

# Ukraine '43



2<sup>ND</sup> EDITION

## RULES OF PLAY

Living Rules May 2017

### 日本語解説書

#### 目次

ルール.....	2
1. はじめに.....	2
2. 内容物.....	2
3. プレイのシーケンス概要.....	4
4. スタッキング.....	4
5. 移動.....	4
6. 支配地域.....	6
7. ZOC ボンド.....	6
8. 戦闘.....	7
9. 戦闘修正.....	8
10. 戦闘結果.....	9
11. 断固とした防御.....	10
12. 退却.....	11
13. 混乱&回復.....	12
14. 戦闘後前進.....	12
15. 機動強襲.....	13
16. 補給&孤立.....	15
17. 鉄道末端&鉄道修理.....	16
18. ソヴィエト軍砲兵師団.....	17
19. 陣地.....	17

20. 移動制限ユニット.....	18
21. 指揮官ユニット.....	18
22. ソヴィエト戦車&打撃軍.....	18
23. 増援&補充.....	18
24. マップ外ボックス&中央正面軍.....	19
25. VPs と自動的勝利.....	20
26. 天候表.....	21
27. 交戦離脱.....	21
28. ソヴィエト軍空挺旅団.....	21
シナリオ.....	22
S1. ジューコフの強襲.....	22
S2. 焦土.....	22
S3. ドニエプル川の危機.....	23
S4. キャンペーン・ゲーム.....	23
デザイナーズ・ノート.....	24
拡張されたプレイの例.....	25
ERRATA.....	29
解明.....	29

# ルール [RULES]

## 1. はじめに [INTRODUCTION]

*Ukraine '43*は、1943年8月から10月までの南部ロシアにおける出来事を扱っているゲームです。一人のプレイヤーがドイツ軍と枢軸軍の部隊を、他方がソヴィエト軍部隊を操ります。各プレイヤーは、領土目標を奪取確保し、相手側である敵部隊の撃破を試みます。

第2版の注釈：初版と多くの類似性がありますが、第2版は完全な新ゲームです。

### 1.1 頭字語 [ACRONYMS]

以下の頭字語は、これらのルールで使用されます。:

AAC: 戦闘後前進 [Advance After Combat]

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]

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]

## 2. 内容物 [CONTENTS]

### 2.1 目録 [INVENTORY]

*Ukraine '43*の完全なゲームには、以下を含みます。:

- 2枚のマップ
- 2枚のカウンター・シート
- このルール小冊子
- 2つ六面体サイコロ
- 2枚の同一 CRT/TEC プレイヤー補助カード
- 3枚の枢軸軍/ソヴィエト軍開始時と増援カード

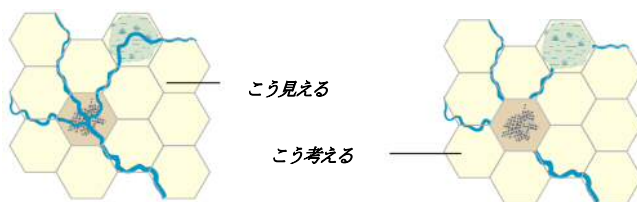
### 2.2 マップ [THE MAP]

#### 2.2.1 規模と地形 [Scale and Terrain]

各ヘクスは、対辺間がほぼ 10 マイルの地域をあらわします。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。

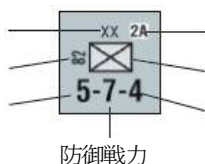
#### 2.2.2 ヘクス内部の河川 [Rivers Inside Hexes]

都市又は湿地のヘクス中央を流れ抜ける河川は無視します。移動妨害と防御支援としての河川の重要性は、周辺の地形によって軽減されています。



### 戦闘ユニットの見本

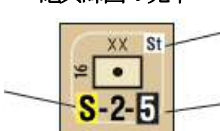
ユニット規模  
ユニット I.D.  
攻撃戦力



セットアップ情報  
ユニット・タイプ  
許容移動力  
(MA)

### 砲兵師団の見本

黄色いボックスは、  
ユニットが CRT  
に  
コラム・シフトを提  
供することを表示す  
る。



白いボックスは、  
「開始時」ユニッ  
トを示す。  
黒いボックスは、  
ユニットが拡張移動  
(5.3,p5) を使用で  
きないことを示す。

### 指揮官ユニット

指揮官の特殊能力  
の範囲 (21,p.18)



指揮官の名称  
許容移動力  
(MA)

ソヴィエト戦車軍  
の見本



ドイツ軍  
装甲擲弾兵師団の見本



三角形は、ユニット  
が減少戦力で開始す  
ることを示す。

赤いボックス内の防御戦力は、  
エリート・ユニットを示す (2.4,p.9)

### 支援ユニットの見本

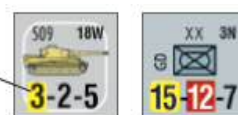
ユニット I.D.  
カウンター周囲のラ  
インは、ユニットが  
支援ユニットである  
ことを示す (2.3.1,p.3)



到着ターンとマップ端  
(23.1,p.18)  
シルエット  
許容移動力 (MA)

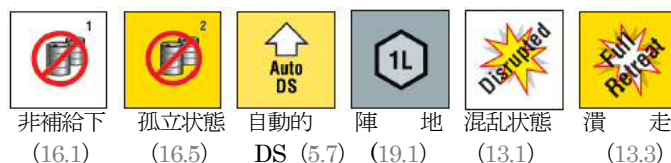
### ティーガー・ユニット

黄色は、ティー  
ガー戦車を示す  
(9.2.4,p.8)



グロスト・イッチェント師団  
はティーガー戦車  
を持つエリート・ユ  
ニッ  
ット

### マーカー見本



### 記録欄マーカー



鉄道移動 (5.6) 鉄道末端 (17.3) 支配 (16.3.2) 勝利 (25.1) 天候 (26.1) ゲーム (25.1)

## 2.3 カウンター [THE COUNTERS]

### 2.3.1 戦闘ユニットの読み方 [How to Read the Combat Units]

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

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

**許容移動力 (MA) [Movement Allowance]** : ユニットの移動のために消費し、戦闘フェイズに攻撃できる移動ポイント (MPs) の最大数。

**ユニット名称 [Unit ID]** : ユニットの実際の名称又は番号。

**部隊評価 (TQ) [Troop Quality]** : その防御戦力を赤いボックス内を持つユニットは、エリートです。その防御戦力を白いボックス内を持つユニットは、低練度です。その他の全ては通常です。この評価値は、以下の目的のために使用されます。:

- ・戦闘結果表上での TQ シフトのため (9.4,p.9)。
- ・断固とした防御表上の DRM として (11,p.10)。
- ・戦闘地域内の回復サイ振りの DRM として (13.4.2,p.12)

**支援ユニット [Support Units]** : カウンターの端に沿ったラインを持つユニットは、支援ユニットと見なされます。支援ユニットは、ZOC (6.1,p.6) を持たず、これらのユニットの1つは各ヘクス内に自由にスタックできます (4.2,p.4)。

### 2.3.2 ユニットの規模 [Unit Size]

ゲームプレイに影響はなく、歴史的なもののみです。

II=大隊                      X=旅団                      XXXX=軍  
III=連隊                      XX=師団

### 2.3.3 ユニットのタイプの概要 [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、各ヘクス内へ進入するコストを判定するために重要です。

指揮官と HQs は非戦闘ユニットで、残り (支援ユニットを含みます) は、戦闘ユニットです。

ゲーム内で使用されるユニットのサマリーについては、p.3 上の表 A (左) & B (右) を参照してください。

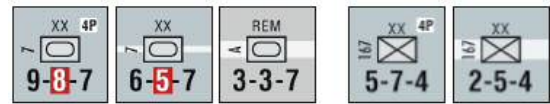
### 2.3.4 ユニットのカラー [Unit Colors]

ユニットの背景色は、その国籍又は所属組織を表示します。

- ・ライト・ブラウン..... ソヴィエト軍の通常軍と空軍
- ・ダーク・ブラウン..... チェコスロヴァキア軍
- ・レッド..... ソヴィエト軍親衛
- ・グレイ..... ドイツ国防軍
- ・ダーク・グレイ..... ドイツ軍 SS
- ・メディウム・ブルー..... ドイツ軍ルフトヴァッフェ
- ・メディウム・グリーン... ルーマニア軍
- ・ライト・グリーン..... ハンガリー軍
- ・ダーク・ブルー..... スロヴァキア軍
- ・イエロー・オーカー..... トルクマン

### 2.3.5 ステップ [Steps]

ユニットは、1、2、3 ステップを持ちます。3 ステップ・ユニットは、カウンター裏面を細帯が横切ること示されます (最終ステップのユニットは、より太い帯を持つ)。3 ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときは、適切なタイプの残余 (10.4,p.10) と置き換えられます。



上図は、第7装甲師団の3ステップと、第167歩兵師団の2ステップを表示します。

#### 非機械化ユニット

タイプ	補 充
ソヴィエト軍空挺歩兵	☒ -
歩兵*	☒ ☒
猟兵 (軽歩兵)	☒ ☒
山岳歩兵 (山岳猟兵)	☒ ☒
要塞化地域部隊	☒ ☒
保安	☒ ☒
打撃軍 HQ (非戦闘)	☒ ☒
騎兵	☒ ☒

#### 表 A (左) & B (右)

補充コラムに歩兵シンボルを持つユニットにプラスして空挺歩兵は歩兵タイプ・ユニットで、そのコラム内に装甲シンボルを持つユニットは、装甲タイプ・ユニット。

戦車タイプ・ユニット (9.2.1,p.8) : 網掛け。

突撃砲タイプ・ユニット (9.2.5,p.9) : ○ のシンボルを持つユニット。

\*: 支援ユニットの歩兵ユニットは、特別補充を受け取ることもできる。

\*\* : 最終ステップで自身の突撃砲を失う。

#### 機械化ユニット

タイプ	補 充
指揮官 (非戦闘)	-
ソヴィエト軍自動車化歩兵	☒ ☒
戦車/装甲	☒ ☒
ソヴィエト軍機械化	☒ ☒
SS 装甲擲弾兵 & GD 装甲擲弾兵	☒ ☒
残りの装甲擲弾兵**	○ ☒ ☒
ソヴィエト軍砲兵	☒ ☒
戦車軍 HQ (非戦闘)	☒ ☒
ソヴィエト軍 T 34	☒ ☒
ソヴィエト軍 KV-1	☒ ☒
ドイツ軍ティーガー I	☒ ☒
ドイツ軍突撃砲	○ ☒ ☒
ソヴィエト SU-100	○ ☒ ☒



### 3. プレイのシーケンス概要

#### [SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

Ukraine43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]

各ターンに1人のプレイヤーはサイを1つ振り、そのゲーム・ターンの天候と各陣営が受け取る航空ユニットの数を判定するために天候表を調べます (26,p.21)。このとき、マンシュタインとジューコフの指揮官カウンターを準備面に返します (まだそうでなければ)。

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

##### 1. 初期フェイズ [INITIAL PHASE]

以下の活動がいくつかの順番で実行されます。:

- ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍支配下の登場ヘクス内に自軍の増援を置きます (23.1,p.18)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、ユニットを回復するために自軍の補充を使用します (23.2,p.19)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、3つまでの砲兵師団を準備面に返すことができます (18.4,p.17)。二者択一で、各砲兵を返す前に緊急補給マーカを置くことができます (16.3.3,p.15)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、親衛砲兵師団を準備面でマップへ移送できます (18.5.3,p.17)。

##### 2. 移動フェイズ [MOVEMENT PHASE]

ソヴィエト軍プレイヤーは、自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実行されます (順不同)。:

- 鉄道移動の実施 (5.6,p.6)
- 自動的 DS の解決 (5.7,p.6)
- 陣地の構築 (19.1,p.17)

##### 3. 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE] (8,p.7)

ソヴィエト軍プレイヤーは、隣接する敵ユニットの攻撃 (12.1,p.11)、戦闘後前進 (14.1,p.12) を行うことができ、機動強襲 (15.1,p.13) はこのときに発生します。

##### 4. 回復フェイズ [RECOVERY PHASE] (13.4,p.12)

- ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍ユニットから混乱マーカを取り去るか、又は取り去るを試みます。
- 全ての補充マーカは、取り去られます (23.4,p.19)。

##### 5. 補給フェイズ [SUPPLY PHASE] (16,p.15)

以下の活動を列記された順番で実行します。:

- ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の鉄道末端マーカを移動させます (17,p.16)。
- ソヴィエト軍プレイヤーは、中央正面軍表で振ります (24.3,p.20)。
- 全ソヴィエト軍戦闘ユニットの補給状態をチェックします (16,p.15)。
- 黄色の OOS マーカの下にあり (前のターンから OOS でマークされ、現在孤立状態)、しかも敵戦闘ユニットに隣接する全ソヴィエト軍戦闘ユニットの孤立損耗 (16.5,p.16) について振ります。

#### C. ドイツ軍プレイヤー・ターン [GERMAN PLAYER TURN]

ここで、ドイツ軍プレイヤーは、自軍ターンを実行します。上記の適切な文章のソヴィエト軍の用語をドイツ軍に代える (そしてドイツ軍をソヴィエト軍に) 以外は同一です。ドイツ軍プレイヤーは砲兵師団、鉄道末端、中央正面軍、スタフカ・ボックスを持たないので、これらの活動を飛ばすことに注意してください。

#### D. 勝利判定 [VICTORY DETERMINATION]

VPs は、このときにカウントされます。もしもどちらかのプレイヤーが自動的勝利 (25.2,p.21) 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・マーカを1スペース前進させて次のターンを開始します。

### 4. 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。両陣営のスタッキング限度の概要は、以下のとおりです。:

- ソヴィエト軍: ヘクス毎に2戦闘ユニット
- ドイツ: ヘクス毎に3戦闘ユニット

HQs、指揮官、全てのマーカはスタッキング値を持たず、限度なしでヘクス内に自由にスタックできます。加えて、1つの「支援ユニット」も、限度を超えてヘクス内に置くことができます。

#### 4.2 支援ユニット [SUPPORT UNITS]

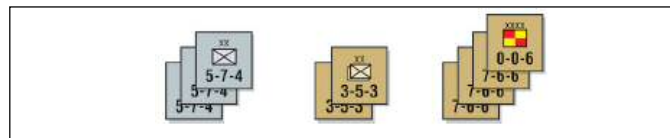


各ヘクス内に、カウンター端の周囲に非 ZOC 帯を持つ1つのユニットを自由にスタックできます。ヘクス内の他の全ての支援ユニットは、スタッキング限度に対してカウントします。

#### 4.3 ソヴィエト軍の戦車軍と打撃軍の HQs

##### [SOVIET TANK AND SHOCK ARMY HQs]

これらの HQs は、ソヴィエト軍プレイヤーがヘクス内に3つの戦闘ユニット (プラス1つの支援ユニット) をスタックすることを認めます (2.1,p.18)。



スタッキングの例。これらのスタックそれぞれが1つの支援ユニットを持てることに注意してください。

#### 4.4 スタッキングの制限 [STACKING RESTRICTIONS]

スタッキング限度は、移動、退却、戦闘後前進の過程を除き、決して超過できません。スタッキング限度は、各移動フェイズと戦闘後前進の完了時に、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に十分なユニットをヘクスから除去することにより、スタッキング限度を満たさなければなりません。

### 5. 移動 [MOVEMENT]

#### 5.1 基本 [THE BASICS]

各ユニットは、許容移動力 (MA) を持ちます。これは、移動フェイズ中に移動のために消費できる移動ポイント (MPs) の通常の数です (この MA は、もしもユニットが 5.3 に従って拡張移動を使用すると、3MPs だけ増加させることができます)。進入した各ヘクスは、TEC 上で示されるごとく、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すると、スタック内の最低ユニットの率で移動します。あなたは、他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させなければなりません。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。

#### 5.2 道路移動 [ROAD MOVEMENT]

道路には、一級と二級の2タイプがあります。両者は同じですが、二級道路は雨天ターン中にその価値の多くを失います。道路の道筋に従うユニットは、道路の減少移動率を使用できます。道路が河川を越えるとき (そこでのみ) は、橋梁が存在するものと見なされます。道路が町又は都市のヘクスへ進入するときには、ユニットは道路の道筋に従っていると、道路移動率を使用しているものと見なされます。道路移動率は、敵 ZOC に移動で入退出しているときに使用できます (6.2,p.6)。天候が雨天 (26,p.21) のターン中は、二級道路は全ユニットがヘクス毎に1MP かります。

### 5.3 拡張移動 [EXTENDED MOVEMENT]

ユニットは、その MA を 3MPs 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、移動して敵戦闘ユニットに隣接できません。ユニットは、最初のヘクスが EZOC を退出するためである限り、敵ユニットに隣接して拡張移動の使用を開始することが認められます。黒いボックス内にその 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、ユニットが地形について EZOC を退出する全てのコストを無視し、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。戦術移動を使用するユニットは、拡張移動を使用できません。戦術移動を使用するユニットは、その他の移動ルールに従わなければなりません。特に：

- ・EZOC へ進入する瞬間に停止しなければなりません (6.2,p.6)。
- ・敵 ZOC ボンドを越える又は進入ができません (7,p.6)。
- ・大河川ヘクスサイドを越えるためには、道路又は舟橋を使用していない限り、そこに隣接して開始しなければなりません (5.5.4,p.5)。
- ・禁止されたヘクスサイドを越えられません。

### 5.5 移動と河川と湿地 [MOVEMENT AND RIVERS AND MARSH]

#### 5.5.1 小河川 [Minor Rivers]

晴天又は曇天の天候中に、小河川を越えるための余分なコストはありません。もしも天候が雨天であると、非架橋小河川ヘクスサイドを越えるために全ユニットが+1MP かかります。

#### 5.5.2 大河川 [Major Rivers]

ユニットは、非架橋大河川ヘクスサイドを越えるために、それに隣接して開始しなければなりません (例外：舟橋 5.5.4)。非機械化ユニットは越えるために+2MP かかり、機械化ユニットは越えるために+3MP かかります。ユニットは、越えた後に通常に移動できます。橋梁地点で越えているユニットは、道路の移動率を使用します。

#### 5.5.3 湿地 [Marsh]

ヘクス毎に、非機械化ユニットは2MPs と機械化ユニットは4MPs かかります。もしも道路を介して湿地ヘクスへ進入していると、道路移動率を使用します。林湿地は、全てのゲーム目的について湿地と同様に扱われます。

#### 5.5.4 舟橋 [Pontoon Bridges]

舟橋の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によって占められている、各大河川ヘクスサイドに存在するものと見なされます。舟橋はこれが発生する瞬間に建設され、もはやその状況でなくなる瞬間に解体されます。舟橋は、ユニットが大河川ヘクスサイドに隣接して開始することなしで、非架橋大河川ヘクスサイドを越えること (+2又は+3の移動率で) を認めます。戦術移動を使用しているユニットは、やはり舟橋からの特典を受けられます。



**舟橋の例：**もしもソヴィエト軍ユニット A が1ヘクス後方へ移動すると、ユニット C が越えるための舟橋を造ることになります。ユニット B は大河川ヘクスサイドに隣接して開始するので、通常に越えることができます。ユニット D は、河川を越えてユニット B の新たなヘクスに進入するために、戦術移動とユニット B が造った舟橋を使用できます。



**移動の例：**各ヘクスに進入するためのコストは、円内の数字で示されます。青い円は渡河コストで、赤い円は EZOC を退出しているコストです。ユニット A は、EZOC を退出し、2ヘクス移動して舟橋で大河川ヘクスサイドを越え、次に追加の1ヘクスを移動します。拡張移動を使用して合計9MPs です。ユニット B も拡張移動を使用し、各ヘクスについて1MPを支払って6ヘクス移動します。ユニット C は戦術移動 (2ヘクス) を使用します。なぜならば、さもないと5MPsが必要となるからです。ユニット D は、EZOC から EZOC へと移動し、最初の EZOC 内で停止しなければなりません。ユニット E は、道路の優位性を生かして、ドイツ軍ユニットの隣接ヘクスへ到着するまで6MPsを消費します。道路橋梁では、小河川又は大河川を越える追加のコストがないことに注意してください。ユニット F は、この地点で大河川を越えられません。なぜならば、ヘクスサイドに隣接して開始しておらず、その場に設置された橋梁もないからです。



大河川を越えるいくつかの橋梁は、破壊されています(1207 と 1307 との間のように)。ただし、もしもそこに舟橋を建設したら、道路率を使用できます。ヘクス 2934 と 3035 との間のような舟橋は、決して道路連結を提供しません。

## 5.6 鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]

### 5.6.1 基本 [THE BASICS]



鉄道移動は、移動フェイズ中に発生します。手番プレイヤーは、混乱又は潰走していないいずれか1つのユニットにプラスして、そのターンに到着した全ての増援を、鉄道に沿って無制限な距離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、友軍支配下で連結した鉄道ヘクスの道筋に従ってその移動を開始して終了しなければならず、敵 ZOC 内で開始又はそこへ移動することはできません。鉄道移動を使用するユニットの上に列車マーカーを置きます。鉄道ヘクス(都市を持たない)の支配は、敵ユニットが鉄道ヘクスを通過しても変更しません。

### 5.6.2 列車マーカーの影響 [Train Marker Effects]

列車マーカーの下にあるユニットは、ZOC を持たず、1の防御戦力で、地形からの防御特典についての資格を持てません。

### 5.6.3 下車 [Detraining]

下車するためには、友軍移動フェイズの開始時に列車マーカーを単に取り去ります。ユニットは、そのターンに通常に移動できます。ユニットは、鉄道移動を使用した同じ移動フェイズに下車できません。ユニットは、いかなる鉄道ヘクス内でも下車でき、町又は都市内である必要はありません。ユニットは、もしも列車マーカーでマークされた間に攻撃されたらやはり下車します。

### 5.6.4 鉄道フェリー [Rail Ferry]

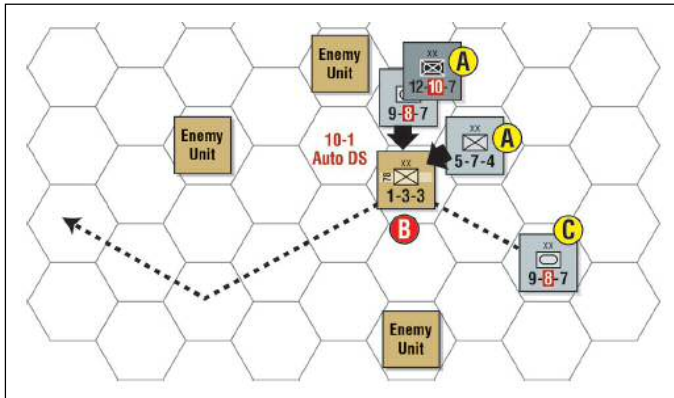


鉄道移動と補給線(16.3,p.15)の目的において、鉄道線はヘルソン[Cherson]近郊のフェリー地点で途切れていないものと見なされます。通常の移動と戦闘後前進(14.5,p.13)の目的において橋梁ではなく、橋梁は道路が河川を越える場所のみ存在します。

## 5.7 自動的 DS [AUTOMATIC DS]



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移動して隣接させたときに、自動的防御側撃破(自動的 DS)を被り得ます。戦車(9.2,p.8)と TQ シフト(9.4,p.9)は使用できますが、航空又は砲兵師団のシフト(戦闘フェイズにのみ割り当てられる)は、使用できません。この時点で、防御しているユニット(たち)は、直ちに DS 結果を被り、生き残りは退却の指針に従い防御側によって4ヘクス退却させられます(12.1.3,p.11)。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、その移動フェイズにこれ以上移動できず、到来する戦闘フェイズの通常戦闘に参加できません(ただし、機動強襲はできる)。手番プレイヤーは、自動的 DS が発生したヘクス内へ他のユニットを移動させて進入や通過ができます。自動的 DS マーカーでマークされたユニットは、続く戦闘フェイズのいかなるときにも自身の戦闘後前進を実施でき(適切な突破前進率で(14.2,p.12)、このときにマーカーが取り去られます。



**自動的 DS の例:**「A」とマークされた3つのドイツ軍ユニットを移動させて、ソヴィエト軍ユニット「B」に隣接させます。戦闘比は 26 対 3 = 8 対 1 で、戦車(9.2)と TQ(9.4)について右への CRT コラム・シフトが 10 対 1 にします。この時点で、ソヴィエト軍ユニットは DS 結果によって直に取り去られ、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。これらの移動は終了し、戦闘フェイズになるまで前進できません。これらは、戦闘フェイズに通常の攻撃を行うこともできません。ここで、ドイツ軍ユニット C は、自動的 DS によって穿たれた穴を通過して移動します。

## 6. 支配地域 [ZONE OF CONTROL]

### 6.1 ルールの概要 [GENERAL RULE]

1つ以上の戦闘ユニットによって占められた周囲6ヘクスは、これらのユニットの支配地域(ZOC)を構成します。ZOC は、完全海上ヘクスサイドを除く全てのヘクスサイドを越えて伸びます。HQs、指揮官、砲兵師団、シルエット装甲ユニットは ZOC を持たず、ZOC を持たないユニットはカウンターの端に沿ったラインで表示されます。ZOC を持たない戦闘ユニットは、それでも拡張移動を妨げます(5.3,p.5)。

### 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ポイントはなく(+0MPs)、EZOC を退出するために追加の2移動ポイント(+2MPs)がかかります。EZOC 内でその移動を開始するユニットは、敵 ZOC ボンド(7,p.6)を越えたり進入したりしない限り、他の EZOC 内に直接移動でき、そこで停止します。

### 6.3 ZOC の打消し [ZOC NEGATION]

退却(12.1.3,p.11)と補給路(16.3.1,p.15)を判定しているとき、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。

### 6.4 その他の ZOCs の影響 [OTHER EFFECTS OF ZOCs]

- EZOCs と退却: (12.1.3,p.11)、(12.3,p.11)、(12.4,p.11)。
- EZOCs と戦闘後前進: (14.4,p.12)。
- EZOCs と補給線: (16.3,p.15)。

## 7. ZOC ボンド [ZOC BONDS]

### 7.1 ZOC ボンドの形成方法 [HOW TO A ZOC BOND]

ZOC を及ぼし、混乱(13.2,p.12)していないユニット又はスタックは、ZOC ボンドを形成できます。このような2つのユニット(又はスタック)が2ヘクス離れるとき(1つのカラのヘクスが介在している)、これらは自身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形成します。ヘクス格子のパターンのため、2つのタイプの ZOC ボンドがあります。ヘクス・ボンドとヘクスサイド・ボンドです。





### 8.3 戦闘の手順 [COMBAT PROCEDURE]

各戦闘について、これら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、参加する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)として表現します。戦闘結果表(CRT)上に見られる戦闘比の1つに適合させるため、戦闘比の端数を下方に切り捨てます。

**例:** 15対4は3対1、11対12は1対2になります。

ステップ2: 攻撃側は、航空支援(9.3,p.9)と／又は砲兵師団(18,p.17)を使用するかどうか宣言しなければなりません。次に、防御側が航空支援を使用するか述べます。攻撃側は戦車(9.2,p.8)と／又はTQ(9.4,p.9)についてのCRTコラム・シフトを決定します。

ステップ3: コラム・シフトを考慮した後、6面体サイコロが1つ振られ、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,p.10)、退却(12,p.11)、戦闘後前進(14,p.12)を実行します。

### 8.4 最小と最大戦闘比 [MINIMUM AND MAXIMUM ODDS]

#### 8.4.1 戦闘比限度 [Odds Limits]

1対3未満の戦闘比の戦闘は、認められません。7対1を超える戦闘比の戦闘は、7対1のコラムで解決されます。

#### 8.4.2 コラム・シフト [Column Shifts]

コラム・シフトの後、最小と最大の制限を適用します。適用しているコラム・シフトが7対1コラムを超えているときには、8対1、9対1等のコラムが存在するものと見なします。

**例:** 6対1の戦闘比に2シフト右(8対1)と1シフト左は、7対1コラムで解決されることになります。

### 8.5 大河川の強襲 [MAJOR RIVER ASSAULTS]

大河川ヘクスサイドを越えて攻撃するためには、攻撃に参加している少なくとも1つのユニットが大河川に隣接して友軍移動フェイズを開始して、移動していないことが要求されます。そのヘクスからの攻撃が可能であることを忘れぬよう、そのユニット/スタックの移動に先立って河川強襲マーカーを置いてください。各攻撃について1枚のみのマーカーが要求されます。他のヘクス内で攻撃しているユニットは、もしも防御側と河川強襲マーカーを持つユニットの両方に隣接していると、同じ攻撃に参加できます。

砲兵ユニットは、河川強襲マーカーの下に置くことができませんが、たとえ河川強襲マーカーなしでも大河川を越えて攻撃するためにそのコラム・シフトを使用できます。



**大河川強襲の例:** ソヴィエト軍ユニットAは、河川に隣接して開始するので、河川強襲マーカーを置くことができます。ユニットB、C、Dは、河川まで移動し、ユニットAと共に攻撃できます。

### 9.0 戦闘修正 [COMBAT MODIFIERS]

#### 9.1 半減&と倍化 [HALVING AND DOUBLING]

攻撃している各ユニットは決して複数回半減され得ず、防御している各ユニットは決して複数回倍化され得ません。半減しているときには、常に個々のユニット(スタックではなく)を半減させ、端数は直近の整数に切り上げます。半減される1の数値は、常に1に切り上げられます。ユニットは、以下の理由のために半減されます。:

- ・大河川を越えて攻撃している(9.5.2,p.9)
- ・湿地ヘクスから外部を攻撃しているか、又は1つの湿地ヘクスから別の湿地ヘクスを攻撃している(9.5.3,p.9)。
- ・混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減される(13.2,p.12)。
- ・非補給下でマークされたときに攻撃している(16.4,p.15)。

**例:** 5の攻撃戦力を持つ2つのユニットは、半減した後に6の統合された戦力を持つことになります[3+3=6]。河川の背後で防御している都市ヘクス内の防御側は、2倍化のみです。3倍又は4倍にはなりません。

#### 9.2 戦車シフト [THE TANK SHIFT]

##### 9.2.1 戦車ユニット [Tank Units]

地形が許可し、攻撃側が攻撃に戦車ユニットに参加させ、防御側ヘクス内に戦車又は突撃砲ユニット(9.2.5,p.9)のどちらも含まなければ、攻撃側はCRT上で1コラム・シフト右を獲得します。以下のユニット・タイプは、戦車ユニットです。P.3の表A(左)&B(右)を参照してください。:



##### 9.2.2 防御側のシフト [Defender Shift]

地形が許可し、攻撃側が戦車又は突撃砲ユニットに参加させておらず、防御側が戦車ユニットを持つと、攻撃側は1コラム・シフト左を被ります。

##### 9.2.3 戦車シフトが禁じられる場所

###### [Where the Tank Shift is Prohibited]

戦車シフトは、もしも防御側が荒地、林、湿地、都市(両タイプ)、陣地(19,p.17)を含んでいるいずれかのヘクス内にあると、攻撃側又は防御側によって獲得され得ません。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され得ませんが、その存在は防御側が戦車シフトを得ることを妨げるには十分です(防御側がティーガー戦車を持たない限り)。

##### 9.2.4 ティーガー戦車 [Tiger Tanks]



ティーガー戦車ユニット(グロースドイッチェラント師団を含む)は、黄色いボックス内の攻撃戦力で表示されます。地形が許可し、ティーガー戦車ユニットが戦闘に参加していると(攻撃又は防御)、枢軸軍プレイヤーは戦闘での敵戦車ユニットの存在にかかわらず、常に戦車シフトを受け取ります。ティーガー・ユニットは、それでも9.2.3の地形制限を遵守しなければなりません。

**デザイン・ノート:** 1943年は、ティーガー戦車の絶頂期でした。この戦車は、現存する全てのソヴィエト軍戦車を撃破でき、対戦車戦闘は戦争後期のレベルには達していませんでした。

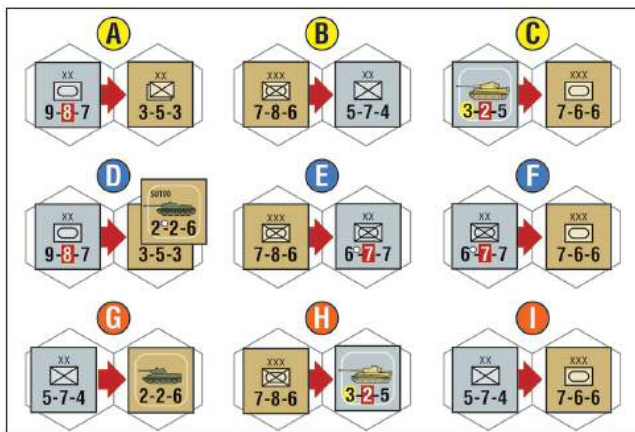


### 9.2.5 突撃砲 [Assault Guns]

攻撃戦力の隣に白いドットを持つユニットは、突撃砲で装備されています。これらは戦車シフトを獲得できませんが、これらを攻撃している又はこれらに対して防御している敵ユニットの戦車シフトを打消します。

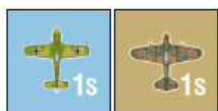


上図は、3タイプの突撃砲ユニットを表示します。



戦車シフトの例: A, B, C の例では、攻撃側が戦車シフトを獲得します。D, E, F の例で、どちらの陣営もシフトを獲得しません。G, H, I の例では、防御側が戦車シフトを獲得します。

### 9.3 航空支援 [AIR SUPPORT]



戦闘に航空ユニットを加えることは、攻撃側又は防御側に CRT 上で有利な1コラム・シフトを与えます。攻撃側は、航空ユニットを戦闘に投入するかどうか、防御側の前に宣言しなければなりません。サイを

振る前に、両者が宣言しなければなりません。各プレイヤーは、各戦闘に1つのみの航空ユニットを投入できます。航空ユニットは、使用された後に使用済面に裏返され、そのターンにはもはや使用できません。攻撃での航空ユニットの使用について、地形、航続距離、その他の束縛はなく、マップ上のどこにでも置くことができます。

### 9.4 部隊評価シフト [TROOP QUALITY SHIFT]

各戦闘で、攻撃側部隊の最高の TQ 値に対して、防御スタック内の最高 TQ 値を比較します。もしも攻撃側がより高い値を持つと、攻撃側は CRT 上で1コラム右の有利なシフトを受け取ります。もしも防御側がより高い値を持つと、攻撃側は CRT 上で1コラム左の不利なコラム・シフトを被ります。

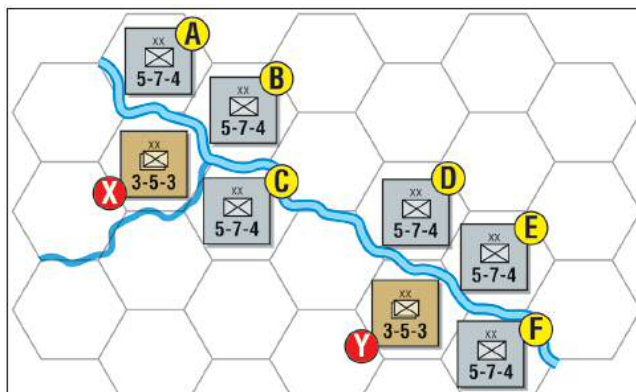
### 9.5 河川と湿地のヘクスサイド [RIVER AND MARSH HEXSIDES]

#### 9.5.1 防御側2倍 [Defender Doubled]

もしも攻撃に参加している全ユニットが河川ヘクスサイド (大又は小) を越えて、湿地ヘクスから外部へ、又はこれら2つのいずれかの組合せで攻撃していると、防御側は2倍になります。もしも攻撃しているユニットの1つでもこれらのヘクスサイドの1つを越えて攻撃していなければ、防御側は2倍になりません。

#### 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 と累加します。



河川ヘクスサイドを越えて攻撃している例: 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攻撃しているため半減され、ヘクス C 内のユニットは完全戦力です。ユニット X は、攻撃している全てのユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているので、2倍になります。戦闘比は、11 対 10 = 1 対 1 です。次に、ユニット D, E, F 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攻撃しているので半減されます。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ので、ユニット Y は2倍にされません。戦闘比は、11 対 5 = 2 対 1 です。

### 9.5.3 湿地ヘクス [Marsh Hexes]

湿地から外部を、又は1つの湿地ヘクスから他のそれを攻撃しているユニットは、半減されます。このようなヘクスの内部を攻撃しているユニットは、半減されません。

### 9.5.4 イジューム屈曲部 (ヘクス 4718) [The Iziy Bend]

河川がこのヘクスの内部を流れます。河川に沿った4つのヘクスサイドは通常に扱いますが、ヘクス内の河川は無視します。

これは、このヘクスをソヴィエト軍プレイヤーが河川ラインを突破するための絶好の地点にすることに注意してください (史実のソヴィエト軍が行ったように)。

### 9.6 重大損害 [HEAVY CASUALTIES]

攻撃側が陣地を含んでいるヘクスを攻撃するいかなるときにも、追加の攻撃側ステップ損失のために防御側はサイを1つ振ります。1〜3のサイの目は効果なしで、4〜6のサイの目は攻撃側に追加の1ステップ損失を与えます (攻撃側は、このステップ損失を選択できます)。

### 9.7 その他の戦闘修正 [OTHER COMBAT MODIFIERS]

- ・列車マーカー (5.6.2,p.6)
- ・防御側の混乱状態 (13.2,p.12)
- ・攻撃側が非補給下 (16.4,p.15)
- ・ソヴィエト軍の砲兵師団 (18,p.17)
- ・陣地 (19,p.17)
- ・雨天 (26.2,p.21)
- ・TEC を参照

## 10. 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、戦略的な状況ではなく、当該戦闘に参加しているユニットのみを言います。

DS=防御側撃破 [DEFENDER SHATTERD]: 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、退却して潰走 [Full Retreat] でマークされなければならず、断固とした防御 (11,p.10) は不可です。攻撃側は、突破前進を受け取ります (14.2,p.12)。

**DRM**=防御側は退却し、攻撃側はボーナス前進を受け取ります。断固とした防御は不可です。

**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、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。もしも防御側が退却すると、攻撃側はボーナス前進を受け取ります。

**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、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。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進できます。

**DR**=防御側は、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。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進できます。

**A1/DR**=攻撃側は1ステップを失います。防御側は、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。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進できます。

**DRX**=両陣営は1ステップを失います。選択されるユニットは、**相手側プレイヤー**によって決定されます。防御側は、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。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常の率で戦闘後前進できます。

**EX**=交替 [Exchange] : 両陣営は1ステップを失います。選択されるユニットは、**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へ進入して停止できます（通常の前進は認められません）。

**A1**=攻撃側は1ステップを失います。退却又は前進はありません。

・=いくつかの結果は、もしも退却するとユニットが除去に直面する場合にのみ断固とした防御を行うことができることを示すアスタリスクを持ちます。

## 10.2 ステップ損失の選択 [SELECTING STEP LOSSES]

EX 又は DRX が振られない限り、所有しているプレイヤーはステップ損失を受けるユニットを選択します。EX 又は DRX の結果が振られたときには、**相手側プレイヤー**がステップ損失を選択します。相手側がステップ損失を選択しているときには、**非戦闘ユニット**又は砲兵師団を除く**いずれかのユニット**を選択できます。

## 10.3 ステップ損失の表示 [INDICATION STEP LOSSES]

ユニットがステップ損失を被ったことを表示するため、ユニットを裏返します。もしも1ステップ・ユニットであるか、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。減少面の3ステップ・ユニットは、2番目のステップ損失を受けるときに残余 (10.4,p.10) を形成します。残余ユニットは、CRT 結果のいかなる退却も履行しなければなりません。

## 10.4 残余と残余ディスプレイ

### [REMNANTS AND THE REMNANT DISPLAY]

3ステップ・ユニットが2番目のステップ損失を受けるときには、適切なタイプの残余と置き換えられます。師団又は軍団をマップ上に印刷された残余ディスプレイ内に置き、残余をマップ上のユニットがあった場所に置きます。もしも残余が除去されたら、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内に戻されて他のユニットのために再使用できます。

## 11. 断固とした防御 [DETERMINED DEFENSE]

### 11.1 概要 [IN GENERAL]

#### 11.1.1 基本 [The Basics]

防御側は、少なくとも戦闘で1ステップが生き残ったという条件で、断固とした防御表を使用することにより、CRT 結果の DR、A1/D1、DRX、D1 の退却部分の減少を試みることができます。断固とした防御は、DRM 又は DS の結果、又は防御側が安全な退却路を持つ場所でアスタリスクを持つ結果では認められません。CRT からのステップ損失は、断固とした防御を解決する前に履行しなければなりません。この表での成功結果は、**退却並びに付随した戦闘後前進を無効にしま**

す。

#### 11.1.2 先導ユニット [Lead Unit]

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と、防御側は先導ユニットとして1つを選びます。1ユニットしかなければ、そのユニットが先導ユニットでなければなりません。先導ユニットは、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。混乱状態のユニット、乗車状態のユニット、砲兵師団、指揮官、HQs は、断固とした防御で先導ユニットになれません。

#### 11.1.3 使用するコラムの決定 [Determine Column to Use]

防御側ヘクスの地形は、表上で使用するコラムを決定します。大都市内で防御しているユニットについては大都市のコラムを使用し、小都市については小都市のコラムを使用し、平地ヘクス内のユニットについては「平地」["Clear"] のコラムを使用し、他の全てのヘクス (町又は友軍の陣地を持つ平地ヘクスを含む) については「その他」["Other"] のコラムを使用します。使用するコラムを決定しているときには、マップ上に印刷された敵陣地は無視します (例えば、ドイツ軍の陣地上で防御しているソヴィエト軍ユニット)。

#### 11.1.4 防御航空支援 [Defensive Air Support]

断固とした防御のサイ振りは、航空支援によって修正することができます。これは、断固とした防御のサイを振る前に宣言されなければなりません。準備面の航空ユニットのみが、使用できます。各断固とした防御に、1つまでの航空ユニットを使用できます。航空ユニットを使用した後は、裏返さなければなりません。

#### 11.1.5 サイの目修正の概要 [Summary of Die Roll Modifiers]

- +1 先導ユニットの TQ がエリート
- 1 先導ユニットの TQ が低練度
- +1 防御航空支援 (11.1.4,p.10)

全ての修正は累加します。

## 11.2 結果の説明 [EXPLANATION OF RESULTS]

—=断固とした防御は失敗。ただし、もしもユニットが退却すれば除去に直面すると、死守 (11.3,p.10) が認められます。

・=断固とした防御は成功。退却は無効になります。

(-1) =防御側の先導ユニットは、1ステップを失います。

(1/1) =防御側の先導ユニットは1ステップを失い、いずれか1つの攻撃ユニットは1ステップを失います。攻撃側は、**砲兵を除く自軍戦闘ユニットから**ステップ損失を選択します。

単一ステップの防御側 [SINGLE STEP DEFENDERS]: もしも防御側が1ステップのみを持ち、そのステップが断固とした防御の成功で失われたら、攻撃側は防御側がカラにしたヘクス内へ (のみ) 前進でき、そこで停止します。通常の前進は、認められません。

## 11.3 死守 [DESPERATION DEFENSE]

通常、各戦闘は一度のみ断固とした防御が認められます。ただし、もしもスタック又はユニットが退却したら除去に直面すると、退却が無効になるか又は防御している全ユニットが除去されるまで、繰り返しサイを振ることが認められます。この状況では、効果なしの結果「-」を「(-1)」として扱います。再びサイを振る前に、ステップ損失を適用します。各サイ振りの後に、新たな先導ユニットを選択できます (これは、もしも以前の先導ユニットが除去されたら要求されます)。死守は、DRM と DS の結果では認められません。

**例: 5** ステップのスタックが大都市ヘクス内で防御しており、CRT 結果は A1/D1 です。両陣営は、A1/D1 のために1ステップを取り去り、次に防御側は DD 表で2を振り失敗します。彼は1ステップを取り去り、再びサイを振って4で・1/1 の結果を得ます。両陣営は、別のステップを取り去り、退却は無効になります。防御側は合計3ステップを失い、攻撃側は2ステップを失います。



## 12. 退却 [RETTREATS]

### 12.1 退却の手順 [RETREAT PROCEDURE]

#### 12.1.1 基本 [The Basics]

CRTによって退却することが要求されるときには、防御ユニットは**ヘクスを放棄して**、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しなければなりません。DS 結果で4ヘクス、D1 又は DRM の結果で3ヘクス、DR、A1/D1、A1/DR、DRX の結果で2ヘクスです。2ヘクス以上退却するいかなるユニットも、混乱状態 (13.1,p.12) になります。退却は、いくつかの状況下では短い距離で停止できます (12.3,p.11) **が、ユニットはその退却路に沿って戻ることはできません。**

#### 12.1.2 スタック [Stacks]

退却しているユニットのスタックは、分離して異なるヘクスへ退却できます。ユニットは、非退却ユニットを混乱させることなく、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、優先順位で列記されます (# 1は# 2よりも優先される等)。

1. 除去を生じさせない、いずれかのヘクスへ退却させます。
2. 可能であれば、ユニットは戦闘ヘクスから2、3、4ヘクス (適切な) 離れて終了しなければなりません。
3. ユニッツは、決して EZOC 内で退却を終了できず、決して2連続した EZOC 内のカラ・ヘクスへ進入できません。**ユニットは、可能な限り少ない EZOC を越えて退却を終了しなければなりません。** 現行戦闘で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 を打ち消します。12.2 の4番目のドットも参照してください。
4. 可能であれば、敵戦闘ユニットに隣接する友軍ユニットを含むヘクス内で退却を終了することを避けます。
5. 可能であれば、LOS (16.3,p.15) をたどれるヘクスへ退却します。
6. 可能であれば、スタッキング制限を破る形で退却を終了することを避けます (12.1.4,p.11)。

#### 12.1.4 超過スタッキング [Over-Stacking]

ユニットは、その退却を、スタッキング限度を破る形で終了できます。ただし、超過スタッキングは、限度を超過する全てのユニットが除去されなければならないときである、所有しているプレイヤーの次の移動フェイズ終了時の前に正さなければなりません (4.4,p.4)。もしも超過スタックしたヘクスが再び攻撃されたら、12.5を参照してください。もしもヘクスが機動強襲 (15,p.13) の目標であると、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) は防御戦力を提供しませんが、もしも機動強襲が成功すると退却しなければなりません。

#### 12.1.5 攻撃側の退却 [Attacker Retreats]

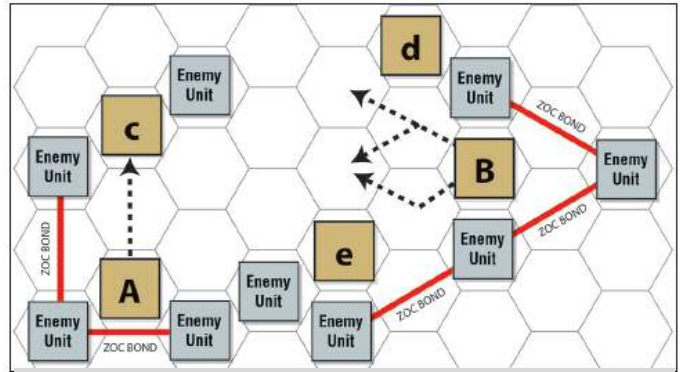
交戦離脱 (27,p.21) に成功していない限り、攻撃側は決して退却しません。

### 12.2 退却による除去 [ELIMINATION DUE TO A RETREAT]

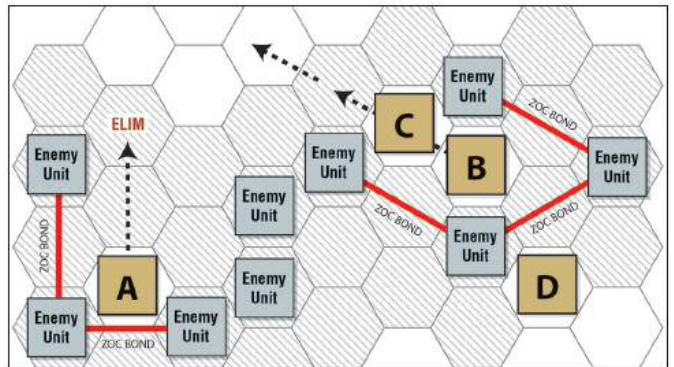
ユニットは、以下のように退却すると除去されます。:

- ・敵支配下のマップ端を通してマップ外へ (24.2,p.20)。
- ・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その中へ。
- ・2連続した EZOC 内のカラ・ヘクスへ、又はその退却を EZOC 内で終了する。もしも次のヘクスが除去を防ぐのであれば、ユニットは追加1ヘクスの退却ができます。
- ・**舟橋を持たない非架橋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ても適用します。ユニットは、制限なしで、架橋大河川ヘクスサイド (舟橋を含む) を越えて退却できます。
- ・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。

**重要:** 断固とした防御の失敗後、退却すると除去に直面しているユニットは、死守 (11.3,p.10) の資格を持ちます。



**退却の例:** ユニッツAとBは、2ヘクス退却しなければなりません。ユニッツAは、ユニッツ「C」を含んでいるヘクス内への唯一の退却路を持ちます。ユニッツCは、退却の目的において自身が占めるヘクス内の EZOCs を無効にするため、これが認められます。ユニッツBの場合、カラのヘクス内に退却することは、敵ユニットに隣接する2つのユニッツ「D」と「E」を含んでいるヘクス内へ退却することに優先しなければなりません。



**更なる退却の例:** ユニッツAとBは、2ヘクス退却しなければなりません。ユニッツAは、2連続する EZOC 内のヘクスに進入するため、除去されます。ユニッツBは、ユニッツCを通過して退却し、次に追加1ヘクスを退却することで除去を免れます (12.2 の4番目のドット)。

### 12.3 後衛活動 [REARGUARD ACTIONS]

以下の条件を全て満たせば、追加ステップ損失のコストで、退却は要求されたよりも短いヘクス数で終了できます。:

- ・ユニット又はスタックが、少なくとも1ヘクス退却している。
- ・ユニットが、大又は小都市、友軍陣地ヘクス、退却していない友軍ユニットを含んでいるヘクス内に退却する。
- ・友軍の非混乱状態ユニットがすでにヘクス内にいない限り、ユニットが EZOC 内で退却を終了しない。

スタックが無視した各退却ヘクスについて、退却しているスタックのいずれかのユニットから1ステップを損失しなければなりません。後衛活動は、攻撃側の戦闘後前進率を減少させません。

### 12.4 除去は前進を減少させない

#### [ELIMINATION DOES NOT REDUCE THE ADVANCE]

もしも防御側が戦闘結果で、又は退却中に除去されると、攻撃側は完全な戦闘後前進を受け取ります。防御ユニットが除去される EX 結果では、攻撃側は防御側がカラにしたヘクスを占めることができます (14.2,p.12)。

## 12.5 以前に退却したユニットに対する戦闘

### [COMBAT AGAINST PREVIOUSLY RETREATED UNITS]

退却しているユニットは、未だに攻撃されていないユニット（又は複数ユニット）を持つヘクスへ退却していない限り、同じ戦闘フェイズに再び攻撃され得ません。

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されると（機動強襲ではない）、退却したユニットはその防御戦力を戦闘に提供できず、CRT からのステップ損失を持たすために選択され得ず、再び退却を要求されたら除去されます。

## 13. 混乱と回復 [DISRUPTION AND RECOVERY]

### 13.1 ユニットが混乱状態になる方法

#### [HOW UNITS BECOME DISRUPTED]

- 単一の戦闘で2ヘクス以上退却するか又は交戦離脱するユニットは、混乱状態になります。
- 移動フェイズに1ヘクスを超えて移動する準備面 (18.2,p.17) の砲兵師団は、混乱状態になります。



### 13.2 混乱の影響 [EFFECTS OF DISRUPTION]

- 移動：戦術移動（2ヘクス）のみを使用できます。もしも EZOC 内で開始すると、EZOC 内に留まることができず又はその移動を EZOC 内で終了できず、可能であれば移動して離れなければなりません。もしも不可能であれば、そのヘクス内に留まるか、又は EZOC 内の他のヘクスへ移動します。
- ZOC ボンド：混乱状態のユニットは ZOC を持ちますが、ZOC ボンドを形成するために使用できません。
- 戦闘：攻撃又は機動強襲ができません。混乱状態のユニットは、その防御戦力が半減されます（端数切り上げ）。
- 補充：補充（23.2,p.19）を受け取れません。
- 砲兵：混乱状態の砲兵師団は、準備面に裏返せません（18.3,p.17）。

能力：混乱状態のユニットは、その ZOC、TQ、戦車シフトの能力を保持します。他のユニットは、混乱状態になることなしに、友軍の混乱状態ユニットのヘクスへ進入又は通過ができます。

### 13.3 潰走 [FULL RETREAT]

#### 13.3.1 基本 [The Basics]



潰走（混乱状態マーカーの裏面）は、ユニットにその完全 MA で移動することを認める混乱の形態です。ユニットは、任意に又は強制的に潰走状態になることができます。

- 任意 [Voluntary]：友軍の移動フェイズ中に、プレイヤーは自軍ユニット上のいかなる数の混乱状態マーカーも、これらのユニットが完全 MA で移動できるよう潰走マーカーに置き換えることができます。
- 強制 [Involuntary]：ユニットは、以下の場合に潰走状態になることを強制されます。
  - ◇DS 結果を被る。
  - ◇再び退却を強制された混乱状態ユニットは、混乱状態が潰走状態へと引き上げられます。

#### 13.3.2 潰走 vs. 混乱状態 [Full Retreat vs. Disrupted]

潰走状態のユニットは、以下の例外を除く、混乱の全ての罰則を被ります。：

- 2ヘクス移動の制限を無視して完全 MA で移動できます（ただし、拡張移動は使用できません）。
- 0の防御戦力を持ちます。他のユニットとスタックしていると、防御に何も（戦車、TQ、防御戦力）提供しません。他のユニットとスタックしていない場合、敵戦闘ユニットが移動又は前進で隣接したら直ちに2ヘクス退却しなければなりません。12.1.3の全ての退却指針に従います。
- 回復するために時間がかかります（13.4.1,p.12）。

## 13.4 回復フェイズ [THE RECOVERY PHASE]

### 13.4.1 混乱状態マーカーの撤去 [Removing Disrupted Markers]

手番プレイヤーの回復フェイズ中に、敵戦闘ユニットに隣接していない友軍の全混乱状態ユニットは、自動的に1段階回復します。混乱状態マーカーは取り去られ、潰走面のマーカーは混乱状態面に返されます。

#### 13.4.2 戦闘地域の回復 [Combat Zone Recovery]

もしも混乱状態（並びに潰走を含む）のユニットが敵戦闘ユニットに隣接していると（ユニットは可能であれば移動して離れなければならないことを忘れないでください）、ユニットは回復のサイ振りを行わなければなりません。修正後の4～6のサイの目で、ユニットは1段階回復します。修正後の1～3のサイの目では、混乱状態に留まります。サイの目は、ユニットのTQによって修正されます。：

- +1 ユニットのTQがエリートであると
- 1 ユニットのTQが低練度であると

## 14. 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]

### 14.1 基本 [THE BASICS]

もしも防御側が除去されるか又は退却したら、攻撃に参加した全ての非砲兵ユニットは戦闘後前進ができます。戦闘後前進はMPsを消費せず、ヘクスをカウントするだけです。スタッキング限度は、各前進の終了時に調べられなければなりません。

#### 14.2 前進率 [AAC RATES]

戦闘後前進の率は、以下に列記されたごとく CRT 結果によって決定されます。：

	通常前進	ボーナス前進	突破前進
非機械化歩兵	2	2	2
騎兵	2	3	3
機械化	2	3	4

- 通常前進 [Normal Advance]：全てのユニットは、2ヘクス前進できます。
- ボーナス前進 [Bonus Advance]：非機械化歩兵タイプ・ユニットと打撃軍HQの前進率は2ヘクスで、他の全てのタイプの率は3ヘクスです。
- 突破前進 [Breakthrough Advance]：全ての機械化ユニットが4ヘクス前進できることを除き、ボーナス前進と同じです。

限定された前進 [Limited Advance]：もしも防御している全てのユニットが EX 結果で除去されるか、又は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ら、攻撃しているユニットは防御側がカラにしたヘクス内へのみ前進でき、そこで停止します。

#### 14.3 いずれかの方向へ の前進 [AAC IN ANY DIRECTION]

ユニットは、いかなる方向へも前進でき、防御側がカラにしたヘクスへ進入することを要求されません。

### 14.4 前進と敵 ZOCs [AAC AND EZOCs]

#### 14.4.1 敵 ZOC ボンド [Enemy ZOC Bonds]

防御側がカラにしたヘクスに進入しているときを除き、戦闘後前進中にこれらに進入又は越えることは決してできません。

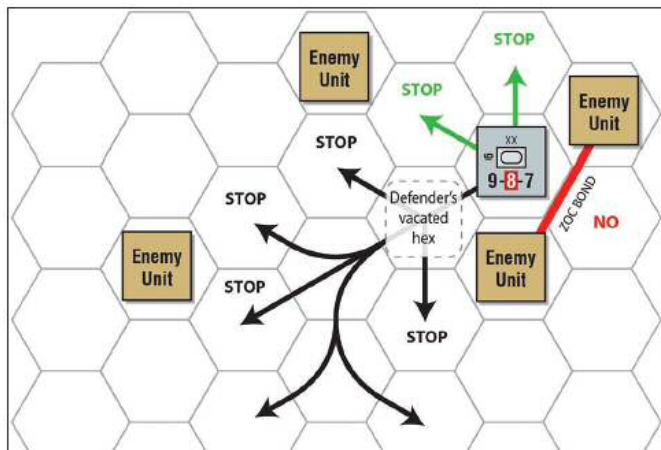
#### 14.4.2 EZOCs

ユニットは、以下の2つの例外を除き、EZOCに進入した瞬間に停止しなければなりません（たとえヘクスに友軍ユニットを含んでいても）。

- ユニットは、EZOCs のための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を越えたら、EZOCに進入すると停止しなければなりません。



- EZOC によって停止させられるユニットは、機動強襲 (15,p.13) を実施でき、可能であれば、防御側がカラにしたヘクス内に前進できます。もしも機動強襲の成果が EZOCs から解放すると、戦闘後前進を継続できます。

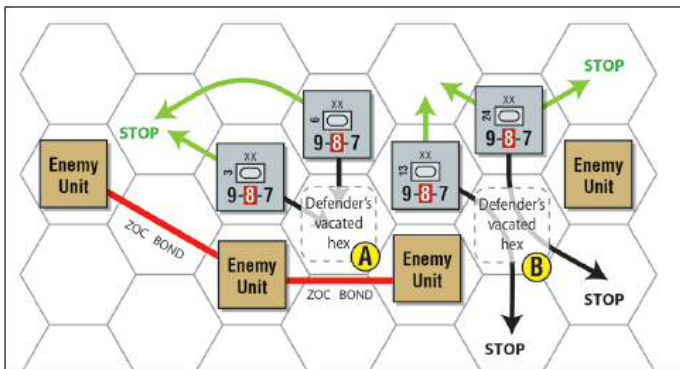


**最初の戦闘後前進の例:** この例では、ユニットは4ヘクスまで前進でき、もしも EZOC (防御側がカラにしたヘクス以外) に進入する場合にのみ停止します。防御側がカラにしたヘクスに進入しているときにのみ、敵の ZOC ボンドを越えたり進入したりできます。

#### 14.5 地形と戦闘後前進 [TERRAIN AND AAC]

- 通常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、大河川強襲で最初のヘクスへ前進中にのみ、**舟橋を持たない非架橋大河川**ヘクスサイドを越えることができます。ユニットは、前進のいかなる時点でも、**架橋**ヘクスサイド又は**舟橋** (5.5.4,p.5) **と鉄道橋梁**を越えることができます。
- 湿地 [MARSH]: 道路に沿って進入していない限り、ユニットは湿地ヘクスに進入したらその前進を停止しなければなりません。

**影響なし [NO EFFECT]:** 小河川、林、**荒地**、都市、町は、戦闘後前進に影響を持ちません。



**戦闘後前進の例:** A と B への攻撃は、両方とも防御ユニットの除去と4ヘクス前進の結果です。矢印は、可能な前進路を示し、緑色の矢印はユニットがいかなる方向へも前進できることを忘れぬよう表示されています。ZOC ボンドと EZOCs が、2ヘクスを超える前進を停止させることに注意してください。

## 15. 機動強襲 [MOBILE ASSAULTS]

### 15.1 概要 [IN GENERAL]

機動強襲は、戦闘後前進をしているユニットが再び攻撃することを認めます。各機動強襲は、攻撃しているスタックの戦闘後前進率からの1ヘクスがかかります。したがって、4ヘクス戦闘後前進できる機械化スタックは、4回の機動強襲を実施できることになります。機動強襲は、戦闘結果表を使用して通常の攻撃と同様に解決されます。

### 15.2 手順 [PROCEDURE]

#### 15.2.1 突破グループ [Breakthrough Group]

各攻撃で、1つのスタックのみが機動強襲を実施できます。そのスタックは、突破グループと呼ばれます。

#### 15.2.2 スタックの形成 [Forming a Stack]:

突破グループは、参加したスタックの1つから選択することができ、又は(各ユニットがその攻撃に参加している限り) 防御側がカラにしたヘクス内へ異なるヘクスから前進している前進ユニットによって形成できます。攻撃に参加した他の全ユニットは戦闘後前進できますが、機動強襲は実施できません。

もしも突破グループが、初期の「防御側」がカラにしたヘクス以外の EZOC 内に前進したら:

- 突破グループはそこで停止するか、又は新たな機動強襲を実施しなければなりません。
- 突破グループは、もしも機動強襲に使用しているヘクスが EZOCs から解放されているか、又は機動強襲を実施して目標がカラにしたヘクス内へ前進する場合にのみ、現行戦闘フェイズ中にそのヘクスを離れることができます。後者の場合、もしも新たなヘクスが EZOC 内だったら、再び停止するか又は機動強襲の実施を要求されます。

もしも突破グループが、異なる方向内に機動強襲を実施するため又は異なる方向へ前進するため、初期の防御側がカラにしたヘクスへ直ちに進入することを辞退したら、初期の防御側がカラにしたヘクス内の ZOCs と ZOC ボンドを無視する特典は、初期の攻撃に参加した全てのユニットについて放棄されます。

#### 15.2.3 コスト [Cost]

機動強襲は、前進ユニットの戦闘後前進許容力からの1ヘクスがかかります。

#### 15.2.4 資格を持つ目標 [Eligible Targets]

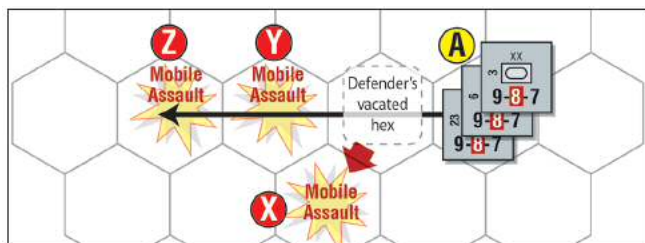
機動強襲は、通常戦闘でカラのヘクスへ退却したものを含む、いかなる敵ユニットも目標にできます。~~もしも機動強襲に失敗したら、同じヘクスが異なるスタックによって再び機動強襲の目標となり得ます。~~

#### 15.2.5 失敗した機動強襲 [Failed Mobile Assault]

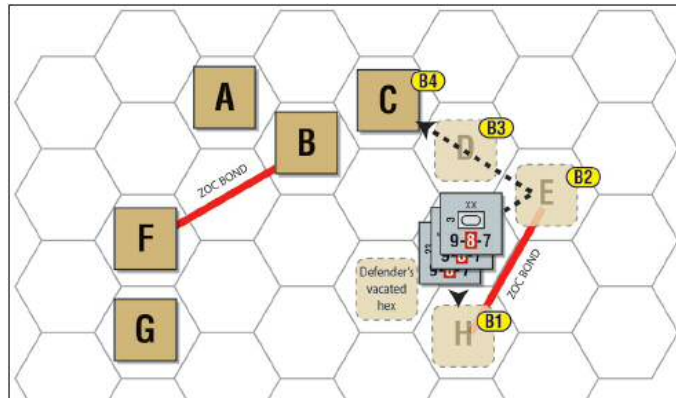
もしも機動強襲がヘクスから防御側を追い出さなければ、又はもしも機動強襲の結果が攻撃側にステップ損失を要求したら (A1、A1/DR、A1/D1、EX、DRX、重大損害ステップ損失)、**突破グループ**は攻撃を開始したヘクス内で前進を終了しなければならず、又は(もしも防御側が退却したら) 防御側がカラにしたヘクスに進入して停止します。

#### 15.2.6 成功した機動強襲 [Successful Mobile Assault]

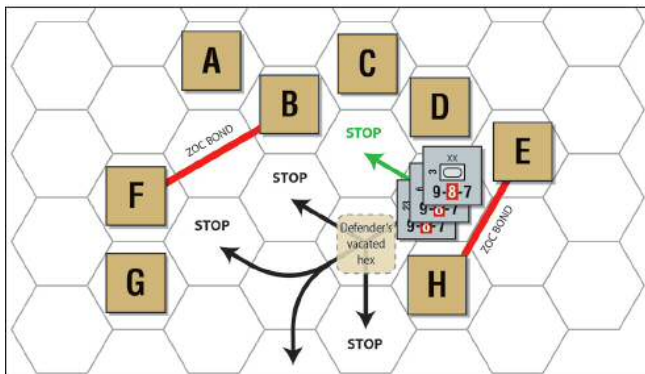
もしも機動強襲が失敗していなければ、**突破グループ**はその戦闘後前進を継続できます。所有しているプレイヤーは、防御側がカラにしたヘクスから、又は機動強襲が発動されたヘクスから前進を継続する選択肢を持ちます。もしも防御側がカラにしたヘクスから継続すると、そのヘクス内への移動は前進の余分なコストがかからず、その代償は機動強襲の1ヘクスのコストによってすでに支払われています。



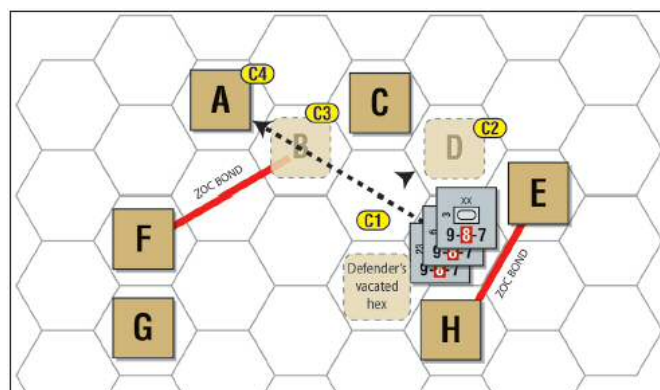
**機動強襲の例：**初期攻撃の結果はDSで、攻撃側に4ヘクスの前進を認めます。スタックが最初に移動するヘクスは防御側がカラにしたヘクスで、2番目のヘクスはXに対して機動強襲を実施するために使用されます。3番目のヘクスはYへの機動強襲の実施に支払われ（機動強襲後にY内へ移動するのは自由）、最後のヘクスはZへの機動強襲の実施に消費されます。



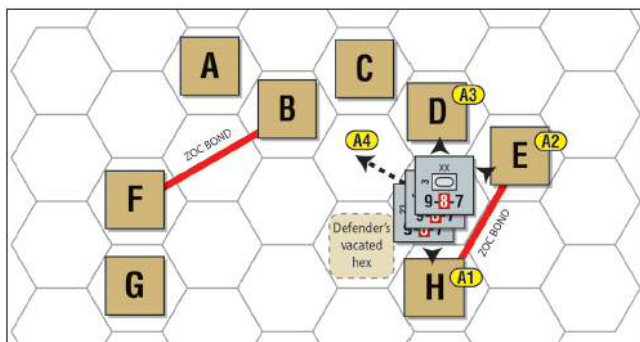
B. その現在のヘクス内でスタックを維持し、ヘクスHを機動強襲します。次いで、スタックはEを機動強襲してB2へ前進します（防御側は排除されたと仮定する）。次いで、Dを機動強襲し、B3内へ前進します（防御側は排除されたと仮定する）。最後に、その前進の最終ヘクスとして、Cに機動強襲できます。



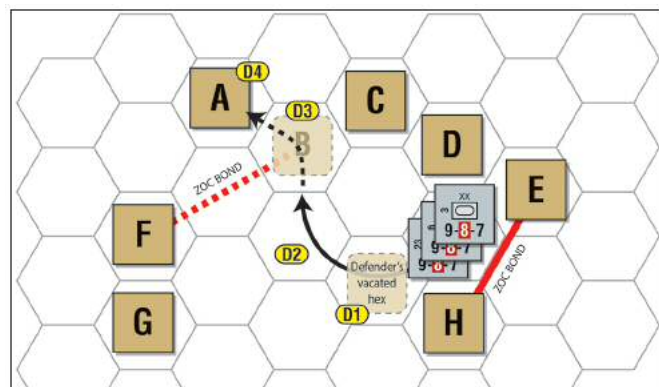
**更なる機動強襲の例：**3個装甲師団のスタックは、攻撃直後で4ヘクスの戦闘後前進を達成したと仮定します。攻撃側は、このスタックについて多くの選択肢を持ち、それらのいくつかを確認しましょう。



C. C1内へ1ヘクス前進し、次いでDを機動強襲します。もしも機動強襲が成功したら、前進を辞退してBを機動強襲します。もしもそれに成功したら、カラになったヘクスC3内へ前進し、Aを機動強襲します。



A. その現在のヘクス内でスタックを維持し、ヘクスH、E、Dを機動強襲します（いずれかの順番、ただし一度に1ヘクスのみ）。攻撃側は防御側がカラにしたヘクス内への前進を辞退したので、初期の防御側がカラにしたヘクス内のZOCsとZOCボンド無視の特典は放棄されます。各機動強襲は、その前進の1ヘクスを消費します。最終ヘクスについて、スタックはA4に前進して停止します。



D. ヘクスD1、D2内へ前進し、次いでBを機動強襲します。もしも成功したら、前進してAを機動強襲します。もしも防御側が排除されたら、スタックは1個装甲師団を置き去りにし、ヘクスAに前進して停止します。これで全4ヘクスの前進を消費します。



### 15.2.7 制限 [Restrictions]

- ・道路渋滞 [ROAD CONGESTION] : 機動強襲スタックは、他の友軍ユニットを含んでいるヘクスから機動強襲を実施できません。
- ・機動強襲は、大河川と完全海上のヘクスサイドを越えては禁じられます。
- ・航空ユニットと砲兵師団のシフトは、機動強襲では認められず、その他の全ての戦闘修正を適用します(地形、TQ、戦車シフトを含む)。

### 15.2.8 追加前進の無視 [Ignore Additional Advances]

攻撃側は、成功した機動強襲によって、決して追加のヘクスを獲得しません。常に最初の戦闘の戦闘後前進率を使用します。

### 15.3 以前に退却したユニットに対する機動強襲

#### [MOBILE ASSAULTS AGAINST PREVIOUSLY RETREATED UNITS]

戦闘からの退却とは異なり (12.5,p.12)、機動強襲から再び退却することを強制されてもユニットは除去されません。二度目の退却を行うユニットは、潰走状態になります (13.3.1,p.12)。潰走状態の間は再び攻撃され得ず、もしも退却路がなければ除去されるだけです。潰走状態のユニットは、もしも敵戦闘ユニットが移動して隣接すると自動的に2ヘクス退却します。

## 16. 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,p.15) へ補給線 (LOS) をたどることができるユニットは、「補給下」です。もしもユニット又はスタックが LOS をたどれなければ、非補給下マーカーを受け取ります。もしもユニットが、以前のターンからすでに非補給下でマークされており、しかもいかなる長さの LOS もたどることができなければ (16.5.1,p.16)、非補給下マーカーを黄色面に裏返します。もしも非補給下マーカーを載せているユニット又はスタックがいまや LOS をたどれると、マーカーは取り去られます。

### 16.2 補給源 [SUPPLY SOURCES]

補給は、以下のいずれかを源とします。:

**A. 一定のマップ端ヘクス [Certain Map Edge Hexes]** : ドイツ軍のマップ端補給源はドイツ軍のバルケンクロイツで示され、ソヴィエト軍のそれはソヴィエト軍の星で示されます。友軍支配下のマップ端補給源のみが使用できます。

**B. 連結している鉄道ヘクス [Connecting Rail Hex]** : 連結している鉄道ヘクスは、補給源と見なされます。連結している鉄道ヘクスとは、マップ端補給源までの、いずれかの長さの、途切れない鉄道線ヘクスによって連結する鉄道ヘクスです。鉄道線は、敵ユニットとその ZOCs から解放されていなければならず、ソヴィエト軍プレイヤーについては修理しなければなりません (17,p.16)。この規則の目的において、友軍ユニットは自身が占めるヘクス内の敵 ZOCs を打ち消します。

### 16.3 補給線 [LINE OF SUPPLY]

#### 16.3.1 補給線 [Supply Path]

LOS とは、ユニットから補給源 (上記の A 又は B) へたどる、途切れないヘクスの道筋です。この道筋は、以下の率を使用した 5 補給路 MPs まで可能です。:

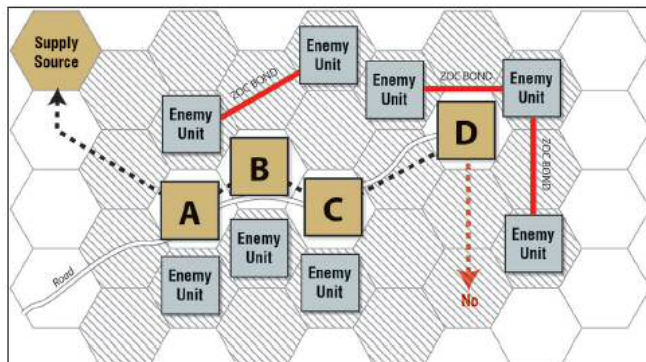
- ・1つのヘクスから道路に沿って他のヘクス補給をたどるには、1/2MP がかかります。(例外: 雨天ターン中には、二級道路についてこれは1MPに減少します。)
- ・その他全てのヘクス内へ補給をたどるのは、1MP です (これには、湿地、林、大河川を越える等を含めます)。
- ・その場に舟橋が存在しない限り、非架橋大河川ヘクスサイドを越えた後に停止しなければなりません。
- ・EZOC を退出するための+2MPは無視します。

補給路は、以下ができません。:

- ・全海上ヘクスサイドを越える。
- ・敵が占めるヘクスに進入する。
- ・敵の ZOC ボンドを越える又は進入する。
- ・EZOC 内の2連続したヘクスへ進入する。友軍ユニットは、自身が占めるヘクス内の EZOCs を打ち消す。
- ・敵支配下の大又は小都市ヘクスへ進入する (16.3.2,p.15)。

### 16.3.2 都市ヘクスと補給路 [City Hexes and Supply Paths]

敵支配下の大又は小都市ヘクスは、都市ヘクスを通過する LOS を妨害します (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見なされます)。占領した都市を支配マーカーで示します。ZOCs から解放された他の全てのカラ・ヘクスは、補給線をたどっているときに両プレイヤーにとって友軍ヘクスです。



**LOS の例:** 全4つのソヴィエト軍ユニット (A, B, C, D) は、補給下です。これらの補給線は、敵の ZOC ボンドを越えたり進入したりしておらず、2つの連続した EZOC 内にも進入しません。

### 16.3.3 緊急補給マーカー [Emergency Supply Markers]



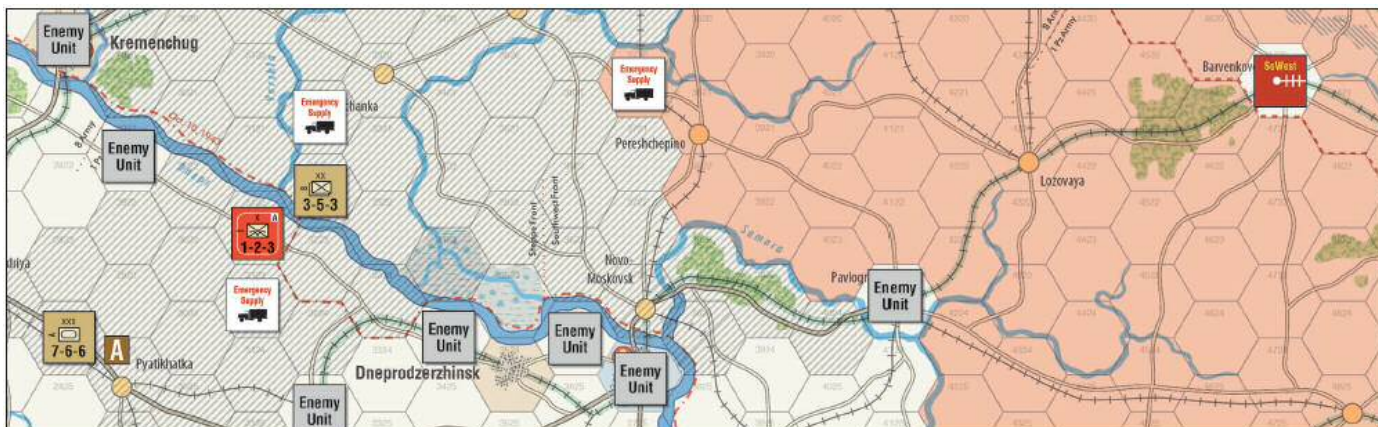
プレイヤー諸氏は、自軍ターン開始時に現在非補給下のユニットを補給下に戻すため、これらのマーカーを使用します。ドイツ軍プレイヤーは、1枚の緊急補給マーカーを持ち、各ターンに自由に使用できます。ソヴィエト軍プレイヤーは3枚を持ちますが、それぞれ自軍 (3つ) 砲兵の1つを使用するために裏返すコストがかかります。緊急補給マーカーは、手番プレイヤーの初期フェイズ中に、補給下のヘクス内に置かれなければなりません。緊急補給マーカーは、その位置から3補給路 MPs 内の全ての友軍ユニットを補給下にします (直ちに非補給下マーカーを取り去ります)。主として、緊急補給マーカーは、補給路を伸ばします。2又は3枚の緊急補給マーカーは、補給路を6又は9補給路 PMs 伸ばすため、繋ぎ花輪の方法で置くことができます。緊急補給マーカーは、初期フェイズの終了時に取り去られます。

### 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: 戦術移動のみを使用できます (5.4,p.5)。
- ・戦闘: 攻撃戦力は半減します (端数は切り上げなので、1の半減は1のまま)。
- ・戦闘後前進: 2ヘクスに限定されます。
- ・補充: 補充は受け取れません (23.2,p.19)。

能力: 非補給下のユニットは、その完全防御戦力、ZOCs、TQ、戦車効果を保持します。



**補給の例:** 赤いエリアは、連結している鉄道ヘクスから補給下のヘクス群を表示します。「A」のソヴィエト軍戦車軍団を補給下に置くため、ソヴィエト軍プレイヤーは全3枚の緊急補給マークを使用しなければならず、それぞれ3補給路MPsだけ伸ばします。最初のマークは補給下のヘクス内に置かれなければならない、非架橋大河川を越えるために舟橋の存在が要求されることに注意してください。網掛けのヘクスは、緊急補給マークによって補給下に置かれた追加のヘクス群を表示します。

## 16.5 孤立損耗 [ISOLATION ATTRITION]

### 16.5.1 孤立 [Isolation]



各友軍補給フェイズ中に、前のターンから非補給下でマークされ、しかも現在孤立状態の全ての友軍ユニット (HQs と指揮官を除く) は、その白色の OOS マーカーを黄色面に裏返します。孤立損耗は、ユニット (たち) が黄色の OOS 下で敵戦闘ユニットに隣接して留まる各友軍補給フェイズに発生します。

孤立状態の定義 [DEFINITION OF ISOLATED]: ユニットが進入できる地形のタイプを越えて、いかなる長さの (5 補給路 MPs に限定されない) LOS も友軍補給源までたどれないユニットは、孤立状態です。

**デザイン・ノート:** 孤立状態になるユニットは、白色 OOS マーカーのみを持って孤立損耗のサイ振りを被らない1ターンを常に持ちます。黄色のマーカーは、もしもユニットが複数ターンについて非補給下で、しかも孤立状態である場合にのみ獲得します。

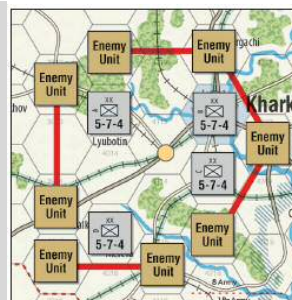
### 16.5.2 手順 [Procedure]

前のターンから OOS でマークされ、現在孤立状態で敵戦闘ユニットに隣接する各ユニットについて、サイを1つ振ります。もしも修正後のサイの目が1~4であると、ユニットは1ステップ減少します。修正後の5又は6の結果は、影響なしです。ユニットは、孤立損耗のために、その最後のステップを失う可能性があります。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。指揮官と HQs は、孤立損耗から除外されます。

### 16.5.3 サイの目修正 [Die Roll Modifiers]

- +1 都市ヘクス: もしもユニットが、少なくとも1つの友軍支配下の大又は小都市ヘクスへいずれかの長さの LOS をたどると。
- +1 飛行場: もしもユニットが敵戦闘ユニットに隣接していない、少なくとも1つの町、大都市、小都市ヘクスへ、いずれかの長さの LOS をたどると。これは上記の都市ヘクスの修正と累加します。これは、包囲陣内部の飛行場機能をあらわします。敵ユニットに隣接する飛行場は、使用不可能です。
- +1 全てのドイツ軍ユニット
- -1 全ての枢軸同盟軍ユニット

**孤立の例:** 包囲陣内の4つのドイツ軍ユニットは孤立状態であり、それぞれ孤立損耗のためにサイを振らなければなりません。各サイの目は、+3だけ修正されることになります (ドイツ軍ユニットであることの+1、包囲陣内部の都市についての+1、飛行場 (Lyubotin) についての+1)。ユニットは、1のサイの目でのみ、1ステップを失うことになります。



## 17. 鉄道末端&鉄道の修理

### [RAILHEADS & RAILROAD REPAIR]

#### 17.1 基本 [THE BASICS]



ソヴィエト軍の8月6日開始線の西で初期に開始する鉄道ヘクスは、ソヴィエト軍が補給源として、並びに鉄道移動のために使用できる前に、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、修理する必要があります。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ると自動的に修理されます (例えば、ソヴィエト軍の鉄道末端がクラスノグラード [Krasnograd] (ヘクス 3818) とロソヴァヤ [Losovaya] (ヘクス 4321) に到達するとき、3818 と 4321 間の鉄道線は即座に修理されます。行き止まりの鉄道線は、鉄道末端がその支線に到達するときに自動的に修理されます。例えば、5030 からマリウポリ [Mariupol] の線は、鉄道末端が 5030 に到達するときに即座に修理されます。

開始線の東でゲームを開始する全鉄道ヘクス (緑色であるか否かにかわらず) は、修理済です。

#### 17.2 修理の表示 [INDICATING REPAIR]

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍修理の進捗を表示するための6枚の鉄道末端マーカーを持ちます。鉄道末端マーカーを前進させることで、これらのヘクスの修理を表示します。鉄道末端マーカーは、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。各ソヴィエト軍補給フェイズ中に、ソヴィエト軍プレイヤーは各鉄道末端マーカーを2ヘクスまで前進させることができます。鉄道末端は、敵が占めるヘクス又は EZOC 内のカラ・ヘクスに進入できません。修理された鉄道ヘクスは、その補給フェイズに使用できます。



### 17.3 鉄道末端と枢軸軍ユニット [RAILHEADS AND AXIS UNITS]

ドイツ軍ユニットは鉄道線を破壊できず、ソヴィエト軍の鉄道末端マーカ―を押し戻すか又は立往生させることのみができます。

#### 17.3.1 押し戻す [Push Back]

鉄道末端マーカ―を押し戻すために、ドイツ軍ユニットは鉄道末端によって占められたヘクスに進入するか、又は自身の ZOC 内に置かなければなりません。もしもこれが発生すると、枢軸軍ユニットとその ZOCs から解放されるヘクスに到達するまで (通常は 1 ヘクス)、鉄道末端は直ちに押し戻されます (東に向かって鉄道線を下る)。ソヴィエト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。

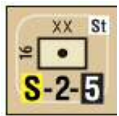
#### 17.3.2 立往生 [Stall]

連結している鉄道ヘクス (16.2,p.15) 上にない鉄道末端は前進できず、補給源として使用できません。背後の軌道が敵ユニットとその ZOCs から解放され、鉄道末端が再び連結している鉄道ヘクスになるまで、鉄道末端マーカ―を非機能面に裏返します。

## 18. ソヴィエト軍の砲兵師団

### [SOVIET ARTILLERY DIVISIONS]

#### 18.1 目的 [PURPOSE]



準備面の各ソヴィエト軍砲兵師団は、攻撃において CRT 上で 1 シフト右を提供するために使用できます。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも 2 つの砲兵師団を使用すると 2 シフトを受け取れますが、それらの 1 つは親衛突破砲兵師団でなければなりません。砲兵師団は、防御側ヘクスの 2 ヘクス以内にないければなりません。いったんこの特典を提供したら、「使用済」[“Used”] 面に裏返します。ソヴィエト軍初期フェイズに準備面に返されるまでは、再び使用できません。

#### 18.2 移動と砲兵師団 [MOVEMENT AND ARTILLERY DIVISIONS]

砲兵師団は機械化ユニットと見なされますが、拡張移動は使用できません。移動フェイズに 1 ヘクスを超えて移動する準備面のソヴィエト軍砲兵師団は、混乱状態になります。混乱状態マーカ―は、ターン終了時に同様に取り去られますが、ユニットが到来する戦闘フェイズの攻撃を支援することを妨げます。

#### 18.3 特性 [PROPERTIES]

ソヴィエト軍の砲兵師団は、以下の特性を持ちます。:

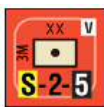
- ・機動強襲に使用できません (15,p.13)。
- ・1 ステップのみを持ち、もしも除去されると特別補充 (23.2,p.19) で補充でき、その使用済面で登場します。
- ・ZOC を持たず、スタッキングの目的において、支援ユニット (4.2,p.4) としてカウントされます。
- ・もしも混乱状態であると、CRT 上でコラム・シフトを提供できず、準備面に裏返すこともできません。

#### 18.4 砲兵の再補給 [ARTILLERY RESUPPLY]

ソヴィエト軍の初期フェイズ中に、ソヴィエト軍プレイヤーは 3 つまでの砲兵師団 (通常又は親衛) を準備面に返すことができます。通常砲兵師団は、現在補給下で、混乱状態であってはなりません。親衛砲兵師団は、スタッフカ予備ボックス内で返されます (18.5.2,p.17)。

### 18.5 親衛砲兵師団 [GUARDS ARTILLERY DIVISIONS]

#### 18.5.1 基本 [The Basic]



全 4 つの親衛砲兵師団は、突破砲兵ユニットとして見なされ、通常は攻勢開始時の大規模弾幕射撃のために使用されましたが、その後はスタッフカ予備に戻されました。これらは、1 シフトを提供する通常砲兵師団

として使用でき、又は CRT 上で 2 シフトを提供するために通常の砲兵師団と組むことができます。一緒に砲撃している 2 つの親衛砲兵師団も、2 コラム・シフトを提供できます。いったん親衛砲兵師団が使用されると、現在補給下であれば (その瞬間に判定する) スタッフカ予備ボックスへ戻されます。もしも補給下でなければ、除去ボックス内へ置かれます。

#### 18.5.2 スタッフカ予備ボックス [The Stavka Reserve Box]

このボックスは、親衛砲兵師団を待機させるために使用されます。これらは、砲兵シフトのために使用されたときに、このボックス内に置かれます。ボックス内にある間、これらは 3 つの返しの 1 つを使用することにより、準備面に返すことができます (18.4,p.17)。

#### 18.5.3 ボックスからの退出 [Exiting the Box]

親衛砲兵師団は、いずれかのソヴィエト軍初期フェイズ中にボックスを退出し、マップに再登場できます。これらをソヴィエト軍登場ヘクス又は連結している鉄道ヘクスに置きます (16.2,p.15)。これらは、移動フェイズに通常に移動できます。準備面の親衛砲兵師団のみがボックスを退出できます。

## 19. 陣地 [FORTIFICATIONS]

### 19.1 陣地の概要 [FORTIFICATIONS IN GENERAL]



両プレイヤーは、陣地を構築できます。ドイツ軍プレイヤーは、ターン 1 ~ 9 のターン毎に 1 つの陣地を、ターン 10 から開始してターン毎に 2 つを構築できます。ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に 1 つを構築できます。各陣営は、カウンター内容物に提供された数 (ドイツ軍 = 18、ソヴィエト軍 = 6) により、構築できる陣地の数が限定されます。

### 19.2 陣地の構築 [BUILDING FORTIFICATIONS]

陣地は、構築するために完全な 1 ターンを要します。手番プレイヤーの移動フェイズに開始し (裏面の「構築中」[“Under Construction”] 面でカウンターを置きます)、続くターンの友軍移動フェイズの開始時に完成します (カウンターを表面に返します)。陣地は、いずれかの友軍支配下、いずれかの地形、敵 ZOCs の外部で補給下のヘクス内に置くことができます (ユニットは必要ありません)。二者択一で、もしも友軍戦闘ユニットが存在し、しかもその移動フェイズに移動していなければ (ヘクス内に少なくとも 1 つの友軍ユニットが留まる限り、そのユニットは移動して離れることができます)、敵 ZOC 内に陣地を構築できます。陣地構築中のヘクスから外部への攻撃は、認められません。あるヘクス内に 1 つのみの陣地が認められます。

### 19.3 陣地の特性 [PROPERTIES OF FORTIFICATIONS]

陣地ヘクス内で防御しているユニットは、以下の特典を受け取ります。:

- ・攻撃側は、CRT 上でコラム・シフト左 (1L) を被ります。
- ・攻撃側は、戦車シフトを獲得できません (9.2,p.8)。
- ・攻撃側は、重大損害を被ります (9.6,p.9)。

撤去 [REMOVAL]: 陣地マーカ―は退却できず、もしも敵のユニットが陣地を含んでいるヘクスに進入すると取り去られます。

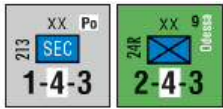
### 19.4 カラの陣地 [VACANT FORTIFICATIONS]

ヘクス内の陣地マーカ―自体は、敵ユニットに何ら影響を持たず、いかなる方法による敵の移動も妨げません。カラの陣地は、LOS をたどることには何ら影響を持ちません。

### 19.5 1943 年 8 月の開始線 [THE AUGUST 1943 START LINE]

1943 年 8 月開始線の全ての前線ヘクスは、恒久陣地を含みます。これらの恒久陣地は、もしも敵ユニットがヘクスに進入しても取り去られないことを除き、あらゆる面で陣地と同様に扱われます。敵の恒久陣地ヘクスを占めているユニットは、陣地の特典を受け取れません。

## 20. 移動制限ユニット [RESTRICTED MOVEMENT UNITS]



青色のユニット・タイプ・ボックスを持つユニットは、**全ての保安師団にプラスしてルーマニア軍とトルクマンの歩兵ユニット**です。これらは、ソヴィエト

軍ユニットが2ヘクス以内に移動してくるまで、開始位置から移動できません。いったんこれが発生すると、所有しているプレイヤーは、通常形で自由に移動できます。第24ルーマニア軍師団は、ターン9に到着するときに直接オデッサ [Odessa] に置かれ、ソヴィエト軍ユニットの接近によって解放されるまでオデッサを守備します。

## 21. 指揮官ユニット [LEADER UNITS]

### 21.1 フォン・マンシュタイン [VON MANSTEIN]



各ゲーム・ターンに一度、ドイツ軍プレイヤーは、フォン・マンシュタインから7ヘクス以内で発生している、1つのCRTサイ振り、又は1つの断固とした防御のサイ振り、又は1つの交戦離脱の試みで、又は戦闘活動のサイ振りの振り直しが認められます。CRTのサイ振りは、友軍又は敵のどちらかですが、断固とした防御、交戦離脱の試みの振り直しは、ドイツ軍ユニットについてのみです。マンシュタインは、機動強襲に使用できません。もしも振り直しが使用されたら、その目を適用しなければなりません。プレイヤーは、2つのサイの目から選択することはできません。

### 21.2 ジューコフ [ZHUKOV]



ジューコフは、2つの能力を持ち、それぞれターン毎に一度使用できます。両方の場合において、ジューコフは、適用可能な戦闘又は防御しているユニットから5ヘクス以内にいないければなりません。

A. 攻撃シフト [ATTACK SHIFT]: ソヴィエト軍プレイヤーは、通常戦闘 (機動強襲は不可) で1コラム・シフト右を提供するために彼を使用できますが、攻撃している部隊からの1ユニットが1ステップを失わなければなりません。選択されるユニットは、単一ステップのユニット又はその最終ステップのユニットであってはなりません。このステップ損失は、戦闘比が判定された後に適用されます。

B. 振り直し [RE-ROLL]: ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の戦闘、機動強襲、断固とした防御のサイ振りの振り直しのために彼を使用できます。2番目の結果は、守らなければなりません。マンシュタインはジューコフの振り直しを振り直すために使用できず、ジューコフはマンシュタインの振り直し又はいかなるドイツ軍のサイの目を振り直すためにも使用できません。

## 21.3 両指揮官の共通特性 [PROPERTIES COMMON TO BOTH LEADERS]

### 21.3.1 準備面と使用済み面 [Ready and Used Side]

いずれかの振り直し能力が使用されるときに指揮官を裏返し、各ゲーム・ターンの開始時に指揮官を表面に返します。その使用済み面の指揮官は、自身の振り直し能力を使用できません。ジューコフは、たとえ裏返されていても、自軍の戦闘シフトのために使用できることに注意してください。

### 21.3.2 戦闘 [Combat]

指揮官たちは非戦闘ユニットで、戦闘で失うためのステップを持ちません。もしもヘクス内で単独にいるところを敵戦闘ユニットによって捕まえられたら、直ちに使用済み面に裏返され、所有者によっていずれかの友軍支配下の町又は都市ヘクスに置き直されます。これらは、決して除去され得ません。これらはZOCを持たず、スタッキング値を持たず、決して混乱によって影響を受けません。指揮官たちは、もしも他の友軍ユニットとスタッキングしていると、戦闘後前進できます。

### 21.3.3 移動 [Movement]

指揮官たちは、機械化ユニットと同様に移動し、1/2MP道路移動率を使用できます。これらは、拡張移動を使用できません。通常移動の代わりに、マップ上のいずれかの友軍支配下ヘクスへ置き直しができますが、使用済み面に裏返さなければなりません。

### 21.3.4 範囲 [Range]

範囲をカウントしているときには、指揮官から攻撃又は防御に参加した友軍ユニットの1つまで測ります。ヘクスのみをカウントし、地形や敵ユニットは無視します。

## 22. ソヴィエト軍の戦車軍と打撃軍

### [SOVIET TANK AND SHOCK ARMIES]

### 22.1 目的 [PURPOSE]



ソヴィエト軍プレイヤーは、3つの戦車軍HQsと1つの打撃軍HQを持ちます。これらのHQsは、ソヴィエト軍プレイヤーが自軍のスタッキング限度をヘクス毎に3ユニットに増加させることを認めます。1つの戦車軍HQは、ソヴィエト軍プレイヤーがヘクス内に追加の1個戦車軍団又は機械化軍団をスタックすることを認めます。打撃軍HQは、ソヴィエト軍がヘクス内に追加の1個歩兵ユニットをスタックすることを認めます。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と共にスタッキングしているものと見なされます。

制限: 打撃軍は、1個戦車又は機械化軍団のみを含むことができます。

**デザイン・ノート:** 当時のソヴィエト軍のドクトリンを再現することを望むプレイヤーは、戦車軍の中に2個戦車軍団と1個機械化軍団を入れ、打撃軍の中に3個歩兵ユニットを入れてください。

### 22.2 移動と戦闘後前進 [MOVEMENT AND AAC]

戦車軍HQsはTEC上で「機械化」移動率を使用し、打撃軍HQは「非機械化」移動率を使用します。HQsは、移動中に自由にユニットを拾い上げて置き去りにできます。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留まることを要求されません。戦車軍HQsは、機械化の率で戦闘後前進し、打撃軍HQは非機械化歩兵の率で前進します。

### 22.3 特性 [PROPERTIES]

HQsユニットは、以下の特性を持ちます。:

- ZOCを持たず、ZOCボンドを形成できません。
- 決してスタッキング限度に対してカウントしませんが、ヘクス内に複数いても追加の特典を提供しません。
- ヘクス内に単独でいるときには、いかなる方法の敵の移動も停止又は遅滞させません。もしもヘクス内で単独のHQに敵戦闘ユニットが移動して隣接すると (戦闘後前進のときを含む)、そのHQは直ちに除去されて基幹ボックス内に置かれます。
- どちらの陣営によっても、ステップ損失のために選択され得ません。
- 補充の目的において、特別ユニットと見なされます。

## 23. 増援&補充 [REINFORCEMENTS & REPLACEMENTS]

### 23.1 増援 [REINFORCEMENTS]

各プレイヤーの増援は、増援スケジュールに列記されています。増援は、友軍初期フェイズ中に、その国家の十字/星と点線の境界を持つ友軍支配下のマップ端 (以降は登場ヘクスと呼びます) に置かれます。この配置には、いかなるMPsもかかりません。増援は、移動フェイズ中に通常に移動でき、もしも鉄道ヘクス上で開始すると、鉄道移動の資格を持ちます。枢軸軍ユニットは、それらのカウンター上に指定されたマップ端登場ヘクス上に置かなければなりません (N=北、S=南、W=西)。ソヴィエト軍ユニットは、いずれかの友軍登場ヘクス上に置くことができます。もしも使用可能な全ての登場ヘクスが敵支



配下であると、登場ヘクスが使用可能になるまで遅延できます。北端と西端の枢軸軍増援は、ドイツ軍マップ外ボックス (24.1.p.19) に進入することにより、異なる登場位置にシフトできます。

**デザイン・ノート:** マップ南端は、1つのみの登場ヘクス・ペレコプ [Perekop] を持ちます。もしもこのヘクスがソヴィエト軍の支配下であると、南からマップへ登場できる枢軸軍の増援はありません。

## 23.2 補充 [REPLACEMENTS]

### 23.2.1 補充のタイプ [Type of Replacements]

ソヴィエト軍とドイツ軍の補充率は、ターン記録欄上に列記されています。補充は、各プレイヤーの初期フェイズ中に受け取られます。各補充は、減少ユニットの1ステップを回復するか、又は除去ボックスから1ユニットを最低ステップで戻すことができます。補充は蓄えておけず、使用されなかったものは放棄されます。ソヴィエト軍の補充は、通常又は親衛ユニットについて相互に使用できます。ドイツ軍の補充は、ドイツ軍又はドイツ同盟軍ユニットについて相互に使用できます。補充には3つのタイプがあり、以下のように使用できます。:

- ・装甲補充は、いずれかの戦車又は突撃砲ユニットのために使用できます。ソヴィエト軍機械化ユニット、**グロースドイッチュラント師団**、SS 装甲擲弾兵師団が戦車ユニットであることを忘れないでください (9.2.1)。
- ・歩兵補充は、いずれかの歩兵タイプ・ユニットのために使用できます。
- ・特別補充は、騎兵ユニット、保安師団、砲兵師団、HQs、支援ユニット、全ての装甲擲弾兵師団 (**グロースドイッチュラント師団とSS装甲擲弾兵師団を除く**) を含む攻撃戦力の隣に白いドットを持ついずれかのユニットのために使用できます。

このサマリーは、p.3の表A (左) & B (右) の**補充コラム**で調べることができます。

### 23.2.2 装甲擲弾兵師団 [Panzergranadier Divisions]



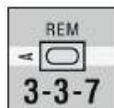
1943年春までにSS装甲擲弾兵師団は実質的に装甲師団で、その年の10月に改称されることになります。これらは戦車ユニット (9.2.1.p.8) で、回復するために装甲補充を必要とします。国防軍の装甲擲弾兵師団 (戦車ユニットである**グロースドイッチュラント師団**を除く) は、1個突撃砲大隊が付属した自動車化歩兵師団でした。これらは突撃砲ユニット (9.2.5.p.9) で、回復するために特別補充又は**装甲補充**を必要とします (たとえば除去ボックスから来て、まだ突撃砲大隊を持っていないときでさえも)。



**注釈:** シルエット装甲ユニットは、支援ユニットと装甲ユニットの両方なので、これらは**装甲補充**又は**特別補充**のどちらかで補充できます。



### 23.2.3 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に戻され (10.4.p.10)、それが代行していた師団/軍団が減少面でゲームに復帰します。3ステップ・ユニットと残余が同時にイン・プレイにないことに注意してください。残余ディスプレイ内には、残余又はそれが代行しているユニットが常に存在します。

### 23.2.4 3ステップ・ユニットの回復 [Restoring 3-step Units]

3ステップ・ユニットを除去ボックスから持ってくるためには、それを残余ディスプレイ (10.4.p.10) に置き、次に残余をマップ上に置きます。

## 23.3 補充の制限 [RESTRICTIONS ON REPLACEMENTS]

- ・マップ上のユニットが補充を受け取るためには、補給下で (その瞬間に判定します)、しかも非混乱状態でなければなりません。
- ・除去ボックスから来たユニットは、**スタッフカ予備ボックスへ行く親衛砲兵ユニットを除き**、鉄道ヘクスに連結している友軍支配下の大又は小都市ヘクスに置かなければなりません (16.2.p.15)。
- ・ターン毎に複数の補充を受け取るユニットはありません。
- ・EZOC内にある間、ドイツ軍とソヴィエト軍の両方のユニットが補充を受け取ることができます。

## 23.4 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ユニットを含みます) は、補充マーカーで表示します。そのユニットは、移動フェイズに最大1ヘクス移動でき、戦闘フェイズに攻撃又は交戦離脱ができません。

補充マーカーは、回復フェイズに取り去られます。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でなく、ヘクス外部への全ての戦闘を妨げます。回復フェイズにマーカーが取り去られると、直ちにこの制限は解除されます。

**デザイン・ノート:** このルールは、ユニットが前線に留まって、静かな戦区で補充を受け取ることを認めます。

## 24. マップ外ボックスと友軍マップ端

### [OFF MAP BOXES AND FRIENDLY MAP EDGES]

### 24.1 基本 [THE BASICS]

#### 24.1.1 概要 [In General]

各プレイヤーはマップ外ボックスを持ち、そこへ移動したか、又は北、西、東のマップ端からマップ外へ退却したユニットを置きます。南端は、それ自体のボックスを持ちます (24.2.3.p.20)。これらのボックス内に置くことができるユニットの数に限度はありません。プレイヤー諸氏は、**友軍マップ端**からのみ移動又は退却できます (24.2.p.20)。敵のマップ端から移動又は退却するユニットは、除去されます (例外: 24.4.1)。マップ外ボックス内へ移動するユニットは、次のターンになるまでマップに再登場できません。ボックス内へ退却するユニットは、混乱状態としてマークされ、回復するまでマップに再登場できません。ユニットがマップ外ボックスからマップに進入するときには、**友軍マップ端**を通してでなければなりません。

#### 24.1.2 移動コスト [Movement Cost]

ユニットがマップ端からマップ外へ退出するためには、1MPがかかります。マップへ進入しているユニットは、登場する最初のヘクスのコストを支払い、そこから通常に移動できます。

#### 24.1.3 登場位置 [Entry Location]

自軍ターンをマップ外ボックス内で開始するユニットは、**友軍**のいずれかの北、西、東マップ端を通してマップに再登場できます (登場ヘクスは、増援のために使用されます)。

#### 24.1.4 敵ZOCs [Enemy ZOCs]

ユニットは、直接敵ZOC内でマップに登場できますが、進入に際して敵のZOCボンドを越えたり進入したりできません。ユニットは、友軍マップ端とZOCヘクスサイド・ボンドを繋ぐことができますが、敵マップ端はできません。

#### 24.1.5 戦闘 [Combat]

ユニットは、マップ端からマップ外ボックス内を攻撃できず、マップ端上のユニットはマップ外ボックス内を攻撃できません。

### 24.1.6 増援 [Reinforcements]

増援は、マップ上に到着する代わりにマップ外ボックス内に置けますが、次のターンになるまでマップ上に移動できません。

## 24.2 友軍マップ端 [FRIENDLY MAP EDGES]

### 24.2.1 ソヴィエト軍のマップ端 [Soviet Map Edges]

東端全体と中央正面軍マーカーのハーフ・ヘクス (24.3,p.20) までの全北端ヘクスは、ソヴィエト軍プレイヤーに友軍と見なされます。

### 24.2.2 ドイツ軍のマップ端 [German Map Edges]

西端全体、南端の小さなペレコプ [Perekop] 部分、中央正面軍マーカーの西の全北端ヘクスは、ドイツ軍プレイヤーに友軍です。

### 24.2.3 ペレコプ [Perekop]

南端からマップ外へ導かれる唯一のヘクスは、ペレコプ [Perekop] のヘクスです。このヘクスを通して移動又は退却するドイツ軍ユニットは、クリミア・ボックス内に置かれます。ソヴィエト軍ユニットは、もしもこれを行うと除去されます。クリミア・ボックス内の枢軸軍ユニットは、もしもペレコプがソヴィエト軍ユニットによって占められていない場合にのみ、マップへ登場できます。クリミア・ボックスとマップ外ボックスは連結しておらず、ドイツ軍ユニットは2つのボックス間で移動できません。

## 24.3 中央正面軍 [CENTRAL FRONT]

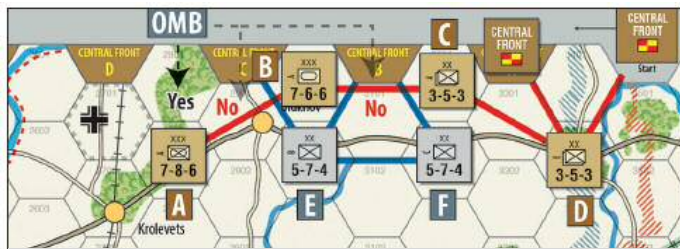
### 24.3.1 手順 [Procedure]



北マップ端外の中央正面軍の進撃を反映するため、ターン6から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍補給フェイズ中にサイを1つ振ります。もしも1又は2の目を振ると、中央正面軍は行き詰まって動きはありません。3〜5の目では1ハーフ・ヘクスを受け取り、6の目で2ハーフ・ヘクスを受け取ります。ソヴィエト軍プレイヤーは、ハーフ・ヘクスをアルファベット順に獲得します。中央正面軍マーカーで、最西のハーフ・ヘクスを管理します。

### 24.3.2 特性 [Properties]

これらのハーフ・ヘクスはプレイ不可能で、ソヴィエト軍プレイヤーが支配するヘクスサイドを表示するためにのみ奉仕します。特に、ソヴィエト軍プレイヤーは、中央正面軍マーカーを含んでいるハーフ・ヘクスに適合する全3つのヘクスサイドにプラスして、東方の全ヘクスサイドを支配します。



マップ端上のユニット例: 赤と青の線は、ZOC ボンドを表示します。ソヴィエト軍ユニット A, B, C は、ドイツ軍ユニットがマップ外ボックスから「No」とマークされた2つのヘクスへ進入することを妨げます。ソヴィエト軍ユニット A とドイツ軍ユニット F が、中央正面軍マーカーに位置によって判定される敵マップ端と ZOC ボンドを形成できないことに注意してください (24.3.2,p.20)。

### 24.3.3 補給源 [Supply Sources]

北マップ端上のドイツ軍補給源は、いったん中央正面軍マーカーがその位置に到達すると、ソヴィエト軍の補給源になります。これらのヘクスは、ソヴィエト軍の登場ヘクスとしては使用できず、ソヴィエ

ト軍の増援はソヴィエト軍登場ヘクスから登場しなければなりません。

### 24.3.4 鉄道ヘクス [Rail Hexes]

ハーフ・ヘクスを通して北マップ端を退出する鉄道線は、ソヴィエト軍プレイヤーが中央正面軍ラインに沿ったヘクスを修理したときに、鉄道線がマップを通して退出するハーフ・ヘクスを支配すると、即座に修理されます。

例: コノトプ [Konotop] から中央正面軍ハーフ・ヘクス D までの小さな鉄道線は、鉄道末端マーカーがコノトプへ到達し、中央正面軍マーカーがハーフ・ヘクス D に到達するときに修理されることになります。

## 24.4 ソヴィエト軍の西マップ退出 [SOVIET WEST MAP EXIT]

### 24.4.1 概要 [In General]

ソヴィエト軍ユニットは、VPs を獲得するためとドイツ軍プレイヤーに攻撃戦力値 (攻撃値) で対抗することを強制するため、西マップ端から退出できます。いったんソヴィエト軍ユニットがこのマップ端を退出すると、決してマップに再進入できません。ソヴィエト軍ユニットが西端を通して退出するとき、ドイツ軍プレイヤーは自軍プレイヤー・ターン中にマップからドイツ軍 (枢軸軍は不可) ユニットの取り去り、それらを同じ区域に置くことによって対応しなければなりません。各区域 [Sector] 内のドイツ軍攻撃値の数は、常にその区域内のソヴィエト軍攻撃値の数以上でなければなりません。プレイヤー諸氏は、区域内に 30 を超える攻撃値を持つことができますが、30 のみがカウントされます。

### 24.4.2 ドイツ軍の撤去 [German Removal]

ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍初期フェイズに西マップ区域内に置かれます。ドイツ軍プレイヤーは、現在マップ上で補給下の (その瞬間に判定します) いずれかの友軍ユニットを取り上げることができます。ユニットは単純に取り上げられ、区域内に置かれます。

### 24.4.3 友軍の状態 [Friendly Status]

いったんソヴィエト軍ユニットがマップ端区域に進入すると、その区域の全マップ端がソヴィエト軍プレイヤーの友軍となり、ドイツ軍プレイヤーの敵となります。

### 24.4.4 ソヴィエト軍の補給要件 [Soviet Supply Required]

もしもソヴィエト軍補給フェイズ中に、ソヴィエト軍プレイヤーが西マップ端区域内に LOS をたどれなければ、その区域内の全ソヴィエト軍ユニットの攻撃値は半減されます (端数切り上げ)。到来するドイツ軍移動フェイズに、その区域内のドイツ軍ユニットが解放されてプレイに再登場することができます。これらのドイツ軍ユニットは、いまだに友軍の西マップ端ヘクスを通して再登場しなければなりません。区域内に留まるソヴィエト軍ユニットとその攻撃値は、もしも LOS が再確立されたら再び完全値でカウントされます。

## 25. VPS と自動的勝利 [VPS AND AUTOMATIC VICTORY]

### 25.1 勝利ポイント [Victory Points]

#### 25.1.1 概要 [In General]



ソヴィエト軍プレイヤーのみが VPs を得点し、VPs の蓄積は VP 記録欄上で記録されます。VPs は、目標ヘクスの占領とソヴィエト軍ユニットを西マップ端から退出させることで獲得されます (25.1.2,p.20)。各目標ヘクスは、ヘクスの価値である VPs の数字を持つ赤い円を持ちます。目標ヘクスを包囲している又は孤立させていることでは、ソヴィエト軍プレイヤーは VPs を得点しません。VPs は、たとえシナリオの終了時に OOS であっても、占領について得点されます。

#### 25.1.2 西マップ端からの退出 [West Map Edge Exit]

ソヴィエト軍プレイヤーは、西マップ端に沿った区域を1つ以上の戦闘ユニットが占領し、これらの戦闘ユニットが補給下である区域毎



に1VPを得点します。区域内のソヴィエト軍ユニットの数は、得点するVPsの数に影響しません。

### 25.1.3 VPsの減少 [Subtraction of VPs]

ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍ユニットによって占領された各ソヴィエト軍星ヘクス補給源（中央正面軍のハル・ヘクスは除く）について、自軍合計から2VPsを差し引かなければなりません。これは、自軍のVP合計が負の数字になり得ることを意味するので注意してください。

## 25.2 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

ソヴィエト軍プレイヤーは、迅速に成功を達成しなければならない重圧下にあります。ドイツ軍プレイヤーは、可能な限り長く自軍の土地を保持しなければならない重圧下にあります。ターン記録欄の各スペースは、ソヴィエト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VPsの数を示す指標（最下部の色付き帯内の数字）を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもいずれかのゲーム・ターン終了時（勝利判定フェイズ）に、指標よりも6ポイント多く持つと、自動的勝利で勝ちます。ドイツ軍プレイヤーは、もしもいずれかのゲーム・ターン終了時に、ソヴィエト軍プレイヤーが指標よりも6ポイント少なく持つと、自動的勝利で勝ちます。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、プレイを続けます。

**例:** もしも指標が8で、VPのカウントが14以上であればソヴィエト軍プレイヤーが勝利し、VPのカウントが2以下であれば枢軸軍プレイヤーが勝利します。

## 26.1 天候表 [THE WEATHER TABLE]

### 26.1 ルールの概要 [GENERAL RULE]

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、そのターンについての天候を判定します。同じサイの目は、各陣営がそのゲーム・ターンに受け取る航空ユニットの数を決定します。

### 26.2 結果の説明 [EXPLANATION OF RESULTS]

**晴天 [CLEAR]:** 影響はありません。

**曇天 [OVERCAST]:** 空挺降下 (28.2,p.21) のサイの目を+1だけ修正します。

**雨天 [RAIN]:** どちらのプレイヤーも、このターンに航空ユニットを受け取りません。加えて、雨天は移動と戦闘に以下の影響を持ちます。:

- ・移動 [Movement]: 二級道路の道路移動率は、機械化ユニットについて1に増加します。非架橋小河川を越えるコストは、全ユニットについて+1MPです。
- ・補給 [Supply]: 二級道路の補給路MP率は、ヘクス毎に1ヘクス増加します。
- ・戦闘 [Combat]: 雨天ターン中に行われた全ての攻撃は、CRT上で1シフト左の罰則を被ります。

## 27. 交戦離脱 [DISENGAGEMENT]

### 27.1 基本 [THE BASICS]

戦闘フェイズ中、ユニット（又はユニットのスタック）は、通常戦闘の代わりに交戦離脱を試みを実施できます。もしも成功すると、ユニット/スタックは、退却の全てのルール (12,p.11) に従い、いずれかの方向へ1〜3ヘクス退却することができます。ただし、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。

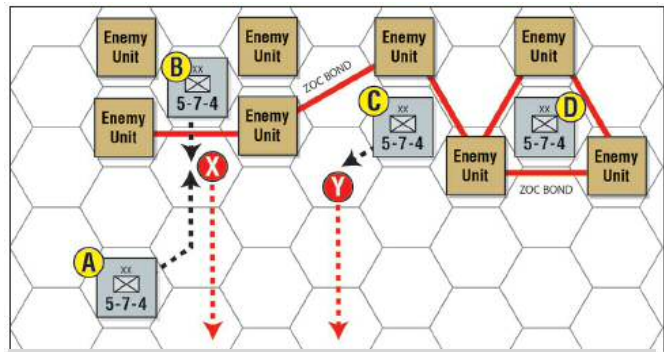
### 27.2 手順 [PROCEDURE]

戦闘フェイズに攻撃しないいずれかの非混乱状態ユニットは、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することができます（いかなる数の戦闘前後にも）。

この試みを解決するため、交戦離脱表を調べてサイを1つ振ります。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か、自身の選択でどちらかを行えます。手番プレイヤーは、次の交戦離脱の試みを行うことを決める前に、各試みの結果を見ることができます。戦闘値とCRTシフトは無視されます。サイの目には、1つのみ修正の可能性があります。:

- ・+1 もしもユニットが騎兵又は機械化であると。（もしもスタックとして交戦離脱していると、この修正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。

**結果 [Results]:** 「No」の結果は、交戦離脱が失敗でユニットがその場に留まることを意味します。「Yes」の結果は、ユニットがいずれかの方向に1〜3ヘクス退却することを認めます。もしもユニットが2〜3ヘクス退却すると混乱状態になりますが、到来する回復フェイズに通常に回復します。もしも結果が「Yes-1」であると、ユニットは1〜3ヘクス退却する前に1ステップを失います。



**交戦離脱の例:** 枢軸軍プレイヤーのターンで、ユニットBとCを自由しようとして試みます。ユニットAがヘクスXへと移動して敵のZOCボンドを壊し、ユニットBがヘクスXに移動することを認めます。ユニットCは、ヘクスYへと移動します。戦闘フェイズ中に、全3ユニット(A, B, C)は退却することを企て、交戦離脱の試みを実施します。ユニットDは、敵ZOCボンドによって囲まれ、移動も交戦離脱も実施できません。

## 28. ソヴィエト軍の空挺旅団

### [SOVIET AIRBORNE BRIGADES]

### 28.1 ルールの概要 [GENERAL RULE]



これらのユニットは、ターン8に使用可能となります。これらは、空挺降下でのみプレイに登場できます。もしも除去されたら、永久除去ボックスへ行き、補充できません。

### 28.2 空挺降下 [AIRBORNE DROPS]

空挺降下は、晴天又は曇天の天候ターン中のいずれかのソヴィエト軍初期フェイズ中に発生し得ます。ソヴィエト軍プレイヤーは、全3個を1ターンに降下させることができ、又は複数のターンに分割することができます。空挺旅団は、いずれかのソヴィエト軍非空挺戦闘ユニットから7ヘクス以内のカラ・ヘクス内に置かれなければなりません。降下ヘクスは、湿地（林湿地5.5.3を含む）、大又は小都市のヘクス内であってはなりません。もしも同じターンに複数降下したら、それぞれの目標ヘクスは空挺降下のサイ振りが行われる前に予め指定しておかなければなりません。いったん降下したら、空挺旅団は再降下できません。

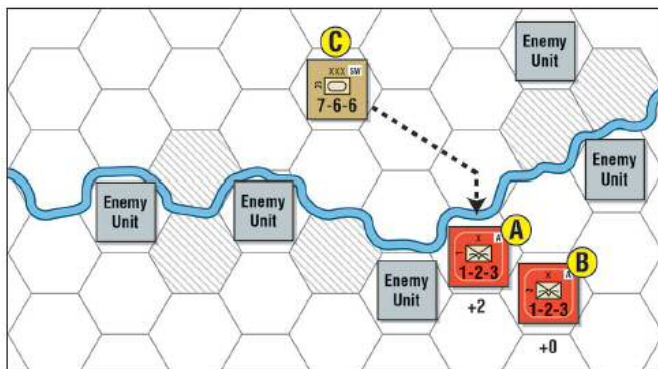
**戦闘地域内への着地 [LANDING IN A COMBAT ZONE]:** 空挺旅団は、敵のユニット又はスタックに隣接するヘクス内に着地できますが、敵戦闘ユニットを含んでいる複数ヘクスに隣接するヘクス内に降下できません（図を参照）。敵戦闘ユニットに隣接させて降下すると、空挺降下表上で+2DRMを受けます。

## 28.3 空挺降下表 [AIRBORNE DROP TABLE]

配置後、各空挺ユニットについてサイを1つ振り、これらのDRMsを適用します。:

- ・+2 もしも敵戦闘ユニットが占めるヘクスに隣接するヘクス内に降下したら。
- ・+1 もしも空挺降下が曇天の天候に発生すると (26.2,p.21)。

修正後のサイの目	影 響
1-3	影響なし。ユニットは、無事に着地する
4-6	空挺ユニットは、混乱状態になる
7+	空挺ユニットは、除去される



**空挺降下の例:** ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の初期フェイズ中に2つの空挺ユニット (A と B) を降下させます。5つの網掛けヘクスは、空挺降下が認められないヘクスを示します。これらは、敵が占める2つのヘクスに隣接しています。ユニット A は EZOC 内に降下するので、その空挺降下のサイの目に+2 DRM を適用します。もしも空挺ユニット A が降下に生き残ると、戦車軍団 (ユニット C) は大河川まで移動して同じターンに越えることができます。

## 28.5 空挺の移動と補給 [AIRBORNE MOVEMENT AND SUPPLY]

空挺旅団は、降下したターンに移動できず、もしも混乱状態であっても EZOC から退出することを要求されません。空挺ユニットは、地上で最初のターンには、自動的に完全補給下です。着地した後のターンには、通常の歩兵ユニットとして扱われます。

### 選択ルール [OPTIONAL RULE]

#### 第2SS装甲軍団のティーガー戦車支援部隊 [Tiger Tank Assets in the 2nd SS Panzer Corps]

このルールのアイデアは、プレイテストが完了した後に思いついたため、ドイツ軍プレイヤーのハンディキャップとしてのみ使用してください。

**ルール:** もしもプレイヤーがある攻撃に少なくとも2個の SS 師団を持つか、又は防御で少なくとも2個 SS 師団が一緒にスタックしていると (どちらの場合も残余はカウントしない)、ドイツ軍プレイヤーはその攻撃又は防御について、ティーガー戦車ボーナス (9.2.4,p.8) を要求できます。

**解説:** 各 SS 師団は、その地域内の SS 装甲軍団から派遣されたティーガー戦車中隊を持ちました。もしも2個 SS 師団が一緒にいると、第2SS装甲軍団が参加しているものと見なします。

**デザイン・ノート:** プレイバランスへの影響を恐れる一方で、ドイツ軍プレイヤーに、実際にそうだったように、2個の SS 装甲師団と一緒に行動させる動機づけを提供するこのルールを気に入っています。

## シナリオ [SCENARIO]

### S1. ジューコフの強襲 [ZHUKOV'S ASSAULT]

このシナリオは、ウクライナにおけるソヴィエト軍夏季大攻勢の最初の一か月間を扱います。最初の強襲 (暗号名ルミャンチェフ [Rumiantsev]) は8月3日に開始され、第4装甲軍と第8軍を撃破してハリコフ [Kharkov] を奪回することが目標でした。計画された順番に、前線のイジューム [Izium] からタガンログ [Taganrog] までの戦区が結束して攻勢を行い、間もなくドイツ軍戦線全体が押され始めました。1943年8月は、ロシアにおける戦争の最も巨大な戦いの1つと思われ、北部から南部までに集中したドイツ軍部隊は、ソヴィエト軍の前進を阻もうと試みました。

#### 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: 7ターンです。ターン1に開始して、ターン7の勝利チェックフェイズに終了します (これらのターンは、ターン記録欄上に黄色で色付けされている)。
- ・第1プレイヤー: ソヴィエト軍
- ・マップ: 両マップが使用されます。
- ・セットアップ: キャンペーン・ゲーム開始時カードを使用します。ドイツ軍ユニットを最初にセットアップし、続いてソヴィエト軍ユニットです。全枢軸軍ユニットは、指定ヘクス内で開始します。1つのソヴィエト軍ユニットが指定ヘクス内で、その他は指定された正面軍内で開始します。ユニットは、前線上又はそこに隣接して開始しなければならず、ドイツ軍陣地線上で開始できません。
- ・補給源: (16.2,p.15) を参照してください。

#### S1.2 特別ルール [Special Rules]

- ・ゲームは、ソヴィエト軍の初期フェイズから開始します。ただし、裏返せる追加の砲兵師団はありません。ソヴィエト軍プレイヤーは、その最初の初期フェイズに補充を受け取ります。
- ・南西正面軍内の親衛砲兵師団は Kupyanks (5015) 内で開始しなければなりません、ターン1に通常に移動できます。
- ・ターン1の移動フェイズ中、ソヴィエト軍ユニットは開始した同じ正面軍 (ヴォロネジ、ステップ等) 内に留まらなければなりません。
- ・各陣営は、最初のターンに1つの航空ユニットを持ちます。ターン2〜7については、天候表を使用します。
- ・ソヴィエト軍空挺旅団のルールは、使用しません。

#### 1.3 勝利条件 [Victory Conditions]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最終ゲーム・ターン (ターン7) の勝利判定フェイズに少なくとも8VPsを持つと勝利します。ドイツ軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利することを妨げると勝利します。

### S2. 焦土 [SCORCHED EARTH]

1943年9月、ドイツ軍は最近戦線を押し戻されて再編したばかりです。第6軍は、陣地内へ撤退しています。ソヴィエト軍は、コノトプ [Konotop] から真西へ攻撃し、南部のドイツ第6軍に対して大規模な攻勢を発動しようとしていました。ヒトラーはイタリアの状況 (イタリアは数日後に降伏することになります) と可能な限り土地を確保することに心を奪われていました。翌週のソヴィエト軍の攻撃は第6軍を切り裂き、第4装甲軍をゆっくりと後退させ、南方軍集団に危機が生まれました。結局、9月15日に、ヒトラーはソヴィエト軍の前進を撃破してドニエプル川から押し戻すために全てを使用するよう、フォン・マンシュタインに任務を与えました。

#### 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: 7ターンです。ターン8に開始して、ターン14の終了フェイズに終了します (これらのターンは、ターン記録欄上に緑色で色付けされています)。
- ・第1プレイヤー: ソヴィエト軍
- ・マップ: 両マップが使用されます。



- ・**セットアップ**：シナリオ#2開始時カードを使用します。ドイツ軍ユニットが最初にセットアップされ、続いてソヴィエト軍ユニットです。ユニットは、マップ上に指定された軍（枢軸軍）又は正面軍（ソヴィエト軍）前線ヘクスから2ヘクス以内に置かれなければなりません。枢軸軍ユニットは、1943年9月7日開始線のドイツ軍側へ、ソヴィエト軍ユニットはソヴィエト軍側へ配置しなければなりません。最初のシナリオにおいて減少戦力面で開始したいいくつかのソヴィエト軍ユニットが、いまや完全戦力であることに注意してください。
- ・**追加のステップ損失 [Additional Step Losses]**：ドイツ軍プレイヤーは、自軍セットアップ・カード上に指定されたごとく、プレイ開始前に一定数の師団を減少させなければなりません。これらは、セットアップ・カード上ですでに減少状態として指定されたものに追加されます。
- ・**補給源**：中央正面軍マーカーは、ハーフ・ヘクスDにあります。ソヴィエト軍の鉄道末端は、以下のヘクス内にあります。：2905（中央）、3915（ヴォロネジ）、4115（ステップ）、5021（南西）、5425（南1）、5428（南2）。

## S2.2 特別ルール [Special Rules]

- ・ゲームは、ソヴィエト軍の初期フェイズから開始します。ソヴィエト軍プレイヤーは、いずれか3つの砲兵師団を裏返すことができます。もしも親衛砲兵師団が返されたら、最初のターンに通常の形で登場ヘクス又は連結している鉄道ヘクス上に置くことができます。
- ・少なくとも1つのドイツ軍陣地を、第6軍のドイツ軍ユニットと共に置かなければなりません。
- ・最初のターンの天候は晴天で、各陣営は1つの航空ユニットを受け取ります。シナリオの2番目のターンから開始して、天候についてサイを振ります。
- ・全3個のソヴィエト軍空挺旅団は使用可能で、使用できます。

## S2.3 勝利条件 [Victory Conditions]

ソヴィエト軍プレイヤーは10VPsで開始し、最終ゲーム・ターン（ターン14）の勝利判定フェイズに少なくとも20VPsを持つと勝利します。マップ上に印刷されたVPsに加えて、ソヴィエト軍プレイヤーは少なくとも1つの非空挺ユニットがドニエプル川を越え、そのユニットが補給線をたどることができれば2VPsを得点します。このルールの目的において、チェルノブイリ [Chernobyl] 近郊のヘクス1205はドニエプル川渡河としてカウントしません。ドイツ軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利することを妨げると勝利します。

## S3. ドニエプル川の危機 [CRISIS ON THE DNIEPER]

**史実の状況**：1943年10月中旬、ドニエプル川を越えたソヴィエト軍の橋頭堡は抑え込まれていましたが、ドイツ軍の戦線は薄く伸びていました。ソヴィエト軍は、ペレコプ地峡を封鎖してクリミア半島のA軍集団を餌にかけ、中央部ではドニエプル川の橋頭堡を拡大してキロヴォグラード [Kirovograd] へ進撃するため、南部で攻勢に出ます。11月3日までに、キエフ [Kiev] 北部のリュテシ [Lyutezh] からも攻撃し、11月6日までにウクライナの宝石であるキエフは再びソヴィエト軍の手中となりました。

### 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**：7ターンです。ターン15に開始して、ターン21の終了フェイズに終了します（これらのターンは、ターン記録欄上に青色で色付けされている）。
- ・**第1プレイヤー**：ソヴィエト軍
- ・**マップ**：両マップが使用されます。
- ・**セットアップ**：シナリオ#3開始時カードを使用します。ドイツ軍ユニットが最初にセットアップされ、続いてソヴィエト軍ユニットです。ユニットは、マップ上に指定された軍（枢軸軍）又は正面軍（ソヴィエト軍）前線ヘクスから2ヘクス以内に置かれなければなりません。枢軸軍ユニットは、1943年10月10日開始線のドイツ軍側へ、ソヴィエト軍ユニットはソヴィエト軍側へ配置しなければなりません。最初のシナリオにおいて減少戦力面で開始したいいくつかのソヴィエト軍ユニットが、いまや完全戦力であることに注意し

てください。

- ・**追加のステップ損失 [Additional Step Losses]**：ドイツ軍プレイヤーは、自軍セットアップ・カード上に指定されたごとく、プレイ開始前に一定数の師団を減少させなければなりません。これらは、セットアップ・カード上ですでに減少状態として指定されたものに追加されます。
- ・**第24装甲師団**：ドイツ軍の第24装甲師団は、ターン14の増援としてマークされていても、ターン15の増援として登場します。
- ・**補給源**：中央正面軍マーカーは、ハーフ・ヘクスIにあります。ソヴィエト軍の鉄道末端は、以下のヘクス内にあります。：1906（中央）、2514（ヴォロネジ）、3019（ステップ）、4123（南西）、4326（南1）、4731（南2）。

## S3.2 特別ルール [Special Rules]

- ・ゲームは、ソヴィエト軍の初期フェイズから開始します。ソヴィエト軍プレイヤーは、いずれか3つの砲兵師団を裏返すことができます。もしもスタッフカ予備内の親衛砲兵師団が返されたら、最初のターンに通常の形で登場ヘクス又は連結している鉄道ヘクス上に置くことができます。
- ・最初のターンの天候は晴天で、各陣営は1つの航空ユニットを受け取ります。シナリオの2番目のターンから開始して、天候についてサイを振ります。
- ・全3個のソヴィエト軍空挺旅団は永久に除去されており、再建できません。

## S3.3 勝利条件 [Victory Conditions]

ソヴィエト軍プレイヤーは20VPsで開始します。もしもどちらのプレイヤーもターン21の前に自動的勝利を達成していなければ、ゲーム終了時にソヴィエト軍プレイヤーが少なくとも30VPsを持っていると勝利します。ドイツ軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利することを妨げると勝利します。

## 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**：21ターンです。ターン1に開始して、ターン21の勝利フェイズに終了します。
- ・**第1プレイヤー**：ソヴィエト軍
- ・**マップ**：両マップが使用されます。
- ・**セットアップ**：キャンペーン・ゲーム開始時カードを使用します。全ての枢軸軍ユニットは、指定ヘクス内で開始します。1つのソヴィエト軍ユニットが指定ヘクス内で開始し、その他は指定された正面軍内で開始します。ユニットは、前線上又はそれに隣接して開始しなければならず、ドイツ軍の陣地上で開始できません。
- ・**セットアップのシーケンス**：ドイツ軍ユニットが最初にセットアップされ、続いてソヴィエト軍ユニットです。
- ・**補給源**：16.2を参照してください。

### S4.2 特別ルール [Special Rules]

- ・ゲームは、ソヴィエト軍の初期フェイズから開始します。ただし、裏返せる追加の砲兵師団はありません。
- ・最初のターンの天候は晴天です。このシナリオの2番目のターンに、天候についてのサイ振りを開始します。
- ・各陣営は、最初のターンに1つの航空ユニットを持ちます。他の全てのターンについては、天候表を使用します。
- ・**ターン1の移動フェイズ中**、ソヴィエト軍ユニットは開始した同じ正面軍（ヴォロネジ、ステップ等）内に留まらなければなりません。
- ・全3個のソヴィエト軍空挺旅団が使用可能ですが、ターン8になるまで使用できません。

### S4.3 キャンペーン・ゲームの勝利 [Campaign Game Victory]

もしもどちらのプレイヤーもターン21の前に自動的勝利を達成していなければ、ゲーム終了時にソヴィエト軍プレイヤーが少なくとも30VPsを持っていると勝利します。ドイツ軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利することを妨げると勝利します。

## デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

### なぜ新版なのか？ [Why a New Edition?]

2年前に私がこのゲームの再版する準備を開始したとき、すぐに進むものと考えました。ルールを単純化して、*France'40* でディヴェロップしたいくつかのアイデアを組み込むことを望みました。旧ルールを読み通すに連れて、私は過去に楽しんできた複雑なシステムから心が遠く離れたことを認識しました。私はゲームをプレイテストするアイデアと、それが機能することを恐れ始めました。もしも私がこのプロジェクトに 100+時間費やしていたら、ゲームを楽しくプレイするために変更しなければならなかったでしょう。そこで、このゲームは、全く新たなゲームになりました。

### 何が新しいのか？ [What is New?]

何もかもです。戦闘序列と多くの核となる概念はそのままですが、多数の不必要な複雑さは削除されました。プレイの例を2倍にして、ルールの長さをカットすることができました。最大の変更は、プレイのシークエンスです。以前は移動-戦闘-対応-移動-戦闘で、いまでは移動-戦闘のみです。

### コア・システム・ルール [Core System Rules]

拡張移動、ZOC ボンド、断固とした防御、CRT は、私が以前のゲームで使用したシステムです。1日の代わりに5日間をあらわしているゲーム・ターンにより、いくつかの修正を行わなければなりませんでした。それぞれについて簡単に考察します。

**拡張移動：***France'40* と同じルールですが、ここでは+3MPs です。

**ZOC ボンド：**混乱状態のユニットがもはや ZOC ボンドを形成できないことを除き、*France'40* と同じです。ただし、ZOC は持ちます。このマイナー・チェンジは、ユニットが退却して ZOC ボンドを形成し、攻撃側が完全な戦闘後前進の利用を妨げられるのを防ぐことです。

**舟橋：**私はソヴィエト軍があまりにも容易にドニエプル川を越えることを妨げるルールを望みましたが、舟橋カウンターや多くの舟橋ルールも望みませんでした。解決方法は、もしも対岸に友軍ユニットがあれば、舟橋が存在すると見なすことでした。いったんこれを使用すると、非常に良く機能します。

**戦闘修正：**これらは、初版の地形戦闘ボーナスから非常にストレートな倍化と半減にしました。倍化と半減は、都市の中央を流れる河川という私の傾向に良く機能するので、好ましく思えるようになりました。

**部隊評価シフト：**このルールは、初版の旧装甲軍団シフトと置き換えます。戦闘序列内の他のユニットがエリートとして分類される一方で、私はドイツ軍の装甲と装甲擲弾兵師団の卓越した諸兵連合効果値を反映するため、これらの師団規模ユニットのみに適用されることを望みました。

**自動的 DS、戦車シフト、航空支援シフト、混乱&回復、孤立損耗、陣地：***France'40* と同じです。

**CRT：**5日間ターンをうまくシミュレートするため、CRT を調整して退却結果を増やしました。防御側は、3対1の優勢な攻撃側に直面したときに、ほぼ常に土地を与えることになります。攻撃側は、5対1の戦闘比で、前進を保証されます。

**断固とした防御：**このルールは、常に私に問題を生じさせます。私はこれが起こし得る結果のいくつかを好みますが、しばしば効果的過ぎるときに私の髪の毛を逆立てます。このルールは、*France'40* や *Normandy'44* のごとく、ターンが1日をあらわすときにうまく機能しますが、*Ukraine'43* の5日間ターンではそれほど良くありません。さんざんいじくり回した後で、ついに私は5対1以上の攻撃で断固とした防御を避けなければならないことを認識しました。

**緊急補給：**補給ルールを単純化した際、縦深突破したソヴィエト軍、特にドニエプル川を渡河したそれを補給するのは、不可能になりました。このルールは、ソヴィエト軍プレイヤーに自軍の補給線を伸ばすことを認めますが、砲兵を裏返すことを失う代償によります。

### 初版のノート [First Edition Notes]

以下の注釈は、初版からのものですが、いまだに適用されます。:

**サドン・デス勝利：**これは、ヒトラーとスターリン両者からの終わりのない圧力をあらわします。マンシュタインは、自軍戦線を短縮して反撃のための巨大な予備を創出するため、即座にドニエプル川へ撤退することを望みました。後知恵では、これは非常に優れたアイデアになっていたでしょう。スターリンは、将軍たちに絶えず圧力をかけ続け、しばしば高い死傷者を出す突撃を導きました。

**戦闘序列：**管理可能な規模にカウンター数を維持するため、少数の低戦力のドイツ軍歩兵師団は、1つのユニットに統合されました。ソヴィエト軍の狙撃兵師団は、一緒に組み合わせられました（ただし、多くの組合せは、実際の2個師団狙撃兵軍団です）。

**補充：**1943 年夏と秋のウクライナは、血の海でした。クルスクとキエフ間のソヴィエト軍の死傷者は、約 1,500,000 人でした。ドイツ軍の死傷者は、それよりましではありませんでした。ソヴィエトとドイツの両軍は、この地域に増援と補充をつぎ込みました。カウンター数の限度のため、全てのユニットを描写することは試みませんでした。それでもなお、全ての大規模な機械化増援は登場します。多数のソヴィエト軍歩兵師団と戦車旅団は登場しませんが、補充システムによってあらわされます。50 を超える別のカウンターを印刷する代わりに、プレイヤー諸氏はデッド・パイルから使用できます。もしもデッド・パイル内にユニット又はマップ上に減少ユニットを持たなければ、後のために補充を貯めておくことはできません。スターリンやヒトラーは、それらを真に必要としなかった戦線に部隊を送らなかったに違いないからです。

**航空ユニット：**このゲームでは、航空ユニットは多目的を提供します。地上支援をあらわしているだけでなく、シフトは攻撃補給の割当てとその攻撃に投入された軍レヴェルの支援部隊も反映します。

**機動強襲：**移動フェイズ以外に機動強襲を持つことは、機動強襲によって穿たれた戦線の穴を歩兵ユニットが塞ぐのを避けるためのものでした。これらのタイプの突破の機会が、機械化ユニットのみのためであるべきです。私はターンの計画と準備段階をあらわしている移動フェイズが安定していることも望みました。

### プレイのヒント [HINTS ON PLAY]

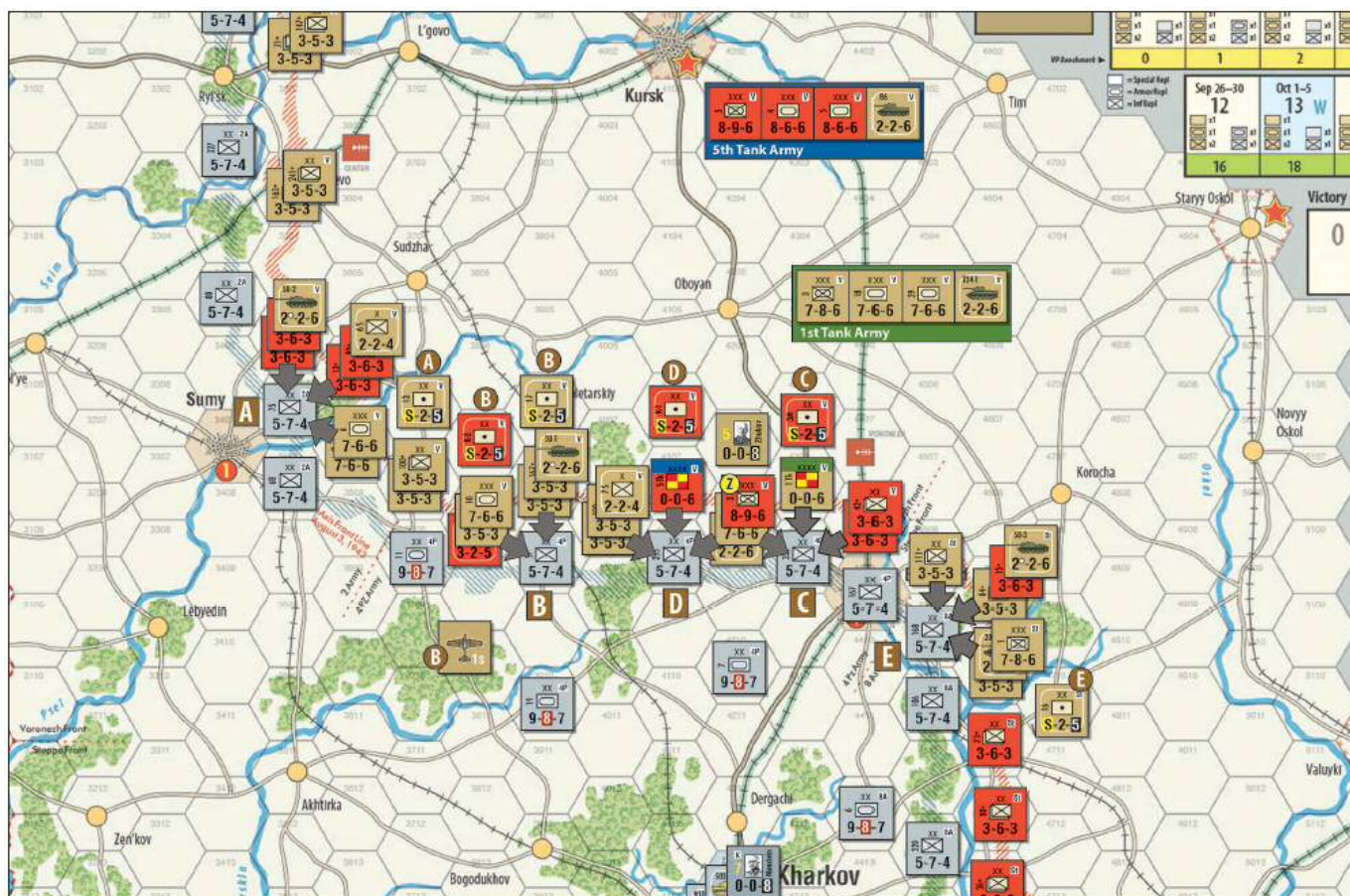
#### ソヴィエト軍

攻撃を続けてドイツ軍の戦線を伸ばし、ドイツ軍プレイヤーが自軍の装甲師団を集結できないようにします。戦線を伸ばすベストの場所は、スムイ [Sumy] の西です。2対1よりも低い戦闘比は、しばしば価値があります。ゲームの鍵は、モウメンタムです。相手側の強力なユニットを混乱状態にして退却させ続けることです。ドニエプル川を越える手助けとして、空挺旅団を使用してください。

#### ドイツ軍

ターン1に、あなたはおそらく2又は3つの機械化ユニットを南部からハリコフ地域へと送るでしょう。もしも1つのスタック内に3つの装甲師団をなんとか集結できれば、ソヴィエト軍プレイヤーに真のトラブルを与えることができます。モウメンタムについても、同じコメントが当てはまります。もしも相手の強力なスタックを混乱させることができれば、モウメンタムはシフトし、相手は回復のために厳しい時間を持つことになります。4対1の攻撃を狙います。ただし、3対1の攻撃は、ソヴィエト軍機械化スタックを1ターン戦力外に置くよい攻撃です。退却する必要がない限り、毎ターン攻撃すべきです。





## 拡大されたプレイの例

### [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

以下は、キャンペーン・ゲームの最初のターンの例です。表示された開始時のセットアップ、移動、攻撃は、しばしばプレイテストで使われたものですが、考え得るベストのとは見なされません。

#### ソヴィエト軍ターン1

##### 初期フェイズ

最初のターンに返すことが認められる砲兵はありませんが、ソヴィエト軍プレイヤーは4つの補充-2歩兵、1装甲、1特別を行うことができます。ターン2の攻撃に備えて、すべてが南方正面軍へ行きます。

##### ソヴィエト軍移動フェイズ

大部分のユニットはセットアップからの位置にいるため、ユニットが位置を変えるためにごく少数の移動が行われました。

##### ソヴィエト軍戦闘フェイズ

目標ユニットは、正方形ボックス内の文字で示され、シフトを提供している支援ユニットは円内の文字で示されます。

**戦闘A:** 戦闘比は30対7=4対1です。砲兵のために1 CRT コラム・シフト右、陣地のために1シフト左です。防御側が陣地内にいるため、戦車シフトは認められません。最終戦闘比は、4対1に留まります。CRTのサイ振りは2=DRで、重大損害のサイの目は4=+1ステップ損失です。ドイツ軍プレイヤーは、断固とした防御を試みることができますが、自軍戦力の温存を選択して2ヘクス退却します。ソヴィエト軍プレイヤーは、重大損害のために自軍歩兵ユニットの1つを減少させ、2ヘクス戦闘後前進できます。

**戦闘B:** 戦闘比は21対7=3対1です。ソヴィエト軍プレイヤーは、3シフトのため、自軍航空ユニットにプラスして2つの砲兵師団（親衛と通常）を使用します。陣地は、1シフトを無効にします。最終戦闘比は、5対1です。CRTのサイ振りは5=D1\*で、重大損害のサイの目は3=影響なしです。結果は強制的なD1で、ドイツ軍ユニットは3ヘクス退却します。ソヴィエト軍ユニットは、ボーナス前進を受け取ります。

**戦闘C:** 第1戦車軍は、戦闘の上のディスプレイ内に表示されたユニットから構成されます。スタックZ内の戦車軍団(7-6-6)のみが、攻撃に参加します。開始時の戦闘比は36対7=5対1です。砲兵のシフトは、陣地を無効にして相殺されます。最終戦闘比は、5対1に留まります。CRTサイ振りは3=A1/D1\*で、重大損害のサイの目は5=+1ステップ損失です。ドイツ軍ユニットは1ステップを減少させ、2ヘクス退却しなければなりません。ソヴィエト軍は2ステップを失い、通常の戦闘後前進を受け取ります。





戦闘A、B、Cの解決後の状況で、退却と戦闘後前進の位置を表示しています。前線 ZOC ボンドは、前進と退却を妨げること表示します。

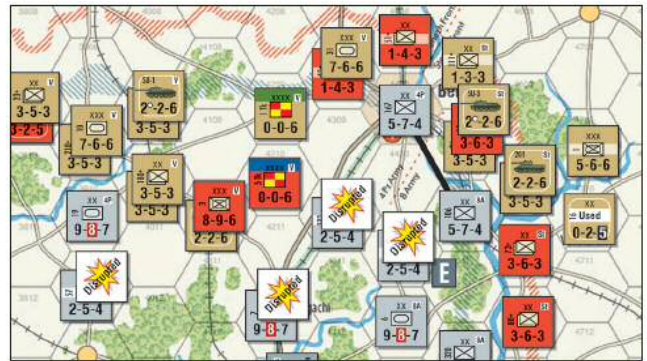
**戦闘D：**BとCの戦闘後前進のため、ドイツ軍ユニットDはいまや包囲され、もしも退却すると除去されます。開始時の戦闘比は42対7=6対1です。砲兵シフトが陣地シフトを無効にするので、最終戦闘比は6対1に留まります。ソヴィエト軍プレイヤーはCRT上で1の目を振りますが、ジュコフの振り直し得を使用します。2回目のサイの目は4=D1\*で、重大損害のサイの目は4=+1ステップ損失です（ソヴィエト軍プレイヤーは、狙撃兵旅団を取り去る）。ドイツユニットは退却で除去され、ソヴィエト軍ユニットはボーナス前進を受け取ります。

ボーナス前進では、ソヴィエト軍機械化ユニットは3ヘクス前進できるので、ソヴィエト軍プレイヤーは第5戦車軍を2ヘクス前進させ、次に第7装甲師団に対して機動強襲を行います。戦闘比は26対8=3対1です。ドイツ軍のエリート・ユニットは、2対1ヘシフトさせます（TQシフト）、CRTのサイ振りは3=A1/DRです。ドイツ軍プレイヤーは、断固とした防御ではなく、2ヘクス退却することに決めます。第5戦車軍は1ステップ減少し、カラのヘクス内へ前進します。



機動強襲と、戦闘Dに参加したその他の2スタックの前進後の状況です。

**戦闘E：**開始時の戦闘比は24対7=3対1です。砲兵シフトと陣地シフトは互いに相殺されるので、最終戦闘比は3対1に留まります。CRTサイ振りの目は2=DRXで、重大損害のサイの目4=+1ステップ損失です。ドイツ軍プレイヤーは、断固とした防御を行うことができましたが、ここでも戦力を温存することに決め、いまや減少したユニットを2ヘクス退却させます。結果はDRXなので、ドイツ軍プレイヤーはソヴィエト軍機械化軍団をステップ損失のために選択します。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のステップ損失のために狙撃兵師団を選択します。生き残っているソヴィエト軍ユニットは、通常の戦闘後前進（2ヘクス）を受け取ります。



戦闘Eの終了時の状況ードイツ軍ユニットは1ステップを失って2ヘクス退却し、ソヴィエト軍は2ステップを失って前進しました。ドイツ軍のZOC ボンドが前進を阻んだことに注意してください。

**南西正面軍と南方正面軍：**通常、私はターン2又は3になるまで、これらの2つの正面軍の攻撃を抑えます。そのときまでに正面軍は増強され、ドイツ軍プレイヤーは北方のハリコフ付近を助けるため、この地域内のいくつかの装甲擲弾兵師団を移動させていることが期待できます。

一つの例外は、ソヴィエト軍プレイヤーが開始時に28対12=2対1の戦闘比を獲得できますが、陣地が1対1に落とします。ただし、1対1の戦闘比はそれほど悪くなく、ターン1にここで前進するとドイツ軍プレイヤーの頭痛の種になると考えられます。裏返して2つの砲兵シフトを持つまで、1ターン待つことになります。



南西正面軍では、ソヴィエト軍プレイヤーはFで1対1を獲得するために28攻撃値を集めることができました。

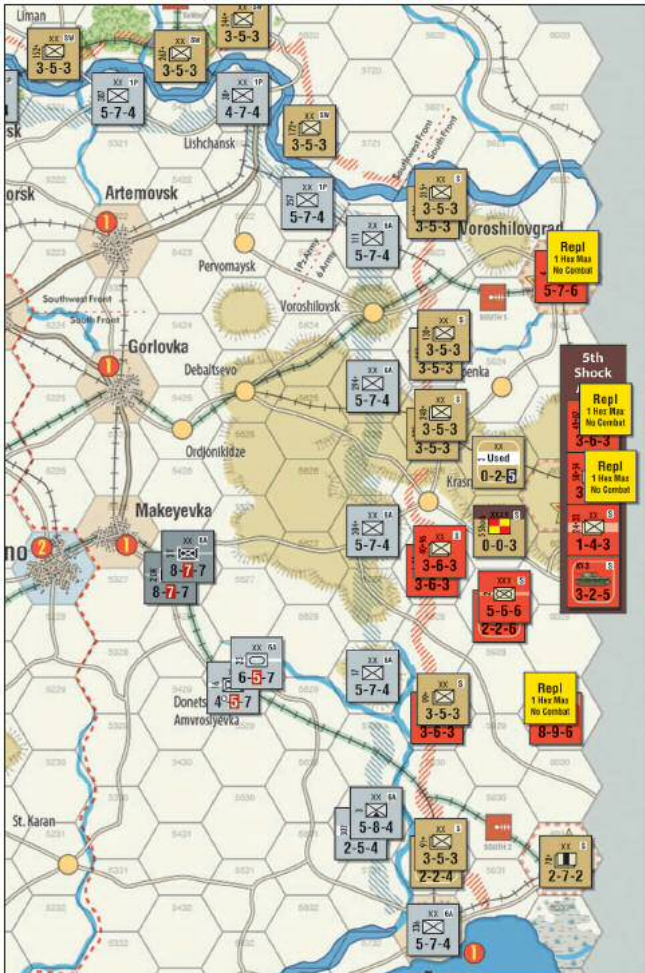
### ソヴィエト軍回復フェイズ

1ヘクスを超えて移動した南西正面軍の親衛砲兵師団が、ソヴィエト軍の唯一混乱状態です。ここで回復します。このときに、補充マークも取り去られます。

### ソヴィエト軍補給フェイズ

ソヴィエト軍プレイヤーは、全2つの鉄道末端を2ヘクス前進させることができますが、前線がこれを行う十分な余地を持たないので前進させませんでした。全ソヴィエト軍ユニットは、連結している鉄道ヘクスから5補給路 MPs 以内にあるため、全ソヴィエト軍が補給下です。孤立損耗はなく、中央正面軍はターン6になるまで活性化されません。





南方正面軍はターン1におとなしくして、ソヴィエト軍プレイヤーは全4つのソヴィエト軍補充をユニットの回復に使用しました。

## ドイツ軍のターン1 ドイツ軍初期フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、歩兵補充と特別補充を受け取ります。彼は、除去されたデッド・パイル内の師団を減少面に戻すために歩兵補充を使用し、突撃砲旅団のために特別補充を使用します。両者はREPL マーカーと共にポルタヴァ [Poltava] へ置かれます。彼のターン1の増援(1個保安師団)は、北マップ端の友軍登場ヘクス上に置かれます。

## ドイツ軍移動フェイズ

**A.** 登場ヘクス内に置かれたドイツ軍の増援とハンガリー軍師団の両者は、スムイ [Sumy] 付近戦線の穴を塞ぐために前方へ移動しました。これらは、拡張移動を使用しているときに各6ヘクス移動できます。

**B.** 混乱状態の歩兵師団は、(可能であれば) 敵 ZOC の外部へ移動しなければならず、1ヘクス移動させます。

**C.** この戦区内の2つのドイツ軍ユニットは、囲まれるのを避けるために両者とも移動して下げます。これらは、EZOC を退出するために+2MPsを支払います。

**D.** 戦闘フェイズの攻撃を準備するため、第8軍から第6装甲師団が、ハリコフ [Kharkov] から突撃砲旅団が来て、第19装甲師団と合流します。

**E.** 攻撃を準備するため、第5SS 師団が第1装甲軍から移動し、ティーガー大隊がハリコフから投入されます。

**F.** ハリコフ [Kharkov] を要塞化都市に変えるため、陣地化を開始します。このヘクス内の防御側は2倍になり、攻撃側は CRT コラム・シフトを被ることとなり、重大損害にサイ振りを生じさせます。

**G.** 河川円環部のドイツ軍ユニットを1ヘクス下げます。ZOC ボンドは2つの河川ヘクスサイドを越えて伸びないので、これを妨げるソヴィエト軍の ZOC ボンドがないことに注意してください。

**H.** 補充を受けた2つのユニットは1ヘクス移動できるので、これらはポルタヴァ [Poltava] を退出して北へ移動します。

**I.** 南方から来ているのは、第6軍からの2個 SS 師団(第2&第3)です。

**J.** ソヴィエト軍の突破が発生するときに中央部の位置で対応するため、マキエフカ [Makeyevka] に減少状態の第23装甲師団が置かれます。このユニットは、前線ヘクスを強化するために置くことができましたが、代わりにその機動性を減少させて混乱状態になるリスクがあります。

**K.** 第2と第3の SS 師団は、ハリコフ戦区を応援するために北方へ移動します。これらは、ヘクス毎に 1/2MP の道路移動率を使用して、20ヘクス行軍できます(7のMAにプラスして拡張移動の3)。

**L.** 第16装甲擲弾兵師団は、ターン2にソヴィエト軍プレイヤーがしばしば攻撃する有利な目標ヘクスを強化します。このユニットは、完全戦力になるために特別補充を受け取ることができましたが、私はポルタヴァ [Poltava] の突撃砲旅団がより利用価値があると考えたことに注意してください。

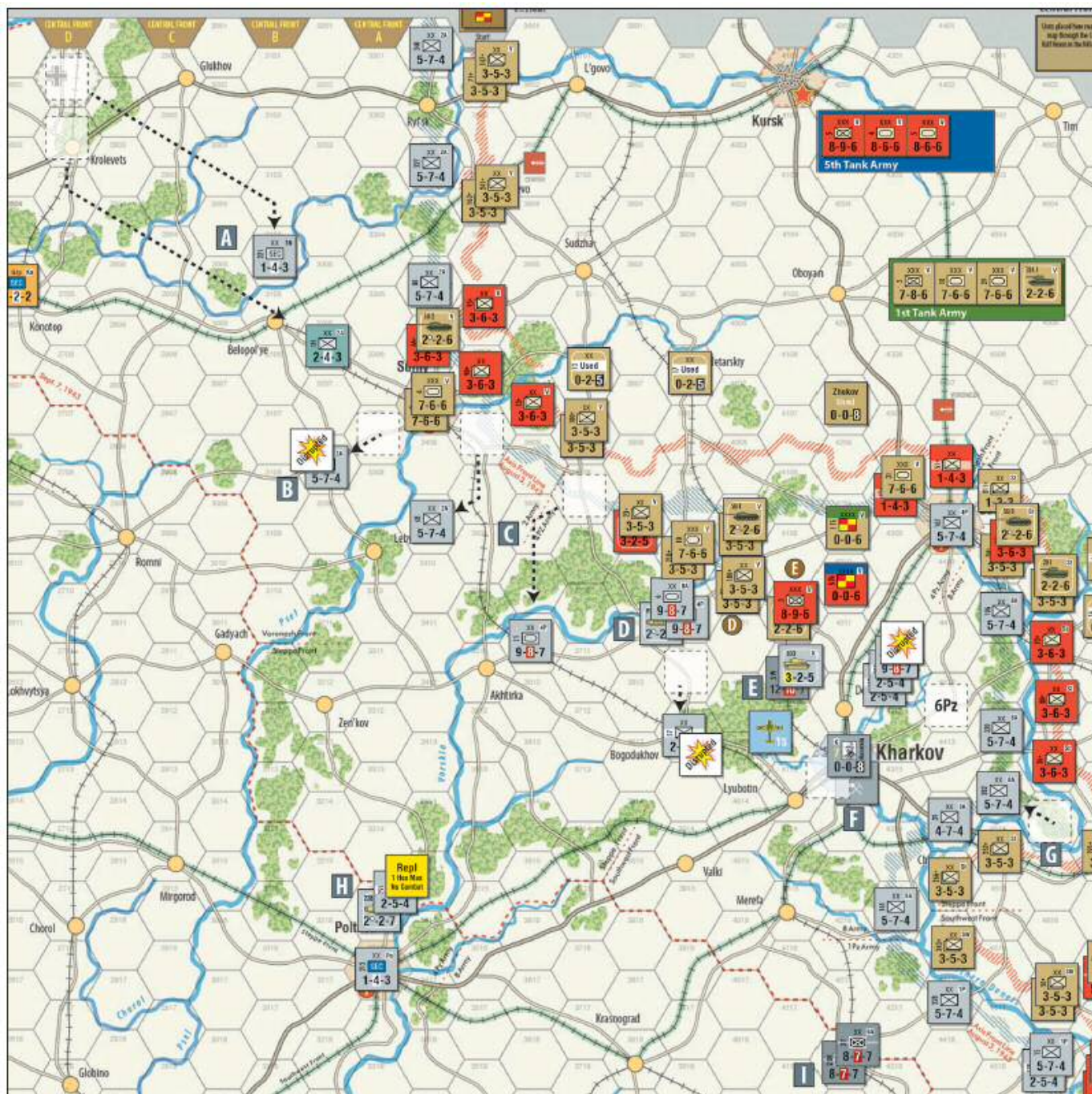
## ドイツ軍戦闘フェイズ

**戦闘D.** 戦闘比は20対10=2対1です。ドイツ軍プレイヤーは、戦車のために1シフトとTQ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。2のサイの目=DRです。ソヴィエト軍プレイヤーはユニットを2ヘクス退却させ、ドイツ軍ユニットのスタックは通常の戦闘後前進を受け取ります。ドイツ軍プレイヤーは、首を突っ込む理由がなく、容易な機動強襲目標がないので前進を辞退します。

**戦闘E.** 第5SS 師団とティーガー・ユニットが、ヘクスEを攻撃します。ティーガー・ユニットは、ソヴィエト軍のヘクス内に2つの装甲ユニットが含まれていても、戦車シフトを認めます。戦闘比は15対11=1対1です。戦車、TQ、航空シフトは、最終戦闘比を4対1にします。5のサイの目=D1です。ソヴィエト軍プレイヤーは、ステップ損失を満たすために自軍戦車旅団を取り去り、次に混乱状態になって1ターンについて戦力外になることを避けるため、断固とした防御を行います。平地コラム上での3のサイの目は失敗で、ユニットは3ヘクス退却させられます。2つのドイツ軍ユニットは、ボーナス前進(3ヘクス)を受け取ります。

ユニットは、戦闘後前進中に防御側がカラにしたヘクスへの進入を要求されないので、ドイツ軍プレイヤーはスタックを後方、前方、横の3ヘクスに移動して各ヘクスに機動強襲を実施できることに留意してください。この例では、ドイツ軍プレイヤーは保守的に1ヘクス前進させて停止します。スタックは、第5親衛戦車軍に15対21=1対2の戦闘比で機動強襲することができました。戦車とTQのシフトで、最終戦闘比は2対1になりますが、この戦闘比での機動強襲はリスクの価値が通常はありません。





北半分マップ上のドイツ軍の移動

### ドイツ回復フェイズ

EZOC 内にない全てのドイツ軍の混乱状態ユニットは、自動的に1段階回復します。全ての混乱状態ユニットが最初の段階なので、マーカーが取り去られます。ポルタヴァ [Poltava] 近郊の2つのユニット上の補充マーカーも取り去られます。

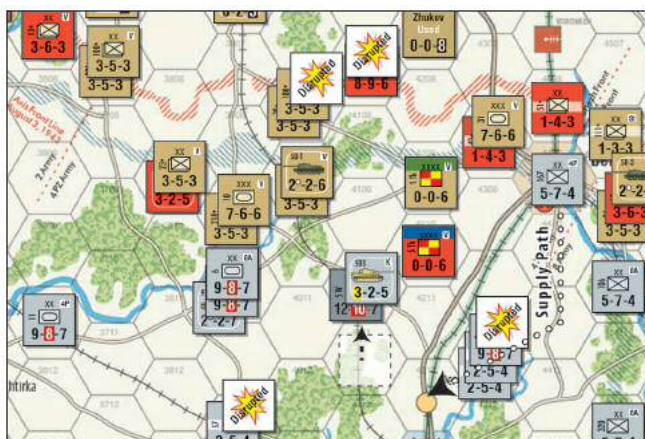
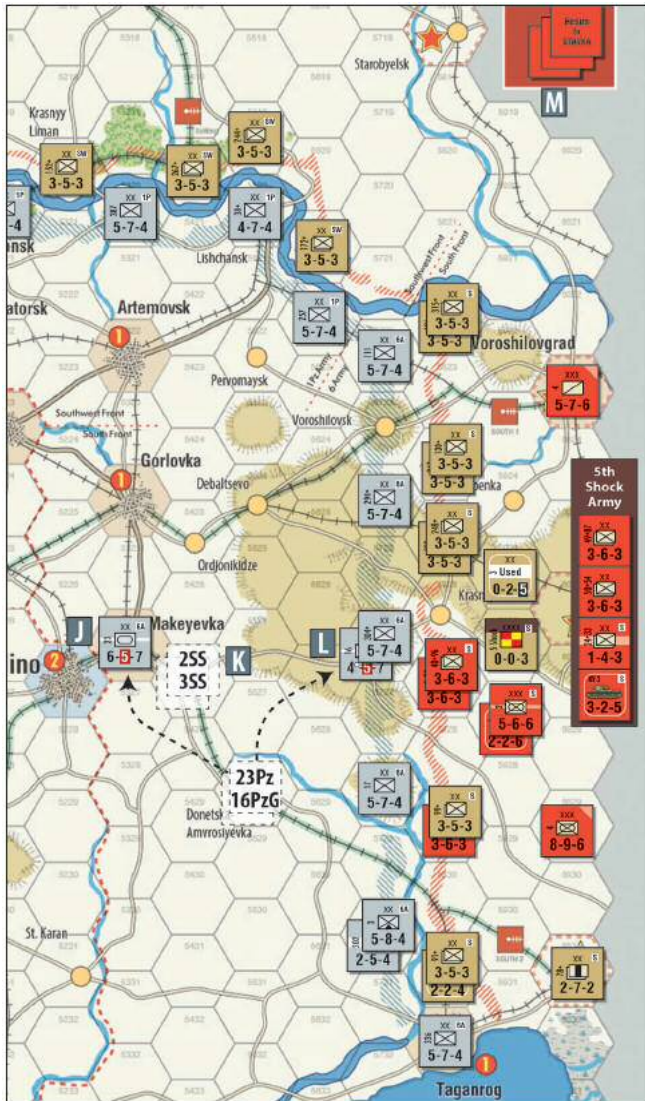
### ドイツ軍補給フェイズ

全ドイツ軍ユニットは、連結している鉄道ヘクスから容易に5補給路 MPs 以内にあるため、全てが補給下です。ビェルゴロド内のドイツ軍師団は、ソヴィエト軍 EZOC 内の1ヘクスを通過して補給線をたどることができ、その補給路がハリコフ [Kharkov] 北方の連結している鉄道ヘクスに到達できるので、補給線をたどれることに注意してください。

### ターンの終了

これでターンと拡大されたプレイの例は完了します。ソヴィエト軍のヴォロネジ正面軍は多少鈍らされましたが、両戦車軍は健在で大戦力が集中しています。ターン2には、ソヴィエト軍プレイヤーは南西正面軍又は南方正面軍、あるいは両方で攻勢を開始することになります。





第5SSとティーガー・ユニットの戦闘後前進後の状況です。ベルゴロド [Belgorod] 内で包囲されたドイツ軍ユニットの補給路も表示されます。

## ERRATA

### S1. ジューコフの強襲 & S4. キャンペーン・ゲーム

ソヴィエト軍増援カード上の 266+279 師団(南西正面軍の最初のラインの3番目のスロット)は、267+268 師団です。カウンターが正しいです。

ドイツ軍増援カード上の、Taganrog (第6軍の7番目のスロット)のヘクス番号は、5832 です。

### S2. 焦土

ドイツ軍増援カード:

- ・ターン7の第13装甲師団は、Melitpol (ヘクス 3935) で開始します。
- ・112+251 師団(第2軍の最初のスロット)は、4-7-4 です。カウンターが正しいです。
- ・183+208 師団(第4装甲軍の6番目のスロット)は、4-7-4 です。カウンターが正しいです。
- ・ターン14の123+293 師団は、4-7-4 です。カウンターが正しいです。

ソヴィエト軍 267+288 師団 (SW) は、除去ボックス内で開始します。

### S3. ドニエプル川の危機

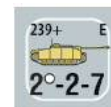
ソヴィエト軍 267+288 師団 (SW) は、除去ボックス内で開始します。

### 拡張されたプレイの例

58+59 と 41+47 はソヴィエト軍開始カードに表示されたごとく減少状態で、完全戦力ではありません。

### カウンター

2つのドイツ軍 239+突撃砲ユニットの1つは、LD 236+を持つと想像してください。



### マップ

残余ディスプレイ内の国防軍装甲擲弾兵の図は、白いドットを持ちません。師団が持つ最後のステップが失われたら、その全突撃砲が失われたと仮定されます。カウンターが正しいです。

### 増援カード

ドイツ軍増援カード上に保安ユニットとして表示されたトルクマン・ユニットは、歩兵ユニットです。カウンターが正しいです。

第5親衛自動車化旅団は、ソヴィエト軍増援カード上で非 ZOC リングが抜けています。カウンターが正しいです。

## 解明 [CLARIFICATIONS]

ときどきルールの中に「通常戦闘」という表現が現れます。これは何を意味するのですか？

≫機動強襲以外の、戦闘フェイズ中に CRT で解決される戦闘のことです。

### 9.1 半減と倍化

混乱状態のユニットが都市内にあり、記載された3の戦力を持ちます。何戦力で防御するのですか？ 3又は4？

≫最初に半減させて、次いで2倍にします。したがって、記載された3の戦力を持つ混乱状態ユニットは、都市ヘクス内で4の修正後の防御を持ちます。

### 9.2 戦車シフト

ソヴィエト軍の突撃砲ユニットは、ティーガー戦車からの戦車シフトを無効にできますか？

≫いいえ。

### 9.3 航空支援

航空ユニットは、蓄積できますか？

≫いいえ。

もしも航空ユニットが死守で修正を提供するために使用されたら、1つのサイ振りにのみ影響するのですか、又は一連の（潜在的な）サイ振り全体ですか？

≫1つのサイ振りにのみ影響します。

### 9.6 重大損害

もしも陣地内にいたユニットに自動的 DS が発生したら、重大損害のサイ振りはあるのですか？

≫はい。

#### 11.1.3 使用するコラムの決定

陣地と都市を持つヘクス内では、断固とした防御で使用しなければならないコラムは何ですか？

≫防御側に最良のコラムである都市を使用します。

### 12. 退却

退却しているユニットは、大河川の対岸にすでに存在するユニットによって確立されている舟橋を越えられますか？

≫はい、舟橋を越えて退却していると見なすことになります。

後衛活動のために1ヘクスのみを退却するユニットは、混乱状態にならないのですか？

≫後衛活動で1ヘクスのみを退却するユニットは、混乱状態になりません。

もしも防御側が望み、スタック内に十分なステップを持つと、後衛活動は D1、DRM、DS の戦闘結果によって要求された3又は4ヘクスの退却を減少させるために使用できますか？

≫合法ですが、非常に高価なステップの方法になるでしょう。

### 15. 機動強襲

機動強襲について明確化してください。本当に4ヘクスの前進で4つの機動強襲を行えるのですか？

≫技術的には「はい」ですが、非常に稀です。機動強襲の例を参照してください。

機動強襲が成功した後、攻撃側は自軍の強襲部隊の一部のみを防御側のヘクス内に前進させることができますか、それともスタック全体を前進させなければならないのですか？

≫攻撃側は、成功した機動強襲の後にスタック全体を前進させることを要求されません。いくつか又は全てを前進させることができ、全く前進させなくても構いません。

これらは、このグループを防御側がいたヘクス内で形成して次に機動強襲を実施し、一方残っているユニットは突破前進を獲得するのですか？

≫はい、1つの突破グループと残りが突破前進を獲得します。突破グループは、防御側がカラにしたヘクス内で形成できます。

### 16. 補給&孤立

「その瞬間に判定」とは、何を意味するのですか？

≫補給状態マーカーの有無を無視し、ユニットがその瞬間に LOS を持つかどうかチェックしなければならないことを意味します。

孤立状態は、黄色の OOS マーカーの下にあることと同義ですか？

≫いいえ。黄色の OOS は「前のターンから OOS で、現在孤立状態にあるユニット」を意味します。

### 17. 鉄道堡&鉄道修理

鉄道交差点（ヘクス 2714）又は鉄道 T 字路（ヘクス 2007）は「ラインの終了点」と見なされるので、軌道のその部分の自動的修理を認めるのですか？

≫はい。

### 18. ソヴィエト軍砲兵師団

スタッフカ予備ボックスを離れる砲兵は、連結している鉄道ヘクス上に置かれ、移動中に1ヘクス移動し、次いで戦闘中に砲撃できるように思えますが、これは正しいですか？

≫はい、これは正しいです。

### 19. 陣地

いったん置かれた陣地を、任意に取り去ることができますか？

≫はい。

### 22. ソヴィエト軍の戦車軍&打撃軍

ソヴィエト軍の軍 HQs は、それらが統率するユニットと同様に混乱状態の結果を被るのですか、それともユニットを置き去りにして新たなそれを使用できるのですか？

≫これらも混乱状態を被ります。

戦車軍内に2つの歩兵ユニット、又は打撃軍内に2つの戦車軍団を置くことができますか？

≫戦車軍内に2つの歩兵ユニットを置くことができますが、打撃軍内に2つの戦車ユニットは不可です。

### 25. VPs & 自動的勝利

占領された VP 都市は、ゲーム完了の瞬間に補給下でなければならぬのですか？ 区域内に退出したソヴィエト軍は補給下にあることを要求されると書いてありますが、VP 都市についてはどうですか？

≫いいえ、ソヴィエト軍プレイヤーは、たとえ OOS であっても占領した全ての都市をカウントできます。

#### ユニット I.D.の略号 [UNIT I.D. ABBREVIATIONS] :

##### ソヴィエト軍

A : 空挺 [Airborne]

Czech : チェコスロヴァキア [Czechoslovakian]

K-1、2、3 : K はカチューシャ。これらのユニットは、親衛ロケット砲と迫撃砲ユニットの多くに存在する。

KV-1 : 第 28 と第 57 親衛重戦車連隊の混成。

KV-2 : 第 5、第 9、第 10、第 11 親衛重戦車連隊の混成。

KV-3 : 第 1 と第 7 親衛重戦車連隊の混成。

SU-1 : 第 1549、第 1529 SU 連隊の混成。

SU-2 : 第 1547、第 1440、第 1902 SU 連隊の混成。

SU-3 : 第 1548、第 1438 SU 連隊の混成。

T34-1 : 第 39、第 59、第 202、第 245 戦車連隊の混成。

T34-2 : 第 34、第 35、第 148、第 167 戦車連隊の混成。

T34-3 : 第 52、第 141、第 243 戦車連隊の混成。

Tk : 戦車 [Tank]

6S : 第 6 戦闘工兵旅団

7S : 第 7 戦闘工兵旅団

##### ドイツ軍

DR : ダス・ライヒ「帝国」[Das Reich]

H : ハンガリー軍

GD : グロースドイッチェラント [Großdeutschland]

LAH : 親衛旗 SS アドルフ・ヒトラー [Leibstandarte SS Adolf Hitler]

R : ルーマニア軍

Rem : 残余 [Remnant]

Sec : 保安 [Security]

Slov : スロヴァキア軍 [Slovakian]

T : トーテンコプフ「されこうべ」[Totenkopf]

Turk : トルクマン [Turkman] (東方部隊)

W : ヴィーキング [Wiking]



3 ステップ・ユニット [3-Step Units]	10.4、2.3.6、23.2.3
イジューム屈曲部 [Izium Bend]	9.5.4
移動 [Movement]	5
移動制限ユニット [Restricted Movement Units]	20
雨天 [Rain]	天候を参照
潰走 [Full Retreat]	13.2
回復 [Recovery]	13.3
拡張移動 [Extended Movement]	5.3
河川 [Rivers]	
ヘクス内部 [Inside hexes]	2.2.3
大河川強襲 [Major River Assaults]	8.5
河川と移動 [River and Movement]	5.5
河川ヘクスサイド (戦闘) [River Hesides(Combat)]	9.5
河川と退却 [River and Retreat]	12.2
機械化 [Mechanized]	2.3.3
機動強襲 [Mobile Assaults]	15
緊急補給 [Emergency Supply]	16.3.3
空挺降下 [Air Drops]	28.2
空挺旅団 (ソヴィエト軍) [Airborne Brigades (Soviet)]	28
クリミア・ボックス [Crimea Box]	24.2.3
限定前進 [Limited Advance]	14.2
後衛活動 [Rearguard Actions]	12.3
航空支援 [Air Support]	9.3
交戦離脱 [Disengagement]	27
孤立損耗 [Isolation Attrition]	16.5
混乱 [Disruption]	13
最低と最高戦闘比 [Minimum and Maximum Odds]	8.4
残余 [Remnants]	23.2
支援ユニット [Support Units]	4.2
指揮官ユニット [Leader Units]	21
死守 [Desperation Defense]	11.3
湿地 [Marsh]	5.5.3、9.5.3、14.5
自動的DS [Automatic DS]	5.7
自動的勝利 [Automatic Victory]	25.2
支配地域 [Zones of Control]	6.1
ジューコフ [Zhukov]	21.2
重大損害 [Heavy Casualties]	9.6
勝利ポイント [Victory Points]	25.1
親衛突破砲兵 [Guards Breakthrough Artillery]	18.5
陣地 [Fortifications]	19
スタッキング [Stacking]	4
スタッフ予備ボックス [STAVKA Reserve Box]	18.5.2
ステップ [Steps]	2.3.6
舟橋 [Pontoon Bridges]	5.5.4
戦術移動 [Tactical Movement]	5.4
戦車軍 [Tank Armies]	4.3、22.1
戦車シフト [Tank Shift]	9.2
戦車タイプ・ユニット [Tank Type Units]	2.3.3、9.2.1
戦闘 [Combat]	8
戦闘後前進 [Advance After Combat]	14
戦闘結果 [Combat Results]	10
戦闘修正 [Combat Modifiers]	9
戦闘地域の回復 [Combat Zone Recovery]	13.3.2
先導ユニット [Lead Unit]	1.1.2
増援 [Reinforcements]	23.1
ZOC ボンド [ZOC Bonds]	7、14.4
退却 [Retreats]	12
打撃軍 [Shock Armies]	4.3、22.1
断固とした防御 [Determined Defense]	11
中央正面軍マーカー [Central Front Marker]	24.3
ティーガー戦車 [Tiger Tanks]	9.2.4
鉄道移動 [Rail Movement]	5.6
鉄道修理 [Railroad Repair]	17.2
鉄道フェリー [Rail Ferry]	5.6.4
鉄道末端 [Railheads]	17

天候表 [Weather Table]	26
道路移動 [Road Movement]	5.2
道路渋滞 [Road Congestion]	15.2.3
突撃砲 [Assault Guns]	9.2.5
突破前進 [Breakthrough Advance]	14.2
曇天 [Overcast]	天候を参照
西マップ退出 (ソヴィエト軍) [West Map Exit(Soviet)]	24.4
半減&倍化 [Halving & Doubling]	9.1
非機械化 [Non-Mechanizes]	2.3.3
複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]	8.2
部隊評価シフト [Troop Quality Shift]	9.4
ペレコプ [Perekop]	24.2.3
防御航空支援 [Defensive Air Support]	11.1.4
補給源 [Supply Sources]	16.2
補給線 [Line of Supply]	16.3
補給フェイズ [Supply Phase]	16.1
補充 [Replacements]	23.2
補充マーカー [Replacement Markers]	23.4
砲兵師団 [Artillery Divisions]	18
ボーナス前進 [Bonus Advance]	14.3
マップ外ボックス [Off Map Boxes]	24
マンシュタイン (フォン・マンシュタイン) [Manstein(von Manstein)]	21.1
友軍マップ端 [Friendly Map Edges]	24.2
ユニット規模 [Unit Size]	2.3.2
連結している鉄道ヘクス [Connecting Rail Hex]	16.2

## CREDITS

**Game Design:** Mark Simonitch

**Developer:** Tony Curtis

**Order of Battle Research:** SOVIET: Charles Sharp, AXIS: Henry Lowood and Mark Simonitch

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

**1st Edition Playtesting:** Geoff Noble, John Grant Jr., Randy Heller, Raymond Lopez, Bob Ryan, Lew Ritter, Richard Simon, and Ken Thurston.

**2nd Edition Playtesting:** Rob Bottos, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, Christian Diedler, Pablo Garcia, Rich Hamel, John Holden, Michael Johnson, Chuck Krueger, Jim Lauffenburger, Bill Lawson, John Leggat, Brian Moore, and Henrik Reschreiter.

**Map, Counters & Rulebook:** Mark Simonitch

**Proofreading:** Hans Korting and Kevin Thomason

**Production Coordination:** Tony Curtis

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

## 特殊なユニット [SPECIAL UNITS]



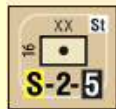
マンシュタイン

非機動戦闘、友軍の断固とした防御、友軍の交戦離脱で、一度の振り直しを認める。



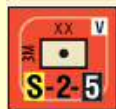
ジューコフ

1ステップのコストで1つのCRT コラム・シフトを提供する。  
1つの非機動攻撃又は友軍の断固とした防御で一度の振り直しを認める。



砲兵師団

攻撃で1 CRT コラム・シフトを提供する。攻撃毎に最大1。



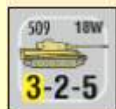
親衛砲兵

攻撃で1 CRT コラム・シフトを提供する。攻撃毎に最大2親衛又は1親衛+1通常



航空ユニット

攻撃又は防御で、1 CRT コラム・シフトを提供する。断固とした防御で DRM を提供する。

ティーガー  
・ユニット

ソヴィエト軍装甲ユニットに対して、戦車シフトを認める。



軍HQ

ソヴィエト軍プレイヤーに、あるヘクス内に3ユニットにプラスして1支援ユニットがスタックすることを認める。



保安師団

青いユニット・タイプ・ボックスを持つこれらは、解放されるまで開始時ヘクスから移動できない。



空挺旅団

空挺降下できる。



## プレイのシーケンス概要

## A. 天候フェイズ

## B. ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

## 1. 初期フェイズ

以下の活動がいずれかの順番で実行される。

- ・増援を配置する (23.1,p.18)。
- ・補充を使用する (23.2,p.19)。
- ・3つまでの砲兵師団 (18.4,p.17) を裏返すか、又は緊急補給マーカーのために1つ以上の裏返しを使用する (16.3.3,p.15)。
- ・親衛砲兵師団をマップへ移送する (18.5.3,p.17)。
- ・ターン8から、ソヴィエト軍の空挺降下が可能 (28.2,p.21)。

## 2. 移動フェイズ

- ・ユニットを移動させる。
- ・鉄道移動を実施する (5.6,p.6)。
- ・10対1の攻撃に自動的DSマーカーを置く (5.7,p.6)。
- ・陣地を構築する (19.1,p.17)。

## 3. 戦闘フェイズ (8,p.7)

- ・このときに戦闘、機動強襲 (15,p.13)、交戦離脱 (27,p.21) が発生する。

## 4. 回復フェイズ (13.4,p.12)

- ・混乱状態マーカーを取り去るか又はそれを試みる (13.4,p.12)。
- ・補充マーカーを取り去る (23.4,p.19)。

## 5. 補給フェイズ (16,p.15)

1. 鉄道末端マーカーを移動させる (17,p.16)。
2. 中央正面軍表 (24.3,p.20)。
3. ソヴィエト軍ユニットの補給をチェックする (16,p.15)。
4. ソヴィエト軍ユニットの孤立損耗 (16.5,p.16)

## C. ドイツ軍プレイヤー・ターン

## D. 勝利判定 (25,p.20)

## 28.3 空挺降下表 [Airborne Drop Table]

配置後、各空挺ユニットについてサイを1つ振り、これらのDRMsを適用する。:

- ・+2 もしも敵戦闘ユニットが占めるヘクスに隣接するヘクス内に降下したら。
- ・+1 もしも空挺降下が曇天の天候に発生すると (26.2,p.21)。

修正後のサイの目	影響
1-3	影響なし。ユニットは、無事に着地する
4-6	空挺ユニットは、混乱状態になる
7+	空挺ユニットは、除去される

## 天候表 [Weather Table]

サイ の目	8月 天候	9月		天候	10月&11月		天候		
		GE	RU		GE	RU		GE	RU
1	晴天	1	1	曇天	0	1	雨天	0	0
2	晴天	1	1	曇天	1	1	雨天	0	0
3	晴天	2	1	晴天	1	1	曇天	0	1
4	晴天	2	2	晴天	2	2	曇天	1	1
5	晴天	1	2	晴天	1	2	晴天	2	2
6	晴天	1	2	晴天	1	2	晴天	1	2

#=ドイツ軍航空ユニット #=ソヴィエト軍航空ユニット

U43

@ bgg  
@ consimworld



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