

Barbarossa :

Amy Group Center, 1941

Designed by *Vance von Borries*

GMT Games, 1998

ルールブック・セクション	5	10.6 支配地域の影響	16
1.0 はじめに	5	10.7 地形効果	17
2.0 ゲームの備品	5	11.0 特別な移動	19
2.1 ゲーム・マップ	5	11.1 鉄道移動	19
2.2 プレイヤー補助カード	5	11.2 小艦隊移動	20
2.3 競技用コマ	5	11.3 戦略移動	20
2.4 ユニット値の説明	5	11.4 蹂躪	20
2.5 サイコロ	5	11.5 浸透移動	22
3.0 用語	6	11.6 未確認状態のUR / MGの移動	23
4.0 プレイの方法	6	11.7 友軍航空 / 海上輸送	23
4.1 プレイの準備	6	12.0 攻撃の宣言	23
4.2 プレイのシークエンス	6	12.1 どのユニットが攻撃できるのか	23
5.0 天候	7	12.2 攻撃は任意	23
5.1 天候の決定	7	12.3 最低比攻撃	24
6.0 補給	7	12.4 ソヴィエト軍の強制攻撃	24
6.1 一般補給をたどる	8	12.5 攻撃可能ヘクス	24
6.2 LOC	8	12.6 攻撃不可能ヘクス	25
6.3 道路網	8	12.7 攻撃必須ヘクス	25
6.4 鉄道網	8	12.8 複数ヘクスへの攻撃	26
6.5 補給源	8	13.0 枢軸軍の航空妨害	26
6.6 補給状態の決定	9	13.1 手順	26
6.7 非補給下の影響	9	13.2 妨害地域の効果	26
6.8 攻撃補給	9	14.0 防御側の対応	27
7.0 補充の受取り	10	14.1 対応移動	27
7.1 ソヴィエト軍の補充	10	14.2 砲兵支援	27
7.2 ソヴィエト軍の補充カテゴリー	10	14.3 退却命令	27
7.3 枢軸軍の補充	12	15.0 戦闘フェイズ	27
8.0 増援 / 撤退	12	15.1 近接航空支援 (CAS)	27
8.1 増援の到着	12	15.2 各戦闘の編成	28
8.2 予定された増援	12	15.3 攻撃補給の決定	28
8.3 特別増援プール	13	15.4 攻撃側の砲兵支援	28
8.4 再建ユニット	13	15.5 基本比の決定	28
8.5 未確認状態のソヴィエト軍民兵	13	15.6 最終DRMの決定	29
8.6 撤退	13	15.7 実質DRMs	30
9.0 航空ユニットの準備	13	15.8 戦闘の解決	30
9.1 準備	13	16.0 戦闘結果	31
9.2 嵐	14	16.1 CRT	31
9.3 撃破ボックス	14	16.2 効果なし	31
10.0 地上移動	14	16.3 ステップ損失	31
10.1 友軍移動フェイズ	14	16.4 除去	31
10.2 自動車化移動フェイズ	14	16.5 アスタリスク (＊)の結果	31
10.3 友軍対応フェイズ	15	16.6 退却	32
10.4 地上ユニットの移動方法	15	16.7 戦闘後前進	33
10.5 移動の制限	15	17.0 空軍力	34
		17.1 航空ユニットと任務	34
		17.2 航空戦闘	34
		17.3 AA射撃	35

18.0 陣地.....	36
18.1 共通の特徴	36
18.2 陣地線	36
18.3 拠点	36
19.0 鉄道の変換.....	37
19.1 鉄道ヘクスの状態	37
19.2 枢軸軍の鉄道変換	37
19.3 ソヴィエト軍の鉄道変換.....	38
19.4 鉄道線の切断.....	38
20.0 補充の使用.....	38
20.1 マップ上での補充	38
20.2 ユニット再建チャート.....	38
20.3 ソヴィエト軍のUR / MGユニット.....	38
21.0 ソヴィエト軍の降伏.....	39
21.1 手順	39
22.0 特殊なユニット.....	39
22.1 機能ソヴィエト軍HQ	39
22.2 非機能HQ	39
22.3 工兵	40
22.4 架橋ユニット.....	40
22.5 装甲列車.....	41
22.6 ソヴィエト軍の小艦隊.....	41
22.7 超重砲兵.....	41
22.8 ソヴィエト軍の親衛隊とNKVD	42
22.9 ソヴィエト軍のUR / MGユニット.....	42
22.10 ソヴィエト軍の民兵.....	42
22.11 予備ユニット.....	43
22.12 ソヴィエト軍の守備隊.....	43
22.13 ソヴィエトのパルティザン.....	43
23.0 連隊代替カウンター	43
23.1 ステップとRSCs.....	43
23.2 分遣	43
23.3 再統合	43
24.0 勝利方法.....	43
24.1 勝利ポイント.....	43
プレイブック セクション	45
1.0 はじめに	45
2.0 内容物一覧.....	45
3.0 ゲーム・マップ.....	45
3.1.....	45
3.2.....	45
3.3.....	45
3.4.....	45
3.5.....	45

4.0 競技用コマ.....	45
4.1.....	45
4.2.....	45
5.0 シナリオのセットアップ.....	46
5.1 選択したシナリオに進む	46
5.2.....	46
5.3.....	46
5.4 シナリオ・ユニットのセットアップ	47
5.5 開始時ユニットの移送	47
5.6 例外	47
5.7 プレイの開始	47
6.0 バルバロッサ標準ルール (BSR)の例外	
/ 追加.....	47
6.1 枢軸軍の北方軍集団 / 中央軍集団の境界線	47
6.2 鉄道	48
6.3 Brest-Litovsk 要塞 (城砦ヘクスD3026).....	48
6.4 補充ポイント(RPs).....	49
6.5 枢軸軍のKSRFSS集団.....	49
6.6 マップの退出	49
6.7 ソヴィエト軍のZapユニット.....	49
6.8 ドイツ軍のEntgiftungs(Ent)ユニット.....	50
6.9 セットアップ・カードの修正.....	50
6.10 ソヴィエト軍のR×2とR×3の増援表結果.....	50
6.11 マップHの小艦隊移動	50
6.12 ソヴィエト軍の民兵ユニット.....	50
6.13 ドイツ軍のFInPzユニット.....	51
6.14 史実の天候	51
7.0 学習シナリオ	51
7.1 シナリオの長さ.....	51
7.2 シナリオ・エリア	51
7.3 特別な制限.....	51
8.0 シナリオ1： イェルニャ攻勢作戦.....	55
8.1 シナリオの長さ.....	55
8.2 シナリオ・エリア	55
8.3 配置	56
8.4 特別な制限.....	56
8.5 航空準備	56
8.6 増援 / 補充	56
8.7 勝利条件	56
9.0 シナリオ2： レベルの反撃.....	56
9.1 シナリオの長さ.....	56
9.2 シナリオ・エリア	57
9.3 配置	57
9.4 特別な制限.....	57
9.5 航空準備	57
9.6 増援 / 補充	57
9.7 勝利条件	57

10.0 シナリオ3： ミンスク包囲戦.....57

10.1 シナリオの長さ.....	58
10.2 シナリオ・エリア	58
10.3 配置	58
10.4 特別な制限	58
10.5 航空準備.....	59
10.6 増援 / 補充.....	59
10.7 侵攻準備制限	59
10.8 勝利条件.....	59

11.0 シナリオ4： 北方軍集団.....59

11.1 シナリオの長さ.....	60
11.2 シナリオ・エリア	60
11.3 配置	60
11.4 特別な制限	60
11.5 航空準備.....	60
11.6 AGB.....	60
11.7 マップ端からの退出	60
11.8 侵攻準備制限	61
11.9 勝利条件.....	61

12.0 シナリオ5： スモレンスク包囲戦....61

12.1 シナリオの長さ.....	61
12.2 シナリオ・エリア	61
12.3 配置	61
12.4 特別な制限	62
12.5 航空準備.....	62
12.6 増援 / 補充.....	62
12.7 AGB.....	62
12.8 守備隊要件	63
12.9 勝利条件.....	63

13.0 シナリオ6： グデーリアンの南方旋回

.....63

13.1 シナリオの長さ.....	63
13.2 シナリオ・エリア	63
13.3 配置	63
13.4 特別な制限	64
13.5 航空準備.....	64
13.6 増援 / 補充.....	64
13.7 ヒトラー・プラン	64
13.8 勝利条件.....	64

14.0 シナリオ7： キャンペーン.....64

14.1 シナリオの長さ.....	65
14.2 シナリオ・エリア	65
14.3 配置	65
14.4 特別な条件	65
14.5 航空準備.....	66
14.6 増援 / 補充.....	66
14.7 守備隊要件	66
14.8 ソヴィエト軍の装甲再編成	67
14.9 枢軸軍の勝利プラン	67

14.10 シナリオ勝利ポイントの機能.....	68
14.11 シナリオ4と7の連結.....	69
14.12 勝利条件	69

15.0 シナリオ8： ドニエブルの雷鳴.....69

15.1 シナリオの長さ.....	70
15.2 シナリオ・エリア	70
15.3 配置	70
15.4 特別な条件	71
15.5 航空準備.....	71
15.6 増援 / 補充.....	71
15.7 守備隊要件 [14.7 を参照]	71
15.8 ソヴィエト軍の装甲再編成 [14.8 を参照]	71
15.9 枢軸軍の勝利プラン [14.9 を参照]	71
15.10 シナリオのVP機能 [14.10 を参照]	71
15.11 勝利条件	71

16.0 プレイの例 (省略).....71

17.0 デザイナーの項目.....72

17.1 ユニットの略号	72
17.2 デザイン上の参考文献.....	75
17.3 デザイナーズ・ノート.....	75

18.0 ディヴェロッパーズ・ノート.....76

19.0 プレイ・ノート.....76

20.0 ゲーム・クレジット.....80

Errata.....81

発展したプレイのシーケンス.....82

オプション航空ルール

航空準備	85
航空準備ダイロール.....	85
妨害任務	85
CAS任務.....	85

ルールブック・セクション

1.0 はじめに

G M T社の東部戦線シリーズの一環である Barbarossa は、1941 年6月から9月までの枢軸軍の3個軍集団(南方、中央、北方)の緒戦の進撃を扱う。各ゲームは1個軍集団の作戦を描写するが、3つのBarbarossaゲームは黒海からバルト海までの緒戦を扱うために連結できる。Barbarossa: Army Group Center は、(Typhoon!とArmy Group South に続く)東部戦線シリーズの第3作である。

Barbarossa: Army Group Center は2人プレイヤー用ゲームであるが、大規模シナリオについてはティーム・プレイに良く機能する。1つのティームが枢軸軍部隊を操り、相手側のティームがソヴィエト軍を操る。競技用コマは、戦役に参加した実際のユニットをあらわし、マップはそれらが戦った地形をあらわす。プレイヤー諸氏は、自軍ユニットをマップを越えて機動させ、プレイのルールに述べられるごとく戦闘を実施する。目標、戦闘損害、一定活動の結果が勝者を決定するために使用される最終的な勝利ポイントとなる。

プレイ・ノート:Barbarossa モジュールには含まれないユニットや状況についてのルールやチャートが存在し得る。例えば、「ユニットの読み方」プレイヤー補助カードには、ルーマニア軍とフィンランド軍についての国籍カラーが列記される。「南方軍集団」でフィンランド軍ユニットを捜したり、「北方軍集団」でルーマニア軍ユニットを捜さないように。

2.0 ゲームの備品

各 Barbarossa ゲームには、以下が含まれる。:

- ・何枚かのマップ
- ・打ち抜きカウンター
- ・1冊のルール小冊子と1冊のプレイ・ブック
- ・枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップ・カード
- ・プレイヤー補助カード
- ・1個の10面体サイコロ

2.1 ゲーム・マップ

注意:プレイ・ブックは、マップ名、マップ配列、ゲームのセットアップを提供する。

移動と競技用コマの位置を標準化するために、六角形の格子が地形特徴の上を覆っている。これらの六角形は、今後「ヘクス」と呼ばれる。各ヘクスは、ゲーム照合の目的のみに使用される4桁の識別番号を持つ。マップ上の各ヘクスの対辺間距離は、実際の地形の5マイル(8km)をあらわす。

2.2 プレイヤー補助カード

Barbarossa:Army Group Center には、プレイヤーのゲームのセットアップ、増援の管理、移動と戦闘機能の解決を補助するためのセットアップ・カード、チャート、表が含まれる。

これらを容易に参照できるようにマップの脇に置くこと。

2.3 競技用コマ

多くの競技用コマは、史実の戦役で戦った軍事単位をあらわす。これらは「ユニット」と呼ばれる。他のコマは、プレイヤー補助マーカーである。

2.3.1 ユニットの読み方

コマ上の数字とシンボルは、各コマによってあらわされたユニットのタイプ、戦力、移動能力をあらわす。ユニットの読み方カードの説明を参照。

2.3.2

ユニット名称は、歴史的なユニット名称である。ユニット・カウンター上の略称については、プレイ・ブックを参照。

2.3.3 カウンターのカテゴリ

- プレイヤー補助マーカーは、ユニットの状態やヘクスの状況を表示するためにゲーム・マップ上に置かれる情報マーカーである。プレイヤー補助マーカーは戦闘ユニットではないが、戦闘解決に影響し得る。
- 航空ユニットは、飛行機のシルエットを持つユニットである。攻撃、ヘクスの支配、ヘクスの防御を行う(例外:13.0 枢軸軍の航空妨害)。
- 非地上戦闘ユニットは、機動補給ユニット(MSUs)、架橋ユニット、集積所[Dumps]である。

注意:a b cで述べたコマは、支配地域を及ぼさないもので決して自身が占めるヘクスを支配せず、スタッキング値を持たないので無制限にスタックできる。

- 地上戦闘ユニットは、記載された許容移動力と少なくとも1の防御戦力を持つカウンターである。未確認状態のソヴィエト軍ユニットもその資格を有する。全ての地上戦闘ユニットは、自身が占めるヘクスを支配し、地上戦闘に参加できる。

2.4 ユニット値の説明

- ・ユニットの読み方プレイヤー補助カードを参照。

2.5 サイコロ

2.5.1

ゲームでは、1つの10面体サイコロを使用する。「0」の数字は、ゼロではなく10として読むこと。

2.5.2

多数のゲーム機能を実行する上で、結果を決定するためにサイを1つ振ることになる。しばしば実際のサイの目を正(+)又は負(-)に修正することになる。これらは、サイの目修正(DRM s)と呼ばれ、その適用についてはルール中で述べられる。

3.0 用語

a. 「友軍」と「敵」は、Barbarossa での枢軸軍とソヴィエト軍の両陣営についての用語である。

1. ユニット

もしもソヴィエト軍プレイヤーであれば、全てのソヴィエト軍が友軍で、全ての枢軸軍ユニットが敵である。この状況は、枢軸軍プレイヤーについては逆になる。

2. ターン・フェイズ

枢軸軍ターン・フェイズは、枢軸軍プレイヤーについては友軍で、ソヴィエト軍プレイヤーについては敵であり、ソヴィエト軍・ターン・フェイズについては逆になる。

3. マップ端、ヘクス、補給源

ソヴィエト軍ユニットによって最後に占有又は支配されたら、これらはソヴィエト軍プレイヤーについては友軍のもので、枢軸軍プレイヤーについては逆になる。

b. 支配下

あるヘクスは、そのヘクスに地上戦闘ユニットを移動して通過させたか、又はその中に一方的に支配地域を及ぼした[下記の f. の定義を参照]最後のプレイヤーによって支配される。

c. 連続するヘクス

補給ルートを形成するための一連の途切れない連結ヘクス。

d. 変換済ヘクス

以前にソヴィエトの鉄道線を含み、現在では枢軸軍プレイヤーにとって友軍のもので、枢軸軍の鉄道移動に使用可能なヘクス。

e. スタッキング

ある1ヘクス内に複数のユニットを置くこと。スタック内でのユニットの位置は、プレイには影響しない。

1. 大部分の地上ユニットは、記載されたスタッキング・ポイント値を持つ。架橋ユニット、MSUs、集積所、ソヴィエト軍HQはスタッキング値を持たず、そのスタッキング値はゼロである(鉄道輸送中[11.1.3]を除く)。

2. 友軍移動フェイズや退却終了時には、あるヘクス内に最大10スタッキング・ポイントが占めることができる。移動又は退却しているユニットは、自由に友軍ユニットのスタックに進入と通過ができる。もしもあるスタックが退却又は移動フェイズの終了時にスタッキング限度を超過していると、超過分は所有しているプレイヤーによって除去される。取り去られたユニットは、ユニット再建チャートの基幹ボックス内に置かれる。

3. ゼロのスタッキング値を持つ特定のユニットとプレイヤー補助マーカーは、無制限に自由にスタックできる。

f. 支配地域

ユニットが占めるヘクスとその周囲6ヘクスは、そのユニットの支配地域(ZOC)を形成する。ユニットがZOCを及ぼすヘクスは、支配下ヘクスと呼ばれる。ZOCは重要である。一般的に、敵ZOCはあなたのユニットに移動の停止を強制し、友軍ZOCは敵ユニットに移動の停止を強制する。

1. 地上戦闘ユニットは、たとえ周囲の6ヘクス内にZOCを及ぼさなくても、常に自身が占めるヘクスを支配する。

2. 周囲の6ヘクス内にZOCを及ぼさない地上戦闘ユニットは、上部を横切る黄色の非ZOC帯でマークされる。もし

もあるヘクス内の少なくとも1ユニットがZOCを及ぼすと(つまり、非ZOC帯を持たない)、そのヘクス内の全ての戦闘ユニットはZOCを及ぼす。

注意:いくつかのユニットは、減少した時に非ZOC帯を持つ。

3. ユニットのZOCは、天候によって修正され得る移動表の効果を参照]。

4. ユニットのZOCは、大部分のヘクス地形内に伸び、大部分のヘクスサイド地形を越える[戦闘効果チャートを参照]。

5. ZOCは、補給ルートをたどっている時[6.1.2]や退却中を除き、他の敵や友軍ユニットによって影響を受けない。

6. もしも一方の陣営のユニットのみがあるヘクス内にZOCを及ぼすと、その陣営はそのヘクスの一時的な支配を持つ。もしも敵と友軍の両方のユニットがあるヘクス内にZOCを及ぼすと、そのヘクスは両プレイヤーによって相互に支配される。

7. 蹂躪されたユニット[11.4.4a]は、一時的に周囲6ヘクス内への自身のZOCを失う。

4.0 プレイの方法

4.1 プレイの準備

プレイ・ブックを参照のこと。これには、一般的なセットアップの指示を含み、各シナリオはそれ自体のセットアップ指示を持つ。

4.2 プレイのシーケンス

ゲームは、複数のセグメントから成るゲーム・ターンでプレイされる。プレイ・ブックの発展したプレイのシーケンスには、各フェイズの詳細が列記される。

A. 戦略セグメント

1. 天候決定フェイズ
2. 補給決定フェイズ
3. 補充フェイズ
4. 増援と撤退フェイズ
5. 航空準備フェイズ

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

1. 移動フェイズ
2. 枢軸軍航空妨害フェイズ
3. ソヴィエト軍対応フェイズ
4. 戦闘フェイズ
5. 自動車化移動フェイズ
6. 工兵フェイズ

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

1. 自動車化移動フェイズ
2. 枢軸軍対応フェイズ
3. 戦闘フェイズ
4. 移動フェイズ

- 5.工兵フェイズ
- 6.ソヴィエト軍降伏フェイズ

D. ゲーム・ターン記録中間フェイズ

ルール構成ノート: 5項 (天候) から 21 項 (ソヴィエト軍の降伏) は、下記の 3 つの例外を除きゲーム・ターンのプレイのシーケンスに対応する。:

- ・増援は補充に密接に関係するので、補充の直後に扱われる。実際の増援の登場は、ターンの 4 つまでの移動フェイズに発生し得る。
- ・両陣営についての移動と自動車化移動は、ゲーム・ターンで最初に発生する時 - 枢軸軍移動フェイズ - で扱われる。
- ・航空戦闘と航空任務の手順は、地上戦闘の後に続く。(似通った手順を 3 回説明するよりも、1 つに纏める方が容易であった。)

5.0 天候

天候状況は、ソヴィエト連邦での戦役を支配した。両陣営が影響を受けた。Barbarossa のルールは、乾燥の天候を基調に書かれている。他の天候状況は、補給、移動、航空ユニットの準備、様々なゲーム機能に影響を与えることになる。

5.1 天候の決定

5.1.1

天候の決定は、シナリオの指示に天候状況が明記されるターンを除き、各ゲーム・ターンの戦略セグメントの間に発生する。枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・ターン記録欄を調べる。記録欄上の各ゲーム・ターン・ボックスには、そのターンの状況傾向が含まれる。

- a. 状況傾向は、シナリオ天候表のコラムの 1 つに一致することになる。枢軸軍プレイヤーは、天候のサイ振りを行っている時にこのコラムを使用する。
- b. いくつかのゲーム・ターン・ボックス内には、+ 1 又は + 2 DRM があり得る。もしもあれば、その DRM が枢軸軍プレイヤーのそのゲーム・ターンについての天候のサイ振りに適用される。

5.1.2 シナリオ天候表

- a. 各シナリオ天候表は、4 つまでの状況傾向コラム (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を持ち得るが、さらに少ないかも知れない。各状況傾向は、通常経験される天候の支配的なタイプについての名称を持つ季節的な天候パターンをあらわす。
- b. 各状況傾向コラムは、様々な比率の 4 つまでの天候状況 (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を含み得る。コラム内の各ボックスは、天候状況の 1 つから成る。各状況傾向コラム内には、支配的な天候状況が含まれることになる。例えば、凍結傾向状況コラムでは、最も頻繁に発生し得る天候状況は凍結で、乾燥、泥濘、降雪の状況の発生はより少なくなる (晩秋 / 初冬の時間枠内の間であるとする)。

5.1.3 天候決定のサイ振り

- a. 枢軸軍プレイヤーはサイを振り、適用される状況傾向コラム上の一致するラインと照合する。もしもターン記録欄 DRM が適用されなければ、このラインがターン全体についての天候状況である。もしも DRM があると、ターン全体の天候状況を見つけるために、+ 1 DRM については 1 コラム下げ、+ 2 DRM については 2 コラム下げる。
- b. 天候状況は、そのシナリオで使用されている全てのマップにただちに適用される。
- c. 天候表上の一定の結果には、与えられた天候状況に加えて嵐が含まれる。嵐はターン全体に及ぶが、天候状況ではない。これは、航空ユニットの準備[9.2]に多大な影響をもたらすことにより、現行の天候状況を補完する。

5.1.4 停滞天候結果

泥濘と降雪の天候の影響は、最初に発生するターンを超えて伸び得る。

a. 泥濘の停滞

泥濘ターン直後の乾燥ターンには、森林地形を含んでいるヘクスにのみ全ての泥濘の影響と移動率が適用され続ける。

例外: 2級道路ヘクス上の超重砲兵ユニットは、泥濘の停滞ターンの間には移動できない。

b. 降雪の停滞

もしも降雪ターンの直後のターンに凍結の天候状況が起きると、降雪の影響が適用される。降雪天候を凍結に変化させるためには、連続 2 ターンの凍結結果が必要となる。

例: ゲーム・ターン「X」の状況傾向は凍結である。天候のサイ振りが現行ターンについて「S」(降雪)の結果を提供する。ゲーム・ターン「X+ 1」には、そのターンの天候状況がいまだに降雪であることを意味する「ST」の結果を提供するが、今やこれに嵐が加わる。

ゲーム・ターン「X+ 2」には、サイの目は「凍結」である。ただし、降雪の天候を凍結に変化させるためには連続 2 ターンの凍結結果が必要となるので、このターンについては天候状況は降雪に留まる。もしもゲーム・ターン「X+ 3」の天候のサイの目が再び「凍結」であると、天候は「凍結」に変化することになる。

6.0 補給

以下の 2 つのタイプの補給がある。:

ゲーム・ターン全体を通してユニットの活動に影響を与える一般補給と、戦闘フェイズの間にのみ攻撃しているユニットに影響を与える攻撃補給である[6.8 を参照]。

各補給決定フェイズの間に、両プレイヤーは自軍ユニットの一般補給状態を決定する[6.6 と 6.7]。

6.1 一般補給をたどる

6.1.1

一般補給下にあるためには、ユニットは友軍補給源まで連続するヘクスを通して補給ルートをたどなければならない[6.5]。補給ルートは、以下のいずれかから構成される。：

- a. 連絡線 (LOC)
- b. 道路網[6.3]
- c. 鉄道網[6.4]

6.1.2

全ての補給ルート・ヘクスに適用される2つの制限がある。それらは、以下の通りである。：

- a. 友軍補給ルートは、敵地上戦闘ユニットによって占められたヘクスを通してはたどることができない。
- b. 友軍補給ルートは、そのヘクスが友軍地上戦闘ユニットによっても占められていない限り、敵ZOCを通してたどることができない。

6.2 LOC

大部分の場合において、地上ユニットが道路網や鉄道網ヘクスを占めることはない。これらは、補給源まで「クロス・カンクトン」か、又は補給源まで導かれる道路や鉄道網のヘクスまで補給をたどらなければならないことになる。

6.2.1

LOCは、以下のようにたどることはできない。：

- a. 非凍結湖 / 内海又は橋梁や友軍架橋ユニット(大河川)がない大河川ヘクスサイドを横切る。
- b. 乾燥又は泥濘ターンに非道路 / 鉄道沼地[swamp]ヘクスを通して。沼地ヘクスは、その中に道路を持ち得るが、もしもそれらがLOCをたどるために使用できなければ、そのヘクスはLOCの一部にはなり得ない(道路 / 鉄道は、LOCのヘクスから沼地ヘクスに進入しなければならず、LOCのヘクスに退出しなければならない)。
- c. 非破壊敵拠点を持つヘクス又は非破壊敵陣地線を持つヘクスサイドを通して[18.1.1]。

6.2.2 LOCの長さ

LOCは、補給源、道路網ヘクス、鉄道網ヘクスまでの連続する7ヘクスまで(ユニットが占めるヘクスはカウントしない)を通してたどられる。LOCの長さは、以下の場合には連続する5ヘクスまでに減少する。：

- a. 乾燥ターンの間に、道路 / 鉄道に沿って沼地を通してLOCをたどっている時。
- b. 乾燥ターンの間に、湿地[marsh]ヘクスを通してLOCをたどっている時。
- c. 泥濘の停滞状況が適用されている時に森林ヘクスを通してLOCをたどっている時。
- d. 泥濘又は降雪ターンの間。

6.3 道路網

友軍道路網は、友軍補給源あるいは友軍鉄道網の一部を形成する鉄道ヘクスのどちらかまで21ヘクスまでの長さで導かれる、一連の連続した一級[main]道路や高速道路[motorway]ヘクスである。

例外：泥濘又は降雪ターンの間には、道路網の長さは15ヘクスに減少する。

6.4 鉄道網

友軍鉄道網は、友軍補給源まで導かれる無制限な長さの一連の連続した鉄道ヘクスである。

枢軸軍の鉄道網には、いかなるソヴィエト軍鉄道切断マーカーも含むことができず、それぞれのヘクスが枢軸軍の使用のために変換されていなければならない。ソヴィエト軍の鉄道網には、鉄道切断マーカーを含むことができず、枢軸軍の鉄道堡マーカーを持つヘクスに進入できない。

注意：Barbarossa のマップは、鉄道線が都市 / 大都市を通り抜けているように見えないが、鉄道移動や鉄道変換の目的においては鉄道ヘクスとしてカウントする。

6.5 補給源

プレイ・ノート：大部分のマップ端ヘクスは、補給源ではない。

6.5.1

ソヴィエト軍の補給源は、友軍大都市ヘクス又はシナリオの指示で補給源として指定された友軍鉄道、一級道路、高速道路のマップ端ヘクスである[プレイ・ブックを参照]。

例外：ソヴィエトの大都市ヘクスは、たとえ包囲されていても常に補給源として機能する。包囲されている時には、ソヴィエトの大都市はそこに補給ルートをたどることができるソヴィエト軍ユニットについての補給源として機能する。

6.5.2

枢軸軍の補給源は、適切なシナリオ指示で補給源として指定された一級道路、高速道路、鉄道のマップ端ヘクスである[プレイ・ブックを参照]。

6.5.3

両プレイヤーは、一時的な1ターン補給源として、機動補給ユニット(MSUs)又は集積所を使用できる。補給決定フェイズの間に、MSU又は集積所[6.8]を、そこまでLOCをたどることができる5つのヘクスまでのユニットについての一時的な1ゲーム・ターンの補給源として使用できる(部隊を一般補給下に保つために集積された攻撃補給をあらわしている)。

MSUであれば取り去られ、集積所であればMSU面に裏返される。いったん補給マーカーが裏返されるか取り去られたら、資格を持つ5つのヘクスの非補給下や緊急時補給マーカーも取り去られる。これらのマーカーの下にあった全ての地上戦闘ユニットは、ここでゲーム・ターンの残りについては一般補給下に戻る。(これらのユニットは、もしも続くターンに補給ルートをたどれば、緊急時又は非補給下状態に変換し得るが、このターンについては一般補給下である)。

6.5.4 ソヴィエト軍の港湾

港湾のシンボルを含んでいるソヴィエト軍支配下の各マップ・ヘクスは、海上によって補給をたどることができる。ソヴィエ

ト軍の港湾は、ソヴィエト軍ユニット再建チャート上の海上輸送ボックス又はマップ端補給源ヘクスまで補給をたどることができる他のマップ上のソヴィエト軍支配下の港湾までのどちらかに、海上によって補給をたどることができる。事実上、海上補給は、ソヴィエト軍の補給ルートに含めることができる4番目のものである。鉄道網と同様に、海上補給ルートの長さは無制限である。海上によって補給をたどることは、天候のサイの目によっては影響を受けないが、もしもシナリオの指示に明示されていたら停止され得る。

6.6 補給状態の決定

6.6.1

補給ルートをたどった後には、マップ上の地上ユニットは以下の3つの補給状態の1つになる。：

- a.一般補給下。
- b.非一般補給下ではあるが、緊急時の補給を使用している(以後は緊急時補給と呼ぶ)。
- c.非一般補給下(非補給下)

注意：補給決定フェイズの間に非補給下と判定されたユニットは、たとえ一般補給下になり得る位置に移動しても、ゲーム・ターンの残りについては非補給下に留まる。

6.6.2

ユニットは、もしも補給決定フェイズの間に補給ルートをたどることができれば一般補給下である。もしもユニットが緊急時補給又は非補給下マーカーを持つと、この時にマーカーを取り去ること。

6.6.3

もしもユニットが一般補給下だったが、現在は補給ルートをたどることができない場合には、緊急時補給下となる。ユニットの上に緊急時補給マーカーを置くこと。緊急時補給マーカーを載せているユニットは、何ら不利な影響を被らない。あたかも一般補給下であるがごとく扱われる。緊急時補給マーカーを載せている攻撃側と防御側の砲兵は、その支援戦力を宣言された戦闘に提供できる[14.2 と15.4]。

デザイン・ノート：このようなユニットは、戦闘力を維持するために緊急時用のストックを消費している。

6.6.4

ユニットは、もしも以下の場合には非一般補給下である。：

- a.緊急時補給マーカーを持ち、いまだに補給ルートをたどることができない(緊急時補給マーカーを非補給下面に裏返すこと)。
- b.非補給下マーカーを持ち、いまだに補給ルートをたどることができない(非補給下マーカーは、ユニット上に留まる)。

6.7 非補給下の影響

6.7.1

全ての地上戦闘ユニットは、各移動フェイズにその記載された許容移動力が2MP減少する。

例外：騎兵ユニットは、機動についてはほとんど燃料に依存しないので影響を受けない。

6.7.2

全ての自動車化地上戦闘ユニットは、その対応移動フェイズを失い[14.1.1d]、浸透移動の資格がなくなり[11.5.2]、蹂躪を実行できない[11.4.2e]。

6.7.3

ドイツ軍装甲師団と自動車化師団は、攻撃補給下に置かれる限りは同一装甲師団効果[15.6.8.c]を使用できないが、諸兵連合効果[15.6.7]は使用できる。

6.7.4

砲兵ユニットは、防御している時に自身の支援戦力を全く使用できず、攻撃している時に攻撃補給下に置かれた時のみである。

6.7.5

戦闘では、防御している部隊が非補給下マーカーを持つユニットを含んでいると、攻撃側には-1DRMが適用される。

6.7.6 拠点の悪化

友軍ユニットに隣接しておらず、非一般補給下と判定されたカラの友軍拠点マーカーの上には、緊急時補給マーカーが置かれる。次の補給決定フェイズの間に、いまだに非補給下であると判定されたこのような拠点マーカーは、マップから取り去られる。

6.8 攻撃補給

攻撃を支えるためには、物資の蓄積と莫大な消費が要求される。攻撃補給なしで行われる攻撃は、攻撃側に他の補給と戦闘の影響に加えて罰則をもたらす。

6.8.1

各補給決定フェイズの間に、両プレイヤーは、そのターンに受け取る攻撃補給(ASP s)の数を決定するためにシナリオの指示又は自軍攻撃補給チャートを調べる。ASP sは、機動補給ユニット[MSUs 6.8.4]又は補給集積所[6.8.3]の形でのみマップに登場できる。1つの使用可能なASPは1MSUを創出する。2つの使用可能なASPは、補給集積所を創出する。MSUsと集積所は、補給カウンターによってあらわされる。もしも使用可能な十分な補給カウンターがなければ、超過ASP sは失われる。ASP sは、マップ外には蓄積できない。プレイヤー諸氏は、カウンター内容物に用意された数を超えて補給カウンターを同時にプレイに持つことはできない。

6.8.2 補給カウンター

両陣営は限定的な数の補給カウンターを持つ。各補給カウンターは、カウンターがあらわすASP sの数に一致する面を持つ。補給カウンターの表面は機動補給ユニット(MSU)で、1ASPから成る。補給カウンターの裏面は、2ASP sから成る補給集積所である。補給カウンターは、決して2ASP sを超えるASP sからは成らない。補給カウンターは戦闘戦力を持たず(戦闘「ステップ」ではない)、もしも敵ユニットが単独でヘク

ス内に存在するそれに対して攻撃やそのヘクスへの進入を宣言すると、ただちに取り去られる。友軍地上戦闘ユニットがそのヘクスを占めていない限り、敵ZOCには進入できない。

補給ユニットは、捕獲され得ない。MSUsは全ての退却戦闘結果を被り、集積所は退却できない。消費や敵の活動によってプレイから取り去る時には、補給カウンターは次のターンに再びプレイに使用可能となる（これは、食料、燃料、弾薬をあらわし、人員や装備ではない）。補給カウンター自体は、その位置にかかわらず非補給下とは判定され得ない。

6.8.3 集積所[Dumps]

補給集積所は、自身の許容移動力を持たない。集積所を移動させる唯一の方法は、鉄道によることである。

- マップへの登場集積所は、友軍移動フェイズの間に、シナリオの指示[プレイ・ブックを参照]によって補給源として指定されたマップ端鉄道ヘクスを通してマップに登場する。
- マップ上での集積所の創出プレイヤーは、自軍移動フェイズの間に2つの(1ASP)MSUsを組み合わせ、同一ヘクス内に2ASP補給集積所を創出できる。この場合には、(所有しているプレイヤーの選択で)1MSUsをその集積所面に裏返し、他方をプレイから取り去ること。プレイヤー諸氏は、一か所に追加の補給を蓄積するためにこの手順を使用しなければならず、自由になったMSUsを後のターンに別のASPとして投入する。
- マップ上での集積所の変換プレイヤーは、自軍移動フェイズの間に2ASP集積所を1ASPのMSUs面に裏返して移動させることができる。機動性と引換えに、集積所内の1ASPが失われる。（これは、補給が必要とされる場所で補給を獲得するには非常に効率の悪い方法であり、滅多に使うものではない）。

6.8.4 MSUs

カウンター内容物には、2つのタイプのMSUsがある。8のオレンジ色のMAを持つMSUs(トラック輸送の補給をあらわしている)は、自動車化ユニットと同一の移動ポイント罰則を持ち(ただし、自動車化移動フェイズは持たない)、4移動ポイントを持つMSUs(馬車輸送の補給)は、非自動車化ユニットと同一である。両タイプは、友軍移動フェイズにのみ移動して戦略移動を使用できる。

a. 通常での登場

MSUsは、友軍移動フェイズの間に、補給源として指定された友軍一級道路又は高速道路のマップ端ヘクス[プレイ・ブックを参照]を通して、マップの競技エリアに登場する。

b. 航空での登場

もしも航空輸送任務が使用可能であると、新たに創出された1MSUsを航空ユニット・ディスプレイの準備ボックス内に置き、友軍航空輸送セグメントの間にマップに登場させることができる。このオプションは、両プレイヤーに認められる。

c. ソヴィエト軍のみ

ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍移動フェイズの間に、補給源として明示された各ソヴィエト大都市にも、新たに創出された1MSUsを置くことができる（複数ヘクスの大都市には、ターン毎に1MSUsのみを受け取ることができる）

[6.5.1]。配置の後に、これらのMSUsは通常に移動できる。枢軸軍地上戦闘ユニットやそのZOCによって包囲された友軍のソヴィエト大都市ヘクスは、新たに到着するMSUsの配置ヘクスを提供しない。

6.8.5

戦闘でのASPsの消費については、15.3と15.5.6を参照。

7.0 補充の受取り

プレイヤーは（もしもシナリオの指示によって認められれば）このフェイズの間に補充ポイントを受け取ることができる。補充ポイントは、戦闘損失を補充するため、又は戦闘で撃破された組織の再建のために戦闘ユニットに送られた人的資源と装備をあらわす。

7.1 ソヴィエト軍の補充

ソヴィエト軍プレイヤーは、大部分の補充ポイントをソヴィエト軍補充表から無作為に受け取ることになる。シナリオの指示は、使用する表とそのターンを明示する。

7.1.1

各ソヴィエト軍補充表は、サイ振りのコラムと他に以下のカテゴリをあらわしている4つのコラムを持つ。：

陣地、タイプ補充、他の補充、特別イベントである。

ソヴィエト軍プレイヤーは、サイを振って泥濘天候や未実行の強制攻撃についてのDRMを加え、この数字をサイ振りコラムに置く。ここでソヴィエト軍プレイヤーは、この数字をそのライン上の4つの補充カテゴリ・ボックスと交差照合する。数字と/又は文字を含んでいるいかなるボックスも、補充タイプやイベントを提供する。

7.2 ソヴィエト軍の補充カテゴリ

補充はただちに受け取られるが、普通はそれらを消費できるソヴィエト軍工兵フェイズになるまで脇に置いておかねばならない。

a. 陣地：

表示された数字は、ソヴィエト軍プレイヤーがこのターンの工兵フェイズの間に置くことができる拠点マーカーの数である。もしも「E」の結果が獲得されたら、ソヴィエト軍プレイヤーは数字の結果から受け取る他の拠点マーカーに加えて、1拠点を受け取る。ただし、この「追加」拠点は、友軍のソヴィエト都市又は友軍のソヴィエト大都市ヘクスの4ヘクス以内（3ヘクスが介在している）にのみ置くことができる。拠点は、もしも受け取るゲーム・ターンに置かれなければ失われる。非機能ソヴィエト軍HQは、通常の拠点の配置を妨げ得るが、「E」拠点の配置には何ら影響を持たない[22.2.5a]。

b. タイプ補充：

このボックス内の数字は、非NKVDタイプ補充ポイント(RPs)の数である。ソヴィエト軍プレイヤーは、受け取る各ポイントについてソヴィエト軍損失/補充記録欄上で歩兵補充マーカーを1スペース前進させることにより、これらのポイントを記録する。これらのポイントは、ターンからターンへと

持ち越すことができるが、もしも補充マークが損失 / 補充記録欄上でこれ以上前進できなければ、超過 R P sは失われる。以下の非NKVDユニット・タイプは、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に、タイプ R P sを使用して再建 / 失われたステップの回復ができる。



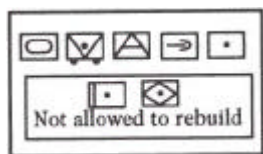
c. ソヴィエト軍補充フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは、一般補給下でソヴィエトの都市や大都市を占め、枢軸軍 Z O C 内にいない確認済面[22.10 と22.11]の予備ユニットや民兵ユニットを取り去ることができる。マップから取り去られた各ステップ毎に、ソヴィエト軍のタイプ IRP の合計が 1 ポイントずつ増加する。取り去った民兵 / 予備ユニットを、基幹ボックス内に置くこと。U R / M G ユニットの置くこと [20.3.2]。

d. 他の補充 :

このコラム内の補充コード文字 (A、N、V) の存在は、以下の 1 つを提供する。 :

・ 装甲 : (チャート・コード文字 A)

これらのポイントは、戦車や重兵器をあらわす。ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のユニット・タイプの 1 ステップを補充 / 再建するために 1 ポイントを受け取る。 :



ソヴィエト軍プレイヤーは、これらのポイントを取っておけない。もしも受け取ったターンに消費しなければ、そのポイントは失われる。装甲ポイントは、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に消費される。ソヴィエト軍プレイヤーは、ポイントの受取りに注意しなければならない、装甲補充マークはない。

・ NKVD : (チャート・コード文字 N)

ソヴィエト軍プレイヤーは、NKVD ユニットの 1 ステップのみを補充 / 再建するために 1 ポイントを受け取る。カウンター内容物のいかなるタイプの NKVD ユニットも (NKVD 装甲列車を除く)、再建又は増強できる。もしも撃破ボックス又は基幹ボックス内に NKVD ユニットがなければ、そのポイントは失われる。もしも受け取ったターンに消費しなければ、そのポイントは失われる。ソヴィエト軍工兵フェイズに消費される。このポイントについてのマークはない。

・ 航空機 : (チャート・コード文字 V)

ソヴィエト軍プレイヤーは、1 ソヴィエト軍航空ユニットを撃破ボックス又は損傷ボックスから (ソヴィエト軍プレイヤーの選択) ソヴィエト軍航空ディスプレイ上の準備ボックスに移動させるための 1 ポイントを受け取る。 (新たに再編された航空ユニットは、嵐のターンではない限り、現行

ターンの航空準備チェックを被らない。このポイントは、もしも撃破ボックス又は損傷ボックス内に使用可能な航空ユニットがなければ失われる。このポイントは、ターンからターンへと取っておくことができない。

注意 : ソヴィエト軍装甲列車についての R P s は、ソヴィエト軍セットアップ・カード上で受け取られる。各ポイントは、NKVD 又は陸軍の装甲列車ユニットのために使用できる。このポイントは、現行のソヴィエト軍工兵フェイズに使用しなければならない、さもなければ失われる。

e. 特別なイベント :

ソヴィエト軍プレイヤーは、コード文字 M、R、S を受け取る時に、外的援助 (又は干渉) を受け取る。 :

1. コード文字 M (強制的なソヴィエト軍の攻撃)

スターリンは、しばしば特別な攻撃を命じた。これらは強制的な攻撃である。M のコード文字を受け取る毎 (シナリオの指示によって認められる時) に、ソヴィエト軍プレイヤーに 1 つの強制的な攻撃が課せられる。強制的な攻撃を受け取る時には、未実行の強制的な攻撃 [Mandated Attack Not Yet Made] マーカーをソヴィエト軍損失 / 補充記録欄に沿って 1 スペース移動させる。

・ 強制的な攻撃は、いかなるゲーム・ターンに行うこともでき、最初に要求された同一のゲーム・ターンに行う必要はない。強制的な攻撃は蓄積でき、単一のゲーム・ターンに複数回の攻撃を行うことができる。強制的な攻撃は、受け取る前に行うことはできない。

・ ソヴィエト軍プレイヤーは、適宜に強制的な攻撃を行わないことにより、罰則を受け得る。枢軸軍プレイヤーがシナリオの勝利ポイント位置を占領して保持したいかなるターンのゲーム・ターン中間フェイズの間にも、いまだに行われていない各強制的な攻撃毎に、枢軸軍プレイヤーについての + 2 V P s に変換される。VP 記録欄を調整し、'未実行の強制的な攻撃' マーカーをソヴィエト軍損失 / 補充記録欄のゼロ・ボックス内に置く。

・ 各ソヴィエト軍補充フェイズの間に、未解決の各強制的な攻撃は補充のサイ振りにより + 1 D R M となる (例えばいまだに解決されていない 2 つの強制的な攻撃は、+ 2 D R M となる)。

2. コード文字 R

もしもこのコード文字を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下を行うことができる。 :

・ 1 つのソヴィエト軍特別増援プールを選択する (もしも使用可能であるか解放の資格を持つと [8.3])。又は

・ いずれか 1 つのソヴィエト軍守備隊ヘクスの全てのユニットを解放する。解放されたユニットは、通常に移動して戦闘する [22.12.2d]。

3. コード文字 S (追加の補給)

もしもこのコード文字を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下を行うことができる。 :

・ 望むいずれか 1 ユニット又はスタックから、緊急時補給マーク又は非補給下マークを取り去る。今やそのユニット又はスタックは、ゲーム・ターンの残りについては一般補給下である。又は

- ・ このターンに追加の1 ASPを受け取る。

7.3 枢軸軍の補充

枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カード上で明示されるごとく、タイプI、A、VのRPsを受取る。

7.3.1 歩兵 (タイプI) RPs

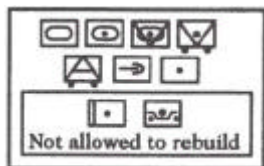
枢軸軍歩兵補充[Axis Infantry Replacement] マーカーを使用して、枢軸軍損失 / 補充記録欄上で受け取ったポイントを記録する。もしもマーカーが前進できなければ、そのRPは失われる。これらのポイントは枢軸軍工兵フェイズに消費され、ターンからターンへと取っておくことができる。

1つのタイプRPは、以下のユニット・タイプの1ステップ(いずれかの枢軸国籍)を補充することになる。



7.3.2 枢軸軍の装甲 (タイプA) RPs

これらのポイントも、ターンからターンへと取っておくことができる。枢軸軍装甲補充[Axis Armor Replacement] マーカーを使用して、枢軸軍損失 / 補充記録欄上で受け取ったポイントを記録する。1つのタイプARPは、以下のユニット・タイプの1ステップ（いずれかの枢軸国籍）を補充することになる：



7.3.3 樞軸軍航空 (「V」) RPs

これらのポイントは、受け取った補充フェイズの間に消費しなければならず、さもなければ失われる。1ポイントは、1航空ユニット（いずれかの枢軸国籍）を枢軸軍航空ユニット・ディスプレイ上の撃破又は損傷ボックスから準備ボックスへと移動させる。もしも使用可能な航空ユニットがないか又はポイントが使用されなければ、それは失われる。

8.0 增援 / 撤退

8.1 増援の到着

8.1.1

増援は、他のマップ外地域から到着する新たなユニットである。以下についてシナリオ・セットアップ・カードを参照すること：

- a. 予定された増援のゲーム・ターンと登場位置。
b. 特別増援プール使用の可能性と登場位置。

8.1.2

ユニットがマップ端ヘクスを通して登場する時には、そのヘ

クスについての地形コストを消費する。進入しているユニットは、道路、鉄道、戦略移動を使用できる。

8.1.3

ユニットの登場は、所有しているプレイヤーの選択で遅延させることができる。ユニットの登場は、もしも敵ユニットが全ての登場可能ヘクスを占めていると遅延させなければならない。

8.1.4

いくつかの増援は、マップ上に直接置かれる（普通は、町、都市、大都市ヘクス）。増援が指定ヘクスに置かれるためには、そのヘクスが友軍のもので一般補給下で、敵ZOC内にはない必要がある（大都市ヘクスは、敵ZOCによって影響を受けない）。登場は、全ての配置要件が満たされるまでは遅延させなければならない。

8.1.5

増援は、登場のゲーム・ターンの間には一般補給下である。

8.1.6

司令部は、マップに登場するまではいかなる形でも機能しない。いったんマップ上に置かれたら、いまだにマップ外にあるユニットには何ら影響力を持たない。

8.2 予定された増援

8.2.1

増援のグループについて指定されたゲーム・ターンは、それが登場できる最も早いターンである。非自動車化、オレンジのMA、グリーンのMAの増援は、友軍移動フェイズの間にのみ到着してプレイに登場できる。自動車化ユニットは、友軍移動フェイズ又は友軍自動車化移動フェイズのどちらかに登場できる。

プレイ・ノート: プレイのシーケンスが異なるので、枢軸軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間に進入する時に最大限の移動を獲得し、ソヴィエト軍自動車化ユニットは自軍自動車化移動フェイズの間に登場した時に最も遠くに移動する。

8.2.2

予定された増援には、VPsはかからない。

8.2.3

増援として進入している航空ユニットは、特記されない限り直接準備ボックスに行く。準備ボックスに行く航空ユニットは、嵐のターンではない限り、準備についてチェックしない。飛行済ボックス又は損傷ボックスに行く航空ユニットは、シナリオの指示が特記していない限り、準備についてチェックする。

8.2.4

RP sの消費によって創出されたUR / MGユニットは、常に補充フェイズの間にプレイに登場する[20.3.2]。

8.3 特別増援プール

これらのプールは、プレイに投入可能なユニットのグループをあらわすが、他のマップ外戦闘地域を犠牲にする場合のみである。両陣営についての特別増援プールのグループは、各グループが選択されたターンに通常の増援としてプレイに登場する。

8.3.1 ソヴィエト軍のプール

ソヴィエト軍補充表上で「R」の結果を獲得した後にのみ、ソヴィエト軍プレイヤーは1個特別増援グループ(複数がある)を登場させることが可能である。1個グループを登場させる選択は、それを受け取るターンに行わなければならない。もしも現在使用可能なグループがなければ(全てが選択されたか又は登場の最も早いターンに達していない)、登場させるための選択は実行できず・失われる。選ばれたグループが登場のためにセットアップ・カードから取り去られる時には、ソヴィエト軍のVP罰則についてVPを調整すること。

いくつかのグループは、複数の登場ターンを持つ。あるグループは、もしもいずれかのユニットが現行ゲーム・ターンに登場するための資格を持つと、選ばれることが可能である。遅れて登場する残っているグループのユニットは、予定された増援として扱われる。(これらのユニットをターン記録欄上の登場を認められるターンに置くことは、良いアイデアである)。これらの残っているユニットを投入するためには、追加の「R」の結果は必要なく、追加のVPコストもない。

8.3.2

いかなる枢軸軍特別増援プールのグループも、もしもそのグループがそのターンにプレイに登場することを認められると、枢軸軍プレイヤーの裁量で自動的に登場させることができる。資格を持つ枢軸軍グループは、1ゲーム・ターンに何個でも登場させることができる。ユニットが登場のために取り去られるに連れて、枢軸軍のVP罰則についてVP記録欄を調整すること。

8.4 再建ユニット

各ユニット再建チャートは、基幹ボックス[20.2.2a]から再建されたユニットを保持するための活性化ボックスを持つ。これらのユニットは、以下のどちらかにより、友軍増援フェイズの間に増援としてマップに登場できる。:

- a. 敵ZOC内にはない補給下の友軍都市又は大都市に置かれる(このようなユニットは、置かれた後に通常に移動できる)。又は、
- b. 友軍補給源として指定されたいずれかの友軍マップ端ヘクスを通してマップに進入する。

8.5 未確認状態のソヴィエト軍民兵

いくつかのソヴィエト軍民兵カウンターには、裏面に未確認の値が記載されている。これらは、未確認状態の民兵ユニットである[22.10.2]。大部分のシナリオでは、これらのユニットはソヴィエト軍増援フェイズの間に不透明の容器から無作為に引かれた後に、その未確認状態面でプレイに登場する。各民兵ユニットの未確認状態面は、それらが編成されたソヴィエトの都市/大都市の名称を持つ。これは、指定配置都市であ

る。引かれた各未確認状態の民兵ユニットは、指定配置都市上又はその5ヘクス以内に置かなければならない(都市ヘクスはカウントしないが、配置ヘクスはカウントする)。

未確認状態の民兵ユニットは、枢軸軍ユニットに隣接させて置くことができない。

8.6 撤退

セットアップ・カードは、撤退しなければならないユニットを表示し得る。

8.6.1

指定されたターンの増援/撤退フェイズに、撤退するユニットはマップから取り去られる。撤退しているユニットは、少なくとも1ステップを残している限り、罰則なしに減少戦力で撤退できる。もしも撤退ユニットが撃破されてゲームに再登場していなければ、所有しているプレイヤーは、他の同一タイプのシンボル、同一攻撃戦力、同一防御戦力を持つユニットを撤退させなければならない、さもなければ1VPを支払う。

8.6.2

航空ユニットは、撤退シンボルを持たない。撤退を指定されたタイプのいかなる航空ユニットでも十分である。航空ユニットは、準備、飛行済、損傷、撃破のボックスから撤退できる(たとえ航空機が撃破されていても、搭乗員と地上整備員は再編に使用可能である)。

増援/撤退フェイズの間に、単に撤退する航空ユニットを航空ユニット・ディスプレイから取り去ること。

8.6.3

プレイヤーは、いかなるユニットの撤退も無効にすることを選択できるが、撤退しない各ユニットについて1VPを支払わなければならない。

プレイ・ノート: ユニット再建チャート上の活性化ボックスは、新たに受け取る拠点、補給ユニット、予定された増援、特別増援プールを溜めて置く便利な場所として使用できる。これらのユニットとマーカーを、適切なゲーム・ターン・フェイズに登場させること。全てを「一か所」に置くことは良い方法だが、プレイヤー諸氏は登場ヘクスとマップ端を比較するための多くの確認事項を持つ。

9.0 航空ユニットの準備

9.1 準備

各ゲーム・ターンの戦略セグメントの航空準備フェイズの間に、飛行済[Flown]ボックス内の各航空ユニットについてサイを1つ振る。もしもサイの目が飛行済ボックス内に列記された範囲内(蓄積可能な天候DRMsで調整すること)であると、準備[Ready]ボックスに移される。サイ振りに失敗したユニットは、飛行済ボックス内に留まる。ダミー航空ユニットについては準備のサイ振りを行わず、航空準備フェイズ終了時に自動的に準備ボックス内に置かれる。次に、損傷[Damaged]ボックス内の全ての航空ユニットについて振る。サイ振りにパスした航空ユニットは、飛行済ボックスに移される。失敗した航空ユ

ニットは、損傷ボックス内に留まる。準備[Ready]ボックス内で開始するユニットは、天候のサイの目に嵐を含まない限り、自動的にそのボックス内に留まる。

9.2 嵐

嵐のゲーム・ターンには、航空準備フェイズを準備ボックス内で開始する両陣営の全ての航空ユニット(増援と補充の航空ユニットを含める)は、ただちに飛行済ボックス内に置かれる。これらの各ユニットは、準備ボックスに復帰するために、航空準備のサイ振りにパスしなければならない[航空作戦カードを参照]。

9.3 撃破ボックス

撃破[Destroyed]ボックス内の航空ユニットは、航空準備についてはチェックしない。撃破ボックスの外に出る唯一の方法は、航空補充ポイントの受取り又は撤退を通してである[8.6.2]。

10.0 地上移動

各プレイヤーは、各ゲーム・ターンの友軍移動、自動車化移動、対応移動フェイズの間に、望むだけの数の資格を持つ自軍地上ユニットを移動させることができる。

重要な注意: 枢軸軍とソヴィエト軍の根本的な違いをシミュレートするために、枢軸軍とソヴィエト軍のプレイヤー・ターンは非対称である[詳細については、発展したプレイのシーケンスを参照]。枢軸軍とソヴィエト軍のユニットは、これらの移動フェイズのいくつかの間に、しばしば異なる率で移動もする。例えば、枢軸軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間に完全なMAを持つが、ソヴィエト軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間には1/2 MAのみで移動できる。詳細については、11×17 チャート・カード上の移動フェイズ・チャートを参照。

注意 1: 移動と自動車化移動フェイズの間には、非補給下マーカーは移動を妨げない。

注意 2: 記載されたMA s を半減又は増加する時には端数は残されるが、道路移動を使用するか都市/大都市ヘクスに進入している時にのみ使用可能である[11×17 チャート・カード上の移動ポイント転換表を参照]。

10.1 友軍移動フェイズ

10.1.1

補充を受け取っている枢軸軍ユニットは、枢軸軍移動フェイズでの移動の前に指定されなければならない、枢軸軍プレイヤー・ターン全体の間移動できない。

指定されたユニットは、向きを変えるか、スペア・マーカーでマークするか、上に補充受取り[Receiving Replacement]マーカーを置く。これらのマーカーは限られているので、各自で工夫すること。マーカーは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られる(又は再編成される)。

10.1.2

各自軍移動フェイズの間に移動することを認められるソヴィエト軍と枢軸軍のユニット・タイプについては、11×17 チャート・カード上の移動フェイズ・チャートを参照。

10.1.3

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍と枢軸軍の各友軍移動フェイズの間に認められる。:

a. 鉄道移動

鉄道によって輸送される地上戦闘ユニット、MSUs、集積所についてのMAは、連結した60 友軍鉄道ヘクスである[11.1]。

b. 戦略移動

ゼロを超えるMAを持つ適格なMSUや地上戦闘ユニット(装甲列車と小艦隊を除く)は、その通常MAの1.5倍で移動できる[11.3]。

c. 蹂躞移動

枢軸軍とソヴィエト軍の自動車化ユニットとスタックは、蹂躞のための資格を持ち得る。比の不足、重複しているZOC、天候、地形は、蹂躞を妨げ得る[11.4]。

d. 増援

全てのソヴィエト軍と枢軸軍の増援は、各自軍移動フェイズの間に登場して移動する資格を持つ。ソヴィエト軍と枢軸軍の非自動車化、オレンジMA、グリーンMAの地上戦闘ユニット、MSUs、集積所は、各自軍移動フェイズの間にのみ登場できる。

10.1.4

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍移動フェイズの間にのみ認められる。:

a. ソヴィエト軍装甲列車は、もしもこのフェイズの間に移動すると、連結した48 友軍ソヴィエト鉄道ヘクスまでを通して移動できる。枢軸軍の航空妨害は、装甲列車の移動率を減少させ得る[11.1.1]。

b. ソヴィエト軍小艦隊は、もしもこのフェイズの間に移動すると、連結した16 大河川、沿岸、海上のヘクスまでを通して移動できる。枢軸軍の航空妨害は、小艦隊の移動率を減少させ得る[11.2.1]。

10.1.5

以下の特別な形態の移動は、枢軸軍移動フェイズの間にのみ認められる。:

・浸透移動

7以上のMAを持つ枢軸軍自動車化ユニットは、天候、地形、補給によって禁じられない時に、その全MAを消費して1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。(ソヴィエト軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間にこの移動を実施できない[11.5.1]。)

10.2 自動車化移動フェイズ

10.2.1

補充を受け取っているソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズでの移動の前に指定されなければならない、ソヴィエト軍プレイヤー・ターン全体の間移動できない。ソヴィエト軍ユニットの指定や未指定は、枢軸軍ユニットと同じ

である[10.1.1]。)

10.2.2

各自軍自動車化移動フェイズの間に移動することを認められるソヴィエト軍と枢軸軍のユニット・タイプについては、11×17 チャート・カード上の移動フェイズ チャートを参照。

10.2.3

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍と枢軸軍の自動車化移動フェイズの間に認められる。:

a. 蹂躞移動

移動フェイズと同じ。

b. 増援

ソヴィエト軍又は枢軸軍の自動車化増援のみが、各自軍自動車化移動フェイズの間に登場して移動できる。

10.2.4

以下の特別な形態の移動は、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間にのみ認められる。:

a. 浸透移動

7以上のMAを持つソヴィエト軍自動車化ユニットは、天候、地形、補給によって禁じられない時に、その全MAを消費して1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。(枢軸軍自動車化ユニットは、自軍自動車化移動フェイズの間にこの移動を実施できない[11.5.1]。)

b. ソヴィエト軍の小艦隊と装甲列車の移動

移動フェイズと同じ。

プレイ・ノート:ソヴィエト軍自動車化移動フェイズは、ソヴィエト軍移動フェイズの前に発生するので、ソヴィエト軍プレイヤーは自動車化移動フェイズに移動する小艦隊と装甲列車をマークすることができる。これらのユニットは、向きを変えるか、活性化[Activated] マーカーを使用できる。

c. ソヴィエト軍非自動車化ユニットの活性化

指揮ポイントが妨害を受けていない指揮範囲内のソヴィエト軍HQは、指揮ポイント毎に1非自動車化ユニット(オレンジMAやグリーンMAのユニットを含める)を活性化させることができる。活性化したユニットは、その完全MAまで移動できる。非機能ソヴィエト軍HQによって認められないことがない限り[22.2.4b]、各HQは指揮ポイントのコストなしで指揮範囲内の1親衛ユニット[22.8]も活性化できる(たとえHQの指揮値がゼロに減少していても)。移動フェイズに移動しないことを表示するために、各活性化ユニットの上に活性化マーカーを置くこと。このマーカーは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られる。

注意:この項は、以下のいくつかのルールを必要とする。:

22.1.1、指揮範囲 22.1.1、指揮範囲と活性化 22.2.2、22.2.4、非機能HQの制限 13.2.5a、妨害の影響。

10.3 友軍対応フェイズ

10.3.1

ソヴィエト軍と枢軸軍の自動車化ユニットのみがこのフェイズに移動でき、しかもそのMAの半分までのみ移動できる

[14.1]。

10.3.2

いくつかの条件は、対応移動を限定又は妨げ得る[14.1.1]。

10.4 地上ユニットの移動方法

手順:

ユニットやスタックを一度に1つずつ移動させ、ヘクス・グリッドを通して連続するヘクスの道筋をたどる。各ユニットは、各ヘクスに進入又は一定のヘクスサイドを越えるために、そのMA [ユニットの読み方カードを参照] から一定数のMPsを消費する[移動ポイント・コスト・チャートを参照]。

注意:移動は、補給の欠乏、地形、天候、妨害、敵ZOCによって減少又は完全に取り消され得る。道路、戦略、鉄道の移動を使用することによって増加し得る。

10.5 移動の制限

注意:前進と退却[後に16.6と16.7で扱われる]は、移動とは見なされない。前進や退却しているユニットは、移動ポイント(MPs)を消費しない。

10.5.1

ユニットは、ヘクスから隣接ヘクスへと移動する。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできない。

10.5.2

1ゲーム・ターンの間に、無制限な数の友軍ユニットが単一ヘクスを通過できる。ただし、各友軍移動フェイズ終了時と退却の間には、スタッキング限度が適用される。

10.5.3

ユニットは、友軍移動フェイズの間に一度のみ移動できる。通常は、それが移動する友軍移動フェイズには、自身の許容移動力を超えて移動ポイントを消費できない。

例外:1ヘクス移動。ユニットは、たとえ十分な移動ポイントを欠いていても、友軍移動フェイズの間に1ヘクス移動ができる。その移動は、移動しているユニットが禁止されないヘクスサイドやヘクス地形の隣接ヘクス内に行われなければならない。移動しているユニットは、1ヘクス移動を実施する前にいかなる移動ポイントも消費してはならない。移動しているユニットが浸透移動[11.5]の資格を持たない限り、1ヘクス移動は敵ZOC内のヘクスからやはり敵ZOC内の隣接ヘクスへと行うことはできない。蹂躞は、1ヘクス移動を使用している時には実施できない[11.4]。非補給下マーカーを載せている自動車化ユニットは、対応移動フェイズの間に1ヘクス移動を使用できない。上記の制限を前提条件に、友軍移動フェイズの間に移動するための資格を持ついかなる友軍ユニットも、1ヘクス移動を実行できる。

10.5.4

ユニットは、決して移動を強制されない。未使用のMPは、

後の使用のために蓄積したり他のユニットに譲渡できない。

10.5.5

ユニットは、スタックとして一緒に移動できる。スタックの許容移動力は、スタック内の最低速ユニットのそれである。移動しているプレイヤーは、そのスタックの分離を宣言することにより、移動しているスタックを分離できる。スタックは、一時的に移動を停止する。移動しているプレイヤーは、ここでスタックから分離したユニットを、その残っているMA sの範囲まで移動させることができる。移動しているプレイヤーは減少したスタックに戻り、残っているユニットの最低速のMAの範囲まで移動を継続できる。ユニットの分離は、当該スタックの移動の間に複数回起こり得る。二者択一で、スタック内のユニットをスタックが進入するいずれかのヘクス内に「置き去り」にできる（低速ユニットを落として、スタックにより遠くに移動させるための良い方法である）。スタックは、移動中にユニットを拾い上げたり加えたりできない。

移動フェイズにいったんスタックが移動を停止したら、他のユニットはそのヘクス内に移動して入ることができる（スタッキングポイント限度まで）。

10.5.6

友軍ユニットは、決して敵地上戦闘ユニットを含んでいるヘクスに進入できない。友軍が占めるか又は支配下のヘクス（敵ZOC内でない）を、追加MPコストなしで通過できる。

10.5.7

地形やシナリオの制限を前提条件に、ゲーム・プレイ中に隣接マップ間での移動が認められる。シナリオの指示によって特に認められない限り、マップ端外の移動（マップ間ではない）は禁じられる。マップ端外に退却を強制されたユニットは、プレイから取り去られて基幹ボックス内に置かれる。

10.5.8

シナリオの指示は、特定のゲーム・ターンの間にいくつか又は全てのユニットの移動を禁止、あるいは一定のマップ地域の内外への移動を禁止し得る。例えば、一方又は両陣営のユニットは、一定のゲーム・ターンの間に国境線を越えることを認められない。

10.5.9

非機能ソヴィエト軍HQは、その指揮範囲内のソヴィエト軍ユニットの移動を制限する[22.2.5g]。

10.5.10

いくつかのユニットは自動車化の移動コストを消費しなければならないが、以下のユニットは友軍自動車化移動フェイズ（ソヴィエト軍HQによって活性化されない限り）又は対応フェイズに移動しない：

- 枢軸軍とソヴィエト軍の超重砲兵（グリーンMA）[22.7]
- 他の全てのソヴィエト軍砲兵、枢軸軍砲兵、ソヴィエト軍AAユニット（オレンジMA）
- 8のMAを持つ（トラックのシンボルとオレンジMA）ソヴィエト軍と枢軸軍のMSUs

10.5.11

加えて、両陣営の超重砲兵（グリーンMA）は、移動できる場所と方法が非常に制限される。以下の移動が認められる：

- 鉄道移動[11.1]
- 全ての天候状況の間に、連結した一級道路又は高速道路ヘクスに沿ってヘクス毎に1MPの率で。全ての条件が満たされる時には、戦略移動を使用できる[11.3]。
- 乾燥の天候ターンにのみ、連結した二級道路ヘクスに沿ってヘクス毎に1MPの率で。泥濘の天候ターン又は泥濘の停滞ターンの間には、移動は認められない。戦略移動は使用できない。

10.6 支配地域の影響

10.6.1

友軍ZOCは、友軍ユニットの移動には影響を与えない。

10.6.2

大部分の敵ZOCは、常に友軍の移動に影響を与える。以下の2つの重要な例外がある。：

蹂躞移動[11.4]と浸透移動[11.5]である。

10.6.3

友軍ユニットは、以下を除く全てのタイプの移動を使用して敵ZOCに進入できる。：

- 戦略移動
- 鉄道移動（ただし、鉄道上で戦闘するために造られた装甲列車は、敵ZOCに進入できる。）
- 対応移動を使用している友軍ユニットは、もしもそのヘクスにすでに1つ以上の友軍地上戦闘ユニットが含まれている場合にのみ、敵ZOCに進入できる。

10.6.4

敵ZOCに進入する友軍ユニットは、追加の1MPを消費しなければならない。

例外：対応移動。進入したヘクスには、1つ以上の友軍ユニットを含まなければならない。もしも友軍ユニットが必要なMPを持たなければ、そのヘクスに進入できない。1ヘクス移動することに付随して、全ての地形とZOCのコストを扱うために友軍ユニットの完全なMAが消費されるので、浸透移動と1ヘクス移動は影響を受けない。

10.6.5

敵ZOCに進入している友軍ユニットは、蹂躞移動を使用している時を除き、ただちに移動を中止しなければならない[11.4]。

10.6.6

友軍ユニットは、浸透移動[11.5]を使用している時を除き、敵ZOC内の1ヘクスからやはり敵ZOC内にある隣接ヘクスへと直接移動できない。

10.6.7

友軍ユニットは、敵ZOC内のヘクスを退出することによって

地上移動を開始し、1つ以上の非敵ZOC内のヘクスを通り抜け、もしも十分な移動ポイントを残していると、対応移動を使用していない限り、再び敵ZOC内のヘクスに進入できる。(対応しているユニットは、敵ZOC内で移動を開始できない[14.1].)

覚え：

- ・退却は、移動ではない。退却へのZOCの影響は、退却ルールによって扱われる。
- ・ZOCは、大河川/内海/湖のヘクスサイドを越えて(降雪の間を除く)又は大都市ヘクス内には伸びない。
- ・天候は、ZOCの展開に大きな影響を与える。詳細については、戦闘効果チャートを参照。：天候が変化すると、ZOCが越えられなかったヘクスサイドを越えて及ぼすことを可能にする。詳細については、移動チャート上の影響を参照。

ユニットは、ZOCを及ぼす能力を喪失し得る。泥濘ターンの間には、自動車化ユニットは、隣接する都市や町ヘクス内、道路や鉄道が横切るヘクスサイドを通してのみZOCを及ぼす。

10.7 地形効果

マップ上に含まれる全てのタイプの地形を視覚的に識別するために、地形記号を参照すること。

10.7.1

地上ユニットは、ヘクスに進入したり通り抜ける(又は占める)ために、移動ポイント(MPs)を消費する。ヘクスを退出するためには、MPsは消費しない。各地形タイプは、ヘクスサイドを通してやヘクス内への移動に影響を与え得る。

注意：小艦隊、超重砲兵、装甲列車を除き、地上ユニットのMAは、乾燥の天候で通過できる平地地形ヘクスの数をあわす。

10.7.2

移動ポイント・コスト・チャート(MPCC)は、以下を識別する：

- 全ての地形タイプ
- 各地形特徴を越えたり進入するための移動ポイント・コストは、ユニット・タイプと天候状況を基本とする。

10.7.3

各マップ・ヘクスは、1つ以上の地形タイプを含む。複数のタイプを含む単一ヘクス(例えば：平地と高地)では、道路上にないユニットは、そのヘクスを占めるために最高のMPコストを消費する。例えば、天候が乾燥で、道路上を移動していないユニットは、平地と高地地形の両方を含んでいるヘクスを占めるために2MPsを消費することになる。一般的には、道路又は鉄道移動を使用しているユニットは、マップ・ヘクスに進入又は占めるために、減少したMPコストを消費する。

10.7.4

道路上にないユニットは、(+)の印を持つヘクスサイドを越

えたりヘクスを占める時に、最高のヘクス地形コストに加えて、指定された数のMPsを追加して消費する。

例：[MPCCと下記の例を参照]。天候は乾燥である。7のMAを持つ枢軸軍自動車化ユニットはMPを消費していなかったが、ここでヘクスサイドA(河川ヘクスサイド)を越えてヘクスBを占める。この1ヘクス移動には、自動車化ユニットの5移動ポイントがかかる(高地地形による2MP、森林による+2、河川を越えることによる+1MPである)。



10.7.5 地形効果と鉄道移動

鉄道移動を使用しているユニットは、ヘクスサイドやヘクスの地形にかかわらず、鉄道線上の各ヘクスに進入して占めるために、1MPの一定移動率を消費する。

10.7.6

鉄道線に沿ってヘクスからヘクスへと移動しているユニット(鉄道移動を使用しているのではない)は、以下の3つの移動特典を受け取る。：

- 森林地形を持つヘクスに進入している時には、全ての天候でMP罰則が1だけ減少する。
- 鉄道線上で河川又は大河川ヘクスサイドを渡っている時には、両タイプのヘクスサイド地形についての移動罰則が無視される。このようにして渡っているユニットは、河川/大河川の対岸ヘクスに進入するための地形コストを消費する。
- 自動車化ユニット(又はオレンジやグリーンのMAを持つユニット)は、沼地[swamp]ヘクスに進入できる。

10.7.7 乾燥天候の道路移動

ヘクスからヘクスへと道路(道路シンボルが各ヘクスサイドを横切る)に沿って直接移動しているユニットは、ヘクスサイドやヘクスの地形コストを消費する代わりに、適切な道路移動率でMPsを消費する。MPCCと下記の例を参照。

全ての事例において、天候状況は乾燥である。例のヘクスは、ヘクスサイドA~Fによって境界を成す。ヘクスサイドAとB

は、河川ヘクスサイドである。ヘクスの地形は、森林を持つ高地である。一級道路がヘクスサイドCとFを横切る。二級道路がヘクスサイドDを横切る。

事例 1:あるユニットが道路移動を使用して進入し、このヘクス内で移動を終える。一級道路に沿ってヘクスサイドC又はFを通過する移動を行うためのMPコストは、 $1/2$ MPである。二級道路を使用してヘクスサイドDを通り抜けるためのコストは1 MPである。

事例 2:あるユニットがこのヘクスに進入して通過する間に、同一の道路タイプ上に留まる。ユニットはヘクスサイドCを通過して一級道路ヘクスに進入し、ヘクスを越えた一級道路上に留まり、ヘクスサイドFを越えて一級道路で隣接ヘクスに進入する。ヘクスサイドCを越えるためのMPコストは $1/2$ で、ヘクスサイドFを越えるためにさらに $1/2$ である。

事例 3:異なる道路タイプを使用して通り抜ける。二級道路ヘクスサイドを通して進入するユニットは、ヘクスに非平地地形を含むので1 MPを消費することになる。もしもユニットが道路によって移動を継続すると、道路タイプを変更して、どちらかの隣接ヘクスに進入するためのコストが $1/2$ MPとなる一級道路に沿って、ヘクスサイドC又はFを越える。合計コスト: 1 と $1/2$ MP s。(反対方向に移動してもコストは同じ)

事例 4:道路ヘクスサイドを通して進入し、非道路ヘクスサイドを通して退出する。そのヘクスについての道路移動率は無視され、移動コストは非道路地形のコストになる。

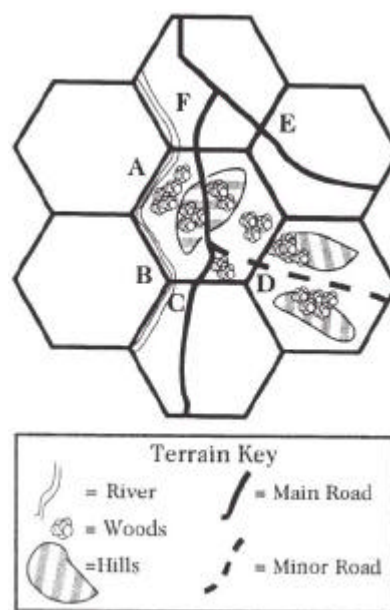
例外:道路進入は、大河川ヘクスサイドのコストを無効にする。

デザイン・ノート:Barbarossa は、戦術級ゲームではない。
半分道路上で/半分道路外で」の計算はない。例 1:自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入するが、非道路ヘクスサイドEを通して退出する。例のヘクス地形について4 MPを消費し(高地についての2 MP sプラス森林についての2 MP)、平地地形ヘクスEに進入するための1 MPが加わり、合計で5 MPが消費される。

注意:道路移動を使用して複数ヘクスを通過するとより少ないIMP sで済む。

例 1:自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入し、道路ヘクスサイドFを通して退出し、ヘクスF内の道路上に留まり、道路ヘクスサイドを通してヘクスEに退出すると、合計で1と $1/2$ MP sが消費される。

例 2:自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入するが、非道路ヘクスサイドAを通して退出する。このユニットは、再び例のヘクス地形についての4 MP sを消費する。平地地形ヘクスAに進入するために1 MPを消費し、非橋梁河川ヘクスサイドを渡るための1 MPが加わると、合計で6 MP sが消費される。



10.7.8 非乾燥天候状況の間の道路移動

a.高速道路

高速道路に沿った移動を低減させる天候状況はない。

高速道路上のヘクスに進入するためのコストは、常に $1/2$ MPである。

b.一級道路

泥濘と降雪の天候ターンの間には、一級道路上のヘクスに進入するためのMPコストがヘクス毎に1 MPに増加する。

c.二級道路[詳細はM P C Cを参照]

1.凍結と降雪の天候

二級道路上の平地ヘクスへの侵入には1 MPがかかり、他の全ての地形についてはヘクス毎に2 MP sである。

2.泥濘の天候 (又は泥濘の停滞での森林ヘクス)

M P C C上の泥濘のコラムを参照。二級道路上の平地ヘクスに進入するために $1/2$ MP (乾燥天候のコスト)を消費する代わりに、2又は3 MP sがかかる。全ての非平地ヘクスは、無視される森林を除き、全ての地形について泥濘コラムでのMPの消費が要求される。

例前掲の図に戻ってほしい。もしもヘクスサイドDをどちらかの方向に横切ると、3 MP sがかかることになる。両方とも高地地形を含み、泥濘ターンの間には3 MP sがかかる。両ヘクスには森林も含まれるが、二級道路に沿って移動しているので、それらは無視される。もしもヘクスサイドDを共有している両ヘクスが平地地形ヘクスであると、二級道路上のどちらかのヘクスに進入するためのMPコストは、以下については2 MP sになる:

- ・ オレンジ又はグリーンの色付きMA sを持たない枢軸軍 / ソヴィエト軍非自動車化ユニット
- ・ ソヴィエト軍装甲ユニット

他の全てのユニットについては、MPコストが3 MP sになる。

10.7.9 大河川

大河川ヘクスサイドを越えるために認められる以下の4つの方法がある。:

- a. 道路橋梁ヘクスサイドを越えて、大河川の対岸ヘクスに進入するために道路移動率を消費する。
- b. 架橋ユニット又は鉄道橋梁ヘクスサイドを介して越え、大河川の対岸ヘクスに進入するためにその地形コストを消費する。
- c. 乾燥、泥濘、凍結のターンの間に、非 橋梁大河川ヘクスサイドを越える。：
ユニットは、友軍移動フェイズ (対応や自動車化ではない) を、自身が渡る大河川ヘクスサイドに隣接して開始しなければならない。ユニットの全MPsを消費して、隣接する大河川の対岸ヘクスに移動する。
- d. 降雪ターンの間に、非橋梁大河川ヘクスサイドを越える。：
大河川は凍結し、通常の移動過程の間に渡ることができる+1MPヘクスサイドになる。

例外：全ての砲兵ユニットは、天候状況にかかわらず、道路／鉄道橋梁又は架橋ユニット上でのみ大河川ヘクスサイドを越えなければならない。

10.7.10 内海／湖ヘクスとヘクスサイド

これらの素晴らしく防御に適した障害は、降雪ターンの間には存在しなくなる。降雪ターンの地形コストについては、MPCCを参照のこと。いったん凍結すると、これらのヘクスやヘクスサイドは、プレイしているシナリオの残りについては「解氷」しない。

10.7.11 沼地[Swamps]

乾燥と泥濘ターンの間には、自動車化とオレンジMAのユニットは、道路又は鉄道によってヘクスサイドを越えてのみ沼地ヘクスに進入 (並びに退出) ができる。クロス・カンтриー移動は認められず - これらのユニットは沼地ヘクス内で道路や鉄道を離れることができない。凍結と降雪ターンの間には、いかなるヘクスサイドを通しても沼地に進入できるが (沼地が凍結している)、自動車化とオレンジMAユニットは、適切な沼地地形コストを消費しなければならない。

プレイ・ノート：もしも自動車化とオレンジMAユニットが、天候が乾燥や泥濘になるターンの非道路沼地ヘクスを占めていると問題が生じる。隣接する非沼地ヘクスに進入するために1ヘクス移動を利用しない限り、沼地ヘクスが再び凍結するまで移動又は退却ができない。

10.7.12 大都市ヘクス

ZOCが大都市ヘクス内に伸びないので、友軍ユニットは以下を行うことができる。：

- a. 大都市ヘクスを退出して直接隣接する敵ZOC内のヘクス (移動を停止しなければならない場所) に移動する。
- b. 隣接するカラの大都市ヘクスに進入して通常の移動ポイント・コストを消費し、更にもしも十分な移動ポイントがあれば、その大都市ヘクスを退出する。

11.0 特別な移動

11.1 鉄道移動

11.1.1

一般又は緊急時補給下の地上戦闘又は非地上戦闘ユニットは、鉄道により移動できる。そのためには、ユニットは少なくとも敵地上戦闘ユニットから3ヘクス離れた (少なくとも2ヘクスが介在している) 鉄道ヘクス上で開始し、しかも航空妨害ゾーンにあってはならない[13.2.1]。使用する鉄道は、鉄道網[6.4]の一部を形成しなければならない。枢軸軍の超重砲兵ユニットは、その機動面にある時にのみ鉄道移動を使用できる。

11.1.2

ユニットは、ゲームの間に望む回数だけ鉄道移動を使用できるが、ゲーム・ターン毎に一度のみである。ユニットは、友軍移動フェイズの間にはのみ鉄道移動を実施できる。連結した友軍鉄道ヘクスに沿って60ヘクスまで移動でき、複数の鉄道線が交わるヘクス内でのみ鉄道を変更できる。各ヘクスに進入するためには、1鉄道移動ポイントがかかる。鉄道によって移動しているユニットは、その移動フェイズの間には他の移動ができない。

鉄道によって移動しているユニットは、決して敵地上戦闘ユニットの3ヘクス以内に移動できず (2ヘクスが介在している)、決して敵ZOCに進入できない。

例外1：ソヴィエト軍装甲列車[22.5.1]は、移動フェイズ又は自動車化移動フェイズのどちらかで移動でき (ただし、両方ではない)、敵ZOCに進入して戦闘に従事できるが、最大で連結した48鉄道ヘクスまで移動できる。

例外2：枢軸軍の超重鉄道砲兵は、上記11.1.2が適用されるが、各カウンター上のRRMAに従って移動する。

11.1.3 鉄道許容量

両陣営は、各ゲーム・ターンに限定された数のスタッキング・ポイントを移動させるために鉄道を使用できる。これは、鉄道許容量であり、シナリオの指示に列記される[プレイ・ブックを参照]。装甲列車は、鉄道許容量に対してはカウントしない。HQ又はゼロのスタッキング値を持つユニットは、鉄道許容量の1スタッキング・ポイントを使用する。MSU (1ASP) は鉄道許容量の1スタッキング・ポイントを使用し、補給集積所 (2ASPs) は2スタッキング・ポイントを使用する。

11.1.4

両陣営についての増援は、鉄道移動を使用してプレイに登場できる。これらは、登場ゲーム・ターンの間の鉄道許容量に対してカウントする。

11.1.5

妨害ゾーン内の各鉄道ヘクスは、進入するために12鉄道MPsがかかる[13.2.2]。

11.2 小艦隊移動

11.2.1

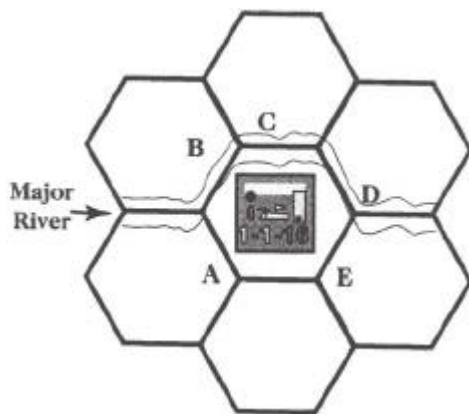
小艦隊ユニット H は、大河川、運河、沿岸、海上ヘクスサイドによって連結するヘクス間でのみ移動できる。進入する各ヘクスについて 1 小艦隊 MP がかかる（注意：妨害ゾーン内の各ヘクスは、進入するために 4 小艦隊 MP がかかる）。

11.2.2

小艦隊は、友軍移動又は自動車化移動フェイズに移動できるが、同一ターンに両方では移動できない。

11.2.3 大河川移動

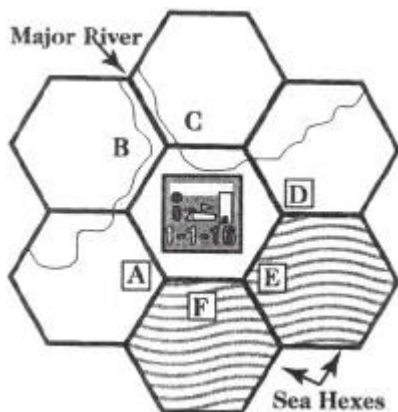
大河川地形は、2つの隣接ヘクスのヘクスサイドを覆う下図を参照。



小艦隊は、進入する各ヘクス毎に 1 MP のコストで大河川を「上り」か「下り」で移動できる。上図の例では、小艦隊はこの方法で A 又は E に移動することができる。小艦隊は、1 MP のコストで「河岸」移動もできる。上図の小艦隊は、大河川で河岸に沿って 1 MP のコストでヘクス B、C、D に移動して入れる。小艦隊は、大河川で連結しているヘクスサイドを越えて運河にも移動できる。

11.2.4 沿岸と海上ヘクス

小艦隊は、連結している沿岸、大河川、海上ヘクス間を進入する各ヘクス毎に 1 MP のコストで移動できる。下図の例を参照。



小艦隊が沿岸ヘクスを占める。これは、ヘクス毎に 1 MP の

コストでヘクス A、B、C、D、E、F に進入できる。

11.2.5 運河ヘクス

大河川とは異なり、運河は 1 ヘクスサイドのみを占める。小艦隊は、運河上では岸沿いに移動できないが、ヘクス毎に 1 小艦隊移動ポイントのコストで、運河シンボルを含んでいるヘクスからヘクスへと移動できる。小艦隊は、運河と大河川が合流する地点のヘクスサイドを通して移動できる。

11.2.6

小艦隊は、敵が占めるヘクスには進入できず、敵 ZOC に進入したらただちに移動を停止しなければならない。

11.3 戦略移動

11.3.1

両陣営の大部分の地上ユニット H は、戦略移動を使用できる。この資格を持つためには、ユニットは以下でなければならない：

- ゼロを超える MA を持つ。
- 自身の移動フェイズを一級、二級道路、高速道路ヘクス上で開始する（小艦隊と装甲列車は、戦略移動の資格を持たない）。
- 占める又は進入する各ヘクス内で一般補給下になければならず、しかも
- 占める又は進入する各ヘクスが少なくとも敵戦闘ユニットから 3 ヘクス離れていなければならず（少なくとも 2 ヘクスが介在している）、しかも
- 移動を妨害ゾーンで開始したり妨害ゾーンの中に移動できない。

11.3.2

資格を持つユニット H は、自軍移動フェイズの間にのみ戦略移動を実施できる。その許容移動力を、このフェイズについて 1.5 倍に増加させる。11 × 17 チャート上の MA 変換表を参照。

11.3.3

戦略移動を実施しているユニットは、高速道路、一級、二級道路（鉄道ではない）に沿ってのみ移動する。ユニットは、使用可能な各ゲーム・ターンに一度のみ戦略移動を実施できる。

プレイ・ノート：全ての枢軸軍ユニットが道路や戦略移動のために高速道路を使用できるわけではない。[MPCC の注 (f) を参照。]

11.3.4

天候は、戦略移動については道路に影響しない。泥濘ターンの間には、二級道路ヘクス内では他の地形コストが適用されるが、ユニットはこれらのヘクスを通して戦略移動を実行できる。

11.4 蹂躞

蹂躞とは、敵が占めるヘクス内への進入を試みることである。蹂躞は戦闘 [15.0] と類似しているが、移動の機能である。友

軍の移動又は自動車化移動フェイズの間に、最低比 [11.4.2a] を達成できるいかなる自動車化戦闘ユニット又は自動車化ユニットのスタックも、敵のユニットやスタックの蹂躪を試みることができる。

11.4.1

自動車化ユニットのみが蹂躪を実施する資格を持ち、1 ユニット、又はユニットのスタック (10 スタッキング・ポイントまで) のみが単一の蹂躪を実施できる。蹂躪しているスタック内のユニットは、その移動と一緒にスタックにして開始し、蹂躪中にはスタックしたままでいなければならない。

11.4.2 制限

a. 比率

蹂躪しているユニットやスタックは、最低比率を達成しなければならない。比率は、もしも自動車化ユニットや自動車化スタック全体がドイツ軍であると少なくとも 5 対 1 でなければならない、他の全ての非ドイツ軍自動車化ユニットや 1 つ以上の非ドイツ軍ユニットを含んでいるスタックについては少なくとも 7 対 1 でなければならない。全てのソヴィエト軍の蹂躪は、7 対 1 の比率を満たさなければならない。

b. 天候

蹂躪は、泥濘や降雪の天候ターンの間、又は泥濘の停滞によって影響を受けるヘクス内には認められない。

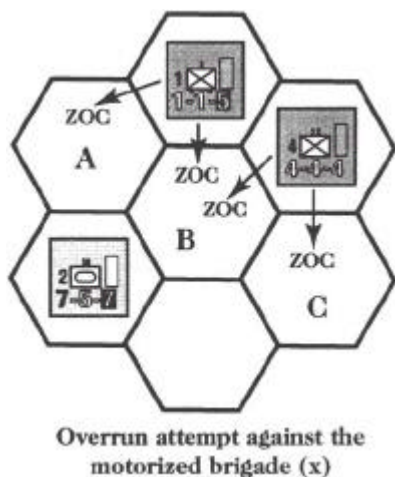
c. 地形

蹂躪は、大河川ヘクスサイドや内海 / 湖ヘクスサイド (橋梁の有無にかかわらず) を通して、又は山岳ヘクスやアルパイン・ヘクス内には、いかなる状況下でも実施できない。他の地形特徴は、以下の部分的な制限を伴う：

- ・沼地 [Swamp] 又は湿地 [Marsh] ヘクスは、凍結の天候ターンの間のみ蹂躪の目標となり得る。
- ・都市ヘクス、大都市ヘクス、全ての陣地ヘクスは、もしも基本比率段階が少なくとも 12 対 1 で、しかも自動車化工兵ユニットが蹂躪しているスタックの一部にあると、蹂躪の目標となり得る。

d. 複合

敵 ZOC ユニットは、複数ヘクスの敵の ZOC 内にあるヘクスからは蹂躪を実施できない。下図の例を参照。



事例 1: もしも装甲連隊がヘクス A に移動する場合には、蹂

躪が認められる。ヘクス A に及ぶ唯一の敵 ZOC は、蹂躪の目標であるソヴィエト軍自動車化旅団からのものである。

事例 2: 装甲連隊は、もしもヘクス B に移動する場合には、ソヴィエト軍自動車化旅団を蹂躪できない。なぜならばヘクス B にはソヴィエト軍の自動車化旅団と歩兵師団の両者が ZOC を及ぼすからである。

e. 補給

蹂躪を実施しているユニットは、非補給下マーカーを持っていてはならない。攻撃補給は、蹂躪の間には使用されない。

f. 砲兵ユニット

砲兵ユニットは蹂躪を実施できず、又は蹂躪スタックの一部であってはならない (ただし、ドイツ軍の自動車化対空砲ユニットは、これを行うことを認められる)。砲兵は、攻勢又は防御支援を提供できない。近接航空支援任務は、認められない。蹂躪ヘクス内の砲兵ユニットは、その防御戦力のみを使用できる。

g. 蹂躪は、1 ヘクス移動を使用している時には実行できない。 (もしも地形コストが使用可能な M P s を超える場合には、蹂躪 M P コストを消費するために使用可能な M P s はない。 [10.5.3 例外]。)

11.4.3 手順

- 蹂躪しているユニット又はスタックを移動させて蹂躪目標ヘクスに隣接させ、通常の地形と ZOC のコストを消費する。蹂躪を宣言する。もしも蹂躪しているユニット / スタックがその移動フェイズを蹂躪ヘクスに隣接して開始すると [ただし、11.4.2d を忘れないこと]、単に蹂躪を宣言する。
- 各蹂躪ユニットは、蹂躪 M P コストとして 1 移動ポイントに加えて、蹂躪されるユニット (たち) によって占められる地形コストを消費する (その 2 ヘクスが道路によって連結している時には、道路コストを消費する)。蹂躪ヘクス内の ZOC に進入するための追加コストはない。

例: もしも蹂躪ヘクスが高地地形であると、合計 M P は蹂躪するための 1 M P プラス高地についての 2 M P (合計 3 M P) プラス (もしもあれば) ヘクスサイドを越えるためのコスト。

- 蹂躪しているスタックは、蹂躪ヘクスに隣接するヘクス内に留まる。蹂躪する資格を持たないユニットは隣接ヘクス内に留まれるが、参加はできない。
- 蹂躪しているユニット又はスタックの合計攻撃戦力を合計する。
- 蹂躪目標ヘクス内の全ての敵ユニットの防御戦力を合計する。

注意: 蹂躪は、単一の未確認ユニット又は未確認ユニットを含んでいるスタックに対して試みることができる。蹂躪ヘクス内の未確認ユニットは、確認面に返される。もしも蹂躪しているユニット又はスタックが、未確認ユニットが明らかになった後に、必要な最低限の比率を満たすことができなかったら、その蹂躪の試みは無効となり、蹂躪しているユニット又はスタックの移動は停止する。もしもゼロ戦力のユニットが明ら

かになると、ただちにプレイから取り去られる。もしもゼロ戦力ユニットを取り去って蹂躪目標ヘクスがカラになると、蹂躪は発生しない。蹂躪しているユニットやスタックに対して課せられた蹂躪コストは、無効になる。ここで蹂躪しているユニットやスタックはカラのヘクスに進入しなければならず、そのために通常の移動コストを消費する。先の蹂躪ユニットやスタックは、使用可能なMPsの限度まで自由に移動（恐らく追加の蹂躪も実行可能であろう）を継続できる。

- f. ここで蹂躪に適用される比率DRMsがあるのかどうかを決定するために、蹂躪を実施しているユニットの攻撃戦力と蹂躪目標ヘクス内のユニット（たち）の防御戦力を比較する。[蹂躪表を参照。]
- g. 防御側に不利なDRMsと攻撃側の比率DRMsを組み合わせ、攻撃側の合計DRMsを出す。[蹂躪表を参照。]
- h. 攻撃側の合計DRMsと防御側の地形DRMs（累積し得る）を相殺する。相殺後の実質蹂躪DRMは、+3/-3を超過しない。[蹂躪表を参照。]
- i. ここでサイを1つ振って蹂躪表を参照する。出目に実質蹂躪DRMを適用させる。
- j. もしも蹂躪に成功すると、防御ユニットは蹂躪しているプレイヤーによって2ヘクス退却させられる。もしもステップ損失が要求されると、蹂躪されたユニットやスタックから1ステップのみが取り去られる（ステップ損失を満たすために取り去られた1ステップ・ユニットは、基幹ボックス内に置かれる）。次に、生き残っているユニットは、上記のごとく退却させられる。蹂躪の結果として退却させられたユニットは、友軍ユニットをそのヘクスに含まない限り、敵ZOCを通り抜けて退却できない。敵ZOCを通り抜けての退却を強いられるユニットは、取り去られて基幹ボックス内に置かれる。
- k. 蹂躪目標ヘクス内の補給集積所、架橋ユニット、射撃面の超重砲兵ユニットは、蹂躪の間には退却できず、蹂躪が失敗した場合にのみプレイに留まる。もしも蹂躪が成功すると、これらのユニットは取り去られる。（超重砲兵は基幹ボックスに行き、集積所と架橋ユニットは、再使用のために脇に置かれる。）MSUは、共にスタックした戦闘ユニットの運命に従う。集積所、MSUs、架橋ユニットは、蹂躪のステップ損失を満たすために取り去ることができないが、超重砲兵ユニットは可能である。
- l. 蹂躪しているユニット/スタックをカラのヘクス内に置く。もしもそのヘクスが敵ユニットのZOC内にあると、ZOCを及ぼしているユニット（たち）に対して更なる蹂躪を実行できない限り、蹂躪しているスタックの移動は終了する。もしもそのヘクスが敵ZOC内になければ、蹂躪しているユニット/スタックは残っているMAの限度まで移動を継続でき、しかももしも十分な移動ポイントが使用可能であれば追加の蹂躪を実施できる。
- m. もしも蹂躪が失敗すると、蹂躪しているユニットは現在占めている隣接ヘクス内に留まり、フェイズの残りについては移動できない。ただし、続く戦闘フェイズの間に通常戦闘を実施できる。

11.4.4

蹂躪目標ヘクスから退却したユニットを蹂躪マーカースでマークする。蹂躪マーカースを載せているユニットは、以下のとお

りである。:

- a. 全周囲6ヘクス内へのZOCを失い、しかも
- b. 射撃支援を実施できず（もしも砲兵ユニットであると）、しかも
- c. 対応移動[14.1.1d]の資格を持たない。加えて、
- d. すでに蹂躪マーカースを載せているユニットに対する攻撃と蹂躪は、-1DRMを受け取る。
- e. 蹂躪マーカースを受けているHQsは、ただちに非機能面に返される[22.2.3b]。

注意:ソヴィエト軍ユニット上の蹂躪マーカースは、枢軸軍の工兵フェイズの間に取り去られる。枢軸軍ユニット上の蹂躪マーカースは、ソヴィエト軍の工兵フェイズの間に取り去られる。

11.4.5

あるヘクスが蹂躪目標ヘクスとしての資格を持つ限り、そのヘクス内の敵ユニットは複数回の蹂躪の目標となり得る。（たとえ最初の蹂躪が成功しなくても、他の資格を持つ友軍ユニットもそのスタックの蹂躪を試みることができる。ある蹂躪で退却させられた後に、その同一の防御部隊が、同一の成功した蹂躪ユニットの集団（又は他の集団）によって更なる蹂躪の試みの目標となり得る。

11.5 浸透移動

黄色のMAsを持つ地上戦闘ユニットのみが浸透移動（つまり、1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動すること）を実行できる。

11.5.1

浸透移動は、資格を持つユニットがその全MAを消費することを認められる場所でのみ起こり得る。枢軸軍の自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間にのみ浸透移動を使用できる。ソヴィエト軍の自動車化ユニットは、自軍自動車化移動フェイズの間にのみ浸透移動を使用できる。

11.5.2

浸透移動には、ユニットの全MAがかかる（したがって、浸透ユニットは、蹂躪を実行できない）。非補給下マーカースを載せているユニットは、浸透移動を使用できない[6.7.2]。

11.5.3

浸透ユニットは、その移動を敵ユニットに隣接して敵ZOC内で開始しなければならない。

11.5.4

浸透移動は、非破壊敵拠点を含んでいるヘクス内へ、又は非破壊敵陣地線ヘクスサイドを越えては認められない。

注意:浸透移動は、1ヘクス移動と同様に非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて移動でき、大都市ヘクスの内外に移動できる。多くのユニットがこれらの移動形態を実施できるが、黄色のMAsを持つユニットのみが浸透移動を実行できる。

11.5.5

浸透移動は、泥濘の天候ターンの間には認められない。
[移動表への追加の影響を参照。]

11.6 未確認状態のUR / MGの移動

通常は、未確認状態の Ukreplyonni Raion 又は機関銃 (UR / MG) ユニット[22.9]は、戦闘比率決定の間に返されるまでその戦力やMA sを持たないが、ソヴィエト軍プレイヤーはソヴィエト軍移動フェイズの間にそれらを明らかにすることができる。

11.6.1

ソヴィエト軍プレイヤーが望む全ての移動値が分かるユニットを移動させた後に、未確認状態のUR / MGユニットを確認面に返すことができる。

11.6.2

ゼロを超えるMAを持つUR / MGユニットは、ここで通常に移動できる。ゼロのMAを持つユニットは、自身が占めるヘクス内に留まらなければならない。

11.6.3

ゼロの防御戦力を持つUR / MGユニットはただちにプレイから取り去られ、再び引かれる可能性がある不透明のUR / MGカップ内に戻される。

11.7 友軍航空 / 海上輸送

11.7.1

全ての空挺タイプのユニット、全てのMSUs、ソヴィエト軍HQsは、航空輸送によって移動され得る。

11.7.2

航空輸送されるユニットは、友軍の町、都市、大都市ヘクス上で開始するか、又は友軍航空ユニット・ディスプレイの準備ボックスからでなければならない。これらは、地形にかかわらず他の友軍の町、都市、大都市ヘクスまでいかなる距離でも移動できる。航空輸送されたユニットは、友軍移動フェイズに全移動を終了した後に着陸し、次の友軍移動フェイズになるまでは移動できない。

11.7.3

航空輸送は、敵戦闘機やAA射撃によっては対抗され得ない。

11.7.4

ユニットは、妨害[13.2.6]の敵ZOC内のヘクスの内外へは輸送され得ない。

11.7.5

ユニットは、敵地上戦闘ユニットに隣接するヘクスの内外へは輸送され得ない。

11.7.6

工兵ユニットが町ヘクス内に存在しない限り、泥濘天候の

間には町ヘクスの内外には航空輸送が認められない[22.3.3]。

11.7.7

各プレイヤーは、ゲーム中に限られた数の航空輸送任務を実行でき[シナリオの指示を参照]、友軍移動フェイズ毎に1航空輸送任務のみを実行できる。

11.7.8 海上輸送と上陸作戦

海上輸送は、ソヴィエト軍移動フェイズに他の全てのマップ上の移動が終了した後に発生する。上陸作戦は、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに他の全てのマップ上の移動が終了した後に発生する。両方の手順については、プレイブックを参照。

12.0 攻撃の宣言

攻撃を行う前には、宣言がなされねばならない。枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍移動フェイズに全ての移動が完了した後に全ての攻撃を宣言する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに全ての移動が完了した後に全ての攻撃を宣言する。攻撃の目標となる各防御ヘクス上に「宣言攻撃」[“Declared Attack”]マーカーを置く。

12.1 どのユニットが攻撃できるのか

12.1.1

移動しているプレイヤーは、攻撃が認められるヘクス内の敵ユニットに隣接して位置する、ゼロを超える攻撃戦力を持つ友軍地上戦闘ユニットを投入する[12.5]。ゼロ攻撃戦力のユニットは、攻撃できない。

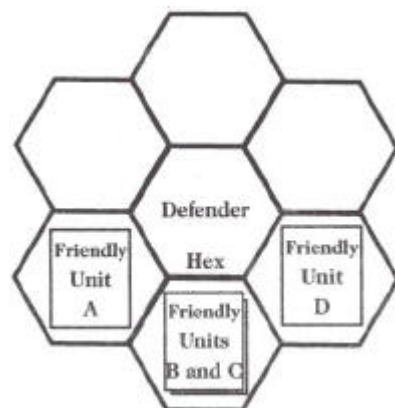
12.1.2

友軍と敵の射程内の砲兵は、攻撃宣言の手順の間には考慮されない。

12.2 攻撃は任意

12.2.1

敵ユニットに隣接する友軍地上戦闘ユニットは、攻撃を強制されない。複数の友軍地上戦闘ユニットが防御の資格を持つヘクスに隣接する場合がありますが、その全てが宣言された攻撃に参加するわけではない。



友軍ユニットA、B、C、Dは、防御の資格を持つヘクスに隣接する。友軍プレイヤーは、ユニットBとDを使用しての攻撃を宣言する。ユニットAとCも隣接するが、参加はしない。

12.3 最低比攻撃

12.3.1

宣言攻撃に認められる最小の初期比は、1対4の攻撃である。

12.3.2

比は、各攻撃が宣言される瞬間に計算される。

12.3.3

攻撃に指定した隣接する友軍非砲兵地上戦闘ユニットの攻撃戦力を合計する。

12.3.4

防御ヘクス（たち）内の全ての確認状態の非砲兵地上戦闘ユニットの防御戦力を合計する。

プレイ・ノート: 防御側は、防御側対応フェイズ[14.2を参照]の間に、どの砲兵ユニットがその支援戦力を提供するかを指定する。

攻撃側は、戦闘フェイズ[15.4]の間に砲兵ユニットを指定する。戦闘フェイズの間には、防御側砲兵の防御戦力[15.5.5]と未確認状態ユニットの防御戦力[15.5.4]も加えられる。

12.3.5

もしも初期比率が1対4以上であると、「宣言攻撃」マーカーが防御側ヘクス上に置かれる。もしも初期比段階が1対4未満であると、攻撃は宣言され得ない。

12.3.6

続く防御側の対応と防御側砲兵支援の割り当ては、最終攻撃比を1対4未満に悪化させ得るが、そのようないかなる宣言攻撃も行われなければならない。(いったんある攻撃が宣言されると、実施されなければならない。) 当該攻撃に資格を持つどの友軍ユニットを参加させるのかという最終的な選択は、最終比を任意に1対4を下回らせることができないという条件の下に、攻撃側によって決定される。(もしも友軍の攻撃値と支援値が、攻撃を1対4で発生させることを認めるために使用可能であれば、それらは使用されなければならない。1対4未満に悪化するように企まれた自殺攻撃は認められない。)

12.4 ソヴィエト軍の強制攻撃

ソヴィエト軍の強制攻撃は、宣言された時に識別しなければならない。最小初期比率は、3対2以上でなければならない。枢軸軍の対応は最終比を3対2未満に減少させ得るが、ソヴィエト軍プレイヤーはいかなる理由でも任意に最終比を減少させることができず - 強制攻撃への参加を指定された全てのソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍戦闘フェイズの間に攻撃しなければならない。

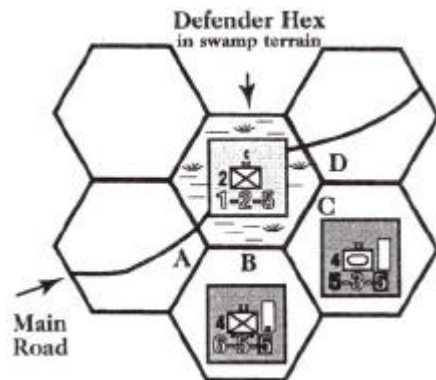
12.5 攻撃可能ヘクス

敵が占める攻撃可能ヘクスが攻撃され得るためには、以下の2つの条件の1つが満たされなければならない。

12.5.1

条件1:ヘクス内の敵ユニットが隣接する友軍占有ヘクス内にZOCを及ぼしていなければならない。

友軍地上戦闘ユニットHは、防御側のZOC内のいかなるヘクスからも攻撃できる。友軍地上戦闘ユニットは、たとえ戦闘後前進が不可能なヘクスからでさえも攻撃できる。

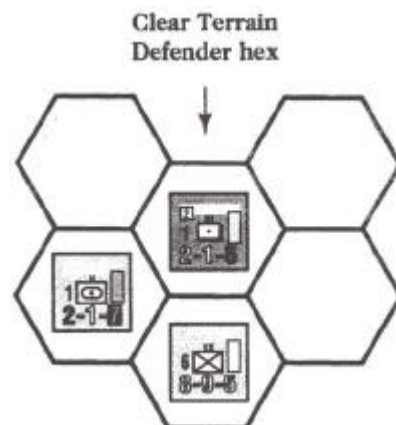


この例では、天候は乾燥で沼地[swamp]ヘクス内の敵ユニットは各隣接ヘクス内にZOCを及ぼす。防御側ヘクスに隣接する両ソヴィエト軍ユニットは攻撃することを認められるが、ヘクスサイドBとCは自動車化ユニットに沼地ヘクス内への進入を認めない(道路や鉄道によって越えられていない)ので、どちらも前進できない。もしもこれらのソヴィエト軍ユニットがヘクスAとDを占めていると、道路に沿って沼地ヘクス内に前進できる。

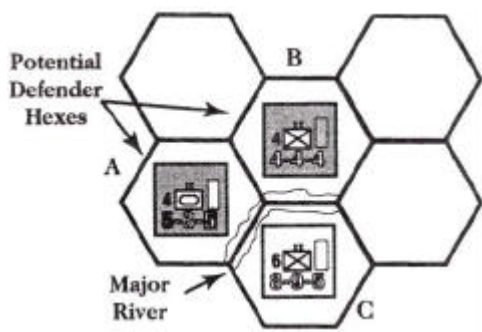
12.5.2

条件2:敵が占めるヘクスは、隣接する友軍地上戦闘ユニットがそのヘクスに進入することを認められるヘクスやヘクスサイドの地形を含む。

たとえヘクス内の敵ユニットが友軍ユニットを含んでいる隣接ヘクス内にZOCを及ぼさなくても、友軍ユニットが通常の移動や戦闘後前進を通してそのヘクスに進入できればそのヘクスは攻撃され得る。[以下の2つの例を参照。]

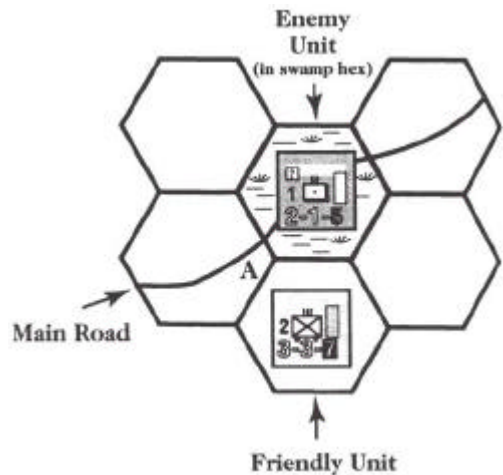


例 1: 防御側 (砲兵ユニット) は ZOC を及ぼさない。攻撃側の歩兵と装甲ユニットは防御側ヘクス内に移動可能であるので、防御側は攻撃され得る。



例 2: ヘクス A と B は、防御側ヘクスとして攻撃される可能性を持つ潜在ヘクスである。ヘクス C には、友軍ユニットが含まれる。3 つ全てのユニットが ZOC を持つが、大河川ヘクスサイドを越えては ZOC を及ぼさない。敵 ZOC がヘクス C 内に伸びないので、ヘクス C 内の友軍ユニットは、防御側ユニットのどちらかを、両方の攻撃を強制されることなしに攻撃できる (又は両方を攻撃できる)。大河川ヘクスサイドを越えての移動は、たとえ及ぼされた ZOC の前提条件が満たされなくても移動の前提条件が満たされるので認められる。

下図の例では、敵が占めるヘクスには沼地[swamp]地形が含まれ、天候は乾燥である。友軍自動車化ユニットは、道路や鉄道によって越えていないのでヘクスサイド A から進入できない [M P C C を参照]。敵ユニットは非 ZOC 帯を持つので、友軍ユニットのヘクス内に ZOC を及ぼさない。つまり、敵が ZOC を持たないことと友軍が沼地ヘクス内に移動できないことは、攻撃が宣言され得ないことを意味する。(もしも友軍ユニットが非自動車化であると、友軍ユニットが沼地ヘクス内に移動することを認められるので、攻撃の宣言を認められる)。



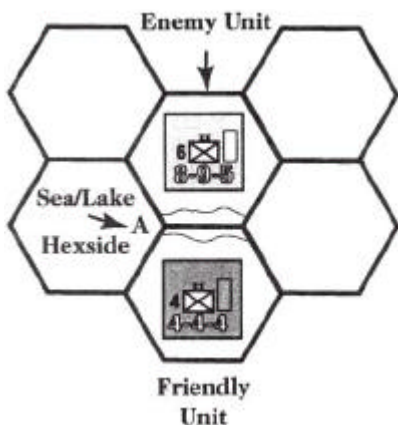
12.6 攻撃不可能ヘクス

12.6.1

攻撃は、敵が占める以下のヘクスに対しては宣言できない。

- a. 友軍地上戦闘ユニットが存在する隣接ヘクス内に敵 ZOC が及ばず、しかも
- b. 友軍地上戦闘ユニットによって進入され得ない。

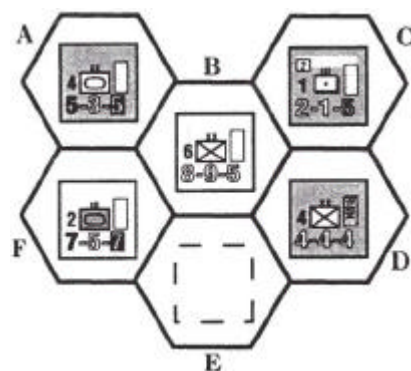
ここに 2 つの例がある。:



最初の例 (上図) では、天候は乾燥で両ユニットが ZOC を及ぼす能力を持つが、どちらのユニットもヘクスサイド A (湖ヘクスサイド) を越えて ZOC を及ぼせない。海上 / 湖ヘクスサイドを越えての移動は禁じられる [M P C C を参照]。敵 ZOC が友軍ユニットのヘクス内に及ぼされないのので、ヘクスサイド A を通して敵ヘクスに進入できる友軍ユニットはない。攻撃は宣言され得ない。

12.7 攻撃必須ヘクス

友軍ユニットが攻撃する時には、攻撃しているユニットのヘクス内に ZOC を及ぼす全ての敵戦闘ユニットは、攻撃している当該友軍ユニット又は攻撃の資格を持つ他の友軍ユニットによって攻撃されなければならない。もしもある友軍ユニットのスタックが、自身のヘクス内に ZOC を及ぼしている複数の敵ユニットに隣接していると、最小初期比を満たす限り、いかなる友軍ユニットも隣接するいかなる又は全ての敵ユニットを自由に攻撃できる。



この例では、天候が泥濘で全てのヘクスが平地地形ヘクスである。敵 (ソヴィエト軍) ユニットがヘクス A、C、D を占める。友軍 (枢軸軍) ユニットがヘクス B と F を占める。

状況 : 枢軸軍プレイヤーは、ヘクス B と F 内の自軍ユニットでソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃を望んでいる。現在のユニットの位置が図のようであると、ヘクス B 内の歩兵ユニットはヘクス A 内の装甲ユニットを攻撃できないことになる。

- ・ソヴィエト軍装甲ユニットはヘクスB内にZOCを及ぼしていない(泥濘ターンの間には、自動車化ユニットは道路や鉄道によって越えられるヘクスサイドを通してのみ隣接ヘクス内にZOCを及ぼす)が、ヘクスB内の歩兵ユニットはもしも認められれば平地地形ヘクスAに進入できる。この歩兵ユニットは、攻撃についての2つの条件の1つを満たす。ただし
- ・ヘクスB内の歩兵ユニットはヘクスD内のソヴィエト軍歩兵ユニットのZOC内にあるので、そのヘクスも攻撃しなければならない(攻撃しているユニットは、自身がZOCを及ぼす敵が占める各ヘクスを攻撃することを強制される)。もしも十分な戦力を持つ他の枢軸軍地上戦闘ユニットがヘクスEを占めていると、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットを攻撃でき、ヘクスB内の歩兵ユニットがソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃に連携することを可能にする。ヘクスC内の敵ユニットは、ヘクスB内にZOCを及ぼせないの、何ら影響力を持たない。これは、無視されるか攻撃され得るが、もしも攻撃される場合にはヘクスD内のソヴィエト軍ユニットも攻撃されなければならない(ヘクスB内にZOCを及ぼすため)。

12.8 複数ヘクスへの攻撃

もしも以下の条件を満たしていれば、単一の宣言攻撃で複数の防御側ヘクスを目標にできる。:

- ・12.5、12.6、12.7の規定を満たし、しかも
- ・全ての攻撃ユニットが全ての防御側ユニットに隣接している。

前図の例で説明すると、ヘクスB内の友軍ユニットは、ヘクスA、B、C内の3つ全てのユニットに隣接しているので(しかも攻撃のための他の前提条件も満たしている)、これらを攻撃するために指定できる。ヘクスF内の友軍ユニットは、3つの敵ユニットの1つのみ(ヘクスA内の装甲ユニット)に隣接しているので、この攻撃には参加できない。

13.0 枢軸軍の航空妨害

圧倒的な航空優勢のために、枢軸軍プレイヤーのみが妨害を実施できる。

13.1 手順

13.1.1

枢軸軍航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは妨害任務を実施できる。[任務と航空戦闘の手順については、17.1～17.3を参照。]

13.1.2

生き残っている枢軸軍の任務ユニットは、妨害ヘクス内に妨害マーカーを置くことになる。マーカーは、1又は2の妨害段階を表示する。妨害段階は、ヘクス内に留まっている枢軸軍航空任務ユニットの妨害値を合計することによって決定される。もしも合計が1であると、妨害段階は1である。もしも合計が2以上であると、妨害段階は2である。

13.1.3

妨害は、妨害されたヘクス並びに隣接する6ヘクスに影響を及ぼし、妨害地域[the Zone of Interdiction]と呼ばれる。妨害地域は、重複し得る。ただし、ヘクス内の最大妨害段階は2である。

13.2 妨害地域の効果

13.2.1

装甲列車のみが、妨害地域内で鉄道移動を開始できる。

13.2.2

鉄道によって移動しているいかなるユニットも(装甲列車を含める)、妨害ヘクスを通過する際に通常のヘクス毎の1鉄道MPの代わりに12鉄道MPsを消費する。段階2の地域や重複している妨害地域は、追加の影響をもたらさない。

13.2.3

ソヴィエト軍の小艦隊は、妨害された大河川、運河、沿岸、海上ヘクスに進入するために、通常のヘクスについての1小艦隊MPの代わりに4小艦隊MPsを消費する。段階2の地域や重複している妨害地域は、追加の影響をもたらさない。

13.2.4

ユニットは、妨害ヘクスを通り抜けて戦略移動を実施できず、妨害ヘクス内で戦略移動を開始することもできない。

13.2.5

妨害地域内の全てのソヴィエト軍HQユニットは、自身のヘクスに影響を及ぼす全ての妨害段階の合計に一致する数まで(最大2)その指揮値が減少させられる。1又は2の指揮値を持つソヴィエト軍HQは、ゼロにまで減少され得る。減少した各指揮値は、以下のソヴィエト軍HQの能力を減少又は除去し得る。:

- 自動車化移動フェイズの間の非自動車化ユニットの活性化[親衛ユニットを除く。22.8.1]。
 - ソヴィエト軍対応フェイズの間のソヴィエト軍自動車化ユニットの派遣。
 - 退却命令の発令。
 - 一定の戦闘に支援戦力を提供するために、HQと共に複数の砲兵ユニットがスタックすることを認める。[11×17チャートカード上の妨害の効果を参照。]
- 枢軸軍プレイヤーは、どのソヴィエト軍砲兵ユニットが妨害されてその支援値を使用できないのかを決定する。

注意:たとえ使用可能な全てのソヴィエト軍砲兵が妨害されたとしても、1つの補給下で射程内の砲兵ユニットは常に戦闘を支援できるので、1砲兵ユニットは(枢軸軍プレイヤーの選択で)支援できる。

13.2.6

航空輸送任務は、妨害地域内のマップヘクス上から開始又は終了できない。

13.2.7

通常の移動と補給ルートは、妨害によっては影響を被らな

い。

注意 :各ゲーム・ターン中間フェイズの間に、全ての妨害マーカーを取り去ること。

14.0 防御側の対応

攻撃宣言 (並びにもしも枢軸軍プレイヤーが攻撃側であると妨害)の後に、防御側プレイヤーは調整の機会を持つ。両プレイヤーは、自身の防御側対応フェイズの間に以下の行動を試みることができる。:

14.1 対応移動

これは、防御側に戦闘への部分的な対応の機会を与える。したがって、もしも移動しているプレイヤーが自軍移動フェイズ (ソヴィエト軍プレイヤーについては自動車化移動フェイズ)の終了時に戦闘を宣言しなければ、対応移動は不可能である。

14.1.1

対応移動フェイズの間に、防御側は宣言戦闘ヘクスの3ヘクス以内にある自軍自動車化ユニットを、その許容移動力の半分まで移動させることができる。[11×17 チャートカード上のMA変換表を参照。]自動車化ユニットは、以下の場合に対応移動のために使用可能となる。:

- a. 敵ZOC内で移動を開始せず、しかも
- b. 妨害されていない使用可能な指揮ポイントを持つソヴィエト軍HQ (ソヴィエト軍のみ)の指揮範囲[22.1.1]内に存在し、しかも
- c. 非機能ソヴィエト軍HQ (ソヴィエト軍のみ)の指揮範囲[22.2.1]内に存在しない。非機能HQの影響は、機能HQのそれに優先する。しかも
- d. 蹂躞マーカーや非補給下マーカーを載せていない。

14.1.2

対応しているユニットは、十分な移動ポイントを持ち (又は1ヘクス移動を使用でき)、しかも友軍ユニットがすでにそのヘクスを占めていない限り、敵ユニットに隣接したり敵ZOC内に移動できない。もしも敵ZOC内で友軍が占めるヘクスに進入する場合には、敵ZOCに進入するためのMPコストは消費しないが、そのフェイズの残りについてはただちに停止する。

対応移動は、それを誘発した戦闘や他の戦闘に参加させる必要性はない。

14.2 砲兵支援

14.2.1

防御側は、宣言攻撃に砲兵を投入できる。投入された各砲兵ユニットは、敵戦闘フェイズの最終比計算の間に1つの宣言攻撃の防御側ヘクス (又は複数ヘクス)の防御戦力に自身の支援戦力を加えることができる。いったん投入されたら、防御している砲兵ユニットは、その支援戦力を他の戦闘に寄与できない。

14.2.2

防御側のどの砲兵ユニットが支援する能力を持つのかについては、11×17 チャートカードの戦闘項目の砲兵支援能力の項を参照すること。

14.3 退却命令

14.3.1

防御側は、宣言攻撃マーカーを載せている防御側ヘクスに退却不可又は追加退却命令を発令できる。複数ヘクス戦闘のいずれかのヘクス上に置かれた命令は、全てのヘクスに適用される。

14.3.2

適用可能なタイプの命令マーカーは、表面を伏せて防御側ヘクス上に置かれる。このマーカーは、到来する敵戦闘フェイズの間に明らかにされることになる。(もしもソロ・プレイをしている場合には、表面を向けて置くことができる。)

14.3.3

退却命令を受け取ることができる枢軸軍防御ヘクスの数には制限がない。

14.3.4

ソヴィエト軍プレイヤーは、退却命令の発令についてはソヴィエト軍HQに依存する。ソヴィエト軍防御ヘクスは、以下の条件を満たしていなければならない。:

- a. 機能しているソヴィエト軍HQの指揮範囲内にある。このHQは、命令を発令するために妨害を受けていない使用可能な指揮ポイントを持たなければならない、しかも
- b. 非機能ソヴィエト軍HQの指揮範囲内にあってはならない。非機能HQは、命令を発令できない。非機能HQは、機能しているHQのそれに優先して影響を及ぼす[22.2.2]。

14.3.5

非機能HQ[22.2.5e]によって無効にされない限り、町、都市、大都市防御側ヘクス内のNKVDユニットは、ソヴィエト軍HQからの退却命令を要求されることなく、自動的にこれらのヘクス内に退却不可状態を与える[22.8.2]。これらのヘクス内には命令マーカーを置かないこと。

15.0 戦闘フェイズ

攻撃側プレイヤーは、移動フェイズの間に宣言した攻撃を望む順番で実行する。

15.1 近接航空支援 (CAS)

15.1.1

CAS任務のシークエンス両プレイヤーは、航空任務と航空戦闘のシークエンス[17.1 ~ 17.3]を使用して近接航空支援[Close Air Support] (CAS)を実施する。

15.1.2

もしも任務航空ユニットが航空戦闘とAA射撃の後に任務ヘクス (宣言攻撃マーカーを載せているヘクス)内に残ると

そのCAS値がその戦闘に与えられることになる。もしも残っている全ての任務ユニットが一方の陣営（攻撃側又は防御側）に所属すると、これらの航空ユニットについてのCASの合計は、戦闘サイ振りの実質CAS DRMとなる[15.6.5]。もしも攻撃側と防御側の両任務ユニットが防御側ヘクス内に残ると、一方の陣営のポイントのみが残るまで敵対するCAS値ポイントを相殺する。これは、戦闘サイ振りについての実質CAS DRMである[15.6.5]。もしもプレイヤー諸氏が望めば、実質CAS値を表示するためにカウンター内容物の数字マーカーを使用できる。

15.2 各戦闘の編成

宣言攻撃の解決のシークエンスは、完全に攻撃しているプレイヤーに委ねられる。各攻撃が選択されるに連れて、攻撃側プレイヤーは参加する友軍非砲兵地上戦闘ユニットを最終的に決定しなければならない。

15.2.1

参加しているユニットとは、以下のとおりである。：

- a. 防御側ヘクスに隣接する友軍非砲兵地上戦闘ユニット。
- b. 攻撃している各ユニットは、防御側ヘクス内の敵ユニットのZOC内に存在しなければならない。攻撃している各ユニットは、防御側ヘクスに移動して進入できなければならない。

プレイ・ノート：ソヴィエト軍の強制的な攻撃の例外では、宣言攻撃で攻撃を選択された最終的なユニットは、戦闘宣言フェイズの間に指定されたユニットである必要はない。ただし、宣言攻撃は、もしも攻撃を少なくとも1対4に引き上げることが可能な友軍地上戦闘ユニットが隣接していたら、1対4未満で解決することができない。そのようなユニットは、投入されなければならない。

15.2.2

敵が占める防御ヘクスは、周囲6ヘクスから望むだけの友軍非砲兵地上戦闘ユニットによって攻撃され得る。

15.2.3

戦闘フェイズ毎に複数回攻撃したり攻撃を受けるユニットはない。

注意：蹂躪は、攻撃ではない。

15.2.4

ある特定ヘクス内で防御している全てのユニットは、単一の組み合わせられた防御戦力として攻撃されなければならない。防御側は、攻撃下のユニットを保留できない。

15.2.5

ある特定のユニットの攻撃戦力や防御戦力は、異なる戦闘の間で分割したり他のユニットに貸し与えることができない。

15.2.6 複数ヘクスの攻撃

ある攻撃には、いかなる数の攻撃や防御ユニットも含むことができ、複数の防御ヘクスに対して指向することができる。単一の戦闘として攻撃を解決するためには、15.2.1 の条件を満

たさなければならない、しかも全ての攻撃ユニットが全ての防御ユニットに隣接していなければならない。

15.3 攻撃補給の決定

15.3.1

攻撃しているプレイヤーは、その攻撃を攻撃補給下にするのかどうかを宣言し、消費するためのASPを含んでいるMSUや集積所を指定する。ある攻撃を攻撃補給下に置くためには、少なくとも1ASPが消費されなければならない。全ての攻撃ユニット（砲兵を含める）は、指定したASPまで7（又は5）ヘクスのLOCをたどなければならない。もしもこれが不可能であればASPは消費されないが、その攻撃は攻撃補給下ではない。ある攻撃を攻撃補給下に置くことを保証するために複数のASPを指定できるが、複数の攻撃に攻撃補給を提供できるASPはない。

非常に重要：非補給下マーカーを載せているユニットは、攻撃補給下の攻撃に参加している間には非補給下の影響を被らない[下記の15.3.2a～d]。その非補給下マーカーを取り去ってはならない。消費されたASPは、これらのユニットに攻撃の間のみ通常に機能することを認める。攻撃が完了した後は、非補給下マーカーを載せているユニットたちは再び非補給下の全ての罰則を被る。

15.3.2

もしもある宣言攻撃に攻撃補給が提供されなければ、以下のとおりになる。：

- a. 攻撃しているプレイヤーは、攻撃のサイ振りにプラス2（+2）DRMを加える。
- b. 非補給下マーカーを載せているドイツ軍の装甲師団と自動車化師団は、同一装甲師団効果を受け取ることができない。
- c. 攻撃側は、その攻撃に砲兵支援を割り当てることができない。
- d. 攻撃している部隊は、もしも最終的な戦闘結果にアスタリスク[*]が含まれると、追加のステップ損失を被る。

15.3.3

攻撃補給を受け取るために指定される戦闘の数は、使用可能な範囲内のASPの数を超えることができない。

15.4 攻撃側の砲兵支援

攻撃側は、攻撃補給下の各攻撃に順次砲兵支援を割り当てる。11×17 チャート・カードの戦闘の項目を参照すること。

15.5 基本比の決定

15.5.1

攻撃側プレイヤーは、攻撃に参加している全ての友軍地上戦闘ユニットの攻撃戦力と支援戦力を合計する。地形と天候は、攻撃戦力と支援戦力を減少させ得る。砲兵支援戦力は、合計攻撃戦力を超過し得ない。超過した支援値は無視される。

注意：半減させることは累積するが、単一の戦闘に参加したユニットの集団は、1戦力ポイント未満には減少しない。

端数は残すこと。

15.5.2 地形

a. 沼地[Swamp]

沼地は、その中で防御しているユニットにDRMの恩恵を与えないが、沼地ヘクスから攻撃しているユニットの戦闘戦力は半減される。砲兵ユニットの支援戦力は、沼地ヘクスから射撃している時には半減されないが、沼地ヘクス内に射撃している時には半減される。

デザイン・ノート：沼地は、地上戦闘ユニットの展開と機動には恐るべき場所である。触発信管付きの砲弾はぬかるみ内では効果がなく、空中爆発のための時限信管は確実性に欠けていた。

b. 大河川

大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、たとえ同一の戦闘で他の友軍ユニットが対岸にあって大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していなくても、その攻撃戦力が半減する。

例外：

- ・この効果は、大河川ヘクスサイドが凍結している降雪天候ターンの間には適用されない。
- ・砲兵支援戦力は、大河川ヘクスサイドを越えて射撃している時には半減されない。

c. 都市と大都市

装甲タイプのユニットは、都市や大都市内を攻撃している時には半減される。都市と大都市は、攻撃サイ振りへのDRMももたらす[CECを参照]。

15.5.3 天候の影響

a. 泥濘

攻撃側と防御側の砲兵支援戦力は、泥濘の天候ターンの間には半減(端数は残す)される。

b. 泥濘の停滞

攻撃側と防御側の砲兵支援戦力は、泥濘の停滞によって影響を受けている防御側ヘクス内を射撃している時には半減(端数は残す)される[5.1.4]。

15.5.4

防御側は、ある特定の攻撃の目標である全てのユニットの防御戦力を合計する。防御側ヘクス内の砲兵ユニットで、支援戦力を提供するための資格を持たないものは、代わりにその防御戦力を提供する。ここで全ての未確認状態の防御ユニットが確認状態面に返される。ゼロ防御戦力のユニットはただちに取り去られ、防御部隊の一部としてはカウントされない。ゼロ戦力のUR/MGユニットを不透明の容器に戻すこと。

注意：もしもある宣言攻撃での全ての防御ユニットがゼロ戦力のユニットであると、宣言攻撃マーカーとゼロ戦力のユニットを取り去る(その攻撃は無効となり、割り当てられたいかなるASPも消費されない)。新たにカラになったヘクス内に、攻撃に指定された10SPsまでの友軍ユニットを前進させる。

これらのユニットはそれ以上移動できず、他の宣言攻撃に再割り当てはされ得ない。

15.5.5 防御側の砲兵支援

a. 防御側は、対応フェイズの間に投入された砲兵支援戦力を防御戦力に加える。

注意：防御側は、ここで防御ヘクス以外で支援している防御側砲兵をチェックする。もしもこれらのユニットが現在敵ZOC内にあると、その支援戦力を提供できない(他の「使用可能な」砲兵ユニットが取って代わることもできない)。

b. 防御砲兵支援戦力は、いかなる攻撃でも合計防御戦力を超過できない。超過した支援戦力は無視される。

15.5.6 支援ポイントの消費

攻撃プレイヤーは、攻撃に攻撃補給を提供するためにASP(s)を消費する。もしも集積所から1ASPが使用されると、それを1ポイントMSU面に返す。もしも集積所から2ASP s又はMSUから1ASPが消費されると、後のターンに再使用するためにマップ上からカウンターを取り去る。

15.5.7 比の決定

合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、端数は常に防御側に有利に切り捨て(例：29対10は2対1)、戦闘結果表上に列記された至近の戦闘比率に丸める。最終的な比が1対4未満の攻撃では、攻撃しているユニットは自動的に除去(「e」の結果)されて防御部隊は無傷である。10対1を超える戦闘比は、10対1として解決される。攻撃側は、任意に比を落とすことができない。例えば、4対1の比で3対1の比を宣言できない。

15.5.8 攻撃側の退却命令

もしも望むのであれば、ここで攻撃プレイヤーは宣言攻撃に退却不可又は追加退却の命令を発令する。(ソヴィエト軍プレイヤーは、機能している範囲内のHQの欠如、使用可能な指揮ポイントの欠如、非機能HQの存在によって命令の発令を制限され得る。)宣言攻撃での攻撃側ヘクスに、適切な退却マーカーが表面を上にして置かれる。

15.5.9

ここで防御側ヘクス上のいかなる退却命令も退却オプション面に返される。

15.6 最終DRMの決定

この項の範疇を使用して、攻撃側プレイヤーは友軍と敵のDRMsを相殺し、戦闘のサイ振りに適用することになる最終DRMを出す。

15.6.1 地形効果DRMs

防御側ユニットのみが恩恵を受ける。

- 防御側ユニットは、自身が占めるヘクス内の最高地形DRMから恩恵を受ける。
- もしも防御側にDRMを与え得るヘクスサイド地形が防御側ヘクス(たち)内にあると、そのDRMを受けるためには全

ての防御ユニットがそのヘクスサイド地形の背後になければならず、しかも全ての攻撃ユニットがそれを通して攻撃していなければならない。

- c. 防御側のヘクスがヘクスサイドとヘクスの地形を含む時には、その効果は累積する (例えば、河川背後の高地)。
- d. 複数の防御ヘクスが単一の戦闘で攻撃される時には、戦闘全体で最も地形 D R M が高いヘクスのそれを適用する。ヘクスサイド地形 D R M s の適用については、上記の「b」に依存する。
- e. 戦闘効果チャート (CEC) を参照

15.6.2 防御側の退却不可 D R M

有効な時には + 1 D R M を適用する [22.1 と 22.8]。

15.6.3 攻撃側の工兵効果 D R M

宣言される時には、- 1 D R M を適用する。この D R M は、攻撃部隊に工兵タイプのユニット (複数の工兵ユニットたちは、追加の効果を持たない) を含み、防御側が都市、大都市、陣地線、拠点、河川 (大河川と町は不可) の地形による D R M を受ける時に適用する。

15.6.4 枢軸軍の超重 (S-H) 砲兵 D R M

もしも防御部隊が都市、大都市、陣地線、拠点の地形から正の D R M s を受けると、攻撃補給下の各ユニットがマイナス 1 (- 1) D R M を提供する。枢軸軍の超重砲兵 D R M s (又は超重砲兵と工兵効果 D R M s) は、上記の地形により受け取るソヴィエト軍 D R M s を超過し得ない。

プレイ・ノート: 枢軸軍の超重砲兵ユニットは、枢軸軍の攻撃戦力に加えるための支援戦力も所有する。

15.6.5 近接航空支援 (CAS) D R M

もしも C A S 任務がそのヘクス内に飛行していたら、ここで実質 C A S ポイント [15.1.2] が D R M s に変換される。各攻撃側 C A S ポイントは、マイナス 1 (- 1) D R M に相当する。各防御側 C A S ポイントは、プラス 1 (+ 1) D R M に相当する。

15.6.6 補給の D R M s

- a. もしも 1 つ以上の防御ユニットが非補給下マーカーを載せていると、- 1 D R M を適用する。
- b. もしも 1 つ以上の攻撃ユニットが非補給下マーカーを載せていると、+ 2 D R M を適用する。

15.6.7 諸兵連合効果 D R M

- a. もしも 2 つの条件を満たすと、攻撃側は - 1 D R M を獲得する。
 - 第 1 に、攻撃部隊に少なくとも 1 装甲タイプ・ユニット (赤い攻撃値) と、少なくとも 1 偵察、自動車化歩兵、オートバイ、工兵ユニットを含む。
 - 第 2 に、防御部隊には装甲、A T、A A ユニットが含まれていない。
- b. 制限

諸兵連合効果は、全ての防御ユニットが河川ヘクスサイド、大河川ヘクスサイドの背後、沼地ヘクス、非破壊陣地、都市、大都市内にある時には適用しない。

- c. 諸兵連合効果は、泥濘や降雪の天候の間には適用しない。

デザイン・ノート: 戦術的な熟練性に欠けるため、ソヴィエト軍戦車師団カウンター単体では、自動車化歩兵部隊を内包しているにもかかわらず諸兵連合効果を受け取らない。

15.6.8 同一装甲師団効果 D R M

- a. 十分な構成ユニットを持つドイツ軍の装甲師団や自動車化師団が同一の防御側を攻撃する時には、枢軸軍プレイヤーはその戦闘のサイの目から、資格を持つ各装甲師団と自動車化師団毎に 1 を差し引く。この効果は、たとえ構成ユニットが異なるヘクスから攻撃していたり、その中のいくつかが増少戦力になっていても適用する。
- b. 自動車化師団は、自動的にこの効果についての資格を持つのではない。ある攻撃で全ての自動車化師団がこの効果についての資格を持つためには、同数の資格を持つ装甲師団が存在しなければならない。
- c. 以下の条件は、ある師団にこの効果についての資格を認める。
 - 1. 必要とされる構成ユニットは、非補給下マーカーを載せていてはならない (その師団が攻撃補給下の攻撃に参加していない限り)。
 - 2. 1 個装甲師団は、存在する 3 個構成部隊を持たなければならない。
 - その装甲連隊プラスその自動車化歩兵連隊プラス 2 番目の自動車化歩兵連隊又は偵察ユニット
 - 3. 自動車化師団は、存在するその 3 ユニット全てを持たなければならない (2 個自動車化連隊と偵察ユニット)。

例外 : S S 自動車化師団は、資格を得るためにその 4 個構成ユニットの 3 個のみを必要とする。S S L A H 旅団も、もしもその 2 個構成ユニットが存在すると資格を得る。

15.7 実質 D R M s

攻撃側と防御側の全ての D R M s を相殺する。各プラス 1 (+ 1) D R M は、マイナス 1 (- 1) D R M を相殺する。相殺した後に残っている正又は負の合計 D R M は、最終 D R M である。

重要な注意 : 最終 D R M s は、決して + 3 や - 3 を上回らない。

15.8 戦闘の解決

15.8.1 手順

- a. 再度 C R T を参照し、戦闘に使用するための比のコラムを設定する。
- b. サイを振る。
- c. C R T の左手のコラムでサイの目を見つける。
- d. サイの目と比のコラムを交差照合する。もしも適用する最終 D R M がなければ、サイの目と比のコラムが交差するボックスが戦闘結果である。
- e. もしも正の最終 D R M があれば、各 D R M の数だけコラムを 1 ボックス下げる (例えば、+ 2 の D R M は、コラムの 2 ボックス下降をもたらすことになる)。これが戦闘結果となる。
- f. もしも負の最終 D R M があれば、各 D R M の数だけコラムを

- 1ボックス上げる(例えば、-3のDRMは、コラムの3ボックス上昇をもたらすことになる)。これが戦闘結果となる。
- g.比のコラム上でゼロや11のボックスに到達して未使用で残っている正や負のDRMは失われる(オーバーキル)。
- h.戦闘結果を得た後に、結果を履行する前に防御ヘクスから宣言攻撃マーカーと数字マーカーを取り去る。

16.0 戦闘結果

16.1 CRT

CRT上の各ボックスは、攻撃側に適用する右側の結果と防御側に適用する左側の結果に分割される。

16.1.1

戦闘結果は、以下のとおりである。

- a.効果なし(-)
- 何も起こらない。戦闘後にステップの損失や退却はない。
- b.ステップ損失(1、2、3、4)
- 影響下の部隊は、指定された1~4のステップを失う。
- c.除去(e)
- 影響下の全てのユニットは、戦闘で撃破されてプレイから取り去られる。
- d.アスタリスク(*)
- 追加結果の可能性。
- e.退却(R)
- 残っている全ての影響下のユニットは、退却させられる。

16.1.2

防御ヘクス内にいない防御側砲兵ユニットや防御ヘクスに隣接していない攻撃側砲兵ユニットは、戦闘結果を被らない。

16.1.3

防御ヘクス内の砲兵ユニットは全ての戦闘結果を被り、防御ヘクスに隣接している攻撃側砲兵ユニットも同様である。

16.2 効果なし

その戦闘は、影響下のユニットに重大な損失をもたらさなかった。

16.3 ステップ損失

16.3.1

戦闘戦力の損失が要求される時には、所有者が部隊内の各ユニットからではなく部隊全体から指定された戦闘戦力段階(ステップと呼ばれる)の数を取り去る。

プレイ・ノート:退却不可と追加退却の命令は、指定されたステップ損失を増減し得る[16.6.1]。

16.3.2

戦闘ユニットは、4ステップまでを所有する。

両陣営の、8以上の防御戦力が記載された(その完全戦力面に)全てのユニットは、4ステップを持つ。5以上の防御戦力が記載された全てのユニットは、3ステップを持つ。ユニット・カ

ウンターの両面に数値を持つその他の全てのユニットは、2ステップを持つ。カウンターの片面のみに数値を持つ全てのユニットは1ステップを持つが、ソヴィエト軍HQ、未確認ユニット、枢軸軍の超重砲兵ユニット、ウクライナ民族主義者のユニットは、たとえ両面に数値が記載されていても、全て1ステップ・ユニットである。

16.3.3 損失の抽出

戦闘結果表上で要求された時には、ユニットはステップで損失を行う

4ステップのユニットが最初の損失を行う時には、完全戦力面の上に直接ステップ損失マーカーを置くこと。ステップ損失マーカーは、全ての目的においてユニットの攻撃と防御の戦力を2だけ(-2)低下させる。もしもそのユニットがさらにステップを失うと、マーカーを取り去ってユニットを裏(減少戦力)面に返す。3番目のステップ損失が指示されると、減少ユニットの上部にステップ損失マーカーを置くことにより、減少した攻撃と防御の戦力を各2ポイントだけ減少させる。4番目のステップ損失は、ユニットをプレイから取り去る。

使用可能な戦力段階を超えて損失するユニットは、プレイから取り去られる。

16.3.4

ユニットが戦闘損失によってプレイから取り去られる時には、どのように除去されたのかによって、基幹ボックス又は除去ボックスのどちらかに置かれる。「e」の結果によって除去、あるいは敵ユニットや通過不能地形によって完全に包囲されたために退却できなくて取り去られたユニットは、除去[Eliminated]ボックス内に置かれる。

蹂躪の間にステップ損失を被る1ステップ・ユニットは、基幹ボックスに行く。その最後のステップを超えて減少した他の全てのユニットは、基幹ボックス内に置かれる。

16.3.5 ステップ損失と勝利ポイント

装甲又は非親衛砲兵ステップが失われる時には、適当な損失マーカーを枢軸軍又はソヴィエト軍のステップ損失記録欄上で1ボックス右に移動させる。ステップ損失マーカーがソヴィエト軍又は枢軸軍のステップ損失記録欄の右端のボックスに到達した時に、マーカーをゼロのボックスに移動させ、VP合計を1だけ増加(ソヴィエト軍の損失について)、又はVP合計を1だけ減少(枢軸軍の損失について)させる。

注意:ソヴィエト軍親衛部隊の各ステップ損失は、+1VPの価値を持つ。これは、ステップ損失記録欄を完全に飛ばして、VP記録欄に直接記録される。

16.4 除去

破滅的な損失!影響下の部隊全体が取り去られて除去[Eliminated]ボックス内に置かれる(MG/URの不透明容器に戻されるソヴィエト軍のMG/URユニットを除く)。

16.5 アスタリスク(*)の結果

16.5.1

CRT上のアスタリスク(*)の結果は、もしも以下の状況が適用されると追加のステップ損失が強制される。:

- a. その攻撃が攻撃補給なしで行われた（攻撃ユニットの補給状況にかかわらず）。
- b. その攻撃が強制的な攻撃として宣言された（ソヴィエト軍のみ）。
- c. その攻撃が非破壊陣地に対して行われた（陣地線ヘクスについてアスタリスクの影響下にするためには、全ての攻撃ユニットが陣地線を通して攻撃しなければならない）。

これらのアスタリスクの結果は累積する。

攻撃補給下でないソヴィエト軍部隊が、拠点内で防御する枢軸軍に強制的な攻撃を行っていて、もしもアスタリスクの結果が出ると、記載されたステップ損失よりも3ステップ多く失うことになる。

攻撃補給なしでソヴィエト軍の陣地に対して攻撃している枢軸軍部隊は、2ステップ余分に失った上にアスタリスクの結果上に記載されたステップを失うことになる。

16.5.2 特殊状況でのアスタリスク損失

工兵と装甲タイプのユニットは、アスタリスクの結果によりステップ損失を要求され得る。：

a. 工兵損失のための前提条件

1. 1つ以上の工兵ステップが宣言攻撃に参加している。
2. 攻撃プレイヤーが工兵効果を宣言して - 1 DRMを受けた。

b. 工兵に対するアスタリスクの結果

1. もしも結果がアスタリスクのみであると、工兵ユニットはステップ損失を行わなければならない。
2. もしも結果が数字のステップ損失とアスタリスクであると、工兵が最初の数字のステップ損失を行わなければならない。もしも工兵が最初のステップを失った後にステップを残すと、他の攻撃ユニットでこれらの損失を満たすことができる。

例 1: 攻撃補給下の枢軸軍部隊が拠点内のソヴィエト軍部隊を攻撃する。攻撃している部隊は工兵ステップを含み、工兵効果が宣言されている。戦闘結果は、アスタリスク(*)のみである。数字のステップ損失は強制されないが、陣地を攻撃しているのでアスタリスクが追加の1ステップ損失を強制する。工兵効果が宣言されていたので、工兵ステップが最初に失われるステップでなければならない。

例 2: 状況は例 1 のまま変更はないが、「1*」の戦闘結果である。枢軸軍部隊は2ステップを損失しなければならない - 1つは数字の損失のためで、もう一つは非破壊陣地が攻撃されたためにアスタリスクによって。工兵効果が宣言されたので、最初のステップ損失は工兵ステップでなければならない。工兵ステップは、数字の結果を満たす。他の枢軸軍ステップは、アスタリスクの結果を満たすことができる。

例 3: 例 1 と同様の状況だが、戦闘結果は「1」（アスタリスクなし）である。1 枢軸軍ステップが失われなければならないが、工兵ステップである必要はない。（たとえ工兵効果が宣言されていても、最初のステップ損失を工兵ステップにするためには、アスタリスクの結果が要求される。）

例 4: 例 1 に戻る。ただし、この時に枢軸軍プレイヤーは工

兵効果を宣言しない。工兵は攻撃部隊の一員であるが、陣地に対して - 1 DRMを提供していない。それでも陣地を攻撃しているのでアスタリスクが枢軸軍にステップ損失を要求するが、それを満たすために工兵がステップを損失することを要求されるのではない。

c. 装甲消耗

装甲タイプのユニット（赤い攻撃値）は、以下のごとく攻撃又は防御している時にアスタリスクの戦闘結果の最初のステップを要求され得る。：

1. 攻撃している部隊が、1 ステップ以上の装甲を含み、しかも
2. 防御している部隊が、1 ステップ以上の装甲、AT、AA のユニットを持ち、しかも
3. 工兵効果が宣言されず（工兵ユニットは、工兵効果が宣言される時に他の全てのユニットに優先して最初のステップ損失を行う）、しかも
4. 戦闘結果が数字の結果とアスタリスクを含む。（影響下の装甲ステップは、数字のステップ損失の結果を満たすことをアスタリスクによって強制される。アスタリスク単独では、装甲ステップの損失をもたらさない）。

注意: 攻撃側が装甲消耗のために装甲ステップを失わなければならない時には、防御側は数字のステップ損失を装甲、AT、AA のステップで満たさなければならない。

16.6 退却

16.6.1

戦闘結果に退却（「R」）の結果が含まれる時には、大部分の場合においては、所有プレイヤーが直接影響下の各ユニットを、宣言攻撃の間に占めていたヘクスから2ヘクスいずれかの方向に移動させる。

例外 1: 退却不可マーカを載せているユニット（又はNKVDの称号を持つユニットと共にスタックしたユニット）は、「R」の結果を受け取る時に退却を要求されない。退却不可マーカを取り去り、記載された戦闘結果に加えて1ステップ損失を適用する。

- a. もしも、全ての退却不可ユニットがドイツ軍 SS（を含む）であると、更なる退却不可の損失はない。
- b. 他の全ての攻撃側と防御側の退却不可ユニットの組み合わせは、全ての防御ユニットが都市、大都市、高地、山岳、アルパイン、森林又はいずれかの非破壊要塞ヘクスを占めていない限り、ここで更に1ステップ損失を行わなければならない。

例外 2: もしも追加退却マーカを載せているユニット（攻撃側又は防御側のどちらでも）についての戦闘結果に「R」が示されると、追加退却マーカを取り去り、影響下の各ユニットを通常の2ヘクス退却の代わりに3ヘクス退却させる。追加退却には、以下のような特徴がある。：

- a. 退却の道筋は、常に非所有プレイヤーによって決定されるが、非所有プレイヤーは退却の間にももしも安全に退却できるヘクスが使用可能であれば、故意にそれらが撃

破されるようなヘクスを通して退却させることはできない。もしも非所有プレイヤーが複数の「安全な」退却の道筋を使用可能であると、自由にどれでも使用でき、それらが後に破滅に直面することを保証された位置に退却させることができる。

- b. 追加退却マーカ―を載せているユニットは、対抗されない敵ZOC[16.6.6]内のヘクスを通しては退却できない。
- c. 追加退却マーカ―を載せているユニットは、ステップ損失が軽減され得る。もしも部隊についての戦闘結果が「R」の結果と数字の結果（例えば、1R 2R 3R）の両方から成ると、ステップ損失の数が1だけ減少する。
- d. 追加退却マーカ―を載せている攻撃側のユニットは、戦闘の結果として戦闘後前進が認められていてもそれを行うことはできない。

16.6.2

いくつかのユニットは、退却できない。集積所、架橋ユニット、ゼロMAユニット、射撃面の枢軸軍超重砲兵ユニットは、もしも退却を強制されると取り去られる。架橋ユニットと集積所は、再使用のために脇に置かれる。地上戦闘ユニットは、除去ボックス又は不透明のUR/MGカップ（ユニットのタイプによる）に行く。

注意：マップ端からの離脱を退却で強制される地上戦闘ユニットは、プレイから取り去られて基幹ボックス[10.5.7]内に置かれる。

16.6.3

いくつかのユニットは、制限された退却の道筋を持つ。その機動面の超重砲兵ユニットは、高速道路、一級道路、二級道路（乾燥で泥濘の停滞天候ターンではない場合のみ）によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できる。装甲列車や列車砲は、鉄道ヘクスサイドを通してのみ退却できる。小艦隊は、運河、大河川、沿岸水域、海上によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できる。その退却制限に従うことができないユニットは、プレイから取り去られて除去ボックス内に置かれる。

16.6.4 敵ZOCを通しての退却許可

ユニットは、たとえ敵ユニットがZOCを及ぼしていても、1つ以上の友軍地上戦闘ユニットによって占められたヘクス内を通して退却できる（友軍の支配下がそのヘクスのZOCを打ち消す）。

16.6.5 1ヘクスの敵ZOCを通しての退却追加

退却マーカ―を載せていない限り[16.6.1 例外2]、ユニット（又はスタック）は、敵ZOC内のカラの1ヘクスを通して退却できるが、その過程で撃破され得る。

手順：

1. 退却が完了した時に、そのユニット（又はスタック）は自動的に1ステップ損失し、残っているステップの運命を決定するためにサイを1つ振る。[11×17 チャート上の退却表を参照。] 枢軸軍ZOCを通して退却したいかなるソヴィエト軍HQも、ただちにその非機能面に返される。
2. サイを振り、必要なDRMを適用する。

プレイ・ノート：退却している砲兵ユニットの退却のサイ振りには、かなりのDRM罰則がある。プレイヤー諸氏は、退却している砲兵と非砲兵ユニットと一緒に退却させることによってスタック全体を危険に晒す代わりに、退却に先立って任意に砲兵ユニットを取り去って除去ボックス内に置くことができる。

3. もしも修正後のサイの目が3以下であると退却は成功で、さらなる損失は発生しない。もしも修正後のサイの目が4以上であると、退却の試みは失敗したことになる。退却している全てのユニットを取り去り、それらを基幹ボックス内に置く。

16.6.7 退却とスタッキング

ユニットは、たとえスタッキング限度を（一時的に）超過することを意味しても、友軍ユニットを含んでいるヘクスを通して退却できる。ユニットは、その退却をスタッキング限度を破った状態で終了できない。もしも退却の2番目のヘクスで超過スタックする以外に選択肢がなければ、元の戦闘位置から1ヘクス追加して移動させる。もしも3番目のヘクス内でも超過スタック状態になると、取り去られて基幹ボックス内に置かれる。

16.7 戦闘後前進

防御側ヘクスが戦闘の結果としてカラになる時には、攻撃しているユニットはそのヘクス内に前進できる（地形とスタッキングの制限を受ける）。前進は、いまだに戦闘が解決されていない敵ユニットの退路を断つ上で有効である。

16.7.1

プレイヤーは、他の戦闘を解決する前にただちに前進の選択を実行しなければならない。プレイヤーは、ユニットを前進させることを強制されない。前進の後には、ユニットは同じフェイズにはいかなる状況下でも再び攻撃はできない。

16.7.2

その戦闘に参加して勝利した非砲兵攻撃ユニットのみが前進できる。

16.7.3

前進は、攻撃されたヘクス内でなければならない。前進しているユニットは、そのヘクスに進入するために敵ZOCを無視する。

16.7.4

ユニットは、戦闘後前進終了時にスタッキング限度を破ることができない。

16.7.5

複数ヘクス戦闘の場合には、勝利したユニットは、スタッキングと地形の制限を受けて、攻撃が行われたいかなるヘクスからも、いかなる隣接する防御側ヘクス内にも前進できる。

17.0 空軍力

航空ユニットは、事実上両陣営によって使用された全ての戦術戦闘航空機をあらわす。各航空ユニットは、40～80機の1個戦闘機又は爆撃機集団に相当する。

17.1 航空ユニットと任務

17.1.1

ゲームには、2つのタイプの航空ユニットがある。：

戦闘機（カウンター上に「F」と標記）と爆撃機（「B」と標記）である。

航空ユニットは、地上ユニットのように「ステップ」を持たず、地上戦闘で損失することはあり得ないが、航空戦闘[17.2]やAA射撃[17.3]からの損失を被る。

デザイン・ノート:全ての航空ユニットは、カウンター上に航空機のタイプが標記されている。これは、唯一歴史的な興味のためのものである。ソヴィエト軍は、通常は航空組織内に複数の航空機タイプを配備したので、列記されたタイプはそのユニットの代表的なタイプである。

両陣営は、航空任務の内容を相手に欺くための「ダミー」航空ユニットを持つ[17.1.4]。

17.1.2

両陣営の航空ユニットは、使用されない時には航空作戦カードの適切なボックス内に保持される。各ボックスの許容量は無限である。

17.1.3

プレイヤーは、各ゲーム・ターンの間に望むだけの航空ユニット(準備ボックス内にある)で任務を実行できる。航空ユニットは、準備ボックス内にない限り任務に飛行不能である。

17.1.4

航空任務準備ボックス内の各航空ユニット(本物又はダミー)は、ゲーム・ターン毎に1航空任務を実行できる。枢軸軍とソヴィエト軍の両軍の航空ユニットがCAS任務を実施できる。枢軸軍航空ユニットのみが妨害任務を実施できるが、ソヴィエト軍戦闘機ユニットはこの任務を迎撃できる。両陣営は、単一のCASや妨害の任務に最大で3航空ユニット(ダミー航空ユニットを含む)を割り当てることができる。

17.1.5

航空任務に割り当てるときには、所有しているプレイヤーは単に自軍航空ユニット(たち)を望む目標ヘクス内に置き(航空機は、ヘクスからヘクスへとマップ上を移動しない)、これは任務ヘクスと呼ばれる。航続距離の制限はないが、各陣営は各戦闘フェイズの間にヘクス毎に1任務のみを割り当てることができる。

17.1.6

妨害任務を実行している枢軸軍航空ユニットは、マップ上のどこにでも置くことができる。妨害任務に対抗しているソヴィエト軍戦闘機は、いずれかの妨害ヘクスに内に置かれる。各

ゲーム・ターンの枢軸軍航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは最初に全ての妨害任務を割り当てる(次にソヴィエト軍が対抗する戦闘機を送る)。

17.1.7

両陣営は、どちらかのプレイヤーの戦闘フェイズの間に、準備航空ユニットでCAS任務を実行することができる。CAS任務の任務ヘクスは、宣言攻撃マーカーを含んでいるヘクスでなければならない。攻撃プレイヤーが最初に自軍のCAS任務を割り当て、次に防御プレイヤーが自軍のCAS任務を割り当てる。

プレイ・ノート:防御側のCAS任務は、攻撃側のCAS任務ユニットを含まない任務ヘクス(宣言攻撃マーカーを持つヘクス)上に置くことができる。

17.1.8

航空ユニットは、表面を伏せてその任務ヘクス上に置かれる。その正体と戦力は、航空戦闘[17.2]を参照]が解決されるまでは敵プレイヤーに知られない。

17.1.9

ユニットたちは、ゲーム・ターンの任務を完了させるに連れて、飛行済ボックス内に戻る。もしも航空戦闘結果又はAA射撃結果によって影響を受けていたら、代わりに飛行済、損傷、撃破ボックスに戻り得る[17.2と17.3]。

17.2 航空戦闘

両プレイヤーが同一ヘクス内で任務を実行するために航空ユニットを飛行させる時には、両ユニット間に航空戦闘が発生し得る。

17.2.1

敵対している航空ユニットを表面に返す。いかなる「ダミー」航空ユニットも、それぞれの飛行済ボックスに戻る。

17.2.2

両陣営のどの航空ユニットが射撃ユニット又は任務ユニットかを決定する。全ての妨害任務では、枢軸軍プレイヤーが最初に宣言する。CAS任務では、宣言する最初のプレイヤーは、航空ユニットが占める任務ヘクスに対して地上攻撃を宣言していたプレイヤーである。

a. 任務ユニット

任務ユニットとして指定されたいかなる航空ユニットも、航空戦闘の間には射撃できない。任務ユニットの航空戦闘値(ACRs)は、航空戦闘で防御するためにのみ使用される。

1. 「B」のユニット・タイプ・シンボルを持つ全ての航空ユニットは、自動的に任務ユニットである。

2. 多目的戦闘機ユニット

両陣営のいくつかの戦闘機(「F」ユニット・タイプ)ユニットは、そのACRsに加えてCAS値を所有する。多目的の戦闘機が明らかにされたいかなるCAS任務でも、所有しているプレイヤーはただちにそれらの戦闘機が任務ユニットなのか又は射撃ユニットなのかを宣言しなければならない。この宣言は変更できない。加えて、大部分の枢軸軍戦闘機ユニットは、多目的妨害ユニットになるた

めの妨害値を持つ。枢軸軍戦闘機が存在するいかなる妨害任務の場所においても、枢軸軍プレイヤーはただちに各戦闘機が任務又は射撃ユニットのどちらに従事しているのかを宣言しなければならない。繰り返すが、この宣言は変更できない。

b. 射撃ユニット

任務ユニットとして指定されない全ての戦闘機（「F」ユニット・タイプ）ユニットは、自動的に射撃ユニットである。

17.2.3 航空戦闘の解決

プレイヤー諸氏は、最初にどちらの陣営がこの戦闘の主導権を持つのかを決定する。サイを1つ振って航空主導権表を参照する。もしも任務ユニットが目標に到達して航空戦闘が発生しない結果が表示されると、プレイヤー諸氏は全ての射撃ユニットを飛行済ボックスに戻す。任務ユニットのみが任務を継続できる。航空戦闘の手順は完了する。もしも任務ユニットがAA射撃を被ると、17.3に進む。もしもそうでなければ、任務ユニットはここで任務を実行し、やはり飛行済ボックスに戻る。もしも一方の陣営が航空主導権又は局地的戦術優位性を持つ結果が表示されると、戦闘が発生して下記の17.2.4の手順を使用する。

17.2.4 航空戦闘での射撃

- a. 航空主導権又は局地的戦術優位性を持つプレイヤーは、ここでどの友軍航空ユニットがどの敵航空ユニットと戦うのかを選択する。全ての敵射撃ユニットは、いかなる任務ユニットも攻撃される前に、友軍射撃ユニットと交戦しなければならない。もしも一方のプレイヤーが他方よりも多くの射撃ユニットを持つと、超過射撃ユニットはいかなる敵航空ユニットも「集団で攻撃」できる。複数の敵ユニットによって攻撃される射撃ユニットは、最初の攻撃ユニットのみを射撃できる。
- b. 各プレイヤーは、各射撃ユニットについてサイを1つ振り、結果について航空戦闘表を参照する。全ての射撃は同時であると見なされるので、全ての射撃ユニットは結果を適用される前に射撃する。
- c. 射撃するためには、射撃ユニットの航空戦闘値（ACR）から目標ユニットのそれを差し引く。次にサイを1つ振り、航空戦闘表上でこの差に一致するコラムを参照する。

例：Bf-109（4のACR）が MiG3（2のACR）を航空戦闘表の「+ 2」のコラムで射撃する。MiG3 は、「- 2」のコラムで応射する。

d. 航空戦闘結果

航空戦闘表を参照し、プレイヤー諸氏は各戦闘に航空戦闘結果を適用する。航空戦闘結果によって影響を受けた航空ユニットは、それぞれの航空作戦カードに戻る。帰還[aborted]ユニットは飛行済[Flown]ボックスに、損傷[damaged]ユニットは損傷[damaged]ボックスに、除去[eliminated]ユニットは撃破[Destroyed]ボックスに戻る。もしも局地的戦術優位性がある有効であると、下記の「e」に進む。もしもそうでなければ、「f」に進む。

- e. もしも航空主導権の結果が一方のプレイヤーに局地的戦術優位性を認め、しかもそのプレイヤーが戦闘の最初のラ

ウンド後に非交戦状態の射撃ユニットを持つと、そのプレイヤーはそれらの各ユニットについて新たな目標を（制限なしで）選択する。非交戦状態になるためには、射撃ユニットが最初のラウンドに敵対する航空ユニットを飛行済、損傷、撃破のボックスに戻ることを強制していなければならない。航空ユニットのタイプにかかわらず、このような射撃の目標は応射できない。新たな各航空戦闘が解決される[手順については、再びb、c、dを参照]。

- f. 生き残っている任務ユニットは、任務を継続することになる。生き残っている全ての射撃ユニットを、それぞれの飛行済ボックスに戻す。

ソリテアー・プレイヤーへの注意：

この航空システムをプレイするための良い方法が2つある。

1. ダミー航空ユニットは使用しない。全てのユニットは、常時表面に保たれる。各陣営について最良の移動を行うこと。
2. ダミー航空ユニットを使用する。準備のサイ振りを実行した後、各陣営の準備航空ユニットを2つの集団に分ける：
全ての射撃ユニットを1つの集団に、全ての任務ユニットを他の集団にする。1ダミー・ユニットを各集団に置く。次に全ての航空ユニットを未確認面に裏返す。航空任務を見ないで割り当てれば、あなたは各任務に割り当てる航空ユニットの数だけが分かり、その名称や数値は分からない。戦闘の間に通常に明らかにし、あなたは驚かされることになる！いったん航空ユニットが明らかにされたら、各陣営について最良の移動を行うこと。

17.3 AA射撃

17.3.1

航空戦闘手順が完了した後に、生き残っている任務ユニットは資格を持つユニットからAA射撃を受ける。資格の目的においては、AA射撃は任務ヘクスと全周囲6ヘクスから来るものと見なされる。もしもこれらのヘクス内のいずれかのユニットが資格を持つと、AA射撃が発生する。さもなければAA射撃は発生せず、任務ユニットは自身の任務を解決する。任務ユニットに対するAA射撃は、AA射撃表上で解決される。

17.3.2 資格

以下を除く全ての地上戦闘ユニットが、AA射撃についての資格を持つ。：

- a. ソヴィエト軍の非HQ、師団規模未満の非AAユニット。
- b. 全てのソヴィエト軍と枢軸軍の騎兵ユニット。
- c. 「非ZOC」帯を持つ枢軸軍ユニット。

17.3.3

AA射撃を解決するためには、各プレイヤーは任務ヘクス内の各敵任務ユニットに対して（地上ユニットの数にかかわらず）1度射撃する。AA射撃表の下に列記されたDRMsを適用する。帰還した任務ユニットは、飛行済ボックスに戻る。損傷した任務ユニットは、その損傷ボックスに戻る。撃破された任務ユニットは、撃破ボックスに行く。

17.3.4

A A射撃に無事に生き残った任務ユニットは、その任務を実行してそれぞれの飛行済ボックスに戻る。

18.0 陣地

2つのタイプの陣地がある。:陣地線 [fortified Lines] と拠点 [Strongpoints] である。拠点は両プレイヤーが使用可能だが、陣地線はソヴィエト軍プレイヤーのみが使用可能である。

18.1 共通の特徴

18.1.1

いかなる友軍非破壊拠点も、それが占めるヘクスを通して敵補給ルートをたどることを妨げる。いかなる友軍非破壊陣地線ヘクスサイドも、そのヘクスサイドを通して敵補給ルートをたどることを妨げる。敵の陣地を破壊した後でないと、友軍補給ルートがヘクス (ヘクスサイド) を通してたどったり、鉄道変換を行えない。

18.1.2

いかなるタイプの非破壊敵陣地ヘクスに進入するためにも、常に追加の 1MP がかかる。(もしもそのヘクスに陣地線を含むと、移動は追加のMPを消費するために陣地線ヘクスサイドを越えなければならない。) 陣地線と拠点の両方を含んでいるヘクス内では、ヘクスサイドを越えるかどうかにかかわらず + 1 MP のコストである。

18.1.3

全ての陣地は、破壊されるまでは友軍ユニットに防御特典を与え続ける。

18.1.4

友軍の師団又は工兵ユニットが自軍工兵フェイズの間に陣地ヘクス内に留まると、いかなる完成した敵陣地も破壊される。

プレイ・ノート: ドイツ軍の装甲師団と自動車化師団が陣地を破壊するためには、陣地ヘクス内で同一装甲師団 [15.6.8] の資格を持つための十分な構成ユニットを持たなければならない。

18.1.5

構築中の敵陣地は、単に友軍地上戦闘ユニットがそのヘクス内に移動するか通り抜けることによって破壊される。

18.1.6

蹂躞は、11.4.2c の条件を満たしている限り、陣地ヘクス内に実施できる。

18.2 陣地線

陣地線は、コンクリート製トーチカと壕をあらわす。全ての陣地線は、マップ上に記載されている。

18.2.1

陣地線は、ヘクスサイドの特徴である。もしも全ての枢軸軍ユニットが陣地線を含んでいるヘクスサイド内を攻撃していると、枢軸軍プレイヤーは他の影響に累積して追加の 1 (+ 1) をサイの目に加える。もしも枢軸軍ユニットが 1 つでも陣地線によって覆われていないヘクスサイドを通して攻撃すると、この DRM は適用しない。

18.2.2

枢軸軍プレイヤーは、もしもその戦闘で全ての枢軸軍ユニットが非破壊陣地線ヘクスサイドを越えて攻撃していると、諸兵連合効果を使用できない。

18.2.3

ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもそのヘクスが一般補給下にあれば、陣地線ヘクスの上に拠点を建設できる。

18.2.4

いったん破壊されたら、陣地線ヘクスは再建できない。

18.3 拠点

拠点は、全方向防御のために準備された野戦陣地をあらわす。拠点は建設されなければならない、マップ上には記載されていない。

18.3.1

両プレイヤーは、拠点を建設できる。構築は、一般補給下のいかなるヘクスでも開始できる。構築ヘクスには、すでに他の拠点を含んでいてはならない。構築中の拠点は、プレイには何ら影響を持たない。

18.3.2

ゲーム全体の過程を通して、両陣営はマップ上に無制限の数の拠点を置くことを認められ、カウンター内容物はデザイン上の限度を構成しない。

18.3.3

限られた物資により、ソヴィエト軍プレイヤーは、ゲーム・ターン毎にソヴィエト軍補充表のサイ振り [7.2a] の結果によって認められた数を超えて拠点の構築を開始できない。拠点の補充は、ターンからターンへと累積しない。

18.3.4

枢軸軍の拠点は、工兵ユニット [22.3.2] がヘクス内に存在し、しかもシナリオの指示が構築を認めない限り建設できない。

18.3.5 構築の手順

友軍工兵フェイズの間に、拠点を「構築中」[“Under Construction”] 面を表示して置く。構築中の拠点を持つヘクス内に入居するための追加のコストはない。次の友軍工兵フェイズの間に、もしも構築ヘクスがいまだに一般補給下にあると構築中の拠点を完成面に返す。構築の過程は、これで完了する。ソヴィエト軍の構築は、工兵によって加速し得る [22.3.1]。構築は、敵 ZOC 内でも発生し得る。

18.3.6 通常の戦闘効果

拠点を含んでいるヘクス内で防御しているユニットは、戦闘のサイの目に+1DRMをもたらす。加えて、攻撃側は諸兵連合効果の使用を認められない。陣地線ヘクス内に建設された拠点は、「全周囲防御」を提供する。このようなヘクスについての戦闘効果DRMは、6つ全てのヘクスサイドに+1である。

18.3.7 特別な戦闘効果

ソヴィエト軍の拠点がソヴィエトの友軍都市又は大都市ヘクスの4ヘクス以内の陣地線ヘクス上に建設される時には、陣地線ヘクスサイドを通して攻撃するためのDRMは+2になる。(これは、都市から徴募された市民労働者によって縦深に建設された防御施設をあらわす。)もしも枢軸軍ユニットが1つでも陣地線によって覆われていないヘクスサイドを通して攻撃すると、DRMは+1である。

19.0 鉄道の変換

ソヴィエト連邦は、他の欧州国家とは異なり、広軌鉄道線路を使用していた。

19.1 鉄道ヘクスの状態

19.1.1

ゲーム中のいかなる瞬間にも、特定の鉄道ヘクスは敵か味方のどちらかのものである。友軍鉄道ヘクスのみが友軍鉄道移動と/又は友軍の補給をたどるために使用できる。シナリオのセットアップ指示には、ソヴィエト軍と枢軸軍の友軍鉄道ヘクスが指定されている。

19.1.2 ソヴィエト連邦の鉄道ヘクス

各ソヴィエト連邦国境ヘクスは、矢印がソヴィエト連邦内の鉄道ヘクスに向けて指している鉄道切断[Railcut]マーカ―を受け取るための資格を持つ。プレイヤー諸氏は、これらのマーカ―を使用できる。ソヴィエト連邦内の各鉄道ヘクスは、枢軸軍の鉄道堡[Railhead]マーカ―がそのヘクスを占めるか通りすぎるまではソヴィエト軍プレイヤーにとってのみ友軍のものであるので、シナリオのセットアップ指示で鉄道切断マーカ―の配置を強制されるわけではない。枢軸軍プレイヤーについては、ソヴィエト連邦内の唯一の友軍鉄道ヘクスは、枢軸軍鉄道堡マーカ―の下又はその背後の鉄道ヘクスである。

19.1.3

両プレイヤーは、各自軍工兵フェイズの間に鉄道ヘクスを変換できる。単一のフェイズ内に変換された全てのヘクスは、鉄道網を機能させることのみに加えることができる[6.4]。プレイヤーは、故意に空白のままにしておくことはできないが、空白は後に敵の活動によって生じ得る[19.4]。

19.2 枢軸軍の鉄道変換

19.2.1

鉄道ヘクスを変換するために、枢軸軍プレイヤーはユニットがそのヘクスを占めることは要求されない。その代わりに、各ゲーム・ターンに以下の鉄道ヘクスを変換するために消費できる変換ポイントを持つ(シナリオの指示で表示される)。

- a.一般補給下で、しかも
- b.敵ZOC内になく(友軍ユニットがそのヘクスを占めていない限り)、しかも
- c.友軍鉄道堡マーカ―に隣接している。(各鉄道ヘクスが変換されるに連れて鉄道堡マーカ―はそのヘクス内に移動し、線上の隣のヘクスを変換のための鉄道堡に隣接するヘクスにする。)

プレイ・ノート:ソヴィエト軍の切断マーカ―を載せている、以前に変換された鉄道ヘクスは、常に再変換される資格を持つ。沼地ヘクスや湿地ヘクスは2変換ポイントがかかり、他の全てのヘクスは1変換ポイントである。泥濘又は降雪の天候の間には、全てのヘクスで2変換ポイントがかかる。枢軸軍プレイヤーが変換ポイントを消費するに連れて、自軍鉄道堡マーカ―を移動させたり鉄道切断マーカ―を取り去ることにより、ただちに影響下のヘクスを変換する[19.2.3]。

例外:敵の陣地を含んでいる鉄道ヘクスの変換は、陣地が破壊された後の最初の友軍工兵フェイズになるまでは発生し得ない[18.1.1]。

19.2.2

各ターンの間に、枢軸軍プレイヤーは複数の鉄道線上で鉄道堡マーカ―を前進させるために変換ポイントを消費できるが、単一の鉄道堡マーカ―を移動させるために4変換ポイントを超えて消費することはできない。未使用の変換ポイントは失われ、ターンからターンへと累積することはできない。

19.2.3

枢軸軍プレイヤーは、自軍の鉄道変換量を表示するために、以下のごとく鉄道堡マーカ―を使用する。:

- a.枢軸軍プレイヤーが変換ポイントを消費するに連れて、鉄道堡マーカ―を変換ヘクス内に移動させる。
- b.鉄道堡マーカ―が鉄道分岐点ヘクス(複数の鉄道線が集中するヘクス)に移動して入る時には、枢軸軍プレイヤーはただちに追加の鉄道堡マーカ―を進入するヘクスの各鉄道線の方角に向けて置く。もしも枢軸軍プレイヤーがいまだに使用可能な変換ポイントを持つと、分岐点ヘクスを退出している鉄道線の1つに沿って建設を続行でき、鉄道堡マーカ―を前進させることができる。残っている鉄道堡マーカ―は、変換ポイントの使用可能量の制約の下に、次の枢軸軍工兵フェイズの間に望むだけ前進させることができる。
- c.矢印を持たない鉄道切断マーカ―は、それ自体が占めているヘクスが変換されておらず、枢軸軍プレイヤーによって使用不可能であることを表示する。枢軸軍鉄道堡マーカ―が矢印を持たないソヴィエト軍鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時には、鉄道切断マーカ―を取り去る。
- d.矢印を持つ鉄道切断マーカ―は、マーカ―を持つヘクスと矢印の方角内の全てのヘクスが枢軸軍プレイヤーによって使用されるために変換されておらず、ソヴィエト軍プレイヤーによって使用可能であることを表示する。枢軸軍鉄道堡マーカ―が、自身とは逆の方向を矢印が指す「矢印」鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時には、その鉄道切断マーカ―は1ヘクス隣のソヴィエト軍鉄道ヘクス

に戻される。「矢印」マークは、矢印を持たない鉄道切断マークを含んでいる鉄道ヘクス、又は矢印が枢軸軍鉄道堡の方角を指している鉄道切断マークを含んでいるヘクスに進入する時にのみ取り去られる。

プレイ・ノート：枢軸軍プレイヤーは、鉄道ヘクスを通り抜けて移動しても変換されないことを忘れないこと。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍前線の背後に鉄道によってユニットを移動させるために使用できる。

19.3 ソヴィエト軍の鉄道変換

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍工兵フェイズの間にもしもソヴィエト軍工兵ユニットが現在そのヘクスを占めている場合のみ、枢軸軍の鉄道ヘクスを変換できる[22.3.1]。工兵は、そのプレイヤー・セグメントの間に戦闘、戦略又は鉄道移動に従事してはならない。もしも上記の条件を満たしていると、ソヴィエト軍プレイヤーはただちに鉄道堡マークを押し戻し、その変換を表示するために鉄道切断マークを置くか、又は線路をソヴィエト軍のために機能させるために鉄道切断マークを取り去る。

19.4 鉄道線の切断

自軍工兵フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは、現在ソヴィエト軍ユニットによって占められるいずれかの枢軸軍変換済鉄道ヘクス上に鉄道切断マークを置くことができる。枢軸軍ユニットは、決して鉄道ヘクスを切断できない。

デザイン・ノート：この時期には、枢軸軍は一般的にはソヴィエトの鉄道を破壊しなかったため、枢軸軍プレイヤーには鉄道線の切断を認めない。その代わりに、枢軸軍プレイヤーはそれらを捕獲して自軍が使用することを期待できる。他方ソヴィエト軍は、枢軸軍の鉄道を破壊した。

20.0 補充の使用

両プレイヤーは、各自軍工兵フェイズの間に使用可能な補充ポイント(RPs)を消費できる。RPは、マップ上のユニットを強化したり、戦闘で撃破されたユニットを再建するために消費できる。

20.1 マップ上での補充

友軍工兵フェイズの間に、補充を受け取れることをマークされた各ユニットに1ステップを加え[10.1.1と10.2.1]、加えた各ステップ毎に使用可能なRPを1だけ減少させる。補充を受け取っているユニットは、ターン毎に1ステップのみ回復できる。ユニットは、もしも敵ZOC内にあるか、補給源に補給ルートをたどることが不可能であると、RPを受け取ることができない[6.5.1と6.5.2]。

20.2 ユニット再建チャート

このチャートは、ユニットを再び戦闘可能にするために必要となる再建の量を表示する。チャート上には、除去[Eliminated] (最低)から活性[Active] (最高)までの範囲の3つの状態ボックスがある。ユニットは、補充を受け取るに連れ

て、ターン毎に1ボックスずつ低いボックスからより高いボックスへと移動する。

例外：「再建不能」シンボルがマークされたユニットは、占めるボックスにかかわらず補充を受け取ることができない。

20.2.1 除去ボックス

このボックス内のユニットは、大部分の装備と大多数の部隊を失ってしまっている。1RPは、資格を持つ1ユニットを基幹ボックスに移動させる[ユニット再建チャートを参照]。

20.2.2 基幹ボックス

このボックス内のユニットは、その部隊のいくつかと多数の装備を失ってしまっているが、かなり迅速に戦闘に復帰することが可能である。1(又は2)RPは、適切なユニットのタイプの1ユニットを以下に移動させる。：

a. 活性ボックス

ユニットは、その1ステップ戦力段階で基幹ボックスから到着する。これらは、次のゲーム・ターンに増援としてマップに登場する資格を持ち、又は望むだけ長く活性ボックス内に留まることができる。活性ボックス内で補充フェイズを開始するユニットは、マップに登場する代わりに適切なRPの受取りを通して、ターン毎に1ステップ回復することができる。非機能HQは、機能状態に回復するためにサイを振ることができる。

b. マップ(ソヴィエト軍のみ)

これは、一般補給下のいずれかの友軍のソヴィエト大都市や都市に可能である。(ソヴィエトの都市は、枢軸軍ZOC内にあってはならない。)その1ステップ段階の1ユニットのみを都市や大都市に置くことができ、そのようなユニットは配置されたターンの間には移動できない。

20.3 ソヴィエト軍のUR/MGユニット

シナリオの指示に明記されていない限り、これらのユニットはユニット再建チャート上には置かれない。マップ又はセットアップチャート上にない全てのUR/MGユニットは、不透明の容器内に保持される。補充フェイズの間に引かれる時には、UR/MGユニットは見えないで、未確認状態面を上にして無作為に取り上げられる[22.9]。

20.3.1 ソヴィエト軍のタイプ

IRPを1消費すると、ソヴィエト軍プレイヤーは不透明の容器から1UR/MGユニットを引くことを認められる。

20.3.2

引かれた各UR/MGユニットは、戦略セグメントの補充フェイズの間に直接マップに行き、そして以下のように未確認状態で置かれる。：

a. 一般補給下のいずれかの友軍のソヴィエトの都市や大都市に、又は

b. 一般補給下のいずれかの友軍のソヴィエト軍陣地ヘクスに。

20.3.3 制限

UR/MGユニットは、すでにUR/MGユニットを含んでい

るヘクス内に置くことはできない。UR/MGユニットは、敵ZOC内に置くことはできない。

21.0 ソヴィエト軍の降伏

戦役の間に包囲された多数のソヴィエト軍部隊が降伏したことは良く知られているが、親衛隊とNKVD部隊[22.8.3]や都市内のソヴィエト軍部隊は、しばしばほとんど全滅するまで戦うことになるだろう。

21.1 手順

21.1.1

各ゲーム・ターンのソヴィエト軍降伏フェイズの間に、ソヴィエト軍 プレイヤーは以下のヘクスを占める各ソヴィエト軍について、降伏チェックを行う。：

- a. 枢軸軍のZOC内にあり、しかも
- b. MSUs や集積所の存在にかかわらず、枢軸軍のユニットや ZOC に占められず友軍の非包囲下のソヴィエト大都市やマップ端補給源までいかなる長さの補給ルートもたどれない。

例外：大都市内のソヴィエト軍ユニットは、たとえ隣接する枢軸軍ユニットが大都市ヘクス内にZOCを及ぼすことができなくても降伏を被る。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍のMSUs、集積所、包囲下の大都市は、孤立したソヴィエト軍ユニットを一般補給下に保つことができるが、ソヴィエト軍の降伏を避けることはできない(1941 年中には、ソヴィエト軍はしばしば十分な補給を受けていても降伏した)。

21.1.2

ソヴィエト軍降伏表を参照し、各適格ヘクスについてサイを振る。適用可能な全てのDRMsによってサイの目を修正する。もしも修正後のサイの目が降伏の結果であると、そのヘクス内の全てのソヴィエト軍ユニットが取り去られて除去ボックス内に置かれる。もしも結果が効果なしであると、ソヴィエト軍ユニットはそのヘクス内に留まる。

22.0 特殊なユニット

移動、戦闘、他の手順で特殊任務を実行するために、両陣営によって多数の特殊部隊が使用された。

22.1 機能ソヴィエト軍HQ

機能ソヴィエト軍HQユニット(HQカウンターの表面)は、ゲームでのいくつかの重要な指揮機能を提供する。

22.1.1

各機能ソヴィエト軍HQは、4ヘクスの指揮範囲を持つ。この範囲は、地形や敵ユニットとそのZOCと関係なしにたどられる。4ヘクスの範囲をカウントする時には、HQユニットによって占められたヘクスはカウントしない。

22.1.2

機能HQカウンター上に記載された指揮値は、ゲーム・ターン中に全て実行可能な3つの機能を持つ。これは、以下を表示する。：

- a. 1つの自動車化移動フェイズ[10.2.4c]の開始時に、機能HQが移動のために活性化させることができる非自動車化ユニットの数。HQ自体は活性化できない。活性化させるためには、ユニットが活性化HQの指揮範囲内に存在しなければならない。ソヴィエト軍親衛隊は、HQの指揮値[22.8.1]によって認められた数に加えて活性化される。活性化されたユニットの上に活性化[Activated]マーカーを置くこと。
- b. ソヴィエト軍対応フェイズ[14.1.1]の間に、各機能HQによって移動させる資格を持つ自動車化ユニット(繰り返すが、指揮範囲内のもの)の数。
- c. 単一のゲーム・セグメントの間に、機能HQの範囲内で資格を持つ戦闘ユニットの上に「追加退却」[“Additional Retreat”]又は「退却不可」[“No Retreat”]マーカーを置くことができる数[14.3 と15.5.8]。

例：もしも2つの戦闘があり、範囲内のHQが1の指揮値のみを持つと、退却オプションはこれらの1つの戦闘にのみ置くことができる。

22.1.3

指揮値は、ターンからターンへと累積できず、他のHQに貸し与えることもできない。航空ユニットは、HQの指揮値を妨害し得る[13.2.5]。

22.2 非機能HQ

ソヴィエト軍の「アキレス腱」は、その硬直した指揮系統にあった。

22.2.1

各ソヴィエト軍HQは、裏に非機能面が印刷されている。非機能面には、指揮値の代わりに回復値を持つ。各非機能HQは、1のスタッキング値を持つ1ステップ・ユニットである。各非機能HQは、4ヘクスの指揮範囲を保有する(HQのヘクスはカウントしない)。

22.2.2

もしも機能HQと非機能HQの指揮範囲が重複すると、それが生じたいかなるヘクス内でも非機能HQの指揮範囲が優先され、非機能HQの影響力が機能HQのそれに取って代わる。

22.2.3

ソヴィエト軍HQは、以下の時に非機能面で置かれる。：

- a. シナリオのセットアップ指示に明記。
- b. HQが蹂躞マーカーを受け取る。
- c. HQが枢軸軍ZOC内のカラのヘクスを通り抜けて退却する。

22.2.4

非機能HQは、以下を行うことができない。：

- a. 退却不可又は追加退却の命令を発令する。
- b. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に、非自動車化ユニット(含親衛隊ユニット)を活性化させる。
- c. ソヴィエト軍対応フェイズの間に、その指揮範囲内の自動車化ユニットに移動させることを認める。

22.2.5

ソヴィエト軍H Qが非機能面に留まる限り、以下の制限をその指揮範囲内に位置する全てのヘクスに適用する。:

- a. 新たな通常の拠点を置くことはできないが、「E」の拠点を置くことはできる。「構築中」面の拠点は、完成して裏返すことができる。
- b. 架橋ユニットを置くことができず、又はもしもすでに置かれていたら、移動させることができない。
- c. ソヴィエト軍航空ユニットは、いかなる防御側ヘクス上でもC A S任務を実施できないが、ソヴィエト軍戦闘機ユニットは枢軸軍の妨害とC A S任務を迎撃できる。
- d. 特定の戦闘に複数のソヴィエト軍砲兵ユニットが、無条件にその支援戦力を提供することができない。
- e. N K V Dユニットは、もはや町、都市、大都市を占めている時に退却不可を与えない。
- f. その移動を非機能H Qの指揮範囲外で開始するいかなるソヴィエト軍地上戦闘ユニットも、自由にその指揮範囲に進入して移動できる。いったんそのようなユニットが非機能H Qの4ヘクス以内で移動を停止すると、移動制限を被るようになる。
- g. 移動制限

非機能ソヴィエト軍H Qは、常にソヴィエト軍移動フェイズの間に移動できる。各移動フェイズの間に、指揮範囲内で移動を開始するソヴィエト軍地上戦闘ユニットは、非機能H Qの回復値よりも1少ない数に限定される。例えば、もしも回復値が3であると、非機能H Qの指揮範囲内に位置する2つのソヴィエト軍地上戦闘ユニットがソヴィエト軍自動車化フェイズ(もしも自動車化であると)に移動でき、同じ(又は異なる)2つのユニットがソヴィエト軍移動フェイズの間に移動できる。

プレイ・ノート: 非機能H Qを移動させることは重要なことになり得る。なぜならば、4ヘクスの指揮範囲がそれと共に移動するからである。指揮範囲が移動することにより、もしもそうしなければ拘束されたままのユニットを移動のために解放できる。

22.2.6 機能状態の回復

- a. 方法1: シナリオの指示によって禁じられていない限り、ゲーム・ターン中間フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは望む各非機能H Qについてサイを振る。もしもサイの目がH Qの回復値よりも大きければ、非機能状態に留まる。もしもサイの目がH Qの回復値以下であれば、ただちにH Qを機能面に返す。
- b. 方法2: シナリオの指示によって禁じられていない限り、ゲーム・ターン中間フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはシナリオ・マップ地域内の1非機能H Qを解散することを宣言できる。ターン毎に1非機能H Qまで解散させることができる。解散の宣言は、そのH Qの回復のサイ振りの代わりに

行われなければならない(サイ振りに失敗したからといって、そのH Qを解散することはできない)。解散したH Qは、マップから取り去られて基幹ボックス内に置かれる。枢軸軍プレイヤーは、解散した各非機能H Q毎に+2 V P Sを得点する。

22.3 工兵

22.3.1

ソヴィエト軍工兵ユニットは、受け取る同一のゲーム・ターンの間に完成した拠点を置くことができる[18.3.5]。工兵フェイズの間に、完成した拠点マーカーをいずれかの一般補給下の工兵の下に置くこと。その工兵は、そのプレイヤー・セグメントの間に戦闘に従事していたり、戦略又は鉄道移動を実施していたり、あるいは鉄道ヘクスを変換してはならない[19.3]。

22.3.2

枢軸軍工兵ユニットは、枢軸軍の拠点を設置する必要がある。その工兵は、このゲーム・ターンの間に戦闘、戦略又は鉄道移動に従事してはならない。拠点を構築するためには、工兵と同一のヘクス上に構築中面を上に向けて置くこと。もしも工兵がそのヘクス内に存在すると(同一の制限で)、次の友軍工兵フェイズの間に完成面に返す。

22.3.3

泥濘ターンの間に町ヘクスで航空輸送任務を開始又は終了するためには、工兵ユニットがそこを占めていなければならない。

22.3.4

都市、大都市、陣地ヘクスに対する蹂躪の試みには、自動車化工兵ユニットが含まれていなければならない。

22.4 架橋ユニット

歴史的には、両陣営は多数の架橋工兵を使用可能で、しばしば大河川を渡る際ですら舟橋が使用された。

22.4.1

架橋ユニットは、隣接する河川又は大河川ヘクスサイドに橋梁を架ける。架橋ヘクスサイドを直接指すようにカウンター上の矢印を向ける。橋梁は、そのヘクスサイドを越えるためのコストを無効にする。

22.4.2

所有しているプレイヤーは、このユニットを河川や大河川に隣接するカラ又は友軍が占める望むヘクスに置くことができる。そのヘクスは、一般補給下でなければならない。架橋ユニットの設置は、プレイヤー・ターンの友軍移動フェイズの間にのみ生じるが、フェイズ中のいかなる時点でも生じ得る。

22.4.3

橋梁の設置架橋ユニットが占めるヘクスが一般補給下である限り、それを取り上げて一般補給下の他のマップ・ヘクス上に置くことができる。架橋ユニットを長期間マップ外に「保管」しておくことも認められる。必要になった時に、単に一般補給

下のいずれかのマップ・ヘクス上に置く。

注意：ソヴィエト軍の非機能HQは、橋梁の配置と移動が限定され得る[22.2.5b]。

22.4.4

いかなるターンにも、マップ毎に2友軍架橋ユニットまでが使用可能である。

22.4.5

架橋ユニットは非戦闘ユニットであり、防御戦力を持たない。上記以外では移動できず、そのヘクス内の他のユニットが退却を強制されると、代わりに取り去られる。取り去られた架橋ユニットは、未来の友軍移動フェイズの間に、資格を持つマップ上のいずれかのヘクスに置くことができる。橋梁は、もしも敵ユニットがそのヘクス内に移動すると取り去られる。

22.5 装甲列車

ゲーム・ユニットは列車の集団をあらわし、操っているNKVD又は陸軍の鉄道保安連隊の番号が付けられている。

22.5.1

装甲列車は、友軍の連結した鉄道ヘクス上のみを、ターン毎に48ヘクスまで移動できる(敵の航空妨害の影響を被る)。鉄道許容量に対してはカウントしない。ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ又はソヴィエト軍移動フェイズのどちらかの間に移動できるが、同一ゲーム・ターンの両方ではない。敵ZOC内に移動できるが通り抜けはできない。枢軸軍ユニットが最後に越えて移動したが、枢軸軍の使用のために変換されていない友軍鉄道ヘクス上を移動できる。

22.5.2

装甲列車は、それが占めるヘクスを通しての枢軸軍のLOCを遮断する。装甲列車は、ユニットを牽引したり輸送できない。装甲列車は、移動や戦闘の目的においては「装甲」タイプ・ユニットではない。装甲列車はタイプAのRPsで再建できず、装甲列車RPからのみ可能である。

22.6 ソヴィエト軍の小艦隊

22.6.1

小艦隊[Flotillas]は、枢軸軍の航空妨害を被り、連結した運河、大河川、沿岸、海上のヘクスに沿って16ヘクスまで移動できる。移動は、ソヴィエト軍移動フェイズ又はソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に発生するが、両方ではない。小艦隊は、敵ZOC内に移動できるが通り抜けることはできない。(ただし、敵ZOCは大河川や海上のヘクスサイドを越えて伸びないことを忘れないこと。)

22.6.2

小艦隊は、自身が占めるヘクスを通しての枢軸軍のLOCを遮断する。小艦隊は、他のユニットを曳航したり輸送できない。小艦隊は、全ての戦闘と蹂躪の結果を被る。撃破された小艦隊は再建できず - 小艦隊の補充はない。

22.6.3

小艦隊は、大河川の自身と同じ河岸側で自動車化ユニットによって蹂躪され得る(技術的には、陸上ユニットは小艦隊を「襲撃」できないが、河岸からそれを射撃することはできる)。沿岸ヘクス内の小艦隊も(同様の理由で)蹂躪され得る。

22.6.4

陣地ヘクス内で単独で防御している小艦隊は、陣地DRMを受け取らない。

22.7 超重砲兵

超重(S-H)砲兵ユニットは、強力な陣地を瓦礫に変えるために設計された正に重量級巨砲の怪物を装備している。

22.7.1 移動

枢軸軍とソヴィエト軍の両軍の超重砲兵は、同一の移動制限を持つ[10.5.10と10.5.11]。

22.7.2 ソヴィエト軍超重砲兵

当時のソヴィエト軍は、超重砲兵に戦術射撃支援の役割を押しつけていた。ソヴィエト軍超重砲兵は、以下の例外を除いて通常のソヴィエト軍砲兵ユニットと同様に機能する。：

a. 移動制限[22.7.1]

b. 活性化マーカーを載せているソヴィエト軍超重砲兵ユニットは、その支援戦力をいかなる戦闘にも提供できない。

プレイ・ノート1：ソヴィエト軍超重砲兵は、戦闘毎の4砲兵ユニットの限度に対してカウントされる。

プレイ・ノート2：ソヴィエト軍沿岸防御砲兵は、全ての面でソヴィエト軍超重砲兵として扱われる。

22.7.3

枢軸軍超重砲兵(鉄道砲兵を含む)は、若干機能が異なる。

a. 枢軸軍超重砲兵ユニットは1ステップ・ユニットであるが、そのカウンターは2つの異なるモードをあらわすために2面になっている。表面は機動面である。空白の射程ボックスとゼロ支援戦力に注意すること。機動面の超重砲兵ユニットは移動できるが、枢軸軍の宣言攻撃にいかなる支援戦力も提供できない。裏面は支援モードをあらわし、射程、支援戦力、攻撃DRMが記載されている。支援モードのMAはゼロである。支援モード状態の超重砲兵ユニットは移動できないが、支援戦力とDRMsを提供できる。

b. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、枢軸軍工兵フェイズの間にモードを変更する。もしも超重砲兵ユニットが枢軸軍移動フェイズの間に移動していなければ、機動モードから支援モードに裏返すことができる。(次のターンに支援を提供できる。)もしも超重砲兵ユニットが支援モード状態であると、機動モードに裏返して次の枢軸軍移動フェイズの間に移動することができる。

c. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、防御には支援戦力やDRMsを提供できない。もしも防御ヘクスを占めていると、その防御戦力のみを提供する。

d. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、攻撃毎の4砲兵ユニットの限

度に対してはカウントしない。各超重砲兵ユニットは、防御ヘクスが都市、大都市、陣地線、拠点の地形のいずれかの組み合わせから成る攻撃にのみ、その支援戦力とDRMを提供する。

プレイ・ノート: 攻撃している枢軸軍超重砲兵と工兵ユニットの組み合わせによって与えられたDRMは、ソヴィエト軍プレイヤーが防御ヘクス内の都市、大都市、陣地線、拠点の地形のために獲得するDRMsを超過できない。

22.7.4

Aタイプの補充ポイントで再建できるソヴィエト軍と枢軸軍の超重砲兵のタイプはない。

22.8 ソヴィエト軍の親衛隊とNKVD

22.8.1

ソヴィエト軍親衛隊ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは範囲内の機能HQ毎に1親衛ユニットを活性化できる。この活性化は、HQの指揮値によって認められた活性化に加えられ、たとえもしも妨害が指揮値をゼロに減少させていても認められる[13.2.5a]。

プレイ・ノート: 非機能ソヴィエト軍HQは、親衛隊の活性化を認められない。

22.8.2 ソヴィエト軍のNKVDユニット

これらの内務保安部隊は軍の支配下にはなかったが、1941年の非常事態において多数が前線任務に投入された。NKVDユニットが大都市、都市、町のヘクス内で防御する時には、退却不可オプションが強制されて損失の最後のステップを受ける。もしも防御ヘクス内に複数のNKVDステップが占めると、これらの1ステップのみが最後のステップを損失する必要がある。

プレイ・ノート: 非機能HQは、NKVDの退却不可の効果を無効にする[22.2.5e]。

22.8.3

少なくとも1親衛隊又はNKVDユニットが存在するヘクスについては、降伏のサイ振りに有利なDRMを受け取る[降伏表を参照]。

22.9 ソヴィエト軍のUR/MGユニット

ソヴィエト軍のUR(Ukrep'yonni Raion)ユニットは、陣地帯コマンド-HQ配下の機関銃部隊の集団と種々の要塞防御部隊をあらわす。機関銃(MG)大隊は、しばしば要塞や国境の警備隊に付属したが、URユニットが所持していたHQ要員が欠けていた。

22.9.1

全てのUR/MGユニットは、確認状態と未確認状態のモードを持つ。カウンター裏面は未確認モードをあらわし、ユニットの数値が分からない。UR/MGユニットは、通常はその未確認モードでマップ上に置かれる。ユニットの数値を表示するカウンターの表面は、確認モードである。UR/MGユニ

ットは、ソヴィエト軍移動フェイズにソヴィエト軍プレイヤーにより[11.6]、又は戦闘の間に[15.5.4]その確認面に返される。ゼロ戦力のUR/MGユニットは、確認面に返された時にただちにマップから取り去られる。

22.9.2

未確認モードのUR/MGユニットは移動できないが、各未確認UR/MGユニットはZOCを及ぼす。これらは地上戦闘ユニットとして扱われ、補給制限とソヴィエト軍の降伏を被る。

22.9.3

マップ上への配置シナリオの指示によって明示されない限り、全てのUR/MGユニットはセットアップ前に不透明の容器の中に入れられる。初期セットアップのために、UR/MGユニットが見ないで無作為に引かれ、シナリオ・セットアップ・カードによって指定された適切なマップ・ヘクス上に未確認面に置かれる。戦闘損失やゼロ戦力のためにマップ上から取り去られた全てのUR/MGユニットは、不透明の容器(再び引かれるかも知れない)に戻される。

22.9.4

シナリオのセットアップ後の不透明の容器内のUR/MGユニットは、補充ポイントの消費を通してのみプレイに登場し得る[20.3]。

22.10 ソヴィエト軍の民兵

黄色のユニット・タイプ・ボックスを持つ全てのソヴィエト軍ユニットは、民兵ユニットである(民兵部隊の注釈については、プレイ・ブックを参照)。民兵ユニットは通常のソヴィエト軍として機能するが、いくつか異なる点がある。

22.10.1

歩兵や騎兵のユニット・タイプ・シンボルを持つ民兵ユニット(ゼロ戦力ユニットを除く)は、補充フェイズ[7.2c]の間にタイプの補充ポイントに変換され得る。未確認状態の民兵ユニットは、その確認面に返されるまでは変換され得ない。

22.10.2 未確認状態の民兵

シナリオの指示によって明示されない限り、セットアップの間にはソヴィエト軍の未確認状態の民兵ユニットは2番目の不透明の容器内に入れられて、マップ配置のために無作為に引かれる。民兵ユニットはその未確認面に置かれ、ソヴィエト軍移動フェイズの間にソヴィエト軍プレイヤーによっては返され得ない。その実際の戦力は、戦闘の間にのみ明らかにされ得る。

デザイン・ノート: 民兵の行動は闇雲で無軌道であった。ソヴィエト軍の司令官たちは、しばしば彼らの民兵ユニットの行いを最後に知った。

マップから取り去られた未確認状態の民兵ユニットは、いかなる理由であれ不透明の容器内には戻されず、代わりに通常の補充手順を通してプレイに復帰できるソヴィエト軍ユニット再建チャート上に置かれる。

22.10.3

民兵ユニットは、自身の補充都市から任意に5ヘクスを越えて置かれたり移動できない(都市/大都市ヘクスはカウントしないが、ユニットによって占められたヘクスはカウントする)。ただし、もしも5ヘクスの範囲外への退却を強制されると、もはやいかなる制限も負わない。

22.10.4

Istrebitel'nyye(Istr)ユニットは、再編され得ない。

22.11 予備ユニット

これらは、前線勤務に繰り出された訓練部隊である。「RES」のユニット名称を持っているいかなるソヴィエト軍ユニットも、補充フェイズの間にソヴィエト軍の「I」タイプの補充ポイントに変換され得る[7.2c]。

22.12 ソヴィエト軍の守備隊

22.12.1

守備隊ユニットは、ソヴィエト軍のセットアップ・カード上のように指定されている。守備隊ユニットは、解放されるまでは自身の守備ヘクスから移動できない。守備隊は、基本的にヘクス毎に解放される。いったん守備隊ヘクスが解放されたら、そのヘクス内の全ての守備隊ユニットが解放され、もはやその位置にいかなるユニットも保持しておく必要はない。

22.12.2

以下の時には、単一の守備隊ヘクス内の全てのユニットをただちに解放すること。：

- a. そのヘクスが攻撃されるか、又は
- b. 非一般補給下と判定されるか、又は
- c. 敵ユニットが移動して隣接するか、又は
- d. ソヴィエト軍補充表上の「R」の結果によって解放されるか [7.2.e2]、又は
- e. シナリオの指示に列記された解放日によって解放される。

注意：守備隊ヘクスをマークするために使用可能な守備隊ヘクス・マーカーの数には限りがあり、特に守備隊と非守備隊ユニットが一緒にスタックしているヘクスがある。これらのマーカーを自作した方が良いでしょう。

22.13 ソヴィエトのパルティザン

戦争の後期には、パルティザンは枢軸軍の作戦に重大な影響を与えた。戦争初期のパルティザンは、戦闘で一掃されて普通の歩兵として従事した。シナリオの指示によって明示されない限り、パルティザンは全ての面で歩兵タイプのユニットとして機能する。

23.0 連隊代替カウンター

枢軸軍プレイヤーのみが連隊代替カウンターを使用できる。

23.1 ステップとRSCs

ドイツ軍歩兵師団の各ステップは、1連隊代替カウンター

(RSC)に相当する。完全又は減少戦力のドイツ軍の歩兵、山岳、保安、軽師団は、最後のステップを除く全てをRSCsとして分遣できる。

注意：SSLAH旅団とグロース・ドイッチュラント(GD)自動車化連隊は、自動車化タイプのユニットであるにもかかわらず資格を持ち、RSCsは非自動車化ユニットとして移動することになる。

23.2 分遣

ターン毎に1つ以上のRSCsを資格を持つドイツ軍師団から分遣することができる。師団は、ソヴィエト軍ZOC内にあることができる。分遣は、師団の移動の前に発生する。分遣されたRSCsは、MPコストなしで師団を含んでいるヘクス内に置かれる。RSCは、それを分遣した師団と同一の補給状態でプレイに登場する。

23.3 再統合

資格を持つ師団は、RSCsと再統合できる。師団と1つ以上のRSCsは、友軍移動フェイズの終了時に同一ヘクスを占めていなければならない。再統合には、いかなるMPsもかからない。いかなる戦力低下師団も、その元の完全戦力のステップ段階までRSCsと再統合できる。師団は、そのヘクス内で統合している全てのユニットの最低の補給状態であると見なされる。RSCsは、以前に除去された師団カウンターを再建するために再統合することはできない。

注意：RSCsは総称的なものであるが、カウンター内容物は同時にマップ上に存在できる数を限定する。

24.0 勝利方法

枢軸軍プレイヤーは、プレイするシナリオで勝利のために必要とされる勝利ポイント(VPs)を得点することによってゲームに勝利する。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利を妨げることによって勝利する。

24.1 勝利ポイント

VPsは、一定のマップ位置の支配、敵のHQ、親衛隊、装甲、砲兵のステップ損失並びにプレイヤーの一定の活動によってもたらされる。実際に獲得又は失われるVPsの数は、各シナリオの勝利ポイント・スケジュールに列記される。枢軸軍プレイヤーのみがVPsを受け取る。ソヴィエト軍プレイヤーによって「稼がれた」VPsは、枢軸軍の合計から差し引かれる。

24.1.1

位置についてのVPsは、枢軸軍地上戦闘ユニットによって位置が占領又は支配[3.0b]された瞬間に得点される。枢軸軍のVP合計に占領のVPsを加えること。もしもその位置が後にソヴィエト軍によって奪回されると、枢軸軍のVP合計から元の得点を差し引く。

24.1.3

減少戦力でシナリオを開始している親衛隊や装甲タイプの

ユニットは、その「損失した」ステップがVP合計にカウントされている可能性がある[プレイ・ブックのシナリオの指示を参照]。シナリオのプレイ過程の間に失われたステップのみが、VP合計にカウント可能である[16.3.5]。

24.1.4

枢軸軍プレイヤーが「負」のVP合計を持つ可能性もある。

さらなる情報について：

このゲームや他のGMTゲームの製品について質問をお持ちだろうか？迅速に答えられるように、以下のアドレスにオンラインで接触してほしい：

<mailto:vance4u@aol.com> (Vance von Borries)

<mailto:acurtis@sirinet.net> (Tony Curtis)

<mailto:gmtgames@aol.com> (Gene Billingsley)

注文、一般製品情報、C3i の定期講読、補充パーツについての質問は、直接下記のGMT社オフィスに接触してほしい：

gmtoffice@aol.com

又は下記の電話あるいはFaxで：

(800)523-6111(電話 - USとカナダ)

(209)583-1236(電話)

(209)582-7775(Fax)

又は下記に手紙で：

GMTGAMES

POBox1308

Hanford, CA93232

プレイブック・セクション

1.0 はじめに

Barbarossa のモジュールである Army Group Center についての全てのシナリオの指示は、このプレイ・ブックに含まれる。

2.0 内容物一覧

Barbarossa; Army Group Center には、以下が含まれる：

- ・4枚の 22 × 34 インチ・マップ (マップ C、D、H、I)
- ・5枚のセットアップ・カード
- ・1枚の 11 × 17 インチ折りチャート・カード両面に移動、地形効果、戦闘、航空チャートが記載されている。
- ・1枚の 11 × 17 インチ折りチャート・カードユニット
- ・データの読み方、選択航空システム、地形記号を持つ。
- ・2枚の「航空ユニット状態 / ユニット再建」カード (ソヴィエト軍と枢軸軍に各 1枚)
- ・1枚のターン記録トラック・カード表面にシナリオ 1、5、6、7、8 のターン記録トラックと裏面にシナリオ 2、3、4 のターン記録トラックに加えてチャート (チャート&表カード 1)
- ・シナリオ・チャートと表カード 2 と 3
- ・4枚カウンター・シートの 1120 個の打ち抜きカウンター
- ・1個の 10 面体サイコロ

3.0 ゲーム・マップ

3.1

マップは、様々な組み合わせで使用される。

- シナリオ 1、2、5 は、マップ I (Smolensk マップ) を使用する。
- シナリオ 4 は、マップ C (Vilnius マップ) を使用する。
- シナリオ 6 は、マップ H (Gomel マップ) を使用する。
- シナリオ 3 は、マップ C と D を下図のように使用する。

C
D

- シナリオ 7 は、マップ C、D、H、I を下図のように使用する。

C	I
D	H

- シナリオ 8 は、マップ H と I を下図のように使用する。

I
H

3.2

2枚又は 3枚のマップを使用する時には、組み合わせている各マップ端のヘクス列やコラムが重なるように一直線に合わせる。

3.3

マップ端にある番号なしのハーフ・ヘクスは、プレイには使用されない。

3.4

各マップ・ヘクスの対辺間距離は、地表の約 5 マイル (8km) をあらわす。マップを平らにするために、折り目に対して逆に折ること。きっちりと固定するために、ドラフティング・テープを使用することができ、これはマップを傷めることなく剥がすことができる。

3.5

ソヴィエト連邦の国境は描かれていない。その代わりに国家と地方の境界が使用される。

4.0 競技用コマ

カウンター・シートから厚紙の競技用コマを取り去り、情報、航空ユニット、地上ユニットのカテゴリーに分類すること (「ユニットの読み方」カードを参照)。

4.1

情報と航空ユニットのカウンターは、特定のシナリオのためのコードがないので、全てのシナリオで使用され得る。

4.2

補給カウンター (MSUs と集積書) を除く全ての地上ユニットは、シナリオに使用するために区分けし易いように右上部にシナリオ・カラー・ボックスを持つ。

4.2.1 シナリオ・カラー・ボックス：

ボックスは、大部分のシナリオを区別できるようにカラー・コード化されている。

シナリオ・

カラー・ボックス ユニットが使用されるシナリオ：

ライト・オレンジ	シナリオ 3、7、8
ブラウン	シナリオ 7、8
メディアム・ブルー	シナリオ 2、7、8
ライト・グリーン	シナリオ 4

注意：全てのソヴィエト軍未確認 UR / MG ユニットは、シナリオ・カラー・ボックスとセットアップ・コードを持つ。通常、全ての UR / MG ユニットは無作為に引かれるので、シナリオのセットアップの間には無視される。ただし、両プレイヤーがこれらのユニットを史実の位置に配置することを望む場合には、これを考慮に入れる。

4.2.2 シナリオのコード・アイコン：

いくつかのユニットは、複数のシナリオに登場する。これらのユニットは、そのシナリオ・カラー・ボックス内にアイコンを持つ。

- 正方形を持つソヴィエト軍や枢軸軍のユニットは、シナリオ

- 1にも登場する。
- b.円を持つソヴィエト軍や枢軸軍ユニットは、シナリオ2にも登場する。
- c.三角形を持つ枢軸軍ユニットは、シナリオ5に登場する
- d.ダイヤモンドを持つソヴィエト軍や枢軸軍ユニットは、シナリオ6にも登場する。

4.2.3

セットアップと増援のコードは、シナリオ・カラー・ボックスで見つけられる。：

注意：シナリオ・カラー・ボックスは、あるユニットが複数のシナリオで使用されることを表示し得るが、ボックス内のいかなるセットアップ又は増援のコードも、1つ又は2つのシナリオのみに適用することになる。

ボックス・カラー セットアップ・コードが
適用されるシナリオ：

ライト・オレンジ	シナリオ3と7**
ブラウン	シナリオ7
メディアム・ブルー	シナリオ2
ライト・グリーン	シナリオ4

**シナリオ3のみに適用するソヴィエト軍のシナリオ3の増援を除く。

シナリオ8は、他の小シナリオと同様に、セットアップ・カードを使用してセットアップしなければならない。

- a. セットアップ・コード：開始時にマップ上にセットアップする(又は増援として置かれる)ユニットは、通常はマップ文字の後ろに4桁のマップ・ヘクス番号を持つことになる(例：E2613)。

注意：もしもユニットのシナリオ・カラー・ボックス内にセットアップ・コードを含まなければ、そのユニットは裏面で配置されることになる。シナリオ・セットアップ・カードは、正確なセットアップとユニットの状態を提供することになる。

b. 増援コード：

- ・ マップ端に登場。もしもユニットがマップ端を通して登場する選択肢を持つと、コードは以下で開始される。：
 - e(マップ東に登場) s(マップ南に登場)
 - w(マップ西に登場) n(マップ北に登場)
- ・ マップ文字(C、D、H、I)に、小文字の端コードが続き得る。登場は、シナリオの指示がマップ端のいくつかの部分を除くか、又はシナリオ・セットアップ・カード上に明示されない限り、適切なマップ端に沿って補給源ヘクスを通して行わなければならない(例：sHは、マップHの南端を示すことになる)。
- ・ 特別なコード：
 - v= 可変ヘクス登場又は可変ターン登場(例：sHvは、登場がマップHの南端を通してであることを示すが、可変的な登場ヘクス又は登場ターンを持つ)。「v」のコードを

持つユニットについての完全な登場の詳細については、シナリオ・セットアップ・カード上に示されることになる。

4.2.4 補給ユニットの登場

- a. ソヴィエト軍MSUsと集積所は、以下の補給源ヘクスを通して登場できる。：
 - 1. シナリオ5、6、7、8で使用されるマップHと/又はDのマップ東端に。
 - 2. マップCとDのマップ東端に(シナリオ3)
 - 3. ソヴィエト軍MSUsは、一般補給下のいずれかの友軍大都市内に置くこともできる。
 - 4. シナリオの指示によって明示される他のマップ又はマップ端ヘクス。
- b. 枢軸軍MSUs/集積所は、以下の補給源ヘクス上を通して登場する。
 - 1. マップDの西端
 - 2. マップCの西端

注意：MSUsと集積所は、AGB[6.1]の各自の面で登場しなければならない。

- 3. マップHと/又はDの西端(シナリオ5、6、8)
- 4. シナリオの指示によって明記された他のマップ端ヘクス

5.0 シナリオのセットアップ

5.1 選択したシナリオに進む

各シナリオは、以下を指定して開始する。

- a. 使用するマップ(枚又は複数)
- b. 選択されるソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カード
- c. シナリオ・ターン記録トラック・シート
- d. 追加のチャートと表のカード
- e. 使用するシナリオ・カラー・ボックスと/又はシナリオ・コード・アイコン

以下のチャートとカードは、全てのシナリオについて使用されることになる。

- a. ソヴィエト軍と枢軸軍の航空ユニット状態/ユニット再建カード。
- b. 2枚の11×17チャート・カード

5.2

これらのマップとチャートを平らにして配置する。

5.3

以下のマーカーをチャート上に置く：

- a. VPマーカー。両マーカーをVPトラック(枢軸軍航空ユニット状態/ユニット再建チャート上に位置する)のゼロのボックス上に置く。
- b. ソヴィエト軍と枢軸軍の装甲/砲兵損失マーカーは、シナリオの指示に特記されない限り、それぞれの損失/補充トラック(枢軸軍航空ユニット状態/ユニット再建チャート上に位置する)のゼロのボックス内に置かれる。

- c. ソヴィエト軍の未解決の強制的な攻撃マーカーを、ソヴィエト軍損失 / 補充トラック上に置く (大部分のシナリオでは、このマーカーはゼロで開始するが、ソヴィエト軍は、時には未実行の強制的な攻撃を持ってシナリオを開始する)。
- d. ソヴィエト軍と枢軸軍の補充マーカーは、シナリオの指示によって特記されるごとく、ソヴィエト軍と枢軸軍の損失 / 補充トラックのボックス上に置かれる。
- e. トラック自体の脇にあるゲーム・ターン記録トラックを参照する。プレイするシナリオのために明示されている開始ターンのボックス内に、ゲーム・ターン・マーカーを置く。

5.4 シナリオ・ユニットのセットアップ

5.4.1

もしもシナリオのセットアップ・カードで要求されると、事前に区分けされた全ての未確認状態のソヴィエト軍UR / MGユニットを不透明の容器内に入れる。シナリオ2.3.5.6.7.8のみについては、もしも両プレイヤーが同意すれば、ソヴィエト軍プレイヤーが正確なシナリオ・カラー・ボックスを持つUR / MGユニットを区分けして、プレイするシナリオのヘクスにセットアップする。これらのユニットは、表面を向けてマップ上に置かれることになる。ソヴィエト軍プレイヤーは、ただちにゼロ防御戦力のユニットを取り去って不透明の容器内に戻す。除去ユニットを保持しておいて無作為に増援を引く標準ルールの不透明容器システムは不変である。

全ての未確認状態のソヴィエト軍民兵旅団ユニットを、2番目の不透明の容器内に入れる。これらのユニットを無作為に引き、セットアップ・カード上に未確認状態面で置く。未確認状態のMDNOユニットたちを脇に置き、全ての民兵旅団が引かれた後に不透明の容器内に入れる (シナリオ7と8)。

5.4.2

残りの地上ユニットと航空ユニットをセットアップ・チャート上の正確なボックス内に置く。セットアップ・チャート上のいくつかのユニット・ボックスには網が掛かっている。網が掛かったボックスは、そのユニットが以下の理由により裏面でセットアップされることを示す。:

- a. 減少戦力である。
- b. 未確認状態でプレイを開始する民兵又はUR / MGユニットである。
- c. 枢軸軍超重砲兵は、射撃モードでセットアップされる。
- d. ソヴィエト軍HQは、非機能状態である。
- e. 拠点、構築中である。
- f. 補給ユニットは、集積所面で置かれる。

注意: 何枚かのカウンターは、裏面でセットアップされる一定のシナリオについてのセットアップ・コードとシナリオ・カラー・ボックスが裏面にマークされており、それを持たないものもある。全ての場合において、セットアップ・カード上の網が掛かったボックスがカウンター・セットアップ・コードに優先する。

5.4.3

ステップ損失、緊急時補給、妨害段階マーカーを、セットアップ・カードが特記するユニットの上に置く。

5.5 開始時ユニットの移送

5.5.1

開始時の航空ユニットを、航空ユニット状態チャート上の適切なボックス内に移動させる。

5.5.2

開始時の地上ユニットを、指定されたマップ・ヘクス上に置く。

5.5.3

全ての鉄道堡、鉄道切断、拠点のマーカーを、シナリオの指示で指定されたマップ・ヘクス内に置く。

5.6 例外

このプレイ・ブックに含まれるバルバロッサ標準ルールの6項目と、プレイするシナリオの全ての例外に馴染んでおくこと。

5.7 プレイの開始

このプレイ・ブックの後ろにある発展したプレイのシークエンスに進み、プレイを開始する。

6.0 バルバロッサ標準ルール (BSR)の例外

/ 追加

全てのBSRが全てのシナリオ状況を扱えるわけではない。複数のシナリオに適用されるBSRの修正と / 又は追加を以下に列記する。

6.1 枢軸軍の北方軍集団 / 中央軍集団の境界線

(マップCとD)

このOKHマップ上に引かれた管理と戦術上のラインは、両軍集団の管理上の組織が混在して戦闘することを防ぎ、各軍集団それぞれに主要な道路や鉄道線を提供するための線引きである。この境界線については、プレイ・ブックのAGB (軍集団境界線)で簡略化して述べられる。

6.1.1

AGBの南にセットアップする枢軸軍ユニットは中央軍集団の一部で、決してAGBの北のヘクスに進入できない。

6.1.2

AGBの北にセットアップする枢軸軍ユニットは北方軍集団の一部で、決してAGBの南のヘクスに進入できない。

6.1.3

両軍集団のユニットについての一般補給は、制限なしにAGBを越えてたどることができるが、各軍集団に割り当てられたMSUsと集積所は、地上、道路、鉄道、航空輸送の移動によってAGBを越えることはできない。

6.1.4

各軍集団に割り当てられたドイツ軍の鉄道変換ポイント(R

CPs) (プレイ・ブック 6.2.6)は、AGBに隣接するヘクス内に変換した鉄道線を伸ばすために使用できるが、それを越えることはできない。

6.1.5

AGBは、ソヴィエト軍の移動には全く影響を与えない。ソヴィエト軍ユニットは自由に境界線を越えることができるが、いくつかのシナリオでそれを行うとプレイから取り去られることになる(シナリオの2、3、4、7の特別条件を参照)。大部分のシナリオでは、ソヴィエト軍ユニットはAGBを越えて自由に補給をたどり、MSUs/集積所を移動させることができる。もしもAGBを越えて補給をたどることが不可能な場合には、シナリオの特別条件に注記される。

6.2 鉄道

ソヴィエトの東ポーランド、リトアニア、ラトヴィアを占める鉄道状態は、南方軍集団作戦区域の東ポーランドやベッサラビアの状況と類似していた。これらの諸国は、ソヴィエト軍によって占領された当時には西側の軌道と車両を使用していた。ソヴィエト軍は、何本かの主幹線をソヴィエトの広軌道に変換したが、大部分の場合には自軍の補給を維持するために西側軌道線の「捕獲」装備に依存していた。

6.2.1

ソヴィエト軌道に変換された線路東ポーランド、リトアニア、ラトヴィア：
全ての鉄道線をソヴィエト軌道に「変換された」ものと見なし、それらはソヴィエト軍の友軍のものとしてプレイを開始する。

6.2.2 補給をたどる

東ポーランド、リトアニア、ラトヴィアの全ての鉄道ヘクスは、枢軸軍の鉄道堡マーカーがそれらに進入するか通り抜けるまでは、補給の目的においてはソヴィエト軍ユニットのために友軍であると見なされる。

6.2.3 ソヴィエト軍の鉄道許容量

- a. マップCのAGBの北：ターン毎に4スタッキング・ポイント。
- b. マップCのAGBの南：ターン毎に4スタッキング・ポイント。
- c. マップD、H、I：ターン毎に6スタッキング・ポイント。

6.2.4 枢軸軍の鉄道許容量

- a. マップCのAGBの北：ターン毎に4スタッキング・ポイント。
- b. マップCのAGBの南：ターン毎に4スタッキング・ポイント。
- c. マップD、H、I：ターン毎に6スタッキング・ポイント。
- d. シナリオ5、7、8をプレイしている時には Minsk ヘクス(D 6801 又は I034)のみは、鉄道によって移動する10 枢軸軍スタッキング・ポイントまでを取り扱うことができる。

注意：マップのレイアウトにより、一緒に置く時には枢軸軍プレイヤーは決してこの調整なしにマップHと透過してマップCのAGBの南とマップD上に、認められた10スタッキング・ポイントを前進させることができない。

6.2.5 枢軸軍とソヴィエト軍の部隊輸送許容量の増大

いくつかの場合には、主に枢軸軍の増援ヘクスはマップ端

ではなく鉄道線上のマップ・ヘクスである。そのようなヘクス上に置かれる各ユニットは、全MAで移動できる(配置ヘクスをマップ端に隣接する「マップ外」ヘクスとし、移動する最初のヘクスを「マップ端」登場ヘクスとしてカウントする)。もしも10を越えるSVsを持つ複数ユニットがマップ上の1鉄道に登場するように予定されていたら、各ユニットは個別に登場して移動できる。

デザイン・ノート：ドイツ軍は、東プロシア(ドイツ・マップC)に密集した鉄道網を持ち、捕獲したポーランドの鉄道網を広範囲に加え、多数の部隊と補給を国境線地域まで移動させることを可能にした。ソヴィエト軍は、時には前線まで追加の部隊を輸送することができたが、しばしば莫大なコストがかかった。

6.2.6 枢軸軍の鉄道変換

注意：各軍集団に割り当てられたドイツ軍の鉄道変換ポイント(RCPs)は、AGBに隣接するヘクスまで鉄道線を伸ばすために使用できるが、それ以上は不可。

a. 北方軍集団 (AGBの北のマップCとマップI)：

ターン毎に4RCPs、加えてラトヴィアとリトアニア国境線内で追加4RCPs。この率は、ゲーム・ターン1~40について適用されるが、実際上は北方軍集団の鉄道変換はシナリオ4の5ターン終了時に停止され、鉄道変換はヘクスC4021に伸びる。

b. 中央軍集団 (AGBの南のマップCとマップ並びにマップDとHの全て)：

1. ゲーム・ターン1~12

- ・ AGBの南のマップC：ターン毎に4RCPs。
- ・ マップD、H、I(AGBの南)：ターン毎に6RCPs。
- ・ AGBの南のマップCとマップD：東ポーランド、ラトヴィア、リトアニアの国境線内でターン毎に追加4RCPs

AGBの南のマップCとマップD：

いずれか1本の鉄道線変換に加えられる追加2RCPs(この供給は、理論的には通常の最大4ヘクスの代わりに最大6ヘクスまでの変換を認め[BSRの例外19.2.2]、中央軍集団のeisenbahntuppenの初期のドイツ軍の大規模な集中を反映する。

2. ゲーム・ターン13~40

- ・ AGBの南のマップCとマップD：ターン毎、マップ毎に6RCPs。
- ・ AGBの南のマップHとマップI：ターン毎、マップ毎に8RCPs。
- ・ AGBの南のラトヴィア、リトアニア、東ポーランドの国境線内：ターン毎、マップ毎に追加6RCPs

6.3 Brest-Litovsk 要塞 (城砦ヘクスD3026)

この要塞は、ポーランド戦役中にドイツ軍によって占領されたが、戦前の1939年8月の独ソ協定の一部としてソヴィエト軍に与えなければならなかった。要塞は第一次世界大戦前に建設され、内側の城砦と周囲にある小要塞(隣接ヘクス内)から成っていた。ポーランド軍が改良を加え、ソヴィエト軍はこれを前衛防御計画の一部に完全に組み込み、熱狂的な守

備隊を加えた。これらの部隊は、ドイツ軍が6月 29 日に主要部を占領するまでに驚異的な防衛戦を実施した。何人かの生き残りは、7月 12 日前後まで周辺地域を確保した。城砦ヘクスには、以下の特別ルールを適用する。：

6.3.1

城砦は、拠点の全ての特性を有する。

- ・ 枢軸軍プレイヤーは、このヘクスに対する戦闘のサイの目に + 1 D R M を加えなければならないが、宣言された枢軸軍工兵の効果又は超重砲兵は、この D R M を減殺し得る。
- ・ 枢軸軍の C A B 諸兵連合効果) はない。
- ・ 城砦は、枢軸軍工兵フェイズの間に枢軸軍の師団又は工兵ユニットが占める時に破壊できる。破壊された時には、もしも望むのであればヘクス内に陣地線破壊マーカーを置く。破壊されるまでは、このヘクスに進入する枢軸軍ユニットは + 1 M P を消費しなければならない。枢軸軍の補給はこのヘクスを通してたどることができない。枢軸軍の鉄道変換は、これが破壊された後のターンになるまでは、城砦ヘクスを通して前進できない。

6.3.2 追加の城砦の特徴

- ・ 城砦は、そのヘクス自体を占める全てのソヴィエト軍ユニットの防御戦力を 2 倍にする (他のヘクスからの砲兵支援戦力は 2 倍にならない)。
- ・ 全ての枢軸軍装甲ユニットは、城砦を攻撃する時に半減される。
- ・ 枢軸軍ユニットは、城砦ヘクス上の防御で 2 倍にならない。
- ・ Z O C は、城砦の内外に伸びない。
- ・ 城砦内のソヴィエト軍ユニットは、降伏を被らない。
- ・ 城砦ヘクス内の N K V D ユニットは、退却不可オプションを与えることができない (このヘクスには、町、都市、大都市を含まない)。

6.4 補充ポイント (RPs)

(BSR 7.1 と 7.2 の例外)

各陣営は、一定のシナリオ・カード上で限定された数の「使用又は損失」RPsを受け得る。もしもRPを受け取ったターンに使用できなければ、それは失われる。

6.5 枢軸軍のKSRFSS集団

(シナリオ3.7.8)

これは、ハインリッヒ・ヒムラーの直接指揮下に置かれたいくつかの SS 自動車化連隊と騎兵連隊の集団「Kommando Stab Reichsfuhrer SS」である。これらの部隊は前線用の戦闘訓練は受けていなかったが、ヒムラーはこれらが「戦闘」部隊と見なされることを熱望して投入した。しかし、無様な働きと甚大な死傷者を出したため、間もなく再訓練のために戦列を外された。

6.5.1

シナリオ3と7で、枢軸軍のセットアップ・カード上に表示されたごとく、この集団の初期ユニット(第4、5、8、10、14SS 自動車化連隊プラス第1、2SS 騎兵連隊)をプレイに配置する。

6.5.2

この集団の全ての初期ユニットは、セットアップ・カード上に表示されたゲーム・ターンに撤収を被る。この撤収は、無効にできない。

6.5.3

シナリオ7をプレイしている時には、これらの全ての撤収 (又は除去) ユニットの、カードの増援セクションのそれぞれのゲーム・ターン・ボックス内に置く。KSRFSS 集団の追加2ユニット (RFSS 大隊とSS Mitte 連隊) もプレイに登場することに注意。

6.5.4

KSRFSS 集団の全てのユニットは、ここで初期に被った損害にかかわらず、完全戦力面でプレイに登場し (再訓練と新装備等のために)、復帰するターンに消費されるRPはない。2ユニット (第8、10SS 自動車化連隊) は再び撤収するかも知れず、この時には南方軍集団にである (このシリーズのゲームを参照)。

6.6 マップの退出

(BSR10.5.7 - マップの退出の例外)

6.6.1

いくつかのシナリオは、勝利条件を満たすためにドイツ軍ユニットにマップ端からの退出を要求する。2つのシナリオ (3&4) は、ソヴィエト軍にマップ端の退出を認める。

6.6.2

ユニットがマップ端ヘクスから退出するためには、1MPがかかる。ユニットは、移動を認められるいかなる友軍移動フェイズの間にも退出できる。ソヴィエト軍ユニットは、戦闘の結果としてMPコストなしでマップ端から退出することができる。退出したユニットは、マップに復帰できない。退出したユニットは除去されたのではなく、VP についてもカウントしない。

6.6.3

いくつかのシナリオには、枢軸軍プレイヤーがVP 罰則を避けたりVPs を得点するために退出しなければならない特定の端ヘクス (又はヘクスの範囲) が列記される。もしも枢軸軍ユニットが勝利ポイント退出地域を通して退出すると、ソヴィエト軍ユニットはその地域を通して後に登場できないが、その地域を通して退出できる。

6.7 ソヴィエト軍のZapユニット

(BSR22.11 予備ユニットに追加)

ソヴィエト軍予備ユニットの名称 (Typhoon! と Barbarossa:AGS で使用される) は、より正確な Zap 略号に変更された。全ての Zap ユニットの実際には予備ユニットとして扱うこと。

6.8 ドイツ軍のEntgiftungs(Ent)ユニット

(BSR22.7.3a とb - 超重砲兵に追加)

6.8.1

Ent (化学戦) (化学汚染除去) ユニットの、据えつけるために莫大な時間がかかる重ネーベルヴェルファー・ロケット砲から成る (デザイナーの略号の記事を参照)。Entユニットは、通常のネーベルヴェルファー砲兵と超重砲兵の移動モードの両方の特徴を併せ持つ。

- a. ネーベルヴェルファー・ユニットと同様に、EntユニットはオレンジMA sを持つ。
- b. Entユニットは、超重砲兵ユニットと同様に、2つのモード (機動と支援) を持つ。Entユニットは、その機動モードでのみ移動でき、支援モードでのみ支援を提供できる。
- c. Entユニットは、あたかも超重砲兵ユニットのごとく、枢軸軍工兵フェイズの間にモードを変更する。

6.8.2

いったん支援モード状態になると、Entユニットとネーベルヴェルファー・ユニットとの間に違いはない。Entユニットは、超重砲兵ユニットのごとく支援モードDRMを持たない。

6.9 セットアップ・カードの修正

6.9.1 撤退 - 無効にできない (BSR8.6.3 の例外)

- a. 中央軍集団の全ての撤退が無効にできないわけではない。撤退を「無効にできない」["Cannot Cancel"] とシナリオ・セットアップ・カード上に明示される。「無効にできない」撤退は、通常は以下の3つの範疇に分類される。:
 - 1. 列車砲ユニットの撤退は、フランスの沿岸防御位置に復帰する。
 - 2. KSRFSS集団ユニットの初期の撤退は、再訓練と再建のためである。
 - 3. もしもシナリオ7と8でヒトラー・プランが有効であると、撤退は強制される。
- b. 枢軸軍プレイヤーは、「無効にできない」ユニットの撤退を無効にするために、BSR8.6.3 によるVPを消費できない。

注意: プレイヤー諸氏に撤退するユニットたちがどこに行くのかの歴史的な視点を与え、3つ全てのゲームが連結されたら軍集団間の移送体制を開始できるように、AGSとAGNの多くのユニットはコード化されている。

6.9.2 移動不可 (*)

- a. 「移動不可」["Do Not Move"] は、守備隊ヘクスの制限に類似する (ただし同一ではない)。「移動不可」ユニットは、以下の制限を受ける。:
 - 1. 敵ユニットが隣接している時でさえ移動できない。
 - 2. 通常に攻撃と退却ができる。戦闘後前進はできない。戦闘に従事することは、ユニットをその退却不可状態から解放しない。
 - 3. 「退却不可」マーカーはない。プレイヤー諸氏は、そのマップ上の状態を記録するために、「退却不可」ユニットを90度又は180度傾けることができる。

6.10 ソヴィエト軍のR×2とR×3の増援表結果

(BSR8.3.1、プール集団と22.12.2 守備隊の解放の例外)

6.10.1

ソヴィエト軍補充表は、いくつかのシナリオでターン毎に1つ以上の特別増援プール集団の投入を可能にする。ソヴィエト軍のR×2又はR×3の結果は、ソヴィエト軍プレイヤーに資格を持つ2つ又は3つの集団の投入を認める。

6.10.2

R×2とR×3の結果は、ソヴィエト軍プレイヤーがもしも望むのであれば、ターン毎に1つ以上で結果の数字までの守備隊ヘクスの解放も認める。

6.10.3

ソヴィエト軍プレイヤーは、R×2とR×3の結果で合計が結果の数字を超えない限り、守備隊ヘクスの解放と資格を持つプール集団の解放の受取りの両方が可能である (例えば、R×3の結果で、ソヴィエト軍プレイヤーは資格を持つ1プール集団を受取り、2守備隊ヘクスを解放することができる)。

6.11 マップHの小艦隊移動

(BSR11.2.3 に追加)

マップH上の何本かの大河川はマップ南端に退出するが、技術的には小艦隊は連結するマップG (AGS) に移動できる。枢軸軍ユニット又はそのZOCがマップHへの入退出を妨げない限り、ソヴィエト軍小艦隊は以下を行うことができる。:

- a. 5M P sのコストでH634 からH3834 へと移動する。入退出するヘクスはカウントしない。
- b. ゲーム・ターン 1~35 に、26M P sのコストでH634 からH4434 へ、又は24M P sのコストでH834 からH4434 へ移動し、両方の場合においてM P コストは入退出するヘクスのM P コストにカウントしない。小艦隊は、これらのヘクス間を通過している時に1ターンマップ外にいることになる。

注意: b項の35 ゲーム・ターンの制限は、枢軸軍南方軍集団のマップGへの前進を反映する。

6.12 ソヴィエト軍の民兵ユニット

6.12.1 民兵旅団の補充

(BSR8.5 と22.10.2 への追加)

もしも未確認状態の民兵旅団が引かれた時に自身の補充都市が枢軸軍の支配下であると、脇に置かれて決してプレイに登場しない (枢軸軍の前進速度は、全ての民兵が機動する前に都市を奪取することを認める)。

6.12.2 ソヴィエト軍MDNO (モスクワ民兵) 師団

これらの師団は、以下の例外を持つ民兵ユニットとして機能する。:

- a. MDNOユニットは、不透明の容器から引かれて未確認状態面を見せて置かれるが、5ヘクスの配置と移動の民兵の制限 (BSR8.5 と22.10.2) は適用しない。
- b. 未確認状態のMDNO師団は、戦闘の間に確認面に返され、1以上のステップを持ち得る。3以上の防御戦力を持ついかなるMDNOユニットも2ステップから成るが、未確認状

態のために、もしも1ステップのみが失われたら返すことができない。2ステップの1つを失うMDNO師団の上にステップ損失マーカーを置くこと(BSR46.3.2と16.3.3の例外)。ゼロ戦力のMDNO師団は、ただちにプレイから取り去られる。

d. MDNO師団は、他の民兵ユニットと同様の方法でタイプ
の補充ポイントに変換できる(BSR7.2c)。ただし、資格を
持つ2ステップのMDNO師団は、ターン毎に1ステップの
み変換できる。

6.13 ドイツ軍のFImPzユニット

(BSR45.6.7、15.6.8、16.3.5、16.5.2cとCEC上での装甲
半減の例外。)

FImPz(Flamm Panzer - 火炎放射戦車)は、決して装甲
とは見なされない。これらのユニットは、ドイツ軍の軽戦車や捕
獲したフランス軍戦車の主砲を火炎放射器に戦場で換装し
たものであり、戦車戦には全く適さない。

6.14 史実の天候

ターン記録トラック上にはターンの実際の天候が記載され
ており、双方の同意でいかなるシナリオにも使用できる。

7.0 学習シナリオ

7.1 シナリオの長さ

このシナリオは3ターンの長さで、GT5に開始してGT7に
終了する。天候は、シナリオ全体について自動的に乾燥であ
る。

7.2 シナリオ・エリア

マップのみを使用する。プレイ・エリアは、末尾がx×25
の南とヘクス列2300の西である(9ヘクス×13ヘクスのエリ
ア)。

7.3 特別な制限

- a. このシナリオについては、一般補給と攻撃補給は両方とも
考慮しない。
- b. 補充はない。どちらの陣営も拠点を建設できない。
- c. 鉄道や戦略移動はない。
- d. 空軍：プレイ開始時に枢軸軍の両航空ユニットを準備防
ボックス内に置き、GT6から両者の航空準備を解決する。
- e. 増援：枢軸軍プレイヤーには、増援はない。ソヴィエト軍プ
レイヤーは、1ユニットを増援として受け取ることになるが、ど
のゲーム・ターンに到着するのかわからない。ソヴィエト
軍プレイヤーは、自軍プレイヤー・ターン開始時にサイを1
つ振る。もしもそのターンに表示された目であるとユニットを
受取り、GT7には自動的に受け取る。

勝利条件

以下の5つの目標ヘクスがある。：
1727、1829、2028、2030、2231。

勝利するためには、シナリオ終了時に5つの目標の中の少
なくとも4つを確保するか、最後に地上ユニットを通過させて

いなければならない。引き分けはあり得ない。

私共は、基本ゲーム・システムを紹介するための学習材料
として、このシナリオを読んでプレイするようにデザインした。
Barbarossa: Army Group Center をプレイするための指針
として、指導書に従うこと。

ヒストリカル・ノート

戦争初期段階での主戦線の崩壊後にソヴィエト軍によって
急造された抵抗陣地の典型であるBorisovは、Moscowへの
主幹線道路の閉鎖と重要な渡河点の防護上、戦略的に重要
であると見なされた。雑多な継ぎ接ぎ部隊がかき集められた
が、防衛はYa.G.Kreyzer大佐に率いられた示威部隊である
第1モスクワ自動車化狙撃兵師団にかかっていた。この部隊
は、12,000名の兵員、30両のT34と10両のKVを含む265
両の戦車を装備していた。

7月1日の正午近くに、最初のドイツ軍部隊がこの地域に到
着し始めた。これらの部隊は、増強されてほぼ完全戦力を持
つ第18装甲師団で、W.K.Nehring少将に率いられていた。
その日の終わりまでに、ドイツ軍自動車化歩兵はソヴィエト軍
の外郭防御を突き破り、奇襲によってBerezina川に架かる
重要な橋梁を占領して東岸に確固とした橋頭堡を確立した。
7月3日、2日間のソヴィエト軍の強力な反撃にもかかわらず、
第18装甲師団は橋頭堡を拡大してソヴィエト軍の側面防御
を南方から突くことができた。この戦闘と続くSmolenskポケッ
トからの突破により、Kreyzer大佐は昇進してソ連邦英雄の
称号を得た。Nehring将軍は、後に多くの戦闘で彼の師団
を成功に導き、北アフリカと再びロシアで名声と昇進を獲得し、
対ロシア軍軍司令官として終戦を迎えた。

指導書

発展したプレイのシークエンスを参照し、両プレイヤーはG
T5についてのゲーム・ターン活動をチェックする。：

1. 天候決定フェイズ。
使用しない；天候は事前に決定されている。
2. 補給決定フェイズ。
使用しない；このシナリオについては、全ての一般補給と攻
撃補給の考慮は無視される。
3. 補充フェイズ。
使用しない；どちらの陣営も補充ポイントを受け取らない。
4. 増援/撤退フェイズ。
ソヴィエト軍プレイヤーは、第115戦車連隊の可変増援
を持つ。この連隊が登場するかどうかを調べるために、ソヴ
ィエト軍プレイヤーはサイを振って7の目を出した。このター
ンに登場するためには1か2の目が必要なので、第115戦
車連隊は登場しない。
5. 航空準備フェイズ。
枢軸軍プレイヤーのみが航空ユニットとシナリオの指示
を持ち、両者が航空ユニット状態カードの準備ボックス内に
置かれる。

枢軸軍プレイヤーは、冒険的な状況に直面している。彼の
部隊は一級品だが、量でソヴィエト軍を圧倒しているわけでは
ない(23ポイントの攻撃と支援の戦力に対して初期のソヴィエ
ト軍の防御と支援の戦力合計は18である)。枢軸軍攻撃力

のほぼ 1/3 が第 18 装甲連隊に集中しており、戦闘で同一装甲師団効果を獲得するためには、3 個の第 18 装甲師団部隊の残りの 2 個を装甲連隊と共に攻撃させなければならない。枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 1 か所の強力な攻撃と、残りの部隊による恐らくはもう 1 か所のより危険性が高い攻撃に限定されるだろう。

5 つの目標ヘクスのうちの 4 つをたったの 3 ターンで確保することは困難であろう。地形もソヴィエト軍の味方である。高速道路の南の道路網は非常に貧弱であり、多くのヘクスが自動車化部隊の移動を遅滞させる非道路湿地ヘクスである。2 つの目標ヘクス E030 と E231 は、この湿地障害と Berezina 川の背後にある。

枢軸軍プレイヤーは、ヘクス I727 を攻撃するために一級道路で Logoyoksk を経て二級道路で Zembin を抜ける代わりに、Novy Borisov を攻撃するために高速道路を一直線に進撃することを選択した。ヘクス I727 への攻撃の成功はまず疑いないが、それはソヴィエト軍に北からの唯一の脅威に対して防御を集中させることになるだろう。Novy Borisov に対する攻撃の成功は、枢軸軍プレイヤーに直接目標の 3 ヘクス (I727、E028、E030) を脅かすことを認めることになる。

第 18 装甲師団 (第 88 偵察大隊欠) は、第 53 ネーベルヴェルファー連隊、第 413 工兵大隊、第 100 火炎放射戦車大隊と共にヘクス I729 に移動する。第 817 砲兵大隊は I730 に移動し、Novy Borisov から 2 ヘクスの距離を開けるが、支援射程距離内には入れている。第 88 偵察大隊は、I831 に移動する。枢軸軍プレイヤーは、この快速部隊をソヴィエト軍の側面を脅かすために送ることに決定した。もしもソヴィエト軍プレイヤーが不注意であれば、奇襲的に目標ヘクスを奪取できるかも知れない。枢軸軍プレイヤーは、宣言攻撃マーカーをヘクス I829 に置く。攻撃は見込みがありそうに見える。枢軸軍の 16 攻撃値 (プラス射程内で使用可能な枢軸軍 4 支援値) に対してソヴィエト軍の 3 防御値である。E028 内のソヴィエト軍第 29 + 467 砲兵大隊は防御ヘクスを射程内に収め、1 ソヴィエト軍砲兵ユニットは常に支援戦闘に参加できる。対応フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはほぼ疑いなくこの砲兵ユニットを防御ヘクスの支援に投入するだろう。予期しない結果さえ起きなければ、この攻撃は 4 対 1 の有利な比で起こるだろう (20 の攻撃と支援戦力ポイントを 5 の防御と支援戦力で割る)。

枢軸軍プレイヤーは、準備ボックス内の Bf110 を使用して、ヘクス I228 内のソヴィエト第 13 軍 HQ に対して妨害任務を実施することに決定する。Bf110 は、任務ヘクス I228 上に置かれる。このシナリオにはソヴィエト軍戦闘機ユニット (又はそれに類する航空ユニット) がいないので、ソヴィエト軍プレイヤーはただちに AA 表上で AA 射撃を解決する。サイの目は 8 で、任務ヘクス内又はそれに隣接するソヴィエト軍 HQ の射撃による +1 DRM で 9 に修正される。結果は帰還である。Bf110 は妨害任務を果たすことができずにただちに飛行済ボックス内に置かれ、そのターンについては未使用のままで終了してしまう。もしも妨害任務に成功していたら、ソヴィエト軍 HQ は対応フェイズの間に自動車化ユニットを移動させることができず、Novy Borisov 内の防御ユニットに命令を発令できないことになる。

予期しない結果！ 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍プレイヤーが対応フェイズを開始したことにたじろいだ。第 13 軍 HQ

を妨害することは、攻撃計画の極めて重大な部分だったが、今や攻撃自体が危険に晒されている。ソヴィエト軍 HQ が機能状態で 1 指揮ポイントを有するので、ソヴィエト軍プレイヤーはそのポイントを 2 度効果的に使用できることになる。まず、そのポイントを使用してヘクス E030 内の 175/1Mos 自動車化連隊を防御ヘクスの Novi Borisov に移動させる。対応移動を使用するためには、自動車化ユニットが HQ の指揮範囲内で防御ヘクスの 3 ヘクス以内にいないければならず、防御ヘクスに進入するために許容移動力の半分までを使用する。175/1Mos は防御ヘクスの 3 ヘクス以内にあり、5 移動ポイントの 20 のみを使用してヘクス E029 と I929 を抜けて I829 に進入する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス I727 内の 6/1Mos 自動車化連隊を移動させたかったが、指揮範囲外であるので不可能である。

次に、ソヴィエト軍プレイヤーは、防御ヘクスに退却不可命令を発令するために指揮ポイントを使用する。ソヴィエト軍プレイヤーは、この時点では発令された命令が退却不可なのか追加退却だったのかを枢軸軍プレイヤーに告げない。正しいタイプの命令マーカーが表を伏せて防御ヘクス上に置かれる。退却不可マーカーは、戦闘のサイの目に +1 を加え、枢軸軍にステップ損失の増加や不利な戦闘結果の可能性を増加させる。これは、ソヴィエト軍に追加ステップ損失の可能性も増加させるが、その危険性は覚悟の上である。最後に、ヘクス I2028 内の第 29 + 487 砲兵大隊が射程内の防御ヘクスを支援するために投入される。

プレイは戦闘フェイズに進む。枢軸軍プレイヤーは、準備ボックス内に残っている Ju87 ユニットの防御ヘクス内で CAS (近接航空支援) 任務に使用することを宣言する。この航空ユニットは任務ヘクス上に置かれる。再び航空戦闘はなく、この時には AA 射撃もない。防御ヘクス内又は隣接するヘクスにソヴィエト軍 AA / HQ ユニットがなく、全ての防御ユニットは師団よりも小さい。任務は自動的に成功して Ju87 は飛行済ボックスに戻り、枢軸軍プレイヤーは自軍の攻撃が -2 DRM の特典を受けることに留意する (AA 戦闘後に任務ヘクス上にある各 CAS ポイントは -1 DRM としてカウントする)。

攻撃補給は自動的であるので、枢軸軍プレイヤーは射程内で使用可能な 4 砲兵の支援ポイントを割り当てる。この戦闘での枢軸軍攻撃値と支援値の合計は計画通り 20 であり、ソヴィエト軍の防御合計は対応移動のおかげで、今や 9 防御と支援ポイントである。攻撃 (完全に有利というわけではない) の最終比段階は、2 対 1 である (20 割る 9 で端数は無視する)。枢軸軍プレイヤーは、CRT を設定してサイを振る。結果は 3 だが、このサイの目は修正されることになる。

防御側のソヴィエト軍は、防御ヘクス内の拠点による +1 DRM を獲得する。ソヴィエト軍プレイヤーは、命令マーカーを返して退却不可であることを明らかにし、さらに +1 DRM を受取り、ソヴィエト軍 DRM の合計 DRM は +2 である。枢軸軍プレイヤーは、自軍 CAS ツーカにより -2 DRM、さらに第 18 装甲師団の 4 つの中の 3 つと一緒に攻撃しているので同一装甲師団効果による -1 DRM を受け取る。枢軸軍プレイヤーは、第 423 工兵大隊が (もしも宣言すれば) 陣地に対して -1 DRM を提供できるので、工兵効果を宣言する。枢軸軍の合計 DRM は -4 である。ソヴィエト軍と枢軸軍の DRM は相殺され (各 +1 DRM は -1 DRM を無効にする)、残っている実質 DRM は -2 である。この -2 がサイの目の 3 から差し引かれ、修

正後のサイの目は1になる。CRT上の2対1の比のコラムで1の列を調べると、結果は2Rである。防御側は2ステップを失って退却しなければならない。2ステップ損失の要件を満たすために、第1Minsk連隊とBTU部隊が取り去られてソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれる。ここで退却不可の損失を満たさなければならない。通常は、もしも退却不可が有効である時に戦闘結果が退却を要求すると、ソヴィエト軍のスタックは追加の2ステップを損失しなければならない。しかし、防御側は拠点内にいるので、追加の1ステップのみ失わなければならない。この要件を満たすために、2ステップを持つ175/1Mosが減少戦力面に裏返されてヘクス内に留まる。

他に戦闘はないので、枢軸軍プレイヤーは自動車化移動を実施する。ヘクス1729内の第18装甲師団の3個連隊は、ヘクス森林深くのヘクス1629まで移動する。火炎放射戦車と工兵は、このフェイズの間に移動できないネーベルヴェルファと共にヘクス1729内に留まる。第88偵察大隊も、1931までさらに1ヘクス移動する。このターンの枢軸軍工兵フェイズの間には、何ら活動はない。もしも枢軸軍部隊がNovi Borisovを占領していたら、第18装甲師団の3個ユニット又は第413工兵大隊は、捕獲したソヴィエト軍の拠点を破壊できた。

枢軸軍プレイヤーは不満足である。両航空ユニットは、第13軍HQを妨害するために使用しなければならなかった。目標ヘクスは占領されなかった。

ソヴィエト軍プレイヤーは、大得意である。彼は、ソヴィエト軍自動車化フェイズで自軍のシークエンスを開始する(ソヴィエト軍と枢軸軍の主な2つの移動フェイズについてのシークエンスは逆である)。消耗した175/1Mosは、目標ヘクス1727を確保するために移動する。完全戦力の6/1Mosは、ヘクス1829(Novy Borisov)に移動する。12/1Mos戦車連隊はヘクス2030に移動し、30+76装甲列車は1829に移動する。ソヴィエト軍移動フェイズの間に、第7AA旅団も1829に移動する。第13軍HQは、ヘクス2231に移動する。Berezina川防衛を強化する必要から、HQを前線に出す危険を犯す。ここを強固にすることで、ヘクス1727内の175/1Mosは容易に撃破されるが、このヘクスに枢軸軍の移動を強いることは、ただちにシナリオで敗北することになるだろう。彼らは最終ターンに3~4つの目標ヘクスの奪取を強いられることになり - これは不可能である。

ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍移動フェイズが完了した後にはこれ以上の活動を行わなかった。どちらのプレイヤーも、ゲーム・ターン中間フェイズの間には活動を行わなかったため、ターン・マーカーがGT6に進められる。

GT6の戦略セグメントには、2つのプレイヤー活動のみが要求される。最初に、ソヴィエト軍プレイヤーは再び第115戦車連隊を受け取るためにサイを振るが、1~5でユニットの登場が認められるのに7を出した。枢軸軍プレイヤーは、航空準備のためにサイを振る。各航空ユニットは、7以下の目で飛行済ボックスから準備ボックスに進むことになる。サイの目は、それぞれ3と5である。両ユニットは準備ボックスに移動し、そのターンについて使用可能となる。

枢軸軍移動フェイズ。枢軸軍プレイヤーは、第88偵察大隊をヘクス2031に、第817砲兵ユニットをヘクス1831に移動させる。第100火炎放射戦車と第413工兵は、浸透移動を使用してヘクス1729から隣接ヘクス1830に移動する。こ

れらのユニットは7許容移動力を持つ自動車化ユニットであるので、敵ZOC内から直接敵ZOC内の他のヘクスへと移動するために全許容移動力を消費できる。ヘクス1629内の第18装甲師団の3ユニットは、ヘクス1729内でネーベルヴェルファと再会する。宣言攻撃マーカーがヘクス1829(Novi Borisov)と2030に置かれる。

枢軸軍プレイヤーは、再び第13軍HQを妨害するためにBf110のみを送って運を天に任せる。Bf110は、準備ボックスから飛行してヘクス2231上に置かれる。航空戦闘はないので、ソヴィエト軍プレイヤーはAA射撃のサイを振り、HQについての+1DRMを加える。この時のサイの目は4で、DRMによって修正されて5となる。修正後に7以下のサイの目で妨害が成功するので、今回は枢軸軍プレイヤーが微笑みながらヘクス上に妨害段階1マーカーを置き、Bf110を飛行済ボックスに戻す。

ソヴィエト軍プレイヤーは、妨害段階1マーカーがHQの指揮値を1だけ減少させる(ゼロになる)ので対応移動が実行できず、命令も発令できない。29+467砲兵ユニットは、両防御ヘクスが射程内にあるので、どちらかを支援するために投入できる。両防御ヘクスに支援を使用できるが、ソヴィエト軍プレイヤーはNovi Borisovに支援を割り当てることに決定する。これは、枢軸軍の攻撃比が2対1を超え得ないことを保証する。支援なしでは、枢軸軍の2030の攻撃比も2対1であるが、どちらの場合も枢軸軍が退却する重大な危険性がある。

枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍の攻撃を解決し、最初にJu87をCAS任務のために防御ヘクス2030に割り当てる。航空戦闘やAA射撃はないので、任務は自動的に成功する。枢軸軍プレイヤーはJu87を飛行済ボックスに戻し、そのヘクス内の宣言攻撃に-2DRMが与えられる。

そのヘクスでの宣言攻撃を継続し、枢軸軍プレイヤーは第817砲兵の1支援ポイントをその戦闘に割り当て、最終比を4枢軸軍攻撃/支援ポイント対2/ソヴィエト軍防御戦力ポイント2対1にする。サイが振られて、結果は8である。ソヴィエト軍は、第88偵察大隊が河川ヘクスサイドを通して12/1Mosを攻撃しなければならないので+1DRMを受け取るが、枢軸軍プレイヤーはCAS任務から-2DRMを受け取る。実質DRMは-1であり、修正後のサイの目は7である。攻撃側の損失はなく、防御側は退却しなければならない。12/1Mosは、12128まで2ヘクス退却する。第88偵察大隊は、今やカラのヘクス2030に戦闘後前進する。

ここで2番目の宣言攻撃が行われる。枢軸軍プレイヤーは、第423工兵が攻撃に参加しているので工兵効果を宣言する。サイの目は(再び)3である。今回のDRMは、ソヴィエト軍の拠点による+1と枢軸軍についての-2(工兵効果の宣言による-1と同一装甲師団効果による-1)である。実質DRMは-1で、修正後のサイの目は2である。結果は1*/2である。

攻撃側結果のアスタリスクは、枢軸軍にとって悪い知らせである。工兵効果が宣言されているので、最初のステップ損失は常に工兵ステップでなければならない。アスタリスクは、非破壊陣地が攻撃されたので2番目のステップも失われなければならないことを強制する。枢軸軍の装甲が参加してソヴィエト軍にAAユニットが存在しており、戦闘結果に数字とアスタリスクの両方が含まれていたため、装甲消耗が発生しなければならない。(訳註:上記は、Errataにより「2番目のステップ損失は、BSR16.5.2.c.3で工兵効果が宣言された場合には装

甲消耗を要求されないと明記しているので、装甲ステップである必要はない。」となっているが、後の展開を考慮してそのまま原文どおり進める。)第 413 工兵大隊は、プレイから取り去られて基幹ボックス内に置かれる。第 18 装甲連隊は 50 の防御戦力を持つので、ステップ損失マーカーがユニットの上に置かれ、その攻撃と防御戦力を 2 ずつ減少させる。次のステップ損失は、このユニットを減少面に裏返すことになる。ソヴィエト軍プレイヤーは、最初のステップとして第 7 AA ユニットを取り去らなければならない(装甲消耗では、攻撃側に装甲ステップ損失を与えるために、防御側も装甲、AT、AA のステップを損失しなければならない)。2 番目のステップ損失は、30 + 76 装甲列車ユニットである。その損失は防御戦力を最低にして、移動が鉄道ヘクスに限定されることになる。除去された両ソヴィエト軍ユニットは、両方とも基幹ボックスに行く。

枢軸軍プレイヤーは、ここで自動車化移動を実行できるが、そうしないことにした。ヘクス E030 内に第 88 偵察大隊を残して、第 817 砲兵の支援射程距離内に保持した。この時点で、他の自動車化ユニットは何もしないで終了した。

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍の防御が困難であることに気づく。彼はヘクス I727 を放棄し、消耗した 175/1Mos を I1829 へ移動させる。6/1Mos は、I829 から I928 を経てヘクス E029 に進入し、第 88 偵察大隊に隣接して終了する。12/1Mos 戦車ユニットは E129 に 1 ヘクス移動し、やはり第 88 偵察大隊に隣接する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ここでヘクス E030 に対する攻撃を宣言し、ヘクス上に宣言攻撃マーカーを置く。枢軸軍プレイヤーは退却不可命令を発令し(枢軸軍ユニットは、自動的に命令を受け取る資格を持つ)、正確な命令マーカーを表を伏せてヘクス上に置く。枢軸軍プレイヤーは、防御ヘクスを支援するために第 817 砲兵ユニットも投入する。地形と敵 ZOC は、枢軸軍自動車化ユニットが第 88 偵察大隊を援助するために防御ヘクスに移動することを不可能にする。

ソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃を支援するために第 29 + 467 砲兵を投入し、3 枢軸軍防御 / 支援戦力ポイントに対して 9 攻撃 / 支援戦力ポイントを与える。最終比は 3 対 1 である。ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、4 の目を出す。この時に初期のサイの目も修正される。枢軸軍プレイヤーは、退却不可についての + 1 DRM を受け取るが、ソヴィエト軍は装甲優越についての - 1 DRM を獲得する。この場合には、戦車と自動車化歩兵ユニットが、平地ヘクス内で装甲、AT、AA ステップを有しない防御側を攻撃している。DRM は相殺される。各陣営は 1 ステップを失う。第 88 偵察は減少戦力に裏返され、6/1Mos ユニットも同様である。どちらの陣営も、防御側をそのヘクスの外に出す十分な幸運を持たなかった。

ソヴィエト軍移動フェイズの間に、減少した 6/1Mos は Novi Borisov の背後で二線防御を取るためにヘクス I928 に移動する。第 31str ユニットはヘクス E130 に移動し、12/1Mos 戦車ユニットに隣接する。

プレイは、ゲーム・ターン中間フェイズに進む。妨害段階 1 マーカーがヘクス E231 から取り去られ、ゲーム・ターン・マーカーが GT7 に前進させられる。

GT7 の戦略フェイズに、ソヴィエト軍プレイヤーは自動的に第 115 戦車連隊を受け取る。彼は、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに登場させるために脇に置く。枢軸軍プレイヤーは、航空準備のために再びサイを振る。Ju87 は、6 の目でパスし

て準備ボックスに移動させる。Bf110 は、9 の目で失敗して飛行済ボックス内に留まる。

枢軸軍プレイヤーがシナリオに勝利することは絶望的であるが、ソヴィエト軍に損害を与えるためにプレイしている。101/18 装甲は、ヘクス I728 に進入するために浸透移動を使用する。第 100 火炎放射戦車も、ヘクス I929 に進入するために浸透移動を使用する。第 817 砲兵ユニットはヘクス I1930 に移動し、第 88 偵察はヘクス E029 に進入するために浸透移動を使用する。この時には、妨害任務はない。Ju87 は、後のために残されている。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス I1829 に宣言攻撃マーカーを 1 枚置く。

ソヴィエト軍対応フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはヘクス I928 内の 6/1Mos に I829 への対応を認めるために、使用可能な 1 指揮ポイントを使用する。I929 内の第 100 火炎放射戦車ユニットは、ZOC を持たない。ソヴィエト軍プレイヤーは、6/1Mos を I829 に対応させることは意図していなかったのだが、1 ターンでも長く Novi Borisov を保持したいという誘惑が強すぎる。第 88 偵察が第 29 + 467 砲兵に隣接しており、その支援戦力を非隣接防御ヘクスに与えることができないので、I829 を保持する唯一の可能な方法は 6/1Mos を対応させることである。第 13 軍 HQ もそのヘクスに退却不可命令を発令し、適切なマーカーが表を伏せて置かれる。

枢軸軍プレイヤーは CAS 任務を宣言し、Ju87 航空ユニットをそのヘクス上に置く。再び航空又は AA 戦闘はないので、任務は成功する。枢軸軍は再び - 2 DRM を獲得し、Ju87 は飛行済ボックスに行く。枢軸軍プレイヤーは、ネーベルヴェルファートと第 817 砲兵の両方が戦闘にその支援ポイントを供給することを表示する。

枢軸軍部隊は、合計で 17 攻撃 / 支援ポイントを戦闘に投入し、対するソヴィエト軍は 4 防御戦力ポイントである。最終比は 4 対 1 である。ソヴィエト軍命令マーカーが返されて、退却不可であることが明らかになる。サイが振られ、4 の目が出る。実質 DRM は - 1 である (CAS についての - 2 枢軸軍 DRM と同一装甲師団についての - 1 枢軸軍 DRM に対して、拠点についての + 1 ソヴィエト軍 DRM と退却不可についての + 1 ソヴィエト軍 DRM)。修正後のサイの目は 3 で、防御側に 2 ステップの損失と退却を要求する。

ヘクス内の防御側には、2 ステップしかない。減少状態の 6/1Mos と 175/1Mos は、両者とも取り去られてソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれる。退却不可の供給は、無意味に終わる。損失するための追加のステップがないので、これが不可能であるからだ。52/18 装甲と 18/18 装甲は、ヘクス I829 に前進する。Novy Borisov は、ついに枢軸軍の手に落ちる。

枢軸軍自動車化移動フェイズの間に、52/18 装甲と 18/18 装甲は E028 内の 29 + 467 砲兵の蹂躞の試みのために使用される。両者は、道路移動を使用してヘクス I928 に進入するために 1 / 2 移動ポイントを消費する。ヘクス E028 に進入するためのコストとして、さらに 1 / 2 ポイントを支払い(ヘクスサイドを越えるために、再び道路移動を使用する)、蹂躞を実施するための 2 移動ポイントを加える。

蹂躞のサイの目への DRM は相殺される(枢軸軍は、7 対 1 以上の比についての - 1 DRM と、防御しているソヴィエト軍ユニットが砲兵のみであることによる - 1 DRM を受け取り、ソヴィエト軍はヘクスに森林地形を含んでいるので + 2 DRM を受け取る)。サイの目は 2 で、蹂躞は成功である。第 29 + 467 砲兵

は1ステップを失い(除去される)、ソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれる。

枢軸軍ユニットは1/2移動ポイントを残しているが、これ以上は前進できない。ヘクス E128 に進入するためには、道路によって進入するための1と1/2移動ポイントと12/1Mos 戦車ユニットのZOCコストの消費が必要となる。

他の枢軸軍自動車化移動:第100 火炎放射戦車は、ヘクス I929 から E030 に直接移動する。これを行うための十分な移動ポイントを持つが、たとえ不十分であっても、1ヘクス移動の資格を持っているので、いずれにしてもそのヘクスに進入できる。101/18 装甲は、道路移動を使用して I728 から I628、I627、I727、I828、I928 へと移動する。その行程で目標ヘクス I727 を通過し、これを枢軸軍支配下に置く。

軽率なソヴィエト軍プレイヤーのおかげで、突如全てが枢軸軍に有利に展開してきた。枢軸軍は、GT7の自軍ターンを5つの目標ヘクスの中の4つを支配して終了するが、E030は弱点となっている。

ソヴィエト軍プレイヤーは、12/1Mos ユニットでヘクス E030 を攻撃できない。なぜならば、ヘクス E030 を攻撃するためには、ヘクス 2029 内の第88 偵察も攻撃しなければならないからである(そして恐らくはI928 のユニットがそのヘクス内に対応するだろう)。ヘクス E030 への攻撃を助けるために、12/1Mos 戦車ユニットを E130 に移動させる。これは、ソヴィエト軍に攻撃ヘクス E030 に5 攻撃戦力ポイントの集中(第3 Istr からの1ポイントを含む)を認める。第115 戦車連隊は、ヘクス E230 を通してマップ上に投入され、E030 への対応移動をそのZOCで妨害するヘクス、I2129 で移動を終了する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス E030 に宣言攻撃マーカーを置く。

枢軸軍の対応移動は不可能であるが、そのヘクスには退却不可命令が発令されて適切なマーカーが表を伏せて置かれる。加えて、第817 砲兵がその1支援ポイントを防御ヘクスに割り当てる。

ソヴィエト軍の5 攻撃ポイントに対する枢軸軍の2 防御/支援ポイントの最終比は2対1である。命令マーカーが返されて退却不可を表示する。サイが振られ、出目は5である。枢軸軍の退却不可による唯一の+1DRMが加えられ、修正後のサイの目は6である。結果は1*/Rであり、ソヴィエト軍は1ステップを失わなければならないが、第3Istr が取り去られてソヴィエト軍基幹ボックス内に置かれる。アスタリスクの条件は存在しないので、ソヴィエト軍にはさらなる損失は生じない。一寸目には、第100 火炎放射戦車がユニット・タイプ・ボックス内に装甲シンボルを持つので装甲消耗が適用されるように見える。全ての火炎放射戦車ユニットは装甲であることを表示する赤い攻撃数値を欠いており、決して戦闘では装甲ユニットとは見なされない。退却不可命令は、枢軸軍ユニットやスタックが防御ヘクス内にいる時に、記載された戦闘結果に加えて1ステップの損失を要求するので、第100 火炎放射戦車も取り去られる。12/1Mos 戦車ユニットはカラのヘクス内に前進し、ほとんど間一髪のところまでソヴィエト軍の勝利が復活する。

ソヴィエト軍は、戦闘部隊としては手ひどい打撃を受けていたが、枢軸軍を著しく遅らせ、時間表を狂わせ、損害を与えることで勝利に貢献した。

8.0 シナリオ1: イェルニャ攻勢作戦

Yelnya 地域は、両陣営にとって局地的戦術優位性のみならず、ドイツ軍にとってのMoscow への再度の攻勢発起点として戦略的価値があった。この理由により、最初のドイツ軍部隊(Guderian の第2 装甲集団)が7月19 日に到着した時にはただちに反撃を受けた。ソヴィエト軍の攻撃は7月の残り8月一杯続いた。ドイツ軍は攻撃と砲撃を受けながらその地で持ちこたえ、間もなく最高司令官たちは、小ヴェルダンとしてのこの突出部を明け渡すかどうかを議論した。Guderian は、Moscow への進撃再開の望みから保持を主張し、さしあたって彼の見解が優勢だった。

7月30 日にGuderian の新たな相手として、ソヴィエト軍の予備正面軍司令官 G.K.Zhukov が登場し、彼は以前 Stalin に Yelnya 突出部を叩き潰せると宣言していた。8月21 日、Zhukov はソヴィエト軍に攻撃停止を命令した。増援のための期間を利用して、Zhukov は8月30 日に開始するための新たな攻勢を整えた。ドイツ軍が最終的に南方へ Yelnya 地区から自軍自動車化部隊を撤退させることに決定したので、ソヴィエト軍は独自の作戦を計画した。それは、5波に分かれた突撃部隊を含む13 個師団を投入するもので、突出部を締めつけるための2つの切っ先を形成することになる。注目すべきことに、この攻勢には前例のないソヴィエト軍砲兵の集結が行われた(800 門を超える砲とロケット砲が投入された)。

8月30 日0700 時、深い霧の中で集中弾幕と共に攻勢が幕を開けた。作戦的奇襲は達成できなかったが、初期の弾幕は攻撃部隊が最初の目標を奪取することを可能にした。南方の切っ先はあまりに弱体で、ドイツ軍の予備を引き出すという限られた成功しか達成できなかった。北方の切っ先は、戦いに先立つ地形の偵察に失敗したために停止し、しかも戦いの間弾薬不足を経験した。ドイツ軍は、南方の切っ先を牽制して北方で反撃に出た。ドイツ軍も行き詰まり、しばらくの間はどちらの陣営も状況の打開が不可能に見えた。9月3 日、ソヴィエト軍は攻勢を再開し、この時には多数の戦車が使用可能であり、数カ所で突破さえした。5日までに、ドイツ軍の抵抗は破局を迎えた。霧と雨を利用して、ドイツ軍は Yelnya 突出部から完全に撤収した。

要件:

1. マップI
2. セットアップ・カード1裏(枢軸軍)と4裏(ソヴィエト軍)
3. チャートと表カード1と2
4. 使用ユニット: 正方形のシナリオ・コード・アイコンを持つユニット。

8.1 シナリオの長さ

5と1/2ターン。GT35 のソヴィエト軍自動車化移動セグメントから開始し、GT40 に終了する。GT35 については、天候は自動的に乾燥である。

8.2 シナリオ・エリア

マップのヘクス列5400 の東、末尾がx x30 のヘクスの北、末尾がx x16 の南のみを使用する。

8.3 配置

枢軸軍プレイヤーが最初にセットアップする。

- a. このシナリオでは、鉄道堡と鉄道切断マークは使用されない。
- b. 枢軸軍の拠点：2つを置く。位置については、枢軸軍セットアップ・カードを参照。
- c. ソヴィエト軍の拠点：8つを置く。位置については、ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。
- d. 枢軸軍のステップ損失マーク：3つを置く。指定ユニットについては、枢軸軍セットアップ・カードを参照。
- e. ソヴィエト軍のステップ損失マーク：なし。
- f. 使用可能な補給カウンター：なし。攻撃補給は考慮しない。両陣営は、無制限に攻撃できる。
- g. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター：5つ。開始時に3つをマップ上に置く。位置については、枢軸軍セットアップ・カードを参照。
- h. 特別増援プール：どちらの陣営もない。

8.4 特別な制限

- a. どちらの陣営にも、鉄道移動や航空輸送移動はない。
- b. 補給源：なし。補給をたどる、補給状態、非補給下の影響は考慮しない。ソヴィエト軍の降伏は考慮しない。

8.5 航空準備

GT36 から開始して、各ゲーム・ターンに航空準備を解決する。セットアップ・カードを参照。

8.6 増援 / 補充

どちらの陣営も、補充や増援を受け取らない。ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなる補充表も解決しない。

8.7 勝利条件

チャートと表カード2裏を参照。

結末：

枢軸軍の死傷者数（7月後半から9月の撤退まで）は恐らく45,000人に登っており - ドイツ軍には死傷者の余裕はなかった。防御している6個の精強な歩兵師団は、全ての損失を全く補充していなかった。枢軸軍は、この戦いから何の教訓も学ばなかった。ソヴィエト軍は、8月30日から9月8日までの短期間に約31,800人の死傷者を被り、恐らくその多くが初期に受けたものだった。赤軍は、ドイツ軍の防御と兵科を組み合わせた攻勢方法について重要な教訓を学んだ。彼らは、自軍砲兵の力に満足した。9月10日にZhukovはレニングラード正面軍の指揮をとるために転任し、その知識が効果を発揮した。

ついに、Yelnyaでソヴィエト軍親衛隊が誕生した。突出部を奪取した4個狙撃兵師団は、最初に「親衛」の称号を獲得し、それは彼らに誇りと名誉を授けるものだった。

9.0 シナリオ2：レベルの反撃

7月初旬、Berlinのドイツ軍最高司令部は、Dvina ~ Dnepr 河川ライン西岸のソヴィエト軍が実質的に壊滅したと

考え、東岸に残された不十分な部隊のみがMoscowへの前進を拒むものと判断した。フランス戦の時と同様に戦争に勝ったものと考え、両装甲集団に広正面での前進を命じた。

これに応じて、第3装甲集団を指揮するHerman Hoth上級大將は、Kuntzenの第57装甲軍団をPolotskに、Rudolf Schmidtの第39装甲軍団をVitebskに差し向けた。5日までに、第19装甲師団の先遣部隊は、強力な抵抗に会いながらDisnaでDvina川の渡河を開始し、南部でのドイツ軍前進部隊である第39装甲軍団は、重大な攻撃を受けていた。ソヴィエト軍が反撃を開始したのだ。

開戦時より、Moscowは2本の川の間にある陣地化された地峡に沿ってDvina川の固守を意図していた。ドイツ軍の前進があまりにも迅速だったので、ソヴィエト軍は配置についておらず、到着したばかりの第5と第7機械化軍団は、攻撃してドイツ軍装甲部隊を打ち破り、Vitebskに前進するように命令された。P.A.Kurockin中將が指揮している第20軍麾下で、Stalinから何としてもドイツ軍軍集団を停止させるように命令された。明らかに、Stalinと残りのソヴィエト軍最高司令部は、戦争の性格を理解していなかった。

7月初旬、ソヴィエト軍第7機械化軍団は、Lepelの東に位置していた第7装甲師団に波状攻撃を行った。その日は雨が降り、ドイツ軍の縦隊は道路が泥と化したために速度を落として広く散らばっており、ソヴィエト軍に有利だった。十分な事前偵察なしに、ソヴィエト軍戦車は準備された対戦車防御に突っ込んだ。そこには諸兵科の連携や組織的な攻撃はなく、間もなくルフトヴァッフェが空を支配した。常に戦術指揮官の不平は無視され、次の日も繰り返しソヴィエト軍の攻撃が命令された。やがて戦場にはソヴィエト軍戦車の残骸が散乱した。

7月9日、ソヴィエト軍第5機械化軍団は、近くにいるドイツ軍第17装甲師団に対して再度挑んで同様に失敗した。当初2個の軍団は約1,400両の戦車が使用可能だったが、7月6日から10日にかけて800~900両が参加し、ほぼ全てが撃破された。一方、第20装甲師団は、7日に弱体な第20自動車化歩兵師団と共にUllaでDvina川を渡り、ソヴィエト軍の戦線を突破して9日に背後からVitebskに進入し、熾烈な戦闘の後に10日に完全占領した。

要件：

- 1. マップI
- 2. セットアップ・カード1裏(枢軸軍)と3裏(ソヴィエト軍)。
- 3. チャートと表カード1と3。
- 4. 使用ユニット: 円のシナリオ・コード・アイコンとメディアム・ブルーのシナリオ・カラー・ボックスを持つ。

注意：全ての枢軸軍ユニットは、円のアイコンで識別されることになる。3つのソヴィエト軍ユニット(第50狙撃兵師団、第128狙撃兵師団、第29+467砲兵)のみが円のアイコンを持つ。残っている全てのソヴィエト軍ユニットは、メディアム・ブルーのシナリオ・カラー・ボックスを持つ。

9.1 シナリオの長さ

2と1/2ゲーム・ターン。GT8のソヴィエト軍自動車化移動フェイズから開始し、GT10に終了する。全てのゲーム・ターンについての天候は、自動的に乾燥である(非嵐)。

9.2 シナリオ・エリア

マップⅡのヘクス列 3600 の西、AGBの南、ヘクスⅡ234 からⅡ527 の北端に沿って走るラインの北のみを使用する。

9.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。

- a. 枢軸軍鉄道マーカー：なし。枢軸軍の鉄道変換は、GT10 の工兵フェイズになるまでマップⅡに伸びず、シナリオに影響を与えるのには遅すぎる。
- b. ソヴィエト軍鉄道切断マーカー：なし。
- c. 枢軸軍の拠点：なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。
- d. ソヴィエト軍の拠点：6つを置く。位置については、ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。破壊された陣地線ヘクスはない。
- e. 枢軸軍とソヴィエト軍のステップ損失マーカー：枢軸軍に1 (セットアップ・カードを参照)。
- f. 使用可能な補給カウンター：
枢軸軍 - 9×0-0-8MSUsで5つがマップ上で開始する (セットアップ・カードを参照)。
ソヴィエト軍 - 4×0-0-8MSUsで3つがマップ上で開始する (セットアップ・カードを参照)。
- g. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター：なし。
- h. 妨害段階 1 マーカー：2枚 (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- i. ソヴィエト軍 UR / MGユニット：不透明の容器かの合計 25 枚から 5 枚を引き出してマップ上に (未確認状態面で) 置く (セットアップ・カード2裏) を参照)。
- j. 未実行の強制的な攻撃マーカーを「5」にセットする。

注意：5つ全ての攻撃は、GT8に実行されなければならない [BSR7.2.e.1 の例外]。GT9に、未実行の強制的な攻撃マーカーを「1」にリセットする (通常の強制的な攻撃として扱う)。

- k. VPマーカーを「+1」にセットする。

9.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量：なし。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量：GT毎に6SPs。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：なし。
- d. 航空輸送：枢軸軍プレイヤーは、1MSUを運ぶために1航空輸送任務を実施できる。
- e. 枢軸軍の補給源：枢軸軍のマップ端又はマップ上の補給源はない。枢軸軍プレイヤーは、MSUsを消費したり集積所を返すことによって、一時的な補給源を創出できる (BSR6.5.3)。
- f. 新たに到着する枢軸軍MSUsは、以下を通してのみ登場できる：
 1. GT9とGT10に9.5MPsを消費 (戦略移動を使用して) した後ヘクスⅡ017に、又は
 2. GT9とGT10に5MPsを消費した後ヘクスⅡ034に。
- g. ソヴィエト軍の補給源：シナリオ・プレイ・エリア (AGBを含める) の北端と東端上の友軍一級道路又は鉄道ヘクス。
- h. シナリオの退出：枢軸軍ユニットが競技エリアの東端を通し

て認められる。退出したユニットは除去されたのではないが、復帰はできない。

- i. 守備隊要件：なし。
- j. 枢軸軍のASPs：GT9&10 毎に4。ソヴィエト軍のASPs：GT毎に1。

9.5 航空準備

- a. GT8には、航空準備は解決しない。
- b. GT9に開始して、通常に航空準備を解決する。

9.6 増援 / 補充

- a. ソヴィエト軍の増援は、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に指定される。補充はない。枢軸軍の増援や補充はない。
- b. 特別増援プール：両陣営についてなし。

9.7 勝利条件

チャートと表カード1裏を参照。

結末：

この地域のソヴィエト軍部隊はすでに士気が低下しており、装甲予備が壊滅したので薄い一線防御を引いているだけだった。ドイツ軍は、一連の攻撃の重大性についてはほとんど気づかなかったが、これはソヴィエト軍機械化軍団の西方への最後の進撃だった。もはや実質的な装甲予備を持たなかったが、ドイツ軍司令部は装甲集団を広域に展開し続けた。第57装甲軍団は、まず Nevel へ次に Velikie Luki (マップ外の北) に引き続き差し向けられ、Smolensk への決定的な突破はわずか1個軍団に委ねられた。ドイツ軍は、将来において予備の欠乏に苦しむことになる。

10.0 シナリオ3：ミンスク包囲戦

6月22日、西方軍管区はソヴィエト連邦の最強の1つでエフ軍管区に次ぐものであり、44個師団と多くの小部隊内に691,000人の兵員 (NKVDを含む) 10,000門の砲、2,200両の戦車、1,900機の航空機を有していた。ただし、これらの多くは装備と訓練の不足により戦力が低下していた。

さらに悪いことには、師団群はまずい位置に展開して数百マイルも後方に離れて分散しており、前方の第一線はわずか13個師団のみだった。この機動性を持たず、準備不足で、部分的にしか陣地化されておらず、Stalinからの命令に縛られた巨大な正面は、戦火にさらされた。

ドイツ軍はこの戦区に51個師団を展開しており、そこには9個の装甲師団と6個の自動車化歩兵師団が含まれ、ドイツ軍の最優秀司令官である Heinz Guderian 上級大将と Herman Hoth 上級大将に率いられた2つの装甲集団を編成していた。歩兵は2個軍で編成され、その全てが Fedor von Bock 元帥の指揮下にあった。

軍集団の目標は、Bialystok 突出部内のソヴィエト軍を包囲殲滅するために最初に Minsk を取り、次に Moscow への陸の架け橋である Smolensk を占領することだった。

6月22日、Hothの第3装甲集団は完全な奇襲攻撃に成功し、迅速にその目標に移動した。第7と第20装甲師団は、Alytus で Neman 川に架かる橋を越えようと競走になった。

23 日正午には占領され、対峙したのは若干の T34 を含むソヴィエト軍第 5 戦車師団の一部だった。ここで Hoth は、ソヴィエト軍の北西正面軍と西正面軍との側面が開いていることに気がついた。

第 5 戦車師団の敗北は、全てのソヴィエト軍予備を奪い去り、第 7 装甲師団は 24 日早朝に右後方の第 3 装甲集団の残りと共に Vilnis に入った。Hoth の部隊は、Vilnis から一級道路に沿って Molodechno を経て Smolensk へと突進した。第 12 装甲師団は、26 日には防衛線を突き破って 27 日にはこの都市を占領した。未曾有の大勝利だった。

一方、Guderian の第 2 装甲集団は、Bug 川を渡り Brest 要塞を処理しなければならなかった。ソヴィエト軍は川では大した抵抗はしなかったが、要塞は固めていた。

Guderian は 1939 年のポーランド戦でここを占領しており、屈伏させるためには特別な重火器が必要であることを十分に認識していた。これらの火器に直面してさえも、ソヴィエト軍守備隊は何日間かこの区画の使用を効果的に妨害することに決め、7 月 12 日まで地下の区画に立て籠もった。

他の場所では、Guderian に対する抵抗は軽微で酷く統制が乱れていた。ソヴィエト軍第 14 機械化軍団は、完全戦闘体形の装甲部隊に遭遇して粉砕された。新型の中戦車を装備していなかったのだ。6 月 24 日までに、Brest の東での組織的な抵抗は終了した。6 月 27 日、Guderian の左翼軍団は Minsk で Hoth の部隊と連結し、6 日の間ポケットを締めつけた。次の日には、歩兵師団が包囲されたソヴィエト軍部隊を締めつけた。

要件：

1. マップ C と D。マップを置いた時に、マップ D の上端とマップ C の下端を重ねる。適切に調整された時には、Minsk はヘクス D6801 に位置することになる。
2. セットアップ・カード 1 表 (枢軸軍) と 3 裏 (ソヴィエト軍)。
3. 使用ユニット：ライト・オレンジのシナリオ・カラー・ボックスを持つユニット。

10.1 シナリオの長さ

5 ゲーム・ターン。GT 1 に開始して、GT 5 に終了する。天候は、全てのゲーム・ターンについて自動的に乾燥である (非嵐)。

10.2 シナリオ・エリア

- a. AGB の南のマップ C とマップ D の全て。
- b. ソヴィエト軍ユニットは AGB を越えて移動 / 退却ができるが、いったん AGB の北の最初のヘクスに進入すると、シナリオの残りについてはプレイから取り去られる。これらは、除去されたわけではないので VPs にはカウントしないが、シナリオ・エリアに再進入できない。

10.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：8 つ (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー：8 つ (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- c. 枢軸軍の拠点マーカー：なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。

を建設できない。

- d. ソヴィエト軍の拠点マーカー：開始時にマップ C 上に 1 とマップ D 上に 19 個。ソヴィエト軍プレイヤーは、これ以上の拠点を建設できない。
- e. ステップ損失マーカー：枢軸軍 - 3 つ。指定ユニットについては、枢軸軍セットアップ・カードを参照。ソヴィエト軍 - なし。
- f. 使用可能な補給カウンター：
 1. 枢軸軍 - 14 カウンター。14 × 0-0-8 の 6 個を開始時にマップ上に (枢軸軍セットアップ・カードを参照)。
 2. ソヴィエト軍 - 9 カウンター。3 × 0-0-8 (開始時にマップ上に 2 つを集積所として - ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照) と 6 × 0-0-4 (開始時にマップ上に 4 つを集積所として - ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- g. 枢軸軍の連隊代替カウンター：11 個 (シナリオ 7 をプレイしている時には、この数は GT 16 に 15 に増加する) で、開始時のマップ上の 3 つを含める (枢軸軍セットアップ・カードを参照)。
- h. 特別増援プール：どちらの陣営もなし。
- i. UR / MG ユニット：ソヴィエト軍プレイヤーは、不透明な容器内の全 25 個の UR / MG ユニットのプールから無作為に 17 個を引き、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に指定されたヘクス上に未確認状態で置く。

10.4 特別な制限

- a. ソヴィエト軍の鉄道許容量
 1. マップ C の AGB の南：ターン毎に 4 スタッキング・ポイント。
 2. マップ D：ターン毎に 6 スタッキング・ポイント。
- b. 枢軸軍の鉄道許容量。
 1. マップ C の AGB の北：ターン毎に 4 スタッキング・ポイント。
 2. マップ C の AGB の南：ターン毎に 4 スタッキング・ポイント。
 3. マップ D：ターン毎に 6 スタッキング・ポイント。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：
 1. マップ C の AGB の南：ターン毎に 4 RCPs。
 2. マップ D、H、I (AGB の南)：ターン毎に 6 RCPs。
 3. マップ C の AGB の南とマップ D：東ポーランド、ラトヴィア、リトアニアの国境線内で、ターン毎に追加の 4 RCPs。
 4. マップ C の AGB の南とマップ D：いずれか 1 本の鉄道線変換に追加の 2 RCPs が加えられる (この供給は、特定の鉄道線に通常の最大 4 ヘクスの代わりに最大 6 ヘクスを変換させることを認める [BSR19.2.2 の例外])。
- d. 航空輸送：1MSU を航空輸送するために、1 枢軸軍任務を実施できる。
- e. 枢軸軍の補給源：
 1. マップ D とマップ C (AGB の南) 西端のいずれかの一級道路又は鉄道ヘクス。
 2. (このシナリオについてのみ)：GT 4 から開始して、ヘクス C4021 は一般補給 (攻撃補給ではない) を供給する。
- f. ソヴィエト軍の補給源：シナリオ全体について：マップ C や D の東端上の一級道路又は鉄道ヘクス並びに Minsk。
- g. 枢軸軍の攻撃補給ポイント：枢軸軍ユニットは、GT 1 にポーランド / 東ポーランド又はドイツ / リトアニア国境線ヘクス

サイドを含んでいる防御ヘクスに対する宣言攻撃に参加している時には、攻撃補給を要求されない。枢軸軍プレイヤーは、GT 1に6ASPを受け取る。枢軸軍プレイヤーは、シナリオの残りの各ゲーム・ターン毎に10ASPを受け取る。

- h. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント：GT 4と5に、ゲーム・ターン毎に1ASP。
- i. 守備隊要件：なし。

10.5 航空準備

全ての枢軸軍の開始時航空ユニットは、準備ボックス内で開始する。増援として到着する航空ユニットは、登場ターン(そして続く各ターンに)にBSR9.0に従って航空準備チェックを受ける。

10.6 増援 / 補充

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは補充表上でサイを振らないが、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に表示されるごとく、タイプ「使用するかさもなければ失われる」1補充ポイントを受け取る。
- b. 全てのソヴィエト軍の増援と補充は、このシナリオと登場についての特別なもので、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に表示される。このセットアップ・カードをシナリオ7(キャンペーン・シナリオ)の一部として使用している時には、全てのソヴィエト軍の増援は他のカード上にセットアップされ、ソヴィエト軍の「使用するかさもなければ失われる」補充もどこかに表示される。枢軸軍の増援は、このシナリオとシナリオ7のための枢軸軍セットアップ・カード3(表)上に置かれる。
- c. ヘクスC3225に登場する枢軸軍ユニットはC3225で開始するので、PB6.1は破られない(歴史的には、これらはAGN区域を通して移動して来た。

10.7 侵攻準備制限

- a. ソヴィエト軍ユニットの制限：
 - 1. 対応移動：GT 1～3についてはなし。
 - 2. 戦略移動：GT 1～3についてはなし。
 - 3. 鉄道移動：GT 1～3についてはなし。
 - 4. GT 1に移動できるHQはない。
 - 5. 全てのHQは、GT 2から開始して移動できる(例外：Minskの第13軍HQ)。
 - 6. GT 1と2には、各HQの上に段階2の妨害マーカーを置く。
- 7. 道路移動：平地地形内では、道路移動率は認められず(たとえヘクス内に町や陣地が存在していても)、全ての大河川と河川の道路、鉄道、橋梁が渡る地点は非橋梁として扱われる。これらは、GT 1からGT 5を通して有効である。
- 8. 強制的な攻撃：3にセットする。
- b. 枢軸軍ユニットの制限：
 - 1. 対応移動 - GT 1～3についてはなし。
 - 2. 戦略移動 - GT 1～3についてはなし。
 - 3. 枢軸軍架橋ユニットは、GT 1の間には再配置できない。
 - 4. 枢軸軍移動フェイズ - GT 1の間には、ポーランド/東ポーランド又はドイツ/リトアニア国境線ヘクス上やそれに隣接する枢軸軍地上ユニットのみが、枢軸軍移動フェイズの間に移動できる。この制限は、GT 1の枢軸軍自動車化移動フェイズの間には取り去られる。

注意：これは、いくつかの枢軸軍非自動車化ユニットがGT 2になるまで全く移動できないことを意味する。鉄道移動は影響を受けない。MSUsと集積所を含む地上ユニットは、鉄道によって移動できる。

- c. 枢軸軍の戦術的奇襲：GT 1と2には、全てのドイツ軍自動車化ユニットは、各枢軸軍自動車化移動フェイズの間に全MAで移動する。

デザイン・ノート：初期の枢軸軍の前進は、当初ソヴィエト軍を混乱させることに成功したからである。ソヴィエト軍の抵抗が増すに連れて、枢軸軍の前進速度は鈍った。

10.8 勝利条件

チャートと表カードを参照。

結末：

巨大なポケットは、間もなく2つに分裂してそれぞれBialystok ポケットとMinsk ポケットと呼ばれた。7月3日までに、Bialystok ポケットは完全に降伏し、7月8日までにMinsk ポケットが崩壊した。戦果の合計は、290,000人の捕虜、2,500両の戦車、1,500門の砲の大勝利であり、自動車化部隊の進撃は遅れなかった。ただし、ドイツ軍歩兵師団は、ポケットを締めつけて一掃することが遅れたことを非難された。このため、10,000人のソヴィエト軍部隊が警戒線を逃れて近くの森林や湿地に身を隠し、やがてゲリラ(パルティザン)戦に復帰した。彼らは、3年後に特別な復讐の念に燃えて立ち現れることになる。

11.0 シナリオ4：北方軍集団

Ritter von Leeb 元帥に率いられた北方軍集団は、3つの軍集団の中で最も少ない戦車と部隊を持って開戦したが、F.I.Kuznetsov 将軍に率いられたソヴィエト北西正面軍が相手で、これは恐らく最も弱体だった。ドイツ軍の攻撃でソヴィエト軍は奇襲を受け、戦争の準備はできていなかった。予測どおり、ドイツ軍突撃部隊はかなり進出した。ソヴィエト軍は戦前の反撃計画を実行しようと試み、その結果戦争で最初の大規模な戦車戦となった。

Reinhardt の第41装甲軍団は、当初東プロシアからSiauliaiまで一級道路に沿って北東に前進したが、Dubysa 川渡河点とDvina 川の最終渡河目標であるKrustpils(マップ外)に方向転換し、ソヴィエト軍第2戦車師団がドイツ軍の前進を迎撃するために北西に移動した。彼らは、Raseiniaiで遭遇した。ソヴィエト軍第2戦車師団は、300両の軽戦車、約75両のT34、15両のKVを伴い、怪物戦車に対してドイツ軍は手も足も出なかった。

23日夕方、ソヴィエト軍戦車の波が、装甲の薄いチェコ戦車で装備された第6装甲師団に対して正面から攻撃した。第6装甲師団は、2日間ソヴィエト軍を押さえ、自身も停止したが、多数のソヴィエト軍戦車を湿地帯に引きつけている間に、第1装甲師団がドイツ軍の左手から側面を突いた。一方、ソヴィエト軍第23と第28戦車師団は、400両の戦車で一級道路周辺のドイツ軍第1軍団を攻撃し、ここでもドイツ軍は攻撃に

耐えた。これらの戦闘で、ソヴィエト軍は装甲部隊の約 90 パーセントと共に北方軍集団を押し留める現実的な機会を失った。

Reinhardt の戦車が Raseiniai で戦車戦に巻き込まれていいる一方、大部分の注意は別の装甲軍団 - von Manstein の第 56 装甲軍団 - に向けられていた。これらの部隊は、大胆な機動によって Daugavpils 高速道路を切断するために、ソヴィエト軍の後方に約 80 マイルも気がつかれずに進出した。Manstein の部隊は、高速道路を猛進して 25 日朝に Daugavpils と重要な橋梁を奪取した。この移動は、恐らく東部戦線の戦争初期段階における最も劇的な事件で、明確な目標、果敢な計画、侵攻戦闘作戦での統率力の優位性を表している。Dvina 川に架かる橋梁は無傷で奪取され、大河の障害によるソヴィエト軍の防御計画は完全に揺さぶられ、Leningrad 正面の Luga 河ラインに到達するまで終了しないソヴィエト軍の退却をもたらした。

要件：

1. マップC。
2. チャートと表カード1裏
3. セットアップ・カード1裏(枢軸軍)と3裏(ソヴィエト軍)。
4. 使用ユニット：メディアム・グリーンのスナリオ・カラー・ボックスを持つ全てのユニット。

11.1 シナリオの長さ

5 ゲーム・ターン。GT 1 に開始して GT 5 に終了する。天候は、全てのゲーム・ターンについて自動的に乾燥である(非嵐)。

11.2 シナリオ・エリア

マップCのAGBの北。

11.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：3つ
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー：4つ
- c. 枢軸軍の拠点マーカー：なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。
- d. ソヴィエト軍の拠点マーカー：開始時に7つ(ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。ソヴィエト軍プレイヤーはそれ以上の拠点を建設できない。
- e. ソヴィエト軍のステップ損失マーカー：3つ(ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- f. 使用可能な補給カウンター：
 1. 枢軸軍：7カウンター(7×0-0-8)、開始時にマップ上に3つ(枢軸軍セットアップ・カードを参照)。
 2. ソヴィエト軍：4カウンター(4×0-0-4)、開始時にMSUsとしてマップ上に2つ、集積所として1つ(ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- g. 使用可能な枢軸軍の連隊代替カウンター：4つ。開始時にはマップ上になし。
- h. 特別増援プール：枢軸軍プレイヤーは1集団を持ち、ソヴィエト軍プレイヤーは2集団を持つ。各セットアップ・カードを参照。
- i. ソヴィエト軍UR/MGユニット：なし。

デザイン・ノート：この地域での固定防御は恐ろしく不十分だった。要塞部隊は提供されず、狙撃兵師団から分遣された。ゼロ戦力のゲーム・コマを加えることは、プレイアビリティを悪化させるだろう。

11.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量：GT毎に4SPs。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量：GT毎に4SPs。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：GT毎に4に加えて、リトアニアとラトヴィア国境線内でGT毎に追加の4SPs
- d. 航空輸送：なし。
- e. 枢軸軍の補給源：ヘクス 1020、1023、1024、1030。ヘクス1108 (Memel)は、15 スタッキング・ポイントまでの補給源として機能できる[BSR6.5.4 に追加]。
- f. ソヴィエト軍の補給源：ヘクス 1501、2201、3401、5601、6401、7007、5812。ヘクス 4120 も補給源として機能できるが、GT 1と2についてのみ。
- g. 枢軸軍の攻撃補給ポイント：GT 1から開始して、各ゲーム・ターン毎に3ASP sを受け取る。
- h. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント：GT 4から開始して、各ゲーム・ターン毎に1ASP sを受け取る。
- i. GT 1において、枢軸軍ユニットは防御側がドイツ/リトアニア国境ヘクスサイドを含む宣言攻撃に参加する場合、攻撃補給を必要としない。

11.5 航空準備

- a. 航空準備：増援の両軍の航空ユニットを、プレイに登場するGT開始時に飛行済ボックス内に置く。全ての航空ユニットは、BSR9.0 に従って登場ターン(ど後の各ターン)に航空準備チェックを受ける。
- b. 認められる枢軸軍の航空輸送任務：なし。
- c. どちらの陣営も、補充を受け取らない。
- d. 守備隊要件：なし。

11.6 AGB

ソヴィエト軍ユニットは、AGBの南に移動/退却できる。VPの目的については除去されるわけではないが、いったんAGBを越えたら、シナリオから外される。

11.7 マップ端からの退出

- a. 枢軸軍ユニットは、プレイ・ブックのルール 6.6 項に従ってマップ北端から退出できる。枢軸軍ユニットのマップ退出エリアは以下のとおりである。：
 - ・Libau：ヘクスC1101～C1501。
 - ・Riga：ヘクスC3401～C3601。
 - ・Krustpils：ヘクスC4701～C4901。
 - ・Rezekne：ヘクスC6101～C6401。
- b. ソヴィエト軍ユニットは、いかなるマップ北端陸上ヘクス又はAGBの北のマップ東端ヘクスからも移動や退却で出られる。
- c. 退出したユニットは除去されたわけではなく、VPsについてはカウントしない。退出したユニットは、シナリオ・エリアに再進入できない。

11.8 侵攻準備制限

PB10.7 のシナリオ4の制限は、以下を除き同様。

- a. ソヴィエト軍の道路移動：平地地形内では、道路移動率は認められず（たとえヘクス内に町や陣地が存在していても）、全ての大河川と河川の道路、鉄道、橋梁が渡る地点は非橋梁として扱われる。これらは、GT1からGT3を通して有効である。
- b. 強制的な攻撃：2にセットする。

11.9 勝利条件

チャートと表カードを参照。

結末：

この戦区での国境の戦いは、他所と同様にドイツ軍にとって成功裏に終了したが、von Manstein の Daugavpils での成功を適切に強化することができず、加えて von Leeb の突破が遅れたために、この戦線では大規模なソヴィエト軍部隊の包囲はならなかった。ソヴィエト軍部隊は一目散にすり抜け、結局は再編成が可能だった。ドイツ軍部隊は、究極的な目標である Lenigrad を取れずに戦略的勝利を逃してしまう

12.0 シナリオ5：スモレンスク包囲戦

7月10日までに、ソヴィエト軍は7個軍に約65個師団を、Dvina 川ライン沿いとドイツ軍にとって Moscow への陸の架け橋である Smolensk の門前に集めた。ここで、ソヴィエト軍最高司令部は、ドイツ軍の侵攻を押し止めることを望んで自軍の攻勢を発動し、一方のドイツ軍は両装甲集団で東方に進撃し、さらに多くのソヴィエト軍部隊を包囲することを計画した。両陣営は急速に準備を進めたが、ドイツ軍が先手を取った。

ソヴィエト軍の Lepel への初期攻勢（シナリオ2を参照）の展開を利用して、Hoth の第3装甲集団は7月10日に Vitebsk を裏口から奪い取っていた。Hoth の装甲集団は再び攻撃し、準備不足の第19軍は四散した。16日までに、ドイツ軍第7装甲師団は Smolensk 北東の Yartsevo に食い込み、第20装甲師団は Vop 川に進出、予備正面軍の弱体な一部の部隊のみが Moscow への道を押さえており、ソヴィエト軍にとっては非常に危険な状況だった。

Dnpr 川に沿った南では、Guderian の第2装甲集団が7月10日に3カ所で Dnpr を渡っており（1カ所はマップH）、強固な橋頭堡が確立された次の日には Mogilev を孤立させるためと Smolensk を取るためにさらに南方に分かれて進撃し、15日にそこに到達した。Berlin では、戦況は有利に展開しているように見えたが、ソヴィエト軍戦略予備の規模については知ることができなかった。

Smolensk ポケットがあまりにも大規模であったので（3個軍の全て又は一部）、ドイツ軍の2個装甲集団は適切に連結できず、絶えず歩兵と補給が欠乏していた。両陣営は、この位置で次の2週間を激しく戦った。ソヴィエト軍は Vop 川に沿って又は南方の Roslavl から Smolensk ポケットを救出するために反撃を続けた。これらの直接東方からとポケット内部からの攻撃のみが挟撃を押し広げ、戦闘の大部分について開放されたままにした。奇妙にも、ソヴィエト軍は脱出のために

突破しなかった。1つには、他の戦区からの攻勢がドイツ軍の挟撃の一翼を締めつけるための大突出部としてポケットを維持できるとソヴィエト軍最高司令部が考えたからである。ドイツ軍は、Yelnya、Roslavl、Vop 川沿いでソヴィエト軍の攻撃を粉砕したが、10月の Moacow へのタイフーン攻勢まではこの戦区で戦略的な主導権は回復されなかった。

要件：

- 1. マップI
- 2. セットアップ・カード5表（枢軸軍）に加えて、カード2裏と3表（ソヴィエト軍）。
- 3. 使用ユニット：三角形のアイコンを持つ全てのユニット。
- 4. チャートと表カード1～3。

12.1 シナリオの長さ

10ゲーム・ターン。GT11の枢軸軍移動フェイズから開始し、GT20に終了する。GT11とGT12の天候は、自動的に乾燥である（非嵐）。GT13から開始して、天候表で天候を解決する。

12.2 シナリオ・エリア

マップⅦのAGBの南を全て使用する。マップ端の退出は、どちらの陣営のユニットにも認められない。

12.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：開始時に1つをヘクスI034に置く。GT12の工兵フェイズの間に、ヘクスI019内に2番目の鉄道堡マーカーを置く。
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー：開始時にマップ上のヘクスI019とI133に2つ置く。
- c. 枢軸軍の拠点：なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。
- d. ソヴィエト軍の拠点：開始時に13個を置く（ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照）。
- e. ステップ損失マーカー：枢軸軍 - 2つ（枢軸軍セットアップ・カードを参照）、ソヴィエト軍 - 1つ（ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照）。
- f. 枢軸軍の連隊代替カウンター：シナリオについては最大6つ。開始時にはマップ上になし。
- g. ソヴィエト軍のUR/MGユニット：ソヴィエト軍セットアップ・カード上には、6つのUR/MGユニットが列記される。不透明の容器から4枚を無作為に引き、指定されたマップ上のヘクスに未確認状態で置く。
- h. ソヴィエト軍の民兵旅団：
 - ・3つの Vitebsk 旅団は、脇に置いて使用しない。
 - ・4つ全ての Mogilev 旅団を不透明の容器内に入れ、2つを引く。これらを Mogilev に又はそこに隣接させて置く。

注意：これらの旅団はGT11の前に編成されて位置していた部隊をあらわすので、この時に枢軸軍のZOCに置くことができる。

- ・不透明の容器内に残っている2つの Mogilev 旅団に、3

つの Gomel と2つの Smolensk 旅団を加える。さらに無作為に 3つを引き、民兵の配置ルールに従ってそれらを配置する[BSR8.5 と22.10]

- ・残っている4つの旅団を、ソヴィエト軍セットアップ・カード上に指定されたGTに引く。

注意 :Gomel 旅団はマップHに属し、このシナリオでは使用されない。これらは、よりリアルな引きの手順を提供するために内容物に含められている。

i. 枢軸軍の補給カウンター

- 1.0-0-4MSUs : シナリオについての最大は2つ。開始時にはマップ上になし。GT14 になるまでは使用しない。
- 2.0-0-8MSUs : シナリオについての最大は 10。開始時に4つがマップ上 (枢軸軍セットアップ・カードを参照)、3つがGT11 の登場に使用可能、3つがGT12 のTRTボックスに置かれる。
3. GT14 にシナリオ・プレイからいずれか2つの 0-0-8MSUsを取り去り、2つの0-0-4MSUsに置き換える。

j. ソヴィエト軍の補給カウンター

- 1.0-0-4MSUs : シナリオについての最大は6つ。開始時にはマップ上に4つ (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- 2.0-0-8MSUs : シナリオについての最大は1つ。開始時にはマップ上になし。

- k. 陣地線破壊 マーカー : 3つを置く。ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照。

- l. VPマーカーを+5にセットする。

- m. 枢軸軍装甲 / 砲兵ステップ損失マーカーを + 2にセットする。

12.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許容量 : ターン毎に 6SPs。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量 : ターン毎に 6SPs。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント : ターン毎に 6 - GT11 と12、ターン毎に 8 - GT13 ~ 20
- d. MSUs を輸送するための枢軸軍の航空輸送任務 : GT11 からGT15 までの1ゲーム・ターンに、1任務が認められる。GT16 からGT20 までの1ゲーム・ターンに、2番目の任務が認められる。
- e. 枢軸軍の補給源 : ヘクス I034 : GT11 ~ 20、ヘクス I1019 : GT14 ~ 20。ヘクス I434 は、GT15 に補給源になる。
- f. ソヴィエト軍の補給源 : ヘクス B001、3301、3401、5101、6533、6801、6834、7011、7013、7023、7028。
- g. 枢軸軍MSUの登場

デザイン・ノート: 1ターン最大 60 ヘクスの鉄道移動は、Minsk の西5ヘクスの二級道路上とヘクス 1019 の西 13ヘクスの二級道路上で終了する。枢軸軍の迅速な前進は、短期間の内に深刻な補給問題を引き起こした。

- 1.消費された全てのMSUsを2ターン先のTRT (登場ターン) に置く。ターン・マーカーがMSUs を持つボックスに進入した時に、2 ~ 5項を調べる。

- 2.ヘクス I017 : 0-0-8MSUs は、乾燥ターンに戦略移動を使用して進入するために9と1/2MPsを消費する。
- 3.ヘクス I019 : MSUsや集積所は、鉄道移動を使用してのみ登場でき、それを行うために 13 鉄道MPsを消費しなければならない。
- 4.ヘクス I034 : MSUsや集積所は、鉄道移動を使用してのみ登場でき、それを行うために5鉄道MPsを消費しなければならない。
- 5.ヘクス I034 : 全てのMSUsは、乾燥天候ターンの間に2と1/2MPsを消費することでヘクス I034 に登場できる。泥濘天候ターンの間には、0-0-8MSUsが戦略移動を使用すると仮定すると、10MPsを消費してヘクス I1034 に登場する。0-0-4MSUsは登場できないが、1GT先のTRTに置かれる。次のGTに、鉄道移動又は1MP (乾燥ターン) か4MPs (泥濘ターンの間に戦略移動を使用して)を消費することで登場できる。
- h. 枢軸軍の攻撃補給ポイント: GT11 ~ 15 のターン毎に6ASPs、GT16 ~ 20 のターン毎に9ASPs。
- i. ソヴィエト軍の攻撃補給: GT11 ~ 16 のターン毎に1ASPs、GT17 ~ 20 のターン毎に2ASPs。

12.5 航空準備

- a. GT11 の両陣営の航空ユニットのための航空準備については、事前に決定されている (セットアップ・カードを参照)。
- b. GT12 から開始してその後の各GTには、両プレイヤーはBSR9.0 に従って航空準備についてサイを振る。

12.6 増援 / 補充

- a. 枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍損失補充トラック上に装甲補充ポイントなしと「1」ボックス内に歩兵補充マーカーを持ってシナリオを開始する。
- b. GT14 には、枢軸軍プレイヤーは1装甲補充ポイントと3歩兵補充ポイントを受け取る。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、このシナリオ (のみ!) をシナリオ5補充表で「5」のサイの目を出したと仮定して開始する。歩兵補充マーカーを3にセットし、装甲補充マーカーを1にセットする。ソヴィエト軍プレイヤーは、構築中で置かれた3つの使用可能な拠点とR x 2の結果も持つ。
- d. GT12 から開始してその後の各GTには、ソヴィエト軍プレイヤーはシナリオ5ソヴィエト軍補充表上でサイを振る。
- e. ソヴィエト軍プレイヤーは、使用可能な5特別増援プール集団を持つ (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。これらの集団は、補充表の結果が認めれば投入できる。
- f. ソヴィエト軍と枢軸軍の両プレイヤーは、通常の予定された増援を受け取る (セットアップ・カードを参照)。

12.7 AGB

- a. ソヴィエト軍ユニットは、AGBを越えて移動又は一般補給をたどることができない。
- b. AGBを越えることを強制されるソヴィエト軍ユニットは除去されて、VP合計にカウントする。

デザイン・ノート: このシナリオが開始される時まで、北方軍集団からの枢軸軍部隊がAGBの北の地域の大部分 - 全てではないが - を掃討していた。

12.8 守備隊要件

GT12 から開始して、都市 / 大都市ヘクス毎に 1 歩兵 / 騎兵ステップ。

12.9 勝利条件

チャートと表カードを参照。

結末：

結局、Smolensk 防衛作戦は、ソヴィエト軍にポケット内で捕虜になった 309,000 人を含む (8月3日に終了) 345,000 人の死傷者 (9月9日まで)、約 1,300 両の戦車、9,300 門の砲、900 機の航空機の損害を与えた。9月9日までのドイツ軍の死傷者は、恐らく 150,000 人であった。7月13日に、Orsha 近郊でソヴィエト軍は初めて BM-13 カチューシャ・ロケット砲を戦術的に使用した。ソヴィエトの報道は、Yartsevo と Mogilev の長期間の攻囲戦 (7月27日に降伏で終了した) で戦車をくい止めた大勝利を宣言したが、真の勝利はドイツ軍の関心が北方の Leningrad や南方の Kiev に向いたことにあった。

13.0 シナリオ 6：グデーリアンの南方旋回

7月中旬にドイツ軍が東方の Smolensk に前進するに連れ、その右と左の両側面は広く開かれていた。森林が左側の大部分を覆い、作戦開始時からソヴィエト第 22 軍がドイツ軍自動車化部隊と交戦していた。ただし、右側面から南部では、ドイツ軍歩兵の到着が遅れていたために、ソヴィエト第 13 軍の一部と第 21 軍のみが投入されていた。

1ヵ月間で、ドイツ軍はソヴィエト軍の再編成地域としての南部からの F.I.Kuznetsov が率いる中央正面軍の真の脅威に直面した。装甲、空軍力、予備が不足していたが、Kuznetsov は戦線を東に伸ばす一方で Moscow から攻め命を果たすことができた。西方と予備正面軍と何箇所かで接触を維持したが、間隙が広がってドイツ軍はこれをうまく利用した。

Guderian は、ソヴィエト軍の間隙の 1 つを利用して、8月初旬に Roslavl 近郊でソヴィエト第 28 軍からの Kachalov 集団を撃破した (38,000 人の捕虜が出た)。彼は、今や南部に残る組織的なソヴィエト軍部隊はなく、Smolensk ポケットはすでに一掃されているので、Moscow への攻勢再開の道が開かれたと考えたが、Berlin はいまだに南部からの脅威にたじろいでおり、8月12日に Hitler の指令第 34 号で Guderian の部隊はまず南方に旋回しなければならず、後に左に方向転換して Moscow に向かうことになった。

Guderian は、Krichev ポケットをつくることを期待して第 24 装甲軍団を送りだした。8月14日にそれは完了し (16,000 人の捕虜)、軍団は迅速に Kostiukovichy に移動した。そこから南部深くの Surazh を経て Uchea に前進した。全ての地点を攻撃下に置いたが、泥や補給の欠乏が彼らを足止めした。

西方では、von Weichs の第 2 軍が Dnepr 川に沿ったソヴィエト軍に接近しようと長期間戦っており、Pripyat 湿地からの騎兵襲撃や Rogachev ~ Zhlobin に保持された巨大なソヴィエト軍橋頭堡に対処していた。今やこの橋頭堡を粉碎せよ

との命令を受け、4 個の歩兵軍団が二重包囲攻撃を行い、南方の切っ先はスツーカーによって支援されていた。14 日には突破に成功した。その日遅くに Zhlobin が、翌日には Rogachev が奪取された。ソヴィエト軍は敗走しているらしく、ポケットが形成された。

18 日までに、ポケットは 50,000 人の捕虜を出して潰された。同じ日に、ドイツ軍の最初の部隊が Gomel の外側に到着した。19 日に最初の攻撃を開始し、猛烈な市街戦を経て 20 日に Gomel は陥落した。

ここで、両陣営は再編成を行った。第 2 軍と第 2 装甲集団の間でソヴィエト軍が保持していた突出部は一掃され、ソヴィエト軍は新たに編成した A.I.Eremenko に率いられる Bryansk 正面軍の第 50 軍と後には第 40 軍を、上 Desna 川と Sudost 川に沿って配置につけた。Stalin は中央正面軍 HQ を解散し、責任を南西正面軍 (Kiev を本拠地とする) と Bryansk 正面軍に二分した。

Guderian は、東方の側面をカヴァーするために第 47 装甲軍団の大部分を投入しなければならなかった。クレムリンはこの移動をドイツ軍が Bryansk を経て Moscow 奪取を意図しているものと判断した。一方、Guderian は 23 日に Hitler に会って最後の Moscow への進撃を談判したのだが、却下されてしまった。24 日に攻勢を再開し、ドイツ軍はその日に Novozybkov と Starodub に進出した。26 日には、Novgorod-Severski 近郊の橋梁が一撃で奪取された。31 日までに Desna 川は降雨のために決壊し、全ての移動が停滞した。ソヴィエト軍の Bryansk 正面軍は、ドイツ軍の関心を逸らすために攻撃に出たが、多くの土地を回復することに失敗した。南方では、第 21 軍が事実上崩壊しており、それと共にソヴィエト軍が Kiev の大突出部を保持する希望も失われていた。

要件：

1. マップ H
2. セットアップ・カード 1 裏 (枢軸軍) と 3 表 (ソヴィエト軍)
3. 使用ユニット : ダイヤモンドのアイコンを持つ全てのユニット。

13.1 シナリオの長さ

14 ゲーム・ターン。GT27 に開始し、GT40 に終了する。GT27 ~ 29 の天候については、自動的に乾燥である。GT30 から開始して、天候表上で解決する。

13.2 シナリオ・エリア

マップ H の全てを使用。マップ端の退出はソヴィエト軍ユニットには認められないが、枢軸軍ユニットには認められる。

13.3 配置

ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。

- a. 枢軸軍の鉄道堡マーカー : 開始時にマップ上に 4 つを置く (枢軸軍セットアップ・カードを参照)。
- b. ソヴィエト軍の鉄道切断マーカー : 開始時にマップ上に 11 個を置く (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- c. 枢軸軍の拠点 : なし。枢軸軍プレイヤーは、拠点を建設できない。
- d. ソヴィエト軍の拠点 : 開始時にマップ上に 42 個を置く (ソヴ

ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。

- e. ステップ損失マーカー：枢軸軍 - 6つ (枢軸軍セットアップ・カードを参照)；ソヴィエト軍 - なし。
- f. 枢軸軍の連隊代替カウンター：シナリオについての最大は 8。全てマップ上で開始する (枢軸軍セットアップ・カードを参照)。
- g. ソヴィエト軍のUR/MGユニット：無作為に5つのUR/MGユニットを選択し、不透明の容器に入れる。2つを無作為に引き、指定されたヘクス内に未確認状態で置く (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- h. ソヴィエト軍の民兵：3つ全ての Gomel 民兵旅団を不透明の容器内に入れ、全てを無作為に引き、指定されたマップヘクス内に未確認状態で置く (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- i. 枢軸軍の補給カウンター：最大 8つ。開始時にはマップ上になし。
- j. ソヴィエト軍の補給カウンター：
 - 1.0-0-4MSUs：最大4つ。開始時にマップ上に3つ (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
 - 2.0-0-8MSUs：最大2つ。開始時にはマップ上になし。

13.4 特別な制限

- a. 枢軸軍の鉄道許量：ターン毎に6SPs。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量：ターン毎に6SPs。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：ターン毎に8。
- d. 枢軸軍の航空輸送任務：シナリオ全体で1任務。
- e. 枢軸軍の補給源：ドイツ軍セットアップ・カードを参照。

注意：もしも、GT33 に第 79 師団が登場すると、ヘクスH 2133 は枢軸軍の補給源になる。

- f. ソヴィエト軍の補給源 11 (ソヴィエト軍セットアップ・カードを参照)。
- g. 枢軸軍の攻撃補給ポイント：GT毎に4ASP。
- h. ソヴィエト軍の攻撃補給：GT毎に1ASP。

13.5 航空準備

- a. GT28 の両陣営の航空ユニットの航空準備については、事前に決定されている (セットアップ・カードを参照)。
- b. GT29 に開始して、その後の各GTに両プレイヤーはBSR 9.0 に従って航空準備についてサイを振る。

13.6 増援 / 補充

- a. 枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍損失補充トラック上に装甲補充ポイントなしと「2」ボックス内に歩兵補充マーカーを持ってシナリオを開始する。
- b. GT35 には、枢軸軍プレイヤーは1装甲補充ポイントと2歩兵補充ポイントを受け取る。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、歩兵補充マーカーを2のボックス内、装甲補充ポイントなしでシナリオを開始する。ソヴィエト軍は、構築中の4拠点を置いてシナリオを開始する。
- d. GT29 から開始してその後の各GTには、ソヴィエト軍プレイヤーは構築中の4拠点か、又は構築中の2拠点と2歩兵補充ポイントのどちらかを受け取る。
- e. ソヴィエト軍と枢軸軍の両プレイヤーは、予定された増援を

受け取る (セットアップ・カードを参照)。

13.7 ヒトラー・プラン

デザイン・ノート：このシナリオは、ヒトラー・プランが有効で開始される。GT32 に、枢軸軍プレイヤーはプランを変更するために引く機会を持つ (プラン選択の詳細については、14.9 を参照)。

- a. シナリオ全体について、Moscow 空爆とVelike Luki 攻勢の条項は考慮しない。枢軸軍プレイヤーは、プロバガンダ勝利についてのVPSを失い得る (14.10.1 を参照)。
- b. GT28 の戦略セグメントの間に、枢軸軍プレイヤーはシナリオの期間についてヒトラー・プランを許容するか、又はGT32 にプランの変更を試みるために2VPSを消費しなければならない (GT28 ~ 32 は、いまだにヒトラー・プランの下にある)。
- c. もしも枢軸軍プレイヤーがプランの変更を試みることを選択すると、GT32 の戦略セグメントの間に、枢軸軍プレイヤーは全ての勝利プラン・マーカーを不透明の容器内に入れる。彼は、マーカーを1枚引く。これが最終プランである。
- d. 勝利プラン・マーカーは、ソヴィエト軍プレイヤーに表示される。もしもマーカーがフォン・ボック又はOKHのプランであると、この時に目標ヘクスについてのVPSを調整する。

13.8 勝利条件

チャートと表カードを参照。

結末：

Guderian の部隊は、9月16日にKievポケットの封鎖に向かい、次いでMoscow に対するタイフーン大攻勢に備えて方向転換しなければならず、最終的には30日に開始されたが、それは1941年に戦争を集結させるには遅すぎた。ソヴィエト軍の中央正面軍は、8月の間にかなりの防御力を有していたが、広すぎる戦線に予備もなく弱体なまま展開していた。唯一の望みはドイツ軍の装甲集団を混乱させることで、撃破することではなかった。戦後の多くの声明にもかかわらず、ドイツ軍のMoscow 進撃の側面を突く深刻な脅威をもたらすための攻撃力はなく、何人も8月の終わりにはそれが起きると予想した。さらには、ドイツ軍が戦力を撤退させない限り、この戦線から戦力を引き抜くことは不可能だった。

14.0 シナリオ7：キャンペーン

暗号名「バルバロッサ作戦」。ソヴィエト連邦を打ち負かすドイツ軍の計画は、まず赤軍の敗北を要求し、それはDvina-Dnepr 川ラインの西の位置が望ましかった。

方法は、ポーランドやフランスで実践されたとおりで、バルバロッサは中央戦区を2つの装甲集団の先鋒が平行して進撃する電撃戦を要求した。これらの2つの集団は、ドイツ軍が戦争に投入した中でも最も強力だった。もしも赤軍を大量に罠にはめることができれば、Moscow とヨーロッパ・ロシアの工業生産の中心への道が開かれるだろう。もしも3つの軍集団 (北方、中央、南方) エリアで全てがうまく行けば、ドイツ軍は

北は Arhangel から南は Astrakhan までの 2,000 マイルまでのラインを手中に収めることになる。まさに野心的な計画だった。

だが、ドイツ軍の計画者たちは、この国の広さ、様々な兵站上の考慮、巨大なソヴィエト軍の規模を正しく理解することに失敗していた。彼らは、赤軍は腐敗しており、それはフィンランド(1939/40 年)に対する無様な戦い方が証明したと見なしていた。確かにソヴィエト軍は、全く準備ができておらず機械化の途上にあり、多くの部隊は適切に配置されてなく、中央戦区(西方正面軍)は最も危機的だった。それでもソヴィエト軍は継続的に戦線を形成し、ドイツ軍が存在すら想像していなかった予備を使用して反撃し続けた。

要件：

1. マップ C、D、H、I

注意：各マップは、以下の順番に置かれる。 - マップが最初。次にマップ H がマップ I と北端を重ねて置かれる。次にマップ C がマップ I と東端を重ねて置かれ、最後にマップ D が他の全てのマップと北と東端を重ねて置かれる。Minsk の大都市は、D 6801 としてプレイされる。

2. セットアップ・カード 1 表(枢軸軍)；2裏、3裏、4裏(ソヴィエト軍)
3. 使用ユニット：ライト・オレンジ、メディアム・ブルー、ブラウンのシナリオ・コード・ボックスを持つ全てのユニット。
4. チャートと表カード 1 と 2

14.1 シナリオの長さ

40 ゲーム・ターン。GT 1 に開始して、GT 40 に終了する。GT 1 から GT 5 までの天候については、自動的に乾燥である(非嵐)。GT 6 に開始してその後の各 GT には、天候表上で天候を解決する。

14.2 シナリオ・エリア

マップ D と H の全てを使用する。AGB の北のエリアを除くマップ C と I の全てを使用する。

注意：このシナリオをシナリオ 4 と共に組み合わせてプレイすることも可能である。PB 14.11 のシナリオ結合の指示を参照。

14.3 配置

- a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。
- b. 地勢：マップには、第二次世界大戦勃発時(1939 年 9 月 1 日)の一般的な国境線と領域境界線が表示されている。1941 年 6 月 22 日の前には、リトアニアが Vilnis 地域を含めるために拡大された(東ポーランドの犠牲の下に)が、この調整はゲームには何ら影響を及ぼさないことに注意する。開始時には、枢軸軍支配下の領土内の全ヘクスは、枢軸軍プレイヤーにとって友軍のものである。枢軸軍支配下の領土とは、ドイツとポーランドである。ソヴィエト軍支配下の領土内の全ヘクスは、ソヴィエト軍プレイヤーにとって友軍のものである。ソヴィエト軍支配下の領土とは、ロシア、白ロシア、東ポーランド、リトアニア、ラトヴィア、ウクライナであ

る。

- c. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：8つ(セットアップ・カード 1 表を参照)
- d. 鉄道切断マーカー：8つ(セットアップ・カード 2 裏を参照)。
- e. 枢軸軍の拠点：なし。
- f. ソヴィエト軍の拠点 20 個(セットアップ・カード 2 裏を参照)
- g. 枢軸軍のステップ損失マーカー：3つ(セットアップ・カード 1 表を参照)
- h. ソヴィエト軍のステップ損失マーカー：なし
- i. 使用可能な枢軸軍補給カウンター：14 × 0-0-8 MSUs と 3 × 0-0-4 MSUs。
 1. 開始時：14 × 0-0-8 MSUs で開始時に 6 つがマップ上(セットアップ・カード表を参照)；開始時に使用可能で 0-0-4 MSUs はない。
 2. 枢軸軍の変換：GT 14 の補給決定フェイズの間に 3 つの 0-0-8 MSUs を取り去り、開始時に使用不可能だった 3 つの 0-0-4 MSUs に置き換える。
- j. 使用可能なソヴィエト軍補給カウンター：3 × 0-0-8 MSUs と 6 × 0-0-4 MSUs。
 1. 開始時の集積所の配置：4 × 0-0-4 MSUs と 2 × 0-0-8 MSUs は、マップ C とマップ D の 6 つのヘクス毎に集積所として 1 つずつ置かれる(セットアップ・カード 3 裏を参照)。ソヴィエト軍プレイヤーは、どのヘクスが裏返された 0-0-4 集積所又は 0-0-8 集積所を受け取るのかを決定する。
 2. 残っている 0-0-8 MSUs と 2 × 0-0-4 MSUs をマップ上にてセットアップする(セットアップ・カード 2 裏)。
- k. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター：15 個。開始時には 11 個が 3 つのマップ上で使用可能で、他の 4 個は GT 6 に使用可能になる(セットアップ・カード 1 表を参照)。
- l. 特別増援プール：枢軸軍のプールには、6 つの集団が含まれる。ソヴィエト軍のプールには、17 個の集団が含まれる。
- m. UR/MG ユニット：ソヴィエト軍プレイヤーは、不透明の容器から無作為に全 25 個の UR/MG ユニートを引き、セットアップ・カード 2 裏と 3 裏に指定されたマップ・ヘクス上に未確認面で置く。
- n. 未確認状態の民兵旅団：ソヴィエト軍プレイヤーは、全 12 ユニートを不透明の容器内に入れ、増援に指定された GT に無作為に引く。未確認状態で置くスケジュールについては BSR 8.5 と 20.10.2 に従う
- o. MDNO 師団：ソヴィエト軍プレイヤーは、これらの 11 ユニートを、全ての民兵旅団が引かれてしまうまで脇に置く。次に MDNO ユニートは、GT 18 に無作為に引かれて未確認状態面で配置するために不透明の容器内に入れられる。
- p. 2 つのソヴィエト軍特別増援プール集団(7 と 8)は、マップ I の北端から登場できることに注意すること。セットアップ・カードは正しい。ユニットのシナリオ・コードから「n I」が落ちている。
- q. 注意：ドイツ軍第 79 師団は、GT 8 ~ 26 に特別増援プール集団の一部として、又は GT 33 のヒトラー・プランの増援としてのどちらかでシナリオに登場できる。この師団を初期にはプール集団 2 に置くこと。もしもこの集団が GT 26 まで登場しなければ、GT 33 の登場スペースに置くこと。

14.4 特別な条件

- a. 枢軸軍の鉄道許容量：プレイ・ブック 6.2.4 かチャート&表

カードを参照。

- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量：プレイ・ブック 6.2.3 又はチャート&表カードを参照。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント：プレイ・ブック 6.2.6 又はチャート&表カードを参照。
- d. 枢軸軍とソヴィエト軍の航空輸送任務：航空輸送チャートを参照。
- e. 枢軸軍の補給源：マップ C と D の西端上の一級道路と鉄道のヘクス。

注意 1：A G B の北の補給源は、一般補給をたどるために使用できるが、北方軍集団の M S U s や集積所の登場又は移動は不可。

注意 2：G T 33 に、もしも第 79 師団が登場すると、ヘクス H 2133 は枢軸軍の補給源になる。登場ヘクスをカウントし、枢軸軍プレイヤーは 15 ヘクスの道路網をたどることができる。

f. ソヴィエト軍の補給源：

- 1. 枢軸軍が支配するまでは Minsk。
- 2. G T 6 になるまでは、マップ C 北端上の一級道路と鉄道のヘクス（一般補給をたどるためにのみ使用可）。
- 3. G T 11 になるまでは、マップ D の A G B の北の一級道路と鉄道のヘクス（一般補給をたどるためにのみ使用可）。
- 4. ヘクス D4034（G T 1 のみ）
- 5. マップ H の南端と東端上の一級道路と鉄道のヘクス。
- 6. マップ D の東端と北端（A G B の東）上の一級道路と鉄道のヘクス。

g. 枢軸軍の攻撃補給ポイント(ASPs)：チャート&表カード 1 を参照。

注意：枢軸軍ユニットは、G T 1 にポーランド/東ポーランド又はドイツ/リトアニア国境線ヘクスサイドを含んでいる防御ヘクスに対する宣言攻撃に参加している時には、攻撃補給を要求されない。枢軸軍プレイヤーは G T 1 に M S U s を受け取り、マップ C と D から M S U s や集積所として登場できる。侵攻準備制限のため、これらの G T 1 の M S U s は、鉄道移動を使用してのみ登場と移動ができる。

h. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント：攻撃補給チャートを参照。

i. 侵攻準備制限：プレイ・ブック 10.7 又はチャートと表カードを参照。このシナリオの全てのマップに適用する。

例外：PB10.7 では マップ H と I についての道路移動制限は G T 1 から G T 3 を通してのみ続く。

j. マップの退出：

- 1. ソヴィエト軍のマップ退出は、認められない。
- 2. 枢軸軍ユニットは、マップ H（ヘクス H4634 の東）の南端、マップ H（H7007 の北）の東端、マップ I（全マップ端）、マップ I（A G B の東で G T 33 以後の Velike Luki 攻勢 [14.10.3] の一環としてのみ）の北端から退出できる。

k. A G B とソヴィエト軍ユニットの移動：

- 1. マップ C：G T 6 になるまでは、ソヴィエト軍ユニットはシナリオ・エリアの外に A G B を越えて自由に移動/退却できる。これらは永久にシナリオから除かれるが、V P の目的においては除去ユニットとしてカウントしない。G T 6 以降、ソヴィエト軍ユニットは A G B を越えて移動できず、もしも A G B を越えて退却することを強制されると除去される（A G N エリア内の枢軸軍ユニットが退却ルートを遮断している）。
- 2. マップ I：G T 10 になるまでは、ソヴィエト軍ユニットはシナリオ・エリアの外に A G B を越えて自由に移動/退却できる。それらは永久にシナリオから除かれるが、V P の目的においては除去ユニットとしてカウントしない。G T 11 以降、ソヴィエト軍ユニットは A G B を越えて移動できず、もしも A G B を越えて退却することを強制されると除去される（A G N エリア内の枢軸軍ユニットが退却ルートを遮断している）。
- 3. もしもこのシナリオと同時にシナリオ 4（北方軍集団）をプレイしていると、14.11 を参照。

14.5 航空準備

- a. G T 1 の航空準備については、事前に決定されている。
- b. G T 2 とそれ以後の各 G T には、B S R 9.0 に従って航空準備についてサイを振る。

14.6 増援 / 補充

14.6.1

両陣営の増援は、それぞれのセットアップ・カード上に明記された位置に登場する。

14.6.2 補充

- a. 枢軸軍プレイヤーは、セットアップ・カード 1 表に指定された補充ポイント(RPs)のみを受け取る。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、G T 6 以降の各ゲーム・ターンに、ソヴィエト軍シナリオ 7 ~ 8 補充表を参照する。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、G T 6 の前にいくつかの「使用するかさもなければ失われる」RPsを受け取り、後には「使用するかさもなければ失われる」装甲列車 R P が加わる。枢軸軍プレイヤーは、シナリオの間にいくつかの「使用するかさもなければ失われる」航空ポイントを受け取る。このようなポイントは、全てセットアップ・カード上の通常の予定された増援に列記される。

14.7 守備隊要件

14.7.1

枢軸軍プレイヤーが以前はソヴィエト軍プレイヤーにとって友軍のものだった都市 / 大都市ヘクスを占めると、そのヘクスはシナリオが終了するまで占められていなければならない。もしもこのようなヘクスが、いずれかのゲーム・ターンの終了時に任意に（又は不注意で）カラのままで置かれると、そのヘクスについて獲得された V P は永久に失われる。

14.7.2 国による守備隊要件：

- a. 白ロシア、東ポーランド、ロシア、ウクライナ：都市 / 大都市ヘクス毎に 1 歩兵又は騎兵ステップ。

- b. ドイツと(西)ポーランド: 要件なし。
- c. ラトヴィアとリトアニア Vilnius (3ヘクス全てに1歩兵/騎兵ステップが必要)を除き、要求されない。

14.7.3

複数ヘクス都市の場合には、守備隊ステップはその都市/大都市のいかなるヘクスにも配置できる。

14.8 ソヴィエト軍の装甲再編成

14.8.1

ソヴィエト軍プレイヤーは、装甲再編成を実施する選択肢を持つ(恐らくこの項の条件を知ればそれを望むだろう)。

- a. GT21 から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはマップ上のソヴィエト軍戦車師団と装甲連隊を再建するためにAタイプのRPsを使用できなくなる。
- b. GT21 から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーは除去ボックスから基幹ボックスへ、又は基幹ボックスから準備ボックスやマップ上の都市へとソヴィエト軍戦車師団と装甲連隊を移すためにAタイプのRPsを使用できなくなる。
- c. GT21 から開始して、又はそれ以降のGTにソヴィエト軍プレイヤーがソヴィエト軍補充表上で「R」の結果を受け取る時には、8個の装甲旅団から成る特別増援プール集団12を受け取ることができる。これらの旅団は、使用可能なAタイプのRPsを使用して準備ボックス又はマップ上の都市に移すことができる基幹ボックス内に置かれる。

注意: GT21以降、AタイプのRPsを使用して編成又は再建する資格を持つソヴィエト軍装甲ユニットは、装甲大隊とこれらの旅団のみとなる(ソヴィエト軍は、自軍の戦車師団が戦場では失敗だっただけでなく、限られた技術熟練者で修理や保守を行うには複雑過ぎることに気がついた)。

14.8.2

ソヴィエト軍の増援集団12の到着に続くGT(とその後の各GT)に、ソヴィエト軍プレイヤーは基幹ボックスや除去ボックス内の戦車師団と装甲連隊を、追加のAタイプRPsを創出するために統合できる。統合は、増援フェイズの間に行われる。

- a. 基幹ボックスから取り去られた各戦車師団/装甲連隊のステップは、2ポイントにカウントする。
- b. 除去ボックスから取り去られた各戦車師団/装甲連隊のステップは、1ポイントにカウントする。
- c. 取り去ったいずれかのステップの組み合わせの合計6ポイントで、ソヴィエト軍プレイヤーは1AタイプRPをソヴィエト軍補充トラックに加える。特定のターンに創出できるAタイプRPsの数には、ソヴィエト軍損失/補充トラック上の使用可能なボックスの数を除いて制限はない(トラックを超過できない)。もしも基幹ボックスや除去ボックス内の使用可能なステップの合計が6ポイントに満たなければ、マップ上のステップが戦闘で失われて6ポイント以上になるようにボックスに加えられた補充フェイズまでは、未統合のままで留まる。
- d. 統合のために基幹ボックスや除去ボックスから取り去られた装甲ステップは、シナリオの残りについてはプレイから外れる。

14.8.3

マップ上の戦車師団/装甲連隊やGT21の後に到着する

戦車師団は、AタイプRPsの創出を助けるために、任意に基幹ボックスや除去ボックスに置く(しかも、装甲ステップ損失のVPsにカウントされるのを回避する)ことはできない。

14.9 枢軸軍の勝利プラン

戦役中には、しばしばBerlinからの命令が枢軸野戦軍の目標設定を変更することになった。野戦司令官たちは異議を唱えたかも知れないが、それにもかかわらず、どの目標を満たしてどの計画に従うのかは不明瞭なままだった。不幸なことに、ドイツでは通常ヒトラーのプランが優先された。

14.9.1

ゲームの過程のいかなる時でも、3つのうちの1つの勝利プランが有効である。枢軸軍プレイヤーは、OKHプランが有効でプレイを開始する。プレイの過程で、GT20にこのプランはヒトラー・プランに変更されることになる。

- a. マップCとD上でVPsが列記された位置は、どの勝利プランが有効であるかにかかわらず得点される。
- b. マップHとIの位置は、プランに従って変化して個別のコラムに列記されるが、GT28になるまではVPトラック上に得点された全てのVPIはOKHプランのVP値となる。

14.9.2

GT28には、枢軸軍プレイヤーはシナリオの期間中ヒトラー・プランを許容するか、又はその指令に逆らうのかを選択する。

- a. もしもヒトラー・プランが許容されたら、マップHとIで獲得された全てのVPsは、ただちにヒトラー・プランの下に実際に獲得された数字に調整される。後に獲得された全てのマップHとIのVPヘクスは、ヒトラー・プランのコラムの下に得点される。
- b. もしも枢軸軍プレイヤーが指令に逆らうことを選択すると、マップHとIの現行のVPs得点はOKHプランのVPsに留まり、マップHとIで後にGT31までを通して獲得された全てのVPヘクスは、OKHプランのコラムの下に得点される。

14.9.3

GT28に、もしも枢軸軍プレイヤーがヒトラー・プランに逆らうことを選択すると、ただちに4VPsを支払う。このVP消費の見返りとして、GT28の多数の撤退ユニットをGT28の戦略セグメントまで使用できる。

14.9.4

GT32の戦略セグメントの間に、枢軸軍プレイヤーは4枚全ての勝利プラン・マーカーを不透明の容器内に入れて1枚を引く。

- a. 引かれたマーカーは最終勝利プランであり、ソヴィエト軍プレイヤーに明らかにされる。
- b. もしもOKHプラン以外のプランが引かれたら、マップHとIで獲得された全てのVPsは、ただちに新たなプランの下に実際に獲得された数字を表示するために調整される。後のマップHとIで獲得された全てのVPヘクスは、引かれたチップのプランのコラムの下に得点される。
- c. もしもヒトラー・プランが引かれたら、GT28の全ての撤退ユニットはただちに撤退する。もしもOKH又はフォン・ボックの

プランが引かれたら、G T28 の全ての撤退ユニットはシナリオの残りについてプレイに留まる。

14.9.5 勝利プラン

a . OKHプラン : ゲームは、このプランで開始される。OKH司令官 von Brauchitsch 元帥とF.Halder 参謀総長は、元々ドイツ軍部隊が Dnepr 川の西でソヴィエト軍部隊の大群を包囲して撃滅することを計画したが、それに失敗したので Moscow への中央進撃を重視し、作戦の各段階で適切でバランスの取れた側面支援を行うというものである。

制限 : このプランが有効である間には、枢軸軍プレイヤーは拠点を建設できない。

b . ヒトラー・プラン : 開戦後数日の攻勢の大成功により、Hitler は東方での完全な軍事的解決に思いを巡らし、より分岐した目標を執拗に押しつけた。これは、経済と地理的な目標を手に入れるために、夏の間中装甲部隊が北は Leningrad から南は Kiev まで走り回ることを意味する。

注意 : 2枚のヒトラー・プラン・マーカーがあるが、どちらも同じプランである。その意図は、ヒトラーのプランがより優先されることにある。

制限 :

- 1.Moscow 空爆とVelikieLuki 攻勢[14.10]は、このプランの下でのみ使用可能である。
- 2 . もしもこのプランが有効であると一定の撤退が発生し、一定の増援を受け取る[枢軸軍セットアップ・カードを参照]。もしも枢軸軍増援プール集団2が引かれていたら、第79師団がG T33 に登場しないことに注意すること。

c . フォン・ボック・プラン : 中央軍集団司令官 F.von Bock 元帥は、戦役が開始される前から自身をMoscow の征服者と見ていた。彼のプランは、Moscow への大突破にあり、他の全ての目標は副次的な重要度に過ぎなかった。

制限 : このプランが有効である間には、枢軸軍プレイヤーは拠点を建設できない。He111 (たち) を次のゲーム・ターン・ボックスに移し、このターンには任務はない。

14.10 シナリオ勝利ポイントの機能

14.10.1 ソヴィエト軍のプロパガンダ勝利

もしもソヴィエト軍が枢軸軍プレイヤーがすでに勝利ポイントを記録した勝利ポイント位置 (VP スケジュール上に列記されたいずれかのヘクス) を奪回すると、枢軸軍プレイヤーはその位置についてのVP を2倍取り消さなければならない。これは、ゲーム毎VP 位置毎に一度のみ起こり得る。これは、もしも枢軸軍プレイヤーが自軍の守備隊要件を満たしていなければ起きず、ソヴィエト軍地上戦闘ユニットはVP 位置を占めていなければならない。

14.10.2 Moscow 空爆

Hitler は、Moscow とLeningrad は占領せずに包囲して砲撃で瓦礫に変えることを命令した。これに加えて、Moscow

は新たに造られた湖によって水浸しになる。この過程の最初のステップは、空爆だった。7月下旬、ルフトヴァッフェが空襲を開始した。都市の相当な防衛のために、ほとんど大した戦果は上がらなかった。

- a . もしもヒトラー・プランが有効である場合にのみ使用可能。
- b . GT19 から開始して、枢軸軍プレイヤーは航空ユニットでのMoscow 空爆の選択肢を持つ。
- c . 特別増援プール集団5(2x He111 爆撃機ユニット)。
- 1 . これらの2つのHe111 ユニットのMoscow 空爆を実行することを認められた唯一のユニットである。
 - 2 . もしもGT18 の前に登場したら、枢軸軍プレイヤーは1VP を支払ってMoscow 空爆の選択は断念する。
 - 3 . もしもGT18 に降に投入されたら、枢軸軍プレイヤーは登場する時にその唯一の目的がMoscow 空爆 (VP は支払わない) なのか、通常の航空任務 (1VP を支払う) なのかを宣言しなければならない。
 - 4 . もしもMoscow 空爆のために使用されたら、これらの2つの航空ユニットはヒトラー・プランが有効な限りこの任務のみを実行できる。もしもGT32 にヒトラー・プランが覆されたら、Moscow 空爆によって獲得されたいかなるVP s も失われ、2つのHe111 ユニットのシナリオの残りについてはプレイから撤退する。

d . 手順 : Moscow 空爆任務は通常の航空任務ではなく、航空準備、任務、航空戦闘、AA射撃を扱っているBSRルール9.0 と17.0 項は考慮しない。

- 1 . もしも2つのHe111 ユニットのMoscow 空爆のために使用されたら、決して航空ユニット状態チャートには行かない。登場ターンに、ターン・記録トラック上で1ターン先に置かれる。
- 2 . ゲーム・ターン・マーカーが1つ又は両He111 ユニットの持つターン・ボックス内に置かれた時には、そのGT の天候決定フェイズの間にMoscow 空爆が起こり得る。
- 3 . もしもそのターンの天候に泥濘や嵐が含まれると、例 : もしもソヴィエト第11軍HQ (シナリオ4のユニット) がAGBの南に越えると、そこで除去されてシナリオ7のVP 合計に+2VP s が生じる。
- 4 . もしもそのターンの天候が乾燥 (非嵐) であると、Moscow 空爆を実施する。Moscow 空爆表 (チャートと表カード1表) を調べて、使用可能な各航空ユニットについてサイを振る。結果を適用してただちにVP s を得点する。

注意 : もしも1つ又は両He111 がこれらの任務で撃破されると、シナリオの残りについてはプレイから外される。もしも両者が撃破されたら、Moscow 空爆は中止される。

14.10.3 Velikie Luki 攻勢

- a . もしもヒトラー・プランが有効である場合にのみ認められる。
- b . GT33 からGT40 (含む) の間に、もしも枢軸軍プレイヤーが4つのヘクス (B301、B401、B501、B601) のいずれかを占め、少なくとも9ステップの地上戦闘ユニットがそれらを通して退出するとVP s を得点する。退出したユニットはプレイに復帰できないが、除去されたものとしてはカウントされない。

14.11 シナリオ4と7の連結

14.11.1

両シナリオについての勝利条件は、個別に残る。枢軸軍 / ソヴィエト軍の装甲と砲兵ステップの損失とシナリオ4についての枢軸軍のV P sを記録するために予備のマーカーを使用し、本物のゲーム・マーカーはシナリオ7に使用する。シナリオ4はGT5で終了し、AGBの北の全ての地上ユニットは、マップから取り去られる。鉄道堡マーカーは留まることができ、望むのであれば鉄道変換も継続できる。

14.11.2

AGBは、どちらの軍集団の枢軸軍地上ユニット、MSUsや集積所によっても越えることができない[PB6.1]。加えて、各軍集団に割り当てられた枢軸軍航空ユニットは、AGBの自身の側のヘクス上でのみ航空任務を実行できる。航空ユニットを航空ユニット状態カード上で分けて管理し、GT6の航空準備フェイズの間にシナリオ4で使用される2xJ88ユニットを取り去る。両シナリオで戦闘を見ることになる枢軸軍ユニットは、GT6に使用可能なAGCRSCsに加えられる4つのAGNRS Csのみである[PB14.3k]。

14.11.3

GT6になるまでは、AGBの両側のソヴィエト軍ユニットはマップC上のAGBを自由に越えることができる。これらは、全ての面で通常に移動して戦闘する。もしも減少すると、使用可能なRPsで再建できる。ただし、もしも除去されると、シナリオ4のユニットはシナリオ7には再出現できず、逆もまた同様である。GT6以降、ソヴィエト軍ユニットはAGBを越えて移動できず、もしもAGBを越えて退却を強制されると除去される（AGNエリア内の枢軸軍ユニットが退却ルートを遮断している）。

14.11.4

もしも越えているユニットをVPsにカウントする場合には、全滅した時にAGBのどちら側にいたかによってシナリオが受け取るステップのVPsやVPsそのものを決定する。

14.11.5 マップ上のAGB

AGBの北のエリアは、今後Army Group Northゲームで完全に使用されることになるが、Army Group Centerで増援の登場や撤退を単純に保つために、このエリアでは全ての地上戦闘や航空戦闘が禁じられる。GT10になるまでは、ソヴィエト軍ユニットは自由にAGBを越えてシナリオ・エリアの外に移動 / 退却できるが、ただちに引き取られる。これらは、永久にシナリオから外されるが、VP目的におけるユニットの除去としてはカウントしない。GT11以降、ソヴィエト軍ユニットはAGBを越えて移動できず、もしもAGBを越えて退却することを強制されると除去される（AGNエリア内の枢軸軍ユニットが退却ルートを遮断している）。

14.11.6 AGBの北でマップCからマップEへ退出

ソヴィエト軍ユニットは、自由にマップEに移動 / 退却できる。これらはシナリオから永久に外され、VPsの目的についてはカウントしない。枢軸軍ユニットは、退出を禁じられる。

14.12 勝利条件

チャートと表カードを参照。

結末：

卓越した戦術統率力を発揮して、中央軍集団はMinskとSmolenskの2つの大包囲戦で正面のソヴィエト軍の大群を打ち負かすことにより、8月上旬までには他の軍集団がなし遂げるよりも前にその目標の大部分を完遂した。ただし、事後の目標についてBerlinが優柔不断だったことが大部分と、元のバルバロッサ計画が側面の敵部隊を処理するために停止を認めていたために、軍集団の前進はストップした。軍集団はMoscowへの攻勢をすぐにでも再開していなければならなかったのだが、Berlinはその戦力をLeningradとKievの両方に割くことを命じ、皮肉にも余計な時間が軍集団の目標を計画通りに完遂させることになった。10月に再開されたMoscowへの攻勢は、恐らく遅すぎて完全に失敗した。中央軍集団は、二度と再びMoscowに深刻な脅威を与えることはなだらう。

中央軍集団は停止を命じられ、赤軍が初期の打撃から立ち直って縦深に陣地化する十分な時間を与えた。ソヴィエト軍は、夏の戦役の間にいくつかの戦術的、作戦的な大失敗を演じたが、9月までには士気が回復して多数の予備が集められた。赤軍では、敵をくじく強固な抵抗と攻撃のための決断が奨励された。「攻撃の二文字 - これは敵を打ち砕いて祖国を解放し、隣人や身内を救い、ファシストの奴隷に落ちたわが国民全てを救う希望から成り、裏切り者の敵に対する復讐と平和な人生や労働の夢を含むのだ。」A.I.Eremenko 正面軍司令官は後にこのように記した。戦争は、防御だけでは勝てない。

15.0 シナリオ8：ドニエブルの雷鳴

Hothの装甲集団とGuderianの装甲集団の大部分がSmolenskに移ったので、Guderianの残りの部隊は南方のソヴィエト中央正面軍からの反撃に対して完全に防御戦に従事するようになった。Rogachev ~ Zhlobin地域からの圧力が続き、ソヴィエト軍部隊はMogilevを救出するために、Dnepr川の両岸沿いに押し出すことを試みた。これにPripyat湿地帯からの騎兵による散発的な襲撃が加えられた。

ドイツ軍は20個師団によって攻撃されているものと推定し、全てがソヴィエト軍の大きな計画に沿ったものであると考えた。幾分かは、ソヴィエト中央正面軍司令部は河川ラインを防御するための戦前の計画の実行を試みていたが、これらの全ての攻撃は連携や明確な目標の欠如からすぐに行き詰まった。

Smolensk突出部方面では、ソヴィエト軍が同様に一連の攻撃を試みていた。7月21日頃に開始して、ソヴィエト第24、28、29、30軍から構成された作戦集団が北方のBelyy、Yartsevo、RosavlからさえSmolensk周辺のドイツ軍を攻撃した。ここでも、ソヴィエト軍は2つのドイツ軍の装甲部隊の翼を包囲するための大規模な計画で主導権の回復を試みた。再び、攻撃は一時的な成功のみで行き詰まった。

遙か北方のNevelとVelikie Luki地域では、ソヴィエト第22軍が強力なドイツ軍部隊に対して戦っていた。中央軍集団の左側面に大きく張り出したこの地域は、南方軍集団作戦

地域の Korosten 戦区と類似していたが、Berlin は早くから側面の危険性を認識していた。第 19 装甲師団がこの地域に分派されて 7 月に Velikie Luki を取ったが、そこを保持できなかった。8 月中に完全な装甲軍団を送らなければならず、この時にポケットがつかられ、都市は 26 日に陥落して 8 月 29 日には Toropets に展開した。

要件：

1. マップ H と I

注意：マップは、以下の順番に置かれる。最初にマップを置く。次にマップ H がマップ I と北端を重ねて置かれる。

2. セットアップ・カード：2 表(枢軸軍)；2 裏 3 表 4 表(ソビエト軍)
3. 使用ユニット：セットアップ・カードを参照。
4. チャートと表カード 1 と 2

15.1 シナリオの長さ

30 ゲーム・ターン。GT11 の枢軸軍移動フェイズで開始して、GT40 に終了する。GT11 と 12 の天候については、自動的に乾燥である(非嵐)。GT13 から開始して、以降の各 GT に天候表で天候を解決する。

15.2 シナリオ・エリア

マップ H と I (A G B の南)の全てを使用する。

15.3 配置

- a. ソビエト軍プレイヤーが最初にセットアップする。
b. 地勢：マップは、第二次世界大戦開始時(1939 年 9 月 1 日)の一般的な国境線と地方の境界線を表示し、以下の国の一部を含む。：ロシア、白ロシア、東ポーランド、ラトヴィア、ウクライナ。
c. 枢軸軍の鉄道堡マーカー：開始時に 1 つ。加えて後に 2 つ登場(枢軸軍セットアップ・カードを参照)
d. 鉄道切断マーカー：開始時に 5 つ(ソビエト軍セットアップ・カードを参照)

注意 1: H1005 の鉄道切断マーカーは、GT12 の枢軸軍工兵フェイズの間に枢軸軍鉄道堡マーカーが H1305 に置かれる時に自動的に H1036 に移動する。

注意 2: 枢軸軍プレイヤーは、GT23 以後の枢軸軍工兵フェイズになるまでは、ヘクス H1024 内に鉄道堡マーカーを置くことができない。

- e. 枢軸軍の拠点：なし。
f. ソビエト軍の拠点：開始時に 25 個(ソビエト軍セットアップ・カードを参照)
g. 枢軸軍のステップ損失マーカー：開始時に 3 つ。加えて増援セクション内に 1 つ(枢軸軍セットアップ・カードを参照)
h. ソビエト軍のステップ損失マーカー：開始時に 1 つ(セットアップ・カード 4 表を参照)
i. 使用可能なステップ補給カウンター：14 × 0-0-8 MSUs と 3 × 0-0-4 MSUs

1. 開始時：14 × 0-0-8 MSUs で開始時に 6 つ(セットアップ・カード 2 表を参照)開始時に使用可能な 0-0-4 MSUs はない。
2. 枢軸軍の変換：GT14 の補給決定フェイズの間に 3 つの 0-0-8 MSUs を取り去り、開始時に使用不能だった 3 つの 0-0-4 MSUs と置き換える。
j. 使用可能なソビエト軍補給カウンター：3 × 0-0-8 MSUs と 6 × 0-0-4 MSUs
1. 開始時に 4 × 0-0-4 MSUs をマップ上にセットアップする(ソビエト軍セットアップ・カードを参照)。
2. 残っている 0-0-4 MSUs と 3 × 0-0-8 MSUs は GT11 以降にプレイに登場するために使用可能(ソビエト軍セットアップ・カードを参照)
k. 使用可能な枢軸軍連隊代替カウンター：15 個。開始時にはマップ上になし。
l. 特別増援プール：枢軸軍のプールは、4 つの集団から成る。ソビエト軍のプールは 13 個の集団から成る。
m. UR / MG ユニット：ソビエト軍プレイヤーは、指定された 6 つの UR / MG ユニット全て(ソビエト軍セットアップ・カードを参照)を不透明の容器から無作為に引き、未確認状態面で指定されたマップ・ヘクスに置く。残っている 19 個の UR / MG ユニットの、潜在的な補充ユニットとして使用するためにカラの不透明の容器内に入れる。
n. 未確認状態の民兵旅団：
・ソビエト軍プレイヤーは、3 つの Vitebsk 旅団を脇に置きこれらは使用されない。
・4 つの Mogilev 旅団を不透明の容器内に入れ 2 つを無作為に引く。これらを Mogilev (ヘクス B532)又はそこに隣接させて置く。

注意：これらの旅団は、GT11 に先立って編成されて置かれた部隊をあらわす。枢軸軍 ZOC 内には置かれていないが、事前に置かれている。

- ・3 つの Gomel 旅団と 2 つの Smolensk 旅団を不透明の容器内に残っている 2 つの Mogilev 旅団に加える。3 つの旅団を引き、民兵配置ルールに従って置く。
・残っている 4 つの旅団は、その増援ターンに引く。
o. MDNO 未確認状態ユニット：開始時にこれらの 11 個のユニットを脇にセットする。全ての民兵旅団が不透明の容器から引かれた後に、GT18 に MDNO ユニットの無作為に引いて未確認状態で置くために容器内に入れる。
p. 陣地線破壊マーカー：開始時にマーカー 1 に 3 つを置く(セットアップ・カードを参照)。
q. 注意：ドイツ軍第 79 師団は、GT8 ~ 26 に特別増援プール集団の一部として、又は GT33 のヒトラー・プランの増援としてのどちらかでシナリオに登場できる。この師団を初期にはプール集団 2 に置くこと。もしもこの集団が GT26 まで登場しなければ、GT33 の登場スペースに置くこと。
r. 枢軸軍の VP s マーカーを + 35 VP s に置く。
s. 枢軸軍の装甲 / 砲兵ステップ損失マーカーを + 4 に置く。
t. ソビエト軍の装甲 / 砲兵ステップ損失マーカーを 3 に置く。
u. ドイツ軍第 258 歩兵師団は、シナリオ 5 のごとく守備隊マーカーを載せない。

15.4 特別な条件

- a. 枢軸軍の鉄道許容量 :チャートと表カード1を参照。
- b. ソヴィエト軍の鉄道許容量 :チャートと表カード1を参照。
- c. 枢軸軍の鉄道変換ポイント:チャートと表カード1を参照。
- d. 枢軸軍とソヴィエト軍の航空輸送任務 :チャートと表カード1を参照。
- e. 枢軸軍の補給源 :
- ・ I019 (GT12 に開始して)
 - ・ 開始時に I034
 - ・ 開始時に I002 (GT12 の枢軸軍工兵フェイズにヘクス H1305 内に鉄道堡マーカーが置かれる時まで、21 ヘクスの乾燥天候道路網の3番目のヘクスとして扱う)。
 - ・ 開始時に H1012 (道路網の最終ヘクスとしてのみ供給し、枢軸軍ユニットはこのヘクスにLOCのみをたどることができる)。
 - ・ H1024 (もしも枢軸軍プレイヤーが鉄道堡マーカーを置くためにRCPSを消費することを選択すると、GT23以降に開始する)。
 - ・ H2133 (もしも第79師団がマップに登場するとGT33に開始する)。登場ヘクスをカウントし、枢軸軍プレイヤーは15ヘクスの道路網をたどることができる。
- f. ソヴィエト軍の補給源: マップHの南端上のいずれかの一級道路又は鉄道ヘクス、マップHとDの東端、マップDの北端(AGBの東)。
- g. 枢軸軍の攻撃補給ポイント(ASPs):チャートと表カード1を参照。
- h. ソヴィエト軍の攻撃補給ポイント:チャートと表カード1を参照。
- i. マップの退出:
1. ソヴィエト軍のマップ退出は認められない。
 2. 枢軸軍ユニットは、マップHの南端(ヘクスH4634の東)、マップH(ヘクスH7007の北)とマップI(マップ端全体)の東端、マップI(AGBの東でGT33以降にVelike Luki 攻勢[14.10.3]の一環としてのみ)の北端から退出できる。
- j. AGBとソヴィエト軍ユニットの移動: GT11以降、ソヴィエト軍ユニットはAGBを越えて移動できず、もしもAGBを越えて退却することを強制されると除去される(AGNエリア内の枢軸軍ユニットが退却レートを遮断している)。
- k. ドイツ軍第258師団は、このシナリオでは守備隊マーカーを受け取らない。
- l. ヘクスH1002とI034間のマップ間移送が可能である。移動を計算するためには、H1002とI034の間には1ヘクスの間隔がある。そのヘクスにはヘクスH1002とI034内の一級道路と連結している一級道路を含む。
- m. 枢軸軍MSUsの登場: PB12.4gを参照。

15.5 航空準備

- a. GT11の航空準備については、事前に決定されている。
- b. GT12とそれ以後の各GTについては、BSR9.0に従って航空準備のためにサイを振る。

15.6 増援 / 補充

15.6.1

両陣営の増援は、それぞれのセットアップ・カード上に明記

された位置に登場する。

15.6.2 補充

- a. 枢軸軍プレイヤーは、セットアップ・カード2表に指定されたRPsのみを受け取る。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT6とそれ以後の各GTについて、ソヴィエト軍シナリオ7~8補充表を参照する。
- c. ソヴィエト軍プレイヤーは、「使用するかさもなければ失われる」1装甲列車RPを受け取る。枢軸軍プレイヤーは、シナリオの間にいくつかの「使用するかさもなければ失われる」航空ポイントを受け取る。そのような全てのポイントは、セットアップ・カード上に通常の予定された増援として列記されている。

15.7 守備隊要件[14.7を参照]

15.8 ソヴィエト軍の装甲再編成[14.8を参照]

15.9 枢軸軍の勝利プラン[14.9を参照]

15.10 シナリオのVP機能[14.10を参照]

15.11 勝利条件

チャートと表カードを参照。

結末:

Moscow 前面における抵抗の増大は、ドイツ軍に部隊の北部や南部への方向変換を促す要因だったが、ソヴィエトのブラバガンダは、戦中、戦後に渡ってSmolenskの戦いが大勝利であったと高く見積もり、決定的にドイツ軍に計画の変更を促したと主張した。実際には、中央軍集団は両側面で容易にソヴィエト軍部隊を撃破し、どこにでも行くことができた。ただし、奥深く前進するほど新たな側面をつくりだし、歩兵が装甲部隊にペースを合わせるために伸びたスクリーンを張ることは困難だった。

このため、各地区が掃討されて歩兵が次の突進のために再集結するまで側面への攻勢は避け難かった。奇妙にも側面への攻勢はほとんど行われなかったが、最終のKiev作戦は疑いなくソヴィエト連邦を揺さぶる大勝利だった。消費された全ての時間と資源は、主目標であるMoscowにこそ相応しいものだった。

夏を通して、クレムリンはドイツ軍が1941年の主目標としてMoscow攻撃を意図していると確信しており、新たな9個軍を7月の間にRzhev~Vyazma地区に機動させた。Moscow周辺には、途切れなく縦深陣地線地帯が建設され、ソヴィエト連邦のあらゆる所から予備が集められた。ドイツ軍が10月に攻勢を再開していなかったら、ソヴィエト軍自身がそれを行っていたであろう。

16.0 プレイの例(省略)

17.0 デザイナーの項目

17.1 ユニットの略号

枢軸軍

Ent Entgiftungs (化学戦)

Flmpz Flampanzer (火炎放射戦車):

これらの大隊は戦車部隊の一部で、一般的には通常武装型戦車を補強するために装甲師団に所属した。

GD Gross Deutschland:

この陸軍 (SS ではない) のエリート連隊は、5 個大隊を持つことを誇りにしていた。優秀な装備と抜群の戦歴を持っていた。後には師団に拡大され、最後には完全な 1 個軍団になった。

Kav Kavalerie (騎兵):

これは、ドイツ陸軍唯一の騎兵師団として活躍した。10 月 28 日に撤収して、やはり優秀な第 24 装甲師団に変換された。

Lehr Lehr (教導):

これらの部隊は、戦術や部隊運用を個人に経験させるため、主に様々な軍事学校の生徒たちから編成された。

M 自動車化 (師団):

1942 年には、その名称が装甲擲弾兵に変わることになる。

MG Machinegewehr (機関銃)

MSK Marinesonderkommando (海軍特殊部隊):

Libau の町と港湾のソヴィエト軍部隊の排除を支援するために M S T 部隊と共に使用された、臨時編成のドイツ海軍部隊。両部隊共に第 291 歩兵師団の指揮下に置かれたが、M S K はあまり活躍しなかった。

MST Marinestrosstruppe-Abteilung (上陸大隊):

Pol Polizei (師団):

名目上は SS の役割を担ったが、この師団は治安警察組織として考えられており、他の主力武装 SS 部隊の装備や地位は与えられなかった。1941 年 6 月に、通常の陸軍の馬匹牽引歩兵師団と同様に編成された。

Pz 装甲 (師団)

Rad Radfahrer (自転車):

1941 年でさえ、ドイツ軍は広範な車両不足に悩んでおり、いくつかの部隊は機動性を持たせるために自転車に跨がっていた。これらの 2 個の独立大隊は、他の小規模な分遣隊で補強されていた。

Sich Sicherungs (保安部隊):

各師団は、通常の歩兵連隊、Landeschuetzen 連隊 (前線勤務に不適な兵士)、1 個砲兵大隊、種々雑多な小分遣

隊から成っていた。これらの部隊はほとんど重火器を持たず、厳密に占領任務を目的としていた。

RFSS Reichsfuhrer SS:

元々は Heinrich Himmler の私兵で、通常戦闘に使用可能なまでに拡大された部隊である。1944 年までには、師団規模にまで発展した。

Span スペイン義勇兵師団:

これは、「Division Espanolade Voluntarios」で、「青」師団として良く知られる。ファシスト精神が浸透しており、自分たちが不信心な共産主義に対してキリスト教世界を守っていると考えていた。1941 年 9 月に最初に戦闘に投入され、従軍期間を通して良く戦った。

SS Schutzstaffel (親衛隊):

これらの部隊の大部分は、Waffen (武装) SS に所属した。

SS Kav Kavalerie:

2 個の騎兵連隊は、最近臨時的に旅団を編成し、SS 少将 Hermman Fegelein によって指揮されていた。当初は、守備隊又は後方地域部隊と目されていたが、バルティザンや迂回してきたソヴィエト正規軍部隊と交戦した後には前線に投入された。旅団は、冬の間に戦闘で壊滅した。Fegelein は、後に SS 総統連絡将校となり (そして Eva Braun の妹と結婚した)、裏切りにより 1945 年 4 月 28 日に総統の命令で総統バンカーの外で処刑された。

SS Mitte:

これは、中央軍集団に所属した SS 配下の警察大隊の混成連隊である。他の警察大隊は、保安師団に所属した。

SS R SS Reich (帝国):

この自動車化師団は、以下の 3 個連隊を持っていた。:

D = Deutschland、DF = Der Fuhrer、第 11 連隊並びに偵察隊。

SS TK SS Totenkopf (さねうべ):

この自動車化師団の連隊は、いまだに名称を持たなかった。

Wach Wach (警戒) 又は警護):

後方地域保安部隊の一種。広範囲に展開していたが、カウンターの戦力はこれらがしばしば警察大隊や他の後方地域 / 訓練部隊と共にパルティザン狩りや (後には) ソヴィエト軍の突破に対して防御したことを反映する。

ソヴィエト軍

Abn 空挺:

訓練が行き届いた部隊の不足は、ソヴィエト軍に空挺部隊の前線への投入を強いた。全てのソヴィエト軍空挺兵は降下訓練を受けており、断固とした勇士だった。大部分の空挺部隊は、1942 年夏の間に親衛隊に変換された。

Army

軍HQの直接指揮下に置かれた混成部隊。

BF Bryansk 正面軍：

正面軍HQの指揮下に置かれた混成部隊。

Comp 混成部隊：

単純化のために、いくつかの歴史上の小部隊はより大きなゲーム・ユニットに統合されている。

Flot 小艦隊

BO Berezinskiyotryad (Berezina 分遣隊)

PO Pipyatskiyotryad (Pripyat 分遣隊)

Gd 親衛隊：

プロレタリアートの政治信条と信頼を持つ部隊を表すこの名誉称号は、戦闘で功績を上げた組織に授けられた。この名誉により、通常は司令官が昇進して兵員は昇給され、補充や増援が優先的に与えられた。それは戦術的な編成の変更と専門的装備の増加も意味することになったが、増加は 1942 年の春になるまでは達成されなかった。

IstrIstrebitelnyyebatal'ony (駆逐大隊)：

軽装備の献身的で信頼できる特別志願兵部隊。

MG 機関銃：

機関銃大隊を中核に漠然と編成された固定守備部隊の集団。

Mor 迫撃砲：

各大隊は、48 門の 120 mm 迫撃砲を装備していた。

Naval

多数の水兵が地上戦闘部隊や砲兵部隊に組み込まれた。

NKVD Narodnyi Kommissariatvnutrennikhdel (内務人民委員)：

これらの部隊は、戦線で自らを砲火に晒すことを厭わなかった。戦役に参加した国境警備隊と内務保安連隊はどちらもこのゲームに表されており、後者は捕虜虐殺で悪名が高い。第 226 護送連隊 (ゲームの目的では保安連隊に含まれ、実際には第 42NKVD 旅団内にある) は、1939 年の間に捕らえたポーランド軍捕虜の Katyn の森の大虐殺で特に目立っている。

NWF 北西正面軍：

正面軍HQの指揮下に置かれた混成部隊。

Tk 戦車：

ゲームでは、この略号によって戦車「師団」を識別する。

UR Ukrepionniraion (陣地化地域)：

この旅団HQは、様々な量の機関銃大隊や他の種々雑多

な固定防御部隊を指揮した。

WF 西方面軍：

正面軍HQの指揮下に置かれた混成部隊。

Yer

部隊指揮官名から命名された Yermakov 作戦集団。

Zap Zapasnyypolk (補充連隊)：

これらの部隊は、予備、補充、集積所の機能を持ち、非常事態時に前線に送られた。1941 年の間は、多くの場所で非常事態だった。

ソヴィエト軍事学校

枢軸軍部隊が東進するに連れて、何としても侵略者を止めるために、ソヴィエト軍は訓練部隊や士官学校を通常の戦闘部隊として動員した。多くの学校部隊は東方に避難させられたが、いくつかは戦闘に巻き込まれた。ここにあらわされているのは、このゲームの期間中に実際に戦闘に参加した部隊である。：

BTTU Borisov 戦車技術学校

BATU Bobruysk 軍用トラクター学校

ChVIU Chernigov 軍事工科学校

LPMU Lepel 迫撃砲学校

MPU Mogilev 歩兵学校

MVPU Minsk 軍政学校

OPU Osipovichi 歩兵学校

OSHM Okuzhnayashkolamladshegonachsostava (国境警備隊下級指揮官のための軍管区学校)

SVPU Smolensk 軍政学校

VPU Vil'nyus 歩兵学校

Yurlov

強化された士官候補生大隊で、部隊指揮官名から命名された。

ソヴィエト軍の義勇兵部隊

by Vance von Borries & Thomas F. Burke

Istrebitelnyyebatal'ony：

「駆逐」大隊 ["Destroyer" Battalions] (IB) として知られ、USSR の内務人民委員部による 2 つの布告を基礎に 1941 年 6 月 24 日から開始して 3 日間で編成された。IBs は、主に党とソヴィエトの構成員 (党とコムソモールの分遣隊が 80 ~ 90 パーセントだった) から編成された献身的で信頼できる志願兵で

あり、肉体的に適していて軍事関係の訓練も受けていたが、赤軍に招集されなかった者たちだった。大隊の訓練と任務は、様々な管区やNKVDの指導者たちから構成された特別な幕僚団によって指揮されていた。大隊指揮官は、NKVDの将校か地方警察部長のどちらかだった。IBsは30～500名規模で、最も一般的には100～200名を持ち、陸軍の小隊や中隊のごとく編成されていた。IBsは主に歩兵部隊として編成されたが、北コーカサスでは騎兵も編成された。IBsの兵士は、小銃、短機関銃、拳銃、手榴弾、その他の小火器を装備していた。機動部隊として車両や馬による輸送手段を持っていた。任務には、ソヴィエト軍部隊後方の重要な経済目標の防護や、敵のサボタージュ・グループや空挺降下と戦うことが含まれた。ただし、多くのIBsは敵部隊との防御戦闘に参加し、しばしば赤軍部隊の代役として使用された。多数のIBsが、パルティザン分遣隊の基礎として編成された。

Narodnoye Opolcheniye (民兵)：

Leningrad や Moscow が自主的に Narodnoye Opolcheniye (NO)を編成し始めた後、国土防衛委員会は7月4日に国中に残っている全ての健康な男子を対象とした布告を出した。通常、都市(又は州)は師団を創設し、国营企業は連隊(又は大隊や中隊)を編成し、全てが赤軍のそれに準じて組織化されたが、初期には数字の名称の代わりに軍管区名が使用された。兵員の多くは労働者階級から引き抜かれ、党やコムソモールの重要人物も含まれたが、NKVDはいなかった。高級指揮官は、赤軍将校や予備役からの割り当てで満たされた。残りの地位は、退役軍人や従軍経験者によって満たされた。特殊な部隊には、正規軍からの兵員を配置した。戦争期間を通して、合計でほぼ60個のNO師団と200個のNO連隊が編成された。前線が急速に接近したので、多くの部隊は敵との交戦を前に旅団程度にしかなくなっていた。1941年9月23日、国土防衛委員会は、全てのNO師団を標準化して直接赤軍の指揮下に置いた。NOは、人民の予備軍として期待され、防御では頑強に戦った。戦闘では、その質は極めて多様だった。

Narodnoye Opolcheniye (民兵)：

ゲームで使用された略号：

Gomel Gomel'skiy

MDNO Narodnoye Opolcheniye (Moscow 師団)

Milit Militseyskiy

Pervo Pervomayskiy

Pred Predpriyatiya

Tsentrал Tsentrал'nyy

Trubo Truboliteynyazavod

Zhelez Zheleznodorozhnyy

ドイツ軍の重ロケット投射器(砲)

by Vance von Borries & Thomas F. Burke

ネーベル部隊(化学戦部隊)の中には、10 cm迫撃砲大隊や15 cmネーベルヴェルファー連隊に加えて、Schweres Wurfgeraetとして知られる28 cmと32 cmのロケット投射器を装備した部隊があった。これらの部隊は、Entgiftungs Abteilungen(化学汚染除去大隊)として知られ、バルバロッサ開始時には5個(101～105)が存在した。これらの大隊は各3個中隊から成り、2個中隊は化学汚染除去装備を持っていたが、3番目の中隊は28/32 cmロケットのための投射器を持っていた。第8ネーベルヴェルファー大隊は、通常の10 cm迫撃砲の代わりに80器の重投射器を持っていた。重投射器中隊は、2個小隊に分割された40器の投射器を持ち、各小隊は4人の投射要員を持ち、各要員は5器の投射器の操作を分担した。投射器は、輸送用木枠に入れられた4発のロケット弾を上置きだけの単純な折り畳み式枠組だった。投射器の枠組には、2つのタイプがあった。：

Schweres Wurfgeraet40は木製で、Schweres Wurfgeraet41は鋼鉄の筒でできていた。重ロケット弾は、鋼鉄製の筒でできたSchweres Wurfgeraet40を特別に装備したSdKfz251/1 ハーフトラック(6発を搭載できた)からも発射された。Schweres Wurfgeraetの最大射程は1,700～1,900メートルで、最小射程は800メートルだった。その騒々しい飛翔音により非常に高い衝撃効果があったので、「歩くスツーカー」[「Stuka zu Fuss」]と名付けられた。32 cmロケット弾には、50リッターの可燃オイルが詰められ、「空飛ぶ火炎放射器」と呼ばれた。ロケット弾が弾着するとオイルが広範囲にばらまかれ、火災を巻き起こした。可燃オイルは、その全ての可燃性目標に対して火災効果を持つことに加えて、深刻な精神的影響を与えた。最大の効果を発揮させるためには、高性能爆薬ロケット弾と焼夷ロケット弾を1対2の比率で混合することで、焼夷ロケット弾を発射する30秒前に高性能爆薬ロケット弾をそれぞれ発射した。28 cmロケット弾には、50キログラム(110ポンド)の高性能爆薬が充填されていた。比較すると、15 cm Nebelwelferにはわずか2.5 kgが入っているに過ぎなかった。

これらのロケット弾の斉射による目標上での矢継ぎ早な爆発は、強力な衝撃波の急激な高低の変化をつくりだし、内蔵破裂による即死をもたらした。この効果は、「高気圧弾」の逸話を導き出した。これに関しては、1941年暮のMoscow戦前に「液体酸素が充たされたロケット弾」のために重ロケットを使用したというOtto Skorzenyの記憶は誤りである。Skorzenyによると、ロケット弾は「敵の一部の士気を低下させる恐るべき効果を上げた。最初に使用された何日か後に、ロシア軍はラウドスピーカーで、もしも我々がロケット弾を発射し続けるのであれば毒ガスを使用するだろうと流した。」

戦闘では、重ロケット投射器中隊は、15秒間に160発合計8,000 kgの高性能爆薬又は8,000リッターの可燃オイルを目標に発射できた。投射器の直線配置により、射撃位置の選定と偽装は困難だった。重ロケット弾は、通常の砲弾のように薬莢で覆われていないので、敵の射撃による損害は免れなかった。投射器を設置するための調査とロケット弾の補給には多大な時間を要し、その困難さ故に活動の大部分は夜間に実施された。地面に杭を打つ音さえも偽装しなければならなかった。射撃位置の選定では、重ロケット投射器は他の全て

の火器よりも優先順位が高かったものと考えられる。

Schweres Wufgeraet は、重点用火器[Schwerepunkt-waffe]として見なされた。その機能は、一度の射撃により大量の通常砲弾の消費を節約できる点にあった。その低い貫通力により、鉄条網、障害物、地雷原は特に目標に適しているものと見なされた。軽防御な地域目標や居住区域に対しては、殊更効果を発揮した。

17.2 デザイン上の参考文献

省略 英文PB31～33 頁を参照)

17.3 デザイナーズ・ノート

Barbarossa : Army Group Center は、1941 年のソヴィエト連邦での緒戦を扱う 4 部作の第 3 作である。私共は、このゲームにこのシリーズの最初の 2 作で見られるゲーム システム、ルール、分析、規模、多数の同一チャートと表を持たせた。

1941 年 6 月の枢軸軍のソヴィエト連邦侵攻計画は、侵攻軍に 3 つの分割を要求し、ドイツ軍の 1 個軍集団はソヴィエト軍の 1 軍管区 (軍の戦略集団) に相当する。このゲームは、中央の枢軸軍の最も重要な戦区を提供する。2 人のプレイヤーは、それぞれ軍集団司令官をあらわす。私共は、このゲームを 9 月上旬で終わらせることにした。なぜならば、ソヴィエトの歴史家がこの時点ドイツ軍の Moscow への前進を止めた防衛作戦の決定的な時期としているからである。それは、Guderian の第 2 装甲集団が Kiev に向かって南端から退出して南方軍集団と連携した時期でもある。

終了時期を 9 月に決めることで、戦役は勝利条件の選択に導かれる。広義に言えば、枢軸軍は電撃戦によって勝利を達成することを意図してソヴィエト連邦に侵攻した。そのようなスタイルの戦いには、時間表に従って一定の目標を奪取することが要求される。もしも遅滞が厳しくなると、スケジュールが乱され、敵が回復してもはや迅速な勝利が不可能となる。史実のキャンペーンは、スケジュールが乱れがちである (ソヴィエト軍の行動よりもドイツ軍最高司令部の不決断でより乱れる)。電撃戦の目標を達成することに失敗すると、戦争は消耗戦となってソヴィエト連邦に有利となり、それは最終的な勝利を達成するまで使用されるだろう。

キャンペーンとシナリオの勝利条件のバランスを機能させることは、デザイン上最大の挑戦だった。このような戦役は全ての面でドイツ軍に有利であり、興味が失せるというのが一般的な見方である。これは、実際に 6 月 22 日の 2 つのシナリオには厳しい問題を提供するが、それ以上にドイツ軍はスケジュールに執着しなければならない。歴史的な記録を精読すると、ドイツ軍司令官はソヴィエト軍部隊を包囲するために、どれだけ迅速かつ広域に前進し、どこで線を引くかに心を砕いている。キャンペーンや他のシナリオでは、勝利プランが枢軸軍に極めて多数の目標という重荷を与え、その全ては達成できないが、彼の選択がゲーム状況をつくりだすのだ。

マップ・リサーチの問題は、以前のゲームと同様の方法で解決された。詳細については、デザイナーズ・ノートをチェックして欲しい。Pripyat 湿地を描くことは特に退屈だったので、二度とやりたくない。いくつかのシナリオでは、ドイツ軍状況地図の詳細な調査が要求された。プレイ・エリアへの入退出に正確を期すために、各師団の行程をたどった。ソヴィエト軍の

資料は、地図が貧弱であることに加えて多くが失われているので価値は低い。それでも経験や記録を基に多くが推測可能で、戦線の穴をカヴァーするために部隊の分割を認めた。

総合的なリサーチは、良質の英語文献の不足に悩まされた。概して、東部戦線の記録は欠乏している。多数のロシア語文献があり、より重要な部分は幸いにも Tom Burke の簡潔な文献目録からの提供を受けられた。Tom の少なからぬ翻訳の努力は、ゲームの戦闘序列に詳細を見ることができる。

いくつかの状況は、説明に値する。いくつかのドイツ軍 BF-109 は 4 の代わりに 3 戦力を持つ。これは、E 型と F 型の差を反映して過大評価したが、必要なものである。

ドイツ軍の Entgiftungs 部隊は、他の東部戦線ゲームには現れないようだが、規模上の問題があるためだと思われる (しかし、恐らくは誤解のためである)。ドイツ軍の重砲兵は、他のゲームにも確かに出現するが、ここではよりの確にあらわれる (繰り返すが、規模上の優位性である)。何門かは、驚くべき射程を有する。私共は、占領地域での SS の活動については省略したので、処刑隊や大部分の警察大隊はない。これらの特殊な SS 部隊や SS 配下の部隊 (警察) は、完全武装の敵に対する戦闘訓練が未熟であったことに留意すること。同様に、バルト諸国の愛国者隊は、軍事的活動における作戦レベルでの影響力がないので含まれない。1941 年 6 月には、恐らく 34,000 名のリトアニア人が武器を手にとっていたが、どれもごく小さな部隊だった。これは、ラトヴィアとさらにはエストニアでは変化するが、このゲームの範囲を超えている。

多数のソヴィエト軍部隊が特別増援プール内のみ現れるが、ソヴィエト軍最高司令部は可及的速やかに補強していると考えなければならない。プール集団は、特別な戦略予備又は装備の欠乏や訓練の遅延のために戦闘準備が進まない集団等をあらわしており、集団の解放は装備や訓練をより早く整えることができたことを意味する。

Moscow 民兵は、特別な集団だった。他の民兵よりも信頼性があり、よく訓練された多数の人員を持っていた。これらの部隊は前進を命ぜられ、最初は Mozhaïsk ライン (Typhoon! ゲームを参照) に配置され、後には予備正面軍に組み込まれた。

予備正面軍は、東端の第 2 線に展開した守備隊をあらわす。これらの部隊は、やはり戦闘の準備ができておらず、これらの部隊で充たされたヘクスを解放する時には、最後の弾丸、補給、輸送手段が提供されたと考えること。少数のソヴィエト軍ユニットは、カッコ内に異なるユニット名称を表示し、これは元のユニット名称だが、1 カウンターを付け加えて正確に同一の戦力を持つ別の名称を記すよりも、1 カウンターのみを使用の方が相応しいので初期の名称が表示されている。ソヴィエト軍の砲兵連隊のような同一の機能を持つ多数のユニットは、統合させる必要があった。逆に、いくつかの師団は、正しい戦闘の雰囲気を感じさせるためと、長大な前線のカヴァーするために分割した。このゲームの時期にソヴィエト軍は装甲部隊を再編成したが、その過程については単純化した。特に 100 個を超える戦車師団の詳細を追跡することは手に余ったので謝罪する。全ての「重」騎兵師団には戦車連隊が含まれていたが、これらの戦車は T38 型と T40 型で、偵察の役割を除き戦闘ではほとんど無視し得ることも指摘しておく。

ソヴィエト軍 NKVD の詳細な解説は次のゲームにまわすが、捕虜や他の囚人たち (主にポーランド人) を監視した NKVD

護送連隊（ゲームでは保安部隊）については簡単に述べさせてもらった。

このゲームに加えた学習シナリオは、特に満足している。私は、繰り返しプレイするためのバランスと十分な興味を持たせることに苦心した。状況は外部の戦況とは無関係で、両陣営による諸兵連合攻撃を含み、進取の気性に富むデザイナーは、非常に興味深い戦術規模の戦闘ゲームをつくることができるだろう。

すでに述べたとおり、このゲーム・シリーズは、その主題から外れて、軍事作戦に直接影響を及ぼし得たであろう政策にかかわることはない。皆様がプレイして楽しいゲームを制作したいと願っている。

最後に、出版者である Gene Billingsley、プレイ・テスターたち、リサーチャーの Tom Burke、ディヴェロッパーの Tony Curtis、このゲーム・シリーズを支援して今後のゲームに期待する全ての皆様に感謝したい。

Vance von Borries

18.0 ディヴェロッパーズ・ノート

一連のシリーズのディヴェロッパーとして、私は変更に対して泥沼の戦いを行った。生まれつき保守的ではないが、私のモットーは「継続性！」である。それでも、いくつかの変更は避けられないのみならず、必要なものだった。ここにいくつかの変更点について述べる。

- ・大部分のセットアップ・カードは、11×17 のサイズにした。以前のサイズとどちらが良いのかは分からない。
- ・枢軸軍のセットアップ・カードは、ソヴィエト軍のそれとは異なっている。どちらが良いのかは分からない。
- ・蹂躪マーカの撤去を各ゲーム・ターン終了の前に認めるために、物事のシークエンスも変更した。

新たな3つのユニット・タイプがある。:

ドイツ軍の Entgiftungs、列車砲、FlammPanzer 大隊である。ただし、これらは存在するメカニクスで使用される混血児である。2つの Typhoon ゲームのメカニクスが再登場する。Moscow 空爆と、勝利プランの決定である。どちらも、Army Group Center の環境により順応させるために修正された。

撤退は、今や2つの形態を持ち、それは主に勝利プラン決定におけるヒトラー・プランのためである。7月は、中央軍集団にとって致命的な月だった。ヒトラーの視点は戦略計画に支配されており、多数の部隊が - 有無を言わずに - 軍集団から転出させられた。その結果として、「撤退は無効にできない」のだ。

天候は、初期の枢軸軍の成功にとって決定的で、いくつかのシナリオは複数の晴天ターンで開始される。プレイテストでは、1ターンの泥濘でさえも枢軸軍の前進をだいにしにして、勝利させることを不可能にした。ある意味では、AGCはAGS以上に管理されている。そのためプレイヤー諸氏は、枢軸軍部隊が実際になし遂げた迅速な前進を経験することができる。もしもあなたがAGCから1つの教訓を得るとすれば、それは枢軸軍部隊の偉業が、圧倒的な戦力ではなく戦役の初期段階における極度の大胆さと信じられないほどの非常な幸運によってなし遂げられたことである。

Army Group Center は、AGSと瓜二つである。あなたは、

AGSで経験したよりも遙かに前進できることに気がつくだろう。しかし、Smolensk の東のソヴィエト軍主抵抗線を攻撃する時には、仰天させられる濃密なソヴィエト軍部隊と再会するだろう。ソヴィエト軍 プレイヤーは、迅速に土地を失うことになる。ここでは時間を稼ぐために土地を渡すしか方法がない。枢軸軍は、マップの2/3のスペースを迅速に奪取する。幸運にも、大量の増援と補充がソヴィエト軍プレイヤーに戦略の修正を認め、今や時間を稼ぐためにステップ（何十万人もの死傷者と言い換えても良い）を渡すことになる。

最後に、全てのプレイテスターたち、このシリーズの製作に興味を持った他のゲーマーたちに感謝したい。AGCを気に入ったかどうか知らせてほしい。ゲームに皆様の提言を採り入れ、より良いものにしたいからだ。どうかこのシリーズを見守ってほしい！

Tony Curtis

19.0 プレイ・ノート

シナリオ1:

枢軸軍部隊が量で圧倒しているので、ここではソヴィエト軍が強力な攻撃を行う機会を得ることはまれである。戦力が低下したたった1個の装甲師団でさえ、枢軸軍部隊が完璧な防御を行うには十分過ぎる。ソヴィエト軍は大損害を出すだろうが、豊富なステップを持ち、攻撃補給が不必要であるということとは、1対1の比率（又はそれ以上の）による多数の攻撃が主体となることを意味する。

ソヴィエト軍は、第10装甲師団が動けない間に完全に主導権を握ることを試みるべきだ。

シナリオ2:

「Lepel シナリオは、ドイツ軍が Vitebsk、Poltosk、Borisov からの7VPs、HQの除去からの2VPsを持って終了した。ソヴィエト軍は装甲を6ステップ - その大部分は第1ターンの攻撃によるもので、1ステップの砲兵と多数の歩兵を失った。ドイツ軍は、追加の移動が必要だった地域を除き、MSUs を攻撃補給のために使用した。ターン9には、ドイツ空軍が補給の欠乏を相殺した。なぜならば、大部分のMSUs はターン10の攻撃のために取っておかれたからだ。新たなセットアップとルールは、シナリオをよりエキサイティングにした。なぜならば、ソヴィエト軍はVPヘクスを捨てて逃げられないからだ。」

- Marty Arnsdorf

このシナリオは、プレイテストの間に最も劇的な変更を受け、Vitebsk と Orsha を死守するソヴィエト軍との4ターンの叩き合いから、GT8の反撃で出血したソヴィエト軍の弱点を枢軸軍装甲部隊が突くことができるかどうかの早いペースのレースになった。Marty の初期のプレイテストは、結局は史実の成果とは矛盾する結果を示している。史実の結果から多少変化することが望ましいのだが、このシナリオをプレイした時には完全に異なる戦いになってしまい、Vance と私は歴史書物に立ち戻り資料を再調査した。

私たちは、3つの発見をした。:

1. 以前に考えていたよりも、より多くの枢軸空軍が参加していた（最初は7つの枢軸軍航空ユニットが使用可能だったが、

今や半数以上が使用可能である)。

2. ソヴィエト軍は、再び戦前の反撃計画に固執し、強力な4個戦車師団を西方への死の行軍に送り込んだ。正気で力量があるソヴィエト軍プレイヤーは、決してこのような愚行を繰り返さないで、GT8に行われなければならない多数の強制的な攻撃を挿入した(もしもこの意図的な操作が気に入らなければ、強制的な攻撃を無視できるが、勝利段階を2VPsだけ減少させる必要がある)。
3. 補給は、大きな頭痛の種だった。枢軸軍の先鋒は、鉄道線のみならずトラック補給さえも遙かに越えていた。ソヴィエト軍の補給は、無秩序だった。

このシナリオでは、枢軸軍部隊は時間に圧迫される。OrshaとVitebsk前面の抵抗により、枢軸軍の装甲と自動車化部隊の前面ではこれ以上この地域を保持できないが、それが必要というわけではない。枢軸軍プレイヤーが移動して攻撃する時間は、たったの2ターンである。 Luftヴァッフェは、このシナリオでは真の軍馬となる。これらを妨害だけでなく枢軸軍MSUsの欠乏を相殺するために使用すること。MSUsはほとんどなく遠くに離れており、そのいくつかは恐らくゲーム・ターン10に枢軸軍の先鋒を一般補給下に維持するために望まれることだろう。

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初のターンの攻撃で自軍の装甲部隊が完全に打ち負かされた後には、防御線を継ぎ接ぎするために手一杯となるだろう。もしも枢軸軍プレイヤーが自動車化部隊で東からPolotskを目指すと、そこを保持することは困難だ。もしもPolotskが陥落しかけたら、第22軍HQがそこで補足されて撃破されないように気をつけること。Orshaは、通常は手持ちの部隊で保持できるが、Orsha～Vitebsk間の戦線を維持して枢軸軍部隊の東方への退出を妨げるには、前線部隊の後支えが必要となるだろう。もしもVitebskの2つのうちの1ヘクスに踏み留まれば、恐らくソヴィエト軍に勝利をもたらすだろう。

シナリオ3:

「ドイツ軍は、1オンスの燃料でも東方への進撃のために使用しなければならない。0.5移動ポイント毎に、移動フェイズ毎に状況は異なってくるだろう。もしも包囲したソヴィエト軍部隊を大虐殺することにかまけていると、あなたは敗北することになる。あなたは、強力な装甲スタック - 構成連隊のみならず、付属の機動高射砲、工兵、突撃砲も全てを動員して - によって適切な順番で蹂躪を使用することにより、ソヴィエト軍の弱小ユニットを道路網から排除し、後続する自動車化部隊が東進する絶好の機会をつくりださなければならない。ドイツ軍は、事実上全ての勝利ポイント・ヘクスを奪取し、ソヴィエト軍を撃滅するだろうが、装甲師団の東端からの退出失敗による勝利ポイント罰則は極めて高い。」

- Warren Kingsley

全てのプレイテストの間に学んだ教訓は、「大突破」に値しないドイツ軍の前進は、シナリオの勝利条件に関する限りはドイツ軍の大敗北であるということだ。移動し続けるために蹂躪を行うこと。枢軸軍の前進路を開くためにのみ戦うこと。装甲師団は東方へ突進し続けねばならず、残された全てのソヴィエト軍は後続の部隊で包囲殲滅する。

MSUsは、先鋒部隊を最高速度で移動させ続けるための1ターン補給源として最大の価値を持つ。部隊が前進すればするほど戦闘回数は減少し、枢軸軍が勝利する可能性が高くなる。

私は、自動車化移動フェイズに一級道路を封鎖するために独立部隊の機動ユニットを使用した。これらの弱小ユニットは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズにソヴィエト軍の反撃で一掃され、その損失には勝利ポイントがかかるが、それでも主力装甲部隊は東方に進撃しなければならない。もしも突破に慎重になり過ぎると、Minsk 周辺で最後の抵抗をするソヴィエト軍部隊に対して駆け寄るための時間が不足することになる。」

- Warren Kingsley

良いアドバイスである。LOCsを防護するために少数の自動車化ユニットを置き去りにする必要があり - その他は全て東方に突進する。Patton の「側面など敵に心配させておけ」という提言は、ここでも全く通用するのだ。

前進速度が最も重要な枢軸軍の北部でのプレイに、更なるヒントを与えよう:

あなたは、第7 12、19、20 装甲師団と、第14、18、20 自動車化師団を持つ。大部分は開始時に使用可能だが、いくつかはGT1の自動車化移動フェイズにのみ解放される。あなたは開始時に第7又は第12 装甲師団のどちらかでスラム・ダック蹂躪が可能であり、それで競走開始となる。Grodnoの北の前線をこじ開けるために、第14と第18 自動車化師団のいくつかが必要かも知れないが、歩兵と突撃砲の支援に留めるべきだ。自動車化移動フェイズに、最小限の自動車化部隊をソヴィエト軍前線背後の無防備のGrodnoに送り - 他の全てはAlytusを経てVilniusへと向けること。Alytusには小障害があるが、戦闘フェイズに第7 装甲師団とその仲間たちで10対1で一蹴し、東方に向かう。GT1とGT2の移動フェイズと自動車化移動フェイズには、完全移動力で移動できることを忘れないこと。全てのMPを使用すること。GT1にVilniusに隣接する愚は犯さないこと - 守備隊を解放してはならない。GT2に10対1で撃破できる。もしもGrodnoの北の前線で補給を使用するとしたら、それは誤りだ。この地域のMSUsは全速力でAlytus地域を目指す - それらは後にMinskで必要となる。あなたは、MSUsの使用法については3～4ターン先を見越さなければならない。なぜならば、これはMinskの防御を打ち破る時にあなたが使用できる唯一のものだからだ。もしも前線を突破する時に浪費してしまったら、後の必要な時には手に入らないだろう。」

- Warren Kingsley

枢軸軍の補給について最後に一言。1航空輸送任務が使用可能である。北部での前進は、MSUsを投入するためにこれを使用する最適の場所だろう

ソヴィエト軍: このような一方的な破滅から勝利を収めることができるのか? 2つの方法がある。

第1に、枢軸軍の道路移動を遅らせるためには、ユニットの犠牲を惜しんではならない。HQを救う試みという明白な例外

を除き、事実上あなたの全てのユニットは消耗品である。もしも枢軸軍が順調に北方で突っ走ると、Minsk の北での退出を防ぐ機会はほとんどないだろう。もしも(かなりの可能性を持つ「もしも」)あなたが枢軸軍を南部で停滞させるために十分な犠牲部隊をかき集め、Minsk の真南で強力な防御線に配置することができれば、他の2つの退出エリアは保持できるだろう。GT4の増援は、あなたにとって重要である。適切に配置すれば、退出エリアの保持又は失陥に大きな影響を与えることになるだろう。

第2に、マップD中央の迂回されて未撃破のソヴィエト軍師団には、枢軸軍にとって厳しい罰則がある。もしも枢軸軍の先鋒が自身の義務を果たしていると、無事にマップを退出する望みがない多数のソヴィエト軍ユニットが残る。これらを森林地帯に移動させ、枢軸軍プレイヤーにそれを撃破するために部隊の転用を強いるのだ。もしも枢軸軍プレイヤーが巧妙でなければ、部隊のいくつかは自動車化だろう。もう一つの戦術は、Bialystock を10スタッキングポイントで強固に守り、枢軸軍の攻撃を遅らせるためにその周囲を他のユニットで囲むことだ。あなたは、枢軸軍プレイヤーが都市のVPを上げることが妨げ、もっと重要なことは、これはソヴィエト第10軍HQに生き残る唯一の僅かな可能性を持たせるといふことだ。

シナリオ4:

このシナリオでは、ソヴィエト軍ユニットよりも枢軸軍ユニットの数が多い。ソヴィエト軍単体では決して枢軸軍部隊を叩けないが、シナリオの短いタイム・スパンと枢軸軍プレイヤーがカバーするより多くの土地を合わせればチャンスはある。ドイツ軍は、もしも順調にプレイすればマップ上の全てのVPヘクスを奪取するので、ソヴィエト軍プレイヤーが勝利するためには2つの方法が残されている。

第1に、Rezekne エリアからの退出を防ぐことである。GT3の増援は、ここに行く必要がある。

第2に、枢軸軍のLibau 退出は阻止できないが、もしもあなたが熟練したプレイヤーであればRiga とKrustpils の退出エリアは効果的に守れる。もしも両エリアを保持できるのであれば、増援プール集団の1VPsは払っても良いだろう。両HQを救うためにベストを尽くすこと。

枢軸軍プレイヤーは、時間と戦わなければならない。手持ちの装甲師団と自動車化師団の数は限られており、最初の一撃でソヴィエト軍を叩き、時間に間に合うように退出させることが勝敗の鍵を握ることになる。

GT1の最大の挑戦は、第8装甲師団と後続する自動車化師団をGT2にKaunas ~ Dougavpils 間の一級道路路上に進出させるために、良い位置でターンを終えさせなければならないことである。残りの装甲師団と自動車化師団は、最初の2~3ターンをソヴィエト軍ユニットの撃破に費やし、可及的速やかにソヴィエト軍をRiga 退出エリアの方向に追いやる。GT3の終了時までには、Krustpils 退出エリアの方向に素早く動けるような位置につく必要がある。もしも撃破を十分効果的に行っていれば、ドイツ軍歩兵は残っているソヴィエト軍ユニットを突破してRiga の方向に退出する機会を持つだろう。しかし多数の自動車化ユニットなしで突破に成功することは、困難な任務である。

シナリオ5:

私は、最初の2ターンは相互に突っ走った。ソヴィエト軍は27ユニットを失い、ドイツ軍は8ステップを失っており(私は損失や補給にかかわらず、あらゆる場所で攻撃した)、その中には3装甲ステップが含まれる(痛い!)。ただし、Smolensk の南のユニットはロシア本土内に入り(白ロシア境界を越えて)、Dnepr 川の南岸全体のソヴィエト軍がロシア境界まで一掃された。北部では、第7装甲師団がSmolensk の15マイル以内に迫り、無傷のままで単一のスタックにまとまった。他のユニットはVitebsk を越えて65~70マイル進出した。私は、少なくとも10を超えるソヴィエト軍ユニットがポケットの外に出られないと見積もった。Smolensk は、遅くともターン14の前には陥落するだろう(泥濘にさえならなければ、いずれはそうなるのだが)。明らかに、私の最初のプレイは用心深すぎた。敢えてリスクを犯すドイツ軍司令官だけが、史実の結果を全て実行することができるのだ。」

- Tony Doran

枢軸軍のプレイは猪突猛進である(Dnepr の南と北を突破して「直線」に移動する)。Minsk はすでに陥落しているが、シナリオの残りのプレイはいかに素早く先鋒部隊を一般補給下に戻し、いかに自動車化部隊を集中してソヴィエト軍がSmolensk の東に熱狂的に構築している新たな前線を突破するのにかかっている。シナリオに勝利するためには、最低限Yartesevo 高地とRoslavl を取る必要がある。

GT11の後には、あなたの攻撃補給の状況が決して良くはならないことに留意すること。消費されたMSUsがマップ上に再登場するには2ターンがかかる。1ターンに最大60ヘクスの鉄道移動は、Minsk のマップ外の西5ヘクスで止まる。GT14に失われる3つの自動車化MSUsは、何の助けにもならない。

ソヴィエト軍には別の危険もある。もしも枢軸軍プレイヤーが積極的であると、第19軍と第20軍が包囲から逃れる術はない。もしもあなたが幸運であれば、包囲陣内のHQのどちらか又は両方を救えるかも知れない。いずれにしても、生きて出られることは全く偶然の産物だ。あなたの主な任務は、枢軸軍プレイヤーにSmolensk の東を渡さないことだ。

いくつかの特別増援プール集団の投入を恐れずに行うべきだ。そのVPコストは、枢軸軍の勝利に必要な最小段階にすでに反映されている。複合陣地線とそこを押さえる1ステップの犠牲ユニットは日常茶飯事だ。歩兵補充と拠点には不自由しないだろう。枢軸軍の前進を鈍らせるために、前線の必要な部分にできるだけたくさんつぎ込むべきだ。

泥濘を祈ること。このシナリオの歴史的な天候パターンを調べてみると、10ターン中の5ターン(GT13、14、15、17、18)が泥濘ターンだった。なぜドイツ軍が包囲を閉じるのに苦労したのかをより正確にシミュレートするために、GT13~20の全ての天候のサイ振りに+1を加えようとした。もしもあなたが真実のシミュレーションを望むか、ソヴィエト軍プレイヤーが同等以上の相手と戦っているのであれば、史実の天候を使用するか+1DRMを加えることを提案する。

シナリオ6:

「ドイツ軍は、北方では戦車部隊で楽しんでいるが、西岸から大河川ラインを一掃するのは厄介だ。Gomel 攻撃と南方へ

の移動のために必要な補給を供給する鉄道が解放されれば、そこはすぐにでも陥落するだろう。ターン 36 には、天候は泥濘に変わる！！泥濘は嫌いだ！ソヴィエト軍を大いに助けて、2 個装甲師団と 1 個自動車化師団が Gomel 周辺にポケットつくろうとしているのに、今やソヴィエト軍は Gomel を英雄都市に変え、次の河川ラインの背後に逃げてしまう。ドイツ軍は作戦的勝利を得られたかも知れないのに、せいぜいが限定的勝利だ！泥濘は嫌いだ！

開始してから 4 ターンが経過したが、不幸にもドイツ軍は限定的勝利をものにできれば良い方だ。Gomel はまだ堅持されている。鉄道線が開けなければ、都市の南で作戦することは困難だ。私は、初期にやったよりも積極的にソヴィエト軍の左側面に移動して回り込んで Gomel を脅かし、強力に南へ進んだ。昨夜 Guderian の南方旋回シナリオをソヴィエト軍の限定的勝利で終えた。私は、これはシナリオ自体よりもドイツ軍プレイヤーたちの討議不足にあったと思う。」

- Marty Arnsdorf

時が経つほど、枢軸軍プレイヤーにとって状況は好ましくない。残る目標の重荷は不変だが、初期のシナリオと比較して、枢軸軍はソヴィエト軍と反対にかなり弱体化している。攻撃補給は限られ、航空ユニットは少なく、ソヴィエト軍（どんなに想像を広げても優秀ではないが）はもはや木偶ではない。

枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の開いた側面を突くことで開始し、多くの場合には、そこで好機を捉えることになるだろう。プレテストの例が示すように、もしもソヴィエト軍に準備の時間があれば、枢軸軍の時間表は相当狂わされるだろう。初期の自動車化部隊は、成功を保証するには十分でない。枢軸軍プレイヤーは、追加の 2 個装甲師団と 1 個自動車化師団を持ち、その全てが枢軸軍プレイヤーに V P s コストを課す。プレテストが示すように、追加の 1 個装甲師団のみを投入することは、枢軸軍の自動車化部隊のマップ H の南端からの通過を完遂させるために「大集中」を提供するのに十分ではない。積極的なプレイが必須である。もしも追加の装甲師団が得られたら、枢軸軍プレイヤーは Gomel と Chernigov の両方を占領し、加えて師団のための V P s を相殺するために順番にマップから退出させ、勝利を確実なものにするために追加の V P s を提供しなければならない。行き足が止まると、間違いなく敗北することになる。枢軸軍の弱体化な戦闘序列でさえ、まだソヴィエト軍よりも勝っている。シナリオで Gomel を保持することは、ソヴィエト軍の 2 つの勝利への鍵の 1 つである。もしも保持されていれば、枢軸軍の補給問題は克服できない。

もう一つの鍵は、枢軸軍が南方に進出するに連れて長大で脆弱な側面が形成されることだ。このゲームでは、両軍が「側面を突く」ことができる。ソヴィエト軍プレイヤーは、マップ北端から後に Timoshenko 攻勢を実施する部隊を退出させることにより、勝利 V P s を集めることができる。ソヴィエト軍プレイヤーは、そのような偉業を完遂するために使用可能な十分な予備を持つ。もしも枢軸軍プレイヤーが不注意にもこの北方部分の剥き出しの側面を防備していなければ、V P コストがかかるようないくつかの集団の投入も、十分に引き合うことになるだろう。

シナリオ 7:

キャンペーン。両陣営についての戦術ヒントの大部分は、

すでに以前のシナリオで述べられている。2 つのアイテムに留めておこう:

枢軸軍にとっての撤退の扱いと、ソヴィエト軍にとっての遅滞戦術のイロハである。

枢軸軍プレイヤーにとって、Bf110 と 2 つの Ju87 を留おくのは厳しい V P s の交換である。勝利プランにかかわらず、枢軸軍プレイヤーは最終的には実行しなければならず、力強い C A S で勝利を達成する機会がより不確かなものになる。もしも Guderian の装甲集団が南方へ旋回しなければならないと、これらの航空ユニットが攻撃補給の代わりとなり、それが使用不可能な時の - 2 DRM を相殺する。もしも Von Boch のプランで Moscow 方向に進撃している時には、C A S の DRM が拠点や退却不可の D R M を相殺するために非常に必要となり、ソヴィエト軍は Smolensk の東を放棄するだろう。G T 28 のユニットの大規模な出発を除き、枢軸軍ユニットの撤退は取るに足らないので、行われなければならない。同様に、特別増援プール集団の必要性はそれほどではないので受け取るべきではない。特に、第 5 装甲師団は V P s に値しない。

G T 28 に Hitler プランに逆らうための - 4 V P s は価値があるのか？それは、あなたがどれだけ Smolensk の東に進出しているのかに依る。もしもあなたの自動車化ユニットがほとんど失われておらず、しかも部隊がマップ W の東端から 10 ヘクス以内の前線にあるならば、突破に備えてさらに 4 ターンユニットを維持する危険を犯し、G T 32 に Hitler プラン以外を引くことを祈ること。

ソヴィエト軍プレイヤーは、何としても遅滞戦術をとらなければならない。シナリオが半分も行かない内に枢軸軍プレイヤーがマップ表面の 2 / 3 を掌握するのは辛いことだ。あなたは、Lepel での反撃や Dnepr/Orsha/Vitebsk ラインに沿って部隊を集中するようなソヴィエト軍の典型的な誤りを繰り返す必要はない。恐ろしい損失の代わりに、多数の強力なユニットを東方に退却させるための機会を持てば、それらが撃破されても(大部分はそうなる)決して無駄ではない。

同じアドヴァイスを繰り返すよりも、A G S のシナリオ 5 のヒントを読むこと。もしも A G S を所有していなければ、買いなさい(!) Smolensk が陥落するまでは、この遅滞戦術を実践すること。できる限り戦力を温存すること。Vop 川東岸からは、譲るわけにはいかない。枢軸軍の前進は、ターン毎に 1 ヘクス以下に抑えなければならない。これは、多数のユニット、拠点を敷きつめたライン、ヘクス毎に 4 ~ 6 ステップのスタッキングが必要となる。これは、A A タイプのユニットを復帰させるために貴重な A タイプ R P s を使用する時で、恐らく配当を出すだろう。あなたの有能な H Q を妨害されないように保つことは、重要な退却不可命令の発令を保証する。

少なくとも複数ステップ・スタックの 1 ステップが生き残っている限り、枢軸軍プレイヤーをそこに拘束して予備を注ぎ込ませる過程を繰り返させることができる。A タイプ R P s は高い比率であり、多数の S P s は消耗戦を認め、Typhoon! ゲームを彷彿させる。

シナリオ 8:

枢軸軍プレイヤー: これは、あなたがマップ東端に進撃する最高の機会だ。ソヴィエト軍は、時期を失した Lepel 攻撃に帰結するようにセットアップされている。もしも Von Bock プラン勝利の可能性のために準備することを望むのであれば、G T

28 ままでに可能な限り東方に進むべきだ。もしもその時までには良い位置を占めていれば、Hitler プランに逆らう賭に出ること。ただし、もしも賭に失敗したら、不愉快なゲーム終了となるだろう。ソヴィエト軍は、恐らくフル・キャンペーンを戦うよりも、マップHの南ではかなり強力である。

フル・キャンペーンでの枢軸軍プレイヤーは、しばしばかなりの歩兵と砲兵部隊を、一級道路と鉄道線で直接 Gomel に向かわせる。たとえ Gomel が早期に陥落しなくても、枢軸軍部隊は南方に進出し、このシナリオで全ての注意を Smolensk と東の地点に集中するよりも、より近い Gomel を包囲することができるだろう。

ソヴィエト軍プレイヤー：マップⅡの状況は絶望的だが、希望はある。枢軸軍のプランの2 / 3 (3 / 4はチット引きの可能性はある)は、枢軸軍のマップHへのある程度の前進を必要とする。東方に旋回する Von Bock プランを避けられることは間違いないが、枢軸軍プレイヤーは勝利を達成するためにより多くのVPsを集めなければならない。シナリオ7の全ての遅滞戦術と訓戒がここでも当てはまる。一方、あなたはかなりの状況でマップHを開始する。もしもバランス良く実行すれば - ほぼ全ての増援と補充をマップⅡに投入し、その間にマップHに戦力と地歩を保ち続け - Hitler やOKHプランが選択されっていると、枢軸軍の勝利の機会を破滅させる機会だ。

Gomel とChernigov は強力に陣地化すること。もしも熟練した枢軸軍プレイヤーとプレイしている時には(これはシナリオ7に当てはまる)、GT21 の戦略セグメントの間に枢軸軍の0-0-8MSUsを2つ取り去り、枢軸軍プレイヤーは11個ではなく合計で9つのMSUsでプレイすること。

20.0 ゲーム・クレジット

ゲーム デザイン : Vance von Borries

ゲーム デベロップメント : Tony Curtis

アート・ディレクター / パッケージング :

Rodger B. MacGowan

カウンター・アート: Rodger B. MacGowan、

Gene Billingsley

マップ・アート: Mark Simonitch、Joe Youst

プロダクション・エディター : Gene Billingsley

最終ルール編集 : Gene Billingsley、Tony Curtis、

Vance von Borries

チャートと表レイアウト : Gene Billingsley、

Thomas F. Burke

リサーチ・アシスタンス : Ed Rains

プレイテスト : Marty Arnsdorf、Kevin Boylan、

Gene Dickens、Richard Diem、Warren Kingsley、

Henry C. Robinette、Tony Doran、Nelson Isada

日本語版製作 松谷健三 (翻訳)、山口繁美 (構成)

横浜シミュレーションゲーム協会[YSGA][1999.5.19]

追記 :

Word 版 + PDF 版作成 [2001.11.13]

最新エラッタの反映 [2001.11.17]

Errata

. カウンター

- a. ソヴィエト軍 32 及び 40 超重砲兵大隊のシナリオ・カラーボックスはミディアムブルーではなくブラウンである。
- b. ソヴィエト軍 UR/MG ユニットのうち3つは未確認面のユニットタイプボックスがイエローであるが、これを無視する。 ; これらは民兵ではない。
- c. 枢軸軍 25/7 装甲連隊のスタッキング値は2ではなく3である。
- d. 枢軸軍 192 突撃砲大隊のセットアップコードは D3027 である。
- e. 枢軸軍 197 歩兵師団に のシナリオアイコンを追加する。
- f. 枢軸軍 3-10 3 及び 3-105 重ロケット砲中隊に のシナリオアイコンを追加する。
- g. 枢軸軍 403 保安師団のユニットサイズシンボルは III (連隊) ではなく XX (師団) である。

. シナリオチャート&表カード

- a. 総論 : プレイブックが印刷後にカードの枚数が2枚から3枚に増やされた。
- b. カード3表、VP カテゴリー 、シナリオ中に発生するイベント、シナリオ7のみ適用される条件 ;
マップ D マップ C
- c. カード3表、VP カテゴリー 、ステップ/HP 除去による VPs ;
“マーカーが8ボックスに” “マーカーが5ボックスに”
- d. カード3表、VP カテゴリー 、枢軸軍の退去 (シナリオ7 & 8のみ)、枢軸軍のマップ南端の退去 ;
“全ての完全戦力の装甲/機械化ユニット” “全ての完全戦力の装甲/機械化師団ユニット”
- e. カード3裏、 、ユニットの非退去、記載事項の明確化 ;
SPs はスタッキングポイントの略である。

. セットアップカード

- a. カード1表
 - 1. D2825 の MSU は 1個ではなく2個である。
 - 2. D2825 の 52/18Pz 及び 101/18Pz は 52/18M 及び 101/18M である。
- b. カード2裏
 - 1. シナリオ7 ;
I3524 の Opsha は Orsha が正しい。
 - 2. シナリオ7 ;
I3524 の初期配置ユニットに WF 旅団を追加する。
- c. カード3裏
 - 1. シナリオ3 ;
注 : D5907 に配置する 24MC 連隊はシナリオ7では I1133 に配置する。
 - 2. シナリオ3 ;
注 : D6304 に配置する 26 戦車師団はシナリオ7では I1133 にも配置する (カード2裏)。
 - 3. シナリオ4 ;
注 : 航空妨害レベル1マーカーを C2804 及び C3620 に配置する。

4. シナリオ2 ;

注 : 航空妨害レベル1マーカーを I2903 及び I3216 に配置する。

d. カード5表

- 1. I3224 の初期配置ユニットは 3MG でなく 5MG である。
- 2. I3426 の初期配置ユニットは 63/19Pz ではなく 63/17Pz である。
- 3. I3630 の初期配置ユニットは 6D ではなく GD である。
- 4. 増援ボックスの GT16 は GT17 が正しい。
- 5. 初期配置 ; 枢軸軍 0-0-8MSUs は I2328 に2個を、I3225 に1個を配置する。

. チャート及び表

- a. 移動ポイントコストチャート (MPCC) ; 2級道路の降雪時の移動コストは1ではなく2である。

発展したプレイのシーケンス

A. 戦略セグメント

1. 決定フェイズ

シナリオの指示又は適切な天候表[5.1]から枢軸軍プレイヤーによって決定される。もしも嵐の状況が発生すると、全ての航空ユニットを準備ボックス内に移動させ、加えて増援 / 補充の航空ユニットを飛行済ボックス[9.2]に移動させる。

2. 補給決定フェイズ (両プレイヤー)

- マップ上の全てのユニットに補給をたどる[6.1]。補給状態が変更されている場合、もしも現在一般補給下にあればヘクス内から緊急時補給 / 非補給下マーカーを取り去り[6.6.2]、新たな緊急時補給マーカーを置き[6.6.3]、緊急時補給マーカーを非補給下マーカーに裏返す[6.6.4]。
- 1ターンの補給源として機能しているMSUsを取り去り / 集積所を裏返す。ここで一般補給下のヘクスから緊急時補給 / 非補給下マーカーを取り去る[6.5.3]。
- 受け取る攻撃補給ポイント(ASPs)の数に留意し[6.8.1]、使用可能な補給カウンターを使用してASPsをMSUs又は集積所に変換し、友軍移動フェイズになるまで脇に置く[6.8.3-4]。

3. 補充フェイズ

- ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カード / 補充チャートを参照して以下を行う。
 - 1) 補給ポイントと拠点 (Eタイプを含む) を使用するか、さもなければ失われる - 留意してソヴィエト軍工兵フェイズのために脇に置く[7.2a、7.2d とプレイ・ブック6.4]。
 - 2) 航空補充ポイント - ただちに消費するか、さもなければ失われる[7.2d]。
 - 3) タイプ補給ポイント - 以下の場合に歩兵補充マーカーを調整する。
 - ・ 新たなポイントを受け取り[7.2d]、そして
 - ・ 変換された資格を持つ各予備 / 民兵ステップについてのポイントを受け取る[7.2c]。
 - ・ UR / MGユニットを引いてマップ上に置くためにポイントを消費する[20.3.2]。
 - 4) 「R」の結果
 - ここで1守備隊マーカーを取り去るか、又は増援として登場させるために選択したプール集団 (たち) を脇に置く - 必要であればVPマーカーを調整する[7.2.e2]。
- 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カードを参照して以下を行う。
 - 1) 補給ポイントを使用するか、さもなければ失われる - 留意して枢軸軍工兵フェイズのために脇に置く[プレイ・ブック6.4]。
 - 2) タイプA又はDの補給ポイント - 枢軸軍補充マーカーを調整する[7.3.1 と2]。

3) 航空補充ポイント - ただちに消費するか、さもなければ失われる[7.3.3]。

4. 増援 / 撤退フェイズ (両プレイヤー)

- 勝利プランの決定[PB14.9]。
- セットアップ・カードから使用可能な枢軸軍 / ソヴィエト軍増援プラス選択した枢軸軍プール集団を取り去る。枢軸軍プール集団についてのVPsを調整する。地上ユニットを脇に置く。航空ユニットを航空ユニット状態チャート上に置く[8.2.1-8.23]。
- 要求されたユニット (又はその代替) を撤退させるか、さもなければVPsを消費する[8.6]。

5. 航空準備フェイズ (両プレイヤー)

- BSR航空システム
航空ユニット状態カードを参照。
 - 1) 飛行済ボックス内の航空ユニットについての準備を解決する[9.1]。
 - 2) 損傷ボックス内の航空ユニットについての準備を解決する[9.1]。
- 選択航空システム
選択航空システム・カードを参照。

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

1. 枢軸軍移動フェイズ

- 補給ポイントを受け取っているマップ上のユニットをマークする[10.1.1]。
- 地上ユニットの移動を実施する。
 - 1) 以下のユニット・タイプは、移動を認められる。
 - MSUsと集積所 (鉄道による) を含む全て
 - 2) 以下の特別な移動が認められる。
 - 増援の登場[10.1.3d] 鉄道[11.1] 戦略[11.3] 蹂躪[11.4] 浸透[11.5] ; ヘクス移動[10.5.3 例外]。
- 航空輸送任務を実行する[11.7.2]。
- VPヘクスの占領によるVPトラックを調整する。

2. 枢軸軍攻撃宣言フェイズ

- 全ての攻撃を宣言し、宣言攻撃マーカーで防御ヘクスをマークする[12.0]。

3. 枢軸軍航空妨害フェイズ

- (もしも選択航空システムを使用していると、選択航空システム・カードを参照)。
- 妨害任務ヘクスを指定する。
 - 枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットを準備ボックスから表面を伏せて任務ヘクス上に置く[17.1.4 と17.1.8]。
 - ソヴィエト軍プレイヤーは、準備ボックスからの戦闘機を任務ヘクス上に置く[17.1.6]。
 - 枢軸軍プレイヤーはユニットを明らかにして、多目的戦闘機の任務 / 射撃ユニットの状態を宣言する[17.2.2]。
 - 各航空戦闘を解決する[17.2.3]
 - ソヴィエト軍プレイヤーは、生き残っている枢軸軍任務航空ユニットに対してAA射撃を解決する[17.3]。

g. 枢軸軍任務航空ユニットを含む任務ヘクス内に妨害マーカーを置く[13.1.2]。

4. ソヴィエト軍対応フェイズ:

- 自動車化対応移動の実施[14.1]。
- 防御ヘクスへの砲兵支援の指定[14.2]。
- 退却命令の発令[14.3]。
- 黒海艦隊表を調べる[適用可能シナリオ・プレイ・ブック6.5.1a]

5. 枢軸軍戦闘フェイズ:

a. BSRCAS任務

(もしも選択航空システムを使用していると、選択航空システム・カードを参照)。

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、航空ユニットを準備ボックスから望む任務ヘクス(宣言攻撃マーカーを載せているヘクス)に移動させ、表面を伏せて置く[17.1.4]。
- 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、航空ユニットを準備ボックスから望む任務ヘクス(宣言攻撃マーカーを載せているヘクス)に移動させる[17.1.7]。
- 3) 枢軸軍プレイヤーは航空ユニットを裏返し、任務/空戦の射撃ユニットの状態 - 戦闘機かどうかを宣言する[17.2.2]。
- 4) 枢軸軍プレイヤーの望む順番で航空戦闘を解決する[17.2.3]。
- 5) 両プレイヤーは、必要に応じてAA射撃を解決する[17.3]。
- 6) 各任務ヘクス内で生き残っている敵対するCAS値を相殺する。もしも一方の陣営が任務ヘクス内にCASポイントを残していると、戦闘のサイの目に適用するためのその陣営のDRMに変換される[15.1.2]。

b. 枢軸軍プレイヤーは、攻撃補給下の全ての宣言攻撃を指定し、攻撃補給ポイントを供給するMSUs/集積所を指定する[15.3]。

c. 枢軸軍プレイヤーは、望む順番で宣言攻撃を解決する[15.0]。各宣言攻撃は、以下のシーケンスを使用して解決される。:

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、もしもその攻撃が攻撃補給を受けていれば、砲兵支援を割り当てる[15.4]。
- 2) 枢軸軍プレイヤーは、参加している攻撃値と支援値を合計する[15.5.1]。
- 3) ソヴィエト軍プレイヤーは、未確認状態のユニットを裏返し、ゼロ防御戦力を取り去る[15.5.4]。
- 4) ソヴィエト軍プレイヤーは、参加している防御戦力と支援戦力を合計する[15.5.4と5]。
- 5) もしも攻撃補給が供給されていたら、枢軸軍ASPsを消費する[15.5.6]。
- 6) 最終比を決定する[15.5.7]。
- 7) 枢軸軍プレイヤーは、退却命令を発令する[15.5.8]。
- 8) 防御側の命令マーカーを表面に返す[15.5.9]。
- 9) 枢軸軍とソヴィエト軍のDRMを相殺する。最終DRMは、+3/-3を超過できない[15.6と15.7]。
- 10) CRT上で攻撃を解決する[15.8.1a-g]。

11) 宣言攻撃と数字のマーカーを取り去る[15.8.1h]。

12) 戦闘結果を適用する[16.0]。

13) 退却命令マーカーを取り去る[16.6.1]。

14) ステップ損失とVPのトラックを必要に応じて調整する[16.3.5]。

15) 戦闘後前進[16.7]

16) VPヘクスの占領によるVPトラックを調整する[24.2]。

6. 枢軸軍自動車化移動フェイズ:

a. 以下のユニット・タイプは、移動が認められる。:

自動車化ユニットと騎兵(1/2MAで)-移動フェイズ・チャートを参照。

b. 以下の特別な移動が認められる。:

自動車化と騎兵ユニットの増援の登場のみ

[10.2.3b]; 蹂躞[11.4]; 1ヘクス移動[10.5.3 例外]。

c. VPヘクスの占領によるVPトラックを調整する。

7. 枢軸軍工兵フェイズ:

a. 枢軸軍工兵と共にスタックしたマップ上の拠点構築マーカーを裏返し、資格を持つ枢軸軍工兵がいるヘクス内に新たな拠点構築マーカーを置く[18.3.4&5]。

b. 枢軸軍の鉄道変換[19.2とプレイ・ブック6.8.4]。

c. 陣地線破壊マーカーを置き、認められた場所の拠点マーカーを取り去る[18.1.4]、ソヴィエト軍ユニットから蹂躞マーカーを取り去る[11.4.4 注意]。

d. 枢軸軍補充ポイントを消費し、補充受取りマーカーを取り去る[20.0]。

e. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、もしもそのターン中に移動していなければ裏返すことができる[22.7.3b]。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

(フェイズ・シーケンスが変更されることに注意。もしもフェイズが「同様」と注記されていれば、セグメントBの同一のフェイズに戻り、「枢軸軍」を「ソヴィエト軍」と読み変え、「ソヴィエト軍」を「枢軸軍」と読み変える。)

1. ソヴィエト軍自動車化フェイズ:

a. 補充ポイントを受け取っているマップ上のユニットをマークする[10.2.1]。

b. 地上ユニットの移動を実施する。:

1) 以下のユニット・タイプは、移動が認められる。:

自動車化ユニットと騎兵(1/2MAで)、小艦隊、装甲列車、ソヴィエト軍HQによって活性化されたユニット(移動フェイズ・チャートを参照)。

2) 以下の特別な移動が認められる。:

自動車化と騎兵ユニットの増援の登場のみ

[10.2.3b]; 蹂躞[11.4]; 小艦隊[11.2]; 装甲列車

[11.1.2 例外]; 1ヘクス移動[10.5.3 例外]。

3) マップ上の全ての移動が終了した後上陸作戦を実施する[11.7.8]。

c. VPヘクスの奪回によるVPトラックを調整する[24.2]。

2. ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ
 枢軸軍フェイズと同様[12.0]。
3. 枢軸軍対応フェイズ
 ソヴィエト軍黒海艦隊表がないことを除きソヴィエト軍対応フェイズと同様。
4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ
 枢軸軍戦闘フェイズと同様[15.0 と16.0]。
5. ソヴィエト軍移動フェイズ
 - a. 地上ユニットの移動を実施する。
 - 1) 以下のユニット・タイプは、移動を認められる。:
 全て (活性化マーカーを載せているユニットにプラスして自動車化移動フェイズに移動した小艦隊、装甲列車を除く)、しかし自動車化ユニットは1 / 2 MAで移動する[移動フェイズ・チャートを参照]。
 - 2) 以下の特別な移動が認められる。増援の登場[10.1.3d] 鉄道[11.1] 戦略[11.3] 蹂躞[11.4] 装甲列車[11.1.4 例外] 小艦隊[11.2] ; ヘクス移動[10.5.3 例外]。
 - b. 以下の移動は、マップ上の移動が終了した後に実施する:
 - 1) 望む未確認状態のUR / MGユニットを確認面に返し、ゼロ戦力ユニットを取り去り、もしも望むのであれば新たに返されたゼロを超えるMAを持つUR / MGユニットを移動させる[11.6]。
 - 2) 航空輸送移動[11.7.7]。
 - 3) 海上輸送移動[11.7.8 とプレイブック 6.7]。
 - c. VPヘクスの奪回によるVPトラックを調整する[24.2]。
6. ソヴィエト軍工兵フェイズ
 以下を除き、枢軸軍工兵フェイズと同様:
 - a. ソヴィエト軍工兵
 拠点構築を加速[22.3.1]し、必要に応じてソヴィエトの鉄道変換[19.3]。
 - b. 枢軸軍鉄道線の切断[19.4]。
 - c. ソヴィエト軍超重砲兵は、モードを変換しない[22.7.2]。
 - d. 枢軸軍ユニットから蹂躞マーカーを取り去る[11.4.4 注意]。
7. ソヴィエト軍降伏フェイズ
 降伏チェックを実行し、失敗したユニットを除去ボックスに置き[21.0]、ステップ損失とVPのマーカーを調整する[24.2]。

各攻撃と、ターンの間に占領されたVPヘクスとソヴィエト軍プレイヤー・セグメントの終了時にいまだに確保しているVPヘクスをVPに変換し、VPトラックを調整する[7.2e]。

4. 選択航空システム
 航空ポイント・マーカーをゼロにセットする。
5. ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン・トラック上で1ターン前進させる。

D. ゲーム・ターン中間フェイズ

1. 全ての活性化マーカーを取り去る。
2. ソヴィエト軍プレイヤーは、非機能HQの回復と解散を実行する[22.2.6]。
3. 枢軸軍プレイヤーは、未だに行われていない強制的な

オプション航空ルール

標準ルール 9.0 (航空ユニットの準備) 及び 17.0 (空軍力) の代わりに以下を用いることができる。;

オプションルールは航空ユニットの代わりに航空ポイントを基本とする。枢軸軍とソヴィエト軍の全ての航空ユニットを脇にのけ、航空ユニットの増援ポイントの受領を無視する。それぞれの枢軸航空ポイントは枢軸航空ユニットの CAS 値及び妨害値におおよそ等しい。それぞれのソヴィエト航空ポイントはソヴィエト航空ユニットの CAS 値におおよそ等しい。

航空準備

標準ルール 9.0 は使用しない。代わりに、航空準備フェイズでは両陣営のプレイヤーが以下のシナリオ航空ポイントチャートを参照する。プレイヤーはプレイしているシナリオの現在のターンに該当する欄を参照する。その欄に記載された数字が、両プレイヤーが航空準備テーブルでサイを振る前に得られる航空準備ポイントとなる。

航空準備ダイロール

プレイヤーはシナリオ航空ポイントチャートから得られたポイントと航空準備テーブルで「航空準備ポイント」の一致する欄を見つける。両プレイヤーはサイを振り、DRM を適用し、修正後の数値で「航空準備ポイント」を参照する。そこで得られた数値がそのゲームターンで使用するのことができる航空ポイントとなる。この数値は普通は航空準備ポイントより小さい (航空準備テーブルと DRM は天候、整備不良、帰還を考慮している) が、航空ポイントが航空準備ポイントを越えた場合は航空準備ポイントを使用する。

プレイヤーは控えの航空ユニットを VPトラック上で使用可能な航空ポイントを記録するために使用することができる。例えば爆撃機は 1 の位を表し、戦闘機は 10 の位を表す。

妨害任務

妨害任務ヘクスは標準ルール (17.1.6 参照) を変更せず使用する。しかし、17.2 (航空戦闘) 及び 17.3 (AA 射撃) は使用しない。枢軸プレイヤーは任意の任務ヘクスに 3 ポイントまで航空ポイントを割り当てることができる。それから以下の枢軸航空妨害テーブルを使用して全ての妨害任務を解決する。ソヴィエト軍の反撃は航空妨害テーブルに組み込まれているのでソヴィエトプレイヤーはなにもしない。枢軸軍プレイヤーはサイを振り、航空妨害テーブルの「航空ポイント」を参照する。その欄に記載された数字が決定した航空妨害レベルとなるので、それにふさわしい航空妨害マーカーを任務ヘクスに置く。標準ルールの航空妨害の効果は全て適用される。

CAS 任務

CAS 任務はそれぞれの戦闘フェイズに許され、また CAS 任務ヘクスについても変更されない (17.1.17 参照)。枢軸軍プレイヤーは 1 つの任務ヘクスにつき最大 3 航空ポイントを割り当てることができ、ソヴィエト軍プレイヤーは最大 2 航空ポイントを割り当てることができる。

両プレイヤーは数字マーカーまたは使用しない航空任務ユニットを任務ヘクスに投入した航空ポイントマーカーとして使用することもできる (いかなる方法でもかまわない)。

もし互いの航空ポイントが一つの任務ヘクスに投入された場合、1対1で互いの航空ポイントを相殺する。相殺した結果どちらかの航空ポイントが残った場合、任務ヘクスに残った航空ポイント毎に - 1 (攻撃側の航空ポイントの場合) または + 1 (防御側の航空ポイントの場合) の DRM が適用される (15.6.5 参照)。