

ルール

(11.4.2) 単一ステップの防御側 [Single Step Defenders] : 追加 : 断固とした防御の成功で、先導ユニットとしての資格を持ち得る最後のユニットが失われた後、それでもヘクス内に友軍ユニット (ASUs、混乱状態ユニット、退却したユニット等) が存在したら、そのヘクスは保持され、攻撃側は戦闘後前進ができません。

(11.5.2) 死守 [Desperate Defense] 解明 : 航空 / ASU +1 DRM は、死守の各サイ振りには有効です。

13.4 回復 [Recovery] : プレイヤー諸氏は、潰走状態のユニットにその自動的退却能力を維持させるため、潰走状態から回復させないことを選択できます。

16.5.4 飛行場の DRM [Airfield DRM] : 「都市 [City]」を「陸標 [Landmark]」に置き換えます。以下のように読みます。「...いかなる敵戦闘ユニットにも隣接していない、少なくとも1つの友軍の町、陸標、平地地形ヘクスまでいずれかの長さの陸上 LOS をたどれたら」。

16.5.4 都市の DRM [CITY DRM] : センテンスに追加「に占められるか又は」。以下のように読みます。「もしもユニットが少なくとも1つの、友軍に占められるか又は支配下の都市ヘクス (大又は小) まで無制限な LOS をたどれたら」。

(18.3.3) 登場エリア内の ASU は、登場エリアから射程内にある戦闘へ攻勢と防御の支援を提供できます。

(20.5.1) 解明 : 枢軸同盟軍ユニットは、他の枢軸同盟国籍が参加していない限り、ドイツ軍ユニットと共に攻撃に参加できます。

(21.3.1) 解明 : 解放されていないソヴィエト軍 HQs は、それでも除去ボックスからの再建ユニットの登場位置として使用できます。

26.2 解明 : 計画的攻勢マーカーがその準備面に裏返された後、その HQ はそれでも2ヘクス移動できます。

31.0 ソヴィエト軍の予備軍 [Soviet Reserve Armies] : サラトフ [Saratov] の第8軍は、もしもドイツ軍ユニットがサラトフから6ヘクス以内に移動したらやはり解放されます。

キャンペーン・ゲームとブラウ作戦のソヴィエト軍増援ディスプレイ

第66海軍狙撃兵旅団は、ターン5に凍結を解かれます。

解明 : もしもブラウ作戦シナリオをプレイしていると、第5予備軍はマップ端 (登場エリア M) から 4100 と 4111 との間のいずれかのヘクス内へ到着します。

プレイ・ブック

補充とマーカー・チャート上 : ソヴィエト軍自動車化歩兵タイプのユニットは、2ヘクスではなく4ヘクス前進できます。

カウンター

ハンガリー第23師団と第2ハンガリー軍 HQ の裏面が入れ違いになっています。ダウンロードと印刷して貼ることができるラベルがあります。代替ユニットは、できるだけ早い機会に GMT によって印刷します。

マップ

勝利ポイント記録欄の24のスペースは、ターン26の最低限ではなく「ターン28の最低限 ["Turn 28 Minimum"]」でなければなりません。