

The Russian Campaign: Deluxe 5th Edition • Copyright © 2022 Consim Press  
Portions of the game rules are copyright Art Lupinacci and L2 Design Group  
Published under license by GMT Games, LLC

COVER ART BY Rodger B. MacGowan ©1976, 2022

日本語解説書

## 目次

1.0 はじめに .....	2	16.0 自動的勝利攻撃 .....	14
2.0 ユニットとマーカー .....	3	17.0 補給 .....	15
3.0 プレイの準備 .....	4	18.0 ロシア軍落下傘部隊 .....	15
4.0 プレイのシークエンス .....	4	19.0 パルチザン .....	16
5.0 移動 .....	6	20.0 増援 .....	16
6.0 スタッキング .....	6	21.0 枢軸軍の補充 .....	17
7.0 支配地域 .....	6	22.0 ロシア軍の補充 .....	18
8.0 移動制限 .....	6	23.0 自動車化 .....	19
9.0 鉄道移動 .....	7	24.0 枢軸小国同盟軍 .....	19
10.0 海上移動 .....	10	25.0 勝利条件 .....	19
11.0 司令部と指導者 .....	10	26.0 選択ルール .....	20
12.0 戦闘 .....	11	27.0 シナリオ .....	24
13.0 戦闘解決 .....	12	28.0 ボーナス・マテリアル .....	26
14.0 戦闘の地形効果 .....	14	29.0 ディヴェロッパー・ノート .....	32
15.0 空軍カーシュトゥーカとシュトルモヴィク .....	14		

### 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

1940 年 12 月 18 日、ヒトラーは「総統指令第 21 号」暗号名バルバロッサを布告した。そこにはこう書かれていた。:

「ソヴィエト連邦は、英国との戦争が終了する前に一撃のもとに粉砕すべし。」

ドイツ軍は、ロシアでの勝利が速やかに達成され、二正面戦争が長期化するリスクはないと確信していた。

バルカン半島に侵攻し、ファシストのパートナーであるムッソリーニを救済する間に好天の一月を失ったヒトラーは、1941 年 6 月 22 日、ついにバルバロッサ作戦を発動した。

300 万人以上のドイツ軍将兵は、大部分がポーランド、フランス、バルカン半島で勝利したベテランで、200 万人のロシア軍を相手に電撃的な侵攻を開始した。

初期の進撃は驚異的で、数十万人の捕虜が捕らえられ、自動車化された隊列が軍の残りを追い越していった。

中央軍集団がモスクワに向かって疾走する中、ヒトラーは計画の変更を決定した。グデーリアンの第 2 装甲軍を中央から離脱させ、キエフの背後で南方軍集団と合流するよう命じた。

この包囲作戦で 60 万人以上の捕虜を確保したが、モスクワへの攻撃は 5 週間遅れた。この 5 週間の好天を取り戻すことはできず、冬の到来とともにドイツ軍はモスクワの城門に達した。

軍隊は、冬季の状況や長期戦役に対応できるような装備を持っていなかった。

ロシア軍は 200 万人以上の予備役軍を招集し、12 月 6 日に弱体化したドイツ軍に反撃し、翌月にはモスクワから押し戻した。

ドイツ軍にとって唯一の勝機であった短期間の激しい戦役は終わりを遂げた。運命は大きく反転し、戦局はますますドイツに不利になっていった。

このゲームでは、より機動的なドイツ軍が迅速に一撃を加えなければならず、もしも攻撃に失敗したら、ロシア軍の勝利を妨げるために機動防御を実施しなければならない。ときは 1941 年 6 月 22 日である。ヒトラーの言葉:「バルバロッサが開始されたら、全世界は息をのむだろう」

The Russian Campaign (TRC) は、この激闘を扱う二人プレイヤー用ゲームである。プレイヤー諸氏は、フル・キャンペーン又は短期戦シナリオのプレイを選択できるが、シナリオの指示に特記されない限り、同じルールが適用される。

以下の略号は、しばしばルール内で使用されることになる。:

自動的勝利 (AV) [Automatic Victory]

サイの目修正 (DRM) [Die Roll Modified]

司令部 (HQ) [Headquarters]

許容移動力チャート (MAC) [Movement Allowance Chart]

マップ外ユニット・ボックス (OMB) [Off Map Units Box]

戦闘序列 (OB) [Order of Battle]

鉄道堡 (RR) [Railroad/Railhead]

補充ポイント (RP) [Replace Point]

地形効果表 (TEC) [Terrain Effects Chart]

ターン記録欄 (TRT) [Turn Record Track]

支配地域 (ZOC) [Zone of Control]



## 2.0 ユニットとマーカー [UNIT AND MARKERS]

2.1 型抜き厚紙カウンター（以後ユニット又はマーカーと呼ぶ）は、ゲーム駒である。ユニットは軍事組織をあらわし、マーカーはプレイヤー諸氏がゲーム情報を管理する手助けのために使用される。ドイツ軍プレイヤーは全枢軸国籍ユニットを指揮し、ロシア軍プレイヤーは全ロシア軍ユニットを指揮する。

**注釈：**NATO 型式のユニット・タイプとシルエット型式のユニット・タイプの両方によって、同じユニットがあらわされている。2つのタイプに機能上の差異はないので、プレイヤー諸氏はどちらを使用するか自由に選択できる。

ユニットとマーカー上の数値、シンボル、色は、以下のごとく読むことができる。:



### ユニット・シンボル

シンボル	ユニット規模
XXX	軍団
XXXX	軍
XXXXXX	軍集団
XXXXXXX	最高司令部

### ユニット・タイプ

	航空ユニット		ルンダ アッフェ
	機甲/装甲		山岳
	戦闘団		自動車化/機械化
	騎兵		落下傘
	HQ		パルチザン
	歩兵		労働者
	指導者		

## マーカー

ゲーム情報又はユニット能力を管理するため、どちらのプレイヤーもこれらのマーカーを使用できる。特定機能のための余分なマーカーが存在しなければ、特記されない限り代替マーカーを自作できる。

**Artillery Barrage** [Artillery Barrage]: このマーカーは、砲兵弾幕選択ルール 26.13 を使用しているときに、ロシア軍プレイヤーによって使用される。

**LI MUO** [Clear LI Mud Mud Snow]: これらのマーカーは、現行ターンの天候を表示するため天候ボックス内に置かれる。

**Fortress City** [Fortress City]: これらのマーカーは、要塞都市選択ルール 26.9 と連携して使用される。

**Invasion** [Invasion]: これらのマーカーは、各陣営による海上侵攻の試みを示すためターン記録欄上に置かれる。例: 侵攻マーカーが「2」面で TRT 上のターン 7 上に置かれていると、その陣営がターン 7 に自身の二回目の侵攻試みを実施することを示す。

**Optional W** [Optional Worker Unit]: これらのユニットは、ボード上労働者入札選択ルール 26.14 を使用しているときに使用できる。

**Para Range** [Para Range]: 自軍 HQ から 8 ヘクスの降下範囲をマークするためにマップ上に置かれる。

**Railhead** [Railhead]: これらのマーカーは、枢軸軍によって変換された鉄道の範囲を示す。

**RP Bid** [RP Bid]: 陣営について入札しているとき、このマーカーをロシア軍に加える（又は差し引く）補充ポイントの数をあらわすためターン記録欄上に置かれる（ルール 26.8 を参照）。例: RP 入札マーカーがプラス面でターン 17 上にあると、ロシア軍は追加 17 RPs を受け取られていた。

**RR Convert** [RR Convert]: これらのマーカーは、そのヘクスが移動中に通過されたことの備忘として鉄道ヘクス内に置くべきである。これは、ターンの終了時に鉄道変換が適切に実行されることを保証する手助けをする。

**RR Move** [RR Move]: これらのマーカーは、その陣営のターンについての許容量に対してカウントされる、鉄道移動を使用したユニットの上に置かれる。

**Scenario Ends** [Scenario Ends]: このマーカーは、シナリオの最終ターンを示すため TRT 上に置かれる。例えば、シナリオが 1942 年 1 月/2 月に終了すると、マーカーをターン 5 上に置く。

**Sudden Death** [Sudden Death]: これらのマーカーは、現行年のサドン・デス勝利目標を表示するためマップ上に置かれる（ルール 25.2 を参照）。

**Turn** [Turn]: このマーカーは、現行ターンに一致する TRT スペース上に置かれる。ゲーム・ターンの自軍パートを実施しているプレイヤー面に裏返される。



**天候 DRM [Weather DRM]**：このマーカーは、蓄積する天候 DRM を強調するため TRT 上に置かれる。例えば、ターン 2 スペース上で「マイナス」面にあると、現行天候 DRM が -2 を示す。



**労働者 RP [Worker RP]**：このマーカーは、ロシア軍が毎ターン労働者ユニットから創出される RPs の数を管理するため TRT 上に置かれる。例：労働者 RP マーカーがターン 17 上にあると、ロシア軍は補充を受け取る次のとき、労働者から 17 RPs を獲得することになる。労働者ユニットの増援が到着するか、又は労働者ユニットが除去されるに従って調整される。



**労働者 RPs 二倍化 [Worker RPs Doubled]**：1943 年 5 月 / 6 月の開始時、労働者ユニットによって創出される RPs が二倍になることを強調するため、労働者マーカーが裏返される。

**2.2 「セット・アップ位置」**は、ゲームの初期セット・アップの手助け並びに増援のターン又は到着位置を判定するために使用される。ユニットは、そのセット・アップ表示に一致するマップ・ボード・エリア又は OB チャート区画上に置かれる。

**例：**ロシア軍の 3 番目の歩兵ユニットは、西方軍管区 [Western Military District] として指定されたエリア内にセット・アップされる。ルーマニア軍の 3 番目の歩兵は、枢軸軍 OB チャートのターン 9：1942 年 9 月増援としてセット・アップされる。

**2.3 「ユニット規模」**は、スタッキング限度の遵守を評価するために使用される（ルール 6.1 を参照）。

**2.4 戦闘値**は、ユニットの攻撃又は防御の基本戦闘戦力のことである。

**2.5 移動値**は、ユニットがあるターンの第 1 イムパルスに晴天天候で平地地形を移動できるヘクスの数（移動ポイントで表現される）である（例外—HQ ユニット）。

**2.6 ユニット・タイプ**は、ユニットが第 2 イムパルスにどれだけ遠くへ移動できるか（MAC を参照）、並びに様々な地形タイプをどのように通過して移動するのかに影響する。

### 3. プレイの準備—キャンペーン・ゲーム [PREPARE FOR PLAY - CAMPAIGN GAME]

**3.1 マップ・ボード**を広げてプレイヤー間に置き、枢軸軍プレイヤーは西端でロシア軍プレイヤーは東端に座る。六角形の格子は、移動を標準化するために使用されることに注意。

**3.2 ユニットの抜き出し**、各 OB チャートの適切な区画内に置く。容易に識別できるよう、各ユニット上のセット・アップ表示を利用する。1942 年サドン・デス勝利マーカーは、キエフ [Kiev]、レーニングラード [Leningrad]、ロストフ [Rostov]、ハリコフ [Kharkov]、スターリノ [Stalino] のヘクス内に置かれる（ルール 25.2.2 を参照）。

**3.3 ロシア軍プレイヤー**が最初にセット・アップし、自軍 OB 上の「開始時 [At Start]」全ユニットを、マップ・ボードの適切なエリア内に置く。「C」を持つユニットは特定の都市内で開始し、「C」を持たないユニットはそれぞれの軍管区内のどこかにセット・アップできる。「レーニングラード [Leningrad] (L)」、「バルト海 [Baltic] (B)」、「西方 [Western] (W)」、「キエフ [Kiev] (K)」、「オデッサ [Odessa] (O)」。

**3.4 次いで**、枢軸軍プレイヤーは、マップ・ボード上に自軍「開始時 [At Start]」ユニットを置く。その際、敵ユニットに隣接させて置

かないよう注意すること。「R」セット・アップ表示を有すユニットはルーマニア内で、「F」ユニットはフィンランド内で開始しなければならない、残りのユニットはドイツ、ポーランド、ハンガリー、ルーマニア内で開始できる。（東プロシアは、ドイツの一部と見なされる。）

**3.5 枢軸軍プレイヤー**は、開始線の自軍側にある全ての鉄道ヘクス、鉄道分岐点、都市、油田を支配していると見なされ、ロシア軍プレイヤーは残りの全てを支配する。

**3.6 ゲーム**は、1941 年 5 月 / 6 月ターンの枢軸軍プレイヤー・ターンの第 1 イムパルスで開始する。ゲーム・ターン・マーカーがターン記録欄上の次のスペースへ進められて枢軸軍面に裏返される。

**3.7 枢軸軍プレイヤー**は、1941 年 5 月 / 6 月ターンの第 1 イムパルスに戦闘制限を持つ。北方軍集団のユニット（「N」でマークされたユニット）はバルト海軍管区内のロシア軍ユニットのみを攻撃でき、中央軍集団（「C」）は西方軍管区内のユニットのみを攻撃でき、南方軍集団（「S」）はキエフ軍管区内のユニットのみを攻撃でき、フィンランド軍ユニットは到達範囲内のいずれかのロシア軍を攻撃できる。

**注釈：**ドイツ軍の「N」、「C」、「S」軍集団からのユニットは、第 1 イムパルスに攻撃できないユニットを持つロシア軍軍管区に隣接してセット・アップでき、通過して移動できる。これらの攻撃制限は、1941 年 5 月 / 6 月ターンの第 2 イムパルスには存在しない。

## 4. プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

各ゲーム・ターンは、暦時間の二か月間をあらわす。これら各ゲーム・ターンは 2 つのプレイヤー・ターンから構成され、各プレイヤー・ターンは 2 つのイムパルスから構成され、更に 2 つのフェイズに細分化される。各フェイズは、次のフェイズが開始される前に完了させる必要がある。フェイズ内の活動は、ルールで特記しない限りいずれかの順番で実行される。

### 4.1 枢軸軍プレイヤー・ターン [Axis Player Turn]

#### 4.1.1 天候 [Weather]

各ゲーム・ターンの開始時、枢軸軍プレイヤーは天候チャートを使用してゲーム・ターン全体の天候を判定し、天候ボックス内に適切なカウンターを置く。

5 月 / 6 月と 7 月 / 8 月中の天候は、自動的に晴天である。1 月 / 2 月中の天候は、自動的に降雪である。

3 月 / 4 月、9 月 / 10 月、11 月 / 12 月については、枢軸軍プレイヤーがサイを 1 つ振り、天候 DRM によって調整する。これは、現行ゲーム・ターンの天候を生み出し、同様に続くゲーム・ターンの天候 DRM を修正する可能性がある。

#### 天候 DRM [Weather DRM]

天候 DRM は、極端な天候シーケンスを減少させるために使用されるメカニズムである。この DRM は蓄積され、ターンからターンへと持ち越される。修正を管理するために使用される + 又は - DRM カウンターが適切なターン上に置かれる。例：+ DRM カウンターが TRT 上のターン番号 2 に置かれたら、現行 DRM が +2 であることを示すことになる。



天候チャートの使用 [USING THE WEATHER CHART]

天候 DRM によって調整されたサイの結果は、そのターンの天候と天候修正を生み出すために使用される。

例：天候 DRM が0で、9月／10月の天候サイの目が3であると、9月／10月の天候は「晴天」になる。+1の天候修正は、新たな+1の天候 DRM を生み出す天候 DRM に適用される。

次のターンの、天候のサイの目が再び3であると、存在している+1天候 DRM はその天候のサイの目を4に調整し、11月／12月の天候に「降雪」の天候結果を生み出す。天候 DRM が-3によって調整されることは、天候 DRM が+1から-2に進むことを意味する。

1月／2月に天候のサイ振りがないため、この-2 DRM は次の3月／4月の天候サイの目に適用される。

サイの目	1月／2月	3月／4月	5月／6月	7月／8月	9月／10月	11月／12月
0	降雪	晴天+3	晴天	晴天	晴天+1	軽い泥濘+4
1	降雪	軽い泥濘+2	晴天	晴天	晴天+1	軽い泥濘+4
2	降雪	軽い泥濘+2	晴天	晴天	晴天+1	軽い泥濘+4
3	降雪	軽い泥濘+2	晴天	晴天	晴天+1	泥濘-2
4	降雪	軽い泥濘+2	晴天	晴天	軽い泥濘0	降雪-3
5	降雪	泥濘-3	晴天	晴天	軽い泥濘0	降雪-3
6	降雪	泥濘-3	晴天	晴天	軽い泥濘0	降雪-3
7	降雪	降雪-6	晴天	晴天	泥濘-3	降雪-3

天候のサイの目 < 0 = 0

天候のサイの目 > 7 = 7

4.1.2 枢軸軍第1イムパルス移動フェイズ [Axis First Impulse Movement Phase]

枢軸軍プレイヤーは、望むだけ多くの自軍ユニットを移動させることができる。(各ユニットは、MAC 上で許された最大ヘクス数まで移動できる)。撤退を要求されたユニット (ルール 20.9) は、第1イムパルスの他の活動の前に撤退を実施しなければならない。次いで、枢軸軍プレイヤーは増援を置いて登場させ、補充を受け取る。鉄道と海上の移動は、このときに実施できる。

4.1.3 枢軸軍第1イムパルス戦闘フェイズ [Axis First Impulse Combat Phase]

戦闘は枢軸軍プレイヤーの望む順番で解決される。ただし、各戦闘は、次のそれが開始される前に完全に解決されなければならない。

4.1.4 枢軸軍第2イムパルス移動フェイズ [Axis Second Impulse Movement Phase]

ここで枢軸軍プレイヤーは、第2イムパルスの移動能力を有すユニットを再び移動させることができる。シュトゥーカ又は鉄道移動は認められず、HQ 補充のみが受け取られる。ゲームの第2イムパルス中に到着する増援は、このときに投入される。海上移動は、実施できる。

4.1.5 枢軸軍第2イムパルス戦闘フェイズ [Axis Second Impulse Combat Phase]

第1イムパルスと同様に戦闘が解決される。

4.1.6 枢軸軍プレイヤー・ターン終了フェイズ [Axis Player Turn End Phase]

枢軸鉄道軌道に変換された鉄道網を反映するため、鉄道堡マーカーを前進させる。非「一般」補給下の全枢軸軍ユニットは、除去される。ターン・マーカーをロシア軍面に裏返す。

4.2 ロシア軍プレイヤー・ターン [Russian Player Turn]

4.2.1 ロシア軍第1イムパルス移動フェイズ [Russian First Impulse Movement Phase]

ロシア軍プレイヤーは、望むだけ多数の自軍ユニットを移動させることができる。(各ユニットは、MAC 上で許された最大ヘクス数まで移動できる)。ロシア軍プレイヤーは、OB チャートによって指定された第1イムパルスの増援を登場させ、補充を投入できる(労働者ユニットとアルハンゲリスク補充によって判定される)、落下傘部隊を降下させ、ユニットの撤退を実施できる。鉄道と海上の移動は、このときに実施できる。

4.2.2 ロシア軍第1イムパルス戦闘フェイズ [Russian First Impulse Combat Phase]

戦闘はロシア軍プレイヤーの望む順番で解決される。ただし、各戦闘は、次のそれが開始される前に完全に解決されなければならない。

4.2.3 ここでプレイヤーは、第2イムパルスの移動能力を有すユニットを再び移動させることができる。シュトルモヴィク又は鉄道移動は認められず、受け取ることができる補充はシュタヴカ・ユニットのみである。ゲームの第2イムパルス中に到着する増援は、このときに投入される。海上移動は、実施できる。

4.2.4 ロシア軍第2イムパルス戦闘フェイズ [Russian Second Impulse Combat Phase]

第1イムパルスと同様に戦闘が解決される。

4.2.5 ロシア軍プレイヤー・ターン終了フェイズ [Russian Player Turn End Phase]

ロシア鉄道軌道に変換された鉄道網を反映するため、鉄道堡マーカーを前進させる。非「一般」補給下の全ロシア軍ユニットは、除去される。枢軸小同盟国が降伏し得る。ロシア・バルチザンが再配置される。ターン・マーカーをターン記録欄上の次のスペースへ前進させ、枢軸軍面に裏返す。

4.3 サドン・デス勝利のチェック [Sudden Death Victory Check]

各1月／2月ターンの終了時、プレイヤー諸氏はどちらかが「サドン・デス」勝利で勝っていたかを調べるためにチェックする。ゲームを継続する場合、サドン・デス・マーカーを翌年の目標へ移す(ルール 25.2 を参照)。

4.4 最終ターンが完了するまで、ステップ 4.1～4.3 を繰り返す。

## 5.0 移動 [MOVEMENT]

5.1 自軍ターンの移動部分に、全て又は望むだけ多くの自軍ユニットを移動させることができる。全く移動させなくてもよい。

5.2 ユニットの、いずれかの方向又は方向の組み合わせで移動させる。ユニットは、地形（ルール 8.2 と 8.5 を参照）又は敵ユニット（ルール 7.2、8.3、8.4 を参照）によって削減される移動も持ち得る。ユニットは、使用可能な他の2つの移動形態も持つ。：鉄道移動（ルール9を参照）と海上移動（ルール10を参照）である。

5.3 ユニットの、他の友軍ユニットの上へ又は通過して移動できる。移動値は、1つのユニットから他のそれへ譲渡できず、後のイムパルスで使用するために蓄積できない。

5.4 ユニットの、その移動値に一致するヘクス数を移動できる。この例外には、鉄道移動、海上移動、落下傘降下を実行するユニットが含まれる。移動は、それが発生するイムパルス、そのターンの天候、地形、ユニットの国籍、ユニット・タイプによって拘束される。詳細については、MAC と TEC を参照。

5.5 ユニットの、ブルガリア守備隊が解放された後にブルガリアに進入できる（ルール 20.7 を参照）。

## 6.0 スタッキング [STACKING]

6.1 軍規模のユニットは、ヘクス毎に2つがスタックできる。軍団規模のユニットはヘクス毎に3つスタックできるが、軍団と軍の組み合わせはヘクス毎に2つのみスタックできる。

6.2 スタッキング限度は移動中に超過できるが、各移動フェイズの終了時と各戦闘が解決された後に強制される。

6.3 マーカー、軍集団司令部、シュタヴカ、労働者ユニット、ヒトラー、スターリン、2-7 SS 予備ユニットはスタッキング値を持たず、自由にいかなるスタックにも加えることができる。

## 7.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

7.1 一般的に、各ユニットはそれが占めるヘクスと隣接6ヘクスから構成される支配地域（ZOC）を持つ。ユニットの ZOC は、全ての地形タイプと敵ユニットによって占められたヘクス内へ伸びる。例外：ZOCs は、湖又は海上の全水面ヘクスサイドを越えて伸びず、白い点線を有すヘクスサイドを越えて伸びない。



プレイの例：KK17 内の枢軸軍ユニットは、ロシア軍の ZOC 内になく、JJ17 内のロシア軍を攻撃することを選択できない。

7.2 ユニットの、敵 ZOC に進入したら直ちに停止しなければならない（例外：自動的勝利 16.1 を参照）。

7.3 パルチザンは、自身が占めるヘクス内にのみ ZOC を及ぼす。

7.4 あるヘクス内の ZOC は、両プレイヤーがそのヘクス内に ZOC を及ぼすときに「競合状態」となる。



プレイの例：イラストで、ヘクス EE21、FF21、FF22、GG21 は競合状態の ZOCs を持つ。典型的な競合状態 ZOC は、都市、油田、鉄道分岐点に影響を持つ。競合状態か否かにかかわらず、敵ユニットは敵 ZOC に進入した瞬間に停止しなければならない。

## 8.0 移動制限 [MOVEMENT RESTRICTIONS]

8.1 TEC は、異なる地形タイプが移動に持つ影響を示す。

8.2 ユニットの、森林、山岳、湿地のヘクスに進入したときに停止しなければならない。これらは、そのイムパルスに更に移動できない。例外：歩兵、山岳、落下傘部隊、ルフトヴァッフ歩兵のユニットは、森林内で停止する必要がない。山岳ユニットは、山岳内で停止する必要がない。湿地は、降雪月には平地地形として扱われる。

8.3 ユニットの、1つの敵 ZOC から別のそれへと直接移動できない。自軍第1イムパルスを敵 ZOC 内で開始すると、敵 ZOC から解放されたヘクス内へ退出でき、次いで同じイムパルスに後から敵 ZOC 内へ移動できる。





**プレイの例：ZOC の釘付け。** 枢軸軍の開始時。表示された3つのドイツ軍ユニットは「釘付け状態」である。なぜならば、ユニットは1つのZOCから他のそれへ直接的に移動できないからである。その結果、これらは全く移動できない。(表示されたロシア軍ユニットのいずれかが自動的勝利を受けていたら、すなわち10対1の比で攻撃されていたら、攻撃下の防御側ロシア軍はイムパルスの移動部分に取り去られることになり、したがってドイツ軍ユニットが移動することを認める。)



このイラスト例は、ZOCs が移動にどのような影響を及ぼすかである。支配地域は、隣接する全ヘクス内に伸びている。ただし、これらは Riga と F18 との間に「点線」によって示されるごとく、全水面ヘクスサイドを越えて伸びないため、ドイツ軍は上図に示されるごとく F18 から移動を継続できる。沿岸

の防御については、適切に計画すること！

**8.4** 第2イムパルスの開始時に敵ユニットの ZOC 内にあるユニットは、そのイムパルスに移動できない。たとえそれらの敵ユニットが、第2イムパルスの移動中に自動的勝利を介して除去されとしても不可である。

**8.5 ケルチ海峡 [Kerch Strait]：**ケルチ海峡（黒海とアゾフ海との間のヘクス KK19 と KK20 に位置する）を除き、ユニットは黒海沿岸線を越えられない。

**8.5.1** 海峡を越えているユニットは、海峡を超えた最初のヘクスに到着するまで通常に移動し、そのイムパルスの残りについてはそこで停止しなければならない。ユニットは、海峡を越えて通常に退却できる。海峡を越えることは、海上移動ではない。

**8.5.2** 支配地域は、海峡を越えて伸びない。海峡を越えての攻撃は、その攻撃スタック内のスタック又は個別ユニットについて任意である。

**8.5.3** 補給線は、海峡を越えてたどることができる。

**8.6** ヘクス GG19 と HH21 間の鉄道連結は、鉄道移動についてのみ使用できる。通常移動と一般補給のために鉄道ヘクスへ道筋をたどることは、この鉄道連結に沿って行うことができない。

## 9.0 鉄道移動 [RAILMOVEMENT]

**9.1** 概括：枢軸軍とロシア軍の鉄道物流は、鉄道線が友軍鉄道軌道に変換されるまで、使用不能な異なる幅の鉄道軌道を使用した鉄道インフラ上に集中していた。TRC では、友軍鉄道ヘクスとは、そ

の鉄道線が友軍使用のために変換済の鉄道線である。RR マーカーは、枢軸軍プレイヤーによって使用可能な鉄道ヘクスの限度を示すために使用され、RR マーカーを越える全鉄道ヘクスはロシア軍プレイヤーにとって友軍と見なされる。

**9.2 鉄道許容量 [Railroad Capacity]：**ゲーム・ターン毎に、枢軸軍プレイヤーは6ユニットまで（降雪ターン中は3）、ロシア軍プレイヤーは5ユニットまで鉄道によって移動させることができる。第1イムパルス中に到着する全ての補充と増援は、特定都市に投入されるそれを含め、通常の鉄道許容量に追加して鉄道によって移動できる。この「フリー」鉄道は、到着しているユニットが最初で使用可能となるターンの第1イムパルス中にのみ使用可能である。（OMB 又は落下傘予備から到着するユニットは、フリーの鉄道移動を獲得できない。）

**例：**晴天天候に枢軸軍は鉄道によって6ユニットにプラスして、そのイムパルス中に到着するいずれか又は全ての増援と補充を鉄道によって移動できる。

## 9.3 鉄道移動のメカニクス [Railroad Movement Mechanics]

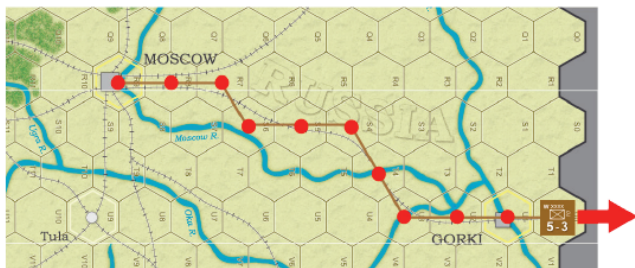
**9.3.1** 鉄道移動は、第1イムパルスにのみ発生する。あるユニットは、鉄道移動を使用して無制限な数のヘクスを移動できる。鉄道移動を実施しているユニットは、そのイムパルスに他の形態の移動を実施できない。

**9.3.2** 鉄道によって移動しているユニットは、そのイムパルスを友軍鉄道ヘクス上で開始して終了しなければならない。鉄道移動は、連続して連結した友軍支配下の鉄道ヘクスの道筋に沿って発生しなければならない。ユニットは、敵 ZOC 内のヘクスで開始、通過、進入ができない。（注釈：鉄道移動は、その ZOC を及ぼしている敵ユニットが鉄道移動の前に自動的勝利を介して除去されたら認められる。）

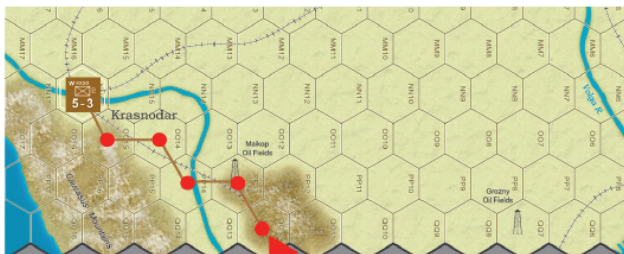


**鉄道のプレイ例：1942年5月/6月の「第1イムパルス」で、枢軸軍は増援を前線へ送ることを望んでいる。ロシア軍落下傘ユニットに対して10対1を集めるため、装甲と歩兵スタックを移動させることで直ちに防御ユニットを取り去る。次いで、枢軸軍の増援は、指定されたヘクスへ鉄道移動する。敵 ZOC 内へ鉄道移動できないので、鉄道移動の前に自動的勝利を解決すれば、通過する鉄道ヘクスはイムパルスの開始時に全**

て枢軸軍支配下にできることに注意。



南部登場 QQ12 へ  
マップ外鉄道移動



鉄道移動の例：Moscow から Krasnodar へ鉄道移動する。

**9.33** 鉄道によって移動しているユニットは、通過している鉄道ヘクス内に存在し得る他の地形特徴によって影響を受けない。通常の地上移動を介して移動しているユニットは、地形の移動効果を無効化するために鉄道線を利用できない。

**9.34** ユニットの移動は、鉄道線が西、東、南のボード端から退出する鉄道線のヘクス間で、マップ外鉄道移動を使用して移動できる。ただし、以下の条件を満たさなければならない：退出と再進入のヘクスが同じプレイヤーに属し、パルチザンと敵 ZOC から解放された友軍支配下で、その使用の前のターンに所有している。

ロシア軍ユニットのみが、南と東の端でマップ外鉄道移動を使用できる。枢軸軍ユニットのみが、西端でマップ外鉄道移動を使用できる。どちらのプレイヤーも、マップ外鉄道移動のために北端を使用できない。

## 9.4 鉄道変換 [Rail Conversion]

**9.41** 鉄道ヘクスは、使用ターンの前に友軍のものでなければならない。各プレイヤーは、第2イムパルス終了時に RR マーカーを調整する（戦闘後）。手番プレイヤーは、決して自軍ターン中に鉄道ヘクスの支配を失わない。プレイヤーは、友軍支配下の都市を除き、敵 ZOC 内のヘクス内を又は通過して鉄道変換ができない。

**9.42** 鉄道分岐点とは、交差する鉄道線を含む非都市鉄道ヘクスである。鉄道分岐点の支配は、あたかも都市のごとく判定される。ルール 17.2.1 を参照。各プレイヤーのターンの終了時に鉄道支配が評価されているとき、鉄道分岐点は都市として扱う。



プレイの例：上図は、鉄道分岐点を有すヘクスの例である。



ヘクス **F10**、**F11**、**G11** は、鉄道分岐点としての資格を持たないヘクスの例である。



ヘクス **I15** は分岐点支配の例で、ユニットがそこまで移動しているが占めていないことを示す。

**9.43** プレイヤーが都市を支配すると、そのヘクス内の鉄道は友軍支配に変換される。プレイヤーが2つの都市を支配し、それらの鉄道線間に敵ユニット、敵 ZOCs、敵支配下都市が存在しなければ、鉄道線全体が友軍支配下になる。





**鉄道変換のプレイ例#1**：1941年9月枢軸軍第1イムパルス開始時、Bryansk（ヘクス T14）内のドイツ軍第47装甲軍団ユニットがヘクス S11 内の鉄道分岐点へ移動する。枢軸軍プレイヤー・ターンの終了時にその分岐点の鉄道を変換するための備忘として、鉄道変換マークが置かれる。

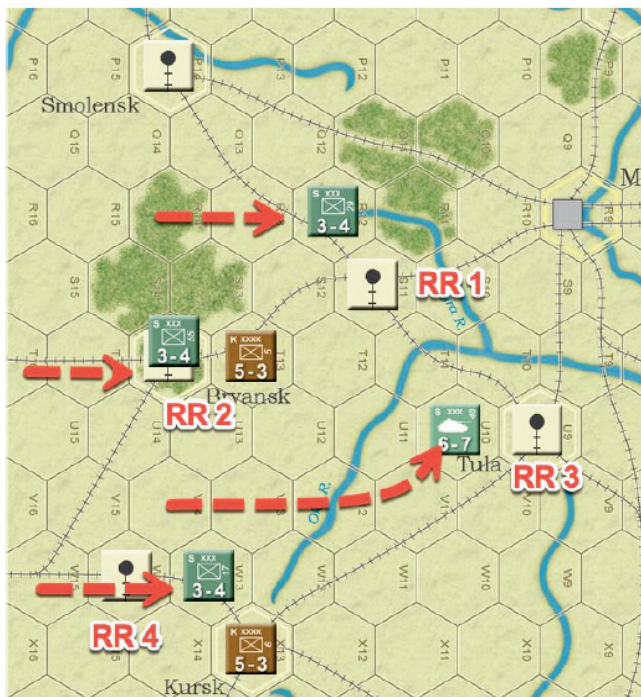
**9.44** 枢軸軍プレイヤーの終了フェイズ中、ロシア軍 ZOC 又はロシア軍支配下都市から解放された道筋が、そのヘクスから鉄道線に沿って枢軸軍支配下都市又はボード西端までたどれるという条件で、そのターンに枢軸軍ユニットによって占められたか又は通過された最遠の鉄道ヘクスまで各 RR マーカーを移動させる。



**鉄道変換のプレイ例#2**：1941年10月枢軸軍第2イムパルスの終了時、Bryansk（ヘクス T14）内のドイツ軍第47装甲軍団ユニットが鉄道分岐点ヘクス（ヘクス S11）に隣接するヘクス S12 内へ移動している。鉄道変換マークは、枢軸軍ユニットがヘクス T13 の鉄道ヘクスを通過し、プレイヤー・ターンの終了時に変換できることの備忘として置かれる。ドイツ軍ユニットは、ロシア第24軍ユニットを攻撃する。C 内の戦闘結果は対峙 (Contact) で、ロシア軍ユニットはヘクス S11 内に残される。ヘクス S12 内の鉄道は、敵支配地域内に留まるため変換できない。鉄道線は、以前に変換マークが置かれた T13 まで変換できる。

**9.45** ロシア軍プレイヤーの終了フェイズ中、ロシア軍プレイヤーは占領の瞬間とロシア軍プレイヤーの終了フェイズ終了時に枢軸軍 ZOC 又は枢軸軍支配下都市から解放された道筋が、そのヘクスから鉄道線に沿ってロシア軍支配下都市又はボード東又は南端までたどれるという条件で、そのターンに自軍ユニットによって占められたか又は通過された最遠の鉄道ヘクスを越えて各 RR マーカーを移動させる。

**9.46** 「RR 変換」マークは、移動中に友軍ユニットによって通過された鉄道ヘクスを示すために使用できる。これらは、友軍プレイヤー・ターン終了フェイズの終了時に取り去られる。



**鉄道変換のプレイ例#3**：枢軸軍第2イムパルスの終了時で、戦闘は解決されている。ドイツ軍ユニットは、描写された位置を獲得するために矢印によって指定されたルートを取った。ターンの開始時に Smolensk、Brest、Kiev の全都市が枢軸軍の鉄道堡を持っていたと見なす。（後者の2都市は、イラスト内に表示されていない。）4つの鉄道堡、RR1～RR4 は以下の鉄道変換ルールの強調された説明で置かれる。：

**RR1**—R12 内の第29歩兵師団によって及ぼされた ZOC を介して S11 分岐点の支配をドイツ軍が獲得したため、RR1 から Smolensk までの部分は枢軸軍に変換される。

**RR2**—通常は敵 ZOC 内で鉄道変換できないが、ルール 9.41 は当該ヘクスが都市ヘクスであるとき特にこの変換が要求される。

**RR3**—Tula 内に新たに置かれた鉄道堡マークは、その都市ヘクス内の鉄道がいまや枢軸軍であることを示す。RR1 と RR3 との間の鉄道部分は、鉄道の道筋が Smolensk まで戻り、S11 内の分岐点を含めて敵 ZOCs から解放されるため、やはり枢軸軍支配下である。（第48装甲軍団がヘクス V11 を通過して移動したとき、枢軸軍支配下都市へ鉄道の道筋がなかったため、鉄道堡マークは置かれないうことに注意。）

**RR4-W14** は、第 17 歩兵によって通過された最後の鉄道ヘクスで、友軍支配下都市までクリアな鉄道の道筋を有す。(Kiev は表示されていない。) **W13** は敵 **ZOC** 内にあるため変換されない。

## 10.0 海上移動 [SEA MOVEMENT]

**10.1** 海上移動は単一の水面体上で発生し、この移動過程では移動値は役割を演じない。特定のイムパルスに移動できないユニットは、そのイムパルス中に海上移動を使用できない。(例：泥濘のターン中、第 2 イムパルスには **HQs** のみが海上移動を使用できる。) 海上移動は、移動フェイズ中にのみ発生できる。

**10.2** 黒海／アゾフ海とバルト海は 2 つの個別エリアで、単一のイムパルスに 1 つのエリアの港湾から他の海上エリアの港湾内へ海上移動を実施できない。カスピ海内では、海上移動は認められない。各プレイヤーは、ターン毎、海上エリア毎に 1 つの海上移動の実施を試みることができる。(例：ドイツ軍プレイヤーは、ターン 2 の第 1 イムパルスに両エリア内で海上移動を実施できるが、ターン 2 の第 2 イムパルスにはどちらのエリア内でもそれを行うことができないことになる。)

**10.3** 海上移動は、移動フェイズ中のいずれかの時点で実施できる。敵の支配地域は、海上移動に影響を持たない。ユニットは、海上移動を実施するイムパルス中、いかなる陸上又は鉄道移動の形態も実施できない。後のイムパルスに、海上移動を実施したユニットは通常に移動できる。

3 タイプの海上移動がある。：移送、侵攻、撤収である。OMB から到着しているユニットは、海上移動の目的において増援として扱われる。

**10.3.1** プレイヤーは、1 つの友軍港湾から他の友軍港湾へとユニットを移動させることで「海上移送」を実施できる。OMB は、黒海／アゾフ海並びにバルト海の両方と境界を接する友軍港湾と見なされる。増援又は補充は、海上移送として友軍港湾内へ移動できる。

**10.3.2** プレイヤーは、補充、増援、友軍港湾からのユニットで「海上侵攻」を試みることができる。各陣営は、ゲーム毎に 2 つの侵攻を獲得する。侵攻しているユニットは、黒海／アゾフ海沿岸線のいずれかの非敵占有ヘクス上に上陸できる。侵攻したイムパルスに戦闘結果として退却することを強制された侵攻ユニットは除去される。侵攻しているユニットは、侵攻したターンを通して自動的に一般と戦闘の補給下と見なされる。海上侵攻についての戦闘解決は、ルール 13.8 で説明される。

**例 # 1** : 1942 年 1 月／2 月に侵攻した枢軸軍ユニットは、42 年 3 月／4 月ターンの終了になるまで一般補給についてチェックする必要がない。42 年 3 月／4 月ターンの終了時に一般補給下でなければ、除去されることになる。

**例 # 2** : 枢軸軍は、OMB からどちらかの海上エリアへ侵攻を実施できるが、黒海上で境界を接している *Odessa* 内のユニットは、バルト海の港湾へ移送できない。

**10.3.3** プレイヤーは、いずれかの沿岸ヘクスから同じ海岸線上の友軍港湾又はマップ外ユニット・ボックス内へ「海上撤収」を実施できる。撤収を実施している全てのユニットは、その海上移動のサイの目に 1 を加えなければならない。

**10.4** 黒海／アゾフ海内で海上によって移動しているユニットは、生き残るために 1～3 のサイの目を振らなければならない。サイの目は、海上移動の瞬間に友軍支配下にある 3 つの黒海港湾 (*Odessa*, *Sevastopol*, *Rostov*) のそれぞれについて、サイの目から 1 を差し引くことで調整される。支配は、ターン中に変化する可能性がある (ルール 17.2.1 を参照)。

**10.5** バルト海では、枢軸軍プレイヤーは海上移送と撤収を実施できる。バルト海では、ロシア軍プレイヤーは *Leningrad* がロシア軍支配下である場合にのみ海上移送と撤収を実施できる。どちらのプレイヤーも、バルト海で海上侵攻を実施できない。バルト海で海上移動を実施しているユニットは、生き残るために 1～2 のサイを振らなければならない。サイの目は、海上移動の瞬間に友軍支配下にある 3 つのバルト海港湾 (*Riga*, *Tallinn*, *Helsinki*, *Leningrad*) のそれぞれについて、サイの目から 1 を差し引くことで調整される。支配は、ターン中に変化する可能性がある (ルール 17.2.1 を参照)。枢軸軍の航空優勢を反映するため、バルト海の全てのロシア軍の海上移動はサイの目に 2 を加えなければならない。

**10.6** 海上移動を実施している間に除去されたユニットは補充可能で、それぞれの補充プールへ戻される。

**10.7** 枢軸軍プレイヤーは、1941 年 7 月の前に海上侵攻を試みることができない。

## 11.0 司令部と指導者 [HEADQUARTERS AND LEADERS]

**11.1** ロシア軍のシュタヴァ・ユニットと 3 つのドイツ軍軍集団 **HQ** ユニットの「**HQ**」ユニットである。**HQ** ユニットの、第 2 イムパルス中にのみ移動できる。他のユニットと異なり、これらはこのときに完全移動値で移動でき天候によって制限されない。**HQ** ユニットの、湿地 (降雪天候を除く)、森林、山岳に進入するときに停止しなければならない、鉄道移動を使用できない。これらは、第 2 イムパルスに海上移動を使用できる。これらは、友軍の非 **HQ** ユニットの目的地ヘクスを占めない限り、敵 **ZOC** 内へ移動できない。

**11.2** ヒトラーとスターリンは、それぞれの国家の政治的指導者をあらわす指導者ユニットである。これら 2 つのユニットは鉄道移動 (第 1 イムパルス) を使用できるが、さもなければ移動できない。退却を強制されたら除去される。

**11.3** 国家の指導者が失われることによる作戦的影響をシミュレートするため、ヒトラー又はスターリンが除去されたら以下の罰則が課せられる。：その指導者が失われた国家に属しているユニットは、次の自軍イムパルス中にゼロの移動値を持つ。(鉄道と海上移動の能力は影響を受けない。枢軸小同盟国軍は、このルールによって影響を受けない。)

**例** : 例 : 1944 年 3 月／4 月ターンの第 2 イムパルス中にヒトラーが除去される。1944 年 5 月／6 月ターンの第 1 イムパルス中、全ドイツ軍ユニットはゼロの移動値を持つ。



## 12.0 戦闘 [COMBAT]

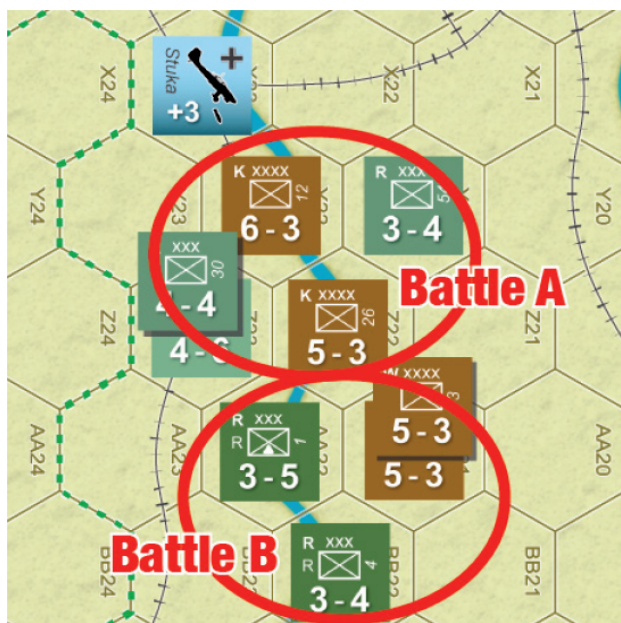
**12.1** 敵 ZOC 内で戦闘フェイズを開始しているユニットは、攻撃を実施しなければならない。戦闘中は自軍プレイヤー・ターンを実施しているプレイヤーは攻撃側で、相手側が防御側である。そのイムパルスの全ての移動は、攻撃解決の前に完了させなければならない。戦闘フェイズ中、各攻撃は、その攻撃フェイズの他の攻撃を実施する前に、完全に解決されなければならない。

**12.2** 同じヘクス内で攻撃している複数のユニットは、異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できる。個別ユニットの戦闘値は、決して複数の戦闘に適用するために分割できない。同じヘクス内の複数の防御ユニットは、その戦闘値を1つの統合された防御値に合計しなければならない。

**12.3** 複数のユニットが複数の防御ユニットを攻撃するとき、攻撃側は以下の条件を満たす限り、どのように戦闘を解決するかを選択肢を持つ。:

- ・自軍ユニットがいるヘクス内に ZOC を及ぼす全ての防御ユニットを攻撃し、**しかも**
- ・敵 ZOC 内の全自軍ユニットが攻撃を実施し、**しかも**
- ・攻撃している各ユニットが、攻撃する防御ユニットに隣接している。

**12.4** いずれかの1イムパルスに、攻撃又は防御で複数回の戦闘を実施できるユニットはない。たとえ全ての戦闘が解決された後で、いまだ敵ユニットに隣接することが発見されても不可。



**プレイの例：複数ヘクスの戦闘：**枢軸軍の第1イムパルス中、上図の状況を使用してAとBで戦闘を実施する。

**戦闘の説明：**

- ・**戦闘A：**3つのドイツ軍ユニットが、Y22とZ22内の防御側の両ロシア軍を攻撃する。全ての攻撃側が全ての防御側に隣接し、全ての防御側が全ての攻撃側に隣接していることに注意。この戦闘にシュトゥーカが適用される。戦闘比は11値対11値で1対1。ドイツ軍航空ユニットのため、最終戦闘比は4対1に上げられる。

- ・**戦闘B：**両ドイツ軍歩兵がロシア軍の2つの軍を攻撃する。防御側は河川のために二倍になる。戦闘比は6値対20値で1対4。(戦闘比は、常に防御側有利に丸められる。)ドイツ軍が2つの攻撃ユニットを投入する必要があることに注意。なぜならば、1つのみを使用すると3値対20値で非法攻撃を生み出すからである。(全ての戦闘は、1対6以上の戦闘比でなければならない。)

**12.5** 攻撃側は、他の防御ユニットに対してより有利な戦闘比を獲得するため、1つ以上のユニットに不利な戦闘比での攻撃を割り振ることができる。この戦術は「捨て駒 [sacrificing off]」攻撃と呼ばれ、1対6未満の戦闘比で行うことはできない。1対6未満の攻撃は非法で、他のユニットが共同して1対6以上の戦闘比に上げない限り、非法の攻撃状況を創出することになる。移動又は戦闘の結果は、ときには非法攻撃を強制する位置にユニットを残すことになる。プレイヤーが合法攻撃を行うために十分なユニットを持てることができなければ(又はそうすることを選択しなければ)、そのユニットは降伏し、移動フェイズの終了時にいかなる戦闘も解決される前に、適切な「降伏ユニット」ボックス内に置かれる。



**プレイの例：非法攻撃：**ソヴィエト軍プレイヤー・ターンの開始時である。J16内のソヴィエト軍第1戦車軍団は、J15又はK15へ移動し、J17内のドイツ軍スタックから離れて移動を継続できる。ただし、I16内のソヴィエト軍第6戦車軍団は、ドイツ軍ユニットのZOCによって釘付け状態で移動できない。ソヴィエト軍プレイヤーの第1イムパルス中に第1と第6戦車軍団が移動しなければ(又はできなければ)、これら両者は移動フェイズの終了時に自動的に降伏することになる。なぜならば、これらは1対6未満の戦闘比なので合法的な攻撃を行うことができないからである。

なお、ソヴィエト軍のプレイは、他の戦闘ユニットが近くにあるとすれば、この危機を解決することができるかもしれない。

## 13.0 戦闘解決 [BATTLERESOLUTION]

**13.1** 各戦闘の「戦闘比」は、戦闘結果表（CRT）上で表現される単純な比に約分しなければならない。これを満たすため、大きな戦闘値を小さな戦闘値で割る。2つの結果数字（どちらかが「1」）は戦力比として表現され、戦闘比の最初には攻撃側が置かれる。いかなる端数も、防御側有利に切上げ又は切捨てのどちらかで整数に「変換」する。例：4対9は1対3に、19対10は1対1になる。攻撃は常に攻撃側プレイヤーの選択で、実際よりも低い戦闘比で行うことができるが、低い戦闘比の攻撃はサイが振られる前に宣言しなければならない。

**13.2** 攻撃側はサイを振り、適切な戦闘比コラム下のサイの目に一致する結果に従って戦闘を解決する。除去されたユニットはそれぞれの補充グループ内に置かれ、降伏したユニットは適切な降伏ユニット・ボックス内に置かれる。

**13.3** 戦闘の結果は、以下のごとく説明される。:

**AE—攻撃側除去** 攻撃している全ユニットは除去される。

**A1—攻撃側損失** 攻撃側の選択で、攻撃している1ユニットが除去される。攻撃している全ユニットは1又は2ヘクス退却させられる。

**AR—攻撃側退却** 攻撃している全ユニットは1又は2ヘクス退却させられる。

**C—対峙** どちらの陣営によっても損失又は退却はない。

**EX—交替** 攻撃側は自身の選択で参加した1ユニットを失う。次いで、防御側は自身の選択で参加した1ユニットを失う。残っている防御側ユニットは、1又は2ヘクス退却する。都市、油田、鉄道分岐点の支配が変更されない一方でこれらの損失が適用され、支配は戦闘が完全に解決された後で変更し得る。

**DR—防御側退却** 防御している全ユニットは2ヘクス退却させられる。

**D1—防御側損失** 防御側の選択で、防御している1ユニットが除去される。防御している残りの全ユニットは2ヘクス退却させられる。

**DE—防御側除去** 防御している全ユニットは除去される。

**DS—防御側降伏** 防御している全ユニットは降伏する。

**13.4** 常に、攻撃側が退却しているユニットを移動させ、13.3 項によって認められれば退却の長さを指定できる。ただし、防御側を退却させる場合、別のルートが使用可能であれば、除去の結果になる退却ルートを指定できない。攻撃側の裁量で、その元々のヘクスから1ヘクスのみ離れて終了するような2ヘクスの退却を、防御側ユニットにさせることができる。



**プレイの例：戦闘退却：**開戦時のイムパルスで、枢軸軍プレイヤーはロシア軍前線を突破する機会を窺っている。28対11の戦闘を2対1から1対1に減少させ、「前方へ退却」させる機会を選択できる。戦闘に「敗北」する唯一の方法は「対峙」結果である！「AR」は攻撃しているユニットがA1又はARの結果から取り得る道筋を示し、「DR」は防御ユニットがDR又はEXの結果で選択し得る道筋を示す。

**13.5** ユニットは、敵ZOC内へ、マップ外へ、沿岸線を越えて（例外：ケルチ海峡）、通過不能又は全水面ヘクスサイドを越えて退却できない。合法的な退却の道筋が存在しなければ、退却しているユニットは除去される。複数の合法的な退却道筋が与えられたら、ユニットはいかなる方向へも退却させることができる。

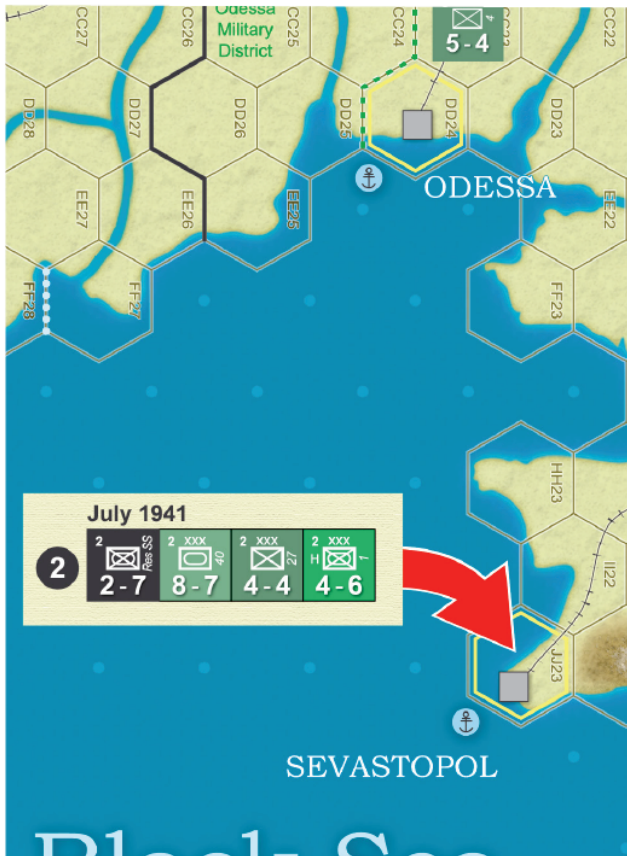
**13.6** ユニットは、ケルチ海峡を含む陸上地形タイプを通過して退却でき、通常の移動コストは無視する。

**13.7** ユニットは、その退却をスタッキング限度に違反して終了できない。それができなければ、退却している超過ユニットは除去され、所有者によって選択される。

**13.8** 海上侵攻は 10.3.2 で説明され、戦闘は侵攻のときに実施される。下の例は、参加したユニットの移動タイプに依存して、様々な戦闘が実施される方法を示す。







**プレイの例：海上侵攻#1**：41年7月／8月にハンガリー軍自動車化ユニットが Sevastopol に侵攻する。侵攻の瞬間、ドイツ軍が Odessa に隣接するユニットを持ち、その都市の支配とサイの目に-1修正を与えることに注意。侵攻は、1～4のサイの目で成功することになる。



**プレイの例：海上侵攻#2**：この例は、海上移動、地上移動、戦闘を含む複雑な相互作用のセットを示す。41年7月／8月ターンの枢軸軍第1イムパルスである。

1. 黒海での海上移動の成功には1～3が要求され、友軍港湾都市毎に-1サイの目修正がある。この場合、ドイツ軍は Odessa を支配するため-1 DRM を獲得することになる。ルーマニア軍騎兵ユニットは、1～4のサイの目で FF21 の沿岸に上陸した。
2. 侵攻が機能していると仮定し、枢軸軍プレイヤーはロシア軍第2騎兵に対して攻撃を準備できる。ロシア軍騎兵ユニットは、ルーマニア軍騎兵ユニットが攻撃していることにより二倍にならず、さもなければロシア軍ユニットは「河川の背後」にいて二倍の戦闘値を持つことになった。20 枢軸軍値がロシア軍騎兵ユニットを攻撃し、これは枢軸軍移動フェイズ中に防御側を除去するために十分である。
3. ロシア軍第2騎兵が消えたため、ここでドイツ軍第 52 自動車化ユニットが第1イムパルスの移動中に FF21 内のルーマニア軍騎兵ユニットに合流できる。戦闘フェイズ中、第 52 自動車化は EE20 と FF20 内の防御側ロシア軍の 14 値に対して1対5攻撃を実施する。(ルーマニア軍騎兵ユニットは自動的勝利に使用されたため、続く戦闘フェイズ中に攻撃できないことに注意。)

#### 重要な考察：

- ・ドイツ軍が EE20 と FF20 内の防御側ロシア軍を攻撃するために他のユニットを投入していなければ、この移動の手順はルーマニア軍騎兵ユニットがロシア軍騎兵を攻撃して河川の二倍化をさせないために使用したのが非合法だったことになる。どのような戦闘比にもかかわらず、そのイムパルスに二番目の攻撃には使用不能である。
- ・海上侵攻を行っているユニットはロシア軍第2騎兵ユニットの戦力を二倍化させないために使用可能でなかったら、枢軸軍はそれに対して自動的勝利を実施するために十分な値を持たなかった。
- ・計画の観点からすると、手番プレイヤーはターンの早い時期に海上移動を解決することが有利であるのは明らかである。



**プレイの例：海上侵攻#3**：11月／12月ターンのロシア軍第1イムパルスである。ロシア軍第12機甲軍団が JJ22 の沿岸に上陸した。黒海での海上移動の成功には1～3が要求され、友軍港湾都市毎に-1サイの目修正がある。この場合、ロシア軍は Rostov を支配するため-1 DRM を獲得することになる。

・これが降雪ターンだったら、枢軸軍はもはや *Sevastopol* を支配せず、戦闘中に防御側のルーマニア軍騎兵の戦闘戦力は戦闘補給をたどれないため半減することになる。

・海上侵攻のルールで定められているため、侵攻を行っているロシア軍ユニットは 11 月/12 月ターンの終了までを通して自動的に補給下になる。

・EX の結果が発生したら、両戦闘部隊が除去され、戦闘が開始されたときに都市は非支配下だったので非支配下に留まることになる。防御側が都市内にいたら、戦闘のときに都市を支配しているため、EX の結果は都市を枢軸軍支配下に留めることになる。

## 14.0 戦闘への地形効果 [TERRAINEFFECTSONCOMBAT]

14.1 地形効果チャート (TEC) 上に示されるごとく、山岳内、大都市内、河川の背後で防御しているユニットは、その戦闘値が二倍になる。攻撃側が全てケルチ海峡の対岸にいる防御側ユニットも二倍になる。

14.1.1 あるユニットは、攻撃している全ユニットが河川ヘクス上にあり、防御側が同じ河川の河川ヘクスを占めていなければ「河川の背後」にある。(2つの隣接する河川ヘクスは、河川が2つのヘクス間のヘクスサイドを越えると連結している。) 部分河川ヘクスは、河川として扱われる。

14.1.2 防御ユニットの戦闘値は、決して複数回二倍にできない。攻撃しているユニットの戦闘値は、決して二倍にならない。

14.1.3 ロシア軍ユニットは、1941 年 5 月/6 月ターンの第 1 イムパルス中に「河川の背後」にあることから恩恵を受けない。

14.2 森林ヘクスから攻撃しているユニットは、AR 又は A1 の結果で退却できない。森林ヘクス内で防御しているユニットは、DR、EX、D1 の結果で退却できない。

## 15.0 空軍力—シュトゥーカとシュトルモヴィク [AIRPOWER—STUKASANDSTURMOVIKS]

15.1 空軍力は、第 1 イムパルスの戦闘中にシュトゥーカとシュトルモヴィクの使用によって反映される。航空ユニットは、それ自体では攻撃できないが、非航空ユニットと共同して使用される。攻撃側のみが空軍力を使用でき、それを行うことでその戦闘の攻撃側の戦闘比を上昇させる。航空ユニットは、自動的勝利達成のために要求される 10 対 1 のために提供できる。

15.2 空軍力は、その戦闘で全ての防御側が単一の友軍 HQ ユニットから 8 ヘクス以内にある場合のみ使用できる。航空ユニットの攻撃は、防御ユニットの上に航空機カウンタを置くことで示される(複数の防御側スタックが一緒に攻撃されたら、航空機はいずれかの防御側スタックの上に置かれる)。

15.3 航空ユニットは、使用されないときにそれぞれシュトゥーカ/シュトルモヴィクのボックス内に保持される。

15.4 地形又は敵 ZOCs のどちらも航空機の移動を制限しない。水面部分を越える範囲は、あたかも海上に六角形のパターンが存在するごとく測られる。同じ海上ヘクス内のドットは、水面部分の範囲判定を促進させることを意図している。ドットを持たない海上ヘクスは、この範囲測定で排除しない。

15.5 ドイツ軍の空軍力は、シュトゥーカ航空ユニットによってあらわされる。各ドイツ軍シュトゥーカは、戦闘比を 3 ずつ上昇させる。例えば、3 対 1 は 6 対 1 になる。攻撃毎に 1 つのみのシュトゥーカを使用できる。各ドイツ軍軍集団司令部は、1 つのシュトゥーカのみを支援できる。ゲームの第 1 イムパルスに、シュトゥーカは範囲内のいずれかの軍管区に対して使用できる。

15.6 使用可能なシュトゥーカの数は、以下のごとく天候とターンに従って様々に変化する。:

1941 年—晴天天候: 3      軽い泥濘: 1      泥濘: 1

1942 年—晴天天候: 2      軽い泥濘: 1      泥濘: 1

1943 年—晴天天候: 1      軽い泥濘: 0      泥濘: 0

シュトゥーカは、降雪ターン中又は 1943 年の後に使用できない。

15.7 ロシア軍のシュトルモヴィクは、戦闘比を 1 ずつ上昇させる。例えば、3 対 1 は 4 対 1 になる。

15.8 シュトルモヴィクは、シュタヴカから 8 ヘクス以内にある戦闘にのみ参加できる。シュタヴカが除去されたら、シュトルモヴィクはスターリンからその範囲をたどることができる。シュタヴカとスターリンの両方がマップ上になければ、シュトルモヴィクは使用不能である。

15.9 シュトルモヴィクは 1943 年 7 月/8 月に使用可能となる。シュトルモヴィクの数は、以下のごとく天候とターンに従って様々に変化する。:

1943 年—晴天天候: 1      軽い泥濘: 0      泥濘: 0

1944 年—晴天天候: 2      軽い泥濘: 1      泥濘: 0

1945 年—晴天天候: 3      軽い泥濘: 1      泥濘: 1

シュトルモヴィクは、降雪ターン中又は 1943 年の前に使用できない。

15.10 ロシア軍は、いずれか 1 つ又は異なる戦闘に使用可能なシュトルモヴィクをいくつでも適用できる。これらは、砲兵ユニット(選択ルール 26.5)と共同で攻撃できるが、統合されたシフトの数は 3 レベルを超過できない。

## 16.0 自動的勝利攻撃 [AUTOMATICVICTORYATTACKS]

16.1 10 対 1 の戦闘比で攻撃されたユニットは、サイを振らずに降伏し、**攻撃側のターンの移動部分**中にプレイから永久に取り去られる。10 対 1 攻撃に参加しなかったユニットは、降伏したユニットのヘクスを通過又は上に移動でき、他のユニットを攻撃できる。空軍力は、10 対 1 の戦闘比を達成するために提供できる。

16.2 自動的勝利 (AV) に参加しているユニットは、そのイムパルスにそれ以上移動できず、戦闘フェイズ中の戦闘にも従事できない。第 1 イムパルス中に自動的勝利を実施していると、第 2 イムパルスの移動中に敵ユニットの ZOC 内に移動できず、第 2 戦闘フェイズ中に攻撃できない。自動的勝利を実施しているユニットは、移動フェイズの終了前に超過スタックの状況を矯正できるのであれば、超過スタックができる。





**プレイの例：自動的勝利：**晴天天候ターンで、枢軸軍プレイヤーのターンである。I18 内のユニットは J17 へ移動し、I16 内のロシア軍の2の防御に対して20値を集めた。この10対1の戦闘比は、防御側に自動的勝利するために十分で、ロシア軍第6戦車軍団を移動中に取り去ることができる。

残っているドイツ軍ユニットは、青い矢印によって示される移動を行うことができる。J16 内の防御側に対して合法的な攻撃が実施されなければならないことに注意。なぜならば、これが自動的勝利を実施した J17 内のドイツ軍ユニットに隣接しているからである。(ドイツ軍は、任意に非合法の攻撃状況を設定できない。)

**163** 第1イムパルスに自動的勝利を達成するために使用したユニットが第2イムパルスの移動開始時に敵ユニットに隣接すると、第2イムパルスの移動フェイズ中に、他の友軍ユニットがこれらの敵ユニットを攻撃するために投入されなければならない。(この状況は、移動後にユニットが1つ以上の敵ユニットに隣接でき、攻撃に参加しない唯一の例である。)これらの隣接敵ユニットを攻撃するために友軍ユニットを投入しなければ、第1イムパルスの自動的勝利攻撃を実施したユニットは第2イムパルス中に合法的な攻撃を行うことができず、移動の後でいかなる戦闘も解決される前に降伏しなければならない。

**164** ロシア軍は、1942年11月/12月ターンの前に自動的勝利攻撃を実施できない。

## 17.0 補給 [SUPPLY]

**17.1** 一般と戦闘の2タイプの補給がある。一般補給は、手番プレイヤーについての終了フェイズ中に判定される。戦闘補給は、最初の2つの冬季の降雪ターン中に判定される。

**17.2 一般補給 [General Supply]：**一般補給下にあるためには、各ユニットがいくつかの補給源まで、8ヘクスを超えない補給線をたどなければならない。降雪の月中は、補給線の最大距離が4ヘクスに減少する。所有しているプレイヤーの終了フェイズ中に一般補給下ではない各ユニットは除去される。(例外：落下傘部隊、パルチザン、このターンに海上侵攻を実施したユニット。)

**17.2.1 都市補給源 [City supply sources]：**友軍支配下の都市は一般補給を供給する。プレイヤーは、そこを占めるか或いはそこが敵 ZOC から解放されて最後に占めたか又は非競合状態 ZOC 内にそれを持つ

と、都市を支配する。都市の支配は、どちらかのプレイヤーのターンのどちらかのイムパルスの移動又は戦闘中に変化する可能性がある。都市は、それがカラであるものの両プレイヤーの ZOC 内にある場合、どちらの陣営によっても支配されない。

**17.2.2 鉄道補給源 [Rail supply sources]：**友軍鉄道ヘクスは、以下の条件で一般補給を供給できる。：補給が判定される瞬間に、友軍鉄道ヘクスの連続した線が鉄道ヘクスと (a) 友軍支配下都市又は (b) 友軍ボード端上の鉄道ヘクスとの間に存在する。枢軸軍ユニットは西端から出ていく友軍鉄道線によって補給でき、ロシア軍ユニットは東又は南端から出ていく友軍鉄道線によって補給できる。

**17.2.3 補給線 [Supply lines]：**都市と/又は補給をたどっているユニットは敵 ZOC 内にいることができるが、それらの間の補給線は敵 ZOC 又は敵支配下の都市を通過できない。

**17.3 戦闘補給 [Combat Supply]：**ロシア軍とフィンランド軍のユニットは、常に戦闘補給を持つ。他のユニットは常に戦闘補給を持つが、ロシア内で最初の2つの冬季の降雪ターン中は例外となる可能性がある。戦闘補給は戦闘の瞬間に判定され、それ故、早期の攻撃による結果のためにイムパルス中に変化し得る。

**17.3.1** 戦闘補給を持たない枢軸軍ユニットは、その戦闘値が攻撃と防御の両方で半減する (各ユニットは、個別に端数を切り上げる。例えば、5の戦闘値は3に切り上げる)。この丸められた値は、適用可能であれば地形ボーナスによって二倍になる。例えば、5が3に丸められ、二倍になると6である。

**17.3.2 1941年と1942年の最初の2ターンの降雪ターン中、**ロシア内の非フィンランド軍の枢軸軍ユニットは、枢軸軍支配下の都市内又はそれに隣接していると戦闘補給を持つ。

**17.3.3 1942年11月/12月の降雪ターンと1943年の最初の2ターン**中、ロシア内の非フィンランド軍の枢軸軍ユニットは、枢軸軍支配下の都市内又はそれに隣接していると戦闘補給を持つ。これらは、以下の両方のヘクスに隣接しても戦闘補給を持つ。：(a) 枢軸軍支配下都市に隣接し、(b) ロシア軍 ZOC 内にない。

## 18.0 ロシア軍落下傘部隊 [RUSSIAN PARATROOPS]

**18.1** ロシア軍は3個の落下傘軍団を持ち、いずれかの降雪ターンのロシア軍第1イムパルス中に降下させることができる。落下傘部隊予備ボックス内の落下傘部隊のみが降下でき、ロシア軍は望むだけ多数を降下させることができる。

**18.2** 使用可能となったイムパルスに、落下傘軍団は落下傘予備又は Moscow へ行かなければならない。落下傘軍団は、ロシア軍プレイヤーが望む限り落下傘予備内に保持できる。前のターンに到着した落下傘予備内の落下傘軍団は、東端から増援としてプレイに投入できる。

**18.3** 降下したとき、これらはシュタヴァカ・ユニットから8ヘクス以内のマップ上に置かれなければならない。シュタヴァカ・ユニットがマップ上になければ、落下傘軍団は降下できない。落下傘軍団は、敵 ZOC、森林、山岳内に降下できない。これらは、降下したターンにそれ以上の移動を実施できない。

**18.4** 落下傘軍団は、常に補給下である。落下傘軍団は二回目の降下を行えず、補充としても復帰できない。

## 19.0 パルチザン [PARTISANS]

**19.1** ロシア軍プレイヤーは3つのパルチザン・ユニットを持ち、枢軸軍の移動、補給、鉄道変換を妨害するために使用される。パルチザンは、ロシア内の枢軸軍支配下都市又は枢軸軍鉄道ヘクス内に置かれなければならない。パルチザンは、枢軸軍 ZOC 内又は SS ユニットの5ヘクス以内に置くことができない。

**19.2** パルチザンは、自身が占めるヘクス内にのみ ZOC を持つ。鉄道移動を行っているユニットはこの ZOC に進入できず、通常に移動しているユニットはこれを通常 ZOC と同様に扱う。一進入したら停止しなければならない、その中へ退却できない。パルチザンの ZOC は、都市又は鉄道分岐点の支配を獲得するために使用できない。パルチザンの ZOC は、枢軸軍プレイヤー・ターン中に鉄道変換を妨害できるが、ロシア軍ターン中の鉄道変換を支援しない。パルチザンを含んでいるヘクスは、補給を中へたどることができるが通過はできない。(パルチザンが占める都市は、いまだに枢軸軍の補給源である。)

**19.3** 各枢軸軍イムパルス移動部分の終了時、枢軸軍 ZOC 内又は SS ユニットの5ヘクス以内の全てのパルチザンは、ボードから取り去られる。

**19.4** パルチザンは、永久に除去され得ない。ロシア軍第2イムパルスの終了時、ゲームに登場している全てのパルチザンは、上記19.1に従って再配置される。

## 20.0 増援 [REINFORCEMENTS]

各ターンの開始時、両プレイヤーは増援又は特別なゲーム・イベントについて自軍 OB チャートをチェックする。OB チャートには、使用可能なユニット、到着する場所、特別なゲーム・イベントが発生するかが特記されている。OB チャートには増援が到着する月が記され、ターンの最初の月に到着するユニットは第1イムパルスに登場し、さもなければ第2イムパルスに到着する。

**20.1** マップ外ユニット・ボックス (OMB) は、各プレイヤーの戦略予備をあらわす。

**20.1.1** どちらのプレイヤーも、任意に補充又は増援を遅延させることができる。これには労働者を含み、これらは代わりに OMB 内に置かれる。ユニットは、ユニットを OMB 内へ移動させるために海上移送又は海上撤収を使用できる。友軍マップ端から鉄道で退出するユニットも、OMB 内に置くことができる。

**プレイの例：ロシア軍が労働者を含む増援、補充を OMB 内に留める：**ロシア軍プレイヤーの 1943 年3月/4月ターンの開始時である。天候は泥濘。この状況下で、ロシア軍プレイヤーはユニットを自軍マップ外ユニット・ボックスへ移動させることで、戦略予備を創出することに決める。

このターンの増援として到着が予定された自軍第9親衛歩兵と労働者ユニットを、マップ外ユニット・ボックスへ直接移す。これを行うことで、労働者ユニットはロシア軍プレイヤーの補充ポイントに貢献できないことになる。

加えて、使用可能な自軍5補充ポイントを第6歩兵軍の再建のために使用し、そのユニットをマップ外ユニット・ボックス内に直接置く。

ロシア軍第1イムパルスの移動フェイズ中、彼は更に2ユニットを加えることに決める。Gorki 内の第34歩兵軍は、鉄道移動を使

用してマップ東端(友軍)から退出してマップ外ユニット・ボックス内に行く。Rostov 内の第5騎兵軍団は海上移動を使用し、そのサイ振りにパスしたら、やはりマップ外ユニット・ボックス内に直接置かれることになる。

マップ外ボックス内のユニットは、ボード上でフリーの鉄道移動を獲得しないことを忘れないように。このような移動は、その陣営のターンの鉄道許容量に対してカウントすることになる。



**20.1.2** OMB 内のユニットは、増援として後のいずれかのイムパルスにプレイに登場できるが、フリーの鉄道移動を獲得しない。「マップ外ユニット・ボックス」内のユニットは、所有しているプレイヤーの裁量で投入できる。

**20.2** 増援は、到着する自軍イムパルスの移動部分中にボード上に置かれる。初期配置ヘクスは、登場しているユニットの許容移動力に対してカウントしない。特定都市内に到着するよう列記されたユニットはその都市内に置かれ、さもなければボードへ登場するために海上移動を使用でき、又は下記のごとくボード端から登場できる。

**20.3** 第1イムパルスに到着しているユニットは、鉄道又は海上移動を含む通常の移動を使用できる。第2イムパルスに到着しているユニットは、海上移動を含む、そのターンについての通常の第2イムパルス移動のみを使用できる。第2イムパルスには、初期配置ヘクスが敵 ZOC 内であると、ユニットはそのイムパルスにそれ以上移動できない。

**20.4** 増援の到着が特記された都市が、到着イムパルスの開始時に敵支配下だったか、又は都市内に到着しているユニットが移動の終了時にスタッキング限度違反になることを強制されると、ユニットはボード端から登場しなければならない。到着しているいくつかのユニットが都市へ登場し、他がスタッキング限度違反になることを強制されるような場合、所有しているプレイヤーは到着しているどのユニットがボード端から登場するのを選択できる。





**増援登場のプレイ例：**イラストは、ターン3に Moscow が枢軸軍 ZOCによって包囲されているときの都市増援の扱いを示す。

スタッキング限度遵守のため、第1イムパルスには Moscow 内にロシア軍2個軍のみを置くことができる。(ZOC to ZOCの移動ができる能力を持たないため、追加の軍は都市の外部へ移動できない。)

追加の3個軍は、東端から登場するか、OMB 内に保持されるか、海上移動に参加する必要がある。

**20.5 枢軸軍とロシア軍の増援 [Axis and Russian Reinforcements]：**ルーマニア軍の増援は Bucharest、ハンガリー軍はハンガリーの鉄道線上でボード西端、イタリア軍は西端に沿ったどこかで開始する。都市内への到着を特記されていない枢軸軍又はロシア軍の増援は、それぞれ西端又は東端に投入できる。ターン毎に1つのロシア軍増援ユニットは、南端の QQ5～QQ16から登場できる。

**20.6 特別：ラップランド増援 [Special : Lapland Reinforcements]：**一ロシア軍が Helsinki を占領したら、次のロシア軍第1イムパルスにいずれかの非占有北端鉄道ヘクスからロシア第14軍がゲームに登場する。枢軸軍が Archangel を占領したら、次の枢軸軍第1イムパルスにいずれかの非占有北端鉄道ヘクスから第36と Dietl 山岳ユニットがゲームに登場する。全ての北端鉄道ヘクスが敵に占められていたら、到着しているユニットは OB チャート上に保持される。所有しているプレイヤーの第1又は第2イムパルスの移動中、いったん北端鉄道ヘクスが敵に占有されていない状態になれば、これらのユニットはそのヘクス内に置かれる。

## 20.7 特別：ブルガリア守備隊 [Special : Bulgarian Garrison]

**20.7.1** 1943年から開始して、ロシア軍ユニットが Bucharest から5ヘクス以内に移動又は退却したら、次の枢軸軍第1イムパルスに第15と第21山岳軍団が増援として Bucharest に到着する。

**20.7.2** 1944年に開始して、ロシア軍ユニットが Bucharest から5ヘクス以内に移動又は退却したら、次の枢軸軍第1イムパルスに第91、第97、第5SS山岳軍団が増援として Bucharest に到着する。第15と第21軍団がまだ到着していなければ追加される。

## 20.8 特別：ワルシャワ守備隊 [Warsaw Garrison]

1944年に開始して、ロシア軍ユニットが Warsaw から2ヘクス以内に移動又は退却したら、次の枢軸軍第1イムパルスに第4SSとヘルマン・ゲーリング装甲軍団が増援として Warsaw に到着する。

## 20.9 撤退 [Withdrawals]

**20.9.1** 撤退しなければならないユニットは、単にマップから取り上げられる。(撤退は、鉄道又は海上の移動とは見なされない)。撤退したユニットは、ゲームに再登場できない (例外 20.9.2 を参照)。

**20.9.2** 1944年5月、補充を受ける前に、枢軸軍プレイヤーはプレイから2個装甲軍団を撤退させなければならず、さもなければ直ちにゲームに敗北する。これら2個装甲軍団は OB チャート上に置かれ、1945年1月/2月ターンの第1イムパルスに復帰することになる。1944年5月に撤退する2個装甲軍団は、可能であれば SS 装甲軍団でなければならない。

**20.9.3** 枢軸軍プレイヤーは、1945年3月に1個ドイツ軍団 (いずれかのタイプ) と 1945年5月に別の軍団を撤退させなければならない。

## 20.10 マップ外の包囲 [Off-Board Encirclements]

マップ・ボードの制約のため、ボードの端近くで実行される包囲又は側面浸透を実行と/又は回避するために必要な活動を以下のルールで反映させる。

**20.10.1** 1942年に開始して、一人のプレイヤーが1つ以上のユニットを「敵」ボード端から退出させた後、次のターンに他方のプレイヤーは 20.9.1 で述べた撤退の手順を使用して同数以上の戦闘値を取り去らなければならない。補充と/増援の到着は、退出した敵ユニットと一致させるために取り去ることができ、退出した全ての敵数値に一致するまでボード上に置くことができない。OB 上に特記されたユニットの撤退は、一致させる目的においてカウントしない。

**20.10.2** プレイヤーが「敵」ボード端から退出させたユニットに一致させることが不可能であると、直ちにゲームに敗北する。

## 21.0 枢軸軍の補充 [AXIS REPLACEMENTS]

**21.1** 枢軸軍の補充は増援と同じ要領でゲームに登場し、フィンランド軍ユニットは Helsinki に登場する。

**21.2** 枢軸軍の補充は、1942年、1943年、1944年の5月/6月ターンに使用可能である。HQ ユニットの第2イムパルスに到着し、他の全ては第1イムパルスに到着する。

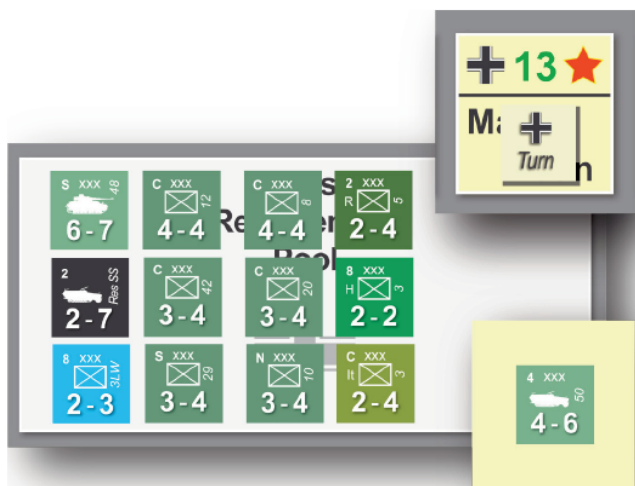
**21.3** 補充は、枢軸軍補充プール内の除去ユニット (降伏したユニットは不可) から受け取られる。補充は蓄積できず、そのターンに受け取らなかったらその年については失われる。

**21.4** 補充ターン中、枢軸軍プレイヤーは以下のユニットを補充できる。：枢軸軍によって支配された各油田について1個ドイツ装甲軍団、全ての SS、ルフトヴァッフェ、HQ のユニット、1個3ー

4、1個4-4、1個5-4ドイツ歩兵軍団、1個ドイツ山岳軍団、1個ドイツ自動車化軍団、4つの枢軸小国（フィンランド、イタリア、ルーマニア、ハンガリー）から各1ユニット。油田は都市と同様に支配され、各油田はそれを占めるか又はそれを非競合 ZOC 内に持った最後のプレイヤーによって支配される。ドイツ第1騎兵軍団は、決して補充されない。

**21.5 枢軸軍プレイヤーは、43年又は44年にイタリア軍の補充を受け取らない。**

**21.6 枢軸軍プレイヤーがドイツ軍ユニットを補充する権利を与えられたものの、そのタイプのユニットが補充プール内にないため補充できなければ、その代わりにドイツ3-4歩兵ユニットを補充できる。**補充できない以下の各ユニットについて3-4ユニットで代替できる。：ドイツ山岳軍団の代わりに1つ、ドイツ自動車化軍団の代わりに1つ、各ドイツ歩兵軍団のために1つ。補充できない各装甲軍団について、枢軸軍プレイヤーは3-4歩兵ユニット又はドイツ自動車化軍団を受け取ることができる。枢軸軍プレイヤーは、枢軸小国同盟軍ユニット、SSユニット、ルフトヴァッフェ地上ユニット、軍集団司令部ユニットの代わりに3-4を受け取ることはできない。枢軸小国同盟軍ユニットは、決してドイツ軍ユニットと代替できず、逆もまた同様である。枢軸軍プレイヤーがドイツ5-4又は4-4歩兵ユニットを補充する権利を与えられたものの、そのようなタイプのユニットが補充プール内になければ、その代わりに低い戦闘値を有するいずれかのドイツ軍歩兵ユニットで代替することを選択できる。



#### 枢軸軍補充のプレイ例：

枢軸軍の1943年5月／6月ターン開始時、補充プールには表示されたユニットを含む。枢軸軍は *Ploesti* 油田ヘクス *AA29* を支配する。

以下のユニットは、この状況で補充として受け取ることができる。：

- ・第48装甲（1つの油田が支配下）
- ・2-7SS予備、第3LW
- ・第12、第42、第8歩兵（第8歩兵は、5-4が使用可能でないため受け取られる。）
- ・第50自動車化
- ・ルーマニア第5とハンガリー第3が受け取られ、残っている枢軸軍ユニットのイタリア軍第3歩兵は使用不能である。なぜならば、イタリア軍の補充が1943年は不可能であるため。

## 22.0 ロシア軍の補充 [RUSSIAN REPLACEMENTS]

**22.1 ロシア軍補充ポイントの計算 [Calculating Russian Replacement Points]：**そのターンにロシア軍が持つ補充ポイントの数は、使用可能な労働者ユニットの補充値にプラスして、使用可能な Archangel 値の合計である。包囲された都市内の労働者は、補充を生み出す。労働者ユニットは、到着したターンに補充を生み出す。OMB 内の労働者は、補充を生み出さない。

**22.2 労働者ユニットの特性 [Properties of Worker Units]：**労働者ユニット上の数字は、その戦闘値と補充値の両方をあらわす。労働者ユニットはスタッキング値を持たず、いったん置かれたら移動できない。労働者ユニットは、ZOC を及ぼす、攻撃、防御、損失を受ける目的において、戦闘ユニットとしてカウントする。労働者は補充できず、除去されるか退却すると常に降伏する。

**22.3 労働者ユニットの配置 [Placing Worker Units]：**新たな労働者ユニットは、OB チャート上に特記されたごとく登場する。これらは、ロシア軍プレイヤー・ターンの開始時にロシア軍の支配下でいまだに労働者ユニットを含まないロシア内のいずれかの又はいくつ都市内に置くことができる。（そのような全ての都市が労働者ユニットを含むと、到着している労働者ユニットはこれらのいずれかの都市内に制限なしで置くことができる。）

**22.4 アルハンゲリスク補充 [Archangel Replacements]：**1942年1月／2月ターンから始めて、Archangel は連合国のレンドリース海輸をあらわしている追加の補充値を持ち、そのターンのロシア軍の補充合計に追加される。この値はターンからターンへと変化し、各ターンにサイを1つ振って結果をそのターンに使用可能なロシア軍補充の合計値に加える。1943年と1944年には、+1 DRM が適用される。いったん枢軸軍によって支配されたら、Archangel は永久に補充を生み出すことを停止する。

**22.5 補充ユニットの選択 [Choosing Replacement Units]：**ロシア軍プレイヤーは、統合された戦闘値が自軍の補充値合計を超過しないだけユニットを補充できる。補充されるユニットの中で、1機甲ユニット（親衛機甲を含む）のみと1親衛ユニット（歩兵又は騎兵）のみが認められる。1944年1月／2月ターンから始めて、この制限は各タイプ2つになる。未使用の補充値は失われ、後のターンに使用するために蓄積できない。

**22.6 補充ユニットの配置 [Placing Replacement Units]：**ロシア軍の補充ユニットは、第1イムパルスに到着する。補充は、東端からのロシア軍増援と同じ要領でゲームに登場するか、或いは労働者ユニットを含んでいるいずれかの都市内に置くことができる。労働者が使用可能なターンに開始して、その都市内の労働者ユニットの実際の数又はその個別補充値にかかわらず、ターン毎、都市毎に最大1補充ユニットが認められる。ターン毎に1つのロシア軍補充ユニットは、南端の QQ5～QQ16 から登場できる。

**22.7 ロシアの工業動員 [Russian Industrial Mobilization]：**1943年5月／6月に開始して続く全ターンについて、全ての労働者ユニットの補充値は二倍になる。この二倍化は、アルハンゲリスク補充には適用しない。

**22.8 シュタヴカは、年毎に一度、1月／2月ターン中に1補充値のコストで補充できる。**第2イムパルス中に *Moscow* から登場できる。*Moscow* が枢軸軍によって支配されていたら、補充できない。



## 23.0 自動車化 [MOTORIZATION]

**23.1** 1943年7月と11月、枢軸軍プレイヤーはマップ上のドイツ歩兵軍団を自動車化ユニットに代替できる。これらの代替は、イムパルスの開始時に発生する。代替されたユニットは、ゲームから取り去られる。

**23.1.1** 第11自動車化は、いずれかの4-4ドイツ歩兵軍団で代替できる。

**23.1.2** 第26自動車化と第29自動車化は、いずれかの3-4ドイツ歩兵で代替できる。

**23.1.3** 第43自動車化は、いずれかの5-4ドイツ歩兵軍団で代替できる。

**23.2** 適切なユニットが存在しなければ、枢軸軍プレイヤーは代わりにより大きな戦闘値のいずれかのドイツ軍歩兵ユニットを選択できる。そのようなユニットが存在しなければ、自動車化ユニットは枢軸軍補充プール内に置かれる。

## 24.0 枢軸小同盟軍 [AXIS MINOR ALLIES]

**24.1** 枢軸小同盟国（ハンガリー、フィンランド、ルーマニア、イタリア）が降伏したとき、その全てのユニットも降伏し（現在マップ上にないそれらを含む）、その国からのユニットは、それ以降ゲームでプレイできない。

**24.2** ハンガリーは、ハンガリー内に5つ以上のロシア軍ユニットが存在し、補給がチェックされた後で、ロシア軍プレイヤー・ターンの終了フェイズに降伏する。

**24.3** フィンランドとルーマニアは、ロシア軍プレイヤー・ターンの終了フェイズ中、その首都（Helsinki と Bucharest）がロシア軍によって支配されていたときに降伏する。

**24.4** イタリアは、1943年9月/10月ターンの開始時に降伏する。

**24.5** フィンランドは、Leningrad が枢軸軍によって支配されていない限り、1944年9月/10月に開始して各ターンの枢軸軍第1イムパルス開始時に降伏する。降伏の瞬間、Helsinki はその時点からロシア軍によって支配されていると見なされる。フィンランドが降伏したターンの終了時、フィンランド内のドイツ軍又は枢軸小国軍ユニットは除去される。

## 25.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

プレイヤーは、「キャンペーン」勝利又は「サドン・デス」勝利のどちらかを達成することで勝利する。ゲームは、1945年5月/6月ターンまでに終了させなければならないが、「サドン・デス」勝利は、ゲームを短縮させ得る。

### 25.1 キャンペーン勝利条件 [Campaign Victory Conditions]

**25.1.1** 枢軸軍プレイヤーは、以下によって直ちに勝利する。

（1）Moscow を支配し、しかもスターリンを除去している。

或いは

（2）ロシア軍プレイヤーが、1945年5月/6月ターンの終了時に Berlin を支配していない。

或いは

（3）ロシア軍プレイヤーが、ボード東端から一致するユニットを退出させない。

**25.1.2** ロシア軍プレイヤーは、以下によって直ちに勝利する。

（1）いずれかの時点で Berlin を支配する。

或いは

（2）枢軸軍プレイヤーがボード西端から一致するユニットを退出させない。

### 25.2 サドン・デス勝利条件 [Sudden Death Victory Conditions]

どちらかのプレイヤーが「サドン・デス」勝利を達成したら、ゲームは直ちに終了する。「サドン・デス」勝利は、その年に関連させた全ての目標を達成したら発生する。目標は、特定の油田又は都市ヘクスの占領、或いは枢軸小国同盟の降伏などのイベントである。プレイヤーは、「サドン・デス」勝利についてのチェックが行われるときに特定の油田又は都市のヘクスを支配することにより、或いは特定のイベントが発生したことによって目標を「達成」する。

**25.2.1** 各年の1月/2月ターンの終了時、両プレイヤーは同時に「サドン・デス」勝利についてチェックする。どちらのプレイヤーも全ての目標を達成していなければ、ゲームは継続する。

**25.2.2** 1942年の目標は以下のとおりである。: Kiev, Kalinin, Leningrad, Rostov, Kharkov, Stalino.

**25.2.3** 1943年の目標は以下のとおりである。: Maikop, 油田, Moscow, Stalingrad, Kursk, Leningrad, Rostov.

**25.2.4** 1944年の目標は以下のとおりである。: Leningrad, Smolensk, Kiev, Dnepropetrovsk, Svastopol, Kharkov.

**25.2.5** 1945年のロシア軍の目標は以下のとおりである。: フィンランド、ルーマニア、ハンガリーの降伏、ドイツ内の少なくとも1都市の支配と全油田の支配。



**25.2.6** 1945年のドイツ軍の目標は以下のとおりである。：ルーマニアとハンガリーの降伏を妨げ、ドイツ内の全都市の支配と少なくとも1つの油田の支配。

**サドン・デスのプレイ例：1942年1月/2月が終了した直後である。** 枢軸軍は激しく押し込んでおり、*Kiev, Leningrad, Rostov, Kharkov, Stalino* を支配する。*Kalinin* はカラで、ロシア軍ユニットと枢軸軍ユニットの両方の ZOC 内にある。枢軸軍プレイヤーは「サドン・デス」勝利を獲得していない。なぜならば、*Kalinin* を支配していないからである。ロシア軍は「サドン・デス」勝利を完遂するためにほど遠く、*Kalinin* が枢軸軍から解放されていることに感謝すべきである。



**26.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]**

1～25 項は、ゲームの初期版に関連した非常に類似する「古典」RUSSIAN CAMPAIGN ルールを詳述している。以下のルールは、歴史的な正統性を加えることを意図している。プレイヤー諸氏は、プレイ・バランスに多くの影響を与えるいずれかの選択ルールの使用を、ゲームを開始する前に合意しなければならない。

**26.1 選択：SSの補充 [SS Replenishment]**

史実では、SS ユニットの損失を補充するときに常に優先権を与えられた。これらのユニットが除去されなければ、補充は通常の軍組織を回復させるために使用可能となる。

下記の SS ユニットの補充を受け取るときに降伏していないか又は補充プール内にいなければ、ドイツ軍は指定されたタイプの追加補充を受け取ることができる。：

年	SS ユニットの	ドイツ軍の補充
1942、43、44	SS 予備	3-4 歩兵
1944	第1SS (10-8)	装甲、自動車化、3-4 歩兵
1943、44	第2SS (9-8)	装甲、自動車化、3-4 歩兵
1943、44	第3SS (7-7)	装甲、自動車化、3-4 歩兵
1944	第6SS (4-4)	3-4 歩兵

**26.2 選択：工業疎開 [Industrial Evacuation]**

ドイツ軍の侵攻への初期のロシアの気が抜けた対応は、ナチの突破に対して国家の工業地帯を脆弱な状態に残していた。この選択ルールは、ロシア軍プレイヤーにいくつかの追加の決断を提供する。：工業生産はドイツ軍の手が届かない場所で維持できるが、鉄道許容量と工場が疎開している間に生産が低下するコストがかかる。このルールは、キャンペーン・ゲームでの使用を推奨するが、このルールの影響が十分でない短期シナリオでは推奨しない。

**26.2.1** 1941年9月/10月に開始して、ロシア軍プレイヤーはターン毎に1労働者ユニットを東端鉄道ヘクスへ移動させるために鉄道移動を使用できる。これは、ロシア軍プレイヤーが移動させることを望む各労働者値について2鉄道移動がかかる。

**26.2.2** いったん鉄道端ヘクスに到達したら、労働者ユニットは TRT 上の3ターン先へ置かれる。TRT 上にある間、この労働者ユニットは補充値を生み出さない。「到着」ターンに、労働者ユニットはワラル工業ボックス内に置かれ、直ちに補充合計に貢献する。(増援として到着する労働者ユニットは、到着するターンに疎開できるが、ロシア軍プレイヤーはそれでもそれを行うために鉄道移動を消費しなければならない。)

**例：**ロシア軍は、1941年9月/10月に *Kharkov* の労働者を疎開させるために4鉄道移動を使用する。この労働者ユニットは、ターン記録欄上の 1942 年3月/4月ボックス上に置かれる。1942 年3月/4月に開始して、この労働者ユニットはロシア軍の補充合計に貢献する。

**26.2.3** 労働者ユニットは、疎開しているターンに補充値を生み出さず、そのターンに唯一の労働者が疎開している都市内に新たな補充を置くこともできない。新たな労働者ユニットは、労働者ユニットがそのターンの前又はより早期のターンに疎開した都市内に置くことができる。

**26.3 選択：史実の天候 [Historical Weather]**

実際のキャンペーンをシミュレートすることを望むプレイヤー諸氏は、各ターンに天候のサイを振る代わりに以下のチャート調べること。

年	月	天候
1941 年	3月/4月	泥濘
	9月/10月	軽い泥濘
	11月/12月	降雪
1942 年	3月/4月	泥濘
	9月/10月	晴天
	11月/12月	軽い泥濘
1943 年	3月/4月	軽い泥濘
	9月/10月	晴天
	11月/12月	泥濘
1944 年	3月/4月	降雪
	9月/10月	軽い泥濘
	11月/12月	泥濘
1945 年	3月/4月	晴天



## 26.4 選択：戦闘グループ [Battlegroup]

Jedko II 版ゲームから「25.4 を参照」と標記されたユニットについて、選択戦闘順序ディスプレイ・カード上の「選択ジェドコ版」を参照。このルールは、戦闘と補充の決定に関していくらかの重要な追加の複雑性と引き換えに、両陣営に戦闘力を加える。



1942 年に開始して、防御しているロシア軍の親衛、ドイツ軍の装甲、自動車化、歩兵、SS ユニットの EX、D1、DE の結果で除去されたら、その残余（以後「戦闘グループ」と呼ぶ）は退却が可能であれば生き残る。各ヘクスから 1 つの戦闘グループのみが生き残ることができる。除去された防御側は適切な補充プール内に置き、戦闘グループはボード上の攻撃側によって退却させられた場所に置かれる。これらの戦闘グループは、カウンター内容物が認め、しかも (a) 除去されたユニット以下の移動値を持たなければならない、しかも (b) 除去されたユニットが 3 以上の通常戦闘戦力を持たなければならない。戦闘グループは、たとえ自動的勝利又は「DS」の結果を受けても決して降伏しない。このようなユニットは、後に使用可能である。

**26.4.1** 戦闘グループは、スタッキングの目的において軍団としてカウントする。戦闘グループはそれらが占めるヘクスと隣接する全ヘクス内に ZOC を及ぼす。SS の戦闘グループを除き、戦闘グループは敵 ZOC 内へ移動できない。SS の戦闘グループは、戦闘グループ自体の ZOC 外部へのパルチザンの配置を阻害しない。

**26.4.2** 補充は、戦闘グループによって占められたヘクス上へ、移動コストなしでゲームに登場できる。戦闘グループはマップから取り去られなければならない、補充として同じタイプのユニットでなければならない。(歩兵戦闘グループについては歩兵、装甲戦闘グループについては装甲又は自動車化)。ロシア軍ユニットは親衛でなければならない、ドイツ陸軍と SS ユニットの個別に扱われる。ドイツ軍の装甲は、自動車化戦闘グループを補充できる。全ての戦闘グループの補充は、移動の前に発生しなければならない。

**26.4.3** ドイツ軍の戦闘グループは、移動フェイズ中に 10 対 1 の戦闘比を要求されたロシア軍によって自動的勝利を受け得る。(ルール 16 を参照し、ロシア軍に同じルールを適用する。) 戦闘グループを自動的勝利するロシア軍の能力は制限されず、1942 年 11 月/12 月の前に発生する可能性がある。戦闘グループは降伏せず、プレイに復帰できる。



## 26.5 選択：砲兵 [Artillery]

「26.5 を参照」と標記されたユニットについて、選択戦闘順序ディスプレイ・カードを参照。戦争の進捗に連れて、固定された防御拠点を打ち破る必要性の結果として、砲兵兵器はより強力になった。このルールは、この歴史的傾向をシミュレートし、それを計画、支援、要塞化拠点を攻撃することが両プレイヤーに有効である。このルールは推奨されるが、ゲームにいくらか追加の複雑さを加える。



**26.5.1** 1943 年、1944 年、1945 年 1 月/2 月ターンの開始時、ロシア軍は自軍補充プールへ 1 個砲兵軍団を加えることができる。1942 年 5 月/6 月ターンの開始時、枢軸軍は増援として自軍砲兵軍団を投入できる。

**26.5.2** ロシア軍は、ターン毎に 1 砲兵を 1 補充値のコストで補充プールから投入できる。枢軸軍は、除去されていたら、1943 年と 1944 年の 5 月/6 月ターンの補充プールからドイツ軍砲兵ユニットを投入できる。ドイツ軍砲兵が除去されていなければ、代替の補充は認められない。

**26.5.3** 攻撃しているとき、その戦闘戦力の使用に加えて、これらのユニットは攻撃の戦闘比レベルも増加させる。攻撃している各砲兵ユニットは、戦闘比を 1 レベル上昇させる。例えば、5 対 1 は 6 対 1 になる。同じ目標を複数の砲兵ユニットが攻撃できる。砲兵が空軍力と組み合わせられるとき、最大戦闘比レベルのシフトは 3 レベルである。

**26.5.4** ロシア軍砲兵は、通常のロシア軍歩兵と同様に移動する。すなわち、第 2 イムバルスの移動はなく、ドイツ軍砲兵はドイツ軍歩兵と同様に移動する。

**26.5.5** 砲兵ユニットは、退却することを強制されたら除去される。

## 26.6 選択：国籍制限 [National Restrictions]

小国の対ロシア戦争での役割には、多くの意味合いがあった。これらのルールは、歴史的な根拠に基づき、ドイツの同盟国の能力にいくつかの制約を加える。このルールは推奨されるが、ゲームを僅かにロシア軍有利に傾ける。

**26.6.1** フィンランド [Finland]: フィンランド軍ユニットは、「H」ヘクス列内に移動できるがその南へは移動できない。枢軸軍は、ゲーム中に Helsinki へ移動するために 2 海上移動のみを試みることができる。

**26.6.2** イタリア、ハンガリー、ルーマニア [Italy Hungary & Rumania]: これらの国家からのユニットは「L」ヘクス列の北へ移動できず、他の枢軸小同盟国内で枢軸軍プレイヤー・ターンを終了できない。枢軸同盟軍ユニットは、異なる枢軸同盟軍のユニットと共にスタックできないが、ドイツ軍ユニットと共にスタックできる。

**26.6.3** ロシア軍プレイヤーは、他に退却ルートが存在しないのでない限り、これらのルールの 1 つを破るような退却を要求できない。これらのルールを満たさない枢軸軍ユニットが終了するいずれかの枢軸軍ターンの終了時、枢軸軍プレイヤーはこれらの国籍制限を満たすために十分な小国同盟軍ユニットを除去しなければならない。

## 26.7 選択—史実の海上制限 [Historical Naval Restrictions]

基本海上ルールは、プレイアビリティを高めるために単純化されたが、これらのルールは当時の現実的な兵站を反映させるためいくつかの追加制約を加える。このルールは強く推奨されるが、ドイツ軍の侵攻能力が減少するためややロシア軍に有利となる。

**26.7.1** 侵攻は、降雪天候ターンに実施できない。(海上移送と撤収の能力は、天候によって影響を受けない。)

**26.7.2** 枢軸軍は1侵攻を実施でき、ロシア軍は2侵攻を実施できる。

**26.7.3** 歩兵ユニットのみが侵攻を実施できる。

## 26.8 選択—陣営についての競争入札 [Competitive Bidding for Sides]

このルールはトーナメント・プレイを意図しているが、両プレイヤーが同じ陣営でのプレイを望む場合にも推奨される。

プレイヤー諸氏は、枢軸軍のプレイを入札する。各入札はゲームの過程を通してロシア軍に与えられる追加の補充値をあらわす。入札は公開オークションで行い、シードが低いプレイヤーから最初に入札する。(又は、サイを振って、出目の大きいプレイヤーが最初に入札する。) 入札は、あるプレイヤーが入札を辞退するまで続けられ、その時点で相手側は提示された入札額で枢軸軍を持つ。追加の補充は、使用可能なターン数に対して均等に配分され、より早いターンが優先度を持つ。最終入札がマイナスの場合は、最終ターンから開始して反対に動いて、入札を満たすために補充を取り去る。

**入札の例:** 10 ターン・シナリオと仮定し、プレイヤーAは枢軸軍について10を公開入札する。プレイヤーBはこれを検討し、11を入札する。プレイヤーAは、この入札を許容する。プレイヤーBは枢軸軍をプレイし、最初のターンに追加の2補充並びに続く9ゲーム・ターンに各1追加補充をロシア軍に与える。

**入札の例:** 10 ターン・シナリオと仮定し、プレイヤーAはロシア軍陣営のプレイを望む。彼はドイツ軍について-2を入札する。プレイヤーBはこれに思案し、-3を入札する。プレイヤーAはこの入札を許容する。プレイヤーBは枢軸軍をプレイし、ロシア軍プレイヤーはこのシナリオの8~10番目のターンに1補充を失うことになる。

## 26.9 選択—要塞都市 [Fortress Cities]

この選択ルールは、両陣営が特定都市を防衛すべく戦略的な決定を行うことをシミュレートする。これらの都市は、大量部隊の投入なしには容易に占領されなくなる。このルールは、これらの都市を含んでいる戦闘にいくつかの歴史的リアリズムを加えるが、このルールが実施されると戦闘戦術の劇的な変化に気づく必要があることに注意。

大都市は、友軍の歩兵タイプのユニットがその都市内で友軍プレイヤー・ターンを開始し、どちらのイムパルスにも移動又は攻撃しなければ要塞化できる。新たに到着している補充又は増援のユニットは、ゲームに登場したターンに都市を要塞化できない。友軍プレイヤー・ターンの最後に「要塞都市」マーカーが置かれる。ゲームを通して、要塞都市の数は各プレイヤーについて4に限定される。

要塞が敵支配下になると、要塞都市マーカーはゲームから永久に取り去られる。

要塞都市は、以下の2つの重要な戦闘効果を除き、大都市として扱われる。:

1. 要塞都市のユニットと隣接する敵ユニットとの戦闘は、任意である。どちらかの陣営が要塞都市を含んでいる戦闘を開始したら、通常の戦闘ルールを適用する。ただし、友軍要塞都市の近くにいる友軍ユニットが攻撃され、攻撃側が要塞に隣接していると、要塞内のユニットも攻撃されなければならない。



**レニングラード・エリア内のプレイ例:** 現行の位置で、Leningradは要塞都市なので、枢軸軍プレイヤーはLeningrad内の防御側に対して自軍フィンランド軍ユニットで戦闘を実施しないことを選択できる。ただし、ドイツ軍ユニットがロシア第7歩兵を攻撃するために東へ移動したら、要塞都市は攻撃されなければならない。

2. 要塞都市を含んでいる退却の結果は、要塞都市を占めているプレイヤーがDR又はARの結果で要塞都市から退却する代わりに、要塞都市内のユニットの1つを失うことを選択できることを除き、通常に解決される。この選択肢は、D1、A1、EXの戦闘結果では使用不可である。

## 26.10 選択—戦略移動 [Strategic Movement]

このルールは、敵と交戦しないユニットが移動に専念することを意図する。第2イムパルスに移動できない歩兵ユニットから構成される大量の赤軍火力が与えられると、このルールはロシア軍の機動性に重大な影響を持つ。両陣営の機動性は、泥濘ターン中も増加される。

1941年7月ターンから開始して、敵ZOC内で開始せず、敵の鉄道、都市、油田に隣接していないユニットは、戦略移動を実施できる。戦略移動を実施しているユニットは、その移動値が二倍になる。戦略移動は、以下の制限を持つ。:

・戦略移動を実施しているユニットは、敵支配地域に進入できず、又は移動して敵の鉄道、都市、油田に隣接できない。

・戦略移動は第1イムパルスのみで使用でき、戦略移動を実施しているユニットは第2イムパルスに移動できない。

・降雪ターンに、戦略移動を実行しているユニットの移動値は、記載された移動値が使用される代わりに、切り上げをせずに二倍となる。



**例：**戦略移動を実施しているロシア軍 5-3 歩兵ユニットは、晴天天候で6ヘクス、泥濘天候で4ヘクス、降雪天候で3ヘクスまで移動できる。

## 26.11 選択—ハンガリーの中立とルーマニア軍の兵站

[Hungarian Neutrality and Romanian Logistics]

ハンガリーは、1941 年 6 月 27 日にロシアに宣戦布告しなかった。このルールは、ハンガリーのバルバロッサへの遅れた参加と、ルーマニアで開始している追加の枢軸軍ユニットに関連する兵站の困難さをシミュレートする。

・どちらの陣営も、1941 年 5 月／6 月ターンの第 1 イムパルスにハンガリー内にセット・アップ又は移動することが認められない。

・他に合法的な退却ルートが存在しなければ、ハンガリー内への退却は認められる。

・「R」のセット・アップ記号を有す枢軸軍ユニットは、ルーマニア内で開始しなければならない。ルーマニア内で開始できる追加の枢軸軍ユニットはない。

・最初のゲーム・ターンは、ルーマニア内への枢軸軍の鉄道移動は認められない。

## 26.12 選択—ロシア軍の回復 [Russian Recovery]

ロシアにおける戦いの潮目が変わるに連れて、赤軍はその徴兵を増加させることができた。これをシミュレートするため、1943 年 5 月から開始して、ロシア軍プレイヤーはロシア軍降伏ユニット・ボックスからユニットを「回復」させるため、追加の RPs を消費できる。

・ロシア軍降伏ユニット・ボックスからロシア軍除去ユニット・ボックスへユニットを移動させるための RP コストは、そのユニットを補充するためのコストと同一である。

・除去ユニット・ボックスへ回復したロシア軍ユニットは、同じターンの補充として受け取ることができない。

・各ターンに、最大 1 親衛ユニットと 1 機甲ユニットが回復できる。これは、これらのユニット・タイプの通常の補充限度に加えられる。

**例：**1943 年 9 月、ロシア軍は以前に降伏した第 1 親衛騎兵ユニットを降伏ユニット・ボックスから除去ユニット・ボックスへ移すために 5 RPs を消費できる。1943 年 11 月、そのユニットを通常の補充としてマップ上へ持ってくるため、更に 5 RPs を消費できる。

## 26.13 選択—ロシア軍の砲兵弹幕 [Russian Artillery Barrage]

Jedko II 版ゲームから「26.13 を参照」と標記されたマーカーについて、戦闘序列ディスプレイ・カード上の「選択ジェドコ版」を参照。戦争の進捗に連れて、ロシア軍の砲兵ドクトリンと能力は、重要な瞬間に戦場で決定的な影響を与えるために必要な段階にまで向上していた。

・砲兵弹幕マーカーは、決定的な戦いへの圧倒的なロシア軍砲兵の投入を示すために使用される。1943 年に 1 つの戦闘に、その後の各年に 2 回使用可能である。

・砲兵弹幕は、戦闘比をロシア軍有利に 3 レベルだけシフトさせる。例：3 対 1 は 6 対 1 になる。

・防御している全枢軸軍ユニットは、シュタヴカから 5 ヘクス以内にいないなければならない。

・砲兵弹幕能力は、晴天の天候でのみ使用可能で、第 1 イムパルスにのみ使用できる。

Artillery Barrage

・砲兵弹幕能力は、ロシア軍プレイヤーが使用可能な他の戦闘シフトと共に組み合わせることができない。

## 26.14 選択—選択労働者ユニット [Optional Worker Units]

「26.14 を参照」と標記されたユニットについて、ロシア軍選択戦闘序列ディスプレイ・カードを参照。このルールは、陣営についての入札と連携して使用でき、ロシア軍が追加の RPs を獲得している入札結果のときにのみ適用可能である。ロシア軍プレイヤーは、ゲームの開始時に 1 つ以上の追加労働者の形態で追加 RPs を受け取り、各ターンに追加の入札 RPs も受け取ることができる。

ゲームの開始時、入札が完了した後、これらの労働者ユニットが選択され、以下の手順を使用して置かれる。



選択労働者値の数を計算 [Calculate the number of optional worker factors] :

・補充入札をシナリオのターン数で割る。

・端数は整数に到達するまで脇に置く。(超過分は、後に追加される。例を参照。)

・これは、使用される選択労働者値の数をあらわす。

・最小数の選択労働者ユニットが選択されなければならない。例：ロシア軍が 2 選択労働者値を獲得したら、2 値の選択労働者ユニットを選択しなければならず、2 つの 1 値選択労働者を選択できない。

・これらの選択労働者ユニットは、シナリオの開始時にいまだ労働者を持たない、いずれかのロシア軍支配下都市内に置かれる。

・いったんゲームが開始されたら、これらのユニットに通常の労働者ユニットのルールを適用する。

**例：**5 ターン・シナリオで、ロシア軍が 7 の RP 入札を持つと、代わりにシナリオの開始時に 1 値の選択労働者ユニットを獲得することになる。最初の 2 ターンに、追加の RP も獲得する。

## 26.15 選択—「獣を食う：補充の蓄積」

【Feeding the Beast : Replacement Accumulation】

このルールは、枢軸軍プレイヤーが意図的にロシア軍の死傷者を最小限にするような、非歴史的なゲーム戦略を抑止することを目的としている。（そうすることで、ロシア軍は鉄道移動を介して使用可能なユニットを除き、枢軸軍の縦深突破に対応するための十分なユニットがないことになる。）加えて、ロシア軍プレイヤーが、補充プール内のユニットの数が種類に制限があるため、「損失」値を望まない場合にも対応できる。

・ロシア軍プレイヤーは、自軍ターンに補充ポイントを消費する代わりに、それらを蓄積することを選択できる。

・前のターンから蓄積された補充ポイントは、親衛や機甲ユニットに関連した通常の補充限度を超過して使用できない。

## 26.16 選択—指導者の機動性【Mobile Leaders】

Jedko II 版ゲームから「26.16 を参照」と標記されたユニットについて、選択戦闘序列ディスプレイ・カード上の「選択ジェドコ版」を参照。

戦争中、ドイツとロシアの最高司令官は、通常は前線近くにいなかった。プレイヤー諸氏は、「1-0」のヒトラーとスターリンのカウンターを「1-8」版に代替できる。これは、これらの指導者たちが軍事作戦でより積極的な役割を演ずることをシミュレートする。このルールは、その最高指導者を前線に配置するリスクを許容することで、両陣営についていくつかの興味深い選択肢を開く。



・第1イムパルスに鉄道移動を使用できることに加えて、第2イムパルスに使用できる8の移動値を持つ。

・指導者についての第2イムパルスは、天候によって影響を受けない。

・指導者を失うことに関連する罰則（ルール 11.3 を参照）は、これらの選択指導者ユニットに適用可能である。

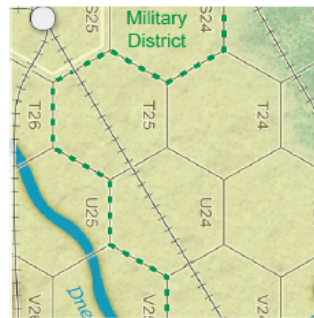
・これらは、目的地ヘクスを友軍非 HQ ユニットが占めない限り、敵 ZOC 内へ移動できない。

・その移動で地形の影響を評価しているとき、指導者たちを山岳ユニットとして扱う。



## 26.17 選択—リヴォフ高地の調整【Lvov Hills Adjustment】

この地形オーバーレイは、Lvov 南東の3つの山岳ヘクス（T24、T25、U24）を平地地形に置き換えることを意図する。（何人かのプレイヤーは、この地域の高地や荒地の地形は、山岳として扱うことにメリットがないと考えてきた。）この領域は実際のキエフ軍管区内ではない一方、これらのヘクスを平地地形にすることは、もはや枢軸軍の移動を山岳で妨害をあてにできず、ターン2のこの地域におけるロシア軍の防御を著しく損なうため、開戦時のロシア軍の防御に不利な影響を持つことに注意しなければならない。（もちろん、ゲームの後半では、枢軸軍の防御を弱体化させることになる。）



## 27.0 シナリオ【SCENARIOS】

*The Russian Campaign* は、同等の経験と能力のプレイヤー間ではゲームが長くなる可能性がある。プレイヤー諸氏が短期ゲームを望むか、又は季節キャンペーンの1つのプレイを望むのであれば、以下のシナリオが提供される。シナリオは、キャンペーン・ゲームをプレイするための便利な開始時点も提供する。

### 27.1 開始【Getting Started】:

両プレイヤーは、どの選択ルールを適用してシナリオをプレイするのか同意しなければならない。シナリオ・カードは、プレイヤー諸氏のセット・アップを手助けするために提供される。両プレイヤーが同じ陣営のプレイを望むのであれば、選択ルール 26.9 を使用して陣営について入札する。

### 27.11 セット・アップ【Setting Up】:

プレイするシナリオの開始ターン上に「ターン」マーカーが置かれる。指定された全ての増援は、適切な戦闘序列カードの上に置かれる。全ての「開始時【At Start】」部隊がマップ上の配置について使用可能で、降伏したユニットは適切な「降伏ユニット」ボックス内に置かれ、残っているユニットは適切な「補充プール」ボックス内に置かれる。

開始線は、シナリオ・ディスプレイ・カード上に示される。ロシア軍ユニットはシナリオ線の東側にのみセット・アップでき、枢軸軍は西側に置かれる。「バルバロッサ」シナリオを除き、両プレイヤーは開始線の友軍側の全ヘクスがユニットによって占められるか又は友軍 ZOC 内になるようセット・アップしなければならない。ロシア軍又はフィンランド軍のユニットのみが、Finland 又は Karelia（「E」ヘクス列の北で Leningrad の東のエリア）内にセット・アップできる。各都市内には、1つまでのロシア労働者がセット・アップできる。

**支配下エリア【Controlled Areas】:** 枢軸軍プレイヤーは、開始線の自軍側の全ての鉄道ヘクス、鉄道分岐点、都市、油田を支配していると見なされ、ロシア軍プレイヤーは残りの全てを支配する。これを反映するため、鉄道堡マーカーは開始線の枢軸軍側に置かれる。最初のターンに、両陣営は通常に使用可能な補充と／又は増援を受け取ることになる。



## 27.12 シナリオの終了 [Ending the Scenario] :

シナリオは特定ターンに終了するか、又は両プレイヤーが開始前に同意したら、キャンペーン・ゲームの終了（1945 年 5 月／6 月）までプレイできる。

いくつかのシナリオは、勝利ポイント（VP）によって勝者を判定する。大都市と油田は各 2 ポイントの価値を持ち、小都市は各 1 ポイントの価値を持つ。ドイツ軍プレイヤーによって支配されたシナリオ線の東の各都市は、正のポイントとしてカウントする。ロシア軍プレイヤーによって支配されたシナリオ線の西の各都市は、負のポイントとしてカウントする。非支配下の都市は、都市がある線の側のプレイヤーの VP 合計から差し引かない。実質 VP 合計は、各シナリオで述べたごとく勝者を判定する。

## 27.2 大突破シナリオ [The Breaking Storm Scenario]

**シナリオ解説：**東方の戦争が発動された！ この短期シナリオは、普通はトーナメントで使用され、3 時間で容易に完了できる。このシナリオは、天候のバランスと組み合わせて厳しくテストされ、勝利ポイントを調整することで両陣営に勝利の機会を与える。枢軸国が主導権を握るが、天候が有利になり始めるとロシア軍は反撃の準備をしなければならない。

**シナリオの長さ：**1941 年 5 月／6 月～1942 年 1 月／2 月（5 ターン）

**陣営の判定：**選択ルール 26.8 に従う

**セット・アップ：**シナリオのセット・アップは、キャンペーン・ゲームの開始時セット・アップと同じである。

**勝利条件：**枢軸軍プレイヤーは、ロシア軍の 1942 年 1 月／2 月ターンの終了時に青い「青作戦」シナリオ線を使用して、勝利ポイント合計がマイナス 1（-1）以上であると勝利する。枢軸軍プレイヤーは、1941 年のいずれかの時点で Moscow を支配したら直ちに勝利する。ロシア軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利を妨げることで勝利する。キャンペーン・ゲームとサドン・デスの勝利条件は使用されない。

## 27.21 特別シナリオ・ルール [Special Scenario Rules] :

1. シュタヴカ又はスターリンが除去されたとき、枢軸軍の VP カウントに 1 が加えられる。

2. 除去された各枢軸軍 HQ は、枢軸軍の VP カウントから 1 だけ差し引く。ヒトラーの損失も、枢軸軍の VP カウントから 1 だけ差し引く。

3. 41 年 9 月／10 月に晴天が振られたら、41 年 11 月／12 月の天候は自動的に降雪である。41 年 9 月／10 月に軽い泥濘が振られたら、41 年 11 月／12 月の天候は自動的に軽い泥濘である。

4. ロシア軍は、2 個落下傘軍団のみを受け取る。第 8 軍団は、プレイに投入されない。

5. 各陣営は、1 海上侵攻に限定される。

## 27.3 バルバロッサ・シナリオ [Barbarossa Scenario]

**シナリオ解説：**東方の戦争が発動された！ このシナリオは、枢軸軍が人的、戦術能力的、航空支援において優位性を持つ状態から始まる。枢軸軍はこれらを駆使してロシア奥地に進攻し、できるだけ多くのロシア軍と工業能力を破壊しなければならない。赤軍は迅

速に動員され、自軍の戦力を維持しながらも、重要な都市を潜在的な脅威から守るために、激しい戦いを繰り広げなければならない。悪天候が枢軸軍の進攻を阻むかもしれないが、ロシア軍は最終的に勇氣と粘り強さによってドイツ国防軍の東方への進撃を阻止しなければならない。

**シナリオの長さ：**1941 年 5 月／6 月～1942 年 11 月／12 月（10 ターン）

**陣営の判定：**選択ルール 26.8 に従う

**セット・アップ：**シナリオのセット・アップは、キャンペーン・ゲームの開始時セット・アップと同じである。

**勝利条件：**枢軸軍プレイヤーは、ロシア軍の 1942 年 11 月／12 月ターンの終了時に青い「青作戦」シナリオ線を使用して、勝利ポイント合計が 4 以上であると勝利する。キャンペーン・ゲームとサドン・デスの勝利条件も使用される。最後に、枢軸軍プレイヤーは、1941 年にいずれかの時点で Moscow を支配したら直ちに勝利する。

## 27.4 青作戦シナリオ [Fall Blau Scenario]

**シナリオ解説：**冬は悪い思い出に過ぎず、ドイツ国防軍は次の戦役のために奮起する。ロシアの熊の首を絞めるべく強化された枢軸軍は、ソヴィエト連邦の経済的中心地へ攻め込む。いまや赤軍はかなりの反撃能力を持つが、枢軸軍の機動力とルフトヴァッフェが空を支配している間に、早々に浪費しないよう注意しなければならない。

**シナリオの長さ：**1942 年 5 月／6 月～1943 年 7 月／8 月（8 ターン）

**陣営の判定：**選択ルール 26.8 に従う

**セット・アップ：**各陣営は、シナリオ・ディスプレイ・カード上のそれぞれの「戦闘序列」内に一致する部隊を持つ。「青作戦」線は、ミニ・マップ上の青い線である。枢軸軍が最初にセット・アップし、ゲームは 1942 年 5 月／6 月ターンの枢軸軍プレイヤーに開始する。Leningrad と Sevastopol はロシア軍支配下で、シナリオ線のロシア軍側にあることに注意。枢軸軍とロシア軍プレイヤーは、各 1 海上侵攻を実施できる。天候 DRM は -1。

**勝利条件：**枢軸軍プレイヤーは、ロシア軍の 1943 年 7 月／8 月ターンの終了時に青い「青作戦」シナリオ線を使用して、勝利ポイント合計が 4 以上であると勝利する。キャンペーン・ゲームとサドン・デスの勝利条件も使用される。

## 27.5 城塞シナリオ [Zitadelle Scenario]

枢軸軍の最終的な勝利への希望は、スターリングラードで第 6 軍とともに消滅した。いまや、彼らができるのは、戦場での決定的な勝利によって栄誉ある平和を望むのみである。ロシア軍は、ドイツ国防軍の最強部隊を打ち負かしたと確信しており、今こそ憎きナチスを祖国から追い出すときがきたのだ。東方での戦争の転機となるのは、ロシア中央部での決定的な装甲戦で、その後の戦いの主導権を握るのは誰かを決めることになる。

**シナリオの長さ：**1943 年 5 月／6 月～1944 年 3 月／4 月（6 ターン）

**陣営の判定：**選択ルール 26.8 に従う

**セット・アップ:** 各陣営は、シナリオ・ディスプレイ・カード上の「戦闘序列」内に特記された一致する部隊を持つ。枢軸軍が最初にセット・アップし、ゲームは 1943 年 5 月／6 月ターンの枢軸軍プレイヤーで開始する。城塞 [Zadelle] 線はミニ・マップ上の黒線で、両陣営のセット・アップ境界を描写する。Leningrad はロシア軍支配下であることに注意。枢軸軍プレイヤーは海上侵攻を実施できず、ロシア軍は 1 海上侵攻を実施できる。天候 DRM はゼロ。

**勝利条件:** 枢軸軍プレイヤーは、ロシア軍の 1944 年 3 月／4 月ターンの終了時に黒い「城塞」シナリオ線を使用して、勝利ポイント合計がマイナス 6 以上であると勝利する。キャンペーン・ゲームとサドン・デスの勝利条件は使用される。

### 27.6 バグラチオン・シナリオ [Bagration Scenario]

ドイツ国防軍の敗北は、ほぼ確実と思われた。政治家や画期的な超兵器によってドイツの未来を救おうとする科学者の出番だ。とはいえ、枢軸国軍の役目は、帝国のために時間を稼ぐことである。ロシアは勝利が不可避であることを知り、和平が成立する前にできるだけ多くヨーロッパを制圧したいのだ。

**シナリオの長さ:** 1944 年 5 月／6 月～1945 年 3 月／4 月（7 ターン）

**陣営の判定:** 選択ルール 26.8 に従う

**セット・アップ:** 各陣営は、シナリオ・ディスプレイ・カード上の「戦闘序列」内に特記された一致する部隊を持つ。バグラチオン [Bagration] 線はミニ・マップ上の黒線で、両陣営のセット・アップ境界を描写する。ロシア軍が最初にセット・アップし、ゲームは 1944 年 5 月／6 月ターンの枢軸軍プレイヤー・ターンに開始する。どちらのプレイヤーも海上侵攻を実施できない。天候 DRM は +1。

**勝利条件:** 勝利は、キャンペーン・ゲームの勝利条件を使用して判定される。

## 28.0 ボーナス資料 [BONUS MATERIAL]

長年にわたり、*The Russian Campaign* は、ゲームの歴史的な正確性と展望を高めるため、新たなアイデアや概念の導入が試みられたように思われる。それらは、ルールの強化や追加ユニットの導入などで、このゲームの熱烈なプレイヤーやデザイナーによって発表された。これには、MOVES マガジンの記事、追加カウンター、ゲームに関する多くの記事で発表された追加事項が含まれる。以下は、このゲームの歴史的な背景を説明すると同時に、あなたの楽しみのために、これらのヴァリエーションを提供する試みである。

### 28.1 ヴァリエント・ルール [Variant Rules]

以下のルールは、ゲーム・プレイに使用されてきたが、プロジェクト・チームによって徹底的にテストされていないため、単にプレイ・ヴァリエントとして提供される。これらのルールを気に入ってもらえるのであれば、プレイ又は体験することを勧める。

### 28.2 ヴァリエント：リヴァイスされた史実セット・アップ [Revised Historical Set Up]

ドイツ軍の軍事ドクトリンは、部隊を分散させるのではなく、集中させるというものであった。3 個のドイツ軍集団から軍団を分割させることは、細部にわたって敗北する危険性がある。このことは、当時のドイツ軍参謀本部も十分に認識していた。兵站の観点からは、3 個軍集団以外の配備は、6 月攻勢の準備が不十分なルーマニア軍と調整する必要がある、インフラがあまり整備されていないため、ドイツ軍が使用できるようにするためにかなりの作業を必要とした。

元々の戦闘計画で史実のセット・アップを行うべく、以下の選択ルールが大きなリアリズムのために推奨される。:

- ・ドイツ軍戦闘序列カード上に列記された以外の枢軸軍ユニットは、ルーマニア内（オデッサ軍管区を含む）にセット・アップしてゲームを開始できない。
- ・リヴォフ溪谷内の山岳ヘクス T24、T25、U25 は平地地形と見なされる。
- ・開戦のゲーム・ターンに、ルーマニア内への枢軸軍の鉄道移動は認められない。

### 28.3 ヴァリエント：ヒトラーの死守命令 [Hitler No Retreat]

ヒトラーは、戦役を通じて「死守」命令を発したことでよく知られている。最も（悪）名高いものは指令第 39 号のモスクワ正面でソヴィエト軍の冬季攻勢への対応として、国防軍に踏み止まるよう命じたことである。彼は兵士たちに「必要であれば、榴弾砲で塹壕を掘ってでも」一片の土地を防衛するよう命じた。グデーリアン將軍は、寒さによる損失が戦闘による損失よりも大きいことを指摘して抗議した。しかし、ヒトラーは現在の前線を防衛するよう主張し、クリスマスまでにグデーリアンは第 4 装甲集団と第 9 軍の司令官であるヘプナー將軍とシュトラウス將軍とともに解任された。

以下の選択ルールは、ヒトラーの強硬な姿勢と、その結果、作戦の初期にヒトラーに逆らった人々にもたらされた影響を反映する。:

- ・41 年 11 月／12 月ゲーム・ターンに開始して、枢軸軍プレイヤー・ターンの開始時に枢軸軍ユニットによって占められた、南北へ走る最東方ヘクス列の各ヘクスは、占めたヘクスから補給線をたどることが不可能であるか、又はヘクスがいまや同じ東西列内の最東の枢軸軍支配地域の背後でない限り、その同じプレイヤー・ターンの終了時に枢軸軍支配下ヘクスでなければならない。支配は、枢軸軍が占めているか又は枢軸軍ユニットの支配地域内であると定義する。

・ヒトラーの死守ルールは、枢軸軍プレイヤー・ターンの開始時に枢軸軍ユニットによって占められたソヴィエト領土の支配を失わせることが、枢軸軍プレイヤーに自軍ユニットの移動を制限させることを意味する。ただし、枢軸軍の攻撃が枢軸軍占有ヘクスの喪失結果となり得る。これは、ヒトラーの死守ルールの違反ではない。したがって、ヒトラーの死守ルールは、枢軸軍ユニットの退却又は除去を指定する戦闘結果ではなく、枢軸軍ユニットの任意の移動のみに及ぶ。実際、枢軸軍プレイヤーは、戦闘結果によって以前に占めていたヘクスの支配を失い得る。このような領土の損失は、ヒトラーの死守ルールの違反とは見なされない。



・いずれかの枢軸軍プレイヤー・ターンの開始時、補給線をたどれない枢軸軍ユニットは、ヒトラーの死守ルールを無視できる。そのユニットは、再び補給線を確立できるヘクス内に入力するまで自由に無視される。ヒトラーの死守ルールが枢軸軍プレイヤー・ターンの開始時に判定されるため、以前に非補給下のユニットは自由に補給下の位置へ移動できる。

・ヒトラーの死守ルールが適用された瞬間、以下のどちらかの際にゲームの残りについて永久に無視される。1) ソヴィエト軍プレイヤーが、降雪ゲーム・ターン中に1対1以上の戦闘比で少なくとも1つの戦闘を実施する。又は2) 1942年の非降雪ゲーム・ターンになる。

## 28.4 ドイツ軍とロシア軍の追加戦闘序列

[Order of Battle Additions for Germans and Russians]

この記事は、MOVES マガジン 79号 (1944年3月/4月) に発表された。これをボーナス資料として、ゲーム・プレイの型抜きカウンターと共に提供する。この記事の再掲を認めてくれた Decision Games に感謝する。「28.4を参照」標記されたユニットについては、選択戦闘序列を参照。

ロシア戦線はもう古くて寒いと思っていたところに、いつも誰かがこの Avalon Hill の古い人気作品に、ちょっとしたスパイスを加えてくれる。このヴァリエントは、基本的に The Russian Campaign のロシア軍とドイツ軍プレイヤーについての OB カードの改訂である。両陣営がほぼ同じ割合で新しいユニットを受け取るので、ゲーム・システムはアンバランスではない。新たなユニットは増援のスケジュールに従って到着するか、又は開始時に到着する。「疑り深い」人たちのために、次のように言っておきたい。私はリサーチのために、次の2つの優れた研究資料を使った。:「Verbande und Truppen der Deutschen Wehrmacht und Waffen-SS, 1939-1945」(Georg Tessin 著、全15巻の巨大な本)と「Red Army Order of Battle in the Great Patriotic War」Porier と Turner の共著。です。

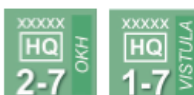
このリメイク・ゲームに含まれるユニットのいくつかについて説明すべきで、その他に特定の時期に東部戦線に登場した軍団又は軍が追加される。

### 28.4.1 Flak 軍団 [Flak Corps]



ロシアで使用された2個の第1と第2ドイツ軍高射砲軍団である。これらは、軽〜超重高射砲連隊から構成される機動ユニットで、全てが完全自動車化されている(国家元帥ヘルマン・ゲーリングがそのように見た)。これらは、移動や戦闘の目的において自動車化軍団として扱われるべきである。いったん失われたら、決して補充できない。

### 28.4.2 OKH 軍団 & 「ヴィスツラ」軍団 [OKH Corp & "Vistula" Corps]



これらの軍団は、ボード上の Berlin に到着する。これら両司令部ユニットは、ロシア内でドイツ軍戦闘ユニットを指揮した梯団 HQ よりも上級にあった (OKW は、同様に他の全戦域について責任を持った)。OKW ユニットの Berlin の真南にある Zossen に本拠を置いたが、1945年4月にロシア軍が Berlin を攻撃したときに移動することを強制された。両ユニットは、他の司令部ユニットと同様に移動する。防御のために使用すること。

### 28.4.3 第38装甲軍団 [38th Panzer Corps]



これは、1945年1月に再指定された旧第38軍団である。単純に3-4 第38歩兵軍団を5-7 第38装甲軍団に置き換える。第38軍団が撃破されたら、他のいずれかの3-4歩兵軍団を使用する。

### 28.4.4 第3 & 第4 SS 装甲軍団 [3rd & 4th SS Panzer Corps]



新たなユニットではなく、ありふれた常識である。戦争の大部分について、第4SS装甲軍団の主要な構成ユニットは第3 & 第5 SS 装甲師団で、第3SS (ドイツ系) 装甲軍団は第11 SS 装甲擲弾兵師団 & 「ノルトランド」SS 装甲擲弾兵旅団を持った。2個の最強 SS 装甲師団は、1個 SS 装甲擲弾兵師団よりも高い戦力を持つのが当然ではないのか? この理由のため、第4SS装甲軍団は7-7でなければならない、第3SS装甲軍団は6-7でなければならない。(この場合、代わりに新たなユニットが提供され、単に戦闘序列ディスプレイ上の第4SSと第3SS装甲軍団を入れ替える)。

### 28.4.5 第8、第10、第11親衛軍 [8th, 10th, & 11th Guards Army]



ゲームのバランスを保つため、現実存在した多数のロシア軍は単に The Russian Campaign ゲームに登場させなかった。ただし、いまやドイツ軍プレイヤーはより多くのユニットを受け取るため、ロシア軍プレイヤーは、増援スケジュールで到着するユニットを使用できる。単純に、それらを OB カードに記載されたロシア正規軍と置き換え (第30軍を第10親衛に置き換え、第16軍を第11親衛軍に置き換え、第62軍を第8親衛軍に置き換える)、それらの差分の補充ポイントを消費する。例えば、第62軍 (5-3) は、第8親衛軍 (7-4) によって置き換えられる。戦力ポイントの差は2戦力ポイントである。それは、第8親衛軍を活性化させるために消費しなければならない補充ポイントの数である (第62軍を置き換えることになる)。

### 28.4.6 第12 SS 軍団 [12th SS Corps]



この SS 軍団は東部戦線に登場するが、1944年10月フェイズの終了時に西部戦線へ撤退しなければならない。単にボードからユニットを取り去る。ゲーム・ボードを「行軍」で退出させる必要はない。撃破されていたら、戦力値 (4-4) に相当する通常のドイツ軍団を撤退させなければならない。

### 28.5 ワルシャワ蜂起 [The Warsaw Uprising]

TRC5 ヴァリエント by Kim Merits

「28.5を参照」と標記されたユニットについて、ロシア軍選択戦闘序列ディスプレイ・カードを参照。



ワルシャワ蜂起は、ロシア軍陣営に単一の20ユニット (「AK」) を加える (ロシア軍選択戦闘時列ディスプレイの1943年8月増援を参照)。史実では、全体で20,000〜40,000名を持っていた。ゲーム・ターン14 (1943年8月) から開始して、以降のいずれかのターンに、ロシア軍プレイヤーは Warsaw 内に枢軸軍ユニットによって占められていなければ、ポーランド軍 AK ユニットのそこに置くことができる。枢軸軍 ZOC 内に置くことができる。

ポーランド軍 AK ユニットの、スタッキングに対してカウントせず、ZOC を持ち、常に補給下で、補充不可で、決して Warsaw を離れることができない。

Warsaw は大都市なので、防御しているときにその戦闘戦力が二倍になる。決して攻撃を要求されないが、攻撃することを選択したら通常の全ての戦闘ルールを適用する。

防御しているとき、EX、DE、DS の戦闘結果のみがこのユニットに影響する。攻撃しているとき、AR の結果は無視する。

ロシア軍ユニットがいずれかの時点で Warsaw に進入し、AK ユニットの Warsaw 内にあると、ロシア軍プレイヤーは2ロシア軍補充ポイントと引き換えに AK を除去（「力説」）しなければならない。Warsaw の占領に続くロシア軍補充フェイズ中にこれを行う。

## 28.6 But What If... *The Russian Campaign* ヴァリアント [But What If... *The Russian Campaign* Variants]

By Richard Hamblen (Avalon Hill の *The General* マガジン、Vol.13, No.4)

「28.6 を参照」と標記されたユニットについて、選択戦闘順序ディスプレイ・カードを参照。

### I. 砲兵軍団 [Artillery Corps] : 以下のユニットをゲームに加える。:

注釈: リヴァイスされた砲兵ルールがスタンドアローンの選択ルールとして 26.5 に組み込まれ、これらの砲兵ルールと重複する。



ロシア軍: 43 年に使用可能



44 年に使用可能



45 年に使用可能



ドイツ軍: 43 年に使用可能

これらのユニットは新たな増援である。—これらは、使用可能な時期に開始して補充として受け取ることができる。補充として受け取るとき、各ユニットは機甲親衛ユニットとしてカウントする。

これらのユニットが防御しているとき、その戦闘値は通常である。

攻撃しているとき、その戦闘値に加えて、これらのユニットは攻撃の戦闘値も増加させる。攻撃している各砲兵ユニットは、戦闘値を1レベル上昇させる。例えば、5対1は6対1になる。同じ目標に複数の砲兵ユニットが攻撃でき、各砲兵ユニットについて戦闘値を1レベル上昇させる。:ただし、ドイツ軍の砲兵ユニットとシュトゥーカが同じ目標（たち）を攻撃すると、統合された戦闘値は3レベルのみ上昇し、砲兵ユニットの効果は失われる。

砲兵ユニットは、それぞれの軍の歩兵と同様に移動と攻撃を行い、両イムパルスにその ZOC 内のユニットを攻撃する。

**特別:** ロシア軍プレイヤーは、攻撃に砲兵ユニットを含むと、自動的勝利攻撃を行うことができる。

## II. 海上移送 [Sea Transport]

ゲーム中、各陣営が黒海で行うことができる侵攻の数に限度はない。

いったんいずれかの海上移動が失敗したら（例えば、移送されたユニットが上陸せずに「沈没」したら）、その陣営はゲームの残りについてその海でいかなる海上移動も使用できない。

## III. 変更戦略シナリオ [Alternative Strategic Scenarios]

以下のいずれか又は全てのヴァリエーションは、*The Russian Campaign* のゲーム内に組み込むことができる。ゲームをセット・アップし、各ヴァリエーションに指定されたゲーム・ターンになるまで通常に進め、その時点で指定されたプレイヤーはそのヴァリエーションを誘発させるか否かを選択できる。

### 地中海の崩壊 [The Mediterranean Distraction]

ヒトラーは、バルカン半島へ侵攻しないことを決める。ギリシャとクレタの戦役は発生しない。:イタリア軍はアルバニア内に拘束されて留まり、バルカンの政情はドイツ軍に不利で、ギリシャ戦役によって煩わされないイギリス軍は、ロンメルに集中できる。

ロシア軍のセット・アップ後、ドイツ軍がセット・アップする前に、ドイツ軍プレイヤーはこの項目を採用するか否かを決定する。それを行うと、以下のとおりである。:

1. ゲームは、1941 年3月/4月ターンに開始する。ドイツ軍プレイヤーは、セット・アップして天候について通常にサイを振るが、「降雪」が振られたら枢軸軍ユニットは補給のために半減されない。補給ルールで述べた「最初の冬季」は、常に 1941 年後期/1942 年初期に冬季を開始する。(プレイヤーが事前に同意したら、史実の泥濘天候を使用できる。)

2. ルーマニアとハンガリーは中立で、枢軸軍又はロシア軍のユニットによって進入され得ない。どちらの陣営も、どちらかの国を通過して補給をたどれない。ルーマニア軍とハンガリー軍のユニットは、ドイツ軍 OB チャート上に列記されたごとく使用可能となるが、いかなる境界からも少なくとも1ヘクス離れて、それぞれ自国内に留まらなければならない。枢軸軍プレイヤーは、上記の限度に従い、これらを通常に移動させることができる。

ルーマニアが中立に留まる限り、枢軸軍プレイヤーは黒海で海上移動を使用できず、ロシア軍プレイヤーは自軍の海上移動についてサイを振る必要はない。—ロシア軍の海上移動は自動的に成功する。やはり、ルーマニアが中立である限り、枢軸軍プレイヤーはルーマニア油田についていかなる補充も獲得しない。

ルーマニアとハンガリーは、枢軸軍プレイヤーが全3つの黒海港湾を支配したら直ちに参戦する。その時点で、上記の全ての制限が消え、ユニットは通常にハンガリーとルーマニアに進入/退出できる。

3. 全てのイタリア軍ユニットをゲームから取り去る。

4. 全てのドイツ軍ユニットは、ポーランド内にセット・アップしなければならず、第1イムパルスに適切な軍管区のみを攻撃できる。ドイツ第11、第30、第54歩兵軍団（前は「ルーマニア」内）は制限されず、第1イムパルスに到達できるいかなるロシア軍ユニットも攻撃できる。



5. ドイツ空挺軍団はクレタ島で大損害を受けず、ドイツ軍は落下傘訓練を中止しない。以下のユニットがゲームに導入される。:



開始時に使用可能



1943年5月にいずれかの3-4と交換する。

a. ドイツ軍落下傘部隊ユニットは、いずれかの晴天天候ターンの第1イムパルス中に降下できる。これらは、ドイツ軍の軍集団HQから8ヘクス以内のいずれかの非森林、非山岳のヘクス内に降下できる。降下するターンは、これらはボード外でターンを開始しなければならない、鉄道、海上、通常移動によってボードの西端から退出でき、潜在的脅威としてボード外に保持できる。これらは、繰り返し降下できる。

b. ドイツ軍の落下傘部隊ユニットは、敵ZOC内に着地できる。

c. ドイツ軍の落下傘部隊ユニットは、敵ユニットの上に着地できる！ この場合、これらはその上に着地したスタックのみを攻撃できる。同じヘクス内のロシア軍ユニットのZOCは隣接ヘクス内に伸びず、隣接するロシア軍ユニットを攻撃する必要はない。ただし、ロシア軍ユニットの上に着地したら、それらの全ロシア軍ユニットは除去するか又はそのヘクスの外部へ退却させなければならない。—第2イムパルスの開始時にロシア軍ユニットと同じヘクス内にあると、落下傘部隊ユニットは直ちに撃破される。

d. ドイツ軍の落下傘部隊は、他の枢軸軍ユニットと同様に補給をたどれなければならない。

e. 落下傘部隊ユニットは、決して補充できない。

f. 開始時に、ドイツ軍の落下傘ユニットはポーランド内又はボード外にセット・アップできる。

6. ロシア軍プレイヤーは、全てのアルハンゲリリスク補充のサイの目を二倍にする。

7. 勝利判定の目的において、両プレイヤーはルーマニアが中立である限り Budapest を支配する。

#### ロシア軍の対応 [The Russian Reaction]

ドイツ軍に対して防衛するため、スターリンはシベリア軍を西方へ投入することに決める。増援は早期に到着するが、シベリアの部隊が剥されることで、日本軍が攻撃を誘惑される...

1. 1941年3月/4月自軍ターンの開始時、ロシア軍プレイヤーはシベリア軍を早期に投入するか否かを決めなければならない。彼は後に考えを変更できない。1941年3月/4月ターンの開始時、たとえドイツ軍プレイヤーが上記の「地中海の崩壊」を活性化させなかったら、ロシア軍プレイヤーはこの項目を活性化できない。

2. 1941年中に東端に到着することが列記された全てのロシア軍の増援は、予定よりも完全な1ターン早く到着する。

3. ロシア軍プレイヤーがこの項目を活性化させたら、ドイツ軍プレイヤーは下記の「日本軍の賭け」を活性化できる。

#### イタリア軍の寝返り [The Italian Sellout]

ヒトラーは、ムッソリーニの戦争努力を補強するためにアフリカ軍団を送らないことに決める。イタリアは戦争から脱落し、イギリスはその部隊を「ラウンドアップ」1942年のヨーロッパ侵攻に投入する。

入する。

1. 1941年5月のドイツ軍イムパルスの直前、ドイツ軍プレイヤーはアフリカ計画の放棄を決定し、ロンメルを東部戦線に投入する。



2. DAKユニットは、1941年7月に増援として登場する。

3. 2個のドイツ装甲軍団は、1942年5月にボードの西端から移動で退出しなければならない、さもなければドイツ軍はゲームに敗北する。これらは、ゲームに後半に退出させなければならないSS装甲軍団（又は代替）に加えられる。

4. 全てのイタリア軍ユニットは、ゲームから取り去られる。

5. ロシア軍プレイヤーは、少なくとも1つの黒海港湾を支配する各ターンに、追加の補充についてサイを1つ振る。これは1941年9月に開始し、アルハンゲリリスクのサイ振りに追加される。

6. ドイツ軍プレイヤーは、たとえルーマニアが中立でもルーマニア油田の補充を獲得する。

#### 日本軍の賭け [THE JAPANESE GAMBIT]

シベリア軍が西方へ送られたら、日本軍はロシアを攻撃する誘惑に駆られる。攻撃のため日本軍が東南アジアから派遣され、インド亜大陸を確保しているイギリス軍は、ペルシャとカスピ海を通してロシアの補給線を確立するために集中できることになる。

1. この項目は、ロシア軍プレイヤーが上記の「ロシア軍の対応」を活性化させていた場合にのみ活性化できる。ドイツ軍プレイヤーは、自軍1941年12月イムパルスの前に日本軍がロシアを攻撃するか否かを決定する。

2. 1941年12月に開始して、ロシア軍プレイヤーは補充を獲得するとき毎に、シベリアへ自軍補充ユニットの1つを送らなければならない。これらのユニットは個別のパイル内に保持され、降伏ではないが補充として再び受け取れない。ロシア軍プレイヤーが到着している自軍補充の1つを派遣できなければ、ゲームに敗北する。

3. 40値をシベリアへ送ったら、ロシア軍プレイヤーはそれ以上送る必要がない。望むのであればもっと送れるが、ターン毎に1補充ユニットを超えて送ることはできない（しかも補充ユニットのみを送ることができる）。

4. ロシア軍プレイヤーが60値をシベリアへ送ったら、次の自軍ターンから開始してシベリア軍ユニットの復帰を開始できる。これらのユニットは、ターン毎に1ユニットが復帰し、補充として登場する。全てが復帰するまで復帰を継続できる。たとえ40値を切ったとしても、再びシベリアへユニットを送る必要はない。

5. イギリスの補給線は、カスピ海を通して確立される。1943年5月に開始して、ロシア軍はAstrakhanを支配する各ターンに追加の補充サイ振りを獲得する。

#### チュニジア或いはチュニジアなし [Tunisia Or Not Tunisia]

連合軍がアフリカに上陸したとき、ヒトラーは地中海の放棄を決定する。ドイツ軍部隊は撤収するか又は投入されないが、連合軍は地中海に拘束されず自由に1943年のヨーロッパ侵攻「ボレロ」を実施できる。

1. この項目は、ドイツ軍が上記の「イタリア軍の寝返り」を活性化させたら活性化できない。ドイツ軍プレイヤーは、自軍 1942 年 11 月イムパルスの前にこの項目を実行するか否かを決定する。

2. 全てのイタリア軍ユニットは、ゲームから取り去られる。

3. ヘルマン・ゲーリング装甲軍団は、1943 年の 5 月に（1944 年の代わりに）増援として登場する。

4. 2 個の SS 装甲軍団は、1943 年の 5 月に（1944 年の代わりに）取り去られなければならない。

5. ドイツ軍プレイヤーは、1943 年に追加の 1 装甲補充を獲得する。

## ロシア軍にバルジを発動 [Putting The Bulge on the Russians]

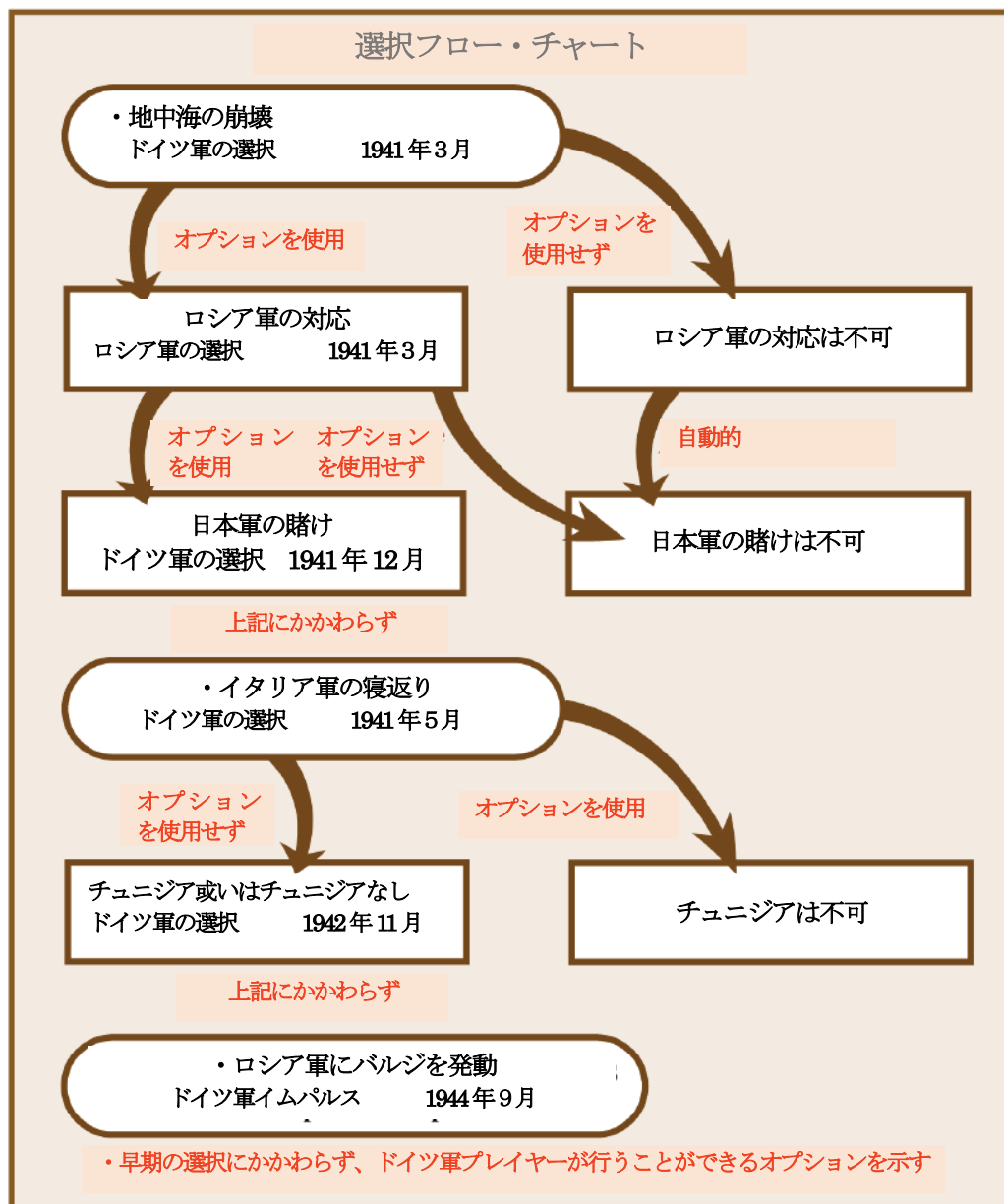
ヒトラーは、ようやく作り上げた予備を、アルデンヌの連合軍に対してではなくロシア軍に対して投入することを決定する。

1. ドイツ軍プレイヤーは、自軍 1944 年 9 月ターンの前に、これを発動するか否かを選択する。

2. ゲームの初期に撤退した全ての装甲軍団は、1944 年 10 月イムパルスに増援としてゲームに登場する。未だにイン・プレイでなければ、ヘルマン・ゲーリング軍団も登場する。

3. 自軍 1944 年 11 月ターンの前に、ドイツ軍プレイヤーは補充を受け取る。

4. ドイツ軍プレイヤーは勝利しなければならず、さもなければ敗北する。引き分けは、ロシア軍の勝利としてカウントする。





## 28.7 The Russian Campaign 戦略政策ヴァリエント [The Russian Campaign Strategic Political Variants]

by Alan Emirich (Battleplan Magazine Issue #1 から)

「28.7 を参照」と標記されたユニットについて、選択戦闘順序ディスプレイ・カードを参照。下記の枢軸軍ユニットは、自軍カードカード上に表示されない。

戦略級のウォーゲームは、しばしば政治的側面よりも軍事的・経済的側面を強調することが多い。政治情勢の変化は、軍事的・経済的な事象と同様に決定的な要素となり得る。戦略レベルの紛争シミュレーションでは、これら3つの要素を一緒に考慮する必要がある。ここでは、古典的な受賞作品である *The Russian Campaign* の政治的可能性を紹介する。

最初に、1～6まで数字が付いたチットを1セット使用する。両プレイヤーは、セット・アップの前に容器から1枚を引き、プレイされるまで隠しておく。各陣営についてのタイミングと効果は、以下のとおりである。:

### ドイツ軍のチット引きの結果 [German Chit Draw Results]

1. ユーゴスラヴィアで反枢軸クーデターなし [No anti-Axis coup in Yugoslavia] ドイツ軍はギリシャとクレタ島に侵攻するが、第18山岳(3-5)と第65歩兵(3-4)軍団はターン1にルーマニア内又は南方軍集団と共にセット・アップするために使用可能である。ユーゴスラビア軍第2歩兵(2-3)が1941年8月に到着し、第5歩兵(3-3)が1941年11月に到着し、第3歩兵(2-4)が1942年5月に到着する。ユーゴスラヴィア軍ユニットは、全ての目的において枢軸軍ユニットと見なされ、年毎に1つの割合で通常の方法で補充できる。このヴァリエントをセット・アップ前にプレイすること。

? XXX U	? XXX U	? XXX U
2-3	3-3	2-4

2. ドイツで重爆撃機が製作される [Heavy bombers manufactured by Germany] ゲーリングが、ヴェーファーの重爆撃機計画にいくらかの支援を与える。これらの爆撃機は、ロシアのウラル山脈背後を爆撃する能力を持つ。各ロシア軍補充フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーはサイを1つ振り、現行ゲーム年の最終桁を差し引き、非晴天候ターン中に1ポイントを追加する。サイを振り、それでも正の数であると、そのターンのロシア軍の補充からその数を差し引く。0以下の戦略爆撃結果は無視する。このヴァリエントをセット・アップ前にプレイすること。

3. OKH が冬季戦の準備をする [OKH prepares for winter fighting] 降雪ターンについての枢軸軍の戦闘補給制限は最初の冬季にのみ適用し、制限は減少される(二番目の冬季)。例えば、枢軸軍は友軍支配下の都市から2ヘクス以内にあると補給下である。このヴァリエントをゲームの最初の降雪天候ターン中に使用すること。

4. ウラソフ軍 [Masov Army]: ドイツ軍は、ウラソフ将軍にロシア解放を約束し、枢軸国と共に闘うための反共産ロシア「解放」軍を立ち上げる。ロシア軍の戦闘ユニットが1941～1943年中に降伏したら、除去された各ユニットについてサイを1つ振る。サイの目がそのユニットの戦闘値以上であるとウラソフ軍に加えられ、次の枢軸軍増援フェイズ中にいずれかの枢軸軍支配下ロシア都市内に置かれる。注釈: ウラソフ軍は、最初の2機甲ユニットのみに限定され、いったんこれらが確立したら更なる機甲ユニットは加えられない。ウラソフ軍ユニットは、全ての目的において枢軸同盟軍と見なされるが、冬季補給の制限を被らず(フィンランド軍と同様に)、晴天候ターン毎に1ユニットの割合で、いずれかの枢軸軍支配下のロ

シア都市上に補充できる。最初のロシア軍ユニットが降伏したときにプレイすること。

5. ドイツ軍の温和占領政策 [Mild German occupation politics] と解放の約束が、抵抗に対処するために使用される。勝利条件のルール24の言葉は、「以下の数の都市を占領しなければならない」の代わりに「支配しなければならない」に変更し、ゲームからロシア人パルチザンを完全に取り去る。ロシア軍の1941年9月プレイヤー・ターン中に最初のパルチザン・ユニットが置かれたときにプレイすること。

6. ドイツがウクライナの分離主義運動 [The Germans encourage Ukrainian Separatist movement] を奨励し、ウクライナ「自由国」を約束する。ウクライナのエリア(Don川～Voronezh～Odessa 鉄道線によって形成される。クリミア半島を含む)は、その境界内に1ロシア人パルチザン・ユニットのみが認められる。(ウクライナ内でウクライナ軍部隊の対パルチザン能力をSSとして扱う)。それに加えて、枢軸軍がKievとOdessaの両都市を最初に支配した後のターンから開始して、各増援フェイズ中に枢軸軍は自軍部隊にウクライナ軍ユニットを加えることができる。これらのユニットは、ウクライナ内のいずれかの枢軸軍支配下都市上に置かれる。これらのユニットは、決して任意にウクライナを離れることができず、離れることを強制されたら(たとえ戦闘によっても)直接戻らなければならない。ウクライナ軍は(1)2-3、(2)3-4、(1)4-3歩兵ユニットから構成され、各年の最初の晴天天候ターン中に年毎に2つの割合で補充できる。これらは、ウクライナ軍の増援と同じ方法で投入される。ウクライナの都市が枢軸軍支配下に留まっていなければ、ボード上のウクライナ軍部隊は枢軸軍のために闘いを継続するが、もはや補充できない。最初のウクライナ軍ユニットが到着する準備ができたときにプレイすること。

? XXX U	? XXX U	? XXX U	? XXX U
4-3	3-4	3-4	2-3

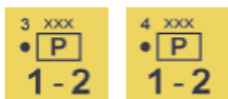
### ロシア軍のチット引きの結果 [Russian Chit Draw Results]

1. フィンランドとの冬戦争なし [No winter war with Finland] フィンランドはゲームを通じて中立で、侵攻され得ない。全てのフィンランド軍ユニットと増援を取り去る。フィンランド国境にセット・アップを割り当てられたロシア軍ユニットは、通常のスッキング限度でいずれかの非軍管区都市内に置くことができる。1941年7月に、北部フィンランド特別増援が登場する。セット・アップ前にプレイすること。

2. 工場疎開 [Factory Evacuation]: 各自軍補充フェイズの開始時、ロシア軍プレイヤーは1労働者ポイントを鉄道によってマップ東端外へ移動させることができ、「シベリア」へ移動させる。この移動は、そのゲーム・ターンの2ロシア軍鉄道移動許容量を消費させ、労働者は5ゲーム・ターンについて増援ポイントを生み出すために使用できない。全ての増援労働者は直接シベリア内に置かれ、3ターンの生産のみを失う。注釈: 部分的に疎開したカウンターから残された労働者ポイントと、再配置された労働者が再び生産を開始するときを管理するために記録しなければならない。最初の労働者が再配置されたときにプレイすること。

3. スターリンが防衛準備を認める [Stalin allow for defensive preparedness] したがって、侵攻は奇襲ではない。ルール14.3を無視する。奇襲を受けなかったため、ロシア軍ユニットは1941年5月ターンの第1イムパルス中に河川の背後で二倍になる。それに加えて、スターリン・ラインが全軍管区境界線の1ヘクス東のヘクスのライン全体に沿って構築される。1941年又は1942年にこれらのヘクス内で防御しているロシア軍ユニットは、その戦闘値に各「1」を加え(地形のために二倍にしない)、あたかも森林内のごとく退却結果を無視できる(ルール41.4)。セット・アップの前にプレイすること。

4. 赤軍の粛清なし [No Red Army purges] : ソヴィエト軍将校団は政治的な苦難から解放され、より機能することが認められる。全ての軍規模のロシア軍ユニットは、いまや軍団規模のユニットと同様にスタックできる。セット・アップの前にプレイすること。



#### 5. 増大したソヴィエト軍の努力が効果的な抵抗を推進する。 [Increased Soviet efforts promote lightly effective resistance]

落下傘部隊ユニットは、パルチザン・カウンターとして（降下する代わりに）ゲームに投入でき、ゲームの残りについて投入された各ユニットが通常の1パルチザン・カウンターと置き換えられる。これらはルール 19 に従って置かれ、同様にポーランド内の Warsaw から3ヘクス以内に置くことができる。ルール 184 と 192 はこれらのカウンターに適用され、通常のロシア軍ユニットと同様に移動と戦闘も実施でき、全ての地形特典を受ける。枢軸軍プレイヤーが戦闘によってのみこれらのパルチザンを除去できるため、ルール 19.3 はもはや適用しない。注釈：パルチザンを攻撃している SS ユニットの、二倍の戦力で行う。ルール 19.4 は「いまや」「かどうか」という言葉を削除することで変更される。これらのパルチザン・ユニットは、除去されたらターン毎に1つの割合でのみボード上に補充して戻される。最初に使用すること。

6. ソヴィエト軍がトラック産業に集中し、機動戦ドクトリンを採用する。ロシア軍歩兵の許容移動力を4へ、歩兵戦闘グループを3へ増加させる。機甲の許容移動力は1だけ増加して6又は7（最大）になる。これには、機甲戦闘グループを含む。セット・アップ中にプレイすること。

#### 28.8 選択ブルガリア軍部隊 [Optional Bulgarian Forces]

カウンターシートに余分なスペースがあるので、ブルガリア軍ユニットが加えられた。プレイヤー諸氏は、望む場合にこれらを使用できる。これらについて書かれたルールはない。



#### 28.9 複製騎兵ユニット [Duplicate Cavalry Unit]

複製/補充の騎兵ユニットがカウンター内容物内に用意されている。これらの騎兵ユニットは、高い頻度で使用する傾向があり、カウンターシートに余分なスペースがあったので、オリジナルがくたびれたときに使用できるよう用意された。



## 29.0 ディヴェロッパー・ノート [DEVELOPER NOTES]

ジョン・エドワーズの「The Russian Campaign」デラックス第5版 (DEF) を紹介することには軽い不安を感じる。このゲームはこの半世紀で数多くの版が発売され、1968年に発売されたジェドコ版から始まり、1976年のアバロンヒル社版、そして最近では2003年に L2 デザイン・グループが制作した第4版 (TRC4) が発売された。このゲームには長い歴史的な系譜があり、ゲーマーの期待値はさらに高くなることが確実だった。このディヴェロッパー・ノートは、本作を初めてプレイされる方にもマニアックな方にも具体的には、このノートでは「なぜ」なのか、「どのように」なのかについてより深く掘り下げる。

第4版が絶版となり、2007年までに完売となった。商業的な動機から、このゲームの新版が作られたのだと断定するのは、あまりにも安易な考えである。70年代に25万個近く売れたゲームなのだから、まだある程度の需要が残っていたのだろう。(TRC4は、オークションや転売屋に手を出さないと、あつという間に「入手不可能」となってしまった。) その裏側では、複数の企業や個人が「正式な」発売権を求めてしのぎを削っていた。その結果、コンシム・プレスがその競争に勝ち、ジョン・エドワーズの許可を得て完全な形で復刻することができた。

商業的なチャンスと適切な出版権さえあれば、旧版の物理的な側面を埃まみれのままで、表面的な光沢をつけるだけでよかったかもしれない。しかし、今回のリリースでは、開発チームはゲーム本来のビジョンに忠実でありながら、より多くのものを提供できると考えた。そのため、私たちは次のような設計方針を掲げた。一貫した操作感、わかりやすいルールに基づいたプレイアビリティ、そして最も重要なのは、50年近い歴史を持つコアメカニクスの活用である。このゲームは長年にわたって組織的なプレイの定番となっており、数多くの記事やレビューがあり、質的に多くの分析が行われてきた。開発チームは、このゲームに関連する過去の研究成果を覆すつもりはなかった。多くのプレイヤーは、同じゲームを何度もプレイすることに満足はしていない。そのため、TRC DFE 版では数十年にわたって開発されたオプションルールやヴァリエーションがほとんど含まれている。これらのルールは、ゲームの楽しさを倍増させるものである。このリリースは、このゲームに慣れ親しんだ方、今お使いの古くなった厚紙や紙をリフレッシュしたい方、そして、これからホビーを始めようと思っている方。歴史シミュレーションやゲームに興味をお持ちの方ならどなたでも得ることができるはずである。

「一貫性」を保つということは、変更がなかったということではない。一般的な変更点は以下の通りである。:

**グラフィックのスタイルとトリートメント** カウンターはより情報量が多く、マップは現代の印刷ツールの学習、技術、能力を活用しており、ルールブックのフォーマットやレイアウトも変更され、ゲームをより簡単に学べるようになった。(例えば、後者の例としては、より複雑なプレイの例が含まれていることが挙げられる。)



**ルールの強化 [Rule Enhancements] :** TRC4 で実装された John Edwards のオリジナルデザインに加えられた数多くの変更点は、TRC DFE に引き継がれた。TRC DFE に新たに追加された変更点は以下の通り。用語やマーカーに関する説明の充実。プレイのシークエンスを示す文言の簡素化、ゲームの概念を示すプレイの例（例：「前方退却」）、旧版でうまくいかなかったルールの削除（例：リーダーが再び ZOC を持つ）で、最も重要なのは、以前の版で確認されたルールのエラーや更新に対応するための文言の調整である。

**ルールの追加 [Rule Additions] :** 多くの人が評価する、根本的なゲームの更新がいくつかあった。例えば、ドイツ軍は 5-4 を 4-4 に差し替えることができるようになった。同様に、ゲーム終盤、ロシア軍はターン毎に 1 つだった親衛/機甲ユニットの代わりに 2 つを投入できるようになった。「交替」を含む損失も更新され、「同時」ではなく、損失の順序付けが行われるようになり、鉄道と都市の支配に関する多くの面倒なルール上の疑問が解決された。

**開発アプローチ [Development Approach] :** この版では、TRC4 よりもさらに大規模なチームが参加した。このチームは、グラフィック、ルール、プレイ例の見直しを何度も行った。ディヴェロップメント・チームは、何十年にもわたって組織的なプレイを積み重ねてきており様々なルールの複雑さに精通してた。何百回となく TRC のマップを踏破してきたことで、グラフィック・アートの更新も確実に行われた。（例：マップ上の様々なユニット保持ボックスがどのように使用されるかを知ること、最適な大きさにすることができた。）

長年に渡り、多くのプレイヤーがアイデアを提案し、それが好評を博し、その後ゲームに取り入れられた。（例：天候表、勝利条件の改訂。鉄道の変換ルールなど。）他方、私たちが行わなかった変更も数多くある。以下はその一部である。（これらは、開発理念の実現を説明するためのものであり、「カットされなかった」ものを網羅するものではない）。

**地形の更新 [Terrain Updates] :** 「Lwow 山岳の消失」は、オリジナルマップの欠点としてよく挙げられる。確かにその部分に聳え立つ山脈はないが、地形学的な検証を行った結果、他の地域と同じ扱いになっていることが判明した。（例えば、「バルダイ高地」の標高は、Lwow の南東にある標高よりも低い！）スターリン陣地線がこの部分にあったことを考えると、ドイツ軍がこの地域を通過するのは難しい。それ以上に重要なのは、この荒れた地形をなくすことで、キエフ軍管区の既存の防御戦略をすべて否定することになるのだ！攻守ともに新しい戦略が生まれるが、このチームはこのゲームの歴史的な遺産が損なわれてしまうと感じた。

**ルールの更新 [Rule Updates] :** 何人かのプレイヤーは、鉄道変換ルールは単純さが足りないという意見だった。このゲームのディヴェロップメントで主要な役割を演じた何人かは、鉄道のルールが最も複雑な部分であることに同意している。非常に不明瞭な端の場合がしばしば難解な議論の対象となった。第 4 版で初めて導入された鉄道分岐点の概念は、鉄道が前線のユニットよりも先に変換されるような奇妙な変換状況を排除するものだった。チームではこの状況に対処するための他の複数の方法を検討したが、結局 TRC3 のような変

換ルールは成り立たないということ以外には、合意に至らなかった。最終的に、TRC DFE は分岐点の概念はそのままに、用語の改良を行い、鉄道の相互作用をより直感的に理解できるよう多くの例を追加した。

**戦略の制約 [Strategy Constraints] :** しばしば多くのプレイヤー諸氏は、歴史や軍事に関する自分の偏見をテーブルに持ち込んでいた。例えば、バルバロッサが発動されたとき、枢軸国の兵站網はルーマニアに複数の装甲軍団を支援する体制が整っていなかったと考え、ドイツ軍の展開を制限することで攻撃の芽を摘み取ったのかもしれない。1943 年と 1944 年の戦役で、この地域にさらに大規模な枢軸軍が供給されたという事実から、物理的能力ではなく 1941 年の兵站の問題であることが明らかになった。このゲームでは、あなたが指揮官であり、南方での兵站を選択することは、そのための適切な準備作業を行ったことを意味する。

**選択ルールとヴァリエント [Optional Rules and Variants] :** 選択されたものに関して、いくつかの一般原則が適用された。第一に、原則として私たちは以前に出版された任意の選択ルールやヴァリエントを含めることにした。第二に、それは現在のゲームの文脈の中で意味を持つものでなければならず、単に誰かが面白いと思った、あるいは個人的な歴史的物語を反映した、まだ試されていない奇妙なものを入れるための口実であってはならない。例えば、最初の冬は移動が制限されるという恣意的なルールがある。いくつかの場合、現在では標準的なゲームルールの一部となっているヴァリエントもあった。例えば、シュトルモヴィクやマップ外包囲である。

このゲームの発売が遅れたことは間違いないが、待った甲斐があったと思っている。チームメンバーや TRC のプレイ・コミュニティー関係者の間で、数年にわたり活発な議論が交わされた。開発チームのメンバーは臆することなく意見を述べ、開発メンバーでなくとも、TRC の歴史に貢献された方々の意見も歓迎した。必ずしも意見が一致したわけではないが、デザイナー、パブリッシャー、最も重要なステークホルダーの厳しい目に耐えられるようなゲーム製品を提供するという目標で一致した。

—Tom Gregorio

## DESIGN CREDITS

The Russian Campaign の進化には、名前を挙げきれないほど多くの人が関わっている。このゲームのディヴェロップメントで重要な役割を果たした人たちを紹介する。これらの貢献者たちは誰もが経験豊かなプレイヤーで対戦プレイに精通しており、この版の開発と微調整に重要な役割を果たした。

**GAME DESIGN AND HISTORICAL RESEARCH:** John Edwards

**GAME DEVELOPMENT:** Tom Gregorio

**ARTWORK:** Todd Davis

**RULES LAYOUT:** Kevin Melahn

**SCENARIO DESIGN:** Gary Dickson, Tom Gregorio

**BONUS MATERIALS COLLATION:** Keith Powell

**CONTRIBUTORS:** Todd Davis, Gary Dickson, Jim Eliason, Randy Heller, George Karahalios, Andrew Maly, Charles McLellan, John Ohlin, Dick Sauer, Bert Schoose, Gareth Scott and Alan Zasada



## ゲームのサポート [GAMESUPPORT]

このデラックス第5版 The Russian Campaign をぜひお楽しみあれ。この新版のために、素晴らしい協力者たちを集めた。私たちの仕事は、お客様が楽しくプレイできることを保証するわけではないので、ルールに関するご質問は、こちらの URL から又は QR コードからお問い合わせいただきたい。

<https://bit.ly/trc-5th-rules-questions>



## ヴァリエント／ハウスルールの勧め [PROPOSE VARIANT/HOUSE RULES]

このゲームには、多くの投稿者が独自のルールを追加してきた歴史がある。この版には、多くの選択ルールやヴァリエント・ルールが掲載されている。私たちは、この継続的なコミュニティの努力を促進したいと考える。このゲームの新しいヴァリエント・ルールを提案したい方は、こちらの URL か又は下記の QR コードを読み取ってほしい。

<https://bit.ly/trc-5th-variant-rules>



The Russian Campaign: Deluxe 5th Edition • Copyright © 2022 Consim Press  
Portions of the game rules are copyright Art Lupinacci and L2 Design Group  
Published under license by GMT Games, LLC

日本語翻訳

氏家 慎太郎

Shintaro.Ujii 2023.2.10 [4]



## ルール索引

青作戦シナリオ [27.4] .....	25	支配地域 [7.0] .....	6	選択労働者ユニット [26.14] .....	23
アゾフ海の移動 [10.2、10.4] .....	10	支配地域の移動制限 [8.3] .....	6	選択労働者ユニットの計算 [26.14] .....	23
RR 変換マーカー [9.4.6] .....	9	支配地域のプレイ例 [8.3] .....	7	選択ロシア軍の回復 [26.12] .....	23
アルハンゲリスク補充 [22.4] .....	18	城塞シナリオ [27.5] .....	25	選択ロシア軍の砲兵弾幕 [26.13] .....	23
イタリア軍の補充限度 [21.5] .....	18	勝利条件 [25.0] .....	19	選択ロシア軍の砲兵補充 [26.5.1、26.5.2] .....	21
イタリアの降伏 [24.4] .....	19	森林の退却制限 [14.2] .....	14	戦闘 [12.0] .....	11
一般補給 [17.1] .....	15	枢軸軍自動車化代替 [23.1、23.2] .....	19	増援 [20.0] .....	16
移動 [5.0] .....	6	枢軸小国同盟軍 [24.0] .....	19	増援登場のプレイ例 [20.4] .....	17
移動制限 [8.0] .....	6	枢軸小国の降伏 [24.1] .....	19	増援の遅延と補充 [20.1.1] .....	16
移動への地形効果 [8.2] .....	6	枢軸軍第1イムパルス移動フェイズ [4.1.2] .....	5	大突破シナリオ [27.2] .....	25
イムパルス戦闘制限 [12.4] .....	11	枢軸軍第1イムパルス戦闘フェイズ [4.1.3] .....	5	ディヴェロッパー・ノート [29.0] .....	32
ヴァリアント・イタリア軍の寝返り [28.6] .....	29	枢軸軍第2イムパルス移動フェイズ [4.1.4] .....	5	Design Credits .....	34
ヴァリアント選択ブルガリア軍部隊 [28.8] .....	32	枢軸軍第2イムパルス戦闘フェイズ [4.1.5] .....	5	撤退 [20.9] .....	17
ヴァリアント戦闘序列追加 [28.4] .....	27	枢軸軍とロシア軍の増援 [20.5] .....	17	鉄道移動 [9.0] .....	7
ヴァリアント戦略政策ヴァリアント [28.7] .....	31	枢軸軍の非戦闘補給下罰則 [17.3.1] .....	15	鉄道移動のプレイ例 [9.3] .....	7
ヴァリアント地中海の崩壊 [28.6] .....	28	枢軸軍の補充 [21.0] .....	17	鉄道許容量 [9.2] .....	7
ヴァリアント・チュニジア或いはチュニジアなし [28.6] .....	29	枢軸軍の補充可能性 [21.2] .....	17	鉄道変換 [9.4] .....	8
ヴァリアント日本軍の賭け [28.6] .....	29	枢軸軍プレイヤー・ターン [4.1] .....	4	鉄道変換のプレイ例 [9.4] .....	8
ヴァリアント・ヒトラーの死守 [28.3] .....	26	枢軸軍プレイヤー・ターン		鉄道分岐点 [9.4.2] .....	8
ヴァリアント複製騎兵ユニット [28.9] .....	32	終了フェイズ [4.1.6] .....	5	鉄道分岐点のプレイ例 [9.3] .....	8
ヴァリアント What If 変更戦略		枢軸軍補充のマップ上配置 [21.1] .....	17	鉄道補給源 [17.2.2] .....	15
シナリオ [28.6] .....	28	枢軸軍補充ユニットの代替 [21.6] .....	18	天候 [4.1.1] .....	4
ヴァリアント What If 砲兵軍団 [28.6] .....	28	枢軸軍補充のプレイ例 [21.0] .....	18	ドイツ軍集団 HQ ユニット [11.1] .....	10
ヴァリアント・リヴァイス		枢軸軍ユニットの補充資格 [21.4] .....	17	ドイツ軍のシュトゥーカ可用性 [15.6] .....	14
れた史実セット・アップ [28.2] .....	26	スタッキング [6.0] .....	6	はじめに [1.0] .....	2
ヴァリアント・ルール [28.1] .....	26	スターリン指導者ユニット [11.2、11.3] .....	10	バグラチオン・シナリオ [27.6] .....	26
ヴァリアント・ロシア軍の対応 [28.6] .....	29	捨て駒攻撃 [12.5] .....	11	パルチザン [19.0] .....	16
ヴァリアント・ロシア軍へ		政策ヴァリアント・ドイツ		バルト海の移動 [10.2、10.4、10.5] .....	10
バルジを発動 [28.6] .....	30	軍チットの結果 [28.7] .....	31	バルバロッサ・シナリオ [27.3] .....	25
ヴァリアント・ワルシャワ蜂起 [28.5] .....	27	政策ヴァリアント・		ハンガリーの降伏 [24.2] .....	19
海上移送 [10.3.1] .....	10	ロシア軍チットの結果 [28.7] .....	31	非合法攻撃のプレイ例 [12.5] .....	11
海上移動 [10.0] .....	10	戦闘への地形効果 [14.0] .....	14	ヒトラー指導者ユニット [11.2、11.3] .....	10
海上侵攻 [10.3.2、10.7] .....	10	戦闘解決 [13.0] .....	12	フィンランドとルーマニア	
海上侵攻のプレイ例 [13.8] .....	13	戦闘結果 [13.3] .....	12	アの降伏 [24.3、24.5] .....	19
河川戦闘の効果 [14.1.1] .....	14	戦闘結果のプレイ例 [13.4] .....	12	ブルガリア守備隊 [20.7] .....	17
海上撤回 [10.3.3] .....	10	戦闘戦力修正限度 [14.1.2] .....	14	ブルガリアへの移動 [5.5] .....	6
キャンペーン勝利条件 [25.1] .....	19	戦闘退却結果 [13.4] .....	12	プレイの準備 [3.0] .....	4
強制攻撃 [12.1] .....	11	戦闘退却制限 [13.5、13.7] .....	12	プレイのシークエンス [4.0] .....	4
空軍カーシュトゥーカと		戦闘補給 [17.3] .....	15	複数の攻撃ユニット [12.2] .....	11
シュトルモヴィク [15.0] .....	14	選択イタリア、ハンガリー、ルーマニア		複数ヘクス戦闘のプレイ例 [12.4] .....	11
ゲーム・サポート .....	34	選択 SS の補充 [26.1] .....	20	複数ユニットの戦闘 [12.3] .....	11
ゲームの頭字語 [1.0] .....	2	選択機動指導者 [26.16] .....	24	フロー・チャート [28.6] .....	30
ケルチ海峡 [8.5] .....	7	選択「獣を食う補充の蓄積」 [26.15] .....	24	補給 [17.0] .....	15
降雪ターン中の戦闘補給 [17.3.3] .....	15	選択工業疎開 [26.2] .....	20	補給源都市 [17.2.1] .....	15
黒海の移動 [10.2] .....	10	選択国家制限 [26.6] .....	21	補給線 [17.2.3] .....	15
国家制限 [26.6.2] .....	21	選択史実の海上制限 [26.7] .....	22	補充ユニットの選択 [22.5] .....	18
サドン・デス勝利条件 [25.2] .....	19	選択史実の天候 [26.3] .....	20	補充ユニットの配置 [22.6] .....	18
サドン・デス勝利のチェック [4.3] .....	5	選択戦闘グループ [26.4] .....	21	変更戦略シナリオ・オプション	
サドン・デス勝利のチェック [25.2.1] .....	19	選択戦闘グループの配置 [26.4.2] .....	21	ボード外の鉄道移動 [9.3.4] .....	8
自動車化 [23.0] .....	19	選択戦闘グループの配置 [26.4.2] .....	21	ボード外の包囲 [20.10] .....	17
自動的勝利移動の限度 [16.2] .....	14	選択戦略移動 [26.10] .....	22	ボーナス資料 [28.0] .....	26
自動的勝利攻撃 [16.0] .....	14	選択入札のプレイ例 [26.8] .....	22	マーカー [2.0] .....	3
自動的勝利のプレイ例 [16.2] .....	15	選択ハンガリーの中立とルー		マップ外ユニット・ボックス [20.1] .....	16
司令部と指導者 [11.0] .....	10	ニアの兵站 [26.11] .....	23	マップ外ユニット・ボックスか	
シナリオ [27.0] .....	24	選択フィンランド国家制限 [26.6.1] .....	21	らのプレイ登場 [20.1.2] .....	16
シナリオ支配下エリア [27.11] .....	24	選択砲兵 [26.5] .....	21	マップ外ユニット・ボックス	
シナリオ終了判定 [27.12] .....	25	選択砲兵退却制限 [26.5.5] .....	21	から都市内 [20.4] .....	16
シナリオの開始 [27.1] .....	24	選択要塞都市 [26.9] .....	22	マップ外ユニット・ボックス	
シナリオのセット・アップ [27.11] .....	24	選択要塞都市のプレイ例 [26.9] .....	22	スの移動限度 [20.3] .....	16
		選択リヴォフ高地調整 [26.17] .....	24	マップ外ユニット・ボッ	
		選択ルール [26.0] .....	20	クスのプレイ例 [20.1] .....	16

## ルール索引

ユニット規模シンボル [2.1] .....	3	ロシア軍シュトルモヴィクの可用性 [15.9] .....	14	ロシア軍の補充 [22.0] .....	18
ユニット・タイプ・シンボル [2.1] .....	3	ロシア軍戦闘修正の例外 [14.1.3] .....	14	ロシア軍補充ポイントの計算 [22.1] .....	18
<b>ユニットとマーカー [2.0] .....</b>	<b>3</b>	ロシア軍第1イムパルス		ロシア軍プレイヤー・ターン [4.2] .....	5
ユニットの国籍と組織色 [2.1] .....	3	移動フェイズ [4.2.2] .....	5	ロシア軍プレイヤー・ターン	
ユニットの読み方 [2.1] .....	3	ロシア軍第1イムパルス		終了フェイズ [4.2.5] .....	5
ラップランド増援 [20.6] .....	17	戦闘フェイズ [4.2.2] .....	5	ロシア軍落下傘降下 [18.1] .....	15
労働者ユニットの特性 [22.2] .....	18	ロシア軍第2イムパルス		ロシア軍落下傘部隊降下の配置 [18.3] .....	15
労働者ユニットの配置 [22.3] .....	18	移動フェイズ [4.2.3] .....	5	<b>ロシア軍落下傘部隊 [18.0] .....</b>	<b>15</b>
ロシア軍自動的勝利の制限 [16.4] .....	15	ロシア軍第2イムパルス		ロシア人パルチザン ZOC の影響 [19.2] .....	16
ロシア軍シュタヴカの補充 [22.8] .....	18	戦闘フェイズ [4.2.4] .....	5	ロシア人パルチザンの撤去 [19.3] .....	16
ロシア軍シュタヴカ・ユニット [11.1] .....	10	ロシア軍とフィンランド		ロシア人パルチザンの配置 [19.1] .....	16
ロシア軍シュトルモヴィクと		軍の戦闘補給 [17.3] .....	15	ワルシャワ守備隊 [20.8] .....	17
砲兵統合シフト限度 [15.10] .....	14	ロシア軍の工業動員 [22.7] .....	18		

### ゲーム内容物

- ・ 2枚のフルサイズ・マップ、リヴォフ高地選択ルールの小マップ・オーヴァーレイを含む
- ・ 3枚の 5/8"フルカラー・カウンター・シート (AFVユニットの NATO と記号スタイル・カウンターを含む)
- ・ フルカラー、イラスト付きルール小冊子
- ・ 4枚のフルカラー戦闘序列ディスプレイ
- ・ 3枚のフルカラー・シナリオ・セットアップ・カード
- ・ 4枚のフルカラー・プレイヤー補助カード
- ・ 単一の六面体サイ

いずれかのゲーム・パーツが欠損していたら、GMT Games まで連絡してください。



*The Russian Campaign, Deluxe Fifth Edition Rules*