

Stalingrad '42



by Antonis Karidis

PLAY BOOK

目 次	
キャンペーン・ゲームのプレイの例	2
キャンペーン・ゲームのプレイのヒント	7
カフカス戦役のプレイの例	10
ウラヌス作戦のプレイの例	14
デザイン・ノート	17
歴史的注釈	19
参考文献	22
解明	23
市街戦の例	23
補充とマーカー・チャート	24

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

日本語解説書

拡張されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

キャンペーン・ゲームの プレイの例

ターン1

枢軸軍プレイヤー・ターン

枢軸軍初期フェイズ [The Axis Player Phase]

シナリオは枢軸軍の初期フェイズから開始し、枢軸軍プレイヤーが自軍の2補充ポイントにプラスして2資源ポイントを使用することを認めます。戦車と歩兵の両補充は、ターン2の攻撃準備のため、第6軍の減少ユニットへ行きます。補充を受ける各ユニットは、1ステップ増加して補充マークでマークされます。両資源ポイントは、補給ポイントを購入するために使用され、その全力移動面で枢軸軍登場エリア内に到着します。1つは登場エリアZで1つはX内に置かれます。

両計画的攻勢マークは、この攻勢を幸先良く開始する手助けのため、第4装甲軍と共に置かれることに注意してください。

枢軸軍の初期フェイズは、これで完了です。

枢軸軍移動フェイズ

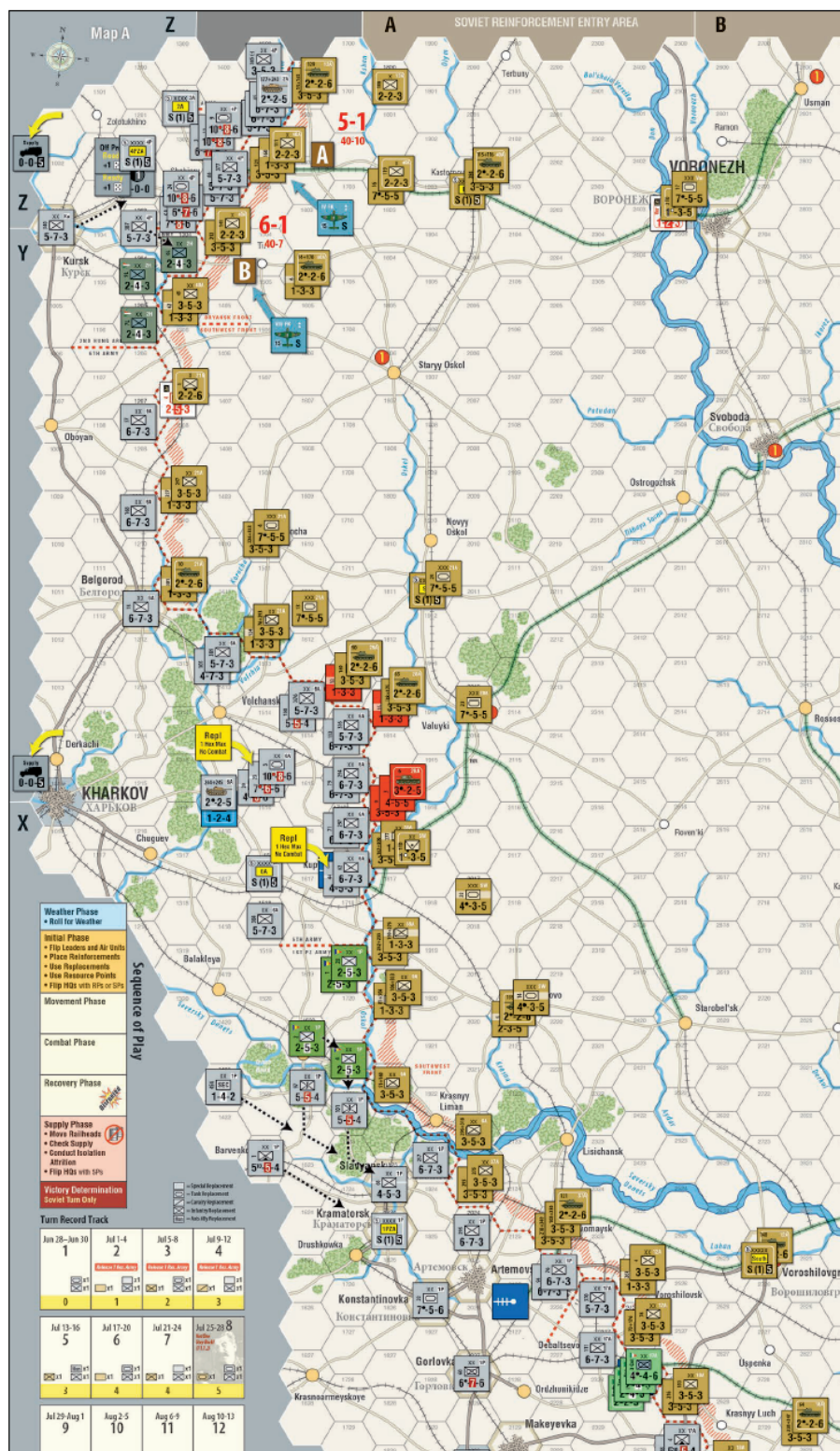
[The Axis Movement Phase]

最初のターンの特別ルールは、戦闘ユニットについての移動を戦術移動に限定します。これは、プレイヤーが自軍ユニットをその歴史的開始エリアから遠く離して移動させるのを妨げるためです。

この例では、大まかに史実のドイツ軍の計画に従いましょう。最初に第4装甲軍が攻撃し、第6軍はターン2です。

移動させる唯一の戦闘ユニットは、第4装甲軍戦区内の第340と第387歩兵師団並びに、下方の第1装甲軍戦区内の4ユニットです。第6軍内の全ユニットは、ターン2にどのヘクスが攻撃されるのかソヴィエト軍プレイヤーに不明瞭にするため、その場に留めます。

2つの補給ポイントは、その全力許容移動力で移動できます。1つは第4装甲軍HQへ移動させ、他方は第6軍HQへ移動させます。





ターン1に移動する枢軸軍ユニットはありません。

フェイズ [The Axis Combat Phase]

攻撃は2つのみです。: A と B。

A. ヘクス 1401 と 1501 内の7つのドイツ軍ユニットが、ヘクス 1502 内の3つのソヴィエト軍ユニットを攻撃します。素の戦闘比は 46 対 10 ですが、攻撃側は最大で 40 攻撃値のみをカウントできます。したがって、修正後の戦闘比は 40 対 10 で、それでも 4 対 1 です。枢軸軍プレイヤーは、1 シフトのための航空ユニットの使用にプラスして、1 砲兵シフトのため第4装甲軍 HQ と共にスタックした非機動補給ポイントにプラスして、自軍の計画的攻勢マーカーの1枚を使用します。ソヴィエト軍ユニットは、陣地ヘクスのために1シフトを受け、エリート戦車シフトを含む全ての戦車シフトも無効にします。最終戦闘比は5対1です。2つのサイコロが振られ(計画的攻勢マーカーのため)、どちらか1つの出目を選択できます。サイの目は3と4で、4が選択されたので=D1、Adv3 です。防御スタックは1ステップを失い、3ヘクス退却して混乱状態になります。攻撃しているユニットは、3ヘクスまで前進できます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍のステップ損失について第160師団を取り去り、ヘクス 1803 へ退却します。ドイツ軍機械化ユニットは3ヘクス戦闘後前進でき、一方、歩兵師団は2ヘクス前進できます。

B. 戦闘 B は、7つのドイツ軍ユニットにプラスして1個ハンガリー軍師団がヘクス B を攻撃します。素の戦闘比は 45 対 7 で、40

対7=5対1です。枢軸軍航空ユニットについて1シフト右、第4装甲軍 HQ (使用済面に裏返されます) について1シフト右、陣地ヘクスについて1シフト左で、最終戦闘比は6対1です。別の計画的攻勢マーカーが使用され、2つのサイコロが振られます。: 2と3です。大した出目ではありません。3が採用され、D1、Adv3 です。ソヴィエト軍プレイヤーは第141旅団を取り去り、第212を3ヘクス退却させます。ヘクス 1705 まで直線で後退させ、次いでその上に混乱状態マーカーを置きます。次頁のイラストを参照してください。

C. 突破戦闘 [Breakthrough Combat]: 枢軸軍プレイヤーは、3つの機械化ユニットを自軍突破グループとして宣言し、その上に航空ユニットをスタックさせ、2ヘクス前進させてヘクス 1604 内の2つのソヴィエト軍ユニットを攻撃します。戦闘比は 23 対5で、2シフトを持ちます(航空ユニットの1とエリート戦車シフトの1)。最終戦闘比は6対1です。4のサイの目=DR4、Adv3 です。2つのソヴィエト軍ユニットは4ヘクス退却させられ、潰走状態でマークされます。3つのドイツ軍機械化ユニットは、その元の前進許容量である全3ヘクスを使用したので、攻撃を行ったヘクス内で停止するか、又は攻撃したばかりのカラのヘクス内に進入することのみができます。枢軸軍プレイヤーは、後者を行います。これで突破グループの前進は完了です。

この時点で、攻撃内の他の5ユニットが前進できます。これらは全て歩兵なので、2ヘクスのみ前進できます。



枢軸軍ユニットが戦闘後前進を終了した後の状況です。太い赤矢印は突破グループを表示し、細い赤矢印は前進路を表示します。2つのドイツ軍航空ユニットは、ソヴィエト軍ターン中に防御支援を提供するため、先鋒と共に留まります。

枢軸軍回復フェイズ [The Axis Recovery Phase]

混乱状態の枢軸軍ユニットはないので、発生する唯一のアクションは、2枚の補充マークの撤去です。

枢軸軍補給フェイズ [The Axis Supply Phase]

プレイのシークエンスに従い、枢軸軍プレイヤーは以下を行います。:

鉄道堡: 第4装甲軍戦区内で自軍鉄道堡マーカーを2ヘクス前方へ移動させます。

補給チェック: 自軍の全戦闘ユニットが補給源まで LOS をたどれるか調べるためにチェックします。道路まで5ヘクスの陸上補給路を持つので、全てが容易に補給をたどれます。

HQsを裏返すために SPsを消費: 枢軸軍プレイヤーは、第4装甲軍 HQをその準備面に裏返すため、共にスタックした補給トラックを使用します。補給ユニットは、取り去られます。

これで、枢軸軍プレイヤー・ターンが完了します。

ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

ソヴィエト軍初期フェイズ [The Soviet Initial Phase]

ソヴィエト軍プレイヤーは、使用するための2資源ポイントを持ちます。彼は補給ポイントを購入するか又は陣地を構築できます。彼は1つをヴォロネジ [Voronezh] の上方で陣地を開始するために、他方を SP のために使用することに決めます。SPs は、登場エリア A 内に置かれます。ソヴィエト軍プレイヤーはターン1に補充を持たないので、そのステップを飛ばします。彼は2つの増援を持ち、それらをやはり登場エリア A 内に置きます。

ソヴィエト軍移動フェイズ [The Soviet Movement Phase]

ソヴィエト軍プレイヤーは、このターンに決断する多くの事柄があります。ここから出足良く走り始めるか、又はしばらく保持するかでしょうか? このエリア内には7個戦車軍団があり、枢軸軍は未だに第6軍戦区内で攻撃していないので、彼は保持することに決めます。

最初に考慮する事柄は、第4装甲軍の先鋒の1つへの反撃です。これらスタックの1つの退却と混乱は、枢軸軍プレイヤーにとって打撃となるでしょう。スタックの1つは、15戦力ポイントのみです。多数の戦車軍団が使用可能であるため、これに対して30値を持つてくることは困難ではありません。ただし、シフトを考慮しなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、もしも Bryansk HQ を使用すれば1シフトを加えることができますが、枢軸軍の航空ユニットとエリートドイツ軍装甲師団についての2シフトを被ります。最終戦闘比は1対1です。それでも十分で、唯一の悪い結果は A1 (1又は2の目) なので容認できます。彼は行う価値があると決めました。



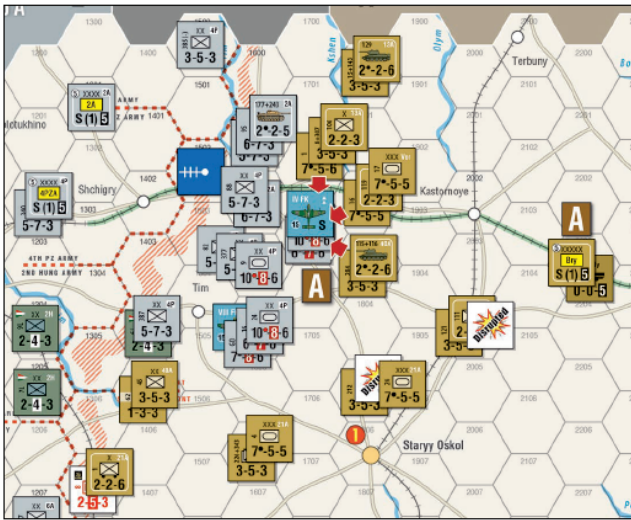
上のイラストは、移動フェイズにおけるソヴィエト軍ユニットの移動を表示します。反撃のための集中と2個戦車軍団の北への移動に加えて、以下にいくつかの事柄を注記します。:

- ・スタック A は、1ヘクスのみ移動できます。なぜならば、EZOC に進入したときに停止しなければならないからです。
- ・スタック B は混乱状態なので、2ヘクスのみ移動できます。EZOCs の外へ移動するため、回復フェイズに回復することを保証します。
- ・C の Voronezh 正面軍 HQ は、2ヘクス移動して SP と合流します。2ヘクスを超えて移動していたら、混乱状態になっていました。
- ・D の陣地は、友軍ユニットの必要なしで開始されました。
- ・潰走状態のユニットは、その完全な許容移動力で移動できます。

ソヴィエト軍プレイヤーは、南西正面軍と南方面軍内の他のユニットを自由に移動できますが、この例のためにいかなる移動も表示する必要はありません。カフカス内の全ユニット、全ての守備隊ユニット、4つの予備軍内の全ユニットが凍結されて移動できないことを忘れないでください。

ソヴィエト軍戦闘フェイズ [The Soviet Combat Phase]

ソヴィエト軍プレイヤーは、ヘクス 1703 (ヘクス A) 内の2つのドイツ軍ユニットに対する1つの攻撃のみを持ちます。彼は15の防御戦力に対して33の攻撃戦力を持ちます。ソヴィエト軍プレイヤーは、1シフトのために自軍のBryansk HQを使用し、その使用面に裏返します。戦車シフトは相殺されますが、それでもドイツ軍プレイヤーはエリート戦車シフトを獲得します。枢軸軍プレイヤーは、ここで自軍航空ユニットの防御シフトの使用を選択し、戦闘比を1対1に持ってきます。航空ユニットは、その使用済面に裏返されます。サイが振られ、結果は4=A1/DR2です。ソヴィエト軍プレイヤーは、1ステップを取り去らなければならない(自身の選択で、第106旅団)、ドイツ軍スタックは退却するか又は断固とした防御を行わなければならない。ドイツ軍プレイヤーは、断固とした防御を行うことを選択し、+1防御支援修正のため第4装甲軍HQをその使用済面に裏返します。彼はエリートの装甲擲弾兵師団を自軍先導ユニット(+1 DRM)として使用します。4のサイの目は6に修正されて1*/1の結果で、退却が無効になって両陣営は1ステップを失い、攻撃側のステップ損失は防御側によって選択されます。枢軸軍プレイヤーは自軍装甲擲弾兵ユニットを減少させ、ステップ損失させるために第115+116戦車旅団を選択します。



移動後の戦闘解決前の状況

攻撃が失敗したため、戦闘後前進はなく、これで戦闘フェイズは完了します。

ソヴィエト軍回復フェイズ [The Soviet Recovery Phase]

このフェイズに、ソヴィエト軍プレイヤーは、敵ユニットに隣接していない自軍ユニット上の全ての混乱状態マーカーを取り去り、潰走マーカーをその混乱状態面に裏返します。もしも混乱状態ユニットが敵ユニットに隣接していたら、回復は回復表を使用して判定されることになります。

ソヴィエト軍補給フェイズ [The Soviet Supply Phase]

全てのソヴィエト軍ユニットは、容易に補給下です。ソヴィエト軍プレイヤーは、Bryansk HQをその準備面に裏返すため、共にスタックしたSPを使用します。

これで、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンが完了します。最初のターンは、ここで終わります。

ターン2

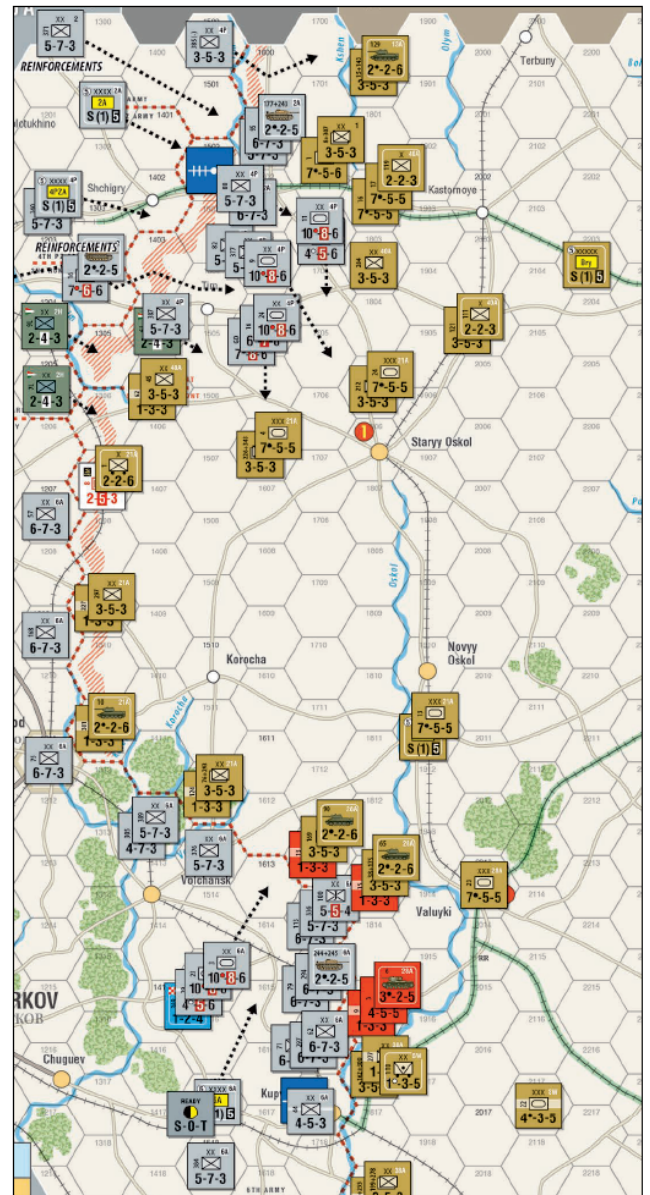
枢軸軍プレイヤー・ターン

枢軸軍初期フェイズ [The Axis Player Phase]

航空ユニット：ドイツ軍プレイヤーは、自軍の2つの航空ユニットを集めて、使用可能待機ボックス内にその準備面に置きます。

資源ポイント：彼は第4装甲軍HQを裏返すため、1資源ポイントを使用します(それは断固とした防御のために裏返されていました)。それは連結している鉄道ヘクス上にあるため認められ、他方は第1装甲軍HQ上に計画的攻勢マーカーを置くために使用します。

増援：ターン2に、彼は5つのユニットを増援に持ち、それらを全て登場エリアZ内に置きます。



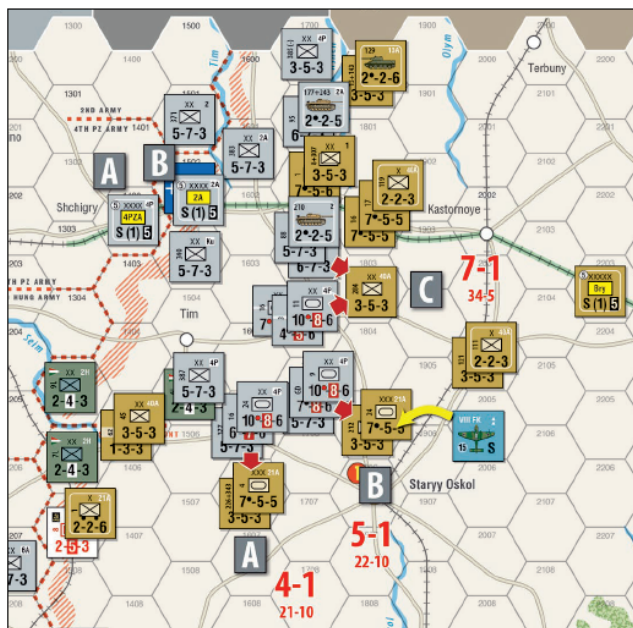
枢軸軍ターン2移動フェイズ

補充：彼は自軍の2補充を第1装甲軍に使用し、その戦区内のターン3の攻撃を増強します。

枢軸軍移動フェイズ [The Axis Movement Phase]

もしもサイの目に恵まれたら、枢軸軍にとってこのターンはビッグになり得ます。もしも第4装甲軍を南東へ第6軍を北東へ進撃させることができれば、多数のソヴィエト軍ユニットを罠にかけられるかも知れません。

彼は前頁のイラストで表示された移動で、それを行うことをに着手します。2ヘクス以下を移動する補給ポイントは、その準備面に裏返す（又は留める）ことができるので注意してください。第4装甲軍戦区内の終了結果は、このとおりです。:



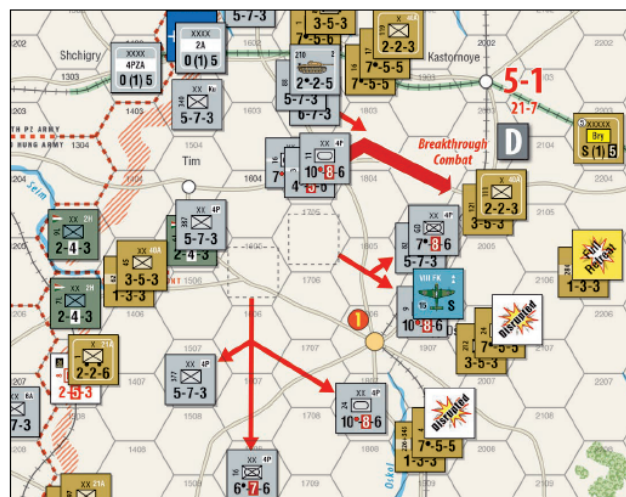
戦闘A: Aで、3つのドイツ軍ユニットが2つのソヴィエト軍ユニットを攻撃します。戦闘比は21対10で、2シフト右（第4装甲軍HQとエリート装甲師団）=4対1です。ドイツ軍プレイヤーはHQを使用済面に裏返し、サイを振って結果は5: =D1, Adv3です。ソヴィエト軍スタックは1ステップを失い（自身の選択で）、3ヘクス退却しなければなりません。一方、ドイツ軍機械化ユニットは3ヘクス前進でき、歩兵師団は2ヘクス前進できます。次のコラムで、第4装甲軍の戦闘後前進を参照してください。

戦闘B: Bで、更に3つのドイツ軍ユニットがソヴィエト軍ユニットを攻撃します。戦闘比は22対10で、3シフト（エリート装甲、HQ、攻勢航空支援）を持ちます=5対1。第2軍HQは、使用済面に裏返され、ドイツ軍プレイヤーはサイを振ります。: 1=DR2, Adv2です。ソヴィエト軍のスタックは、2ヘクス退却しなければなりません。一方、3つのドイツ軍ユニットは2ヘクス前進できます。

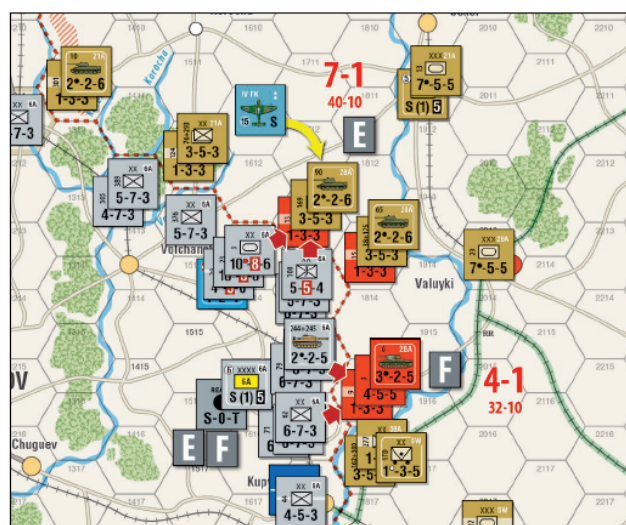
戦闘C: ドイツ軍ユニットの2つのスタックがヘクスCを攻撃します。戦闘比は34対5で2シフト（装甲とエリート装甲）を持ちます=7対1です。サイの目は4=DS, Adv4です。ソヴィエト軍ユニットは1ステップを失い、潰走でマークされ、4ヘクス退却します。5つのドイツ軍ユニットは、4ヘクスまで戦闘後前進できます。

ヘクスB内のソヴィエト軍ユニットはすでに掃討されたので、ドイツ軍ユニットは自由に南東方向へ前進できますが、枢軸軍プレイ

ヤーは突破グループを形成して東を目指すことに決めます。自身の前進路に沿って3ヘクス進み、Dで2つのソヴィエト軍ユニットを攻撃します。戦闘比は21対7で2シフト（装甲とエリート装甲）を持ち=5対1です。サイの目は2=DRXです。各陣営は他方のステップ損失を選択し、防御側は2ヘクス退却しなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、ステップ損失について第11装甲師団を選択し、枢軸軍プレイヤーは歩兵旅団を選択します。突破戦闘は少なくともAdv3を達成しなかったため、攻撃を行ったヘクス内でその前進を停止するか、又は攻撃したばかりのカラのヘクス内に進入しなければなりません。



第4装甲軍の戦闘後前進: 突破戦闘の解決前の状況。突破グループ（ヘクス1703）の一部ではない3つのユニットは、突破グループの終了後に前進します。赤い矢印は、その目的地ヘクス（1803）を表示します。

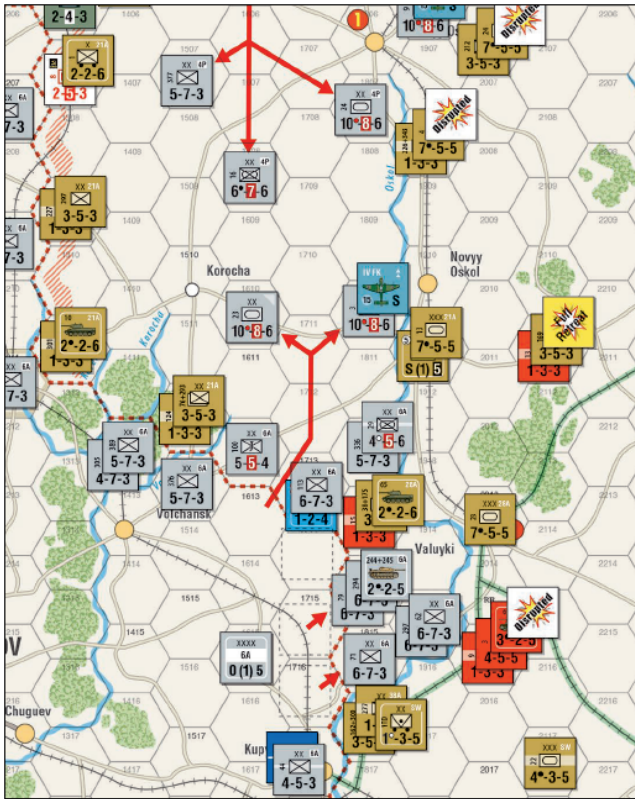


第6軍戦区内の2つの攻撃

戦闘E: 7つの枢軸軍ユニットが、41対10でヘクスEを攻撃します。40攻撃値の限度は、戦闘比を4対1に落とします（事実上の変更はありません）。枢軸軍プレイヤーは、第6軍HQ、エリート装甲、攻勢航空支援について3シフトを獲得し、最終戦闘比は7対1です。第6軍と共にスタックした準備補給ポイントが取り去られ、サイが

振られます。：4＝DS、Adv4です。枢軸軍プレイヤーは、DS結果でステップ損失の選択を獲得し、ソヴィエト軍戦車旅団を選択します。次いで、ソヴィエト軍プレイヤーは、生き残りを4ヘクス退却させます。7つの枢軸軍ユニットは、4ヘクス前進できます。

戦闘 F：6つのドイツ軍ユニットがヘクス F を 32 対 10 で攻撃し、第6軍 HQ の1シフトを持ちます。最終戦闘比は、4対1です。HQ は使用済面に裏返され、サイの目は1で：＝DR2、Adv2です。このヘクスは平地地形で、スタック内に NKVD ユニットがいないため、ソヴィエト軍プレイヤーは断固とした防御を行うことができません。次いで、ドイツ軍ユニットは2ヘクス前進します。



攻撃 D と E の戦闘後前進後の状況

これで、枢軸軍の戦闘フェイズは完了です。第1装甲軍又は第17軍戦区内での攻撃はなく、このエリアは航空ユニットにプラスして初期フェイズに開始された計画的攻勢マーカーの両支援を持って、ターン3に開始されます。

枢軸軍回復フェイズ [Axis Recovery Phase]

回復するユニットはないため、第1装甲軍戦区内の2枚の補充マーカーが取り去られます。

枢軸軍補給フェイズ [Axis Supply Phase]

枢軸軍プレイヤーは、全自軍ユニットが道路まで5ヘクスたどることができ、そこから道路に沿って補給源までたどれるかどうかをチェックし、それを行うことが容易であると確認します。

概要

ここで、ソヴィエト軍プレイヤー・ターンの前にプレイの例を終了できます。枢軸軍プレイヤーは好調で、10個のソヴィエト軍ユニ

ットを包囲し、失われたステップは僅かです。この時点で、ソヴィエト軍戦車軍団による更なる反撃は危険を伴うため、このエリアでの全面撤退が要求されることになります。

順次開始（最初が第4装甲軍、次いで第6軍、次いで南部）の戦略が常に機能するわけではなく、最良の戦略ではないことを強調するのは重要です。最初のターンから全前線に沿って開始することはメリットを持ちますが、高いステップ損失を生み出すことになります。

キャンペーン・ゲームのプレイのヒント

ソヴィエト軍プレイヤー

1. スターリングラードに向かって退却しているとき、ドン河に沿った西岸上にいくつかの陣地を建設しておく、後の反撃のために優れた開始地点をあなたに与えることになります。たとえ枢軸軍プレイヤーがあなたをヘクスの外へ押し出すとしても、相手が東に突進することを望むときに陣地攻撃を強いることになります。

2. 必要ときに潰走を使用してください。あなたは回復フェイズにユニットを回復させる必要がないことを忘れぬように。潰走状態を維持できるため、もしも枢軸軍ユニットが移動して隣接しても移動を維持できます。

3. ロストフ [Rostov] の確保を手助けするため、南方正面軍 HQ をこの都市の下方へ移動させるのが有用であることを私は発見しました。

4. 攻撃は最大の防御です。ソヴィエト軍プレイヤーは、2対1攻撃がドイツ軍機械化師団を遅滞させるか又は重要なヘクスを獲得することを意識しなければなりません。2対1のコラムで最悪の結果である A1 は、1つのみです。

枢軸軍プレイヤー

1. 重要なヘクスのみを攻撃してソヴィエト軍ユニットを包囲することで、損失を低く保つよう試みてください。もしもあなたの攻勢が、各ターンに前線に沿った無思慮な3対1攻撃に過ぎないのであれば、あなたの軍は溶けていきます。

2. ロストフを占領するための最良の方法は、最初にドン河を渡ってそれを増強するいかなる道も断つことです。もしもそれを行わなければ、ソヴィエト軍プレイヤーは都市内にユニットを供給し続けることができます。

3. 容易に見えたらヴォロネジを奪取してください。さもなければ無視してください。

4. 各ターンに戦線を拡張することで、ソヴィエト軍プレイヤーの不意を突き続けてください。これは、ソヴィエト軍プレイヤーに、反撃ではなく穴埋めのために増援を使用させることを強めます。

5. あなたは、単一の3-5-3狙撃兵師団に対して10対1の戦闘比を獲得できます。：40値にプラスして戦車シフト、プラスしてエリート戦車です。ソヴィエト軍の前線に穴を穿つ自動的DSは、非常に有効です。

両プレイヤー

予備 [Reserves]：もしもあなたが河川ラインを越えて攻撃していると、有効な戦車ユニットを予備状態で1ヘクス背後に置くことで、EX 又は DRX 結果の目標になることから防護でき、それでもこれらに河川を越えて前進を認めます（橋梁があるか舟橋を使用していると仮定します）。



カフカス・キャンペーン セットアップとプレイのヒント

このシナリオのセットアップが上に表示されます。低いユニット密度と広大なスペースのため、このシナリオは多数の異なる方向に行く可能性があります。最初にプレイするプレイヤー諸氏の手助けのため、いくつかの助言を試みます。

ソヴィエト軍プレイヤーについてのヒント

史実のソヴィエト軍は、山岳地帯の安全確保のために行軍し、おそらくあなたも同様のことを行うでしょう。プレイテストでは、マップの上方で開始する多数のソヴィエト軍ユニットは、たとえ高速で走れるにもかかわらず山岳への逃走を行いませんでした。もしもそれを全く行わなくても、自身を責めないでください。これらは、

増援と補充で山岳地帯とその背後のテレク [Terek] 河に防衛ラインを形成するため、枢軸軍を長期間十分に足止めできます。警告：山岳地帯とテレク河を欠く防衛ラインは、おそらく1ターンを超えて持ちません。順不同で、いくつか更なる提言を以下に述べます。:

- あなたの正面軍 HQs は、防御のため極度に重要です。断固とした防御に+1を提供するため、黒海 HQ をノヴォロシスク [Novorossiysk] 又はトゥアプセ [Tuapse] の近くに置いてください。あなたは、これらの山岳ヘクスで頑強に闘わなければなりません。テレク河に沿って支援するため、北カフカス HQ を準備して持ってください。
- 可能な限り長くタマン [Taman] を確保してください。ただし、半島内で多数のユニットを浪費してはなりません。そこは補給源なしの袋小路です。
- 第32狙撃兵師団は、ノヴォロシスク又はトゥアプセ防衛の屋



台骨です。除去されぬよう、北へ送らないでください。

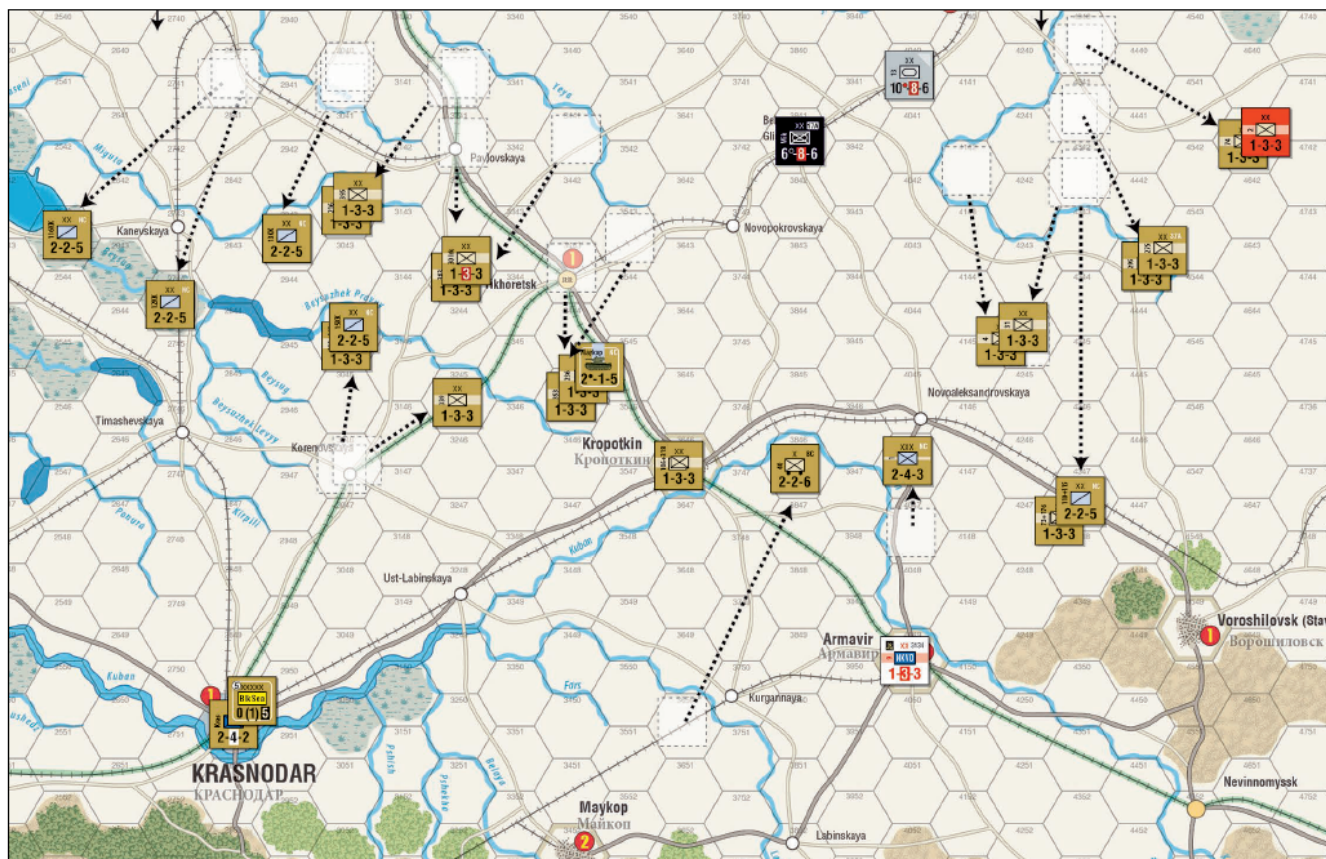
- 初期の特別補充は、NKVD ユニットの増強に消費してください。これらは、重要都市の防衛に非常に有効です。
- 枢軸軍部隊の側面を脅かすため、砂漠エリア内に少数の騎兵ユニットを維持してください。ここに戦線を形成するために十分なユニットを持つプレイヤーはいません。

枢軸軍プレイヤーについてのヒント

- 可及的速やかに南へ進撃してください。
- 最初の優先順位は、ブリュッヒャー計画ユニットを持ってくるためタマン [Taman] の占領です。
- 北カフカス人義勇兵ユニットの受け取りを開始するため、クラスノダール [Krasnodar] とヴォロシロフスク [Voroshilovsk] の占領

を忘れないでください。

- あなたの最大の決断は、どれだけ多くのユニットをグロズヌイ [Grozny] に向けて東へ送るかです。あなたの部隊は非常に容易に分断されるので、どちらのグループも目標を達成できない可能性があります。退却しているソヴィエト軍ユニットへの圧力を維持するために十分な部隊を送らなければなりません。
- クラスノダール [Krasnodar] の上の開けた土地を掃討するまで、あなたの機械化師団の集中を維持してください。
- 山岳師団をトゥアプセ [Tuapse] 又はノヴォロシシク [Novorossiysk] への先鋒に維持してください。これらは、山岳ヘクスを攻撃しているときに攻撃戦力が2倍になります。
- 装甲師団で攻撃しているとき、A1/D1 結果からのステップ損失を吸収するため、他のユニットを随伴させるよう気をつけてください。



カフカス・キャンペーン プレイの例

ソヴィエト軍の事前移動

このシナリオは、ソヴィエト軍の事前移動で開始します。ソヴィエト軍プレイヤーは、自軍ユニットを通常の許容移動力まで移動させることができますが、拡張移動又は鉄道移動は認められません。枢軸軍ターン1の増援は強力なので、ソヴィエト軍プレイヤーは大部分の自軍ユニットをターン1にドイツ軍歩兵が到達できないほど十分遙か南へ移動させなければなりません。

上の図は、事前移動後の移動と状況を表示します。少数のソヴィエト軍ユニットは、戦線を形成するため実際には前方へ移動しています。

ターン1

枢軸軍ターン

枢軸軍初期フェイズ [Axis Initial Phase] : 最初のターンに枢軸軍の資源ポイント又は補充はありません。増援は、プレイに登場する準備のためマップに端に置かれます。



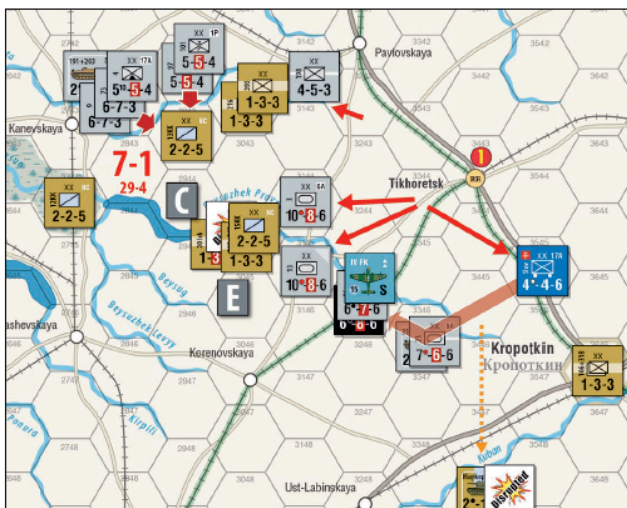
枢軸軍移動フェイズ [Axis Movement Phase]：枢軸軍ユニットは、このターンにその完全許容移動力で移動できます。その終了位置は、前頁最下部の図に表示されます。

枢軸軍戦闘フェイズ [Axis Combat Phase]

戦闘 A：ドイツ軍自動車化ユニットのスタックが、ソヴィエト軍スタック A を攻撃します。戦闘比は 21 対 7 で、航空とエリート装甲のシフトを持ちます。最終戦闘比は、5 対 1 です。サイの目は：4 = D1、Adv3 です。ソヴィエト軍プレイヤーは 1 ステップを取り去り、3 ヘクス退却しなければなりません。

突破戦闘 [Breakthrough Combat]：枢軸軍プレイヤーは 2 ヘクス前進し、ユニット D に対して突破戦闘を実施します。戦闘比は 21 対 3 で 3 シフト（航空、戦車、エリート装甲）を持つため、10 対 1 の自動的 DS です。枢軸軍のスタックは 2 ユニットの置き去りにし、他の 2 つをカラのヘクス内に前進させます。

戦闘 B：戦闘比は 30 対 6 で 2 シフト（戦車とエリート装甲）を持ちます = 7 対 1。サイの目は 1 = A1/D1、Adv2 です。減少状態の第 383 RD は除去され、他方の師団は退却します。枢軸軍プレイヤーは 1 ステップを取り去り、自軍ユニットを 2 ヘクス前進させます。Adv3 を獲得していたらヘクス E に対して突破戦闘を実施できていたので、これは枢軸軍プレイヤーにとって不運な結果です。



戦闘 A と B を解決した後の状況

戦闘 C：29 対 4（河川背後の騎兵師団は 2 倍です）でシフトはなく（もしも河川ヘクスサイドを越えて攻撃していると、戦車シフトは不可能です）= 7 対 1 です。サイの目は：3 = DR4 です。騎兵師団は、友軍ユニットのスタックを通過して、ヘクス 2946 まで 4 ヘクス退却させます。

突破戦闘 [Breakthrough Combat]：ドイツ軍ユニットは大部分が歩兵なので、2 ヘクスしか前進できません。突撃砲ユニットを含んでいるスタックは、防御側のヘクス内に前進していきまや包囲下の 2 個狙撃兵師団を攻撃します。戦闘比は 19 対 6 で、戦車の 1 シフトを持ち = 4 対 1 です。サイの目は 4 = A1/D1 です。両陣営は 1 ステップを失い、生き残っているソヴィエト軍ユニットは、包囲されているので断固とした防御表上でサイを振らなければなりません。修正はなく、サイの目は 5 = 先導ユニットが 1 ステップを失って確保です（1 ステップのみを持つため、除去されます）。断固とした防御で生き残ったソヴィエト軍ユニットがないため、突破グループはヘクス内への限定前進が認められ、枢軸軍プレイヤーは辞退します。戦闘 C 内の他の 2 ユニットの、ここで 2 ヘクス前進できます。



戦闘 C が完了した後の状況は、騎兵師団の退却路と突破グループの道筋を表示しています。

枢軸軍回復フェイズ [Axis Recovery Phase]

マーカーを取り去る混乱状態ユニット又は補充マーカーはありません。

枢軸軍補給フェイズ [Axis Supply Phase]

全枢軸軍ユニットは、道路まで 5 ヘクス、次いでマップ北端までたどることができます。全てが補給下です。

ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

ソヴィエト軍初期フェイズ [Soviet Initial Phase]

資源ポイント：ソヴィエト軍プレイヤーは、このシナリオではターン毎に 1 資源ポイントのみを獲得します。このターンの良い使用は、テレク河に沿った下流又はトゥアプセ又はノヴォロシスク正面の陣地建設を開始することです。陣地は、山岳、都市、湿地、森林荒地内に建設できません。

補充：ソヴィエト軍プレイヤーは、1 歩兵補充を獲得し、それを除去ボックスから減少状態の狙撃兵師団を再建するために使用します。ソヴィエト軍プレイヤーは、それをクラスノダールに位置する黒海 HQ の上に置き、その上に REPL マーカーを重ねます。

増援：ソヴィエト軍プレイヤーは、最初のターンに 1 つの増援を受け取り、それを L 登場エリア内に置き、移動フェイズにトゥアプセの方向へ移動する準備をします。

ソヴィエト軍移動フェイズ [Soviet Movement Phase]

拡張されたプレイの例におけるソヴィエト軍の移動については、終了することにします。重要なのは、このエリアでは枢軸軍部隊がいかにか容易に突破してユニットを囲むことができるかを示すことです。ソヴィエト軍プレイヤーは、南方への移動を継続しなければなりません。少数のユニットを任意に潰走状態に置くことさえ望むことができます。いまやソヴィエト軍にとって悪い状況ですが、いったん良好な地形に到達して枢軸軍ユニットが展開したら、事態は改善されます。





ウラヌス作戦のプレイの例

ターン1

ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

ソヴィエト軍移動フェイズ [Soviet Movement Phase]

プレイは、ターン28のソヴィエト軍移動フェイズで開始します。枢軸軍プレイヤー・ターン全体とソヴィエト軍初期フェイズは飛ばされます。ターン1は、ソヴィエト軍ユニットは戦術移動のみを使用できます。

大部分のソヴィエト軍ユニットは良好な位置で開始するので、移動はほとんど要求されませんが、私はターンを最大限に活用するため少数のユニットを移動させます。最終目標は、次のソヴィエト軍移動フェイズの終了までに、枢軸軍ユニットをスターリングラード内部で断ち切ることです。

ヴォロネジ戦区：この戦区の移動はありません。あなたがこのエリアを強力に維持することを望めば、枢軸軍プレイヤーはスターリングラードへ多数のユニットを送りません。あなたは、登場エリアAで開始するこれら2つのユニットをそこに維持することで、脅威を留めることができます。

南西正面軍：これは、主攻撃になります。黒い矢印は移動の道筋を表示し、一方、赤い矢印は攻撃を表示します。イラストをクリアに保つため、スタックからスタックへの少数の移動は矢印で表示されません。このイラストをアップしている間、戦闘フェイズへ移行しましょう。



戦闘A：18戦力ポイントを持つ第5戦車軍が、2個ルーマニア師団を攻撃します。冬季は、もしも都市、町、陣地内で防御していなければ、枢軸軍の防御戦力が1ずつ減少します（ただし、決して2を下回らせません）。それ故、2つのルーマニア軍ユニットは、統合された修正後の8戦力を持ちます。開始戦闘比は18対8＝2対1です。ソヴィエト軍プレイヤーは、集中弾幕のため南西正面軍と第1砲兵師団（2シフト）の使用にプラスして、戦車シフトを獲得します。最終戦闘比は5対1です。そして、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍の計画的攻勢マーカーの1枚を使用したので、2つのサイコロを振

ることができます。サイの目は：4、1です。彼は4を使用し＝D1/Adv3です。枢軸軍プレイヤーは、ルーマニア軍師団の1つを減少させ、これらを3ヘクス退却させます。ソヴィエト軍プレイヤーは、計画的攻勢マーカーとSW正面と共にスタックした補給ポイントを取り去り、第1砲兵師団をプレイから取り去ります。

突破戦闘 [Breakthrough Combat]：ソヴィエト軍プレイヤーは、第5戦車軍全体を前進させ、第22装甲師団とルーマニア軍第7騎兵師団に対して突破戦闘を実施します。冬季のため、それぞれ防御戦力が1ずつ減少します。戦闘比は18対4＝4対1です。両陣営が戦車ユニットを持ち、砲兵シフトは突破グループに追従しないため、シフトはありません。サイの目は6＝DSです。ソヴィエト軍にとっては幸運で、彼はステップ損失について装甲師団を選択し、枢軸軍プレイヤーは騎兵師団を4ヘクス退却させて潰走状態に置きます。第5戦車軍は、カラになったヘクスに進入します。前進結果が「Adv4」だったので、突破グループは継続できます。これまでのところ、その3ヘクスを使用しています。ここでルーマニア軍装甲師団に対して突破戦闘を実施します。：18対3＝6対1です。サイの目は：5＝DSです。ルーマニア軍は1ステップ損失を受けて潰走状態となり、4ヘクス退却します。第5戦車軍は1個戦車軍団を置き去りにし、カラのヘクスへ進入します。元の前進の全3ヘクスを使用したので、停止しなければなりません。戦闘Aは平均よりも良い成果なので、常にこれが起きることを期待してはなりません。

戦闘B：この攻撃では、ソヴィエト軍プレイヤーは再び集中弾幕を使用し、それを行うために第4砲兵師団を取り去り、SW正面軍HQを裏返します。彼は戦車シフトも獲得し、最後の計画的攻勢マーカーを使用します。戦闘比は13対6で、3シフトを持ち＝5対1です。2つのサイの目は：2、5で、彼は5を使用して＝DR4/Adv3です。2つのルーマニア軍ユニットは、4ヘクス退却して潰走状態でマークされます。3つのソヴィエト軍ユニットは、次の図で表示されるごとく前進します。これらが、防御側がカラにしたヘクス内のEZOCのために停止する必要がないことに注意してください。突破戦闘は実施されません。



戦闘AとBが解決された後の状況。予備移動は、赤い矢印で示されます。

予備の活性化 [Activate Reserves]: このとき、ソヴィエト軍プレイヤーは全3スタックの予備を活性化させ、予備マークを取り去ってユニットを2ヘクス前進させます。ヘクス R2 内の1ユニットのみが活性化され、その他は戦闘Cに参加します。これらのユニットは、EZOC に進入した瞬間に停止しなければなりません。

戦闘C: ここで、現在包囲されたルーマニア軍の中央スタックをソヴィエト軍プレイヤーが攻撃します。予備移動のために活性化されたユニットは参加できませんが、これらはスタックの退却路を妨害できます。戦闘比は 16 対8で戦車シフトを持ち=3対1です。サイの目は: 1=EX です。両陣営は、相手側プレイヤーによって選択された1ステップ損失を受けます。枢軸軍プレイヤーは、第8戦車旅団を選択します。ソヴィエト軍プレイヤーにとって最悪の事態ですが、戦闘AとBがこれを埋め合わせると考えました。



スターリングラードの北 [North of Stalingrad]: ソヴィエト軍プレイヤーは、このエリア内での攻撃を辞退します。ドイツ軍の防御が強力過ぎるからです。ただし、1ターンか2ターンのうちに、この方向への攻撃が必要になります。

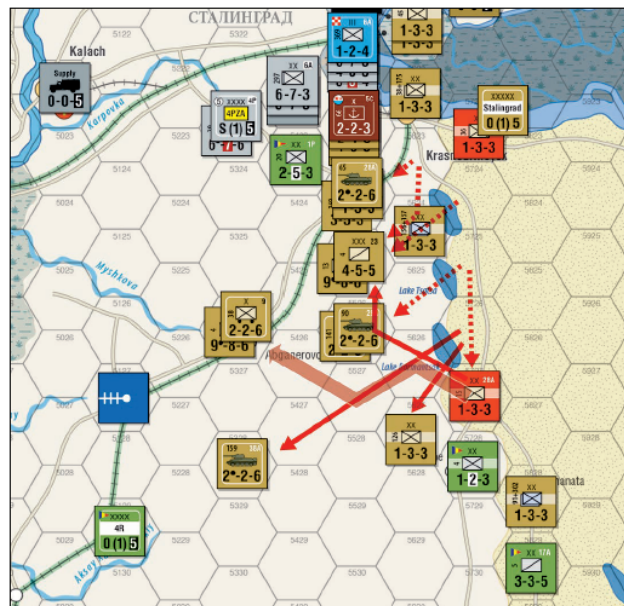
スターリングラードの南 [South of Stalingrad]: この戦区内では、ルーマニア軍が非常に弱体なので、2ターンでドン河まで到達するのは容易いでしょう。ヘクス E に対して集中するため、少数のユニットが戦術移動を使用したことに注意してください。



スターリングラードの南の2つの攻撃

戦闘D: この戦闘は、Eのスタックを包囲するため最初に解決されます。17対2=8対1です。戦車旅団が凍結湖ヘクスサイドを越えて攻撃しているので、攻撃戦力が半減していることに注意してください。ソヴィエト軍プレイヤーは、9対1に持っていくために戦車シフトを獲得し、CRT 上で7対1のコラムを使用します。サイの目は: 5=DS、Adv4 です。減少状態のルーマニア第1師団は除去され、攻撃側は4ヘクスまで前進できます。

機械化軍団と自動車化歩兵旅団は、5326 まで4ヘクス前進します。第4騎兵軍団はルーマニア軍第2と第18師団の背後へ前進し、これら2ユニットが安全に退却する機会を妨げます。他のソヴィエト軍ユニットは、南へ前進します。



全ての戦闘後前進が完了した後の状況

戦闘E: 再び、少数のユニットが凍結湖ヘクスサイドを越えて攻撃しており、攻撃戦力が半減していることに注意してください。半減は個別に行われるため、1戦力ユニットは1/2に半減されて1へ切り上げられることに注意してください。戦闘比は 21 対6=3対1です。ソヴィエト軍プレイヤーは、集中弾幕のために自身の Stalingrad HQ と砲兵師団を使用し(2シフト)、戦車シフトを獲得し、最終戦闘比を6対1にします。砲兵師団は取り去られ、サイの目は2=A1/D1、Adv2 です。ルーマニア軍第2師団は取り去られ、第18師団は包囲されているため死守のためにサイを振ります。枢軸軍プレイヤーは、オレンジ色の網掛 CRT の結果について-1にプラスして低部隊練度 TQ のため別の-1サイの目修正を受けなければなりません。成功の機会はないので、ルーマニア軍師団は除去されます。

2ヘクスのみの前進なので、ソヴィエト軍プレイヤーは突破戦闘の機会を持ちません。戦闘に参加した全ユニットは、2ヘクス前進します。鉄道堡が EZOCs から解放されたヘクスまで1ヘクス戻されることに注意してください。

ソヴィエト軍回復フェイズ [Soviet Recovery Phase]: 混乱状態のソヴィエト軍ユニット又は補充マークはないので、このフェイズは飛ばされます。

ソヴィエト軍補給フェイズ [Soviet Supply Phase]: 全ソヴィエト軍ユニットは道路まで5ヘクス、次いで道路に沿って補給源までたどることができます。南西正面軍の先鋒ユニットの補給路は、包囲された2つのルーマニア軍師団の周囲をたどらなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは EZOCs を無効にするための友軍ユニットをそこに持ちます。

枢軸軍交代ターン

最初のゲーム・ターンは完全に終了せず、ここで枢軸軍プレイヤーはターンの順番が裏返って次のソヴィエト軍プレイヤー・ターンを開始する前にミニ・ターンを獲得します。ミニ・ターンは、移動フェイズ（戦術移動と潰走退却のみが認められます）、交戦離脱のみが認められる限定的な戦闘フェイズ、通常の回復フェイズから構成されます。補充、増援、補給のフェイズはありません。

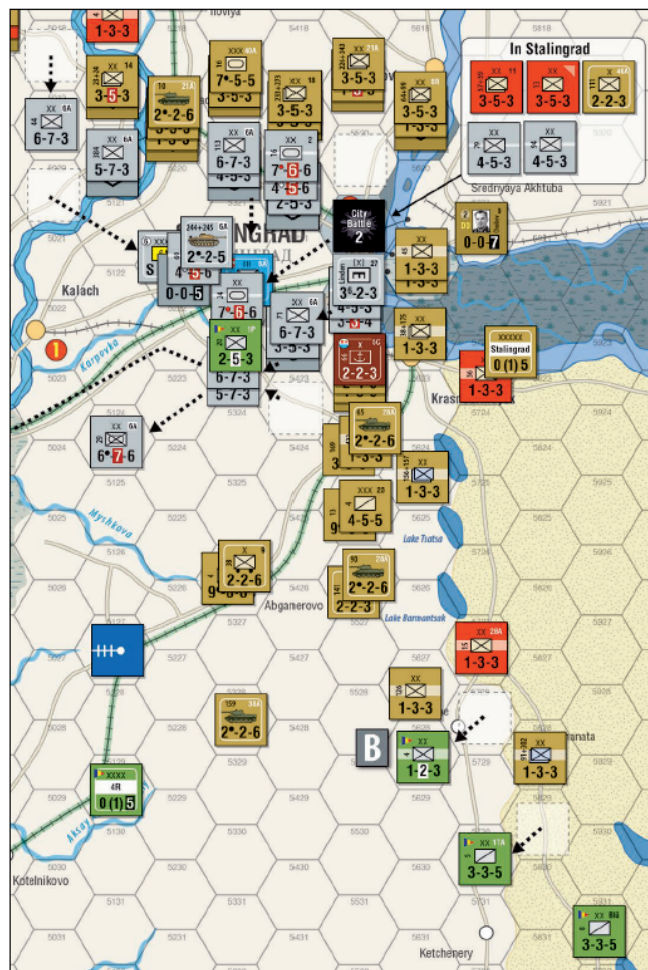
枢軸軍の交代移動と戦闘フェイズ [The Axis Interchange Movement and Combat Phases]：この例では、マップ全体を表示しませんでした。枢軸軍プレイヤーはスターリングラード方面へ2ヘクス逃れさせることができる全てを動かさなければなりません。上方の第2軍戦区の鉄道線上にある1個歩兵師団に、チル川まで鉄道移動させる準備をしてください、鉄道移動のルールは、ターン毎にマップ上の1ユニットを鉄道移動させることを認めます。あなたは第6軍の支援に師団を移動させるため、各ターンにこれを使用しなければなりません。



上のイラストについていくつか注釈します。：

- ・混乱状態のルーマニア軍ユニットは、混乱からの回復を保証するため、その移動をEZOCsの外で終了します。
- ・ドン河屈曲部内の2つの陣地は放棄され、歩兵師団を救う方がマシです。
- ・第5と第6ルーマニア軍師団は、包囲下なので全く移動できません。
- ・第4装甲軍HQsは、任意の潰走状態に置き、差し迫っている包囲の外に送ります。これは、数ターン後に反撃を指揮することになります。任意に潰走状態になったので、EZOCを退出するために+2を消費する必要はありませんでした。第6軍HQは、包囲陣内に入し、孤立損耗のサイの目に+1 DRM を供給することになります。
- ・第16装甲擲弾兵師団を包囲されぬよう、戻すことを忘れないようにしてください。

スタックAは、スタックとして交戦離脱を試み、サイの目は：3＝成功ですが1ステップを失います。枢軸軍プレイヤーは、ルーマニア軍騎兵師団を減少させ、ヘクス5020へ退却させます。



スターリングラード周辺では、いくつかのユニットに反撃の準備をさせて戦線を短縮するため、2ヘクスの組み換えがあります。スターリングラードの南の戦線は、あまりにも大きな穴が開いたので修復不能です。幸いにも、ソヴィエト軍部隊はさほど強力ではなく、大部分のソヴィエト軍ユニットは包囲陣を閉じることに集中しています。

Bの戦線離脱：修正なしで、サイの目は1＝失敗です。その場に留まります。

交代回復フェイズ [The Interchange Recovery Phase]

このフェイズに、敵ユニットに隣接していない全枢軸軍ユニットが1レベル回復します。隣接するユニットは、回復のためにサイを振らなければなりません。

ターン2

ソヴィエト軍プレイヤー・ターン

ここでターンの順番が裏返し、ソヴィエト軍プレイヤーが先行です。ソヴィエト軍プレイヤーが北から包囲陣を閉じる良い機会を持ち、南からそれを閉じることを保証するのが分かりますので、例はここで終了します。

デザイン・ノート [DESIGN NOTE]



何人かのプレイヤーはこのゲームが複雑過ぎに思え、他のプレイヤーはディテールの欠如に失望するでしょう。全てのゲーム・デザインにおいて、私は歴史を学ぶこととゲームを楽しむことができるよう、ディテールとプレイのし易さとの間で妥協点を見つけようと試みました。このゲームは、*Ukraine '43* ルールの修正版を使用します。システムに行われたいくつかの変更について触れます。

戦車シフト [Tank Shifts]

プレイテストでは、ドイツ軍機械化師団は、スターリングラードに到達するため、見かけ上の強力なパンチ力が必要になりました。その戦闘戦力を増加させて都市や山岳内で強力にし過ぎるのではなく、これらに追加の戦車シフト（赤いドット）を与えました。もしも赤いドットが混乱を生じさせるのであれば、下のチャートを提供します。:

	攻撃側が持つ:			
防御側:	赤ドット	黒ドット	白ドット	ドットなし
赤ドット	—	1L	2L	2L
黒ドット	1R	—	1L	1L
白ドット	1R	—	—	—
ドットなし	2R	1R		
記号				
#R=CRT コラム・シフト右、#L=CRT コラム・シフト左				

断固とした防御 [Determined Defense]

これは、常にデザインの最も困難な部分です。私はソヴィエト軍があまりにも容易に断固とした防御を実施することや、ドイツ軍が決してスターリングラードに到達しないことは望みませんでした。他方で、私は自動車化ユニットの強力な枢軸軍スタックが幸運な1対1攻撃で、あまりにも容易にユニットを除去することも望みませんでした。この解決にはしばらく時間がかかり、オレンジの網掛結果に-1 DRM を加えることが突破口になりました。これは、断固とした防御表を幾分低戦闘比コラムが有効になることを認めましたが（特に、防御支援を持つエリート・ユニットについて）、高い戦闘比では絶望的です。

行きつ戻りつしたその他の決定は、断固とした防御表上でユニットの士気評価値を+1/-1 DRM とするか又は振り直すかでした。結局、使用するのが容易な DRM に留めました。なぜならば、振り直しは幸運に大きく左右されるからです。指揮官についてはオーケーですが、戦闘ユニットについてはそうではないと感じました。

潰走 [Full Retreat]

1942 年夏の間、ソヴィエト軍は急いで退却することができ、ドイツ軍はソヴィエト軍部隊の巨大な包囲陣をつくることに失敗しました。ゲームでこれを可能とするため、ユニットが任意に潰走状態になり、敵ユニットに隣接しても最初の EZOC を退出するための+2 MPs を無視することを認める潰走項目をルールに加えました。これは「免罪符」ルールではありませんが、少数のユニットを救うには十分です。

マップの注釈 [Map Notes]



マヌィチ貯水湖 [The Manych Reservoir]: カフカスに向かう進撃中、第3装甲師団はマヌィチ貯水湖を渡ってソヴィエト軍を奇襲しました。強襲上陸ルールを加える代わりに、私はマヌィチ貯水湖の一部を大河川ヘクスサイドとして描きました。



ヴラジミロフカーチェルン・ヤル・フェリー [The Vladimirovka-Chernyl Yar Ferry]: これは、ヴォルガ河のスターリングラードとアストラハン間の主要渡河点の1つでした。ソヴィエト軍は、スターリングラード背後で闘った部隊や補給を運ぶためにこれを使用しました。これを使用する価値を持たせるため（ヴォルガ河に沿って走る道路を使用する代わりに）、歴史的な移動率を再現するため、私はこれを鉄道に繋げ、1ターンで登場エリア D からチェルン・ヤルまで、ユニット又は SP が鉄道で行けるようにしました。



油田ヘクス [Oil Hexes]: これらは、歴史的な興味と一定の都市ヘクスが VP を持つ理由を忘れないためだけに表示されます。

前線陣地帯 [Front Line Fortifications]: 南西正面軍の多くの部分に沿ってソヴィエト軍の陣地帯がないのは、6月のドイツ軍の攻勢（ヴィルヘルムとフリードリヒ II 世作戦）によってソヴィエト軍が押し戻された後でその位置に到着した直後だったからです。

40 と 20 値の限度 [The 40 and 20-Factor Limits]

これは、デザインの最も論争的になるでしょう。何人かのプレイヤーは蓋をされるようで好きではありませんが、ゲームのストレスから解放される上で有用と考えます。私はプレイヤー諸氏（私

自身)が戦闘比で1以上のコラムを上昇させるべく、追加の数値を探す試みに莫大な時間を消費することを好みません。ウォー・ゲームは、そのようなものであってはなりません。そして、あるヘクス内の7値が、それに対する10対1の戦闘比が不可能であることを保証することを相手側が知るのは慰めです。スターリングラード都市ヘクス内の2個3-5-3狙撃兵師団は、枢軸軍プレイヤーがそれに対して5対1の戦闘比を獲得することを妨げるのに十分です。

大河川強襲 [Major River Assaults]

このルールは *Ukraine '43* にありましたが、このゲームから外しました。なぜならば、私はプレイテスト中に使用することを忘れていたからです。もしも私がルールの使用を忘れるのであれば、他の方もそうであることが分かります。

市街戦 [City Battles]

より市街戦に動機を与えるため、断固とした防御表に部分的成功の結果が加えられました。大都市については、都市ヘクスの1/3を奪取していることをあらわします。小都市については、都市の1/2を奪取していることをあらわします。これは、ウラヌス・シナリオで枢軸軍プレイヤーが両スターリングラードのヘクス内へ退却する必要があるとき大いに機能します。

突破戦闘 [Breakthrough Combat]

突破グループの戦闘後前進の長さは、もしも防御側がカラにしたヘクス内へ前進しなければ1ヘクスだけ減少します。これは、突破グループが完全に異なる方向へ行き、次いで攻撃する奇妙な状況を抑制するために行われました。それでもこれらは行うことができますが、1コストがかかります。このルールは、突破グループの一部ではないユニットには適用しません。これらは、罰則なしでいかなる方向へも前進できます。

勝利ポイント [Victory Points]

私はマップ全体に亘ってVPsを提供したので、ソヴィエト軍プレイヤーは全ての脅威に対して防御することを強制され、枢軸軍プレイヤーは自身が望む種類の戦略を自由に追求できます。マップ上に49VPsがあり、もしもエルブス山をカウントすれば50です。枢軸軍プレイヤーは、ゲームの終了時にそれらの21のみを持つことを必要とします。スターリングラード周辺の6VPsは、グロズヌイ周辺の7VPsを獲得するよりも容易なので、あなたの部隊を分割していくらかをカフカスといくらかをスターリングラード方面へ送る動機があります。

補給トラック [Supply Trucks]

私は *Ukraine '43* からの補給システムの使用を試みましたが、各ターンに補給路をカウントして再カウントすることが非常に退屈になりました。そこで、鉄道線から遠く離れていることによる罰則を考案する代わりに、鉄道線の上又は近くにいるのを有利とすることに決めました。解決策は、トラック又は補給ポイントのマーカーでした。連結している鉄道ヘクス上のHQは、資源ポイントを使用して毎ターン裏返すことができますが、鉄道から外れたそれは補給ポイントを送られなければならない、それには2ターン以上かかります。

計画的攻勢 [Planned Offensives]

これは最初のターンの工夫された奇襲ルールに頼ることなく、最初のターンの大攻勢を手伝うために加えられた新ルールです。これらは連結している鉄道ヘクス上にない軍/正面軍HQの上に置くことができるため、補給ポイントを送るよりもあなたのHQを活気づける近道であることに注意してください。

マスキロフカ [Maskirovka]

奇襲攻勢のために隠匿された軍を持つことは、スターリングラード戦役の本質でした。ルールはやや長くなりましたが、その価値はあります。ソヴィエト軍プレイヤーとしてのあなたは、これらで相手を脅かしたり騙したりすることを楽しんでください。

ソヴィエト軍戦車軍団 [Soviet Tank Corps]

テストしている間、多数のソヴィエト軍戦車軍団がブラウ作戦の初期に見られることは衝撃でした。枢軸軍プレイヤーがこれら全てに対処することは困難なので、私はしばしばそれを軽減する方法をいじくり回しました。結局、私が行ったことは、そのMAを6から5へ落とし、それらからいくらか角を落としたように見えます。それでも、これらは大部分の枢軸軍プレイヤーにとって挑戦です。

2回の半減 [Halving Twice]

通常、私はあるユニットが一度のみ半減するルールにしますが、ここでそれを捨て去る決心をしました。非補給下で大河川を越えて攻撃しているユニット(ほぼ発生しません)は、二度半減され、ユニットが半減される度に端数が切り上げられます。

4つのみの歩兵残余 [Only Four Infantry Remnants]

枢軸軍プレイヤーは、自軍歩兵師団が4つのみの歩兵残余しか持たないことを知って驚くかもしれませんが、プレイテスト中はユニットがスターリングラード包囲陣内にあってステップを損失し始める最後の数ターンにのみ問題となりました。それでも、それは小さな齟齬に過ぎません。なぜならば、ベストのスタッキングを達成するため、ステップ損失では最初に残余を選択するのが良いからです。残余段階を飛ばして、3ステップ師団を除去ボックスへ直接送れることを忘れないでください。そのボックス内の3ステップ・ユニットは、補充を受け取るときにその減少面でプレイに復帰します。

砲兵師団 [Artillery Divisions]

砲兵師団はゲームの後半に到着するので、私はこれらを再使用するためのルールなしとすることに決めました。もしもそれらに復帰することを認めたら、シフトのためトラックのようにそれらを使用するソヴィエト軍プレイヤーがいるでしょう。

タイム・スケールの変動 [Fluctuation of Time Scale]

7月と8月の大部分のゲーム・ターンは4日間をあらわし、その他の月のターンは5〜7日間をあらわします。私はこれを天候、補給、長い夏季攻勢で増大する疲労の影響を単純化するために行いました。これは、ゲームを手軽な長さに留める手助けもします。

沿岸とのZOCボンドなし [No ZOC Bonds With the Coast]

ユニットは、*Normandy '44* のごとく、海洋/海上ヘクスと共にZOCボンドを形成できません。このスケール(ヘクス毎に10マイル)では、適当ではありません。

謝辞 [Special Thanks]

私はこのプロジェクトで途轍もない量の助けを受け、それは大きな差異をもたらしました。大部分はクレジット項目に列記されますが、何人かは名前を呼んで特別な感謝を捧げるに値します。:

Fred Thomas は、戦闘序列のリサーチで壮大な仕事を行いました。それは莫大な量の仕事を私の双肩から取り去り、お陰で私はデザインとテストに集中することができました。

Carlos Olivares は、何度も何度も、私よりも多くルールを読み直してくれました。彼の注意深い言葉の検証は、大いにルールを向上させました。

私のコアなゲーム・テスターたち: Christian Diedler, Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter は、何年もゲームをプレイテストしただけでなく、私の終わりのないルールのアイデアと変更のための評議会としても奉仕してくれました。

時間を費やしてと忍耐を持って手助けしてくれた全ての人たちに感謝します。ゲーム・デザインでは、しばしば正しい解答がないので、解決は絶望的に遅くなり得ます。それではまた。

Mark Simonitch

歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES]



石油の追求 [In Pursuit of Oil]

青作戦の2つの地勢的目標は、1) 石油、レンドリース装備品、カフカスからの補給輸送を妨害するためヴォルガ河への進撃、並びに2) マイコプとグロズヌイ（もしも十分に行けると思われたらバクー）のカフカス油田地帯の奪取だった。1941年5月、ドイツは自国の石油需要量とその供給源（油田、非ソヴィエト輸入、人造石油製造施設）との間で、毎年360万トンのギャップがあることを試算した。USSRからの輸入は、このギャップを埋めるには不十分だったが（1940年に619,600トンと1941年の前半に256,300トン）、同時にそれはドイツの鉄道システム容量を超過させた。結果として、ドイツとルーマニアの石油備蓄は1941年10月までに枯渇し、燃料不足が軍事作戦を阻害した。カフカスの油田は、最も実現可能な解決に見えた。マイコプとグロズヌイは合わせて年に540万トンを産出し、このギャップを埋めるのに十分だった。更に、バクーは年に2,350万トンを産出した。合計すると、カフカスの油田は、ソヴィエト連邦の年間供給量3,300万トンの87%に上った。

カフカス油田を搾取する兵站理論は、挑戦的だった。1941年に、ドイツは自国まで戻す鉄道の年間輸送量を12万トン足らずと見積もった。ルーマニアとドイツ間のドナウ河タンカーと鉄道がルーマニア油田の輸送に目一杯使用されていたので、黒海からルーマニアへの船舶輸送は不可能だった。（戦前、ルーマニアの輸出とドイツの輸入の大部分は、海上によって行われていた。）唯一の選択肢は、1) イタリアに輸送してフランスのタンカーでギリシャとイタリアの港へ運ぶ（これは、黒海からソヴィエト軍を、東地中海からイギリス軍を掃討する必要がある）、2) 鉄道、鉄道タンク輸送、パイプラインを建設する（完成するまでに2～3年以上かかる）、3) ソヴィエトの精製施設を占領すれば、局地的な国防軍の燃料とウクライナの農業に石油を供給するために使用できる。第三の選択肢は、捕獲される前にソヴィエト軍がその油田、精製施設、貯蔵タンク、パイプラインを徹底的に破壊したため立ち消えとなった。ドイツ軍が辛うじてマイコプを占領する間、配備された10,000トンの油田備蓄に加えて、このエリアの放棄を強いられる前に約1,000トンのみの石油を採掘できた。

ドイツ軍はスターリングラードにいる間にヴォルガ河の交通を停止させることに成功したが、期待したほど大きな効果は持たなかった。ソヴィエトは、鉄道やパイプラインによって次の目的地へ送ることができるクラスノダールやグリエフへ、カスピ海を越えて船舶で石油を送ることができた。

この戦役でドイツ軍が達成することができたであろう唯一の決定的な成果は、1941年にソヴィエトの71%を産出したバクー油田地帯を混乱又は破壊することだった。すぐにバクー油田地帯の代わりになるものはなかった。ドイツ軍のバクー占領に対する保険として、1942年にバクーの石油技師と設備の半分がヴォルガ・ウラルの「第二のバクー」へ移送されたにもかかわらず、1945年まで第二のバクーの年間生産量は280万トン増加しただけだった。その間、この部分疎開と予防的な764油田閉鎖の結果として、バクーの生産量は1,570万トンへ急落した。ソヴィエトの合計生産量は年毎に2,200万トンへ減少し、戦後になるまで回復されなかった。8月には、ルフトヴァッフェはバクーに重大な損害を与えることができていただろう。その爆撃機部隊はいまだに強力で、空襲範囲内に飛行場を有していた一方、カフカスのソヴィエト空軍力は弱体だった。バクーは一時的な貯蔵又は未精製の流出所だった多数の開口式石油貯蔵池が存在したため非常に可燃性が高い目標だった。だが、当時ヒトラーは、いまだにバクーの占領を期待していたため、爆撃は考えも及ばなかった。グロズヌイとバクーを占領しないとヒトラーが認めた10月までに、ソヴィエト軍の航空攻撃によってドイツ軍はヴォロシロフスク周辺の前進飛行場から駆逐された。結果としていまやバクーに届かなくなったため、グロズヌイだけが爆撃可能だった。

新たな石油資源占領の失敗は、ドイツの戦争機構を1945年までたどたどしく進めることを認める、いくつかの要素によって十分に軽減された。1) 合成石油の生産は、1944年に連合軍の戦略爆撃が目標にするまで増加し続けた。2) 1943年のイタリア降伏は、ドイツ軍よりもむしろ連合軍にこの国への資源の重荷をもたらした。これに加えて、ドイツ軍は、イタリアの工業が戦後使用するために備蓄していた大量の石油ストックを捕獲した。3) 水上艦作戦、ルフトヴァッフェ操縦士の訓練、民間使用が削減された。

鉄道建設 [Railroad Construction]

ソヴィエトは、クリミアの補給についてノヴォロシスクの港湾への圧力を救援するため、クルイムスクータマン鉄道を建設した。ただし、建設は1942年5月にソヴィエト軍がケルチ半島から押し出される時期周辺になるまで完成しなかったため、その成果はドイツ軍により恩恵をもたらした。（同時に平行する道路が建設された。）

スターリングラードの第6軍の補給鉄道は、チル [Chir] 駅（ヘクス4823）がドイツ軌道である限り変換された。ドン河の鉄道橋は破壊されており、新たなそれを建設するために貨車70両分の材料を必要とした。第6軍の作戦を支援するために必要な分を超える余分な鉄道許容量はなかったため、ドイツ軍はスターリングラードが占領されるまで舟橋で橋梁を再建することを選択した。積荷はトラックと荷馬車で輸送され、チル駅からカラチ [Kalach] までソヴィエト軌道列車に積み込まれて運ばれ、スターリングラードまでの最終行程は徒歩だった。

アストラハンからキズリャル [Kizlyar] までの鉄道は、バクーとグロズヌイから石油を運ぶため迅速に建設された。これが部隊輸送のために使用された証拠は見当たらなかった。大部分の部隊はアストラハンからマハチカラ [Makhachkala]（登場エリアG）までフェリーで運ばれたため、この鉄道の保守と信頼性は非常に低いものだったに違いない。それ故、これは歴史的興味のみで表示される。

ヴラジミロフカ [Vladimirovka] からスターリングラードまでの鉄道は 42 年 9 月下旬に完成し、スターリングラード南部の部隊を補給した。

南北間の輸送量を向上させるため、ソヴィエトは 42 年 1 月にヤロスラヴリ・ロカダ [Yaroslavl-Rokada] 鉄道を建設した。サラトフーイローヴリヤ [Saratov-Ilovlya] 部分は、42 年 9 月 11 日に開設された。



ソヴィエト軍部隊 [Soviet Units]

ソヴィエト軍山岳師団は、訓練不足のため山岳内の攻撃ボーナスを持たない。スターリンは、均一性を重視して専門性を軽視したため山岳戦の専門家を追放し、山岳師団は専門的な訓練を十分に受けていなかった。青作戦の数ヶ月前、第 9 と第 20 山岳師団は登山とスキーの訓練を僅かに受けたが、山岳戦の訓練はしなかった。高角度での射撃を教えるためのマニュアルがなかったため、自ら計算を試みなければならなかった。1942 年 6 月、ソヴィエト軍は第 9 師団が高山帯で戦える 3 個中隊を持ち、第 20 師団は「資格を満たした」（つまり、なんとか使える）4 個中隊を持つと判断した。これらは、追加のラバと馬を受け取ったので、ゲームではアルプス機動力を持つ。第 9 師団の 1 個連隊のみが戦役で闘い、20 日間の戦闘で 82% の損害を受けた。不可解なことに、他の 2 個連隊は後方のトルコ国境警備に残された。第 20 師団は全体が戦役で闘ったが、大部分はソチ [Sochi] 近くの丘に置かれ、1 個連隊のみが高山地帯へ送られた。

リアリズムを重視するプレイヤー諸氏は、補充を第 11 以外の NKVD に割当ててはならない。第 7 は、上カフカスでは大きな役割を演じなかった。（しかも、そこに存在すらしなかった。グランツ [Glantz] はグレチコ [Grechko] のみを引用しているが、グレチコは NKVD 連隊を構成した 2 つの NKVD 分遣隊、NKVD 第 23、第 25、第 33 国境連隊についてのみ触れている。）第 8 は、青作戦で壊滅した後の 42 年 7 月 14 日に第 63 狙撃兵師団として再建された。第 9 は 42 年 8 月 29 日に解散され、生き残りは第 31 連隊に吸収された。第 10 は、スターリングラードの市街戦で 200 名を除く全員が失われた後、43 年 2 月 5 日に第 181 狙撃兵師団として再建された。第 11 は、2 組の連隊を持っていたため、第 26、第 275、第 276 連隊（全て敗北して迂回された）と共にサル・マヌィチ [Sal Manychi] 地域で闘うことができ、第 277、第 278、第 279 連隊がテレク [Terek] でドイツ軍先鋒の正面に再出現した。ただし、第 11 は、複数回補充してはならない。これは 42 年 12 月に解散され、生き残りは第 2 親衛狙撃兵師団によって吸収された。（42 年 12 月 31 日にドイツ軍の状況マップから消えた）。

ソヴィエト軍海兵カウンターは、第 1C+83（戦役中に第 1 混成は第 255 になった）、第 76+81、第 62+84、第 66+154 旅団、第 2+145 連隊をあらわす。第 2 混成旅団は、アゾフ海小艦隊の臨時歩兵として戦役を開始した。テムリュク [Temryuk] でその艦船が自沈した後、歩兵はタマン [Taman] の防衛に逆戻りした。その位置が守れなくなったとき、これらは南岸から撤収してノヴォロシシク [Novorossiysk] へ航海し、そこで第 2 混成旅団となった。

第 111 狙撃兵旅団は、海軍の志願者を用いて陸軍によって編成された肩書きだけの海軍部隊で、標準のライト・ブラウン・カウンターを持つ。それが再建されてスターリングラードへ送られたとき、第 92 狙撃兵旅団に改名された。第 92 にカウンターを与えるためのカウンター・シートの余裕はなかったため、ウラヌス作戦シナリオでは第 111 が使用される。

ソヴィエト軍機械化軍団 [Soviet Mechanized Corps]

機械化軍団は、撤退した部隊の基幹から編成された。：第 28 戦車軍団から第 4、第 22 戦車軍団から第 5、第 14 戦車軍団から第 6、第 13 戦車軍団から第 13（HQ のみ：第 13 と第 56 戦車旅団は独立して第 64 軍内に置かれ、軍団 HQ が第 57 軍へ移ったときにドイツ軍の情報を混乱させた。ウラヌス作戦シナリオでは、第 65 戦車旅団はこれら枯渇した旅団をあらわし、実際には第 57 軍へ送ることがやはり良い移動なので、第 65 旅団はユニットの使い回しに奉仕するため、第 13 機械化軍団と共にセットアップする。）、第 1 親衛狙撃兵師団からの第 1 親衛、第 22 親衛狙撃兵師団からの第 2 親衛（ゲームにはなく、これはデミヤンスク突出部北側の第 11 軍内にあった）。

第 5 機械化軍団は、40mm 砲を搭載した旧式イギリス軍戦車を装備したため弱体である。これは親衛部隊に昇格する（1944 年）まで長く待たなければならず、ゲーム内の他の部隊は 42 年 12 月 18 日から 43 年 1 月 9 日の間に昇格した。

ソヴィエト正面軍 [Soviet Fronts]

ソヴィエト軍正面軍 HQ 撤退の論争を回避するため、ソヴィエト軍の Bryansk 正面軍がゲーム全体に留まり、Voronezh 正面軍によって置き換えられない。南西正面軍もゲーム全体に留まり、これは史実で Stalingrad 正面軍が Stalingrad と南東正面軍に分離するまで、Stalingrad 正面軍の到着が遅延したことを意味する。

種々雑多なソヴィエト軍ユニット [Miscellaneous Soviet Units]

いくつかのソヴィエト軍の撤退は、ゲームをよりスムーズに進めるため省略されている。：第 22 戦車軍団（ターン 17）、第 1 親衛狙撃兵師団（ターン 24）、第 9 親衛狙撃兵師団（ターン 17、後にヴェルキエ・ルーキで闘った）。

第 3 と第 11 狙撃兵軍団は、その旅団が史実で到着したときに到着する。実際には、旅団は 10 月になるまで軍団に編成されなかった。

第 18 と第 25 戦車軍団は、史実で小土星作戦のために再建されて復帰するまで遅延される。リアリズムを増加させるため又は初心者の方のソヴィエト軍プレイヤーについては、これらをターン 3 と 4 に到着させることができる。

1942 年の過程を通してソヴィエト軍の作戦能力向上をシミュレートするための方法として、第 5 戦車軍と第 1 親衛軍 HQ の到着をウラヌス作戦になるまで遅延させた。これらは、夏の間に活性化し

たが、カウンターにする十分な根拠がなかった。

ウラヌス作戦シナリオでは、スターリングラード内の一握りの完全戦力ソヴィエト軍師団は、実際にそこに存在した燃え滓部隊の寄せ集めをあらわす。

カウンター・シートの制限のため、多数のソヴィエト軍師団や旅団はそれ自体のカウンターによってではなく、補充ポイントであらわされる。一定期間の戦闘序列をあらわすためのカウンターは十分にある。もしもカウンターが尽きるのであれば、ドイツ軍の攻勢で何か重大な凶事が起きていたので、土星作戦は戦線の他の部分への再指向を強制される。

ドイツ軍部隊 [German Units]

第 22 装甲師団は、訓練不足の二級部隊だった。これは 1941 年 9 月に編成され、チェコ製 Pz38 (t) と鹵獲したフランス製の兵器を装備した。「西方から到着してすぐに蒸発した」ため、「香水 [Eau-de-Cologne]」師団とあだ名された。これは第 27 装甲師団を編成するため 1 個装甲大隊と 1 個装甲擲弾兵連隊を分与し、更に 51 両の戦車を第 700 装甲補充部隊 [700 Panzer-Verband] を編成するため手放した。それは第 22 装甲師団に留まる 5 両の Pz38 (t) を除く全てで、師団は大部分が III 号戦車と IV 号戦車でウラヌス作戦に直面することになる。秋の間はイタリア軍の背後で予備となり、訓練のための十分な燃料が供給されず、エンジンの定期点検も始めていなかった。戦車は偽装と寒さから守るため藁で覆われたが、これに引き寄せられたネズミが電気絶縁配線を噛み切った。11 月に師団がルーマニア軍戦区へ移送されたとき、行軍することができた戦車は 42 両のみだった。11 月 18 日には、これらの 24 両のみが機能していた。損失を受けた後、ウラヌス作戦中にマンシュタインはこれを「完全な破損」と呼んだ。この部隊は 1943 年 3 月に解隊され、生き残りは第 6 装甲師団に組み込まれた。

第 27 装甲師団は、第 22 装甲師団から分遣された Michalik 旅団として開始した。小師団を編成するため、後に支援部隊が組み込まれた。これはヴォロネジ近郊の第 2 軍予備部隊で、後に第 22 装甲師団がルーマニア軍の支援にシフトした後でイタリア軍の後方支援のため南へ送られた。この部隊は戦役中に大きな損害を受けて解隊され、生き残りは第 7 装甲師団に組み込まれた。

第 700 装甲補充部隊は、第 22 装甲師団から分遣された 51 両の Pz38 (t) によって編成された。Pz Vd 700 は、第 2 軍の予備として開始し、元々はエリスタ [Elista] 近くの砂漠で作戦する騎兵師団の一部を構成する意図だった。この部隊は決して編成されず、後に PzVb700 はハンガリー軍戦区へ移され、オストロゴンスクーロソシ攻勢中に大きな損害を受けた。戦役後、その生き残りは第 4 装甲師団に組み込まれた。

SS ヴィーキング師団は、標準的な 6 個大隊を持つ 2 個装甲擲弾兵連隊ではなく、8 個大隊を持つ 3 個連隊 (ヴェストラント連隊は、2 個大隊のみを持つ) を持っていたため、他の装甲擲弾兵師団よりも完全戦力で 1 以上多くのステップを持つ。この師団は、後方で車両を待っている間は 4 個大隊に留まったので、1 ステップ少なく開始する。

第 287 特務隊 [Sonderverband] は、GMT の *The Caucasus Campaign* からのフェルミー軍団 [Korps Felmy] と同じ部隊である。フェルミー軍団は、実際には So.287、von Jungschultz コサック連隊、第 801 と第 802 北カフカス人連隊から構成される。So. 287 は、

3 個自動車化歩兵大隊 (III/So.287 は一部アラブ人義勇兵と一部ブランデンブルク・コマンドだった)、搜索、対戦車、工兵中隊、突撃砲、ネーベルヴェルファー、重高射砲、軽高射砲中隊から構成されている。元の計画では、A 軍集団に従って戦役の展開次第でグルジア軍事道路 (オルジョニキーゼ [Ordzhonikidze] ~ トビリシ [Tbilisi]) 又はカスピ海沿岸道路に沿ってバクーへ向かうことになっていた。次いで、アラブ諸国はイギリスと闘うことを誓っていたがソヴィエトと闘うことに興味を示していないので、バスラ [Basra] とアーバダーン [Abadan] でペルシャ湾へ進撃する予定だった。戦役はこれらの目標へ到達する前に頓挫したので、第 1 装甲軍の左側面を防護するためノガイ・ステップ内で使用されることで終わった。カフカスからの撤退後、III/So.287 はチュニジアに送られてそこで降伏した。

ドイツ第 385 歩兵師団は、決して完全な部隊として闘わなかった。三分の一はレニングラード近郊の L 軍団と共に闘い、やがて第 24 歩兵師団に付属した。主力はゲーム内であって、小土星作戦とオストロゴンスクーロソシ攻勢で重大な損害を受けた。その後解隊され、生き残りは 1943 年 2 ~ 3 月に第 387 歩兵師団によって吸収された。

グループ・クライジング [Gruppe Kreysing] は、第 3 山岳猟兵師団第 144 連隊 (この部隊を寄せ集めたものである。1943 年 3 月にラスプティツァが作戦を停止させるときになるまで、師団の第 138 連隊 (ヴェルキエ・ルーキで闘った) は再編されなかった。

空軍野戦師団は、訓練と統率に欠け、大部分が 3 又は 4 個大隊のみを持っていた。第 15 師団は 6 個歩兵大隊を持っていたが、その砲兵と高射砲大隊を欠いていた。ゲーリングは、これらを静かな戦区に配備するよう命じていたが、ウラヌス作戦後戦線に巨大な穴が開いた後は、通常師団と配置を入れ替える時間はなかった。これらの師団は戦闘に投入され、悲惨な結果となった。ドイツ陸軍は、これらを Luftwaffen-Fehlkonstruktions-Divisionen (間違って創設された) として嘲った。

イタリア軍とルーマニア軍部隊 [Italian and Romanian Units]

イタリア軍のトリノ師団とパスビオ師団は、一部自動車化されていた (「自動移送可能」)。ただし、ドイツ軍の状況マップでは、これらはドン河への行軍で他の歩兵師団より速くなかったことを表示している。1941 年に車両の消耗が激しかったに違いない。したがって、これらは通常の歩兵として扱われる。

イタリア軍の CCNN カウンターは、2 つの CCNN 集団: 第 3 Gennaio と第 23 Marzo を統合したものである。これらは、実際には一緒に作戦せず、異なる 2 個軍団の反撃予備として従事した。これらの部隊は、1940 ~ 1941 年に次第に闘いが弱くなった通常の CCNN ユニットよりも良く訓練されていた「M」(ムッソリーニ) 大隊から構成された。

イタリア軍騎兵集団バルボは、前の冬に起きた馬の死亡を避けるため、ウラヌス作戦の前に撤退していた。

ルーマニア第 2 山岳師団は、ドイツ軍第 1 山岳猟兵師団の 1 個大隊 (第 99 連隊第 I 大隊) で増強されていた。



BIBLIOGRAPHY

- Boog, H., Rahn, W., Stumpf, R., & Wegner B. (2001). *Germany and the Second World War: Volume 6: The Global War*.
- Cloutier, P. (2013). *Regio Esercito: The Italian Royal Army in Mussolini's Wars, 1935-1943*.
- Davie, H. G. W. (2017). The Influence of Railways on Military Operations in the Russo-German War 1941–1945. *The Journal of Slavic Military Studies*, 30(2), 321-346.
- Dunn Jr, W. S. (2006). *Stalin's Keys to Victory: the Rebirth of the Red Army in WWII*.
- Dupuy, T. N. and Hayes, G. P. (1972). *Opposed Rates of Advance of Large Forces in Europe*
- Falk, D. (2018). *The 64th Army at Stalingrad 1942-43*.
- Forczyk, R. (2015). *The Caucasus 1942–43: Kleist's Race for Oil*.
- Glantz, D. M. (1991). *From the Don to the Dnepr: Soviet Offensive Operations, December 1942-August 1943*.
- Glantz, D. M. (2005). *Colossus Reborn: The Red Army at War: 1941-1943*.
- Glantz, D. M. & House, J. M. (2009). *To the Gates of Stalingrad: Soviet-German Combat Operations, April-August 1942*.
- Glantz, D. M. & House, J. M. (2009). *Armageddon in Stalingrad: September-November 1942*.
- Glantz, D. M. & House, J. M. (2014). *Endgame at Stalingrad: November 1942. Book One*.
- Glantz, D. M., & House, J. M. (2014). *Endgame at Stalingrad: December 1942-February 1943. Book Two*.
- Grechko, A. A. (1971). *Battle for the Caucasus*.
- Hayward, J. S. (1995). Hitler's quest for oil: The impact of economic considerations on military strategy, 1941–42. *The Journal of Strategic Studies*, 18(4), 94-135.
- Hayward, J. S. (1998). *Stopped at Stalingrad: the Luftwaffe and Hitler's defeat in the east, 1942-1943*.
- Hayward, J. S. (2000). Too little, too late: An analysis of Hitler's failure in August 1942 to damage Soviet oil production. *Journal of Military History*, 64(3), 769-794.
- Jentz, T. L. (1996). *Panzertruppen Vol. 1: The Complete Guide to the Creation & Combat Employment of Germany's Tank Force, 1933–42*.
- Jentz, T. L. (1996). *Panzertruppen Vol. 2: The Complete Guide to the Creation & Combat Employment of Germany's Tank Force, 1943-1945*.
- Liedtke, G. (2016). *Enduring the Whirlwind: The German Army and the Russo-German War 1941-1943*.
- Mitcham, S. W. (2007). *German Order of Battle Vol. 1-3*.
- Pettibone, C. D. (2009) *The Organization and Order of Battle of Militaries in World War II: Volume V. Books A and B. – Union of Soviet Socialist Republics*
- Popejoy, P. (2019). *Historical Setup for Russia Besieged: Deluxe Edition*. [for the Grozny oilfield locations present in WWII]
- Ruffner, K. C. (2012). *Luftwaffe Field Divisions 1941–45*.
- Statiev, A. (2018). *At War's Summit: The Red Army and the Struggle for the Caucasus Mountains in World War II*.
- Strassner, P. (1988). *European Volunteers: 5 SS Panzer Division* Wiking.
- Tieke, W. (1995). *The Caucasus and the Oil: The German-Soviet War in the Caucasus 1942/43*.
- Toprani, A. (2012). *Oil and Grand Strategy: Great Britain and Germany, 1918-1941*.
- Zaloga, S. J., & Ness, L. S. (1998). *Red Army Handbook, 1939-1945*.
- Zaloga, S. J. (2014). *Panzer 38(t)*.
- Amrahov, M. "Azerbaijan in World War II: the home front" <http://www.visions.az/en/news/174/e8fccf6b/>
- John Calvin's collection of German situation maps <http://wwii-photos-maps.com/>
- Russian Federation Ministry of Defense archive <https://pamyat-naroda.ru/>



ブリュッヒャー計画 [Plan Blucher]

更なるリアリズムのため、あなたはブリュッヒャー計画を実際に起きた方法で実行できる。(あまりにも小さな出来事だったので、乱雑なルールを正当化できなかった。) ドイツ第46歩兵師団は、タマン [Taman] の北にあるヘクス1548へ上陸作戦を実行し、ソヴィエト軍はいまだにタマンを占めて湿地ラインの背後で防御している。侵攻は防御の側面を突いた。あなたは、ソヴィエト軍が固めることをより困難にするため、1647への侵攻も認められる。合計1個師団への陸上(道路ではない)補給は、侵攻地点だったにもかかわらず沿岸ヘクスから供給できる。ソヴィエト軍のタマン防衛隊は、ヘクス1550内の海岸からノヴォロシシク [Novorossiysk] へ撤収させる。(あまりにも危険だったので、タマンで乗船できなかった)。ソヴィエト軍の撤収後に続いて、全ルーマニア軍が順次上陸した。

北カフカス正面軍 [North Caucasus Front]

ライト・ブルーの北カフカス正面軍ユニットの解放も、乱雑を獲得する。史実でこれらはドン河下流を防御するため、ドイツ軍が最初に渡った7月21日より前の7月12日に解放され始めた。ドイツ軍の先鋒は、7月10日終了時に3617、7月11日の終了時には4321にあったので、ドイツ軍がMorozovsk-Vyoshenskaya道路の東へ前進すると、あなたは解放のために追加の仕掛け線を加えることができる。

小土星 [Little Saturn]

小土星作戦は、12月11日に偵察段階が開始されたので、TRT上のターン33に召集される。これは、橋頭堡の創出と拡張を行って枢軸軍防御について情報収集を行っている小部隊を含む。攻勢は、12月16日(ターン34)に、第7、8、9砲兵師団からの集中弾幕で本格的に開始された。

—Fred Thomas

市街戦の例 [CITY BATTLE EXAMPLE]



この状況では、枢軸軍プレイヤーはスターリングラードの1ヘクスを掃討し、他方は市街戦#1マーカーを獲得しています。Bとマークされた3つのドイツ軍ユニットは、ここで北の都市ヘクスを3つのソヴィエト軍ユニットと共有しています。ソヴィエト軍ユニットがこのヘクスを支配し、枢軸軍プレイヤーへのVPsを阻んでいます。

攻撃：A、B、C内の全10枢軸軍ユニットは、北都市ヘクスを攻撃します。リンデン工兵隊ユニットは、攻撃戦力が2倍になります。ソヴィエト軍ユニットは、都市ヘクス内で防御力が2倍になっています。戦闘比は46対24で、それぞれ最大の攻撃と防御戦力40と20なので、40対20に約分されます。戦闘比は2対1で、枢軸軍プレイヤーはHQと航空ユニットを使用して4対1に持ってきます。ドイツ軍プレイヤーは、自軍の第6軍HQを使用済面に裏返します。サイの目は5=D1, Adv3です。ソヴィエト軍プレイヤーは、第111旅団を自軍のステップ損失のために取り去り、断固とした防御を行います。

断固とした防御：これはVPヘクスなので、ソヴィエト軍プレイヤーはオレンジの網掛CRT結果上で断固とした防御を行うことが認められますが、-1DRMを被ります。これに対抗して、ソヴィエト軍プレイヤーはStalingradHQを+1DRM(防御支援)のために裏返し、2つの修正が相殺されます。彼は第13親衛師団を先導ユニット(+1DRM)として宣言し、サイを振ります。1(+1)=2=失敗です。ここでソヴィエト軍プレイヤーは、チュイコフの振り直し能力を使用します。指揮官を使用済面に裏返し、再びサイを振って別の1(+1)=2=失敗です。ユニットはヴォルガ河を越えて退却できないので、ソヴィエト軍プレイヤーは死守を宣言します。失敗した断固とした防御のため、彼は自軍先導ユニットから1ステップを失い、再びサイを振ります。このとき、彼は自軍先導ユニットとして第37+39親衛狙撃兵師団を使用し、サイを振って4(+1)=5=「P1/1」の結果です。都市は保持されましたが、各陣営は別のステップを失い、市街戦マーカーはその2面に裏返されます。ソヴィエト軍のステップは自軍先導ユニットから来なければならず、枢軸軍のステップは攻撃した10ユニットのいずれかから来なければなりません。枢軸軍プレイヤーは、自軍歩兵師団の1つを減少させます。

概要：市街戦マーカーが増加する他に、実質結果として枢軸軍プレイヤーが1ステップを損失し、ソヴィエト軍プレイヤーは3ステップを損失します。—自軍親衛ユニットから2。






























ソヴィエト軍ターン：ソヴィエト軍プレイヤー・ターン中、ソヴィエト軍プレイヤーは自軍の2個親衛師団を完全戦力に戻すために補充を与えなければなりません。ソヴィエト軍プレイヤーは、別の断固とした防御の準備のため、StalingradHQを準備面に戻すべく、1資源ポイントも消費しなければなりません。





補充とマーカ・チャート

ユニット・タイプ	前進率	補充タイプ	特別ルール
歩兵 	2		—
猟兵 	2		—
自転車 	2		—
保安 	2		—
山岳歩兵 	2		20.2
工兵 	2	NA	20.9
枢軸軍騎兵 	3		14.2.2
自動車化歩兵 	4		—
軍 HQ 	4		9.8、18.2
装甲 	4		9.2
装甲擲弾兵 	4	 	21.5.1
突撃砲 	4	 	21.5.2
マンシュタイン 	4	2ターン遅延	28.1.4
補給ポイント 	4	1資源ポイント	18.6.2

特殊と騎兵補充は、歩兵補充としても使用できる。

非戦闘ユニットは、攻撃したユニットと共にスタックしていたか (14.1) 又は予備 (25.0) である場合にのみ戦闘後前進できる。

ユニット・タイプ	前進率	補充タイプ	特別ルール
歩兵 	2		—
海軍歩兵 	2		5.7.1、20.4
山岳歩兵 	2		20.2
NKVD 	2		20.3、20.4
自動車化歩兵 	4		—
騎兵 	3		14.2.2
砲兵 	4		18.2
正面軍 HQ 	4		9.8、18.2
戦車 	4		9.2
機械化軍団 	4		9.2
戦車旅団 	4	 	21.5.2
対戦車 	4		9.2.4
軍 HQ 	2 4	2ターン遅延	4.3、20.1
チュイコフ 	4	2ターン遅延	28.1.3
予備軍 	NA	2ターン遅延	34.1
補給ポイント 	4	1資源ポイント	18.6.2

マーカ	影響
 混乱状態 (13.2)	<ul style="list-style-type: none"> ・戦術移動のみを使用できる。鉄道又は海上の移動は不可。 ・ZOCを持つが、ZOC ボンドを形成できない。 ・攻撃不可、防御戦力半減 (端数切り上げ)。断固とした防御 (11.2.3) で先導ユニットになれない。混乱状態の戦車ユニットは、それでも防御しているときに戦車シフトを獲得又は無効にする。 ・補充を受け取れない (21.2)。 ・ASUs：その準備面に裏返せず、戦闘特典を提供できない (18.2.3)。
 潰走 (13.3)	<p>上記と同じ。ただし以下の例外がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全力移動。潰走状態でない友軍ユニットがそこにいない限り、EZOC 内へ移動できない。 ・ゼロの攻撃と防御戦力。 ・もしも敵ユニットが隣接してきたら、自動的に2ヘクス退却する。
 非補給下 (16.4)	<ul style="list-style-type: none"> ・機械化ユニットは、戦術移動 (5.4) のみを使用できる。非機械化ユニットは、影響なし。 ・戦闘：攻撃戦力半減 (端数切り上げ)。防御戦力影響なし。 ・戦闘後前進は、2ヘクスに限定される。 ・補充 (21.2) を受け取れない。
 補充 (21.4)	<ul style="list-style-type: none"> ・最大1ヘクス移動できる。鉄道と海上の移動は不可。 ・攻撃又は交戦離脱は不可 (27.0)。 ・そのヘクスからの攻撃不可。