

PLAYBOOK

BARBAROSSA



By Rodger B. MacGowan ©2010

CRIMEA

Game Design by Vance von Borries

Table of Contents

目次

1. 0	はじめに	2	10. 3	シナリオ3：クリミア：セヴァストポリへの道	26
2. 0	ゲームの基本	2	10. 4	シナリオ4：セヴァストポリ：最初の強襲	28
3. 0	特別ルール	4	10. 5	シナリオ5：クリミア戦役	30
4. 0	特殊な移動状況	5	10. 6	ケルチ：党幹部の攻撃	33
5. 0	セヴァストポリ挿入マップ	6	10. 7	ケルチ：野雁狩り作戦	35
6. 0	航空ユニット	9	10. 8	セヴァストポリ	36
7. 0	特殊なユニットと状況	11	10. 9	ケルチフェオドシア作戦	38
8. 0	海上作戦	13	11. 0	詳細なプレイの例	43
9. 0	シナリオのセットアップ方法	20	12. 0	デザイナーの項目	46
10. 0	シナリオ	21		Credits	49
10. 1	シナリオ1：タタール壕	21		カウンター・スキャン	50
10. 2	シナリオ2：オデッサ：英雄都市	24		発展したプレイのシーケンス	54

1. 0 はじめに

「クリミアを制する者は、黒海を制す。」

1. 1 歴史的な背景

クリミアは黒海にある巨大な半島で、古来より多くの侵入者があったことが知られている。近年では、3世紀にわたってクリミア・タタール人によって支配された後、ロシアのエカテリーナ二世（女帝）によって1783年に併合された。後に、イギリス、フランス、トルコその他がロシアに対して戦ったクリミア戦争（1854~1856）では、セヴァストポリにあるロシア海軍要塞の重要性が注目され、第二次世界大戦によって再認識された。

1941年の秋、枢軸軍がクリミアに侵攻することは疑いようがなかった。開戦以来、クリミアはルーマニアにあるドイツ油田を脅かすために、ソヴィエト海軍と空軍の基地に使用されていた。10月にドイツ軍部隊がクリミアへ進撃を開始したとき、ドイツ軍は短い戦役期間で終わらせることを望んでいたが、その代わりにセヴァストポリでの8ヶ月以上に及ぶ犠牲多き包囲戦が継続した。一世紀前にイギリス軍とフランス軍がロシア軍に大胆に挑戦した場所で、今度はドイツ軍が戦う番だった。

1. 2 一般的な導入部

Barbarossa:Crimea は、史実における1941年9月下旬から1942年7月初旬までのクリミア戦役を再現する。一人のプレイヤーは、枢軸軍部隊（ドイツ軍とルーマニア軍）を操り、相手側はソヴィエト軍部隊を操る。競技用コマは、戦域に参加した実際のユニットをあらわし、マップはこれらのユニットが戦った全ての地域をあらわす。プレイヤー諸氏は、プレイの標準ルールと、このプレイ・ブックの中で述べられた追加のルールやシナリオの指示に従い、マップ上で自軍ユニットを機動させて戦闘を実施する。一人のプレイヤーは、特定の目標を占領することで勝利し、他方はこれらの勝利条件を妨げることで勝利する。

1. 3 統合ゲーム

このゲームは、第二次世界大戦におけるソヴィエト連邦を扱っているシリーズの一部である。プレイヤー諸氏は、やはりGMT Gamesから出版された *Barbarossa: Kive to Rostov* (KtR) と、このゲームを自由に組み合わせてプレイすることを考えるだろう。このシリーズの全ゲームは、一緒にプレイできるように組み立てられている。いくつかは、少数の同一歴史的ユニットが用意されている。プレイヤー諸氏は、統合されたプレイによって更なる歴史的な選択肢を探ることを望むことだろう。このようなプレイを容易にするために、一般的なガイドラインを持つこのルールブックには、KtRとのいくつかの相違点が見出される。

2. 0 ゲームの備品

2. 1 *Barbarossa:Crimea* は、以下から成る。:

- 1枚の22×34インチ・マップ（マップQ）
- 4枚の11×17シナリオ・カード
- 2枚の二面刷ソヴィエト軍セットアップ・カード
- 2枚の枢軸軍セットアップ・カード（1枚は二面刷）
- 1枚の11×17インチ折畳みチャート・カード、戦闘結果表、地形効果チャート、移動チャート、砲兵、非機能HQのチャート付
- 1枚の11×17インチ折畳みチャート・カード、「ユニットの読み方」情報、航空戦闘、AA射撃、妨害効果、蹂躞、戦闘関係のチャート付
- 1枚の8.5×11チャート・カード、超重砲兵挿入効果表付
- 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 [ベージュ] と枢軸軍 [グレイ] 各1枚）
- 1枚の8.5×11カード、海軍チャートと表付
- 1枚の8.5×11カード、ターン記録欄と天候表付
- 2枚の完全カウンター・シートと2枚のハーフ・カウンター・シ

ートの740個の打ち抜きカウンター

- 1個の十面体サイコロ

2. 1 ゲーム・マップ

2.11 マップは、以下のごとく使用される。:

- a. シナリオ1、2、6、7、8、9は、分割シナリオ・シートを使用する。

- b. シナリオ3、4、5は、マップQとセヴァストポリ挿入マップを使用する。

2. 12 マップT待機ボックス

これは、追加の競技スペースを必要としないゲーム・ユニットによって使用されるゲーム・マップと連結している巨大な地方をあらわす。待機ボックスは、マップQと適切なシナリオ・カード上に記載され、大部分のシナリオで使用される。

注意: 実際のマップTは、このシリーズの後のゲームに登場することになる。

- a. いくつものソヴィエト軍地上ユニットも、マップT待機ボックスへの出入りができる。枢軸軍地上ユニットは、そこへ進入又はそのソヴィエト軍ユニットを攻撃できないが、枢軸軍航空ユニットはそこに位置するソヴィエト軍海上ユニットに対して艦船攻撃任務 [PB6.44] を実施できる。

- b. マップT待機ボックス内でその任務の開始を指定されたソヴィエト軍航空ユニットは、ヘクス7011の南でマップ東端のいずれかのヘクスから開始して航続範囲 [PB6.13] をカウントする。

- c. マップT待機ボックス内のソヴィエト軍砲兵ユニットは、マップQのマップ東端から、又はヘクス7014から射程内のいずれかのヘクスに砲兵支援戦闘を実施できる。ヘクス7014は、待機ボックス内として扱う（砲兵は、ヘクス7014に配置される必要がない）。もしも待機ボックス内にHQが複数の砲兵ユニットと共にあると、それらは戦闘フェイズ毎にいずれか1つの戦闘を支援できる。これらの砲兵ユニットは、攻撃補給を要求されない。

デザイン・ノート: これはケルチ海峡で、対岸の陸地は非常に近い。

- d. プレイヤーは、マップT待機ボックス内に望むだけ多くのユニットを置くことができる。スタッキング限度はない。ユニットは、開始時又は増援としてそこに置くことができる。地上ユニットは、海上輸送の手順によってのみ離れることができる。待機ボックスと直接連結するマップQの陸地はない [例外: PB 10.44c]。

- e. マップT待機ボックスは、Kerch 海上ゾーンのみ隣接する港湾でもある（海上ゾーンではない）。海上ユニットの基地と修理の目的において、マップT待機ボックスは大港湾と見なされる [プレイヤー補助カード上の港湾特徴]。海上ユニットは、海上移動の手順によって進入又は離れる [PB 8.2]。

- f. マップT待機ボックスは、補給決定フェイズの間そこにある全ユニットと、マップQ上で Ice Bridge まで補給をたどることができる全ユニットに一般補給を提供する。

- g. HQユニットは、活性化ボックス又はマップT待機ボックス内で機能状態の回復を試みることができる。その非機能状態は、どちらのボックス内の他のユニットにも影響しない。

- h. Zapユニットは、マップT待機ボックス内にいる間にユニットを増強できる。

i. マップT待機ボックス内の守備隊マーカーでマークされたユニットは、個別に解放される。

2. 2 競技用コマ

2. 2 1 厚紙の競技用コマをカウンター・シートから注意して切り離し、種類別に区分けすること。11x17 チャート・カードの1枚にある「ユニットの読み方」情報を参照。

2. 2 2 ユニットのカウンターは、(このシリーズの以前のゲームでされていたごとく) 特定のシナリオについてコード化されていない。

2. 3 Barbarossa 標準ルール (BSRs) : 例外と変更

「誰も忘れない、何も忘れない。」

ー赤軍のスローガン

2. 3 1 このプレイ・ブックと、プレイするシナリオに含まれる全てのBSRsへの追加と例外に馴染むまで時間をかけること。このシリーズの以前のゲームで使用されたいくつかのBSRsはCrimeaのために変更され、その付属チャートと表はこれらの変更を反映させるためにリヴァイスされている。ルール変更は、多くのプレイ・ブック・ルールでBSRとの差異について注記される。

2. 3 2 セヴァストポリ挿入マップ Sevastopol 地域内でのユニット密度は、スタッキング問題とゲーム・プレイの停滞を避けるため、異なるスケールへの変更を強いた [完全な記述については、PB5.0を参照]。

2. 3 3 海上作戦 海上による増援と補給輸送の必要性は、通常のゲーム・プレイに別の様相を加えた [完全な記述については、PB8.0を参照]。これらのルールは、後日 Army Group North のプレイに改良を認めることになる。

2. 3 4 捕獲鉄道 [BSR 19.0 への追加]

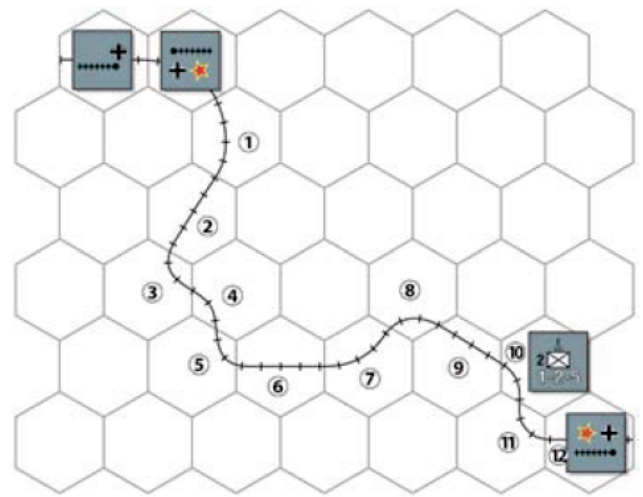
ヒストリカル・ノート

1941 年後半、補給線が伸びきった枢軸軍部隊は、補給下に保つために捕獲したソヴィエト軍物資の流用や未変換のソヴィエト鉄道に頼った。



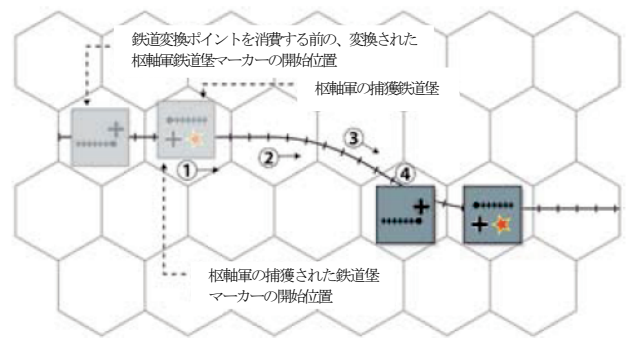
a. 枢軸軍の工兵フェイズの間、鉄道変換ポイントを消費した後、枢軸軍プレイヤーは未変換ソヴィエト鉄道を自軍支配下に持つることにより、鉄道網を伸ばすことができる。シナリオの指示は、捕獲した鉄道をどれだけ利用可能か指定するが、利用の手順は各線について同じである。

b. 利用は、BSRs 19.21、22、23 のガイドラインに従うが、以下の追加と例外を持つ。: 捕獲された各鉄道は、枢軸軍の鉄道堡マーカーに隣接して開始しなければならない (破壊された鉄道橋を持つ大河川ヘクスサイドは、配置を妨げない)。ヘクス内に2つの捕獲鉄道堡マーカーを置く。1つのマーカーは配置ヘクス内に留まり、後方鉄道堡ヘクスとなる。2番目のマーカーは、捕獲された鉄道に沿って前方へ12ヘクスまで移動させ、前方鉄道堡ヘクスとなる。各湿地又は沼地の地形ヘクスは、2ヘクスとしてカウントする。捕獲鉄道は、ソヴィエト軍占有下又はソヴィエト軍ZOC内であってはならない。最前方ヘクスは、枢軸軍の地上戦闘ユニットによって占有されるか又は枢軸軍ZOC内のどちらかでなければならない。もしも2番目のマーカーが全12ヘクス前進できなければ、未使用のヘクスは失われる。続くターンに、捕獲鉄道はこの手順を用いて鉄道堡マーカーを12ヘクスまで移動させることによって前進できる。泥濘、降雪、厳寒の天候ターンの間は、いかなる捕獲鉄道の最大前方移動も6ヘクスである。



乾燥天候で捕獲鉄道を伸ばしている例

c. RCPsの消費によって枢軸軍の変換された鉄道堡マーカーが前方に移動するとき、隣接する捕獲後方鉄道堡マーカーは同数のヘクスだけ下がる。



捕獲鉄道ヘクスの変換例

d. 捕獲鉄道のヘクスの長さには限度はないが、ターン毎に60ヘクスの鉄道移動限度は変換と捕獲鉄道の両方に適用する。

e. 変換鉄道堡マーカーから捕獲鉄道堡マーカーへ移動するための移動コストは、15鉄道移動ポイントである (異なる軌道間で荷を積み換えるために必要な時間を反映させる)。十分な移動ポイントを持たない輸送されたユニットは、捕獲鉄道堡ヘクス (又はもしも反対方向へ移動していると変換鉄道堡) へ進入する前に停止しなければならない。残っている鉄道輸送ポイントは失われる。大河川ヘクスサイドは、非破壊鉄道橋又はフェリー・マーカーのどちらかを含まなければならない [PB2.35]。

f. 一般補給 捕獲鉄道は、限定的な一般補給を提供できる。補給決定フェイズの間、前進鉄道堡ヘクスの5ヘクス以内 (4ヘクスが介在している) の5つのヘクスまでを一般補給下にすることができる。これらのヘクスから、いかなる緊急時又は非補給下マーカーも取り去る。鉄道網内のいかなる大河川ヘクスサイドも、非破壊鉄道橋又はフェリー・マーカーのどちらかを含まなければならない [PB2.35]。

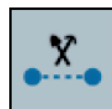
g. 鉄道輸送 シナリオの指示によって認められる時、捕獲鉄道は1スタッキング・ポイントの鉄道許容量を持つ。BSRの鉄道移動ルールを適用する。もしも変換鉄道上で鉄道移動を使用している複数のスタッキング・ポイントが移動して捕獲鉄道堡に隣接すると、1スタッキング・ポイントのみが捕獲鉄道上で移動を継続できる。残っているユニットは、変換鉄道堡ヘクス上で移動を停止し、残っている鉄道移動ポイントは失われる。

2. 3 5 大河川フェリー 枢軸軍部隊は、ドニエプル川に架かる損傷鉄道橋を修理するために恐ろしく準備不足で、前方へ補給を送るための急場しのぎの手段として再びフェリーに頼った。



a. 配置 フェリーの配置は、BSRの橋梁項 23.22 から 23.24 に従い、以下の変更点を持つ。:

1. フェリー・マーカは、枢軸軍の工兵フェイズの間に鉄道変換の前に置かれる。フェリー・マーカは、もしもヘクスが補給基地やマップ端補給源まで補給をたどる鉄道網内の変換鉄道堡マーカを含むと、破壊された大河川鉄道橋を持ついずれかのヘクスサイド上に置くことができる。



2. フェリー・マーカは、建設中面を上にして置かれる。続くゲーム・ターンの枢軸軍工兵フェイズの間に、フェリー・マーカを機能面に返すことができる。両ターンの間、枢軸軍工兵ユニットが存在しなければならないが、続くいずれかのターンに移動して離れることができる。

b. 大河川ヘクスは、次のゲーム・ターンから開始して枢軸軍の鉄道移動のために開通する。フェリーで大河川を越えるために、30 鉄道ポイントがかかる。十分な移動ポイントを残していない輸送されたユニットは、大河川ヘクスサイドを越えることができない。これらは大河川ヘクスサイドに隣接して停止しなければならない、残っている鉄道移動ポイントは失われる。もしも輸送されたユニットが次に捕獲鉄道ヘクスへ進入すると、そのヘクスに進入するために追加 15 鉄道ポイントを消費することになる [PB2.34]。

c. 一般補給 フェリー・マーカが機能面に返された後のターンに開始して、枢軸軍プレイヤーは大河川ヘクスサイドを越えて一般補給をたどることができる。

d. 撤去 フェリーの撤去は、BSRの橋梁項 23.22 から 23.25 に従い、以下の変更点を持つ。:

1. いったん置かれたら、大河川ヘクスサイドが修理されるか、又は敵ユニットがそのヘクス内に移動するまで、フェリーは取り去られない。
2. 未来の配置は、鉄道変換に先立つ枢軸軍の工兵フェイズである。

デザイン・ノート: これらの両ルールは、*Kiev to Rostov* 内で更新されることを意味するが、プレイ・バランスに影響が出る (枢軸軍プレイヤー有利に) のが危惧される。*Kiev to Rostov* のシナリオは、補給ポイント・レヴェルや勝利レヴェルへの修正を決定するための再テストを行っていない。

3. 0 特別ルール

全てのBSRsが全シナリオの状況をカバーしているわけではない。ここでは、2つ以上にシナリオに適用するBSRsへの追加又は修正を扱う。全てのルール変更は、プレイ・ブック・ルール内で適切なBSRの参照で注記されている。このプレイ・ブックと、プレイするシナリオに含まれる全ての *Barbarossa* 標準ルール (BSRs) への追加と例外に馴染むまで時間をかけること。

3. 1 史実の天候

3. 1 1 各ターンの史実天候は、ターン記録欄上のターン・ボックス内に記載されている。双方の事前合意により、いかなるシナリ

オでも使用できる。

3. 1 2 限定的泥濘 乾燥の状況傾向の間、連続2ターンまでの泥濘が認められる。もしも3番目のターンに泥濘が起きたら、泥濘結果を無視して代わりに乾燥 (非嵐) を使用する。

注意: このゲームは、シリーズの他のゲームのそれと異なる天候表を使用する。クリミアの大部分は、ソヴィエト連邦の残りよりも遥かに穏やかな傾向にあった。

3. 2 補充

3. 2 1 枢軸軍の補充

a. ルーマニア国籍は、セットアップ・カード上に表示された一定のRPsで特記される。これらは、ルーマニア軍ユニットのみに使用する。ルーマニア軍のタイプI RPsは、代わりに (1-2-4) 連隊代替カウンターを受け取ることができる。

3. 2 2 両プレイヤーに適用可能:

a. 両プレイヤーは、望む限り自軍損失/補充記録欄に表示された限度まで、タイプI RPsを蓄積できる。蓄積されたルーマニア軍RPsを個別に管理すること。

注意: このゲームでは、限度は増加している。

b. 活性化ボックス内の全ソヴィエト軍ユニットは、マップT待機ボックス又はZapユニットのマップ上変換を通してのみプレイに復帰する。

c. 活性化ボックス内の全枢軸軍ユニットは、ゲーム・マップの北端を通してプレイに復帰する。

3. 2 3 ソヴィエト軍の補充

ソヴィエト軍の補充表は、このゲームで使用しない。代わりに以下を使用する。

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオが述べていない限り、各ターンに1つのタイプI RPsを受け取る。いくつかのシナリオでは、増援として追加のタイプI RPsが列記される。

b. 各タイプI RPsは、代わりにZapユニットとして受け取ることができる。Zapユニットは、ソヴィエト軍の補充フェイズの間、通常に創出される。

注意: 指定されていない限り、Zapユニットの使用は、ソヴィエト軍プレイヤーがOdessaやSevastopolで攻囲下のユニットにタイプI RPsを与える唯一の方法である。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、セットアップ・カード上に特記されたタイプA、航空、装甲列車RPsのみを受け取る。航空と装甲列車のRPsは、「使用しなければ失われる」。再建された装甲列車は、Odessaにのみ置かれる。再建された装甲と砲兵のユニットは、シナリオの指示によって特記されない限り、マップT待機ボックスを通してのみプレイに復帰する。

d. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオが述べない限り、ターン毎に1つのみの拠点構築を開始できる。

e. シナリオ・ルールによって要求される以外で、ソヴィエト軍の強制攻撃はない。

デザイン・ノート: この特徴は、シリーズの他のゲームでは重要と考えられ、ここで追加の強制攻撃は起きない。クレムリンにとって

クリミアは副次的な戦域だったため、補給や増援はすでに限定されていた。監督の段階を高めることは後になるまで主題ではなかった [シナリオ6を参照]。

f. ソヴィエト軍の守備隊

1. ソヴィエト軍プレイヤーが望めば、各ターンに1つの守備隊ヘクスの解放又は1つの特別増援プール集団を許容のどちらかができる。選択肢は、たとえどちらも選択されなくても各ターンに有効で留まる。

2. 開始時に守備隊ヘクス上にある全ユニットは、そのヘクスの守備隊に組み合わされ、集団として一緒に解放される。

例: シナリオ3のヘクス 5718 は、開始時に2ユニットを持つ。両者は守備隊である。両者は、ヘクス 5718 守備隊の単一解放宣言で解放される。

3. マップT待機ボックス内の守備隊ユニットは、個別に解放される。

3. 24 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・ルールによって認められない限り、拠点を生み出せない。

3. 3 マップの退出

マップからの退出は、ソヴィエト軍ユニットがマップT待機ボックスへ移動することを除き、このゲームでは認められない。ユニット（どちらの陣営でも）は、マップ端外へ退却できない。

3. 4 増援と撤退

3. 41 セットアップ・カード上に「使用可能」[“Available”]と標記されたユニットは、シナリオで使用されるゲーム・コマ [MSUsのような] の様々なプールの一部である。各タイプの列記された数まで使用できる。異なるシナリオに使用される残りは、脇に置くこと。セットアップ・カードの増援セクションに表示されるごとく、更に多い（又は少ない）一定タイプが後に使用可能となり得る。

3. 42 撤退が無効にできない [BSR 8.73 への追加]

全ての撤退が無効にできないわけではない。一定の撤退は、シナリオ・セットアップ・カード上に「無効不可」[“Cannot Cancel”]と標記される。これらは、特殊な歴史的状況のために起きる。プレイヤーは、「無効不可」ユニットの撤退を無効にするためにVPsを消費できない。

3. 43 ユニットの撤退は、セットアップ・カードに表示された戦力で撤退する。もしも撤退しているユニットが表示された戦力より少ないければ、所有者は適切なタイプの蓄積補充ステップから必要なステップを低下させるか、又は現在ゲーム・マップ上でイン・プレイの同じタイプのユニットから、ステップ勘定で低下させる。

注意: もしも撤退しているユニットが表示された戦力よりも強力であれば、余分なステップ（たち）はユニットと共に留まるが、撤退している他のユニットの同じタイプの不足を、1対1を基本に相殺する。

3. 44 撤退する航空ユニットは、いかなる状態ボックスからでも、たとえ撃破ボックスでも可能である。

3. 45 統合ゲーム

シリーズ・ゲームを組み合わせている時、プレイヤー諸氏は望みだけのユニット交換を実施できる。

a. いくつかの撤退ユニットは「to KtR」と標記される。KtR ゲームと組み合わせている時には、撤退しないユニットはKtRのプレイ地域に出現しない。

b. 全枢軸軍ユニット（並びにいくつかのソヴィエト軍ユニット）は、たとえそのように標記されていなくても、KtRから来る。ここでは、上記の逆を適用して、それらはKtRゲームから到着するので、そのゲームのプレイ地域から撤退しない限り受け取られない。

c. 同じユニットをあらわすために、1つのカウンターのみを使用すること。複数のゲームで同時にプレイ地域に出現できない。

d. もしもSimferopolが枢軸軍支配下であると、クリミア・ソヴィエト軍航空ユニット状態カード上のソヴィエト軍非海軍航空ユニットのみが、+2DRMを被る [PB6.15]。

e. 移送された航空ユニットは、遅延を受ける。移送された航空ユニット飛行済ボックス内に置き、「2GTs移動不可」[“Do Not Move 2 Gts”] マーカーを載せること。これらは、移動不可マーカーの下にある間に回復のサイ振りを行うことができるが、回復のサイの目にマーカーの数値（1GTマーカーについて1、2GTsマーカーについて2）を加える。もしもパスすると、移動不可マーカーと共に準備ボックスへ行く。移動不可マーカーが取り去られた後は、航空任務を実行する資格を持つ。

デザイン・ノート: 1つのゲームから航空ユニットが撤退して別のそれらに出現することによる遅延は、これらのユニットが再出現するときに様々な準備状態を提供するために必要である。これは、一部には、地上整備部門が移送を行うために必要な時間でもある。ゲームからゲームへのデザイン上の矛盾については遺憾に思う。

f. 両陣営の全ての補充、拠点、ASP sは、AGSゲームで受け取られたものに加えられる。シナリオ2で受け取る全てのソヴィエト軍補充と拠点をAGSゲームのそれに加えるが、これらはシナリオ2で述べられたごとく受け取られる。

g. ソヴィエト軍セットアップ・カード1裏面上に示されたいくつかのユニットは、キャンペーン・ゲームを組み合わせている時のみ使用される。

h. ゲームを組み合わせている時、このシリーズの他のゲームで生じた強制的攻撃は、マップQで満たすことができない。

3. 5 増援

3. 51 特記されていない限り、枢軸軍の全ての増援は、マップQの北端を通して、通常は特定登場ヘクスから登場する。基幹ボックスからの補充手順によって回復したユニットは、望むいずれかの北端登場ヘクスを通してプレイに復帰する。

3. 52 特記されていない限り、ソヴィエト軍の全ての増援は、マップT待機ボックスに置くことによりプレイに登場する。基幹状態から回復して現在活性化ボックス内にあるユニットは、マップ上のZapユニットの使用により回復していない限り、マップT待機ボックス内にのみ置かれる。

4. 0 特殊な移動状況

4. 1 鉄道

4. 11 鉄道移動は、プレイしているシナリオ内で特に認められない限り、使用不能である。

4. 1 2 ソヴィエト軍の沿岸砲兵ユニットは、鉄道移動、航空輸送、海上輸送を使用できない。

4. 2 ユニットの交換

いくつかのシナリオは、「撤去-受領」[“Remove-Receive”]と標記されたユニットの集団を含む。増援フェイズの間に、所有しているプレイヤーは、指定されたユニット(たち)を置かれた場所(基幹又は除去ボックスからを含む)から取り去る。正確なユニットを取り去り、直ちにに取り去られたユニット(たち)と同じ位置に指定されたユニット(たち)を受け取る。もしも選択変換で複数のユニットが取り去られると、取り去られたユニットによって占有されていたヘクス(又はボックス)のいずれか1つに、新たなユニット(たち)を置く。新たなユニットは、取り去られたユニット(たち)と同じステップ戦力で登場し、取り去られたユニットが減少状態であれば新たなユニットは減少状態で登場し、完全戦力であれば完全戦力で登場する。もしも受け取るよりも多くのステップが取り去られると、超過分は失われる。

4. 3 補給ユニットの登場

4. 3 1 全てのソヴィエト軍補給ポイントは、最初にマップT待機ボックス内にMSUsとして置かれることによりプレイに登場する。



4. 3 2 全ての枢軸軍補給ポイントは、マップQのマップ北端を通してMSUs(又は集積所)として登場する。

注意: 枢軸軍の燃料欠乏とその影響 [KtRを参照] は、クリミアのゲーム地域では自動車化師団と装甲師団が欠けているため、このゲームに含まれていない。

5. 0 セヴァストポリ挿入マップ

1941年と1942年の8か月間(公式には250日)にわたるSevastopol防衛戦は、ロシアにおける戦争の叙事詩的出来事の1つだった。1944年の間、Sevastopolはソヴィエト政府によって「英雄都市」の称号を与えられた。この有名な攻囲を描写するため、Sevastopolの単一マップQヘクスと周囲25ヘクスは、マップQに隣接する拡大された詳細なマップである、セヴァストポリ挿入マップによってあらわされる。

注意: 下記と相違がない限り、BSRsに従うこと。

5. 1 挿入マップ概観

5. 1 1 挿入マップは、それを含むシナリオ3、4、5、8のシナリオで常時使用される(個別シナリオ・カードの1枚に印刷される)。

5. 1 2 挿入マップは、マップQのSevastopol周辺の黒線で囲われた地域を拡大したものである。

a. 地上ユニットは、常に挿入マップ上に置かれる。

b. マップQと挿入マップ間で、プレイのシークエンスに変更はない。両マップ上と両マップ間のユニットの移動は、適切なゲーム・フェイズの間にいずれかの順番で行われる。攻撃は、両マップでいずれかの順番で宣言されて解決される。

5. 1 3 挿入マップ上であらわされた、2タイプの通常規模ヘクスがある。:

- ・移送ヘクス(挿入マップの境界ヘクスに隣接する通常規模の全ヘクスで、各ヘクスは黄色いドットを含む)
- ・内部ヘクス(挿入マップ上の他の全通常規模ヘクス)

5. 1 4 選択 プレイヤー諸氏は、マップQ内部ヘクスを一時的なソヴィエト軍海上ユニットの倉庫として使用できる。

5. 1 5 メガ・ヘクス 挿入マップの中には、プレイに影響を持たない「メガ・ヘクス」と呼ばれる7つの挿入ヘクスの集団を含む。それぞれがマップQヘクスに一致するヘクス識別番号を持つ。メガ・ヘクスは、識別と方向の目的のみに使用される。

5. 2 1 挿入マップの規模はマップQよりも小さいので、ヘクス毎の地形はマップQ内に表示された地形と常に正確に一致するわけではない。

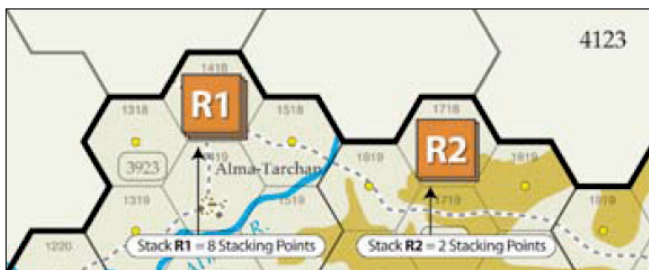
デザイン・ノート: 挿入メガ・ヘクスは、一般的にマップQのヘクスと一致するが、マップQのヘクスが完全に1タイプの地形で現される場合(例えば、高地)、一致する挿入マップ地域では挿入ヘクスの一部のみが高地で示され得る。しばしば、一致しているマップQ地域に表示されない時に、林、道路等の追加の地形詳細が挿入マップのヘクス内に現れる。この規模では、かなり詳細に扱うことができる。

5. 2 2 移送ヘクスは、挿入マップの端にのみ表される。これらのヘクスは、挿入マップとマップQの間の境界を標記する。黒塗りのヘクスサイドは、挿入マップ移送ヘクスと挿入マップに隣接するマップQのヘクスとの間の正確な変更地点を表示するための追加目印を提供する。移送ヘクスは、内部挿入ヘクスと以下のごとく異なる。:

a. 各移送挿入ヘクスは、内部挿入ヘクスと区別するために黄色のドットを含む。

b. 移送挿入ヘクスとマップQの隣接ヘクス間のZOC展張は、通常のZOC展張とは異なる [PB5.3]。

c. 移送ヘクスとマップQ隣接ヘクス間の戦闘についてのスタッキングは、通常のヘクス間の戦闘とは異なる [PB 5.23]。



例: 移送ヘクス1418内のスタックR1は8スタッキング・ポイントを含み、挿入ヘクスについて認められた最大である [PB5.23]。移送ヘクス1718内のスタックR2は、2スタッキング・ポイントを含む。合計で10スタッキング・ポイントの2つのスタックは、両者ともマップQのヘクス4023に隣接する。1以上のスタッキング値を持つ追加のソヴィエト軍ユニットは、ヘクス1518、1619、1718内にスタックできない。なぜならば、マップQのヘクスに隣接する最大の10ソヴィエト軍スタッキング・ポイントがすでに存在するからである。

5. 2 3 挿入ヘクス上のスタッキングは、8スタッキング・ポイントに限定される。

a. ヘクス毎に8スタッキング・ポイントの限度が有効であること

に加え、移送ヘクス上のスタッキングは、挿入マップ上に表示された番号付きのマップQヘクスへの隣接がさらに合計 10 スタッキング・ポイントに限定される。

デザイン・ノート: ソヴィエト軍が各移送ヘクスに 8 スタッキング・ポイントまでスタックできたら、20 を超えるスタッキング・ポイントを攻撃する枢軸軍プレイヤーは、最大 10 スタッキング・ポイントで攻撃する（砲兵値を含める前に）こととなり、事実上、枢軸軍プレイヤーが挿入マップの致命的地域へ進入するのを拒むことがブレイ・テストで判明した。

b. 枢軸軍プレイヤーは、挿入マップ上の各番号付きマップQヘクス内に、10 スタッキング・ポイントを置くことに限定される。

c. 拠点とは、移送ヘクス上に構築できない（上記の問題と同様、進入を拒み、枢軸軍プレイヤーに深刻な問題となるため）。

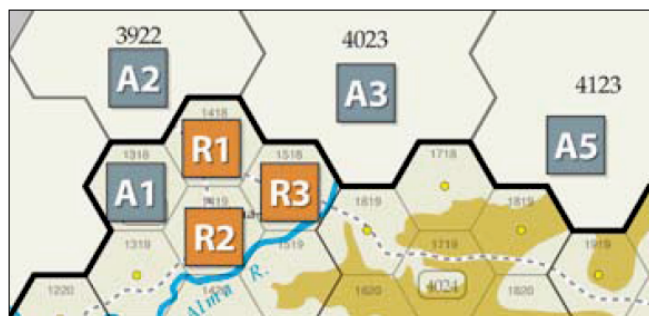
d. いずれかのタイプの非破壊陣地を含んでいる挿入ヘクス上への攻撃では、上記の 8 SP の最大スタッキング限度の上に、1 つの工兵ユニットを加えることができる [PB 7.42]。

5. 3 挿入マップの支配地域

5. 3.1 挿入マップ上の全ヘクス内では、ZOC を持ついかなるユニットもそれが占める挿入ヘクスと周囲 6 挿入ヘクス内に ZOC を及ぼす。

5. 3.2 ZOC は、直接マップQのヘクスに隣接する挿入ヘクスを占める、ZOC を持つユニットからのみ、隣接するマップQのヘクス内へ伸びる。これらの ZOC の影響は、マップQの ZOC の影響と同じである。

5. 3.3 マップQのヘクス内で ZOC を持つユニットは、その ZOC を隣接する全移送ヘクス内に及ぼすが、ZOC の影響は（マップQへの ZOC と同じ）マップQのヘクスに直接隣接する挿入ヘクス内へのみ伸びる。



例: ソヴィエト軍ユニット R 1 は、ZOC をマップQのヘクス 3922 と 4023 と同様に挿入ヘクス 1318、1419、1518 内に及ぼす。ユニット R 3 は、ZOC をマップQのヘクス 4023 と同様に隣接する挿入ヘクスに及ぼすが、Q3922 内には及ぼさない。枢軸軍ユニット A 3 は、ZOC を挿入ヘクス 1418 と 1518、1619、1718 と同様にマップQのヘクス 3922、4022（表示されていない）、4122（表示されていない）、4123 に及ぼす。

5. 4 挿入マップの移動

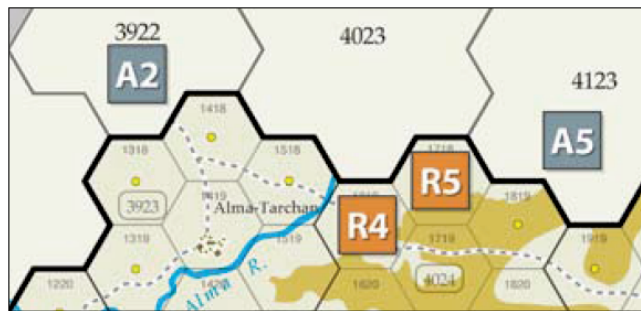
挿入マップ上では、全ユニットの記載された許容移動力 (MA s) が変化せずに留まる。

5. 4.1 マップQの隣接ヘクス

a. 全ての標準的な地形MPコストと移動への影響が適用される。これらのヘクスは、全ての面でその他のマップQのヘクスとして通常に機能する。

b. マップQのヘクスから挿入ヘクスへ進入できないユニット（十

分なMP s がないため）は、次に使用可能な自軍移動フェイズになるまで隣接するマップQのヘクス内に留まる。



例: 枢軸軍ユニット A 2 は、Q3922 で移動を開始する。二級道路に沿って移動しているので（乾燥天候）、1/2MP を消費することで挿入ヘクス 1418 へ移動し、次に 1419 へさらに 1/2MP を消費してそこで停止する。

自軍ターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは、河川を越えるために 1MP と平地ヘクスに進入するために 1MP を消費することにより、自軍の R 4 ユニットの挿入ヘクス 1619 から Q4023 へと移動させる。枢軸軍 A 5 の ZOC に進入したので、停止しなければならない（A 2 は 1419 へ移動した）。ソヴィエト軍の R 5 は、敵 ZOC から敵 ZOC へと直接移動することになるため Q4023 へ直接移動できないが、1718 から 1619 へ次いで Q4023 へ移動できる（それ故、合計で 4MP s を消費している）。

5. 4.2 挿入マップの特別移動

a. 鉄道移動については、BSR11.1 に従う。鉄道移動の間、各挿入ヘクスは 1 つのマップQヘクスに相当する。占有又は進入した各挿入ヘクスは、敵の戦闘ユニットを含んでいるいずれかの挿入ヘクス又はマップQヘクスから、少なくとも 3 挿入ヘクス（2 ヘクスが介在）でなければならない。

例外: 3ヘクス近接の制限は、装甲列車ユニットと鉄道砲兵について適用しない。

b. 戦略移動については、BSR11.3 に従う。戦略移動の間、各挿入マップ・ヘクスは、1 つのマップQヘクスに相当する。占有又は進入した各挿入ヘクスは、敵の戦闘ユニットを含んでいるいずれかの挿入ヘクス又はマップQヘクスから、少なくとも 3 挿入ヘクス（2 ヘクスが介在）でなければならない。

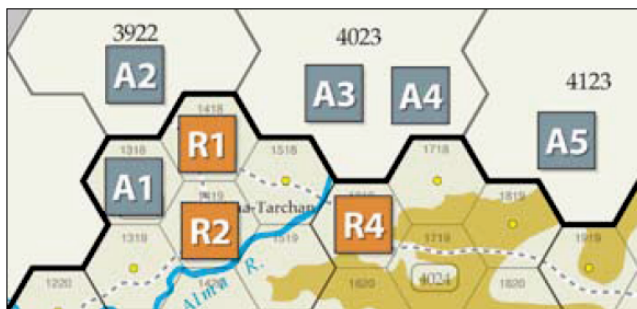
c. ソヴィエト軍海上ユニットは、通常の海上移動の一部として挿入マップの港湾ヘクスから移動し、ヘクスをカウントしない [PB8.21]。

d. 小艦隊ユニットは、地上ユニットが陸上ヘクスを通過するのと同様、マップQ上の全海上又は沿岸ヘクスを通して挿入マップを往来する。

5. 5 挿入マップの戦闘

BSRs に従って、攻撃を実施する。

5. 5.1 マップQのヘクスから移送ヘクス内への攻撃は、異なるスタッキング・ポイント限度で解決される。マップQのヘクスは 10 スタッキング・ポイントまで、攻撃される各挿入ヘクスは 8 スタッキング・ポイントまでである。



例：上図で、もしも枢軸軍のA3がR1を攻撃すると、R4も攻撃しなければならない。なぜならば、R4は隣接するマップQのヘクス4023内にZOCを及ぼすからである（マップQのヘクスに隣接する挿入ヘクスを占有している）。枢軸軍のA3は、ソヴィエト軍のR2を攻撃できない。なぜならば、これらは隣接していないからである。枢軸軍のA5は、R4を攻撃できない。なぜならば、これらは隣接していないからである。A2は、R1のみを攻撃できる。

5.52 完全に挿入ヘクスから挿入ヘクスへと実施された攻撃は、挿入ヘクス毎の8スタッキング・ポイント限度を遵守する。BSRsに従って戦闘結果を適用する。例外：PB7.42—ソヴィエト軍の陣地ヘクスを攻撃している時の枢軸軍工兵ユニットの超過スタッキング。

例：5.52の例で、もしも挿入ヘクス1318内の枢軸軍A1が攻撃すると、R1とR2の両者と交戦しなければならない。なぜならば、これらの両ユニットは、そのヘクス内にZOCを及ぼすからである。もしもA2がR1を攻撃すると、A1はソヴィエト軍ユニットR2のみと交戦する必要があることに注意。

5.53 戦闘結果によって退却を強制されたユニットは、挿入マップを出て通常に移動が認められるいずれかのマップQヘクスに退却でき、マップQから挿入マップへも退却でき、又はもしも2ヘクス退却すると2つを組み合わせることができる。

5.6 挿入マップ上の特殊な状況

5.61 拠点は、常にマップQの内部ヘクスに置かれる。これらを望む挿入ヘクス上に直接置く。

5.62 範囲の計算 全砲兵（両陣営）の射程、航空機の航続限度 [PB6.1]（両陣営）、ソヴィエト軍HQsの指揮範囲について（機能又は非機能）、挿入マップ上では3倍にする。一般補給と攻撃補給のLOC範囲 [BSR6.11] については、2倍になる。AAの射程は変更しない。範囲は、マップQの一部と挿入マップの一部で計算ができる。挿入マップからマップQの範囲を測る時には、マップQへ運ぶ未使用の各3範囲ヘクスはマップQの1範囲ヘクスとし、2範囲ヘクス以下の量は運べない。マップQから挿入マップ上へ範囲を測っている時には、マップQ部分について減少させた後に残っている全ての範囲を3倍にする。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、しばしば自軍のマップQ砲兵が挿入マップ上を射撃する（あるいはその逆）ために使用してきたのを忘れていたことをレポートした。2つのマップ間の「断絶」を避けることはできないので、ユニットを移動させている時、砲兵支援を割り当てている等の時は、極力注意すること。

5.63 挿入マップ上で敵ZOC内のAAユニット（挿入マップから又は挿入マップ外へ）は、AA射撃を実施できない。

デザイン・ノート：挿入マップの自然は接近しているため、交戦は近接戦闘になる。

5.64 掩蔽壕の破壊 枢軸軍のAAと突撃砲ユニットは、拠点、陣地帯、陣地線、都市の地形を含んでいるヘクスに対する宣言攻撃の一部である時、その攻撃戦力を2倍にできる。

a. 宣言攻撃毎に、1つのAAユニットを掩蔽壕破壊者として指定できる。このユニットは、その攻撃戦力が2倍になるが、AA射撃表へ+1 DRMを提供できない。その宣言攻撃に参加している他のAAユニットは、その通常攻撃戦力を使用し、AA射撃表に自身の+1 DRMを提供できる。

b. 宣言攻撃毎に、1つの枢軸軍突撃砲ユニットを掩蔽壕破壊者として指定できる。このユニットは、その攻撃戦力が2倍になる。その宣言攻撃に参加している他のAAユニットは、その通常攻撃戦力を使用する。

デザイン・ノート：突撃砲は、元々陣地に対する歩兵を支援するためにデザインされ、この役割を非常にうまく演じた。後の南ロシアで、これらは戦車キラーとして名声を博すことになった。高射砲は、北アフリカで88ミリ高射砲が連合軍戦車に対して有効だったように、掩蔽壕に対する即席の役割が有効であることを証明した。

5.7 城塞ヘクス

これらのヘクスは、複数の重陣地、数世紀前のいくつかの遺物から構成される。ソヴィエト軍部隊は、これらを狂信的に保持した。

5.71 城塞のZOC効果 敵ZOCは非破壊城塞ヘクス内へ伸びない。

5.72 城塞の戦闘効果 ソヴィエト軍ユニットが非破壊城塞で防御している時には、戦闘で以下に従う。

a. 枢軸軍プレイヤーは、自軍の戦闘サイの目に（+1）DRMを適用する（他の影響と累加する）。城塞を攻撃している1つの工兵ユニット又は1つの超重砲兵ユニットは、このDRMを相殺する [BSR 15.64 に追加]。ヘクス内のその他の地形 [高地又は拠点] について防御側の追加DRMsが使用可能で、追加の工兵又は超重砲兵ユニットによって相殺できない。

b. 1つの防御ユニットは、そのヘクスの防御戦力を最大3戦力ポイントまで2倍に増加させる。これは、防御側の選択で、いかなるユニット・タイプでも可能である。

例：2つのソヴィエト軍ユニットが城塞ヘクスを占める。1つは2の防御戦力を持つ砲兵ユニットで、他方は4の防御戦力を持つ歩兵師団である。ソヴィエト軍プレイヤーは、歩兵師団に2倍効果を使用することを選択し、その4防御戦力ポイントの3を2倍させ、師団に7の防御戦力を与える。砲兵ユニットをカウントし、城塞ヘクスについての固有の防御戦力合計は、砲兵支援を加える前に9となる。

c. 城塞を攻撃している全ての枢軸軍装甲ユニット [装甲工兵と火炎放射戦車ユニットを除く] は、半減される。

d. 枢軸軍のCABは、非破壊城塞ヘクスに対して認められないが、同一装甲師団効果は認められる。

e. 非破壊城塞ヘクス上のユニットは、記載された全てのステップ損失を受けなければならないが、追加の退却不可ステップ減少を被ることなしに、全ての退却戦闘結果を無視できる。これは、退却不可オプションに優先し、もしも城塞が破壊される場合にのみ、範囲内のソヴィエト軍HQはそのヘクスへ退却不可命令を発令できる。

このゲームの城塞に対する戦闘において、単一ヘクス内で可能性

がある最大防御DRMは3、プラス支援している航空ユニットの効果を計算したものである。

- ・城塞 (+1)
- ・拠点 (+1)、全城塞がこれを持つわけではない。
- ・高地 (+1)、全城塞がこれを持つわけではない。
- ・航空支援 (可変数値)

枢軸軍は、合計で-2 DRMにプラスして航空ユニットの効果を計算したもの。

- ・1つの工兵又は1つの超重砲兵ユニット (-1) : 追加の工兵又は超重砲兵ユニットは、効果が無効にするDRMを持たないが、その支援戦力を戦闘に加えることができる。
- ・同一装甲師団効果 (-1)
- ・航空ユニット (可変する数値)

城塞は、最終DRMを得る前に破壊され得る [PB5.76を参照]。最終実質DRMは、+3又は-3を超過できないのを忘れないこと [BSR15.7]。

デザイン・ノート : これらの城塞は相対的に小さく、完全な1個師団を待機させることができないので、2倍の効果に限定される。そこに配備されたユニットは死守命令下にあるため、退却は適用されない。城塞守備隊は、栄光か死かの命令を発する狂信的な政治将校たちで溢れていた。ソヴィエト軍は、これらの城塞に命名しなかったことにも注意しなければならない。ドイツ軍だけが名前を付けた。

5.73 城塞ヘクス (破壊又は非破壊状態) 内で防御している枢軸軍ユニットは、その戦闘効果を受け取らない。

5.74 非破壊城塞ヘクス上のソヴィエト軍ユニットは、降伏を受けず [BSR21.0]、常に一般補給下である。

5.75 城塞と陣地線の破壊 非破壊城塞又は陣地線ヘクスへの戦闘補給下攻撃で、少なくとも1つの枢軸軍超重砲兵ユニットが含まれると、通常の戦闘解決前に超重砲兵投入効果表 [7.33] を使用して個別の手順が実施される (一般的には、事前砲撃をあらわしている)。

5.76 破壊された城塞は、戦闘又はその他の影響を提供しない。構築や再建はできない。城塞は、2つの方法の1つで破壊され得る。:

- ・枢軸軍の工兵フェイズの間に、枢軸軍の師団又は工兵ユニット (第300 装甲工兵を除く) によって占有されているとき。
- ・それに対する超重砲兵を含む枢軸軍の攻撃が、通常戦闘の直前に超重砲兵投入表 [PB 7.33] を使用した個別攻撃を行っている時に「破壊」結果を達成する時。

5.8 陣地帯ヘクス

「ファシストの犬どもよ来い。俺たちは待っているぞ。」

—1942年にセヴァストポリ周辺に貼られたスローガン

これらのヘクスは、掩蔽壕と地雷原が並んだ恒久システムから成る。

5.81 陣地帯ヘクスは、挿入マップ上にのみ見られる。これらは、ソヴィエト軍プレイヤーにのみ恩恵を施す。これらは、構築や再建ができない。地形移動コストについては、TECを参照。

5.82 戦闘効果 枢軸軍プレイヤーは、非破壊陣地帯ヘクス上のソヴィエト軍ユニットを攻撃している時に、自身の戦闘サイの目に (+1) DRMを適用し (他の効果と累加する)、アスタリスク結果が発生した時にそれを適用する。DRMとアスタリスクは、攻撃

側が使用する方向や方向の組み合わせにかかわらず適用する。追加の防御側DRMsは、ヘクス内の高地地形又は拠点について使用可能である。

5.83 枢軸軍のZOCは、いかなる目的においても、非破壊陣地帯ヘクス (占有又は非占有状態) 内へ伸びない。両プレイヤーのユニットのZOCは、陣地帯ヘクスから外部の非陣地帯ヘクス内へ伸びる。

5.84 陣地帯ヘクス (破壊又は非破壊状態) で防御している枢軸軍ユニットは、その戦闘効果を受け取らない。



5.85 破壊された陣地帯ヘクスは、戦闘又は地形移動の効果を提供しない。枢軸軍のZOCsは、通常に破壊された陣地帯ヘクス内に伸びる。陣地帯ヘクスは、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によって占有されている時にのみ破壊できる。

5.86 統合ゲーム セヴァストポリ挿入マップ上のソヴィエト軍陣地帯ヘクスは完成しておらず、GT53のソヴィエト軍工兵フェイズ終了時になるまで使用のための準備ができない。

デザイン・ノート : 開戦時のSevastopolは、連続した陸上防衛線を持たなかった。この特別な防衛線は、地元で強制徴募した労働力によって7月4日に建設が開始された。内郭陣地線は、素早く完成した。三重の防衛線が計画されたが、ドイツ軍はそれが完成できる前に到着した。

5.9 挿入マップの航空作戦

陣営毎に、単一の航空任務に3つまでの航空ユニットが認められる。AA射撃、CAS、迎撃、妨害、空対空戦闘については、BSRsからの変更はない。任務ヘクスの決定については、各挿入ヘクスは通常の1マップ・ヘクスに相当する。HQsとAAユニットからのAA射撃は、マップQから変更なしに留まる。

5.10 狂信的防御 [BSR16.5に追加]

勝利した枢軸軍ユニットは、もしも防御側が退却不可命令を発し、その退却不可命令を満たすために最後 (のみ) の防御側ステップを失っていたら、拠点又は陣地帯を含んでいる地形内へ前進できない。

6.0 航空ユニット

「Wo bleibt die Luftwaffe?」 (ルフトヴァッフェはどこにいる?)

—ドイツ軍兵士によってしばしば繰り返された言葉

6.1 航空航続距離の限度

6.11 枢軸軍の単発航空ユニットは、枢軸軍の一般補給下の友軍町、都市、大都市から25ヘクスを超える任務ヘクス内に置くことができない。他の全ての枢軸軍航空ユニットは、いかなるヘクス内でも任務を実施できる。枢軸軍の単発航空機ユニットは、以下のタイプである。: Bf109E、Bf109F、JU87。

6.12 ソヴィエト軍の「TB-3」と「DB3」航空ユニット [これらは、長距離爆撃機である] は、いかなるヘクス上でも任務を実施できる。

6.13 他のいかなるタイプのソヴィエト軍航空ユニットも、一般補給下の友軍ヘクスから25ヘクスを超えた任務ヘクスに置くことができない。マップT待機ボックス内のいかなるソヴィエト軍航空ユニットも、マップQ東端のヘクス7010南のいかなるヘクスも、

一般補給下の友軍ヘクスとしてカウントする。

6. 1 4 航空航続範囲のために使用されるヘクスは、ASPを消費することによって補給下にできない。

6. 1 5 ソヴィエト軍の基地限度 枢軸軍プレイヤーが Simferopol (ヘクス 4321) を占領した後のターンに開始して、全てのソヴィエト軍航空ユニットは、マップT待機ボックス内にあるとして扱われ、マップT待機ボックス内の非海軍航空ユニットは、飛行済状態の間に回復のサイ振りに (+2 DRM) を受ける。損傷状態のこれらは、このDRMを持たない。海軍航空ユニットは、ソヴィエト軍航空基地限度についてのDRMによって影響を受けない。

デザイン・ノート: クリミア中央部の基地を失うと、マップT待機ボックスによってあらわされる地域から、より多くのソヴィエト軍航空ユニットが作戦を行った。そこでは、全ての基地構成を継ぎ接ぎから再建しなければならなかった。管区間の戦場連携の問題は莫大だった。

6. 2 航空戦闘

「クリミア半島の部隊に支援を提供するため、スタッフカは第 51 軍の航空兵力を最大限まで投入しよう命じる。」
—スタッフカからクリミアの部隊司令官へ、1941 年 11 月 1 日

6. 2 1 航空戦闘表 このゲームでは、修正版を使用する。オリジナルの表には、一定の戦闘差コラムで生じる航空ユニットの損失がない。AA表上の修正されたDRMsにも注意すること。

6. 2 2 ソヴィエト軍の対空砲ユニット これらのいくつかは、許容移動力を持たない。これらは、機能鉄道ヘクス上のみ又は海上輸送のみに制限される [PB8.5]。さもなければ、これらは移動と戦闘の結果としての退却や前進ができない。これらは、町、都市、大都市内で最終配置につくため（鉄道移動の完了時）の移動に制限される。

デザイン・ノート: これらは、情報中枢を防護するために配備された地域防衛組織だった。比較的、ソヴィエト軍は戦術防衛のための機動AA砲をほとんど配置しなかった。これらは、軍司令部によって統率され、前線司令部によるものは少なかった。

6. 3 AA射撃

AA射撃表に、以下の変更を適用する。:

- ・ソヴィエト軍 IL-2 航空ユニットについても (-1) DRMを適用する。
- ・射撃しているソヴィエト軍ユニットが機能HQから 4 ヘクスを超えていても、もはやDRMを適用しない。

6. 4 追加の枢軸軍航空妨害任務

[BSRs 13.0 と 17.1 に追加]

注意: 枢軸軍の航空妨害任務は、いまやプレイのシークエンスの前の方で実施される。: 発展したプレイのシークエンスを参照。

6. 4 1 妨害値を持つ枢軸軍の航空ユニットは、追加の 3 タイプの任務を実行できる。:

- ・海上移動妨害任務
- ・港湾妨害任務
- ・艦船攻撃任務

6. 4 2 海上移動妨害任務の手順

a. 枢軸軍航空妨害フェイズの間に、資格を持つ航空ユニットを割り当てる。

b. 資格を持つ妨害ユニットとは、妨害値を持つ航空ユニットである。非任務航空ユニットも、射撃ユニット（護衛）として割り当てることができる。

c. 任務ヘクスはない。代わりに、最大 3 つの航空ユニットを、海上移動妨害ボックス（マップQ又は適切なシナリオ・カード上に見られる）内に置くことができる。ボックス内に置かれた、妨害値を持つ航空ユニットは、マップ上のどこかで海上移動に影響を与える。

d. 3 つまでのソヴィエト海軍戦闘機航空ユニットは、この任務に対抗できる。航空戦闘は、通常に解決される。

注意: この任務に対するソヴィエト軍のAA射撃は、不可能である。

e. 生き残っている枢軸軍の航空ユニットは、その妨害値（レベル 2 まで）に一致する妨害レベル・マーカーを、海上移動妨害ボックス内に置かせることになる。超過する妨害値は、無視される。

f. ここで、海上妨害任務ボックス内の全航空ユニットを、飛行済ボックスへ帰還させる。

g. ソヴィエト軍プレイヤーは、海上移動損失表でサイを振るときに、このボックスを調べる。もしもボックス内の妨害レベルが (1) であると、海上移動損失表上の航空妨害コラムを使用する。もしも妨害レベルが 2 であると、その表の各サイ振りについて (+1) DRMを適用する。

h. 統合ゲーム ドイツ軍航空ユニットのみが、この任務のための資格を持つ。

6. 4 3 港湾妨害任務 もしもゲーム・マップ上の港湾ボックスが通常の妨害任務 [BSR 13.0] の結果として妨害地域内にあると、妨害の各レベルについて港湾特性チャート上で港湾の各タイプについて表示されたNTPsの量だけ、その港湾の荷積み、揚陸許容量、一般補給許容量を減少させる [2 レベルまでが可能。BSR 13.14]。妨害のレベルは、その港湾での海上ユニットの回復 [PB 8.13] と修理 [PB 8.35] にも影響する。この任務は、マップT待機ボックス内の港湾に対しては認められない [ヘクス地形ではないため]。もしも港湾ヘクスを占めるか、又は隣接しているソヴィエト軍のAA能力を持つ陸上ユニットがなければ、港湾内の海上ユニット（輸送船を除く）は、ソヴィエト軍プレイヤーがAAのサイ振りを行うことを認める。港湾が宣言攻撃の防御ヘクスであるときには、同じことが当てはまる。

6. 4 4 艦船攻撃任務 枢軸軍の戦闘フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは準備ボックス内の航空ユニットを、海上又は港湾ヘクス又はマップT待機ボックス内の敵海上ユニットを攻撃するための任務ユニットとして使用できる。妨害値を持ついかなる航空ユニットも、艦船攻撃任務を実施できる。

a. 任務ユニットは、戦闘機ユニットによって護衛できる（最大 3 つの航空ユニットを適用する）。

b. 任務ユニットは、対抗しているソヴィエト海軍航空ユニットによって航空戦闘を受ける。

c. 生き残っている任務ユニットは、それぞれ単一の海上ユニットに置かれる。全てが同じユニットを攻撃でき、もしも複数の海上ユニットが存在すると個別にユニットを攻撃できる。余分な海上ユニ

ットは無視される。目標となる海上ユニットは、いかなるサイ振りも行われる前に指定される。いったん宣言が行われたら、任務ユニットは異なる目標にシフトできない。

d. 輸送船タイプを除くいかなる海上ユニットも、AA射撃を実施するための資格を持つが、その海上ユニットによって占められたヘクス内（隣接は不可）で任務（いずれかのタイプ）を実施している航空ユニットに対してのみである。AA射撃は、海上ユニットの状態が航行済又は準備にかかわらず認められるが、AA射撃DRMのために同じヘクス内の他の海上ユニットと一緒に加えてはならない。最大+2 DRMまで加えることができる射程内の地上AAユニット又はHQの射撃を、攻撃される各海上ユニットのAAのサイの目に加えることができる。

e. 艦船攻撃表を参照。残っている各航空ユニットについてサイを一度振り、DRMsを適用する。影響下の海上ユニットに、結果として生じる損傷ポイントを直ちに適用し、任務ユニットを飛行済ボックス内に置く。

f. 輸送船タイプは、AA射撃を実施できない【これらは、AA火器を持たなかった】。その輸送船と（港湾内で）スタックしたAA射撃を認められるいかなる海上ユニットも、それ自体が同じフェイズに艦船攻撃任務の目標でない限り、AA射撃をその輸送船に提供できる。

注意：輸送船が実際の攻撃目標なので、いかなる損傷結果も輸送船が受けることになる。

g. 航空ユニットは、マップT待機ボックス内の海上ユニットに対して艦船攻撃任務を実施できる。そのソヴィエト軍対空ユニットは、枢軸軍の航空ユニットに影響を持たない。

h. 航空ユニットは、艦船攻撃任務で小艦隊ユニットを攻撃できない。艦船攻撃表上のDD/T/小艦隊コラムは、DDとT艦船攻撃任務についての航空ユニットによってのみ利用できる。

デザイン・ノート：これは変に見えるかも知れないが、これらは地上ユニットとして考えられる。史実では、小艦隊はユニットの除去に至らないような少数の艦船損失を受けた。

i. CD砲兵ユニットは、枢軸軍の戦闘フェイズの間に、射程内の海上又は小艦隊ユニットに対して、やはり艦船攻撃任務を実施できる [P B8.31b]。



6. 5 ソヴィエト海軍の航空ユニット

これらの特別に指定された航空ユニットは、いくつか追加の制限を持つ。



6. 5 1 ソヴィエト軍プレイヤーの

みが、海軍航空ユニットを持つ。航空ユニットのカウンター上に描かれた航空機アイコンは、陸軍の茶色の代わりに海軍の青色で色付けされている。

6. 5 2 海軍航空ユニットは、基地ユニットから 25 ヘクス以内のみの使用に制限される【注意：このような基地ユニットは、2つのみ存在する】。これらは、マップT待機ボックス登場エリアのヘクス [P B2.12b] から 25 ヘクス以内でも使用できる（待機ボックス内に基地ユニットが存在するかにかかわらず）。

6. 5 3 ソヴィエト軍戦闘機の海軍航空ユニットのみが以下を実施している枢軸軍航空ユニットに対抗できる。：

・海上移動妨害任務 [P B6.42]、又は

・艦船攻撃任務 [P B6.44]

6. 5 4 海軍航空ユニットは、ソヴィエト軍の航空基地限度 [P B6.44] を受けない。

デザイン・ノート：黒海艦隊空軍は、正面軍（軍司令部）に従属して作戦を行わず、主に Sevastopol の防衛支援を続けた。

6. 6 航空輸送

このゲームでは、どちらのプレイヤーについても、航空輸送は使用不可能である【例外：P B10.44e】。

7. 0 特別なユニットと状況

7. 1 特別増援プール・グループ

一定の特別増援プール・グループは、特殊な付属条件を持つ。これらのグループの特殊な条件については、シナリオ 3、4、5 を参照。

7. 2 枢軸軍の特別な状況

7. 2 1 ルーマニア軍連隊代替カウンター 枢軸軍プレイヤーは、これらをルーマニア軍歩兵又は山岳タイプのユニットのためにのみ使用する。ルーマニア軍の RSCs は、ドイツ軍ユニットのために使用できず、ドイツ軍の RSCs はルーマニア軍ユニットのために使用できない [P B3.21b] の特別な使用についても参照。



7. 2 2 枢軸軍の守備隊要件 枢軸軍が占領する各都市ヘクスは、1 ステップの守備隊（いずれかの戦闘タイプの）を要求し、さなければその都市の VP s は失われる。複数ヘクスの都市については、要求された合計守備隊は、いずれかの単一ヘクス内又はその都市のヘクスの組合せでよい。

7. 3 砲兵

7. 3 1 防御側ヘクス内に配置されていない限り、ルーマニア軍の砲兵ユニットは、半減戦力（端数切捨て）で防御支援を提供する。単一の戦闘で、2つまでのルーマニア軍砲兵ユニットが射撃支援を提供するために組み合わせることができる。ドイツ軍の砲兵ユニットは、4ユニット限度までルーマニア軍砲兵と組み合わせることができる（戦力半減はしない）。

例：もしも2つのルーマニア軍砲兵ユニットがあると、2つまでのドイツ軍砲兵ユニットをそれらと組み合わせることができる。

7. 3 2 アスタリスク（ゼロ）支援戦力を持つドイツ軍の超重砲兵ユニット

[B SR23.4 に追加]

a. これらのユニットは、ソヴィエト軍の城塞と陣地帯のみを射撃できる。

b. ゼロ戦力（アスタリスクによって表示される）を持つこれらのユニットは、もしも超重砲兵挿入マップ効果表の結果によって陣地が「破壊」されると、目標ヘクス内の各ソヴィエト軍沿岸砲兵又は超重砲兵ユニットに1ステップの減少をもたらす。これらは、あるヘクス内の砲兵を一度のみ減少させる。

c. これらのゼロ支援戦力を持つ（アスタリスクによって表示される）超重砲兵ユニットの参加は、攻撃側にヘクス内の全ての陣地の

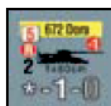
+1 DRMの相殺を認める（各非アスタリスク超重砲兵ユニットは、このような+1 DRMを1つのみ相殺できる）。

d. ゼロ支援戦力（アスタリスクによって表示される）を持つこれらのユニットは、それぞれシナリオ過程の間に4回までのみ射撃できる。Storfang シナリオ（#8）では、弾薬マーカーと超重砲兵弾薬消費記録欄を使用する。各ユニットの弾薬マーカーは4ボックス上で開始し、ユニットが射撃する毎に1ボックス動かして下げる。いったん各ユニットが最後の射撃を終えたら（弾薬マーカーが0ボックスに到達する）、直ちにゲームからユニットを取り去る。

その他の組み合わせられたキャンペーン・シナリオについては、それぞれが射撃した回数を表示するため、数字のマーカーを使用する。マーカーをユニットと共に置くか、又はセットアップ・カード上のユニットの複写の上に置く。

e. ドーラ・ユニット

1. ドーラ [Dora] は、射撃モードのみを持つ。：シナリオ開始時に一度置かれたら、移動、退却、戦闘後前進はできない。



2. 統合ゲーム ドーラは、目標ヘクス内の全ての補給集積所（MSUsは不可）も破壊する。補給集積所は、ドーラと同じシナリオ内で使用されないが、プレイヤー諸氏がドーラを他のシナリオに加えることを望むと、この効果を適用する。MSUsは、より分散しているため影響を受けない。

デザイン・ノート：ドーラは新たな戦闘位置を準備するために期間を必要とするため、（ゲーム上は）移動できない。

7. 3.3 超重砲兵挿入マップ効果表

デザイン・ノート：Sevastopol は、戦争の歴史において超重砲兵の密集度が高い場所の1つだった。Sevastopol 挿入マップ上では、挿入ヘクス上に降り注ぐ砲弾の影響は、通常マップのヘクスよりも比較的大きく、多くのタイプの陣地地形への影響は更に様々だった。この表は、プレイヤー補助カードの1つに見られる。

- a. いかなる枢軸軍の超重砲兵ユニットも、この表を使用する。
- b. 通常戦闘を解決する前に、超重砲兵挿入マップ効果表を解決する。複数の超重砲兵ユニットが攻撃できるが、表の下に列記された最高の単一DRMのみを適用する。列記されていない超重砲兵ユニットは表を使用できるが、表上でDRMを持たない。支援戦力のためのアスタリスクのみを持つこれらの超重砲兵ユニットは、DRMのみを適用し、通常戦闘への支援戦力を適用しない。
- c. 全ての影響は、戦闘解決前に直ちに適用される（超重砲兵は、準備砲撃を行っている）。
- d. 適用可能であれば、最も有利な表のDRMを適用する。結果については、超重砲兵挿入マップ効果表を参照。

7. 3.4 ソヴィエト軍の超重砲兵

a. このゲームに用意された、2つのみのソヴィエト軍ユニット（「+30」と「+35」ユニット）である。これらは、射撃モードのみを持ち、移動、退却、戦闘後前進ができない。裏面は、歩兵減少戦力レベルで（これらは2ステップ・ユニットである）、ユニットは永久にその砲兵支援戦力を失っている。



デザイン・ノート：これらの2ユニットは、何層もの地下で要塞化されており、膨大な数の操作員を持っていた。これらは、砲が破壊された後も長期間闘った。

b. どちらも攻撃DRMを持たない：両者は、砲兵支援戦力を持つ。BSR23.42 に従い、これらは宣言攻撃マーカーを持つ射程内のいずれかのヘクスに支援（攻撃又は防御）を提供できる。

c. それぞれ、戦闘毎の砲兵ユニットと戦力限度についてカウントする。

7. 3.5 ソヴィエト軍の砲兵

a. Odessa マップ（シナリオ・カード#1裏）又はSvastpol 挿入マップ上では、ソヴィエト軍HQは単一の戦闘で攻撃又は防御しているときに、砲兵ユニットがその支援戦力の統合を認めるためにスタックすることを要求されない。挿入マップ上の砲兵又は海上ユニットは、やはり挿入マップ上にあるHQの指揮範囲内にあることのみが必要となる。HQの航空妨害は、宣言戦闘のために統合できる砲兵ユニットの合計数を減少させる。

デザイン・ノート：Sevastopol 砲兵は、要塞地域内で全ての砲タイプの70個を超える砲兵中隊を集中的に指揮する、単一の司令官の下に編成されていた。

b. 海上砲兵支援 地上ユニットのために砲兵支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニットの統合制限 [とPB7.34.a] 内に含まれ、他の砲兵と組み合わせているときに機能HQの範囲内になければならない [PB8.6も参照]。海上ユニットは、その回復状態にかかわらず、砲兵支援（攻撃又は防御）を実施できる。

7. 3.6 両陣営の沿岸砲兵は、通常の全ての砲兵手順を実施できる（PB8.32の効果に加えて）。

7. 4 戦闘

「師団の戦力が底をつくようなことはない。」
—マンシュタイン、1941年10月25日

7. 4.1 装甲工兵 ドイツ軍の第300大隊は、大部分の戦闘とDRMの目的において「工兵」として機能する。これらは、都市を攻撃しているときに半減されない。これらは、河川を越えて攻撃するために工兵DRMを提供しない。これらは、装甲消耗を受け、タイプAの補充を要求され、VP計算について装甲としてカウントする。これらは、敵の拠点を取り去ることができず、又は工兵フェイズの間に城塞、陣地線、陣地帯を破壊できない。

7. 4.2 工兵の強襲 枢軸軍ユニットが攻撃している、非破壊ソヴィエト軍陣地（いずれかのタイプ）のいずれかのヘクスで、枢軸軍プレイヤーは通常のスタッキング限度を超えて、1工兵ユニット（いずれかのタイプ）を追加できる。戦闘における工兵効果は、自動的に有効となる。もしもその工兵が戦闘に生き残ると、戦闘後前進をしなければならず（もしも結果が認めるのであれば）、他の戦闘結果では退却させられる。

7. 4.3 ルーマニア軍ユニットのみを含んでいる（ドイツ軍ユニットが存在しない）防御ヘクスは、退却不可命令下に置くことができない [BSR14.33の例外]。

7. 4.4 ドイツ軍第22歩兵師団 この師団の全3個連隊が同じヘクス内に存在するときには（完全又は減少戦力）、陣地撤去の目的において完全師団としての資格を持つ。

7. 5 枢軸軍の装甲と自動車化ユニット

7. 5.1 同一装甲師団効果 [B SR15.68に追加]

単一の装甲師団は、1個装甲大隊と1個自動車化連隊又は搜索大隊を含んでいる各グループについて(−1) DRMを受け取る。全てのユニットは、同じ装甲師団に所属していなければならない。第22装甲師団は、このようなグループを3つ持ち、異なる戦闘でそれぞれが(−1) DRMを受け取るが、いかなる単一戦闘においても、装甲師団毎に1つのみのこのようなDRMが認められる。同じヘクス内にこの師団の6ユニット中の4ユニットが存在するときには、これらは陣地撤去の目的において完全師団の資格を持つ。

7. 5.2 自動車化師団 装甲師団と同時にマップ上に存在できる自動車化師団はない。

7. 5.3 ドイツ軍第60自動車化師団

a. もしも戦闘損失のために、この師団の2つの自動車化歩兵ユニットのどちらか1つがプレイから取り去られると(基幹又は除去ボックスへ)、それぞれ非自動車化歩兵としてのみ復帰し、直ちにそのユニットの交換を実施して一致するユニット変換カウンター(各連隊について1つ用意されている)を使用する。



b. 同じヘクス内にこの師団の全3ユニットが存在するときには、これらは陣地撤去の目的において完全師団の資格を持つ。

7. 5.4 分割ユニットの構成のため、Groddeck と Ziegler の両旅団は、天候によって認められるか、又は地形とソヴィエト軍の装甲、AA、ATユニットの不在によって認められるときに、攻撃で諸兵科連合効果(CAB)のための資格を持つ。防御しているときには、両ユニットはソヴィエト軍のCABを無効にし、装甲消耗を誘発する。



7. 6 ソヴィエト軍の降伏 [B SR21.0に追加]

61. 61 いずれかのヘクス内の戦闘ユニットは、陸上で無制限な長さの連絡線(LOC)を以下にたどれる限り、降伏チェックを行う必要はない。:

- ・シナリオ4、5、9におけるThe Ice Bridge。
- ・友軍の港湾又は錨泊地: 港湾許容量 [PB8.44] がそこへたどっている全ユニットに一般補給を提供するために十分か否かは無視する。

例外: ソヴィエト軍のCD砲兵ユニットのみを含んでいる港湾又は錨泊地のヘクスは、2以上のスタッキング・ポイントを持つ枢軸軍ユニットが隣接するときに、降伏チェックを行わなければならない。

デザイン・ノート: 海上輸送での上陸に対抗するCD砲兵ユニットの防御能力をシミュレートするため、いくつかの単独CD砲兵ユニットが沿岸ヘクスを占めているが、その防御戦力は陸上攻撃に対してはゼロである。このようなユニットは、小規模な枢軸軍部隊によって容易に掃討された。

7. 6.2 降伏表は、今や民兵ユニットに起こり得る降伏の増大と、ゲームの特別な期間中の降伏の増大を表示しているDRMを含む。

7. 6.3 海上ユニットは、降伏を受けない。

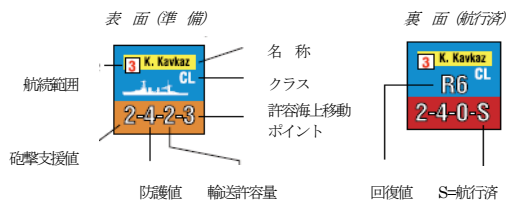
7. 6.4 非破壊城塞ヘクス内のソヴィエト軍ユニットは、降伏を受けない。

8. 0 海上作戦

ソヴィエト軍プレイヤーのみが海上ユニットを持つ。

8. 1 海上ユニット

8. 1.1 海上ユニットの数値説明



BB 戦艦 DD 駆逐艦
CL 軽巡洋艦 T 輸送船
DL 教導駆逐艦

8. 1.2 特徴

a. 海上ユニットは戦闘ユニットではないが、(地上) 戦闘ユニットに影響を与えることができる。これらは、スタッキング値を持たない。これらは、一般補給又は攻撃補給を要求される。

b. 海上ユニットは海上のみを移動し、陸上のユニットの移動には影響を持たない。これらは、敵戦闘ユニットの港湾ヘクス内への進入を妨げることができない [PB 8.23b]。ただし、これらは、敵の非戦闘ユニット [MSUs のような] の進入を妨げる。。

c. 海上ユニットはステップを持たず、損傷ポイントを被る [8.34]。除去ボックス内のユニットは、再建できない [例外「T」タイプ]。

d. 全海上ユニット [輸送船タイプを除く] は、AA射撃を認められる。この目的のために、各海上ユニットは、損傷にかかわらずAAユニットとしてカウントするが、自身のためにのみAAを提供する [6.44d と g も参照]。

e. 海上ユニットは、戦闘ユニットのステップ損失を満たすために減少又は取り去ることはできないが、海上移動損失表の結果、又は艦船攻撃航空任務 [PB6.44] のために損傷又は除去され得る。

注意: 小艦隊ユニットは、海上ユニットではない [PB8.8]。

8. 1.3 海上ユニットの準備

a. 海上ユニットのカウンターは、2つの面を持つ。: 準備面と航行済面である。準備面は、準備状態を示す。ユニットは武装、燃料、食料、乗員が載せられた状態である。海上移動の資格を持つためには [PB8.2]、海上ユニットは準備状態でなければならない [例外: 823b]。航行済の海上ユニットは、戦略セグメントの海上準備フェイズの間に、準備についてチェックする。

b. 手順 ソヴィエト軍プレイヤーは、修理又は準備のどちらかのためにサイを振ることを指定しなければならない。航行済の海上ユニットは、同じ海上準備フェイズに両方の手順のためにサイを振ることはできない。ソヴィエト軍プレイヤーは、選択した航行済状態の各海上ユニットについて1つのサイを振る。海上ユニットの準備と修理チャートからのDRMsを適用する。もしも修正後のサイの目の結果がユニットの回復値以下であると、その海上ユニットを準備状態に変更する。準備にパスしないユニットは航行済状態に留まり、次のターンに再び挑戦できる。準備にパスするユニットは、無期限に準備状態に留まることができる。

c. 沈没した海上ユニットは、永久に失われる [例外: 輸送船タイ

プ：P B8.34b]。沈没した海上ユニットは、準備のためにチェックしない。

8. 2 海上ゾーンと海上移動

8. 2 1 海上ユニットは、海上における海上移動によってのみ移動できる。海上移動が発生するときには、海上ユニットを物理的に移動させる。これらと一緒に地上ユニットは「海上輸送のために荷積された。P B8.5]、これらの海上ユニットと共に移動する[たとえ移動を強制されたときでも。P B8.23bを参照]。

8. 2 2 全ての海上エリアは、海上ゾーンに分割される。沿岸ヘクスと港湾は、海上ゾーンの一部ではない。海上ゾーンは、海上ユニットの移動のために使用され、海上ユニットが移動できる距離を計算するために使用される。海上ユニットは、特殊任務のためでない限り[P B8.6のような]、海上ゾーン内の特定ヘクス上に置かれない。

注意：マップT待機ボックスは港湾で、海上ゾーンではない。
Svastopol 挿入マップ上の全ての海上ヘクスは、Sevastopol 海上ゾーンの一部で、これらは個別の海上ゾーンではない。

8. 2 3 海上移動

a. 海上ユニットは、自動車化移動又は移動フェイズのどちらか、又は両方で海上移動を実施する。

b. 海上ユニットは、敵の移動又は対応移動の間、又は強制された場合にのみ戦闘後前進又は戦闘後退却の間にも海上移動を実施する[これらは、稀な状況である]。なぜならば、それが占める港湾ヘクスに敵戦闘ユニットが進入するからである。直ちに、これを隣接する海上ゾーン内へ移す。このような移送は、海上移動損失表[8.3]を受け、「帰還」はD 1結果として扱う。海上にいる間は、準備状態に留まる。もしも航行済状態で開始すると、直ちに準備状態にされるが、海上移動損失表で(+3)DRMを適用する。

注意：海上ユニットは、いかなる天候の間にも移動できるが、嵐の天候のみは海上移動損失表上でDRMをもたらす。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍の艦船は指揮系統が貧弱なので、集団で移動しない。

d. 海上ゾーンから海上ゾーンへ、港湾から海上ゾーンへ、海上ゾーンから港湾へとそれぞれ移動させる。海上ユニットは、たとえ各海上ゾーンにヘクス格子を含んでも、ヘクスからヘクスへとは移動しない。格子は、一定のゲーム機能のために海上ユニットを配置するためにのみ使用される。

e. 海上移動は、HQユニットの非機能状態によって限定されない[これらは、指揮系統が異なる]。

f. 海上ユニットは、友軍港湾へ進入するため十分なNMP sを持たない場合のみ、ソヴィエト軍移動フェイズの終了時に海上ゾーン内の「海上」[“at sea”]に留まることができる。

例外：強襲上陸のために輸送されているユニット[P B8.74c.3]。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍は、失われた船舶を補充する能力を持たないことを十分過ぎるほど理解していた。海上の艦船は、港湾内の艦船よりも遥かにルフトヴァッフェに脆弱だった。

8. 2 4 海上移動は、海上移動ポイント(NMP s)の見地で測られる。海上ユニットは、移動する各フェイズに記載された許容NMPの全て又はいくつかを消費できる。

・海上ユニットは、その許容NMPを使用する(各海上ユニットの右下端に表示されている)。

・小艦隊ユニットは、ヘクス移動を使用する。

a. 1タイプのみのNMPコストがある。海上ユニットが港湾又は隣接する海上ゾーンから海上ゾーンへ進入するために、1NMPがかかる。マップQ上の各港湾は、1つの海上ゾーンのみに隣接する。

b. NMPのコスト：

・1つの海上ゾーンから隣接する海上ゾーンへ移動するため。1NMPがかかる。

・同じ海上ゾーン内のいずれかの海上ヘクスで移動を終了するためには、NMPコストはない。

・港湾から隣接する海上ゾーンへ移動するためのコストは1NMP。

・海上ゾーンに隣接する港湾ヘクスへ進入するためのNMPコストはない。

8. 2 5 海上ユニットの状態

a. いったん海上ユニットが友軍港湾内で自軍移動フェイズを終了すると、「航行済」面に裏返す。航行済の海上ユニットは、準備状態に変更するまで移動できない。

b. 航行済状態の海上ユニットは、砲撃支援[P B8.6]とAA射撃を提供できる。

デザイン・ノート：移動のために使用可能な理由と、砲撃支援のために使用可能な理由は同じではない。

c. 海上ユニットは、友軍港湾に進入するまで航行済に裏返されない。

注意：友軍の港湾に進入するまでは、海上輸送のための地上ユニットを揚陸できず[P B8.5]、損傷修理[P B8.35]を実施できない。

8. 2 6 浅海

一定の海上と沿岸のヘクスは、ゲーム・マップ上で浅海として特にマークされる。

a. 浅海としてマークされたエリア内では、海上移動や小艦隊の移動[P B8.8]が認められない。

b. 腐海[Sivash]

1. 枢軸軍の戦闘ユニットは、大河川ヘクスサイドと同じ条件下で、腐海ヘクスサイドを越えて移動や攻撃ができる。

2. フェイズ毎に、腐海ヘクスサイドを越える移動や攻撃は、2スタッキング・ポイントのみに限定される。

3. そのフェイズの開始時に、工兵ユニットが初期ヘクスを占めていなければならない(これは、同じ移動フェイズの間の後の方で、移動して離れることができる)。工兵は、この移動(又は戦闘)を自身で実施でき、資格を持つ複数の腐海ヘクスサイドを越えて支援できる。

4. もしもヘクス全体が腐海であると(陸地なし)、いかなるタイプのユニットもそこへ進入、越える又はそこを越えて攻撃できない。ソヴィエト軍ユニットは、越えられない。

注意：これは、海上輸送ではない。

デザイン・ノート：ドイツ軍は、このように越えるため、突撃舟艇を利用することになる。突撃舟艇は、しばしば大部分が工兵ユニットによって操られた。ソヴィエト軍も同様の方法を使用した。こ

のゲームにはソヴィエト軍の工兵ユニットがないことに注意。

c. セヴェルナヤ湾 ドイツ軍の戦闘ユニットは、腐海 [PB8.26.b]と同じ要領で、これらのヘクスサイドを越えることができる（セヴァストポリ挿入マップ上）。これは、1427/1527 から 1626/1627 までの4つのいずれかのヘクスサイドを越えることが認められる。ソヴィエト軍ユニットは、挿入ヘクス 1527 から 1526 又はその逆へ海上輸送を使用しない限り、越えることができない。輸送している海上ユニットは、海上移動損失を受ける。

d. アゾフ海の海上ゾーン内では、海上移動が認められない（輸送タイプを除く）。小艦隊移動は、認められる。

e. 統合ゲーム 架橋ユニットは、腐海又はセヴェルナヤ湾のヘクスサイドを越えるために使用できない。

8. 3 海上移動と艦船攻撃損失表

8. 3.1 概要

a. 海上ユニットが現行フェイズの移動を停止し（港湾又は錨泊地に進入しているか、海上に留まることにより）、しかも少なくとも1海上移動ポイントを消費しているときには、そのユニットについて海上移動損失表で解決する。各海上ユニットについて、個別にサイを振る。

例：ある海上ユニットは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間にケルチ海上ゾーンへ進入するために1NMPを消費し、そこで停止する。海上移動損失表の結果を受ける。フェイズの終了時に表を解決し、結果を適用する。次の移動フェイズの間に、ケルチ海上ゾーンから Feodosia 港湾へ移動するとき、港湾への到着時に再び海上移動損失表の結果を受ける。なぜならば、クリミア海上ゾーンへ進入するために1NMPを消費するからである。ここでは、海上移動損失表が同じユニットについて2回解決されていることに注意する。結果は蓄積する。

b. CD砲兵ユニットは、枢軸軍の戦闘フェイズの間にいずれかの射程内の海上ユニット又は照準線内の小艦隊ユニットに対して、艦船攻撃任務も実施できる。

1) 艦船攻撃を実施しているCD砲兵ユニットは、陸上戦闘に参加できない。

2) 各CD砲兵ユニットは、1つの海上ユニット又は小艦隊ユニットを目標にする。もしも複数のCDユニットが存在すると、いくつか又は全てが同じユニット／小艦隊、又は異なるユニット／小艦隊を目標にできる。

8. 3.2 海上移動又は艦船攻撃損失表の適用可能なコラムを見つけて使用する。

a. 海上移動損失表

1) 枢軸軍プレイヤーが海上移動妨害ボックス [PB6.42] 内に妨害レベル1のマーカを置いていたときには、航空妨害コラムを使用し、レベル2のマーカについては(+1) DRMを適用する。

2) 目的地ヘクスへの道中で、少なくとも1つの敵CDユニットの射程内を通過するか [ケルチ海峡のごとく]、又は目的地ヘクス自体が敵CDユニットの射程内にあると [(地上) 戦闘ユニットへ砲撃支援を提供するために全海上ヘクス内に停止しているときのごとく]、全ての海上ユニットは沿岸 (CD) 砲兵コラムを使用する。最初のポイント後の追加のCD砲兵ポイント毎に (ユニットではなく、支援ポイントをカウントする)、追加の (+1) DR

Mを適用する。

3) もしも上記の (a) と (b) の両方が適用されると、上記で述べたごとく、「両」コラムを使用してDRMを付ける。

4) もしも上記の (a) 又は (b) のいずれも適用されなければ、「通常移動」コラムを使用する。

b. 艦船攻撃損失表

1) 目標のユニット／小艦隊について、適切なコラムを使用する。
2) 各CDユニットについて、個別にサイを振る。

8. 3.3 海上移動損失と艦船攻撃表の結果

a. 海上移動損失表

1) 最終結果を獲得するために、適用可能なDRMsを適用する。

2) もしも唯一のDRMが嵐のためであると、海上ユニットに適用できる記載された損傷ポイントは1のみである。

3) もしも「帰還」の結果であると、所有者は下記を選択する。:
・直ちにその海上ユニット (と輸送状態のたユニット) を出港した港湾に戻すか、又は

・追加の1損傷ポイントを適用し [PB8.23.bのために要求された]、現在位置に留まる (目的地港湾又は海上)。

注意：帰還結果のために港湾へ戻っているときには、海上ユニットはその港湾へ戻るために消費するNMPsを必要とするが、実際には追加のNMPsは消費されず、海上ユニットは物理的に目的地ヘクスを占めない。これは、最短距離で目的地に戻り、そこへ到着するために消費されているNMPsは、港湾へ戻るために消費される。海上ユニットは再度海上移動損失表の結果を受けないので、追加のNMPsは消費されない。

4) 海上ゾーン内で海上移動を開始する海上ユニットは、海上移動損失表上の「A」(帰還) 結果を、追加の1損傷ポイントに代えることになる。帰還は適用しない (海上ユニットが戻れる港湾はない)。

5) 「損傷」が結果の時には、いつでも直ちに指定された数の損傷ポイントを適用する。

b. 艦船損失表

1) 最終結果を獲得するため、サイの目に適用可能なDRMsを適用する。

2) もしも複数のCD砲兵ユニットが、単一の海上ユニット／小艦隊を目標にすると、全ての数値結果を目標のユニット／小艦隊に適用する。

8. 3.4 海上ユニットの損傷

a. もしも海上ユニットが艦船攻撃 [PB6.44.c] 又は海上移動損失 [PB8.33] から損傷ポイントを受け取ると、乗船者や他の海上ユニットではなく、その海上ユニットに列記された数の損傷ポイントを適用する。いったんある海上ユニットがその防護値を超えて損傷ポイントを蓄積させたら、その海上ユニットは沈没し、除去ボックス内に置かれる。

b. 沈没した輸送船ユニットは、代わりに3損傷ポイントと共に基幹ボックス内に置かれる。もしも海上準備フェイズの間に損傷修理にパスすると、プレイに復帰できる。いったんパスすると、フェイズの終了時に、航行済面でマップT待機ボックス内に2損傷ポイン

トと共に置く。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍の輸送船海上ユニットは、実際は輸送船の集団である。個々の艦船の損失は、短期間の編成遅延の後に補充できた。

c. 乗船した地上ユニットは、以下の場合でない限り影響を受けない。：

- 1) これらを運んでいる海上ユニットが沈没する。もしも海上ユニットが沈没すると、その乗船ユニットを除去ボックス内に置く。
- 2) 乗船した地上ユニットを輸送している間に、海上ユニットが2以上の損傷ポイントを受ける。輸送された乗船ユニットは、それぞれ2ターン移動不可 [Do Not Move 2] マーカーを受け取る。

例1：ソヴィエト軍の「Komintern」海上ユニット（3の防護値）は、4番目の損傷ポイントを受ける瞬間に沈没する。これを除去ボックスに置く。プレイに復帰できない。

例2：ソヴィエト軍の「GPA」輸送船海上ユニット（2の防護値）は、3番目の損傷ポイントを受ける瞬間に沈没する。基幹ボックスに置かれるが（輸送船なので再建できる）、輸送していたいかなる地上ユニットも除去ボックスへ行く（海没したため）。

d. 数字マーカーを使用することにより、損傷を記録する。マップ上の海上ユニット損傷ボックス上に見られるごとく、これらをその海上ユニットに一致させて置く。

注意：二者択一で、プレイヤー諸氏はこれらを海上ユニットの上に直接置くことができるが、これはゲーム・カウンターをスタックを扱い難くすることに注意。他の選択肢としては、プレイヤー諸氏はユニットを回転させて命中表示とするか、又はマーカーをシナリオ・セットアップ・カード上に置くことができる。

e. 損傷を持つ海上ユニットは、それでも準備状態に変更できるが、準備のためのサイ振りに「(+1) DRMがあることに注意 [P B 8.13b]。

f. 合計でその防護値の過半数の損傷を持つ海上ユニットは、(1) NMPとその支援値の半分を失う（端数切り上げ）。海上輸送許容量は、損傷にかかわらず変化しない。損傷にかかわらず、AAを持つ海上ユニットはAAを保持する。

8.35 損傷の修理

a. (戦略セグメントの) 海上準備フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは、選択した各航行済ユニットと損傷を持つ準備海上ユニットの損傷修理を実施できる。準備の後に修理を実施する。

b. **手順** ソヴィエト軍プレイヤーは、損傷を持つ各海上ユニットについてサイを1つ振り、海上ユニットの準備と修理チャートからの適切なDRMを適用する。もしも結果が海上ユニットの回復値以下であると、その海上ユニットから1損傷ポイントを取り去る。各海上ユニットについて、海上準備フェイズ毎に1損傷ポイントのみを取り去ることができる。

c. 基幹ボックス内の輸送船タイプの海上ユニットは、基幹ボックスからプレイに移すために（3ポイント中の）1損傷ポイントのみを取り去ることを要求される。マップT待機ボックス内に、2損傷ポイントを残して航行済面で置く。

8.4 港湾

8.41 沿岸ヘクス内に見られる各大都市、都市、町は、そのヘクス内の正確な位置にかかわらず [描かれたシンボルが実際に海上に接している必要はない] 港湾でもある。港湾は、常に海上ゾーンに隣接しており、常に1海上ゾーンのみに隣接する。

8.42 各大港湾と小港湾は、ゲーム・マップ上でその近くに記載された特別な海上待機ボックスを持つ。海上ユニットは、港湾内にいる時にそこへ保管できる。これは、その港湾内にいるのと同じことで、スタッキング問題を減少させるための手段のみを提供する。投錨地は制限されているため、そこでは少数の海上ユニットのみを見つけることになり、港湾ボックスは提供されない。

8.43 港湾のカテゴリー

- ・大港湾：円内に錨のシンボルを持つ沿岸ヘクス。
- ・小港湾：錨のシンボルを持つ沿岸ヘクス。
- ・錨泊地：錨のシンボルを持たない沿岸ヘクス内の都市又は町。

8.44 港湾を占めることを認められる海上ユニット・タイプの数に限度はない。海上ユニットは、使用できる港湾のタイプに制限される。港湾の各タイプに認められる海上ユニットのタイプについては、港湾特性チャートを参照。

8.45 港湾の許容量は、海上輸送ポイント (NTPs) の用語で計られる。港湾の各タイプがいずれかのターンに荷積みと揚陸の両方ができる最大数については、港湾特性チャートを参照。チャート上に列記された数字は、荷積みと揚陸の両方の合計である。荷積みのために使用された許容量は、同じプレイヤー・ターンに揚陸のために使用できない。

例：もしも許容量が10で7NTPsを揚陸していたら、同じターンに最大で3のみ (10-7=3) が荷積みできる。次のターンに、その港湾で他の10NTPsを荷積み又は揚陸できる。

8.46 港湾の一般補給

a. 港湾は、そこへ補給線をたどることができる、限定された数のスタッキング・ポイントに一般補給を提供できる。それ故、港湾は補給源になる (限定的ではあるが)。港湾のタイプによる一般補給許容量については、港湾特性チャートを参照。一般補給許容量は、スタッキング・ポイントの用語で述べられる。

b. いずれかのタイプの港湾 (と錨泊地) は、もしも友軍の「基地」タイプのユニットがそのヘクス上にあると、その一般補給許容量の2倍を提供する。

注意：通常、無制限な数のユニットがゲーム・マップ端の外へ補給線をたどれるが、ほぼ常に、マップQ上のソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト連邦の残りと連結しているゲーム・マップの (北) 端と連結を持たない。これらは半島上にあり、それ故対岸と水面で断ち切られている。その上、マップQの北端は、ソヴィエト軍ユニットについての一般補給源ではないため、一般補給を提供するため完全に港湾許容量に依存する。枢軸軍がクリミアの港湾を占領するに連れて、使用可能なソヴィエト軍の港湾許容量の合計は、全ソヴィエト軍ユニットを賄うことが不十分になり得る。プレイヤー諸氏は、注意深く港湾許容量を見ること。

枢軸軍プレイヤーは、補給のため主にゲーム・マップ北端への陸上連結に依存する。その補給源は、範囲内の全ユニットに無制限の一般補給を提供する。もしも枢軸軍ユニットがマップ端から切り離されたら、同様に友軍港湾の一般補給許容量に依存しなければならないことになる。

c. **統合ゲーム** 枢軸軍プレイヤーは、Odessaを支配するまで (史

実ではGT59) 黒海のいかなる港湾許容量も、Odessa、Sevastopol、Kerch を支配するまでアゾフ海のいかなるそれも認められない。

d. 浅海上の港湾（又は錨泊地）は、いかなる一般補給も提供しない（港湾／錨泊地として機能できないため）【例：ヘクス 3606、ヘクス 4703】

8. 4 7 ソヴィエト軍の海軍基地ユニット

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、いずれかのソヴィエト軍支配下の港湾ヘクス内に置くことができる、2つの海軍基地ユニットを持つ（ヘクス毎に最大1つの基地）。



b. ソヴィエト軍の海軍基地ユニットは、配置に続くGTに、配置港湾ヘクスの港湾許容量を2倍にする。

c. ソヴィエト軍の海軍基地ユニットは、道路又は鉄道移動によって移動できない。海上ユニットによってのみ輸送又は撤収ができる【PB8.5】。

8. 4 8 港湾許容量の減少 以下のごとく、港湾の一般補給許容量を減少させる。:

a. もしも港湾ヘクスが妨害地域内にあると、港湾特性チャート上に表示された量ずつ、各妨害のレベルについて一般補給許容量を減少させる。2レベルのみの妨害があるので、レベル1について列記された量又はレベル2について列記された量を2倍させたもののどちらかを使用する。

b. もしも港湾ヘクスが、1つ以上の補給下敵砲兵ユニットの射程内にあると、砲兵射撃支援ポイント毎に1だけ一般補給量を、敵ユニットが射程内にある限り最大6減少まで、減少させる。

c. 敵の戦闘ユニットが隣接するときに、たとえ割合が減少していても港湾が一般補給許容量を持つためには、友軍の戦闘又は非戦闘地上ユニットが港湾ヘクス内に要求される。

d. 許容量減少の影響は、累加する。いかなる港湾の許容量も、ゼロ未満に減少し得ない。基地ユニットは、全ての減少が行われた後に港湾の実質一般補給許容量を2倍にする。

例：ソヴィエト軍の基地ユニットが挿入マップのヘクス 1527 (Sevastopol 大港湾) を占める。記載された港湾許容量は30だが、6支援ポイントを持つ枢軸軍の砲兵ユニットの射程内で、許容量を6だけ減少させて24とし、しかも港湾はレベル2の妨害地域内にあり、更に12だけ許容量が減少し、残っている許容量は12である。ここで、基地ユニットは、この許容量を2倍の24にする。

8. 4 9 移動又は戦闘のフェイズの間に占領された港湾は、次のターンになるまで（次のフェイズではない）海上輸送、海上移動、一般補給の目的に利用できない。

8. 5 海上輸送

「ノヴォロシスクは、元来セヴァストポリの補給のために設立された... ノヴォロシスクでの物資輸送を促進するよう同志フルンチョフに頼みたい。」

—スタフカからクリミアの部隊司令官へ、1941年11月16日

8. 5 1 海上輸送は、そのフェイズの他の全陸上移動が停止した後に起きる。

・資格を持つ地上ユニットの海上ユニットへの荷積み又は揚陸は、陸上移動ではなく、(陸上) 移動ポイントを使用しないが、完全な海

上輸送の実行（荷積み、海上移動、揚陸）は、輸送された地上ユニットのその移動フェイズについての完全な許容移動力がかかる【8.54f と g】。

・自軍の各移動フェイズの間に増援として待機ボックスに進入している自動車化と非自動車化ユニットは、到着の移動フェイズの間に海上輸送できる。

8. 5 2 地上ユニットは、海上許容量を持つ海上ユニットによってのみ運ぶことができる。地上ユニットの海上移動は、個別港湾の許容量によっても限定される【PB 8.45】。

8. 5 3 海上輸送ユニット

a. 海上輸送を実行する能力を持つ全海上ユニットは、それらの上に標記された輸送許容量を持つ。海上ユニットは、ゼロを超える輸送許容量を持たない限り、海上輸送を実行できない。



b. 一般的に、1許容量ポイントは、地上ユニットの1スタッキング・ポイントを運ぶ。海上ユニット上の1許容ポイントは、以下を輸送する。:

- ・1非機械化スタッキング・ポイント、又は
- ・1HQ、又は
- ・1補給ポイント

c. 各自動車化スタッキング・ポイント（オレンジMA砲兵を含める）は、2許容量ポイントを要求されるため、各自動車化スタッキング・ポイントは、少なくとも2ポイントの許容量を持っている海上ユニットを必要とする。海上ユニットは、地上ユニットを運ぶために組み合わせることができず、十分に大きな海上ユニットが必要となる。

d. 輸送不可能

- ・装甲列車
- ・CD砲兵
- ・鉄道砲兵
- ・超重砲兵

注意：補充ポイント (RPs) は輸送できないが、ソヴィエト軍の「Zap」又は確認状態の民兵ユニットは輸送できる。確認状態の民兵ユニットは、都市、大都市、錨泊地に位置するときにRPsに変換でき、そのターンの最後に失われたユニットのステップを回復するために消費できる【BSR 7.22c】。

8. 5 4 海上輸送の手順

a. 資格を持つ地上ユニット（この移動フェイズに移動できるもの）とそれらを輸送するための海上ユニットは、マップ港湾上か又はSevastopol 内か又はマップT待機ボックス内で一緒に開始しなければならない。

ユニットは、以下で荷積みを認められる。:

自動車化移動フェイズ

- ・自動車化ユニット
- ・範囲内のHQによって、港湾から港湾への海上ユニットのために活性化された非自動車化ユニット。活性化マーカーを置く。
- ・強襲上陸のために活性化された歩兵、山岳歩兵、落下傘、非自動車化工兵ユニット。

移動フェイズ

- ・自動車化ユニット
- ・非自動車化ユニット

b. 地上ユニットを海上ユニットの下部又は海上ユニット・ボックス上の海上ユニットの分身上のどちらかに置く。

c. このフェイズに移動させる、全ての輸送海上ユニットについての海上移動 [P B8.23] を実行する。各海上ユニットは、以下の時点で海上移動を終了するためにNMP sを消費する。:

- ・友軍の目的地港湾（港湾ヘクス内に置く）、又は
- ・もしも友軍の目的地港湾へ到着できなければ、海上ゾーン内で海上に留まる。又は
- ・強襲上陸のために置かれる [P B8.7]
- ・輸送された全地上ユニットがAA能力を持たない。

d. 望む全ての海上ユニットが移動した後に、海上損失表 [P B8.3] で解決する。

注意: 自動車化移動フェイズの間に強襲上陸を実施した後、海上ユニットは港湾へ戻れることになる。それを移動フェイズの間に行う。もしもその港湾が同じ海上ゾーンに隣接すると、NMP sは消費されず、そのターンについて海上移動損失表は解決しない。

e. **揚陸** 輸送された地上ユニットをマップ上の目的地港湾ヘクス上に、スタッキング限度までその港湾の揚陸許容量に従って置く [P B8.45 と 8.46 と港湾特性チャートを参照]。

f. スタッキング限度又は港湾の揚陸許容量を超過する、輸送された地上ユニットは、代わりに次の友軍移動フェイズ（許容量が再び解放され、移動フェイズに揚陸にMP sを消費できないとき）になるまで輸送している海上ユニットの上に留まる。

g. 海上輸送を実施した地上ユニットは、揚陸される移動フェイズの間にいかなるMP sも消費できない。揚陸されたZ a pユニットは、目的地港湾ヘクス内の減少状態ユニットを増強するために使用できる [7.22c.2]。このように増強されたユニットは、それらを増強するために使用されたZ A Pユニットが運んでいた移動不可 [Do Not Move] マーカーを受ける。

h. いまだに荷積みされたMSU sと集積所は、地上ユニットによって使用される資格を持たない。いったん揚陸されると（港湾ヘクス上へ）、これらは次のフェイズの同じセグメントに、攻撃補給を提供するために消費できる。

i. 自動車化移動フェイズの間に港湾から港湾への輸送のために活性化された非自動車化ユニットは [8.54a]、移動フェイズの間に揚陸できるが、移動はできない [8.54g]。

8.55 撤収

a. いずれかの友軍移動フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはいずれかの友軍港湾で撤収の手順を開始することを宣言できる。

例外: 撤収は、待機ボックスについては宣言できない。

b. 撤収は、宣言が行われるときに有効となる。撤収が宣言された全ての港湾上に撤収マーカーを置く。撤収が完了したターンのゲーム・ターン中間フェイズの間に、このマーカーを取り去る。撤収は、ソヴィエト軍プレイヤーが完了したことを宣言するか、又は枢軸軍の戦闘ユニットがそのヘクス内に進入するか、どちらかのときに完了する。

c. **撤収マーカーが港湾上にある間:**

- ・その港湾の荷積み許容量を2倍にする [減少の後に許容量を計算する。P B8.47を参照]。
- ・その港湾は、揚陸ができない（荷積みのみ）。

・港湾の一般補給許容量は、撤収マーカーが取り去られるまでゼロである。

・そこに到着しているいかなる海上ユニットも、航行済モードへ変更せず準備モードに留まる。

・地上ユニットは、それらを輸送する海上ユニットに荷積みするため、撤収ヘクス内で開始する必要はない。これらは、同じフェイズに、撤収港湾まで通常の地上移動を実施し、荷積みし、離れることができる。

d. 撤収を実施する全ての地上ユニットは、「2GT s 移動不可」[“Do Not Move 2 GTa”] マーカーを受け取り、直ちに海上ユニットの上に荷積みされる。2GTの撤去期間は、ユニットが上陸するターンに開始する。海上ユニットは、移動不可マーカーによって影響を受けない。

例: 第1330連隊は、GT59の間にヘクス1426へ撤収する。2ゲーム・ターン移動不可マーカーが上陸する瞬間直ちに置かれる。GT59のソヴィエト軍工兵フェイズの間に、マーカーは1ゲーム・ターン移動不可に変更される。GT60の終了時に移動不可マーカーは取り去られ、GT61にユニットは自由に移動できる。

e. 撤収を実施するHQは、海上ユニット上に荷積みされた瞬間直ちに非機能状態に返される。これは、陸上にいる間にのみ機能状態への回復を開始できる。海上ユニットの上にある限り、その非機能状態は他の地上又は海上ユニットに影響を持たない。

デザイン・ノート: 史実では、ソヴィエト軍のオデッサからの組織的な撤収は用意周到に行われた。なぜならば、ソヴィエト軍が8月にタリンから撤収した際に、兵員と商船が多大な損害を受けたため、彼らは再びその危険を犯すわけにいなかったからである。

8.6 艦砲砲撃支援

8.61 海上における艦砲砲撃支援

a. 砲撃支援戦力を持つ海上ユニットは、その支援戦力を通常（陸上）戦闘又は強襲上陸戦闘 [P B8.7] の宣言攻撃に提供できる。それを行うためには、海上ユニットは防御側ヘクスが射程内にある全海上ヘクスで移動を終了する。海上にある間、1海上ユニットのみがいずれかの単一宣言攻撃を支援できるが、もしも同じ戦闘で他の地上砲兵と統合しているときに友軍HQの指揮範囲内にあれば統合できる（全て同じHQを使用して）。

b. 海上にある海上ユニットは、防御砲撃支援を提供できない。

c. 海上にある海上ユニットで、宣言攻撃に支援戦力を提供しているものは、支援を提供した後のソヴィエト軍海上移動フェイズの間に港湾へ帰還しなければならない。

8.62 港湾内の海上ユニットは、砲兵ユニットと統合し、宣言攻撃毎の砲兵ユニットや戦力の限度に対してカウントする。

a. 複数の海上ユニットは、宣言（地上）攻撃へその砲兵支援戦力を提供するためにHQと共にスタックする必要はないが、同じ戦闘で他の砲兵（海上又は地上ユニット）と統合しているときには、友軍HQの指揮範囲内になければならない（全て同じHQを使用して）。各宣言攻撃には、最大で4つの砲兵が適用される。

b. 単一の港湾内の海上ユニットは、もしもその戦闘に砲兵支援を提供している唯一のユニット（海上又は陸上）であると、指揮範囲内のHQの存在なしで支援を実施できる。

8.63 港湾内の複数の海上ユニットは、上記8.62の項目に従って防御砲撃支援を実施するために、やはり組み合わせることができ

る。

デザイン・ノート：オデッサとセヴァストポリの両方で、ソヴィエトの艦船はよく統制され、観測射撃で砲撃システムを指揮した。この統率の外部では、敵の活動にタイミングよく対応できなかった。

8. 7 強襲上陸

強襲上陸は、戦闘ユニットが隣接する全海上ヘクスから沿岸ヘクスを攻撃できる手順である。

8. 7 1 参加している各戦闘ユニットは、十分な許容量を持つ海上ユニットを持つ港湾内で開始し、隣接する沿岸ヘクスに対する強襲上陸を望む全海上ヘクスに置くため、海上輸送手順によって運ばれる。

8. 7 2 ソヴィエト軍の強襲上陸戦闘は戦闘フェイズのみに発生し、配置のための海上移動はソヴィエト軍自動車化フェイズに発生する。

8. 7 3 ユニットの限定

a. 以下の戦闘ユニットのみが強襲上陸を実施できる。:

- ・歩兵
- ・山岳歩兵
- ・空挺
- ・工兵（非自動車化）

b. 参加している全ソヴィエト軍戦闘ユニット（マップ上又はマップT待機ボックス内）が活性化されるが [B SR10.24.c]、この活性化のためにHQは要求されない。それぞれの上に活性化マーカーを置くこと。

デザイン・ノート：正面軍レヴェルのHQ（又はより高級）によって活性化される戦闘ユニットは、ソヴィエト軍軍HQsの制限に拘束されない。

c. 撤収 [P B8.55] のために港湾を離れているユニットは、同じゲーム・ターンに強襲のために使用できない。

d. 強襲上陸を行っている戦闘ユニットは、強襲上陸のターンの間に攻撃補給を要求されず、AA能力を持たず、ソヴィエト軍の降伏 [B SR21.0] を受けない。

注意：上陸したターンの後に開始して、直後の補給判定フェイズに、これらのユニットは通常に一般と攻撃の補給をたどる必要がある。友軍港湾又はIce BridgeまでLOCをたどれないユニットは、もしも枢軸軍ユニットに隣接していると、降伏のサイ振り [P B7.6] を行わなければならない。

8. 7 3 配置限度

a. フェイズ毎に、強襲上陸のために1戦闘ユニットのみを単一の全海上ヘクス内に置くことができる [劣悪な指揮統率のため]。

b. 沿岸ヘクスへの配置は認められない。

c. 強襲上陸の目標である沿岸ヘクスは、占有か非占有のどちらかである。敵の対応移動は、強襲上陸下の非占有沿岸ヘクス内へは禁じられる。

注意：強襲上陸は、すでの他の友軍ユニットによって占められた沿岸ヘクス内にユニットを置くために使用できる。

d. 全海上ヘクスから、各戦闘ユニットはいずれか1つの隣接する

沿岸ヘクスを攻撃できる。単一の戦闘で、複数の沿岸ヘクスを攻撃できない。複数の全海上ヘクス内の戦闘ユニットは、同じ沿岸ヘクスを攻撃するために統合できるが、全てが沿岸防御ヘクスに隣接していなければならない。

e. 強襲上陸は、港湾内から離れることを要求された海上ユニットによって実施できず、海上にいないといけない。

8. 7 4 強襲上陸の手順

a. 移動：出発する港湾から海上輸送の手順 [P B8.54] によって、資格を持つユニットを輸送している海上ユニットの上に移動させる。自動車化移動フェイズの間に、沿岸ヘクスに対する全海上ヘクス内で移動を終了する。全ての海上輸送移動は、海上移動損失表の結果を受ける。

b. 戦闘：全海上ヘクス内のユニットは、単一の隣接沿岸ヘクスに対して攻撃を宣言する。敵戦闘ユニットによって占められた他の隣接ヘクスは、無視する。これらは、すでに陸上にある他のユニットと統合された攻撃に参加できる。

注意：隣接沿岸ヘクス内の敵ユニットは、その沿岸ヘクスと強襲上陸ユニットによって占められた全海上ヘクスとの間の全海上ヘクスサイドを通してZOCを及ぼさない。

c. 強襲上陸戦闘の手順

1. 強襲上陸を実施しているユニットは、退却の戦闘結果を無視する。退却不可又は追加退却の命令は、認められない。

2. 強襲上陸ユニットは、もしも沿岸ヘクスがカラになると、戦闘後前進しなければならない。

3. もしも戦闘結果が沿岸ヘクスの敵戦闘ユニットを掃討しなければ、生き残っている攻撃地上ユニットとそれらを輸送している海上ユニットは、沿岸ヘクスに隣接する全海上ヘクス内の「海上」に留まる。これらは、再び海上移動損失表で解決することなしで、次のターンにそのヘクスに対する強襲上陸を実施でき（もしも海上ユニットが移動していなければ）、又は次の自軍移動フェイズの間に（海上移動によって）移動して離れることができる（そして、海上移動損失表の結果を受けることになる）。

4. 全海上ヘクス上にいる間、これらは沿岸ヘクス上の敵地上ユニットによって攻撃され得ない。ただし、艦船攻撃に参加している射程内のCD砲兵ユニットを除く。

5. 小艦隊も戦闘に含めることができ、カラになった防御側沿岸ヘクスに戦闘後前進できる。

6. 強襲上陸を実施した地上ユニットは、ターンの残りについて移動を実施できない（又はもしもそれらを輸送しているユニットが2以上の損傷ポイントを受けていたら2ターン [P B8.34c.2]）。

d. 強襲上陸ユニットは、非占有の沿岸ヘクスに対して、他の隣接沿岸ヘクスを無視して宣言攻撃を行うことができる。実際の攻撃ではないので [ヘクスがカラ]、戦闘の手順には従わない。これらのユニットの全ては、カラの沿岸ヘクス上に戦闘後前進しなければならない。

8. 7 5 MSU（集積所は不可）は、友軍戦闘ユニット又は補給ユニットに占められた沿岸ヘクスへ、輸送海上ユニットによって運ぶことができる。

a. これは、戦闘フェイズの間に、あたかも強襲上陸を行っている戦闘ユニットのごとく、沿岸ヘクス上へ移動する。現在強襲上陸を

行っている他の戦闘ユニットに伴うことができ、いったん上陸したら、上陸と同じフェイズの間に戦闘補給を提供できる。

b. いったん上陸したら、MSUはソヴィエト軍ユニットを一般補給下に置くために、補給判定フェイズの間に消費することもできるが [BSR6.53]、港湾までLOCをたどれないソヴィエト軍ユニットの降伏のサイ振りを妨げることはできない。

8.76 沿岸防衛 (CD) 砲兵の効果

a. 海上移動の間に、もしも海上ユニットが海上移動のいずれかの地点で、敵CD砲兵ユニットの射程内を通過するか [PB8.32b]、又は移動を終了すると、CD砲兵は海上移動損失表上でDRMを与える。



注意: オデッサとセヴァストポリの海上ゾーンが連結する場所 (ヘクス 2517 付近) では、CD効果の強制が意図されていない。このエリアは、ゲーム・マップに挿入マップを組み入れる必要性により取って代わられたものである。海上ユニットは、沿岸防衛砲兵の射程内で強襲上陸を実施していない限り、CDの効果なしでこのエリアに移動する。

1. 強襲上陸海上移動の最終ヘクスへの海上移動の間、そのヘクスは射程内にある全CDユニットの海上目標ヘクスとなる。あるCDユニットは、ターン毎に複数の海上目標ヘクスに影響を与えることができる [射程内の全てに影響を与えるため]。海上移動損失表の目的のため、各目標ヘクスにその支援戦力を適用するCDユニットを指定する。

例: ソヴィエト軍プレイヤーは、単一の枢軸軍CDユニットの射程内にある2つの異なる目標ヘクスに対して強襲上陸を行う。枢軸軍CDユニットは、両方の海上目標ヘクスに届く射程を持つ。このCDユニットは、海上移動損失表結果の判定の目的において、2つの海上目標ヘクスの両方に対して使用できる。

2. 射程内にある全CDユニットの支援戦力を合計する。CDユニットは、全陸上ヘクスサイド又は複数の沿岸 (一部陸地で一部海) ヘクスサイドを通過して、海上目標ヘクスを射撃できない。

3. 防御側ヘクス内の全CDユニットの支援戦力は、各海上目標ヘクスに対して2倍になる。

4. 獲得された合計は、海上移動損失表上のDRMとして適用されるCD砲兵ポイント戦力である。

注意: CDユニットは、もしも2つの海上目標ヘクスに隣接していると、2回カウントされ得る。

b. 戦闘の間に、同じCDユニットは、その砲兵支援戦力を1つの防御側ヘクスに適用できる。各CDユニットの支援戦力を、射程内の全てではなく、1つのみの防御沿岸ヘクスに適用する。戦闘については、2倍加が発生しない [2倍加は、海上移動損失表上のDRM計算にのみ適用する。: PB8.76a3]。

c. 両プレイヤーの全CDユニットは、その補給状態にかかわらず、常にそのCD効果を海上移動に対して適用する。ソヴィエト軍のCDユニットは、その機能と使用可能なASPにかかわらず、常に攻撃補給を持つ。枢軸軍ユニットは、通常の補給制限を受ける。

8.8 小艦隊 [BSR23.3に追加]

8.81 小艦隊ユニットは地上戦闘ユニットだが、特別な移動能力と制限を持つ。



8.82 小艦隊ユニットは、友軍の通常移動と友軍の自動車化移動フェイズの両方で、16ヘクスまで移動できる。これらは、対応移動フェイズの間に移動しない [HQ伝達手段がないに組み込まれていなかったため]。

8.83 小艦隊ユニットは、大河川ヘクスサイドを含むヘクス、沿岸ヘクス、全海上ヘクス上で移動できる。これらは、浅海ヘクス上に移動できない [PB8.26a]。

8.84 戦闘における小艦隊

a. 小艦隊ユニットは、常に (地上) 戦闘に参加できるが、嵐のターン中は攻撃できない。もしも嵐の天候が発生したら、海上又は沿岸ヘクス内の小艦隊ユニットは取り上げられて (天候判定フェイズの間に)、その許容移動力内にある最寄りの友軍港湾に置かれる。もしもそのような友軍港湾がなければ、ユニットは再配置されない。どちらの場合でも、ターンの残りについては静止して留まる (ただし、戦闘後退却はできる)。河川ヘクスサイドに隣接する陸上ヘクスの小艦隊ユニットは、再配置されない。

b. あるヘクス内に単独でいる時、小艦隊ユニットは防御砲兵支援を受けられない。もしも単独で攻撃していると、攻勢砲撃支援を受けられる。

c. 小艦隊は、全海上ヘクスへ退却できる。

8.85 小艦隊ユニットは、海上ゾーン内又は敵沿岸防衛砲兵ユニットの射程内の全海上ヘクス内で小艦隊移動を実施している時 (のみ (何ヘクスでも)、海上移動損失表を受ける。小艦隊ユニットは、もしも3以上の損傷ポイントを被ると沈没する (除去ボックスへ)。すでに受けた損傷のポイントを表示するため、小艦隊の上に数字マーカーを置く。小艦隊ユニットは、もしも強襲上陸又は戦闘に参加すると、ステップ損失を満たすため通常にプレイから取り去ることもできる。

8.86 小艦隊ユニットは、攻撃補給又は一般補給を要求されない。

9.0 シナリオのセットアップ方法

「次の任務は、ルーマニア油田に対する敵の航空基地として極めて危険なクリミア半島の占領である。」

—1941年8月12日付、ヒトラーの司令第34号への追捕

以下のシークエンスに従うこと。:

9.1 シナリオ選択へ

9.11 各シナリオは、以下の指定で開始される。:

- ・使用するシナリオ・カード又はマップ
- ・もしもマップQが使用されると、ソヴィエト軍と枢軸軍のセットアップ・カードを選択する。
- ・シナリオ・ユニット

9.12 全シナリオについて、以下のチャートとカードを使用する。:

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

ターン記録欄と必要に応じてその他のプレイヤー補助カードを使用する。

9. 2 マップとチャートを平らに広げる。

9. 3 チャート上にマーカーを配置

a. **VPマーカー** 勝利ポイント記録欄（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）の特定ボックス上に両マーカーを置く。

b. **ソヴィエト軍と枢軸軍の装甲／砲兵損失マーカー** シナリオの指示で特記されない限り、それぞれの損失／補充記録欄（ソヴィエト軍と枢軸軍の航空ユニット状態／ユニット再建チャート上に位置）のゼロ・ボックス内にこれらを置く。

c. シナリオの指示で特記されない限り、ソヴィエト軍と枢軸軍の補充マーカーを、ソヴィエト軍と枢軸軍の損失／補充記録欄のゼロ・ボックスに置く。

d. ターン記録欄の側にあるターン記録欄コードを参照する。ターン・マーカーを、プレイするシナリオについての開始ターン・ボックス内に置く。

9. 4 シナリオ・ユニットの配置

9. 4 1 地上、海上、航空ユニットを、セットアップ・カード上に置く。 減少面でセットアップされるユニットのボックスは、黒い三角形でマークされる。黒い三角形を持つボックスは、ユニットが裏面で置かれることを示す。なぜならば：

- a. 減少戦力
- b. 非機能ソヴィエト軍HQ
- c. 構築中の拠点
- d. 集積所面で置かれるMSU
- e. 未確認状態ユニット

9. 4 2 超重砲兵 セットアップで指定されない限り、開始時の配置において、枢軸軍プレイヤーは常にこれらのユニットを機動モード又は射撃モードで置くか選択肢を持つ。

9. 4 3 セットアップ又はシナリオ・カードで述べるステップ損失、守備隊、緊急時補給、非補給下、妨害レヴェルのマーカーを置く。開始時に置かれた全ユニットの補給状態をチェックし、補給線をたどれないユニットを非補給下としてマークすることに注意。

9. 5 開始時ユニットの移送

9. 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へ移す。

9. 5 2 指定されたマップ・ヘクス上へ、開始時の地上ユニットを置く。

9. 5 3 セットアップ・カードによって指定されたマップ上のヘクスへ、全ての鉄道堡、鉄道切断、ステップ損失、拠点のマーカー（とPB9.43のそれ）を置く。

9. 5 4 天候表 シナリオ・カード上の天候表は、もしも適用可能であれば、シナリオのマップ・エリアとマップT待機ボックスに適用する。シナリオ3.4と5の天候表は、マップQに加えてセヴァストポリ挿入マップとマップT待機ボックスに適用する。プレイヤー諸氏は、双方の同意により、いかなるシナリオでも史実天候を使用できる。

9. 6 プレイの開始

このプレイ・ブック裏表紙の拡張されたプレイのシークエンスへ進み、プレイを開始する。

10. シナリオ

10. 1 シナリオ#1：タタール壕

史実概要

1941年8月初頭、ヒトラーは第11軍に対し、短期間の戦役でクリミアを掃討し、迅速にケルチ海峡を飛び越えてクーバン地方に入り、ソヴィエトのコカサス油田を脅かすための作戦準備を命じた。ソヴィエト軍がクリミアの玄関であるペレコプ地峡を嚴重に要塞化して守備していることを、ベルリンは知らなかった。その狭さ（たった5マイルの幅）と、地形が攻撃側に何ら自然の防護を提供しない事実が陣地の戦力を引き出した。最近の野戦防御に加えて、地峡全体に及ぶ五百年前の土塁である、40から50フィートの高さで深さを持つタタール壕によって防護されていた。これらの背後で防御するのは、ソヴィエトの独立第51軍の7個師団で、北西主面軍に続いて中央主面軍の司令官の地位を最近外れた、戦争初年の不運な司令官F. I. クズネツォフ上級大将に率いられていた（彼は後に第61軍を指揮し、戦争を生き延びた）。

これに対して配置されたドイツ第11軍の一部は、いまやフォン・マンシュタイン將軍によって率いられていた。第11軍は東でもソヴィエトの大群と対峙しなければならず、エーリヒ・ハーンセン將軍に指揮される増強された3個師団の第54軍団が地峡陣地を突破するため残されていた。このため、惜しめない砲兵支援からの恩恵を受けたが、予定された後続部隊は北東部で再開された戦闘に引き抜かれ [Kiev to Rostov ゲームを参照]、弾薬は欠乏していた。

ソヴィエト軍の統率は当初から主導権を明け渡し、地峡陣地への接近路で壕内にあったソヴィエト第156狙撃兵師団の部隊をドイツが早期に掃討することを認めた。次いで9月24日、ドイツ軍の主攻が開始された。3日間の激しい強襲でタタール壕を渡り、防御地帯を10マイルの縦深で突破した。すかさずクズネツォフは、防御している狙撃兵師団に2個騎兵師団と戦車を加えて反撃した。ドイツ軍はすでに態勢を整えており、ソヴィエト軍の攻撃を容易に粉碎した。ドイツ軍の地峡エリアに向かう前進は再開されたが、ドイツ第11軍に対する重大損害と北東（このゲーム・マップ外）からのソヴィエト軍の攻撃は、第54軍団の南への進撃を完全に停止させた。クズネツォフの部隊は、一息ついた。

ドイツ軍は、10,000名の捕虜、112両の戦車、135門の砲を戦利品として得たと誇張された数字を主張したが、疑いなく彼らは勝利者だった。ソヴィエト軍はドイツ軍の動きに緩慢に対応し、優れた防御陣地でさえ保持できないことを暴露した。いまや、ドイツ軍はクリミアへの決定的な攻勢のための地保を固めたのである。

要件：

- ・シナリオ。カード#1表
- ・使用ユニット：シナリオ・カード#1表に列記

10. 1 1 シナリオの長さ 4ターンである。GT48に開始して、GT51に終了する。全ターンについて史実天候（乾燥）を使用すること。

10. 1 2 シナリオ・エリア シナリオ・カード1表上のマップを使用する。

10. 1 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. GT49から航空準備の解決を開始する。

10.14 シナリオ・特別ルール

a. BSR22.26a と b (HQの回復と任意の非機能HQの解散) の例外: 51HQは、シナリオのいかなる時にも解散できず、GT48に回復のサイを振れない。

デザイン・ノート: 極端に劣悪なソヴィエト軍の指揮統率は、ペレコプの防御陣地が失われた大きな要素だった。

b. 両陣営は、シナリオ全体について一般補給下である。MSUsと集積所は使用されない。枢軸軍プレイヤーは、GTs48から50を通して攻撃補給を無視し、GT51に攻撃補給を持たない。ソヴィエト軍プレイヤーは、ゲーム全体について攻撃補給下である。

c. どちらの陣営も、補充や新たな拠点を受け取らない。

d. 鉄道移動は認められない。

10.15 勝利条件

a. 枢軸軍プレイヤーは、もしもシナリオの終了までに以下のヘクスの全てを占領して保持すると勝利する: 3606、3705、3708、3808と5以下のステップを失う。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも枢軸軍の勝利条件を妨げるか、奪取されたヘクス数にかかわらず、枢軸軍プレイヤーが5を超えるステップを失うと勝利する。

史実の結果: ソヴィエト軍の勝利。ハンセンの軍団は、ヘクス3708と3808内の要塞化陣地を奪取できなかった。

10.16 プレイ・ノート 勝利の負荷は枢軸軍プレイヤーにかかっている。なぜならば、枢軸軍は優勢な部隊を使用可能だからである。最初の任務は、2つのPerekopヘクス(3606と3705)を完全に掃討することである。最良の戦略は、潜在的な枢軸軍の損失を限定してソヴィエト軍の損失を最大化するため、同時に1つのヘクスに圧倒的な戦力を集めることだが、それは最高の戦略ではない。両ヘクスが掃討されるときにのみ、枢軸軍部隊は最終目標ヘクスを奪う攻撃の前にソヴィエト軍部隊を損耗させるべく展開できることになる。もしもヘクス3606と3705の掃討に2ターンかかると、抜け目ないソヴィエト軍プレイヤーは、GT51に枢軸軍の攻撃補給がない時にのみ、枢軸軍部隊がヘクス3708と3808を攻撃できることを保証するため、最低限の裸ユニットを背後に残すことができる。おそらく、ヘクス3708と3808の正面でユニットを犠牲にすることをソヴィエト軍プレイヤーに強制するため、最初の2ターンに早期のステップ損失の危険を冒す方がよい。攻撃補給なしのGT51の攻撃成功を認めるため、ソヴィエト軍を十分に弱体化させる必要がある。ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍部隊を2ターン又は可能であればもっと長く、釘づけにするため、ペレコプ地峡の2つの要塞化ヘクス内の全ユニットを犠牲に供する覚悟をしなければならない。非機能状態の第51軍HQを持つため、ユニットを前方(又は後方)へ移動させるのは冒険だが、あなたの騎兵師団は自動車化移動フェイズに移動させることができ、ターン毎に2ユニットが移動できることを忘れてはならない。加えて、第3クリミアDNO師団は非機能状態の第51軍HQの指揮範囲外で開始するため、指揮範囲内で開始するユニットの限定された移動に加えて、1つの完全な通常移動を行える。最も不可欠な任務は、GT51に効果的な防御のための十分な戦力を保持する一方で、最終目標ヘクスを固めるために最小限のユニットを配置することである。これには、スキルが要求されることになるだろう。

学習シナリオ戦闘指導書

状況: シナリオのGT48で、枢軸軍移動フェイズ完了時の枢軸軍とソヴィエト軍ユニットの指導書マップ上の位置を示す。枢軸軍プレ

イヤーは、ヘクス3606と3705に攻撃宣言を行う。通常、宣言攻撃マーカーが両ヘクス上に置かれることになるが、防御ユニットが良く見えるよう割愛されている。

ソヴィエト軍の対応はない。非機能のソヴィエト第51軍HQの指揮範囲内について対応は不可能で、唯一の自動車化ユニット(第5(+))戦車連隊は、すでに枢軸軍ZOC内にある。



枢軸軍戦闘フェイズ

1) CAS任務(枢軸軍の配置) 枢軸軍プレイヤーは、全力でヘクス3606を攻撃することに決め、表面を伏せた以下の航空ユニットをそのヘクスに置く: 1つのBF109E、1つのBF109F、1つのJU87。Ju87は戦闘機に対して脆弱だが、AAのサイ振りを通しやすく、2のCAS値を持っているため、戦闘機の護衛は最大限とする。枢軸軍プレイヤーは、防御ヘクス3705にもCAS任務を行い、両ヘクスが同じ数の航空ユニットを持っていると見せかけるために、1つのJu88、1つのHE111、1つのダミー航空ユニットをヘクス内に置く。

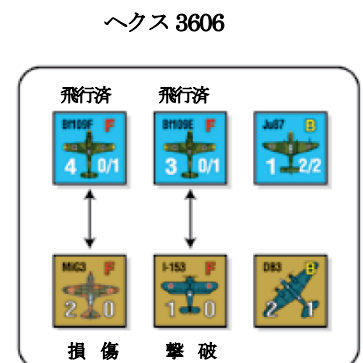
2) CAS任務(ソヴィエト軍の対応) ソヴィエト軍プレイヤーは、主攻撃がヘクス3606を陥落させるのではないかと気づき、以下の航空ユニットをヘクス上に置く: 1つのMig3、1つのI-153、1つのDB3爆撃機。彼はそこにある枢軸軍戦闘機が1つのみであることを期待し、もしも主導権を獲得すれば自軍最良の戦闘機で任務航空ユニット(できればJu87)を攻撃できる。

彼は、残っている2つの自軍航空ユニット(1つのI-16戦闘機と1つのDB3爆撃機)をヘクス3705へ置く。

3) 航空戦闘:

a. **ヘクス3606.** 枢軸軍プレイヤーは、自軍航空ユニットを明らかにし、これはCAS任務なので自軍戦闘機ユニットが射撃又は任務ユニットであるのかを宣言する必要がなく、射撃ユニットであることのみが可能である。枢軸軍プレイヤーは、航空主導権のためにサイを振り、3を獲得する。枢軸軍の主導権である。枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍射撃ユニットに対抗することを自軍射撃ユニットに命じる。—Bf109 vs Mig3とBf109E vs I-153。

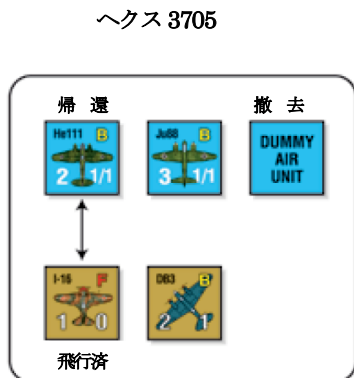
全て射撃ユニットが交戦するので、任務ユニットは航空戦闘の一部ではない。枢軸軍プレイヤーは、自軍戦闘機の被害を最小限にする一方、両ソヴィエト軍戦闘機を撃破又は損傷させる良い機会を得ることを期待する。ソヴィエト軍は、両戦闘でうまくなかった。I-153



ユニットは撃破され MiG3 ユニットの損傷したが、どちらのサイの目も枢軸軍戦闘機を損傷又は撃破させるには不十分だった。ソヴィエト軍プレイヤーは、航空戦闘を回避した方が良かったかもしれない。GT49に、枢軸軍プレイヤーは両方のJU87を使用できることになる。なぜならば、彼は戦闘機ユニットで両者を適切に護衛できるからである。

b. ヘクス 3705. 枢軸軍

航空ユニットは表面に返され、ダミー・ユニットが取り去られる。主導権のサイ振りは9で、ソヴィエト軍プレイヤーは戦闘でHE111爆撃ユニットへの攻撃を命じ、帰還を強制させるのに十分な目を振る。



4) AA射撃。 両方の

宣言攻撃で、各陣営は任務ヘクス又は隣接ヘクス内に歩兵師団を持つため、両陣営がAAのサイ振りを行う。どちらの陣営もAAユニット又は範囲内の機能HQsを持たないため、サイの目に+DRMはない。Ju87は-1 DRMを持つ。

任務ヘクス 3606	サイの目	結果
Ju87 (枢軸軍)	4 (-1) = 3	効果なし
DB3 (ソヴィエト軍)	10	損傷

DRMsは適用されない。DB3は帰還して飛行済ボックス内に置かれ、損傷したJu88は損傷ボックス内に置かれる。

5) 戦闘比

a. ヘクス 3606. 枢軸軍プレイヤーは、以下の地上ユニットで攻撃する。:

ユニット	ヘクス	攻撃戦力
第73師団	3505	8
第190AG大隊	3505	2
SS LAH 搜索	3505	2
第46師団	3605	8
合 計		20

ユニット	ヘクス	攻撃戦力
第49砲兵連隊	3405	3
I-814 超重砲兵	3503	2
第641超重砲兵	3504	2
合 計		7

全ての砲兵は、ヘクス 3606が射程内である。ヘクス内に非破壊陣地が存在するため、超重砲兵は参加できる。理論的には、支援戦力が攻撃戦力を超過しない限り、射程内の4砲兵ユニットに追加して射程内の4超重砲兵ユニットまでが参加できる。

合計攻撃戦力=27 ポイント

b. ヘクス 3606. ソヴィエト軍の防御戦力

ユニット	ヘクス	攻撃戦力
第106師団	3606	4
第5(+)戦車連隊	3606	1
合 計		5

ユニット	ヘクス	攻撃戦力
第52砲兵連隊	3706	1
合 計		1

合計防御戦力=6 ポイント

基本戦闘比: 27 対 6 = 4 対 1

6) サイの目修正

ソヴィエト軍非破壊陣地線	+1
ソヴィエト軍非破壊拠点	+1
枢軸軍超重砲兵*	-2
CAS (Ju87)	-2
実質DRM	-2

*各超重砲兵ユニットは、非破壊陣地の1つの+1 DRMを相殺できる。

ソヴィエト軍プレイヤーは、このヘクスに追加退却命令を発したいところだが、自軍HQsが非機能状態なので不可能である。枢軸軍プレイヤーは、命令を発することによって特典を獲得しないので、行わない。

7) 戦闘解決。サイの目は5である(-2 DRMによって3へ修正される)。枢軸軍プレイヤーは、戦闘結果表の4対1のコラムを調べる。結果は2Rである。ヘクス 3606内の防御側ソヴィエト軍は、2ステップを失い、2ヘクス退却しなければならない。ソヴィエト軍プレイヤーは、攻撃の機会があるとは考え難いため、1ステップの第5(+)戦車連隊を取り去り、第106師団を1ステップだけ減少させ、減少戦力師団をヘクス 3707へ退却させる。枢軸軍プレイヤーは、第73師団のみをヘクス 3606へ前進させることを選択する。最初の宣言戦闘は完了である。

8) ヘクス 3705内の2番目の宣言戦闘。2番目の攻撃についても、同じシーケンスに従う。これは、実施される牽制攻撃である。第271ソヴィエト軍師団は、ドイツ第46師団によって占められたヘクス内にZOCを及ぼすため、もしも第46師団自体が攻撃していると攻撃されなければならない。

a. 敵対している戦力は4対4=1対1戦闘比である。

b. ソヴィエト軍は、非破壊陣地線と拠点のために+2 DRMも持ち、攻撃側の枢軸軍は非破壊陣地を攻撃している工兵効果についての-1 DRMでのみ相殺できる。航空DRMsはない。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、この戦闘に退却不可命令を発したいところだが、再びできない。ただし、枢軸軍プレイヤーは、重大なステップ損失の可能性があるように見えるため、攻撃側に追加退却命令を発する。

9) 戦闘解決。攻撃側のサイの目は10で、+1 DRMによって11に修正される。攻撃側は、2ステップ損失することを要求されるが、追加退却命令によって損失は1ステップだけ減少する。ソヴィエト軍は、損失を被らない。工兵効果が適用されたので、ステップを損失しなければならない。工兵ユニットは、減少面に裏返される。攻撃側は3ヘクス退却しなければならない、ソヴィエト軍プレイヤーは退却略を選択する。両ユニットは、ヘクス 3702へ退却させられる。戦闘は終了する。



GT48の枢軸軍戦闘フェイズ終了時

枢軸軍の自動化移動フェイズ：

枢軸軍プレイヤーは、第190突撃砲とSSLAH搜索の両ユニットをそれぞれのMAの1/2まで移動させることができるが、必要であれば、ソヴィエト軍戦闘フェイズの間の対応ユニットとして、そこに留めることが好ましい。

枢軸軍工兵フェイズ：

1) 第73師団は、ヘクス3606を占める。師団であるため、陣地線を破壊して拠点を取り去る能力を持つ。ここでそれを行う。ソヴィエト軍の拠点は取り去られ、ヘクス3606内に陣地線破壊マーカーが置かれる。いまや陣地線が破壊されて拠点が取り去られたので、枢軸軍プレイヤーは未来のターンにヘクス3606を通して補給をたどり、道路移動を行い、鉄道ヘクスに変換できることになる。

2) 枢軸軍プレイヤーは、両方の超重砲兵ユニットを機動面に返す代わりに、射撃面のままにしておくことを選択する。両者は、次のターンのヘクス3705に対する攻撃に必要となる。

ソヴィエト軍の選択肢

反撃：非常に悪いアイデア。有利な戦闘比を得ることはなく、枢軸軍プレイヤーは退却不可命令を発することにより+1DRMを創出し、準備ボックス内には別のJu87がソヴィエト軍戦闘機の迎撃を心配する必要がある+2DRMsを加えるために待っている。

前進防御：やはり良いアイデアではない。ヘクス3705内の不運な第271師団以外で、もしも攻撃されるとあなたは+DRMsの防御地形を持たない。追加退却命令は、発せられない。あなたは強力な枢軸軍に弄ばれ、何ら得るところなく複数ステップを失うことになるだろう。

後退と停滞：ベストの機会。騎兵と砲兵をヘクス3706からイシュン [Ishun] 正面の拠点まで退却させる。第106、第156、第271師団はそれらの運命に任せ、時間を稼ぐ。残っている2つの拠点ヘクスの1つを失うことができるので、1つを他方よりも強力に防御することを望める。GT49の移動フェイズに移動した最初のユニットは、非機能状態の第51軍HQであるべきである。あなたのHQが機能状態に回復し、致命的なGT51のために退却不可命令を発することを望める。

10.2 シナリオ#2：オデッサ：英雄都市

「オデッサは絶対に降伏してはならず、死守されなければならない。黒海艦隊は、この任務を全力で支援すべし。」

—スターリン、1941年8月5日

史実概要

8月8日、ルーマニア第4軍は、ルーマニア軍最高司令部から敵をドネツ川の彼方へ敗走させ、オデッサを占領すべしとの命令を受けた。ドネツ川を防御しているソヴィエト軍部隊は、ここまで北部のウマーニ（ゲーム・マップ外）での大敗北により潰走していた。

防御しているソヴィエト軍の独立沿海軍は、G. P. サフロノフ将軍に指揮されており、27,500名を持つだけだった。観戦者たちは、これらを圧倒することを期待した。これに対するルーマニア第4軍はニコラエ・チュペルカ将軍に指揮され、間もなく160,000名、砲1,100門、戦車70両になろうとしていた。

総体的に、防御側のソヴィエト軍は、当初特に装備や編成が優れていたわけではなかったが、激しく抵抗した。集中した環状陣地によって良く防護され（大部分が市民労働者によって構築された）、歩兵や艦砲射撃支援を提供するソヴィエト黒海艦隊によって支援されていた。ソヴィエト軍は、陸上と海上の両砲兵を連携させた効果的な支援システムも確立していた。加えて、ソヴィエト軍は予備として装備貧弱な10,000名の兵士も確保していた。ただし、ソヴィエト軍の成功の本質は、海上からオデッサを増強する能力にあった。攻囲戦の73日間に海上から送られた数千名の増援と大量の軍事物資がなければ、オデッサは瞬間に陥落していただろう。

オデッサ攻囲戦は、3段階で行われた。最初は、8月5日から8日にかけて行われ、陣地帯の周囲を完全に包囲してパンチを繰り出すことを意図した2つの強襲だった。これらの初期の攻撃は、ルーマニア軍にとって酷い大損害となり、2番目の大規模強襲終了時には、ソヴィエト軍は外郭線から追い出された。ルーマニア軍が獲得した最も重要なものは、東部戦区における海 [ヘクス2110] への前進で、これによってオデッサを砲撃観測下に置いた。

攻囲戦の第2段階は、大部分の戦闘が南部戦区へシフトした。ルーマニア軍は、新たな師団を投入して確固として進み、タートルカ [ヘクス1812] まで前進してダルニクにあるソヴィエト軍の主要飛行場を封鎖した。ルーマニア軍は未だに突破を達成できず、莫大な損害を出し続けた。9月9日、チュペルカは、前防衛相イオシオフ・イアコビッチ将軍と交代させられた。

何ら現実策を持たないイアコビッチは、予想された通りたちまち血みどろの正面突撃で師団をすり潰した。弱点を突いて、ソヴィエト軍は9月22日に東部戦区で奇襲を発動した。黒海艦隊の艦砲に支援された強襲上陸は、ルーマニア軍をオデッサ港から押し出して防戦に追いやった。9月30日、今や新たなドイツ軍の攻勢（シナリオ#3を参照）に脅かされているクリミア半島を増強するため、モスクワはオデッサからの撤収を命じ、10月初旬に沿海軍司令官としてI. Y. ペトロフ将軍を任命した。ソヴィエト軍は、2週間以上にわたって撤収を成功裏に行った。10月15~16日の夜間、最後に残された35,000名の兵士が撤収したが、多くの重火器が遺棄された。攻囲戦の時期に、おそらく100,000名の兵士、150,000名の市民、200,000トンの物資が撤収したが、枢軸軍の制空権下で航空攻撃のために数隻の艦船を失ったものの、信じられない成果だった。

撤収の前、ソヴィエト軍はオデッサ防衛におそらく120,000名を投入し、41,258名が失われたことを公式に認めた。オデッサではほぼ360,000名のルーマニア軍が闘い、111,265名が死傷のために脱落した。ルーマニア軍は、未熟練、不十分な装備で開始し、機関銃と陣地に対する歩兵の集団攻撃で大きな損害を被った。ソヴィエト軍は、ルーマニア軍の戦術を予想ができて連携に欠けると評した。準備なしで攻撃する最初の判断は、ルーマニア軍が再び一斉総攻撃を行うための十分な兵力を奪うほど多くの死傷者を出させた。

ルーマニア第4軍は、ほぼ1年間にわたり活動を行わなかった。いくつかの潰滅師団は、1944年になるまで闘わなかった。撤収したソヴィエト軍部隊は、一カ月以内にクリミア半島での闘いに戻った。

ルーマニア軍は、最終的に自らの手でオデッサを占領したことにより、いくらかの威信を得たが、その勝利は多くの師団が被った損害に比して空しいものだった。さらに悪いことに、大量虐殺はソヴィエト連邦に対するルーマニアの戦争継続意欲を大いに蝕んだ。

要件：

- ・シナリオ・カード# 1 裏（オデッサ・マップ）
- ・シナリオ・カード# 2 表（枢軸軍とソヴィエト軍のセットアップと増援）

10.21 シナリオの長さ。 33 ターンである。GT27 から開始してGT59に終了する。GTs 27 と 28 については、史実天候を使用する。残る全ターンについては、天候表で解決する。

10.22 シナリオ・エリア。シナリオ・カード1 裏

10.23 配置

- a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。
- b. GT28 から開始して、航空と海上の準備を解決する。
- c. 全てのソヴィエト軍MGユニットは、確認状態でセットアップされる。

10.24 シナリオ特別ルール

- a. ソヴィエト軍プレイヤーは、一定の増援、全ての補充、海上ユニットのために、シナリオ・カード# 1 裏のセヴァストポリ待機ボックスを使用する。地上ユニットは、海上輸送手順によってのみ退出できる。枢軸軍の進撃のため、オデッサとセヴァストポリ待機ボックスとの間に直接的な陸上連結はない。セヴァストポリ待機ボックスについては、ルールPB2.12を適用し、マップT待機ボックスと同様に使用する。

b. 補充と拠点

- 1. GT30 から開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはターン毎に1つのタイプIRPを受け取る。セットアップ・カード上にマークされない限り、全て Sevastopol に受け取られる。
- 2. 枢軸軍プレイヤーは、セットアップ・カード上に表示された補充のみを受け取る。基幹から回復したユニットは、西端を通してプレイに復帰する。
- 3. ソヴィエト軍プレイヤーは、GT30 に開始してターン毎に1拠点の割合で拠点構築を実施できる。これらは、オデッサ・マップ・ヘクス 2011 から9ヘクスを超えた場所に構築できない。
- 4. 枢軸軍プレイヤーは、拠点を構築できない。
- c. 両陣営は常に攻撃補給を持ち、MSUs は使用しない。一般補給の制限は適用する。例外：ソヴィエト軍ユニットは、友軍港湾へLOCをたどれない場合のみ、降伏についてサイを振る [PB7.6]。
- d. BSR22.26.b（任意の非機能HQ解散）を停止する。沿海HQは、回復のサイ振りをパスすることによってのみ有効性を回復できる。
- e. 全てのソヴィエト軍砲兵、沿岸砲兵、海上ユニットについて、ルールPB7.34 と 7.35 を適用する。

- f. このシナリオでは、ソヴィエト軍HQは、単一の戦闘で攻撃又は防御している時にその支援戦力を組み合わせることを認めるため、砲兵と共にスタックしていることを要求されない。マップ上の砲兵ユニットは、やはりマップ上にあるHQの指揮範囲内にいることの

みが要求される。それでも、HQの航空妨害は宣言戦闘に組み合わせることができる砲兵の合計数を減少させる。

g. 艦砲支援。 地上ユニットに艦砲支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニット組合せの制限内 [並びにPB7.34.a] に含まれ、他の砲兵と組み合わせている時に機能HQの範囲内にいなければならない [PB8.6 も参照]。海上ユニットは、その準備状態にかかわらず、砲兵支援（攻撃又は防御）を実施できる。

h. 両陣営の沿岸砲兵は、全ての通常砲兵手順を実施できる（PB8.32の効果に加えて）。

i. 枢軸軍の航空ユニットは、GT40 が開始されるまで極地的戦術優位性が認められない。もしも航空主導権表上でこの結果が発生すると、異なる結果が獲得されるまで再びサイを振る。

j. ルーマニア軍ユニットのみを含んでいる防御側ヘクスには、退却不可命令を発することができない [PB7.43]。

k. 渡河の目的において、ドネツ [Dnester] 川を大河川として扱うこと。

1. GT59 以前に撤収を完了していない全ソヴィエト軍ユニットは、勝利ポイントの計算についてカウントされる。

10.25 勝利条件

枢軸軍プレイヤーは、もしもいずれかの時点で自軍戦闘ユニットが両オデッサ・ヘクスを同時に占めると、作戦的勝利で勝利してゲームは終了する。さもなければ、プレイヤー諸氏はシナリオの勝者を決定するために勝利ポイントを得点する [シナリオ・カード# 2 表を参照]。

10.26 プレイ・ノート

枢軸軍：史実では、ルーマニア軍が惨めに失敗して甚大な損害を出したため、対応している戦術が相対結果を生み出すことになる。もしも計画以前にVPヘクスを奪取するために力押しし、増援プール集団のためのVP減少を抑えたと、おそらくオデッサが撤収する前に占領することなく、ルーマニア軍は燃え尽きてしまうだろう。ルーマニア軍は工兵を持たず、砲兵は有効に支援できず、妨害できるルーマニア航空ユニットはない。スタッキング値が高いため、隣接するソヴィエト軍ユニットを低戦闘比で攻撃することなしで、高い戦闘比を達成することはより困難である。ほぼ攻撃する各ヘクスが拠点を含み、恐ろしいアスタリスク結果が多くのステップを要求することになる。おそらく、異なるアプローチを取るべきである。VPsで勝利するのは忘れること。提供された各枢軸軍増援プール集団を投入すること。時間を有効に使うこと。攻撃地点を選ぶこと。可能な限り最大限に高い戦闘比で攻撃し、隣接するソヴィエト軍ヘクスに対しては1対2未満の戦闘比で、追加退却命令を付けて攻撃すること。大部分の場合、ソヴィエト軍はセヴァストポリヘターン毎に1つのIタイプ補充ステップに限定される。ターン毎に、コンスタントに2以上のソヴィエト軍ステップを除去し、自軍の損害を耐えられる範囲に抑えられたら、ソヴィエト軍の防御地域を縮小させ続けることになる。枢軸軍成功の鍵の1つは、沿岸上の枢軸軍CD砲兵ユニットを、オデッサ港を射程内に収めて配置することである。射程内のCDユニットと海上移動妨害ボックス内で妨害している航空ユニットは、海上移動損失表上のサイ振りに悪夢をもたらすことになる。補充ステップを持ってくるのが非常に難しくなり、オデッサ港内の海上ユニットへの艦船攻撃は、部隊を輸送する代わりにセヴァストポリで数ターン修理のためにサイを振らせることになる。このシナリオに勝利するのはそれでも困難ではあるが、達成可能である。

ソヴィエト軍：あなたは、綱渡りをしなければならない。あなたが持つ各ステップが価値を持つ。低戦闘比で攻撃させて攻撃側の死傷を増加させるため、可能な限り前方で一定の戦力を保持して防御しなければならない。拠点内で防御している5又は6の防御戦力ポイントは、同数の砲兵支援ポイントによって増加され、ルーマニア軍がこれを圧倒することが非常に困難な障害となる。低戦闘比は、重要な+1 DRMを獲得するための退却不可命令を発することを認め、追加のステップがかかるR結果の可能性を抑える。ただし、あなたは常に拠点内のスタックが包囲され得る、潜在的な枢軸軍の前進について留意しなければならない、これらのユニットを救う唯一の選択肢は退却して離れることのみである。ときには、数ターン抵抗するための時間稼ぎに、包囲されたいくつかのユニットを犠牲にする方が良い場合もあるが、後にユニットが必要な時にそれらを撤退させなければ多くの時間がかかるので、単一ステップを背後に残して1ターン以上の遅延を引き出すのである。戦闘機航空ユニットの最良の使用法は、沿海軍HQに対する直接的な妨害任務に対抗することだろう。もしも成功すれば、これらの妨害任務は退却不可命令の数を減少させ、あなたが受け取れる砲兵支援の量を限定することになる。オデッサの北と東の沿岸線は、可能な限り枢軸軍プレイヤーに与えないこと。もしもこれらの沿岸上に枢軸軍CD砲兵が配置できたら、困難な事態を招くことになるだろう。

10.3 シナリオ#3：クリミア：セヴァストポリへの道

「いかなる状況下でもセヴァストポリを諦めず、全部隊を持って防衛すべし。」

—スターリン、1941年11月7日

史実概要

イシュン [Ishun] 地区まで押し込まれて以来、ソヴィエト軍は多忙を極めた。彼らはイシュンを地雷、鉄条網、待ち伏せ戦車、砲塔座、遠隔操作火炎放射器で要塞化した。ソヴィエト軍のクズネツォフ上級大將は、第51軍の指揮を執り続けた。彼は防衛体制全体に沿岸線を含む戦前の計画に固執し、おそらくそれが戦闘で負担になった。プラス面では、彼の部隊は良く陣地化され、間もなくオデッサから撤収した部隊が増強される望みがあった。しかし、ドイツ軍が攻撃した時、これらの部隊はいまだにセヴァストポリで再編中だった。

フォン・マンシュタインに率いられたドイツ第11軍は、やはりより多くの砲兵と航空支援で増強されたが、数両の突撃砲以外に装甲部隊を持たなかった。攻撃を先導したのは、再びハンソンの第54軍団だったが、この当時多数の支援部隊が予備の第30軍団と共にあった。イシュンの陣地を粉碎するために10日間を要し、10月29日に決定的な突破を達成した。イシュンの突破は完璧で、歩兵部隊が約4日間で中央クリミアを奪取した。11月3日にフェオドシア [Feodosia]、11月16日頃にケルチ地区の最終抵抗を掃討し、後方のセヴァストポリだけが保持されて残された。11月の泥濘にもかかわらず、これは驚異的なペースだった。イシュン地区での闘いは、ドイツ軍に死傷者7,286名の大きな損害を与えたが、ソヴィエト第51軍は捕虜だけで26,000名を被って消失した。

マンシュタインは、当初迅速な自動車化機動でセヴァストポリの占領を望んだが、急進撃のための自動車化部隊と十分な空軍力を欠いていた。機動性を回復するため、彼はいくつかの小自動車化ユニットをツィーグラー旅団に統合し、歩兵の前方を行かせた。これは良く機能した。歩兵部隊の前方で11月2日にバフチサライ [Bakchisarai] を占領し、ソヴィエト軍の退却を断ち切るために道路障害を構築した。しかし、ソヴィエト軍は山岳道路に沿ってツィーグラーの戦隊を迂回移動することで、いくつかの重要な部隊を何とか要塞地帯に滑り込ませた。その他の部隊は、アルシュタ [Alushta] まで山岳を通して直接長いルートを取り、やがて沿岸道路沿いに進んだ。全部で約27,000～30,000名が陸上を越えて要塞に入り、すでの海軍基地に存在したか又は最近海輸された約23,000名と合流

した。第51軍HQが完全な恐慌状態でケルチ半島へ向けて撤退する間、セヴァストポリのソヴィエト軍部隊は準備を整えた。海軍基地は、セヴァストポリ防衛区として再編された。オクチャプリスキー提督が指揮を執り、後にオデッサから到着したペトロフ少将の沿海軍が組み入れられた。實際上、沿海軍はセヴァストポリ周辺における地上戦闘の大部分について責任を持つが、その指揮権はこの地域での共産党による戦争努力の(典型的な)全体指導の一部だった。これは、ソヴィエト軍の指揮をドイツ軍と比較して機能不全にしたが、より固い結束と意思疎通が向上の機会を認めた。プラス面としては、オデッサで成されたのと同様に、セヴァストポリが広範囲にわたる防衛計画を整えていたことである。

7月までに、セヴァストポリの部隊と市民は、大戦前のいくつかの大口径海軍砲台と、戦争以前からの巨大で古めかしい要塞に連携した防衛壁を構築していた。三重の防衛環が計画されたが、2つの主要なラインを建設する時間しかなかった。かなり後に、これらの防衛線は、追加の陣地が構築されるに従って重要視されなくなった。当初の部隊は一握りだったが、沿海軍の復帰と日々の海上からの増援は、ドイツ軍の主攻勢が開始される時までに約60,000～70,000名に増強された。

11月4日、ドイツ軍最初の部隊がセヴァストポリ郊外にたどり着いた時、集中した攻撃が要求されていることは明白だった。11月10日、マキシム高地へ集中攻撃を行うために行軍した第50と第132師団は、真剣な攻撃を開始した。ソヴィエト軍は、時を得た予備の配置と艦砲射撃により対抗した。これは、多くの不本意なドイツ軍攻撃のパターンとなり、11月15日にマンシュタインは攻勢の中止を要求した。彼の第11軍は、僅かな成果と引き換えに2,000名の死傷者を被り、初期の痛手から十分に回復していなかった。次の攻撃は、十分に準備された慎重なものでなければならなかった。

要件：

- ・マップQ
- ・枢軸軍セットアップ・カード1表
- ・ソヴィエト軍セットアップ・カード1表
- ・使用ユニット：シナリオ・セットアップ・カードを参照。

10.31 シナリオの長さ。 16ターンである。GT60から開始してGT75に終了する。GTs60と61については、史実天候を使用する。残る全ターンについては、天候表で解決する。GTs66と74の天候表コラムの変更に注意すること。

10.32 シナリオ・エリア。 マップQとセヴァストポリ挿入マップを使用する。

10.33 配置

- ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。
- GT61から開始して、航空と海上の準備を解決する

10.34 シナリオ特別ルール

- 限定された枢軸軍の鉄道移動が認められる。

1. 枢軸軍の鉄道変換、マップQ：ターン毎に4鉄道変換ポイント(RCPs)。変換は、ヘクスQ2701で開始しなければならない。

2. 未完成鉄道。プレイの開始時、鉄道ヘクス2701と3607を鉄道切断マーカーでマークする。これらの鉄道ヘクスは、変換されるまでどちらの陣営によっても使用不可能である[BsRs19.2と19.3]。枢軸軍プレイヤーは、GT69になるまでこれらのヘクスの変換を開始できない。

3. 枢軸軍の変換された鉄道の許容量：ターン毎に2スタッキング・ポイント、マップQのみ、変換された鉄道ヘクス上のみ。

4. 捕獲されたソヴィエト鉄道の使用 [P B2.34]。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス 2601 内に捕獲鉄道堡マーカーを持つ、マップ上の1つの鉄道線を持って開始できる（これは、前方捕獲鉄道堡ヘクスである。後方捕獲鉄道堡ヘクスは、マップ外のサポロジェ [Zaporozhe] にある）。

5. 枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 12 ヘクスまで、1つのみの捕獲鉄道線を伸ばすことができる [P B2.34b]。捕獲鉄道線は、限定的な一般補給を提供する。

6. 枢軸軍の捕獲鉄道線許容量: シンフェローポリ [Simferopol] が占領された後のターンになるまで、ターン毎に0スタッキング・ポイント。以降は、ターン毎に1スタッキング・ポイント。

7. いったん変換と捕獲の両鉄道線が機能状態になり、シンフェローポリ [Simferopol] が枢軸軍支配下であると、最大許容量は3スタッキング・ポイントである（変換線について最大2と捕獲線について最大1）。

デザイン・ノート: 枢軸軍の鉄道許容量がこの時期非常に低いのは、サポロジェ（競技エリアの北）からの捕獲車両と機関車に依存していたためで、後にシンフェローポリで捕獲した5両の機関車と80両の鉄道車両によって補填された。

b. ソヴィエト軍の鉄道移動は認められる。ソヴィエト軍の鉄道許容量は、ターン毎に合計3スタッキング・ポイントで、マップQとセヴァストポリ挿入マップを統合したものである。

c. 補給

1. 枢軸軍の補給源: ヘクス: 2401、2601、3401、4801、5001。
2. 枢軸軍プレイヤーは、いずれかの北端補給源ヘクスに、ターン毎に2攻撃補給ポイントを受け取る。
3. ソヴィエト軍の補給源: マップT待機ボックス。
4. ソヴィエト軍プレイヤーは、マップT待機ボックス内に、ターン毎に1ASPを受け取る。

注意 (1): 両プレイヤーは、いかなる友軍港湾でも一般補給を受け取るが、これはその港湾の現行許容量に限定される [P B8.4]。

注意 (2): 枢軸軍の第147沿岸砲兵ユニット（ヘクス2107内）は、錨泊地上にあるので一般補給下にある。

d. ソヴィエト軍プレイヤーは、開始時に1つの強制攻撃を持ってプレイを開始する [B S R12.4]。

e. 挿入マップ上にいる間、ソヴィエト軍HQは単一の戦闘で攻撃又は防御している時に、砲兵ユニットの支援戦力を組み合わせることを認めるため、それらとスタックしていることを要求されない。挿入マップ上の砲兵又は海上ユニットは、やはり挿入マップ上のHQの指揮範囲内にいることのみが必要となる。航空妨害は、宣言戦闘に組み合わせることができる砲兵の合計数を減少させる。

デザイン・ノート: セヴァストポリの砲兵は、単一司令官の下に編成され、要塞地域内の全ての砲タイプの70を超える砲台を集中統括指揮していた。

f. **艦砲射撃支援。** 地上ユニットに砲兵支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニット統合制限内に含まれ [並びにP B7.34.a]、その他の砲兵と組み合わせる時に機能HQの範囲内にいなければならない [P B8.6も参照]。海上ユニットは、その準備状態にか

かわらず、砲兵支援（攻撃又は防御）を実施できる。

g. **枢軸軍の特別増援プール集団1 (SS LAH 旅団)。** シナリオ1でのこの集団の1ユニットの使用は、集団の承認を与えない。

史実ノート: この集団は、ゲーム・エリアの北部でのソヴィエト軍南方正面軍による攻撃に対して増援する必要のため、クリミアから転進(永久に)された [Kiev to Rostov ゲームのシナリオ3を参照]。

h. **枢軸軍の特別増援プール集団2 (ツィーグラール旅団)。** このユニット変換は、ゲームの間に一度のみ行うことができる。変換は、が指定されたターンに終了し、元の2ユニットがツィーグラール・ユニットの代わりにプレイに復帰する。

10. 35 勝利条件

VPヘクスと勝利レベルについては、シナリオ3VPカードを参照。

10. 36 プレイ・ノート

枢軸軍: 最初の目標は、ジャンコイ [Dzhankoy] の鉄道交差点でなければならない。ソヴィエト軍プレイヤーは、史実の指示で前衛防御策を取り、GT65の後に占領することによる枢軸軍VPの減少は、時間とユニットを交換する十分な理由を提供する。あなたの軍は優勢だが、ソヴィエト第51軍に圧勝するために十分な機動性をほとんど持たない。ツィーグラール旅団は一時的な支援だが、自動車化突破部隊としての価値は少なく、ライブシュタンダルテ旅団を数ターン使用可能にするため、VPsを支払うべきである。これで、ケルチ又はセヴァストポリへの障害になるソヴィエト軍ユニットを異にはめて撃破するための能力を持つことになる。優勢な制空権は、攻撃に最大限使用するだけでなく、第51軍HQを妨害するためにも使用すべきだ。これは戦闘フェイズ毎に1つのみの命令を発することができるが、1つの命令でも多過ぎる。妨害は、ソヴィエト軍の鉄道増援を戦闘地域で停止させることも強制する。GT68に大部分の航空支援を失うため、イシュンとジャンコイ周辺のソヴィエト軍を迅速に打ち破り、海上移動妨害と艦船攻撃により多くの時間を割かなければならないことになる。ソヴィエト軍の陣地が弱体化するに連れて、ケルチ半島の掃討とセヴァストポリ陣地の弱体化という、相反する目標に自軍部隊を振り分けなければならない。あなたの部隊は、両方の任務を行うには不十分なので、より高いVP合計を得るために、ケルチ半島を掃討するための十分な部隊を送ることが良いアドバイスになるだろう。なぜならば、防衛が困難なシナリオVPsは、この地域内に大量にあるからである。確かに、セヴァストポリを積極的に攻めれば、それに見合うステップ損失を与えることは保証するが、ここでは地形と陣地がソヴィエト軍に有利である。ソヴィエト軍プレイヤーに、ケルチではなくセヴァストポリを増援するために海上輸送をつぎ込むよう強要すべきである。ソヴィエト軍プレイヤーは、ケルチ周辺の地域を艦砲射撃に支援されたミニ要塞に変えることができるので、CD砲兵をあなたの部隊に随伴させ、ソヴィエト軍海上ユニットに港湾を利用させなくしなければならない。

ソヴィエト軍: このシナリオでは、あなたの任務はより達成困難である。イシュンとジャンコイ周辺を強固に防衛し、枢軸軍がVPsを得ることを妨げ、可能な限りケルチとセヴァストポリ方面への進撃を遅滞させなければならない。問題は、それを行うために犠牲にする過剰なユニットを持たないことである。初期の戦闘に投入する増援の各歩兵ユニットは、おそらく生き残って後の防御で使用可能となるだろう。補充率が非常に低いので（ターン毎に1つのIタイプRP）、補充能力を上回らぬようにしなければならない。防衛を長引かせるためには、更に多くの砲兵とAAユニットが必要だが、これらのいくつかを予備に持てる。増援ユニットを素早く移動させるため、各ターンに鉄道輸送能力を利用できることを忘れないように。その他の拮抗地域では、イシュンとジャンコイ周辺にどれだけの拠

点を構築し、ケルチとセヴァストポリの要塞化を諦めるのか？ あなたは、ターン毎に1つのみSPを構築できる。その他の戦線と比較して、あなたはクリミア半島というちっぽけな場所で戦争を闘っている。ケルチとフェオドシアの確保を望むのと同様、あなたの第一優先度はできるだけ長い間セヴァストポリ周辺を確保することである。

10.4 シナリオ#4：セヴァストポリ：最初の強襲

「セヴァストポリは、可能な限り早期に占領すべし」

—ヒトラーの指令第39号、1941年11月8日付

史実概要

12月17日、ドイツ軍はセヴァストポリへの最初の準備下強襲を開始した。再び、ハンセンの第54軍団が先導した。今や4個師団と良好な支援を持つが、戦闘初期よりも人員は減少していた。その目標は、ベルベク川の北岸を掃討することで、彼らは5日間の損害の多い戦闘の後に完遂した。一方南部では、第30軍団が2個師団で攻撃したが、多くの土地を奪うことに失敗した。ドイツ軍が突破を達成した地点はなかったが、なんとかいくつかの重要な地形を奪取した。この攻勢で、ドイツ軍は東部戦線に典型的な多くの困難を経験した。とりわけ、ここでの補給不足は、砲兵の優位性を十分に生かせないことを意味した。ソヴィエト軍は再びより柔軟な戦術を発揮したが、より重要なのは、彼らが損失を補充するためにセヴァストポリから絶えず増援を得られたことだった。ドイツ軍は、航空機の数が少なすぎて妨害できず、海軍を持たなかった。

決定的な瞬間は、ドイツ軍部隊がセヴァストポリの戦闘に全力投入した12月26日に到来した。この日ソヴィエト軍は、再建した第51軍の一部でケルチ半島終端部に強襲上陸を行った。当初、ハンス・グラーフ・フォン・シュボネックが指揮しているドイツ軍第42軍団は、脅威を抑え、橋頭堡の2つを潰したが、29日にソヴィエト軍はドイツ軍後背のフェオドシアへ大規模な上陸を行った。シュボネックは恐慌状態となり、命令に反して自身の軍団を撤退させた。ここで、フォン・マンシュタインはセヴァストポリ攻撃を中止し、前進した位置から撤退させ、ケルチ戦線を安定させるために部隊を送った。シュボネックは更迭され、軍事法廷に立った（1944年6月23日に処刑された）。増援は戦線を回復した。1942年1月15日、ドイツ軍の小規模な攻勢はフェオドシアを奪回したが、活動を停止しなければならなかった。ソヴィエト軍は再びウクライナの北部で攻撃しており、これを止めるためにルフトヴァッフェが難れなければならなかった。12月の戦い全体で、ドイツ軍は8,600名を失い、ソヴィエト軍は約7,000名が戦死して20,000名が捕虜となった。

結局、ソヴィエト軍は自軍陣地を確保した。彼らはセヴァストポリ要塞地帯内で確保を望む土地の3分の1を放棄していたが、残っている陣地は極めて強力だった。東部では、ソヴィエト軍が頑強にケルチ半島を保持していた。陣地は万全で、将来クリミア半島全体を解放するための作戦基地を提供できた。フェオドシア地域の損失はこの可能性を阻んだが、それでもこれらは眼前の脅威であり続けた。

要件：

- ・マップQ
- ・枢軸軍セットアップ・カード2表
- ・ソヴィエト軍セットアップ・カード2表
- ・使用ユニット：シナリオ・セットアップ・カードを参照。

10.41 シナリオの長さ。 23ターンである。GT84から開始してGT106に終了する。GT84については、天候は自動的に凍結である。残る全ターンについては、天候表で解決する。

10.42 シナリオ・エリア。 マップQとセヴァストポリ挿入マップを使用する。

10.43 配置

a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。

b. スペア・マーカーを枢軸軍損失／補充記録欄の4に置く。これらは、初期に使用可能な超重砲兵ポイントである [PB10.44f.2]

c. GT85から開始して、航空と海上の準備を解決する。ソヴィエト軍の非海軍航空ユニットは、シンフェローポリ [Simferopol] が陥落しているので、準備のサイ振りにより+2DRMが適用される。

10.44 シナリオ特別ルール

a. 限定された枢軸軍の鉄道移動が認められる。

1. 枢軸軍の鉄道変換、マップQ：ターン毎に4鉄道変換ポイント (RCPs)。変換された鉄道堡の配置については、枢軸軍セットアップ・カード2表を参照。

2. 枢軸軍の変換された鉄道の許容量：ターン毎に2スタッキング・ポイント、マップQのみ、変換された鉄道ヘクス上のみ。

3. 捕獲されたソヴィエト鉄道の使用 [PB2.34]。枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍支配下の全ての未変換ソヴィエト鉄道線を持って開始する。変換された鉄道堡の配置については、枢軸軍セットアップ・カード2表を参照。

4. 最大鉄道許容量は3スタッキング・ポイントである（変換線について最大2と捕獲線について最大1）。

b. ソヴィエト軍の鉄道移動は認められる。ソヴィエト軍の鉄道許容量は、ターン毎に合計3スタッキング・ポイントで、マップQとセヴァストポリ挿入マップを統合したものである。

c. 補給

1. 枢軸軍の補給源：ヘクス：2401、2601、3401、4801、5001。

2. 枢軸軍プレイヤーは、いずれかの北端補給源ヘクスに、ターン毎に2攻撃補給ポイントを受け取る。

3. ソヴィエト軍の補給源：マップT待機ボックス。

4. ソヴィエト軍プレイヤーは、マップT待機ボックス内に、ターン毎に1ASPを受け取る。

注意：両プレイヤーは、いかなる友軍港湾でも一般補給を受け取るが、これはその港湾の現行許容量に限定される [PB8.4]。

5. ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に1構築中拠点を置くことができる。

d. 挿入マップ上にいる間、ソヴィエト軍HQは単一の戦闘で攻撃又は防御している時に、砲兵ユニットの支援戦力を組み合わせることを認めるため、それらとスタックしていることを要求されない。挿入マップ上の砲兵又は海上ユニットは、やはり挿入マップ上のHQの指揮範囲内にいることのみが必要となる。航空妨害は、宣言戦闘に組み合わせることができる砲兵の合計数を減少させる。

デザイン・ノート：セヴァストポリの砲兵は、単一司令官の下に編成され、要塞地域内の全ての砲タイプの70を超える砲台を集中統括指揮していた。

e. **艦砲射撃支援。** 地上ユニットに砲兵支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニット統合制限内に含まれ [並びにPB7.34a]、その他の砲兵と組み合わせている時に機能HQの範囲内にいなければ

ばならない [PB8.6 も参照]。海上ユニットは、その準備状態にかかわらず、砲兵支援（攻撃又は防御）を実施できる。

f. 枢軸軍の超重砲兵。

1. PB7.33 の枢軸軍超重砲兵の条項は、挿入マップ上で有効である。

2. 超重砲兵の弾薬欠乏。各枢軸軍超重砲兵ユニットは、宣言戦闘に参加する毎に1超重砲兵ポイントを消費する。

・枢軸軍プレイヤーは、挿入マップ上で4超重砲兵ポイントを提供するために1MSPを消費しなければならない。

・補給決定フェイズの間に、ASPを消費する（MSUを取り去るか又は集積所をMSUに減少させる）。枢軸軍の損失／補充記録欄上で、スペア・マーカーを4スペースまで移動させる [1043.b]。

・支援戦力を提供している各超重砲兵ユニットについて、スペア・マーカーを0スペースに接近させて1スペース移動させる。0スペースに到達した時、さらにポイントを補給するためにASPが消費されるまで、超重砲兵ユニットは戦闘に参加できない。

g. 降雪傾向の間の降雪天候ターンに、枢軸軍プレイヤーは拠点を構築できる [BSRs 18.34 と 23.12 を参照]。

h. 冬季氷結。GT97 から開始して、アゾフ海上ゾーン全体と、マップ上に記載された「氷限度」境界の北のケルチ海上ゾーンの全ては氷結する。氷結した時、この海上エリアはゲームの残りについて、全ての海上と小艦隊の移動が不可能になる。

注意：これは、ケルチ [Kerch] (6912)、イエニカレ [Yenikale] (7013)、ゲニチェスク [Genischesk] (4804) から全ての港湾機能を取り去る。

i. 氷橋 [Ice Bridge]

1. GT99、ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス 7012 上に氷橋マーカーを設置する（もしも 7012 が友軍であると、そうでなければ決して受け取られない）。河川に橋梁ユニットを置くのと同様に、ターン・シークエンスの間に設置する [一般的に、BSR23.2 に従う。氷橋は1つの面を持つ。補給決定フェイズの終了時に置かれ、ソヴィエト軍の自動車化移動フェイズ開始時に使用可能となる]。

2. 氷橋は1つのみ存在する。GTs 100 と 101 の使用のためにのみ留まる。GT101 の終了時、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去る。BSR23.25 に従い、枢軸軍ユニットによっても破壊できる。

3. 氷橋は、マップT待機ボックスから直接ヘクス 7013 へ、降雪の二級道路移動率で通常の陸上移動を認める。戦略移動は、認められる。

4. 制限：マップT待機ボックスから、又は待機ボックスへ戻るいかなる組み合わせでも、6スタッキング・ポイントまでのソヴィエト軍ユニットが移動できる。

5. マップT待機ボックスは、もしも氷橋までLOCをたどれたら、マップQのソヴィエト軍ユニットについての補給源として機能できる。

デザイン・ノート：史実では、氷橋はこのゲームの過程でほんの一時（1月6日から9日）の使用のために開かれ、1月後半のゲーム範囲外の時期に開始して再び使用可能となった。多くの歴史文獻

がこれらの日付を誤って記録していることに注意してほしい。

j. 移動の制限：

1. ケルチ半島エリア。ケルチ半島（沿岸ヘクス Q4904 から Q4923）へのソヴィエト軍の強襲上陸の2ターン後になるまで、ヘクス列 49XX の東へ移動できる枢軸軍ユニットはない。49XX ラインの東のユニットは、49XX ラインの西へ自由に移動できるが、ケルチ半島へのソヴィエト軍の強襲上陸の2ターン後になるまで、再進入できないことになる。

2. ケルチ半島エリアの外部で、ヘクス Q3822 の北の沿岸ヘクス上にある枢軸軍ユニットは、ケルチ半島エリアへのソヴィエト軍の強襲上陸に続くターンになるまでは、移動したユニット毎に-1VPのコストでのみ移動できる。

3. ヘクス Q3822 の北のケルチ半島エリア外部の沿岸ヘクス上には、ソヴィエト軍の強襲上陸は認められない。

k. 枢軸軍の特別増援プール集団5（対空砲ユニット）。枢軸軍プレイヤーは、増援フェイズの間にこれらのユニットを置く。10スタッキング限度を受けて、補給線をたどることができるマップQ上のいずれかの友軍の町又は都市ヘクスに各1つを置く。もしも現在、十分な場所がイン・プレイにないか、又はスタッキング・スペースが使用可能でなければ、これらを全ていずれか1つの町又は都市に置く。もしも使用可能な場所がなければ、この集団は認められない。

デザイン・ノート：一般的に圧倒的な制空権を持っていたので、ドイツ軍最高司令部は使用可能なルフトヴァッフェAA大隊のいくつかを、地上目標に対する直接射撃の役割に機能させるため、飛行場の防衛から前線を送るよう命じた。ルフトヴァッフェ司令部の不服は却下され、部隊の管理支配を保つことに成功して集中を維持した。統合された部隊は、ソヴィエト軍の壕を破壊するため有効に機能した。

1. ソヴィエト軍の特別増援プール集団1（追加のNKVD）。このユニットは、ユニットの戦力や取り去られた位置にかかわらず、もしもヘクス Q1528 が友軍であると受け取られる（もしもそうでなければ、ユニットは受け取られない）。列記された2ユニットの1つのみを取り去ること。

10.45 勝利条件

VPヘクスと勝利レベルについては、シナリオ4VPカードを参照。

10.46 プレイ・ノート：

概括：このシナリオは、1941年末から1942年初頭を通しての、クリミア半島における歴史的出来事をモデルにしている。10.44jの移動制限は、両プレイヤーが歴史の後知恵の優位性で結果が逸れることから維持する。枢軸軍最高司令部は、ソヴィエト軍がセヴァストポリの北と西に上陸することによって引き起こされる混乱を恐れていた。ソヴィエト軍はこの有利な状況を生かさなかったため、枢軸軍沿岸ユニットの移動罰則とソヴィエト軍の上陸が禁止されている。抜け目ない枢軸軍プレイヤーは、強襲上陸を打ち破るために、ケルチ半島に十分な部隊を配備するはずだが、史実ではセヴァストポリを強襲し続ける補充部隊の背後を襲うこととして扱われた。それ故、ソヴィエト軍に史実が持っていた機会を与えることにした。

枢軸軍：ケルチ半島の上陸を打ち破る最良の希望は、防御側のソヴィエト軍プレイヤーが史実よりも多くのユニットと補充をセヴァストポリに送らなければならぬほど十分な損失を与えることである。セヴァストポリ周辺の自軍部隊は、攻撃に不利な場所に展開している。凍結天候の間の高地と山岳の移動コストは高く、再配置を妨げる。シナリオ初期に、ソヴィエト軍は枢軸軍よりも多くの使用可能

航空ユニットを持つ。航空支援なしで多くの攻撃を行うことを避けること。さもなければ、ソヴィエト軍の+CAS DRM sが枢軸軍の高いステップ損失に変換されることになる。枢軸軍の航空増援が到着してソヴィエト軍の航空損失が嵩むまで、ソヴィエト軍に高いステップ損失を与えることを意図して、有利なCASにすべく選択された攻撃以外の全ての任務を控える必要がある。もしも6つ以上のソヴィエト軍航空ユニットを迅速に撃破ボックスに積み上げることができなければ、LW Flak 集団のためにVPを支払うこと。挿入マップ内の非破壊陣地に対する2倍の戦力は、計り知れないほど貴重である。ソヴィエト軍戦線の最も脆い部分は、セヴァストポリ北部の西沿岸周辺である。ここに全力の焦点を当てるべきだ。もしも陸地帯ヘクスについてのVPを要求するのであれば、ここでの成功が大部分を占めることになる。攻撃が成功すれば、砲兵の射程内に港湾ヘクスを収めることができ、ソヴィエト軍プレイヤーが全ユニットを一般補給下に保つため、海上によってMSUsを運んでこなければならぬ場所の港湾許容量を減少させることになる。地上の状況が許す限り、ソヴィエト軍プレイヤーの生存を悪化させるため、迅速に海上移動妨害に航空ユニットの割当てを開始すべきである。準備状態に達することができない損傷状態で航行済の輸送船は、強襲上陸を極めて弱体化させることになる。あなたの目標は、セヴァストポリ周辺の攻撃を停止することなしで、ソヴィエト軍の上陸を抑えるか又は排除することである。

ソヴィエト軍：枢軸軍の海上移動妨害が稀か又は存在しないシナリオの早期に、セヴァストポリを最大限増強すること。損傷を受けた海上ユニットが航行した後に準備状態へ戻すには、多くのターンがかかる。強襲上陸とその後の増強には、最小限の損傷で準備状態の海上ユニットが必要である。2NMPの海上ユニットはセヴァストポリへの航海には脆弱なので、強襲上陸のため後方に保持すべきだ。セヴァストポリ周辺の陣地線を断固として防衛すること。可能な時には、枢軸軍HQの妨害任務を迎撃すること。必要な時に最大限のソヴィエト軍砲兵支援と命令を要求すること。最も脅威下にある戦区を防衛するため、機動AAユニットを投入すること。枢軸軍プレイヤーは僅かな航空ユニットしかもたず、AA射撃によって損傷又は撃破されると痛いことになる。最も激しく攻撃されている地域の背後に、構築中の拠点を置くこと。枢軸軍戦闘機との長期間接触は重大な損失になるので、自軍航空ユニットの投入には注意を払うこと。これらが長く生き延びるほど、枢軸軍プレイヤーは自軍航空ユニットの多くをCASに投入することを強制される。GT97に氷結する前に、強襲上陸を計画すること。もしも三正面から攻撃することができれば、ケルチ [Kerch] とカミシュ・ブルン [Kamysh Burun] を占領する遥かに良い機会を持つことになる。

10.5 シナリオ#5：クリミア：キャンペーン

「唯一の問題は石油であり、ドイツ軍をコーカサスから遠ざけることだ」

—ソヴィエト連邦元帥S. K. チョモシェンコ

要件：

1. マップQ
2. セットアップ・カード
 - ・枢軸軍1表
 - ・枢軸軍2裏
 - ・ソヴィエト軍1表
 - ・ソヴィエト軍2裏
3. 使用ユニット：シナリオ・セットアップ・カードを参照。

10.51 シナリオの長さ。 47 ターンである。GT60 から開始してGT106に終了する。GT60 と61については、史実の天候を使用する。残る全ターンについては、天候表で解決する。GTs 65、74、91の天候表コラムの変更注意到すること。

10.52 シナリオ・エリア。 マップQとセヴァストポリ挿入マップを使用する。

10.53 配置

a. ソヴィエト軍プレイヤーが最初に配置する。両陣営について、シナリオ#3の全開始時配置を使用する。

b. GT61 から開始して、航空と海上の準備を解決する

c. **増援**：シナリオ#3について列記された増援から開始し、キャンペーン・シナリオ#5に列記されたそれに継続する。

10.54 シナリオ特別ルール

a. 限定された枢軸軍の鉄道移動が認められる。

1. 枢軸軍の鉄道変換、マップQ：ターン毎に4鉄道変換ポイント(RCPs)。変換は、ヘクスQ2701で開始しなければならない。

2. 未完成鉄道。プレイの開始時、鉄道ヘクス2701と3607を鉄道切断マーカーでマークする。これらの鉄道ヘクスは、変換されるまでどちらの陣営によっても使用不可能である[BsRs 19.2と19.3]。枢軸軍プレイヤーは、GT69になるまでこれらのヘクスの変換を開始できない。

3. 枢軸軍の変換された鉄道の許容量：ターン毎に2スタッキング・ポイント、マップQのみ、変換された鉄道ヘクス上のみ。

4. 捕獲されたソヴィエト鉄道の使用[PB2.34]。枢軸軍プレイヤーは、ヘクス2601内に捕獲鉄道堡マーカーを持つ、マップ上の1つの鉄道線を持って開始できる(これは、前方捕獲鉄道堡ヘクスである。後方捕獲鉄道堡ヘクスは、マップ外のサポロジェ[Zaporozhe]にある)。

5. 枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に12ヘクスまで、1つのみの捕獲鉄道線を伸ばすことができる[PB2.34b]。捕獲鉄道線は、限定的な一般補給を提供する。

6. 枢軸軍の捕獲鉄道線許容量：シンフェローポリ[Simferopol]が占領された後のターンになるまで、ターン毎に0スタッキング・ポイント。以降は、ターン毎に1スタッキング・ポイント。

7. いったん変換と捕獲の両鉄道線が機能状態になり、シンフェローポリ[Simferopol]が枢軸軍支配下であると、最大許容量は3スタッキング・ポイントである(変換線について最大2と捕獲線について最大1)。

デザイン・ノート：枢軸軍の鉄道許容量がこの時期非常に低いのは、サポロジェ(競技エリアの北)からの捕獲車両と機関車に依存していたためで、後にシンフェローポリで捕獲した5両の機関車と80両の鉄道車両によって補填された。

b. ソヴィエト軍の鉄道移動は認められる。ソヴィエト軍の鉄道許容量は、ターン毎に合計3スタッキング・ポイントで、マップQとセヴァストポリ挿入マップを統合したものである。

c. 補給

1. 枢軸軍の補給源：ヘクス：2401、2601、3401、4801、5001。

2. 枢軸軍プレイヤーは、いずれかの北端補給源ヘクスに、ターン毎に2攻撃補給ポイントを受け取る。

3. ソヴィエト軍の補給源：マップT待機ボックス。

4. ソヴィエト軍プレイヤーは、マップT待機ボックス内に、ターン毎に1ASPを受け取る。

注意(1): 両プレイヤーは、いかなる友軍港湾でも一般補給を受け取るが、これはその港湾の現行許容量に限定される [PB8.4]。

注意(2): 枢軸軍の第147沿岸砲兵ユニット(ヘクス2107内)は、錨泊地上にあるので一般補給下にある。

d. ソヴィエト軍プレイヤーは、開始時に1つの強制攻撃を持ってプレイを開始する [BSR12.4]。

e. 挿入マップ上にいる間、ソヴィエト軍HQは単一の戦闘で攻撃又は防御している時に、砲兵ユニットの支援戦力を組み合わせることを認めるため、それらとスタックしていることを要求されない。挿入マップ上の砲兵又は海上ユニットは、やはり挿入マップ上のHQの指揮範囲内にいることのみが必要となる。航空妨害は、宣言戦闘に組み合わせることができる砲兵の合計数を減少させる。

デザイン・ノート: セヴァストポリの砲兵は、単一司令官の下に編成され、要塞地域内の全ての砲タイプの70を超える砲台を集中統括指揮していた。

f. 艦砲射撃支援。地上ユニットに砲兵支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニット統合制限内に含まれ [並びにPB7.34.a]、その他の砲兵と組み合わせる時に機能HQの範囲内にいなければならない [PB8.6も参照]。海上ユニットは、その準備状態にかかわらず、砲兵支援(攻撃又は防御)を実施できる。

g. 枢軸軍の特別増援プール集団1 (SSLAH旅団)。シナリオ1でのこの集団の1ユニットの使用は、集団の承認を与えない。

史実ノート: この集団は、ゲーム・エリアの北部でのソヴィエト軍南方正面軍による攻撃に対して増援する必要のため、クリミアから転進(永久に)された [Kiev to Rostov ゲームのシナリオ3を参照]。

h. 枢軸軍の特別増援プール集団2 (ツィーグラール旅団)。このユニット変換は、ゲームの間に一度のみ行うことができる。変換は、が指定されたターンに終了し、元の2ユニットがツィーグラール・ユニットの代わりにプレイに復帰する。

i. 氷橋 [Ice Bridge]

1. GT99、ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス7012上に氷橋マーカーを設置する(もしも7012が友軍であると、そうでなければ決して受け取られない)。河川に橋梁ユニットを置くのと同様に、ターン・シークエンスの間に設置する[一般的に、BSR23.2に従う。氷橋は1つの面を持つ。補給決定フェイズの終了時に置かれ、ソヴィエト軍の自動車化移動フェイズ開始時に使用可能となる]。



2. 氷橋は1つのみ存在する。GTs 100と101の使用のためにのみ留まる。GT101の終了時、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去る。BSR23.25に従い、枢軸軍ユニットによっても破壊できる。

3. 氷橋は、マップT待機ボックスから直接ヘクス7013へ、降雪の二級道路移動率で通常の陸上移動を認める。戦略移動は、認められる。

4. 制限: マップT待機ボックスから、又は待機ボックスへ戻るいかなる組み合わせでも、6スタッキング・ポイントまでのソヴィエト軍ユニットが移動できる。

5. マップT待機ボックスは、もしも氷橋までLOCをたどれたら、マップQのソヴィエト軍ユニットについての補給源として機能できる。

デザイン・ノート: 史実では、氷橋はこのゲームの過程でほんの一時(1月6日から9日)の使用のために開かれ、1月後半のゲーム範囲外の時期に開始して再び使用可能となった。多くの歴史文献がこれらの日付を誤って記録していることに注意してほしい。

j. 枢軸軍の特別増援プール集団1 (山岳師団)。選択したVPプランに従い、VPコストは変化する。

ヒストリカル・ノート: ヒトラーは、これらの部隊をクリミアに行かせ、ケルチ海峡を渡らせてロストフからコーカサス地方への攻勢を支援させようと意図していた。ただし、南方軍集団は、いたるところで歩兵を必要としていた。

k. 枢軸軍の特別増援プール集団2 (ルーマニア軍歩兵師団)。この集団は、サイ振りにパスすることによってのみ受け取られる。枢軸軍プレイヤーは、集団のためにサイを振うことができるよう、増援フェイズの間に1VPを消費する。もしもサイの目が3以下であると、このターンに集団を受け取る。もしも結果が3よりも大きければ、このターンに集団を受け取らないが、望めば、集団が使用可能な未来のターンに再度挑戦できる [セットアップ・カードを参照]。登場のために挑戦する度に、1VPを消費する。

ヒストリカル・ノート: これらの師団は、オデッサで消耗しておらず、それ故ルーマニア第3軍で使用可能だった。しかし、その配置には多くの政治的論争が必要だった。

1. 枢軸軍の特別増援プール集団3 (落下傘部隊)。この集団は、上記7.14と同様の手順によって受け取られ、同じ潜在VPコストがある。いったん受け取られたら、落下傘ユニットは以下のいずれかでプレイに登場する。:

- ・通常の増援として北端を通して、又は
- ・航空輸送 [BSR11.7] によって。これは、ゲームで認められる唯一の航空輸送任務である。

ヒストリカル・ノート: ソヴィエト軍は、完全なドイツ軍落下傘師団が使用可能で、ドイツ軍の攻勢初期に中央クリミアの飛行場へ降下するのではないかと恐れた。代わりに、ドイツ軍最高司令部は、南方軍集団の地域内全体で1個連隊のみを使用可能にした。

m. 枢軸軍の特別増援プール集団5 (対空砲ユニット)。枢軸軍プレイヤーは、増援フェイズの間にこれらのユニットを置く。10スタッキング限度を受けて、補給線をたどることができるマップQ上のいずれかの友軍の町又は都市ヘクスに各1つを置く。もしも現在、十分な場所がイン・プレイにないか、又はスタッキング・スペースが使用可能でなければ、これらを全ていずれか1つの町又は都市に置く。もしも使用可能な場所がなければ、この集団は認められない。

デザイン・ノート: 一般的に圧倒的な制空権を持っていたので、ドイツ軍最高司令部は使用可能なルフトヴァッフェAA大隊のいくつかを、地上目標に対する直接射撃の役割に機能させるため、飛行場の防衛から前線を送るよう命じた。ルフトヴァッフェ司令部の不服は却下され、部隊の管理支配を保つことに成功して集中を維持した。統合された部隊は、ソヴィエト軍の壕を破壊するため有効に機能した。

n. ソヴィエト軍の特別増援プール集団1 (追加のNKVD)。このユニットは、ユニットの戦力や取り去られた位置にかかわらず、もしもヘクスQ1528が友軍であると受け取られる(もしもそうでなければ、ユニットは受け取られない)。列記された2ユニットの

1つのみを取り去ること。

o. ソヴィエト軍の特別増援プール集団 5 (第 109 狙撃兵師団)。

ソヴィエト軍プレイヤーは、増援プール集団 1 を受け取ってしまうまで、この集団を認められない。

10. 55 枢軸軍の勝利プラン

「ケルチ半島の防衛は、クリミア部隊の主要な任務の一つである。」
—スタフカからクリミア半島部隊司令官へ、1941 年 11 月 13 日

a. G T66 の増援フェイズの前に、枢軸軍プレイヤーは 2 つの可能性のある勝利プランの 1 つを選択しなければならない。いったん選択されたら、ゲームの残りについて有効である。

b. 有効な勝利プランは、特定場所の枢軸軍の支配について得点するボーナス V P s を決定し、枢軸軍のキャンペーン特別増援プール集団 1 についての V P コストを変更する要因となり、セヴァストポリのヘクスについての V P、その他を変化させる。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーによって明らかにされるターンになるまで、最終 V P プラン・マーカー (又は選択されないそれ) を調べることができない。V P プランが明らかにされる前に勝利ポイントを得点する目的で、プレイヤー諸氏はセヴァストポリ・プランが使用されているものと仮定し、必要であれば、本当のプランが明らかにされる時に V P 合計の最終調整を行うこと。

d. 枢軸軍プレイヤーは、G T79 の増援フェイズの間に勝利プランを明らかにしなければならない、より早期に明らかにできる。

f. ケルチ・プラン

1. 枢軸軍プレイヤーは、キャンペーン・プール集団 1 を取らなければならない。

2. 枢軸軍プレイヤーは、もしもシナリオ終了時にケルチ [Kerch] (ヘクス 6912) を支配すると、追加の 4 V P s を得点する。

3. 枢軸軍プレイヤーは、この勝利プランが明らかにされるターンから開始して、拠点を構築できる。

4. ケルチ海峡越え。ドイツ第 1 と第 4 山岳猟兵師団の海峡越えをシミュレートするため、両者はケルチの港湾内 (ヘクス 6912) で越えるターンを開始しなければならない。枢軸軍プレイヤーは、越えることを宣言してマップからユニットを取り去る。両師団は、完全戦力で越えなければならない。

枢軸軍プレイヤーは、以下の場合、G T79 から開始して G T 毎に 1 V P を失う (−1 V P)。

・完全戦力のドイツ軍第 1 と第 4 山岳猟兵師団がケルチ海峡を越えていない。

・最少で 3 つのドイツ軍 CD 砲兵ユニットが、ヘクス 7012 から 1 ヘクス以内の 1 つ以上の沿岸ヘクスに設置されていない。

5. 枢軸軍プレイヤーが越えることを宣言する G T に、T R T 上の現行ターンの 10 ターン先にスペア・マーカーを置く。枢軸軍の A S P s は、G T マーカーがそのターンのボックスに置かれるまで、G T 毎に 1 だけ減少させられる。ターン・マーカーが置かれる時に、スペア・マーカーを取り去る。

デザイン・ノート: このプランは起きなかったもので、詳細について

は多くが推測である。枢軸軍はおそらく両師団を渡らせるために、捕獲した艦船を十分に寄せ集めることができ、十分な補給を供給し続けるべく海峡を解放するために十分な CD 砲兵を集中させることができただろう。10 ターンの A S P 減少は、誰かがこれらの師団を補給下に保たなければならないと想定し、それはおそらく第 11 軍だろう。10 ターンは、おそらく 2 個の師団が集中したソヴィエト軍の予備に対して、南方軍集団の陸上攻撃を支援するために戻る前に保持できる最大限の長さであろう。結局、おそらくは最もあり得る戦略プランではない。

f. セヴァストポリ・プラン。この勝利プランが明らかにされたターンに：

1. 枢軸軍プレイヤーは、追加の 3 タイプ I (ドイツ軍) 補充を受け取る (統合ゲームでは不可)。

2. 枢軸軍プレイヤーは、もしもシナリオ終了時にセヴァストポリ [Sevastopol] (挿入ヘクス 1527) を支配すると、追加の 1 V P を得点する。

g. P B7.33 の枢軸軍の超重砲兵の条項は、挿入マップ上で有効である。

h. 統合ゲーム。全ての V P 得点についてセヴァストポリ・プランを使用し、ケルチ・プランは無視する。

デザイン・ノート: プランの整合性は、一部はクリミアの地勢上から来るが、大部分はケルチ海峡を早期に渡りロストフからコーカサス油田への進撃 [Kiev to Rostov ゲームを参照] を支援するというヒトラーのプランである。マンシュタインは、この決定は仕方がなかったと戦後証言した。彼はこの情熱を、後背のソヴィエト軍要塞を破壊に焦点を集める代わりに、鳴り物入りの戦略を選択し、確固として幕僚を励ました。

10. 55 勝利条件

V P ヘクスと勝利レヴェルについては、シナリオ 5 V P カードを参照。

10. 56 プレイ・ノート。シナリオ 3 と 4 のプレイ・ノートに書いたことの多くが有効に残るが、どちらのプレイヤーもこれらのシナリオの歴史的束縛に限定されないことに注意。ほぼあり得なかったが、ソヴィエト軍プレイヤーがジャンコイ [Dzhankoy] で死力を尽くして闘っていたとしたら？ ケルチとセヴァストポリの両方を防衛するため緊急的に必要だったユニットの保持は、長期シナリオではそれほどでもない。枢軸軍プレイヤーは、SS LAH 旅団をもらう必要があるか？ おそらくない。ソヴィエト軍がどれだけ迅速に港湾へ逃げるかによる。枢軸軍プレイヤーは、V P に打撃を受けて第 60 自動車化師団を持ってくるのか？ もしもソヴィエト軍プレイヤーがタイミング良く撤退することに失敗しても、ソヴィエト軍プレイヤーが共有するとゲームの勝者なのか？ 疑わしい。泥濘期の開始時であると助けにならない。第 60 師団は、ケルチ又はセヴァストポリの防衛を突破することを保証できるのか？ おそらくそうだが、師団の戦力を保ち完全に機能させるのは高くつくので、有能なソヴィエト軍プレイヤーは、第 60 師団が自動車化移動と浸透移動の機会が制限される攻撃場所で絶対防衛線を張ることになる。

V P プランの競合についてはどうか？ ケルチ・プランは、複数の優秀師団を持ってくるか、又は第 11 軍がセヴァストポリをより自由に攻撃することを認める。拠点を構築する能力も大きなプラスである。下降面は、勝利へ進んでいる時にセヴァストポリへの攻撃で損害を出すのが致命的であること。セヴァストポリ・プランは、おそらく最も達成し易いが、3 歩兵補充ポイントは連続する防衛線を突き進んでいくための代償としては不十分である。

うまくやるには、おそらくソヴィエト軍プレイヤーが決して奪回に成功しないほど十分に、枢軸軍プレイヤーがケルチを強力に守備

することだ。ソヴィエト軍プレイヤーは、積極的により多くの強襲上陸を行う必要がある。小規模な強襲は、セヴァストポリ自体から出撃でき、西部沿岸線は極端に脆弱である。もしも強襲が少なくとも沿岸守備隊ユニットの1又は2ステップを除去すると、枢軸軍プレイヤーは強襲部隊を撃破するか又は撤収を強いるために、十分な部隊で最初に手だし、どこかの部隊戦力を割いて再守備しなければならない。

10.6 シナリオ#6：ケルチ：党幹部の攻撃 史実概要

12月と1月の戦いの後、ケルチ半島戦線はソヴィエト軍が増援を注ぎ続けたため安定した。これには3個軍、約210,000名が投入され、1月28日にクリミア戦線司令官としてD. T. コスロフ中将が再任命された。

スターリンは、セヴァストポリの解放が最も重要と考えた。もしもソヴィエト軍部隊が突破できたら、ドイツ南方軍集団の深い後背地を脅かすことができる。全ての計画は、レニングラードから黒海に至る偉大なスターリンの強制的な攻勢に結び付けられた。事の重要性を強調するため、彼は残虐な政治仲間である最高司令部政治将校レフ・メフリスを送り、攻勢が精力的に進められることを確実にした。

2月27日、ソヴィエト軍は攻勢に出た。主攻撃は、パルパチ線北部分の薄く維持された前哨線へ行われた。そのルーマニア軍はたちまち降伏し、次いでソヴィエト軍は関心を戦線のドイツ軍部分へ向けた。ここも薄く保持されていたが、降伏はしなかった。ドイツ軍は予備を持って反撃する地点を探した。天候は二日間について戦闘作戦を妨害し、雪解けでソヴィエト軍の前進が鈍ることによってドイツ軍の苦境はやわらげられた。スツーカーがソヴィエト軍戦車の上に爆弾の雨を降らせ、ソヴィエト軍の攻勢は頓挫した。3月3日の夕刻までに、戦いの幕は閉じた。ソヴィエト軍は、北部戦区内の獲得物を確保し、それは顕著な突出部となったが、突破の兆候はなかった。

疲労のため攻撃しないことは認めず、メフリスはソヴィエト軍に攻勢の再開を命じた。3月13日、クリミア戦線に8個狙撃兵師団と2個戦車旅団が押し寄せた。僅かな土地を獲得した後、新たに到着した未訓練のドイツ軍第22装甲師団に勝利した（同師団は3日間に136両の戦車を失い、再び後方へ下がった）。4月9日、以前と同様に6個狙撃兵師団と160両の戦車で再び大規模な攻撃を試み、ほとんど得るものがなく大損害を受けてたちまち敗北した。各攻撃は、軍事的な大災厄を生じさせた。周到な準備がなく、貧弱な兵站支援しか受けなかったからである。無計画な戦術は相手に予測され、容易に打ち負かされた。被った全ての原因は他者に転嫁され、メフリスは司令官たちを叱責し、司令官たちは部隊を叱責した。これらの悲惨な結末は、最終的に5月と6月のソヴィエト軍の大敗北を準備した。

要件：

- ・シナリオ・カード#2裏
- ・使用ユニット：シナリオ・カード#2裏を参照。

10.61 シナリオの長さ。 9ターンである。GT126のソヴィエト軍部分から開始してGT134に終了する。GT126については、自動的に凍結である。残る全ターンについては、天候表で解決する。

注意：枢軸軍プレイヤーは、いかなる航空ユニットも海上移動妨害に投入していなかった。

10.62 シナリオ・エリア。シナリオ・カード#2裏上のマップとマップT待機ボックス。

10.63 配置

a. 枢軸軍プレイヤーが最初にセットアップする。

b. GT127から開始して、航空と海上の準備を解決する。ソヴィエト軍の非海軍航空ユニットは、シンフェローポリ [Simferopol] が陥落しているため+2DRMが適用されている。

10.64 シナリオ特別ルール

a. 両陣営は常に攻撃補給を持ち、MSUsは使用しない。一般補給の制限は、それでも適用する。ソヴィエト軍ユニットは、もしも友軍港湾までLOCをたどれない場合にのみ、降伏についてサイを振る [PB7.6]。

b. どちらの陣営も、補充や拠点（開始時の枢軸軍の3つの拠点を除く）を受け取らない。

c. ドイツ軍第22装甲師団の2つの装甲ユニットの少なくとも1つが防御側ヘクス内にある時、そのヘクスを攻撃しているいかなるソヴィエト軍装甲ユニットの戦力も2倍になる。

デザイン・ノート：第22装甲師団は、訓練を完了していなかっただけでなく、1940年の間に捕獲された旧式なフランス製戦車を持ってソヴィエト軍のT34に対する戦いに投入された。結果は悲惨だった。

d. **政治将校メフリス。**スターリンの側近は、クリミア戦線で夥しい犠牲を出した攻撃を強行した。この大量殺戮を正確にシミュレートするため、以下の2つのシナリオ特別ルールが有効となる。：

1. ソヴィエト軍プレイヤーは、GTs126、127、128に2つの強制攻撃、GTs129と130に1つの強制攻撃を行わなければならない。

2. 攻撃側のソヴィエト軍は、戦闘結果のR（退却）部分を見捨てる。攻撃しているソヴィエト軍は、その場に留まる。退却の代わりに、ソヴィエト軍の1ステップ損失を結果に加える。攻撃しているソヴィエト軍ユニットは、もしもアスタリスクの結果を得たら、やはり1ステップ損失を受ける可能性がある。

e. **枢軸軍航空支援の影響。**枢軸軍航空ユニットが1つ以上のDRMsを提供する戦闘で、ソヴィエト軍戦車ユニット（もしも存在すれば）は戦闘結果の最初の記載されたステップ損失 [PB10.64d.s] 又は攻撃側退却不可の追加ステップ損失 [PB10.64d.2] を受けなければならない。

10.65 勝利条件

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ終了時に以下のヘクスの2つ以上を占領確保すれば戦術的勝利で勝つ。：5614、5615、5715。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ終了時にヘクス5816を占領確保すれば戦術的勝利で勝つ。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ終了時にフェオドシア [Feodosia]（ヘクス5718）又は枢軸軍の鉄道堡ヘクス5516を占領確保すれば作戦的勝利で勝つ。

d. 枢軸軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の勝利条件を妨げれば勝利する。

10.66 プレイ・ノート。

枢軸軍：ソヴィエト軍は、ルーマニア軍によって保持された5815の拠点を攻撃するだろう。防御側のステップを救うため、追加退却命令を発令するのが最良である。ドイツ軍が保持する5816と5817

の拠点は、問題が異なる。両者には、退却不可命令が発せられることになる。両ヘクスは、保持しなければならない。ソヴィエト軍は北部で突破し、突出部を形成するだろう。ユニット不足のため、この西方への初期の動きを止めることはできないが、ソヴィエト軍が拠点ヘクス 5816 の 4 つのヘクスサイドに隣接して終了することで、枢軸軍の増援がそのヘクスに進入することを妨げないよう、全力で維持しなければならない。もしも継続的に増強できなければ防衛側は消耗し、いったんソヴィエト軍が占領したら、おそらくそのヘクスは奪回不可能だ。強襲上陸で奪取させぬよう、フェオドシアを増強すること。到着する最初の枢軸軍ユニットは、北部のソヴィエト軍を停止させるために使用し、次いで土地を回復するために選択した反撃を行うのだ。

ソヴィエト軍：あなたは、失うための多くのステップを持つ！ 最初のターンはどこでも攻撃できるが、可能な限り高戦闘比を得られるよう努力すべきだ。枢軸軍の航空ユニットが海上移動妨害を実行できない G T 126 は、特に海上ユニットの支援戦力の使用を忘れないこと。可及的速やかに輸送船へ荷積みを行い、フェオドシアへ上陸して占領する機会を整えること。もしも強襲上陸を行わなくても、枢軸軍プレイヤーにフェオドシア周辺の上陸を避けるために乏しいユニットの維持を強いることで貢献できる。主要な任務の 1 つは、西方に群がるソヴィエト軍の混雑をコントロールすることだ。密集した完全スタックのヘクスは、弱体化した組織を後方へ下げて新たな組織を前方へ出すことを妨げる。北翼は、鉄道堡ヘクス 5516 に向けた西方への攻撃と、拠点ヘクス 5816 を孤立させるための南方への攻撃という二重の任務を持つ。諸兵科連合効果の - 1 DRM を達成するため、2 つの自動車化ユニットを前方で装甲ユニットと組み合わせること。

10. 7 シナリオ # 7 : ケルチ : 野雁狩り作戦

史実概要

セヴァストポリ占領の準備段階の必要性として、フォン・マンシュタインはまずケルチ半島を掃討しなければならず、この地域は 12 月の終り以来彼に困難をもたらしていた。マンシュタインは可能な限り急いで作戦を開始することを望み、戦場にかんがりの部隊を送った。彼は第 28 軽師団と高度に機械化された第 22 装甲師団（今や再訓練されていた）、いくつかのルーマニア軍部隊、セヴァストポリ地域から超重砲兵を含む強力な増援を受け取っていた。最大の追加は、第 VIII 航空軍団（フォン・リヒトホーフェンに率えられる）の約 460 機の新鋭機で、近接支援に恐ろしく効果的な部隊だった。マンシュタインは、迅速な勝利を確信した。

ドイツ軍情報部は、クリミア戦線でケルチ地域を守るソヴィエト軍を、17~21 個狙撃兵師団、2 個騎兵師団、3 個狙撃兵旅団、4 個戦車旅団程度とかなり正確に見積もった。これらは全て技量が欠け、D. T. コスロフ将軍の指揮下にあり、彼はいまだに政治将校メクリフに責任を負わされていた。ソヴィエト軍は、パルパチ陣地線を強化し、数キロメートル後方に第 2 線を引いて、古代タートル壁に沿ったマルフォフカ [Marfovka] の背後に最終防衛線を確立した。

マンシュタインの部隊は 5 月 8 日に攻撃を開始し、ソヴィエト軍の予備が最も少ない戦線の南部戦区に焦点を絞った。戦線が狭いため、ドイツ軍は前線部隊と予備の両方を初期の攻撃で破らなければならないとマンシュタインは推測した。結局、計画は機能した。歩兵部隊は、リヒトホーフェンの航空機と共に戦線を直接強襲して掃討し、砲兵とその他の航空機はソヴィエト軍の予備を混乱させた。次いで、フォン・グロデックの下にドイツ軍とルーマニア軍の自動車化ユニットで臨時編成されたグループが主戦線を突破し、ソヴィエト軍の予備陣地に達した。航空攻撃はソヴィエト軍の対応を混乱させ続け、悪天候が残っているソヴィエト軍の対応を段階的に鈍化させた。これにもかかわらず、ソヴィエト軍の装甲部隊は何とか一連の反撃を実施したが、連携に欠けていたために大きな成功は収めなかった。

第 10 軍最高司令部は、ついにコスロフに退却することを認めた

が、彼は状況が最悪となった 12 日になるまで命令を受け取らなかった。コスロフは、完全に戦いのコントロールを失っていた。ソヴィエト軍部隊は、いまやドイツ軍の先鋒から脱出するためにケルチへ向けて東方へ流出していた。これにより、多くの部隊がパルパチ線内に釘づけ状態で残された。15 日にケルチは降伏し、残されたのは数週間にわたる掃討作戦だけだった。

このような軍事的破滅は、戦争恐怖以外の何物でもなかった。ケルチから撤収したことにより、多くの部隊が背後に残された。これらのいくつかは、大部分が 2 つの特殊学校からの人員と、第 95 NKVD 国境警備分遣隊 (P. M. ヤグノフ大佐指揮)、ケルチ都市からの多数の市民で、アジムシュカイムスコエ近郊の地下 42km の長さの石灰石採掘場に避難して逃れた。彼らは当初ドイツ軍から隠れていたが、間もなく自給のために襲撃しなければならなくなった。ドイツ軍はこの地域を封鎖したが、後に坑道の外へ追い出すため、おそらく毒ガスの使用という思い切った手段に訴えた。腐爛性又は窒息性の毒ガスが使用されたが（戦争犯罪にはならなかった）、その効果は坑道内の密封された空間で酸素を奪うのと同じだった。最終的には、5 か月後の 10 月末に僅か 48 名の生存者（数千人中の、資料によって異なるが、3,000 名から 20,000 名までの合計数）が捕虜収容所へ送られた。高い死者数には、1930 年代後半の NKVD の粛清犠牲者が含まれるかもしれない。特に、Bagerovskiy Rog 近郊では、おそらく 12,000 名の「クラーク」が処刑された。別の問題は、地域内にいくつかの採掘場がある中で、全ての非難民が同じ坑道内に逃げたのかどうかということである。それにもかかわらず、アジムシュカイムスコエは、ソヴィエトの伝承でロシア版「アラモ」の一種である、もう一つのプレスト要塞となった。

最終的に、ドイツ軍は 7,600 名の死傷者で、170,000 名の捕虜、1,133 門の砲、258 両の戦車を戦利品として獲得した。ソヴィエト軍は、120,000 名を包囲から脱出させたと主張したが、結果は明白な破滅に留まった。コスロフは全くの愚鈍で、解任に値した。メクリフは、全てを部下たちの責任に帰することで再び彼の失敗を庇おうと試みたが、この時のスターリンは聞く耳を持たなかった。

要件：

- ・シナリオ・カード # 3 表
- ・使用ユニット：シナリオ・カード # 3 表を参照。

10. 71 シナリオの長さ。 5 ターンである。G T 161 から開始して G T 165 に終了する。G T 161 については、天候は自動的に泥濘（非嵐）で、残りの全ターンについては晴天（非嵐）である。

10. 73 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. G T 162 から開始して、航空準備を解決する。ソヴィエト軍の非海軍航空ユニットは、シンフェローポリ [Simferopol] が陥落しているため + 2 DRM が適用されている。

c. 初期セットアップは、ソヴィエト軍の前方陣地への枢軸軍の成功した事前攻撃後の位置を表示する。

1. 枢軸軍とソヴィエト軍の航空ユニットの多くは、すでに投入されており、それぞれ飛行済、損傷、撃破ボックス内に置かれている。準備ボックス内に残っている枢軸軍とソヴィエト軍の航空ユニットは、G T 161 に使用可能である。

2. 枢軸軍プレイヤーは、すでにソヴィエト軍の 3 ステップを除去している。：第 63 山岳師団、第 276 狙撃兵師団、第 396 狙撃兵師団から各 1 である。これらのステップは、枢軸軍の勝利に対してカウントする [10.75]。

10. 74 シナリオ特別ルール

a. 両陣営は常に攻撃補給を持ち、MS U s は使用しない。一般補

給の制限は、それでも適用する。ソヴィエト軍ユニットは、もしも友軍港湾までLOCをたどれない場合のみ、降伏についてサイを振る [P B7.6]。

b. どちらの陣営も、補充を受け取らず新たな拠点を構築できない。鉄道変換や鉄道移動はない。

c. 枢軸軍のグロデック旅団は、いずれかの枢軸軍の移動又は自動車化移動フェイズの開始時に構成従属ユニットに分割できる。旅団のいかなるステップ損失も、分割した従属ユニットから受けなければならない。いったん分割したら、旅団は決して再編できない。

d. このシナリオの過程で解散できるソヴィエト軍HQはない。

e. ソヴィエト軍の制限。

ヒストリカル・ノート：フォン・マンシュタインの優れた計画による攻撃は、参加する全部隊に勝利をもたらした。卓越した用兵手腕が演じられたが、ソヴィエト軍自体も自軍の敗北に大きくかわった。

1) BSR22.25gの条項（重複しているソヴィエト軍非機能HQsの指揮範囲）は、シナリオの全ターンについて有効である。GTs 161と162については、BSR22.25gへの追加制限がある。

・GT161—統合されたHQの非機能指揮範囲エリア内では、どちらのソヴィエト軍移動フェイズでも、ソヴィエト軍の移動は認められない。機能回復のためにサイを振れるソヴィエト軍非機能HQはない [BSR22.26の例外]。

ヒストリカル・ノート：枢軸軍の増強が単に次の攻撃に抵抗するためと推測していたソヴィエト軍は驚愕し、その初期反応は鈍かったと記録されている。

・GT162—ソヴィエト軍の複数非機能HQゾーンは、有効で留まる。資格を持つ最大1つの非機能HQユニットは、各ソヴィエト軍移動フェイズに移動できる。HQsは移動できないが、回復のためにサイを振ることができる。

ヒストリカル・ノート：政治将校メフリスは、進行中の攻勢を強く推進していた。パレバチ北西のソヴィエト軍突出部隊は、攻撃の部隊で溢れていた。枢軸軍の攻撃は、ソヴィエト軍が効果的に防御できる陣地から追いやられ、4月の肅清後には地上軍の司令官は自身の主導で反撃や退却を行わなくなった。フォン・マンシュタインの攻撃後、ユスロフが退却命令を出すまで数日間が経ち、その遅れは多くのソヴィエト軍部隊にとって致命的となった。

2) ソヴィエト軍の強制攻撃。GTs 160と161（訳注：GTs 161と162の誤りと思われる）—枢軸軍プレイヤーは、強制攻撃についてのBSR条項下でソヴィエト軍プレイヤーが攻撃しなければならない防御ヘクスとして、1つ又は2つのヘクスを指定できる。

ヒストリカル・ノート：枢軸軍の先鋒が前線を越えていくに連れ、ソヴィエト軍予備部隊と交戦した。制空権と航空偵察のおかげで、枢軸軍部隊はソヴィエト軍の反撃が来るのを「知る」ことができた。ソヴィエト軍は、闇雲に前進した。

・GTs 160と161（訳注：GTs 161と162の誤りと思われる）—枢軸軍プレイヤーは、強制攻撃についてのBSR条項下でソヴィエト軍プレイヤーが攻撃しなければならない防御ヘクスとして、1つ又は2つのヘクスを指定できる。枢軸軍プレイヤーは、各強制攻撃を実行するためのソヴィエト軍ヘクス又は複数ヘクスを指定する。ただし、攻撃はBSR12.42の最小限度を満たさなければならない。

プレイ・ノート：枢軸軍プレイヤーは、戦闘後前進をしている時に、BSR12.42の2つの条項の1つを満たせるよう注意しなければならない。次に、枢軸軍プレイヤーは、強制攻撃が宣言された後に、資格を持つ自動車化ユニットで、強制攻撃の防御ヘクス内に自由に対応する。

・強制攻撃を行うよう指定されたヘクス内の全ソヴィエト軍ユニットは、攻撃しなければならない。拘置できるユニットはない。指定された枢軸軍の防御ヘクスの隣接ヘクス内に位置しない限り、ソヴィエト軍の砲兵は支援できない。

・ソヴィエト軍の各強制攻撃は、最終戦闘比が決定された後に、CRT上で1コラム左へシフトされる。

ヒストリカル・ノート：大部分のソヴィエト軍部隊は、3月初旬と4月の攻撃で大きな損失を受けていたが（シナリオ6—ケルチ：党幹部の攻撃を参照）、再建のために撤退できなかった。これらの燃えかす部隊には、未訓練又は未熟練の補充が組み込まれた。ソヴィエト軍の技量は、著しく損なわれていた。

・枢軸軍のCAS任務航空ユニットが1以上の+DRMsを提供する各強制攻撃は、左へ追加1シフトされ、強制攻撃の結果の上に1ステップ損失を被る。もしも攻撃に1つ以上の装甲ユニットが参加していると、最初に記載されたステップ損失は装甲でなければならない。最大損失は、4Rを超過できない。

ヒストリカル・ノート：多くの記録は、攻撃のために移動しているソヴィエト軍予備部隊に対するルフトヴァッフェによって崩壊がもたらされた（特に装甲部隊）と述べている。

・強制攻撃の「e」結果は、4Rの結果として扱う。

3) 最終戦闘比が決定された後で、ケルチ [Kerch] までLOCをたどれない、攻撃しているソヴィエト軍ユニットは、CRT上で左へ1シフトする。

4) 最終戦闘比が1対4未満の攻撃は、自動的に4Rの結果として扱う。

f. 枢軸軍の航空支援。狭い地域の上空で多数の枢軸軍航空機が作戦しているため、枢軸空軍は戦場を支配し、AA射撃は困惑し、連絡を混乱させ、予備部隊（特に戦車ユニット）を叫びた。



・シナリオ全体の間、枢軸軍のAAサイ振りは、記載された他のDRMsに加えて-1DRMを持つ。

・枢軸軍のCAS任務航空ユニットが1以上の+DRMsを提供する戦闘では、ソヴィエト軍の戦車ユニット（もしも存在すると）記載された戦闘結果の最初のステップ損失を受けなければならない [BSR16.31cに加えて]。

g. 海上ルール。このシナリオについては、海上ルールを使用しない。ソヴィエト軍の敗北規模に計画者たちは驚かされた。数千の個別部隊が救出されたが、組織的な戦闘部隊は撤収しなかった。

10.75 勝利条件

a. 枢軸軍プレイヤーは、もしも以下の条件の両方を満たせば、自動的勝利で勝つ。:

・シナリオ終了時にケルチ [Kerch] (ヘクス 6912) が友軍のもので、しかも

・少なくとも34ソヴィエト軍ステップが除去又は基幹ボックス内。

b. もしもケルチが友軍のものでない場合、それでも枢軸軍プレイ

ヤーは少なくとも 52 ソヴィエト軍ステップが除去又は基幹ボックス内にあると勝利する。

c. シナリオ終了時にケルチへLOCをたどれないソヴィエト軍ユニットは、除去ボックス内に置かれ、これらのステップは勝利判定にカウントする。

d. ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも自軍勝利条件のどちらかを満たすことに失敗すると勝利する。

10.76 プレイ・ノート。

概括：このシナリオは、Barbarossa の標準ルールから多く逸脱する。なぜならば、これは通常の枢軸軍の勝利ではないからである。最初にこのシナリオをチラッと見ると、おそらく困惑するだろう。「強制攻撃を調整することで、ソヴィエト軍の失敗が準備されるのはフェアなのか？」フェアではないが、史実の 10 日間（5 ゲーム・ターン）の戦いに後にソヴィエト 3 個軍が全滅し、生き残りはドイツ軍の先鋒がケルチに入る前に絶望的な脱出を試みた。通常の barbarossa 戦闘手順では、単純に防御側のソヴィエト軍の大群を押し戻して損害を与えるが、枢軸軍プレイヤーとケルチの間に巨大な無傷のソヴィエト軍を残すことになる。これは起こり得ない勝利なので、特別なゲーム・メカニクスが要求された。数字で計量すれば、ソヴィエト軍はフォン・マンシュタインの攻撃を容易に阻止できる。これは、ソヴィエト軍にとって不利で、枢軸軍にとって有利な不可思議に支配された戦いだった。メフリスほど指揮系統に混乱をもたらした政治将校はいなかった。未訓練の招集兵が燃えかす部隊に投入され、戦列が休息や回復を行うことができなかったため、ソヴィエト軍の戦術技量はこの戦いでは最低だった。枢軸軍部隊は良く訓練され、各人がフォン・マンシュタインを信頼し、東部戦線で見られた最も集中した戦術航空支援によってサポートされていた。

枢軸軍：あなたの主要な任務は、可及的速やかにケルチへ向けて突破することである。ソヴィエト軍の突出部を攻撃してはならない。そこへの攻撃は、ソヴィエト軍ユニットを東方の自由に押し出すだけだ。代わりに、最初のターン（GT161）にヘクス 5916 のみを攻撃し、そこへ前進する。航空ユニットは、ソヴィエト軍の戦闘フェイズのために取っておく。これは、ソヴィエト軍による 2 つの強制攻撃をあなたが防御ヘクスとして指定する、枢軸軍が占めるヘクス 5816 と 5916 で効果を発揮するだろう。ソヴィエト軍の突出部ヘクスを強制攻撃に参加させるために指定しないこと。指定された強制攻撃を増強又は減少させるためのソヴィエト軍の移動は発生し得ないので、ソヴィエト軍の攻撃部隊は非常にまずい結果となるだろう。あなたの部隊は、GT162 にパルパチ内に前進し、突出部内の多数のユニットを分断できる。ソヴィエト軍の移動制限は、大部分のユニットが再び移動することを妨げ、ソヴィエト軍の GT162 の強制攻撃は、再び大損害の結果となるだろう。GT162 の終了までには、突破は目前になるので、可能な限り速く速く東方へ押し出すのだ。後方に残すユニットは、その場のソヴィエト軍を分断してシナリオ終了時に降伏するまで維持すれば十分である。

ソヴィエト軍：厳しいシナリオである。あなたは多数のユニットを失うので、ユニットを交替できることに集中するだけである。あなたは、その場で強力に防御するか又は遅滞ユニットを残して遁走するか選択しなければならないことになる。どちらのアプローチも起こり得るが、地上の状況と枢軸軍プレイヤーの熟練度が従うべきベストの過程を決めることになる。

10.8 シナリオ#8：セヴァストポリ：鯨作戦

「次の任務は、セヴァストポリの占領になるだろう。」

— ヒトラーの指令第 41 号、1942 年 4 月 5 日付

「セヴァストポリの輝かしい防衛者たちは、祖国への尊厳と誇りを持って義務を果たすものと信じる。」

— スターリン、1942 年 6 月

史実概要

いまや全てがセヴァストポリに集められた。この最後の戦いのために、ソヴィエト軍はできる限りの準備を行った。いまや主防衛線は 3 本の陣地帯から成り、外側帯はベルベクからバラクラヴァまで、予備線はサブン高地のラインに沿って、内側帯は都市と港湾を直接取り囲む骨董品の要塞化建造物だった。それらの中間は、多数の壕、対戦車障害物、地雷原の迷路だった。

セヴァストポリの防衛は沿海軍から独立し、オクチャブリスキーとペトロフに率いられた約 106,000 名、少なくとも 600 門の砲、2,000 門を超える迫撃砲、38 両ほどの戦車があった。戦闘の間に、数千名の追加部隊が海輸された。この軍勢に対して、マンシュタインは 200,000 のドイツ軍とルーマニア軍を展開させ、563 門の野砲、48 門の攻城砲 [サイド・バーを参照]、754 門のロケット投射機（ネーベルヴェルファール）に加えて、直接射撃兵器として使用された何門かの重高射砲によって支援されていた。戦車はほぼ皆無だった（後に 1 個大隊が到着した）。全ての部隊に十分な弾薬が供給された。ただし、最も重要な枢軸軍の支援部隊は、操縦士が近接支援に長けていた 600 機を超える航空機を持つ第 VIII 航空軍団だった。

攻撃は、6 月 3 日に WWI 規模の弾幕射撃で開始され、5 日間続いた。6 月 7 日の夜明け直前に、ドイツ軍歩兵の第 1 陣が突撃を開始した。これは整然と実行されなければならなかった。大規模な弾幕にもかかわらず、大部分のソヴィエト軍の壕は生き残った。これらは岩盤の下に埋設されていたからである。各陣地はそれ自体の作戦行動を要求し、しばしば死ぬまで抵抗するソヴィエト軍部隊が多く、多くのドイツ兵を道連れにした。ドイツ軍の第 22 師団と第 50 師団はベルベク溪谷内を進み、第 132 師団が続いた。この攻撃は、ソヴィエト軍の城塞（例えばスターリン要塞）の前で衰えたため、マンシュタインは南部周辺で攻撃を開始した。

戦略的には、ドイツ軍はルーマニア軍が中央をカバーする集中攻撃計画に従った。両側面に圧力を加えることで、ソヴィエト軍の予備が分割されてどちら側も効果的に支援できないと見積もられた。概して、戦闘はドイツ軍の計画どおりに進んだ。北部の要塞は 1 つずつ破壊されて蹂躪され、南部戦区ではドイツ部隊がサブン高地に接近していた。

19 日には、マキシム・ゴーリキー I 砲台が遂に陥落し、それは重砲が沈黙したかなり後で、翌日にはドイツ軍がセヴェルニヤ湾へ前進し、港湾の海輸を効果的に封鎖した。しかし、6 月 26 日までに、ドイツ軍は主要陣地帯を制圧した。重砲兵を持ってくるつかの間の休息の後、サブン高地の防御を迂回するため、マンシュタインはセヴェルニヤ湾（ヘクス 1626/1627）を突撃舟艇で渡ることによる攻撃を命じた。

6 月 27/28 日の夜間に、最後の攻勢が開始された。上陸作戦は完全にソヴィエト軍を驚かせ、残っている全ての陣地は次々と陥落した。4 日後、マンシュタインはセヴァストポリの陥落を宣言し、7 月 4 日には最後のソヴィエト軍部隊主力が、マキシム・ゴーリキー II 砲台の陥落直後に降伏した。

ドイツ軍の損失は約 24,000 名に上り、ルーマニア軍は約 2,500 名が死傷した。ソヴィエト軍は、ほぼ全部隊を失った。戦闘の間にほんの数千人が撤収し、高級司令官たちは救われなかった。完全撤収の計画はなかった。戦闘が激しかった目安の 1 つとして、ドイツ軍単独で約 670 万発の小火器弾薬を消費した（用意した 900 万発中）。セヴァストポリは、戦争中の最も偉大な攻囲戦の 1 つとして名声を博し、後に「英雄都市」の称号を受けた。その陥落と時を同じくし

てトブルク（アフリカ）が6月に陥落し、ベルリンの計画者たちには枢軸軍の軍事力に逆らえるものはないように見えた。次の目的地は、スターリングラードだった。

要件：

- ・シナリオ・カード# 3裏
- ・シナリオ・カード# 4裏

使用ユニット：シナリオ・カード# 4裏を参照。

10.81 シナリオの長さ。 15 ターンである。GT176 から開始してGT190 に終了する。全ターンについて、天候は自動的に晴天（非嵐）である。天候表は解決しない【史実では、強烈な乾燥と暑さだった】。

10.82 シナリオ・エリア。シナリオ・カード# 3裏の挿入マップとマップT待機ボックスを使用する。

10.83 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。挿入ヘクス1428内のソヴィエト軍沿海軍HQの上に妨害段階2マーカーを置く（連絡系統への強襲前砲撃の効果をシミュレートする）。このマーカーは、HQの命令発令と砲兵支援にのみ影響する。もしも枢軸軍プレイヤーがセヴァストポリの港湾を妨害することを望むと、航空妨害任務を実施しなければならない。

b. GT177に開始して、各ターンに航空と海上の準備を解決する。

デザイン・ノート：全てのソヴィエト軍航空ユニットは、セヴァストポリのソヴィエト軍陣営内を基地とする単発航空機である。IL-2 ユニットへの+2航空準備DRMは適用しないこと。

10.84 シナリオ特別ルール

a. 両陣営は常に攻撃補給を持ち、MSUsは使用しない。一般補給の制限は適用する。

デザイン・ノート：1941年9月の第11軍についての初期の枢軸軍の補給状況は、1日平均約1.7補給列車で極めてタイトだった。春の間に、状況は徐々に改善され、平均9列車、次いで12列車、15列車となり、このシナリオで攻撃補給が常に存在するものと見なすのに十分となった。

b. ソヴィエト軍の戦闘ユニットは、ソヴィエト軍の友軍港湾へ補給線をたどれない場合にのみ、緊急時補給又は非補給下の影響を被る。ソヴィエト軍ユニットは、非破壊城塞ヘクスを占めていない限り【PB7.6】、もしも友軍港湾へLOCをたどれない場合にのみ降伏のサイを振る。

デザイン・ノート：枢軸軍の妨害又は港湾の損失は、全ソヴィエト軍ユニットを一般補給下に維持するために必要とされるレヴェル以下に一定の補給許容量を減少させることになる。史実では、大部分のソヴィエト軍ユニットは、撤収港湾から分断されるまで頑強に闘い続けた。どうやら、ソヴィエト軍は11月の強襲と12月の鯨豚作戦の間を一時的な休息に使用しており、莫大な補給をセヴァストポリ周辺に集めていた。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、基幹ボックスから活性ボックスへ1つのZAPユニットを移すため、各ターンに1つのタイプIRPを受け取る。

d. どちらの陣営も、追加の拠点を構築できない。

e. ソヴィエト軍の鉄道移動は認められない（枢軸軍の砲撃と爆撃

は軌道を破壊しており、修理するにはシナリオの時間枠を超える）。枢軸軍の鉄道変換も認められない。

f. 挿入マップ上にいる間、ソヴィエト軍HQは、単一の戦闘で攻撃又は防御している時に支援戦力を統合するため、砲兵ユニットとスタックすることを要求されない。挿入マップ上の砲兵又は海上ユニットは、やはり挿入マップ上にHQの指揮範囲内にいることのみが要求される。HQの航空妨害は、宣言戦闘に統合できる砲兵ユニットの合計数を減少させる。

デザイン・ノート：セヴァストポリの砲兵は、単一司令官の下に編成され、要塞地域内の全ての砲タイプの70を超える砲台を集中統括指揮していた。

g. 艦砲射撃支援。地上ユニットを支援するために艦砲射撃支援を提供している海上ユニットは、砲兵ユニットの組合せ制限【並びにPB7.34.a】内に含まれ、他の砲兵と組み合わせている時に機能HQの範囲内にいなければならない【PB8.6も参照】。海上ユニットは、その準備状態にかかわらず、艦砲射撃支援（攻撃又は防御）を実施できる。

h. 撤収。1つ以上の枢軸軍地上戦闘ユニットがヘクス1526へ進入したターンに、ソヴィエト軍プレイヤーは港湾ヘクス1527内に撤収マーカー【PB8.55】を置かなければならず（又はヘクス1527が最初に占領されたらその逆）、シナリオの残りについてはその場に留まる。シナリオの残りについて、もはやその港湾ヘクスは補給源として機能しない。

1. ユニット又はMSUsの揚陸は認められない。

2. ヘクス1527（1526）の港湾内のソヴィエト軍海上ユニットは、直ちに海上ヘクス押しやられる【PB8.23bの手順に従う】。

3. ソヴィエト軍の航空ユニットは、全ての準備のサイ振りにより+4DRMが適用される（港湾ヘクス1527の閉鎖による補給の混沌状況）。

デザイン・ノート：いったんヘクス1526（1527）が枢軸軍に占領されたら、港湾ヘクス1527（1526）内の全ての海上ユニットは、枢軸軍の直接射撃により港内で沈没する可能性が高い。

i. 沿海軍HQは、海上輸送を使用する以外で移動できない（枢軸軍の砲撃と空爆は、脆弱なHQ組織を地下に潜ることを強制させた）。

j. PB7.32と7.33の枢軸軍超重砲兵の条項は、有効である。

10.85 勝利条件

a. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ終了時に20VPs以上を持つと勝利する。

b. ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーが自軍の勝利条件を満たすことに失敗したら勝利する。

10.86 プレイ・ノート

枢軸軍：あなたはこのシナリオに勝利する機会を持つが、激しく押さなければならない。あなたは、またしても地上部隊が不足しているが、それを補ういくつかの恐ろしい超重砲兵と巨大な航空支援で開始する。ソヴィエト軍戦線の最も脆弱な戦区は、12月以前の枢軸軍によって陣地帯が失われた沿岸近くの北部戦区である。+DRMsを相殺するために超重砲兵を使用し、ステップ損失を受けることを指定した高戦闘比攻撃に潜むアスタリスク結果を打ち消すのである。可能な場所では、主攻撃に1つの突撃砲と1つのFlakユニットを含めること。なぜならば、非破壊陣地に対してこれらは2倍

の効果があるからだ。あなたはかなりの数の補充ステップを持つが、選択的に攻撃している時でさえ、セヴェルニャ湾に1個師団が到達する時まで、普通は追加の歩兵補充を提供するために共食いをすることになる。ソヴィエト軍プレイヤーは、前哨ライン部分を保持するために十分な予備を持つが、最終的にダムは決壊してセヴェルニャ湾の北岸に殺到し、その過程でソヴィエト軍の港湾許容量の大部分を奪うことができる。沿岸ヘクス 1427 内にCD砲兵を設置するのを忘れないこと。ソヴィエト軍の港湾ヘクス 1428 は使用可能だが、倍加されたCD砲兵はそこへの入退出に非常に高いコストを要求し得る。ヘクス 1726 の占領を優先すべきである。いったん枢軸軍が占領したら、湾の北のソヴィエト軍ユニットは分断され、海上輸送以外では退却できない。そこで民にかかった各ソヴィエト軍ユニットは、セヴァストポリの戦いを長引かせる手助けができない。アスタリスク超重砲兵は、最後には弾薬を使い尽くしてしまうが、非常に強力だが射程が短いため、枢軸軍プレイヤーは陣地帯、特に移動できない第 459 と I-833 を吹き飛ばすために使用すべきである。ドーラは移動できないので、南端の城塞を射撃するために1又は2を取っておくこと。その他の超重砲兵は、セヴェルニャ湾の北岸が掃討され次第移動させなければならない。枢軸軍の前進がセヴェルニャ湾に接近するに連れて、サプン高地を制圧するために歩兵を南部へ移送させ始める。驚くべきことに、2番目に脆弱なソヴィエト軍戦区は、バラクラヴァ近郊の拠点ラインで脆弱に保持されている。枢軸軍部隊は、この拠点ライン内に侵入して状況を安定させるために十分強力である。あなたの最も重要な航空任務は、各ターンに沿海軍HQを妨害することだ。HQが退却不可命令を発令することを望まないだろう。HQはソヴィエト軍AAによって固く守られているので、この妨害が高くつくことは請け合える。妨害任務の過程で、航空ユニットが損傷又は撃破されるかもしれない。次に重要なのは、大規模攻撃を支援するCAS任務である。艦船攻撃任務は、ソヴィエト軍の海上ユニットが移動損失表上で重大な損傷を被る場合のみである。

ソヴィエト軍：北部の陣地が強力であるにもかかわらず、あなたはそこで枢軸軍の超重砲兵ユニットと航空ユニットによって圧倒される。それでも、あなたは早期のターンに到着しているZapユニットの大部分を城塞前面でユニットを再建して増強するために使用することになる。Zapユニットが枢軸軍ZOC内のユニットを増強するために使用できることを忘れないこと。また、枢軸軍のZOCは陣地帯ヘクス内に伸びないので、ときには隙間を塞ぎ、脅かされたヘクスを増強するために側面移動を行うことができる。非破壊城塞内のユニットは、退却を強制されないことも忘れないこと。あなたのCLsは、一貫した艦砲射撃支援を提供でき、親衛砲兵が撃破されて枢軸軍プレイヤーにVPsを与えるのを避けるため、マップT待機ボックスへ輸送された時に、その穴を埋めるために必要となる。セヴァストポリ港湾ヘクス 1428 は最も安全な場所であり、枢軸軍ユニットがセヴェルニャ湾の北岸を占領する時に、撤収や移動することを強制され難い。可能な限り長く航空ユニットを温存すること。射撃ユニットは、妨害任務への対抗と枢軸軍射撃ユニットに妨害から外れて航空戦闘への従事を強制するために使用されるのがベストである。ソヴィエト軍の任務ユニットは、枢軸軍ユニットが+DRMを提供するためのユニットを殆ど持たないか又は存在しないときに、弱体な枢軸軍の牽制攻撃に対して枢軸軍の損失を増加させるためにその大部分を使用すべきだ。南部の戦闘を引き伸ばすためには、セヴェルニャ湾北岸での敗北とユニットの大量撤退が避け難いことを認識すべきである。枢軸軍ユニットが港湾ヘクス 1526 を占領して両港湾内の海軍ユニットが不利な海上移動 DRMを離れることを強要する前に、港湾ヘクス 1526 と 1527 内にソヴィエト海軍ユニットを持って出帆すること。南部部分の戦線が危機にあるのを忘れないこと。枢軸軍部隊はあなたの拠点ラインを一掃するのに十分強力で、陣地の影響を相殺するための長射程超重砲兵ユニットが十分にあり、同時にアスタリスクの結果も無効にする。北部で防御している場所ではしばしば事態を暴力的にし、南部で防御している場所では少数の部隊が遅滞させて時間を稼ぐ。可能な限り自軍

HQをマップ上に保ち続けることは有益である。AAのサイの目が良好であれば枢軸軍航空ユニットを撃退し、HQは1又はおそらく2命令を発令できる。それでも、あなたは枢軸軍のCD砲兵がヘクス 1427 を占める前に、自軍HQの外部輸送を望むことができる。もしも両CDユニットが 1427 に落ち着き、海上移動妨害ボックス内にレベル2の妨害マーカーがあると、輸送している海上ユニットが沈没したら2VPsを失う機会を持つ。それは、CLsをマップT待機ボックスへ戻すときでもある。

10.9 シナリオ#9：ケルチ：ケルチーフェオドシア作戦

史実概要

ケルチーフェオドシア上陸作戦

Thmas F. Burke 翻訳

L.T.Yermilov, ed. Boyevaya Letopis, Voenno-Morskogo Flota 1941-1942 [1941～1942年の軍事年鑑], Moscow: Voenizdat, 1983 より。翻訳者によるいくつかの追加: Birva za Chenoye More [黒海の戦い], Tranzitkniga : Moscow, 2005 より。

11月の終わり、最高司令部スタッフカは、ケルチ半島を解放してセヴァストポリの防衛を支援し、更にはクリミアを解放するための条件を創出することを目指した上陸作戦の実施を決断した。

11月30日～12月7日 ケルチ半島へ戻るための決断は、そこからのソヴィエト軍撤収後数日間に行われた。11月30日、スタッフカの指令を受けたトランス・コーカサス正面軍(TCF)司令官D.T. コズロウ中將は、ケルチ半島東岸上陸の予備計画を提出した。12月5日、参謀総長代行ヴァシレフスキー中將は、黒海艦隊司令官F.S. オクチャブルスキー海軍中將に、12月中旬にケルチ半島を占領するための上陸作戦の実施可能性についての自身の考えをスタッフカに提出するよう促した。12月6日、黒海艦隊司令官は作戦が可能であると報告した。ケルチとフェオドシアが主要な上陸場所に選定され、フェオドシア港の埠頭に軍艦から上陸することが提案された。12月7日、スタッフカはTCF司令官によって提案された計画を承認した。それに加えて、フェオドシアへの上陸作戦が検討された。作戦中、黒海艦隊とアゾフ小艦隊(AMF)がTCF司令官に従属した。

12月13日 TCF司令官は、上陸作戦を実施するための指令を与えられた。それは第44軍(A.N. ペルヴーシン少将)の主力部隊によるフェオドシア上陸とコクテベリ[Koktebel], [Ssyponoy Point], Opuk山の地区、並びに第51軍(V.N. リヴォフ中將)のケルチ半島東岸と北岸への補助上陸を同時に実施するものだった。上陸部隊は、第42軍団の第46歩兵師団と2個独立戦車大隊、ルーマニア第3自動車化連隊と第8騎兵旅団(最大で25,000名、砲180門、戦車118両)で構成された半島に位置する敵グループの包囲殲滅を命じられた。

黒海艦隊は、第44軍の上陸実施と沿岸部隊の支援を命じられた。作戦の実施にあたり、艦隊の艦船と輸送船は3つの主要なグループに分割された。: フェオドシア上陸分遣隊の主グループ(上陸分遣隊「A」)、Opuk山地域上陸分遣隊(上陸分遣隊「B」)、巡洋艦司令官Yu. K. ジノヴェフ大佐に指揮下の巡洋艦「Molotov」、教導駆逐艦「Tashkent」、駆逐艦「Smyshleniy」から成る支援分遣隊。

第51軍の部隊は、AMF(海軍少将S.G. ゴルシコフ)によって上陸し、ケルチ海軍基地(海軍少将フロロフ)は軍に作戦的に従属した。作戦実施の準備期間は12月19日からで、12月21日開始を意図していた。

12月23日 12月17日のセヴァストポリへの敵の攻勢開始と連動したため、上陸作戦の計画と期間はTCF司令官の裁量で変更され

た。上陸部隊に指定されていた第 345 狙撃兵師団と第 79 海軍狙撃兵旅団がセヴァストポリへ急派され、部隊の輸送のために多数の輸送船舶も引き抜かれた。

変更された計画に従い、作戦は二段階で実施された。：12 月 26 日の第 51 軍によるケルチ半島の北と東、第 44 軍の 1 個連隊による Opuk 山への上陸、並びに 12 月 29 日の第 44 軍によるフェオドシヤへの上陸である。

12 月 25～31 日 アゾフ小艦隊の活動。12 月 25 日、上陸部隊を乗せた AMF の艦船と船舶が行動を起こし、第 224 狙撃兵師団と第 83 海軍狙撃兵旅団はテムリュクで、第 12 狙撃兵旅団の一部はクチュグリーで乗船した。上陸作戦に参加するため、小艦隊は 5 つの上陸分遣隊で構成された。12 月 25 日の 1230 時から 2200 時までに分遣隊は出港し、12 月 26 日の 0500 時までに上陸地域へ到着した。

機雷敷設艦「Zarya」、機雷掃海艇「Akula」、3 艘の漁船から編成された第 1 分遣隊 (Shiovnikov 中佐) は、Kazantinskiy 湾に 530 名を上陸させた。

第 2 分遣隊 (V.S. Grozniy-Afonin 中佐) は、西方と東方の 2 グループに分割された。分遣隊は、砲艇「Don」、汽船「Krasniy flot」と「Penay」、曳船「Nikopol」と平底はしけ、自走大型平底船「Gordipiya」と「Fanagoriya」と 9 艘の平底はしけ、哨戒艇「CKA-123」と「CKA-128」、15 艘の漁船だった。分遣隊は、Zyuk 岬地域内に上陸させる 2,883 名の兵士、3 両の戦車、19 門の砲と迫撃砲、18 頭の馬で構成されていた。

第 3 分遣隊 (A.D. Nikolayev 中佐) は、Tarkhan 岬へ 1,070 名の兵士と砲 4 門を上陸させるため、掃海艇「Uragan」、自走平底船「Tamans」、浚渫船「Voroshilov」、2 艘の漁船から編成された。

第 4 分遣隊 (V.M. Dubrovov 少佐) は、西方と東方のグループに分割された。砲艇「No.4」[41 年 7 月 22 日まで氷砕船 No4] と「Dnestr」、機雷敷設艦「T486」(「Sovetskaya Rossiya」)と「T492」(「Beloberezhnye」)、汽船「Yeysk」、曳船「Dofinovka」と平底船「Taganrog」、8 艘の漁船から編成されていた。分遣隊は、Khroni 岬地域に上陸させる 2,198 名の兵士、3 両の戦車、8 門の砲と車両から構成されていた。

第 5 分遣隊 (V.A. Iossa 中佐) には、機雷敷設艦「T513」(「Nord」)と「T491」(「Kiziltash」)、曳船「Uritskiy」と平底船「Dolzhanika」と 8 艘の漁船が含まれた。これは、Yenikale 地域内に 1,000 名の兵士を上陸させることになっていた。

上陸場所への輸送は、嵐の状況で実施された。多数の船舶が分遣隊から置いてきぼりになった。上陸用舟艇としての使用を意図し、艦船や船舶の後ろに曳かれた帆走漁船、手漕ぎボートは水で満たされ、その多くが失われた。結果的に、上陸は遅延した。

12 月 26 日 6:30、第 4 分遣隊の西方グループは Khroni 岬に接近し、0730 時に Bulganak 湾内において強力な敵射撃下で上陸部隊の下船を開始した。平底船は、栈橋として利用された。砲艇「Dnestr」は、上陸を射撃で支援した。分遣隊東方グループからの上陸部隊は、そこで遅れて下船した。1600 時、第 5 分遣隊の成功を拡大するため、Khroni 岬へ接近した第 5 分遣隊は AMF 司令官によって再指向されていた。上陸部隊の下船は、敵の射撃と強力な砕け波によって実施されなかった。12 月 27 日の朝までに、第 5 分遣隊はテムリュクに向かった。

12 月 26 日 0700 時、第 2 分遣隊は Zyuk 岬に接近した。哨戒艇「CKA-123」によって展開された煙幕の下、上陸部隊を漁船から海岸まで平底はしけで運ぶ下船が開始された。哨戒艇は、輸送船

「Penay」から上陸部隊を移送した。1030 時、第 1 分遣隊は Zyuk 岬へ接近した。これは嵐のために遅延し、小艦隊司令官によって地域を再指向されていた。1050 時、敵空軍が攻撃を開始した。平底船「Fanagoriya」は沈没し、汽船「Krasniy flot」と「Penay」が損傷した。掃海艇「Akula」は波によって海岸に乗り上げ、1 艘の漁船は岩に接触して船体を突き刺された。これらの状況の中で、第 1 分遣隊は上陸部隊の約半数を下船させて Khroni 岬へ向かった。その日の終わりまでに下船が完了していなかった第 2 分遣隊も、同じ場所に向かった。

12 月 26 日の夜明け、第 3 分遣隊からの浚渫船「Voroshilov」と掃海艇「Uragan」は Khroni 岬に接近した。1245 時、浚渫船は敵航空機に攻撃されて沈没した。「Uragan」は浚渫船から救助された兵士で溢れ、下船を諦めてテムリュクへ引き返した。

12 月 27 日夜間、khroni 岬地域内で掃海艇「T492」は上陸部隊の第 2 梯団 250 名を下船させた。敵の抵抗量増大により、昼間の下船は成功しなかった。上陸部隊を乗せた平底はしけは、敵の航空攻撃で沈められた。汽船「Penay」は、重大な損傷を受けて自ら岸へ乗り上げた。損傷した掃海艇「T491」は、クチュグリーへ曳航された。

12 月 29 日 0100 時、V.M. Dubovov 少佐指揮下の掃海艇「T486」と「T513」、輸送船「Yeysk」、曳船「Shtorm」と「Dofinovka」と平底はしけ、哨戒艇「CKA-123」と「CKA-128」は、Khroni 岬へ接近した。このときまでに、12 月 26 日に下船した上陸部隊は海岸から内陸へ移動していた。警戒部隊なしで残された上陸地域は、再び敵によって占領された。分遣隊司令官と参加している小艦隊政治将校、連隊政治将校 S.S. Prokofyev は、上陸が可能と判断した。ただし、上陸部隊に随伴していた第 224 狙撃兵師団は、それに同意しなかった。彼の命令により、分遣隊の艦船と船舶は上陸部隊を下船させるためエニカレへ向かったが、増大する嵐のため下船できず、船舶はテムリュクへ向かった。汽船「Yeysk」と 2 艘の漁船は、分遣隊司令官の命令によって Khroni 岬の地域に留まり、敵の抵抗にかかわらず 2 個大隊 (1,354 名の兵士、15 門の砲と迫撃砲) を下船させた。

12 月 30 日、もう一つの分遣隊、V.S. Grozniy-Afomin 中佐指揮下の砲艇「No.4」、掃海艇「T513」と「T492」、自走平底船「Gordipiya」、曳船「Nikopol」と「Kuzbass」、12 艘の漁船と 2 艘の平底はしけの出港準備が整った。この分遣隊は、上陸部隊をエニカレ又は Khroni 岬地域へ下船させるためだったが、12 月 31 日朝にケルチの解放が知らされたため、艦船と船舶に乗船した部隊はそこへ向かった。

12 月 26～30 日に、AMF はケルチ半島に 6,140 名の兵士を上陸させ、9 両の戦車、38 門の砲と迫撃砲、9 両の車両、240 トンの弾薬を陸揚げした。

12 月 25～29 日 ケルチ海軍基地の活動。ケルチ海軍基地は、第 302 山岳狙撃兵師団をケルチ半島の東岸へ上陸させる任務を受けた。上陸部隊の乗船は、コムソモリスクとタマンで 12 月 25 日 1600 に開始され、12 月 26 日の夜間中に完了した。航海は嵐の状況下で完了した。船舶の一部は、座礁したため遅れて上陸場所に到着した。基地のボートと上陸用舟艇は、3 つの分遣隊に分割された。

最初の上陸グループ (1,154 名) を持つ第 1 分遣隊は、I.G.Litoshenko 中尉指揮下の 8 隻の魚雷艇、2 隻の哨戒艇、20 艘の漁船を 4 つの集団に分割し、12 月 26 日 0500 までに Eltingen、Kamysh-Burun、Staryy Karantin へ接近した。カミシュ・ブルン [Kamysh-Burun] 地域では、思いがけぬ敵のために上陸が発生した。上陸部隊はカミシュ・ブルン岬と艦船修理施設の栈橋で自らを強化した。Eltingen と Staryy Karantin の地域内では、敵の強力な対抗策のため、それぞれ 19 名と 55 名しか上陸に成功しなかった。夕暮

れまでに、彼らは一方的な戦いに従事し、カミシュ・ブルンへの突破を企てた。Eltingen 地域から2名のみがそれを行うことに成功した。Stray Karantin 地域からの上陸部隊の一部は、小型の手漕ぎボートを発見して艦船へ撤収し、残りの部隊は壊滅した。

上陸部隊(744名)の第1梯団を持つ、F.I. Petrovskiy 中尉指揮下に、6隻の魚雷艇、2隻の哨戒艇、12艘の漁船から編成された第2分遣隊は、12月26日0700時にカミシュ・ブルン岬と艦船修理施設の栈橋に接近し、強力な敵の射撃に遭遇した。哨戒艇とタマン半島からのKNBの第140砲兵大隊と第51軍第25軍団砲兵連隊の支援も受けて、上陸部隊の下船が実施された。魚雷艇は、煙幕で上陸地域を覆った。

V.I. Yevstigiyevev 中佐指揮下の第3分遣隊は、6隻の魚雷艇、2隻の哨戒艇、9艘の漁船、3隻の曳船から編成され、2隻の平底はしけと1隻の自走平底はしけ[500トン平底はしけ、全長45.8メートル、幅7.2メートル、スウェーデン・ボリンダー社製エンジン内臓、各10両の戦車又は1個大隊の部隊までを運ぶことができた]から編成され、3,327名の上陸部隊と32門の砲と迫撃砲を乗船させ、1300時にカミシュ・ブルンに接近した。この部隊も、砲火の下での上陸実施を強制された。タマン半島からの砲兵と艦艇が上陸部隊を支援した。敵空襲の結果として、1隻の平底はしけが沈没しもう1隻が損傷したが上陸部隊は下船した。

12月27日は嵐だったため、[上陸部隊の]輸送船は海峡に進入できなかった。12月28と29日、KNBは部隊の輸送を継続し、半島では激しい戦いが猛威を振るった。12月29日、フェオドシアへのわが部隊上陸と連動し、敵はケルチ半島から撤退を始めた。12月30日の夜間、魚雷艇から岸に上陸していたKNB参謀長A.F. Studenichnikov 少佐に率いられた斥候グループは、ケルチまで進んだ。敵が都市を放棄したことが確立したため。グループ指揮官はこれを本部へ報告した。

作戦中、KNBの上陸用舟艇は11,225名の部隊を下船させ、47門の砲、198門の迫撃砲、12両の車両、210頭の馬、14台の荷車を輸送した。

[作戦全体を通じて、敵の砲兵と空軍は1隻の哨戒艇、5隻の魚雷艇、1隻の曳船、1隻の自走はしけ、1隻の平底はしけを沈めた。海軍基地と上陸分遣隊の人的損失は、死傷者が合計350~400名だった。—Shirokorad, pg.274]

12月25~30日 分遣隊「B」の活動。12月25日、砲艇「Krasnyy Adzharistan」(分遣隊司令官 N.O. Abramov 海軍少将の旗艦)、「Krasnyy Abkhazia」、「Krasnaya」、護衛艦「Kuban」、曳船[SP-15]と自走平底はしけ、6隻の哨戒艇は、アナパで山岳狙撃兵連隊を乗船させ、12月26日夜間に出港した。[深夜までに、砲艇は2,393名、14門の76mm砲、6門の120mm迫撃砲を乗船させた。あまりに多くが乗り込むため、哨戒艇と自走平底はしけでは運べなかったためである]。ただし、出港時に曳船と自走平底船は泊地に留まり[暗闇のため曳船の船長が砲艇の出港に気づけなかったため(おそらく霧による)]、出港直後に哨戒艦「Kuban」が引き返し[この艦は上陸部隊を乗船させていなかった]、上陸には参加しなかった。夜間の航海中に艦船は互いの位置を見失った。12月26日の朝、砲艇「Krasnyy Adzharistan」と上陸用舟艇としての使用を意図した1艘のボートは、Opuk山の地域に接近した。分遣隊は12月27日の朝に上陸を実施するため、アナパへ帰還することに決めて艦船を集結させた。ただし、嵐と視界不良のため、その日の上陸は実施できなかった。12月28日、分遣隊はノヴォロシスクで石炭を積み、黒海艦隊軍事評議会の命令によって上陸部隊をケルチ海峡へ下船するよう指示された。12月28日2210時、艦船は敵の射撃下に上陸部隊の下船を開始した。下船は12月29日に継続し、3艘の漁船が兵員を砲艇から岸へ運び、12月30日に完了した。上陸部隊の一

部は、カミシュ・ブルン港の栈橋上に下船した。

12月26日の朝、上陸分遣隊「B」の上陸を支援する支援艦分遣隊(巡洋艦「Krasnyy Kavkaz」と「Krasnyy Krym」、駆逐艦「Nezamozhnik」と「Shumyan」は、Opuk山の地域に到着したが(「Krasnyy Krym」と「Shumyan」は、予めフェオドシアを砲撃していた)、そこでは何も発見しなかった。2039時、「Krasnyy Kavkaz」は海岸を砲撃した。分遣隊「B」を待たず、12月27日の朝に艦船はノヴォロシスクへ向けて出発した。

12月28~30日 上陸分遣隊「A」の活動。分遣隊「A」の上陸作戦開始を含む。:

- ・支援艦分遣隊(V.A. Andreyev 大佐)は、巡洋艦「Krasnyy Kavkaz」、「Krasnyy Krym」、駆逐艦「Nezamozhnik」、「Zeleznyakov」、「Shumyan」で編成された。
- ・輸送船の第1分遣隊(中佐 I.A. Zaruba)は、輸送船「Zyryanin」、「Zhan-Zores」、「Nogin」、「Serov」、「Shakter」、「Tashkent」、「Krasnyy Profintern」、「Azov」で編成された。
- ・輸送船第1分遣隊の警護分遣隊(G.P. Negoda 少佐)は、駆逐艦「Bodryy」と「Boykiy」、掃海艇「T-401」と「T-411」で編成された。
- ・輸送船第2分遣隊(Filippov 中佐)は、輸送船「Kalinin」、「Dimitrov」、「Kursk」、「Krasnovardetsy」、「Fabritsius」で編成された。
- ・輸送船第2分遣隊の警護分遣隊(M.F. Romanov 中佐)は、教導駆逐艦「Tashkent」、駆逐艦「Sposobnyy」と「Soobrazitelnyy」、掃海艇「T-410」、6隻の哨戒艇で編成された。
- ・上陸用舟艇分遣隊(A.P. Ivanov 中尉)は、掃海艇「T-404」と「T-414」、6~10隻の自走平底はしけで編成された。N.Te. Basistyy 大佐は、上陸の司令官に任命されていた。

12月28日、ノヴォロシスクとトゥアブゼで第44軍部隊の乗船が実施された。支援艦分遣隊と追加して割当てられた「Kuban」は、第251山岳狙撃兵と第633狙撃兵連隊、第814狙撃兵連隊第2大隊から構成された上陸部隊の先遣隊(5,119名、18門の砲、7門の迫撃砲、30両の車両、72頭の馬、19台の荷車等)を乗船させた。上陸用舟艇分遣隊のボート上には、水兵の強襲分遣隊(300名、指揮官 A.F. Aidinov 中尉)が乗り込んだ。

12月29日1720時、支援艦分遣隊と上陸用舟艇分遣隊は出港した。潜水艦「Shch-201」(A.I. Strizhak 少佐)と「M-51」(V.M. Prokofyev 大尉)の探照灯と投下された光浮標の助けで、これらはフェオドシアへの適切な接近路を定め、艦船は戦闘序列を再編した。0350時、巡洋艦と駆逐艦は港に砲火を開いた。0403時に砲撃は止み、上陸用舟艇分遣隊のボートが港へ突破を開始した。栈橋に沿って砲撃が指向され、強襲グループが上陸を開始した。哨戒艇「SKA-0131」(A.D. Kokarev 中尉)は、最初に港湾内へ乱入した。哨戒艇を下船した上陸部隊は灯台を占領し、そちらに向かっている艦船を手助けするために点灯した。「SKA-013」(N.N. Vlasov 少尉)はブーム・ゲートに錨泊し、緑色の火[曳光弾]で艦船に港への入口を示した。

0413時、敵砲火の下、駆逐艦「Shumyan」(S.I. Fedorov 中佐)、「Nezamozhnik」(P.A. Bobrovnikov 少佐)、「Zeleznyakov」(Shiskanov 大尉)は、港内へ乱入した。駆逐艦は上陸部隊を栈橋に下船させ、砲撃で敵の火点を征圧した。巡洋艦「Krasnyy Krym」(A.I. Zubkov 中佐)は、灯台の地域から砲撃を実施し、乗船していた上陸部隊をランチとボートで輸送した。

0502時、巡洋艦「Krasnyy Kavkaz」(A.M. Gushchin 中佐)は、幅広の突堤内部に向かって接近し、係留を開始した。強風が係留に干渉し、結果的に0715時に完了した。

[支援艦分遣隊の軍艦は、全部で4,512名を下船させた。—「Krasnyy Kavkaz」は1,586名、「Krasnyy Krym」は2,000名、「Shaumyan」は330名、「Nezamozhnik」は289名、「Zheleznakov」は287名である。その上、「Shaumyan」は2門の76mm 砲、2門の107mm 山岳迫撃砲を揚陸し、「Nezamozhnik」は1門の76mm 砲と17箱の地雷を揚陸した。—Shirokorad, Pg.282]

0720 時、輸送船「Kuban」が港に進入し、上陸部隊を下船させて装備を揚陸した。

巡洋艦は、敵の主要目標だった。上陸部隊の下船中、「Krasnyy Krym」は11発の砲弾と迫撃砲弾を受け、「Krasnyy Kavkaz」は17回被弾し、敵は軽機関銃の射撃も指向した。特に危険だったのは、巡洋艦「Krasnyy Kavkaz」の二番砲塔への命中だった。砲弾は砲塔を貫通して内部で炸裂した。砲塔員は無力化されて装薬が燃え始め、艦が爆発する恐れがあった。砲弾の炸裂後に現場へ来た赤色艦隊水兵 V.M. Pokutnyy は揚弾筒から消火に成功したが、その後意識を失って昏倒した。そのとき、砲手 P.G. Pushkarev と主任電気技師 P. Pilipko が砲塔内に押し入り、火災を消し止めることができた。0810 時、上陸部隊の下船が完了し、「Krasnyy Kavkaz」は栈橋から離れた。

12 月 29 日と 30 日の間、支援艦分遣隊の艦船はフェオドシア湾内に停泊し、沿岸の敵から定期的に砲撃された。敵空軍による複数回の空襲は、結果なしに留まった。12 月 30 日の朝までに、敵はフェオドシアと周囲の高台から掃討された。

12 月 29 日 2210 時、上陸部隊第1 梯団（第 236 と第 157 狙撃兵師団）を持つ輸送船第1 分遣隊の船舶がフェオドシアに到着し始めた。揚陸は12 月 30 日の夕方まで続いた。敵の空軍は、都市と港湾を爆撃した。栈橋に数発が命中したため、空荷の輸送艦「Tashkent」が炎上した。部隊の下船を完了していた残りの船舶は、ノヴォロシスクへ向かった。

12 月 31 日 0130 時、第2 分遣隊の輸送船が上陸部隊の第2 梯団（第 63 山岳狙撃兵師団）と共に港への進入を開始した。敵航空機は港湾に激しい空爆を実施したが、対空火器は無効だった。輸送艦「Krasnogvardeyets」は沈没し、輸送船「Dimitrov」は敵の爆撃を受けた後に損傷した。12 月 31 日、輸送船第2 分遣隊の船舶は、フェオドシアを出港した。主力上陸部隊の下船は、完了した。第1 と第2 分遣隊の輸送船は、17,635 名、1,478 頭の馬、34 両の戦車と豆戦車、127 門の砲と迫撃砲、291 両の車両、18 台のトラクター、137 台の荷車、634 トンの弾薬その他の物資をもたらした。

1 月 2 日 黒海艦隊とアゾフ小艦隊の部隊によって上陸した第 44 軍と第 51 軍の部隊は、ケルチ半島を敵から完全に解放した。敵はこの地に集結していたが、重大な損害を受けつつも包囲と全滅を免れることができた。

ケルチーフェオドシア上陸作戦は、大祖国戦争中に行われた最大の海上上陸作戦だった。その結果として、クリミアに重要な橋頭堡が確保され、敵がケルチ半島を通過してカフカスへ侵攻する可能性は失われ、セヴァストポリの攻勢は中止を強要された。

黒海艦隊、アゾフ小艦隊、ケルチ海軍基地の部隊による作戦中、40,319 名 [又は「41,930 名」、資料によって異なる]、1,760 頭の馬、434 門の砲と迫撃砲、43 両の戦車、330 両の車両、978 トンの弾薬、その他の物資がクリミアに投入された。

ケルチーフェオドシア上陸作戦の参加により、1942 年 4 月 3 日付で人民海軍委員会の命で巡洋艦「Krasnyy」に、巡洋艦「Krasnyy Krym」には 1942 年 6 月 18 日付で親衛の称号が授与された。

要件：

- ・シナリオ・カード #4 表面
- ・使用ユニット：シナリオ・カード 4 表面を参照。

10.91 シナリオの長さ。 8 ターンである。GT94 のソヴィエト軍部分から開始して GT101 に終了する。GT94 については、天候は自動的に降雪で嵐を伴う。残りの全てのターンについては、天候表で解決する。

10.92 シナリオ・エリア。 シナリオ・カード #4 表面上に含まれる。

10.93 配置

a. 枢軸軍プレイヤーが最初にセット・アップする。

b. GT95 から開始して、航空準備を解決する。シンフェローポリ [Sinferopol] が陥落しているため、ソヴィエト軍の非海軍航空ユニットは準備のサイ振りに +2 DRM を適用する。

10.94 シナリオ特別ルール

a. 枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 1 ASP を西端に受け取る。

b. 補給状態

1. 攻撃補給は、両陣営について有効である。一般補給も両陣営について有効である。例外：ソヴィエト軍ユニットは、友軍港湾へ LOC をたどれない場合にのみ降伏についてサイを振る [PB 7.6]。

2. 枢軸軍の補給源ヘクス：5315、5319、5321。ソヴィエト軍の補給源は、マップ上のいずれかの友軍港湾。両陣営は、一時的な 1 ターン補給源 [BSR 6.5.3] を創出するため、MSUs を消費するか又は集積所を MSUs へ減少させることができる。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に 1 ASP と 1 タイプ IRP をマップ T 待機ボックス内に受け取る。

d. どちらの陣営もいかなる鉄道許容量も持たない。鉄道堡又は鉄道切断マーカースを使用しない。

e. ソヴィエト軍プレイヤーは、いかなる拠点も建設できない [史実では、建設資材を持たなかった]。

f. 降雪傾向の間の降雪天候ターンに、枢軸軍プレイヤーは拠点を構築できる [BSR s 18.34 と 23.12 を参照]。

g. 冬季氷結。GT97 から開始して、アゾフ海上ゾーン全体と、マップ上に記載された「氷限度」境界の北のケルチ海上ゾーンの全ては氷結する。氷結した時、この海上エリアはゲームの残りについて、全ての海上と小艦隊の移動が不可能になる。

注意：これは、ケルチ [Kerch] (6912)、イエニカレ [Yenikale] (7013)、ゲニチェスク [Genischesk] (4804) から全ての港湾機能を取り去る。

1. GT99、ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス 7012 上に氷橋マーカースを設置する（もしも 7012 が友軍であると、そうでなければ決して受け取られない）。河川に橋梁ユニットを置くのと同様に、ターン・シークエンスの間に設置する [一般的に、BSR 23.2 に従う。氷橋は1つの面を持つ。補給決定フェイズの終了時に置かれ、ソヴィエト軍の自動車化移動フェイズ開始時に使用可能となる]。



2. 氷橋は1つのみ存在する。GT s 99、100、101 の使用のため

めにのみ留まる。GT101の終了時、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去る。BSR23.25に従い、枢軸軍ユニットによっても破壊できる。

3. 氷橋は、マップT待機ボックスから直接ヘクス7013へ、降雪の二級道路移動率で通常の陸上移動を認める。戦略移動は、認められる。

4. 制限：マップT待機ボックスから、又は待機ボックスへ戻るいかなる組み合わせでも、6スタッキング・ポイントまでのソヴィエト軍ユニットが移動できる。

5. マップT待機ボックスは、もしも氷橋までLOCをたどれたら、マップQのソヴィエト軍ユニットについての補給源として機能できる。

デザイン・ノート：史実では、氷橋はこのゲームの過程でほんの一時期（1月6日から9日）の使用のために開かれ、1月後半のゲーム範囲外の時期に開始して再び使用可能となった。多くの歴史文献がこれらの日付を誤って記録していることに注意してほしい。

i. 相互の同意により、両プレイヤーはフリー・セットアップを使用できる。枢軸軍プレイヤーは、スタッキング限度に従い、全てのマップ上の枢軸軍開始時ユニットを配置する。ソヴィエト軍プレイヤーは、輸送許容量の限度内で強襲上陸グループを自由に編成し、強襲上陸するための沿岸ヘクスを選択する。

j. GT94に海上ユニット移動妨害ボックス内に配置できる枢軸軍航空ユニットはない。

10.95 勝利条件

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、もしもシナリオの終了時に以下の場所の少なくとも4つが友軍であると勝利する。：

- Vladislavaka（ヘクス5716）
- Feodosiya（ヘクス5718）
- Sem Kolodesi（ヘクス6214）
- Kamyish-Burun（ヘクス6814）
- Kerch（ヘクス6912）

b. 枢軸軍プレイヤーは、もしもソヴィエト軍プレイヤーが自身の勝利条件を満たすことに失敗したら勝利する。

10.96 プレイ・ノート 史実シナリオは、ソヴィエト軍がこの戦闘でいかに敗北の瀬戸際だったかを示す。強襲上陸は本質的にリスクで、特に嵐の天候ではそうだった。航空ユニットの賢明な使用は、特に枢軸軍航空ユニットについて決定的であることを証明する。ソヴィエト軍プレイヤーは、カミシュ・ブルン [Kamysh-Burun] を迅速に奪取しなければならず、そうすればアゾフ海から上陸したユニットの少なくともいくつかはLOCをたどり、降伏のサイ振りを回避できる。次の優先順位は氷橋を配置することで、Sem Kolodesi、Feodosia、Vladislavakaを占領可能とするために十分な増援を渡す保証が得られる。強襲上陸によるFeodosiaの占領はボーナスだが、1ユニットによって1つの海上ヘクスからのみ強襲できるため、直接行うことは困難となり得る。安全な戦略は、隣接する両ヘクスに強襲上陸し、次のGTにそこの占領を試みることである。枢軸軍プレイヤーは、これらの上陸に対応し、ソヴィエト軍の上陸を同時に打ち破るために手持ちの戦力を集中させることがベストである。

フリー・セットアップ ケルチ半島の東端に対して直接強襲上陸を行うと、恐らく重大な損失を出して失敗するだろう。フリー・セットアップ・シナリオの初期上陸は、港湾／錨泊地近くの適当な海岸又は厳重に防御されていない港湾／錨泊地を見つけることを基本とする。最適なソヴィエト軍の戦略は、枢軸軍部隊を半島の東端に追い詰めて増援と補給を断ち、氷橋の開設時期に間に合うよう打ち負かすことである。その前に、両陣営の賢明な航空ユニットの使用が成果に重要な影響を与えるだろう。

11.0 詳細なプレイの例

「セヴァストポリの防衛者たちの無私の闘いは、赤軍とソヴィエト人民ヒロイズムのモデルである。」

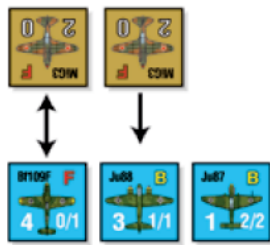
—スターリン、1942年6月

11.1 航空任務の例

注意：両プレイヤーがいずれかの航空任務（妨害又はCAS）に割り当てることができる航空ユニットの最大数は3である。

例1：妨害

妨害任務については、いかなるマップ・ヘクスも任務ヘクスになり得る。枢軸軍の航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーはソヴィエト軍HQを含んでいるマップ・ヘクスに対して妨害任務を宣言する。枢軸軍プレイヤーは、1つのBF109F（戦闘機）ユニット、1つのJU87B（爆撃機）ユニット、1つのJU88B（爆撃機）ユニットを航空ユニット・ディスプレイの準備ボックスから取り出し、表面を伏せて任務ヘクス内に置く。



ソヴィエト軍プレイヤーは、2つのMIG-3F（戦闘機）で任務に対抗することを決め、ソヴィエト軍航空ユニット・ディスプレイ上の準備ボックスから取り出し、表面を伏せて任務ヘクス内に置く。両プレイヤーが任務ヘクス内に航空ユニットを持つので、ここで航空戦闘を解決しなければならない。

解明のポイント：航空戦闘では、全ての航空ユニットが任務ユニットか又は射撃ユニットのどちらかである。爆撃機（Bタイプの航空ユニット）は、容易に識別できる。これらは、常に任務ユニットである。その航空戦闘値は、防御にのみ使用される。これらは、決して航空戦闘の間に射撃をしない。多くの戦闘機（Fタイプの航空ユニット）は多用途に使用可能で、航空戦闘値（ACR）と同様にCAS又は妨害値を有している。多用途に使用可能な戦闘機が航空戦闘に存在するときには、所有しているプレイヤーはそれらが任務ユニット（CAS又は妨害を実行しており、そのACRは防御に使用する）か又は射撃ユニット（対抗しているユニットを射撃するために、そのACRを使用している）として使用されているのかを直ちに宣言しなければならない。一度宣言したら取り消しできない。

枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍の3つの航空ユニットを明らかにする。BF109は多用途能力を持つので、枢軸軍プレイヤーはそれがこの航空戦闘について射撃ユニットになることを宣言する。

枢軸軍プレイヤーはサイを1つ振り、航空主導権表を参照する。「1」の結果は、「枢軸軍の主導権、局地的戦術優位性」を示す。枢軸軍の主導権は、枢軸軍プレイヤーに、制限内で航空戦闘の解決において敵対する航空ユニットの交戦取組を決めることを認める。局地的戦術優位性は、あり得る2番目の航空戦闘ラウンドにのみ適用されるので、後述することにする。対抗している射撃ユニットは、互いに交戦取組をしなければならないので、枢軸軍プレイヤーは自軍の1つのBF-109をMIG-3ユニットの1つに対して割り当てる。枢軸軍プレイヤーは、ここで残っているMIG-3ユニットに対して任務ユニットを割り当てなければならない。なぜならば、他に射撃ユニットを残していないからである。どの任務ユニットを使用するかは枢軸軍プレイヤーの選択なので、1のACRを持つJU87の代わりに3のACRを持つJU88を選択する。JU88であれば、MIG-3が帰還又は損傷を与えることは難しいだろう。もしもソヴィエト軍プレイヤーが主導権を持っていたら、脆弱なJU87が選択されていただろう。

航空戦闘では、射撃している全ユニットが同時に射撃する。任務ユニットは射撃せず、単に自身のACRで防御する。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のMIG-3でJU88を射撃し、航空戦闘表の-1コラムを使用する（MIG-3のACR 2マイナスJU-88のACR 3）。6の目を出す（効果なし）。

ここで、BF-109対MIG-3の交戦で両プレイヤーが射撃する。ドイツ軍プレイヤーは航空戦闘表上の+2のコラムを使用し（BE-109のACR 4マイナスMIG3のACR 2）、ソヴィエト軍プレイヤーは-2のコラムを使用する（MIG3のACR 2マイナスBE-109のACR 4）。枢軸軍プレイヤーは5の目を出し、MIG-3は損傷する。ソヴィエト軍プレイヤーは3の目を出し、効果なしである。MIG-3は、損傷ボックスに戻される。枢軸軍の局地的戦術優位性のために、BF-109は第2ラウンドに留まる。

大部分の例では、航空戦闘はここで終了することになる。ただし、枢軸軍プレイヤーが局地的戦術優位性の結果を受けたので、交戦していない枢軸軍の射撃ユニットは新たな目標を選択して再び射撃できる。枢軸軍の唯一の射撃ユニットであるBF-109は、非交戦状態である（航空戦闘の最初のラウンドに交戦したMIG-3は、ソヴィエト軍損傷ボックスに追い返された）。残っている唯一のソヴィエト軍ユニットはもう1つのMIG-3なので、これが目標ユニットになる。枢軸軍プレイヤーは、再び+2のコラムを使用してサイを振って3の目を出し、「撃破」の結果となる。MIG-3は、直ちにソヴィエト軍撃破ボックスに送られる。局地的戦術優位性の状況における目標ユニットだったので、応射はできない。

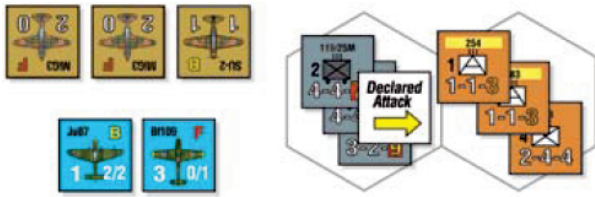
航空戦闘は終了である。残っている全ての射撃ユニット（この場合にはBF-109）は、それぞれ飛行済ボックスに戻る。JU-87とJU88は、妨害任務を継続する。

任務ヘクスにHQが占めているので、ソヴィエト軍プレイヤーはAA射撃を実施できる（任務ヘクスの周囲6ヘクスのいずれかを占めていても可能だった）。HQは、各ソヴィエト軍AAのサイの目に+1 DRMを提供することになる。ソヴィエト軍は、最初にJU-88を射撃する。サイの目は8で（HQのDRMのために9に修正される）、帰還の結果を獲得する。JU-88は、直ちに枢軸軍の飛行済ボックス内に置かれる。次のJU-87に対するサイの目は5だが、このときにはJU-87自身のAA射撃に対する-1のDRMによってHQのDRMはキャンセルされる。最終のサイの目は5に留まり、表上で「効果なし」に相当する。JU-87は、航空戦闘とAA射撃の後に任務ヘクス内に留まるので、自動的に自身の任務を実行する。枢軸軍プレイヤーは、任務ヘクス内に残っている各枢軸軍妨害値ポイントについて、1妨害段階を受け取る（最大で2段階まで）。JU-87は2妨害値ポイントを持つので、枢軸軍プレイヤーは任務ヘクス内に妨害段階2のマーカーを置き、JU-87を飛行済ボックスに移す。航空任務は終了である。妨害マーカーは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られるまで任務ヘクス内に留まる。取り去られるまで、任務ヘクスと周囲6ヘクスは妨害地域に変換されて、ソヴィエト軍プレイヤーに影響を及ぼす（妨害の影響の完全なリストについては、11×17チャート・カードの航空の項目を参照）。

例2：CAS

状況：枢軸軍プレイヤーは、いくつかのソヴィエト軍ユニット（内2つはAAユニット）を含んでいるヘクスに対して攻撃を宣言している。宣言攻撃マーカーがそのヘクス上に置かれている。枢軸軍の戦闘フェイズ開始時に、枢軸軍プレイヤーは望む全てのCAS任務を割り当て、その中の1つは当該宣言攻撃に割り当てられる。妨害とは異なり、CAS任務について唯一認められる任務ヘクスは、宣言攻撃マーカーを載せているヘクスである。枢軸軍プレイヤーは、準備ボックスから1つのBF-109と1つのJU-87を割り当て、表面を伏せて任務ヘクスに置く。いったん攻撃してい

るプレイヤー（この場合には枢軸軍プレイヤー）が全てのCAS任務を割り当てたら、防御しているプレイヤーは自軍のCAS任務を、宣言攻撃マーカーを含んでいるいずれかのヘクスに割り当てる。ソヴィエト軍プレイヤーは、例のヘクス内でCAS任務を実行するために、準備ボックスから2つの MIG-3 戦闘機と1つの SU-2 爆撃機を割り当て、ユニットの表面を向けてマップに移す。



1つの任務ヘクス内に両プレイヤーが航空ユニットを持つので、航空戦闘を実行する。:

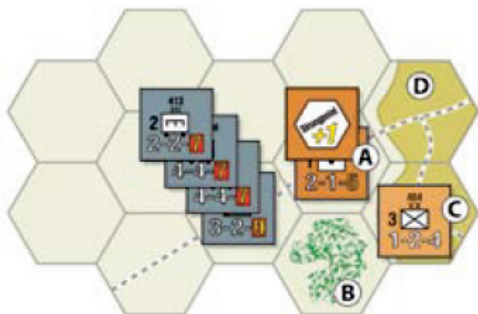
1. 枢軸軍プレイヤーは、自軍の BF-109 が射撃ユニットとして機能していることを宣言する必要はない。なぜならば、それがゼロのCAS値しか持たぬので、自動的に射撃ユニットになるからである。
2. 枢軸軍プレイヤーは、サイを1つ振って航空主導権についてチェックし、航空主導権表を参照する。サイの目は6で、全ての射撃ユニットがそれぞれの飛行済ボックスに戻ることを示す。航空戦闘の残りは飛ばされる。

両陣営は任務ヘクス内又はその隣接ヘクスにAA射撃を提供する資格を有す地上戦闘ユニットを持つため、両プレイヤーの任務ユニットはAA射撃を受けなければならない。

枢軸軍プレイヤーは、DRMなしで3の目を出し、効果なしの結果である。ソヴィエト軍の SU-2 ユニットの、任務ヘクス内に留まる。ソヴィエト軍プレイヤーは 10 の目を出し、+2 DRM（2つのソヴィエト軍AAユニットが各+1 DRMを提供する）によって-1のスツーカーDRMが適用されるときに損傷の結果をもたらす。スツーカーは、マップから取り去られ、枢軸軍の損傷ボックス内に置かれる。

ここで、SU-2 は自動的に1のCAS評価値を+1の防御側DRMとして宣言攻撃に提供する。SU-2を飛行済ボックスに戻す。望むのであれば、1の数字マーカーをヘクス内に置く。

11.2 蹂躪の例



状況: 枢軸軍の移動フェイズである。ターンの天候は乾燥。枢軸軍プレイヤーは、イラストで示された蹂躪部隊で、ヘクスA内のソヴィエト軍砲兵旅団を蹂躪することに決める（ドイツ軍自動車化ユニットの全てが一緒にスタックして、ヘクスAに隣接するヘクス内で枢軸軍移動フェイズを開始するので、全てが同じ蹂躪スタックで移動できる）。

ソヴィエト軍の砲兵ユニットがヘクス内で拠点と共にスタックしているので、枢軸軍プレイヤーは蹂躪するために 12 対 1 の比

を達成しなければならない。枢軸軍部隊は、13 攻撃戦力ポイントを持つ。ソヴィエト軍ユニット（蹂躪の状況下で砲兵のみ）は、1の戦力のみで防御する。13 対 1 の比で、枢軸軍プレイヤーは陣地ヘクスを蹂躪する2つの前提条件の1つを満たす。自動車化工兵ユニットが蹂躪スタックの一部なので、2つ目の条件も満たす。

枢軸軍プレイヤーは蹂躪表を参照し、サイを振って6の結果を獲得する。枢軸軍は、ここで適切なDRMを適用させる。:

1. 戦闘比DRM: 蹂躪比は 13 対 1 なので、このDRMは-2である（10 対 1 を超える比なので-2を提供するが、-3を提供する 14 対 1 ではない）。
2. 防御側の状況DRM: 蹂躪を受けている全ユニット（この場合には唯一のユニット）が砲兵ユニットなので、-1 DRMがある。
3. 地形DRM: 蹂躪ヘクス内の拠点についての+2 DRMがある。

実質DRMは-1（-2、-1、+2）なので、修正後の蹂躪のサイの目は5である。この結果を蹂躪表の3~7の範囲に当たり、蹂躪成功の結果となる。ソヴィエト軍ユニットはステップを損失する必要はないが、枢軸軍プレイヤーはユニットの上に蹂躪マーカーを置いて2ヘクス退却させる。枢軸軍の蹂躪スタックは、ここで2と1/2を消費して、カラになった蹂躪ヘクス内に前進しなければならない（蹂躪の試みのために1MP、一級道路路上で蹂躪ヘクスに進入するために1/2MP、拠点ヘクスに進入するために1MP）。蹂躪ヘクス内のソヴィエト軍ユニットはZOCを及ぼしていないが、たとえソヴィエト軍のZOCが及ぼされていたとしても、蹂躪スタックが蹂躪ヘクスに隣接して移動を開始したので、MPコストは消費されなかった。枢軸軍プレイヤーは、ヘクスA内に工兵ユニットを「置き去り」にする。工兵ユニットは、到来する枢軸軍工兵フェイズの間に拠点を破壊するために残される。

減少した蹂躪スタックは移動し続け、ヘクスDに進入するために二級道路路上を非平地地形ヘクスへの進入による1MPコストに、ヘクスC内のソヴィエト軍ユニットのZOCへの進入による1MPを加える（合計で4と1/2MPを消費する）。枢軸軍プレイヤーは、ヘクスCへの蹂躪が可能かどうかを決める。ヘクスC内に蹂躪するためのMPコストは、蹂躪のための1MPに加えて二級道路路上でヘクスC（非平地地形ヘクス）に進入するための1MPとなる。さらに2MPを加えると、合計累積が6と1/2MPとなる。全ての枢軸軍ユニットは7のMA sを持ち、蹂躪MPコストを消費するには十分である。蹂躪スタックは 10 攻撃戦力ポイントを持ち、2防御戦力ポイントを持つ減少戦力のソヴィエト軍師団に対して「ドイツ軍のみ」蹂躪を満たすことができる最小の5対1比段階にちょうど十分である。蹂躪のサイが振られ、8の目が出る。このときには、DRMsは枢軸軍プレイヤーに不利である。5対1比段階による+2 DRMと、ヘクスC内の高地地形による+2 DRMがある。修正後のサイの目は 11 である。合計DRMは+4だが、最大蹂躪DRMは+3/-3である。蹂躪に失敗するだけでなく、蹂躪スタックは1ステップをも失わなければならない。蹂躪移動は停止する。ヘクスCを占めるために枢軸軍プレイヤーに残されている唯一の選択肢は、さらなる枢軸軍ユニットを移動でヘクスCに隣接させ、枢軸軍砲兵を支援射程内に持ってきた後、枢軸軍移動フェイズ終了時にこのヘクスに対して攻撃を宣言することである。

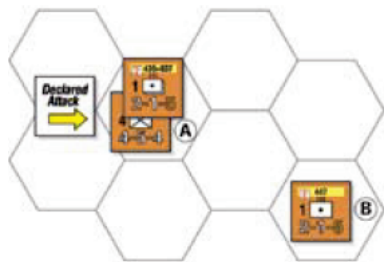
注意: この例の開始時に、枢軸軍プレイヤーは別の蹂躪を選択してきた。ヘクスA内のソヴィエト軍はZOCを持たないので、蹂躪スタックはヘクスBに移動してヘクスC内の減少戦力師団に蹂躪を宣言できた。蹂躪スタックは2つのソヴィエト軍ユニットに隣

接することになったが、蹂躪されるユニットのZOC内にのみ存在したので蹂躪は認められる。ヘクスB内に移動するためのコストは4MPsである（ソヴィエト軍ZOCについての1MP、道路外でヘクスに進入するための1MPに加えて、ヘクス内の森林地形による2MPs）。蹂躪MPコストは、再び2MPsである。蹂躪は6対1の比で実施され、5対1比のDRMを打ち消すことになる。蹂躪には失敗するかも知れないが、ステップを失うような比ではない。その代わり、たとえヘクスCに対する蹂躪が成功しても、ヘクスA内のソヴィエト軍ユニットをも蹂躪するためのMPsが不十分である。

11.3 ソヴィエト軍の砲兵支援

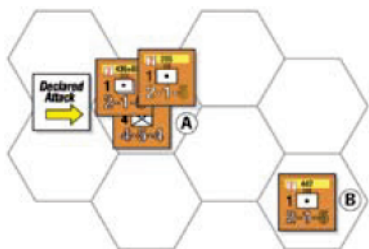
例1

通常は、資格を持つ1ソヴィエト軍砲兵ユニットのみが、いずれかの宣言攻撃（防御や攻撃）にその支援戦力を提供できる。この例では、ソヴィエト軍が防御しており、ヘクスA内の砲兵ユニット（防御側ヘクス）又はヘクスB内の砲兵ユニットのどちらかがその支援戦力を提供できるが、両方ではない。防御戦力を最大にするために、ソヴィエト軍プレイヤーはおそらくヘクスA内の砲兵ユニットの防御戦力を提供し、ヘクスB内の砲兵ユニットの支援戦力を提供するだろう。例2と3は、複数のソヴィエト軍砲兵ユニットがその支援戦力を提供することを認められる2つの条件に焦点を当てる。



例2

防御時に、もしも複数のソヴィエト軍砲兵ユニットが防御ヘクスを占めると、それぞれがヘクス内の防御ユニットにその支援戦力を提供できる。この例では、ソヴィエト軍プレイヤーは恐らくヘクスA（防御側ヘクス）内の2つの砲兵ユニットがその支援戦力を提供することを選択するだろう。ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクスA内の1砲兵ユニットがその支援戦力を提供してヘクスB内の砲兵ユニットがその支援戦力を提供するか、又はヘクスA内の両砲兵ユニットがその防御戦力を提供し、ヘクスB内の砲兵ユニットがその支援戦力を提供する選択肢をも持つ。ソヴィエト軍プレイヤーができないことは、ヘクスA内のどちらかの砲兵ユニット（又は両方）がその支援戦力を提供する際に、ヘクスB内の砲兵ユニットにその支援戦力を提供させることである。

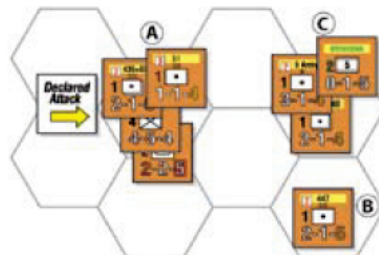


注記：もしも防御ヘクスが非機能HQの指揮範囲内にあると、どれだけ多くの砲兵ユニットが防御ヘクスを占めていても、1ソヴィエト軍砲兵ユニットのみがその支援戦力を提供できる。

例3

複数のソヴィエト軍砲兵が支援を提供できる別の方法は、範囲内の機能HQと共にスタックすることである。この例では、ソヴィエト軍プレイヤーはヘクスAの防御ヘクスに4砲兵ユニット（最大）が支援を提供できる。防御ヘクス内には、その支援値を提供できる2砲兵ユニットがあり【例2を参照】、加えてヘクスC

内には機能HQと共にスタックした2砲兵ユニットがある。理論的には、4砲兵ユニットまでがヘクスC内のHQと共にスタックし、その支援戦力を宣言攻撃（攻撃や防御）に提供できる。例2では、もしもヘクスA又はヘクスC内のいずれかの砲兵ユニットがその支援戦力を提供していると、ヘクスB内の砲兵ユニットはその支援戦力を提供できない。



注意1：もしも防御ヘクスが非機能HQの指揮範囲内にあると、この例の5砲兵ユニットの1つのみがその支援戦力を提供できる。

注意2：枢軸軍の航空妨害は、HQと共にスタックしてその支援戦力を提供できる砲兵ユニットの数を、妨害段階毎に1ずつ減少させることができる。この例では、ヘクスC内の段階1の妨害マーカーは、そのヘクス内の2つの砲兵ユニットの1つのみに、その支援戦力の提供を認めることになる。もしもヘクスCが段階2の妨害マーカーから成ると、そのヘクス内の砲兵ユニットは支援できない【11×17チャート・カード上の妨害効果を参照】。

注意3：使用可能な8支援戦力（資格を持つ4つの各砲兵ユニットは、2の支援戦力を持つ）は、防御ヘクス内の7の防御戦力（5の防御戦力を持つ師団と2の防御戦力を持つ戦車旅団）を超過する。ソヴィエト軍プレイヤーは、使用可能な8支援戦力ポイントの7のみで4つの砲兵ユニットに支援させるか、又は資格を持つ4つの砲兵ユニットの3つの支援戦力（6支援戦力ポイント）で支援することができ、防御ヘクスの2つの砲兵ユニットの1つは、その防御戦力を提供する。

11.4 海上移動の例



ソヴィエト軍の *K.Kavkas* 海上ユニット（3の許容海上移動ポイントを持つ）は、セヴァストポリの大港湾ヘクス（ヘクス1527）内でソヴィエト軍自動車化移動フェイズを開始する。ソヴィエト軍プレイヤーは、*K.Kavkas* を取り上げて大港湾であるマップT待機ボックス内に置く。*K.Kavkas* は、ここでその3海上移動ポイントNMPsをフェイズのために消費している（セヴァストポリ海上ゾーンへ進入するために1、クリミア海上ゾーンへ進入するために2番目、ケルチ海上ゾーンに進入するために3番目、そしてケルチ海上ゾーン内の待機ボックスへ進入するためにはない）。次に、この移動で何らかの損傷が起きたかどうかを調べるために、海上移動損失表で解決する。枢軸軍プレイヤーは、海上移動妨害ボックス内に1の妨害値を持つ航空ユニットを置くことに成功している。それ故、妨害段階1マーカーが海上移動妨害ボックス内にある。*K.Kavkas* は、海上移動損失の航空妨害コラム上で損失を受ける。ソヴィエト軍プレイヤーはDRMsなしで10のサイを振り、「AD1」の結果である。1損傷ポイントを表示するため、海上ユニットの上に「1」数字マーカーを置く。次に、結果の帰還部分を見捨てることを選択する。これは、*K.Kavkas* に追加1ポイントの損傷を与える。*K.Kavkas* は3の防護値を持つので、沈没はしない。次に準備モードに復帰するまで更なる海上移動が使用不可能であることを示すため、航行済面に裏返す。

1 2. 0 デザイナーの項目

1 2. 1 ユニットの略称

枢軸軍

AA—Aufklarungs Abteilung (搜索)

FAG—Flak Artillerie Gruppe 地上支援の役割のため、臨時に編成された戦術グループ。

Geb—Gebirgsjager (山岳猟兵) これらの部隊は、山岳戦のために良く訓練され装備と編成がされていた。2個歩兵連隊のみを持ち、標準的な歩兵よりも機動性があったが、専門外の戦闘で浪費された。

Groddeck—部隊指揮官の名称: Karl-Albrecht von Groddeck 大佐 (後に中将)。優秀な司令官で後に師団を指揮した。

Korne—部隊指揮官の名称: Radu Korne 大佐。

Le : Leicht : (軽) ; 機動性を獲得するために、これらの師団は通常の3個連隊の代わりに2個連隊のみを持ち、その砲兵は自動車化されていたが、結局は通常の歩兵師団として使われた。

LW—Luftwaffe (ドイツ空軍) 歩兵として武装された地上部隊。

MG—Machinegewehr (機関銃)

Mtn—山岳

Pz—Panzer (装甲)

SSLAH—SS 親衛旗アドルフ・ヒトラー [Leibstandarte Adolf Hitler]; これらはSS中のエリート(すなわち、Schutzstaffel; Lit「警護隊」)だった。旅団規模に過ぎなかったが、4個の装備優秀な自動車化大隊に加えて、小規模な付属ユニットで編成されていた。兵員の大部分は古参兵だった。

Ziegler—部隊指揮官の名称: ドイツ第42軍団参謀長 Heinz Ziegler 大佐。後に(将軍として)1943年中にチュニジアのFaid/Kasserine峠で作戦を指揮し、1944年にイタリアで1個軍団を指揮した。クリミアにおける彼の旅団は、ゲームでは個別にあらわされるKorneユニットも含んでいた。

ソヴィエト軍

Army : 軍HQ直轄の部隊。

BSF—黒海艦隊 (Chernomorskiy 小艦隊) ; この3個海兵連隊上の歴史的名称は、他の前線で創設された海兵ユニットから識別する。

Comp—集成部隊; 単純化のため、いくつかの歴史的な小部隊はより大規模なユニットに組み込まれている。

FFA—野戦要塞化地域

Flot—小艦隊

- ・BSF=黒海艦隊
- ・Kiev=キエフ

Gd : 親衛隊; 歴戦で士気が高く、信頼できる部隊を意味するこの名誉称号は、戦闘で功績を挙げた部隊に授けられた。このような名誉

は、指揮官には昇進、兵員には昇給を与え、再補給と補充の優先度を高めた。それは、戦術的な編成の変更と、装備の増加をも意味することになったが、大部分は1942年の春になるまで達成できなかった。

K : 騎兵

MG:機関銃; この時期にはほとんど輸送手段を持たなかったため、これらは通常は陣地に配置された。これらは、元々要塞化地域旅団HQによって指揮されたが、オデッサでは要塞司令部に従属した。

Mtn : 山岳

MOON—Militseykiy Otryad Osobgo Naznachiya ; オデッサ防衛のため8月に編成された1,200名の特殊任務警察部隊。

Naval : 海兵旅団; 多数の元「水兵」が地上戦闘部隊に編入された。一般的に、これらの部隊は、基本的な歩兵戦術が欠けていたため桁違いの死傷者を出したが、死ぬまで戦った。

NKVD : Narodnyy komissariat vnutrennykh del (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。戦役に参加した正規部隊、国境警備隊、捕虜の虐殺で悪名が高い内務保安部隊がこのゲームに登場する。

Od—オデッサ (ときには「Odessa」と綴られる) ; 混成部隊。

Sev—セヴァストポリ (ときには「Sevastopol」と綴られる) ; 混成部隊。

Zap—Zapasnyy polk (補充連隊) ; これらのユニットは、予備、補充、集積所としての機能を持っていた。NKVD 後方地域保安部隊でさえ赤軍戦闘部隊のために引き寄せられ、再装備されて軍補充連隊に整理されることになる。一般的に、軍毎に1個Zap連隊が割り当てられたが、特別な機会には複数を割り当てることができた。Zapユニットは緊急時に前線に立つことができ、1941年中は常に緊急時だった。

ZHOO—Zhenskiy Oboronitel'nyy Otryad ; 900名の女性で編成された女性防衛部隊。戦争中ソヴィエト軍は非常に多くの女性を戦闘任務に動員したが、全員女性の部隊は希だった。

1 2. 2 推薦図書

[省略: 英文プレイ・ブック P46 を参照]

1 2. 3 ドイツ軍の超重砲兵

By Vance von Borries

セヴァストポリは、重攻城砲兵の効力に目を向けさせる数少ない欧州の要塞化地域の一つとして、ドイツ軍の注意を引いた。1942年6月の攻撃では、このような兵器に不足なかった。ドイツ第11軍は、戦争中にこれら兵器の最大規模となる作戦的集中を行った。

これらの兵器は、1933年に再軍備が開始されて以来、ドイツ軍の戦争計画に存在した。概して、これらは当時の日常的な野戦砲兵や空爆では達成できない、装甲板や厚いコンクリートを貫通することで、強力な要塞化建造物を破壊できるよう特殊な目的で設計された。

セヴァストポリで、ドイツ軍は攻城砲を勢揃いさせ、いくつかは興味深い特質を持っていた。28cm HL/12はWWIの前にドイツで

設計され、今では時代遅れだった。この砲は重砲弾を 11,400 メートル飛ばし、半装軌式輸送車両によって移動した。かなり巨大な砲だったため、据砲に 3～4 日間必要だった。

最も一般的な攻城兵器は、30.5cm 臼砲だった。マジノ線に対する戦闘で多数が見られた。セヴァストポリでのそれは、元々オーストリア＝ハンガリー軍のためにシュコダ社で製造され、チェコスロヴァキアの併合でドイツ陸軍に編入されたものだった。これらは、セヴァストポリ地域内へ合計 6,074 発を発射した。

ドイツ軍の新兵器は 35.5cm H.M1 砲だった。この砲は 1936 年に開発が開始されたが、僅か数門 (3～7 門) しか製造されなかった。六分割されて牽引車で運ばれ、ガントリー装置によって戦場で組み立てられた。20,850 メートルの射程で、575kg の砲弾を撃ち出すことができた。これらは、セヴァストポリで約 412 発を発射した。

次に挙げるのは、同じ特徴を持つ 2 つの 42cm のガンマ Morser 臼砲 (1906 年にクルップ社が製造) と Haubitze (榴弾砲) である。これらは、元々 WWI の前にベルギーの要塞を破壊するために設計された「ビッグ・ベルタ」計画の一環だった。どういうわけか、ガンマ臼砲は連合国の様々な武装解除機関の注意を逃れ、ドイツ軍の再軍備中に再配備された。ガンマ榴弾砲 (シュコダ社製) は、チェコスロヴァキアの併合によって獲得され、後にマジノ線に対して使用された (臼砲は使用されなかった)。これらの兵器の移動は 10 両の特殊な装軌式車両を必要とし、据砲のために 2 日半かかった。榴弾砲はセヴァストポリ地域内の様々な全拠点に約 199 発を発射し、臼砲は約 180 発を発射した。臼砲は、最後に 1944 年 8 月のワルシャワに対する砲撃に使用された。

特殊目的砲兵のスターの一つは、ドイツ製の 60cm 臼砲カールだった。この約 124 トンの真の怪物は、特別に造られた自走装軌式車両上に据え付けられ、IV 号戦車の装軌式車体から改造された弾薬運搬車で支援された。この砲は 2,200kg の装甲貫徹弾を発射したが、非常に短射程で最大 4,500 メートルだった。各砲は 155 名の操作員を必要とし、砲座を準備するために追加の兵員を必要とした。カールは 6 門のみが製造され、元々はマジノ線に対して使用されるためだったが間に合わなかった。2 門のカールは、1941 年 6 月にブレスト・リトフスク城砦に対して使用され、結果は圧倒的だった。セヴァストポリでは、カール (「オーディン」 と 「トール」) が主に決定的に有効だったと言われたソヴィエト軍のマキシム・ゴーリキー I 砲台と他の「稜堡」に 197 発を、弾薬の再補給後にマラコフ要塞を射撃した。ドイツへ帰還後、これらの砲はレニングラードに対して転用されたが、その計画はキャンセルされた。カール砲の最後の戦闘は、1944 年 8 月のワルシャワとアルデンヌでの米軍目標に対する僅かなものだった。これらの砲は、結局、米空軍の攻撃又はソヴィエト軍の蹂躪によって無力化された。

最大のものは 80cm K (E)、Schwerer Gustav (重砲グスタフ) で、暗号名「ドーラ」である (クルップ社製)。この砲は、元々マジノ線に対して使用される「理想的な兵器」として設計されたが間に合わず、1941 年 9 月 10 日になるまで最初の試射が行われなかった。これは当時世界最大の砲で、重量は 1,350 トンだった。いったん製造されると、特殊な軌道と機関車を持つ鉄道タイプの搬送手段と照準と砲身仰角のために使用する曲線軌道が必要とした。この砲は、7.1 トンの装甲貫徹弾を 23.7 マイル又は 4.8 トンの高性能炸薬弾を 29.2 マイル (又は異なる資料では 33.75 マイル) の目標へ撃ち出すことができた。装甲貫徹弾は、地面を 80 ヤード (又は 7 メートルのコンクリート) 貫くことができ、ほぼ直径 90 フィート深さ 30 フィートのクレーターを形成した。どちらかのタイプの砲弾が炸裂した場所の近くでは、物理的又は精神的な影響が激しかった。

ドーラは、移送のために 4 本の軌道が必要とし、1942 年 4 月になるまでクリミアに進入を開始しなかった。450～500 名の操作員を必要とした一方、セヴァストポリの近くに射撃場所を建設するため別に 2,500 名が動員された。加えて、この砲と近くにある他の砲兵を防護するため、2 個高射砲大隊が動員された。セヴァストポリ作戦の完了後、ドーラは新たな砲身と交換するため分解されてドイツに戻された。1942 年 9 月、レニングラードに対して使用するため再びロシアに戻されたが、ソヴィエト軍の攻勢が脅威となって再びド

イツに逆戻りした。戦争中のその他唯一の作戦的使用は 1944 年 8 月のワルシャワで、30 発を発射した。1945 年にソヴィエト軍が接近したため、分解されて部品は散逸した。

枢軸軍の超重砲兵目録*

1942 年 6 月、セヴァストポリ

砲数	口径
1	80cm、K(E) ドーラ砲
2	60cm 臼砲、カール砲 (「トール」 と 「オーディン」)
1	42cm、ガンマ榴弾砲(t)
1	42cm、ガンマ臼砲
1	35.5cm、榴弾砲 M.1
16	30.5cm 臼砲(t)
1	28cm、長ブルーノ K(E)
12	28cm、榴弾砲 L/12
3	28cm、Kusten 榴弾砲 L/12
10	24cm、榴弾砲

ドーラ射撃計画*

目 標	計画砲弾数	実射数
6 月 5 日 :		
1. 沿岸砲台等 (ヘクス 1427)	N/A	8
2. Stalin 要塞 (ヘクス 1626)	8	6
3. Maxim Gorki I	N/A	1
6 月 6 日 :		
3. Molotov 要塞 (ヘクス 1525)	8	7
4. White Cliffs の弾薬集積所 (ヘクス 1626)	10	9
6 月 7 日 :		
5. 「448 砲台」 (ヘクス????)	12	7
6 月 11 日 :		
6. Siberia 要塞 (ヘクス 1626)	N/A	5
6 月 17 日 :		
7. Maxim Gorki と隣接地域砲台 (ヘクス 1525)	N/A	5
合計 : (装甲貫徹弾)	38	48
6 月 25 日 :		
8. Sevastopol 都市ヘクス (ヘクス 1527) (全 5 発は高性能炸薬弾)	N/A	5
合計砲弾	38	53

*最近出版された同時代の報告資料と website からのデータ。

12.4 デザイナーズ・ノート

Barbarossa : Crimea は、WWIIにおけるソヴィエト連邦を扱うゲーム・シリーズの第6作である。このゲームは、シリーズ初期のゲームで見られた同じルール、解析、規模、多数のチャートと表を提供する。各構成ゲームが初期のそれと十分に適合し、それらと一緒にプレイできることに気づくだろう。

ここでのマップ・リサーチの問題は、多くが初期のゲームで行われた同じ方法によって解決された。詳細については、デザイナーズ・ノートをチェックすること。クリミアのマップは、シリーズ中の地形でより興味深いものである。戦争中と戦後に生じた変更にもかかわらず、私どもは当時の全ての町の名称に正確を期そうと努力した。

どのシナリオにおいても、ドイツ軍の状況マップには常に精査が要求された。このシリーズの以前のゲームで、各師団がプレイ地域にいつ登場して去ったかを正確に判定するため行程をたどり、最初の数ターンすらたどった。状況マップが混乱しているため、ソヴィエト軍は正確性に乏しい。なぜならば、多くの記録が失われ、それらが存在した可能性を持つ情報が当てにならないからである。たとえそうであっても、経験や記録を元に多くが推測可能で、緊急的な状況を扱うために部隊の分割を認めた。

一般的なリサーチは、このシリーズ初期のゲームが持っていたごとく、良質な英語文献の欠乏という本質的に同じ問題を提供したが、セヴァストポリの攻城は比較的良く扱われている。以前に述べたように、東部戦役については全ての文献が不足している。あなたが期待するかも知れない追加のロシア語文献があり、リサーチャーの Tom Burke はこれらのいくつかを精査した。もしも興味があれば、追加情報のために文書館や地方図書館を訪問することを奨める。

ドイツ軍の重砲は他のゲームでも実際に登場していたが、特にセヴァストポリには多数のドイツ軍攻城砲が集中したため、ここではおそらくより的確に描写される（規模の優位性）。後のレニングラードにおける集中は、実際に大掛かりだったが計画的な作戦は決して発生しなかった。

もちろん、ゲームの目的は恐ろしい兵器や活動を描写することではない。私どもが占領地域内における SS の活動に関する一定の詳細に関して、シリーズから外したことを思い出してほしい。このため、特別行動部隊、警察大隊、都市の恐怖爆撃はない。興味深いことに、戦争のどの時期においても、この地域内で闘ったより大規模な SS 組織はなかった。初期のゲームで述べたごとく、このゲーム・シリーズは、軍事作戦に直接的な影響を及ぼし得たものを超えて政策主義の脇道に逸れることはない。

いくつかのソヴィエト軍ユニットが特殊増援プール内のみ出現する一方、1941 年後半にはモスクワ作戦以外に使用可能な予備を残していなかったため、ここでのソヴィエト軍最高司令部の増強はほんの控え目であることが分かる。プール集団は、特別な戦略予備又は武器不足のため全く戦闘準備ができていない集団、列車の遅延等のいずれかをあらわし、このような集団の解放は武器又は列車が早期に到着したことを意味する。スターリンは、軍事的状況を考慮することなく、いくつかの部隊を拘置してもいた。ドイツ軍はソヴィエト連邦全体に薄く散らばり、これは現実的な増援オプションを不可能にした。この時期の両陣営は、モスクワ作戦に焦点を当てていた。

ゲームの大部分は、そのシナリオの範囲がバロバロッサ戦役全体から切り離されているため、勝利ポイントが大きな役割を演じない。あなたが VP を得点するときは、通常は他のゲームと同じ理由である。増援のために得点される（又は失われる）VP は、政治的コスト、機会的コスト、追加の軍事装備コストをあらわす。通常は都市についての場所の VP は、栄誉（政治的に獲得されるタイプ）と経

済的価値をあらわす。経済的価値は、工場がシベリアへ撤収することで変化し得るが、クリミアではドンバス工業地帯のごとく重要な要素ではない。結局、勝利ポイントは、ゲームの進捗と決定された関連コストを計測する便利な方法をあらわす。

戦闘序列全般について、港湾周辺のいくつかのソヴィエト軍沿岸砲兵ユニットのような、同じ機能を持つユニットを統合することに決めた。港湾地域外の沿岸砲兵は放棄されたため、これらの大部分は省略した。同様に、ドイツ軍第 306 重砲旅団 (HArKO) は、4 個の鉄道砲兵中隊とその他の類似部隊の統合をあらわす。実際には、第 306 重砲旅団は多くの砲兵中隊を指揮したが、射程や性能が異なるため、ゲームではこれらを個別に示した。第 25 と第 95 狙撃兵師団は、オデッサで機関銃部隊又はセヴァストポリで軽砲兵を増強して非常に強力だった。このような統合は、セットアップとプレイの時間を短縮し、ゲーム的プレイによる偏向を減少させることが分かった。それらと反対の指向として、いくつかの師団は長大な戦線をカバーする戦いの雰囲気を得るために連隊（又は分遣連隊）で構成した。この注目すべきグループは、ドイツ第 22 歩兵師団である。この師団はより多くの兵員と完全装備の搜索大隊を有した。

ここでは、枢軸軍プレイヤーの特別な選択肢として、いくつかの自軍小ユニットの大規模ユニットへの統合、すなわち Zieler と Groddeck 旅団がある。このような戦術的柔軟性は、当時のドイツ陸軍にあっては典型的で、マンシュタインの戦術能力をあらわす。マンシュタインは、戦役でより多くの自動車化部隊を持たないことに不満すら漏らしていた。史実で存在した Ziegler 旅団を編成したら、VP コストで吸収し SSLAH 旅団グループを選択増援で受け取るか否かについて、枢軸軍プレイヤーへの圧力は取り去られる。

このような状況で、私はデザイン過程の開始時からセヴァストポリ地域内におけるゲーム・コマの潜在的に過度の集中について考えた。我々の経験からすると、このような集中はゲーム・プレイに致命的であるため、セヴァストポリの拡大ゲーム・マップを制作するため、追加のリサーチ素材を使用することが回答になると思われた。挿入マップは、このシリーズの AGN ゲーム内でレニングラードに行われたものとはほぼ同様である。私どもは、シリーズの標準マップからこの異なる縮尺のマップへスムーズに移管させることに腐心した。挿入マップのルールは、何年前前に発行した AGN ゲームの初版からかなり変更されていることは認識していたが、このゲームへの皆さんからのフィードバックを元に、前よりスムーズに移管できると感じた。

海上システムの使用も復活した。ここでは、その拡張、地上システムとの関連、前よりもスムーズに機能させることの必要性について述べる。このシリーズの海上システムは、陸上システムの従属に留まるが、強襲上陸、沿岸砲兵、海上輸送を陸上ゲームと同じ程度の詳細さの中で全て扱わなければならない。艦砲射撃（又はそれに類する全て）は、そのゲーム・プレイの負荷が陸上作戦基準のゲーム・システムの要件を超えるため省略された。

海上移動の機能内で、海上ユニットの出港と入港が同時でないのは奇妙に思えるかも知れない。このデザイン選択は、実際に艦船が移動する方法を考えると、その過程を単純化している。港湾は、地理的に固定地点であると見なされる。海上ゾーン内の艦船の位置は固定されていないが、無作為でもない。艦船は、どこかではなく移動を意図する場所へ移動する。港は海上ゾーンの端にあると見なされ、それを越えない。入港のための追加移動ポイントは、艦船を海上ゾーンの端を越えて運ぶことになり、明白に不可能な状況である。結局、もしも同じ海上ゾーン内で港から港へ移動したら、1 移動ポイントの消費のみを行うのがより妥当であろう。

ソヴィエト軍艦の戦史をたどることが困難と考える向きもあるが、資料が発掘された。何隻かの艦船は、革命の英雄に因んで命名され

たが、これらの個艦は公式に認められなくなり、再命名のため町や他の事物が要求された。良い例は、モロトフ [Molotov] である。この艦は、実質的にイタリアが設計した新型巡洋艦で、1941 年 6 月 14 日に就役した。ゲームの時期にはモロトフの名称だったが、1957 年 8 月にスターリンの盟友モロトフが人気をなくし、スラヴァ [Slava] と改名された。公式海軍史は 1957 年の後になるまで長く書かれなかったため、この艦はスラヴァとしてのみ言及された。興味深いことに、1940 年 6 月に就役していたヴォロシロフ [Voroshilov] は、1974 年に (Inkerman で) 解体されるまで、名称を変更せずに留まった。パリ革命政府 (パリスカヤ・コムーナ) は、帝政時代にセヴァストポリ [Sevastopoli] として命名され 1920 年代に改名したが、1943 年に元の名称に戻された。

今日、我々はいくらかの注釈なしにこの話題を避けることはできない。WWII 後、スターリンは極めて多数の独立心を持った先住民のタタール人 (その他) をクリミアから追い出し、主に民族ロシア人と交換した。次いで 1954 年、ソヴィエト連邦共産党第一書記 N.S. フルシチョフは、残余タタール人の影響力を更に薄めるため、近隣のウクライナ共和国にクリミアを与えた。1991 年のソヴィエト連邦解体で、新たに独立したウクライナはクリミアの主権を主張し、セヴァストポリの海軍基地施設その他の場所を 20 年間貸与し、削減された黒海艦隊を継続することのみでロシアから分離した (1997 年の友好協力条約で発効)。基地は年毎に 9 千 3 百万ドルで貸与され、ウクライナがロシアから天然ガスを購入することで相殺された。クリミアでロシア語を話す人達 (現在人口の約 60% で、ほとんどが旧ロシア人) は、NATO に加盟するウクライナの努力を妨げ、それ自体が独立をもくろんでいることを示唆する。最近の (2008 年 8 月) ロシアの軍事冒険主義で、貸与の継続更新と以前の社会主義国における民族ロシア人の状態が新たな重要性を帯びてきた。重大なことに、2008 年 9 月、ウクライナは貸与を更新しないと発表した。

私どもは、これまで制作してきたゲームを皆さんが楽しくプレイすることを望んでいる。最後に、プレイテスターたち、リサーチャーの Tom Burke、Ed Rains の貢献に対して、このゲーム・シリーズを支援し未来のゲームを希望する全ての人たちに、謝辞を述べていただく。

—vance von Borries

Game Credits

Designer: Vance von Borries

Initial Development: Ed Rains

Developer: Tony Curtis

Research: Thomas F. Burke

Playtesting: Mike Borovsky, Tony Curtis, Charles Delajoux, Richard Diem, Jim Hambacher, Ed Jablonski, Mark Mazer, Gerry Palmer, Dave Peashock, Ed Rains, Henry Robinette, Dick Vohlers, Vance von Borries

Art Director: Rodger B. MacGowan

Counter Art: Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

Game Map Art: Todd Davis

Rulebook and Charts Layout: Mark Simonitch

Production Coordination: Tony Curtis

Initial Editing and Proof: Ed Rains, Vance von Borries

Final Editing and Proof: Tony Curtis, Vance von Borries

"Mercilessly exterminate all of the Fascist madmen, repulsing all enemy attempts to penetrate into Sevastopol with fire and grenades. Not a step back in the struggle for Sevastopol! Remember that the attentions of not only the Russian people but also of the entire world are riveted on Sevastopol. The Motherland awaits our victory over the enemy. Not a step back. Victory will be ours!"

—Proclamation of the Military Council of the Sevastopol Defensive Region, 20 December 1941

BARBAROSSA: Crimea Countersheet 1 of 4 (Front Side)

1007-1

Countersheet 1 of 4 (Front Side)

Units and abilities are listed in a grid format, including various aircraft, ground units, and special abilities like "Declared Attack" and "Declared Retreat".

Counter Art: Rodger B. MacGowan and Mark Simonitch

Countersheet 1 of 4 (Front Side)

Units and abilities are listed in a grid format, including various aircraft, ground units, and special abilities like "Declared Attack" and "Declared Retreat".

Counter Art: Rodger B. MacGowan and Mark Simonitch

BARBAROSSA: Crimea Countersheet 1 of 4 (Back Side)

1007-1

Countersheet 1 of 4 (Back Side)

Units and abilities are listed in a grid format, including various aircraft, ground units, and special abilities like "Declared Attack" and "Declared Retreat".

Counter Art: Rodger B. MacGowan and Mark Simonitch

Countersheet 1 of 4 (Back Side)

Units and abilities are listed in a grid format, including various aircraft, ground units, and special abilities like "Declared Attack" and "Declared Retreat".

Counter Art: Rodger B. MacGowan and Mark Simonitch

[illegible]

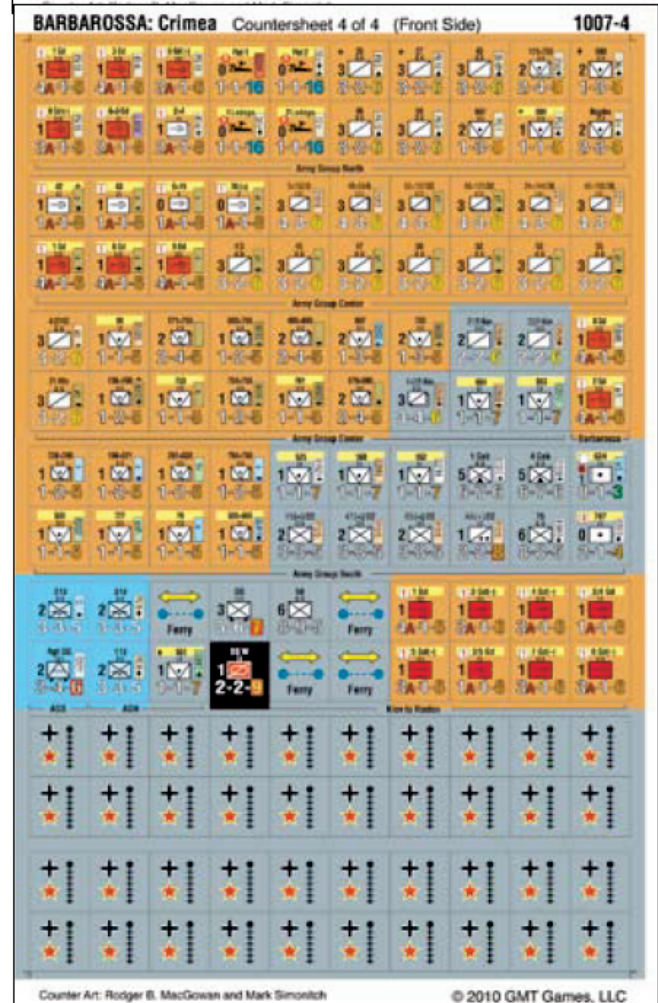
BARBAROSSA: Crimea Countersheet 2 of 4 (Back Side)

[illegible][illegible]

1007-2

[illegible]

© 2010 GMT Games, LLC and RBM Studio



シート4上のユニットの例

1. いまやソヴィエト軍のロケット砲ユニットは攻撃のみであるため、支援戦力と許容移動力が訂正された代替ロケット砲ユニットが提供される。
2. いまや騎兵は浸透能力を持ち、いくつかのソヴィエト軍騎兵が減少戦力を持つため、代替騎兵ユニットが提供される。
3. 完全機械化 (赤いボックス) ではなく実際には牽引式 (オレンジMA) だったため、代替ATユニットが提供される。
4. AGN 小艦隊は、その他のユニットと同様に補充不能である。
5. AGS と KtR で使用するため、いくつかの枢軸軍の訂正カウンターがある。
6. 落下傘ユニットは新たな色体系を持ち、Rgt GG は訂正された戦力を持つ。
7. フェリー・カウンターは、KtR で使用される。
8. 捕獲鉄道堡カウンターは、Crimea (PB2.34) のために使用し、KtR その他に追加導入する。

海上チャート

港湾特性チャート [PB 8.44]

状況:	錨泊地	小港湾	大港湾
BBは占められるか?	No	No	Yes
CLは占められるか?	No	Yes	Yes
DD、DL、Tは占められるか?	No	Yes	Yes

一般補給についての港湾許容量

たどることができるスタッキング・ポイント	6	15	30
----------------------	---	----	----

荷積みと／又は荷降しのための

港湾許容量(海上輸送ポイント)	4	12	24
-----------------	---	----	----

全ての港湾許容量への減少 (累加する)

各航空妨害レベルについて	-2	-4	-6
各射程内砲兵支援ポイント	最大 -6	最大 -6	最大 -6

海上移動損失表 [PB 8.33]

サイ の目	通常海上 移動	(a)沿岸 CD砲兵	(a)航空 妨害	両方: (b)航空+ CD砲兵
1-5	NE	NE	NE	NE
6-8	NE	A	A	A
9-10	A	A	AD1	AD1
11	A	D1	AD1	AD1
12	A	D1	AD1	AD1
13	AD1	D2	AD2	AD3
14	AD3	AD3	AD2	AD6
15+	AD4	AD4	AD2	AD6

記号:

- A 帰還 ユニットの出発港湾へ戻るか、又はD1を適用する
D# 損傷ポイント数を適用する
NE 効果なし

注意:

- (a) 列記された唯一の効果である時に適用可能なコラム。
(b) 両方の効果が適用可能な時にこのコラムを使用する。

DRMs (累加する)

- +3 嵐の天候(乾燥以外の傾向の間)
+1 乾燥傾向の間の嵐の天候
+1 海上移動妨害ボックス内の航空妨害レベル2マーカーについて
+1 2番目(と各追加の)射程内で照準線内の沿岸防衛砲兵ポイントについて(強襲上陸防御側ヘクス内の各CD砲兵ユニットは、強襲上陸の間にその2倍の戦力を持つ [PB 8.76a.3])。
+1 シナリオ6と8のソヴィエト軍について
+3 移動を強制されたソヴィエト軍ユニットについて [PB 8.23.b]

海上ユニットの回復と修理チャート [PB 8.13と8.35]

DRMs	状況
+1	海上ユニットが損傷(いずれかの段階)を持つ。 重要: 損傷修理ではなく、準備にDRMを適用する。
+1	その港湾に適用する港湾妨害の各レベルについて [PB 6.43]
+1	もしも小港湾内であると [港湾特性チャートを参照]
+2	もしも錨泊地内であると [港湾特性チャートを参照]

艦船攻撃表 [PB6.44eと8.33b]

サイ の目	BB	CL又はDL	DD/T/小艦隊
-1	6	4	3
0	5	4	3
1	4	2	2
2	3	2	2
3	2	1	2
4	1	1	1
5	NE	1	1
6	NE	NE	1
7+	NE	NE	NE

攻撃している各航空又はCD砲兵ユニットについて、一度サイを振る。

航空ユニットは、小艦隊を攻撃不可 [PB 6.44h]

数字の結果は、目標の海上ユニットが受ける損傷ポイントの数。NE=効果なし。

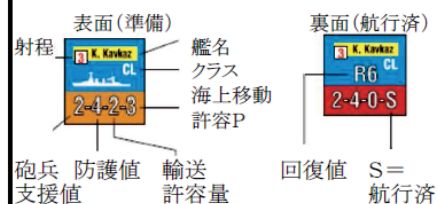
マップT待機ボックスのDRMs (累加する)

- 2 航空ユニットがJu87
+2 港湾がマップT待機ボックス(地上AAユニットはカウントしない [PB 6.44g])

マップQと挿入マップのDRMs (累加する)

- 1 照準線内で射程内の各CD砲兵ユニット
-2 航空ユニットがJu87
+1 攻撃している航空ユニットについて、射程内での地上AA/機能HQユニット(最大2)毎に

海上ユニット値の説明



発展したプレイのシーケンス

A. 戦略セグメント (全フェイズについて両プレイヤー)

1. 天候決定フェイズ

a. シナリオの指示又は適切なシナリオ天候表 [5.1] から、天候状況を決定する。

b. もしも嵐であれば、準備ボックス内の全航空ユニット、増援、補充の航空ユニット [9.2] を飛行済ボックスへ移す。

2. 補給決定フェイズ

a. マップ上の全ユニットへ補給をたどる [6.1]。補給状態が変化したヘクスで、現在補給下の場所から燃料欠乏、緊急時補給、非補給下マーカーを取り去り [6.62]、緊急時補給マーカーを非補給下に裏返し [6.64]、新たな緊急時補給マーカーを置く [6.63]。

b. 1ターンの補給源として提供するために、MSUsを取り去るか又は集積所を裏返す。現在一般補給下のヘクスから、緊急時又は非補給下マーカーを取り去る [6.62]。

c. 攻撃補給ポイント (ASPs) [6.81] を受け取り、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これらを脇に置く [6.83と6.84]。

d. 氷橋 [Ice Bridge] [PB 10.44] を設置する。

3. 補充フェイズ

a. ソヴィエト軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カード又は補充チャートを参照する。:

- 1) 使用又は損失RPs: ここで消費するか又は失われる [7.24と7.25]。
- 2) IタイプRPs: 歩兵「REPL」マーカーを調整する。:
 - ・新たに受け取ったRPs [7.22]
 - ・変換された資格を持つ各Zap又は民兵ステップについて受け取られるRPs [7.22b]。
- 3) 町/都市/大都市内のZapユニットは、基幹ボックスからの資格を持つ1ステップ・ユニットに交換され得る [7.22.c.1]
- 4) ここで1守備隊マーカーを取り去る、又は増援として登場させるために選択したプール・グループを脇に置き、必要であればVPマーカーを調整する [BSR 7.26.bとPB3.23f]。
- 5) 拠点。ソヴィエト軍工兵フェイズ [7.21]になるまで、これらを脇に置く。

b. Zapユニットを基幹ボックスから活性化ボックスに移すために、タイプIRPsを消費する [7.22.c.3]。

c. 枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カードを参照する。:

- 1) 使用又は損失RPs: ここで消費するか又は失われる [7.33]。
- 2) IタイプRPsとAタイプRPs: 枢軸軍Replマーカーを調整する [7.31と7.32]。

4. 増援/撤退フェイズ

a. 勝利プランの決定 [PB 10.35]。

b. セットアップ・カードから使用可能な枢軸軍/ソヴィエト軍増援と選択されたプール・グループを取り去る。必要であれば、

枢軸軍VPマーカーを調整する。地上ユニットは脇に置くが、航空ユニットは航空ユニット状態チャート上に置く [8.21-8.23]。

c. 要求されたユニット (又はそれらの代替) を撤退させるか、又はVPsを支払って [8.7] VP記録欄上でVPマーカーを調整する [25.1]。

5. 航空準備フェイズ

航空ユニット状態チャートを参照。

a. 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 [9.11]。

b. 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 [9.11]。

6. 枢軸軍航空妨害フェイズ

a. 枢軸軍プレイヤーは、妨害任務ヘクスを指定する。

b. 枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスからの航空ユニットを、表面を伏せて任務ヘクス [17.23] へ、又は海上移動妨害ボックス上に置く。

c. ソヴィエト軍プレイヤーは、望むなら自軍準備ボックスから戦闘機を任務ヘクスに置く [17.23] と海上移動妨害ボックスへ置く。

d. 枢軸軍プレイヤーは、ユニットを明らかにして、どれが任務ユニットでどれが射撃ユニットかを宣言する [17.31.b.2]。

e. 航空戦闘を解決する [17.33]。

f. ソヴィエト軍プレイヤーは、生き残っている枢軸軍の任務航空ユニットに対してAA射撃を解決する [17.4]。

g. 枢軸軍の任務航空ユニットを含む任務ヘクス上[13.14] と海上移動妨害ボックス内に妨害マーカーを置く。航空ユニットを飛行済ボックスに置く。

7. 海上準備フェイズ

a. 港湾内の海上ユニットについての準備を解決する [PB8.13]。

b. 海上損傷の修理を実施する [PB 8.35]。

注意: このゲームでは、ソヴィエト軍プレイヤーのみが海上ユニットを持つ。

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

1. 枢軸軍移動フェイズ

a. 望むマップ上のユニットの上に、補充受け取りマーカーを置く [10.12]。

b. 地上ユニットの移動を実施する。全てのユニット・タイプは、移動を認められる。移動の前に、連隊代替カウンターを分遣させる [24.3]。

c. 移動の手順では、以下が認められる。:

- ・増援の登場 [10.13.d]

- ・鉄道移動 [11.1]
- ・戦略移動 [11.3]
- ・蹂躪 [11.4]
- ・浸透移動 [11.5]
- ・航空輸送 [11.7]
- ・1ヘクス移動 [11.9]

c. 占領したVPヘクスについて、VP記録欄を調整する。

d. 連隊代替カウンターを再統合させる [24.4]。

e. 超過スタッキングについて、各友軍ヘクスをチェックする [3.3]。

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. ソヴィエト軍対応フェイズ

a. 資格を持つ自動車化ユニットは、1／2MAで対応移動を実施する [14.1]。

b. 防御ヘクスについて、砲兵支援を指定する [14.2]。

c. 退却又は死守命令を発令する [14.3]。

4. 枢軸軍戦闘フェイズ

a. CAS任務と艦船攻撃任務

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットをいずれかの防御ヘクスに移動させ、表面を伏せて置く [17.23]。
- 2) ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍準備ボックスから航空ユニットをいずれかの防御ヘクスに置く [17.23]。
- 3) 枢軸軍プレイヤーは、ユニットを明らかにして、どれが任務ユニットでどれが射撃ユニットかを宣言する [17.31.b.2]。
- 4) 枢軸軍プレイヤーは、望む順番で航空戦闘を解決する [17.33]。
- 5) 両プレイヤーは、必要に応じてAA射撃を解決する [17.4]。
- 6) 各任務ヘクス内で、生き残っている敵対CASを相殺する。残っているCASポイントを戦闘サイの目DRMに変換する [15.13]。
- 7) 枢軸軍の航空ユニットと沿岸防衛砲兵ユニットの両方について艦船攻撃表で解決し、損傷ポイントを適用する [PB 6.44]。

b. 枢軸軍プレイヤーは、攻撃補給下にある全ての宣言攻撃を指定し、ASP sを提供するMSU s又は集積所を指定する [15.3]。

c. 枢軸軍プレイヤーは、城塞破壊を実施する [PB 7.33]。

d. 枢軸軍プレイヤーは、望む順番で宣言攻撃を解決する [15.2]。各宣言攻撃について、下記のシークエンスに従う。:

- 1) 枢軸軍プレイヤーは、もしも攻撃補給を受けていたら、砲兵支援を割り当てる [15.4]。
- 2) 枢軸軍プレイヤーは、参加している攻撃と支援の戦力を合計する [15.51]。
- 3) ソヴィエト軍プレイヤーは、戦力未確認ユニットを明らかにし、ゼロの防御戦力を持つユニットを取り去る [15.54]。
- 4) ソヴィエト軍プレイヤーは、参加している防御と支援の戦力を合計する [15.54 と 15.55]。
- 5) もしも攻撃補給が指定されていたら、枢軸軍のASP (s)

を消費する [15.56]。

6) 最終戦闘比を決定する [15.57]。

7) 枢軸軍プレイヤーは、追加退却又は死守命令を発令する [15.58]。

8) 防御側の命令マーカーが明らかにされる [15.59]。

9) 枢軸軍とソヴィエト軍のDRMを相殺する。最終DRMは、+3又は-3を超過できない [15.6 と 15.7]。

10) CRTを使用して、戦闘を解決する [15.8]。

11) 宣言攻撃、命令、数字のマーカーを取り去る [15.81.h]。

12) 戦闘結果を適用する [16.1 から 16.4]。

13) 必要に応じて、ステップ損失とVP記録欄を調整する [16.25]。

14) 戦闘後前進を実施する [16.5]。

15) 占領したVPヘクスについてVP記録欄を調整する [25.12]。

5. 枢軸軍自動車化移動フェイズ

a. 以下のユニットのみが移動が認められる [移動フェイズ・チャートを参照] :

- ・自動車化：1／2MAのみで
- ・騎兵：1／2MAのみで

b. 以下の特別な移動の手順が認められる。:

- ・増援の登場 [10.13.g] (自動車化と騎兵ユニットのみ)
- ・蹂躪 [11.4]
- ・1ヘクス移動 [11.9]

c. 占領したVPヘクスについてVP記録欄を調整する [25.12]。

d. 超過スタッキングについて、各友軍ヘクスをチェックする [3.3]。

6. 枢軸軍工兵フェイズ

a. 構築中マーカーの下にあるマップ上の拠点を裏返し、認められたヘクス内に新たな拠点構築中マーカーを置く [18.31 から 18.35]。

b. フェリー・マーカーを置くか又は裏返す [PB 2.35]。

c. 枢軸軍の鉄道変換を実施する [19.2]。

d. 捕獲鉄道の利用を実施する [PB 2.34]。

e. 陣地線 (又は陣地帯) 破壊マーカーを置き、もしも認められたら拠点を取り去る [18.13]。

f. ソヴィエト軍ユニットから蹂躪マーカーを取り去る [11.44 注記]。

g. 枢軸軍RP sを消費し、補充受け取りマーカーを取り去る [7.41]。認められたステップ数により、受け取っているユニットのステップを増加させる。

h. 枢軸軍ユニットから「1GT移動不可」マーカーを取り去る。枢軸軍ユニット上の「2GT移動不可」マーカーを「1GT」面に裏返す。

i. このターン中に移動していない枢軸軍の超重砲兵ユニットを、望むなら射撃面に裏返す [23.43b]。

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

シークエンスが変更されることに注意。あるフェイズが「同じ」

と記されていたら、セグメントBの同一フェイズに戻り、「枢軸軍」を「ソヴィエト軍」に読み替え、「ソヴィエト軍」を「枢軸軍」に読み替えること。

1. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ

a. マップ上で必要とされたユニット [10.12] 又は待機ボックス内のユニット上に、補充受け取りマーカーを置く。

b. 地上ユニットの移動を実施する。

1) 移動を認められるユニット・タイプは以下のとおり [移動フェイズ・チャートを参照]。:

- ・自動車化: 完全MA
- ・騎兵: 1/2MA
- ・装甲列車: 完全MA
- ・機能HQによって活性化されたユニット: 完全MA
- ・小艦隊ユニット: 完全MA
- ・海上ユニット: 完全許容NMP

2) 補充受け取りマーカーを持つユニットは、移動できない。

3) 以下の特別な移動の手順が認められる。:

- ・増援の登場 (自動車化と騎兵のみ) [10.13.g]
- ・1ヘクス移動 [11.9]
- ・装甲列車 [11.1.2 例外]
- ・蹂躞 [11.4]
- ・自動車化浸透移動 [11.5]
- ・海上ユニットの移動 (ソヴィエト軍のみ) [PB 8.2]
- ・撤収 [PB 8.55]
- ・強襲上陸海上移動 [PB 8.74a]
- ・小艦隊移動 (ソヴィエト軍のみ) [PB 8.82]

3) 移動したか又は海上でフェイズを終了する全海上ユニットについて、個別に海上移動損失表で解決する。

c. 再奪回したV PヘクスについてV P記録欄を調整する [25.12]。

d. 超過スタッキングについて、各友軍ヘクスをチェックする [3.3]。

2. ソヴィエト軍攻撃宣言フェイズ

枢軸軍フェイズと同じ [12.0]。

3. 枢軸軍対応フェイズ

ソヴィエト軍フェイズと同じ。

4. ソヴィエト軍戦闘フェイズ

枢軸軍戦闘フェイズと同じ [15.0 と 16.0]。強襲上陸戦闘が認められる [PB 8.74.c]

5. ソヴィエト軍移動フェイズ

a. 以下の地上ユニットの移動を実施する。:

- 1) 以下を除く全ユニット・タイプが移動を認められる。:
 - ・活性化マーカーを持つユニット
 - ・補充受け取りマーカーを持つユニット
 - ・自動車化移動フェイズに移動した装甲列車

注意: 自動車化ユニットは、1/2MAで移動する [移動フェイズ・チャートを参照]

- 2) 以下の特別な移動の手順が認められる。:
 - ・増援の登場 [10.13.g]
 - ・増援の登場 [10.13.d]
 - ・装甲列車 [10.14]
 - ・1ヘクス移動 [10.53 例外]
 - ・鉄道移動 [11.1]

- ・戦略移動 [11.3]
- ・蹂躞 [11.4]
- ・騎兵浸透移動 [11.52.b]
- ・撤収 [PB 8.55]

3) Z a pユニットの歩兵再建。ソヴィエト軍移動フェイズの間に、Z a pユニットは1タイプIステップを、資格を持つユニットに加えることができる [7.22.c.2]。

4) マップ上の移動が完了した後に、以下に特別な移動を実施する。

- ・海上移動 [PB 8.2]: 完全許容NMP
- ・小艦隊ユニット [PB 8.82]: 完全MA

5) 移動したか又は海上でフェイズを終了する全海上ユニットについて、個別に海上移動損失表で解決する。

c. 再奪回したV PヘクスについてV P記録欄を調整する [25.12]。

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じ。:

a. ソヴィエト軍工兵の急速度拠点構築 [23.11] とソヴィエト軍について鉄道変換が要求される [19.3]。

b. 枢軸軍鉄道線の切断 [19.4]

c. 枢軸軍ユニットから蹂躞マーカーを取り去る [11.44 注記]

d. マップ上のユニットから補充受け取りマーカーを取り去るためにソヴィエト軍R P sを消費し[7.4.1]、受け取っている各ユニットを1ステップ増加させる。

e. 基幹ボックスから活性化ボックス又はマップにユニットを移すために、ソヴィエト軍R P sを消費する。

f. 除去ボックスから基幹ボックスにユニットを移すために、ソヴィエト軍R P sを消費する。

g. ソヴィエト軍ユニットから1G T移動不可マーカーを取り去る。ソヴィエト軍ユニット上の2G T移動不可マーカーを1G T面に裏返す。

7. ソヴィエト軍降伏フェイズ

a. 降伏チェックを実行する。失敗したユニットは、除去ボックス内に置かれる [21.0]。

b. 必要に応じて、ステップ損失とV P記録欄を調整する [25.13]。

D. ゲーム・ターン中間フェイズ

1. 全ての活性化マーカーと妨害レベル・マーカーを取り去る [13.14]。

2. ソヴィエト軍プレイヤーは、非機能HQの回復又は解散を実行する [22.26.b]。

3. 氷橋 [Ice Bridge] を取り去る [PB 10.44.c.3]

4. ターン記録欄上で、ゲーム・ターン・マーカーを1ボックスだけ前方に移す。