



Stalingrad '42

RULES OF PLAY

Living Rules March 2022

目次

1. はじめに	2	22. 増援と登場エリア	23
2. 内容物	2	23. 天候	24
3. プレイのシーケンス	4	24. 勝利ポイントと自動的勝利	25
4. スタッキング	4	上級ルール	
5. 移動	5	25. 予備	26
6. 支配地域	7	26. 計画的攻勢	26
7. ZOC ボンド	7	27. 交戦離脱	26
8. 戦闘	8	28. 指揮官	27
9. 戦闘修正	9	29. 競合状態の都市ヘクス	27
10. 戦闘結果	12	キャンペーン・ゲームのみ	
11. 断固とした防御	12	30. トランス・カフカス正面軍ボックス	27
12. 退却	14	31. ソヴィエト軍の予備軍	27
13. 混乱状態と回復	15	32. 撤退と改変	27
14. 戦闘後前進	16	33. 冬季攻勢	28
15. 突破戦闘	16	34. マスキロフカ	29
16. 補給と孤立	18	シナリオ	
17. 鉄道堡と鉄道修理	19	S1. ブラウ作戦シナリオ	30
18. 資源ポイント、ASUs、SPs	20	S2. カフカス戦役	30
19. 非戦闘ユニット	21	S3. ウラヌス作戦	31
20. 特殊ユニット	21	S4. キャンペーン・ゲーム	31
21. 補充	22	索引	32

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

日本語解説書

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Stalingrad '42 は、1942 年 6 月から 12 月までのロシア南部での出来事を扱っているゲームです。一人のプレイヤーが枢軸軍部隊を指揮し、他方がソヴィエト軍部隊を指揮します。各プレイヤーは、地理的目標の奪取と確保並びに相手側敵部隊の撃破を試みます。

以下の頭字語は、これらのルール内で使用されます。:

ASU : 砲兵支援ユニット [Artillery Support Unit]
 CRT : 戦闘結果表 [Combat Result Table]
 DRM : サイの目修正 [Die Roll Modifier]
 EZOC : 敵支配地域 [Enemy Zone of Control]
 LOS : 補給線 [Line of Supply]
 MA : 許容移動力 [Movement Allowance]
 MPs : 移動ポイント [Movement Points]
 OOS : 非補給下 [Out of Supply]
 PO : 計画的攻勢 [Planned Offensive]
 SP : 補給ポイント [Supply Point]
 TEC : 地形効果チャート [Terrain Effects Chart]
 TQ : 部隊評価値 [Troop Quality]
 VP : 勝利ポイント [Victory Point]
 ZOC : 支配地域 [Zone of Control]

§ 初版からの重要なルール変更を示します。

2.0 内容物 [CONTENTS]

2.1 目録 [Inventory]

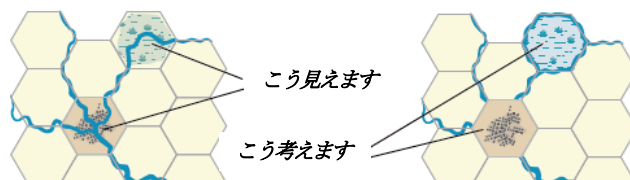
Stalingrad '42 の完全なゲームは、以下を含みます。:

- 4枚のマップ (A、B、C1、C2)
- 3枚のカウンター・シート
- このルール小冊子
- 1冊のプレイブック
- 2つの六面体サイコロ
- 2枚の同一 CRT/TEC プレイヤー補助カード
- 1枚の枢軸軍キャンペーン・ゲーム/ウラヌス・セットアップ・カード
- 1枚のソヴィエト軍キャンペーン・ゲーム/ウラヌス・セットアップ・カード
- 1枚のウラヌス/カフカス・ターン記録欄
- 1枚の枢軸軍増援ディスプレイ
- 1枚のソヴィエト軍増援ディスプレイ

2.2 マップ [The Map]

(2.2.1) 規模と地形 [Scale and Terrain] : 各ヘクスは、ほぼ幅 10 マイルのエリアをあらわします。マップ地形の完全なリストとそれが移動や戦闘に与える影響については、地形効果チャート (TEC) を調べてください。

(2.2.2) ヘクス内部の河川 [Rivers Inside Hexes] : 都市又は湿地の中央を流れ抜ける河川を無視します。移動の障害や防御への貢献としての河川的重要性は、地形によって打ち消されています。



(2.2.3) 通過不能地形 [Impassable Terrain]

通過不能ヘクスサイド [Impassable Hexsides] : 海上、非凍結湖、冬季のアルプス・ヘクスサイドは、通過不能ヘクスサイドです。通過不能ヘクスサイド又はヴォルガ河ヘクスサイドによって分離するユニットは、「隣接」と見なされません。通過不能と見なされるためには、あるヘクスサイドが通過不能地形によって完全に覆われていなければなりません。

プレイ不能地形 [Unplayable Terrain] : 暗い湿地又は陸上の暗い沿岸部分は、プレイ不能です。それを無視し、(必要に応じて) 海上又はヴォルガ河の一部として扱い、ヘクスの残りはプレイ可能として扱います。

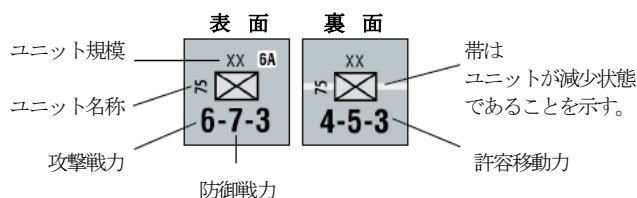


2.3 ゲーム用コマ [The Game Pieces]

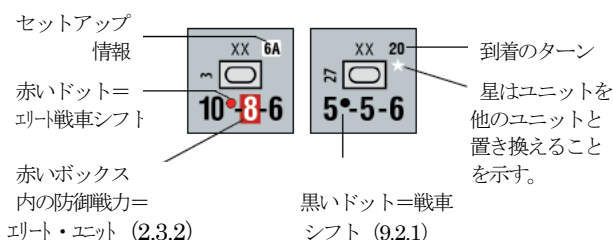
(2.3.1) タイプ [Types] : 3タイプのゲーム用コマがあります。:

- 戦闘ユニット [COMBAT UNITS] : 0を超える防御戦力を持つユニットは、戦闘ユニットです (これには、その防御戦力がカッコ内のユニットを含みます)。これらは、ゲームの基本的な競技用コマです。
- 非戦闘ユニット [NON-COMBAT UNITS] : ゼロの防御戦力を持つユニットは、非戦闘ユニットです。詳細については、19.0を参照してください。
- マーカー [MARKERS] : これらは、単にプレイの補助と状態表示で、その使用は適切なルール項目内で説明されます。

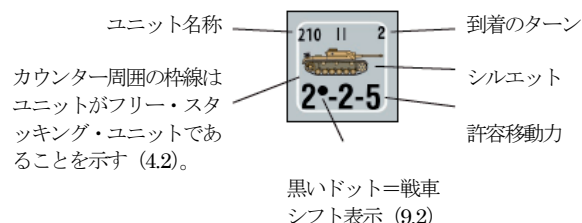
歩兵ユニットの見本



機械化ユニットの見本



フリー・スタッキング・ユニットの見本



黒いドット=戦車シフト表示 (9.2)

砲兵支援ユニット (ASUs) の見本



(2.3.2) ユニットの読み方 [How to Read the Units]

攻撃戦力 [Attack Strength] : 攻撃しているときのユニットの戦力。

防御戦力 [Defense Strength] : 防御しているときのユニットの戦力。

許容移動力 (MA) [Movement Allowance] : ユニットの移動のために消費し、それでも戦闘フェイズに攻撃できる移動ポイント (MPs) の最大数。その MA 周囲に黒いボックスを持つユニットは、拡張移動 (5.3) を使用できません。

ユニット名称 [Unit ID] : ユニットの実名又は番号。

部隊評価値 (TQ) [Troop Quality] : 赤いボックス内に白文字の防御戦力を持つ全てのユニットにプラスして、全てのソヴィエト親衛ユニットはエリートです。白いボックス内に防御戦力を持つユニットは、低評価です。他の全ては通常です。この評価は、以下の目的のために使用されます。:

- ・断固とした防御 (11.2.4) のサイの目修正として。
- ・回復表 (13.5) 上のサイの目修正として。

ユニット規模 [Unit Size] : ゲーム・プレイに影響はなく、歴史的興味のみです。

II = 大隊 III = 連隊 X = 旅団
XX = 師団 XXX = 軍団
XXXX = 軍 XXXXX = 正面軍

(2.3.3) ユニット・タイプのサマリー [Summary of Unit Types] : 全てのユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。これは、各ヘクス内へ移動するためのコストを判定するために重要です。

非機械化



機械化



† = 歩兵タイプ [Infantry Type] : これらのユニットは、都市と山岳ヘクス内で防御しているときに防御戦力が二倍になります。

■ = 戦車ユニット [Tank Units] : 戦車ユニットは、戦車シフト (9.2) の獲得又は無効化ができます。これらのユニットは、黒、赤、白のドットでマークされます。

(2.3.4) ユニット・カラー [Unit Colors] : ユニットの地色は、その国籍又は所属組織をあらわします。

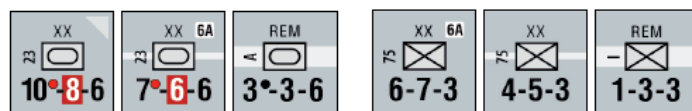
ソヴィエト軍ユニット

ライト・ブラウン	ソヴィエト通常軍
ブラウン	雑多なソヴィエト軍ユニット
ダーク・ブラウン	ソヴィエト海軍歩兵
ホワイト	NDVD
レッド	ソヴィエト親衛

枢軸軍ユニット

グレイ	ドイツ国防軍
ブラック	武装 SS
メディウム・ブルー	ルフトヴァッフェ
ライト・グリーン	イタリア軍
メディウム・グリーン	ルーマニア軍
グレイ・グリーン	ハンガリー軍
ダーク・ブルー	スロヴァキア軍
ブルー	クロアチア軍
イエロー・オーカー	北カフカス人義勇兵

(2.3.5) ステップ [Steps] : ユニットの、1、2、3 ステップのいずれかを持ちます。3 ステップ・ユニットは、そのカウンター裏面を横切る細い帯で示されます (その最終ステップのユニットは、極太の帯で示されます)。3 ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けるとき、適切なユニット・タイプの残余 (10.4、21.3.4) と置き換えられます。



上に示されたのは、第 23 装甲師団と第 75 歩兵師団の 3 ステップです。

非戦闘ユニットの見本

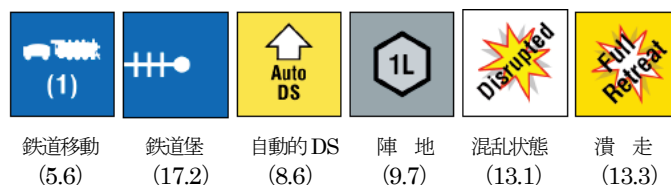
指揮官ユニット



その他の非戦闘ユニット



マーカーの見本



管理マーカー



3.0 プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

*Stalingrad '42*は、ゲーム・ターンでプレイされます。あるゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンから構成されます。各プレイヤー・ターンは、複数のフェイズに分割されます。各ゲーム・ターンは、以下の順番でプレイされます。:

A. 天候フェイズ [WEATHER PHASE]

ターン 17 に開始して、一人のプレイヤーが単一のサイを振り、そのゲーム・ターンの天候を判定するため天候表を調べます。ターン 1~16 は、常に晴天です。

B. 枢軸軍プレイヤー・ターン [AXIS PLAYER TURN]

1. 初期フェイズ [INITIAL PHASE]

以下の活動は、いかなる順番でも実行できます。:

- 全ての航空ユニットを集め、準備面ですべての待機ボックス内に置きます (枢軸軍のみ)。
- 枢軸軍ユニット上に置かれた鉄道マーカーを取り去ります (5.6.5)。
- 建設中の枢軸軍陣地は、ここで完成します (9.7)。
- 2 枢軸軍資源ポイントを割り当てます (18.1)。
- ASUs を裏返すために SPs を消費します (18.6.4)。
- 枢軸軍の増援を友軍登場エリア内に置きます (22.1)。
- 補充を使用して枢軸軍ユニットを再建します (21.0)。
- 枢軸軍指揮官 (28.1) をその準備面に裏返します。
- 前のターンに開始された計画的攻勢マーカー (26.0) を、その準備面に裏返します。

2. 移動フェイズ [MOVEMENT PHASE]

枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットのいくつか又は全てを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。加えて、このフェイズ中に以下の活動が発生し得ます (順番は特にありません)。

- 鉄道移動を実施します (5.6)。
- 海上移動を実施します (5.7)。
- 自動的 DS を実施します (8.6)。*
- 任意で、友軍ユニットを潰走状態に置きます (13.1.3)。

*これらのユニットの戦闘後前進は、戦闘フェイズの終了時に実施されます。

3. 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE]

枢軸軍プレイヤーは、敵ユニットを攻撃するか (8.0) 又は交戦離脱の試み (27.0) を実施できます。

4. 回復フェイズ [RECOVERY PHASE] (13.4)

- 混乱状態又は潰走状態で、EZOC 内にない全ての枢軸軍ユニットは、1 レベル回復します。EZOC 内にあるこれらのユニットは、回復のためにサイを振らなければなりません (13.5)。
- 全ての補充マーカーが取り去られます (21.4)。

5. 補給フェイズ [SUPPLY PHASE] (16.1)

枢軸軍プレイヤーは、以下の活動を列記された順番で実行します。:

1. 4 つまでの枢軸軍鉄道堡マーカーを 2 ヘクスまで前進させます (17.2.1) (枢軸軍のみ)
2. 全枢軸軍ユニットの補給状態をチェックします (16.1)。
3. 孤立状態でしかも敵戦闘ユニットに隣接する全ての枢軸軍ユニット (ASUs を除く) の孤立損耗 (16.5) についてサイを振ります。
4. ASUs を裏返すために SPs を消費します (18.6.4)。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン [SOVIET PLAYER TURN]

ここでソヴィエト軍プレイヤーが枢軸軍ターンと同一のターンを行います。上記の適切な文章中で枢軸軍の用語をソヴィエト軍に変更します (逆もまた同様)。ソヴィエト軍プレイヤーは、航空ユニット又は鉄道堡マーカーを持たないため、これらのステップは無視します。ソヴィエト軍プレイヤーは、砲兵師団と枢軸軍の軍 HQs と同じ方法で裏返す正面軍 HQs を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤー・ターンの終了時、ソヴィエト軍陣地の無効化を判定します (9.7.7)。

D. 勝利判定フェイズ [VICTORY DETERMINATION PHASE]

このときに VPs がカウントされます。もしもどちらかのプレイヤーが自動的勝利 (24.2) で勝つために十分な VPs を持つと、ゲームは終了します。そうでなければ、ターン・マーカーが 1 スペース前進させられて、別のターンが開始されます。

4.0 スタッキング [STACKING]

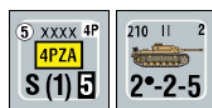
4.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数の競技用コマを置くことです。各陣営のスタッキング限度は、以下のとおりです。:

- ソヴィエト軍: 2 戦闘ユニットにプラスして 1 フリー・スタッキング・ユニット。
- 枢軸軍: 3 戦闘ユニットにプラスして 1 フリー・スタッキング・ユニット。

非戦闘ユニット (2.3.1) と全てのマーカーは、スタッキングに影響を持たず、あるヘクス内に制限なしで自由にスタックできます。

4.2 フリー・スタッキング・ユニット [Free Stacking Units]



カウンターの周囲に細いラインを持つ全てのユニットは、フリー・スタッキング・ユニットです。各ヘクス内に 1 つが自由にスタックできます。ヘクス内の他の全てのフリー・スタッキング・ユニットは、スタッキング限度に対して完全なユニットとしてカウントします。例外: ASUs (18.2) は完全にスタッキング値を持たず、あるヘクス内にいくつでも存在できます。

4.3 ソヴィエト軍の軍 HQs [Soviet Army HQs]



これらは、ソヴィエト軍プレイヤーに、あるヘクス内に 3 戦闘ユニットのスタック (にプラスして 1 フリー・スタッキング・ユニット) を認める非戦闘ユニット (19.0) です。あるヘクス内にこれらの HQs を複数持つことは、スタッキングに追加の補助を提供しません。

制限: 2 つまでの戦車軍団と/又は機械化軍団が、第 1 親衛軍と第 5 打撃軍と共にスタックできます。

4.4 スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の過程にのみ超過できます。スタッキング限度は、移動フェイズと戦闘フェイズの完了時並びに自軍の突破と自動的 DS 攻撃 (8.6) が解決される前に、手番プレイヤーによって厳密に調べられなければなりません。手番プレイヤーは、これらのときにスタッキング限度を満たすため、十分なユニットを除去することにより、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。

5.0 移動 [MOVEMENT]

5.1 基本 [The Basics]

各ユニットは、移動フェイズ中に移動のために消費できる通常の移動ポイント (MPs) の数である、許容移動力 (MA) を持ちます。進入する各ヘクスは、TEC 上に特記されたごとく、進入するために一定数の MPs がかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。もしもユニットがスタックとして移動したら、スタック内の最低速ユニットの率で移動します。スタックは、移動するに連れてユニットを置き去りにできます。他のユニットの移動を開始する前に、1つのユニット又はスタックの移動を完了しなければなりません。ユニット又はスタックは、敵戦闘ユニットによって占められたヘクスに進入できません。

5.2 道路移動 [Road Movement]

一級と二級の2タイプの道路があります。これらは同一ですが、天候が雨天又は泥濘 (23.2.3、23.3) のときを除きます。道路の道筋に従うユニットは、道路の減少率を使用できます。道路又は鉄道が河川を越える場所では、橋梁が存在するものと仮定されます。道路率は、移動で敵 ZOC (6.2) を入退出しているときに使用できます。ユニットは、同じ移動で道路と道路外移動を組み合わせることができます (下の例のユニット D を参照)。

5.3 拡張移動 [Extended Movement]

ユニットは、その MA を 3 MPs だけ増加させるために拡張移動を使用できます。拡張移動を使用するユニットは、**移動して敵ユニットに隣接できません**。その移動を EZOC 内で開始しているユニットは、その移動の最初のヘクスで EZOC から退出する限り、拡張移動を使用できます。黒いボックス内に MA を持つユニットは、拡張移動を使用できません。

5.4 戦術移動 [Tactical Movement]

戦術移動は、MA 又は MPs を使用せず、ユニットが1又は2ヘクス移動することを認めます。戦術移動を使用するユニットは、戦闘フェイズに攻撃できます。戦術移動を使用しているユニットは、他の全ての移動ルールに従わなければなりません。特に：

- EZOC (6.2) に進入した瞬間に停止しなければなりません。
- 敵 ZOC ボンド (7.0) を越える又は進入ができません。
- 非橋梁状態の非凍結大河川ヘクスサイドを越えるためには、そこに隣接して開始しなければなりません。
- 禁止されたヘクスサイドを越えることができません。

5.5 河川の移動への影響

[Effects of Rivers and Marsh on Movement]

(5.5.1) 小河川 [Minor Rivers] : 晴天、曇天、降雪の天候中に非橋梁状態の小河川を越えるための追加コストはありません。もしも天候が雨天又は泥濘であると、非橋梁状態の小河川ヘクスサイドを越えるために全てのユニットが+1 MP かかります。

(5.5.2) 大河川 [Major Rivers] : 非橋梁状態の大河川ヘクスサイドを越えるためには、ユニットはそこに隣接して開始しなければなりません (例外：舟橋 [5.5.5] と凍結河川 [23.4])。越えるためには、非機械化ユニットは+2 MP かかり、機械化ユニットは+3 MP かかります。ユニットは、越えた後で通常に移動できます。

§ (5.5.3) ヴォルガ河 [The Volga] : 限られた渡河点を持つ大河川として扱います。枢軸軍ユニットは、マップ上に記載されたフェリー地点 (5.5.6) でのみ越えることができます。ソヴィエト軍ユニットは、同じ地点にプラスしてサラトフ [Saratov] (ヘクス 5902) の鉄道橋、プラスしてヘクス 5622 の北のいずれか1つの追加ヘクスサイド (ヴォルガ河小艦隊の使用をあらわしています) で越えることができます。ヴォルガ河小艦隊は、フェリー地点として機能します。ヴォルガ河小艦隊ヘクスサイドは、各ソヴィエト軍移動フェイズに



例：3のMAを持つユニットAは、各ヘクスについて1ずつの3MPsを消費します。ユニットBはそのMAを3増加させるために拡張移動を使用し、各ヘクスについて1ずつの6MPsを消費します。追加の3MPsは、赤で表示されます。ユニットは、もしも拡張移動を使用するとEZOCに進入できません。ユニットCは、機械化ユニットなので、道路を使用しているときに1/2MPの道路率を使用できます。各ヘクスに進入するためのコストが示されます。ユニッ

トDは、EZOCを退出するために追加2MPsを消費し、次いでそのMAを3MPs増加させるために拡張移動を使用します。移動するに連れて、道路移動率 (1/2MP) の特典を受け取り、合計9MPs移動します。ユニットEは、2ヘクス移動するために戦術移動を使用します。ユニットFは、非橋梁状態の大河川ヘクスサイドに隣接して開始しなかったため、それを越えることができません。

変更できます。ヴォルガ河小艦隊マーカーでヴォルガ河渡河点を示します。舟橋 (5.5.5) は、ヴォルガ河を越えるために使用できません。

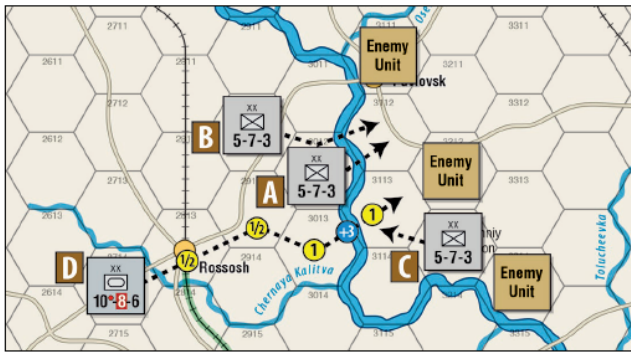
(5.5.4) 橋梁 [Bridges] : 大河川を渡る3タイプの橋梁があります。一道路橋、鉄道橋、舟橋 (5.5.5) です。それぞれ、ユニットがヘクスサイドに隣接して開始していることなしに大河川を越えることを認めます。道路橋と鉄道橋は、以下のMPコストを持ちます。:

- ・道路橋 [ROAD BRIDGES] : 追加コストはありません。道路橋を使用しているユニットは、道路の率を使用できます。
- ・鉄道橋 [RAILROAD BRIDGES] : 非機械化ユニットについては+1MPで、機械化ユニットについては+2MPs かかります。

道路橋と鉄道橋の両方が存在するときは、道路橋の移動率が使用されます。

(5.5.5) 舟橋 [Pontoon Bridges] : 舟橋マーカーはありません。舟橋は、河川ヘクスサイドに接する両ヘクスが友軍戦闘ユニット (タイプ、補給、混乱状態にかかわらず) によって占められる、各大河川ヘクスサイドに存在すると仮定されます。ユニットの1つは、下の例に表示したごとく、移動しているユニットでも可能です。舟橋は、これが発生した瞬間に建設され、もはや条件が発生しなくなった瞬間に取り外されます。これは、移動フェイズ、戦闘後前進中、退却中に適用します。

舟橋は、ユニットがヘクスサイドに隣接して開始していることなしに大河川を越えることを認めます (+2非機械化又は+3機械化の率で)。戦術移動を使用しているユニットは、やはり舟橋から特典を受けることができます。



舟橋の例: ユニットAは大河川に隣接して開始するので、舟橋なしで越えることができます。いったんAが越えたら、河川対岸上のユニットAの位置は舟橋に必要な条件を生み出し、ユニットBは越えるために戦術移動を使用します。ユニットCは、到来している装甲師団のために、舟橋を建設するべく1ヘクス後退しました。装甲師団 (ユニットD) は、河川に到達し越えるために6MPsを使用します。各ヘクスに進入するためのコストは、円内に示されます。

(5.5.6) フェリー [Ferries] : 恒久的な舟橋として扱います。

(5.5.7) ウラジミロフカ・フェリー [The Vladimirovka Ferry] : これはヴォルガ河の6424-6523に位置します。これを6523から6424への鉄道線として扱います。ターン毎に、1ソヴィエト軍戦闘ユニット又は補給ポイントは、その鉄道移動の一部としてこのフェリーを使用できます。これを越える通常移動は認められません。

5.6 鉄道移動 [Rail Movement]



(5.6.1) 概括 [In General] : 鉄道移動は、移動フェイズ中に発生します。鉄道移動を使用しているユニットは、鉄道に沿って無制限の距離を移動できます。ユニットは、友軍登場エリア内へ鉄道移動できますが、次のターンになるまでその登場エリアを離れることができません。鉄道移動を使用したユニットの上に列車マーカーを置きます。

(5.6.2) 限度4/1 [Limit 4/1] : 手番プレイヤーは、ターン毎に4つまでの戦闘と/又は非戦闘ユニットを鉄道移動によって移動できます。4つのうち1つのみがマップ上の鉄道ヘクスから開始でき、残りは友軍登場エリア内で移動フェイズを開始しなければなりません。指揮官は、鉄道限度に対してカウントせず、フリーで鉄道移動できます (28.1.5)。

(5.6.3) 制限 [Restrictions]

- ・鉄道移動を使用しているユニットは、鉄道上 (又は登場エリア内) でその移動を開始して終了しなければならず、連結した鉄道ヘクスの道筋 (枢軸軍については修理された) に従い、EZOC内で開始又は進入できません (この目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内のEZOCを打ち消しません)。
- ・鉄道移動を使用するためには、ユニットが良好統制でなければなりません。
- ・鉄道移動を使用している戦闘ユニットは、鉄道移動を使用している他の戦闘ユニットとスタックして、その鉄道移動を終了できません。
- ・ソヴィエト軍ユニットは、枢軸軍の鉄道堡マーカー内へ又は越えて鉄道移動できません。
- ・鉄道移動を使用するユニットは、そのターンに他のいかなるタイプの移動も使用できません。

(5.6.4) 戦闘の影響 [Combat Effects] : 列車マーカーの下にあるユニットは、以下のとおりです。:

- ・ZOCを持ちません。
- ・攻撃又は砲兵シフトを提供できず、決して倍にされない1の防御戦力を持ちます。
- ・戦車シフトの獲得又は打ち消しができません。
- ・断固とした防御で使用できません。
- ・指揮官ユニットは、その特殊能力を使用できません (28.0)。

(5.6.5) 下車 [Detraining] : 下車するためには、単に列車マーカーを取り去ります。ユニットは、続く移動フェイズに通常に移動できます。列車マーカーの下にある全てのユニットは、プレイヤーの初期フェイズ中に下車しなければなりません。退却を強制されたユニットは、下車しなければなりません。ユニットは、いずれかの鉄道ヘクス内で下車でき、町又は都市にいる必要はありません。

(5.6.6) カスピ海鉄道 [The Caspian Sea Railroad] : カスピ海に沿った鉄道は歴史的興味のみで存在します。これは部隊移動ではなく、石油を輸送するために建設されました。未完成鉄道については、17.5を参照してください。

5.7 海上移動 [Sea Movement]

(5.7.1) 海路 [Shipping Paths] : ソヴィエト軍プレイヤー (のみ) が海路を使用できます。ターン毎に、良好統制の1非機械化ユニット又は1補給ポイントの限度が各海で海路を使用できます (アゾフ海で1と黒海で1)。海上移動は、EZOC内で開始と終了ができます。ユニット (ソヴィエト海軍歩兵旅団を除く) は、その完全なMAがかかり、もしもユニットが戦闘ユニットであると、上陸した瞬間に混乱状態になります。ユニットは、海上に留まることができず、同じ移動フェイズに乗船と下船をしなければなりません。

ソヴィエト海軍歩兵旅団 [Soviet naval Infantry Brigades] は、海上移動を使用しているときに3つの特典を持ちます。海路上で「全MPs」の代わりに戦術移動を使用し、上陸した瞬間に混乱状態にならず、

枢軸軍支配下のカラの港湾に上陸できます。海上移動は、その2ヘクスの許容量からの1ヘクスがかかるため、それらが港湾から港湾へ移動する前又は後に他の1ヘクスを使用できます。

(5.7.2) ケルチ海峡 [The Kerch Strait] : 枢軸軍ユニットのみが、しかもタマン [Taman] にソヴィエト軍ユニットがない場合にのみ、ケルチ海峡を越えることができます。W 登場エリア内のいずれかの枢軸軍ユニット、又はブリュッシャー計画 (20.7) のいずれかのユニットは、タマン [Taman] へ渡ることができます。これはユニットに全 MA を課し、ユニットは上陸した瞬間に混乱状態になります。ターン毎に1ユニットのみが海峡を越えることができます。

(5.7.3) 海上による退却不可 [No Retreat by Sea] : 港湾、沿岸ヘクス、海路を介して海上ヘクスの退却を強制されるユニットは、除去されます。

6.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

6.1 ルールの概要 [General Rule]

1つ以上の戦闘ユニット (フリースタッキング・ユニットを含みます) によって占められたヘクスを直接囲んでいる6つのヘクスは、それらのユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。ZOCs は、ヴォルガ河、通過不能ヘクスサイド (2.2.3)、登場エリアを除く全てのヘクスサイドを越えて伸びます。非戦闘ユニット、列車マーカーの下にあるユニット、全てのゲーム・マーカーは、ZOC を持ちません。



6.2 ZOCs と移動 [ZOCs and Movement]

全てのユニットは、敵支配地域 (EZOC) に進入した瞬間に停止しなければなりません。EZOC に進入するための追加移動コストはかかりません (+0 MPs)、EZOC を退出するために追加2移動ポイントがかかります (+2 MPs)。その移動を EZOC 内で開始するユニットは、敵 ZOC ボンド (7.0) を越えるか又は進入するのでない限り、他の EZOC に直接移動でき、そこで停止します。

6.3 ZOCs のその他の影響 [Other Effects of ZOCs]

- EZOCs と退却 : 12.2~12.4 を参照。
- EZOCs と戦闘後前進 : 14.4 を参照。
- EZOCs と補給線 : 16.3 を参照。
- EZOCs と鉄道修理 : 17.2~17.3 を参照。

7.0 ZOC ボンド [ZOC BONDS]

7.1 ZOC ボンドの形成方法 [How to form ZOC Bond]

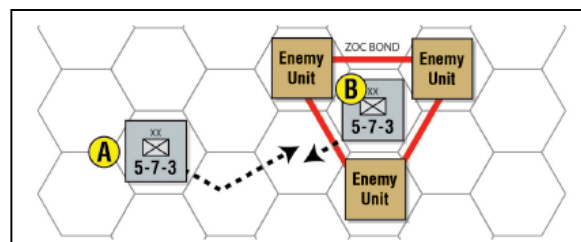
良好統制状態の戦闘ユニットは、ZOC ボンドを形成できます。フリー・スタッキング・ユニットが ZOC ボンドを形成するためには、2つの良好統制状態のフリー・スタッキング・ユニット (4.2) が一緒にスタックしていなければなりません。このような2つのユニット (スタック) が2ヘクス離れている (カラの1ヘクスが介在している) とき、これらの間に敵ユニットが進入又は越えることができないボンドを生み出します。ヘクス格子のパターンのため、2タイプの ZOC ボンドーヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドがあります (下図を参照)。

7.2 ZOC ボンドの影響 [Effects of ZOC Bonds] :

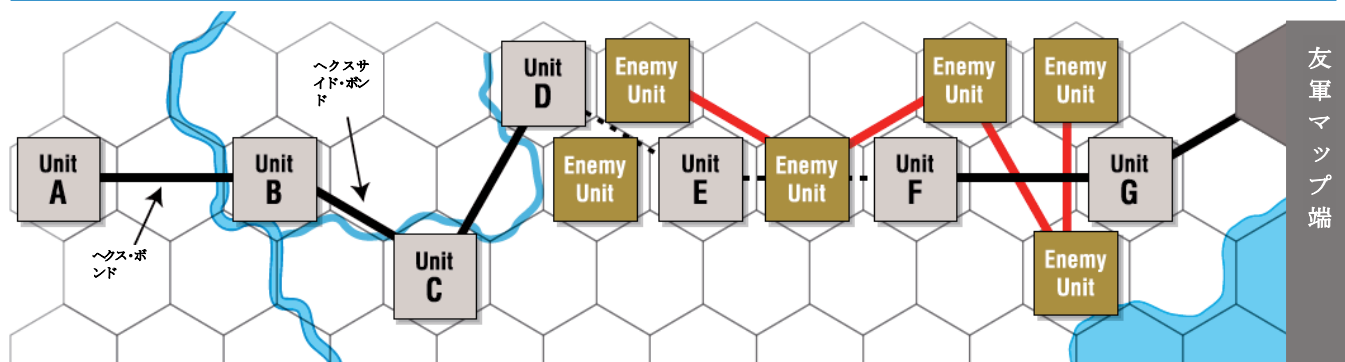
- 移動フェイズ中、ユニットは決して敵ヘクス・ボンドに進入できず、敵ヘクスサイド・ボンドを越えることもできません。
- 敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて退却を強制されたユニットは、除去されます。
- ユニットの、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているのでない限り、敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えて戦闘後前進できません。
- 補給は、決して敵ヘクス・ボンド内へ又は敵ヘクスサイド・ボンドを越えてたどることができません。

7.3 ZOC ボンドの打ち消し [Negating ZOC Bonds]

ヘクスサイド・ボンドは、介在しているヘクスサイドの各側に敵ユニットが位置する (頁下の図内でユニット D と E の間) ときに打ち消されます。ヘクス・ボンドは、介在しているヘクスが敵ユニットを含む (ユニット E と F との間のごとく) ときに打ち消されます。ボンドは、この条件が発生したら直ちに解除されます。



例: ユニット A が移動してユニット B に隣接し、これによってソヴィエト軍の ZOC ボンドを解除します。いまやユニット B は、ユニット A を持つヘクス内へ移動できます。



ZOC ボンドの例 : 黒線は友軍 ZOC ボンドを示し、赤線は敵 ZOC ボンドを示し、細い点線は解除された ZOC ボンドを示します。ユニット D と E の間にはヘクスサイド・ボンドがなく、打ち消されています。ユニット E と F との間も同様です。ユニット C と D の間の ZOC ボンドは、2つの小河川ヘクスサイドに

よって解除されません (7.6)。ユニット F と G は、たとえ敵 ZOC ボンドが交差していても、いまだに ZOC ボンドを持ちます。ユニット G は、マップ端とのヘクスサイド・ボンドを持ちますが、他のゲームでのシステムのごとく沿岸線とのヘクスサイド・ボンドはありません。

7.4 交差している ZOC ボンド [Intersecting ZOC Bonds]

もしも両プレイヤーが交差している ZOC ボンドを持つと、それが打ち消されるまで、どちらのプレイヤーも他方の ZOC ボンドを越えることができません(7 頁図のユニット F と G との間のごとく)。

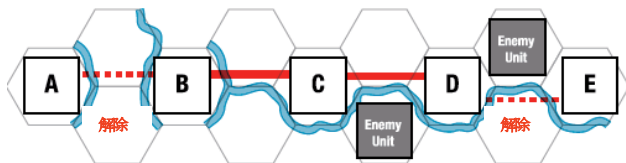
7.5 マップ端との ZOC ボンド [ZOC Bonds with the Map Edge]

ユニットは、友軍マップ端(登場エリア 22.2)と ZOC ヘクスサイド・ボンド(ヘクス・ボンドは不可)を形成できます。敵の登場エリア又は中立のマップ端との ZOC ボンドは認められません。

7.6 ZOC ボンドと地形 [ZOC Bonds and Terrain]

(7.6.1) ZOC ボンドは、以下を越えて伸びません。:

- ・通過不能ヘクスサイドを越えて。
- ・ヴォルガ河ヘクスサイドを越えて。
- ・2つの非凍結大河川ヘクスサイド(河川の屈曲部として)を越えて。大河川が ZOC ボンドを解除するかどうか判定しているとき、ヘクスサイド・ボンドを大河川の1つの岸又は対岸にプッシュしますが、以下の例のごとく、敵ユニットによって占められたヘクス内へプッシュできません。



例: A~B は、ボンドが2つの大河川ヘクスサイドを越えているため解除され、B~C は1つのみの大河川ヘクスサイドを越えます。C~D は、いかなる河川ヘクスサイドも越えません。D~E は、敵ユニットによって占められていないヘクスへボンドをプッシュしなければならないため解除されます。—これは、2つの大河川ヘクスサイドを越えるため、結果的に ZOC ボンドは解除されます。

(7.6.2) 沿岸 [The Coast]: このシリーズの他のゲームと異なり、ZOC ボンドは沿岸と共に形成できません。アルプス、ヴォルガ河、湖のヘクスサイドも同様です。

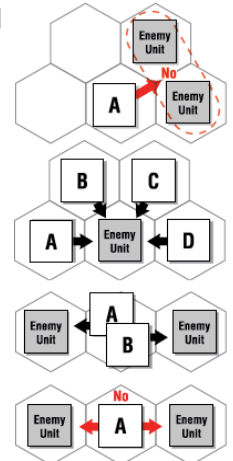
8.0 戦闘 [COMBAT]

8.1 基本 [The Basics]

手番ユニットは、戦闘フェイズに隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニット又はスタックはありません。戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できる又は攻撃されるユニットはありません(例外: 突破戦闘—15.2.5)。あるスタック内のいくつかのユニットが攻撃し、他のユニットは攻撃しないか又は異なるヘクスを攻撃できます。あるヘクス内の全ての防御ユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。攻撃側は、いかなる順番でも自軍の攻撃を実施でき、事前に指定しておく必要はありません。ユニットは、移動フェイズに進入又は越えることを禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。

8.2 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- ・攻撃側は、同時に1ヘクスのみを攻撃できます。
- ・防御しているユニット又はスタックは、6つまでの異なる隣接ヘクスから攻撃され得ます。
- ・同じヘクス内のユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます。
- ・複数のヘクスを攻撃するために、その攻撃戦力を分割できるユニットはありません。



8.3 戦闘の手順 [Combat Procedure]

各戦闘について、以下のステップに従います。:

ステップ1: 参加している攻撃ユニットの統合された攻撃戦力に対して、含まれた防御ユニットの合計防御戦力を比較し、数字の戦闘比(攻撃側対防御側)としてあらわします。戦闘比を戦闘結果表(CRT)上で見つけた戦闘比コラムの1に合致するよう下方へ丸めます。

例: 7対2は、3対1になります。9対4は2対1、6対4は1対1、5対6は1対2になります。

ステップ2: プレイヤー諸氏は、戦車について CRT コラム・シフトが獲得されるかどうか判定します(9.2)。次いで攻撃側は、航空支援(9.3)と/又は砲兵シフト(9.4)を宣言しなければなりません。次いで、防御側は防御航空支援を宣言します(もしもあれば)。

ステップ3: コラム・シフトを考慮した後、1つの六面体サイコロを振り、CRT 上の適切なコラムで交差照合し、結果が履行されます。プレイヤー諸氏は、直ちにステップ損失を取り去り(10.2)、退却(12.0)と戦闘後前進(14.0)を実行します。

8.4 最低と最高の戦闘比 [Minimum and Maximum Odds]

(8.4.1) 1対3未満の戦闘比での戦闘は、認められません。8対1又は9対1の戦闘比での戦闘は、7対1のコラムで解決されます。10対1以上の戦闘比での戦闘は、自動的にDSの結果を達成します。

(8.4.2) コラム・シフト [Column Shifts]: コラム・シフトを適用しているときに7対1コラムを超えるときは、8対1、9対1等のコラムが存在すると仮定します。攻撃側と防御側の両コラム・シフトの実質影響を計算した後で、最低と最高の制限を適用します。

例: 陣地のために1シフト左を持つ8対1の戦闘比は、6対1のコラムではなく7対1のコラムで解決されることになります。1シフト右を持つ7対1の戦闘比は、7対1のコラムで解決されることになります。

8.5 最大の攻撃値と防御値

[Maximum Attack and Defense Factors]

(8.5.1) **40 攻撃値 [40 Attack Factors]** : 攻撃側は、特定の戦闘で最大 40 戦力ポイントを使用できます。これを超過する全ての戦力ポイントは、無視されます。この限度は、半減と倍化の後に適用します (9.1)。

例 : 6 個の 10-8-6 装甲師団が都市ヘクスを攻撃していると、60 ではなく 40 の戦力を持つことになります。

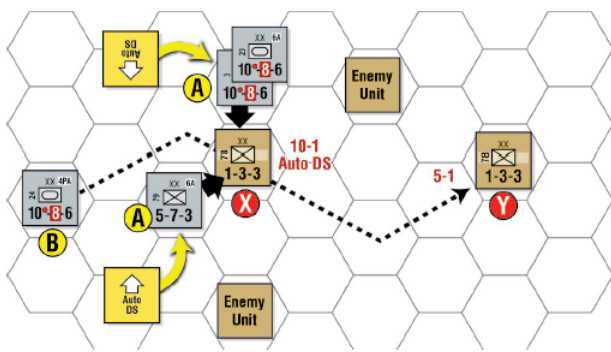
(8.5.2) **20 防御値 [20 Defense Factors]** : 防御側は、特定の戦闘で最大 20 戦力ポイントを使用できます。これを超過する全ての戦力ポイントは、無視されます。この限度は、半減と倍化の後に適用します。

例 : 都市ヘクス内で防御している 2 つの 4-6-3 は、24 ではなく 20 の修正後戦力を持つことになります。

8.6 自動的 DS [Automatic DS]



(8.6.1) **手順 [Procedure]** : 防御しているユニットは、移動フェイズ中に手番プレイヤーが防御側のヘクスに対して 10 対 1 の戦闘比を保証するために十分なユニットを隣接させて持つときに、自動的防御側撃破 (自動的 DS) の結果を被り得ます。手番プレイヤーについてのスタッキング限度 (4.4) は、各自動的 DS が解決される前に強制されます。戦車シフト (9.2) は使用できますが、航空又は砲兵シフトは使用できません (これらは戦闘フェイズにのみ割当てられます)。その時点で、手番プレイヤーはヘクスに対して自動的 DS を宣言できます。防御しているユニット (たち) は、直ちに DS の結果を被り、生き残りは防御側によって 4 ヘクス退却させられます (退却指針 (12.1.3) に従います)。10 対 1 を可能にした全てのユニットは、「自動的 DS [“Auto DS”]」マーカーでマークされ、これらはその移動フェイズにそれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズの通常戦闘にも参加できません。



例 : 「A」とマークされたドイツ軍ユニットが、移動してソヴィエト軍ユニット「X」に隣接します。戦闘比は 25 対 3 = 8 対 1 で、戦車シフト (9.2.1) とエリート戦車シフト (9.2.2) のために 2 CRT コラム・シフト右を持ち、10 対 1 になります。この時点で、ソヴィエト軍ユニットは直ちに DS 結果によって除去され、3 つのドイツ軍ユニットは自動的 DS マーカーでマークされます。その移動は終了し、戦闘フェイズになるまで前進できません。ここでドイツ軍ユニット B は、自動的 DS によって生み出された穴を通過し、ユニット Y を 5 対 1 の戦闘比 (10 対 3 で 2 シフト右) で攻撃するために移動します。

も参加できません。

(8.6.2) **戦闘後前進 [Advance after Combat]** : 戦闘フェイズ中、全ての戦闘、交戦離脱の試み、予備の活性化が解決された後で、自動的 DS マーカーでマークされたユニットは自身の戦闘後前進を最大前進率 (14.2) で実施し、そのときにマーカーが取り去られます。通常戦闘と同様、各自動的 DS 内の 1 スタックのみが突破戦闘 (15.0) を実施できます。

重要 : 自動的 DS マーカーは、戦闘フェイズではなく、移動フェイズに置かれます。

9.0 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

9.1 半減と倍化 [Halving and Doubling]

ユニットは、複数回半減する可能性があります、複数回倍化は決してありません。半減しているときは、常に個別ユニット (スタックではなく) を半減させ、端数は次に高い整数に切り上げます。もしもあるユニットが半減と倍化の両方を行うと (例えば、混乱状態のユニットが都市ヘクス内で防御している)、最初に半減を行います。ユニットは、以下の理由で半減されます。:

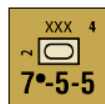
- ・大河川を越えて攻撃している (9.5.2)。
- ・非補給下でマークされたときに攻撃している (16.4)。
- ・混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減します (13.2)。

例 1 : 5 の攻撃戦力を持つ 2 つのユニットは、半減した後に 6 の統合戦力を持ちます ($3 + 3 = 6$)。

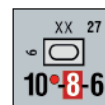
例 2 : 河川の背後で防御している都市ヘクス内の防御側は、3 倍又は 4 倍ではなく 2 倍化されるのみです。

例 3 : 非補給下で大河川を越えて攻撃している 9 戦力ユニットは、3 の修正後戦力 ($9 \div 2 = 5$, $5 \div 2 = 3$) を持つことになります。

9.2 戦車シフト [Tank Shifts]



(9.2.1) **戦車シフト [The Tank Shift]** : 地形が認めると (9.2.3)、戦闘に 1 つ以上の戦車ユニット (2.3.3) を参加させていたら、攻撃側と防御側は CRT 上で有利な 1 コラム・シフトを獲得します。攻撃側は右へのシフトを獲得し、防御側は左へのシフトを獲得します。もしも両陣営がこのようなユニットを持つと、そのシフトは相殺されます。各陣営の戦車ユニットの数に関係なく、各陣営は戦闘毎に黒いドットについて最大 1 シフトを獲得できます。



(9.2.2) **エリート戦車シフト (赤いドット) [The Elite Tank Shift (red dot)]** : 地形が認めると (9.2.3)、枢軸軍プレイヤーは、攻撃戦力の隣に赤いドットでマークされた少なくとも 1 つのユニットが攻撃又は防御に参加していたら、基本戦車シフト (9.2.1) にプラスして追加の 1 シフトを獲得します。基本戦車シフトと異なり、このシフトはソヴィエト軍戦車ユニットによって相殺されません。

例 : 10-8-6 装甲師団が、3-5-3 ソヴィエト軍歩兵師団を攻撃します。戦闘比は、10 対 5 が 2 シフト右 = 4 対 1 になります。10-8-6 装甲師団がソヴィエト軍 7-5-5 戦車軍団を攻撃すると、戦闘比は 10 対 5 が 1 シフト右 = 3 対 1 になります。

(9.2.3) 戦車シフトが禁じられる場所 [Where Tank Shifts are Prohibited] : 戦車 (とエリート) シフトは、もしも防御側が森林、森林荒地、湿地、山岳、都市 (両タイプ) のヘクス、又は完成した陣地 (9.7) を含んでいるヘクス内にいたら獲得できません。河川ヘクスサイド (大又は小) を越えて又は湿地ヘクスから外部を攻撃している戦車ユニットは、戦車シフトを獲得するために使用できませんが、その存在は防御側が戦車シフトを獲得することを妨げるには十分です。

例: もしも戦車ユニットが河川ヘクスサイドを越えて敵戦車ユニットを攻撃したら、どちらのプレイヤーも戦車シフトを獲得しないことになります。



(9.2.4) 対戦車 (白いドット) [Anti-tank (White dot)] :

その攻撃戦力の隣に白いドットを持つユニットは、対戦車ユニットです。これらは戦車シフトを獲得できませんが、敵戦車ユニットに対して防御しているときに戦車シフトを打ち消します。対戦車ユニットは、エリート戦車シフトに何ら影響を持たず、攻撃しているときは防御側の戦車シフトを打ち消しません。

9.3 航空支援 [Air Support]



(9.3.1) 使用可能 [Availability] : 枢軸軍プレイヤーのみが航空ユニットを持ちます。各ターンに受け取る使用可能な航空ユニットの数は、天候によって判定されます。各枢軸軍初期フェイズに、自軍の使用可能な全航空ユニットは、その待機ボックスに戻されて準備面に裏返します。使用不能な航空ユニットは、脇に置かれます。

(9.3.2) 目的 [Purpose] : 航空ユニットは、戦闘で1 CRT シフトと防御で断固とした防御に+1 DRM を提供します。これらは、唯一の航空任務です。

(9.3.3) 攻勢支援 [Offensive Support] : 枢軸軍戦闘フェイズの戦闘で航空ユニットを加えると、枢軸軍プレイヤーに CRT 上で有利な1 コラム右のシフトを与えます。防御しているユニットの上に航空ユニットを置きます。各戦闘に、1 つまでの航空ユニットを投入できます。

(9.3.4) 防御支援 [Defensive Support] : ソヴィエト軍戦闘フェイズの戦闘で航空ユニットを加えると、枢軸軍プレイヤーに CRT 上で有利な1 コラム左のシフトを与えます。各戦闘に、1 つまでの航空ユニットを投入できます。二者択一で、枢軸軍プレイヤーは断固とした防御で、断固とした防御のサイの目 (11.3) に+1 DRM を提供するためにこれを使用できます。航空ユニットを防御している地上ユニットの上に置きます。

(9.3.5) 範囲 [Range] : 航空ユニットは、連結している鉄道ヘクス上に位置する友軍支配下の都市、町、陸標から 15 ヘクス以内にのみ置くことができます (17.4)。修理済ヘクス内の全ての鉄道を使用可能と見なします (例: ヘクス 3327)。

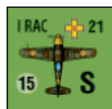
(9.3.6) 使用済み [Used Side] : ルーマニア軍航空ユニットは、攻勢又は防御支援に使用された後、その「使用済 [Used]」面に裏返されます。ドイツ軍航空ユニットは、防御支援に使用されたときのみ、その使用済み面に裏返されます。裏返された航空ユニットは、もはやそのプレイヤー・ターンに使用できず、その使用済みで待機ボックス内に置かれます。

(9.3.7) ドイツ軍の航空優勢 [German Air Superiority] : ドイツ軍の航空優勢のため、枢軸軍戦闘フェイズに置かれたドイツ軍航空ユニットは、それらが支援したユニットと共に留まり、以下の特典を提供します:

A. 突破支援 [BREAKTHROUGH SUPPORT]: 通常の戦闘に使用された後、戦闘に参加したスタックの1つの上に置かれ、そのスタックと共に前進できます。もしもそのスタックが突破グループ (15.2.2) であると、その戦闘後前進中にスタックが実施する全て

の突破戦闘に1シフトを提供できます。

B. 航空防御 [AIR DEFENSE]: 戦闘後前進が完了した後、それが随伴したスタックと共に留まります (もしも前進したユニットがなければ、攻撃に参加したいいずれかのユニットと共に置きます)。ソヴィエト軍戦闘フェイズ中、その位置から1ヘクス以内についての防御支援 (9.3.4) に使用できます。いったん防御支援 (シフト又は+1 DRM) のために使用されたら、使用済み面に裏返されて待機ボックスに戻されます。もしも共にいるスタックが除去されるか退却しても、待機ボックスへ戻されます。



(9.3.8) ルーマニア軍航空ユニット [The Romanian Air Unit]

もしも戦闘でルーマニア軍ユニットが攻撃又は防御しているユニットの過半数である場合にのみ (防御戦力で判定します)、1 CRT シフトを提供できます。もしも先導ユニットがルーマニア軍ユニットである場合にのみ、DD 表に+1 DRM を提供するために使用できます。冬季攻勢が開始されるとき、ゲームから取り去られます (33.2.1)。

(9.3.9) 連合軍の北アフリカ上陸 [Allies Land in North Africa] : ターン 27 のドイツ軍初期フェイズ中、プレイから1つのドイツ軍航空ユニットを取り去ります。一地中海に再配備されます。いまや、枢軸軍プレイヤーは晴天ターンに1つのみのドイツ軍航空ユニット受け取り、降雪と曇天のターンには航空ユニットを受け取りません。

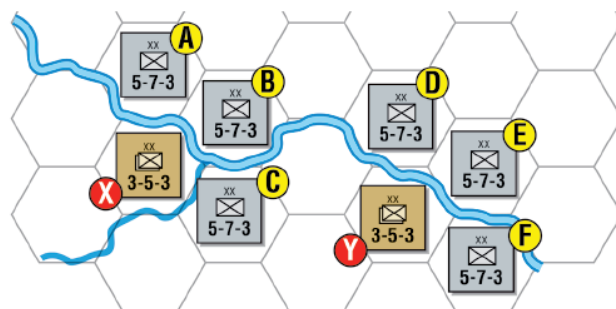
9.4 砲兵シフト [Artillery Shifts]

ASUs は、CRT 上で有利な右への1 コラム・シフトを提供します。もしも集中弾幕 (18.5) が使用されたら、2シフトが獲得されます。詳細については、18.2 を参照してください。

9.5 河川と湿地の戦闘への影響 [River and Marsh Combat Effects]

(9.5.1) 防御側2倍 [Defender Doubled] : もしも参加している全ての攻撃ユニットが河川ヘクスサイド (大河川又は小河川) を越えて、湿地ヘクスから外部へ、又はこれら2つの組み合わせで攻撃していると、防御側は2倍にされます。もしもたった1つの攻撃ユニットがこれらのヘクスサイドを越えて (又は湿地ヘクスから外部へ) 攻撃していなければ、防御側は2倍にされません。

(9.5.2) 大河川 [Major Rivers] : 大河川ヘクスサイドを越えて攻撃している全てのユニットは、半減されます。この戦闘の影響は9.5.1と蓄積します。



例: ユニット A, B, C が、ユニット X を攻撃します。ユニット A と B は大河川ヘクスサイドを越えて半減で攻撃し、ユニット C は完全戦力で攻撃します。ユニット X は、全ての攻撃ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているため、2倍にされます。戦闘比は 11 対 10 = 1 対 1 です。次に、ユニット D, F, E がユニット Y を攻撃します。ユニット D と E は、大河川ヘクスサイドを越えて半減で攻撃します。ユニット Y は、2倍にされません。なぜならば、ユニット F が河川ヘクスサイドを越えて攻撃していないからです。戦闘比は、11 対 5 = 2 対 1 です。

(9.5.3) ヴォルガ河 [The Volga] : 渡河戦闘は、フェリー地点 (ヴォルガ河小艦隊 [5.5.3] を含みますが、ウラジミロフカ [Vladimirovka] フェリーを除きます) 又はサラトフ [Saratov] の鉄道橋でのみ認められます。そこでの戦闘 (と戦闘後前進) は、大河川を越えて攻撃しているのと同じに扱います。

(9.5.4) 湿地ヘクス [Marsh Hexes]

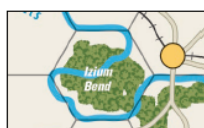
湿地ヘクス内の防御側は2倍になり、もしも攻撃に参加している全てのユニットが湿地ヘクスから外部を攻撃していると、やはり2倍にされます (9.5.1)。戦車ユニットは、湿地ヘクスの内外へ攻撃しているときに戦車シフトを獲得できません (9.2.3)。



例：2つのドイツ軍ユニットが、ソヴィエト軍ユニットを攻撃します。ユニットAは大河川ヘクスサイドを越えて半減で攻撃し、ユニットBは半減されません。ソヴィエト軍ユニットは、ルール 9.5.1 に従って2倍になります。戦車シフト (9.2.3) はありません。戦闘比は、13対10=1対1です。

(9.5.5) イジューム屈曲部 [The Iziur Bend]

(ヘクス 1521)：河川は、このヘクス内を流れます。河川は通常に4つのヘクスサイドに沿っていると見なしますが、ヘクス内部の河川は無視します。



(9.5.6) 湖ヘクスサイド [Lake Hexsides]：湖ヘクスサイドを越えての攻撃は、湖が凍結するまで禁じられます。カルムイク [Kalmyk] ステップ内の湖は、ターン 28 過ぎに凍結します (23.4)。

9.6 山岳、アルプス、都市の地形 [Mountain, Alpine and City Terrain]

(9.6.1) 山岳ヘクス [Mountain Hexes]：全ての歩兵タイプ・ユニットは、山岳ヘクス内にいるときにその防御戦力が2倍になります。枢軸軍の山岳歩兵ユニットは、山岳ヘクス内を攻撃しているときにその攻撃戦力が2倍になります (20.2)。

(9.6.2) アルプス・ヘクスサイド [Alpine Hexsides]：山岳ユニットのみが、非道路アルプス・ヘクスサイドを越えて移動や攻撃ができ、その攻撃戦力は2倍になりません。完全なアルプス・ヘクスは、アルプス・ヘクスサイドによって囲まれた山岳ヘクスとして扱われます。

§ (9.6.3) 都市ヘクス [City Hexes]：ASUs、ソヴィエト軍対戦車師団、ソヴィエト軍戦車軍団、シルエット戦車ユニットを除く全てのタイプのユニットは、都市ヘクス内にいるときにその防御戦力が2倍になります。

9.7 陣地 [Fortifications]



(9.7.1) 戦闘の影響 [Combat Effects]：陣地は、防御側に CRT 上で1シフト左 (1L) を提供し、どちらの陣営がいかなる戦車シフトも獲得することを妨げます。陣地の特典は、河川と荒地の地形特典と累積し、防御側は陣地についてのシフトと河川背後の2倍の両方を受け取ることができます。荒地ヘクス内の陣地は、2シフト左を提供することになります。

(9.7.2) 陣地の構築 [Building Fortifications]：陣地を構築するために1資源ポイント (18.1) がかかります。建設は二部工程です。手番プレイヤーの初期フェイズに開始され (カウンターを裏の「構築中」["Under Construction"] 面で置きます)、次の友軍初期フェイズに完成させます (表面に返します)。陣地は、現在補給下で敵支配下でないヘクス内に置かれなければなりません (16.3.4)。陣地が EZOC 内に構築されるのでない限り、友軍戦闘ユニットがいる必要はありません。陣地が裏返された後のターンに、補給は必要ありません。

重要：陣地を構築中のヘクスから外部への攻撃は認められません。

(9.7.3) 構築の制限 [Building Restrictions]：あるヘクス内に1つまでの陣地が認められます。陣地は、以下に構築できません：

- ・都市、山岳、湿地、森林荒地のヘクス。
- ・陣地の構築が開始されるとき、友軍戦闘ユニットが存在しない限り EZOC 内 (次の友軍初期フェイズに構築を完了するため、戦闘ユニットの存在は要求されません)。
- ・各陣営は、同時にイン・プレイに持つことができる陣地の数が、カウンター内容物で供給された数 (ドイツ軍=12、ソヴィエト軍=24) に限定されます。取り去られた陣地は、再構築できます。

(9.7.4) カラの陣地 [Vacant Fortifications]：あるヘクス内の陣地マーカー自体は、敵ユニットに何ら影響を持たず、いかなる方法によっても敵の移動を妨げません。カラの陣地は、LOS をたどることにより何ら影響を持ちません。カラの陣地は、攻撃され得ず、退却できません。

(9.7.5) 陣地マーカーの撤去 [Removing Fortification Markers]：友軍陣地マーカーは、所有しているプレイヤーのターン中のいかなるときにも取り去ることができます。もしも敵ユニットがそのヘクスに進入したら、取り去られなければなりません。

(9.7.6) 印刷された陣地ヘクス [Printed Fortification Hexes]：大部分のソヴィエト軍前線ヘクスとロストフ [Rostov] より北のヘクスは、印刷された陣地を含みます。これら印刷された陣地は、決して取り去られないことを除き、あらゆる面で陣地マーカーと同様に扱われます。枢軸軍ユニットは、決してこれら印刷された陣地から特典を受けません。

(9.7.7) 印刷された陣地の無効化 [Deactivation of Printed Fortifications]：これらの陣地は、三つの局面で無効化されます。ソヴィエト軍プレイヤー・ターンの終了時に無効化を判定します。陣地ヘクスは、個別ではなく、グループとして無効化されます。いったん無効化されたら、ゲームの残りについて無視されます。

- ・ハリコフ [Kharkov] より北の全ての前線陣地ヘクスは、それらのいかなるヘクスにもソヴィエト軍が存在しなければ無効化されます。
- ・ハリコフ [Kharkov] より南の全ての前線陣地ヘクス (ロストフ [Rostov] 周辺の4つのこれらヘクスを除きます) は、それらのいかなるヘクスにもソヴィエト軍が存在しなければ無効化されます。
- ・ロストフ [Rostov] 陣地ヘクスは、いったんソヴィエト軍ユニットが掃討され、ロストフが枢軸軍に支配されたら無効化されます。

9.8 カッコ付ユニット [Parenthesized Units]



これらのユニットの防御戦力は、それらがヘクス内で唯一のユニットである場合にのみ使用されます。もしもこのようなユニットが複数存在したら、1つのみを使用されます。他のユニットと共にスタックしたときは、他の全ての防御ユニットが除去されるまで、ステップ損失のために選択できません。

9.9 その他の戦闘修正 [Other Combat Modifiers]

- ・荒地と森林荒地のヘクスは、1シフト左を提供する (TEC)
- ・列車マーカー：防御戦力が1へ減少 (5.6.4)
- ・防御側が混乱状態：防御戦力が半減 (13.2)
- ・防御側が潰走状態：防御戦力=0 (13.3)
- ・攻撃側が非補給下：攻撃戦力が半減 (16.4)
- ・冬季ターン中のヘクス列 xx43 以北の枢軸軍ユニット：-1 攻撃と防御の戦力。冬季は、攻撃戦力を1未満と防御戦力を2未満に減少させない (23.4)。

10.0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

10.1 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat Results]

「攻撃側」と「防御側」の言葉は、戦略的状況ではなく、当該の戦闘に参加しているユニットのみについて述べています。

DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERED]：防御側は1ステップを失い、ユニットの選択は攻撃側が決定します。生き残っている防御側は4ヘクス退却して潰走でマークされなければならず、断固とした防御 (11.0) は不可能です。

DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされ、断固とした防御 (11.0) は不可能です。

D1=防御側は、1ステップを失います。生き残っているユニットは3ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。

A1/D1=両陣営は、1ステップを失います。生き残っている防御側は2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。

DR2=防御側は2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。

A1/DR2=攻撃側は、1ステップを失います。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。

DRX=両陣営は1ステップを失います。ユニットの選択は、相手側プレイヤーが決定します。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。

EX=交替 [Exchange]：両陣営は1ステップを失います。ユニットの選択は、相手側プレイヤーが決定します。防御側の退却はありません。もしも防御側が1ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラのヘクスに進入でき、停止します。一限定前進 (14.2.3)。

A1=攻撃側は、1ステップを失います。退却や前進はありません。

Adv 2, Adv3, Adv4=もしも防御側が退却したら、攻撃側は指定された数のヘクスを戦闘後前進できます。最大戦闘後前進率については、14.2.2を参照してください。

10.2 ステップ損失の選択 [Selecting Step Losses]

(10.2.1) ステップ損失は、参加しているユニットから出さなければならず、攻撃又は防御値を提供していないユニットは、参加している他の全てのユニットが除去されるまで選択できません。参加しているいずれかのユニットを選択でき、シフトを提供したユニットでなければならぬ必要はありません。

例：非戦闘ユニット、超過スタック状態のユニット、前の戦闘からヘクス内へ退却したユニットは、そのヘクスの防御に何ら貢献せず、選択され得ません。

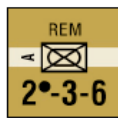
(10.2.2) **誰が選択するか [Who Picks]**：DS、DX、DRX が振られたのでない限り、所有しているプレイヤーがステップ損失を受けるユニットを選択します。これらの結果が振られたときは、相手側プレイヤーがステップ損失を選択します。

(10.2.3) **相手側のステップ損失の選択 [Selecting the Opponent's Step Loss]**：相手側のステップ損失を選択しているとき、あなたはカッコ付ユニット (9.8) と一定の枢軸同盟軍ユニット (20.5.2) を除くいずれかの参加しているユニットを選択できます。これらのユニットは、ヘクス内にその他の戦闘ユニットが残っていない場合のみ選択できます。非戦闘ユニットとマーカーは、決して選択できません。

10.3 ステップ損失の指定 [Indicating Step Losses]

ユニットを裏返すのは、そのユニットがステップ損失を被ったことを示します。もしも1ステップ・ユニット又はすでに裏返された2ステップ・ユニットであると、除去されます。1ステップ損失を被る減少面の3ステップ・ユニットは、残余 (10.4) を形成するか又は除去ボックス内に置かれます (10.4.2)。

10.4 残余と残余ディスプレイ [Remnants and the Remnant Display]



(10.4.1) 3ステップ・ユニットが二番目のステップ損失を受けるとき、適切なタイプの残余と置き換えることができます。マップ上に印刷された残余ディスプレイ内に師団又は軍団を置き、残余をマップ上のユニットがあった場所に置きます。

§ (10.4.2) **残余のスキップ [Skipping the Remnant]**：このルールは削除されました。減少状態の3ステップ・ユニットが1ステップを失ったとき、使用可能な残余がなければ、最終ステップは失われてユニットは除去ボックス内に置かれます。

§ (10.4.3) **永久除去 [Permanent Elimination]**：もしも残余が除去されると、それがあらわしているユニットは除去ボックス内に置かれ、残余はディスプレイに戻して置かれ、再び他のユニットのために使用できます。除去されたユニットは補充ルールを介してプレイに再登場できますが、残余として開始しなければなりません。補充ステップを消費してユニットを残余ディスプレイ内に置き、残余をマップ上に置きます (21.3.1)。

11.0 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

11.1 概括 [In General]

(11.1.1) **目的 [Purpose]**：防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残り、しかもCRTがそれを認めたら (11.2.2)、断固とした防御表を使用することで、CRTのA1/DR2、DR2、A1/D1、DRX、D1 結果の退却部分のキャンセルを試みることができます。断固とした防御表上の成功結果は退却、混乱、付随する戦闘後前進をキャンセルします。

(11.1.2) **一歩も退くな! [Not One Step Back!]**：ターン8になるまで、断固とした防御表を使用できるソヴィエト軍ユニットは、NKVD ユニット、死守 (11.5) の資格を持つユニット、現行の戦闘で防御戦力が2倍になったか又は有利な地形又は陣地 CRT シフトを受けたユニットのみです。ターン8から開始して、この制限は解除されます。

デザイン・ノート：これは、1942年7月28日 (ターン8) に交付されたスターリンの指令第227号に含まれた有名な台詞「一歩も退くな！」を反映します。

11.2 断固とした防御表 [The Determined Defense Table]

(11.2.1) **手順 [Procedure]**：CRTからのステップ損失は、断固とした防御の解決前に履行されます。もしも防御スタック内に生き残っている複数のユニットがあると、防御側は1つを先導ユニット

(11.2.3) として選択します。資格を持つ1ユニットのみがあると、そのユニットが先導ユニットでなければなりません。防御側ヘクスの地形は、表で使用するコラムを判定します。都市ヘクス内のユニットについては最右端のコラムを使用し、町又は陣地を持たない平地又は砂漠ヘクス内のユニットについては「平地/砂漠」コラムを使用し、他の全てのヘクスについては「その他」コラムを使用します (陣地を含む)。1つの六面体サイコロを振り、結果を履行します。

§ **注釈**：DD 表の中で、平地と都市のコラムに小規模な変更が行われました。

(11.2.2) CRT の色コード [CRT Color Codes]: CRT 結果の地色は、以下を意味します。:

■ = 断固とした防御は、認められません。

■ = 断固とした防御は、認められません。ただし、防御側が VP ヘクス内にあるか又は死守 (退却すると除去に直面する [11.5]) の資格を持つ場合にのみ認められ、-1 DRM を被ります。

(11.2.3) 先導ユニット [Lead Units]: 先導ユニットは、可能性のある DRM を決定し、もしもステップ損失を要求されたらそれを被るユニットになります。乗車状態のユニットと ASUs を除く、いずれかの良好統制状態の戦闘ユニットが先導ユニットになることができます。

(11.2.4) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]:

- +1 先導ユニットがエリート (2.3.2) *
- 1 先導ユニットが低部隊評価 (2.3.2)
- +1 防御支援 (11.3)
- 1 CRT 結果がライト・オレンジ ■ で強調されている

* 陣地又は都市のヘクス (両タイプ) 内で防御している全ドイツ軍ユニットは、その TQ にかかわらずエリートと見なされます。

11.3 防御支援 [Defensive Support]

防御側は、サイの目を+1 だけ修正するため、1つの航空ユニット又は射程内の1つの ASU を使用できます。防御側は、サイを振る前にこれを宣言しなければなりません。その準備面の航空ユニットと ASUs のみを使用でき、各断固とした防御に1つまでのそれを使用でき、防御支援の最大修正は+1 です。いったん使用したら、航空ユニット又は ASU は、その使用済面に裏返されます。

11.4 結果の説明 [Explanation of Results]

(11.4.1) 結果のリスト [List of Results]

S=成功 [Success]: 退却はキャンセルされる

P=部分的成功 [Partial Success] (11.6)

F=失敗 [Fail]: 断固とした防御は失敗する (11.4.3)

#/#=ステップを失う、攻撃側/防御側

* = 防御側は、攻撃側のステップ損失を選択する。

(11.4.2) 単一ステップの防御側 [Single Step Defender]: もしも防御側が1ステップのみを持ち、しかもそのステップが断固とした防御の成功で失われたら、攻撃側は限定前進 (14.2.3) を受け取ります。もしもそのヘクス内に友軍ユニットが存在したら (ASUs、混乱状態ユニット、乗車状態ユニット、退却したユニット等)、ヘクスは保持されます。

(11.4.3) 断固とした防御の失敗 [Failed Determined Defense]: もしも断固とした防御に失敗したら「F」、それが死守 (11.5) でない限り、ユニット又はスタックは退却しなければなりません。

11.5 死守 [Desperate Defense]

(11.5.1) 目的 [Purpose]: 断固とした防御を実施しているプレイヤー諸氏は、防御しているスタック内の全ユニットが以下であると死守を宣言できます。:

- ・退却によって除去されることになるか、又は
- ・港湾ヘクスを占め、その港湾の喪失が、退却の終了時にそれら防御ユニットに OOS になることをもたらす。

(11.5.2) 手順 [Procedure]: 防御しているユニットが死守状態にあることを宣言し、通常の要領で断固とした防御を実施します。ただし、もしも結果が失敗 (F・+ 又は F・/1) であると、それを無視し、

先導ユニットに1ステップ損失を適用し、再びサイを振ります。各試みに、サイの目修正 (11.2.4) を適用します。航空/ASU の+1 DRM は、死守の各サイ振りに適用されます。各試みの後に、新たな先導ユニットを選択できます。

例: 1個のエリートと1個の通常師団が退却路を持たない森林ヘクス内で防御しており、CRT 結果は D1 です。防御側は自軍の通常師団から1ステップを取り去り、死守を宣言し、自軍のエリート師団を先導ユニットとして選択します。DD 表の「その他」コラムを使用して2を振り、エリート・ユニットのため3に修正され、「F・+」の結果で失敗です。彼は自軍エリートを1ステップ減少させ、再びサイを振ります。4 (+1) = 5 = 「S・/1」の結果です。一先導ユニットからの別ステップのコストで、退却がキャンセルされます。防御側は、合計3ステップを失います。

11.6 部分的成功 [Partial Success]

部分的成功の影響は、地形に依存します。

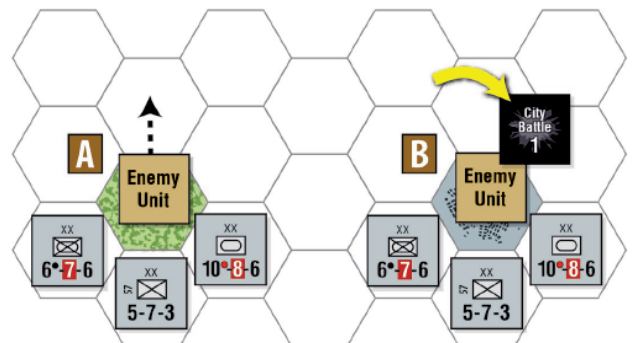
(11.6.1) 遅滞 [Delay]: もしも防御側のヘクスが都市ヘクスでなければ、部分的成功は遅滞と見なされます。一CRT 結果で述べた退却と前進は無視され、その代わりに防御側は1又は2ヘクス退却しなければならず、攻撃側は1ヘクス戦闘後前進できます (いずれかの方向へ)。防御側は、1ヘクス退却でも混乱状態です。突破戦闘は不可能です。もしも防御側が、遅滞のために自身の最後のステップを失うと、それでも攻撃側は1ヘクスのみ前進できます。もしも防御側が死守状態で遅滞を振ると、この退却を失敗として扱い、1ステップを取り去って再度振ります。もしも同じ死守状態で別で遅滞が振られたら、二番目のそれは S・/1 結果として扱います。



(11.6.2) 市街戦 [City Battle]: もしも防御側が都市ヘクス内にいたら、そこに市街戦マーカーを「1」面で置き、退却はキャンセルされます。もしも再び部分的成功が発生して市街戦マーカーが「1」面であると、マーカーを2面に裏返して退却はキャンセルされます。いったん大都市ヘクスが「市街戦2」マーカーを持つと、そのヘクスでの更なる全ての部分的成功結果は遅滞 (11.6.1) として扱います。小都市ヘクスは同じ方法で機能しますが、例外としてそれらは市街戦1マーカーのみを受けることができます。

これらのマーカーは、もしも防御側が都市ヘクスをカラにするか、又は元の攻撃側がもはや都市ヘクスに隣接していなければ取り去られます。市街戦マーカーは、その他の戦闘又は移動への影響を持ちません。

両陣営が市街戦ヘクスを占めることを認める上級ルールがあります。競合状態の都市ヘクス (29.0) を参照してください。



例: ヘクス A 内の部分的成功の結果は、防御側に1又は2ヘクスの退却をもたらします。枢軸軍ユニットは、いずれかの方向へ1ヘクス前進できます。ヘクス B 内の部分的成功の結果は、市街戦マーカーを加えることとなります。

12.0 退却 [RETREATS]

12.1 退却の手順 [Retreat Procedure]

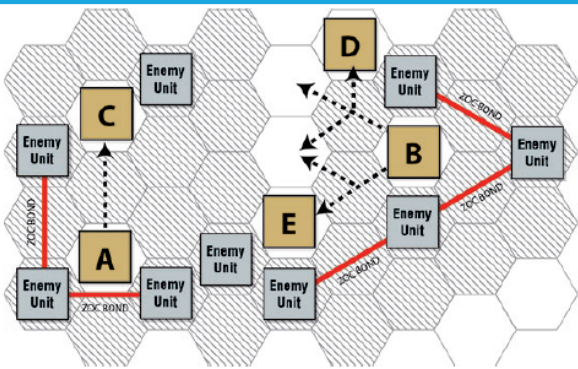
(12.1.1) 退却の長さ [Retreat Length] : CRT 又は自動的 DS によって退却を要求されたとき、防御しているユニットはヘクスを放棄し、所有しているプレイヤーによって適切な数のヘクスを退却させられなければなりません。:

- DS 又は DR4 の結果で 4 ヘクス。
- D1 の結果で 3 ヘクス。
- A1/DR、DR2、A1/D1、DRX の結果で 2 ヘクス。

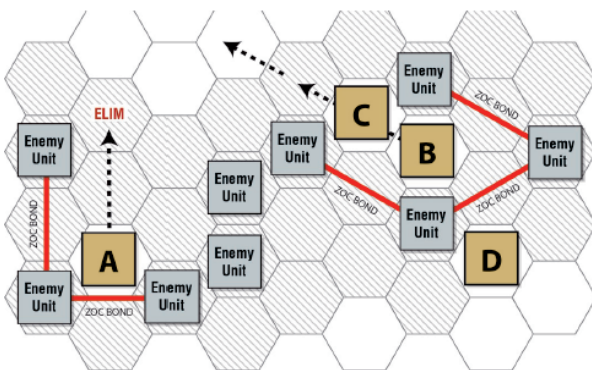
(12.1.2) スタック [Stacks] : 退却しているユニットのスタックは、分割して異なるヘクスへ退却できます。ユニットは、非退却ユニットを妨害することなしに、友軍ユニットを通過して退却できます。

(12.1.3) 退却方向の指針 [Retreat Direction Guidelines] : 全ての退却は、以下の指針に従わなければなりません。指針は、優先的な順番で列記されます (#1 は #2 よりも優先される等) :

1. 除去 (12.2) をもたらさない、いずれかのヘクスへ退却します (12.2)。



退却の例: 網掛けのヘクスは、EZOCs を示します。ユニット A と B は、2 ヘクス退却しなければなりません。ユニット A は、1 つのみの退却路—ユニット C を含んでいるヘクス内—を持ちます。退却の目的において、ユニット C が占めるヘクス内の EZOC をキャンセルするため、これは認められます。ユニット B は、友軍ユニット D と E のために退却するための 4 つのヘクスの選択肢を持ちます。



更なる退却の例: ユニット A とユニット B は、2 ヘクス退却しなければなりません。ユニット A は、EZOC 内の 2 連続ヘクスに進入するため、除去されます。ユニット B は、ユニット C を通過して退却することによって除去を回避し、次いで追加 1 ヘクスを退却します (12.2, 4 番目のドット)。

2. もしも可能であれば、LOS を持つヘクスへ退却します (16.3)。
3. スタックは戦闘ヘクスから 2、3、4 ヘクス (退却結果によって決定します) 離れて終了しなければならず、又はその退却を減少させるために消費するか (#4)、又は都市/陣地停止ルール (#5) の下で資格を持たなければなりません。
4. § 退却を減少させるための消費 [PAY TO REDUCE RETREAT] : 所有しているプレイヤーは、退却していない友軍ユニットによって占められたヘクス内でスタックがその退却を終了するのであれば、退却を減少させるためにのみ消費できます。スタックはその退却を 1 ヘクス減少させるために追加の 1 ステップを失うか、又は退却を 2 ヘクス減少させるために追加の 2 ステップを失うか、又は退却を 3 ヘクス減少させるために追加の 3 ステップを失うことができます。スタックは、このルールを使用するために少なくとも 1 ヘクスは退却していなければなりません。
5. § 都市/陣地が退却を停止させる [CITY/FORT STOPS RETREAT] : スタックは、もしも友軍支配下で EZOCs から解放された陣地又は都市ヘクス内でその退却を終了したら、ステップ損失の罰則なしで停止できます (又はしなければなりません)。退却の一部ではない友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOCs を無効にします。スタックは、このルールを使用するために少なくとも 1 ヘクスは退却していなければなりません。

#4 又は #5 の手順は、攻撃側の前進を短縮させず、又は防御側の混乱/潰走を無効化しません。

重要: ユニットは、EZOCs を回避することを要求されず、EZOCs による除去の回避のみを要求されます (12.2 を参照)。ユニットは、任意に超過スタックになるヘクスにも退却できます。

(12.1.4) 超過スタッキング [Over-Stacking] : ユニットは、その退却をスタッキング制限違反の状態で終了できます。ただし、超過スタッキングは、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズの終了前に正されなければならず、そのときに限度を超過した全てのユニットは除去されなければなりません (4.4)。

(12.1.5) 攻撃側の退却 [Attacker Retreats] : 交戦離脱 (27.0) の成功からでない限り、攻撃側は決して退却しません。

12.2 退却による除去 [Elimination Due to a Retreat]

ユニットは、もしも以下のように退却すると除去されます。:

- 敵ユニットによって占められたヘクス内へ。
- 敵 ZOC ボンドを越えて又は内部へ。
- EZOC 内の 2 連続したカラのヘクス内へ。
- 退却の最終ヘクスで EZOC 内へ (ユニットは、もしもそのヘクスが除去から救うのであれば、追加の 1 ヘクスのみ退却できます)。これは、戦闘ヘクスから要求された距離に追加 1 ヘクスを加えません。これは、すでに 2 連続 EZOCs を退却しているユニットが生き残ることは認めません。
- 舟橋なしで非橋梁、非凍結大河川ヘクスサイドを越える。これは、たとえユニットが河川ヘクスサイドに隣接して退却を開始したとしても適用します。ユニットは、制限なしで橋梁大河川ヘクスサイド (舟橋 [5.5.5] を含みます) を越えて退却できます。大河川上のフェリー地点は、恒久的な舟橋として扱われます。
- ヴォルガ河ヘクスサイドを越える (たとえフェリー地点又は鉄道橋であっても)。
- 友軍登場エリア (22.2) 内へでない限り、マップ外。 (友軍登場エリア内に退却するユニットは、自動的に退却によって要求されたヘクスの数を満たします。)
- 移動フェイズに進入又は越えることが禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて。

注釈: 現行フェイズに退却していない友軍ユニットは、退却の目的においてそれらが占めるヘクス内の EZOCs を無効にします。

重要: 退却すると除去に直面しているユニットは、断固とした防御表 (11.5) 上で複数回サイを振る資格を持ちます。

12.3 除去は前進を減少させない [Elimination Does Not Reduce the Advance]

もしも防御側が除去されたら、攻撃側はそれでも完全な戦闘後前進許容量を受け取ります。

12.4 以前に退却したユニットに対する戦闘

[Combat Against Previously Retreated Units]

もしもユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内に退却し、そのヘクスが同じ戦闘フェイズに攻撃 (突破戦闘ではなく) を受けたら、退却したユニットは戦闘にその防御戦力を加えず、先導ユニットになれず、ステップ損失を満たすために選択できず、もしも再び退却することを要求されたら除去されます。このルールは、突破戦闘とは異なります。-15.3 を参照。

13.0 混乱&回復 [DISRUPTION & RECOVERY]

13.1 混乱状態、潰走状態、良好統制

[Disrupted, Full Retreat and Good Order]

(13.1.1) 基本 [The Basics] : 戦闘ユニットは、常に以下の3つの状態の1つです。: 混乱状態、潰走状態、良好統制。混乱状態でも潰走状態でもないユニットは、良好統制として分類されます。非戦闘ユニットは、常に良好統制状態です。

(13.1.2) ユニットが混乱状態になる方法

[How Units become Disrupted]

- 1〜3ヘクスの退却結果を受けるいかなる戦闘ユニットも、混乱状態になります。
- 移動フェイズに2ヘクスを超えて移動する準備面の ASU (18.2) は、混乱状態になります。

(13.1.3) ユニットが潰走になる方法

[How Units go into Full Retreat] :

- 4ヘクスの退却 (DR4 又は DS の CRT 結果) を受けるいかなる戦闘ユニットも、潰走状態になります。
- 再び退却することを強制された混乱状態のユニットは、その混乱状態が潰走状態に変更されます。
- 任意の方法 [VOLUNTARY METHOD] : 友軍移動フェイズ中、プレイヤーは自軍のいずれかの良好統制又は混乱状態のユニットを潰走状態に置くことができます。これは、**ユニットが移動する前に行わなければなりません**。13.3.1 を参照。

13.2 混乱の影響 [Effect of Disruption]

(13.2.1) 混乱状態のユニットは、以下の罰則を被ります。:



- 移動 [MOVEMENT] : 戦術移動のみを使用できます。鉄道又は海上移動を使用できず、登場エリアから退出できません。
- ZOC ボンド [ZOC BONDS] : ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成するために使用されるいかなる資格も持ちません。
- 戦闘 [COMBAT] : 攻撃できません。混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減し (端数切り上げ)、断固とした防御 (11.2.3) で先導ユニットになれません。混乱状態の戦車ユニットは、それでも防御しているときに戦車シフトを獲得又は無効にします。
- 補充 [REPLACEMENTS] : 補充 (21.2) を受け取れません。
- ASUs : その準備面に裏返すことができず、戦闘特典 (18.2.3) も提供できません。

(13.2.2) 維持された能力 [Abilities Retained] : 混乱状態のユニットはその ZOC と戦車シフト能力を維持します。他のユニットは、混乱状態にならずに、友軍の混乱状態ユニットに進入又は通過ができます。

13.3 潰走の影響 [Effects of Full Retreat]



(13.3.1) 潰走の特典 [Full Retreat Benefit] : 潰走状態のユニットは、その完全 MA で移動し、**拡張移動を使用**できます。潰走状態の機械化ユニットは、道路の減少率を使用できます。EZOC 内でその移動を開始する、任意に潰走状態へ移行したユニットは、最初の EZOC を退出するための +2 MPs コストを無視できます。(これは、このシリーズの前のゲームからの変更です。)

§ (13.3.2) 潰走の罰則 [Full Retreat Penalties] : 潰走状態のユニットは、混乱状態の全ての罰則を被り (移動罰則を除きます)、以下の追加罰則を持ちます。:

- ZOCs なし [NO ZOCs] : 潰走ユニットは、ZOC を持ちません。
- 移動 [MOVEMENT] : 潰走状態でない友軍ユニットがやはりそのヘクスを占めていない限り EZOC 内に移動で進入できず、**敵支配下の都市ヘクスへも進入できません**。
- 戦闘 [COMBAT] : これらは、0 の防御戦力を持ちます。もしも他のユニットと共にスタックしたら、これらは防御に貢献しません (戦車シフトや断固とした防御を含みます)。もしも共にスタックしたユニットが退却するか除去されたら、適用可能であれば 12.4 に従い、そうでなければユニットは CRT 結果に従って退却させられます。
- 自動的退却 [AUTOMATIC RETREAT] : もしも敵戦闘ユニットが移動、前進、退却で、**非潰走状態の友軍戦闘ユニット (たち) と共にスタック**していないいづれかの潰走状態のユニット (たち) に隣接したら、これらのユニット (たち) は直ちに所有しているプレイヤーによって2ヘクス退却させなければならず、敵ユニットは移動/前進/退却を継続できます。潰走状態のユニットが別の退却を被っても、追加の罰則はありません。

プレイ・ノート: いったんユニットが潰走状態に移行すると (非潰走状態の戦闘ユニットと共にスタックしていなければ) **自動的に退却するため、除去することは困難です**。

- 回復 [RECOVERY] : これらは、回復 (13.4) するために時間を要します。
- 除去 [ELIMINATION] : 潰走状態のユニット (たち) は、非潰走状態の1つ以上の友軍遠東ユニット (たち) と共にスタックしていない限り、いづれかの移動又は戦闘フェイズの開始時に敵ユニットに隣接して開始したら除去されます。

13.4 回復フェイズ [The Recovery Phase]

回復フェイズ中、EZOC 内にない全ての友軍の混乱状態並びに潰走状態のユニットは、自動的に1レベル回復します。混乱状態マーカーは取り去られ、潰走状態マーカーはその混乱状態面に裏返されます。もしも混乱状態/潰走状態のユニットが EZOC 内にあると、回復は回復表のサイ振りによって判定されます。**プレイヤー諸氏は、自動的退却の能力を維持するため、潰走状態のユニットを回復させないことを選択できます (13.3.2)。**

13.5 回復表 [The Rally Table]

サイの目 結果

1〜4	ユニットは、現状に留まる
5〜6	ユニットは、1レベル回復する

サイの目修正:

§ +2 ユニットが都市又は陣地ヘクス内にいる*

- +1 ユニットがエリート
- −1 ユニットが低部隊評価

1未満の結果は1、6を超える場合は6として扱います。

*デザイン・ノート: これは遮蔽があるヘクス内におけるユニットの回復を手助けするための DRM で、回復はより容易になります。

14.0 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

14.1 基本 [The Basics]

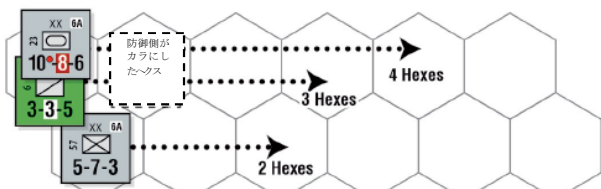
もしも防御側が除去又は退却したら、次いで攻撃に参加した全ての戦闘ユニット（シフトを提供した ASUs を除きます）は戦闘後前進できます。加えて、参加していなかったものの攻撃しているユニットと共にスタックしていた全ての良好統制の非戦闘/戦闘ユニットも戦闘後前進できます（戦闘フェイズで以前に攻撃されておらず又は前進していない限り）。戦闘後前進はMPsを消費せず、ヘクスのみをカウントします。スタッキング限度は、各前進の終了時に確認しなければなりません。

14.2 前進許容量 [Advance Allowance]

(14.2.1) 前進許容量 [Advance Allowance] : ユニットの「戦闘後前進」できるヘクスの数は、その前進許容量と呼ばれます。これは、CRTの結果によって決められ（例えば、「Adv4」は、4ヘクスの前進を認めます）、前進率（14.2.2）によって制限を定められます。

(14.2.2) 前進率 [Advance Rates] :

- 4ヘクス : 機械化ユニット（3のMAを持つソヴィエト軍の軍HQsを除く）。
- 3ヘクス : 騎兵ユニット
- 2ヘクス : 残りの全て（歩兵、保安、自転車、NKVD）



例：3つの枢軸軍ユニットがソヴィエト軍ユニットを攻撃し、CRTの結果はDS Adv4でした。機械化ユニットは4ヘクス、騎兵ユニットは3ヘクス、歩兵ユニットは2ヘクス前進できます。

(14.2.3) 限定前進 [Limited Advance] : 攻撃しているユニットは、防御側がカラにしたヘクス内のみ戦闘後前進して停止でき、又は全く前進しません。これは、以下のときに発生します：

- EXの結果で、全ての防御ユニットが除去された。
- 断固とした防御の成功で、防御側がその最後のステップを失った。

(14.2.4) 1ヘクス前進 [One Hex Advance] : これは、断固とした防御の遅滞の結果でのみ発生します。ユニットは、いずれかの方向へ前進できますが、突破戦闘は認められません。

14.3 いずれかの方向へ前進 [Advance in Any Direction]

ユニットは、いずれかの方向へ前進でき、限定前進（14.2.3）の場合を除き、防御側がカラにしたヘクスへ進入する必要はありません。大河川の制限（14.5）も参照してください。

14.4 前進と敵ZOCs [Advance and Enemy ZOCs]

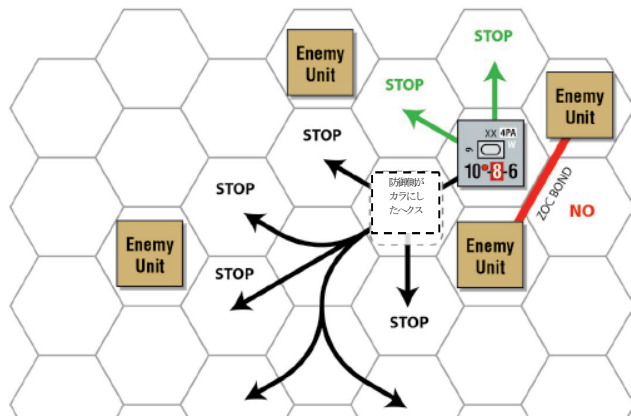
(14.4.1) 敵ZOCボンド [Enemy ZOC Bonds] : これらは、防御側がカラにしたヘクスへ進入しているときを除き、決して戦闘後前進中に進入又は越えることができません。

(14.4.2) EZOCs : ユニットのEZOCに進入した瞬間に停止しなければなりません（たとえヘクスが友軍ユニットを含んでいても）。ただし、以下の2つの例外があります：

- ユニットのEZOCsのために停止する必要なしで、防御側がカラにしたヘクスを通過できます。いったん防御側がカラにしたヘクス

クスを超えると、EZOCに進入したら停止しなければなりません。

- 突破戦闘中（15.0）、ユニットはEZOCsから再度フリーで攻撃できます（15.2.6を参照）。



例：この例では、ユニットは4ヘクスまで前進でき、もしもEZOC（防御側がカラにしたヘクス以外）に進入する場合にのみ停止します。敵ZOCボンドは、防御側がカラにしたヘクスに進入しているときにのみ越えるか又は進入できます。緑色の矢は、ユニットがいずれかの方向へ前進できることの備忘です。

14.5 地形と前進 [Terrain and Advance]

- 通常の移動で禁じられたヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて前進できるユニットはありません。
- 大河川 [MAJOR RIVERS] : ユニットの、最初のヘクスへの前進中にのみ、非橋梁状態の大河川ヘクスサイドを越えることができます。この前進は、防御側がカラにしたヘクス内で行わなければなりません。もしも大河川を越えて攻撃していなければ、非橋梁状態の大河川ヘクスサイドを越えて前進できません。ユニットは、その前進のいかなる時点でも、橋梁ヘクスサイド（舟橋 [5.5.5] と鉄道橋 [5.5.4] を含みます）を越えることができます。これらの制限は、大河川が凍結しているときは適用しません（23.4）。
- 湿地と山岳 [MARSH AND MOUNTAIN] : ユニットの、道路に沿って進入したのでない限り、湿地又は山岳のヘクスに進入したら、その前進を終了しなければなりません。機械化ユニットは、道路に従っていない限り山岳ヘクス内へ前進できません。

影響なし [NO EFFECT] : 小河川、都市、町、砂漠、荒地、森林、森林荒地のヘクスは、戦闘後前進に何ら影響を持ちません。

15.0 突破戦闘 [BREAKTHROUGH COMBAT]

15.1 概括 [In General]

2～4ヘクスの戦闘後前進を達成した通常戦闘は、その攻撃に参加したユニットに突破戦闘を認めます。突破戦闘は、ユニットがその戦闘後前進中に攻撃することを認めます。突破戦闘は、戦闘結果表を使用して通常の戦闘と同様に解決されます。

15.2 手順 [Procedure]

(15.2.1) シークエンス [Sequence] : 突破戦闘が認められる各戦闘について、このシークエンスに従います：

ステップ1 : どのスタックが突破グループ（15.2.2）になるのか宣言します。もしも防御側がカラにしたヘクス内で突破グループが形成されたら、そこで行います（15.2.3）。

ステップ2：突破グループの戦闘後前進を実施し、発生するに連れて突破戦闘を解決します。

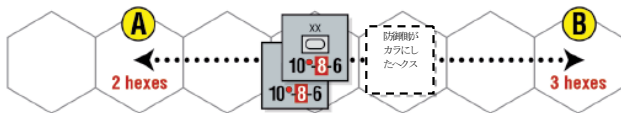
ステップ3：突破グループの一部でなかった、攻撃における他のユニットの戦闘後前進を実施します。これらのユニットは、突破戦闘を実施できません。

(15.2.2) 突破グループ [The Breakthrough Group]：各攻撃で、1つのスタックのみが突破戦闘を実施できます。そのスタックは、突破グループと呼ばれます。突破グループは、その戦闘後前進全体を完了しなければならず、全ての突破戦闘は攻撃に参加した他のユニットが前進できる前です。

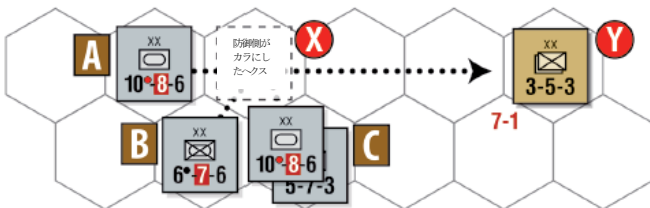
(15.2.3) 突破グループの形成 [Forming a Breakthrough Group]：突破グループは、攻撃に参加した前進ユニットにより、防御側がカラにしたヘクス内で形成できます(その陣営のスタッキング限度まで)。この防御側がカラにしたヘクス内への移動は、戦闘後前進許容量から1ヘクスがかります。

(15.2.4) 箇条書されたコスト [Itemized Cost]：以下は、突破グループによって実施できる各活動の(ヘクスでの)コストです：

- 1 防御側がカラにしたヘクス内で形成する (15.2.3)。
- 1 防御側がカラにしたヘクス内への前進を辞退する(下の例を参照)。これは、突破戦闘中に攻撃したヘクスではなく、最初の防御ヘクスにのみ適用します。
- 1 1ヘクス前進する。
- 1 突破戦闘を実施する(防御側が退却した後のヘクスへの進入はフリーです)。



例：CRTの結果は、3ヘクスの戦闘後前進を認めます。もしも突破グループがAへ前進したら、方向を変更するために1ヘクスを消費し、このため2ヘクスのみ前進できます。



例：Xへの攻撃は、DS/Adv 4の結果を達成しました。枢軸軍プレイヤーは、3つの機械化ユニットを防御側がカラにしたヘクス内へ前進させ、そこで突破グループを形成します。スタックは、ここで更に3ヘクス前進できます。その最終ヘクスで、ユニットYに対して突破戦闘を実施します(26対5で2シフト=7対1)。防御側の退却後、突破グループはカラになったヘクス(Y)へフリーで前進します。突破戦闘が行われるとき、1個歩兵師団(C)は2ヘクス前進します。

(15.2.5) 資格を持つ目標 [Eligible Targets]：突破戦闘は、突破グループが移動で隣接するいずれかの敵ユニットを目標にできます(最初の戦闘で退却した敵ユニットを含みます)。目標は、突破グループが合法的に前進できるヘクス内でなければなりません。

(15.2.6) EZOCs は突破を停止させる [EZOCs Stop the Breakthrough]：もしも突破グループが最初に「防御側がカラにしたヘクス」以外でEZOC内に前進したら、突破グループはそこで停止

するか又は突破戦闘を実施しなければなりません。もしもその突破戦闘がEZOCsを掃討するか、又は突破グループが防御側のカラにしたヘクス内に前進することでEZOCsから自身を解放したら、前進を継続できます。

(15.2.7) 失敗した突破戦闘 [Failed Breakthrough Combat]：もしも突破戦闘がCRT上で「Adv 3」又は「Adv 4」の結果を達成しなければ、突破グループはその前進を攻撃したヘクス内で終了するか、又は(もしも防御側が除去又は退却していたら)防御側がカラにしたヘクスへ進入して停止しなければなりません。

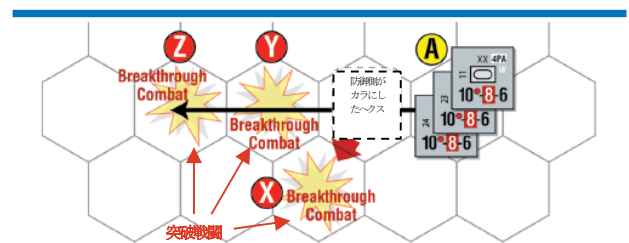
(15.2.8) 成功した突破戦闘 [Successful Breakthrough Combat]：もしも突破戦闘の結果がAdv 3又はAdv 4だったら、突破グループはその許容量が残っているヘクスを持つと、戦闘後前進を継続できます。所有しているプレイヤーは、防御側がカラにしたヘクスから、又は突破戦闘が発動されたヘクスから前進を継続するかを選択肢を持ちます。もしも防御側がカラにしたヘクスから継続したら、そのヘクス内への移動は前進の別ヘクスがかりません。その負担は、突破戦闘の1ヘクスのコストによってすでに消費されています。

重要：攻撃側は、決して成功した突破戦闘によって追加のヘクスを獲得せず、常に最初の戦闘の戦闘後前進許容量を使用します。

(15.2.9) 制限 [Restrictions]：

- ・地形 [TERRAIN]：突破戦闘は、ユニット(たち)がそのヘクス内へ合法的に前進できないヘクス内へは認められません(14.5)。
- ・ドイツ軍航空ユニットは、突破戦闘で使用できますが、もしもそれが元の戦闘で使用されていた場合のみです(9.3.7)。
- ・砲兵シフトは、突破戦闘で認められません。他の全ての戦闘修正を適用します(戦車シフトを含みます)。

(15.2.10) 突破グループの分割 [Splitting the Breakthrough Group]：突破グループは、それが移動するに連れてスタックからユニットを置き去りにできます。突破グループは、分割して別の道へ行くことができますが、1スタックのみが突破戦闘の実施を継続できます。



例：最初の攻撃結果は、DS/Adv 4でした。前進の最初のヘクスは、防御側がカラにしたヘクス内へスタックを移動させるために使用され、二番目のヘクスはヘクスXに対して突破戦闘を実施するために使用され、後にスタックはそのヘクス(X)内へ前進することを辞退します。三番目のヘクスは、Yに対する突破戦闘の実施に消費され(突破戦闘後のY内への移動はフリーです)、最後のヘクスはZへの突破戦闘の実施に消費されています(そして、スタックは戦闘後に防御側がカラにしたヘクス内へ前進します)。全ての突破戦闘が成功したものと仮定します。

15.3 前に退却したユニットに対する突破戦闘

[Breakthrough Combat Against Previously Retreated Units]

(15.3.1) 突破グループによって攻撃されたユニット又はスタックは、異なる突破グループによって再び攻撃され得ます。

(15.3.2) 通常戦闘 (12.4) からの退却と異なり、すでに退却しているユニットは突破戦闘に対して防御でき、もしも再び退却を強制されても除去されません。もしも防御側のヘクスがスタッキング限度 (12.1.4) を超過したら、スタッキング限度を超過する全てのユニット (防御側の選択) は防御に何ら貢献しません。

15.4 突破戦闘と自動的 DS [Breakthrough Combat and Auto DS]

移動フェイズに達成された各自動的 DS は、1つの突破戦闘のみを生じさせることができます。

プレイ・ノート：しばしば、単一の自動的 DS で2~4ヘクスが自動的 DS マーカーを受ける結果となるので、これらのスタックから1つのみの突破グループが形成されることに注意してください。

16.0 補給と孤立 [SUPPLY AND ISOLATION]

16.1 補給フェイズ [The Supply Phase]



ユニットは、所有しているプレイヤーの補給フェイズ中に補給についてチェックされます。補給源 (16.2) へ補給線 (16.3) をたどれるユニットは「補給下 [In Supply]」です。もしもいずれかのユニット又はスタックが補給線をたどれなければ、非補給下マーカーを受けます。もしもユニットが前のターンからすでに非補給下でマークされていたら、追加の罰則はありません。もしも非補給下マーカーを載せているいずれかの友軍ユニット又はスタックがいまや補給線をたどれたら、マーカーは取り去られます。

16.2 補給源 [Supply Sources]

(16.2.1) どこか [Where]：補給は、友軍の登場エリアと港湾から生じます。

(16.2.2) 登場エリア [Entry Areas]：友軍登場エリアは、色によって容易に識別されます。

(16.2.3) 港湾 [Ports] は、もしもプレイヤーが港湾の位置する海を支配すると補給源です。ソヴィエト軍プレイヤーは、常に黒海を支配します。

(16.2.4) テムリュク [Temryuk] (ヘクス 1949)：テムリュクを支配し、テムリュクまで補給線をたどれるプレイヤーは、アゾフ海を支配します。

デザイン・ノート：テムリュクは、アゾフ海のソヴィエト軍主要海軍基地でした。

(16.2.5) タマン [Taman] (ヘクス 1549)：ケルチ海峡上の港湾は、ソヴィエト軍プレイヤーについての補給源ではありませんが、もしも友軍支配下であると枢軸軍プレイヤーについての補給源です。

プレイ・ノート：いったんタマンが占領されたら、枢軸軍プレイヤーはブリュッヒャー計画増援 (20.7) の受け取りを開始できます。

16.3 補給線 [Line of Supply]

(16.3.1) 概括 [In General]：補給線 (LOS) は、連続したヘクスの道筋です。それは友軍ユニットのヘクスから開始し、陸上の道筋 (16.3.2) を経由して道路 (16.3.3) まで走ります。そこから、補給源まで道路に沿ってたどることになります。陸上部分 (もしもあれば) は、常に道路部分の前に来なければなりません。

(16.3.2) 補給線の陸上部分は、5ヘクスまでの長さです。道路の道筋に従って進入しない補給線の各山岳又は湿地ヘクスは、2ヘクスとしてカウントします。距離をカウントしているとき、ユニットのヘクスはカウントしません。陸上部分は、道路に従うことができます。陸上部分は、最初に道路へ達する必要なしで直接登場エリア

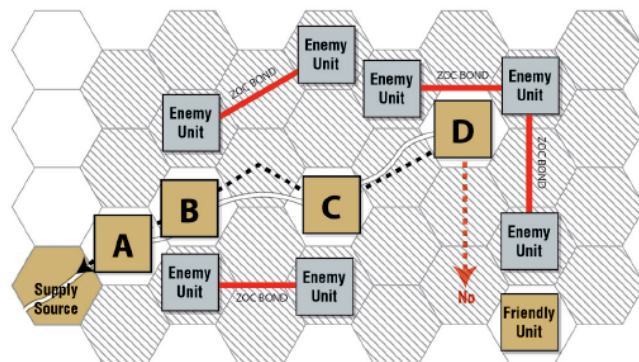
へ行くことができます。それは全てのタイプの地形を横断できますが、道筋は以下ができません。：

- ・通過不能ヘクスサイドを越える (2.2.3)。
- ・道路の道筋に従っていない限り、アルプス・ヘクスサイドを越える。
- ・敵が占めるヘクスへ進入する。
- ・敵 ZOC ボンドを越えるか又は進入する。
- ・二連続して EZOC 内のヘクスに進入する。この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。

デザイン・ノート：最後の制限は、敵ユニットによって部分的に包囲されたユニットに補給線を屈かせることを認めます。

(16.3.3) 道路部分 [The Road Portion]：補給線の道路部分は、いかなる長さでも構いませんが、連続した道路ヘクスの道筋に従わなければなりません。フェリー渡河点に合流する道路は、連続していると見なされます。補給線の道路部分は、いかなるときにも以下ができません。：

- ・敵が占めるヘクスへ進入する。
- ・EZOC に進入する—この目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。
- ・敵支配下の大都市又は小都市のヘクス (16.3.4) へ進入する。



例：網掛ヘクスは、EZOCs を示します。ソヴィエト軍ユニット A、B、C、D は、補給下です。その補給線は、敵 ZOC ボンドを越えたり進入したりしておらず、二連続した EZOC 内のヘクスにも進入していません。

(16.3.4) 支配マーカー [Control Markers]：支配マーカーは、都市と VP のヘクスについてのみ使用されます。都市又は VP のヘクスを最後に占めたか又は通過したプレイヤーがそこを支配します。LOS は、カラの敵支配下の都市/VP ヘクス通過してたどれません (都市は、カウンターによってあらわされない敵ユニットによって守備されていると仮定します)。補給線をたどっているとき、ZOCs から解放されたその他全てのカラのヘクスは、両プレイヤーにとって友軍です。

プレイ・ノート：各都市ヘクスのための十分な支配マーカーはないので、ユニットの位置によって支配が曖昧な位置にのみ使用します (あったとしても、非常に稀です)。

16.4 非補給下の罰則 [Out of Supply Penalties]

非補給下マーカー (白又は赤) を載せているユニットは、以下の罰則を被ります。：

- ・移動 [MOVEMENT]：機械化ユニットは、戦術移動 (5.4) のみを使用できます。非機械化ユニットは、影響を受けません。
- ・戦闘 [COMBAT]：その攻撃戦力は半減します (端数は切り上げるので、1の半分は1です)。
- ・戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]：2ヘクスに限定されます。
- ・補充 [REPLACEMENTS]：補充を受け取れません (21.2)。

維持する能力 [ABILITIES RETAINED] : 非補給下ユニットは、その完全な防御戦力、ZOCs、TQ、戦車効果を維持します。

16.5 孤立損耗 [Isolation Attrition]



(16.5.1) 戦闘ユニットの孤立損耗 [Isolation Attrition of Combat Units] : 各友軍補給フェイズ中、孤立状態で敵戦闘ユニットに隣接する全友軍戦闘ユニット (ASUs を除く) は孤立損耗を被ります。非戦闘ユニットと

ASUs は、孤立損耗から免疫です。ユニットは、もしも友軍補給源まで無制限の LOS (無限の長さの陸上部分を持つ LOS) をたどれなければ孤立状態です。それらが孤立状態であることを示すため、その OOS マーカーを赤面へ裏返します。孤立損耗は、ユニット (たち) が孤立状態に留まり、しかも敵戦闘ユニットに隣接する (最初のターンを含めず) 各友軍補給フェイズに発生します。

(16.5.2) 孤立損耗表 [The Isolation Attrition Table]

サイの目	結果
1~4	ユニットは1ステップを失う
5, 6	影響なし

(16.5.3) 手順 [Procedure] : 孤立状態でしかも敵戦闘ユニットに隣接する各戦闘ユニットについてサイを1つ振り、孤立損耗表を調べます。敵ユニットに隣接していない孤立状態の戦闘ユニットは、孤立損耗についてサイを振る必要はありません。もしもスタックが孤立状態であると、スタック内の各ユニットについてサイを振ります。ユニットは、孤立損耗のためにその最後に残っているステップを失う可能性があります。

(16.5.4) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]

+? 飛行場 [AIRFIELD] : (+1 ソヴィエト軍ユニットについて / +2 枢軸軍ユニットについて) もしもユニットが、いかなる敵戦闘ユニットにも隣接していない、少なくとも1つの友軍の町、陸標、平地地形ヘクスまでいずれかの長さの陸上 LOS をたどれたら。これは、包囲陣内で機能している飛行場をあらわします。敵ユニットに隣接する飛行場は使用不能です。例外 : ビトムニク [Pitmnik] (S.5.6)。ターン中、天候が降雪のとき、枢軸軍の飛行場修正は+1に減少します。もしも最寄りの連結している鉄道ヘクスが15ヘクスよりも離れていると、飛行場修正を1だけ減少させます。

+1 都市 [CITY] : もしもユニットが少なくとも1つの、友軍に占められるか又は友軍支配下都市ヘクス (大又は小) まで無制限な LOS をたどれたら。

+1 HQ : もしもユニットが少なくとも1つの友軍軍 (枢軸軍) / 正面軍 (ソヴィエト軍) HQ まで無制限な LOS をたどれたら。

-1 ユニットが砂漠ヘクス内にいる。

全ての修正は蓄積します。最大修正は+4です。



(16.5.5) 孤立包囲陣マーカー [Isolated Pocket Markers] : もしもユニットのグループが孤立状態であると、プレイヤー諸氏はグループ内の個々のユニット又はスタックをマークする代わりに、グループ全体をマークするために「包囲陣全体 [Entire Pocket]」OOS マーカーを使用できます。

17.0 鉄道堡&鉄道修理 [RAILHEADS & RAILROAD REPAIR]

17.1 基本 [The Basics]

6月28日開始ラインの東で初期に敷かれている鉄道ヘクスは、枢軸軍プレイヤーがそれらを使用できる前に修理されなければなりません。緑色で強調された鉄道ヘクスのみが、修理を必要とします。他の全ての鉄道ヘクスは、もしもラインの両端が修理されたら自動的に修理されます (例えば、枢軸軍の鉄道堡がカストルノエ [Kastornoye] (ヘクス 2002) とヴァルキ [Valuki] (2013) に到達したとき、これら2つの町の間の鉄道線は即座に修理されます。) 緑色で強調されていない行き止まりの鉄道線は、決して修理できません。例えば、クバン半島 [Kuban] 内の2338~2839のライン。

17.2 修理の表示 [Indicating Repair]



(17.2.1) 鉄道堡マーカー [Railhead Markers] : 枢軸軍プレイヤーは、鉄道修理の進捗を表示するための鉄道堡マーカーを持ちます。鉄道堡マーカーを前方へ移動させることで、これらのヘクスが修理されていることを表示します。鉄道堡マーカーは、緑色で強調された鉄道ヘクスに沿ってのみ移動できます。各枢軸軍補給フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは、4枚までの鉄道堡マーカーを各2ヘクスまで前方に移動させることができます。鉄道堡は、敵が占めるヘクス又は EZOC 内のカラのヘクス内に進入できません。

(17.2.2) 鉄道分岐点 [Railroad Junctions] : 鉄道堡マーカーが緑色ラインの分岐点 (小さな RR でマークされたヘクス) に到達したとき、分岐点ヘクス内に追加の鉄道堡マーカーを置きます。新たな鉄道マーカーは、4枚の限度内で、次の友軍補給フェイズに、ターン毎に2ヘクス前方へ移動を開始できます。

17.3 鉄道堡とソヴィエト軍ユニット [Railheads and Soviet Units]

ソヴィエト軍ユニットは、鉄道線を破壊できません。彼らは枢軸軍の鉄道堡マーカーを押し戻すか停滞させることのみができます。

(17.3.1) 押し戻し [Push Back] : 鉄道堡マーカーを押し戻すためには、ソヴィエト軍ユニットが鉄道堡マーカーによって占められたヘクスに進入するか、又はその ZOC 内に置かなければなりません。もしもこれが起きたら、鉄道堡はソヴィエト軍ユニットとその ZOCs から解放されたヘクス (通常は1ヘクス) に到達するまで直ちに押し戻されます (西に向かって鉄道線を下ります)。枢軸軍の戦闘ユニットは、この目的において、それらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。鉄道堡の押し戻しは、ソヴィエト軍プレイヤー・ターン中にのみ発生します。鉄道移動を使用しているソヴィエト軍ユニットは、鉄道堡を押し戻すことができません。

(17.3.2) 停滞 [Stall] : 連結している鉄道ヘクス (17.4) 上にない鉄道堡は、前方へ移動できません。その背後の線路が敵ユニットとその ZOC から解放され、鉄道堡が再び連結している鉄道ヘクス上になるまで、鉄道堡マーカーをその非機能面に裏返します。

17.4 連結している鉄道ヘクス [Connecting Rail Hexes]

連結している鉄道ヘクスとは、補給源までの、いずれかの長さで、連続した鉄道ヘクスのラインによって連結した鉄道ヘクスです。鉄道線全体の長さは、敵戦闘ユニットとその ZOCs から解放されていなければならない、枢軸軍プレイヤーについては修理されていなければならない (17.2)。この目的において、友軍ユニットは、それらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。

17.5 未完成の鉄道 [Unfinished Railroads]

未完成鉄道は、その建設が完了するまで無視されます。これらが使用できるターンは、鉄道線の近くに記載されます。完成時期は、補給又は誰がそれらのヘクスを支配するのかによって影響を受けません。いったん完成したら、これらは他の鉄道線と同様に使用できます。例外 : カスピ海ラインは、歴史的興味のみで表示されます。

18.0 資源ポイント、ASUs、SPs

[RESOURCE POINTS, ASUs and SPs]

18.1 資源ポイント [Resource Points]

各プレイヤーは、友軍初期フェイズ毎に2資源ポイントを受け取ります。直ちに使用されない資源ポイントは、放棄されます。各資源ポイントは、下記の活動の1つを行うことができます。:

- ・陣地 (9.7) の構築を開始する。
- ・連結している鉄道ヘクス上に位置する ASU (18.2) を準備面に裏返す。ASU は、良好統制でなければならない。
- ・友軍登場エリア内に補給ポイント (18.6) を置く。
- ・良好統制で補給下の正面軍 (ソヴィエト軍) 又は軍 (枢軸軍) HQ の上に計画的攻勢マーカーを置く (26.2)。

18.2 砲兵支援ユニット (ASUs) [Artillery Support Units]



(18.2.1) 砲兵師団、ソヴィエト軍の正面軍 HQs、枢軸軍の軍 HQs は、砲兵支援ユニット (ASUs) と総称されます。準備面の各 ASU は、攻撃において CRT 上で1シフト右 (18.3.1)、又は断固とした防御 (11.3) において+1 DRM を提供するために使用できます。いったん使用されたら、ASUs はその「使用済」面に裏返さなければなりません。使用済の ASUs は、補給ポイント (18.6) 又は友軍初期フェイズに資源ポイント (18.1) の使用によりその準備面に裏返されるまで、シフトのために再び使用できません。

(18.2.2) 移動 [Movement]: ASUs は機械化ユニットですが、その使用済面に裏返されていて、その使用済面の MA が黒いボックス内にないのでない限り、拡張移動を使用できません。2ヘクスを超えて移動する、又は戦闘後前進する、又は予備移動を使用する ASU は、その移動又は前進の終了時に混乱状態になります。

プレイ・ノート: 混乱状態マーカーは、ターン終了時に取り去られることとなりますが、ユニットが到来する戦闘フェイズに攻撃を支援することを妨げるために奉仕します。

(18.2.3) 特性 [Procedures]: ASUs は、以下の特性を持ちます。:

- ・全くスタッキング値を持たず、あるヘクス内にいかなる数も存在できます。
- ・フリー・スタッキング・ユニットと同じ ZOC 能力を持ちます。
(ZOC ボンドを形成するために、2つのフリー・スタッキング・ユニットがいることを忘れないでください。)
- ・もしも混乱状態、潰走状態、列車又は補充マーカーの下にあると、18.3 に列記された戦闘特典のために使用できません。
- ・1 ステップのみを持ち、もしも除去されたら特殊補充 (21.1.2) で補充できます。補充されたとき、それらは使用済面に到着します。

18.3 戦闘特典 [Combat Benefits]

(18.3.1) 攻勢支援 [Offensive Support]: その準備面の各 ASU は、射程内のいずれかのヘクスへ CRT 上で1シフト右を提供するために使用できます (18.4)。ソヴィエト軍の正面軍又は枢軸軍の軍 HQ は、HQ と共にスタックした準備面 (18.6.2) の補給ポイントがある限り、複数の戦闘にシフトを提供できます (18.6.5)。各シフトは、ASU をその使用面に裏返すか、又は1補給ポイントを消費します。砲兵師団が使用されない限り、戦闘毎に1コラム・シフトが認められます (18.5 を参照)。

(18.3.2) 防御支援 [Defensive Support]: ASUs は、決して防御 CRT シフトを提供しません。その代わりに、防御側は断固とした防御に+1 DRM を提供するために、自軍 ASU を使用できます (11.3)。ASUs は、射程内のいずれかの防御ヘクス又はそれらが占めるヘクスに防

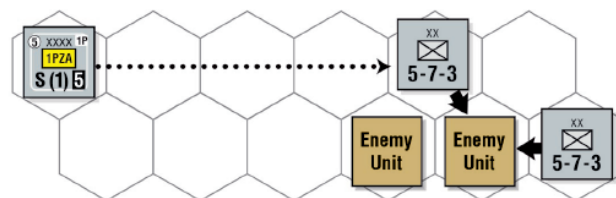
御支援を提供できます。各防御支援は、ASU を裏返すか又は1補給ポイントを消費します。

(18.3.3) その他の制限 [Other Restrictions]:

- ・攻勢支援は、突破戦闘で使用できません。
- ・ルーマニア軍、ハンガリー軍、イタリア軍の HQs は、少なくとも自国籍の1ユニットが攻撃に参加している場合にのみ、CRT シフトのために使用できます。同様に、HQs は、先導ユニットがその HQ と同国籍である場合にのみ、防御支援を提供できます。
- ・登場エリア内の ASU は、登場エリアに隣接するヘクス (マップ端) にのみ、攻勢又は防御支援を提供できます。

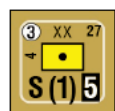
18.4 射程 [Range]

各 ASU は、そのカウンター上に記載された射程を持ちます。これは、攻撃に参加している少なくとも1つの友軍ユニットから、又はもしも ASU が防御支援を提供していると先導ユニットからの、ASU までの最大距離です (ヘクスで測ります)。この道筋は、非道路アルプスと通過不能ヘクスサイドを除く、いかなる地形にも進入又は越えることができます。この道筋は、敵が占めるヘクスへ進入できず、敵 ZOC ボンドを越える又は進入ができず、EZOC 内の二連続したヘクスへ進入できません。友軍ユニットは、この目的において、それらが占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します。



ドイツ軍の軍 HQ は、5ヘクスの射程を持ちます。攻撃に参加している少なくとも1つの友軍ユニットが射程内にあります。この道筋は、1つのみの EZOC に進入できます。

18.5 集中弾幕と砲兵師団 [Massive Barrage and Artillery Divisions]



ソヴィエト軍プレイヤーは、2 CRT シフトを提供するため、2個砲兵師団又は1個砲兵師団と正面軍 HQ とを組み合わせ使用できます。プレイヤー諸氏は、2補給ポイント、又は2つの正面軍 HQs、又は補給ポイントと組み合わせた1つの HQ を、2シフトを達成するために使用できません。2シフトを達成するためには、ソヴィエト軍砲兵師団が必要です。いったん CRT シフト又は集中弾幕のために使用されたら、砲兵師団はゲームから永久に取り去られます。

デザイン・ノート: これらのユニットは、攻勢開始のために取っておかれ、開始後にスタッフカ予備に復帰することになります。

18.6 補給ポイント (SPs) [Supply Points]

(18.6.1) 目的と到着 [Purpose and Arrival]: SPs は、機動資源ポイントとして考えます。その唯一の機能は、ASUs をその準備面へ裏返すか、又は砲兵シフトを提供することです (18.6.5)。SPs は、初期フェイズ中に1資源ポイントを消費することにより、いずれかの友軍登場エリアに置かれます。移動フェイズ中、これらは移動又はマップ上に鉄道輸送されます。

プレイ・ノート: 補給ポイントは砲兵弾薬をあらわし、孤立損耗に何ら影響を持ちません。

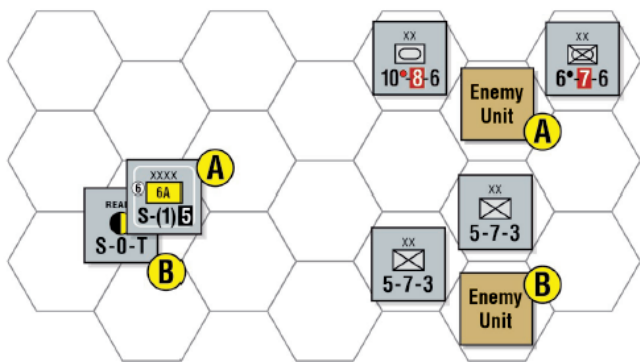
(18.6.2) 全力移動と準備面 [Full Movement and Ready Sides]: SPs は、以下の2つの面を持ちます。一全力移動面 (0-0-5) と準備面 (S-0-T) です。所有しているプレイヤーは、友軍移動フェイズ中に SP をどちらかの面に裏返すことができますが、それが移動する前のみです。その準備面の SP は、砲兵シフト (18.6.5) のために使用でき一全力移動面のそれは不可です。

(18.6.3) 特性 [Properties] : SPs は、非戦闘ユニットです (19.0)。全力移動面では、SPs は機械化ユニットとして移動します。これらは 1/2 MP 道路率を使用できますが、拡張移動は使用できません。これらは、鉄道と海上の移動も使用できます。準備面では、戦術移動 (2 ヘクス) のみを使用できます。

(18.6.4) ASUs の裏返し [Flipping ASUs] : 初期フェイズ又は補給フェイズ中のどちらか (移動又は戦闘フェイズは不可) で、1 つの SP は 1 つの ASU をその準備面に裏返すために使用できます。SP は、ASU と共にスタックしていなければならず、SP がその準備面又は全力移動面であるかは関係ありません。この方法で使用された SPs は、取り去られます。良好統制状態の ASU のみを裏返すことができます。

(18.6.5) 砲兵シフト [Artillery Shifts] : 準備面の SPs が良好統制状態の ASU (準備面又は使用済み面) と共にスタックしたとき、その SP は砲兵シフトのために使用できます。使用後に SP を取り去ります。

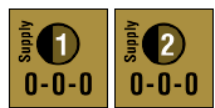
プレイ・ノート : これは、単一の戦闘フェイズ中に、1 つの ASU が複数のシフトを提供することを認めます。



例 : 第6軍 HQ は戦闘 A に 1 砲兵シフトを提供し、一方で下にある補給ポイントは戦闘 B に砲兵シフトを提供します。第6軍 HQ は使用済み面に裏返され、補給ポイントは取り去られます。

(18.6.6) SPs は退却不可 [SPs Never Retreat] : もしも退却する友軍ユニットと共にスタックしていたら、それらはヘクス内に留まり、もしも敵ユニットがそのヘクスに進入したら除去されます。

(18.6.7) SPs と鉄道移動 [SPs and Rail Movement] : SPs は鉄道移動を使用でき、鉄道移動限度に対してカウントします。列車マーカーの下にある SPs は、戦闘特典又は ASUs を裏返すために使用できません。



(18.6.8) 非機動補給ポイント [Non-mobile Supply Points] : 枢軸軍プレイヤーは、同時に 5 つまでの機動 SPs をマップ上に持つことができます。ソヴィエト軍プレイヤーは、決して 4 つを超える機動 SPs を持つことができません。この限度を超える全ての SPs は、非機動状態でなければなりません。この目的のために 0-0-0 SPs を使用し、これらの非機動 SPs は準備 SPs と見なされ、全て SPs と同じルールに従います。もしも 2 つの非機動 SPs が同じヘクス内にあると、これらを 1 つのユニットに統合できます (裏面は、2 非機動補給ポイントをあらわします)。機動 SPs は、所有しているプレイヤーの移動フェイズのいかなるときにも (ただし、移動する前) 非機動に転換でき、逆もまた同様です。非機動 SPs は、鉄道と海上移動を使用できますが、続く戦闘フェイズに使用できません。

例 : もしも指揮官がターン 3 に取り去られたら、ターン 5 にプレイに復帰することになります。

19.0 非戦闘ユニット [NON-COMBAT UNITS]

19.1 非戦闘ユニットの定義 [Non-Combat Units Defined]

ゼロの防御戦力を持つユニットは、非戦闘ユニットです。補給ポイント (18.6)、予備軍 (34.1)、ソヴィエト軍軍 HQs (20.1)、指揮官 (28) は、全て非戦闘ユニットです。

19.2 全ての非戦闘ユニットの特性 [Properties of all Non-Combat Units]

- 支配地域を持ちません。
- スタッキング値を持ちません。
- 決して混乱状態や潰走状態によって影響を受けません。
- 補給の欠乏によって影響を受けませんが、損耗には免疫です。
- それら自体は、決して敵の移動を妨害できません。もしも敵戦闘ユニットによって、あるヘクス内で単独で捕獲されたら、マップから取り去られます (19.3)。

19.3 戦闘状況下での非戦闘ユニット

[Non-Combat Units in Combat Situations]

非戦闘ユニットは、戦闘で攻撃、防御、ステップ損失のために選択されることができません。非戦闘ユニットは、もしも敵ユニットがそのヘクスに進入したら直ちに取り去られます。非戦闘ユニット (SPs を除く) は、もしも少なくとも 1 つの友軍戦闘ユニットが戦闘に生き残ったら、戦闘後に退却できます。そうでなければ、これらは直ちに取り去られます。SPs (機動と非機動) は、決して戦闘後に退却できません。もしも潰走状態のユニットと共にスタックしていたら、敵戦闘ユニットが移動して隣接すると、非戦闘ユニットはそのユニットと共に退却できます。

19.4 非戦闘ユニットのプレイへの復帰

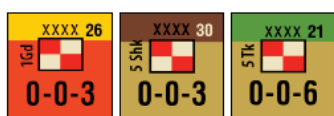
[Returning Non-Combat Units to play]

SPs は、資源ポイント (18.1) を使用してプレイに復帰します。その他の非戦闘ユニットー指揮官、予備軍 HQs、ソヴィエト軍軍 HQs (20.1) は、2 ターンの遅延後にプレイへ復帰します。ターン記録欄上で、これらを現行ターンから 2 スペース離して置きます。その到着位置と制限は、他の補充と同じです。

例 : もしも指揮官がターン 3 に取り去られたら、ターン 5 にプレイに復帰することになります。

20.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

20.1 ソヴィエト軍の軍 HQs [Soviet Army HQs] (3 ユニット)



(20.1.1) 目的 [Purpose] : これらは、あるヘクス内に、3 つのユニットにプラスして 1 つのフリー・スタッキング・

ユニットをスタックさせる (枢軸軍プレイヤーのスタッキングと同じ) ことをソヴィエト軍プレイヤーに認めます。

(20.1.2) マップ外ディスプレイ [Off Map Display] : ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも望むのであれば、これらの軍のためにマップ外ボックスを使用できます。これらのボックス内のユニットは、全ての目的において HQ と共にスタックしていると見なされます。

(20.1.3) 移動と戦闘後前進 [Movement and Advance After Combat] : これら全 3 つの HQs は機械化ですが、共にスタックした非機械化ユニットを機械化にしません。HQs は、移動中に自由にユニットの拾い上げと置き去りができます。HQs は他の戦闘ユニットと同様に戦闘後前進でき、戦闘を開始したスタックと共に留まることを要求されません。戦車軍 HQ は機械化率で戦闘後前進し、親衛軍と打撃軍 HQ は非機械化の歩兵率で前進します。

20.2 山岳師団 [Mountain Divisions] (11 ユニット)



山岳ユニットは、非道路アルプス・ヘクスサイドを越えて移動や攻撃ができる唯一のユニットです。枢軸軍の山岳師団は、もしも山岳ヘクス内を攻撃していると、その攻撃戦力が2倍になります(上付きの数字は、このルールの備忘です)。ソヴィエト軍の山岳師団は、山岳ヘクス内を攻撃しているときに2倍になりません。

20.3 NKVD ユニット [NKVD Units] (8 ユニット)



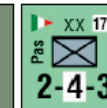
一歩も退くな! (ターン8) の前、NKVD ユニットは平地内で断固とした防御を行える唯一のユニットです (11.1.2)。いくつかの NKVD ユニットは、守備隊ユニット (20.4) でもあります。

20.4 守備隊ユニット [Garrison Units] (12 ユニット)



青いユニット・タイプ・ボックスを持つソヴィエト軍ユニットは、敵戦闘ユニットがそれらのヘクスから5ヘクス以内に移動するまで、その開始位置から移動できません。いったんこれが起きたら、この制限は解かれます。もしも除去されたら、これらは補充できません。

20.5 枢軸同盟国 [Axis Allies]

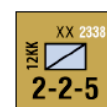


ルーマニア軍、ハンガリー軍、イタリア軍、スロヴァキア軍、北カフカス人義勇兵のユニットは、枢軸同盟国軍として分類されます。これらは、以下の2つの制限を持ちます。:

(20.5.1) 戦闘の制限 [Combat Restriction]: これらと一緒にスタックして一緒に防御できますが、同じ攻撃に参加できません。一緒にスタックするのは、それらが攻撃することを禁止しません。1つの国籍が攻撃できる一方その他は何もしないか、又は異なるヘクスを攻撃します。枢軸同盟軍は、他国籍の枢軸同盟軍が参加していない限り、ドイツ軍ユニットと共に攻撃に参加できます。

(20.5.2) ステップ損失の制限 [Step Loss Restriction]: ステップ損失を選択しているとき、可能であれば、非カッ付完全戦力のドイツ軍ユニット (1 ステップ・ユニットを含みます) は、減少状態の枢軸同盟軍ユニットが除去される前に選択されなければなりません。これは、枢軸同盟軍ユニットがドイツ軍ユニットの防盾として使用されることを防ぎます。

20.6 北カフカス正面軍 [North Caucasus Front] (15 ユニット + 正面軍 HQs)



キャンペーン・ゲームとブラウ作戦シナリオでは、ロストフ [Rostov] の南で開始するソヴィエト軍の非守備隊ユニットは、枢軸軍戦闘ユニットがアゾフ海とカラチ [Kalach] の間でドン河を越えるか、又はスターリングラード [Stalingrad] 都市ヘクスから5ヘクス以内に移動するまで移動できません。いったんこれが起きたら、この制限は解かれます。ユニットが解放される前にこのエリア内へ移動するソヴィエト軍ユニットは、この制限による影響を受けません。

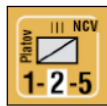
プレイ・ノート: これらユニットは、識別を助ける明青色のユニット・タイプ・ボックスを持ちます。黒海と北カフカスの正面軍は明青色を持ちませんが、それでもこの制限によって影響を受けます。

20.7 ブリュッヒャー計画のユニット [Plan Blücher Units] (5 ユニット)

Blü とマークされた5つのユニットは、ケルチ海峡 (5.7.2) を介してのみ登場エリア W を離れることができます。これは、タマン [Taman] が占領されたときにのみ、これらのユニットがその待機ボックスを離れられることを意味します。

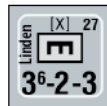
それ故、ドイツ軍プレイヤーは、可及的速やかにタマンの占領を試みなければなりません!

20.8 北カフカス人義勇兵 [North Caucasian Volunteers] (6 ユニット)



これらは、ドイツ軍によって局地的に蜂起した者、捕虜、追放者からの部隊です。いったんクラスノダール [Krasnodar] とヴォロシロフスク [Voroshilovsk] の両方が枢軸軍の支配下になると、全6つが選択されるまで各ターンに1つが到着します。これらは、枢軸軍の初期フェイズ中に、クラスノダール又はヴォロシロフスクのどちらかに到着します。到着の最初のターンに、これらは1ヘクスのみ移動でき、戦闘に従事できません (除去ボックスから到着するユニットの方法と似ています)。これらは、続くターンに通常に移動できます。

20.9 リンデン工兵隊 [Linden Engineer] (1 ユニット)



このユニットの攻撃戦力は、大又は小都市のヘクスを攻撃しているときに2倍になります (上付きの数字は、このルールの備忘です)。このユニットは、もしも除去されたら補充できません。

21.0 補充 [REPLACEMENTS]

21.1 基本 [The Basics]

(21.1.1) 目的 [Purpose]: 各補充は、減少状態の戦闘ユニットを1ステップ回復させるか、又は除去ボックスのユニットをその最低ステップで持ってくるができます。補充は、各プレイヤーの初期フェイズ中に受け取られて使用されます。ソヴィエト軍と枢軸軍の補充率は、ターン記録欄上に列記されます。プレイヤー諸氏は、補充を取っておくことができず、未使用分は放棄されます。

(21.1.2) 補充のタイプ [Types of Replacements]:

- 戦車/装甲 [Tank/Panzer]: ソヴィエト軍の機械化軍団、いずれかの戦車/装甲タイプ・ユニットのために使用されます (2.3.3)。
- 歩兵 [Infantry]: NKVD、山岳歩兵、海軍歩兵、自動車化歩兵旅団を除くいずれかの歩兵ユニットのために使用されます。
- 騎兵 [Cavalry]: 騎兵ユニットのために使用されます。これらは、歩兵補充としても使用できます。
- 特殊 [Special]: 自動車化歩兵、山岳歩兵、海軍歩兵、装甲擲弾兵師団、NKVD、対戦車師団、フリー・スタッキング・ユニット (ASUs、戦車旅団、突撃砲 [Sturmgeschütz] 等) のために使用できます。これらは、歩兵補充としても使用できます。
- 枢軸同盟軍 [Axis Allies]: 補充に列記された国籍についてのみ使用できます。: Hun=ハンガリー軍、Rom=ルーマニア軍、Ital=イタリア軍。もしも枢軸軍と述べると、いずれかの非ドイツ枢軸同盟軍戦闘ユニットのために使用できます。補充は、タイプにかかわらず、それらの HQ ユニットを含む、その国籍のいずれかのユニットのために使用できます。ドイツ軍の補充は、決して枢軸同盟軍ユニットのために使用できません。

21.2 補充の制限 [Replacement Restrictions]

- マップ上のユニットが補充を受けるためには、以下でなければなりません。:
 - ◇ 補給下 (その瞬間に判定されます)
 - ◇ 良好統制
- ターン毎に複数の補充を受け取れるユニットはありません。
- §ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に自軍の1歩兵補充のみを親衛ユニットに使用できます。

プレイ・ノート: これらの制限に従う限り、マップ上のいかなるユニットも登場エリア内又は敵ユニットに隣接するユニットでさえ、補充を受け取ることができます。

21.3 除去ボックスからのユニットの復帰

[Units Returning from the Eliminated Box]

(21.3.1) 資格を持つ位置 [Eligible Locations] : 除去ボックスから来るユニットは、以下のどれかに置かなければなりません。:

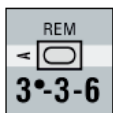
- ・友軍登場エリア。
- ・連結している鉄道ヘクス上の友軍支配下大都市 (17.4)
- ・補給下 (その瞬間に判定します) の良好統制の軍 (枢軸軍) 又は正面軍 (ソヴィエト軍) HQ を含んでいるヘクスで、連結している鉄道ヘクスから2ヘクス以内にある。除去ボックスから復帰している枢軸軍ユニットは、その国籍に一致する HQ のみを使用できます。ソヴィエト正面軍が現在凍結状態か否かは問題ではありません (31.0, S1.2)。

追加:

- ・たとえそのヘクスが他の友軍戦闘ユニットを含んでいても、敵戦闘ユニットに隣接するヘクス内に置くことはできません。
- ・除去ボックスから到着しているソヴィエト軍の戦車軍団と機械化軍団は、登場エリア A、B、C に到着しなければなりません。
- ・ターン毎に除去ボックスから複数のユニットを受け取る HQ 又は大都市ヘクスはありません。もしもあるヘクスが HQ と都市の両方を含むと、そのヘクス内に2つのユニットが到着できます。

(21.3.2) 超過スタッピング [Over-stacking] は、初期フェイズに認められますが、そのプレイヤーの移動フェイズ終了時までには正されなければなりません。

(21.3.3) ASUs : 補充を介してプレイに復帰する ASUs は、その使用済面で開始します。



(21.3.4) 残余 [Remnants] : もしも残余が適切なタイプの補充を受け取ると、残余はディスプレイ (10.4) に戻され、それをあらわしていたユニットは減少状態でゲームに戻されます。

プレイ・ノート : 3ステップ・ユニットと残余の両方が同時にイン・プレイに存在することはなく、残余ディスプレイ内のユニットは、常に残余又はそれがあらわしているユニットのどちらかであることを注意してください。

21.4 補充マーカー [Replacement Markers]

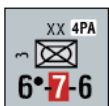


補充を受け取る各ユニット (除去ボックスから来るそれを含まず) を、補充マーカーで示します。そのユニットは移動フェイズに最大1ヘクス移動でき、鉄道移動を使用できず、登場エリア間を移動できません。それは、戦闘フェイズに攻撃、戦闘後前進、交戦離脱ができません。補充マーカーを持つユニットは、補充を受け取っているユニットのみならず、そのヘクスから外部への全ての戦闘を妨げます。

デザイン・ノート : このルールは、そのヘクスで戦闘がない限り、ユニットが前線に留まって補充を受けることを認めます。

撤去 [REMOVAL] : 全ての補充マーカーは、回復フェイズ中に取り去られます。

21.5 補充の注釈 [Replacement Notes]



(21.5.1) 装甲擲弾兵師団 [Panzer Grenadier Divisions] : これらのユニットは、装甲又は突撃砲大隊を付属した自動車化歩兵師団です。これらは、回復するために戦車又は特殊補充のどちらかを使用できます。



(21.5.2) シルエット戦車ユニット

[Silhouetted Tank Units] : これらのユニットは、戦車ユニットとフリー・スタッピング・ユニットの両方なので、回復するために戦車又は特殊補充のどちらかを使用できます。

22.0 増援&登場エリア

[REINFORCEMENTS & ENTRY AREAS]

22.1 増援 [Reinforcements]

(22.1.1) 到着位置 [Arrival Locations] : その到着のターンに「C」(カフカス) を持つソヴィエト軍の増援は、南方登場エリア (G~L) の1つに置かれます。その他の全ソヴィエト軍増援は、登場エリア A、B、C のいずれかに置かれます。枢軸軍ユニットは、登場エリア W、X、Y、Z に置かれます。

(22.1.2) 手順 [Procedure] : 増援は、所有しているプレイヤーの初期フェイズ中にその登場エリア内に置かれます。移動フェイズ中、これらは鉄道移動 (5.6) を介して又はその完全 MA で登場エリアを通して進入した最初のヘクスの地形コストを消費することによって登場できます。マップに進入する代わりに、ユニットは登場エリア内に留まるか又は異なる友軍登場エリアへ移動できます (22.6 を参照)。

(22.1.3) 三角形のシンボル [Triangle Symbol] : そのカウンター右上部に三角形を持つユニットは、キャンペーン・ゲームを減少状態で開始します。

22.2 友軍登場エリア [Friendly Entry Areas]

シナリオに依存します。キャンペーン・ゲームについては、登場エリア A~L はソヴィエト軍プレイヤーについて友軍で、登場エリア W~Z は枢軸軍プレイヤーについて友軍です。

22.3 登場エリアの概括 [Entry Areas in General]

(22.3.1) 移動 [Movement] : 友軍登場エリアは、移動、退却、戦闘後前進中に進入できます。移動フェイズ中、登場エリアに進入するためのコストは1MPです。登場エリアに進入した瞬間、ユニットは停止しなければならず、後の友軍移動フェイズになるまで退出できません。マップに再進入するためのコストは、常に最初に進入するヘクスのコストです。機械化ユニットは、適用可能であれば道路率を使用できます。良好統制のユニットのみが、登場エリアを離れることができます。

(22.3.2) 敵 ZOCs [Enemy ZOCs] : ユニットの、マップの敵 ZOC 内へ直接移動できますが、進入する際に敵 ZOC ボンドを越えたり進入したりすることはできません。ユニットは、友軍登場エリアと共にヘクスサイド・ボンド (ヘクス・ボンドは不可) を繋ぐことができます。



例: 赤と青のラインは、ZOC ボンドを示します。ソヴィエト軍ユニットは、友軍マップ端なのでマップ端と ZOC ボンドを形成できます。ソヴィエト軍ユニットは、ユニット A と B によって創出されたドイツ軍の ZOC ボンドを越えて進入できません。ソヴィエト軍ユニット C はマップ端と共に ZOC ボンドを持ち、ドイツ軍師団 B を異に掛けました。

22.4 登場エリアの特性 [Properties of Entry Areas]

- マップ上を攻撃しているユニットを除き、スタッキング限度はありません (22.7)。
- ユニットは、登場エリア内にいる間に攻撃され得ません。
- ZOCs は、登場エリアの内外へ伸びません。
- 友軍登場エリア内のユニットは、いかなる敵ユニットにも隣接していません。
- ソヴィエト軍ユニットは枢軸軍登場エリアに進入できず、枢軸軍ユニットはソヴィエト軍登場エリアに進入できません (バクー [Baku] 油田 [24.1.2]) へ導かれる登場エリアを除きます)。

22.5 マップ外への退却 [Retreating off the Map]

非友軍登場エリア内へマップ外退却するユニットは、除去されます。友軍登場エリア内へマップ外退却するユニットは、その登場エリア内に置かれて混乱状態又は潰走状態として (適切な方で) マークされます。

22.6 登場エリア間の移動 [Movement Between Entry Areas]

(22.6.1) 基本 [The Basics] : 友軍登場エリア間で移動できるユニットの数に限度はありません。異なる登場エリアへの移動は、ユニットにその完全な MA を課し、鉄道限度に対してカウントしません。異なる登場エリアへ移動するユニットは、続くゲーム・ターンになるまでマップ上を攻撃できません (22.7)。

(22.6.2) 登場エリア間の枢軸軍の移動 [Axis Movement Between Entry Areas] : その移動を枢軸軍登場エリア (W~Z) 内で開始する枢軸軍ユニットは、他のいずれかの枢軸軍登場エリア (W~Z) へ移動できます。

(22.6.3) 登場エリア間のソヴィエト軍の移動 [Soviet Movement Between Entry Areas] : カスピ海より北の登場エリア (登場エリア A~E) 内でその移動を開始するソヴィエト軍ユニットは、カスピ海よりも北のいずれかのエリア又はカスピ海移送ボックスへ移動できます。同様に、カスピ海よりも南の登場エリア (登場エリア G~L) 内でその移動を開始するソヴィエト軍ユニットは、カスピ海よりも南のいずれかの登場エリア又はカスピ海移送ボックスへ移動できます。

(22.6.4) カスピ海移送ボックス [The Caspian Sea Transit Box] : カスピ海移送ボックス (F) 内のソヴィエト軍ユニットは、その MA 全体のコストで、いずれかのソヴィエト軍登場エリアへ移動できます。ソヴィエト軍ユニットは、カスピ海移送ボックス内に留まることができます。2つまでの戦闘ユニットは、いかなるときにもカスピ海ボックス内に存在できます (2つがボックスへ進入する同じターンに、2つがボックスを離れることができます)。

デザイン・ノート : 登場エリア E とカフカスの間の鉄道線は、ユニットを鉄道輸送するために使用できません。

22.7 マップ上への攻撃 [Attacking onto the Map]

自軍移動フェイズを登場エリア内で開始し、しかも移動しないユニットは、もしも敵ユニットが登場エリアに隣接していると、友軍戦闘フェイズ中にマップ上を攻撃できます。マップ上を攻撃するユニットは、スタッキング限度にしたがって登場エリアの端にスタックします (この目的において、ヘクスが登場ヘクス内に伸びていると仮定します)。マップ上を攻撃しているユニットは、マップ上ユニットと、ASUs と攻勢航空支援 (もしも使用可能であれば) からの特典を組み合わせで攻撃できます。もしも防御側が除去されるか退却したら、これらはマップ上に前進できますが、それを行うことを要求されません。突破戦闘は、登場エリアからは認められません。一戦闘後前進しているユニットは、最初にマップへ進入しなければなりません。もしも攻撃が防御側を除去又は退却させることに失敗したら、ユニットは登場エリア内に留まります。

23.0 天候 [WEATHER]

23.1 天候表 [The Weather Table]

ターン 17 に開始して、各天候フェイズ中にサイを1つ振って天候表を調べることで天候を判定します。結果に従って天候マーカーを置きます。ターン 17 の前は、天候は常に晴天です。

サイの目	6~8月	9月	ラスプティツァ	冬季
1	晴天	曇天	降雨*	降雪*
2	晴天	曇天	降雨*	降雪*
3	晴天	晴天	曇天	曇天-W
4	晴天	晴天	曇天	曇天-W
5	晴天	晴天	晴天	晴天
6	晴天	晴天	晴天	晴天

*もしも前のターンが降雨又は降雪だったら、天候のサイの目に+1 DRMを適用する。

23.2 結果の説明 [Explanation of Results]

(23.2.1) 晴天 [CLEAR] : 影響なし。枢軸軍は、使用可能な全航空ユニットを受け取ります。

(23.2.2) 曇天と曇天-W [OVERCAST and OVERCAST-W] : 枢軸軍プレイヤーは、1つのみのドイツ軍航空ユニットを受け取ります。冬季ターン中 (曇天-W) は、航空ユニットを受け取りません。その他の影響はありません。

(23.2.3) 降雨 [RAIN] は、以下の影響を持ちます。:

- 枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットを受け取りません。
- 季節湿地ヘクス [SEASONAL MARSH HEXES] : ゲームの残りについて湿地ヘクスとして扱います。その前は、これらは平地ヘクスです。
- 移動 [MOVEMENT] : 二級道路の道路率は、機械化ユニットについて1MPに増加します。非橋梁状態の小河川を越えるコストは、全ユニットについて+1MPです。
- 全ての戦闘後前進の結果を半減させます (端数切り上げ)。例えば、「Adv 2」はAdv 1となり、「Adv 3」と「Adv 4」はAdv 2になります。限定前進、1ヘクス前進 (遅滞)、全ての退却は、影響を受けません。
- 補給路 [SUPPLY PATHS] : 補給路の陸上部分は、5ヘクスから3ヘクスへ短縮されます。

(23.2.4) 降雪 [SNOW] は、以下の影響を持ちます。:

- 枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットを受け取りません。
- 孤立損耗表上の枢軸軍飛行場修正は、+1に減少します。
- 移動 [MOVEMENT] : 全ての許容移動力が1ずつ減少し、拡張移動と戦術移動は影響を受けません。
- 全ての戦闘後前進の結果が1ヘクスずつ減少しますが、決して1未満になりません。降雪は、退却の長さに影響しません。この-1は、15.2.3についての-1と蓄積します。

23.3 ラสปティツァ (泥濘期) [The Rasputitsa]

(23.3.1) 概括 [In General] : ラสปティツァの時期は、ターン記録欄上に茶色の帯で示されます。これらのターン中、そしてこれらのターン中のみ、泥濘ターンが発生し得ます。泥濘ターンは、もしも前のターンが降雨で、現行ターンの天候が曇天又は晴天であると発することになります。



(23.3.2) 泥濘マーカー [The Mud Marker] : 降雨ターンが発生するとき (ターン 21 と 26 との間)、もしくは降雨が止むと次に適用されることの備忘として、泥濘マーカーをターン記録欄上の 1 ターン先に置きます。

例: ターン 20 の降雨は、ターン 21 が泥濘の結果になります。泥濘マーカーをターン 21 上に置きます。もしもターン 21 に再び降雨が発生したら、マーカーはターン 22 に移され、以下同じです。

(23.3.3) 泥濘の影響 [Effects of Mud] : 使用可能な航空ユニットに何ら影響を持たないことを除き、降雨ターンと同じです。

23.4 ロシアの冬 (冬季ターン) [The Russian Winter (Winter turns)]

ロシアの冬はターン 28 に開始され、以下の影響を持ちます。:

- ・ 枢軸軍の攻撃戦力 [AXIS ATTACK STRENGTHS] : ヘクス列 xx43 以北 (2 枚の北マップ) の全枢軸軍ユニットは、その攻撃戦力が 1 ずつ減少しますが、決して 1 未満にはなりません。
- ・ 枢軸軍の防御 [AXIS DEFENSE] : ヘクス列 xx43 の北で、都市 (どちらかのタイプ)、町、完成した陣地内にいない、又は友軍支配下の大都市に隣接していない全枢軸軍ユニットは、その防御戦力が 1 ずつ減少しますが、決して 2 未満にはなりません。1 又は 2 の防御戦力を持つユニットは、影響がありません。常に半減又は倍化の前に適用します。
- ・ 全てのアルプス・ヘクスサイドは、いまやゲームの残りについて全てのユニット (山岳ユニットを含みます) が通過不能です。
- ・ 登場エリア K は、もはや使用不能です。現在そこに存在するいかなるユニットも、登場エリア J 又は L に置き換えられます。
- ・ マップ A とマップ B の全ての大河川 (ヴォルガ河ではない) は、凍結します。これは、その戦闘特典に何ら影響を持ちませんが、移動で越えることは非機械化について +1 と機械化について +2 に減少します。凍結大河川ヘクスサイドを越えるため、ユニットは越えて移動又は前進するために凍結大河川ヘクスサイドに隣接して開始する必要はなく、もしも非橋梁状態の凍結大河川ヘクスサイドを越えて退却しても除去されません。
- ・ 砂漠ヘクス内又はそれに触れている全ての湖は、凍結します。戦闘と移動の目的において、これらは凍結した大河川ヘクスサイドとして扱われます。

デザイン・ノート: 防御特典は、凍結した河川と湖が提供する良好な射界をあらわします。

* § 非補給下 (攻撃半減) と混乱状態 (攻撃不可+防御半減) の戦闘罰則は、ロシアの冬の戦闘罰則 (上記の最初と二番目のドット) と蓄積しません。もしも両方が適用されたら、枢軸軍ユニットに最も不利な罰則のみを適用します。

24.0 勝利ポイントと自動的勝利

[VICTORY POINTS AND AUTOMATIC VICTORY]

24.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points (VPs)]

(24.1.1) 概括 [In General] : 枢軸軍プレイヤーのみが VPs を得点し、それらを VP 記録欄上で記録します。VPs は、目標ヘクスの占領と枢軸軍ユニットがバクー [Baku] (24.1.2) に向けて東マップ端から退出することで獲得されます。各目標ヘクスは、ヘクスの価値を示す VPs の数を持つ赤い円を持ちます。包囲されているか又は孤立している目標ヘクスは、枢軸軍プレイヤーに VPs を与えません。勝利フェイズ中に補給線を持たない枢軸軍支配下の VP ヘクスは、勝利の判定についてカウントしません。

(24.1.2) バクー油田 [Baku Oil Fields] : 枢軸軍プレイヤーは、登場エリア G を通してマップ端を退出している 5 個師団について 3 VPs を獲得します。ユニットは全て同じ移動フェイズに退出しなければならず、少なくとも師団の 1 つは装甲師団でなければなりません。全ての完全戦力の枢軸同盟軍師団と減少状態のドイツ軍師団は、

師団の半分としてカウントします。枢軸同盟軍の減少状態ユニット、非師団ユニット、残余については、VPs が獲得されません。枢軸軍プレイヤーは、これらの 5 個師団 (少なくとも 1 個装甲師団を含む) が G 内に留まり、道路で結ばれた補給線を G から枢軸軍補給源まで維持する限り、これらの VPs を保持します。G でマップを退出した枢軸軍ユニットは、いずれかの枢軸軍移動フェイズ中にマップへ復帰できますが、登場エリア G を介してのみです。G 内の枢軸軍ユニットは、補給の欠乏によって影響を受け、もしも孤立状態であると孤立損耗のサイを振らなければなりません。もしも孤立状態であると、ユニットは敵ユニットに隣接していると仮定し、飛行場へたどることができます。

(24.1.3) 登場エリア G [Entry Area G] : もしも 5 つの枢軸軍ユニットが進入したときに G 内にソヴィエト軍ユニットが存在したら、ソヴィエト軍プレイヤーはそれらを隣接する登場エリア (H 又は J) にシフトさせ、混乱状態として全てマークしなければなりません。全枢軸軍ユニットが G を退出するまで、ソヴィエト軍ユニットは G に進入又は使用できません。登場エリア G の枢軸軍の占領は、それを枢軸軍の登場エリアにしません。

(24.1.4) VPs の減少 [Substraction of VPs] : 枢軸軍プレイヤーは、以下の状況において VPs を減少させなければなりません。:

- ー 3 VPs もしも 1 つ以上のソヴィエト軍ユニットが X、Y、Z 登場エリアに隣接するマップ端にあると。各登場エリアについてー 3 VPs まで得点できます (例えば、もしもソヴィエト軍ユニットが全 3 つに隣接したら、合計ー 9 VPs です)。
- ー 3 VPs 6 月 28 日開始ラインの西に位置し、ソヴィエト軍ユニットによって占められた、各大都市 (ハリコフ [Kharhov] とスターリノ [Stalinol]) について。
- ー 1 VPs 6 月 28 日開始ラインの西に位置し、ソヴィエト軍ユニットによって占められた各小都市について。

これは、枢軸軍の VP 合計を負の数値にする可能性があります。これらの VP 罰則は、条件がもはや適用されなくなったら直ちに取去られます。

24.2 自動的勝利 [Automatic Victory]

枢軸軍プレイヤーは迅速に成功を達成する重圧下にあり、一方のソヴィエト軍プレイヤーは可能な限り自国領土を保持する重圧下にあります。ターン記録欄の各スペースは、枢軸軍プレイヤーがそのターンまでに達成しなければならない VPs の数を示す指標 (最下部の色帯内の数字) を持ちます。もしも枢軸軍の VPs が 6 ポイント以上指標を超えると、枢軸軍プレイヤーは自動的に勝利します (勝利判定フェイズ)。いずれかのゲーム・ターンの終了時に、もしも枢軸軍プレイヤーが少なくとも 6 ポイント指標を下回ると、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に勝利します。もしもどちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していなければ、プレイを継続します。

例: もしも指標が 8 だったら、枢軸軍プレイヤーは VP カウントが 14 以上であると勝利し、ソヴィエト軍プレイヤーは VP カウントが 2 以下で勝利します。

24.3 エルブルス山 [Mt. Elbrus]

枢軸軍プレイヤーは、もしもゲーム中のいずれの時点で枢軸軍の山岳ユニットがエルブルス山 (ヘクス 4860) を占めたら、一時的な 1 VP を得点します。この VP は、後にソヴィエト軍がヘクスを占めても失われません。この VP は、自動的勝利とターン 28 の指標 (S4.4) についてのみ有効で、ゲームの最終ターンにカウントされません。

上級ルール [ADVANCED RULES]

上級ルールは選択で、全体又は部分的に使用できます。

25.0 予備 [RESERVES]

25.1 目的 [Purpose]

攻撃しているユニット以外の追加ユニットが戦闘後前進することを認めます。

25.2 手順 [Procedure]



(25.2.1) 友軍移動フェイズ中に、ユニット又はスタックの上に予備マーカーを置くことにより、それらが予備状態であることを示します。移動していないか又は EZOC に進入することなしに1ヘクスのみ移動した良好統制ユニットのみが、予備状態に置かれることができます。補充を受けたユニットは、予備にマークできません。いったん予備状態にマークされたら、戦闘フェイズになるまで移動できません。

(25.2.2) 限度 [Limit] : 各陣営は、3枚のみの予備マーカーを持ちます。

(25.2.3) 活性化 [Activation] : 所有しているプレイヤーの戦闘フェイズ中のいずれかのとき、所有しているプレイヤーは1つ以上の予備スタックを活性化できます。予備マーカーを取り去ることは、スタックが2ヘクスまで戦闘後前進することを認めます。戦闘後前進についての全てのルールに従います。特定の戦闘後に活性化した予備は、参加している他の友軍ユニットと同じ要領で、防御側がカラにしたヘクス内の EZOCs を無視できます。予備として活性化したユニットは、以下ができません：

- ・通常又は突破戦闘を実施する。
- ・凍結していない限り、非橋梁状態の大河川ヘクスサイドを越える。これらは、橋梁（舟橋を含む）を越えることができます。

予備スタックは、活性化されるためにいずれかの戦闘の近くのどこかにいる必要はなく、たとえいかなる戦闘なしでも活性化できます。予備ユニットを攻撃しているユニットと共にスタックさせることは合法です。各戦闘フェイズの終了時に、全ての予備マーカーを取り去ります。

26.0 計画的攻勢 [PLANNED OFFENSIVE]

26.1 コスト [Cost]

計画的攻勢 [Planned Offensive] (PO) マーカを正面軍（ソヴィエト軍）又は軍（枢軸軍）HQ の上に置くためには、1資源ポイントがかかります。

26.2 手順 [Procedure]



初期フェイズに資源ポイントを消費した後、PO マーカを良好統制で補給下（その瞬間に判定します）のHQの上に逆さまにして置きます。もしもHQが2ヘクスを超えて退却又は移動したら、PO マーカは取り去られます。次の初期フェイズに、PO マーカはその準備面に裏返されます。いったん準備されたら、そのHQの射程内で少なくともHQの国籍の1ユニットが参加しているいずれか1つの戦闘に使用できます（突破戦闘又は断固とした防御では使用できません）。いったん使用されたら、取り去られます。POsは再使用できますが、どちらのプレイヤーも同時にマップ上で2枚を超えて持つことができません。

移動 [MOVEMENT] : もしもHQが退却又は単一の移動フェイズに2ヘクスを超えて移動したら、PO マーカは取り去られます。

効果 [Effects] : 使用されたとき、攻撃側はCRT上で2つのサイコロを使用し、どちらかのサイの目の結果を使用できます。3つのサイコロを使用して3つの結果から1つを選択するため、同じ攻撃に両方のPOsを使用できます。

27. 交戦離脱 [DISENGAGEMENT]

27.1 目的 [Purpose]

手番プレイヤーが戦闘フェイズ中に退却するための方法です。

27.2 交戦離脱表 [The Disengagement Table]

サイの目	結果
1, 2	No
3	Yes (−1 ステップ)
4~6	Yes

(27.2.1) 手順 [Procedure] : 戦闘フェイズに攻撃しない、敵ユニットに隣接するいずれかのユニット（混乱状態のユニットと他のユニットと共にスタックした潰走状態のユニットを含みます）は、交戦離脱を試みることができます。交戦離脱は、友軍戦闘フェイズのいずれかのときに解決できます。試みを解決するため、交戦離脱表を使用します。所有しているプレイヤーは、スタック内の各ユニットについて一度サイを振るか、又はスタック全体について一度サイを振ることができます（自身の選択で）。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みを実施するかどうか決定する前に、各試みの結果を見ることができます。あるユニットは、攻撃又は交戦離脱のサイ振りのどちらかができます一両方を行うことはできません。

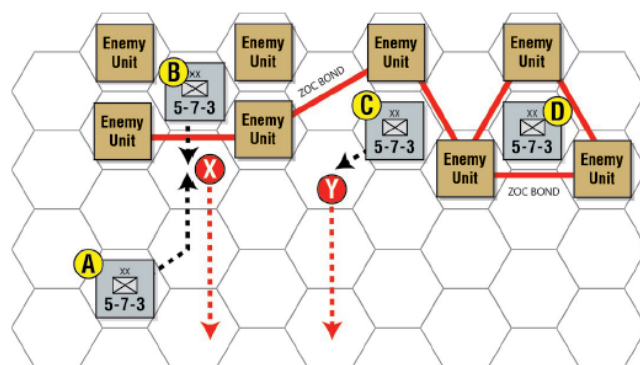
(27.2.2) サイの目修正 [Die Roll Modifiers] :

+1 もしもユニットが騎兵又は機械化であると。（スタックとして交戦離脱していたら、この修正はスタック内の全ユニットが騎兵と／又は機械化である場合にのみ適用します）。

−1 もしもユニット又は少なくともスタック内の1ユニットが混乱状態であると。

(27.2.3) 結果の説明 [Explanation of Results] : 「No」の結果は交戦離脱の失敗を意味し、ユニットはその場に留まります。「Yes」の結果はユニットが1又は2ヘクス退却して混乱状態になる（又は、もしもすでに混乱状態だったら潰走へ転換される）ことを認めます（退却の全てのルールに従いますが、交戦離脱を使用しているユニットは、友軍ユニットを含むヘクスでない限りEZOC内へ退却できません）。もしも結果が「Yes -1」であると、ユニットは退却する前に1ステップを失います。

プレイ・ノート : 交戦離脱を使用するユニットは、回復フェイズに他のユニットと同様に回復します。



例 : ユニット B と C を自由にするを試み、枢軸軍プレイヤーはユニット A をヘクス X へ移動させ、敵 ZOC ボンドを解除してユニット B がヘクス X 内に移動することを認めます。ユニット C は、ヘクス Y へ移動します。戦闘フェイズ中、全3つのユニット (A, B, C) は退却を試みるため交戦離脱を実施します。ユニット D は敵 ZOC ボンドによって包囲され、移動も交戦離脱の試みの実施もできません。

28.0 指揮官 [LEADERS]

28.1 指揮官ユニット [Leader Units]

(28.1.1) 概括 [In General] : 指揮官ユニットは、機械化移動率を使用する非戦闘ユニットです。各指揮官は、ターン毎に一度サイ振りの振り直しをするための特殊能力を持ちます。もしも振り直しが使用されたらその目を使用しなければならず、プレイヤーは2つのサイの目の間で選択することはできません。この能力が使用されたときに指揮官を裏返し、各友軍初期フェイズ中に指揮官をその表面に戻します。

(28.1.2) 範囲 [Range] : 各指揮官の特殊能力は、指揮官の範囲内でのみ使用できます。範囲は、ASUs が射程をたどるのと同じ方法で測られます (18.4)。



(28.1.3) チュイコフ [Chuikov] : ソヴィエト軍プレイヤーに、ターン毎に1つの友軍の断固とした防御の振り直しを認めます。



(28.1.4) マンシュタイン [Manstein] : 枢軸軍プレイヤーに、1つの CRT (通常又は突破戦闘)、又は1つの断固とした防御、又は1つの交戦離脱の試みのサイ振りの振り直しを認めます。CRT のサイ振りは、友軍又は敵のどちらかでもよいですが、断固とした防御又は交戦離脱の振り直しの試みは、枢軸軍ユニットのみのためでなければなりません。

(28.1.5) 指揮官と鉄道移動 [Leaders and Rail Movement] : 指揮官は、鉄道移動を使用しているときに列車マーカーを使用せず、代わりにそれらを使用済面に裏返します。

29.0 競合状態の都市ヘクス [CONTESTED CITY HEXES]

このルールは、ウラヌス・シナリオをプレイしているときには強制されます。

(29.1.1) DD 表の部分的成功の結果により市街戦マーカーが置かれたとき、攻撃側は少なくとも1ユニットを都市ヘクス内へ前進させ、防御側とそこを共有しなければなりません。これは、競合状態の都市ヘクスと呼ばれます。スタッキング限度は、両陣営について個別に適用します。一方の陣営がそのヘクスから完全に離れるか又は退却したとき、マーカーは取り去られます。競合状態の都市ヘクス内のユニットは、以下でなければなりません。:

- もしも都市ヘクス内で通常に二倍になると、防御で二倍になります (両陣営が二倍になります)。
- ZOC を及ぼさず、又は ZOC ボンドを形成しません。
- 孤立損耗のための飛行場修正については、周囲6ヘクスに隣接していると見なされません (16.5.4)。

(29.1.2) 移動と競合状態の都市ヘクス [Movement and Contested City Hexes]

ユニットは、断固とした防御表の部分的な成功の結果として、競合状態ヘクスへ最初に進入します。続く友軍移動フェイズ中、その他のユニットは戦術移動の使用によってのみ都市ヘクスへ進入できます。ユニットは、退却又は戦闘後前進を介しても競合状態の都市ヘクスに進入できます。友軍移動フェイズ中、競合状態の都市ヘクス内のユニットは、戦術移動の使用によってのみ都市ヘクスを退出できます。都市ヘクスからの移動は、EZOC 内へであってはなりません (この目的において、友軍ユニットは、自身が占めるヘクス内の EZOCs を打ち消します)。

(29.1.3) 戦闘と競合状態の都市ヘクス [Combat and Contested City Hexes]

- 競合状態の都市ヘクス内部のユニットは、都市ヘクス内の敵ユニットを攻撃するため、都市外部の他の友軍ユニットと組み合わせることができます。

プレイ・ノート : ヴォロネジ [Voronezh] で、都市内部の枢軸軍ユニットは半減されず、一方ドン河を越えて攻撃している 2403 内の他の枢軸軍ユニットは半減することになります。

- 競合状態の都市ヘクス内のユニットは、決してヘクスの外部を攻撃できません。
- もしも元の防御側が反撃して部分的成功を達成したら、市街戦マーカーは1 レベル減少します。もしも0に減少したら、元の攻撃側は都市ヘクスから退却しなければならず、市街戦マーカーは取り去られます。

(29.1.4) 支配 [Control] : 競合状態の都市ヘクスは、元の防御側によって支配されています。これを示すため、常に元の防御側の上に市街戦マーカーを置きます。

キャンペーン・ゲームのみ

[CAMPAIGN GAME ONLY]

30.0 トランス・カフカス正面軍ボックス

[TRANS-CAUCASUS FRONT BOX]

これらのソヴィエト軍増援は、枢軸軍ユニットがヘクス列 xx40 の南 (カフカス・マップ) へ登場又は移動したときに誘発されます。そのターンから開始して、全てが選択されるまで各ターンに1ユニット (ソヴィエト軍プレイヤーの選択) が到着します。これらは、ソヴィエト軍初期フェイズ中にカスピ海の南にあるいずれかのソヴィエト軍登場エリア (G~L) に到着し、そのターンに通常に移動できます。

31.0 ソヴィエト軍の予備軍 [SOVIET RESERVE ARMIES]



第5、6、7、8の予備軍は、解放されるまで移動できません。サラトフ [Saratov] の第8予備軍は、ターン 15 又は枢軸軍ユニットがサラトフから6ヘクス以内に移動する—どちらか最初に発生した方—で解放されます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン2から開始して他の3個軍を解放できます (ターン毎に1個軍)。解放されるまで、これらの軍はスタッキング制限を無視します。プレイヤー諸氏は、備忘として4枚の赤い「凍結」マーカーを使用できます。これらの軍は、マスキロフカ・ルール (34.1) で使用される6枚の予備軍マーカーとは何ら関係を持ちません。

32.0 撤退と改変 [REMOVAL AND UP GRADES]

32.1 ターン10のドイツ軍の撤退 [Turn 9 German Removals]

ターン10の枢軸軍初期フェイズ中、枢軸軍プレイヤーは2個のエリート装甲師団にプラスして装甲擲弾兵師団グロースドイッチュラント [Grossdeutschland] を取り去らなければなりません。装甲師団の優先順位は、孤立状態ではない師団でなければなりません。マップ上での状態又は位置にかかわらず、グロースドイッチュラントを取り去ります。

デザイン・ノート : 史実で撤退したのは、第9と第11装甲師団です。

これら3個師団の撤退は、少なくとも7ステップ (完全戦力は3ステップ) 撤去の結果とならなければなりません。もしもこれら3個師団の統合された現行ステップ値が7ステップ未満であると、7ステップが取り去られるまで、他の装甲師団を減少させなければなりません (撤退ではありません)。

例: もしも第9装甲、第11装甲、グロースドイツチュラントが全て除去ボックス内にあれば、枢軸軍プレイヤーは除去ボックスからこれら3個師団を取り去り、プラスしてマップ上の装甲師団を7ステップまで減少させなければなりません。

もしもこれら3個師団の撤去が7ステップを超えて取り去ることになると、枢軸軍プレイヤーは超過ステップを直ちに現在補給下の減少状態装甲又は装甲擲弾兵師団に割当てることができます(補充手順又はマーカーを使用する必要はなく、超過ステップは受け取っている師団を遅延させることなく吸収されます)。ある師団は、もしも使用可能であると、複数ステップを受けることができます。使用されなかったこれらのステップは、直ちに失われます。

32.2 ソヴィエト軍戦車軍団の撤退 [Soviet Tank Corps Removals]

ゲームを通して、一定数の戦車軍団が撤退させられます。いくつかはスタッフカ予備へ行き、3個(第13、第14、第28)は機械化軍団に変換されます。ソヴィエト軍プレイヤーは、現在それが補給下又は除去ボックス内にある限り、いずれかの戦車軍団を取り去ることができます—史実で撤退したそれである必要はありません。ただし、戦車軍団の撤去は、**少なくとも1ステップ**撤去の結果とならなければなりません。もしも戦車軍団が除去ボックス内にあると、マップ上のどこかにある1個戦車軍団を1ステップだけ減少させなければなりません。もしもソヴィエト軍が盤上に撤退させるための戦車軍団を持たなければ、盤上から何も取り去ることなく除去ボックスからのみそれらを取り去ります。もしも戦車軍団の撤去が複数ステップを取り去ることになると、ソヴィエト軍プレイヤーは超過ステップを直ちに現在補給下の減少状態戦車軍団に割当てることができます(補充手順又はマーカーを使用する必要はなく、超過ステップは受け取っているユニットを遅延させることなく吸収されます)、又は除去ボックスからの1個非新鋭戦車旅団を、戦車軍団を取り去ったヘクス内に置くことができます。撤退は、初期フェイズに発生します。

32.3 その他の撤退 [Other Removal]

- **1 RFSS:** ターン 11 に、SS ユニット 1 RF は取り去られなければなりません。もしも除去されているか戦力が減少していたら、枢軸軍プレイヤーは次の自軍特殊補充ポイントを失います。
- **ドイツ軍歩兵師団 [German Infantry Divisions]:** ターン 9 と 17 に、プレイからいずれかの補給下、1 個完全戦力、**3 ステップ**のドイツ軍歩兵師団(補給下)を取り去ります。
- **バルボ [Barbo]:** ターン 23 に、プレイからイタリア軍騎兵旅団を取り去ります。もしもこれが除去されていても、罰則はありません。

32.4 第5SS ヴィーキング師団の改変

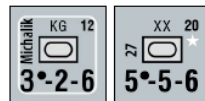
[5th SS Wiking Division Upgrade]



ターン 13 に、第5SS ヴィーキング師団は1ステップだけ増加します(その第3連隊が到着します)。補充マーカーは置かれませんが、もしもすでに完全戦力であると、いまやその完全戦力バージョンになった8・10-6ユニットを使用します。もしも現在、残余ディスプレイ又は除去ボックス内にあると、通常の補充ルールに従って1補中を受け取ります。ここから、このユニットは4ステップを持ちます。

重要: 黒い戦車シフト・ドットは、白い縁を持つので見ることができます。—これは、完全な戦車シフトの黒いドットです。

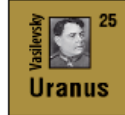
32.5 第27装甲師団 [The 27th Panzer Division]



ターン 20 に、Michalik KG を第27装甲師団に改変します。もしも Michalik が除去ボックス内にあると、第27装甲はその減少面で増援として到着します。プレイから Michalik を取り去ります。

33.0 冬季攻勢 [THE WINTER OFFENSIVE]

33.1 ヴァシレフスキー・マーカー [The Vasilevsky Marker] © 2019 GMT Game



ターン 25 に、ソヴィエト軍プレイヤーは、ヴァシレフスキー・マーカーを受け取ります。ターン 25 から開始して、いずれかのソヴィエト軍初期フェイズ中、ソヴィエト軍プレイヤーは冬季攻勢の開始を宣言するためにこのマーカーを使用できます。いったん使用されたら、このマーカーを取り去ります。

33.2 冬季攻勢の効果 [Effects of the Winter Offensive]

(33.2.1) 冬季攻勢が開始されたターンのソヴィエト軍初期フェイズ中:

- プレイからルーマニア軍航空ユニットを取り去ります(ウラススの開始時、ルーマニア空軍は大きな損害を被っており、大部分の前進飛行場を失っていました)。
- 2枚の計画的攻勢マーカーと2補給ポイントを(全てその準備面を)現在補給下のいずれかの友軍HQと共に置きます。これらは、ソヴィエト軍プレイヤーが望むごとく、1つのHQ又は分配して置くことができます。



(33.2.2) ターンの順番を逆転させる [Turn Order Flips]: 冬季攻勢の開始に続くターンの、プレイのシークエンスを逆転させます。—ゲームの残りについて、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンが最初になります。2つの裏から裏へのソヴィエト軍プレイヤー・ターンの間、枢軸軍プレイヤーは交代ターン(33.2.3)を持ちます—これはターンの順番が逆転する前に、枢軸軍プレイヤーにいくつかの移動と回復を認めるミニ・プレイヤー・ターンです。

(33.2.3) 交代ターン [The Interchange Turn]: ソヴィエト軍プレイヤー・ターンが完了した後で次のターンが始まる前に、枢軸軍プレイヤーは自軍の交代ターンを実施します。これは、3つの部分から構成されます:—

- **移動フェイズ [MOVEMENT PHASE]:** このフェイズ中、潰走状態でない全ての枢軸軍ユニットは、戦術移動を使用できます。潰走状態のユニットは、全移動力を使用できます。ユニットは、その完全な許容移動力で移動するため、任意に潰走状態になることができます。ユニットはこのフェイズに下車できますが、鉄道移動は認められません。
- **限定戦闘フェイズ [LIMITED COMBAT PHASE]:** ユニットは交戦離脱(27.0)ができますが、戦闘は認められません。
- **回復フェイズ [RALLY PHASE]:** 全ての枢軸軍ユニットは、通常ルールに従って回復できます。

初期フェイズ又は補給フェイズはありません。ミニ・ターンが完了した後、ターンの順番が逆転し、そこからプレイは通常に進みます。

デザイン・ノート: 事実上、枢軸軍プレイヤーは冬季攻勢が開始されるターンの2つのプレイヤー・ターンを獲得します。—その通常プレイヤー・ターンと交代ターンです。

34.0 マスキロフカ [MASKIROVKA]

デザイン・ノート：マスキロフカ（ロシア語の「偽装」）ルールは、ソヴィエト軍プレイヤーが枢軸軍プレイヤーからユニットの隠匿を維持することを認めます。

34.1 偽装予備軍 [Reserve Armies]



(34.1.1) **到着 [Arrival]**：ターン 21 に、6 個の予備軍と 6 枚のマスキロフカ・マーカーが増援として到着します。これらは、いずれかのソヴィエト軍の友軍登場エリア内に置かれ、ソヴィエト軍プレイヤーはマスキロフカ・マーカーを各予備軍の下に置くことで、密かにそれを割当てます。



(34.1.2) **マスキロフカ・マーカー [Maskirovka Markers]**：これらのマーカーは、予備軍の待機ボックスを識別します。枢軸軍プレイヤーは、待機ボックス内に何があるか知ることになりますが、それがどの予備軍の待機ボックスに付随するのかわかりません。

いったん予備軍に割当てられたら、その予備軍が移動フェイズを開始しない限り、マスキロフカ・マーカーは常に共に留まらなければなりません。：

- ・他の予備軍と同じヘクス内。
- ・他の予備軍と同じ登場エリア内。

上記のどちらの場合でも、ソヴィエト軍プレイヤーは密かにマスキロフカ・マーカーを入れ替える（又は入れ替える振りをする）ことができます。

34.2 予備軍の特性 [Properties of Reserve Armies]

予備軍は、以下の性格を持ちます。：

- ・非機械化の非戦闘ユニットです (19.0)。
- ・もしも除去又は取り去られたら、2 ターンの遅延後にそのマスキロフカ・マーカーと共にプレイに復帰します (19.4)。
- ・その待機ボックス内に **8 つまでの**ソヴィエト軍戦闘ユニットを保持できます。
- ・ZOC を持ち、もしもその待機ボックス内の適用可能ユニットが明らかになっており、予備軍の最上部に置かれている場合にのみ ZOC ボンドを形成できます。

34.3 移動と予備軍 [Movement and Reserve Armies]

(34.3.1) **陸上移動 [Land Movement]**：予備軍は 3MPs の MA を持ち、戦術移動と拡張移動を使用できます。もしも予備軍がその待機ボックス内にユニットを持つと、ボックス内の最低速ユニットの率で移動します。もしも予備軍内のいずれかのユニットが補充を受けたら、その予備軍は最大 1 ヘクス移動できます。予備軍は、その待機ボックス内にユニットを受け取る前に移動できますが、受け取った後は不可です。

(34.3.2) **鉄道移動 [Rail Movement]**：その待機ボックス内にユニットがない場合にのみ、鉄道移動を使用できます。これは、相手側に明らかにしなければなりません。

(34.3.3) **登場エリア [Entry Areas]**：予備軍は、1 つのソヴィエト軍登場エリアから他のそれへと移動できます (22.6)。混乱状態ユニット又は補充を受け取っているユニットを持つ予備軍は、登場エリア間で移動できません。

34.4 予備軍への入退出移動 [Movement Into and Out of Reserve Armies]

(34.4.1) **予備軍内への移動 [Movement Into a Reserve Army]**：予備軍の待機ボックスへ進入するための 4 つの方法があります。それぞれ当該ユニットは全 MA を消費し、鉄道移動を使用しません。

- ・増援から [From Reinforcements]：各ターンに、ソヴィエト軍プレ

イヤーはいくつか又は全ての増援を、登場エリア A～D を介して現在補給下のいずれかの予備軍内へ置くことができます。全く置かなくても構いません。

- ・1 つの予備軍ボックスから他のそれへの移動 [From One Reserve Army Box to Another]：各ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは、現登場エリア A～E を介して在補給下の予備軍待機ボックス内に位置するいずれか 1 つのソヴィエト軍ユニットを、登場エリア A～E を介して現在補給下の他の予備軍待機ボックスへ移動させることができます。

← **友軍の登場エリアから [From a Friendly Entry Area] へ削除**

- ・戦略移動から [From Strategic Movement]：各ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは、連結している鉄道ヘクス上又は登場エリア内に位置したいずれか 1 つのソヴィエト軍ユニットを、いずれかの予備軍待機ボックスへ移動させることができます。この移動には、距離は影響しません。連結している鉄道ヘクスと予備軍の両方が、登場エリア A～E を介して補給下でなければなりません。

プレイ・ノート：ユニットは、決して陸上移動を介して予備軍へ進入できません。

(34.4.2) **予備軍待機ボックス外への移動 [Movement Out of a Reserve Army Holding Box]**：これは、予備軍が移動する前に発生しなければなりません。その移動を予備軍待機ボックス内で開始するユニットは、以下の方法の 1 つによってボックスを離れることができます。：

- ・他の予備軍待機ボックス (34.4.1) 又は登場エリア A～E へ。ターン毎に 1 つに限定されます。開始ヘクスと終了位置は、登場エリア A～E からで補給下でなければなりません。
- ・予備軍に付随した待機ボックスを越えてマップ上に置かれ、そこから通常に移動させます。これは、予備軍の名称を明らかにし、それを取り去ることを強制します (34.7)。

34.5 予備軍と補充 [Reserve Armies and Replacements]

補充（除去ボックスから又は減少状態ユニットを回復させるための両方）は、直接待機ボックス内へ行くこともできます。このアクションは、予備軍の移動に影響しません (34.3.1)。

34.6 予備軍と戦闘 [Reserve Armies and Combat]

(34.6.1) **攻撃不可 [May Not Attack]**：予備軍待機ボックス内のユニットは、予備軍ボックスを離れるまで攻撃できません (34.4.2)。

(34.6.2) **防御 [Defending]**：もしも攻撃されたら、3 ユニットまでが、スタッキング限度内で (4.1)、ボックスを退出でき、付随する予備軍の最上部に置かれてヘクスを防御します。未だに待機ボックス内部のユニットは 0 の防御戦力、0 のスタッキング値を持ち、断固とした防御で使用できません。もしも予備軍が退却したら、未だに待機ボックス内部の全ユニットが、他の防御ユニットと同じ混乱状態又は潰走状態の結果を被ります。もしも予備軍マーカーが退却で除去されたら、その待機ボックス内に未だ存在する全てのユニットも除去されます。内部にユニットを持たない予備軍は非戦闘ユニットと見なされ、19.3 のルールに従います。

(34.6.3) **ASUs** は、予備軍の内部にいる間に使用できず、2 ヘクスを超えて移動することによって決して混乱状態になりません。

34.7 予備軍の撤去 [Removing Reserve Armies]

34.4.2 又は 34.6.2 のために予備軍が明らかにされたとき、そのソヴィエト軍プレイヤー・ターンの終了時までに取り去らなければなりません。—未だにボックス内にある全てのユニットをそのヘクス内に置きます（超過スタッキングは認められますが、次のソヴィエト軍移動フェイズの終了時までには正されなければなりません）。予備軍は、プレイに復帰できます (34.2)。

シナリオ [SCENARIOS]

S1. ブラウ作戦シナリオ [FALL BLAU SCENARIO]

S1.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ゲームの長さ [Game Length] : 8 ターン。ターン 1 に開始して、ターン 8 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- 第一プレイヤー [First Player] : 枢軸軍
- マップ [Maps] : マップ A のみが使用されます。
- セット・アップ [Setup] : キャンペーン・ゲーム開始時カードを使用します。ユニットは、セット・アップを補助するためにそのカウンター上に記載されたキャンペーンを開始した軍/正面軍を持ちます。

S1.2 特別ルール [Special Rules]

- ゲームは、枢軸軍の初期フェイズから開始します。
- ターン 1 の移動フェイズ中、枢軸軍の戦闘ユニットは戦術移動 (2 ヘクス) のみを使用できます。補給ポイントは、その全 MA を使用できます。枢軸軍ユニットは、軍境界線を越えることができます。
- ソヴィエト軍の増援は、登場エリア A 又は B から MPs を使用して通常に、又は北、東、南の端から乗車状態でマップに進入できます。ソヴィエト軍プレイヤーは、東又は南の端の鉄道線への鉄道連結を持つと仮定されます。マップへ登場する代わりに、ソヴィエト軍の増援はいずれかの友軍登場エリアへ移動できます。
- 枢軸軍ユニットのマップからの退出 [Exiting Axis Units from the Map] : 枢軸軍ユニットは、勝利条件を満たすため、登場エリア M ~ R を介してマップを退出できます。これは、ソヴィエト軍ユニットがその登場エリアを使用するための能力に何ら影響を持ちません。これらの登場エリアに進入する枢軸軍ユニットはマップに再進入できず、又はマップ上を攻撃するために再使用できません。
- 凍結ユニット [Frozen Units] : ロストフ [Rostov] の南で開始するソヴィエト軍ユニットは、ルール 20.6 によって解放されるまで移動できません。第 66 海軍狙撃兵旅団は、ターン 5 に解放されます。
- 第 5 予備軍 [5th Reserve Army] (5 ユニット) : ターン 3 に、登場エリア M に登場します。これらは、4100 と 4111 の間のいずれかのヘクス内へ移動することでマップへ登場できます。1 ユニットが鉄道移動を使用できますが、その他は通常移動を介してマップ上を移動しなければなりません。
- 第 6 予備軍 [6th Reserve Army] : 全 4 ユニットがヘクス 3806 内で開始し、ターン 2 に通常に移動できます。
- § 第 1 装甲軍 [1st Panzer Army] : 第 1 装甲軍の第 14 装甲、第 22 装甲、第 60 装甲擲弾兵師団は、ターン 1 に移動又は攻撃ができません。(これらは、再編中でした。このルールは、シナリオのバランスも変更させます。)

S1.3 勝利条件 [Victory Conditions]

枢軸軍プレイヤーは、勝利判定フェイズに少なくとも 8 VPs を持っていると勝利します。もしもこれがターン 8 の終了時までには起きなければ、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利します。このシナリオにおいてのみ、枢軸軍プレイヤーはソヴィエト軍の全補給源から孤立し、未だ占領されていない VP ヘクスをカウントできます。マップ上に記載された VPs に加えて、枢軸軍プレイヤーは以下を得点します。:

- 2 VPs 少なくとも 5 ステップの機械化ユニットを東マップ端から退出させると。*
- 2 VPs 少なくとも 5 ステップの機械化ユニットを南マップ端から退出させると。*
- 1 VPs 少なくとも 1 つのドイツ軍戦闘ユニットをドン河の南でヘクス列 xx31 の下に持つと。

*これらの VPs は、勝利判定フェイズ中に、もしも枢軸軍プレイヤーが枢軸軍の登場エリアから適切なソヴィエト軍の登場エリアまで道路経由の補給線をたどることができる場合にのみカウントします。

S2. カフカス戦役 [THE CAUCASUS CAMPAIGN]

S2.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ゲームの長さ [Game Length] : 18 ターン。ターン 10 に開始して、ターン 27 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- 第一プレイヤー [First Player] : ソヴィエト軍の事前移動 (S2.4.1)、次いで枢軸軍プレイヤー・ターン。
- マップ [Maps] : マップ C-1 と C-2 のみが使用されます。北マップ端に沿った半分のヘクスは、プレイ不能です。
- セット・アップ [Setup] : カフカス戦役開始時カードを使用します。

S2.2 枢軸軍プレイヤーについての特別ルール

[Special Rules for the Axis Player]

- 枢軸軍の航空ユニット [Axis Air Units] : 各晴天又は曇天のターンに 1 ドイツ軍航空ユニット。降雨ターンとターン 15~22 は、航空ユニットがありません。航空支援は、想像上のヘクス 3139 からたどることができます。
- 枢軸軍の資源ポイント [Axis Resource Points] : ターン 11 に開始して、ターン毎に 1。
- 枢軸軍の増援 [Axis Reinforcements] : 北マップ端を登場エリアとして扱います。最初のターンに、枢軸軍の増援はヘクス 2740~4240 の上又は間へ進入できます。最初のターンの後は、その登場エリアはヘクス 2140~4740 へ拡大します。
- 枢軸軍プレイヤーは、標準ルールに従って、ブリュッヒャー計画 (20.7) と北カフカス義勇兵ユニット (20.8) を受け取ります。
- 枢軸軍の補給源 [Axis Supply Sources] : もしも枢軸軍の戦闘ユニットによって占められたらタマン [Taman] (1549)、並びにヘクス 4440 の西で北マップ端の外へ導かれるいずれかの道路。
- 枢軸軍の補充 [Axis Replacements] : カフカス・ターン記録欄で見つけた補充率を使用します。
- 枢軸軍の鉄道修理 [Axis Rail Repair] : 最初の鉄道堡マーカ―は、シナリオの 4 番目のターンに出現し、初期フェイズにヘクス 3140 上に置きます。両鉄道堡マーカ― (チホレツク [Tikhoretsk][3443] からタマン [Taman] までが二番目のそれです) は、ターン毎に 2 ヘクス修理できます。

S2.3 ソヴィエト軍プレイヤーについての特別ルール

[Special Rules for the Soviet Player]

- ソヴィエト軍の資源ポイント [Soviet Resource Points] : ターン毎に 1
- ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements] : その到着コードのターンに C (カフカス) 又は TC の文字を持つソヴィエト軍の増援は、G~L のいずれかの登場エリアに到着します。もしもユニットが C 又は TC のコードを持たなければ、初期フェイズにカスピ海移送ボックス内で開始し、移動フェイズ中に登場エリア (G~L) の 1 つへ移動します。
- ソヴィエト軍の補充 [Soviet Replacement] : カフカス・ターン記録欄を使用します。

S2.4 ターン 1 の特別ルール [Special Turn 1 Rules]

このシナリオの最初のターンは、以下の特別なシークエンスを使用します。:

1. ソヴィエト軍の事前移動 [Soviet Pre-Move] : いかなる枢軸軍ユニットも移動する前に、ソヴィエト軍プレイヤーはマップ上のいくつか又は全てのソヴィエト軍ユニット (その親衛ユニット [20.4.1] を除きます) をその通常の許容移動力で移動させることができます。全く移動させなくても構いません。拡張移動又は鉄道移動は認められません。最初のターンに到着するソヴィエト軍の増援は、ソヴィエト軍移動フェイズになるまで移動又はプレイに登場できません。

2. 枢軸軍の初期フェイズを飛ばす [Skip the Axis Initial Phase] : 最初のターンは、枢軸軍の補充又は資源ポイントがありません。ターン 10 についての枢軸軍の増援を、北マップ端に置きます。

3. 枢軸軍の移動フェイズとその後 [Axis Movement Phase and Beyond] : この時点から、ゲームは通常に進行します。枢軸軍の増援は、移動フェイズ中にヘクス 2740~4240 を通してプレイに登場し、その完全な MA で移動できます。

S2.5 勝利条件 [Victory Conditions]

自動的勝利 (指標の数字) は、このシナリオでは使用されません。枢軸軍プレイヤーは、ターン 27 の勝利判定フェイズに少なくとも 12VPs を持っているとして勝利します (枢軸軍は 0 で開始します)。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーが 12VPs 未満しか得点していなければ勝利します。占領された VP ヘクスは、もしもその VP ヘクスが孤立状態であるとカウントされません。このシナリオについては、エルブス山の VP (24.3) は永久 VP としてカウントします。

S3. ウラヌス作戦 [OPERATION URANUS]

S3.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ・ゲームの長さ [Game Length] : 9 ターン。ターン 28 のソヴィエト軍プレイヤー・ターンに開始して、ターン 36 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・第一プレイヤー [First Player] : ソヴィエト軍。
- ・マップ [Maps] : マップ A と B のみを使用します。
- ・セット・アップ [Setup] : ウラヌス・シナリオ開始時カードを使用します。
- ・南端 [South Edge] : 登場エリア Q と R は、枢軸軍の登場エリアです。ソヴィエト軍プレイヤーは、それらに進入できません。
- ・ルール 29 の使用 [Use Rule 29] : 競合状態の都市ヘクス。

S3.2 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

- ・枢軸軍の増援 [Axis reinforcements] : ユニットは、キャンペーン・ゲームと同じ要領で到着します。ただし、「南部」[“South”] 登場と指定されたユニットは、南マップ端の登場エリアから到着しなければなりません (上記を参照)。
- ・ソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements] : 全て登場エリア A、B、C に到着します。
- ・補充 [Replacements] : ターン記録欄を使用します。シナリオの最初のターンに補充はありません。
- ・§ ヴィーキング [Viking] は、ターン 35 に減少戦力ではなく完全戦力 (8-10-6) で到着します。(11 月下旬から 12 月中旬に、戦車が修理と補充されました。)

S3.3 ターン順番の逆転 [Turn Order Switches]

シナリオの二番目のターンから開始してターンの順番を逆転させ、ゲームの残りについてソヴィエト軍プレイヤーが先行します。

S3.4 特別なターン 1 のルール [Special Turn 1 Rules]

- ・枢軸軍のプレイヤー・ターンとソヴィエト軍の初期フェイズを飛ばします。プレイはソヴィエト軍の移動フェイズから開始し、そこから進行します。
- ・最初のターンの天候は曇天-W です。
- ・ソヴィエト軍ユニットは、ターン 1 に戦術移動と鉄道移動のみを使用できます。
- ・枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンが完了した後でターン 29 が開始される前に、自軍の交代ターン (33.2.3) を受け取ります。

S3.5 勝利条件 [Victory Conditions]

自動的勝利は、このシナリオでは使用されません。枢軸軍プレイヤーは、下記の目標の両方を達成したら勝利します。:

- ・ターン 34 の自軍プレイヤー・ターンの開始まで、少なくともスターリングラード [Stalingrad] の 1 ヘクスを保持する。
- ・ターン 36 の勝利判定フェイズに少なくとも 11VPs を持つ。孤立状態の VP ヘクスはカウントしません。枢軸軍プレイヤーは 15VPs で開始するため 4VPs を失うことができ、それでも勝利します。

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーがこれらの目標のどちらかに失敗したら勝利します。

S4. キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]

S4.1 セット・アップとシナリオ・データ [Set Up and Scenario Data]

- ・ゲームの長さ [Game Length] : 36 ターン。ターン 1 に開始して、ターン 36 の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・第一プレイヤー [First Player] : 枢軸軍
- ・マップ [Maps] : 全てのマップが使用されます。
- ・セット・アップ [Setup] : キャンペーン・ゲーム開始時カードを使用します。
- ・鉄道 [Railroads] : 開始ラインの西にある全ての鉄道ヘクス (緑又はそうではない) は修理済でゲームを開始します。

S4.2 特別なターン 1 のルール [Special Turn 1 Rules]

- ・ゲームは、ターン 1 の枢軸軍の初期フェイズから開始します。
- ・ターン 1 の移動フェイズ中、枢軸軍の戦闘ユニットは戦術移動 (2 ヘクス) のみを使用できます。補給ポイントは、その全 MA を使用できます。枢軸軍ユニットは、軍境界線を越えることができます。

S4.3 キャンペーン・ゲームについての追加ルール [Additional Rules for the Campaign Game]

ルール 30~34 を使用します。

S4.4 勝利条件 [Victory Conditions]

もしもどちらのプレイヤーも自動的勝利を達成しなければ、枢軸軍プレイヤーは、ターン 36 の勝利判定フェイズに少なくとも 21VPs を持っているとして勝利し、さもなければソヴィエト軍プレイヤーが勝利します。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーが勝利することを妨げたら勝利します。孤立状態の枢軸軍 VPs はカウントしません。

ターン 28 の指標 [Turn 28 Benchmark] : もしもドイツ軍プレイヤーが枢軸軍プレイヤー・ターンの終了時に少なくとも 24VPs を持たなければ、ゲームは直ちにソヴィエト軍の勝利で終了します。もしも枢軸軍プレイヤーが 24VPs 以上を持つと、ゲームは続きます。

CREDITS

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Mark Simonitch

ADVISORY BOARD: Christian Diedler, Jim Lauffenburger, and Henrik Reschreiter

RULES DEVELOPER and RULES SUMMARY CARD: Carlos Olivares

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas and Mark Simonitch

RUSSIAN MAP ADVISOR: Alexander Kvasko

ART DIRECTOR AND PACKAGE DESIGN: Rodger B. MacGowan

BOX COVER ILLUSTRATION: Antonis Karidis

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Kerry Anderson, Joseph Vanden Borre, Jason Cawley, John Conner, Christian Diedler, Lawrence Hung, Michael Johnson, Jim Lauffenburger, John Leggat, Steve Lieske, Chuck Krueger, Mark Merritt, Marcus Mülbüsch, John Rainey, Henrik Reschreiter, Pablo García Silva, Christian Snyder, and Dan Thorpe

PROOFREADING: Pete Gibson, Mitchel Land, Jim McFetridge, Carlos Olivares, and Ivano Rosa

PRODUCTION COORDINATION: Mark Simonitch

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

索引 [INDEX]

アルプス・ヘクスサイド	9.6.2	湿地地形	9.5、9.5.4、14.5、15.2.9	鉄道堡	17.0
イジューム屈曲部	9.5.5	自動的DS	8.6、15.4	テムリュク	16.2.4
一歩も退くな!	11.1.2	自動的勝利	24.2	天候	23.0
移動	5.0	支配地域	6.0	ドイツ軍の航空優勢	9.3.7
ヴァシレフスキー・マーカー	33.1	支配マーカー	16.3.4	冬季攻勢	33.0
ヴォルガ河	5.5.3、6.1、12.2.1	射程	18.4	登場エリア	22.2、22.8
ヴォルガ河小艦隊	5.5.3	集中弾幕	18.5	道路移動	5.2
雨天	23.2.3	守備隊ユニット	20.4	都市地形	9.6.3
ウラジミロフカ・フェリー	5.5.7	小河川	5.5.1、23.2.3	突撃砲大隊	21.5.2
ASUs (砲兵支援ユニット)	18.2	勝利ポイント	24.1	突破グループ	15.2.2、15.2.3、15.2.10
NKVD ユニット	11.1.2、20.3	陣地	9.7	突破戦闘	15.0
エリート戦車シフト	9.2.2	枢軸同盟軍	20.5	トランス・カフカス正面軍ボックス	30.0
エルブルス山	24.3	スタッキング限度	4.1	曇天	23.2.2
海軍歩兵	5.7.1	スタッキング制限	4.4	バクー油田	24.1.2
海上移動	5.7	ステップ	2.3.5	半減と倍化	9.1
潰走	13.1、13.3	ステップ損失	10.3	非補給下	16.4
回復表	13.5	ステップ損失の選択	10.2	フェリー	5.5.6
回復フェイズ	13.4	舟橋	5.5.5	複数ヘクスの戦闘	8.2
拡張移動	5.3	戦車シフト	9.2	部隊評価値	2.3.2、11.2.4
カスピ海	22.6.3、22.6.5	戦術移動	5.4	部分的成功	11.6
河川戦闘の影響	9.5	戦闘	8.0	フリー・スタッキング・ユニット	2.3.6、4.2
カッコ付ユニット	9.8	戦闘結果	10.0	ブリュッシャー計画ユニット	20.7
北カフカス正面軍	20.6	戦闘後前進	14.0	プレイのシークエンス	3.0
北カフカス人義勇兵	20.8	戦闘修正	9.0	ヘクス内部の河川	2.2.2
騎兵	14.2、27.2.2	先導ユニット	11.2.3	防御支援	11.3
競合状態の都市ヘクス	29.0	ソヴィエト軍の軍HQs	4.3、20.1	砲兵シフト	9.4
橋梁	5.5.4	ソヴィエト軍の予備軍	31.0	補給	16.0
計画的攻勢	26.0	増援	22.1	補給源	16.2
ケルチ海峡	5.7.2、16.2.3	装甲擲弾兵師団	21.5	補給線	16.3、16.5.1
航空支援	9.3	ZOC ボンド	7.0	補給ポイント (SPs)	18.6
降雪	23.2.4	大河川	5.5.2、9.5.2、14.5、15.2.9	補充	21.0
交戦離脱	27.0	退却	12.0	マスキロフカ	34.0
交代ターン	33.2.3	第5SS ヴィーキング師団の改変	32.4	マンシュタイン	28.1.4
孤立損耗	16.5	対戦車	9.2.4	未完成の鉄道	17.5
混乱	13.1、13.2	タマン	16.2.5	湖	7.6.1、9.5.6、23.4
最大の攻撃値と防御値	8.5	断固とした防御	11.0	無制限のLOS	16.5.1
最低と最高の戦闘比	8.4	遅滞	11.6.1	予備	25.0
三角形のシンボル	22.1.3	チュイコフ	28.1.3	ラスプティツァ	23.3
山岳師団	20.2	超過スタッキング	12.1.4、21.3.2	良好統制	13.1
山岳地形	9.6.1、14.5、15.2.9	通過不能地形	2.2.3	リンデン工兵隊	20.9
残余、残余ディスプレイ	10.4、21.3.4	泥濘	24.3.2	ルーマニア軍航空ユニット	9.3.8
市街戦	11.6.2	撤退	32.0	連結している鉄道ヘクス	17.4
指揮官	28.0	鉄道移動	5.6	連合軍の北アフリカ上陸	9.3.9
資源ポイント	18.1	鉄道修理	17.2	ロシアの冬	23.4

迅速なセット・アップ [QUICK SET UP]

ゲームをセット・アップしているとき、ユニットが同じタイプ、戦力、士気、所属組織、国籍である限り、プレイヤー諸氏はユニットの名称を無視できます。

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

