士が捕虜となり、死者はおそらく 4,700 名に上った。ドイツ軍の死傷者は両島合わせて 2,850 名 (KWM) で、所要時間の長さは惜しまれたものの、明らかな勝利であった。戦略レベルで

は、双方ともレニングラード地域における部隊の運用がはるかに効果的であったはずだが、状況がおそらく作戦を決定づけた。8月、トリブツ提督はスターリンに対し、ハンコ守備隊を含む全守備隊とその他の海軍部隊をタリンに上陸させ、ドイツ軍後方への攻撃を行うよう提案したが、スターリンはおそらく政治的理由からこの計画を拒否した。ドイツ軍はレニングラードを飢餓で屈服させることを意図していたが、バルト海の島々では同様の作戦は成立し得なかった。島々は食糧供給が十分であったためである。ソヴィエト軍守備隊は撤退すべきであり、特にタリン陥落後は確実に撤退させるべきだったが、ソヴィエト軍は島々を前線航空基地として利用すれば宣伝効果を得られると考えていた。ここは、長距離爆撃機部隊がバレルン爆撃に向かう途中の最終補給基地であった。ソヴィエト軍は諸島防衛失敗の要因を多数挙げているが、決定的だったのはドイツ軍のほぼ完全な制空権と歩兵用兵器の不足である。彼らは「さらに兵員が必要だった」と主張するが、真の問題は守備隊が適切な歩兵戦術を訓練されていなかった点にある。12月5日のハンコ撤退後、ソヴィエト軍のバルト海艦隊の作戦行動は、その後3年間にわたりレニングラード近郊に完全に拘束されることとなった。

要件 [Required]:

- ・マップ・カード3
- ・使用ユニットは、マップ・カード3上に列記されます。

10.61 シナリオ・エリア [Scenario Area]: シナリオ・カード2裏面上のマップを使用します。

10.62 シナリオの長さ [Scenario Length]: 11 ターン、GTs 43~GT 52。シナリオ6マップ上に提供された特別ターン記録欄を使用します。最初の3ターンの天候は、乾燥（非嵐）です。残りの全ターンについて天候表を使用します。

デザイン・ノート: さらなる戦闘はゲーム上の意味を持たないため、このシナリオは歴史的なキャンペーンよりも早く終了します。いったん飛行場が占領されれば、ドイツ軍は各ソヴィエト軍陣地を計画的に制圧する時間を確保でき、それによって犠牲を最小限に抑えられます。

10.63 配置 [Placement]

- ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。
- 守備隊としてセット・アップされるユニットはありません[ただし、10.65cに注意]。
- このシナリオでは、「69 MG」ユニットは確認状態としてセット・アップします。
- ハンコ・グループは、セット・アップ・オプションのみで、プレイの過程に到着しません。選択されたら、これらのユニットをSaaremaa 又は Hiiumaa 上の望むいずれかのヘクス（たち）上に置きますが、Muhu は不可です。

10.64 増援 [Reinforcements]

- どちらのプレイヤーも補充を受け取りません。
- ソヴィエト軍の増援のみが「特別増援」とマークされます。プレイの開始前に選択されなければなりません。
- 枢軸軍の特別増援グループは、いずれかのターンに使用可能です。東端を通して登場します。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に1つの新たな拠点の構築を開始できますが、それを構築するために海軍工兵の使用によってのみです[5.75]。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できません。

10.65 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

- 航空（及び海上）準備は、GT 44 開始して各ターンに実施します。
- 両陣営は、常に攻撃補給を持ちます。MSUs と集積所は使用されません[ルール 5.61 の最初のドットを除いて参照]。
- ソヴィエト軍の移動限度 [Soviet Movement Limits]**
ルール 5.63 の代わりに、以下を使用します。:
 - どちらの島嶼上のソヴィエト軍ユニットも、その島嶼上のヘクスを1つ以上の枢軸軍ユニットが占めるターンになるまで移動できません。そのターンに、1つのみのソヴィエト軍ユニットが移動できます。
 - 次のターン: 2つのみのソヴィエト軍ユニットが移動できます。
 - 続く全ターン: その島嶼上にソヴィエト軍の移動制限はありません。
 - Muhu 上への枢軸軍の上陸は、Saaremaa 上のソヴィエト軍ユニットの移動を解放しません。
 - 島嶼上のソヴィエト軍ユニットを移動させるため、枢軸軍ユニットはその1ヘクス以上を占めなければなりません。

d. 選択: ソヴィエト軍の再配備 [Optional Soviet Redeployment]. ドイツ軍司令部への情報報告が誤っていたらどうなるでしょう? ソヴィエト軍プレイヤーは機動ユニットを再配置できますが、沿岸砲兵は再配置できません。セット・アップ・カードによって Saaremaa 上として指定された全ユニットは、Saaremaa（ただし Muhu ではない）上のどこかに再配備でき、Hiiumaa 上のユニットは Hiiumaa 上にのみ再配備できます。これは、プレイを開始する前に行ないます。

10.66 勝利条件 [Victory Conditions]

- シナリオ6勝利ポイント・スケジュールを使用します。
- 枢軸軍プレイヤーは、自身の最終得点が9VPs 以上であると勝利します。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の最終得点が8VPs 以下であると勝利します。



例: 全海上ヘクス 4506 からヘクス 4507 に対して強襲上陸が行なわれました。Fah-128 輸送艦は、RSC とエストニア人ユニットの合計 5 攻撃戦力ポイントによる強襲を、追加 5 砲兵支援戦力ポイントで支援して合計 10 戦力ポイントで、第 5 CDA ユニットによって支援されるソヴィエト軍第 151 大隊に対します。戦闘比は 10 対 2 (5 対 1) で、攻撃は成功して枢軸軍ユニットはヘクス 4506 に進入します。



例 2: 枢軸軍ユニットは、ヘクス 4708 からヘクス 4608 へ完全海上ヘクスサイド [PB 5.62] を越えて攻撃します。1 つの RSC (2-2-5) は、工兵 (2-2-5) を使用して攻撃します [BSR 1:47b と 15.53d]。小艦隊 (2 ポイントの戦力を持つ Flot C) によって支援されています [海上モジュール 30.44 によって認められます]。このタイプのヘクスサイド [TEC] を越えて攻撃しているとき、RSC と工兵は半減しますが小艦隊はそうではありません。これは、小艦隊を含んでいるときに合計 4 地上攻撃ポイントにします。これらは砲兵によって良く支援されていますが、最大 5 ポイントが認められます [BSR 13.13b]。合計攻撃戦力は、いまや 9 ポイントです。1 ポイントのソヴィエト軍沿岸砲兵は、防御側ヘクスであるヘクス 4608 内の他の防御側にその支援を貸すことができます。HQ が存在しないため、退却命令が不可です。

歴史的には、強襲上陸は全海上ヘクス 4506 からヘクス 4507 に対して行なわれました。その侵攻は成功し、枢軸軍戦闘フェイズの終了時に 4507 が占領されました。

10.7 シナリオ 7: ルガ・ライン [Luga Line]

「ノヴゴロドは、最後の一兵まで確保せよ。」
—ソヴィエト第 48 軍公報、1941 年 8 月 15 日

「敵は門前に迫っている。」
—1941 年 8 月 21 日レニングラードにおける宣言

歴史的コメント [Historical Commentary]

ソヴィエト軍がルガ川沿いの戦線を安定させた成功を受け、7 月の戦闘期間中、ドイツ軍司令部は新たな攻勢再開手段を検討した。ベルリンでの様々な議論を経て、新たな計画では第 4 装甲集団（ヘップナー）がルガ川下流からコボリエ高原の比較的良好な地形を横断し、台地からレニングラードを直撃すると同時に、中央ルガ線への攻撃で防御部隊を釘付けにすることを求めた。左側では、第 18 軍（クヒラー）右翼がエストニアから撤退するソ連軍を追撃し、バルト海沿岸を掃討する。特に注目すべきは、ブッシュ軍がノヴゴロ（ブッシュ）は上流ルガ沿いに進撃し、まずノヴゴロドを占領、次いでレニングラードをソヴィエト本土から切り離し、最終的にフィンランド軍と連絡を取るという攻勢の重要な東側翼を担う予定であった。特筆すべきは、この計画が北軍集団のレニングラード地域における戦時終結までの全作戦の基盤を築いた点である。第 16 軍の進軍を円滑にするため、増援部隊が提供されることになった。当初のバルバロッサ作戦計画では、スモレンスクの戦いの終結後に、中央軍集団から第 3 装甲軍集団の全軍が提供されることになっていたが、ベルリンはこれを第 39 自動車化軍団（シュミット）と第 8 航空軍団（リヒトホーフェン）に限定した。しかし、この攻勢は何

度も延期された。困難をもたらしたのは、第 16 軍への補給と輸送の問題、そして第 8 航空軍団の移動の遅れであり、どちらも悪天候によってさらに悪化していた。これらの航空増援は、攻撃が開始されると非常に重要であることが証明されたが、ラインホルト（第 41 装甲軍団）は、これらの遅れによって決定的な勝利の機会を逃してしまうことを懸念していた。

一方、ソヴィエト軍は、どこで抵抗するかを議論していた。7 月、ヴォロシロフ元帥は、ルガ防衛線の強化に十分な努力が払われていないことに怒りを感じていた。そして、その状況は、たとえ一時的とはいえ、彼の主張が正しいことを証明しているようだった。しかし、その努力の多くは、レニングラードから徴用された民間人労働力に依存しており、その努力はレニングラード近郊でより効果的に活用されていた。それでも、ソヴィエト軍は、この時点で、戦争を遂行するためにあらゆる手段を総動員する準備を進めていた。これにより、ルガ防衛線に投入できる予備兵力が確保されたが、その多くは訓練も装備も不十分だった。防衛線上の部隊はその後、複雑極まりない作戦集団や指揮系統の下に編入され、指揮系統は頻繁に変更された。この混乱はドイツ軍の動きへの対応を妨げ、全ての指揮官に隣接部隊との連携を懸念させ、結果として撤退傾向を生んだ。明確な総合計画は存在せず、ただドイツ軍の攻撃を即時撃退することだけが目的だった。

8 月 8 日、悪天候によりドイツ軍はさらなる延期を検討した。しかし代わりに攻撃を開始した。0900 時、第 41 装甲軍団は大規模な砲撃準備を経てルガ川下流への攻撃を開始した。ソヴィエト軍は準備を整え激しく抵抗したが 8 月 14 日までにソヴィエト軍戦線は崩壊した。装甲部隊は突進を続け 21 日にレニングラード郊外のクラスノグヴァルディスク地区で堅固な防衛壁に阻まれるまで進撃を続けた。一方、8 月 10 日、ルガ川正面の第 56 機動軍団（フォン・マンシュタイン）は防御陣地を釘付けにし、突破するため攻撃を開始したが、戦車不在のため進撃は遅々として進まなかった。次に、第 1 軍団（第 16 軍）がルガ川上流でノヴゴロド方面へ攻撃を開始し、8 月 10 日から大規模な航空支援を得た。指揮の拙いソヴィエト第 48 軍による防衛は瞬間に崩れ、ノヴゴロドは 8 月 16 日までに陥落した。これによりチュドヴォにおけるモスクワ〜レニングラード鉄道への進路が開け、この町は 8 月 20 日に急襲により陥落した。

ソヴィエト軍は、ついに切り札を切った。8 月 12 日、ソヴィエト第 34 軍は、イルメン湖南岸で 10 個歩兵師団の全部または一部を投入し、ドイツ第 10 軍団に対する攻勢を開始した。この軍団を撃破できれば、ドイツ軍はルガ防衛線への攻撃を断念せざるを得なくなる。15 日までに情勢は深刻化した。マンシュタインの攻撃は中止され、同軍団所属の 2 個機甲師団はソヴィエト第 34 軍の後方への攻撃を命じられた。19 日からマンシュタインは優勢を握り、22 日までに形成された包囲網からは 33,000 名以上の捕虜と大量の装備が確保された。その後マンシュタイン軍団は東進を命じられヴァルダヤ丘陵地帯へ進撃した。9 月 7 日、同軍団はデミャンスクを占領し、ヴェリキー・ルーキーから北進中の第 19 装甲師団および第 20 装甲師団と合流した。この最終作戦により新たな包囲網が形成され、今度は 35,000 名の捕虜と再び大量の装備品が確保された。

この間、第 16 軍左翼は増援を受けた。第 39 自動車化軍団が 24 日に到着し、モスクワ・レニングラード幹線道路沿いの北および北西に向けて、直ちに歩兵攻撃が再開された。シュミットの自動車化部

隊が側面警護を担当し、作戦は順調に進行した。9月6日にムガで第1NKVD師団が潰走し、9月8日にシュリッセルブルクが陥落したことで、レニングラードは完全に孤立した。

地図上では、ドイツ軍はレニングラード包囲という目標を達成したように見えたが、ドイツ軍の戦闘力は過度に消耗しており、地形も兵力の再配置を容易にするものではなかった。ソヴィエト軍は内線配置で堅固に防御し、補給基地に近接していたため、これらの利点を活かして救援攻撃を仕掛けた。ドイツ軍は常にソヴィエト軍指揮官を上回る戦闘力を発揮したが、ソヴィエト軍はしばしば終盤まで抵抗を続け、これにより双方に甚大な犠牲が生じた。ドイツ軍は常にソヴィエト軍指揮官を凌駕していたが、ソヴィエト軍部隊はしばしば終盤まで抵抗を続け、これが双方に甚大な犠牲者を生んだ。ドイツ軍が必要不可欠な休止を取った際、沿岸部や沼地帯にいた多くのソヴィエト軍兵士がレニングラード防衛線へ戻ることが許された。ドイツ軍はこれらのソヴィエト軍防衛部隊を突破し望ましい包囲線を確立するため、さらに大規模な戦闘を強いられることとなった。

要件 [Required] :

- ・マップ L
- ・セット・アップ・カード
 - ◇ 枢軸軍 2 裏面 (上部)
 - ◇ ソヴィエト軍 3 裏面

使用されるユニットは、シナリオ・セット・アップ・カード上に列記されます。

10.71 シナリオ・エリア [Scenario Area] : マップ L。レニングラード挿入マップは、このシナリオで使用されません。

10.72 シナリオの長さ [Scenario Length] : 16 ターン。GTs 24~39。天候は、GT24 が嵐を持つ泥濘で、GTs 25 と 26 について乾燥です。残りの全ターンについて天候表を使用します。

10.73 配置 [Placement]

- ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。
- 全ての航空ユニットは、飛行済として開始します。GT24 と以後の各ターンに航空準備を実施します。
- 海上ユニットは、このシナリオで使用されません。

10.74 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- ソヴィエト軍プレイヤーは、GTs 24 と 25 に補充表 A を、次いで GT26 に開始して表 B を使用します。各ターンについて、表の結果から 1 拠点と 1I タイプ RP を減少させます。
- 特別増援プール・グループ [Special Reinforcement Pool Group]。ソヴィエト軍のグループは、ソヴィエト軍セット・アップ・カード上に表示されます。
- ソヴィエト軍の装甲再編成 [3.3] は有効です。
- 枢軸軍の増援は、枢軸軍のセット・アップ・カード上に表示されます。枢軸軍の特別増援プール・グループはありません。

10.75 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

- レニングラード・エリア内のヘクスは、レニングラード挿入マップ機能用にマークされていますが、このシナリオについては通常のマップ・ヘクスとして機能し、ソヴィエト軍プレイヤーによって使用します。枢軸軍ユニットは、挿入マップ端をあらわしているマップ L ヘクス (内部ではなく) のみに進入 (または攻撃) できます。
- ASPs : 枢軸軍プレイヤーは、マップ端への道筋に戻る全ての鉄道が友軍であると、いかなる鉄道堡もターン毎に 5ASPs を受け取ります。ソヴィエト軍 : プレイヤーは、ターン毎に 1ASP をマップ L 東端のいずれかの補給源ヘクスに受け取ります。ソヴィエト軍補充表の結果によって受け取った ASPs は、いずれかの友軍レニ

ングラード都市ヘクスに受け取られます。

c. 枢軸軍枢軸軍の補給源は、枢軸軍セット・アップ・カード上に列記されます。

d. ソヴィエト軍の補給源 [Soviet Supply Sources] :

- ・レニングラード大都市ヘクス
- ・マップ端ヘクス 7009、7017、7028、7031

e. 鉄道許容量のスタッキング・ポイント [Railroad capacity in stacking points] :

- ・ソヴィエト軍 10
- ・枢軸軍 6

f. 枢軸軍の鉄道変換ポイント : ターン毎に 4。

g. エストニア人グループ (枢軸軍とソヴィエト軍) [Estonia Group]

- ・ソヴィエト軍ユニットは、GT26 に登場します。枢軸軍ユニットは、GT27 に登場します。これらのターンに登場していないユニットは、プレイから取り去られます。
- ・枢軸軍のエストニア人グループ・ユニットがプレイに登場するまで、ヘクス列 1000 又は 1100 内のいずれかのヘクスでゲーム・フーズを終了できるソヴィエト軍ユニットはありません。

10.76 選択 : 枢軸軍の再配備 [Optional Axis Redeployment]。枢軸軍の軍集団司令部は、自動車化部隊の再編成と新たな目標に関する協議に三週間を費やしました。歴史的な配置ヘクスは、指定ユニットについてセット・アップ・カードに表示されていますが、枢軸プレイヤーは以下の代替ヘクスに配置できます。両グループは、同一ヘクスに配置できません。

| グループ | ヘクス |
|-------------------|----------------|
| 第 8 装甲師団 (4 ユニット) | 2217、2926、3629 |
| SS Tk 師団 (3 ユニット) | 2926 又は 3629 |

10.77 勝利条件 [Victory Conditions]

- 枢軸軍の勝利プラン [7.3]。OKH プラン [7.31] で開始しますが、プラン変更の可能性については 7.2 に従います。
- VP ヘクスと勝利レベルについては、勝利ポイント・スケジュールを参照。

10.8 シナリオ 8 : レニングラードの強襲 [Scenario 8: The Assault on Leningrad]

「レニングラードの労働者階級が奴隷となるか、我々がファシストを阻止するかの。」

— ジュダーノフとヴォロシロフの宣言、1941 年 8 月 20 日

「ペテルブルクと海が見える」

— ダリウス中尉、第 1 装甲連隊、1941 年 9 月 11 日

歴史的コメント [Historical Commentary]

8 月末までに、ソヴィエト軍司令部はモスクワの命令による再編を経験した。この再編ではヴォロシロフ元帥の指揮範囲が縮小された。彼らの見解では、ヴォロシロフは近代戦争の指揮要件を満たしていなかった。しかし、この簡素化は、現地の軍事状況を変えるにはほとんど役立たなかった。東部戦線のソヴィエト軍部隊は壊滅状態にあり、ネヴァ川からラドガ湖にかけての防衛すら危うい。ヴォルホフ川沿いの第 54 軍は、まともな攻撃すら展開できなかった。レニングラード正面及び西部では、展開部隊の多くが脆弱であり、レニングラード市民が英雄的に築いた要塞に依存せざるを得ない状況だった。

新たなドイツ軍の攻撃は、9 月 8 日から 9 日にかけて開始されたソヴィエト軍が再び崩壊すると、モスクワは直ちにヴォロシロフを解任した。後任としてスターリンは最も冷酷な指揮官である G.K. ジューコフを派遣し、彼は 9 月 11 日に到着した。ジューコフは躊躇する指揮官たちを即座に震撼させ、命令に従わなければ処刑する

と脅した。一部の指揮官は、実際に交代した。第42軍のクラスノエ・セロ方面では、ドイツ軍の突撃連隊が12日にウリツクへ突破したが、そこでジューコフは副司令官にフェデュニンスキーを任命し、持ちこたえるよう命じた。ジューコフは第42軍を防衛盾として活用し、オラニエンバウム地域で孤立した部隊をドイツ軍の側面攻撃に投入する意図を持っていた。この攻撃はペテルゴフ方面へのドイツ軍の反撃と弾薬不足により実現しなかったが、第42軍は間もなく十分な増援を受け、防衛盾を形成し戦線を安定化させ、第二梯団を構築した。概してジューコフは、準備状態にかかわらず、即座に全利用可能な部隊を前線に投入した。ブシュチーン地域では第55軍の一部師団が9日に後退を開始し、16日には無断で撤退したが、増援を得て第55軍は19日に再編成された（問題を起こした師団長らは醜態と非難され、おそらく処刑された）。さらに東方のホルピノは激しい攻撃を受けたが、現地の工場から戦車が戦場へ直行したため、反撃に転じて堅守に成功した。ジューコフはネヴァ川越えの攻撃も命じ、東への突破を試みたが、いずれも多大な犠牲を伴い失敗に終わった。この間、歩兵と砲兵による継続的な攻撃がドイツ軍の進撃を阻止し続けた。ドイツ軍がレニングラードに中距離砲の射程圏内まで接近する前、ドイツ軍司令部はついにこの作戦の不可能性を9月18日までに悟った。20日、ソヴィエト軍はドイツ軍戦車がこの地域から撤退していることに気づいた。23日からドイツ空軍は艦隊爆撃と都市への恐怖爆撃に切り替え、同日ブルコヴォでは最後のドイツ軍攻撃が阻止された。こうして双方は包囲と飢餓状態に突入した。900日間の戦いが始まったのである。

9月の戦闘の結果、レニングラードはラドガ湖経由の交通を除き完全に孤立し、飢餓が犠牲を強いることとなった。それでもレニングラードのソヴィエト軍司令部は東からの攻撃で包囲を間もなく突破できると期待していた。ところがドイツ軍はこれらの攻撃に耐え、包囲網を維持したため、ソヴィエト軍の状況はさらに悪化した。ドイツ軍側は、フィンランド軍が南進しないことに気づくのが遅く、防衛側の最後まで戦う決意を過小評価していた。しかしドイツ軍司令部は降伏したレニングラードへの対応策を全く用意しておらず、包囲とそれに伴う飢餓は概ね彼らの計画に合致していた。

要件 [Required] :

- ・レニングラード挿入マップ・カードとシナリオ8マップ・カード。
- ・使用ユニットは、セット・アップ・カードを参照してください。
- ・枢軸軍2裏面（下部）
- ・ソヴィエト軍1裏面

10.81 シナリオ・エリア [Scenario Area] : プレイ・エリアは、マップLのその部分とレニングラード挿入マップが含まれます。

10.82 シナリオの長さ [Scenario Length] : 11 ターン、GT 40~50。天候は、最初のターンについて乾燥（非嵐）です。残りの全ターンについて天候表を使用します。

10.83 配置 [Placement] : ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.84 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

a. 枢軸軍の増援は、枢軸軍のセット・アップ・カード上に表示されたごとく登場します。ターンの可用性に従い、枢軸軍プレイヤーは望むとおり、ターン毎に1グループ、表示されたVPコストで、いずれか又は全ての自軍特別増援グループを投入できます。

b. 枢軸軍の補充 [Axis Replacements] : 枢軸軍プレイヤーは、開始時に4タイプIRPsを持ちます。枢軸軍プレイヤーは、追加の補充を受け取りません。再建されたユニットは、いずれかの友軍補給源を通して登場します。

c. ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements] : ソヴィエト軍セット・アップ・カード上に表示されたごとく登場します。

d. ソヴィエト軍の補充 [Soviet Replacements] : 再建されたユニットは、いずれかの友軍レニングラード都市ヘクスに登場します。ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍補充表を使用しませんが、GT40に開始する各ターンに、以下に従って受け取ります。:

- ・3拠点
- ・3タイプIRPs [ただし、3.52と3.53によって制限されます]
- ・1タイプARP [ただし、3.54bによって制限されます]

10.85 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

a. 航空準備は、GT41に開始して各ターンに実施します。

b. 両陣営は、常に攻撃補給を持ちます。MSUsと集積所は、使用できません。一般補給は、いずれかの友軍シナリオ補給源へたどられます。

c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント [Axis Railroad Conversion Points] : なし。

d. ターン毎の鉄道許容量 [Railroad Capacity per turn] :

- ・枢軸軍：なし
- ・ソヴィエト軍：8

e. 海上作戦 [Naval Operations] : ソヴィエト軍プレイヤーは、強襲上陸を実施できません。

f. ソヴィエト軍の守備隊 [Soviet Garrison] : ターン毎に1守備隊ヘクスが自動的に解放されます（プラス3.72の守備隊）。「13NKVD」ユニットの解放に関しては、3.73を参照。

10.86 勝利条件 [Victory Conditions]

- ・ヒトラー勝利プランを使用します [7.32]。
- ・勝利ポイント・スケジュールを参照。

デザイン・ノート : このシナリオは、歴史的な状況から始まる一方、通常のキャンペーン撤退（このシナリオのユニットの一部を含む）は実施されません。これは、プレイ・バランスを考慮したものであり、枢軸軍が攻撃を継続していたら、レニングラードは陥落していたかもしれないという考えに基づきます。プレイヤー諸氏は、キャンペーン・シナリオに表示されている通常の撤退を自由に実施できます。

10.9 シナリオ9：チフヴィン攻勢 [The Tikhvin Offensive]

「チフヴィンにおける勝利は、我が軍全体の士気を高揚させた。」
—ソヴィエト連邦元帥 K.A. メレツコフ

歴史的コメント [Historical Commentary]

レニングラード包囲作戦の継続として、ヒトラーは北方軍集団に対しヴォルホフ川を渡河し、ボーキサイト産出地であるチフヴィンを確保し、レニングラードを別の包囲網で断ち切り、フィンランド軍と連絡を取るよう命じた。ソヴィエト軍は、ドイツ軍の戦力を14個師団、兵力14万人、大砲1,000門、戦車200両と推定した。これに対し、ソヴィエト軍は戦車を除く全兵科で優位に立っていた。考慮されていなかったのは、全ドイツ師団の戦闘効率が大幅に低下しており、60%を超える師団は存在しなかったことだ。しかしソヴィエト軍の部隊も、戦術的熟練度をほとんど示していなかった。これはほぼ互角の戦いとなるだろう。

ドイツ軍の攻勢は10月20日に開始され、予想通り主にチフヴィン方面へ展開したが、地形と天候の極めて厳しい困難、そして当然ながら増大する抵抗のため、非常に緩慢な進撃となった。側面への脅威増大に対処するため、一部のドイツ軍部隊は右翼のマラヤ・ヴィシエラ方面へ転進させられ、26日にこれを占領したが、それ以上は進めなかった。10月30日、ベルリンはチフヴィン方面への攻勢再開を強く要求し、11月8日、崩壊しつつあったソ連第4軍（ヤコブレフ）の防衛線を破ってついに占領した。そこでドイツ軍はレニングラード（ラドガ湖経由）への主要鉄道線を断ち切ったが、ここでも損耗により進撃は止まった。ソヴィエト軍はこれに対し、チフヴィン周辺（マップ外東側及び北側）に丸太道（仮設道路）を建設して応戦。これにより、ヴォルホフ川下流域を保持する部隊の補給を維持し、レニングラードへの物資供給を細々と継続させた。この時、ソヴィエト軍司令部は再編成され、第7軍司令官メレツコフがチフヴィン周辺地域と第4軍の指揮権を掌握した。彼はフィンランド軍と対峙する前線から部隊を撤退させ、これらの予備兵力を用いて11月10日から攻撃を開始した。この日を、ソヴィエト側はチフヴィン攻勢作戦の開始日と定めている。

ソヴィエト軍の反撃は同様に遅々として進み、ほとんど気づかれないほどだった。ソヴィエト軍はより多くの兵力を投入可能となり、ドイツ軍より少ない敵に対して約192,950名の兵力を擁していたが、その攻撃は焦点が定まっていなかった。おそらくソヴィエト軍司令部は11月20日からレニングラードで飢餓による死者が記録され始めたので焦りすぎたのかもしれない。いずれにせよ、攻勢は11月19日頃から焦点が定まり始めた。20日、マラヤ・ヴィシエラ方面のドイツ第126師団は壊滅した。ヴィシエラで壊滅させられ、この突破口はドイツ軍司令部にとって危険な状況となった。右側面をカバーする兵力が深刻に不足していたためである。25日までに、ソヴィエト軍が全面的な反攻に転じ、過度に突出していたドイツ軍の突出部を破壊し、レニングラードへの定期的な補給を回復することを目指したため、ドイツ軍は全戦線で防御態勢に追い込まれた。

当初、レーブ将軍は、増援と再編成によりチフヴィン突出部全体を維持できると考えていたが、12月3日までにフィンランド軍（作戦区域の北側）が南進を試みることをしないと悟り、撤退許可を要請した。ヒトラーによる遅延を経て、チフヴィンからの撤退は12月9日に完了した。この撤退は次第に突出部全体をヴォルホフ川西岸へ後退させる作戦へと発展した。多くの犠牲を出し、酷寒と吹雪の中、最後のドイツ軍部隊が12月23日にヴォルホフ川後方へ退却した。ソ連軍は48,901名の損害を出したが、比較的安価な勝利であった。一方、ドイツ軍は甚大な損失を被った。北方軍集団はその後増援を得たものの、ヴォルホフ川東岸への再進出は叶わなかった。この戦域における主導権は、永久にソヴィエト軍へと移ったのである。

要件 [Required] :

1. チフヴィン [Tikhvin] シナリオ・マップ
2. 使用ユニットは、チフヴィン・シナリオ・マップ上に列記されます。海上ユニットは、このシナリオで使用されません。

10.91 シナリオ・エリア [Scenario Area] : チフヴィン・シナリオ・マップ上のシナリオを使用します。

10.92 シナリオの長さ [Scenario Length] : 10 ターン、GTs 79~88。シナリオ・ターン記録欄を使用します。天候は、GT79については凍結（非停滞する降雪）です。残りの全ターンについて、天候表を使用します。

10.93 配置 [Placement]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.94 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

a. 補充ポイント [Replacements Points] : は、増援としてのみ受け取られソヴィエト軍補充表は使用しません。

b. 両陣営の一般補給と ASPs [General Supply and ASPs] : は、いずれかの友軍補給源ヘクスに受け取られます。

c. 拠点 [Strongpoints] : 両プレイヤーは、ターン毎に2つまでの拠点を建設できます。

10.95 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

a. 航空準備は、GT80 に開始して各ターンに航空準備を実施します。

b. 枢軸軍の選択増援グループ [Axis Optional Reinforcement Group] : これらのユニットは、第8装甲と第12装甲師団に同一装甲師団効果を提供できます。

c. 補給源 [Supply Sources] :

| | 通常 | 降雪ターン |
|--------|----|-------|
| 枢軸軍 | 4 | 2 |
| ソヴィエト軍 | 8 | 8 |

10.96 勝利条件 [Victory Conditions]

VP ヘクスと勝利レベルについては、勝利ポイント・スケジュールを参照。

11.0 詳細なプレイの例 [Detailed Example of Play]

11.1 学習 [TUTORIAL]

シナリオ1は、ゲーム・システムの最も基本的な様相を紹介する学習状況としてプレイされるようデザインしました。*Barbarossa: Army Group North*をプレイするための指南書として、この学習シナリオに従ってください、拡張されたプレイの例を参照して、GT11からプレイを開始します。

ターン 11

天候フェイズ

使用しません。天候は事前に決まっています。

補充フェイズ

このシナリオでは使用しません。どちらの陣営も受け取りません。

増援フェイズ

両プレイヤーは、自軍セット・アップ・カードをチェックします。枢軸軍プレイヤーは、GT11の枢軸軍自動化移動フェイズ中に受け取ります。枢軸軍プレイヤーは、セット・アップ・カードの指示に従い、そのフェイズ中（早期ではなく）の登場のために脇にセットします。

航空フェイズ

航空準備は、最初のターンについて枢軸軍航空ユニットの準備は事前に決定されています。ソヴィエト軍プレイヤーは、GT11に使用可能な航空ユニットを持ちません。

航空妨害フェイズ

このターンはありません。

補給判定フェイズ

このシナリオでは使用されません。全てのユニットは、このシナリオの全体について一般補給と攻撃補給を持ちます。

枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、攻撃的であることを選択します。ヘクス3032内の自動車化ユニットのスタック全体を、1移動ポイント(MP)にプラスして敵支配地域(ZOC)に進入するための1MPのコストで、ヘクス3231へ移動させます。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス3330内の第3Tk師団の蹂躞を宣言します。蹂躞は戦闘に類似していますが、MPsがかかり、自動車化ユニットが十分なMPsを持ついずれかの移動フェイズ中に発生し得ます。この場合、蹂躞アクションは1MPにプラスして0.5MP(道路ヘクスサイドを通して目標ヘクスへ進入するためのコスト)がかかります。枢軸軍のスタックは19攻撃戦力ポイントを持ち、第3戦車は3防御戦力ポイントを持ちます。蹂躞の戦闘比は6対1で、このレベルで、蹂躞のサイの目5は河川について+2 DRMを獲得し、実質+2 DRMです。修正後のサイの目7は、蹂躞の成功をもたらします。第3Tkは蹂躞マークを受取り、枢軸軍プレイヤーはそれをヘクス3429へ退却させます。ここで蹂躞しているスタックは、目標ヘクス3330内へ移動させます。いまやSoltzyへの道路が開かれ(第3Tkはいまや蹂躞マークを持つためそのZOCを失い、たとえ隣接する道路を通過してすら、Soltzyへの道路に沿ったドイツ軍の移動を妨げることができません)。自動車化スタックは、3529へ道路に沿って更に2ヘクス移動するため、1MPにプラスして敵ZOC内のヘクスへ進入するため1MPを消費します。ここで、第803砲兵をヘクス3529へ移動させます。

攻撃宣言フェイズ

枢軸軍移動フェイズは、3529内のドイツ軍ユニットによるヘクス3630へ攻撃が宣言されることで完了します。ヘクス3630上に宣言攻撃マークを置きます。



ヘクス3032内で開始するドイツ軍スタックは、ソヴィエト第3戦車師団を蹂躞し、次いでソヴィエト第202狙撃兵師団を攻撃します。

ソヴィエト軍対応フェイズ

ソヴィエト第11軍司令部は、2指揮ポイントを持ちます(カウンター上の緑色数字)。ソヴィエト軍プレイヤーは、3つのアクションを企てる可能性を持ちます。

1. 対応移動。 宣言攻撃から3ヘクス以内の自動車化ユニットは、以下であると、そのMAの半分まで移動できます。:

- ・防御側ヘクス内を占めておらず又は敵ZOC内で開始しない。
- ・(ソヴィエト軍であると) 機能HQから4ヘクスの範囲内で開始し、しかもそのHQがそれらを移動させるために指揮ポイントを消費します。
- ・第5オートバイと4221Tk連隊は、宣言攻撃から3ヘクス、HQから4ヘクス以内の両方にあります。ソヴィエト軍プレイヤーは、指揮ポイントを消費しないことを選択します。なぜならば、オートバイ・ユニットのみが防御側ヘクスへ進入して支援できるからです、事が悪く運ぶと失われることにもなります。ソヴィエト軍は比較的ユニットを持たず、オートバイ・ユニットはそれが存在する場所にZOCを提供するために有効です。

2. 砲兵支援。 ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス3630内の防御側を支援するため、射程内にある第614砲兵を指定します。

3. 防御側命令。 ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス3630内の防御側へ退却不可命令を発令するため、指揮ポイントを消費したかったのですが、防御側は資格を持つ地形内ではない[BSR 12.53b]ため、行えません。

枢軸軍戦闘フェイズ

枢軸軍プレイヤーの最初のアクションは、CAS任務を実施するため、自軍Bf110C航空ユニットを裏面にして防御側ヘクス上に置くことです。ソヴィエト軍の航空ユニットがないため、航空戦闘は飛ばされます。Bf110Cは確認面に返され、AA射撃が実施されます。サイが振られ、結果は8で帰還の結果です。枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーの幸運に苛立ち、CAS DRMの提供に支障が起きないことを祈ります。

Bf110Cは、枢軸軍飛行箱ボックス内に置かれます。

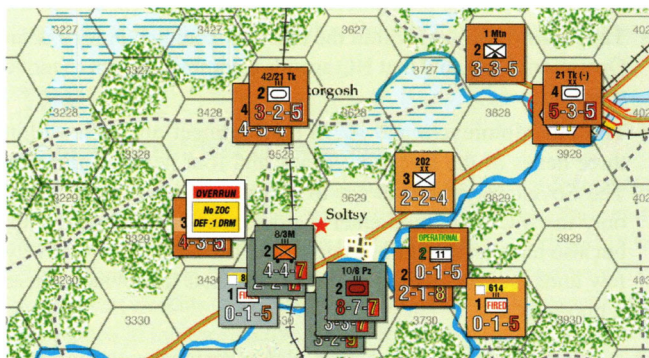
枢軸軍プレイヤーは、戦闘比を合計します。第8装甲ユニットは14攻撃戦力ポイントを持ち、工兵が1を持ち、第3自動車化ユニットが4を持ち、第803砲兵が3支援ポイントを持ちます。合計攻撃戦力は22です。第202狙撃兵師団は2防御戦力ポイントを持ち、第614砲兵ユニットは1支援ポイントを持ち、合計3の防御戦力です。戦闘比は22対3で、7対1に相当します（超過ポイントは切り捨てます）。

サイが振られ、結果は10です。以下のDRMsがあります。:

- +1 河川ヘクスサイドについて
- 1 枢軸軍プレイヤーが、工兵ユニットの工兵効果が有効であると宣言したため（効果的に、工兵は河川DRMを無効化します）。
- 1 同一装甲師団効果について。その装甲連隊と他の3ユニット中の2つと一緒に攻撃しているため-1DRMを受け取ります。

DRMsは、実質-1をもたらしてサイの目に適用します。修正後のサイの目は9で、CRT上の戦闘結果は攻撃ユニットについて影響を持たず、防御側についてはR（退却）です。枢軸軍プレイヤーは、この戦闘では不運でしたが、防御側ヘクスを掃討します。

第202狙撃兵師団は、ヘクス3728へ2ヘクス退却します。成功した攻撃ユニットは、いまやカラの防御側ヘクス内へ戦闘後前進することを選択できます。枢軸軍プレイヤーは、攻撃側の一部を前進させることに決め、装甲師団（108 Pz、88 Pz、59/8 Pz）を選択し、残っているユニットである678工兵と8/3Mを、前進できない砲兵ユニットと共に道路に残します。



枢軸軍戦闘フェイズ完了時の状況

枢軸軍自動車化移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、最初にヘクス2729内のHQと自動車化ユニットのスタックへの蹂躞を試みます。この蹂躞は、二級道路に沿って移動するために1MPと試みのために1MPがかかり、ユニットが持つ使用可能な3.5MPの2MPです。戦闘比は、14攻撃戦力ポイント対防御側2戦力ポイントです。

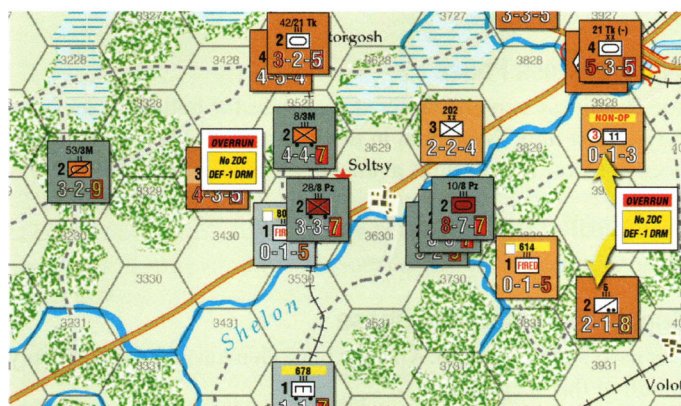
蹂躞の戦闘比は7対1で-1DRMですが、防御側ヘクスは河川と林の地形で各+2DRMを持ち、実質+3DRMを与えます。これは、失敗すれば戦闘ステップを失うリスクがありますが、彼は攻撃的にプレイすることを決めました。枢軸プレイヤーは1を振り、4に修正されて成功の結果を与えます。

枢軸軍プレイヤーは、2つの防御ユニットを2ヘクス望む場所へ退却させ[BSR 11.37]、HQについて3928とオートバイ・ユニットについて3930を選択し、加えてこれらの上に蹂躞マーカーを置き、蹂躞が成功したので11HQを非機能面へ返します[BSR 11.38c]。蹂躞ヘクス内への前進後、第202狙撃兵師団のZOC内にあり、しかも別の蹂躞を試みるために十分アクションMPを持たないため、枢軸軍プレイヤーは移動を停止しなければなりません。

蹂躞と初期の進捗には満足したものの、枢軸軍プレイヤーは3つの8Pzユニットを全て一つのヘクスに集中させており、この蹂躞が果たして良い判断だったのか疑問に感じています。

不可避のソヴィエト軍の反撃に備え、枢軸軍プレイヤーは残っているユニットを移動させ、確実に迫るソヴィエト軍の反撃に対して側面を防護するため、このフェイズに登場する特別シナリオ増援を投入します。

- 8/3Mは、ヘクス3528へ移動させます。
- 678工兵は、3531へ移動させます。
- 53/3Mは、2933へ登場して3229へ移動させます。
- 288Pzは、2933へ登場して3529へ移動させます。



枢軸軍機械化フェイズの完了時の状況

枢軸軍工兵フェイズ

蹂躞マーカーが第3Tk、5MC、11HQから取り去られます。両陣営の砲兵ユニットは、「射撃済」から返されます。

ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

重要な注釈: ソヴィエト軍移動フェイズは、枢軸軍と逆の順番で発生します。自動車化ユニット（及び司令部によって活性化された非自動車化ユニット）は、戦闘の宣言と実施の前に移動できる唯一のユニットです。

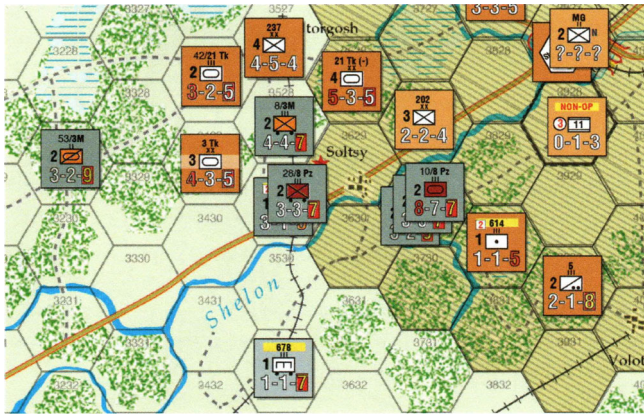
ソヴィエト軍プレイヤーは自軍自動車化移動フェイズを開始し、ヘクス3928内の非機能HQはその指揮範囲[BSR 21.27]に悪影響を及ぼします。ソヴィエト軍プレイヤーは、指揮範囲内の2ユニット（HQの回復値より1少ない）のみが移動可能で、CAS任務を実行できないため[BSR 21.26b]、これはHQが回復できるまで制約が課されることになります。

それにもかかわらず、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍の位置回復と攻撃の実行を決意します。非機能HQの指揮範囲外に1ユニットの3Tkを持ちますが、敵ユニットとそのZOCsによって釘付け状態です。ただし、エリア内の枢軸軍の移動も妨害しているので、一定の機会を提供しています。ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス3528内の8/3Mユニットへの攻撃を行なうことに決め、以下のユニットを移動させます。:

- ・21 Tk をヘクス 2628 へ移動させます。
- ・42/21 Tk をヘクス 3428 へ移動させます。

ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、第21 Tk、第237 狙撃兵、42/21 Tk を使用し、ヘクス 3528 内の 83 M に対する攻撃を宣言することで、自軍自動車化移動フェイズを閉じます。宣言攻撃マーカーがヘクス上に置かれます。攻撃の初期戦闘比は、要求される1対4の戦力比レベルを上回ります。



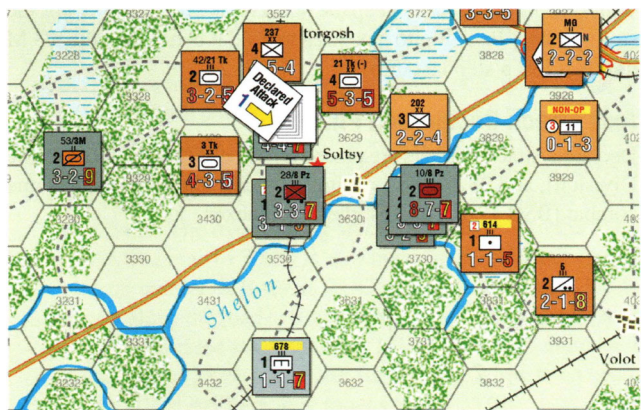
GT11 ソヴィエト軍自動車化移動 (非機能 HQ の範囲を表示)

枢軸軍対応フェイズ

枢軸軍プレイヤーの対応オプションは、極端に限定されます。3 Tk がヘクス 3529 内へ ZOC を及ぼすため、防御側ヘクス内へ移動できる潜在的対応はありません。

退却できる唯一の自動車化ユニットは、第678 工兵又は53/3 M 搜索です。搜索ユニットは3 Tk の釘付けを継続するために必要で、第678 工兵は移動できますが真に有効な場所がないため、どちらのユニットも対応を辞退します。唯一のドイツ軍砲兵ユニットは、3 Tk の ZOC 内にあるため支援を提供できません。

枢軸軍プレイヤーは、資格を持つ林地形であるため [BSR 12.53b]、防御側ヘクスへ命令を発令することに決め [注釈：枢軸軍プレイヤーについては、範囲又は指揮ポイントの制限はありません]、ヘクスは「退却不可」命令マーカーの表を伏せて受け取ります。



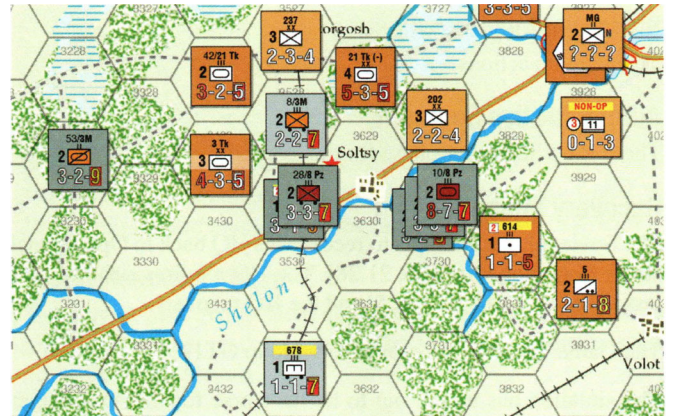
GT11 ソヴィエト軍の宣言攻撃

ソヴィエト軍戦闘フェイズ

ソヴィエト軍の攻撃は、第21 Tk、237 狙撃兵、42/21 Tk の合計12 攻撃戦力ポイントで、83 M の4 防御戦力ポイントに対して行ないます。基本戦闘比は12 ポイント対4 ポイントで、3 対1 戦闘比に相当します。

命令マーカーは、退却不可が明らかにされます。サイの目は3 で、退却不可命令の+1 DRM によって4 に修正されます。戦闘結果は、攻撃しているソヴィエト軍について1 で、枢軸軍について1 です。

ソヴィエト軍は記載された結果を満たすために1 ステップを失い、第237 狙撃兵が損失を受けることに決めます。第237 は、その減少面に裏返されます。83 M は1 結果のために1 ステップを失い、戦闘は終了します。



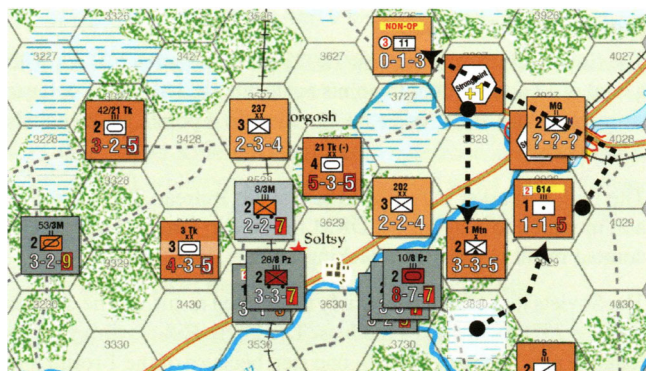
GT11 戦闘後

ソヴィエト軍移動フェイズ

ここでソヴィエト軍プレイヤーは、非機能 HQ 範囲制限内で可能なユニットを移動させる必要があります。最初に、その制限外部 (HQ から4ヘクス) のユニット、42/21 Tk をヘクス 3327 へ、次のターンにドイツ軍の側面を脅かして自軍北側面も保護するために移動させます。次いで、HQ を後に機能状態へ回復させる希望を持つ場所であるヘクス 3726 へ移動させます。ユニットは、以下のシーケンスで移動させます。:

- ・42/21 Tk は、ヘクス 3327 へ移動させます。
- ・第11 軍 HQ は、ヘクス 3726 へ移動させます。
- ・614 砲兵は、ヘクス 3928 へ移動させます。
- ・1 Mtn 旅団は、ヘクス 3829 へ移動させます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、なんとか防御ラインを形成して側面を防護します。



GT11 ソビエト軍の移動

ソビエト軍工兵フェイズ

アクションはありません。

管理セグメント

このシナリオに降伏フェイズはありません。

回復フェイズ

ソビエト軍プレイヤーは、自軍 HQ を非機能状態から機能状態へ回復させるを試みます [BSR 21.28]。HQ は、回復させるために 6 以下のサイの目が要求されます。一彼は「5」を振り、HQ は回復します。

ゲーム・ターン・マーカーは、GT12 へ前進させます。

枢軸軍プレイヤーが積極的な攻撃と蹂躪を採用したときに想像したよりも、状況は遙かに悪化しています。増援は数ターン後に到着しますが、8/3 自動車化は足止めされて第 8 装甲はソビエト軍ユニットの壁に直面し、ソビエト軍の次の移動の接近に南側面を晒しています。

ターン 12

増援／撤退フェイズ

枢軸軍とソビエト軍のプレイヤーは、セット・アップ・カードから自軍の GT12 増援を取り上げます。戦闘ユニットは、自軍登場ヘクス上に置かれます。ソビエト軍プレイヤーは、自軍の第 70、180、183 狙撃兵師団をそれぞれヘクス 3626、3533、3333 上に置くことに決めます。4 つのソビエト軍航空ユニット（及びダミー航空ユニット）と 2 つのドイツ軍航空ユニットは、それぞれ自軍準備ボックス内に置かれます。

航空フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、飛行済ボックス内の Bf110C についてサイを振ります。サイの目は 5 です。枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍飛行済ボックス内の準備表を調べます。Bf110C はチェックにパスし、GT12 中に使用するために準備ボックスへ移します。

航空妨害フェイズ

枢軸軍プレイヤーは状況进行评估し、自軍航空ユニットが到来する戦闘フェイズに CAS 任務を提供するために使用することに決め、妨害フェイズを飛ばします。



GT12 の開始 (戦略セグメント後)

枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、Shimsk（ヘクス 3927）への前進を試みることに決め、ソビエト軍が防衛態勢をさらに強化又は反撃に出る前に同地を奪取するか、少なくとも隣接する位置を確保する必要があります。

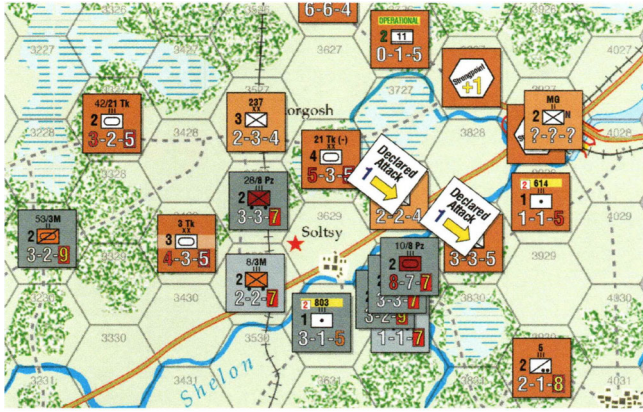
枢軸軍プレイヤーは自軍の側面にも留意し、目標に向けて攻撃すると同時に、これらの側面を守るための十分な戦力を有していないため慎重であるべきです。

- 108 スタックは、ヘクス 3729 内に留まります。
- 第 803 砲兵は、ヘクス 3630 へ移動させます。
- 8/3 M は、3529 へ 1 ヘクス移動させます（浸透移動）。
- 288 Pz は、3528 へ 1 ヘクス移動させます（浸透移動）。
- 第 678 工兵は、ヘクス 3729 内のスタックと統合するため、そこへ移動させます。

枢軸軍プレイヤーは、北側面を確保する必要があるため、前ターンに 1 ステップを失った 8/3 M ユニットのより強力な 288 Pz 戦車ユニットをヘクス 3528 に移動させ、同地点をより確実に保持させます。

枢軸軍攻撃宣言フェイズ

宣言攻撃マーカーが、ヘクス 3728（第 202 狙撃兵師団）と 3829（第 1 山岳旅団）上に置かれますが、これら 2 ヘクスに対して 1 つの戦闘として実行されます [BSR 12.17]。



GT12 枢軸軍の宣言攻撃

ソヴィエト軍の対応

ソヴィエト軍プレイヤーは、全ての規定を満たす有資格ユニットがないため、対応移動を使用できません [BSR 12.41]。ただし、ソヴィエト軍プレイヤーは防御側を支援するために第 614 砲兵ユニットを指定し、防御側が資格を持つ地形（林）内にあるので発令するために指揮ポイントを使用します [BSR 12.53b]。適切なマーカーが表を伏せてヘクス内に置かれ、枢軸軍プレイヤーには分かりません。ソヴィエト軍プレイヤーが命令を置いているため、枢軸軍プレイヤーもそれを行なう選択肢を持ちますが [BSR 12.53c]、そうしないことに決めます。

枢軸軍戦闘フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、最初に近接航空支援任務（CAS）を実行します。彼は3つの航空ユニットを取り上げて航空グループを作り、これらの表面を伏せ、相手側ソヴィエト軍に後になるまで隠します。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の任務に対抗するために2航空ユニットまで置くことが認められ、2つの準備航空ユニット・カウンターを選択し、これらを未確認面で置きます。ここで両プレイヤーは、航空戦闘を解決する前に自軍航空ユニットを明らかにします。

枢軸軍プレイヤーは、1つの Bf109F 戦闘機、1つの Bf110C 多用途戦闘機/爆撃機、1つのダミー航空ユニットを明らかにします。ここでソヴィエト軍プレイヤーは、対抗している自軍の2つの航空ユニットとして1つの F-16 戦闘機と1つのダミー航空ユニットを明らかにします。枢軸軍プレイヤーは、自軍の Bf110C を CAS 任務として宣言し、弱体の F-16 ソヴィエト軍航空ユニットに対抗する Bf109F に依存します。航空主導権についてサイが振られます。サイの目は8です（ソヴィエト軍の主導権）。この場合、問題はありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍航空ユニットの大部分を自軍プレイヤー・セグメントに使用するため残すことに決めていたものの、危険を冒した1つの戦闘機は枢軸軍任務ユニットに対抗する希望を持ちますが、不運です。F-16 ユニットの Bf109 に対して組み合わせられ、数値が比較されます。ソヴィエト軍の1の数値がドイツ軍の4の数値から差し引かれ、+3を生み出します（枢軸軍プレイヤーが使用する航空戦闘表上のコラム）。枢軸軍のサイの目は5で、F-16 を損傷させます。両方の射撃は同時なので、ソヴィエト軍プレイヤーは-3のコラムでサイを振ります。サイの目は4で、Bf109 に影響を持ちません。Bf109 は仕事を終えて飛行済ボックスへ行きます。Bf110C は、第 202 狙撃兵師団からの AA 射撃についてサイを振ります。サイの目は6で Bf110C が生き残り、宣言攻撃へ-1 DRM を提供し、やはり飛行済ボックスへ行きます。

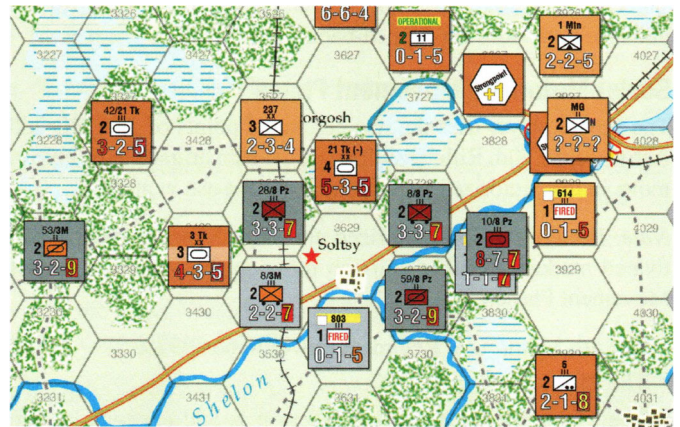
攻撃は、4つのドイツ軍ユニット（第 803 砲兵からの支援と共に）によって、2つの防御側ヘクス 3728 と 3829 に対します。戦闘比は18対6（2つの防御側ユニットと第 614 砲兵から支援）で、3

対1の攻撃です。

ソヴィエト軍の命令マーカーは、裏返されて追加退却であることが明らかにされ、退却不可を期待していた枢軸軍プレイヤーを驚かせました。

サイの目は4で、DRMsに従って1へ修正されます（-1 同一装甲師団効果、-1 枢軸軍の CAS ポイント、-1 諸兵科連合効果、実質-3）。これは CRT 上の-3R 結果で、枢軸軍プレイヤーにとって素晴らしい結果です。ソヴィエト軍プレイヤーは3ステップのみを持ち、全てが失われることになりませんが、ソヴィエト軍の退却命令のため、ステップの損失を2ステップへ減少させます。ソヴィエト軍プレイヤーは、防御側のそれぞれから1ステップを取り去ることを選択し、第 202 狙撃兵師団を基幹ボックスへ送り、第 1 山岳旅団をその減少面へ返します。退却を被る追加退却命令ユニットは、相手側によって3ヘクス退却させられます。枢軸軍プレイヤーは、自軍の側面にユニットを持つことを望まないの、ユニットをヘクス 3926 へ退却させます。

ここで枢軸軍プレイヤーは自軍攻撃ユニットを戦闘後前進させ、2つの防御側ヘクスに対する攻撃だったので、攻撃側をどちらか又は両方の防御側ヘクス内に移動させることができます。一彼はヘクス 3829 について 108 Pz と第 678 工兵及びヘクス 3728 について 88 Pz を選択し、搜索ユニットをその場に残します。



GT12 戦闘後

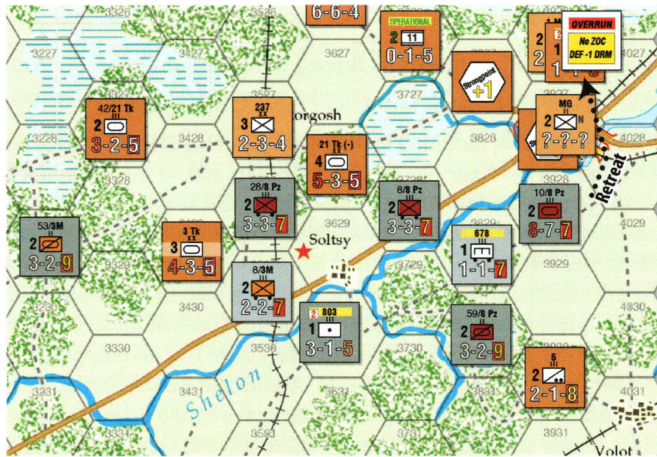
枢軸軍自動車化移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、108 Pz ユニットの第 614 砲兵の蹂躞を試みることに決めます。戦闘比は8対1で、枢軸軍プレイヤーに蹂躞表上で-1 DRM を与えます。彼は7を振って6に修正されて成功で、ソヴィエト軍砲兵ユニットの上に蹂躞マーカーを置き、退却略と目的地ヘクス 3926 を選択します。

成功した 108 Pz が、いまやヘクス 3927 内のソヴィエト軍 MG の ZOC 内にあり、枢軸軍プレイヤーは蹂躞を試みるために残している要求された移動ポイントを持たず、彼は 108 Pz の移動をヘクス 3928 内で停止します。

598 Pz は、自軍の右側面を防護するためにヘクス 3830 へ移動させます。

他の全てのユニットはソヴィエト軍ユニットを釘付けにしており、ソヴィエト第 180 と第 183 狙撃兵師団が枢軸軍後背エリアへの道筋を妨害するための余分なユニットを持たず、次のターンの増援に依存しなければなりません。



枢軸軍 GT12 自動車化移動フェイズの終了

ここで枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の不可避の反撃を待ち、次のターンに到着する増援で自軍位置の維持及び強化します。

枢軸軍工兵フェイズ

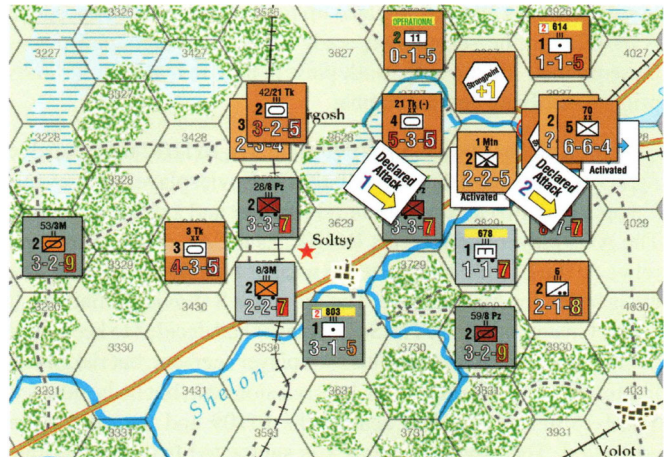
第 613 砲兵から蹂躞マーカーが取り去られます。両陣営の砲兵ユニットは、「射撃済」から返されます。

ソヴィエト軍自動車化フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、第 11 HQ の 2 指揮ポイントを使用し、第 70 狙撃兵師団と第 1 山岳旅団を活性化させ、攻撃に使用するため自動車化移動フェイズに移動させることができます。

注釈: 移動した両方の非自動車化ユニットは、活性化マーカーを受け取りました。どちらのユニットも、到来するソヴィエト軍移動フェイズに移動できません。

- 第 5 オートバイ連隊をヘクス 3929 へ移動させます。
- 第 21 Tk を 3727 へ移動させます。
- 第 11 軍 HQ はその場に留まり、活性化のために自身の 2 指揮ポイントを消費します。第 70 狙撃兵師団と第 1 山岳旅団の上に活性化マーカーが置かれます。
- 第 1 山岳を 3828 へ移動させます。
- 第 70 狙撃兵師団を 3927 へ移動させます。
- 42/21 Tk を 3527 へ移動させます。



ソヴィエト軍 GT12 自動車化移動フェイズの終了 (明確化のため、活性化マーカーはユニットの下に表示される)

ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

宣言攻撃マーカーが、ヘクス 3928 (10/8 Pz) と 3728 (8/8 Pz) 上に置かれます。

ドイツ軍対応フェイズ

第 803 砲兵は 10/8 Pz が射程外ですが、8/8 Pz を支援できます。対応移動は行なわれません。行なわれる唯一のアクションは、退却不可マーカーの表を伏せて有資格地形の林を持つ 3728 防御側ヘクス上に置くことで、枢軸軍プレイヤーは確保が重要であると見なします。枢軸軍プレイヤーが命令を終えているため、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍攻撃ユニット上に命令も置けますが [12.53]、それを行なわないことに決めます。



ソヴィエト軍 GT12 宣言攻撃

ソヴィエト軍戦闘フェイズ

2つの宣言攻撃があります。戦闘を実施する前に、プレイヤー諸氏はその近接航空支援 (CAS) 任務を置き、攻撃側 (ソヴィエト軍) が最初です。: ソヴィエト軍は、自軍の 2つの爆撃機と I-16 戦闘機と一緒に、航空グループと任務ユニットとしての爆撃機及び護衛機としての戦闘機として、ヘクス 3728 上の攻撃を支援するために置きます。枢軸軍プレイヤーは、使用可能な単一の Ju88 爆撃機のみを持ち、ヘクス 3728 上に置きます。航空主導権は 6なので航空戦闘は発生せず、このためソヴィエト軍は準備のサイ振り [14.26b] 後に自軍戦闘機を戻すので、パスして準備のために戻ります。

次にAA射撃表からの対空砲結果が、Ju88について+1とSBについて+2の適切なDRMで判定されます。第21Tkからの対空射撃後、Ju88は帰還して2つのFlakが2つのSB爆撃機に対してサイを振り、1つが帰還で1つはその-1CASDRMで成功です。

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にヘクス3728へ攻撃を実施することに決めます。防御戦力は、3プラス3砲兵支援の合計6です。ソヴィエト軍の攻撃戦力は、21Tkからの5と1山岳からの2の合計7なので、最終戦闘比は1対1です。命令マーカーが裏返され、退却不可が明らかになります。サイが振られます。結果は4と退却不可命令のため+1DRMとソヴィエト軍CASからの-1が相殺され、4(1*/R)の最終結果を与えます。攻撃側と防御側の両者は、1ステップを失います。第21Tk師団と88Pzの両方がその減少面に返されますが、枢軸軍プレイヤーは自身の位置を維持します。

次の攻撃は、108Pzでヘクス3928の攻撃です。防御側の戦力は7で、攻撃側は第70狙撃兵師団からの6と第614砲兵からの1砲兵支援からの合計7で、1対1戦闘比の攻撃です(第5オートバイは、3830の598PzのZOC内にあるため攻撃できません)。修正はなく、CRTのサイ振りは1(-1/R)です。これはソヴィエト軍にとって素晴らしい結果で、108Pz連隊は1ステップを失い、第678工兵ユニットを通過してヘクス3729へ退却させ、勝利した第70狙撃兵師団は防御側ヘクス内へ前進します。



ソヴィエト軍GT12の戦闘後

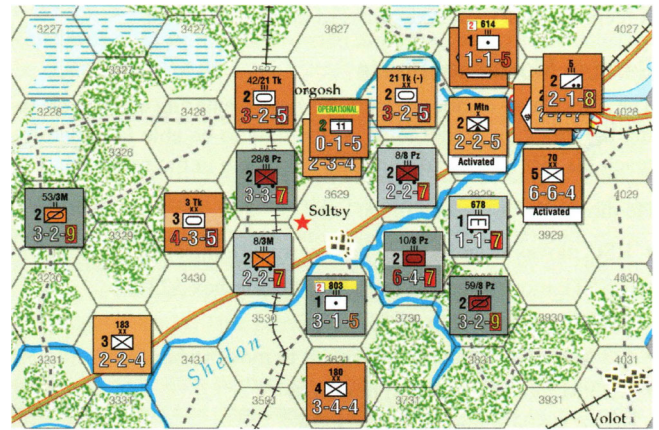
ソヴィエト軍移動フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、ここで自軍非活性ユニットを移動させることができます。:

- このターンにヘクス3333に登場した第183狙撃兵師団を、ここでヘクス3330へ移動させます(道路をブロックする)。
- 第237狙撃兵師団をヘクス3628へ移動させます。
- 第5オートバイをヘクス3927へ移動させます。
- 第614砲兵を3827へ移動させます。
- 第11軍HQをヘクス3628へ移動させます。
- 第180狙撃兵師団をヘクス3631へ移動させます。

ソヴィエト軍工兵フェイズ

アクションはありません。一全ての砲兵を射撃済みから元に戻します。



ソヴィエト軍のGT12工兵フェイズ後

管理セグメント

活性化マーカーが取り去られます。

ターン13

増援/撤退フェイズ

枢軸軍とソヴィエト軍プレイヤーは、セット・アップ・カードからGT13の増援を取り上げます。



GT13の開始時増援配置後

航空フェイズ

両プレイヤーは、航空準備についてサイを振ります。枢軸軍プレイヤーは、Bf110、Ju88、Bf109についてサイを振り、それぞれ8、7、4なのでBf110は準備ボックスへ行きません。ソヴィエト軍プレイヤーは2つのSB航空ユニットのサイを振り、1と4の+2DRMで両方が準備できて、最終ターンからすでに準備ボックス内にあるF16と合流します。ソヴィエト軍は、損傷ボックス内にも1つのF16ユニットを持ちます。—彼は5を振り、損傷状態に留まります。

ドイツ軍プレイヤーは、前ターンにいたShimskの東へ1ヘクス

前進して Soltsy を占領し、ソヴィエト軍が東側の勝利ポイント・ヘクスへ到達するのを阻止できれば、勝利まであと1ヘクスとなります。

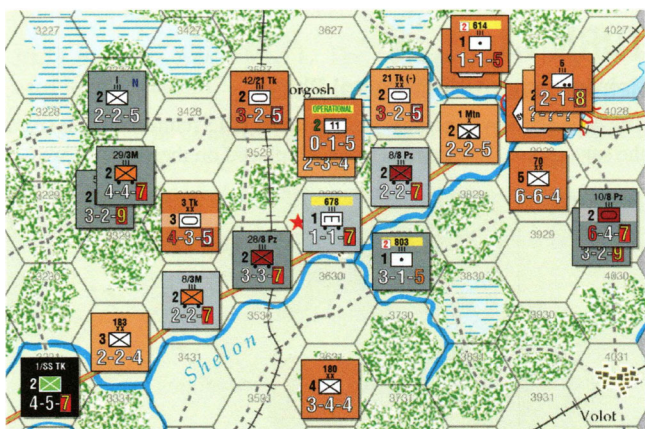
ソヴィエト軍プレイヤーは、後続増援の道筋を妨害することを選択しており、枢軸軍前方ユニットの移動を限定します。

ドイツ軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、新たに投入した後続ユニットを、道路上のソヴィエト軍の妨害ユニットの掃討に集中させることを決断しました。これにより、8Pzの先鋒ユニットに到達し、次ターンでの支援が可能となることを期待しています。

枢軸軍プレイヤーは、以下のユニットを移動させます。:

- RSC をその登場ヘクスから道路によってヘクス 3327 へ移動させます。
- 1/SS Tk を道路によってヘクス 2933 からヘクス 3231 へ移動させます。
- 53/3 M をヘクス 3328 へ移動させます。
- 8/3 M をヘクス 3430 へ浸透移動を使用して移動させます。
- 29/3 M を道路によってヘクス 3328 へ移動させます。
- 803 砲兵をヘクス 3729 へ移動させます。
- 58/8 Pz と 10/8 Pz をヘクス 4029 へ移動させます。
- 28/8 Pz をヘクス 3529 へ浸透移動を使用して移動させます。
- 678 工兵をヘクス 3629 へ移動させます。



GT13の枢軸軍移動後

宣言攻撃マーカーが、ヘクス 3330 (第183狙撃兵)、3429 (3Ttk)、3928 (第70狙撃兵) 上に置かれます。



GT13の枢軸軍宣言攻撃

ソヴィエト軍対応フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、第70狙撃兵師団の防御を支援するために第614砲兵を割り当てます。ソヴィエト軍プレイヤーは、防御側ヘクス内へ第5オートバイ・ユニットを移動させるために対応移動も使用できますが、それを行なう代わりに、後の自軍ターンに北側面への未来の攻撃を支援するためより多くの選択肢を持つ、ヘクス 3726 へ移動することに決めます。ソヴィエト軍プレイヤーは指揮ポイントを使用し、ヘクス 3429 内で防御している 3Ttk ユニットの発令し (有資格地形であるため)、これらをその未確認面で置きますが、この場合は実際に唯一意味を持つ「退却不可」命令で、枢軸軍プレイヤーはおそらくそうであろうと想像します。他の防御側は、命令を受け取れる有効な地形ではありません。



GT13の枢軸軍戦闘フェイズ (対応後に CAS 任務を置いた後)

枢軸軍戦闘フェイズ

最初に、CAS 任務航空割り当てシーケンスが発生します。枢軸軍プレイヤーは、準備ボックス内の使用可能な自軍航空ユニットを取り上げ、それらで航空グループを形成して表面を伏せて2つの防御側ヘクス 3928 と 3429 上に置きます (これらは、防御側ヘクスの隣に表示されます)。

ソヴィエト軍プレイヤーは、同様に使用可能な自軍航空ユニットを防御側ヘクス 3928 上に置き、ヘクス 3330 には対抗しません。

ここで、全ての航空ユニットが明らかにされます。枢軸軍はヘクス 3429 上にダムー航空ユニットを置いていたので、ここでの航空任務はありませんが、騙されたソヴィエト軍はここで任務を試みました。ヘクス 3330 は、ソヴィエト軍の対抗任務を持たず対空砲に直面し、サイの目は「6」で、SB 航空ユニットの CAS DRM は「+2」なので、最終結果は「8」で SB 航空ユニットは帰還します。

ヘクス 3928 に射撃ユニットがあるため、航空戦闘が起こり得ます。航空主導権表のサイを振ります。サイの目は3で、枢軸軍の主導権です。対抗しているソヴィエト軍 I-16 戦闘機があるため、枢軸軍の Bf109F は I-16 と戦闘しなければなりません。Bf109 が射撃し、「9」を振って I-16 は生き残ります。ここで I-16 が応射して、「4」を振って効果がないので、両陣営の戦闘機はそれぞれ自軍「飛行済」ボックスへ戻ります。ここで任務ユニットは、高射砲についてサイを振ります。: 枢軸軍の Ju88 は「5」を振り、ソヴィエト軍の SB は「3」を振り、両陣営の任務ユニットは成功ですが、続く戦闘で互いの CAS 値を効果的にキャンセルします。

枢軸軍プレイヤーは、自軍の3つの攻撃を順番に実施することに決め、最初にヘクス 3929 上の第70狙撃兵師団を攻撃します。ドイツ軍プレイヤーは第803砲兵を、ソヴィエト軍プレイヤーは第614



ソヴィエト軍のGT13 宣言攻撃

ドイツ軍対応フェイズ

防御側ヘクスから範囲内の全枢軸軍自動車化ユニットは敵 ZOC 内にあり [12.41a]、第 803 砲兵も敵 ZOC 内にいるため支援を提供できません [13.11d]。88Pz の防御側ヘクス 3728 内に資格を持つ地形としての林があるため、命令が置かれます。

ソヴィエト軍戦闘フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にヘクス 3629 へ、ヘクス 3628 内の 4221Tk と第 237 狙撃兵師団で攻撃を実行します。戦闘比は 5 対 1 で、7 を振って 1/1 の結果です。両陣営は 1 ステップを失わなければならない、ソヴィエト軍は 4221Tk を 1 ステップ減少させることに決め、一方枢軸軍工兵が基幹へ取り去られ、ソヴィエト軍は第 237 狙撃兵師団を防御側ヘクス内へ前進させます。

二番目のヘクス 3728 への攻撃は、21Tk と第 614 砲兵からの支援を伴います。戦闘比は 2 対 1 で、退却不可命令の +1 DRM を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは再び 7 を振り、8 に修正されて「なし」の結果で、88Pz は生き残ってその土地を維持します。



GT13 のソヴィエト軍戦闘フェイズ後

ソヴィエト軍移動フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、次のターンに Soltsy を維持できれば勝利する可能性があります、自身の位置を防護するためのユニットをほぼ持たないため、できる限り枢軸軍の選択肢を妨げるために自軍ユニットを移動させます。

- ・第 70 狙撃兵師団を大河川越えでヘクス 4028 へ移動させます。
- ・第 5MC をヘクス 3526 へ移動させます。
- ・4221Tk を 3627 へ移動させます。

- ・第 182 狙撃兵師団をヘクス 3232 へ移動させ、枢軸軍増援を妨害し、次のターンに西方星ヘクスの占領を脅かします。

ソヴィエト軍プレイヤーは、2つの重要接近ヘクスの防御を計画し、それぞれのヘクスを増強するために砲兵及びどちらのヘクス内にも対応するための第 21Tk を持ちます。一方、第 5MC と第 183 狙撃兵は、枢軸軍の西端登場ヘクスに隣接させて留めることで、勝利をたぐり寄せるを試みます。



GT13 のソヴィエト軍移動フェイズ後

ソヴィエト軍工兵フェイズ

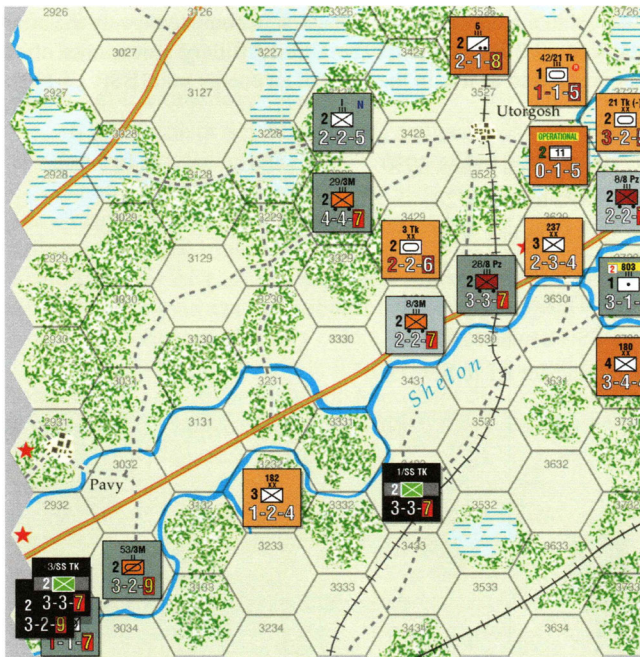
ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍砲兵を「射撃済」面から戻されます。

管理セグメント

活性化マーカーが取り去られます。ターン・マーカーを最終シナリオ・ターンの GT14 に進めます。

ターン 14 増援フェイズ

両プレイヤーは、自軍 GT14 の増援を脇にセットします。



GT14 の開始時増援配置後

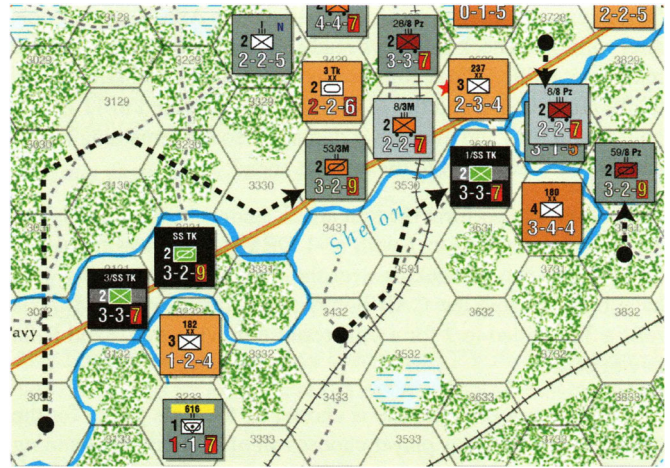
航空準備フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは再びサイを振り、全航空ユニットが準備ボックスへ戻されます。ソヴィエト軍プレイヤーもサイを振り、自軍戦闘機と 1 つの爆撃機を準備し、損傷ボックス内の戦闘機も飛行済ボックスへ戻しますが、最終シナリオ・ターンに使用できません。

ドイツ軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、Soltsy ヘクス 3629 を奪回する必要がある、Shimsk ヘクス 3928 に隣接する位置を保持し、西端登場星 VP ヘクスの支配を保持します。

- 3/SSTk をヘクス 3131 へ移動させます。
- 第 616 自動車化 AT 大隊をヘクス 3233 へ移動させます。
- 1/SSTk をヘクス 3630 へ移動させます。
- 8/3M をヘクス 3529 へ移動させます。
- 28/8 Pz は浸透移動をしてヘクス 3528 へ移動させます。
- 53/3M 搜索をヘクス 3430 へ移動させます。
- 29/3M をヘクス 3428 へ移動させます。
- 8/8 Pz は浸透移動をしてヘクス 3729 へ移動させます。
- 59/3 Pz をヘクス 3830 へ移動させます。
- RSC をヘクス 3328 へ移動させます。



GT14 の枢軸軍移動後

攻撃がヘクス 3232、3629、3429、3730 に宣言されます。宣言攻撃マーカーが各ヘクス上に置かれます。



GT14 の枢軸軍宣言攻撃

ソヴィエト軍対応フェイズ

第 11 軍 HQ は、防御側ヘクス 3429 と 3730 に発令します。ここで枢軸軍プレイヤーは、防御側が命令を発令した後であれば自身の命令を配置できるため [BSR 12.53c]、59/8 Pz ユニットに追加退却命令を配置します。同部隊は 180 狙撃兵師団に対して不利な状況下で捨て駒攻撃を仕掛けています。第 11 軍は、指揮範囲内かつ攻撃ヘクスから 3 ヘクス以内の範囲に最大 2 個自動車化ユニットを対応させることが可能でしたが、いかなる防御ヘクスにも到達できず、これらのユニットの現状位置が現状の情勢において最適と判断しました。

枢軸軍戦闘フェイズ

枢軸軍によって、シナリオ勝利の鍵となるヘクス 3629 上に 1 CAS 任務が置かれます。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の航空ユニットを自軍フェイズに活用するため、後方に留めることを決断しました。対抗しているソヴィエト軍航空ユニットがないため航空

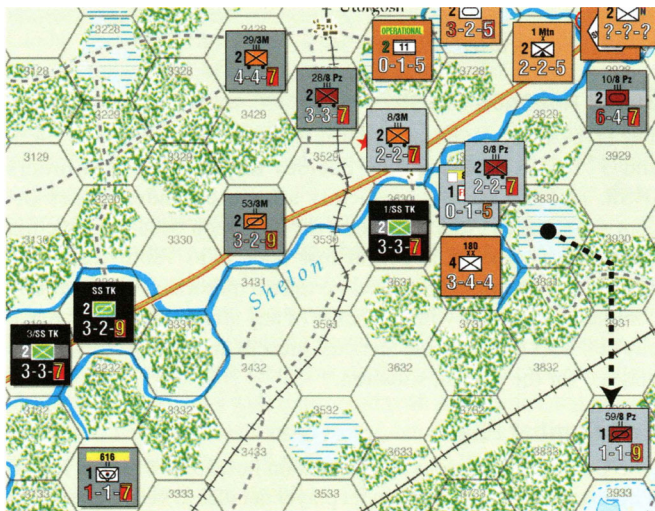
戦闘はなく、枢軸軍戦闘機はチェックのサイ振り後に戻って準備に留まり、6を振って準備ボックスへ行きます [BSR]。2つの任務ユニットについて対空砲のサイを振り、Bf110は2を振り、Ju88は10を振って劣悪の CAS DRM によって 11 に修正されて Ju88 は損傷し、残っている Bf110 はその -1 CAS DRM を戦闘に加えます。

枢軸軍は、ヘクス 3232 に対する最初の攻撃を最初に行うことに決め、7 対 2 を約分して 3 対 1 で CAB の -1 DRM で、第 616 自動車化 AT ユニットの河川ヘクスサイドを越えて攻撃していないため、CAB ボーナスと +1 DRM の追加の両方を無効化します。枢軸軍は 3 を振って 2 に修正され、-1/2R の結果で第 182 ソヴィエト軍へ騎兵師団を基幹へ取り去ります。

次の戦闘について、枢軸軍プレイヤーによってヘクス 3629 の主攻撃が選択されます。枢軸軍プレイヤーは攻撃に参加させるため、支援のための第 803 砲兵を含む、ヘクスを囲んでいる全自軍ユニットを選択します。全ての攻撃と支援 DRM を合計し、3 防御側戦力に対する 13 を持ち、4 対 1 で CAS 任務からの -1 DRM で攻撃します。3 を振って 2 に修正されて *3R の結果で、第 237 狙撃兵師団を基幹ボックスへ取り去り、8/3M ユニットの防御側ヘクス内へ前進させます。

次の攻撃は、ヘクス 3429 内の 3Tk に対するもので、+1 退却不可命令 DRM を持ちます。攻撃側は 9 攻撃戦力ポイントを持ち、防御側の 2 戦力に対する 4 対 1 攻撃です。3 が振られ、4 に修正されて 1 *2 の結果です。3Tk は基幹へ取り去られ、枢軸軍プレイヤーは 1 ステップを失わなければならない RSC を選択します。装甲ユニットが攻撃に参加していたら、アスタリスク結果の装甲損耗のステップ損失をしなければなりません。枢軸軍プレイヤーは、いかなるユニットもカラの防御側ヘクス内へ前進させないことに決めます。

最後の攻撃は、59/8Pz 捜索によるヘクス 3730 内の第 180 狙撃兵師団に対する捨て駒攻撃です。河川ヘクスサイドの +1 DRM と退却不可命令の +1 DRM で、合計 +2 DRM があります。枢軸軍プレイヤーは 3 対 4 戦闘比 CRT コラム上で 10 を振り、12 に修正されて 2R/- の結果です。これは、枢軸軍には悪い結果でソヴィエト軍には最高ですが、追加退却マーカーは 59/8Pz 捜索の損失を 1 ステップのみに限定し [BSR 16.45b]、ソヴィエト軍は損失が適用された後でヘクス 3932 へユニットを退却させることを選択します。



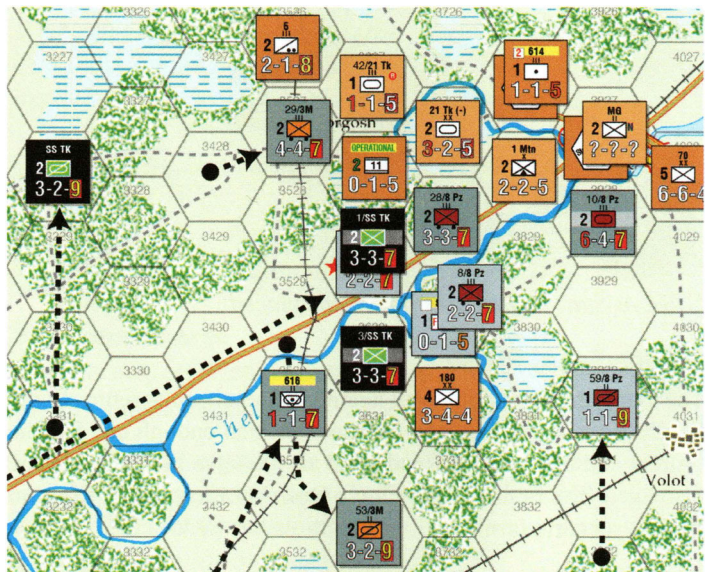
GT14の枢軸軍宣言攻撃後

枢軸軍自動車化移動フェイズ

いま枢軸軍プレイヤーは、Soltsy と他のシナリオ星ヘクスを確保できることを確認していますが、ヘクス 3928 を確保している 10/8Pz の補強を必要とします。第 180 狙撃兵師団と第 1 山岳旅団との間のソヴィエト軍ユニットの ZOCs の構成は、避けられないソヴィエト軍の攻撃において 10/8 Pz を支援するために使用できるのは、現在減少状態の 59/8Pz 捜索ユニットのみです。第 803 砲兵ユニットは、敵ユニットの ZOC 内にあるため [BSR 13.11d]、支援を提供できません。

枢軸軍プレイヤーは、以下のように移動させます。:

- 59/8 Pz 捜索をヘクス 3930 へ。
- 28/8Pz をヘクス 3728 へ。
- 53/3 M をヘクス 3632 へ。
- 29/3 M をヘクス 3527 へ。
- SS Tk 捜索をヘクス 3228 へ。
- 3SS Tk をヘクス 3629 へ。
- 第 616 自動車化 AT をヘクス 3530 へ。



GT14の枢軸軍自動車化移動フェイズ後

枢軸軍工兵フェイズ

枢軸軍は、自軍砲兵を「射撃済」から準備へ返します。

ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍最終プレイヤー・セグメントに勝利達成を試みなければなりません。最高戦闘比で最大成功機会は、ヘクス 3928 内の 10/8 Pz に対するもので、ここで自軍攻撃をセット・アップします。

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のように移動させます。:

- 21Tk をヘクス 3927 へ。
- 5MC をヘクス 3727 へ。

ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

宣言攻撃マーカーがヘクス 3928 (10/8Pz) 上に置かれます。

のACRを有すJu 88を選択します。Ju 88は、MiG-3が帰還又は損傷を与えることがかなり困難です。ソヴィエト軍プレイヤーが主導権を持っていたら、脆弱なJu 87を選択することができました。

全ての射撃ユニットは、航空戦闘で同時に射撃します。任務ユニットは射撃しません。—これらは、そのACRsを防御にのみ使用します。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のMiG-3でJu 88を射撃し、航空戦闘表の-1コラムを指定します（MiG-3の2ACR マイナス Ju 88の3ACR）。彼は6を振り、（効果なし）の結果です。

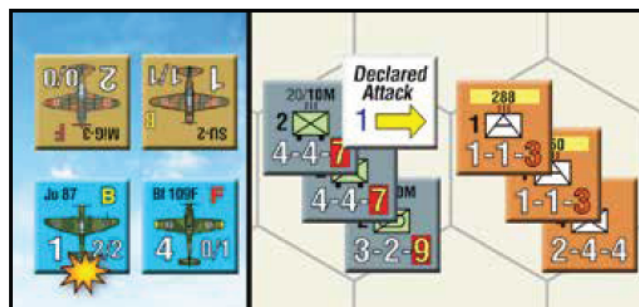
ここで両プレイヤーは、Bf 109 F対MiG-3の交戦で射撃します。ドイツ軍プレイヤーは航空戦闘表で+2コラムを指定し（Bf 109 Fの4ACR マイナス MiG-3の2ACR）、ソヴィエト軍プレイヤーは-2コラムを指定します（MiG-3の2ACR マイナス Bf 109 Fの4ACR）。枢軸軍プレイヤーは5を振り、MiG-3は損傷します。ソヴィエト軍プレイヤーは4を振り、効果なしです。MiG-3は、損傷ボックス内に置かれます。Bf 109は、枢軸軍の局地的戦術優位性のために第2ラウンドに留まります。

ほとんどの場合、航空戦闘はここで完了します。ただし、枢軸軍プレイヤーが局地的戦術優位性を受け取ったため、非交戦状態の枢軸軍射撃ユニットは新たな目標を選択して再度射撃できます。枢軸軍の唯一の射撃ユニットであるBf 109は、非交戦状態です（航空戦闘で最初のラウンドにその相手だったMiG-3は、ソヴィエト軍の損傷ボックスへ戻されました）。唯一残っているソヴィエト軍ユニットは別のMiG-3であるため、これが目標ユニットになります。枢軸軍プレイヤーは、再び+2コラムを指定してサイを振り、3を獲得して「撃破」の結果です。MiG-3は直ちにソヴィエト軍の撃破ボックスへ送られます。これは局地的戦術優位性の状況における目標ユニットだったので、応射はできません。航空戦闘は終了です。残っている全ての射撃ユニット（この場合は、Bf 109）は、それぞれ飛行済ボックスへ戻ります。Ju 87とJu 88は、妨害任務を継続します。

任務ヘクスをHQが占めるため、ソヴィエト軍プレイヤーはAA射撃を実施できます（任務ヘクスを囲んでいる6ヘクスのいずれかを占めていたとしても可能でした）。HQは、各ソヴィエト軍AAのサイの目に+1DRMを提供します。ソヴィエト軍は、最初にJu 88を射撃します。サイの目は8で（HQ DRMのため9に修正されます）、帰還の結果を獲得します。Ju 88は、直ちに枢軸軍の飛行済ボックス内に置かれます。Ju 87に対する次のサイの目は5ですが、このときはJu 87自体のAA射撃に対する-1DRMによってHQ DRMは無効化されます。

最終のサイの目は5に留まり、表上で「効果なし」に相当します。Ju 87は、航空戦闘とAA射撃の後に任務ヘクス内に留まるため、自動的にその任務を実行します。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス内に留まっている各枢軸軍妨害値ポイントについて任務ヘクス内に1レベルの妨害を受け取り、最大2レベルまでです。Ju 87は2妨害値ポイントを持つため、枢軸軍プレイヤーは任務ヘクス内にレベル2妨害マーカーを置き、Ju 87を飛行済ボックスへ移します。航空任務は完了です。妨害マーカーは、回復フェイズ中に取り去られるまで任務ヘクス内に留まります。取り去られるまで、それは任務ヘクスと周囲6ヘクス内を、ソヴィエト軍プレイヤーに影響する妨害ゾーンへ転じます。妨害効果の完全なリストについては、11x17チャート・カードの妨害効果セクションを参照してください。

例2：CAS



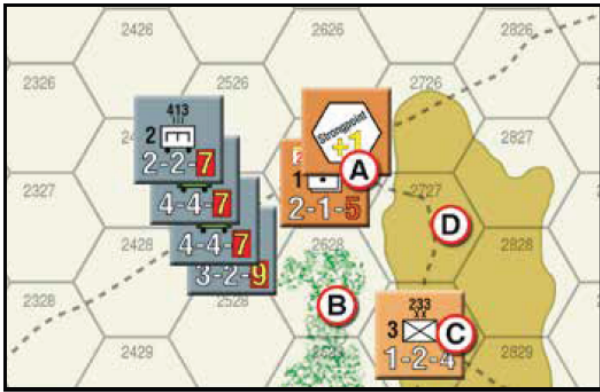
状況：枢軸軍プレイヤーは、いくつかのソヴィエト軍ユニットを含んでいるヘクスに対して攻撃を宣言しており、その中の2つはAAユニットです。宣言攻撃マーカーが、ヘクス上に置かれています。枢軸軍戦闘フェイズの開始時、枢軸軍プレイヤーは望む全てのCAS任務を割当て、それらの1つはこの当該宣言攻撃に割り当てられます。妨害と異なり、CAS任務に割り当て可能な唯一の任務ヘクスは、宣言攻撃マーカーを有すヘクスです。枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから1つのBf 109と1つのJu 87を割当て、それらの表面を伏せて任務ヘクス上に置きます。いったん攻撃しているプレイヤー（この場合は枢軸軍プレイヤー）が全てのCAS任務を割当てたら、防御しているプレイヤーが宣言攻撃マーカーを有すいずれかの目標ヘクスへ自軍CAS任務を割り当てます。ソヴィエト軍プレイヤーは、例のヘクス内でCAS任務を実行するため、準備ボックスから1つのMiG-3戦闘機とSU-2爆撃機を割り当て、ユニットを表面でマップへ移します。両プレイヤーが任務ヘクス内に航空ユニットを持つため、これらは航空戦闘を実行します。：

1. 枢軸軍プレイヤーは、自軍Bf 109が射撃ユニットとして機能していることを宣言する必要がなく、ゼロのCAS値を持つため自動的にそれを行います。
2. 枢軸軍プレイヤーは、サイを1つ振ることで航空主導権についてチェックし、航空主導権表を参照します。サイの目は6で、全ての射撃ユニットをそれぞれ飛行済ボックスへ戻します。

航空戦闘手順の残りは、飛ばされます。両陣営が任務ヘクス内又は隣接にAA射撃を提供する資格を有す地上戦闘ユニットを持つため、両プレイヤーの任務ユニットはAA射撃を受けなければなりません。

枢軸軍プレイヤーはDRMなしで3を振り、効果なしの結果です。ソヴィエト軍のSU-2ユニットは、任務ヘクス内に留まります。ソヴィエト軍プレイヤーは10の目を振り、+2DRMによって修正され（これら2つのAAユニットは、各+1DRMを提供します）、スツーカーの-1DRMを適用しているときに損傷結果を生み出します。スツーカーはマップから取り去られ、枢軸軍の損傷ボックス内に置かれます。ここでSU-2は、そのCAS値を宣言攻撃に+1防御側DRMとして自動的に提供します。SU-2を飛行済ボックスへ戻します。望むのであれば、ヘクス内に1の数字マーカーを置きます。

11.3 蹂躪の例 [Overrun Example]



状況：枢軸軍の移動フェイズです。ターンの天候は乾燥です。枢軸軍プレイヤーは、イラスト内に表示された部隊で、ヘクス A 内のソヴィエト軍砲兵旅団を蹂躪することに決めます。全てのドイツ軍自動車化ユニットが、ヘクス A に隣接するヘクス内で一緒にスタックして枢軸軍移動フェイズを開始するため、全てが同じスタックで移動できます。ソヴィエト軍砲兵ユニットが拠点有ヘクス内にあるため、枢軸軍プレイヤーは蹂躪するために 12 対 1 の比を達成しなければなりません。枢軸軍部隊は、13 攻撃戦力を持ちます。ソヴィエト軍ユニット (単独の砲兵ユニット) は、その 1 の防御戦力で防御します。13 対 1 の比で、枢軸軍部隊は要塞化建造物を蹂躪するための 2 つの前提条件の 1 つを満たします。蹂躪を実施しているスタックの一部に自動車化工兵ユニットがあるため、二番目の条件も満たします。

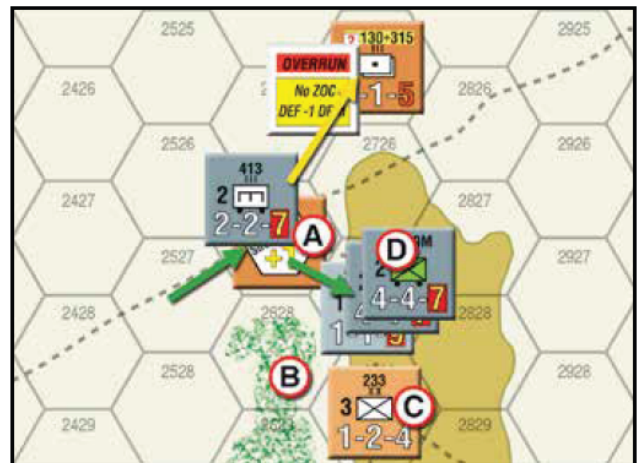
枢軸軍プレイヤーは蹂躪表を参照し、サイを振って 3 を獲得します。ここで枢軸軍プレイヤーは、関連する DRM を適用します。:

1. 戦闘比 DRM: 蹂躪の比が 13 対 1 なので、この DRM は -2 です (10 対 1 を超過する比は -2 を提供しますが、-3 を提供する 14 対 1 ではありません)。
2. 地形 DRM: 拠点について +4 DRM があります。

実質 DRM は +2 (-2 と +4) なので、修正後の蹂躪のサイの目は 5 です。この結果を蹂躪表の 3~7 の範囲に落とし込み、成功の結果を生み出します。ソヴィエト軍ユニットは、1 ステップを失う必要はありませんが、枢軸軍プレイヤーはユニット上に蹂躪マークを置き、2 ヘクス退却させます。ここで枢軸軍のスタックは、カラになった蹂躪ヘクス内へ前進しなければならず、2 と 1/2 MP を消費しました (蹂躪の試みのために 1 MP、一級道路上の蹂躪ヘクスへ進入するために 1/2、拠点を有ヘクスへ進入するためにプラス 1 MP です)。蹂躪ヘクス内のソヴィエト軍ユニットは、ZOC を及ぼしていませんでしたが、たとえソヴィエト軍の ZOC が及ぼされていたとしても、蹂躪を行っているスタックがその移動を蹂躪ヘクスに隣接して開始したため、MP コストは消費しなかったこととなります。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス A 内に工兵ユニットを「置き去り」にします。工兵は、到来する枢軸軍工兵フェイズ中に拠点を破壊するために背後に残されます。減少した蹂躪スタックは移動を継続し、二級道路上の非平地ヘクスへ進入するための 1 MP のコストにプラスして、ヘクス C 内のソヴィエト軍ユニットの ZOC に進入するための 1 MP で、二級道路上のヘクス D に進入します (合計で 4 と 1/2 MP を消費します)。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス C の蹂躪が可能かどうか判定します。ヘクス C 内を蹂躪するための MP コストは、蹂躪のための 1 MP にプラスして二級道路上のヘクス C (非平地地形ヘクス) に進入するための 1 MP です。更に 2 MP を加えて、蓄積された合計は 6 と 1/2 MP を生み出します。

す。全ての枢軸軍ユニットが 7 の MAs を持つため、蹂躪の MP コストを消費するために十分です。蹂躪を行っているスタックは、10 攻撃戦力を持ち、2 防御戦力を有す減少状態のソヴィエト軍師団に対して最低の 5 対 1 の比レベルを満たすために十分です。蹂躪のサイ振りが行われ、8 が獲得されます。このとき、DRMs は枢軸軍に不利です。5 対 1 比レベルについて +2 DRM と、ヘクス C 内の高地地形について別の +2 DRM です。たとえ合計 DRM が +4 あっても、最大の蹂躪 DRM は +3/-3 です。修正後のサイの目は 11 です。

蹂躪に失敗しただけでなく、蹂躪を行っているスタックは 1 ステップも失わなければなりません。枢軸軍は自軍搜索ユニットからステップ損失を受け、減少戦力面 1-1-9 に裏返します。蹂躪移動は停止します。ヘクス C を占めている枢軸軍プレイヤーの残された唯一の選択肢は、ヘクス C の隣接に更なる枢軸軍ユニットを移動させ、枢軸軍の砲兵を支援射程内に持ってきた後、枢軸軍移動フェイズの終了時にヘクスに対して攻撃を宣言することです。



両方の蹂躪が完了した後の状況

注釈：この例の開始時、枢軸軍プレイヤーは使用可能な別の蹂躪の選択肢を持ちました。ヘクス A 内のソヴィエト軍ユニットが ZOC を持たないため、蹂躪を行っているスタックはヘクス B 内へ移動し、ヘクス C 内の減少状態師団に蹂躪を宣言できました。蹂躪を行っているスタックは 2 つのソヴィエト軍ユニットに隣接することになりますが、蹂躪されている 1 つの ZOC 内のみあるため、蹂躪は許可されることとなります。

ヘクス B 内へ移動するためのコストは 4 MP です (ソヴィエト軍 ZOC について 1 MP、道路外ヘクスに進入するための 1 MP にプラスしてヘクス内の林について 2 MP)。蹂躪 MP コストは、ここでも 2 MP です。蹂躪は 6 対 1 の比で実施され、5 対 1 比の DRM を打ち消します。それでも蹂躪は失敗する可能性があります。ステップを失う危険は減ることになります。交換条件は、たとえヘクス C に対する蹂躪に成功しても、ヘクス A 内のソヴィエト軍ユニットも蹂躪するために残される MP が不十分になることです。

11.4 ソヴィエト軍の砲兵支援の例 [Soviet Artillery Support Examples]

例1：ソヴィエト軍砲兵の防御 [Soviet Artillery Defending]



通常、資格を持つ1つのみのソヴィエト軍砲兵ユニットが、いずれかの宣言攻撃（防御又は攻撃）にその支援戦力を提供できます。

この例で、ソヴィエト軍は2つのヘクスで防御しており、1つの防御側ヘクス内の砲兵ユニットは、その支援を加えることができます。

ことができます。次いで、第13軍砲兵は、その支援戦力を最初の防御側（上）又は第110狙撃兵師団の防御側（下）のどちらかに加えることができます。砲兵はHQの指揮範囲内にないため、この例では戦闘毎に1砲兵ユニットの制限を適用します。2つの使用可能な選択肢があります。:

1. 第13軍砲兵が上の防御側に支援戦力を加え、次いでその防御側と共にスタックした砲兵が1のDS値を使用し（その支援戦力ではなく）、ヘクス内に合計3のDSを与え、第13軍砲兵からの2支援戦力を与えて合計5のDSにします。
2. 第13軍砲兵が下の防御側である第110狙撃兵師団に支援戦力を加え、次いで合計DSは6になります。

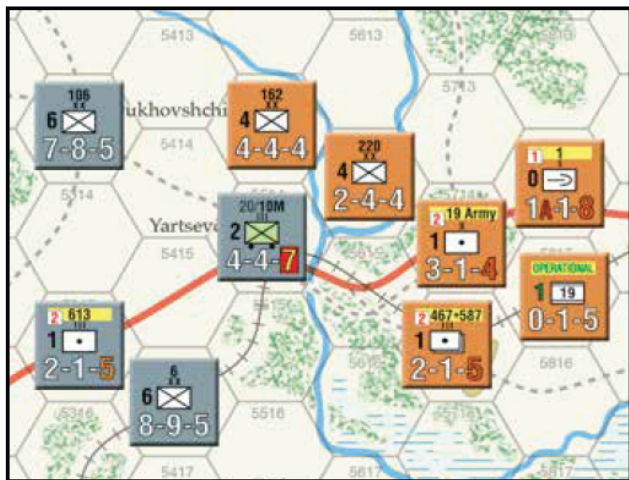
選択肢2は、両砲兵ユニットの完全な支援戦力を使用し、道路上に露出したユニットをより支援するため、優れた選択となり得ます。

例2：HQの能力を使用するソヴィエト軍砲兵の攻撃 [Soviet Artillery Attacking Using HQ Capability]

[Soviet Artillery Attacking Using HQ Capability]

この例は、ある攻撃に複数のソヴィエト軍砲兵ユニットがその支援戦力を提供できる方法を表示します。

初期の状況：ドイツ軍はYartsebo (I-5514) を占めており、ソヴィエト軍は毎回のために強力な反撃の実施を望みます。



ドイツ軍は4のDSを持ち、支援戦力の射程内にある自軍砲兵が合計6のDSを与えます。ソヴィエト軍は、合計6戦力を有す使用可能な2個狙撃兵師団を持ち、攻撃を完遂するために自軍砲兵から最大6支援戦力ポイントを加えることを望みます。2つの射程内の

砲兵支援戦力は、両者がHQの範囲内にあるためすでに加えることができますが、意図した攻撃に十分ではありません。

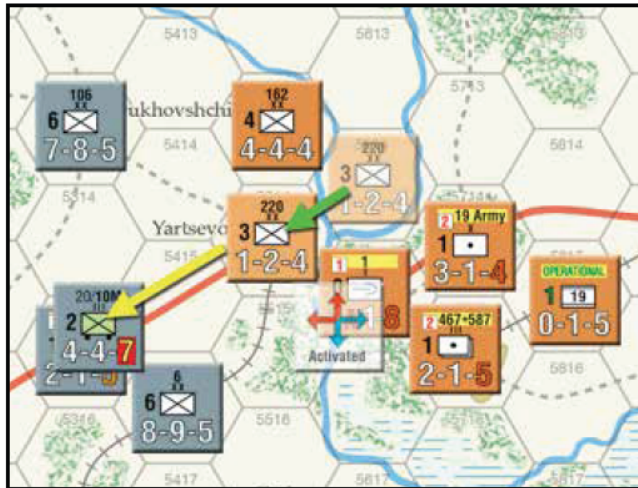
HQは、近くにあつてやはりHQの指揮範囲内のロケット砲兵を活性化させるために指揮ポイントを使用します。



活性化したロケット砲兵は、ここでソヴィエト軍戦闘フェイズに先立つソヴィエト軍自動車化移動フェイズに移動させることができ、I-5615へ移動させます。明確化のため、この例では活性化マーカーがユニットの下に置かれます。いまや攻撃戦力は12対防御側の6で、2対1の攻撃を認めます。:



補給下の攻撃がCRT上で2対1の戦闘比で解決され、「6」が振られて1*/Rが与えられます。ドイツ軍ユニットが撤退してソヴィエト軍は防御側ヘクスを獲得し、1ステップのコストを支払います。攻撃が強制攻撃であったら、ソヴィエト軍は更なるステップを失うことを要求されていました。:



最後に、攻撃後に砲兵ユニットは、2ヘクス退却を行わなければならない[BSR 13.32]さもなければ失われます。幸運にも、ソヴィエト軍は、高速道路を下る退却ができます。



注釈1: 防御側ヘクスが非機能 HQ の指揮範囲内であつたら、この例で砲兵の1つのみがその支援戦力を提供できました。

注釈 2: 枢軸軍の航空妨害は、HQ と共にスタックした支援戦力を提供できる砲兵の数を、各妨害レベルについて1ずつ減少させることができます。この例では、ヘクス C 内のレベル 1 妨害マーカーは、そのヘクス内の 2 つの砲兵ユニットの 1 つのみがその支援戦力を提供することを認めます [11x17 カード・チャート上の妨害効果を参照]。

12.0 デザイナーの項目 [Designer's Section]

12.1 ユニット名称の略号 [Unit Identification Abbreviations]

枢軸軍

| | |
|-------------|---|
| AA | AufklärungsAbteilung (搜索) |
| Ent | Entgiftungs (化学戦)；これらのユニットは、据付にかなりの時間を要する、重ネーベルヴェルファアー・ロケット砲を持っていた。 |
| FB | Führer Begleit；司令部警護の陸軍エリート・ユニット |
| FJ | Fallschirmjäger (落下傘)：オランダとクレタの古参兵で、これらの部隊はドイツ軍武装部隊のエリートだった。 |
| M | 自動車化：1942 年に称号が装甲擲弾兵に変更される。 |
| MG | Machinegewehr (機関銃) |
| MSA | Marinesosstruppe-Abteilung (海軍上陸大隊) |
| MEA | Marine-Erfassungs-Abteilung (海軍占領大隊) Libau の港湾と町を掃討支援のため、MSA ユニットと共に歩兵の役割で使用されたドイツ海軍部隊の臨時組織。両者は、第 291 歩兵師団の指揮下にあった。Libau では、MEA は活躍しなかった。両分遣隊は、後にバルト海の小島群を占領するために使用された。 |
| Nord | これは、北方軍集団に割り当てられた警察大隊 (Ordnungspolizei) の集成連隊である。追加警察大隊は、保安師団へ割り当てられた。これらは、1943 年 2 月 24 日に公式な SS となった。 |
| Pol | Pokizei (警察)：1941 年 6 月、標準的な馬匹牽引歩兵師団と同様に編成された。フランス戦役で闘った師団の老兵たちは、1940 年 11 月に若年グループからの兵士たちに置き換えられた。師団は、1942 年になるまで公式な SS ではなかった。 |
| Pz | Panzer (装甲) |
| RFSS | Reichsführer SS；元々はハインリヒ・ヒムラーの個人警護隊で、通常戦闘に使用可能なまでに拡大された部隊である。1944 年までに、師団規模へ昇格した。 |
| Sich | Sicherungs (保安ユニット)；各師団は、通常の歩兵連隊、Landeschützen 連隊 (前線勤務に不適な兵士)、1 個砲兵大隊、種々雑多な小規模分遣隊から構成されていた。これらの組織は重装備をほとんど持たず、厳密に占領任務を意図していた。 |

| | |
|-----------------|--|
| Span | スペイン義勇兵：これは「Division Espanole de Voluntarios」で、「青」師団として有名。ファシズム精神に染まった彼らは、無神論的共産主義からキリスト教世界を守っていると信じていた。1941年9月に初めて戦闘に参加し、戦争への関与を通じてよく戦った。 |
| SS | Schutzstaffel（「親衛隊」）：大部分のゲーム・ユニットは、SSのWaffen（武装）組織に属す。 |
| SS Fland | SS Freiwilligen-Legion Flandern |
| SS TK | SS Infanterie-Division Totenkopf：この自動車化師団の連隊は、まだ名称付ではない。初期の交戦での大損害のため、7月に標準的な2個連隊の自動車化師団に再編されたが、多くの追加装備を持っていた。 |

Estonian Republic National Army エストニア共和国軍

エストニアの郷土防衛隊の多くは志願者で編成され、ドイツ軍と共に作戦に参加した。ゲームのユニットは、これらの中で大規模なものをあらし、部隊指揮官の名称を冠している。

| | |
|---------------|------------|
| Kant | Kant |
| Kurg | Kurg |
| Hirvel | Hirvelaan |
| Leith | Leithammel |
| Talpak | Talpak |

枢軸軍海上ユニットの略号

| | |
|--------------|--|
| EVO | Erprobungsverband-Ostsee（バルト海実験分遣隊）：この組織は、バルト海における全ての海軍上陸部隊を統括した。その高い成功率を証明したため、1941年12月に解散され、二つの専門的な上陸艦隊が編成された。 |
| Fah | Fahrenbtl：この海上輸送艦と大型上陸用舟艇のグループを統括していた大隊編成は、その多くが武装していた。 |
| Ilmar | Ilmarinen（イルマリネン）：このフィンランド艦は1941年9月13日に触雷し、132名の乗組員と共に沈没した。 |
| Vaina | Vainamoinen（ヴァイナモイネン）：フィンランド軍のイルマリネンの同型艦。戦争を生き残った。 |

ソヴィエト軍

| | |
|-----------------|--|
| A, B | 海軍沿岸砲台「A」と「B」：多数の臨時グループは、番号の代わりに文字によって識別された。これら二つの砲台は、合わせて旧式巡洋艦オーロラから撤去された130mm砲19門を配備していた。オーロラ自体は、記念艦に格下げされていた。 |
| AAG | Armeyskaya Artilleryskaya Gruppya：1941年中は、砲兵旅団（対戦車砲兵旅団を除く）は存在しなかった。国家ソヴィエト陸軍砲兵旅団は、これらソヴィエト陸軍の系統砲兵ユニットをあらわす。 |
| Abn | 空挺；訓練と編成の未熟は、ソヴィエト軍に空挺部隊の前線投入を強制した。第201旅団の全ての兵士たちは良く訓練されていた。（このゲーム）他の2個旅団は、最近編成されたばかりだった。大部分の空挺ユニットは、1942年夏季中に親衛に変換された。 |
| Army | 軍；直接軍HQに割り当てられた構成ユニット。 |
| Bogdanov | Bogdanov：司令官に因んだ一時的なグループ名称。 |
| Comp | 混成ユニット；単純化のため、史実のいくつかの小規模ユニットは、より規模が大きなゲーム・ユニット内に包含された。 |
| ESP | Estoniskiy strelkovyy polk（第1エストニア狙撃兵連隊）；第1タリン狙撃兵連隊又はタリン共産主義者大隊として知られる。8月20日にTallinn内のエストニア共産主義者大隊から形成された。連隊の初期戦力は、1,500名だった。連隊は、Tallinnの防衛中に重大な死傷者を被った。 |
| Gd | 親衛：歴戦で、士気が高く、信頼できる部隊を表し、この名誉称号は戦闘で成果を上げた組織に与えられた、このような栄誉は、普通は司令官の昇進、全員の高給、補給と増援の大きな優先度をもたらした。戦術的編成の変更や専門装備の増加も意味したが、このような増加の大部分は1942年の春になるまで達成できなかった。 |
| Gdov | Gdovの町で、主に囚人で構成され、コムソモールと女性大隊を含む特別なイストレビチリヌイ部隊が編成された。 |
| Izhora | Izhola 沿岸防衛要塞化戦区：一時的な野戦砲役務における艦砲の集成部隊で、その配置場所に因んで命名された。Kolpino地域で編成された民兵労働者ユニットを指す場合もあり、その工場名に因んで命名されている。 |
| KBF | 赤旗・バルト海艦隊 |

| | | | |
|---------------|--|----------------|--|
| KUO | Kingisepp 防衛戦区：7月23日、Koporskaya 作戦グループから編成された臨時司令部で、当時キンギセップ近郊で戦闘を行っていたユニット（LOG ユニットの西方グループ）に対し、より直接的な統制を提供するため設置された。11月に、沿岸作戦グループに改称された。 | NWF | 北西正面軍：正面軍 HQ によって指揮された構成ユニット。 |
| LF | レニングラード正面軍：正面軍 HQ によって指揮された構成ユニット。 | OBMP | 独立海軍歩兵大隊：これら2個大隊はフィンランド湾及びラドガ湖における水陸両用作戦を目的に編成・訓練された。 |
| LDGD | レニングラード（レニングラード航空ユニット上で使用）。 | Savlyu | サヴェリエフ [Savelyev]：その司令官の名前に因んで命名された臨時ユニット。KV 戦車を完全装備していた。 |
| LDNO | レニングラードの民兵師団 | Tk | 戦車：このゲームでは、戦車「師団」又は戦車師団のユニットがこの略号で識別される。 |
| LGD-NO | レニングラードの親衛民兵師団 | Zap | Zapasnyy polk（補充連隊）：これらのユニットは、予備、補充、集積所の機能を持っていた。NKVD の後方保安ユニットでさえ、赤軍の落伍兵を軍の Zap 連隊に送って再編と再装備を行った。一般的に、軍毎に1個 Zap 連隊が割り当てられたが、特別な場合にはそれ以上用意された。Zap ユニットの緊急時には前線に送られたが、1941年には多くの緊急事態が発生した。また、補充・訓練（uchebnyy）師団、旅団、独立大隊、訓練分遣隊、訓練センターも存在したが、これらは軍管区や正面に配属されていたものの、ここでは連隊のみが示されている。NKVD 後方保安ユニットは、集めた赤軍の落伍兵を軍 Zap 連隊に送り、選別と再装備を行わせていた。 |
| LOG | ルガ作戦グループ：Koporskaya 作戦グループから編成され、ルガ川沿いに陣地構築中のユニットを統制する臨時司令部として設置された。7月23日、ルガ防衛戦区として再編成され、東西戦区が分離された。これにより近隣ユニットへの直接統制が強化された。結果、LOG の管轄はルガ市周辺のユニットのみとなった。9月1日までに、同戦区がドイツ軍の攻撃に圧倒されたため、LOG は解散した。 | | |
| LVF | （ロシア軍の略号）ラドガ軍事小艦隊。 | | |
| MG | 機関銃（pulemetnyy batal'on）：これらはほとんど或いは全く輸送手段を持たなかったため、要塞化建造物内に配置され、要塞化地域旅団 HQ にによって指揮された。 | | 注釈： いくつかのソヴィエト軍 AA ユニットの、その防衛の初期戦区を示すため都市名を持つ。 |
| Mor | 迫撃砲：これらの各大隊は、当初 48x 120mm 迫撃砲を装備した。 | | ソヴィエト軍事学校 [Soviet Military Schools] |
| Mtn | 山岳 | | 枢軸軍部隊が遙か東へ進撃するに連れて、何としても侵略者を食い止めるため、ソヴィエト軍はその訓練士官学校を通常の戦闘ユニットとして動員した。多数の学校ユニットは東方へ退避させられたが、いくつかは戦闘に巻き込まれた。このゲームの期間中、実際に戦闘に参加したものをここに表示する。その略号は以下のとおりである。： |
| Nav | 海軍歩兵：陸上戦闘ユニットとして再編された多数の元「水兵」。彼らは歩兵の基本戦術訓練が不十分だったので過大な犠牲を払ったが、決して屈服しない姿勢でこれを補った。 | AKKUKS | 砲兵赤旗上級指揮官課程 |
| NI-MAP | 海軍砲兵試験場：試験場に配属された人員と装備から臨時砲兵ユニットが編成された。 | LBTKUKS | レニングラード装甲上級指揮官過程 |
| NKVD | Narodnyy komissariat vnutrennykh del（内務人民委員）：これらのユニットは、前線を維持するために自らを砲火に晒すことを厭わなかった。戦役に参加した全ての正規、国境警備、内務保安連隊がこのゲームに表され、後者は捕虜虐殺で悪名が高い。 | FUT | 正面戦車訓練連隊 |
| NOG | ノヴゴロド作戦グループ。近隣の都市 Novgorod に因んで命名された臨時司令部。当初はルガ作戦グループの東部防衛戦区として、7月23日に VUO として編成された。7月31日にはノヴゴロド軍集団（NAG）と改称され、8月6日には第48軍に再編された。8月16日、第48軍の残存部隊が北方に撤退する中で残されたユニットを統制するため、ノヴゴロド地域に NOG が再編成された。第48軍は部隊と戦力を次第に喪失し、9月20日に解散した。 | LAU | レニングラード砲兵学校：3個連隊が編成されていたが、第一連隊は第二、第三連隊および LKPU・LSPU 学校向けの砲兵部隊に砲兵を提供するため解体された。 |
| | | LKPU | レニングラード狙撃兵—機関銃学校 |
| | | LSPU | S.M.キエロフ レニングラード赤軍歩兵学校 |
| | | IXAU | レニングラード軍事航空技術学校 |
| | | LVUS | レニングラード軍事信号学校 |
| | | NPVPU | NKVD 初級指揮官のためのヴォロシロフ軍管区学校 |

| | |
|-------|--|
| OBRMP | ゲーム目的で編成された旅団は、沿岸・航空防衛統合学校（初級指揮官向け）、海軍航空初級専門士官学校、海軍兵站学校を統合したもので、これら全てが同一の一般エリアで戦闘を行った。 |
| VMUZ | 海軍訓練施設：3つの独立した海軍士官候補生学校から編成された旅団。 |

ソヴィエト海軍の略号

| | |
|--------|---|
| MakGor | マクシム・ゴリキヤ [Maksim Gorkiy] |
| OktRev | オクチャブリスカヤ・レヴォリュューツィヤ [Oktyabrskaya Revolyutsiya]（十月革命） |
| Petro | ペトロパヴロフスク [Petrovskiy]：旧称リュッツォウ [Litzow]。ドイツから未完成状態で購入された。USSR 侵攻直前までドイツ人技術者が作業を続け、包囲戦中は実質的に浮砲台として運用された。1941年9月17日に砲撃で沈没状態となり、1942年4月には航空攻撃で再び沈没したが、その都度修理され、終戦まで使用された。 |

Narodnoye Opolcheniye (NO)

ソヴィエト民兵の略号

| | |
|--|--------------------|
| LDNO | レニングラード民兵師団 |
| LGDNO | レニングラード親衛民兵師団 |
| レニングラード民兵労働者のユニットは、以下の7つのゲーム・ユニットによってあらわされます。: | |
| Krasno | Krasnogvardeyskaya |
| Lenin | Leninskaya |
| Petro | Petrogradskaya |
| Primor | Primorskaya |
| Smoln | Smolinskaya |
| Vasil | Vasileostrovskaya |
| Vyborg | Vyborgskaya |

12.2 歴史的注釈 [Historical Notes]

レニングラードの動員 [LENINGRAD MOBILIZATIONS]

By Vance von Borris and Thomas F. Burke

「同志諸君！ わが都市は差し迫った危機に瀕している。革命の揺籃の地レニングラードが脅威に晒されているのだ。」

—コムソモール発表、1941年7月

その規模と重要性ゆえ、レニングラードには共産党員の割合が高く、戦争開始時、市内には約20万人の党員、319万1千人の人口に対し30万人のコムソモールが存在した。この規模ゆえに高い動員が可能となり、包囲戦が長期化する中で、市内の共産党指導部は事実上全住民を相当程度動員した。

最初の徴兵で編成された市民「Istrebitel'nyye（駆逐）大隊」は開戦2日後に、主に党員とコムソモールから編成を開始。7月5日までに約17,000名（最終的に19,000名）が90個大隊に編成され、さらにレニングラード州内の市外に79個大隊が配置された。これらの大隊の兵力は、農村部の200名から市街地での約600名まで幅があった。7月15日までに、敵後方作戦を目的とした1,000名編成の特殊Istrebitel'nyye連隊10個からなる新たな波が編成された。主に歩兵として組織されたIstrebitel'nyyeは、当初ソヴィエト軍後方の重要経済目標の防衛、敵破壊工作部隊や空挺部隊との戦闘に配備された。実際には、大部分のユニットがすぐに前線戦闘に投入されるか、より大規模なユニットの補充要員として吸収された。

6月30日、レニングラード党書記A.A.ジダーノフは人民義勇軍団創設のプロセスを開始した。この部隊は主に歩兵として組織され、ソヴィエト軍後方の重要経済目標の防衛、敵破壊工作部隊や空挺部隊との戦闘に配備された。実際には、大半の部隊がすぐに前線戦闘に投入されるかより大規模な部隊の補充兵として吸収された。軍隊またはOpolcheniyeへの志願を募る際、若者たちは「党員証を手に死のう」というスローガンの下で参加を呼びかけられた。18歳から50歳までの志願兵募集の最初の呼びかけには212,000名が応じ、そのうち135,400名が即座に採用された。当初、彼らは市内の15区それぞれに1個師団を編成する予定だったが、レニングラードの人材が枯渇すると考えられた。最初の4個師団からなる第一波は、7月に編成されるやいなや前線へ送られ、同時に編成された15個機関銃大隊（各800~1,200名）の一部も同行した。また、約200のバルチザン・ユニット（男女15,000名）が編成され、ドイツ軍後方で活動に投入され、小規模なOpolcheniyeユニットも編成された。同時に90,000名の志願兵（大半が未成年）が補助警察分遣隊に編入され、多くのコムソモール青年団員も警備任務やその他の内部治安任務に就いた。7月24日、ヴォロシロフ元帥の命令により、市内に残留していた34,000名の志願兵が4個の新規Opolcheniye師団に編組された（ただし1個師団は間もなく補充部隊のみに転換）。ヴォロシロフは、彼らに十月革命の赤衛隊を記念する「親衛」の称号を与えた。この措置は、兵士の士気と不屈の精神を高めることを意図していたが、モスクワの承認なく行われ、むしろ怒りを買った。9月中に、後から募集された兵士と市内に残っていた小規模なOpolcheniyeユニットから、さらに3個Opolcheniye師団が編成された。

この期間中、赤軍は市内資源のみで人員と装備を整えた二つの歩兵師団、複数の歩兵旅団、および様々な小規模部隊を前線任務のために創設した。しばしば、水兵大隊や Opolcheniye、或いは狙撃気球連隊、元対空砲射手などの小規模ユニットが、より大規模ユニットの基幹を形成した。NKVD も負けてはいなかった。特に三つの歩兵師団を含む多数の部隊を動員し、これらは前線任務に従事した。人員の多くは国境警備隊や治安部隊から再編成され、一部はコムソモール（共産主義青年同盟）員も含まれていた。海軍も前線ユニットを創設した：6 個旅団と様々な小規模ユニットで、1941 年だけで総勢約 86,000 人に達した。

上記組織の多くは市外の最前線で使用されたが、最終的な予備戦力も存在した。9 月の市内防衛のため、レニングラード市街は 6 つの防衛戦区に分割された。各戦区には、8 月 19 日から 21 日にかけて編成された 73 個の労働者大隊 (pabochiye batalony) が配備され、さらに 9 月中に 6 個大隊が追加された各労働者大隊は約 600 名で構成され、総勢 41,255 名の男女が配属された。労働者大隊は工場、プラント、工業施設の直接防衛を目的としていたが、あまりに魅力的な人的予備力となったため、多くの部隊が戦闘中の赤軍および Opolcheniye ユニットの補充要員として転用された。9 月下旬には、残存兵力 16,215 名から 119 個の小規模労働者分遣隊（平均兵力約 135 名）が編成された。ドイツ軍が市街地に侵入した場合、追加の緊急動員が可能であり、市消防隊に加え 12 個大隊の市警察

(NKGB) が動員される予定であった。最大 24 個大隊までの水兵部隊も、動員されることが約束されていた。最後に、民間防衛組織が存在した。開戦時には 14,000 名の男女がこれに配属された。7 月には警備と消火活動のため約 3,000 個の自衛グループが組織された。武装した者も拳銃と火炎瓶 2~3 個以上の装備は持たなかったが、多くの者が最後まで戦う決意を表明した。民兵 (Opolcheniye) や兵役、工場労働のいずれにも従事しない全ての市民は、非常勤の民間防衛要員となることが意図されていた。9 月までに 96,198 名の男女が登録されたと報告されている。

ソヴィエト市民の義務の一つは、重労働に従事する義務であった。7 月 8 日の Pskov 陥落により、市当局はドイツ軍がまもなくレニングラードの攻撃態勢に入ること認識した。彼らは一般市民を動員し、レニングラードから様々な距離に設置される要塞地帯の建設に従事させることを決定した。その後 3 か月間、最大 50 万人の市民が同時に動員され、まずルガ川防衛線、次いで Krasnogvardeisk 要塞地帯、さらに Izhora 川沿い、レニングラード郊外、そして最終的に市内そのものへと作業区域が拡大された。当初は 16 歳から 50 歳までの市民（女性は 45 歳まで）が全員労働義務を負ったが、8 月には年齢制限が 5 歳引き上げられ、労働期間も延長された。終わりのない労働隊列が建設現場へと行き来し、個々の労働者はわずかな避難所、貧弱な食糧、そして原始的な装備で作業を強いられた。彼らは空襲や地上攻撃さえも受けた。負傷者や死者も少なくなかった。しかし全体として、彼らの努力は実を結んだ。

軍隊への新たな人員供給が継続できたのは、工場の継続的な避難と、残存工場を維持するための原材料供給の減少によるものであった。大多数の個人は、食糧配給の改善のためだけにせよ、進んで参加した。1941 年 6 月 23 日から 10 月 1 日までの間に、軍務局は市内において 298,700 名 (Opolcheniye 約 204,000 名を除く) を動員し、州内ではさらに 250,000 名を動員した。

飢餓の包囲 [ASIEGE OF STARVATION]

By Vance von Borries

当初のバルバロッサ計画では、レニングラードの早期占領が計画されていたが、ベルリンのドイツ軍最高司令部はこの都市の降伏に対処する計画を立てていなかった。現場指揮官は、降伏したソヴィエト軍兵士は戦争捕虜として扱われ、民間人は内陸部のどこかに避難すると想定していた。枢軸軍がレニングラードに接近するにつれ、ベルリンは占領による影響を再検討したが、受け入れ可能な解決策は見つからなかった。最大の問題は食糧不足であった。ドイツ軍は何も行動を起こさなかったことで、住民を排除するための飢餓政策を実践したことになる。おそらく、春には容易に都市へ進入し、爆破用爆薬で都市を破壊し、Neva 川北部の地域をフィンランド軍に引き渡す予定だった。

ソヴィエト指導部も同様に、レニングラードが包囲された場合の計画を立てておらず、ましてや長期にわたる包囲の可能性など考慮していなかった。救援は必ずまもなく届くはずだった。したがって、9 月下旬に包囲線が安定した時点で、同地域の食糧備蓄は 20 日分を超えていなかった。7 月以来レニングラードの生活に既に影響を与えていた配給制は、直ちに厳格な効果を発揮した。前線兵士の日次配給はパン 800 グラム（野菜 500 グラム、肉 150 グラム、穀物 140 グラム、その他 165 グラムを含む）に加え、入手可能な場合は温かいシチューとスープが支給された。工場労働者の配給量はこれの半分だったが、14 歳以下の若年層にはパン 200 グラムのみが提供された。当初はラドガ湖を船で越えて物資を送ることができた。ドイツ側の試算では、この方法で一人当たり日量 400 グラムの供給が可能であり、ソヴィエト軍は完全な飢餓を免れると見られていた。しかし湖が凍結すると輸送は終了した。11 月 8 日、配給は 600 グラムのパンと、前線兵士向けにはわずか 125 グラムの肉、その他製品に削減された。工場労働者はその半量。平時の成人に必要な総カロリーは 1 日 3,005~3,555 キロカロリーであったが、この配給改定ではわずか 2,600 キロカロリーしか供給されなかった。

11 月 13 日、労働者向けのパン配給量はわずか 300 グラムに削減され、11 月 20 日にはさらに削減された。前線部隊のパン配給量は 500 グラムに減り、その他の者にはわずか 125 グラム（約 2 枚分のパン）しか残されなかった。これにより、限られた補助食品を含めても、工場労働者はわずか 1,087 カロリー、事務職労働者は 581 カロリー、扶養家族は 466 カロリーしか摂取できなかった。配給量が生存最低限を大幅に下回ったため、人々は大量に倒れ始めた。

いくつかの比較が必要だろう。ドイツ軍はワルシャワ・ゲットウのユダヤ人に当初、重労働者には 1 日 1,800 カロリー、ユデンラート（ユダヤ人評議会）のメンバーには 1,600 カロリー、その他の労働者には 1,500 カロリーなどを支給し、乞食には 750 カロリーまで減らした。当然ながらこのシステムは崩壊した。ドイツ軍は長期的な飢餓政策を意図していた一スターリングラードでは、今度はドイツ軍が飢えに陥り、1942 年 12 月 11 日から数万名がまさにその犠牲となった。主な問題は、当初の現地備蓄がわずか 6 日分しかなく、すべての物資が空輸に依存していたことだ。クリスマスまで、毎日

の配給パンはわずか 100 グラム、それに水っぽいスープがあればそれも、さらに缶詰の肉が 1 缶。クリスマス後は配給が半減し、さらに後には前線にいる者だけがその半分の配給すら受け取れた。こうした状況下で規律は著しく崩壊した。1942 年 1 月、遠く離れたバターンでは、米軍とフィリピン人兵士も同様の苦難に直面したが、前線部隊は 1 日 2,000 カロリーに配給で持ちこたえた。2 月には配給が 1,500 カロリーに減少し 3 月にはわずか 1,000 カロリー（約 14.5 オンス＝約 407 グラムの食料）に低下したため、終焉を遅らせることはもはや不可能となった。連合軍兵士はさらに、規律の欠如と広範な略奪による不安定な配給システムに苦しめられた。そして、死の行進が始まった。

レニングラードでは、物資を節約するため、多くの食品代替品が使用された。これには工業用油、綿実油カルセ（元々は船舶用燃料として意図されたもの）、おがくずが含まれた。ソーセージは馬肉、エンドウ豆、大豆粉から作られた。骨は掘り起こされ、スープの材料として使用された。家畜は早い段階で食肉にされた。子供たちは雪の下から葉、植物、花の球根を掘り起こした。後に人々は樹皮、革、木工用接着剤、ヒマシ油などの代替品を食し、焼失した倉庫の残骸に染み込んだ土さえも食べた。闇市場では食料が入手できたが、破滅的な高値だった。狂気に駆られた者たちが人肉食に走ることもあったが稀で、より一般的だったのは死者から切り取った肉を偽装して販売する行為だった。

極度の飢餓にもかかわらず、暴動や深刻な混乱は発生せず、略奪行為もなかった。これはソヴィエト指導部を驚かせたが、おそらくソヴィエト社会主義体制が長年市民に敷いてきた残酷な統制に起因する。ここでは、統制が配給制度と頻繁な配給カード更新を通じて最も直接的に行使された。配給資格を失う恐怖がレニングラード市民を働かせ続け、倒れるか死ぬまで職場に留まらせた。配給制度全体は概ね受け入れられていたが、飢えた子供たちの絶え間ない泣き声に誘われ、一部の親は自らの配給分を致命的なまでに譲り渡す選択をした。家族は死者を隠すこともあった——死者の配給カードを使い続けるためだ。それでもなお、個人の生存は家族や小集団の協力姿勢にかかっており、概して彼らは協力した。900 日間は恐るべき犠牲を強いた——戦争全体を通じてレニングラードでは約 120 万人が死亡し、その大半は飢餓によるものだった。

12.3 推奨文献 Suggested Reading

現在、このゲームの一般的なテーマについては、多くの文献があります。このゲームの初版では、その大部分が英語で入手できませんでした。今日では、より多くのものが入手可能になっています。

1. Achkasov, V.J., and N.B. Pavlovich, *Soviet Naval Operations in the Great Patriotic War, 1941-45*, Annapolis, MD: 1981.
2. de Beaulieu, W. Chales, *Leningrad, the Advance of Panzer Group 4, 1941*, Casemate Publishers (US), 2020 (original publisher: Kurt Vowinkel Verlag, Heidelberg, 1961).
3. Carell, Paul, *Hitler Moves East 1941-1943*, New York, 1964.
4. Erickson, John, *The Road to Stalingrad*, New York, 1975.
5. Glantz, David M., *The Battle for Leningrad 1941-1944*, Lawrence,

KS: University Press of Kansas, 2002

6. Glantz, David M., *Stumbling Colossus*, Lawrence, KS: University Press of Kansas, 1998.
7. Haupt, Werner, *Army Group North, the Wehrmacht in Russia 1941-1945*, Atglen, PA, 1997.
8. v. Manstein, Eric, *Lost Victories*, Chicago, 1958.
9. Muller, Richard, *The German Air War in Russia*, Baltimore, 1992.
10. Salisbury, Harrison E., *The 900 Days*, New York, 1969.
11. Seaton, Albert, *The Russo-German War*, New York, 1971.
12. Trevor-Roper, Hugh R., *Blitzkrieg to Defeat*, New York, 1965.
13. Ziemke, Earl and Bauer, M.E., *From Moscow to Stalingrad: Decision in the East*, Washington, 1987.

また、ビデオや当時のニュース映画など、多くの資料がインターネットで入手できます。インターネット資料の多くは、兵器の背景や技術的なデータが多いですが、戦役に関する記事も見つけることができます。

12.4 初版のデザイナーズ・ノート [First Edition Designer's Notes]

Barbarossa : Army Group North は、1941 年中のソヴィエト連邦内における戦争の初期段階を扱うゲーム・シリーズの第 4 作です。このゲームには、ゲーム・システム、ルール、分析、スケール、そして初期作と同様の図表が用意されています。次作でも、それぞれが互いに調和し、うまく機能することを発見するでしょう。

1941 年 6 月に枢軸軍がソヴィエト連邦に侵攻する際の計画では、侵攻軍を三分割し、それぞれ 1 個ドイツ軍集団が 1 個ソヴィエト方面軍（軍の戦略的グループ）に對しました。このゲームは、枢軸軍侵攻の北方戦区をあらわします。北方のドイツ軍は、その最初の目標であるレニングラードの占領又は少なくとも完全包囲の達成を望みました。各 2 人のプレイヤーは、軍集団司令官に相当します。ゲームの終了時期を 9 月初旬にしたのは、ヒトラーがレニングラード攻撃を諦めて第 4 装甲集団にモスクワ進撃を命じた時点だからです [Typhoon を参照]。

戦役の終了時期を 9 月にしたことで、勝利条件の選択が導かれました。概して、枢軸国がソヴィエト連邦に侵攻したのは、電撃戦を行って勝利を得ることを意図していたためです。このような戦役のスタイルは、時間表に従って特定の目標を奪取する必要があります。遅れがひどくなると、スケジュールが狂い、敵は回復でき、迅速な勝利はもはや望めなくなります。AGN については、史実の戦役は予定が狂ったと見ることもできます。電撃戦の目的を達成できなかったことはそのまま消耗戦につながり、この戦争ではソヴィエト連邦が優位に立ち、実際にその優位性を利用して最終的な完全勝利を収めたのです。マップ・リサーチの問題は、初期のゲームとほぼ同じ方法で解決されました。詳細はデザイナーズ・ノートをご覧ください

さい。実際、AGNのマップはシリーズで最高のリサーチがされています。当時の地名については、可能な限り正確に記載するよう努めました。特に、森林や湿地帯の描写は煩雑を極め、決して楽しい作業ではありませんでした。いくつかのシナリオでは、ドイツ軍の作戦地図を詳細に検証する必要があり、各師団の進撃経路を追跡してプレイ・エリアへの進入、退出時期を特定し、最初の4ターン分は完全にトレースしました。ソヴィエト軍については、状況図の質が劣るか混乱を招くため、精度が低下しています。これは、多くの記録が失われたことに起因します。それでも、経験や文書記録、緊急事態対応のための部隊解体などを考慮すれば、多くの事柄を推測することは可能です。

一般的なリサーチでは、このシリーズの初期ゲームと同様、英語の優れた情報源の不足に悩まされました。概して、この戦争の全ての東部戦線戦役についてのロシア語の資料はたくさんあり、今回は研究者のトム・パークによる、より重要な文献の簡潔な目録を紹介することができます。トムの解釈に関する多大な努力の結果は、ゲームのOoBで詳細に見ることができます。

いくつかの状況は、更なる議論に値します。いくつかのドイツ軍Bf109は、4ではなく3の戦力を持ちます。これは、E型とより優れたF型の違いを反映したもので、少し誇張されているかもしれませんが、必要なことでした。第8航空軍団は、選択プール・グループ増援として表示されますが、ドイツ軍プレイヤーがこれを放棄した例は一度もありませんでした。あまりに巨大で、あまりに強力だったのです。第39装甲軍団にも同様のことが言えます。ドイツ軍のEntgiftungsユニットは、他の東部戦線ゲームには登場しないようですが、これは規模の問題によるもので（ただし、おそらくは誤認によるものでしょう）、このため、彼らがゲームに登場する時が訪れました。ドイツ軍の重砲兵は、他のゲームでも登場していますが、おそらくここではより適切に描かれています（繰り返しですが、規模の優位性です）。いくつかは、驚異的な射程を持ちます。占領地域におけるSSの活動に関する詳細は割愛したため、皆殺し隊や大部分の警察大隊はありません。これらの特定のSS部隊やSS指揮下の部隊（警察）は、きちんと武装した相手と戦うための訓練を受けていなかったことを覚えておいてください。同様に、武装したラトビア人及びリトアニア人の愛国者部隊もイベントに含まれていません。作戦行動に影響を与えるには、事態の進展が速すぎたためです。エストニアでは、最も組織化されたパルチザン集団のいくつかを表現しています。これらの特定ユニットは、後にエストニア国外でも運用可能な一般任務用治安部隊に転換されました。フィンランド軍は厄介な問題でした。最善の解決策は、その戦線における歴史的展開を想定することでした。

多数のソヴィエト軍ユニットは、特別増援プールにしか登場しませんが、ソヴィエト軍最高司令部は可能な限り早く増強していると考えなければなりません。プール集団は、特別な戦略的予備軍又は武器の不足や列車の遅れのために戦闘準備が十分にできていない集団をあらわしています。このようなグループが解放されることは、武器や列車がもっと早期に到着できた可能性があることを意味します。スターリンも、軍事的状況を度外視して一部のユニットを拘置しました。レニングラード民兵は、特殊なグループでした。装備が

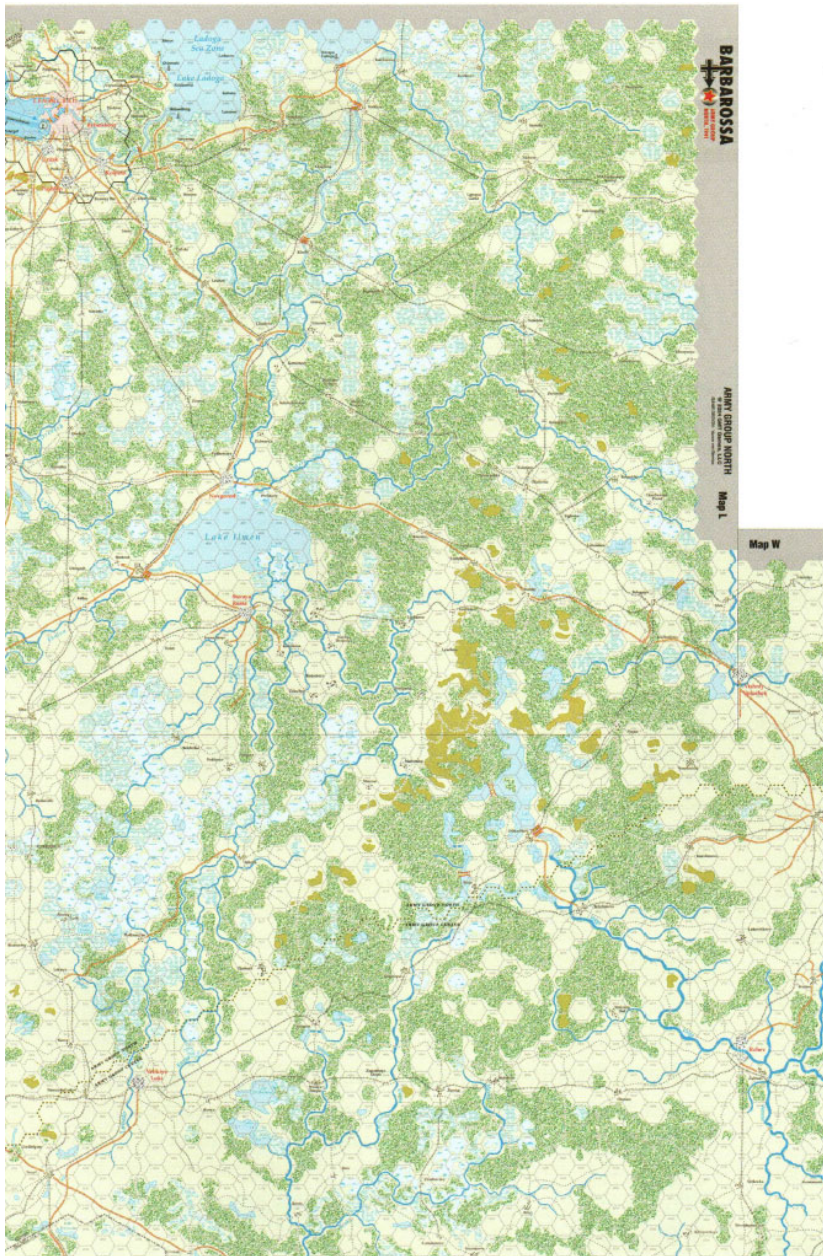
著しく不足し、軍事訓練もほぼ皆無であったこれらの部隊の多くは、多大な犠牲を払いながらも狂信的に戦いました。とはいえ、その実際の戦闘効果は双方とも把握できませんでした。これが、未確認面であることの原因です。同様に評価が難しいのが、多数配備された独立機関銃大隊です。これらの一部も武装が貧弱で、戦闘中に崩壊したり脱走したりしましたが、最後まで狂信的に戦った部隊もありました。ここでも未確認というテクニックが適切です。全体として、戦闘序列では、沿岸砲兵ユニットなど機能の同じユニットを組み合わせる大幅な統合を決定しました。こうした統合により、セット・アップとプレイの時間が大幅に短縮され、ゲーム的な操作リスクも軽減されました。対照的に、個々の連隊に分割したのはごく一部の師団のみであり、これは正確な戦闘感覚の再現と広大な戦線の適切なカバーを目的としました。

こうした歪みを念頭に、デザイン初期段階からレニングラード地域へのゲーム駒の集中度の高さが懸念されました。私たちのホビー経験が示すように、こうした集中はゲームにとって致命的となり得るため、解決策は豊富な追加素材を活用し、レニングラードのクローズアップ・ゲーム・マップ、挿入マップを作成することでした。シリーズ標準マップから、この異なる縮尺マップへの滑らかな移行を実現すべく取り組み、おそらくプロセス上のあらゆる点について議論を重ねました。同様の手法を他の激戦地域にも適用する計画なので、この挿入マップについて、皆様からのご意見をお待ちしております。

シリーズ初導入となる海軍システムについても、主にその縮尺と陸上システムとの関連性について、あらゆる点で議論を重ねました。本シリーズの海軍システムは複雑であってはいませんが、水陸両用侵攻、艦砲射撃、海上輸送を陸上ゲームと同等レベルの詳細度で処理する必要があります。これに関連するのが、砲撃支援です。ゲーム・プレイへの負荷が過大となるため、ほぼ全てを削除しました。

本シリーズの近作同様、本作の学習シナリオには満足しています。バランス調整と繰り返しプレイの興味深さを追求しました。状況設定は外部要因の影響を比較的排除し、両陣営による諸兵科連合攻撃を想定し、意欲的なデザイナーにとって、戦術レベルで非常に興味深い戦闘ゲームとなるはずでした。

既に述べた通り、本シリーズは政治的方針に深入りせず、軍事作戦に直接影響する範囲に限定します。皆様に楽しんでいただけるゲーム制作を目指しています。最後に、開発者のゲイリー・バージェス氏、テストを担当したマイク・リング氏、研究担当のトム・パーク氏に深く感謝するとともに、本シリーズへの支援と今後のゲームへの期待を惜しみなく寄せてくださった皆様に御礼申し上げます。



Army Group North 計画マップ

GMT Games は、個人使用のためにこの計画マップの複写を認めます。

GAME CREDITS

Second Edition:

DESIGNER: Vance von Borries

DEVELOPMENT: Gary Burgess

RESEARCH: Thomas F. Burke, Vance von Borries

ART DIRECTOR: Justin Martinez

COUNTER ART: Steven Bradford, Mark Simonitch and Rodger B. MacGowan

GAME MAP ART: Steven Bradford, Mark Simonitch

GAME MANUAL LAYOUT: Charles Kibler and Mark Simonitch

Charts Layout: Steven Bradford, Gary Burgess, and Mark Simonitch

PRODUCTION COORDINATION: Kai Jensen

EDITING AND PROOFING: Gary Burgess, Russ Dumke, Yasuo Horiguchi, Mike Ring, Vance von Borries, and Dick Vohlers

PLAYTESTING: Frank Allen, Steven Bradford, Mike Borovsky, Gary Burgess, Clair Conzelman, Dave Coplen, Mike Ring, Craig Stevens, Mike Updike, Russ Dumke, and Yasuo Horiguchi

"Let me take this opportunity to express my sincere appreciation to all contributors and play testers, in particular to Mike Ring. He was tireless in his energy in helping on this game and others in this series over the years. His advice was well taken. Sadly, Mike passed away just as this game was neared completion.

He will be missed."

Vance von Borries

発展したプレイのシークエンス [Expanded Sequence of Play]

A. 戦略セグメント

1. 天候判定フェイズ

- a. シナリオの指示又は適切なシナリオ天候表 [5.1] から、天候状況を判定する。
- b. 嵐が発生したら：
 - ・準備ボックス内の全航空ユニット、このターンに受け取られた増援、補充の航空ユニット [9.1] を飛行済ボックスへ移す。
 - ・小艦隊の再配置を実施する [22.54b と 22.55]。

2. 補充フェイズ

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、以下を判定するために補充表を使用する。
 - ・拠点の受け取り [7.41]、ソヴィエト軍工兵フェイズ [18.44] になるまで、これらを脇にセットする。
 - ・タイプ **A** と **I** RPs：新たに受け取った RPs について、Repl マーカーを調整する [7.31 と 7.32]。
 - ・**M** 結果を強制攻撃未実施マーカーで記録する [7.51 と 12.36c]。
 - ・各 **R** 結果について、ここで 2 つの守備隊マーカーを取り去るか、又は 1 つの特別増援グループを増援として登場させるために脇へセットする。適用可能な VP マーカーを調整する [7.52]。
 - ・各 **S** 結果について、補給フェイズの終了時に 1 つの緊急時補給又は非補給下マーカーを取り去るか、又は通常の増援に加えて追加 1 ASP を受け取る [7.53]。
 - ・ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ・セット・アップ・カード上に表示されたごとく、特定 RPs も受け取ることができる。それぞれ自軍補充記録欄上にこれらを記録する。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、以下についてシナリオ・セット・アップ・カードを参照する。：
 - ・使用するかさもなければ失われる RPs [7.63]。
 - ・タイプ **ARPs** とタイプ **IRPs** をこのターンに受け取り、枢軸軍の補充マーカーを調整する [7.61 と 7.62]。
 - ・独立 RSC の創出 [7.61d と 23.12]。
- c. 両プレイヤーについて：
 - ・使用するかさもなければ失われる RPs は、セット・アップ・カード上のみに見られる。ここで、それぞれのルールで述べられるごとく、これらを使用する。
 - ・各タイプ **V** 結果について、1 航空ユニットを準備ボックスへ移す [7.33 と 7.63]。ここで使用されないそれは失われる。
 - ・補給受領マーカーを、望むように友軍ユニット上に置く [7.71]。これらのユニットは移動できない。

3. 増援フェイズ

- a. 使用可能な増援と選択された特別増援グループ [8.2] をセット・アップ・カードから取り去る。要求されたら VP マーカーを調整する。

地上ユニットをマップ端又はマップ上の登場位置 [8.11] に置き (登場している新たな枢軸軍の鉄道堡マーカーを含む)、航空ユニット状態記録欄上に航空ユニットを置く [8.15]。

- b. 攻撃補給ポイント (ASPs) を受け取る [6.45]。ASPs を MSUs 又は集積所へ変換する。これらをマップに登場する移動フェイズになるまで脇にセットする。
- c. ターンを活性ボックス内で開始するユニットは、増援フェイズ中にいずれかの補給下で友軍の都市又は大都市上へ、都市毎に 1 ユニットの置かれる [8.31]。
- d. 要求されたユニット (又はその代替) を撤退させるか、又は VP 記録欄 [8.5] 上で VP マーカーを調整する。
- e. ソヴィエト軍の徴収兵 [7.8] を置く。
- f. 一定のシナリオにおいて、ソヴィエト軍プレイヤーは親衛に変換するユニットを宣言する [プレイ・ブックを参照]。
- g. 勝利プランの決定 [一定のシナリオのみ]。

4. 航空フェイズ

- a. 以下の順番で航空準備を判定する。航空ユニット状態記録欄を参照する。
 - 1) 飛行済ボックス内の航空ユニット [9.21]。
 - 2) 損傷ボックス内の航空ユニット [9.22]。
- b. 航空妨害任務 [14.61] を実施する (枢軸軍が最初)。任務に生き残っている航空ユニット並びに海上移動妨害ボックス [海上モジュール 31.12 を参照] 内にあれば、妨害マーカーを置く。
- c. 空爆任務 [AGC プレイ・ブック 5.1]。
- d. ソヴィエト軍 HQ ユニット上の ZOI の影響についてチェックする [14.66b]。

5. 海上準備フェイズ [海上モジュール]

- 港湾内の各海上ユニットについて、以下のどちらかを実施する。：
- ・海上準備 [海上モジュール 25.3]、又は
 - ・海上損傷修理 [海上モジュール 27.5]。

6. 補給状態フェイズ

- a. 全てのマップ上ユニットまで補給をたどる [6.1]。補給状態が変化している場所で、現在一般補給下 [6.32] であれば緊急時又は非補給下マーカーを取り去り、緊急時補給マーカーを非補給下 [6.34] へ返し、新たな緊急時補給マーカー [6.33] を置く。
- b. 非補給下の拠点上に非補給下マーカーを置く [6.36]。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、このターンに受け取った各 **S** 結果について、1 つの緊急時補給又は非補給下マーカーを取り去ることができる [7.53]。
- d. 1 ターンの一時的な補給源 [6.26] として従事している MSUs を取り去り、又は集積所を減少させる。いまや一般補給下に置いたヘクスから、緊急時と非補給下マーカーを取り去る。
- e. 拠点の悪化 [6.36] についてチェックする。
- f. 枢軸軍の燃料欠乏判定 [6.5]。

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

1. 枢軸軍移動フェイズ

- a. 敵ユニットを調べる [選択ルール ; プレイ・ブック 4.7 を参照]。
- b. 連隊代替カウンターを分遣する [23.2]。
- c. 地上ユニットの移動を実施する。
 - 1) 全てのユニット・タイプは、移動することを認められる。各ユニット・カテゴリーが認められる MA について移動フェイズ・チャートを参照する。
 - 2) 橋梁マーカーの配置 :
 - ・完成した橋梁を河川（非大河川）上 [22.24a] にいずれかのときに置く。
 - ・大河川上に橋梁とフェリーをその構築中面で置く [22.23c と 22.32]。
 - 3) 認められる移動手順 :
 - ・増援の登場 [8.1]
 - ・鉄道 [11.1]
 - ・戦略 [11.2]
 - ・蹂躪 [11.3]
 - ・浸透 [11.4]
 - ・1 ヘクス [11.5]
 - ・マップの退出 [11.6]
 - ・装甲列車／鉄道砲兵 [11.12 注釈、13.33、21.32d]
 - ・空輸任務 [14.75]
 - ・小艦隊 [22.51]
 - ・海上ユニットの移動 [海上モジュール 26.1 と 27.1]
 - ・海上撤収 [海上モジュール 28.2]
 - ・強襲上陸海上移動 [海上モジュール 30.1]
- d. 占領した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。
- e. 連隊代替カウンターを再統合する [23.3]。

2. 枢軸軍攻撃宣言フェイズ

- a. 全ての攻撃を宣言し、宣言攻撃マーカーで防御側ヘクスをマークする [12.1]。
- b. 海上攻撃任務を実施する [海上モジュール 31.2]。

3. ソヴィエト軍対応フェイズ

- a. 資格を持つ自動車化ユニットは対応移動を実施し、半分の MA で移動する [12.4]。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、防御側ヘクスについて砲兵支援を指定する [15.32]。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、退却命令を発令する [12.5]。

4. 枢軸軍戦闘フェイズ

- a. 強襲上陸戦闘 [海上モジュール 30.4]。
- b. 艦船攻撃任務 [海上モジュール 31.2]。
- c. CAS 任務航空ユニット配置シーケンス [14.24] :
 - 1) 枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットを移し、表面を伏せて 3 つまでを望む各防御側ヘクス上に置く [14.2b と 14.52]。

- 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットを移し、表面を伏せて 2 つまでを望む各防御側ヘクス上に置く [14.21b と 14.52]。
- 3) 両プレイヤーは、自軍航空ユニットを明らかにし、それらが任務ユニットなのか又は射撃ユニットなのかを宣言する [14.12]。

d. 各任務ヘクスについての CAS 任務のシーケンス [14.25] :

- 1) 航空主導権を判定する [14.31]。
- 2) 航空戦闘を実施する [14.32 と 14.33]。
- 3) 両プレイヤーは AA 射撃を解決する [14.4]。
- 4) 各任務ヘクス内で、生き残っている対抗 CAS ポイントを相殺する。残っている CAS ポイントを戦闘 DRM へ変換する [15.55]。

e. 枢軸軍プレイヤーは、望むいずれかの順番で宣言攻撃を実施し [15.1]、各宣言攻撃についてこのシーケンスに従う :

- 1) この戦闘にどの自軍ユニットが参加するのか最終宣言を行う [15.47b]。
- 2) 攻撃側は、退却命令を発令する [12.5]。
- 3) 攻撃補給ポイントを提供する MSUs 又は集積所を宣言する [15.21]。
- 4) 攻撃側は、砲兵支援を割り当てる [15.33 と 15.34]。
- 5) SH 砲兵の砲撃と城塞破壊を実施する [13.43~13.46]。適用可能な要塞化建造物破壊マーカーを置く [18.13]。
- 6) ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍未確認状態ユニットを明らかにする。「撤去 [Remove]」とマークされたそれを取り去る [15.43]。
- 7) 攻撃補給を提供された宣言攻撃について ASP (s) を消費する [6.48e と 15.45]。
- 8) 両プレイヤーは、参加している自軍攻撃戦力、防御戦力、砲兵支援戦力を合計する [15.4]。
- 9) 防御側の命令マーカーを明らかにする。
- 10) 両プレイヤーは、使用した砲兵を射撃済面へ返す [13.12]。
- 11) 最終戦闘比を決定する [15.47]。
- 12) 枢軸軍とソヴィエト軍の DRMs を相殺する。最終 DRM は、+3 又は -3 を超過できない [15.5]。
- 13) CRT を使用して戦闘を解決する [15.6]。
- 14) 宣言攻撃マーカー [15.6] と退却命令マーカーを取り去る。
- 15) 戦闘結果を適用する [16.1~16.3]。
- 16) 退却を実施する [16.4]。
- 17) 戦闘後前進を実施する [16.5]。
- 18) 海上移動が要求され得る [海上モジュール]。
- 19) 戦闘の結果として占領した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。
- 20) 消費された全ての ASPs を取り去る [15.45]。

5. 枢軸軍自動車化移動フェイズ

a. 以下のユニットのみが移動することを認められる。:

- ・自動車化ユニットを半分の MA で
- ・騎兵を半分の MA で
- ・小艦隊が移動フェイズに移動していなければ完全 MA で

b. 認められる移動手順:

- ・増援の登場 [8.1] (自動車化と騎兵ユニットのみ) [10.12]。
- ・蹂躪 [11.3]
- ・マップの退出 [11.6]
- ・装甲列車/鉄道砲兵 [11.12 注釈、13.33、21.32]
- ・小艦隊移動 [22.51]
- ・海上ユニット移動 [海上モジュール 26.1 と 27.1]
- ・海上撤収 [海上モジュール 28.2]

c. 枢軸軍自動車化戦闘: 挿入マップ上の枢軸軍自動車化ユニットについてのみ。枢軸軍プレイヤー・セグメント B.2~B.4 に従う [17.6]。

d. 占領した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。

6. 枢軸軍工兵フェイズ

a. 以下を行うため、枢軸軍 RPs を消費する。:

- ・受け取っているユニットを、認められたステップ数まで増加させ、次いで補充受取りマーカーを取り去る [7.73]。
- ・ユニットを基幹ボックスから活性ボックスへ移す [7.61b と c、7.62b]。
- ・ユニットを除去ボックスから基幹ボックスへ移す [7.61a と 7.62 a]。

b. 構築中の拠点をその完成面に返す [18.45c]。

c. 認められたヘクス内に新たな拠点構築中を置く [18.45a と 18.45b]。工兵は、構築を早めることができる [18.44c と 22.11]。

d. 枢軸軍の鉄道変換を実施する [19.2]。

e. 橋梁修理を実施し [22.4]、大河川上に架橋ユニットとフェリー・ユニットの構築を完了する [22.24c と 22.32]。

f. ソヴィエト軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去る [11.38d]。

g. 要塞化建造物の破壊を実施する [18.13]。

h. ターン中に移動していなければ、望む枢軸軍超重砲兵ユニットをその射撃面に返す [13.42b]。

i. 両プレイヤーは、自軍射撃済砲兵ユニットをその活性面に返す [13.12]。

j. TRT に従い、枢軸軍の兵站休止が指定された GT に終了する。[プレイ・ブック 6.1 を参照]。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

シークエンスの変化に注意。あるフェイズが「〜と同じ」と注記されたら、セグメント B の同一フェイズに戻り、「枢軸軍」を「ソヴィエト軍」に、「ソヴィエト軍」を「枢軸軍」に置き換える。

1. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

a. 敵ユニットを調べる [選択ルール; プレイ・ブック 4.7 を参照]。

b. 地上ユニットの移動を実施する。

- このフェイズに移動が認められる各ユニット・タイプの認められた MA について、移動フェイズ・チャートを調べる。
- 強制攻撃のためにその指揮値を二倍にしている HQs を宣言する [12.35]。
- HQ ユニットの、非自動車化ユニットを活性化させる [10.13 と 21.12a]。
- 架橋ユニットの配置
 - ・河川 (非大河川) 上に完成した橋梁を置く [22.24a]。
 - ・大河川上に橋梁をその「構築中」面に置く [22.23c; 制限: 22.25]
- 以下の特殊な移動手順が認められる。:
 - ・増援の登場 (自動車化と騎兵のみ) [8.1 と 10.12]
 - ・蹂躪 [11.3]
 - ・浸透 [11.4]
 - ・1 ヘクス [11.5]
 - ・マップの退出 [11.6]
 - ・装甲列車/鉄道砲兵 [13.33 と 21.32]
 - ・小艦隊移動 [22.51]
 - ・海上ユニット移動 [海上モジュール 26.1 と 27.1]
 - ・海上撤収 [海上モジュール 28.2]
 - ・強襲上陸海上移動 [海上モジュール 30.1]

c. 奪回した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。

2. ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

枢軸軍攻撃宣言フェイズと同じ [12.11]。

3. 枢軸軍対応フェイズ

a. ソヴィエト軍対応フェイズと同じ。

b. 枢軸軍航空ユニットについて艦船攻撃表を使用し、損傷ポイントを適用する [海上モジュール 31.22]。

4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ

a. 14.21b を除き、枢軸軍戦闘フェイズと同じ [15.0 と 16.0]。

b. 強襲上陸戦闘 [海上モジュール 30.16]。

5. ソヴィエト軍移動フェイズ

a. 地上ユニットの移動を実施する。

1) 以下を除く全てのユニット・タイプが認められる。:

- ・活性化マーカーを有すユニット
- ・補充受取りマーカーを有すユニット
- ・自動車化移動フェイズに移動した装甲列車と小艦隊

注釈: ソヴィエト軍自動車化ユニットは、このフェイズに半分の MA で移動する [移動フェイズ・チャートを参照]。

2) 以下の特殊な移動手順が認められる。:

- ・増援の登場 [8.1]
- ・活性ボックス内の Zap ユニット [7.43b]
- ・鉄道 [11.1]
- ・戦略 [11.2]
- ・蹂躞 [11.3]
- ・騎兵 (並びに資格を持つスキーと山岳) 浸透 [11.4]
- ・1 ヘクス [11.5]
- ・マップの退出 [11.6]
- ・装甲列車/鉄道砲兵 [13.33 と 21.32]
- ・小艦隊 [22.51]
- ・海上ユニットの移動 [海上モジュール 26.1 と 27.1]
- ・海上撤収 [海上モジュール 28.2]

b. 空輸任務を実施する [14.75]。

c. 奪回した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。

6. ソヴィエト軍工兵フェイズ

a. 以下を行うため、ソヴィエト軍 RPs を消費する。:

- ・Zap ユニットの歩兵再建。Zap ユニットは、資格を持つユニットに 1 タイプ I ステップを加えることができる [7.43d]。
- ・都市又は大都市内の Zap ユニットを取り去り、基幹ボックスからの資格を持つユニットがその 1 ステップ・レベルを受け取るために交換できる [7.43e]。
- ・装甲列車補充 [7.42] はここで使用され、さもなければ失われる。
- ・受け取っている各ユニットを 1 ステップだけ増加させ、次いで補充受取りマーカーを取り去る [7.73]。
- ・ユニットを基幹ボックスから活性ボックスへ移す [7.31b、7.31c、7.32b]。
- ・ユニットを除去ボックスから基幹ボックスへ移す [7.31a と 7.32a]。
- ・民兵の転換 [7.44] と Zap ユニットの創出 [7.44b]。
- ・民兵師団の転換 [いくつかのプレイ・ブック]。

b. Zap ユニートを基幹ボックスから活性ボックスへ移動するため、タイプ IRPs を消費する [7.43a]。

c. 構築中の拠点を、完成済に戻す [18.44b]。

d. このターンに受け取られた新たな拠点構築中 [18.43 と 18.44] をマップ上に置く。工兵は、拠点構築を早めることができる [18.44c と 22.11]。

e. ソヴィエト軍の鉄道変換を実施する [19.3]。

f. 橋梁修理を実施し [22.44]、大河川上で架橋ユニット構築を完了する [22.24c; 制限: 22.25]。

g. 枢軸軍ユニットから蹂躞マーカーを取り去る [11.38d]。

h. 要塞化建造物の破壊を実施する [18.13]。

i. 橋梁破壊を実施する [22.4 とプレイ・ブック 4.5]。

j. 両陣営は、射撃砲兵ユニットをその活性面に返す [13.12]。

k. 氷橋を取り去る [一定のシナリオのみ]。

l. 枢軸軍の鉄道ヘクス上に鉄道切断マーカーを置く [19.4]。

D. 管理セグメント

1. ソヴィエト軍降伏フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍ユニットの降伏チェック [20.11] を実行する。降伏と損耗のために取り去られたユニットは、除去ボックスへ行く [20.21]。

2. 回復フェイズ

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、非機能 HQ の回復又は解散を実行し、それに従って VP を調整する。[21.28 と 21.29]。

b. 全ての航空妨害マーカーを取り去る [14.67]。

c. 全ての活性マーカーを取り去る [10.13e]。

d. 全てのユニットから「1 GT 移動不可」マーカーを取り去る。「2 GT 移動不可」マーカーをその GT 1 面に返す。「3 GT 移動不可」マーカーを「GT2 移動不可」マーカーに置き換える。

e. 枢軸軍プレイヤーは、全ての燃料欠乏マーカーを取り去る [6.54d]。

f. 必要に応じて、ステップ損失と VP 記録欄を調整し [24.4]、適宜に強制攻撃未実施について調整する [12.36a と b]。

3. 勝利判定フェイズ

a. ゲームが終了するか否か調べるため、勝利条件をチェックする。

b. ゲームが終了していなければ、ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーを 1 ボックス進める。

6-The Axis player declares these attacks as he desires, using all regular combat rules [15.0 and 16.0]. Each Declared Attack requires its own Attack Supply. The combat can be supported by any artillery unit within range that has not already fired and by any available air units.

HQ that allows the combining. Naval units can conduct artillery support (attacking or defending) regardless of their Readiness status.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com