

The Caucasus C A M P A I G N

JULY–NOVEMBER, 1942



Living Rules — November 2010

日本語解説書

目次

1. はじめに	2	14. 補給	13
2. 内容物	2	15. 特殊ユニット	15
3. プレイのシーケンス概要	4	16. 空軍と海軍の支援	16
4. 初期フェイズ	4	17. 補充	17
5. スタッキング	6	18. 特別ルール	17
6. 支配地域	6	19. 勝利方法	17
7. 移動	7	20. キャンペーン・ゲーム	18
8. 戦闘	8	21. トーナメント・シナリオ	18
9. 戦闘修正	9	拡大されたプレイの例	19
10. 戦闘結果	10	プレイのヒント	23
11. 退却	11	史実の概要	23
12. 戦闘後前進	12	デザイナーズ・ノートとクレジット	24
13. 機動加撃	13	Errataと解明	25

1. はじめに

The Caucasus Campaign は、1942 年中の枢軸軍のカフカス侵攻を扱うゲームです。ゲームはロストフの占領後から開始し、北方のスターリングラードでソヴィエト軍の攻勢が開始された 11 月中旬に終了します。一人のプレイヤーが枢軸軍部隊を、他方がソヴィエト軍部隊を指揮します。

スケール: 1 ヘクス = 18 マイル (29 キロメートル) 各ターンは、1 週間をあらわします。

2. 内容物

2.1 目録

The Caucasus Campaign の各ゲームは、以下から構成されます。:

- ・ 1 枚のマップ
- ・ 1 & 1/2 枚のカウンター・シート
- ・ このルール小冊子
- ・ 1 個の 6 面体サイコロ
- ・ 2 枚の同一のプレイヤー補助カード



2.2 ユニットの読み方

攻撃戦力: 攻撃戦力とは、ユニットが攻撃しているときに発揮する戦力です。黄色いボックス内の数字は、そのユニットが攻撃と防御の両方で装甲シフトを提供することを意味します。上付き数字は、山岳と森林の戦闘で使用されます。

防御戦力: 防御戦力とは、ユニットが防御しているときに発揮する戦力です。黄色いボックス内の数字は、そのユニットが装甲シフトを無効にできることを意味します。装甲シフトの提供はできません。

許容移動力 (MA): ユニットが第 1 移動フェイズの間に移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の基本数字です (7.2)。

白いボックス: 白いボックスは、そのユニットがスタッキングの目的にカウントされず、支配地帯を持たず、断固とした防御を使用できず、あるヘクス内に単独で存在する場合に防御地形ボーナスを受け取らないことを意味します。

2.2.1 ユニットの規模

II = 大隊 XX = 師団 XXXXX 正面軍
III = 連隊 XXX = 軍団 + = 増強されたユニット
X = 旅団 XXXX = 軍

戦闘ユニットの見本:

ソヴィエト軍第 17 コサック騎兵軍団の第 12 騎兵師団

ユニットの規模 セットアップ・ヘクス番号

所属名称 ユニット名称

ユニット・タイプ・シンボル 攻撃戦力 防御戦力 許容移動力

ドイツ軍第 97 猟兵師団

上付きの数字 登場ターンと進入ヘクス

山岳と森林の戦闘に使用 ボックスの色は、ユニットの T Q (2.24) を示す。

ドイツ軍第 4 自転車連隊 **ドイツ軍第 454 保安師団**

白い円は、自転車移動をあらわす (15.8)。

黒いボックスは、移動制限を示す (15.9)。

ソヴィエト軍アゾフ小艦隊 **ソヴィエト軍装甲列車**

青い円は、アゾフ海移動を示す (15.3)。

「R」は、無制限鉄道移動を示す (15.6)。

ドイツ軍第 191 突撃砲旅団

ユニット・タイプ・シルエット

星は、ユニットが特別な到着ルールを持つことを示す。

攻撃戦力の黄色いボックスは、ユニットが攻撃と防御に装甲シフトを提供することを表す (9.5)。

白いボックス = スタックなし、ZOC なし、DTB (9.2) なし、断固とした防御なしのシンボル

ルフトヴァッフェ 第 7 高射砲連隊 **ソヴィエト軍 第 2 親衛師団** **ソヴィエト軍 黒海 HQ**

黄色いボックス内の数字はそのユニットが装甲シフトを無効にできることを意味する (9.5)。

三角形は、ユニットが減少戦力面で開始することを表す。

カッコ付は、防御戦力制限を意味する (15.1)。

航空と海軍マーカー

航空支援 **黒海艦隊**

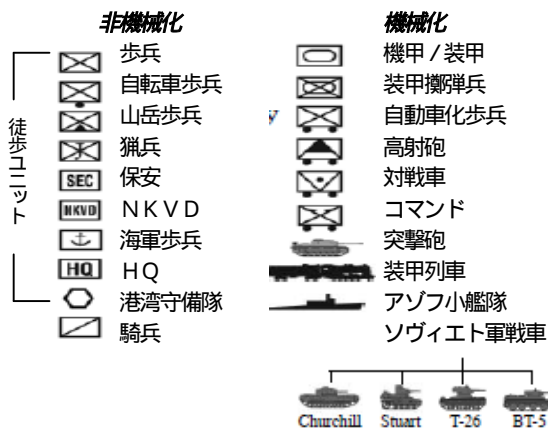
右への CRT コラムシフト、又は断固とした防御修正

マーカー見本:

枢軸軍支配	ターン	補充	混乱状態	強襲
勝利ポイント	非補給下	道路 (限定)	鉄道移動	自動的除去

2.2.2 ユニット・タイプの概要:

全てのユニットは、機械化又は非機械化のどちらかです。全ての非機械化ユニットは、騎兵を除いて徒歩ユニットです。



2.2.3 ユニット・カラー

- | | |
|-------------|----------------|
| ・タン | ソヴィエト通常軍と空軍 |
| ・ダーク・ブラウン | ソヴィエト海軍 |
| ・レッド | ソヴィエト親衛 |
| ・ホワイト | ソヴィエトNKVD |
| ・グレイ | ドイツ国防軍 |
| ・ブラック | ドイツ軍SS |
| ・メディアム・ブルー | ドイツ軍ルフトヴァッフェ |
| ・メディアム・グリーン | ルーマニア軍 |
| ・ダーク・ブルー | スロヴァキア軍 |
| ・イエロー | イタリア軍 |
| ・イエロー・オパール | トルクマン (又は東方部隊) |

2.2.4 部隊の評価 (TQ)

全てのユニットは、エリート、通常、劣悪の3つの部隊評価 (TQ) の1つに評価付けされています。TQは、戦闘 (9.6) と断固とした防御 (10.4) に影響し、ユニット・タイプ・ボックスの色によって表示されます。:

エリート=レッド
劣悪=ライト・イエロー
通常=枢軸軍のグレイとソヴィエト軍のブラウン

ソヴィエト軍のNKVDと海兵旅団は、攻撃しているか防御しているかによって、異なるTQsを持ちます。:

・NKVD: 防御ではエリート・ユニットとして、攻撃しているときには通常ユニットとして扱います。

・海兵旅団: 攻撃ではエリート・ユニットとして、防御しているときには通常ユニットとして扱います。

HQ: HQユニットは、通常TQを持ちます。

ユニット・タイプ・ボックスを持たないユニット: ユニット・タイプ・ボックスを持たない全てのユニットは、通常TQを持ちます。具体的には、ソヴィエト軍の戦車旅団 (親衛戦車旅団を含みます)、装甲列車、突撃砲旅団、港湾守備隊ユニット、アゾフ小艦隊です。

2.3 マップ

マップは、戦役が行われたクバニとカフカス地方を描いています。

地形特徴の完全なリストとその移動や戦闘への影響については、地形効果チャートを参照してください。

2.3.1 季節湿地ヘクス [Seasonal Marsh]

季節湿地ヘクスは、ターン 10 になるまでは荒地地形と見なされます。ターン 10 になったときに、これらは湿地ヘクスとして扱われ、季節湿地ヘクスに隣接する小河川ヘクスサイドは無視されます。

デザイン・ノート: Kuma 川は湿地帯で終了し、雨期になるまではカスピ海に達しません。

2.3.2 山岳道 [Mountain Passes]

ターン 10 から開始して、全ての山岳道 (Georgian 軍事高速道路上の Krestovy 道は除きます) は、降雪のために閉鎖されます。閉鎖された山岳道では、移動、戦闘、補給をたどることは認められません。

デザイン・ノート: 第二次世界大戦中には、Georgian 軍事高速道路は冬季にカフカス山脈を通過可能な唯一の道路でした。

2.3.3 未完成鉄道

Astrakhan と Gudermes 間の鉄道は未完成の状態です。開始し、ターン 8 になるまでは使用できません。いったん完成したら、この鉄道は補給線のためにのみ使用でき、鉄道移動のためには使用できません。これらのヘクス内の道路は、常に (移動と限定補給のために) 使用できます。

ヒストリカル・ノート: 枢軸軍がカフカスと北方 (Salsk を経由して) を繋ぐ鉄道を切断しようとしていることが明白になったとき、ソヴィエト軍はすばやくこの代替線を建設しました。あまりにも早急に建設されたので、多くの箇所ですぐに砂地面に鉄道を敷いただけでした。ソヴィエト軍がこの線を部隊の移動に使った証拠を私は見つけられず、部隊移動は Astrakhan と Makhachkala 経由で海上によって行われたことを全ての記録が示しています。そこで、この鉄道線は、燃料を Baku から北方へ輸送するために使用されたものと推測しました。

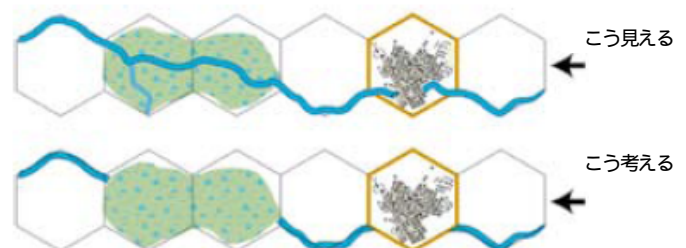
2.3.4 Sochi から Sukhumi への鉄道

Sochi から Sukhumi への鉄道範囲は、補給線についてのみ使用でき、鉄道移動のためには使用できません。

デザイン・ノート: Tuapse へのロシア軍増援の大部分は海上から到着したので、鉄道線のこの範囲は 42 年後半まで完成していません。又は、又は絶え間ない航空攻撃で修理されなかったようです。

2.3.5 ヘクスを通して流れる河川

河川が湿地又は大都市ヘクスを通して流れているときには、完全に無視されます。移動障害や防御特典としての河川の効果は、周辺の地形によって軽減されています。



2.3.6 ヘクスの地形

もしも、あるヘクスが複数の「天然」地形タイプを持つと、ヘクス内の最も顕著なタイプを使用して他は無視します。例えば、ヘクス 2235 は森林、平地、わずかな荒地を含みますが、このヘクスは森林ヘクスと見なされます。「人工」地形は、ヘクス内の天然地形に追加され得ます。例えば、Novorossiysk は、小都市を持つ森林ヘクスです。

2.3.7 ヘクスの支配

あるプレイヤーが町、小都市、大都市、進入ヘクスを支配するためには、そこを占めるか、又はそのヘクスを最後に通過しなければなりません。ゲーム開始時には、ドイツ軍プレイヤーは Rostov、Kagalmik、Taganrog を支配し、ソヴィエト軍プレイヤーは他の全ての町と都市ヘクスを支配します。枢軸軍支配マーカーで、誰が重要な V P ヘクスを支配しているのかを管理してください。

3. プレイのシーケンス概要

The Caucasus Campaign は、ゲーム・ターンでプレイされます。ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンと勝利判定フェイズで構成されます。各プレイヤー・ターンは、いくつかのフェイズとインパルスに分割されます。各ゲーム・ターンは、以下の順番でプレイします。:

A. 枢軸軍プレイヤー・ターン

1. 枢軸軍初期フェイズ

- ・自軍登場ヘクスに増援を配置します (4.1、4.2)。
- ・枢軸軍補充表でサイを振り、補充記録欄上で補充を記録します (4.5、4.6)。
- ・ターン 6 ~ 14 であれば、天候についてサイを振ります (4.8)。
- ・以前に取り去られた H Q を配置します (15.1)。

2. 枢軸軍第1インパルス

A. 枢軸軍第1移動フェイズ

- ・枢軸軍とソヴィエト軍の航空支援マーカーを「準備」面に裏返します (16.11)。
- ・枢軸軍プレイヤーは移動を実施し (7.1、7.2) 補充を受け取ることができます (17.0)。

B. 枢軸軍第1戦闘フェイズ

- ・枢軸軍プレイヤーは、自軍の全攻撃を実施します (8.0)。

3. ソヴィエト軍第2インパルス

A. ソヴィエト軍第2移動フェイズ

- ・枢軸軍とソヴィエト軍の航空支援マーカーを「準備」面に裏返します (16.11)。
- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、減少した率で移動を実施し、機動強襲を実施でき (13.0) 強襲するユニットを指定します (7.3)。

B. ソヴィエト軍第2戦闘フェイズ

- ・ソヴィエト軍プレイヤーは、強襲に指定されている自軍の全ユニットで攻撃できます (8.0)。

4. 枢軸軍第2インパルス

ソヴィエト軍第2インパルスと同一ですが、ソヴィエト軍の単語を枢軸軍に置き換えます。

5. 枢軸軍補給フェイズ

- ・全枢軸軍ユニットの補給状態を判定します (14.0)。
- ・孤立状態の全枢軸軍ユニットの消耗のためにサイを振ります (14.6)。
- ・枢軸軍ユニットから全ての混乱マーカーを取り去ります (11.5)。

B. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

1. ソヴィエト軍初期フェイズ

- ・ターン記録欄の増援を自軍登場ヘクスに配置します (4.3)。
- ・不透明の容器から3つの無作為増援を引いてマップ上に配置します (4.4)。
- ・ソヴィエト軍イベント表でサイを振り、結果を実行します (4.7)。
- ・以前に取り去られた H Q を配置します (15.1)。

2. ソヴィエト軍第1インパルス

枢軸軍第1インパルスと同一ですが、枢軸軍の単語をソヴィエト軍に置き換えます。

3. ソヴィエト軍補給フェイズ

枢軸軍補給フェイズと同一ですが、枢軸軍の単語をソヴィエト軍に置き換えます。

C. 勝利判定フェイズ

もしも、一方の陣営がサドン・デス勝利を達成していたら (19.3) ゲームは終了します。そうでなければ、ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス前進させることで1ゲーム・ターンの完了を記録します。

4. 初期フェイズ

4.1 増援と登場ヘクス

各プレイヤーの増援は、ターン記録欄上に列記されています。増援は、友軍初期フェイズの間に適切な登場ヘクス上に配置されることでプレイに登場します。

登場ヘクス: 登場ヘクスは A から J まで表示され、単一又は複数ヘクスであらわします。

- ・枢軸軍の登場ヘクスはドイツ軍のバルケンクロイツで、ソヴィエト軍のそれはソヴィエト軍の赤い星で表示されます。
- ・F から J の登場ヘクスは、全てのゲーム目的において通常ヘクスと見なされます。
- ・マップ北端に沿った登場ヘクス (A から E) は、特別ヘクスと見なされます。これらは平地地形ヘクスとして扱われ、敵ユニットはこれらのヘクスに進入又は攻撃ができません。

増援の配置: スタッキング制限は、初期配置の間に超過できます。ユニットは、敵の支配地域 (ZOC) 内に配置できます。この配置には、いかなる M P s もかかりません。増援は、登場ターンに通常に移動できます。

封鎖登場ヘクス: もしも、使用可能な全ての登場ヘクスが敵支配下にあると、増援は登場ヘクスが使用可能になるまで遅延できます。登場ヘクスに到着する増援は、毎ターン遅延できます。マップ北端に沿った登場ヘクスは敵が支配できないので、封鎖され得ないことに注意してください。

4.2 ドイツ軍の増援

大部分の枢軸軍増援は、カウンター上に表示されているごとく、登場ヘクス A、B、C に到着します。東方部隊、イタリア軍アルピニ二軍団、ブリュッヒャー増援、登場ヘクスが J のユニットは、下記のように異なる到着をします。

登場ヘクス J (Taman): 登場ヘクス J は、封鎖状態でゲームを開

始します。これは、枢軸軍によって占領されており、現在支配下にある場合にのみ使用できます。もしも、Jが枢軸軍の支配下でなければ、そうなるまで遅延されるか、又は1ターン遅延されていずれかの「A」登場ヘクスに到着します。

イタリア軍アルピーニ軍団：ターン5の初期フェイズに、枢軸軍プレイヤーはイタリア軍アルピーニ軍団についてサイを振ります。1又は2の目で、そのターンの増援としていずれかの「A」登場ヘクスに到着します。3～6の目では、登場しません（ドン川の北に進撃し、スターリングラードのドイツ第6軍の側面を守ります）。カフカス戦線へのアルピーニ軍団の到着は、枢軸軍プレイヤーが勝利するために18ではなく20勝利ポイントの獲得を要求します。

ブリュッシャー：これは、ケルチ海峡を越えて第11軍を移送するためのコード・ネームです。枢軸軍プレイヤーがTamanヘクスを支配した後の最初の初期フェイズに、増援としてブリュッシャーボックス内の2個師団を受け取ります。これらは、登場ヘクスに配置されます。

東方部隊：これらは、枢軸軍部隊への協力を志願したカフカス人やソヴィエト軍捕虜の不满分子からの反乱部隊です。もしも、ターン7以降の自軍初期フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーがKrasnodarとVoroshilovskの両方を支配していたら、3個の東方ユニットを編成しなければなりません。これを行うためには、自軍待機ボックスから3個の東方ユニットを取り出し、それぞれについてサイを1個振ります。サイの目は、後にユニットが増援としてプレイに到着するターンの数です。例えば、もしも1のサイの目であれば、その東方ユニットは次のターンに到着することになります。到着するターンには、連結鉄道ヘクス（14.3）上の友軍支配下で敵ZOC内になし、いずれかの大又は小都市ヘクスに増援として配置できます。

4.3 ソヴィエト軍のターン記録欄増援

ターン記録欄上に列記された全てのソヴィエト軍増援は、登場ヘクスEに到着するか又は東カスピ海待機ボックス内に置かれます。もしも、東カスピ海待機ボックス内に置かれたら、次のソヴィエト軍初期フェイズに増援として Astrakhan、Makhachkala、登場ヘクスFに到着できます。



ターン4と5には、航空支援マーカーを「使用可能」面で航空ボックス内に置きます。ターン7（以降）には、第4親衛騎兵HQを騎兵ユニット（又は複数のユニット）を含んでいるヘクス内に置きます。

4.4 ソヴィエト軍の無作為増援

これらの増援は、現地で編成されたか又は破滅的なクリミア戦役からの生き残りから再建されたフォーメーションをあらわします。ゲームの開始時に、右上端に白い星を持つ全ソヴィエト軍ユニットを不透明の容器内に入れます。各ターン（ターン1から開始して）のソヴィエト軍初期フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは容器から3ユニットを増援として引くことができます。可能であれば、少なくとも1ユニットはTobolisiに置かなければなりません。もしも、Tobolisiが枢軸軍の支配下にあると、その増援は失われて基幹ボックス内に置かれます。他の2ユニットは、完全補給状態の正面軍HQの上（14.1）又は鉄道ヘクスで連結するいずれかの友軍支配下の大都市に置くことができます（14.3）。ヘクス毎に1ユニットのみを置くことができますが、正面軍HQが大都市上に位置している場合には2ユニットをそこに置くことができます。もしも、十分な到着位置が使用可能でなければ、ユニット（又は複数のユニット）

は失われ、基幹ボックス内に置かれます。

ノート：ソヴィエト軍の無作為増援が登場可能な位置は、合計で以下の6箇所あります。Astrakhan、Tobolisi、Krasnodar、Grozny、2つのソヴィエト軍HQユニット。

重要：大部分のソヴィエト軍無作為増援は、減少戦力で到着します。これらのユニットは、左上端の三角形と減少面の星で表示されます。



もしも、ソヴィエト軍プレイヤーが「なし」[None]を引くと、その特定の引きについてはユニットを受け取りません。それでも、引かれた他のユニットは受け取ります。



4.5 ドイツ軍補充表

ターン2～6には、枢軸軍プレイヤーはターン毎に1補充を受け取ります。受け取る補充のタイプは、枢軸軍補充表でのサイ振りによって決定されます。補充記録欄上で補充マーカーによって補充を記録してください。補充の完全な詳細については、17.0を参照してください。結果は、下記に述べられています。



・**ドイツ軍の通常歩兵：**いずれかのドイツ軍歩兵師団又は自動車連隊について1補充。



・**ドイツ軍のエリート歩兵：**いずれかのドイツ軍猟兵又は山岳師団について1補充。



・**枢軸軍：**いずれかのルーマニア軍、イタリア軍、スロヴァキア軍、東方ユニットの騎兵、歩兵、自動車化歩兵、山岳歩兵について1補充。これらの国籍については、ルーマニア軍色の補充マーカーを使用してください。

・**いずれかの歩兵：**上記の3タイプのいずれか1つについて1補充。

・**ドイツ軍の機械化：**1ドイツ軍機械化補充。装甲又は装甲擲弾兵（第5SSを含みます）師団、Felmy軍団、突撃砲旅団。



・**特別：**いずれかのタイプの1補充。あるいは基幹ボックスから高射砲又はブランデンブルク部隊を取り出します。

プレイ・ノート：補充表は、他の2個ドイツ軍突撃砲ユニットがプレイに登場する唯一の方法です。

4.6 ヒトラーの指揮権掌握

ターン7から開始して、ドイツ軍の補充率はターン毎に2補充に増加します。1補充は補充表によって決定されますが、2番目の補充は、いかなるタイプでもかまいません。ドイツ軍プレイヤーは、自身の補充サイ振りの結果を見た後にタイプを決定できます。

デザイン・ノート：ヒトラーは、軍集団司令官（リスト）を解任し、A軍集団の指揮権を掌握しました。この指揮権変更の明白な影響を評価することは困難ですが、9月と10月に補充が着実に到着し始め、装甲、山岳、猟兵師団が完全戦力に復帰したことは明白です。

4.7 ソヴィエト軍のイベント表

ソヴィエト軍プレイヤーは、各ソヴィエト軍初期フェイズに自軍

イベント表でサイを振ります(ターン1から開始します)。その結果は、下記で述べられます。もしも、結果が補充であれば、17.0を参照してください。

海兵旅団：ソヴィエト軍プレイヤーは、海兵旅団待機ボックスから海兵旅団を受け取ります。ユニットは、増援として黒海沿岸のいずれかの友軍支配下港湾に置かれなければなりません(EZOC内に置くことができます[6.1])。もしも、全海軍歩兵がすでにゲームに登場していたら、ソヴィエト軍プレイヤーは1歩兵補充を受け取ります。



歩兵補充：ソヴィエト軍プレイヤーは、補充記録欄上に記録された1歩兵補充を受け取ります。



騎兵補充：ソヴィエト軍プレイヤーは、補充記録欄上に記録された1騎兵補充を受け取ります。



レンドリース戦車：ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のレンドリース・ボックスから1個戦車旅団を受け取ります。ユニットは、増援として登場ヘクスF又はGに置かれます。もしも、このボックスからの全戦車旅団がすでにプレイにあれば、この結果は効果なしとして扱います。



トルコ戦線師団：ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のトルコ戦線待機ボックスから1個師団を受け取ります。ユニットは、増援として登場ヘクスG又はHに置かれます。もしも、全トルコ戦線師団がすでにプレイに登場していたら、ソヴィエト軍プレイヤーは1歩兵補充を受け取ります。



黒海艦隊の出撃：ソヴィエト軍プレイヤーは、使用可能ボックス内に黒海艦隊マーカーの1つを置きます。これは、いかなる時でも使用できます。もしも、両方の黒海艦隊マーカーがすでに使用可能であれば(又はプレイから取り去られていたら)結果を効果なしとして扱います。



4.8 天候

ターン6から開始して、枢軸軍初期フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは天候についてサイを振り天候表を調べます。結果は、ターンの残りについて有効のままで留まります。

晴天：効果なし。

悪天：自軍の第2インパルス(移動と戦闘フェイズ)を受け取るプレイヤーはいません。第1インパルスには何ら影響しません。航空支援と黒海艦隊マーカーは、悪天の間の第1インパルスに使用できません。

デザイン・ノート：天候マーカーは、不注意にもカウンター・シートから外されました。その代わりにスペア・マーカーを使用しましょう。

5. スタッキング

5.1 スタッキング限度

スタッキングは、1ヘクス内に複数のユニットが存在するときに発生します。両陣営のスタッキング制限は、3ユニットです。あるヘクス内に存在できるマーカー(空軍と海軍マーカーを含みます)の数に限度はありません。

フリー・スタッキング・ユニット：以下の各ユニットの1つは、ヘクス内にフリーでスタックできます(これらのユニットは、端に白い四角形でマークされています)：

- ・HQs
- ・ドイツ軍突撃砲
- ・ドイツ軍高射砲
- ・ドイツ軍コマンド
- ・ソヴィエト軍対戦車
- ・ソヴィエト軍装甲列車
- ・ソヴィエト軍港湾守備隊

5.2 スタッキング限度

スタッキング限度は、移動(7.0)、退却(11.0)、戦闘後前進(12.0)の過程、増援の配置で超過することができます。スタッキング限度は、各移動フェイズの完了時、機動強襲(13.0)の瞬間、退却や戦闘後前進の終了時に厳密に確認しなければなりません。所有しているプレイヤーは、これらの場合に、スタッキング限度を満たすために十分なユニットをヘクスから除去することによって、全てのスタッキング違反を正さなければなりません。

6. 支配地域

6.1 一般ルール

1つ以上のユニット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、これらのユニットの支配地域(ZOC)を構成します。敵支配地域は、EZOCと略称されます。1つ以上の友軍ユニットが同一ヘクス内にZOCを及ぼしていても、追加の影響はありません。

6.2 どのユニットがZOCを及ぼすのか

カウンターの周囲に白い四角形を持つユニットを除き、全てのユニットはZOCを及ぼします(5.1)。空軍と海軍のマーカーを含む全てのマーカーは、ZOCを持ちません。

6.3 ZOCsと移動

- ・EZOCを退出するためには、追加の2MPsがかかります。
- ・EZOCに進入するためには、追加のMPsはかかりません。
- ・ユニットは、EZOCに進入するときに停止する必要はありません。ユニットは、MPコストを支払える限り、EZOCからEZOCへと移動できます。

6.4 ZOCsと地形

ZOCsは、全ユニットが移動不可能なヘクスサイドを除き、全ヘクスサイドを越えて伸びます。：

- ・ZOCsは、「開通した」山岳道(2.32)を除き、アルパイン・ヘクスサイドを越えて伸びません。
- ・ZOCsは、湖又は完全海上ヘクスサイドを越えて伸びません。

6.5 ZOCsの他の影響

・**鉄道移動**：鉄道移動は、もしもユニットがEZOC内で開始すると認められません。

・**退却**：ユニットのスタックは、もしもEZOC内に退却すると除去又はステップ損失し得ます(11.2)。

・**補給線**：補給線(14.3)は、EZOC内のカラのヘクスを通してたどることはできません。

7. 移動

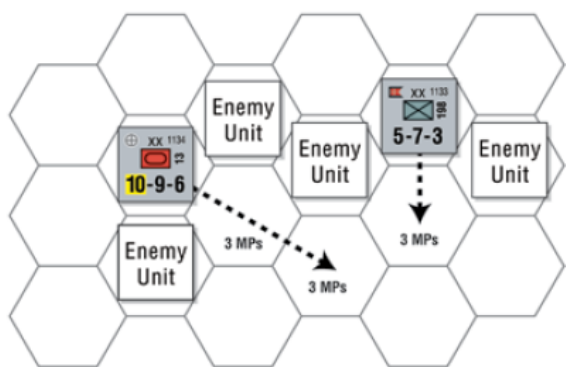
7.1 基本

友軍移動フェイズの間に、プレイヤーは望むだけの自軍ユニット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。各ユニットは、移動のために消費できる移動ポイント(MP s)の数である許容移動力(MA)を持ちます。進入する各ヘクス(ならびに越えるヘクスサイド)は、地形効果チャート(T E C)上で決定される一定数のMP sがかかります。移動は、個々のユニット又はスタックによって行われます。もしも、ユニットがスタックとして移動する場合には、スタック内の最低速の移動率で移動します。ユニット又はスタックは、敵ユニットによって占められたヘクスに進入できません。**1ユニット又はスタックの移動は、他の移動を開始する前に完了しなければなりません。**未使用の全MP sは失われ、累加できません。ゼロの許容移動力を持つユニットは、決して移動できません。

道路と橋梁: 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見なされます。

7.2 第1移動フェイズ

全友軍ユニットは、その完全許容移動力まで移動できます。第1移動フェイズには、以下のタイプの特別な移動が認められます。: 拡張移動、鉄道移動、海上移動。



移動とZOCの例: ユニットの、E Z O Cを退出するために追加の2 MP sを支払います。6の許容移動力を持つユニットは、E Z O C内の2ヘクスを通過できます。

7.2.1 拡張移動

全ユニットは、その移動をE Z O C内で終了しなければ、許容移動力を2(+2 MP s)だけ増加させるために、第1移動フェイズに拡張移動を使用できます。ユニットは、たとえE Z O C内で移動を開始しても、拡張移動を使用できます。

7.2.2 鉄道と海上の移動

鉄道と海上の移動は、第1移動フェイズにのみ認められます。第1移動フェイズに鉄道又は海上の移動を使用するユニットは、第2移動フェイズに通常に移動できますが、鉄道や海上によっては移動できません。ユニットは、同一の移動フェイズに鉄道と海上の両方の移動を組み合わせることはできません。

海上移動: ソヴィエト軍プレイヤーのみが海上移動を使用できます。海上移動を使用しているユニットは、友軍支配下の港湾から(同一海の)他の友軍支配下の港湾へと移動できます。**海上移動は、たとえカラであっても、敵支配下への港湾へは認められません。**これに

は、ユニットの全MAがかかります。第1移動フェイズの間に各海(カスピ海、黒海とアゾフ海)で最大1ユニットが海上移動を使用できます。アゾフ海では、さらに海兵旅団のみに制限されます(アゾフ海は極端に浅く、航空攻撃を受けました)。入港又は出港する港湾は、航空支援(16.14)によって援護されていない限り、E Z O C内であってはなりません。

鉄道移動: 両プレイヤーは、鉄道移動を使用できます。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。移動フェイズの開始時に友軍支配下だった鉄道ヘクスのみを使用できます。各陣営は、各友軍第1移動フェイズに、鉄道移動によって最大で1ユニットのみを移動させることができます。鉄道移動を使用しているユニットは、鉄道ヘクス上で開始し、連続する鉄道ヘクスの道筋に従わなければなりません。鉄道移動を使用するユニットは、E Z O C内で開始できず、いかなるときにもE Z O C内に進入できません。**鉄道移動を使用するユニットは、敵支配下の都市(大又は小)又は町に進入できません。**ゼロの許容移動力を持つユニットは、鉄道移動を使用できません。

使用可能な鉄道ヘクス: 鉄道移動のために鉄道ヘクスを使用するためには、そのヘクスは敵ユニットとそのZOC sから解放されていて(6.0) 友軍支配下の大都市又は友軍支配下の登場ヘクスへと連続する鉄道ヘクスによって連結していなければなりません。

マップ外鉄道: 鉄道は、Tobilisi と登場ヘクスFを連結しているものと見なします。ただし、このリンクを使用しているユニットは、リンクの最終端末(Tobilisi 又は登場ヘクスF)で鉄道移動を停止しなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーのみが、マップ外鉄道を使用できます。

Sochi から Sukhumi と未完成鉄道: これらの2つの鉄道伸張は、鉄道移動のために使用できず、補給のためにのみ使用できます。

7.3 第2移動フェイズ

第2移動フェイズの間には、全友軍ユニットが再び移動できます。機械化と騎兵ユニットは、完全MAで移動し、機動強襲(13.0)を実施できます。徒歩ユニットは、1ヘクスのみの移動又は攻撃を行うことができ、両方はできません。1ヘクスは最小移動(7.4)の領域に入るので、MP コストは無視されます。拡張移動(7.21) 鉄道移動と海上移動(7.22)は、第2移動フェイズには認められません。

強襲マーカー: 第2インパルスの戦闘フェイズに攻撃することを望む機械化と騎兵ユニットは、それを行うために3 MP sを消費しなければなりません。第2インパルスの戦闘フェイズに攻撃することを望む徒歩ユニットは、移動できません。3 MP sを消費した機械化と騎兵ユニットならびに移動していない徒歩ユニット(しかも、攻撃を計画している)を強襲マーカーで表示してください。これらは、第2インパルスの戦闘フェイズに攻撃することを認められる唯一のユニットとなります。機械化と騎兵ユニットは、たとえそれを行うための十分なMP sを持たなくても、常に1ヘクス移動して強襲を行うことができます。

7.4 最小移動

第1と第2の両フェイズに、移動することを認められたユニットは、たとえそれを行うために十分なMP sを持たなくても、常に少なくとも1ヘクス移動できます。唯一の制限は、禁止地形に進入又は越えることができないことです。

7.5 戦略道路移動

戦略道路移動は、機械化と非機械化ユニットの両者が第1と第2の両フェイズに認められます。

・道路の道筋に沿ってその全MAを消費し、しかもEZOCに進入又はそこから退出しない機械化ユニットは、道路ヘクス毎に0.5MPの減少した道路移動率を使用できます。

・道路の道筋に沿ってその全MAを消費し、しかもEZOCに進入又はそこから退出しない非機械化ユニットは、追加の1道路ヘクスを移動できます。これは、第2インパルスに徒歩ユニットに2道路ヘクスの移動を認めることに注意してください。

第1移動フェイズには、戦略移動は拡張移動と累加します。例えば、6のMAを持つ機械化ユニットが拡張移動(+2MPs)と戦略移動を使用すると、16道路ヘクス移動できます。

7.6 機械化ユニットと障害地形

・機械化ユニットは、道路の道筋に従っていない限り、決して湿地や山岳ヘクスに進入できません。
・機械化ユニットは、もしも道路の道筋に従っていなければ、森林ヘクスに進入する瞬間に停止しなければなりません。

7.7 河川ヘクスサイド

・非架橋小河川ヘクスサイドを越えるためには、追加の1移動ポイント(+1MP)がかかります。
・ユニットは、その移動を大河川ヘクスサイドに隣接して開始し、しかもその最初の移動が大河川ヘクスサイドを越えるのでない限りは、非架橋大河川ヘクスサイドを越えられません。大河川ヘクスサイドを越えるためには、追加の1移動ポイント(+1MP)がかかります。

7.8 湿地、山岳、アルパインのヘクス

湿地：全非機械化ユニットは、道路に沿って移動していない限り、湿地ヘクスに進入する瞬間に停止しなければなりません。各湿地ヘクスは、2MPsがかかります。機械化ユニットは、道路に沿って移動していない限り、禁じられます(7.6)。

山岳：山岳歩兵を除く全非機械化ユニットは、道路に沿って移動していない限り、山岳ヘクスに進入する瞬間に停止しなければなりません。各山岳ヘクスは、2MPsがかかります。

アルパイン：アルパイン・ヘクスに進入できるユニットは、ありません。ユニットは、山岳道でのみアルパイン・ヘクスサイドを越えることができます。

7.9 特殊な移動ルールを持つユニット

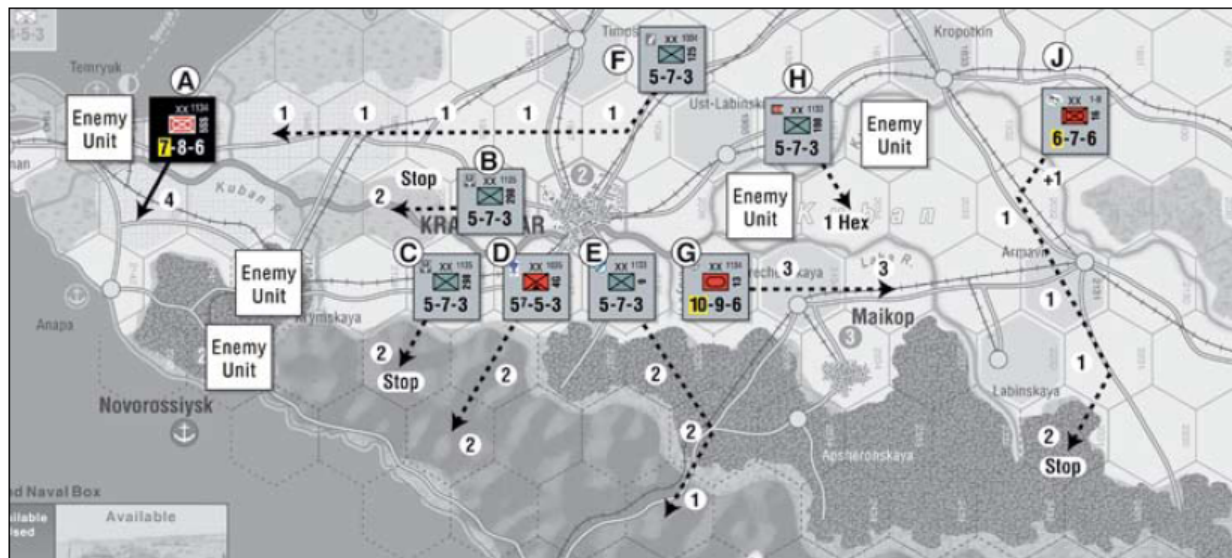
特殊な移動ルールを持つ4つのタイプのユニットがあります。:

- ・アゾフ小艦隊：15.3を参照
- ・装甲列車：15.6を参照
- ・第4自転車連隊：15.8を参照
- ・第454保安師団：15.9を参照

8. 戦闘

8.1 戦闘の一般ルール

手番ユニットは、両方の友軍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、攻撃を要求されるユニットはありません。戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できる又は攻撃を受けるユニットはありません。あるヘクス内で防御している全ユニットは、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、自身の攻撃をいかなる順番でも実施でき、予め指定しておく必要はありません。



移動の例：各ヘクスに進入するためのコストが示されています。ユニットAは大河川ヘクスサイドに隣接して開始するので、追加1MPのコストで越えることができ、EZOCを退出しているので2MPsがかかります、河川を越えるために合計4MPsを消費します。ユニットBは、道路に従っていなければ、湿地ヘクスに進入した瞬間に停止しなければなりません。ユニットCは、道路に従っていなければ、山岳ヘクスに進入した瞬間に停止しなければなりません。ユニットDは山岳歩兵ユニットなので、山岳ヘクスに進入したときに

停止する必要はなく、2山岳ヘクスを移動するために拡張移動(+2MPs)を使用します。ユニットEとFは、MAを5に増加させるために拡張移動を使用します。ユニットGは、各EZOCで追加の2MPsを消費しなければなりません。ユニットHは、4MPsのコストがかかる1ヘクスに移動するために、最小移動を使用します。ユニットJは、道路の道筋に従っていなければ、森林に進入した瞬間に停止しなければならない機械化ユニットです。

次の攻撃に進む前に、各攻撃（退却と戦闘後前進を含む）を完了しなければなりません。

第1と第2戦闘フェイズ：第1と第2戦闘フェイズは同じですが、例外として、第2戦闘フェイズには強襲マーカーを持つユニットのみが攻撃できます。

8.2 複数ヘクス戦闘

・敵が占めるヘクスは、攻撃側が周囲のヘクスから投入できるだけの友軍ユニットによって、1つの戦闘で攻撃され得ます。ただし、複数のヘクスが単一攻撃の目標になることはありません。攻撃している単一ユニットは、自身の戦闘戦力を分割して複数の戦闘に適用することはできません。

・同一ヘクス内のユニットは、各攻撃が個別に実施される限り、隣接する異なるヘクス内の防御側を攻撃できます。

・攻撃しているユニットを含んでいるヘクス内のユニットは、その戦闘又はいかなる戦闘にも参加する必要はありません。

8.3 戦闘手順

各戦闘について、以下のステップに従います。：

ステップ1：攻撃に参加しているユニットの統合された攻撃戦力に対して、参加している防御ユニットの防御戦力の合計を比較し、数字の戦闘比として表現します（攻撃側対防御側）。この戦闘比率を約分し、戦闘結果表（CRT）上で戦闘比コラムの1つに一致させます。

例：15対4は、3対1になります。

ステップ2：攻撃側は、航空支援又は黒海艦隊マーカーを戦闘に投入するかどうかを決定しなければなりません。

ステップ3：コラムシフトを考慮した後に、サイを振り、結果が実行されます。以下の順番に従います。：

- A. ステップ損失を取り去ります（10.2、10.3）
- B. 適用可能であれば、断固とした防御を実行します（10.4）
- C. 退却を実行します（11.0）
- D. 戦闘後前進を実行します（12.0）

8.4 最小と最大の戦闘比

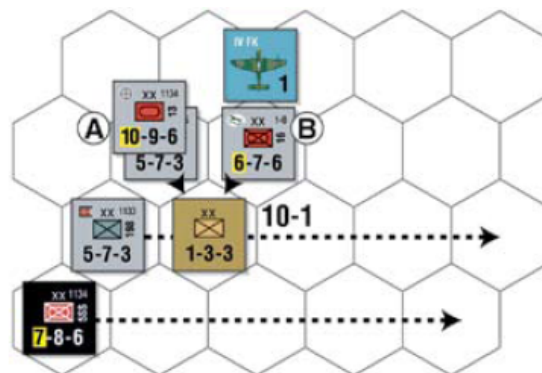
比が1対2未満の戦闘は、認められません。比が9対1を超える戦闘は、自動的除去になります（8.5）。攻撃側と防御側のコラムシフトは、最小と最大の制限の前に適用されます。例：2シフトを持つ11対1の比は、9対1のコラムを使用することになります。

8.5 自動的除去

戦闘フェイズ：もしも、戦闘フェイズに10対1の比が達成されたら、防御側はサイを振ることなしに除去され、攻撃しているユニットは戦闘後前進できます。

移動フェイズ：自動的除去は、第1移動フェイズ（第2移動フェイズは不可）の間に起こり得ます。それは、手番プレイヤーが十分な攻撃戦力とコラムシフト（航空支援/黒海艦隊のシフト）を持つユニットを敵ユニット（又は複数のユニット）に隣接させ、防御側ヘクスに対して少なくとも10対1を達成した場合です。その時点で、防御しているユニット（たち）は除去されます。10対1を可能にした全ユニットは、自動的除去マーカーでマークされ、その移動フェイズにはそれ以上移動できず、続く戦闘フェイズの攻撃に参加できません。手番プレイヤーは、敵ユニットがそこに存在していなかったかのごとく、他のユニットをそのヘクス内に移動又は通過させる

ことができます。自動的除去マーカーでマークされたユニットは、後の戦闘フェイズのいかなるタイミングにも、CRT上で戦闘が解決されたごとく戦闘後前進でき、その時点でマーカーは取り去られます。



自動的除去の例：ヘクスAとBの3個ドイツ軍ユニットは、ソヴィエト軍ユニットに隣接して移動しました。比は21対3で=7対1です。航空、装甲、TQのシフトが10対1に持っていき、自動的除去を行います。いまだ移動しておらず、しかもその戦闘に参加していない他の2個ドイツ軍ユニットは、ソヴィエト軍ユニットを無視して自身の移動を実施できます。

9. 戦闘修正

9.1 半減

半減させるときには、常に個々のユニット（スタックではありません）を半減させ、端数は切り上げます（例：5の攻撃戦力を持つ2ユニットは、半減後に6の攻撃戦力を持つことになります[3+3=6]）。一定の攻撃で戦闘戦力が複数回半減されるユニットはありません。

例：非補給下の10攻撃戦力の装甲師団（14.4で半減します）が河川ヘクスサイドを越えて攻撃していたら（9.3で半減します）5の攻撃戦力を持つことになります。

9.2 防御地形ボーナス

特定の地形では、防御側は防御地形ボーナス（DTBs）を受け取ります。これらは、ヘクス（ユニットではありません）に加えられる戦力ポイントです。DTBsの完全なリストについては、地形効果チャート（TEC）を参照してください。防御側は、1つのDTBのみを受け取ることができ、常に防御側に最も有利なものが使用されます。DTBは、決して防御側スタックの統合された防御戦力を超過できず、超過した数値は無視されます。あるヘクス内で単独で防御しているフリー・スタッキング・ユニットは、DTBsを受け取りません。

例：山岳ヘクス（+5）内の2-2-3旅団は、+2のみを受け取り、修正後の4防御戦力を持ちます。山岳ヘクス内の2個5-7-3師団は、合計で19（7+7+5）防御戦力を持つことになります。

9.3 河川ヘクスサイド、山岳道と湿地のヘクス

河川越え、山岳ヘクス又は湿地ヘクスから外部に攻撃している場合には、攻撃側の攻撃戦力に影響します。：

- ・河川ヘクスサイド（架橋又は非架橋、小河川又は大河川）を越えて攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します。
- ・湿地ヘクス（道路に沿って又は沿わずに）から外部を攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します。

・山岳道を越えて（道路に沿って又は沿わずに）攻撃しているユニットは、その攻撃戦力が半減します。

9.4 機械化ユニットと障害地形

機械化ユニットは、山岳又は湿地のヘクス（道路に沿って又は沿わずに）内を攻撃しているときに、攻撃戦力が5に減少します。もしも、攻撃戦力が現在5未満であれば、このルールは無視されます。この5戦力の限度は、半減する前に適用します。

例：非補給下の10 攻撃戦力装甲師団（14.4 で半減します）が山岳ヘクス（最大5戦力）を攻撃していると、3の攻撃戦力を持つこととなります（最初に5に減少し、次に半減します）

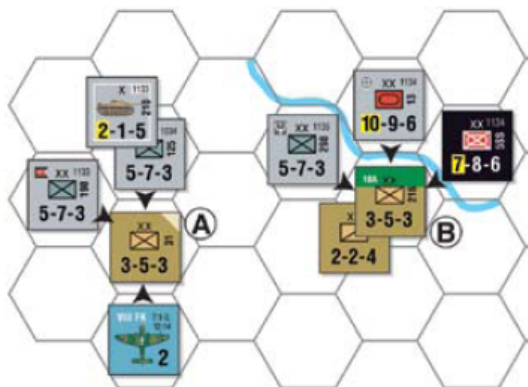
9.5 装甲シフト

攻撃側：もしも、攻撃側が装甲ユニット（戦車、装甲、突撃砲又は完全戦力面の装甲擲弾兵師団）を戦闘に参加させ、防御側が装甲ユニット又は対戦車ユニットを持たなければ、攻撃側はCRT上で右に1コラムのシフトを受け取ります。

防御側：もしも、防御側が戦闘に装甲ユニットを持ち、攻撃側が持たなければ、攻撃側は自身の攻撃をCRT上で左に1コラムシフトしなければなりません。

対戦車ユニット：ソヴィエト軍の対戦車連隊、ドイツ軍の高射砲連隊、減少戦力のドイツ軍装甲擲弾兵師団は、シフトを提供しませんが、攻撃している装甲によって生じるシフトを無効にできます。資格を持つユニットは、黄色いボックス内の防御戦力で表示されます。

地形の制限：もしも、防御側が森林、湿地、都市（大都市又は小都市）山岳ヘクス内に存在すると、どちらの陣営も装甲シフトを獲得できません。加えて、攻撃側（防御側ではありません）は、もしも大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、装甲シフトを獲得で



戦闘の例：

A：3個のドイツ軍ユニットにプラスして+2航空支援マーカーが1個ソヴィエト軍ユニットを攻撃しています。戦闘比は12対5で2対1となります。突撃砲旅団は装甲シフトを提供し、航空支援は2シフトを提供します。最終戦闘比は、5対1です。

B：3個のドイツ軍ユニットが2個のソヴィエト軍ユニットを攻撃しています。ドイツ軍ユニットの2個は、小河川を越えて攻撃しているので半減されます。戦闘比は14対7で2対1となります。ドイツ軍プレイヤーは、高いITQ(9.6)を持つことで1シフトを受け取り、装甲(9.5)のために1シフトを受け取ります。最終戦闘比は、4対1です。

きません（ただし、小河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているときには獲得できます）。

9.6 部隊評価（TQ）シフト

攻撃側：もしも、攻撃側が相手側の全参加ユニットよりも高いITQのユニットを戦闘に参加させていたら、攻撃側はCRT上で右に1コラム有利なシフトを受け取ります。

防御側：もしも、攻撃側が劣悪TQユニットのみで攻撃しており、防御側が少なくとも1つのエリート・ユニットをヘクス内に持てば、攻撃側はCRT上で左に1シフトを被ります。

9.7 種々雑多な修正

- ・非補給下（14.4）
- ・混乱（11.5）
- ・ソヴィエト軍黒海艦隊（16.22）
- ・ブランデンブルク部隊（15.2）
- ・航空支援（16.12）

10. 戦闘結果

10.1 戦闘結果の説明

「攻撃側」と「防御側」の単語は、一般的な戦略状況ではなく、当該戦闘に参加しているユニットについてのみ述べています。

D1 - B = 防御側は1ステップ損失します。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならず（断固とした防御[10.4]は認められません）混乱状態になります（11.5）。攻撃側は、戦闘後前進できます（12.0）。

A1 / D2 = 攻撃側は1ステップを失い（ステップ損失は、防御側によって選択されます）防御側は2ステップを失います（攻撃側は、取り去るステップの1つを選択できます）もしも、防御側が失うステップを1しか持たなければ、攻撃側は何も失いません。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならず（断固とした防御は認められません）混乱状態になります。攻撃側は、戦闘後前進できます。

D1 = 防御側は、1ステップを失います。生き残っている防御側は、2ヘクス退却するか又は断固とした防御を実施します。攻撃側は、もしも防御側が退却すれば戦闘後前進できます。

DR = 防御側は、2ヘクス退却するか又は断固とした防御を実施しなければなりません。攻撃側は、もしも防御側が退却すれば戦闘後前進できます。

A1 / D1 = 各陣営は、1ステップを失います（ステップを損失するユニットは、所有しているプレイヤーによって決定されます）。生き残っている防御側は、2ヘクス退却するか又は断固とした防御を実施します。攻撃側は、もしも防御側が退却すれば戦闘後前進できます。

EX = 各陣営は、1ステップ損失します（ステップを損失するユニットは、相手側プレイヤーによって決定されます）。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して停止できます（通常の戦闘後前進[12.0]は認められない）。

A1 / DR = 攻撃側は、1ステップを損失します。防御側は2ヘクス退却するか、又は断固とした防御を実施しなければなりません。

攻撃側は、もしも防御側が退却すれば戦闘後前進できます。

A 1 = 攻撃側は、1 ステップを損失します。防御側の退却はありません。

10.2 ステップ損失の選択

断固とした防御の間に先導ユニットからステップ損失を受けることを強制されるか、EX又はA1/D2の結果でない限り、通常は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。ステップ損失を受けるユニットを（あなたか又はあなたの相手が）選択しているときには、以下の優先順位に従わなければなりません。

- A. 完全戦力ユニット（これには、単一ステップ・ユニットを含みます）を選択します。
- B. もしも、完全戦力ユニットがなければ、減少戦力面に裏返されたユニットを選択します。
- C. もしも、残存又はKGsのみがある場合には、それらの1つを選択します。

10.3 ステップ損失の表示

ユニットを裏返して、ユニットがステップ損失を被ったことを表示します。もしも、1 ステップ・ユニットか又はユニットがすでに裏返されていたら、基幹ボックスに置かれるか又はプレイから取り去られます。

大規模ユニット：全てのドイツ軍歩兵、装甲擲弾兵、装甲師団と5つのソヴィエト軍狙撃兵軍団は、2番目のステップ損失を受けるときに残存（又はカンパフグループ - KG）を形成します。残存ユニットは、CRT結果のいかなる退却にも従わなければなりません。



例：第5SS師団の3ステップ

ノート：ドイツ軍の猟兵と山岳師団は、残存ユニットを形成しません。これらの師団は、2個連隊のみを持ちます。

10.4 断固とした防御

断固とした防御は、反撃や死守をあらわします。

手順：防御側は、断固とした防御表を使用することで、CRT上のD1、DR、A1/D1、A1/DR結果の退却部分の無効化を試みることができます。D1 - B又はA1/D2結果の退却を無効にすることはできません。断固とした防御は、戦闘で少なくとも1ステップが生き残ったら行えます。この表での成功結果は、ユニット又はスタックに退却を無視し、攻撃側の戦闘後前進を無効にすることを認めます。CRTからのステップ損失は、断固とした防御の解決前に実行されることに注意してください。もしも、防御しているスタック内に生き残っている複数のユニットがある場合には、防御側は1ユニットを先導ユニットとして取り出し、このユニットはサイの目修正を決定し、もしも要求されたら最初にステップ損失を被ります。

適格要件：混乱ユニットとカウンターの周囲に白い四角形を持つユニットを除く全ユニットは、断固とした防御を実行することができます（5.1）。

使用するためのコラム：ヘクスの地形は、防御側が使用するコラムを決定します。もしも、選択が行われる場合には（例えば、平地ヘクス内の町）常に防御側に最も有利なコラムを使用します。

防御支援：プレイヤー諸氏は、断固とした防御のサイの目に追加の修正を（drm）提供するために、航空支援又は黒海艦隊マーカーのどちらかを使用できます。防御航空支援（16.13）は+1drmを提供し、第 航空軍団は+2を提供します。黒海艦隊マーカー（沿岸艦砲射撃 [16.22]）は、+2drmを提供します。黒海艦隊は、黒海の沿岸ヘクスでのみ認められます。プレイヤー諸氏は、断固とした防御毎に、1枚の航空又は海軍支援マーカーのみを使用できます（1枚の航空支援マーカー又は1枚の黒海艦隊マーカーのどちらか）。

サイの目修正：

- + 1 先導ユニットのTQがエリート
- 1 先導ユニットのTQが劣悪
- + 2 ソヴィエト軍黒海艦隊
- + 1 航空支援（+2もしも、第 航空軍団であれば）

結果の説明：

- ・ 断固とした防御は成功し、退却は無効となります。もしも、結果が中黒（・）を持たなければ、断固とした防御は失敗し、防御側は2ヘクス退却しなければなりません。

- 1 防御側の先導ユニットは、1ステップ損失を受けます。
- 1/1 防御側の先導ユニットは1ステップを損失し、攻撃側は1ステップ損失します（攻撃側の選択で）。

単一ステップの防御側：もしも、防御側が1ステップのみを持ち、そのステップが成功した断固とした防御で失われたら、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できます（通常の戦闘後前進は認められません）。

11. 退却

11.1 退却の手順

手順：CRTによって退却することを要求されたときには、結果により2又は4ヘクス退却しなければなりません。例外：1ヘクス退却（11.6）所有しているプレイヤーは、道筋を決定できます。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に退却できます。

一般ルール：2ヘクス退却するユニットは、戦闘が解決されたときに占めていたヘクスから2ヘクス離れてその退却を終了しなければならず、4ヘクス退却するユニットは4ヘクス離れて終了しなければなりません。これを行えないユニットは、除去されます。

ユニットは、退却しているときに、列記された優先順位に従わなければなりません。

1. 可能な限りステップの除去が少ない方法で退却します。
2. 可能であれば、完全補給下のヘクスに退却し、不可能であれば限定補給下のヘクスへ退却します。
3. スタッキング限度を超過しないヘクスに退却します。不可能であれば、攻撃側によって1ヘクス追加退却させられます（上記#1と#2の優先順位に従います）。
4. いずれかのヘクスに退却します。

11.2 退却による除去とステップ損失

EZOC内への退却は、除去又はステップ損失の原因となり得ま

す。:

除去: ゼロMAのユニットは、退却すると除去されます。他のユニットは、以下のような退却をすると除去されます。:

- a) マップ外へ又は移動フェイズに進入/越えることが禁じられているヘクス内へ又はヘクスサイドを越える場合。
- b) 敵ユニットが占めるヘクス内へ。
- c) ZOCを所有している2つの敵ユニット間に直接跨かれたヘクスサイドを越える(下記例のヘクスサイド「1」を参照してください)。退却の一部ではなく、しかも退却して入るヘクスを占める友軍ユニットは、この罰則を無効にします。
- d) ZOCを所有している2つの敵ユニット間に直接存在するヘクス内へ(下記例のヘクス「2」を参照してください)。退却の一部ではない友軍ユニットは、この目的についてそれらが占めるヘクス内の敵ZOCを無効にします。
- e) 退却の最初のヘクスの後にEZOC内に。退却の一部ではない友軍ユニットは、この目的についてそれらが占めるヘクス内の敵ZOCを無効にします。

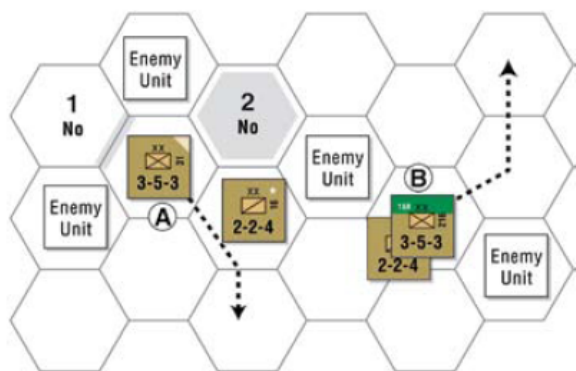
ステップ損失: ユニットのスタックは、上記「c」と「d」の場合についての資格を持たないEZOCに進入したら(下図の例を参照してください)合計で1ステップのみを失わなければなりません(ユニット毎ではありません)。退却の一部ではない友軍ユニットは、ステップ損失の目的について、それらが占めるヘクス内の敵ZOCsを無効にします。防御側は、10.2で述べられたごとく、ステップ損失を選択できます。

11.3 未消化の退却

もしも、防御側が1ヘクスのみ退却する(11.1)か、又はユニットが除去されたために全く退却しなくても([10.1]のEX結果を参照)攻撃側は完全な戦闘後前進を受け取ります。

11.4 以前に退却したユニットに対する戦闘

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、



退却の例: AとBのソヴィエト軍ユニットは、退却しなければなりません。ユニットAは、友軍ユニットを通過する安全な退却路を持ちます。ヘクス「1」と「2」内への退却が禁止されることに注意してください。Bのスタックは、EZOCを通して退却するので、1ステップを損失(どちらかのユニットに対して適用)します。

しかも同一の戦闘フェイズに攻撃を受けたら、退却したユニットはその戦闘に自身の防御戦力を加えず、**断固とした防御に使用できず**、もしも再び退却を要求されたら除去されます。例外: もしも、攻撃が機動強襲であれば、以前に退却したユニットはそのヘクスに自身の防御戦力を加えます。

11.5 混乱

D1-B又はA1/D2の結果で退却するいかなるユニットも、混乱状態になります。混乱状態のユニットが再び混乱することを強いられても、追加の影響はありません。退却が完了した後に、そのようなユニットの上に混乱マーカーを置きます。混乱ユニットは、以下の方法で罰則を受けます。:

- ・自身の移動をEZOC内で終了できません。
- ・もしも攻撃されたら、防御側ヘクス内の1つ以上のユニットが混乱状態であると、攻撃側はCRT上で右に1コラムシフトを獲得します。
- ・断固とした防御で先導ユニットになれません。
- ・1ヘクス退却を実行できません(11.1)。
- ・補充を受け取れません。

能力: 混乱ユニットは、その完全な防御戦力とZOCを保持します。ユニットは、混乱状態になることなしに、友軍混乱ユニットに進入又は通過ができます。

回復: 各プレイヤー・ターンの終了時(友軍補給フェイズの間に)友軍の全混乱ユニットは自動的に回復します。

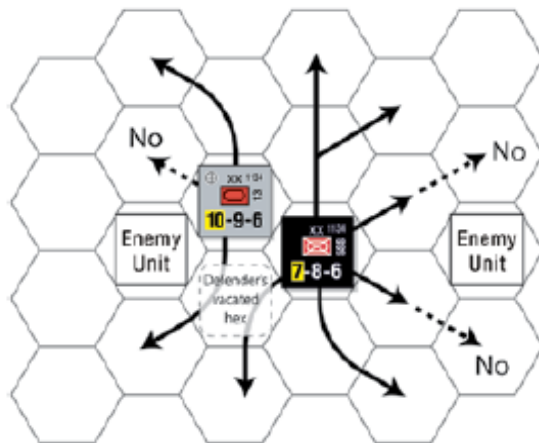
11.6 1ヘクス退却

2ヘクス退却は、もしも退却しているユニット又はスタックが混乱(11.5)せずに町、都市(大又は小)、湿地、森林、山岳のヘクスに進入すると、1ヘクスのみで終了できます。4ヘクス退却しなければならないユニットは、決して1ヘクス後に停止できません。1ヘクス退却するユニットは、友軍の非混乱状態ユニットがすでにそのヘクス内にいない限り、その退却をEZOC内で終了できません。

12. 戦闘後前進

12.1 前進の長さ

CRTによって前進を認められたときには、機械化と騎兵ユニットは2ヘクス前進でき、非機械化ユニットは1ヘクス前進できます。ユニットはいかなる方向にも前進でき、防御側のカラのヘクスへの進入を要求されません。ゼロMAのユニットは、前進できません。



戦闘後前進の例：2つのドイツ軍機械化ユニットは、防御しているユニットをちょうど除去したところで、ここで2ヘクス前進できます。実線の矢印は、前進可能な道筋を示し、点線は禁じられた道筋を示します。

12.2 前進と敵ZOC

敵ZOCは戦闘後前進を停止させませんが、防御側がカラにしたヘクスに進入しているか、又は防御側がカラにしたヘクスに進入していたのでない限り、1つのEZOCから同一ユニットの他のEZOCに直接は前進できません。例を参照してください。

12.3 地形と前進

- ・通常の移動が禁止されているヘクス内へ又はヘクスサイドを越える前進はできません。
- ・騎兵ユニットは、道路に沿って前進していない限り、山岳又は湿地のヘクス内に前進したら停止しなければなりません。
- ・機械化ユニットは、道路に沿って前進していない限り、森林ヘクス内に前進したら停止しなければなりません。

・**大河川ヘクスサイド：**騎兵又は機械化ユニットは、最初のヘクスに前進する間にのみ、非架橋大河川ヘクスサイドを越えることができます。

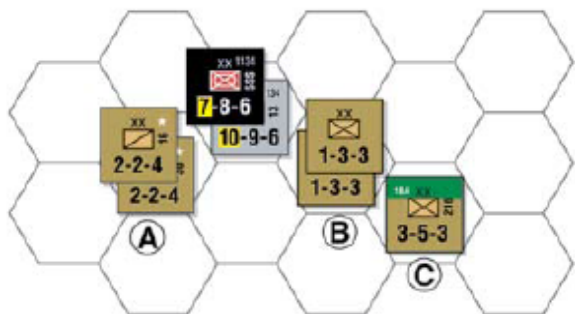
12.4 非補給下ユニットと前進

現在、非補給下のユニットは、最大で1ヘクス前進できます 1

3. 機動強襲

13.1 機動強襲の手順

第2移動フェイズの間に、手番プレイヤーは敵ユニットに機動強襲を行えます。ゲームの目的において、機動強襲は移動の機能と見なされます。いかなる機械化又は騎兵ユニット、あるいは少なくとも3MPsを持つそのようなユニットのスタックは、機動強襲を行えます。機動強襲を実施しているユニットは、一緒にスタックして開始しているか、又は移動しているユニットによって拾い上げられなければなりません。そのフェイズに未だ移動していないユニットのみが拾い上げられることができ、拾い上げられた瞬間に、移動しているユニットが消費しているMPsを消費したものと見なされます。機動強襲を実施しているユニットは、一緒にスタックして移動フェイズを終了しなければならず、移動フェイズのいかなるときに



機動強襲の例：上図の6MPsを持つ2個のドイツ軍機械化ユニットは、機動強襲のシーケンスでいくつかの選択肢を持ちます。これらは、ヘクスAに機動強襲を行い、前進を控えてヘクスBに機動強襲を行うか、又はヘクスBに機動強襲を行い、カラになったヘクスに前進してヘクスCに機動強襲を行うことができます。機動強襲のコストは、各3です。

も分割できません。

機動強襲を実施するためには、手番プレイヤーは自軍スタックを目標の隣接ヘクスに移動させます。機動強襲を実施している全ユニットは、同一ヘクスに存在しなければなりません。機動強襲を実施しているスタックは、目標ヘクス内の全敵ユニットを攻撃するために3MPsを消費しなければなりません（そのヘクスに進入するためのMPコストは無視されます）。機動強襲は、単一のヘクスに対してのみ実施することができ、複数ヘクスへの攻撃は認められません。

ドイツ軍プレイヤーは、機動強襲に航空支援を使用でき、ソヴィエト軍プレイヤーはできません（黒海艦隊も使用不可です）。

全ての**戦闘ルール**、**地形ルール**、**補給ルール**が有効です。ユニットは、大河川ヘクスサイドに隣接して開始した場合にのみ、大河川ヘクスサイドを越えて機動強襲を実施できます。

機動強襲では自動的除去が認められず、9対1を越える戦闘比は9対1のコラムで解決されます。通常の戦闘後前進（下記を参照）が無視されることを除き、CRTの結果は通常に適用されます。

もしも、機動強襲の結果として、敵ヘクスがカラになったら、機動強襲を実行しているプレイヤーは追加の移動コストなしでカラになったヘクス内に移動できます（強制ではありません）。機動強襲を実施しているスタックは、カラになったヘクス又は攻撃したヘクスから移動を継続できます。スタックは、十分なMPsを残していれば、別の機動強襲さえ実施でき、又は**強襲マーカー**を置くために3MPsを消費できます。

もしも、結果が敵ユニットを一掃できない場合、十分なMPsを残していれば、スタックは追加の3MPsのコストで再び同一ヘクスに機動強襲を行うか、又は他の機動強襲なしで移動を継続するか、又は（機動強襲と同一ヘクスを目標に）強襲マーカーを置くために3MPsを消費できます。

13.2 以前に退却したユニットへの機動強襲

1つの機動強襲から退却したユニットは、再び機動強襲を受けるかも知れません（同じ敵スタックからさえ）。以前に退却して機動強襲に対して防御しているユニットは、自身の完全な防御戦力を使用でき、複数回の退却を強制されても除去されません。

ノート：戦闘フェイズ毎に複数回の「攻撃を受ける」ことに対する禁止は、機動強襲が戦闘ではなく移動の機能であるとして適用しません。2回目の「攻撃」(11.4)に防御戦力を提供できること、ならびにもしも2回の退却を強制されたら撃破される(11.4)ことにも同様に当てはまります。

解明：非補給下のユニットは、機動強襲を実施できませんが、半分の攻撃戦力を持ち、最大で2ヘクス移動できます(14.4)。

14. 補給

14.1 一般ルール

補給には、3つのタイプがあります。：完全補給、限定補給、非補給です。補給は、所有しているプレイヤーの補給フェイズの間に確認されます。このときに完全、限定、非補給と判定された友軍ユニットは、次の友軍補給フェイズになるまでその状態と見なされます。

・**完全補給下：**ユニットは、友軍登場ヘクス、あるいは順番に友軍登場ヘクスまで導かれる鉄道ヘクスまで補給線(14.3)をたどるこ

立消耗が免じられます。HQは、無期限に孤立状態で留まることができます。

サイの目修正：

- + 2 もしも、ユニットが友軍支配下の大又は小都市、あるいは友軍HQにLOSをたどれる場合には、
- + 1 もしも、ユニットが上記+ 2の資格を持たないものの、友軍支配下の町ヘクスにLOSをたどれる場合。
- + 1 全てのドイツ軍とソヴィエト軍親衛ユニット。
- 2 もしも、ユニットが砂漠ヘクス内に位置している場合。

例：孤立状態のドイツ軍ユニット(+ 1)が都市ヘクス(+ 2)にLOSをたどれたら、1のサイの目でのみ消耗についてステップを損失することになります。



LOSの例：枢軸軍の補給フェイズです。ユニットAは、敵ZOC内のカラのヘクス内に補給線をたどれないので非補給下(しかも孤立)です。ユニットBとCは、完全補給下です。ユニットCは、E ZOC内にある友軍ユニットを通して補給線をたどれます。ユニットDは、山岳の外で連結鉄道ヘクスへと導かれる道路ヘクスまで山岳を通して1ヘクスたどれるので、やはり完全補給下です。ユニットEは、3ヘクス離れた補給道路までたどるので限定補給下です。山岳道が封鎖される時には、ユニットは非補給下(しかも孤立の可能性)になることに注意してください。ユニットFは、そのLOSが山岳ヘクスを通過しているために限定補給下になります。

15. 特殊ユニット

以下の全ユニットは、特殊な能力又は制限を持ちます。

15.1 司令部(HQs)

戦闘：攻撃できず、もしも攻撃を受けると、その防御戦力はヘクス内で唯一防御しているユニットである場合にのみ使用できます。ヘクス内の唯一のユニットである場合にのみ、ステップ損失について選択できます。



HQsの特殊機能：

- ・もしも完全補給下であれば、基幹ボックスから到着するユニットについての登場ヘクスになります。基幹ボックスから到着するユニットは、HQが移動する前に置かれなければなりません。
- ・HQsは、他のユニットに孤立表上で修正を提供します。HQs自体は、孤立消耗を免じられます。
- ・航空支援マーカーは、HQから8ヘクス以内にのみ置くことがで

きます(たとえ、HQが非補給下又は孤立状態であっても)。

補充：HQは、1ステップのみを持ちます。もしも、HQが除去されたら、所有しているプレイヤーの次の初期フェイズに、自動的に復帰します。到着するターンには、連結鉄道ヘクス上にあるいずれかの友軍支配下の大都市ヘクス又は友軍支配下の登場ヘクスに、増援として配置することができます。そのターンに、通常に移動して機能できます。

任意撤去：HQは、たとえ孤立状態であっても、いずれかの友軍移動フェイズの間に任意で撤去できます。次のターンに、上記で述べたごとく復帰します。

15.2 ブランデンブルク部隊

教導連隊からの第800特殊任務大隊(又は「ブランデンブルク部隊」)は、エリートのコマンド部隊です。ドイツ軍は、特殊任務のためにこれらを中隊戦力で使用しました。



戦闘：このユニットは、通常のユニット(1の攻撃と防御戦力)として使用でき、又はCRT上で右への有利な1コラムのシフトを受け取るために攻撃に使用できます。もしも、これらがシフトのために使用されたら(しかも、ステップ損失を被らなかつたら)自動的にプレイから取り去られ、後に増援としてゲームのプレイ(完全補給下の友軍HQ又は連結鉄道ヘクス上にある友軍支配下の大都市)に復帰するためにターン記録欄上に置かれます。サイを1つ振り、その結果がターン記録欄上に置かれるターンの数となります。もしも、サイの目が残っているターン数よりも高ければ、ユニットはプレイから取り去られます。

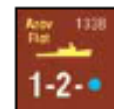
補充：ブランデンブルク部隊は、1ステップのみを持ちます。もしも、戦闘で除去されたら、基幹ボックス内に置かれ、特別補充でのみ再建できます。もしも、補充を通してプレイに復帰する場合には、遅延のサイ振りは要求されません。

開始時：ドイツ軍は、ロストフに架かるドン川の橋梁を奪取するためにブランデンブルク部隊を使用したので、ゲームが始まる時にはプレイ外で仮に処理します。増援としての到着は、上項で述べたのと同様の方法でターン1にサイを振ることで決定されます。

例：1のサイの目では、これらは増援としてターン2に到着することになります。

15.3 アゾフ小艦隊

ソヴィエト軍のアゾフ小艦隊は、軽水上艦艇と海兵部隊の混合です。



移動：第1と第2の両移動フェイズで、小艦隊はアゾフ海のいかなる友軍港湾(Tamanを含みます)にも移動できます。港湾から港湾へのみ移動できます。EZOCからEZOCへと移動でき、非補給下のときに移動できます。

戦闘：小艦隊は、第1と第2の両戦闘フェイズに攻撃できます。移動は、第2インパルスに攻撃することを禁じません。もしも、退却することを強制されたら、アゾフ海のいかなる友軍港湾にも(たとえEZOC内でも)退却することができます。小艦隊は、戦闘後前進ができません。

補充：小艦隊は、1ステップを持ち、決して補充できません。いったん、枢軸軍がアゾフ海の全ての港湾を支配したら、ユニットは除

去されます。

解明：アゾフ小艦隊は、他のいかなるソヴィエト軍戦闘ユニットと同様に、補給をたどり消耗を被ります。

ヒストリカル・ノート：小艦隊の一部はタマン海峡を抜けて脱出しましたが、広大な黒海では微々たる存在でした。

15.4 騎兵ユニット

・騎兵ユニットは、第2移動フェイズの間に全MAAを使用できる唯一の非機械化ユニットです。



・騎兵ユニットは、2ヘクスまで戦闘後前進ができます。

15.5 山岳と獵兵師団

・山岳ユニットは、非道路山岳ヘクスに進入するとき移動を停止する必要があります。



・山岳と獵兵ユニットは、森林又は山岳ヘクス内へ攻撃又はその中で防御するとき、自身の上付きの数値を使用します。



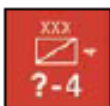
15.6 装甲列車

装甲列車は、各友軍移動フェイズ(第1と第2)に鉄道線に沿って無制限の長さを移動できます。EZOCを退出するためのMPsは支払いませんが、最初のEZOCに進入する瞬間に停止しなければなりません。装甲列車は、鉄道線に沿ってのみ、移動、退却、戦闘後前進を行えます。もしも、鉄道線から外れて退却したら、除去されます。装甲列車は、無制限の距離を移動した後で、友軍の両戦闘フェイズに攻撃できます。装甲列車は1ステップのみを持ち、決して補充できません。



15.7 第4親衛騎兵軍団HQ

ターン7以降に、この騎兵軍団マーカーをソヴィエト軍プレイヤーが使用可能になります。ソヴィエト軍初期フェイズの間に、マップ上で少なくとも1個ソヴィエト軍騎兵師団を含んでいるヘクス内に置くことができます。HQマーカーの唯一の機能は、そのヘクス内の騎兵師団のスタッキング限度を向上させることです。ヘクス内のHQマーカーと3個までの騎兵師団は、スタッキングの目的については単一ユニットとしてカウントされます。ソヴィエト軍プレイヤーは、望むのであれば、HQマーカーと共にスタックした騎兵師団を、第4騎兵軍団の待機ボックスに移すことができます。騎兵師団は、いかなるときでも軍団が占めるヘクスの内外へ単純に移すことで、軍団に入ります(それを行うための追加コストはありません)軍団マーカーは、ステップ損失を満たすために取り去ることはできません。もしも、軍団内の全騎兵師団が除去されるか、又は軍団を離れたら、軍団マーカーは永久にプレイから取り去られます。



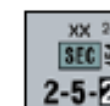
15.8 第4自転車連隊

自転車連隊は、ヘクス毎に0.5MPsのコストで道路に沿って移動できる唯一の非機械化ユニットです。



15.9 第454保安師団

第454保安師団は、ターン2に「A」登場ヘクスに到着します。ターン2のドイツ軍第1インパルスにRostovへ移動して、そこに留まらなければな



りません。ソヴィエト軍のRostov攻撃によって退却を強制されない限り、そこから移動できません。決して補充されません。

16. 空軍と海軍の支援

16.1 航空支援マーカー

16.1.1 空軍力の概要

各陣営は、攻撃にコラムシフト又は断固とした防御表にサイの目修正を提供する航空支援マーカーを持ちます。航空支援は、友軍HQから8ヘクス以内のいかなる攻撃又は防御にも使用できます。HQから、攻撃又は防御に参加している友軍ユニットまでたどられます。この道筋には、敵ユニットや地形は何ら影響しません。



使用を表示：航空支援マーカーが攻撃的又は防御的に使用される時には、「使用済み」[Used]面に裏返します。各友軍又は敵軍インパルスの開始時に、航空ユニットを表(準備)面に戻します。つまり、航空ユニットは各インパルスに1度、ターン毎に4度まで使用できます(晴天の各ターンには、4つのインパルスがあるためです)。

16.1.2 攻撃航空支援

航空支援は攻撃的に使用でき、1つの攻撃毎に戦闘比を右にシフトさせます。第 航空軍団は右に2コラムシフトさせ、他の全ての航空マーカーは1コラムシフトさせます。枢軸軍プレイヤーのみが、機動強襲の間に航空支援を使用できます。

16.1.3 防御航空支援

防御側は、航空支援をCRT上のコラムシフトには使用できませんが、断固とした防御表のサイの目に+1(ドイツ軍の第 航空軍団については+2)の修正を与えるために使用できます。これはサイを振る前に宣言されなければならず、該当する断固とした防御を支援するために使用できる航空マーカーは1枚のみです。

16.1.4 海上移動の航空警戒

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍第1インパルスにEZOC内の港湾の内外に海上移動を認めるために(ルール 7.22 で制限されます)航空支援を使用できます。このコストは、その第1インパルスについて1航空支援マーカーで、この特典は1ユニットのみに認められます。

16.1.5 リヒトホーフの第 航空軍団

この航空支援マーカーは、ターン1~3とターン12~14の間にのみ使用可能です。攻撃的に使用されるときには右への2コラムシフトを提供し、断固とした防御表を使用するときには+2修正を提供します。



ヒストリカル・ノート：この航空ユニットは、優秀な地上支援飛行中隊から構成されており、8月にはスターリングラード進撃のために北方に配置換えされました。10月下旬に、カフカスにおける最終攻勢を支援するために復帰しました。

16.2 ソヴィエト軍海艦隊マーカー

16.2.1 海軍マーカーの概要

ゲームの開始時には、2枚のソヴィエト軍艦隊マーカーが使用不可ボックス内に置かれています。これらは、ソヴィエト軍イベント表上の結果によってのみ、ボックスから離れることができます。艦隊マーカーが使用可能になるときは、それを使用可能ボックス内に置きます。もしも、いずれかの目的のために使用されたら、使用不可ボックス内に



戻しておかれます。もしも、ドイツ軍プレイヤーがPotiを占領したら、2枚の黒海艦隊マーカーは直ちにプレイから取り去られます。

16.2.2 沿岸砲撃

艦隊マーカーは、航空支援と同様の方法で使用できます。黒海沿岸ヘクス上でいずれかの攻撃に右への2コラムシフトを提供し、又は黒海沿岸ヘクス上で防御しているいずれかのソヴィエト軍ユニットの断固とした防御表上で+2drmを提供します。

16.2.3 上陸作戦

艦隊マーカーは、黒海沿岸上のいずれかの未占有ヘクス内に海兵旅団を上陸させるために使用できます(Tamanは、このルールにおいては黒海上ではありません)。そのヘクスは港湾である必要はなく、EZOC内でも構いません。海兵旅団は、Potiで開始しなければならず、その移動を上陸しているヘクスで終了します。

17. 補充

17.1 補充の受取り

枢軸軍プレイヤーは自軍補充表から補充を受け取り、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍のイベント表から受取ります。補充は初期フェイズに受取られ、ルール4.5~4.7に記述したごとく、補充記録欄上に記録されます。

17.2 目的と手順

補充は、第1移動フェイズの間に減少状態又は除去されたユニットを回復するために使用されます。適切なタイプと国籍の1補充は、減少ユニットを完全戦力に回復させるか、又は基幹ボックスの外に減少面を持って置くことができます。基幹ボックスから来るユニットは、完全補給下の友軍HQの上、又は連結鉄道ヘクス上にある友軍支配下の大都市内のどちらかに置かなければなりません。減少ユニットが補充を受け取るためには、補給下(限定又は完全)になければなりません。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については、歩兵補充はいずれかのソヴィエト軍歩兵ユニット(TQにかかわらず、親衛狙撃兵師団と軍団を含む)を補充するために使用でき、騎兵補充はいずれかの騎兵ユニット(TQにかかわらず)を補充するために使用できます。

補充マーカーで、補充を受け取る各ユニット(基幹ボックスの外に出るユニットを含みます)を表示します。このユニットは、移動フェイズに最大で1ヘクスのみ移動でき、第1インパルスの戦闘フェイズには攻撃できません。補充マーカーは、第1戦闘フェイズの終了時に取り去られます。

大規模ユニット: 基幹ボックス内の3ステップ・ユニットは、基幹ボックスから外に出るときに、適切な基幹マーカーで表示されなければなりません。

補充の蓄積: 補充は、未来のターンにとっておくことができます。蓄積した補充を記録するために、補充マーカーを使用します。1つのタイプについて、3補充まで蓄積できます。超過分は喪失します。

18. 特別ルール

18.1 減少したソヴィエト軍ユニットの合併

減少状態の2個ソヴィエト軍歩兵師団(1-3-3)又は減少状態のソヴィエト軍歩兵1個師団と1個歩兵旅団(2-2-3)は、完全戦力の1個師団を形成するために合併できます。合併は、いづれ

かの友軍移動フェイズに、もしも2つのユニットが同一ヘクス内で移動を終了したら発生し得ます。合併の前には超過スタッキングが認められますが、移動フェイズの終了時には認められません。合併したユニットは、続く戦闘フェイズに参加できます。

A. 減少状態の2個師団の合併: 師団の1つを取り去って基幹ボックス内に置き、他方を完全戦力に上昇させます。もしも、2つのユニットが異なるTQを持つと、完全戦力に上昇するユニットは低い方のTQでなければなりません。ソヴィエト軍の山岳師団、NKVD師団、親衛師団は、合併できません。



B. 旅団と師団の合併: この場合は、旅団のTQは何ら影響を持ちません。旅団を取り去り、師団を完全戦力に上昇させます。通常の陸軍旅団のみが合併でき、海兵旅団はできません。



18.2 一歩も退くな!

ターン1の第2インパルスに、EZOC内で開始するソヴィエト軍ユニットは、移動フェイズに移動できません。戦闘後前進には、何の制限もありません。

デザイン・ノート: 7月28日に、スターリンは指令第227号で軍に退却を止めるように命令し、それを止めない将校を厳罰に処すと警告しました。それにもかかわらず、カフカスのソヴィエト軍部隊は、最良の戦略は可能な限り迅速に退却することだとすぐに気づきました。

18.3 枢軸軍の撤退

ターン2とターン9の枢軸軍初期フェイズに、第14装甲師団と第298歩兵師団をそれぞれプレイから取り去ります。これらは、そのマップ上で位置にかかわらず、取り去られなければなりません。

第14装甲師団は、北方のスターリングラードに送られた第4装甲軍の一部でした。第298師団は、ドン川周辺のイタリア第8軍を強化するために北方へ移動しました。



もしも、どちらかのユニットが撤退の瞬間に減少状態又は除去されていたら、枢軸軍プレイヤーはそのターンに補充表でサイを振りません。それでも、ヒトラーの指揮権掌握のために追加の補充を受け取ることができます。

19. 勝利方法

19.1 勝利ポイント

マップ上の一定の町と都市は、枢軸軍プレイヤーについての勝利ポイント(VPs)の価値があります。VPsは、サドン・デス勝利について重要で、終了時にゲームの勝者を決定します。枢軸軍プレイヤーは、勝利ポイント記録欄上でVPマーカーを使って所有するVPsの数を管理します。

19.2 通常の勝利

枢軸軍の勝利: 枢軸軍プレイヤーは、少なくとも18VPsの価値を持つ勝利ポイント・ヘクスを支配することで勝ちます(又は、もしもイタリア軍アルビーニ軍団[4.2]がプレイに登場したら20VP

s) 勝利は、勝利判定フェイズの間のみチェックされます。

ソヴィエト軍の勝利：ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーがゲームの終了までに勝利を達成することに失敗したら勝ちます。

19.3 サドン・デス勝利

ドイツ軍プレイヤーは迅速に成功を収める重圧下にあり、ソヴィエト軍プレイヤーはすぐに土地を捨てられない重圧下にあります。ターン6に開始して、ターン記録欄の各スペースは、ドイツ軍プレイヤーがそのターンまでに達成していなければならない最小VPSを表示する基準を持ちます。ドイツ軍プレイヤーは、もしも基準よりも7ポイント以上持てば自動的に勝ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもドイツ軍プレイヤーが基準未満になるか、又はRostovを占領したら自動的に勝利で勝ちます。サドン・デス勝利は、勝利判定フェイズにのみチェックされます。もしも、どちらのプレイヤーも自動的に勝利を達成しなければ、プレイは続きます。

デザイン・ノート：自動的勝利での敗北は、解任されることをあらわします。

20. キャンペーン・ゲーム

20.1 枢軸軍のセットアップ

・マップ上でゲームを開始する10個の枢軸軍ユニットがあります。それらの配置ヘクスは、カウンター上に表示されています。右上端にターン数を持つ全枢軸軍ユニットは増援として到着し、マップ上に印刷されたターン記録欄上に置かれます。

・ターン1に増援として登場する5個のユニットがあります。これらのユニットは、開始時に自軍登場ヘクスに置くことができ、枢軸軍の初期フェイズは飛ばすことができます(ただし、20.3を参照)。

・小さな星を持つ2個の突撃砲旅団を基幹ボックス内に置きます。

・3個のイタリア軍山岳師団、3個の東方ユニット、ブリュッハーの2ユニットを、マップ上の適切な待機ボックスに置きます。

・2枚のドイツ軍航空支援マークを航空ボックス内に置きます。

20.2 ソヴィエト軍のセットアップ

・第12、第18、第37、第51軍に属しているソヴィエト軍ユニットをそれぞれの開始ゾーン内のどこかに置きます。これらのユニットは、容易に識別できるように色分けされています。ゾーンの各ヘクス内には、少なくとも1ユニットが存在しなければならず、3ユニットを持てるヘクスはありません。

・カウンター上にヘクス番号を持つソヴィエト軍ユニットを、それぞれのヘクス内に置きます。左上端に三角形を持つユニットは、減少面で開始します！

・右上端にターン番号を持つ全ソヴィエト軍ユニット(2枚の航空支援マークを含む)は、増援として到着し、マップ上に印刷されたターン記録欄上に置かれます。

・小さな白い星を持つ全ユニットは、不透明の容器内に入れます。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の無作為増援として、ターン毎にこれらの3つを引きます。

・「TU」を持つ4個狙撃兵師団をトルコ戦線待機ボックス内に置き、

「NB」を持つ4個海兵旅団を海兵旅団待機ボックス内に置き、「LL」を持つ5個戦車旅団をレンドリース・ボックス内に置きます。これらは、ソヴィエト軍イベント表に従って到着します。

・ソヴィエト軍の3個港湾守備隊ユニットを、その港湾ヘクス内に置きます。

・第4親衛騎兵軍団を待機ボックス内に置きます。

・2枚の黒海艦隊マークを使用不可ボックス内に置きます。これらは、イベント表を通して使用可能になります。

20.3 開始方法

ターン・マークをターン記録欄の「1」のスペースに、VPマークを勝利ポイント記録欄の「0」スペースに、6枚の補充マークを蓄積された補充記録欄の「0」のスペースに、フェイズ・マークをゲーム・フェイズ記録欄の「枢軸軍第1インパルス」上に置きます。ドイツ軍の初期フェイズは、ブランデンブルク部隊のサイ振りを除き、飛ばされます。

ゲームの長さ：14ターン。

21. トーナメント・シナリオ

このシナリオは、7ターンのみ続きます。キャンペーン・ゲームのセットアップ指示を使用して、ゲームをセットアップします。

21.1 特別ルール

ターン5にイタリア軍アルピー二軍団についてサイを振りません。このシナリオでは、使用されません。

21.2 枢軸軍の勝利

枢軸軍プレイヤーは、ターン7の終了までに14勝利ポイントの価値を持つ勝利ポイント・ヘクスを支配していることによって勝ちます。勝利は、勝利判定フェイズの間のみチェックされます。

21.3 ソヴィエト軍の勝利

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍プレイヤーがゲームの終了までに勝利を達成することに失敗するか、又はターン6のサドン・デス勝利条件に失敗すれば勝ちます。

デザイン・ノート：歴史的には、ドイツ第17軍はターン7までにNovorossiyskを奪い、第1装甲軍はTerek川上にありました。これは、14VPに相当します。



拡大されたプレイの例



1 第1インパルスのドイツ軍戦闘フェイズ開始時

以下は、キャンペーン・ゲームの最初の2ターンのプレイ例です。この例で表示される最初の移動と戦闘は、しばしばプレイテストで使用されましたが、最適な移動をあらわしているわけではありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、第18軍と第57軍のユニットについて、いくつかセットアップの選択肢を持つことに注意してください。

ターン1

ドイツ軍初期フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、ブランデンブルク部隊について3の目を振ったので、このユニットは3ターン後のターン4に到着することになります。

ドイツ軍第1インパルス

移動フェイズ: 第1インパルスの間に、ユニットはその全許容移動力を使用できます。ユニットは、E Z O Cに進入した瞬間に停止する必要はありませんが、E Z O Cを退出するために+2 M P Sを消費しなければなりません。図# 1は、移動後の枢軸軍ユニットの位置を表示します。

戦闘フェイズ: ドイツ軍プレイヤーは、A ~ Dの4つの攻撃を行います。これらは、アルファベット順に実施されます。

戦闘A: ドイツ軍の16攻撃力がソヴィエト軍の6防御力を攻撃します。基本戦闘比は2対1ですが、ドイツ軍はT Q、装甲、航空支援で5対1に持ってきます。サイを振り、5の目でD 1の結果です。ソヴィエト軍プレイヤーは1ステップを失い、退却又は断固とした防御のどちらかを実施しなければなりません。航空支援がない平地での断固とした防御は危険な選択なので、ソヴィエト軍プレイヤーは2ヘクス退却することに決めました。2個のドイツ軍ユニットはここで前進できます。

戦闘B: 基本戦闘比は22対8で、2対1に約分されます。ドイツ軍プレイヤーは、装甲と×2航空支援の3シフトを持ちます。最終戦闘比は5対1です。サイの目は1で、D Rの結果です。再び、ソヴィエト軍プレイヤーは、2ヘクス退却させることを選択しました。2個の機械化ユニットは2ヘクス前進できますが、歩兵師団は1ヘ

クス前進できます。

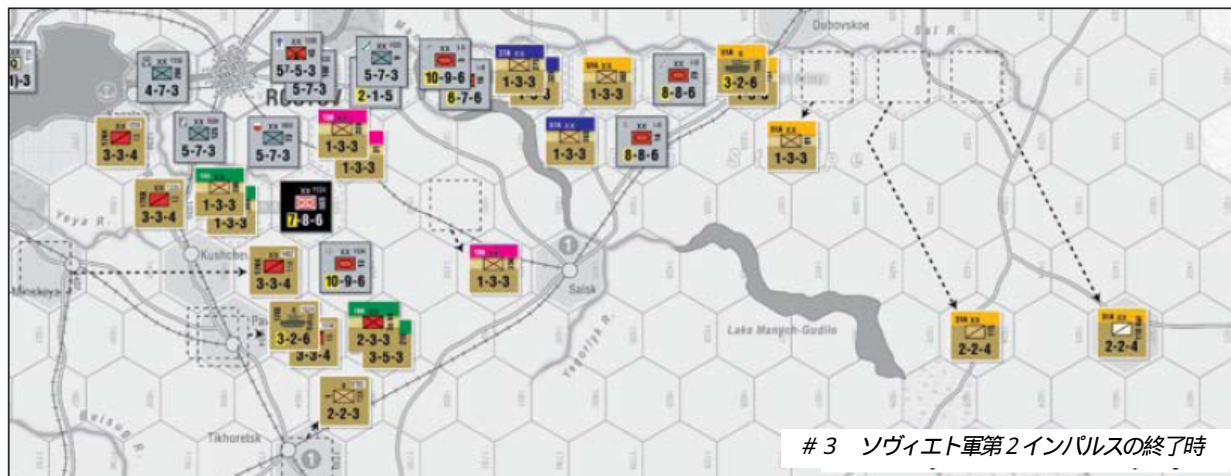
戦闘C: ここの戦闘比は17対6 = 2対1です。突撃砲旅団は1装甲シフトを提供し、山岳師団がT Qシフトを提供して4対1になります。サイの目は2で、D Rです。敵Z O Cを通過する退却は1ステップを課せられるため、ソヴィエト軍プレイヤーは断固とした防御を試みます。平地地形内では、成功するために6の目が必要です。ソヴィエト軍プレイヤーは4の目を振って失敗したので、2ヘクス退却しなければなりません。敵Z O Cを通過する退却は、スタックから（ユニット毎ではありません）1ステップが課せられます。退却可能なのは、1231と1331の2ヘクスです。ドイツ軍プレイヤーは、ここでカラになったヘクス内に1個歩兵師団と突撃砲旅団を前進させます。

戦闘D: 2個の装甲師団は、河川ヘクスサイドを越える半減戦力で攻撃しています。戦闘比は、8対3の2対1です。装甲シフトとT Qシフトが4対1に持ってきます。サイの目は6で、D 1の結果を与えてソヴィエト軍ユニットを除去します。ドイツ軍プレイヤーは、2ヘクス前進できます。

図# 2は、退却と戦闘後前進が完了した後のドイツ軍ユニットを表示します。



2 ドイツ軍第1インパルスの終了時



ソヴィエト軍第2インパルス

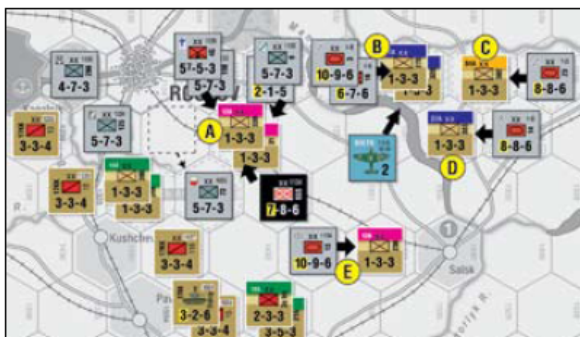
ソヴィエト軍の第2インパルスです。機械化ユニットと騎兵ユニットは全許容移動力で移動でき、徒歩ユニットは1ヘクス移動するか又は攻撃できます。徒歩ユニットは、両方はできません。第2インパルスには、拡張移動が認められないことに注意してください。この最初のソヴィエト軍インパルスには、特別な「死守命令」ルール(18.2)が有効で、E Z O C内の全ソヴィエト軍ユニットは、移動できません。図#3は、第2インパルスの移動フェイズ部分の完了した後のソヴィエト軍ユニットの移動と終了位置を表示します。ソヴィエト軍プレイヤーは戦闘を行わないので、戦闘フェイズは飛ばされます。

ドイツ軍第2インパルス

ドイツ軍プレイヤーは、ここで再び移動します。3 MP sを消費する騎兵と機械化ユニット、ならびに全く移動しない徒歩ユニットは、強襲マーカーを置くことができます。強襲マーカーは、第2インパルスの戦闘部分でユニットに攻撃することを認めます。

ドイツ軍プレイヤーは、歩兵ユニット、SSヴィーキング師団、第3装甲師団の3ユニットのみを移動させます。移動した1個歩兵師団を除いて、全ユニットが第2インパルスの戦闘フェイズに攻撃することを認められます。ドイツ軍プレイヤーは、第2移動フェイズの一部として機銃強襲も可能ですが、このケースでは辞退することに注意してください。

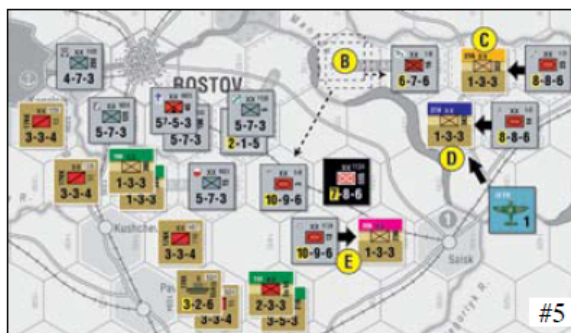
戦闘A: ドイツ軍の24 攻撃力がソヴィエト軍の6防御力を攻撃します。戦闘比は4対1です。装甲とTQが6対1に持ってきます。サイの目は6で、D1-Bです。1個ソヴィエト軍ユニットが除去され、他のユニットも組み合わせられたZOCを通過して退却できない



#4 第2インパルスのドイツ軍攻撃時

いので除去されることになります。D1-Bでは、断固とした防御は不可能です。攻撃しているユニットは、前進できます。

戦闘B: 16対6は2対1で、2シフト(TQと装甲)が付きます。ドイツ軍プレイヤーは、さらに2コラム戦闘比をシフトさせるために、第 航空軍団で攻撃を支援することに決めます。いまや、戦闘比は6対1です。サイの目は3で、D1の結果です。ソヴィエト軍プレイヤーは1個師団を取り去り、他のユニットについて断固とした防御のサイを振ります。サイの目は2で、再び失敗です。ユニットは、退却で除去されます。ドイツ軍プレイヤーは、装甲擲弾兵師団をカラのヘクス内に前進させますが、装甲師団は河川を越えて南に前進させます。図#5は、前進後の状況を表示します。戦闘Aからのユニットがどのように前進したのかも表示していることに注意してください。

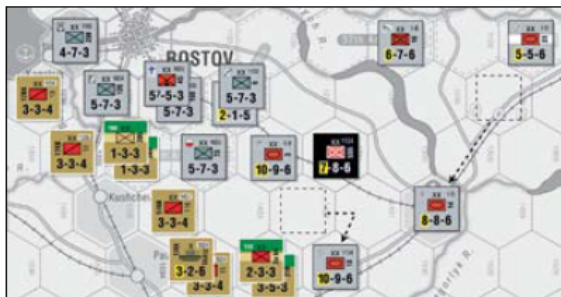


戦闘C: ドイツ軍の8攻撃力対ソヴィエト軍3防御力=2対1です。TQと装甲のシフトが4対1にします。サイの目は4で、A1/D1の結果です。ソヴィエト軍ユニットは除去されますが、装甲師団は1ステップを失います。それでも、戦闘後前進はできます。

戦闘D: ドイツ軍プレイヤーは、この戦闘に別の航空ユニットを投入します。TQ、装甲、航空の3シフトとなり、最終戦闘比は5対1です。サイの目は2=D Rです。ソヴィエト軍ユニットは退却すると除去されるので、ソヴィエト軍は前進を遅延させるために断固とした防御を実施します。6のサイの目は前進をカラのヘクスに限定しますが、5の目でした。ここで装甲師団は、Eのソヴィエト軍ユニットを包囲するために、南に2ヘクス前進します。

戦闘E: 第13 装甲師団は、包囲されたソヴィエト軍師団を攻撃します。戦闘比は10対3で3対1となり、2シフト(TQと装甲)が付きます。最終戦闘比は5対1です。サイの目は6で=A1/D

2です。ソヴィエト軍ユニットは除去されますが、ソヴィエト軍プレイヤーが1ステップのみを取り去ったので、枢軸軍プレイヤーはステップを失いません。第13装甲師団は、ここでいかなる方向にも2ヘクス前進できます。図6は、第2インパルス終了時のドイツ軍の位置を表示します。



#6 ドイツ軍第2インパルスの終了時

ドイツ軍補給フェイズ

ドイツ軍の補給フェイズです。全ドイツ軍ユニットは、友軍登場ヘクス又は友軍登場ヘクスまで導かれる鉄道ヘクスのどちらかに、5ヘクスをたどることができます。

ソヴィエト軍初期フェイズ

ソヴィエト軍のイベント振り: ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍イベント表でサイを振ることで初期フェイズを開始します。2の目を出して、海兵旅団が与えられます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ただちに黒海のいずれかの友軍支配下港湾に海兵旅団を置くことができます。友軍支配下の港湾は、たとえ現在そこに枢軸軍ユニットが隣接していても可能です(通常の海上移動は、EZO C内の港湾内へは認められません)。

無作為増援: ここで、ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍無作為増援を入れてある不透明の容器から3ユニットを引きます。1つをTobilisi(要求されます)に、1つをTuapseの黒海HQに、1つをGroznyに置きます。

このターンにはソヴィエト軍の増援がないので、初期フェイズは終了します。



#7 ソヴィエト軍初期フェイズの終了時

ソヴィエト軍第1インパルス

「一歩も退くな!」ルールは、もはや有効ではありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、図(#7)に表示されたごとく、自軍ユニットを後退させて戦線を形成します。第1インパルスの間には、全てのユニットが全許容移動力で移動でき、敵ユニットに隣接して移動を終了しなければMAを+2だけ増加させることができます(拡張移動)。初期フェイズの間に置かれた全ての増援は、全MAで移動できます。ソヴィエト軍プレイヤーは攻撃しないので、初期インパルスは終了します。

ソヴィエト軍補給フェイズ

全ソヴィエト軍ユニットは、友軍登場ヘクスに導かれる鉄道ヘクスまで5ヘクスをたどれるので補給下です。ターン1の終了です。

ターン2

ドイツ軍初期フェイズ

天候: 天候は、ターン7になるまでは振られないので、このステップは飛ばされます。

第14装甲師団の撤退: このユニットは、いまだに完全戦力なので、補充の罰則はありません。

補充: ドイツ軍プレイヤーはサイを1つ振り、自軍補充表を調べます。2の目を出したので、補充記録欄に1ドイツ軍歩兵補充を記録します。ドイツ軍プレイヤーは、到来する第1インパルスにそれを使用できることになります。

増援: ターン2には、10の枢軸軍増援があります。これらは、カウンター上に列記された適切な登場ヘクスに置かれます。

ドイツ軍第1インパルス

ドイツ軍プレイヤーは、いまやソヴィエト軍に挑戦するための相当な戦力を持っています。ドイツ軍プレイヤーが全自軍ユニットを移動させて終了したヘクスと指向した攻撃は、下図(#8)に表示されます。ドイツ軍プレイヤーが自軍の歩兵補充を使用せず、後のターンのために残しておくことに注意してください。



#8 ターン2 ドイツ軍第1インパルスのドイツ軍の攻撃。

戦闘A：ソヴィエト軍の戦力は8です（6防御力と2CDBs）。戦闘比は26対8＝3対1です。ドイツ軍プレイヤーは、装甲、TQ、航空の3シフトを持ちます。最終戦闘比は6対1です。サイの目は5で、D1です。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の生き残っているユニットを2ヘクス退却させることを選択します。ドイツ軍プレイヤーは、自軍のルーマニア軍騎兵師団、スロヴァキア軍快速師団、突撃旅団を2ヘクス、自軍歩兵を1ヘクス前進させます。2ヘクス前進したユニットが、2つのソヴィエト軍スタックの間に滑り込めたことに注意してください。

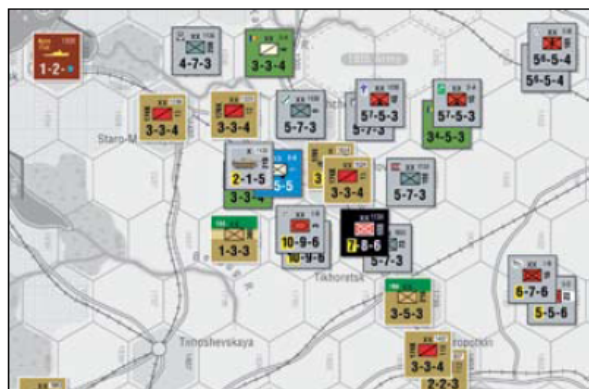
戦闘B：戦闘比は37対5＝7対1です。装甲と航空の2シフトで10対1の戦闘比にして、2個のソヴィエト軍ユニットを自動的に除去します。ドイツ軍ユニットは、前進できます。図#9は、ドイツ軍の前進が完了した後のマップを表示します。

ソヴィエト軍第2インパルス

ソヴィエト軍プレイヤーは、戦線の保持を試みたら迅速に撃破されることを理解し始めており、自軍の南への退却を続けます。図#10は、ソヴィエト軍第2インパルスが完了した後のマップを表示します。攻撃はありません。

ドイツ軍第2インパルス

ドイツ軍プレイヤーは、ソヴィエト軍ユニットが安全に山岳や湿地に到達する前に、できるだけ多くを除去するという重圧下にあり



#9 ドイツ軍の戦闘後前進後の状況



#10 ソヴィエト軍第2インパルス終了時の状況



#11 ターン2 第2インパルスのドイツ軍の攻撃

ます。ドイツ軍プレイヤーの移動と3つの攻撃の完了は、図#11に表示されます。

戦闘A：戦闘比は53対7＝7対1です。ソヴィエト軍プレイヤーはそのヘクス内にエリート・ユニットと戦車ユニットを持つため、シフトはありません。サイの目は1で、A1/D1の結果です。両陣営は1ステップを失わねばならず（相手側プレイヤーの選択で）、防御側は退却又は断固とした防御のどちらかにしなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは装甲師団を裏返し、ドイツ軍プレイヤーはエリート騎兵ユニットを裏返します。ソヴィエト軍プレイヤーは、断固とした防御のために、自軍騎兵ユニット（もはや裏面はエリートではありません）を選択します。「町」のコラムでサイを振り、5の目を出します。結果は・・1で、先導ユニットは1ステップを失うものの、退却が無効になることを意味します。戦闘後前進はありません。

戦闘B：2個のドイツ軍機械化ユニットが河川ヘクスサイド越しに2個のソヴィエト軍旅団を攻撃します。2個のドイツ軍ユニットは、その攻撃戦力が半減します。個々に半減して、端数は切上げます。戦闘比は6対4＝1対1です。ドイツ軍の攻撃は、×2航空、装甲、TQの4シフトを受け取ります。最終戦闘比は5対1です。サイの目は4で＝D1です。ソヴィエト軍プレイヤーは1ステップを失ってユニットを2ヘクス退却させます。2個のドイツ軍ユニットは、戦闘Cで目標となるソヴィエト軍ユニットの退却を断ち切るべく前進します。

戦闘C：SSヴィーキングは、町ヘクス（+2）内の完全戦力の狙撃兵師団を攻撃します。戦闘比は7対7＝1対1です。枢軸軍プレイヤーは、航空、装甲、TQの3シフトを受け取ります。最終戦闘比は4対1です。サイの目は2＝DRです。EZOCを通過する退却は破滅を意味するので、ソヴィエト軍プレイヤーは「町」のコラムを使用して断固とした防御のサイを振ります。サイの目は2＝・1です。断固とした防御は失敗し、スタックは1ステップを失って退却しなければなりません。これらは、退却で除去されます。図#12は、ドイツ軍の攻撃後のマップを表示します。

ドイツ軍補給フェイス

全ドイツ軍ユニットは、補給下です。



#12 ターン2 ドイツ軍第2インパルスの終了時

この時点で、拡大されたプレイの例を終了することにします。ソヴィエト軍プレイヤーは多数のユニットを失い、自軍の退却を継続することに最大の関心を持つことになるかもしれません。ドイツ軍プレイヤーは、ターン3の自軍第2インパルスに Krasnodar を攻撃するかなりの機会を持ちます。

プレイのヒント

ドイツ軍プレイヤー

1. 部隊を分散させず、同時に1方向に集中させてください。
2. 無防備な山岳道を越えてユニットを送ることは、めったに価値がありません。
3. 装甲師団を分散させないでください。
4. ターン3終了の前、第 航空軍団を持っている間に Krasnodar の奪取を試みてください。
5. もしも、ソヴィエト軍プレイヤーがアゾフ海の港湾に強力な守備隊を残していたら、それらを非補給下に押しやる Temryuk を奪取してください。
6. 追加の増援をプレイに登場させるために、可能な限り早く Taman 半島を占領してください。

ソヴィエト軍プレイヤー

1. 山岳を進むことについては、多くのことが言われてきました。歴史的には、ドイツ軍はターン3に Maikop に到達しました。
2. 開始時には、Taman に強力な2個師団を持ちます。1個を Novorossiysk 防御のために送り、他方を Tuapse への山岳道路防御のために送ることを勧めます。これらを Kuban の戦いに参加させてはいけません。
3. Elista 周辺の開いた側面に圧力をかけ続けてください。
4. Gudermes の町 (ヘクス2817) は Grozny を保持するために重要で、ここが失われると Grozny はもはや完全補給下ではありません。
5. 戦車旅団と海兵旅団は、反撃を発動するために使用してください。

史実の概要

クバニとカフカスの征服は、ロストフが陥落した7月24日の後に開始されました。この任務は、第17軍と第1装甲軍から成るA軍集団に命ぜられました。第17軍は、ロストフの橋頭堡から急ぎ立てられるように、ノヴォロシースク、トゥアップセ、スファミの黒海港湾に向けて南に前進し、途中でアゾフ海に沿った港湾を掃討しました。ドン川に沿って展開していた第1装甲軍は、サル川とマヌィチ川を越えてグロズヌイを目指して南に前進することになります。最初の計画では、第1装甲軍がロストフの下でソヴィエト軍部隊を包囲することが求められていましたが、間もなくソヴィエト軍部隊が迅速に退却したために包囲できないことが分かったときに放棄されました。

この侵攻に対しては、ドン川を越えて前進していたソヴィエト軍4個軍の残存部隊で、分散した歩兵軍団(ゲームでは4個の2-2-3旅団で構成されます)と第17コサック騎兵軍団です。作戦は枢軸軍部隊に幸先良く始まり、ドン川で守っていたソヴィエト軍は急速に溶けてなくなりました。コサック騎兵軍団は、間もなくドイツ軍の南への前進を抑える唯一の重要なソヴィエト軍部隊になりました。

第1装甲軍は怒涛の進撃を行い、サリスクは8月1日(ターン2)、マイコピは8月10日(ターン3)、モズドクは8月25日(ターン5)に陥落しました。

第17軍は苦戦しましたが、8月9日(ターン3)にはクラスノダールの都市をなんとか占領しました。その進撃は、間もなくノヴォロシースクとテムリュクに近づくに連れて、ゆっくりと這うようになりました。テムリュクはルーマニア軍騎兵軍団が8月25日(ターン5)に陥落させ、ノヴォロシースクの都市は9月10日(ターン7)にドイツ軍第5軍団が陥落させました。しかし、その後、ドイツ軍の右翼は停止しました。

ドイツ軍山岳軍団は、第17軍と第1装甲軍の間を進撃し、スファミの方向にあるカフカス山脈内に飛び込んでいきました。山岳部隊は多数の山岳道を占領しましたが、それ以上前進するには十分な戦力でした。

第16自動車化師団は、遙か左側面を進撃し、エリスタを占領して広く開かれた側面を守りました。

9月の間に、第1装甲軍はモズドクでテレク川を越えて何とか橋頭堡を確保しましたが、増大するソヴィエト軍の戦力とソヴィエト空軍の攻撃のために、それ以上は前進できませんでした。

9月の間に第17軍は再編成され、トゥアップセ戦区に山岳軍団の主力を投入しました。9月24日から10月23日まで、2個猟兵師団、2個山岳猟兵師団、スロヴァキア軍快速師団、ドイツ軍2個歩兵師団は、トゥアップセで海に到達するために、山岳森林で死闘を繰り広げました。そこには決して到達せず、損害が戦力を減少させて、攻勢は海を目前にして頓挫しました。

10月の終わりに第 航空軍団がカフカスに移送されて復帰し、ドイツ軍はもう一押し前進を試みました。10月25日から11月7日の間に、マッケンゼンの第 装甲軍団は、テレク屈曲部を越えて飛び出し、ナリチクを占領してオルジョニキーゼの郊外まで突出しました。ソヴィエト軍は先鋒部隊の側面に反撃し、第13装甲師団を罠にはめました。全滅寸前の装甲師団を脱出させるために死に物狂いの戦闘が行われ、カフカスにおけるドイツ軍の攻勢は永久に終わりました。一週間後、ソヴィエト軍はスターリングラードで攻勢を発動し、間もなくカフカスの全ドイツ軍部隊が窮地に陥りました。

デザイナーズ・ノート

The Caucasus Campaign は、簡単なゲームでこの興味深い戦役を紹介するためにデザインされました。1989年に Clash of Arms Game から出た、もっと詳細な *Edelweiss* と呼ばれるゲームは絶版になっています。長きにわたって無視されてきた魅力的なテーマに、このゲームが他のゲーム・デザイナーをインスパイアする手助けになることも望みます。

この戦役についての情報を探することは困難でした。大部分の書物は、東部戦線の広大な物語の一部としてのみ言及し、詳細に述べていません。2冊の書物が大変有用でした。: Andrei Grejko の *Battle for the Caucasus* と Wilhelm Tieke の *The Caucasus and the Oil* です。私を知る限り、これらは戦役に捧げられた唯一の書物です。戦闘序列情報の大部分は、国立公文書館のマイクロフィルムからのものです。第1装甲軍戦区のリサーチをしてくれた Tom Burke 氏には、特に感謝しています。

この戦役が私を魅了した特徴の一つは、カフカスで戦った多数の異なる国籍と民族の集団でした。ドイツ軍陣営では、ドイツ人、ルーマニア人、スロヴァキア人、イタリア人、トルクメン人、ベルギー人、フィンランド人、ノルウェイ人です（最後の3カ国は、ヴィーキング師団です）。ソヴィエト軍陣営では、ロシア人、アルメニア人、グルジア人、タタール人（アゼルバイジャン人）、カルムイク人、イングーシ人、チェチン人、コサック人、ウズベク人、カザフ人、トルクメン人、シベリア人です。これ以上の国籍の人々が戦った戦役を、私は他に知りません。両陣営が言語の違いによる難しさを経験し、呆然とさせられたに違いありません。

カフカス地方からの多くの民族は、ソヴィエトの支配下にあることを不幸に感じており、モスクワからは不信の目で見られていました。これを補うために、スターリンは秘密警察の長官ベリアに大規模なNKVD部隊を付けてこの地域に送り、秩序を保ち防衛の手助けをさせました。ゲームで動けないNKVDユニットは、強制労働、動員された民兵、NKVD大隊の支援によって建設された要塞化施設をあらわします。グルジア人、アゼルバイジャン人、アルメニア人から成ると確認できた全てのソヴィエト軍師団は劣悪TQと評価しましたが、これは軍事的な能力の表示ではなく、彼らが自身に対して無関心な政府のために戦っていたという状況を反映しています。

第17クバニ・コサック騎兵軍団は、興味深いユニットでした。この部隊は、自国を防御している8月にはめざましく戦いましたが（この戦役で親衛の称号を得ました）第4親衛騎兵軍団に組み込まれて11月に戦闘に復帰した際には、不甲斐ない戦い振りでした。おそらく、クバニで戦っているのではなく、ノガイ・ステップだったからでしょう。このため、私はこのユニットの表面をエリートにして、減少面を通常ユニットにしました。

2個の10-9-6装甲師団は、この戦役については3個戦車大隊から編成されていました。驚くべきことに、当時の中央軍集団の装甲師団は、1個戦車大隊を持つだけでした。これらの装甲師団は、フォン・マッケンゼン将軍の指揮下に第1装甲軍団を形成しました。ドイツ軍最良の戦車指揮官の一人によって率いられた有力な部隊でした。

Korps Felmy は軍団ではありませんでしたが、ベルシャまで突破しロンメルと手を結ぶことを期待して編成された特殊ユニットの集団です。アラブ人、カフカス人、パレスチナ・ドイツ人、フランス外人部隊から構成されていました。これらは完全に機械化され、突撃砲、ヴェルファー、88ミリ砲の各中隊を含んでいました。ある文献は、2,200名の兵士とその他6,000名と述べています。6,000名という数字には、おそらく多数のトルクメン人とカフカス人部隊が加えられています。これらは、第1装甲軍の開いた側面を固めまし

た。

東方大隊は、様々な地域から志願したトルクメン人、アルメニア人、北カフカス人から編成された多数の大隊をあらわします。特に、第452、第781、第801、第802、第805、第808の各大隊です。ソヴィエト軍解放捕虜のベルクマン大隊と、ドイツ軍師団に非戦闘員として従事していた数千人の北カフカス人もあらわします。

私は補給ルールをもっと精密に作るつもりでしたが、プレイテストで実際にはそれが不必要であることが分かりました。ドイツ軍の攻勢は、普通は装甲部隊のステップ損失のために停止し、装甲ステップの流入後に再開されることになります。史実で起きた事と同様なのです。

ドイツ軍の計画者たちは、カフカス山脈の上を越える多数の山岳道がトラックの通行に適していると想定していましたが、部隊が山岳に到達した後に、しばしば道筋がラバ道に過ぎないことを知ることになりました。ドイツ軍プレイヤーにとっては、道路が乏しい山岳で道が手招きしますが、これらを越えることはほとんど価値がありません。

防御地形ボーナス：あるヘクス内に多数の部隊をつぎ込む影響を減少させるために、私はシフトや倍加の代わりに防御戦力ボーナスを使用しました。

断固とした防御表：この表は多くのヴァージョンが試され、固めることはデザインの最も困難な部分でした。初期のヴァージョンには、あまりにも防御側に有利な傾向がありました。最終ヴァージョンは、攻撃側に痛みを与えることが可能ですが、防御側がそのヘクスを保持するためにはコストがかかります。多くの場合には、一度退却して次の戦闘フェイズに反撃する方が得策でしょう。

ヒトラーは、石油地帯を占領してソヴィエト軍黒海艦隊の港湾を奪うためにカフカスに侵攻しました。石油の大部分はバクー地域から運ばれてきましたが、プレイヤー諸氏はもしもグローズニを奪取したら大変幸運だと感じるでしょう。バクーは不可能と思われる。同様に、ノヴォロシースクとトゥアプセの占領は可能かも知れませんが、プレイテストでボチの沿岸まで進撃した例は見たことがありません。

私は、あなたがこのゲームを楽しみ、この戦役にくらかの明かりが照らされることを望みます。

Mark Simonitch

CREDITS

Design: Mark Simonitch

Developer & Rulebook Advisor: Ivano Rosa (with special thanks to Sabrina Liberatori and Skip Franklin)

Research: Tom Burke and Mark Simonitch

Playtesters: Krzysztof Chadaj, Mervyn Dejecacion, Skip Franklin, Rick De Girolami, Todd Hively, Chad Jensen, Hans Korting, Rick Kurtz, Lyman Leong, Nicolas Markevich, Ivano Rosa.

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger B. MacGowan

Map, Counters & Rulebook: Mark Simonitch

Proofreading: Kevin Duke, Cyril Lagvanec, Mark MacLean

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Errata と説明 (2-15-10)

ERRATA

カウンター

- ・ 天候マーカーは、不注意にもカウンター・シートから抜け落ちています。代わりにスペア・マーカーを使用してください。
- ・ 4つのソヴィエト軍山岳ユニットは、表面の減少戦力「三角形」が抜け落ちています。これらは、白星によって識別できます。

マップ

Derbert (3411) についての5 V P s は、ドイツ軍ユニットによって進入できる登場ヘクス 3510 内でなければなりません。

ルール

7.6 季節湿地: 湿地ヘクスに変更するとき季節湿地ヘクス内にある機械化ユニットは、直ちに基幹ボックス内に置かれます。

11.4 以前に退却したユニットに対する戦闘: 以前に退却したユニットは、断固とした防御のために選択できません。

15.5 山岳と獵兵師団: 山岳と獵兵ユニットは、森林又は山岳のヘクス内を攻撃しているときに自身の上付きの数値を使用します (防御では使用できません)。

17.2 補充: ソヴィエト軍プレイヤーについては、歩兵補充はいずれかの歩兵又は山岳ユニット (T Q) にかかわらず、親衛狙撃兵師団と軍団を含みます) を補充するために使用でき、騎兵補充は T Q にかかわらず、いずれかの騎兵ユニットを補充するために使用できます。NKVD ユニットの補充はできません。

減少状態のユニットは、たとえ E Z O C 内にあっても補充を受けることができます。

説明

4.3 ソヴィエト軍のターン記録欄増援: ソヴィエト軍の航空増援は、ターンの開始時ではなく、ソヴィエト軍初期フェイズ中に使用可能となります。

4.4 無作為増援: 「なし」[None] チットは、引かれたときにゲームから取り去られ、容器内に戻しません。

6.2 ZOC を及ぼすユニット: 同一ヘクス内に1つ又は複数のユニットが ZOC を及ぼすことによる追加の影響はありません。カラのヘクスへの E Z O C の影響は、友軍 ZOC によっては決して無効にできません。

6.5 E Z O C s と退却: ユニットのスタックは、カラのヘクス内に退却するとき除去又はステップ損失を被り得ます (11.2)。

7.2.2 海上移動: 海上移動は、たとえカラであっても、敵支配下の港湾内へは認められません。

14.2.2 港湾ヘクス: Taman, Kagalnik, Taganrov の港湾は、

ソヴィエト軍の限定補給源ではありません。

14.3 補給線: ユニットの完全補給のために、登場ヘクスまで5ヘクスをたどることができます。プレイヤーは、5ヘクス以内のいずれかの鉄道又は道路ヘクスにたどることができ、到達する最初のそれである必要はありません。

14.4 移動への非補給下の影響: ユニットの最大で2ヘクス移動できます。移動のための M P s コストは無視されます。

14.6 孤立消耗: 孤立消耗のためのユニットのサイ振りは、ユニットが孤立したターンに開始して直ちに行います。

14.6 孤立消耗のサイの目修正: 都市又は町のヘクスにたどれる D R M s は、これらのヘクス内のユニットにも適用できます。

15.1 司令部: もしも退却する他のユニットとスタックしていると、H Q も退却しなければならず、ステップ損失のために選択できません。

15.3 アゾフ小艦隊: アゾフ小艦隊は、守備隊がいない都市に戻れません。

15.6 装甲列車: 装甲列車は、未完成鉄道又は Sochi から Sukumi までの鉄道上を移動できません。

15.7 第4親衛騎兵軍団 H Q: H Q マーカーは、部隊評価 (T Q) に何ら影響を持ちません。

16.1.4 海上移動の航空警戒: E Z O C 内の港湾から離れて E Z O C 内に上陸させるためには、2航空支援マーカーがかかることになります。

16.2.1 海軍マーカー: もしもドイツ軍プレイヤーが Poti を占領したら、黒海艦隊マーカーは直ちに、そして永久にブレイから取り去られます。もしもソヴィエト軍が Poti を奪還しても、マーカーは戻ってきません。

16.2.3 上陸作戦: 上陸作戦は、ターン毎に1ユニットの海上移動制限に対してカウントしません (7.22)。上陸作戦を行っているユニットは、O O S になるようなヘクス内に上陸できます。上陸作戦のための海軍マーカーの使用は、マーカーを使用済ボックスに戻すことを要求します。

18.1 減少したソヴィエト軍ユニットの合併: 合併のために取り去られたユニットは、基幹ボックス内に置かれます。

マップの QUESTIONS

NOVOROSSIYSK & TUAPSE: 防御側に最大の D T B s を提供する地形タイプを使用します。Novorossiysk は小都市ヘクスと見なされ、Tuapse は上付き数字の目的については山岳ヘクスと見なされることとなります。

山岳道

Q: 非山岳ユニットが Ossetian 軍事高速道路に沿って移動しているとき、3123 又は 3124 に進入するときに停止し、次の移動フェイズに山岳道の通過を継続できるのですか?

A：3123は道路ヘクスなので、そこでは停止しません。3124に進入するときに停止します。（次のように言い換えた方がよいでしょう。：道路の助けなしで山岳ヘクスに進入するときに停止しなければなりません）

Q：ソヴィエト軍歩兵ユニットがTbilisiから開始して、拡張移動（第1フェイズに+2MP）に加えて戦略道路移動（道路上に留まると+1道路ヘクス）の使用を望んでいます。ユニットは、一度の移動でヘクス3121までそれを行うことができますか（たとえそこが山岳道で1MPかかり、ユニットが決して道路から離れない）又は3222で停止しなければならないのですか（3121に行くと、非道路MP消費である山岳道についてのMPを負うことになるから）？

A：ユニットは、一度の移動でヘクス3121に到達できます。山岳道についての+1は、戦略移動の使用を妨げません。

選択ルール

2.2.2 ユニット・タイプの概要

ドイツ軍プレイヤーは、第1装甲軍HQを機械化ユニットと見なすことができます。

2.2.4 部隊評価(TQ)

プレイヤー諸氏は、ソヴィエト軍親衛戦車旅団HQをエリート・ユニットと見なすことができます。

10.1 戦闘結果

A1/D2とA1/D1の結果で、ステップ損失を選択するプレイヤーを変更します。：

- ・A1/D1：所有しているプレイヤーがステップ損失を選択します。

- ・A1/D2：**相手側プレイヤー**が選択します。防御側が攻撃側のステップ損失を選択し、攻撃側は防御側が取り去らねばならない最初のステップ損失を選択します。防御側は、もしも2番目のステップ損失があれば選択できます。もしも防御側が1ステップのみ失ったら、攻撃側の損失はありません。



例1：ソヴィエト軍第91師団は非補給下ですが、7ヘクスのLOSをたどれるので孤立状態ではありません。



例2：3つのドイツ軍ユニットが4つのソヴィエト軍ユニットを攻撃します（親衛騎兵HQの存在により、2つの騎兵ユニットはスタッキングの目的については1ユニットとしてカウントします）。ソヴィエト軍は「DR」の結果を被り、2ヘクス退却しなければなりません。

ソヴィエト軍は、ヘクス「A1」と「A2」の2つの退却選択肢を持ちます。ソヴィエト軍は、退却の最初のヘクス内でスタックを分割できません（11.1を参照）。どちらの場合でも、スタックは1ステップ損失を被らなければならず、ステップ損失の優先順位のために第12騎兵師団がステップ損失を受けなければなりません（10.2を参照）。もしもソヴィエト軍がヘクス「A2」を通過して退却すると、退却の2ヘクス目でユニットを「B」と「C」に分割できます。第4騎兵HQはユニットではないので、もしもスタックを分割すると、少なくとも1騎兵ユニットの付属を維持しなければなりません。