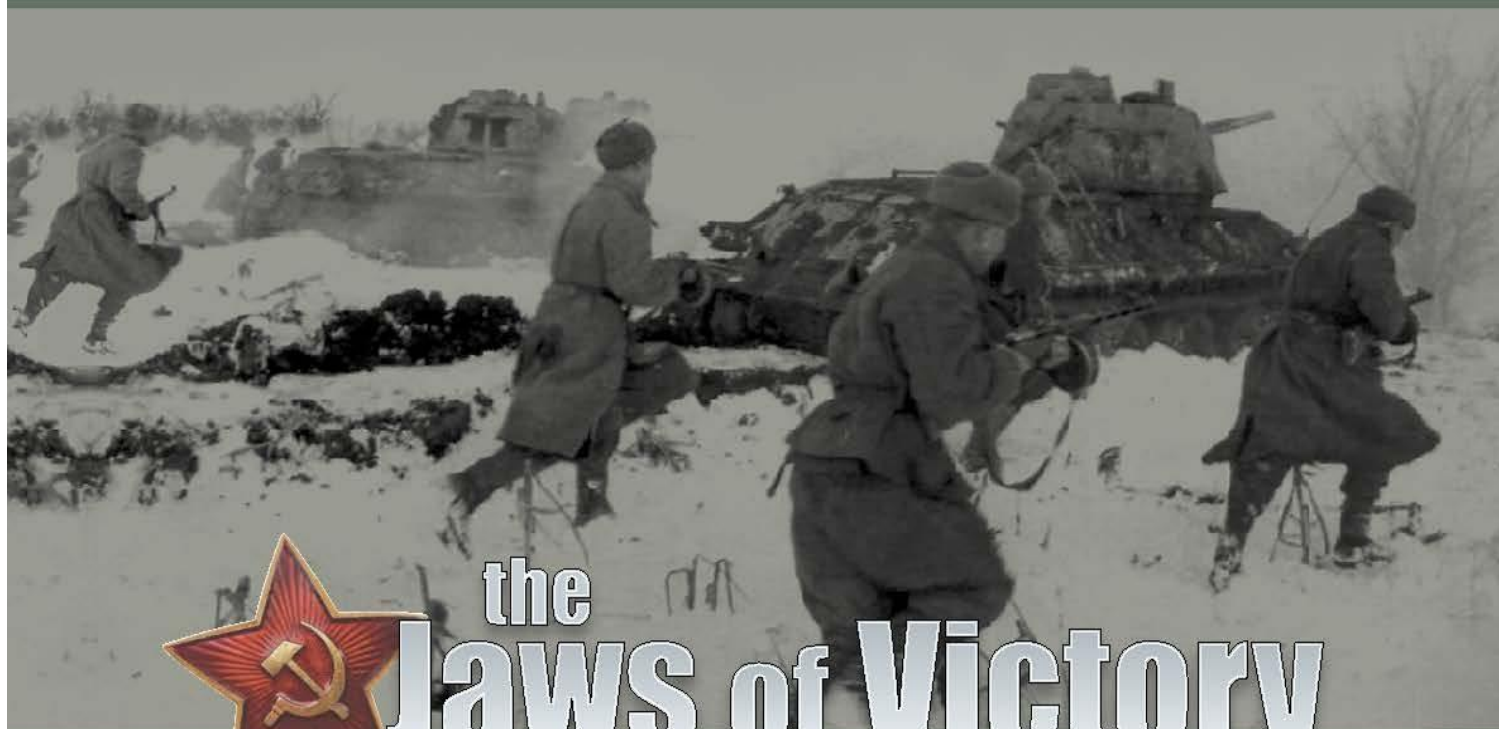


第二次世界大戦作戦レベル歴史模擬戦闘ゲーム



the Jaws of Victory

窮地の勝利

コルスン・チェルカシー包囲網の戦い: 1944年1月/2月

プレイブック

1.3版ルール



NEW ENGLAND SIMULATIONS

如何なるゲームも、
コルスン-チェルカッシー包囲網の戦いとして知られるようになった
恐るべき、そして悲惨な闘争を忠実に捉えていない。
ソ連軍は自分達のスターリングラードの成功を繰り返すつもりであり、
ドイツ軍は必死にそれを回避しようとしていた。
両陣営とも自分たちの最良で、集中した装甲および歩兵部隊を投入したことにより、
続く戦いは2週間超の長きに渡って荒れ狂った。
この企画で、両陣営のプレイヤーが、
自分達の史実上の将軍達が勝利か敗北まで苦闘した一彼等が
経験したように一必死や厳しさの感覚を
ささやかにでも経験するであろうことが筆者の望みである。

筆者は、ゲーリー・ムーディーの最初の
ゲーム機構の立証試験の援助に感謝する。プレイテスト用駒の図柄の製作に対して
マイク・レッシュとケン・ゲーリンに心から感謝する。
また、デザインの過程に登板した多くのプレイテスター達に
感謝する。彼等の批評および洞察は、非常に貴重であった。
最後に、このゲームのリサーチとデザインに筆者が費やした
6年間の忍耐に対して我妻ジョイスに感謝する。
—ミルト・ジャンスキー—



目 次

19.0 はじめに.....3	22.9 単一地図シナリオ事例.....6	23.7 “地獄の門”を潜って 脱出.....19
20.0 戦いへの序章.....3	22.10 地図端部プレイ.....6	23.8 シュテンマーマン持ち堪える 包囲網の防衛.....20
21.0 ゲームの準備.....4	22.11 ソ連軍指揮制限.....6	
21.1 地図、図表類.....4	22.12 複数プレイヤー選択.....7	
21.2 競技駒.....4	23.0 シナリオ集.....6	24.0 デザインおよびプレイノート
21.3 シナリオ 配置および 増援予定.....4	23.1 コーネフ、罟を掛ける！ 第2ウクライナ方面軍の攻撃..8	24.1 ゲームデザインの史的根拠...21
	23.2 ヴァトゥチン2次攻勢 第1ウクライナ方面軍 の攻撃.....10	24.2 プレイヤーへの注記.....22
22.0 共通シナリオルール.....5	23.3 折れた鈍刀 フォン・フォアマン不本意 の攻勢.....12	24.3 戦闘序列への注記.....26
22.1 ドイツ軍の“連続戦線”.....5	23.4 “ヴァンダ”作戦 第3装甲軍団の攻撃.....14	25.0 プレイの例.....27
22.2 橋梁.....5	23.5 ヴァルハラへの寒風 ドイツ軍反撃.....15	25.1 移動.....27
22.3 ソ連軍砲兵弾幕砲撃ユニット..5	23.6 勝利の大額から キャンペーンゲーム.....16	25.2 補給.....27
22.4 分割ユニットおよびマス.....5		25.3 戦闘.....28
22.5 ドイツ軍複数駒装甲ユニット..6		25.4 工兵作業.....31
22.6 プレイ制限.....6		25.5 ドイツ軍のコルスン への航空補給.....31
22.7 図表類の隠匿.....6		
22.8 選択ルールおよび シナリオヴァリエーション...6		26.0 参考文献および資料.....32

窮地の勝利

コルスン・チェルカッシー包囲網の戦い： 1944年1月/2月



プレイブック

19.0 はじめに

プレイブックは、以下の章に構成されている：

- 20.0 戦いへの序章
- 21.0 ゲームの準備
- 22.0 共通シナリオルール
- 23.0 シナリオ集
- 24.0 デザインおよびプレイノート
- 25.0 プレイの例
- 26.0 参考文献および資料

20.0 戦いへの序章

デザイナーの注釈： コルスン・チェルカッシー包囲網の戦いを物語る大変良好な説話が多くある。以下の史実に基づく序文は、互いに敵対する部隊の状態および構成の簡潔な理解をプレイヤーが得られるように用意され、そしてこのゲームをプレイする上でより広い状況環境認識を提供する。

ソ連軍秋-冬攻勢

1943年7月のドイツ軍クルスク攻勢の敗北に続き、ソ連軍はウクライナを解放するため一連の大攻勢を繰り出した。1944年1月中旬までに、彼等はドニエプル河の北東側でウクライナを解放し、ドニエプル河屈曲部を渡河してキロヴォグラードに到達し、キエフを占領し、そしてジトーミルおよびベルディーチュウを占領しながらウクライナ西部へと深く進撃した。しかしながら、ドイツ軍はキエフの南西およびチェルカッシーの西から70マイルに曝された突出部内のコルスン近郊で、ドニエプル河上への影響力を維持していた。ヒトラーは突出部の維持を力説し、彼の現地司令官からのより防御的な陣地への撤収要求を拒否した。この突出部は、ソ連軍に対する魅力的な目標であった。1944年1月の第2週に、スタッフカは第1および第2ウクライナ方面軍にこの突出部の根元に対して

大作戦を実施することを命令した。目的は、この突出部内にいるものと信じられた2個ドイツ軍軍団を包囲し、全滅させることであった。第2ウクライナ方面軍は25日東からシュボラ（Shpol'a）を通してズヴェニゴロドカ（Zvenigorodka）に向けて攻撃することになり、一方では第1ウクライナ方面軍は翌日に西から攻撃することになり、ズヴェニゴロドカで第2と結合することであった。続くコルスン突出部に関する戦いによって、このゲームのシナリオの元が形成されている。

ソ連軍部隊

“ご心配ありません、同志スターリン、敵は包囲され、脱出できません”
—イワン・コーネフ将軍

ソ連軍部隊は第1ウクライナ方面軍所属の4個軍および第2ウクライナ方面軍所属の4個軍から構成される。各軍は、複数師団、戦車

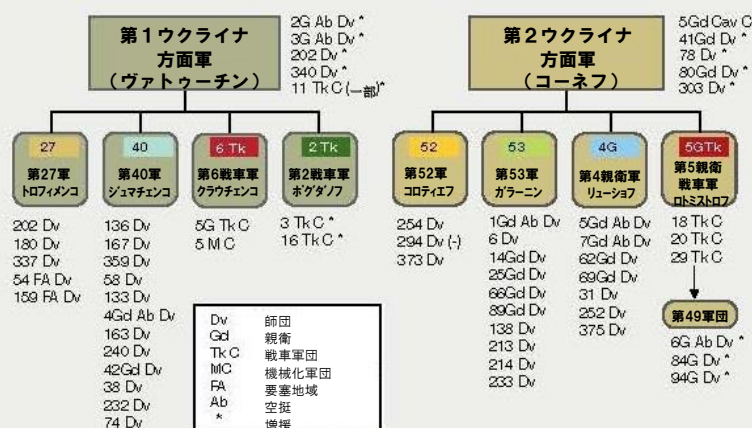
および機械化軍団から構成され、そして様々な砲兵、装甲および工兵ユニットから支援されていた（後述、参照）。

コーネフ将軍は、東部における初期突破に第4親衛および第53軍を割当ててることになった。第18、第20および第29戦車軍団と共に第5親衛戦車軍はその後、ドイツ軍突出部内に深く進撃することになった。第4親衛および第53軍は17個歩兵師団から構成され、第16砲兵師団および独立砲兵ユニットから支援された。第5親衛騎兵軍団は、予備に置かれた。

西部において、ヴァトゥーチン将軍は突破を達成するために、第27および第40軍によって支援された第6戦車軍を割当ててることになっていた。第6戦車軍は、第5戦車軍団および第5機械化軍団から構成され、一方で第27および第40軍は15個歩兵師団、2個要塞地域師団、そして支援用の軍砲兵を持っていた。追加の増援が続くことになっていた。

一度2個の方面軍が突出部の根元を切り離したならば、第53、第40、第6戦車

ソ連軍総司令部（スタッフカ）



および第5親衛戦車軍は外輪を形成することになっていた。第27、第52、第4親衛軍、および第5親衛騎兵軍団は、包囲網の内輪を形成することになっていた。

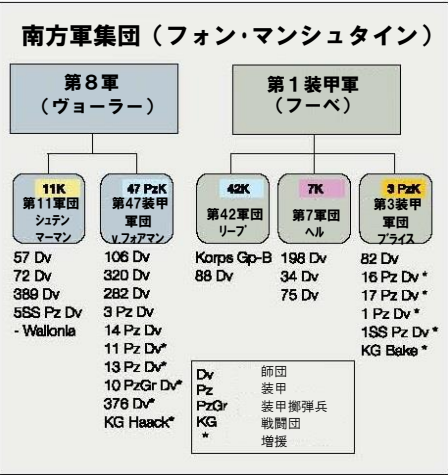
プレイヤーノート： このゲームにおいて、各ソ連軍方面軍は識別を容易にするために異なる背景色を持っている。その方面軍内の各軍は、その軍番号を含む特有の識別色ボックスを持っている。加えて、戦車および機械化軍団は、その軍団番号を含む追加色付きボックスを持っている。ソ連軍増援は、軍所属を持っていない。

ドイツ軍部隊

“... 指揮統制および部隊はこの作戦から誰もが期待できる最大を達成した — 捕虜からほぼ25,000の兵士を救助した”

—エーリッヒ・フォン・マンシュタイン

ドイツ軍部隊は最初は第8軍所属の2個軍団および第1装甲軍所属の2個軍団から構成された。第42および第7軍団は、支援部隊を加えて歩兵師団のみから構成されていた。第11および第47装甲軍団は複数歩兵師団、装甲師団および支援部隊から構成されていた。



第2ウクライナ方面軍に直面するのは、オットー・ヴォーラー将軍指揮下の第8軍の2個ドイツ軍団であった。ヴィルヘルム・シュテンマーマン指揮下の第11軍団は、ヴァロニエ旅団が隷属する第5SS（ヴィーキング）装甲師団を加えた3個歩兵師団を持っていた。この軍団は、カーニェフ（Kanev）からドニエプル河に沿ってカピタノフカ（Kapitanovka）まで突出部の北東側に拡がっていた。ニコラウス・フォン・フォアマン指揮下の第47装甲軍団は、突出部の根本に沿ってソ連軍に直面している3個の弱体な歩兵師団および第3装甲師団を持っていた。第11および第14装甲師団は最近到着し、そしてソ連軍に対する先制反撃に対する準備をしていた。

第1ウクライナ方面軍に直面するのは、フーベ将軍指揮下の第1装甲軍所属の2個ドイツ軍団であった。テオバルト・リープ指揮下の第42軍団は1個軍団支隊および1個歩兵師団を持っており、突出部の北および西側

に渡って配置されていた。エルンスト・ヘル指揮下の第7軍団は3個歩兵師団を持っており、突出部の根元の西側を保持していた。

ソ連軍が第42および第11軍団の孤立化に成功した時、第3および第37装甲軍団は救助任務を課せられた。

プレイヤーノート： このゲームにおいて、各ドイツの軍は識別を容易にするために異なる背景色を持っている。その軍内の各軍団は、その軍団番号を含む特有の識別色ボックスを持っている。加えて、歩兵および装甲師団は、その師団番号を含む追加色付きボックスを持っている。

21.0 ゲームの準備

このゲームには6つの複数プレイヤーシナリオおよび2つの一人用シナリオが含まれ、そのそれぞれは別々のゲームとしてプレイされるようにデザインされている。

地図A（東部）シナリオ

- 1. コーネフ罌を掛ける！
第2ウクライナ方面軍の攻撃
- 2. 折れた鈍刀
フォン・フォアマン不本意の攻勢

地図B（西部）シナリオ

- 3. ヴァトゥーチン2次攻撃
第1ウクライナ方面軍の攻撃
- 4. “ヴァンダ”作戦
第3装甲軍団の攻撃
- 5. “地獄の門”を潜って
脱出（一人用）

地図A & B 合体シナリオ

- 6. ヴァルハラへの寒風
ドイツ軍反撃
- 7. 窮地の勝利から
キャンペーンゲーム
- 8. シュテンマーマン持ち堪える
包囲網の防衛（一人用）

プレイヤーがどのシナリオをプレイするかを決定した後、適格な配置を確実にし、シナリオのプレイミスを回避するために彼等は配置前にシナリオルール全体を読むべきである。

[21.1] 地図、図表類

地図： 2枚地図シナリオに関しては、地図を広げ、それらを並べて配置する。2枚の地図の区分は“A”および“B”と表示されている。地図Bは地図Aに重ねられる。

図表類： ターン記録欄、および他の図表類は、便利な場所で地図端部の1つの近くに並べられるべきである。

[21.2] 競技駒

競技駒は注意深く切り離され、その背景色と部隊毎に分類されるべきである。地図上への戦闘ユニットおよびマーカー類の配置に関しては、個々のシナリオカードおよびシナリオ特別

ルールを参照のこと。様々なゲーム記録欄上のゲームマーカー類の配置に関しては、特別シナリオルールを参照のこと。両方のプレイヤーは各シナリオに関して、自分達のユニットを同時に配置できる。

[21.3] シナリオ 配置および増援予定

各シナリオには、別々のドイツ軍およびソ連軍配置カードがある。共通の増援予定は全てのシナリオに対して使用され、ゲームターン記録カード上に表示されている。配置カードの裏面および増援予定には以下の情報が含まれている：

地図配置ヘクス： シナリオを開始するユニットには、地図上の指定ヘクスがある。増援には、指定登場ヘクスおよび登場ターンがある。

ユニット識別： ドイツ軍ユニットの所属は配置予定上に以下の順番で識別されている：師団/軍団。ソ連軍ユニットの所属は以下の順番で識別されている：師団/軍または旅団/軍団。以下の略語がユニット兵科識別の補助用に使用されている：（T）戦車、（M）自動車化または機械化歩兵、（Eng）工兵、（A）砲兵、（Mtr）迫撃砲、（Rkt）ロケット、（AA）対空、（I）歩兵、（AT）対戦車、（Rcn）偵察、（SDM）補給割当マーカー。

ユニット戦力： 各ユニットはユニット兵科識別に続いて付されているステップ数が表示されていない限り、完全戦力（最大ステップ数）でシナリオを開始する。

例：
3505： 5ssPz/11； 5ss(Rcn)
4737： 14Pz/47Pz； 108(M3)
第5SS偵察ユニットは2ステップ（および6の戦闘力）の完全戦力で、ヘクス3505に配置される。第108自動車化歩兵は3ステップ（および8の戦闘力）でヘクス4737内に配置される。

[21.3.1] マーカーがある

ヘクス/ユニット

特定のユニットは、配置予定上で指示された通りにその配置ヘクス内でマーカーを置かれて配置される。マーカー類には以下が含まれることがある：強化点（IP）、ユニットが移動できるそのシナリオ内のターン（T#）、予備（RES）、橋梁構築（BR. Cons）。そのように指定されたユニットまたはヘクス上に、該当するマーカーを置くこと。

[21.3.2] パルチザン本拠地：

パルチザンユニット用の本拠地は、各シナリオ内の配置ヘクスとして規定される。

[21.3.3] 警戒ユニット配置

1つの容器内に全ての警戒ユニットを入れること。ドイツ軍プレイヤーは無作為に1度に1個づつ警戒ユニットを選び、シナリオ配置予定に指定されたヘクス内にそれらを“警戒”面を上にして（ユニットを戦力を下にして）置くこと。

[21.3.4] 戦闘航空支援駒

ソ連軍およびドイツ軍戦闘航空支援駒を2つの異なる容器内に入れること。それらは戦闘フェイズ中に無作為に引かれ、地図上に置かれることになる。

[21.3.5] 特別ルール

加えて、各配置カードの前面には、それらが適用されるターンに関する特別シナリオルールの概要が含まれている。

22.0 共通シナリオルール

以下の項には、装甲および砲兵ユニットの関連情報に加えて一般シナリオルールおよび条件が含まれている。

[22.1] ドイツ軍の“連続戦線”

25日または26日に開始されるシナリオには、ドニエプル河に沿った防御線を保持するためのヒトラーの確地命令を反映する移動制限が含まれる。この防御線は、地図ヘクス1412から始まり地図ヘクス5022で終了する開始線（地図上に印刷）の一部として規定されている。これらのシナリオ内の特定のドイツ軍師団は、この線に沿って連続戦線を維持することが指定されており、そのシナリオルールの条件によって解除されるまで、そのように維持することが必要である。

[22.1.1] 連続戦線の維持

上記の開始線上の各ヘクスは、各ドイツ軍移動フェイズ終了時にドイツ軍師団所属ユニットの2ヘクス以内にいないといけない。連続戦線を保持するユニットは、歩兵（分割大隊を含む）、偵察、小銃歩兵、装甲、対戦車、または戦闘工兵のどの組み合わせから構成しても良い。攻撃不可能ユニットは、連続戦線の保持に使用できない。連続戦線を保持するために必要とされるものの他の師団所属ユニットは、一度シナリオの条件によって解除されたならば、自由に移動し、そして戦闘を宣言できる。

[22.1.2] 非活性化ユニットと

活性化ユニット

シナリオ開始時に連続戦線を保持することを指定された師団所属ユニットは非活性化とみなされ、移動できない。非活性化ユニットは以下の場合、活性化状態になる、a.) それらが戦闘によって退却する、b.) それらが現行ターン中の戦闘によって退却したドイツ軍ユニットの2ヘクス以内にいる、またはc.) ソ連軍ユニットが開始線を横断し、そのユニットの2ヘクス内に進入する。一度活性化されたならば、これらのユニットは移動し、そして/または戦闘を宣言できるが、元の連続戦線を修復する必要は無い。しかしながら、それらは解除されるまで、現行連続戦線に

可能な限り近く、連続戦線の維持を試みなければならない。注意： 選択パルチザンユニットは、ドイツ軍ユニットを活性化させない（18.1項）。

[22.1.3] 被包囲ユニット

連続戦線を保持することを要求されているドイツ軍ユニットは、その周囲全6ヘクスが例えその周囲6ヘクスのいずれかがドイツ軍ユニットによって占められている場合でも、ソ連軍ユニットの支配地域（ZOC）または影響地域（ZOI）内のいずれかである場合、被包囲にあるものとみなされる。それらが最早被包囲ではなくなるまで、被包囲ユニットは移動し、そして/または戦闘を宣言でき、被包囲ではない場合は現行連続戦線の線に可能な限り近くで、連続戦線を保持することに戻されなければならない。

[22.1.4] “連続戦線”からの解除

シナリオには、連続戦線必要条件からの解除に関するルールが含まれている。加えて、以下の解除手順が、シナリオの第3ターンから開始して適用される。

手順：

1. ドイツ軍プレイヤーは、イベントフェイズのドイツ軍解除セグメント時にサイコロ2個を振る。
2. サイコロ2個の合計が現行ターン数字以下である場合、そのシナリオの全ての指定ユニットは連続戦線必要条件から解除される。それらはそのシナリオの残り期間に関して、移動し、戦闘を宣言することが自由である。

[22.1.5] 師団砲兵ユニット移動

ドイツ軍師団砲兵ユニットは、上記の連続戦線移動およびシナリオ制限によって拘束されない。それらがその師団内の最低限1個ユニットからその砲兵支援射程内で移動を終了させる限りは、その師団が連続戦線を維持する必要がある期間中に、それらは移動できる。一度その師団が連続戦線必要条件から解除されたならば、それらは自由に移動できる。

[22.1.6] 連続戦線の希薄化

一度師団および軍団支隊ユニットが活性化される、被包囲になる、または移動が自由になるのいずれかになったならば、それらはその後構成大隊に分割できる。
プレイヤーノート： ユニット分割によってプレイヤーは連続戦線の取扱い範囲を薄めることができ、それによって他の場所への他のユニットの割当てを解除できる。

[22.2] 橋梁

繋がっている道路が横断している河川および小河川ヘクスサイドは、そのヘクスサイドを横断する無傷の橋梁があるものとみなされる。これらの橋梁ヘクスサイドは、特別シナリオルールに破壊として指定されていない限り、無傷であるものとみなされる。矢印が破壊

された橋梁ヘクスサイドを指すように、破壊された橋梁があるヘクス内に橋梁破壊マーカーを置くこと。シナリオ開始線背後の橋梁は、そのそれぞれの陣営によって支配されているものとみなされる。

[22.3] ソ連軍砲兵弾幕砲撃ユニット

以下のユニットは、2個ソ連軍砲兵弾幕砲撃ユニットの構成部隊を構成する。注意：それらは識別を容易にするためにその駒の上部に“B”がある。

第16砲兵師団弾幕砲撃ユニット

(16 Art)： 第16砲兵師団弾幕砲撃ユニットは、以下の弾幕砲撃値： 3/2、3/2、および3/2（前面/裏面）がある3枚の弾幕砲撃影響マーカーを持っている。それは以下の第16砲兵師団ユニット： 61 Cn、52 How、90 H、109 SH、および14 (Mtr) から構成される。

第4親衛軍弾幕砲撃ユニット (4 G Art)：

第4親衛軍弾幕砲撃ユニットは、以下の弾幕砲撃値： 3/2、2/2、および2/2（前面/裏面）がある3枚の弾幕砲撃影響マーカーを持っている。それは以下の第4親衛軍砲兵ユニット： 568 Cn、42 Lt、98 H、97 H、1328 Cnから構成される。
デザインノート： 第4親衛軍支援砲兵は、第53軍の第16砲兵師団ほど強力ではなかった。第4親衛軍弾幕砲撃ユニットは、減少した弾幕砲撃能力を持っている。

[22.4] 分割ユニット

およびマス

各地図には、より下位の部隊に分割されたソ連軍およびドイツ軍ユニット用の駒を保持するために使用されるユニット分割ボックスがある。シナリオ配置指示に従って、これらのボックス内に親または分割ユニットのどちらかを置くこと。

[22.4.1] ソ連軍分割ユニット

ソ連軍第27および第52軍の全歩兵師団は、専用の分割駒を持っている。それらはその3個構成連隊に分割でき、またはその構成連隊をその親師団に再統合できる。第27軍の2個要塞地区師団は大隊に分割されているが、師団に統合できない。第18、第20および第29戦車軍団の自動車化歩兵旅団はその専用構成連隊に分割でき、あるいはその構成連隊を親旅団に再統合できる。3個共通分割連隊が、第1ウクライナ方面軍の第5親衛、第3、または第16戦車軍団の自動車化旅団用に用意されている。

注意： 一部のシナリオは、ソ連軍師団が既に連隊に分割されて開始される。また、ソ連軍第294師団はこの戦闘に関してその3個連隊の内2個のみを持っていた。



ドイツ軍工兵架橋橋梁。

[22.4.2] ドイツ軍分割ユニット

第5SS、第57、第72および第389師団の歩兵連隊、そしてB軍団支隊はその2個構成大隊に分割でき、またはその構成大隊をその親連隊に再統合できる。専用分割駒（大隊）が、これらの連隊用に用意されている。限られた数の共通分割大隊が、他の師団のドイツ軍連隊用に用意されている。それらはその軍団特定のものであり、適宜に使用されなければならない。プレイヤーが追加分割および拡張マーカーを用意されている駒一式に加えることは自由である。ドイツ軍3ステップ大隊の最終ステップは、その連隊の基幹ユニットである。
注意：一部のシナリオは、ドイツ軍連隊が既に大隊に分割されて開始される。

[22.5] ドイツ軍複数駒装甲ユニット

大部分のドイツ軍装甲大隊は1または2ステップのどちらかを持ち、単一駒によって表されている。しかしながら、一部のドイツ軍装甲大隊は、より多数の戦車による3以上のステップを持っている。これらのユニットには、そのユニットがその2回目のステップ喪失を被った後に最初の駒に置き換えられる2番目の駒が用意されている。2番目の駒は同じユニット名称を持っているが、駒の中央を横断する幅広い帯によって識別される。以下の装甲ユニットは、複数駒ユニットである：
202/7、503/3Pz、506/16Pz、ii/23Pz (Bäke)、2/1/1Pz、3/1/1Pz、1/15/11Pz、3/4/13Pz、2/36/14Pz、2/2/16Pz、3/2/16Pz、2/36/17Pz、Trn/5ss/5SSおよび2/5ss/5SS。
3個の特定の装甲大隊はこの会戦中に、それぞれ40から50台の戦車を持っていた。これらは2個の別々の中隊規模ユニットで表されている；第1装甲師団のi/1/1およびii/1/1、第16装甲師団のi/1/2およびii/1/2および第47装甲軍団所属の

i/1/26およびii/1/26。各中隊は、複数駒装甲ユニットである。

- 両方の地図には、2枚目の複数駒ユニット置き場用の“複数ステップ装甲ユニット”保持ボックスが含まれている。それらがそのユニットの減少ステップ用に必要にされるまで、地図の上部のその該当保持ボックス内に2枚目の複数駒ユニットを置くこと。

[22.6] プレイ制限

史実に関する注記：1944年中のウクライナ戦線で、両方の陣営は正確な敵戦力の評価および自分達自身の部隊を最大の効率を達成させるための調整に困難があった。部隊の戦意および能力における変動に結び付いたこの不能は、しばしば予想外の戦闘結果をもたらした。

制限：

- このゲームの精神において、プレイヤーは対戦相手側の戦力および状況に関する不確実性を増加させる以下の制限を遵守するべきである。
- プレイヤーは相手側ユニットのユニット戦力を記録できない。
 - プレイヤーはスタックの一番上に置かれたユニットを見ることができのみであり、**戦闘比率決定時**以外は対戦相手側の戦力マーカーを調べることができない。以下の情報マーカーは、この目的に適用されない：補給切れ、弾薬切れ、混乱/再集結、および全ての橋梁マーカー。プレイヤーは強化点または地雷原下に置かれたユニットを調べることができない。
 - 一度全ての戦闘修正が公表されたならば、相手側プレイヤーは既定の戦闘が解決されようとしている時点で戦闘比率を決定するためにのみ敵ユニットの戦力（駒）を調べることができる。
 - プレイヤーは、ヘクス内のユニットが支配地域を及ぼすかを通知しなければならないが、その隣接ヘクス内への進入または退出の瞬間のみである。
 - プレイヤーは、相手側プレイヤーの移動または戦闘フェイズ中に橋梁破壊する機会が存在するかを相手側プレイヤーに忠告するべきである（但しする必要は無い）。
 - プレイヤーは戦闘手順の該当するセグメントまで、戦闘航空支援駒の数値を見ることができない。
 - プレイヤーは、一度宣言が実施される、または戦闘力が明らかにされてしまったならば、戦闘からの撤収を選ぶこと、戦闘に参加するユニットの引き揚げあるいは変更、または戦闘選択肢の宣言の変更ができない。
 - ソ連軍プレイヤーは、一度それらが地図上に置かれたならば、警戒ユニットの戦闘数値を調べることができない。

[22.7] 図表類の隠匿

プレイヤーノート： 航空機使用手順の全ては、相手側から“隠匿”されるべきである。必要とはしないとは言え、プレイヤーは自分達のサイの目と使用可能航空が自分の対戦相手から見られないように自分達の戦闘航空支援駒を離すように試みるべきである。

相手側プレイヤーに対して不確実性の追加度合いを加える意図で、以下のサイ振り判定および関連する欄は相手側プレイヤーから隠匿されるべきである。

- 両方のプレイヤーの戦闘航空支援駒
- 両方のプレイヤーの補充ポイント欄
- ドイツ軍コルスン補給欄
- ドイツ軍ウマニ飛行場欄

[22.8] 選択ルールおよびシナリオヴァリエーション

プレイヤーは、プレイ開始前に全ての選択ルールおよびシナリオヴァリエーションに同意するべきである。

[22.9] 単一地図シナリオ事例

- 戦闘航空支援およびコルスン補給：ドイツ軍戦闘航空支援およびコルスン飛行場への補給ポイントは、単一地図シナリオの関して半分に減少（端数切上）される。
- 地図使用： 半分ヘクスは、全ての単一地図シナリオに関してプレイ可能範囲である。

[22.10] 地図端部プレイ

地図の東側および西側端部の4ヘクスは、史実上の状況のために用意されている。西側地図（B）上で、ドイツ軍第82そしてソ連軍第163および第4親衛師団は、この戦いに積極的に参加しなかった。東側地図（A）上で、ソ連軍第5親衛軍は第53軍を支援したが、この戦いの最中、だいたい消極的であり続けた。反撃用の装甲師団を軽減するために、ドイツ軍第282師団は西へ移された。戦線内でそれは、ドイツ軍増援によって置き換えられた。プレイヤーはこれらの地図端部ヘクス内で戦闘を回避するべきである（但し、する必要はない）。

[22.11] ソ連軍指揮制限

第1および第2ウクライナ方面軍の名目上の境界は、ヘクス2729-2926-3218である。各ソ連軍方面軍のユニットは、この境界線の反対側への横断を禁止されている。この境界は、上記の横断禁止が維持されている限りは、戦闘の進捗に従って動かされる。ルール18.13に従ってスターリンが干渉した場合、この境界は除去される。加えて、第1および第2ウクライナ方面軍のユニットは、所定ゲームターン中に同じドイツ軍ユニットを攻撃できない。

[22.12] 複数プレイヤー選択

2つのキャンペーンゲーム； ヴァルハラへの寒風および窮地の勝利からは、4人プレイヤー： ソ連軍2人およびドイツ軍2人用の適性が申し分ない。別案としてドイツ軍包囲網（第42および第11軍団）をプレイするために、5番目のプレイヤーを加えることができる。4人以上のプレイヤーでプレイする時、以下のルールがソ連軍およびドイツ軍上級司令部の指揮状況をより現実的に反映する。

ソ連軍：

- ・ ソ連軍プレイヤーは、選択スターリンの干渉ルールを使用すべきである（18.13、参照）。
- ・ 加えて、第2ウクライナ方面軍が干渉の原因である場合、第1ウクライナ方面軍プレイヤーは第53および第4親衛軍を含めて内輪内の全ソ連軍部隊の指揮を引き受ける。第1ウクライナ方面軍が干渉の原因である場合、第2ウクライナ方面軍プレイヤーは第27軍を含めて内輪内の全ソ連軍部隊の指揮を引き受ける。
- ・ ソ連軍プレイヤーは、スターリンが干渉しない限りは戦術的行動、作戦、戦闘宣言、または他の戦略および戦術検討に関する情報交換をすることができない。
- ・ 第1および第2ウクライナ方面軍のユニットは、スターリンが干渉しない限りは既定のターン中に同じドイツ軍ユニット（複数可）に対して戦闘を宣言および実施することができない。

ドイツ軍：

2人または3人ドイツ軍プレイヤーでプレイする時、以下の割当が推奨される。2人ドイツ軍プレイヤー： コルスンから補給源への全ての鉄道および道路がソ連軍によって切断されているターン中は、第8軍プレイヤーが第42軍団の指揮を引き受ける。3人ドイツ軍プレイヤー： コルスンから補給源への全ての連絡する鉄道および道路ヘクスがソ連軍によって切断されているターン中は、3人目のドイツ軍プレイヤーが第11および第42軍団の指揮を引き受ける。

“殺しのドレス” – ティーガー I はその獲物を待ちながら横たわる。



23.0 シナリオ集

各シナリオには、この戦いの進行中に発生した史実の状況および束縛を反映する特別ルール、制限および条件が含まれている。それらは“死守”へのヒトラーの固執、そして第1および第2ウクライナ方面軍包囲網作戦に置かれたスタッフカの制限で大抵は処理されて

いる。プレイヤーはこの戦いの史実上の流れを体験するために、これらの束縛に従うべきである。キャンペーンシナリオには、一度プレイヤーがこのゲームに慣れたならば、これらの制限を除去する選択ルールが含まれている。

[23.1] コーネフ、罠を掛ける！ 第2ウクライナ方面軍の攻撃



史実に関する注記

1944年1月25日に、第2ウクライナ方面軍は突出部に対するその大攻勢を発動した。計画はドイツ軍防御主戦線に対する集中弾幕砲撃が実施され、第53軍および第4親衛軍による歩兵襲撃が続けられることになっていた。一度突破が発生したならば、第5親衛戦車軍がシュボラを通過してズヴェニゴロドカに向けてドイツ軍後方地域内に深く進撃することになっていた。一度ヴァトゥーチンの第1ウクライナ方面軍との連絡が発生したならば、第5親衛戦車軍と第53軍が包囲網の外輪を形成することになった。第4および第52軍は第5親衛騎兵軍団と共に内輪を形成し、コルスン包囲網内のドイツ軍ユニットを撃破することになった。

[23.1.1] シナリオ配置

地図：

地図Aのみが使用される。

シナリオの期間および開始：

シナリオは7ターンの長さであり、**第1ゲームターンイベントフェイズ**のソ連軍プレイヤー砲兵弾幕砲撃セグメントから開始される。第1ターン天候、航空、相互補給およびドイツ軍航空補給ステージは無視すること。これらのターンフェイズは、配置に考慮されている。第2ターンを最初に、通常ゲームターン手順を開始すること。このシナリオは、第7ゲームターン完了時に終了する。

地図上のユニットおよびマーカー類

配置：

配置カードに従って、地図A上にソ連軍第2ウクライナ方面軍、ドイツ軍第8軍および警戒ユニットを配置すること。ソ連軍師団は配置時に、隣接ヘクス内に“拡張”することができる。配置用に以下のシナリオカードを使用すること：

- ・シナリオ23.1および23.6 - ドイツ軍初期配置カード

- ・シナリオ23.1および23.6 - ソ連軍初期配置カード

分割ボックス：

ソ連軍： 第4親衛砲兵の5個構成ユニット（Bと表示）および第16砲兵師団（“B”と表示された第53軍砲兵ユニット）、およびその弾幕砲撃効果マーカーを、シナリオ配置カードに従ってそれらの砲兵師団保持ボックス内に置くこと（22.3、参照）。地図上で開始しない全ソ連軍およびドイツ軍親または分割ユニットを、初期配置カードに従ってそれらの分割保持ボックス内に置くこと。

除去ユニットボックス：

無し。

破壊された橋梁：

ドイツ軍配置カード上にリストされた地図A橋梁は、シナリオ開始時に破壊されている。橋梁ヘクスサイドを指すように、地図上に橋梁破壊マーカーを置くこと。ドイツ軍およびソ連軍開始位置の背後の全ての橋梁はそれぞれの陣営によって支配され、破壊された状態ではない。

開始時ゲーム欄配置：

以下のマーカーをその該当する欄上に置くこと。

ターン記録欄： ターンマーカーを第1ターンに配置すること（ソ連軍面を上）

地表状態欄： 地表状態マーカーを凍結に配置すること。

視界欄： 視界マーカーを晴天に配置すること。

戦闘航空支援欄： 以下の通り配置：

ドイツ軍戦闘航空支援マーカーを1*
ソ連軍第2ウクライナ方面軍戦闘航空支援マーカーを3

ドイツ第8軍補充ポイント欄：

以下の通りにR Pマーカーを配置すること：
第11軍団装甲R Pマーカーを0
第47装甲軍団装甲R Pマーカーを0

第47装甲軍団歩兵R Pマーカーを0
ソ連軍第2ウクライナ方面軍補充ポイント欄： 以下の通りにR Pマーカーを配置すること：

第2ウクライナ方面軍装甲R Pマーカーを2
第2ウクライナ方面軍歩兵R Pマーカーを0

ウマニ飛行場欄： 以下の通り配置：

空中投下マーカーを0

コルスン航空補給マーカーを0

コルスン補給欄： コルスンS Pマーカーを0に配置すること。

補充と増援：

補充： 補充ポイントは、ターン記録欄に従って受け取られる

増援： 増援は、増援予定に従って登場する。

補給状態：

- ・全ユニットはシナリオ開始時に**補給状態**であるものとみなされ、全ての砲兵ユニットはその前面を上にして配置される。
- ・全ソ連軍戦闘および工兵作業活動は、第1ターン中は自動的に支援される。
- ・ドイツ軍第1ターン戦闘支援および工兵作業活動は、そのSDMから使用可能な補給ポイントを通常通りに使用する。
- ・シナリオ23.1のみに対して、3132の地図A上の鉄道線ヘクスは、地図端部補給源である。

[23.1.2] ソ連軍特別ルール

史実に関する注記： 以下の特別ルールは、スタッフカおよびソ連軍第2ウクライナ方面軍参謀によって開発された通りの戦闘の実施に関する基本計画を反映している。

1. 第4親衛および第16砲兵師団は、第1ゲームターンに砲兵弾幕砲撃を実施できる（但し、する必要は無い）。注意： 弾幕砲撃攻撃が実施されなかった場合、**弾幕砲撃マーカー**をその砲兵師団保持ボックス内のその構成ユニットと交換すること。スタック違反を避けること。
2. 第53軍の第6歩兵師団は、予備でシナリオを開始する。第1ターン**ソ連軍予備セグメント**時に、それは移動および戦闘を実施できる。
3. 第29および第20戦車軍団の全ユニットを予備に置くこと。第1ターン**ソ連軍予備セグメント**時に、これらのユニットは移動および戦闘を実施できる。
注意： 高スタック密度により、これらの

ユニットは予備セグメントまで地図外保持エリア内に一時的に仮置きすることができる。配置カードで指示されたそのヘクス内に、予備マーカーを置くこと。それらはそのヘクスから、その予備移動を開始する。

4. 配置時に、ドイツ軍ユニットに隣接していないユニットは、予備に置くことができる（ソ連軍プレイヤーの選択）。
5. 第18戦車軍団（5730）、第5親衛騎兵軍団（5930）および第5親衛戦車軍支援ユニット（5929および6030）全体は、第3ターンまで移動できない。これらのユニットは、第3ゲームターンのその移動まで、地図外に置くことができる。それらは、その配置ヘクスからその移動を開始する。上記のヘクスのそれぞれに、ソ連軍第3ターン活性化マーカーを置くこと。
6. 173/4親衛装甲旅団（5828）および以下の第2ウクライナ方面軍支援ユニットは、第2ターンまで移動できない：3個（1、2、および3）2対戦車連隊（6129）。各ヘクスに、ソ連軍第2ターン活性化マーカーを置くこと。
7. 第5親衛軍のユニット（地図端部で）は、第5ターンまで移動する、および戦闘を宣言することができない。しかしながら、支配地域移動ルールが可能にする場合、それらは開始線を横断して空いたヘクス内に移動できる。第53軍の隣接ユニットが前進または退却した場合、第5親衛軍は第53軍と地図端部の間の連続した支配地域/影響地域を保持するように移動できる。
8. 第53軍および第4親衛軍砲兵ユニット全部は、第2ゲームターン砲兵再補給フェイズ時に自動的に再補給される（前面に戻される）。
9. ソ連軍ユニットはこのシナリオの間、ヘクス2837から4537に伸びる線の南に移動する、および戦闘を宣言することができない。注意：これは史実上の制限であり、この戦いに対するソ連軍上級司令部の計画を反映している。

[23.1.3] ドイツ軍特別ルール

史実に関する注記：以下の制限は、ドニエプル河上の防御陣地の保持（連続戦線）へのヒトラーの固執を反映している。彼は第2ウクライナ方面軍による大突破に直面しても、撤退を禁じた。また、ドイツ軍は概して最初の2日間に関して、ソ連軍の作戦の度合いを認識していなかった。

1. 連続戦線：第57、第5SSおよびヴァロニエ旅団は、22.1項に規定されている通りに、連続戦線を維持しなければならない。連続戦線の維持において、以下のユニットは追加制限を与えられている：A. 連続戦線からの解除：連続戦線を維持することが必要なユニットは、以下の条件のいずれかが発生した瞬間に解除

される：

- ・ソ連軍ユニットがコルスンの6ヘクス、またはゴロジシチェ（Gorodishche、3821/3822）の4ヘクス以内に進入する。
- ・ドイツ軍プレイヤーが、“第11軍団孤立”を宣言する。
- ・サイ振り判定による“連続戦線の解除”（22.1.4、参照）。

B. 第57歩兵師団：第57歩兵師団のユニットは、活性化、被包囲または解除されない限り、第1および第2ターン中に移動および戦闘宣言することができない。第3ターンに、それらは連続戦線義務から解除され、自由に移動および攻撃ができる。例外：676/57ユニットは第2ターンから開始して、移動および/または攻撃することができる。

C. 第5SS装甲、ヴァロニエ旅団：第5SS装甲師団およびヴァロニエ旅団のユニットは、ルール22.1に従って連続戦線を保持する必要がある。

第1および第2ターン：それらは、活性化、被包囲または解除されない限り、第1および第2ターン中に移動できない。備忘用としてこれらのユニットを回転させて向きを変えること。

例外：ヘクス5031および4831内の3個第5SS装甲ユニットは、第1ゲームから開始して自由に移動および攻撃できる。

第3ターン：第3ターンから開始して、これらのユニットはまだ連続戦線を保持しなければならないが、第57師団が空けた場所のために連続戦線を拡張するために移動することは自由である。

注意：第72師団は、第57師団が空けた場所のために“連続戦線”義務を満たすために移動できる。

開始線に沿って連続戦線を維持する必要が無い第5SS、ヴァロニエおよび第72師団のユニットは、第3ターンから開始して移動および攻撃が自由である。

第4ターン：第4ターンから開始して、ロッサワ（Rossawa）河の北側にいる第5SS師団のユニットは、ロッサワ川の南側に移動できる。ロッサワ河の南側への移動に際して、それらは開始線に繋がる（4109で）ロッサワ河に沿った連続戦線を保持しなければならない。

2. 第11軍団砲兵、工兵または装甲支援ユニットは、ソ連軍ユニットがそのユニットの6ヘクス以内に進入しない限り、第1ターン中に移動できない。それらはシナリオの残り期間に関しては第2ターンから自由に移動できる。備忘用としてこれらのユニットを時計回りに回転させること。
3. 第282師団のユニット（地図東端部の）は、第3ターンまで移動および戦闘宣言することができない。備忘用としてこれらのユニットを時計回りに回転させること。
4. 第11および第14装甲師団のユニットは、第1ゲームターン中はその許容移動力の

半分でのみ移動することができる。

史実に関する注記：第14装甲師団は、想定されたソ連軍攻撃を混乱させるために1月26日に先制攻撃を実施する予定であった。しかし、ソ連軍が25日にその攻勢を発動した時、第14はソ連軍攻勢によって作り出された隙間を塞ぐための反撃を実施することを命令された。彼等は25日午後遅く、攻撃した。

5. 第3. 第11、および第14装甲師団のユニットは、第1ターン中はヘクス45xxの東側、そして第2ターン中はヘクス44xxの東側のみで移動および戦闘宣言することができる。第3ターンから開始して、それらはこのシナリオの残り期間に関して移動および戦闘宣言することができる。史実に関する注記：第11および第14装甲師団は侵入を切断し、封じるためにソ連軍侵入の南側面を攻撃することを命令された。
6. 第11および第13装甲師団は、その許容移動力の1/2で増援として進入する。それらは、その登場ターンに戦略移動を使用できない。全ての増援は全許容移動力で進入し、戦略移動を使用できる。
7. 相互航空補給ステージ時に、受け取る戦闘航空支援ポイント数は半減される（端数切上）。
8. “コルスン孤立”宣言に際して、シナリオ、23.1のみに対してコルスン補給ポイントマーカーはコルスン補給欄上で8（15ではなく）に配置される。これは、補給ポイントの半分（端数切上）のみが地図Aシナリオ用に使用可能であることを表している。コルスン航空補給ステージ時に、コルスン補給欄に加えられる補給ポイント数は半減される（端数切上）。
9. 自動貨車移動：ドイツ軍プレイヤーは、第3ゲームターンから開始して選択自動貨車移動ルール（18.5、参照）を採用できる。

[23.1.4] 勝利条件

勝利レベルは、ソ連軍プレイヤーが累積した勝利ポイント（VP）合計数によって判定される。勝利ポイントは以下によってソ連軍プレイヤー合計に加えられる：

1. ソ連軍プレイヤーは、以下の町のそれぞれを占領することに対して1勝利ポイント（VP）を加算する：シュポラ（Shpola、3831&3931；両ヘクスが必要）、レベジン（Lebedin、4233）、カザツコイエ（Kozatskoye、3129）、トピルノ（Topil'no、3529）、およびカピタノフカ（Kapitanovka、4733&4834 -両ヘクスが必要）。支配するユニットは、勝利ポイントを受け取るために道路によって地図Aの東端部まで補給線を引くことができない。2. 占領するユニットが地図Aの東端部まで補給線を引くことができるかどうかに関係なく、ソ連軍プレイヤーは以下の町の

それぞれを占領することに対して2勝利ポイントを加算する：オルロフェッツ（Orlovets、4224）、ヴィヤゾフォク（Vyazovok、3826）およびオルシャナ（Olshana、3225）。シナリオ23.1に関して、1個ソ連軍戦車旅団および1個機械化旅団が地図の西端部を退出する（つまり、地図外のズヴェニゴロドカを占領する）まで、いかなるソ連軍ユニット

も2勝利ポイントの価値があるヘクスに進入できない。

- ソ連軍は、地図の南端部に導かれる道路に補給線を引くことができ、同時にその道路が支配されていない、そしてソ連軍ユニットの支配地域/影響地域内ではない第5SS装甲、第52、および第72師団およびヴァロニエ旅団のそれぞれのユニットに対して、1勝利ポイントを引く。

- ソ連軍は、OOS2である各ユニットに対して、1勝利ポイントを引く（上記2項の町を占領しているユニット以外は）。

勝利レベル

- ソ連軍決定的勝利： 6以上のVP
ソ連軍実質的勝利： 0から5VP
ドイツ軍実質的勝利： -1から-20VP
ドイツ軍決定的勝利： -21以下のVP



[23.2] ヴァトゥーチン 2次攻勢 第1ウクライナ方面軍の攻撃

史実に関する注記

ヴァトゥーチンの第1ウクライナ方面軍は1月26日、コーネフの攻撃の翌日に突出部の根元に対してその大攻勢を発動した。第27および第40軍の歩兵師団は、第6戦車軍と連動して攻撃した。彼等の目標は第7および第42軍団の防衛を突破し、ズヴェニゴロドカで第2ウクライナ方面軍の第5親衛戦車軍と合流することであった。しかしながら、ドイツ軍第7軍団による抵抗は、即時突破を拒んだ。北方では、それでも第27軍は弱体化したドイツ軍第8師団が防衛する地域を突貫した。第6戦車軍はその後、メードヴィン（Medvin）を通してズヴェニゴロドカへの進撃に後続し、1月28日に第5親衛戦車軍に合流した。第40軍および第6戦車軍はその後外輪を形成し、第27軍は内輪を形成して、ドイツ軍第42軍団を包囲した。

[23.2.1] シナリオ配置

地図：

地図B（西側地図）のみが使用される。

シナリオの期間および開始：

シナリオは6ターンの長さであり、第2ターンのソ連軍プレイヤー移動フェイズから開始される。第2ターン天候、航空、相互補給およびコルスン再補給ステージを無視すること。これらのターンフェイズは、配置に考慮されている。第3ターンの通常ゲームターン手順を開始すること。このシナリオは、第7ゲームターン完了時に終了する。

地図上のユニットおよび

マーカー類配置：

配置カードに従って、ソ連軍第1ウクライナ方面軍、ドイツ軍第1装甲軍および警戒ユニットを地図B上に配置すること。

シナリオ配置用に以下のカードを使用すること：

- シナリオ23.2および23.6 - ドイツ軍初期配置カード
 - シナリオ23.2および23.6 - ソ連軍初期配置カード
- ソ連軍師団は配置時に、隣接ヘクス内に“拡張”することができる。

分割ボックス：

地図上で開始しないソ連軍第27軍およびドイツ軍第7軍そして第47軍団親または分割ユニットを、シナリオ初期ユニット配置に従ってそれらの分割保持ボックス内に置くこと。

除去ユニットボックス：

無し。

破壊された橋梁：

ドイツ軍配置カード上にリストされた地図B橋梁は、シナリオ開始時に破壊されている。橋梁ヘクスサイドを指すように、地図上に橋梁破壊マーカーを置くこと。ドイツ軍およびソ連軍開始位置の背後の全ての橋梁はそれぞれの陣営によって支配され、破壊された状態ではない。

開始時ゲーム欄配置：

以下のマーカーをその該当する欄上に置くこと：

ターン記録欄： ターンマーカーを第2ターンに配置すること（ソ連軍面を上で）

地表状態欄： 地表状態マーカーを凍結に配置すること。

視界欄： 視界マーカーを晴天に配置すること。

戦闘航空支援欄： 以下の通り配置：

ドイツ軍戦闘航空支援マーカーを1

ソ連軍第1ウクライナ方面軍戦闘航空支援マーカーを3

ドイツ第1装甲軍補充ポイント欄： 以下の通りにRPマーカーを配置すること：

第7軍団装甲RPマーカーを0

第7軍団歩兵RPマーカーを0

第42軍団歩兵RPマーカーを0

ソ連軍第1ウクライナ方面軍補充ポイント欄：

以下の通りにRPマーカーを配置すること：

第1ウクライナ方面軍装甲RPマーカーを2

第1ウクライナ方面軍歩兵RPマーカーを0

ウマニ飛行場欄： 以下の通り配置：

空中投下マーカーを0

コルスン航空補給マーカーを0

コルスン補給欄： コルスンSPマーカーを0に配置すること。

補充と増援：

補充： 補充ポイントは、ターン記録欄に従って受け取られる

増援： 増援は、増援予定に従って登場する。

補給状態：

- 全ユニットはシナリオ開始時に補給状態であるものとみなされ、全ての砲兵ユニットはその前面を上にして配置される。
- 全ソ連軍戦闘および工兵作業活動は、第2ターン中は自動的に支援される。
- ドイツ軍第2ターン戦闘支援および工兵作業活動は、そのSDMから使用可能な補給ポイントを通常通りに使用する。

[23.2.2] ソ連軍特別ルール

史実に関する注記： 以下の特別ルールは、スタッフおよびソ連軍第1ウクライナ方面軍参謀によって開発された通りの戦闘の実施に関する基本計画を反映する。

- シナリオルール例外： 第5親衛戦車軍団（0422）は、“予備”で配置されなければならない。第2ターンの予備移動セグメント時に、これらのユニットはその使用可能移動ポイントの全てで移動できるが、戦闘を宣言できない。
注意： これらのユニットは、予備セグメントまで一時的に地図外保持エリア内に置くことができる。配置表に示されたそのヘクス内に予備マーカーを置くこと。それらはそのヘクスから、その予備移動を開始する。

史実に関する注記： 26/27日の夜間時に、ヴァトゥーチン将軍は第5親衛戦車軍団に強行軍を実施することを命令した。彼等は27日に突破口を創り出した。

2. 第5機械化軍団の第233(T)、第1228(T)、および第64(Mc)は予備で配置されなければならないが、ソ連軍予備移動セグメントに自由に移動できる。第5機械化軍団の残りユニットは、予備に配置できる(そうする必要は無い)。
3. 配置時に、ドイツ軍ユニットに隣接していないユニットは、予備に置くことができる(ソ連軍プレイヤーの選択)。
4. ヘクス1522内のソ連軍14/40工兵は、ヘクスサイド1423/1522に対して置かれた橋梁修理マーカーを持っている。
5. 第2および第40軍砲兵シフト： 第2ターン(のみ)に、第27軍はいずれか1つの戦闘に対して追加“+1砲兵シフト”を受け取る。第2ターン(のみ)に、第40軍はいずれか1つの戦闘に対して追加“+1砲兵シフト”を受け取る。ソ連軍戦闘フェイズ時に、指定した戦闘に“第2ターン砲兵シフト”マーカー(ドイツ軍“弾薬切れ”マーカーの裏面)を置くこと。
注意： このシフトは、攻勢の初期段階で臨時に配備された追加ロケット砲兵を表す。
6. 第240、第4親衛空挺、および第163師団(地図端部上)は、シナリオ全体を通して05xx列の東側に移動できない。
7. 全第5機械化軍団ユニットおよびSDM(第233(T)、第1228(T)、および第64(Mc)以外)は、その地図上の位置および補給状態に関係無く、第4または第5ゲームターンのどちらかの開始時に地図から取り除かれる。それらはシナリオ23.2中に、戻ってこない。第4ゲームターンのソ連軍イベントフェイズ時に、サイコロ1個を振ること。ターン記録欄を照会すること。その結果が1、2または3である場合、その軍団は第4ターンに退場する。結果が4、5または6である場合、その軍団は第5ゲームターンに退場する。
史実に関する注記： ヴァトゥーチン将軍は、認識されたドイツ軍第3装甲軍団作戦行動の脅威に対処させるために、第5機械化軍団の西への移送を命令した。第5機械化軍団は2月3日(第8ゲームターン)に復帰した。
8. 全第27軍、第40軍および第6戦車軍砲兵ユニットは、それらがその補給源まで長さに関係無く補給路を引くことができる限りは、第3ゲームターン砲兵再補給フェイズ時に自動的に再補給される(前面に戻される)。
9. ソ連軍ユニットは、このシナリオ中にヘクス0135から2735まで伸びる線の南側で、移動および戦闘宣言することができない。
デザイナーズノート： これは史実上の制限であり、この戦いに対するソ連軍上級司令部の計画を反映している。

[23.2.3] ソ連軍Tishユニット

ティフノフカ(Tikhonovka、ヘクス1929)のソ連軍“Tish”ユニットには、第136師団および6G/5GTk自動車化旅団のユニットが含まれる。それはレンツ(Renz)戦闘団によって孤立させられ、OOS1である。Tishユニットは移動および戦闘に実施が自由であるが、第40または第6戦車軍のユニットに向けてのみ移動できる。備忘： 支配地域から支配地域へと移動できない。

- ・ソ連軍プレイヤーは、それが第40または第6戦車軍のいずれかのユニットの隣に移動した瞬間に、地図から“Tish”ユニットを取り除かなければならない。それを現行ターンの2ターン先で、ターン記録欄上に置くこと。ターンマーカーが“Tish”ユニットがあるターンに到達したソ連軍補充フェイズ時に、シナリオからこの“Tish”ユニット除去し、ソ連軍第136/40A歩兵師団および6G/5GTk旅団の両方をそれぞれ1ステップ、ステップ数を増加させること。このステップ増加が発生したターン時に各ユニット上に再結集マーカーを置くこと。
- ・“救助前に”戦闘によって“Tish”ユニットが除去された場合、地図上から“Tish”ユニットを除去すること(ステップ増加は発生しない)。

[23.2.4] ドイツ軍特別ルール

史実に関する注記： 以下の制限は、ドニエプル河上の防御陣地の保持(連続戦線)へのヒトラーの固執を反映している。彼は第1ウクライナ方面軍による大突破に直面しても、撤退を禁じた。また、ドイツ軍は概して最初の2日間に関して、ソ連軍の作戦の度合いを認識していなかった。

共通ルール：

1. 連続戦線： K a-Bおよび第88師団のユニットは、22.1項に規定されている通りに、連続戦線を維持しなければならない。連続戦線の維持において、以下のユニットは追加制限を与えられている：
 - A. 連続戦線を維持することが必要なユニットは、以下の条件のいずれかが発生した瞬間に解除される：
 - ・ソ連軍ユニットがコルスンの6ヘクス、またはミロノフカ(Mironovka、2411)の4ヘクス以内に進入する。
 - ・ドイツ軍プレイヤーが、“第42軍団孤立”を宣言する。
 - ・サイ振り判定による“連続戦線の解除”(22.1.4、参照)。
 - B. ロシュ(Ross)河の北側のK a-Bおよび第88師団のユニットは、連続戦線を維持する必要がある(22.1、参照)。それらは、活性化、被包囲または解除されない限り、第2から第3ターンを通して移動することができない。備忘用としてこれらのユニットを回転させること。例外：

475/K a-B(1913)、472/K a-B(AT)(1913)、およびF u s/88(1814)は、第2ターンの開始からシナリオの残り期間に関して、自由に移動および攻撃することができる。

- C. ロシュ河の北側のK a-Bおよび第88師団のユニットは、第4ターンから開始してロッサワ(Rossawa)河の南側に撤収(移動)できる。移動に際して、それらはロッサワ河(1911のカラピスチ(Karapyschi)まで伸びる)の南側に沿って連続戦線を確立できなければならない。ロッサワ/カラピスチ線に沿って連続戦線を保持する必要があるものに加えて上記のユニット(分割ユニットも含めて)は、このシナリオの期間中は自由に移動および攻撃できる。
2. ロシュ河の南側の第88師団ユニットは、第2ターンから開始してこのシナリオの残り期間、自由に移動および戦闘宣言することができる。
3. 第7軍団(第389、第34および第75師団および支援部隊)の全ユニットは、このシナリオの期間中は自由に移動および攻撃宣言することができる。
4. 地図西端の第82師団(最近第3装甲軍へ移送された)の全ユニットは、このシナリオの期間中は05xx列の東側に移動できない。
5. ドイツ軍プレイヤーは、第3ゲームターンから開始して選択自動車移動ルール(18.5、参照)を採用できる。
6. 相互航空補給ステージ時に、受け取る戦闘航空支援ポイント数は半減される(端数切上)。
7. コルスン鉄道駅は、シナリオ23.2開始時に補給源である。第3ターン中に、(a)地図Aからのコルスンへの鉄道線は、ソ連軍プレイヤーターン時に切断される、(b)ドイツ軍プレイヤーは自軍第3ターンイベントフェイズ時にコルスン孤立を宣言しなければならない、そしてコルスン飛行場は8補給ポイント(15ではない)で活性化される、(c)第4ターン時、コルスンは補給源になる。続くコルスン航空補給ステージ時に、コルスン補給欄に加えられる補給ポイント数は半減される(端数切上)。
8. シナリオ23.2のみ： 第11軍団のユニットはコルスンからのみ補給を受けることができ、コルスンから6ヘクス南(ヘクス列xx24)より遠くへ移動できない。
9. 529 Sch(工兵)およびErzatz/5ss(歩兵)は、第3ターンまで移動できない。

[23.2.5] 勝利条件

勝利レベルは、ソ連軍プレイヤーが獲得した勝利ポイント(VP)合計数によって判定される。勝利ポイントは以下によってソ連軍プレイヤー合計に加えられる：

1. ソ連軍プレイヤーは、以下の町および村のそれぞれを占領することに対して1勝利

ポイント（VP）を追加する：
メードヴィン（Medvin、2020&2021 - 両ヘクスが必要）、リュシヤンカ（Lisyan-
ka、2225）、ヴィノグラード（Vinograd、
1526）、ティフノフカ（Tikhonovka、
1929）、およびズヴェニゴロドカ

（Zvenigorodka、2730&2731 - 両ヘクスが
必要）。支配するユニットは、勝利
ポイントを受け取るために道路によって
地図Bの東端部まで補給線を引くことが
できなければならない。

- 占領するユニットが地図Bの東端部まで
補給線を引くことができるかどうかに関係
無く、ソ連軍プレイヤーは以下の町の
それぞれを占領することに対して2勝利
ポイントを追加する： ノヴァヤ・
グレブリヤ（Novaya Greblya、1129）、
ボグスラフ（Boguslav、2215）、およ
びステブレフ（Steblev、2819）。
- ソ連軍は、地図の南端部に導かれる道路
（ヘクス31xxの西側）に補給線を引くこと
ができ、同時にその道路が支配されて
いない、そしてソ連軍ユニットの支配地域/
影響地域内ではないKa-Bまたは第88
師団のそれぞれのユニットに対して、

1勝利ポイントを引く。

- ソ連軍は、OOS2である各ユニットに
対して、1勝利ポイントを引く（上記2項
の町を占領しているユニット以外は）。

勝利レベル

ソ連軍決定的勝利： 6以上のVP

ソ連軍実質的勝利： 0から5VP

ドイツ軍実質的勝利： -1から-5VP

ドイツ軍決定的勝利： -5以下のVP



ドイツ軍装甲の信頼性： 道端の援助を必要とするティガーI。

[23.3] 折れた鈍刀 フォン・フォアマン不本意の攻勢



史実に関する注記

2月1日迄に、第2ウクライナ方面軍の
レベジン、シュボラおよびズヴェニゴロドカを
通した進撃によって、ドイツ軍第11軍団を
包囲することに成功した。その上、第4親衛軍
は第11軍団の歩兵師団をグニロイ・
タシュリク（Gniloi Tashlyk）川の背後の線に
押し込め、この包囲網の内側および外側の輪の
間に狭い間隙を創り出した。畏に嵌った軍団
救援の試みにおいて、南方軍集団は第47装甲
軍団の装甲師団に包囲網の外輪を攻撃し、畏に
掛った師団を救助することを命令した。この
シナリオは、その反撃を再現する。

[23.3.1] シナリオ配置

地図：

地図Aのみ（東側地図）が使用される。

シナリオの期間および開始：

シナリオは9ターンの長さであり、第8
ゲームターンのドイツ軍移動フェイズから開始
される。第8ターン天候、相互航空、相互補給
ステージおよびソ連軍プレイヤーターンを無視
すること。これらのターンフェイズは、配置に

考慮されている。第9ターンから開始して通常
ゲームターン手順を開始すること。この
シナリオは、第16ゲームターン完了時に終了
する。

地図上のユニットおよび

マーカー類配置：

初期配置カードに従って、地図A上にソ連軍
第2ウクライナ方面軍、ドイツ軍第8軍および
警戒ユニットを配置すること。ソ連軍師団は
配置時に、隣接ヘクス内に“拡張”することが
できる。配置用に以下のシナリオカードを使用
すること：

- シナリオ23.3および23.5 - ドイツ軍初期
配置カード
- シナリオ23.3および23.5 - ソ連軍初期配置
カード

分割ボックス：

ソ連軍： 第4親衛および第16砲兵師団弾幕
砲撃ユニット、そしてその3個弾幕砲撃効果
マーカーを、シナリオ配置カードに従って
それらの砲兵師団保持ボックス内に置くこと。
地図上で開始しない全ソ連軍およびドイツ軍親

または分割ユニットを、初期配置カードに
従ってそれらのユニット分割保持ボックス内に
置くこと。

除去ユニットボックス：

シナリオ初期配置カードに従って、ドイツ軍
除去済ユニットを置くこと。

破壊された橋梁：

ドイツ軍配置カード上にリストされた地図A
橋梁は、シナリオ開始時に破壊されている。
橋梁ヘクスサイドを指すように、地図上に橋梁
破壊マーカーを置くこと。ドイツ軍および
ソ連軍開始位置の背後の全て他の橋梁は
それぞれの陣営によって支配され、破壊された
状態ではない。

開始時ゲーム欄配置：

以下のマーカーをその該当する欄上に置く
こと。

ターン記録欄：

ターンマーカーを第8ターンに配置する
こと（ドイツ軍面を上で）
ヴァンダ作戦開始マーカーを第10ターン
に配置すること

地表状態欄： 地表状態マーカーを凍結に配置
すること。

視界欄： 視界マーカーを晴天に配置すること。

戦闘航空支援欄： 以下の通り配置：

ドイツ軍戦闘航空支援マーカーを1
ソ連軍第2ウクライナ方面軍戦闘航空支援
マーカーを0

ドイツ第8軍補充ポイント欄：

以下の通りにR P マーカーを配置すること：
第1 1 軍団歩兵R P マーカーを1
第4 7 装甲軍団装甲R P マーカーを1
第4 7 装甲軍団歩兵R P マーカーを1

ソ連軍第2ウクライナ方面軍補充ポイント欄：

以下の通りにR P マーカーを配置すること：
第2 ウクライナ方面軍装甲R P マーカーを0
第2 ウクライナ方面軍歩兵R P マーカーを2

ウマニ飛行場欄：

空中投下マーカーを0に配置すること
コルスン航空補給マーカーを5に配置すること

コルスン補給欄： コルスンS P マーカーを6に配置すること。

補充と増援：

補充： 補充ポイントは、ターン記録欄に従って受け取られる

増援： 増援は、増援予定に従って登場する。

補給状態：

- ・全ユニットはシナリオ開始時に**補給状態**であるものとみなされる。
- ・全S DMの使用可能補給ポイントを、配置表に指示された数値で配置すること。
- ・第9ターンに通常補給ルールを開始すること。

[23.3.2] ソ連軍特別ルール

1. 第2ウクライナ方面軍は、シナリオ中に6個地雷原マーカーを受け取る。ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍ユニットが位置しているいずれかのヘクス内で地図上に2個地雷原マーカーを置くことができる（完成面を上で）。残り4個の地雷原マーカーを

ターン記録欄の第9から第1 2 ゲームターン上に置くこと。地雷原マーカーはそれらのターンに地雷原構築用を使用できる（15.3、参照）。現行ターン中に使用されなかった地雷原マーカーは、その方面軍用に地雷原マーカーが無いターン記録欄上の次のターンへと動かされる。

2. ソ連軍ユニットは、このシナリオの期間中はヘクス2837から4537まで伸びる線の南側で移動および攻撃することができない。この制限は、ドイツ軍プレイヤーが“ヴァンダ作戦”を宣言する場合、解除される。
3. 第2 0 6 師団（第2 7 軍）の3 個分割連隊は、この23.3シナリオ中は自動的に補給状態である。

[23.3.3] ドイツ軍特別ルール

1. コルスンは既に孤立が宣言されており、それ故に補給源として活性化されているものとみなされる（13.1.3および14.5、参照）。
2. ドイツ軍ユニットは、全ての“連続戦線”ルールおよび制限（22.1）から解除されている。
3. 相互航空ステージ時に、受け取られる戦闘航空支援ポイント数を半分に分けること（端数切上）。
4. コルスン航空補給ステージ時に、コルスン補給欄に加えられる補給ポイント数は半減される（端数切上）。
5. ヘクス3644は、第1 3 装甲師団およびハーケ戦闘団用の補給源として供用される。
6. 第1 4 装甲師団の第1 0 8 擲弾兵連隊の一部は、包囲網内に捕らわれていた。それは、L 2 / 4 7 P z 分割ユニットによって表されている。それは第1 1 軍団

と一緒にスタックでき、そして補給を受けることができる。連隊の残りは、第1 4 装甲師団と一緒に残っている。

7. 第2 4 装甲師団（選択ルール18.7）は、ヘクス3644で第1 0 ターンから開始して使用可能である。
8. ハーケ戦闘団として指定されたユニットは、ハーケまたは第4 7 装甲軍団S DMのどちらかによって補給を受けることができる。

[23.3.4] 勝利条件

勝利レベルは、ドイツ軍プレイヤーが獲得した勝利ポイント（V P）合計数によって判定される。勝利ポイントは以下によってドイツ軍プレイヤー合計に追加される：

1. ドイツ軍は、ヘクス3132および3731の間でシュボルカ（Shpolka）河の北側にある第4 7 軍団の各ユニットに対して1 勝利ポイント（V P）を受け取る。
2. ドイツ軍は、ヘクス4232および4634の間でトゥリヤ（Turiya）河の北側にある第4 7 軍団の各ユニットに対して1 勝利ポイント（V P）を受け取る。
3. ドイツ軍は、ヘクス列xx26の南側にある第1 1 軍団の各非孤立状態ユニットに対して1 勝利ポイント（V P）を受け取る。

勝利レベル

ドイツ軍決定的勝利： 第4 7 装甲軍団が第1 1 軍団のいずれかのユニットまでの補給路を創設する。

ドイツ軍実質的勝利： 5 以上のV P

ドイツ軍小規模勝利： 3 から4 V P

ソ連軍小規模勝利： 1 から2 V P

ソ連軍決定的勝利： 0 V P

[23.4] “ヴァンダ”作戦 第3装甲軍団の攻撃

シナリオの期間および開始：

シナリオは9ターンの長さであり、第8ゲームターンのドイツ軍プレイヤーターンから開始される。第8ターン天候、相互航空、相互補給ステージおよびソ連軍プレイヤーターンを無視すること。これらのターンフェイズは、配置に考慮されている。第9ターンから開始して通常ゲームターン手順を開始すること。このゲームは、第1 6 ゲームターン完了時に終了する。

地図上のユニットおよび

マーカー類配置：

初期配置カードに従って、ソ連軍第1ウクライナ方面軍およびドイツ軍第1 装甲軍ユニットを地図上に配置すること。

シナリオ配置用に以下のシナリオカードを使用すること：

- ・シナリオ23.4および23.5 - ドイツ軍およびソ連軍初期配置カード

史実に関する注記

2月1日迄に、第1ウクライナ方面軍のメードヴィン、ボヤルカ、およびズヴェニゴロドカを通した進撃によって、ドイツ軍第4 2 軍団を包囲することに成功した。その上、第2 7 軍は第8 8 歩兵師団およびB 軍団支隊の構成部隊をボグスラフ（Boguslav）/ステブレフ（Steblev）正面の線まで押し込め、この包囲網の内側および外側の輪の間に重大な隙隙を創り出した。罅に嵌った軍団救援の試みにおいて、南方軍集団は第3 装甲軍団の装甲師団に包囲網の外輪を攻撃し、

内の罅に掛った師団を救助することを命令した。装甲師団は少しずつ到着し、最初は成功した攻撃を発動した。しかしながら、酷い“ラスプティツァ”（泥濘）が、それ以外では強力な部隊の能力を厳しい負担を強いた。

[23.4.1] シナリオ配置

地図：

地図Bのみ（西側地図）が使用される。

ソ連軍師団は配置時に、隣接ヘクス内に“拡張”することができる。

備忘： そのそれぞれの配置カード上の“追加戦闘ユニット”項内に指定されたソ連軍およびドイツ軍ユニットを、地図上に配置すること。ドイツ軍“追加戦闘ユニット”は完全戦力であり、全ての面において第4 2軍団の所属とみなされる。

分割ボックス：

地図上で開始しない全ソ連軍およびドイツ軍親または分割ユニットを、初期配置カードに従ってそれらのユニット分割保持ボックス内に置くこと。

除去ユニットボックス：

シナリオ初期配置カードによる。

破壊された橋梁：

ドイツ軍配置カード上にリストされた地図B橋梁は、シナリオ開始時に破壊されている。橋梁ヘクスサイドを指すように、地図上に橋梁破壊マーカーを置くこと。ドイツ軍およびソ連軍開始位置の背後の全て他の橋梁はそれぞれの陣営によって支配され、破壊された状態ではない。

開始時ゲーム欄配置：

以下のマーカーをその該当する欄上に置くこと：

ターン記録欄： ゲームターンマーカーを第8ターンに配置すること（ドイツ軍面を上で）
ヴァンダ作戦開始マーカーを第1 0ターンに配置すること。

地表状態欄： 地表状態マーカーを凍結に配置すること。

視界欄： 視界マーカーを晴天に設定すること。

戦闘航空支援欄： 以下の通り配置：
ドイツ軍戦闘航空支援マーカーを1
ソ連軍第1 ウクライナ方面軍戦闘航空支援マーカーを0

ドイツ第1 装甲軍補充ポイント欄： 以下の通りにR Pマーカーを配置すること：

- 第7軍団装甲R Pマーカーを0
- 第7軍団歩兵R Pマーカーを1
- 第4 2軍団歩兵R Pマーカーを1
- 第3装甲軍団装甲R Pマーカーを0
- 第3装甲軍団歩兵R Pマーカーを0

ソ連軍第1 ウクライナ方面軍補充ポイント欄： 以下の通りにR Pマーカーを配置すること：
第1 ウクライナ方面軍装甲R Pマーカーを0
第1 ウクライナ方面軍歩兵R Pマーカーを2

ウマニ飛行場欄： 以下の通り配置：
空中投下マーカーを0
コルスン航空補給マーカーを5

コルスン補給欄：
コルスンS Pマーカーを6に配置すること。

補充と増援：

補充： 補充ポイントは、ターン記録欄に従って受け取られる

増援： 増援は、増援予定に従って登場する。

補給状態：

- 全ユニットはシナリオ開始時に補給状態であるものとみなされる。
- 全SDMの使用可能補給ポイントを、配置表に指示された数値で設定すること。
- 第9ターンに通常補給ルールを開始すること。

[23.4.2] ソ連軍特別ルール

- 第1 ウクライナ方面軍は、シナリオ中に6個地雷原マーカー（15.3、参照）を受け取る。ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍ユニットが位置しているいずれかのヘクス内で地図上に2個地雷原マーカーを置くことができる（完成面を上で）。残り4個の地雷原マーカーをターン記録欄の第9から第1 2ゲームターン上に置くこと。地雷原マーカーは各ターンに地雷原構築用に使用できる（15.3、参照）。現行ターン中に使用されなかった地雷原マーカーは、その方面軍用に地雷原マーカーが無いターン記録欄上の次のターンへと動かされる。
- ソ連軍ユニットは、このシナリオの期間中はヘクス0135から2735まで伸びる線の南側で移動および攻撃を宣言することができる。この制限は、ドイツ軍プレイヤーが“ヴァンダ作戦”を宣言する場合、解除される。
- 第5機械化軍団の一部は、予定に指示されているステップ数で増援予定に従って登場（復帰）する。
- 第2 0戦車軍団および第5親衛騎兵軍団のユニットは、ヘクス3330へと補給を引くことができる。各軍団は、ターン毎に1補給ポイントを受け取る。第2 0戦車および第5親衛騎兵軍団のユニットは、ヘクス列26xxの西側に移動できない。
- 第1 6戦車軍団の第1 0 7および第1 0 9戦車旅団が増援として登場する時、それらは第6戦車軍に割り当てられ、そしてそれから補給を受ける、またはそれらはその戦車軍団の残りが到着する時に第1 6戦車軍団から補給を受けることができる。
- 第1 1戦車軍団増援は、第4 0軍に割り当てられる。ルールの例外： これらの戦車軍団ユニットは、第4 0軍と一緒にスタックでき、攻撃および防御することができる。それらは1 1 T k / 1 T k SDMによって補給でき、そして1 1 T k 砲兵からのみ砲兵支援を受けることができる。

[23.4.3] ドイツ軍特別ルール

- コルスンは既に孤立が宣言されており、それ故に補給源として活性化されているものとみなされる。
- ドイツ軍ユニットは、全ての“連続戦線”ルールおよび制限（22.1）から解除されている。
- 相互航空ステージ時に、受け取られる戦闘航空支援ポイント数を半分に分けること（端数切上）。戦闘航空支援ポイント数を割る前に、ヴァンダ作戦の影響を適用すること。
- コルスン航空補給ステージ時に、コルスン補給欄に加えられる補給ポイント数は半減される（端数切上）。
- 選択鉄道容量ルールヘクスは以下の通り：
“1 S P”ヘクスは1038である。
“2 S P”ヘクスは2137である。
- 2 3 9 / 7 (T)ユニットは、最初の第1 ウクライナ方面軍攻撃時に第4 2軍団に移送された。シナリオ23.4に関して、第4 2軍団の所属とみなされる。
- 第7軍団および第3装甲軍団のユニットは、ヘクス2628および2834の間でグニロイ・ティキチェ河を横断できない。

[23.4.4] 勝利条件

勝利レベルは、ドイツ軍プレイヤーが獲得した勝利ポイント（V P）合計数によって判定される。勝利ポイントは以下によってドイツ軍プレイヤー合計に加算される：

- ドイツ軍は、占領した以下の町のそれぞれに対して2勝利ポイント（V P）を受け取る：
ボヤルカ（Boyarka、1823）、
ブザンカ（Buzhanka、2026）または
シェステリンステイ（Shesterintsy、2627）。
- ドイツ軍は、ヘクス1422および2637の間でグニロイ・ティキチェ（Gniloy Tikich）川の北側にあるドイツ軍が占める各ヘクスに対して、1勝利ポイント（V P）を受け取る（上記の支配下の町は除く）

勝利レベル

ドイツ軍戦略的勝利： 第3装甲軍団が第4 2軍団のいずれかのユニットまでの補給路を創設する。

ドイツ軍決定的勝利： 6以上のドイツ軍V P

ドイツ軍小規模勝利： 4から5ドイツ軍V P

ソ連軍小規模勝利： 1から3ドイツ軍V P

ソ連軍決定的勝利： 0ドイツ軍V P

[23.5] ヴァルハラへの寒風

ドイツ軍反撃

ドイツ軍反撃シナリオは
包囲網形成後に始まる、この戦いの
後半からの短縮版である。

史実に関する注記

2月1日迄に、ソ連軍はドイツ軍第42および第11軍団を孤立させた； 外輪および内輪の両方を形成した。彼等は必然的なドイツ軍の反撃に対する準備を開始し、一方ではコルスン周辺で内輪を狭め続けた。だが、ヒトラーとフォン・マンシュタインは自分達自身の計画 — 二重包囲内に第5親衛および第6戦車軍を捕え、一方この過程で2個の民に掛った軍団を救助する第3および第47装甲軍団による反撃を持っていた。しかしながら、ラスプティツァと粘り強いソ連軍の防御がこの反撃を立ち往生させた時、彼等の野心的な計画はあつという間に失敗した。切羽詰まり、彼等は“シュテンマーマン集団”へ直接向けた全面的な単独突進に計画を変更することになった。

[23.5.1] シナリオ配置

地図：

地図AおよびBの両方が使用される。

シナリオの期間および開始：

このドイツ軍反撃シナリオでは、シナリオ23.3および23.4を統合される。シナリオは第8ゲームターンのドイツ軍プレイヤーから開始される。第8ターン天候、相互航空、相互補給ステージおよびソ連軍プレイヤーターンを無視すること。これらのターンフェイズは、配置に考慮されている。第9ターンから開始して通常ゲームターン手順を開始すること。このシナリオは第25ゲームターン、またはドイツ軍プレイヤーが脱出を宣言した後のゲームターン完了時に終了する。

地図上のユニットおよび

マーカー類配置：

23.3および23.4用の初期配置カードに従って、地図AおよびB上にソ連軍第1および第2ウクライナ方面軍、ドイツ軍第8軍および第1装甲軍のユニットそして警戒ユニットを配置すること。

シナリオ配置用に以下のシナリオカードを使用すること：

- ・シナリオ23.3および23.5 - ドイツ軍初期配置カード
- ・シナリオ23.3および23.5 - ソ連軍初期配置カード
- ・シナリオ23.4および23.5 - ドイツ軍初期配置カード

- ・シナリオ23.4および23.5 - ソ連軍初期配置カード
- ・ソ連軍師団は配置時に、隣接ヘクス内に“拡張”することができる。

分割ボックス：

ソ連軍： 第4親衛および第16砲兵師団弾幕砲撃ユニット、そしてその3個弾幕砲撃効果マーカーを、シナリオ配置カードに従ってそれらの砲兵師団保持ボックス内に置くこと。地図上で開始しない全ソ連軍およびドイツ軍親または分割ユニットを、初期配置カードに従ってそれらのユニット分割保持ボックス内に置くこと。

除去ユニットボックス：

初期配置カードにより、除去ボックス内に除去済ソ連軍およびドイツ軍ユニットを置くこと。

破壊された橋梁：

ドイツ軍23.3および23.4配置カード上にリストされた橋梁は、シナリオ開始時に破壊されている。橋梁ヘクスサイドを指すように、地図上に橋梁破壊マーカーを置くこと。ドイツ軍およびソ連軍開始位置の背後の全ての橋梁はそれぞれの陣営によって支配され、破壊された状態ではない。

開始時ゲーム欄配置：

前述の初期配置カードに従って、その該当する欄上に全ての記録マーカーを置くこと。指示されている所では、ドイツ軍戦闘航空支援欄、ウマニ飛行場欄、コルスン補給欄およびターン記録欄に関して23.5シナリオ設定を使用すること。

補充と増援：

補充： 補充ポイントは、ターン記録欄に従って受け取られる

増援： 増援は、増援予定に従って登場する。

補給と補給ポイント：

1. 全ユニットはシナリオ開始時に補給状態であるものとみなされる。
2. 各砲兵ユニット弾薬状態は、前述のシナリオ配置カードによって指示されている。
3. 全SDMの使用可能補給ポイントを、シナリオ配置カードに指示された数値で配置すること。

[23.5.2] ソ連軍特別ルール

1. 第1および第2ウクライナ方面軍はそれぞれ、6個地雷原マーカーを受け取る(15.3、参照)。ソ連軍プレイヤーは、各ソ連軍方面軍に対してソ連軍ユニットが位置しているいずれかのヘクス内で地図上に2個地雷原マーカーを置くことができる(完成面を上で)。各ソ連軍方面軍に対する残り4個地雷原マーカーをターン記録欄の第9から第12ゲームターン上に置くこと。地雷原マーカーは各ターンに地雷原構築用に使用できる。現行ターン中に使用されなかった地雷原マーカーは、その方面軍用に地雷原マーカーが無いターン記録欄上の次のターンへと動かされる。地雷原マーカーは一方の方面軍から他方に移すことができず、その指定された方面軍に残らなければならない。
2. ソ連軍ユニットは、このシナリオの期間中はヘクス0035から2735および2837から4537まで伸びる線の南側で移動および攻撃することができない。この制限は、ドイツ軍が“ヴァンダ作戦”を宣言する場合、解除される。
3. 第5機械化軍団の一部は、増援予定に従って第9ターンに登場(復帰)する。ユニットは増援予定で指示されたステップ数で登場する。
4. 第16戦車軍団の第107および第109戦車旅団は増援として登場する時(第10ターン)、それらは第6戦車軍に割り当てられ、そしてそれから補給を受けることができる。それらは第6戦車軍所属を続ける、または第16戦車軍団の残りが到着する時に第16戦車軍団に戻るもののどちらかができる。
5. 第11戦車軍団増援は、第40軍に割り当てられる。例外：これらの戦車軍団ユニットは、第40軍と一緒にスタック、攻撃および防御することができる。それらは11Tk/1Tk SDMによって補給でき、そして11Tk砲兵からのみ砲兵支援を受けることができる。
6. ターン記録欄の第21ゲームターン上にカメンカマーカーを置くこと。

[23.5.3] ドイツ軍特別ルール

1. コルスンは既に孤立が宣言されており、それ故に補給源として活性化されているものとみなされる(13.1.3および14.5、参照)。
2. ドイツ軍ユニットは、全ての“連続戦線”ルールおよび制限(22.1)から解除されている。
3. ドイツ軍は、ウマニ飛行場欄上でターン毎に5補給ポイントの全数を受け取る。
4. 選択鉄道容量ルールヘクス：“-1SP”ヘクスは1038である。“-2SP”ヘクスは2137である。

5. 第14装甲師団の第108擲弾兵連隊の一部は、包囲網内に捕らわれていた。それは、L2/47Pz分割ユニットによって表されている。それは第11軍団と一緒にスタックでき、そして補給を受けることができる。連隊の残りは、第14装甲師団と一緒に残る。
6. 第24装甲師団（選択ルール、18.7）は、ヘクス3644で第10ターンから開始して

使用可能である。

7. ハーケ戦闘団として指定されたユニットは、ハーケまたは第47装甲軍団SDMのどちらかによって補給を受けることができる。

[23.5.4] 勝利条件

このシナリオに関する勝利条件および勝利ポイントレベルは、キャンペーンシナリオのものと同じである（23.6.6、参照）。

[23.5.5] 選択シナリオルール

23.6.6項の選択シナリオルールのいずれかを使用する前に、上記のシナリオルールを使用しながら、プレイヤーが最低限1回ゲームをプレイすることを推奨する。

[23.6] 窮地の勝利から キャンペーンゲーム

キャンペーンシナリオは、この戦闘の全期間の枠：ソ連軍の二重包囲から、続くドイツ軍の反撃、包囲網からの脱出までを扱う。

史実に関する注記

1944年1月中旬まで、第11および第42軍団司令官（シュテンマーマンおよびリープ）は、自分達の2個軍団―“コルスン突出部”内でドニエプル河に対して駐留していた、への危機を十分に認識していた。愚か者だけがそれを理解できなかった。彼等のより防御的な線への撤退要求は、“より高い権限”から拒否されていた。避けられないソ連軍の打撃に対して準備し、待つこと以外無かったであろう。その打撃は1月25日および26日に、第1および第2ウクライナ方面軍による共同された、2方面攻勢の形で来た。生き残りを賭けた闘争が始まった。

プレイヤーノート： 配置およびシナリオ特別ルールは、史実の状況および参戦したソ連軍およびドイツ軍部隊に置かれた制約を模写する。23.6.6項には、可能性があった“仮想”シナリオを吟味するための選択シナリオ変種が含まれている。

[23.6.1] シナリオ配置

地図：

地図AおよびBの両方が使用される。

シナリオの期間および開始：

このシナリオは、第1ゲームターンのソ連軍プレイヤーターンイベントフェイズに開始される。第1ターン天候、航空、相互補給およびドイツ軍航空補給ステージを無視すること。これらのターンフェイズは、配置に考慮されている。地図Aは第1ターンからプレイが開始され、地図Bは第2ターンからプレイが開始される。特別地図AおよびB開始ルールに関しては、23.6.2項を参照のこと。このシナリオは第25ゲームターン、またはドイツ軍プレイヤーが脱出を宣言した後のゲームターンに終了する。

地図上のユニットおよび

マーカー類配置：

キャンペーンゲームはシナリオ23.1および23.2を使用、および統合する。23.1および23.2に関する初期配置カードに従って、地図上にソ連軍第1および第2ウクライナ方面軍、ドイツ軍第8軍および第1装甲軍そして警戒ユニットを配置すること。

ソ連軍師団は配置時に、隣接ヘクス内に“拡張”することができる。
シナリオ配置用に以下のカードを使用すること：

- ・シナリオ23.1および23.6 - ドイツ軍初期配置カード
- ・シナリオ23.1および23.6 - ソ連軍初期配置カード
- ・シナリオ23.2および23.6 - ドイツ軍初期配置カード
- ・シナリオ23.2および23.6 - ソ連軍初期配置カード

分割ボックス：

ソ連軍： 第4親衛砲兵の5個構成ユニット（Bと表示）および第16砲兵師団（“B”と表示された第53軍砲兵ユニット）、およびその弾幕砲撃効果マーカーを、シナリオ配置カードに従ってそれらの砲兵師団保持ボックス内に置くこと（22.3、参照）。

地図上で開始しない全ソ連軍およびドイツ軍親または分割ユニットを、初期配置カードに従ってそれらの分割保持ボックス内に置くこと。

除去ユニットボックス：

無し。

破壊された橋梁：

ドイツ軍23.1および23.2配置カード上にリストされた橋梁は、シナリオ開始時に破壊されている。橋梁ヘクスサイドを指すように、地図上に橋梁破壊マーカーを置くこと。
ドイツ軍およびソ連軍開始位置の背後の全ての他の橋梁はそれぞれの陣営によって支配され、破壊された状態ではない。

開始時ゲーム欄配置：

前述の初期配置カードに従って、その該当する欄上に全ての記録マーカーを置くこと。指示されている所では、ドイツ軍戦闘航空支援欄、ウマニ飛行場欄、コルスン補給欄およびターン記録欄に関して23.6シナリオ配置を使用すること。

補充と増援：

補充： 補充ポイントは、ターン記録欄に従って受け取られる

増援： 増援は、増援予定に従って登場する。

地図A補給と補給ポイント：

1. 全ユニットはシナリオ開始時に補給状態であるものとみなされる。
2. 全砲兵ユニットは、完全補給状態である（前面を上）
3. 全ソ連軍戦闘および工兵作業活動は、第1ターン中は自動的に支援される。
4. ドイツ軍第1ターン戦闘支援および工兵作業活動は、配置に従ってそのSDMから使用可能な補給ポイントを使用しなければならない。
5. 第2ターンに通常補給ルールを開始すること。

[23.6.2] 地図B時間差開始

特別ルール

このシナリオ用に以下の時間差開始手順を使用すること。

第1ターン：

- ・地図上B上のソ連軍第1ウクライナ方面軍およびドイツ軍第1装甲軍ユニットは、第1ターンに移動する、戦闘する、および工兵作業を実施することができない。
（地図A上の第2ウクライナ方面軍およびドイツ軍第8軍ユニットのみが、第1

ゲームターンから開始して通常通りに活動できる。)

第2ターン：

- ・地図A上のソ連軍第2ウクライナ方面軍およびドイツ軍第8軍は、第2ゲームターンから開始して全ターン手順を使用する。
- ・全第2ウクライナ方面軍砲兵ユニットは、自動的に砲兵再補給を受ける。
- ・地図上B上のソ連軍第1ウクライナ方面軍およびドイツ軍第1装甲軍は、第2ゲームターンに関してはシナリオ23.2の短縮ターン手順を使用しなければならない。

第3ターン：

- ・第3ゲームターンから開始して両方に地図に対して、完全ターン手順を使用すること。
- ・第1ウクライナ方面軍砲兵ユニットは、自動的に砲兵再補給を受ける。

[23.6.3] ソ連軍特別ルール

シナリオ23.1および23.2に関するソ連軍特別ルールは、以下に記されたもの以外は適用される。以下のルールが優先される。

1. ソ連軍ユニットは、このシナリオ中にヘクス0135から2735および2837から4537に伸びる線の南側に移動、および戦闘宣言することができない。この制限は、ドイツ軍プレイヤーが“ヴァンダ作戦”を宣言する場合、除去される。
2. 第5親衛軍のユニット（東地図端部）は、第5ターンまで移動する、および戦闘を宣言することができない。第53軍の隣接ユニットが前進または退却した場合、第5親衛軍は第53軍と地図端部の間の連続した支配地域/影響地域を保持するように移動できる。備忘用としてこれらのユニットを回転させること。
3. 第7ターンから開始して、第1および第2ウクライナ方面軍はそれぞれ、6個地雷原マーカーを受け取る（15.3、参照）。各ソ連軍方面軍地雷原マーカー1個をターン記録欄の第7から第12ゲームターン上に置くこと。これらのマーカーは各ターンに地雷原構築用に使用できる。現行ターン中に使用されなかった地雷原マーカーは、その方面軍用に地雷原マーカーが無いターン記録欄上の次のターンへと動かされる。地雷原マーカーは一方の方面軍から他方に移すことができず、その指定された方面軍に残らなければならない。
4. 第5機械化軍団は、第8および第9ゲームターン時に復帰する。この軍団の各復帰ユニットは、第4（または第5）ターンにこのシナリオから撤収した時点のステップ数を保持する。
5. 第240、第4親衛空挺および第163師団（地図西端上の）は、第9ゲームターンまで05xx列の東側へユニットを移動させることができない。備忘用としてこれらのユニットを地図上で回転させること。

6. 第16戦車軍団の第107および第109戦車旅団が増援として登場する時（第10ターン）、それらは第6戦車軍に割り当てられ、そしてそれから補給を受けることができる。それらは第6戦車軍所属を続ける、または第16戦車軍団の残りが到着する時に第16戦車軍団に戻るもののどちらかができる。
7. 第11戦車軍団増援は、第40軍に割り当てられる。例外：これらの戦車軍団ユニットは、第40軍と一緒にスタック、攻撃および防御することができる。それらは11Tk/1TkSDMによって補給でき、そして11Tk砲兵からのみ砲兵支援を受けることができる。
8. カメンカ（Kamenka、5728）の町は、第21ゲームターンから開始して第4親衛軍および第5親衛戦車軍の全ユニットに対する補給源になる。備忘用としてカメンカ補給源マーカーを、ターン記録欄の第21ゲームターン上に置くこと。

[23.6.4] ドイツ軍特別ルール

1. シナリオ23.1および23.2に関するドイツ軍特別ルールは、以下に記されたもの以外は適用される。
2. ドイツ軍プレイヤーは、第2ターンから開始して戦闘航空支援に対するサイ振り判定を行う。
3. 選択鉄道容量ルールヘクス：
“1SP”ヘクスは1038である。
“2SP”ヘクスは2137である。
4. 第24装甲師団（選択ルール、18.7）は、ヘクス3644で第10ゲームターンから開始して使用可能である。
5. ハーケ戦闘団として指定されたユニットは、ハーケまたは第47装甲軍団SDMのどちらかによって補給を受けることができる。ハーケ戦闘団の砲兵ユニットは、第47装甲軍団のユニットに砲兵支援を提供できる。
6. 地図西端の第82師団の全ユニット（第3装甲軍）は第8ターンまで、05xx列の東側に移動できない。

[23.6.5] 勝利条件

キャンペーンゲームにおいて勝利は第25ゲームターン、またはドイツ軍プレイヤーが脱出を宣言した後のゲームターン終了時に孤立から脱出可能な第11および第42軍団所属のユニットステップ数によって判定される。勝利ポイントは、ドイツ軍プレイヤー勝利ポイント合計にのみ加えられる。

1. ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍地図端部補給源まで補給路を引くことができる
“シュテンマーマン集団”（14.5.1、参照）のユニットのステップ毎に1勝利ポイント（VP）を受け取る。ユニットは以下の2つの補給源のどちらかに補給路を引くことができない：
 - ・ドイツ軍補給源または鉄道駅に直接引かれる、または...

- ・補給源または鉄道駅に引くことができるSDMに引かれる。

除去されたユニットは、勝利ポイントとして計算されない。

注意： 前述のステップは以下を含めることができる、a.) ポケット内への包含を回避したが、戦闘において除去されていないユニット、b.) 16.3項の“脱出”ルールによって補給状態に置かれたユニット、およびc.) 地図南端に補給線を引くことができるそれ以外の第11および第42軍団ユニット。

勝利レベル

勝利レベルは、ゲーム終了時点のドイツ軍勝利ポイント数によって判定される。

ドイツ軍決定的勝利： 110VP以上

ドイツ軍小規模勝利： 61から109VP

ドイツ軍宣伝的胜利： 21から60VP

ソ連軍小規模勝利： 11から20VP

ソ連軍決定的勝利： 10VP以下

自動的ドイツ軍勝利

第7ターン終了までソ連軍がコルスン孤立に失敗した場合、ドイツ軍プレイヤーは自動的に決定的勝利で勝利する。コルスンからドイツ軍補給源までの長さに関係無い鉄道または道路による補給路が無い場合、コルスンは孤立したものとみなされる。（これが本当に発生した場合、やり直すか、別のソ連軍プレイヤーを探すこと。）

[23.6.6] 選択シナリオルール

以下の選択シナリオルールのいずれかの使用に同意する前に、前述の特別ルールを使用するゲームを最低限1回はプレイヤーがプレイすることを推奨する。以下の選択ルールは全ての組み合わせで大々的にプレイがテストされている訳ではなく、そして勝利条件が用意されていないことに注意のこと。

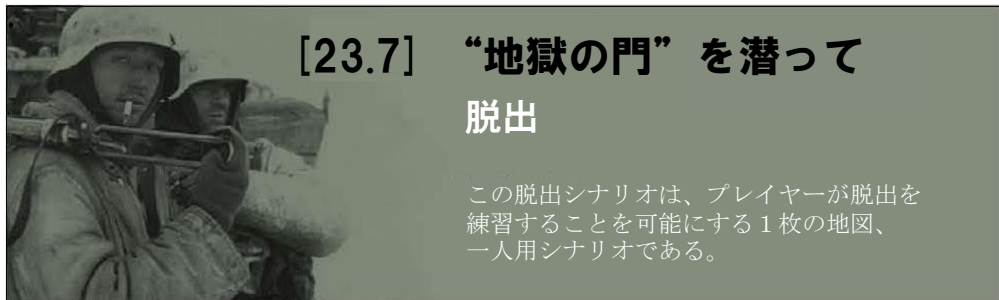
1. 0035から4237列の南側での移動へのソ連軍制限を無視すること。
2. “予備”で配置されるソ連軍戦車および機械化軍団の制限を無視すること（つまり、それらは最初の移動フェイズに移動できる）。
3. ソ連軍第5機械化軍団は、撤収されない。この選択が使用される場合、パーケ戦闘団、および第17、第16、第1SSそして第1装甲師団の登場は、2または3ターン早められるべきである。
4. 第3ゲームターンに全ドイツ軍ユニットが移動および戦闘宣言することを可能にすること。
5. 第11および第14装甲師団に置かれている第1から第3ターンの移動制限を無視すること。
6. 泥濘ルールを無視すること（大仮想シナリオ）。
7. 第24装甲師団全体が、第10ゲームターンに登場する（サイ振り判定を無視すること）。

8. 4人プレイヤー版の“スターリンの干渉”：スターリンの干渉イベントが発生した場合（18.13）、このイベントが発生することを許したソ連軍プレイヤー（方面軍）は、他方のソ連軍プレイヤーに自分の内輪部隊の指揮を譲渡する。

9. ソ連軍プレイヤーは、自軍の戦車/機械化軍団、騎兵軍団、および軍支援ユニットの一部または全部を再配置させることを選ぶことができる。これには、全ての予備およびターン解除制限の削除が含まれる。

10. プレイヤーは他の“仮想”条件を創造するために、シナリオ配置およびシナリオルールを試みることを気軽にすべきである。





[23.7] “地獄の門”を潜って 脱出

この脱出シナリオは、プレイヤーが脱出を練習することを可能にする1枚の地図、一人用シナリオである。

史実に関する注記

“... 静粛に前進し、敵を銃剣で倒さなければならない...”

—シュテンマーマン集団、1a Nr. 236/44、
日付 1944年2月15日

2月15日の朝に、マンシュタインにブライスの第3装甲軍団が2個の包囲下軍団まで突破できないであろうことが明確になった。その日、マンシュタインはシュテンマーマン将軍に脱出し、リュシヤンカ (Lisyanka) でブライスの軍団と合流することを命令した。シュテンマーマン将軍は15日にコルスンの放棄を命令し、翌日自分の2個軍団で南西へ攻撃した。脱出は16日夜23:00に開始された。月明かりの中、2個軍団は239高地およびリュシヤンカに向けてソ連軍戦線を抜ける必死の襲撃を発動した。それは“地獄の門”を通る、我勝ちの逃走となった。

[23.7.1] シナリオ配置

このシナリオ用の配置は、以下の項に含まれている。配置カードは用意されていない。

地図：

地図Bのみが使用される。

シナリオの期間および開始：

脱出シナリオは2月16日（第23ターン）夜間の史実上の状況で開始され、ターン手順のドイツ軍脱出フェイズのみで構成される。

ユニットの配置：

ユニットは、23.7.4項のシナリオ配置一覧に従って地図上に配置される。

分割ボックス：

使用されない。

除去ユニットボックス：

新しい連隊を形成する時、必要に応じてドイツ軍連隊ユニットを追加すること。

破壊された橋梁：

橋梁は破壊されていない。

開始時ゲーム欄配置：

ターンマーカー： 使用されない

地表面状態欄： 地表面状態はシナリオ全体に対して、凍結と設定される。

視界欄： 視界はシナリオ全体に対して、晴天と設定される。

戦闘航空支援欄： 戦闘航空支援は、両陣営とも使用不可能である。

補充と増援：

補充： ターン記録欄から補充は得られないが、再統合を通して使用可能である。

増援： このシナリオに対する増援は無い

補給と補給ポイント：

1. 全ユニットは、シナリオ開始時に補給状態である。
2. 補給ポイント (SP) は使用されない。

[23.7.2] ソ連軍特別ルール

ソ連軍ユニットは、このシナリオ中に移動せず、そして戦闘を仕掛けない。

[23.7.3] ドイツ軍特別ルール

1. “脱出”は宣言されており、ドイツ軍移動、戦闘、工兵活動、および再集結フェイズは完了している。
2. ドイツ軍プレイヤーは以下の特別脱出手順に従って脱出フェイズ (16.5項) の4つの脱出ステージを実施する：
 - A. ユニット統合/再構成 (16.5.1)
 - B. 1ヘクス移動 (16.5.2)
 - C. 段階的突破 (16.5.3)
 - 第1波 移動および戦闘
 - 第2波 移動および戦闘
 - 第3波 移動および戦闘
 - 第4波 移動および戦闘

16.5.3の手順を参照のこと。
3. このシナリオにおいてのみ： ドイツ軍ユニットは南西方向からのみ、ソ連軍が位置するヘクスに進入できる。

[23.7.4] 地図上のユニット

およびマーカー類配置

ドイツ軍：シュテンマーマン集団

史実に関する注記： 以下の配置は、突破の夜、2月16日の夕方時点のソ連軍およびドイツ軍間の実際の戦線にほぼ等しい。

第11軍団

第5SS装甲師団 5ss Pz 11

2721: Ger (M₃)、5ss (Rcn₁)、5ss (AA₁)

2722: Wst (M)、5ss (Eng)、3/5ss (T₁)

3
SS Walonien & FW (5ss/11)
2822: i/1/Wal (M₂)、ii/2/Wal (M₂)、FW (M₁)
第57師団 57 11
2821: 199 (I₂)、217 (I₃)
2820: 676 (I₂)、Fus (I₁)、(A)
第72師団 72 11
2522: 266 (I₄)、124 (I₂)
2623: 105 (I₃)、Pio (Eng₁)
第389師団 389 11
2620: 544 (I₃)
2719: Pio (Eng₁)
第11軍団支援ユニット 11
2720: 529 Eng Sch (Eng₂)、410 Con (Eng₁)、228 (T₂)

第42軍団

B軍団支隊 Ka-B 42

2520: 475 (I₃)、678 (I₃)、Fus (I₂)

2521: 258 (I₂)、110 (I₃)、(AA₁)

第88師団 88 42

2621: 1/248 (I₃)、RG 593 (I₂)、318+Sec (I₂)

第7軍団

第198師団 198 7

2428: 326 (I₃)

2328: (A)

第3装甲軍団

第16装甲師団 16 Pz 3Pz

2023: ii/1/2 (T₂)、274 (AA₂)、64 (M₂)

2024: i/1/2 (T₂)

2123: 506 (T₂)、79 (M₃)、2/2 (T₂)

2025: 16 (A)

1923: 16 (Eng₂)、3/2 (T₂)

第1装甲師団 1 Pz 3Pz

2324: 4 (Rcn₁)、ii/1/1 (T₂)、113 (M₂)

2224: 1 (M₃)、i/1/1 (T₂)、2/1 (T₁)

2225: 73 (A)

第1SS装甲師団 1ss Pz 3Pz

2426: 2/1ss (T₂)、3/1ss (T₂)、2ss (M₂)

2427: 1/1ss (T₂)、1ss (M₃)、1ss (T₁)

2326: 1ss (A)

2327: 1ss (AA)

ベーケ戦闘団 Bake 3Pz

2223: ii/23 (T₂)、11 (M₂)、503 (T₂)

2124: 23 (A)

ソ連軍：第2ウクライナ方面軍

第52軍

第52軍師団 52

2919: 254 (I₃)

2828: 294 (I₂)

2918: 373 (I₄)

第52軍支援ユニット 52

2917: 490 (A)

第4親衛軍

第4親衛軍師団

4G

2523: 5G (I₄)
2921: 31 (I₄)
2527: 69G (I₄)
2920: 252 (I₄)

第4親衛軍支援ユニット

4G

2921: 438 (A T₁)
3021: 466 (A)

第5親衛戦車軍

第18戦車軍団

18Tk 5G Tk

2321: 292 (A)、106G (Rkt)
2423: 170 (T₂)、32 (M₁)
2422: 181 (T₄)、110 (T₁)

第20戦車軍団

20Tk 5G

2222: 8 (T₄)、291 (A)、406G (Rkt)
2322: 80 (T₃)、1895 (T₁)、1505 (A T₁)
2323: 155 (T₃)、70G (M₃)、1834H (T₁)

第29戦車軍団

29Tk 5G Tk

2624: 25 (T₂)、53G (M₂)、108 (A T₁)
2524: 31 (T₂)、32 (T₂)、1446 (T₁)
2724: 271 (A)

第2ウクライナ方面軍ユニット

2424: 41G (I₅)ー拡張(2425)

第5親衛騎兵軍団

5G Cav

2823: 11G (Cav₂)、150G (A T)
2824: 12G (Cav₃)、12G (T₁)
2922: 63 (Cav₂)、1896 (T₂)、72G (A)

ソ連軍: 第1ウクライナ方面軍

第27軍

第27軍師団

27

2519: 512/59FA (I₂)、404/59FA (I₂)
2619: 496/59FA (I₂)
2421: 180 (I₄)
2718: 337 (I₃)

第27軍支援ユニット

27

2518: 480 (A)

第6戦車軍

第5機械化軍団

5M 6Tk

2525: 45 (M₂)、745 (T₂)
2526: 2 (M₂)、233 (T₂)
2626: 548 (A)

第2戦車軍

第3戦車軍団

3Tk 2Tk

1922: 50 (T₄)
2122: 51 (T₂)、103 (T₂)、1818 (T₁)
2022: 57 (M₂)、1540 (T₂)

第1ウクライナ方面軍師団

2420: 202 (I₅)

[23.7.4] 勝利条件

勝利条件は、包囲網から脱出したステップ数に基づくキャンペーンシナリオと同様である。加えてソ連軍ユニットとスタックしているドイツ軍ユニットは、勝利ポイントとして数えない。

[23.8] シュテンマーマン持ち堪える 包囲網の防衛

包囲網防衛シナリオは、プレイヤーが包囲網防衛を練習することを可能にする2枚地図、一人用シナリオである。



プレイヤーに関する注記: 包囲網の防衛準備の無視は、よくドイツ軍プレイヤーがこのゲームに敗北する原因になる可能性がある。一度形成されたならば、包囲網はソ連軍の猛攻撃に対して防御線の創設を成功させることに伴う多くの特有の、そして困難な問題を提示した。ドイツ軍プレイヤーはまた、漸減される補給資源も管理しなければならない。その間中、試みられる脱出のための予備の創出が試みられた。包囲網の防衛は、それ自体がゲームであるに違いない。それ故に、プレイヤーはキャンペーンゲームを着手する前に、包囲網防衛の練習を望むであろう。

[23.8.1] シナリオ配置

シナリオは第8ゲームターンのドイツ軍プレイヤーターンから開始される(シナリオ23.5と同様)。ソ連軍内輪およびドイツ軍被包囲のユニットのみが使用される。以下の配置カードを使用すること:

- シナリオ23.3および23.5 - ドイツ軍初期配置カード
- シナリオ23.3および23.5 - ソ連軍初期配置カード
- シナリオ23.4および23.5 - ドイツ軍初期配置カード
- シナリオ23.4および23.5 - ソ連軍初期配置カード

地図:

地図AおよびBの両方が使用される。

ユニットの配置:

- シナリオ23.5に従ってドイツ軍第11

および第42軍団ユニットのみを配置すること。

- シナリオ23.5に従ってソ連軍第27軍、第52軍、第4親衛軍、第5親衛騎兵軍団、および以下の第5親衛戦車軍のユニット: 96/20Tk (Mc)、1895/20Tk (T)および1G (Mc)からのユニットのみを配置すること。

分割ボックス:

前述配置カードによる。

除去ユニットボックス:

前述配置カードによる。

破壊された橋梁:

前述配置カードによる。注意: プレイヤーは“包囲網”の範囲のドイツ軍-ソ連軍前線内のそれらの橋梁上のみ**橋梁破壊**マーカーを置く必要がある。

補充と増援:

補充: このシナリオに対する補充は無い。
増援: ドイツ軍およびソ連軍増援を使用しないこと。

[23.8.2] 特別ルール

“包囲網”に適用されるシナリオ23.5のソ連軍およびドイツ軍特別ルールのみを使用すること。

[23.8.3] 勝利条件

勝利条件は無い。ドイツ軍の遅滞戦術および天然防衛線に慣れるまで、一人用ゲームとしこのシナリオをプレイすること。



24.0 デザインおよび プレイノート

筆者の目的は、コルスン-シェフチェン
コフスキーの戦いにおいて発生した機動装甲戦
の流動性を反映するゲームを創作することで
あった。この戦いは、機甲戦におけるドイツ軍
-ソ連軍均衡の最後の機会の1つを標している。
ドイツ軍は攻勢作戦を実施する能力を喪失して
いたが、いまだ装甲師団反撃に熟達していた。
一方では、ソ連軍は自分達の戦車軍団と集中
した砲兵の増大する威力と有効性を中心に構築
された連続、集中攻勢作戦実施をちょうど開始
している所であった。このゲームが自分達の罠
に掛けられた部隊の救援することへのドイツ軍
の絶望と同時に、この戦いの装甲流動性を確保
していることが、筆者の願いである。この目標
を達成するために、ゲームの仕組みはソ連軍に
対しては包囲輪を作り出すことを、そして
ドイツ軍に対しては反撃または包囲からの脱出
を可能にしてなければならなかった。願わくば、
どちらかのプレイヤーが史実の結果よりもより
良い結果を達成するために自分達の技能や戦術
を適用できることである。この戦いに関する
1つの最重要な疑問は、未回答のままである：
ドイツ軍反撃への早期の“ラスプティツァ”
の破滅的な影響無しで結果はどのようにな
ったであろうか？ このゲームは、東部
戦線戦役の学徒に解く機会を提供する。
—ミルト・ジャノスキー

[24.1] ゲームデザインの 史的根拠

筆者は、このゲームのデザイン中に以下の
史実上の要素を検討した。一部の要素は他
よりもより重く偏っており、筆者はプレイ
アビリティに対する重要性の調整を試みた。

地理/地形

地形の大部分は、良好な眺望を提供したが
強力な防御特典を提供しなかったなだらかな
起伏地から構成された。主戦場地域には少数
の森林に覆われた地域があるのみであったが、
存在したそれらは装甲の機動性および威力への
申し分の無い障害を提供した。河川は装甲
および自動車化ユニットへの重大な障害を形成
し、優秀な防衛線を可能にしていた。河川
および小河川堤防は、上れる斜面から浅い斜面
まで様々であった。渡河不可能河川以外を横断
する幾つかの浅瀬さえもあった。橋梁はそれ故
に、これらの河川の重要地点であった。但し、
多くはより重量があるドイツ軍装甲車輛を
支えることができなかった。小河川は幾らかの
防御特典を提供したが、装甲および自動車化
移動に大きく影響しなかった。大部分の小河川
は凍結していたが、一部の河川は流れ、他は
厚薄の氷で覆われていた。

天候

この戦いの初期段階中に、ソ連軍は堅い凍結
した地面からの恩恵を受けた。この戦いの中盤
中に、ドイツ軍の機動性と補給活動を大きく
削いだ早い融解が発生した。地面は通常、夜間
と早朝の間は凍結していたが、1日の残りの間
は融解して泥濘になっていた。泥濘は両軍の
補給体系に影響したが、彼等の反攻の正に
開始時に発生したので、ドイツ軍に特に不利に
働いた。ドイツ軍増援、補給および救援努力は
泥濘の中で滞った。朝の霧と露は、両陣営の
航空戦闘作戦に大きく影響した。この戦いの
最終段階中に、地面は再び凍結し、両陣営が
作戦を継続することが可能になったが、
圧倒的な朝霧は航空作戦を削減した。



2つの敵対する軍

歩兵および装甲師団の戦闘力は、秋と初冬に
発生した激しい戦闘によって両陣営とも大きく
減少されていた。ほとんどのドイツ軍師団は、
正規の戦力になかった。特に第88、第389、
第72および第106歩兵師団は、ソ連軍攻勢
の時点で極めて弱体であった。第3および
第14装甲師団の歩兵連隊もまた、減少して
いた。第14装甲師団は1個戦車連隊のみしか
保有しておらず、第5SSも同様であった。
それらの戦車訓練中隊（3号戦車を装備）は、
最小限の能力しか提供しなかった。第11
および第13装甲はまた戦車が深刻に不足して
おり、およそ1/4戦力であった。対照的に、
ソ連軍は幾つかの新鋭師団および増強された
戦車軍団を両方の方面軍に導入していた。

装甲/対戦車等級

ソ連軍戦車の質は、戦争のこの時点でも
ドイツ軍に対して劣っていた。事実上、
全ソ連軍中戦車はT34/76であったが、
少数は例外的に無線が無かった。T34/85
および重戦車JSは生産中であったが、まだ
十分な数量で戦場に届いていなかった。装甲化
砲兵は、少数のSU122襲撃砲と共に
SU76、SU85およびSU152から編成
された。ソ連軍が装甲の質で劣っていたものは、
数量でより補った。加えて、ソ連軍はドイツ軍
装甲猛攻撃を鈍化させるために、大量の76mm
対戦車連隊を有効に使用した。“各砲兵隊は、
撃滅される前に戦車1輛を破壊しなければ
ならなかった。”ソ連軍はまた、第6戦車軍
および第5騎兵軍団内にM-4シャーマン戦車
を装備していた。

対照的に、ドイツ軍戦車火力は比較的少数の
使用可能戦車であってさえも、いまだに
ロシア軍に優勢であった。4号および5号戦車
部隊の両方は、優勢な高速度砲、乗員訓練と
優秀な無線連絡、そして砲照準器によって
T-34/76を凌駕していた。戦車破壊比率は、
ドイツ軍に非常に高く優勢であった。2個6号
ティーガー戦車大隊は、この戦いの後半段階で
参加した。この戦いにおいてティーガーは、
1輛もソ連軍の直接射撃によって喪失され
なかったことが報告されている（ドイツ軍
によるにも関わらず）。ドイツ軍にとって不幸
なことに彼等の装甲機動性は、その貧弱な
駆動系と狭い履帯幅に起因して生じる法外な
燃料消費によって泥濘期間中に厳しい制約を
受けた。

ソ連軍戦車軍は、突破/包囲作戦および企画
されたドイツ軍の救援活動の打破において重要
な役割を果たした。それらは、その3個戦車
旅団のそれぞれに持続的に包含された専用歩兵
をそれらが組み込む特異な部隊編制であった。
この戦車旅団はドイツ軍後方に深く突貫し、
その後後続歩兵師団および砲兵が到着するまで、
自分達の歩兵で持ち堪えるために使用された。

砲兵

ソ連軍砲兵は総合的に、兵器の量と質の両方
でドイツ軍砲兵を凌駕していた。特にソ連軍
砲兵師団はドイツ軍軍団支援砲兵との比較時に、
圧倒的な火力を供給できた。言うなれば、
それは主に攻撃支援に限られていた。歩兵襲撃
に先行するソ連軍集中砲兵弾幕砲撃は、
ドイツ軍防御を混乱させることにおいて、
大いに有効であった。しかしながら、これら
には攻撃に先行して有効な偵察と兵站準備が
必要であった。ソ連軍防御砲兵は、幾つかの
理由で防御において効果が劣っていた。最初に、
砲兵部隊は大抵は前進するソ連軍戦車軍に歩調
を合わせることができず、2番目にはソ連軍は
時機を得た方法で緊急に防御砲兵支援を管制
するための有効な連絡システムが欠けていた。

ドイツ軍砲兵はソ連軍に劣っていたながらも、
特定の目標に対する射撃管制でかなり効果が
あった。この戦いでは、ドイツ軍師団砲兵が
ソ連軍歩兵の集中を粉碎する、または地域的
歩兵攻撃を敗退させることができる多くの瞬間
を見た。ドイツ軍重砲兵砲は旧式の設計であり、
特に機動性が低く、そして師団への限定的な
防御支援能力しか持っていなかった。

航空支援

コルスン攻勢の時期まで、ソ連軍は数的航空
優勢を獲得し、戦術的均衡を達成していた。
最早ドイツ軍スツーカーは、戦場のの上に自由
に降り注ぐことができなかった。対照的に、
ソ連軍シュトルムビク地上攻撃機は、戦場の
上空で妨害されずに攻撃任務を飛行していた。
不幸なことに、効果的な地対空指揮統制の欠如
により、ソ連軍は自分達の地上部隊への戦闘
航空支援を厳しく制限されていた。この作戦中
の全般的な霧深い状態によってまた、ドイツ軍
とソ連軍の航空作戦行動の効力は抑制されて

いた。

包囲網の航空再補給

ドイツ空軍は、コルスン包囲網を新たなスターリングラードにしないことを誓った。それは、この包囲網が閉じられた後すぐに開始された大規模空輸作戦を発動した。ドイツ空軍はやがて再補給活動に50機を越える輸送機と爆撃機を投入し（各機は毎日数回任務を飛行する）、コルスンに2,000t超を補給しながら、4,000を超える負傷兵を脱出させた。供給された補給によって、脱出の試みまで、大きく減少させられたレベルにも関わらず、2個の罠に掛った軍団が作戦行動を維持することが可能になった。

兵站

1943-44年冬の間、ソ連軍とドイツ軍の両方は自分達の軍に対する十分な使用可能後方支援補給を持っていた；少なくともその後方兵站基地内に。ソ連軍は、自分達の主要補給線をキエフ（第1ウクライナ方面軍）で、そしてチェルカッシー（第2ウクライナ方面軍）でドニエプル河を越えて、更に東方へと拡張した。しかしながら、彼等は退却中のドイツ軍によって生じた広範囲の破壊により、戦場範囲内に鉄道網を拡張していなかった。このために、この大釜内に進撃する自分達の部隊を補給するための超人的努力が要求された。

ドイツ軍補給状況は、1943年のドニエプル河後方への撤退によって生じた線の短縮によって幾らか改善された。コルスン地域を供給する彼等の鉄道網は、正しく上手く正常に機能していた。言うなれば、両陣営に対する大問題は、泥濘期間中の前線部隊の適切な補給であった。1944年2月において、補給用に使用された道路は事実上消滅し、攻勢

作戦を停止させ、または行き詰ませた。

指導力/戦意

ドイツ軍の戦意は、コルスンの戦いの間はまだ比較的高かった。中隊以下のレベルの部隊での指導力はいまだ有効であり、部分的に孤立した場所から自分達で抜け出し、自分達の新しい防衛陣地を再構築することを可能にしていた。

ソ連軍の指導力は、1941年の軍から大きく改善されていた。不適切な政治“委員”は以前から取り除かれ、そして軍事作戦との政治干渉はほとんど終わっていた。しかしながら、軍の大部分を作り上げる平均的な兵士はいまだ読み書きができず、訓練不足であり、そしてほとんどは独創性が欠けていた。最近回復された領土からの新しいウクライナ人“志願兵”は、常に最もやる気が無い兵士達であった。

ゲームシステム 対 史実の背景

筆者は最初に“キリング・グラウンド”基本システムを使用して、ゲームデザインを開始した。デザインが進行するに従って、ウクライナはノルマンディではなく、ソ連軍はアメリカ軍とイギリス軍ではなかったことが明白になり、前述の史実の文脈がこのゲーム内に象られる必要があった。この認識によって、新しい補給ルール、強調された装甲および対戦車能力、突破を含めるための戦闘システムの改造、当然適用しなかった物事の削除、および適用されたゲームの特徴の追加を含めながら、キリング・グラウンドのルールに幾つかの調整が施された。願わくば、最終ゲームデザインがコルスン-チェルカッシー包囲戦として知られるようになった恐るべき戦闘の複雑さ、状況および懸念を捕えている



ラスプティツァは、驚く程早く始まった。それは春の泥濘の、道路や小道の全喪失の、地元農民が自分のストーブに引き下がり、決して自分の小屋を離れない時期の到来である。彼は戸外で何かしらの作業を行うことの無意味さを知っている。太陽、雨そして暖かい風の影響の下、非常に重く、黒いウクライナの土は1日ではわたの様な、厚い泥濘に変わってしまう。整備された道路は無い。歩行者は脛脛まで沈み込み、2、3歩後にブーツと靴下が失われ、車輻は絶望的に立往生する。我々の装甲兵員輸送車のより細い履帯でさえも、外れてしまった。

—ニコラウス・フォン・フォアマン第47装甲軍団司令官

ことである。

[24.2] プレイヤーへの注記

プレイヤーは、シナリオをプレイする前に以下の指針を考慮すべきである。記述は主にキャンペーンゲームに適用される。

戦略

ソ連軍戦略

プレイヤーは第4または第5ターンまでに第11および第42軍団を孤立させることがまずまず容易であることを認識すべきである。これがこのゲームが本当に始まる所である。ドイツ軍装甲増援が到着する前に、包囲網の形状を決めることは重要である。ドイツ軍は、それらが登場して直ちに確実に反撃することになる。この攻撃はソ連軍戦線の最弱地点、包囲網への最短ルート、または最も近い渡河点のいずれかに指向されることになる。包囲網が北寄りに圧迫されることにより、装甲師団が包囲網に届くことをより困難に、そして囲まれた部隊が脱出することをより困難にさせる。包囲網が圧迫されることでまた、ドイツ軍戦車に対して防御するために利用可能なユニットがより多くなり、そして第27および第52軍の分散した連隊の統合を容易にすることになる。

一度第5機械化軍団が撤収されたならば、第7および第42軍団に対する攻勢作戦の実施は困難になるであろう。この軍団は、その撤収前にその最大能力で使用されるべきである。

ソ連軍プレイヤーに対する可能な選択肢は、第11および第42軍団の暴露した側面を迂回し、その隙間内を北方に進撃することである。この選択肢には、コルスンの占領、または2個の孤立した軍団の分離の可能性が保持されている。しかしながら、包囲網の圧迫、分断または撃滅のために多過ぎる資源を割当てることは、登場する装甲師団に外輪を脆弱に残す可能性がある。

戦いが進行するに従って、北から包囲網に押し入る可能性に目を離さないこと。ドイツ軍が包囲網の南部に多過ぎる資源を転換させている場合、北部および東部の第52および第27軍の歩兵師団は、丁度それを行うことができるかもしれない。

別の選択肢は、ソ連軍戦車軍団を地図の南部に向けて深く貫入するために使用することである。しかしながら、南方の猛撃は、注意を伴って実施されなければならない。南方の猛撃は魅力的に見えながらも、ソ連軍プレイヤーは自分が最終的に防御を意図している場所を心に留めておかなければならない。第3装甲軍団の4個装甲師団が到着した時、それらはグニロイ・ティキチェ (Gniloy Tikich) 川およびシュボルカ (Shpolka) 川の南側開濶地内でソ連軍戦車軍団に大損害を負わせる能力がある。

前進、地雷原の最終防御配置、戦車軍および支援歩兵増援を注意深く計画すること。河川は、疑い無く外輪のための最良の防衛線を形成する。

諸氏がそれらがドイツ軍突破を阻止することが可能なように、歩兵師団と対戦車ユニットで外輪を強化していることを確認すること。一度装甲が攻撃してからでは、防御線を計画するには遅すぎるであろう。騎兵軍団は装甲部隊に持ち堪えることができず、内輪での使用が最良であることに注意すること。

また、第2ウクライナ方面軍プレイヤーはズヴェニゴロドカ (Zvenigorodka) 付近の自軍右側面上の河川に対する第3装甲軍団からの脅威を無視できない。一度ドイツ軍が河川を横断したならば、彼等を止めることは不可能であろう。

諸氏の任務は包囲網内に捕らわれたユニットの脱出を防ぐことであり、包囲網外のドイツ軍ユニットを撃破することではないことを忘れないこと。それは別な戦いになるであろう。最後に、泥濘を祈ること。

ドイツ軍戦略

ドイツ軍プレイヤーは4つの戦略的問題に直面することになる： 1.) ソ連軍の東への貫入、2.) ソ連軍の西への貫入、3.) 第7軍団と第47装甲軍団の間の大きな間隙の扱い方、および4.) 包囲網の運営方法。

東地図： ドイツ軍は突破口を開鎖することを試みる、または突破口の幅を最小限に止めることを最低限試みるべきである。第3、第11および第14装甲師団は、この努力に対して使用できる。大釜の根元内へのソ連軍第5親衛戦車軍の貫入を遅らせることによって、側面包囲された第11軍団の師団の再配置するための時間が可能になる。カピタノフカ (Kapitanovka) またはパスティロスコエ (Pastyrskoye) の保持、またはこれらの町を通るソ連軍補給線へ圧力を掛けることもまた、ソ連軍の前進を遅らせることができる。大釜の南側の縁をしっかりと保持することは、ソ連軍戦略を大きく悪化させることになる。

第47装甲軍団はまた、ノボ・ミルゴロド (Novo-Mirgorod) の北側領域の保持を試みることができる。これはコルスンに向けた将来の装甲救援作戦行動のための補給路を維持し、またソ連軍第53軍に圧力をかけ続ける助けになるに違いない。この軍団が河の線の背後に押し戻された場合、河川の再渡河は困難になり、ソ連軍は大釜の根元に第53軍を拡張することが可能になるであろう。パスティロスコエとマチューゾフ (Matusov) の間の軍団の南側面内へのソ連軍の貫入を遅らせることが第11軍団に対して重要でもある。パスティロスコエの保持によってソ連軍の貫入を遅らせることができ、第57歩兵師団と他のユニットが南へシフトする時間が可能になる。一度パスティロスコエが陥落したならば、第4親衛軍が諸氏の第11歩兵師団を粉砕することになるので、グニロイ・タシュリク (Gniloi Tashlyk) 川に向かって逃げる時間である。

西地図： 西側地図上で第1ウクライナ方面軍の貫入を阻止することは非常に困難になるであろう。第42軍団地区内では、B軍団支隊ユニットは第88師団の大部分と一緒に直ちに側面包囲されることになる。ここでの任務は、ソ連軍がステブレフ (Steblev) とコルスンに到達することを防ぐことになるであろう。更に悪いことに、第88師団がロシユ (Ross) 河の北側に駆逐される場合、ドイツ軍に対して大変困難な態勢を創り出すことになる。万難を排してこれを阻止し、可能な限りこの河川のはるか南側に出来るだけ第88師団の多くを残すことを試みる。最初は包囲網を大きく維持し、度が過ぎる崩壊の回避を試みる。この軍団が更に遠くへ後退する程、救援部隊が移動する距離が遠くなる。

第7軍団地区内においてまた、状況は絶望的である。しかしながら、第6戦車軍がどこを攻撃するかによって、幾つかの選択肢がある。ソ連軍の主要な突進はグニロイ・ティキチェ川の北側である場合、彼等の装甲部隊がこの河の南側に渡河することを遅延させることが可能であるかもしれない。この突進が河の南側である場合、諸氏の装甲および対戦車ユニットは流れを止めることを援助できる。彼等の前進を遅らせることができるヴィノグラード (Vino-grad) およびポギブリャク (Pogiblyak) 近郊に幾つかの良好な陣地がある。何れの場合でも、グニロイ・ティキチェ川に架かる橋梁を破壊すること。諸氏の工兵は、この場合には諸氏の最良の友人である。いつかは、諸氏は軍団の全体的な崩壊を回避するために、第7軍団の右翼を崩壊させる必要になるであろう。遠くに下がり過ぎるならば、第3装甲軍団は救援活動のためにより遠くに行かなければならなくなる。はるか遠く北で防御するならば、諸氏は第5戦車軍団によって噛み潰されることになる。良い選択肢ではない。

第17装甲師団およびベーク戦闘団の登場は、直ちに第7軍団の圧力を軽減させるであろう。装甲部隊の残りの登場によって、それを増加させられるであろう。この時点で、救援反撃を何時、そしてどこに指向するかを検討すること。グニロイ・ティキチェ川の南側地域を一掃することはある程度の労力がかかるに違いないが、グニロイ・ティキチェ川渡河は大きな挑戦になるであろう。諸氏は包囲網への最短距離での渡河、またはこの河川の最速の渡河のどちらかを選ぶことができる。自分の渡河点を選び出し、自分の意図を秘匿し、素早く打撃を加え、そして上手く自分の渡河を支援すること。第3装甲軍団“J”架橋工兵およびロケットユニットは、役立つことになる。追加のソ連軍装甲および歩兵増援が登場する前に、諸氏は1回だけの渡河機会しか得ることができないであろうから、慎重に計画すること。そして最後に、ソ連軍によって守備されていないヘクスサイドで浅瀬を探すことを忘れないこと!!

大きな間隙： ほとんどの場合、2個のソ連軍方面軍による貫入は、第47装甲軍団と第7軍団の間に大きな、無防備な間隙を創り出すであろう。これは史実でも発生した。ドイツ軍がこの間隙を閉じることができなかったならば、諸氏もできない。ソ連軍プレイヤーがこの間隙内に深く押し進めることを選ぶ場合、それならそれでよい。それらのユニットは、諸氏の装甲師団と対処しなければならなくなる。ソ連軍はドイツ軍の反撃と包囲網からの脱出の両方に耐え、阻止できる内輪と外輪を形成しなければならないことを、忘れないこと。ソ連軍部隊は、有限である；彼等は薄く延ばされることになり、辛うじて2つの輪を形成できる。ソ連軍の戦略によっては、彼等はドイツ軍の選択肢の全てに対しては防御できないかもしれない。

包囲網： 包囲網の運営は、それ自身がゲームであるに違いない。ここには、諸氏の単純な選択肢がある： a.) 大きい包囲網 — より容易に脱出または救援される； 但し、ドイツ軍は薄く分散することになる、b.) 小さな包囲網 — ドイツ軍が防御するのがより容易、脱出をソ連軍が阻止するのがより容易であり、脱出のためにより遠くなる。

最大の課題は、包囲網内の補給の運営であるであろう。一度通常の補給が切断されたならば、諸氏はコルスンへの航空補給に依存する必要がある。入ってくる補給を最大限に生かすための全てを行うこと。ソ連軍飛行機を追い払うために、コルスン付近に自軍の対空ユニットを配置すること。自軍の砲兵消費に自制心を持つこと。諸氏の補給ポイントが低下した、または諸氏の歩兵戦力が絶望的になった時、砲兵、SDM、および“コルスンルール”を補充に変換することを恐れないこと。ソ連軍が包囲網を圧迫することが困難になるように、自軍の防衛線を慎重に選定すること。諸氏が脱出準備ができるまでコルスンを喪失しない、そして第27および第52軍による忍び足の裏口攻撃に警戒すること。第5SSおよびヴァロニエは、包囲網内の諸氏の最強部隊である。その戦力を脱出用、または諸氏が本当にそれらを必要とする時に残しておくことを検討すること。突破用にそれらの装甲部隊を残しておくこと。諸氏はまた、要塞地域師団の大隊に対する高比率攻撃を試みることもできる。それらは攻撃的に諸氏に危害を加えることはできないが、脱出前にそれらを弱体化させることは可能であるかもしれない。最後に、早目に自分の包囲網の形状を計画すること — ソ連軍が形状を決めることを許さないこと。

戦術

有効な戦術には、このゲーム内の各兵科のユニットの能力、戦力および弱点を理解する必要がある。装甲、歩兵、工兵、航空および砲兵全ては、特有の能力を持っている。巧妙に連合された時、それらは個々の戦闘ユニットの

ものよりも大きい倍化された部隊として役立つことができる。

ソ連軍戦術

諸氏の攻勢戦力は、諸氏の4個戦車軍団および諸氏の歩兵軍の砲兵である。不幸なことに、戦車軍団は多くの砲兵を持っておらず、歩兵軍は多くの装甲を持っていない。従って、有効に使用された場合はそれぞれはドイツ軍をすり減らす十分な力を持っている。

戦車旅団： 戦車旅団は最小限の戦闘力を持っているが、歩兵に対してそれらは装甲優勢に対して2シフト、そして諸兵連合に対して1シフトを提供できる。2番目の旅団と一緒に攻撃し、そして支援用にそして諸氏の成功確率が少し良くなるように迫撃砲またはロケット砲兵を投入すること。

自動車化旅団： 戦車軍団の自動車化歩兵旅団は連隊に分割でき、装甲旅団または装甲優勢SU兵科と一緒にスタックさせることができる。分割によって、より広範囲の地域で攻撃および防御することが可能になる。この戦術はこの戦いの初期段階では有用であるが、この戦術はドイツ軍反撃時の装甲師団に持ち堪えることができない。

歩兵師団： 諸氏の歩兵師団は5つの使用可能な戦闘ステップ（6の内）を持つことになる。諸氏は多数の師団を持っているので、低比率攻撃で師団ステップ喪失の危険を冒すことは、検討すべき戦術である。砲兵または装甲ユニットから追加されたシフトを加えた“師団シフト”は、初期の低比率をより有効な戦闘比率に増加させることができる。長い目で見れば、ドイツ軍の退却またはステップ喪失のどちらもソ連軍の成功であることを忘れないこと。防御において、ロシア軍歩兵師団は、大変に強靱である。諸氏がどれかを包囲された場合でも、狼狽しないこと。ドイツ軍は、それらを除去するために貴重な時間と資源を割当てなければならないであろう。

師団拡張および再構成： 他所での使用のために師団を解放するために防衛線をソ連軍が“薄める”必要になる瞬間があるであろう。師団の間に空いたヘクスを残すことは、最良の戦術であるとは限らない（ドイツ軍は支配地域から支配地域へと移動できる）。代替は、防衛線に沿って連続するヘクスを占めるために拡張師団ルールを使用することである。河川の線に沿った防御陣地である時、これは時に有効な技巧である。しかしながら、プレイヤーは装甲による攻撃に対するこれらの拡張師団の脆弱性を心に留めておくべきである。

砲兵： 諸氏の戦車軍団迫撃砲およびロケットは機動性があり、諸氏の装甲ユニットに歩調を合わせることができる。しかしながら、それらは最小の攻勢または防御支援しか提供しない。突破貫入深くでそれらを補給する

ことも困難であるかもしれないので、諸氏がそれらを必要とする時のためにそれらを残しておくこと。しかしながら、諸氏の軍砲兵支援ユニットは強力であり、多数である。それらは攻撃において諸氏に1または2シフトを通常与えるが、時としてそれ以上を与える。それらは防御よりも攻撃においてより効果的であり、諸氏はターン毎にユニット毎に1回の射撃しか得られないので、注意深くそれらを扱うこと。それらが移動する場合（迫撃砲およびロケット以外）、移動したターン中にそれらは射撃できないので、諸氏の第53、第4親衛および第40砲兵配置を注意深く計画すること。

砲兵師団弹幕砲撃： 第53および第4親衛軍は、弹幕砲撃攻撃を実施する能力を持っている。弹幕砲撃攻撃の使用計画に多少の努力（および時間）を要するが、手間が掛かる価値があるように思えないかもしれない。しかしながら、諸氏が堅固な防衛線に裂け目をいれたい時に、特にドイツ軍がそれを予想していない場所で弹幕砲撃攻撃は有効である。“予備”による迫撃を伴う良く準備された弹幕砲撃は、戦線を正しくこじ開けることができる。諸氏が即座に弹幕砲撃ユニットとそれらを攻撃できるように、個々の弹幕砲撃可能砲兵ユニットと一緒に、そして補給状態で残しておくこと。また、諸氏は明確な差し迫ったドイツ軍攻撃を粉砕するために、“先制防御弹幕砲撃”で砲兵弹幕砲撃を使用できる。

対戦車連隊： 一度ドイツ軍が彼等の反撃を開始したならば、諸氏の対戦車連隊は彼等のパンターおよびティーガーに対抗する諸氏の最良の友人になるであろう。それらはドイツ軍装甲ユニットに1ステップを被らせる50%の確率を持っており、そして諸氏はたくさんのそれらの控えを持っている。不幸なことに、大部分は歩兵軍に割当てられている。従って、諸氏がドイツ軍攻撃の時点で十分な対戦車ユニットを持っているように、早期に諸氏の防御線を計画すること。

戦闘航空支援（CAS）： ソ連軍戦闘航空支援は攻撃においてよりも、防御において効果が低い。しかしながら、諸氏は通常、ドイツ軍より多くの航空支援を持つことになる。絶望的な状況で防御支援に対して呼ぶことを恐れないこと。

工兵： ソ連軍工兵を防御線に投入することに誘惑されるかもしれない。しかしそれらは簡単に全滅し、そして橋梁の修理および破壊に大きく役に立つ。一度外輪が設置されたならば、諸氏は選ばれた防衛線に沿って地雷原を構築するために、それらが必要になるであろう。

地雷原： 地雷原は、ドイツ軍に対する戦闘および精神的両方の抑止である。諸氏は数を制限されており、それらは数ターンに渡って登場し、そしてそれらは構築に2ターンかかる。

ドイツ軍反撃が計画された線に達する前に、大部分の地雷原が構築されるように早期に諸氏の防御線を計画すること。

補給： 道路網は、諸氏の補給生命線である。道路網を知り、適宜に諸氏の前進を計画すること。仮に、それらがコルスンに接近するに従って、自軍ユニット補給を諸氏がどのように計画するか？

ドイツ軍戦術

ドイツ軍師団： このゲームは、それらの構成ユニットが戦闘において協同する時に、ドイツ軍装甲および歩兵師団が最も有効になるようにデザインされている。師団内の各ユニット兵科がどのように機能するかを理解すること。全ての師団は、砲兵連隊を持っている。この戦いの防御期の間、師団砲兵連隊をソ連軍戦闘フェイズ時に2回の防御射撃を射撃するために使用すること。それらが最低限1回でも射撃する場合、それらは続くドイツ軍戦闘フェイズ時に反撃攻撃を支援することができない。攻勢時に、諸氏がその同じターンに攻撃用にそれらを使用することを意図している場合、師団砲兵連隊は防御用に射撃するべきではない。諸氏の砲兵射撃と再補給を適宜計画すること。

装甲師団： 装甲師団の攻撃戦力は、その2個戦車大隊にかかっている。1個戦車大隊、1個歩兵連隊、および突撃工兵とのスタックは、ソ連軍歩兵師団に対して常に4戦闘シフトを提供する（2装甲優勢、1諸兵連合、および1工兵）。諸兵連合、砲兵および戦闘航空支援を持っている別スタックと一緒の攻撃の場合、別に3シフトを得ることが可能である。それは将来有望であるように見えるかもしれないが、1ヘクス攻撃において師団の資産の全てを使用するよりも、2つの隣接ヘクス攻撃を検討する価値はあるに違いない。

歩兵師団： 各歩兵師団は強化点の構築、または突撃戦闘シフトの提供のどちらかのために使用できる工兵ユニットを持っている。また、諸氏の歩兵ユニット上の黒色ドットを忘れないこと。攻撃側ソ連軍装甲ユニットへ、装甲ステップ喪失を生じさせる機会が常にある。諸事が本格的に絶望的になり、諸氏が実際に多くの地域を取り扱う必要がある場合、より多くの地域を扱うために諸氏の連隊の分割を考慮すること。諸氏はまた、可能性がある“予備”移動および戦闘に対応するために、退却中に自軍連隊を分割できる。

装甲戦力/ステップ： IV号、V号、およびVI号戦車は全ての戦闘においてドイツ軍プレイヤーに装甲優勢、およびソ連軍防御側装甲および対戦車ユニットにステップ喪失を発生させる最低限50%の機会を与えることになる。時間と共に装甲殺傷比率は、ドイツ軍に傾くことになる。ソ連軍戦線を突破貫入するために諸氏の装甲を積極的に使用し、装甲喪失



を被ることを恐れないこと。諸氏が自分の装甲を積極的に使用しない場合、諸氏は包囲網を解囲することができなくなる。また、特に複数ステップを持っている装甲ユニットを使用する時に、ソ連軍装甲迎撃を恐れないこと。

諸兵連合： ドイツ軍歩兵師団ユニット（基幹部隊以外）は、諸兵連合支援を受ける資格が有る。諸氏の突撃砲（StuG）軍団支援ユニットは、これらの歩兵ユニットとスタックしている時に活かすことができる。それらは攻撃および防御の両方において、装甲シフトおよび諸兵連合シフトを提供できる。ソ連軍歩兵師団は、これに対応できない。戦線を防御する時、歩兵師団戦線の1ヘクス背後に突撃砲ユニットを隠匿状態で保持することは良い習慣である。戦線が攻撃された場合、その突撃砲は上記の諸兵連合および装甲シフトを提供するために、重要な戦闘ヘクス内に移動させるために反応移動を使用できる。戦闘における最終比率は、ソ連軍プレイヤーが期待していたものではないであろう。

工兵： ドイツ軍師団工兵は、突撃戦闘において使用された場合、1シフトを提供する。しかしながら、それらは簡単に全滅する。橋梁の破壊および構築ため、そして強化点の構築のための師団工兵に対する諸氏の必要を心に留めること。この戦いの初期段階中は、限られた数の軍団工兵ユニットしかない。それらは、ソ連軍の進撃の面前での橋梁破壊、退却する歩兵ユニットのための強化点構築に最もよく使用される。

軍団所属砲兵： 第3装甲軍団は、軍団の反撃支援に使用できる豊富な砲兵を持っている。軍団ロケットユニットを師団砲兵と組み合わせることで、3または4戦闘シフトを創出

することが可能である。必要な時にそれらが使用できるように、それらを補給状態に保持するに越したことはない。

分割大隊： ドイツ軍連隊および連隊支隊（RG）は、2個大隊に分割できる。ユニット分割は、河川に沿って、そしてソ連軍突破貫入の危険が最小である地域内で防衛線の拡張を助けることができる。包囲網の北部において、ソ連軍の突破貫入に対して防御に使用できる他のユニットを創出しながら、連続戦線を維持するためにユニット分割は絶対に必要である。

装甲師団の補給： 諸氏の貫入中の装甲師団を補給状態に維持するために、特に泥濘ターン時に、1（または2）空中投下補給ポイントの割当を検討すること。

ドイツ軍装甲部隊戦術： 諸氏の防衛線を強化するために、そしてソ連軍プレイヤーが明らかな弱点ヘクスを攻撃させないようにするために、諸氏の装甲ユニット“夜間撤収”および“対応”能力を使用すること。この線の背後に配置されたⅢ号突撃砲装甲ユニットは、強力なソ連軍の攻撃以外は無力化できる。

予備移動と戦闘： ユニットの“予備”に置くことを検討すること； 例として、歩兵ユニットは戦闘後前進するユニットによって空けられた穴を埋めるために使用できる。諸兵連合スタックは、戦闘および突破セグメント時に創り出された間隙内に貫入（および攻撃）するために使用できる。また、諸氏が予備状態のユニットを持っている場合、諸氏が諸氏の予備ユニットを予備セグメントにおいて再度退却したユニットを攻撃させるために空いたヘクス内に移動させることができないので、戦闘後に空いたヘクス内に前進することに

ついて慎重になること。

包囲網の補給： 一度コルスン飛行場が活性化されたならば、空から提供される補給ポイントの量を最大化させることが重要である。プレイヤーは、防衛線内にそれらを配置するよりも、飛行場の隣のそれらを置くことで、自分達の対空ユニットのより良い運用を行うことができる。

包囲網内の補充： 第11および第42軍団は、一度包囲網が形成されたならば外部からの補充を受け取れなくなる。しかしながら、ドイツ軍は包囲網内の砲兵、基幹部隊、警戒部隊および後方地域部隊から歩兵補充を創り出す選択肢を持っている。また、補給状況が崩壊するに従い、またはコルスンが放棄されなければならない場合、SDMおよびコルスン飛行場を補充ポイントに変換することを検討すること。

共通のプレイの勘違い

プレイテスト時に、プレイヤーが時として以下のルールを横着および/またはプレイエラーを犯すことが観察された。このリストは、プレイヤーが全てのゲームルールを適切に運用できることを忘れないように用意されている。

- ・ 相手側の移動または戦闘後前進中に、橋梁破壊のためのサイ振り判定を忘れる。
- ・ 河川橋梁の建設開始するために1補給ポイントを支払うことを忘れ、そして次のターンに完成のためのサイ振りを忘れる。
- ・ 存在する時に装甲/対装甲戦闘を実施することを忘れる。
- ・ 装甲優勢の不適切な計算。
- ・ ドイツ軍師団砲兵の不適切な再補給。
- ・ 小河川横断する自動車化兵種ユニットのために3移動ポイント消費を失念する。
- ・ 補給源の補給範囲内のユニットが補給状態であることをドイツ軍プレイヤーが忘れる。
- ・ ユニットの分割または再統合時に、正しいステップ数を移し換えることを忘れる。
- ・ 予備移動時または泥濘ターン時に移動するユニットから移動ポイントを差し引くことを忘れる。
- ・ ターン手順および戦闘手順中に、手続き上の罰則を使用することを忘れる。



[24.3] 戦闘序列への注記

戦闘序列は、後述の資料にリストされている資料の抄録から引用されている。一部の支援ユニットは、扱いやすいレベルで駒の密度を維持するために削除された。加えて、史実上の的確さを反映するために以下の史的なニュアンスが加えられていた。

- ドイツ軍第320師団は、対戦車大隊を持っていなかった（つまり、黒ドット無し）。
- ドイツ軍Heimユニットは、最低限の完璧には機能しなかった4台のⅢ号突撃砲から構成された。
- ドイツ軍第529S c hユニットは、第11軍団のための工兵訓練学校であった。
- 一部のドイツ軍装甲師団はその第1大隊所属のⅢ号戦車を保持していたが、その大隊はドイツ国内でV号戦車に改編中であった。これらのⅢ号戦車は、時々訓練（T r m）中隊と呼ばれた。
- ハーケ戦闘団は、休暇、病気、または負傷から復帰するドイツ人“ウルランダー”部隊から、そして他の後方後方地域部隊から編制された。
- “R u s”ユニットI D付のドイツ軍師団砲兵ユニットは、捕獲ソ連軍砲で装備した砲兵隊であった。
- 第47装甲軍団は、V号またはVI号戦車装甲部隊を支える能力がある“J”架橋部隊を装備していなかった。その軍団の“K”架橋部隊は、IV号戦車またはそれ以下の装甲部隊のみを支えることになった。
- ソ連軍第5機械化軍団は、その機械化歩兵旅団用の十分な輸送車輛を持っていなかった。正確な数字は入手できないが、これらの部隊はこの戦いの間、戦場から戦場へと行軍したことが知られている。このゲームの駒は、これらのユニットに対して5の非自動車化許容移動力を表示している。
- ソ連軍対戦車旅団（例：1、2、および3/33）には、3個旅団が含まれていた；2個は76mm野砲（3ドット）を装備し、1個は57または45mm砲（2ドット）を装備していた。
- ソ連軍“T i s h”ユニットは、第136歩兵師団および第5親衛戦車軍団所属第6自動車化旅団所属の大隊の混成である。第1ウクライナ方面軍の先のジトミールベルディチェフ作戦中に発生したウマニに向けたソ連軍侵入時に、それらはドイツ軍によって孤立させられた。
- ソ連軍第13親衛戦車旅団は、新型のI S-1（KV-85）を装備していた。それらは、その最初の交戦において第1装甲師団から重大な損害を被った。
- 49/5 G T kと表示された4個ユニット（青いユニット従属表示）は、第5親衛戦車軍に配属された新編成の第49歩兵軍団である。



ウクライナの村への“戦闘後前進”
の影響； 戦闘結果表には
載っていない。



[25.1] 移動

[illegible]

1. 第31歩兵師団 (4118) は、河川を横断するためにその5移動ポイントの全てを使用する。ドイツ軍連隊（または大隊）の支配地域（または影響地域）進入するためのコストは、ユニットの全移動ポイントによって吸収されている。
2. 第5親衛空挺師団 (3920) は、ルール10.6.2によってヘクス3919または3821内へ河川を直接横断することを禁止（P）されている。代わりにそれはヘクス3921に進入するために1MPを消費し、その後橋梁からヘクス3821に進入するために1MPを消費し、合計2MPを使用する。注意： 支配地域は河川を越えて、そして町内に広がらないために、ユニットはヘクス3920を退出する、またはヘクス3821に進入するために追加移動ポイントを支払わない。
3. 第42Lt砲兵ユニット (4221) は、ヘクス3923に進入するために8移動ポイントを消費する： ヘクス4222および4223進入に対してそれぞれ1MP、小河川を横断するために3MP、そしてヘクス4123、4024および3923進入に対してそれぞれ1MP。それが添数“2”が表示されている砲兵ユニットであるので、ソ連軍プレイヤーは移動後、ユニット上に射撃不可2マーカーを置く（9.10.3項、参照）。
4. 第252歩兵師団 (3922) は、ヘクス3622に進入するために4MPを消費する： ヘクス3822に進入する（橋梁により）ために1MP、ヘクス3722および3622に進入するために1MP、そしてドイツ軍第266歩兵連隊の支配地域に進入するために1MP。
5. 170/第18戦車軍団装甲甲旅団 (4022) は、ヘクス3619に進入するために13MPを消費する：

- このユニットがヘクス3719に進入する時に、ドイツ軍プレイヤーは自軍228/11装甲ユニットからの“装甲迎撃”を宣言し、ヘクス3619内でソ連軍移動を一時的に停止させる(9.11項、参照)。ドイツ軍プレイヤーはサイコロ1個を振り、1の結果を得る。このサイの目は第228StuG戦車ユニットの白色ドット数以下であるので、第170装甲旅団は1ステップ喪失を被り、その戦力マーカーを85から64へと回転される。ソ連軍プレイヤーは射撃を返すことができるが、そのように実施しなかった。

以下の例では相互補給ステージ中の典型的な補給活動が図示される。
(14.0章、参照)

この例のターンは**泥濘ターン**であるので、その補給源へのドイツ軍“範囲増加分”は道路に沿って4ヘクスである。

- 27



図例2. 相互補給ステージ — ドイツ軍の例

注意： この時点で、ドイツ軍プレイヤーは自分の残り2 SPで何を行うかを決定しなければならない： 例として、砲兵再補給、戦闘支援、または工兵作業活動に対してそれらを使用すること。この例では、プレイヤーは自軍砲兵ユニットを再補給すること、そしてヘクス1129の破壊された橋梁の修理開始を決定した。

6. 砲兵再補給フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーは第16装甲砲兵ユニットを再補給するために1 SPを消費する（師団砲兵ユニットが弾薬切れであった場合、その前面に裏返すために2 SPを必要とすることになる）。彼は1の値が地図の南側から読めるようにSDMを回転させ、砲兵ユニットをその前面に裏返す。
7. 移動フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーはヘクス1129内に第79自動車化連隊を移動させるために、歩兵移動を使用する（橋梁ヘクスサイドを支配するために）。このユニットは、そのOOS 1マーカーを保持する。この連隊は自動車化移動を使用できたが、1ヘクスを越えて移動することになるために、OOS 2に裏返されることになる。彼は工兵ユニットを移動させない。
8. 工兵作業フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーはヘクス1130の破壊された河川橋梁の修理を開始する。彼は最終SPを消費し、その前面にSDMを裏返し、そして橋梁破壊マーカーをその構築面に裏返す。

[25.3] 戦闘

戦闘宣言

1. ドイツ軍プレイヤーは3つの戦闘を宣言し、ヘクス2325（1番）、2326（2番）および2628（3番）上に戦闘マーカーを置く。ヘクス2529内のユニットは、移動フェイズ時に予備に置かれている。
2. ソ連軍プレイヤーはヘクス2326の戦闘に対して戦闘航空支援を宣言し、自軍航空ユニット容器から1個航空ユニットを引き、ヘクス上にその前面を上にして置く。

戦闘解決1



3. 戦闘支援

- a. ドイツ軍プレイヤーは攻撃を支援するために1 SPを消費し、第3装甲軍団SPマーカーを2から1へ回転させる。
- b. ドイツ軍プレイヤーは23/Bake砲兵から1 OBS 砲兵ポイントを割当て、それを裏面に裏返す。
- c. ソ連軍プレイヤーは454/5 G 砲兵から1 DBS 砲兵ポイントを割当て、それを裏面に裏返す。

4. 戦闘比率決定

ドイツ軍プレイヤーはどのユニットが攻撃するかを宣言し、そして両方のプレイヤーは初期戦闘比率を決定する。攻撃側は7の合計戦闘力値を持ち、ソ連軍は9を持つ； $[(5+2):(4+5)]$ すなわち1:2初期比率。

5. 戦闘比率シフト

- a. ドイツ軍プレイヤーは諸兵連合に対して1シフト（右に）、装甲優勢に対して2、そして砲兵に対して1（サイの目； 3）を受ける。[合計+4シフト]
- b. ソ連軍プレイヤーは諸兵連合に対して1シフト（左に）を受け、そして砲兵に対しては無い（サイの目； 5）。[合計-1シフト]
- c. 元の1:2のCRT比率は右に4、そして左に1シフトされ、3:1の最終比率になる。

6. 戦闘結果

- a. サイの目は： 5（黒色ドイツ軍サイコロ）および1（赤色ソ連軍サイコロ）、合計6である。
- b. 装甲喪失： 最強のドイツ軍装甲ユニットは5白色ドットを持っているので、ソ連軍は1装甲喪失を被る $[5 \leq 5 \text{ ドット}]$ 。最強のソ連軍装甲ユニットは合計2ドットを持っているので、ドイツ軍は1装甲喪失を被る $[1 \leq 2 \text{ ドット}]$ 。ソ連軍は自軍最強ユニットから装甲喪失を適用しなければならないので、21/5 G Tk装甲旅団ユニットは、その戦力マーカーを5から42へと回転させる。503/Bakeユニットは、その裏面に裏返される。
- c. 戦闘結果： 合計サイの目は、3:1 CRT欄上で6であり、1/1 R（攻撃側： 1ステップ喪失/防御側： 1ステップ喪失および退却）の結果であった。ドイツ軍は23/Bake偵察ユニットから1ステップ喪失を適用しなければならず、そしてそれは除去される。ソ連軍プレイヤーは、21/5 G Tk装甲旅団から2回目のステップ喪失を適用しなければならない。ソ連軍プレイヤーは21/5 G Tk戦力マーカーをプレイから取り除き、21/5 G Tkユニットをその裏（基幹）面に裏返す（12.12.3および4項、参照）。

7. 退却/前進

ソ連軍装甲は橋梁以外で河川を横断して退却できないので、ソ連軍プレイヤーは橋梁を横断してヘクス2225内に両方のユニットを退却させる。ドイツ軍プレイヤーはそのヘクス内に装甲ユニットを前進させる。

戦闘解決2



8. 戦闘支援

- a. ドイツ軍プレイヤーは攻撃を支援するために1 SPを消費し（2回目の支援された攻撃）、第3装甲軍団SPマーカーを1からその裏のSDM面に裏返す（SP残り無し）。
- b. ドイツ軍プレイヤーは戦闘航空支援を割当て、自軍航空容器から1個航空ユニットを引き、それを戦闘ヘクス上に裏返しにして置く。

- c. ドイツ軍プレイヤーはS 1 / 3 PzKおよび5 4 / 3 PzK ロケットユニットから5 OBS 砲兵ポイントを割当て、両方のユニットを裏面に裏返す。
- d. ソ連軍プレイヤーは3 3 Cn / 4 0 Aから1 DB S 砲兵ポイントを割当て、そのユニットを裏面に裏返す。

9. 戦闘比率決定

ドイツ軍プレイヤーどのユニットが攻撃するかを宣言し、そして両方のプレイヤーは初期戦闘比率を決定する。攻撃側は1 7の合計戦闘力値を持ち、ソ連軍は1 2を持つ； $[(5 + 12) / 12]$ すなわち1 : 1 初期比率。

10. 戦闘比率シフト

- a. ドイツ軍プレイヤーは諸兵連合に対してCRT上で1シフト（右に）、装甲優勢に対して2、および砲兵に対して2（サイの目； 3）を受け、そして航空ユニットを裏返して1の戦闘シフト（OCAS； 1）を明らかにする。[合計+6シフト]
- b. ソ連軍プレイヤーは砲兵に対してはシフトは受けず（サイの目； 5）、航空ユニットを裏返して航空シフトは受けず（DCAS； 5）、そして丘の頂上に対して1シフトを受ける。[合計-1シフト]
- c. 最終CRT比率は、6 : 1である $[1 + 6 - 1]$ 。



図例3. 戦闘宣言セグメント — ドイツ軍の例

11. 戦闘結果

- a. サイの目は： 1（黒色ドイツ軍サイコロ）および2（赤色ソ連軍サイコロ）、合計3である。
- b. **装甲喪失：** 防御側1 3 6 / 4 0 歩兵師団は1個黒色ドットだけしかを持っていないので、ソ連軍およびドイツ軍の装甲喪失は無い[2赤色サイの目 \geq 1黒色ドット]。注意：ロシア軍（赤色）サイの目が1であったならば、ドイツ軍装甲ユニットはソ連軍1 3 6 / 4 0 歩兵師団上の黒色ドットによる1ステップ喪失を被ることになったであろう。
- c. **戦闘結果：** 合計サイの目は、6 : 1 CRT欄上で3であり、● / 1 DRの結果であった。ドイツ軍は、受ける喪失は無しである。ソ連軍プレイヤーは1ステップ喪失を適用し（戦力マーカーを9₃の値に回転させる）、そしてユニット上に混乱マーカーを置く。

12. 退却/前進

ソ連軍プレイヤーは自軍ユニットをヘクス2426内に退却させる。ドイツ軍プレイヤーは戦闘ヘクス内に両方のユニットを前進させる。

戦闘解決3

13. 戦闘支援

- a. ドイツ軍プレイヤーは攻撃を支援するために1 SPを消費し、第1 6装甲SPマーカーを2から1へ回転させる。
- b. ドイツ軍プレイヤーは2 / 6 7 / 3 Pzおよび1 6 / 1 6 Pz / 3 Pzから3 OBS 砲兵ポイントを割当て、両方のユニットを裏面に裏返す。彼は1 6 Pz砲兵ユニット上に弾薬切れマーカーを置く。
- c. ソ連軍プレイヤーは5 7 G / 6 Tkから1 DB S 砲兵ポイントを割当て、それを裏面に裏返す。
- d. ドイツ軍プレイヤーは、1 6 Pz工兵からの工兵支援を宣言する。

14. 戦闘比率決定

ドイツ軍プレイヤーどのユニットが攻撃するかを宣言し、そして両方のプレイヤーは初期戦闘比率を決定する。ヘクス2528内のドイツ軍ユニットは、河川横断攻撃により半減される。防御側は、林内の防御に対して2戦力ポイントを受け取る。攻撃側は3 0の合計戦闘力値を持ち、ソ連軍は1 0を持つ。初期戦闘比率は3 0 / 1 0として計算され3 : 1の戦闘比率になる $(1 / 2 \{4 + 12\} + \{5 + 5 + 12\}) / (2 + 6 + 2)$ 。

15. 戦闘比率シフト

- a. ドイツ軍プレイヤーは諸兵連合に対してCRT上で+1シフト（ヘクス2630のみ）、装甲優勢に対して2（5 - 1；ドイツ軍に対して最終4白色ドット）、および砲兵に対して+2シフト（サイの目； 2）を受け、そして突撃工兵に対して+1[合計+6シフト]
- b. ソ連軍プレイヤーは諸兵連合に対して-1シフト（左に）、そして砲兵に対しては-1シフト（サイの目； 3）を受ける。[合計-2シフト]
- c. 最終CRT比率は、7 : 1である $[3 : 1 + (6 - 2) = 7 : 1]$ 。

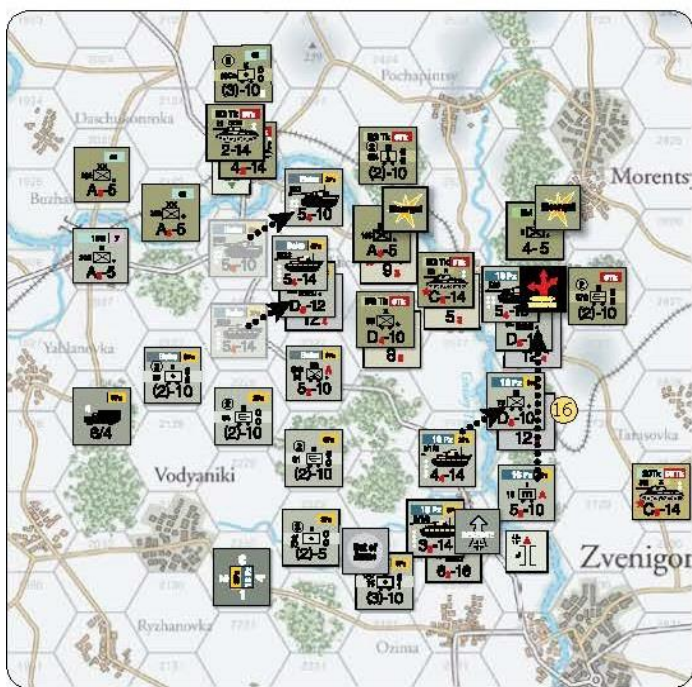
16. 戦闘結果

- a. サイの目は： 黒色（ドイツ軍）； 4、赤色（ロシア軍）； 4=合計8。
- b. **装甲喪失：** 最強のドイツ軍装甲ユニットは5白色ドットを持っているので、ソ連軍は1装甲喪失を被る[4黒色サイの目 \leq 5白色ドット]。ソ連軍1 4 1 6 SU戦車ユニットは除去される。ソ連軍1 4 1 6 SU装甲ユニットは2合計ドットを持っているので、ドイツ軍は装甲喪失を被らない[4赤色サイの目 $>$ 2合計ドット]。
- c. **戦闘結果：** 合計サイの目は、7 : 1 CRT欄上で8であり、● / DRの結果であった。ドイツ軍ユニットは、喪失無しである。ソ連軍ユニットは混乱状態になり、突破結果 ▶ を被り、そして2ヘクス退却しなければならない。

17. 退却/前進

突破結果により、ドイツ軍プレイヤーは残っているソ連軍2 / 5 Mユニットをヘクス2626内に退却させ、そのユニット上に混乱マーカーを置く。第7 9 / 1 6 Pz連隊は河川を横断してヘクス2628内に前進する（但し、河川を横断したことによりそれ以上前進できない）。i / 1 / 2 装甲ユニットは、非橋梁河川を横断して前進できない。ドイツ軍プレイヤーはこの工兵を前進させないことを選択したが、ヘクス2627内に5 0 6 装甲および第6 4 自動車化歩兵を前進させる。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス2627内のユニット上に突破マーカーを置く。図例4は、戦闘解決セグメント完了後の

地図の状況を示している。



図例4. 戦闘解決セグメント後状況； ドイツ軍ユニットは戦闘後前進する。

突破セグメント

ドイツ軍プレイヤーは、2627内の自軍2個突破ユニットに幾つかの選択技を持っている：各ユニットを1ヘクス移動させる、別々に隣接するソ連軍ユニットを攻撃する、または隣接ユニットの1つに対して攻撃を統合する。彼は506装甲および第64自動車化歩兵の両方で、2/5M自動車化歩兵を攻撃することを決定する。彼は突破マークを戦闘面に裏返し、攻撃されるヘクス上にそれを置く。この戦闘は突破セグメントに発生するために、航空、砲兵および工兵支援は不可能である。

1. 戦闘支援

元の戦闘が支援されているので、この戦闘は自動的に支援される。

2. 戦闘比率

攻撃側ユニットは隣接する22/第5GTC（現行ターンにおいて先に戦闘していない）の支配地域内にいるので、ドイツ軍ユニットは半分の戦力で攻撃する。混乱状態であるために、ソ連軍2/5Mユニットは半減される。初期戦闘比率は、1/2（12+5）：1/2（4）すなわち9：2が転じて4：1である。

3. 戦闘比率シフト

- ドイツ軍は諸兵連合に対して+1シフト、および装甲優勢に対して3シフトを受ける（ソ連軍ユニットの黒色ドットは装甲喪失に対してのみ計算される）。[+4シフト]
- ソ連軍プレイヤーは、シフトを受けない。
- 最終CRT比率は、8：1である[4+4-0]。

4. 戦闘結果

- サイの目は：黒色（ドイツ軍）；4、赤色（ロシア軍）；1＝合計5。
- 装甲喪失：ソ連軍ユニットは1黒色ドットを持っており、ソ連軍のサイの目が1であったので、ドイツ軍506装甲ユニットは1ステップ喪失を被らなければならない。装甲

ユニットはその減少面に裏返される。

- 戦闘結果：合計サイの目は、8：1CRT欄上で5であり、結果は●/2Rであった。ドイツ軍は、受ける喪失無しである。ソ連軍2/5Mユニットはその残りステップを喪失し、除去される。

5. 退却/前進

ドイツ軍プレイヤーは、戦闘ヘクス内に前進しないことを選ぶ。

予備移動セグメント

ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス2529内の2個予備ユニットをヘクス2727内に移動させることで8MPを消費する（ヘクス2830に対して1MP、2828および2827の林ヘクスのそれぞれに対して2MP、ヘクス2727に対して1MP、および影響地域進入に対して2MP）。注意：J橋梁によって、選択橋梁崩壊サイ振り判定無しでV号戦車（パンター）が橋梁によって横断することが可能になる。

予備戦闘セグメント

ドイツ軍プレイヤーはヘクス2726内の57G/6Tkロケットユニットに対して戦闘を宣言し、そのユニット上に戦闘マークを置く。

1. 戦闘支援

ドイツ軍プレイヤーは攻撃を支援するために1SPを消費し、16装甲SPマークを1からその裏のSDM面に裏返す。この予備戦闘セグメントでは、他の宣言がされなかった。

2. 戦闘比率

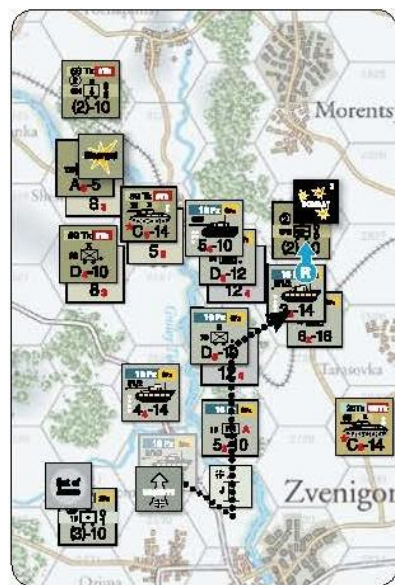
初期戦争比率は、（3+6）：2すなわち4：1として計算される。

3. 戦闘比率シフト

- ドイツ軍は諸兵連合に対して+1シフト、および装甲優勢に対して2シフトを受ける。[+3シフト]
- ソ連軍プレイヤーは、丘の頂上に対して1シフトを受ける。[合計-1シフト]
- 最終CRT比率は、6：1である[4+3-1]。

4. 戦闘結果

- サイの目は：黒色（ドイツ軍）；6、赤色（ロシア軍）；4＝合計10。
- 装甲喪失：装甲戦闘は無い。
- 戦闘結果：合計サイの目は、6：1CRT欄上で10であり、●/RDの



図例5. 予備移動および予備戦闘結果であった。ドイツ軍は、喪失を受けない。ソ連軍ロケットユニットは1ヘクス退却し、混乱状態になる。

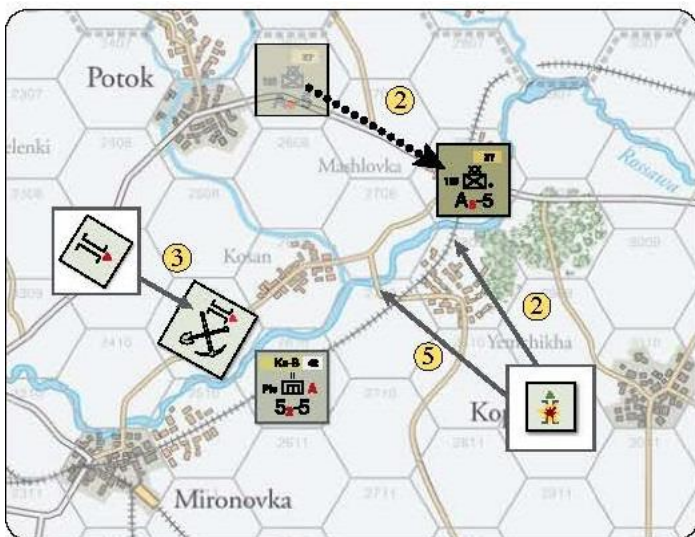
5. 退却/前進

ドイツ軍プレイヤーは、戦闘ヘクス内に前進しないことを選ぶ。

[25.4] 工兵作業

以下の例では、橋梁破壊と構築ルールを描き出す。図例6、参照

1. 先のドイツ軍ターン時にKa-B工兵は攻撃に参加せず、2509/2610で河川ヘクスサイドを横断する橋梁の構築を開始するために、そのKa-B SDMから1SPを消費することが可能であった。
2. 現行ソ連軍プレイヤーターン移動フェイズ時にソ連軍180/27A師団は、そのヘクス内の道路および鉄道橋梁ヘクスサイドに隣接するヘクス2808内に移動する。その橋梁は工兵ユニットの3ヘクス以内のヘクス内にあるので、ドイツ軍はそのヘクス内の両方の橋梁を破壊する自分の意図を公表する； ソ連軍プレイヤーは一時的に移動を中断する。ドイツ軍プレイヤーは鉄道橋梁ヘクスサイド2808/2809に対してサイコロ1個を振り、3の結果であった。+2の鉄道橋梁修正を加え、5の最終結果を得る。橋梁は破壊され、ドイツ軍プレイヤーはヘクス2809内に、矢印がその橋梁を向くように橋梁破壊マーカーを置く。ドイツ軍プレイヤーは次にヘクスサイド2808/2908に対してサイコロ1個を振り、6の結果であった。橋梁は破壊されず、マーカーは置かれない。ソ連軍プレイヤーは自分の移動を終了させることを決定する。
3. 同じゲームターンのドイツ軍工兵作業フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーはヘクスサイド2509/2610の構築中の橋梁が完成したかを判定するためにサイコロ1個を振る。サイの目は4であり、その橋梁は完成する。



図例6. 工兵作業の例

ドイツ軍プレイヤーは、橋梁構築マーカーをその前面（完成面）に裏返し、矢印を河川ヘクスサイドに向けて指すようにする。

4. 同じドイツ軍工兵作業フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーは再びヘクスサイド2808/2908の橋梁破壊を試みる。彼はサイコロ1個を振り、4の結果が求められ、そしてサイの目に+2を加えられ（ヘクスが敵ユニットに隣接している）、合計が6になる。橋梁は破壊されず、橋梁未破壊マーカーが置かれる。
5. ドイツ軍プレイヤーは、ヘクスサイド2708/2709の橋梁破壊を試みる。彼はサイコロ1個を振り、4の結果が求められ、橋梁は破壊される。橋梁破壊マーカーが、矢印がその橋梁ヘクスサイドを指すようにそのヘクス内に置かれる。

[25.5] ドイツ軍のコルスンへの航空補給

この例において、ソ連軍プレイヤーはユニットをシュポラ (Shpola) 内に移動させることで、第3ターン中にコルスンへの鉄道線を切断できた。以下の手順では、以降のターン中の可能なドイツ軍の活動を描写する。ドイツ軍プレイヤーはこの時点まで空中投下補給にSPを割当てていない。注意： ゲームターンプレイ手順およびドイツ軍プレイヤーカードを参照のこと。

第3 ゲームターン：

1. 第3ゲームターンのドイツ軍イベントフェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーは“コルスン孤立”を宣言する。彼は直ちに、コルスン補給欄上でコルスンSPマーカーを15に配置する。プレイヤーはこのターンの残り期間にSPを消費しないことを選ぶ。

第4 ゲームターン：

2. 第4ターンの相互補給ステージ時に、ドイツ軍プレイヤーは補給用にコルスン補給欄の使用を開始する。コルスンから補給源までまだ道路による経路があるので、彼はコルスン補給欄上で2SPを受け取る。彼は欄上でSPを15から17に増加させる。彼は次に第42および第11軍団用の補給源としてコルスンを使用し、適宜に自軍のSDMを置く。彼は3個砲兵ユニットを再補給し、コルスン補給欄上でSPを17から14に減少させる。
3. ドイツ軍空中投下補給フェイズおよびコルスン航空補給フェイズ時に、彼がウマニ飛行場欄上でそれらの任務にSPを割当てていなかったなので、ドイツ軍プレイヤーは空中投下補給およびコルスン航空補給任務を実施できない。
4. 空中投下補給割当フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーは空中投下補給にSPを割当てない。
5. コルスン航空補給割当フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーはウマニ飛行場欄上でコルスン航空補給に5SPを割当てる。
6. ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍戦闘および工兵作業フェイズ時にコルスン補給欄からSPを消費しない。

第5ゲームターン：

7. 第5ゲームターンの開始時に、コルスンからドイツ軍補給源への全ての道路による経路は、ソ連軍ユニットによって封鎖されている（従って、ドイツ軍プレイヤーは最早道路による2SPをコルスン補給欄上で受け取らない）。
8. 相互補給ステージ時に、ドイツ軍プレイヤーは第42および第11軍団用の補給源としてコルスンを使用し、適宜に自軍のSDMを置く。彼は5個砲兵ユニットを再補給し、コルスン補給欄上でSPを14から9に減少させる。
9. 前のターン中に彼が空中投下補給にSPを割当てていなかったため、ドイツ軍プレイヤーは空中投下補給フェイズ時に空中投下補給を実施できない。
10. コルスン航空補給フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーはコルスンに割当済の5SPの供給を試みる。地表は凍結である。彼はコルスン航空補給喪失表上でサイコロを1個振り、3の結果を得る。彼はサイの目に以下の修正を加える： コルスン飛行場に隣接するヘクス内に位置する1個AAユニットに対して+1、泥濘ではないことにより0、そしてソ連軍砲兵ユニットが飛行場を射程内に納めていないことにより0。最終サイの目は4である； 表から1SP喪失の結果が生じる。彼は割当てた5SPを4に減少させ、次に残った4SPをコルスン補給欄に加える。コルスンSP

マーカーは、9 から 1 3 に進められる。彼はウマニ飛行場欄上で
コルスン航空補給マーカーを零に配置する。

1 1. 割当手順は次のターン中の供給の試みに対して、空中投下補給
およびコルスン航空補給割当フェイズ時に反復される。

26.0 参考文献および資料

地図

略

書籍

略

