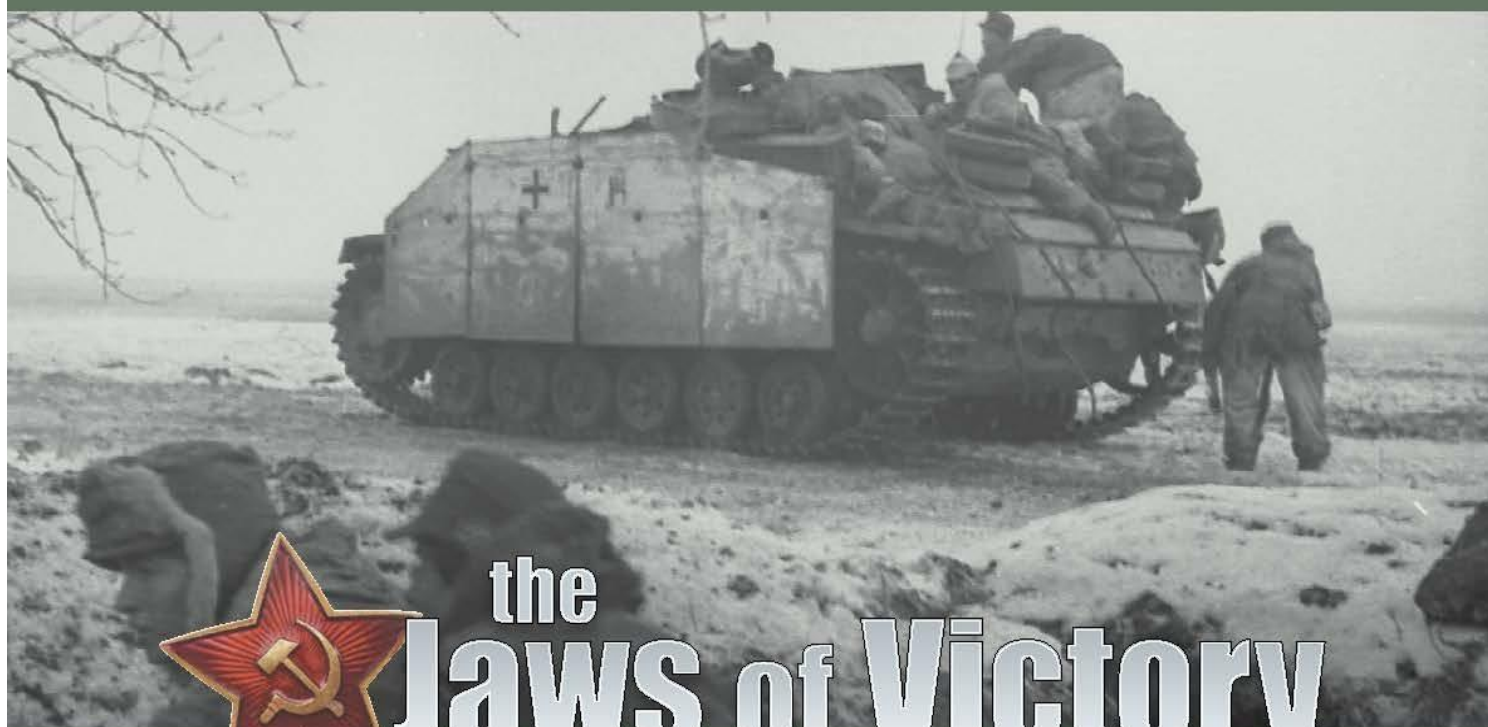


第二次世界大戦作戦レベル歴史模擬戦闘ゲーム



the
Jaws of Victory

窮地の勝利

コルスン・チェルカッシー包囲網の戦い： 1944年1月/2月

プレイルール

1.4版ルール



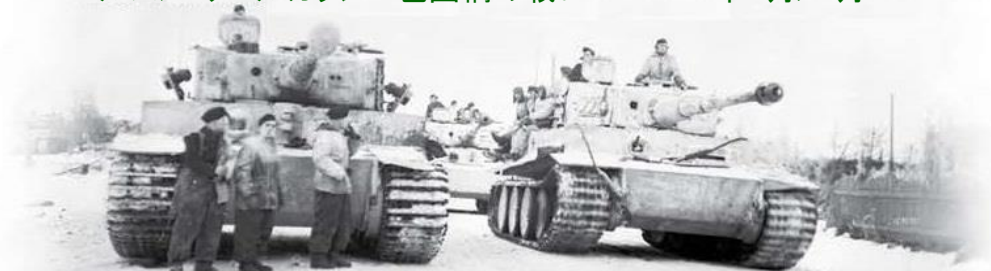
NEW ENGLAND SIMULATIONS

目 次

1.0 はじめに.....	3	9.4 移動の種類.....	14	13.3 補給路の設定.....	26
2.0 ゲームの備品類.....	3	9.5 ドイツ軍鉄道移動.....	15	13.4 ユニットの補給状況.....	27
2.1 ゲーム備品目録.....	3	9.6 予備宣言セグメント.....	15	13.5 補給切れ状態の影響.....	27
2.2 ゲーム地図.....	3	9.7 予備移動.....	15		
2.3 ゲームの縮尺.....	3	9.8 ドイツ軍夜間撤収セグメント.....	15	14.0 補給ポイント.....	27
2.4 図表類.....	3	9.9 移動：一般事例.....	15	14.1 補給ポイント（S P）	
2.5 競技駒.....	3	9.10 特別移動制限.....	15	マーカー.....	27
2.6 ユニットおよびマーカーの種類.....	4	9.11 装甲部隊迎撃.....	15	14.2 補給ポイントの受領.....	27
2.7 ルール解釈.....	4	9.12 “警戒ユニット”の隣への		14.3 補給ポイントの消費.....	28
2.8 ゲーム用語解説.....	5	ソ連軍移動.....	16	14.4 砲兵ユニット再補給.....	28
3.0 プレイ手順.....	6			14.5 コルスン特別補給源.....	28
3.1 ゲームターン.....	6	10.0 支配地域/影響地域.....	16	14.6 空中投下/コルスン航空補給	
3.2 ゲームターン手順概要.....	3	10.1 支配地域または影響地域を及ぼす		任務.....	29
		ユニット.....	16	14.7 S D Mからの拡大補給配分...	29
		10.2 敵支配地域/影響地域への		14.8 ソ連軍空中投下補給任務.....	29
		進入/退出.....	16		
4.0 戦闘ユニットおよび能力.....	7	10.3 支配地域から支配地域への		15.0 工兵作業.....	30
4.1 ユニットの属性.....	7	移動.....	16	15.1 ドイツ軍強化点（I P）.....	30
4.2 ユニットの名称.....	7	10.4 影響地域移動.....	17	15.2 橋梁.....	30
4.3 ユニットの兵科と規模.....	7	10.5 一般支配地域/影響地域事例.....	17	15.3 ソ連軍地雷原.....	31
4.4 戦闘力とステップ数.....	8	10.6 支配地域/影響地域への地形の			
4.5 特殊ユニットの属性.....	8	影響.....	17	16.0 ドイツ軍特別ルール.....	31
4.6 ユニット分割および再統合.....	9			16.1 ヒトラー“退却禁止/確地”	
4.7 ソ連軍師団拡張.....	9	11.0 スタック.....	18	命令.....	31
4.8 ドイツ軍警戒ユニット.....	10	11.1 移動中のスタックの影響.....	18	16.2 “軍団孤立”.....	31
4.9 ドイツ軍装甲大隊の規模変動.....	10	11.2 退却スタック条件.....	18	16.3 ヴァンダ作戦.....	32
		11.3 スタック規則.....	18	16.4 “脱出宣言”.....	32
5.0 天候.....	10			16.5 “各自個々に脱出せよ”	
5.1 地表状態判定.....	10	12.0 戦闘.....	18	ルール.....	32
5.2 視界判定.....	11	12.1 戦闘フェイズ.....	20	17.0 ソ連軍特別ルール.....	33
6.0 戦闘航空支援任務.....	11	12.2 攻撃可能なユニット.....	20	17.1 ソ連軍砲兵弾幕.....	33
6.1 戦闘航空支援使用能力.....	11	12.3 攻撃を受けることが可能な			
6.2 戦闘航空支援実施.....	11	ユニット.....	20	18.0 選択ルール.....	34
7.0 増援.....	11	12.4 支援下/非支援戦闘.....	20	18.1 ソ連軍バルチザン.....	34
7.1 地図端部進入.....	11	12.5 戦闘への地形の影響.....	20	18.2 ドイツ軍装甲信頼性.....	35
7.2 増援予定.....	11	12.6 戦闘への支配地域/影響地域の		18.3 重戦車橋梁崩壊.....	35
		影響.....	21	18.4 補給への鉄道移動の影響.....	35
8.0 補充.....	12	12.7 諸兵連合戦闘シフト.....	21	18.5 ドイツ軍自動貨車移動.....	35
8.1 補充ポイント.....	12	12.8 装甲優勢.....	21	18.6 浅瀬河川渡河.....	35
8.2 適切/不適切ユニット.....	12	12.9 戦闘への特殊ユニットの影響.....	22	18.7 第24装甲師団.....	36
8.3 ターン記録欄R P.....	12	12.10 砲兵支援.....	22	18.8 代替飛行場建設.....	36
8.4 減少ユニットへのR P適用.....	12	12.11 高および低戦闘比率.....	23	18.9 代替補給源創設.....	36
8.5 装甲兵科による補充.....	13	12.12 戦闘解決.....	23	18.10 代替ドイツ軍戦力.....	36
8.6 特別ドイツ軍補充.....	13	12.13 戦闘後退却.....	23	18.11 ドイツ軍88対戦車装甲迎撃.....	36
9.0 移動.....	14	12.14 “死守”.....	24	18.12 代替装甲/対戦車戦闘.....	36
9.1 ユニットの移動等級.....	14	12.15 戦闘後前進.....	24	18.13 スターリンの干涉（複数ソ連軍	
9.2 移動への地形の影響.....	14	12.16 前進/退却への地形の影響.....	24	プレイヤーのみ）.....	36
9.3 移動への地表状態の影響.....	14	12.17 混乱と再集合.....	25	18.14 S D M補給範囲拡張.....	37
		13.0 補給.....	25		
		13.1 補給源.....	25		
		13.2 補給割当マーカー（S D M）.....	25		

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



プレイルール

1.0 はじめに

窮地の勝利は、1944年1月および2月のコルスン・チェルカッシー突出部内の2個ドイツ軍軍団の包囲の作戦級模擬戦闘である。ドイツ軍プレイヤーは、5個軍団から成る2個のドイツの軍（第8および第1装甲）の一部を扱う。ソ連軍プレイヤーは、8個軍から成る2个方面軍（第1および第2ウクライナ）の一部を扱う。プレイヤーは歩兵、砲兵および装甲部隊を移動させ、戦闘をさせる； 攻撃線、防御線を選び、補給を割当て、戦闘航空支援任務を割当てる。7つのシナリオがあり、そのそれぞれは数ゲームターンかかる。**プレイ手順**（3.0章）によって各ゲームターン内の活動の順番が規定され、同時にこれらの活動実施方法の概要が提供される。ルールの残りでは、各ゲーム機能の全ての様相がより詳細に説明されている。別冊のプレイ冊子には、ゲームシナリオ、史実に関する注釈、デザインノートおよびプレイの例が含まれている。

2.0 ゲームの備品類

[2.1] ゲーム備品目録

ゲームは以下の備品から構成されている：

- (2) 22×34インチ大地図
- (5) 駒シート
- (1) ターン記録欄カード
- (1) ターン手順プレイヤー補助カード
- (1) 戦闘フェイズプレイヤー補助カード
- (1) 戦闘結果カード
- (1) 地形効果カード
- (1) ソ連軍プレイヤーカード
- (1) ドイツ軍プレイヤーカード
- (8) ドイツ軍およびソ連軍シナリオ配置カード
- (2) 6面体サイコロ（赤&黒）
- (1) ルール冊子
- (1) プレイ冊子

[2.2] ゲーム地図

ゲーム地図は2枚の別々の22×34インチ大地図シートから構成され、それらは一緒に

繋ぎ合わされた時に、コルスンの戦場地域を形成する。移動と駒の配置を規定するために、六角形（ヘクス）の目が地図に重ねて印刷されている。地形図は、真北から約30°反時計方向に傾けられている。地図上の方位盤を参照のこと。

[2.3] ゲームの縮尺

各完全ゲームターンは、実際の時間の1日を表す。地図上の各ヘクス目は、凡そ2マイルを表す。戦闘ユニットは師団、連隊、旅団および大隊レベルである。

[2.4] 図表類

幾つもの図表類が、プレイを促進するために用意されている。それらは多くのゲーム機能を表示し、そして地図上または別のカード上に印刷されている。これらの表およびディスプレイの使用方法は、該当するルール項目で説明されている。

ターン記録カード

- ・ ターン記録欄
- ・ 地表状態欄
- ・ 視界欄
- ・ ドイツ軍およびソ連軍増援予定

ターン手順プレイヤー補助カード

- ・ ターン手順

地形効果カード

- ・ 地形効果表
- ・ 橋梁崩壊表
- ・ 橋梁破壊表

戦闘結果カード

- ・ 戦闘結果表（CRT）
- ・ ドイツ軍砲兵支援表
- ・ ソ連軍砲兵支援表

ソ連軍プレイヤーカード

- ・ 戦闘航空支援欄
- ・ 航空使用可能表
- ・ 第1Uk補充ポイント欄
- ・ 第2Uk補充ポイント欄

ドイツ軍プレイヤーカード

- ・ 戦闘航空支援欄
- ・ 戦闘航空支援使用可能表
- ・ 第8軍補充ポイント欄
- ・ 第1装甲軍補充ポイント欄
- ・ コルスン航空補給表
- ・ 空中投下補給表
- ・ ウマニ飛行場欄
- ・ 装甲補充サイ振り判定表

地図上ボックス

- ・ ソ連軍およびドイツ軍ユニット分割ボックス
- ・ ソ連軍およびドイツ軍除去済ユニットボックス
- ・ ドイツ軍複数ステップ装甲ユニット保持ボックス
- ・ ソ連軍砲兵師団保持ボックス

[2.5] 競技駒

1170個の1/2インチ大厚紙競技駒は、5枚の打抜きシートに用意されている。これらの競技駒は、**カウンター**と呼ばれる。一部は戦役に参加した実際の**戦闘ユニット**を表し、残りは単に特別なゲーム機構を促進するために使用される**マーカー類**である。

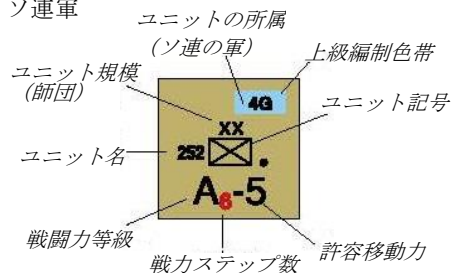
[2.5.1] 戦闘ユニットの読み方

戦闘ユニットを表す競技駒は、2つの国籍；ドイツおよびソ連から構成される。ドイツの軍とソ連の方面軍の両方は、それらの部隊特有の色で表示されている。史実ではそれぞれがその戦闘ユニットおよび役割を表す自分達自身の用語と記号を持っていたが、簡潔性と一貫性のために、両方の陣営は戦闘駒上で使用される用語と記号の共通の組合せを共有している。

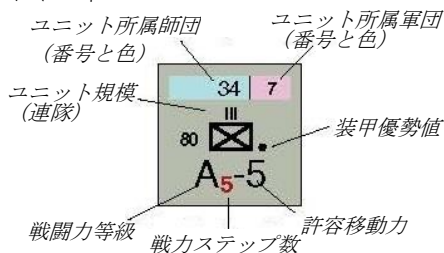
戦闘ユニットの基本用語

歩兵兵科

ソ連軍

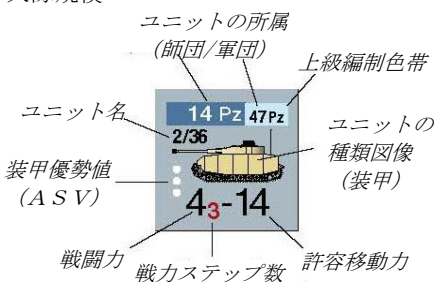


ドイツ軍

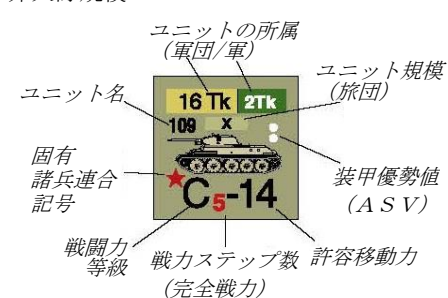


装甲/対装甲兵科

大隊規模

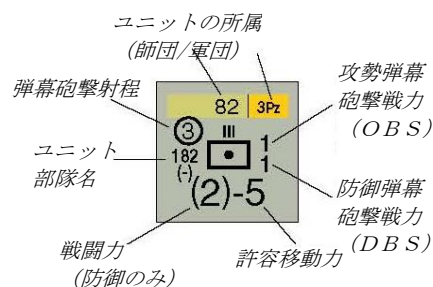


非大隊規模

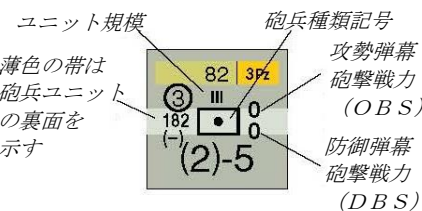


砲兵兵科

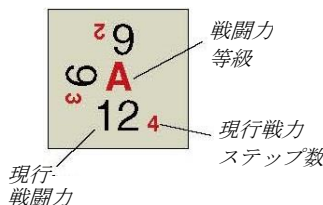
前面： 完全弾幕砲撃戦力



裏面： 減少または無弾幕砲撃戦力



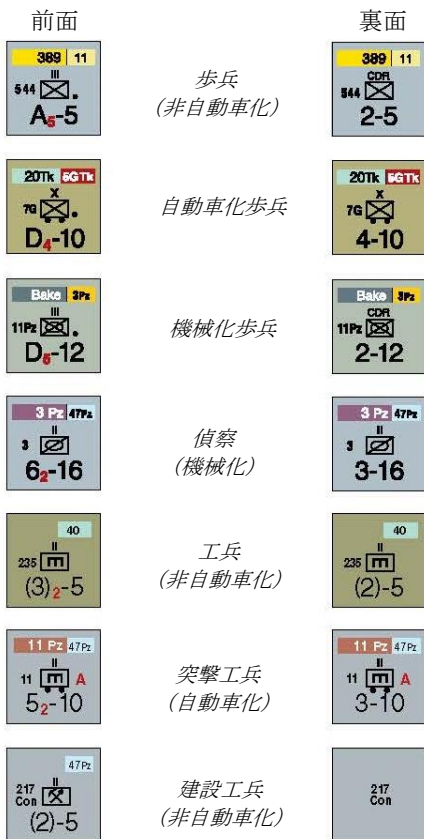
戦力駒



[2.6] ユニットおよびマーカーの種類

[2.6.1] 戦闘ユニット

歩兵兵種



歩兵兵科ユニットを識別するために使用される全ての記号の完全な一覧は、4.3.2項にある。

装甲兵種

(図像)



対装甲兵種

(図像)

対空/対戦車砲 (ドイツ軍88mm対空砲 (自動車化))

対戦車砲 (ソ連軍76mm、自動車化)

装甲および対装甲兵科ユニットを識別するために使用される全ての図像の完全な一覧は、4.3.2項にある。

砲兵兵種



砲兵兵科ユニットを識別するために使用される全ての記号の完全な一覧は、4.3.2項にある。

[2.6.2] ゲームマーカー類

前面		裏面
	ソ連軍補給 割当マーカー (SDM)	
	ドイツ軍 補給割当マーカー (SDM)	
	ソ連軍地雷原 構築	
	OOS 1 補給切れ	
	ソ連軍弾幕砲撃 効果マーカー	
	ソ連軍戦力チット (等級A、B、C、 D、EおよびF)	
	ドイツ軍戦力チット (等級A、B、C、 DおよびE)	
	ソ連軍拡張 師団マーカー	
	ソ連軍 予備マーカー	
	砲兵射撃不可 マーカー	
	ソ連軍戦闘 航空支援任務 マーカー	
	ドイツ軍戦闘 航空支援任務 マーカー	
	戦闘マーカー	
	ドイツ軍 混乱/再集結 マーカー	
	ソ連軍 混乱/再集結 マーカー	

前面		裏面
	橋梁破壊	
	橋梁完成	
	ドイツ軍 パンター/ティーゲル 橋梁OKマーカー	
	ドイツ軍鉄道切断	
	砲兵弾薬切れ	
	ドイツ軍強化点	
	ドイツ軍 代替飛行場 マーカー	
	ドイツ軍発見 浅瀬	
	ドイツ軍自動車	

[2.6.3] 記録マーカー類

以下の駒は、様々なゲーム欄およびディス
プレイで使用される大部分のマーカー類の
代表例である。大部分は、前面のみである。

	ゲームターン (ソ連軍 プレイヤーターン)		ゲームターン (ドイツ軍 プレイヤーターン)		CRT比率
	ドイツ軍 航空支援		ソ連軍 航空支援 第1 Uk 方面軍		ソ連軍 航空支援 第2 Uk 方面軍
	歩兵補充 ポイント**		装甲補充 ポイント**		ドイツ軍 鉄道容量

	ドイツ軍 Korsun 航空補給		ドイツ軍 空中投下 補給		ドイツ軍 Korsun SP
	ドイツ軍 “ヴァンダ” (開始/終了)		視界		地表状態

* 同じマーカーの前面と後面。

** これらはソ連方面軍およびドイツ軍団に
特定した幾つかの歩兵および装甲補充ポイント
マーカーからの例である。

[2.7] ルール解釈

ルールと図表類、ユニットおよびマーカー類
の間に矛盾または曖昧さがある場合、これらの
ルールの叙述が優先されるべきである。全ての
場合において、常識が優先されるべきである。

[2.8] ゲーム用語解説

装甲ユニット： その主要装備が装甲化された、
そして概して無限軌道上で活動した戦闘
ユニット。後者の場合で登場する時、“装甲”
という用語には全ての装甲および突撃砲
ユニットが含まれる。

対装甲ユニット： その主要装備が牽引された
対戦車砲または対空砲であった戦闘ユニット。

装甲優勢値 (ASV)： 戦闘ユニットの
相対的な装甲/対装甲能力は、ドット数で評価
される。白色ドットは、攻撃および防御装甲
能力を可能にする。黒色ドットは、防御対装甲
能力のみを可能にする。装甲優勢値は、通常
戦闘時の装甲優勢戦闘ボーナスシフトおよび
装甲/対装甲戦闘における喪失結果を判定する
ために使用される。

軍： ソ連およびドイツの軍指揮レベルの間の
違いを表す用語。ソ連の軍は、従属師団および
専用支援ユニットを指揮する。ドイツの軍は
ドイツ軍団および専用支援ユニットを指揮する。

砲兵ユニット： その主要兵器装備として間接
射撃を運用する戦闘ユニット。これらには、
自動車化および非自動車化火砲、大口径火砲、
そして迫撃砲およびロケット装備ユニットが
含まれる。英語での小文字で表される時、
“砲兵 (artillery)” という用語には全ての
砲兵兵種が含まれる。

軍団： ソ連およびドイツの軍団指揮レベルの
間の違いを表す用語。ソ連の軍団は、従属歩兵、
装甲、および砲兵ユニットを指揮する。ドイツ
の軍団は従属ドイツ軍師団および専用支援
ユニットを指揮する。

方面軍： 最高のソ連軍指揮レベルを区分する用語。方面軍は従属するソ連軍の軍および方面軍支援ユニットを指揮する。

シュテンマーマン集団： ドイツ軍プレイヤーがコルスン孤立宣言をする瞬間に、補給源に補給を引くことが不可能なドイツ軍ユニットの関連集団。

図像： 一部の戦闘ユニットには、そのユニットが運用している主要兵器の図画が含まれている。これらの駒は“図像ユニット”と呼ばれ、追加装甲/対装甲戦闘能力を表す。

歩兵兵科ユニット： その主要戦闘構成部隊が降車歩兵である戦闘ユニット。これらには非自動車化歩兵、自動車化歩兵、機械化歩兵、自動車化および非自動車化戦闘工兵、小銃兵、騎兵そして自動車化および非自動車化偵察ユニットが含まれる。英語での小文字で表される時、“歩兵 (infantry)” という用語には全ての上記の種類のユニットが含まれる。

自動車化ユニット： 英語での小文字で表される時、自動車化ユニットと言う用語にはその主要移動方法が**装甲車輛**（例、戦車）または**自動車化車輛**（例、自動貨車または半自動貨車）のどちらかを元にする**全ての**ユニットが含まれる。

親ユニット： 別々のより小規模構成ユニットに分割できるより高い階層のユニット、または拡張可能なソ連軍師団を呼称する用語。

包囲網： 地図端部補給源まで長さ無制限でも補給路を引くことができないドイツ軍ユニットの関連集団を説明する用語。

スタック： 単一ヘクスを占める複数味方ユニット。

ステップ： プレイから除去されるまでユニットが被ることができる戦闘喪失数の尺度。

補給範囲： 戦闘ユニットからその**補給割当** マーカー（SDM）まで、ヘクスで数えられる距離。

補給割当マーカー（SDM）： 組織の補給配分網の中心地を示す地図マーカー。

支援ユニット： 軍団に所属しているが師団、戦闘団または軍団支隊に所属しないドイツ軍ユニット。師団または戦車/機械化/騎兵軍団に所属していない、方面軍または軍に所属するソ連軍ユニット。

3.0 プレイ手順

[3.1] ゲームターン

各シナリオは、数ゲームターンから構成される。ゲームターンマーカーは、現行ターンを示すためにターン記録欄（TRT）上に置かれ、各ターン終了時に前進される。ターン記録欄にはまた、天候、増援、補充、および他の特別条件に関するターン特定の情報も含まれる。要約された各ターンのプレイ手順は、以下概略する通りである。別に用意されたより詳細な**ターン手順プレイヤー補助カード**が、各ターンの流れにプレイヤーを誘導するために用意されている。備忘：以下の**プレイ手順**および**プレイ手順プレイヤー補助カード**のみが、要約されている。ルール本体の文章が、優先される。

[3.2] ゲームターン手順概要

A. 天候ステージ

現行ターンの地表状態と視界を決定すること（5.0章）。

B. 相互航空ステージ

プレイヤーは、現行ターンの自分達の戦闘航空支援任務数を決定する（6.1項）。

C. 相互補給ステージ

1. **補給マーカーフェイズ：**（13.2.1項）
2. **補給ポイント受領フェイズ：**（14.2項）
3. **補給判定フェイズ：** プレイヤーは自分達のユニットのそれぞれの補給状態を判定する（13.3および13.4項）。
4. **補給切れユニット拡張補給フェイズ：**（14.7項）
5. **砲兵再補給フェイズ：** プレイヤーは、資格が有る砲兵ユニットを再補給できる（14.4項）。
6. **ソ連軍空中投下補給フェイズ：** 各ソ連軍方面軍は、空中投下補給を試みることができる（14.8項）。

D. ドイツ軍航空補給ステージ

1. **空中投下補給フェイズ：** ドイツ軍プレイヤーは、空中投下補給を試みることができる（14.6.4項）。
2. **コルスン航空補給フェイズ：** ドイツ軍プレイヤーは、コルスン飛行場への**航空補給**を実施することができる（14.6.3項）。
3. **空中投下割当フェイズ：** ドイツ軍プレイヤーは、空中投下任務に補給ポイントを割当てることができる（14.6.1項）。
4. **コルスン航空補給割当フェイズ：** ドイツ軍プレイヤーは、コルスン航空補給任務に補給ポイントを割当てることができる（14.6.2項）。

E. ソ連軍プレイヤーターン

1. ソ連軍イベントフェイズ（順番通りに）：

- A. **弾幕砲撃ユニット配置セグメント：**（17.1.5項）
- B. **弾幕砲撃ユニット創設セグメント：**（17.1.1項）
- C. **砲兵弾幕砲撃セグメント：** ソ連軍プレイヤーは特別弾幕砲撃攻撃を実施できる（17.1.3項）。

2. 補充/増援フェイズ

- A. **補充セグメント：** ソ連軍補充を受け取ること（8.0章）。
- B. **増援セグメント：** ソ連軍増援を受け取ること（7.0章）。

3. 移動フェイズ

- A. **予備宣言セグメント：** ソ連軍プレイヤーは、予備内に資格が有るユニットを置くことができる（9.6項）。
- B. **移動セグメント：** ソ連軍プレイヤーは、自軍ユニットを移動させることができる（9.0章）。ドイツ軍プレイヤーは橋梁破壊を試みることができ、そして装甲迎撃を実施できる（15.2.1、参照）。

4. 戦闘フェイズ

- A. **戦闘宣言セグメント：**（12.1.1項）
- B. **ドイツ軍装甲対応セグメント：**（12.1.2項）
- C. **戦闘解決セグメント：** 各宣言された戦闘は、個々にそして好きな順番に解決される（12.1.3項）。
- D. **突破セグメント：**（12.1.4項）
- E. **予備移動セグメント：**（9.7項）
- F. **予備戦闘セグメント：**（12.1.6項）

5. 工兵作業フェイズ

ソ連軍プレイヤーは橋梁の破壊および修理、新橋梁の構築の開始、そして地雷原の敷設を行うことができる（15.0章）。

6. 混乱/再集結フェイズ

（両方のプレイヤー）
ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍ユニットから全ての**再集結**マーカーを除去する。ドイツ軍プレイヤーは、全てのドイツ軍**混乱**マーカーをその**再集結**面に裏返す（12.17.4項）。
両方のプレイヤーは砲兵“射撃不可”マーカーを裏返す、または除去する。

F. ドイツ軍プレイヤーターン

1. イベントフェイズ

- A. **連続戦線解除セグメント：** ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの“連続戦線”解除に対するサイ振り判定をすることができる（22.1.4項）。
- B. **ドイツ軍宣言セグメント：** ドイツ軍プレイヤーは以下を宣言できる：
 - ・ コルスン孤立/飛行場活性化

- (13.1.3および14.5.1項)。
- ・ 軍団孤立 (16.2項)。
- ・ ヴァンダ作戦 (16.3項)。
- ・ 脱出 (16.4項)。

C. **装甲信頼性サイ振り判定** (選択ルール 18.2項)。

2. 補充/増援フェイス

- A. **補充セグメント**： ドイツ軍補充ポイント (R P) を受け取ること (8.0章)。ドイツ軍プレイヤーはまた、特定の適格なユニットからも R P を受け取ることできる (8.6項)。
- B. **増援セグメント**： ドイツ軍予定増援を受け取ること (7.0章)。

3. 移動フェイス

ドイツ軍ユニットが移動すること以外は、ソ連軍プレイヤーターンと同様。ドイツ軍増援は、鉄道によって進入および移動することができる (9.0章)。ソ連軍プレイヤーは橋梁破壊を試みることができ、そして装甲迎撃を実施できる。

4. 戦闘フェイス

ドイツ軍ユニットが攻撃し、ソ連軍が防御すること以外は、ソ連軍プレイヤーターンと同様。ソ連軍装甲対応は無い (12.0章)。

- A. **夜間撤収セグメント**： ドイツ軍装甲ユニットは、撤収移動を実施できる (9.8項)。

5. 工兵作業フェイス

ドイツ軍ユニットが地雷原を敷設しないが、強化点 (I P) および “J” として “K” 橋梁を構築できること以外は、ソ連軍プレイヤーターンと同様 (15.0章)。

6. 混乱/再集結フェイス

(両方のプレイヤー)

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットから全ての**再集結**マーカーを除去する。ソ連軍プレイヤーは、全てのソ連軍**混乱**マーカーをその**再集結**面に裏返す (12.17.4項)。

7. 脱出フェイス

脱出が宣言されている場合、16.5項を参照のこと。

G. ゲームターンステージ

- A. **勝利判定セグメント**： シナリオの最後のターンである場合、シナリオ勝利条件に基づいて勝利を判定すること。
- B. **ゲームターン進行セグメント**： ターン記録欄上で、ゲームターンマーカーを進めること。

4.0 戦闘ユニット および能力

ソ連およびドイツの軍の両方は、装甲、対装甲、様々な歩兵兵科、工兵、対空砲、偵察、および砲兵から構成される戦闘ユニットを持っている。しかしながら、それらの軍内のユニットの編制、規模、および能力は、全く異なる。プレイヤーは、ゲームを効果的にプレイするためにこれらの違いに注意するべきである。

[4.1] ユニットの属性

大部分の戦闘ユニットは、前面と後面を持っている。ユニットの前面はユニットの完全戦力 (最大能力) を表し、後面は減少戦力または能力でのユニットを表す。各ユニットは以下の属性： ユニット所属先 (ソ連の軍またはドイツの軍団)、ユニット部隊名 (I D)、ユニット兵科記号、戦闘力、および許容移動力ポイントを持っている。各ユニットはまた、プレイから除去されるまで負うことができる戦闘喪失 (ステップ) 数を決定するために使用される固有のユニット規模も持っている。装甲、砲兵、対装甲および工兵ユニットは、後の項目で説明される追加属性を持っている。

[4.2] ユニットの名称

ソ連軍： 各ソ連軍師団は1個ユニットから成り、その師団番号とその所属軍が付されている。戦車および機械化軍団は、8から10個ユニットから構成される。軍団の各ユニットは、その連隊、旅団または大隊番号のいずれかとその所属軍に加えてその軍団番号が付されている。軍支援ユニットは、その旅団、連隊または大隊番号とその軍番号が付されている。

ドイツ軍： 大部分のドイツ軍歩兵師団は6個戦闘ユニットから成り、大部分の装甲師団は9個を含む。師団の各ユニットは、その師団番号とその所属軍団が付されている。師団所属の歩兵連隊はまた、その連隊番号が付されている。装甲師団ユニットは、その連隊または大隊番号が付されている。軍団支援ユニットは、その連隊または大隊番号およびその所属軍団番号が付されている。

[4.3] ユニットの兵科と規模

全てのユニットは、その駒の中央に位置するユニット兵科記号を持っている。そのユニット規模表示は、ユニット兵科記号の上部に表示されている。装甲、突撃砲、対空および対装甲ユニットは、そのユニット内に含まれる主要な種類の兵器を表す図像が描かれている。歩兵、偵察、騎兵、工兵、および砲兵ユニットは、通常の軍事兵科記号を使用して表示されている。

[4.3.1] ユニットの規模

XX	師団	DG	師団集団
X	旅団	RG	連隊集団
III	連隊	KG	戦闘団
II	大隊	CDR	基幹
I	中隊		

注意： 図像として識別された装甲および対装甲ユニットは、その他特記されていない限りは、連隊または大隊規模であるものとみなされる。

[4.3.2] ユニットの兵科記号

以下は、ユニットの兵科を区分するために使用される全ての記号および図像の要約である。全てのユニットは、3つの基本移動種類；非自動車化、自動車化/機械化、または装甲の1つに当てはまる。

非自動車化

	歩兵		迫撃砲兵
	空挺歩兵		工兵
	山岳歩兵		建設工兵
	砲兵		パルチザン
	超重砲兵		保安
	重砲兵		ドイツ軍小銃兵
			騎兵

機械化/自動車化

	自動車化歩兵		自動車化工兵
	機械化歩兵		架橋工兵
	偵察		自動車化砲兵
	ソ連軍偵察		ロケット砲兵
			迫撃砲兵
	45/50mm対戦車砲		88mm対空/対戦車
	76mm対戦車		75mm対戦車

装甲

ソ連軍	ドイツ軍
 T-34/76	 III号戦車
 M4 (シャーマン)	 IV号戦車
 IS-1	 V号戦車 (パンター)
 SU-76	 VI号戦車 (タイゲル)
 SU-85	 III号突撃砲
 SU-122	 マードラーIII
 SU-152	

[4.4] 戦闘力とステップ数

より小規模な戦闘ユニット（概して大隊）は、ユニット駒単体で表される。より大規模なユニットは、ユニット駒と戦力チットで表される。その独自の規模によって、ユニットはプレイから除去されるまで1から6戦闘ステップを被ることができる。各戦闘力減少は、“ステップ”喪失と呼ばれる。各戦闘ユニットは、そのユニット内の“ステップ”数を表示する駒上の表示がある。ユニット駒（またはその戦力チット）上に印刷されている戦闘力は、戦闘時の戦闘比率決定時に使用される。括弧内の戦闘力は、そのユニットが防御のみにその戦闘力を提供できることを示す。ユニットが戦闘損害を被るに従って、その戦闘力は新しい減少戦力を反映するためにその裏面に裏返す、またはその戦力チットを回転させることで減少される。

[4.4.1] 砲兵ユニット

砲兵ユニットは1ステップユニットであるが、前面と後面がある。前面はそのユニットが弾薬を完全に補給され、そして攻撃または防御戦闘支援のどちらかが可能であることを示す。駒の後面は、そのユニットが既に戦闘に砲兵支援を提供してしまったことを示す（つまり、それは減少された、または砲兵支援能力が残っていない）。その前面または後面のどちらの時でも砲兵ユニットが1ステップ喪失を被る場合、プレイから除去される（12.10項、参照）。

[4.4.2] 他1ステップユニット

一部の装甲、歩兵、および工兵ユニットは1ステップを持っており、裏面が無い単一駒で表されている。それらが単一戦闘ステップ喪失を被る場合、プレイから除去される。

[4.4.3] 2ステップユニット

対装甲、工兵、対空、ソ連軍連隊およびドイツ軍歩兵大隊は、2ステップユニットである。それらは前面と後面がある単一駒で表される。これらのユニットが1ステップ喪失を被る（戦力での1ステップ減少）時、それらはその後面に裏返される。追加喪失を被る場合、それらはプレイから除去される。

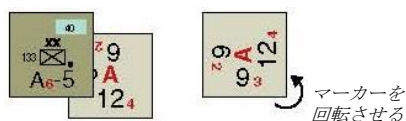
[4.4.4] 複数ステップユニット

3ステップ以上のユニットは、ユニット駒と戦力チットで表される。戦力チットはユニット駒の下に置かれ、戦闘比率決定時以外に相手側プレイヤーから調べることができない。戦闘駒上では、ユニットが使用可能な最大ステップ数を示すための添字が戦闘等級の下部に表示されている。戦力チットは、その数字が駒の底辺に位置する（正しい読み方、そして戦闘ユニットの底辺に揃えられる）時の現行戦闘力およびステップ数を示す。

ソ連軍複数ステップユニットには、ソ連軍師団、騎兵師団、装甲旅団、自動車化旅団、および要塞地域大隊が含まれる。

ドイツ軍複数ステップユニットには、ドイツ軍連隊、連隊集団、および師団集団が含まれる。

これらのユニットは戦闘損害を被るに従って、それらの戦力は次の低い数値へ戦力チットを回転させることで減少される。



例： 上図の戦闘ユニットは、ソ連軍歩兵師団である。2個の駒： 戦闘ユニットおよび戦力チットで表される。戦力チットは通常、ユニット駒の下に置かれる。その戦闘等級は“A”であり、戦力駒のどの等級が実際の

戦闘力を決定するために使用されるかを示している。この例では、4ステップでの12の現行戦闘力を示す。戦闘において1ステップを喪失後、戦力チットは90°回転され、9の戦闘力および3ステップを残しながら戦闘ユニットの下に残される。

[4.4.5] 基幹ユニット

その最後のステップまで減少された複数ステップユニットはその裏面に裏返され、そしてその戦力駒は地図から除去される。ユニット駒の裏面は、そのユニット固有の**基幹**ユニット（CDR）である。



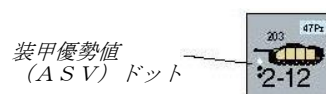
連隊、旅団、および師団基幹規模ユニット

除去された基幹ユニットは、それらがユニットの最終ステップ喪失を被る時、プレイから永久に除去されるわけではない。それらは補充によってプレイに復帰させることができる（8.2.1項）。

[4.5] 特殊ユニットの属性

[4.5.1] 装甲/対装甲戦闘

装甲、突撃砲、対空および対装甲ユニットは、そのユニットの主要兵器を描く図像が印刷されている。これらのユニットにはまた、その兵器の相対的な装甲および対装甲効果を表すドット数が含まれている（その**装甲優値**と呼ばれる； 2.5.1および12.8、参照）。



白色ドットは装甲優勢を決定するために使用され、そしてまた攻撃または防御装甲/対装甲戦闘においても使用される。黒色ドットは、防御対装甲戦闘においてのみ使用される（12.1、参照）。白色ドットがある装甲ユニットはまた、敵移動フェイズ中に“装甲迎撃”の能力もある。

[4.5.2] 歩兵対装甲能力

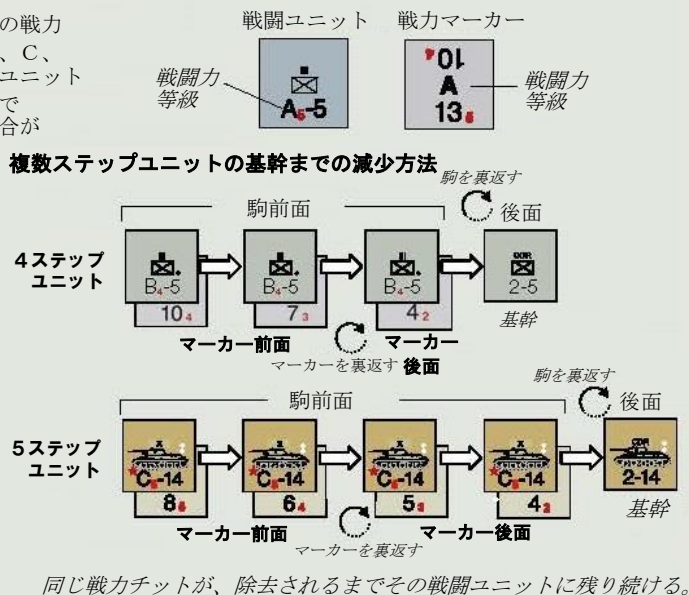
一部の歩兵ユニットは、そのユニット固有の対装甲効果を反映する黒色ドットを持っている。歩兵ユニットの装甲優値黒色ドットは、防御対装甲戦闘においてのみ使用される（12.12.1、参照）。

[4.5.3] ソ連軍装甲旅団諸兵連合

ソ連軍装甲旅団は、それらが単一ユニット内に内包される装甲と歩兵の両方から構成される特別な装甲ユニットである。それらはその前面時は1歩兵ステップを持ち、裏面（基幹）で歩兵ステップを持たない。その前面時に、それらはその駒上の星印★によって表示されている通りに、諸兵連合を自動的に受け、そして支配地域を提供することができる。

複数ステップユニット

戦力チットはユニットの戦力等級チット； A、B、C、他に一致する。一部のユニットは減少ステップレベルでシナリオを開始する場合がある。



事例：

1. 戦闘中に、ソ連軍装甲旅団は以下の通り：
a) ドイツ軍装甲のみとの戦闘における場合、装甲ユニットのみ、またはb) ドイツ軍歩兵との戦闘における場合、装甲および歩兵のどちらかとみなされる。
2. それらは装甲迎撃（9.11項）および支配地域から支配地域への移動を実施できる。

[4.5.4] ソ連軍騎兵師団



第5親衛騎兵軍団の3個師団ユニットは、1個の白色ドットを持つ別ユニットで表されて

いる通り、M4 シャーマン戦車を装備していた。シャーマン装甲ユニットは、その師団が除去されない限りは同じユニット部隊名を有する師団と常にスタックしていなければならない。

[4.5.5] ソ連軍第5機械化軍団

所属旅団



第5機械化軍団の3個歩兵旅団ユニットは、1個の白色ドットを持つ

別ユニットで表されている通り、シャーマン戦車連隊を装備していた。シャーマン装甲ユニットは、その旅団がプレイの場に在る時は同じ部隊名を有する旅団と常にスタックしていなければならない。これらの旅団は諸兵連合を受けないが、装甲優勢に対してその装甲ユニットの白色ドットを使用できる。

[4.6] ユニット分割および

再統合

ソ連軍師団、ドイツ軍連隊、ソ連軍自動車化旅団、およびドイツ軍自動車化および機械化連隊は、小規模の構成ユニットに分割できる。構成ユニットはまた、その親ユニットに再統合できる。分割ユニットは、そのユニット兵科記号内に異なる色があることで認識できる。



異なる
ユニット
記号色

更なる例： 以下を参照。

ゲームには、共通および特定ユニット分割が用意されている。詳細に関しては、プレイ冊子の22.4項を参照のこと。

事例：

1. 分割または再統合は、ユニットの移動の開始または終了時のどちらかに発生する。ユニットは、分割または再統合の瞬間に同じヘクスに位置していなければならない。
2. 分割する、または再統合するユニットは、移動中にその許容された移動ポイント数を越えて消費できない。
3. 構成ユニットまたは再統合ユニットの戦力は、分割または再統合の瞬間にその合計ステップ数によって決定される。

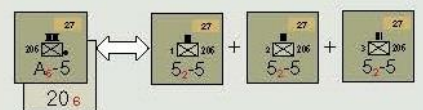
4. 分割に際して、全ての構成ユニットはその親ユニットと同じ補給および編制状態を採る。
5. 再統合に際して、親ユニットは統合される従属ユニットの最悪の補給または編制状態を採る。
6. ドイツ軍連隊は退却中に分割できるが、ソ連軍ユニットは退却中に分割できない（12.13項、参照）。

手順：

1. **分割：** 完全戦力親ユニットが分割する時、全ての構成ユニットは完全戦力でそれと置き換えられる。親ユニットが損害を受けている場合、その後プレイヤーはその親ユニットを同じステップ数の分割ユニットで置き換える。親ユニットをその地図上ユニット分割ボックス内に置くこと。
2. **再統合：** 1個以上の構成ユニットは親ユニットに再統合する時、その構成ユニットをその地図上保持ボックス内に戻し、親ユニット駒とそれらを置き換えること。親ユニットの戦力駒をそのユニットの下に置き、そしてユニットの現行ステップ数を反映するために戦闘力を設定すること。

ユニット分割の例

ソ連軍師団の分割/再統合



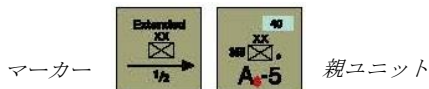
ドイツ軍連隊の分割/再統合



ドイツ軍3ステップ大隊の最終ステップは、その基幹ユニットである。1個ドイツ軍分割大隊のみが、1個黒色ドットを留める。より詳しい例は、裏表紙を参照のこと。

[4.7] ソ連軍師団拡張

プレイヤーノート： ソ連軍師団拡張マーカーの包含によって、ソ連軍プレイヤーは防御線の一部の地域を薄めながら、線として連続する支配下ヘクスを維持することが可能になる。それらは、地図端部またはドイツ軍攻撃の機会がほとんど無い他の地域で有用であるかもしれない。



ソ連軍師団拡張によって、ソ連軍師団は2枚目の駒を使用しながら2つの隣接ヘクスを占めることが可能になる。ソ連軍歩兵または騎兵師団は、その移動または戦闘後前進中のいつでも、拡張または再統合することができる。ソ連軍師団の基幹は、拡張できない。

手順：

師団の拡張

移動中： 師団のヘクスに拡張マーカーを置き、その後マーカー、師団ユニットのどちらか、または両方を移動させること。拡張マーカーは移動中に常時ユニット上または隣になければならず、そして移動中に全ての移動ルールに従わなければならない。移動終了時に、拡張マーカー上の矢印をその師団ユニット駒に向けて指すこと。

戦闘後前進中： 前進中の場合、前進する師団のヘクス内に拡張マーカーを置き、その後戦闘ヘクス内にマーカーを進めること。

移動中の再統合： 拡張マーカーを親ユニットヘクス内に移動すること。そのヘクスに進入するための移動ポイント数を消費し、その後マーカーを除去すること。

退却中の再統合： 拡張マーカー（または親ユニット）内に親ユニット（またはマーカー）を退却させ、拡張マーカーを除去すること。

[4.7.1] 移動とスタック

1. 拡張師団の各ヘクスは、スタック制限目的上、1個師団として数える。
2. 拡張マーカーはその親ユニットと同じ移動ポイント数を持っている。
3. 師団が拡張する時、親ユニットのヘクスを退出し、隣接拡張ヘクスに進入するために必要な移動ポイント数を消費すること。
4. 師団が再統合する時、親ユニットが占めるヘクスに進入するために、拡張マーカーがあるヘクスを退出するために必要な移動ポイント数を消費すること。
5. 構成部分が拡張する、または再統合する時、拡張/再統合の行為中の全ての地形移動コストおよび支配地域/影響地域コストを含めなければならない。

注意： 師団は2つの敵ヘクスが支配地域を及ぼすヘクス内に、拡張および再統合することができない。

6. 拡張した師団は、親ユニットとその拡張マーカーの両方が同時に移動し、互いに隣接している限りは、単一ユニットとして移動できる。親ユニットおよびそのマーカーのどちらも、その個々の許容移動力を超過できない。地形および支配地域/影響地域に対する全ての移動コストを含めること。

注意： 上記に示されている通り、師団は他の敵支配地域内に直接拡張および再統合することができない。しかしながら、親ユニットとその拡張駒のどちらも支配地域/影響地域移動ルールに違反しない限り、それらは間接的にそれを行うことができる（退出し再進入する）。

例： 拡張マーカーは、その親ユニットが位置するヘクスから敵支配地域外のヘクス内に拡張する。拡張マーカーはその後、親ユニットに隣接する敵支配地域内のヘクス内に移動できる。

[4.7.2] 拡張師団への戦闘の影響

1. 戦闘に対して、拡張師団の各構成部分はその師団の現行戦闘力の1/2を持ち、端数は切り上げられる。スタックに関しては、各構成部分はそのステップの半分を持ち、端数分は親ユニットが持つ。戦闘ステップ喪失は、そのユニットの単一の戦闘力マーカーから適用される。
2. 拡張師団が攻撃する場合、親ユニットとその拡張マーカーの両方は2個の別々のユニットとして行動し、それらが隣接するいずれかのヘクスまたは複数ヘクス内に攻撃できる。拡張師団の両方の部分が同じヘクス内に攻撃する場合、その攻撃は単一の攻撃として扱われ、その戦力は統合されなければならない。戦闘および支配地域/影響地域に関する全てのルールは、適用される。
3. 攻撃する拡張師団は、ソ連軍戦闘師団ボーナスによる特典を受けない。
4. 位置するその2ヘクスの一方のみが攻撃される場合、その攻撃されるヘクス内の構成部分のみが戦闘に参加する。
5. 拡張師団が2つの別の攻撃を受ける場合、各ヘクス内の戦闘力は両方の戦闘の前に決定される。両方の攻撃は、いずれかの退却が実施される前に、解決されなければならない。
6. 拡張師団がそのヘクスの一方内のみの攻撃を受ける場合、その後その攻撃された構成部分のみが退却する。どちらかの構成部分が突破結果を被る場合、その後その師団の両方の構成部分が退却し、そして再統合しなければならない。
7. 拡張師団は、他に使用できる退却選択肢が無い限りは、それ自身の中に退却できない。

[4.7.3] 拡張師団への混乱と再統合の影響

師団の一方の構成部分への混乱戦闘結果は、他方の構成部分に影響しない。師団の一方の構成部分に適用される再集結マーカーは、師団の他方の構成部分に影響しない。

[4.7.4] 拡張師団と補給

拡張師団の構成部分のどちらかが補給状態である場合、師団全体が補給状態である。

[4.8] ドイツ軍警戒ユニット

史実に関する注釈： ドイツ陸軍は、作戦地域内に多数の後方地域支援部隊を持っていた。ソ連軍がその突破を達成した時に、これらの後方地域部隊は戦闘地域内の重要地域防衛目的のために、“警戒”戦闘ユニットへと緊急に編成された。

このゲームには幾つかの1ステップ“警戒”ユニットが用意されている。このユニットは歩兵兵科ユニットとして扱われるが、様々な戦闘力と限定された移動力値を持っている。

[4.8.1] 史実配置

警戒ユニットは、兵站または後方地域施設のような歴史上重要性を持っていることが知られている場所に配置される。シナリオ配置

時に、それらは無作為に口の開いた容器内から引かれ、そして前面（警戒）を上にしてシナリオで指定されたヘクス内に置かれる。ドイツ軍プレイヤー（のみ）が、一度地図上に置かれたならば警戒ユニットの戦闘力を見ることができる。

[4.8.2] 警戒ユニットの能力

警戒ユニットは以下の能力と制限を持っている：

- ・ 1ステップを持って 前面 ユニット面
- ・ 支配地域および影響地域を持っていない。
- ・ 常に補給状態である。
- ・ その“警戒”面である時、移動できない。
- ・ ソ連軍戦闘フェイズまたは移動フェイズのどちらかで、通常戦闘ルールによって攻撃を受ける可能性がある（9.12項）。
- ・ 警戒ユニットは、攻撃された時にその展開面からそのユニット面に裏返される。
- ・ その戦闘力は、同じヘクス内の他の防御ユニットにそれを加えることを含めて、防御のみにしか使用できない。諸兵連合を提供、および受けることができない。
- ・ 地形または強化点からその戦闘力に追加を受けない。
- ・ そのユニット面に裏返された時、警戒ユニットは移動ルールに従って通常通りに移動できる。
- ・ 警戒ユニットは、補充ポイントとしてドイツ軍ユニット内に組み込むことができる（8.6.3項）。
- ・ ドイツ軍プレイヤーは、攻撃可能ドイツ軍ユニットが警戒ユニットが位置するヘクスに位置する、または通過する時はいつでも警戒ユニットをそのユニット面に任意に裏返すことができる。

[4.9] ドイツ軍装甲大隊の規模変動

史実に関する注釈： 1944年初めまでに、大部分のドイツ軍装甲大隊は大きく消耗し、尽くされ、多くの大隊は戦車10台未満に減少していた。しかしながら、増援として登場した一部の装甲大隊は、完全装備に近かった。デザインノート： 上記の史実状況を再現するために、一部の大型装甲大隊は1個大隊駒の

代わりに2個中隊駒で表される。加えて一部の大型装甲大隊は4または3ステップから成る複数駒ユニットによって表される。

ドイツ軍装甲大隊内のステップ数は、会戦開始時の大隊の戦車数とソ連軍装甲/対装甲直接射撃に耐える戦車車種の能力と相関関係にある。適宜に、装甲ユニット内のステップ数は1から4ステップまで変化する。3ステップ以上のユニットは、複数駒で表される。2番目のステップ喪失後、これらのユニット駒は2番目の駒に置き換えられる（駒中央を横断している帯で識別される）。以下の例を参照のこと。

5.0 天候

史実に関する注釈： 天候は、この戦闘において重要な役割を演じた。最初の突破中に、ソ連軍はドイツ軍後方深くへの迅速な突進を彼らに可能にした地表凍結の恩恵を受けた。ドイツ軍が包囲網解放のための反撃を開始した時、早い温暖期が発生し、広大な泥濘の平原を創り出した。道路は通行不可能になり、移動と補給は事実上のろのろと進むようになった。

プレイヤーは、各ゲームターンの天候ステージ時に地表状態および視界状態を決定する。

[5.1] 地表状態判定

地表状態は、サイの目を地表状態表で交差照合することで決定される。結果として生じる地表状態は、凍結または泥濘のどちらかになる。

手順：

1. いずれかのプレイヤーが、サイコロ1個を振る。
2. サイの目にゲームターン記録欄からの地表状態修正を適用すること。
3. 修正後のサイの目と地表状態縦欄に表れる数字を交差照合すること。
4. 地表状態マーカーを地表状態記録欄の該当するボックス（凍結または泥濘）に置くこと。

デザインノート： サイの目修正は、1944年2月の史実の地表状態に向けて偏重するように設定されている。



ドイツ軍装甲大隊の規模変動

第16装甲師団第2連隊のi/第1大隊を下図で示す。



この例において、最初の喪失に際して、第1駒はその裏面に裏返される。2番目のステップ喪失に際して第1駒は除去され、その前面を上にして第2駒に置き換えられる。3番目の喪失に際して、第2駒はその裏面に裏返される。4番目のステップ喪失後に、ユニットは除去される。どのような場合でも、ユニット駒の両方が同時に地図上にあることは無い。

[5.2] 視界判定

視界は、視界表でのサイ振り判定によって各ターンに判定される。結果として生じる視界は、晴天、曇天または嵐のいずれかである。

手順：

1. いずれかのプレイヤーが、サイコロ 1 個を振る。
2. サイの目と視界表を交差照合すること。
3. 結果が 1－4 である場合、視界は晴天である。
4. 結果が 5 または 6 である場合、サイコロ 1 個を再度振ること。その結果が 1 から 5 である場合、視界は曇天である。結果が 6 である場合、視界は嵐である。
5. 視界マーカーを視界記録欄の該当するマスに置くこと（晴天、曇天、嵐）。



6.0 戦闘航空支援任務

総則

両方のプレイヤーは、相互航空ステージ時に現行ターンに対する自分達の戦闘航空支援（CAS）任務数を決定する。各戦闘航空支援任務によって、そのターン中の個々の戦闘に対する攻撃または防御のどちらかの航空支援が提供される。

[6.1] 戦闘航空支援能力

[6.1.1] ドイツ軍航空支援能力

ドイツ軍は各ターンに、戦闘航空支援の割当を 1 回受ける。



手順：

1. 相互航空ステージ時に、サイコロ 1 個を振ること。
2. そのサイの目に視界とヴァンダ作戦修正を加えること（5.2 および 16.3 項）。
3. 修正後のサイの目とドイツ軍戦闘航空支援使用可能表の該当する凍結または泥濘縦欄を交差照合すること。
4. 結果は、現行ターンに対して使用可能な戦闘航空任務数である。ドイツ軍戦闘航空支援マーカーを、その戦闘航空支援任務欄の受け取る数字上に置くこと。

例：ドイツ軍プレイヤーは、凍結欄の下で 2 のサイの目を出した。視界に関する修正は無く、ヴァンダ作戦ターンではない。プレイヤーは 1 航空支援ポイントを受け取り、戦闘航空支援マーカーを戦闘航空支援任務欄上の 1 のマスに置く。

[6.1.2] ソ連軍航空支援能力

ソ連軍は各ターンに、第 1 および第 2 ウクライナ方面軍に対する別々の割当を受ける。



手順：

1. 相互航空ステージ時に、各ソ連軍方面軍に対してサイコロ 1 個を振ること。
2. そのサイの目に視界修正を加えること。
3. 各方面軍に対する修正後のサイの目とソ連軍戦闘航空支援使用可能表上の別々の凍結または泥濘縦欄を交差照合すること。
4. 結果は、各ターンに対して使用可能な戦闘航空任務数である。個々の第 1 および第 2 ウクライナ方面軍航空支援マーカーを、そのソ連軍戦闘航空支援欄の受け取る数字上に置くこと。

例：ソ連軍プレイヤーは、戦闘航空支援使用可能表上の凍結欄で各方面軍に対してサイコロ 1 個を振る。視界は曇天である。第 1 ウクライナ方面軍の修正後で零のサイの目は、0 戦闘航空支援任務の結果になる。第 2 ウクライナ方面軍の修正後の 3 のサイの目は、2 戦闘航空支援任務の結果になる。

[6.2] 戦闘航空支援実施

両方のプレイヤーは、戦闘を支援するために使用される 10 枚の戦闘航空支援任務駒を持っている。これらの駒は各シナリオ開始時に口の空いた容器内に入れられ、戦闘への航空支援使用時に無作為に引かれる。駒の裏面には、戦闘比率に適用されるシフト数を決定する不確定の数値が含まれている：以下示される攻撃戦闘航空支援（OCAS）および防御戦闘航空支援（DCAS）。戦闘フェイズ時に戦闘航空支援を宣言する時、プレイヤーは以下を行う：a) プレイヤーの“戦闘航空支援支援欄”上で航空支援任務を 1 減少させる、同時に b) 容器から無作為に 1 枚の航空支援駒を引き、宣言した戦闘ヘクスの隣に前面を上にしてそれを置く。プレイヤーは、戦闘解決前に航空ユニットの裏面を調べることができない。



前面



後面

戦闘手順の該当する時点で、その戦闘に提供されるシフト数（ある場合は）を明らかにするために、プレイヤーはその駒を裏面に裏返す。攻撃戦闘航空支援値は戦闘結果表比率を右側にシフトさせ、防御戦闘航空支援値は比率を左側にシフトさせる。全ての消費された航空駒は、各ターン終了時に容器に戻される。

事例：

1. 戦闘航空支援任務欄上で使用可能であるよりも多くの戦闘航空支援任務は、所定のゲームターン中に実施できない。
2. 未使用の航空支援任務は、次のターンに持ち越すことができない。
3. ソ連軍航空支援任務は、それ自身の方面軍に対する戦闘を支援するためにのみ使用できる。ドイツ軍任務は、どちらの軍でも支援できる。
4. プレイヤー毎に 1 回の航空任務のみが、戦闘毎に可能である。

7.0 増援

総則

ターン記録欄は、各プレイヤーが所定のターンで増援を受け取るかどうかを表示している。カード上の別々のソ連軍およびドイツ軍増援予定によって、どのユニットがそのターンに登場し、そのユニットの登場時の戦力、地図上の登場ヘクスおよびユニット登場への配置制限が示されている。増援は、増援セグメント時に地図端部に置かれる。

[7.1] 地図端部進入

増援は、増援予定上に指定されているヘクスの 2 ヘクス以内のどこからでも地図に登場できる。一度置かれたならば、増援は戦術、戦略または鉄道移動（ドイツ軍のみ）を使用しながら、その移動フェイズ中に自由に移動できる。

事例：

1. 増援に対するスタック制限は、移動終了時に解決される。
2. 増援は、シナリオでその他特記されていない限り、登場ターンに完全移動力値で補給状態にあるものとみなされる。
3. 砲兵ユニットは、完全補給状態で登場する（前面を上にして）。
4. 登場地域が敵ユニットによって占められている、または敵支配地域内である場合、その後所有側プレイヤーは指定された登場ヘクスに隣接する次の地図端部道路ヘクスから増援を登場させることができる。
5. 鉄道によるドイツ軍増援登場に関しては、9.5 項を参照のこと。
6. 鉄道で増援として登場するドイツ軍 SDM マーカーは、鉄道駅ヘクス内でその移動を終了させなければならない。
7. 増援は、所有側プレイヤーによって望むだけ多くのターン数を意図的に遅らせることができる。

[7.2] 増援予定

（ターン記録欄上のソ連軍およびドイツ軍増援予定を参照のこと）。

8.0 補充

史実に関する注釈：ソ連およびドイツ陸軍の両方は、1944 年コルスン包囲戦に対して新着の補充を提供することが困難であることに気が付いた。ソ連軍には、補充の大部分を引き抜くことになった西部ウクライナにおける幾つかの進行中の作戦があった。ドイツ軍は他の東部戦線地域と共にイタリアに優先順位を与えることが必要であった。主要な戦闘部隊補充源は、ソ連軍に対しては“解放された”ウクライナ人になり、ドイツ軍に対しては復帰した傷病兵および後方地域部隊となった。

総則

両方のプレイヤーは、自分達のそれぞれの**補充セグメント**時に補充を受け取る資格がある。補充は、資格がある減少ユニットの喪失ステップを補充するために使用される。補充は、1 補充ポイントによって減少ユニットに1 戦闘ステップが回復されるような**補充ポイント**

(**R P**) の形で提供される。プレイヤーは、以下の供給源から補充を受け取る：

- ・ ターン記録欄 (ソ連軍およびドイツ軍)
- ・ 砲兵ユニット解散 (ドイツ軍のみ、8.6.2 参照)
- ・ 警戒ユニット変換 (ドイツ軍のみ、8.6.3 参照)
- ・ コルスン放棄 (ドイツ軍のみ、8.6.4参照)
- ・ S D M放棄 (ドイツ軍のみ、8.6.5参照)

[8.1] 補充ポイント

[8.1.1] 補充ポイント欄

補充ポイント欄は、補充ポイント (**R P**) の累積および消費を計上するために使用される。**ソ連軍**： ソ連軍は、第1 および第2 ウクライナ方面軍用に別々の欄を持っている。各方面軍は、別々に補充を受け取る。

ドイツ軍： ドイツ軍は、第8 および第1 装甲軍用に別々の欄を持っている。軍内の各軍団は、別々にその補充を受け取り、記録する。

[8.1.2] 補充ポイントマーカー

各プレイヤーは、自分達の様々な指揮単位の補充ポイントを記録するために使用される**補充ポイントマーカー**を持っている。歩兵および装甲補充ポイントは、各指揮単位内で別々に記録される。

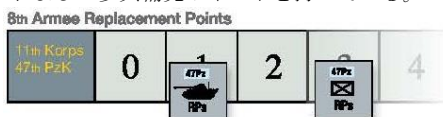
ソ連軍： 第1 および第2 ウクライナ方面軍はそれぞれ、装甲および歩兵補充ポイントマーカーを持っている。

ドイツ軍： 第7、第11、第47 装甲および第3 装甲軍団はそれぞれ、装甲および歩兵補充ポイントマーカーを持っている。第42 軍団は、歩兵補充ポイントマーカーのみを持っている。

事例

1. 補充ポイントは、手番側プレイヤーの**補充セグメント**中に受け取られ、そして消費される。
2. 補充ポイントは、その**R P**マーカーと同じ方面軍 (ソ連軍) または軍団 (ドイツ軍) 部隊名を帯びているユニットのステップを補充するためにのみ使用できる。
3. 受け取られた**R P**は、受け取られたターン中に消費、または累積することができる。
4. 装甲または歩兵に対する補充ポイント数は、欄上に表示されている最大制限を超過できない。超過**R P**は、失われる。

例： 第47 装甲軍団は、1 装甲補充ポイントおよび3 歩兵補充ポイントを持っている。



[8.2] 適切/不適切ユニット

資格が有るユニットのみが、補充を受け取ることができる。

[8.2.1] 適切ソ連軍ユニット

ソ連軍歩兵師団および装甲旅団のみが、補充を受け取ることができる (例、基幹部隊)。師団または旅団の分割ユニット (例、連隊) は、補充を受け取ることができない。

[8.2.2] 適切ドイツ軍ユニット

ドイツ軍歩兵連隊 (機械化または自動車化を含む)、連隊集団 (**R G**)、および師団集団 (**D G**) またはその分割あるいは基幹ユニットは、補充を受け取ることができる。全てのドイツ軍装甲ユニット (マードラーおよび3号戦車ユニット以外) は、補充を受け取ることができる。

[8.2.3] 不適切ユニット

騎兵、偵察、小銃歩兵、対空、対装甲、工兵、砲兵および警戒ユニットは、補充を受け取ることができない。

[8.2.4] 除去済ユニット

“資格が有る” 除去ユニットのみが、補充によってプレイの場に復帰できる (地図に再登場する)。復帰ユニットをその**S D M**上または隣に置くこと。

[8.3] ターン記録欄 **R P**

史実に関する注釈： 第11 および第42 軍団内のドイツ軍師団は、ソ連軍コルスン攻勢の時に後方地域内に相当数の部隊を持っていた。これらの部隊は休暇中、または傷病からの回復中で病院内のどちらかであった。彼等はウマニおよびノヴォゴロド地区、つまりソ連軍攻勢によって包囲された地域の外側に宿営していた。加えて、それらの師団用の補助 (補充) 大隊の多くは、包囲網地域外に位置していた。一度ソ連軍攻勢の範囲が認識されたならば、これらの部隊は戦闘団および補充集合所に編制された。これらの部隊はターン記録欄上の補充によって、そしてハーク増援によって表されている。

コルスン作戦中にロシア軍は、他の進行中の作戦が原因でスタフカ (大本営) からの補充に不足していた。しかしながら、**N K V D**および政治将校は、作戦中に占領された町内に居住していたウクライナ村人を“徴兵すること”でこの不足を積極的に埋め合わせた。これらの村人は最低限の訓練しか施されず、歩兵師団の補充として使用された。彼等の実力は、疑わしかった。これらの“義勇兵”は、ターン記録欄の補充に組み込まれている。

両方のプレイヤーは、ターン記録欄上に表示されている装甲または歩兵補充ポイントを受け取る。ターン記録欄が補充ポイントの受領を指示する場合、その後受け取る数分をその補充ポイント上に該当する**補充マーカー**を前進させること。ソ連軍補充ポイントは、指示された方面軍にのみ加えられる。ドイツ軍補充

ポイントは、指示された軍団にのみ加えられる。

[8.4] 減少ユニットへの

R P適用

各プレイヤー**補充セグメント**時に、プレイヤーは自分達の減少した資格が有るユニットに補充ステップを加えることができる。ユニットに加えられた各ステップ毎に、その指揮区分の補充ポイント欄から1 補充ポイントを差し引くこと。複数駒ユニットに対するステップ数増加を反映するために、受け取るユニットの戦力チットを調整すること。単一駒ユニットに関して、その増加したステップ数を反映するために、ユニットを裏返すこと。

事例

1. 補充を受け取るためには、ユニットは補給状態でなければならない、そしてその補給源またはその**S D M**の補給範囲内にいなければならない。
2. **R P**が使用可能である限り、ターン毎に消費できる**R P**数は無制限である。
3. ソ連軍師団およびドイツ軍歩兵連隊は、決して補充によって完全戦力に復帰させることができない (その分割ユニットの統合戦力を含めて)。資格が有るソ連軍およびドイツ軍装甲ユニットは、完全戦力に復帰させることができる。
4. 上記の必要条件に加えて、補充ポイントを受け取るソ連軍およびドイツ軍ユニットは以下の違いを以ってそのように行う：

ソ連軍 **R P** 割当

- ・ 補充を受け取るために、ソ連軍ユニットはドイツ軍ユニットから最低限4ヘクス離れていなければならない。
- ・ ソ連軍歩兵師団または装甲旅団は、補充を受け取るために2以下の残りステップを持っていなければならない。
- ・ 資格が有るソ連軍ユニットは、該当する補充ポイント数を使用することで (1 ターンで) 2 までの補充ステップを受け取ることができる。
- ・ 補充ポイントを受け取った全てのソ連軍ユニットに、**混乱**マーカーを置くこと。

ドイツ軍 **R P** 割当

- ・ 1 ステップ増加のみが、所定ターン内の資格が有るユニットに適用できる (除去ユニットを含めて)。
- ・ ドイツ軍ユニットは、例えソ連軍ユニットに隣接していても、補充を受け取ることができる。
- ・ 補充ポイントを受け取った全てのドイツ軍ユニットに、**再結集**マーカーを置くこと。

史実に関する注釈： ソ連陸軍は、その師団が使い尽くされるまで歩兵師団を戦闘で交戦させ続ける傾向があった。その後増援のために、戦線からその師団を撤収させることになる。この過程は、通常は最低限でも数日かかった。一方では、ドイツ軍は、師団補助大隊および他の後方地域部隊を補充として使用しながら、戦線内にいる間にその部隊を増強した。

[8.5] 装甲種類補充

装甲ユニット補充に対する手順は、ソ連軍とドイツ軍プレイヤーに対して異なる。

[8.5.1] ソ連軍装甲補充

ソ連軍プレイヤーは、いずれかの装甲旅団ステップ喪失を補充するために、1 装甲補充ポイントを消費する。補充ポイントは、補充を受け取るユニットの該当するソ連軍方面軍補充ポイント欄から消費されなければならない。

事例：

1. 地図上装甲旅団は、ターン毎に2 補充ステップを受け取ることができる。
2. 除去装甲旅団は、2 補充ポイント（1 歩兵および1 装甲）の消費によってプレイに復帰できる。復帰する装甲ユニットを、同じ軍または方面軍部隊名があるSDMの隣に置くこと。

[8.5.2] ドイツ軍装甲補充

史実に関する注釈： ドイツ軍は、破損した装甲車輛を修復した修理部隊を戦線近くで運営させた。多種の戦車の車種は、会戦の開始時にこれらの部隊によって修理された。

ドイツ軍プレイヤーは、装甲ステップ喪失を補充するために、1 装甲補充ポイントを消費する。装甲補充を受け取るユニットは、装甲補充ポイントを消費する同じ軍団内にいなければならない。

手順：

ドイツ軍プレイヤーはサイコロ2 個を振り、結果をドイツ軍装甲補充表（ドイツ軍カード、参照）で結果を交差照合すること。この表は、受け取られる装甲補充の種類を指定している。

ドイツ軍装甲補充表

装甲RPサイの目	戦車補充車種
2、6、10、12	3号突撃砲
4、7、8	4号戦車
5、9	5号戦車
3、11	6号戦車

事例：

1. ドイツ軍プレイヤーは、表で指定された同種の減少または除去装甲ユニットにのみ1 ステップを追加できる。その種類のいかなるユニットもその軍団内で資格が無い場合、ドイツ軍プレイヤーは以下のどちらかを行うことができる、a) 資格が有る種類が受け取ることができるまで振り直す、またはb) 後のターンのために装甲補充ポイントを貯める（その補充ポイントは消費されない）。
2. 一度資格が有る装甲兵種補充が受け取られたならば、それは受け入れられなければならない（例、プレイヤーは望む装甲種類が受け取られるまで、振り続けることができない）。
3. 1 装甲補充ポイントのみが、ターン毎に

ユニット毎に適用できる。

4. 除去された装甲ユニットは、装甲補充ポイントを使用してプレイに復帰できる（ユニットをその最後のステップ面で戻すこと）。復帰する装甲ユニットを同じ師団または軍団部隊名のSDMマーカースまたは隣に置くこと。

[8.6] 特別ドイツ軍補充

以下の特別補充はドイツ軍プレイヤー補充セグメント時に資格が有るドイツ軍ユニット（8.2、参照）に適用することができ、補充ポイントの消費を必要としない。備忘：ドイツ軍歩兵連隊は、以下の特別補充の使用を通して、決して完全戦力に回復できない。

[8.6.1] 連隊への基幹ユニットの吸収

基幹ユニットは、資格が有るユニット用の補充として供することができる。単純に基幹ユニットを除去し、受け取りユニットに1 ステップを加えること。

事例：

1. 基幹ユニットは、受け取るユニットの3 ヘクス以内にいなければならない、空いている、または味方が位置するヘクスを通してそのユニットへ経路を引くことができなければならない。
2. 補充優先順位は以下の通り； 1) 最初にその師団の資格が有るユニットに、および 2) 他の師団、軍団、軍団支隊または軍団の資格が有るユニットに。

[8.6.2] ドイツ軍砲兵の歩兵への変換

史実に関する注釈： 会戦中に、ドイツ軍砲兵部隊は砲兵機材の喪失、砲兵弾薬の欠乏および貧弱な道路状態によって、日常的に歩兵に変換された。

手順：

ドイツ軍補充セグメント時に、ドイツ軍プレイヤーは直接砲兵ユニットを補充ステップに変換することができる。プレイヤーは単に砲兵ユニットを除去済ボックス内に置き、直ちに補充を受ける資格が有るユニットに直接以下のステップ数を加える： 砲兵連隊は2 ステップを生み出し、砲兵大隊は1 ステップを生み出す。

事例：

1. 砲兵ユニットは、受け取るユニットの3 ヘクス以内にいなければならない、空いている、または味方が位置するヘクスを通してそのユニットへ経路を引くことができなければならない。
2. 師団砲兵は、地図上にどれも無い限りは、それ自身の師団歩兵連隊用の補充として供することができる。
3. 軍団砲兵は、その軍団内のいずれかの歩兵連隊用の補充として供することができる。

[8.6.3] ドイツ軍警戒ユニットの

補充への変換

ドイツ軍ユニットが“警戒”ユニットが位置するヘクスに進入する、または占めるかのいずれかのドイツ軍移動フェイズ中のいつでも、ドイツ軍プレイヤーは以下の選択肢を与えられる：

- ・警戒ユニットが軍団SDMへと補給路を引くことができる場合、その後直ちにその軍団補充ポイント欄に1 補充ポイントを追加し、プレイからその警戒ユニットを除去する、または
- ・その“現行”面を上にして、そのヘクス内で警戒ユニットを保持すること。

[8.6.4] コルスン飛行場放棄一補充

コルスン飛行場が活性化されている場合（14.5項）、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍補充セグメント時にコルスン放棄を宣言し、以下の手順に従って歩兵補充（のみ）を受け取ることができる。

手順：

1. コルスン放棄を宣言すること。
2. 直ちにコルスンに6 ヘクス以内の補給路を引くことができる資格が有る歩兵ユニット（複数可）に3 補充ステップを提供すること。
3. コルスン補給ポイント欄から全てのコルスン補給ポイントを除去し、そしてそれらをコルスンから8 ヘクス以内のいずれかのSDMに永久に移し換えること。どのSDMも4 補給ポイントを越えて受け取ることができない。一度移し換えられたならば、消費されるまでそのSDM内に残すことができる。移し換えることができなかった超過補給ポイントは、永久に失われる。注意： これはターンからターンへの補給ポイントの保有を禁止する基本ルールへの例外である（14.2項）。
4. ドイツ軍プレイヤーは、コルスンが一度放棄されたならば、コルスン飛行場への航空補給を実施できず、飛行場に再活性化をすることができない。

[8.6.5] SDM放棄

ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍補充セグメント時にSDMマーカースを放棄し、以下の手順に従って歩兵補充を受け取ることができる（13.2項も参照のこと）。

手順：

1. SDM放棄を宣言すること。
2. シナリオからSDMを永久に除去すること。
3. その指揮区分内およびその補給範囲内の資格が有るいずれかのユニットに1 補充ステップを提供すること。受け取るユニットは、放棄されたSDMへ補給路を引くことができなければならない。

9.0 移動

総則

自分達の移動フェイズ時に、プレイヤーはいずれかの手順において自軍ユニットの全て、一部を移動させる、または全く移動させないことができる。各ユニットは、移動ポイント（MP）で表されている許容移動力を持っている。これらのポイントは、地図を横断する連続ヘクス径路を引くことによってユニットが移動するに従って消費される。地形効果表（TEC）では、地形に拠ってヘクスに進入する、またはヘクスサイドを横断するために必要な移動ポイント数が規定されている。敵ユニットの存在、地表状態（凍結または泥濘）、ユニットの補給状態、または戦略あるいは戦術移動の種類のように、他の要素が移動に影響する。ユニットは、その許容移動ポイントより多く消費しない限りは、望むだけ多く、または少なく移動することができる。未使用の移動ポイントは累積する、そして他のユニットへ移し換えることができない。移動フェイズ開始時に複数ユニットが1つのヘクスに位置している場合、そのユニットは個々に、またはスタックとしてのいずれかで移動することができる。一度プレイヤーが特定のユニットまたはスタックの移動を開始したならば、プレイヤーは他のユニットを移動させる前にその移動を完了させなければならない。

[9.1] ユニットの移動等級

個々のユニットは3つの移動等級：非自動車化、自動車化/機械化および装甲の1つに属する。各移動等級は、地形効果表上のその該当する欄に従って、ヘクスに進入する、または一部のヘクスサイドを横断するための移動ポイントを消費する。

非自動車化： 歩兵、騎兵および一部の工兵または砲兵のように歩行する、あるいは馬匹車輛によって移動するユニット。

自動車化/機械化： 一部の歩兵、偵察、砲兵、対装甲、工兵および対空ユニットのように自動車または機械化車輛によって移動するユニット。

装甲： 戦車および突撃砲のように無限軌道車輛によって移動するユニット（図像が描かれている）。

例：



移動等級によるユニット種類の完全なリストに関しては、4.3.2項を参照のこと。

[9.1.1] 特別自動車化/機械化移動

自動車化および機械化歩兵並びに偵察

ユニットはいずれかを行うことができる：

- 自分達の自動車化/機械化移動ポイント（例、10）を使用しながら移動する、または
- 5移動ポイントの通常非自動車化（歩兵）値を使用しながら移動する。移動側プレイヤーは移動前に、どちらの移動値が使用されるかを宣言しなければならない。機械化または自動車化ユニットは、同じ移動フェイズにおいて非機械化移動と自動車化/機械化を組み合わせることができない。

[9.2] 移動への地形の影響

装甲、機械化/自動車化および非自動車化等級ユニットに対する消費は、様々な種類の地形に対して異なる可能性が有ることに注意のこと。加えて、消費は現行ターンの地表状態：凍結または泥濘によって変化する。

[9.2.1] 河川横断移動

全てのユニット兵科は、そのヘクスサイドに橋梁が含まれている場合、河川ヘクスサイドを横断して移動できるが、一部の種類のユニットは、無橋梁河川ヘクスサイド横断時に禁止される、または制限される可能性がある。

事例：

- 歩兵兵科ユニット**は、支配地域/影響地域の進入/退出コストに関係無く、それを行うためにその全許容移動力を消費する場合、非橋梁河川ヘクスサイドを横断できる。それが横断した河川ヘクスサイドに隣接するヘクス内でその移動を開始し、終了しなければならない。
- 機械化または自動車化歩兵ユニット**は歩兵ユニットと同様に（上記）非橋梁河川ヘクスサイドを横断できるが、その車輛が輸送能力を提供することを可能にするその河川を横断する補給路を確立（引く）することができない限り、非橋梁河川横断後以降のターンにその自動車化または機械化移動値を使用できない。有効な補給源まで橋梁によって補給線を引くことができるまで、非自動車化歩兵ユニットの移動値を使用しながら移動しなければならない。
- 装甲ユニット**は、浅瀬を除いて非橋梁河川ヘクスサイドを横断できない（18.6項）。
- 対装甲、対空または砲兵ユニット**は、非橋梁河川ヘクスサイドを横断できない。
注意： 支配地域への河川および浅瀬ヘクスサイドの影響を参照のこと（10.6.2項）。

[9.2.2] 全地形内への道路移動

道路移動は、道路または鉄道線によってそのヘクスサイドが繋がっている隣接ヘクスの連鎖内の移動として定義される。道路または鉄道ヘクスサイドを通してヘクスに進入するユニットは、そのヘクスに対する地形に伴う通常移動ポイントコストを無視できる。ユニットは、地形効果表によるその道路または鉄道に対する移動ポイントコストのみを支払う。
注意： 道路移動は、破壊された橋梁ヘクスサイドを横断する場合は禁止である。

[9.2.3] 移動禁止地形

湖ヘクスサイドは、常時横断することができない。加えて、一部の地形またはヘクスサイド地形は、地形効果表上で示されている通り、特定の種類のユニットによる進入または横断ができない。

[9.3] 移動への地表状態の影響

地形効果表には、2つの地表状態分類：凍結および泥濘が含まれている。各ユニットの移動等級（9.1項）は、地形移動ポイント消費を決定する時に、現行ターン地表状態に該当する欄を使用しなければならない。加えて、泥濘ターン中に非自動車化種類ユニットはその許容移動力から1移動ポイント（1MP）を差し引き、そして自動車化/機械化および装甲ユニットは2移動ポイント（2MP）を差し引く。

[9.4] 移動の種類

ユニットは、その味方移動フェイズ中の戦術、戦略または鉄道移動のいずれかを使用できる。プレイヤーは各ユニットの移動開始時に、どの種類の移動が使用されるかを決定する。ユニットは、戦術、戦略または鉄道移動を組み合わせることができない。加えて、以下の種類の特別ユニットは、戦闘フェイズの特定のセグメント中に可能である。

- 予備移動（9.7項）
- ドイツ軍（のみ）夜間撤収（9.8項）
- ドイツ軍（のみ）装甲反応移動（12.1.2項）
- 突破移動（12.1.4項）

[9.4.1] 戦術移動

戦術移動を使用するユニットは、地形効果表に従って横断される各ヘクスサイドおよび進入される各ヘクスに対する移動ポイントを消費する。戦術移動を採用するユニットは、敵ユニットに隣接するヘクスを進入および退出することができ、そして続く戦闘フェイズ時に戦闘を実施できる。

[9.4.2] 戦略移動

戦略移動を使用するユニットは地形効果表に従って進入する各ヘクスに対する移動ポイントを消費するが、道路に沿った移動に関するヘクス毎の示された分数コストを消費するのみである。ユニットは、その移動フェイズ時に常時敵ユニットから最低限3ヘクス離れて（つまり、ユニット間に2つの中間ヘクス）開始、終了、そして維持する場合のみ、戦略移動を採用できる。

例：凍結地表状態で2級道路に沿って戦略移動を使用する自動車化ユニットは、進入するヘクス毎に1/3移動ポイントのみを消費することになる。

制限：

- 混乱または再集結ユニットは、戦略移動を使用できない（12.17.2項）。
- 砲兵ユニットは、戦略移動を使用する

ターン中に戦闘に砲兵支援を提供できない（戦略移動を使用した砲兵ユニットに再結集マーカーを置くこと）。また、一部のソ連軍およびドイツ軍砲兵に関する特別“射撃不可”移動制限も参照のこと（9.10.3項）。

3. 工兵作業ユニットは、戦略移動を使用するターン中に工兵作業行動を実施できない（戦略移動を使用した工兵作業ユニットに再結集マーカーを置くこと）。

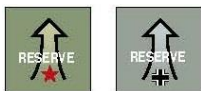
[9.5] ドイツ軍鉄道移動

鉄道移動は、ドイツ軍増援によってのみ使用される； 地図上に既にあるユニットは、鉄道移動を採用できない。一部のドイツ軍増援は、増援予定に指示されている通りに鉄道移動を使用しながら地図に進入することが指定されている。しかしながら、そのように指定されたユニットは鉄道移動を使用して移動する必要があるが、登場ターンに代わりに戦術または戦略移動を使用できる。鉄道移動によって登場するユニット（複数可）は、指定地図登場ヘクスから妨害されていない連続する一連の鉄道線ヘクスに沿って移動する。それらは鉄道駅を含むヘクス内でその鉄道移動を終了させなければならない（地図地形記号、参照）。

事例：

1. ターン毎に最大5個ユニットが、鉄道移動を使用できる。SDM増援は常に鉄道によって進入し、ターン毎に5個ユニットの制限の対象として数えられない。
2. 鉄道線に沿った移動距離は、無制限である。
3. ユニットの、その行先鉄道駅に到着した後、隣接ヘクス内に最大1ヘクス再配置することができる。再配置は、地形制限およびスタックルールを受ける。
4. 戦略移動に適用される全ての制限は、鉄道移動に適用される（9.4.2項）。

[9.6] 予備指定セグメント



個々のユニット（またはスタック）は、プレイヤーの予備指定セグメント時に予備として指定できる。指定したユニット上に、予備マーカーを置くこと。予備として指定されたユニットはその移動フェイズ中に移動できないが、そのプレイヤーの続く予備移動および予備戦闘セグメント時に、移動および戦闘をすることができる。

制限：

1. 敵ユニットに隣接して移動フェイズを開始する場合、ユニットは予備に置くことができない。
2. ユニットの、予備に置かれるためには補給状態でなければならない。
3. 予備移動を使用するユニットは、戦術移動のみを使用できる。

[9.7] 予備移動

プレイヤーの戦闘フェイズの予備セグメント時に、予備のユニット（またはスタック）は非自動車化ユニットに関しては1移動ポイント少ない、そして装甲、機械化または自動車化ユニットに関しては2移動ポイント少ないその許容移動力で移動することができる。予備移動終了時に、スタックを含めて全ての移動ルールが適用される。敵ユニットの隣に移動したユニット上の予備マーカーを、残しておくこと。

[9.8] ドイツ軍夜間撤収セグメント

ドイツ軍装甲ユニット（のみ）は、ドイツ軍夜間撤収セグメント時に1ヘクスの夜間撤収移動を実施できる。撤収する装甲ユニットは、地形に関係無く、そしてソ連軍支配地域および影響地域から1ヘクスのみ移動できる。加えて、撤収する装甲ユニットは以下の制限がある：

- ・ ソ連軍支配地域または影響地域内のヘクスに進入できない
- ・ 地形制限によって禁止されているヘクスに進入できない
- ・ スタック制限を違反できない。
- ・ 突破移動および突破戦闘に参加していることができない。

[9.9] 移動：一般事例

[9.9.1] 相互移動

ユニットは、ヘクスA内の地形からヘクスBへ移動できる場合のみ、ヘクスB内の地形からヘクスAへ移動できる。

[9.9.2] 1ヘクス移動

ユニットは禁止地形、支配地域およびスタックルールを条件として、常に1ヘクス移動できる。

[9.9.3] 味方が位置するヘクスを通る移動

味方ユニットは自由に、味方ユニットが位置するヘクスを通して移動することができる。移動フェイズ中に既定のヘクスを通して移動できる味方ユニット数に制限は無い。味方支配地域または影響地域は、味方ユニットの移動に影響しない。しかしながら、一緒にスタックしてフェイズを終了できる味方ユニット数には制限がある（11章、参照）。

[9.9.4] スタックとして移動するユニット

ヘクス内でスタック状態で移動を開始するユニットは、完全な一体として移動できる（但し要求されない）。しかしながら、スタック内のいかなるユニットも最低の許容移動力のユニットの許容移動力を越えることはできない。より大きい許容移動力のユニットは、一度より低い許容移動力のユニットがその移動を停止したならば、移動を続けることができない。スタック内のユニットは、常に個別に移動できる。

[9.9.5] 移動と戦闘

戦闘による前進および退却は移動とはみなされず、移動ポイントを消費しない。通常、戦闘は移動中に発生しないが、装甲迎撃（9.11項）および突破フェイズ時の例外がある。

[9.10] 特別移動制限

[9.10.1] 敵支配地域進入および退出

敵支配地域または影響地域に進入し、そして退出するユニットは地形効果表による追加移動ポイントの消費を要求される。支配地域および影響地域に関連する全ての移動ルールに関しては、10章を参照のこと。

[9.10.2] 攻撃不能ユニットの敵支配

地域または影響地域進入

砲兵および攻撃不可工兵ユニット（括弧付戦闘値）は、そのヘクスが既に他の味方攻撃可能ユニットが位置していない限り、敵ユニットの隣に移動できない。加えて、攻撃可能ユニットはその移動フェイズ終了時にその隣接ヘクスに位置しなければならない。

[9.10.3] 移動時の砲兵“射撃不可”

制限

一部の砲兵ユニットは、それが移動するターン中に戦闘支援を提供できない。これらの砲兵ユニットは、その許容移動力の隣にある添数字で識別される。



添数2または1のソ連軍砲兵ユニットは、それが移動したターン中に戦闘支援を提供できない。その移動完了後にこれらのユニットに、該当するソ連軍射撃不可2または射撃不可1マーカーを置くこと。

添数1のドイツ軍砲兵ユニットは、それが移動したターン中に戦闘支援を提供できない。その移動完了後にこれらのユニットに、ドイツ軍射撃不可1マーカーを置くこと。

手順：

ドイツ軍およびソ連軍射撃不可1マーカーの両方をソ連軍混乱/再集結フェイズ時に除去し、その後射撃不可2マーカーをその射撃不可1面に裏返すこと。

[9.10.4] 敵が位置するヘクスの進入

ユニットは、ドイツ軍脱出フェイズ時を除いて、敵が位置するヘクスに進入できない（16.5項、参照）。

[9.10.5] 地図端部

ユニットは、地図外に移動できない。

[9.11] 装甲部隊迎撃

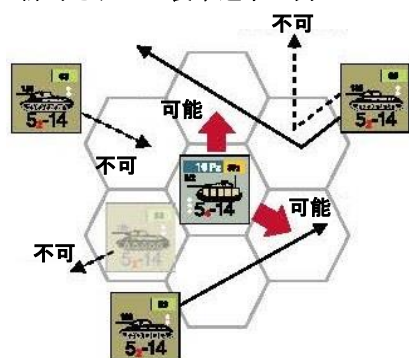
相手側プレイヤーの移動フェイズ中に、敵装甲ユニットが味方装甲ユニットの隣接ヘクスから別の隣接ヘクスへ移動する場合、

その味方装甲ユニットはその移動中の装甲ユニットに対して1回の“装甲迎撃”を実施できる（但し要求されるわけではない）。

手順：

1. 非移動側プレイヤーは、移動中のユニット（複数可）が味方装甲ユニットに隣接する2番目のヘクスに進入する瞬間に、“装甲迎撃”を実施する自分の意図を宣言する。移動は一時的に停止される。
2. 非移動側プレイヤーはa) 迎撃射撃を実施させるために迎撃ヘクスから単一ユニットを選択する、同時にb) その射撃戦闘を受ける単一移動中装甲ユニットを選択する。**注意：** 選択された迎撃ユニットは、通常は最大数の白色ドットを持っていることになる。
3. 非移動側プレイヤーはサイコロ1個を振り、そのサイの目と迎撃側ユニットの白色ドット数（例、4号戦車の3白色ドット）を比較する。サイの目が白色ドット数以下である場合、選択された移動中のユニットは1ステップ喪失を被る。
4. 相手側プレイヤーは以下のいずれかを行うことができ、a) 迎撃解決後にその装甲ユニット（複数可）の移動を継続する、または b) その移動を停止し、反撃射撃戦闘を実施する。
5. 反撃射撃戦闘は初期迎撃射撃を受ける装甲ユニットによってのみ起こされ、上記ステップ3における同じ手順を使用する。迎撃側ユニットの射撃のように、反撃射撃では白色ドットのみが使用される。反撃射撃の結果が喪失である場合、その後非移動側プレイヤーの装甲ユニットは1ステップ喪失を被る（例、2白色ドット付のT-34装甲ユニットが2または1の目を出す）。
6. 迎撃からの反撃射撃を行わなかったスタック内の敵移動中ユニットは、全ての反撃射撃完了後に移動を続けることができる。

“許可された” 装甲迎撃の例



事例：

1. 黒色ドットのみしか含まない歩兵、装甲および対装甲ユニットは、装甲迎撃を実施できない。**例外：** 選択ドイツ軍88mm対装甲ユニット装甲迎撃射撃（18.11項）。
2. 隣接ヘクスの両方が平地地形（村ヘクスを

含めて）である場合のみ、装甲迎撃は実施できる。装甲迎撃は、河川ヘクスサイドを横断することは禁止である。

3. 敵移動中装甲ユニット（スタック）に対する装甲迎撃いくつでも、各迎撃が異なるヘクスから起こされる限りは、装甲ユニットの移動の最中に起こすことができる。

[9.12] “警戒ユニット”の隣へのソ連軍移動

ソ連軍プレイヤーは、ヘクス内で**単独のドイツ軍警戒ユニット**の隣に攻撃可能ユニットを移動させる時、2つの選択肢を持つ（4.8.2項）。

1. 通常移動ルールに従って、移動を継続する（例、警戒ユニットは支配地域および影響地域を持っていない）、**または**
2. その移動中にその警戒ユニットを攻撃する自分の意図を公表する。ソ連軍プレイヤーが攻撃する場合、戦闘は以下の通りに解決される：
 - a. 移動中ユニットが、警戒ユニットが位置するヘクスに進入するために要求される移動ポイント数に1追加移動ポイントを**加えて**消費する。
 - b. 警戒ユニットの戦力がまだ明らかになっていない場合、その警戒ユニットはその戦闘ユニット面に裏返される。
 - c. ソ連軍ユニット（複数可）は、無償支援下戦闘として通常通りにその警戒ユニットを攻撃する。
 - d. その警戒ユニットが除去される、または退却する場合、その後攻撃側ユニットはその警戒ユニットが位置していたヘクスに進入しなければならない。
 - e. ソ連軍ユニットは、それが十分な移動ポイントを残しており、同時に退却、ステップ喪失および**混乱**結果を被っていない場合、その後移動を継続できる。

事例：

1. 航空、砲兵および工兵作業がどちらの陣営による支援において使用できないこと以外は、この攻撃は通常戦闘ルールに従って実施される。加えて、突破結果が発生した場合、**突破**マーカーを置かないこと。
2. ソ連軍ユニットは、同じ警戒ユニットへの複数攻撃を含めて、その移動中に無制限の回数で警戒ユニットを攻撃できる。
3. 攻撃不可能ソ連軍ユニットは警戒ユニットを含むヘクスを攻撃できず、そして警戒ユニットのその戦力を明らかにする原因になることができない。

10.0 支配地域/影響地域

総則

ユニット（またはスタック）を囲む6つのヘクスは、敵の移動、戦闘および補給に影響する地域を展開する。2種類の地域が存在する：支配地域（ZOC）および影響地域（ZOI）である。支配地域と影響地域は、10.6項に規定されている通りに、特定の地形の種類内に、および特定のヘクスサイドを越えて展開しない。

[10.1] 支配地域または影響地域を及ぼすユニット

[10.1.1] 支配地域

合計**3以上の攻撃可能歩兵科ステップ**を含む戦闘ユニット（またはスタック）は、支配地域を展開する。合計2以下の攻撃可能歩兵科ステップを含むヘクス内のユニット（またはスタック可）は、影響地域を展開する。

[10.1.2] 影響地域

以下の種類のユニットは、影響地域を展開する。それらは決して支配地域を規定するステップ数を提供しない： 装甲、対装甲、対空、砲兵および攻撃不可能ユニット（例外、ソ連軍装甲旅団、4.5.3を参照）。

[10.1.3] 支配地域および影響地域が無いユニット

警戒ユニット、SDMおよびゲームマーカーは、支配地域および影響地域を展開しない。

[10.2] 敵支配地域/影響地域への進入/退出

全てのユニットは、敵支配地域または影響地域に進入および退出するために、地形効果表（TEC）に従って追加移動ポイントを支払わなければならない。これらの移動ポイントは、その地形コストに追加される。敵支配地域/影響地域に進入および退出するための追加移動ポイントコストは、スタック内の各ユニットに対して個別に消費される。

[10.3] 支配地域から支配地域への移動

一部の種類のユニットのみが、敵支配地域から隣接する敵支配地域へと移動できる。

[10.3.1] ソ連軍の支配地域から支配地域への移動

以下の種類のソ連軍ユニットは、ドイツ軍支配地域から支配地域へ移動できる。

1. その戦闘力の隣に星印が有るソ連軍装甲旅団（4.5.3、参照）。
2. 装甲旅団とスタックしている場合、ソ連軍自動車化歩兵、偵察、または突撃砲ユニット（11.0によるスタック制限を受ける）。
3. その指定された師団装甲ユニットがそれとスタックしている場合、ソ連軍騎兵師団

(4.5.4、参照)。

全て他のソ連軍ユニットは、支配地域から支配地域への移動ができない。それらはドイツ軍支配地域進入に際して、その移動フェイズの残りに関する移動を停止しなければならない。

例： 支配地域から支配地域への移動可能なソ連軍ユニット。



支配地域から支配地域への移動不可能なソ連軍ユニット。



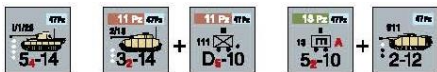
[10.3.2] ドイツ軍の支配地域から 支配地域への移動

全ドイツ軍装甲および歩兵ユニットはソ連軍支配地域から支配地域へと移動できるが、一部の歩兵科ユニットはその移動終了時に、その上に再集結マーカーが置かれる必要がある。

- 以下のドイツ軍ユニットは、ソ連軍支配地域から支配地域へ移動できる：
 - 全装甲兵科ユニット
 - 装甲兵科ユニットと一緒にスタックとして移動する場合、**装甲師団**の全ての機械化、自動車化および偵察歩兵科ユニット。
注意： 装甲ユニットとスタックしていない場合、これらのユニットはその支配地域から支配地域への移動後直ちにその上に再集結マーカーが置かれていなければならない。
- 全て他のドイツ軍歩兵科のユニットは、ソ連軍支配地域から支配地域へと移動できる； しかしながら、これらのユニットはその移動完了後にそのユニットの上に再集結マーカーが置かれていなければならない。既に再集結または混乱状態であったユニットは、その状態を続ける。

ドイツ軍砲兵、対装甲、対空および攻撃不可能ユニットは、支配地域から支配地域へ移動できない。

例： 支配地域から支配地域への移動可能なドイツ軍ユニット。



装甲ユニットとスタックしていないドイツ軍歩兵ユニットは…



…移動後に再集結マーカーが追加される。
装甲ユニットとスタックしているドイツ軍歩兵ユニットは…



…移動後に歩兵ユニットに再集結マーカーが追加される。

[10.4] 影響地域移動

追加移動ポイントコスト以外は、全てのユニットは敵支配地域から影響地域へと、および影響地域から影響地域へ自由に移動できる。

[10.5] 一般支配地域/ 影響地域事例

[10.5.1] ヘクス内の複数支配地域/ 影響地域

敵支配地域の影響は、敵影響地域の影響よりも優先される。複数ユニットが特定のヘクス内に支配地域または影響地域を及ぼしている時、追加または累積効果は無い。

[10.5.2] ヘクス内の相互支配地域/ 影響地域

敵および味方ユニットは、同じヘクス内に両方とも支配地域または影響範囲を及ぼす。そのような地域はそのヘクス内に相互に存在し、互いに打ち消し合うことは無い。支配地域/影響地域の全ての移動および戦闘への影響は、相互支配地域/影響地域があるヘクスに適用される。

[10.5.3] 退却と支配地域

12.13.1項、参照。

[10.5.4] 支配地域/影響地域 と補給設定

13.3項、参照。

[10.6] 支配地域/影響地域 への地形の影響

支配地域および影響地域は、以下に指示されない限り、全ての地形内に、そして全てのヘクスサイドを越えて展開する。

[10.6.1] 町と森

支配地域および影響地域は町および森ヘクス内に広がらない。支配地域および影響地域は町または森ヘクスから外に広がる。

[10.6.2] 河川と浅瀬ヘクスサイド

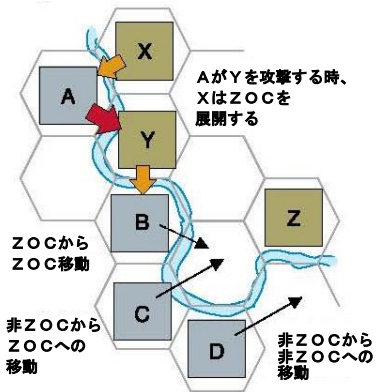
支配地域および影響地域は、相手側ユニットがその河川を越えて移動または戦闘を試みない限り、**河川**または**浅瀬**ヘクスサイドを越えて広がらない。

事例：

- 移動：** 味方ユニットが河川ヘクスサイドを越える移動を試みる場合、その後支配地域（ZOC）または影響地域（ZOI）のいずれかを持っている対岸の隣接敵ユニットは、直ちにその河川ヘクスサイドを越えて支配地域（ZOC）を展開する。
- 戦闘：** 味方ユニットが河川ヘクスサイドを越える攻撃を試みる場合、その攻撃側

ユニットに隣接する支配地域（ZOC）を持つ敵ユニット（複数可）は、直ちにその攻撃を実施するヘクス内に隣接河川ヘクスサイドを越えて支配地域（ZOC）を展開する。

- 3. 前進および退却：** 支配地域および影響地域は、前進または退却に関して河川ヘクスサイドを越えて広がらない。
- 4. 河川橋梁および浅瀬**は支配地域または影響地域ルールに影響を持たないが、資格が有るユニットの橋梁または浅瀬を越える支配地域から支配地域への移動、前進または退却を可能にする。



例： 移動および戦闘中に河川ヘクスサイドを越えて展開する敵支配地域および影響地域。

[10.6.3] 湖とドニエプル河

支配地域および影響地域は、これらのヘクスサイドを越えて広がらない。ドニエプル河川ヘクスサイドは地図端部とみなされ、プレイ範囲外である。

11.0 スタック

総則

最大**3個ユニット**が、森ヘクス以外の全ての種類の地形に関して同じヘクス内にスタックできる。最大2個ユニットが、森ヘクス内でスタックできる。スタックルールは、所有側プレイヤーの**移動フェイズ**および**戦闘フェイズ**の各セグメント終了時に適用される。ヘクス内でスタックしているユニットは、以下の事例を条件として、様々なユニットの規模および種類のどのような組み合わせでも可能である：

- SDMマーカーはスタック制限の対象になること無く、スタックできる。
- 基幹ユニットは、スタック目的に関しては1個ユニットとして数えられる。

ソ連軍スタック制限

- ソ連軍ユニットは、以下の通りそれ自身の組織編制レベル内でスタックを制限される：
 - 方面軍および軍ユニットは、他の方面軍または軍のユニットとスタックできない。
 - 戦車、機械化、および騎兵軍団ユニットは、それ自身の軍団のユニットとのみ一緒にスタックできる。
 - 軍支援ユニットは、それ自身の軍の

どのユニットともスタックできる。

2. 1個ソ連軍師団（歩兵または騎兵）のみが、ヘクス内の最大許可ユニットの1個とすることができる。
3. 2個ソ連軍旅団（装甲または自動車化）のみが、ヘクス内の最大許可ユニットの2個とすることができる。
4. ソ連軍分隊連隊、師団拡張マーカーまたは要塞地域師団は、他の歩兵、騎兵または要塞地域師団、あるいは戦車/機械化軍団とスタックできない。
5. ソ連軍騎兵師団または第5機械化軍団の固有の装甲ユニットは、その歩兵/騎兵ユニットがプレイの場にいる限りは、同じ師団または軍団部隊名を帯びている歩兵/騎兵ユニットと一緒に継続的にスタックしなければならない（4.5.4および4.5.5、参照）。

ドイツ軍スタック制限

1. ドイツ軍ユニットは、以下の通りそれ自身の組織編制レベル内でスタックを制限される：
 - ・異なる軍所属ユニットは、一緒にスタックできない。
 - ・異なる軍団所属ユニットは、一緒にスタックできない。
 - ・異なる師団所属ユニットは、一緒にスタックできない。
2. 最大2個歩兵連隊が、1ヘクス内で許可されている。
3. ドイツ軍警戒ユニットは、スタック目的に関して1個ユニットとして数えられる。
4. ドイツ軍基幹ユニットはまた、その軍団のどのユニットとも一緒にスタックできる。

[11.1] 移動中のスタックの影響

[11.1.1] 移動フェイズ中のスタック

ユニットは、スタック制限を考慮せずにヘクスを通して自由に移動できる。スタックをする、またはスタックを解除するための移動ポイントは無い。

[11.1.2] スタックルール違反

スタックルール違反は、所有側プレイヤーの移動フェイズおよび戦闘フェイズの終了時に解決される。スタック制限を超過するヘクス内の全ユニットは、直ちに**混乱状態**になる。全てのスタック超過ユニット上に、**混乱**マーカーを置くこと（12.17項）。プレイヤーは次に、最大戦闘力のユニットから1ステップ喪失を適用しなければならない。

[11.2] 退却スタック条件

退却するユニットは、他の味方ヘクスを通して、または内に退却する時に、スタック制限を違反できる。スタック制限は、所有側プレイヤーの続く移動フェイズ時に解消されなければならない。

[11.3] スタック規則

以下の移動終了時スタック規則は、所有側プレイヤーの移動フェイズおよび戦闘フェイズ終了時に適用される：

1. ヘクス内の複数ユニットが支配地域を及ぼす場合、スタックの一番上のユニットは歩兵でなければならない。
2. ヘクス内のユニット（複数可）が支配地域を及ぼさない場合、装甲または対装甲ユニットがスタックの一番上のユニットでなければならない。注意：ヘクス内に装甲および対装甲ユニットが存在しない場合、プレイヤーはどの順番にでも自由にユニットをスタックさせることができる。
3. **混乱状態**または**再集結**マーカーは、スタック内の各ユニットの正しい状態を反映させるように、スタック内で適切な順番に置かれなければならない。
4. ドイツ軍強化点およびソ連軍地雷原マーカーは、ヘクス内の全ユニットの一番上に置かれなければならない。相手側プレイヤーは、戦闘解決セグメント中の戦闘比率を判定することを除いて、これらのマーカーの下の内容を調べるできない。

12.0 戦闘

総則

プレイヤーは自軍**戦闘フェイズ**時に攻撃を実施し、そして相手側プレイヤーの**戦闘フェイズ**時に防御する。戦闘は**戦闘フェイズ**の3つのセグメント：**戦闘セグメント**、**突破セグメント**、および**予備セグメント**のそれぞれにおいて発生する可能性がある。各セグメントにおいて、敵ユニットに隣接する資格が有るユニットは、それらの隣接ユニットを攻撃できる（但し要求されることは無い）。既定の戦闘の比率は、地形、攻撃側補給状態および様々な戦闘修正によって修正される攻撃側および防御側ユニットの相対的戦闘力によって決定される。両方のプレイヤーは、諸兵連合、装甲、砲兵支援、航空支援および工兵戦闘修正を用いることで戦闘成功の可能性を向上させることができる。戦闘結果として、戦闘に参加するユニットはユニットの混乱と同様に減少戦闘力（ステップ喪失）および/または前進、退却を被る可能性がある。

[12.1] 戦闘フェイズ

戦闘フェイズは以下のセグメントで構成され、決められた順番に実施される：

1. 戦闘宣言
2. ドイツ軍装甲対応（ソ連軍戦闘フェイズのみ）
3. 戦闘解決（各個々の戦闘）
4. 突破（移動または戦闘）
5. 予備移動
6. 予備戦闘



[12.1.1] 戦闘宣言セグメント

1. **戦闘宣言セグメント**開始時に、攻撃側プレイヤーは攻撃を受けることになる全ての敵が位置するヘクスを示さなければならない。各被攻撃ヘクスに戦闘マーカーを置くこと。攻撃側プレイヤーは防御側を攻撃することになるヘクスを示す必要はない。

備忘：プレイヤーは宣言前に相手側ユニットの内容を調べるできない。

2. 全ての戦闘が宣言された後、ソ連軍プレイヤー（のみ）はどの戦闘ヘクスがソ連軍戦闘航空支援を受けるかを公表する（攻撃および防御の両方において）。容器から無作為にソ連軍航空支援駒（複数可）を引き、ソ連軍戦闘航空支援を受けることを指定した各戦闘ヘクス上に、それをその支援値面を下にして置くこと（6.2項）。

[12.1.2] ドイツ軍装甲対応セグメント

ドイツ軍プレイヤーは、そのユニットが敵支配地域または影響範囲内で移動を開始しない限りは、いずれか装甲ユニットでも1ヘクス移動させることができる。進入するヘクスは宣言された戦闘ヘクスまたは敵支配地域または影響範囲内ヘクスを含む隣接ヘクスであることができる。この移動は地形およびスタックルールに違反することができず、そしてソ連軍砲撃弾幕マーカーがあるヘクスに進入できない。

[12.1.3] 戦闘解決セグメント

攻撃側プレイヤーは次に、どのユニットがその防御側ユニットを攻撃しようとしているかを指定し、自由な順番で1度に1回、各宣言された戦闘を解決する。各個々の戦闘は、以下の手順に従う。一度戦闘解決が開始されたならば、それ以上の戦闘は宣言することができない。

- A. 戦闘支援宣言
- B. 戦闘比率決定
- C. 戦闘比率へのコラムシフト適用
- D. 戦闘解決

A. 戦闘支援宣言

プレイヤーは自分達の戦闘支援を宣言し、ある場合は以下の順番で、攻撃側および防御側ユニットの戦闘力の決定前に宣言が発生する。

1. 攻撃側プレイヤーが先に、どの攻撃側ユニットが**支援**を受ける、または**支援を受けない**かを宣言する。支援される戦闘に対する補給ポイントを消費すること（12.4項）。

注意：上記のソ連軍攻撃への宣言された航空支援（12.1.1-2項）は、攻撃が支援されていることを必要とする。攻撃が先に宣言された航空支援があり、支援されていない場合、その航空支援は失われ、現行ターンに再利用することができない。

2. ドイツ軍プレイヤーは攻撃または防御戦闘のどちらかに対する**戦闘航空支援**を宣言

できる。

注意： 攻撃時に、戦闘航空支援は、攻撃が支援されている場合にみに許可される。無作為に引かれたドイツ軍戦闘航空支援駒は、戦闘ヘクス上にその支援値面を下にして置くこと（6.2項）。

3. 攻撃側プレイヤーは次に、資格が有る**砲兵**ユニットに戦闘を支援させることを宣言できる（支援されている攻撃のみ）。支援砲兵ユニットをその裏面に裏返し、戦闘を支援するOBSポイント数を合計すること。**警告：** 12.10項によるソ連軍およびドイツ軍砲兵の違いに注意のこと。
4. 防御側プレイヤーは次に、資格が有る**砲兵**ユニットに戦闘を防御支援させることを宣言できる。支援砲兵ユニットをその裏面に裏返し、戦闘を支援するDBSポイント数を合計すること。
5. 攻撃側プレイヤーは、戦闘に対する**突撃工兵**ボーナスを宣言できる（支援されている攻撃のみ； 12.9.1項、参照）
6. 最後に、防御側は**“死守”**を宣言できる（12.14項）。

B. 戦闘比率決定

1. 両方のプレイヤーは、戦闘に参加している自分達のユニットの戦闘力を別々に調べ、合計し、以下によって個々のユニットの戦力を修正する：
 - a. 支援された/支援されていない戦闘（12.4項）
 - b. 地形（12.5項）
 - c. 支配地域ルール（12.6項）
 - d. **混乱/再結集**（12.17.2項）
2. 攻撃側の合計修正後戦闘力は防御側の合計修正後戦闘力と比較され、そしてこの比較は比率； 攻撃側戦力 対 防御側として表される。この比率は**戦闘結果表**（CRT）の比率欄の1つに当てはまるように**端数**が切り捨てられる。
3. CRT比率マーカーを、初期戦闘比率に等しい欄の上部で**戦闘結果表**上に置くこと。戦闘が装甲/対装甲戦闘を持っている場合、備忘用に**比率**マーカーを裏面に裏返すこと。

C. 戦闘結果表上の戦闘比率への コラムシフト適用

両方のプレイヤーは、**戦闘結果表上の上記の初期戦闘比率**に以下のコラムシフトを適用する。防御側シフトに対して左側へ、そして攻撃側シフトに対して右側へCRT比率マーカーを動かすこと。

1. 砲兵： 攻撃側および防御側プレイヤーはシフト数を決定するためにそれぞれサイコロ1個を振り、自分達のそれぞれの砲兵表上の適用される縦欄で結果を交差照合する（12.10項）。戦闘結果表比率にこのシフトを適用すること。
2. 戦闘航空支援： プレイヤーはシフト数を明らかにするために、自分達の戦闘航空支援マーカーを表返す（6.2項）。
3. ソ連軍師団： （攻撃側のみ）（12.9.2項）。

4. 諸兵連合： （12.7項）
5. 装甲優勢： （12.8項）
6. 丘の頂上： （12.5.2項）
7. 宣言された突撃工兵： （12.9.1項）
8. OOSの影響： （13.5.2項）

D. 戦闘解決

攻撃側プレイヤーは2個の異なる色の6面体サイコロ（ソ連軍用に赤、ドイツ軍用に黒）を振り、2部の： 装甲/対装甲戦闘および通常戦闘における戦闘を解決する。

1. **装甲/対装甲戦闘：** 戦闘サイ振り判定の個々のサイの目結果は、参加しているソ連軍とドイツ軍**装甲および対装甲優勢値**（ASV）に比較される。12.12.1項に従って、装甲/対装甲（図像）喪失（ある場合は）を決定および適用すること。
2. **通常戦闘：** 2個のサイの目の合計は、通常戦闘結果を判定するために使用される。**戦闘結果表**上でサイの目合計と最終戦闘比率を交差照合すること。その結果は以下の組み合わせの可能性があり、そして以下の順番で適用されなければならない（12.12.2項）：
戦闘結果に対する優先順位
 - a. ステップ喪失（12.12.3&4項）
 - b. 混乱（12.17.1項）
 - c. ユニット分割（ドイツ軍のみ； 4.6、参照）
 - d. 退却： 退却結果を受けたユニットは、退却しなければならない（12.13項）。**例外：** “死守”が宣言されている。
 - e. 前進： ユニットは空いたヘクス内に前進できる（12.15項）
3. **死守と突破：**
 - a. **死守：** 防御側が“死守”を宣言し、そして防御側戦闘結果が“退却”であった場合、防御側は自軍ユニット（複数可）を退却させない。防御側はその場に残るが、追加ステップ喪失を被り、その後攻撃側が追加ステップ喪失を被るかを判定するためにサイコロを振る（12.14.2項）。**備忘：** 混乱結果は、死守宣言を無効にする。
 - b. **突破結果：** ▶ 戦闘結果表の矢印結果は、攻撃側“突破”を示す。突破結果が発生する場合、攻撃側は退却ルールに従って防御側ユニットを2ヘクス退却させる。攻撃側は次に、前進ルールに従って自軍ユニットを2ヘクスまで前進させることができる。攻撃側は次に、その戦闘に参加したいずれかの適格なユニットに**突破マーカー**を置くことができる（12.1.4、参照）。突破結果は、死守宣言を無効にする。**注意：** 上記の必要条件を満たさないユニットは2ヘクス前進できるが、**突破マーカー**を受け取らない。

各戦闘を解決後、全ての**戦闘**および**航空マーカー**を除去するが、**混乱**および**突破マーカー**を残すこと。全ての喪失、退却、前進、および混乱結果は、次の戦闘に進む前に適用されなければならない。**例外：** 拡張ソ連軍師団に対する戦闘（4.7項）。全ての個々の戦闘は、**突破セグメント**に進む前に**戦闘セグメント**中に解決されなければならない。

および混乱結果は、次の戦闘に進む前に適用されなければならない。

例外： 拡張ソ連軍師団に対する戦闘（4.7項）。全ての個々の戦闘は、**突破セグメント**に進む前に**戦闘セグメント**中に解決されなければならない。

[12.1.4] 突破セグメント

突破セグメント時に**突破マーカー**があるユニットは1ヘクス移動または戦闘のどちらかを実施できるが、両方はできない。突破移動および戦闘行動は、どの順番にでも発生させることができる。

突破移動および戦闘の資格が有る

ユニット

突破結果が発生する場合、攻撃側は前進できる以下の兵科のユニット： 1) 装甲、および2) 戦闘時に装甲兵科ユニットとスタックしていた機械化/自動車化歩兵または偵察ユニット上に**突破マーカー**を置く。

A. 突破移動

突破マーカーがあるユニットは、支配地域/影響地域および装甲迎撃ルールを無視しながら1ヘクス移動できる。ユニットは、地形制限によって禁止されたヘクスの進入、および河川の渡河ができず、そしてスタック制限を違反できない。ヘクス内の突破ユニットは個々に、またはスタックとして移動できる。移動したユニットから**突破マーカー**を除去すること。

B. 突破戦闘

移動しなかった突破マーカーがあるユニットは、いずれかの隣接敵ヘクスに対して1回の戦闘を実施できる。戦闘に関する全てのルールは、以下を除いて適用される：

1. 同じヘクス内の**突破マーカー**があるユニットは、別々のヘクスを個々に攻撃する、またはスタックとして単一ヘクスを攻撃することのいずれかができる。**注意：** これは**通常戦闘ルール**への**例外**である。
2. 現行ターン中に先に攻撃された隣接ユニットからの全ての敵支配地域の影響を無視すること。
3. （突破の原因になった）元の攻撃が支援されていた場合、攻撃は自動的に支援される。
4. 攻撃側および防御側ユニットは砲兵、航空支援、および突撃工兵支援を受けられないが、諸兵連合、装甲優勢、丘の頂上およびOOSの影響による戦闘比率シフトを受けることができる。
5. 突破結果が発生した場合に、**突破マーカー**が置かれないこと以外は、戦闘は12.1.3-D項に従って通常通りに解決される。
6. 各戦闘後に、**突破マーカー**を除去すること。全突破行動は、いずれかの**予備移動**または**予備戦闘**が発生する前に、完了されなければならない。



[12.1.5] 予備移動セグメント

予備のユニット（予備マーカーで表示されている）は、予備移動ルール（9.7項、参照）に従って移動できる。

[12.1.6] 予備戦闘セグメント

予備の全ユニットが移動した後、敵ユニットに隣接している予備ユニットは予備戦闘をその後実施できる。攻撃される予定の敵ヘクス上に、戦闘マーカーを置くこと。**備忘：**予備ではないユニットは、予備戦闘に参加できない。

以下を除いて、全ての戦闘ルールは予備戦闘に適用される：

1. 戦闘が支援されている場合、**予備移動前**にユニットの場所に関連してS Pが消費される。
2. 戦闘または**突破セグメント**のいずれか中に先に攻撃された敵ユニットからの全ての敵支配地域の影響を無視すること。
3. 攻撃側および防御側ユニットは航空、砲兵、および突撃工兵支援を受けられないが、諸兵連合、装甲優位、ソ連軍師団ボーナス、丘の頂上およびO O Sの影響による戦闘比率シフトを受けることができる。
4. 新たな突破結果が発生した場合に、**突破マーカー**が置かれられないこと以外は、戦闘は12.1.3-D項に従って通常通りに解決される。
5. このセグメント終了後に、全ての予備マーカーを除去すること。

[12.2] 攻撃可能なユニット

括弧付ではない戦闘力のユニットのみが、攻撃できる。

[12.3] 攻撃を受けることが可能なユニット

味方攻撃可能ユニットは、いずれか、一部または全ての隣接ヘクス内の敵ユニットを攻撃できる。敵ユニットに隣接する味方ユニットは、攻撃することを強制されない。敵支配地域/影響地域は、どのユニットが攻撃される可能性があるかに関係しない。攻撃側プレイヤーは各個々の戦闘解決時に、どの味方が位置するヘクスが隣接する敵が位置するヘクスを攻撃するかを選択する。

[12.3.1] 戦闘時のヘクス内の参加ユニット

1. 攻撃時に、同じヘクスから攻撃する全ての**攻撃可能**ユニットは、戦闘に含まれなければならない。しかしながら、**攻撃するスタック内の補給切れユニットは、攻撃から保留することができる（また、突破および予備戦闘中の例外も参照のこと）**。
2. 防御時に、攻撃されるヘクス内の全ユニットは、戦闘に含まれなければならない。例外：
 - a. 防御側ヘクスに位置する砲兵ユニット（**砲兵支援および防御制限**、

12.10.7項を参照のこと）。

- b. 他のユニットを含むヘクス内に先に退却し、そのセグメントの後の戦闘で続けて攻撃されるユニットは、その防御に含まれない。
3. 全ての攻撃および防御ユニットは、戦闘結果の対象となる（上記項目1による補給切れ保留ユニットを含めて）。しかしながら、ヘクス内の全てのユニットが除去されない限り、以下のユニットはステップ喪失を吸収できない：
 - ・ 括弧付戦闘値がある防御ユニット。
 - ・ ヘクス内に退却し、そしてそのセグメントの後の戦闘で続けて攻撃されるユニット。
 4. 攻撃スタック制限は、決して防御側地形ヘクスのスタック制限の影響を受けない。

[12.3.2] 複数ヘクス戦闘

別々のヘクス内のユニットは、全ての攻撃側ユニットが全ての防御側ユニットに隣接している限り、単一と宣言された戦闘として単一または複数敵ヘクスを攻撃できる。全ての攻撃側および防御側戦闘力を合計し、単一戦闘として解決すること。

[12.3.3] ユニット攻撃/防御制限

個々のユニットはその**戦闘**または**予備セグメント**のどちらかにおいて、ターン毎に1回だけしか攻撃できない。**突破ユニット（のみ）**は、その**突破セグメント**で再度攻撃できる。ユニットは**戦闘**、**突破**および**予備セグメント**のそれぞれで攻撃を受ける可能性があるが、各セグメントに1回のみである。**戦闘フェイズ**内の合計攻撃数には制限が無い。

[12.4] 支援下/無支援戦闘

既定の戦闘で攻撃するユニットは、支援下または非支援下のどちらかとして行うことができる。1つの戦闘内の一部の攻撃側ユニットが支援下であり、一部が非支援下であることは可能である。**支援化**ユニットはその印刷戦闘力（完全値）で攻撃し、戦闘航空支援、砲兵支援および突撃工兵支援も受けることができる。**非支援下**ユニットはその半分の戦闘力（端数切上）で攻撃し、砲兵支援、戦闘航空支援および突撃工兵支援を受けることができない。攻撃側ユニットは、以下の各事例の通りの補給ポイント（S P）の消費によって、支援下になる。

事例：

ソ連軍支援： 個々の戦闘に参加する各ソ連の軍および戦車/機械化/騎兵軍団の最低限1個ユニットが、その軍または軍団のユニットが支援下であるためには、補給状態でなければならない。

ドイツ軍支援： 個々の戦闘に参加する各ドイツ軍団および装甲師団の最低限1個ユニットが、その軍団または師団のユニットが支援下であるためには、補給状態でなければならない。

複数ソ連軍方面軍および軍団を支援：

複数の歩兵軍または軍団（戦車/機械化/騎兵/歩兵）所属のユニットが単一戦闘に参加している時、戦闘において支援されるためには各歩兵軍および軍団に対して1補給ポイントが消費されなければならない。

複数ドイツ軍団および装甲師団を支援：

複数の装甲/擲弾兵師団または軍団所属のユニットが単一戦闘に参加している時、戦闘において支援されるためには各装甲/擲弾兵師団または軍団に対して1補給ポイントが消費されなければならない。

戦闘支援範囲： 戦闘ユニットを支援するSDMは、そのユニットを補給状態にするSDMでなければならない（例え、移動の結果として攻撃側ユニットが補給範囲外であっても）。そのSDMからのみ補給ポイントを消費すること。

[12.5] 戦闘への地形の影響

ユニットの戦闘力は、以下および**地形効果表（TEC）**上で示す通り、一部の地図上地形による影響を受ける。

ユニットは全ての地形において、その印刷戦闘力で**防御**する。加えて、一部の地形はその地形内の戦闘に防御戦力ポイントを追加する。一部の地形を横断する攻撃は、ユニットの戦闘力を半減させる。

注意： **ユニットの戦闘力は地形、支配地域の影響および非支援下戦闘による2回までの半減しか決して受けない。各半減化に対して常に端数を切り上げること。**

攻撃可能ユニットは、湖ヘクスサイドを横断する以外は全てのヘクス内に攻撃できる。しかしながら、全てのユニットの戦闘特性は、特定の地形内に、または一部のヘクスサイドを横断して攻撃する時、適用できないことがある。

[12.5.1] 複数種類地形内の防御

戦闘が複数種類の地形があるヘクス内、または複数ヘクスサイドで発生する時、防御側に最も有利な地形を使用すること。

[12.5.2] 戦闘への地形の影響

林ヘクス：

攻撃側： 各装甲ユニットは、その戦闘力の半分（端数切上）で林内に攻撃する。防御側：歩兵兵科ユニットは、ヘクス毎（ユニット毎ではない）に追加2戦闘力ポイントを受け取る。**備忘：** ソ連軍装甲旅団は基幹に減少されていない場合、資格がある。

森ヘクス：

攻撃側： 各装甲ユニットは、その戦闘力の半分（端数切上）で森内に攻撃する。装甲ユニットは繋がっている道路または鉄道ヘクスサイドを除いて、森ヘクス内に前進、または外へ退却することができない。

防御側： 防御側攻撃可能歩兵ユニットは、

- a) そのヘクスに位置する各攻撃可能歩兵ステップ毎に追加1戦闘力ポイント、または
- b) ヘクス毎に合計で追加2戦闘力ポイントのどちらか大きい方を受け取る。装甲、砲兵、対装甲、対空および攻撃不可能歩兵ユニットは、

追加戦闘力ポイントを受け取る、および寄与することができない。備忘： ソ連軍装甲旅団は基幹に減少されていない場合、資格がある。

村ヘクス：

攻撃側： 全てのユニットは、その通常戦闘力で村ヘクス内に攻撃する。

防御側： 歩兵兵科ユニットは、ヘクス毎（ユニット毎ではない）に追加2戦闘力ポイントを受け取る。備忘： ソ連軍装甲旅団は基幹に減少されていない場合、資格がある。

町ヘクス：

攻撃側： 各装甲ユニットは、その戦闘力の半分（端数切上）で町内に攻撃する。

防御側： 防御側攻撃可能歩兵ユニットは、
a) そのヘクスに位置する各攻撃可能歩兵ステップ毎に追加1戦闘力ポイント、または
b) ヘクス毎に合計で追加2戦闘力ポイントのどちらか大きい方を受け取る。装甲、砲兵、対装甲、対空および攻撃不可能歩兵ユニットは、追加戦闘力ポイントを受け取る、および寄与することができない。備忘： ソ連軍装甲旅団は基幹に減少されていない場合、資格がある。

丘頂上ヘクス：

攻撃側： 攻撃側が丘頂上に位置し、そして防御側が位置しない場合、攻撃側は右に1コラムシフトを受ける。

防御側： 防御側が丘頂上に位置し、そして攻撃側が位置しない場合、防御側は左に1コラムシフトを受ける。防御側ユニットが防御側ヘクスに隣接する丘頂上に支援砲兵ユニットを持っている場合、防御側プレイヤーは砲兵サイ振り判定からの可能性があるシフトに加えて、自動的に左へのシフトを受ける。

- ・ 攻撃される（または攻撃された）丘頂上ヘクス内の支援する砲兵は、それ自身にのみ丘頂上戦闘シフトを提供できる。
- ・ いかなる戦闘もは、丘頂上に位置している戦闘ユニットに対して1丘頂上シフトまでしか受けることができない。
- ・ 攻撃側および防御側両方が隣接する、または同じ丘頂上に位置する場合、攻撃側および防御側のどちらも戦闘シフトを受けない。

河川および小河川ヘクスサイド：

攻撃側： 河川または小河川ヘクスサイドを越えて攻撃する各ユニットは、その戦闘力が半減される（端数切上）。

橋梁ヘクスサイド： 橋梁ヘクスサイド（道路がある、または無い）は、戦闘比率決定に影響しない（つまり、橋梁が無いものとして計算すること）。橋梁によって、河川を横断する前進および退却が可能になる。

浅瀬ヘクスサイド（選択ルール）： 河川ヘクスサイドを横断する浅瀬は、河川の戦闘への影響を無効にする。戦闘の影響は、他の地形によって影響される。それが浅瀬ヘクスサイドを横断して移動可能である場合のみ、浅瀬によってユニットが浅瀬を横断する前進および退却が可能になる。

湿地ヘクスサイド： 湿地ヘクスサイドを横断して攻撃する装甲ユニットは、その戦闘力が半減される（端数切上）。装甲ユニットは繋がっている道路ヘクスサイドを除いて、湿地

ヘクスサイドを横断して前進および退却することができない。

道路、小道、および鉄道： 主要または2級道路、小道および鉄道は、戦闘比率決定に影響しない。それらによって、他の移動禁止地形内の道路（または鉄道）に沿って前進および退却することが可能になる。

湖ヘクスサイド： ユニッツは決して、湖ヘクスサイドを横断して前進および退却することができない。

[12.6] 戦闘への支配地域 / 影響地域の影響

現行戦闘セグメント時にそれが攻撃を受けない敵ユニットの支配地域内にいる場合、攻撃側ユニットの戦闘力は半減される。突破および予備セグメント時に、攻撃側の戦闘力は、先の戦闘セグメントで攻撃されたユニットからの支配地域による影響を受けない。敵影響地域は、攻撃側戦闘力に影響しない。
注意： ユニットの戦闘力は決して、地形、支配地域の影響および非支援下戦闘による半減を2回までしか受けない。各半減に対して、常に端数を切り上げること。

[12.7] 諸兵連合戦闘シフト

デザインノート： 諸兵連合は、戦闘において互いに相互支援するために訓練された歩兵と装甲の能力を表す。全兵科のユニットが、そのような相互支援が可能である訳ではなかった。

ドイツ軍プレイヤーは、装甲ユニットおよび攻撃可能歩兵兵科ユニットの両方がある各ヘクスに対して、戦闘結果表比率への諸兵連合戦闘シフトを受ける。ソ連軍プレイヤーは、赤星★を持っている装甲旅団（4.5.3項、参照）がある各ヘクスに対して、戦闘結果表比率への諸兵連合戦闘シフトを受ける。他のソ連軍ユニットは、諸兵連合を受けることができない。
・ 諸兵連合がある各攻撃側スタックに対して、攻撃側は戦闘結果表比率で右への1諸兵連合シフトを受ける（最大2シフト）。
・ 諸兵連合があるスタックがある各防御側スタックに対して、防御側は戦闘結果表比率で左への1諸兵連合シフトを受ける。

事例：

1. 基幹ユニットは、諸兵連合シフトを提供するために使用できない。
2. 対装甲または対空ユニットは、諸兵連合シフトを提供、そして無効化しない。
3. 攻撃側および防御側はそれぞれ、平地、村および林地地形内の戦闘毎に最大2シフトが可能である。注意： 防御側は、攻撃側が2つの防御側ヘクスを攻撃している場合のみは諸兵連合に対して2シフトを受けることができるが、それ以外は防御側ヘクスが受けることができる諸兵連合の最大シフトは1である。
4. 攻撃側および防御側はそれぞれ、町内の戦闘毎に1シフトが可能である。
5. 諸兵連合シフトは、森内への、またはそのヘクスサイドが無傷の橋梁によって横断

されていない限りは河川あるいは湿地ヘクスサイドを横断する攻撃時に不可能である。注意： 選択橋梁崩壊ルールを使用している場合、その後その橋梁崩壊サイ振り判定は、諸兵連合判定前に起こすべきである。

6. 諸兵連合シフトは、森内での防御時に不可能である。

[12.8] 装甲優勢

攻撃側および防御側のどちらか（両方ではない）は、戦闘に白ドット付装甲ユニットが参加している場合、装甲優勢を受け取る。装甲優勢によって攻撃側または防御側に対して戦闘結果表へのシフトを提供され、そして単一防御側装甲ユニットの白ドット数に対して単一攻撃側装甲ユニットの白ドット数を比較することで決定される。



例： 白および黒装甲優勢値ドットの両方付のユニット

黒ドットは、装甲優勢決定のために使用されない。

手順：

1. 攻撃側は、どの攻撃側装甲ユニットが最多数の白色装甲優勢値ドットを持っているかを判定する。
2. 防御側は、どの攻撃側装甲ユニットが最多数の白色装甲優勢値ドットを持っているかを判定する。
3. 攻撃側白色装甲優勢値ドットを防御側の白色装甲優勢値ドットと比較すること。
4. 攻撃側ユニットの数が防御側のものよりも大きい場合、攻撃側は以下の差のレベルを元に幾つかの数戦闘結果表シフトを受ける：

1 差：	右にC R T比率1シフト。
2、3、または4 差：	右にC R T比率2シフト。
5 差：	右にC R T比率3シフト。

5. 防御側の数が攻撃側のものよりも大きい場合、左に戦闘結果表比率を1シフトさせること。攻撃側および防御側の数が同じである場合、戦闘結果表にシフトは適用されない。

[12.8.1] 装甲優位への地形の影響

装甲優勢は以下の装甲ユニットに対して許可されない：

- ・ 町または森内への攻撃または内での防御。
- ・ そのヘクスサイドが無傷の橋梁が架かっている限り、河川または湿地ヘクスサイドを横断する攻撃。注意： 選択橋梁崩壊ルールを使用している場合、その後その橋梁崩壊サイ振り判定は、装甲優位判定前に起こすべきである。

[12.9] 戦闘への特別ユニットの影響

[12.9.1] 突撃工兵戦闘

ボーナス



ソ連軍およびドイツ軍の両方は、宣言された時に戦闘ボーナスを提供する突撃能力がある工兵ユニットを持っている。それらは、駒上の赤いAで表示されている。

事例：

1. 攻撃側プレイヤー（のみ）が、戦闘比率決定前に突撃工兵の使用を宣言しなければならない。
2. 突撃工兵戦闘ボーナスによって、戦闘比率が1欄右にシフトされる。戦闘に参加する突撃工兵数に関係無く、1シフトのみが可能である。
3. 突撃工兵は、それ自身の師団（ドイツ軍）または軍（ソ連軍）の攻撃可能ユニットとスタックしている場合にのみ、その戦闘ボーナスを使用できる。

[12.9.2] ソ連軍師団戦闘ボーナス

2以上のステップがある各ソ連軍師団（基幹は不可）は、攻撃時に右へ1欄戦闘結果表をシフトさせる固有の戦闘ボーナスを持っている。この戦闘ボーナスは攻撃のみに適用されるが、師団が以下である場合は適用されない：

- ・ 攻撃されない敵支配地域内にいることによって半減されている（12.6項、参照）。
- ・ 補給切れ（OOS 1またはOOS 2）。
- ・ 拡張されている、または連隊に分割されている。

[12.10] 砲兵支援

総則

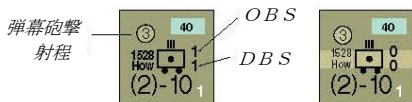
砲兵ユニットの射程内の攻撃側および防御側ユニットは、その戦闘への砲兵支援を受けることができる。最大3個の個別砲兵ユニットが、規定の戦闘に攻撃支援を提供できる。1個砲兵ユニットのみが、規定の戦闘に防御支援を提供できる。

例外： ソ連軍“特別弹幕砲撃”（17.1.3項、参照）。

[12.10.1] 砲兵ユニット弹幕砲撃

戦力および射程

例： ソ連軍砲兵ユニットの前および裏面



砲撃戦力： 各砲兵ユニットは、駒に印刷されている2つの砲兵支援値： 攻勢弹幕砲撃戦力（OBS）および防御弹幕砲撃戦力（DBS）を持っている。攻勢弹幕砲撃戦力のみが、攻撃において味方ユニットを支援できる。防御弹幕砲撃戦力のみが、ヘクス内の防御側味方ユニットに支援に使用できる。これらの数値は、それらが支援する戦闘における戦闘シフト決定に使用される。

射程： 砲兵ユニットの弹幕砲撃射程は、砲兵ユニットから防御側ヘクス（複数可）へと数えられる。

[12.10.2] 戦闘時の砲兵支援

各個々の戦闘に対する砲兵支援は、以下の実施要綱に従って決定される：

1. 攻撃側プレイヤーそして次に防御側プレイヤーは、12.1.3項における宣言毎にどの砲兵ユニットがその戦闘に対して支援を提供するかを告げなければならない。
2. 各プレイヤーは、自分達の全ての参加する砲兵ユニットの前面上砲撃戦力を合計し、自分達の別々の砲兵支援表上の該当する欄にその合計を交差照合する。
3. 両方のプレイヤーは、自分達の支援砲兵ユニットを裏面に裏返す。注意：ドイツ軍砲兵連隊に関しては、12.10.5項を参照のこと。
4. 各プレイヤーは、自分達のそれぞれの砲兵支援表で攻撃および防御支援に対してサイコロ1個を振る。自分達のそれぞれのサイの目に以下の修正を加えること：
 - +2 嵐（両方のプレイヤーのサイの目）
 - +1 地雷原を攻撃するドイツ軍（ドイツ軍のサイに目のみ）
 - +1 ドイツ軍が特別弹幕砲撃戦闘で防御している場合（ドイツ軍のサイに目のみ）
5. 各修正後のサイの目を、その戦闘に対して宣言された合計OBS/DBSに該当するソ連軍およびドイツ軍砲兵支援表上の欄と交差照合すること。
6. サイの目結果によって、戦闘結果表（CRT）に適用されるシフト数が決定される。
7. OBS結果はCRT比率を右にシフトさせ、DBS結果はCRT比率を左にシフトさせる。

例： ドイツ軍プレイヤーは、1、2、および2のOBSの合計5OBSポイントで戦闘を支援するために、3個砲兵ユニットを割当てる。ドイツ軍プレイヤーはサイコロ1個を振り、4の結果を出し、右への2戦闘シフトを受け取る。

プレイヤーへの注釈： ソ連軍およびドイツ軍砲兵ユニットは、システム、訓練およびドクトリンにおける違いを反映するために異なった働きをする。

[12.10.3] ソ連軍砲兵射撃

ソ連軍砲兵ユニットは、1ターンに1回だけしか砲兵支援を提供できない； 攻撃または防御支援のどちらかであり、両方は不可である。攻撃または防御戦闘支援を宣言した時に、プレイヤーは自動的にユニットをその裏面（弾薬切れ）に裏返す。

[12.10.4] ソ連軍砲兵支援制限

1. 戦車、機械化、および騎兵軍団砲兵は、それ自身の軍団内のユニットにのみ砲兵支援を提供できる。
2. 軍所属の砲兵ユニットは、その軍内の軍団

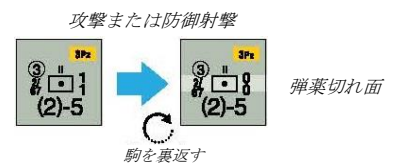
ユニットを含めて、それ自身の軍内のどのユニットにでも砲兵支援を提供できる。

3. ソ連軍方面軍所属砲兵ユニットは、それ自身の方面軍内のどのユニットにでも砲兵支援を提供できる。

[12.10.5] ドイツ軍砲兵射撃

ドイツ軍砲兵大隊は、1ターンに1回だけしか砲兵支援を提供できない； その攻撃弹幕砲撃または防御弹幕砲撃戦力のどちらかを使用しながらであり、両方は不可である。攻撃または防御戦闘支援を宣言した時に、プレイヤーは自動的にユニットをその裏面（弾薬切れ）に裏返す。

例： 砲兵によって実施される1回の攻撃または防御射撃



ドイツ軍砲兵連隊は1回の戦闘フェイズ中にその攻撃弹幕砲撃戦力を1回、またはその防御弹幕砲撃戦力を2回のどちらかを使用する砲兵支援を提供できる。攻撃砲兵支援を宣言する時、ユニットはその前面でなければならない。プレイヤーはユニットを裏面に裏返し、そのユニット上に弾薬切れマーカーを置く。

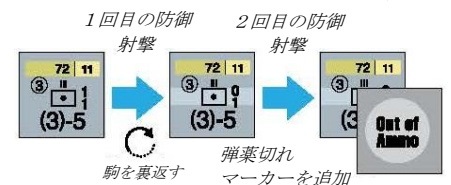
例： 連隊から実施される1回の攻撃射撃



防御砲兵支援宣言時、そのユニットは前面または裏面のどちらでもよい（但し、弾薬切れは不可）。その前面である場合、ユニットはその裏面に裏返されるが、弾薬切れマーカーを受け取らない。その裏面である場合、そのユニットは弾薬切れマーカーを受け取る。

注意： ドイツ軍師団所属砲兵連隊（のみ）は、その裏面にDBS値があり、その裏面の時に防御射撃を可能にしている。

例： 連隊から実施される2回の防御射撃



[12.10.6] ドイツ軍砲兵支援制限

1. 師団砲兵連隊は、それ自身の師団所属のユニットにのみ砲兵支援を提供できる。
2. 軍団砲兵大隊は、その軍団内の師団ユニットを含めて、それ自身の軍団所属のユニットにのみ支援を提供できる。

[12.10.7] 砲兵防御および支援制限

- 1. 敵ユニットに隣接する砲兵ユニットは、その砲兵ユニットがいるヘクスが戦闘の対象ではない場合、他の戦闘に攻撃または防御砲兵支援を提供できる。
- 2. 単一の砲兵ユニットがヘクス内に位置する唯一のユニットであり、そして攻撃の対象である場合、その防御戦闘力のみを使用する。それ自身および他の戦闘に砲兵支援を提供できない。
- 3. 複数ユニットが攻撃の対象であるヘクス内に位置する場合、以下の通りである。 . . .
 - ・ 1 個砲兵ユニットのみが、その位置する防御ヘクスに防御砲兵支援を提供できる（プレイヤーが選択）
 - ・ そのヘクス内の残りの砲兵ユニットは、その戦闘にその防御戦闘力を適用しなければならない。

[12.11] 高および低戦闘比率

戦闘結果表上に印刷されているものより低いまたは高い比率で行われる攻撃は、表で示されている最低または最高の欄を使用する。加えて、1：3より低い比率で発生する戦闘は、自動的に攻撃側に混乱結果を生じさせる。10：1より大きい比率で発生する戦闘は、自動的に防御側に混乱結果を生じさせる。

[12.12] 戦闘解決

- 各戦闘に対する戦闘結果は、6 面体サイコロ 2 個を振ることで判定される。装甲/対装甲戦闘（図像ユニットに対する）および通常戦闘は、同時に発生する。
- a. **装甲/対装甲戦闘：** 各個々のサイコロ（ドイツ軍用黒色、ソ連軍用赤色）は、参加しているドイツ軍およびソ連軍装甲、対空、または対装甲ユニットのステップ喪失を別に判定するために使用される（12.12.1項）。
 - b. **通常戦闘：** 2 個のサイコロの合計によって、戦闘結果表を使用しながら全ての参加ユニットに対する通常戦闘結果が判定される（12.12.2項）。
- 以下の表では、装甲および歩兵兵科の組み合わせがある様々な可能性に対する戦闘の実施方法を示している。
- 注意： 攻撃側対装甲/対空ユニットは、決して装甲/対装甲戦闘に参加しない。

戦闘に存在するユニット		戦闘結果	装甲/対装甲戦闘
攻撃側	防御側		
歩兵のみ	歩兵および/または装甲/対装甲のみ	C R T	無し
装甲のみ	歩兵のみ	C R T	有り*
歩兵&装甲	歩兵&装甲/対装甲	C R T	有り
装甲	装甲/対装甲	C R T**	有り

* 防御側歩兵が黒ドットを持っている場合

** 退却&突破結果のみ使用

[12.12.1] 装甲/対装甲戦闘

装甲/対装甲戦闘は、攻撃されるヘクス内に前進資格が有る攻撃側装甲ユニット（白装甲優勢値ドット付）があり、そして最低限 1 装甲優勢値ドット（白または黒）付防御側ユニットがいる全ての戦闘に対して実施されなければならない。装甲/対装甲戦闘の結果は、両陣営に対して同時に適用される。

攻撃側プレイヤー： 攻撃側プレイヤーは最大数の白装甲優勢値ドットを持っている攻撃側**装甲ユニット** 1 個の**白**ドット数を決定する。戦闘サイの目からの攻撃側サイの目の数字がその数以下である場合、**最大**数の合計装甲優勢値ドットの防御側装甲ユニットまたは対装甲ユニットは、1 ステップ喪失を被らなければならない。

防御側プレイヤー： 防御側プレイヤーは単一の防御側**装甲、対装甲または歩兵ユニットの白および黒**装甲優勢値ドットの最大数を判定する。戦闘サイの目からの防御側サイの目の数字がその数以下である場合、**白**ドットが最大数の攻撃側装甲ユニットは、1 ステップ喪失を被らなければならない。

事例：

- 1. 装甲ドットは、全ての戦闘解決前に決定される。
- 2. 戦闘に味方および敵装甲/対装甲ユニットしか含まれていない場合、戦闘結果表からの攻撃側および防御側ステップの喪失を適用**しない**こと。戦闘結果表から**混乱、退却**および**突破**結果のみを適用すること。
- 3. **攻撃側**歩兵および対装甲ユニット（黒色ドット付のみ）は、決して装甲/対装甲ステップ喪失の対象とならない（それらはその戦闘力を提供するのみである）。

[12.12.2] 戦闘結果表を使用する
通常戦闘解決

通常戦闘は、**戦闘結果表**を使用しながら解決される。初期戦闘比率に全ての戦闘シフトを適用しながら、最終比率を決定すること。サイの目と戦闘結果表上の最終比率欄を交差照合すること。比率欄の各行は 2 つの部分：攻撃側用の左側および防御側用に右側に分かれており、通常斜線 (/) で仕切られている。各部分は、以下から構成されるそれぞれのプレイヤーに対する起こり得る戦闘結果を含む場合がある：

•	結果無し
1,2	ステップ喪失： 所有側プレイヤーのユニットに適用されるステップ喪失数。
D	混乱： 所有側プレイヤーのユニットの一部または全部は、 混乱状態 になる（12.17、参照）。
R	退却： 1 ヘクス退却。
R▶	突破： 攻撃側プレイヤーは、防御側戦闘ユニットを 2 ヘクス退却させる。前進可能ユニットは、突破マークを受け取る（12.1.4、参照）。

注意： 攻撃側および防御側は、それぞれ別に自分達の戦闘結果を適用する。

例： 1/1DR

上記の結果は以下の通りに読まれる：
攻撃側は 1 ステップ喪失しなければならない。
防御側は 1 ステップ喪失し、1 ヘクス退却し、そして全防御側ユニットを混乱させなければならない。

[12.12.3] 攻撃側ユニットが
ステップ喪失を満たす方法

- 攻撃側プレイヤーは、以下の優先順位に従って戦闘結果ステップ喪失を満たさなければならない：
- a. **突撃工兵戦闘**ボーナスが宣言されていた場合、最初のステップ喪失はその宣言された**突撃工兵**ユニットから課せられなければならない。
 - b. 上記の“a”が適用されない場合、最初のステップは**最高**の**“未修正”戦闘力の参加歩兵兵科**ユニットから課せられなければならない。
 - c. 上記の“b”が適用されない場合、最初のステップ喪失は**所有側プレイヤーの選択**とすることができる。
 - d. 最初のステップ喪失が満たされた後、攻撃側プレイヤーはいずれの参加ユニットからでも追加喪失を課すことができる（例、12.14.2）。

[12.12.4] 防御側ユニットが
ステップ喪失を満たす方法

防御側プレイヤーは、**通常戦闘**の結果としての最初のステップを最高の修正前の戦闘力があるユニットから適用しなければならない。追加の要求喪失は、いずれかの防御ユニットからでも適用することができる。

注意： 砲兵支援を提供したヘクス内の砲兵ユニットおよび攻撃不可能ユニットは、それらがそのヘクス内に残っている最後のユニット（複数可）ではない限り、ステップ喪失を受けることができない。

[12.13] 戦闘後退却

既定の戦闘において退却結果を受ける全てのユニットは、1 ヘクス以上退却しなければならない。

例外：“死守”（12.14項）を参照のこと。

[12.13.1] ユニットの戦闘後
退却方法

- 1. 所有側プレイヤーは、“突破”退却結果において以外は自分自身のユニットを退却させ、突破退却結果では攻撃側プレイヤーが防御側ユニットを退却させる。
- 2. 戦闘結果表で指示される退却は移動ポイントではなく、ヘクス数で表される。
- 3. ユニットの、要求されたヘクス数を退却しなければならない。
- 4. スタック内のユニットは、別々のヘクス内に退却できる。
- 5. 退却路は以下の条件を満たさなければ

ならない：

- ・ 退却路は、退却するユニットを補給状態に保つような大まかな方向でなければならない（そのような経路が不可能ではない限り）。
 - ・ 最終退却ヘクスは、その戦闘ヘクスから可能な限り最大距離でなければならない。
 - ・ 退却路は可能な限り、敵支配地域および影響地域を避ける必要がある。
 - ・ ユニットの、敵が位置するヘクス内に退却できない。
 - ・ ユニットの、地形効果表上の移動によって禁止されているヘクス内へおよびヘクスサイドを越えて退却できない（12.16項）。
6. ユニットの、スタック制限に違反する味方が位置するヘクス内に、または通って退却できる。
7. 退却不可能なユニットは、満たされなかった各退却結果毎に1ステップ喪失を被る。

[12.13.2] “突破” 退却

“突破”退却結果時に、攻撃側プレイヤーが防御側ユニットを退却させる。防御側ユニットを退却させる時に、攻撃側プレイヤーは意図的に前述の条件のどれかに違反するようにユニットを退却させることができない。

[12.13.3] どのようにユニットの

兵科が退却に影響するか

ドイツ軍連隊： ドイツ軍連隊は退却前に大隊に分割できるが、受けた戦闘喪失を被った後のみである。

ソ連軍師団： ソ連軍師団は、退却時に分割および拡張することができない。

砲兵： 退却する砲兵ユニットは、直ちに*混乱状態*になる。

工兵： 退却する括弧付工兵ユニットは、その退却結果に加えて自動的1ステップ喪失を被らなければならない。

[12.13.4] 支配地域および影響地域を通る退却

敵支配地域内に退却する**ソ連軍**ユニットは、*混乱状態*になる。敵支配地域内に退却する**ドイツ軍**ユニットは、*再結集状態*になる。既に再結集状態または混乱状態であるユニットは、支配地域を通して退却する時に追加の影響を受けない。敵影響地域内への退却に対する影響は無い。

[12.14] “死守”

[12.14.1] 死守宣言

防御側は**戦闘宣言セグメント**時に、および戦闘解決前に“死守”を宣言できる。“死守”を宣言するためには、防御ヘクス内に最低1個攻撃可能歩兵兵科ユニットがいなければならない。**注意：** *ソ連軍装甲旅団の前面（★）*は、1歩兵ステップがあるものとみなされる。

“死守”は、以下の地形内でのみ宣言できる：

- ・ 林、村、町、森
- ・ 強化点または地雷原を含む場合、平地地形。
- ・ 全ての攻撃側が河川または小河川ヘクスサイドを横断している場合、平地地形。

[12.14.2] “死守” 解決および

追加攻撃側喪失

防御側退却結果を受ける“死守”が宣言された戦闘は、退却の代わりにステップ喪失を被らなければならない。喪失は、戦闘結果表で指示されたステップ喪失に加えられる。また、防御側が“死守”による追加ステップ喪失を被る場合、防御側は攻撃側に追加ステップ喪失を生じさせることができる。

手順：

1. **防御側**は、戦闘結果表上で退却結果が表示された場合、1追加ステップ喪失を被らなければならない。この“死守”喪失は、防御側の最大歩兵兵科ユニットから課せられなければならない。
2. **防御側**プレイヤーは、サイコロ1個を振る。そのサイの目が防御側ヘクス内の残り攻撃可能歩兵兵科ステップ数以下である場合、攻撃側の最大戦力ユニット（未修正戦闘力）は1ステップ喪失しなければならない。
3. 戦闘に参加した全ての残り防御側ユニットは、その戦闘が発生したヘクス内に残らなければならない。

[12.14.3] “死守”の無効化

“死守”を宣言したが戦闘が混乱化または突破結果を被る場合、または戦闘後に歩兵兵科ユニットが残っていない場合、“死守”は無効化される。防御ユニットは退却しなければならない、そして“追加喪失”は発生しない。

[12.15] 戦闘後前進

退却するユニットは、退却路と呼ばれるヘクスの経路を残す。いずれかの攻撃可能ユニットは、この後退路に沿ってのみ前進できる。（例外： 後述の特別装甲/機械化戦闘後前進、参照）。

[12.15.1] ユニットの戦闘後

前進方法

1. ユニットの決して、戦闘後前進を要求されるわけではない。ユニットが前進する時、所有側プレイヤーが常にその前進を実施する。
2. ユニットの個々に、またはスタックとして前進することができる。
3. 戦闘後前進において、進入される最初のヘクスは退却する、または除去されたユニットが先に位置していたヘクスでなければならない。前進するユニットは、前進全体を通して敵支配地域および影響地域を無視できる。
4. ヘクス内の全防御側ユニットが除去された場合、攻撃側ユニットは最大2ヘクスの前進まで、戦闘ヘクス進入後にどの方向にでも1追加ヘクス前進できる。

5. ヘクス内の全防御側ユニットが除去され、同時に攻撃側が退却結果を持っている場合、攻撃側ユニットは攻撃側退却結果を無視し、その場に留まる。

[12.15.2] 戦闘後前進への制限

1. 攻撃不可ユニットは、決して戦闘後前進することができない。
2. ユニットの禁止地形内に、および禁止ヘクスサイドを横断して前進できない（12.16項）。
3. 防御側ユニットは、攻撃側が退却する、または除去された場合、1ヘクスのみ前進できる（しかしながら、“死守”を宣言した防御側ユニットは、戦闘後前進できない；12.14.2を参照のこと）。
4. 戦闘後前進完了時に、ユニットはスタック制限を違反できない。
5. ユニットの2ヘクス前進できる場合、2番目のヘクスは、それが非橋梁河川ヘクスサイドを横断する場合は進入できない。

[12.15.3] 特別装甲/機械化

戦闘後前進

全攻撃側装甲、偵察および機械化歩兵（非自動車化は不可）兵科ユニットは許可されたヘクス数を前進できるが、*最初に進入したヘクス後は退却路から外れることができる*。それらは許可されたヘクス数まで前進できる。

[12.16] 前進/退却への地形の影響

[12.16.1] 地図端部

他の退却ヘクスが使用可能ではなく、*補給フェイズ*時にその補給源まで径路を引くことができる場合のみ、ユニットは地図外に退却できる。*補給フェイズ*時に引くことができないユニットは、プレイから除去される。次のターン中に、引くことができていたユニットは同じ地図端部上の隣の道路ヘクス（補給源により近い）から地図に再登場できる。

[12.16.2] 小河川

*小河川*ヘクスサイドを横断して前進するユニットは、最初に進入したヘクス内でその前進を終了させなければならない。

[12.16.3] 河川

退却： *河川*ヘクスサイドを横断して退却するユニットは、*再結集*を被る。**前進：** *河川*ヘクスサイドを横断して前進するユニットは、最初に進入したヘクス内でその前進を終了させなければならない。ユニットは、戦闘開始時にその河川に隣接していた場合のみ、河川を横断して前進できる。

注意： *装甲、対装甲、対空および砲兵*ユニットは、そのヘクスサイドに橋梁が架かっている場合のみ、*河川*ヘクスサイドを横断して退却または前進することができる。

[12.16.4] 林/森

ユニットは、林または森ヘクス内に前進する時、1ヘクスのみ前進できる。

例外：道路ヘクスは、この制限を無効にする。

[12.16.5] 湿地ヘクスサイド

ユニットは、湿地ヘクスサイドを横断して前進する時、1ヘクスのみ前進できる。装甲および自動車化兵科ユニットは、道路によって繋がっていない限り、湿地ヘクスサイドを横断して退却および前進することができない。道路によって湿地ヘクスを横断して退却する装甲および自動車化ユニットは、*混乱状態*になる。

[12.16.6] 町

ユニットは、町ヘクス内に前進する時、1ヘクスのみ前進できる。

[12.17] 混乱と再集結

混乱状態：以下のいずれかによって、ユニットは*混乱状態*になる：

- 攻撃側または防御側のいずれも、*戦闘結果表*上で表示された特定の戦闘結果によって*混乱状態*になる。
- 再集結中のユニットが、攻撃を宣言する。
- ユニットが、スタック制限違反のヘクスに位置する。
- ソ連軍ユニットが敵支配地域を通過して退却する。

各状況において、全ての適用されるユニット上に*混乱*マーカーを置くこと。

再集結：ユニットは以下の方法で、再集結状態を採る：

- 混乱状態*から回復する時は必ず(12.17.4、参照)。
- 敵支配地域内に退却するドイツ軍ユニット。
- 敵支配地域から支配地域に移動する一部のドイツ軍ユニット(10.3.2、参照)。
- 戦略または鉄道移動を使用して移動する砲兵ユニット(9.10、参照)。
- 非混乱状態*ユニットが河川または湿地ヘクスサイドを横断して退却する時は必ず。各状況において、全ての適用されるユニット上に再集結マーカーを置くこと。

[12.17.1] 戦闘時の混乱

戦闘からの*混乱*結果は、ステップ喪失が適用された後に、但し前進または退却前に適用される。“D”結果を受ける戦闘ヘクス内の全*防御側*ユニットは、*混乱状態*になる。

攻撃側ユニットに関して*混乱状態*になる**攻撃側**スタックの数(複数ヘクスからの)は、防御側ユニットの状態による。

- どのスタックも混乱しない、全防御側ユニットが戦闘開始時に*混乱状態*であった場合
- 1個スタックが混乱する、
 - 全防御側ユニットが除去された場合、
 - 防御側ユニットが退却する場合、または
 - ヘクス内に残る防御側ユニットが支配地域を

及ぼさない場合。

- 2個スタックが混乱する、防御側ヘクス内に残っているユニットが支配地域を及ぼしている場合。既定の戦闘において2個までの攻撃側スタックしか混乱する必要はない。

攻撃側プレイヤーが、自軍スタックのどれが混乱するかを選択する。

- 混乱*は戦闘に参加したユニットにのみ適用され、規定の戦闘前に戦闘ヘクス内に退却してきたユニットには影響しない。

[12.17.2] 混乱の影響

混乱は、*混乱*として指示されたユニットのみに影響する。それは移動、スタック超過、前進、または退却によりその後同じヘクスに位置する*非混乱状態*に影響しない。*混乱状態*ユニットは、以下の影響を被る：

- ユニットの移動および戦闘力は、半減される(端数切上)。注意：これは地形および補給/支援からの半減効果に加えられる。
- ユニットは、戦略移動を使用できない。
- 工兵ユニットは、突撃工兵戦闘ボーナスを提供できない。
- ユニットは、諸兵連合を提供できない。
- ユニットは、“死守”を宣言できない。
- ユニットは、戦闘後に1ヘクスのみ前進できる。
- 工兵は橋梁を破壊、修理および構築すること、強化点、および地雷原を構築することができない。
- ユニットは、補充を受け取れない。
- 装甲ユニットは、装甲迎撃を実施できない。
0. 装甲ユニットは1ヘクス反応および撤収移動を実施できない。
 - 砲兵ユニットは、攻撃および防御砲兵支援を提供できない。
 - 混乱状態ユニットは影響地域のみを及ぼし、支配地域のためにそのステップ数を提供できない。影響地域があるユニットは、影響地域を維持する。
 - 続けて*混乱状態*になった*混乱状態*ユニットには追加の影響はない。

[12.17.3] 回復の影響

再集結マーカーがあるユニットは、*混乱状態*ユニットと同じ影響を被る。加えて、再集結マーカーがあるユニットが攻撃する場合、戦闘比率決定前にそれは*混乱状態*に裏返される。

[12.17.4] 混乱からの回復と再集結

ユニットの*混乱状態*からの回復には、2部の手順がある：

- 敵混乱/再集結**フェイズ時に、*混乱状態*である味方ユニットは、その*混乱*マーカーが再集結面に裏返される。
- 味方混乱/再編成**フェイズ時に、再集結下の全味方ユニットから再集結マーカーを除去すること。

注意：地形、補給状態および支配地域/影響地域は、回復手順に影響を持たない。

13.0 補給

総則

両方のプレイヤーは、道路ヘクス上に補給割当マーカー(SDM)を配置することで、補給判定フェイズ時に“補給網”を設定する。補給網は、以下の全てから構成される：

- 補給源(13.1項)
- 補給源からの道路に沿った補給割当マーカー(SDM)までの補給路(13.2項)
- SDMから戦闘ユニットへの補給路(13.3項)

プレイヤーは次に、それぞれの補給網内の自分達のユニットのそれぞれの補給状態を判定する。ユニットは補給状態または補給切れのどちらかである。プレイヤーは以下の目的のために、自分達の補給状態戦闘ユニットへ、各補給網内で補給ポイント(SP)を配分する：

- 砲兵ユニットの再補給(補給フェイズ)
- 戦闘“支援”(戦闘フェイズ)
- 特別工兵行動(工兵作業フェイズ)

[13.1] 補給源

ソ連軍およびドイツ軍プレイヤーは、以下の記号で記されている地図端部に印刷された固定補給源を持っている。各補給源は、補給源記号に表示された部隊のみを補給できる。



ソ連軍：各ソ連の軍は1個の地図端部補給源を持っている。加えて、第27軍は3つの補給源を持っている。

- 第5親衛騎兵軍団は第1ウクライナ方面軍部隊であり、地図A上の4G Arまたは5G Tk Arのどちらかを使用できる。

ドイツ軍：ドイツ第8軍は3つの地図端部補給源を持ち、第1装甲軍は2つを持っている。加えて、ドイツ軍プレイヤーは補給源として供用される鉄道線上の鉄道駅を持っている。

[13.1.1] ドイツ軍鉄道補給源

鉄道駅：ドイツ軍鉄道駅は、全てのドイツ軍ユニットに対する補給源として供用される。ドイツ軍補給源まで連続する、妨害されていない経路を引くことができる鉄道線上の鉄道駅はまた、補給源(どのドイツの軍が表示されているかに関係無く)として供用される(鉄道駅記号に関しては、地図上の地形記号を参照のこと)。

鉄道線：鉄道線は、その地図端部補給記号からその鉄道線上のいずれかの鉄道駅までの無限の長さの補給路として供用される。

妨害された鉄道線：以下の状況のいずれかが存在する場合、鉄道駅は補給源として供用できない：

- ソ連軍ユニットが鉄道ヘクスに位置する、または鉄道ヘクス内に支配地域または影響地域を展開し、同時にそのヘクスが

その補給源とその鉄道駅の間にある。

- b. 鉄道駅から補給源への経路が、破壊された鉄道橋梁を横断している。

【13.1.2】 鉄道線切断

支配地域があるソ連軍師団または旅団がソ連軍移動フェイズ終了時に鉄道ヘクスに位置している時はいつでも、その鉄道ヘクスに“鉄道切断”マーカーを置くこと。鉄道線は切断されたものとみなされ、そのヘクス内およびその向こうの全ての鉄道駅は、鉄道線が修理されない限りは補給源であることを停止する（鉄道修理手順に関しては、15.2.5項を参照のこと）。

【13.1.3】 特別コルスン補給源

コルスンの町内の鉄道駅は、コルスンからいずれかのドイツ軍地図端部補給源まで妨害されていない鉄道線が伸びている限りは、通常のドイツ軍補給源として供用される。

（ドイツ軍イベントフェイズ時に）妨害されていない鉄道経路がコルスンから地図端部補給源まで引くことができない場合、ドイツ軍プレイヤーは“コルスン孤立”を宣言できるが、する必要はない。一度コルスンが孤立を宣言されたならば、コルスンの町は特別な補給源になる（コルスン特別補給源、14.5項を参照のこと）。

【13.2】 補給割当マーカー（SDM）

デザインノート： 補給割当マーカー（SDM）は、各軍の割り当てられた兵站システムの表現である。それらは、その軍内の様々なユニットへ補給を割り当てることができるそれらの一般補給システムの能力を反映している。これらのマーカーは車輛および兵站ではなく、むしろ供給システムの中心位置を表している。



その補給源への補給路を引くことができる補給割当マーカー（SDM）はその構成ユニットに通常補給を提供でき、補給ポイントルール（14.2項）に従って“補給ポイント”を受け取る、および割当て資格がある。

【13.2.1】 SDMの配置方法

各ターン、SDMは補給マーカーフェイズ時に地図上に置かれる。一度置かれたならば、それらはそのターンの残り期間中、移動させることができない。しかしながら、プレイヤーは各ゲームターンに自分達のSDMを再配置できる。SDMを配置する時、以下の必要条件が満たされていなければならない：

- それらは道路ヘクス内にのみ置くことができる。
- それらはその指定された補給源まで道路に沿って補給路を引くことができない限りは、

ならない。この経路は敵支配地域/影響地域を通すことができず（味方ユニットが位置していない限り）、そして敵ユニットが占めるヘクスを通すことができない（例外： 軍団孤立 [16.2]）。

- それらはその補給容量によって表示された増加分を越えて1回分の増加分までしか置くことができない。

【13.2.2】 ソ連軍SDM

ソ連軍プレイヤーは各軍用に2個、各戦車軍用に1個、そして各戦車、機械化および騎兵軍団用に1個SDMを持っている。軍SDMはその軍内の軍団ユニットを含めて、その軍内のユニットのみを補給できる。戦車、機械化、または騎兵軍団マーカーは、その軍団内のユニットのみを補給できる。軍所属が無いユニットは、その方面軍内のどの軍SDMからでも補給を引くことができ、支援を受けることができる（例外18.3、参照）。

【13.2.3】 ドイツ軍SDM

ドイツ軍プレイヤーは各軍団用に2個、および各装甲/装甲擲弾兵師団用に1個SDMを持っている。加えて、ドイツ軍はコルスン、Walおよびハーケ戦闘団SDMを持っている。軍団SDMは、その軍団内のユニットのみを補給できる。装甲/擲弾兵師団、WalおよびハーケSDMは、その部隊内のユニットのみを補給できる。コルスンSDMはコルスンから引き、どのドイツ軍ユニットでも補給できる。

【13.2.4】 敵ユニットがどのように

SDM影響するか

敵ユニットが相手側プレイヤーの補給割当マーカー（SDM）の隣に移動または前進し、そしてそのマーカーが味方戦闘ユニットとスタックしていない時はいつも、そのSDMはその補給源に向かって道路に沿って1または2ヘクス再配置されなければならない。マーカーは、所有側プレイヤーによって再配置される。敵支配地域または影響地域を通して再配置することができるが、敵ユニットを通して再配置することはできない。再配置できない場合、地図上から取り除かれるが、次のターンに再度使用可能になる。
注意： 味方SDMは、敵ユニットおよびSDMに影響しない。

【13.3】 補給路の設定

補給路はユニットからその指定SDMへの連続するヘクスの経路、またはSDMからその指定補給源への道路あるいは鉄道に沿った連続するヘクスの経路である。補給路は、以下の条件を満たさなければならない：

- 経路ヘクスのどれも敵ユニットに占められる、または敵支配地域/影響地域内である（その経路ヘクスが味方ユニットによって占められていない限り）ことはできない。
- 経路は湖ヘクスサイドを横断できない。
- 経路は非橋梁河川ヘクスサイドを横断できない（そのヘクスサイドが浅瀬

ではない限り）。

- 経路は非橋梁湿地ヘクスサイドを横断できない。

例外： ユニットの河川ヘクスサイドに隣接している場合、全て他の補給路条件が満たされている限りは、その隣接河川ヘクスサイドを横断してSDMへと補給路を引くことができる。

【13.4】 ユニットの補給状況

ユニットの補給状況は、各補給判定フェイズ時に判定される。加えて、ユニットの補給状況は、味方移動フェイズまたはいずれかの戦闘フェイズ中に変化する可能性がある。ゲーム中のどの時点でも、ユニットは3つの起り得る補給状況の1つにある：

補給状態 — 補給状態のユニットを表示するためにマーカーは不要である

補給切れ1（OOS 1 マーカー）

補給切れ2（OOS 2 マーカー）

一度判定されたならば、ユニットはそのゲームターンの期間に関してはその補給状況を保持する。しかしながら、現行ターン中の移動または戦闘によって、OOS 1のユニットはOOS 2に変化する可能性がある。

【13.4.1】 ユニットの補給状態判定

ユニットの補給状況は、ユニットからその補給源まで、またはそのSDMへのヘクスによる距離（その補給範囲）に左右される。“凍結”地表時、補給範囲はソ連軍に対して10ヘクス、そしてドイツ軍に対して6である。“泥濘”状態時、補給範囲はソ連軍に対して8ヘクス、そしてドイツ軍に対して4である。

補給状態： 以下の場合、ユニットは補給状態であるものとみなされる...

- それが指定された補給源へと補給路を引くことができ、そしてその経路の長さは現行地表面状態に対する“補給範囲”以下である、**または**
- それがそのSDMへと補給路を引くことができ、そしてその経路の長さは現行地表面状態に対する“補給範囲”以下である、**または**
- それがそのSDMとその指定された補給源の間の最短の道路（経路）であり、その補給源までその道路による補給路を引くことができる。

補給切れ1： 上記の“補給状態”条件のいずれかを満たすことができない場合、ユニットはOOS 1とみなされる。補給切れ1と判定されたユニット、またはスタック上にOOS 1マーカーを置くこと。

補給切れ2： 以下のいずれかが発生した後、現在OOS 1のユニットは直ちにOOS 2に変換される：

- それが戦闘で交戦する（攻撃側または防御側）。
- それが装甲または自動車化/機械化移動を使用して、2ヘクス以上移動する（歩兵移動は影響されない）。

補給切れ2であることを要求されたユニットまたはスタック上にOOS 2マーカーを置く

こと（13.5項、参照）。

手順：

補給判定フェイズ時。

1. 現在補給状態であるユニットから、OOS 1 または OOS 2 マーカーを除去すること。
2. 補給切れ状態を続けるユニット上の OOS 1 および OOS 2 マーカーを残すこと。
3. 補給状態であるための必要条件を満たさないユニット上に OOS 1 マーカーを置くこと。

備忘： 補給状態であるユニットを表示するためにマーカーは不要である。

[13.4.2] 補給切れユニットへの

ドイツ軍空中投下

補給切れユニットは、空中投下補給フェイズ時に空中投下補給によって補給状態に置くことができる（14.6.4項）。

[13.4.3] 別の軍/軍団へのユニット

の移設

その指定 SDM へとどの距離でも補給路を引くことができない戦闘ユニットは、他の軍（ソ連軍）または軍団（ドイツ軍）へと移設させることができる。

1. 補給判定フェイズ時に、プレイヤーはどのユニット（複数可）が他の構成指揮單位に移設されるかを指定する。ユニットの現行の OOS マーカーを残すこと。
2. 以降の補給判定フェイズ時に、そのユニットは異なる軍（ソ連軍）または軍団（ドイツ軍）に補給を引くを試みることができる。
3. 一度移設されたならば、ユニットは移設先の軍または軍団に通常通り補給を引くことができる。
4. ユニットの（複数可）が指定された本来の SDM または補給源へ引ける場合、それは通常の補給に復帰される。

例外： ドイツ軍 V 号戦車（パンター）および VI 号戦車（ティーガー）装甲ユニットは、その親師団または軍団からだけしか補給を受けることができない。

[13.5] 補給切れ状態の影響

[13.5.1] 補給切れ 1（OOS 1）

の影響

OOS 1 のユニットは、以下の通りの影響を被る：

補給：

- OOS 1 ユニットの戦闘支援、砲兵再補給または工兵作業活動に対する補給ポイントを受けることができない。

戦闘：

- ユニットの防御側である場合、その戦闘力は影響を受けない。戦闘後に OOS 2 に裏返される。
- ユニットの攻撃側である場合、その戦闘力は影響を受けない（注意： 攻撃は支援を

受けることができないので、攻撃側ユニットは半減されることになる）。そのユニットは攻撃後に OOS 2 に裏返される。

注意 1： ユニットの戦闘力は、混乱および地形の影響のように、他の減少による半減を受ける可能性があるが、減少の量に関係無く、ユニットの戦闘力は 1 未満にすることができない。

注意 2： 装甲優勢および諸兵連合は、影響を受けない。

- 補給切れソ連軍師団は、戦闘時にそのソ連軍師団戦闘ボーナスを使用できない。

移動：

- OOS 1 ユニットの歩兵移動を使用する場合、それはその OOS 1 マーカーを維持する。
- OOS 1 ユニットの装甲、自動車化または機械化移動を使用する場合、その許容移動力は半減される（端数切上）。加えて、2 ヘクス以上移動する場合、その後その移動終了時にそれは OOS 2 に裏返される。

[13.5.2] 補給切れ 2（OOS 2）

の影響

OOS 2 であるユニットは OOS 1 であるのと同じ影響を被る。加えて、OOS 2 ユニットの以下の通りの影響を受ける：

戦闘：

- ユニットの単独で、または他の OOS 2 ユニットのものと一緒に防御している場合、その戦闘力は影響を受けないが、その戦闘には戦闘結果表の右への 2 欄シフトが課せられる。
 - ユニットの単独で、または他の OOS 2 ユニットのものと一緒に攻撃している場合、その戦闘力は影響を受けないが、その戦闘には戦闘結果表の左への 2 欄シフトが課せられる。
- 注意： その攻撃は支援することができないので、攻撃側ユニットは半減されることになる。
- 他の補給状態または OOS 1 ユニットの組み合わせで防御する場合、参加する OOS 2 ユニットの戦闘力を提供できるが、しかしながら、その戦闘には戦闘結果表の右への 1 欄シフトが課せられる。
 - 他の補給状態または OOS 1 ユニットの組み合わせで攻撃する場合、OOS 2 ユニットの戦闘力を提供できるが、しかしながら、その戦闘には戦闘結果表の左への 1 欄シフトが課せられる。
 - 装甲、対装甲および対空ユニットは、どの戦闘からでも 1 ドット（一番上のドット）を差し引くこと（諸兵連合は影響されない）。
 - OOS 2 ユニットの、“死守”を宣言できない。

移動：

- ユニットの歩兵移動を使用する場合、その許容移動力は変化しない。

- ユニットの装甲、自動車化または機械化移動を使用する場合、その許容移動力はその元の値の 1/4 に減少される（端数切上）。
- OOS 2 ユニットの、戦略移動を使用できない。

全ての移動および戦闘後に、ユニットはその OOS 2 マーカーを保持するが、次のターン中に補給状態になる資格がある。

14.0 補給地点

補給ポイントは、ゲーム中の全ての補給活動に関する基礎を形作る。それらは毎日の配給システム内の燃料、弾薬および他の補給物資の容量を表す。

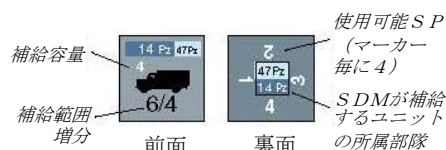
補給ポイント（SP）は以下を可能にする：

- 砲兵弾薬の再補給
- 戦闘の支援
- 建設工兵ユニットの河川橋梁の修理および構築
- ドイツ軍工兵の強化点構築
- 自動貨車移動（選択ルール）
- ソ連軍ユニットの地雷原構築
- ドイツ軍工兵の選択飛行場および集積所の構築

[14.1] 補給ポイント（SP）

マーカー

補給ポイント（SP）マーカーは、各補給割当マーカー（SDM）の裏面にある。



地図上のマーカーの回転位置は、ゲームターンの特定な場合の“消費”に対して使用可能な補給ポイント数を示すために使用される。

[14.2] 補給ポイントの受領

補給ポイント受領フェイズ時に、各補給割当マーカー（SDM）はその前面上の補給容量で示された補給ポイント最大数を受け取ることができる（13.2項）。しかしながら、割当用に使用可能な実際の補給ポイント数は、その配置ヘクスからその補給源までの距離によって減少する可能性がある。

手順：

1. 道路ヘクス上にその前面ヘクスを上にして SDM を置くこと。
2. 現行地表状態（凍結または泥濘）に一致する SDM の前面に表示された補給範囲増加分を選ぶこと。
3. SDM をその裏面に裏返し、その補給源を越えた各“補給範囲増加分”（ヘクス数で）回毎に 1 補給ポイント（＝1 SP）を引きながら、使用可能補給ポイント数を決定すること。その SDM に使用可能な最終補給ポイント数が、正しく読めるように駒

の底辺に合わせるように、マーカーを回転させること。
プレイヤーノート： 補給ポイント受領時のSDMマーカーの回転は実際の補給消費を示さず、むしろその補給体系内の自動車および荷馬車が移動しなければならぬより長い距離による配給によってより少ない補給しか使用可能にならないことを示している。

4. SDMは、その補給容量で示された増加分回数よりも1増加分まで速くにしか置くことができない。
5. SDMが補給源へのその補給範囲増加分の最大数を1増加分越えている場合、そのマーカーをその自動車（前）面に裏返すこと。つまり、そのSDMは補給ポイント消費できないが、ユニットを“補給状態”に置くことができる。

事例：

1. 補給ポイントはあるSDMから他へと移送することができない。
2. 補給ポイントは、ターンからターンへと持ち越すことができない。

例： 第14装甲SDMマーカーはタルノエ



(Tal'noye) の鉄道駅へと補給を引いているが、凍結地表による6ヘクス“補給範囲増加分”の2ヘクス彼方にある。第14装甲に対する4補給ポイント“補給容量”は、最初の1回目の6ヘクス増加分を越えて“範囲増加分”1回分の中にあることにより1減少される。マーカーは4から3へ回転され、南側地図端部に合わされる。
訳注： つまり、上記の第14装甲にSDMは凍結地表で鉄道駅から6ヘクス以内で4SP、7～12で3SP、13～18で2SP、19～24で1SPを供給でき、そして25～30では前面で置かれる。泥濘時は4以内、5～8、9～12、13～16、および17～20。

[14.3] 補給ポイントの消費

補給ポイントは、ゲームターンの様々なフェイズ中に消費できる。補給ポイントを受け

取る戦闘ユニットは、同じ軍、軍団または師団所属を持つそれ自身のSDMからのみそれらを受け取ることができる。各消費された補給ポイント数を反映するために、地図上で補給ポイントマーカーを次の低い数字に回転させること。最後の補給ポイントの消費後、マーカーをその前面に裏返すこと。補給ポイントは、以下のフェイズ中の特定の活動に対して消費される：

砲兵再補給フェイズ： 個々の砲兵ユニットを再補給するために、1（または2）補給ポイントを消費できる（14.4項）。

戦闘フェイズ： 攻撃を支援するために、1補給ポイントを消費できる（12.4項）。攻撃側戦闘ユニットに支援を提供するSDMは、そのユニットを補給状態にしたSDMでなければならない。

工兵作業フェイズ： 工兵ユニットに河川橋梁の修理および構築、強化点の構築（ドイツ軍）させる、そして地雷原を構築（ソ連軍）させるために、1補給ポイントを消費できる（15章）。

補給切れユニットの拡張補給フェイズ：（14.7、参照）。

また、選択コルスン飛行場および兵站構築も参照のこと（18.8項および18.9項、参照）。
注意： SDMは、補給ポイントを消費する必要は無い。

[14.4] 砲兵ユニット再補給

砲兵再補給フェイズ時に、両方のプレイヤーはそれが裏面になっている、またはその上に弾薬切れマーカーがある砲兵ユニットを再補給することができる。その前面にある砲兵ユニットは、再補給を受ける必要は無い。

事例：

1. 砲兵ユニットはその砲兵ユニットを通常補給に置いたSDMの補給範囲内にいなければならない。砲兵ユニットの規模および種類によって、以下の通りに再補給に要求される補給ポイント数が決定される：
全ソ連軍砲兵： ユニットをその前面に裏返すために1補給ポイント。

ドイツ軍砲兵大隊： ユニットをその前面に裏返すために1補給ポイント。

ドイツ軍砲兵連隊（弾薬切れマーカー有り）：弾薬切れマーカーを除去し、ユニットをその前面に裏返すために2補給ポイント。弾薬切れマーカーのみを除去するために1補給ポイント。

ドイツ軍砲兵連隊（弾薬切れマーカー無し）：ユニットをその裏面からその前面に裏返すために1補給ポイント。

2. 一度補給ポイントが砲兵ユニットに補給されたならば、その補給ポイントはその補給マーカーに戻すことができない。それは砲兵射撃によってのみ消費できる。
3. 砲兵ユニットは、補給ポイントを他の砲兵ユニットに移し換えることができない。

[14.5] コルスン特別補給源

史実に関する注釈： 後日の予想において、

第11軍団のシュテンマーマン將軍はコルスン飛行場近くの兵站集積所内に予備補給の集積を命令していた。これらの予備は、かなりの日数の間、2個の孤立した軍団を維持するために重要であった。

[14.5.1] 特別コルスン補給源の

活性化

ドイツ軍プレイヤーが“コルスン孤立”を宣言した時、コルスンの町は直ちに補給源になる。その後コルスンに補給を引く第42および第11軍団のユニットは直ちに“シュテンマーマン集団”の所屬とみなされ、キャンペーンシナリオに対する勝利条件判定に使用される。

手順：

1. コルスン孤立の宣言に際して、コルスンは直ちに15補給ポイントを受け取る。コルスン補給ポイントマーカーを、コルスン補給欄の該当するマスに置くこと。
2. 宣言後の次のターンから開始して、ドイツ軍プレイヤーは13および14章の補給手順に従って、補給源としてこのコルスン補給欄を使用できる。コルスンに補給を引くSDMによって消費された各補給ポイント毎に、欄上の補給ポイント数を1減少させること。
注意： コルスン飛行場欄から補給ポイントを消費することは要求されない。砲兵再補給、戦闘支援または工兵作業活動に対して使用された時のみ、消費される必要がある。
3. 宣言後の次のターンから開始して、ドイツ軍プレイヤーはウマニ飛行場欄上のコルスン航空補給への補給ポイントの割当を開始できる（14.6.2、参照）。
4. 宣言後の2番目のターンから開始して、ドイツ軍プレイヤーはウマニ飛行場からコルスンへ航空補給任務の実施を開始できる（14.6.3、参照）。
5. 加えて、相互補給ステージ時に、ドイツ軍プレイヤーは補給路（長さ無制限の道路によって）がコルスンから補給状態鉄道駅または補給源へと引くことができる場合、コルスン補給欄に2補給ポイントを加えることができる。
史実に関する注記： ドイツ軍は、コルスンから補給源への道路経路が存在する限りは、この戦闘中は道路からコルスンへ補給を少しずつ移送することが可能であった。

Korsun Supply Track (after activation)

0	1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19

例： コルスン補給源は、コルスンに引いているSDMによる消費の15補給ポイントを

持っている。

[14.5.2] ソ連軍のコルスン/ コルスン飛行場占領

ソ連軍がコルスン飛行場を占領した場合（つまり、いずれかのターン終了時にそのヘクスを占めている）、以下が有効になる：

1. それ以上の航空補給が、コルスン飛行場に実施できない。注意： 空中投下は実施できる。
- 飛行場がドイツ軍によって再占領された場合、ドイツ軍プレイヤーは飛行場を再活性化させるために14.5.1項を繰り返さなければならない（ステップ1以外）。
2. ソ連軍がコルスンの町を占領する（ターン終了時に支配する）場合、コルスン補給ポイントマーカーはコルスン補給欄上で直ちに零に設定される。
- 町および飛行場がドイツ軍によって再占領された場合、通常航空補給を続けることができる。

[14.5.3] コルスン飛行場放棄

- 8.6.4項のルールを参照のこと。

[14.5.4] 代替飛行場と補給源

- 18.8および18.9項の選択ルールを参照のこと。

[14.6] 空中投下とコルスン 航空補給任務

ゲームのいずれかのターン中に、補給切れドイツ軍ユニットは以下の種類の補給任務を使用しながら補給を受けることができる：

- ・ SDMへの空中投下補給。
- ・ 最低限1個補給切れ戦闘ユニットを含む個々のヘクスへの空中投下補給。

加えて、一度コルスンが孤立と宣言されたならば、ドイツ軍プレイヤーはウマニ飛行場からコルスンへ航空補給任務実施を開始することもできる。ターン手順のドイツ軍航空補給ステージを参照のこと。

1. 最大合計5補給任務が各ターンに空中投下およびコルスン航空補給の間で使用可能であるが、各ターンに2空中投下任務までしか割当および実施することができない（例、空中投下に対して2任務およびコルスンに対して3、または1空中投下およびコルスンに対する4等）。

史実に関する注記： ソ連軍が第11および第42軍団を包囲した時、ドイツ空軍はコルスン飛行場への絶対必要な燃料および弾薬空輸の必死の努力を開始した。ウマニ飛行場は、この補給の取組に対する重要地点として機能した。包囲網内に既に貯蓄された予備と合わせて、供給された補給はかなりの日数の間、包囲された部隊を維持するために重要であった。

[14.6.1] 空中投下任務へのSP割当

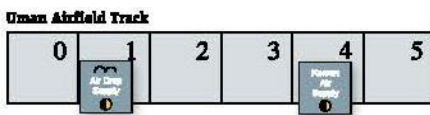
ドイツ軍プレイヤーは、将来の空中投下任務にターン毎に最大2補給ポイントを割当てることができる。割当ては、空中投下割当フェイズ時に発生する。次のターンに実施予定の空中投下任務数を表示するために、ウマニ

飛行場欄上に空中投下補給マーカーを置くこと。各空中投下任務は、別々の任務である。各任務では、個々のヘクスを補給すること、またはSDMに補給ポイントを供給することのどちらかを試みることができる。一度置かれたならば、マーカーは次のターンまで再割当することができない。

[14.6.2] コルスン航空補給任務への SP割当

ドイツ軍プレイヤーは、コルスン航空補給にターン毎に最大5補給ポイントを割当てることのできる。割当ては、コルスン補給割当フェイズ時に発生する。コルスン航空補給に割当てられた補給ポイント数を表示するために、ウマニ飛行場欄上にコルスン航空補給マーカーを置くこと；しかしながら、空中投下およびコルスン航空補給任務に合計して5補給ポイントまでしか割当てることができない。一度置かれたならば、マーカーは次のターンまで再割当することができない。

例： 1補給ポイントが空中投下補給に、そして4補給ポイントがコルスン航空補給に割当てられている。



[14.6.3] コルスン飛行場への 航空補給

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飛行場に全ての“割当てられた”コルスン航空補給補給ポイントの供給を試みることができる。コルスン航空補給喪失表上のサイ振りで、供給用に割当てられたコルスン航空補給補給ポイント数から引かれなければならない補給ポイント数を判定する。

手順：

1. ドイツ軍プレイヤーは、六面体サイコロ1個を振る。
2. 表からのサイの目修正を加えること：
 - +1 コルスン飛行場の1ヘクス以内の各ドイツ軍対空ユニット
 - 1 泥濘地表面状態
 - 1 1個または2個ソ連軍補給状態砲兵ユニットが、コルスン飛行場を砲兵射程内に納めている
 - 2 3個以上のソ連軍砲兵補給状態ユニットが、コルスン飛行場を砲兵射程内に納めている
3. 修正後のサイの目をコルスン航空補給喪失欄と交差照合すること。
4. ウマニ飛行場欄上の“使用可能”コルスン航空補給補給ポイントを、表で示された量分減少させること。
5. 残りの補給ポイント（ある場合）をコルスン補給欄に加えること。欄の最大量を越える超過補給ポイントは、失われる。
6. ウマニ飛行場欄上でコルスン航空補給マーカーを零に設定すること。

[14.6.4] SDMおよびユニットへの 空中投下任務

空中投下補給フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーはSDMおよび/またはヘクス（複数可）のどれかに使用可能空中投下補給ポイントを供給するための空中投下を実施できる。ヘクスの場合、そのヘクスは最低限1個戦闘ユニットを含んでいなければならない。空中投下補給表の使用しながら、ドイツ軍プレイヤーは以下の手順で空中投下の結果を判定する：

1. 補給されるSDMまたは個々のヘクスを選択すること。
2. 六面体サイコロ1個を振ること（修正無し）。
3. サイの目と、SDMまたは個々のヘクスの欄のどちらかを交差照合すること。
4. 以下の通りに結果を適用すること。
 - a. **SDM**： SDMはサイの目によって示された補給ポイント数を受け取る。
 - b. **個々のヘクス**： 結果は補給状態に置くことができるユニット数を示す。ユニットは指定された空中投下ヘクス内にいる、または隣接していなければならない。砲兵の場合、それらは前面に裏返される（そして弾薬切れマーカーは除去される）。
5. 結果が“零”である場合、補給ポイントはSDMに加えられず、そして戦闘ユニットは補給状態に出来ない。
6. 空中投下補給マーカーをウマニ飛行場欄の零に配置すること。

[14.7] SDMからの 拡大補給配分

補給切れユニット補給フェイズ開始時に、各プレイヤーはOOS1またはOOS2と表示されたユニットに補給を拡張することができる。以下の通りに補給ポイントを消費し、補給されたユニットからOOSマーカーを除去すること。

- ・ 1補給ポイントによって、その通常の凍結（または泥濘）補給範囲の2倍まで、SDMから指定されたヘクスへと補給状態を提供できる。
- ・ 3個ユニットまで、指定ヘクス内にいるユニットを補給できる。
- ・ 拡張補給範囲は、a) 砲兵の補給（裏返す）、b) 戦闘を支援、またはc) 工兵作業活動に対して使用できない。

[14.8] ソ連軍空中投下補給任務

ソ連軍空中投下フェイズ時に、ソ連軍プレイヤーは方面軍毎にその方面軍のOOSユニットを含むヘクス内に1回の空中投下補給任務を試みることができる。ソ連軍プレイヤーは、サイコロ1個を振る。1から2の結果の場合、そのヘクス内の全ユニットは補給状態に置かれる。全ての成功した再補給ユニットに対するOOSマーカーを除去すること。3から6の結果の場合、ユニットは補給切れを続ける。

15.0 工兵作業

[15.1] ドイツ軍強化点 (IP)

デザインノート： 強化点は、位置している戦闘ユニットの防御能力を増強する強化された堡塁または全周囲障地等を表す。

総則

ドイツ軍工兵は、強化点 (IP) を構築する能力が有る。強化点構築は1回のターンの手続きであり、ドイツ軍プレイヤー工兵作業フェイズ時に発生する。

[15.1.1] 強化点構築

工兵作業フェイズ時に、そのターンに攻撃されなかった工兵ユニットは、1個強化点を構築できる。そのヘクス内に1個強化点を置き、その軍団 (または師団) SDMから1補給ポイントを消費すること。



事例および制限：

- 強化点を受け取るヘクスは補給状態工兵ユニットが位置していなければならない、そして平地ヘクスでなければならない (但し、村ヘクスであってはならない)。そのヘクスは敵ユニットに隣接していても良い。
- 1個までの強化点しか1つヘクスに位置することができない。
- 一度構築されたならば、その強化点はその場に残り、(ユニットに) 占められている必要は無い。

[15.1.2] 強化点の効果

歩兵兵科ユニットを含むヘクス内の強化点によって、そのヘクスの防御戦闘力に2戦力ポイントが追加される。強化点を含むヘクスに位置する歩兵ユニットは、“死守” 宣言もできる (12.14、参照)。

[15.1.3] 強化点の除去

強化点は、ソ連軍がそのヘクス内に進入した時点で除去される。ドイツ軍プレイヤーは、自由に地図上から強化点を除去できる。

[15.2] 橋梁

地図デザインノート： 地図上の橋梁の全てが、橋梁記号付きで表記されている訳では無い。道路が小河川または河川ヘクスサイドを横断している時は常に、そのヘクスサイドには“当然存在する”橋梁が含まれる。

総則

両方のプレイヤーはゲーム進行中に、橋梁破壊、既に破壊済の橋梁の修理、および新しい橋梁の構築を試みることができる。橋梁は、その橋梁を含むヘクスサイドを最後に横断したユニットのプレイヤーによって支配されているものとみなされる。各橋梁は、複数橋梁があるヘクス内で独立して扱われなければならない。

[15.2.1] 橋梁破壊



- プレイヤーは、以下のフェイズ中に味方支配下の橋梁のみの破壊を試みることができる：
敵移動フェイズ： 敵ユニットが初めて橋梁ヘクスサイドを含むヘクス内に移動する瞬間。
敵戦闘フェイズ： 敵ユニットが橋梁ヘクスサイドを含むヘクス内に戦闘中に前進または移動する瞬間。
味方工兵作業フェイズ： 味方支配下の橋梁のいずれでも。
- フェイズ毎の橋梁毎に1回の試みの制限がある。しかしながら、ターン毎に破壊できる橋梁数には影響は無い。

橋梁破壊に対する資格

以下の条件は、プレイヤーが味方支配下橋梁破壊を試みる機会毎に、成立していなければならない：

- この試みは、橋梁ヘクスサイドを含むヘクスの3ヘクス以内に味方工兵ユニットがいる場合のみ、実施できる。
- 工兵ユニットから橋梁ヘクスサイドを含むヘクスへの3ヘクス径路は敵ユニットが位置してはならず、そして河川ヘクスサイド (他の橋梁による場合以外) を横断することができない。

手順：

- 支配側プレイヤーはどの個々の橋梁を自分が破壊を望むかを宣言し、サイコロ1個を振り、以下の修正を加える。
修正：
+2 鉄道橋梁が河川を横断している場合
+2 敵ユニットが、工兵作業フェイズ時にその橋梁を含むヘクスに位置している場合
- 修正後のサイの目が1-5である場合は、そのヘクスサイドの橋梁を破壊すること；修正後のサイの目が6である場合は、影響無しである。
- その橋梁に向けて矢印が指すように破壊された橋梁の隣に、橋梁破壊マーカーを置くこと。

[15.2.2] 橋梁修理

橋梁修理は、プレイヤーの工兵作業フェイズ時に実施される。プレイヤーは修理を開始および/または完了させるために、橋梁ヘクスサイドの両方のヘクスを支配していなければならない。どちらかのヘクスが敵支配地域/影響地域内である場合、味方ユニットがそのヘクスに位置しなければならない。

橋梁修理手順は、以下の橋梁の種類によって異なる。

- 鉄道橋梁は修理できない。
- 小河川橋梁： 破壊された小河川橋梁は、以下の通りである限りはプレイヤーの工兵作業フェイズ時に自動的に修理される：
ソ連軍： いずれかの師団ユニットが橋梁ヘクスサイドに隣接している、または

工兵ユニットが破壊された橋梁の3ヘクス以内にいる。

ドイツ軍： 工兵ユニットが破壊された橋梁の3ヘクス以内にいる。

- 河川橋梁： 補給状態工兵ユニットは、橋梁ヘクスサイドに隣接していなければならない。河川橋梁を修理するために以下の手順を使用すること：
 - 工兵ユニットのSDMから1補給ポイントを消費すること。
 - 修理ヘクスサイドに向けて矢印が指すように橋梁の隣に、橋梁修理マーカーを置くこと。
 - 続く工兵作業フェイズ中に、プレイヤーはサイコロ1個を振る。1-5の結果では、橋梁は修理される。橋梁修理マーカーを除去すること。6の結果では、影響無しである (橋梁修理は未完である — 橋梁修理マーカーを残すこと)。
 - 橋梁毎に1回だけのサイ振りを、ターン毎に実施できる。プレイヤーは以降のターンに再度振ることができる。

[15.2.3] 新橋梁構築

新橋梁構築に関する手順は、橋梁構築/完成マーカーが使用される (下記に表示) こと以外、15.2.2項の手順と同様である。マーカーは前面に橋梁構築記号および裏面に完成記号を持っている。



構築中



橋梁完成

- ソ連の軍およびドイツの軍団レベル工兵のみが、小河川または河川を横断して新しい橋梁を構築できる。
- ドイツ軍パンター (5号戦車) およびティーガー (6号戦車) 装甲ユニットは、これらの橋梁の横断を試みる時に、選択ルール18.3の対象となる。

[15.2.4] ドイツ軍 “K” および

“J” 級架橋工兵

ドイツ軍架橋工兵は、他の工兵ユニットと同様に機能する。加えて、それらは以下の手順を使用しながら、河川および小河川を横断して特別な “K” および “J” 橋梁を構築または除去できる。一度置かれたならば、“K” 橋梁はV号戦車およびVI号戦車ユニット以外の全てのユニットから使用可能になる。“J” 橋梁は、V号戦車およびVI号戦車ユニットを含めた全ての装甲ユニットから使用可能になる。橋梁崩壊ルール (18.3、参照) の必要事項を無視すること。KおよびJ橋梁構築は通常は1ターンの手続であり、ドイツ軍プレイヤー工兵作業フェイズ時に実施される。ドイツ軍KまたはJ工兵ユニットは、橋梁を構築するために河川ヘクスサイドに隣接するヘクスに位置しなければならない。対岸河川ヘクスが敵支配地域/影響地域内である場合、ドイツ軍ユニットがそのヘクスに位置していなければ

ならない。



架橋工兵
ユニット



構築完成



構築中

手順

1. KまたはJ橋梁マーカーは、河川ヘクスサイドに向けて矢印が指すように完成面を上にしてそのヘクス内に置かれる。一度置かれたならば、そのマーカーの向きは動かすことができない。
2. ドイツ軍プレイヤーは次に、サイコロ1個を振る。結果が1から5である場合、橋梁は完成する。結果が6である場合、J橋梁マーカーはその構築中面に裏返され、橋梁は以降のターンの工兵作業フェイズ中に自動的に完成する。
3. どちらのプレイヤーも、橋梁破壊に対する同じ手順を使用して“K”または“J”橋梁破壊を試みることができる(15.2.1、参照)。破壊された場合、ゲームから橋梁マーカーを除去すること。
4. ソ連軍移動中にその場にある場合、ソ連軍ユニットは“K”または“J”橋梁を使用できる。

[15.2.5] 鉄道修理

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍工兵作業フェイズ時に“切断鉄道線”を修理できる。それを行うためには、軍団建設工兵がその切断鉄道ヘクスに位置していなければならない。



建設工兵



鉄道切断
マーカーの裏面

手順

1. ドイツ軍プレイヤーは該当する軍団SDMから1補給ポイントを消費し、“鉄道切断”マーカーをその“鉄道修理”面(裏面)に裏返す。
2. 以降の工兵作業フェイズ(複数可)中に、(建設工兵がそのヘクス内にいる場合)ドイツ軍プレイヤーは修理を完成させるために1追加補給ポイントを消費できる。鉄道修理/鉄道切断マーカーを除去すること。

注意：修理されたヘクスの向こう側の鉄道駅は、ソ連軍ユニットまたは他の鉄道切断によって妨害されていない限り、補給源に復旧される。

[15.3] ソ連軍地雷原総則

総則

ソ連軍地雷原は、特定のシナリオにおいて構築できる。地雷原は防御戦闘特典を提供し、ドイツ軍移動を遅延させる。構築できる地雷原の数は、各シナリオで指定されている。追加ルールおよび使用可能地雷原マーカーに関して、

シナリオを参照のこと。



構築中面



完成面

3つの指定
地雷原ヘクス
サイドを示す
地雷原
マーカー

- ・地雷原マーカーには向きがあり、その3つの指定した地雷原ヘクスサイドのいずれかを横断して移動するユニットにのみ影響する。一度置かれたならば、3つの地雷原ヘクスサイドの指定はシナリオの期間、または地雷原マーカーが除去されるまたは破壊されるまで残っている。

[15.3.1] ソ連軍地雷原構築

地雷原は、ソ連軍師団および軍工兵によってのみ構築でき、平地地形(村を含めて)にのみ構築できる。構築するユニットは、構築を完了させるために2ターンの間そのヘクスに位置しなければならない。

手順：

1. ソ連軍工兵作業フェイズ時に、ソ連軍プレイヤーはどのユニットが地雷原構築を開始するかを指定する。
2. 各地雷原構築用に、その軍のSDMから1補給ポイントを消費すること。各指定されたヘクスに対して、その構築面を上にして地雷原マーカーを置くこと。
3. 次のソ連軍プレイヤーターンの工兵作業フェイズ時に、各マーカーをその構築面からその完成(前面)面に裏返すこと。地雷原マーカーが影響する3つのヘクスサイドを指定させるように、各地雷原マーカーの方向を並べること。

[15.3.2] 地雷原の影響

ソ連軍ユニットは、決して地雷原の影響を受けない。ドイツ軍ユニットは完成した地雷原によって、そして指定された地雷原ヘクスサイドを横断して移動または攻撃を試みる瞬間のみに影響を受ける。

移動：

1. ドイツ軍装甲ユニットが指定地雷原ヘクスサイドを横断して移動する瞬間に、各装甲ユニットはステップ喪失の可能性の対象である。サイコロ1個を振ること。結果が1、2または3である場合、その装甲ユニットは1ステップ喪失を被る。装甲ユニットは、3追加移動ポイント消費後のサイ振り判定後に移動を継続できる。
2. ドイツ軍歩兵兵科ユニットが指定地雷原ヘクスサイドを横断して敵ユニットが位置しない地雷原ヘクス内に移動する瞬間に、そのユニットは移動を停止させなければならない。現行ターンのドイツ軍工兵作業フェイズ時に、地雷原マーカーを除去すること。
3. ドイツ軍工兵ユニットが指定地雷原ヘクスサイドを横断して敵ユニットが位置しない地雷原ヘクス内に移動する瞬間に、その

工兵ユニットは移動を停止させなければならない。地雷原マーカーは、地図から除去される。ドイツ軍プレイヤーは、サイコロ1個を振る。1、2または3の結果で、その工兵ユニットは1ステップ喪失を被る。

4. 砲兵、対空および対装甲ユニットは、地雷原ヘクスサイドを横断して移動できない。

戦闘：

1. ドイツ軍ユニットが指定地雷原ヘクスサイドを横断してソ連軍ユニットを攻撃する瞬間に、防御側ソ連軍ユニットは戦闘結果表上で1コラムシフトを受ける。
2. 宣言されたドイツ軍突撃工兵によって、上記の1コラムシフトは無効にされるが(その戦闘ボーナスの代わりに)、戦闘解決前にサイ振り判定をしなければならない。1、2または3の結果で、その工兵ユニットは1ステップ喪失を被る。除去された場合、その工兵ユニットは、その地雷原を無効にできない。
3. 地雷原ヘクスサイドは、戦闘後前進に影響しない。
4. ドイツ軍ユニットが戦闘後に地雷原ヘクスサイドを横断して前進する場合、直ちに地雷原マーカーを除去すること。

補給：

1. ドイツ軍補給路は、指定地雷原ヘクスサイドを通して引くことができない。

[15.3.3] 地雷原の除去と破壊

1. そのヘクスを占めるいずれかのソ連軍工兵ユニットは、その工兵作業フェイズ時に地雷原マーカーを除去することができる。除去された地雷原マーカーは、そのシナリオ内で再使用できる。
2. 破壊された地雷原マーカーは、そのシナリオ中に再使用できない。

16.0 ドイツ軍特別 ルール

[16.1] ヒトラー“退却禁止/ 確地”命令

ヒトラーはチェルカシー付近でドニエプル川に沿った陣地を保持することを固執した。この固執は、プレイ冊子の22.1項に含まれているシナリオ特定ルールに反映されている。

[16.2] “軍団孤立”

総則

第11および/または第42軍団の一部または全ユニット(現在の位置で)がコルスンまたは補給源へ補給路を引くことができない場合、ドイツ軍プレイヤーは自軍イベントフェイズ時に“軍団孤立”を宣言できる。

“軍団孤立”が宣言された場合、その軍団孤立セグメント時にドイツ軍プレイヤーは以下の特別撤収手順を実施できる。

手順：

- 以下のヘクス内のいずれかに、孤立軍団に関するSDMの全てまたは一部を置くこと（個々にまたはまとめて）：
第1 1 軍団： 3821、4223、4114
第4 2 軍団： 2310、1911、2713
 - コルスン飛行場が活性化されていない場合、各再配置されたSDMを3補給ポイントの値に設定すること。
 - コルスン飛行場が活性化されている場合、プレイヤーはコルスン飛行場から直接上記の再配置された軍団SDMへ補給ポイントを移送できる。SDMへ移送された補給ポイント数で、欄上の補給ポイント数を減少させること。SDMに移送された補給ポイント数は、欄上で使用可能な補給ポイント数を超過できない。
- 一度置かれたならば、再配置されたSDMは、移動できない。それらはその軍団が有効な補給源まで再度補給を引くことができるまで、軍団用の補給源として供される。
- 指定ヘクス内に位置するSDMは、通常補給ルールに従って補給ポイントを消費できる。各消費された補給ポイントに対して、SDM補給ポイントの数値を1減少させること。SDMの数値が零まで減少された場合、そのSDMは最早ユニットに補給ポイントを発行する、または通常補給を提供できなくなる。
- 適用される軍団のユニット（“連続戦線”ルールを課せられるユニットを含めて）は、上記のヘクスに向けた方向に2ヘクスの特別な1回限りの移動を実施できる。この移動は、支配地域および影響地域を無視する。
- その軍団ユニットは連続戦線の維持の必要事項から解放され、シナリオの残り期間を自由に移動および攻撃できる。

[16.3] ヴァンダ作戦

史実に関する注釈： ヴァンダ作戦は、第3装甲軍団によるコルスン包囲網内に囚われた部隊の救援努力に対するドイツ軍暗号名であった。ドイツ空軍は、この作戦の支援に追加航空部隊を割当てた。

第10ターンまたはそれ以降のイベントフェイズから開始して、ドイツ軍プレイヤーはヴァンダ作戦を宣言できる。ドイツ軍プレイヤーが“ヴァンダ”を宣言するそのターンに、ドイツ軍は直ちに追加戦闘航空支援ポイントを受け取る。加えて、ドイツ軍プレイヤーはこの作戦終了まで、未来の使用可能航空サイ振り判定に+3を加える。

手順：

- ヴァンダ作戦開始マーカーをターン記録欄上の現行ターン上に置き、直ちに戦闘航空支援欄上の4に戦闘航空支援ポイント数を設定すること。
- ドイツ軍プレイヤーは次に、以下の通りにヴァンダ作戦の期間を決定する：
 - サイコロ2個を振り、その2個のサイの目の合計に3を加えること。
 - ターン記録欄上でヴァンダ作戦開始マーカーをその裏面（ヴァンダ作戦終了）に裏返し、それを現行ターン数に上記の修正後のサイの目を加えたターンに置くこと。
- ヴァンダ作戦マーカーがターン記録欄上にあるターン中に、ドイツ軍プレイヤーは使用可能航空サイの目に+3を加える。
- ターンマーカーがヴァンダ作戦終了マーカーへと前進したターンのドイツ軍イベントフェイズ時に、ヴァンダ作戦終了マーカーを除去すること。一度このマーカーが除去されたならば、ドイツ軍プレイヤーは最早サイの目に+3を加えられない。

[16.4] “脱出宣言”

プレイヤーノート： 脱出ルールは、ドイツ軍包囲網および解囲部隊が極めて接近しているが、解囲の可能性が低い段階の窮地の中で使用できることになるのみである； つまり、自暴自棄である。

ドイツ軍プレイヤーは、以下の条件が成立するターンのドイツ軍イベントフェイズ時に“脱出”を宣言できる。

- コルスンは、先のゲームターンにおいて孤立を宣言されていないなければならない。
 - 包囲網内の一部のドイツ軍ユニット（“シュテンマーマン集団”のユニット）は、第7軍団または第3および第47装甲軍団の非孤立ユニットの3ヘクス以内にいないなければならない。
- “脱出”の宣言によって、ターン手順に以下の変更が生じる：

- 脱出フェイズが、ドイツ軍ターン手順に追加される。
- 特別“各自個々に脱出せよ”移動および戦闘ルールが、追加された脱出フェイズ時に適用される（16.5、参照）。
- ゲームは、ソ連軍プレイヤーの次のターン終了時に自動的に終了する。
- 勝利は、シナリオの勝利条件に従って判定される。

プレイヤーノート： ドイツ軍プレイヤーは、突破が宣言されたターンの補充セグメント時に、特別ドイツ軍補充ルールに気遣うべきである（8.6、参照）。

[16.5] “各自個々に脱出せよ”ルール

以下のルールは、上記の“脱出”が宣言された場合のみ使用できる。“シュテンマーマン集団”のユニットは、脱出フェイズ中

のみに発生する特別スタック、ユニット再構成、移動および戦闘行動を与えられる。以下の手順で脱出フェイズを実施すること。

- ユニット統合/再構成（16.5.1）
- 1ヘクス移動（16.5.2）
プレイヤーノート： プレイヤーは続く“脱出”移動および戦闘の可能性を最大化する方法で再構成および1ヘクス移動を実施するべきである。
- 段階的突破（同時移動および戦闘）（16.5.3）
第1波 | 第2波 | 第3波 | 第4波
- ソ連軍の次のプレイヤーターン（16.5.4）

[16.5.1] ユニット統合/再構成

ドイツ軍プレイヤーは、規定師団内のいずれかのユニットをその構成歩兵連隊に組み込み、および/または再構成することができる。手順は4.6項と同様であるが、より包括的である。

事例：

- ヘクス内の個々の師団ユニット（工兵、対空、対装甲および砲兵、そしてまたSDM変換とコルスン脱出行動を含む）は、存在する歩兵連隊で統合する、または除去された基幹ユニットから新たな連隊を構成することのいずれかを行うことができる。新たな連隊を統合または構成するユニットは、その連隊にその相当するステップ数を加える。新たな連隊内に組み込まれる、または構成するユニットは、除去済ユニットボックス内に置くこと（地図上に構成された歩兵連隊を残すこと）。取り除かれたユニットは、勝利ポイントの対象として数えられない。
備忘： ドイツ軍砲兵連隊は、2ステップを持っている。
- 統合/構成された歩兵連隊は、最大5ステップまで持つことができる。連隊内の純量ステップ数は、追加/統合された合計ステップ数に等しくなければならない。
- 1師団内の異なる連隊所属ユニットは、統合できる。
- 装甲ユニットは、新しいユニットに統合、および構成することができない。

[16.5.2] 1ヘクス移動

全ての再構成が完了した後、ドイツ軍ユニットは1ヘクス移動できる。全ての支配地域/影響地域の影響を無視すること。既定の師団所属ユニットが他師団のユニットとスタックできること以外は、通常のスタック制限が1ヘクス移動終了時に適用される。

[16.5.3] 段階的突破

ドイツ軍プレイヤーは、包囲網から脱出（移動/戦闘）を実施する。“シュテンマーマン集団”のユニットのみが、脱出を実施できる。それらはソ連軍ユニットが位置するヘクス内に移動し、戦闘することができる。脱出は、4波で発生する。ユニットは、それ自身の波内でのみ移動し、戦闘を行うことが

できる。各波内の全ての移動/戦闘は、次の波が移動できる前までに完了していなければならない。ユニットは各波の移動終了時に、スタック超過できない。

第1波 非包围下ドイツ軍ユニットの3ヘクス以内であるユニット。

第2波 非包围下ドイツ軍ユニットの4ヘクス以内であるユニット。

第3波 非包围下ドイツ軍ユニットの5ヘクス以内であるユニット。

第4波 全て残りの“シュテンマーマン集団”ユニット。

手順：

1. 規定ヘクス内の全ユニットはスタックとして移動しなければならず、そして波内の各スタックはその波内の他のユニット（スタック）が移動できる前に、その移動/戦闘を完了させなければならない。
2. 各波内のユニットは、どの順番でも移動できる。
3. 各ユニット（スタック）は、例えばそのヘクスがソ連軍ユニットによって占められていても、4ヘクスまで移動できる。進入するヘクスがソ連軍ユニット（複数可）によって占められている場合、そのヘクス内のソ連軍ユニット（複数可）は移動を継続する前に攻撃されなければならない。
4. 以下のルールは、移動および戦闘に対して適用される：
 - a. 移動および戦闘に関する支配地域/影響地域ルールを無視すること。
 - b. 全ての戦闘は支援下とみなされ、ユニットの戦闘力は**混乱**または**再結集**のみに修正される。
 - c. いかなる追加シフトも、丘頂上、航空、砲兵、突撃工兵、諸兵連合および装甲優勢に関するものは不可である。しかしながら、攻撃側スタックが装甲を含む場合、戦闘結果表上の右への1戦闘シフトが適用できる。
 - d. ソ連軍プレイヤーは、“死守”を宣言できない。
 - e. 以下の戦闘結果表上の右への追加シフトは、第1波中の最初の2個攻撃スタックのみに適用される：
 - +2 攻撃する最初のスタックに対して（奇襲）
 - +2 攻撃する2番目のスタックに対して（先に攻撃されていないヘクスである場合）追加戦闘に対するシフトは無し。
 - f. 戦闘結果表ステップ喪失および混乱結果のみが、戦闘時に両方の陣営に対して適用される（つまり、退却および突破結果は無視される）。注意：ソ連軍ユニットは、戦闘による除去によらない限り、全ての脱出波の期間に関してそのヘクス内に残る。
 - g. ソ連軍またはドイツ軍ユニットのどちらでも混乱した場合、それらのユニットは**脱出フェイズ**の残り期間に

関して混乱状態を続ける。

- h. 波内の全てのユニットがその移動/戦闘を完了させた後、次の波内のユニットは移動/戦闘を実施する。

5. 非包围下ドイツ軍ユニットが位置するヘクスに進入する“シュテンマーマン集団”ユニットはプレイから取り除かれ、勝利ポイントとして計算される。
6. その波終了時にソ連軍ユニットがいるヘクスに位置するドイツ軍ユニットは、ソ連軍の次ターン時にそのヘクス内に残る。

[16.5.4] ソ連軍の次ターン

ソ連軍プレイヤーは、以下の修正されたターン手順に従って、自軍プレイヤーターンを実施する：

1. 天候、相互航空および相互補給ステージを実施するが、ソ連軍および“シュテンマーマン集団”ユニットは補給切れに置かないこと。
2. **ドイツ軍航空補給ステージ**、**ソ連軍イベントフェイズ**および**ソ連軍補充/増援ステージ**を無視すること。
3. 通常の**ソ連軍移動フェイズ**を実施すること；但し以下の例外がある：
 - a. ユニットのドイツ軍ユニットがいるヘクスに進入できないこと以外は、通常移動を使用すること。ソ連軍ユニットはドイツ軍ユニットがいるヘクス内に残ることができる（但し要求はされない）。
 - b. ユニットを予備に置かないこと。
 - c. ドイツ軍装甲ユニットは、対応できない。
4. 通常の**ソ連軍戦闘フェイズ**を実施すること；但し以下の例外がある：
 - a. ドイツ軍ユニットとスタックしているソ連軍ユニットは、そのヘクス内のドイツ軍ユニットのみを攻撃できる。
 - b. 砲兵および航空支援は、ソ連軍およびドイツ軍ユニットの両方がいるヘクス内で使用できない。
5. シナリオは、**ソ連軍戦闘フェイズ**完了後に終了する。シナリオルールに従って、勝利を判定すること。ソ連軍ユニットがいるヘクスに位置するドイツ軍ユニットは、勝利ポイント対象として計算しない。

17.0 ソ連軍特別ルール

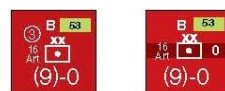
[17.1] ソ連軍砲兵弹幕砲撃

史実に関する注記：ソ連軍は決まって、大規模攻勢作戦開始時に大砲兵弹幕砲撃を使用した。コルスン戦時に、第16砲兵師団は第53軍に配属され、一方で追加独立砲兵部隊は第4親衛軍に配属された。これらの砲兵ユニットは1月25日の第2ウクライナ方面軍作戦開始時および戦いの最中の幾つかの他の機会に破壊的な弹幕砲撃を提供した。

総則

第16砲兵師団（第53軍）および第4親衛軍の特定の構成砲兵ユニットは、砲兵弹幕砲撃ユニットを創設する資格が有る。弹幕砲撃ユニットは、構成砲兵ユニットを取り除き、それらを“特定の”弹幕砲撃ユニットと置き換えることで創設される。一度創設されたならば、弹幕砲撃ユニットは17.1.3項に説明されている特別な“砲兵弹幕砲撃”（または**弹幕砲撃**）を実行可能になる。弹幕砲撃ユニットは基本的にマーカーであり、それ故に移動せず、**弹幕砲撃**を射撃できるのみである。**弹幕砲撃**射撃後、弹幕砲撃ユニットは次のターンに取り除かれ、その構成砲兵ユニットと置き換えられなければならない。

例：第16砲兵師団**弹幕砲撃**ユニット



前面

裏面

[17.1.1] 弹幕砲撃ユニットの創設

弹幕砲撃ユニットのそれぞれを形成する特定の構成砲兵ユニットに関しては、プレイ冊子（22.3項）を参照のこと。一部のシナリオは、地図上で形成済の弹幕砲撃ユニット（複数可）で開始される。まだ形成されていない場合、ソ連軍プレイヤーはシナリオ内の求めるターンに構成砲兵ユニットを創設することを望むことができる。創設は、ソ連軍**イベントフェイズ**の**弹幕砲撃創設セグメント**時に発生する。

手順と制限：

1. 弹幕砲撃ユニットは平地ヘクス内にのみ創設（配置）することができ、ドイツ軍支配地域および影響地域内とすることができない。
2. 全構成砲兵ユニットは、弹幕砲撃ユニットが創設されるヘクスに位置する、または隣接していなければならない。
3. 各構成砲兵ユニットは、形成前にその前面でなければならない（つまり、弾薬で補給されている）。
4. “特別”弹幕砲撃ユニットを指定したヘクス内に置くこと。
5. 地図上から5個構成砲兵ユニットを取り除き、それらをその方面軍の該当する**砲兵保持ボックス**内に置くこと。

[17.1.2] 能力と制限

一度地図上に置かれたならば、弹幕砲撃ユニットは以下の能力および制限を持つ：

- ・ 弹幕砲撃ユニットは、移動できない。
- ・ 砲兵弹幕砲撃のみを実施できる（通常砲兵支援射撃を実施できない）。
- ・ 最大9戦力で防御する。
- ・ 他の味方ユニットは、弹幕砲撃砲兵ユニットがいるヘクスに位置することができない（ソ連軍**移動フェイズ**終了時に）。
- ・ 弹幕砲撃ユニットが戦闘喪失を被る場合、最初の喪失は最高の“弹幕砲撃”値の構成

部隊から課さなければならない。

- ・ 退却を強制される場合、弾幕砲撃ユニットは地図上から取り除かれ、その構成砲兵ユニットはそのヘクス内に置かれる。全構成ユニットは自動的に**混乱状態**になり、通常の退却ルールに従って別々のヘクス内に退却できる。

[17.1.3] 弾幕砲撃実施

ソ連軍プレイヤーは、1個以上の弾幕砲撃ユニットが地図上に存在するターン時に、特別砲兵弾幕砲撃を実施できる。各ユニットの弾幕砲撃は別々に、そして自由な順番に実施される。弾幕砲撃影響マーカー



手順：

1. ソ連軍イベントフェイズの砲兵弾幕砲撃セグメント時に、弾幕砲撃ユニット毎に3個までの弾幕砲撃影響マーカーをドイツ軍ユニットが位置するヘクス上に置くこと。置かれたヘクスは、その弾幕砲撃を実施する弾幕砲撃ユニットの3ヘクス範囲内になければならない。単一ヘクス内に1個弾幕砲撃マーカーのみを置くことができる。
2. 弾幕砲撃影響マーカーは、弾幕砲撃ユニットから2ヘクス離れているドイツ軍ユニット上にその前面を上にして（3シフト）置かれる。
3. 弾幕砲撃影響マーカーは、弾幕砲撃ユニットから3ヘクス離れているドイツ軍ユニット上にその裏面を上にして（2シフト）置かれる。
4. 弾幕砲撃ユニット（および砲兵保持ボックス内の5個構成砲兵ユニット）をその裏面に裏返すこと（弾薬切れ）。
5. ソ連軍戦闘セグメント時に、宣言された戦闘は最終戦闘比率に弾幕砲撃影響マーカー上に表示された**表になっている面のシフト**数を加えることになる。
 - ・ 他のソ連軍砲兵は、砲兵弾幕砲撃を受けるヘクス内で使用できない。
 - ・ 弾幕砲撃を受ける戦闘に対するドイツ軍防御砲兵サイの目に“+1”修正を加えること。
 - ・ 弾幕砲撃影響マーカーを含む宣言された戦闘ヘクス内の全防御側ユニットは、他の戦闘結果表結果に加えて“自動的”**混乱**結果を受ける。
6. 各個々の戦闘が解決した後に、弾幕砲撃影響マーカーを除去すること。
7. 続く突破または予備戦闘セグメントにおいて攻撃される弾幕砲撃影響マーカーがあるユニットは、戦闘比率に上記のシフトを受けない。しかしながら、突破戦闘または予備戦闘実施後に自動的**混乱**結果を受ける。戦闘後に弾幕砲撃影響マーカーを取り除き、これらの攻撃された

ユニット上に**混乱**マーカーを置くこと。

8. ソ連軍戦闘フェイズ終了時に、攻撃されなかったユニットから残っている弾幕砲撃影響マーカーを取り除き、そのヘクス内の全ユニット上に**混乱**マーカーを置くこと。
9. 弾幕砲撃影響マーカーを含むヘクス内に退却するユニットは、そのマーカーによる影響を受けない。

[17.1.4] 構成砲兵ユニットの再補給

以降の補給フェイズ時に、ソ連軍プレイヤーは砲兵保持ボックス内にいる間に、構成砲兵ユニットの全てまたは一部を再補給する（前面に戻す）ことができ、あるいは全く行わないことができる。基本砲兵補給ルールが適用される。

[17.1.5] 弾幕砲撃ユニット再配置

現行ゲームターン時にターン記録欄上の弾幕砲撃ユニットは、弾幕砲撃ユニット配置セグメント時にその地図上砲兵保持ボックスに移される。現在地図上の弾幕砲撃ユニットは、次にターン記録欄に移し換えられ（現行ゲームターンマス足す3ターン）、そしてその構成砲兵ユニットの全ては、その弾幕砲撃駒が以前位置していたヘクス内、または隣で地図上に置かれる。構成ユニットの内3個は、以前の弾幕砲撃ユニットヘクスに位置しなければならない。

事例：

1. 地図上に戻された構成ユニットは、移し換え時にその駒の前面または裏面を保持する（つまり、その弾薬補給状態）。
2. ユニッツは、ソ連軍移動フェイズ終了時にスタック制限に従わなければならない。
3. 地図に戻された構成ユニットは、続く移動フェイズ中に移動できない。また、9. 10. 2項を参照のこと。
4. 弾幕砲撃マーカーは、ゲームターンマーカーがその弾幕砲撃マーカーを含むターンに進んだゲームターン上にその保持ボックスに戻され、そのターンに再使用可能になる。

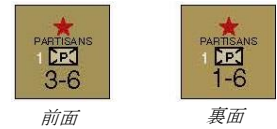
18.0 選択ルール

以下の選択ルールによって、ゲームプレイに史的なニュアンスが加えられる。しかしながら、それらによってまたゲームに時間と複雑さが追加される。各ルールは、シナリオ開始前に両方のプレイヤーによって同意されるべきである。また、それらは全ての組み合わせおよび変化において、広範囲にプレイがテストされた訳では無いことを承知おきください。

[18.1] ソ連軍パルチザン

史実に関する注釈：ウクライナ人パルチザンは、**コルスン戦闘領域の北部の森林地帯内および周辺で活動していた。彼等は戦闘の行く末に限定された影響しか持たなかったが、第5SSおよびワロン人部隊の拘束および妨害**

に有効的であった。



前面

裏面

ウクライナ人パルチザンユニットは、地図A（のみ）北部の森林地帯の外で活動する。パルチザンユニットは、両面に戦闘力および移動力値を持つ2ステップユニットである。それらには、特別戦闘および再構成ルールがある。

[18.1.1] パルチザン本拠地および補給

各パルチザンユニットは、シナリオに指定されている本拠地ヘクスを持っている。パルチザンは決して、補給切れにならない。

[18.1.2] パルチザンスタック、移動および支配地域/影響地域

パルチザンは、ソ連軍ユニットおよび他のパルチザンユニットとスタックできない。パルチザンユニットは地形効果表に従って移動し、林または森ヘクス内のみ移動できる。それらは予備に置くことができない。それらは、影響地域のみを展開する。それらは移動中に全てのドイツ軍支配地域/影響地域を無視する。

[18.1.3] 特別パルチザン戦闘ルール

1. パルチザンユニットは、その前面にある時のみ、攻撃できる。
2. それらは、現行戦闘フェイズ時にソ連軍ユニットから攻撃を受けるドイツ軍ユニットを攻撃できない。
3. パルチザンユニットは攻撃または防御中でも、戦闘時に地形による特典を受けない。
4. 全て他の戦闘ルールは、適用される。

[18.1.4] 特別パルチザン戦闘結果

1. ドイツ軍ユニットは戦闘結果としてステップ喪失および退却を決して被らないが、**混乱状態**になる可能性がある。
2. 前面にある時にステップ喪失を被ったパルチザンは、裏面に裏返される。
3. 除去されたパルチザンは現行ターンより2ターン後でターン記録欄に置かれる。

[18.1.5] その本拠地内への

パルチザンユニット再補充

パルチザンはその本拠地に戻されることで、それ自身が再構成される。

1. パルチザンは常に、ソ連軍移動フェイズ時にその現行地図ヘクスからその本拠地へと直接戻される。
2. パルチザンは、ゲームターンマーカーがそのパルチザンユニットに到達したターンのソ連軍増援フェイズ時に、ターン記録欄からその本拠地へと戻される。
3. 本拠地に戻るパルチザンは、ソ連軍増援フェイズ時にその前面で置かれる（表返される）。

[18.2] ドイツ軍装甲信頼性

史実に関する注記： 史実ではドイツ軍パンターおよびティーガー戦車は、1943/44年中は機械故障またはエンジン火災（パンターのみ）を起こし易い傾向があった。結果的に、これらの部隊の多くは、戦場に到着する前に、そして戦闘作戦行動中かなりの損失を被った。



ゲームターン記録欄上の
装甲記号

手順

ターン記録欄上に装甲図像が表示されているターンのドイツ軍イベントフェイズ時に、地図上の各V号戦車およびVI号戦車ユニットに対してサイコロ2個を振ること。サイの目の合計が下記の数値に等しい場合、そのユニットは1ステップ喪失を被る。適宜にユニットを1ステップ減少させる、または除去すること。他のサイの目結果は、影響しない。

装甲兵科	サイの目
V号戦車	5または6
VI号戦車	7

また、ターン記録欄上のパンター/ティーガー信頼性チェックも参照のこと。

[18.3] 重戦車橋梁崩壊

史実に関する注記： ウクライナの多くの橋梁は、パンターやティーガーの様なドイツ軍重戦車に耐える能力が無かった。

総則

橋梁崩壊ルールは、鉄道橋、主要道路上の橋梁および仮設「J」橋梁以外の全ての橋梁に適用される。備忘： パンターおよびティーガー戦車は、“K”橋梁を横断することを禁止されている。ドイツ軍プレイヤーは、適用される橋梁を横断してパンターまたはティーガー装甲ユニットが移動、前進または退却を試みる最初の機会に、橋梁崩壊に対するサイ振り判定しなければならない。

手順：

- 特定の橋梁に対してサイコロ1個を振ること。
- 結果が1または2である場合、その橋梁は崩壊しない。結果が3、4、5または6である場合、その橋梁は崩壊する。橋梁崩壊表を参照のこと。
- 橋梁が崩壊する場合、矢印がその橋梁に向けて指すように、ヘクス内に橋梁破壊マークを置くこと。装甲ユニットおよび全て他のユニットは、その橋梁を使用できない。
- 橋梁が崩壊しない場合、パンターおよびティーガー装甲ユニットがその橋梁を横断できることを示すために、矢印がその橋梁に向けて指すように、ヘクス内に橋梁OKマークを置くこと。

橋梁OKマーク



[18.4] 補給への鉄道移動の影響

史実に関する注記： ドイツ軍鉄道体系はコルソンの戦闘領域に補給を供給するためには限られた能力しかなかった。増援が鉄道で戦闘領域に移送される時、それはその鉄道線上で補給を引くユニットが使用可能な通常鉄道補給量を必然的に減少させた。

手順

既定の鉄道線上で全ての増援を登場させた後（移動フェイズ中に）、特定のシナリオルールに指示されたヘクス内の鉄道線上に鉄道容量マークを置くこと：



- 増援が鉄道線に沿ってシナリオに示された—2補給ポイントヘクスよりも遠くのヘクスに鉄道移送される場合、その—2補給ポイント面でマークを置くこと。
- 増援が鉄道線に沿ってシナリオに示された—1補給ポイントヘクスよりも遠くのヘクスに鉄道移送される場合、その—1補給ポイント面でマークを置くこと。
- 増援が鉄道によって進入しない場合、マークを置かないこと。
- 次のターンの相互補給ステージ時に、マークの向こう側にある鉄道駅に補給を引くSDMが使用可能な合計初期補給ポイント（SP）数は、鉄道容量マークの表になっている面に指示された数値分（1または2補給ポイントのどちらか）減少される。ドイツ軍プレイヤーは、SDM配置前にどのSDMが初期補給ポイントを減少されるかを自由に決定できる。
- 続く移動フェイズ時に、増援が鉄道によって進入しない場合はマークを除去する、または上記ステップ1-2に従ってマークを置くことのどちらかを行う。

[18.5] ドイツ軍自動貨車移動

[18.5.1] 自動貨車ユニットの創設

ドイツ軍プレイヤーは、以下の手順を使用して自動貨車ユニットを創設できる。自動化車によって、非自動車化歩兵が自動車化移動を使用可能になる。

手順

- ドイツ軍移動フェイズ時、ドイツ軍プレイヤーは補給状態軍団SDMから1補給ポイントを消費し、そのSDM上に自動化車マークを置くことができる。
- ドイツ軍プレイヤーは次に、そのSDMによって補給されているいずれかの補給

状態非自動車化歩兵兵科ユニット上にその自動貨車マークを置くことができる。

[18.5.2] 自動貨車による

非自動車化ユニット移動

ドイツ軍非自動車化歩兵兵科ユニットは、自動貨車マークとスタックしてその移動を開始および終了する場合、自動車化ユニットとして移動できる。そのユニットは、自動貨車マークの自動車化移動値を使用しながら移動する。移動フェイズ終了時に、歩兵ユニットはその自動貨車から下車したものとみなされる。ユニットの移動完了後に地図からその自動貨車マークを除去すること。その自動貨車マークは、現行ターン中に他の非自動車化ユニットによって使用可能である。

事例と制限

- 自動貨車によって移動するユニットは敵ユニットに隣接するヘクス内で移動を開始または終了することができるが、戦略移動を使用しなければならない。
- 自動貨車によって移動するユニットは、戦略移動ルールに従って戦略移動を使用できる。
- 各軍団SDMは、ドイツ軍プレイヤーターン毎に1個自動貨車移動のみを支援できる。

[18.6] 浅瀬河川渡河



史実に関する注記： コルソン地域のウクライナの河川は、変化に富んだ幅、深さそして堤防があった。浅い深度と低い堤防によって装甲ユニットが河川を“浅瀬で渡る”ことができた事例が戦闘中に幾つかあった。浅瀬渡河可能な河川ヘクスサイドの定義に関しては、地図上の地形記号を参照のこと。

装甲、機械化、または偵察ユニットが“浅瀬渡河可能河川”ヘクスサイド（グニロイ・ディキチェ川上）の隣に移動する時は必ず、移動側プレイヤーは浅瀬の発見を試みることができる。

手順

- ヘクスサイドを選び、試す各ヘクスサイドに対してサイコロ1個を振ること。5または6のサイの目で、浅瀬が発見される。ヘクスサイド毎に1回のサイ振り判定のみが可能である。
- 成功した場合、発見された浅瀬ヘクスサイドを指すように地図上に浅瀬マークを置くこと。ソ連軍またはドイツ軍のどちらが浅瀬を発見したかを示すために、マークの前または裏面を使用すること。マークはシナリオの残り期間、残り続ける。
- 浅瀬ヘクスサイドは、横断するために追加移動ポイントを消費させる。地形効果表を参照のこと。

4. 非自動車化歩兵、偵察および装甲ユニットは、浅瀬ヘクスサイドを越えて移動できる。

事例

1. 両方のプレイヤーはシナリオ毎に4回の浅瀬発見の試みに、そしてヘクスサイド毎に1回のみに制限される。
2. プレイヤーは、相手側プレイヤーが発見した浅瀬を使用できない。プレイヤーは、別々に自分達自身の浅瀬を発見しなければならない。
3. 浅瀬は、戦闘後前進および退却時に発見することができない。

[18.7] 第24装甲師団

史実に関する注記：フォン・マンシュタインは、ヒトラーの承認を期待してウクライナ南部からコルスン解囲の試みに第24装甲師団を移した。180マイルの“泥濘”の旅の後に、師団の装甲前衛部隊は第47軍団戦区に到着した。師団は7日に開始される攻撃を發動した。しかしながら、ヒトラーが第24師団のことを知るに及び、彼は直ちにそれを戻すように命令した。この状況は、ゲームへの大きな“仮説”選択肢の1つに資する。

シナリオの指定登場ターンから開始して、以下の手順を使用すること：

1. 第24装甲師団から5個ユニットを選ぶこと。
2. 各ユニットに対してサイコロ1個を振ること。
3. 1-4のサイの目で、そのユニットはシナリオ指定登場ヘクスに到着する。5-6のサイの目で、そのユニットは到着しないが、次のターンに登場を試みることができる。
4. 師団の全ユニットが到着するまで、続くターンに対して上記の手順を繰り返すこと。

注意：この師団のSDMは、一度最低限4個の師団ユニットが地図上に登場したならば、補給ステージ時に地図上に置くことができる。

[18.8] 代替飛行場建設

史実に関する注記：ドイツ軍工兵は、コルスン飛行場から数キロメートル離れた代替飛行場を建設できた。この飛行場は、孤立したドイツ軍部隊に追加兵站支援を提供した。

総則

ドイツ軍軍団工兵（のみ）は、コルスン飛行場の代替飛行場を建設できる。建設は平地地形内の道路上にのみ起こすことができ、コルスンの6ヘクス以内でなければならない。ドイツ軍工兵作業フェイズ時に、ドイツ軍プレイヤーは以下の手順を使用して代替飛行場を実施できる：

1. コルスン飛行場欄から2補給ポイントを消費すること。
2. 軍団工兵ユニットが位置するヘクス内に、その構築面を上にして選択代替飛行場マーカーを置くこと。
3. 次の工兵作業フェイズ時に、その代替飛行場完成面にマーカーを裏返すこと。



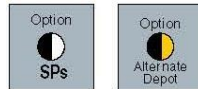
コルスン補給欄上の零のマス内に代替飛行場補給ポイントマーカーを置くこと。

4. 代替飛行場は、その完成以降のターンのコルスン航空補給フェイズ時に、補給ポイントを受け取ることができる。

事例

1. 代替飛行場は、ターン毎に最大3補給ポイントを受け取ることができる。補給ポイントは、コルスン補給欄上で分けて記録され、最初は零補給ポイント数で開始される。
2. 航空補給喪失表上でコルスンおよび代替飛行場に対して、別々にサイコロを振ること。
3. ウマニ飛行場欄は、コルスンおよび代替飛行場の間で分けられなければならない最大5補給ポイントに制限され続ける。
4. 代替飛行場は、上記に記されていること以外、コルスンと同一飛行場として機能する。14.3項に従って、補給源として供することができる。

[18.9] 代替補給源創設



ドイツ軍軍団工兵（のみ）は、代替補給源（代替集積所と呼ばれる）を創設できる。ドイツ軍工兵作業フェイズ時に、代替集積所マーカーはコルスンヘクスまたは代替飛行場マーカーがあるヘクスのどちらかから10ヘクス以内の道路上に置かれなければならない。一度創設されたならば、代替集積所はそれに補給を引くことができるSDM用の補給源として供用できる。代替集積所を創設するために、以下の手順を使用すること：

手順：

1. コルスン補給ポイントまたは代替飛行場マーカーのどちらかから、コルスン補給欄から1補給ポイントを消費すること。
2. 軍団工兵ユニットが位置する道路ヘクス内に選択代替集積所マーカーを置き、該当する選択補給ポイントマーカーをコルスン補給欄の零マス内に置くこと。
3. 続くゲームターンの相互補給フェイズから開始して、ドイツ軍プレイヤーはコルスンまたは代替飛行場のどちらかから代替補給源へと4補給ポイントまでを移送できる。コルスン補給ポイントおよび/または代替補給ポイントマーカーからの移送される補給ポイントを差し引き、そしてコルスン補給記録上の選択補給ポイントマーカー合計にそれらの補給ポイントを加えること。
4. 代替集積場はまた、航空補給表上の孤立SDM欄を使用しながら、その完成後以降のターンの空中投下補給フェイズ時に、補給ポイントを受け取ることができる。

[18.10] 代替ドイツ軍戦力

注記：強化点および特定の地形内のドイツ軍ユニットへの追加戦力に関する基本ルール

(12.5.2項)は、戦闘比率決定を簡略化するための妥協の産物である。プレイヤーは、ユニットの規模への地形の防御特典をより正確に反映するために戦闘力への以下の追加の使用を望むことができる。

ユニットは、強化点内、または+2防御戦力特典を受けることを指定された地形内で防御するドイツ軍ユニットに、以下の戦闘力ポイント(CSP)値を加える：

- ・合計歩兵戦力 ≥ 13 に対して+3CSP
- ・合計歩兵戦力7から12に対して+2CSP
- ・合計歩兵戦力 ≤ 6 に対して+1CSP

[18.11] ドイツ軍88対戦車

装甲迎撃

史実に関する注記：ドイツ軍88mm対空砲は、1射撃毎に約25%の命中値があり、3,000メートルの距離で戦車に命中させる能力があった。

プレイヤーは、88mmユニットによる迎撃が3の代わりに2黒色ドットのみを使用して実施されなければならない例外があるが、9.11項に従ってドイツ軍88mm対空/対装甲ユニットに“装甲迎撃”の実施を可能にさせることを望むことができる。

[18.12] 代替装甲/対戦車戦闘

デザインノート：プレイヤーが戦闘への不確実性と奇襲の追加度合を加えることを望む場合、余分なプレイ時間の消費で以下のルールを運用できる。

装甲/対装甲戦闘セグメント時に、防御側装甲が攻撃側に装甲ステップ喪失を被らせ、そして攻撃側装甲が防御側装甲に喪失を被らせていない場合、防御側は“待伏せ”を達成している。プレイヤーは戦闘比率を再計算し（攻撃側装甲喪失によって修正された改訂で）、そして12.12.2に従って新しい比率で同じサイの目を使用しながら通常戦闘を解決する。注意：2回目の装甲/対装甲戦闘は無い。

[18.13] スターリンの干涉

（複数ソ連軍プレイヤーのみ）

史実に関する注記：2月12日-14日の間、2個の畏にかかった軍団の包囲された部隊は、脱出の最初の段階を開始した。それらはソ連軍の内輪防御を突貫し、第3装甲軍団の解囲努力に向けた前進することができた。報告がスターリンに届いた時、彼はヴァトゥーチンにジューコフに据え替え、コーネフがヴァトゥーチンの第27軍を含めた内輪防御内の全部隊の指揮を引き受けることを命令した。

第17ゲームターンまたはそれ以降に以下のいずれかの状況が発生する場合、スターリンはソ連軍の戦闘実施に干涉する：a) 第42または第11軍団のユニットが第47装甲軍団の6ヘクス以内にいる、または b) 第42

または第 1 1 軍団のユニットが第 7 軍団または第 3 装甲軍団の 6 ヘクス以内にいる。上記のスターリンの干渉が発生する場合、以下のルール変更がシナリオ残り期間に対して有効になる。

- ・ 2 個ソ連軍方面軍に対する通常の境界条件は、解除される (22. 11、参照)。
- ・ 第 5 2、第 4 親衛、および第 5 3 軍の個々のユニットは、これら 3 個軍のいずれかに再割当てでき、これらのいずれかから補給を受けることができる。
- ・ 第 2 7 および第 4 0 軍の個々のユニットは、これら 2 個軍のどちらかに再割当てでき、これらのどちらかから補給を受けることができる。

[18.14] S D M 補給範囲拡張

史実に関する注記： ソ連軍およびドイツ軍の両方が、装甲部隊、パンジ荷車の運用および輸送部隊の再配分を含めて、泥濘状態中の自分達の部隊を補給するための臨時手段に頼った。

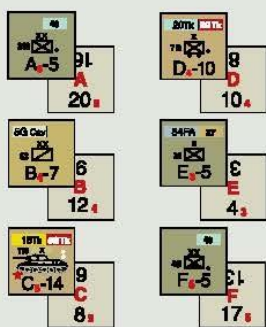
プレイヤーは、泥濘ターンの相互補給ステージ中に補給を拡張するために、以下の手順を使用できる。

手順：

1. 各ソ連の軍（またはドイツ軍の軍団）からの 1 個 S D M は、補給源から 1 回の補給範囲増加分で前面を上にして置くことができる。一度置かれたならば、その S D M は追加補給源として供用される。しかしながら、それはユニットに補給ポイントを割当てることができないが、その補給範囲内であるユニットを補給状態に置くことができる。
2. ソ連軍戦車軍団（またはドイツ軍装甲師団）を含めて、そのソ連の軍（またはドイツ軍の軍団）からの 1 個のみの S D M は、その後補給源としてその置かれた S D M を使用できる。

複数ステップユニットの例 [4.4.4]

戦力チットがある ソ連軍複数ステップユニット

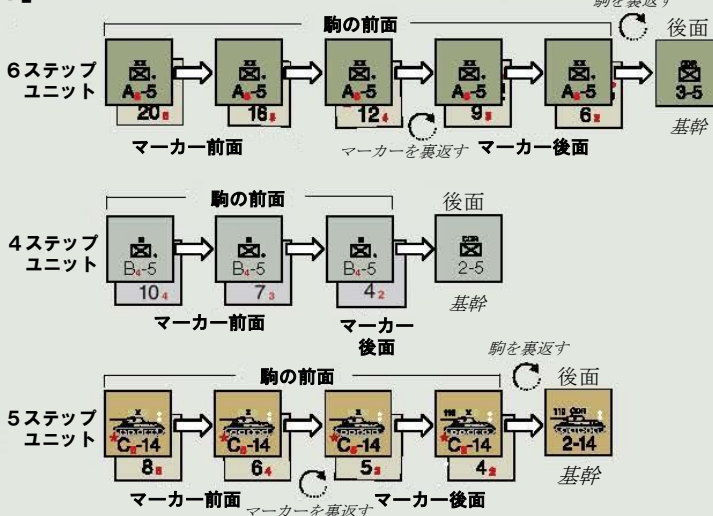


戦力チットはユニットの戦力等級チット； A、B、C、他に一致する。一部のユニットは減少ステップレベルでシナリオを開始する場合がある。

戦力チットがある ドイツ軍複数 ステップユニット



複数ステップユニットの減少例



戦闘における装甲

戦闘時の装甲優勢値 (ASV) ドットの使用法ガイド

装甲優勢戦闘シフト [12.8]

攻撃側： ●●● 白色ドットのみ

防御側： ●●● 白色ドットのみ

- 攻撃側白色ドットASVから防御側白色ドット数を差し引くこと。
- どちらの数が大きいかによって、攻撃側または防御側に対して戦闘結果表上で比率をシフトさせること。

攻撃側ユニットの数が大きい場合、攻撃側は以下の差を元にしたシフト数を受ける：

1大きい：	右にCRT比率を1シフト
2、3、または4大きい：	右にCRT比率を2シフト
5大きい：	右にCRT比率を3シフト

防御側ユニットの数が大きい場合、左にCRT比率を1シフトさせること。

装甲/対装甲戦闘 [12.12.1]

攻撃側： ●●● 白色ドットのみ

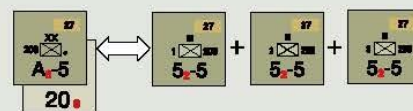
防御側： ●●● 白&黒色ドット

- 攻撃側白色ドット数を攻撃側サイの目に比較すること。
- 防御側白色&黒色ドット数を防御側サイの目に比較すること。
- サイの目の数以下である場合、相手側装甲/対装甲ユニットは1ステップ喪失を被る。



ユニット分割と再統合 の例 [6.4]

完全戦力 ソ連軍師団の 分割/再統合



減少戦力 ソ連軍自動車化 歩兵旅団の 分割/再統合



ドイツ軍連隊の分割/再統合



ドイツ軍分割大隊の1個のみが、1個黒色ドットを留める。

ドイツ軍3ステップ大隊の最終ステップは、その基幹ユニットである。



NEW ENGLAND SIMULATIONS

Copyright © 2019 New England Simulations, Nashua, NH 03062
The Jaws of Victory is New England Simulations' trademark for its World War II East Front game of the Korsun-Cherkassy Pocket, 1944.
COVER IMAGE: Bundesarchiv, Germany, Bild 101I-708-0299-06

Living Rules Edition; v1.1

P05001-JV 03/2020

www.carpatina.com/nes

Printed in U.S.A.