

WW : Barbarossa to Berlin 1942 : 「運命の蝶番」(選択シナリオ名「ブラウ作戦からベルリンまで」)

ゲームは、両プレイヤーによるターン 6 (1942 年夏季) 開始時の命令についてのサイ振りから始まり、ターン 18 (1945 年夏季) の終了までの合計 13 ゲーム・ターン、あるいは連合軍又は枢軸軍が自動的勝利の得点を挙げるか、あるいは一方のプレイヤーが投了するまで続く。

初期 V P 段階：枢軸軍が 14VPs

以下の\*イベント・カードはすでにプレイされており、ゲームから取り去られていることになる。：プレイされて取り去られた全ての\*イベント・カードは、このシナリオのプレイ中に行われるいかなる前提要件又は他のイベントの制限又はマップ・プレイをも満たすために**プレイされたものと見なされる**。

**枢軸軍**(合計で 12 枚の電撃戦カードを取り去る)：13 枚の電撃戦カードがイン・プレイで残っている。

電撃戦デッキ：1、3～4、6～9、13、16～17、22、23

**連合軍**(合計で 9 枚の電撃戦カードを取り去る)：16 枚の電撃戦カードがイン・プレイで残っている。

電撃戦デッキ：2、5、7、9、11、13～14、19、24

初期手札：各プレイヤーは、7 枚のカードを引く。連合軍の初期カード引きには、カード # 4 (ソヴィエト軍の増援) を含まねばならない。枢軸軍の初期手札には、カード # 14 (「ブラウ作戦」) を含まねばならない。自身の手札を見た後に、連合軍プレイヤーは「マリガン」(引き直し)を要求し、自身の手札から**4 枚まで**(強制的なカードを含む)を捨て札できる。捨て札は、手札が 7 枚に満たされるまでデッキから補充される。連合軍プレイヤーがマリガンを実施した後に、枢軸軍プレイヤーは同様の手順を行うが、**2 枚までのカードのみ**を捨て札 & 補充できる。捨て札は、捨てられた後も内容を明らかにしない。次に、プレイヤー諸氏は最初のゲーム・ターン (1942 年夏季) についての自軍の命令のサイを振り、「ヒトラーの指揮権掌握」がすでにプレイされているので枢軸軍はサイの目に + 2 を加え、以降は通常のターン・シークエンスに従う。1942 年夏季 (ターン 6) の「戦略カード引きフェイズ」の間に、各プレイヤーは総力戦カードを電撃戦デッキからの非永久捨て札と共にデッキに入れてシャッフルすることに注意。最初の総力戦手札のために、連合軍は残っている**電撃戦カードからいずれか 1 枚**を抜き出すことができる。枢軸軍は通常の「総力戦」カードと同様に、残っている**電撃戦カードからいずれか 1 枚**を抜き出すことができる。

初期マーカー：「工業疎開」ターン 2、「米軍の増強」ターン 4、「シュペーア」ターン 4、「武器貸与法」ターン 5、「総力戦」ターン 6、「工業疎開 - 戦車軍」ターン 6、「工業疎開 + 1 カード」ターン 10、パルティザン・マーカー：Pinsk

使用可能 G E 陣地：2 個「大西洋の壁陣地 1」

使用可能 S U 陣地：2 個「陣地マーカー」

**中立国セットアップ**：1941 年 BtB ターン 1 の初期セットアップと全く同じ。

**枢軸軍のセットアップ**：

除去ボックス：1 個装甲軍団

予備ボックス：3 個独軍歩兵軍団、3 個独軍装甲軍団、2 個ルーマニア軍団、1 個ハンガリー軍団

西部戦線：1 個独軍歩兵軍団を以下に：Oslo、Trondheim、Bergen、Holland、Brest、Ruhr

占領下のフランスのどこかにスタックせずに：（独第1軍）＆（独第7軍）

西方の壁陣地1を Stuttgart & Saar に、1個独軍装甲軍団を Munich に

**南方戦線：**1個イタリア軍歩兵軍団を以下に：Genoa、Trieste、Zagreb、Albania、Buerat、Hellfire Pass、Buq Buq、Naples、Taranto、Palermo、1個ブルガリア軍団を以下に：Sofia、Salonika、Plovdiv、枢軸軍はリビアのすべてを支配している。

Mersa Matruh：（アフリカ装甲軍）＆イタリア機械化軍団

Budapest：ハンガリー第3軍

Belgrade：1個独軍歩兵軍団＆1個ハンガリー歩兵軍団

Athens：1個独軍歩兵軍団 Crete：1個独軍歩兵軍団

**東部戦線：**枢軸軍は、自軍ユニットの主戦線から西のソヴィエト連邦の全てを支配している。注意：*Kholm-Demyansk* は、枢軸軍の支配下。

**注記されていない限り、全てのユニットは独軍：**

Luga：第18軍、Novgorod：（第16軍）＆（1個歩兵軍団）、Vyazma：陣地1、第9軍、Rzhev：陣地1（第3装甲軍）、Minsk：1個歩兵軍団、Bryansk：第4軍、Pskov：1個装甲軍団、Orel：陣地1、第2装甲軍、Kursk：（第2軍）、ハンガリー第2軍＆第4装甲軍、Kiev：1個歩兵軍団、Poltava：イタリア第8軍、Dnepropetrovsk：ルーマニア第3軍＆ルーマニア第4軍、Perekop：1個ルーマニア軍団、Kharkov：第6軍、Stalino：第1装甲軍、Melitopol：第17軍、Kerch：（第11軍）

**連合軍のセットアップ：**

**永久除去：**2個英連邦軍団、ソヴィエト機械化南西正面軍

**除去ボックス：**13個2 - 1 - 3ソヴィエト歩兵軍＆2個打撃軍（第1打撃軍＆第2打撃軍）

**予備ボックス：**2個英連邦軍団、4個ソヴィエト軍2 - 1 - 3歩兵軍

西側連合軍：中東は、中立国のトルコを除いて全て連合軍が支配している。全3個の橋頭堡は、侵攻配置に使用可能。

Alexandria：1個英軍団、Basra：1個英軍団、El Alamein：（1個英連邦軍団）＆砂漠軍

**ソヴィエト軍部隊：**

注意：「歩兵軍」という用語は、1個ソヴィエト軍2 - 1 - 3（裏面1 - 1 - 3）歩兵軍を表す。ソヴィエト軍主戦線の背後は全て連合軍の支配下。

Leningrad：陣地1、（レニングラード正面軍）＆歩兵軍

Tikhvin-Volkhov：（ヴォルコフ正面軍）＆歩兵軍

Valdai：（予備正面軍）＆（第3打撃軍）

Kalinin：北西正面軍

Mozhaisk：カリーニン正面軍＆第4打撃軍

Kaluga：西方面軍＆歩兵軍

Moscow：陣地1、スターリン＆中央正面軍

Tula：陣地1、ステップ正面軍

Elets：ブリヤンスク正面軍＆歩兵軍

Voronezh：ヴォロネシ正面軍＆歩兵軍

Voroshilovgrad：南西正面軍＆歩兵軍

Rostov：南方面軍

Yaroslavl：第5打撃軍

Krasnodar：（コーカサス正面軍）＆歩兵軍

Stalingrad：（スターリングラード正面軍）

Saratov：（ドン正面軍）

Sevastopol：歩兵軍

#### 選択特別 1942 年シナリオルール：

もしも、これらの選択特別ルールを使用するのであれば、どちらもプレイされなければならない。

#### 連合軍電撃戦カード # 4（ソヴィエト戦車軍）

これらの戦車軍の 3 個までを L C U と同様に置くことができるが、スペース毎に 1 個までとする。

#### 枢軸軍電撃戦カード # 2 4（独軍の増援）

軍団規模の両 S C U を L C U と同様に置くことができるが、スペース毎に 1 個までとする。これらの軍団の 1 個は、枢軸軍支配下で補給下の Paris に置くことができる。

#### ・ターン記録欄のイベントについてのマーカー配置の注意

下記は、ターン 10 を通して、歴史的にプレイ又ははねつけられた時にターン記録欄上で使用しているイベント・マーカーの完全なリストである。記録欄上に「ブラウ作戦」& ターン 10 に工業疎開 + 1 カードを表示することを除き、ターン 6 を通してこのシナリオを全ての事柄から区別することが目的である。「ブラウ作戦」& ターン 7 ~ 9 のイベントは、シナリオを通してカードのプレイに依存する。

ターン 1	1941 年 6 月	バルバロッサ作戦
ターン 2	1941 年夏季	OKH の協議
ターン 3	1941 年秋季	「タイフーン作戦」、ヒトラーの宣戦布告、ゾルゲ
ターン 4	1942 年冬季	シュペーア、米軍の増強
ターン 5	1942 年春季	ヒトラーの指揮権掌握、武器貸与法、バルティザン
ターン 6	1942 年夏季	ブラウ作戦、工業疎開 - 戦車軍、総力戦の開始
ターン 7	1942 年秋季	ルフトヴァッフェ補給、トーチ作戦
ターン 8	1943 年冬季	総力戦
ターン 9	1943 年春季	対潜水艦戦の勝利
ターン 10	1943 年夏季	工業疎開 + 1 カード