

R U L E B O O K L E T

BARBAROSSA



By Rodger B. MacGowan ©2010



CRIMEA

Game Design by Vance von Borries

日本語解説書

目 次

1. 0	はじめに	2	14. 0	防御側の対応	23
2. 0	ゲームの備品	2	15. 0	戦闘フェイズ	24
3. 0	基本概念用語	2	16. 0	戦闘結果	26
4. 0	プレイの方法	3	17. 0	空軍力	29
5. 0	天候	4	18. 0	陣地	31
6. 0	補給	4	19. 0	鉄道の変換	32
7. 0	補充の受取り	7	20. 0	補充の使用	33
8. 0	増援／撤退	10	21. 0	ソヴィエト軍の降伏	33
9. 0	航空ユニットの準備	12	22. 0	ソヴィエト軍の特殊ユニット	33
10. 0	地上移動	13	23. 0	その他の特殊ユニット	36
11. 0	特別な移動	17	24. 0	連隊代替カウンター	38
12. 0	攻撃の宣言	20	25. 0	勝利方法	39
13. 0	枢軸軍の航空妨害	22		Game Credits	39



© 2010 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1. 0 はじめに

GMT社の東部戦線シリーズの一環である *Barbarossa* は、1941年6月から12月を通しての3つの枢軸軍集団の進撃を扱う。各ゲームは1個軍集団の作戦を描写するが、全てのゲームは黒海からバルト海までの戦いを扱うために連結できる。*Crimea* は、東部戦線シリーズの第6作である (*Typhoon*, *Army Group South*, *Army Group Center*, *Army Group North*, *Kiev to Rostov*に続く)。*Crimea* を *Kiev to Rostov* と *Army Group South* に連結させることにより、プレイヤー諸氏は1941年の南方軍集団戦役の全てを網羅できるようになる。

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

注意: EFS のモジュールに含まれないユニットや状況についてのルールやチャートが存在し得る。例えば、「ユニットの読み方」プレイヤー補助カードには、ルーマニア軍とフィンランド軍についての国籍カラーが列記される。*Crimea* にはフィンランド軍ユニットが見当たらず、このゲームに登場するルーマニア軍ユニットは *Army Group North* に登場しない。

重要: *Kiev to Rostov* ゲームからの重大なルール変更は、>>のシンボルと網掛けで表示されている。

2. 0 ゲームの備品

各ゲームには、以下が含まれる。:

- ・1枚のマップ
- ・840個の打ち抜きカウンター
- ・1冊のルール小冊子と1冊のプレイ・ブック
- ・4枚の両面刷りシナリオ・カード
- ・枢軸軍とソヴィエト軍ユニットのセットアップ・カード
- ・プレイヤー補助カード
- ・1個の10面体サイコロ

2. 1 ゲーム・マップ

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

競技用コマの移動と位置を標準化するために、六角形の格子が地形特徴の上を覆っている。これらの六角形は、今後「ヘクス」と呼ばれる。各ヘクスは、ゲーム照合の目的のみに使用される4桁の識別番号を持つ。マップ上の各ヘクスの対辺間距離は、実際の地形の5.0マイル (8.0km) をあらわす。

2. 2 プレイヤー補助カード

Crimea には、プレイヤーのゲーム・セットアップ、増援の管理、移動と戦闘機能の解決を補助するためのセットアップ・カード、チャート、表が含まれる。これらを容易に参照できるように、マップ

の脇に置くこと。

2. 3 競技用コマ

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

2. 3 1 ユニットの読み方: コマ上の数値とシンボルは、各コマによってあらわされるユニットのタイプ、戦力、移動能力をあらわす。「ユニットの読み方カード」の説明を参照。

2. 3 2 ユニットの表示は、歴史的なユニットの名称である。 ユニット・カウンター上の略称については、プレイ・ブックを参照。

2. 3 3 カウンター内容物のカテゴリー

a. 戦闘ユニットは、許容移動力と少なくとも1の防御戦力が記載されたカウンターである。未確認状態のユニットもその資格を有する。全ての戦闘ユニットは、自身が占めるヘクスを支配し、戦闘に参加できる。

b. 非地上戦闘ユニットは、架橋ユニット、機動補給ユニット (MSUs)、補給集積所 [Supply Dumps] である。

c. 航空ユニットは、飛行機のシルエットを持つユニットである。これらは、友軍地上戦闘ユニットと共同して移動や戦闘に影響を及ぼし、一定の特別な移動に個別に影響を及ぼし得る [11.0]。

d. プレイヤー補助マーカーは、ユニットの状態やヘクスの状況を表示するためにゲーム・マップ上に置かれる情報マーカーである。プレイヤー補助マーカーの存在は、戦闘解決に影響し得る。

2. 4 ユニット値の説明

「ユニットの読み方」プレイヤー補助カードを参照。

2. 5 サイコロ

2. 5 1 ゲームでは、1つの10面体サイコロを使用する。「0」の数字は、他のゲームと同様に「ゼロ」ではなく「10」として読むこと。

2. 5 2 多数のゲーム機能を実行する上で、結果を決定するためにサイを1つ振ることになる。しばしば実際のサイの目を正 (+) 又は負 (-) に修正することになる。これらは、サイの目修正 (DRMs) と呼ばれる。

3. 0 基本概念用語

3. 1 友軍と敵軍

3. 1 1 ユニット もしもソヴィエト軍プレイヤーであれば、全てのソヴィエト軍が友軍で、全ての枢軸軍ユニットが敵軍である。この状況は、枢軸軍プレイヤーについては逆になる。

3. 1 2 ターン・フェイズ 枢軸軍ターン・フェイズは、枢軸軍プレイヤーについては友軍で、ソヴィエト軍プレイヤーについては敵軍であり、ソヴィエト軍・ターン・フェイズについては逆になる。

3. 1 3 マップ端、ヘクス、補給源 ソヴィエト軍ユニットによって最後に占有又は支配されたら、これらはソヴィエト軍プレイヤーについては友軍のもので、枢軸軍プレイヤーについては逆になる。

3. 2 ヘクスの状態

3. 2 1 支配下

a. あるヘクスは、以下の場合に1プレイヤーによって支配され

る。:

- ・そのヘクスを1つ以上の自軍地上戦闘ユニットが最後に占めた又は現在占めている。

- ・1つ以上の自軍戦闘ユニットが最後にそのヘクスの中に一方的な支配地域 [3.4] を及ぼした。

b. もしも、友軍と敵軍の両方の戦闘ユニットがカラのヘクス内に支配地域を及ぼすと、両者の地域が共存してヘクスは競合する。

3.22 連続 移動、射程、補給ルートをたどるために使用する一連の途切れなく続く連結した隣接ヘクス。

3.23 変換済 以前にソヴィエトの鉄道線を含み、現在では枢軸軍プレイヤーにとって友軍のもので、枢軸軍の鉄道移動 [11.1] に使用可能なヘクス。

3.3 スタッキング

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

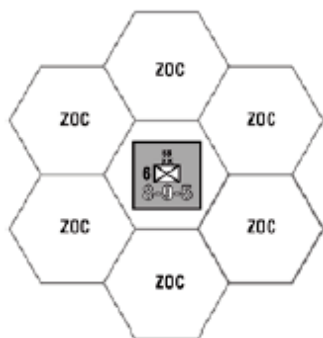
3.31 大部分の地上ユニットは、記載されたスタッキング・ポイント値を持つ。ソヴィエト軍HQと非戦闘ユニットは記載されたスタッキング値を持たず、そのスタッキング値はゼロである [鉄道輸送中 ; 11.13 を除く]。

3.32 移動、戦闘、対応移動フェイズの終了時には、あるヘクス内に最大10スタッキング・ポイントが占めることができる。ユニットは、自由に友軍ユニットのスタックに進入や通過ができる。もしも、あるスタックがこれらのフェイズの終了時にスタッキング限度を超過していたら、超過分は所有しているプレイヤーによって除去される。取り去られたユニットは、ユニット再建チャートの基幹ボックス内に置かれる。

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

3.4 支配地域

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



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

3.42 周囲の6ヘクス内にZOCを及ぼさない地上戦闘ユニットは、上部を横切る黄色の非ZOC帯でマークされる。もしもあるヘクス内の少なくとも1ユニットがZOCを及ぼすと (非ZOC帯を持たない)、そのヘクス内の全ての戦闘ユニットはZOCを及ぼす。

注意: いくつかのユニットは、減少面にのみ非ZOC帯を持つ。

3.43 ユニットのZOCは、天候によって修正され得る [移動表の効果を参照]。

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

3.45 ZOCは、補給ルートをたどっている時 [6.12] や退却中を除き、他の敵軍や友軍ユニットによって影響を受けない。

3.46 もしも一方の陣営のユニットのみがあるヘクス内にZOCを及ぼすと、その陣営はそのヘクスの一方的な支配を持つ。もしも敵軍と友軍の両方のユニットがあるヘクス内にZOCを及ぼすと、そのヘクスは競合状態である。

3.47 蹂躞マーカーを持つユニット [11.44] は、一時的に周囲6ヘクス内への自身のZOCを失う。

4.0 プレイの方法

4.1 プレイの準備

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

4.2 プレイのシーケンス

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

A. 戦略セグメント

1. 天候決定フェイズ
2. 補給決定フェイズ
3. 補充フェイズ
4. 増援と撤退フェイズ
5. 航空準備フェイズ
6. 枢軸軍航空妨害フェイズ

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

1. 移動フェイズ
2. ソヴィエト軍対応フェイズ
3. 戦闘フェイズ
4. 自動車化移動フェイズ
5. 工兵フェイズ

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

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

5. 工兵フェイズ

6. ソヴィエト軍降伏フェイズ

D. ゲーム・ターン記録中間フェイズ

ルール構成ノート: 5.0 項 (天候) から 21 項 (ソヴィエト軍の降伏) は、下記の 3 つの例外を除きゲーム・ターンのプレイのシークエンスに対応する。:

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

5. 0 天候

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

5. 1 天候の決定

5. 1 1 各ターンの戦略セグメントの間に天候決定を実施する。枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・ターン記録欄を調べる。記録欄上の各ゲーム・ターン・ボックスには、そのターンの状況傾向が含まれる。

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

5. 1 2 シナリオ天候表

- 各シナリオ天候表は、4 つまでの状況傾向コラム (乾燥、泥濘、凍結、降雪) を持ち得る。各状況傾向は、通常経験される天候の支配的なタイプについての名称を持つ季節的な天候パターンをあらわす。
- 各状況傾向コラムは、様々な比率の 5 つまでの天候状況 (乾燥、泥濘、凍結、降雪、厳寒) を含み得る。コラム内の各ボックスは、天候状況の 1 つから成る。各状況傾向コラム内には、支配的な天候状況が含まれることになる。例えば、凍結傾向状況コラムでは、最も頻繁に発生し得る天候状況は凍結で、乾燥、泥濘、降雪、厳寒の状況の発生はより少なくなる (晩秋/初冬の時間帯内の間であるとする)。

5. 1 3 天候決定

- 枢軸軍プレイヤーはサイを振り、DRM を適用し、状況傾向コラム上の一致するラインと照合する。この結果がターン全体についての天候状況である。
- 天候状況は、そのシナリオで使用されている全てのマップにただちに適用される。
- 天候表上の一定の結果には、与えられた天候状況に加えて嵐が含まれる。嵐はターン全体に及ぶが、天候状況ではない。これは、航空ユニットの準備 [9. 12] と小艦隊 [23. 34] に多大な影響をもたらすことにより、現行の天候状況を補完する。

5. 1 4 泥濘の停滞 泥濘の影響は、最初に発生するターンを越えて伸び得る。泥濘ターン直後の乾燥ターンには、森林地形を含んでいるヘクスに泥濘の全ての影響が適用され続ける。

例外: 超重砲兵ユニットは、泥濘の停滞によって影響を受けた二級道路上で道路移動を使用できない。

5. 1 5 降雪又は厳寒状況の停滞 降雪又は厳寒天候の影響は、最初に発生するターンを越えて伸び得る。

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

例: ゲーム・ターン 79 の状況傾向は凍結である。天候のサイ振りが現行ターンについて「S」(降雪) の結果を提供する。

ゲーム・ターン「80」には、そのターンの天候状況が今までに降雪であることを意味する「ST」の結果を提供するが、今やこれに嵐が加わる。

ゲーム・ターン「81」には、サイの目は「凍結」である。ただし、降雪の天候を凍結に変化させるためには連続 2 ターンの凍結結果が必要となるので、このターンについての天候状況は降雪に留まる。もしもゲーム・ターン「82」の天候のサイの目が再び「凍結」であると、天候は「凍結」に変化することになる。

b. 氷結状況

1) 降雪 降雪の結果が起きる時には、全ての河川、大河川、湖、海上、浅瀬が氷結し、泥濘又は 2 連続した凍結結果が起きるまでは氷結のままで留まる。

2) 厳寒 最初の厳寒天候結果が起きた後には、シナリオの残りについては全ての河川、大河川、湖、海上、浅瀬が氷結する。続いていかなる天候結果が得られるにもかかわらず、残りについては氷結で留まる。

6. 0 補給

以下の 2 つのタイプの補給がある。: ゲーム・ターン全体を通してユニットの活動に影響を与える一般補給と、戦闘フェイズの間にのみ攻撃しているユニットに影響を与える攻撃補給である [6. 8]。補給決定フェイズの間に、両プレイヤーは自軍ユニットの一般補給状態を決定する [6. 6 と 6. 7]。

6. 1 一般補給をたどる

6. 1 1 一般補給下にあるためには、ユニットは友軍補給源まで連続するヘクスを通して補給ルートをたどなければならない [6. 5]。補給ルートは、以下のいずれかから構成される。:

- ・連絡線 (LOC) [6. 2]
- ・道路網 [6. 3]
- ・鉄道網 [6. 4]

6. 1 2 以下の制限は、全ての補給ルート・ヘクスに適用される。:

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

6. 1 3 ゲーム・マップ上にない戦闘ユニットは、一般補給を必要としない。これらの補給状態をチェックしないこと。

6. 2 LOC

大部分の場合において、地上ユニットが道路網や鉄道網へクスを占めることはない。これらは、補給源まで「クロス・カントリー」するか、又は補給源まで導かれる道路や鉄道網のへクスまでたどらなければならない。

6. 2 1 LOCは、以下のようにたどることはできない。:

- a. 非凍結湖又は橋梁や友軍架橋ユニットがない非凍結大河川へクスサイドを横切る。
- b. 乾燥又は泥濘ターンに非道路／鉄道沼地 [swamp] へクスを通して。沼地へクスは、その中に道路を持ち得るが、もしもそれらがLOCをたどるために使用できなければ、そのへクスはLOCの一部にはなり得ない（道路／鉄道は、LOCのへクスから沼地へクスに進入しなければならず、LOCのへクスに退出しなければならない）。
- c. 敵拠点を持つへクスを通して（ただし、LOCはこのへクス内のユニットからたどることができる）。
- d. 非破壊敵陣地線へクスサイドを越えて [18. 1. 1]。

6. 2 2 LOCの長さ 通常、LOCは、補給源、道路網へクス、鉄道網へクスまでの連続する7へクスまで（ユニットが占めるへクスはカウントしない）を通してたどられる。LOCの長さは、以下の場合には連続する5へクスまでに減少する。:

- a. 乾燥ターンの間に道路／鉄道に沿って沼地 [swamp] へクスを通してLOCをたどっている時。
- b. 乾燥ターンの間に湿地 [marsh] へクスを通してLOCをたどっている時。
- c. 泥濘の停滞状況が適用されている時に森林へクスを通してLOCをたどっている時 [5. 14]。
- d. 天候が泥濘、降雪、厳寒 [arctic]。

6. 3 道路網

6. 3 1 道路網は、友軍補給源あるいは友軍鉄道網の一部を形成する鉄道へクスのどちらかまで21へクスまでの長さで導かれる、一連の連続した一般 [main] 道路や高速道路 [motorway] へクスである。

6. 3 2 天候が泥濘、降雪、厳寒の時には、道路網の長さは15へクスに減少する。

6. 4 鉄道網

鉄道網は、友軍補給源まで導かれる無制限な長さの一連の連続した鉄道へクスである。枢軸軍の鉄道網には、いかなるソヴィエト軍鉄道切断マーカースも含むことができず、それぞれのへクスが枢軸軍の使用のために変換されていなければならない。ソヴィエト軍の鉄道網には、鉄道切断マーカースを含むことができず、枢軸軍の鉄道堡マーカースを持つへクスに進入できない。

注意: ゲーム・マップは、鉄道線が都市／大都市を通り抜けているように見えない。各都市又は大都市のへクスは、鉄道移動や鉄道変換の目的においては鉄道へクスとしてカウントする。

6. 5 補給源

注意: 大部分のマップ端へクスは、補給源ではない。

6. 5 1 ソヴィエト軍の補給源は、友軍大都市へクス又は友軍鉄道、一般道路、あるいはシナリオの指示で補給源として指定された高速道路のマップ端へクスである [プレイ・ブックを参照]。

注意: ソヴィエトの大都市（単一又は複数へクス）は、枢軸軍戦闘ユニット又はそのZOCによって包囲されていない限り（他の補給下のソヴィエト大都市、又はマップ端補給源、又は海上によって一般補給をたどれるソヴィエト港湾 [6. 54] に地上補給ルートをたどれない）補給源として機能する。包囲されている時には、シナリオの指示によって認められない限り、もはやソヴィエトの大都市はそこに補給ルートをたどることができるソヴィエト軍ユニットについての補給源として機能しない。

6. 5 2 枢軸軍の補給源は、適切なシナリオ指示で補給源として指定された一般道路、高速道路、鉄道のマップ端へクスである [プレイ・ブックを参照]。

注意: 枢軸軍の基地ユニット [6. 9] は、補給源ではない。これらは、枢軸軍MSUsや補給集積所についての配置へクスとして提供するために、補給源までたどなければならない。

6. 5 3 両プレイヤーは、一時的な1ターン補給源として、機動補給ユニット (MSUs) 又は集積所を使用できる。補給決定フェイズの間にMSU又は集積所 [6. 8] を、そこまでLOCをたどることができる5つのへクスまでのユニットについての一時的な1ゲーム・ターンの補給源として使用できる。各へクスは、使用するMSU又は集積所まで5へクスを超過しないLOCをたどなければならない。MSUであれば取り去られ、集積所であればMSU面に裏返される。いったん補給マーカースが裏返されるか取り去られたら、資格を持つ5つのへクスの非補給下や緊急時補給マーカースも取り去られる。これらのマーカースの下にあった全ての地上戦闘ユニットは、ここでゲーム・ターンの残りについては一般補給下に戻る。架橋ユニットは、これらのいずれかのへクス上に置くことができる。たとえば、これらのへクスが後に緊急時補給又は非補給下に逆戻りしても、架橋ユニットは留まることができる [23. 22c]。

6. 5 4 ソヴィエト軍と枢軸軍の港湾 一般補給は、海上によって港湾からたどることができ、それによって補給源までの4番目の構成要素を加える。補給ルートの海上部分の長さは無制限である。各タイプの港湾を通して一般補給をたどることができるユニットの数については、プレイ・ブックを参照のこと。シナリオ・ルールには、海上によって補給をたどることについての詳細な説明が提供される。

6. 6 補給状態の決定

6. 6 1 補給ルートをたどった後には、マップ上の地上ユニットは以下のいずれかになる。:

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

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

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

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

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

6.64 ユニットの補給下 ユニットの補給下は、もしも以下の場合には非一般補給下である。:

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

6.7 非補給下の影響

6.71 戦闘ユニットの記載された許容移動力は、各移動フェイズに2MPs(−2)だけ減少する(半減又は天候の影響を適用する前に)。

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

6.72 非補給下の自動車化ユニットは、蹂躪[11.42e]、浸透移動[11.54]、対応移動[14.11b]、1ヘクス移動[11.94]の実施ができない。

6.73 ドイツ軍装甲師団と自動車化師団は、攻撃補給下に置かれる限りは同一装甲師団効果[15.68]を使用できない。

6.74 砲兵ユニットは、防御している時に自身の支援戦力を使用できず、攻撃している時には攻撃補給下に置かれる限りそれを行えない。

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

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

6.8 攻撃補給

攻撃を支えるためには、物資の蓄積と莫大な消費が要求される。攻撃補給なしで行われる攻撃は、攻撃側の戦闘サイ振りに(+2)DRMを加える。もしも攻撃補給なしで行われた攻撃でアステリスク(*)戦闘結果が起きると、攻撃側部隊は戦闘結果に記載された以外に追加の1ステップを失わねばならない(他のいかなるアステリスク損失の条件にも累加され得る[16.3])。

6.81 両陣営についての攻撃補給は、攻撃補給ポイントによっ

て提供される。補給決定フェイズの間に、両プレイヤーは、そのターンに受け取る攻撃補給(ASP s)の数を決定するためにシナリオの指示と自軍攻撃補給チャートを調べる。ASP sは、機動補給ユニット[6.84]又は補給集積所[6.83]の形でのみマップに登場できる。1つの使用可能なASPは、1MSUを創出する。2つの使用可能なASP sは、補給集積所を創出する。MSU sと集積所は、補給カウンターによってあらわされる[6.82]。もしも使用可能な十分な補給カウンターがなければ、超過ASP sは失われる。ASP sは、マップ外には蓄積できない。プレイヤー諸氏は、カウンター内容物に用意された数を超えて補給カウンターを同時にプレイに持つことはできない。

6.82 補給カウンター

両陣営は各シナリオで変化する[プレイ・ブックを参照]限定的な数の補給カウンターを持つ。各補給カウンターは、



カウンターがあらわすASP sの数に一致する面を持つ。補給カウンターの表面は機動補給ユニット(MSU)で、1ASPから成る。補給カウンターの裏面は、2ASP sから成る補給集積所である。補給カウンターは、決して2ASP sを超えるASP sからは成らない。補給カウンターは戦闘戦力を持たず(戦闘「ステップ」ではない)、もしも単独でヘクス内に存在する補給カウンターに対して敵ユニットがそのヘクスへの戦闘や進入を宣言すると、ただちにに取り去られる。補給カウンターは友軍地上戦闘ユニットがそのヘクスを占めていない限り、敵ZOCには進入できない。補給ユニットは、捕獲され得ない。MSU sは退却できるが、集積所は退却できない。消費や敵の活動によってプレイから取り去る時には、補給カウンターは次のターンに再びプレイに使用可能となる[これは、食料、燃料、弾薬をあらわし、人員や装備ではない]。補給カウンター自体は、その位置にかかわらず非補給下とは判定され得ない。

6.83 補給集積所 [Supply Dumps] 補給集積所は、自身では移動できない。これらは、鉄道移動[11.1]によってのみ移動する。

a. マップへの登場

- もしも鉄道許容量が許せば、補給集積所は友軍移動フェイズの間にシナリオの指示によって補給源として指定された友軍マップ端鉄道ヘクスを通してマップに登場する[プレイ・ブックを参照]。
- 補給集積所は、友軍移動フェイズの間に、枢軸軍基地ユニットの上に、基地毎にターンのASP限度まで置くことができる。次に、これらはもしも鉄道許容量が許せば、鉄道移動によって移動できる。

b. マップ上での補給集積所の創出

- プレイヤーは、いずれかのフェイズ終了時にいずれかのヘクス内で、同一ヘクス内の2つのMSU sを組み合わせ、2ASP s補給集積所を創出できる。この場合には、(所有しているプレイヤーの選択で)1MSUをその集積所面に裏返し、他方をプレイから取り去ること。

注意:プレイヤー諸氏は、一か所に追加の補給を蓄積するためにこの手順を使用することで、自由になったMSUを後のターンに使用する。

- 基地ユニットの撤去[6.95]は、取り去られた各基地ユニットについて1補給集積所を創出する。

c. マップ上での補給集積所の変換 プレイヤーは、自軍移動フェイズの間に、2ASP s補給集積所を1ASPのMSU面に裏返しで移動させることができる。補給集積所内の他のASPは失わ

れる。

注意：これは、補給が必要とされる場所で補給を獲得するには非常に効率の悪い方法であり、滅多に使うものではない。

6. 8 4 MSUs カウンター内容物には、2つのタイプのMSUsがある。8のオレンジ色のMA sを持つMSUs（トラック）は、自動車化ユニットと同一の移動ポイント罰則を持ち（ただし、自動車化移動フェイズは持たない）、4移動ポイントを持つMSUs（馬車）は、非自動車化ユニットと同一である。両タイプは、友軍移動フェイズにのみ移動し、両者は戦略移動を使用できる。

a. 通常での登場 MSUsは、友軍移動フェイズの間に補給源として指定された友軍道路又は高速道路のマップ端ヘクス〔プレイ・ブックを参照〕を通して、マップに登場する

b. MSUsは、友軍移動フェイズの間に、枢軸軍基地ユニット〔6.9〕の上に、基地毎のターンのASP限度まで置くことができ、次に道路移動、道路外移動、もしくは鉄道許容量が許せば鉄道移動によって移動できる。

c. 航空での登場 もしも、航空輸送任務が使用可能であれば、新たに創出された1MSUを航空ユニット・ディスプレイの準備ボックス内に置き、友軍航空輸送〔11.72〕の間にマップに登場させることができる。MSUはマップ上に置かれたターンには移動できないが、消費されることは可能である。

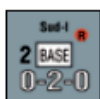
注意：泥濘ターンの間には、もしもMSUが町ヘクスに輸送される場合には、工兵ユニットが存在しなければならない。

d. ソヴィエト軍の大都市配置 ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍移動フェイズの間に、補給源として明示された各ソヴィエト大都市にも、新たに創出された1MSUを置くことができる（複数ヘクスの大都市には、ターン毎に1MSUのみを受け取るができる）〔6.51〕。配置の後に、これらのMSUsは通常に移動できる。枢軸軍地上戦闘ユニットやそのZOCによって包囲された友軍のソヴィエト大都市ヘクスは、新たに到着するMSUsの配置ヘクスを提供できない。

6. 8 5 戦闘でのASP sの消費については、15.3と15.56を参照。

6. 9 枢軸軍の基地ユニット

枢軸軍部隊がソヴィエト連邦の奥地に進撃するに連れて、その補給状況は悪化した。戦前の計画では、兵站基地の前進のために一時的な停止を想定していた。補給システムの崩壊は、各軍集団にこのような停止を強要した。枢軸軍の基地ユニットは、前線部隊を支えるための兵站組織の前進再配置あらわす。



6. 9 1 シナリオの指示に従い、各基地ユニットを置くこと。いったん置かれたら、基地ユニットは移動（又は戦闘後退却）できない。

6. 9 2 各基地ユニットは、非活性面と活性面を持つ。基地ユニットは、シナリオの指示に従い非活性状態から活性状態に変更する。その状態にかかわらず、各基地ユニットはスタッキング値と防御戦力を持つが、許容移動力は持たない。基地ユニットは、自身が占めるヘクスを支配し、ZOCを及ぼし、戦闘損失の目的において単一のステップとしてカウントする。基地ユニットは、守備隊ステップとしてもカウントする。

6. 9 3 基地ユニットは、補給ルートを手だれる限りは、ASP

sがマップ端ヘクスを通して登場する代わりに補給集積所又はMSUsの形態で、それが占めるヘクス上に置くことを認める。基地ユニット毎のASP sの数は、シナリオの指示に従い決定される。

6. 9 4 撤去 以下の場合には、基地ユニットをプレイから取り去る。:

- ・戦闘又は蹂躪の結果として、又は
- ・任意撤去によって〔6.95〕

6. 9 5 任意撤去 補給決定フェイズの間に、もしも基地ユニットが補給ルートをたどれないと、枢軸軍プレイヤーはこれをプレイから取り去る選択肢を持つ。もしも取り去ると、枢軸軍プレイヤーは以前に基地ユニットが占めていたヘクスに1個1-2-5ドイツ軍RSC（基地要員）と1補給集積所を置く。この補給集積所は、そのターンのASP限度に対してカウントしない〔これは、すでに基地ユニットが使用可能だった手持ちの補給をあらわす〕。補給集積所は、MSUに変換でき〔6.83c〕、又は一時的な1ターン補給源として使用できる〔6.53〕。もしも基地ユニットが取り去られると、プレイには復帰できず、枢軸軍プレイヤーはその位置にMSUsや集積所を置くための能力を失う〔枢軸軍プレイヤーは、極度の緊急時にのみ取り去ることになる〕。

7. 0 補充の受取り

両プレイヤーは、もしもシナリオの指示によって認められれば、補充ポイント（RPs）を受け取る。RPsは、戦闘損失を補充するため、又は戦闘で撃破された組織の再建のために戦闘ユニットに送られた人的資源と装備をあらわす。RPsは補充フェイズの間に受け取られるが、各陣営は各自軍工兵フェイズの間にのみそれらを消費する〔プレイのシーケンスを参照〕。

7. 1 ソヴィエト軍の補充

7. 1 1 ソヴィエト軍プレイヤーは、大部分の補充ポイントをソヴィエト軍補充表から無作為に受け取ることになる。シナリオの指示は、使用する表とそのターンを明示する。

7. 1 2 各ソヴィエト軍補充表は、以下に列記された異なるコラムを持つ。:陣地、タイプI補充、他の補充、特別イベントである。

a. ソヴィエト軍プレイヤーはサイを振り、泥濘、降雪、厳寒〔（+1）DRM〕や未実行の強制攻撃〔未実行の強制攻撃について各（+1）DRM〕についてのDRMを加え、この数字をサイ振りコラムに置く。

b. この数字をそのライン上の4つの補充カテゴリー・ボックスと交差照合する。数字と/又は文字を含んでいるいかなるボックスも、補充タイプやイベントを提供する。

7. 2 ソヴィエト軍の補充カテゴリー

補充はただちに受け取られるが、普通はソヴィエト軍工兵フェイズの間に消費される前には脇に置かれる。

7. 2 1 陣地 表示された数字は、ソヴィエト軍プレイヤーがこのターンの工兵フェイズの間に置くことができる拠点建設中マーカーの数である。もしも「E」の結果が獲得されたら、ソヴィエト軍プレイヤーは追加の1拠点建設中マーカーを受け取る。ただし、この「追加」拠点は、友軍のソヴィエト都市又は友軍のソヴィエト大都市ヘクスの4ヘクス以内（3ヘクスが介在している）にのみ置くことができる。拠点は、もしも受け取るゲーム・ターンに置かれなければ失われる。拠点は、累積できない。非機能ソヴィエト軍HQは、通常の拠点の配置を妨げ得るが、「E」拠点の配置には何ら影響を持たない〔22.25a〕。

7.22 タイプI補充

a. このボックス内の数字は、受け取るタイプI（歩兵）補充ポイント（RPs）の数である。ソヴィエト軍プレイヤーは、受け取る各ポイントについてソヴィエト軍損失／補充記録欄上で歩兵補充マークを1スペース前進させることにより、これらのポイントを記録する。これらのポイントは、ターンからターンへと持ち越すことができるが、もしも補充マークが損失／補充記録欄上でこれ以上前進できなければ、超過RPsは失われる。



b. 民兵 ソヴィエト軍プレイヤーが損失／補充記録欄にタイプIのRPsを加えた後は、ソヴィエト軍プレイヤーは以下のマップ上の民兵ユニット [22.61] を取り去ることができる。:

- ・確認状態面で、しかも
- ・一般補給下で、しかも
- ・枢軸軍のZOC内でない

マップから取り去られた各ステップについて、損失／補充記録欄上でソヴィエト軍のタイプI RPを1ポイントずつ増加させる。取り去った民兵ユニットを再建不能ボックス内に置くこと。

c. Zapユニット

1.すでにマップ上のいずれかの町、都市、大都市に補給下で存在するZapユニットは、現在基幹ボックス内でタイプI補充を必要とするユニットを再建するために使用できる。補充フェイズの間にZapユニットをマップから取り去り、次に基幹ボックスから再建ユニットを取り出し、Zapユニットが以前にあった位置に置くこと（配置は、スタッキング限度を超過できない）。1GT移動できない[Do Not Move One GT]マークをその上に置くこと。ソヴィエト軍工兵フェイズの間にそのマークを取り去る。



2. マップ上のZapユニットは、マップ上で資格を持つ減少戦力ユニットにタイプIの補充ステップを提供できる。減少戦力ユニットは、移動できない。1GT移動できない[Do Not Move One GT]マークをその上に置くこと。減少戦力ユニットはゲーム・マップ上のいかなる位置にいてもよく、敵ZOC内にいてもよく、補給をたどる必要はない。Zapユニットを減少戦力ユニットが含まれているヘクス内に移動させる（十分なMPsを持たねばならず、超過スタッキングはできない）。減少戦力ユニットを1ステップだけ増加させ、Zapユニットを基幹ボックス内に置く。

3. Zapユニットは、補充ステップとして使用されたか、戦闘で除去されたか、降伏したかにかかわらず、常に基幹ボックス内に置くこと。これらのユニットが補充フェイズの間に再建される時には、活性化ボックス内に置くこと。

d. ソヴィエト軍プレイヤーは、ユニット再建カード上でユニットを前進させるために、以下のようにRPsを消費する。:

1. 除去ボックスから基幹ボックスへ。: 1つのタイプI RPは、いずれかのタイプの1ユニットを移動させる。

2. 他の全ての場合。基幹ボックスから活性化ボックスにユニットを移動させる、又は活性化ボックス内又はマップ上のユニットを増強する。: 1つのタイプI RPは、以下のユニット・タイプのいずれかの1ユニットの1ステップを移動又は補充する。



3. 他の全ての場合。基幹ボックスから活性化ボックスにユニット

を移動させる、又は活性化ボックス内又はマップ上のユニットを増強する。: 2つのタイプI RPsは、以下のユニット・タイプのいずれかの1ユニットの1ステップを移動又は補充する。



7.23 NKVDユニットの再建 ソヴィエト軍工兵フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはタイプI RPsを使用して、いずれかのタイプのNKVDユニットを再建できる [NKVD装甲列車を除く; 7.25]。ただし:

a. ターン毎に、1つのNKVDユニットのみが再建又は増強できる。

b. 除去ボックス内で1つのタイプI RPを受け取るいかなるNKVDユニットも、ただちに基幹ボックスに移動する。

c. 基幹ボックス内で1（又は2）つのタイプI RPを受け取っているいかなるNKVDについても、以下のとおり。:

- ・もしも、1ステップのNKVDユニットであれば、ターン記録欄（TRT）上で現行ターンの7ターン先に置く。そのターンに通常の増援として登場できる。
- ・もしも、複数ステップのNKVDユニットであれば、その減少戦力段階でターン記録欄（TRT）上の現行ターンの7ターン先に置くか、又は完全に再建されるまで活性化ボックス内に留まり、次にTRT上で現行ターンの7ターン先に置く。
- ・NKVDユニットは、TRT上で7ターンを完了するまではマップ上に復帰できない。

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

a. 装甲（コード文字A）: これらのポイントは、戦車や重火器であらわす。ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のユニット・タイプの1ステップを補充／再建するために1ポイントを受け取る。:



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

b. 航空機（コード文字V） ソヴィエト軍プレイヤーは、1ソヴィエト軍航空ユニットを撃破ボックス又は損傷ボックスから（ソヴィエト軍プレイヤーの選択）ソヴィエト軍航空ディスプレイ上の準備ボックスに直接移動させるための1ポイントを受け取る。（新たに再編された航空ユニットは、嵐のターンではない限り、現行ターンの航空準備チェックを被らない。このポイントは、もしも撃破ボックス又は損傷ボックス内に使用可能な航空ユニットがなければ失われる。このポイントは、後のターンに使用するために取っておくことができない。

7.25 装甲列車

a. どのような方法で装甲列車が失われるかにかかわらず、常に除去された装甲列車ユニットを基幹ボックスに置くこと [16.24 と

16.43 の例外]。

デザイン・ノート：装甲列車ユニットが再建される時には、非常に少数の兵員のみが必要とされ、主要な構成品は新たな列車である。

ｂ. 装甲列車RPsは、セットアップ・カード上で受け取られる。
各ポイントは、NKVD又は陸軍の装甲列車ユニットのためにのみ使用できる。ポイントは補充フェイズに使用され、さもなければ失われる。新たに再建されたNKVD装甲列車ユニットをターン記録欄上で現行ターンの7ターン先に置き、そのターンに通常の増援として登場する。陸軍の装甲列車ユニットは、通常に活性化ボックスに行く。

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

注意：特別なイベント文字M、R、Sは、そのイベントの単一の発生を示す。同一ターンにおける同一イベントの複数回の発生は、コード文字に付帯する2又は3などの数字で示される。

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

1. 強制的な攻撃[12.4]は、いかなるゲーム・ターンに行うこともでき、最初に要求された同一のゲーム・ターンに行う必要はない。強制的な攻撃は蓄積でき、単一のゲーム・ターンに複数回の攻撃を行うことができる。強制的な攻撃は、受け取る前に行うことはできない。

2. ソヴィエト軍プレイヤーは、適宜に強制的な攻撃を行わないことにより罰則を受け得る。枢軸軍プレイヤーがシナリオの勝利ポイント位置を占領してソヴィエト軍プレイヤー・セグメント終了時まで保持したいかなるターンにも、いまだに行われていない全ての強制的な攻撃は、ゲーム・ターン中間フェイズの間に枢軸軍プレイヤーについての勝利ポイント[勝利ポイント・スケジュールを参照]に変換される。VP記録欄を調整し、「未実行の強制的な攻撃」マーカーをソヴィエト軍損失／補充記録欄のゼロ・ボックス内に置く。

3. ソヴィエト軍補充フェイズの間に、蓄積された各強制的な攻撃は補充のサイ振りに (+1) DRMとなる。

例：2つの「いまだに行われていない強制的な攻撃」は、(+2) DRMとなる。

b. コード文字R (増援プール又は守備隊ヘクスの解放) : もしもこのコード文字を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下を行うことができる。:

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

2. いずれか1つのソヴィエト軍守備隊へクスの全てのユニットを解放する。解放されたユニットは、通常に移動して戦闘する [22, 82d]。

3. もしも複数のR結果を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは受け取った結果の数まで、特別増援プールと守備隊ヘクス解放の

組み合わせを受け取るために選択できる。

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

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

2. このターンに追加の1ASPを受け取る。

3. もしも複数のS結果を受け取ると、ソヴィエト軍プレイヤーは受け取った結果の数まで、緊急時補給マーカー又は非補給下マーカーの組み合わせを取り去り、追加のASPを受け取ることを選択できる。

7. 3 枢軸軍の補充

枢軸軍プレイヤーは、シナリオ・セットアップ・カード上で明示されるごとく、タイプI、A、航空のR P sを受け取る。枢軸軍補充表はない。

7.3.1 歩兵(タイプI) R P s

枢軸軍歩兵補充 [Axis Infantry Replacement] マーカーを使用して、枢軸軍損失／補充記録欄上で受け取ったポイントを記録する。もしもマーカーが前進できなければ、そのR P sは失われる。これらのポイントは枢軸軍工兵フェイズに消費され、消費しないものは後のターンに使用するために取っておくことができる。

a. 枢軸軍プレイヤーは、ユニット再建カード上でユニットを前進させるために、以下のようにRPsを消費する。

1. 除去ボックスから基幹ボックスへ: 1つのタイプIRPは、いずれか1ユニットを動かす。

2. 他の全ての場合。基幹ボックスから活性化ボックスにユニットを移動させる、又は活性化ボックス内又はマップ上のユニットを増強する。：1つのタイプ I RPは、以下のユニット・タイプのいずれか1ユニットの1ステップを移動又は補充する。

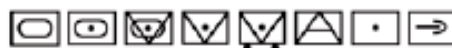


3. 他の全ての場合。基幹ボックスから活性化ボックスにユニットを移動させる、又は活性化ボックス内又はマップ上のユニットを増強する。： 2つのタイプ I R P s は、以下のユニット・タイプのいずれかの 1 ユニットの 1 ステップを移動又は補充する。



b. ドイツ軍の1-2-5連隊代替カウンター (RSCs) は、RSC毎に1つのタイプIRPのコストで創出できる[24.5]。

7.3.2 枢軸軍の装甲(タイプA) R P s これらのポイントも、ターンからターンへと取っておくことができる。枢軸軍装甲補充 [Axis Armor Replacement] マーカーを使用して、枢軸軍損失/補充記録欄上で受け取ったポイントを記録する。1つのタイプAポイントは、以下の基幹ボックスから活性化ボックスにユニットを移動させる、又は以下のマップ上又は活性化ボックス内のユニット・タイプの1ステップ(いずれかの枢軸国籍)を補充することになる。:



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

7.4 RPsの消費

7.41 枢軸軍プレイヤーは、自軍移動フェイズの間に、マップ上でステップを損失しているユニットの上に補充受け取りマーカを置く[10.12]。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍自動車化移動フェイズの間に、マップ上でステップを損失しているユニットの上に補充受け取りマーカを置く[10.22]。枢軸軍とソヴィエト軍の友軍工兵フェイズの間に、補充を受け取るようにマークされた各ユニットに1ステップを加え、加えた1ステップ毎に使用可能なRPsを差し引く。補充を受け取っているユニットは、ターン毎に1ステップのみを回復できる。ユニットは、もしも敵ZOC内にいるか、又は補給源まで補給ルートをたどれなければ、RPを受け取れない[6.51と6.52]。

例外1：ソヴィエトの大都市[7.42]。

例外2：ステップ損失を補充しているZapユニット[7.22c2]。

7.42 ソヴィエト大都市内のソヴィエト軍の補充

a. 純然たる規模故に、包囲下のソヴィエト大都市[6.51、注意]は、いまだに損失を補充するためのいくつかの供給源を内部に生み出す。自軍工兵フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のとおり、ソヴィエト軍支配下の大都市のヘクス数で決定される使用可能なRPs（いずれかのタイプ）のいくつかを消費できる。：

ヘクスの数	RPsの最大数
1又は2	0
3又は4	1
5又は6	2
7以上	3

b. RPを受け取るためには、ユニットは大都市ヘクスを占めていなければならない。ソヴィエト軍プレイヤーは、スタッキング限度に従い、基幹ボックスから大都市ヘクスに移動させるためにRPsの消費を認められる。

c. NKVD NKVD補充手順の例外として、大都市が包囲された最初の時にタイプIのRPを消費することで、基幹ボックス内の1つのみのNKVDユニットを大都市ヘクス内に置くことができる[このユニットは、大都市で治安維持を行っているNKVD要員を戦闘任務に動員することをあらわす]。もしも2回目（以上）に包囲されると、包囲下で使用可能なNKVDユニットはない。

7.43 ユニット再建チャート

このチャートは、ユニットを再び戦闘可能状態にするために必要な再建量をあらわす。決して再建できないユニットは、再建不可ボックスに行く。チャート上の他の3つのユニット状態は、除去（最低）から活性化（最高）の範囲を持つ。ユニットは、補充を受け取るに従い、より低いボックスから高いボックスへと、ターン毎に1ボックス移動する。

注意：いずれかの理由でマップから取り去られたUR/MGユニットは、ユニット再建チャートの適切なボックスに行き、通常の補充過程を通してプレイに再登場する。これらは、もはやプレイに再登場するために無作為引きの不透明容器には戻らない。

a. 除去ボックス このボックス内のユニットは、その大部分の部隊と装備を失っている。1つのタイプI RPは、いずれか1つの資格を持つユニットを基幹ボックスに移動させるために十分な兵員を提供することになる[ユニット再建チャートを参照]。

b. 基幹ボックス このボックス内のユニットは、その部隊の一部と多くの装備を失ったが、かなり迅速に再建可能である。1つ（又は2つ）のRPsは、適切なユニット・タイプの1ユニットを活性化ボックス又はマップに移動させることになる[7.43c]。

例外：大部分のソヴィエト軍NKVDユニットとNKVD装甲列車ユニット[7.23と7.25]、包囲下のソヴィエト大都市で再建されたソヴィエト軍ユニット(7.42)。

c. 活性化ボックス ユニットは、自身の1ステップの戦力段階に到達する。これらは、次のターンに増援としてゲーム・マップ上に登場でき、又は望む限り活性化ボックス内に留まることができる。活性化ボックス内に留まっているユニットは、1つ（又は必要であれば2つ）のRP（s）を消費することで、ターン毎に1ステップ回復できる。活性化ボックス内のソヴィエト軍非活性化HQは、機能状態を回復するためのサイを振ることができる。その非機能状態は、ユニット再建チャート上にある他のいかなるユニットにも影響を及ぼさない。

d. マップ（ソヴィエト軍のみ） 適切なRP（s）を消費した後、自身の1ステップ戦力段階のいずれかのユニット又はソヴィエト軍ZAP連隊は、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に、基幹ボックスからいずれかの友軍ソヴィエト大都市又は都市（一般補給下で枢軸軍のZOC内にない）に置くために移動できる。ターン毎に、ソヴィエトの都市又は大都市毎に1ユニットの制限がある。次のGTになるまで、移動は認められない。

8.0 増援／撤退

8.1 増援の到着

8.11 増援は、他のマップ外地域から到着する新たなユニット又は再建ユニットである。増援は、様々な方法で登場する。以下についてシナリオ・セットアップ・カードを参照すること。：

a. 予定された増援のゲーム・ターンと登場位置。

b. 特別増援プール使用の可能性と登場位置。

8.12 ユニットがマップ端ヘクスを通して登場する時には、そのヘクスについての地形コストを消費する。進入しているユニットは、道路、鉄道移動[11.7]、戦略移動[11.3]、航空輸送[11.7]を使用できる。

8.13 ユニットの登場は、所有しているプレイヤーの選択で遅延させることができる。ユニットの登場は、もしも敵ユニットが全ての登場可能ヘクスを占めていると遅延させなければならない、又は1つ以上の敵ZOCsが介在しているヘクス内に変更しなければならない。

例外：浸透能力を持つ増援は、敵ユニットと敵ユニットとの間のカラのヘクス内に登場できる。

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

8.15 増援は、登場のゲーム・ターンの間は一般補給下である。

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

8.2 予定された増援

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

注意：プレイのシークエンスが異なるので、枢軸軍自動車化ユニットは、自軍移動フェイズの間に登場する時に最大限の移動を獲得し、ソヴィエト軍自動車化ユニットは自軍自動車化移動フェイズの間に登場した時に最も速く移動する。

8.22 予定された増援には、VPsはかからない。

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

8.3 特別増援プール・グループ

これらは、プレイ投入可能なユニットの選択グループをあらわすが、通常は勝利ポイント[25.1]のコストがかかる。グループは、各グループが選択されたターンに通常増援としてプレイに登場する。

8.31 ソヴィエト軍の特別増援プール・グループ ソヴィエト軍補充表上でR（又は2R）の結果を獲得した後にのみ、ソヴィエト軍プレイヤーは1個（又は2個）特別増援グループ（複数がある場合もある）を登場させることが可能である。1個グループを登場させる選択は、それを使用可能なターンにのみ行うことができる。もしも現在使用可能なグループがなければ（全てが選択されているか又は登場の最も早いターンに達していなければ）、この選択は失われる。選ばれたグループが登場のためにセットアップ・カードから取り去られる時には、VP罰則についてVP記録欄を調整すること。いくつかのグループは、複数の登場ターンを持つ。あるグループは、もしもいずれかのユニットが現行ゲーム・ターンに登場するための資格を持つと、選ばれることが可能である。遅れて登場する、残っているグループのユニットは、予定された増援として扱われる[これらのユニットをターン記録欄上の登場を認められるターンに置くことを勧める]。残っているユニットを投入するためには、追加の「R」の結果は必要なく、追加のVPコストはない。

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

8.4 再建ユニット

ユニット再建チャートは、基幹ボックスから再建されたユニットを保持するための活性化ボックスを持つ。これらのユニットは、以下のどれかにより、それらが移動を認められるどちらかの移動フェイズの間に、増援としてマップに登場できる。：

a. 敵ZOC内にはない補給下の友軍都市又は大都市（都市又は大都

市毎に活性化ボックスから最大1ユニット）に置かれる（このようなユニットは、置かれた後に通常に移動できる）。又は

b. 友軍補給源として指定されたいずれかの友軍マップ端ヘクスを通してマップに進入する。又は

c. ソヴィエト軍の予備役兵 活性化ボックス内で1ステップ面のソヴィエト軍歩兵又は騎兵師団は、一般補給下で敵ZOC内になどいずれかの友軍の町に置くことができる。次に、このユニットは守備隊となり（守備隊マーカーを置く）、守備隊解放[22.82]に従う。1ターンの間に置くことができるこのような師団の数（活性化ボックス内の使用可能性に従う）、又はゲームの過程の間にいずれか1つの町という制限はないが、ターン毎に単一の町に1つのみを置くことができる（スタッキング限度に従う）。

デザイン・ノート：ソヴィエト軍プレイヤーは、すでに適切な移動フェイズの間に、ユニット再建チャートの活性化ボックスから、又は自軍補充フェイズの間に基幹ボックスから、1ステップのユニットを直接的に都市や大都市に登場させることができる。ソヴィエト軍の予備役兵は、ソヴィエト軍プレイヤーに1ステップの歩兵や騎兵師団を増援として町に登場させる柔軟性を提供するが、その代償として解放を必要とする守備隊になる。

d. NKVD TRTから再建されたNKVDユニットは、いったんゲーム・ターン・マーカーがNKVDユニットを配置したTRT上のターン記録欄に前進するターンにターン記録欄から登場する。活性化ボックスからのユニットと同様の方法でマップ上に置くこと[8.4a、b]。

8.5 未確認状態のソヴィエト軍民兵



8.51 いくつかのソヴィエト軍民兵カウンターには、裏面に未確認の値が記載されている。各民兵ユニットの未確認状態面には、出現したソヴィエトの都市／大都市又は地区の名称を持つ。これらは、未確認状態の民兵である[22.62]。

8.52 これらのユニットを無作為に引くために不透明の容器内に入れ、開始時又は増援のユニットとして配置する。引かれずに残っているユニットは、戦力未確認状態面で脇に置かれ使用しない。開始時ユニットは、シナリオ・セットアップ・カード上の指示に従ってセットアップする。増援の民兵ユニットは、増援フェイズの間に戦力未確認状態面でプレイに置かれる。

8.53 未確認状態の各民兵ユニットは、指定配置都市上又はその5ヘクス以内に置く（都市ヘクスはカウントしないが、配置ヘクスはカウントする）。未確認状態の民兵ユニットは、枢軸軍ZOCに隣接させて置くことができない。

8.54 いずれかの理由によりマップから取り去られた全ての民兵ユニットは不透明の容器内に戻さず、代わりに再建不能ボックス内のソヴィエト軍ユニット再建チャート上に置かれる。

8.6 ソヴィエト軍UR/MGユニット

カウンター内容物の全てのUR/MGユニットを不透明の容器内に入れる。シナリオの指示によって異なる明記がされない限り、これらのユニットは特記されたシナリオのセットアップ・カードの開始時又は増援セクションに無作為に戦力未確認状態で置かれる。不透明容器内の超過UR/MGユニットは、戦力未確認状態で未使用のまま脇に置かれる。

8.61 各開始時UR/MGユニットは、戦力未確認状態で開始時に指定されたヘクスに置かれる。

増援到着チャート

フェイズ	登場ユニット	登場元	配置	MA	項目
枢軸軍移動	全て	セットアップ・カード	セットアップ・カードに従う	完全	8.11
	いずれか	活性化ボックス	マップ端／都市／大都市	完全	8.4
枢軸軍自動車化移動	枢軸軍自動車化と騎兵	セットアップ・カード	セットアップ・カードに従う	半分	8.11
	枢軸軍自動車化と騎兵	活性化ボックス	マップ端／都市／大都市	半分	8.4
枢軸軍工兵	いずれか	基幹ボックス	活性化ボックス	N/A	7.43b
	いずれか	除去ボックス	基幹ボックス	N/A	7.43a
ソヴィエト軍補充	1ステップ非自動車化ユニット	基幹ボックス	ZAP ユニット補充 町／都市／大都市	なし	7.22c1
>> ソヴィエト軍 自動車化移動 (NKVDを含む)	ソヴィエト軍騎兵	セットアップ・カード	セットアップ・カードに従う	半分	8.11
	ソヴィエト軍騎兵	活性化ボックス	マップ端／都市／大都市	半分	8.4
	ソヴィエト軍自動車化	セットアップ・カード	セットアップ・カードに従う	完全	8.11
	ソヴィエト軍自動車化	活性化ボックス/TRT	マップ端／都市／大都市	完全	8.4
ソヴィエト軍移動 (NKVDを含む)	ソヴィエト軍非自動車化&騎兵	活性化ボックス/TRT	マップ端／都市／大都市	完全	8.4
	ソヴィエト軍自動車化	活性化ボックス/TRT	マップ端／都市／大都市	半分	8.4
	ZAP 連隊	マップ上	資格を持つユニットへ移動し、Zap ユニットを基幹ボックスへ置き、ユ ニットは1ステップを獲得する	完全 (ZAP)	7.22c2
	ソヴィエト軍予備役兵	活性化ボックス	町毎に1、守備隊マーカーと共に	なし	8.4
ソヴィエト軍工兵	いずれか1ステップ	基幹ボックス	都市／大都市	なし	7.43d
	いずれかの NKVD	基幹ボックス	複数ステップ：活性化ボックス又はTRT	なし	7.23c
			1ステップ：TRT	なし	7.23c
	いずれか	基幹ボックス	活性化ボックス	N/A	7.43b
	いずれか	除去ボックス	基幹ボックス	N/A	7.43a

8. 6 2 増援の各UR/MGユニットは、ソヴィエト軍移動フェイズの間にプレイに登場し、以下のように未確認状態で置かれる。:

- a. いずれかの友軍ソヴィエト大都市又は都市ヘクス (一般補給下)、又は
- b. 一般補給下のいずれかの完成状態のソヴィエト軍陣地ヘクス、又は
- c. セットアップ・カードで指定されたヘクス。

8. 6 3 制限 UR/MGユニットは、すでにUR/MGユニットを含んでいるヘクスや枢軸軍ZOC内には置けない。

8. 6 4 いずれかの理由によりマップから取り去られたUR/MGユニットは、戦力確認状態ユニットとして通常の補充手順を通してプレイに復帰できる、ソヴィエト軍ユニット再建チャート上に置かれる。

注意: 初期のゲームに見られた、UR/MGユニットを再使用するために不透明の容器に戻して再度引く手順は、もはや使用しない。

8. 7 撤退

セットアップ・カードは、撤退しなければならないユニットを表示し得る。

8. 7 1 そのターンに撤退を指定されたユニットは、増援/撤退フェイズの間にマップから取り去られる。ユニットは、セットアップ・カードに表示された戦力で撤退する。もしもユニットがその戦力でなければ、所有者は適切なタイプの蓄積した補充ステップから必要なステップを差し引くか、又は現在ゲーム・マップ上にある同一タイプのユニットから対応するステップ分を減少させる。もしも撤退するユニットが現在基幹又は除去ボックス内にあると、所有しているプレイヤーはマップ上にある他の同一ユニット・タイプ・シンボルで少なくとも同一の攻撃と防御戦力のユニットを撤退させるか、又は1VPを支払う (撤退は無効となる)。

8. 7 2 撤退を指定されたタイプのいかなる航空ユニットでも十分である。航空ユニットは、準備、飛行済、損傷、撃破のボックスから撤退できる [たとえ航空機が撃破されていても、搭乗員と地上整備員は再編に使用可能である]。増援/撤退フェイズの間に、航空ユニットを航空ユニット・ディスプレイから取り去ること。

8. 7 3 プレイヤーは、いかなるユニットの撤退も無効にすることを選択できるが、撤退しない各ユニットについて1VPを支払わなければならない。

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

9. 0 航空ユニットの準備

9. 1 航空準備

9. 1 1 戦略セグメントの航空準備フェイズの間に、飛行済 [Flown] ボックス内の各航空ユニットについてサイを1つ振る。もしもサイの目が飛行済ボックス内に列記された範囲内 (蓄積可能な天候DRMsで調整すること) であると、準備 [Ready] ボックスに移す。サイ振りに失敗したユニットは、飛行済ボックス内に留まる。ダミー航空ユニットについては準備のサイ振りを行わず、航空準備フェイズ終了時に自動的に準備ボックス内に置かれる。次に、損傷 [Damaged] ボックス内の全ての航空ユニットについて振る。サイ振りにパスした航空ユニットは、飛行済ボックスに移される。失敗した航空ユニットは、損傷ボックス内に留まる。準備 [Ready] ボックス内で開始するユニットは、(天候のサイの目に嵐を含まない限り)、自動的にそのボックス内に留まる。

9. 1 2 嵐のターンには、航空準備フェイズの間に準備ボックス内で開始する両陣営の全ての航空ユニット (増援と補充の航空ユニ

ットを含める)は、直ちに飛行済ボックス内に置かれる。準備ボックスに復帰するために、各ユニットは航空準備のサイ振りにパスしなければならない [航空作戦カードを参照]。

9. 13 撃破ボックス内の航空ユニットは、航空準備についてのチェックをしない。これらは、航空補充ポイントの使用又は撤退によってのみ撃破ボックスを離れる [8. 72]。

10.0 地上移動

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

重要な注意: 枢軸軍とソヴィエト軍の根本的な違いをシミュレートするために、各プレイヤーのセグメントは対称ではない [詳細については、発展したプレイのシークエンスを参照]。枢軸軍とソヴィエト軍のユニットは、これらの移動フェイズのいくつかの間に、しばしば異なる率で移動もする。例えば、枢軸軍自動車化ユニットは、枢軸軍移動フェイズの間に完全な許容移動力 (MA) を持つが、ソヴィエト軍自動車化ユニットは、ソヴィエト軍移動フェイズの間には1/2MAのみで移動する。詳細については、11×17 チャート・カード上の移動フェイズ・チャートを参照。

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

注意2: 記載されたMA s を半減又は増加する時には端数は残されるが、道路移動を使用中か都市/大都市ヘクスを通過して移動している時にのみ使用可能である。

10.1 友軍移動フェイズ

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

10.12 補充を受け取っている枢軸軍ユニットは、枢軸軍セグメント全体の間移動できない。枢軸軍移動フェイズの開始時に、それらの上に補充受取り [Receiving Replacement] マーカーを置くことで表示する。必要に応じて、これらのマーカーを自由に作ってよい。ゲーム・ターン中間フェイズの間に、マーカーを取り去るか又はユニットを再編成する。

10.13 ソヴィエト軍と枢軸軍の移動フェイズの間に、以下の特別な形態の移動が認められる。:

- a. 鉄道移動** 鉄道移動を実施している戦闘ユニット、MSU s、補給集積所についてのMAは、連結した60 友軍鉄道ヘクスである [11. 1]。列車砲 (機動モード状態) と装甲列車は、記載されたMA s で移動する。
- b. 小艦隊移動** 小艦隊は、連結した16 ヘクスまでの大河川、沿岸、海上のヘクスを通して移動できる。枢軸軍航空妨害は、小艦隊の移動率を減少させ得る [11. 2]。
- c. 戦略移動** ゼロを超えるMAを持つ適格なユニットは、その通常MAの1. 5倍で移動する [11. 3]。
- d. 蹂躞移動** 枢軸軍とソヴィエト軍の自動車化ユニットとスタック (並びにソヴィエト軍騎兵ユニット) は、蹂躞についての資格を持つ [11. 4]。
- e. 浸透移動** 7以上のMAを持つ枢軸軍自動車化ユニットは、天

候、地形、補給によって禁じられない時に、その全MAを消費して1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。ソヴィエト軍自動車化ユニットは、ソヴィエト軍移動フェイズの間にこの移動を実施できない [11. 5]。6のイエローMAを持つソヴィエト軍と枢軸軍の騎兵ユニットも、各自軍移動フェイズの間に浸透移動を実施できる。

f. 1ヘクス移動 ユニットの、たとえそれを行うための十分なMP sを欠いていても、1ヘクスの移動ができる [11. 9]。

g. 増援 全てのソヴィエト軍 (UR/MGユニットを除く) と枢軸軍の増援は、各自軍移動フェイズの間にマップに登場して移動する。ソヴィエト軍と枢軸軍の非自動車化、オレンジMA、グリーンMAの地上戦闘ユニット、MSU s、補給集積所は、各自軍移動フェイズの間にのみ登場できる。

10.14 ソヴィエト軍移動フェイズの間に、以下の特別な形態の移動が認められる。:

ソヴィエト軍装甲列車の移動 装甲列車は、もしもこのフェイズの間に移動すると、連結した48 友軍鉄道ヘクスまでを通して移動できる。枢軸軍の妨害は、装甲列車の移動率を減少させ得る [11. 15]。

10.2 自動車化移動フェイズ

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

10.22 補充を受け取っているソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍セグメント全体の間移動できない。これらは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの移動の前に指定されなければならない。枢軸軍ユニットの指定と同様の方法で指定する [10. 12]。

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

- ・蹂躞移動 移動フェイズと同じである。
- ・増援 ソヴィエト軍又は枢軸軍の自動車化増援のみが、各自軍自動車化移動フェイズの間に登場して移動できる。
- ・小艦隊移動

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

a. 浸透移動 7以上のMAを持つソヴィエト軍自動車化ユニットは、その全MAを消費して1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。枢軸軍自動車化ユニットは、各自軍自動車化移動フェイズの間にこの移動を実施できない。

b. 装甲列車移動 移動フェイズと同じ。

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

c. ソヴィエト軍非自動車化ユニットの活性化 指揮ポイントが妨害を受けていない指揮範囲内のソヴィエト軍HQは、指揮ポイント毎に1非自動車化ユニット (オレンジMAやグリーンMAのユニットを含める) を活性化させることができる。活性化したユニットは、その完全MAまで移動できる。非機能ソヴィエト軍HQによって認められないことがない限り [22. 24b]、各HQは指揮

ポイントのコストなしで指揮範囲内の1親衛ユニット [22.41] も活性化できる (たとえHQの指揮値がゼロに減少していても)。移動フェイズに移動しないことを表示するために各活性化ユニットの上に活性化マーカーを置くこと。このマーカーは、ゲーム・ターン中間フェイズの間に取り去られる。

注意: この項は、以下のいくつかのルールを必要とする。: 22.11、指揮範囲; 22.12、指揮範囲と活性化; 22.22、22.24、非機能HQの制限; 13.24、妨害の影響。

10.3 友軍対応移動フェイズ

ソヴィエト軍と枢軸軍の自動車化ユニットのみがこのフェイズに移動できる。これらは、そのMAの半分までのみ移動できる [14.1]。いくつかの条件は、対応移動を限定又は妨げ得る [14.11]。

10.4 地上ユニットの移動方法

手順: ユニットのスタックを一度に1つずつヘクスから隣接ヘクスへと移動させ、ヘクス・グリッドを通して連続するヘクスの道筋をたどる。ユニットは、ヘクスの上をジャンプできない。各ユニットは、各ヘクスに進入又は一定のヘクスサイドを越えるためにその許容移動力 (MA) から一定数の移動ポイント (MPs) を消費する。地形の様々なタイプのMPsについては、移動ポイント・コスト・チャート (TEC) を参照。

注意1: 移動は、補給の欠乏、地形、天候、妨害、敵ZOCによって減少又は完全に取り消され得る。移動は、道路、戦略、鉄道の移動を使用することによって増加し得る。

注意2: 前進や退却 [16.5 と 16.4] は、移動ではない。前進や退却をしているユニットは、移動ポイントを消費しない。

10.5 移動の制限

10.51 1ゲーム・ターンの間に、単一ヘクスを通過できる友軍ユニットの数に限度はない。スタッキング限度は、戦闘、対応移動、移動のフェイズ終了時に適用する。

10.52 ユニットの、友軍移動フェイズの間に一度のみ移動できる。通常は、それが移動する友軍移動フェイズには、自身の許容移動力を超えて移動ポイントを消費できない [例外: 1ヘクス移動、11.9]。ユニットは、決して移動を強制されない。未使用のMPsは、後に使用するために蓄積することや、他のユニットに譲渡できない。

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

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

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

例外: 連隊代替カウンター [24.0] とMSUs。

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

10.57 非機能ソヴィエト軍HQは、その指揮範囲内のソヴィエト軍ユニットの移動を制限する [22.25g]。

10.58 いくつかのユニットは、自動車化の移動コストを消費するが、以下のユニットは友軍自動車化移動フェイズ又は対応フェイズに移動しない。:

- a. 枢軸軍とソヴィエト軍の超重砲兵 (グリーンMA) [追加の移動制限については 23.41 を参照]
- b. 他の全ての枢軸軍砲兵とAT (オレンジMA)
- c. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに、ソヴィエト軍HQによって移動するために活性化されない限り、他の全てのソヴィエト軍砲兵、ソヴィエト軍AT、ソヴィエト軍AAユニット (オレンジMA)。
- d. 8のMAを持つ (トラックのシンボルとオレンジMA) ソヴィエト軍と枢軸軍のMSUs

10.6 支配地域の影響

10.61 友軍ZOCは、友軍ユニットの移動には影響を与えない。

10.62 敵ZOCは、ほぼ常に友軍の移動に影響を与える。以下の2つの重要な例外がある。: 蹂躞移動 [11.4] と浸透移動 [11.5] である。

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

- a. 戦略移動 [11.3]
- b. 鉄道移動 [例外: 装甲列車は、敵ZOCに進入できる]。
- c. 対応移動 [14.1] を使用している友軍ユニットは、もしもそのヘクスにすでに1つ以上の友軍地上戦闘ユニットが含まれている場合にのみ、敵ZOCに進入できる。もしも、友軍ユニットが必要なMPを持っていなければ、そのヘクス内には進入できない。

10.64 敵ZOCに進入するユニットは、追加の1MPを消費しなければならない。

例外1: 対応しているユニットは、この追加MPを消費しない。

例外2: 1ヘクス移動することに付随して、全ての地形とZOCのコストを扱うために友軍ユニットの完全なMAが消費されるので、浸透移動と1ヘクス移動は影響を受けない。

10.65 敵ZOCに進入している友軍ユニットは、ただちに移

動を中止しなければならない [例外：蹂躞移動；11.4]。

10.66 友軍ユニットは、敵ZOC内の1ヘクスからやはり敵ZOC内にある隣接ヘクスへと直接移動できない [例外：浸透移動；11.5]。

10.67 友軍ユニットは、敵ZOC内のヘクスを退出することによって地上移動を開始し、1つ以上の非敵ZOC内のヘクスを通り抜け、もしも十分な移動ポイントを残していると、再び敵ZOC内のヘクスに進入できる。

注意：天候は、ZOCの展開に大きな影響を与える。詳細については、戦闘効果チャートを参照。天候が変化すると、越えられなかったヘクスサイドを越えてZOCを及ぼすことを可能にする。例えば、降雪又は厳寒の天候の間に、ZOCsは大河川や湖ヘクスサイドを越えて及ぼされることになる。そして、ユニットはZOCを及ぼす能力を喪失し得る。例えば、泥濘ターンの間には、自動車化ユニットは、隣接する都市や町ヘクス内、道路や鉄道が横切るヘクスサイドを通してのみZOCを及ぼすことができる。

10.7 移動への地形効果

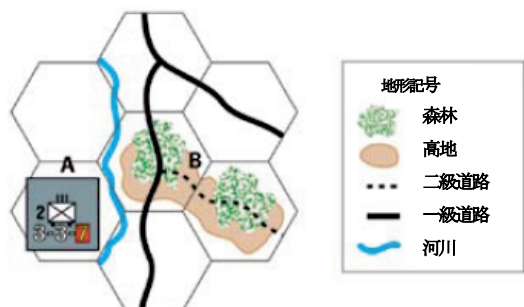
マップ上に含まれる全てのタイプの地形を視覚的に識別するために、地形効果チャート（TEC）を参照すること。各地形特徴を越えるためや進入するための移動ポイント・コストは、ユニット・タイプと天候状況を基本とする。

10.71 地上ユニットは、ヘクスに進入するためと通り抜けるためにMPsを消費する。ヘクスを退出するためには、MPsは消費しない。各地形タイプは、ヘクスサイドを通して又はヘクス内への移動に影響を与え得る。

注意：一般的に、ユニットのMAは、乾燥の天候で通過できる平地地形ヘクスの数をあらわす。

10.72 複数のタイプを含む単一ヘクス [例：平地と高地] では、道路上にないユニットは、そのヘクスを占めるために最高のMPコストを消費する。[例：天候が乾燥で、道路上を移動していないユニットは、平地と高地地形の両方を含んでいるヘクスを占めるために2MPsを消費することになる]。一般的には、道路を使用しているユニットは、マップ・ヘクスに進入又は占めるために減少したMPコストを消費する。ユニットが道路上でない時にプラス（+）の印を持つヘクス再度を越えるか又はヘクスを占めるためには、最高のヘクス地形コストに加えて、指定された数のMPsを追加して消費する。

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



10.73 地形効果と鉄道移動

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

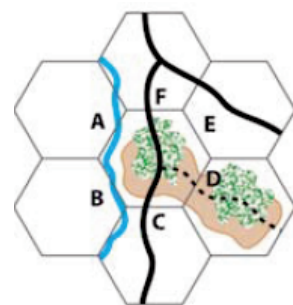
b. 鉄道線に沿ってヘクスからヘクスへと移動しているユニット（鉄道移動を実施しているのではない）は、以下の3つの移動特典を受け取る。：

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

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

全ての事例において、天候状況は乾燥である。例のヘクスは、ヘクスサイドA～Fによって境界を成す。ヘクスサイドAとBは、河川ヘクスサイドである。ヘクスの地形は、森林を持つ高地である。一級道路がヘクスサイドCとFを横切る。二級道路がヘクスサイドDを横切る。

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



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

例3：異なる道路タイプを使用してヘクスを通過する。二級道路ヘクスサイドを通して進入するユニットは、ヘクスに非平地地形を含むので1MPを消費することになる。もしもユニットが道路によって地形記号すると、道路タイプを変更して、どちらかの隣接ヘクスに進入するためのコストが $1/2$ MPとなる一級道路に沿って、ヘクスサイドC又はFを越える。合計コスト： 1 と $1/2$ MPs。（ヘクスサイドCとFに進入し、ヘクスサイドDを通して退出するコストは同じ。）

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

例外：道路進入は、大河川ヘクスサイドのコストを無効にする。
デザイン・ノート：Barbarossa は、戦術級システムではない。「半分道路上で／半分道路外で」の計算はない。

例1：自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入するが、非道路ヘクスサイドEを通して退出する。例のヘクス地形について4MPsを消費し（高地についての2MPs プラス森林についての2MPs）、平地地形ヘクスEに進入するための1MPが加わり、合計で5MPsが消費される。

注意：道路移動を使用して複数ヘクスを通過するとより少ないMPsで済む。自動車化ユニットが道路ヘクスサイドCを通して例のヘクスに進入し、道路ヘクスサイドFを通して退出し、ヘクスF内の道路上に留まり、道路ヘクスサイドを通してヘクスEに退出すると、合計で1と1／2MPsが消費される。

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

10. 75 非乾燥天候状況の間の道路移動：

- a. **高速道路** 高速道路に沿った移動を低減させる天候状況はない。高速道路上のヘクスに進入するためのコストは、常に1／2MPである。
- b. **一級道路** 泥濘、降雪、厳寒の天候ターンの間には、一級道路上のヘクスに進入するためのMPコストがヘクス毎に1MPに増加する。
- c. **二級道路** 詳細はTECを参照。

1. 凍結、降雪、厳寒の天候

- a. 凍結ターンの間には、二級道路上のいかなるヘクスに進入するためにも1MPがかかる。

- b. 降雪又は厳寒ターンの二級道路上のいかなるヘクスに進入するためにも2MPsがかかる。

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

例：前掲の図に戻ってほしい。もしもヘクスサイドDをどちらかの方向に横切ると、3MPsがかかることになる。両方とも高地地形を含み、泥濘ターンの間には3MPsがかかる。両ヘクスには森林も含まれるが二級道路に沿って移動しているので、それらは無視される。もしも、ヘクスサイドDを共有している両ヘクスが平地地形ヘクスであれば、二級道路上のどちらかのヘクスに進入するためのMPコストは、以下については2MPsになる。：

・オレンジ又はグリーンの色付きMAsを持たない枢軸軍又はソヴィエト軍の非自動車化ユニット

・ソヴィエト軍装甲ユニット

泥濘で二級道路上では全く移動できないグリーンMAのユニットを除く他の全てのユニットについては、MPコストが3MPsになる。

る。

10. 76 大河川：大河川ヘクスサイドを越えるために認められる以下の4つの方法がある。：

- a. 道路橋梁ヘクスサイドを越えて、大河川の対岸ヘクスに進入するために通常の道路移動率を消費する。
- b. 架橋ユニット又は鉄道橋梁ヘクスサイドを介して越え、大河川の対岸ヘクスに進入するためにその地形コストを消費する。
- c. 乾燥、泥濘、凍結のターンの間に非橋梁大河川ヘクスサイドを越える。：ユニットは、友軍移動フェイズ（対応や自動車化ではない）を、自身が渡る大河川ヘクスサイドに隣接して開始する。ユニットの全MPsを消費して、隣接する大河川の対岸ヘクスに移動する。

例外：装甲ユニット、全ての砲兵ユニット、オレンジMAを持つMSUsは、橋梁でのみ大河川を渡ることができる。大河川凍結時のみ、いかなる場所からでも渡ることができる [10.76d]。

- d. 降雪又は厳寒ターンの間に、非橋梁大河川ヘクスサイドを越える。：大河川は凍結し、通常の移動過程の間に渡ることができる＋1MPヘクスサイドになる。

10. 77 湖と海上ヘクスとヘクスサイド

- a. **湖** これらの素晴らしく防御に適した障害は、降雪と厳寒の天候ターンの間には存在しなくなる。降雪と厳寒ターンの地形コストについては、TECを参照のこと。いったん厳寒の天候によって凍結すると、これらのヘクスやヘクスサイドは、プレイしているシナリオの残りについては「解氷」しないことに注意。

- b. **海上** 凍結海と浅海のヘクスとヘクスサイドは、地上ユニットと同様に、全ての小艦隊や海軍ユニットが通過不能となる。いったん厳寒の天候によって凍結したら、これらのヘクスやヘクスサイドはシナリオの残りについては「解氷」しないことに注意。

10. 78 沼地 [Swamps] 乾燥と泥濘ターンの間には、自動車化とオレンジMAのユニットは、道路又は鉄道によってヘクスサイドを越えてのみ沼地ヘクスに進入（又は退出）ができる。クロス・カントリー移動は認められず、これらのユニットは沼地ヘクス内で道路や鉄道の道筋に従わなければならない。凍結、降雪、厳寒ターンの間には、いかなるヘクスサイドを通して沼地に進入できるが（沼地は凍結している）、自動車化とオレンジMAユニットは、適切な沼地地形コストを消費しなければならない。

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

10. 79 大都市ヘクス ZOCsが大都市ヘクス内に伸びないので、友軍ユニットは以下を行うことができる。：

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

11.0 特別な移動

11.1 鉄道移動

11.1.1 一般又は緊急時補給下の戦闘又は非戦闘ユニットは、鉄道により移動できる。そのためには、ユニットは少なくとも敵戦闘ユニットから3ヘクス離れた（少なくとも2ヘクスが介在している）鉄道ヘクス上で開始し、しかも航空妨害ゾーンで開始してはならない [13. 21]。鉄道は、友軍鉄道網 [6. 4] の一部でなければならない。超重砲兵ユニットは、その機動面にある時にのみ鉄道移動を使用できる。

11.1.2 ユニットの、ゲームの間に望む回数だけ鉄道移動を使用できるが、ターン毎に一度のみである。ユニットは、友軍移動フェイズの間のみ鉄道移動を実施できる。連結した友軍鉄道ヘクスに沿って60ヘクスまで移動でき、複数の鉄道線が交わるヘクス内でのみ鉄道を変更できる。各ヘクスに進入するためには、1鉄道MPがかかる。鉄道によって移動しているユニットは、その移動フェイズの間には他の移動ができない。鉄道によって移動しているユニットは、決して敵戦闘ユニットの3ヘクス以内に移動できず（2ヘクスが介在している）、敵ZOCに進入できない。

例外1：ソヴィエト軍装甲列車 [22. 31] は、移動フェイズ又は自動車化移動フェイズのどちらかで移動でき（ただし両方ではない）、敵ZOCに進入して戦闘に従事できるが、最大で連結した48鉄道ヘクスまで移動できる。

例外2：超重砲兵と鉄道砲兵は、自身のMAに従って移動し、敵戦闘ユニットの2ヘクス以内（1ヘクスが介在）で移動できる。

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

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

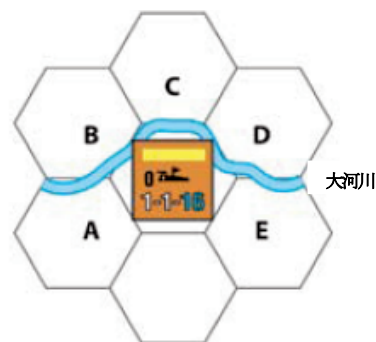
11.1.5 妨害ゾーン内の各鉄道ヘクスは、進入するために12鉄道MPsがかかる [13. 21]。

11.2 小艦隊移動

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

11.2.2 小艦隊は、友軍移動又は自動車化移動フェイズの両方で移動できる。

11.2.3 大河川移動：大河川地形は、2つの隣接ヘクスのヘクスサイドを覆う [下図を参照]。



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

11.2.4 沿岸と海上ヘクス：小艦隊は、連結している沿岸、大河川、海上ヘクス間を進入するヘクス毎に1MPのコストで移動できる。



例：小艦隊が沿岸ヘクスを占める。これは、ヘクス毎に1MPのコストでいかなる隣接ヘクスにも進入できる。

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

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

11.2.7 小艦隊は、降雪の天候が有効なターンについては移動を停止する。小艦隊は、最初の厳寒の天候結果が振られたら、ただちにシナリオの残りについては移動を停止する。

11.3 戦略移動

11.3.1 両陣営の資格を持つユニットは、戦略移動を使用できる。ユニットは、自身の移動フェイズの間のみ戦略移動を実施する。このフェイズについてのMAは、1.5倍に増加する。11×17チャート・カード上のMA変換表を参照。

11.3.2 資格を持つためには、ユニットは以下でなければならない。：

- a. ゼロを超えるMAを持つ。
- b. 自身の移動フェイズを一級、二級道路、高速道路ヘクス上で開始する。
- c. 占める又は進入する各ヘクス内で一般補給下になければならず、しかも
- d. 占める又は進入する各ヘクスが少なくとも敵戦闘ユニットから3ヘクス離れていなければならず（少なくとも2ヘクスが介在している）、しかも
- e. 移動を妨害ゾーンで開始することや妨害ゾーンの中に移動できない。

1 1. 3 3 装甲列車、鉄道砲兵、小艦隊ユニットは、戦略移動についての資格を持たない。

1 1. 3 4 戦略移動を実施しているユニットは、高速道路、一級、二級道路（鉄道ではない）に沿ってのみ移動する。ユニットは、各ゲーム・ターンに一度のみ戦略移動を実施できる。

注意：全ての枢軸軍ユニットが道路や戦略移動のために高速道路を使用できるわけではない。

1 1. 3 5 天候は、戦略移動については高速道路や道路に影響しない。泥濘ターンの間には、二級道路ヘクス内で他の地形コストが適用されるが、ユニットはこれらのヘクスを通して戦略移動を実行できる。

1 1. 4 蹂躪

蹂躪とは、敵が占めるヘクス（目標ヘクス）内への進入を試みることである。戦闘 [15.0] と類似しているが、蹂躪は移動の機能である。友軍の移動又は自動車化移動フェイズの間に、いかなる自動車化戦闘ユニット又は自動車化ユニットのスタックも、敵のユニットやスタックの蹂躪を試みることができる。

1 1. 4 1 自動車化ユニットとソヴィエト軍騎兵ユニットのみが蹂躪を実施する資格を持つ。1つのユニット又はユニットのスタック（スタッキング限度まで）のみが、単一の蹂躪を実施できる。蹂躪を実施しているスタック内のユニットは、一緒にスタックして移動を開始しなければならない。これらは、蹂躪の間にスタックして留まる。

1 1. 4 2 制限

- a. **戦闘比** 蹂躪しているユニットは、最低戦闘比を達成しなければならない。戦闘比は、もしも自動化ユニットや自動車化スタック全体がドイツ軍であると少なくとも5対1でなければならない、他の全ての非ドイツ軍自動車化ユニットや1つ以上の非ドイツ軍ユニットを含んでいるスタックについては少なくとも7対1でなければならない。全てのソヴィエト軍の蹂躪は、7対1の比率を満たさなければならない。もしも、蹂躪が1つ以上の戦力未確認ユニットを含んでいる目標ヘクスに対して行われているのであれば、蹂躪が宣言された後に戦力未確認ユニットを確認面に裏返す。もしも、その目標ヘクスの防御戦力が蹂躪の最低戦闘比を下回らせるのに十分高ければ、蹂躪は無効となる。しかし、蹂躪しているスタックは、戦闘フェイズの間に目標ヘクスを攻撃しなければならない。他の友軍ユニットは、前述の目標ヘクスに移動で隣接して攻撃に連携できる。
- b. **天候** 蹂躪は、泥濘、降雪、厳寒の天候ターンの間、又は泥濘の停滞によって影響を受けるヘクス内には認められない。
- c. **地形** 蹂躪は、大河川ヘクスサイド、湖ヘクスサイド（橋梁の有無にかかわらず）を通して、又は山岳ヘクスやアルパイン・ヘクス内には実施できない。他の地形特徴は、以下の部分的な制限

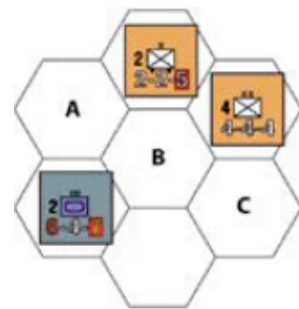
を伴う。:

1. 沼地 [Swamp] ヘクスは、凍結の天候ターンの間にのみ蹂躪の目標となり得る。
2. 都市ヘクス、大都市ヘクス、陣地ヘクスは、基本戦闘比段階が少なくとも12対1で、しかも蹂躪しているスタックが自動車化工兵ユニットを含んでいれば、蹂躪の目標となり得る。

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

例1：もしも装甲連隊がヘクスAに移動する場合には、蹂躪が認められる。ヘクスAに及ぶ唯一の敵ZOCは、蹂躪の目標であるソヴィエト軍自動車化旅団からのものである。

例2：装甲連隊は、もしも、ヘクスBに移動する場合には、ソヴィエト軍自動車化旅団を蹂躪できない。なぜならば、ヘクスBにはソヴィエト軍の自動車化旅団と歩兵師団の両者がZOCを及ぼすからである。注意：このルールは、蹂躪目標ヘクス内の敵ユニットがZOCを及ぼさないものの、隣接する1ヘクス以上の敵ユニットがZOCを及ぼすような状況にも当てはまる。



e. 補給 非補給下としてマークされたユニットは、蹂躪を実施できない。攻撃補給は、蹂躪の間には使用されない。

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

g. 蹂躪は、1ヘクス移動を使用している時には実行できない。なぜならば、もしも地形コストが使用可能なMPsを超える場合には、蹂躪MPコストを消費するために使用可能なMPsはないからである [11.93]。

h. イタリア軍、ハンガリー軍、ルーマニア軍、スロヴァキア軍の自動車化ユニットは、蹂躪の実施又は参加ができず、蹂躪を実施している他の資格を持つ枢軸軍ユニットと一緒に移動できない [彼らは訓練やドクトリンを持たなかった]。

1 1. 4 3 手順

- a. 蹂躪しているユニットを移動させて目標ヘクスに隣接させ、通常の地形とZOCのコストを消費する。蹂躪を宣言する。もしも蹂躪しているユニットがその移動フェイズを目標ヘクスに隣接して開始すると [ただし、11.42dを忘れないこと]、単に蹂躪を宣言する。
- b. 各蹂躪ユニットは、蹂躪MPコストとして1移動ポインドに加えて、目標ヘクスについての地形コストを消費する（その2ヘクスが道路によって連結している時には、道路コストを消費する）。他のヘクスから目標ヘクス内に及ぼされているZOCに進入するための追加コストはない。

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

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

注意 1 : もしも、蹂躪が1つ以上の未確認ユニットを含んでいるヘクスに対して行われると、蹂躪が宣言された後に未確認ユニットを確認面に裏返す。もしも、その目標ヘクスの防御戦力が蹂躪の最低戦闘比を下回らせるのに十分高ければ、蹂躪は無効となるが、蹂躪しているスタックは、戦闘フェイズの間に目標ヘクスを攻撃しなければならない。他の友軍ユニットは、以前の目標ヘクスに移動して隣接し、攻撃に連携できる。

注意 2 : もしも、ゼロ戦力ユニットが明らかにされると、ただちにプレイから取り去る。もしも、ゼロ戦力ユニットを取り去ることで目標ヘクスがカラになると、蹂躪は発生しない。蹂躪しているユニット又はスタックに対して課せられたMPコストは、元に戻される。ここで蹂躪しているユニット（又はスタック）は、カラのヘクスに進入しなければならない、そのために通常の地形とZOC移動コストを消費する。先の蹂躪ユニット（又はスタック）は、使用可能なMP s の限度まで自由に移動（恐らく追加の蹂躪を実行する）を継続できる。

- f. ここで蹂躪に適用される戦闘比DRM s が適用されるのかどうかを決定するために、蹂躪を実施しているユニットの攻撃戦力と蹂躪目標ヘクス内のユニット（たち）の防御戦力を比較する。[蹂躪表を参照。]
- g. 防御側に不利なDRM s と攻撃側の戦闘比DRM s を組み合わせて攻撃側の合計DRM s を出す。[蹂躪表を参照。]
- h. 攻撃側の合計DRM s と防御側の地形DRM s（累積し得る）を相殺する。相殺後の実質DRMは、+ 3 又は - 3 を超過しない。[蹂躪表を参照。]
- i. ここでサイを1つ振って出目に実質DRMを適用させる。結果について蹂躪表を参照する。
- j. もしも蹂躪に成功すると、防御ユニットは蹂躪しているプレイヤーによって2ヘクス退却させられる。もしもステップ損失が要求されると、防御ユニット（又はスタック）から1ステップのみが取り去られ、ステップ損失を満たすために取り去られたユニットは、基幹ボックス内に置かれる。次に、生き残っているユニットは、上記のごとく退却させられる。蹂躪の結果として退却させられたユニットは、友軍ユニットをそのヘクスに含まない限り、敵ZOCを通り抜けて退却できない。下記の16.46で認められる退却の手順は、認められない。このようなユニットは、取り去られて基幹ボックス内に置かれる。
- k. 目標ヘクス内の補給集積所、基地ユニット、架橋ユニット、射撃面の超重砲兵ユニットは、蹂躪の間には退却できず、蹂躪が失敗した場合にのみプレイに留まる。もしも蹂躪が成功すると、これらのユニットは取り去られる。超重砲兵は再建不可ボックスに行き、集積所と架橋ユニットは、再使用のために脇に置かれる。MSUは、共にスタックした戦闘ユニットの運命に従う。集積所、MSU s、架橋ユニットは、蹂躪のステップ損失を満たすために取り去ることができないが、超重砲兵ユニットは可能である。
- 1. 蹂躪しているユニットをカラのヘクス内に置く。もしもそのヘクスが敵ユニットのZOC内にあると、ZOCを及ぼしているユ

ニット（たち）に対して更なる蹂躪を実行できない限り、蹂躪しているユニットの移動は終了する。もしもそのヘクスが敵ZOC内になければ、蹂躪しているユニットたちは残っているMAの限度まで移動を継続でき、しかも使用可能な十分な移動ポイントを持てば追加の蹂躪を実施できる。

- m. もしも蹂躪が失敗すると、蹂躪しているユニットは現在占めている隣接ヘクス内に留まり、フェイズの残りについては移動できない。ただし、続く戦闘フェイズの間に通常戦闘を実施できる。もしも、ソヴィエト軍騎兵ユニットが失敗した蹂躪に参加していたら、いかなるステップ損失もこれらの騎兵ユニットの1つから取り去られる。

1 1. 4 4 目標ヘクスから退却したユニットを蹂躪マーカーでマークする。蹂躪マーカーを載せているユニットは、以下のとおりである。:

- a. 全周囲6ヘクス内へのZOCを失い、しかも
- b. 射撃支援を実施できず（もしも、砲兵ユニットであれば）、しかも
- c. 対応移動 [14. 11b] の資格を持たない。加えて、
- d. すでに蹂躪マーカーを受け取って持つユニットに対する攻撃と蹂躪は、(- 1) DRMを受け取る。
- e. 蹂躪マーカーを受けているHQ s は、ただちに非機能面に返される [22. 23b]。

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

1 1. 4 5 あるヘクスが目標ヘクスとしての資格を持つ限り、そのヘクス内の敵ユニットは複数回の蹂躪の試みの目標となり得る。（たとえ最初の蹂躪が成功しなくても、他の資格を持つ友軍ユニットもその目標の蹂躪を試みることができる）。ある蹂躪で退却させられた後に、その同一の防御部隊が、同一の成功した蹂躪ユニットの集団（又は他の集団）によって更なる蹂躪の試みの目標となり得る。

1 1. 5 浸透移動

1 1. 5 1 浸透移動の資格を持つユニットは、1つの敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動できる。

1 1. 5 2 資格を持つユニットとは、黄色のMAを持つ以下の全ての戦闘ユニットである。

- a. 資格を持つために、自動車化ユニットは7以上のMAを持たなければならない。
- b. 黄色のMAを持つ全ての騎兵ユニット。騎兵ユニットは、1つの非平地ヘクスから隣接する非平地ヘクスに移動することによってのみ浸透移動を実行する。町、道路、鉄道、陣地線、沿岸、国境線、拠点の存在は、平地ヘクスの条件を無効にしない。

c. 黄色のMAを持つスキー・ユニット

1 1. 5 3 浸透移動は、資格を持つユニットがその全MAを消費することを認められる移動フェイズにのみ起こり得る。

- a. 枢軸軍の自動車化、枢軸軍の騎兵、ソヴィエト軍の騎兵ユニットは、それぞれ自軍移動フェイズの間のみ浸透移動を使用でき

る。

b. ソヴィエト軍の自動車化ユニットは、自軍自動車化移動フェイズの間にのみ浸透移動を実施できる。

c. スキー・ユニットは、降雪と厳寒ターンの間のそれぞれ自軍移動フェイズの間にのみ浸透移動を使用できる。

11.54 浸透移動には、ユニットの全MAがかかる [つまり、浸透ユニットが蹂躞を実行すること妨げる]。非補給下としてマークされたユニットは、浸透移動を使用できない [6.72]。

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

11.56 浸透移動は、以下場合には認められない。:

- ・泥濘天候の間 [移動表の効果を参照]。又は
- ・非破壊敵拠点を含んでいるヘクス内へ、又は
- ・非破壊敵陣地線ヘクスサイドを越える。

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

11.6 未確認状態のUR/MGの移動

通常は、UR/MGユニット [22.5] は、戦闘比率決定の間に返されるまでその戦力やMAsを持たないが、ソヴィエト軍プレイヤーはソヴィエト軍移動フェイズの間にそれらを明らかにすることができる。

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

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

11.63 ゼロの防御戦力を持つUR/MGユニットはただちにプレイから取り去られる。

11.7 航空輸送

11.71 全ての空挺タイプのユニット、MSUs、ソヴィエト軍HQsは、航空輸送によって移動できる。

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

11.73 航空輸送は、敵戦闘機 [17.1]やAA射撃 [17.4]によっては妨害され得ない。

11.74 ユニットは、敵の妨害ゾーン [13.25] 又は敵戦闘ユニットに隣接するヘクスの内外へは輸送され得ない。

11.75 工兵ユニットが町ヘクス内に存在しない限り、泥濘天候の間に町ヘクスの内外には航空輸送が認められない [22.13]。工

兵は、都市、大都市、航空ユニット状態カード上では必要ない。

11.76 各プレイヤーは、ゲーム中に限られた数のみの航空輸送任務を実行でき [シナリオの指示を参照]、ターン毎に1航空輸送任務のみを実行できる。

11.8 海上輸送

海上輸送は、友軍移動フェイズに他の全てのマップ上の移動が終了した後に発生する [プレイ・ブックを参照]。

11.9 1ヘクス移動

ユニットは、たとえ十分な移動ポイントを持っていなくても、友軍移動フェイズの間に1ヘクス移動することができる。

11.91 1ヘクス移動は、移動しているユニットがそれを行うことを禁じられていないヘクスサイドやヘクス地形の隣接ヘクス内に入る場合にのみ行われる。移動しているユニットは、1ヘクス移動を実施する前にいかなるMPsも消費してはならない。

11.92 移動しているユニットが浸透移動の資格を持たない限り [11.5]、敵ZOC内のヘクスからやはり敵ZOC内の隣接ヘクスへと1ヘクス移動を行うことはできない。

11.93 蹂躞は、1ヘクス移動を使用して実施できない。

11.94 非補給下マーカーを持つ自動車化ユニットは、1ヘクス移動を使用できない。

11.95 上記の制限で、移動する資格を持ついかなる友軍ユニットも、1ヘクス移動を実施できる。

12.0 攻撃の宣言

攻撃が発生する前には、宣言がなされなければならない。枢軸軍プレイヤーは、枢軸軍移動フェイズに全ての移動が完了した後に全ての攻撃を宣言する。ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズに全ての移動が完了した後に全ての攻撃を宣言する。攻撃によって目標となる各防御ヘクス上に「宣言攻撃」[“Declared Attack”] マーカーを置く。

12.1 どのユニットが攻撃できるのか

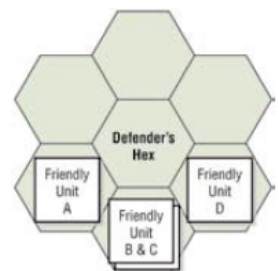
12.11 移動しているプレイヤーは、攻撃が認められるヘクス内の敵ユニットに隣接して位置する、ゼロを超える攻撃戦力を持つ友軍地上戦闘ユニットを投入する [12.5]。ゼロ攻撃戦力のユニットは、攻撃できない。

12.12 友軍と敵の射程内の砲兵は、攻撃宣言の手順の間には考慮されない。

12.2 攻撃は任意

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

例: 友軍ユニットA、B、C、Dは、資格を持つ防御ヘクスに隣接する。友軍プレイヤーは、ユニットBとDを使用しての攻撃を宣言する。ユニットAとCも隣接するが、参加は要求されない。



1 2. 3 最低攻撃戦闘比

1 2. 3 1 宣言攻撃に認められる最小の初期戦闘比は、1 対 4 の攻撃である。

1 2. 3 2 戦闘比は、各攻撃が宣言される瞬間に計算される。

1 2. 3 3 攻撃に指定した隣接する友軍非砲兵戦闘ユニットの攻撃戦力を合計する。

1 2. 3 4 防御ヘクス（たち）内の全ての確認状態の非砲兵戦闘ユニットの防御戦力を合計する。

注意：防御側は、防御側対応フェイズ [14. 2] の間に、どの砲兵ユニットがその支援戦力を提供するかを指定する。攻撃側は、戦闘フェイズ [15. 4] の間に砲兵ユニットを指定する。戦闘フェイズの間には、防御側砲兵の防御戦力 [15. 55] と未確認状態ユニットの防御戦力 [15. 54] も加えられる。

1 2. 3 5 もしも、初期戦闘比が 1 対 4 以上であれば、「宣言攻撃」マーカーが防御側ヘクス上に置かれる。もしも、初期戦闘比段階が 1 対 4 未満であれば、攻撃は宣言され得ない。

1 2. 3 6 続く防御側の対応と防御側砲兵支援の割り当ては、最終攻撃比を 1 対 4 未満に悪化させ得るが、そのようないかなる宣言攻撃も行われなければならない [いったんある攻撃が宣言されると、実施されなければならない]。当該攻撃に資格を持つどの友軍ユニットを参加させるのかという最終的な選択は、最終比を任意に 1 対 4 未満にできないという条件の下に攻撃側によって決定される。もしも、友軍の攻撃値と支援値が、攻撃を 1 対 4 で発生させることを認めるために使用可能であれば、それらは使用されなければならない。1 対 4 未満に悪化する攻撃は認められない。

1 2. 4 ソヴィエト軍の強制攻撃

1 2. 4 1 ソヴィエト軍プレイヤーが強制攻撃を宣言する時には、その攻撃が強制攻撃であることと、その攻撃に参加する全てのソヴィエト軍ユニットを明確にしなければならない。これらのソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍攻撃フェイズの間に攻撃しなければならない。

1 2. 4 2 ソヴィエト軍プレイヤーは、各強制攻撃を以下のように満たさなければならない。：

- いかなる戦闘比であれ、少なくとも 6 ステップの戦闘ユニット（砲兵を除く）で攻撃を行わなければならない。又は、
- 3 対 2 の初期最低戦闘比で攻撃を行わなければならない（もしも、枢軸軍の対応が最終戦闘比を減少させても、攻撃はいまだに資格を持つ）。

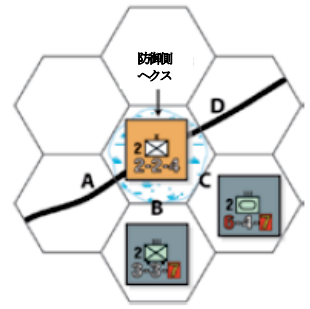
1 2. 5 攻撃可能ヘクス

攻撃を受けるための資格を持つ敵が占めるヘクスは、以下の 2 つの条件の 1 つを満たさなければならない。

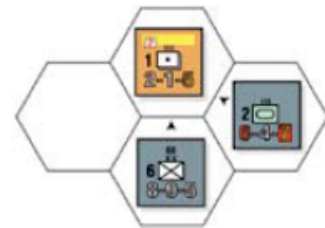
1 2. 5 1 **条件 1：**ヘクス内の敵ユニットが隣接する友軍占有ヘクス内に ZOC を及ぼしていないなければならない。友軍戦闘ユニットは、防御側の ZOC 内のいかなるヘクスからも攻撃できる。友軍戦闘ユニットは、たとえ戦闘後前進が不可能なヘクスからでさえも攻撃できる。

例：天候は乾燥で沼地 [swamp]

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

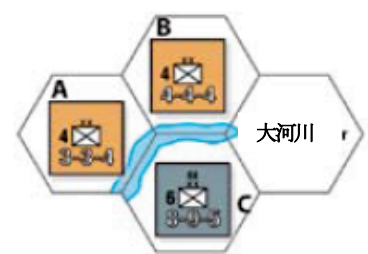


1 2. 5 2 **条件 2：**敵が占めるヘクスは、隣接する友軍地上戦闘ユニットがそのヘクスに進入することを認められるヘクスやヘクスサイドの地形を含む。たとえヘクス内の敵ユニットが友軍ユニットを含んでいる隣接ヘクス内に ZOC を及ぼさなくても、友軍ユニットが通常の移動や戦闘後前進を通してそのヘクスに進入できるので、そのヘクスは攻撃され得る。



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

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

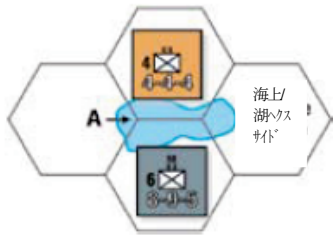


1 2. 6 攻撃不可能ヘクス

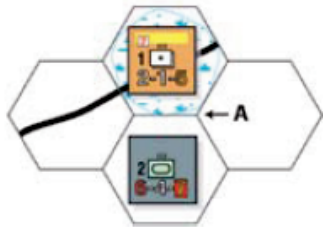
1 2. 6 1 攻撃は、敵が占める以下のヘクスに対しては宣言できない。

- 友軍戦闘ユニットが存在する隣接ヘクス内に敵 ZOC が及ぼす、しかも
- 友軍地上戦闘ユニットによって進入され得ない。例外：装甲ユニットは、もしも前進できる 1 つ以上のユニットと共に攻撃していれば、非凍結大河川を越えて攻撃できる。

例1：天候は乾燥で両ユニットがZOCを及ぼす能力を持つが、どちらのユニットもヘクスサイドA（湖ヘクスサイド）を越えてZOCを及ぼせない。海上／湖ヘクスサイドを越えての移動は禁じられる〔TECを参照〕。敵ZOCが友軍ユニットのヘクス内に及ぼされないので、ヘクスサイドAを通して敵ヘクスに進入できる友軍ユニットはない。攻撃は宣言され得ない。



例2：敵が占めるヘクスには沼地〔swamp〕地形が含まれ、天候は乾燥である。友軍自動車化ユニットは、道路や鉄道によって越えていないのでヘクスサイドAから進入できない〔TECを参照〕。敵ユニットは非ZOC帯を持つので、友軍ユニットのヘクス内にZOCを及ぼさない。つまり、敵がZOCを持たないことと友軍が沼地ヘクス内に移動できないことは、攻撃が宣言され得ないことを意味する。もしも、友軍ユニットが非自動車化であれば、友軍ユニットが沼地ヘクス内に移動することを認められるので、攻撃の宣言を認められる。

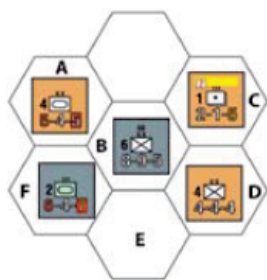


12.7 攻撃必須ヘクス

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

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

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



- ・ソヴィエト軍装甲ユニットはヘクスB内にZOCを及ぼしていない（泥濘ターンの間には、自動車化ユニットは道路や鉄道によって越えられるヘクスサイドを通してのみ隣接ヘクス内にZOCを及ぼす）が、ヘクスB内の歩兵ユニットはもしも認められれば平地地形ヘクスAに進入できる。この歩兵ユニットは、攻撃についての2つの条件の1つを満たす。ただし

- ・ヘクスB内の歩兵ユニットはヘクスD内のソヴィエト軍歩兵ユニットのZOC内にあるので、そのヘクスも攻撃しなければならない（攻撃しているユニットは、ZOCを自身のヘクス内に及ぼす敵が占める各ヘクスを攻撃することを強制される）。もしも十分な戦力を持つ他の枢軸軍戦闘ユニットがヘクスEを占めていると、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットを攻撃でき、ヘクスB内の歩兵ユニットがソヴィエト軍装甲ユニットへの攻撃に連携することを可能にする。

ヘクスC内の敵ユニットは、ヘクスB内にZOCを及ぼせないで、何ら影響力を持たない。これは、無視されるか攻撃され得るが、もしも、攻撃される場合には、ヘクスD内のソヴィエト軍ユニットも攻撃されなければならない（ヘクスB内にZOCを及ぼすため）。

12.8 複数ヘクスへの攻撃

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

- ・12.5、12.6、12.7の規定を満たし、しかも
- ・全ての攻撃ユニットが全ての防御側ユニットに隣接している。
- ・全ての攻撃砲兵ユニットが1つ以上の防御側ヘクスを射程内に納めている。

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

13.0 枢軸軍の航空妨害

13.1 手順

13.11 枢軸軍航空ユニットのみが妨害を実施できる。ソヴィエト軍航空ユニットは、妨害値を持たない。

13.12 枢軸軍航空妨害フェイズの間に、枢軸軍プレイヤーは妨害任務を実施する。

13.13 航続範囲内のヘクス〔17.22〕は、妨害任務のために選択することができる。これは、任務ヘクスである。

13.14 航空戦闘〔17.0〕の後に残っている枢軸軍の任務ユニットは、妨害ヘクス内に妨害マーカーを置くことになる。マーカーは、1又は2の妨害段階を表示する。ヘクス内に留まっている枢軸軍航空任務ユニットの妨害値を合計することによって、妨害段階が決定される。もしも、合計が1であれば、妨害段階は1である。もしも、合計が2以上であれば、妨害段階は2である。

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

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

13.2 妨害地域の効果

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

13.22 小艦隊は、妨害ヘクスに進入するために通常のヘクスについての1小艦隊MPの代わりに4小艦隊MPsを消費する。段階2の地域や重複している妨害地域は、追加の影響をもたらさない。

13.23 ユニッツは、妨害ヘクスを通り抜けて戦略移動を実施できず、妨害ヘクス内で戦略移動を開始することもできない。装甲列車と鉄道砲兵は、妨害ゾーン内で鉄道移動を開始できる。

13.24 妨害地域内の全てのソヴィエト軍HQユニットは、自

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

- a. 自動車化移動フェイズの間の非自動車化ユニットの活性化 [親衛ユニットを除く。22. 41]。
- b. ソヴィエト軍自動車化ユニットに対応移動の資格を与える [14. 11c]。
- c. 退却命令の発令。
- d. HQと共にスタックした複数の砲兵ユニットが一定の戦闘に支援戦力を提供することを認める [ソヴィエト軍砲兵支援抑制チャートを参照]。航空妨害の各段階は、砲兵支援を提供できるスタックした砲兵ユニットの数を1つずつ減少させる。枢軸軍プレイヤーは、どのソヴィエト軍砲兵ユニットが妨害されてその支援値を使用できないのかを決定する。

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

1 3. 2 5 航空輸送任務は、妨害地域内のヘクス上から開始又は終了できない。

1 3. 2 6 通常の移動と補給ルートは、妨害によっては影響を被らない。

1 4. 0 防御側の対応

攻撃宣言（並びに、もしも枢軸軍プレイヤーが攻撃側であれば妨害）の後に、防御側プレイヤーは対応移動を実施するための機会を持つ。両プレイヤーは、それぞれ自軍の防御側対応フェイズの間に対応移動を実施することができる。:

1 4. 1 対応移動

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

1 4. 1 1 自軍対応移動フェイズの間に、防御側は防御ヘクスの3ヘクス以内にある資格を持つ自動車化ユニットを、その許容移動力の半分まで移動させることができる [11×17 チャート・カード上のMA変換表を参照]。自動車化ユニットは、以下の場合に資格を持つ。:

- a. 敵ZOC又は防御側ヘクス内で移動を開始せず、しかも
- b. 蹂躞マーカ―や非補給下マーカ―を載せておらず、しかも
- c. ソヴィエト軍自動車化ユニットに資格を持たせるためには:
 - 1. 妨害されていない、使用可能な指揮ポイントを持つソヴィエト軍HQの指揮範囲 [22. 11] 内に存在する。
 - 2. 非機能ソヴィエト軍HQの指揮範囲 [22. 21] 内に存在しない。ここでの非機能HQの影響は、機能HQのそれに優先する。

例外: NKVD自動車化ユニットは、対応移動を実施できない[N

KVDユニットは軍の指揮下になく、このような戦術的柔軟性を認めるためのドクトリンは存在しなかった]。

1 4. 1 2 対応移動は、それを誘発した戦闘や他の戦闘に参加させる必要性はない。

1 4. 1 3 対応しているユニットは、以下の場合にのみ、敵ユニットに移動して隣接できる。:

- a. 十分な移動ポイントを持ち（又は1ヘクス移動を使用でき）、しかも
- b. すでに友軍ユニットがその隣接ヘクスを占めている。もしも、対応しているユニットが敵ZOC内で友軍が占めているヘクスに進入すると、敵ZOCに進入するためのMPコストは支払われないが、そのフェイズの残りについては停止する。

例外: 敵の宣言攻撃の場合には、ZOCを及ぼしている対応ユニットは、宣言攻撃マーカ―を持つ防御側ヘクス内にのみ対応できる（他の隣接ヘクスに対応することは、攻撃しているユニットに元の攻撃戦闘比を落とす補助的な攻撃を強制させてしまうため）。

1 4. 2 砲兵支援

1 4. 2 1 防御側は、宣言攻撃に砲兵を投入できる。各砲兵ユニットは、敵戦闘フェイズの最終戦闘比計算の間に1つの宣言攻撃の防御側ヘクス（又は複数ヘクス）の防御戦力に自身の支援戦力を加えることができる。いったん投入されたら、防御している砲兵ユニットは、その支援戦力を他の戦闘に転換できない。

例外: 単独で防御しているソヴィエト軍小艦隊は、砲兵支援を受け取れない[23. 34b]。

1 4. 2 2 防御側のどの砲兵ユニットが支援する能力を持つのかについては、11×17 チャート・カードの戦闘項目の砲兵支援能力の項を参照すること。

1 4. 3 退却命令

1 4. 3 1 防御側は、宣言攻撃の対象である防御側ヘクスに、退却不可又は追加退却命令を発令できる。複数ヘクス戦闘のいずれかのヘクス上に置かれた命令は、全てのヘクスに適用される。

1 4. 3 2 選択した命令マーカ―を、表面を伏せて防御側ヘクス上に置く。このマーカ―は、戦闘フェイズの間に明らかになる。

1 4. 3 3 退却命令を受け取ることができる枢軸軍防御ヘクスの数には制限がない。

1 4. 3 4 ソヴィエト軍防御ヘクスは、命令についてソヴィエト軍HQsを必要とする。ソヴィエト軍防御ヘクスは、以下の条件を満たしていなければならない。:

- a. 機能ソヴィエト軍HQの指揮範囲内にいなければならない。このHQは、命令を発令するために、妨害を受けていない使用可能な指揮ポイントを持たなければならない、しかも
- b. 非機能ソヴィエト軍HQの指揮範囲内にあってはならない。非機能HQは、命令を発令できない。非機能HQは、機能しているHQのそれに優先して影響を及ぼす[22. 22]。

1 4. 3 5 非機能HQ [22. 25e]によって無効にされない限り、町、都市、大都市ヘクス内のNKVDユニットは、ソヴィエト軍HQからの退却命令を要求されることなく[16. 41 例外1]、自動的にこ

これらのヘクス内に退却不可状態を与える [22. 42]。これらのヘクス内には命令マーカーを置かないこと。

15.0 戦闘フェイズ

攻撃しているプレイヤーは、移動フェイズの間に宣言した攻撃を望む順番で実施する。

15.1 近接航空支援 (CAS)

15.1.1 両プレイヤーの航空ユニットは、近接航空支援 (CAS) 任務を実施できる。航空ユニットは、戦闘フェイズの間に CAS を実施する。航空任務と航空戦闘のシーケンスについては、17.1 ~17.3 を参照。

15.1.2 宣言攻撃下のいかなる航続範囲内のヘクス [17.22] も、CAS 任務のために選択できる。これは、任務ヘクスである。各戦闘フェイズの間に、ヘクス毎に 1 任務のみが認められる。

15.1.3 航空戦闘と AA 射撃の後、任務ヘクス内に残っている航空ユニットは、自身の CAS 値でその戦闘に影響を及ぼすことになる。もしも、残っている全ての任務ユニットが一方の陣営 (攻撃側又は防御側) に属していれば、航空ユニットの CAS 値の合計が戦闘サイ振りについての CAS DRM となる [15.65]。もしも、攻撃側と防御側の両任務ユニットが防御ヘクス内に残っていれば、敵対する CAS 値ポイントを相殺する。これは、戦闘サイ振りについての実質 CAS DRM である [15.65]。

注意: プレイヤー諸氏が望めば、実質 CAS 値を表示するためにカウンター内容物の数字マーカーを使用できる。

15.2 各戦闘の編成

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

15.2.1 参加しているユニットとは、以下のとおりである。:

- a. 防御側ヘクスに隣接する友軍非砲兵戦闘ユニット。
- b. 攻撃している各ユニットは、防御側ヘクス内の敵ユニットの ZOC 内に存在しなければならない。又は
- c. 攻撃している各ユニットは、防御側ヘクスに移動して進入でなければならない。例外: 非凍結河川を越えて攻撃している装甲ユニット。

注意: いずれかの宣言攻撃で攻撃するために選択された最終的なソヴィエト軍強制的ユニットを除き、ユニットは戦闘宣言フェイズの間に指定されている必要はない。ただし、宣言攻撃は、もしも攻撃を少なくとも 1 対 4 に引き上げることが可能な友軍地上戦闘ユニットが隣接していたら、1 対 4 未満で解決することができない。そのようなユニットは、投入されなければならない。

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

15.2.3 戦闘フェイズ毎に複数回攻撃することや攻撃を受けるユニットはない。

注意: 蹂躪は、攻撃ではない。

15.2.4 防御側ヘクス内の全のユニットの防御戦力を組み合わせる。防御側は、攻撃下ヘクス内のユニットを拘置できない。

15.2.5 ユニットの攻撃戦力や防御戦力は、異なる戦闘の間で分割することや他のユニットに貸し与えることができない。

15.2.6 複数ヘクスの攻撃 ある攻撃には、いかなる数の攻撃や防御ユニットも含むことができ、複数の防御ヘクスに対して指向することができる。単一の戦闘として攻撃を解決するためには、15.21 の条件を満たさなければならず、しかも全ての攻撃ユニットが全ての防御ユニットに隣接していなければならない。

15.3 攻撃補給の決定

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

重要な注意: 非補給下マーカーを載せているユニットは、攻撃補給下の攻撃に参加している間には非補給下の影響を被らない [15.32]。その非補給下マーカーを取り去ってはならない。消費された ASP は、これらのユニットに攻撃の間のみ通常に機能することを認める。攻撃が完了した後は、非補給下マーカーを載せているユニットたちは再び非補給下の全ての罰則を被る。

15.3.2 もしもある宣言攻撃に攻撃補給が提供されなければ、以下のとおりになる。:

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

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

15.4 攻撃側の砲兵支援

攻撃側は、攻撃補給下の各攻撃に順次砲兵支援を割り当てる。砲兵支援戦力は、いかなる攻撃でも合計攻撃戦力を超過できない。割り当ては、地形や天候のために半減する前に行われる。超過した支援戦力は無視される。資格基準については、11×17 チャート・カードを参照すること。

15.5 基本戦闘比の決定

15.5.1 攻撃側は、攻撃に参加している全ての自軍戦闘ユニットの攻撃戦力と支援戦力を合計する。地形と天候は、攻撃戦力と支援戦力を減少させ得る。砲兵支援戦力は、合計攻撃戦力を超過し得ない。超過した支援値は無視される。

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

15.5.2 地形

- a. **沼地 [Swamp]** 沼地は、その中で防御しているユニットに DR

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

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

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

例外1：半減は、大河川が凍結している時には適用しない。

例外2：砲兵支援戦力は、大河川ヘクスサイドを越えて射撃している時には半減されない。

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

15.53 天候の影響

>>a. 泥濘 攻撃と防御の砲兵支援戦力は、泥濘天候の間に半減（端数は残す）される。半減された全ユニットを合計し（いかなる端数も含める）、もしも合計に端数が生じた場合には切り捨てる。

b. 泥濘の停滞 攻撃と防御の砲兵支援戦力は、泥濘の停滞 [5.14] によって影響を受けている防御側ヘクス内を射撃している時に半減（端数は残す）される [5.14]。半減された全ユニットを合計し（いかなる端数も含める）、もしも合計に端数が生じた場合には切り捨てる。

c. 嵐 小艦隊は、攻撃できない [23.34a]。

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

注意：もしも、ある宣言攻撃における全ての防御ユニットがゼロ戦力のユニットであれば、宣言攻撃マーカーとゼロ戦力のユニットを取り去る（その攻撃は無効となり、割り当てられたいかなるASPも消費されない）。今やカラになったヘクス内へ、攻撃に指定された友軍ユニットをスタッキング限度まで前進させる。これらのユニットはそれ以上移動できず、他の宣言攻撃に再割り当てはされ得ない。

15.55 防御側の砲兵支援

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

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

b. 防御側の砲兵支援戦力は、いかなる攻撃でも合計防御戦力を超過できない。割り当ては、地形や天候のために半減させる前に行う。超過した支援戦力は無視される。

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

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

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

15.59 ここで、防御側ヘクス上のいかなる退却命令も退却オプション面に返される。

15.6 最終DRMの決定

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

15.61 地形効果DRMs 防御側ユニットのみが恩恵を受ける。

a. 防御側ユニットは、自身が占めるヘクス内の最高地形DRMから恩恵を受ける。

b. もしも防御側にDRMを与え得るヘクスサイド地形が防御側ヘクス（たち）内にあると、そのDRMを受けるためには全ての防御ユニットがそのヘクスサイド地形の背後になければならず、しかも全ての攻撃ユニットがそれを通して攻撃していなければならない。

c. 防御側のヘクスがヘクスサイドとヘクスの地形を含む時には、その効果は累積する（例えば、河川背後の高地）。

d. 複数の防御ヘクスが単一の戦闘で攻撃される時には、戦闘全体で最も高いヘクス地形DRMを適用する。ヘクスサイド地形DRMsの適用については、上記の「b」に依存する。

e. TECとCRTを参照。

15.62 防御側の退却不可DRM 有効な時には、(+1) DRMを適用する [22.12c と 22.42]。

15.63 攻撃側の工兵効果DRM 宣言された時には、(-1) DRMを適用する。このDRMは、攻撃部隊に工兵タイプのユニット（複数の工兵ユニットは、追加の効果を持たない）を含み、防御側ヘクスが都市、大都市、陣地線、拠点、河川（大河川ではない）を持つ時に適用する。

15.64 枢軸軍の超重(S-H) 砲兵DRM もしも防御部隊が都市、大都市、陣地線、拠点の地形からDRMsを受けると、攻撃補給下の各ユニットがマイナス1(-1) DRMを提供する。枢軸

軍の超重砲兵DRMs（又は超重砲兵と工兵効果DRMs）は、上記の地形により受け取るソヴィエト軍DRMsを超過し得ない。

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

15.65 近接航空支援（CAS）DRM もしもCAS任務がそのヘクス内に飛行していたら、ここで実質CASポイント [15.13と17.33f] がDRMsに変換される。各攻撃側CASポイントは、マイナス1（-1）DRMに相当する。各防御側CASポイントは、プラス1（+1）DRMに相当する。

15.66 補給のDRMs

a. もしも1つ以上の防御ユニットが非補給下マーカを載せていると、（-1）DRMを適用する。

b. もしも1つ以上の攻撃ユニットが非補給下マーカを載せていると、（+2）DRMを適用する。

15.67 諸兵連合効果DRM（CAB）

a. もしも2つの条件を満たすと、攻撃側は（-1）DRMを獲得する。第1に、攻撃部隊に少なくとも1装甲タイプ・ユニット（赤い攻撃値）と、少なくとも1偵察、自動車化歩兵、オートバイ、工兵ユニットを含む。第2に、防御部隊には装甲、対戦車、対空砲ユニットが含まれていてはならない。

b. CABは、全ての防御ユニットが河川ヘクスサイド、大河川ヘクスサイドの背後、沼地ヘクス、非破壊陣地、都市、大都市、山岳、アルパインのヘクス内にある時には適用しない。

c. CABは、泥濘、降雪、厳寒の天候の間には適用しない。

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

15.68 同一装甲師団効果DRM

a. 十分な構成ユニットを持つドイツ軍の装甲師団や自動車化師団が同一の防御側を攻撃する時には、枢軸軍プレイヤーは資格を持つ各装甲師団と自動車化師団毎に（-1）DRMを適用する。この効果は、たとえ構成ユニットが異なるヘクスから攻撃している場合や、その中のいくつかが減少戦力になっている場合でも適用する。

b. 自動車化師団は、自動的にこの効果についての資格を持つのではない。特定の攻撃で資格を持つ各自動車化師団は、この効果を受け取るために資格を持つ1個装甲師団を必要とする。

c. 以下の条件は、ある師団にこの効果についての資格を認める。：

1. 必要とされる構成ユニットは、非補給下マーカを載せていてはならない（その師団が攻撃補給下の攻撃に参加していない限り）。

2. 1個装甲師団は、存在する3個構成部隊を持たなければならない。：その装甲連隊プラスその自動車化歩兵連隊の1つプラス2番目の自動車化歩兵連隊又は偵察ユニット。

3. 自動車化師団は、存在するその3ユニット全てを持たなければならない（2個自動車化連隊と偵察ユニット）。

例外：SS自動車化師団は、資格を得るためにその4個構成ユニットの3個のみを必要とする。SSLAH旅団も、もしもその2個構成

ユニットが存在すると資格を得る。

15.7 実質DRMs

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

重要な注意：最終DRMsは、決して+3や-3を超えない。

15.8 戦闘の解決

15.81 手順

a. 再度CRTを参照し、戦闘に使用するための戦闘比のコラムを設定する。

b. サイを振る。

c. CRTの左手のコラムでサイの目を見つける。

d. サイの目と戦闘比のコラムを交差照合する。もしも適用する最終DRMがなければ、サイの目と比のコラムが交差するボックスが戦闘結果である。

e. もしも正の最終DRMがあれば、各DRMの数だけコラムを1ボックス下げる [例：（+2）のDRMはコラムの2ボックス下降をもたらすことになる]。これが戦闘結果となる。

f. もしも負の最終DRMがあれば、各DRMの数だけコラムを1ボックス上げる [例：（-3）のDRMはコラムの3ボックス上昇をもたらすことになる]。これが戦闘結果となる。

g. 戦闘比のコラム上でゼロや11のボックスに到達して未使用で残っている正や負のDRMsは失われる。

h. 戦闘結果を得た後、結果を履行する前に防御ヘクスから宣言攻撃マーカと数字マーカを取り去る。

16.0 戦闘結果

16.1 CRT

CRT上の各ボックスは、攻撃側に適用する上側の結果と防御側に適用する下側の結果に分割される。

16.11 戦闘結果は、以下のとおりである。

a. **効果なし（-）** 何も起こらない。戦闘後にステップの損失や退却はない。

b. **ステップ損失（1、2、3、4）** 影響下の部隊は、指定された1～4のステップを失う。

c. **除去（e）** 影響下の全てのユニットはプレイから取り去られ、除去ボックス又は再建不可ボックス内に置かれる。

d. **アスタリスク（*）** 追加ステップ損失の可能性を適用する。

e. **退却（R）** 残っている全ての影響下のユニットは、退却させられる。

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

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

16.2 ステップ損失

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

注意1：退却不可と追加退却の命令は、指定されたステップ損失を増減し得る [16. 41]。

注意2：再建不能シンボルを持つユニットは、全ての場合にユニット再建チャート上の再建不能ボックスに直行する。

16.2.2 戦闘ユニットは、4ステップまでを所有する。両陣営の、8以上の防御戦力が記載された（その完全戦力面に）全てのユニットは、4ステップを持つ。5以上の防御戦力が記載された全てのユニットは、3ステップを持つ。ユニット・カウンターの両面に数値を持つその他の全てのユニットは、2ステップを持つ。カウンターの片面のみに数値を持つ全てのユニットは1ステップを持つ。一定のユニットは、たとえ両面印刷されていても1ステップ・ユニットである。例えば、ソヴィエト軍HQ、ソヴィエト軍UR/MGユニット、いくつかのソヴィエト軍未確認民兵ユニット、枢軸軍の基地ユニット、超重砲兵ユニット。

16.2.3 損失の抽出 戦闘結果表上で要求された時には、ユニットはステップで損失を行う。4ステップのユニットが最初の損失を行う時には、完全戦力面の上に直接ステップ損失マーカーを置くこと。ステップ損失マーカーは、全ての目的においてユニットの攻撃と防御の戦力を2だけ（-2）低下させる。もしもそのユニットがさらにステップを失うと、マーカーを取り去ってユニットを裏（減少戦力）面に返す。3番目のステップ損失は、減少ユニットの上部にステップ損失マーカーを置くことで表示される。減少した攻撃と防御の戦力を各2ポイントだけ減少させる。4番目のステップ損失は、ユニットをプレイから取り去る。使用可能な戦力段階を超えて損失するユニットは、プレイから取り去られる。

16.2.4 ユニットが戦闘損失によってプレイから取り去られる時には、どのように損失を被ったのかによって、基幹ボックス又は除去ボックスのどちらかに置かれる。「e」の結果によって除去、あるいは敵ユニットや通過不能地形によって完全に包囲されたために退却できなくて取り去られたユニットは、除去 [Eliminated] ボックス内に置かれる。蹂躞の間にステップ損失を被る1ステップ・ユニットは、基幹ボックスに置かれる。その最後のステップを超えて減少した他の全てのユニットは、基幹ボックス内に置かれる。

例外1：どのようにして失われたかにかかわらず、除去された装甲列車又はZAPユニットは、常に基幹ボックスに置かれる。

例外2：連隊代替カウンターは、再使用のために脇に置かれ、ユニット再建チャートには行かない。

例外3：再建できないユニットは、再建不能ボックスに行く。

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

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

	4ステップ ユニット	3ステップ ユニット	2ステップ ユニット	1ステップ ユニット
完全 戦力				
1 ステップ 損失				除去
2 ステップ 損失			除去	
3 ステップ 損失		除去		
4 ステップ 損失	除去			

16.3 アスタリスク（*）の結果

16.3.1 CRT上のアスタリスク（*）の結果は、もしも以下の状況が適用されると追加の1ステップ損失が要求される。：

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

アスタリスクの結果は累積する。攻撃補給下でないソヴィエト軍部隊が、拠点内で防御する枢軸軍に強制的な攻撃を行っていて、もしもアスタリスクの結果が出ると、記載されたステップ損失よりも3ステップ多く失うことになる。攻撃補給なしでソヴィエト軍の陣地に対して攻撃している枢軸軍部隊は、もしもアスタリスクの結果が発生すると、記載されたステップ損失に加えて2ステップを失うことになる。

16.3.2 特殊状況でのアスタリスク損失 工兵と装甲ユニットは、アスタリスクの結果によりステップ損失を要求され得る。

- 工兵** 損失のための前提条件：
 - 1つ以上の工兵ステップが宣言攻撃に参加している。
 - 攻撃プレイヤーが工兵効果を宣言して（-1）DRMを受けた。
- 工兵に対するアスタリスクの結果**
 - もしも結果がアスタリスクのみであると、工兵ユニットはステップ損失を行う。
 - もしも結果が数字のステップ損失とアスタリスクであると、工兵が最初の数字のステップ損失を行わなければならない。もしも工兵が最初のステップを失った後にステップを残すと、他の攻撃ユニットでこれらの損失を満たすことができる。

例1：攻撃補給下の枢軸軍部隊が拠点内のソヴィエト軍部隊を攻撃する。攻撃している部隊は工兵ステップを含み、工兵効果が宣言さ

れている。戦闘結果は、アスタリスク（*）のみである。数字のステップ損失は表示されないが、陣地を攻撃しているのでアスタリスクが追加の1ステップ損失を強制する。工兵効果が宣言されていたので、工兵ステップが失われなければならない。

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

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

例4：例1に戻る。ただし、この時に枢軸軍プレイヤーは工兵効果を宣言しない。工兵は攻撃部隊の一員であるが、陣地に対して（-1）DRMを提供していない。それでも陣地を攻撃しているのでアスタリスクが枢軸軍にステップ損失を要求するが、それを満たすために工兵はステップを損失することを要求されない。

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

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

注意：攻撃側が装甲消耗のために装甲ステップを失う時には、防御側は数字のステップ損失を装甲、対戦車、対空砲のステップで満たさなければならない。

16.4 退却

戦闘結果に退却（「R」）の結果を含む時には、所有プレイヤーはただちに影響下の各ユニットを防御ヘクスから2ヘクスいずれかの方向に移動させる。

16.4.1 退却不可又は追加退却のマーカーを持つユニットは、2ヘクス退却の例外である。

a. 退却不可 退却不可又は追加退却のマーカーを持つユニット（又はNKVDの称号を持つユニットと共にスタックしたユニット）は、「R」の結果を受け取る時に退却しない。退却不可マーカーを取り去り（もしも存在すれば）、記載された戦闘結果に加えて1ステップ損失を適用する。

1. もしも、全ての退却不可ユニットがドイツ軍（SSを含む）であれば、更なる退却不可の損失はない。

2. 他の全ての攻撃側又は防御側の退却不可ユニットの組み合わせは、全ての防御ユニットが都市、大都市、高地、山岳、アルパイン、森林又はいずれかの非破壊要塞ヘクスを占めていない限り、ここで更に1ステップ損失を行う。

b. 追加退却 もしも、追加退却マーカーを持つユニット（攻撃側又は防御側のどちらでも）についての戦闘結果に「R」が示されると、追加退却マーカーを取り去り、影響下の各ユニットを通常の2ヘクス退却の代わりに3ヘクス退却させる。

1. 退却路は、常に非所有プレイヤーによって決定されるが、非所有プレイヤーは、もしも安全に退却できるヘクスが使用可能であれば、退却の間にそれらが撃破されるヘクスを通して又は敵ZOCを通して退却している時に損失を被るヘクスを通してユニットを退却させることはできない[16.46]。もしも、非所有プレイヤーが複数の「安全な」退却路を使用可能であれば、それらのいずれかを使用できる。

2. 追加退却マーカーを持つユニットは、たとえ1ヘクスでも対抗されない敵ZOC[16.46]内を通しては退却できない。

3. 追加退却マーカーを載せているユニットは、ステップ損失が軽減され得る。もしも、部隊についての戦闘結果が「R」の結果と数字の結果[例：1R、2R、3R]の両方から成ると、ステップ損失の数が1だけ減少する。

4. 追加退却マーカーを持つ攻撃ユニットは、たとえ戦闘結果によってそれを行うことが認められても、戦闘後前進[16.5]ができない。

16.4.2 退却不能

a. いくつかのユニットは、退却できない。補給集積所、架橋ユニット、ゼロMAユニット、枢軸軍（とソヴィエト軍）鉄道砲兵又は射撃面の超重砲兵ユニット、射撃面のソヴィエト軍鉄道砲兵ユニットは、もしも退却を強制されると除去される。架橋ユニット、MSUs、補給集積所、連隊代替カウンター[24.0]は、再使用のために脇に置かれる。戦闘ユニットは、除去ボックス又は再建不能ボックス（ユニットのタイプによる）に行く。

b. 敵戦闘ユニットや通過不能地形の組み合わせによって完全に包囲されたユニットは、退却できずに除去される。これらを除去ボックス又は再建不能ボックス（ユニットのタイプによる）に置く。

注意：天候の変化は、退却を可能又は不可能に変える可能性がある。例：泥濘は超重砲兵の退却路を奪い[16.43]、凍結状況は大河川、湖、海上ヘクスサイドを越える退却を可能にする。

c. マップ端からの離脱を退却で強制されるユニットは[10.55]、プレイから取り去られて基幹ボックス又は再建不能ボックス内に置く（ユニットのタイプによる）。

16.4.3 いくつかのユニットは、制限された退却路を持つ。その退却制限に従うことができないユニットは、除去される。

a. 機動面の超重砲兵ユニットは、高速道路、一級道路、（乾燥で泥濘の停滞天候ターンではない場合の二級道路）によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できる。もしも、退却が不可能であれば、再建不能ボックス内に置く。

b. 装甲列車や列車砲は、鉄道に沿ってのみ退却できる。もしも、退却が不可能であれば、鉄道砲兵を再建不能ボックス内に置き、装甲列車を基幹ボックス内に置く。

c. 小艦隊は、運河、大河川、湖、海上によって越えるヘクスサイドを通してのみ退却できる。もしも、退却が不可能であれば、除去ボックス内に置く。

d. 非架橋、非凍結大河川、湖、海上のヘクスサイドを越えて退却できるユニットはない。

16.44 敵ZOCを通しての退却許可 ユニットの、敵ZOC内のヘクスで退却を終了できないが、たとえ敵ユニットがZOCsを及ぼしていても、1つ以上の友軍地上戦闘ユニットによって占められたヘクス内を通して退却できる（友軍のヘクス占有がそのヘクスのZOCsを打ち消す）。もしも、ユニットが要求された退却を敵ZOC内で友軍が占めるヘクスで終了するか、又はそのヘクスが宣言攻撃マーカーを持つ場合には、退却しているユニットは追加の1ヘクス退却する。もしも、このヘクスも敵ZOC内又は宣言攻撃マーカーを持つと、代わりに退却しているユニットを基幹ボックス内に置く。

16.45 敵ZOCを通しての退却禁止 ユニットの、決して2連続した敵ZOCs内のカラのヘクスを通して退却できない。それを行わねばならないユニットは、代わりに除去ボックス内に置かれる。

16.46 1ヘクスの敵ZOCを通しての退却 追加退却マーカーを持たない限り [16.41 例外2]、ユニット（又はスタック）は、敵ZOC内のカラの1ヘクスを通して退却できるが、その過程で撃破され得る。

手順:

1. 退却が完了した時に、そのユニット（又はスタック）は自動的に1ステップ損失し、残っているステップの運命を決定するためにサイを1つ振る。[11×17 チャート上の退却表を参照。] 枢軸軍ZOCを通して退却するいかなるソヴィエト軍HQも、ただちにその非機能面に返される[22.23c]。

2. サイを振り、必要なDRMsを適用する。

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

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

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

16.5 戦闘後前進

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

16.51 プレイヤーは、他の戦闘を解決する前にただちに前進

の選択を実行しなければならない。プレイヤーは、ユニットを前進させることを強制されない。前進しているユニットは、そのフェイズに再び攻撃できない。

16.52 その戦闘に参加して勝利した非砲兵攻撃ユニットのみが前進できる。

16.53 前進しているユニットは、攻撃されたヘクスにのみ前進できる。それらは、そのヘクスに進入するために敵ZOCを無視する。

16.54 ユニットの、戦闘後前進終了時にスタッキング限度を破ることができない。

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

17.0 空軍力

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

17.1 航空ユニットと任務



17.11 ゲームには、2つのタイプの航空ユニットがある。: 戦闘機（カウンター上に「F」と標記）と爆撃機（「B」と標記）である。航空ユニットは、地上ユニットのように「ステップ」を持たず、地上戦闘で損失することはあり得ないが、航空戦闘[17.3]やAA射撃[17.4]からの損失を被る。

デザイン・ノート: 全ての航空ユニットは、カウンター上に航空機のタイプが標記されている。これは、唯一歴史的な興味のためのものであるが、ユニットは航空機のタイプによって制限と無制限の航続範囲についても分化される[17.22]。ソヴィエト軍は、通常は航空組織内に複数の航空機タイプを配備したので、列記されたタイプはそのユニットの代表的なタイプである。

両陣営は、航空任務の内容を相手に欺くための「ダミー」航空ユニットを持つ [17.21]。

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

17.13 プレイヤーは、各ターンの間に望むだけの航空ユニット（準備ボックス内にある）で任務[17.2]を実行できる。航空ユニットは、準備ボックス内でない限り任務に飛行不能である。

17.2 航空任務

17.21 航空ユニットは、2つの航空任務のどちらかを実施できる。妨害[13.0]とCAS[15.1]である。

a. 準備ボックス内の各航空ユニット（本物又はダミー）は、ターン毎に1航空任務を実行できる。

b. 陣営毎に、単一のCASや妨害の任務に最大で3航空ユニット（ダミー航空ユニットを含む）を割り当てることができる。

c. 航空任務を実施している時には、所有しているプレイヤーは自軍航空ユニット（たち）を望む任務ヘクス内に置く。航空機は、ヘクスからヘクスへとマップ上を移動しない。

d. **最大任務**：ターン毎、ヘクス毎に1妨害任務、宣言攻撃毎に1CAS任務。

注意：ソヴィエト軍航空ユニットは妨害任務を実行できないが、ソヴィエト軍戦闘機(F)ユニットは枢軸軍の妨害任務を迎撃できる。

17.22 航続範囲限度

a. 枢軸軍の単発航空ユニットについての任務ヘクスは、友軍補給源、町、都市、一般補給下の大都市から25ヘクスを越えられない。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。

b. 枢軸軍の単発航空ユニットは、以下のタイプである。：Bf109E、Bf109F、Ju87、B534、Cr42、LAR-80、PZL。

c. TB-3とDB航空ユニット[長距離爆撃機]を除くタイプのソヴィエト軍航空ユニットは、友軍のソヴィエト軍補給源、町、都市、一般補給下の大都市から25ヘクスを越えて置くことができない。

d. 航空航続範囲のために使用するヘクスは、ASPの消費によって一般補給下に置くことはできない。

17.23 妨害任務を実行している航空ユニットは、その航続範囲を超過しないどこかに置くことができる。妨害任務に対抗している戦闘機は、航続範囲を超過しないいずれかの任務ヘクス内に置かれる。最初に枢軸軍プレイヤーが全ての妨害任務を置かなければならず、次にソヴィエト軍が対抗する戦闘機を送る。

17.24 CAS任務を実行している航空ユニットと対抗している戦闘機は、航続範囲を超過しない任務ヘクス上にのみ置かれる。CAS任務ヘクスは、宣言攻撃マーカを含んでいるヘクスのみになることができる。攻撃プレイヤーが最初に目軍のCAS任務を割り当て、次に防御プレイヤーが自軍のCAS任務を割り当てる。

注意：防御側のCAS任務は、攻撃側のCAS任務ユニットを含まない任務ヘクス上に置くことができる。

17.25 航空ユニットを、表面を伏せてその任務ヘクス上に置く。その正体と戦力は、航空戦闘[17.31a]が実施されるまで敵プレイヤーに知られない。

17.26 ユニットがターンの任務を完了させるに連れて、飛行済ボックス内に置く。航空戦闘[17.3]又はAA射撃結果[17.4]は、代わりに飛行済、損傷、撃破ボックスに置く原因となり得る。

17.3 航空戦闘

航空ユニットが敵航空ユニットを含むヘクスに移動する時、どちらか又は両プレイヤーが射撃航空ユニットを持つと、これらのユニット間で航空戦闘が発生し得る。もしも、射撃航空ユニットがなければ、航空戦闘はない。

17.31 射撃航空ユニットの決定

a. ヘクス内の両陣営の全航空ユニットを表面に返す。ダミー航空ユニットを取り去る。

b. 射撃ユニット又は任務ユニットを区分けする。全ての妨害任務では、枢軸軍プレイヤーが最初に宣言する。CAS任務では、宣言する最初のプレイヤーは地上攻撃を宣言したプレイヤーである。

1. **任務ユニット** ユニット・タイプ・シンボル「B」を持つ全ての航空ユニットは、任務ユニットである。任務ユニットとし

て指定された航空ユニットは、航空戦闘の間に射撃できない。任

務ユニットの航空戦闘値(ACRs)は、航空戦闘で防御するためにのみ使用される。

2. **多用途戦闘機ユニット** 両陣営のいくつかの戦闘機(「F」ユニット・タイプ)ユニットは、そのACRsに加えてCAS値を所有する。多用途戦闘機が明らかにされたCAS任務では、所有しているプレイヤーは、ただちにこれらの戦闘機が任務ユニットであるか又は射撃ユニットであるかを宣言する。この宣言は変更できない。加えて、大部分の枢軸軍戦闘機ユニットは、多用途妨害ユニットになる妨害値を持っている。枢軸軍戦闘機が存在するいかなる妨害任務においても、枢軸軍プレイヤーは各戦闘機が任務又は射撃に従事しているのかを宣言する。

3. **射撃ユニット** 任務ユニットとして指定されない全ての戦闘機(「F」ユニット・タイプ)ユニットは、射撃ユニットである。もしも、両プレイヤーが任務ヘクス内に航空ユニットを持ち、しかも1つ以上の射撃ユニットが存在すると、次に航空戦闘が発生するかどうかを決定するために航空主導権[17.34]を実施する。

17.32 航空主導権

a. 航空主導権は、航空戦闘で射撃ユニットの配置順番を決定する。航空戦闘の前に、プレイヤー諸氏はどちらの陣営が航空主導権を持つのかを最初に決定する。全ての場合において、射撃ユニットを持つプレイヤー、又は任務を実施している最初のプレイヤー(もしも、両者が射撃ユニットを持つと)は、航空主導権表で解決する。もしも、プレイヤーが射撃ユニットを持たなければ、航空主導権は持てないが、それでも他の航空戦闘状況を決定するために航空主導権表を解決する。

b. 航空主導権の決定

1. サイを1つ振り、航空主導権表を参照する。

2. もしも、航空戦闘なしの結果が示されたら、プレイヤー諸氏は全ての射撃ユニットを自軍の飛行済ボックスに帰還させる。任務ユニットは、その任務を実施する。

3. もしも、一方の陣営が航空主導権を持つとの結果が示されたら、航空戦闘の手順を実施する。

17.33 航空戦闘の実施

航空戦闘は、航空ユニットが他の航空ユニット(任務ユニット又は他の射撃ユニット)を射撃する時に発生する。

a. 航空主導権を持つプレイヤーは、ここで自軍航空ユニットが射撃する敵航空ユニットを選択する。各敵射撃ユニットは、いかなる任務ユニットも攻撃される前に友軍射撃ユニットと交戦しなければならない。もしも、一方のプレイヤーが他方よりも多くの射撃ユニットを持つと、超過射撃ユニットはいかなる敵航空ユニットも「集団で攻撃」できる。複数の敵ユニットによって攻撃される射撃ユニットは、最初の攻撃ユニットのみを射撃できる。

b. 各プレイヤーは、各射撃ユニットについてサイを1つ振り、結果について航空戦闘表を参照する。全ての射撃は同時であると見なされるので、全ての射撃ユニットは結果を適用される前に射撃する。

c. 射撃するためには、射撃ユニットの航空戦闘値(ACR)から目標ユニットのそれを差し引く。次にサイを1つ振り、航空戦闘表上でこの差に一致するコラムを参照する。

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

d. **航空戦闘結果** 航空戦闘表を参照し、プレイヤー諸氏は各戦闘

に航空戦闘結果を適用する。航空戦闘結果によって影響を受けた航空ユニットは、それぞれの航空状態カードに戻る。

- A 帰還したユニットは、飛行済 [Flown] ボックスに行く。
- D 損傷したユニットは、損傷 [damaged] ボックスへ
- X 除去されたユニットは、撃破 [Destroyed] ボックスへ

e. 局地的戦術優位性 もしも、航空主導権の結果が一方のプレイヤーに局地的戦術優位性を認め、しかもそのプレイヤーが戦闘の最初のラウンド後に非交戦状態の射撃ユニットを持つと、そのプレイヤーはそれらの各ユニットについて新たな目標を（制限なしで）選択する。非交戦状態になるためには、射撃ユニットが最初のラウンドに敵対する航空ユニットを航空ユニット状態カードに戻すことを強制していなければならない。航空ユニットのタイプにかかわらず、局地的戦術優位性射撃の目標は応射できない。ここで、新たな各航空戦闘が解決される。

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

ソリテアー・プレイヤーへの注意：この航空システムをプレイするための良い方法が2つある。

1. ダミー航空ユニットは使用しない。全てのユニットは、常時表面に保たれる。各陣営について最良の移動を行うこと。

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

17.4 AA射撃

17.41 航空戦闘手順が完了した後に、生き残っている任務ユニットは資格を持つユニットからAA射撃を受ける[17.42]。AA射撃は、任務ヘクスと全周囲6ヘクスから来る。もしも、これらの7ヘクス内のいずれかのユニットが資格を持つと、AA射撃が発生する。さもなければAA射撃は発生せず、任務ユニットは自身の任務を実施する。任務ユニットに対するAA射撃は、AA射撃表を使用して解決される。

注意：航空輸送任務は、AA射撃を受けない。

17.42 資格

a. 大部分の枢軸軍の戦闘ユニットは、AA射撃についての資格を持つ。以下は、資格を持たない：全ての騎兵ユニットと非ZOC帯を持つユニット（例外：全ての枢軸軍対空砲、小艦隊、海軍のユニットは射撃できる）。

b. 全てのソヴィエト軍の師団（騎兵師団を除く）、HQ、いずれかの規模の対空砲ユニット、海軍ユニット（輸送艦を除く）は、資格を持つ。以下は、資格を持たない：騎兵師団、小艦隊、海上輸送艦、師団規模未満の全てのユニット（上で注記していない限り）。

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

した任務ユニットは、損傷ボックスに行く。撃破された任務ユニットは、撃破ボックスに行く。

重要な注意：友軍と敵のAADRMは、最終AADRMをAA射撃のサイの目に適用するために互いに相殺する前に、+2又は-2を決して越えられない。

例：-1のAADRMを持つ枢軸軍のJu87航空ユニットが1つのソヴィエト軍HQと2つのソヴィエト軍AAユニットの範囲内にあるヘクスに対してCAS任務を実施する。ソヴィエト軍プレイヤーは+3の初期DRMを持つが、+2DRM限度に従って+2に減少させられる。枢軸軍の-1DRMが相殺され、残っている+1DRMがJu87航空ユニットに対するソヴィエト軍AA射撃のサイの目に適用される。

17.44 AA射撃に無事に生き残った任務ユニットは、その任務を実行して飛行済ボックスに行く。

17.5 航空輸送任務—11.7を参照。

18.0 陣地

2つのタイプの陣地がある。：拠点 [strongpoints] と陣地線 [fortified Line] である。拠点は両プレイヤーが使用可能だが、陣地線はソヴィエト軍プレイヤーのみに恩恵を施す。

18.1 共通の特徴

18.11 いかなる友軍非破壊拠点も、それが占めるヘクスを通して敵補給ルートをとることを妨げる。非破壊陣地線ヘクスサイドは、そのヘクスサイドを通して敵補給ルートをたどることを妨げる。友軍補給ルートがヘクス（ヘクスサイド）を通してたどることや、そのヘクス内で（又はそのヘクスサイドを越えて）鉄道変換を行う前に、敵の陣地は破壊されていなければならない。

18.12 いかなるタイプの非破壊敵陣地ヘクスに進入するためにも、追加の1MPがかかる。もしも、そのヘクスに陣地線を含むと、陣地線ヘクスサイドを越える移動には追加のMPがかかる。陣地線と拠点の両方を含んでいるヘクス内では、ヘクスサイドを越えるかどうかにかかわらず追加の+1MPのコストである。道路（いずれかのタイプ）は、この追加コストを無効にしない。

18.13 全ての陣地は、破壊されるまでは友軍ユニットに防御特典を与え続ける。陣地は、敵の師団又は工兵ユニットが自身の工兵フェイズの間に陣地ヘクス内に留まる時に破壊される。

注意：ドイツ軍の装甲師団と自動車化師団が陣地を破壊するためには、陣地ヘクス内で同一装甲師団効果 [と資格を持つ他の集団、5.68cを参照] の資格を持つための十分な構成ユニットを持たなければならない。

18.14 構築中の陣地は、敵戦闘ユニットがそのヘクス内に移動するか通り抜けることによって破壊される。

18.15 蹂躪は、11.42c.2を満たしている限り、完成した陣地ヘクス内に実施できる。

18.2 陣地線

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

18.21 陣地線は、ヘクスサイドの特徴である。もしも、全ての枢軸軍ユニットが陣地線を含んでいるヘクスサイドを越えて攻撃していると、枢軸軍プレイヤーは他の影響に累積して追加の（+1）

をサイの目に加える。もしも、枢軸軍ユニットが1つでも陣地線によってカヴァーされていないヘクスサイドを通して攻撃すると、このDRMは適用しない。

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

18.23 ソヴィエト軍プレイヤーは、陣地線ヘクスの上に拠点

18.24 いったん破壊されたら、陣地線ヘクスは再建できない。

18.3 拠点

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



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

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

18.33 ソヴィエト軍プレイヤーは、ゲーム・ターン毎にソヴィエト軍補充表のサイ振り [7.21] の結果によって認められた数を超えて拠点の構築を開始できない。拠点の補充は、ターンからターンへと累積しない。

18.34 枢軸軍の拠点は、シナリオの指示が構築を認め、しかも工兵ユニット [23.12] がヘクス内に存在しない限り建設できない。

18.35 構築の手順 友軍工兵フェイズの間に拠点を「構築中」[“Under Construction”] 面を表示して置く。構築中の拠点を持つヘクス内に進入するための追加のコストはない。次の友軍工兵フェイズの間に、もしも構築ヘクスがいまだに一般補給下にあると、構築中の拠点を完成面に返す（もしも、そのヘクスが一般補給下でなければ、拠点は構築中で留まる）。構築の過程は、これで完了する。ソヴィエト軍の構築は、工兵によって加速し得る [23.1]。構築は、敵ZOC内でも発生し得る。

注意：シナリオでいったん厳寒天候が発生したら、両陣営の拠点は工兵ユニットを含んでいるヘクス内でのみ構築できる。

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

注意：シナリオでいったん厳寒の天候が発生したら、両陣営の拠点は工兵ユニットを含んでいるヘクス内でのみ構築できる。

18.36 通常の戦闘効果 もしも、防御側ヘクス内に拠点があれば、戦闘のサイの目に (+1) DRMを適用する。加えて、攻撃側は、諸兵連合効果の使用を認められない。陣地線ヘクス内に構築された拠点は、攻撃の方向にかかわらず (+1) DRMのみを認める。

18.37 特別な戦闘効果 ソヴィエト軍の拠点がソヴィエトの友軍都市又は大都市ヘクスの4ヘクス以内の非破壊陣地線ヘクス上に建設される時には、陣地線ヘクスサイドを通して攻撃するために (+2) DRMを適用する [これは、都市から徴募された市民労働者によって縦深に建設された防御施設をあらわす]。もしも、枢軸軍ユニットが1つでも陣地線によってカヴァーされていないヘクスサイドを通して攻撃すると、(+1) DRMのみを適用する。

18.38 非機能HQは、その指揮範囲内の通常のソヴィエト軍拠点の建設を妨げるが、「E」イベントのソヴィエト軍拠点は妨げない [22.25a]。

19.0 鉄道の変換

ソヴィエト連邦は、他の欧州諸国とは異なる軌道を使用していた。

19.1 鉄道ヘクスの状態

19.11 友軍の鉄道ヘクスのみが友軍の鉄道移動と友軍の補給をたどるために使用できる。シナリオのセットアップ指示には、ソヴィエト軍と枢軸軍プレイヤーの友軍鉄道ヘクスが指定されている。

19.12 ソヴィエト連邦の鉄道ヘクス 各ソヴィエト連邦国境ヘクスは、矢印がソヴィエト連邦内の鉄道ヘクスに向けて指している鉄道切断[Railcut] マーカーを受け取るための資格を持つ。ソヴィエト連邦内の全ての鉄道ヘクスは、枢軸軍鉄道堡マーカーが占めるか又はそのヘクスを通過するまではソヴィエト軍プレイヤーにとって友軍なので、シナリオのセットアップ指示ではこれらのマーカーを置くことは要求されない。枢軸軍プレイヤーについては、ソヴィエト連邦内の唯一の友軍鉄道ヘクスは、枢軸軍鉄道堡マーカーの下又はその背後の鉄道ヘクスである。

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

19.2 枢軸軍の鉄道変換

19.21 鉄道ヘクスを変換するために、枢軸軍プレイヤーはユニットがそのヘクスを占めることは要求されない。その代わりに、ターン毎に使用可能な変換ポイントを持つ (シナリオの指示で表示される)。枢軸軍プレイヤーは、以下の鉄道ヘクスを変換するためにこれらを消費する。:



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

注意：ソヴィエト軍の切断マーカーを持つ、以前に変換された鉄道ヘクスは、常に再変換される資格を持つ。

沼地ヘクスや湿地ヘクスは2変換ポイントがかかり、他の全てのヘクスは1変換ポイントである。泥濘、降雪、厳寒の天候の間には、全てのヘクスで2変換ポイントがかかる。枢軸軍プレイヤーが変換ポイントを消費するに連れて、自軍鉄道堡マーカーを移動させることや鉄道切断マーカーを取り去ることにより、ただちに影響下のヘクスを変換する [19.23]。

例外：敵の陣地を含んでいる鉄道ヘクスの変換は、陣地が破壊された後の最初の友軍工兵フェイズになるまでは発生し得ない[18, 11]。

1 9. 2 2 各ターンに、枢軸軍プレイヤーは複数の鉄道線上で鉄道堡マーカ―を前進させるために変換ポイントを消費できるが、単一の鉄道堡マーカ―を移動させるために4変換ポイントを超えて消費することはできない。未使用の変換ポイントは失われ、ターンからターンへと累積することはできない。

1 9. 2 3 枢軸軍プレイヤーは、自軍の鉄道変換量を表示するために、以下のごとく鉄道堡マーカ―を使用する。：

a. 枢軸軍プレイヤーが変換ポイントを消費するに連れて、鉄道堡マーカ―を変換ヘクス内に移動させる。

b. 鉄道堡マーカ―が鉄道分岐点ヘクス（複数の鉄道線が集中するヘクス）に移動して入る時には、枢軸軍プレイヤーは追加の鉄道堡マーカ―を進入するヘクスの各鉄道線の方角に向けて置く。もしも枢軸軍プレイヤーがいまだに使用可能な変換ポイントを持つと、分岐点ヘクスを退出している鉄道線の1つに沿って建設を続行でき、鉄道堡マーカ―を前進させることができる。残っている鉄道堡マーカ―は、変換ポイントの使用可能量の制約の下に、次の枢軸軍工兵フェイズに開始して、望むだけ前進させることができる。

c. 矢印を持たない鉄道切断マーカ―は、それ自体が占めているヘクスが変換されておらず、枢軸軍プレイヤーによって使用不可能であることを表示する。枢軸軍鉄道堡マーカ―が矢印を持たないソヴィエト軍鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時には、鉄道切断マーカ―を取り去る。

d. 矢印を持つ鉄道切断マーカ―は、マーカ―を持つヘクスと矢印の方角内の全てのヘクスが枢軸軍プレイヤーによって使用されるために変換されておらず、ソヴィエト軍プレイヤーによって使用可能であることを表示する。枢軸軍鉄道堡マーカ―が、自身とは逆の方向を矢印が指す「矢印」鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時には、その鉄道切断マーカ―は1ヘクス隣のソヴィエト軍鉄道ヘクスに戻される。「矢印」マーカ―は、矢印を持たない鉄道切断マーカ―を含んでいる鉄道ヘクス、又は矢印が枢軸軍鉄道堡の方角を指している鉄道切断マーカ―を含んでいるヘクスに進入する時にのみ取り去られる。

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

1 9. 3 ソヴィエト軍の鉄道変換

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍工兵フェイズの間にももしもソヴィエト軍工兵ユニットが現在そのヘクスを占めている場合にのみ、枢軸軍の鉄道ヘクスを変換できる[22, 31]。工兵は、そのセグメントの間に戦闘、戦略又は鉄道移動に従事してはならない。もしも上記の条件を満たしていると、ソヴィエト軍プレイヤーは鉄道堡マーカ―を押し戻し（又は前進させ）、その変換を表示するために鉄道切断マーカ―を置くか、又は線路をソヴィエト軍のために機能させるために鉄道切断マーカ―を取り去る。

1 9. 4 鉄道線の切断



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

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

2 0. 0 補充の使用

両プレイヤーは、各自軍工兵フェイズの間に使用可能な補充ポイント(RP s)を消費できる。RP sは、マップ上のユニットを増強することや、ユニット再建チャート上のユニットを再建するために消費できる[7.0 と手順についてはユニット再建チャートを参照]。

2 1. 0 ソヴィエト軍の降伏

戦役の間に包囲された多数のソヴィエト軍部隊が降伏したことは良く知られているが、親衛隊とNKVD部隊[22, 43]や都市内のソヴィエト軍部隊は、しばしばほとんど全滅するまで戦うことになる。

2 1. 1 手順

2 1. 1 1 ソヴィエト軍降伏フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは以下のヘクスを占める各ソヴィエト軍について、降伏チェックを行う。：

a. 非ZOC帯を持たない枢軸軍戦闘ユニットに隣接し、しかも

b. 非包囲下の友軍大都市、港湾、マップ端補給源まで、枢軸軍ユニット又はその対抗されないZOCから解放された、いかなる長さのヘクスのラインもたどれない。

デザイン・ノート：孤立したソヴィエト軍ユニットは、常に降伏の危険性を有する。MSUsと補給集積所のみが、ユニットを一般補給下又は緊急時補給下に保つことができる[11×17カード上のソヴィエト軍降伏表を参照]。

2 1. 1 2 ソヴィエト軍降伏表を参照し、各適格ヘクスについてサイを振る。適用可能な全てのDRMsによってサイの目を修正する。もしも、修正後のサイの目が降伏の結果であれば、そのヘクス内の全てのソヴィエト軍ユニットが取り去られて除去ボックス内に置かれる。もしも、結果が効果なしであれば、ソヴィエト軍ユニットはそのヘクス内に留まる。

2 2. 0 ソヴィエト軍の特殊ユニット

2 2. 1 ソヴィエト軍機能HQ

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



2 2. 1 1 各ソヴィエト軍HQは、4ヘクスの指揮範囲を持つ。この範囲は、地形や敵ユニットとそのZOCを考慮せずにたどられる。範囲をカウントする時には、HQユニットによって占められたヘクスはカウントしない。>>各HQは、ステップ損失の目的においては1ステップとしてカウントする。各HQは、鉄道又は海上輸送によって輸送されているときに1スタッキング・ポイントとしてカウントされる場合を除き、ゼロのスタッキング値を持つ。

2 2. 1 2 機能HQカウンター上に記載された指揮値は、ゲーム・ターン中に全て実行可能な3つの機能を持つ。これは、以下を表示する。：

a. 1つの自動車化移動フェイズ[10.24c]の開始時に機能HQが移動のために活性化させることができる非自動車化ユニットの数。HQ自体（又は他のHQユニット）は活性化できず、騎兵は活性化

できない[騎兵はすでに移動することが認められているため]。活性化させるためには、ユニットが活性化HQの指揮範囲内に存在しなければならない。ソヴィエト軍親衛隊は、HQの指揮値 [22. 41] によって認められた数に加えて活性化される。活性化されたユニットの上に活性化 [Activated] マーカーを置くこと。

b. ソヴィエト軍対応フェイズ [14. 11b] の間に各機能HQによって移動させる資格を持つ自動車化ユニット（繰り返すが、指揮範囲内のもの）の数。

c. 単一のセグメントの間に機能HQの範囲内で資格を持つ戦闘ユニットの上に「追加退却」[“Additional Retreat”] 又は「退却不可」[“No Retreat”]マーカーを置くことができる数 [14. 3 と 15. 58] 。

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

2.2.13 指揮値は、ターンからターンへと累積できず、又は他のHQに貸し与えることができない。航空ユニットは、HQの指揮値を妨害し得る [13. 24]。

2.2.14 機能HQは、HQと共にスタックした複数のソヴィエト軍砲兵ユニットに宣言攻撃へ支援を提供することを認める[チャートと表カード上の砲兵支援を参照]。

2.2.2 非機能HQs

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

2.2.22 指揮範囲の重複

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

b. もしも複数の非機能HQsの指揮範囲が重複すると、各非機能HQによってカヴァーされた各ヘクスを包含する、拡大された非機能指揮範囲が創出される。拡大された非機能指揮範囲には、22. 25（22. 25g 移動制限の第2センテンスを除く）の非機能の全制限を適用する（全ての非機能HQsは、それでも移動することを認められる）。拡大された非機能範囲内では、各移動フェイズの間に移動できる資格を持つユニット数を決定するため、含まれる全ての非機能HQsの最低回復レベルを使用する。

2.2.23 ソヴィエト軍HQは、以下の時に非機能面に置かれる。：

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

2.2.24 非機能HQは、以下を行うことができない。：

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

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

a. 新たな通常の拠点を置くことはできないが、「E」の拠点を置くことはできる。「構築中」面の拠点は、完成することができる。

b. 架橋ユニットを置くことができず、又はもしもすでに置かれていたら、配置変更させることができない[ただし、もしも敵ユニットがそのヘクスに進入したら、取り去らねばならない]。

c. ソヴィエト軍航空ユニットはCAS任務を実施できないが、ソヴィエト軍戦闘機ユニットは枢軸軍の妨害とCAS任務を迎撃できる。

d. 特定の戦闘に、1つまで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ができる。例外：ソヴィエト海軍ユニットは、この制限から外れる。

e. NKVDユニットは、もはや町、都市、大都市を占めている時に退却不可を与えない。

f. その移動を非機能HQの指揮範囲外で開始するいかなるソヴィエト軍地上戦闘ユニットも、自由にその指揮範囲に進入して移動できる。いったんそのようなユニットが非機能HQの4ヘクス以内で移動を停止すると、移動制限を被るようになる。

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

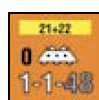
注意：非機能HQを移動させることは、致命的なことになり得る。なぜならば、4ヘクスの指揮範囲がそれと共に移動するからである。指揮範囲が移動することにより、もしもそうしなければ拘束されたままのユニットを移動のために解放できる。

2.2.26 機能状態の回復

a. 方法1 シナリオの指示によって禁じられていない限り、ゲーム・ターン中間フェイズの間にソヴィエト軍プレイヤーは望む各非機能HQについてサイを振る。もしも、サイの目がHQの回復値よりも大きければ、非機能状態に留まる。もしも、サイの目がHQの回復値以下であれば、ただちにHQを機能面に返す。ソヴィエト軍プレイヤーは、活性化ボックス内の非機能HQについてもサイを振ることができる。未使用の回復値は、ターンからターンへと蓄積できず、又は他のユニットに譲渡できない。

b. 方法2 シナリオの指示によって禁じられていない限り、ゲーム・ターン中間フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーはシナリオ・マップ地域内の1非機能HQを解散することを宣言できる。ターン毎に1非機能HQまで解散させることができる。HQ解散の宣言は、そのHQの回復のサイ振りの代わりに行われなければならない[サイ振りに失敗したからといって、そのHQを解散することはできない]。解散したHQは、マップから取り去られて基幹ボックス内に置かれる(非機能状態で)。枢軸軍プレイヤーは、解散した非機能HQ毎に1VPsを得点する。

2.2.3 装甲列車



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

2.2.31 装甲列車は、友軍の連結した鉄道ヘクス上のみを、タ

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

2.2.3.2 装甲列車は、それが占めるヘクスを通してのいかなる枢軸軍のLOCも遮断する。装甲列車は、ユニットを牽引することや輸送はできない。装甲列車は、移動や戦闘の目的においては「装甲」タイプ・ユニットではない。装甲列車は、装甲列車RPsからのみ再建できる。

2.2.4 ソヴィエト軍の親衛隊とNKVD



2.2.4.1 ソヴィエト軍親衛隊 ソヴィエト軍自動車化移動フェイズの間に、ソヴィエト軍プレイヤーは範囲内の機能HQ毎に1親衛ユニットを活性化できる。この活性化は、HQの指揮値によって認められた活性化に加えられ、たとえもしも妨害が指揮値をゼロに減少させていても認められる [13.24a]。

注意: 非機能ソヴィエト軍HQは、親衛隊の活性化が認められない [22.24b]。



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

注意: 非機能HQは、NKVDの退却不可の効果は無効にする [22.25e]。

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

2.2.4.4 自動車化NKVDユニットは、対応移動を実施でない。

デザイン・ノート: NKVDユニットは軍の指揮下になかったため、このような戦術的柔軟性を認めるドクトリンは存在しなかった。

2.2.5 ソヴィエト軍のUR/MGユニット

ソヴィエト軍のUR (Ukrepyonni Raion) ユニットの、HQ配下の機関銃部隊の集団や種々の要塞防御部隊から構成される要塞化地域コマンドをあらわす。機関銃 (MG) 大隊は、しばしば要塞や国境の警備隊に付属したが、URユニットが所持していたHQの要素が欠けていた。

2.2.5.1 全てのUR/MGユニットは、確認状態と未確認状態のモードを持つ。カウンター裏面は未確認モードをあらわし、ユニットの数値が分からない。UR/MGユニットは、通常はその未確認モードでマップ上に置かれる。ユニットの数値を表示するカウンターの表面は、確認モードである。UR/MGユニットは、ソヴィエト軍移動フェイズ [11.6] 又は戦闘の間 [15.54] に、ソヴィエト軍プレイヤーによってその確認面に返される。ゼロ戦力のUR/MGユニットは、確認面に返された時にただちにマップから取り去

られる。

2.2.5.2 未確認状態のUR/MGユニットは移動できないが、各未確認UR/MGユニットはZOCを及ぼす。これらは戦闘ユニットで、補給制限とソヴィエト軍の降伏を彼る。

2.2.5.3 マップ上への配置 カウンター内容物の全てのUR/MGユニットを不透明の容器の中に入れる。シナリオの指示によって異なる指定がされない限り、これらは無作為に未確認状態で指定されたシナリオ・セットアップ・カードの開始時又は増援セクションに置かれる。超過したUR/MGユニットは、未確認面で脇に置かれ使用されない。

2.2.5.4 いずれかの理由によってマップから取り去られたUR/MGユニットは、不透明の容器内に戻さない。その代わりにソヴィエト軍ユニット再建チャート上に置き、通常の補充過程を通してプレイに復帰する。



2.2.6 ソヴィエト軍の民兵

黄色のユニット・タイプ・ボックスを持つ全てのソヴィエト軍ユニットは、民兵ユニットである。民兵ユニットは通常の戦闘ユニットとして機能するが、いくつか異なる点がある。

2.2.6.1 歩兵や騎兵のユニット・タイプ・シンボルを持つ民兵ユニット(ゼロ戦力ユニットを除く)は、補充フェイズ[7.22b]の間にIタイプの補充ポイントに変換され得る。未確認状態の民兵ユニットは、その確認面に返されるまでは変換され得ない。



2.2.6.2 未確認状態の民兵 シナリオの指示によって明示されない限り、セットアップの間にカウンター内容物の全てのソヴィエト軍未確認状態民兵ユニットは、不透明の容器内に入れられて、シナリオ・セットアップ・カード上の配置のために無作為に引かれる。超過した民兵ユニットは、未確認面で脇に置かれ使用されない。未確認状態の民兵ユニットを、その未確認面で置く。未確認状態のUR/MGユニット[22.51]と異なり、ソヴィエト軍移動フェイズの間にソヴィエト軍プレイヤーによっては返され得ない。その実際の戦力は、戦闘の間のみ明らかにされ得る。

デザイン・ノート: 民兵の行動は闇雲で無軌道であった。ソヴィエト軍の司令官たちは、しばしば彼らの民兵ユニットが戦闘でどのように行動するのを知りようがなかった。

2.2.6.3 いずれかの理由のためにマップから取り去られた未確認状態の民兵ユニットは、不透明の容器内に戻さない。その代わりに、ソヴィエト軍ユニット再建ボックスの再建不可ボックスに置く。

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

2.2.6.5 民兵ユニット(黄色のユニット・タイプ・ボックス)は、再編され得ない。

2.2.7 Zapユニット



これらは、基本的には訓練部隊である。1941年の間、枢軸軍部隊の先鋒から東方へ逃れた、個々の兵士や小集団を集結させたこれらのユニットも集成部隊として従事した。これらは大まかに編成された多数の人員を

有すことになったが、重火器はほとんど持っていなかった。危機的な状況の中では、最前線任務への投入を強制されることもあり得た。

22.71すでにマップ上で一般補給下の町、都市、大都市にあるZapユニットは、現在基幹ボックス内でタイプIの補充を必要としているユニットを再創出するために使用できる。補充フェイズの間にマップからZapユニットを取り去り、Zapユニットの元の位置に再建ユニットを置く（スタッキング限度を超過しない配置）。「1GT移動不可」[Do Not Move One GT]マーカーを置く。ソヴィエト軍工兵フェイズの間に、そのマーカーを取り去る。

22.72 Zapユニットは、資格を持つ減少状態のマップ上ユニットにタイプIの1補充ステップを提供することができる。減少状態ユニットは、移動できない。「1GT移動不可」マーカーを上にも置く。減少状態のユニットは、ゲーム・マップ上のいかなる位置でもよく、敵ZOC内でも構わず、補給をたどるの必要はない。減少状態ユニットを含んでいるヘクス内へZapユニットを移動させ、（十分なMPsを持たなければならず、超過スタッキングは不可）。減少状態ユニットを1ステップだけ増加させ、Zapユニットを基幹ボックス内に置く。

22.73 Zapユニットは、補充ステップとして使用されたか、戦闘で除去されたか、降伏したかにかかわらず、常に基幹ボックス内に置く。これらのユニットが補充フェイズの間に再建される時には、活性化ボックス内に置くこと。

注意：Zapユニットは、ソヴィエト軍プレイヤーに多用途ユニットを提供する。これらは弱体な1ステップ・ユニットとして戦闘に投入でき、又は恐らくマップ上のタイプIRPsとしてより有効に使用することができる。

22.8 ソヴィエト軍の守備隊

22.81 守備隊ユニットは、ソヴィエト軍のセットアップ・カード上、又はソヴィエト軍の予備役兵[8.4c]の配置によって、そのように指定されている。守備隊ユニットは、解放されるまでは自身の守備ヘクスから移動できない。守備隊は、ヘクス単位を基本に解放される。いったん守備隊ヘクスが解放されたら、そのヘクス内の全ての守備隊ユニットが解放され、もはやその位置にいかなるユニットも保持しておく必要はない。

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

- ヘクスが攻撃されるか、又は
- ヘクスが非一般補給下と判定されるか、又は
- 敵ユニットが移動して隣接するか、又は
- ソヴィエト軍補充表上の「R」の結果によって解放されるか[7.26b2]、又は
- シナリオの指示に列記された解放日によって解放される。

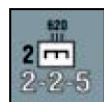
注意：守備隊ヘクスをマークするために使用可能な守備隊ヘクス・マーカーの数には限りがあり、特に守備隊と非守備隊ユニットが一緒にスタックしているヘクスがある。これらのマーカーを自作した方が良いでしょう。

22.9 ソヴィエトのパルティザン

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

23.0 その他の特殊ユニット

23.1 工兵



23.11 ソヴィエト軍工兵ユニットは、それを受け取る同一のゲーム・ターンの間に完成した拠点を置くことができる[18.35]。ソヴィエト軍工兵フェイズの間に、完成した拠点マーカーをいずれかの一般補給下の工兵の下に置くこと。その工兵は、ソヴィエト軍セグメントの間に戦闘に従事していたり、戦略又は鉄道移動を実施していたり、あるいは鉄道ヘクスを変換してはならない[19.3]。シナリオ内でいったん厳寒の天候が発生したら、そのヘクス内に拠点を配置するためにソヴィエト軍工兵が存在していなければならない。その工兵は、ソヴィエト軍セグメントの間に戦闘に従事していたり、戦略又は鉄道移動を実施していたり、あるいは鉄道ヘクスを変換してはならない[19.3]。ソヴィエト軍工兵ユニットは、そのヘクスを占めている場合にのみ、ソヴィエト軍工兵フェイズの間に枢軸軍の鉄道ヘクスを変換できる[19.3]。

23.12 枢軸軍工兵ユニットは、枢軸軍の拠点を設置するために常に必要とされる。その工兵は、枢軸軍セグメントの間に戦闘に従事していたり、戦略又は鉄道移動を実施していたりしてはならない。拠点を構築するためには、工兵と同一のヘクス上に構築中面を上に向けて置くこと。もしも工兵がそのヘクス内に存在すると、次の友軍工兵フェイズの間に完成面に返す。

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

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

23.2 架橋ユニット

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



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

23.22 両プレイヤーは、現在橋梁がない河川又は大河川ヘクスサイドを越える、あるいはマップ上に印刷された橋梁が破壊されたヘクスサイドを越えるために自軍架橋ユニットを使用できる。

注意：ソヴィエト軍非機能HQは、橋梁の設置と移動を制限し得る[22.25b]。

a. 移動しない架橋ユニットは、取り去られ、又は建設のために再設置される。架橋ユニットが再移動又は再配置できる回数に制限はないが、ターン毎に1度のみこれを行える。必要がない時には（長時間が経過した後でさえも）、架橋ユニットはマップ外に保持できる。プレイヤーは、決して橋梁の建設を強制されない。

b. 橋梁建設は、一般補給下のいずれかのヘクス上で開始できる。建設ヘクスには、他の架橋ユニット又は非破壊橋梁を含むことはできないが、破壊橋梁（マップ上に印刷された）を含むことはできる。完成した時に、ユニットは架橋ユニットを越えて対岸ヘクス（道路で導かれた）に道路移動率で移動を継続でき、その間、元の橋梁の修理手順を継続する[プレイ・ブックを参照]。道路補給ルートも、このような架橋ヘクスサイドを越えて継続できる。いったん印刷された橋梁が修理されたら、架橋ユニットを取り去る。

c. それ自身が一般補給下である資格を持たないヘクスは、もしも補給決定フェイズの間にASPが消費され[6. 53]、しかも友軍戦闘ユニットが配置ヘクスを占めていれば、一般補給下に置くことができる。いったん橋梁が建設されたら、戦闘ユニットは移動して離れることができる。橋梁ユニットは、このヘクス内に無期限に留まることができ、たとえ後に非補給下と判定されても橋梁（道路）として完全に機能する。

d. 補給決定フェイズの間に、建設中[Under Construction]面を上に向けて架橋ユニットを置く。建設中の橋梁は、移動には効果を持たない。

23. 23 架橋ユニットは、両面ユニットである。表面は架橋ユニット面（又は完成面）である。裏面は、建設中面である。

a. 架橋ユニットを、架橋するヘクスサイドに隣接させて置く。配置又は矢印が示すヘクス内には、敵ZOCが及んでいてはならない（対岸又は隣接ヘクスとは、河川の反対側のヘクスである）。この目的のために、配置ヘクス内の友軍戦闘ユニットは、そのヘクス内への敵ZOCを無効にする。

b. もしも、架橋ユニットが河川ヘクスサイドに隣接して置かれると、補給決定フェイズの終了時に架橋ユニットを完成面に裏返す。

注意：経験豊富なプレイヤーは、完成面の架橋ユニットを架橋する河川ヘクスサイドの隣接ヘクスに置くことで、この手順を「省略」することができる。

c. もしも、橋梁が大河川に架かっていれば、友軍工兵フェイズの間に建設が完了する（現行の移動と自動車化移動フェイズの間には使用できない）。

d. もしも、配置と指し示したヘクスの両方がいまだに友軍のもので、しかも敵ZOCが及んでいなければ（無効にされていない限り）、完成した時に架橋ユニットを完成面に裏返し、矢印を架橋ヘクスサイドに向ける。

23. 24 いかなるターンにも、マップ毎に2つまでの友軍架橋ユニットを使用できる。

23. 25 架橋ユニットは非戦闘ユニットであり、防御戦力を持たない。もしも、そのヘクス内の他のユニットが退却を強制されると、橋梁は取り残される。敵ユニットがそのヘクスに移動して入る時に取り去られる。取り去られた架橋ユニットは、未来の友軍移動フェイズの間に資格を持つマップ上のいずれかのヘクスに置くことができる。

23. 3 小艦隊



23. 31 小艦隊 [Flotillas] は、友軍の移動フェイズと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。対応移動フェイズの間には移動できない[これらは、HQの情報伝達体系に連携していないので]。これらは枢軸軍の航空妨害を被り、連結した運河、大河川、沿岸、海上ヘクスに沿って移動する。小艦隊は、敵ZOC内に移動できるが通り抜けることはできない[敵ZOCは大河川や海上ヘクスサイドを越えて伸びないことを忘れないこと]。

23. 32 小艦隊は、自身が占めるヘクスを通しての相手陣営のLOCを遮断する。小艦隊は、地上ユニットを輸送できない。小艦隊は、全ての戦闘と蹂躪の結果を被る。

23. 33 小艦隊は、大河川の自身と同じ河岸側で自動車化ユニットによって蹂躪され得る[陸上ユニットは小艦隊を「襲撃」できないが、河岸からそれを射撃することはできる]。沿岸ヘクス内の小艦隊も蹂躪され得る。

23. 34 戦闘での小艦隊

a. 小艦隊は通常に戦闘に参加できるが、嵐のターンの間には攻撃できない。もしも、嵐の天候が発生したら、海上又は沿岸ヘクス上の小艦隊を取り去り（天候決定フェイズの間に）、その許容移動力内の最寄りの友軍港湾に置く。もしも、そのような港湾がなければ、ユニットは再配置されない。どちらの場合においても、ターンの残りについては、静止状態で留まる（戦闘後後退はできる）。河川上の小艦隊は、再配置されない。全ての小艦隊は（再配置したか否かにかかわらず）、天候決定フェイズの終了時に1GT移動不可マーカを受け取る。

b. 単独で攻撃又は防御している小艦隊は、防御砲兵支援を受け取れない。

c. **退却** 小艦隊は、全海上ヘクスに退却できる。シナリオ内で最初の降雪又は厳寒の天候状況が振られた後には退却不可となり、退却を強制される小艦隊は除去ボックス内に置かれる。

d. 陣地ヘクス内で単独で防御している小艦隊は、陣地DRMを受け取らない。

e. 枢軸軍の小艦隊は、AA能力を持つ。

23. 4 超重砲兵

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



23. 41 移動制限

a. 鉄道移動[11. 1]。

b. 連結した一級道路又は高速道路ヘクスに沿って、全ての天候状況の間にヘクス毎に1MPの移動率で。戦略移動は、全ての条件が満たされる時に使用できる[11. 3]。

c. 連結した二級道路ヘクスに沿って、乾燥の天候ターンにのみ、ヘクス毎に1MPの移動率で。泥濘の天候ターン又は泥濘の遅延ターンの間には、移動は認められない。戦略移動は、二級道路に沿っては使用できない。

23. 42 ソヴィエト軍超重砲兵 当時のソヴィエト軍は、超重砲兵に戦術射撃支援の役割を押しつけていた。ソヴィエト軍超重砲兵は、以下の例外を除いて通常のソヴィエト軍砲兵ユニットと同様に機能する。:

a. 移動制限 [23. 41]

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

c. ソヴィエト軍の鉄道砲兵ユニットは、機動と射撃の両方のモードを持ち、枢軸軍の鉄道砲兵と同様にモードを変更する[23. 43a, b]。

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

注意2：ソヴィエト軍鉄道砲兵は、全ての面でソヴィエト軍超重砲兵として扱われる。

23.43 枢軸軍超重砲兵（鉄道砲兵を含む）は、若干機能が異なる。

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

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

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

d. 枢軸軍超重砲兵ユニットは、攻撃毎の4砲兵ユニットの限度に対してはカウントしない。各超重砲兵ユニットは、防御ヘクスが都市、大都市、陣地線、拠点の地形を含むいずれかの組み合わせから成る場所でのみ、攻撃にその支援戦力とDRMを提供する。

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

23.44 両陣営の超重砲兵ユニットは、再建できない。

23.5 ロケット砲兵

23.51 ロケット砲兵のユニット・タイプ・ボックスを載せている全てのソヴィエト軍砲兵ユニットは、攻撃している時にのみその支援戦力を使用できる。加えて、これらのユニットは、更に攻撃支援戦力のみであることを強調するため、支援戦力の後に「A」も持つ。

23.52 枢軸軍の化学 [Entgiftungs] ロケット砲兵ユニットは、攻撃している時にのみその支援戦力を使用できる。他の全て枢軸軍ロケット砲兵（ネーベルヴェルファール）ユニットは、その支援戦力を攻撃又は防御の両方に使用できる。

24.0 連隊代替カウンター

枢軸軍プレイヤーのみが連隊代替カウンター（RSCs）を使用できる。RSCsは、統合[24.4]、戦闘損失[16.24と16.4]、マップからの退出[10.55]の後に常に再使用できる。

24.1 国籍

各ゲームは、ドイツ軍RSCsを含むことになる。いくつかのゲームは、枢軸同盟軍部隊のRSCsを含むことになる。

24.2 ステップとRSCs

24.21 ドイツ軍歩兵師団の各ステップは、1連隊代替カウンター（RSC）に相当する。完全又は減少戦力のドイツ軍の歩兵、山岳、保安、軽師団は、最後のステップを除く全てをRSCsとして分遣する資格を持つ。

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

24.22 枢軸同盟軍歩兵師団または旅団の各ステップは、適切な国籍の1枢軸同盟軍RSCに相当する。完全又は減少戦力の枢軸同盟軍の歩兵、山岳、保安、軽師団又は旅団は、最後のステップを除く全てをその国籍のRSCsとして分遣する資格を持つ。

24.3 分遣

ターン毎に1つ以上の適切な国籍のRSCsを、資格を持つドイツ軍又は枢軸同盟軍ユニットから分遣することができる。ユニットは、ソヴィエト軍ZOC内にいることができる。分遣は、師団の移動の前に発生する。分遣されたRSCsは、MPコストなしで分遣したユニットを含んでいるヘクス内に置かれる。RSCは、それを分遣した師団と同一の補給状態でプレイに登場する。

24.31 通常のRSCs これらは（1-2-5）戦力で、いずれかのドイツ軍（又はSS）歩兵タイプ・ユニットを1ステップ減少させるか、又は枢軸軍基地ユニットを解散することで創出される[6.95]。

24.32 強力なRSCs これらは（2-2-5）戦力で、ドイツ軍（又はSS）歩兵タイプ・ユニットが2攻撃戦力ポイントの損失を生じるステップを損失する時にのみ創出される。

例：完全戦力面でステップ損失マーカーを持つドイツ軍7-8-5歩兵師団がRSC創出のために選択される。ステップ損失マーカーを持つため、師団の現行の攻撃戦力は5である。RSCを創出するために師団を1ステップだけ減少させる時に、ステップ損失マーカーが取り去られ、師団は4-4-5の減少戦力面に裏返され、1攻撃戦力ポイントの減少となる。認められる唯一のRSCは、通常の1-2-5RSCである。

24.33 どちらのドイツ軍RSCタイプも、再統合される時にドイツ（又はSS）国籍の歩兵又は保安タイプのユニットにステップを回復させることができる。

24.34 枢軸軍プレイヤーは、強力なRSCが認められる場所で通常のRSCを選択できる。

24.35 枢軸同盟軍のRSCs もしも使用可能であれば、枢軸軍プレイヤーはドイツ軍ユニットと同様に、これらを枢軸同盟軍の歩兵、山岳、保安、軽師団又は旅団にのみ使用できる。枢軸同盟軍のRSCsは、ドイツ軍ユニットのために使用できず、ドイツ軍RSCsは枢軸同盟軍ユニットのために使用できない。

24.4 再統合

資格を持つユニットは、同一国籍のRSCsと再統合できる。同一ヘクスを占めるユニットと1つ以上のRSCsは、友軍の移動、対応、自動車化移動フェイズの終了時に統合する（超過スタッキングをカウントする前に）。再統合には、いかなるMPsもかからない。資格を持ついかなる減少状態ユニットも、その元の完全戦力のステップ段階まで同一国籍のRSCsと再統合できる。増強されたユニットは、そのヘクス内で統合している全てのユニットの最低の補給状態であると見なされる。RSCsは、基幹又は除去ボックス内のユニットを創出するために再統合することはできない。

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

24.5 独立創出

ドイツ軍の各タイプIRPは、ドイツ軍1-2-5RSC1個を創出できる。RSCは、通常の増援としてプレイに登場する。

25.0 勝利方法

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

25.1 勝利ポイント

VPsは、一定のマップ位置の支配、敵のHQ、親衛隊、装甲、砲兵のステップ損失並びにプレイヤーが行う一定の活動によってもたらされる。実際に得失されるVPsの数は、各シナリオの勝利ポイント・スケジュールに列記される。枢軸軍プレイヤーのみがVPsを受け取る。ソヴィエト軍プレイヤーによって「得点された」VPsは、枢軸軍の合計から差し引かれる。

25.12 位置についてのVPsは、枢軸軍戦闘ユニットによって土地が占領又は支配[3.2]された瞬間に得点される。枢軸軍のVP合計に占領のVPsを加えること。もしもその土地が後にソヴィエト軍戦闘ユニットによって奪回されると、枢軸軍のVP合計から現行VP値を差し引く。

25.13 減少戦力でシナリオを開始している親衛隊や装甲タイプのユニットは、その「損失した」ステップがVP合計にカウントされている可能性がある[プレイ・ブックのシナリオの指示を参照]。シナリオのプレイ過程の間に失われたステップのみが、VP合計にカウント可能である [16.25]。

25.14 枢軸軍プレイヤーが「負」のVP合計を持つ可能性もある。

4.2 プレイのシーケンス

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

A. 戦略セグメント

1. 天候決定フェイズ
2. 補給決定フェイズ
3. 補充フェイズ
4. 増援と撤退フェイズ
5. 航空準備フェイズ
6. 枢軸軍航空妨害フェイズ

B. 枢軸軍プレイヤー・セグメント

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

C. ソヴィエト軍プレイヤー・セグメント

1. 自動車化移動フェイズ
2. 枢軸軍対応フェイズ
3. 戦闘フェイズ
4. 移動フェイズ
5. 工兵フェイズ
6. ソヴィエト軍降伏フェイズ

D. ゲーム・ターン記録中間フェイズ

Game Credits

Designer: Vance von Borries

Developer: Tony Curtis

Art Director: Rodger MacGowan

Game Map Art: Todd Davis

Game Counter Art: Rodger MacGowan, Mark Simonitch

Rulebook and Charts Layout: Mark Simonitch

Research: Vance von Borries, Thomas F. Burke

Additional Research: Ed Rains

Playtesting: Jim Broshot, Thomas Buettner, Kevin Conway, Tony Curtis, Richard Diem, Rob Kirchubel, Mark Mazer, Ed Rains, Vance Von Borries, Frank Snider, Richard Vohlers.

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

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

INITIAL PROOFREADERS: Hans Korting and Vance Von Borries

FINAL PROOFREADERS: Tony Curtis, Hans Korting

Barbarossa : Crimea [2010 GMT Games,LLC]

[翻訳 : 松谷健三 2015.3.15]