

Deluxe Edition

The Dark Valley

The East Front Campaign, 1941-45



SCENARIO BOOK

目次

17.0 シナリオ [Scenarios]	2	デザイン・ノート [Design Notes]	10
17.1 バルバロッサ作戦 [Operation Barbarossa]	2	プレイの例 [Example of Play]	12
17.2 青作戦 [Fall Blau]	4	簡略化されたプレイのシーケンス	
17.3 城塞作戦 [Operation Zitadelle]	6	[Abbreviated Sequence of Play]	20
17.4 バグラチオン作戦 [Operation Bagration]	8		



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

17.0 シナリオ [SCENARIOS]

以下で、プレイできる様々なシナリオを詳述します。各ケースで、プレイヤー諸氏は下記の指示に従ってセット・アップし、述べられたターンにゲームを開始しますが、シナリオの最初のターンの増援／補充フェイズは飛ばされます。

このマニュアル中で使用される追加の略号：

BMD＝バルト軍管区 [Baltic Military District]
 AGC＝中央軍集団 [Army Group Center]
 AGN＝北方軍集団 [Army Group North]
 AGS＝南方軍集団 [Army Group South]
 WMD＝西方軍管区 [Western Military District]



17.1 バルバロッサ作戦 [Operation Barbarossa]

「バルバロッサ」は、冬が来る前にロシア軍の組織的抵抗を粉碎することを期待された、ドイツ軍のソヴィエト連邦侵攻の暗号名です。当初は驚くほどの成功でしたが、戦役は最終目標の達成に失敗し、12月にはソヴィエト軍の反撃によって、ドイツ軍はモスクワの正面から押し戻されました。

17.1.1 バルバロッサとキャンペーンのセット・アップ [Barbarossa and Campaign Set-Up]

ソヴィエト軍プレイヤーは、最初にセット・アップします。ここでは超過スタッキングを無視して、陣地帯を含む全てのユニットを列記された特定のセット・アップ・ヘクス内に配置します。次いで、**R**（予備）と指定された全てのユニットを、ヘクス毎に最大で1Rユニットまで、すでにソヴィエト軍ユニットを含んでいない、USSR内のいずれかの町又は都市内、軍管区境界線の外部へ配置します。次に、スタッキング限度を満たすため、超過スタックしたユニットを隣接ヘクス内へ移動させます。最後に、軍管区内の非特定ヘクスで開始するとして列記されたユニットをセット・アップします。ヘクス2914からヘクス3036までの各境界ヘクスは、1ソヴィエト軍ユニットを含まなければなりません。ヘクス3136からヘクス4547までの各境界ヘクスは、1ソヴィエト軍を含むか又はそれに隣接させなければなりません。軍管区内の各陣地帯と都市は、1ソヴィエト軍ユニットを含まなければなりません。これとは別に、ユニットは自身の軍管区境界内のどこにでもセット・アップできます。

セット・アップを補助するためにカウンター上に列記されたソヴィエトの町／都市は、以下のごとく位置します。：タリン [Tallin]：3804、ナルヴァ [Narva]：4304、コヴェリ [Kowel]：3529、ポロツク [Polotsk]：4416、ネーヴェリ [Nevel]：4614、コロステン [Korosten]：4330、バルタ [Balta]：4539、ファストフ [Fastov]：4633、チェルカッスィ [Cherkassy]：東マップ1134、クラスノダール [Krasnodar]：東マップ3147、シンフェロポリ [Simferopol]：東マップ1849、カルーガ [Kaluga]：東マップ2019、オリョール [Orel]：東マップ2123、ゴメリ [Gomel]：東マップ1026、ヴェルキエ・ルーキ [Velikie Luki]：東マップ1013。軍管区間の境界線を明確化するため、BMDは3319と3419で終了し、WMDは3427のブレスト・リトフスク [Brest-Litovsk]で終了し、KMDは3640で終了します。

枢軸軍プレイヤーは、2番目にセット・アップします。枢軸軍プレイヤーは、北方軍、中央軍、南方軍の各集団の全ユニットをドイツ内にセット・アップします。セット・アップの要件はありませんが、ターン1の戦闘フェイズ中のみ、北方軍集団のユニットのみがソヴィエト軍のバルト正面軍ユニットを攻撃でき、中央軍集団のユニットのみがソヴィエト軍の西方正面軍ユニットを攻撃でき、南方軍集団のユニットのみがソヴィエト軍のキエフ正面軍ユニットを攻撃できます。

集積所を各集積所ユニット上に列記されたヘクス内にセット・アップします。北方軍集団の航空ユニットは、ケーニヒスベルク [Königsberg]の3ヘクス以内のいずれかの町又は都市内に基地を置かなければなりません。中央軍集団の航空ユニットは、ワルシャワ [Warsaw]に基地を置かなければなりません。南方軍集団の航空ユニットは、ルーブリン [Lublin]とラドム [Radom]に基地を置かなければなりません。

R ユニットの、ルーマニア国内にセット・アップしなければなりません。ドイツ軍とルーマニア軍のユニットは、スタックできます。ルーマニア軍航空アセットは、使用可能です。

ゲーム・ターン・マーカーをターン1に置きます。枢軸軍 VP マーカーを、総合記録欄上の「4」スペース上その「+10」面を上にして置きます。スターリン強制反撃マーカーをチット引き記録欄上の「0」スペース上に置きます。

枢軸軍の戦闘／移動マーカーを、「戦闘面」を上に向けてチット引き記録欄の「1」スペース上に置きます。枢軸軍の戦闘／移動マーカーを、「移動面」を上に向けてチット引き記録欄の「2」スペース上に置きます。枢軸軍が自軍最初の戦闘に続いて移動ラウンドを完了した後に、使用可能なアクション・チットを、無作為引きのために不透明容器内に入れます。

17. 1. 2 バルバロッサ／キャンペーン特別ルール [special Barbarossa/Campaign Rules]

バルバロッサ・シナリオは、ドイツ軍の戦闘チットで開始します。ターン1にルーマニア又はハンガリーの内外に進入、移動、攻撃できるユニット（補給集積所を含めず）はありません。（枢軸軍ユニットは、ルーマニア国内で移動できます。）

枢軸国空軍は、最初の戦闘ラウンド中に使用不能で、その後使用可能です（当初ルフトヴァッフェは、赤色空軍の撃破に奔走しました）。

ドイツ軍ユニットは、ターン1に全ての目的において小河川を無視し、大河川を小河川として扱います。

ドイツ軍の機械化ユニットは、ターン1の移動コストについて湿地を森林として扱うことができます。

全ての枢軸軍ユニットは、ターン1を通して補給下です。

ターン1～3に、ドイツ軍自動車化ユニットは、平地地形内で防御の戦闘値が2倍となり、平地地形を攻撃している少なくとも1つの装甲師団と共にスタックしていると、その攻撃戦力が2倍になります（この倍加は、もしもヘクス内に他の地形特徴（例えば町）があると、適用されません）。

ターン2に、全ての OOS ドイツ軍機械化ユニットは、3ではなく5に減少した MPs を持ち、ターン2～4中に IS は OOS として扱います。

オデッサ軍管区内で開始するソヴィエト軍ユニットは、ターン1に移動又は攻撃できません。

ターン1～3に、ソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト連邦外部で、他のソヴィエト軍ユニットによって占められていないヘクスを通して LOS 又は LOC をたどることができません。

ターン1の短い時間枠により、敵ユニットに隣接する全てのソヴィエト軍孤立ユニットが除去されるわけではありません。代わりに、どれだけステップが失われるかを決定するために、各ポケットについてサイを振ります。

「ポケット」とは、カラのヘクス、ドイツ軍ユニット、友軍の孤立ユニットによって占められていないヘクス内の ZOC、によって他のユニットと分割されていない、孤立ユニットが連結する集団と定義されます。

各ポケットについて 1d6 を振り、結果はそのポケット内で直ちに除去される（所有プレイヤーの選択ではありません）ステップの数です。補給下のドイツ軍ユニットに隣接していない孤立状態ユニットは、決して影響を受けません。

補給下のドイツ軍ユニットに隣接する単一のソヴィエト軍 IS ユニットの構成されるポケットについては、サイを振る必要がないことに注意してください。

ターン2に、ソヴィエト軍プレイヤーは2枚の都市防御マーカーを受取ります。ターン2の終了フェイズに開始して、これらを都市毎に1枚置くことができます。**例外：**ターン2と3は、もしもソヴィエト軍支配下であると、都市防御マーカーはキエフ [Kiev] 内に置かれなければならない、これはスターリンがウクライナ人の国粋主義を恐れたことをあらわします。都市防御マーカーを持たない都市は、地上戦闘の目的について町として扱われます（これらは、砲爆撃、ZOC、スタフカ等については常に都市です）。いったん置かれたら、マーカーは都市が枢軸軍に陥落するか、又は次の終了フェイズになってソヴィエト軍プレイヤーがマーカーをどこかに置くために選択できるときになるまで、その都市内に留まります。このルールは、ターン7の終了時まで有効です。ターン8から開始して、全てのソヴィエト都市は、ゲームの残りについて全ての面で都市に戻ります。

ターン2、3、4に、枢軸軍プレイヤーは、第1と第2装甲 HQ をこれらのターンにそれぞれ2度引くことを認めるため、使用後直ちに活性化容器に戻すことができます。ただし、2つの HQ はこれらの活性化中のいかなる時点でも、互いに8ヘクス以内にあってはなりません。

ターン7～9の降雪ターン中に、以下の最初の冬の影響が発生します。：

- ・ソヴィエト軍は、攻撃で（のみ）全ての補給下の打撃軍の戦闘戦力を2倍にします。
- ・ドイツ軍の航空ユニットは、その基地カウンターの移動を含み、いずれかの単一アクションを実行した後、自動的に使用済状態に変更されます。
- ・戦闘の瞬間に友軍支配下の町／都市内にいないか又はそこに隣接していない枢軸軍ユニットは、戦闘の目的において OOS として扱われます（すでに IS でない限り）。

1941年中のみ、第1装甲軍 HQ がヘクス列 xx27 の南にあるという条件で、クリミア内の枢軸軍／ドイツ軍ユニット（ペレコプ [Perekop] の南でケルチ海峡の西として定義されます）は、たとえ指揮範囲外にあっても第1装甲軍チット（移動／戦闘又は戦闘／移動）で活性化されます。このようなユニットは、クリミアの外部で移動又は攻撃できません。

17. 1. 3 シナリオの期間と勝利条件

[Scenario Length and Victory Conditions]

バルバロッサ・シナリオは、8ターンの期間です。勝利は、以下のごとく判定されます。：

枢軸軍の勝利：いずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に、もしも以下の勝利条件のどちらかが適用されると、枢軸軍プレイヤーは直ちに勝利します。：

- ・枢軸軍プレイヤーがモスクワ [Moscow] とレニングラード [Leningrad] 又はキエフ [Kiev] のどちらかを支配するか、又は
- ・ターン8の終了時に、枢軸軍プレイヤーが33VPsを持つ。

ソヴィエト軍の勝利：ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン8の終了時までに枢軸軍の全ての勝利条件を妨げれば勝利します。



17.2 青作戦 [Fall Blau]

「青作戦」(「青の場合」)は、東方におけるヒトラーの1942年夏／秋季攻勢の暗号名です。最終目標は、スターリングラード [Stalingrad] でヴォルガ川を遮断し、次いでソヴィエトの戦争経済を回すために必要な燃料を供給しているカフカスの油田を占領することでした。5月に繰り返されたソヴィエト軍のハリコフ [Kharkov] での攻勢とクリミア [Crimea] の掃討後、6月下旬に青作戦が発動されました。ソヴィエト領土の奥深く前進したにもかかわらず、ロシア軍は大規模な包囲を避け、ヒトラーの関心はスターリングラード [Stalingrad] (大部分はその名前が象徴する重要性から)の占領に向けられ、カフカスのゴールに到達するため部隊と物資が前進しました。11月、ソヴィエト軍の反撃はスターリングラードでドイツ第6軍を罠にはめ、ドイツ軍がソヴィエト連邦を征服する望みは絶たれました。スターリングラード戦後、ドイツ軍は手詰まりの中で闘うこととなります。

17.2.1 青作戦のセット・アップ [Case Blau Set Up]



このシナリオの開始線は、ゲーム・マップ上に黒色の点線が表示されます。

両プレイヤーは：

- ・キャンペーン・ゲームの開始時からターン 12 の増援 (含みます) まで使用可能な全ての自軍ユニットを取り出します。
- ・次いで、各プレイヤーは除去されて補充不可能か、又は撤退／変換されてゲームに復帰しないユニットをゲームから取り去ります。
- ・次いで、各プレイヤーは、下記に指定されたごとく、補充可能な除去ユニットもそれぞれの除去ユニット・パイル内に置きます。

- ・最後に、復帰できる撤退ユニットが他戦線ボックス内に置かれます。いくつかのソヴィエト軍ユニットは、下記に指定されるごとく、予備ボックス内に置かなければなりません。

プレイ外のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units Out of Play]：全ての1941年機械化軍団、24個の1-4狙撃兵師団、全ての2-4狙撃兵師団、1個の1-5NKVD自動車化師団、クリミア [Crimea]、レーニングラード [Leningrad]、モスクワ [Moscow] 民兵軍団、カツコフ [Katukov] 戦車旅団、全ての非親衛騎兵軍団、1個戦車軍団。

除去ユニット・ボックス内のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units in the eliminated File]：6個の5-4狙撃兵軍、4個の戦車軍団、1個の親衛騎兵軍団、1個の落下傘 (空挺) 軍団。

スタッフ予備ボックス内のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units in Staka Resere Box]：1個の打撃軍、4個の戦車軍団、1個の親衛騎兵軍団。

プレイ外の枢軸軍ユニット [Axis Units out of Play]：1個の航空ユニットと基地、1個の装甲HQ、ドイツ軍第1騎兵師団、イタリア軍CSIR、ハンガリー軍快速 [Schnell] 軍団。

撤退した枢軸軍ユニット [Axis Units Withdrawn]：第7装甲師団。

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のごとく、スタッキング限度内でセット・アップします。：

- ・いずれか20個の5-4狙撃兵軍を減少戦力面に裏返します。
- ・残りの全ユニットを、黒い点線でマップ上にマークされた1942年戦線以東、又は以下の制限下で各戦線へクスにソヴィエト軍ユニット又はZOCを含むカフカス領域内にセット・アップします。

○開始線に隣接していないユニットの ZOCs は、ユニット又は ZOC で各前線を覆うためのこの要件に対してカウントしません。

○ヘクス列 xx24 の南には、ソヴィエト軍の打撃軍又は HQs (スタッフカ/ジューコフ) はセット・アップできず、3 個までの戦車軍団がセット・アップできます。

○各ソヴィエト軍支配下の油田ヘクスと黒海上の 4 つの各ソヴィエトの町 (タマン [Taman]、ノヴォロシスク [Novorossiysk]、トゥアプセ [Tuapse]、ソチ [Sochi]) は、少なくとも 3 ソヴィエト軍防衛値相当を含まなければなりません。

- ・ソヴィエト空軍/アセット・ボックス内にソヴィエト戦術空軍マーカーを起きます。
- ・ソヴィエト軍セット・アップ・エリア内のいずれかのソヴィエト軍支配下の町又は都市内に、ソヴィエト戦略空軍ユニットを置きます。
- ・ソヴィエト空軍/アセット・ボックス内に、スタッフカ・チットを置きます。
- ・レニングラード・エリア内のユニットを、OOS としてマークします (13.2)。

ディヴェロッパーズ・ノート: レニングラード [Leningrad] 東のヘクス 1102 と 1203 内にユニットを置かなければ、最初の兵站チェック間に都市が孤立する危険があります。

枢軸軍プレイヤーは、スタッキング限度内で、以下のごとくセット・アップします。:

- ・少なくとも、合計で 40 攻撃値に相当する 20 のドイツ軍歩兵ステップ損失を行います。枢軸軍プレイヤーは、ユニットを減少又は除去することにより、望むようにこれらを配分できます。
- ・次いで、8 個のドイツ軍装甲師団を減少戦力に裏返します。
- ・次いで、いずれかのタイプのルーマニア軍 3 ステップ損失を行います。
- ・次いで、マップ上の全ユニットを、開始線の枢軸軍側に置きます。各前線ヘクスは、枢軸軍ユニット又は ZOC を持たなければなりません。
- ・枢軸軍の補給集積所は、鉄道ヘクス上にセット・アップしなければなりません。
- ・ドイツ軍の航空ユニットと航空基地は、枢軸軍支配下の都市又は町にセット・アップしなければなりません。
- ・ドイツ軍の Sturm マーカーとルーマニア空軍を、枢軸空軍/アセット・ボックス内に置きます。
- ・枢軸軍が 31VPs で開始することを示すため、VP マーカーを置きます。
- ・ゲーム・ターン・マーカーをターン 12 に置きます。

全ての場合、スタッキング限度を遵守しなければなりません。レニングラード・エリア内のソヴィエト軍ユニットは、OOS 状態でゲームを開始することになるため、そのようにマークされることに注意してください (13.2)。

デザイン・ノート: もしもドイツ軍が 1942 年にレニングラード [Leningrad] を飢えさせることを選択すると、ほぼ間違いなくできますが、ソヴィエト軍プレイヤーは確実にヘクス 1102 と 1203 内に最大セット・アップできるので、それほど容易ではありません。史実でレニングラードを救ったのは枢軸軍プレイヤーは心に留めておく必要がありますがレニングラードの奪取がどこにも導かれず、そこに部隊を送ることは再展開を困難にします。



17. 2. 2 青作戦の特別ルール [Fall Blau Special Rules]

シナリオの最初のターンは、最初のアクション・ラウンドで開始します。ドイツ軍プレイヤーは、以下のどちらかを選択できます。:

- ・青作戦を発動する場合、最初の 2 枚の主導権チットを選択するか、又は
- ・7 月になるまで待つ場合、このターンに 1 枚のみの主導権チットを選択します。

1942 年 6 月に使用可能で残っている全てのアクション・マーカーと兵站チットをアクション・カップに入れます。

このシナリオでのみ、セヴァストポリ [Sevastopol] が枢軸軍支配下になるまで、マンシュタインはセヴァストポリから 5 ヘクスを超えて置くことができません (当時、マンシュタインは、第 11 軍を指揮していました)。

17. 2. 3 シナリオの期間と勝利条件

[Scenario Length and Victory Conditions]

青作戦は 6 ターンの期間です。勝利は、以下のごとく判定されます。:

枢軸軍の勝利: いずれかの勝利チェック・セグメントの終了時に、もしも以下の勝利条件の 1 つが満たされていると、枢軸軍プレイヤーは直ちに勝利します。:

- ・枢軸軍プレイヤーがセヴァストポリ [Sevastopol]、スターリングラード [Stalingrad]、マイコプ [Maikop]、グロズヌイ [Grozny] を支配し、しかも、カフカス内のいずれか 4 つの軍事道路を介してマップ南端から 10 個以上のドイツ軍ユニット (少なくとも 5 個は機械化師団でなければなりません) を退出させている。
- ・枢軸軍が以下の 4 つの都市の 3 つを支配する。: モスクワ [Moscow]、レニングラード [Leningrad]、スターリングラード [Stalingrad]、ゴリキー [Gorki]。
- ・ターン 17 の終了時に、もしも枢軸軍が少なくとも 37 勝利ヘクスを支配する (このシナリオの目的において、マイコプ [Maikop] とグロズヌイ [Grozny] は、勝利ヘクスとしてカウントする)。枢軸軍の勝利についてカウントするためには、これらの全てのヘクスが完全補給下でなければなりません。

ソヴィエト軍の勝利: ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン 17 の終了時までに枢軸軍の全ての勝利条件を妨げれば勝利します。

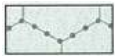


1 7. 3 城塞作戦 [Operation Zitadelle]

「城塞作戦」[「Operation Zitadelle」] は、1943 年 1～3 月の攻防戦でドイツ軍戦線内部深くに突出して形成されたクルスク [Kursk] 突出部を除去するドイツ軍の試みの暗号名です。この年の 7 月初旬に発動されていたら、ドイツ軍はほぼ全ての装甲火力を集結してクルスクの南北から挟撃し、多数のソヴィエト軍部隊を撃破することで、その夏にドイツ軍の攻勢継続を認めていたでしょう。しかし、ソヴィエト軍は攻勢が迫っていることに気づいて突出部を強力に要塞化し、結局は連合軍がシシリーに上陸した後に西方へ増援を送ったため、ヒトラーの攻勢は頓挫して成果は限定的でした。次いで、ソヴィエト軍は自軍の夏季攻勢を開始し、1943 年後半のキエフ [Kiev] 解放で終了しました。

1 7. 3. 1 城塞作戦のセット・アップ

[Operation Zitadelle Set Up]



このシナリオの開始線は、ゲーム・マップ上に灰色の点線で表示されます。マップ上で灰色と黒色の開始線が重複している場所では、黒としてマークされることに注意してください。スターリングラード [Stalingrad] は、枢軸軍によって占領されていると見なされ、ソヴィエト軍の補充合計に 3 補充値を提供します (7.6 を参照)。

両プレイヤーは：

- ・キャンペーン・ゲームの開始時からターン 24 の増援 (含みます) まで使用可能な全ての自軍ユニットを取り出します。

- ・除去されて補充不可能か、又は撤退/変換されてゲームに復帰しないユニットをゲームから取り去ります。
- ・下記に指定されたごとく、補充可能な除去ユニットをそれぞれの除去ユニット・パイル内に置きます。
- ・復帰できる撤退ユニットを他戦線ボックス内に置きます。いくつかのソヴィエト軍ユニットは、下記に指定されるごとく、予備ボックス内に置くことができます。

プレイ外のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units Out of Play] : 108 個の 1-4 狙撃兵師団 (12 個狙撃兵師団をイン・プレイに残します)、全ての 2-4 狙撃兵師団、1 個の 1-5NKVD 自動車化師団、クリミア [Crimea]、レーニングラード [Leningrad]、モスクワ [Moscow] 民兵軍団、カツコフ [Katukov] 戦車旅団、全ての 1941 年機械化軍団と戦車支援マーカー、全ての非親衛騎兵軍団、27 個の親衛狙撃兵軍団、8 個の機械化軍団、17 個の戦車軍団、5 個の親衛機械化軍団。

除去パイル内のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units in the eliminated Pile] : なし。

ソヴィエト軍プレイヤーは、枢軸軍のセット・アップが完了した後、自身の選択でいずれか 20 個の戦闘ユニットを脇に置きます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のごとく、スタッキング限度内でセット・アップします。：

- ・マップ上に灰色の点線でマークされた 1943 年前線以東に残っている全てのユニットをセット・アップし、各前線へクスは以下の制限に従って、ソヴィエト軍ユニット又は ZOC を含めません。：

○開始線に隣接していないユニットの ZOC は、ユニット又は ZOC で各前線ヘクスを覆うための要件に対してカウントしないことに注意してください

- ・ソヴィエト軍の陣地帯マーカーを、FZ2 面でクルスク [Kursk] に置きます。
- ・ソヴィエト戦術空軍マーカーを、ソヴィエト空軍/アセット・ボックス内に置きます。
- ・ソヴィエト戦略空軍ユニットを、ソヴィエト軍セット・アップ・エリア内のいずれかのソヴィエト軍支配下の町又は都市内に置きます。
- ・スタッフカ・チットを、ソヴィエト空軍/アセット・ボックス内に置きます。

プレイ外の枢軸軍ユニット [Axis Units out of Play] : 2 個の航空ユニットと基地、1 個の装甲 HQ、ドイツ軍第 1 騎兵と第 22 装甲師団、SS LAH、DR、Toten 自動車化師団、全てのイタリア軍ユニット、ハンガリー軍快速 [Schnell] 軍団、ルーマニア第 2、山岳 (M)、騎兵 (C)、装甲師団。第 3、第 16、第 29、第 60 自動車化師団も取り去ります (これらは、この時点で機械化ユニットに変換されています)。

他戦線ボックス [Other Fronts Box] : 第 16 装甲師団。

除去パイル内の枢軸軍ユニット [Axis Units in the Eliminated Pile] : 3 個のドイツ軍歩兵軍団、10 個のドイツ軍歩兵師団、2 個のドイツ軍軽歩兵師団、1 個のハンガリー軍団、2 個のルーマニア軍団。

枢軸軍プレイヤーは、以下のごとく、スタッキング限度内でセット・アップします。:

- ・最初に、20 のドイツ軍歩兵ステップ損失を行います。ユニットを減少又は除去することにより、望むようにこれらを配分できます。
- ・次いで、6 個の非 SS 装甲師団を減少戦力に裏返さなければならず、損失は望むように配分できます。
- ・次いで、マップ上で開始線上の枢軸軍側に全てのユニットを置きます。ソヴィエト軍ユニットを含んでいる各ソヴィエト軍前線ヘクスは、隣接ヘクス内に 1 つの枢軸軍ユニットを持たなければなりません。
- ・枢軸軍の補給集積所は、鉄道線上にセット・アップしなければなりません。
- ・ドイツ軍航空ユニットと航空基地は、枢軸軍支配下の都市と町内にセット・アップしなければなりません。
- ・マンシュタイン・チットを、ゲーム・ターン記録欄上のターン 22 ボックス内に置きます。
- ・ドイツ軍の Sturm マーカーとルーマニア空軍を、枢軸空軍/アセット・ボックス内に置きます。
- ・枢軸軍が 32VPs で開始することを示すため、VP マーカーを置きます。
- ・ゲーム・ターン・マーカーをターン 24 に置きます。

ここで、ソヴィエト軍プレイヤーは:

- ・自軍の脇にセットしたユニットを、マップ上又はスタッフカ予備ボックス内に置きます。マップ上に置かれるユニットは、ソヴィエト軍前線の東に置かなければならず、枢軸軍ユニットに隣接してはなりません。
- ・レニングラード・エリア内の非補給下のソヴィエト軍ユニットを、OOS マーカーでマークします (13.2)。

・**注釈**: 24 個までの戦闘ユニットが、黒い点線の青作戦開始線の西のソヴィエト軍陣地帯マーカーの範囲内にセット・アップでき、これらに 1 個親衛、2 個親衛戦車、9 個歩兵軍まで含めることができます。

全ての場合、スタッキング限度が遵守されなければなりません。レニングラード・エリア内のソヴィエト軍ユニットは、ゲームを OOS 状態で開始する可能性があり、そのようにマークされなければなりません (13.2)。

シナリオの最初のターンは、第 1 アクション・ラウンドで開始します。ドイツ軍プレイヤーは、自軍の初期アクション・マーカーを選択します。残っている全ての 1943 年 7 月のアクション・マーカーを、兵站チットと共にアクション・カップ内に入れます。

17. 3. 2 シナリオの期間と勝利条件

[Scenario Length and Victory Conditions]

城塞作戦はターン 24 に開始し、6 ターンの期間です。ドイツ軍のマンシュタイン・チットは、すでに一度使用されたものと見なされます (1943 年 2 月)。

城塞作戦は、6 ターンの期間です。勝利は、以下のごとく判定されます。:

枢軸軍の勝利: 枢軸軍プレイヤーは、以下の勝利条件の 1 つが満たされているときに勝利します。:

- ・いずれかの勝利チェック・セグメント終了時に、枢軸軍プレイヤーが 35 以上の VPs を持つ。
- ・ターン 24 の終了時に、枢軸軍プレイヤーがソヴィエト軍特別陣地帯マーカーを除去しており、そのターンに 1943 年開始線の枢軸軍側の VP ヘクスを失っていない。
- ・ターン 29 の終了時に、枢軸軍プレイヤーが 25 以上の VPs を持つ。

ソヴィエト軍の勝利: ソヴィエト軍プレイヤーは、以下で勝利します。:

- ・ターン 24 の終了時に、もしも枢軸軍プレイヤーが以下の 1 つを達成することに失敗していたら。:

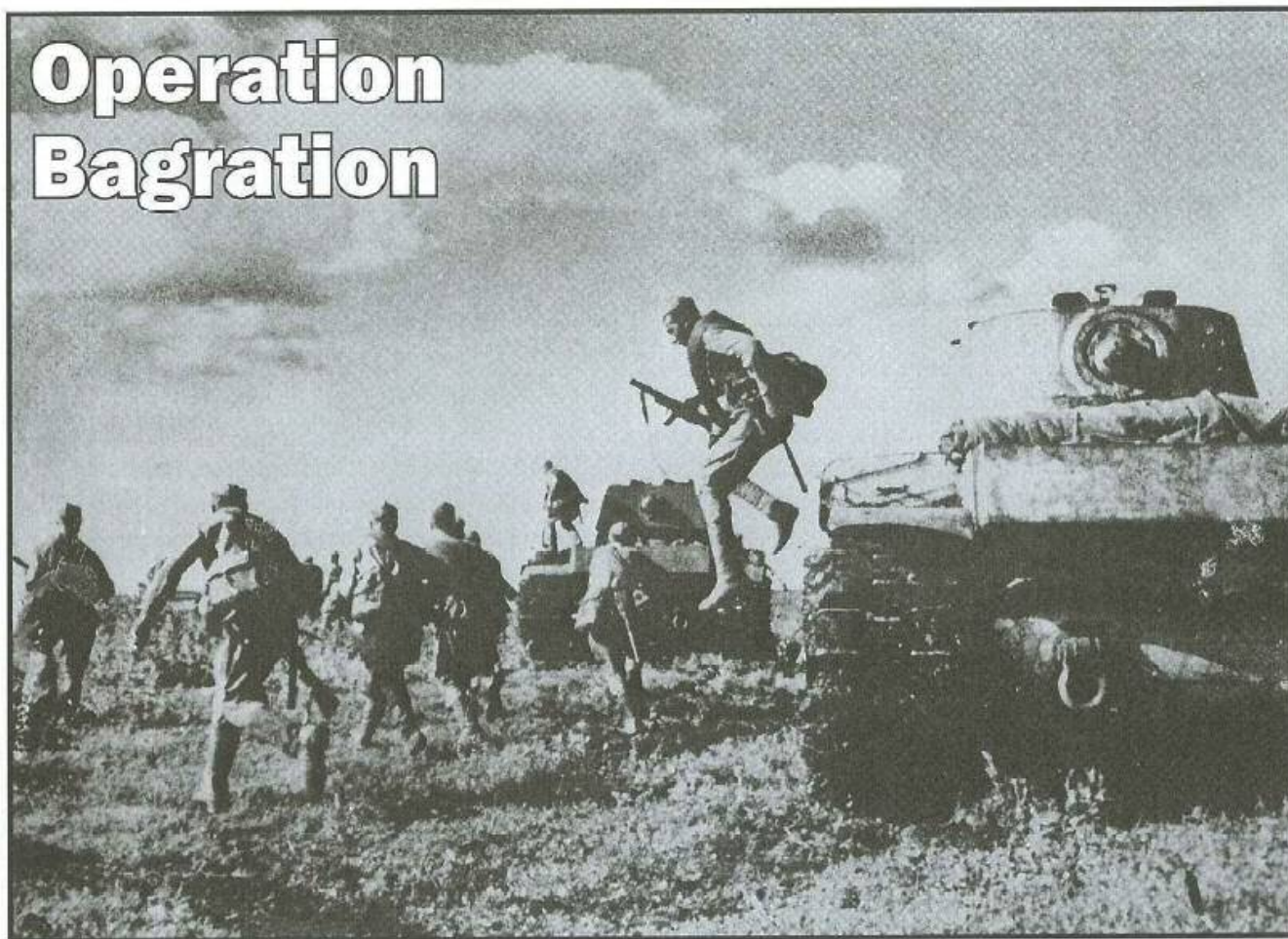
○いずれかの時点で、特別陣地帯の少なくとも 2 ヘクスを占める。

○特別陣地帯のいずれかのヘクス内のソヴィエト軍ユニットに 4 ステップ以上の損失を与える。

○特別陣地帯内のソヴィエト軍ユニットに対して、少なくとも 1 対 2 以上の戦闘比での攻撃を 6 回行う。

- ・いずれかのターン終了時に、もしも枢軸軍プレイヤーが 25 未満の VPs を持つ。

デザイン・ノート: ターン 1 に特別陣地帯マーカーを撃破することで枢軸軍に勝利を認めることは、ソヴィエト軍プレイヤーにクルスク突出部の防御を強制し、7 月のソヴィエト軍の自動的勝利は枢軸軍に攻撃を強制します。もしも**城塞 [Zitadelle]**でシナリオを開始すると、**城塞作戦**を行うことになるでしょう (何らかの形で)。



Operation Bagration

17.4 バグラチオン作戦 [OPERATION BAGRATION]

ナポレオンとの 1812 年戦争の英雄に因んで名づけられたバグラチオン作戦は、集中したソヴィエト軍の大部隊で白ロシアのドイツ軍防御を突破し、北方軍集団を孤立させてドイツ国境へ前進することが要求されました。攻勢は、1944 年 6 月 22 日に発動されました。機動予備の欠如、ドイツ軍司令官の慢心、ヒトラーの干渉に助けられてソヴィエト軍は目標の全てを達成し、その過程でドイツ軍中央軍集団を事実上撃破しました。ドイツ軍は東プロシアと中央ポーランドを防御する態勢を整えましたが、バグラチオン作戦後の東方戦争における成果であったことは疑いありません。

17.4.1 バグラチオン作戦のセット・アップ

[Operation Bagration Set Up]



このシナリオの開始線は、ゲーム・マップ上に白色の点線に表示されます。(オデッサ [Odessa] がソヴィエト軍支配下であることに注意してください。) キエフ [Kiev] とスターリングラード [Stalingrad] は、枢軸軍によって占領されていたと見なされ、ソヴィエト軍の補充合計に 3 補充値を提供します (7.6 を参照)。

両プレイヤーは：

- ・キャンペーン・ゲームの開始時からターン 34 の増援（含みます）まで使用可能な全ての自軍ユニットを取り出します。
- ・除去されて補充不可能か、又は撤退／変換されてゲームに復帰しないユニットをゲームから取り去ります。
- ・下記に指定されたごとく、補充可能な除去ユニットをそれぞれの除去ユニット・パイル内に置きます。
- ・復帰できる撤退ユニットが他戦線ボックス内に置かれます。いくつかのソヴィエト軍ユニットは、下記に指定されるごとく、スタッフカ予備ボックス内に置くことができます。

プレイ外のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units Out of Play] : 111 個の 1-4 狙撃兵師団（9 個狙撃兵師団をイン・プレイに残します）、全ての 2-4 狙撃兵師団、1 個の 1-5NKVD 自動車化師団、クリミア [Crimea]、レーニングラード [Leningrad]、モスクワ [Moscow] 民兵軍団、カツコフ [Katukov] 戦車旅団、全ての 1941 年機械化軍団と戦車支援マーカー、全ての非親衛騎兵軍団、30 個の親衛狙撃兵軍団（7 個をイン・プレイに残します）、8 個の機械化軍団（1 個をイン・プレイに残します）、23 個の戦車軍団（1 個をイン・プレイに残します）、6 個の親衛機械化軍団（2 個をイン・プレイに残します）。



除去パイル内のソヴィエト軍ユニット [Soviet Units in the eliminated Pile] : 1 個の落下傘軍団。

プレイ外の枢軸軍ユニット [Axis Units out of Play] : 3 個の航空ユニット／基地、2 個の装甲 HQ、ドイツ軍第 1 騎兵、第 9、第 22 装甲師団、SS LAH、DR、Toten、VIK 自動車化師団、全てのイタリア軍ユニット、ハンガリー軍快速 [Schnell] 軍団、ルーマニア軍山岳 (M) と騎兵 (C) 軍団、装甲師団。第 3、第 10、第 16、第 18、第 20、第 25、第 29、第 60 自動車化師団も取り去ります (これらは、この時点で機械化ユニットに変換されています)。最後に、GD 機械化師団を取り去ります (GD 装甲に変換されています)。

撤退した枢軸軍ユニット [Axis Units Withdrawn] : ドイツ軍 SS LAH、SS DR、SS HS、SS FR 師団。2 個のティーガー大隊を、枢軸軍他戦線ボックス内に置きます。

除去パイル内の枢軸軍ユニット [Axis Units in the Eliminated Pile] : 6 個のドイツ軍歩兵軍団、16 個のドイツ軍歩兵師団、3 個のドイツ軍軽歩兵師団、1 個のドイツ軍ティーガー大隊、ルーマニア軍第 2、山岳、騎兵、装甲軍団、2 個のハンガリー軍団、3 個のルーマニア軍団。

枢軸軍プレイヤーは、以下のごとく、スタッキング限度内でセット・アップします。:

- ・最初に、24 のドイツ軍歩兵ステップ損失を行います。枢軸軍プレイヤーは、ユニットを減少又は除去することにより、望むようにこれらを配分できます。
- ・次いで、8 個のドイツ軍装甲師団を減少戦力に裏返さなければならず、損失は望むように配分できます。
- ・次いで、マップの枢軸軍開始線上又は背後に全てのユニットを置きます。各前線ヘクスは、枢軸軍ユニット又は ZOC を含まなければなりません。
- ・枢軸軍の補給集積所は、鉄道線上にセット・アップしなければなりません。
- ・ドイツ軍航空ユニットと航空基地は、枢軸軍支配下の都市と町内にセット・アップしなければなりません。
- ・モデル・チットを、枢軸空軍／アセット・ボックス内に置きます。
- ・ドイツ軍の Sturm マーカーとルーマニア空軍を、枢軸空軍／アセット・ボックス内に置きます。
- ・枢軸軍が 21VPs で開始することを示すため、VP マーカーを置きます。
- ・ゲーム・ターン・マーカーをターン 34 に置きます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、以下のごとく、スタッキング限度内でセット・アップします。:

- ・最初に、10 歩兵と 10 機械化ステップの損失を行います。ソヴィエト軍プレイヤーは、望むようにこれらを配分できます。
- ・自軍ユニットをマップ上又はスタフカ予備ボックス内に置きます。マップ上に置かれるユニットは、枢軸軍前線の東で、枢軸軍戦線の各ヘクスは 1 つのソヴィエト軍ユニット又は ZOC を含まなければなりません。
- 開始線に隣接していないユニットの ZOC は、ユニット又は ZOC で各前線ヘクスを覆うための要件に対してカウントしません。
- ・ソヴィエト戦術空軍マーカーを、ソヴィエト空軍／アセット・ボックス内に置きます。
- ・ソヴィエト戦略空軍ユニットを、ソヴィエト軍セット・アップ・エリア内のいずれかのソヴィエト軍支配下の町又は都市内に置きます。
- ・スタフカ・チットを、ソヴィエト空軍／アセット・ボックス内に置きます。

シナリオの最初のターンは、第 1 アクション・ラウンドで開始します。ソヴィエト軍は、自軍の最初の 2 枚の両ソヴィエト軍アクション・ラウンド・マーカーを選択できます。残っている全ての 1944 年 7 月のアクション・マーカーを、兵站チットと共にアクション・ラウンド・カップ内に入れます。

17. 4. 2 シナリオの期間と勝利条件

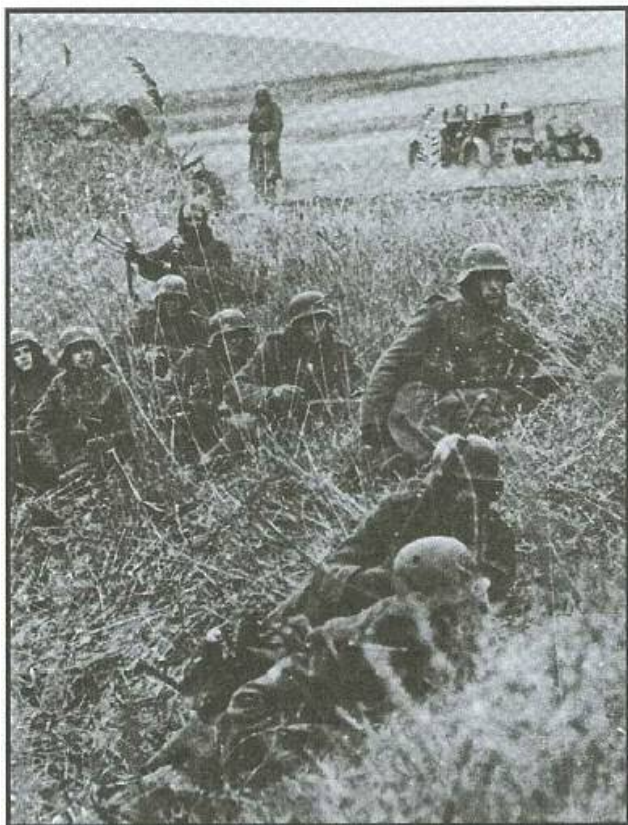
[Scenario Length and Victory Conditions]

バグラチオン作戦は、5 ターンの期間です。勝利は、以下のごとく判定されます。:

枢軸軍の勝利 : 枢軸軍プレイヤーは、ターン 38 の終了時にもしも 13 以上の VPs を持つと勝利します。

ソヴィエト軍の勝利 : ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン 38 の終了時にもしも枢軸軍プレイヤーが 12 以下の VPs を持つと勝利します。





デザイン・ノート [Design Notes]

The Dark Valley (TDV) の起源は、1971 年に初めて経験した WWII の東部戦線ゲームであるアヴァロンヒル社の *Stalingrad* 購入まで遡ることができます。*Stalingrad* は、史実を疑似的に切り取っただけでしたが、ヒトラーのドイツとスターリンのロシア間の戦争を扱う、40 年に及ぶ「究極」ゲームの探求が開始されました。*The Russian Campaign*、*Russian Front*、*War Without Mercy*、*Russia Besieged* その他が *Stalingrad* に続いて私の机の上に並びました。それらの多くは良いゲームでしたが、私が深求めた真のゲームはありませんでした。

長い間、私は Ty Bomba のオリジナル *Proud Monster / Death and Destruction* をディヴェロップし、後には 41~45 年のロシアでの戦争を扱った 2 つのカード・ドリヴン・ゲーム (CDG) — *WWII : Barbarossa To Berlin* と *Stalin's War* — (前者の場合は、他の事柄の間に) をデザインしました。これらの 2 つのデザインは今でも誇りですが、私の夢の東部戦線プロジェクトは、これらの正面軍/軍/軍団のタイトルではスケールの困難でした。再びこれを行うことに決めたとき、私は以前に出版ゲーム・デザイナーになろうと夢見ていた 80 年代に戻ることにしました。

この時点で、タイトルは思い出せませんでしたが、最初の試みはマップ 2 枚のゲームで、枢軸軍については師団レベルで、ソヴィエト軍については (大部分が) 軍レベルでした。それはチットを引いて戦闘と移動を分割するランダム活性化システムで、月単位のターン、基本的に航空戦は無視しました。結局は製作されませんでした。25 年後に *TDV* へと実る種が植えつけられました。

TDV の心臓であるチット引きシステムが何をもたらすのか、それが議論の要素になることに気づきました。なぜランダム活性化なのか、他の多くのゲームは交互移動の形態を使用しているのに (私の CDGs すら) ? 交互移動が頻繁に使用されたことは確かです。私の狙いは新鮮な外観を与えることで、小規模なヴァリエーションを造ることではありませんでした。ただし、そこには、私の決意を遥かに超えた、「新しい」魅力以上のものがありました。TDV の活性化チットは、デザインが挑戦した範囲を解決しました。

41~45 年の独ソ戦中には、交互移動がうまく機能する固定した損耗戦闘が含まれ、戦役の他の部分は前進、反撃、多くの混乱と不確かな状況の中で両陣営が包囲されて何百マイルもの退却が行われました。戦場の霧は、多くの東部の戦場で採りあげられず、同時移動が推奨する攻撃と防御を正確に計算する能力は、*ナシバロッサ* 又は *バグラチオン* 作戦のカオスにはうまく噛み合いません。TDV システムのランダム要素は、サスペンスを加えるだけではなく、プレイヤーのマップ鳥瞰を相殺します。これは、ソヴィエト軍の 41 年やドイツ軍の 44~45 年に生じたひどい敗北さえも認めます。

明らかなことですが、チット引きシステムは更なる戦場の霧を提供します。異なるチットに異なる使用方法を与えることで、しかも各プレイヤーに自軍の活性化チットを与えることで、ナチとソヴィエト軍の作戦上の相違も表現できます。例えば、一方の陣営に、単一のチット引きで戦闘か移動の選択能力を持たせ、他方はいつまでも 1 つのみを選択できるようにします。これは、すでに 40 年フランスのゲーム *Case Yellow* で使用していますが、TDV では更なる概念を取り入れることができると確信しました。*Case Yellow* は、数週間の戦役を扱っただけですが、TDV は年単位の期間を扱います。東方では、2 つの陣営により注目すべき相違点がありますが、巨大なタイム・スパンは、戦争が進むにつれて両陣営が進化 (ドイツ軍の場合は、移行) したことを意味します。*ナシバロッサ* のチットは、*バグラチオン* のチットではありません。チット引きシステムを使用することで、私は単一の基本メカニックを通して東部戦線が変化していく様相を表現することができました。

賢明なプレイヤー諸氏は、チット引きのランダム性とゲームの過程を通して導入されるチットのタイプと数の確実性ととの間に、矛盾があることにすぐ気づくことでしょう。これらも同様にランダムであるか、少なくとも盤上でイベントに拘束されるべきではないのか？ 何も主張できません。ソヴィエト軍の進化は、最初に敗北しない限り継続していたはずで、一方ドイツ軍は US や大英帝国との闘いで弱体化し、USSR もやはり避けられませんでした。時間は、ヒトラーの味方ではありませんでした。しかし、2つの軍隊が天候に縛られて実行しなければならなかった伝説的な面もあり、ゲームのタイム・スケールからそれ自体は予測可能です。1941～42 年の冬季に、ドイツ軍はソヴィエト軍のように冬季戦闘の十分な備えをしておらず、チットは戦役のこの要素も扱います。最後に、ドイツ軍のチットが質量共に減少することは、ゲームが見落としがちなバルチザンの活動やヒトラーと彼の将軍たちとの不信感が増すことを反映しています。

Case Yellow のプレイヤーは、TDV には一方の陣営が連続してプレイできるチット枚数の明確な限度がないことに気づくでしょう。カヴァーを必要とする距離とターン数は軍隊の規模により、両陣営は 1940 年のフランスで欠如していた力を持ち続けます。チット引きの不運は、明らかにシナリオの首尾に影響し得ますが、致命的というわけではなく、チット運にかかわらず常に達成できる何かがあります。最良を期待し、最悪に備えなければなりません。

兵站は、ドイツ軍の補給集積所と組み合わせてランダムに判定されるため、補給はもう一つの不確かな領域を意味します。兵站チット引きの「最悪の場合」に縛られて、補給のリスクをかけない枢軸軍プレイヤーは、決して冬季にモスクワへ行かないでしょうが、リスクは計算しなければなりません。全ての装甲部隊を OOS になる場所に押し出すことはほとんど得策ではないので、装甲部隊は1つの集団が補給を回復している間に他が前進するような、馬跳びを行わなければなりません。ドイツ軍は、航空補給も最大限に利用しなければなりません。

TDV における、海軍と空軍の扱いはどうか。ゲームでは、海軍力は完全に抽象化されますが（例えば、バルト艦隊の砲撃力は、レニングラードの防御地形に数値化されています）、空軍力はより直接的にあらわされます。ソヴィエト空軍は、大部分が直接地上支援の形態をとりましたが、ルフトヴァッフェはより柔軟でした。ドイツ軍航空ユニット単独の攻撃は、敵の組織を打ち破ることができ、ゲーム用語では減少又は撃破することができます。これは、バルバロッサ作戦初期にしばしば発生し、ソヴィエト軍の反撃はしばしばドイツ軍の地上部隊と接触する前に粉碎されましたが、42 年 6 月後半ま

で、集中したドイツ空軍がソヴィエト軍地上組織を粉碎する能力を保持しました。それにもかかわらず、直接地上支援を爆撃に集中することにはリスクがあります。ターンの残りについて、航空ユニットを失うことになるからです。

TDV の他の特異な要素として、戦闘結果表があります。防御側が包囲されているか補給が欠乏していない限り、高い戦闘比でさえも防御側が除去される代わりに後退させられる可能性が高くなっています。直接的強襲は最後の手段であり、防御側をすり減らすために長期間をかけることになります（これは、ドイツ軍についてスターリングラードが特別な問題となります。ヴォルガ川の効果が補給や増援から都市を切断することを不可能にするからです）。ソヴィエト軍は、実際にはバルバロッサの間は良好な CRT を使用します。肅清とナチの奇襲突破にもかかわらず、戦術レベルでの初期のソヴィエト陸軍（1941 年に蹴散らされました）は、侵入者に重大な損害を与えるほど訓練を積んでおり、凍傷は別にして、ドイツ軍は 12 月と 1 月よりも 7 月と 8 月に遥かに大きな損害を被りました。最終年のソヴィエトの偉大な勝利は、著しい死傷者を出してのみ達成されました。莫大な補充率のみが、赤軍に損失の不均衡の是正を認めますが、バルバロッサの間でさえもソヴィエト軍プレイヤーは自軍が静止した目標に過ぎないことが分かるでしょう。

OB については、私はドイツ軍機械化部隊を師団レベルで表すことを望みました。軍団レベルでは、戦役に自然な感覚を与えないからです。43～45 年に重要な役割を演じたティーガー・ユニットは、通常は低いユニット規模で、含めるには十分な数がありません。他方、各歩兵師団を含めると、プレイを遅くさせるだけなので、枢軸軍は師団と軍団の混合です。ソヴィエト軍陣営については、初期の狙撃兵師団、戦車と機械化軍団は徐々に親衛狙撃兵や戦車軍の中に集約されます。これは、戦争後半のソヴィエト軍の戦力集中を反映するのみでなく、ベルリンに進撃するに連れて狭い正面に大量のスタックが生じる問題を避けることができます。

では、TDV は究極の東部戦線ゲームでしょうか？ 私に関して言えば、限りなくそれに近づきました（このテーマへの自身最後の挑戦ではないにもかかわらず）。誰もが良く機能すると感じるかどうかは分かりませんが、少なくともあなたはこれまでこのテーマでゲーム化されたどの作品とも異なる感覚を持つものと考えます。そして、楽しめることを期待します！

Ted Raicer

プレイの例 [Example of Play]

このプレイの例では、プリピチャ湿地帯の北におけるキャンペーン・ゲームの開始に焦点を当てます。ここでは、北方軍集団 [AGN] と中央軍集団 [AGC] がバルト軍管区と西方軍管区 [BMD と WMD] の防御線突破を図ります。17.1.1 のセット・アップ指示に従い、ソヴィエト軍プレイヤーが最初にセット・アップします。特定セット・アップ・ヘクスにユニットを置き、次に「R」(予備)に指定された全てのユニットを、ソヴィエト軍ユニットが含まれていない USSR 内のいずれかの町又は都市内(軍管区境界の外)に、ヘクス毎に最大で1ユニットを置きます(ルール5.3を参照)。最後に、17.1.1 の制限を守りながら、各軍管区内にユニットを置きます。

これは、BMD や WMD 内かなりの柔軟性を持たせたままにするだけでなく、ソヴィエト軍プレイヤーは Kaunas (ヘクス 3418) 南の危機的な隙間を何とか埋めます。ソヴィエト軍の目標は、攻撃を押しとどめることではなく、続いて起きるドイツ軍の突破範囲を限定することです。

次に、枢軸軍プレイヤーが自軍ユニットをセット・アップします。枢軸軍プレイヤーは、AGN、AGC、南方軍集団 [AGS] のユニットを大ドイツのどこにでも置くことができますが、これらの3個軍集団のユニットは、初期戦闘フェイズ中に(おのれの)BMD、WMD、キエフ軍管区 [KMD] 内のソヴィエト軍ユニットの攻撃に限定されます。次に、枢軸軍プレイヤーは、バルバロッサのセット・アップ・ルールの指定に従い、自軍航空基地を配置します。

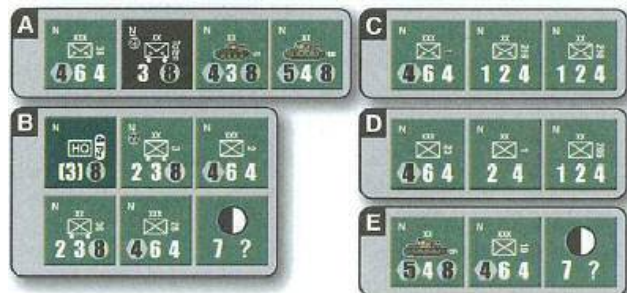
下の図1は、BMD 内のソヴィエト軍のセット・アップと AGN 内のドイツ軍のセット・アップを表示します。右の図2は、WMD 内のソヴィエト軍のセット・アップと AGC 内のドイツ軍のセット・アップを表示します。



図1 : BMD 内のソヴィエト軍のセット・アップと AGN 内の枢軸軍のセット・アップ



図2 : WMD 内のソヴィエト軍のセット・アップと AGC 内の枢軸軍のセット・アップ



シナリオとキャンペーンは、枢軸軍プレイヤーの戦闘ラウンドで開始し、枢軸軍プレイヤーの移動ラウンドが続きます (17.1.1)。戦闘ラウンドには、全てのユニットが攻撃できますが (10.5.2)、12.2.1の単一ユニット攻撃の制限は、常に守られなければなりません。航空ユニットも爆撃又は航空支援の提供が認められますが、ターン1のこのラウンドにはソヴィエト空軍の撃破に忙殺されるため、枢軸軍航空部隊は使用不可能です (17.1.2)。ここでは、AGNの初期攻撃から開始します。最初の3つの攻撃は、図3 (下) に表示されます。

Memel内の全ユニットは、ソヴィエト軍第128歩兵師団を攻撃します。生粋の戦闘比は16:1ですが、バルバロッサの特別ルール (17.1.2) により、ドイツ軍自動車化師団の戦闘値が2倍になるため、結果的に19:1であることに注意してください。次に、ルール12.3aにより、最大比は6:1に約分されます。枢軸軍プレイヤーは、戦闘を解決するためにサイを振り、1の目を出します。戦闘結果表A [CRTA] を調べ、DR*結果を導き出すことができます。全てのソヴィエト軍ユニットは、マップ上のソヴィエト軍退却コンパス図に指定された方向に2ヘクス退却しなければなりません (12.5)。もしも防御側が複数ステップを持っていたら、1ステップ損失も有効でした。ソヴィエト軍ユニットは3113に退却し、全ドイツ軍ユニットは、カラのヘクスへの前進を選択します (12.6)。

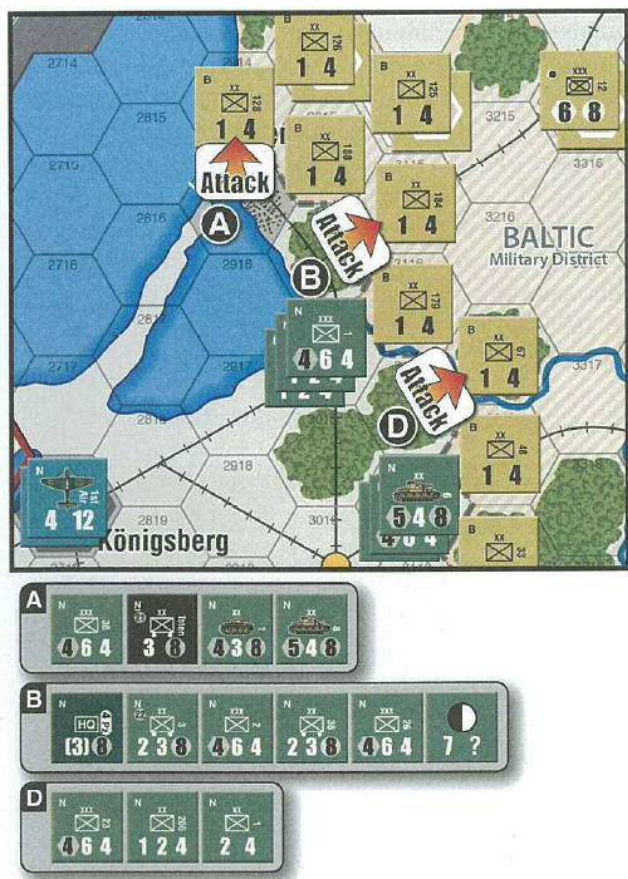


図3：枢軸軍の攻撃開始時—AGN

次に、ヘクス3016内の全ユニットがソヴィエト軍第184歩兵師団を攻撃します。再び、戦闘比は最大の6:1に約分されます。5のサイの目は、CRTA上でDEの結果を導きます。ソヴィエト軍ユニットは除去され、マップの隣に置かれます。これは、補充セグメントに再建可能なユニットについての除去パイルです。枢軸軍プレイヤーは、単一の歩兵軍団を3217に前進させることに決めます。枢軸軍プレイヤーは、移動ラウンド中にMemel北の隙間を通過する移動の実施を望み、残りのユニットが前進する地点はありません。ルール12.6では、戦闘ユニットとHQsのみが前進に参加できると述べていることにも注意してください。補給集積所は戦闘値を持たないため (13.6)、ルール2.4の定義に従って戦闘ユニットではなく、それ故前進できません。

最後に、ソヴィエト軍第67歩兵師団が攻撃されます。普通、小河川の背後で防御しているユニットは、最大6:1から5:1にシフトすることになりますが、バルバロッサの特別ルールでは、ターン1に枢軸軍プレイヤーは全ての目的で小河川を無視することを意味します (17.1.2)。5のサイの目は、CRTAの6:1コラムでDE結果を導きます。ソヴィエト軍ユニットは除去され、勝利した枢軸軍ユニットはカラのヘクスに前進します。



図4：AGNの最後の2つの攻撃

図4は、攻撃終了時のAGNの盤上部分を表示します。AGNによって、更に2つの攻撃が行われます。最初は第179歩兵師団に対する6:1です (繰り返しますが、小河川は無視されます)。3のサイの目は、CRTA上でDR*を導きます。ソヴィエト軍ユニットは、退却しなければなりません。ソヴィエト軍ユニットについての優先

度は、可能であれば、ソヴィエト軍退却コンパスの方向で 3216 を通過して退却することで、不可能であれば他の方向（例えば、3117 を通過）に退却します。ただし、ルール 12.5 に従い、退却しているユニットは、友軍ユニットによって占められていない限り、支配地域 [ZOC] を通過して退却できません。ZOC を持つユニットは、攻撃値周囲の明るい六角形によって示されます (6.1)。枢軸軍の第 2 と第 23 歩兵軍団の両方が ZOC を持ち (前者は、4 PZ HQ の下にスタックしています)、ユニットは敵ユニットを通過して退却できないので、合法的な退却路を持たないソヴィエト軍ユニットは除去されます (12.5)。攻撃している全 3 個枢軸軍ユニットは、3117 に前進します。AGN からの最後の攻撃は、3218 に CRT A の 6 : 1 のコラムで行われます。4 のサイの目は、EX の結果を与えます。第 48 歩兵師団は除去され、攻撃側は同じ数のステップを失わなければならない (ここでは 1 ステップです)。枢軸軍プレイヤーは、第 10 歩兵軍団から損失を受けることを選択し、そのユニットを裏返し、次に両戦闘ユニットを 3117 へ前進させます。枢軸軍歩兵軍団ユニットの減少面は ZOC 表示を持たないので、第 10 歩兵軍団がもはや ZOC を持たないことに注意してください。

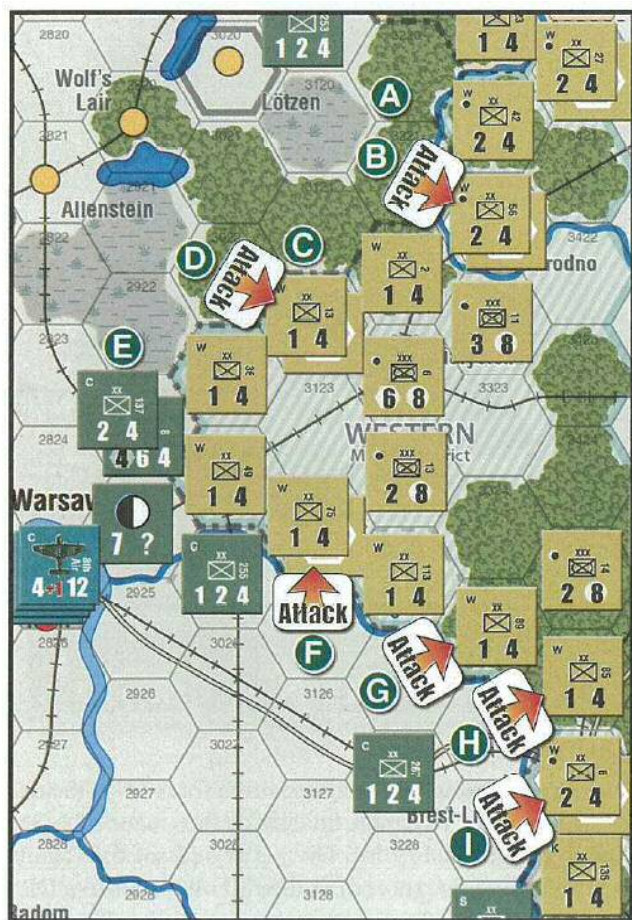
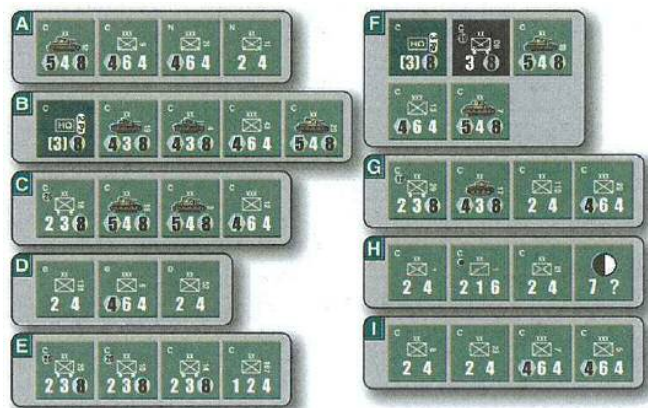


図 5 : AGC の攻撃開始時

枢軸軍プレイヤーは、移動ラウンド中に突破するため Memel に穴を穿つ目標に徐々に成功しており、ターン終了時の損耗フェーズに枢軸軍の補給集積所が前進することを容易にするため、鉄道線上のソヴィエト軍ユニットを掃討しました。3015 のソヴィエト軍が攻撃されないことに注意してください。3214 に退却すると、このターンの後の方でソヴィエト軍ユニットを孤立させるのが困難になることを恐れたからです。

図 5 は、AGC によって行われる、WMD のユニットへの最初のいくつかの攻撃を表示します。ソヴィエト軍第 56 歩兵師団は、Grodno 内で攻撃されます。小河川の効果は無視されますが、Grodno は町と陣地帯 [FZ] の両方を含みます。地形効果は累加するので (12.4)、ソヴィエト軍ユニットは町から戦闘値 +1 と FZ から 1 コラム・シフトの両方を受けます。17 数値が攻撃しており、生粋の戦闘値 17 : 3 は 5 : 1 で、FZ によって 4 : 1 にシフトされます。3 のサイの目は、DR の結果を与えます。ソヴィエト軍ユニットは 3521 へ退却し、枢軸軍ユニットは前進します。枢軸軍 HQ は、スタックしたユニットと共に前進に参加することが認められます (12.6)。

次の攻撃は、ソヴィエト軍第 13 歩兵師団へのもので、やはり FZ 内におり、5 : 1 の戦闘値です。1 のサイの目は BL1 の結果で、両陣営が 1 ステップを失わなければならない (12.3) のステップ c は、ある戦闘で全ての友軍 2 ステップ・ユニットが 1 ステップ損失を受けるまで、ユニットを除去できないと要求しているため。枢軸軍プレイヤーは、全てのユニットをカラのヘクス内に前進させます。ソヴィエト軍第 75 歩兵師団は、DR 自動車化師団と第 10 装甲師団によって攻撃され、BL1 の結果です。第 75 歩兵師団は除去され、DR 師団は裏返され、両方のドイツ軍ユニットは前進します。次の 2 つの攻撃は、第 85 と第 89 歩兵師団へのもので、両者は DE 結果で、全ての枢軸軍ユニットは前進します。最後に、第 6 歩兵師団が攻撃され、DR の結果はソヴィエト軍ユニットに 3626 への退却を導きます (今や 3426 内の枢軸軍が ZOC を持たないので合法です)。



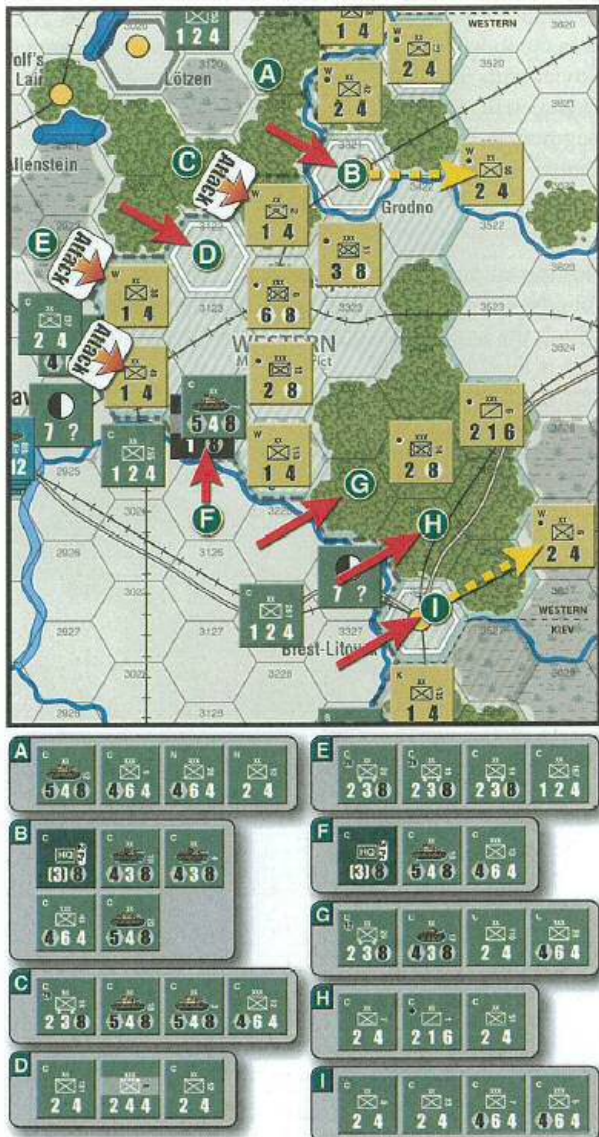


図6：WMDの退却、AGCの初期攻撃後の前進、AGCの攻撃の残り

AGCの最後の3つの攻撃に沿って、これらの攻撃後の位置を図6に表示します。全ての攻撃は6：1です。ソヴィエト軍第36と第49歩兵師団の両方がDR*結果を受けますが、3124と3121の枢軸軍ユニットのZOCの存在により合法的な退却路がないため除去されます。第2歩兵師団への攻撃もDR*の結果を導きますが、3322から3423を介して合法的な退却路が存在します。ソヴィエト軍第11機械化軍団は、3322に及ぼされるドイツ軍のZOCを無効にします。全ての場合において、枢軸軍プレイヤーは防御側がカラにしたヘクス内に、攻撃している全てのユニットを前進させます。戦闘ラウンド終了時の位置は、図7に表示されます。他の軍管区内の攻撃は表示されませんが、ルーマニア軍とハンガリー軍がターン1に攻撃できないことを忘れないでください (17.1.2)。



図7：枢軸軍戦闘ラウンドの開始後の位置

次は、ドイツ軍の移動ラウンドです。移動ラウンドには、指揮や補給にかかわらず、全てのユニットが自由に移動できます。バシバロツカの衝撃効果のため、ドイツ軍ユニットはターン1に補給について心配する必要はなく、移動について小河川を無視し、移動目的について湿地を森林として扱います (17.1.2)。図9と図10は、移動終了時の位置を表示します。

枢軸軍ユニットは、Memelの北、Grodnoの東、Brest-Litvsk周辺で、戦闘によってソヴィエト軍前線に穿たれた隙間を抜けて移動しました。ZOCを持つソヴィエト軍機械化ユニット (攻撃値が白い六角形に囲まれています) は、3214と3416の明白な隙間の通過は妨害しますが GrodnoでのAGCの前進と組み合わせると、Memelの隙間を通してBMDの包囲を妨害することには失敗しました。



図8 : AGNとAGCがソヴィエト軍BMDを「包囲」

包囲されているソヴィエト軍前線部隊以上に、枢軸軍の目標は将来の戦闘のために、枢軸軍の補給集積所が損耗フェイズのドイツ軍補給集積所セグメント中に移動するために必要となる、鉄道線からソヴィエト軍又はZOCを取り去るべく、ユニットとHQsの位置取りをすることです。ドイツ軍集積所セグメントは損耗セグメントの後なので、枢軸軍プレイヤーはこれを行うために補給損耗に依存できないことに注意してください (プレイのシーケンス4.0を参照)。

これら最初の2つの活性化ラウンドを完了したので、通常のプレイのシーケンスに戻り、次の活性化チットは無作為に引かれます。そのチットは、第2装甲HQです。

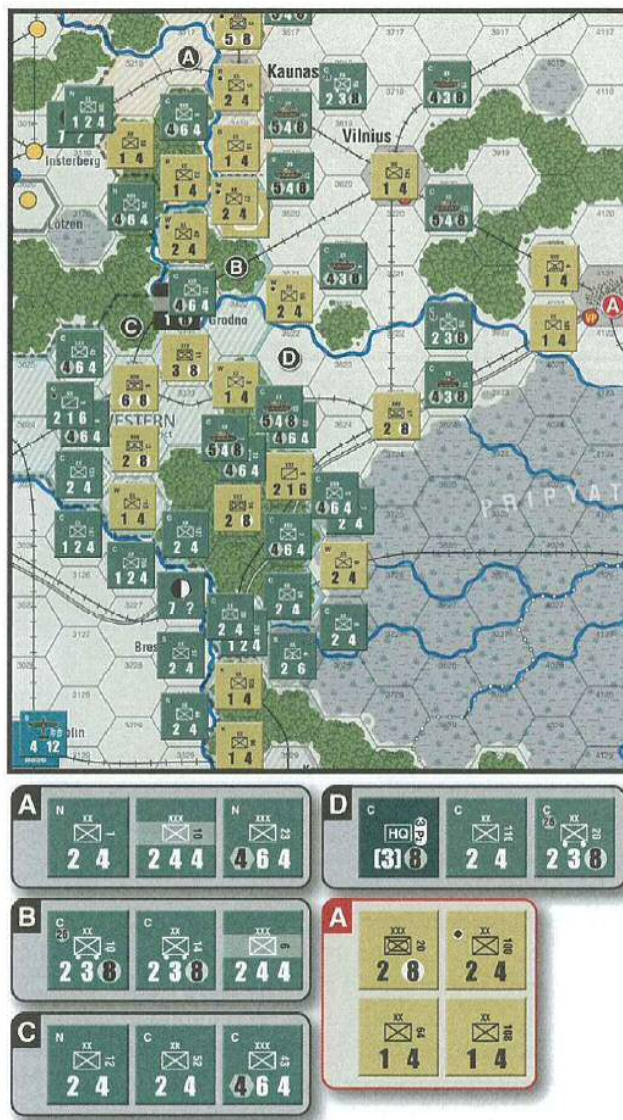


図9 : AGCがソヴィエト軍WMDを突破

装甲HQの活性化ラウンドに、枢軸軍プレイヤーはHQの3ヘクス以内にある全てのユニットを活性化できます。これらのユニットは、戦闘して次に移動でき (この場合には、全ての活性化ユニットが戦闘に参加できます)、又は移動して次に戦闘を実施します (この場合にのみ、機械化ユニットが戦闘に参加できます (10.5.7))。こ

ここでは、枢軸軍プレイヤーは戦闘の実施によって開始することを選択します。戦術空軍と異なり、航空ユニットは戦闘が発生し得るいずれかの友軍ラウンド中に、爆撃を通して敵地上ユニットを直接攻撃できることに注意してください (8.5)。図 10 は、航空ユニットの展開と共に、枢軸軍プレイヤーが意図する攻撃を示します。実際のゲーム・プレイでは、攻撃/爆撃は事前に指定しておく必要がないことに注意してください。ここでは、攻撃を容易に把握できるように表示してあります。

ここで、枢軸軍プレイヤーは、第2航空を Bialystok (表示されていません) 内のソヴィエト軍第6機械化を爆撃するために使用し、第8航空は 3417 内のソヴィエト軍第3機械化を爆撃します。両航空ユニットは、4の爆撃戦力を持ち、爆撃比を計算するために地形効果値 [TDF] と比較します。Bialystok は平地ヘクス内の町なので、1の TDF を持ち、爆撃は4:1の比で実施されます。6のサイの目は、DL1の結果を導きます。第6機械化は、1ステップ損失を受けます。1ステップのみを持ち、しかも「補充不能」ブロック・ドットでマークされているため、ゲームから永久に除去されます。第2航空は、基地に帰還します。ソヴィエト軍第3機械化は、林ヘクス内にあり、それ故2の TDF を持ちます (陣地帯は、爆撃に効果を持ちません。地形効果チャート [TEC] を参照してください)。攻撃は2:1の比で、3のサイの目です。これは通常「はずれ」ですが、ドイツ第8航空はユニット上に+1修正がマークされていることに注意してください。これは爆撃のサイの目に適用され (8.5 を参照)、4の実質サイの目が獲得されることを意味し、DL1の結果が発生します。ソヴィエト軍第3機械化は、やはりゲームから永久に除去されます。第8航空の+1 DRM は、航空ユニットが「使用済」とマークされるかどうかの目的には適用されません。代わりに、修正前のサイの目が使用され、第8航空は基地に帰還してそのターンについて「使用済」としてマークされます。

次に、Kaunas への攻撃が解決されます。12 攻撃値が2防御地値を攻撃しています。バルバロッサ特別ルールに従い、ターン1に小河川は無視され、都市は町として扱われるので (17.1.2)、攻撃は6:1で解決されます。1のサイの目は、DRの結果を導きます。ソヴィエト軍第5歩兵は、退却を強いられます。もしも敵ユニットと ZOC の存在により、ソヴィエト軍退却コンパスの方向に退却できなければ、北方へも退却できません (ZOC のために)。ただし、退却の目的において、友軍ユニットの存在は ZOC を無効にするため (6.2)、ユニットは 3419 を介して 3420 へ退却できます。枢軸軍プレイヤーは、3317 から Kaunas へユニットを前進させることを選びます。

最後の攻撃は、3314 内の第12機械化に対するものです。ここでは、ドイツ軍第1航空が戦闘支援を提供して4戦闘値を加えることにより、最終的には27:6の結果となり、4:1に約分されます。陣地帯が左への1コラム・シフトを提供するため (TEC を参照)、攻撃は3:1で解決されます。3のサイの目は、BL1の結果を与えます。ソヴィエト軍第12機械化は、ゲームから永久に取り去られます。枢軸軍は1ステップを失わなければならない、それは2ステップ・ユニットからでなければなりません (いくつかの戦闘に参加しているため)。枢軸軍プレイヤーは、第2歩兵を裏返すことを選択します。第1航空は基地に帰還しますが、航空ユニットは攻撃側として戦闘支援を提供した後に「使用済」としてマークされないため (8.4)、活性化ラウンドの後の部分に使用可能で留まります。裏返されたドイツ軍第2歩兵は3314に前進しますが、装甲 HQ の活性化ラウンド中に他の装甲 HQ を移動させることができないため、第4装甲 HQ が一緒に前進できないことに注意してください (10.5.7)。



図 10: ドイツ軍第2装甲の活性化—戦闘

これで枢軸軍の戦闘は完了したので、活性化した全てのユニットは移動するための資格を持ちます (資格は活性化ラウンドの開始時に決定されるため、指揮範囲外に前進したユニットでさえも移動の資格を持つことに注意してください (10.5.7))。図 11 (次ページを参照) は、移動終了時の枢軸軍ユニットの位置を表示します。枢軸軍ユニットは、Dvina 川と Riga 周辺を越えるために、ターン1に大河川を小河川として扱う優位性を持つことに注意してください (17.1.2)。第2装甲 HQ はよく前方に進出し、枢軸軍プレイヤーがターンの後で更に東方へ移動できることを望む、前進した装甲部隊を指揮する位置を占めています。



図 11：第2装甲活性化移動終了の位置

次のチット引きは、兵站チットです。したがって、この時点で両陣営は全ての自軍ユニットの補給状態をチェックします。連絡線(実質的に無制限な長さの補給線)をたどれないため、AGNとAGCに面している大量のソヴィエト軍ユニットが孤立していることに注意してください。ただし、ソヴィエト軍第6歩兵(Brest-Litovsk近郊)は、その南にいるドイツ軍ユニットがZOCを持たないので、補給下に留まります。それ故、3826の鉄道線まで、次いで東方へとたどることができます。第18装甲(Vilniusの南東)は、集積所から7ヘクス又は補給下HQから3ヘクスを越えて離れているため、通常であればOOSと判定されるところですが、枢軸軍ユニットはターン1に決してOOS又はISとして判定されないことにも注意してください(17.1.2)。

ソヴィエト軍ユニットについての補給下状態の損失は、2つの影響を持ちます。第一に、補給が回復されるまで、攻撃に-2DRM防御に+2DRMを受け取ることです。第二に、これらのユニットは、到来するソヴィエト軍反撃ラウンドの強制的攻撃要件を満たすために自身を使用できないことです。これらは、そのような攻撃に参加できますが、少なくとも1つの補給下ユニットに組み合わせない限り、そのような攻撃は実行しなければならない最小攻撃数の要件を満たすためにカウントしません(10.5.6を参照)。

この時点で、あなたがTDVのターン中のアクション・ラウンドの流れに好感をもたれることを望みます。ここで、ゲーム手順のいくつかを図解するため、損耗フェイズに飛びます。そのときの前線正面の状況は、図12に表示されます(ページ19)。

ドイツ軍集積所移動フェイズの実施によって開始します。全てのドイツ軍集積所は、ここで移動できます。枢軸軍プレイヤーは、各集積所についてサイを振って枢軸軍集積所前進表を調べます。ターン1には、サイの目に2を加えることを忘れないでください。ここで、2つの集積所に焦点を当てます。：1つはWarsaw真NEのヘクス2924内で、もう一つはBrest-Litovsk真NWのヘクス3326内です。枢軸軍プレイヤーは、これら2つの集積所について3と5を振り、+2DRMを適用した後で、両者は最大6ヘクスまで移動できます。枢軸軍プレイヤーは、前者の集積所を3223までNEに3ヘクス移動させますが、次に停止しなければなりません。集積所は、もしも友軍ユニットによって占められていると、ソヴィエト軍ユニットに隣接するヘクス内に移動できますが、さもなければ不可です。したがって、3323への移動は禁じられます。その代わりに、枢軸軍プレイヤーは、ユニットを北へ1ヘクス、更にNEへ2ヘクス移動させ、3421内の第6歩兵と共に終了します。他の集積所は最大6ヘクス移動でき、鉄道線に従って3723へ、再び敵ユニットに隣接して通過しますが、これらのヘクスが枢軸軍プレイヤーのユニットによって占められているので合法です。

集積所を可能な限り遙か東方へ移動させることが最良です。ソヴィエト軍の能力向上により、後のターンの全体的な枢軸軍補給線の前進は限定されるからです。ここでは、枢軸軍戦線の背後にあるISのソヴィエト軍ユニットを取り去るために損耗セグメントを待つことの不利を図示します。そう、これらのユニットは、包囲に留まれば「蔓の上で萎れます」が、補給集積所前進の決定的な障害にもなり得ます！

次は、ドイツ軍の航空補給セグメントですが、シナリオ・ルールによって全ての枢軸軍ユニットが補給下なので、このターンには必要ありません。そこで、ここでは損耗セグメントに移行します。現在ISマーカーを持つ全ユニット(これらのユニットのみです!)の補給状態を再度チェックします。通常は、いまだにISのユニットは、自動的に除去されることになります。ただし、ターン1のタイム・スケールは短いため(17.1.2を参照)、代わりにポケット内のユニットについてサイを振り、各ポケット内からサイの目までのステップ数を除去します。図示された状況では、ユニットの6つのポケットがあります。Vilnius西の林内の6ユニットの最大ポケット、各2ユニットの2つのより小さなポケット、単一ユニットの3つのポケットです。少なくとも1の目を振るため、全ての単一ステップが取り去られる最後の3つのポケットは、サイを振る必要がありません。サイズ2のポケットについては、枢軸軍プレイヤーは4と6の目を出し、各ポケット内の両ユニットが取り去られます。ただし、より大きなポケットについては、枢軸軍プレイヤーは2の目を出し、2ステップのみが取り去られます(枢軸軍プレイヤーの選択)。ターン2中に可能な限り東方へ移動する代わりに、枢軸軍プレイヤーはこのポケットを維持しなければならず、又は残っているユニットを攻撃しなければならないため、貴重なテンポが失われることになります。

ここで終了フェイズに到達します。全ての航空と砲兵ユニットは準備状態に戻され（使用済面のユニットを裏返します）、ターン・マーカーを前進させます。

これでプレイの例は終了します。これがゲームのメカニックを導入する手助けと覚えになることを望みます。もしもいずれかの点でゲームについて質問があるときには、2つの有用な情報源で直接対応します。第一に、Consimworld内に伝言板を維持しており、<http://talk.consimworld.com/WebX/1dd2eaf1/1240>で検索できます。この板をモニターしてルールの疑問やゲームのコメントに答え、可及的速やかにそこに投函します。私共は、John KranzがConsimworld内に維持している努力にも感謝を述べ、Consimworldと連携して彼の作品を支援するような方法を提示します。第二に、Boardgamegeek

の同様の伝言板をモニターしています。このゲームについては、<http://boardgamegeek.com/boardgame/66855/the-dark-valley>で検索できます。繰り返しますが、Boardgamegeekのような素晴らしく幅広いゲーム・コミュニティで発言できることに感謝します。最後に、エラッタが発見されたり修正されたりしたら、アップデートされたゲームのルールをGMTのウェブサイト投函することになります。

さて、ゲームはあなたの手に委ねられました。私共がこのゲームをデザインしディベロップした時間と同じくらい、あなたがこのゲームを楽しめることを期待し、それを手助けしたプレイテスターたちに感謝します。彼らは愛する趣味のために献身的に時間を割き、その努力なしにこのホビーが存在することはありません。

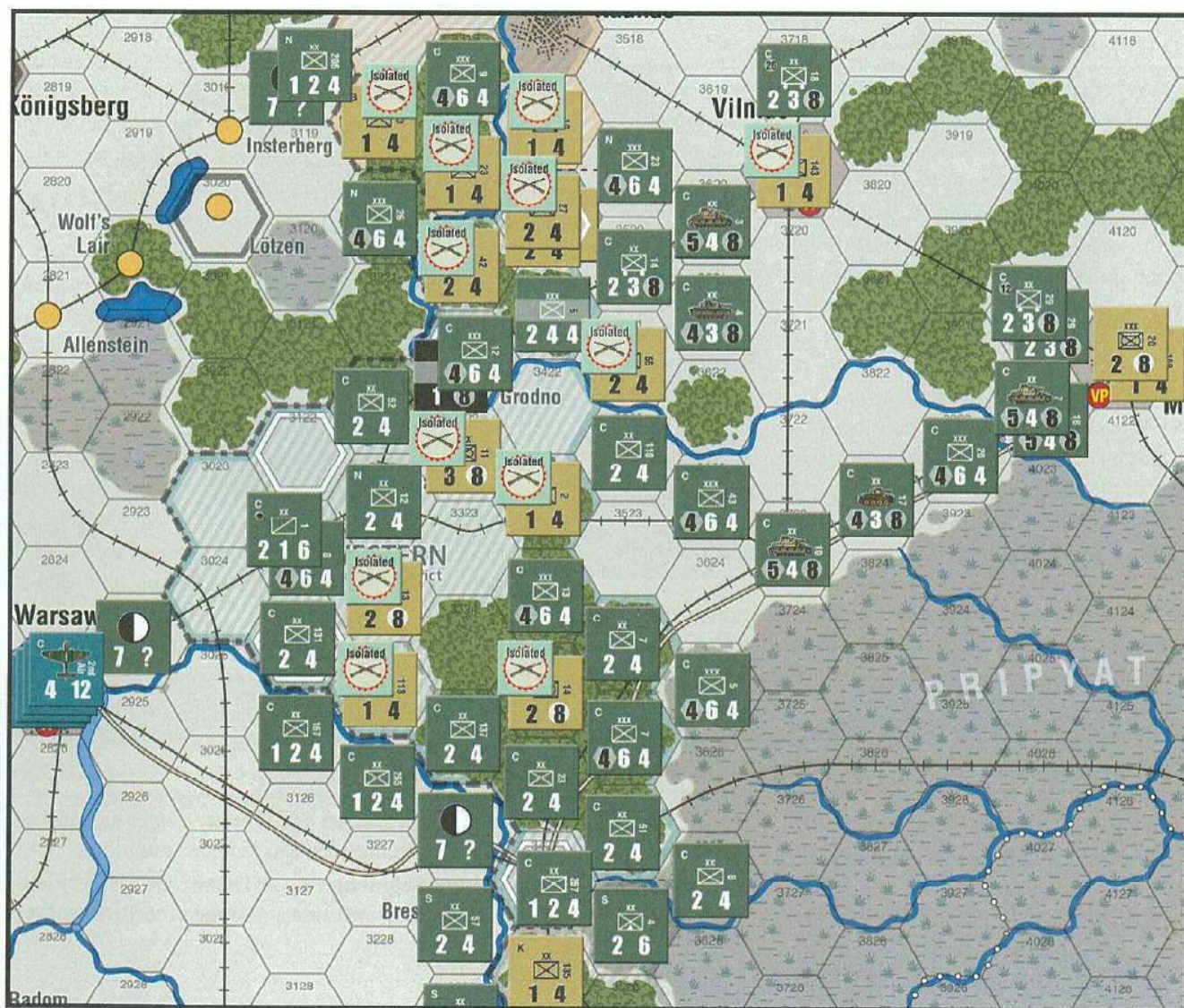


図12：損耗フェイズ開始時の状況

簡略化されたプレイのシーケンス

I. 増援/補充フェイズ [REINFORCEMENT/REPLACEMENT PHASE]

- a. 枢軸軍増援セグメント [Axis Reinforcement Segment]: 枢軸軍プレイヤーは新たなユニットを置き、ユニットは他の戦線ボックスから帰還します (7.2 を参照)。
- b. 枢軸軍補充セグメント [Axis Replacement Segment]: 枢軸軍プレイヤーは除去ユニットを補充し、減少ユニットを完全戦力にします (7.4 を参照)。要求されるユニット変換と撤退を行います (7.7)。
- c. ソヴィエト軍増援セグメント [Soviet Reinforcement segment]: 枢軸軍プレイヤーと同様 (7.3 を参照)。
- d. ソヴィエト軍補充セグメント [Soviet Replacement segment]: 枢軸軍プレイヤーと同様 (7.6、7.8)。

II. 航空基地フェイズ [AIR BASE PHASE]

- a. 枢軸軍航空基地セグメント (8.2) [Axis Air Base Segment]: 枢軸軍プレイヤーは、いずれかのドイツ軍航空基地とその付属した航空ユニットを、移動させます。
- b. ソヴィエト軍航空基地セグメント [Soviet Air Base Segment]: ソヴィエト軍プレイヤーは、ソヴィエト連邦内の補給下で支配下の町/都市を、自軍 1 戦路空軍ユニット (第 18 空軍) の基地にできます。

III. 戦略移動フェイズ [STRATEGIC MOVEMENT PHASE]

- a. 枢軸軍の鉄道移動 (9.2) [Axis Rail Movement]: ターン 11 に開始して、枢軸軍プレイヤーは 2 つのサイコロを振り、その出目のステップ数だけ、補給下で枢軸軍支配下の鉄道線に沿って、無制限な距離を鉄道移動できます。降雪ターンと 1944 年に開始する全ターンは、ソヴィエト連邦内の鉄道線上を移動するステップは 2 倍にカウントします。
- b. 枢軸軍の海上移動 (9.3) [Axis Naval Movement]: 枢軸軍プレイヤーは、ターン毎に 4 ステップを、バルト海の友軍支配下の港湾から友軍支配下の港湾へと輸送できます。同様に、もしも現在セヴァストポリ [Sevastopol] を支配していると、ターン毎に 4 ステップを黒海/アゾフ海内の友軍支配下の港湾から友軍支配下の港湾へ輸送できます。機械化ステップは、2 倍にカウントします。降雪ターンにフィンランド湾の内外へ移動できません。アゾフ海の港湾は、もしも枢軸軍がケルチ海峡の両岸を支配している場合にのみ使用でき、降雪ターンにはアゾフ海内での海上移動は認められません。
- c. ソヴィエト軍の鉄道移動 (9.4) [Soviet Rail Movement]: ターン 4 に開始して、ソヴィエト軍プレイヤーはターン毎に 4 ステップを、補給下でソヴィエト軍支配下の鉄道線に沿って、無制限な距離を鉄道移動できます。ユニットは、その移動中のいかなるタイミングにも、敵ユニットに隣接して移動を開始、終了、移動できません。
- d. ソヴィエト軍の海上移動 (9.5) [Soviet Naval Movement]: ソヴィエト軍プレイヤーは、ターン毎に 2 ステップを、バルト海の友軍支配下の港湾から友軍支配下の港湾へと輸送できます。機械化ステップは、2 倍にカウントします。ユニットは、降雪ターンにフィンランド湾内の港湾を往来できません。アゾフ海の港湾は、ソヴィエト軍がケルチ海峡の両岸を支配する場合にのみ使用できます。降雪ターンにアゾフ海での移動は認められません。
- e. ソヴィエト軍の侵攻上陸作戦 (9.6) [Soviet Amphibious invasion]: ソヴィエト軍の黒海海上ユニットは、いずれかの黒海ソヴィエト港湾から、黒海/アゾフ海のいずれかのヘクスへ移動できます。1944 年の前にはソヴィエ

ト連邦の外部への侵攻作戦は認められません。その他の制限については、(9.6) を参照してください。

- f. ソヴィエト軍の空挺降下/航空輸送 (9.7) [Soviet Air Drop/Air Transport]: ターン毎に 1 つ、スタッフカ HQ の範囲内にある補給下の町又は都市内の 1 個ソヴィエト軍空挺軍団 [ABC] は、12 ヘクス以内にあるいずれかの友軍支配下の町/都市に移動できます (目的地ヘクスは、補給下である必要はありません)。又は、スタッフカの範囲内にあるいずれかの非都市ヘクスに降下できます。ABC は、降雪/混合/泥濘の天候ターンにのみ降下できます。

IV. アクション・フェイズ [ACTION PHASE]

- a. 主導権決定セグメント (10.2) [Initiative Determination Segment]: 枢軸軍プレイヤーは、1943 年 7 月までの全ての好天候ターンと、1942 年 9 月までの全ての混合天候ターンに主導権を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、その他の全てのターンに主導権を持ちます。主導権プレイヤーは、現行ターンの最初のアクション・ラウンド中にプレイするために自軍アクション・チットの 1 枚を選択します [例外: 青作戦; 10.2 を参照]。(兵站チットは選択できません)。
- b. アクション・チット配置セグメント [Action Chit Placement Segment]: 残っている使用可能なチットを、無作為に引くために不透明容器内に入れます。
- c. 主導権アクション・チット・セグメント [Initiative Action Chit Segment] (ターン 1 又は青の場合攻勢では 2): 主導権プレイヤーは、自軍の最初のアクションを実施します。
- d. ランダム・アクション・チット・セグメント (10.3) [Random Action Chit Segments]: アクション・ラウンド・フェイズのアクションの順番を決定するため、残っているチットは無作為に一度に 1 枚引かれます。プレイヤー諸氏は、各チットによって認められたアクションを実施します (10.5 を参照)。

V. 損耗フェイズ [ATTRITION PHASE]

- a. 枢軸軍集積所前進セグメント (13.6) [Axis Supply Depot Advance Segment]: 枢軸軍の集積所は、移動できます。集積所前進表で移動についてサイを振ります。
- b. ドイツ軍航空補給セグメント (8.6) [German Air Supply Segment]: ドイツ軍プレイヤーは、1941 年又は 1942 年に町又は都市内で孤立状態のドイツ軍ユニットに航空補給を提供できます。
- c. 損耗セグメント (13.0) [Attrition Segment]: IS としてマークされた全てのユニットは、その補給状態を再度チェックします。いまだに孤立状態で、しかも補給下の敵ユニットに隣接するユニットは、除去されます。さもなければ、もしも今や補給下又は非補給下であると、補給状況は OOS でマークします。

VI. 終了フェイズ [END PHASE]

勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment]: シナリオ独自の勝利条件に従ってどちらかのプレイヤーが勝利したかどうか調べます。

ターン前進セグメント [Turn Advance Segment]: 全ての使用済状態の空軍/砲兵ユニットを使用可能 (表) 面に戻します。ターン・マーカーを進めます。



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