

# BARBAROSSA



ARMY GROUP  
CENTER, 1941



## 目次

1.0 はじめに.....	2	14.0 空軍力.....	33
2.0 ゲームの備品.....	2	15.0 戦闘フェイズ.....	38
3.0 基本概念.....	6	16.0 戦闘結果.....	42
4.0 ゲームの開始.....	7	17.0 挿入マップ.....	46
5.0 天候フェイズ.....	8	18.0 要塞化建造物.....	48
6.0 補給.....	9	19.0 鉄道の変換.....	51
7.0 補充.....	13	20.0 ソヴィエト軍の降伏.....	52
8.0 増援.....	17	21.1 ソヴィエト軍の特殊ユニット.....	53
9.0 航空ユニットの準備.....	19	22.0 その他の特殊ユニット.....	56
10.0 地上ユニットの移動.....	19	23.0 枢軸軍の連隊代替カウンター.....	59
11.0 特別な移動.....	24	24.0 勝利方法.....	59
12.0 戦闘前アクション.....	28	索引.....	63
13.0 砲兵.....	31	Credits.....	64



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

日本語解説書

## 1.0 はじめに [Introduction]

GMT 社の東部戦線シリーズ [East Front Series] (EFS) の一環である Barbarossa は、1941 年 6 月から 12 月を通しての 3 つの枢軸軍集団の進撃を扱います。各ゲームは 1 個軍集団の作戦を描写します。シリーズは、現在以下の 6 つのゲームから構成されます。: *Crimea*, *Kiev to Rostov*, *Army Group North*, *Army Group Center*, *Army Group South*, *Typhoon* です。更に計画されています。これらのゲームは連結できるため、プレイヤー諸氏はバルト海から黒海までの 1941 年戦役全体をプレイできる一方、これらは個別プレイを意図しています。各個別ゲームの詳細な追加ルールは、各ゲーム内にあるプレイ・ブック内に含まれます。

各ゲームは 2 人のプレイヤーを要求しますが、大規模シナリオについてはティーム・プレイに良く機能します。1 つのティームが枢軸軍部隊 (ドイツ、フィンランド、ハンガリー、イタリア、ルーマニア、その他) を指揮し、相手側のティームがソヴィエト軍部隊 (ロシア、白ロシア、ウクライナ、その他) 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、マップはそれらが戦った地形をあらわします。プレイヤー諸氏は、マップを越えて自軍ユニットを機動させ、プレイのルールに述べられるごとく戦闘を実施します。目標、戦闘損害、一定活動の全ての結果が勝者を決定するために用いられる勝利ポイントの合計となります。

ここに見られる全てのルールが、このシリーズの各ゲーム又はシナリオで使用されるわけではありません。例外や追加情報については、プレイ・ブックをチェックしてください。

海上ユニットとその機能についての特別な情報は、下記で行われます。海上ユニットは、このシリーズの一定のゲーム内のみ見られます。それらを扱っている個別の海上モジュール・ルール小冊子は、そこに含まれることになります。

## 2.0 ゲームの備品 [Game Components]

各ゲームは、少なくとも以下を含みます。完全なリストについては、各ゲームのプレイ・ブックを参照してください。

- ・ゲーム・マップ
- ・型抜き競技用駒
- ・1 冊のルールバルバロッサ標準ルール (BSR) 小冊子
- ・1 冊のプレイ・ブック
- ・枢軸軍とソヴィエト軍ユニットのセット・アップ・カード
- ・プレイヤー補助カード
- ・1 個の 10 面体サイ

### 2.1 ゲーム・マップ [Game Map]

マップは、競技用駒の移動と位置を標準化するため六角形の格子 (以後「ヘクス」と呼ぶ) を持ちます。各マップは、識別文字 (特殊なマップについては 2 つの文字) とマップ上の各ヘクスはゲーム照合の目的に使用される 4 桁の識別番号を持ちます。マップ上の各ヘクスの対辺間距離は、実際の地形の 5.0 マイル (8.0km) をあらわします。プレイ・ブックは、マップの指定と構成についての特記事項を提供します。

### 2.2 競技用駒 [Playing Pieces]

2.21 5 タイプの競技用駒があります。:

**戦闘ユニット [Combat units]** は、歴史的な戦役で闘った軍事単位をあらわします。これらは、記載された許容移動力と戦闘戦力の値を持ちます。未確認状態ユニット [8.4] も戦闘ユニットです。

**非戦闘ユニット [Noncombat units]** は、機動補給ユニットと補給集積所です。

**航空ユニット [Air Units]** は、航空機のシルエットを持ちます。

**海上ユニット [Naval units]** は、艦船のシルエットを持ちます [海上モジュールを参照]。

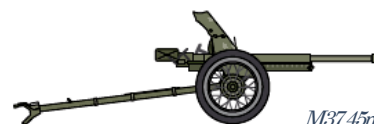
**プレイヤー補助マーカー [Player Aid markers]** は、ユニットの状態又はヘクスの状況を表示するため、マップ上とマップ外の記録欄上で使用されます。ゲームには、十分なマーカーが用意されています。更に必要であれば、ブランク・カウンターで製作するか又は発行者の GMT Games に注文してください。マーカーの数にデザイン上の限度はありません (例外: 橋梁とフェリー・マーカーの数は、ゲーム内で限度があります)。

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

#### a. 国籍背景色 [Nationality Background Colors]

各戦闘ユニット上の背景色は、その国籍を識別します。これは、プレイにも影響します。

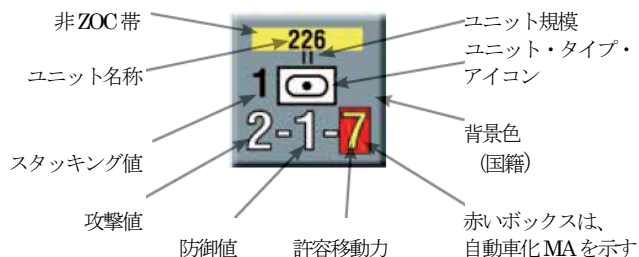
国籍 [Nationality]	色 [Color]
ソヴィエト軍地上ユニット	茶青銅
ソヴィエト軍航空ユニット	銅茶と赤裏
ドイツ軍地上ユニット	灰
ドイツ軍 SS 地上ユニット	黒
ドイツ軍 LW 地上ユニット	空青
ドイツ軍航空ユニット	空青と青水裏
エストニア軍地上ユニット	灰と青帯
フィンランド軍地上と航空ユニット	白と青帯
ハンガリー軍地上と航空ユニット	暗青
イタリア軍地上と航空ユニット	明紫
ルーマニア軍地上と航空ユニット	中緑
スロヴァキア軍地上と航空ユニット	明緑
ウクライナ軍地上ユニット	明タン



M37 45mm 対戦車砲

## b. 地上ユニット値の説明 [Explanation of Ground Unit Values]

## 戦闘ユニットの説明 [Explanation of a Combat Unit]:



攻撃戦力 [Attack Strength] は、攻撃時の戦闘ユニットの戦力です。

## 攻撃戦力色コード [Attack Strength Color Code]:

赤 [Red Box] ユニットは装甲です  
[15.57, 15.58, 16.33aを参照]。

防御戦力 [Defense Strength] は、防御時の戦闘ユニットの戦力です。

許容移動力 [Movement Allowance] は、ユニットが通常の移動手順を使用して、1移動フェイズに進入できる平地地形ヘクスの最大数です。

## 許容移動力の色コード [Movement Allowance Color Codes]:

黄 [Yellow Box] 浸透能力 [11.4]  
 橙 [Orange Box] 非自動車化だが自動車化の地形コストを消費する [10.28].  
 緑 [Green Box] 超重砲兵 [10.28]  
 灰 [Grey Box] 装甲列車と鉄道砲兵の移動 [11.12 注釈]  
 青 [Blue Box] 小艦隊移動のみ [22.51]

自動車化ボックス [Motorized Box] は、ユニットが地形効果チャート上の自動車化コラムに従って地形コストを消費することを示します。これは、ユニットが自動車化と対応フェイズに移動できるか否かも表示します。

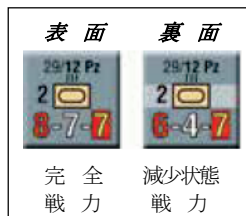
スタッキング値 [Stacking Value] は、ユニットのスタック内で戦闘ユニットが占めるスペースの量です。

非ZOC帯 [No ZOC Band] (存在するとき) は、ユニットが隣接ヘクス内に支配地域 [3.25] を及ぼさないことを示します。

ユニット名称 [Unit Identification] は、ユニットの歴史的名称 (又は番号) です。それぞれが固有のものです。ユニットの略称使用の説明については、適切なプレイ・ブックを参照してください。

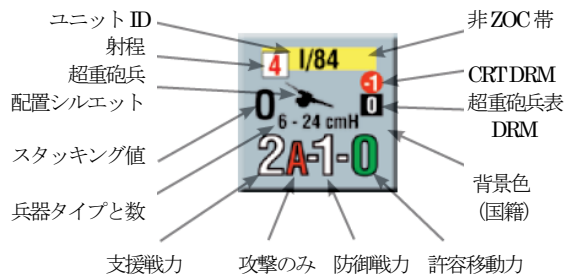
## オリジナル・ユニット

## 代替ユニット



第1ステップ 第2ステップ 第3ステップ 第4ステップ

## 砲兵ユニットの説明 [Explanation of an Artillery Unit]:



砲兵は、射程値を有す戦闘ユニットです。

支援戦力 [Support Strength] は、宣言攻撃の戦力を計算 [15.3] しているときの砲兵ユニットの値です。

射程 [Range] は、砲兵ユニットが射撃支援を提供できる防御側ヘクスからの最大ヘクス数です。射程をカウントしているとき、砲兵ユニットのヘクスはカウントしませんが、防御側ヘクス (敵又は友軍) はカウントします。

CRT DRM は、枢軸軍超重砲兵ユニットとソヴィエト軍鉄道砲兵ユニット [15.54] によって適用可能なサイの目修正です。

超重砲兵 (SHA) 表 [Super Heavy Artillery (SHA) Table] は、陣地を砲撃しているときに枢軸軍超重砲兵ユニットとソヴィエト軍鉄道砲兵ユニットによって適用可能なサイの目修正です。

## 砲兵ユニットの例 [Example of an Artillery Unit]:



## 超重砲兵ユニットの例 [Example of a Super Heavy Artillery Unit]:



## HQユニットの例 [Example of an HQ Unit]:



指揮値 [Command value] は、HQ が活性化させて自動車化と対応移動フェイズに移動させることが可能な有資格ソヴィエト軍戦闘ユニットの最大数と、HQ が対応フェイズ中に発令できる退却命令の最大数です [21.12c]。

注釈: セット・アップ・コード。存在しているゲームが再版又は再販されるに連れて、カウンター上の開始ヘクス位置とシナリオ・シンボルは一般的に含まれないことになります。







**回復値 [Recovery Value]** は、非機能 HQ を機能状態への復帰を認める、可能な最高サイの目の数です [21.28]。

### 地上ユニットの規模シンボル [Ground Unit Size Symbols] :



- I 中隊 (又は砲兵中隊)
- II 大隊
- III 連隊
- X 旅団
- XX 師団

### 地上ユニット・タイプ・シンボル [Ground Unit Type Symbols] :

#### 装甲 (自動車化) ユニットの [Armored (motorized) units]

-  装甲 [Armor]
-  装甲対戦車 [Armored anti-tank]
-  装甲工兵 [Armored engineer]
-  突撃砲 [Assault gun]



#### 自動車化ユニット [Motorized Units]

-  搜索 (偵察) [Reconnaissance (Recon)]
-  オートバイ歩兵 [Motorcycle infantry]
-  自動車化歩兵 [Motorized infantry]
-  自動車化工兵 [Motorized engineer]
-  自動車化対空 [Motorized anti-aircraft]
-  自動車化対戦車 [Motorized anti-tank]







#### 非自動車化ユニット [Non-Motorized Units]

-  歩兵 [Infantry]
-  山岳歩兵 [mountain infantry]
-  空挺歩兵 [Airborne infantry]
-  落下傘歩兵 [Parachute infantry]
-  保安歩兵 [Security infantry]
-  国境警備隊 [Border guard]
-  スキー歩兵 [Ski infantry]
-  工兵 [Engineer]
-  騎兵 [Cavalry]
-  基地ユニット [Base unit]
-  司令部 [Headquarter]
-  対空 [Anti-aircraft]
-  対戦車 [Anti-tank]


#### 特殊ユニット [Special Units]

-  装甲列車 [Armored train]
-  小艦隊 [Flotilla]

#### 砲兵ユニット [Artillery Units]







-  野戦砲兵 [Field artillery]
-  沿岸防衛砲兵 [Coast defense artillery]
-  ロケット砲兵 [Rocket artillery]
-  鉄道砲兵 [Railroad artillery]
-  超重砲兵 (機動モード) [Super-Heavy Artillery]  
(射撃値は空白)
-  超重砲兵 (射撃モード) (シルエットは変化する) (攻撃  
DRM と射撃を含む)


### 特殊コード [Special Codes]

二重ボックス・ユニット・タイプ・シンボル () は、2つの同規模の歴史的ユニットを1つのゲーム・ユニットに統合したことを示します。

**R** は、ユニットが再建不能であることを示します。



### ユニット・タイプ・ボックスの色コード [Unit Type Box Color Coding]

色 [Color]	タイプ [Type]
	赤
	黄
	青
	緑
	明青
	明青
	ソヴィエト軍親衛
	ソヴィエト軍民兵
	クリークスマリーネ/ソヴィエト海軍
	ソヴィエト軍 NKVD
	ソヴィエト軍空挺
	ルフトヴァッフェ/落下傘

 ドイツ軍の装甲と自動車化組織 [German Panzer and Motorized Formations] : 各大規模組織の全構成ユニット (ただし、通常は師団) は、そのユニット・タイプ・ボックス内に固有色を持ちます。

### c. 航空ユニットの値 [Air Unit Values]

#### 航空ユニットの例 [Examples of Air Units] :

名称	航空戦闘値	ユニット・タイプ	CAS	妨害値
	1-2.2	B		
	3-0.0	F		

**航空戦闘値 [Air Combat Rating]** は、航空戦闘における航空ユニットの戦力です。射撃ユニットは、航空戦闘で攻撃するためにこの値を使用し、任務航空ユニットは、この値で防御するのみです。

**近接航空支援値 [Close Air Support Rating]** は、戦闘サイの目修正として使用するポイントを構成します [15.55]。

**妨害値 [Interdiction Rating]** は、生き残っている妨害任務ユニットから妨害ゾーンを創出するために適用する数値です [14.64]。


### 航空ユニットのタイプ [Air Unit Types]

コード [Code]	タイプ [Type]
B	爆撃機 [Bomber]
F	戦闘機 [Fighter]
T	輸送機 [Transport]

### d. 地上非戦闘ユニット [Ground noncombat units]

#### 非戦闘ユニットの例—MSU (トラック)

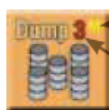
##### [Example of a noncombat unit—MSU (trucks)] :

	ゲーム表示、 MはMitte (中央) ASPの数
--	------------------------------------

- ・攻撃補給ポイント [Attack Supply Point] (ASP) の数
- ・このユニットは、ゼロの攻撃値と防御値を持ちます。その移動ポイント値は、地上戦闘ユニットと同様に機能します。
- ・右上の文字は、統合ゲームで使用するためのゲーム軍集団 (この場合は *Mitte*) を示します。

## 非戦闘ユニットの例ー補給集積所

[Example of a non-combat unit - Supply Dump]:



ゲーム表示、  
M は Mitte  
(中央)  
ASP の数

- ・ 攻撃補給ポイント [Attack Supply Point] (ASP) の数
- ・ このユニットは、攻撃値、防御値、移動ポイント値を持ちません。
- ・ 右上の文字は、統合ゲームで使用するためのゲーム軍集団 (この場合は *Mitte*) を示します。

## e. プレイヤー補助マーカー [Player Aid Markers]

グラフィックについては、プレイヤー補助カードを参照してください。

活性化済 [Activated]

弾薬レベルーSHA (超重砲兵) [Ammo Level - SHA]

枢軸軍兵站休止 [Axis Logistics Pause]

橋梁 (完成状態) [Bridge (completed)]

橋梁 (建設中) [Bridge (under construction)]

橋梁破壊 [Bridge Destroyed]

城塞破壊 [Citadel Destroyed]

宣言攻撃 [Declared Attack]

宣言攻撃ー強制攻撃 [Declared Attack - Mandated Attack]

GT 1 移動不可 (表面) [Do Not Move GT 1 (front)]

GT 2 移動不可 (裏面) [Do Not Move GT 2 (back)]

緊急時補給 [Emergency Supply]

フェリー (完成状態) [Ferry (completed)]

フェリー (建設中) [Ferry (under construction)]

射撃済 [Fired]

陣地帯破壊 [Fortified Belt Destroyed]

陣地線破壊 [Fortified Line Destroyed]

燃料欠乏 [Fuel Shortage]

ゲーム・ターン [Game Turn]

守備隊ヘクス [Garrison Hex]

妨害レベル (枢軸軍とソヴィエト軍) [Interdiction Level (Axis and Soviet)]

強制攻撃未実施 [Mandated Attacks Not Yet Made]

海上撤収 [海上モジュールでのみ使用] [Naval Evacuation]

数字マーカー [Number marker]

命令 (表面) [Orders]

命令 (裏面) ー追加退却 [Orders (back) - Additional Retreat]

命令 (裏面) ー退却不可 [Orders (back) - No Retreat]

非補給下 [Out of Supply]

蹂躪 [Overrun]

鉄道切断 [Rail Cut]

鉄道切断 (複数ヘクス) [Rail Cut (multiple hex)]

鉄道堡 [Railhead]

鉄道橋破壊 [Railroad Bridge Destroyed]

鉄道 MP [Railroad MP]

補充受取り [Receiving Replacements]

補充記録欄マーカーー装甲 [Replacement Track marker - Armaments]

補充記録欄マーカーー歩兵 [Replacement Track marker - Infantry]

道路網限度 [Road Net Limit]

ステップ損失記録欄マーカー [Step Loss Track marker]

拠点 (活性) [Strongpoint (active)]

拠点建設中 [Strongpoint under construction]

勝利ポイント・マーカー [Victory Point marker]

天候 [Weather]

## 2.3 プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

一定のゲーム機能を単純化して表示するため、様々な視覚的補助が用意されています。これらを容易に参照できるよう、マップの脇に置きます。各チャート又は表の使用は、適切なルール項目で説明されます。

## 2.4 サイ [The Die]

ゲームは、1つの10面体サイコロを使用します。「0」の数字は、「ゼロ」ではなく10として読みます。多数のゲーム機能を実行するため、結果を獲得するためにサイを1つ振ることになります。しばしば、実際のサイの目をプラス (+) 又はマイナス (-) に修正することになります。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれます。

## 2.5 頻繁に使用される略号 [Frequently Used Abbreviations]

AA	対空 [Anti-aircraft]	14.4
AS	攻撃戦力 [Attack Strength]	2.22b
ASP	攻撃補給ポイント [Attack Supply Point]	6.41
CAB	諸兵連合効果 [Combined Arms Bonus]	15.57
CAS	近接航空支援 [Close Air Support]	14.5
CRT	戦闘結果表 [Combat Result Table]	16.1
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]	2.4
DS	防御戦力 [Defense Strength]	2.22b
GT	(ゲーム) ターン [(Game) Turn]	4.2
HQ	司令部 [Headquarters]	21.1
LOC	連絡線 [Line of Communications]	6.14
MA	許容移動力 [Movement Allowance]	10.21
MG	機関銃 [Machine Gun]	21.6
MP	移動ポイント [Movement Point]	10.21
MSU	機動補給ユニット [Mobile Supply Unit]	6.41
RCP	鉄道変換ポイント [Railroad Conversion Point]	19.21
RP	補充ポイント [Replacement Points]	7.0
RSC	連隊代替カウンター [Regiment Substitute Counter]	23.11
SHA	超重砲兵 [Super-Heavy Artillery]	13.4
TEC	地形効果チャート [Terrain Effects Chart]	10.21
TRT	ターン記録欄 [Turn Record Track]	4.22
VP	勝利ポイント [Victory Point]	24.11
ZOC	支配地域 [Zone of Control]	3.2
ZOI	妨害地域 [Zone of Interdiction]	14.64

## 3.0 基本概念 [Basic Concepts]

「誰も忘れない、何も忘れない。」

—赤軍のスローガン

### 3.1 用語解説 [Terminology]

#### 3.1.1 友軍と敵軍 [Friendly and Enemy]

- **ユニット [Unit]**。枢軸軍プレイヤーであれば全ての枢軸軍ユニットが友軍で、全てのソヴィエト軍ユニットが敵軍です。この状況は、ソヴィエト軍プレイヤーについては逆になります。
- **ターン、セグメント、フェイズ [Turn segments and Phases]**。ターンはセグメントに分割され、更にフェイズに分割されます。いくつかのフェイズ中は両プレイヤーが活動を実施し、その他のフェイズ中は活性（又は友軍）プレイヤーと呼ばれる1人のプレイヤーのみが活動を実行できます。そのフェイズに相手側が何らかの活動を実施すると、相手側は非活性（又は敵）プレイヤーです。枢軸軍プレイヤー・フェイズは枢軸軍プレイヤーにとって友軍で、ソヴィエト軍プレイヤーにとって敵です。ソヴィエト軍プレイヤー・フェイズはソヴィエト軍プレイヤーにとって友軍で、枢軸軍プレイヤーにとって敵です。
- **ヘクスと補給源 [Hexes and Supply Sources]**。枢軸軍戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたこれらは枢軸軍プレイヤーにとって友軍で、ソヴィエト軍戦闘ユニットによって最後に占められたか又は支配されたこれらはソヴィエト軍プレイヤーにとって友軍です。

**3.1.2 支配下ヘクス [Controlled Hex]**。あるヘクスは、以下であるとそのプレイヤーによって支配されます。:

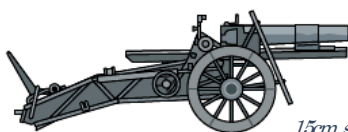
- 自軍戦闘ユニットの1つ（又は複数）がそのヘクスを占めるか、又は
- 自軍戦闘ユニットの1つが、現在そのヘクス内に非競合状態の支配地域 [3.2] を及ぼす。

**3.1.3 競合状態ヘクス [Contested Hex]**。友軍と敵の両戦闘ユニットがカラのヘクス内へ支配地域を及ぼすと、両支配地域が共存してヘクスは競合状態です。どちらのプレイヤーも、競合状態ヘクスを支配できません。

**3.1.4 連続したヘクス [Contiguous Hexes]**。これは、移動、範囲（射程）、補給ルートのために使用される、途切れることなく連結した一連の隣接ヘクスです。

**3.1.5 移動フェイズ [Movement Phase]**。大文字の英単語（「移動フェイズ [Movement Phase]」や「自動車化移動フェイズ [Motorized Movement Phase]」）は、プレイのシークエンス [4.21] の関連特定フェイズについて言及し、小文字の英単語（移動フェイズ [movement phase]）のときは、両フェイズについて言及します（訳注：日本語表記では、表面上の差異はありません）。

**3.1.6 装甲ユニット [Armored Unit]**。これらは全ての目的において自動車化ユニットと見なされ、自動車化ユニットの用語は、全ての場合に全装甲ユニットを含むものとして、ルールを通して使用されます（特記される場合を除きます。例えば、7.31c、7.61c、10.45c）。



15cm sIG33 歩兵砲

### 3.2 支配地域 [Zone of Control]

全ての戦闘ユニットは、支配地域（ZOC）を持ちます。敵 ZOC は、友軍補給ルートをたどることに影響し [6.1]、友軍ユニットの移動を抑制し [10.3]、ユニットの退却を制限します [16.4]。



ZOC の例

**3.2.1** 戦闘ユニットが占めるヘクスとそれに隣接する6ヘクスは、ユニットの ZOC を構成します [例外: 3.22、3.24、3.25、3.26]。戦闘ユニットは、たとえ隣接する敵ユニットがその ZOC を内部に及ぼしても、常にそれが占めるヘクスを支配します。

**3.2.2** ユニットの移動が禁じられるヘクスやヘクスサイド [地形効果チャートを参照] を除き、隣接ヘクスへ進入するための移動ポイント又はそのヘクス内の敵ユニットの存在にかかわらず、その ZOC を全てのヘクス・タイプの内外へ、全てのヘクスサイドを越えて及ぼします。

**例外:** 地形効果チャート (TEC) は、一定の例外を列記します。; 例えば、ZOCs は、大河川ヘクスサイドを越えて及ぼされません [氷結状態でない限り; 5.23]。

**3.2.3** 複数のユニットがあるヘクス内へ ZOC を及ぼすとき、追加の ZOC の影響はありません。友軍ユニットの ZOC は、他の友軍ユニットの移動に影響しません。

#### 3.2.4 天候が ZOC に影響する可能性 [Weather can affect ZOC]

**a.** 赤色ボックス MA と橙色 MA ユニットの、以下の場合にのみ泥濘天候 [5.0] によって影響を受けるヘクス内へその ZOC を及ぼします（それらが ZOC を持つのであれば）。

- ヘクスが町又は都市を含む。
- ヘクスサイドが高速道路、一級道路、二級道路、鉄道によって越えられる。

**b.** 氷結の天候状況中、ZOC は以前に及ぼさなかった大河川、湖、浅瀬ヘクスサイドを越えて及ぼされます。

**3.2.5 限定 ZOC [Limited ZOC]**。非 ZOC 帯を有すユニットは、隣接する6ヘクス内へ ZOC を及ぼしません。それが占めるヘクスのみを支配します。あるヘクス内の少なくとも1つの戦闘ユニットが ZOC を及ぼすと（非 ZOC 帯を持たない）、そのヘクス内の全ての戦闘ユニットが隣接ヘクス内に ZOC を及ぼします。

**注釈:** いくつかのユニットは、その減少状態戦力面上にのみ非 ZOC 帯を持ちます。



**3.26 蹂躪マーカー [11.38]** を上に有すユニットは、その ZOC を周囲 6 ヘクス内に及ぼせません。

**3.27 非戦闘ユニットやプレイヤー補助マーカーは、決して ZOC を持ちません。**

### 3.3 スタッキング [Stacking]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数のユニットを同時に置くことです。スタック内における戦闘ユニットの位置は、プレイに何ら影響を持ちません。

**3.31** 大部分の戦闘ユニットは、記載されたスタッキング・ポイント値を持ちます。HQs と非戦闘ユニットは記載されたスタッキング値を持たず、そのスタッキング値はゼロです。ゼロのスタッキング値を有すユニットと全てのプレイヤー補助マーカーは、無制限にスタックに加えることができます。

**例外:** 装甲列車 [21.31]。

**3.32** いずれかのゲーム・フェイズ終了時に、最大で 10 スタッキング・ポイントがあるヘクスを占めることができます。現在、移動又は退却しているユニットは、スタッキング限度を考慮せずに友軍ユニットのスタックを通過できます。

**3.33** いずれかのフェイズ終了時、あるスタックがスタッキング限度を超過したら、所有しているプレイヤーは直ちに超過分をユニット再建記録欄の基幹ボックス内に置きます。以下のユニットは、以下の特殊な状況下で、移動フェイズ終了時にスタッキング限度を超過できます。

- ロケット砲兵 [13.32b と d]
- 工兵、装甲工兵、自動車化工兵 [15.53c]

**3.34 視察 [Inspection]**。プレイヤー諸氏は、自由に敵スタックを視察できます。プレイヤー諸氏は、未確認状態ユニットが確認状態になるまでそれらを視察できません。ゲーム・マーカーは、戦闘ユニットに影響するのであれば上部に、又はヘクスに影響するのであれば下部に置かれなければなりません [例: 守備隊と補給状態マーカーは、ユニットに関係します。; 鉄道堡と鉄道切断マーカーはヘクスに関係します]。拠点マーカーは、ユニットの上部に置きます。

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

**3.41** 攻撃戦力、支援戦力、許容移動力は、半減される可能性があります。防御戦力は決して半減されません。

**半減の例:** 一定地形の戦闘の影響 [15.41]; 一定天候の影響 [15.42]。自軍対応移動 [12.4] 中に移動しているユニットは、その MA が半減します。

**3.42** いくつかのユニットが半減を受け、一方でその他は受けない可能性があります。影響下ユニットの戦力を合計し、その合計を半分にして端数を切り捨てます。ここで、その残りの戦力を、半減していないユニットに加えます。

**3.43** 戦力の半減は累積します。単一の戦闘で同じユニット又はユニットのグループに複数回発生する可能性があります。

**3.44** 端数は切り捨てられるため、ユニットの攻撃戦力はゼロへ減少し得ます。ゼロに減少したら、たとえそれが攻撃を認められるユニットと共にいても攻撃できません。

### 3.5 ユニットのステップ [Unit Steps]

ステップは、戦闘ユニットの耐久性や持久性をあらわします。ユニットは、戦闘 [16.2]、蹂躪 [11.37]、ソヴィエト軍の降伏 [20.21] の結果としてステップを失います。

**3.51** 戦闘ユニットは、4 ステップまで持ちます。

- その表面にのみ数値を有すユニットは、1 ステップだけを持ちます。
- ユニット・カウンターの両面に数値を有すユニットは、複数ステップを持ちます。これらの多くは 2 ステップのみです。
- 一定のユニットは、たとえ両面に数値を持っても 1 ステップ・ユニットです。:

HQs、確認状態と未確認状態ユニット (民兵と MG ユニット)。枢軸軍の基地ユニット、砲兵ユニット。

**3.52** 3 又は 4 ステップを有すユニットは、全てステップ減少編成カード上に表示されます。これらは、オリジナルの完全戦力カウンターと同じユニット名称を持つ減少戦力代替カウンターを使用します。

- オリジナルの完全戦力カウンターがその 3 番目のステップ (又は直接その 4 番目) へ減少したとき、オリジナルをとり上げて新たなステップ値の減少状態戦力代替カウンターに置き換えます。
- オリジナルは、それを回復するために十分な補充 [7.0] が受け取られるまで、ステップ減少編成カード上に留まります。次いで、減少状態戦力代替カウンターを、適切な回復済戦力レベルのカウンターに置き換えます。

**注釈:** カウンターの減少状態戦力面を横切る帯マークは、複数ステップを持つことを表示します。加えて、その状態が一目で見分けられるよう、ユニットの減少状態戦力面上でより明るいユニット国籍色が使用されます。

## 4.0 ゲームの開始 [Starting the Game]

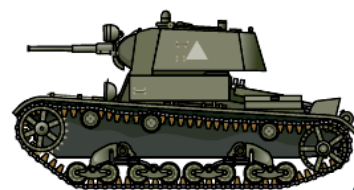
### 4.1 プレイの準備 [Preparing for Play]

一般的なセット・アップ指示についてはプレイ・ブックを参照し、次いで可能な追加の指示について各シナリオをしてください。

### 4.2 ターンのアウトライン [Turn Outline]



ゲームは連続するゲーム・ターン (GTs) (以後「ターン」と呼ぶ) でプレイされ、下記でアウトラインされる各セグメントとフェイズで構成されます。各フェイズ内の出来事の更に詳細なリストについては、発展したプレイのシーケンスを調べてください。



T-26S (M1939)

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

発展したプレイのシーケンスについては、プレイ・ブックの裏頁を参照してください。

##### A. 戦略セグメント [Strategic Segment]

1. 天候決定フェイズ [Weather Phase]
2. 補充フェイズ [Replacements Phase]
3. 増援フェイズ [Reinforcements Phase]
4. 航空フェイズ [Air Phase]
5. 海上準備フェイズ [海上モジュール] [Naval Readiness Phase]
6. 補給状態フェイズ [Supply Status Phase]

##### B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント [Axis Player Segment]

1. 移動フェイズ [Movement Phase]
2. 攻撃宣言フェイズ [Attack Declaration Phase]
3. ソヴィエト軍対応フェイズ [Soviet Reaction Phase]
4. 戦闘フェイズ [Combat Phase]
5. 自動車化移動フェイズ [Motorized Movement Phase]
6. 工兵フェイズ [Engineering Phase]

##### C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント [Soviet Player Segment]

1. 自動車化移動フェイズ [Motorized Movement Phase]
2. 攻撃宣言フェイズ [Attack Declaration Phase]
3. 枢軸軍対応フェイズ [Axis Reaction Phase]
4. 戦闘フェイズ [Combat Phase]
5. 移動フェイズ [Movement Phase]
6. 工兵フェイズ [Engineering Phase]

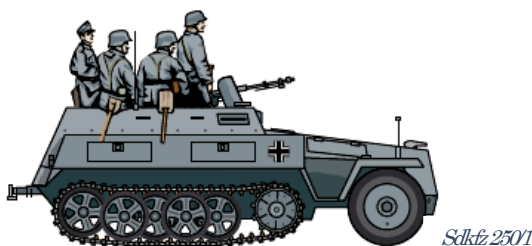
##### D. 管理セグメント [Administrative Segment]

1. ソヴィエト軍降伏フェイズ [Soviet Surrender Phase]
2. 回復フェイズ [Recovery Phase]
3. 勝利判定フェイズ [Victory Determination Phase]

**4.22** 開始しようとしているターンを表示するため、ターン記録欄 (TRT) 上でターン・マーカーを進めることにより現行ターンを示します。

**4.23** シナリオの最終ターンになるまで、上記のプレイのシーケンスに従います。そのとき、勝者を判定するため、シナリオの勝利条件に従ってプレイヤーのパフォーマンスを評価します。

**注釈:** いくつかのシナリオは、最終ターンに先立ってシナリオ終了をもたらす可能性がある勝利条件を持ちます。



## 5.0 天候フェイズ [Weather Phase]

「小学生ですらロシアの降雪を知っている。」

戦後のソヴィエトのコメント



天候は、ソヴィエト連邦内の多くの戦役で両陣営の作戦に影響を及ぼしました。ゲーム・ルールは、乾燥天候を想定して書かれています。

### 5.1 天候の判定 [Weather Determination]

**5.11** 天候は、以下のゲーム機能に影響します。:

ZOC [3.24]

補給ルートの長さ [6.13, 6.14c, 6.15b]

航空ユニットの準備 [航空ユニット状態記録欄, 9.1]

地形の移動ポイント・コスト [TEC, 10.37]

蹂躞 [11.35]

浸透移動 [11.45 と 11.46]

戦闘 [15.41b, 15.41c, 15.42, 15.57d, 15.57e]

鉄道変換 [19.22]

小艦隊の移動 [22.54]

**5.12** 枢軸軍プレイヤーは、各天候フェイズ中にシナリオ天候表を使用することで、そのターンの天候状況を判定します。

**5.13** そのターンに適用可能な状況傾向に一致する天候表の列を使用します。シナリオのターン記録欄 (TRT) を参照します。TRT 上の各ゲーム・ターン・ボックスは、そのターンについての状況傾向を与えます。

**5.14** 状況傾向は、シナリオ天候表上で使用される列を示します。サイ振りを行うときにこの列を使用します。ゲーム・ターン・ボックス内に (+1) 又は (+2) DRM がある場所では、そのターンのサイ振りにその DRM を適用します。

### 5.15 天候表 [The Weather Table]

**a.** 天候表は、4つまでの状況傾向列 (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を持つ可能性があります。これらは一般的に通常経験された天候で名称付けされた季節天候パターンをあらわします。各状況傾向は、特定のターンのセットに適用します [TRT を参照]。

**b.** 各状況傾向列は、割合が変化する4つまでの天候タイプ (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を含む可能性があります。列内の各列は、1つの天候タイプを含みます。

**例:** 泥濘傾向は、天候表上で泥濘列を使用する一連のターンです。泥濘天候は、天候表を使用してその結果が発生した場合、現行ターンの天候になる可能性があります。

**注釈:** このシリーズの各ゲームで使用する実際の天候表は異なります。1つのシナリオについてゲームを統合しているとき、各ゲーム・エリアを区分している個別の天候表を使用するため、天候は各ゲーム・エリアについて異なり得ます [5.34]。

**5.16 手順 [Procedure]** サイを振り、TRT 上に表示された天候 DRM を適用し、現行状況傾向列上の一致するラインで数字の結果を照合します。その結果は、ターン全体についての天候です。この天候



は、シナリオ・エリア全体に適用します。次のターンに、異なる天候が発生するかもしれません。

## 5.2 停滞する天候状況 [Lingering Weather Conditions]

泥濘又は降雪の天候の影響は、それが発生したターンを越えて拡張する可能性があります。移動への全ての天候影響のリストについては、移動チャート上の影響を参照してください。6.15b も参照してください。

### 5.21 停滞する泥濘 [Lingering Mud]



a. 泥濘又は凍結の傾向中 [During Mud or Frost Climate]: 泥濘ターンの直後が乾燥天候ターンであると、森林を含んでいるヘクス内にのみ泥濘の影響が継続します。乾燥又は凍結の天候が連続した2番目のターンに続くと、森林ヘクス内の停滞する泥濘はもはや適用しません。

b. 乾燥又は降雪傾向中 [During Dry or Snow Climate]: 停滞する泥濘は発生する可能性がありません。

5.22 停滞する降雪 [Lingering Snow] 降雪ターンの直後が凍結天候ターンであると、降雪天候の状況がどこでも継続して適用されます。降雪に泥濘が続くと、泥濘の天候状況がどこでも適用されます。

例1、GT79: 状況傾向は凍結です。そのターンの天候についてのサイの目はS (降雪) の結果であるため、現行ターンは降雪を適用します。

例2、GT80: 天候の結果はST (嵐を有す降雪) です。そのターンの天候は降雪に留まりますが、いまや嵐が追加されます。

例3、GT81: 天候の結果はF (凍結) です。ただし、凍結は降雪の天候を変更させません。このターンについて、天候は降雪に留まります。GT82の天候がやはり凍結の結果であると、天候は降雪として継続します。泥濘が発生するまで降雪として継続し、そのときに泥濘を適用します。泥濘の後が凍結であると、凍結を適用します。

### 5.23 氷結 [Frozen]

氷結の状況は、自動車化ユニットの許容移動力に影響しますが [エンジンが凍ります]、主に移動のためのいくつかの障害を通過可能にします [氷が堆積するため]。

a. 氷結の影響は、降雪傾向中の降雪天候の2番目の連続ターンの始まりと共に適用を開始します。

b. 氷結の影響は、傾向にかかわらず、泥濘 (又は乾燥) ターン中に直ちに停止します。氷結の影響は、再び5.23aの状況が発生したら復帰します。

c. 以下は氷結となり、続く氷結と降雪の全ての天候ターン中に氷結で留まります [5.23aに従う]: 沼地、運河、河川、大河川、湖、浅瀬。

### 5.24 許容移動力への氷結の影響 [Frozen Effects on Movement Allowance]

a. 枢軸軍の自動車化ユニットは、MAの半減前にその記載されたMAから1MPを失います [10.37も参照]。

b. スキー・ユニットは、以下に進入するために1MPのみを消費します。平地、高地、湿地、沼地。

## 5.3 特殊な天候の影響 [Special Weather Effects]



5.31 嵐 [Storm] 天候表上の一定の結果は、天候に加えて嵐を含みます。嵐はターン全体について続きますが、傾向又は天候状況ではありません。嵐は現行天候を補完するもので、航空準備 [9.0]、小艦隊移動 [22.54]、一定の海上手順 [海上モジュールを参照] に影響します。

5.32 限定された泥濘 [Limited Mud] 乾燥傾向中、2ターンまで連続する泥濘が認められます。3番目のターンに泥濘が発生したら、その泥濘結果は無視して乾燥 (非嵐) を使用します。

5.33 限定された乾燥天候 [Limited Dry Weather] 乾燥傾向中、5ターンまで連続する乾燥が認められます。6番目のターンに乾燥が発生したら、その結果は無視して泥濘 (非嵐) を使用します。

5.34 統合ゲーム [Combining Games] 各ゲームは、そのマップによって扱われるエリアに適用するそれ自体の天候表を持ちます。そのゲームのエリアについての天候を判定するため、各ゲームの天候表を使用します。隣のゲームと重複するヘクスについては、最上部のマップに適用可能な天候を使用します。

## 6.0 補給 [Supply]

2タイプの補給があります。: 一般補給と攻撃補給です。ユニットは、罰則なしで移動するために一般補給を要求されます。ユニットは、罰則なしで攻撃するために攻撃補給 [15.2] を要求されます。攻撃補給は、攻撃補給ポイント [ASPs] によって供給されます。ASPsは、補給ユニットによってマップ上にあらわされます。補給ユニットは、機動補給ユニット (MSU) 又は補給集積所のどちらかです。

### 6.1 補給ルート [Supply Routes]

6.11 補給状態フェイズ中、両プレイヤーは [6.12 で表示される長さの] 補給ルートをたどることで、自軍地上ユニットの一般補給状態 [6.3] を判定します。補給ルートは、友軍補給源まで導かれる連続したヘクスの経路と指定されます [6.2]。

6.12 ユニットの、友軍補給源まで補給ルートをたどれたら一般補給下です。補給ルートは、以下の1つ以上の構成を、この順番で含みます。:

構成 [Component]	最大長さ [Maximum length]
連絡線 (LOC) [6.14]	7
道路網ヘクス [6.15]	21
鉄道網ヘクス [6.16]	無制限

### 6.13 補給ルートをたどれない構成:

- そのヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められていない限り、敵ZOC内のヘクスを通過する。
- 非破壊状態の橋梁或いは友軍の橋梁又はフェリーのマーカーが越えていない限り、湖又は大河川ヘクスサイド (氷結していない限り) を越える。
- 道路又は鉄道に沿っていない限り、乾燥又は泥濘の天候でいずれかの数の沼地 [swamp] ヘクス内へ又は通過する。道路又は鉄道がLOCをたどるために使用できなければ、そのヘクスはLOCの一

部になれません（道路又は鉄道は、LOC内のヘクスから沼地ヘクスへ進入し、LOC内のヘクスへ退出しなければなりません）。

- ・非破壊状態の敵城塞、陣地帯、拠点、建設中拠点を有すヘクス内へ又は通過する。
- ・非破壊状態の敵陣地線ヘクスサイドを越える。

#### 6.14 連絡線 (LOC) [Line of Communications]

a. ユニットは、いずれかのタイプのヘクスを越えて補給源まで、又は補給源へ導かれる道路網内のヘクス [6.15] 又は鉄道網 [6.16] までその LOC をたどります。

b. LOC の長さ [LOC Length] LOC は、補給源、道路網ヘクス、鉄道網ヘクスへ7連続ヘクスまでを通してたどられます。ユニットが占めるヘクスはカウントしませんが、補給源、道路網ヘクス、鉄道網ヘクスによって占められるヘクスはカウントします。挿入マップ上の LOC ヘクス [17.0] は、メガ・ヘクス [17.13] をカウントすることで計算し、各メガ・ヘクス内の挿入ヘクスの数は無視します。

c. 以下のとき、LOC の長さは5連続ヘクスに減少します。:

- ・乾燥又は泥濘の天候中に、二級道路又は鉄道に沿って沼地 [swamp] ヘクス内へ又は通過して LOC をたどっている。
- ・乾燥天候中に、たとえ1ヘクスでも、道路又は鉄道に沿わずに湿地 [marsh] 内へ又は通過して LOC をたどっている。
- ・泥濘又は降雪の天候中に LOC をたどっている。
- ・たとえ1ヘクスでも、停滞する泥濘又は降雪状況が適用される場所内へ又は通過して LOC をたどっている [5.2]。

#### 6.15 道路網 [Road Net]



a. 道路網は、友軍補給源又は友軍鉄道網 [6.16] の一部を形成する鉄道ヘクスへと導かれる、一級道路並びに高速道路によって連結する、21ヘクスの長さまでの連続したヘクス [3.14] の一連の継続を通してたどられます。補給源ヘクス又は鉄道ヘクスを、21ヘクスの開始としてカウントします。

**注釈:** 町、都市、大都市のヘクスは、道路網が入り込んでいません。これらを道路が通過していると見なしてください。



b. 天候が泥濘又は降雪のとき、或いは泥濘又は降雪の状況によってまだ影響下のヘクスを通過する道路網をたどっているとき、道路網の長さは15ヘクスへ減少します [5.2]。

**注釈:** 停滞する天候状況中、プレイヤー諸氏は道路網に影響下ヘクスが含まれるかもしれないことに留意しなければなりません。

6.16 鉄道網 [Railroad Net] 鉄道網は、友軍補給源へ導かれる使用可能な友軍鉄道によって連結する、無制限な長さの一連の継続ヘクスを通してたどられます。鉄道網は、シナリオの過程に友軍使用のために変換 [19.2] したヘクスを含むことができ、フェリー・マーカー [22.3] を含むことができます。友軍鉄道網は、以下を含むことができます。:

- ・鉄道切断マーカー [19.4]、
- ・非破壊状態の敵陣地 [18.0]、
- ・敵の鉄道移動のために使用可能なヘクス。

**注釈:** ゲーム・マップのグラフィックは、常に鉄道線が都市や大都市を通過して表示されているわけではありません。各都市又は大都市のメイン・マップ・ヘクスは、鉄道移動や鉄道変換の目的において鉄道ヘクスとしてカウントします。挿入マップ [17.0] 上では、これらはラインが実際にヘクス内に記載されている場合にのみ、鉄道ヘクスとしてカウントします。

#### 6.2 補給源 [Supply Sources]

6.21 一方のプレイヤーにとって友軍の補給源は、たとえ捕獲しても他方のプレイヤーにとって友軍にはなりません。捕獲したら、補給源は補給の提供を停止します。友軍プレイヤーによって奪回されたら、次の友軍補給状態フェイズに開始して（いまだ友軍であれば）、補給の供給を開始します。

**注釈:** 大部分のマップ端ヘクスは、補給源ではありません。

6.22 プレイのために使用可能で現在マップ外に拘置されているユニットは、マップ外にいる間は一般補給下です。マップへ進入しているユニットは、それがマップに登場したターン中は一般補給下です。

6.23 ソヴィエト軍の補給源は、以下のとおりです。:

- ・友軍の港湾 [限定される可能性があります。; 海上モジュール、26.26 を参照してください]。
- ・大都市ヘクス
- ・シナリオの指示に列記されるごとく、シナリオ・マップ端の鉄道、一級道路、高速道路のヘクス。
- ・シナリオの指示によって指定されたいずれかの位置。

6.24 ソヴィエトの大都市（単一又は複数ヘクス）は、他のソヴィエト軍補給源まで陸上補給ルートを [6.1 に従って] たどれば、ソヴィエト軍補給源として機能しません。さもなければ、ソヴィエトの大都市ヘクスは補給源として機能します。シナリオの指示も適用され得ます。

6.25 枢軸軍の補給源 [Axis Supply Sources] これらは、シナリオの指示によって指定されるごとく、プレイ可能なマップ端の鉄道、一級道路、高速道路のヘクスです。港湾は、シナリオの指示によって認められたときに使用可能です。

#### 6.26 一時的な補給源 [Temporary Supply Sources]

a. プレイヤーは、友軍の機動補給ユニット (MSU) [6.41]、又は補給集積所、又は大規模補給集積所 [6.48] を、この補給を提供するために消費する各 ASP について、指定した5つのヘクス（又は5つの挿入マップ・ヘクス、又は挿入とメイン・マップの組み合わせ）までのユニット又はユニットのスタック（並びにヘクス）についての一時的な一度のみの補給源として指定できます。これは、使用可能な ASPs が存在する限り、各ターンに行うことが可能です。ヘクスは、占められる必要がありません。

b. 各指定ヘクスは、使用される MSU 又は補給集積所を含んでいるヘクスへ、7ヘクス、又は5ヘクス [6.14b と c] までの LOC をたどります。

c. 補給状態フェイズ中、指定した MSU を取り去るか、又は指定した通常の補給集積所をその MSU 面へ返すか、又は指定した大規模補給集積所をその低い値面へ減少させます。: 4-ASP の大規模補給集積所は3-ASP 大規模補給集積所へ減少し、3-ASP の大規模補給集積所は2-ASP 大規模補給集積所へ減少します。プレイヤーが取り去った各 ASP について、所有しているプレイヤーが指定するヘクス上の非補給下 [6.34] 又は緊急時補給 [6.33] のマーカーを取り去りま

す[6.26a]。これらのマーカーの下にある全ての戦闘ユニット[並びに拠点、6.36を参照]は、いまや一般補給下です。

d. 橋梁マーカーは、これらのいずれかのヘクス上に置くことができ、拠点の建設をそこで開始できます。たとえそのヘクスが後に緊急時補給又は非補給下に戻っても、橋梁、フェリー、拠点構築中マーカーは留まることができます。

### 6.3 補給状態 [Supply Status]

6.31 補給ルートをたどった後、ユニットは以下のどれかになります。:

- ・一般補給下 [6.32]、又は
- ・非補給下、ただし緊急時補給を使用している [6.33]、又は
- ・非補給下 [6.34]。

6.32 ユニットの、補給状態フェイズ中に友軍補給源まで補給ルートをたどれたら補給下です。これらのユニットから緊急時補給又は非補給下のマーカーを取り去ります。



6.33 ユニットの最後のターンに補給下だったものの、いまは補給ルートがたどれなければ、緊急時補給に変更します。ユニットの上に緊急時補給マーカーを置きます。緊急時補給マーカーを有すユニットは、不利な影響を被りません。補給下として扱われます。



6.34 補給ルートをたどれず、すでに緊急時補給マーカー又は非補給下マーカーのどちらかを上に持つユニットは、非補給下です。そうであれば、緊急時補給マーカーをその非補給下面へ返します。補給状態フェイズ中に非補給下に判定されたユニットは、たとえ一般補給下になり得る位置へ移動しても、ターンの残りについて非補給下に留まります。プレイヤーは、ユニットを非補給下に留めることを選択できます。ユニットは、補給の欠乏のみを通して除去されることはありません。

### 6.35 戦闘ユニットへの非補給下の影響

#### [Out of Supply Effects on a Combat Unit]

- ・全ての移動フェイズに、記載された許容移動力から2だけ減少させます(半減又は天候の影響を適用する前に) [例外: 騎兵、小艦隊、装甲列車ユニットのMAは減少させません]。
- ・非補給下の枢軸軍自動車化ユニットは、燃料欠乏 [6.5] に従います。
- ・鉄道移動 [11.1] を実施できません。
- ・戦略移動 [11.2] を実施できません。
- ・非補給下の砲兵ユニットは、攻撃補給下に置かれられない限り、攻撃又は防御しているときにその支援戦力を使用できません。
- ・非補給下のドイツ軍の装甲と自動車化師団は、攻撃補給下 [15.22] に置かれられない限り、同一装甲師団効果 [15.22 と 15.58d] の資格がありません。
- ・防御部隊が非補給下マーカーを有すユニットを含むと、攻撃側は(ー1) DRMを適用します。
- ・ユニットの変換 [8.6] を実施できません。
- ・補充 [7.74] を受け取れません。ただし、ソヴィエト軍ユニットは、その補給状態にかかわらず、Zap ユニットの [7.43] の使用によって強化できます。

6.36 拠点の悪化 [Strongpoint Deterioration] 補給状態フェイズの終了時に全ての拠点をチェックし、非占有状態で友軍戦闘ユニットに隣接していない非補給下の拠点を取り去ります [18.13b]。これらは緊急時補給マーカーを受け取りませんが、一時的な補給源 [6.26] によって補給されることが可能です。その他の陣地は、悪化の影響に従いません。

6.37 装甲列車と小艦隊は、一般補給を要求されません。

### 6.4 補給ユニット [Supply Unit]

補給ユニットは、糧食、燃料、弾薬をあらわし、兵員や装備ではありません。各シナリオは、両陣営が使用可能な補給ポイントの数を制限します [セット・アップ・カードを参照]。

6.41 各補給ユニットは、それがあらわす攻撃補給ポイント

(ASPs) の数に相当する面を持ちます。補給ユニットの表面は1 ASPを含んでいる機動補給ユニット (MSU) です。裏面は、2 ASPsを含んでいる補給集積所です。

6.42 補給ユニットは非戦闘ユニットで、スタッキング・ポイント値を持ちません。ヘクス内に単独にいるときに敵ユニットがそのヘクスへ進入したら、マップから取り去ります。MSUは、戦闘ユニットと共に移動しているか又はそのヘクス内の戦闘ユニットに合流していない限り、敵ZOCへ進入できません。補給ユニットは、捕獲できません。MSUsは、退却している戦闘ユニットと共に退却していると退却できます。補給集積所は、退却できません。

注釈: 補給ユニットは戦闘ユニットではないので、これに対する攻撃は宣言できません [12.1]。

6.43 統合 [6.48b]、補給下戦闘の消費、一時的な補給、敵の活動、任意 [6.48dの一部として] によってマップから取り去られたとき、補給ユニットはプレイのために再使用できます。マップ外に貯めておいてください。

6.44 補給ユニットは、補給線をたどりません。その位置にかかわらず、これは常に一般補給下です。

6.45 受領数 [Number Received] 増援フェイズ中、受け取る ASPs の数を判定するため、両プレイヤーはシナリオの指示と適用可能な攻撃補給チャートを調べます。ASPsは、機動補給ユニット (MSUs) [6.46] 又は補給集積所 [6.48] の形態でマップに登場します。使用可能な補給ユニットが不十分であると、追加の ASPs は失われます。ASPsは、マップ外に蓄積できません。いかなる瞬間にも、プレイヤー諸氏はシナリオによって認められたイン・プレイの補給ユニットを超えて持つことができません。



6.46 MSUs MSUsは、橙色のMAを持ちます。これらは、自動車化ユニットと同様に移動しますが、友軍移動フェイズにのみ移動します [活性化されない限り; 10.13を参照]。これらは、以下を実施できます。:

- ・鉄道移動 [11.1]
- ・戦略移動 [11.2]
- ・1ヘクス移動 [11.5]
- ・マップの退出 [11.6]



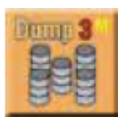
## 6.47 MSU の登場 [MSU Entry]

### a. マップの登場 [Map Entry]

- ・友軍移動フェイズ中、MSUs はシナリオの指示によって補給源として指定された友軍道路又は高速道路マップ端ヘクスを通して、又はシナリオの指示によって補給源として指定された友軍マップ端鉄道ヘクスを通して鉄道移動によって登場します。
- ・増援フェイズ中、枢軸軍 MSUs は各ターンに各基地ユニットの基地 ASP 限度まで、基地ユニットの上に置くことができます [シナリオの指示を参照]。次いで、これらはそこから移動して、鉄道許容量が認めたら鉄道移動を使用できます。

b. MSU は、空輸 [14.7] 又は海輸によってマップへ登場できます。；海上モジュール 28.0 を参照してください。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、二者択一で各ターンに受け取る新たな MSUs の 1 つを、補給源まで補給ルート [6.12] をたどることができるいくつかの都市又は大都市ヘクス（メイン・マップ又は挿入マップ）内に置くことができます。そのヘクスが他の補給源（この都市の外部）へ補給ルートをたどなければ、MSU 配置のために機能できません。



**6.48 補給集積所 [Supply Dumps]** 2つのタイプの補給集積所があります。：通常補給集積所と大規模補給集積所です。どちらのタイプの補給集積所も、それ自体で移動できません。これは、鉄道移動 [又は海輸によって、海上モジュール；28.0 を参照]。によってのみ移動できます。

### a. マップの登場 [Map Entry]

- ・友軍移動フェイズ中、補給集積所はシナリオの指示によって補給源として指定されているいくつかの友軍マップ端鉄道ヘクスを通してマップへ進入できます。
- ・補給集積所は、MSUs と同じ方法で、基地 ASP 限度まで枢軸軍基地ユニット [6.6] 上に置くことができます。

b. マップ上の補給集積所創出 [Supply Dump creation on map] いずれかのフェイズ終了時、プレイヤーは 2 ASP 通常補給集積所を創出するため、同じヘクス内の 2 MSUs を統合できます。この場合、1 つの MSU をその集積所面に返し、他方をマップから取り去ります。

**注釈：**プレイヤー諸氏は、1 つの場所に余分な ASPs を蓄積させ、後のターンに使用すべく 1 つの MSU をフリーにするため、この手順を使用しなければなりません。

### c. マップ上の ASPs からの大規模補給集積所の創出 [Large Supply Dump Creation from ASPs on the Map]

プレイヤーは、大規模補給集積所を創出するため、マップ上の補給集積所の数値を増加させることができます。

**例 1：**自軍移動フェイズ中、プレイヤーは 1 ASP MSU を存在している 2 ASP 通常補給集積所へ移動させます。次いで、その MSU を取り去り、2 ASP 通常集積所を 3 ASP 大規模集積所へ置き直します。彼は 2 つの 1 ASP MSU を存在している 2 ASP 通常集積所へ移動させ、4 SP 大規模集積所を創出することもできました。

**例 2：**自軍移動フェイズ中、プレイヤーは 2 つの 2 ASP 補給集積所を同じ位置へ移動させ（鉄道移動によって）、それらを単一の 4 SP 大規模補給集積所に置き換えます。

**例 3：**増援フェイズ中、プレイヤーは新たに到着した 3 ASPs を 3 ASP 大規模補給集積所へ、又は新たに到着した 4 ASPs を 4 ASP 大規模補給集積所へ変換できます。次いで、鉄道移動を使用して大規模集積所をマップ上へ移動できます。大規模補給集積所を創出するため、同じヘクス内で 3 又は 4 MSUs を統合することもできました。

### d. 補給集積所の減少 [Supply Dump Reduction]

プレイヤーは、マップ上の補給集積所の数値を減少させることができます。

**例 1：**2 ASP 通常補給集積所をその 1 ASP MSU へ返すことによって減少させます（それ故、補給集積所内の他方の ASP は失われます）。

**例 2：**3 ASP 大規模補給集積所を 1 ASP MSU と 2 ASP 通常補給集積所に置き換えることで減少させます。使用可能で適切な規模の未使用補給ユニットがなければ、この手順は行うことができません。1 つのみの使用可能で適切な補給ユニットがあると、他方の ASP は失われます。

**例 3：**最初に 4 ASP 大規模補給集積所をその 3 ASP 面に返すことで減少させ、次いでそのヘクス内に 1 ASP MSU を置きます。

**注釈：**プレイヤーは、戦闘フェイズが継続して別の ASP が同じ集積所から要求される限り、戦闘結果の使用法として減少を実施するために使用可能な未使用の補給カウンターを持つ必要はありません。

**注釈：**上記のいくつかの例は、必要な場所で補給を獲得する方法が非常に不十分で、しばしば使用すべきではありません。いくらかの事前計画を助言します。

e. 戦闘における ASPs [15.2 と 15.4] は、戦闘フェイズの終了時に MSU を取り去るか或いは通常又は大規模補給集積所を減少させます。

## 6.5 枢軸軍の燃料欠乏 [Axis Fuel Shortage]

一定の枢軸軍ユニット・グループ（通常は師団）は、燃料欠乏と呼ばれる更なる移動制限に従います。

**6.51** ほぼ全てのグループが、ドイツ軍の装甲師団と自動車化師団です。資格を持つ他のドイツ軍又は枢軸同盟軍のグループは、プレイ・ブック内に列記されます。これらは、マップの位置又はそれらが存在するどのマップかにかかわらず、燃料欠乏に従います。

**注釈：**同じ師団（又はグループ）の全ユニットは、そのユニット・タイプ・ボックス内に同じ色コードを持ちます。

**6.52** 補給状態フェイズの終了時、燃料欠乏の手順を実施します。

**6.53 手順 [Procedural]** 枢軸軍プレイヤーは、少なくとも1つの非補給下のユニットを持つ各グループ（師団の残りの補給状態は無視します）についてサイを振ります。資格を持つ各グループについて、各ターンにサイを振ります。燃料欠乏表の脇に列記された DRM を適用します。修正後のサイの目を枢軸軍燃料欠乏表と比較します。結果は以下のとおりです。:

**失敗 [Fail]** そのグループの全ユニットは、このターンに燃料欠乏を持ちます。

**パス [Pass]** 燃料欠乏の影響は、このターンにそのグループのユニットに適用しません。他の全ての影響は、非補給下の影響を含み、いまだ適用します。

#### 6.54 燃料欠乏の影響 [Fuel Shortage Effects]

**a.** 影響下グループのユニットは、自軍移動、自動車化移動、対応フェイズ中に移動できません。

**b.** これらは攻撃と防御ができ、戦闘の結果として退却又は前進できます。諸兵連合効果 [15.57] は、認められます。その師団グループが攻撃補給を提供されていない限り、同一装甲師団効果 [15.58] は認められません。



**c.** グループの全ユニットに燃料欠乏マーカーを置きます（その実際の補給状態にかかわらず）。

**d.** 回復フェイズ中、全ての燃料欠乏マーカーを取り去ります。

**e.** 活性ボックス [8.3] 内のグループのユニットは、その登場のターン中に燃料欠乏による影響を受けません。

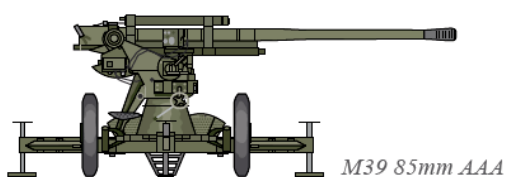
**f.** 燃料欠乏のサイ振りに失敗したグループのユニットと共にスタックする、これに成功したグループのユニットは、失敗したグループによって影響を受けません。

**6.55 その他の影響下ユニット [Other Affected Units]** 非師団の装甲と自動車化ユニットは、たとえヘクス内にその燃料欠乏表をパスした他のグループからのユニットがあるときでさえ、燃料欠乏表上の「失敗」結果を有すグループのユニットと共にスタックした場合にのみ、燃料欠乏結果によって影響を受けます。

**注釈:** 枢軸軍プレイヤーは、グループの全ユニットを一般補給下に置いて燃料欠乏の影響 [並びに非補給下の影響; 6.35] を回避するため、補給状態フェイズに一時的な補給源 [6.26] として ASP を使用する選択権を持ちます。

#### 6.6 枢軸軍の基地ユニット [Axis Base Units]

このシリーズのいくつかのゲームには、基地ユニットと呼ばれる特殊なタイプの枢軸軍戦闘ユニットを含みます。一般的に、これらは長距離を移動する ASPs の手順を簡略化させます。いくつかのシナリオは、これらを補給源として指定します。これらのユニットについてのルールは、適切なゲームのプレイ・ブック内で見つけることができます。



## 7.0 補充 [Replacement]

両プレイヤーは、シナリオの指示によって認められるときに補充ポイント (RPs) を受け取ります。全ての RPs は補充フェイズ中に受け取られますが、大部分は友軍工兵フェイズ中に消費されます。RP は、戦闘損失を補充するため戦闘ユニットに、又は戦闘で撃破された組織を再建するために必要な兵員や装備をあらわします。

#### 7.1 ユニット再建記録欄 [The Unit Rebuilding Track]

プレイヤー諸氏は、マップから取り去られているユニットを再建するため、それぞれ自軍ユニット再建記録欄を使用します。4つのユニット状態ボックスは、再建不能 (最低) から活性 (最高) までの範囲です。ユニットは、工兵フェイズ中に補充を受け取るに連れて、ターン毎に1ボックス、低いボックスから高いボックスへ移ります。

**注釈:** 実際、プレイヤー諸氏は、活性ボックス内のユニットを再建することによって開始しなければならず、次いで基幹ボックス内のユニットを活性ボックスへ移します。ユニットを除去ボックスから基幹ボックスへ移すことによって完了します。この手順は、「ターン毎に1ボックス」の制限を保証します。

**7.11 活性ボックス [The Active Box]** 再建のためここに到着しているユニットは、増援として次のターンにゲーム・マップへ登場でき 8.3 に従って、又は望む限り活性ボックス内に留まることができます。活性ボックス内に留まっているユニットは、1 (又は必要に応じて2) RP(s) を消費することにより、ターン毎に1ステップ回復できます。活性ボックス内のソヴィエト軍非機能 HQs は、機能状態の回復のためにサイを振ることができます [21.28]。その非機能状態は、ユニット再建記録欄上のどこかにある他のいかなるユニットにも影響を持ちません。

**7.12 基幹ボックス [The Cadre Box]** このボックス内のユニットは、その部隊のいくらかと多くの装備を欠きますが、かなり迅速に再建することが可能です。要求されるタイプの1 (又は2) RPs は、そのタイプの1ユニットを活性化ボックス [7.11] へ、その1ステップ戦カレベルで移します。

**7.13 除去ボックス [The Eliminated Box]** このボックス内のユニットは、その部隊と装備の大部分を失っています。1 RP (どちらかのタイプの) は、資格を持ついずれかの1ユニットを基幹ボックスへ移します [ユニット再建記録欄を参照]。

**7.14 再建不能ボックス [The Cannot Rebuild Box]** 決して再建できないユニットは円内の「R」でマークされ、再建不能ボックスへ行きます。ユニットは、このボックスを離れることができません。

#### 7.2 ソヴィエト軍補充表 [The Soviet Replacements Table]

ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍補充表を使用することにより、大部分の自軍 RPs を受け取ります。シナリオの指示は、使用するための表と使用するターンを指定します。

**7.21 補充フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーはそのターンに受け取る様々なタイプの補充の数を判定するため、適切な補充表を使用します。適切な表は、シナリオと現行ターンに従って変化する可能性があります。各補充表は、補充の各タイプについて個別コラム内に分割されます。**

**7.22 手順 [Procedural]:** ソヴィエト軍プレイヤーは、サイを振ります。天候が泥濘又は降雪であると (+1) DRM を、残っている蓄積された各強制攻撃 [12.3] について (+1) DRM を加えます。最終 DRM は、+3 を超過できません。彼は最終数字結果をサイの目コ

ラム上で位置取りし、そのライン上で4つの補充カテゴリ・ボックスと交差照合します。数字又は文字を含んでいるボックスは、補充タイプ又はイベントを提供します。そのカテゴリは以下のとおりです。:

- ・タイプI補充
- ・拠点 [7.41]
- ・その他の補充 (AとV)
- ・特別イベント [7.5]

### 7.3 ソヴィエト軍の補充タイプ [Soviet Replacements Types]

補充は、受け取られるに連れて直ちに記録されます。補充表上の数字は、各タイプの受け取られる補充ポイント (RPs) の数を表示します。

**7.31 タイプI (歩兵) 補充 [Type I (Infantry) Replacements]** ソヴィエト軍損失/補充記録欄上でソヴィエト軍歩兵補充マーカーを使用して、受け取られたポイントを記録します。これらのポイントは、ターンからターンへと貯めておくことができます。マーカーが記録欄の末端に達したら、超過分は失われます。ソヴィエト軍工兵フェイズに、以下のごとくユニット再建記録欄上のユニットを前進させるため、又はマップ上のユニットを強化するためにRPsを消費します。:

a. 除去ボックスから基幹ボックスへ:

1 タイプI RPは、いずれかのタイプの1ユニットを移します。

b. 基幹ボックスから活性ボックスへ、又はマップ上のユニットを強化するため: 1 タイプI RPは、以下のいずれかのタイプの1ユニットを移します。:

13の非自動車化ユニット・タイプ (非自動車化NKVDを含む) のいずれか、ただしHQ、非自動車化対戦車と対空ユニットを除きます。

c. 基幹ボックスから活性ボックスへ、又はマップ上のユニットを強化するため: 2 タイプI RPは、以下のタイプのいずれか1ユニットを移します。:

対空、対戦車、HQ、列記された6つの自動車化ユニット・タイプのいずれか [2.22b] (自動車化NKVDを含む)。

**7.32 タイプA (装甲) RPs [Type A (Armaments) RPs]** ソヴィエト軍損失/補充記録欄上でソヴィエト軍装甲補充マーカーを使用して、受け取られたポイントを記録します。これらのポイントは、ターンからターンへと貯めておくことができます。マーカーが記録欄の末端に達したら、超過分は失われます。ソヴィエト軍工兵フェイズに、以下のごとくユニット再建記録欄上のユニットを前進させるためにRPsを消費します。:

a. 除去ボックスから基幹ボックスへ:

1 タイプA RPは、いずれかのタイプの1ユニットを移します。

b. 基幹ボックスから活性ボックスへ、又はマップ上のユニットを強化するため: 1 タイプA RPは、以下のいずれかのタイプの1ユニットを活性ボックスへ移すか、又は以下のタイプの1ステップを回復させます。:

装甲、野戦砲兵、ロケット砲兵

**7.33 タイプV (航空機) RPs [Type V (Aircraft) RPs]** 天候にかかわらず、ソヴィエト軍プレイヤーが受け取る各ポイントは、補充フェイズ中にソヴィエト軍航空ユニット状態記録欄上の1ソヴィエト軍航空ユニットを撃破、損傷、飛行済ボックスから準備ボックスへ移します。ポイントが使用されなければ、それは失われます。タイプV RPsは蓄積できません。その上に「再建不能」シンボル (赤円内に「R」) を持つ航空ユニットは、再建できません。

### 7.4 特殊なソヴィエト軍補充タイプ [Special Soviet Replacements Types]

#### 7.41 拠点 [Strongpoints]



a. 数字は、ソヴィエト軍プレイヤーが自軍工兵フェイズ中に置くことができる、通常の拠点建設中マーカーの数を表示します。

b. 追加の拠点を受け取ることもできます。

- ・Eの結果は、ソヴィエト軍プレイヤーに追加の1拠点建設中 (又は2Eで2、又は3Eで3) を与えます。
- ・これらを友軍大都市ヘクスから5ヘクス以内に置きます。
- ・1つは、VPsとしてカウントできる友軍位置 (通常は町、都市、大都市) 上に置くことができます。
- ・拠点 (又は複数の拠点) は、建設の期間中にNKVDユニットが都市上にあると、その都市 (大都市のみではなく) から5ヘクス以内に建設できます。

注釈: 挿入マップ [17.0] 上では、1メガ・ヘクスを建設範囲の1ヘクスとしてカウントします。

c. 建設中の拠点は、未来のターン配置のために蓄積できません。

d. 非機能HQsは、ソヴィエト軍の通常拠点配置を妨げますが、E拠点配置には何ら影響を持ちません [18.43c と 21.26a]。

#### 7.42 装甲列車 [Armored Trains]

a. セット・アップ・カード上に指定された場合にのみ、装甲列車RPsを受け取ります。ソヴィエト軍工兵フェイズに装甲列車RPを消費するか、さもなければ失われます。これは蓄積できません。

b. 1 NKVD 又は軍装甲列車ユニットについて、1ポイントを消費します。新たに再建されたNKVD装甲列車は、その他のNKVDユニットに適用する7ターン [7.45b] の遅延に従いません。

c. 装甲列車ユニットは、失われた方法にかかわらず常に基幹ボックス内に置きます。活性ボックスから移しているとき、鉄道を持ついずれかの友軍都市又は大都市ヘクス上に置きます。

デザイン・ノート: 装甲列車ユニットが再建されるときは非常に少数の兵員が要求され、主要な構成部品は新たな列車です。

#### 7.43 ソヴィエト軍の「Zap」ユニット [Soviet "Zap" Units]



Zapユニットは、訓練ユニット並びに1941年中には多数の個別兵士の集成ユニットや枢軸軍部隊の先鋒から東へ脱出している集団としても機能します。これらは、大まかに編成された多数の兵員を保持しますが、重火器はほとんどありません。重要な状況において、これらを前線勤務に押しやることができました。ゲーム的には、これらは弱体な1ステップ・ユニットとして戦闘に投入するか、又はマップ上のタイプI RPsとして使用できます。これらは、攻囲港湾又は包囲下でユニットがRPsを獲得するための方法も提供します。

a. 単一のタイプI RPは、工兵フェイズ中に1Zapユニットを再建します。再建されたZapユニットを活性ボックス内に置きます。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、活性ボックス内でターンを開始するZapユニットを、各ターンに位置毎に1つ、友軍移動フェイズ中に



いずれかの資格を持つマップ上へ移すことができます。資格を持つ位置は、以下のとおりです。:

- ・いずれかの友軍の町、都市、大都市（補給状態にかかわらず）；敵 ZOC がヘクス内に及ぼされると、友軍ユニットがそのヘクス内に存在しなければなりません。
- ・友軍マップ端補給源を通して

**c. Zap ユニットの強化** [Strengthen on map] Zap ユニットの強化は、次のレベルへ強化するために 1 タイプ I RP のみが要求される減少状態ユニットについての単一ステップとして機能します。各 Zap ユニットの強化は、1 ステップを再建させる 1 タイプ I RP です。

**d. マップ上の強化** [Strengthen on map] Zap ユニットの強化は、強化されるユニットへ移動させます。受け取っているユニットは移動でき、いかなる位置でもよく、敵 ZOC 内でも構いません。ソヴィエト軍工兵フェイズ中、Zap ユニットの強化は、減少状態ユニットを 1 ステップだけ増加させます。ユニットは、同じターンに Zap ユニットの吸収と RP を受ける両方によって強化できません。

**e. マップ上の交替** [Exchange on map] ソヴィエト軍工兵フェイズの開始時に、一般補給下のいずれかの都市又は大都市で開始する、すでにマップ上にある補給下の Zap ユニットの強化は、現在基幹ボックス内で 1 タイプ I RP を要求するユニットを再創出するために交替させることができます。マップから Zap ユニットの強化を取り去り、次いで基幹ボックスから再建するためのユニットを取り出し、Zap ユニットの以前の位置へそれを置きます。配置はスタッキング限度を超過できず、敵 ZOC 内であってはなりません。その上に 2 GTs 移動不可 [Do Not Move 2 GTs] マーカーを置きます。

**注釈:** 2 GT 移動不可マーカーは、このターンの回復フェイズ中に 1 GT 移動不可マーカーになります。

**f. Zap ユニットの強化** [Strengthen on map] Zap ユニットの強化は、補給として使用、戦闘で除去、降伏したか否かにかかわらず、使用後は常に基幹ボックスへ復帰します。

#### 7.44 民兵の転換 [Militia Conversion]

**a. 自軍工兵フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは、マップから以下の条件を全て満たすいずれかのマップ上の民兵ユニット [21.7]（確認状態と未確認状態）を取り去ることができます。:**

- ・枢軸軍 ZOC 内ではない（たとえ他の友軍ユニットと共にスタックしても）。
- ・守備隊 [21.8] としてマークされていない。
- ・友軍マップ端補給源 [6.12 と 6.13] まで補給ルート（いずれかの長さの）をたどれる。

**b. 取り去られた各民兵ユニットについて、1 つの Zap ユニットの強化を基幹ボックスから活性ボックスへ直ちに移します（Zap ユニットの可用性まで）。**

**c. 取り去られた民兵ユニットは、再建不能ボックスへ行きます。**

#### 7.45 NKVD ユニットの再建 [Rebuilding NKVD Units]

いかなる NKVD ユニットの再建も可能です。全てタイプ I RP のみを使用します [例外: 装甲列車 7.42b]。

**a. 1 RP を受け取る除去ボックス内の NKVD ユニットの強化は、直ちに基幹ボックスへ移されます。**

**b. 基幹ボックス内の NKVD ユニットの強化は 1（又は 2）RP を受け取るための手順:**

- ・1 ステップ・ユニットであると、ターン記録欄上で現行ターンの 7 ターン先にそれを置きます。そのターンに開始して通常の増援として登場します。
- ・複数ステップ・ユニットであると、ターン記録欄上で現行ターンの 7 ターン先にそれを減少状態レベルで置きます。これらの 7 ターン中、7 ターンの期間を再開することなしで次の RP を受け取ることができます。
- ・いったんターン・マーカーが NKVD ユニットの強化を含んでいるターン・ボックス内に前進したら、再建した NKVD ユニットの強化をターン記録欄から活性ボックスへ移します。

**c. マップ上にある減少状態の 2 ステップ NKVD ユニットの強化は、完全戦力レベルのために 7 ターンの遅延なしで、そのタイプの他のユニットと同じ方法によって完全戦力に回復します。**

#### 7.5 ソヴィエト軍の特別イベント [Soviet Special Events]

ソヴィエト軍増援表上にある特別イベント・コード M、R、S は、そのイベントの単一発生を示します。これらは、受け取ったターンに有効となります。同じターンに発生する複数回の同じイベントは、コード文字に続く 2 又は 3 のような数字によって示されます。



**7.51 強制攻撃 (M) [Mandated Attack]** コード M が発生する度毎に、1 強制攻撃 [12.3] を受け取ります（シナリオの指示によって禁じられない限り）。受け取った各強制攻撃について、強制攻撃未実施 [Mandated Attacks Not Yet Made] マーカーをソヴィエト軍損失/補充記録欄に沿って移します。

7.51 強制攻撃 (M) [Mandated Attack] コード M が発生する度毎に、1 強制攻撃 [12.3] を受け取ります（シナリオの指示によって禁じられない限り）。受け取った各強制攻撃について、強制攻撃未実施 [Mandated Attacks Not Yet Made] マーカーをソヴィエト軍損失/補充記録欄に沿って移します。

#### 7.52 増援グループ又は守備隊の解放 (R)

[Reinforcement Group or Garrison Release]

**a. R の結果で、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のいずれかができます。:**

- ・1 つのソヴィエト軍特別増援グループを選択するか [解放のために使用可能であると; 8.2]、又は
- ・守備隊として指定されたいずれか 2 ヘクス上の全てのユニットを解放する（単一ヘクス上の複数守備隊ユニットは、単一の解放）か、又は
- ・結果を無視する。

**b. 受け取ったターンに R 結果を使用し、さもなければ失われます。**

**c. 複数の R 結果 (2R 又は 3R) が発生したら、ソヴィエト軍プレイヤーは指定された R 結果の数まで、特別増援グループと守備隊ヘクスの解放のペアの組み合わせを受け取ることを選択できます。**

#### 7.53 追加の補給 (S) [Additional Supply]

**a. 各 S の結果で、ソヴィエト軍プレイヤーは以下のいずれかができます。:**

- ・いずれか 1 ヘクスから緊急時補給マーカーを取り去るか、又は
- ・いずれか 1 ヘクスから非補給下マーカーを取り去るか、又は
- ・追加の 1 ASP を（増援として）受け取るか、又は
- ・結果を無視する。

**b. 補給状態フェイズ中に結果を選択します。受け取られたターンに S 結果を使用するか、さもなければそれは失われます。**

c. 複数の **S** 結果が発生したら、ソヴィエト軍プレイヤーは指定された **S** 結果の数まで、更なる同じ結果を含む、上記の組み合わせを受け取ることを選択できます。

d. 緊急時補給又は非補給下のマーカーは、補給状態フェイズの終了時に取り去られます。ここでユニット又はスタックは、このターンの残りについて一般補給下です。

## 7.6 枢軸軍の補充 [Axis Replacements]

枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セット・アップ・カード上に指定されたタイプ **I**、**A**、**V** の **RP**s を受け取ります。全ての補充は、指定されていない限りドイツ軍国籍です。枢軸軍の補充表はありません。

**7.61 タイプ I (歩兵) **RP**s [Type I (Infantry) **RP**s]** 枢軸軍損失／補充記録欄上で枢軸軍歩兵補充マーカーを使用して、受け取られたポイントを記録します。これらのポイントは、ターンからターンへと貯めておくことができます。マーカーが記録欄の末端に達したら、超過分は失われます。枢軸軍工兵フェイズに、以下のごとくユニット再建記録欄上のユニットを前進させるために **RP**s を消費します。:

a. 除去ボックスから基幹ボックスへ:

1 タイプ **I** **RP** は、いずれかのタイプの 1 ユニットの移します。

b. 基幹ボックスから活性ボックスへ、又はマップ上のユニットを強化するため: 1 タイプ **I** **RP** は、ユニットを活性ボックスへ移すか、又は以下のタイプの 1 ステップを回復させます。:

13 の非自動車化ユニット・タイプのいずれか (非自動車化対戦車と対空ユニットを除きます)。

c. 基幹ボックスから活性ボックスへ、又はマップ上のユニットを強化するため: 2 タイプ **I** **RP**s は、以下のタイプのいずれか 1 ステップを回復させます。:

対戦車、対空、6 つの自動車化 (非装甲) ユニットのいずれか。

d. ドイツ軍 1-2-5 (2-2-5 は不可) 連隊代替カウンター (**RSC**s) [23.0] は、補充フェイズ中に創出できます。各 1 タイプ **I** **RP** がかります。これらを活性ボックス内に置き、創出した各 1 について 1 レベルずつ損失／補充記録欄を減少させます。

**7.62 タイプ A (装甲) **RP**s [Type A (Armaments) **RP**s]** 枢軸軍損失／補充記録欄上で枢軸軍装甲補充マーカーを使用して、受け取られたポイントを記録します。これらのポイントは、蓄積できます。マーカーが記録欄の末端に達したら、超過分は失われます。枢軸軍工兵フェイズに、以下のごとくユニット再建記録欄上のユニットを前進させるために **RP**s を消費します。:

a. 除去ボックスから基幹ボックスへ:

1 タイプ **A** **RP** は、いずれかのタイプの 1 ユニットの移します。

b. 基幹ボックスから活性ボックスへ、又はマップ上のユニットを強化するため: 1 タイプ **A** **RP** は、1 ユニットの活性ボックスへ移すか、又は以下のタイプの 1 ステップを回復させます。:

野戦砲兵、沿岸防御砲兵、ロケット砲兵、6 つの自動車化又は 4 つの装甲ユニット・タイプのいずれか。

**7.63 タイプ V (航空機) **RP**s [Type V (Aircraft) **RP**s]** 枢軸軍プレイヤーは、セット・アップ・カード上に指定された場合にのみ、タイプ **V** **RP**s を受け取ります。これらは、枢軸軍プレイヤーが望むいずれかの国籍であることが可能です。天候にかかわらず、補充フェイズ中

に 1 ポイントは 1 航空ユニットを枢軸軍航空ユニット状態記録欄上の撃破、損傷、飛行済ボックスから準備ボックスへ移します。タイプ **V** **RP**s は蓄積できません。

## 7.7 タイプ A と I 補充ポイントの消費

[Spending Type A and I Replacements Points]



**7.71** ユニットの、マップ上にある間に補充を受け取ることができます。補充を受け取るマップ上の全ユニットの上に、補充受取りマーカーを置きます。両プレイヤーは、補充フェイズ中に全ての補充受取りマーカーを置きます。

**7.72** 補充を受け取っているユニットは、補充受取りマーカーを上に乗っている限り、移動又は攻撃のための資格を持ちません。ユニットが戦闘で防御したら、マーカーを取り去ります。

**7.73** 自軍工兵フェイズ中、プレイヤーは補充を受け取るためにマークされた各自軍ユニットに 1 ステップを加え、加えたステップ毎に使用可能 **RP**s を 1 ずつ減少させます。次いで、補充を受け取っている各ユニットから補充受取りマーカーを取り去ります。

**7.74** ユニットの、補給源まで補給ルートをとどねなければ、**RP** を受け取ることができません。

**注釈:** Zap ユニットの、その補給状態にかかわらず [6.35] ステップ損失を補充できます [7.43d]。

**7.75** 補充を受け取っているか、又は Zap ユニットの吸収しているソヴィエト軍ユニットは、ターン毎に 1 ステップのみ回復できます。

**7.76** 枢軸軍ユニットは、補充の受け取りといくつかの数の **RSC**s [23.3] を吸収することにより、その完全戦力になるまで、単一ターンの複数ステップを回復できます。

## 7.8 ソヴィエト軍の徴収兵 [Soviet Reservists]

**7.81** 活性ボックス上で、その 1 ステップ面でターンを開始しているいずれかのソヴィエト軍歩兵師団規模ユニットは、ロシア、白ロシア、ウクライナ内で友軍補給源まで補給ルートをたどることができるいずれかの友軍町、都市、大都市上に、ヘクス毎に 1 つ置かれることができます。

**7.82** 増援フェイズ中にソヴィエト軍徴収兵を置きます。次いで、ユニットは守備隊 [21.8] になります。そのユニットの上に守備隊マーカーを置きます。

**7.83** 1 ターン中に置くことができるこのような師団の数 (活性ボックス内の可用性に従います)、又はゲームの過程に置くことができる位置に制限はありませんが、ターン毎に単一位置上に 1 つのみを置くことができます (スタッキング限度に従います)。

**注釈:** 二者択一で、ソヴィエト軍プレイヤーは、増援フェイズ中にユニット再建記録欄の活性ボックスから都市又は大都市内へ、直接 1 ステップ・ユニットを登場させることができます。これらは守備隊ではありません。ソヴィエト軍の徴収兵は、ソヴィエト軍プレイヤーに歩兵師団を配置するための位置に広範囲の柔軟性を提供しますが、これらは解放を要求される守備隊になります。

## 8.0 増援 [Reinforcements]

両プレイヤーは、増援を受け取ります。これらは、ゲーム・エリアの外から到着している新たなユニットです。全てが増援フェイズ中に受け取られます。

### 8.1 増援の登場 [Reinforcement Entry]

プレイの開始に先立ち、シナリオのセット・アップ・カード上に増援ユニットを置きます。

#### 8.11 配置 [Placement]

a. 各ユニットは、指定された登場ターンを持ちます。これは、マップ上にそれを投入可能な最も早いターンです。ただし、所有しているプレイヤーの選択で、後のターンになるまで登場を遅らせることができます。

b. 増援フェイズ中、到着しているユニットを、セット・アップ・カードによって指定されたマップ位置上；マップ端又はマップ上に置きます。

#### 8.12 マップ端の登場 [Mapedge Entry]

a. 自動車化ユニットと騎兵ユニットは、自軍移動フェイズ又は自軍自動車化移動フェイズのどちらかに登場できます。他の全ては、自軍移動フェイズ中に登場します。

b. ユニットの、シナリオ・マップ端ヘクスを通して一度に1つ又はスタックして登場します。これらが登場するとき、その最初のヘクスの地形 MP コストを消費します。これらは、道路移動率、鉄道移動、戦略移動を使用して登場できます。

c. 増援は、マップ外から最初のマップ・ヘクス上へ直接的に蹂躪 [11.3] 又は浸透移動を使用できません。登場ヘクスは、敵 ZOC 内であることが可能ですが、敵ユニットによって占められてはなりません。

d. マップ端を通して登場しているユニットは、登場のターンについて一般補給下です。

#### 8.13 マップ上への配置 [Placement On Map]

a. いくつかのユニットは直接マップ上の指定ヘクスに置かれます。配置ヘクスは、友軍でなければなりません。ヘクス内の友軍戦闘ユニットは、増援の配置について敵 ZOC を無効化します。マップ上に直接配置するための MP コストはありません。

b. 登場ヘクスが妨害されていたら、ユニットはその登場ヘクスがもはや妨害されなくなるまでそこに登場できません。

c. ユニットの、そのターンのいずれかの友軍移動フェイズ中に、自軍の登場ヘクスから移動できます。マップ上に増援ユニットを置くための移動ポイント・コストはありません。

d. 配置は、スタッキング限度を超過できません。ユニット又はユニットのグループの配置が、フェイズの終了時に単一ヘクス上にスタッキング限度の超過をもたらすと、その超過ユニットはスタッキング・スペースが創出されるまで登場できません [ヘクスが友軍ユニットによって妨害されているため]。

8.14 ユニットの、セット・アップ・カード上又はシナリオ・ルール内で特に指定されるときにのみ、空輸 [又は海輸、海上モジュールを参照] を使用して登場できます。

8.15 航空ユニットの増援は、航空ユニット状態記録欄の準備ボックス内（特記されない限り）に置きます。このターンに嵐があると、

それらを飛行済ボックス内に置き、次いで準備についてチェックします [9.2]。

8.16 HQ と砲兵ユニットは、マップに登場するまでいかなる機能も実施できません。

### 8.2 特別増援グループ [Special Reinforcement Group]

8.21 各特別増援グループの登場は、選択です。プレイヤーは、いかなるグループを選択することも要求されません。

8.22 あるグループは、同じグループからのユニットが使用可能となる最初のターンになるまで、プレイのために選択できません [セット・アップ・カードを参照]。そのグループについて表示されたターンの範囲内に列記されたターンの1つにのみ選択できます。グループが選択されたターンに、そのユニットは増援としてプレイに登場します。

8.23 あるグループが登場のために選択されたとき、そのグループについてそのターンに VPs のプラス又はマイナスが列記されていたら、VP 記録欄を調整します。

8.24 いくつかのグループは、後のターンに使用可能となるユニットを持ちます。あるグループは、そのいずれかのユニットが現行ターンに登場することが可能であると選択できます。後に登場する残りのユニットは、計画増援として扱われます。これら残りのユニットについて追加の R 結果は必要なく、そのグループについての更なる VP 調整はありません。

#### 8.25 グループの数 [Number of Groups]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍補充表上で R 結果を獲得したターンにのみ、グループを選択できます。単一の R は、これらの使用可能な中から1グループのみを選択できることを意味します。2R は2グループまで選択できることを意味し、3R は3グループまでを意味します。

b. 枢軸軍プレイヤーは、いかなるターン中でも、登場の資格を持つ使用可能なグループをいくつでも選択できます。これらは自動的に登場します。サイ振りは要求されません。

### 8.3 活性ボックス内のユニット [Units in the Active Box]

基幹ボックスから再建されたユニットを保持するため、ユニット再建記録欄上の活性ボックスを使用します。

8.31 活性ボックス内でターンを開始したユニットは、増援フェイズ中に友軍補給源まで補給ルートをとどれる（ただし、ASP の消費によっては不可）いずれかの友軍都市又は大都市上に、都市毎に1ユニットの割合で置かれます。これらは、たとえ他の友軍ユニットがヘクスを占めていても、敵 ZOC 内に置くことができません。

8.32 その代わりに、これらは友軍補給源として指定されたマップ端ヘクスに登場するのであれば、いずれかの移動フェイズ中にマップに登場でき、移動することが認められます。

### 8.4 未確認状態ユニット [Untried Unit]

ソヴィエト軍の機関銃 (MG) [21.6] と民兵 [21.7] ユニットの、確認済と未確認状態のモードを持ちます。

#### 8.41 未確認状態ユニットのモード [Untried Unit Modes]

・ユニットの裏面はその未確認状態モードで、未確認の数値を表示します。これは「？」シンボルによって表示されます。

・ユニットの表面はその確認済モードで、実際のユニット戦力値を表示します。



## 8.42 配置 [Placement]

シナリオの指示によって述べられない限り、以下のごとく不透明容器から MG と民兵ユニットを無作為に引きます。:

a. 各タイプについて個別の不透明容器を使用し、これらを一度に1つ引き、シナリオ・セット・アップ・カードの開始時 [At Start] 又は増援セクション上に未確認状態で置きます。引かれなかったユニットは、その未確認状態で脇に置かれます。これらは使用されず、どちらのプレイヤーも調べることはできません。

**注釈:** 未確認状態ユニットの確認済面にマークされたヘクス位置は、歴史的興味のためのみです。

b. 未確認状態ユニットを、どちらのプレイヤーも実際の戦力が分からない未確認状態モード (クエスチョン・マーク面を上) で置きます。

**注釈:** 別の方法としては、全ての未確認状態ユニットをその未確認面に返し、未確認面を維持したままそれらをかき混ぜ、次いでセット・アップ・カード上に置きます。「不透明容器」の用語は、手順を述べるための便法です。

## 8.43 ソヴィエト軍の民兵ユニット [Soviet Militia Unit]

各民兵旅団規模ユニットの未確認状態面は、それらが動員されたソヴィエトの都市、大都市、地方の名称を持ちます。

a. 各民兵ユニットを、その指定された配置都市ヘクスから5ヘクス以内に置きます (都市ヘクスはカウントしませんが、配置ヘクスはカウントします)。配置ヘクスは非補給下であることが可能ですが、指定された都市まで LOC [6.14] をたどれる資格を持つヘクスである必要があります。

b. 民兵ユニットは、友軍ユニットが配置ヘクスを占めていない限り、枢軸軍 ZOC 内に置くことができます。

c. 未確認状態の民兵ユニットが引かれたとき、その配置都市が完全に枢軸軍支配下であると脇に置きます。その代わりに別の民兵ユニットを引きます。都市が奪回されたら、その民兵旅団を不透明容器内へ戻すことができます。

## 8.44 ソヴィエト軍の機関銃 (MG) ユニット

[Soviet Machine Gun (MG) Units]

a. 各開始時ユニットを、セット・アップ・カード上に指定されたヘクス上に置きます。

b. 増援フェイズ中、セット・アップ・カード上に指定されたヘクス上に増援 MG ユニットを置きます。指定されていなければ、これらを一般補給下のいずれかの非破壊ソヴィエト軍陣地ヘクス上に置きます。

c. MG ユニットは、すでに MG ユニットを含んでいるヘクス内に置くことができません。友軍ユニットが配置ヘクスを占めていない限り、枢軸軍 ZOC 内に置くことはできません。

## 8.5 撤退 [Withdrawals]

セット・アップ・カード上に表示されたごとく、ユニットは撤退することを要求され得ます。

8.51 増援フェイズ中、そのターンに撤退することを指定されたユニットをとり上げます。これは「移動」してマップを退出するのではなく、単にとり上げます。これは、セット・アップ・カード上に表示された戦力で撤退します。

a. ユニットが表示された戦力より少なければ (基幹又は除去ボックス内を含む)、所有者は蓄積された同じタイプの補充ステップから必要なステップを減少させるか、又はそれが不可能であれば現在マップ上の同じタイプのユニットを自身で選択して、同数のステップを減少させます。

b. ユニットが現在包囲されていたら、同じユニット・タイプで少なくとも同等の攻撃と防御戦力のマップ上の非包囲下ユニットを撤退させます。

c. セット・アップ・カードが「いずれかの戦力 [at any strength]」でユニットを撤退させることを示すと、ユニットは完全又は他のいずれかの戦力レベルまで回復させる必要がありません (これは基幹ボックス又は除去ボックス内にあることが可能ですが、包囲されたのであれば異なるユニットが撤退することになります)。

d. いくつかの撤退済ユニットは、復帰するかもしれません。これらは、去ったときと同じ戦力で復帰します。これらは、プレイ外にいたる間に増加させることができません。

e. 撤退しているユニットがセット・アップ・カード上に表示された戦力よりも強力であると、超過ステップはユニットと共に撤退します。

**注釈:** ゲームに長けた枢軸軍プレイヤーは、これらのステップを「確保」するため、撤退する前にユニットから RSCs [23.0] を分遣させることでしょう。

8.52 撤退が指定された航空機タイプのいかなる航空ユニットも認められます。航空ユニットは、いずれかの航空状態ボックス [14.13] から来ることができます。

**デザイン・ノート:** たとえ航空機が撃破されていても、地上要員は再配備のために使用可能です。

8.53 プレイヤーは、いかなるユニットの撤退もキャンセルできます [例外: 8.54]。撤退しない各ユニットについて、1 VP を支払います。

## 8.54 撤退: キャンセル不可 [Withdraw: Cannot Cancel]

a. 全ての撤退をキャンセルできるわけではありません。一定の撤退は、セット・アップ・カード上に「キャンセル不可 [Cannot Cancel]」がマークされます。これらは、特殊な歴史的状況のためです。プレイヤーは、キャンセル不可ユニットの撤退をキャンセルするために VP を支払うことができません。

b. 撤退を要求されたときにキャンセル不可ユニットが包囲されていたら、代わりに同じタイプで少なくとも同じステップ数を有する非包囲下ユニット (又はユニットの組み合わせ) を撤退させます。

## 8.6 ユニットの転換 [Unit Conversions]

いくつかのシナリオ・セット・アップ・カードの増援セクションは、「撤去-受領 [Remove-Receive]」として指定されたユニットを含みます。これは、ユニットの転換です。この手順は、指定されたターンに要求されます。

8.61 増援フェイズ中、所有しているプレイヤーはいずれかの補給下位置から又はユニット再建記録欄ボックスから、実際に指定された「撤去 [Remove]」ユニットを取り去ります。彼は実際のユニットを取り去ります。撤去はキャンセルできません。

8.62 「撤去」ユニットのいずれかが一般補給下でなければ、撤去はユニットが補給下になるまで遅延されます。指定されたユニットを取り去った後、直ちに指定された「受領 [Receive]」ユニットを撤去ユニットと同じ位置又は活性ボックス内に直ちに置きます。取り去られたユニットは、永久にプレイから取り去られます。

8.63 新たなユニットは、取り去られたユニットと同じまでのステップ戦力でプレイに登場します。取り去られたユニットが減少状態であると、新たなユニットは減少状態で登場します。完全戦力であると、完全戦力で登場します。受け取ったよりも多くのステップが取り去られたら、超過分は失われます。

**8.64** 単一の転換で複数のユニットが取り去られたら、新たなユニット（たち）を取り去られたユニットによって占められていたヘクスの1つ（或いは除去又は基幹ボックス）内に置きます。存在している複数ステップ・ユニットについて複数ステップ・ユニットの転換が発生する場所では、シナリオの指示で指定していない限り、マップ上、基幹又は除去ボックス内に存在しているステップ損失ユニットについて、新たにマップ上に置かれたユニットからステップを取り去ります。

### 8.7 移動不可マーカー [Do Not Move Markers]



移動不可 [Do Not Move] マーカーは、通常は未統制状態又は強い再編のどちらかを表示するために使用されます。

**8.71** シリーズ内の各ゲームのセット・アップ・カードは、1ターン又は2ターンについて移動することが認められないユニットを指定するためにコードを使用します。各ゲームについては、プレイ・ブックを参照してください。

**8.72** 移動不可マーカーを有すユニットは、敵ユニットに隣接するときでさえ移動できません。これらは、攻撃と退却ができます。これらは、戦闘後前進ができません。戦闘での交戦は、移動不可マーカーを取り去りません。

**8.73** 回復フェイズ中、全てのユニットから1 GT 移動不可 [Do Not Move 1 GT] マーカーを取り去ります。次いで、2 GT 移動不可 [Do Not Move 2 GT] マーカーを1 GT 面へ返します。

## 9.0 航空ユニットの準備 [Air Unit Readiness]

### 9.1 航空準備 [Air Readiness]

航空準備フェイズ中に航空準備を判定します。このフェイズを航空ユニット状態記録欄上の準備ボックス内で開始しているユニットは、自動的にそのボックス内に留まり、準備状態で留まります。嵐のターンに、準備ボックス内で開始する両陣営の全ての航空ユニット（増援と補充の航空ユニットを含みます）を、航空準備を判定する前に飛行済ボックスへ移します。

### 9.2 準備解決のシーケンス [Readiness Resolution Sequence]

**9.21** 飛行済ボックス内の各航空ユニットについてサイを振り、適用可能な（累積する）DRMsでサイの目を調整します。結果が飛行済ボックス内に列記された範囲内に収まると、航空ユニットはパスして準備ボックスへ移されます。パスしなかったユニットは、飛行済ボックス内に留まります。ダミーの航空ユニットは、常に自動的に準備ボックスへ移されます。

**9.22** 次に、損傷ボックス内の全ての航空ユニットについてサイを振り、適用可能な（累積する）DRMsでサイの目を調整します。サイ振りにパスした航空ユニットは、飛行済ボックスまで移されます。このサイ振りに失敗した航空ユニットは、損傷ボックス内に留まります。

**9.23** 撃破ボックス内の航空ユニットは、航空準備についてチェックしません。これらは、航空補充ポイントの使用 [7.33 と 7.63] 又は撤退を通してのみ、撃破ボックスを離れます。

## 10.0 地上ユニットの移動 [Ground Unit Movement]

プレイヤーは、各ターンの自軍移動、自動車化移動、対応フェイズ中に、望む数の資格を持つ自軍地上ユニットを移動させることができます。退却 [16.4] と前進 [16.5] は移動ではなく、移動ポイントを要求されません。

**重要な注釈：** 枢軸軍とソヴィエト軍の根本的な違いを表示するため、それぞれのプレイヤー・セグメントは非対称です [発展したプレイのシーケンスを参照してください]。枢軸軍とソヴィエト軍のユニットは、これらいくつかの移動フェイズ中にしばしば異なる率で移動します。例えば、枢軸軍移動フェイズ中に枢軸軍自動車化ユニットは完全な MA を持ちますが、ソヴィエト軍移動フェイズ中にソヴィエト軍の自動車化ユニットはその半分のみの MA で移動します。移動フェイズ・チャートを参照してください。

### 10.1 ユニットが移動するための資格を持つとき

[When Units Are Eligible to Move]

### 10.11 移動フェイズ [Movement Phase]

a. それぞれの自軍移動フェイズ中に移動するための資格を持つソヴィエト軍と枢軸軍のユニットについて、移動フェイズ・チャートを参照してください。

b. 通常の移動に加えて、以下の移動特殊形態が移動フェイズ中に認められます。:

- ・増援の登場 [8.1]
- ・鉄道移動 [11.1]
- ・戦略移動 [11.2]
- ・蹂躞 [11.3]
- ・浸透移動（枢軸軍のみ） [11.4]
- ・1ヘクス移動（枢軸軍のみ） [11.5]
- ・マップの退出 [11.6]
- ・空輸 [14.7]
- ・装甲列車移動 [21.32]（鉄道砲兵を含む；13.33a）
- ・小艦隊移動 [22.51]

### 10.12 自動車化移動フェイズ [Motorized Movement Phase]

a. それぞれの自軍自動車化移動フェイズ中に移動することが認められるソヴィエト軍と枢軸軍のユニット・タイプについて、移動フェイズ・チャートを参照してください。

b. 通常移動に加えて、自動車化移動フェイズ中に以下の特殊な形態の移動が認められます。:

- ・増援の登場 [8.1]
- ・蹂躞 [11.3]
- ・浸透移動（ソヴィエト軍のみ） [11.4]
- ・1ヘクス移動（ソヴィエト軍のみ） [11.5]
- ・マップの退出 [11.6]
- ・装甲列車移動 [21.32]（鉄道砲兵を含む；13.33a）
- ・小艦隊移動 [22.51]

**注釈:**

- 1) ソヴィエト軍又は枢軸軍自動車化又は一定の黄色 MA [通常は騎兵] 増援は、それぞれの自軍自動車化移動フェイズ中に登場と移動ができます。活性化したユニットも移動できます。
- 2) 自動車化移動フェイズに移動した装甲列車上、活性化マーカーを置くことに留意してください。

**10.13 ソヴィエト軍非自動車化ユニットの活性化****[Soviet Non-Motorized Unit Activation]**

- a. 自動車化移動フェイズ中、非機能ソヴィエト軍司令部 (HQ) ユニットの禁じられない限り [21.22 と 21.25]、妨害されていない各ソヴィエト軍 HQ は、指揮ポイント毎に範囲以内の 1 非自動車化ユニット又は MSU を活性化できます。
- b. 各機能 HQ は、指揮ポイントのコストなしで、範囲内の 1 親衛ユニット [21.41] も活性化できます (たとえ航空妨害によって HQ の指揮値がゼロに減少していたとしても)。
- c. HQs は、自動車化ユニット、騎兵、装甲列車、超重砲兵、小艦隊、他の HQs を活性化できません。
- d. 活性化したユニットは、その記載された完全 MA まで移動し、天候 [10.3]、地形 [10.41]、補給 [6.35] によって修正されます。
- e. 移動フェイズに移動が認められないことを示すため、活性化した各ユニット上に活性化済 [Activated] マーカーを置きます。回復フェイズ中に、全ての活性化マーカーを取り去ります。

**10.2 移動制限 [Movement Restrictions]**

**10.21** ユニットの (又はユニットのスタック) を一度に 1 つ、ヘクスから隣接ヘクスへと移動させます。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできません。各ユニットは、各ヘクスへ進入するためにその許容移動力 (MA) から移動ポイント (MPs) を消費します。地形効果チャート (TEC) は、様々なタイプの地形についての MPs のコストを列記します。単一のヘクスを通過して移動できるユニットの数に限度はありません。

**10.22** ユニットのスタックとして一緒に移動できます。スタックが移動を開始するとき、スタックの MA はスタック内の最低 MA を有すユニットのそれです。スタックは、移動中にユニットの取り上げや追加ができません。いったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス上に移動できます (スタッキング限度まで)。スタックによって置き去りにされたユニットは、そのフェイズについて自身の移動を完了したことになります。移動していないスタック内のユニットは、単独又はより小規模なスタックで、そのスタックから離れて移動できます。

**10.23** ユニットの移動、対応、自動車化の移動フェイズ中に一度のみ移動できます。その合計 MA よりも多くの移動ポイントを消費できません [1 ヘクス移動; 11.5 を除く]。未使用の MPs は後のターンのために蓄積できず、他のユニットに譲渡できません。ユニットは、決して移動することを強制されません。

**10.24** ユニットの敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入できません。敵の非戦闘ユニットを含んでいるヘクスへ進入又は移動通過できます (敵の非戦闘ユニットを直ちに取り去ります)。友軍が占める又は支配下ヘクスを、追加の MP コストなしで進入又は移動通過できます。

**10.25** 非戦闘ユニットは、戦闘ユニットと共に移動しているか又はそのヘクス内の戦闘ユニットに統合しているのでもない限り、敵 ZOC 内に移動できません。ただし、そのヘクス内に ZOC を及ぼさない敵ユニットの隣接へ移動できます。

**10.26** 移動は、補給の欠乏、天候、妨害、敵 ZOC により、減少又は完全に除去され得ます。移動は、戦略移動又は鉄道移動の使用により増加させることができます。補充受領、燃料欠乏、守備隊、移動不可のマーカーを有すユニットは移動できません。

**10.27 マップ [Maps]**

- a. 地形又はシナリオの制限に従い、隣接マップ間の移動は追加 MP コストなしで認められます。
- b. シナリオの指示によって特に認められない限り、マップ端外への移動 (マップ間ではない) は禁じられます。
- c. マップ端に見られる番号なしの部分ヘクスは、プレイに使用不能です。
- d. マップ端外 (又はシナリオ・エリアの外部) へ退却することを強制されたユニットは、プレイに復帰できません。これらを勝利ポイント [24.4] 計算に対してカウントしないでください。

**注釈:** Zap ユニットの MSUs、補給集積所、連隊代替カウンター [23.0] は、再使用できません。

**10.28** 以下のユニットは自動車化移動コストを消費しますが、自動車化移動フェイズ又は対応フェイズに移動できません [12.4] :

- ・枢軸軍とソヴィエト軍の超重砲兵 (緑色 MA) [追加の移動制限については、13.41 を参照]。
- ・橙色 MA を有す他の全ての枢軸軍砲兵と対戦車
- ・橙色 MA を有す他の全てのソヴィエト軍砲兵、対戦車ユニット、AA ユニットの
- ・枢軸軍とソヴィエト軍の MSUs (橙色 MA)
- ・橙色 MA を有す他の一定ユニット [プレイ・ブックを参照]

**注釈:** ソヴィエト軍 HQ ユニットのソヴィエト軍自動車化移動フェイズに橙色 MA の砲兵、対戦車、AA ユニットの MSUs を移動させるために活性化 [21.12a] を使用できます。

**10.29** 許容移動力を有さない AA ユニットの鉄道移動 [11.1] 又は海輸 [海上モジュール、28.0] に制限されます。さもなければ、これらは移動できず、戦闘の結果として退却又は前進ができません。これらは、移動中に最終位置が町、都市、大都市内に制限されます (鉄道移動又は海輸を完了する瞬間)。

**デザイン・ノート:** MA を有さない AA ユニットの情報は、情報中枢の防護のために配備された地域防衛組織です。これらは、戦術的に機動しませんでした。



### 10.3 移動への支配地域と天候の影響

[Zone of Control and Weather Effects on Movement]

10.31 友軍 ZOCs は、友軍ユニットの移動に影響しません。

10.32 敵 ZOC に進入しているユニットは、直ちに移動を停止します。

**例外:** 蹂躞 [11.3]。

10.33 友軍ユニットは、全てのタイプの移動を使用して敵 ZOCs に進入できます。ただし、以下を除きます。:

- ・戦略移動 [11.2]
- ・対応移動 [12.4] を使用しているユニットは、すでにそのヘクスに 1 つ以上の友軍戦闘ユニットを含む場合にのみ敵 ZOC へ進入できます。
- ・鉄道移動 [11.1]

**注釈:** 装甲列車と鉄道砲兵は、鉄道に沿ってのみ移動できます。これは鉄道移動ではないので、敵 ZOC へ進入できます。

10.34 敵 ZOC へ進入しているユニットは、追加 1 MP を消費します。必要な MP を持たなければ、ヘクスへ進入できません。

**例外:**

- 対応しているユニット [12.4] は、この追加 MP を消費しません。
- 非橋梁大河川ヘクスサイドを越える [10.45c]、浸透移動 [11.4]、1 ヘクス移動 [11.5] に影響はありません。なぜならば、友軍ユニットは、1 ヘクスの移動に伴って、全ての MP コストをカバーするために自身の全 MA を消費するからです。

10.35 ユニットの、敵 ZOC 内の 1 ヘクスからやはり敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ直接移動できません。

**例外:** 浸透移動 [11.4]。

10.36 ユニットの、その移動を敵 ZOC 内のヘクスを退出することによって開始し、敵 ZOC 内ではない 1 ヘクス以上を移動通過し、次いで十分な MPs を残していたら敵 ZOC 内のヘクスへ再進入できます。

### 10.37 移動への天候の影響 [Weather Effects On Movement]

- ターンについての天候状況は、TEC 上で使用するための MP コラムを判定します。異なる MP コストについては、TEC を参照してください。天候の変化は、ZOCs にも影響し得ます [3.24 を参照]。
- 全ての枢軸軍自動車化ユニットは、氷結状況 [5.24] と降雪天候中に 1 MP を失います。

### 10.4 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

地形効果チャートは、全タイプのマップ地形を識別し、各地形タイプに進入するために消費する MPs を列記します。その他の一定地形特徴がヘクスサイドに見られます。ユニットは、ヘクス自体の地形に進入するためのコストに追加して、これらのヘクスサイドを越えるために MPs を消費します。

**注釈:** あるヘクスへ進入するためのコストは、前のヘクスを退出するために使用した最も不利なコストが基準です。

10.41 各ヘクスは、1 つ以上の地形タイプを含みます **例外:** 平地と高地。道路上にないユニットは、ヘクスを占めるために最高の MP を消費します **例:** 乾燥天候に道路上を移動していないユニッ

トは、平地と高地地形の両方を含んでいるヘクスを占めるために 2 MPs を消費します。一般的に、道路移動を使用しているユニットは、マップ・ヘクスへ進入又は占めるために減少した MP コストを消費します。プラス (+) のサインを持つヘクス又はヘクスサイドの地形は、道路上にないユニットが (+) 地形を有すヘクスサイドを越えるか又はヘクスを占めるときに、最高のヘクス地形コスト上に指定された MPs 数を加えます。



**例:** 天候は乾燥です。7 の MA を有す枢軸軍自動車化ユニットは MPs を消費していませんが、いまヘクスサイド A (河川ヘクスサイド) を越えてヘクス B を占めます。この単一ヘクス移動は、自動車化ユニットの 5 MPs がかります (高地地形について 2 MPs、林について + 2 MPs、河川越えについて + 1 MP)。

10.42 地形の影響と鉄道 [Terrain Effects and Railroads] 鉄道に沿ってヘクスからヘクスへと移動しているユニット [ただし鉄道移動; 11.1 を使用していない] は、以下のごとく影響されます。

- ユニットが鉄道に沿って林地地形を有すヘクスへ進入するとき、合計の林コストを 1 MP だけ減少させます (いずれかの天候で)。ユニットが道路又は鉄道によって越えずにヘクスを退出したら、MP コストを減少させません。
- 鉄道路上で運河、河川、大河川ヘクスサイドを越えているとき、これらのタイプのヘクスサイドについての MP コストは無視されます。越えているユニットは、河川 (又は運河又は大河川) の対岸上のヘクスへ進入するための地形コストを消費します。
- 自動車化ユニット (或いは橙色又は緑色の MAs を有す全てのそれ) は、沼地 [Swamp] ヘクスサイドを越える鉄道に沿って進入し、ヘクス毎に 3 MPs を消費するときに沼地ヘクスへ進入できます。これらは、沼地ヘクスサイドを越える道路を道路移動率で移動することによっても進入できます。

### 10.43 乾燥天候中の道路移動 [Road Movement during Dry Weather]

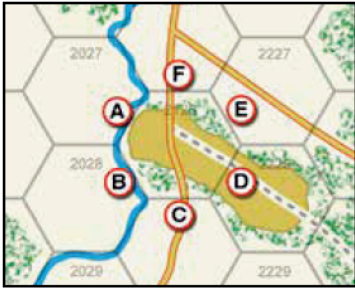
3 タイプの道路があります。: 高速道路、一級道路、二級道路です。

a. 道路 (道路シンボルが各ヘクスサイドを越える) に沿ってヘクスからヘクスへと直接的に移動しているユニットは、ヘクスサイドとヘクスの地形コストを消費する代わりに、適用可能な道路移動率で MPs を消費します。

道路を介してあるヘクスへ進入し、次いで (同じ移動フェイズに) 下級道路を介してヘクスを離れるユニットは、ヘクスへ入退出する両方について下級道路の MP コストを消費します。; 下の例 3 を参照してください。

同様に、道路を介してあるヘクスに進入し、次いで (同じ移動フェイズに) 道路を介さないでヘクスを離れるユニットは、ヘクスへ入退出する両方について道路移動率を無視し、下にある地形の移動コストを使用します。; 下の例 4 を参照してください。

TEC と下の例を参照してください。



**例：**全てのケースについて、天候は乾燥です。例のヘクスは、ヘクスサイドA～Fによって囲われています。ヘクスサイドAとBは、河川ヘクスサイドです。例のヘクスは林を有す高地地形です。一級道路がヘクスサイドCとFを越えます。二級道路がヘクスサイドDを越えます。

**例1：**ユニットが道路移動を使用してヘクスへ進入し、そのヘクス内で移動を終了します。一級道路に沿ってヘクスサイドC又はFを通過してこの移動を行うためのMPコストは、0.5MPです。ヘクスサイドDを通過する二級道路を使用するコストは、1MPです。

**例2：**ユニットは、ヘクスに進入して通過する間、同じ道路タイプ上に留まっています。ユニットは、一級道路上でヘクスサイドCを通過してヘクスへ進入し、越えたヘクスで一級道路上に留まり、一級道路を通過してヘクスサイドFを越えて隣接ヘクスへ進入します。MPコストは、ヘクスサイドCを越えるために1/2MPとヘクスサイドFを越えるために別の1/2MPです。CからFへの合計コストは1MPです。

**例3：**異なる道路タイプを使用してヘクスを通過する移動です。二級道路でヘクスサイドDに進入通過するユニットは、ヘクスが非平地ヘクスを含むため1MPを消費します。ユニットが道路によって移動を継続すると、道路タイプを変更して隣接ヘクスへ進入するためのコストが0.5MPである一級道路に沿ってヘクスサイドC又はFを越えます。合計コストは1.5MPsです。；ただし、ヘクスサイドC又はFを通して進入し、ヘクスサイドDを通して退出していると、ヘクスを離れるための1MPの比率がヘクスへ進入するためにも適用されるため、2MPsがかかることになります。

**例4：**道路ヘクスサイドを通して進入し、次いで非道路ヘクスサイドを通して退出します。ヘクスの道路率は無視され、MPコストはヘクスの非道路MPコストです。ソヴィエト軍自動車化ユニットがCを通して進入し、次いでEへ退出していると、3MPs（又は枢軸軍の自動車化であると4MPs）プラス平地地形についての1MPです。ソヴィエト軍自動車化ユニットがDを通して進入し、次いでEを通して退出していると、3MPs プラス平地地形の1MPで合計4MPsです（又は枢軸軍の自動車化であると5MPs）。ソヴィエト軍ユニットが、林について1MP少なく消費することに注意してください。

**例5：**枢軸軍自動車化ユニットは、道路ヘクスサイドCを通してヘクスへ進入しますが、非道路ヘクスサイドAを通して退出します。ユニットは、高地のために2MPs プラス林のために2MPs、プラスして平地地形ヘクスへ進入するために1MP、プラス非橋梁河川ヘクスサイドを越えるために1MPを消費し、合計6MPsのコストです。

#### b. 選択ルール：道路移動の変更

このルールは、非道路ヘクスサイドを通して道路を退出する異なる方法として、上の例3と4の異なる例を提供します。イラストを参照してください。道路ヘクスサイドを通して進入し、次いで非道路ヘクスサイドを通して退出すると、ヘクスの退出ではなくヘクスに進入したときのコストになります。

**例：**前の例4で、C（又はF）を通して進入しているユニットは0.5MPを消費し、次いでEへ退出していると道路のために0.5MP、次いで平地地形のために1MPで、合計1.5MPsです。；ユニットがDを通して進入し、次いでEを通して退出していると2MPsを消

費します。ユニットがCを通して進入し、次いでDを通して退出していると1.5MPsを消費します。

**デザイン・ノート：**EFSは、ユニットがヘクスからどのように退出するかによって、そのヘクスへの進入時に消費されるMPが決まる数少ないゲーム・システムの1つです。ゲームがどのようにプレイされているのか何年間も観察しましたが、プレイヤーの一定のグループはこの選択ルールで表示した伝統的な手法をより好むことが分かりました。選択ルールは、各ゲームのプレイ・ボックス内に記載されていますが、移動ルールはゲーム・プレイの基本です。これはゲームの風味を非常によくあらわしています。このルールの使用は、開始時からプレイヤー諸氏によって明白に同意されなければなりません。

### 10.44 非乾燥天候中の道路移動 [Road Movement during Non-Dry Weather]

#### a. 高速道路 [Motorway]

- ・天候状況は、高速道路のMPコストを変化させません。これに沿って移動するため、常にヘクス毎に0.5MPがかかります。
- ・全てのソヴィエト軍ユニットは、高速道路の移動率を使用できます。
- ・以下の枢軸軍ユニットのみが、高速道路の移動率を使用できます。：

全ての自動車化（装甲を含む）  
全ての橙色MA（MSUsと砲兵）  
全ての緑色MA（超重砲兵）

- ・他の全ての枢軸軍ユニットは、ヘクス内の他の地形コストを使用し、ヘクス内の他の道路タイプを使用できます。これらは、戦略移動又は高速道路の橋梁の使用を含む、いかなる方法でも高速道路を使用できません。

**デザイン・ノート：**これは、ドイツ軍のポリシーでした。高速道路は一本しかなく、自動車両の通過に供されました。歩兵は道路を塞ぐため、近隣の二級ルートに割り当てられました。高速道路は碎石表面のみを持ち、場所によって完全ではありませんでした。1941年晩秋までに、自動車化ユニットの頻繁な往来により、高速道路はほぼ破壊されました。

**b. 一級道路 [Mainroads]** 泥濘又は降雪の天候ターン中、一級道路に沿ったヘクスへ進入するためのMPコストは、ヘクス毎に1MPへ増加します。

#### c. 二級道路 [Minorroads]

- ・凍結の天候中、ユニットは二級道路に沿ったヘクスへ進入するために1MPを消費します。
- ・降雪の天候状況が適用されるとき、ユニットは二級道路に沿ったヘクスへ進入するために2MPを消費します。
- ・泥濘の天候中（又は泥濘の停滞条件が適用されるヘクス内）、ユニットは二級道路上の平地ヘクスへ進入するために2MPsを消費します。全ての非平地ヘクスは、林を除く（林は無視）他の地形についての泥濘コラム率（TECを参照）でMPsの消費を要求されます。泥濘は、河川又は運河を越えている二級道路の影響を無効化しません。

**例：**10.43の例に戻ってください。ヘクスサイドDをどちらかの方向へ越えたら、3MPsがかかります。泥濘ターン中、両ヘクスが3MPsかかる高地地形を含みます。両ヘクスは林も含みますが、移動が二級道路に沿っているため林は無視します。ヘクスサイドDを共有している両ヘクスが平地地形ヘクスであると、二級道路上のどちらかのヘクスへ進入するためのMPコストは、橙色又は緑色のMAsを持たない枢軸軍又はソヴィエト軍の自動車化ユニットか又



はソヴィエト軍装甲ユニットについては2MPsとなります。泥濘では完全に二級道路上で移動できない緑色MAユニットを除く他の全てのユニットについては、MPコストは3MPsになります。

#### 10.45 河川 [Rivers]

2タイプがあります。：河川と大河川です。

##### a. 橋梁大河川ヘクスサイド [Bridged major river hexside]

- いかなるユニットも、道路橋を越えることができます。道路移動を使用しているとき、対岸上のヘクスへ進入するために道路移動率を消費します。
- いかなるユニットも橋梁マーカー [22.2] の使用によって越えることができます、橋梁対岸の進入ヘクスのヘクス地形コストを消費します。
- 鉄道橋は、同じフェイズ中に地上移動と鉄道移動の両方のために使用できます。鉄道移動のための橋梁使用は、橋梁の地上移動使用に影響しません。

##### 注釈：

- 1) 河川シンボルは、そのヘクスサイドを河川として扱うためにヘクスサイド全体をカバーしなければなりません。
- 2) 大河川に架かる全ての橋梁はマップ上にマークされ、内包されているものはありません。その他の河川（並びに運河）は、内包された橋梁を持ちます。
- 3) 道路と鉄道の両方が同じヘクスサイドを越える場所では、これらを2つの個別橋梁として扱います。これらは、個別に損害を受けて修理されます [22.43 と 22.44]。
- 4) 鉄道橋はそれ自体によって道路を構成せず、ただの橋梁です。

##### b. 非橋梁河川ヘクスサイド [Nonbridged river hexside]

- ユニットの、乾燥天候でヘクスサイドを越えるため、対岸上のヘクスへ進入するためのコストに加えて1MPを消費します [TECを参照]。氷結時、河川はMPの影響を持ちません。
- 1つのヘクスサイドで二度河川をカバーする少数の場所は、急蛇行している河川屈曲を示しています。ここでは、ユニットが対岸のヘクス上へ達するため、事実上同じ河川を二度越えます。これらの状況は、ヘクスサイドを越えるためのコストを二倍にします。

**デザイン・ノート：**急蛇行している河川屈曲は明確ですが、実際に見るのはアートです。アートは、目を楽ませることを意図しています。結局、ゲーム・マップを少々学習しなければなりません。河川はヘクスサイドのみをカバーし、ときには二度になります。ヘクスサイドを共有しないため、河川の終末地点であるヘクス内部に継続しません。

##### c. 非橋梁大河川ヘクスサイド [Nonbridged major river hexside]

- 以下のユニット・タイプは、越えることが禁じられます。：
  - 装甲ユニットの全タイプ
  - 砲兵ユニットの全タイプ
- 非禁止の枢軸軍ユニット（MSUを含む）は、自軍移動フェイズ（対応又は自動車化移動フェイズは不可）を越えるヘクスサイドに隣接して開始したら、越えることができます。次いでその完全MAを消費し（1ヘクス移動に類似）、対岸の隣接ヘクスへ移動

してそのフェイズについて停止します。たとえ同じターン中に大河川の隣に移動していたとしても、戦闘後前進 [16.5] 中に越えることもできます。

- 非禁止のソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットと同じ方法を使用して越えますが、その完全MAを持つフェイズ中のみです（次いで、越えるためにその完全MAを消費します）。
- 非橋梁大河川ヘクスサイドが氷結状態 [5.23] であると、全ユニット・タイプが越えることができます。これらは、ヘクスサイドを越えるために追加1MP（非氷結河川と同様に）を消費します。

**デザイン・ノート：**渡河は、一定の重量を支えられる橋梁に依存します。禁止されたユニットは、師団の架橋能力を超える重量があるため、特別な架橋ユニットを必要とします [ルール 22.2にあるとおり]。

**d. 運河 [Canal]** 「運河」として特別なグラフィックによってマークされた長さの河川は、全ての目的において河川として扱われます [例外：22.51d]。

**10.46 林 [Wood]** TECは、枢軸軍ユニットについてのコストを表示します。ソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍ユニットよりも1少ないMPを消費します。

#### 10.47 湖と浅水面ヘクスとヘクスサイド

##### [Lakes and Shallow Water Hexes and Hexsides]

一定の海上と沿岸ヘクスは、ゲーム・マップ上に浅水面として特別にマークされます。湖は、濃い輪郭と明るい色の水面によってマーク（グラフィック的に）されます。

**a. 海上ユニット**はこれらのヘクスへ進入できず、又はこれらのヘクスサイドを越えることができませんが、氷結でない限り小艦隊は常に可能です。氷結でない限り、これらは地上移動が禁じられます。

##### b. 地上ユニットによって越える [Crossing by Ground Units]

- 隣のヘクスに陸地を含むと、各フェイズに3スタッキング・ポイントまでの地上ユニットが湖や浅水面を越えて移動できます。地上ユニットは、大河川ヘクスサイドを越えるのと同じ方法で、これを越えて移動します [10.45d]。
- この移動を行うため、工兵ユニットはそのフェイズの開始時に出発陸上ヘクスを占め、同じ移動フェイズにその移動を完了させなければなりません。
- 移動していない工兵ユニットは、このヘクスサイドを自身で越えて移動できますが、次いでその移動を終了します。工兵ユニットは、同じフェイズ中に、資格を持つ複数の隣接ヘクスサイドを越える支援ができます。

**デザイン・ノート：**ドイツ軍は、このような渡河に突撃ボートを使用しました。突撃ボートは、工兵ユニットによって操られました。ソヴィエト軍も同様に使用しましたが、通常はより原始的な方法でした。

**c. 橋梁又はフェリー・マーカー**は、湖又は浅水面を越えるために使用できません。

**d. 浅水面 [Shallow Water]**：地上ユニットは、MPコストなしで氷結湖又は浅水面ヘクスサイドを越えることができます。これらは、各ヘクスについて2MPsを消費することにより、氷結浅水面ヘクスへ進入できます。

**10.48 沼地 [Swamp]** 自動車化、緑色MA、橙色MAのユニットは、道路又は鉄道によって越えるヘクスサイドを通してのみ、沼地ヘクスサイドに入退出できます。これらは、沼地ヘクス内にある間、道路又は鉄道の経路に従います。氷結の状況中、これらのユニット・



タイプは、道路又は鉄道を要求されずに沼地ヘクスの入退出ができます。状況が解氷（もはや氷結ではない）であると、これらのユニットは沼地ヘクス内で立ち往生します。これらは、再び氷結するか又は外へ導かれる道路又は鉄道が存在するまで、そのヘクスから移動、前進、退却ができません。立ち往生したユニットの場合、プレイヤーは自軍ユニットを取り上げ、基幹ボックス内へ置く選択肢を持ちます。

**10.49 大都市ヘクス [Major City Hexes]** ZOCs が大都市ヘクス内へ伸びないため [たとえ隣接する大都市ヘクスからも]、友軍ユニットは以下が可能です。:

- ・大都市ヘクスを退出し、敵 ZOC 内の隣接ヘクス（移動を停止しななければならない）へ直接移動する。
- ・通常の MP コストを消費してカラの隣接大都市ヘクスへ進入し、十分な MPs があれば大都市ヘクスを退出する。

## 10.5 未確認状態ユニットの移動 [Untried Unit Movement]

**10.51** 未確認の MA を有す未確認状態ユニットは、確認状態になってゼロを超える MA を持つまで移動できません。

**10.52** その未確認状態面に MA を持つ未確認状態ユニットは、（その MA を使用して）移動し、未確認状態に留まることができます。これらのユニットは、自動車化ではありません。

## 11.0 特別な移動 [Specialized Movement]

ユニットは、移動フェイズに1つのみの特別なタイプの移動を実施できます。空輸 [14.7] も特別な移動としての資格を持ちます。

**例:** ユニットの、マップの退出 [11.6] を実施するために戦略移動 [11.2] を使用できません。

### 11.1 鉄道移動 [Railroad Movement]

**11.11** 一般補給下の戦闘ユニット又は補給ユニットは、自軍移動フェイズを鉄道ヘクス上で開始すると鉄道移動を実施できます。鉄道ヘクスは、全てが友軍鉄道網の一部でなければなりません [6.16]。

**11.12** ユニットの、友軍移動フェイズ中のみ鉄道移動を実施し、ターン毎に一度のみです。鉄道移動を実施しているユニットは、そのフェイズにそれ以外の移動ができません。

**注釈:** 装甲列車 [21.3] と鉄道砲兵 [13.33] は、鉄道移動ではなく装甲列車移動を実施します。装甲列車と鉄道砲兵（両者が灰色 MA）は、その記載された MA に従って移動します。装甲列車と同様、鉄道砲兵ユニットは各ターンの2つの移動フェイズの1つでのみ移動できます。

### 11.13 手順 [Procedure]

**a.** 鉄道移動を実施する資格を持つためには、ユニットは敵戦闘ユニットから3ヘクス離れた（2ヘクスが介在する）鉄道ヘクス上で開始し、占める又は進入する各ヘクスが、敵戦闘ユニットから少なくとも3ヘクス離れた（2ヘクスが介在する）状態に留まります。介在しているヘクス内の地形は考慮されません。

**b.** ユニットの、友軍の連結鉄道ヘクスに沿って 60 鉄道移動ポイントまで移動し、複数の鉄道線が交わるヘクス内でのみ鉄道を変更できます。

**c.** 各ヘクスへの進入は、地形にかかわらず1鉄道移動ポイントがかかります。妨害ゾーン内の各鉄道ヘクスは、進入するために12鉄道 MPs がかかります [14.65]。

大河川ヘクスサイドは、フェリー・マーカースを使用しているときに30鉄道 MPs がかかります [22.33]。

**d.** ユニットの、活性状態の敵陣地内へ又は通過する鉄道移動を実施できません。

### 11.14 鉄道許容量 [Railroad Capacity]

**a.** 両陣営は、資格を持つ限定された数のスタッキング・ポイントのみを、各ターンに移動させることができます。これは、鉄道許容量です。

**b.** 各鉄道許容量ポイントは、地上ユニットの1スタッキング・ポイント（又は相当）に一致します。

**c.** プレイブック内のシナリオ指示は、各陣営についての合計鉄道許容量を列記します。各シナリオのルールで述べられる鉄道許容量は、シナリオ・エリア全体について使用される合計です [例外: 11.18]。

**注釈:** このゲーム・シリーズが当初発行された際のごとく、「マップ毎」ではありません。

### 11.15 その他の許容量値 [Other Capacity Values]

- ・HQ 又はゼロのスタッキング値を有すユニットは、鉄道許容量の1スタッキング・ポイントを使用します。
- ・MSU（1 ASP）は、許容量の1スタッキング・ポイントを使用します。
- ・補給集積所は、それが含む ASPs の数に一致する許容量のスタッキング・ポイント数を使用します。

**注釈:** 装甲列車と鉄道砲兵は、鉄道許容量に対してカウントしません。

**11.16** 枢軸軍の鉄道許容量は、降雪天候ターン中に半減されます。

**11.17** 両陣営の増援は、鉄道移動を使用してプレイに登場できます。増援の一定グループは、セット・アップ・カード上にこの方法が注記されていたら、ターン中の鉄道許容量に対してカウントしません [これらは、特別な列車を用立てます]。

**11.18** 統合ゲームで1つのゲーム・エリアから隣接するゲーム・エリアへ移動しているとき、最初のエリアで開始しているユニットはそのエリアのみの鉄道許容量を使用し、隣のエリアの許容量は使用せず [列車を乗り換えません]、そのターンの鉄道移動を停止するまでそれを継続します。次のターンに、これらは新たなゲーム・エリアの許容量を使用します。

## 11.2 戦略移動 [Strategic Movement]

**11.21** 自軍移動フェイズ中、資格を持つユニットは戦略移動を使用できます。その許容移動力を 1.5 倍に増加させます（記載された MA への天候影響の減少後に 1.5 を乗じます）。増加の合計量については、MA 変換チャートを参照してください。

**例 1:** 友軍移動フェイズに戦略移動を使用している 8 の MA を有すソヴィエト軍自動車化ユニットは、6 の更新された MA を持ちます（8 の半分 = 4、ソヴィエト軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズ中に半分の MA で移動するため。；次いで 4 の 1.5 倍 = 6）。

**例 2:** 5 の MA を有す非自動車化の枢軸軍ユニットは、7.5 の更新 MA を持つことになります（5 の 1.5 倍 = 7.5）。

**11.22** 戦略移動を実施しているユニットは、高速道路、一級道路、二級道路へクスに沿ってのみ移動します。ユニットは、各ターンに一度のみ戦略移動を実施できます。

**注釈:** 全ての枢軸軍ユニットが、道路又は戦略移動のために高速道路 [10.44a] を使用できるわけではありません。

**11.23** ユニットが資格を持つためには：

- ・その移動を二級道路、一級道路、高速道路上で開始する。
- ・占める又は進入する各へクス内が一般補給下。
- ・占める又は進入する各へクスが、敵戦闘ユニットから少なくとも 3 ヘクス離れた（2 ヘクスが介在する）状態に留まる。介在しているへクス内の地形は考慮されない。
- ・妨害ゾーン内にある間に移動を開始しないか又は妨害ゾーン内へ移動しない。

**11.24** 戦略移動を実施できないユニット：

- ・鉄道砲兵 [13.33]
- ・装甲列車 [21.32d]
- ・小艦隊 [22.51f]

**11.25** 天候は、戦略移動についていかなるタイプの道路 [10.43] も無効化しません。

**注釈:** 泥濘天候中、二級道路内ではその他の地形コストを適用しますが、それでもユニットはこれらのへクス内へ戦略移動を実施できます。

## 11.3 蹂躪 [Overrun]



戦闘 [15.0 と 16.0] に類似しますが、蹂躪は移動の特徴で、戦闘ではありません。その代わりに、移動中に敵ユニットを脇へ押しやるを試みます。敵ユニットがそこにいる間、ユニットが実際にへクスへ進入するわけではなく、蹂躪全体の手順は隣接へクスから実行されます。

ユニットは、蹂躪が成功した後に移動を継続できます。両プレイヤーのユニットが、蹂躪を実施できます。

**11.31** 蹂躪は、移動フェイズ又は自動車化移動フェイズ中に認められます。蹂躪を受けるへクスは、蹂躪へクスと呼ばれます。いかなる瞬間にも、1 ヘクスのみが蹂躪の対象になることができます。資格を持つユニットは、使用可能な十分な MPs を持つと、移動中に

1 つ以上の蹂躪を実施でき、戦闘フェイズ中に攻撃を実施できます。

**注釈:** 蹂躪は宣言攻撃 [12.1] ではないため、非活性ユニットは対応移動の実施 [12.4]、砲兵支援の受け取り [13.1]、CAS の受け取り [14.5] ができません。蹂躪しているユニットも防御しているユニットも、命令 [12.5] を受け取ることができません。

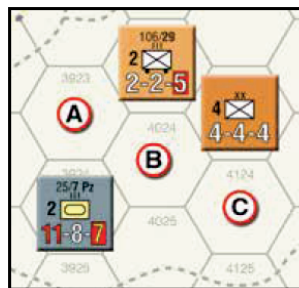
**11.32** いかなる戦闘ユニットも蹂躪を受け得ます。いかなる自動車化ユニット又はソヴィエト軍（ただし枢軸軍は不可）騎兵ユニットも、[11.33] を除いて蹂躪を実施するための資格を持ちます。蹂躪は、ユニット（又はスタック）が移動している間に発生します。蹂躪を実施しているユニットは、一緒にスタックして移動を開始し、非自動車化又はその他の無資格ユニットを背後に残します。

**注釈:** 防御しているユニット（又はスタック）は、複数の連続した敵ユニット（又はスタック）によって蹂躪を受け得ます。蹂躪で退却した後、同じ防御部隊は同じ成功した蹂躪ユニットのグループ（又は他のグループ）によって追加蹂躪の対象となり得ます。

**11.33** 蹂躪を実施できないか又は蹂躪を実施しているスタックの一部になれないユニット：

- ・砲兵 [非自動車化タイプ]
- ・NKVD [非訓練又は非ドクトリン]
- ・枢軸同盟国ユニット [非訓練]

**11.34 複数敵 ZOCs [Multiple Enemy ZOCs]** ユニットは、蹂躪を受けていない敵ユニットの ZOC 内へクスから蹂躪を実施できません。



**例 1:** 装甲連隊がへクス A 内へ移動したら、蹂躪が認められます。へクス A 内へ及ぼされた唯一の敵 ZOC は、蹂躪の目標であるソヴィエト軍自動車化連隊からです。

**例 2:** 装甲連隊は、へクス B 内へ移動したらソヴィエト軍自動車化連隊を蹂躪できません。な

ぜならば、連隊とソヴィエト軍狙撃兵師団の両者がへクス内に ZOC を及ぼしているからです。

**注釈:** このルールは、蹂躪へクス内の敵ユニットが ZOC を及ぼさないものの、1 つ以上の隣接へクス内の敵ユニットが蹂躪へクス内へ ZOC を及ぼす状況でも適用します。

## 11.35 天候と地形の制限 [Weather and Terrain Restrictions]

a. 以下の蹂躪は、認められません：

- ・泥濘の状況が適用される場所
- ・降雪の状況が適用される場所（枢軸軍のみに適用）
- ・湖又は大河川へクスサイド（橋梁又は非橋梁）を通過
- ・陣地帯、城塞、湖、アルプス、山岳、都市、大都市のへクス内、浅水面内へ

b. ユニットは、氷結状態か又は高速道路、道路、鉄道の経路に沿って移動しているときにのみ、湿地又は沼地のヘクスを蹂躪できます。蹂躪表のサイの目に (+2) DRM を適用します。

c. ユニットは、自動車化工兵を含み、基本戦闘比が少なくとも 12 対 1 であるときにのみ、陣地線ヘクスサイド又は拠点を越えて蹂躪を実施できます。

### 11.36 追加の制限 [Additional Restrictions]

a. ユニットは、浸透移動 [11.4] 又は 1 ヘクス移動 [11.5] を実施しているときに蹂躪を実施できません。

b. 非参加友軍ユニットと同じヘクス内にあるとき、蹂躪を行っているユニット (又はスタック) は、蹂躪を実施している瞬間にそのヘクス内の友軍スタッキング限度を超過できます。

**デザイン・ノート:** 蹂躪は移動フェイズ中に発生し、終了時にはありません。スタッキングは、ゲーム・フェイズの終了時にのみ考査されます。蹂躪している初期スタックの一部ではなく、蹂躪しているユニットが到来するヘクスをすでに占めているいずれかのタイプの友軍ユニットは、現在移動していないため蹂躪に参加できません。

c. **最低要件 [Required Minimum]** 蹂躪しているユニットは、少なくとも 5 対 1 の戦闘比を達成しなければなりません。

**注釈:** 5 攻撃戦力ポイント未満の部隊は、最低要件の 5 対 1 の戦闘比を達成できないため、蹂躪を実施するための資格を持ちません。

#### d. 未確認状態の防御側 [Untried Defenders]

- ・ 蹂躪ヘクスが 1 つ以上の未確認状態ユニットを含むと、蹂躪が宣言された後にそれらを裏返します。
- ・ 未確認状態ユニットは、活性部隊が少なくとも 5 攻撃戦力を持たない限り蹂躪され得ません。
- ・ いまや蹂躪ヘクスの防御戦力が蹂躪を認められる戦闘比 5 対 1 の最低要件未満であると、その蹂躪は自動的に失敗します [11.37]。
- ・ 「撤去 [Remove]」指定を有すユニットが明らかになると、直ちにマップから取り去ります。「撤去」ユニットの取り去りが蹂躪ヘクスをカラにすると、蹂躪は友軍の損失なしで自動的に成功します [11.37] (ただし、蹂躪しているユニットは、それでも蹂躪 MP コストを消費します)。

e. 攻撃補給ポイントは、蹂躪中に使用されません。

f. 近接航空支援任務は、認められません。

g. 諸兵連合効果 [15.57] と同一装甲師団効果 [15.58] は、適用しません。

h. 砲兵は、支援 (攻撃又は防御) を提供できません。

### 11.37 手順 [Procedure]

a. 蹂躪を行っているユニットを蹂躪ヘクスの隣接へ移動させ、通常の地形と ZOC のコストを消費します。蹂躪を宣言します。蹂躪を行っているユニットがその移動を蹂躪ヘクスに隣接して開始したら、蹂躪のみを宣言します。

b. 蹂躪を行っている各ユニットは、蹂躪 MP コストとして 1 MP にプラスして蹂躪ヘクスの地形コストを消費します。蹂躪を行っているユニットが道路上に留まり、2 つのヘクスが道路によって連結し

ていたなら、地形コストとして道路コストのみを消費します。他のヘクスから蹂躪ヘクス内へ伸びている ZOC に進入するための追加コストはありません。

**例:** 蹂躪ヘクスが高地地形であると、合計 MP コストは蹂躪するための 1 MP にプラスして高地についての 2 MPs (合計 3 MPs) にプラスしてヘクスサイドを越えるためのコストです (もしもあれば)。

c. 蹂躪を行っているスタックは、蹂躪ヘクスの隣接ヘクス内に残されます。

d. 蹂躪を行っているユニット又はスタックの攻撃戦力を合計します。

e. 蹂躪ヘクス内の全ての敵ユニットの防御戦力を合計します。砲兵ユニットは、その防御戦力のみを使用します。

f. 戦闘比 DRM が適用されるか否かを判定するため (蹂躪表を参照)、蹂躪を行っているユニットの攻撃戦力と蹂躪ヘクス内のユニット (たち) の防御戦力を比較します。

g. 攻撃側の合計 DRM のため、防御側に不利な DRMs を統合します [蹂躪表を参照]。攻撃側戦闘比 DRM の合計を防御側の地形 DRMs (これらは累積される) と相殺します。相殺後の実質 DRM は、+3 又は -3 を超過できません。

h. ここでサイを振り、サイの目に実質 DRM を適用します。結果について蹂躪表を参照します。要求されたステップ損失結果を満たすために失われたユニットは、基幹ボックス内に置かれます。再建できないユニットは、再建不可ボックスへ行きます。退却できないユニットは、要求されたステップ損失としてカウントできます。

i. 成功の結果は、以下を意味します。:

- ・ 要求されたステップ損失を取り去ります。
- ・ 活性プレイヤーは、残っている防御ユニットを 2 ヘクス退却させます [164 に従う]。
- ・ 退却できないユニットを基幹ボックスへ取り去ります (再建できないユニットは、再建不可ボックスへ行きます)。
- ・ 補給集積所、橋梁マーカー、フェリー・マーカーは、退却できません。これらを取り去り、再使用のため脇へ置きます。MSU は、共にスタックした戦闘ユニットの運命を被ります (退却又は除去) [642 も参照]。
- ・ 蹂躪を行っているユニットは、いまやカラのヘクス内へ移動します。そのヘクスが敵ユニットの ZOC 内にあると、その ZOC を及ぼしているユニットに対して新たな蹂躪を実行できない限り、蹂躪を行っているユニットのそのフェイズの移動は終了します。
- ・ カラになったヘクスが敵 ZOC 内でなければ、蹂躪を行っているユニットは残っている MA の限度まで移動を継続でき、使用可能な十分な移動ポイントを持つと追加の蹂躪を実施できます。

j. 失敗した蹂躪の結果は、以下を意味します。:

- ・ 蹂躪を実施しているユニットは隣接ヘクス内に留まり、フェイズの残りについて移動できません。現行移動フェイズ (移動又は自動車化移動) の終了時にスタッキング限度を超過した蹂躪ユニットを取り去ります。残っているユニットは、続く友軍戦闘フェイズ中に戦闘を実施する選択肢を持ちます。
- ・ 失敗した蹂躪にソヴィエト軍騎兵が参加していたら、要求された損失に加えてその騎兵ユニット (又は騎兵のグループ) から 1 ステップ損失を取り去ります。



### 11.38 蹂躪マーカー [Overrun Markers]



蹂躪ヘクスから退却した防御ユニット上に蹂躪マーカーを置きます。

a. 蹂躪マーカーを有すユニットは、以下のとおりです。:

- ・全隣接ヘクス内への ZOC を失います。
- ・砲兵ユニットであると、射撃済状態へ返されます。
- ・対応移動についての資格を持ちません [12.4]。

b. すでに蹂躪マーカーを持つユニット（又はスタック）に対する蹂躪又は宣言戦闘は、（-1）DRMを受け取ります。

c. 蹂躪マーカーを受け取る HQs は、イン・プレイに留まるか或いは基幹又は除去ボックス内に置かれるかにかかわらず、その非機能面 [21.23 と 21.24] に返されます。

d. 敵の工兵フェイズ中、友軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去ります。

### 11.4 浸透移動 [Infiltration Movement]

11.41 浸透移動の資格を持つユニットは、その移動を敵ユニットに隣接して開始するとき、1つの敵 ZOC からやはり敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ直接移動できます。これは、同じ敵ユニット又は異なる敵ユニットのどちらの ZOC でも可能です。

### 11.42 資格を持つユニット [Eligible Units]:

- ・記載された 7 以上の黄色 MA を持つ自動車化ユニット
- ・騎兵ユニット（黄色 MA を有す）
- ・スキー・ユニット（黄色 MA を有す） [11.46]
- ・山岳ユニット [11.48]

11.43 資格を持つユニットは、使用可能な記載された完全 MA をそのユニットが持つと移動フェイズ・チャートが指定する移動フェイズにのみ、浸透移動を実施できます（たとえユニットが非補給下であつても）。

**例:** 枢軸軍の装甲ユニット (6+7) は移動フェイズに 7MP で移動しますが、自軍自動車化フェイズには 3.5MP のみです。これは、自軍移動フェイズ中にのみ浸透移動を実施できます。

11.44 浸透移動は、ユニットの完全 MA がかかります。ユニットは、通常の移動条件下でヘクスへ進入できるのであれば、目的地ヘクスへ進入するための十分な MA を持たなければなりません。敵 ZOC へ進入するための MP コストは無視します [10.34]。

11.45 浸透移動は、泥濘状況が適用されるヘクス内へは認められません。他の全ての天候状況中に認められます。

11.46 スキー・ユニットは、降雪の天候状況を持つヘクス内へのみ浸透できます。

11.47 浸透移動は、陣地ヘクスサイドを越えて又は活性敵陣地を含んでいるヘクス内へは認められません。

### 11.48 特別な浸透移動の状況 [Special Infiltration Movement Situations]

a. 山岳ユニットは、高地、山岳、アルプスのヘクス内外へ浸透移動を実施できます [その練度により]。

b. 友軍戦闘ユニットが目的地ヘクス内でフェイズを開始したら、いかなるユニットも（緑色と橙色の MA ユニットを除く）そのヘクスへ進入するために浸透移動を実施できます。目的地ヘクス内の初期友軍ユニットは、浸透移動が完了した後で同じ移動フェイズにどこへでも自由に移動できます。

### 11.5 1 ヘクス移動 [One Hex Movement]

いくつかのヘクス内へ移動するために十分な MA を持つものの、別のそれへ進入できないユニットは、進入するために十分な MA を持たないヘクス内へ移動するために 1 ヘクス移動を使用できます。

11.51 全ての戦闘ユニットは、1 ヘクス移動を実施できます。これらは、使用可能な記載された完全 MA をそのユニットが持つと移動フェイズ・チャートが指定する移動フェイズ中へのみ、1 ヘクス移動を実施できます

11.52 1 ヘクス移動は、隣接ヘクス内へのみ認められます。移動しているユニットは、1 ヘクス移動の実施に先立ってそのフェイズにいかなる MPs も消費してはなりません。次いでその全ての MPs を消費し、1 ヘクスのみ移動します。これは天候又は補給状態によって制限されません。これは、蹂躪を実施できません。

11.53 以下の場合、1 ヘクス移動は認められません。:

- ・移動しているユニットが禁じられたヘクスサイドを越えて又はヘクス内へ [TEC を参照]
- ・敵 ZOC 内のヘクスからやはり敵 ZOC 内の隣接ヘクスへ [ここで、ユニットは代わりに浸透移動の資格を持つかもしれません]
- ・ゼロ (0) MA を有す又は MA を持たないユニットによって

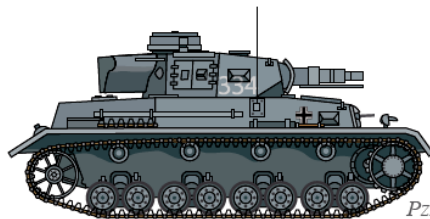
### 11.6 マップの退出 [Map Exit]

ユニットは、シナリオの勝利条件を満たすため、マップ外へ移動することを要求されるかもしれません。

11.61 ユニットの移動することが認められるいずれかの移動フェイズ中に退出できます。マップ端の完全ヘクスからマップを退出するために 1 MP を消費します。[シナリオ・エリア端の部分ヘクスは使用不能です。; 10.27d]。

11.62 退出したユニットは除去されず、一般補給を要求されません。これらはマップへ復帰できず、除去ユニットとして VPs についてカウントしません [24.4]。

11.63 友軍ユニットが、特定の退出エリア [シナリオの指示を参照] 内のいずれかのヘクスを通して退出した後、続いて敵ユニットはその退出エリアのいずれかのヘクスを通して進入（又は通して補給をたどることが）できません。



PzKpfw IV F1

## 12.0 戦闘前アクション [Specialized Movement]

### 12.1 攻撃の宣言 [Attack Declaration]

戦闘は、戦闘フェイズ中に活性プレイヤーの選択で【例外：12.16と12.3】、隣接した敵対する戦闘ユニット間で発生します。戦闘は、宣言されない限り発生しません。

**12.11** プレイヤーは、自軍攻撃宣言フェイズに自身の攻撃を宣言します。攻撃による各防御側の目標ヘクス上に宣言攻撃【12.32】マーカーを置きます【12.35も参照】。いったん攻撃が宣言されたら、それは必須になります。

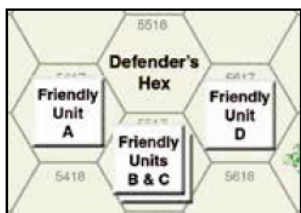
### 12.12 どのユニットが攻撃できるのか [Which Units Can Attack]

**a.** 活性プレイヤーは、攻撃が認められる防御側ヘクス内の敵戦闘ユニットに隣接する、攻撃するための資格を持つ友軍ユニットを持たなければなりません【12.14】。

**b.** 全ての戦闘ユニットが資格を持ちます。ただし、以下を除きます。：

- ・ゼロ攻撃戦力を有すユニット【3.44も参照】
- ・嵐中の小艦隊【22.54d】
- ・ゼロを超える攻撃戦力を有すことが確認されたユニットと共に攻撃していない限り、未だに未確認状態のユニット

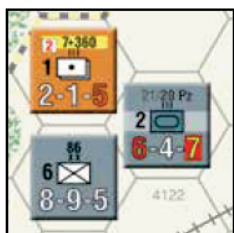
**12.13 攻撃は任意 [Attacking is Voluntary]** 複数の友軍戦闘ユニットが資格を持つ防御側ヘクスに隣接する可能性がありますが、攻撃側はヘクスへの宣言攻撃にそれらの全てを含める必要はありません。これらは、攻撃することを要求されません。



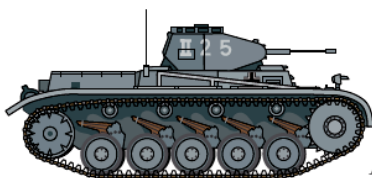
**例：**友軍ユニットA、B、C、Dが、資格を持つ防御側ヘクスに隣接しています。ユニットBとDを使用する攻撃が宣言されます。ユニットAとDも隣接していますが、参加を要求されません。

### 12.14 攻撃される資格を持つヘクス [Hexes Eligible to Be Attacked]

**a.** 敵が占めるヘクスが、隣接する友軍戦闘ユニットがそのヘクスに進入とヘクスサイドを越えることを認める地形を含む。

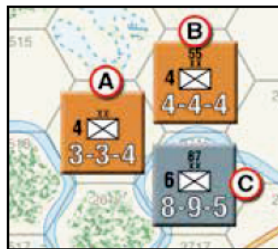


**例：**防御しているユニットは、歩兵と装甲ユニットによって攻撃され得ます。なぜならば、これらは防御側ヘクス内に移動できるからです。



PzKpfw IIF

**b.** 攻撃しているユニットは、攻撃側のヘクス内にZOCが伸びない隣接ヘクス内の敵（防御）ユニットを無視することを選択できます。



**例：**ヘクスAとBは、潜在的な防御側ヘクスです。ソヴィエト軍ユニットのZOCが大河川ヘクスサイドを越えて伸びないため、ヘクスC内の枢軸軍ユニットは両者を攻撃することなしで、どちらかのソヴィエト軍ユニットを攻撃できます。枢軸軍ユニットは、ヘクスサイドを越えることができます。

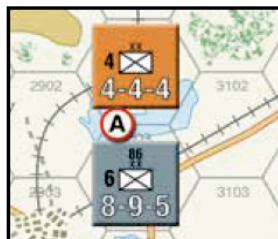
### 12.15 攻撃される資格を持たないヘクス [Hexes Not Eligible to Be Attacked]

**a.** ユニットの、占められていないヘクスを攻撃できません。

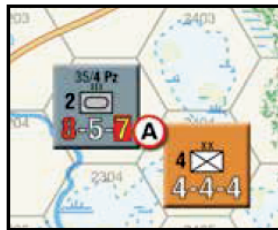
**b.** 攻撃しているユニットは、進入できない、又はヘクスサイドを越えることがTECによってその移動を禁じるヘクスに対する宣言攻撃に参加できません。

**例外：**装甲ユニットは、大河川ヘクスサイドを越える資格を持つユニットと共に攻撃しているとき、そのヘクスサイドを越えて攻撃できます。いかなるタイプの自動車化ユニットも、防御しているユニットが、攻撃しているユニットを有すヘクス内へZOCを及ぼすと（3.2に従い）、沼地 [swamp] ヘクスを攻撃できます。

**デザイン・ノート：**このゲーム内のほぼ全ての装甲ユニットは、様々な小ユニットを付属させた諸兵科混成部隊です。これらは主に装甲のみで、厳密な純装甲ではないため、それらに混成された他のユニット・タイプの大部分の側面を保持します。



**例1：**乾燥の天候は、海上（又は湖）ヘクスサイドを越える移動が禁じられることを意味します【TECを参照】。ヘクスサイドAを通して敵ヘクスへ進入できる友軍ユニットはありません。それ故、このヘクスサイドを越える攻撃は禁じられます。攻撃は宣言できません。

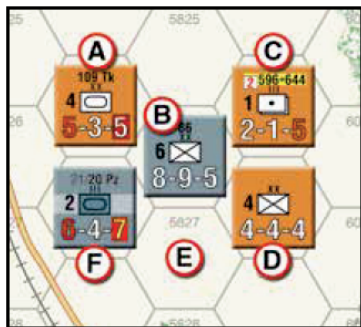


**例2：**敵が占めるヘクスが沼地を含み、天候は乾燥です。道路又は鉄道によって越えていないために【TECを参照】、たとえ友軍装甲ユニットがヘクスサイドAを越えることができなくても、そのヘクスを攻撃できます【ルール12.15上記の例外】。

### 12.16 攻撃は必須 [Required Attacks]

ユニットが攻撃するとき、攻撃しているユニットのヘクス内にZOCを及ぼす全ての敵戦闘ユニットは、その攻撃ユニット又は少なくとも1つの他の資格を持つ攻撃ユニットによって攻撃されることが要求されます。友軍スタックのヘクス内にZOCを及ぼしている複数ヘクス内の敵ユニットにユニットのスタックが隣接すると、隣接する各敵ヘクスを少なくとも1ユニットが攻撃しなければなりません【12.14に従う】。





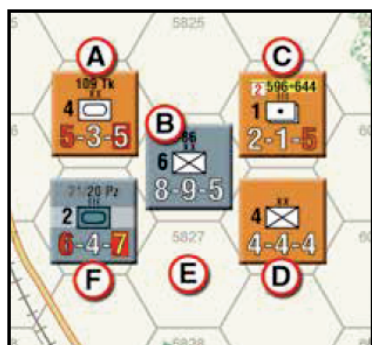
例：天候は泥濘で、全ヘクスが平地地形ヘクスです。ソヴィエト軍ユニットは、ヘクスA、C、Dを占めます。枢軸軍ユニットは、ヘクスBとFを占めます。ソヴィエト軍の装甲ユニットは、ヘクスB内にZOCを及ぼしません（泥濘ターン中、自動車化ユニットは高速道路、道路、鉄道によって越えるヘクスサイドを通して隣接するヘクス内へ、或いは町又は都市ヘクス内にもZOCsを及ぼします）。枢軸軍プレイヤーは、ヘクスBとF内の自軍ユニットでソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃を望みます。ユニットの現行位置が与えられたら、ヘクスB内の歩兵ユニットは、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットとも交戦しない限り、ヘクスA内の装甲ユニットを攻撃できないことになります。

ヘクスB内の枢軸軍歩兵ユニットがヘクスD内のソヴィエト軍歩兵ユニットのZOC内にあるため、そのヘクスを攻撃しなければなりません（攻撃しているとき、ユニットは自身のヘクス内へZOCを及ぼす各敵占有下ヘクスを攻撃することが要求されます）。十分な戦力を有す他の枢軸軍戦闘ユニットがヘクスEを占めたら、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットを攻撃できることになり、ヘクスB内のユニットは自由にソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃に統合できます。

ヘクスC内のソヴィエト軍ユニットは、ヘクスB内にZOCを及ぼさないため影響力を持ちません。これは無視又は攻撃され得ますが、攻撃されたら、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットも攻撃されなければなりません（ヘクスB内へZOCを及ぼすため）。ソヴィエト軍砲兵ユニットは、ヘクスB内の枢軸軍ユニットのZOC内にあるため、ヘクスAへ砲兵支援を提供できないことに注意してください[13.11d]。

**12.17 複数ヘクスの攻撃 [Multiple Hex Attacks]** 以下であると、単一の攻撃で複数の防御側ヘクスが目標となり得ます：

- 12.14、12.15、12.16の前提条件を満たし、しかも
- 全ての攻撃ユニットが全ての防御ユニットに隣接し、しかも
- 全ての攻撃砲兵ユニットが1つ又は複数の防御側ヘクスの範囲内にある。



例：上図で、ヘクスB内の枢軸軍ユニットは、全3つのユニットに隣接するため（しかも攻撃について他の前提条件を満たします）、A、C、D内のソヴィエト軍ユニットへの攻撃を指定できます。ヘクスF内の枢軸軍ユニットは、3つの敵ユニットの1つのみ（ヘクスA内の装甲ユニット）に隣接するため、この攻撃に参加できません。

## 12.2 最小戦闘比 [Minimum Combat Odds]



**12.21** 戦闘は、初期戦闘比が1対4未満であると宣言できません。戦闘比は、宣言攻撃マーカーが防御側ヘクス上へ置かれる瞬間にチェックされます。防御側が未確認状態ユニット[15.43]を持つ場所では、可能な初期最小戦闘比の判定について各1の防御戦力を持つと仮定します。

## 12.22 戦闘比の算出 [Computing Combat Odds]

- 攻撃するために指定された隣接する友軍非砲兵戦闘ユニットの攻撃戦力を合計します[15.1]。
- 戦闘戦力に影響する地形[15.41]と天候[15.42]について調整します。
- 防御側ヘクス（たち）内の全ての非砲兵戦闘ユニットの防御戦力を合計します[15.11]。
- 戦闘比を導き出すため、合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、常に防御側有利になるよう端数を丸めます。

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

**12.23** 初期戦闘比が1対4以上であると、防御側ヘクス上に宣言攻撃マーカーを置きます。

注釈：最終戦闘比は、変化するかもしれませんが[15.47]、1対4の比未満になる可能性があります[15.47c]。

## 12.3 ソヴィエト軍の強制攻撃 [Soviet Mandated Attacks]

*「Prikaz I.V. Stalina」*

（スターリン指令）

スターリンは、次から次へと特別な攻撃を命令しました。これらは強制攻撃です。これらは、通常はソヴィエト軍補充表[7.51]からの結果として発生しますが、一定のシナリオで割り当てられる可能性があります。強制攻撃は12.1の要件に従いますが、下記の追加制限を伴います。

**12.31** 強制攻撃はいずれかのターンに行われることができ、最初に要求される同じターン中に行われる必要はありません。強制攻撃は蓄積できるため、ソヴィエト軍プレイヤーは単一ターンに複数回宣言できることになります。ソヴィエト軍プレイヤーは、補充表の結果によって要求される前に強制攻撃を宣言できません。

**12.32** 自軍攻撃宣言フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは強制攻撃を宣言できます。次いで、直ちに各防御側ヘクス上に強制攻撃マーカーを置きます。強制攻撃を実施している各攻撃ユニット上にもマーカーを置きます。これらはこの攻撃の一部で、変更できません。強制攻撃は、宣言攻撃でもあります。

注釈：いくつかのユニットは、強制攻撃を実行すべくHQの活性化[12.35]のために移動しているかもしれません。



**12.33 強制攻撃**は、少なくとも6ステップの戦闘ユニット（砲兵ユニットを含まず）と、少なくとも3対2の初期戦闘比が要求されます。枢軸軍の対応が最終戦闘比を減少させ、それでも最小戦闘比を満たすのであれば、攻撃は強制攻撃としての資格を持ちます。

**12.34 蹂躪** [11.3] は、強制攻撃の要件を満たしません【これは宣言攻撃ではありません】。

**12.35 HQの倍化効果** [HQ Doubling Effect] 活性化中、各強制攻撃について、1つの機能HQはその残りの非妨害指揮値が二倍になります [21.12a]。HQについての倍化を獲得するため、ここでそのHQによって活性化された少なくとも1つのユニットは、続く戦闘フェイズ中の1つの強制攻撃に参加しなければなりません。同じHQ（又はその他のいずれか）は、満たすための強制攻撃がある各ターンに二倍にできます。

**12.36** ソヴィエト軍プレイヤーは、タイムリーに強制攻撃を行わないために罰則を受けます。

**a.** 枢軸軍プレイヤーが新たに1つ以上のシナリオ勝利ポイント位置を占領（奪回ではない）したターンに（たとえ現在その位置が枢軸軍プレイヤーにVPsを提供していなくても）、管理セグメント中にそれを保持していると、未だに行われていない全ての強制攻撃は枢軸軍プレイヤーの勝利ポイントに変換されます【勝利ポイント・スケジュールを参照】。VP記録欄が調整され、「強制攻撃未実施」[Mandated Attacks Not Yet Made] マーカーをソヴィエト軍損失／補充記録欄のゼロ・ボックスへ戻します。

**b.** ソヴィエト軍損失／補充記録欄上に蓄積された強制攻撃の数が9に達したら、追加の各強制攻撃は直ちに枢軸軍の勝利ポイントに変換されます。

**c.** 補充フェイズ中、蓄積された各強制攻撃は、補充表サイ振りへの（+1）DRMになります。

**例：**2つの「強制攻撃未実施」は、（+2）DRMになります。

## 12.4 対応移動 [Reaction Movement]

攻撃宣言の後、防御している（非活性）プレイヤーは、自軍対応フェイズ中に対応移動を実施できます。対応移動は、防御側に戦闘への局地的な対応を認めます。したがって、移動しているプレイヤーが宣言攻撃を行わなければ、対応移動は不可能です。

**12.41** 自軍対応フェイズ中、防御側は各防御側ヘクスについて資格を持つか1ユニットを、そのMAの半分まで移動させることができます【許容移動力変換チャートを参照】。このフェイズ中、特別な移動 [11.0] は認められません。

**a.** ユニットの、以下であると資格を持ちます。:

- ・赤色ボックス MA を持つ
- ・防御側ヘクスから3ヘクス以内にある
- ・燃料欠乏又は蹂躪マーカーを上には持たない
- ・敵ZOC内又は防御側ヘクス内で移動を開始していない
- ・敵妨害ゾーン内ヘクスの内外へ移動しない [14.65]

**b.** 追加して、ソヴィエト軍ユニットが資格を持つためには:

- ・非妨害指揮ポイント [21.12c] を有すHQの指揮範囲内にある [21.11]
- ・非機能HQの指揮範囲内に存在できない
- ・NKVDユニットであってはならない

**デザイン・ノート：**NKVDユニットは陸軍の指揮下になく、このような戦術的柔軟性を認めるドクトリンは存在しませんでした。

**12.42** 複数ヘクス戦闘では、複数の対応ユニットが同じ戦闘へ移動できますが、1つのみの対応ユニットが防御側ヘクス内へ移動できます。対応は、それを誘発した戦闘の防御側ヘクス内である必要はなく、又はいかなる戦闘へ向かう必要さえありません。

**12.43** 対応しているユニットは、進入しているヘクスがすでに友軍戦闘ユニットによって占められている場合にのみ【防御側ヘクスを含む】、攻撃している敵ユニットに隣接するヘクスへ進入できます。これは、追加戦闘の創出を強制できません。対応しているユニットが敵ZOCへ進入するとき、敵ZOCへ進入するためのMPコストを消費しません。代わりに、そのフェイズの残りについて停止します。

## 12.5 命令マーカー [Orders Markers]



**12.51** 両プレイヤーは、各宣言攻撃の退却に関する命令マーカーを置くための選択肢を持ちます。:

**a.** 退却不可 [No retreat] 又は追加退却 [Additional Retreat] マーカー。

複数ヘクス戦闘のいずれかのヘクス上に置かれた単一の命令マーカーは、その戦闘の全ての友軍ヘクスに適用します。その戦闘における全ての友軍ユニットは、同じ命令を持つことになります。同じ戦闘における異なるヘクスは、異なる命令を持ってません [12.53d]。命令マーカーの影響については、[15.52] と [16.45] を参照してください。

**12.52** 防御側は、自軍対応フェイズ中に防御砲兵支援が加えられた後で命令を発します。攻撃側は、戦闘フェイズ中にいかなる戦闘も解決する前に自身の命令を発します [15.33 も参照]。

## 12.53 命令の配置 (両プレイヤー) [Orders Placement]

**a.** 全ての命令マーカーの表を伏せて置きます。各戦闘が解決されるに連れて、それらを明らかにします。

**b.** 防御側は、防御側ヘクスが資格を持つ地形を含む場所のみに、命令マーカー（どちらかのタイプ）を置くことができます。資格を持つ地形は、林、アルペン、山岳、都市、大都市、いずれかのタイプの友軍活性陣地です【例外：城塞；18.51d】。天候が町に防御のDRMをもたらすときに町を含めます。単一の戦闘で複数の防御側ヘクスがある場所では、少なくとも1つの資格を持つ地形を含む防御側ヘクスがあれば命令を置くことができます。

**c.** 攻撃側は、防御側がすでに命令を置いている戦闘にのみ、命令マーカー（どちらかのタイプ）を置くことができます。防御側がすでに命令を置いていたとき、攻撃側はヘクス内の自軍ユニットが資格を持つ地形なしで命令を置くことができます。

**d.** 追加退却命令マーカーは、泥濘状況が適用されるヘクス上に置くことができません。

**e.** 命令マーカーは、ゼロのMAを有すユニットに適用しません。

**f** 複数ユニット戦闘の1ヘクス上に命令マーカーが置かれたら、その戦闘とそれら全ユニットを1つのグループとして、その陣営の全ヘクスに適用します。同じ戦闘の異なるユニット上に、個別の命令は置かれませんが、各個に異なる命令を有する複数戦闘の状況であると、1つのみの戦闘となり（いまや複数ヘクス）、防御側は自身の選択で矛盾する命令を取り去り、1枚のみのマーカーが留まります。

**g** 命令マーカーは、敵の航空妨害ゾーン [1465] 内に置くことができませんが、それでも城塞 [1851d] と NKVD の影響 [1254b] は適用します [これらは「影響」であって、HQ によって発せられた「命令」ではありません]。

#### 12.54 ソヴィエト軍の退却命令配置 [Soviet Retreat Orders Placement]

**a** ソヴィエト軍の命令マーカーは、ソヴィエト軍 HQ の指揮ポイントを要求されます [21.1]。その戦闘におけるソヴィエト軍ヘクスの少なくとも1つは、命令を発するために使用可能な非妨害状態の指揮ポイントを持つ機能 HQ の指揮範囲内になければなりません。非機能 HQ の指揮範囲内にあってはなりません。非機能 HQ の影響は、機能 HQs に優先します [21.22 と 21.25]。

**b** 資格を持つ地形 [12.53b] を占めている NKVD ユニットの、HQ 指揮ポイントの要求なしで、そのヘクスに退却不可命令マーカーを自動的に与えます [21.12d ; 21.51d も参照]。これらのヘクス上に明らかにされた退却不可命令マーカーを置きます。これらは、非機能 HQ によって取り去ることができません [21.25]。ただし、これらは機能 HQ によって取り去ることができます [21.12e と 21.51c]。

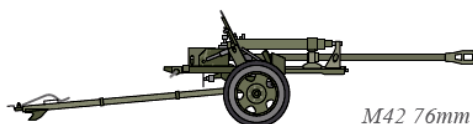
## 13.0 砲兵 [Artillery]

砲兵ユニットは、友軍の合計戦闘戦力にその支援戦力を加えるため、隣接又は非隣接ヘクスのどちらかから戦闘に参加できます。砲兵は、砲兵支援を実施しているときに防御側ヘクスが射程内になければなりません。

### 13.1 砲兵支援 [Artillery Support]

**13.11** 資格を持つ砲兵ユニットのみが、砲兵支援（攻撃又は防御）を実施できます。砲兵ユニットは、支援戦力の提供を要求されません。資格要件は以下のとおりです：

- a** 砲兵ユニットは、宣言攻撃で友軍戦闘ユニットと連携してのみ支援を実施します。
- b** （どちらの陣営の）砲兵ユニットも、1つの戦闘でいずれか1つの防御側ヘクスを射程内にすることができます。砲兵ユニットから防御側ヘクスへのヘクス数がユニットに記載された射程を超過しなければ、その砲兵ユニットは支援できます。
- c** その一般補給状態にかかわらず、攻撃している各砲兵ユニットは、その戦闘へ攻撃補給を供給している ASP まで LOC をたどることが要求されます。
- d** 敵 ZOC 内の防御側砲兵は、他のヘクス内の友軍ユニットへ支援を提供できません。



M42 76mm

### 13.12 砲兵支援戦力 [Artillery Support Strength]

いったんプレイヤーが砲兵ユニットを支援のために投入したら、そのユニットは他の戦闘へ自身の支援戦力を移管できません。その戦闘で、砲兵ユニットの支援戦力を友軍ユニットの戦力に加え、戦闘比を再計算します。その戦闘の完了時、砲兵ユニットをその「射撃済 [Fired]」面に返します [13.42b の注釈も参照]。いずれかの（どちらかのプレイヤーの）工兵フェイズ中に、砲兵ユニットをその活性面に返して戻します。

### 13.13 支援戦力の限度 [Support Strength Limit]

- a** 単一の砲兵ユニットは、戦闘フェイズ毎にその射程内にある1つのみの戦闘を支援できます。その戦力を分割できず、未使用のポイントを他の砲兵ユニットへ貸与できず、未使用のポイントを後のターンの使用のために蓄積できません。
- b** いかなる戦闘でも、攻撃側の支援戦力は（調整前の）攻撃戦力を超過できず、防御側の支援戦力は（調整前の）防御戦力を超過できません。同じユニットの超過支援戦力ポイントは、このフェイズに使用不能です。

**注釈：** 各個に砲兵支援を有する個別の戦闘が1つの戦闘になると（いまや複数ヘクス）、超過支援戦力は失われます [13.14 と 13.15 も参照]。

### 13.14 枢軸軍ユニットの統合限度 [Axis Unit Combination Limits]

- a** 4つまでの砲兵ユニット（いずれかのタイプ）は、支援を提供するためにその支援戦力を統合できます（攻撃又は防御）。
- b** 枢軸軍の超重砲兵ユニットは、4ユニットの限度に対してカウントしません [13.42d]。

### 13.15 ソヴィエト軍ユニットの統合限度 [Soviet Unit Combination Limits]

- a** 1つのみの沿岸防衛又は野戦砲兵ユニットが、砲兵支援を提供できます（攻撃又は防御）。以下であると、両者の限度は最大2ユニットに増加します：
  - ・ 同じ防御側ヘクス内、又は
  - ・ 同じ非妨害状態 HQ [21.14] の指揮範囲内にあり、非機能 HQ の指揮範囲内にない、又は
  - ・ 1つが防御側ヘクス内に存在し、他方は防御側ヘクスが射程内で指揮範囲内にある。

**注釈：** 非機能 HQ は、指揮値ではなく回復値のみを持つため、統合を認めません。

- b** 2つまでのロケット砲兵ユニットは、1（又は2）砲兵ユニットの限度に追加できます。ロケット砲は、指揮範囲内にある必要はありません。
- c** ソヴィエト軍鉄道砲兵ユニット [並びに海上砲兵；海上モジュールを参照] は、全てが機能 HQ の指揮範囲内にあると、その他の砲兵に望みだけ多く追加できます。これらは、含まれるために他の砲兵タイプと共にスタックしている必要がありません。

### 13.16 地形の影響 [Terrain Effects]

- a** 砲兵は、大河川ヘクスサイドを越えて又は沼地 [Swamp] から支援するときに半減されません。沼地（非氷結）内へ支援している砲兵ユニットは、半減されます。
- b** 砲兵は、湖又は海上ヘクスサイドを越えて支援を実施できます。

### 13.2 防御側ヘクス又は敵 ZOC 内の砲兵

[Artillery in a Defender Hex or an Enemy ZOC]

**13.21** 1 つ以上の砲兵ユニットが一緒に防御している唯一のユニット・タイプであるとき、その合計防御戦力のみを使用します。これらは、自身又は他の防御側ヘクスへ支援を提供できません。

**13.22** 砲兵ユニットが非砲兵戦闘ユニットと共に防御側ヘクスを占めるとき、そのヘクス自体の防御についてのみ支援を提供し、その防御戦力は使用しません。その支援戦力を提供するための資格を持たない防御側ヘクス内の砲兵ユニット [13.13 を参照] は、代わりにその防御戦力を提供します。防御側ヘクス (又は攻撃側ヘクス) 内の砲兵ユニットは、全ての戦闘結果に従います。

**13.23** 攻撃しているときに敵 ZOC 内にあると、砲兵ユニットは自身のヘクス内に ZOC を及ぼす敵ユニットへの攻撃のみを支援できます (これらに対して複数の攻撃があると所有者の選択)。

### 13.3 特殊な状況 [Special Situations]

#### 13.31 枢軸同盟軍の砲兵 [Axis Allied Artillery]

**a.** 防御側ヘクス又は攻撃側ヘクス内に位置しない限り、枢軸同盟軍の砲兵ユニットは、自国を含むいかなる国籍へも半減戦力 (端数切捨て) で防御支援を提供します (ドイツ軍砲兵は、減少しない)。

**b.** 2 つまでの枢軸同盟軍砲兵ユニットが、単一の宣言攻撃に防御支援を提供するために統合できます。

**c.** 2 つまでのドイツ軍砲兵ユニットが、2 ユニットの枢軸同盟軍限度に加えて枢軸同盟軍砲兵と共に統合 (攻撃又は防御) できます。

#### 13.32 ロケット砲兵 [Rocket Artillery]

**a.** ロケット砲兵ユニットは、その支援戦力の後に「A」を持ちます。これは、これらが攻撃を支援しているときにのみその支援戦力を使用でき、防御側を支援できないことを意味します。

**b.** 攻撃している 2 つまでのロケット砲兵ユニットは、スタッキング限度の上にスタックできます。戦闘結果又は攻撃側が退却不可を持っていたかにかかわらず、これらは戦闘後に退却 [16.4] するか又は除去されます (除去ボックス)。これらは、戦闘後前進ができません [16.5]。

**c.** スタッキング限度の上にスタックしているかにかかわらず、攻撃している全てのソヴィエト軍ロケット砲ユニットは、たとえ実際の戦闘結果によって退却することを要求されなくても、戦闘後に退却を要求されるか又は戦闘後に除去されます。攻撃している枢軸軍ロケット砲ユニットは、やはり任意に退却できます。

#### 13.33 鉄道砲兵 [Railroad Artillery]

**a.** 鉄道砲兵ユニットは、その機動面のときにのみ移動できます。これは、装甲列車 (灰色 MA) と同様に移動フェイズ又は自動車化フェイズのどちらかで移動しますが、両方は不可です [11.12 の注釈と 21.32]。鉄道許容量は、使用しません。

**b.** 鉄道砲兵ユニットは、戦闘で超重砲兵 [13.4] と同様に機能します。これは機動と射撃の両モードを持ち、同じ手順によってモードを変更します。

### 13.4 超重砲兵 [Super Heavy Artillery]

超重砲兵 (SHA) ユニットの、要塞化建造物を瓦礫に粉砕するために設計された怪物兵器を含む巨砲を所持します。

#### 13.41 超重砲兵の移動 [Super Heavy Artillery Movement]

**a.** 超重砲兵は、一級道路、二級道路、高速道路、鉄道によって越えるヘクスサイドを通してのみヘクスに進入できます。

**b.** 連結した二級道路ヘクスに沿っての移動は、乾燥又は凍結の天候ターン中にのみ認められます。

**c.** 戦略移動は認められます。

**d.** 超重砲兵ユニットは、鉄道移動の使用を含めて、その機動面のときにのみ移動できます。

#### 13.42 超重砲兵のモード [Super Heavy Artillery Mode]

**a.** 全ての枢軸軍 SHA ユニットの 1 ステップのみを持ち、カウンターの両面は異なるモードを表示します。表面は機動モードで、空白の射程ボックスとゼロの支援戦力を有します。その機動面のユニットは移動できますが、宣言攻撃に支援を提供できません。裏面は、記載された射程、支援戦力、攻撃 DRM を有す射撃モードをあらわします。射撃モードのユニットは、移動できません。

**b.** SHA ユニットの、友軍工兵フェイズ中にモードを変更します。SHA ユニットの前の友軍移動フェイズ中に移動していなければ、機動モードから射撃モードへ変更できます。次のターンに支援を提供できます。工兵フェイズ中に SHA ユニットの射撃モードであると、工兵フェイズ中に機動モードへ変更し、次の友軍移動フェイズ中に移動できます。

**注釈:** 枢軸軍の SHA は、「射撃済 [Fired]」モードを持ちません。なぜならば、機動又は射撃モードを示すために使用される面だからです。射撃したことを示すため、射撃済砲兵マーカーを使用します。

**c.** SHA (並びに鉄道砲兵) ユニットの、その支援戦力の後に「A」を持ちます。これは、防御しているときに支援戦力又は DRM を提供できないことを意味します。これらは、防御側ヘクスを占めているとき、その防御戦力のみを提供します。

**d.** 枢軸軍の SHA は、砲兵の統合限度 [13.14] に対してカウントしません。無制限な数の SHA ユニットの含めることができます。

**e.** 各 SHA ユニットの、いずれかのタイプの要塞化建造物 [18.0] を含む防御側ヘクスを攻撃するためのみに、その支援戦力と DRM を提供します。攻撃している SHA と工兵ユニットの統合によって提供された DRM は、防御側ヘクス内の資格を持つ地形 [15.54] についての防御 DRM を超過できません。

**f.** 射撃モードの SHA ユニットの、退却できません。

**13.43 超重砲兵の砲撃 [Super Heavy Artillery Bombardment]** 活性要塞化建造物への宣言攻撃に、少なくとも 1 つの枢軸軍 SHA ユニットの含まれるとき、枢軸軍プレイヤーは砲撃を実施するための選択肢を持ちます。枢軸軍プレイヤーは、自軍の攻撃補給を消費した後で通常戦闘について両陣営の戦力を計算する前に、最初に砲撃を実施します。SHA ユニットの、それ自体によって攻撃できません。ソヴィエト軍の SHA ユニットの、砲撃を実施できません。



a. 戦闘を解決する前（ただし、航空、砲兵の投入、対応の後）に砲撃効果を判定するため、超重砲兵効果表を使用します。敵の要塞化建造物を攻撃しているときにのみ、表を使用します。

b. 複数の SHA ユニットの1つの目標に対して砲撃を実施するとき、全てを表の1つの解決に統合します。表の下に列記された単一の最良 DRM のみを適用します（これらは、ユニットの射撃モード面で繰り返されます）。列記されていない SHA ユニットの表を使用できますが、表の上で DRM を持ちません。

c. 戦力にアスタリスクを有する SHA ユニットのみのみ、城塞又は陣地線を破壊できます。これらは、拠点又は陣地帯ヘクスを破壊できません。支援戦力にアスタリスクのみを有するこれらは、支援戦力ではなく DRM のみを戦闘に適用します。

d. 通常戦闘の解決に先立ち、全ての砲撃の効果を適用します [SHA 砲撃が最初に発生します]。

### 13.44 砲撃結果 [Bombardment Results]

a. 結果なし [No Result] は、以下を意味します。:

- SHA ユニットの（たち）は効果を持たず、要塞化建造物無効化 DRM は有効となりません。要塞化建造物は、破壊又は混乱状態になりません。

b. 混乱状態 [Suppressed] は、以下を意味します。:

- 城塞は、破壊されません。
- 射撃している各 SHA ユニットの、ヘクス内の1つの要塞化建造物の (+1) DRM を無効化します。

c. 破壊 [Destroyed] は、以下を意味します。:

- アスタリスク戦力の SHA ユニットの射撃していたら、城塞又は陣地線は永久に破壊されます。さもなければ、城塞又は陣地線は混乱状態です。
- 拠点又は陣地帯は、混乱状態です。

d. 3以下の結果は、続く宣言攻撃のサイ振りで、攻撃している枢軸軍ユニットがアスタリスク (\*) 結果を無視することを認めます。

e. 1以下の表結果で、3又は2ラインの結果を適用し、城塞の破壊ステップ損失に追加の1防御側ステップ損失を適用します。防御側が、このステップ損失を選択します。城塞は、一度のみ破壊できます。通常戦闘が解決される前に、砲撃結果は直ちに有効となります。

f. 砲撃結果にかかわらず:

- 射撃しているユニットは、ステップ損失を受けません（たとえ隣接していても）
- SHA 支援戦力は、通常戦闘の戦闘比計算に適用します。

13.45 城塞が破壊されたとき、防御側ヘクス内の各 SHA 又は沿岸防衛砲兵ユニットは、1ステップずつ減少させられます。



城塞（又は陣地線）が破壊されたことを表示するため、城塞/陣地線破壊マーカーを置きます。

13.46 シナリオは、一定の SHA ユニットの支援を提供できる回数を指定し得ます。これは、損失/補充記録欄上で弾薬レベル・マーカーを使用することで記録されます。特記されない限り、各ユニッ

トの弾薬レベル・マーカーは4ボックス上で開始します。ユニットが支援を提供するか又は砲撃を実施するとき毎に、これを1ボックス下に移します。いったんユニットの弾薬マーカーがゼロに到達したら、新たな弾薬が提供されるまで再び射撃できません [シナリオ・ルールを参照]。

### 13.5 限定された砲兵補給 [Limited Artillery Supply]

両陣営の砲兵は、防御側ヘクスの防御支援を提供するために追加 1 ASP の消費が要求されます。

13.51 限定された砲兵補給状況は、凍結傾向中の二番目の凍結ターンに開始します。いったん開始されたら、シナリオの残り [又は次の乾燥傾向が開始されるまで] について要件は有効に留まります。

13.52 限定された砲兵補給状況が存在するとき、友軍 ASP まで LOC がたどれない限り、砲兵ユニットは防御支援を提供できません。

13.53 ASP が防御支援を認める各戦闘の解決中 [13.52]、所有者はサイを振って限定砲兵補給表をチェックします。結果が 1 ASP の消費であると、指定された MSU を取り去るか、又は集積所が使用されたら 1 ASP だけ集積所を減少させます。ASP へ補給をたどれる限り、複数の砲兵ユニットが同じ ASP から引くことができ（限定された補給表 DRMs を参照）、又はそれぞれが異なる ASPs から引くことができます（そして、各 ASP について個別にサイが振られます）。消費されない ASP は、次の戦闘で再びサイを振ることができます。

注釈: 攻撃している砲兵は、攻撃するために指定された ASP をすでに要求されており、このルール下で個別に補給を要求されません。

## 14.0 空軍力 [Airpower]

「Wo bleibt die Luftwaffe?」（「ルフトヴァッフェはどこにいる？」）

ドイツ軍兵士たちがしばしば尋ねた言葉



航空ユニットは、両陣営により使用された戦術航空機をあらわします。各航空ユニットは、40~70機の1個戦闘機又は爆撃機集団に相当します。両陣営は、航空任務又は迎撃の内容に関して相手側を欺く手助けをするための「ダミー」航空ユニット（航空機を持たない）を持ちます。

### 14.1 航空ユニット [Air Units]

14.11 3タイプの航空ユニットがあります。: 戦闘機 (F)、爆撃機 (B)、輸送機 (T)。航空ユニットは、地上ユニットのごとく「ステップ」を持たず、それ故地上戦闘で損失を被ることができません。代わりに、これらは航空戦闘 [14.3] 又は AA 射撃 [14.4] から損失を受けます。

デザイン・ノート: 全ての航空ユニットは、カウンター上にマークされた航空機タイプを持ちます。通常、これは歴史的情報ですが、ユニットは航空機タイプによって航続距離が限定的又は無制限の差異もあります [14.22]。通常、ソヴィエト軍は自軍航空組織内に複数の航空機タイプを配備したため、列記されたタイプはそのユニットの代表的なタイプです。

## 14.12 航空ユニットの分類 [Air Unit Classification]

**a. 任務ユニット [Mission units]** 爆撃機 (B) と輸送機 (T) 航空ユニットは、常に任務ユニットです。任務ユニットは、航空戦闘を開始できません。

**b. 射撃ユニット [Firing units]** 任務ユニットとして宣言されていない全ての戦闘機 (F) ユニットは、射撃ユニットです。両プレイヤーが任務ヘクス内に航空ユニットを持ち、1つ以上の射撃ユニットが存在したら、迎撃が発生し得ます。迎撃は、航空戦闘です。

**c. 多用途航空ユニット [Dual purpose air units]** 両陣営のいくつかの戦闘機ユニットは、その航空戦闘値に加えて CAS 値と妨害値の両方を持ちます。多用途戦闘機が明らかにされた CAS 任務では、ユニットが明らかにされた瞬間に、所有者はこれらの戦闘機が任務ユニットか又は射撃ユニットかを宣言します。宣言は、不可逆的です。敵戦闘機が存在する妨害任務で、所有者は各戦闘機が任務ユニットとして又は射撃ユニットとして従事しているのかを最初に宣言します。

**14.13** 航空ユニットは、使用しないときはいつでも航空ユニット状態記録欄の適切なボックス内に保管します。各ボックスの許容量は無制限です。

**14.14** プレイヤーは、準備ボックスからの航空ユニットで、各ターンに望むように任務 [14.2] 又は敵航空任務の迎撃を実施できます [14.21b の限度まで]。航空ユニットは、準備ボックス内にいない限り、任務を実施するために使用不能です。

**注釈：**シナリオ・ルールによって制限されない限り、ある任務に複数国籍の航空ユニットが存在することができます。

## 14.2 航空任務 [Air Missions]

**14.21** 航空ユニットは、各ターンに以下の航空任務の1つを実施できます。：近接航空支援 (CAS) [14.5]、妨害 [14.6]、空輸 [14.7]。これら航空任務の1つを実行している航空ユニットは、「任務」ユニットと呼ばれます。

**注釈：**海上モジュール・ルールがイン・プレイのゲームでは、海上移動妨害と艦船攻撃任務を加えます。

**a. 航空準備 [9.0]** がチェックされた後に準備ボックス内にある航空ユニット (本物又はダミー) のみが、航空任務を実行できます。

**b. 単一の航空任務又は単一ヘクスへ割り当てることができる航空ユニット (ダミー航空ユニットを含む) の最大数は、以下のとおりです。：**

- ・ 活性プレイヤーの3航空ユニット、又は
- ・ 非活性枢軸軍の3航空ユニット、又は
- ・ 非活性ソヴィエト軍の2航空ユニット。

**c. 単一の航空任務を実施するために割り当てられた航空ユニットは、任務を実施するための能力を持たない戦闘機又はダミー航空ユニットを含めることができます。**

**例：**戦闘機航空ユニットは、任務航空ユニットの護衛機として送ることができます。

**d. 航空任務を実施しているとき、所有しているプレイヤー (活性又は非活性) は、任務ヘクスになることを望むヘクス内に自軍航空ユニット (たち) を置きます。これらは、ヘクスからヘクスへとマップを横切るわけではありません [例外：14.7]。任務ヘクスは、プレイヤーがその航空任務のために自軍航空ユニットを置くために選択したマップ上の位置です。**

## 14.22 航続範囲の限度 [Range Limitations]

**a. 以下の航空ユニット・タイプについての任務ヘクスは、補給状態フェイズ中に一般補給下の友軍補給源、町、都市、大都市ヘクスから25ヘクスを超えて離れることができません (砲兵の射程と同様に測つて)。：**

- ・ 枢軸軍の単発航空ユニット [14.22d]
- ・ CAS 任務を実行している枢軸軍航空ユニット
- ・ いずれかのタイプの全てのソヴィエト軍航空ユニット [ソヴィエト軍の長距離爆撃機：TB-3 と DB-3 を除く]

**b. 輸送航空ユニットは、60ヘクスの航続範囲までのみの空輸任務を実施できます [14.74 も参照]。**

**c. 他の全ての枢軸軍航空ユニットとソヴィエト軍 TB-3 と DB-3 航空ユニットは、航続範囲を考慮することなしでいかなるヘクス内でも任務を実施できます。**

**d. 枢軸軍の単発航空ユニットは、以下のタイプです。：**

Bf 109E、Bf 109F、Ju 87、Hs 123、B-534、CR.42、IAR. 80、MC.200、PZL P.11

**デザイン・ノート：**ソヴィエト軍のドクトリンは、前線から120kmの航続範囲内に配備することが要求され、200kmの航続範囲内で作戦できるよう設定されていました。

**14.23** 航空ユニットの表面を伏せて、その任務ヘクス上に置きます。その名称と戦力は、航空戦闘 [14.32] が実施されるまで敵プレイヤーに未確認状態です。

## 14.24 航空ユニットの任務割当て [Air Unit Mission Allocation]

**a. 活性プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットを移動させ、各任務ヘクス上に (又は海上移動妨害ボックスー海上モジュール、31.12) 3つまでの航空ユニットを表を伏せて置きます。これらは、任務ユニットと射撃ユニットのいずれかの組み合わせであることができます。**

**b. 非活性枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから3つまでの航空ユニット (又は非活性ソヴィエト軍プレイヤーは、2つまでの航空ユニット) を移動させることができ、それらを活性プレイヤーの各任務ヘクス上に表を伏せて置きます。**

**14.25 航空任務の解決 [Resolving Air Missions]** 両陣営が全ての任務とこれらの任務の迎撃を指定した後、各任務を一度に1任務ヘクス解決します。

- ・ 各任務ヘクスについて、活性プレイヤーは自軍ユニットを明らかにし、それらが任務ユニット又は射撃ユニットかを宣言します [14.12]。次いで、非活性プレイヤーが同じことを行います。
- ・ 航空戦闘を実施します [14.32]。
- ・ 非活性プレイヤーは、生き残っている任務航空ユニットに対して AA 射撃を実施します [14.4]。

## 14.26 任務の完遂 [Completion of Mission]

a. ユニットがそのターンの任務を完了したら、自軍飛行済ボックス内に置きます。航空戦闘 [14.3] 又は AA 射撃の結果 [14.4] は、代わりにこれらを損傷又は撃破ボックスに置くことをもたらします。

b. 任務ユニットに随伴し、航空戦闘で敵航空ユニットと交戦しない航空ユニット（射撃ユニットとして）は、やはり航空任務が完了した瞬間に自軍飛行済ボックスへ行きますが、それらの所有者は直ちにそれぞれについて航空準備の手順 [9.0] を実施します。失敗したユニットは、飛行済ボックス内に留まります。パスしたら、準備ボックスへ移されます。

注釈：これは、旧版標準ルールからの重要な変更です。

## 14.3 航空戦闘 [Air Combat]

航空ユニットが敵の航空ユニットを含んでいるヘクスへ移動するとき [14.52、14.61、14.76 を参照]、どちらか又は両プレイヤーが射撃航空ユニットを持つと、これらのユニット間で航空戦闘が発生し得ます。射撃ユニットがなければ、航空戦闘はありません。

### 14.31 航空戦闘における航空主導権 [Air Initiative in Air Combat]

航空戦闘を開始する前、最初にプレイヤー諸氏は一方の陣営が航空主導権を持つのかどうかを判定します。航空主導権は、航空戦闘で射撃ユニットが置かれる順番を判定します。

a. 準備 [Preparation] 両陣営は、ヘクス内の全自軍航空ユニットをその表面に返します。ダミーの航空ユニットを取り去ります。射撃ユニットと任務ユニットを宣言します。妨害の手順について、枢軸軍プレイヤーは最初に宣言します。CAS と空輸任務について、活性プレイヤーは航空戦闘の前に任務ユニットを最初に宣言します。

b. 全ての場合、活性プレイヤーはその他の航空戦闘状況（どの友軍射撃ユニットが敵航空ユニットと戦闘するのか等）を判定するために航空主導権表を使用します。

c. プレイヤーが任務ユニットのみを持つと、航空主導権又は局地的戦術優位性 [14.32d] を持つことができず、代わりに相手側が主導権を受け取ります。

d. サイを振り、航空主導権表を参照します。結果は以下のとおりです。:

**航空戦闘なし** 航空戦闘は発生しません。射撃ユニットは自軍飛行済ボックスへ行きます（そして、直ちに 14.26b を適用します）。任務ユニットは、可能性がある対空射撃 [14.4] の後でその任務を実施します。

**航空主導権** 表によって航空優勢を持つものとして指定された陣営は、航空戦闘手順 [14.32] を実施します。一方の陣営は、局地的戦術優位性 [14.32d] も持ち得ます。

注釈：航空戦闘が発生したら、全射撃ユニットは航空戦闘の結果に依存して、航空戦闘後に飛行済、損傷、撃破ボックスへ行きます。

## 14.32 航空戦闘の手順 [Air Combat Procedure]

航空戦闘は、1 つの航空ユニットが他の航空ユニットを射撃するときに発生し、目標は任務ユニット又は敵の射撃ユニットのどちらかです。

a. 選択 [Selection] 航空主導権を持っているプレイヤーは、自軍航空ユニットが闘う敵航空ユニットを選択します。最初に、単一の友軍射撃ユニットを、存在する各敵射撃ユニットへ割り当てます。二番目に、単一の友軍射撃ユニットを、存在する各敵任務ユニットへ割り当てます。

b. 集中 [Concentration] 一方のプレイヤーが、他方のプレイヤーが持つ存在ユニットよりも多くの射撃ユニットを持つと、超過した射撃ユニットはいずれかの敵航空ユニットへ割り当てることができます。全ての敵ユニットは、超過ユニットがあるかどうか判定する前に、それらに割り当てられた攻撃側ユニットを持たなければなりません。複数の敵ユニットから攻撃されるユニットは、最初の攻撃側ユニットのみを射撃します。

c. 射撃 [Firing] 全ての射撃は同時なので、結果を適用する前に全ユニットが射撃します。数値差を判定するため、射撃しているユニットの航空戦闘値から目標ユニットのそれを差し引きます。次いで所有者はサイを振り、航空戦闘結果について数値差に一致する航空戦闘表上のコラムを参照します。複数の射撃ユニットが単一の防御側に集中した場所では、超過した全射撃ユニットは結果を適用する前に射撃します。

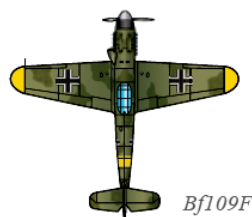
例：BF109F（4 の数値）が Mig3（2 の数値）を射撃し、航空戦闘表の「+2」コラムを使用します。Mig3 は「-2」コラムを使用して応射します。

d. 局地的戦術優位性 [Local Tactical Advantage] 局地的戦術優位性を有すプレイヤーが戦闘の最初のラウンド後に非交戦状態の射撃ユニットを持つと、それらについてそれぞれ新たな目標を選択できます。交戦状態の敵航空ユニットは、新たな目標として選択できません。非交戦状態となるためには、射撃ユニットがその最初のラウンドで相手側航空機に、航空ユニット状態記録欄へ戻ることを強制していなければなりません。航空ユニットのタイプにかかわらず、局地的戦術優位性射撃の目標は応射できません。ここで、新たな各航空戦闘を解決します。

e. 生き残っている任務ユニットは、任務を継続することになります。生き残っている全ての射撃ユニットを飛行済ボックス内に置きます。; ルール 14.26b は適用しません。

14.33 航空戦闘結果 [Air Combat Results] 各戦闘について、航空戦闘表を参照して航空戦闘結果を適用します。航空戦闘結果によって影響を受けた航空ユニットは、それぞれ自軍航空ユニット状態カードへ戻されます。結果は、以下のとおりです。:

- A 帰還したユニットは飛行済ボックスへ行きます。
- D 損傷したユニットは、損傷ボックスへ行きます。
- X 除去されたユニットは、撃破ボックスへ行きます。
- **結果なし [No result]** : 任務航空ユニットはヘクス内に留まり、射撃航空ユニットは飛行済ボックスへ行きます。



Bf109F



## 14.4 対空射撃 [Anti-Aircraft Fire]

「戦争が続く限り、我々はダラダラと過ごすことになる。」

ソ連の頭文字である PVO を現代風にダジャレにしたもので、(Protivovduchnaya oborona) という対空防衛の頭文字をとったもの。

全ての航空戦闘の完遂後、生き残っている任務ユニットは資格を持つユニットから対空 (AA) 射撃を受けます。AA 射撃は、敵航空ユニットを損傷させるか又は追い払うことができます。

**14.41** AA 射撃は、任務ヘクスと周囲全 6 ヘクスから来ます。これらのヘクス内に資格を持ついずれかのユニットがあると、AA 射撃が発生します。さもなければ、AA 射撃はなく、任務ユニットはその任務を実施します。AA 射撃表を使用して、任務ユニット [射撃ユニットは不可] に対して AA 射撃を解決します。

## 14.42 AA 射撃を実施する資格を持つユニット

[Units Eligible to Conduct AA Fire]

資格を持つ枢軸軍ユニット：

- ・大部分の戦闘ユニット [不可のユニットについては下を参照]
- ・海上ユニット

資格を持たない枢軸軍ユニット：

- ・枢軸同盟国軍の騎兵ユニット (ドイツ軍騎兵ユニットは資格を持つ)
- ・小艦隊
- ・非 ZOC 帯を有すユニット [AA ユニットの除外]
- ・非戦闘ユニット

資格を持つソヴィエト軍ユニット：

- ・全ての師団規模の非騎兵ユニット
- ・対空ユニット
- ・HQs
- ・海上ユニット

資格を持たないソヴィエト軍ユニット：

- ・騎兵ユニット
- ・小艦隊
- ・AA 又は HQ 以外の師団規模未満のユニット
- ・非戦闘ユニット

**14.43** AA 射撃を解決するため、各プレイヤーは任務ヘクス内の各敵任務ユニットに対して一度射撃します (資格を持つ地上ユニットの数にかかわらず)。AA 射撃表に列記された DRMs を適用します。帰還した任務ユニットは、飛行済ボックスへ行きます。損傷状態の任務ユニットは、損傷ボックスへ行きます。撃破された任務ユニットは、撃破ボックスへ行きます。

**14.44** 正と負の AADRM は、AA 射撃のサイの目に適用するための最終 AADRM を相殺する前に、決して +2 又は -2 を超えることができません。

**例：** -1 の AADRM を有す枢軸軍の Ju 87 航空ユニットが、1 つのソヴィエト軍 HQ と 2 つのソヴィエト軍 AA ユニットの射程内にあるヘクスに対して CAS 任務を実施します。ソヴィエト軍プレイヤーは初期に +3 DRM を持ちますが、+2 DRM 限度に従って +2 へ減少します。枢軸軍の -1 DRM が相殺され、Ju 87 航空ユニットに対するソヴィエト軍 AA 射撃に適用するために +1 DRM が残されます。

**14.45** AA 射撃に生き残った任務ユニットは、その任務を実行し、次いで飛行済ボックスへ行きます。

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

近接航空支援 (CAS) 任務は、戦闘で地上ユニットに直接支援を提供している航空機をあらわし、戦闘でそれらに優位性を認めます。

**14.51** CAS 値を持つ両プレイヤーの航空ユニットは、CAS 任務を実施できます。最初に攻撃側、次いで防御側は、準備ボックスから望む全ての航空ユニットを CAS 任務に割り当てます。

**例外：** ソヴィエト軍航空ユニットは、非機能 HQ [21.26b] の範囲内で CAS 任務を実施できません。

## 14.52 配置 [Placement]

**a.** 各戦闘フェイズ中、戦闘毎に 1 任務のみが認められます。宣言攻撃マーカーの下にあるいずれかの航続範囲内のヘクス [14.22] は、CAS 任務ヘクスになることが可能です。

**b.** 単一の宣言攻撃に複数の防御側ヘクスが含まれる場所では、任務航空ユニットは防御側ヘクスのいずれか 1 つにのみ到達する必要があります。

**c.** 攻撃しているプレイヤーが最初に自軍 CAS 任務を割り当て、次いで防御しているプレイヤーが自軍 CAS 任務を割り当てます。

**d.** 防御側の CAS 任務は、攻撃側の CAS 任務ユニットを含まない任務ヘクス上に置くことができます。

**14.53** 航空戦闘と AA 射撃の後に任務ヘクス内に留まっている航空ユニットは、その CAS 値で (地上) 戦闘に影響を与えます。残っている全任務ユニットが一方の陣営 (攻撃側又は防御側) に属すると、CAS 値の合計は戦闘サイ振りの CAS DRM です [15.55]。攻撃側と防御側の両者の任務ユニットが防御側ヘクス内に留まると、相手側の CAS 値ポイントを相殺します。これは、戦闘サイ振りについての実質 CAS DRM です。

**注釈：** CAS 任務ユニットを持つ複数のヘクスが 1 つの戦闘になると (いまや複数ヘクス)、それらを統合して DRM を相殺します。

**14.54** 各戦闘後、宣言攻撃に割り当てられた全ての任務航空ユニットを飛行済ボックス内に置きます。

## 14.6 妨害任務 [Interdiction Mission]

妨害値を持つ枢軸軍航空ユニットのみが、妨害を実施できます。ソヴィエト軍ユニットも妨害値を持ち得ますが、これはプレイ・ブックで述べるごとく選択ルールの下でのみ使用可能です。

**14.61** (戦略セグメントの) 航空フェイズ中に妨害任務を実施します。手順は、以下のとおりです。：

**a.** 枢軸軍プレイヤーは、活性プレイヤーとして、14.24 に従って妨害任務へ自軍航空ユニットを割り当てます。

**b.** ソヴィエト軍プレイヤーは、非活性プレイヤーとして、これらの任務に対して迎撃航空ユニットを置くことができます。

**c.** 全ての任務が指定された後、航空戦闘、次いで AA 射撃を解決します。

**14.62** 妨害任務のための任務ヘクスは、航続範囲内のいずれかのヘクスが可能です [14.22]。



**14.63** 航空戦闘と AA 射撃の後に留まっている任務ユニットは、任務ヘクス内に妨害マーカの配置をもたらします。マーカは、妨害レベル1又は2のどちらかを示します。残っている任務航空ユニットの妨害値を合計することにより、妨害レベルを判定します。合計が1であると、妨害レベルは1です。合計が2以上であると、妨害レベルは2です。妨害マーカを置いた後、任務ユニットを飛行済ボックス内に置きます。

**14.64** どちらかのレベルの妨害は、妨害ゾーン (ZOI) を創出します。

**a.** ZOI は、任務ヘクスと隣接6ヘクスから構成されます。

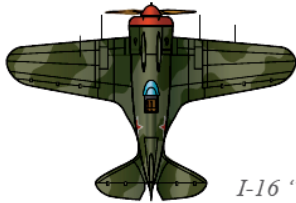
**b.** 友軍 ZOIs は、重複し得ます。重複エリア内のこれらを一緒に加えますが、ヘクス内で認められる最大妨害レベルは2です。

**c.** ZOI [14.65 と 14.66] 内の制限は、林を含んでいるヘクス内に適用しません。妨害は、橋梁 [ただし、道路移動率は影響され得る；14.65 を参照]、橋梁マーカ、フェリー・マーカを越える移動に影響を持ちません。

### 14.65 敵ユニットへの妨害ゾーンの影響

#### [Zone of Interdiction Effects on Enemy Units]

- ZOI を通して鉄道移動又は装甲列車移動を実施しているユニットは、妨害ヘクス毎に 12 鉄道 MPs を消費します。
- 小艦隊は、妨害ヘクスへ進入するために追加の 3 小艦隊 MPs を消費します。
- ユニットの、ZOI 内で戦略移動を開始できません。ユニットは、戦略移動を使用して ZOI へ進入できません。代わりに、ZOI 前のヘクス内で戦略移動を停止します。
- 道路 (いずれかのタイプ) 移動率は、ZOI 内で認められません。  
**例外:** 道路移動率は、道路と高速道路で林を有すヘクス内、並びに 2 つの隣接ヘクスの 1 つ (又は両方) が林を持つ橋梁について適用されます。
- ZOI 内のヘクス上で開始又は終了する空輸任務 [14.7] は、妨害レベル毎に 1 AA ユニットの (表を参照)、プラスして射程内の実際の AA ユニットの [14.41] で算出した AA 射撃を受けます [14.76]。
- ゾーンが重複する場所で追加の影響はありません。
- ZOI は、補給ルート又は橋梁又はすでにマップ上に置かれたフェリー・マーカに影響を持ちません。
- ZOI は、対応移動に影響を持ちます [12.41a]。
- ZOI は、退却命令の配置に影響を持ちます [12.53g]。
- いずれかの航空妨害レベルの ZOI 内では、砲兵支援を提供するために使用できる砲兵ユニットの数を、戦闘毎に 1 へ減少させます。1 つの補給下、射程内の砲兵ユニットは、たとえ使用可能な全ての砲兵が妨害状態であっても、常に戦闘を支援できます。



I-16 "Rata"

### 14.66 ソヴィエト軍 HQs への枢軸軍 ZOI の影響

#### [Axis ZOI Effects on Soviet HQs]

**a.** 妨害ゾーン内の各ソヴィエト軍 HQ ユニットの指揮値は、そのヘクスに影響を持つ全ての妨害レベル合計に一致する量だけ減少します (最大 2)。HQ の指揮値は、1 又は 2 指揮ポイントを有すこれらの HQs についてゼロへ減少し得ます。指揮値の各減少は、以下の HQ の能力を減少又は取り去ります。:

- 非自動車化ユニットのソヴィエト軍の活性化 [21.12a] **[例外:** 親衛ユニット、21.41]。
- 自動車化ユニットに対応移動についての資格を持たせる [12.41b と 21.12c]。
- 退却命令の発令 [12.54a と 21.12d]。
- 1 つの強制的な退却不可を取り去る [21.12e]。
- 一定の戦闘にその支援戦力を提供することを、HQ の指揮範囲内にある 2 つの砲兵ユニットに認める [13.15a と 21.14]。

**b.** ソヴィエト軍 HQ は、非機能状態になり得ます。妨害マーカが置かれた直後、その妨害ゾーン内の各機能 HQ についてサイを 1 つ振ります。サイの目が妨害マーカ (マーカは 1 又は 2) 上に表示された妨害レベル以下であると、HQ をその非機能面に返します。妨害ゾーンに進入した各 HQ についてもサイを一度振ります [機能状態の HQ の回復については、21.28 を参照]。

**14.67** 回復フェイズ中、全ての妨害マーカを取り去ります。

### 14.7 空輸任務 [Air Transport Mission]

**14.71** 空輸ユニットは、準備ボックス内で開始するという条件で、移動フェイズ中に空輸任務を実施します。この航空任務は、目的地ヘクスで敵の航空戦闘を受け得るため [14.3]、プレイヤー諸氏は防護のために護衛戦闘機を割り当てることができます [14.75c]。

**14.72** 空輸の資格を持つ地上ユニットは、以下のとおりです:

空挺 (又は落下傘)、歩兵、山岳、工兵、MSU、HQ

**例外:** 非機能 HQ ユニットの移動不可又は蹂躪のマーカを有すユニットは、資格を持ちません。

**14.73 許容量 [Capacity]** 単一の空輸ユニットは、任務毎に 1 スタッキング・ポイントのみを運ぶことができます。HQ 又はゼロのスタッキング値を有すユニット、又は MSU (1 ASP) は、許容量の 1 スタッキング・ポイントを使用します。補給集積所は、運ぶことができません。2 スタッキング・ポイントの戦闘ユニットは、2 つの空輸ユニットが飛行して同じ任務と一緒に完遂したら運ぶことができます。1 つがそれを行わなければ、ルール 14.77d を適用します。

**14.74 航続範囲 [Range]** 空輸のための任務ヘクスは、友軍の開始位置: 友軍補給源、町、都市、大都市ヘクス (挿入マップ上のそれらを含む) から 60 ヘクスを超えることができません (砲兵の射程と同様にカウントする)。開始位置は、一般補給を要求されません。

### 14.75 空輸任務の手順 [Air Transport Mission Procedure]

a. 地上ユニットは、自軍移動フェイズを町、都市、大都市ヘクス上、又はユニット再建記録欄の活性ボックスから開始します。これは、輸送ユニットがその範囲のカウントを開始する位置です。輸送されるユニットは、非補給下で開始できます。

b. 地上ユニットと空輸ユニットは、地形を考慮することなしで、その60ヘクスの範囲内で、他の友軍の町、都市、大都市ヘクスへ一緒に移動します（ただし、活性ボックスへは不可）。活性ボックス内から開始するユニットについては、マップ端（枢軸軍については西、ソヴィエト軍については東）から範囲をカウントします。

c. 空輸ユニットは、プレイヤーが空輸ユニット（たち）を含む、認められた航空任務グループ規模まで割り当ててことを望む護衛戦闘機ユニットと一緒に任務ヘクスに到着します [14.21b]。相手側プレイヤーは、ここで任務への対抗を選択できます。任務に対抗するため敵の戦闘機ユニットが割り当てられたら、通常の航空戦闘ラウンドが続きます [14.3]。

d. 空輸任務ユニットが留まると（失敗したら [14.77] を参照）、AA迎撃についてもチェックします [14.76]。空輸任務が最終的に成功したら、空輸ユニットは地上ユニットと共に留まりません。いったん任務が完了したら、飛行済ボックス内に置きます。地上ユニットは任務ヘクス内に留まり、このターンに（地上）移動を実施できません。たとえ到着していなくても、地上ユニットの上に「1GT移動不可 [Do Not Move 1 GT]」マーカーを置きます。

### 14.76 AAの迎撃 [AA Interception]

ユニットが敵戦闘機ユニットに隣接する友軍ヘクスの内外へ輸送されたら、空輸ユニットはその敵戦闘機ユニットからAA射撃を受けます。

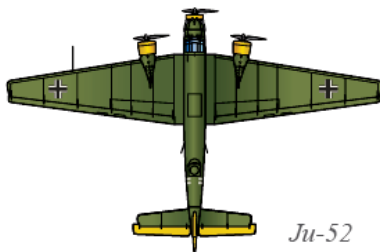
空輸の開始又は目的地ヘクスのどちらかが敵ZOI内であると、AA表が使用されます（AAの存在にかかわらず） [14.65]。

加えて、空輸が目的地へ移動している間に敵のAA資格を持つユニットの上空を通過するか、又は目的地ヘクス内で敵のAA資格を持つユニット [14.42] に隣接したら、そのユニットのAAにそのような各ユニットについて別の（+1）DRMを適用します（DRM限度までの特定「AAユニット」DRMも含む [14.44]）。

[航空ユニット状態記録欄へ戻ったとき、追加のAA射撃はありません]。

**例1:** 開始又は目的地ヘクスが敵ZOI内であると、14.76に従ってDRMなしのAA表が使用されます。

**例2:** 前の例と同じですが、目的地ヘクスまでの空輸経路はAAについての資格を持つ敵戦闘機ユニットの上空も通過しなければなりません。；（+1）DRMを適用します。



### 14.77 輸送されたユニットへの航空戦闘とAAの結果

[Air Combat and AA Results on Transported Units]

a. 空輸が撃破 [Destroyed] されたら、戦闘ユニットは除去ボックスへ行きます。補給ユニット、Zap ユニット、RSCs は失われ、使用可能な状態に戻ります。

b. 空輸が帰還 [Aborts] したら、輸送されたユニットは到着せず、その開始位置に戻して置かれます。

c. 空輸が損傷 [Damaged] したら、輸送されたユニットは目的地ヘクスへ到着します。

d. 2スタッキング・ポイントが運ばれているとき [14.73]、1つの航空ユニットが撃破又は帰還したら、輸送されたユニットはその開始位置に戻ります。両方が撃破されたら、輸送されたユニットは除去ボックスへ行きます（失われた Zap ユニットは基幹ボックスへ行きます。失われた補給ユニットと RSCs は、再使用のために使用可能な状態に復帰します）。

14.78 輸送されたターン中、RSCs は再統合 [23.3] を実施でき、Zap ユニットはマップ上の強化 [7.43d] を実施できます。統合されたユニットは、「移動不可」マーカーを保持します。

## 15.0 戦闘フェイズ [The Combat Phase]

### 15.1 戦闘の編成 [Combat Organization]

自軍戦闘フェイズ中、攻撃しているプレイヤーは、望む順番で各戦闘を実施します。プレイヤー諸氏は、各戦闘を完了するためにいくつかのステップに従います。戦闘が選択されるに連れて、攻撃側は参加する友軍非砲兵戦闘機ユニットの最終判定を行います。参加のための資格と要件は、ルール 12.1 に従います。

15.11 防御側は、未確認状態ユニットを明らかにします。防御側ヘクス内の全ユニットの防御戦力を、単一の合計に統合します。防御側は、攻撃下ヘクス内のユニットを拘置できません。

15.12 ユニットの攻撃又は防御戦力は、異なる戦闘の間で分割できず、他のユニットへ貸与できず、ターンからターンへと蓄積できません。

15.13 複数ヘクスの攻撃 [Multiple Hex Attacks] 攻撃は、いずれかの数の攻撃又は防御ユニットを含むことができ、複数の防御ヘクスに対して指向できます。単一の戦闘として攻撃を解決するため、ルール 12.17 に従います。

15.14 強制攻撃のために指定されたユニットを除き、宣言攻撃で攻撃するために選択された最終ユニットは、攻撃宣言フェイズ中に指定された同じユニットである必要はありません。

15.15 敵防御側ヘクスは、隣接6ヘクス内に置くことができるだけ多くの友軍戦闘機ユニットによって攻撃される可能性があります。

15.16 ユニットの、戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できず、又は複数回攻撃を受けることができません。

注釈：蹂躞は、宣言攻撃ではありません [11.31 注釈]。



## 15.2 攻撃補給 [Attack Supply]

**15.21** 各攻撃が解決されるに連れて、攻撃側はその攻撃が攻撃補給下かどうかを宣言し、消費するための ASP を含んでいる MSU 又は補給集積所を指定します。全ての攻撃ユニットを攻撃補給下にするため、複数の ASP が要求（並びに消費）され得ますが、複数の攻撃に攻撃補給を提供できる ASP はありません。概して、1つの攻撃を攻撃補給下に置くために1 ASP が消費されます。全ての攻撃ユニット（砲兵を含む）は、指定した ASP（又は ASPs）まで7ヘクス未満の LOC をたどります [6.14, 6.14c で5ヘクスに減少することに注意]。不可能であれば、その攻撃は補給下ではなく、ASP は消費されません。

**重要な注釈：**非補給下マーカーを有すユニットは、攻撃補給下の攻撃に参加している間、非補給下の影響を被りません。その非補給下マーカーを取り去らないでください。消費された ASP は、このようなユニットがその攻撃にのみ通常に機能することを認めます。攻撃が完了した後、非補給下マーカーを有すこれらのユニットは、いまだに全ての非補給下の影響を受けます。

**15.22** 宣言攻撃に攻撃補給が提供されない場合：

- ・サイの目に (+2) DRM を適用します。
- ・装甲又は自動車化師団が、その攻撃ユニットのいずれか1つの上に非補給下マーカーを持つと、同一装甲師団効果 [15.58] は受け取られません。
- ・攻撃側は、その攻撃に砲兵支援戦力を割り振ることができません [15.34 注釈の例外]
- ・防御側は、限定された砲兵状況 [13.52] において、砲兵支援戦力を割り当てることができません。
- ・攻撃している部隊は、最終攻撃結果がアスタリスク (\*) [16.3] を含むと、追加1ステップ損失を取り去ります。

**例外：**小艦隊 [22.56] と装甲列車 [21.34] は、攻撃補給の欠乏による影響を受けません。

## 15.3 戦闘における砲兵支援 [Artillery Support in Combat]

**15.31** 砲兵ユニットは、支援のみを提供します。それ自体による攻撃はできません。

- 防御側は、対応フェイズ中に投入された砲兵支援戦力を防御側の戦力に加えます。
- ここで防御側は、防御側ヘクス内にない、支援している防御砲兵をチェックします。これらのユニットがいまや敵 ZOC 内にあると（前の戦闘の後で）、もはやその支援戦力を提供できません（防御側は、これらと置き換えるために他の「使用可能」砲兵を割り当てることもできません）。

**15.33 攻撃側の砲兵支援 [Attacker Artillery Support]** 防御側が自軍砲兵支援を割り当てた後、攻撃側は各戦闘が解決されるに連れて自軍砲兵支援を割り当てます [砲兵の使用制限については、13.0 も参照]。

**15.34** 砲兵は、攻撃中に砲兵支援を提供するために ASP が要求されます。これは、その戦闘のために割り当てられた ASP 又はその砲兵ユニットのため特に指定された ASP のどちらかまでたどります。

**注釈：**砲兵ユニットは、(ASP を使用すれば) たとえ他の攻撃ユニットが ASP を使用できなくても支援を提供できます（次いで、この攻撃は攻撃補給 [15.22] を持たず、(+2) DRM を適用します）。

## 15.4 戦闘比の判定 [Combat Odds Determination]

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

#### a. 沼地 [Swamp]

- ・沼地から攻撃しているユニットの合計戦闘戦力は、半減されます。
- ・砲兵支援戦力は、沼地ヘクス内を射撃しているときに半減されますが、沼地から射撃しているときに半減されません。
- ・沼地内で防御しているユニットについての DRM はありません。

**デザイン・ノート：**沼地は、地上ユニットが展開して機動するためには酷い場所です。着発信管の砲弾は泥内では効果がなく、空中炸裂のための時限信管は不正確でした。

**b. 大河川 [Major Rivers]** 非氷結大河川ヘクスサイドを越えて攻撃している非砲兵ユニットの合計攻撃戦力は、同じ戦闘で他の友軍ユニットが大河川の防御側の側から攻撃しているか否かにかわらず半減されます。半減は、橋梁によって影響を受けません。

**例外：**

- 1) 半減は、氷結状態 [5.23] の大河川に適用しません。ただし、全ての攻撃ユニットが氷結大河川（河川のみではなく）を越えて攻撃したら、(+1) DRM を適用します。
- 2) 砲兵支援戦力は、大河川ヘクスサイドを越えて射撃しているときに半減されません。

**c. 河川 [Rivers]** 氷結したとき、河川（大河川ではない）又は運河は、戦闘中に DRM を提供しません。

#### d. 都市、大都市、山岳、アルプス [City, Major City, Mountain, and Alpine]

- ・赤色攻撃戦力装甲ユニットの合計攻撃戦力は、これらの地形タイプ内を攻撃しているときに半減されます。
- ・防御側ヘクス内の都市又は大都市は、サイの目に (+1) DRM をもたらします。
- ・山岳又はアルプスは、(+2) DRM をもたらします。

### 15.42 戦闘への天候の影響 [Weather Effects on Combat]

**a. 泥濘 [Mud]** 攻撃と防御の砲兵支援戦力は、攻撃しているヘクスが泥濘天候によって影響を受けるときに半減されます [注釈 5.21]。半減された全ての砲兵ユニット（端数を含む）を合計し、次いで最終端数を切り捨てます。

**b. 嵐 [Storm]** 小艦隊は、攻撃できません [22.54c]。

### 15.43 未確認状態ユニット [Unbried Units]

a. 全ての未確認状態の防御ユニットは、ここでその確認状態面に返されます。その確認面上に「撤去」[Remove]と表示されたこれらの未確認状態ユニットをプレイから直ちに取ります。これらは、ステップ損失の計算において、防御部隊の一部としてカウントされません。

b. 宣言戦闘で全ての防御ユニットが「撤去」とマークされたら、宣言攻撃マーカーと「撤去」ユニットを取り去ります。その撤去は戦闘としてカウントし、攻撃しているユニットは戦闘後前進が認められます[16.5]。攻撃に割り当てられた ASPs は、消費されません。指定した攻撃ユニットを、いまやカラの防御側ヘクス内にスタッキング限度まで、望むように前進させます。これらのユニットは移動できず、他の宣言攻撃に再割り当てができません。

### 15.44 掩蔽壕の破壊 [Bunker Busting]

「前進して敵に向かい」

Sturmgeschütze 訓練マニュアル

宣言されたら、資格を持つ枢軸軍ユニットは、非破壊状態の拠点、陣地帯、陣地線、都市、大都市地形に対する宣言攻撃（ただし蹂躪は不可）の一部であるとき、その攻撃戦力を2倍にします。これらは、城塞に対して2倍にしません。ソヴィエト軍ユニットは、資格を持ちません。

a. 資格を持つユニット：

対空、自動車化対空、突撃砲

b. 攻撃毎に、資格を持つ1ユニットのみが掩蔽壕破壊ユニットとして宣言できます。資格を持つその他の参加ユニットは、その通常攻撃戦力を使用します。

c. 現行戦闘中、AA 射撃に DRM を提供する AA ユニットは、掩蔽壕破壊者として指定できません。代わりに、その通常攻撃戦力を使用します。

**デザイン・ノート：**突撃砲は、元々陣地に対する歩兵を支援するために設計され、この役割を非常に良く実行しました。1942年3月に開始して、これらは新たな主砲を受け取ります。これにより、これらは戦車殺しとしての名声を獲得し始めます。北アフリカで 88mm AA 砲が連合軍戦車に対してそうだったように、AA 砲は掩蔽壕に対する即席の役割で有効であることを証明しました。

15.45 補給ポイントの消費 [Spend Supply Points] 自軍戦闘フェイズの終了時、攻撃側は自軍の攻撃に攻撃補給を提供するために指定された ASP(s) を消費（撤去）します [6.48e と 15.21 も参照]。

### 15.46 戦力の合算 [Totalling Strength]

a. 攻撃側は、攻撃に含まれる全ての自軍戦闘ユニットの攻撃戦力と支援戦力を合計します。

b. 防御側は、当該攻撃の目標である全てのユニットの防御戦力を合計し、砲兵支援戦力を適用します。

**注釈：**砲兵支援戦力は、友軍の合計非砲兵戦力を超過できません [13.13b]。超過した支援ポイントは、無視されます。

15.47 最終戦闘比の判定 [Final Combat Odds Determination] 「最終」戦闘比は、戦闘編成 [15.1] の結果として割り当てられた合計戦力によって判定されます。プレイヤー諸氏は、その戦闘の成果を判定するため、最終戦闘比を使用します。

a. 初期戦闘比は、続く防御側の対応移動 [12.4]、防御側砲兵支援の割り当て [13.1]、未確認状態ユニットの戦力を明らかにする [15.43] ために変化する可能性があります。

b. 初期戦闘比は、[15.14] に従って、各戦闘で攻撃側がその戦闘の解決時まで、攻撃を行うための追加ユニットを宣言することができるため、やはり変化する可能性があります。これらのユニットは、この戦闘フェイズに他の戦闘に従事してはいけません。

**注釈：**強制攻撃 [12.32] の場合以外では、攻撃が行われる限り、攻撃側は当該攻撃 [15.14] を実行しているいくつかのユニットを拘置又は変更することもできます。

c. 最終戦闘比が1対4未満であると、攻撃側は戦闘フェイズ中に1対4のドラムを使用し、(+2) DRM を適用して戦闘を解決します。

d. 攻撃側は、戦闘比を減少させることができません。

**例：**プレイヤーは、4対1の戦闘比を持つときに3対1を宣言できません。

e. 10対1を超える戦闘比は、10対1として解決されます。

### 15.5 最終 DRM の判定 [Final DRM Determination]

この項目でカテゴリーを使用し、攻撃側は戦闘サイの目に適用する最終 DRM に到達するため、友軍と敵の DRM を相殺します。各プラスの (+1) DRM は、マイナスの (-1) DRM を相殺します。相殺後に残っているプラス又はマイナス DRM の合計は、最終 DRM です。最終 DRM は、+3 又は -3 を超過できません。

15.51 地形効果 [Terrain Effects] 防御しているユニットのみが地形効果からの恩恵を受けます。

a. 防御しているユニットは、最高のヘクス地形 DRM のみから恩恵を受けます。これらは、昇順です。：高地、山岳、アルプス地形。これらの効果は、累積しません。

b. 防御側に DRM を提供できるヘクスサイド地形があると、その DRM は全ての防御ユニットがヘクスサイド地形の背後にあり、全ての攻撃ユニットがそれ或いは同じ又は大きな DRM を提供するヘクスサイドを通して攻撃するときのみ適用されます [18.22 例外も参照]。

c. 防御側のヘクスがヘクスとヘクスサイドの地形を含むと、効果は累積します。

**例：**都市と大都市の DRM (並びに泥濘又は降雪中の町) は、ヘクスサイド (河川のごとく) やヘクス地形 (高地のごとく) と累積します。

d. 単一の戦闘で複数の防御ヘクスが攻撃されているとき、戦闘全体について防御側ヘクス内に見られる最高のヘクス地形 DRM を適用します。ヘクスサイド地形 DRM の適用は、上記 15.51b に依存します。

e. 陣地線が河川又は運河と同じヘクスサイドをカバーするとき、効果は累積します。

f. ヘクスが完成した拠点を含むとき、(+1) DRM を適用します  
[例外: 18.41d を参照]。要塞化建造物に関する追加の情報は、18.0 を参照してください。

**15.52 防御側の退却不可命令 [12.53b] [Defender No Retreat Orders]** 有効であるとき、(+1) DRM を適用します。攻撃側は、自軍ユニット上に退却不可命令を置くと、DRM 特典を受け取りません (命令は「退却」要件にのみ関係します)。退却不可 DRM は、防御しているユニットにのみ適用します。

### 15.53 工兵効果 [Engineer Effects]

a. 攻撃側が工兵効果を宣言し、自軍ユニットが少なくとも1つの工兵タイプ・ユニット (工兵、自動車化工兵、装甲工兵) を含み、防御側ヘクスが資格を持つ地形 [15.53b] を持つとき、(-1) DRM を適用します。この DRM は、たとえ攻撃側が複数の工兵を含み、防御側が工兵によって無効化される可能性がある複数の修正を持つとしても、戦闘毎に一度のみ適用されます。

b. 工兵効果の資格を持つ地形: 都市、大都市、河川 (大河川は不可)、運河、防御側 DRM 特典を提供する非破壊要塞化建造物、浅水面を越える攻撃。町は、泥濘又は降雪の天候影響がそのヘクスに適用されるときにのみ資格を持ちます。

c. 特別な工兵スタッキング [Special Engineer Stacking] 両プレイヤーについて、攻撃している1つの工兵ユニットは、スタッキング限度の上にスタックできます。プレイヤーがこれを行うと、工兵効果が自動的に適用され、この工兵はその戦力を他の攻撃ユニットと統合します。ただし、工兵ユニットは、戦闘フェイズの完了時にスタッキング限度を超えて留まることができません。戦闘後前進するか、又は退却ルールに従って2ヘクス退却するかのどちらかです。前進又は退却できないと除去されます。

d. 工兵ユニットは、ユニットが非氷結浅水面ヘクスサイドを越えて攻撃することをユニットに認めるために要求されます [これらは、突撃ボートを使用しています]。2スタッキング・ポイントまでの非工兵ユニットが、浅水面ヘクスサイドを越えて攻撃できます。ヘクスサイドを越える戦闘で、非工兵に加えて1つの工兵が参加でき、戦闘後前進できます。砲兵ユニットは、戦闘を支援できます。戦闘における工兵効果 [15.53a] は、浅水面を越えて攻撃しているときに認められます。装甲ユニットは、浅水面ヘクスサイドを越えて攻撃できません。

**15.54 各攻撃補給下の枢軸軍超重砲兵と鉄道砲兵ユニットは、**防御している部隊が町 (泥濘又は降雪中)、都市、大都市、非破壊要塞化建造物で受ける地形 DRM s を相殺するためにのみ (-1) DRM を提供します。枢軸軍の SHADRM s (又は SHA と工兵効果 DRM s) は、上記地形のために受けるソヴィエト軍 DRM s を超過できません。

**注釈:** いくつかの鉄道砲兵と SHA ユニットも、攻撃戦力に加える支援戦力を所持します。

**15.55 近接航空支援航空任務 [14.5] [Close Air Support Air Mission]** 各攻撃側 CAS ポイントは、(-1) DRM に相当します。各防御側 CAS ポイントは、(+1) DRM に相当します。

### 15.56 補給の欠乏 [Lack of Supply]

a. 防御ユニットが上に非補給下マーカースを持つと、(-1) DRM を適用します。

b. 攻撃している非砲兵ユニットが非攻撃補給下 (又は ASP を消費しない) であると、(+2) DRM を適用します [15.22]。

**注釈:** たとえ攻撃している砲兵が補給下であっても、(+2) DRM を適用します。

### 15.57 諸兵連合効果 (CAB) [Combined Arms Bonus]

a. 以下の両方を満たすと、(-1) DRM を適用します。:

- ・ 攻撃している部隊が、赤色攻撃戦力を有す少なくとも1つの装甲ユニット並びに少なくとも1つの搜索、自動車化歩兵、オートバイ、自動車化工兵ユニットを含む。
- ・ 防御している部隊が装甲 (赤色攻撃戦力を有す)、対戦車、自動車化対戦車、装甲対戦車、対空、自動車化対空ユニットを含まない。

b. 戦闘毎に1 CAB のみが認められます。

c. CAB は、たとえ要求されるユニットが異なるヘクスから攻撃しても適用します。

d. 要求された全てのユニット・タイプが運河、河川、大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているとき、又は防御ユニットが沼地 [swamp] ヘクス [氷結時を除く]、非破壊要塞化建造物、都市、大都市、山岳ヘクス、アルプス・ヘクス内にあるとき、CAB は適用されません。

e. 泥濘又は降雪の天候又は停滞する天候を適用する場所では、CAB は適用されません。

f. ソヴィエト軍ユニットは、CAB についての資格を持ちません [彼らは、訓練と戦術熟練度が欠けていました]。

### 15.58 同一装甲師団効果 [Panzer Division Integrity Bonus]

a. ドイツ軍装甲師団の十分な構成ユニットが防御側を攻撃するとき、その戦闘について (-1) DRM を適用します。資格を持つ各装甲師団について1 DRM を適用します [例外: 18.51d]。

b. ドイツ軍自動車化師団の十分な構成ユニットが防御側を攻撃するとき、師団が資格を持つとその戦闘に (-1) DRM を適用します。1個自動車化師団は、資格を持つ1個装甲師団 [15.58a] が同じ攻撃に参加していると資格を持ちます。単一の装甲師団は、いずれか1つの戦闘で1個自動車化師団のみに資格を持たせることができます。

c. 同一装甲師団効果は、たとえどちらかの師団タイプの構成ユニットが異なるヘクスから攻撃しているか、又はそれらのいずれかが減少戦力になっていたとしても適用します。



d. 以下の条件は、どちらかのタイプの師団が資格を持つことを認めます。:

- ・攻撃補給を使用していない限り、必要な構成ユニットは非補給下マーカーを持つことができません。
- ・装甲師団は、その3つの構成ユニットの存在が要求されます。: その装甲連隊 (又はその大隊の1つ)、プラスしてその自動車化歩兵連隊の1つ、プラスして二番目の自動車化歩兵連隊又は搜索ユニットのどちらか。
- ・自動車化師団は、その3つ全ての構成ユニットの存在が要求されます (2個自動車化歩兵連隊と搜索ユニット)

## 15.6 戦闘解決の手順 [Combat Resolution Procedure]

- ・CRT 上で、戦闘に使用するための戦闘比コラムを位置取りします。
- ・サイを振ります。CRT の左手コラムでサイの目の数字を見つけます。
- ・サイの目の数字を戦闘比コラムで交差照合します。最終サイの目結果に到達するため、最終 DRM 値を適用します。適用するための最終 DRM がなければ、サイの目の数字と戦闘比コラムが交差したボックスが戦闘結果です。
- ・戦闘結果を獲得した後、結果を適用する前に、防御側ヘクスから宣言攻撃マーカーを取り去ります。
- ・次の戦闘へ移る前に、戦闘結果を完全に適用します。

## 16.0 戦闘結果 [Combat Results]

### 16.1 戦闘結果表 (CRT) の読み方 [Reading the Combat Results Table]

16.11 CRT 上の各ボックスは、攻撃側に適用する上部結果と防御側に適用する下部結果に分割されます。

16.12 結果は、以下のとおりです。:

R	<b>退却 [Retreat]</b> 退却不可マーカー [16.45a] の下にない限り、影響下の全ユニットが退却します。
e	<b>除去 [Eliminated]</b> プレイから全影響下ユニットを取り去ります。これらを除去ボックス又は再建不可ボックス内に置きます。
1、2、3、4	<b>ステップ損失 [Step Loss]</b> 影響下グループのユニットは、数字によって指定された1~4ステップ [16.2] を失います。
*	<b>アスタリスク [Asterisk]</b> 追加ステップ損失の可能性を適用します [16.32]。
—	<b>結果なし [No Result]</b> ステップ損失と戦闘後退却はありません。

16.13 最初に防御ユニットに全ての結果を適用し、次いで攻撃ユニットに結果を適用します。

16.14 防御側ヘクス内の砲兵ユニットは全ての戦闘結果を受け (ステップ損失を受けることを含め)、防御側ヘクスに隣接する攻撃側砲兵ユニットも同様です。防御側ヘクスに隣接していない、参加しているどちらの陣営の砲兵ユニットも、戦闘結果によって影響を受けません。

16.15 退却不可と追加退却の命令は、CRT によって与えられたステップ損失結果を増減させ得ます [16.45]。

### 16.2 戦闘損失 [Combat Losses]

「師団が申し分のない状態であることはなかった」

ワマンシュタイン、1941.10.25

16.21 戦闘戦力の損失が要求される時、所有者は自軍の参加グループ内の各ユニットからではなく、グループのユニットから指定された数のステップを取り去ります。

16.22 損失の撤去 [Removing Losses] ユニットの、ステップで損失を受けます。複数ステップを含むユニットが最初にステップ損失を受けるとき、最初のステップについてユニットをその減少状態戦力面へ裏返します。そのユニットが別のステップを失うと、2ステップ・ユニットであればユニット・カウンターを取り去ります。3ステップ又は4ステップのユニットであると、それを同じユニット名称を有す (ただし、その減少戦力で表示された) ステップ減少編成カード [3.52] 上のユニットに置き換えます。4ステップ・ユニットの三番目のステップ損失は、代替カウンターをその減少戦力へ裏返すことによって示されます。4ステップ・ユニットに四番目のステップ損失 (以上) が発生したら、マップからユニットを取り去ります。ユニットの完全戦力カウンターと代替カウンターの両者は、同時にイン・プレイに存在できません。

注釈: 3と4ステップのユニットに損失を割り当てるべく管理するため、ステップ減少カード [3.52] を使用します。

16.23 戦闘損失によってユニットを取り去るとき、被った損失方法に依存して、それを基幹ボックス又は除去ボックス内に置きます。ユニットは、e の戦闘結果によって、又は退却できないため [16.46]、又は空輸中に撃破された後 [14.77a と d]、降伏のため [20.0]、によって除去ボックス (除去) 内に置かれます。その最終ステップを超えて減少した他の全てのユニットは、基幹ボックス内に置かれます。

例外:

- 1) どのような方法で失われたかにかかわらず、除去された Zap ユニットの装甲列車は常に基幹ボックス内に置かれます。
- 2) 再使用のため、連隊代替カウンターを脇にセットします。これらは、ユニット再建ボックスへ行きません。
- 3) 再建不可シンボル [7.14] を有すユニットは、ユニット再建記録欄上の再建不可ボックスへ直接行きます。

16.24 一定地形内の NKVD ユニットの [12.53b] は、ヘクス内の他の全てのユニットが除去されてしまうまで、ステップ損失を受けることができません [21.51b]。

16.25 砲兵ユニット又は装甲ユニットのステップが失われたとき (装甲工兵以外)、損失/補充記録欄 [24.41] 上の損失マーカーを、失われたステップの数に一致するボックス数だけ前進させます。

16.26 ソヴィエト軍 HQ が失われたとき、適切なボックス内に非機能面で置きます [21.24]。

## 16.3 アスタリスクの結果 [Asterisk Results]

**16.31** CRT 上のアスタリスク (\*) の結果は、攻撃しているユニットのみに適用し [例外: 16.32b]、他の結果に追加されます。それ故、追加のステップ損失をもたらす得ます。アスタリスクによる損失は、退却命令 [16.45b] によってキャンセルできません。

### 16.32 要求された損失 [Required Loss]

**a.** アスタリスクは、以下の条件が適用されると、追加各 1 ステップ損失 (累積する) を要求します。

- 攻撃が攻撃補給 [15.22] なしで行われた (攻撃補給を消費する前の攻撃しているユニットの補給状態にかかわらず)。
- 攻撃が強制攻撃である [12.3]。
- 攻撃が 1 つ以上の非破壊要塞化建造物 [18.0] を有すヘクスに対して行われた。陣地線は、攻撃している全てのユニットが陣地線を通して攻撃している場合にのみ適用する [13.44d]。

**b.** 攻撃又は防御している枢軸軍ユニットが、燃料欠乏マーカーを有す赤色攻撃戦力の装甲ユニットを含むと、アスタリスクが発生したときに枢軸軍は追加 1 ステップ損失を受けます。

**例 1:** 攻撃補給下ではないソヴィエト軍ユニットが、拠点内の防御側枢軸軍に強制攻撃を行います。これらはアスタリスクの結果が発生したら、記載されたステップ損失よりも 3 ステップ余分に失います [非攻撃補給、強制攻撃、拠点のため]。

**例 2:** 攻撃補給下ではない枢軸軍ユニットが、陣地線背後のソヴィエト軍拠点を攻撃します。アスタリスクの結果が発生したら、記載されたステップ損失に追加して 2 ステップを失います。最初のステップは、非攻撃補給下であるためです。二番目のステップは、非破壊要塞化建造物によるもので、拠点又は陣地線のどちらかですが、両方ではありません。

### 16.33 特殊な状況のアスタリスク損失 [Special Situation Asterisk Losses]

装甲損耗損失 [16.33a] 又は工兵損失 [16.33b] のどちらかの条件が適用されるとき、アスタリスクの結果は装甲ユニット (赤色攻撃戦力を有す) 又は工兵ユニットのどちらかに、16.32 のステップ損失を最初に要求します。装甲と工兵の両方の条件が適用される場所では、赤色攻撃戦力の装甲ユニットがステップ損失を受けます。16.32 の残りの損失と他の数字の損失は、他のいずれかのユニット・タイプから受けることができます。装甲損耗損失と工兵損失は、ルール 16.32 の損失と累積しません。

#### a. 装甲損耗損失 [Armor Attrition Loss]

**1)** 装甲損耗損失の条件は、アスタリスク (\*) が発生し、以下の全ての戦闘状況で有効となります。:

- 攻撃している部隊が、赤色攻撃戦力を有す 1 以上のステップを含み、しかも
- 防御している部隊が 1 以上の装甲、対戦車、自動車化対戦車、装甲対戦車、対空、自動車化対空ユニットを持ち、しかも
- 少なくとも 16.32 の条件の 1 つが適用されるか、又は CRT 上で数字の攻撃側損失結果が発生する。

**2)** アスタリスクが装甲損耗損失を要求する場所では、赤色攻撃戦力の装甲ユニットが最初のステップ損失を受けます。他のユニット・タイプは、ルール 16.32 によって並びに数字の損失によって要求されたら、更なるステップ損失を受けます。

**3) 防御側の損失 [Defender Loss]** 攻撃側が要求された装甲損耗ステップ損失を被り、戦闘結果がいずれかの防御側損失を要求するとき、防御側は赤色攻撃戦力を有す装甲ユニットから最初のステップ損失を受けます。赤色攻撃戦力を有す装甲ユニットが存在するとき、損失は自身が選択した対戦車、自動車化対戦車、装甲対戦車、対空、自動車化対空から来ます。

**例:** 赤色攻撃戦力装甲ユニットを有す攻撃補給下の枢軸軍ユニットが、拠点内にある 1 ステップのソヴィエト軍対戦車ユニットを含むソヴィエト軍ユニットを攻撃します。戦闘結果は 1\*1 です。ここで、枢軸軍部隊は 2 ステップを失います。通常、アスタリスクはいずれかのタイプのユニットから追加の 1 ステップ損失を要求しますが [拠点について]、装甲損耗条件が満たされるため、アスタリスクについて装甲損失を受けます。「1」は 1 以上のステップ損失をもたらしますが、いずれかのユニット・タイプからです。攻撃側が装甲損耗を被り、防御側の損失が要求されるため、ソヴィエト軍部隊は 1 ステップの対戦車ユニットを失います。

#### b. 工兵損失 [Engineer Loss]

**1)** 工兵損失は、アスタリスク (\*) 結果が発生し、しかも下記の全ての戦闘状況で有効です。:

- 攻撃している部隊が工兵効果 [15.53] 又は掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められた 1 以上のステップのユニットを含み、しかも
- 工兵効果又は掩蔽壕破壊効果が認められて宣言されており、しかも
- 16.32 の条件の少なくとも 1 つが適用される。

**2)** アスタリスクがステップ損失を要求する場所では、宣言されたタイプのユニット [15.44a 又は 15.53a] が、アスタリスクによって要求される最初のステップ損失を受けます。15.44 と 15.53 効果の両方が宣言され、どちらかのユニット (攻撃側の選択) がステップ損失を受けることができれば、損失は二重になりません。他のユニット・タイプは、ルール 16.32 と数字の損失によって要求されたら、更なるステップ損失を受けることになります。

**例 1:** 工兵を有す攻撃補給下の枢軸軍ユニットが、拠点内のソヴィエト軍ユニットを攻撃します。工兵効果 [15.53] が宣言されます。戦闘結果がアスタリスクなしのとき、数字の損失に追加して枢軸軍ステップは失われません。その代わりに、結果が (\*) 又は (R\*) であると、要塞化建造物を攻撃しているため、アスタリスクは追加のステップ損失を要求します。工兵効果が宣言されているため、アスタリスクの損失を満たすために工兵ステップが要求されます。R は退却を要求します [16.4]。赤色攻撃戦力を有す枢軸軍装甲ユニットが含まれ、ソヴィエト軍部隊が列記されたタイプの 1 つを含むと、装甲ユニットは装甲損耗について 1 ステップ損失を受け (アスタリスクが発生したら)、工兵はステップ損失を受けません [16.33]。

**例 2:** 工兵を有す攻撃補給下の枢軸軍ユニットが、拠点内のソヴィエト軍ユニットを攻撃します。工兵効果 [15.53] が宣言されます。戦闘結果は (1\*) です。ここで、枢軸軍部隊は 2 ステップを失います。攻撃が拠点に対して行われたため、アスタリスク結果は追加のステップ損失が要求されることを示します。工兵効果が宣言されているため、アスタリスクについて工兵が最初のステップ損失を受けます。「1」は、いずれかのユニット・タイプから 1 ステップ損失をもたらします。

**例3：**工兵を有す攻撃補給下の枢軸軍ユニットが、拠点内のソヴィエト軍ユニットを攻撃します。工兵効果が宣言されます。戦闘結果は (1) (アスタリスクなし) です。工兵ステップである必要がない1枢軸軍ステップのみが失われます (「1」のため)。工兵効果が宣言されていたら、アスタリスクは工兵ユニットに最初のステップ損失を要求することになります。

**例4：**工兵を有す攻撃補給下の枢軸軍ユニットが、拠点内のソヴィエト軍ユニットを攻撃します。工兵効果は宣言されません。戦闘結果は (1\*) です。工兵は攻撃部隊の一部ですが、要塞化建造物に対して工兵効果 [(-1) DRM] を提供しませんでした。それでもアスタリスクは攻撃している部隊に枢軸軍の1追加ステップ損失を要求しますが、工兵はそれを満たすためにステップ損失を要求されません。

**例5：**工兵を有す攻撃補給下の枢軸軍ユニットが、都市内のソヴィエト軍ユニットを攻撃します。工兵効果が宣言されます。戦闘結果は (1\*) です。枢軸軍部隊は、たとえ工兵効果が宣言されていたとしても1ステップのみを失い、ルール 16.32 は都市ヘクスに対する攻撃に追加の損失を要求しません。

## 16.4 退却 [Retreating]

戦闘結果が **R** の結果を表示するとき、所有しているプレイヤーは直ちに自軍の影響下ユニットを個別に (又はスタックとして) 防御側ヘクスから2ヘクス離して移動させます。下記の制限内で退却不可能なユニットは、除去ボックス [又はときには基幹ボックス；16.42 と 16.43 を参照] 内に置かれます。退却は移動ではなく、MPs を使用しません。

**注釈：**ロケット砲兵ユニット又は超過スタック状態の工兵ユニットは、戦闘後に退却することを要求され得ます [13.32]。城塞内のユニットは、退却を無視します [18.51d]。

**16.41** ユニットの移動を禁じられた地形ヘクスサイドを越えて、又はシナリオ・エリアの端外へ、又は敵戦闘ユニットを越えて、又は敵 ZOC 内へ又は通過して退却できません [例外：16.48]。ユニットは、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしても、友軍戦闘ユニットを含んでいるヘクス内へ又は通過して常に退却できます。

**16.42 退却とスタッキング [Retreats and Stacking]** ユニットの移動中にスタッキング限度を (一時的に) 超過しても、友軍ユニットを含んでいるヘクスを通過して退却して退却できます。ユニットは、スタッキング限度を破る形でその退却を終了できません。退却の二番目のヘクス内で、スタッキング限度を超過する以外に選択肢がなければ、オリジナルの戦闘位置から更に1ヘクス移します。三番目のヘクス内でも超過したら、それを取り去って基幹ボックス (又は、無制限な長さの LOC をたどれなければ除去ボックス) 内に置きます。プレイヤーは、退却しているユニットに道を譲るためにユニットを取り去ることはできません。

**16.43** ユニットの移動は、まだ宣言攻撃下の防御側ヘクス内でその退却を終了できません。退却の二番目のヘクス内で終了するため、スタッキング限度を超過する以外に選択肢がなければ、更に1ヘクス移します。それを行うことができないければ、又は三番目のヘクス内でスタッキング限度を超過すると、それを取り去って基幹ボックス (又は、無制限な長さの LOC をたどれなければ除去ボックス) 内に置きます。

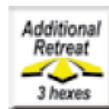
**16.44** 単一の戦闘で退却している全てのユニットは、同時にそれを行います [それ故、ユニットは他のユニットのために退却ルートを開けたままにして、次いでそれ自身が退却を実施することはできません]。CRT の結果が防御側の退却を要求したら、たとえ防御側ヘクスを占めることができた攻撃ユニットが残っていないくても、退却の要求は残ります。

**例：**1ステップ・ユニットが、2ステップの防御側を3対4の戦闘比で攻撃します。サイの目は「3」で (DRMs なし)、攻撃側について1ステップ損失と防御側について退却の結果です。たとえ攻撃ユニットが、損失できる1ステップのみを持つため取り去られるとしても、防御側は退却することを要求されます。防御しているユニットは最初に退却し、次いで攻撃しているユニットは取り去られます。

## 16.45 命令マーカーを有すユニット [Units with Orders Markers]



**a. 退却不可 [No Retreat]** 退却不可マーカーを有すユニットは、退却を行いません。退却の結果が発生したとき、記載された戦闘結果に追加して1ステップ損失を適用し、退却不可マーカーを取り去ります。



**b. 追加退却 [Additional Retreat]** 追加退却マーカーを有すユニットは、通常の2ヘクスの代わりに3ヘクス退却します。以下を適用し、退却後に追加退却マーカーを取り去ります。

- 退却路は、常に非所有プレイヤーによって判定されます。ただし、非所有プレイヤーは、他の認められた退却路が使用可能であれば、禁止ヘクスを通して [除去をもたらす；16.47]、又はユニットが退却しているときに敵 ZOC を通過して損失を受け得るヘクス [16.48] を通してユニットを退却させることができません。
- 追加退却マーカーを有すユニットは、友軍ユニット (たち) によって占められていない限り、敵 ZOC [16.48 の例外] を通過して退却できません。
- 追加退却マーカーを有すユニットは、より少ないステップ損失を受けます。部隊についての戦闘結果が、退却と数字結果 [例：1R, 2R, 3R] の両方を含むと、損失ステップは1だけ減少します。
- 追加退却マーカーを有す攻撃ユニットは、たとえ戦闘結果によってそれを行うことが認められても、戦闘後前進 [16.5] ができません。

## 16.46 退却できないユニット [Units That Are Unable to Retreat]

**a. 完全に囲まれて退却できないユニットは、除去されます。** これらを除去ボックス (又はユニット・タイプに依存して再建不可ボックス) 内に置きます。連隊代替カウンター [23.0] は、再使用のために脇にセットされます。装甲列車と Zap ユニットの基幹ボックス内に置きます。

**注釈：**ユニットは、敵 ZOC を通して退却できます [16.48]。天候の変化は、退却を行うことを可能又は不可能にする可能性があります。

**例1：**氷結 [5.23] は、大河川とその他の氷結エリアを越えて退却させることを可能にします [5.23c]。

**例2：**泥濘は、超重砲兵の退却路を奪う可能性があります [16.47a]。



b. マップ端外へ退却することを強制されたユニットは、プレイから取り去られて基幹ボックス（又は再建不能ボックス）内に置かれます。

c. 以下のユニットは、いかなる状況でも退却できず、それ故退却を強制されたら除去されます。:

- ・ゼロ A のユニット
- ・鉄道砲兵（射撃モード）
- ・超重砲兵（射撃モード）

d. 補給集積所は退却できず、それ故取り去られます（ただし、再使用できます）。これらのいずれかと共にスタックした他のユニットは、退却するための資格を持ちます。MSU は退却できますが、共にいる他の全てのユニットが除去されたら取り去られます。

**16.47** 以下のユニットは、制限された退却路を持ちます。制限された退却路に従えないユニットは除去されます。

a. 機動面の超重砲兵ユニットは、二級道路、一級道路、高速道路、鉄道によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できます。泥濘又は降雪の条件が適用される場所では、これらは二級道路又は鉄道に沿って退却できません。

b. 装甲列車又は鉄道砲兵（機動モード）は、連結した鉄道に沿ってのみ退却可能で、敵 ZOC 内のカラの 1 ヘクスを通して退却できません [16.48c の例外]。

c. 小艦隊は、TEC が移動を認めるヘクスと浅水面を通してのみ退却できます。小艦隊ユニットは、氷結河川ヘクスサイドに沿って、又は他の氷結エリア [5.23c] の上を退却できません。

d. ユニット（小艦隊を除く）は、非橋梁状態の湖又は海上ヘクスサイドを越えて退却できません。

e. ユニットは、大河川ヘクスサイドに隣接して開始し、その完全 MA を持つ（現行の天候状況について調整する）次の移動フェイズ中に越えるための資格を持つ場合にのみ、大河川ヘクスサイドを越えて退却できます。いったん越えたら、二番目のヘクスへ継続する代わりに退却を停止します [10.45c に従う]。

**16.48 敵 ZOC を通過する退却** [Retreating through Enemy ZOC] ユニットは、その退却を敵 ZOC 内のカラのヘクスで終了できません。ただし、たとえ敵ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼしても、ユニットは 1 つ以上の友軍ユニットに占められるヘクスを通して退却（並びに退却を終了）できます（ヘクスの友軍占有は、これについて ZOC を無効化します）。

a. 要求された退却を終了するため、宣言攻撃マーカーの下にあるヘクス以外にユニットが選択肢を持たなければ、退却しているユニットは追加 1 ヘクス退却します。このヘクスも宣言攻撃下か、又は三番目のヘクス内でスタッキング限度を超過することになると、退却しているユニットを基幹ボックス又は再建不可ボックス内に置きます。

b. ユニットは、敵 ZOC 内の二連続したカラのヘクスを通して退却できません。それを行うことを要求されたユニットは、代わりに除去ボックス内に置かれます。「R」がマークされたユニットは、再建不可ボックス内に置かれます。

c. ユニット（又はスタック）は、敵 ZOC 内のカラのヘクスを通して退却できますが [例外: 16.45b]、除去のリスクがあります。このタイプの退却を完了したとき、ユニット（又はスタック）は 1 ステップを失います（所有者の選択）。このステップ損失は、退却の資格を持たないタイプのユニットでも構いません。残っているステップの運命を判定するため、退却表を使用します。サイを振り、要求された DRMs を適用します。結果は、以下のとおりです。:

**Yes** 退却は成功し、更なる損失は発生しません。

**No** 退却の試みは、失敗しました。退却している全てのユニットを取り去り、それらを基幹ボックス内に置きます。

**注釈:** 砲兵ユニットは、他のユニットが退却するための機会を保証するため、除去ボックス内に置くことができます（不利な (+2) DRM を避けるため）。

d. 敵 ZOC 内のカラのヘクスを通して退却する HQ は、直ちにその非機能面 [21.23] に返されます。

## 16.5 前進 [Advancing]

宣言攻撃の結果として、戦闘ユニットが防御側ヘクスをカラにするとき、攻撃側はスタッキング限度までそのヘクス内に攻撃ユニット [12.15b 例外] を前進させる選択肢を持ちます。前進は移動ではなく、移動ポイントを使用しません。

**16.51** 攻撃側は、次の戦闘を解決する前に、前進するか否かを決定します。ユニットの前進は、強制ではありません。前進しているユニットは、たとえその前進がユニットを未だ戦闘が解決されていない防御側ヘクスに隣接させても、そのフェイズに再び攻撃できません。

**16.52** その戦闘に参加した攻撃ユニットのみが前進できます。

a. ユニットは、攻撃が行われたいづれかのヘクスから前進できます。

b. 追加退却又は移動不可のマーカーを有すユニットは、前進できません。

c. 非参加ユニットは、たとえ同じヘクス内にいるか又は敵の退却を妨害するためにのみ従事したとしても、前進できません。

d. 未確認状態ユニットが「撤去」ユニットであることが明らかにされたためにあるヘクスがカラになったとき、すでにその戦闘のために宣言されたユニットは前進するための選択肢を持ちます。

**注釈:** 工兵 [15.53c] とロケット砲兵 [13.32b] は、特殊な前進と退却の要件を持ちます。

**16.53** 前進しているユニットは、カラの防御側ヘクス内にのみ進入できます。これらは、そのヘクスへ進入するために敵 ZOC (s) を無視します。

**16.54** 複数ヘクス戦闘の場合、勝利したユニットは、地形とスタッキング限度に従い、攻撃が行われたいづれかのヘクスからいづれかの隣接防御側ヘクス内へ前進できます。

**注釈:** 考えられるところでは、あるユニットは、移動で大河川に隣接し、同じターンの戦闘後にそれを越えて前進できます。装甲ユニットは、防御側ヘクスとの間のヘクスサイド上に非破壊橋梁が存在しない限り、（非氷結）大河川ヘクスサイドを越えて前進できません。

## 17.0 挿入マップ [Inset Map]

一定都市のソヴィエト軍の防衛は、ソヴィエト連邦内の戦争において英雄的な出来事となりました。これらは、後にソヴィエト政府によって「英雄都市」の称号を与えられることになります。この有名な攻囲を描写するため、都市のメイン・マップ・エリアといくつかの周囲ヘクスは、挿入マップによってあらわされます。

### 17.1 挿入マップの概観 [Inset Map Overview]

**17.11** 挿入マップは、このシリーズの全てのゲームにあるわけではありません。挿入マップを含む各ゲームについて、メイン・ゲーム・マップ上の特定エリア（通常は都市）は、黒枠線によって囲われるエリアです。囲われたエリアは、挿入マップが存在します。

**a.** メイン・マップの挿入エリア内の地上ユニットは、常に挿入マップ上に置かれます。挿入エリア内のメイン・マップ・ヘクスは、使用しないでください[ただし、これらは一定の範囲を算定するために使用できます]。

**b.** 通常のメイン・マップと挿入マップ間のプレイのシークエンスに変更はありません[例外: 17.6]。両マップ上と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われます。両マップ上で、攻撃は望む順番で宣言されて解決します。

**17.12** 挿入マップ上には、2タイプのヘクスがあります。:

- ・移送ヘクス（挿入マップの境界線に隣接する全てのヘクス；各ヘクスは黄色のドットを含みます）
- ・挿入ヘクス（挿入マップ上のその他全ヘクス）

**17.13 メガ・ヘクス [Mega Hexes]** 挿入マップは、「メガ」ヘクスと呼ばれる7つの挿入ヘクスのグループを含みます。それぞれが、メイン・マップ・ヘクスに一致する識別番号を持ちます。メガ・ヘクスは、識別と方向の目的、砲兵射程のような一定の範囲をカウントするためにのみ使用されます。

### 17.2 挿入マップのヘクス [Inset Map Hexes]

**17.21** 挿入マップの規模はメイン・マップと異なるため、ヘクスからヘクスへの地形がメイン・マップ・ヘクス内に表示された地形と常に正確に一致するわけではありません。

**デザイン・ノート:** 挿入メガ・ヘクスは、一般的にメイン・マップ・ヘクスに合致しますが、メイン・マップ・ヘクスが完全に1タイプの地形（高地のごとく）として表されるのに反して、合致している挿入マップ・エリアは挿入ヘクスのいくつかのみに高地が表示され得ます。ときには、合致しているメイン・マップ・エリアに指定されないときに、挿入マップ・ヘクス内に林、道路等の追加地形詳細が表されます。この規模では、より詳細に扱うことができます。

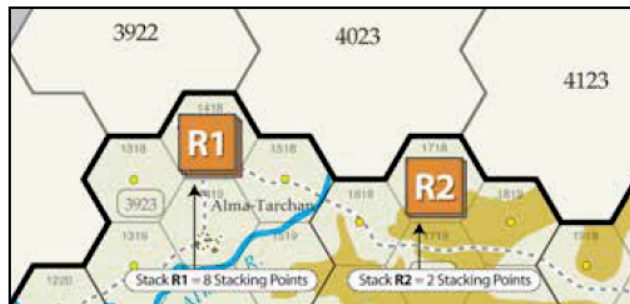
**17.22** 移送ヘクスは、挿入の端にのみあります。これらのヘクスは、メイン・マップと挿入マップとの間の境界をマークします。太い黒色ヘクスサイドは、挿入マップ移送ヘクスと挿入マップに隣接するメイン・マップ・ヘクスとの間の正確な変更地点を表示するための追加グラフィックを提供します。移送ヘクスは、以下のごとく挿入ヘクス内部とは異なります。:

**a.** 各移送挿入ヘクスは、内部挿入ヘクスと区別するために黄色ドットを含みます。

**b.** 移送挿入ヘクスと隣接メイン・マップ・ヘクスとの間のZOC展開は、標準のZOC展開と異なります。

**c.** 移送ヘクスと隣接メイン・マップ・ヘクスとの間の戦闘についてのスタッキングは、メイン・マップ・ヘクスの戦闘についてのスタッキングとは異なります。

**17.23** 挿入ヘクス上のスタッキングは、8スタッキング・ポイントに限定されます。加えて、複数移送ヘクス上のスタッキングは、挿入上に表示された個別番号付メイン・マップ・ヘクスに隣接できる最大10スタッキング・ポイントに限定されます。



**例:** 移送ヘクス1418内のスタックR1は8スタッキング・ポイントを含み、挿入ヘクスについて認められた最大です。移送ヘクス1718内のスタックR2は、2スタッキング・ポイントを含みます。合計10スタッキング・ポイントの2つのスタックは、両者がメイン・マップ・ヘクス4023に隣接します。1以上のスタッキング値を持っている追加のソヴィエト軍ユニットは、移送ヘクス1518、1619、1718内にスタックできません。なぜならば、メイン・マップ・ヘクスへの隣接が認められる最大10スタッキング・ポイントが、すでに存在しているからです。

**デザイン・ノート:** ソヴィエト軍が移送ヘクス毎に8スタッキング・ポイントまでをスタックでき、10スタッキング・ポイント（砲兵を加える前）を有す枢軸軍プレイヤーが攻撃するために、おそらく24防御スタッキング・ポイントを提供できることがテストで明らかになりました。実際に、これは挿入マップの重要エリアへの進入を人為的に拒絶し得ます。

**17.24** 拠点は、移送ヘクス上に構築できません[上記の問題と同様、枢軸軍プレイヤーにとって進入の拒絶は現実的な問題です]。拠点は、挿入が使用されてメイン・マップ・ヘクスではない挿入ヘクス上にのみ建設されます。

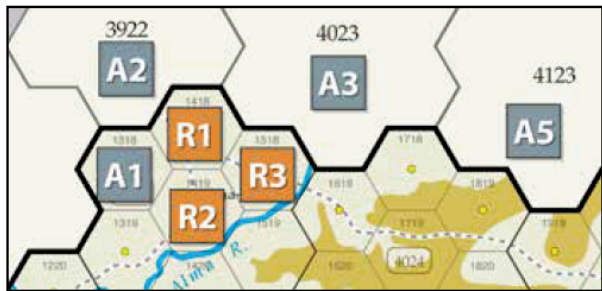
### 17.3 挿入マップの支配地域 [Inset Map Zones of Control]

**17.31** 挿入マップ・ヘクス上にある間、ZOCを有すユニットはそれが占める挿入ヘクスを支配し、そのZOCを挿入マップ・ヘクスの周囲6ヘクス内に及ぼします。

**17.32** ZOCsは、メイン・マップ・ヘクスに直接隣接する移送ヘクスを占める、ZOCを持っているユニットからのみ、隣接するメイン・マップ・ヘクス内へ伸びます。これらのZOCの影響は、メイン・マップのZOCの影響と同一です。

**17.33** ZOCを持っているメイン・マップ・ヘクス内のユニットは、隣接する全ての移送ヘクス内にZOCを及ぼしますが、内部の挿入ヘクス内へは不可です。





例：ソヴィエト軍ユニット R1 は、挿入ヘクス 1318、1419、1518 と同様に、マップ Q のヘクス 3922 と 4023 内に ZOC を及ぼします。ユニット R3 は、隣接する挿入ヘクスと同様に、マップ Q のヘクス 4023 内に ZOC を及ぼしますが、Q3922 内へは及ぼしません。ユニット R2 は、マップ Q ヘクス内に ZOC を及ぼしませんが、隣接する全ての挿入ヘクス内へ ZOC を及ぼします。枢軸軍ユニット A3 は、マップ Q のヘクス 3922、4022 (無表示)、4122 (無表示)、4123 と同様に、挿入ヘクス 1418、1518、1619、1718 内へ ZOC を及ぼします。

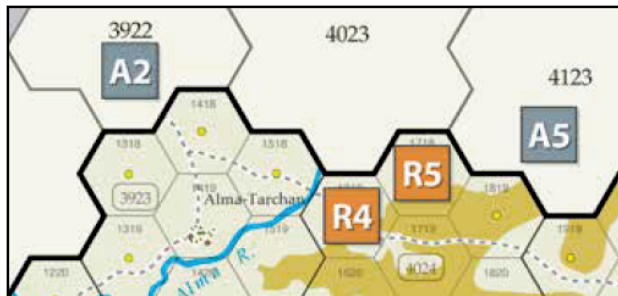
#### 17.4 挿入マップの移動 [Inset Map Movement]

ユニットの記載された許容移動力は、挿入マップ上で変更なしで留まります。

##### 17.41 隣接メイン・マップ・ヘクス [Adjacent Main Map Hexes]

a. 全ての標準地形 MP コストと移動への影響を適用します。ユニットは、全ての面でメイン・マップ・ヘクスのごとく、挿入マップ・ヘクス上と同じ要領で機能します。

b. メイン・マップ・ヘクスから挿入ヘクスへ進入できないユニットは (十分な MPs を残して持たないため)、使用可能な次の自軍移動フェイズになるまでこれらの隣接ヘクス内に留まります。



例：枢軸軍ユニット A2 は、Q3922 内で移動を開始します。二級道路に沿って移動しているため (乾燥天候)、1/2MP を消費することで挿入ヘクス 1418 へ移動し、次いで 1419 へ移動するために 1/2MP を消費して停止します。自軍ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは河川を越えるために 1MP と平地ヘクスへ進入するために 1MP

(並びに敵 ZOC 内へ移動するために 1MP) を消費することにより、自軍の R4 ユニットの挿入ヘクス 1619 から Q4023 へ移動させます。枢軸軍 A5 の ZOC へ進入したため、停止しなければなりません

(A2 は 1419 へ移動しました)。ソヴィエト軍 R5 は、敵 ZOC から敵 ZOC へ直接となるため、Q4023 へ直接移動できません [浸透移動；11.4 を使用できない限り]。ただし、1718 から 1619 へ、次いで Q4023 へ移動できました (合計で 5MPs を消費することで)。

#### 17.42 挿入マップ上の特殊な移動 [Special Movement on Inset Map]

a. 挿入マップ上の鉄道移動又は戦略移動については、各ヘクスはメイン・マップ・ヘクスと同じコストを持ちます。占められた又は進入した各挿入ヘクスは、敵戦闘ユニットを含んでいるいずれかの挿入ヘクス又はメイン・マップ・ヘクスから、挿入マップ上で 3 ヘクスを超えて接近できません (2 ヘクスが介在)。

b. 陸上ユニットと同じ要領でメイン・マップの全海上又は沿岸ヘクスを通して挿入マップを入退出する小艦隊ユニットは、陸上ヘクスを通してそれを行います。

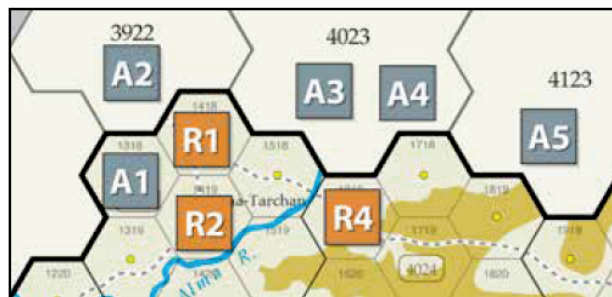
c. 海上ユニット [海上モジュールを参照] は、通常の海上移動の一部として挿入マップの港湾ヘクスから移動し、ヘクスをカウントしません。

#### 17.5 挿入マップの戦闘 [Inset Map Combat]

「来いファシストの犬どもめ。俺たちは待っているぞ」

共産軍のスローガン

17.51 メイン・マップ・ヘクスから移送ヘクス内への攻撃は、異なるスタッキング・ポイントで解決されます。：メイン・マップ・ヘクス内の 10 スタッキング・ポイントまでと、攻撃される各挿入移送ヘクス内の 8 スタッキング・ポイントまでです。



例：枢軸軍ユニット A3 がソヴィエト軍ユニット R1 を攻撃したら、R4 が隣接するマップ Q4023 内に ZOC を及ぼすため (マップ Q のヘクスに隣接する挿入マップを占めます)、R4 も攻撃しなければなりません。枢軸軍の A3 は、ソヴィエト軍の R2 を攻撃できません。なぜならば、これらは隣接していないからです。枢軸軍の A5 は、R4 を攻撃できません。なぜならば、これらは隣接していないからです。A2 は、R1 のみを攻撃できます。

17.52 完全に挿入マップ上のヘクスから挿入マップ上のヘクスへ実施された攻撃は、挿入マップ・ヘクスについての 8 スタッキング・ポイント限度を遵守します。

例外：工兵ユニット [15.53c] とロケット砲兵 [13.32b と c]。

例：17.51 の例で、挿入ヘクス 1318 内の枢軸軍ユニット A1 が攻撃したら、R1 と R2 の両方と交戦しなければなりません。なぜならば、これらの両ユニットがそのヘクス内に ZOC を及ぼすからです。A1 が R1 を攻撃したら、A1 はソヴィエト軍の R2 のみと交戦する必要があります。

17.53 戦闘結果によって退却することを強制されたユニットは、挿入マップから通常に移動が認められるメイン・マップ・ヘクス上へ退却できます。メイン・マップから挿入マップへ退却することも可能で、又は 2 ヘクス退却すると 2 つを組み合わせることができます。通常又は挿入マップ上のどちらかにかかわらず、各ヘクスは退却の 1 ヘクスとしてカウントします。



## 17.54 挿入上のソヴィエト軍砲兵の統合

### [Soviet Artillery Combination on the Inset]

a. 2つまでのソヴィエト軍砲兵ユニット（沿岸防衛砲兵を含む）が、挿入マップ上で防御側ヘクスのためにその支援戦力を統合できます。

b. 資格を持つHQの指揮範囲内に全てがあるという条件で、望むだけ多くのソヴィエト軍砲兵ユニットがその支援戦力を統合できます [13.15の例外]。

c. 地上ユニットのために砲兵支援を提供している海上ユニット [海上モジュールを参照] は、それらが港湾ヘクス上で、統合を認めるHQの指揮範囲内にある場合にのみ、統合限度 [13.15] 内に含まれます。海上ユニットは、その準備状態にかかわらず砲兵支援（攻撃又は防御）を実施できます。

**デザイン・ノート：**各挿入マップについての砲兵は、単一司令官の下に編成されていました。彼はエリア内の全タイプの砲について、集中管制を持つとされていました。沿岸防衛砲兵の評価は、一見して矛盾する陸上と海上目標の両方と交戦する機能のために調整されています。

## 17.6 挿入上の枢軸軍自動車化戦闘 [Axis Motorized Combat on the Inset]

17.61 枢軸軍自動車化移動フェイズに移動を完了した後、枢軸軍の赤色ボックス MA ユニットの戦闘を実施できます。非赤色ボックス MA ユニットの攻撃できません。枢軸軍プレイヤーは、全ての標準戦闘ルール [15.0 と 16.0] を使用して、望むようにこれらの攻撃を宣言します。各宣言攻撃は、それ自体の攻撃補給を要求されます。戦闘は、未だ射撃していない射程内の砲兵ユニット並びに使用可能な航空ユニットによって支援され得ます。

17.62 ソヴィエト軍プレイヤーは、このタイプの戦闘を認められません。資格を持つソヴィエト軍ユニットは、この戦闘によって誘発された対応移動を実施できます。未だ射撃していない射程内のソヴィエト軍砲兵は射撃支援を提供でき、使用可能な航空ユニットはCASを提供できます。ソヴィエト軍HQsは、新たな命令マーカーを発令できます。

17.63 枢軸軍の自動車化戦闘は、挿入マップ上の防御側ヘクスに対してのみ実施できます。支援している砲兵は、挿入の外部に位置できます（射程を持つ）。

17.64 枢軸軍の自動車化戦闘は、泥濘の天候状況が適用される防御側ヘクスに対して認められません。

## 17.7 挿入マップ上の特殊状況 [Special Situations on the Inset Map]

### 17.71 範囲の計算 [Range Calculations]

a. 挿入マップ上の距離については、全ての砲兵射程（両陣営）、航空航続限度（両陣営）、HQsの指揮範囲（機能または非機能）について3倍にします。AA射程は、2倍にします。一般並びに攻撃補給についてのLOC範囲 [6.14b] は変化しません。

b. 範囲は、一部をメイン・マップ上で一部を挿入マップ上で算出できます。

**例：**挿入マップからメイン・マップまで砲兵射程を測っているとき、未使用の各3射程ヘクスは1メイン・マップ射程ヘクスとして換算します。3未満の端数は切り捨てます。メイン・マップから挿入マップ上へ射程を測っているとき、メイン・マップ部分を差し引いた後に残っている全ての射程を3倍にします。

c. メイン・マップ上、次いで挿入マップ、次いでメイン・マップに戻って範囲を測っているとき、挿入マップ上のメガ・ヘクスを標準ヘクスとしてカウントするか、又は挿入マップ境界内部のメイン・マップ・ヘクスのみを使用するか、どちらかでカウントします。どちらの方法も、同じ結果が導かれることになります。

**注釈：**プレイヤー諸氏は、自軍のメイン・マップ砲兵が挿入マップ上で射撃するために使用できたこと、又はその逆について失念することをしばしば報告しました。2つのマップ間の「断絶」は避けることができないため、ユニットを移動させているとき、砲兵支援の割り当て等には、格別な注意を払ってください。

17.72 挿入マップ上で敵ZOC（挿入マップから又は挿入マップ外から）内のAAユニットは、AA射撃を実施できません。ただし、各攻撃で1つは「掩蔽壕破壊ユニット」 [15.44] としての資格を持つことができます。

**デザイン・ノート：**挿入マップは実際に近距離であるため、これらは前線戦闘に従事しています。

17.73 挿入マップの航空作戦 [Inset Map Air Operations] 各挿入マップ・ヘクスは、任務ヘクスの判定において1メイン・マップ・ヘクスに相当します。メイン・マップから認められるユニットの数又は任務のタイプに変更はありませんが、航続範囲はメガ・ヘクスによってカウントされます。

## 18.0 要塞化建造物 [Fortifications]

要塞化建造物は、友軍ユニットに防御特典を与えます。4タイプの要塞化建造物があります。：拠点 [strongpoint]、陣地線 [fortified line]、陣地帯 [fortified belt]、城塞 [citadel] です。拠点は両プレイヤーが使用可能ですが、陣地線、陣地帯、城塞はソヴィエト軍プレイヤーのみに恩恵を与えます。ゲーム中、拠点のみを建設できます。

### 18.1 共通の特徴 [Common Features]

18.11 非破壊（活性）の敵要塞化建造物は、それが占めるヘクスを通して友軍補給ルートをたどること又は鉄道の変換、或いはそのヘクスサイドの通過（陣地線の場合）を妨害します。破壊された要塞化建造物は、補給ルートを妨害しません。

18.12 いずれかのタイプの活性の敵要塞化建造物を含んでいるヘクスに進入するため、追加の1MPを消費します。ヘクスが活性陣地線を含むと、陣地線ヘクスサイドを越える移動は追加のMPがかかります。陣地線と拠点の両方を含んでいるヘクス内では、越えるヘクスサイドにかかわらず、コストは追加1MPです。道路（いずれかのタイプ）又は鉄道は、この追加コストを無効化しません。

### 18.13 要塞化建造物の破壊 [Fortification Destruction]

a. 要塞化建造物は、工兵フェイズ中にいずれかのタイプの敵戦闘ユニットが要塞化建造物上に留まるときに破壊されます。城塞と陣地線ヘクスは、砲撃 [13.43 と 13.44] によっても破壊される可能性があります。マップ上に記載されたこれらの要塞化建造物上には、適用可能な要塞化建造物破壊マーカーを置きます。

b. 拠点マーカーは、単にマップから取り去られます（次いで再使用できます）。拠点は、拠点の劣化 [6.36] によっても取り去ることができます。所有しているプレイヤーによって任意に取り去られます。構築中の拠点は、敵戦闘ユニットがそのヘクスに進入したら直ちに取去られます。

18.14 蹂躪と諸兵連合効果は、活性の陣地帯又は城塞を含んでいるヘクスに対して認められません [11.35a]。

18.15 戦闘比が 12 対 1 で、蹂躪を行っているユニット（たち）に自動車化工兵が随伴していない限り、拠点に対して又は活性の陣地帯ヘクスサイドを越えて蹂躪を実施できません [11.35c]。

### 18.2 陣地線 [Fortified Line]

陣地線は、コンクリート製トーチカと掩蔽壕の連続したラインをあらわします。全ての陣地線は、マップ上に記載されています。

18.21 陣地線は特定ヘクス内に位置しますが、ヘクスサイドの特徴です。陣地線は、ヘクスサイドの内部に沿って常に 1 方向に面しています。移動又は戦闘への全ての影響は、陣地線を含んでいるヘクスの内部からでなく、陣地線が面している側を含んでいるヘクスの外部から越えているときにのみ適用します。

18.22 戦闘への影響 [Combat Effects] 全ての枢軸軍ユニットが陣地線に面するヘクスサイドを越えて攻撃し、防御しているソヴィエト軍ユニットが陣地線の地形シンボルを有するヘクス内にあると、枢軸軍プレイヤーはその戦闘サイ振りに (+1) DRM を適用し、他の影響に累積します。たとえ 1 つの枢軸軍戦闘ユニットが活性陣地線に面していないヘクスサイドを通して攻撃しても、DRM は適用しません。

**例外：**同一の戦闘特典を提供する、異なる地形のヘクスサイド・タイプを完全に通過して攻撃したとき [陣地線と河川のごとく]、防御側は (+) DRM 特典を受け取ります。

**例：**防御側が河川ヘクスサイドと、他方が陣地線ヘクスサイドを有する 2 つのヘクスから攻撃されています。それぞれが (+1) DRM を提供し、両方のこれらの特徴が両ヘクス内にないため、防御側は (+1) DRM を受け取ります。

18.23 枢軸軍の諸兵連合効果は、その戦闘で CAB のために要求された全ての枢軸軍ユニットが活性陣地線ヘクスサイドを越えて攻撃していると認められません [15.57d]。

18.24 いったん破壊されたら、陣地線ヘクスサイドは再建できません。

**注釈：**陣地線は、超重砲兵の砲撃により攻撃に先立って破壊され得ます [13.43 と 13.44]。

### 18.3 陣地帯 [Fortified Belt]

陣地帯は、陣地線ですべてよりも縦深に配置された防御陣地をあらわしています。全ての陣地帯は、マップ上に記載されます。

18.31 陣地帯は、全方向からの防御を認めるヘクス特徴です。非破壊陣地帯を攻撃しているとき、枢軸軍プレイヤーはその戦闘について (+1) DRM を適用し、他の影響と累積します。

18.32 枢軸軍の諸兵連合効果は、防御側ヘクスが非破壊陣地帯を含むと認められません [15.57d]。

18.33 枢軸軍の ZOC は、非破壊陣地帯ヘクス内に伸びません。

18.34 陣地帯ヘクス（活性又は非活性）を防御している枢軸軍ユニットは、その戦闘効果を受け取りません。活性陣地帯ヘクス上に建設されたソヴィエト軍の拠点は、追加の戦闘効果を与えません。

18.35 いったん破壊されたら、陣地帯ヘクスは再建できません。

### 18.4 拠点 [Strongpoints]



拠点は、いずれかの方向からの攻撃に対する防御のために準備された野戦構築陣地をあらわします。拠点は、マップ上に記載されません。；これらは、建設しなければなりません。両プレイヤーが、拠点を建設できます。

#### 18.41 戦闘への影響 [Combat Effects]

a. 活性拠点が防御側ヘクス内にあると、戦闘のサイ振りに (+1) DRM を適用します。

b. 活性陣地帯上のソヴィエト軍の拠点は、追加の戦闘効果を与えません。

c. 陣地線ヘクス上の活性ソヴィエト軍拠点の (+1) DRM は陣地線と累積しませんが、陣地線によってカバーされていない方向から攻撃が来たときには、その DRM を適用します。

d. ソヴィエト軍の拠点が、ソヴィエト軍の友軍都市又は大都市ヘクスから 4 ヘクス以内にある活性陣地帯ヘクス上にあるとき、その陣地帯ヘクスサイドを通しての攻撃について (+2) DRM を適用します [民間人や強制労働者によって縦深に建築された防御施設をあらわしています]。枢軸軍ユニットが、陣地線によってカバーされていないヘクスサイドを通して攻撃したら、拠点について (+1) DRM のみを適用します。

18.42 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 [7.41] からの結果によって認められたよりも多くの拠点構築を開始できません。両陣営について、マップ上で認められた拠点の数は無制限です。；カウンターの内容物は、デザイン上の限度を構成しません。

18.43 ソヴィエト軍の構築制限 [Soviet Construction Restrictions] 拠点は、資格を持ついずれかのヘクス上に建設できます。注釈：[17.24]。ヘクスは、敵 ZOC 内でも構いません。

a. ヘクスは、すでに別の拠点を含んでいてはなりませんが、異なるタイプの要塞化建造物を含むことができます。

b. 構築は、一般補給下のヘクス [6.26d も参照]、又はソヴィエト軍ユニット（補給状態にかかわらず）によって占められたヘクス上のみで開始できます。

c. 非機能 HQs は、その指揮範囲内における標準の拠点構築を妨げますが、E タイプの拠点は妨げません [21.26]。

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

- a. 友軍工兵フェイズ中、その構築中面を表示して拠点を置きます。
- b. 次のターンの友軍工兵フェイズ中、そのヘクスが一般補給下であると、拠点構築中を完成面へ返します。ヘクスが一般補給下でなければ、拠点は構築中に留まります。
- c. 工兵は、1 ターンで拠点の構築を完成させるために使用できます [12.11]。

#### 18.45 枢軸軍についての追加構築制限

##### [Additional Construction Restrictions for the Axis]

- a. シナリオ・ルールは、枢軸軍プレイヤーがターン毎に建設できる拠点の数を限定し得ます。
- b. 各枢軸軍の拠点は、配置のため構築している戦闘ユニット（装甲を除くいずれかのタイプ）を要求します。ユニットが拠点を構築するターン中、そのユニットは移動又は戦闘に従事できません [22.11 も参照]。

**注釈：** マーカーが影響を与えているユニットを示すため、構築している戦闘ユニットの上に構築中の拠点を直接置きます。完成したとき、拠点をその構築済面に裏返し、最上部ユニットの上に置きます。；なぜならば、これはヘクス全体に影響を与えるからです (3.34)。

c. 構築中、拠点をその構築中面を上に向けて、構築しているユニットと同じヘクス内に置きます。その補給状態にかかわらず、次の友軍工兵フェイズ中に拠点をその完成面に戻しますが、構築しているユニットがそのヘクス内にある場合のみです。構築しているユニットがそこになければ、次いで拠点を取り去ります。

**18.46** 構築中の拠点は、戦闘ユニット [又は海上ユニット] の移動を妨害しませんが、以下を妨害します。：

- ・ 敵の非戦闘ユニットの移動（戦闘ユニットによって随伴されていない限り）
- ・ そのヘクスを通して敵 LOC をたどる
- ・ そのヘクス内へ又は通過する敵の鉄道移動
- ・ そのヘクス内の敵の鉄道変換
- ・ 装甲列車の移動

#### 18.5 城塞 [Citadel]

これらのヘクスは、通常は複数の重要塞化建造物を含み、いくつかは地下にある近代的なもので、一世紀前に造られたものもあります。ソヴィエト軍部隊は、これらを頑強に保持しました。

**18.51 城塞の戦闘効果 [Combat Effects of Citadel]** ソヴィエト軍ユニットが活性の城塞を防御しているとき、以下の戦闘効果を適用します。

- a. 枢軸軍プレイヤーは、自軍の戦闘サイ振り (+1) DRM を適用します (他の効果と累積します)。攻撃している工兵効果 [15.53] 又は城塞を攻撃している 1 つの超重砲兵ユニット [13.44] は、この DRM を相殺します。追加の防御側 DRM は、他の地形 [高地のような] について使用可能です。
- b. 防御ユニットのいずれかの組み合わせは、そのヘクスについてこれらの防御戦力を追加で最大 3 防御戦力ポイントまで二倍にさせます。これらは、いずれかのユニット・タイプであることが可能です (防御側の選択)。

**例：** 各 2 防御ポイントの 3 つのユニットが、1 つの城塞を防御します。合計防御戦力は  $2 + 2 + 2 + 3$  追加ボーナス = 9 合計防御戦力ポイントです。防御側が単一の 2 防御ポイント・ユニットまで減少していたら、新たな合計は 2 プラス 2 二倍ボーナス = 4 合計防御戦力です。4 防御ポイントの 1 ユニットの 4 として算出され +3 二倍ボーナス = 7 合計防御戦力ポイントです。

c. 活性の城塞を攻撃している全ての装甲ユニット [例外：装甲工兵ユニット] の攻撃戦力は、半減されます。

d. 活性城塞上の全ユニットは、全ての R (退却) 戦闘結果 (並びにその追加損失) を無視します。これは、退却不可命令に相当せず、城塞内のユニットに命令を与えることはできません。

城塞に対する戦闘における単一ヘクス内の可能な最大防御 DRM は (+4) DRM プラス支援している航空ユニットで、以下のごとく算出します。：

- ・ 城塞 (+1)
- ・ 拠点 (+1)、拠点がここに建設されていたら
- ・ 高地 (+1)
- ・ 河川ヘクスサイド (+1)
- ・ 航空支援 (可変数)

枢軸軍は、以下のごとく算出される航空ユニットの DRM 効果に沿った最大 (3) DRM によって相殺される可能性があります。：

- ・ 1 工兵 (-1) DRM [15.53]。1 つのみの工兵が要求されます。追加の工兵は、効果を持ちません [15.53a]。
- ・ 各超重砲兵ユニットは、城塞 (+1) DRM 又は拠点 (+1) DRM [13.44] のどちらかを相殺できます。
- ・ 同一装甲師団効果 (-1) DRM [15.58]。城塞に対して 1 効果のみが認められます。
- ・ 航空ユニット (可変数)

城塞と陣地線は、最終 DRM を相殺する前に破壊状態になり得ます [13.43]。



**デザイン・ノート:** 大部分の城塞は比較的小さく、師団全体を収容できないため、二倍する効果に限度があります。そこに配備されたユニットは死守命令を受けているので、退却は適用されません。例えば、セヴァストポリの2つのマキシム・ゴーリキ砲台は、砲が破壊された後でさえ要塞 HQ と連絡を取っていました。その守備隊は狂信的な政治将校が多く、栄光か死かの命令を出していました。ソヴィエト軍は城塞に名前をつけなかったことにも注目すべきです。; ドイツ軍だけが名付けたのです。

**18.52 ZOC** は、非破壊（活性）城塞の内外へ伸びません。

**18.53** 城塞ヘクス（活性又は非活性）を防御している枢軸軍ユニットは、その戦闘効果を受けません。

**18.54** 活性の城塞ヘクス上のソヴィエト軍ユニットは、常に一般補給下 [6.3] で降伏 [20.0] を受けません。

**18.55** 破壊された城塞は、戦闘又はその他の効果を提供しません。城塞は、以下のいずれかのときに破壊されます。:

- 枢軸軍工兵フェイズ中、枢軸軍戦闘ユニットによって占められているか、又は
- そこに対する攻撃に、破壊の結果を達成したアスタリスク戦力を有する枢軸軍の超重砲兵を含む。これらのユニットは個別に攻撃を行い、標準の戦闘前に直ちに枢軸軍超重砲兵効果表 [13.43] を使用します。

## 19.0 鉄道の変換 [Railroad Conversion]

ソヴィエト連邦は、他のヨーロッパ国家と異なる幅の鉄道軌道を持っていました。

### 19.1 鉄道ヘクスの状態 [Railroad Hex Status]

**19.11** 友軍の鉄道ヘクスのみが、友軍の鉄道移動と友軍の補給をたどるために使用できます。シナリオの指示は、ソヴィエト軍又は枢軸軍プレイヤーに友軍の鉄道ヘクスを指定します。

**19.12** 両プレイヤーは、それぞれの自軍工兵フェイズ中に鉄道ヘクスを友軍使用に変換できます。単一のフェイズに変換された全てのヘクスは、機能している鉄道網 [6.16] にのみ加えられます。これら



を、1つの変換済ヘクスから同じ鉄道線によって連結した次の連結ヘクスへと加えます。プレイヤーは、間隙を残しておくことができません。間隙は、敵の活動のため後に出現し得ます

### 19.2 枢軸軍ユニットによる鉄道変換 [Railroad Conversion by Axis Unit]

**19.21** 鉄道ヘクスを変換するため、枢軸軍プレイヤーはそのヘクスを占めているユニットを持つことを要求されません。代わりに、枢軸軍プレイヤーは、シナリオの指示で指定された鉄道変換ポイント (RCPs) を使用します。これらは、各ターンに使用可能です。枢軸軍プレイヤーは、以下の鉄道ヘクスを変換するために RCPs を消費します。:

- 一般補給下で、しかも
- 敵 ZOC 内になく（そのヘクスを友軍ユニットが占めていない限り）、しかも
- 友軍鉄道マーカーに隣接する。各ヘクスが変換されるに連れて、鉄道マーカーがそのヘクス内へ移されます。しかも
- いかなる非破壊の敵要塞化建造物からも解放されている [18.11]。

**注釈:** ソヴィエト軍鉄道切断マーカーでマークされた、以前に変換された鉄道ヘクスは、常に再変換の資格を持ちます。

**19.22** 沼地 [swamp]、湿地 [marsh]、山岳、アルプスのヘクスは、変換するために 2 RCPs がかかります。泥濘又は降雪の天候状況が適用されるヘクスは、変換するために 2 RCPs がかかります。他の全てのヘクスは、1 RCP かかります。枢軸軍プレイヤーが RCPs を消費するに連れて、自軍鉄道堡マーカーを移動させるか又は鉄道切断マーカー [19.25] を取り去ることにより、直ちに影響下ヘクスを変換します。

**19.23** 各ターンに、枢軸軍プレイヤーは鉄道線上の鉄道堡マーカーを前進させるために RCPs を消費できますが、その開始ヘクスからいずれかの単一鉄道堡マーカーを移動させるために 4 RCPs までを消費できます（ロシアでは、シナリオに従ってどこかで使用するために使用可能な追加 RCPs があり得ます）。未使用の RCPs は、ターンからターンへと蓄積できません。

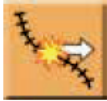


**19.24** 枢軸軍プレイヤーは、自軍の鉄道変換の進捗を示すため、鉄道堡マーカーを使用します。増援として到着する鉄道堡は、戦略セグメントの増援フェイズ中に指定されたヘクス内に置かれます。そこから鉄道ヘクスは、後の同じターンに通常に変換できます。

**a.** 枢軸軍プレイヤーが RCPs を消費するに連れて、鉄道堡マーカーを変換したヘクス内へ移動させます。

**b.** 鉄道堡マーカーが鉄道交差点ヘクス（複数の鉄道線が交わる）上に移動するときにはいつでも、枢軸軍プレイヤーは各鉄道線が進入するヘクスの方向に向いた追加の鉄道堡マーカーを置きます。枢軸軍プレイヤーが未だに使用可能な RCPs を持つと、交差点ヘクスを退出している鉄道線のいずれか（又は全て）に沿って構築を継続（このターン）でき、交差点からの方向にかかわらず各ヘクスの変換に 1（以上）RCPs がかかります。鉄道堡マーカーは、各線に沿ってヘクスを変換するために RCPs が消費されるに連れて前進します。

## 19.25 鉄道切断マーカー [Rail Cut Marker]



a. 鉄道切断マーカーは、シナリオの指示に従って、各シナリオの開始時に置かれます。

b. 矢印を有さない鉄道切断マーカーは、マーカーを含んでいるヘクスが変換されていないか、又は枢軸軍ユニットによって使用するための変換が失われたことのみを示します。枢軸軍の鉄道堡マーカーが、矢印を有さないソヴィエト軍の鉄道切断マーカーを含んでいるヘクスに進入したとき、鉄道切断マーカーを取り去ります。

c. 矢印を有する鉄道切断マーカーは、マーカーを有するヘクスと矢印の方向の全ヘクスが枢軸軍の使用のために変換されておらず、ソヴィエト軍が使用可能であることを示します。枢軸軍の鉄道堡マーカーが、矢印が鉄道堡から離れる方向を指す「矢印」鉄道切断マーカーを含んでいるヘクスへ進入するとき、鉄道切断マーカーは隣のソヴィエト軍鉄道ヘクスへ1ヘクス戻して移されます。マーカーは、他の鉄道切断マーカーを含んでいるヘクスへ進入したときのみ取り去られます。

**注釈：**枢軸軍プレイヤーは、鉄道ヘクスを通して移動することがそれを交換させないことを忘れてはなりません。たとえ枢軸軍前線の深い背後であっても、それが無防備で残されていたら、ソヴィエト軍プレイヤーは鉄道移動のために使用できます。

## 19.3 ソヴィエト軍ユニットによる鉄道変換

[Railroad Conversion by Soviet Units]

ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍工兵フェイズの終了時に補給下のソヴィエト軍工兵ユニット [22.12] 又は機能 HQ [21.15] が枢軸軍の鉄道ヘクスを占めると、ソヴィエト軍の使用のために変換できます。工兵 (又はHQ) は、そのターン中に戦闘又は特殊な移動 [11.0] に従事してはなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、鉄道堡マーカーを押し戻し、その変換を示すために矢印を有する鉄道切断マーカーを置きます (又は前進させます)。

## 19.4 鉄道線の切断 [Cutting Railroad Lines]



自軍工兵フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍戦闘ユニットによって占められた枢軸軍変換済鉄道ヘクス上に鉄道切断マーカーを置くための選択枝を持ちます。枢軸軍ユニットは、鉄道切断マーカーを置くことができず、ソヴィエト軍ユニットは自軍の鉄道を切断できません。

**デザイン・ノート：**この時期、枢軸軍はソヴィエト軍の鉄道を捕獲し、自軍の使用のために変換することを望みました。他方、ソヴィエト軍は、枢軸軍の鉄道を破壊しました。

## 20.0 ソヴィエト軍の降伏 [Soviet Surrender]

包囲された多数のソヴィエト軍ユニットはすぐに降伏しましたが、一定のユニットは全滅するまで闘う傾向がありました。ソヴィエト軍戦闘ユニットのみが、降伏を受けます。

### 20.1 降伏の資格要件 [Surrender Qualifications]

**20.11** 降伏フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍 ZOC から解放された無制限な長さのラインを以下へたどれない、枢軸軍 ZOC 内にあるソヴィエト軍戦闘ユニットを有する各ヘクスについて、降伏チェックを行うことを要求されます。:

- ・友軍港湾
- ・非包囲下の大都市
- ・マップ端補給源

**20.12** 一定のユニットは、降伏を受けません。:

- 海上ユニット
- 小艦隊
- 装甲列車
- 非破壊城塞ヘクス内の全ユニット
- 集積所と MSUs

**20.13** ユニットの、たとえそのヘクス内に敵ユニットが ZOC を及ぼしても、友軍戦闘ユニットを含んでいるヘクス内へ又は通過して、ヘクスのラインをたどることができます。

### 20.2 降伏の手順 [Surrender Procedure]

**20.21 降伏表の参照 [Refer to the Surrender]** 資格を持つ各ヘクスについてサイを振ります。適用可能な DRMs によってサイの目を修正します。

#### 降伏 [Surrender]

ヘクスから全てのソヴィエト軍ユニットを取り去り、それらを除去ボックス内に置きます。

#### 完全損耗 [Full Attrition]

ヘクス内の各ユニットは、1 ステップを失います。このステップ損失のために取り去られたユニットは、除去ボックス内へ置かれます。

#### 部分損耗 [Partial Attrition]

ソヴィエト軍プレイヤーの選択で、ヘクス内の1ユニットのみが1ステップを失い、残りは影響を受けません。マップから取り去られたユニットは、除去ボックス内に置かれます。

#### 効果なし [No Effect]

ソヴィエト軍ユニットは、損失なしで留まります。

**注釈：**ソヴィエト軍の MSU と補給集積所ユニットは、ユニットを一般補給下又は緊急時補給に維持することで降伏表上に DRMs を提供できます。全てのソヴィエト軍ユニットが降伏したヘクス内に留まるソヴィエト軍の MSU 又は集積所は、取り去られて後の使用のために使用可能な補給カウンターのプール内に置かれます。

**20.22 HQ のための DRM は、その補給状態にかかわらず適用します。**

**デザイン・ノート：**GTs31~61 の DRM は、部分的なモスクワ撤収が最高潮に達した、ソヴィエト国民の士気が特に低い時期をあらわします。

## 21.0 ソヴィエト軍の特殊ユニット

[Soviet Special Units]

### 21.1 機能 HQs [Operational HQs]



ソヴィエト軍の機能司令部 (HQ) ユニットの、いくつかの重要な指揮と統率の機能に従事します。

**21.11** 各ソヴィエト軍 HQ は、4ヘクスの指揮範囲を持ちます。範囲は、地形、敵ユニット、敵ユニットの ZOC を考慮せずにたどられます。指揮範囲をカウントしているとき、HQ ユニットによって占められたヘクスはカウントしません。各 HQ はゼロのスタッキング値を持ちますが、鉄道、空輸、海輸によって移動するときは、各 HQ を 1 スタッキング・ポイントとしてカウントします。

**21.12** 機能 HQ の指揮ポイント値は様々な機能を持ち、いずれかのターンのフェイズ毎に、全てがこの数値まで行使することができます。以下を示します。:



**a.** 友軍自動車化フェイズ [10.13] 中、HQ が移動のために活性化させることができる非自動車化ユニットの数です。HQ は、自身、マップ外からのユニット、騎兵 [騎兵は、すでに移動することが認められているため] を活性化できません。活性化させるためには、ユニットが活性化を行っている HQ の指揮範囲内にいなければなりません。活性化したユニットの上に活性化マーカーを置きます。

**b.** 指揮範囲内にある 1 つのソヴィエト軍親衛ユニットは、HQ の指揮ポイント値 [21.41] によって認められたものに追加して活性化できます。活性化したユニットの上に活性化マーカーを置きます。

**c.** ソヴィエト軍対応フェイズ中、各機能 HQ によって移動するための資格を持つ指揮範囲内の自動車化ユニットの数です。

**d.** 単一のフェイズ中に HQ が指揮範囲内に置くことができる命令マーカーの合計数です [12.54]。

**e.** 1 指揮ポイントは、NKVD ユニットによって課された 1 つの強制的な退却不可命令を取り去るために使用できます [12.54b と 21.51d]。取り去られた NKVD 命令は、追加退却に変更できません。

**例:** 2 つの戦闘があるものの、範囲内にある唯一の HQ が 1 指揮ポイントのみを持つと、命令マーカーをこれらの戦闘の 1 つの上に置くか、又は 1 つの NKVD 退却不可命令を無効化することのみができます。

**21.13** 指揮ポイントは、ターンからターンへと蓄積できず、又は他の HQs へ貸与できません。航空妨害は、HQ の指揮ポイント値に影響を持つ可能性があります [14.66]。

**21.14** 機能 HQ は、その指揮範囲内にある 2 つまでのソヴィエト軍砲兵ユニットが、宣言戦闘 [13.15a] に支援を提供することを認めます。

**21.15 工兵機能 [Engineer Function]** 機能 HQ は、鉄道ヘクスをソヴィエト軍が使用するために変換することもできます [19.3]。HQ は、それが占めるヘクスのみを変換します (その指揮値にかかわらず)。

**デザイン・ノート:** いくつかの工兵が、HQ ユニットと共にいるものと仮定されます。

### 21.2 非機能 HQs [Non-Operational HQs]



**21.21** 各ソヴィエト軍 HQ は、非機能 (Non-Op) 面が裏に記載されます。指揮ポイント値の代わりに、非機能 HQ は回復値を持ちます。各非機能 HQ は、ゼロのスタッキング値を有する 1 ステップ・ユニットです。各非機能 HQ は、4 ヘクスの指揮範囲を保持します。

**21.22** 機能状態と非機能状態の HQs の指揮範囲が重複したら、重複が発生した場所では非機能 HQ の指揮範囲と影響が優先されます。

**21.23** 以下のとき、HQ を非機能面に返します。:

- ・シナリオのセット・アップによって指定される
- ・蹂躞マーカーを受ける
- ・枢軸軍 ZOC 内のカラのヘクスを通過して退却する
- ・一定の航空妨害の結果を被る [14.66b]

**21.24** HQ (機能状態又は非機能状態) が戦闘又は蹂躞のために除去されたら、ユニット再建記録欄の適切なボックス (基幹又は除去) 内にその非機能面に置きます。

**21.25** 非機能 HQ は、以下を行うことができません。:

- ・強制攻撃について二倍の活性化を認める [12.35]
- ・砲兵の統合を認める [13.15a]
- ・空輸される [14.72]
- ・非自動車化ユニットを活性化させる [21.12a]
- ・親衛ユニットを活性化させる [21.12b]
- ・ソヴィエト軍対応フェイズ中、自動車化ユニット (たち) を活性化させる [21.12c]
- ・命令マーカーを発令する [21.12d]
- ・NKVD の退却不可マーカーを取り去る [21.12e]

**21.26 非機能 HQ の制限 [Non-Op Restrictions]** その指揮範囲内に位置するヘクス上のソヴィエト軍の活性化に、以下を適用します。

**a. 構築の制限**

- ・新たな標準拠点を置くことができませんが、E 結果によって受け取った拠点は置くことができ、構築中の拠点と橋梁は完成できます。
- ・橋梁の爆破 [22.43c] は認められません。
- ・鉄道の変換は認められます。

**b.** ソヴィエト軍航空ユニットは、CAS [14.5] 又は妨害 [14.6] の任務を実施できませんが、ソヴィエト軍戦闘機ユニットは枢軸軍の妨害と CAS の任務に対抗できます。

**c.** 防御側ヘクス内のそれを含む、1 つまでのソヴィエト軍砲兵ユニットが、その支援戦力を指揮範囲内の防御側ヘクスに提供できます。

### 21.27 非機能 HQ の移動制限 [Non-Op HQ Movement Restrictions]

**a.** ソヴィエト軍移動フェイズ中、ソヴィエト軍の非機能 HQ が常に移動できる一方、移動フェイズの開始時に非機能指揮範囲内にあって移動を開始できるソヴィエト軍戦闘機ユニットの数は、各移動フェイズ中に HQ の回復値よりも 1 少ない数に限定されます。



**例:** HQ の回復値が3であると、非機能 HQ の指揮範囲内に位置する2つのソヴィエト軍戦闘ユニットのみがソヴィエト軍自動車化移動フェイズに移動でき（自動車化であると）、同じ（又は異なる）2つのユニットがソヴィエト軍移動フェイズ中に移動できます。

**b.** 複数の非機能 HQs が重複するゾーンを持つ場所では、統合されたゾーンを単一のゾーンとして扱い、他のユニットの移動を判定するために低い回復値の HQ を使用します。

**c.** その移動を指揮範囲の外で開始するソヴィエト軍戦闘ユニットは、その指揮範囲内に進入して自由に移動できます。いったんユニットが非機能 HQ から4ヘクス以内で移動を停止したら、非機能 HQ の移動制限に従います。

**注釈:** 非機能 HQ の移動は、4ヘクスの指揮範囲がそれと共に移動するため、致命的になる危険性があります。移動している指揮範囲は、留まっていたら制限していたユニットを自由に移動させることができます（後のフェイズ中）。

**d.** 非機能指揮範囲内における橋梁マーカーの配置と再配置は、1ユニットの移動としてカウントします。敵戦闘ユニットがそのヘクスへ進入したための橋梁の撤去は、この1ユニットの限度に対してカウントしません。

**e.** 非機能指揮範囲内で開始又は終了する空輸 [14.7] は、1ユニットの移動としてカウントします。

**f.** 小艦隊と海上ユニットの移動は、制限されません。

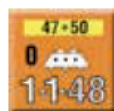
## 21.28 機能状態の回復 [Recovery of Operational Status]

**a.** 管理セグメント中、ソヴィエト軍プレイヤーは、HQ の回復を試みることができます。各非機能 HQ についてサイを振ります。サイの目が HQ 回復値の二倍を超えたら、HQ は非機能状態に留まります。サイの目が HQ 回復値の二倍以下であると、HQ をその機能状態面に返します。ソヴィエト軍プレイヤーは、活性ボックス内（基幹又は除去ボックスは不可）の非機能 HQ についてもサイを振ることができます。

**b.** HQ がその上に非補給下マーカーを持つと、その回復値を二倍にしません。

**21.29 HQ の解散 [HQ Disbandment]** 管理セグメント中、ソヴィエト軍プレイヤーは、いずれかの数の自軍非機能 HQs を解散させることができます。HQ を解散させることは、その HQ のために回復のサイ振りを行う代わりに行われます [サイ振りに失敗し、次いでその HQ の解散を決めることはできません]。解散した HQs を基幹ボックス内に置きます（非機能状態で）。枢軸軍プレイヤーは、解散された各ソヴィエト軍非機能 HQ について1 VP を得点します。

## 21.3 ソヴィエト軍の装甲列車 [Soviet Armored Trains]



これらのユニットは、それらを指揮している NKVD 又は鉄道保安連隊の番号が付された列車のグループをあらわします。枢軸軍は非常に少数の装甲列車を東部戦線に配備し、それらは厳密に内務保安用でした。

**21.31 スタッキング [Stacking]** いずれかのフェイズ終了時に、あるヘクス内に1つのみの装甲列車が認められます。装甲列車が他の装甲列車と共にスタックすることを強制されたら、代わりに除去されます。

## 21.32 移動 [Movement]

**a.** 装甲列車（灰色 MA）は、各ターンにその記載された MA まで、鉄道ヘクス上のみを移動します（航空妨害の影響を受けず；14.65）。これは、友軍自動車化移動フェイズ又は友軍移動フェイズ中のどちらかで移動できますが、同じターンに両方は不可です。

**注釈:** 移動を管理するため、ソヴィエト軍装甲列車が自動車化移動フェイズ中に移動したら、その上に活性化マーカーを置きます。

**b.** 装甲列車は、敵 ZOC 内へ移動できますが通過はできません。これは、枢軸軍の使用に変換されていない、連続した連結鉄道ヘクス上のみを移動できます。友軍ユニットがそのヘクスを占める場合にのみ、敵 ZOC を通過して退却できます [16.47b と 16.48]。

**c.** 装甲列車は、鉄道許容量に対してカウントしません。これは、ユニットを輸送できません。

**d.** たとえ鉄道上で標準移動を実施しても、装甲列車は特殊な移動 [11.0] を実施できません。

**21.33** 装甲列車は、それが占めるヘクスを通過する敵の補給線を妨害します。

**21.34** 装甲列車は、攻撃補給又は一般補給を要求されません。これらは、降伏を受けません。

**21.35** 装甲列車は、移動、戦闘、VP 計算 [24.41] の目的において「装甲」タイプのユニットではありません。装甲列車は、装甲列車 RPs からのみ再建できます。除去されたとき、装甲列車を基幹ボックス内に置き [7.42c]、決して除去ボックスではありません。

## 21.4 親衛ユニット [Guards Units]

ソヴィエト軍プレイヤーのみが親衛ユニットを持ちます。ソヴィエト軍の親衛ユニットは、そのユニット名称に「Gd」と赤色ユニット・タイプ・ボックスの使用によって示されます。

**21.41** ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ中、機能 HQ は指揮範囲内にある1つの親衛ユニットを活性化させることができます。この活性化は、HQ の指揮値によって認められる他の活性化に追加され、たとえ妨害が指揮値をゼロに減少させていても認められます [14.66]。この活性化は、ルール 12.35 によって二倍にできません。

**21.42** ソヴィエト軍の非機能 HQ は、その指揮範囲内で親衛の活性化 [21.25] が認められません。

**注釈:** 親衛ロケット砲ユニットは、特殊なスタッキングを使用できます [13.32b]。

## 21.5 NKVD ユニット [NKVD Unit]



これらの内務保安部隊は陸軍の指揮下にありませんでしたが、緊急事態下に多数が前線任務へ投入されました。

### 21.51 自動的な退却不可 [Automatic No Retreat]

a. NKVD ユニットが資格を持つ地形 [12.53b] 内で防御するときにはいつでも、そのヘクス上に退却不可マーカーを自動的に提供します。ヘクス内の町は、泥濘又は降雪の天候中に町が DRM を与えるときに退却不可を認めます。

**注釈：** NKVD ユニットは、蹂躪中に命令を提供しません。なぜならば、命令は戦闘が宣言されるまで置くことができず、蹂躪は戦闘ではないからです。

b. この戦闘結果によって要求されるいかなるステップ損失も、ヘクス内の他のユニットが除去されてしまうまで、NKVD ユニットへ割り当てることができません。防御側ヘクスを複数の NKVD ステップが占めると、ソヴィエト軍プレイヤーは退却不可を創出するユニットを指定します。その NKVD ユニットは、たとえ HQ が退却不可命令を無効化しても、最後にステップ損失を受けます。

**注釈：** NKVD ユニットの再建方法については、7.45 を参照してください。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、退却不可の要件を取り去るために範囲内の機能 HQ から指揮ポイントを適用できます [21.12c]。

d. GT31 から開始して、自動車化 (赤色ボックス MA) NKVD ユニットのみのみが退却不可マーカーを提供します。

**デザイン・ノート：** 戦役の二か月後には、最も狂信的な NKVD 部隊のみのみがこのような戦い方の決意を持っていました。

21.52 降伏のサイ振りは、少なくともいずれかのタイプの 1 つの NKVD ユニットが存在するヘクスで、有利な DRM を受け取ることができます [降伏表を参照]。

21.53 自動車化 NKVD ユニットは、対応移動又は蹂躪を実施できません。

**デザイン・ノート：** NKVD ユニットは陸軍の指揮下になかったため、戦術的な柔軟性を認めるドクトリンは存在しませんでした。

## 21.6 ソヴィエト軍の機関銃 (MG) ユニット

[Soviet Machine Gun (MG) Unit]



21.61 戦闘又は蹂躪に従事する場合にのみ、MG ユニットを未確認状態面から返します。これらが明らかにされるに連れて、その確認面に「撤去 [Remove]」を表示するユニットをプレイから取り去ります。

21.62 未確認状態の各 MG ユニットは、ZOC を及ぼします。これらは戦闘ユニットで、補給制限とソヴィエト軍の降伏を受けます。

21.63 取り去られた全ての MG ユニットを、再建不能ボックス内に置きます。

## 21.7 ソヴィエト軍の民兵ユニット [Soviet Militia Unit]



黄色のユニット・タイプ・ボックスを有す全てのソヴィエト軍ユニットは、民兵ユニットです。民兵ユニットは、通常の戦闘ユニットとして機能しますが、いくつかの差異があります。



21.71 未確認状態の民兵 [Untried Militia] シナリオのセットアップ指示が異なる指定をしない限り、全てのソヴィエト軍の未確認状態民兵ユニットのカウンター内容物を、シナリオ・セットアップ・カードの無作為配置で引くために不透明容器内に入れます。マップ上に、未確認状態の民兵ユニットを未確認状態面で置きます。未確認状態の MG ユニットと同様に [21.61]、戦闘 (攻撃又は防御) 又は蹂躪に従事した場合にのみこれらを明らかにします。これらが明らかにされるに連れて、その確認状態面に「撤去 [Remove]」を表示するこれらのユニットをプレイから取り去ります。

**デザイン・ノート：** 民兵の行動は闇雲で無軌道でした。ソヴィエト軍の司令官たちは、しばしば民兵ユニットが戦闘でどのように行動するのかを知りようがありませんでした。

21.72 民兵ユニットは、友軍工兵フェイズ中に Zap ユニットに任意に変換できます [7.44]。

21.73 何らかの理由でマップから民兵ユニットを取り去るとき、それを不透明容器内へ戻さないでください。これはプレイに復帰できません。

21.74 民兵旅団ユニットは、その配置された町、都市、大都市の最寄りのヘクスから 5 ヘクスを超えてメイン・マップを移動できません (砲兵射程と同様にヘクスをカウントします)。5 ヘクスの範囲の外部へ移動することを強制されたら (戦闘又は蹂躪によって)、直ちに除去されます。

**注釈：** このルールは、旅団規模の民兵ユニットのみに言及します。これらは非常に大まかな編成で、集中管理を外れたら崩壊しました。

## 21.8 守備隊 [Garrisons]



21.81 守備隊として指定されたユニットは、セット・アップ・カード上でそのように表示されるか、又は特別な配置によって創出されます。

21.82 守備隊ユニットは、移動を実施できません。攻撃できませんが、戦闘で防御できます。守備隊の砲兵ユニットは、砲兵支援を提供できます。解放された後、守備隊ユニットは全てのゲーム機能を実行できます。守備隊は、ヘクス単位を基本に解放されます [7.52]。

21.83 以下のとき、単一守備隊ヘクス上の全ユニットを解放します。:

- ・ヘクスが攻撃されるか、又は
- ・いずれかのフェイズ終了時に、敵ユニットがその ZOC を守備隊ヘクス内に及ぼすか、又は
- ・シナリオの指示内に列記された解放日付によって解放される。

### 21.84 ソヴィエト軍の守備隊 [Soviet Garrisons]

a. ソヴィエト軍の徴収兵ユニット [7.8] は、配置の瞬間に守備隊ユニットになります。

b. ソヴィエト軍補充表 [7.52a] から獲得された R の結果は、1 つ又は 2 つの (望むごとく) ソヴィエト軍守備隊ヘクスを解放できます。これは、VP がかかりません [24.3]。

## 22.0 その他の特殊ユニット

[Other Special Units]

### 22.1 工兵 [Engineers]

**22.11** 枢軸軍又はソヴィエト軍の工兵ユニットは、拠点を受け取った同じターン中に完成拠点を構築できます [7.41、18.44c、18.45c]。友軍工兵フェイズ中、使用可能な拠点をその完成（活性）面で、一般補給下のいずれかの工兵の上に置きます。その工兵は、ターン中に戦闘、特殊な移動 [11.0]、空輸又は海輸、又はそのセグメント中に鉄道ヘクスの変換 [19.3] 又は枢軸軍鉄道ヘクスの切断 [19.4] に従事できません。

**22.12** ソヴィエト軍工兵フェイズの終了時、枢軸軍鉄道ヘクス上のソヴィエト軍工兵ユニットは、そのヘクスをソヴィエト軍の使用に変換できます [19.3]。

**22.13** スタックは、自動車化工兵ユニットを含む場合にのみ、拠点を有すヘクスに対して又は陣地線を含んでいるヘクスサイドを通して蹂躪を試みることができます [18.15]。

**22.14** 工兵ユニットは、いずれかの1ターン中に以下の機能の1つのみを実行できます。:

- ・浅水面ヘクスサイドを越える移動の補助 [10.47]
- ・拠点構築の補助 [22.11]
- ・枢軸軍からソヴィエト軍の使用への鉄道ヘクス変換の実施 [22.12]
- ・陣地線又は拠点の蹂躪を認める [11.35c、18.15、22.13]
- ・フェリー構築を認める [22.32]

**22.15** 同じフェイズに工兵は以下ができます。:

- ・戦闘で工兵効果を認め [15.53]、しかも
- ・スタッキング限度を超過する [15.53c]。

### 22.2 橋梁マーカー [Bridge Marker]



史実では、両陣営が梁橋工兵を使用可能で、舟橋が迅速な使用に用いられました。両プレイヤーは、現在橋梁がない運河、河川、大河川ヘクスサイドを越えるため、又はマップ上に記載された橋梁が破壊されているヘクスサイドを越えるため、自軍の橋梁マーカーを使用できます。

**22.21** 橋梁マーカーは、両面を持ちます。表面は完成（活性）面です。裏面は構築中面です。完成した橋梁マーカーは、隣接する運河、河川、大河川ヘクスサイドを越える橋梁になります。カウンター上の矢印を、橋梁ヘクスサイドを直接指すように向けます。活性橋梁は、そのヘクスサイドを越えるためのコストのみを無効化します。橋梁ヘクスサイドの両岸上のヘクス内に道路があると、現在破壊された橋梁によって以前に連結していた場合にのみこれらの道路を連結します [22.4]。

**22.22** 橋梁マーカーは移動せず、取り去られるか又は構築のために再配置されます。橋梁マーカーを取り去るか又は置かれることができる回数に限度はありませんが、ターン毎に一度のみこれを行うことができます。使用されないときは、橋梁マーカーを活性ボックス内に保管します。プレイヤーは、決して橋梁の構築を強制されません。

### 22.23 橋梁の配置 [Bridge Placement]



**a.** 構築中の橋梁は、友軍の一般補給下ヘクス上にのみ置くことができます。行先ヘクスは、友軍の一般補給下である必要があります。構築ヘクスサイドは、非破壊橋梁（マップ上に記載されたそれを含む）を含むことはできませんが、破壊された橋梁を含むことはできます。破壊された橋梁ヘクスサイドを越えて完了したとき、ユニットは対岸ヘクス（道路が導かれる場所）へ道路移動率で橋梁マーカーを越えるために移動を継続でき、一方で破壊された橋梁上で修理の手順を継続できます。道路補給ルートも、橋梁マーカーを有すヘクスサイドを越えて継続することができます。いったん記載された橋梁が修理されたら、橋梁マーカーを取り去ります。

**注釈：**非補給下（それ故資格を持たない）ヘクスは、一時的な補給源 [6.26] の使用によって橋梁配置の資格を持つようにできます。

**b.** 橋梁マーカーは、たとえヘクスが後に非補給下であると判定されても、完全に機能している（道路）橋梁として、無期限にヘクス内に留まることができます。

**c.** 枢軸軍であると友軍移動フェイズ中、ソヴィエト軍であると友軍自動車化移動フェイズ中、構築中面を表に向けて橋梁マーカーを置きます。橋梁マーカーを、架橋するヘクスサイドに隣接させて置きます。敵 ZOC は、目的地ヘクス（対岸、又は隣接、河川の他方の側のヘクス）内に伸びることができますが、目的地ヘクスが敵に占められてはなりません。構築中の橋梁は、移動に何ら影響を持ちません。

**注釈：**非機能 HQs は、橋梁の配置を制限する可能性があります [21.27d]。

### 22.24 橋梁の完成 [Bridge Completion]

**a.** （非大）河川又は運河ヘクスサイドを越える橋梁マーカーは、配置されたら直ちにその活性面に返されます。

**b.** 大河川を越える橋梁マーカーは、友軍工兵フェイズ中にその構築を完了するため、これに先立つ移動又は自動車化フェイズ中に使用できません。

**c.** 完成したとき、配置と目的地ヘクスの両方が友軍で、敵 ZOC がどちらのヘクス内にも伸びていなければ（無効化されない限り）、橋梁マーカーをその活性面に返して矢印を橋梁ヘクスサイドに向けます。

**注釈：**橋梁マーカーが指しているヘクスサイドの変更は、たとえ橋梁が占めるヘクスを変更しなくても、再び完全な構築手順に従うことが要求されます。

**22.25** ソヴィエト軍の橋梁マーカーは、枢軸軍の橋梁マーカーと正確に同様に機能しますが、シナリオで特記されていない限り、GT98 まで通して大河川を越えて置くことができません [1941 年中、ソヴィエト軍は一般的に重装備が不足していました]。

**22.26** ユニットの、敵の橋梁マーカーを使用できません。敵の戦闘ユニットがそのヘクスに進入したら、橋梁を取り去ります。取り去られた橋梁は、未来のいずれかのターンに再使用できます。



## 22.3 フェリー・マーカー [Ferry Markers]



枢軸軍部隊は、大河川に架かる多数の損傷した鉄道橋を修理する準備ができておらず、フェリーを建設して物資を輸送する応急処置をとりました。枢軸軍プレイヤーのみがフェリー・マーカーを持ちます。

**22.31** フェリー・マーカーは、鉄道橋（マップ上に記載された）が破壊された場所で大河川ヘクスサイドを越える鉄道移動（地上移動は不可）を認めるマーカーです。

**22.32** フェリー・マーカーは、橋梁マーカーとほぼ同じ方法で使用されます。ルール 22.22~22.26 を使用しますが、以下の変更を伴います。

**a.** 枢軸軍の移動フェイズ中にフェリーを置きます。ヘクスがマップ端補給源へ戻る補給をたどる鉄道網内で変換された鉄道堡マーカーを含むと、破壊された大河川鉄道橋を有すヘクスサイドを含んでいるいずれかのヘクス上にフェリーを置くことができます。

**b.** フェリーをその構築中面を上にして置きます。枢軸軍の工兵フェイズ中に、フェリーをその活性面に返します。枢軸軍の工兵ユニット（いずれかの国籍）は、両フェイズについて要求されます。続くいずれかのターンに、移動して離れることができます。次のターンから開始して、大河川ヘクスサイドは枢軸軍の鉄道移動に開通します。

**22.33 大河川とフェリー [Major River and Ferries]** 輸送されるユニットは、フェリーで大河川を越えるために 30 鉄道 MPs（プラスして対岸のヘクスについての追加 1 鉄道 MP）を消費します。十分な鉄道 MPs を残していないユニットは、フェリーによって大河川ヘクスサイドを越えることができません。これらは、大河川ヘクスサイドに隣接して停止し、残っている鉄道 MPs は失われます。

**22.34 補給 [Supply]** フェリーが完成した後のターンから開始して、枢軸軍プレイヤーは一般補給と攻撃補給をたどるためにこれを使用でき、その大河川ヘクスサイドを越えて自軍の鉄道網を伸ばすことができます。

**22.35** フェリー・マーカーの撤去は橋梁マーカーの撤去と同じですが、いったん置かれたフェリーは、鉄道橋が修理されるか又は敵戦闘ユニットがそのヘクス内に移動するまで取り去られないことが異なります。

**注釈：**フェリーを使用する主な理由は、橋梁の修理が発生している間に鉄道を繋げるためです。いったんフェリーが完成したら、あなたはフェリーを置くことで河川の対岸で鉄道変換を継続できます。鉄道堡がそこに到着するまで、破壊された鉄道橋の修理を開始できないことに留意してください。

## 22.4 橋梁の爆破と修理 [Bridge Destruction and Repair]

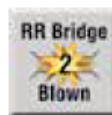
**22.41** 大河川又は湖に架かる、マップ上に記載された道路橋と鉄道橋のみが橋梁爆破を受けます。両プレイヤーは、橋梁爆破を実施できます。

**注釈：**橋梁とフェリーのマーカーは、爆破又は敵の捕獲を受けません。その代わりに、これらは（一時的に）取り去ることができます。

**22.42** いずれかの補給状態の、いずれかの戦闘ユニットは、友軍工兵フェイズ中に橋梁爆破を実施できます。ユニットは、橋梁ヘクスサイドを含む 2 つのヘクスのどちらかに位置し、橋梁爆破を実施しているユニットを含むヘクスから 7 ヘクス以内に敵ユニットがあると（砲兵の射程と同様にカウントします）橋梁爆破を実施できます。そのヘクスサイド上の全ての橋梁は、そのヘクスサイドについて橋梁爆破が宣言されたとき自動的に破壊されます【例外：22.43c】。破壊された橋梁は、修理されるまでそれを越える地上移動又は鉄道移動をやはり認めません。橋梁は、破壊と再建が無制限な回数でできます。

### 22.43 橋梁爆破の手順 [Bridge Destruction Procedure]

**a.** 望むどの橋梁が破壊されるのか宣言します [10.45a、最後のドットに注意]。



**b.** 橋梁破壊マーカーをその 2 ポイント面を上にして、破壊された各橋梁に隣接するどちらかのヘクス内に置きます。マーカーは、橋梁が完全に修理されるまで留まります。

**c.** 橋梁は、ソヴィエト軍の非機能 HQ の指揮範囲内（4 ヘクス）にあるソヴィエト軍ユニットによって破壊できません。

### 22.44 橋梁の修理 [Bridge Repair]

**a.** 両プレイヤーは、橋梁の修理を実施できます。友軍工兵フェイズ中、望むだけ多くの資格を持つ橋梁の修理を実施します。各橋梁の修理は、ターン毎に一度のみ試みることができます。

**b.** 橋梁は、補給下の友軍工兵ユニットが橋梁ヘクスサイドを含む 2 つのヘクスのどちらかにあると資格を持ちます。鉄道橋は、修理のための資格を持つため、橋梁ヘクスサイドに隣接する友軍鉄道堡マーカーも要求されます。工兵は、ターン毎に 1 つのみの橋梁で修理を実施できます。

**c.** 橋梁は、橋梁の対岸上のヘクス内に敵戦闘ユニットがあると修理の資格を持ちませんが、そのヘクスが敵 ZOC 内にあることは構いません。

**デザイン・ノート：**大河川を越える鉄道橋は、修理が極度に困難でした。道路橋よりも大重量を支える必要があり、表面が完全に水平でなければなりません。これを成し遂げるため、ドイツ軍は架橋支援部隊を大規模組織に集中させ、各工兵連隊によって指揮させました。興味深いことに、これらの支援部隊は、ケーブル・フェリーの機能を含みました。1942 年 3 月までに、ドイツ軍は橋梁修理の補填のため、4 つのフェリー・グループと舟橋を機能させました。

### 22.45 橋梁修理の手順 [Bridge Repair Procedure]

**a.** プレイヤーは、修理を試みる橋梁を指定します。

**b.** サイを振り、DRMs を適用し、各試みについて橋梁修理表を調べます。結果は以下のとおりです：

#### 1 損傷ポイントの撤去

橋梁破壊マーカーをその 2 ポイント面から 1 ポイント面へ返すか、又はその 1 ポイント面を上にして開始したらマーカーを取り去ります。

#### 修理不可

損傷ポイントを取り去りません。

**22.46** 橋梁破壊マーカーの撤去は、橋梁が完全に修理されて使用できることを示します。プレイヤーは、修理が完了するまで、各ターンに橋梁の修理を試みることができます。後に敵ユニットがヘクスサイドに隣接して再び橋梁爆破を実行したら、修理期間中に追加の損傷ポイントを受け得ます。

**22.47** 橋梁は、破壊状態として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てください。

## 22.5 小艦隊 [Navies]

小艦隊ユニットは、特殊な移動能力と制限を持つ地上戦闘ユニットです [海上モジュール 32.1]。

### 22.51 小艦隊の移動 [Navies Movement]

**a.** 小艦隊は、シナリオが指定した一定の河川、大河川、運河、沿岸、浅水面、湖、内海、全海上ヘクスによって連結した連続ヘクス内で、その記載された許容移動力まで移動できます。小艦隊は、友軍の移動フェイズ又は自動車化移動フェイズのどちらかで移動できますが、両方は不可です。これらは、対応フェイズ中に移動できません [これらは、HQの連絡システム内に縛られません]。進入した各ヘクスは、1小艦隊移動ポイントがかかります。これらは、戦闘後に退却又は前進ができます。

**b.** 小艦隊は、敵 ZOC 内に移動できますが、通過はできません [敵 ZOC が大河川、湖、全海上ヘクスサイドを越えて伸びないことを忘れないでください]。これらは、敵が占めるヘクスへ進入できません。移動は、航空妨害によって制限される可能性があります [14.65]。

**c.** 小艦隊は、大河川ヘクスサイドに隣接する2つのヘクスの1つの上を移動し、これら2つの可能なヘクスの1つのみに存在することになります。陸上コストにかかわらず、これらは進入した各ヘクスについて1小艦隊MPを消費します。これらは、決して大河川ヘクスサイドの地形コストを消費しません。



**例：**ここでは、実際の地形にかかわらず、小艦隊は1小艦隊MPを消費することでヘクスA又はE内へ移動でき、1小艦隊MPを消費することで「対岸」ヘクスへも移動できます。小艦隊は、大河川の岸を変更でき、1小艦隊MPを消費することでヘクスB、C、D内へ移動します。

**d.** 小艦隊は、大河川と同じ方法で運河上を移動しますが、運河の点線ヘクスサイド・グラフィックを含むヘクス上のみです。

**e.** 小艦隊は、進入した各ヘクスについて1小艦隊MPのコストで、連結した沿岸又は海上ヘクス上を移動します。沿岸ヘクス内の陸上地形は無視されます。小艦隊は、浅水面に進入できます [10.47]。



**例：**小艦隊が沿岸ヘクスを占めます。ヘクス毎に1小艦隊MPを消費することで、いずれかの隣接ヘクスへ進入できます。

**f.** 小艦隊は、特殊な移動 [11.0] を実施できません。

**22.52** 小艦隊は、それが占めるヘクスを通過する敵の補給線を妨害します。小艦隊は、地上ユニットを輸送できません。

**22.53** 河川、運河、沿岸ヘクス上の小艦隊は、蹂躪される可能性があります。

### 22.54 天候の影響 [Weather Effects]

**a.** 小艦隊は、氷結状況 [5.23] が有効なヘクスを越えて移動、前進、退却ができません。

**b.** 嵐の結果が発生するとき、小艦隊は移動できず、再配置を受け得ます。便宜上、それらの上に「1GT移動不可 [Do Not Move 1GT]」マーカーを置きます。

**c.** 小艦隊は、嵐の間は攻撃できませんが、防御と退却はできます。

### 22.55 再配置 [Repositioning]

**a.** 浅水面、湖、内海、全海上、沿岸ヘクス上の小艦隊は、嵐の天候中に再配置を受け得ます。；運河、河川、大河川上のこれらは、再配置されません。沿岸ヘクスが河川又は大河川も含むと、沿岸ヘクスの状態が優先されます。

**b.** 天候フェイズ中、所有者は再配置を受けている各小艦隊を取り上げ、その許容移動力内にある最寄りの友軍港湾へ置きます。そのような友軍港湾がなければ、ユニットは再配置されず、現行位置内に留まります。1つの港湾から別の港湾へ再配置できません。

### 22.56 地上戦闘における小艦隊 [Navies in Ground Combat]

- ・攻撃補給 (又は一般補給) を要求されません。
- ・降伏を受けません。
- ・対空射撃を実施できません。
- ・他のユニット・タイプと共にいない限り、砲兵射撃支援を受けられません。
- ・他のユニット・タイプと共にいない限り、要塞化建造物 DRM を受けません。
- ・全ての戦闘結果を受け、戦闘ステップ損失を満たすために取り去ることができます。
- ・全海上ヘクスへ退却できます。

**22.57** 小艦隊が蹂躪ヘクス内にあるとき、防御部隊の一部としてカウントしません。蹂躪の結果にかかわらず、退却します。正当な退却路がなければ、除去されます。

**22.58** 小艦隊は、他の海上ユニットと共に戦闘に従事でき、再建できますが、海上モジュールを使用しているときのみです。

## 23.0 枢軸軍の連隊代替カウンター

[Axis Regiment Substitute Counters]

枢軸軍プレイヤーのみが、連隊代替カウンターを持ちます。

### 23.1 ステップと連隊代替カウンター

[Steps and Regiment Substitute Counters]

**23.11** 歩兵、山岳、保安師団の各ステップは、1つの連隊代替カウンター (RSC) に相当します。少なくとも2ステップを残しているいずれかの完全又は減少戦力師団規模のユニットは、RSCsの分遣 [23.2] 実施の資格を持ちます。

**23.12 独立創出 [Independent Creation]** 各ドイツ軍のタイプ IRP は、1つのドイツ軍 1-2-5 RSC を創出できます。RSC は、増援フェイズ中に増援 [7.61d と 8.3] としてプレイに登場します。

**23.13** RSCs は、マップ退出、戦闘損失 [16.23、16.42、16.43]、再統合 [23.3] の後で再使用が可能です。プレイヤー諸氏は、これらの使用可能な RSCs をマップ外のシナリオ・セット・アップ・カード上に保管します。

### 23.2 分遣 [Detachment]

**23.21** 資格を持つユニットは、使用可能な RSCs が存在する限り分遣を実施できます。ユニットが持つステップの数に依存して、いずれかのターンにあるユニットから3つまでの RSCs を分遣できます。完全又は減少戦力のユニットは、その最終ステップ以外の全てを RSCs として分遣できます。

### 23.22 制限 [Restrictions]

- 枢軸軍移動フェイズの開始時に分遣を実施します。MP のコストはありません。
- RSCs を、分遣しているユニットを含んでいるヘクス内に置きます。
- RSCs を、それを分遣したユニットと同一の補給状態に置きます。
- 分遣しているユニットは、陸上ヘクス上にいなければならない、敵 ZOC 内であっても構いません。

### 23.23 RSC のタイプ [RSC Types]

- 標準 RSCs** (1-2-5 評価)。これらは、いずれかの資格を持つユニット [23.11] の1ステップ減少又は独立創出 [23.12] によって創出されます。
- 強力 RSCs** (2-2-5 評価)。これらは、2 攻撃戦力ポイントの損失をもたらす、資格を持つドイツ軍ユニットのステップ減少のときにのみ創出されます。

**例:**すでに1ステップを減少して5-6-5減少戦力面の7-8-5ドイツ軍歩兵師団が、RSCを創出するために選択されます。RSCを創出するために師団の1ステップを減少させるとき、師団はその4-4-5戦力に減少し、1攻撃戦力ポイントのみの減少結果です。それ故、認められる唯一のRSCは、標準の1-2-5RSCです。

**23.24** 枢軸軍プレイヤーは、強力 RSC が認められる場所で標準 RSC を取ることを選択できます。

**23.25** どちらの RSC タイプも、統合しているときに資格を持ついずれかのステップを回復できます [23.3]。

**23.26** 枢軸同盟軍の RSCs。いくつかのゲームは、枢軸同盟軍ユニットの RSCs を含みます。

a. 枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍 RSCs と同様に、資格を持つ同じタイプの枢軸同盟軍ユニットのためにのみこれらを使用します。各ステップは、その国籍の1枢軸同盟軍 RSC に相当します。

b. 枢軸同盟軍の強力 RSCs は存在しません。

c. 国籍は混合できません。

**例:**ルーマニア軍 RSCs はドイツ軍ユニットのために使用できず、ドイツ軍 RSCs はルーマニア軍ユニットのために使用できません。

### 23.3 RSC の再統合 [RSC Recombination]

**23.31** 資格を持つユニット [23.11] は、同じ国籍のいずれかの RSC (又は複数の RSCs) と再統合できます。RSC は、そのオリジナル・ユニットと共に再統合することを要求されません。資格を持つ減少状態ユニットは、そのオリジナルの完全戦力レベルまで、同じ国籍のいずれかの RSCs で再統合できます。

**23.32** ユニットの同じヘクスを占める1つ又は複数の RSC(s) は、いずれかの友軍移動フェイズの終了時 (超過スタッキングのカウント前) に再統合します。これらは、敵 ZOC 内においても構いません。再統合は、いかなる MPs もかかりません。強化されたユニットは、それ自体の補給状態又は統合している RSCs のその、低い方と見なされます。強化されたユニット又はいずれかの RSCs が 1 GT 移動不可マーカーを持っていたら、強化されたユニットはそれを保持します。

**23.33** RSCs は、現在基幹又は除去ボックス内にあるユニットを再創出するため、マップ上又はマップ外で統合できません。

## 24.0 勝利方法 [How to Win]

### 24.1 勝利ポイント [Victory Points]



**24.11** 大部分のゲーム・シナリオは、勝利ポイント (VPs) の得点によって勝利します。VPs は、一定のマップ位置の支配について、HQs、装甲、砲兵の敵ステップ損失をもたらすことで、プレイヤー諸氏が選択した一定の活動により得点されます。VP 記録欄上で勝利ポイント・マーカーを上下に調整することで、現行勝利レベルを記録します。

**24.12** 枢軸軍プレイヤーのみが VPs を得点します。ソヴィエト軍プレイヤーによって「得点された」それは、枢軸軍の VP 合計から差し引かれる負の数として表示されます。得失された実際の VPs 数は、シナリオの勝利ポイント・スケジュール上に列記されます。枢軸軍プレイヤーの全体の VP 合計は、負の数になる可能性があります。

**24.13** 枢軸軍プレイヤーは、勝利ポイント・スケジュールの下に表示された、望む勝利レベルを達成するために十分な VP 合計を得点することで勝利します。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーの最低限勝利レベル合計の達成を妨げることで勝利します。

### 24.2 位置の VPs [Location VPs]

**24.21** 勝利位置は、勝利ポイント・スケジュール上に列記された又はシナリオ・ルール上に列記されたいずれかのヘクスです。位置は、シナリオに従って変化し得ます。

**24.22** 枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットによって支配下 [3.12] になると、勝利位置について VPs を得点します。これらの VPs を枢軸軍の VP 合計に加えます。



**24.23** 勝利位置の価値は、ゲームが継続するに連れて変化し得ます。それが捕獲されたターンの数値に従って VP を得点します。

#### 24.24 勝利位置の占領 [Victory Location Occupation]

**a.** 枢軸軍によって占領された各勝利ポイント位置は、枢軸軍戦闘ユニットの1ステップによる占有を要求します。枢軸軍によって支配された各勝利ポイント位置は、いずれかの戦闘タイプの枢軸軍戦闘ユニットの1ステップによる占有を要求します（ただし、[24.24d] も注意）。

**b.** 複数ヘクス都市又は大都市については、要求される合計占有部隊が、いずれかの単一ヘクス又はその都市のヘクスの組み合わせ内にあることができます。

**c.** 挿入マップの占有要件については、メガ・ヘクスを基本に計算されます。VP 位置を有す各メガ・ヘクスは、そのメガ・ヘクス内のヘクス数にかかわらず、1ステップの守備隊を要求します。

**d.** 位置の占有要件は、国又は地方によって変化する可能性があります [各ゲームのプレイブックを参照]。ドイツ、ハンガリー、ルーマニア、スロヴァキア、(西) ポーランド内の位置については、枢軸軍の占有は要求されません。

#### 24.25 要求される占有レベル [Required Occupation Level]

**a.** 枢軸軍プレイヤーは、ターン中のいかなるときにも、実際の占有ユニット（たち）を自由に変更できます。

**b.** 管理セグメント中、ある勝利位置が要求された占有レベルを持たないと判定されたら [敵ユニットが奪回した可能性]、その位置についての現行 VP 値が枢軸軍 VP 合計から差し引かれます。位置が要求されたレベルを回復したターンに、VP 合計に現行 VP 値が加えられます。

**注釈：** 枢軸軍プレイヤーは、不十分な守備隊、又は守備隊を持たなければ位置についての VP を失いますが、位置が枢軸軍プレイヤーの友軍であると、ヘクスを通して補給ルートをとることができる。

**24.26** たとえ要求された占有部隊を持つとしても、勝利位置の VP 値がゼロになると（ターンの開始時に判定します）、そのヘクス上に守備隊マーカーを置きます。指定された占有ユニット（又は複数ユニット）は、いまや要求された守備隊になります [21.8]。守備隊マーカーは、ルール 21.83 下で又は枢軸軍プレイヤーが1 VP を消費すると取り去ることができます。

**例：** GT18 に、枢軸軍ユニットが5 VP の価値を持つ VP 位置を占領します。次いで枢軸軍プレイヤーは、現行ゲーム・フェイズ中に VP 記録欄上で5 VP を記録します。ソヴィエト軍ユニットが同じターン中にその位置を攻撃して奪回します。枢軸軍プレイヤーは、直ちに自軍 VP 合計を5 VP だけ減少させます。次のターンに、枢軸軍ユニットが再び奪回し、それでも5 VP の価値なので5 VP を得点します。GT20 にソヴィエト軍ユニットが再びこの位置を再占領しますが、このターンから開始して位置の価値が3 VP のみで、枢軸軍プレイヤーは自軍 VP 合計を3ポイントだけ減少させます。彼が何もしなければ、この過程で実質2 VP を持ちます。再び奪回したら、5ではなく3 VP のみを得点します（再び価値が変化しない限り）。これらの全ターンを通して、彼は位置について実質5 VP を得点しました。

#### 24.3 ゲーム活動の VP s [Game Action VP s]

**24.31** プレイの過程に行われた一定のゲーム活動は、VP 合計に VP s の増減をもたらします。各活動が行われたとき、直ちにこれらの調整を行います。これらの活動、それに付随する条件、付随する VP s は、セット・アップ・カード上又はシナリオ・ルール内で述べられます。

**24.32** 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが任意に解散した各 HQ について1 VP を得点します [21.29]。

#### 24.4 ステップ損失の VP s [Step Loss VP s]

**24.41** 装甲又は砲兵タイプのステップが失われるときにはいつでも、損失/補充記録欄上でステップ損失マーカーを1ボックス右へ移します。ステップ損失マーカーが「6」レベルに到達したとき、マーカーをゼロに戻して VP 合計をソヴィエト軍の損失について1ずつ増加させ、枢軸軍の損失について1ずつ減少させます。以下のユニット・タイプをカウントします。：

装甲、突撃砲、装甲対戦車、砲兵（全5タイプ）

**24.42** シナリオを減少戦力で開始している装甲ユニットの「損失」ステップは、すでに VP 合計内にカウントされています [プレイ・ブックを参照]。プレイの過程で失われたこれらステップのみが新たな VP s としてカウントされることになります。

Notes :

Notes :



## 索引 [Index]

アスタリスクの結果 (*)	16.3	蹂躪	11.3	天候	5.1
1ヘクス移動	11.5	蹂躪マーカー	11.38	天候 (特別)	5.3
移動制限	10.2	守備隊の解放	7.52	天候表	5.15
移動フェイズ	10.11	守備隊	21.8	天候フェイズ	5.0
移動不可マーカー	8.7	小艦隊	22.5	天候の影響	3.24、10.3、10.37、11.35、15.42、22.54
移動への地形の影響	10.4	城塞	18.5	撤退	8.5
HQs	21.1、21.2	除去ボックス	7.13	同一装甲師団効果	15.58
HQの倍化	12.35	勝利ポイント	24.1	道路移動	10.43、10.44
NKVDユニット	7.45、21.5	諸兵連合効果 (CAB)	15.57	特別イベント (ソヴィエト軍)	7.5
MSUs	6.46	親衛ユニット	21.4	特別増援グループ	8.2
掩蔽壕の破壊	15.44	陣地帯	18.3	特殊なソヴィエト軍補充タイプ	7.4
回復値	2.22、21.2	陣地線	18.2	特殊ユニット (ソヴィエト軍)	21.0
河川	10.45	浸透移動	11.4	沼地	10.48
活性ボックス	7.11、8.3	枢軸軍の基地ユニット	6.6	半減と端数処理	3.4
乾燥天候	10.43	枢軸軍の燃料欠乏	6.5	非機能HQs	21.2
機関銃 (MG) ユニット	8.44、21.6	枢軸同盟軍の砲兵	13.31	非ZOC帯	2.22
基幹ボックス	7.12	スタッキング	3.3	氷結	5.23
機能HQs	21.1	スタッキング値	2.22、3.31	フェリー・マーカー	22.3
競合ヘクス	3.13	前進	16.5	複数ヘクスの攻撃	12.17
強制攻撃	7.51、12.3	浅水面	10.48d	プレイのシーケンス	4.21
橋梁爆破と修理	22.4	戦闘結果	16.0	妨害任務	14.6
橋梁マーカー	22.2	戦闘損失	16.2	防御戦力	2.22
拠点	7.41、17.24、18.1、18.4	戦闘比	15.4	砲兵	13.0
拠点の悪化	6.36	戦闘フェイズ	15.0	限定補給の影響	13.5
許容移動力	2.22	戦闘への地形の影響	15.51	支援	13.1、15.3
近接航空支援任務	14.5、15.55	戦闘前のアクション	12.0	超重砲兵 (SH)	13.4
空軍力	14.0	戦闘ユニット	2.21	統合限度	13.14、13.15
空輸任務	14.7	戦略移動	11.2	防御	13.2
限定ZOC	3.25	ソヴィエト軍の降伏	20.0	補給	6.0、15.56
航空戦闘	14.3	ソヴィエト軍の退却命令	12.54	補給源	6.2
航空任務	14.2	ソヴィエト軍の徴収兵	7.8	補給集積所	6.48
航空ユニット	2.22c、14.1	ソヴィエト軍の補充タイプ	7.3	補給状態	6.3
航空ユニットの準備	9.0	ソヴィエト軍補充表	7.2	補給ユニット	6.4
攻撃宣言	12.1	増援	8.0	補給ルート	6.1
攻撃戦力	2.22	装甲列車	7.42、21.3	補充	7.0
攻撃は必須	12.16	挿入マップ	17.0	補充 (枢軸軍)	7.6
攻撃補給	15.2	退却	16.4	補充のタイプ (ソヴィエト軍)	7.2
降雪	5.22、10.44b、10.44c、11.16、11.46	対応移動	12.4	マップの退出	11.6
降伏 (ソヴィエト軍)	20.0	対応フェイズ	21.12、12.4	未確認状態ユニット	8.4、15.43
工兵	22.1	退却不可命令	15.52、16.45a	民兵の転換	7.44
工兵効果	15.53、16.33b	対空射撃	14.4	民兵ユニット (ソヴィエト軍)	8.43、21.7
国籍	2.22	地上ユニットの移動	10.0	命令マーカー	12.5
再建不能ボックス	7.14	追加退却マーカー	12.45、16.45b	ユニット再建記録欄	7.1
最低戦闘比	12.2	DRMs	15.5	ユニットのステップ	3.5
Zapユニット (ソヴィエト軍)	7.43	泥濘	5.21	ユニットの転換	8.6
視察	3.34	鉄道移動	11.1	要塞化建造物	18.0
自動車化移動フェイズ	10.12	鉄道許容量	11.14	連続したヘクス	3.14
自動車化ボックス	2.22	鉄道切断マーカー	19.25、19.4	連隊代替カウンター (RSC)	23.30
支配下ヘクス	3.12	鉄道変換	19.0	連絡線	6.14
支配地域	3.2、10.3	鉄道砲兵	13.33	ロケット砲兵	13.32
射程 (砲兵)	2.22、13.0、13.13	鉄道網	6.16		

## Game Credits

### Second Edition:

**Designer:** Vance von Borries

**Development:** Gary Burgess, Steven Bradford

**Research:** Thomas F. Burke, Vance von Borries

**Art Director:** Rodger B. MacGowan

**Counter Art:** Steven Bradford, Mark Simonitch

**Game Map Art:** Steven Bradford, Mark Simonitch

**Game Manual Layout:** Charles Kibler

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

**Production Coordinator:** Dick Vohlers

**Editing and Proofing:** Steven Bradford, Gary Burgess, Russ Dumke, Yasuo Horiguchi, Mike Ring, Dick Vohlers, Vance von Borries, John Holden, David Wilkinson, Jonathan Squibb

**Artwork and Charts Review/Proofing:** Marc Hirschy, Simon Nicholls, Kitill Penteshin, Erin Weir

**Play Testing:** David Banks, Steven Bradford, Mike Borovsky, Gary Burgess, Dave Coplen, John Lesko, Mark Mazer, Mike Ring, Frank Snyder

*Special gratitude goes to Gary Burgess and Mike Ring for their tireless testing and inquiring about rules and concepts.*



© 2021 GMT Games LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2021 GMT Games, LLC