



目次

1.0 はじめに.....	2	10.3 シナリオ3：レーペル攻勢作戦.....	17
2.0 ゲームの備品.....	2	10.4 シナリオ4：スモレンスク包囲戦.....	18
3.0 増援と補充.....	4	10.5 シナリオ5：グデーリアンの南方旋回.....	20
4.0 特殊な移動.....	6	10.6 シナリオ6：イェルニャ／ドゥホフシチーナ 攻勢作戦.....	21
5.0 特殊なグループと状況.....	9	10.7 シナリオ7：ドニエプル川の雷鳴.....	22
6.0 兵站.....	11	10.8 キャンペーン.....	24
7.0 枢軸軍の勝利プラン.....	12	11.0 詳細なプレイの例.....	26
8.0 統合ゲーム.....	12	12.0 デザイナーの項目.....	38
9.0 シナリオのセット・アップ方法.....	13	カウンター目録.....	44
10.0 シナリオ.....	14	発展したプレイのシーケンス.....	49
10.1 シナリオ1：ボリソフの戦い（学習シナリオ）.....	14		
10.2 シナリオ2：ミンスク包囲戦.....	15		



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

1.0 はじめに [Introduction]

1.1 歴史的設定 [Historical Setting]

1941年6月22日、ソヴィエト連邦の西部軍管区は、南方のキエフ軍管区に次ぐ戦力だった。約67万1千名の兵員（NKVDと海軍の兵員を含む）、1万門の砲、2,500両の戦車（修理中を含む）、44個師団と多数の小部隊に1,800機の航空機を配置していた。これらはポーランドの新占領地内で陣地に籠り、どんな打撃にも耐えられるように見え、敵本拠地への侵攻すら行えそうだった。しかし、相手側の枢軸軍はさらに大規模で、おそらく世界がかつて経験したことがない強力な軍事力を誇っていた。彼らは、数週間のうちにソヴィエトを撃破し、戦争を決着させるよう命令を受けていた。結局、彼らは長期戦を闘うはめになった。枢軸軍がこれ以上の成果を上げる可能性はあったのか？

1.2 総論 [General Introduction]

Barbarossa: Army Group Center は、1941年6月22日から9月29日までの、第二次世界大戦における東部ポーランドと西方ロシアの中央戦区内の戦役を再現します。一人のプレイヤーは枢軸軍部隊（ドイツ軍とその同盟軍）を指揮し、相手側はソヴィエト軍部隊（ロシアとUSSRのその他民族）を指揮します。競技用駒は、戦役に参加した実際のユニットをあらわし、マップはこれらのユニットが闘った地形をあらわします。プレイヤー諸氏は、*Barbarossa* 標準ルール（BSRs）並びにこのプレイ・ブックにある追加ルールとシナリオの指示に従い、マップを越えて自軍ユニットを機動させて戦闘を実施します。一定の指定目標を占領することで一人のプレイヤーが勝利する一方、相手側はこれらの勝利条件を妨げることで勝利します。

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

1.3 ゲーム・シリーズ [The Game Series]

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



KV-1B

2.0 ゲームの備品 [Game Equipment]

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

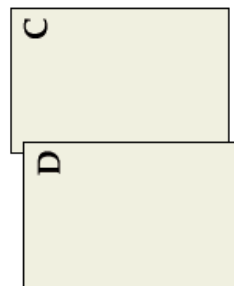
- 4枚の22"×34"インチ・マップ（マップC、D、H、I）
- 1枚の25 1/2"×11 1/2"インチ・マップ（マップWA）
- 5枚のフル・カウンター・シートの1,400個の型抜き 1/2"カウンター
- 1冊のルール・ブック
- 1冊のプレイ・ブック
- 1枚の11"×17"マップ・カード（シナリオ3と6のマップ両面）
- 3枚の両面ソヴィエト軍セット・アップ・カード（1枚のカードの裏面は、シナリオ3と6の全ユニットを表示しているゲーム・カードを含んでいる）
- 2枚の両面枢軸軍セット・アップ・カード（CRT付）
- 1枚の片面8 1/2"×11"統合された枢軸軍とソヴィエト軍のセット・アップ減少編成カード
- 2枚の両面11"×17"インチの戦闘結果表、地形効果チャート、蹂躞、AA、航空戦闘、CAB等のチャートを有す折チャート・カード
- 1枚の両面11"×17"インチのユニットとそのシンボル、移動フェイズ、移動チャート上の影響、砲兵等のチャートを有す折チャート・カード
- 1枚の両面8 1/2"×11"チャート・カード表面にシナリオ1の枢軸軍/ソヴィエト軍セット・アップ・カードと裏面に超重砲兵効果表を有す
- 2枚の片面8 1/2"×11"航空ユニット状態/ユニット再建カード（1枚のソヴィエト軍と1枚の枢軸軍）
- 1枚の両面11"×17"インチ・チャートにシナリオ勝利条件、補充表、燃料、ASP、RR変換を含む折チャート・カード
- 1枚の片面8 1/2"×11"チャート・カードにターン記録欄、天候表、様々な情報サマリーを有す
- 2枚の11"×17"発展したプレイのシークエンス・カード
- 1個の十面体サイコロ

2.1 ゲーム・マップ [Game Maps]

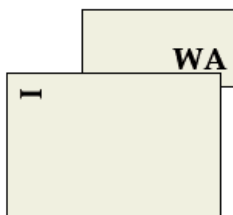
2.11 マップは、以下のごとく使用されます。:

シナリオ1、3、6は、ゲーム又はそのシナリオ専用のマップ・カードを使用します。

シナリオ2は、マップCとDを下図のように使用します。:

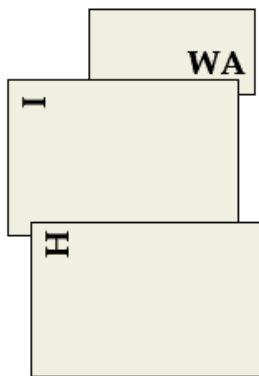


シナリオ4は、マップIとWAを下図のように使用します。:

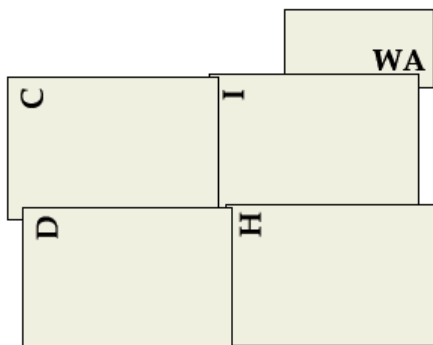


シナリオ5は、マップHを使用します。

シナリオ7は、マップH、I、WAを下図のように使用します。:



シナリオ8は、マップC、D、H、I、WAを下図のように使用します。:



2.12 マップの並び [Map Alignments]

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

デザイン・ノート: AGNゲームからマップWの一部（ここではマップWAと呼びます）を含めるため、マップ・エリアをいくらか拡大しました。これは、新たな戦略を加えるための重要な追加をあらわします。今日使用可能な優れた歴史的資料で、完全な軍集団境界線を引くことができ、このためゲームの題材をきっちり完成させています。

2.13 マップ配置のシークエンス [Map Placement Sequence]

- マップWAを最初に置きます。
- マップIをマップWAに重ねます。
- マップHをマップIに重ねます。
- マップCをマップIに重ねます。
- マップDをマップCとHに重ねます。

2.2 競技用駒 [Playing Pieces]

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

2.22 ユニットのコード [Unit Codes]

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

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

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

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

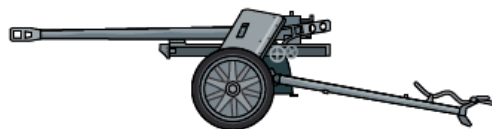
2.3 Barbarossa 標準ルール [Barbarossa Standard Rules]

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

2.32 挿入マップ [Inset Map] このゲームには、挿入マップは提供されません。挿入マップについて述べるBSRルールを無視してください。

2.33 小艦隊と海上ユニットは、このゲームでは使用しません。このゲームをArmy Group South (AGS) ゲームと統合しているとき、ソヴィエト軍の小艦隊はAGSエリアから北へArmy Group Center (ACC) マップの一部に移動できます。

注釈: 海上エリアがイン・プレイにないため、海上ユニットはありません。軍集団境界 (AGB) の上にある海上エリアは、Army Group North (AGN) ゲーム内です。



5cm Pak 38 対戦車砲

3.0 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

3.1 増援 [Reinforcements]

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

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

- n 北端の登場
- s 南端の登場
- e 東端の登場
- w 西端の登場

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

注釈: 二者択一で、eWA とマークされたユニットは、ルジェフ [Rzhev] 都市ヘクスが補給下でしかも友軍支配下であると、そこへ登場できます。

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

3.14 特別増援グループ [Special Reinforcement Groups] これらは、シナリオ 4、7、8 でのみ使用可能です。

3.2 補充 [Replacements]

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

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

例: シナリオ 8 は、GTs 6~25 に表 A を使用し、GT26~50 (シナリオの最終ターン) に表 B を使用します。GT1~5 については、表を使用しません。

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

3.3 ソヴィエト軍の装甲再編成 [Soviet Armor Reorganization] (シナリオ 7 と 8)

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

3.31 GT21 から開始するいずれかのターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは装甲再編成を実施するための選択枝を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍補充表で R 結果を受け、しかも特別増援グループ 17 (12 の装甲旅団を含む) を受け取る選択をしたときに、このオプションを受け入れることができます。ソヴィエト軍プレイヤーは、グループ 17 のユニットを基幹ボックス内に置きます。いったんタイプ A RPs の使用によって創設されたら、それぞれ活性ボックスへ移されます。

3.32 装甲再編成が開始されると、ソヴィエト軍プレイヤーはそのユニット名称に「Tk」(Tank) とマークされたマップ上のソヴィ

エト軍装甲ユニットをもはや増強できず、又はこれらのソヴィエト軍ユニットを再建できず、除去ボックスから基幹ボックスへ移すことができず、基幹ボックスから活性ボックスへ移すことができません。

3.33 グループ 17 が受け入れられたターンの増援フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは追加のタイプ A RPs を創出するため、「Tk」とマークされた望む装甲ユニットを基幹と除去ボックスから再建不能ボックスへ移すことができます。取り去られた各ステップについて、再編成ポイントにカウントします。

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

3.34 取り去られたいずれかの組み合わせの合計 6 再編成ポイントで、ソヴィエト軍プレイヤーは 1 タイプ A RP を受け取り、ソヴィエト軍補充記録欄へ加えられます。ソヴィエト軍損失/補充記録欄上 (超過できません) で使用可能な損失の数以外に、創出できるタイプ A RPs の限度数はありません。基幹と除去ボックス内に使用可能なステップが残っていると (たとえ 6 ポイント未満であっても)、これらは 6 以上に持つていくためにボックスへ十分なステップが加えられる補充フェイズになるまで、非再編成状態に留まることができます。

3.35 未だマップ上のいずれかの「Tk」ユニット並びに GT21 の後に到着している「Tk」ユニットは、ステップ単位の割合で更にタイプ A RPs を創出するため (しかも、装甲ステップ損失 VPs に対してカウントしません)、任意に取り上げて再建不能ボックスへ置くことができます。二者択一で、ソヴィエト軍プレイヤーは、後のターンにこれらが戦闘で取り去れるまで待つて、次いでこれらを再編成できます。おそらく、これらのユニットは、シナリオの期間についてマップ上に留まるすることができます。

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

3.4 ソヴィエト軍 MDNO (モスクワ民兵) 師団

[Soviet MDNO (Moscow Militia) Divisions]

(シナリオ 7 と 8)



これらは、両面に「MDNO」とマークされた特殊な師団規模の民兵ユニットです。これらは、民兵ユニットと同様に機能しますが [BSRs 7.44 と 21.7] 以下の例外を有します。

3.41 この特別増援グループが選択されたとき、どちらの陣営もその数値を未確認でこれらのユニットを個別の不透明容器から引きます。これらを、セット・アップ・カード上に表示された配置ヘクス上 (これらのヘクスから 5 ヘクス以内ではなく) へ、その未確認状態面で置きます。これらは、置かれたときに守備隊です [BSR 21.8]。

例外: 1 つのユニットはすでに解放され [セット・アップ・カードを参照]、標準の増援として到着します。史実では、これは「6MDNO」ユニットでした。

3.42 未確認状態の MDNO 師団は MA を持ち、未確認状態中に移動できます。いったん守備隊状態から解放されたら [BSRs 7.52a と 21.83]、これらは BSR 21.74 の移動制限に従いません。

3.43 MDNO 師団は、戦闘中にその確認状態面に返されます。全て 1 ステップのみを持ちます (その確認状態面の戦力にかかわらず)。

3.44 変換 [Conversion] [BSR 7.44b の例] 特別増援として到着したターンに開始して、補給下状態の MDNO 民兵師団は標準（非民兵）狙撃兵師団へ変換できます。手順は以下のとおりです。:

- 増援フェイズ中、補充受取りマーカーを民兵師団の上に置きます。
- 友軍工兵フェイズ中、変換するために民兵師団毎に1タイプ I RP を消費します。
- ソヴィエト軍プレイヤーの選択で、基幹ボックスからの 2-4-4、3-4-4、4-4-4 を、MDNO 師団がある場所で完全戦力師団カウンターに置き換えます。
- 新たなユニットの上に「2GT 移動不可 [Do Not Move 2GTs]」マーカーを置きます。

3.45 取り去られる民兵師団は、確認状態又は未確認状態であることができます。解放されるまで、新たなユニットの上に守備隊マーカーを保持します。解放は、変換の実施を要求されません（ただし、グループを受け取ることは要求されます）。すでに解放されたユニットは、それでも変換を実施できます。Zap ユニットの、変換のために使用できません。

3.46 変換のために必要な師団ユニットは、基幹ボックス内のユニットからのみ提供されます。十分になければ、特定ユニットの変換は師団ユニットが使用可能になるまで待たなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、基幹ボックス内のいずれかの使用可能ユニットを選択でき、望むユニットが使用可能になるまで待つことができます。民兵師団は、プレイに復帰できません。

デザイン・ノート: ソヴィエト軍は、この「志願兵」師団をさらに一握りモスクワに残しており、そこから労働者旅団を創設することすら計画しました。このゲームに出てくるのは、前線に投入されたものです。残念なことに、これらの部隊と、実際には全ての民兵は、十分な武器と多くの必要な装備がありませんでした。必要な訓練を受けるどころか、ほとんどの時間を塹壕掘りに消費しました。それは莫大な浪費でした。

3.5 ソヴィエト軍親衛ユニットの創出 [Soviet Guards Unit Creation] (シナリオ 7 と 8)



3.51 ソヴィエト軍プレイヤーは、GT36 から開始して師団規模の親衛ユニットを創出できます。これらのユニットは、ソヴィエト軍特別増援カード上にグループ 18 として表示されます。ソヴィエト軍プレイヤーがこのグループを選択したとき、親衛ユニットの変換を実施できます。これらのユニットは、この方法によってのみプレイに登場します。

3.52 ソヴィエト軍プレイヤーは、マップ上のいずれかの歩兵（狙撃兵）師団を変換されるユニットとして指定できます。5つのみの師団を変換できます（グループ内に5つのみの親衛ユニットがあるため）。この方法は、望むだけ多くのターン中に続けることができます（たとえターンを飛ばしても）。

3.53 各ユニットについての手順 [Procedure for each unit]:

- 増援フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは変換するユニットを指定します。師団規模のユニットのみが資格を持ちます。
- ソヴィエト軍工兵フェイズ中、指定したユニットを同じ戦力レベル（三番目のステップ、又は二番目のステップ）の親衛ユニットと置き換えます。: ユニットの現在3ステップを持つと、親衛ユニットを完全戦力で置きます。RP コストはありません。ユニッ

- ト再建記録欄上のユニットも、その現行レベルで変換できます。
- 変換されるユニットは敵 ZOC 内にあっても構いませんが、非補給下であってはなりません。その上に「2GT 移動不可 [Do Not Move 2GTs]」マーカーを置きます。いったんそのマーカーと「1GT 移動不可 [Do Not Move 1GT]」マーカーが取り去られたら、自由に移動できます。変換の期間中、防御できますが攻撃はできません。
- 取り去られたユニットを除去ボックス内に置きます。これは、標準の補充手順を使用して再建できます [史実では、完全に新たな1個師団が創出されました]。

3.54 いったん特定の親衛ユニットが変換を使用して創設されたら、再び変換を使用できません。ただし、標準の補充手順を使用して基幹又は除去ボックスから再建できます。

デザイン・ノート: このルールは、このゲームと *Typhoon* ゲームで夏季戦闘中に見られた間隙を埋めるために必要なその1つです。このゲームの過程では、それほど多くの親衛創設は望まれないでしょう。

3.6 枢軸軍の占有要件 [Axis Required Occupation] (シナリオ 2、4、5、7、8)

3.61 標準占有 [Regular Occupation]

- 白ロシア又はロシア内の各 VP 位置は、1 ステップの枢軸軍占有ユニットを要求します。
- 複数ヘクス位置は、少なくともヘクスの1つに十分なステップ数がある限り、占有下と見なすことができます。

3.62 その他の占有量 [Other Occupation Amounts]

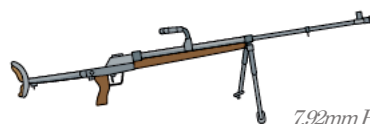
- a. (東) ポーランド（プラスしてミンスク [Minsk] とヴィリニウス [Vilnius]）内の各都市又は大都市については、ターンに従って都市（又は大都市）毎に要求されるステップの数が変化します。:

GTs	ステップの合計数
1 ~ 20	5
21 ~ 28	2
29+	1

注釈: その他の VP 位置は、各1ステップのみを要求されません。

デザイン・ノート: 歴史的なソヴィエト軍部隊大包围の掃討で大量の捕虜が発生し、数個の完全師団が彼らを集めて戦場から追い出すことに専念しました。この効果は、重要な歴史的要因となりました。これを反映させる最も簡単なゲーム方法は、占領の要件を増加させることです。これは大雑把にしか計算されていませんが、ユニットを取り去って復帰させる計算式に勝ります。

- b. ミンスク [Minsk] は、GT17 になるまで枢軸軍の占有を要求しません。



7.92mm PzB 軽対戦車ライフル

デザイン・ノート：実際の占領部隊だった第 258 歩兵師団は、ゲームを迅速に進めるために開始時のセット・アップから外されています。なぜならば、シナリオ 7 ではマップ端にあるため、床に叩きつけられる傾向があるからです。あなたが不注意でなければ、これを復帰させることは自由です。プレイヤー諸氏は、第 258 師団がプレイに登場するまでミンスク [Minsk] を枢軸軍が完全に占有することに同意しなければなりません。

例：GT4 にヴィリニウス [Vilnius] は 5 ステップのみが必要で、15 ステップの守備隊ではありません。全てのステップが C4823 のような 1 ヘクス内に置かれたら、守備隊要件が満たされます。

デザイン・ノート：ヴィリニウスには多数のユダヤ人が暮らしており、潜在的な不穏を意味しました。この都市の不穏と市民の抵抗は、ドイツ軍の脆弱な補給線を脅かす可能性があります。ここには、大量の占領部隊が維持されました。

3.63 ある都市ヘクスが占められておらず、枢軸軍 ZOC 内になければ、ソヴィエト軍プレイヤーは Zap ユニットの非占有（並びにその瞬間に友軍ではない）都市ヘクス内に置くことができます。

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

4.0 特殊な移動 [Special Movement]

4.1 侵攻準備 [Invasion Preparedness]

(シナリオ 2 と 8)

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

ドイツ軍は、戦争最初の数日間について広範囲に準備しました。これは、彼らに巨大な優位性を与えます。したがって、最初のターンは、実質的に 2 ターンのようにプレイしますが、いくつかの増減があります。GT 1 についてのみ、標準のプレイのシーケンス [BSR 4.2.1] を参照する一方で、下記の修正されたプレイのシーケンスに従います。

標準

セグメント GT1 についての修正：

A	両プレイヤーは、このセグメントを飛ばします (3c を除く)。
B	標準の枢軸軍プレイヤー・セグメントの全フェイズを実施しますが、6f と 6g を除く工兵フェイズを飛ばします。
C	標準のソヴィエト軍プレイヤー・セグメントの全フェイズを実施しますが、ソヴィエト軍の工兵フェイズを飛ばします。
D	両プレイヤーは、このセグメントを飛ばします。

これらの特別なセグメントを追加する (GT1 のみ)：

E	飛行済の全枢軸軍航空ユニットを準備ボックスへ；枢軸軍プレイヤーは完全な標準セグメント B を実施します。
F	ソヴィエト軍プレイヤーは、完全な標準セグメント C を実施します。
G	プレイヤー諸氏は、完全な標準セグメント D を実施します。



MG34

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

以下の制限は、GTs 1～3 について適用します（特記されない限り）：

- ・マップ C と D の全て
 - ・マップ H のヘクス列 3500 の西
 - ・マップ I のヘクス列 3700 の西
- a. ソヴィエト軍の ZOCs は、ドイツ又は（西）ポーランドの境界ヘクスサイドを越えて内部へ伸びません。枢軸軍の ZOCs は、全ての国境ヘクスサイドを越えてリトアニアと（東）ポーランドの内部へ伸びます。
- b. GT1 のセグメント C（セグメント F は不可）の自動車化移動フェイズ中にのみ：
- ・ソヴィエト軍の自動車化ユニットは、（このフェイズ中に）移動で枢軸軍ユニットに隣接して攻撃を宣言しない限り、移動できません。
 - ・ソヴィエト軍の騎兵は移動できますが、その許容 MA の半分のみです（枢軸軍ユニットを攻撃しない限り）。
- c. ソヴィエト軍ユニットは、限定された移動マップ・エリア内で戦略移動又は鉄道移動を実施できません。
- d. 各ターンに、各ソヴィエト軍 HQ（非機能状態として開始するものではありません）の上にレベル 2 の妨害マーカーを置きます。[事実上、これは、ソヴィエト軍ユニットが対応移動を実施できないことを意味します]。これらのマーカーは、セグメント C に HQs と共に移動します。GT 2 に開始する各ターンに、非機能状態 [BSR 14.66b] を判定します。

e. 道路移動 [Road Movement]

- ・GT1 の全てについて、BSRs 14.65 と 14.66a の全ての妨害の影響を適用します。
- ・GTs 2 と 3 について、一級道路と高速道路（並びにそれらの橋梁）の妨害の影響のみを適用します。二級道路の移動率は、影響を受けません。

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

表示された GTs に、以下を枢軸軍ユニットに適用します：

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

デザイン・ノート：全体として、枢軸軍の侵攻計画は窮屈で、おそらくは枢軸軍に制限を与えるものでした。ソヴィエト軍の計画は非現実的で、その混乱状態は初期の枢軸軍の途轍もない進撃と成功を許しました。ソヴィエト軍の抵抗が堅固になるに従って、枢軸軍の進撃速度は鈍化しました。

4.2 鉄道 [Railroads]

(シナリオ 2、4、5、7、8)

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

4.21 鉄道ヘクスの状態 [Railroad Hex Status]

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

- ・ソヴィエト軍 ロシア、白ロシア、(東) ポーランド、リトアニア内の全鉄道ヘクス。
- ・枢軸軍 ドイツと(西) ポーランド内の全鉄道ヘクス。

4.22 鉄道切断マーカーの配置 [Rail Cut Marker Placement] 枢軸軍の鉄道ヘクスに隣接する各ソヴィエト軍の鉄道ヘクスは、鉄道切断マーカーを受け取り、その矢印を隣の友軍鉄道ヘクスへ向けます [通常は東へ] [BSR 19.25]。

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

- ・枢軸軍: ターン毎に 12 スタッキング・ポイント
- ・ソヴィエト軍: ターン毎に 19 スタッキング・ポイント

いくつかのシナリオは、異なる許容量を持つことになります (シナリオ・ルールを参照)。このゲームで使用する許容量は、他のゲームへ移管できません。

4.24 鉄道の進入 [Railroad Entry] これらの場合、配置ヘクスは鉄道線を有すマップ端ヘクスのみです。このようなヘクス内に置かれた各ユニットは、その完全な許容鉄道移動ポイント (RMP) で移動できます (配置ヘクスを、マップ端に隣接する「マップ外」ヘクスとして、移動した最初のヘクスを「マップ端」登場ヘクスとしてカウントします)。マップ上のある鉄道ヘクスへ登場することを複数のユニットが計画されていたら、それぞれ個別に登場して移動します。

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

枢軸軍プレイヤーについては、開始時に友軍の鉄道ヘクスと枢軸軍の使用に変換されたそのみが友軍です。鉄道ヘクスの変換 [BSR 19.2] は、GT 1 に開始してゲームの期間について継続します。以下の鉄道変換ポイント (RCP) は列記された GTs 中、軍集団境界間の AGC エリアについてのみ適用されます。

a. GTs 1 ~ 12

- ・マップ C: ターン毎に 4 RCPs
- ・マップ D、H、I、WA の統合: ターン毎に 6 RCPs
- ・マップ C と D の統合: 東ポーランドとリトアニアの境界内でターン毎に追加 4 RCPs
- ・マップ C と D の統合に追加: いずれか 1 鉄道線変換に 2 RCPs を追加する

注釈: この最後の提供は、通常の最大 4 ヘクスの代わりに 6 ヘクスの変換を認める可能性があります [BSR 19.23 の例外]。

b. GTs 13 ~ 50

- ・マップ C と D の統合: ターン毎に 6 RCPs
- ・マップ H、I、WA の統合: ターン毎に 8 RCPs
- ・AGB の南のリトアニアと東ポーランドの境界内: ターン毎に追加 6 RCPs

注釈: ゲーム・プレイ中にマップを覆うため、プレキシグラスやロール状のアセテートを使用する方も多いでしょう。変換された鉄道ヘクスに印をつけるのに、フェルトチップの洗えるインクペンを使うと便利です。これは、マップ上のマーカーの使用を減少させることができます。

以下の選択ルールは、鉄道問題に更なる柔軟性を提供します。

4.26 選択ルール [Optional Rules]

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

b. 鉄道の間隔 [Railroad Intervals] 枢軸軍プレイヤーは、各ターンに補給源から 60 鉄道 MP 距離 [BSR 11.13] をカウントをするため、鉄道 MP マーカーの使用を望むことができます。各マーカーを 60 鉄道 MP の間隔で置きます。これらのマーカーは、プレイに戦闘又は地形の影響を持ちません。

c. マップ内鉄道移送ポイント [Inter-Map railroad transit points] AGC のみをプレイしている際に、統合ゲームをプレイしているのと同様に外部の鉄道を使用できるよう、これらの基準ポイント距離を含めました。下に表示した全ての移動のために、AGC の鉄道許容量を使用します。両方向について、全ての距離が同じです。これらは、妨害され得ません。ある連結が列記されていなければ、それは存在しません。ユニットが完全な距離を移動するために十分な RMPs を残して持っていなければ、その連結を越えて移動を開始できません。その間のどこかで止まることはありません。全てがソヴィエト軍の移動で、枢軸軍のそれはありません。この移動は、マップの退出 [4.3] ではありません。

この連結は、以下のヘクス間で認められます。:

I7013~I7023 は、13 RMPs
 I7013~I7028 は、18 RMPs
 I7013~H7004 は、31 RMPs
 I7013~H7007 は、33 RMPs
 I7013~H7021 又は H7022 は、48 RMPs
 I7023~I7028 は、7 RMPs
 I7023~H7004 は、20 RMPs
 I7023~H7007 は、22 RMPs
 I7023~H7021 は、37 RMPs
 I7023~H7022 は、37 RMPs
 I7023~H7033 は、55 RMPs
 I7028~H7004 は、17 RMPs
 I7028~H7007 は、19 RMPs
 I7028~H7021 は、34 RMPs
 I7028~H7022 は、34 RMPs
 I7028~H7033 は、52 RMPs
 H7004~H7007 は、8 RMPs
 H7004~H7021 は、23 RMPs
 H7004~H7022 は、23 RMPs
 H7004~H7033 は、41 RMPs
 H7007~H7021 は、23 RMPs
 H7007~H7022 は、23 RMPs
 H7007~H7033 は、41 RMPs
 H7021~H7022 は、2 RMPs
 H7021~H7033 は、20 RMPs
 H7022~H7033 は、20 RMPs
 H6134~H5134 は、13 RMPs

マップ H の南端を通して、鉄道移動を使用して登場している増援は、以下のとおりです。:

南 H (KK1309) が H6134 に進入していると、H7021 又は H7022 へは 18RMPs

南 H が H7004 へ進入していると 39RMPs

南 H が H7007 へ進入していると 39RMPs

南 H が I7028 へ進入していると 50RMPs

南 H が I7023 へ進入していると 53RMPs

4.3 マップの退出 [Map Exit]

(シナリオ 2、3、5、7、8)

枢軸軍ユニットは、勝利ポイントを得点するため、シナリオの特定マップ端を退出できます。ソヴィエト軍ユニットは、マップの退出を実施できません。

4.31 マップ退出の資格を持つエリア [BSR 11.63 も参照] は、勝利ポイント・スケジュール (セクション VI) 上に列記されたヘクスの特定範囲、又はシナリオ特定としてです。

4.4 軍集団境界 [Army Group Boundaries]

コメント [Commentary]

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

4.41 マップ C、I、WA 上に記載された軍集団境界線は、AGN と AGC ゲームとの間の境界です。AGN と AGC ゲームとの間の境界は、マップ D と H の南端に従い、実際にこれらのマップ上に記載されていません。両境界は、移動に影響します。AGC のゲーム・エリアは、AGN と AGS との軍集団境界間の全てのゲーム・エリアとして定義されます。

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

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

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

4.44 シナリオの指示が認めるとき、枢軸軍ユニットはマップ端補給源まで AGB を越えてリンクする一級道路又は鉄道へ、AGB を越えて補給ルートをたどることができます。これは、AGC の MSUs、集積所、戦闘ユニットの登場のために使用できません。

4.45 ゲームを統合しているとき、AGB の補給源は、統合しているゲーム内のユニットがそれらの位置を友軍のものとし、しかも統合しているゲーム内の補給源へ標準補給を引けるまで使用可能になりません。

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

(シナリオ 4、5、7、8)

4.51 いずれのシナリオでも、破壊状態 [BSR 22.4] で開始する橋梁はありません。

4.52 ソヴィエト軍プレイヤーは、GT10 に先立って橋梁爆破又は修理 [BSR 22.4] を実施できません。

注釈: 橋梁マーカーは爆破又は敵の捕獲を受けず、一時的に取り去られるだけです [BSR 22.2]。

以下の選択ルールは、いずれかのシナリオでの使用を意図しています。

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

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

注釈: ゲーム的なプレイを減じる手助けのため、このルールを推奨します。

4.7 選択ルール: 限定された戦場の情報

[Optional Rule: Limited battlefield Information]

「赤軍の偽装は...非常に優れていた。」

戦後のグデーリアンの記述

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

4.72 隣接していないときは、以下のとおりです。:

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

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

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

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

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

4.76 GTs 1 ~ 10 についてのみ以下を適用します。:

- 枢軸軍プレイヤーは、4.12 で述べたエリア内で全てのソヴィエト軍ユニットとスタックを自由に調べることができます。

- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍スタックを攻撃しているか又はそれによって攻撃されていない限り、最上部の戦闘ユニットを超えて枢軸軍スタックを調べることができません（たとえ隣接していても）。

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

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

5.1 モスクワ空爆 [Moscow Air Bombardment]

(シナリオ7と8)

ヒトラーは、モスクワとレニングラードは占領せずに包囲し、砲爆撃によって瓦礫に変えるよう命じました。更に、モスクワは新たに作られる湖によって水没させるつもりでした。この手順の最初のステップは、航空機による空爆でした。7月下旬、ルフトヴァッフェは空襲を開始しました。都市の相当な防御のため、大きな成果は達成できませんでした。

5.11 枢軸軍航空ユニットによるモスクワ空爆は、ヒトラー・プラン [7.32] が有効であるときにのみ認められます。GT19 から開始して、枢軸軍プレイヤーは航空ユニットでモスクワを爆撃できます。ゲームの過程で1つの空爆が要求されます。；追加の爆撃は選択です。

5.12 準備ボックス内の資格を持つユニットのみが、空爆を実施できます。これらは、望むようにその他の航空任務を実施できます。資格を持つ航空ユニットは、Bf 110C、Ju 88、He 111、ダミー航空ユニットです。Bf 110C ユニットののみが、射撃ユニットであることができます。

最低要件を満たすため、非ダミー航空ユニットを含んでいる最低1つの任務が試みられなければなりません [5.11]。

デザイン・ノート：その他の航空機タイプは、航続距離が短すぎました。

5.13 モスクワ空爆を実施している全ての航空ユニットについて、AA射撃を無視します。任務ヘクスはありません。枢軸軍プレイヤーは、自軍爆撃機をソヴィエト軍セット・アップ・カード3表面（右下端）のモスクワ防衛ボックス上に置きます。

デザイン・ノート： *Typhoon* ゲームをプレイしているとき、枢軸軍プレイヤーは航空ユニットを任務ヘクスへ向かわせることになり、その戦闘機は参加でき、爆撃を行っている航空ユニットはソヴィエト軍のAA射撃を受け得ます。やはり、このゲーム（又はその他）を *Typhoon* と統合しているとき、枢軸軍の爆撃機はモスクワ挿入マップ上で割り当てられた任務ヘクスから60ヘクス内にいなければなりません。

5.14 戦略セグメントの航空フェイズ中、以下の手順を使用して空爆を実施します。

- ・枢軸軍プレイヤーは、爆撃の実施を宣言して任務を実施するユニットを指定し、それらを各3航空ユニットまでのグループに編成します。
- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、空爆に割り当てた枢軸軍航空ユニットと航空戦闘を実施するため、自軍モスクワ・グループの準備航空ユニットを割り当てます。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍航空ユニットの各グループに、3つまでの戦闘機航空ユニットを射撃ユニットとして割り当てることができます [BSR 14.24b] の例。
- ・生き残っている任務爆撃機は、空爆を実施します。生き残っている各航空ユニットについて、個別に空爆表を使用します。直ちに結果を適用します。
- ・空爆表の結果は、以下のとおりです。：

ASP	ソヴィエト軍プレイヤーは、1ASPを失います。
NE	効果なし。
RP	ソヴィエト軍プレイヤーは、1タイプARPを失います（又はこのターンにタイプAが受け取られなければ1タイプIRP）。

VP コラム下の（+1）の影響について、枢軸軍プレイヤーは直ちに1VPを得点します。

ASP 又は RP の損失は、このターンに新たに受け取られたそれから取られます。

- ・航空ユニットが空爆又は航空戦闘を完了させるに連れて、表の結果がユニットに損傷又は撃破ボックス内に置くことを生じさせない限り、それらを友軍航空ユニット状態チャート上の飛行済へ置きます。

5.2 ソヴィエト軍の「モスクワ」航空ユニット

[Soviet "Moscow" Air Units]

(シナリオ7と8)



5.21 ソヴィエト軍航空ユニットのこのグループは、航空ユニット上に記載された「Moscov」によって識別されます。ソヴィエト軍航空状態カード上のそのボックス内で準備状態のとき、これらを保管します。増援として到着する、このグループの新たなユニットは、やはり準備状態のときにここへ保管します。

5.22 モスクワ航空ユニットは、いずれかの（モスクワ）空爆任務を実施している枢軸軍航空ユニットに対する航空戦闘のために、厳密に使用されます。これらは、航空準備に従います [BSR 9.0]。

5.23 「Moscov」とマークされていない追加の航空ユニットは、増援フェイズ中に望むようにモスクワ・グループと共に置くことができます、望むように離れることができます。そこに置かれたユニットは、割り当てられたターン中にいかなる航空任務も実施できません。これらは、移管されたターン中に航空準備を実施できます。

5.24 ソヴィエト軍補充表上で少なくとも1つのR結果が発生するとき、ソヴィエト軍プレイヤーはマップH、I、WA上のどこかで任務を実施するために「Moscov」に指定された全てのユニット（並びにそこへ割り当てられたユニット）を解放するために選択で

きます[ヘクス I-7012 から航続範囲制限をカウントします]。これは、使用可能な 1R 結果を使用します。これらは、そのターンの終了時にモスクワ制限へ復帰し、続く各解放には新たな R 結果が要求されます。

デザイン・ノート：モスクワ航空ユニットとモスクワ防空グループに割り当てられた他の航空ユニットは、*Typhoon* では各ターンに航空任務を実施できることとなりますが、モスクワの一定範囲内のみです。間違いなく、史実のソヴィエト軍はモスクワ周辺に多数の航空機を確保していましたが、このような集中は航空戦闘と近隣の地上組織の支援に大きな戦闘効果を発揮しました。

5.3 ソヴィエト軍の「予備」航空ユニット

[Soviet 'Reserve' Air Units]

(シナリオ 7 と 8)

5.31 このグループのユニット (ソヴィエト軍セット・アップ・カード上に表示) は、解放されるまで全く使用できません。

5.32 ソヴィエト軍プレイヤーは、全 16 予備航空ユニットの表面を伏せます。次いでどちらのプレイヤーも実際に引いたユニットが分からないよう無作為に引きます。次いで、GT 6 に開始して GT 21 の終了まで、各ターンに 1 つを TRT 上に置きます。各ターンに置かれたそれは、そのターンに受け取られます。ユニットは、嵐のターン中に受け取ることができず、GT 22 から開始してこれらを TRT 上のターン・ボックス上に置きます。これらは、受け取られたときに増援として準備ボックス内でプレイに登場し、未来の全てのターンに準備に従います。

デザイン・ノート：これらのユニットは、ソヴィエト連邦内奥地の管区から解放されるに連れて徐々に継続的な流れで到着しました。プレイヤーは、どの航空ユニットが実際に供給されるのかを制御できません。

5.4 選択ルール：ソヴィエト軍の航空妨害

[Optional Rule : Soviet Air Interdiction]

(シナリオ 4、5、6、7、8)



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

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

5.42 GT 14 に開始して、戦略セグメントの航空フェイズ中、枢軸軍プレイヤーが自軍の妨害任務ユニットを割り当てた後、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍航空ユニットを妨害任務に割り当てることができます。ソヴィエト軍の ZOI の影響は、以下のとおりです：

- ・ソヴィエト軍 ZOI 内では、枢軸軍ユニットは命令を与えられません。
- ・ソヴィエト軍 ZOI 内外へ認められる枢軸軍の対応移動はありません。

5.43 ソヴィエト軍の航空ユニットは、任務ヘクスのみから構成される ZOI (隣接ヘクスを含みません) を創出するために妨害を行います。選択された任務ヘクスは資格を持つヘクス [5.45] でなければならず、潜在的な枢軸軍 ZOI 内にあってはなりません。

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

5.45 資格を持つソヴィエト軍の任務ヘクスは、以下のそれを含みます：

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

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

5.5 特殊ユニットと状況 [Special Units and Situations]

5.51 枢軸軍の KSRFSS グループ [Axis KSRFSS Group]

(シナリオ 2 と 8)



これは「KommandoStab Reichsführer SS」で、ライヒスフュラー、ハインリヒ・ヒムラー直接指揮下の、いくつかの SS 歩兵、自動車化、騎兵連隊です。これらの部隊は、前線戦闘の準備はしていませんでしたが、ヒムラーはこれらが「戦闘」部隊と見なされることを望み、とりあえず前線に投入しました。劣悪な行動で重大な死傷率を被ったため、早々に撤退して再訓練を促されました。

a. 枢軸軍セット・アップ・カード上に表示されたごとく、このグループの初期ユニット (第 4 SS 歩兵連隊、プラス第 8、第 10 SS 自動車化連隊、プラス第 1、第 2 SS 騎兵連隊) をイン・プレイに置きます。

b. このグループの初期ユニットの全ては、セット・アップ・カード上に表示された GT に撤退を受けます。撤退は、キャンセルできません。

c. シナリオ 8 をプレイしているとき、これらの撤退 (又は除去された) ユニットの全てを、カードの増援セクションの各 GT ボックス内に置きます。

d. 全ての KSRFSS グループ・ユニットは、初期に受けた損害にかかわらず、その完全戦力でプレイに復帰し [再訓練、新たな装備等のため]、回復又は増強のために RPs を消費しません。

注釈：2 つのユニット (第 8 と第 10 SS 自動車化連隊) は、この時期にシリーズの AGS ゲームへ行くために再び撤退し得ます。

5.52 同一装甲師団ボーナス [Panzer Division Integrity Bonus] SS「R」師団は、資格を持つためにその4つの構成ユニットの3つのみを要求されます [BSR 15.58d の例外]。

5.53 ソヴィエト軍第42NKVD旅団 [The Soviet 42NKVD Brigade]

(シナリオ2と8)



1941年6月22日、この旅団は、捕虜の護送又は処刑のために使用された様々なNKVDの小規模連隊から編成されていました。このユニットが減少戦力状態のいずれかのとき、ソヴィエト軍プレイヤーは標準 [BSR 7.31] 方法又は「Zap」ユニットの代わりに1ステップNKVD保安連隊を使用すること [BSR 7.43dのごとく]のどちらかにより、完全戦力へ増強するための選択肢を持ちます。補充として使用したNKVDユニットは、再建不能ボックスへ行きます。

5.54 強制攻撃のソヴィエト軍HQs [Soviet HQs in Mandated Attacks]

(シナリオ2、3、8)

HQの倍化効果 [BSR 12.35] は、GT11よりも早期に発生できません。

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

(シナリオ7と8)



いずれかのターンの補充フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーがこれらの2ユニットをマップから取り去ると、1タイプIRPを受け取ります。これらは、再建不能ボックス内にあってはなりません。どちらかのユニットがそこにあるか又は両者が包囲されていたら、これらは変換できません。

デザイン・ノート: 史実では、ヴィヤズマ・ラインの崩壊で [これは Typhoon ゲームの期間中に発生します]、砲が放棄されて兵員は撤収し、モスクワで編成中の海兵旅団を充足するために歩兵として使用されました。

5.56 プレスト城塞 [Brest Citadel]

(シナリオ2と8)



ヘクス D3026 は、特に強力な要塞化建造物でした。すでに破壊されていなければ、枢軸軍プレイヤーは超重砲兵がこれを射撃しているときに超重砲兵効果表上で (+3) DRM を適用します。さもなければ、他の城塞と同様に扱います [BSR 18.5]。

6.0 兵站 [Logistics]

(シナリオ7と8)

6.1 枢軸軍の兵站休止 [Axis Logistics Pause]

枢軸軍プレイヤーのみが、兵站休止を実施します。

6.11 GT25~33 (9ターン) の自身が選択するいずれかのターンの、枢軸軍プレイヤーは兵站休止を開始していることを宣言できます。枢軸軍プレイヤーは、これを補給状態フェイズ中に実施します。GT33までにこれを実施しなければ、GT34から自動的に開始します。ゲーム中に1つのみの兵站休止があります。

注釈: 兵站休止は、ゲーム単位で行われることになります。その特定ゲーム内のみとなり、全てのゲームで同じターンに適用する必要はありません。



6.12 兵站休止は、完全な5ターン継続します。：宣言のターンと次の4ターンです。宣言されたとき、ターン記録欄上で枢軸軍兵站休止マーカーを兵站休止が宣言されたターンから4ターン先に置きます。兵站休止は、そのターンの枢軸軍工兵フェイズ中に終了します。

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

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

- ・枢軸軍プレイヤーは、8タイプARPsを受け取ります。
- ・枢軸軍プレイヤーは、自軍基地ユニット [6.2] を再配置できます。
- ・兵站休止の全ターン中、枢軸軍が受け取るASPと鉄道許容量は半分 (端数切捨て) に減少します。
- ・兵站休止中、枢軸軍プレイヤーは自軍航空準備に表示される指定された (+1) DRM を適用します。

6.2 枢軸軍の基地ユニット [Axis Base Unit]



枢軸軍プレイヤーは、シナリオ2と8をすでにイン・プレイにある基地ユニットで開始します。シナリオ7と8では、これらはマップ上のどこかに再配置できます。

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

6.22 資格を持つ各活性基地ユニットは、各ターンに使用可能な4までのASPがプレイを開始することを認めます。 二者択一で、それでもASPは兵站休止中に行ったごとくゲーム・マップ端から開始できます。基地ユニットは、その活性面にあって友軍マップ端補給源までの鉄道網の一部である友軍鉄道ヘクス上にあると、MSU (又は集積所) 配置のために使用可能です。敵ユニットが友軍マップ端補給源までの鉄道網を妨害したら、基地はMSU配置についての資格を一時的に持たなくなります。

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

6.23 基地ユニットが失われたら、少なくとも14ターン後になるまで再建できません。 ターン記録欄上の、最初に使用可能となるターンにそれを置きます。そのターンの、標準の再建手順を開始するため、基幹ボックス内にそれを置きます。いったんそれが活性ボックス内に置かれたら、友軍マップ端補給源まで導かれる変換済鉄道ヘクス [BSR 6.16] に従って] 上のいずれかの町、都市、大都市内にその活性面で置くことができます。

6.24 基地ユニットは、移動又は戦闘後に退却できません。これは通常に防御し、それが占めるヘクスについて完全に要求される占有ユニットとしての資格を持ちます。

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

6.31 枢軸軍の燃料欠乏 [BSR 6.5] [Axis Fuel Shortage]

影響は、GT10になるまで開始しません。

6.32 枢軸軍の補給遅延 [Axis Supply Delay]

(シナリオ 4、5、7)

あるターンに受け取った全ての枢軸軍 ASPs は、ターン記録欄上の 1 ターン先に置かれます。これらは、そのターンに、シナリオ・エリアの西端上でイン・プレイに受け取られます。

7.0 枢軸軍の勝利プラン [Axis Victory Plans]

(シナリオ 4、7、8)

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

7.1 プランの決定 [Determining the Plan]

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

7.12 シナリオ 4、7、8 は、OKH プランで開始します。ゲームの過程中、OKH プランは自動的にヒトラー・プランに変更されますが、枢軸軍プレイヤーは勝利プラン表を使用して OKH プランへの復帰を試みる選択肢を持ちます。

7.2 プランの変更 [Changing the Plan]

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

7.22 GTs 17、18、19 の増援フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは OKH プランに復帰するため、勝利プラン表を一度使用する選択枝を持ちます。枢軸軍プレイヤーは自軍の VP 合計を 2 だけ減少させ、サイを 1 つ振って結果について表を調べます。結果は、直ちに適用します。

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

7.24 GT27 (のみ) に、枢軸軍プレイヤーは OKH プランに復帰するため、勝利プラン表を一度使用する選択枝を持ちます。枢軸軍プレイヤーは、選択枝を持った最初のときにプランの変更を試みたか否かにかかわらず、これを行うことができます。枢軸軍プレイヤーは自軍の VP 合計を 2 だけ減少させ、サイを 1 つ振って最終結果を獲得するために DRM を適用します。OKH プランへの復帰は、そのプランをゲームの残りについて有効に置きます。

デザイン・ノート: ヒトラー・プランが優先されました。ヒトラーの戦争指令の優れたサマリーは、推奨図書 10 で見つけることができます。

7.3 プランの詳細 [Plan Details]

7.31 OKH プラン [OKH Plan]

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

7.32 ヒトラー・プラン [Hitler Plan]

- VPs について勝利ポイント・スケジュール上のヒトラー・プラン・コラムを使用し、5.1 を適用します。
- 枢軸軍プレイヤーは、特別増援グループ 4 を容認しなければなりません。
- 枢軸軍の拠点。枢軸軍プレイヤーは、ヒトラー・プランが有効である間の各ターンにのみ、拠点の構築を開始できます。これらは、プランの有効にかかわらず完成できます。
- 枢軸軍プレイヤーは、ヒトラー・プランを使用中の各ターンに、3 つまでの拠点構築を開始できます。

8.0 統合ゲーム [Combining Games]

8.1 ユニットの割り当て [Allocation of Units]

シリーズ・ゲームを統合しているとき、プレイヤー諸氏は AGB を越えて望むだけ多い又は少ないユニットを移管できます。

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

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

8.13 航空ユニットの移管 [Air Unit Transfer]

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

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

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

8.15 移管の禁止 [Disallowed Transfers]

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

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

8.16 ゲームを統合しているとき、このシリーズの他のゲームで生じたソヴィエト軍の強制攻撃は、AGCマップ上で満たすことができません（逆もまた同様）。

8.17 このゲームとAGS又はAGVを統合しているとき、枢軸軍プレイヤーは認められたターンの範囲内で、各ゲームについて兵站休止[6.1]を異なるターンで開始することを選択できます。各ゲーム・エリアについて、1つのみの兵站休止が適用されることになります。

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

8.21 枢軸軍とソヴィエト軍ユニットの移動、ZOC、補給ルート[BSR 6.1]は、AGBによって制限されません。

8.22 枢軸軍の連隊代替カウンターとMSUsは、任意にAGBを越えて移動できませんが、AGBを越えて退却はできます。これらはそこに留まりますが（一時的に）、他のゲームの使用可能なRSCs又はMSUsの一部にはならず、RSCsはそこで再統合を実施できません。これらは、RSC又はMSUの使用のため、そのオリジナル・ゲームに復帰します。

8.23 RSCsは汎用である一方、そのオリジナル・ゲーム（並びにそのゲームのコード）での使用に制限されます。枢軸軍プレイヤーは、そのゲームのカウンター内容物に用意された数を超えて、同時に1つのゲーム・エリア内で使用するRSCsを持つことができません[8.22の一時的な場合を除く]。

8.3 鉄道の統合 [Combining Railroads]

8.31 各軍集団に割り当てられた枢軸軍の鉄道変換ポイントは、AGBのどちらかの側の隣接ヘクス内を超えて鉄道線の変換を拡張するために使用できません。

8.32 AGCについての合計鉄道許容量は、AGCのエリア[並びにTyphoonゲームと統合しているときにはそれと共に]のみに関係します。他のゲームの鉄道許容量は、そのそれぞれのゲーム・エリア内でのみ適用し統合できません。1つのゲーム・エリア内で開始しているユニットは、1つのゲーム・エリアから他へ移動し、目的地ゲーム・エリアの許容量を使用することなしで、最初のエリアの許容量のみを使用することができます。いったんこれらが1つのゲーム・エリア内で開始したら、そのエリアの許容量を使用します。

9.0 シナリオのセット・アップ方法

[How to Set Up a Scenario]

下記のシーケンスに従います。:

9.1 選択したシナリオへ進む [Go to the Scenario Selected]

9.11 各シナリオは、以下の指定によって開始します。:

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

9.12 全てのシナリオについて、以下のチャートとカードを使用します。:

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

9.13 必要に応じて、ターン記録欄と他のプレイ補助カードを使用します。

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

9.2 マーカーの配置 [Place Markers]

9.21 シナリオ・ルール内とシナリオ・セット・アップ・カード上に表示されたレベルで、以下のマーカーをそれぞれのチャート上に置きます。:

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

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

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

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

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

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

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

9.34 守備隊、緊急時補給、非補給下のマーカーを、セット・アップ又はシナリオのカードによって特記されたユニットの上に置きます。

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

9.41 開始時の航空ユニットを、航空ユニット状態チャート上の指定されたボックス内に移します。

9.42 指定されたマップ・ヘクス上に、開始時の地上ユニットを置きます。

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

9.5 補給状態 [Supply Conditions]

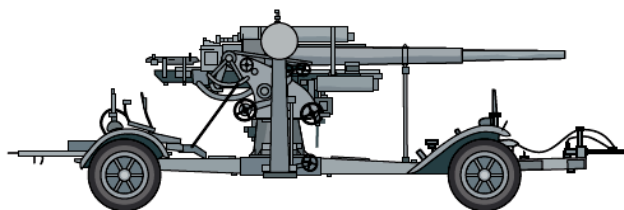
9.51 一般補給 [General Supply] 両陣営の全てのユニットは、セット・アップ・カード上で特記されていない限り、各シナリオの最初のターンを補給下状態 [BSR 6.32] で開始します。補給は、続く各ターンの補給状態フェイズ中に再び判定されます。

9.52 攻撃補給 [Attack Supply]

- ・シナリオ2、4、5、7、8について、攻撃補給 [BSR 15.2] は戦闘時にマップ上の ASPs によって供給されます。各ターンに新たに受け取る ASPs の数を判定するため、各プレイヤーについて攻撃補給チャートをチェックします。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍補充表を使用することで、追加の ASPs を受け取ることができます。
- ・シナリオ1と3については、攻撃補給が要求されません。
- ・シナリオ6については、攻撃補給の状況はプレイヤー間で異なります [10.65d]。

9.6 プレイの開始 [Begin Play]

発展したプレイのシークエンスに進み、プレイを開始します。



8.8cm Flak 36 AAA (牽引状態)

10.0 シナリオ [Scenario]



10.1 シナリオ1：ボリソフの戦い

[Scenario 1: The Battle of Borisov]

(学習シナリオ)

歴史的コメント [Historical Commentary]

ボリソフは、戦争の初期段階でソヴィエト軍が急ごしらえで作った陣地の一つで、モスクワへの幹線道路を塞ぎ、重要な渡河点を守るといった戦略的重要性を持っていた。いくつかの継ぎはぎ部隊が集められたが、防衛は Ya. G. クレイザー大佐が指揮するお飾り部隊である、第1モスクワ自動車化狙撃兵師団に依存していた。部隊は兵員12,000名、戦車265両を持ち、これには30両のT34と10両のKVが含まれた。

7月1日の朝方、ドイツ軍の最初の部隊がこの地域に到着し始めた。これらは増強されたほぼ完全戦力の第18装甲師団で、WK. ネーリンク少将に指揮されていた。これらは直ちに交戦し、その日のうちにドイツ軍自動車化歩兵がソヴィエト軍の外周防衛線を突破し、ベレジナ川に架かる重要な橋を奇襲で奪い、東岸に強固な橋頭堡を築いた。7月3日、ソヴィエト軍の2日間にわたる激しい反撃にもかかわらず、第18装甲師団はその橋頭堡を拡大し、南部のソヴィエト軍防衛の側面を突くことができた。

ボリソフにおけるドイツ軍の遅滞と、その後のスモレンスク包囲陣からの脱出に成功したことにより、クレイザー大佐はソヴィエト連邦の英雄として昇格・叙勲された。ネーリンク将軍は、師団を率いて多くの作戦を成功させ、北アフリカでも名声を得て昇進した。彼は対ロシア戦の軍司令官として戦争を終えた。

要件 [Required] :

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

10.11 シナリオ・エリア [Scenario Area]

シナリオ・カード1上のマップを使用します。

10.12 シナリオの長さ [Scenario Length]

3ターン、GT5～GT7。天候は、全ターン乾燥（非嵐）です。

10.13 配置 [Placement]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.14 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. 枢軸軍プレイヤーは、増援を持ちません。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、1ユニットを増援として受け取りますが、それが到着するターンは不確定です。GT5に、このターンに受け取るかどうか確認するため、ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振ります。受け取られなければ、GT6の増援フェイズ中にサイを振ります。サイの目が指定された結果であるとユニットを受け取り、そうでなければGT7にユニットを自動的に受け取ります。
- c. どちらの陣営も、補充又は新たな拠点を受け取りません。

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

- a. 航空準備は、GT5については事前に決められています。GT6に開始して各ターンに実施します。
- b. 両陣営は、常に一般補給と攻撃補給を持ちます。MSUsと集積所は使用しません。
- c. 鉄道移動、鉄道変換、戦略移動、マップの退出は認められません。
- d. ソヴィエト軍の降伏は無視します [BSR 20.0]。

10.16 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオの終了時まで、以下の5ヘクスの少なくとも4つを占領して確保すると勝利します。:

1727、1829、2028、2030、2231

- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利条件を妨げると勝利します。

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

**10.2 シナリオ2：ミンスク包囲戦**

[Scenario 2 Minsk Pocket]

「俺は間もなく死ぬだろう、だが諦めないぞ。さらば祖国よ」

ブレスト要塞内部の壁に書かれた碑文、1941年7月

歴史的コメント [Historical Commentary]

6月22日の時点で、西方軍管区はキエフ軍管区に次ぐソヴィエト連邦で最強の軍管区の一つで、44個の師団と多数の小部隊内に約671,000名の兵員 (NKVDを含む)、10,000門の砲、2,500両の戦車、1,800機の航空機を擁していた。ただし、その多くは戦力不足、装備不足、訓練不足であった。さらに悪いことに、師団の配置が悪く、いくつかの師団は後方に何百マイルも散らばっていて、前線の第一梯団にいたのは13個師団のみだった。この広大な戦線は、適切に動員されておらず、準備もできておらず、一部しか要塞化されておらず、スターリンからの支配的な命令によって制限されていた。

ドイツ軍は、この戦区に51個師団を配備した。その中には9個の装甲師団と6個の自動車化師団が含まれ、有能なドイツ軍司令官ハインツ・グデーリアンとヘアマン・ホート大将の下で2つの装甲集団に編成されていた。歩兵は、2個の軍に編成された。全ての部隊は、武勲赫々たるフェードア・フォン・ボック元帥の指揮下にあった。

軍集団の目標は、ビャリストクの突出部でソヴィエト軍を包囲壊滅させるため最初にミンスクを占領し、次いでモスクワへの陸橋であるスモレンスクの奪取だった。

6月22日、ホートの第3装甲集団は、完全な戦術的奇襲を達成し、迅速に目的地へ移動した。第7装甲と第20装甲の2個師団は、アリトゥスのネマン川に架かる橋を目指して一種の競争を行った。橋は23日の正午に捕獲され、数両のT34を含むソヴィエト軍第5戦車師団の一部の抵抗は軽微だった。ここで、ホートの部隊はソヴィエト軍防衛の断層を発見し、それによってソヴィエト軍の北西正面軍と西正面軍の両側面が開かれた。

第5戦車師団の敗北により全てのソヴィエト軍予備が取り去られ、第7装甲師団は24日早くに、すぐ後方に控えていた第3装甲集団の残りと共にヴィリニュスへ進入した。ホートの部隊は、ヴィリニュスから一級道路に沿ってモロデノを通過し、ミンスクへ急速に進んだ。その防衛は活発だったが、26日に第12装甲師団が防衛を破り、27日に都市を占領した。驚異的な勝利であった。

一方、グデーリアンの第二装甲集団は、ブーク川を渡河してプレスト要塞に対処しなければならなかった。ソヴィエト軍は河川では大して抵抗せず、要塞では手強かった。グデーリアンは1939年9月のポーランド戦役でこの要塞を攻略しており、この要塞を破壊するために特別な重火器を投入する必要性をよく理解していた。この要塞は第一次世界大戦以前に建設されたもので、内部の城塞とそれを取り囲む小さな砦（隣接ヘクス内）で構成されていた。ポーランド軍はこれを改良し、ソヴィエト軍はこれを前線防衛計画の一部として取り込み、専属部隊の守備隊が追加された。これらの部隊は粘り強い防衛を行い、6月29日になるまで重要なドイツ軍部隊がこの地域を占領することを妨げた。一部の断固とした防衛部隊は、7月12日頃になるまで地下に潜っていた。

他の場所では、グデーリアンは軽度あるいは組織化されていない抵抗にしか会わなかった。ソヴィエト軍第14機械化軍団は、完全戦闘隊形の装甲部隊と遭遇して粉砕された。この軍団は、新型の中型戦車を持っていなかった。6月24日までに、プレストの東側にはもはや組織的抵抗はなかった。6月27日、グデーリアンの左翼軍団はミンスクでホートの部隊と合流し、6日間でポケットを閉じた。翌日、歩兵師団群が包囲されたソヴィエト軍を締め付けた。

この大きなポケットは、間もなく二つの部分に分かれ、それぞれビャリストク包囲陣とミンスク包囲陣と呼ばれた。7月3日までにビャリストク包囲陣は完全に掃討され、7月8日までにミンスク包囲陣が崩壊した。鹵獲品の総計は、約290,000名の捕虜、2,500両の戦車、1,500門の砲だった。これは大勝利であり、自動車化部隊を遅滞させることなしに達成された。ただし、ドイツ軍の歩兵師団は、包囲陣を閉じて掃討するのが遅いと叱責された。その結果として、何万人ものソヴィエト軍部隊がなんとか搜索を逃れて近くの森や沼地に逃げ込み、やがてゲリラ（バルチザン戦）戦に帰着した。3年後、彼らは特別な復讐心を持って再登場した。

要件 [Required] :

1. マップ C と D
2. 使用ユニットは、シナリオ・カード上に列記されます。
 - ・枢軸軍 1 表面
 - ・ソヴィエト軍 1 表面

10.21 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ D
- ・マップ C の AGB の南 [4.4]
- ・ドイツとポーランドのマップ・エリアは、開始時に枢軸軍プレイヤーの友軍です。他の全てのマップ・エリアは、開始時にソヴィエト軍プレイヤーの友軍です。

10.22 シナリオの長さ [Scenario Length]

5 ターン、GT 1 ~ GT 5。天候は、全ターン乾燥（非嵐）です。

10.23 配置 [Placement]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。
- b. ソヴィエト軍の MG ユニット [Soviet MG Units] 全 26 個の MG ユニットの不透明容器内へ入れます。18 個を引き、ソヴィエト軍セット・アップ・カード上に表示されたマップ・ボックスに未確認状態で置きます。残りの 8 個は、使用されません。

10.24 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. 各プレイヤーは、それぞれ自軍セット・アップ・カード上に表示された RPs のみを受け取ります。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーがシナリオ 8（キャンペーン・シナリオ）の一部としてセット・アップ・カード 1 を使用しているとき、セット・アップ・カード中央部に表示されたシナリオ 2 についての全ての増援を無視します。
- c. 両陣営の増援は、それぞれのセット・アップ・カード上に指定された場所に登場します。

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

- a. GT 2 に開始して、各ターンに航空準備を実施します。
- b. 補給源 [Supply Sources] :

✚ 枢軸軍 [Axis]

全 GTs	マップ C と D の西端にある全ての一級道路と鉄道ヘクス。
GT 4 に開始	C4121 : 21 ヘクスの乾燥天候道路網の 5 番目のヘクスとして ; ユニットはここに進入できません。

★ ソヴィエト軍 [Soviet]

- ・ミンスク [Minsk] (D6801)
- ・マップ C と D の東端にある全ての一級道路、高速道路、鉄道ヘクス。
- ・ヘクス D4034 (GTs 1 と 2 のみ)
- ・ソヴィエト軍ユニットは、AGB を越えて補給ルートをたどれません。

c. 枢軸軍とソヴィエト軍の ASPs [Axis and Soviet ASPs] 枢軸軍ユニットは、GT 1 のセグメント B (E は不可) に攻撃補給を要求されません。どちらの陣営も、新たな ASPs を受け取りません。両陣営は、すでにマップ上にある MSUs と集積所を使用します。

d. 鉄道許容量 [Railroad Capacity] : 4.23 を参照。

e. 枢軸軍の鉄道変換ポイント [Axis railroad conversion points] : 4.25 を参照。

10.26 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. OKH 勝利プラン [7.0] のみを使用します。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、位置、イベント、ステップ損失、東端の退出について VPs を得点することで勝利します。以下を参照してください。
 - ・勝利ポイント・スケジュール
 - ・勝利レベル・チャート
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍が十分な VPs を得点することを妨げると勝利します。



10.3 シナリオ3：レーベル攻勢作戦

[Scenario 3: Labeled Offensive Operation]

「ここ数日は、まして最も困難な状況だった。」

ヨアヒム・レメルセン将軍、ドイツ第 47 (自動車化) 軍団司令官、
1941 年 7 月 10 日

歴史的コメント [Historical Commentary]

7 月初旬、ベルリンのドイツ軍最高司令部は、ドヴィナ〜ドニエプル川ライン西岸のソヴィエト軍が事実上壊滅したと考え、東岸にはモスクワへの進撃に抵抗するためには不完全な組織しか残っていないと判断した。フランスのときと同じように戦争に勝利したと確信し、両装甲集団に大規模な前進を命じた。

これを受けて、第 3 装甲集団を指揮するヘアマン・ホート大將は、クンツェンの第 57 自動車化軍団をポロツクへ、ルドルフ・シュミットの第 39 自動車化軍団をヴィテブスクへ向かわせた。5 日までに、第 19 装甲師団の先導自動車化部隊はディスナでドヴィナ川を渡り、第 20 装甲師団はウツァで渡河を開始し、両者は強力な陣地に遭遇した。南部では、第 39 自動車化軍団のドイツ軍先鋒部隊が激しい攻撃下にあった。ソヴィエト軍が反撃を開始していたのだ。

戦争が始まったときから、モスクワはドヴィナ〜ドニエプル間の間隙を陣地化している期間中は戦線に沿って耐えることを意図していた。ドイツ軍の進撃があまりに急だったため、ソヴィエト軍はまだ配置についておらず、到着したばかりの第 5、第 7 機械化軍団はヴィテブスクに進出しているドイツ軍装甲部隊を攻撃して撃破するよう命じられた。PA クロチキン中将指揮下の第 20 軍は、レーベルを奪還してドイツの軍集団全体を阻止するようスターリンから命令された。明らかに、スターリンをはじめとするソヴィエト軍最高司令部は、まだ戦争の本質を理解していなかった。

7 月 6 日から開始して、ソヴィエト軍第 7 機械化軍団は、レーベルの東に位置する第 7 装甲師団に波状攻撃を仕掛けた。この日は雨が降っていたため、ドイツ軍の隊列は道路に残る泥で速度が落ちて分散していた。事前に十分な偵察を行わなかったため、ソヴィエト軍戦車は準備された対戦車防御にぶつかった。攻撃には諸兵連合や隊形がなく、最初からルフトヴァッフェが空を支配していた。翌日には、戦術指揮官の反対を押し切ってソヴィエト軍の攻撃命令が繰り返され、間もなく戦場にはソヴィエト軍戦車の残骸が散乱した。一方、近くにいたソ連第 5 機械化軍団は、ドイツ第 17 装甲師団に

対して苦戦し、同じ運命をたどった。使用可能だった約 1,400 両の戦車のうち 7 月 6 日から 10 日にかけて 800~900 両が交戦し、ほぼ全てが撃破された。一方、7 日に第 20 自動車化師団と共にウツァでドヴィナ川を渡った第 20 装甲師団は、それに続いてソヴィエト軍の戦線を突破し、9 日にはヴィテブスクの一部に進出し、激しい戦闘を経て 10 日に占領を完了した。

この地域のソヴィエト軍部隊はすでに士気が低下しており、装甲予備が撃破されたことで、薄っぺらな防御になってしまった。ドイツ軍は、これらの攻撃の重要性をほとんど認識していなかったが、これは組織的に行われたソヴィエト軍機械化軍団による西方への最後の出撃だった。これ以上、実質的なソヴィエト軍装甲予備はないと考えられたため、ドイツ軍司令部は装甲部隊を広範囲に展開する余裕があると判断した。第 57 自動車化軍団はまずネーヴェルに進み、次いでヴェリキエ・ルーキ (地図外の北方) へ進むよう指示され、モレンスクへの重要な突破のために 1 個軍団のみが残された。ドイツ軍は、間もなく自軍があまりに手薄であると気づくことになった。

要件 [Required]:

1. マップ・カード 1 表面
2. 使用ユニットは、ゲーム・カード 1 (上部) に列記されます。

10.31 シナリオ・エリア [Area]

マップ・カード 1 上のマップを使用します。

10.32 シナリオの長さ [Scenario Length]

2 と 1/2 ターン、GT8 のソヴィエト軍プレイヤー・セグメントから開始して、GT10 に終了します。天候は、全ターン乾燥 (非嵐) です。

10.33 配置 [Placement]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。
- b. ソヴィエト軍ヴィテブスク民兵ユニット。シナリオ・カード 3 上の指示によって指定された 3 ユニットの 1 つを無作為に引き、マップ上に (未確認状態) 置きます。残りの 2 つは、使用しません。
- c. ソヴィエト軍の MG ユニット。指定されたヘクス上に、これら実際の 4 つの MG ユニットの確認状態面で置きます。
- d. 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト第 20 軍 HQ の上にレベル 1 妨害マーカーを、次いでマップ上の望むどこかに 2 枚のレベル 1 妨害マーカーを置きます。開始時の妨害マーカーについては、非機能のサイ振りは行われません。
- e. VP マーカーを +1 [ボリスフ [Borisov] ヘクス 1828 のため] にセットします。

10.34 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. どちらの陣営も、増援又は新たな拠点を受け取りません。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT9 に追加の 2 強制攻撃を受け取ります。
- c. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオの終了までに実施されなかった GT9 の強制攻撃について、VPs を得点します。

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

- a. 航空準備は、GT8 について事前に決められています。GTs 9 と 10 について実施します。

- b. 両陣営は、常に一般補給と攻撃補給を持ちます。MSUs と集積所は使用しません。
- c. 鉄道移動は認められません。
- d. 枢軸軍ユニットは、マップの退出を実施できます [4.3 と BSR 11.6]。
- e. ソヴィエト軍の降伏は無視します [BSR 20.0]。
- f. 枢軸軍の占有ユニット [3.6] は、要求されません。

10.36 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. 枢軸軍プレイヤーは、GT 8 にソヴィエト軍プレイヤーが開始時の 4 強制攻撃を行うことに失敗していたら勝利します。
- b. 二者択一で、枢軸軍プレイヤーは、位置、イベント、ステップ損失、マップ東端の退出について実質 9 VP を得点することで勝利します [勝利ポイント・スケジュールを参照]。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の開始時強制攻撃を行い、枢軸軍プレイヤーが勝利するための十分な VP を得点を妨げることによって勝利します。

注釈：このシナリオについてのみ、ソヴィエト軍は通常の 3 対 2 の比と 6 戦闘ユニット・ステップの強制攻撃の基準に加えて、3 対 1 の比と 4 戦闘ユニット・ステップの攻撃で、変更された強制攻撃基準を満たすことができます [BSR 12.33]。



10.4 シナリオ 4 : スモレンスク包囲戦

[Scenario 4: Smolensk Pocket]

歴史的コメント [Historical Commentary]

7 月 10 日までに、ソヴィエト軍はドヴィナ〜ドニエプル川に沿ったライン並びにドイツ軍からモスクワへの陸橋と呼ばれたスモレンスクの玄関先に、7 個軍約 65 個師団を集めた。ソヴィエト軍最高司令部は、ここでドイツ軍の侵攻を阻止し、自軍の反攻を開始することを望んでいた。一方、ドイツ軍は、両装甲集団で更に東方へ進撃し、それらの間でもっと多くのソヴィエト軍部隊を包囲しようと計画した。両陣営は準備を急いだ、ドイツ軍が先手を打った。

早期に行われたソヴィエト軍のレーベル攻勢 [シナリオ 3] で生じた弱点を利用して、ホートの第 3 装甲集団は 7 月 10 日に完了した裏口機動でヴィテブスクを奪取した。すかさず、ホートの装甲部隊は再び態勢が整っていない第 19 軍を粉砕した。16 日までに、ドイツ軍第 7 装甲師団は、スモレンスクの北と東からヤルツェヴォま

で突破し、第 20 装甲師団はヴォップ川に到着した。モスクワへの道程を遮断していたのは弱体な予備正面軍の一部のみだったため、状況はソヴィエト軍にとって非常に危機的だった。

ドニエプル川沿いの南部では、グデーリアンの第 2 装甲集団が 7 月 10 日に 3 か所（一か所はマップ H 上）でドニエプル川を渡河して橋頭堡を確立し、翌日には再び作戦を開始した。最初の作戦は、モギレフの遙か南を遮断するものであり、もう一つの作戦は北東のスモレンスクを目指すもので、15 日にはそこに到着した。ベルリンでは、戦争は事実上終わったとされていたが、ソヴィエト軍の戦略予備軍の規模までは分からなかった。スモレンスク包囲陣（3 個軍の全て又は一部を含む）は非常に規模が大きかったため、2 個のドイツ軍装甲集団がうまく合流して塞ぐことができなかった。このときには、必要な歩兵や物資が不足していたためである。

その後 2 週間は、両陣営がこの位置でほぼ同じように戦った。ソヴィエト軍は、スモレンスク包囲陣を救うため、ヴォップ川沿いや南のロスラウリから反撃を繰り返した。東方や包囲陣内側からの攻撃は、包囲陣をこじ開けることに成功し、戦闘の大部分の期間中は開かれていた。奇妙なことに、ソヴィエト軍は急いで撤収しなかった。ある時点で、ソヴィエト軍最高司令部は、この包囲陣を大きな突出部として維持し、そこに南方からの攻撃を加えればドイツ軍の片翼を挟み撃ちにできると考えた。ドイツ軍は、イェルニヤ、ロスラウリ、ヴォップ川に沿ってソヴィエト軍の攻撃を阻止したが、10 月のモスクワへ向かうタイフーン攻勢まで、この戦区における戦略的主導権を取り戻すことはできなかった。

結局、スモレンスク防衛作戦におけるソヴィエト軍の犠牲は、9 月 9 日までに 345,000 名の死傷者を出し、これには包囲陣内で捕虜となった兵員約 309,000 名、戦車約 1,500 両、砲 9,100 門、航空機 900 機を含む。9 月 9 日までのドイツ軍犠牲者の数は、おそらく 150,000 名だった。7 月 13 日、ソヴィエト軍は、オルシャ近郊で BM-13 カチューシャ・ロケット砲を初めて作戦的に使用した。ソヴィエトのプロバガンダは、ヤルツェヴォで装甲部隊を阻止したことと、モギレフの長い攻囲を守り抜いたことで大勝利を宣言した（7 月 27 日ようやく降伏して終結）。ただし、真の勝利は、ドイツ軍の注意を北方のレニングラードと南方のキエフに向けさせたことだった。

要件 [Required] :

1. マップ I と WA
 2. 使用ユニットは、セット・アップ・カードを参照してください。
- ・枢軸軍 2 表面（最下部）
 - ・ソヴィエト軍 1 裏面（最上部）
 - ・ソヴィエト軍 2
 - ・ソヴィエト軍 3 表面

10.41 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ I と WA の AGB の南

10.42 シナリオの長さ [Scenario Length]

10 ターン、GT 11~GT 20、GTs 11 と 12 の天候は、全ターン乾燥（非嵐）です。GT 13 から開始して天候表を使用します。

10.43 配置 [Placement]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

b. ソヴィエト軍の民兵 [Soviet Militia]

- モギレフ [Mogilev] とスモレンスク [Smolensk] 民兵旅団並びに無作為に引かれた 1 個ヴィテブスク [Vitebsk] 旅団のみを使用します (合計 9 ユニットから)。その他の民兵ユニットは、使用されません。
- ヘクス I-2012 上にヴィテブスク民兵旅団 (どちらのプレイヤーも戦力を知らない状態で) を置きます。
- モギレフ [Mogilev] とスモレンスク [Smolensk] 民兵旅団 (8 ユニット) を不透明容器内に入れて無作為に引きまします。これらを、その都市から 5 ヘクス以内に未確認状態で置きます。これらは GT 11 の前にもたらされて位置につくため、枢軸軍の ZOC 内に置くことができますが、補給下ヘクス上に置かなければなりません。
- 残っている 4 個民兵旅団は、その 2 つを GT 12 に不透明容器から引き、最後の 2 つを GT 13 に引きまします。これらを未確認状態で置きます。
- 民兵師団は、このシナリオでは使用されません。

c. ソヴィエト軍の MG ユニット [Soviet MG Units] 4 個の MG ユニットの、指定されたヘクス上に確認状態面で置きます。

10.44 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

a. 枢軸軍プレイヤーは、自軍セット・アップ・カード上に表示された A と IRPs のみを受け取ります。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 12 から開始して各ターンに自軍補充表 A を使用し、以下のごとく各ターンに結果を減少させまします。

- 1 少ないタイプ IRPs
- 2 少ない拠点
- 結果 A、E、V は適用しません。

ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 11 について補充表上で「5」のサイの目を振ったと仮定して開始し、構築のために使用可能な 3 つの拠点、3 つのタイプ IRPs、S+2R の結果がもたらされます。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、全ての航空ユニット並びにシナリオ 8 でマップ I についてのみ表示された増援を受け取ります。「H」又は「I」とマークされたそれを含めません。プール・グループ 7、8、9 が使用可能です。

d. 両陣営の増援は、それぞれのセット・アップ・カード上に指定された場所に登場します。

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

a. 航空準備は、GT 11 に判定されます。GT 12 から開始して、各ターンに実施します。

b. 補給源 [Supply Sources] [10.45d と 6.32 も参照] :

✚ 枢軸軍 [Axis]

全 GTs	I-1034 (ミンスク [Minsk]) : 鉄道堡をここに置きます。
全 GTs	I-1208 : 鉄道堡をここに置きます。
GT 13 に開始	I-1020 : 鉄道堡をここに置きます。
GT 15 に開始	I-2334 : 乾燥天候道路網の 21 ヘクスの 14 番目のヘクスとして
GT 15 に開始	I-2702 : 乾燥天候道路網の 21 ヘクスの 4 番目のヘクスとして
GT 15 に開始	WA3026 : 鉄道堡をここに置きます。

★ ソヴィエト軍 [Soviet]

全 GTs マップ I と WA の東端並びにマップ I の南端のいずれかの高速道路、一級道路、鉄道ヘクスを使用します。

GT 11 に開始 WA-5316

c. 枢軸軍とソヴィエト軍の ASPs [Axis and Soviet ASPs] 攻撃補給チャートを参照してください。

d. 枢軸軍の拡張補給ルート [Axis Extended Supply Routes] そのターンに受け取った全ての ASPs を、TRT 上の 1 ターン前方へ置きます。枢軸軍プレイヤーは、GT 11 の登場のために準備された (これらは、GT 10 上に置かれました) TRT 上の使用可能プールからの 5 MSUs でプレイを開始します。これは、それらの登場ターンです。これらのヘクスについて、以下のごとくその登場ターン上の全てのターンについて MSUs の MA を調整します。:

- ヘクス I-1017—MSUs は乾燥ターンにのみ登場し、戦略移動の使用によってのみです、天候にかかわらず、これらは登場するために 9.5 MPs を消費します。
- ヘクス I-1020—MSUs 又は集積所は、鉄道移動の使用によってのみ登場できます。これらは、登場するために 13 鉄道 MPs を消費します。
- ヘクス I-1034—鉄道移動を使用して登場している MSUs 又は集積所は、登場するために 5 鉄道 MPs を消費します。標準移動によって進入する MSUs は、乾燥天候ターン中に進入するために 2.5 MPs を消費します。泥濘天候ターン中、これらは戦略移動を使用している場合にのみ登場できます。これらは、泥濘天候で登場するために 10 MPs を消費します。

e. 枢軸軍の空輸は、GT 12 に到着します。

f. 鉄道許容量 [Railroad capacity] :

- 枢軸軍 [Axis] : ターン毎に 6 SPs
- ソヴィエト軍 [Soviet] : ターン毎に 10 SPs

g. 枢軸軍の鉄道変換ポイント [4.25 の例外] [Axis Railroad Conversion Points] :

- GTs 11~12 ターン毎に 6
- GTs 13~20 ターン毎に 8

h. 枢軸軍ユニットは、マップの退出を実施できません [4.3 と BSR 11.6]。

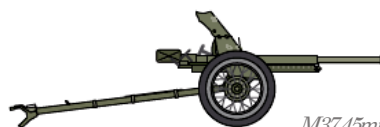
10.46 勝利条件 [Victory Conditions]

a. OKH 勝利プラン [7.0] のみを使用します。

b. 枢軸軍プレイヤーは、位置、イベント、ステップ損失について VP を得点することで勝利します。以下を参照してください。

- 勝利ポイント・スケジュール
- 勝利レベル・チャート

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍が十分な VP を得点することを妨げると勝利します。



M37 45mm 対戦車砲



10.5 シナリオ5：グデーリアンの南方 旋回

[Scenario 5 Guderian Drives South]

歴史的コメント [Historical Commentary]

7月中、ドイツ軍がスモレンスクを目指して東進するに連れて、その右翼と左翼はともに大きく開かれた。左翼の大部分は森林に覆われており、ソヴィエト第22軍は作戦の開始時からドイツ軍自動車化部隊と交戦した。ただし、右翼では、ソヴィエト第13軍は完全に交戦しておらず、第21軍は軽く交戦していた。なぜならば、遅れて到着したドイツ軍歩兵によって固定されていなかったからだ。1ヶ月の間、ドイツ軍部隊は南方からの現実の脅威に直面した。ソヴィエト軍はこの地域を中央正面軍として再編成し、FLクズネツォフが指揮していた。装甲、空軍力、予備のいずれも不足していたが、クズネツォフはモスクワからの攻撃命令を遂行するために、戦線を東へ伸ばしてできる限りのことを行った。しかし、西方正面軍や予備正面軍との連絡は取れていたものの、隙間ができてしまいドイツ軍はこれを利用した。

8月初旬、グデーリアンはその隙を突いてカチャロフのグループ（ソヴィエト第28軍の主力）をロスラウリ近郊で撃破し、38,000名の捕虜を獲得した。彼は南方に組織化されたソヴィエト軍が残っておらず、スモレンスクのポケットが消滅したことで、新たなモスクワへの攻勢の道が開かれたと考えた。しかし、ベルリンはまだ南方からの脅威に目を奪われていた。8月12日に承認されたヒトラーの指令第34号により、グデーリアンの部隊は、モスクワへ向けて左へ曲がる前に、まず南方に向かって進撃することになった。

それを見越して、グデーリアンは第24自動車化軍団を南下させてクリチュフ・ポケットを作った。これが8月14日に終了した後（16,000人の捕虜）、軍団は素早くコスティウコヴィチに移動した。そこからさらに南下し、スラズを経由してウネチャまで狭い範囲を進んだ。全ての地点で攻撃を受けたが、泥濘や物資の不足によってさらに停滞した。

西方では、フォン・ヴァイクスの第2軍が苦戦し、ドニエプル川に沿ったソヴィエト軍のブリピャチ湿原からの騎兵襲撃やログACHEフ・ズロビンのソヴィエト軍が保持する橋頭堡に対処しなければならなかった。この橋頭堡を破壊するよう命じられた4個歩兵軍団は、スツーカーの支援を受けた南方の切っ先と共に二重包囲内で攻撃し、14日には突破に成功した。その日のうちにジュロビンが占領され、翌日早々にログACHEフが陥落した。ソヴィエト軍は逃亡しているように見え、ポケットが形成されていた。18日までにポケットが潰され、50,000名の捕虜を獲得した。同日、ドイツ軍の最初の部隊が

ゴメリの郊外に到着した。19日には攻撃を開始し、20日にゴメリは激しい戦闘の末に陥落した。

ここで、両陣営が再編を行った。第2軍と第2装甲集団との間のソヴィエト軍突出部は掃討され、その間ソヴィエト軍は新たに編成されたブリャンスク正面軍（AIエレメンコ指揮）を投入し、第50軍と後に第40軍と共に前進させて、デスナ川とスドスト川の合流に沿って布陣した。スターリンは中央正面軍HQを解体し、南西正面軍（キエフを拠点とする）とブリャンスク正面軍に責任を分割した。

グデーリアンは、東側面をカバーするため、第47自動車化軍団の大部分を南下させなければならなかった。クレムリンは、この動きを、ブリャンスクを通過してモスクワを目指すドイツ軍の意図をさらに裏付けるものと解釈した。その代わりに、グデーリアンは23日にヒトラーと会談し、モスクワへの直行を最終的にアピールしたが、拒絶されてしまった。24日に再開された攻勢で、ドイツ軍はノヴォジコフとスタロドゥブの両方に進入した。26日にはノヴゴロド・セヴェルスキーの近くの橋梁が計略で奪われた。降雨で動きが鈍くなったものの、31日までにデスナ川のラインが突破された。ソヴィエト軍のブリャンスク正面軍は、ドイツ軍の注意をそらすために攻撃したが、多くの土地を回復することに失敗した。南方では、第21軍が事実上消滅し、巨大なキエフ突出部を保持するというソヴィエト軍の希望も失われた。

グデーリアンの部隊は9月16日にキエフ・ポケットを封鎖し、次いでモスクワへのタイフーン攻勢の準備のために方向転換を余儀なくされた。30日ようやく開始されたが、1941年に戦争を終わらせるには遅すぎた。ソヴィエト軍の中央正面軍は、8月中はかなりの防御力を持っていたが、あまりにも広い前線に効果的に配置されておらず予備を持たなかった。せいぜいドイツ軍の装甲集団を混乱させることができる程度で、撃破することは無理だった。戦後多くの人が証言したにもかかわらず、8月末にドイツ軍がモスクワへ進撃したとしても、その側面を深刻に脅かすほどの攻撃力を持たなかった。さらには、それに相当する枢軸軍戦力がこの戦線から撤退しない限り、ほとんど戦力を引き抜くことはできなかったのである。

要件 [Required] :

1. マップ H
 2. 使用ユニットは、セット・アップ・カードを参照してください。:
- ・枢軸軍2裏面（最上部）
 - ・ソヴィエト軍3裏面

10.51 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ H

10.52 シナリオの長さ [Scenario Length]

14ターン、GT 27~GT 40。GTs 27~29の天候は、乾燥（非嵐）です。GT 30から開始して天候表を使用します。

10.53 配置 [Placement]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。
- b. ソヴィエト軍のMGユニット [Soviet MG Units] 全26個のMGユニットを、不透明容器内に入れます。2つを無作為に引き、ソヴィエト軍セット・アップ・カード上に表示されたマップ・ヘクス上に未確認状態面として置きます。残っているMGユニットは、使用されません。

c. ソヴィエト軍の民兵 [Soviet Militia] 5つのゴメリ [Gomel] 民兵旅団のみを使用します。これらを不透明容器内に入れ、無作為に3つを引きます。無作為に引かれた1つの未確認状態をソヴィエト軍セット・アップ・カード上に指定されたマップ・ヘクス上に置き、他の2つをゴメリ [Gomel] から5ヘクス以内に置きます。残っている2つは使用しません。

10.54 補充と増援 [Replacements and Reinforcements]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、補充表を使用しません。GT 27 ターンに開始して各ターンに、以下の選択肢を受け取ります。:

- ・構築中の4つの拠点、又は
- ・構築中の2つの拠点と2タイプ IRPs。

b. 枢軸軍プレイヤーは、自軍セット・アップ・カード上に表示された RPs のみを受け取ります。

c. 枢軸軍プレイヤーは、各ターンに1拠点の構築を開始できます。

d. 両陣営についての増援は、それぞれのセット・アップ・カード上に指定された位置に登場します。

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

a. 航空準備は、GT 27 については、事前に決められています。GT 28 から開始して各ターンに実施します。

b. 補給源 [Supply Sources] (全てがマップ H) [6.32 も参照]:

✦ 枢軸軍 [Axis]

- 全 GTs 0801、1012、3201、3301、3401、6301
- 全 GTs 1005、3001、4801: 鉄道堡をここに置きます。
- GT 33 に開始 2134: 鉄道堡をここに置きます。

注釈: ヘクス 1024 は、このシナリオでは補給源ではありません。

★ ソヴィエト軍 [Soviet]

- 全 GTs ヘクス 2134 と 2534 を除く、マップ H の東又は南端のいずれかの一級道路又は鉄道ヘクスを使用します。

c. 枢軸軍とソヴィエト軍の ASPs [Axis and Soviet ASPs] 攻撃補給チャートを参照してください。

d. 鉄道許容量 [Railroad capacity] [4.23 の例外]:

- ・枢軸軍 [Axis]: ターン毎に6 SPs
- ・ソヴィエト軍 [Soviet]: ターン毎に9 SPs

e. 枢軸軍の鉄道変換ポイント [4.25 の例外] [Axis Railroad Conversion Points]: ターン毎に8

10.56 勝利条件 [Victory Conditions]

a. 枢軸軍プレイヤーは、以下のいずれかによってシナリオに勝利します。:

- ・少なくとも16 スタッキング・ポイントのユニットを、マップ H の南端ヘクス 4535~6535 から退出させるか、又は
- ・少なくとも21 スタッキング・ポイントのユニットを、マップ H の東端ヘクス 7001~7006 から退出させる。

b. 退出した全ての枢軸軍ユニットは、退出する瞬間に一般補給下でなければなりません。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーがその勝利条件を達成することを妨げると勝利します。

d. いったん枢軸軍プレイヤーが勝利するために十分なスタッキング・ポイントを退出させたら、シナリオは直ちに終了します。



10.6 シナリオ6: イェルニャ/ドゥホフ シチーナ攻勢作戦

[Scenario 6: The Yelnya/Dukhovshchina Offensive Operation]

歴史的コメント [Historical Commentary]

イェルニャ地区は、両陣営にとって局地的な戦術上の利点だけでなく、ドイツ軍にとってモスクワへの再攻勢のための跳躍台として戦略的にも重要だった。このような理由から、7月19日にグデーリアンの第2装甲集団の最初のドイツ軍が到着すると、直ちに反撃を受けた。ソヴィエト軍の攻撃は、7月の残りの期間と8月の大部分に渡って続いた。ドイツ軍は激しい攻撃と砲撃に耐え、間もなく上層部で何人かがこれを小ヴェルダンと見なし、突出部から撤退するかどうか議論された。グデーリアンは、モスクワへの進撃再開に望みをかけて保持を主張し、しばらくの間、彼の意見が尊重された。

7月30日からグデーリアンに対抗したのは、ソヴィエト軍の新たな予備正面軍司令官 G.K. ジューコフで、彼はスターリンにイェルニャ突出部を粉砕できると宣言していた。8月21日、ジューコフはソヴィエト軍の攻撃を中止するよう命じた。増強のための休止期間を利用して、ジューコフは新たな攻撃のための体制を整えた。ドイツ軍が最終的にイェルニャ地区から南方へ自動車化部隊の撤退を決定すると、ソヴィエト軍は作戦を準備した。それらは13個師団を擁した。最初の強襲波には5個師団が含まれ、2本の切っ先を形成して、突出部を挟み撃ちにすることを試みた。注目すべきことに、この攻勢では、ソヴィエト軍砲兵が前例のないほど大量に投入された (800門以上の砲とロケットランチャーが使用された)。

8月30日午前7時、濃霧の中、ソヴィエト軍の攻勢は大規模な弾幕で始まった。作戦的な奇襲はできなかったものの、初期の弾幕によって攻撃部隊は最初の目標を獲得することができた。南方の切っ先はあまりにも弱く、ドイツ軍の予備を引きつけることにはあまり成功しなかった。北方の切っ先は事前の偵察に失敗し、戦闘中に弾薬不足に陥ったため停止してしまった。南方の切っ先を牽制したドイツ軍は北方で反撃に出たが、こちらも足止めされ、一時はどちらの側も突破できないかと思われた。9月3日には、ドイツ軍が北側で反撃を開始した。9月3日にはソヴィエト軍がわずかな戦車を使って攻撃を再開し、いくつかの場所を突破した。5日になると、ドイツ軍の抵抗は終わりを告げた。その夜、ドイツ軍は霧と雨を利用して、イェルニャ突出部を完全に撤退した。

枢軸軍の死傷者（7月下旬から9月の撤退まで）は約45,000名で、これはドイツ軍にとって大きな損失だった。防御していた6個歩兵師団は、失ったものを全てを補充することができず、枢軸軍司令部はこの戦いから何の教訓も得なかった。ソヴィエト軍は、8月30日から9月8日までの短い期間に約31,800名の死傷者を出したが、おそらくそれ以前にはもっと多かった。赤軍は、ドイツ軍の防御的性質と諸兵科連合の攻撃方法について重要な教訓を得た。彼らは、自軍砲兵の力に満足していた。9月10日、ジューコフがレニングラード正面軍司令官に転任し、この知識を活かして大きな成果を上げた。そして、ついにイェルニヤでソヴィエト軍の親衛部隊が誕生した。突出部を奪取した4個狙撃兵師団は、誇りと名誉を持つ「親衛」の称号を得た最初の部隊だった。

要件 [Required] :

1. マップ・カード1裏面
2. 使用ユニットは、ゲーム・カード1 - (最下部) に列記されます。

10.61 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ・カード1上のマップを使用します。

10.62 シナリオの長さ [Scenario Length]

5と1/2ターン。GT 35のソヴィエト軍プレイヤー・セグメントに開始して、GT 40に終了します。天候は、GTs 35と36について乾燥（非嵐）です。残りの全ターンについて天候表を使用します。

10.63 配置 [Placement]

- ・枢軸軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

10.64 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーのみが補充を受け取ります。GT 36から開始して、ターン毎に2タイプIRPsを受け取ります。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーのみが増援を受け取ります。
- c. 枢軸軍プレイヤーは、各ターンに2拠点までの構築を開始できます。ソヴィエト軍プレイヤーは、拠点を建設できません。

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

- a. 航空準備は、GT 35については事前に決められています。GT 36に開始して各ターンに実施します。
- b. 両陣営は、常に一般補給を持ちます。
- c. 枢軸軍プレイヤーは、常に攻撃補給を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 35中は8補給下攻撃まで、その後ターン毎に5補給下攻撃までに限定されます（マップ・カード1上の記録欄とスベア・マーカーを使用します）。未使用の攻撃は、未来のターンに使用するために蓄積できません。MSUsと補給集積所は、使用されません。
- d. 鉄道移動、戦略移動、マップの退出は認められません。

10.66 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、以下の3つの勝利条件のいずれかを満たせば勝利します。:
- ・いずれかのターン終了時、ソヴィエト軍の戦闘ユニットがスモレンスク [Smolensk] (5019又は5020) の2ヘクスのどちらかを占めると、ソヴィエト軍プレイヤーは直ちに勝利します。

- ・シナリオ終了時、ソヴィエト軍の戦闘ユニットが、以下の3つの位置のいずれか2つを占めると勝利します。: イェルニヤ [Yelnya] (6121)、ヤルツェヴォ [Yartsevo] (5514)、ドゥホフシチーナ [Dukhovshchina] (5313)。
- ・シナリオ終了時、ソヴィエト軍の戦闘ユニットが、イェルニヤ [Yelnya] (6121)、ヤルツェヴォ [Yartsevo] (5514)、ドゥホフシチーナ [Dukhovshchina] (5313) の3つの位置のいずれか1つを占め、しかも枢軸軍が14ステップを失っていたら勝利します。プレイの開始時に存在しないステップはカウントしません。このカウントにおいて、枢軸軍の装甲ステップは2ステップとしてカウントします。

- b. 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍が自軍勝利条件を満たすことに失敗したら勝利します。



10.7 シナリオ7：ドニエプル川の雷鳴

[Scenario 7: Thunder on the Dnepr]

歴史的コメント [Historical Commentary]

ホートの装甲集団とグデーリアンの装甲集団の一部がスモレンスクに対して移動している間、グデーリアンの残りの部隊はソヴィエト中央正面軍の南方からの反撃に対して激しく交戦していた。ログチェフ・ツロビン地区から圧力をかけて、ソヴィエト軍部隊はドニエプル川の両岸に沿って圧力を加え、モギレフを救援しようとした。これに加えて、ブリピャチ湿原から騎兵が散発的に襲撃してきた。

ドイツ軍は、20個師団の攻撃を受けていると計算し、全てがソヴィエト軍の素晴らしい計画に合致していると考えた。ソヴィエト中央正面軍司令部は、河川のラインを防御するため戦前の計画を実行しようとしたが、これらの全ての攻撃は連携や明確な目標の欠如のため、たちまち失敗してしまっただけだった。

ソヴィエト軍は、スモレンスク突出部の方向にも同様の一連の攻撃を試みた。7月21日頃から開始して、ソヴィエト軍の第24軍、第28軍、第29軍、第30軍から編成された作戦グループが、スモレンスク周辺のドイツ軍陣地を、北はベリイ、中央はヤルツェヴォ、南はロスラウリから攻撃した。ここでもソヴィエト軍は、ドイツ軍の2個の装甲翼を包囲する壮大な計画で主導権を握ろうとした。再び、攻撃は一時的な成果に終わった。

さらに北のネーヴェルとヴェリキエ・ルーキ地区では、ソヴィエト第22軍がドイツ軍の強力な部隊に苦戦していた。この地域は、中央軍集団の左翼に張り出しており、南方軍集団のコロスステン戦区に類似していたが、ベルリンは早くから側面の危険性を認識していた。第19装甲師団がこの地域に派遣され、7月にヴェリキエ・ルーキを奪取したが維持できなかった。8月には、全装甲軍団を送らなければならなかった。このときにはポケットが形成され、8月26日には都市を陥落させ、8月29日にはトロベツまで展開した。

モスクワ前面での抵抗の高まりは、ドイツ軍が部隊を北方と南方に迂回させる要因となったが、戦時中も戦後もソヴィエトのプロパガンダは、スモレンスクの戦いで勝利を過大視しており、ドイツ軍の計画変更を決定づけたとしている。実際には、中央軍集団は両翼でソヴィエト軍部隊を容易に撃破し、望む場所へ行くことができた。ただし、深く前進するたびに新たな側面が生まれ、歩兵が戦車と歩調を合わせるのに苦労した。このため、側面攻撃が必要となった。いったん各地域が掃討されると、歩兵は次の攻撃のために再び集中することができた。戦略的には、側面攻勢はほとんど解決しなかったが、最終的なキエフ作戦は間違いなく大勝利だった。消費された全ての時間と資源は、中央目標であるモスクワのために使われた。

夏を通して、クレムリンはドイツ軍が真東を攻撃するつもりで、1941年の主な目標はモスクワであると確信していた。これに対抗するため7月に新たな9個軍を動員し、モスクワを中心に連続した帯状の巨大な要塞線が築かれ、ソヴィエト連邦の全土から予備役が招集された。10月にドイツ軍が攻勢を再開していなければ、ソヴィエト軍は自ら攻勢をかけていたかもしれない。

要件 [Required]:

1. マップ H, I と WA
 2. 使用ユニットは、セット・アップ・カードを参照してください。
- ・枢軸軍 1 (裏面)
 - ・枢軸軍 2 表面 (最下部)
 - ・ソヴィエト軍 1 裏面
 - ・ソヴィエト軍 2
 - ・ソヴィエト軍 3 表面

10.71 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ H
- ・マップ I と WA の AGB の南 [4.4]

10.72 シナリオの長さ [Scenario Length]

40 ターン、GT 11~GT 50。GTs 11 と 12 の天候は、全ターン乾燥 (非嵐) です。GT 13 から開始して天候表を使用します。

10.73 配置 [Placement]

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。

b. ソヴィエト軍の民兵 [Soviet Militia]

- ・ゴメリ [Gomel]、モギレフ [Mogilev] とスモレンスク [Smolensk] 民兵旅団並びに 1 個ヴィテブスク [Vitebsk] 旅団 (無作為に引かれる) のみを使用し、合計 14 ユニットの。他の民兵ユニットは、使用されません。
- ・ヘクス I-2012 上にヴィテブスク民兵旅団 (どちらのプレイヤーも戦力を知らない状態で) を置きます。
- ・残っている 13 個の民兵旅団を、不透明容器内に入れて 7 つを無作為に引きます。これらを、その都市から 5 ヘクス以内に未確認状態で置きます。これらは GT 11 の前にもたらされて位置につくため、枢軸軍の ZOC 内に置くことができますが、補給下ヘクス上に置かなければなりません。

- ・残っている 6 個民兵旅団を無作為に引き、それらを増援としてセット・アップ・カード上の GTs 12, 13, 14 に各 2 個を置きます。

c. ソヴィエト軍の MG ユニットの [Soviet MG Units] 4 個の MG ユニットの、マップ I 上の指定されたヘクス上に確認状態面で、残っている 2 個を無作為に引いてマップ H-2322 と H2226 に置きます。

d. ソヴィエト軍 MDNO 師団 [Soviet MDNO Divisions]

- ・全 11 個の MDNO ユニットの個別の不透明容器内に入れます。無作為に 10 個を引き、セット・アップ・カード上に表示されたマップ上のヘクス内に未確認状態で置きます。
- ・11 番目の師団はマップに登場し、未確認状態で増援として解放されます。
- ・ユニットを指定されたヘクス内に置くことができなければ、プレイに登場できません [このゲームを Typhoon と共にプレイしているとき、代わりにいずれかのモスクワのヘクス上にスタッキング限度内で置きます]。

e. 兵站休止 [6.11] が宣言されたとき、いくつかの枢軸軍 ASPs は受け取られたターンに基地ユニットの位置に登場することになります。これらは、枢軸軍の拡張された補給ルートに従いません。

10.74 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. 両陣営の増援は、それぞれのセット・アップ・カード上に指定された位置に登場します。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、自軍セット・アップ・カード上に指定された RPs のみを受け取ります。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 12 から開始して各ターンに自軍補充表を使用します。

ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 11 について補充表上で「5」のサイの目を振ったと仮定して開始し、構築のために使用可能な 5 + 1 E の拠点、4 つのタイプ I RPs、S + 2R の結果がもたらされます。GT 12 から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは各ターンにソヴィエト軍補充表 A を使用します。

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

a. 航空準備は、GT 11 に判定されます。GT 12 から開始して、各ターンに実施します。

b. 補給源 [Supply Sources] [10.75d と 6.32 も参照]:

✚ 枢軸軍 [Axis]

全 GTs	H0801 (ミンスク [Minsk]): 鉄道堡をここに置きます。
全 GTs	I-1208: 鉄道橋堡をここに置きます。
全 GTs	H1012: これは道路網の 15 番目のヘクスです。
GT 12 に開始	H1005: 鉄道堡をここに置きます。
GT 13 に開始	I-1020: 鉄道堡をここに置きます。
GT 15 に開始	I-2702: 乾燥天候道路網の 21 ヘクスの 4 番目のヘクスとして
GT 15 に開始	WA3026: 鉄道堡をここに置きます。
GT 33	H2134: 鉄道堡をここに置きます。
GT 36	WA3125: 鉄道堡をここに置きます (WA3124 から登場しています)。

★ ソヴィエト軍 [Soviet]

全 GTs マップ I と WA の東端並びにマップ H の南端とマップ H の東又は南端（ヘクス H2134 と H2534 を除く）のいずれかの高速道路、一級道路、鉄道ヘクス。

全 GTs WA5316

c. 枢軸軍とソヴィエト軍の ASPs [Axis and Soviet ASPs] 攻撃補給チャートを参照してください。

d. 枢軸軍の拡張補給ルート [Axis Extended Supply Routes] そのターンに受け取った全ての ASPs を、TRT 上の 1 ターン前方へ置きます。枢軸軍プレイヤーは、GT 11 の登場のために準備された（これらは、GT 10 上に置かれました）TRT 上の使用可能プールからの 5 MSUs でプレイを開始します。これは、それらの登場ターンです。

これらのヘクスについて、以下のごとくその登場ターン上の全てのターンについて MSUs の MA を調整します。:

- ・ヘクス I-1017—MSUs は乾燥ターンにのみ登場し、戦略移動の使用によってのみです、天候にかかわらず、これらは登場するために 9.5 MPs を消費します。
- ・ヘクス I-1020—MSUs 又は集積所は、鉄道移動の使用によってのみ登場できます。これらは、登場するために 13 鉄道 MPs を消費します。
- ・ヘクス I-1034—鉄道移動を使用して登場している MSUs 又は集積所は、登場するために 5 鉄道 MPs を消費します。標準移動によって進入する MSUs は、乾燥天候ターン中に進入するために 2.5 MPs を消費します。泥濘天候ターン中、これらは戦略移動を使用している場合にのみ登場できます。これらは、泥濘天候で登場するために 10 MPs を消費します。

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

f. 枢軸軍の鉄道変換ポイント [Axis Railroad Conversion Points] : 4.25 を参照。

e. 枢軸軍の空輸は、GT 12 に到着します。

10.76 勝利条件 [Victory Conditions]

a. 勝利ポイント・スケジュール上の OKH 勝利プラン・コラムを使用して開始します。プランは、変更する可能性があります [7.2]。

b. 枢軸軍プレイヤーは、位置、イベント、ステップ損失、マップの退出について VPs を得点することで勝利します。以下を参照してください。

- ・勝利ポイント・スケジュール
- ・勝利レベル・チャート

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍が十分な VPs を得点することを妨げると勝利します。

10.8 シナリオ 8 : キャンペーン

[Scenario 8: The Campaign]

歴史的コメント [Historical Commentary]

暗号名「バルバロッサ作戦」と呼ばれたソヴィエト連邦を倒すためのドイツ軍の計画は、第一に赤軍の打倒を要求した。計画者たちは、一般的に、ドビナ〜ドニエプル川ラインの西側にほぼ全ての軍が展開すると予想していた。ポーランドやフランスで実践されたのと同様の方法で、バルバロッサは中央戦区で先鋒となる 2 個装甲集団が平行に進撃することによる電撃戦を要求した。これら 2 個の集団は、ドイツ軍が集めた中で最も強力なものであった。この 2 つの集団の間で赤軍を襲いかけることができれば、モスクワへの扉が開かれ、ヨーロッパ・ロシアにおける工業生産の中心も同様だった。3 個の軍集団エリア（北方、中央、南方）全てが完璧に進めば、北のアルハンゲルからカスピ海近くのアストラハンに至る長さ 2,000 マイルを超えるラインまでのロシア全土をドイツ軍が支配することになる。それは、極度に野心的な計画だった。

しかし、ドイツ軍の計画者たちは、ソヴィエト連邦の広大な国土、兵站上の問題、ソヴィエト軍の巨大な規模その他の様々な要素を正しく理解していなかった。彼らは赤軍が腐敗していると考え、対フィンランド戦（1939/1940 年）の不甲斐なさを引き合いに出した。確かに、ソヴィエト軍は、まだ準備不足で動員過程にあった。多くの部隊が適切に配置されておらず、特に中央戦区（西正面軍）ではその傾向が強かった。しかし、ソヴィエト軍は次々と戦列を立て直し、ドイツ軍がその存在を想像もしていなかった予備軍を使って反撃を繰り返した。

優れた戦術的指揮統率を発揮した中央軍集団は、8 月上旬までに正面にあったソヴィエト軍の大部分をミンスクとモスクワの二度の大包囲で撃破し、他のどの軍集団よりも早くその目標の大半を達成した。ただし、主にベルリンがその後の目標について優柔不断であったため、並びに当初のバルバロッサ計画が側面の敵軍に対処するため停止することを認めていたため、軍集団の進撃は停止した。むしろ軍集団は、本来であればモスクワに向けて速やかに攻勢を再開すべきだったが、ベルリンはレニングラードとキエフの両方面に戦力を分散させることを命じた。これは、軍集団の目標が計画通りに達成され、時間的余裕ができたための皮肉だった。10 月に入ってからモスクワへの攻勢再開は、おそらく遅すぎて最終的には失敗に終わった。中央軍集団は、二度と再びモスクワを深刻に脅かすことはなかった。

中央軍集団の命令による休止は、赤軍が最初の衝撃から十分に回復して防衛を強化する余裕を与えた。ソヴィエト軍は、夏季戦役で多くの戦術的、作戦的な失敗を犯したが、9 月には士気が回復し、予備軍も集結されてきた。赤軍が頑として崩れず、攻撃を決意したことは称賛に値する。正面軍司令官の A.I. エレメンコは、後にこう書いている。

「攻撃という言葉には、敵を粉砕し、祖国を解放し、ファシストの奴隷になってしまった近親者や同胞を救いたいという希望が込められていた。その中には、卑怯な敵への復讐の希望と、平和な生活と仕事への夢が含まれていた。」



要件 [Required] :

1. マップ C、D、H、I、WA
2. 使用ユニットは、セット・アップ・カードを参照します。
 - ・枢軸軍 1 表面
 - ・枢軸軍 2 表面 (最上部)
 - ・ソヴィエト軍 1 表面
 - ・ソヴィエト軍 2
 - ・ソヴィエト軍 3 表面

10.81 シナリオ・エリア [Scenario Area]

- ・マップ D と H
- ・マップ C、I、WA の AGB の南 [4.4]
- ・ドイツとポーランドのマップ・エリアは、開始時に枢軸軍プレイヤーの友軍です。他の全てのマップ・エリアは、開始時にソヴィエト軍プレイヤーの友軍です。

10.82 シナリオの長さ [Scenario Length]

50 ターン、GT 1 ~ GT 50。天候は、GTs 1 ~ 5 に天候は、乾燥 (非嵐) です。GT 6 から開始して、天候表を使用します。

10.83 配置 [Placement]

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。
- b. ソヴィエト軍の強制攻撃未実施マーカー：3 にセットします。

注釈：これらの強制攻撃は、GT 1 に全てが行われる必要はありませんが、GT 2 の終了までに行われなければならない、さもなければ VP に転じます [BSR 12.36]。

- c. ソヴィエト軍の MG ユニット [Soviet MG Units] 全 26 個の MG ユニットの、不透明容器内へ入れます。これらを実行無作為に引き、セット・アップ・カード上に表示されたヘクス上に未確認状態面で置きます。

d. ソヴィエト軍の未確認状態の民兵旅団 [Soviet Untried Militia Brigades]

- ・全 20 ユニットの個別の不透明容器内へ入れ、これらを実行無作為に引き、セット・アップ・カード上に未確認状態として置き、指定された GTs にマップ上に配置します。
- ・「Vitebsk」とマークされた民兵ユニットには、ポロツク [Poltotsk] のためのそれを 1 つ含みます。これはソヴィエト軍プレイヤーには分からないため、Vitebsk ユニットの 1 つを (実際の名称が分からない状態で) ヘクス I-2012 上に置くことができます。

d. ソヴィエト軍 MDNO 師団 [Soviet MDNO Divisions]

- ・全 11 個の MDNO ユニットの個別の不透明容器内に入れます。
- ・無作為に 10 個を引き、セット・アップ・カード上に表示されたごとくそれらを未確認状態で置きます。これらは、守備隊として置かれます。11 番目は未確認状態で登場し、増援として解放されます。
- ・ユニットが指定されたヘクス内に置くことができなければ、プレイに登場できません [このゲームを *Typhoon* と共にプレイしているとき、代わりにいくつかのモスクワのヘクス上にスタッキング限度内で置きます]。

10.84 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- a. 両陣営についての増援は、それぞれ自軍セット・アップ・カード上に指定された位置に登場します。
- b. 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 RPs のみを受け取ります。

- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 6 から開始して各ターンに自軍補充表を使用します。

- d. ソヴィエト軍プレイヤーがシナリオ 8 (キャンペーン・シナリオ) の一部としてセット・アップ・カード (表面) を使用しているとき、セット・アップ・カード中央部に表示されたシナリオ 2 についての全ての増援を無視します。

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

- a. 航空準備は、GT 1 については、事前に決められています。GT 2 から開始して各ターンに航空準備を実施します。

b. 補給源 [Supply Sources] :**✚ 枢軸軍 [Axis]**

全 GTs	マップ C と D の西端にある全ての一級道路と鉄道ヘクスを使用します。
GT 4 に開始	C4121 : 21 ヘクスの乾燥天候道路網の 5 番目のヘクスとして ; ユニットのここに進入できません。
GT 9 に開始	H1107 : 鉄道堡をここに置きます。
GT 15 に開始	I-2702 : 21 ヘクスの乾燥天候道路網の 4 番目のヘクスとして
GT 15 に開始	WA3026 : 鉄道堡をここに置きます。
GT 33 に開始	H2134 : 鉄道堡をここに置きます。
GT 36 に開始	WA3125 : 鉄道堡をここに置きます (WA3124 から登場しています)。

★ ソヴィエト軍 [Soviet]

GT 1 ~ 2 (のみ)	ヘクス D4034
全 GTs	ミンスク [Minsk] (D6801) (枢軸軍が支配しない限り)
全 GTs	マップ H、I、WA の東端並びにマップ H の南端 (ヘクス H2134 と H2534 を除く) のいずれかの高速道路、一級道路、鉄道ヘクス。
全 GTs	WA5316

- c. 枢軸軍とソヴィエト軍の ASPs [Axis and Soviet ASPs] 攻撃補給チャートを参照してください。枢軸軍ユニットが GT 1 のセグメント B (E は不可) に攻撃補給を要求されない一方、枢軸軍プレイヤーは GT 1 に ASPs を受け取ります。これらは、MSUs 又は集積所としてマップ C と D に登場できます。侵攻準備制限のため、GT 1 の MSUs (又は集積所) は、セグメント B 中に登場位置に置くことができますが、セグメント E になるまで移動しません。

- d. 枢軸軍の鉄道変換ポイント [Axis railroad conversion points] : 4.25 を参照。

- e. 鉄道許容量 [Railroad Capacity] : 4.23 を参照。

- f. 枢軸軍の空輸は、GT 12 に到着します。

10.86 勝利条件 [Victory Conditions]

- a. 勝利ポイント・スケジュール上の OKH 勝利プラン・コラムを使用して開始します。変更する可能性があります [7.2]。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、位置、イベント、ステップ損失、マップの退出について VPs を得点することで勝利します。以下を参照してください。
 - ・勝利ポイント・スケジュール
 - ・勝利レベル・チャート
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍が十分な VPs を得点することを妨げると勝利します。

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

11.1 学習シナリオのイラスト化されたプレイ

[Illustrated Play of the Tutorial Scenario]

シナリオ1は、ゲーム・システムの最も基本的な様相を紹介する学習状況としてプレイされるようデザインしました。*Barbarossa: Army Group Center*をプレイするための指南書として、この学習シナリオに従ってください、拡張されたプレイの例を参照して、GT 5からプレイを開始します。

ターン5

枢軸軍プレイヤーは、挑戦的な状況に直面しています。その部隊は一級ですが、ソヴィエト軍を数で圧倒しているわけではありません（23の攻撃と支援戦力ポイントに対し、ソヴィエト軍の初期合計19の防御と支援戦力ポイント）。枢軸軍攻撃力のほぼ三分の一は、第18装甲連隊に集中しています。諸兵連合効果[BSR 15.57]を得るためには、他の自動車化ユニットを同じ攻撃に統合しなければならず、戦闘で同一装甲師団効果[BSR 15.58]を得るためには、第18装甲師団の残りの2ユニットが装甲連隊と共に攻撃しなければなりません。枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に一度の強力な攻撃と、おそらくは残りのユニットで一度の弱体でよりリスクな攻撃に限定されることになります。

僅か3ターンで、5つの目標ヘクス中の4つを確保することは困難でしょう。地形もソヴィエト軍の味方です。高速道路の南の道路網は非常に貧弱であり、多数のヘクスは道路を持たない湿地ヘクスで、これらを通過する自動車化ユニットの移動を相当遅らせます。2つの目標ヘクス2030と2231は湿地状のバリアとBerezina川の背後にあります。

天候フェイズ

使用しません。このシナリオについては、天候が事前に決まっています。

補充フェイズ

使用しません。このシナリオについては、どちらの陣営も補充ポイント又は拠点を受け取りません。

増援フェイズ

ソヴィエト軍第115戦車連隊は、可変増援です。連隊が登場するか確認するためソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、このターンに7を獲得します。シナリオ・カード上の表を調べ、このターンの登場に要求されるのは1又は2のサイの目であるため、第115連隊が登場しないことが分かります。

航空フェイズ

このシナリオでは、枢軸軍プレイヤーのみが航空ユニットを持ちます。その両航空ユニットは、航空ユニット状態記録欄の準備ボックス内でシナリオを開始します。

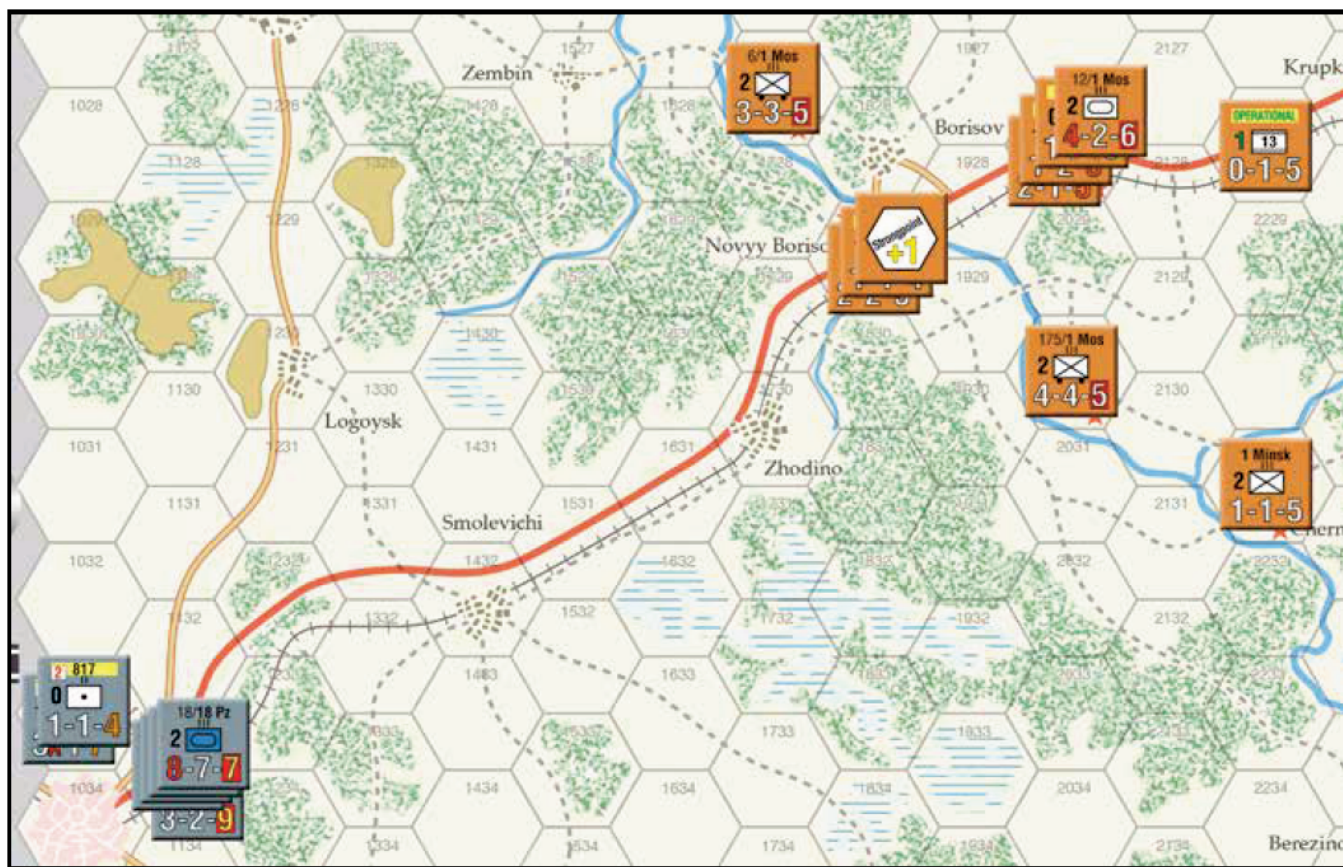


図1：学習シナリオ開始時の状況

それ故、枢軸軍プレイヤーは、準備ボックス内の Bf110C 航空ユニットを使用して、ヘクス 2228 内のソヴィエト第 13 軍 HQ に対する妨害任務を実施することに決めます。Bf110C が任務ヘクス 2228 上に置かれます。このシナリオにはソヴィエト軍の戦闘機航空ユニット（又はそのためのソヴィエト軍航空ユニット）がないため、ソヴィエト軍プレイヤーは直ちに AA 表上で AA 射撃を解決します。サイの目は 8 で、任務ヘクス内又は隣接で射撃しているソヴィエト軍 HQ についての (+1) DRM によって 9 に修正されます。結果は帰還です。Bf110C は妨害任務を完了できず直ちに飛行済ボックスへ行き、このターンについては何ら関与しません。妨害任務が成功していたら、ソヴィエト軍 HQ は非機能状態 [BSR 14.66b] になるか否か判定するためにサイを振らなければなりません。非機能状態になると、対応フェイズにいかなる自動車化ユニットも活性化させることができず、又は Novyy Borisov 内の防御側へ命令を発令できないことになります。



図 2：枢軸空軍が 2228 内のソヴィエト第 13 軍 HQ に妨害を試みるが、AA が航空任務に帰還をもたらす。

補給状態フェイズ

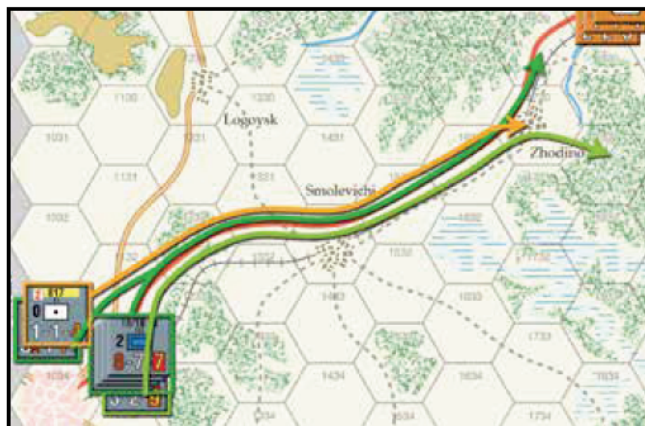
使用されません。このシナリオについては、全ての一般補給と攻撃補給の関係は無視されます。

枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、ヘクス 1727 を攻撃するために北の一級道路で Logoyysk を通過して二級道路で Zembin へ行くのではなく、Novyy Borisov（ヘクス 1829）を攻撃するために高速道路を一直線に進撃する計画です。ヘクス 1727 への攻撃はほぼ間違いなく成功しますが、この北からの唯一の脅威に対してソヴィエト軍プレイヤーが自軍の防御を集中させることを許します。Novyy Borisov に対する攻撃の成功は、枢軸軍プレイヤーが 3 つ以上の目標ヘクス（1727、2028、2030）を直接的に脅かすことを認めます。

枢軸軍プレイヤーは蹂躞の実施を考慮できますが、Novyy Borisov には拠点があるため通常は認められません。ここでは、枢軸軍プレイヤーは蹂躞を認める許可を提供する自動車化工兵を持ちます。不幸にも、枢軸軍プレイヤーは要求される修正後の最低 12 対 1 の戦闘比を達成できません [BSR 18.15]。

第 18 装甲師団（第 88 捜索大隊が欠）は、第 53 ネーベルヴェルファー（ロケット砲兵）と第 413 工兵と共にヘクス 1729 へ移動します。第 817 砲兵は、1730 へ移動します。これは Novyy Borisov から 2 ヘクス離れていますが、それでも射程内です。第 88 捜索は、1831 へ移動します。枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の側面を脅かすためにこの高速ユニットを送ることに決め、ソヴィエト軍プレイヤーが不注意であればおそらく目標ヘクスを奪取します。





ヘクス 2028 内のロシア軍スタック。

ソヴィエト軍対応フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーが自軍の対応フェイズを開始したため、枢軸軍プレイヤーの顔がこわばります。第13軍HQの妨害は、攻撃計画の重要な部分でしたが、いまや攻撃自体が危険です。

ソヴィエト軍HQが機能状態で1指揮ポイントを所持するため、ソヴィエト軍プレイヤーはこのポイントを二度有効に使用できます。最初に、ヘクス2030内の175/1 Mos自動車化連隊を活性化させ、対応移動でNovyy Borisovの防御側ヘクス内へ移動させるためにポイントが使用されます。対応移動のために使用するには、ユニットが自動車化で、HQの指揮範囲内、防御側ヘクスから3ヘクス以内にないければならず、防御側ヘクス内へ進入するためにその許容移動力の半分まで使用します。175/1 Mosは、防御側ヘクスから3ヘクス以内にあり、ヘクス2029と1929を通過してヘクス1829へ移動して進入するため、その使用可能な2.5対応移動ポイントの2のみを使用します。対応しているユニットは、敵ZOCへ進入するためのMPコストを消費しません。ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス1727内の6/1 Mos自動車化連隊を移動させることを欲しましたが、指揮範囲外なので不可能です。

次に、ヘクス2028内の第29+49砲兵が、射程内の防御側ヘクスを支援するために投入されます。最後に、ソヴィエト軍プレイヤーは、防御側ヘクスへ退却不可命令を発令するために指揮ポイントを使用します。防御側ヘクスが資格を持つ地形（活性状態の拠点）を含むため、退却命令マーカーを置くことが認められます。ソヴィエト軍プレイヤーは、この時点で発せられた命令が退却不可又は追加退却かを枢軸軍プレイヤーに告げません。防御側ヘクス内に、正しいタイプの命令マーカーが表を伏せて置かれます。退却不可命令は、戦闘のサイの目に(+1)サイの目修正を加え、枢軸軍にステップ損失又は不利な戦闘結果の可能性を増加させます。ソヴィエト軍の追加ステップ損失も同様に増加させますが、ソヴィエト軍プレイヤーはそのリスクを容認するつもりです。

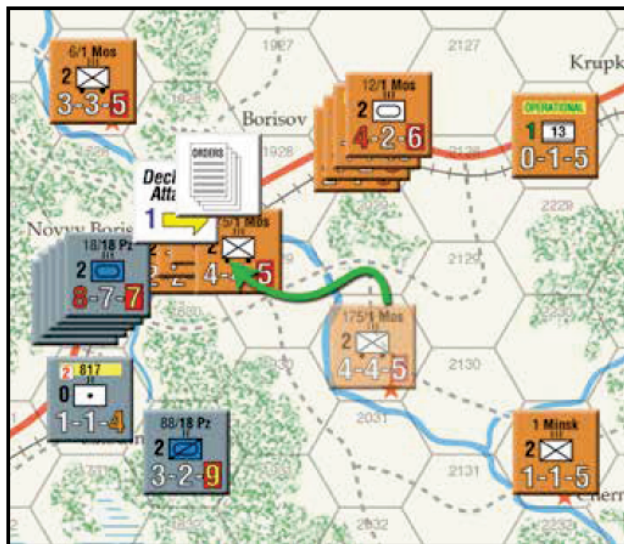


図5：ロシア軍の対応

枢軸軍戦闘フェイズ



枢軸軍プレイヤーは、準備ボックス内に残っている枢軸軍航空ユニットJu87を使用して、防御側ヘクス内でCAS（近接航空支援）任務を実行することを宣言します。この航空ユニットは、任務ヘクス上に置かれます。再び、航空戦闘はありません。任務ヘクス内又は隣接にソヴィエト軍AA又はHQユニットがなく、任務ヘクス内又は隣接の全ての防御ユニットが師団未満なので、AA射撃はありません。任務は自動的に成功で、JU87は飛行済ボックスへ行き、枢軸軍プレイヤーは自軍の攻撃が(-2) DRMからの特典を受けることを確認します。なぜならば、AA戦闘後に目標ヘクス上に留まる攻撃側の各CASポイントは、(-1) DRMとしてカウントするからです。

攻撃補給は自動的なので、次に枢軸軍プレイヤーは射程内で使用可能な4砲兵支援ポイントを割り当てます。枢軸軍は、計画したとおり合計20ポイントで攻撃と支援を行います。防御側のソヴィエト軍は、対応移動に感謝して合計し、いまや9の防御と支援ポイントです。攻撃についての最終戦闘比レベル（全く有利ではありません）は、2対1です（20割る9で端数は無視します）。ソヴィエト軍プレイヤーが命令を置いているため、枢軸軍プレイヤーも自身で命令を置くことができますが、そうしないことを選択しました。

防御側のソヴィエト軍は、防御側ヘクス内の拠点のために(+1) DRMを得ます。ソヴィエト軍プレイヤーは、命令マーカーを返して退却不可が明らかとなり、別の(+1) DRMを受け取り、ソヴィエト軍の合計DRMは(+2)です。枢軸軍プレイヤーは、自軍のCASスツーカーについて(-2) DRMと、第18装甲師団の4ユニット中の3つと一緒に攻撃しているため同一装甲師団効果の(-1) DRMを受け取ります。第413工兵が（工兵効果が宣言されたら）要塞化建造物に対して(-1) DRMを提供できるため、枢軸軍プレイヤーは工兵効果を宣言します。防御ユニットが非破壊要塞化建造物内にあるため、CABは宣言できません。合計の枢軸軍DRMは(-4)です。ソヴィエト軍と枢軸軍のDRMsは相殺され（各+1は、-1を無効化します）、実質(-2) DRMが残ります。

枢軸軍プレイヤーは、CRTを設定してサイを振ります。結果は3ですが、このサイの目は3のサイの目から(-2) DRMを差し引くことで修正され、修正後の1の目をもたらします。CRT上の1横列と戦闘比の縦列を交差照合し、2Rの結果が生じます。



図6：ドイツ軍の攻撃後の状況

防御側は、2ステップを失って退却しなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、2ステップ損失の要件を満たすため、自軍 BTU と第 18 Zap ユニットの取り去って自軍基幹ボックス内に置きます。ここで、退却不可損失を満たすため、追加 1 ステップ損失が要求されます。2ステップの 175/1 Mos は要件を満たすためにその減少戦力面へ返され、ヘクス内に留まります。最後に、枢軸軍プレイヤーは自軍のオプション [BSR 13.32c] を実践し、ネーベルヴェルファー・ユニットを 2ヘクス 1631 へ退却させます。両陣営は、自軍砲兵を射撃済に裏返します。残っている戦闘はありません。

枢軸軍自動車化移動

ヘクス 1729 内の第 18 装甲 3 個連隊は、ヘクス 1629 の林内へ 1 ヘクス深く移動します。工兵はヘクス 1729 内に留まり、ネーベルヴェルファーはこのフェイズ中に移動できません。第 88 搜索は、1931 まで 1 ヘクス移動します。



図 7：ドイツ軍の自動車化移動後の状況。

枢軸軍工兵フェイズ

このターンに行われるアクションはありません。枢軸軍部隊が Novyy Borisov を占領していたら、いずれかの戦闘ユニットが占領した拠点を破壊できていました。ここで両プレイヤーは、自軍砲兵ユニットをその活性（表）面に返します。

枢軸軍プレイヤーは、喜んでいません。第 13 軍 HQ を妨害するため、両航空ユニットを使用しておくべきでした。目標ヘクスは、1 つも占領されていません。

ソヴィエト軍自動車化フェイズ

重要な注釈：ソヴィエト軍移動フェイズは、枢軸軍とは逆の順番で発生します。自動車化ユニット（並びに司令部によって活性化された非自動車化ユニット）は、戦闘が宣言されて実施される前に移動できる唯一のユニットです。

ソヴィエト軍プレイヤーは、得意になっています。彼は減少状態の 175/1 Mos を目標ヘクス 1727 の確保のために移動させ、完全戦力の 6/1 Mos をヘクス 1829 (Novyy Borisov) へ、12/1 Mos 戦車連隊をヘクス 2030 へ、47+50 装甲列車を 1829 へ移動させます。



図 8：ロシア軍が防御を再編する。

ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

枢軸軍対応フェイズ

ソヴィエト軍戦闘フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーが攻撃を宣言しなかったため、これらのフェイズに認められるアクションはありません。

ソヴィエト軍移動フェイズ

第 7 AA 旅団も 1829 へ移動させます。第 13 軍 HQ は、ヘクス 2231 へ移動させます。Berezina 川の防衛を強化することは、HQ を前線に置くリスクを上回ります。この配置は、ヘクス 1727 内の 175/1 Mos が容易に撃破され得ることを保証しますが、そのヘクスを奪取するために枢軸軍が移動を強行すると、シナリオで直ちに敗北することになります。彼らは自軍最終ターンに 3 つ又は 4 つの目標ヘクスの奪取を強制され、それは不可能です。ソヴィエト軍プレイヤーは、このフェイズを完了した後に行う更なるアクションを持ちません。



図 9：更なるロシア軍ユニットが前線防御に統合される。

管理セグメント

どちらのプレイヤーも更なるアクションを持たないため、ターン・マーカーを GT 6 へ進めます。

ターン6

戦略セグメント

3つのプレイヤー・アクションがあります。最初に、ソヴィエト軍プレイヤーは、第115戦車を受け取るために再びサイを振りますが、ユニットが登場を認められる5の目のときに7を振ります。次いで、枢軸軍プレイヤーが、航空準備についてサイを振ります。各航空ユニットは、7以下のサイの目で飛行済ボックスから準備ボックスへ前進します。サイの目は、それぞれ3と5です。両ユニットが準備ボックスへ移され、そのターンについて使用可能です。

最後に、枢軸軍プレイヤーは、第13軍HQを妨害するためにBf 110Cのみを送ることで再び運を天に任せます。Bf 110Cは、準備ボックスから取られて2231上に置かれます。航空戦闘がないため、ソヴィエト軍プレイヤーはAA射撃についてサイを振り、HQの(+1) DRMを加えます。このときのサイの目は4で、DRMによって5に修正されています。修正後の7以下のサイの目が妨害の成功を認めるため、このときは枢軸軍プレイヤーが微笑みながら妨害レベル1マーカーをヘクス上に置き、Bf 110Cを飛行済ボックス内に置きます。枢軸軍プレイヤーは、HQが非機能面に返されるか確認するためにもサイを振りますが、「1」よりも高い目を振ったためHQは機能状態に留まります。



図10: このとき、枢軸軍の航空ユニットは、現在2231内のソヴィエト軍第13軍HQの妨害に成功。

枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、第88搜索大隊をヘクス2031へ、第817砲兵を1831へ移動させます。第413工兵は、ヘクス1729から隣接ヘクス1830へ浸透移動を実施します。少なくとも7MAを有する自動車化なので、敵ZOC内の1ヘクスから敵ZOC内の別のヘクス内へ直接移動するため、その全MAを消費できます。1629内の第18装甲師団の3ユニットと1631内のネーベルヴェルファーは、ヘクス1729内で統合します。

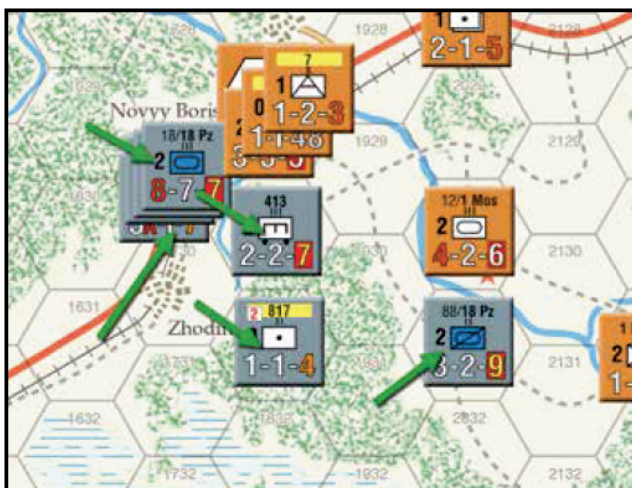


図11: ドイツ軍の移動。

枢軸軍攻撃宣言フェイズ

宣言攻撃マーカーがヘクス1829 (Novyy Borisov) と2030に置かれます。

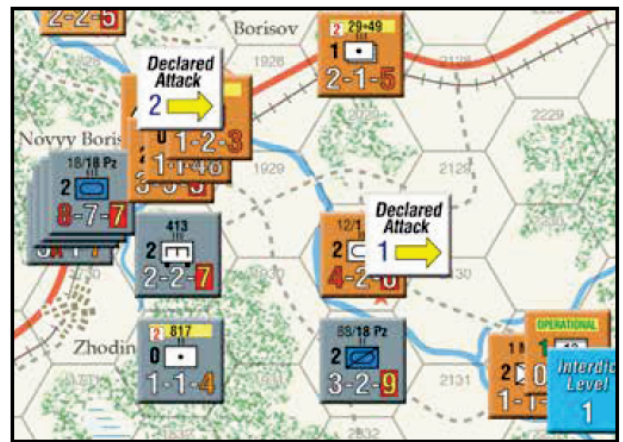


図12: ドイツ軍の宣言攻撃がマークされる。

ソヴィエト軍対応フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、妨害レベル1マーカーがHQの指揮値を1だけ減少させたため(ゼロにします)、いかなる対応移動も実行できず、いかなる命令も発令できません。第29+49砲兵は、2つの防御側ヘクスの1つを支援するために投入できます。なぜならば、両者は射程内だからです。両防御側ヘクスは支援を使用することができますが、ソヴィエト軍プレイヤーはユニットの支援をNovyy Borisovへ割り当てることに決めます。これは、枢軸軍の攻撃が2対1を超える戦闘比で行えないことを確実にします。支援なしでは、ヘクス2030への枢軸軍の攻撃が2対1で行われることにもなりますが、両方の場合、枢軸軍の退却について重大な機会があります。

枢軸軍戦闘フェイズ

枢軸軍プレイヤーはここで自軍の攻撃を解決し、最初に防御側ヘクス2030へCAS任務のためにJu 87を割り当てます。航空戦闘又はAA射撃はないため、任務は自動的に成功します。枢軸軍プレイヤーは、Ju 87を飛行済ボックス内に置き、そのヘクス内の宣言攻撃の(-2) DRMに留意します。

ヘクス2030内の宣言攻撃に継続して、枢軸軍プレイヤーは第817砲兵の1ポイントを戦闘に割り当て、最終的に4枢軸軍攻撃/支援戦力ポイント対2ソヴィエト軍防御戦力ポイントは2対1の戦闘比です。サイが振られ、結果は8です。ソヴィエト軍は、第88搜索大隊が河川ヘクスサイドを通して12/1 Mosを攻撃しなければならないため(+1) DRMを持ちますが、枢軸軍プレイヤーはCAS任務から(-2) DRMを持ちます。実質DRMは(-1)なので、修正後のサイの目は7です。攻撃側の損失はなく、防御側は退却しなければなりません。12/Mosは2128まで2ヘクス退却します。第88搜索大隊は、ここでカラのヘクス2030内へ戦闘後前進します。

二番目の宣言攻撃で、攻撃に第413工兵が参加しているため、枢軸軍プレイヤーは工兵効果を宣言し、枢軸軍の16攻撃戦力ポイントにプラス3ネーベルヴェルファー支援ポイント対6ソヴィエト軍の6防御ポイントと2支援ポイントは19対8の戦闘比になります。サイの目は3です(再び)。このとき、DRMsはソヴィエト軍

拠点についての(+1)と枢軸軍(宣言された工兵効果について-1、同一装甲師団について-1)です。実質 DRMは(-1)で、サイの目を2に修正します。結果は1*2です。

攻撃側の結果によるアスタリスクは、枢軸軍プレイヤーにとって悪い知らせです。非破壊要塞化建造物が攻撃されてソヴィエト軍のAAユニットが存在するため、常に装甲が最初に損失しなければなりません。これは装甲損耗[BSR 16.33]です。戦闘結果が数字とアスタリスクの両方を含むため、これが発生します。最初に装甲がステップ損失を受けますが、工兵ではありません。合計で2ステップの損失が要求され、1つはすでに装甲に割り当てられ、数字の結果は他のいずれかのユニットによって受けることができます。枢軸軍プレイヤーは、第18装甲連隊(装甲損耗損失を満たすため)と第413工兵から各1ステップを取ることを選択します。第18装甲連隊が別のステップ損失を受けると、枢軸軍プレイヤーはその減少戦力カウンターを使用することになります。なぜならば、すでに減少戦力のユニットは再度裏返せないからです。ソヴィエト軍プレイヤーは、最初のステップ損失として、第7AAユニットを取り去らなければなりません(攻撃側が装甲ステップ損失を受けたため、防御側も装甲損失で装甲、AT、AAのステップを失わなければなりません)。二番目のソヴィエト軍のステップ損失は、第47+50装甲列車ユニットです。その損失は防御戦力を減少させ、鉄道ヘクスに限定されるため、最もその移動が制限されます。取り去られた両ソヴィエト軍ユニットは、基幹ボックスへ行きます。ネーベルヴェルファアは、再び1631へ退却します。



図13: ターン6のドイツ軍の攻撃結果

枢軸軍自動車化フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、移動しないことを選択します。2030内の第88搜索をそのままにし、第817砲兵の支援範囲内に維持します。この時点で他の自動車化ユニットを移動させることは、何もしません。

枢軸軍工兵フェイズ

ここで両プレイヤーは、自軍砲兵ユニットをその活性(表)面へ戻します。

ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、今や自軍の防御が危ういことに気づきます。彼はヘクス1727を放棄し、減少状態の175/1 Mosをヘクス1829へ移動させます。6/1 Mosは、1829から1928を通してヘクス

2029へ移動させ、第88搜索の隣接で終了します。12/1 Mos装甲ユニットは2129まで1ヘクス移動させ、やはり第88搜索に隣接させます。



図14: ソヴィエト軍の自動車化移動

ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

ここでソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス2030に対する攻撃を宣言し、ヘクス上に宣言攻撃マーカーを置きます。

枢軸軍対応フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、退却不可命令の発令を望みますが(枢軸軍ユニットは、命令を受け取ることを要求されません)、不幸にもヘクス2030は資格を持つ地形を含みません[資格を持つ地形についてはBSR 12.53bを参照]。彼は、防御側ヘクスへ支援を提供するために第817砲兵も投入します。地形と敵ZOCsは、枢軸軍自動車化ユニットが第88搜索を助けるために防御側ヘクス内へ移動することを不可能にします。

ソヴィエト軍戦闘フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃を支援するために第29+49砲兵を投入し、攻撃側の9攻撃と支援戦力ポイントに対して3枢軸軍防御と支援戦力ポイントです。最終戦闘比は、3対1です。ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、4で1/1の結果を獲得します。各陣営は、1ステップを失います。第88搜索はその減少戦力面に返され、6/1 Mosユニットも同様です。どちらの陣営も、防御側をヘクスの外へ移動させることができませんでした。



図15: ソヴィエト軍攻撃後の状況

ソヴィエト軍移動フェイズ

減少状態の 6/1 Mos は、Novyy Borisov の最後の防衛のためにヘクス 1829 へ移動で戻します。第 1 ミンスク・ユニットを、12/1 Mos 装甲ユニットに隣接する 2130 へ移動させます。

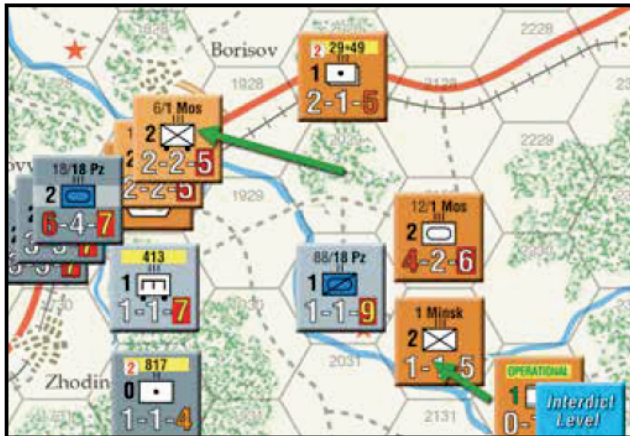


図 16：攻撃後のソヴィエト軍の移動。

ソヴィエト軍工兵フェイズ

ここで両プレイヤーは、自軍砲兵ユニットをその活性（表）面へ戻します。

管理セグメント

妨害レベル 1 マーカーがヘクス 2231 から取り去られ、ターン・マーカーを GT 7 へ進めます。

ターン 7

戦略セグメント

ソヴィエト軍プレイヤーは、第 115 戦車連隊を自動的に受け取ります。彼はソヴィエト軍自動車化移動フェイズの登場のため、それを脇へ置きます。枢軸軍プレイヤーは、航空準備についてサイを振ります。Ju 87 は 6 のサイの目でパスし、準備ボックスへ移されます。Bf 110C は 9 の目で失敗し、飛行済ボックス内に留まります。このとき、妨害任務はありません。Ju 87 ユニットの、後のためにとって置かれます。

枢軸軍移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、シナリオに勝利することに絶望していますが、ソヴィエト軍に損失を与えるためにプレイしています。101/18 装甲は浸透移動を使用してヘクス 1728 へ進入し、目標ヘクス 1727 内へ非競合状態の ZOC を及ぼすため、そこは枢軸軍の支配下になります。第 413 工兵は、ヘクス 1929 へ進入するために浸透移動を使用します。Novyy Borisov は包囲されます！ 第 817 砲兵はヘクス 1930 へ移動し、第 88 搜索は浸透移動を使用して 2029 へ進入します。ネーベルヴェルファーは、ヘクス 1729 へ移動します。

枢軸軍攻撃宣言フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、ヘクス 1829 上に宣言攻撃マーカーを置きます。

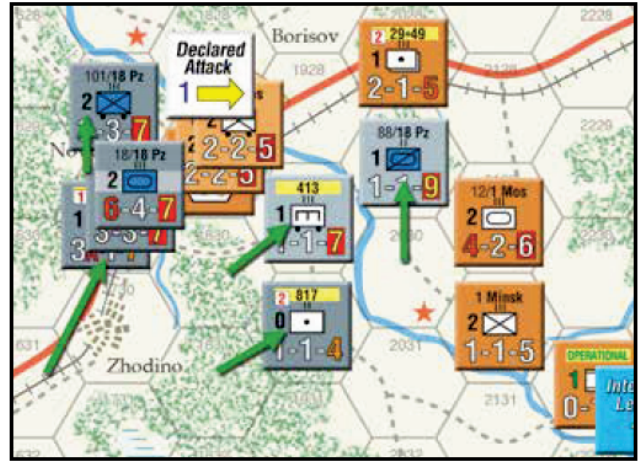


図 17：ドイツ軍は移動し、ヘクス 1829 への攻撃を宣言する。

ソヴィエト軍対応フェイズ

全てのソヴィエト軍自動車化ユニットが枢軸軍 ZOC 内にあるため、対応移動は不可能です。いまや第 88 搜索が第 29+49 砲兵に隣接しており、もはやその支援戦力を非隣接防御側ヘクスへ貸すことができないため、1829 を確保できるための唯一の方法はサイの目の幸運を通してです。第 13 軍 HQ は、このヘクスのために退却不可命令を発令し、表を伏せた適切なマーカーを置きます。

枢軸軍戦闘フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、CAS 任務を宣言して自軍 Ju 87 航空ユニットを防御側ヘクス上に置きます。航空又は AA 戦闘がないため、任務は成功します。枢軸軍は（-2）DRM を獲得し、Ju 87 は飛行済ボックスへ行きます。枢軸軍プレイヤーは、ネーベルヴェルファーと第 817 砲兵の両者に、その支援ポイントの戦闘への提供を指定します。枢軸軍プレイヤーは、いかなる命令も置かないことを選択します。

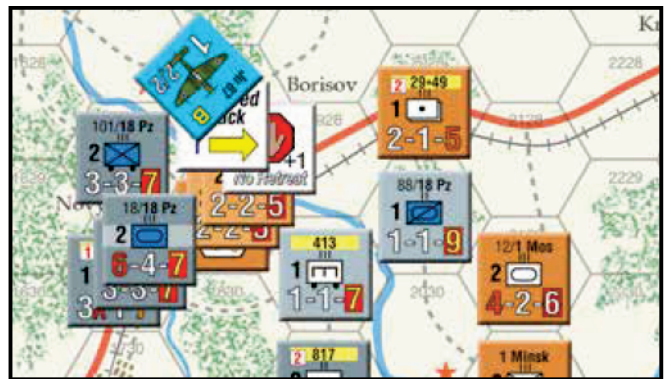


図 18：ドイツ軍の航空支援が割り当てられ、ソヴィエト軍の命令が「退却不可」であることが明らかになる。

枢軸軍部隊は、戦闘で 4 ソヴィエト軍防御戦力ポイントに対して、合計で 17 攻撃と支援ポイントまで持ってきます。最終戦闘比は、4 対 1 です。ソヴィエト軍の命令マーカーが裏返されて、退却不可が明らかになります。サイが振られ、4 の目です。枢軸軍の CAS の DRM（-2）と同一装甲師団の（-1）DRM 対ソヴィエト軍の拠点の（+1）と退却不可の（+1）DRM で、実質 DRM は

(-1)です。修正後のサイの目は3で、防御側に2ステップの損失と退却を要求します。

ヘクス内には、2防御側ステップのみがあります。減少状態の6/1 Mosと175/1 Mosの両者を取り去られて、ソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれます。退却不可は、無意味になります。損失するための追加ステップがないため、これは起こり得ません。ネーベルヴェルファアーは再びヘクス1631へ退却しますが、52/18装甲、101/18装甲、18/18装甲はヘクス1829内へ前進します。ついに、Novyy Borisovが枢軸軍の手中に入ります。

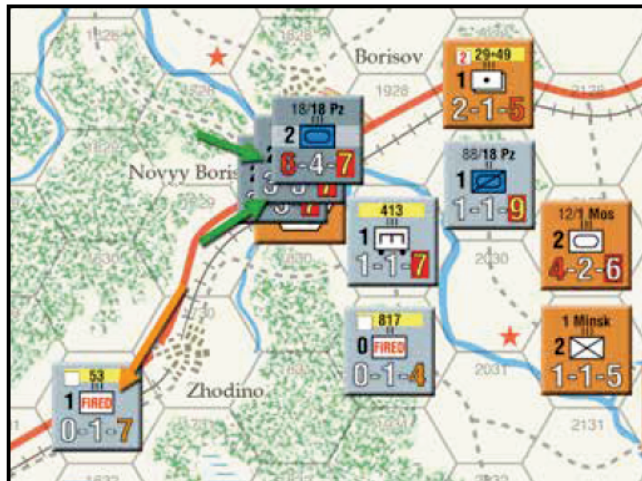


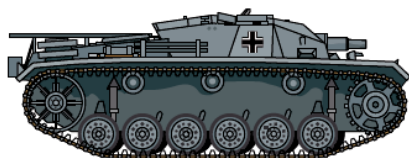
図19: Novyy Borisovの占領

枢軸軍自動車化移動フェイズ

52/18装甲、101/18装甲、18/18装甲は、2028内の第29+49砲兵の蹂躞を試みます。これらは、道路移動を使用して1928へ進入するために0.5MPを消費します。これらは、ヘクス2028へ進入するため更に0.5MP（ヘクスサイドを越えるために道路移動を使用します）、プラスして蹂躞を実施するために1MPを消費します。蹂躞するためのDRMsは、相殺されます。枢軸軍は10対1以上の比のために(-2)DRMを受け取り、ソヴィエト軍はヘクスが林地形を含むため(+2)DRMを受け取ります。サイの目は2で、蹂躞は成功します。第29+49は1ステップを失って取り去られ、ソヴィエト軍の基幹ボックス内に置かれます。

枢軸軍ユニットは、いまだ0.5MPを残して持ちますが、これ以上前進できません。ヘクス2128へ進入するためには、道路によってヘクスへ進入するためと12/1 Mos戦車ユニットのZOCコストを消費するために1.5MPsが要求されます。

その他の枢軸軍自動車化移動：第413工兵は、ヘクス1929から2030へ移動します。



StuG III B



図20: ソヴィエト軍第29+49砲兵が蹂躞に成功し、第413工兵が前進する。

ソヴィエト軍プレイヤーの軽率な行動により、枢軸軍プレイヤーが有利になりました。彼らは、自軍のGT7の部分で、5つの目標ヘクスの4つを支配して終えましたが、2030が脆弱です。

ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス2129から12/1 Mosユニットでヘクス2030を攻撃できません。なぜならば、ヘクス2029内の第88搜索も攻撃しなければならないことになるからです（しかも、2028内のユニットが、明らかにそのヘクス内に対応移動を実施します）。攻撃ヘクス2030を助けるため、彼は12/1 Mos装甲ユニットを2129から2230を通して2130移動させます。これは、ソヴィエト軍が、第1Minsk連隊からの1ポイントを含む5攻撃能力ポイントを集めて2030へ攻撃することを認めます。第115戦車連隊がヘクス2230を通じてマップへ進入してその移動を2129で終了し、そのZOCで2030内への対応移動を妨害します。

ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス2030上に宣言攻撃マーカーを置きます。

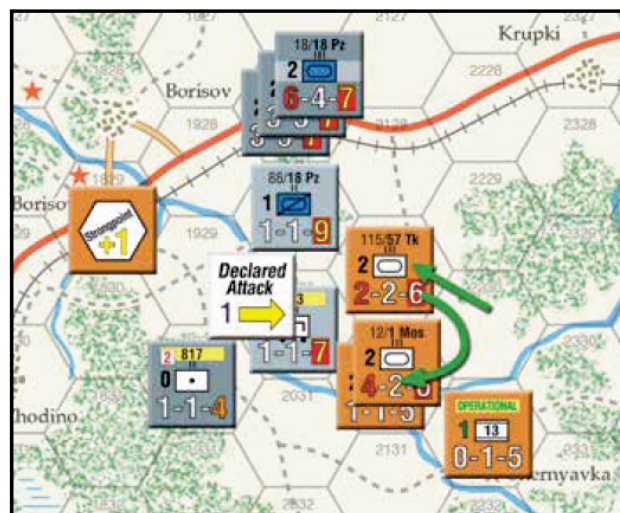


図21: 新たに到着した115/57戦車によって支援されたソヴィエト軍ユニットが、ドイツ軍第413工兵ユニットを攻撃するための位置内へ移動する。

枢軸軍対応フェイズ

防御側ヘクスへの移動は不可能ですが、幸運にも第 817 砲兵が未だその未使用の 1 支援ポイントをもちます。これは、防御側ヘクスへ割り当てられます。

ソヴィエト軍戦闘フェイズ

ソヴィエト軍の 5 攻撃戦力ポイント対枢軸軍の 3 防御と支援ポイントがあり、最終戦闘比は 3 対 2 です。サイが振られ、5 が獲得されました。結果は **1★R** です。攻撃側のソヴィエト軍は、1 ステップを失わなければならないため、第 1 Minsk が取り去られてソヴィエト軍の基幹ボックス内に置かれます。アスタリスクの条件が存在しないため、ソヴィエト軍に更なる損失は発生しません。第 413 工兵は、ヘクス 1829 へ退却します。12/1 Mos 戦車ユニットは、いまやカラのヘクス内へ前進し、際どいところでソヴィエト軍プレイヤーに勝利を取り戻します。

戦闘部隊としてのソヴィエト軍は粉碎されましたが、枢軸軍部隊を大幅に遅滞させてその時間表を狂わせ、損失を与えて自軍に勝利をもたらしました。

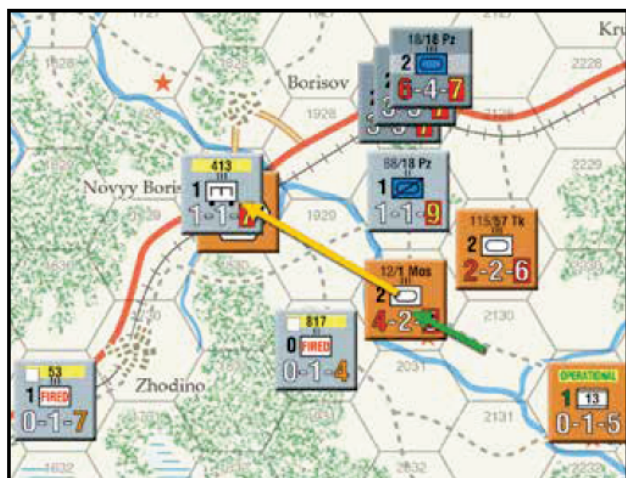
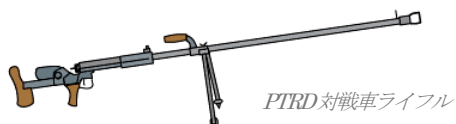


図 22：ソヴィエト軍の第 813 工兵に対する攻撃が成功し、防御側に退却を強制してソヴィエト軍の前進を認め—ソヴィエト軍にこのシナリオの勝利をもたらした。



PTRD 対戦車ライフル

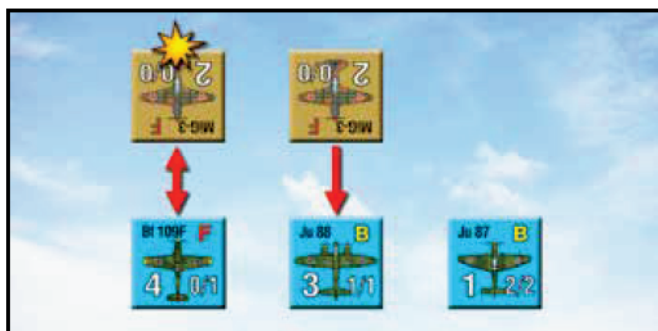


DShK 1938 式
重機関銃

11.2 航空任務の例 [Air Mission Examples]

注釈：活性プレイヤーは、いずれかの航空任務（妨害又は CAS）に、3 つまでの航空ユニットを割り当てることが出来ます。

例 1：妨害 [Interdiction]



いかなるマップ・ヘクスも、妨害任務の目標ヘクスになります。枢軸軍の航空妨害フェイズ中、枢軸軍プレイヤーがソヴィエト軍 HQ を含んでいるマップ・ヘクスに対して妨害任務を宣言します。枢軸軍プレイヤーは、1 つの Bf 109 F（戦闘機）ユニット、1 つの Ju 87 B（爆撃機）、1 つの Ju 88 B（爆撃機）ユニットを枢軸軍航空ユニット・ディスプレイの準備ボックスから取り、それらの表面を伏せて任務ヘクス内に置きます。ソヴィエト軍プレイヤーは、任務に対抗することに決めます。彼は 2 つの Mig-3（戦闘機）をソヴィエト軍航空ユニット・ディスプレイ上の準備ボックスから取り、それらの表面を伏せて任務ヘクスへ置きます。両プレイヤーが任務ヘクス内に航空ユニットを持つため、ここで航空戦闘を解決しなければなりません。

航空戦闘では、全ての航空ユニットが任務ユニット又は射撃ユニットのどちらかです。爆撃機（B タイプの航空ユニット）は、容易に識別されます。これらは、常に任務ユニットです。その航空戦闘値は、防御的にのみ使用されます。これらは、航空戦闘中に決して射撃できません。多くの戦闘機（F タイプの航空ユニット）は多用途で、航空戦闘値（ACR）と同様に CAS 又は妨害値を所有しています。ある航空戦闘に多用途戦闘機が存在するとき、所有しているプレイヤーは直ちにそれらが任務ユニット（その数値で CAS 又は妨害を実行し、その ACR を防御的に使用している）又は射撃ユニット（その ACR を相手側ユニットを射撃するために使用している）なのか変更不能で宣言しなければなりません。

枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍の 3 つの航空ユニットを明らかにします。Bf 109F は多用途なので、枢軸軍プレイヤーはこの航空戦闘について射撃ユニットになることを宣言します。枢軸軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、航空主導権表を参照します。「1」の結果は「枢軸軍の主導権、局地的戦術優位性」を示します。枢軸軍の主導権は、枢軸軍プレイヤーに、限度内で、航空戦闘解決のために敵対している航空ユニットの組み合わせを行うことを認めます。局地的戦術優位性は、航空戦闘の二番目のラウンドにのみ適用され、後に扱うことになります。敵対している射撃ユニットは、互いに組合せられなければならない、枢軸軍プレイヤーは自軍の 1 つの Bf 109 F に対して Mig-3 ユニットの 1 つを割り当てなければなりません。枢軸軍プレイヤーは、ここで残っている Mig-3 に対して任務ユニットを割り当てなければなりません。なぜならば、彼はもはや他に射撃ユニットを残して持っていないからです。どの任務ユニットを使用するかは自身の選択なので、1 の ACR を有する Ju 87 の代わりに 3 の ACR を有する Ju 88 を選択します。Ju 88 は、Mig-3 が帰還又は損傷を与えることがかなり困難です。ソヴィエト軍プレイヤーが主導権を持っていたら、脆弱な Ju 87 を選択することができました。

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

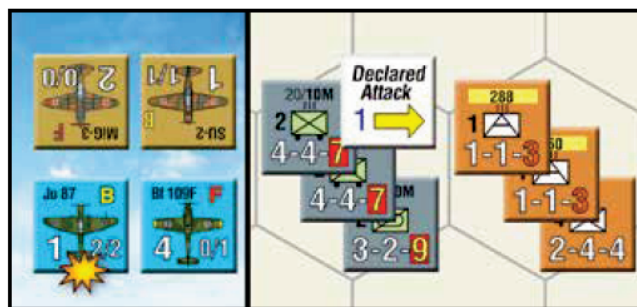
ここで両プレイヤーは、Bf 109 F対 MiG-3の交戦で射撃します。ドイツ軍プレイヤーは航空戦闘表で+2コラムを指定し（Bf 109 Fの4ACR マイナス MiG-3の2ACR）、ソヴィエト軍プレイヤーは-2コラムを指定します（MiG-3の2ACR マイナス Bf 109 Fの4ACR）。枢軸軍プレイヤーは5を振り、MiG-3は損傷します。ソヴィエト軍プレイヤーは4を振り、効果なしです。MiG-3は、損傷ボックス内に置かれます。Bf 109 Fは、枢軸軍の局地的戦術優位性のために第2ラウンドに留まります。

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

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

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

例2：CAS



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

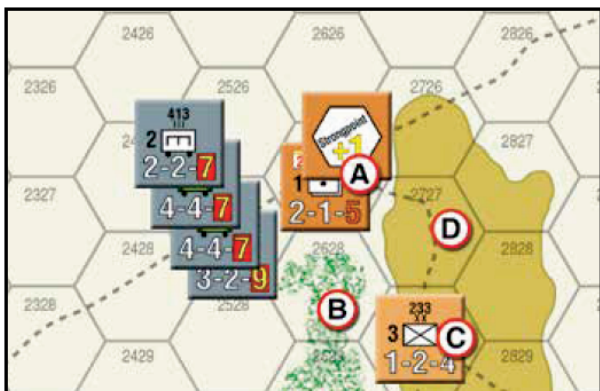
1. 枢軸軍プレイヤーは、自軍Bf 109 Fが射撃ユニットとして機能していることを宣言する必要がなく、ゼロのCAS値を持つため自動的にそれを行います。

2. 枢軸軍プレイヤーは、サイを1つ振ることで航空主導権についてチェックし、航空主導権表を参照します。サイの目は6で、航空戦闘がないことを示します。戦闘機は準備について再度振り[BSR 14.26b]（航空戦闘がなかったため）、パスしたら準備ボックスへ、又は失敗したら飛行済ボックスへそれぞれ戻します。

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

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

11.3 蹂躪の例 [Overrun Example]



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

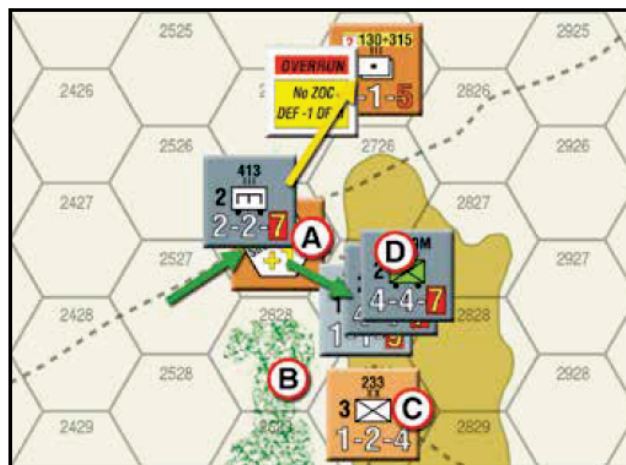
枢軸軍プレイヤーは蹂躪表を参照し、サイを振って 3 を獲得します。ここで枢軸軍プレイヤーは、関連する DRM を適用します。：

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

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

上のヘクス C（非平地地形ヘクス）に進入するための 1 MP です。更に 2 MPs を加えて、蓄積された合計は 6 と 1/2 MPs を生み出します。全ての枢軸軍ユニットが 7 の MAS を持つため、蹂躪の MP コストを消費するために十分です。蹂躪を行っているスタックは、11 攻撃戦力を持ち、2 防御戦力を有す減少状態のソヴィエト軍師団に対して最低の 5 対 1 の比レベルを満たすために十分です。蹂躪のサイ振りが行われ、8 が獲得されます。このとき、DRMs は枢軸軍に不利です。5 対 1 比レベルについて +2 DRM とヘクス C 内の高地地形について別の +2 DRM です。たとえ合計 DRM が +4 であっても、最大の蹂躪 DRM は +3 / -3 です。修正後のサイの目は 11 です。

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



両方の蹂躪が完了した後の状況。

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

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

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

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



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

この例で、ソヴィエト軍は2つのヘクスで防御しており、1つの防御側ヘクス内の砲兵ユニットは、その支援を加えることができます。次いで、第13軍砲兵は、その支援戦力を最初の防御側（上）又は第110狙撃兵師団の防御側（下）のどちらかに加えることができます。砲兵はHQの指揮範囲内にいないため、この例では戦闘毎に1砲兵ユニットの制限を適用します。2つの使用可能な選択肢があります。:

1. 第13軍砲兵が上の防御側に支援戦力を加え、次いでその防御側と共にスタックした砲兵が1のDS値を使用し（その支援戦力ではなく）、ヘクス内に合計3のDSを与え、第13軍砲兵からの2支援戦力を与えて合計5のDSにします。

2. 第13軍砲兵が下の防御側である第110狙撃兵師団に支援戦力を加え、次いで合計DSは6になります。

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

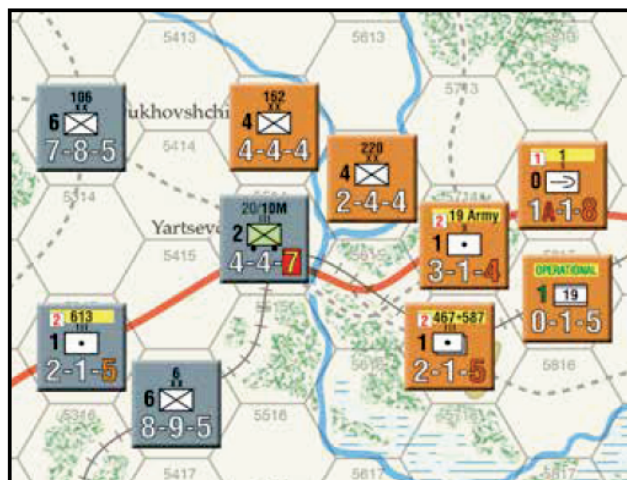


例2：HQの能力を使用するソヴィエト軍砲兵の攻撃

[Soviet Artillery Attacking Using HQ Capability]

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

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



ドイツ軍は4のDSを持ち、支援戦力の射程内にある自軍砲兵が合計6のDSを与えます。ソヴィエト軍は、合計6戦力を有す使用可能な2個狙撃兵師団を持ち、攻撃を完遂するために自軍砲兵から最大6支援戦力ポイントを加えることを望みます。2つの射程内の砲兵支援戦力は、両者がHQの範囲内にあるためすでに加えることができますが、意図した攻撃に十分ではありません。

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



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

Pz	Panzer (装甲)	戦術的編成の変更や専門装備の増加も意味したが、このような増加の大部分は 1942 年の春になるまで達成できなかった。
RFSS	Reichsführer SS ; 元々はハインリヒ・ヒムラーの個人警護隊で、通常戦闘に使用可能なまでに拡大された部隊である。1944 年までに、師団規模へ昇格した。	MG 機関銃 ; 機関銃大隊を中核につくられた固定防衛グループで、要塞化地域旅団 HQ によって指揮された。これらはほとんど或いは全く輸送手段を持たなかったため、要塞化建造物内に配置された。
Sich	Sicherungs (保安) ; 各師団は、通常の歩兵連隊、Landeschützen 連隊 (前線勤務に不適な兵士)、1 個砲兵大隊、種々雑多な小規模分遣隊から構成されていた。これらの組織は重装備をほとんど持たず、厳密に占領任務を意図していた。	Minsk ミンスクで応急的に編成された混成ユニット。
SS	Schutzstaffel ; 大部分のゲーム・ユニットは、SS の Waffen (武装) 組織に属す。	Nav 海軍
SS Kav	Kavallerie (騎兵)。2 個の騎兵連隊が臨時旅団として編成され、SS 少将ヘアマン・フェーグラインによって指揮された。当初は、守備隊又は後背地部隊として意図したが、バルチザンや迂回した正規ソヴィエト軍部隊と交戦した後に前線へ投入された。旅団は、冬季中の戦闘で事実上壊滅した。フェーグラインは後に SS 総統付連絡将校となり (エヴァ・ブラウンの妹と結婚した)、1945 年 4 月 28 日に裏切りのため総統の命令によって総統 bunker の外で処刑された。	NKVD Narodnyy komissariat vnutrennykh del (内務人民委員) ; これらのユニットは、前線を維持するために自らを砲火に晒すことを厭わなかった。戦役に参加した全ての正規、国境警備、内務保安連隊がこのゲームに表され、後者は捕虜虐殺で悪名が高い。例えば、第 226 護送連隊は、1939 年に捕まえたポーランド軍捕虜のカチンの森における大虐殺で際立っている。
SS Mitte	これは SS 配下の連隊で、中央軍集団に割り当てられた警察大隊を指揮した。追加の警察大隊は、保安師団に割り当てられた。	Tk 戦車 ; このゲームでは、戦車「師団」(とその他) をこの略号によって識別する。
SSR	SS Reich ; この自動車化師団は、1 個の番号付連隊と 2 個の名称付連隊並びに同様の搜索ユニットを持った。 D Deutschland DF Der Führer	WF 西方正面軍 ; 正面軍 HQ によって指揮された混成ユニット。
		Yer 作戦グループ Yermakov、その部隊司令官名から命名された。
		Zap Zapasnyy polk (補充連隊) ; これらのユニットは、予備、補充、集積所の機能を持っていた。NKVD の後方保安ユニットでさえ、赤軍の落伍兵を軍の Zap 連隊に送って再編と再装備を行った。一般的に、軍毎に 1 個 Zap 連隊が割り当てられたが、特別な場合にはそれ以上用意された。Zap ユニットの緊急時には前線に送られたが、1941 年には多くの緊急事態が発生した。

★ ソヴィエト軍

Abn	空挺 ; 訓練と編成の未熟は、ソヴィエト軍に空挺部隊の前線投入を強制した。全てのソヴィエト軍空挺兵は良く訓練され、結束が固く安定していたが、降下訓練は全くなされていなかった。大部分の空挺ユニットは、1942 年夏季中に親衛に変換された。
Army	軍 ; 直接軍 HQ に割り当てられた構成ユニット。
BF	ブリヤンスク正面軍 ; 正面軍 HQ によって指揮された混成ユニット。
Comp	混成ユニット ; 単純化のため、史実のいくつかの小規模ユニットは、より規模が大きなゲーム・ユニット内に包含された。
Gd	親衛 ; 歴戦で、士気が高く、信頼できる部隊を表し、この名誉称号は戦闘で成果を上げた組織に与えられた、このような栄誉は、普通は司令官の昇進、全員の高給、補給と増援の大きな優先度をもたらした。



ソヴィエト軍事学校 [Soviet Military Schools]

枢軸軍部隊が遥か東へ進撃するに連れて、何としても侵略者を食い止めるため、ソヴィエト軍はその訓練士官学校を通常の戦闘ユニットとして動員した。多数の学校ユニットは東方へ退避させられたが、いくつかは戦闘に巻き込まれた。このゲームの期間中に、実際に戦闘に参加したものをここに表示する。その略号は以下のとおりである。:

BTU	ボリソフ戦車技術学校
BVTU	ボブルイスク軍事トラクター学校
ChVIU	チェルニコフ軍事工科大学
GVPV	ゴロドノ軍政学校
LSMU	レーペル迫撃砲学校
MPU	モギレフ歩兵学校
MTU	ミンスク赤旗戦車学校「ML.カリーニンに因んで命名された」
OPU	オシボヴィチ歩兵学校
OSHMN	Okruzhnaya shkola mladshogo nachsostava (国境警備隊下級指揮官のための軍管区学校)
SAU	スモレンスク砲兵学校
VPU	ヴィリニユス歩兵学校



12.2 歴史的注釈 [Historical Notes]

12.21 ソヴィエト軍義勇兵ユニット [Soviet Volunteer Units]

By Vance von Borries and Thomas F. Burke

Istrebiteľnyye Bataliony : 「駆逐」大隊として知られるこれらは、ソヴィエト人民委員会の2つの命令に基づき、1941年6月24日から3日間で編成された。IBsは、主に党とソヴィエトの支援で編成され(党とコムソモールの構成員が80~90%だった)、献身的で信頼できる志願者たちで、体力があり軍事的な訓練を受けていたが、赤軍に招集されることはなかった。大隊の訓練とその活動は、NKVDの様々な地域の部門や本部に編成された特別スタッフによって指導された。

大隊の指揮官は、NKVDの幹部か地元の警察署長であった。IBの規模は、30名から500名までと様々で、最も標準的なのは100名から200名で、軍隊と同様に小隊と中隊に編成されていた。

IBsは、主として歩兵部隊として編成されていたが、北カフカスではいくつかの騎兵が編成されていた。IBsの構成員は、小銃、短機関銃、拳銃、手榴弾その他の軽火器を装備した。彼らは機動ユニットで、車両や馬の輸送手段を装備した。その任務は、ソヴィエト軍部隊の後方にある重要な経済目標を守ることや、敵の破壊工作グループや空挺降下との戦闘だった。ただし、多数のIBsは、しばしば赤軍ユニットの補充として使用された。多数のIBsが、バルチザン分遣隊の基礎として編成された。

[ゲームでは、これらのユニットは全て他の民兵、予備、学校ユニットに包含されている。]

Narodnoye Opolcheniye (民兵) : レニングラードとモスクワが自主的に Narodnoye Opolcheniye (NO) を編成し始めた後、1941年7月4日以降、国防委員会は国内に残っている健全な男性全員を対象とした命令を出した。一般的に、都市(又はオーブラスチ)は師団を創設し、国営企業は連隊、大隊、中隊を編成した。その全ては赤軍のそれと同じ編成だが、初期には番号名の代わりに管区名を用いた。兵員は主に労働者階級から集められ、党員やコムソモールのメンバーもかなりいたが、NKVDはほとんどいなかった。高位の指揮官は、赤軍の正規将校や予備役によって満たされた。残りの職位は、以前に軍隊に所属していた者や軍事経験のある者が担った。特殊部隊には、正規兵が配置されていた。戦争を通じて、合計で約60個師団、200個連隊の Opolcheniye が編成された。前線が急速に近づいていたため、敵との交戦までに旅団規模の編成しかできなかった組織も多かった。1941年9月23日、国防委員会は全ての Opolcheniye を正規化し、赤軍の直接管理下に置いた。Opolcheniye は、人民予備軍として不動の防衛力を発揮することになっていた。戦場では、彼らの質はかなり変化することがわかった。

ゲーム内で使用される Narodnoye Opolcheniye の略号 :

Gomel	Gomel'skiy
MDNO	Narodnoye Opolcheniye のモスクワ師団
Milit	Militseyskiy
Pervo	Predpriyatiya
Tasentral	Tsentral'nyy
Trubo	Truboliteyny zavod
Zhelez	Zheleznodozhnyy

12.22 ドイツ軍の重ロケット投射器 (砲)

[German Heavy Rocket Launchers]

By Vance von Borries and Thomas F. Burke

Nebeltruppen (化学戦部隊)の中には、10cm 迫撃砲大隊と 15cm ネーベルヴェルファー連隊の他に、28cm と 32cm のロケットランチャーを装備した部隊があり、「Schweres Wurgeraet」として知られていた。これらのユニットは、Entgiftungs Abteilungen (除染大隊)と呼ばれ、バルバロッサの開始時には 5 個大隊 (第 101～105) が存在していた。

これら的大隊は各 3 個砲兵中隊で編成されており、2 個砲兵中隊には除染装置が装備されていたが、三番目の砲兵中隊は 28/32cm ロケット弾の投射器を装備していた。また、Nebelwerfer Abt.8 は、通常の 10cm 迫撃砲の代わりに 80 の重投射器を持つ 3 個砲兵中隊を持っていた。重投射器中隊は、各 40 の投射器を 2 個砲撃小隊の間で分割し、各小隊は 4 人の投射器操作員を持ち、各操作員は 5 つの投射器の操作を担当した。投射器は単純な折りたたみ式のフレームで、その上に輸送用の箱に入った 4 発のロケット弾を載せていた。投射器フレームには、2 つのタイプがあった。: Schweres Wurgeraet 40 は木製、Schweres Wurgeraet 41 は金属製のチューブだった。重ロケット弾は、特別に装備されたハーフトラック SdKfz 251/1 から発射された。これは、6 発の重ロケット弾を運ぶことができる金属チューブ製の Schweres Wurgeraet 40 を搭載した。

Schweres Wurgeraet の最大射程距離は 1700～1900 メートルで、最小射程距離は 800 メートルだった。その騒々しい飛翔音が非常に高い衝撃効果を生み出したため、「Stuka zu Fuss」(歩くスツーカー)という綽名が付けられた。

32cm ロケット弾には 50 リットルの可燃性オイルが充填され、「空飛ぶ火炎放射器」と呼ばれた。ロケット弾の衝撃で、オイルが広範囲に分散して炎上した。全ての可燃性目標に対する発火性に加えて、可燃オイルには深い心理的効果もあった。最高の効果を得るため、高性能爆薬ロケット弾と火炎ロケット弾をそれぞれ 1 対 2 の割合で混合し、高性能爆薬ロケット弾は火炎ロケット弾の 30 秒前に発射された。

28cm ロケット弾には、50kg (110 ポンド) の高性能爆薬が充填されていた。それに比べて、15cm ネーベルヴェルファーには 25kg の HE しか入っていなかった。これらロケット弾の一斉射撃で、目標上で急速に連続爆発させることで、強烈な高低圧の衝撃波が交互に発生し、内臓が引き裂かれたり破裂したりして即死する。この効果により、「高気圧弾」の伝説が生まれた。これに関して、オットー・スコルツェニーは回想録の中で、1941 年末にモスクワで使用された重ロケット弾を「液体酸素充填ロケット弾」と誤解していた。スコルツェニーによると、このロケット弾は以下を生み出した。

「...敵の抵抗の意志を明らかに減少させた...最初の使用から数日後...ロシア軍は拡声器を使って、ロケット弾を撃ち続けるのであれば我々は毒ガスを使うことになる」と知らせてきた。」

実際には、重投射器は 8,000kg の高性能爆薬又は 8,000 リットルの可燃性オイルを、15 秒間で 160 発目標に発射することができた。

投射器の発射位置は、投射器の直線的な配列と規則的な配置のため、選定とカムフラージュが困難だった。重ロケット弾の弾体は防弾ではないため、敵の射撃による影響を回避しなければならなかった。射撃位置の選定、投射器の配置、弾薬の補給には多大な時間を要し、その困難さのため多くの活動は夜間に実施された。杭を打つ音さえもカムフラージュする必要があった。射撃位置の選定では、重投射器が他の全ての火器よりも優先されることになっていた。

Schweres Wurgeraet は、Schwerpunktwaaffe と見なされた。この兵器の運用を通して、1 回の射撃で通常の砲兵弾薬を大幅に節約することができた。貫通力が低いため、鉄条網障害物、障壁、地雷原が特に適した目標とされた。この機能は、防護が手薄な地域や居住地域の目標には特に威力を発揮した。

12.3 推奨文献 [Suggested Reading]

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

1. Carell, Paul, *Hitler Moves East 1941-1943*, New York, 1964.
2. Erickson, John, *The Road to Stalingrad*, New York, 1975.
3. Fugate, Bryan and Lev Dvoretzky, *Thunder on the Dnepr*, Novato, CA, 1997.
4. Glantz, David M., *Barbarossa Derailed*, two volumes, Helion & Company, 2010, 2012.
5. Glantz, David M., *The Initial Period of War on the Eastern Front*, London, 1993.
6. Haupt, Werner, *Army Group Center; the Wehrmacht in Russia 1941-1945*, Atglen, PA, 1997.
7. Luther, Craig W.H., *Barbarossa Unleashed, the German Blitzkrieg through Central Russia to the Gates of Moscow, June-December 1941*, Atglen, PA, 2013.
8. Seaton, Albert, *The Russo-German War*, New York, 1971.
9. Stahel, David, *Operation Barbarossa and Germany's Defeat in the East*, Cambridge University Press, 2009.
10. Trevor-Roper, Hugh R., *Blitzkrieg to Defeat*, New York, 1965.
11. Ziemke, Earl and M.E. Bauer, *From Moscow to Stalingrad: Decision in the East*, Washington, 1987.

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

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

Barbarossa : Army Group Center は、1941 年中のソヴィエト連邦内における戦争の初期段階を扱うゲーム・シリーズの第 3 作です。このゲームには、ゲーム・システム、ルール、分析、スケール、そして前 2 作と同様の図表が用意されています。

1941年6月に枢軸軍がソヴィエト連邦に侵攻する際の計画では、侵攻軍を3分割し、それぞれ1個ドイツ軍集団が1個ソヴィエト方面軍（軍の戦略的グループ）に対しました。このゲームは、枢軸軍侵攻の中心となる最も重要な戦区をあらわします。各2人のプレイヤーは、軍集団司令官に相当します。

ゲームの終了時期を9月初旬にしたのは、ソヴィエトの歴史家がモスクワ方面へのドイツ軍の進撃を阻止するための防衛作戦が終了した時期として選んだからです。また、グデーリアンの第2装甲集団が南方軍集団の作戦と連携し、キエフに向けて南端へ移動した時期とも重なります。

戦役の終了日を9月にしたこと、勝利条件の選択が導かれました。概して、枢軸国がソヴィエト連邦に侵攻したのは、電撃戦を行って勝利を得ることを意図していたためです。このような戦役のスタイルは、時間表に従って特定の目標を奪取する必要があります。遅れがひどくなると、スケジュールが狂い、敵は回復でき、迅速な勝利はもはや望めなくなります。史実の戦役は、予定が狂ったと見ることもできます（ただし、ソヴィエト軍の活動よりも、ドイツ軍最高司令部の優柔不断によって狂わされました）。電撃戦の目的を達成できなかったことはそのまま消耗戦につながり、この戦争ではソヴィエト連邦が優位に立ち、実際にその優位性を利用して最終的な完全勝利を収めたのです。

キャンペーン・シナリオと各シナリオの勝利条件のバランスを取することは、デザイン上の最大の課題でした。一般的な考えでは、このようなキャンペーンのすべての側面は、部分的においてすらドイツ軍に有利で面白くないと思われています。これは実際、6月22日の2つのシナリオに深刻な問題を提供しましたが、ドイツ軍は他のシナリオよりもスケジュールを守らなければなりません。歴史的な記録をよく読んでみると、ドイツ軍司令官たちが東方への移動速度、ソヴィエト軍部隊を包囲するための罠をどこで閉めるか、どれだけ広範囲に進撃するか、どのラインで進撃するかに関して苦慮しました。キャンペーンと他の一定のシナリオは、勝利プランは極めて多数の目標を有す枢軸軍プレイヤーの重荷であり、その全てを達成することはできませんが、状況をゲームにするのは自身の選択です。

マップ・リサーチの問題は、初期のゲームとほぼ同じ方法で解決されました。詳細はデザイナーズ・ノートをご覧ください。プリピャチ湿原を描くのは特に面倒で、二度とやりたくありません。いくつかのシナリオでは、ドイツ軍の状況マップを精査する必要があります。各師団の進捗状況を追跡し、プレイ・エリアに登場又は退出した時期を正確に判定しました。多くの記録が失われたため、ソヴィエト軍の地図は貧弱で正確性に欠けます。それでも、経験と書かれた記録から、非常事態に対処するためユニットの分割を認めました。

一般的なリサーチでは、英語の優れた情報源の不足に悩まされました。概して、この戦争の全ての東部戦線戦役についてのロシア語の資料はたくさんあり、今回は研究者のトム・パークによる、よ

り重要な文献の簡潔な目録を紹介することができます。トムの解釈に関する多大な努力の結果は、ゲームのOoBで詳細に見ることができます。

いくつかの状況は、更なる議論に値します。いくつかのドイツ軍Bfi09は、4ではなく3の戦力を持ちます。これは、E型とより優れたF型の違いを反映したもので、少し誇張されているかもしれませんが、必要なことでした。ドイツ軍のEntgiftungsユニットは、他の東部戦線ゲームには登場しないようですが、これは規模の問題によるもので（ただし、おそらくは誤認によるものでしょう）、このため、彼らがゲームに登場する時が訪れました。ドイツ軍の重砲兵は、他のゲームでも登場していますが、おそらくここではより適切に描かれています（繰り返しますが、規模の優位性です）。いくつかは、驚異的な射程を持ちます。占領地域におけるSSの活動に関する詳細は割愛したため、皆殺し隊や大部分の警察大隊はありません。これらの特定のSS部隊やSS指揮下の部隊（警察）は、きちんと武装した相手と戦うための訓練を受けていなかったことを覚えておいてください。同様に、軍事活動の作戦レベルにはほとんど影響を持たなかったバルト諸国の武装組織は含まれていません。1941年6月には、おそらく武装したリトアニア人が34,000人いましたが、いずれも非常に小さな部隊でした。これがラトヴィアでは多少変わり、このゲームの対象外であるエストニアでも同様です。

多数のソヴィエト軍ユニットは、特別増援プールにしか登場しませんが、ソヴィエト軍最高司令部は可能な限り早く増強していると考えなければなりません。プール集団は、特別な戦略的予備軍又は武器の不足や列車の遅れのために戦闘準備が十分にできていない集団をあらわしています。このようなグループが解放されることは、武器や列車がもっと早期に到着できた可能性があることを意味します。

モスクワ民兵は、特殊なグループです。他の民兵に比べて信頼性も訓練度も高くはありませんが、数が多いので最初はモジャイスク・ライン[Barbarossa: Typhoonを参照]に、次いで予備正面軍に組み込まれました。

予備正面軍は、東端近くに並んでいる全ての守備隊ユニットによってあらわされます。これらは、全く戦闘の準備ができていないため、ヘクスの全ユニットを解放するときには、武器、補給品、輸送手段を提供したと考えるべきです。

少数のソヴィエト軍ユニットは、カッコ内に別のユニットIDが表示されています。これは元々のユニットIDでしたが、全く同じ戦力のカウンターを取り出す代わりに、1つのカウンターだけを使って以前のIDを示す方が良いでしょう。そのため、多数のソヴィエト軍砲兵連隊のように、同じ機能のユニットをペアにしている場合が多いのです。対照的に、いくつかの師団は、正しい戦闘感覚を得るためと、長大な戦線を適切にカバーするため、その構成連隊に分割しました。

ソヴィエト軍は、このゲームの期間中に装甲部隊を再編成し、私たちはこの過程の多くを簡略化し、特に100番台の機甲師団についてはそうです。純粋な方には申し訳ありませんが、細部までは再現していません。また、以下の点にも注意してください。「重」騎兵師団には全て戦車連隊が含まれていましたが、これらの戦車はT38とT40型で、偵察目的以外の戦闘ではほとんど役に立ちませんでした。

ソヴィエト軍のNKVDについては、次のゲームで詳しく説明しますが、捕虜その他の収容者（主としてポーランド人）を警備したNKVD護送連隊（ゲームでは保安ユニット）については簡単に述べておきます。

付け加えさせていただくと、このゲームで特に気に入ったのは学習用シナリオです。バランスが取れていて、繰り返しプレイしても十分に面白いものになるよう細心の注意を払いました。状況は比較的外部の影響を受けず、両陣営による諸兵科連合の攻撃を含み、新進気鋭のデザイナーが戦術規模で非常に興味深い戦いのゲームを作れるものです。

すでに述べたように、このゲーム・シリーズは軍事作戦に直接影響を与える可能性がある以上、政治的な政策には立ち入りません。皆様に楽しんでいただけるゲームにしたいと思っています。

最後になりましたが、編集者のジーン・ビリングスレイ、プレイテスターたち、リサーチャーのトム・パーク、特にディヴェロッパのトニー・カーチス、そして、このゲーム・シリーズを支持し、将来の作品に期待していると書いてくださった方々に感謝します。

Vance von Borries



12.5 第二版デザイナーのサマリー [Second Edition Designer's Summary]

このゲームは、第二次世界大戦の1941年中のソヴィエト連邦における戦役を描写するために大きく成長してきたシリーズを形成する一部です。これらのゲームを全て並べると、その壮大なスケールとスケール感に想像力をかきたてられます。このゲーム・シリーズの第二版では、これまでになく多くの新しい歴史的情報を提示することができます。あなたは、高度に精密化されたOoBとゲーム・メカニクス内の様々な変更を目にすることになります。

WAマップは、重要な追加でした。より優れたソース・マップができたことで、この地域をより適切に描くことができるようになり、適合させる必要がありました。それ故、Army Group North ゲーム内にあるオリジナルマップWの一部を修正します。第二版AGNには、完全に改訂された地図Wが含まれます。マップWAは、AGCのゲーム地域を拡張し、より正確な軍集団境界線を含めたため、AGCゲームの主題が適切に完結します。またVelikiye Luki攻勢の旧ルールを取り去ることで、物事を単純にします。

ルール [The Rules]

間違いなく、この分野は最大の挑戦でした。ルール・ブック全体を書き直し、再構成、追加、余分なものを削ぎ落とし、さらに明確な説明を加えています。シリーズを通して使用される標準ルール・セットには、非常に時間がかかりました。そのルールは、さまざまな状況で適用されます。ルールの負荷を減少させるため、海上ルールのほとんどが別のフォルダに移されました（後のゲームで示されます）。中央軍集団のトピックは、海上の問題とは関係がありません。

議論の結果、オリジナルのルールも明確にし、より分かりやすくする必要がありますと判断しました。従って、箇条書き、簡潔な例示、関連ルール項目の参照などを多用しました。旧ルールでは、重要なポイントがルールの長文の中に散らばっている例が多くありました。私たちが優先したのは、プレイのシークエンスを厳密に守るのではなく、これらのポイントをまとめて上げることでした。拡張されたプレイのシークエンスは、機能の順序に関する質問のほとんどに答えることができるでしょう。私たちは、ルールを探すのに便利な索引もご用意しています。そして、このプレイ・ブックでは、重要な概念を説明するために、いくつかの包括的なプレイの例が掲載されています。継続性を保つため、チャートと表は基本的に以前と同じものを使用しています。これまで一部のチャートと表にしか掲載されていなかったものが、標準ルール内にも掲載されています。このシリーズの後のゲームで最初に開発されたコンセプトに合った追加の資料があります。私たちは、オリジナルのゲームにあった「北方軍集団」シナリオを削除しました。このシリーズのAGNゲームにその全体が収録されているので、ここで再生する必要はありません。

戦闘序列 [The OoB]

第二版は、修正のために好都合なタイミングです。初版以降、新たに入手可能な情報が数多く出現しています。到着ターンやセット・アップ・ヘックスの僅かな変更から、ユニットのクラスの扱い方についての全く新たな分析まで、ここでは個々に書き切れないほど多くの違いを見つけることになります。私たちは、各シナリオの初期セット・アップを正すために努力しました。例えば、ソヴィエト空軍は、初版に示されたものより遥かに巨大であったことが分かりました。

全体としては、初版のゲームを踏襲しながらも、実質的には全てが改良され、強化されています。おそらく全てのルールが読み易く、理解し易いよう書き直されています。ゲーム・メカニクスに関する新しい考え方や制限の緩和により、ゲームではより多くの活動が可能となります。このゲーム、そしてシリーズ全体を楽しんでください。

Vance von Borries

BARBAROSSA: Army Group Center Countersheet 1 of 5 (Front Side)										2118-1

[illegible]

BARBAROSSA: Army Group Center Countersheet 2 of 5 (Front Side) 2118-2

CounterArt by Mark Simonich and Steven C. Bradford

© 2021 GMT Games, LLC
















































































































































BARBAROSSA: Army Group Center Countersheet 2 of 5 (Back Side) 2118-2

CounterArt by Mark Simonich and Steven C. Bradford

© 2021 GMT Games, LLC

BARBAROSSA: Army Group Center Countersheet 3 of 5 (Front Side)

2118-3

 2 1/2 3 4 2 5	 2 1/2 3 3 1 6	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 5 3 5	 2 1/2 3 3 1 6	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 3 2 4	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 3 1 5	 2 1/2 3 3 1 4	 2 1/2 3 3 1 4	 2 1/2 3 3 1 4	 2 1/2 3 3 1 4
 2 1/2 3 5 3 4	 2 1/2 3 3 1 6	 2 1/2 3 4 3 4	 2 1/2 3 5 3 5	 2 1/2 3 3 2 5	 2 1/2 3 3 2 4	 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 3 1 5	 2 1/2 3 3 1 5	 2 1/2 3 3 1 5	 2 1/2 3 3 1 5	 2 1/2 3 3 1 5	 2 1/2 3 3 1 5
 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 2 2 6	 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 5 3 5	 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 3 1 6	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5
 2 1/2 3 4 3 5	 2 1/2 3 2 2 6	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 3 3 5
 2 1/2 3 3 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5	 2 1/2 3 2 2 5
 2 1/2 3 3 3 5	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3 	 2 1/2 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3
 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3	 2 1/2 3 1 1 3

CounterArt by Mark Smootsch and Steven G. Bradford

© 2021 GMT Games, LLC

[illegible]

2118-4

[illegible]

© 2021 GMT Games, LLC

2118-4

[illegible]

© 2021 GMT Games, LLC

CounterArt by Mark Simonitch and Steven C. Bradford

CounterArt by Mark Simonitch and Steven C. Bradford

発展したプレイのシーケンス

[Expanded Sequence of Play]

A. 戦略セグメント

1. 天候判定フェイズ

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

2. 補充フェイズ

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

3. 増援フェイズ

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

地上ユニットをマップ端又はマップ上の登場位置 [8.11] に置き（登場している新たな枢軸軍の鉄道堡マーカードを含む）、航空ユニット状態記録欄上に航空ユニットを置く [8.15]。
- b. プレイヤー諸氏は、シナリオ・セット・アップ・カード上に表示されたごとく自軍特定 RPs を受け取り、それぞれの補充記録欄上でそれらを記録する。

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

4. 航空フェイズ

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

5. 海上準備フェイズ [海上モジュール]

- 港湾内の各海上ユニットについて、以下のどちらかを実施する。：
- ・海上準備 [海上モジュール 25.3]、又は
 - ・海上損傷修理 [海上モジュール 27.6]。

6. 補給状態フェイズ

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

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

✚ 1. 枢軸軍移動フェイズ

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

✚ 2. 枢軸軍攻撃宣言フェイズ

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

★ 3. ソヴィエト軍対応フェイズ

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

✚ 4. 枢軸軍戦闘フェイズ

- a. 強襲上陸戦闘 [海上モジュール 30.16]。
- b. 艦船攻撃任務 [海上モジュール 31.2]。
- c. CAS 任務航空ユニット配置シーケンス [14.24] :
 - 1) 枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットを移し、表面を伏せて3つまでを望む各防御側ヘクス上に置く [14.2b と 14.52]。
 - 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットを移し、表面を伏せて2つまでを望む各防御側ヘクス上に置く [14.21b と 14.52]。
 - 3) 両プレイヤーは、自軍航空ユニットを明らかにし、それらが任務ユニットなのか又は射撃ユニットなのかを宣言する [14.12]。
- d. 各任務ヘクスについての CAS 任務のシーケンス [14.25] :
 - 1) 航空主導権を判定する [14.31]。
 - 2) 航空戦闘を実施する [14.32 と 14.33]。
 - 3) 両プレイヤーは AA 射撃を解決する [14.4]。
 - 4) 各任務ヘクス内で、生き残っている対抗 CAS ポイントを相殺する。残っている CAS ポイントを戦闘 DRM へ変換する [15.55]。
- e. 枢軸軍プレイヤーは、望むいずれかの順番で宣言攻撃を実施し [15.1]、各宣言攻撃についてこのシーケンスに従う。 :
 - 1) この戦闘にどの自軍ユニットが参加するのか最終宣言を行う [15.47b]。
 - 2) 攻撃側は、退却命令を発令する [12.5]。
 - 3) 攻撃補給ポイントを提供する MSUs 又は集積所を宣言する [15.21]。
 - 4) 攻撃側は、砲兵支援を割り当てる [15.33 と 15.34]。
 - 5) S-H 砲兵の砲撃と城塞破壊を実施する [13.43~13.46]。適用可能な要塞化建造物破壊マーカーを置く [18.13]。
 - 6) ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍未確認状態ユニットを明らかにする。「撤去 [Remove]」とマークされたそれを取り去る [15.43]。
 - 7) 攻撃補給を提供された宣言攻撃について ASP (s) を消費する [6.48d と 15.45]。
 - 8) 両プレイヤーは、参加している自軍攻撃戦力、防御戦力、砲兵支援戦力を合計する [15.4]。
 - 9) 防御側の命令マーカーを明らかにする。
 - 10) 両プレイヤーは、使用した砲兵を射撃済面へ返す [13.12]。
 - 11) 最終戦闘比を決定する [15.47]。
 - 12) 枢軸軍とソヴィエト軍の DRM を相殺する。最終 DRM は、+3 又は -3 を超過できない [15.5]。
 - 13) CRT を使用して戦闘を解決する [15.6]。
 - 14) 宣言攻撃マーカー [15.6] と退却命令マーカーを取り去る。
 - 15) 戦闘結果を適用する [16.1~16.3]。
 - 16) 退却を実施する [16.4]。
 - 17) 戦闘後前進を実施する [16.5]。
 - 18) 海上移動が要求され得る [海上モジュール]。
 - 19) 戦闘の結果として占領した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。
 - 20) 消費された全ての ASPs を取り去る [15.45]。

✚ 5. 枢軸軍自動車化移動フェイズ

- a. 以下のユニットのみが移動することを認められる。:
- ・自動車化ユニットを半分の MA で
 - ・騎兵を半分の MA で
 - ・小艦隊が移動フェイズに移動していなければ完全 MA で
- b. 認められる移動手順:
- ・増援の登場 [8.1] (自動車化と騎兵ユニットのみ) [10.12]。
 - ・蹂躪 [11.3]
 - ・マップの退出 [11.6]
 - ・装甲列車／鉄道砲兵 [11.12 注釈、13.33、21.32]
 - ・小艦隊移動 [22.51]
 - ・海上ユニット移動 [海上モジュール 26.1]
 - ・海上撤収 [海上モジュール 28.2]
- c. 枢軸軍自動車化戦闘: 挿入マップ上の枢軸軍自動車化ユニットについてのみ。枢軸軍プレイヤー・セグメント B.2~B.4 に従う [17.6]。
- d. 占領した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。

✚ 6. 枢軸軍工兵フェイズ

- a. 以下を行うため、枢軸軍 Ps を消費する。:
- ・受け取っているユニットを、認められたステップ数まで増加させ、次いで補充受取りマーカーを取り去る [7.73]。
 - ・ユニットを基幹ボックスから活性ボックスへ移す [7.61b と c、7.62b]。
 - ・ユニットを除去ボックスから基幹ボックスへ移す [7.61a と 7.62a]。
- b. 構築中の拠点をその完成面に返す [18.45c]。
- c. 認められたヘクス内に新たな拠点構築中を置く [18.45a と 18.45b]。工兵は、構築を早めることができる [18.44c と 22.11]。
- d. 枢軸軍の鉄道変換を実施する [19.2]。
- e. 橋梁修理を実施し [22.4]、大河川上に架橋ユニットとフェリー・ユニットの構築を完了する [22.24c と 22.32]。
- f. ソヴィエト軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去る [11.38d]。
- g. 要塞化建造物の破壊を実施する [18.13]。
- h. ターン中に移動していなければ、望む枢軸軍超重砲兵ユニットをその射撃面に返す [13.42b]。
- i. 両プレイヤーは、自軍射撃済砲兵ユニットをその活性面に返す [13.12]。
- j. TRT に従い、枢軸軍の兵站休止が指定された GT に終了する。[プレイ・ブック 6.1 を参照]。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

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

★ 1. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

- a. 敵ユニットを調べる [選択ルール; プレイ・ブック 4.7 を参照]。
- b. 地上ユニットの移動を実施する。
- 1) このフェイズに移動が認められる各ユニット・タイプの認められた MA について、移動フェイズ・チャートを調べる。
 - 2) 強制攻撃のためにその指揮値を 2 倍にしている HQs を宣言する [12.35]。
 - 3) HQ ユニットは、非自動車化ユニットを活性化させる [10.13 と 21.12a]。
 - 4) 架橋ユニットの配置
 - ・河川 (非大河川) 上に完成した橋梁を置く [22.24a]。
 - ・大河川上に橋梁をその「構築中」面で置く [22.23c; 制限: 22.25]
 - ・氷橋の設置 [一定のプレイ・ブック]
 - 5) 以下の特殊な移動手順が認められる。:
 - ・増援の登場 (自動車化と騎兵のみ) [8.1 と 10.12]
 - ・蹂躪 [11.3]
 - ・浸透 [11.4]
 - ・1 ヘクス [11.5]
 - ・マップの退出 [11.6]
 - ・装甲列車／鉄道砲兵 [13.33 と 21.32]
 - ・小艦隊移動 [22.51]
 - ・海上ユニット移動 [海上モジュール 26.1]
 - ・海上撤収 [海上モジュール 28.2]
 - ・強襲上陸海上移動 [海上モジュール 30.1]
- c. 奪回した VP ヘクスについて VP 記録欄を調整する [24.2]。

★ 2. ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

— 枢軸軍攻撃宣言フェイズと同じ [12.11]。

✚ 3. 枢軸軍対応フェイズ

- a. ソヴィエト軍対応フェイズと同じ。
- b. 枢軸軍航空ユニットについて艦船攻撃表を使用し、損傷ポイントを適用する [海上モジュール 31.22]。

★ 4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ

- a. 14.21b を除き、枢軸軍戦闘フェイズと同じ [15.0 と 16.0]。
- b. 強襲上陸戦闘 [海上モジュール 30.16]。

★5. ソヴィエト軍移動フェイズ

a. 地上ユニットの移動を実施する。

- 1) 以下を除く全てのユニット・タイプが認められる。:
 - ・活性化マーカーを有すユニット
 - ・補充受取りマーカーを有すユニット
 - ・自動車化移動フェイズに移動した装甲列車と小艦隊

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

2) 以下の特殊な移動手順が認められる。:

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

b. 空輸任務を実施する [14.75]。

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

★6. ソヴィエト軍工兵フェイズ

a. 以下を行うため、ソヴィエト軍 Ps を消費する。:

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

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

c. 構築中の拠点を、完成済に戻す [18.44b]。

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

e. ソヴィエト軍の鉄道変換を実施する [19.3]。

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

g. 枢軸軍ユニットから蹂躞マーカーを取り去る [11.38d]。

h. 要塞化建造物の破壊を実施する [18.13]。

i. 橋梁破壊を実施する [22.4 と プレイ・ブック 4.5]。

j. 両陣営は、射撃済砲兵ユニットをその活性面に返す [13.12]。

k. 氷橋を取り去る [一定のシナリオのみ]。

l. 枢軸軍の鉄道ヘクス上に鉄道切断マーカーを置く [19.4]。

D. 管理セグメント

★1. ソヴィエト軍降伏フェイズ

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

2. 回復フェイズ

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

b. 全ての航空妨害マーカーを取り去る [14.67]。

c. 全ての活性マーカーを取り去る [10.13e]。

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

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

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

3. 勝利判定フェイズ

a. ゲームが終了するか否か調べるため、勝利条件をチェックする。

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



© 2021 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com