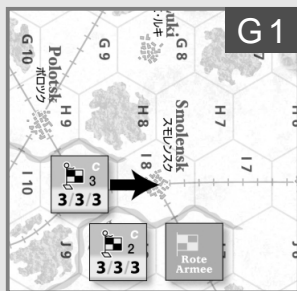


バルバロッサの場合 プレイの実例



1. 枢軸軍作戦ユニットの移動

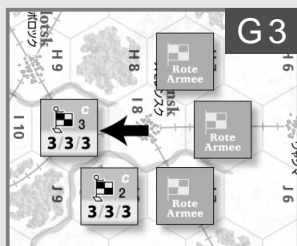
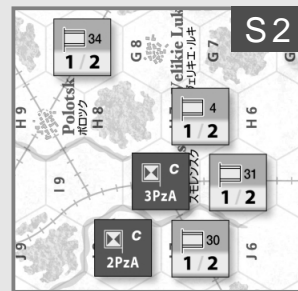
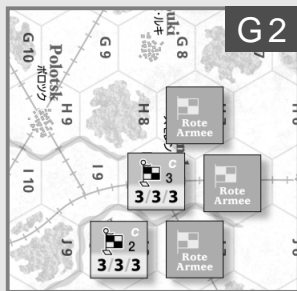
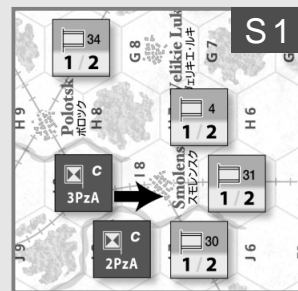
I9の第3装甲軍ユニットが、I8へと移動します。この時点で、ドイツ軍はJ7に敵1個軍を確認しています(地図G1を参照)が、実際には後方に予備の軍が複数存在します(地図S1を参照)。ドイツ軍プレイヤーは、作戦ユニットの移動に伴う情報(7.21項)を、次の3Wでソ連側に伝えます。

「移動・第3装甲軍・ヘクスI8」

これを聞いたソ連軍プレイヤーは、第3装甲軍の敵軍表示駒を地図上でI8に移動させ、それによって新たに枢軸軍のZOCとなった、H7の第4軍とI9の第31軍の存在を、以下の2Wで相手に知らせなくてはなりません。

「確認・ヘクスH7、ヘクスI7」

この情報を聞いたドイツ軍プレイヤーは、第3装甲軍のユニットをまずI8に移動させた後、2個の敵軍表示駒を、それぞれH7とI7に置きます(地図G2を参照)。しかし、G9にいるソ連第34軍ユニットは、いまだドイツ側に探知されておらず、ドイツ軍がH9に他の作戦ユニットを移動させないと、ソ連第34軍が第3装甲軍の背後へと進出する可能性があります(地図S2を参照)。このように、ドイツ軍は側面防御の歩兵が追隨するのを待って、ユニットとZOCが連なる戦線を形成しつつ、東へと進まねばなりません。



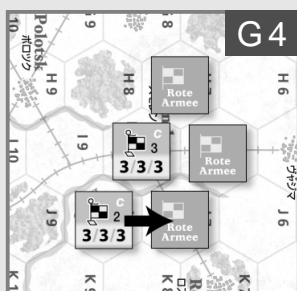
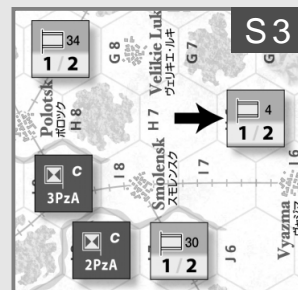
2. ソ連軍の攻撃

ソ連軍第2作戦フェイズにおいて、ソ連軍プレイヤーはI8の第3装甲軍に対して攻撃を実行します。まず、次の3Wをドイツ側に伝えます(8.3項)。「攻撃・第3装甲軍・3個軍」

この情報を聞いたドイツ軍プレイヤーは、まず「防御戦闘解決表」を見てサイを振り、自軍の損害を判定します。出た目は「6」ですが、中央軍集団司令部の制空範囲外なのでサイの目にプラス1の修正がついて「7」となり、結果は「2R」で、第3装甲軍は2個師団を喪失した上、1ヘクスの退却を強いられました(地図G3を参照)。ドイツ軍プレイヤーは、第3装甲軍をI9に退却させ、その情報を次の3Wでソ連側に伝えます。「退却・第3装甲軍・ヘクスI9」

続いてドイツ側は「ソ連軍損害レベル判定表」を見てサイを振り、ソ連軍の損害レベルを判定します。サイの目は「4」で、結果は「C」となりました。ドイツ軍プレイヤーは、その情報を次の3Wでソ連側に伝えます。

「損害・攻撃ユニット・レベルC」 この情報を聞いたソ連側は、「攻撃時損害判定表」を見て、攻撃に参加したユニット1個ごとにサイを振ります。その結果、H7の第4軍は退却(H6へ)、I7の第31軍は全滅となりました(地図S3を参照)。ドイツ軍用地図上における敵軍表示駒は、再びJ7の1個だけとなります(H7とI7の敵軍表示駒は、枢軸軍ZOCから外れたので「確認解除」となり、いったん取り除かれます)。



3. ドイツ軍の攻撃

J8の第2装甲軍ユニットが、J7のソ連軍作戦ユニットを攻撃します(地図G4を参照)。この時点で、第2装甲軍は12個師団を保有しており、基本戦闘力は4、攻撃時の戦闘力修正は「装甲軍」でプラス2、中央軍集団司令部の制空範囲外でマイナス2なので相殺され、戦闘力は最終的に「4」となります。まず、次の3Wをソ連側に伝えます。「攻撃・4戦闘力・ヘクスJ7」 この情報を聞いたソ連側は、「防御戦闘解決表」を見てサイを振り、出た目に修正を加えます。出た目は「4」ですが、第30軍は司令部の補給範囲内で、平地ヘクスなので地形の修正はなし、防御ユニットに攻撃側の同一軍集団の作戦ユニットが隣接しているのでマイナス2となり、4戦闘力とサイの目「2」の交差するところにある結果は「2」となりました。

この時点における、ソ連軍の「対独戦時レベル」は「1」で、結果の方が戦時レベルよりも大きいので、防御側ユニットは全滅します(確認解除)。続いてソ連側は「枢軸軍損害レベル判定表」を見てサイを振り、攻撃ユニットの損害レベルを判定します。サイの目は「4」で、結果は「A」となりました。ソ連軍プレイヤーは、その情報を次の2Wでソ連側に伝えます。

「第2装甲軍・損害レベルA」 この情報を聞いたドイツ側は、「攻撃時損害判定表」を見てサイを振ります。出た目は「4」で、第2装甲軍の損害はありませんでした。攻撃側の損害レベルがAなので、第2装甲軍は空いたJ7に戦闘後前進を行いました(地図G5、S4を参照)。

