

3.0 プレイ手順

ゲームターン手順の詳細ステップ

A. 天候ステージ

地表状態決定（凍結または泥濘）：サイコロ1個を振り、サイの結果に現行地表修正（ターン記録欄上に）を加え、**地表状態表**上でそれを交差照合すること（5.1、参照）。

視界決定（晴天、曇天）：、現行ゲームターンに関する：サイコロ1個を振り、**視認表**上でその数字を交差照合すること。結果が曇天である場合、再度サイコロを振ること。その結果が6である場合、視界は嵐である（5.2、参照）。

B. 相互航空ステージ

両方のプレイヤーはそれぞれの**航空使用可能表**を使用しながら、自分達の戦闘航空支援任務数を決定する。ソ連軍は、各方面軍に対して別々にサイコロを振る。修正をそのサイの目に加え、現行地表状態と交差照合すること。自分達の**戦闘航空支援欄**上にそれぞれの戦闘航空支援マーカーを置くこと（6.1、参照）。

C. 相互補給ステージ（数字の順番に実施）

両方のプレイヤーは、以下の行動を実施する。

- 補給マーカーフェイズ：** プレイヤーは自分達の**補給割当マーカー**（SDM）をその表面に戻し、道路上にそれらを再配置する。そのヘクス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（13.2.1項）。
- 補給ポイント受領フェイズ：** 各SDMは次に、そのSDMの表面に表示された補給ポイント（SP）数を受け取る。現行地表状態（凍結または泥濘）に該当するSDMの前面面上に表示された補給範囲増加分を選ぶこと。各SDMをその裏面に裏返し、その補給源への各追加補給範囲増加分に対して1SP、受け取るSP数を減少させること（14.2、参照）。
- 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：**補給状態**、**補給切れ1**（OOS1）または**補給切れ2**（OOS2）。そのSDMの補給範囲以下の補給路を引くことができるユニットは、自動的に補給状態である（13.3項、参照）。現在補給状態であるユニットから、**補給切れ**マーカーを除去すること。補給範囲外であるユニットは、補給切れ状態である。これらのユニット上に、OOS1マーカーを置くこと。これらのユニットが既にOOS1またはOOS2である場合、そのマーカーを維持する（13.3および13.4、参照）。
- 補給切れユニット拡張補給フェイズ：** OOS1またはOOS2であるユニットは、そのSDMマーカーから使用可能である場合は補給ポイントの消費によって、補給状態に置くことができる。1補給ポイントによって、その通常の（凍結または泥濘）**補給範囲増加分**の2倍以内のOOS1および/またはOOS2ユニットがいる1ヘクスへと補給状態を提供できる。注意：拡張補給範囲は砲兵の再補給、支援された戦闘、および工兵作業活動に対して使用できない（14.7項）。
- 砲兵再補給フェイズ：** そのSDMから該当する補給ポイント数を消費することで、そのSDMの**補給範囲増加分**以内にいる自軍補給状態砲兵ユニットを再補給できる。14.4に従って再補給された砲兵ユニットを表に返し、そして/あるいは“補給切れ”マーカーを除去すること。
- ソ連軍空中投下補給フェイズ：** 各ソ連軍方面軍は、OOSユニットがいる1ヘクスに空中投下補給を試みることができる（14.8、参照）。

D. ドイツ軍航空補給ステージ

注意：プレイヤーは以下のフェイス手順を遵守しなければならない。

- 空中投下補給フェイズ：** ドイツ軍プレイヤーは、SDMおよび/または補給切れユニット（OOS1あるいはOOS2）に空中投下補給を実施ができる。ドイツ軍プレイヤーは先のゲームターン中に、ウマニ飛行場欄上の空中投下補給へ補給ポイントを

割り当てていなければならない（14.6.4、参照）。

- 2. コルスン航空補給フェイズ：** コルスン飛行場が活性化されている場合、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できる。ドイツ軍プレイヤーは先のゲームターン中に、**ウマニ飛行場欄上のコルスン航空補給**へ補給ポイントを割り当てていなければならない（14.6.3、参照）。
- 3. 空中投下割当フェイズ：** ドイツ軍プレイヤーは、次のゲームターンにおいて使用するために、ウマニ飛行場欄上の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、参照）。
- 4. コルスン航空補給割当フェイズ：** コルスン飛行場が先に活性化されている場合、ドイツ軍プレイヤーは次のゲームターンにおいて使用するために、**ウマニ飛行場欄上の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および14.6.1、参照）。

E. ソ連軍プレイヤーターン

1. ソ連軍イベントフェイス（順番通りに）：

- 弾幕砲撃ユニット配置セグメント：** 1）**ターン記録欄**の現行ゲームターン時上の弾幕砲撃ユニット（複数可）（赤）は、その地図上**砲兵師団保持ボックス**に移される。2）地図上の弾幕砲撃ユニット（複数可）は、**ターン記録欄**に移し換えられ（現行ゲームターン足す3ターン）、そしてその構成砲兵ユニットは地図上**砲兵師団保持ボックス**から地図上に移される（17.1.5項）。
- 弾幕砲撃ユニット創設セグメント：** ソ連軍プレイヤーは地図上**砲兵弾幕砲撃ユニット**を創設できる。その保持ボックスからの弾幕砲撃ユニットを、地図上のその構成砲兵ユニットと交換すること（17.1.1、参照）。
- 砲兵弾幕砲撃セグメント：** 一度弾幕砲撃ユニットが地図上に置かれたならば、ソ連軍プレイヤーは**特別弾幕砲撃攻撃**を実施できる。各弾幕砲撃に対して弾幕砲撃影響マーカーを置くこと（17.1.3、参照）。

2. 補充/増援フェイズ

- 補充セグメント：** **ターン記録欄**上で指定された補充ポイント（RP）を、該当する**ソ連軍方面軍補充ポイント欄**に加えること。欄上のRPは、現行ターン中に資格があるユニットに補充ステップとして適用できる（8.0、参照）。
- 増援セグメント：** ソ連軍増援予定の現行ターンを照会すること。シナリオ特別指示事項に従って、その地図登場ヘクスの隣に増援を配置すること。そのユニットは、**ソ連軍移動フェイズ**時に地図上に移動できる（7.0、参照）。選択：**パルチザン配置**（18.1.5、参照）。

3. 移動フェイズ

- 予備宣言セグメント：** ソ連軍プレイヤーは、予備内に資格があるユニットを置くことができる（9.6項）。
- 移動セグメント：** ソ連軍プレイヤーは、戦術または戦略移動を使用させながら、自軍ユニットの一部、または全部を移動させることができ、または全く移動させないことができる（9.4、参照）。
 - 移動は地形（地形効果表および9.2、参照）、ドイツ軍支配地域/影響地域（10.2、参照）、およびドイツ軍警戒ユニット（9.12、参照）による影響を受ける。
 - 予備と指定されたユニットは**移動セグメント**に移動できないが、のちの予備移動および戦闘セグメント（9.7、参照）に移動および戦闘することができる。
 - ドイツ軍プレイヤーはソ連軍戦術移動中に“装甲迎撃”（9.11、参照）を実施でき、ソ連軍ユニットが進入したヘクス内の橋梁を破壊できる（15.2.1、参照）。
 - 移動したソ連軍砲兵に“射撃不可2”または“射撃不可1”マーカーを置くこと。

裏面に続く

4. 戦闘フェイズ

- A. **戦闘宣言セグメント**： ソ連軍プレイヤーはどの隣接ドイツ軍ユニットを自分が攻撃する意図があり、そしてどの攻撃が戦闘航空支援を受けるかを指定する（12.1.1、参照）。（12.1.1項）
- B. **ドイツ軍装甲対応セグメント**： ドイツ軍装甲ユニットは、全ソ連軍攻撃が宣言された後に、1ヘクス“対応”移動を実施できる（12.1.2、参照）
- C. **戦闘解決セグメント**： 各宣言された戦闘は、個々に以下の手順を使用しながら解決される（12.1.3、参照）：
- a. **戦闘支援宣言**
 1. 支援戦闘： 支援される指揮区分毎に1SP（12.4）
 2. ドイツ軍戦闘航空支援（6.2）
 3. 攻撃側砲兵（12.10.2）
 4. 防御側砲兵（12.10.2）
 5. 突撃工兵（12.9.1）
 6. 死守（12.14）
 - b. **戦闘比率決定**
 - ・ 攻撃側戦闘力対防御側戦闘力の比率を決定する。戦闘力は、支援された戦闘（12.4）、地形効果（12.5）、支配地域（12.6）、および混乱/再集結（12.17.2）によって調整される。
 - c. **初期戦闘比率への戦闘シフト適用**
 - ・ 砲兵（12.10）
 - ・ 戦闘航空支援（6.2）
 - ・ ソ連軍師団（12.9.2）
 - ・ 諸兵連合（12.7）
 - ・ 装甲優勢（12.8）
 - ・ 頂上（12.5.2）
 - ・ 突撃工兵（12.9.1）
 - ・ OOS2の影響（13.5.2）
 - d. **戦闘解決**
 1. 装甲/対戦車戦闘解決：（ある場合； 12.12.1を参照）
 2. 通常戦闘解決： 戦闘結果は以下の順番において、ユニットに適用される； ステップ喪失、混乱、退却、突破または結果無し（12.12.2、参照）。それらの結果を受けるユニットに**混乱**または**突破**マーカーを置くこと。
- D. **突破セグメント**： 突破マーカーがあるユニットは、全戦闘が解決された後に1回の追加戦闘**または**1ヘクス移動のどちらかを実施できる（12.1.4、参照）
- E. **予備移動セグメント**： 予備マーカーとスタックしているユニットは、予備移動ルールに従って移動できる（9.7、参照）。
- F. **予備戦闘セグメント**： 予備マーカーとスタックした全ユニットが移動した後、それらは予備戦闘ルールに従って隣接的ユニットを攻撃できる（12.1.6、参照）。

5. 工兵作業フェイズ

ソ連軍プレイヤーは橋梁の破壊、橋梁の修理、および新橋梁の構築を開始することができる、ソ連軍プレイヤーはシナリオ特別ルールに従って、地雷原を構築できる（15.3、参照）。

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、参照）。両方のプレイヤーは自軍の射撃不可1マーカーを除去し、次に射撃不可2マーカーをその射撃不可1面に裏返す（9.10.3、参照）。

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**： 連続戦線がシナリオで要求されている場合、ドイツ軍プレイヤーはこの制限からの解除に対するサイ振り判定をすることができる（22.1.4、参照）。

- B. **ドイツ軍宣言セグメント**： ドイツ軍プレイヤーは以下のいずれでも宣言できる（但し要求される訳ではない）：
- －13.1.3に従ってコルスン孤立/飛行場活性化、
 - －16.2に従って軍団孤立
 - －16.3に従って、第10ゲームターンから開始してヴァンダ作戦
 - －16.4に従って脱出
- C. **装甲信頼性サイ振り判定**（選択ルール； 18.2、参照）。

2. 補充/増援フェイズ

- A. **補充セグメント**： ターン記録欄上で指定された補充ポイント（RP）を、該当する**ドイツ軍軍団補充ポイント欄**に加えること。欄上のRPは、現行ターン中に資格があるユニットに補充ステップとして適用できる（8.0、参照）。ドイツ軍プレイヤーはまた、砲兵、警戒部隊、基幹部隊、SDMおよびコルスン変換から補充を受け取ることができる（8.6、参照）。
- B. **増援セグメント**： ドイツ軍増援予定の現行ターンを照会すること。シナリオ特別指示事項に従って、その地図登場ヘクスの隣に増援を配置すること。そのユニットは、**ドイツ軍移動フェイズ**時に地図上に移動できる（7.0、参照）。

3. 移動フェイズ

- A. **予備宣言セグメント**： ドイツ軍プレイヤーは、予備内に資格があるユニットを置くことができる（9.6、参照）。
- B. **移動セグメント**： ドイツ軍プレイヤーは、以下を使用させながら、自軍ユニットの一部、または全部を移動させることができ、または全く移動させないことができる：
- ・ 戦術または戦略移動（9.4、参照）
 - ・ 鉄道移動（増援のみ； 9.5、参照）
- －移動は地形（地形効果表および9.2、参照）、ソ連軍支配地域/影響地域（10.2、参照）による影響を受ける。
- －予備マーカーがあるユニットは**移動セグメント**に移動できないが、後の**予備移動**および**戦闘セグメント**に移動および攻撃することができる。
- －ソ連軍プレイヤーは“装甲迎撃”を実施でき、ドイツ軍が進入したヘクス内の橋梁を破壊できる（9.11、参照）。
- －移動した砲兵ユニットに“射撃不可1”マーカーを置くこと。

4. 戦闘フェイズ

ドイツ軍ユニットが攻撃し、ソ連軍が防御し、そして**B. ドイツ軍装甲対応セグメント**が無いこと以外は、ソ連軍プレイヤーターン（セグメントA－F）と同様。以下のセグメントが追加される；

G. **夜間撤収セグメント**： 突破移動および戦闘に参加しなかったドイツ軍装甲ユニット（のみ）は、1ヘクスの夜間撤収移動を実施できる（9.8、参照）。

5. 工兵作業フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは地雷原を構築しないが、強化点（IP）および“J”そして“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。加えてドイツ軍は、代替飛行場および補給源創設に関する選択ルールを与えられている（15.0、参照）。

6. 混乱/再集結フェイズ（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、参照）。

7. 脱出フェイズ

ドイツ軍プレイヤーが現行ターンに突破を宣言した場合、ドイツ軍プレイヤーは脱出ルールに従って脱出を試みる（16.5、参照）。そうではない場合、このフェイズを無視すること。突破が試みられる場合、シナリオは次の**ソ連軍戦闘フェイズ**後に終了する。

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。