

War for the Motherland

《付録ゲームのルール》

1.0 はじめに

おお、道よ……
ほこりを、霧を、
凍てつく寒さを、死の恐怖を、
そして、広き野に咲くわらびを……

雪降れど、風吹けど、
おお友よ、思い出さん。
戦時に歩みし道のり、
決して、忘れまい。

ロシアの唄

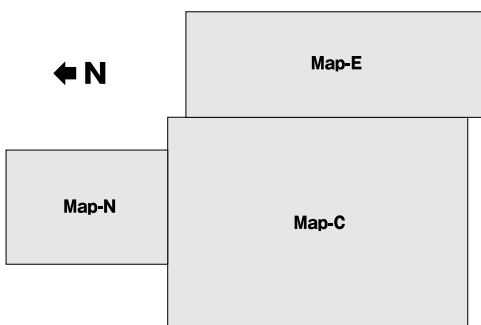
War for the Motherland(母国のための戦争)は、1941年6月から1944年4月にいたるまでの、第二次大戦東部戦線(独ソ戦)における独ソ両軍の激闘を描く、作戦 / 戦略級シミュレーション・ゲームです。このゲームは、2人用対戦ゲームとしてデザインされており、一方のプレイヤーがドイツおよび枢軸同盟国軍を指揮し、もう一方のプレイヤーがソ連軍を指揮します。

このゲームは、ゲームターンと呼ばれる、決められた手順に沿ってプレイされます。また、このゲームには4種類の異なる状況設定(シナリオ)が用意されており、それぞれ別個のゲームとしてプレイすることができます。各シナリオには、それぞれのプレイに必要なターン数が定められており、その規定回数のゲームターンを完了した時点で、ゲームは終了し、ルールに従って勝敗を判定します。

2.0 ゲームの備品

2.1 地図および図表

このゲームに付属するゲーム地図には、東部戦線における数々の戦いが繰り広げられたソ連西部地域が描かれています。複数のマップを使用するシナリオでは、個々のマップを以下のような位置関係で接合してプレイします。



地図に重ねて印刷されている六角格子は、将棋の升目と同様、駒の位置確認や移動の際の基準として使用されます。この六角マス(以後ヘクスと呼びます)のひとつひとつには、それぞれ固有の4桁の識別番号が印刷されています。

地図にはこのほか、ゲームをプレイする上で必要となるいくつかの図表が印刷されています。

2.2 駒

このゲームに付属する厚紙打ち抜き駒(計4シート)は、実際に東部戦線の戦いに参加した(あるいは参加する可能性があった)歴史上の戦闘部隊を表わしています。駒に印刷されている数値や記号は、その部隊駒の戦闘能力や移動能力、部隊規模や兵科、その部隊の所属などを表わしています。これらの部隊駒のことを、以後「ユニット」と呼びます。

また、このゲームでは、ソ連軍ユニットの戦闘能力を個別に表示する「戦力チット」や、特定の状況を表示するための「マーカー」を併用しながらプレイします。

2.2.1 ユニットの読み方

《ドイツ軍装甲軍団》

(表)	配置コード 4031	(裏)	配置コード XXX
部隊規模 XXX	部隊名 3	部隊規模 XXX	部隊名 3
兵科 [兵科記号]	移動力 9-8-7	兵科 [兵科記号]	移動力 7-6-7
攻撃力 9-8-7	防御力	低下した攻撃力 7-6-7	低下した防御力

《ソ連軍各科統合軍》

(表)	配置コード GT3	(裏)	配置コード 3
部隊規模 XXXX	部隊名 32	部隊規模 3	部隊名 32
兵科 [兵科記号]	移動力 C-3	兵科 [兵科記号]	移動力 0-1-3
戦力レベル C	防御力	支援範囲 [記号]	攻撃力 0-1-3

《ソ連軍攻勢支援群》

(表)	配置コード 3	(裏)	配置コード 3
部隊規模 3	部隊名 3	部隊規模 3	部隊名 3
兵科 [兵科記号]	移動力 0-1-3	兵科 [兵科記号]	移動力 0-1-3
攻撃力 0-1-3	防御力	支援範囲 [記号]	攻撃力 0-1-3

《ドイツ軍補給基地》

(表)	配置コード 3732	(裏)	配置コード 4
補給基地 シンボル	補給範囲 4	補給基地 シンボル	補給範囲 4
攻撃力 0-1-3	移動力	消費状態 Expend	移動力
防御力			

《ソ連軍司令部》

(表)	配置コード 4627	(裏)	配置コード 6
司令部規模 XXXXX	補給範囲 6	司令部規模 XXXXX	補給範囲 6
司令部名 SW	移動力 0-1-8	司令部名 SW	移動力 0-1-8
攻撃力 0-1-8	防御力	司令部名 SW	移動力 0-1-8

《ドイツ軍航空艦隊マーカー》

(表)	配置コード 1LF	(裏)	配置コード 5-4
航空艦隊 シンボル	部隊名 1LF	航空艦隊 シンボル	部隊名 1LF
制空範囲 5-4	展開能力	制空範囲 5-4	展開能力

《ソ連軍戦力チット》

(表)	配置コード C*	(裏)	配置コード C*
戦力レベル C	アステリスク / 登場ターン	戦力レベル C	アステリスク / 登場ターン
攻撃力 3-4	防御力	低下した攻撃力 1-2	低下した防御力

War for the Motherland

部隊名とは、史実に基づくそのユニットの名称を表わしています。

部隊規模を表わす記号の意味は、次の通りです。

XXXXX = 方面軍; XXXX = 軍; XXX = 軍団;

XX = 師団; KG = 戦闘団。

配置コードとは、ゲーム開始時にそのユニットが配置されるべき位置、または、そのユニットがゲームに登場するゲームターン数を表わしています。

攻撃力とは、そのユニットが敵ユニットを攻撃する場合に使用する、相対的に評価された数値です。

防御力とは、そのユニットが敵ユニットの攻撃を受けた時に使用する、相対的に評価された数値です。

移動力とは、そのユニットが1回の自軍移動フェイズで使用できる移動力値の上限を表わす数値です。

補給範囲とは、その司令部ないし補給基地ユニットから、補給を受ける自軍ユニットまでの、補給線の長さの上限を表わす数値です。補給範囲の計算においては常に、移動力ではなくヘクス数で計算します。

戦力チットとは、軍規模のソ連軍各ユニットが敵と交戦した際に、随時割り当てられる戦力表示駒で、それぞれ親ユニットの攻撃力と防御力を表しています。言い替えば、ソ連軍の軍規模ユニットは、ドイツ軍ユニットのようにゲームを通じて一定の攻撃力や防御力を持っておらず、個々のソ連軍の軍ユニットの攻撃力や防御力は、ゲーム中に変動する可能性があります。

敵とは、相手側のプレイヤーに指揮されている全てのユニットを指す用語です。例えば、ソ連軍プレイヤーから見た「敵ユニット」は、ドイツ軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍、イタリア軍、フィンランド軍の全てのユニットです。敵以外のユニットは、全て味方です。

車輛ユニットとは、ドイツ軍の装甲、補給基地、枢軸同盟国軍の司令部、ソ連軍の戦車、機械化、司令部の各ユニットです。これらのユニットは、能力の数値部分が薄黄色のボックスになっているので、容易に判別できます。

枢軸軍とは、ドイツ軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍、イタリア軍、フィンランド軍の全てのユニットです。ルールの中で「ドイツ軍」と表記してある場合には、枢軸軍の中のドイツ軍のみを指し、「枢軸軍」と表記してある場合には、これらの国籍を持つ全てのユニットを指すものと考えてください。

2.22 ユニット兵科 / 種類一覧

《ドイツ軍》	
(表)	(裏)
	装甲軍団
	歩兵軍団
	山岳兵軍団

《ドイツ軍》	
(表)	(裏)
	装甲師団
	装甲戦闘団
	歩兵戦闘団
	山岳兵戦闘団
	補給基地 (主幹)
	補給基地 (拡張)
	空軍基地
	攻城砲

《枢軸同盟国軍》	
(表)	(裏)
	フィンランド軍司令部
	フィンランド軍歩兵軍団
	ルーマニア軍司令部
	ルーマニア軍歩兵軍団
	ルーマニア軍山岳兵軍団
	イタリア軍野戦軍
	ハンガリー軍野戦軍

War for the Motherland

(表)	《ソ連軍》	(裏)
	狙撃兵軍団	2531
	海軍歩兵軍団	1418
	機械化軍団	3726
	空挺軍団	GT10
	各科統合軍	GT5
	親衛軍	GT26
	打撃軍	GT23
	戦車軍	GT18
	司令部	GT3
	攻勢支援群	
	経済資産 (工場)	3206
	経済資産 (油田)	E6115
	経済資産 (炭田)	3406
	経済資産 (鉱床)	6107
	経済資産 (戦略港)	N1327
	経済資産 (石油輸送路)	E6203

2.2.3 マーカー一覧

ゲームターン マーカー	フェイズ マーカー	枢軸軍占領 マーカー	ソ連軍占領 マーカー
補給切れ マーカー	補給不足 マーカー	破壊 マーカー	バルチザン マーカー
ドイツ軍航空艦隊 マーカー	ソ連軍戦力チット (レベルC)	ソ連軍戦力チット (レベルB)	ソ連軍戦力チット (レベルA)

2.2.4 部隊名の略号

《ドイツ軍装甲師団》

GD	装甲師団「グロス・ドイチュランツ」
LAH	第1SS装甲師団「アドルフ・ヒトラー親衛旗」
DR	第2SS装甲師団「ダス・ライヒ(帝国)」
TOT	第3SS装甲師団「トートンコップ(髑髏)」
WIK	第5SS装甲師団「ヴィーキング」
HS	第9SS装甲師団「ホーヘンシュタウフェン」
FR	第10SS装甲師団「フルンズベルク」

《ドイツ軍戦闘団》

Ape	アペル(第22装甲師団長)
Arn	アルニム(第39装甲師団長)
Ede	エーデルスハイム(第24装甲師団長)
Gro	グロスマン(第6歩兵師団長)
Har	ハルベ(第41装甲師団長)
Hol	ホルト(第17軍団長)
Lan	ランツ(第22軍団長)
Lau	ラウヘルト(第39装甲連隊長)
Lgm	ランゲルマン(第24装甲師団長)
Mac	マック(第23装甲師団長)
Mkn	マッケンゼン(第3装甲師団長)
Pfe	ファイファー(第297歩兵師団長)
Pue	ピュヒラー(第257歩兵師団長)
Ram	ラムケ(第2降下猟兵師団長)
Rau	ラウス(第6装甲師団長)
Rei	ラインハルト(第421歩兵連隊長)
San	ザーン(第100猟兵師団長)
Sch	シェル(第25装甲師団長)
Sie	ジーベルト(第44歩兵師団長)
Str	シュトレッカー(第11軍団長)
Tri	トリレンベルク(第167歩兵師団長)
Wei	ヴァイス(第27軍団長)
Zim	ツインマー(第14歩兵師団長)

《枢軸同盟国軍》

Kar	カレリア
SE	南西
Mtn	山岳

《ソ連軍・軍団》

BLM	バルト海艦隊陸戦隊
BSM	黒海艦隊陸戦隊
Kem	ケミ作戦集団
Med	メドヴェージェゴルスク作戦集団
Mur	ムルマンスク作戦集団
One	オネガ作戦集団
Pet	ペトロザヴォーツク作戦集団
Zat	ザテバキン(独立空挺軍団長)

War for the Motherland

《ソ連軍・軍》

Gd 親衛
Sh 打撃

《ソ連軍・司令部》

NW 北西方面軍
W 西部方面軍
C 中央方面軍
SW 南西方面軍
S 南部方面軍
Bry ブリャンスク方面軍
Kal カリーニン方面軍
Lng レニングラード方面軍
N 北部方面軍
Ncs 北カフカス方面軍
Res 予備方面軍
Stg スターリングラード方面軍
Stp ステップ方面軍
Tcs 外カフカス方面軍
Vol ヴォルホフ方面軍
Vzh ヴォロネジ方面軍

《ソ連軍・攻勢支援群》

Sib シベリア

《ソ連軍・バルチザン》

Kor コルジ
Kov コフバック
Pro プロコビューク
Nau ナウモフ
Shu シュカエフ

《ソ連軍・工場》

AMI アルハンゲリスク機械工場
ANA 「提督 / 新提督」造船工場
ARS 「アルセナール」工場
BOL 「ポリシェヴィキ」工場
CRB 「赤い塹壕」工場群
DMF ドンバス精練工場
DNM ドニエプロベトロフスク精練工場
FJR 「一月の叛乱」工場
FLN 「レーニン」工場
FRO 「赤い十月」工場
GAZ ゴーリキー自動車工場
GVZ ゴーリキー航空機工場
HAS 「ハンマーと鎌」工場
IKF イジョーラ / コルピノ工場群
KAZ クイブィシェフ航空機工場
KTF ハリコフ・トラクター工場
LKF レニングラード・キーロフ工場
MAF モスクワ自動車工場
MMF マケーエフカ精練工場
RMI ロストフ機械工場
RPR 「赤いプロレタリアート」工場
SAZ サラトフ航空機工場
STF スターリングラード・トラクター工場
TAF トビリシ航空機工場
TWF ツーラ武器工場
VAF ヴォロネジ兵器工場
ZKS 「赤いソルモヴォ」工場
ZMF ザボロジエ精練工場

2.2.5 ユニットの色

グレー = ドイツ国防軍(補給部隊は濃いグレー)
ブルー = ドイツ空軍
ブラック = ドイツ武装親衛隊(SS)
ライトブルー = フィンランド軍
グリーン = ルーマニア軍
ライトグリーン = イタリア軍
イエロー = ハンガリー軍
オレンジレッド = ソ連軍
レッド = ソ連親衛軍・打撃軍・バルチザン

2.3 ゲームの規模

このゲームの地図上に印刷された各ヘクスの対辺間距離は、実際の約35kmに相当します。また、1回のゲームターンは、季節により変動しますが、実際の10日(夏期)~2カ月(泥濘期)に相当します。

2.4 端数の処理

このゲームで攻撃力や防御力、移動力の数値を半減させる場合、端数は全てユニットごとに切り上げとなります。もし、1度の処理で「数値の半減」と「数値の倍加」の両方が行われる場合、端数の切り上げ処理は計算の最後(のみ)に行います。

2.5 備品一覧

このゲームには、以下の備品が含まれています。

ゲームマップ: A1判 x 2枚(うち1枚には、マップNとマップE、図表類がまとめて印刷されています。白線に沿って、ハサミやカッターで切り離してお使いください)

カウンター・シート: 4枚(計800個)

ルールブック本体: 本誌に綴じ込み(28ページ)

なお、このゲームをプレイするためには、6面体サイコロ1個が別途必要となります。

3.0 ゲームの手順

このゲームは、ゲームターンと呼ばれる一連の手順に沿う形でプレイされます。各ゲームターン中の、個々の手順において、それを実行している側のプレイヤーとそうでない側のプレイヤーを、それぞれ「実行プレイヤー」「非実行プレイヤー」と呼びます。

各ゲームターンは、以下に示す7つの手順(フェイズ)によって構成されています。各フェイズ中に行える行動の実行順位については、ゲームマップに印刷されている「ゲームの手順」を参照してください。また、フェイズ・マーカーを地図上の「フェイズ表示欄」に置いて、現在行っているフェイズを表示します。

1. 両軍補給フェイズ

各プレイヤーは、それぞれ地図上にある自軍ユニットの全てについて、1ユニットずつ個別に、補給状態を判定します。補給状態は、あるユニットから、味方の司令部(ソ連軍、ルーマニア軍、フィンランド軍の場合)ないし味方の補給基地(ドイツ軍、ハンガリー軍、イタリア軍の場合)を中継して、味方の補給源までの補給線を設定できるか否かによって判定されます。ここで判定された補給状態は、以後このゲームターンが終了するまで継続します。孤立状態にあると見なされたユニットは、消耗チェックを行います。

枢軸軍プレイヤーはまた、このフェイズの開始時に、航空艦隊マーカーを地図上に配置することができます(ただし泥濘ターンは除く)。枢軸軍プレイヤーは、ここで配置された航空艦隊マーカーを用いて、自軍ユニットに航空補給を行うことができます。

ソ連軍プレイヤーは、このターンの増援として受け取る予定の戦力チットを、全てカップの中に入れます。

War for the Motherland

2. 枢軸軍移動フェイズ

このターンに登場予定の枢軸軍増援ユニットは、ここで地図上に登場します。そして、枢軸軍プレイヤーは、地図上に存在する自軍ユニット(登場したばかりの増援ユニットも含む)を、その移動力の範囲内で移動させることができます。移動中の枢軸軍ユニットは、ルールに従って「オーバーラン(蹂躪攻撃)」を行えます。ユニットの移動は、以下の順で行います。

- 1) 戦略移動と海上輸送
- 2) 空軍基地以外のユニットの移動およびオーバーラン
- 3) 空軍基地ユニットの移動

3. 枢軸軍戦闘フェイズ

枢軸軍ユニットはここで、ルールに従って、隣接するソ連軍ユニットを攻撃することができます。個々の攻撃は、まず双方の戦力比と防御側ユニットの占めるヘクスの地形をもとに「戦闘結果表」上の判定欄を決定し、状況に応じた修正を適用した後、6面体サイコロを1個振って結果を判定します。判定された戦闘結果(戦力段階の喪失、退却、戦闘後前進など)は、ただちに適用されます。

4. ソ連軍戦闘フェイズ

ソ連軍ユニットは、手順3の枢軸軍と同様、ルールに従って、隣接する枢軸軍ユニットを攻撃することができます。ソ連軍ユニットが攻撃を行う場合にも、6面体サイコロを1個振って結果を判定し、戦闘結果(戦力段階の喪失、退却、戦闘後前進など)をただちに適用します。

5. ソ連軍移動フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、手順2の枢軸軍と同様、このターンに到着する自軍増援ユニットの登場と、自軍ユニットの移動(およびオーバーラン)を行います。

6. ドイツ軍機械化移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーはここで、自軍のドイツ軍装甲ユニット(のみ)を、その移動力の範囲内で再び移動(およびオーバーラン)させることができます。枢軸軍移動フェイズで移動を行ったユニットや、何らかの戦闘に参加したユニットでも、このフェイズの移動は行えます。ただし、ドイツ軍装甲ユニット以外の全てのユニット(ドイツ軍補給基地も含む)は、このフェイズには移動できません。

また、手順1で地図上に配置されたドイツ軍航空艦隊マークは、このフェイズの終了時に地図上から取り除かれます。

7. 管理フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、分割・統合のルールに従って、ドイツ軍の軍団ユニット1個を、同じ兵科記号を持つ戦闘団ユニット2個に分割したり、逆に同一ヘクスでスタックしている戦闘団ユニット2個を軍団ユニット1個に統合したりすることができます。また、ドイツ軍の装甲ユニットと歩兵ユニットに限り、同じヘクスにいる同一兵科のユニット同士で、戦力段階(ステップ)のやりとりを行わせることもできます。

ソ連軍プレイヤーもまた、地図上の軍団ユニット2個(狙撃兵軍

団または機械化軍団のみ)を軍ユニット1個に再編したり、戦力減少状態の軍ユニットに軍団ユニットを編入して完全戦力に戻すことができます。ただし、ソ連軍ユニットを分割することはできません。

ソ連軍プレイヤーはまた、攻勢支援群ユニットの生産を判定します(生産ターンのみ)。ゲームターン記録欄の、現行ゲームターンの枠に印刷されている数字(生産値)と、その時点で既に除去されている経済資産ユニットの総数を比較して、もし前者の数値が後者より大きければ、攻勢支援群ユニットを1個、増援としてただちに地図上に登場させることができます。

ソ連軍プレイヤーはさらに、そのターンに使用可能なパルチザン・マークを、地図上の好きなヘクスに配置することができます。

このフェイズの最後に、ソ連軍プレイヤーは、いかなる枢軸軍ユニットにも隣接していない自軍の軍ユニットの全てから、戦力チットを取り除きます(チットが表か裏かは問いません)。それが完了した後、ソ連軍プレイヤーは、この時点で枢軸軍ユニットに隣接しているソ連軍の軍ユニットのうち、まだ戦力チットが割り当てられていないユニットの全てについて、戦力チットを1枚ずつ引いて、割り当てていかなくてもなりません。

以上の手順が完了した時点で、1回のゲームターンが終了したものと見なされます。ゲームターン表示欄上のゲームターン・マークを1マス進め、新たなゲームターンの手順を開始します。

4.0 スタッキングと支配地域(ZOC)

各プレイヤーが、あるひとつのヘクスに重ねて置く(これを「スタックする」といいます)ことのできるユニットの数には、制限があります。また、ほとんどのユニットは、自身のいるヘクスの周囲6ヘクスに「支配地域(ZOC)」と呼ばれる効果を及ぼします。敵の支配地域は、自軍ユニットの移動や戦闘、補給状態の判定などに影響を及ぼします。

4.1 スタック制限

4.1.1 プレイヤーがあるヘクスに重ねて置くことのできる自軍ユニットの数には、制限があります。この制限のことを「スタック制限」と呼びます。スタック制限は、各フェイズの終了時(のみ)に適用されます。従って、移動や退却、戦闘後前進などの途中で、一時的にスタック制限を超過することは許されます(例外: 4.16項を参照)。

4.1.2 枢軸軍プレイヤーは、1ヘクス内に、2個軍団プラス1個師団までのユニットをスタックすることができます。この判定を行う際には、ドイツ軍の師団ユニットは3分の1個軍団、ドイツ軍の戦闘団ユニットは2分の1個軍団として計算します。戦力減少状態(裏面)にある軍団ユニットや戦闘団ユニット、師団ユニットも、完全戦力(表面)と同じものとして計算します。

4.1.3 枢軸同盟国軍のユニットは、ドイツ軍ユニットと同じヘクスで共にスタックすることができます。ただし、異なる国籍を持つ複数の枢軸同盟国軍ユニット(例えばルーマニア軍とハンガリー軍など)は、たとえ一時的にであっても、同じヘクスでスタックすることは

War for the Motherland

できません。また、枢軸同盟国軍の軍規模ユニット(イタリア軍、ハンガリー軍)は、スタック制限に関しては2個軍団として計算します(したがって、これらのユニットはドイツ軍の軍団ユニットとはスタックできません)。

- 4.14 ソ連軍プレイヤーは、1ヘクス内に、1個軍または2個軍団までのユニットをスタックすることができます。
- 4.15 両軍の司令部ユニット、ドイツ軍の補給基地ユニット、空軍基地ユニット、攻城砲ユニット、ソ連軍の攻勢支援群ユニット、経済資産ユニットは、スタック制限の計算からは除外されます。従って、これらのユニットは通常の自軍スタックが存在するヘクスへと、さらに積み重ねて置くことができます。また、マーカー類もスタック制限の適用からは除外されます。
- 4.16 ユニットの自軍移動フェイズにおいて、スタック制限を超過しないヘクスからのみ、オーバーランを実行できます。つまり、移動途中で一時的にスタック制限を超過するようなヘクスから、隣接する敵ユニットへのオーバーランを実行することはできません。
- 4.17 もし、あるフェイズの終了時に、何らかの理由でスタック制限に超過しているヘクスが発見されたなら、超過分のユニットはただちに全滅したものと見なされて除去されます。どのユニットを除去するかは、所有プレイヤーが選ぶことができます。

4.2 支配地域(ZOC)

- 4.21 地図上に存在するユニットは、次に挙げる例外を除き、ゲーム中常にZOC(支配地域)と呼ばれる効果をその周囲6ヘクスに及ぼしているものと見なします(例外: **司令部、補給基地、空軍基地、攻城砲、攻勢支援群、経済資産の各ユニットは、ゲームを通じてZOCを持ちません。また、ドイツ軍の攻撃力「1」の戦闘団ユニットが、攻撃力「1」以上を持つ他のユニットとスタックせずに存在する場合、その戦闘団ユニットはZOCを持ちません**)。
- 4.22 ユニットのZOCは、海/湖ヘクスサイを越えて対岸のヘクスに及ぶことはありません(例外: 5.27項)。それ以外の地形(国境線も含む)は、ZOCの効果には一切の影響を及ぼしません。
- 4.23 自軍移動フェイズの開始時に、敵ZOCにいたユニットは、追加3移動力を消費することで、そこから離脱することができます。また、移動の途中で敵ユニットのZOCに進入したユニットは、追加3移動力を消費することにより、そのヘクスから出てさらに移動を継続することができます(5.4項を参照)。この場合、ドイツ軍装甲ユニットだけは、敵ZOCから敵ZOCへと直接移動して入ることができますが、それ以外の全てのユニットは、たとえ必要な追加移動力を消費しても、敵ZOCから敵ZOCへと直接移動して入ることはできません(いったん敵ZOCでないヘクスへ入ってから、別の敵ZOCへと入ることは可能です)。
- 4.24 味方ユニットのいない敵ZOCへの退却を行ったユニットは、そのような退却を1ヘクス行うたびに、1ステップを失うものとします(8.85項を参照)。ただし、複数のユニットから成るスタックが一緒に退却を行っている場合には、そのような退却を1ヘクス行うたびに、スタック全体から1ステップを失うものとします。このペナルティは、退却中に通過する敵ZOCのヘクスに味方ユニットが存在する場合には、適用されません。また、補給切れマーカーが置かれているユニットは、味方ユニットのいない敵ZOCのヘクスへと退却

することができません(8.85項、9.54項を参照)。

- 4.25 敵ユニットのZOCは、自軍ユニットの戦闘後前進に影響を及ぼします(8.96項を参照)。
- 4.26 自軍ユニットの存在は、味方ユニットの退却(4.24項を参照)と補給線の設定(9.42項を参照)に関してのみ、そのヘクスに対する敵ZOCの効果を打ち消すものとします。
- 4.27 ユニットの自軍戦闘フェイズにおいて、自身のZOC内にいる敵ユニットのみを攻撃することができます(8.21項を参照)。ただし、ドイツ軍の攻撃力「1」の戦闘団が単独で敵ユニットと隣接している場合、ZOCの有無とは関係なく、隣接する敵ユニットを攻撃できます(4.21項を参照)。
- 4.28 複数のユニットが同一のヘクスにZOCを及ぼしていたとしても、その効果は重複しません。また、両軍のZOCが及んでいるヘクスは、両軍にとってのZOCであると見なされます。ユニットのZOCは、味方ユニットには何の影響も及ぼしません。
- 4.29 司令部、補給基地、空軍基地、攻城砲、攻勢支援群の各ユニットは、ZOCを持つ自軍ユニットがそのヘクスに存在していない限り、移動中に敵ZOCのヘクスへと入ることができません。

5.0 移動

移動は、各ゲームターン中の移動フェイズ中に行われます。各プレイヤーは、自軍の移動フェイズにおいて、地図上にある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す(全く移動させないことも可能です)。実行プレイヤーはまた、移動中の自軍ユニットにオーバーランを行わせることもできます(6.0項を参照)。

個々のユニットの移動は、常にそのユニット自身が持つ移動力の数値を基準として行われます。各ユニットは、1回の自軍移動フェイズ中に、その移動力値の範囲内で移動を行えます。つまり、移動力値の全部を使用しても、一部だけを使っても、あるいは全く使わなくてもよいわけです。

枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍装甲ユニットの一部または全部を、ドイツ軍機械化移動フェイズに再び移動(およびオーバーラン)させることができます。

5.1 移動の手順

- 5.1.1 各ユニットには、それぞれ移動力値が印刷されていますが、この数値は1回の自軍移動フェイズに消費できる「**移動ポイント(MP)**」の上限を表しています。ユニットの移動力値は、そのユニットの補給状態によって、低下することがあります(9.5項および9.62項を参照)。
- 5.1.2 各ユニットまたはスタックは、それぞれ個別に移動します。ただし、移動フェイズの開始時に同一ヘクスでスタックしていた複数のユニットは、スタックした状態のまま一緒に移動(およびオーバーラン)することができます。ユニットまたはスタックは、1ヘクス進むごとに、定められたMPを消費します。
- 5.1.3 ユニットの自軍移動フェイズ中に消費することができません。移動力値を全部使ってしまったら、次のヘクスへと入るための移動力が残っていない場

War for the Motherland

合、それ以上の移動は行えません(例外: 5.24項を参照)。

5.14 いったんプレイヤーの手が、移動中のユニットまたはスタックから離れたなら、そのユニット / スタックの移動はそこで終了したものと見なされます。

5.2 移動力の消費

5.21 移動力を使って移動する際には、これから入るヘクスの地形と、そのときに越えるヘクスサイドの地形に注意しなくてはなりません。地形ごとに移動力をいくつ消費するかは、「地形効果表 (Terrain Effects Chart)」に記載されています。基本的に、平地を1ヘクス移動するごとに、1MPを消費します。ユニットはまた、離脱(5.4項)やオーバーラン(6.0項)を行う際にも、定められた追加MPを消費しなくてはなりません。

5.22 ヘクスサイドの地形(川または大河)は、移動して入るヘクスの地形による移動力に加算されることとなります。また、原則として、ユニットは地図の外に移動して出ることができません(例外: 12.3項「工場の疎開」)。なお、地図に描かれている国境線は、ユニットの移動や戦闘、ZOCなどに対して、全く影響を及ぼしません。従って、ユニットは第1ターンから、自由に国境を越えて移動することができます(例外: 17.42項、18.42項、19.42項を参照)。

5.23 地形による移動力消費はさらに、ユニットの移動手段によっても異なります。例えば、森林のヘクスへと移動して入る際、徒歩ユニットならば1MPの消費で済みますが、車輛ユニットの場合は1ヘクスにつき2MPを消費します。車輛ユニットとは、装甲、戦車、機械化、司令部、補給基地の各ユニットを指します。一方、徒歩ユニットとは、歩兵、狙撃兵、山岳兵、海軍歩兵、空挺、空軍基地、攻勢支援群の各ユニットを指します(攻城砲ユニットについては5.29項を参照)。なお、経済資産ユニットは、通常の移動はまったく行えません(例外: 12.3項「工場の疎開」)。

5.24 移動を開始する瞬間に敵ZOCにいないユニットは、隣接するヘクスに進入するための移動力が足りない場合でも、1回の移動フェイズ中に最低1ヘクスの移動を行うことができるものとします(移動力がゼロのユニットは除く)。この特典は、補給切れマークが置かれているユニットにも適用されますが、いかなる場合においても、移動を禁じられているヘクスサイドを越えて移動することはできません。また、ドイツ軍機械化移動フェイズ中には、この特典は適用されません。

5.25 ドイツ軍とルーマニア軍の山岳兵ユニットは、通常の歩兵よりも少ない移動力で山岳ヘクスへと移動して入ることができます(地形効果表を参照)。

5.26 移動は、強制ではありません。プレイヤーは、自軍移動フェイズごとに望む数のユニットだけを動かし、残りは動かさなくてもかまいません。また、ヘクスごとに必要な移動力さえ消費すれば、どの方向へでも好きなように移動や方向転換を行えます。

5.27 地図上のいくつかの全面海 / 湖ヘクスサイドには、赤い双方向の矢印が印刷されています。ソ連軍ユニット(戦車および機械化ユニットは除く)は、降雪ターン中(のみ)において、これらの「氷上路」ヘクスサイドを「川ヘクスサイド」と見なして、移動や攻撃を行ったり、ZOCを対岸に及ぼしたり、補給線を設定したりすることができます(ただし、このヘクスサイドを越えて退却したり戦闘

後前進を行うことはできません)。これ以外の場合において、ユニットは全面海 / 湖ヘクスサイドを越えて移動することができません(例外: 5.65項)。

5.28 地図上の全ての湿地ヘクスは、降雪ターン中には全ての面で「森林ヘクス」として扱われます。また、ゲームマップNの21xxのヘクス列と、それ以北の全てのヘクスは、北極圏を表しています。北極圏においては、平地、森林、小都市、大都市ヘクスに移動する際の消費移動力が全て2倍となります。

5.29 ドイツ軍の攻城砲ユニット(8.66項を参照)は、通常移動の場合は地形に関係なく、鉄道線沿いに3ヘクスまで移動を行えます。ただし、敵ZOCのヘクスへと移動中に進入することは(たとえ味方ユニットがそのヘクスに存在しても)できません。戦略移動(5.6項を参照)の場合は、地形に関係なく、鉄道線沿いに25ヘクスまで移動を行えます。

5.3 移動制限

5.31 各移動フェイズに移動を行えるのは、実行プレイヤーのユニットだけであり、非実行プレイヤーのユニットは、移動できません。

5.32 ユニットは、いかなる場合においても、敵ユニットの存在するヘクスへと進入することはできません(例外: 6.0項「オーバーラン」)。ドイツ軍の航空艦隊マークと、ソ連軍のバルチザンは、ユニットではなく「マーク」として扱われています。従って、ユニットは、これらのマークのみが存在するヘクスへと自由に進入・通過することができます。この場合、追加移動力は必要ありません。

5.33 補給不足または補給切れの状態にあるユニットは、移動力が半減(端数切り上げ)しているものと見なされます。例えば、移動力値が5のユニットに「補給切れマーク」が置かれている場合、そのユニットは1回の移動フェイズに3MPまでしか消費できません(9.52項を参照)。

5.34 移動フェイズ中には、いかなる戦闘も発生しません。ただし、移動と戦闘の混合体であるオーバーランは、移動フェイズ中(のみ)に行われます。

5.35 ドイツ軍空軍基地とソ連軍攻勢支援群ユニットの移動は、それ以外のユニットの移動が完了した後で行うものとします。

5.36 未使用の移動力値を他のユニットに譲り渡したり、ゲームターンから次のゲームターンへと持ち越したりすることはできません。また、移動力がゼロのユニットは、ゲーム中全く移動を行うことができません(例外: 12.3項「工場の疎開」)。

5.37 自軍移動フェイズの途中で、あるヘクスを通過できるユニットの数には制限がありませんが、移動フェイズ終了時およびオーバーランの実行時(6.23項を参照)には、スタック制限(4.1項を参照)の範囲内に収まっていなくてはなりません。

5.38 ドイツ軍機械化移動フェイズに移動できるのは、ドイツ軍の装甲軍団、装甲戦闘団、装甲師団の各ユニットのみです。他の枢軸軍ユニット(ドイツ軍補給基地も含む)は、このフェイズには移動を行えません。

5.4 離脱

5.41 移動開始時に敵ZOCのヘクスにいたユニットや、移動の途中で敵ZOCのヘクスに入ったユニットは、次に入るヘクスの地形

War for the Motherland

によるMPに加えて、追加3MPを消費することにより、そこから出て、移動を続けることができます。この、追加3MP消費によって敵ZOCから出ることを「離脱」と言います。

5.4.2 敵ZOCからの離脱を行うのは、移動の開始時であっても、また移動の途中であってもかまいません。敵ZOCから離脱したユニットは、同じ移動フェイズ中に、別の敵ZOCのヘクスへと入ることができます。

5.4.3 ドイツ軍の装甲ユニットは、敵ZOCから敵ZOCへの直接移動を行うことができます。ただし、これ以外のユニット(ソ連軍戦車も含む)は、敵ZOCから敵ZOCへと直接移動することができないものとします。

5.4.4 ドイツ軍の装甲戦闘団ユニット(移動力8)や、装甲師団ユニット(移動力9)は、必要な追加MPさえ消費すれば、1回の移動フェイズ中に、複数回の離脱を行うことができます。

5.4.5 オーバーランを行っているユニットは、離脱のための追加MPを消費する必要はありません。

5.5 海上輸送

5.5.1 自軍移動フェイズ(ドイツ軍機械化移動フェイズは除く)において、プレイヤーは1個のユニット(のみ)を海上輸送することができます。

5.5.2 海上輸送されるユニットは、その移動フェイズの開始時と終了時に、自軍支配下の港湾ヘクスにいないてはなりません(5.7項を参照)。ドイツ軍占領マーカーの置かれている全ての港湾ヘクスは、枢軸軍プレイヤーの支配下にあるものと見なされます。それ以外の全ての港湾ヘクスは、ソ連軍プレイヤーの支配下にあるものと見なされます。枢軸軍プレイヤーは、ゲーム開始時にはコンスタンツァ(ヘクス6423)を支配下に置いています。

5.5.3 海上輸送とは、移動フェイズを開始した港湾ヘクスから、別の自軍支配下の港湾ヘクスへと、ユニットを置き直すことを指します(ただし5.57項と5.58項を参照)。海上輸送されるユニットは、その移動フェイズ中には一切、通常の移動や戦略移動(5.6項)を行うことができません。海上輸送の出発点および到着点となる港湾ヘクスには、敵のZOCが及んでいてもかまいません。

5.5.4 ドイツ軍の装甲、空軍基地、攻城砲、枢軸同盟国軍の軍規模ユニット、ソ連軍の戦車、機械化、攻勢支援群、経済資産、および両軍の全ての司令部は、海上輸送されることができません。海上輸送を行えるのは、ドイツ軍の歩兵、山岳兵、補給基地、枢軸同盟国軍の軍団規模ユニット、ソ連軍の狙撃兵(各科統合軍、親衛軍、打撃軍も含む)、海軍歩兵、空挺の各ユニットのみです。ただし、補給基地が海上輸送を行えるのは、ケーニヒスベルク(ヘクス2933)とレニングラード(ヘクス1418)の間のみで、他の港湾では海上輸送は行えません(5.57項、5.58項を参照)。

5.5.5 ドイツ軍の歩兵戦闘団と山岳戦闘団、およびソ連軍の狙撃兵軍団、海軍歩兵軍団、空挺軍団は、海上輸送に際しては、2分の1ユニットとして計算されます。したがって、1回の移動フェイズ中に、これらのユニット2個を一度に海上輸送させることができます。ただし、複数のユニットを一度に海上輸送する場合、別々の港湾ヘクスに運ぶことはできず、同じ港湾ヘクスへと到着させなくてはなりません。

5.5.6 海上輸送されるユニットは、移動フェイズの開始時に補給切れ(または補給不足)の状態にあってもかまいません。言い替えば、ユニットの海上輸送は、輸送されるユニットの補給状態とは一切関係なく、行うことができます。

5.5.7 アルハンゲリスク(ヘクスN2718)とムルマンスク(ヘクスN1327)は、この2つの港湾の間でのみ、海上輸送を行えます。また、レニングラード(ヘクス1418)とケーニヒスベルク(ヘクス2933)も同様に、この2つの港湾の間でのみ、海上輸送を行えます。これらの港湾と、黒海沿岸の他の港湾との間で、海上輸送を行うことはできません。

5.5.8 降雪のゲームターン中には、アルハンゲリスクとムルマンスク間、およびレニングラードとケーニヒスベルク間の海上輸送は行えません。

5.6 戦略移動

5.6.1 戦略移動とは、前線から離れた安全な後方地域における、鉄道や道路網を利用した長距離の移動を表しています。その移動フェイズ中に、通常移動や海上輸送を行っていないユニットのみが、戦略移動を行えます。言い替えば、戦略移動を行ったユニットは、同じ移動フェイズに通常移動や海上輸送を行えません。

5.6.2 ユニットが戦略移動を行うためには、移動の開始時から終了時までの全ての移動経路のヘクスが、一番近い敵ユニットから5ヘクス以上離れていなければなりません(敵ユニットから4ヘクス以内には入れません)。この距離を判定する際には、敵ユニットのいるヘクスは数えませんが、移動経路のヘクスは計算に含めます。また、ヘクスの地形(全面海/湖ヘクスサイトも含む)はこの算定には一切影響せず、単純にヘクス数で計算します。ただし、ソ連軍のバルチザンマーカーと、ドイツ軍の航空艦隊マーカーは、この判定の際にはマーカーではなく「ユニット」と見なされるものとします。

5.6.3 戦略移動を行うユニットが、移動中に敵ZOCのヘクスへと進入することはあり得ず、従ってそのようなユニットがオーバーランや戦闘を行うこともあり得ません。

5.6.4 戦略移動を行うユニットは、駒に印刷された移動力値は使用しません。その代わりに、戦略移動を行うユニットは、1回の自軍移動フェイズに最大25ヘクスの移動を行えます。ユニットの移動手段(車輛ないし徒歩)は、この移動能力には影響せず、また森林や湿地、大河などの地形も、戦略移動にはまったく影響しません。

5.6.5 戦略移動を行うユニットは、全面海/湖ヘクスサイトを越えて移動することはできません。ただし、例外として、ヘクス5710と5811の間に存在する全面海/湖ヘクスサイトは、戦略移動に関してのみ、無視して移動することができます。

5.6.6 ドイツ軍の空軍基地、ソ連軍の司令部、経済資産の各ユニットは、戦略移動を行うことができません。また、ドイツ軍の補給基地ユニットは、泥濘ターンの枢軸軍移動フェイズには戦略移動を行えますが、それ以外のターンには、戦略移動を行えません(11.14項を参照)。

5.6.7 移動フェイズの開始時に、補給切れ(ないし補給不足)の状態にあるユニットは、戦略移動を行えません(9.53項、9.62項を参照)。また、戦略移動を行うユニットは、移動の最初から最後まで、常に補給線を設定可能なヘクス(その移動フェイズ開始時

War for the Motherland

に補給線を設定できるヘクス)のみを移動しなくてはなりません。

5.68 ドイツ軍の装甲ユニットは、枢軸軍移動フェイズとドイツ軍機械化移動フェイズのどちらでも、戦略移動を行うことができます。

5.69 1回の自軍移動フェイズ中に、戦略移動を行えるユニットの数には制限がなく、上記の条件さえ満たしていれば、1回の移動フェイズ中に何ユニットでも、戦略移動を行うことができます。

5.7 ヘクスの支配

5.71 枢軸軍プレイヤーが、大都市や港湾のヘクスを「支配下」に置くためには、そのヘクスに自軍ユニットを置いているか、またはそのヘクスに最後に入ったユニットが枢軸軍のユニットであるかのどちらかでなくてはなりません。ソ連軍のZOCやバルチザンマーカーは、この判定には全く影響しません。

5.72 ゲーム中、枢軸軍の支配下となった大都市および港湾ヘクスには「ドイツ軍占領マーカー」を置いて、その状態を表します。これらの占領状態は、ソ連軍のユニットがそのヘクスへと進入した時点で、ただちに失われます。

5.73 ドイツ軍占領マーカーの置かれていない全ての大都市および港湾ヘクスのうち、ソ連領内にある全てのヘクスは、自動的にソ連軍の支配下にあるものと見なされます。

5.74 もし、ソ連軍ユニットが、ソ連国外の大都市および港湾ヘクス(ヘルシンキ、ケーニヒスベルク、ワルシャワ、ルブリン、ブカレスト、コンスタンツァ)に進入したなら、上記5.71項と同様、ソ連軍の支配下に入ったものと見なされて「ソ連軍占領マーカー」が置かれます。

6.0 オーバーラン(蹂躞攻撃)

実行プレイヤーは、自軍の移動フェイズにおいて、移動中の自軍ユニット(またはスタック: 6.23項を参照)に、オーバーランを行わせることができます。オーバーランとは、移動中のユニットが、敵のいるヘクスに突入して、変則的な戦闘を行うことを指します。もし、オーバーランに成功して、敵ユニットを退却または全滅させることに成功したなら、その移動中のユニットは、さらに移動(およびオーバーラン)を継続することができます。なお、オーバーランは、戦闘に似ていますが、あくまで移動の一形態として扱われます。

6.1 オーバーランの解決法

1. 敵ユニットに隣接している実行プレイヤーのユニットは、その敵ユニットに対してオーバーランを行うために、3MPを消費します。これは、敵ユニットのいるヘクスの地形に関係なく、一律で3MP消費するものとします(例外: 11.29項を参照)。

2. オーバーランを行うユニット(またはスタック)の攻撃力の合計と、敵ユニット(またはスタック)の防御力の合計を算出します。

3. 通常の「戦闘」と同じ手順で、攻撃を解決します(8.1項を参照)。ただし、オーバーランの攻撃を解決する際には、必ずサイの目に「1」を加算するものとします。

4. もしオーバーランが成功し、敵ユニットが全滅するか退却するかしたなら、実行ユニットはその目標となったヘクスに入り、そこからさらに残りの移動力分だけ、移動を継続することができます。

6.2 オーバーランの制限

6.2.1 オーバーランは、自軍移動フェイズ中に、実行プレイヤーのユニットのみが行えます。また、枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍機械化移動フェイズ中に、ドイツ軍の装甲ユニットを用いてオーバーランを行えます。

6.2.2 その移動フェイズ開始時に補給切れまたは補給不足の状態にあるユニットは、オーバーランを行えません。

6.2.3 同一のヘクスでスタックした状態でその移動フェイズを開始した複数のユニットは、スタックした状態で、一緒にオーバーランを行うことができます。これらのユニットは、オーバーランを解決した後、別々のヘクスへと分散して移動を終了することもできます。ただし、たとえ一時的であっても、スタック制限を超過するような状態でオーバーランを実行することはできません。また、移動手段(車輛または徒歩)が同じユニットは、たとえ移動力の数値が異なっても、一緒にスタックしてオーバーランを行えますが、移動手段が異なるユニットのスタック(装甲と歩兵など)は、一緒にオーバーランを行うことができません。なお、複数のスタックが同一のオーバーランと一緒に実行することは、あり得ません。

6.2.4 1回のオーバーランは、1ヘクスに対してのみ行えます。たとえ複数のユニットがオーバーランを行う場合でも、複数の目標に対して同時にオーバーランを行うことはできません。

6.2.5 1回の移動フェイズ中に、同一のヘクスあるいは同一の敵ユニットに対して実行できるオーバーランの回数には制限がありません。また、移動力の制限を別にすれば、1ユニットが1回の移動フェイズ中に行えるオーバーランの回数にも制限がありません。例えば、9移動力を持つドイツ軍装甲師団ユニットは、理論的には1回の移動フェイズ中に最大で3回のオーバーランを実行することが可能です。

6.2.6 もしオーバーランの結果、敵ユニットを目標のヘクスから退去させる(全滅または退却により)ことができなかった場合、オーバーランを実行したユニットは、それを実行したヘクスで、ただちにその移動フェイズ中の移動を終了しなくてはなりません。また、敵ユニットを目標のヘクスから退去させることには成功したものの、オーバーランを実行したユニット自身も損害(ステップの損失)を被った場合、オーバーランを行ったユニットは、目標ヘクスへと進入した後、そこでただちにそのフェイズ中の移動を終了しなくてはなりません。

6.2.7 もしオーバーランの結果、敵ユニットが全滅するか退却するかして、目標ヘクスが空になり、なおかつ実行ユニットが全く何の損害も受けなかった場合、実行ユニット(スタックでオーバーランを実行したのであればスタック全体)は、その空いたヘクスに必ず入らなくてはなりません(この場合、追加のMP消費等は必要なく、また敵のZOCも無視することができます)。その上で、まだ移動力が残っている場合には、そこからさらに移動を継続することができます。ただし、オーバーランを実行したユニットが、退却したり全滅したりしても、防御側(オーバーランを受けた側)のユニットが空いたヘクスへと前進することはできません。

6.2.8 ユニットは、天候にかかわらず、川や大河、全面海/湖ヘクスサイドを越えるような形でオーバーランを行うことができません。また、湿地(ただし11.24項「降雪」に注意)、山岳、大都市、

War for the Motherland

要塞の各ヘクスに対して、オーバーランを行うこともできません。

- 6.2.9 ドイツ軍の制空ヘクスの効果は、枢軸軍ユニットがオーバーランを実行する際、あるいは敵のオーバーランを受ける際にも、その解決時に適用されます(8.5項)。ソ連軍攻勢支援群ユニットの効果は、ソ連軍ユニットがオーバーランを実行する際の解決時に適用されます(8.6項)。ただし、ソ連軍ユニットが敵のオーバーランを受ける際には、攻勢支援群の効果は適用できません。

7.0 戦力の不確実性

このゲームにおいて、軍規模のソ連軍ユニットには、攻撃力も防御力も印刷されていません。つまり、これらのユニットの攻撃力と防御力は、敵ユニットと交戦するごとに変化するわけです。

軍規模のソ連軍ユニットには、それぞれ「戦力レベル」と呼ばれるアルファベット記号(A、B、C)が記されており、敵ユニットと交戦するごとに、同じ記号が記された「戦力チット」を1個引いて、そこに印刷された攻撃力と防御力を戦闘の解決に使用します。

1度引かれた戦力チットは、その「親ユニット」が全滅するか、あるいは敵ユニットと隣接していない状態でゲームターンの終了を迎えるかしない限り、該当する「親ユニット」の下に置き続けられます。

7.1 戦力チットの引き方

- 7.1.1 もし、ソ連軍の軍規模ユニットが、何らかの戦闘あるいはオーバーランに参加しようとする場合(攻撃・防御を問わず)、まだそのユニットに戦力チットが割り当てられていないなら、ソ連軍プレイヤーは戦力チットを1個、そのユニットのために引かなくてはなりません。

- 7.1.2 もし、各ゲームターンの管理フェイズの終了時に、いずれかの枢軸軍ユニットと隣接していて、なおかつ戦力チットがまだ割り当てられていないソ連軍の軍規模ユニットが存在したなら、ソ連軍プレイヤーはそのような軍ユニットの全てについて1個ずつ、戦力チットを引かなくてはなりません。

- 7.1.3 戦力チットには、A、B、Cと記された3種類があり、それぞれ様々な組み合わせの攻撃力と防御力の数値が印刷されています。これらの3種類のチットは、それぞれ不透明な容器(マグカップなど)にまとめて入れておき、必要に応じて1個ずつ引きます。

- 7.1.4 ソ連軍プレイヤーが戦力チットを引く際には、ユニットの表示に対応するアルファベット(A、B、C)が記されたチットを、軍ユニット1個につきチット1個の割合で、くじ引きのように内容を見ないで引くものとします。引かれたチットは、すぐに該当する軍ユニットの上に置かれます。なお、チットの内容が気に入らないからと言って、新たなチットを引き直すことはできません。

- 7.1.5 ゲームの開始前には、ソ連軍プレイヤーは「A*」「B*」「C*」と記された戦力チットの全てを、3個の容器にそれぞれ入れておきます。この際、*アスタリスクの付いていない「A」「B」「C」と記された戦力チットは、容器の中に入れていないことに注意してください。*の付いていない「A」「B」「C」の各戦力チットは、増援としてゲームの途中で随時投入され、それぞれ「A*」「B*」「C*」

と同じ容器に混ぜて使用されます(13.32項を参照)。

- 7.1.6 戦力チットには、表と裏で異なる数値が印刷されていることに注意してください。ユニット裏面の小さい数値は、そのユニットが戦闘で損害を被った時に使用します(8.72項を参照)。戦力チットが新たに引かれた時は、常に強い方の数値の面を上にして、軍ユニットに割り当てます。

7.2 戦力チットの除去

- 7.2.1 もし、各ゲームターンの管理フェイズの終了時(7.12項によるチットの割り当てを全て行った後)に、戦力チットを割り当てられた状態にあるソ連軍の軍規模ユニットが、全く枢軸軍ユニットと隣接していない場合には、ソ連軍プレイヤーはそのような状態にある軍ユニットから、戦力チットを全て取り除かなくてはなりません。

- 7.2.2 もし、ソ連軍の軍規模ユニットが、戦闘その他の理由によって全滅してしまったなら、そのユニットに割り当てられていた戦力チットも同時に取り除かれます。

- 7.2.3 戦力チットを取り除く際には、必ず同一のアルファベット記号を持つ容器の中に戻すものとします(例外：7.24項)。つまり、一度使用された戦力チットが、再び別の軍ユニットに割り当てられることもあるわけです。

- 7.2.4 他の戦力チットとは異なり、「*」が記された戦力チットは、いったんユニットから取り除かれたなら、容器の中には戻されず、そのままゲームから除外されたままになります(例外：19.44項)。

- 7.2.5 ルール7.21項のような場合で戦力チットを取り除く場合、その戦力チットが表裏のどちらであるかは無視してかまいません。つまり、戦力チットが裏の状態であった軍も、後方で休息して補充を受けたものと見なされ、次に戦力チットを引かれる際には再び表の状態で割り当てられることができます。

7.3 情報の収集

- 7.3.1 両軍のプレイヤーは、ゲーム中の好きな時に、地図上の自軍および敵ユニットのスタックの内容や、戦力チットの内容を調べてかまいません。

- 7.3.2 戦力チットに印刷された攻撃力と防御力の数値には、具体的な兵員数や戦車の台数、兵士の士気といった要素に加えて、その時点でその軍を率いている司令官の統率力や軍事的能力も反映されています。例えば、ゲーム終盤の1944年に、攻撃力や防御力の低い「C*」の戦力チットが引かれた場合、その軍はきわめて無能な司令官に率いられた状態にあったものと解釈してください。

8.0 戦闘

戦闘は、隣接する双方のユニット間で発生します。戦闘解決の手順においては、全般的な戦略的状況に関係なく、実行プレイヤーを攻撃側、非実行プレイヤーを防御側と呼びます。

8.1 戦闘解決の手順

1. その戦闘に参加する攻撃側ユニット全ての攻撃力の合計と、その目標となる防御側ユニットの防御力の合計を比べます。もし、

War for the Motherland

その戦闘に、戦力チットをまだ割り当てられていないソ連軍の軍規模ユニットが参加している場合には、ソ連軍プレイヤーはそれらのユニット全てに1個ずつ戦力チットを引いて、割り当てます。

- 合計した攻撃力と防御力の合計を、戦闘結果表(Combat Results Table)上に表示されている簡単な比率に直します。この際、端数は防御側が有利になるように処理します。例えば、攻撃力の合計が15で防御力の合計が4ならば、15の端数を切り捨てて12とし、12:4 = 3:1となります。
- 戦闘結果表を見て、防御側ユニットのいるヘクスの地形と、先に判定した戦力の比率が一致している欄(コラム)を特定します。同じ戦力比でも、防御側のいる地形によって、使用するコラムが違っていることに注意してください。もし、ソ連軍の防御する要塞ヘクスへの攻撃である場合は、防御ヘクスの地形を「大都市」と見なし解決します(8.47項を参照)。なお、表の一番右のコラムより高い戦力比の場合は、該当する地形の一番右側のコラムを使用します。また、表の一番左のコラムより低い戦力比の場合は、該当する地形の一番左側のコラムを使用します。
- もし、その戦闘の防御側ヘクスが、ドイツ軍の制空ヘクス内にある場合、枢軸軍側に有利になるように、コラムを1列だけ右から左へとずらします(8.5項を参照)。
- 戦闘を解決するため、実行プレイヤーは6面体サイコロを1個振ります。
- その戦闘ないしオーバーランが行われているのが「降雪ターン」である場合、サイの目に「1」または「3」を加算して判定します(11.27項および11.28項を参照)。また、オーバーランの解決に際しては、さらにサイの目に「1」を加算して判定します。
- もし、防御側の枢軸軍ユニットのいるヘクスが、ソ連軍の攻勢支援群ユニットから3ヘクス以内にある場合、サイの目に「3」を加算して判定します(8.62項を参照)。また、防御側のソ連軍ユニットのいる大都市または要塞ヘクスが、ドイツ軍の攻城砲ユニットから2ヘクス以内にある場合、サイの目に「4」を加算して判定します(8.62項を参照)。
- これらの修正は、累加します。修正後のサイコロの目が「10」よりも大きくなった場合は、「10」と見なし結果を判定します。
- 上記の手順6で修正を適用されたサイコロの目と、手順3(および4)で特定した戦力比のコラムが交差する所に表示されている記号が、この戦闘の結果です。戦闘結果は、次の戦闘を解決する前に、ただちに適用しなくてはなりません。
- ある戦闘フェイズ中に、複数の戦闘が行われる場合、その順番は実行プレイヤーが好きなように決めることができます。

8.2 攻撃を行えるユニット

- ユニットは、自軍戦闘フェイズ中のみ、敵ユニットへの攻撃を行えます(例外:6.0項「オーバーラン」)。攻撃側のユニットは、自軍戦闘フェイズが開始された時点で、自身のZOC内にいる敵ユニットを、その戦闘フェイズ中に攻撃することができます。言い換えれば、隣接していない敵ユニットを攻撃することはできません。
- 攻撃は、常に攻撃側プレイヤーの任意で個別に行われるものであり、強制ではありません。ただし、攻撃を受ける防御側のユニットには、選択権は与えられておらず、攻撃側ユニットによる攻

撃を逃れることはできません。

- 8.2.3 1回の戦闘フェイズ中に、攻撃側プレイヤーが実行できる攻撃の数には制限がありません。ただし、攻撃側の各ユニットは、1回の戦闘フェイズ中に1回のみ、いずれかの攻撃に参加できません。また、防御側の各ユニットも、1回の戦闘フェイズ中に1回のみ、攻撃の目標となり得ます。以上の制限さえ守っていれば、攻撃側プレイヤーは好きなように、攻撃ユニットと防御ヘクスの組み合わせを決めることができます。
- 8.2.4 1つのユニットの攻撃力や防御力を、分割して使用することはできません。例えば、攻撃力「7」のユニットを「3」と「4」に分割して別々の攻撃に使用することはできないわけです。
- 8.2.5 攻撃力がゼロのユニットは、いかなる場合においても攻撃に参加することができません。

8.3 複数ヘクス・複数ユニットによる戦闘

- 8.3.1 複数の攻撃側ユニットが同一の戦闘に参加する場合、その攻撃力は合計して解決します。また、攻撃目標となっているヘクスに複数の防御側ユニットが存在する場合も、その防御力を合計して解決します。
- 8.3.2 同じヘクスでスタックしている複数の防御側ユニットは、必ずひとつのスタック全体として攻撃されねばなりません。ただし、同じヘクスでスタックしている複数の攻撃側ユニットは、別々の敵ユニットを攻撃することができます。
- 8.3.3 もし、攻撃側の1ユニットが、別々のヘクスにいる複数の敵ユニットに隣接している場合、そのユニットはそれらの敵ユニットの一部または全部を、1回の戦闘でまとめて攻撃することができます。ただし、もし攻撃側ユニットが複数ある場合、複数の攻撃側ユニットが、別々のヘクスにいる複数の敵ユニットを1回の戦闘でまとめて攻撃することはできません。別々のヘクスにいる複数の敵ユニットを1回の戦闘でまとめて攻撃できるのは、攻撃側が1ユニットである場合のみです。
- 8.3.4 もし、上記8.3.3項のような場合で、別々のヘクスにいる複数の敵ユニットを1回の戦闘でまとめて攻撃する場合、防御側に最も有利な地形を防御ヘクスと見なし、戦力比のコラムを決定します。
- 8.3.5 枢軸同盟国軍のユニットは、ドイツ軍ユニットと協同して戦闘に参加することができます(4.13項を参照)。また、8.3.3項のような場合で、ソ連軍ユニットが、別々のヘクスにいる複数の(異なる国籍を持つ)枢軸同盟国軍ユニットを1回の戦闘でまとめて攻撃することもあり得ます。ただし、枢軸同盟国軍のユニットが、異なる国籍を持つ枢軸同盟国軍のユニットと一緒に攻撃を行うことはできません。

8.4 地形が戦闘に及ぼす影響

- 8.4.1 以下に述べる項目(川、大河、要塞)を除き、ヘクスやヘクスサイドの地形が、ユニットの攻撃力や防御力に影響することはありません。つまり、下記以外の地形効果は、戦闘結果表の地形ごとのコラムという形でゲームに反映しているわけです。
- 8.4.2 もし、あるヘクスに対する攻撃が、全て川ヘクスサイド越しに行われた場合、その戦闘における防御側の防御力合計に「2」を

War for the Motherland

加算するものとします。ただし、もし防御側の防御力合計が1ならば、加算する防御力の数値は「2」ではなく「1」となります。

8.4.3 もし、あるヘクスに対する攻撃が、全て大河ヘクスサイド越しに行われた場合、その戦闘における防御側の防御力は全て2倍になるものとします。このゲームでは、ケルチ海峡(6006/6007、6007/6106、6106/6107の各ヘクスサイド)は全ての点で「大河ヘクスサイド」として扱います。

8.4.4 もし、あるヘクスに対する攻撃が、全て川ヘクスサイド越しと大河ヘクスサイド越しの組み合わせで行われた場合、その戦闘における防御側の防御力は全て2倍になるものとします。

8.4.5 川および大河ヘクスサイドによる防御力の修正は、攻撃側ユニットの全てがそのようなヘクスサイド越しに攻撃を行っている場合にのみ、適用されます(例外: 8.44項)。従って、攻撃側のユニットのうち、1ユニットでも平地のヘクスサイド越しに攻撃を行っていれば、防御側はこの特典を全く得られなくなります。

8.4.6 ソ連軍ユニット(戦車・機械化は除く)は、降雪ターンにおいて、氷上路の全面海/湖ヘクスサイドを「川ヘクスサイド」として攻撃を実行することができます(ただし、氷上路を越えて退却や戦闘後前進は行えません)。これ以外の全面海/湖ヘクスサイドを越えるような攻撃は、一切行えません。

8.4.7 もし、ソ連軍ユニットのいる要塞ヘクス(セヴァストポリ: ヘクス6313)が、枢軸軍ユニットの攻撃を受けた場合、防御ヘクスの地形を「大都市」と見なしで解決します。要塞の効果を受けられるのは、ソ連軍のみで、しかも防御時に限られるものとします。なお、要塞ヘクスがいったん枢軸軍に占領されたなら、要塞の効果はゲーム終了まで失われます(ただの小都市となります)。これを示すために「破壊マーカー」を置いて、その状態を示します。

8.4.8 要塞ヘクスが破壊された場合でも、そのヘクスに進入するために必要な移動力の数値は変わりません。

8.5 ドイツ軍の航空支援

8.5.1 枢軸軍プレイヤーは、自軍の攻撃時にも防御時にも、ドイツ空軍による航空支援の効果を経験に適用することができます(例外: 8.55項)。

8.5.2 もし、ある戦闘を解決する瞬間に、**防御側のソ連軍ユニット**の全てが、ドイツ空軍の制空ヘクス(10.21項を参照)内にいる場合、枢軸軍プレイヤーは、戦闘結果表上の戦力比のコラムを1列、**右側**にずらして解決することができます。

8.5.3 もし、ある戦闘を解決する瞬間に、**防御側の枢軸軍ユニット**の全てが、ドイツ空軍の制空ヘクス内にいる場合、枢軸軍プレイヤーは、戦闘結果表上の戦力比のコラムを1列、**左側**にずらして解決することができます。

8.5.4 ひとつの戦闘に適用できる、航空支援による戦力比のコラム修正は、1列のみです。防御側ヘクスが、複数のドイツ軍航空艦隊マーカーの制空範囲内であっても、その効果は重複しません。

8.5.5 降雪および泥濘のターンには、枢軸軍プレイヤーは航空支援による戦闘修正の効果をもたたく受けることができなくなります(10.25項を参照)。

8.5.6 ドイツ空軍による航空支援の効果は、オーバーランの際にも同様に適用することができます(6.0項を参照)。

8.5.7 ソ連軍プレイヤーは、枢軸軍のような形での航空支援を行うことができません。ソ連軍の空軍の活動は、攻勢支援群ユニットの効果に含まれるものと見なします(8.6項を参照)。

8.6 ソ連軍攻勢支援群とドイツ軍攻城砲

8.6.1 ソ連軍プレイヤーは、自軍ユニットを用いて攻撃を行う際、攻勢支援群ユニットの支援効果を適用することができます。この攻勢支援群とは、砲兵、多連装ロケット、戦車、騎兵、工兵、スキー、戦術空軍などの独立支援部隊を集約的に表すユニットです。

8.6.2 もし、あるソ連軍の攻撃を解決する瞬間に、その戦闘の防御側である枢軸軍ユニットのいる全てのヘクスが、いずれかの攻勢支援群ユニットから3ヘクス以内にある場合、ソ連軍プレイヤーは、サイの目に「3」を加算して、その戦闘を解決できます。

8.6.3 攻勢支援群ユニットから、枢軸軍の防御ヘクスまでのヘクス数を計算する際には、地形は一切考慮せず、単純にヘクス数だけで計算します。たとえ間のヘクスに別の枢軸軍ユニットやそのZOCが存在しても、攻勢支援群の効果には影響ありません。

8.6.4 攻勢支援群の効果は、上の条件さえ満たしていれば、必ず適用しなくてはなりません。ソ連軍プレイヤーが望まなくても、敵の防御ヘクスが攻勢支援群ユニットの3ヘクス以内であれば、サイの目に「3」を加算して解決しなくてはなりません。

8.6.5 攻勢支援群ユニットの効果は、通常の戦闘だけでなく、ソ連軍ユニットが行うオーバーランの際にも同様に適用することができます(6.0項を参照)。この場合、ソ連軍移動フェイズ開始時における攻勢支援群の位置を基準にして、3ヘクス以内の範囲を判定します。ただし、戦闘やオーバーランの解決時に、ソ連軍が防御側である時には、攻勢支援群ユニットは何の影響も及ぼしません。

8.6.6 枢軸軍プレイヤーは、ソ連軍ユニットのいる大都市または要塞ヘクスに攻撃を行う際、攻城砲ユニットの支援効果を適用することができます。この攻城砲による支援は、列車砲や大口徑砲などを用いた要塞攻略戦のほか、突撃工兵を投入した市街地攻撃などを抽象的に表しており、味方の損害覚悟で敵の守備隊に損害を与えたい場合に使用します。

8.6.7 もし、ある枢軸軍の攻撃を解決する瞬間に、その戦闘の防御側であるソ連軍ユニットのいる全てのヘクスが、攻城砲ユニットから2ヘクス以内にある場合、枢軸軍プレイヤーは、サイの目に「4」を加算して、その戦闘を解決できます。ただし、ソ連軍の攻勢支援群の場合とは異なり、攻城砲ユニットの効果を利用するかどうかは、枢軸軍プレイヤーが決めることができます。従って、もし枢軸軍プレイヤーが望めば、サイの目修正を適用せずに、その戦闘を解決することができます。

8.6.8 枢軸軍戦闘フェイズの開始時に、敵ZOCのヘクスにいる攻城砲ユニットは、その戦闘フェイズ中には、他の戦闘を支援することができません。ただし、同一ヘクスでスタックしている味方ユニットが、隣接する敵ユニットのいる大都市や要塞を攻撃する場合、その攻撃に攻城砲の効果を利用することができます。

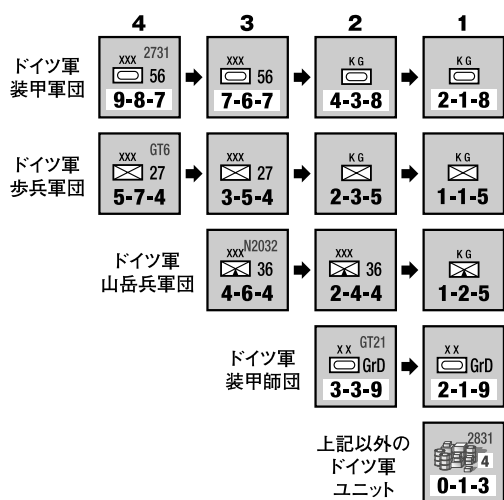
8.6.9 1回の枢軸軍戦闘フェイズで、攻城砲ユニットの効果を利用できるのは、1つの攻撃のみです。大都市と要塞以外のヘクスに対する攻撃には、攻城砲ユニットの効果を利用できません。また、攻城砲ユニットの効果は、オーバーランには適用されません。

War for the Motherland

8.7 戦闘結果の読み方

8.7.1 ドイツ軍の装甲軍団ユニットと歩兵軍団ユニットは、4段階の戦力を持っています(これらの戦力段階のことを以後「ステップ」と呼びます)。1番目と2番目のステップは、その軍団ユニットの表側と裏側の面で表します。3番目と4番目のステップは、その軍団ユニットと同じ兵科を持つ戦闘団ユニットの表側と裏側の面で表します。ドイツ軍の山岳兵軍団ユニットは、3段階の戦力を持っています。1番目と2番目のステップは、その軍団ユニットの表側と裏側の面で表し、3番目のステップは、山岳兵戦闘団ユニットの表側の面で表します(下の図を参照)。

《ドイツ軍ユニットのステップ》



8.7.2 枢軸同盟国軍の軍規模ユニットと、ドイツ軍の装甲戦闘団ユニット、歩兵戦闘団ユニット、装甲師団ユニット、ソ連軍の軍規模ユニットは、それぞれユニット(または戦力チット)の表と裏で表される2段階のステップを持っています。

8.7.3 ドイツ軍の山岳兵戦闘団、攻城砲、補給基地、空軍基地、枢軸同盟国軍の軍団規模ユニット、ソ連軍の軍団規模ユニット、攻勢支援群、経済資産、および両軍の全ての司令部ユニットは、ユニットの片面のみに印刷された1ステップを持っています。

8.7.4 各ユニットの持つステップは、戦闘結果を「損害(ステップロス)」の形で適用するごとに、1段階ずつ失われていきます。もし、最後の1ステップを失ってしまったなら、そのユニットは全滅したものと見なされて、ゲームから除去されます。

例: ドイツ軍の歩兵軍団ユニット(5-7-4)が、戦闘で1ステップを失った場合、駒を裏返して「3-5-4」の面を上に戻します。この時点で、このユニットが持つ残存ステップ数は「3」となります。もし、このユニットがさらに1ステップを失った場合、あるいは「5-7-4」のユニットが一度に2ステップを失った場合は、この軍団ユニットは「2-3-5」の歩兵戦闘団ユニットと置き換えられます。この時点で、このユニットが持つ残存ステップ数は「2」となります。この歩兵戦闘団ユニットがさらに1ステップを失った場合、歩兵戦闘団ユニットは裏返されて、「1-1-5」の面を上に戻します。この時点で、このユニットが持つ残存ステップ数は「1」となります。この(裏返された)歩兵戦闘団ユニットがさらに1ステップを失った場合、歩兵戦闘団ユニットは全滅したものと見なされて、地図上から除去されます。

8.7.5 白抜き表示以外の全ての戦闘結果は、ステップの損失または退却(あるいは両者の組み合わせ)によって適用されます。「A」と記された結果は攻撃側に、「D」と記された結果は防御側に、それぞれ適用します。「AE」の結果は、その戦闘に参加した攻撃側ユニット全てが全滅した状態を表します。「DE」の結果は、その戦闘に参加した防御側ユニット全てが全滅した状態を表します。

8.7.6 AまたはDの次に記された数値は、指示された側の全ユニットが退却しなければならぬヘクス数、または、指示された側の参加ユニットの中から失わせなくてはならないステップ数を表しています。ただし、指示された側のプレイヤーは、自分の好きなように、ステップの損失と退却を組み合わせ、戦闘結果を満たすことができます。

例: あるソ連軍の攻撃により、ドイツ軍軍団ユニット2個のスタックが「D2」の結果を被りました。枢軸軍プレイヤーはすぐに、次の3通りのいずれかの方法で、戦闘結果を満たさなくてはなりません。

1. 軍団ユニットそれぞれに1ステップずつ失わせる。
2. スタック全体を2ヘクス退却させる(8.8項を参照)。
3. 軍団ユニットのどちらか一方に1ステップを失わせ、さらにスタック全体を1ヘクス退却させる。

8.7.7 ステップの損失を行う場合、参加ユニットの全てが1ステップを失うまでは、特定のユニットに2ステップ以上の損害を適用することができません。つまり、損害を一部のユニットだけに集中することはできないのです。また、ZOCを持つユニットと持たないユニットが戦闘に参加している場合、まずZOCを持つユニットに対して、ステップの損失を適用しなくてはなりません。

例: ソ連軍の軍ユニット1個と経済資産ユニット1個のスタックが、ドイツ軍の攻撃を受けて「D1」の結果を被りました。経済資産ユニットの移動力はゼロで、退却を行えないので、戦闘結果はステップの損失で適用しなくてはなりません。そのため、ソ連軍プレイヤーは、ZOCを持たない経済資産ユニットではなく、ZOCを持つ軍ユニットに1ステップを失わせました。

8.7.8 赤地に白抜きの戦闘結果は、その戦闘に参加した一方または双方の側に、示された数のステップを損失させる結果を表しています。スラッシュ(/)の左側に示された数字は攻撃側、右側に示された数字は防御側に適用される損失ステップ数です。この場合、双方とも、戦闘結果を退却で適用することはできません。また、ステップの損失は、常に防御側が先に適用するものとします。

8.7.9 赤地に白抜きの戦闘結果を適用した後、どちらか一方のユニットがいたヘクスが空白になり、他方のユニットが生き残った場合、生き残った側のユニットは、空いたヘクスへと戦闘後前進することができます(8.9項を参照)。なお、指定されたステップの損失を全て適用する前に、戦闘に参加したユニットが全滅してしまった場合には、適用されなかったステップの損失は無視されます。

8.8 退却

8.8.1 プレイヤーが、自軍ユニットに課せられた戦闘結果を「退却」によって満たす場合、その戦闘に参加した自軍ユニットの全てを、

War for the Motherland

戦闘結果と同じ数のヘクスだけ、退却させなくてはなりません。この退却を行う際には、移動力の消費は必要ありませんが、移動力がゼロのユニットは、一切の退却を行うことができません。従って、もし自軍ユニットの中に1ユニットでも、移動力ゼロのユニットが含まれている場合には、そのユニットがステップ損失で除去されるまで、ステップの損失で戦闘結果を適用しなくてはなりません(ただし8.77項の制限に注意)。2ヘクスの退却を行うユニットは、退却先のヘクスがもっていたヘクスから2ヘクス分離れていなければ、2ヘクスの退却を行ったとは見なされません。

8.82 退却は常に、そのユニットの所有プレイヤーの手で、ヘクス数を単位として適用されます。退却を行うユニットは全て、指示された数のヘクスだけを退却しなくてはなりません。つまり、ステップ損失の場合とは異なり、各ユニットが個別に、指定されたヘクス数だけ退却しなくてはならないわけです。戦闘に参加した自軍ユニットの全てがそれぞれ1ヘクスの退却を実行することで、戦闘結果の数字をひとつ満たしたことになります。戦闘解決時にスタックしていたユニットを、別々のヘクスに退却させてもかまいません。

8.83 退却は、常にプレイヤーの選択によって行われます。つまり、退却を行わずにステップの損失だけで戦闘結果を適用してもかまいません。

8.84 退却するユニットは、敵ユニットの存在するヘクスへと退却して入ることができません。また、地図の外へと退却して出たり、全面海/湖ヘクスサイド(赤い矢印も含む)を越えて退却することも許されません。ドイツ軍の攻城砲ユニットは、鉄道線沿いのみ、退却することができます。

8.85 味方ユニットのいない敵ZOCへの退却を行ったユニットは、そのような退却を1ヘクス行うたびに、1ステップを失うものとします。ただし、複数のユニットから成るスタックが一緒に退却を行っている場合には、そのような退却を1ヘクス行うたびに、スタック全体から1ステップを失うものとします。このペナルティは、退却中に通過する敵ZOCのヘクスに味方ユニットが存在する場合には、適用されません。また、補給切れマーカーが置かれているユニットは、味方ユニットのいない敵ZOCのヘクスへと退却することができません(9.54項を参照)。味方ユニットのいる敵ZOCヘクスへと退却するユニットには、ステップ損失のペナルティはありません(ただし8.86項に注意)。

8.86 退却するユニットは、可能な限り、他の味方ユニットのいないヘクスへと退却しなくてはなりません。敵ZOCのヘクス以外にそうしたヘクスが見当たらない場合にのみ、他の味方ユニットのいるヘクスへと退却することができます。なお、退却を行うユニットは、退却の途中であれば、一時的にスタック制限(4.1項を参照)に違反してもかまいませんが、退却の終了時には可能な限り、スタック制限の範囲内になくてはなりません。もし、スタック制限を超過するような形で退却を終了するのであれば、スタック超過分のユニットをさらに1ヘクスのみ追加で退却させることができます。追加の退却を行うユニットは、退却してきたユニットでも、元からそのヘクスにいたユニットであってもかまいません(所有プレイヤーが選ぶことができます)が、追加で1ヘクス退却したユニットが再びスタック制限を超過する形で退却を終了してしまった場合には、

その(追加退却を行った)ユニットは全滅して除去されます。なお、もしオーバーランに失敗した味方ユニットに押し出される形で、その移動フェイズ中にまだ移動を行っていないユニットが1ヘクスの退却を行った場合、その(退却した)ユニットは、そのフェイズ中の移動を行ったものと見なされます(つまり、移動できません)。

8.87 もし、退却可能なヘクスが複数ある場合、以下の優先順位に従って1ヘクスずつ、退却するヘクスを決定します。

- 1) 敵ZOCでない、味方ユニットのいないヘクス
- 2) 敵ZOCでない、味方ユニットのいるヘクス(スタック制限は一時的に超過しても可)
- 3) 味方ユニットのいる、敵ZOCヘクス
- 4) 味方ユニットのいない、敵ZOCヘクス
= 補給切れユニットは不可(9.54項)

8.88 あるユニットが味方ユニットのいるヘクスへと退却した後、そのヘクスが同一の戦闘フェイズ中に敵の攻撃を受けた場合、退却したユニットの防御力は戦力比の算出には含まれません。もし、その戦闘で自軍に不利な戦闘結果が出たなら、退却して入ったユニットはその戦闘結果を適用する前に全滅するものとします。

8.89 ドイツ軍の装甲ユニットと、ソ連軍の戦車および機械化ユニットは、退却時に大河ヘクスサイドを越える際、敵ZOCのヘクスを退却する場合と同様、スタック全体で1ステップを損失しなくてはなりません。

8.9 戦闘後前進

8.91 戦闘の結果、一方のユニットが退却するか全滅するかして、ユニットのいたヘクスが空になった場合、生き残った側のユニットはその戦闘に参加した自軍ユニットの一部または全部を、スタック制限の範囲内で、その空いたヘクスへと進入させることができます。これを「戦闘後前進」と呼びます。戦闘後前進は、強制ではありません。実行するか否かは、攻撃側のプレイヤーが選ぶことができます。ただし、実行するならば、次の戦闘を解決する前に実行しなくてはなりません。なお、戦闘後前進は、オーバーランには適用されません。

8.92 戦闘後前進の実行は、退却と同様にヘクス単位で行われ、移動力の消費は必要ありません。ただし、移動力がゼロのユニットは、一切の戦闘後前進を行うことができません。

8.93 勝った側のユニットが戦闘後前進を行えるヘクス数は、負けた側に適用された戦闘結果の数値から、ステップの損失で適用された結果を引いた数字と同じです(ただし8.94項に注意)。例えば、「D3」の戦闘結果のうち、防御側が1ステップの損失と2ヘクスの退却で満たしたなら、攻撃側の参加ユニットは最大2ヘクスまで前進を行えます。また、攻撃側2ユニット、防御側が1ユニットの戦闘で「1/3」の結果が出て、防御側ユニットが1ステップしか保有していなかった場合、攻撃側の生き残ったユニットは、防御側ユニットが1ステップの損失によって除去された後に残った戦闘結果(3マイナス1)と同じ2ヘクスの戦闘後前進を行えます。なお、「AE」ないし「DE」の結果が出た場合、勝った側の参加ユニットは3ヘクスの戦闘後前進を行えます。

War for the Motherland

- 8.94 勝った側のユニットが戦闘後前進を行えるヘクス数の上限は、8.93項に加えて、ユニットの種類によっても制限されます。**ドイツ軍の装甲ユニット**は、最大で3ヘクスまでの前進を行えます。ただし、**ソ連軍の戦車および機械化ユニット**は、最大で2ヘクスまでしか前進できません。また、**それ以外の全てのユニット**(ドイツ軍歩兵も含む)は、最大で1ヘクスしか前進を行えません(言い替えれば、敵ユニットのいたヘクスにしか前進できません)。
- 8.95 戦闘後前進を行う場合、最初の1ヘクス目は、負けた側のいずれかのユニットのいたヘクスでなくてはなりません。勝った側のユニットが、2ヘクス以上の戦闘後前進を行う場合、2ヘクス目以降は所有プレイヤーが好きなように選ぶことができます。ただし、**全面海ノ湖ヘクスサイド**(赤い矢印も含む)を越えて前進することはできません。また、最初の1ヘクス目の前進は、**大河ヘクスサイド**を越えて行ってもかまいませんが、2ヘクス目以降の前進は、**大河ヘクスサイド**を越えて行うことができません。
- 8.96 戦闘後前進を実行する際には、1ヘクス目の敵ZOCは無視できませんが、2ヘクス目以降には、敵ZOCに入ったところで停止しなくてはなりません。また、2ヘクス目以降の戦闘後前進では、**湿地ヘクス**へと前進して入ることができません。
- 8.97 その戦闘に参加していないユニットは、たとえその空のヘクスに隣接していたとしても、戦闘後前進は行えません。戦闘を間接的に支援した攻勢支援群や攻城砲ユニットは、その戦闘に「参加した」とは見なされません。
- 8.98 攻撃側の参加ユニットの全てが全滅または退却し、防御側のユニットが退却せずに生き残った場合、防御側ユニットの一部または全部は、戦闘後前進を行えます。
- 8.99 いかなる場合においても、スタック制限を超過するような形で、戦闘後前進を終了することはできません。ただし、同一の戦闘によって発生した戦闘後前進を実行する過程で、一時的にスタック制限を超過することは許されます。

9.0 補給

物資の補給は、軍隊が行う全ての行動に影響を及ぼします。もし必要とされる弾薬や燃料が供給されなかったとしたら、その部隊が戦闘の後まで生き延びられる可能性は著しく低下します。従って各プレイヤーは、自軍ユニットに効果的な補給を供給し続けられるよう、可能な限り努力しなければなりません。

9.1 補給状態の判定

- 9.11 補給状態の判定は全て、各ゲームターンの「両軍補給フェイズ」中に行います。
- 9.12 両軍補給フェイズ中に、補給下にある(補給を受けている)と見なされたユニットは、そのゲームターンの終了時まで、常に補給下にあり続けるものとします。また、もし両軍補給フェイズ中に、補給下でない(「補給切れ」または「補給不足」と見なされた)ユニットは、たとえターンの途中で補給を受けられる地点に移動したとしても、そのゲームターンの終了時まで、常にその状態であり続

けるものとします。

- 9.13 補給下でないと判定されたユニットは、少量の補給物資を何らかの方法で得ている状態の「補給不足(Lack of Supply)」と、物資の供給が完全に途絶えている状態の「補給切れ(Out of Supply)」の2種類があり、それぞれマーカーの裏表を使って表示しておきます。

9.2 枢軸軍の補給

- 9.21 枢軸軍ユニット(ルーマニア軍とフィンランド軍は除く)が補給を受けるためには、長さ**4ヘクス以内**の「補給線(9.4項)」を、枢軸軍の補給源ヘクス(地形効果表を参照)か、または「補給網に属している」補給基地ユニット(9.22項)から、設定できなくてはなりません。この際、補給線の長さは、パルチザンによる影響を受けます(9.8項を参照)。
- 9.22 枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍補給基地ユニットを組み合わせ、枢軸軍の「補給網」を作ることができます。例えば、ある補給基地ユニットから別の補給基地ユニットまで**4ヘクス**の補給線を設定し、そこから別の補給基地ユニットまでさらに**4ヘクス**の補給線を設定、という具合です。こうして、最終的に枢軸軍補給源までつながる補給網を、補給基地ユニットを使って数珠つなぎのように遠くまで設定することができます。この補給網に組み込むことのできる補給基地ユニットの数には制限がありませんが、それらの間には必ず補給線が設定されていなくてはならず、また9.4項の制限も守られていなくてはなりません。
- 9.23 枢軸軍の補給網に属している補給基地ユニットは、補給網の先端であるか途中の位置にあるかに関係なく、ドイツ軍、イタリア軍、ハンガリー軍の各ユニットに補給を送ることができます(ルーマニア軍とフィンランド軍については9.28項を参照)。1つの補給基地ユニットから補給を受けられるユニットの数には、制限がありません。
- 9.24 ドイツ軍の補給基地ユニットには「主幹補給基地」と「拡張補給基地」の2種類があります。駒にトラックの絵が描かれているのが「拡張補給基地」です。この2種類のユニットには、移動力(主幹が3、拡張が4)以外には能力の違いはありません(例外: **選択ルール20.1項を参照**)。
- 9.25 補給基地ユニットは、車両ユニットとして移動を行うことができます。また、補給基地ユニット自身は、補給網に属しているか、あるいは他の補給基地ユニットから補給線を設定できているか否かに関係なく、常に補給下にあるものと見なされます(つまり、決して補給切れにはなりません)。
- 9.26 もし、補給網に属している他の補給基地ユニット(または枢軸軍補給源)から**4ヘクス**の補給線を設定できない(つまり補給網に属していない)補給基地ユニットは、消費態勢に変換されない限り、他の枢軸軍ユニットに補給線を設定することができません。この消費態勢への変換は、両軍補給フェイズの開始時に、枢軸軍プレイヤーの任意で行われます。1ターン中に消費態勢に変換できる補給基地ユニットの数には制限がありません。消費態勢に変換された補給基地ユニットは、ただちに駒を裏返して「Expended」の面を上に出します。消費態勢に変換された補給基地ユニットは、その両軍補給フェイズ中に、他の枢軸軍ユニット

War for the Motherland

(他の補給基地、ルーマニア軍、フィンランド軍を除く)に補給線を設定することができます。消費態勢の補給基地から補給線を設定できるユニットの数には、制限がありません。ただし、消費態勢となった補給基地ユニットは、その両軍補給フェイズの終了時にゲームから取り除かれます(9.27項を参照)。

9.27 枢軸軍プレイヤーは、主幹13個と拡張7個の計20個の補給基地ユニットを持ちますが、拡張補給基地は増援として、ゲームの途中から登場します。また、戦闘結果や消費態勢への変換によってゲームから除去された補給基地ユニットも、除去から4ターン後の枢軸軍移動フェイズに、増援部隊として(何度でも)ゲームに復帰することができます(13.53項を参照)。

9.28 ルーマニア軍とフィンランド軍のユニットは、ドイツ軍補給基地からの補給を受けることはできません。これらの国籍のユニット(司令部を除く)が補給を受けるためには、自身も補給下にある同国籍の司令部ユニットか、または自国の首都(ルーマニア軍の場合はヘクス6327のブカレスト、フィンランド軍の場合はヘクス1225のヘルシンキ)ヘクスから、長さ4ヘクス以内の補給線を設定できなくてはなりません。また、ルーマニア軍およびフィンランド軍の司令部ユニットが補給下にあるためには、枢軸軍補給源ヘクスか、自国の首都ヘクスから、その司令部のいるヘクスまで、鉄道線沿いのヘクス列が途切れずに通じていなくてはなりません(9.47項を参照)。ただし、ルーマニアやフィンランドの首都が、両軍補給フェイズの時点でソ連軍の占領下であれば、その国のユニットは全て、首都が奪回されるまで、自動的に補給切れとなります。

9.29 これらに加えて、枢軸軍プレイヤーは、黒海沿岸の港湾を用いて「海上補給」を行うことができます(9.7項を参照)。また、補給切れと判定されたドイツ軍ユニットのうち、ドイツ軍の制空ヘクス(10.21項)にいるユニットは、航空補給によって「補給不足」の状態にあると見なされます(9.6項を参照)。

9.3 ソ連軍の補給

9.31 ソ連軍ユニット(司令部および経済資産ユニットは除く)が補給を受けるためには、自身も補給下にある味方の司令部ユニットか、またはソ連軍補給源ヘクスから、長さ6ヘクス以内の補給線を設定できなくてはなりません。

9.32 ソ連軍の司令部ユニットが補給下にあるためには、ソ連軍補給源ヘクスか、またはモスクワ(ヘクス2706)から、その司令部のいるヘクスまで、鉄道線沿いのヘクス列が途切れずに通じていなくてはなりません(9.47項を参照)。ただし、いったんモスクワが枢軸軍ユニットによって占領されてしまったなら、以後ゲーム終了まで、ソ連軍プレイヤーはモスクワのヘクスを、司令部の補給源として使用できなくなります(これを示すために「破壊マーカー」を置きます)。なお、司令部以外のユニットは、ゲームを通じて、モスクワから直接補給線を引くことができません。

9.33 ソ連軍の経済資産ユニットは、ゲーム中は常に、補給下にあるものと見なされます。

9.34 ソ連軍ユニット(司令部と攻勢支援群は除く)が、補給切れと判定された時点で、最低1個の工場ユニットと同じヘクスにいる場合、そのユニットは「補給切れ」ではなく「補給不足」と見なすことができます(9.62項を参照)。

9.35 これらに加えて、ソ連軍プレイヤーは、黒海沿岸の港湾を用いて「海上補給」を行うことができます(9.7項を参照)。

9.4 補給線

9.41 補給線とは、補給源や司令部、補給基地など「から」個々のユニット「まで」連なる、ひとつながりのヘクス列を指します。

9.42 補給線は、敵ユニットのいるヘクスを通して引くことができません。また、味方ユニットの存在しない敵ZOCのヘクスを通して引くこともできません。

9.43 補給線は、9.44項に記された場合を除き、全面海/湖ヘクスサイドを通して引くことはできません。また、鉄道線の通過していない大河ヘクスサイドを通して引くこともできません。ただし、ソ連軍の場合は、降雪ターンに限り、赤い矢印のある全面海/湖ヘクスサイド(氷上路)を通して引くことが許されます。

9.44 チョンガル半島とクリミア半島を結ぶ鉄道線(ヘクス5710と5811の間に存在する全面海/湖ヘクスサイド)は、戦略移動と補給線の設定(鉄道線の設定も含む)に関しては平地のヘクスサイドと見なすことができます。ただし、通常の移動やオーバーラン、ZOCの波及、戦闘、退却、戦闘前後進については、全面海/湖ヘクスサイドであると見なされます。どちらの側も、この鉄道線が通じる橋を破壊することはできません。

9.45 補給線を設定する際には、鉄道線沿いに設定する場合は1ヘクスで「2分の1ヘクス」と見なして計算することができます。この場合、味方ユニットの存在する敵ZOCであってもかまいません。

9.46 補給線を設定する際には、9.45項の鉄道線の特典を受けている場合を除き、湿地ヘクスと北極圏のヘクスを、1ヘクスで「2ヘクス」と見なして計算します(ただし9.41項に注意)。

9.47 司令部ユニットから自国の首都(ソ連軍の場合はソ連軍補給源も含む)までの鉄道線を判定する際には、それらの鉄道線は敵ユニットのいるヘクスや、味方ユニットの存在しない敵ZOCのヘクスを通過することができません。

9.5 補給状態の影響

9.51 ゲームターン開始時の両軍補給フェイズにおいて、補給下にないと判定されたユニットの上には「補給切れ」マーカーを置いて、その状態を表示します(例外:9.34項、9.58項、9.61項、9.71項および9.72項を参照)。これらのマーカーは、次のゲームターンの両軍補給フェイズで改めて補給判定を行うまで、該当するユニットの上に置き続けられます。

9.52 補給切れ状態にあるユニットは、移動力の数値が半分(端数切り上げ)になります。

9.53 補給切れ状態にあるユニットは、戦略移動やオーバーランを行うことができません。

9.54 補給切れ状態にあるユニットが攻撃を行ったり、敵の攻撃やオーバーランを受ける場合には、攻撃力と防御力の数値が半分(端数切り上げ)になります。また、補給切れ状態にあるユニットは、味方ユニットのいない敵ZOCへと退却できません。

9.55 補給切れ状態にあるユニットは、分割、統合、再編(14.12項、14.32項)、同一兵科ユニット間でのステップのやりとり(14.28項)、親衛軍や打撃軍への改編(13.23項)などは行えません。

War for the Motherland

- 9.56 もし、ドイツ軍の空軍基地ユニットが補給切れと判定された場合には、枢軸軍プレイヤーはそのユニットをいったん地図上から取り除き、4ターン後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰させます(13.52項を参照)。
- 9.57 もし、ソ連軍の攻勢支援群ユニットが補給切れと判定された場合には、即座に全滅したものと見なされて、ゲームから取り除かれます。また、もし司令部ユニットが補給切れと判定されたなら、所有プレイヤーはそのユニットを地図上から取り除いた上で、6面体のサイコロを1個振ります。出た目が1~3ならば、その司令部ユニットは次のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します。出た目が4~6ならば、その司令部ユニットは2ターン後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します(13.54項を参照)。
- 9.58 両軍補給判定フェイズに「補給切れ」と判定されたユニットのうち、通常の2倍の長さでも補給線を設定できないユニットは「孤立」しているものと見なされ、消耗判定のチェックを行わなくてはなりません(9.9項を参照)。この、2倍の長さの補給線判定の際にも、鉄道線は2分の1ヘクスとして計算します(9.45項を参照)。

9.6 ドイツ軍の航空補給

- 9.61 補給切れと判定されたドイツ軍ユニットのうち、ドイツ軍航空艦隊の制空ヘクスに存在しているユニットは、補給切れではなく、補給不足と見なされることがあります。これを「航空補給」と呼びます。航空補給を受けたユニットの上には「補給不足」マーカーを置いて、その状態を表示します。
- 9.62 補給不足の状態にあるユニットは、攻撃力と移動力の数値が半分(端数切り上げ)になり、戦略移動やオーバーランを行えません。ただし、防御力の数値は、半分にならず、そのまま残ります。
- 9.63 1個の航空艦隊マーカーが航空補給を与えることのできるドイツ軍ユニットの数には、制限がありません。ただし、ドイツ軍補給基地ユニットは、航空補給を受けることができません。
- 9.64 ドイツ軍の空軍基地ユニットは、航空補給を受けることができません。つまり、ある空軍基地ユニットが、補給切れによって全滅してしまったなら、その基地に属する航空艦隊マーカーも同時に地図上から取り除かれ、その両軍補給フェイズ中には一切の航空補給を行えなくなります。
- 9.65 枢軸同盟国軍のユニットは、たとえドイツ軍航空艦隊の制空ヘクスに存在していても、航空補給を受けることができません。
- 9.66 ドイツ軍の航空補給は、天候による影響を受けます(11.12項を参照)。

9.7 海上補給

- 9.71 もし、両軍補給フェイズの開始時に、ノヴォロシスク(ヘクス6205)またはツァプセ(ヘクス6402)をソ連軍が支配しており、さらにこの港湾ヘクスからソ連軍補給源までの鉄道線が途切れずに通じている場合、ソ連軍プレイヤーは、黒海(Black Sea)沿岸にある自軍支配下の港湾ヘクスを、補給範囲「2」の臨時補給源として扱うことができます。これを「海上補給」と呼びます。
- 9.72 もし、両軍補給フェイズの開始時に、オデッサ(ヘクス5718)とセヴァストポリ(ヘクス6313)の両方を枢軸軍が支配しており、さらにこの港湾ヘクスから枢軸軍補給源までの鉄道線が途切れず

に通じている場合、枢軸軍プレイヤーは、黒海沿岸にある自軍支配下の港湾ヘクスを、補給範囲「2」の臨時補給源として扱うことができます。

- 9.73 1回の両軍補給フェイズ中に、海上補給による(臨時補給源からの)補給を受けられるユニットの数には、制限がありません。ただし、ソ連軍の司令部ユニットと攻勢支援群ユニット、ドイツ軍の補給基地と空軍基地ユニットは、いかなる場合にも、臨時補給源からの海上補給を受けられません。また、枢軸同盟国軍のユニットや、黒海以外の港湾ヘクスにいるユニットは、海上補給を受けられません(例外: 19.47項)。
- 9.74 もし両軍補給フェイズの開始時に、枢軸軍がセヴァストポリ(ヘクス6313)を支配していれば、ソ連軍プレイヤーはオデッサ(ヘクス5718)に対して、一切の海上補給を行えなくなります。その後、セヴァストポリをソ連軍が奪回すれば、ソ連軍プレイヤーは再び、オデッサへと海上補給を行えるようになります。

9.8 パルチザン

- 9.81 ソ連軍プレイヤーは、ゲーム中に計5個のバルチザン・マーカーを増援として受け取ります。これらのマーカーは、登場ターンとそれ以降のソ連軍管理フェイズ中に、配置(再配置)されます。なお、各バルチザン・マーカーは、登場を指定されているターンに必ず地図上へと配置しなくてはなりません。
- 9.82 パルチザン・マーカーは、その時点で枢軸軍ユニットのいない、いずれかのヘクスに配置(再配置)されます。バルチザン・マーカーは、ソ連国外のヘクス(フィンランド、大ドイツ、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリア)のヘクスには配置できません。また、同一のヘクスに2個以上のバルチザン・マーカーを配置できません。
- 9.83 地図上に置かれているバルチザン・マーカーを、管理フェイズに別のヘクスへと置き直す際には、そのフェイズの開始時にいたヘクスから5ヘクス以内にある、いずれかの枢軸軍ユニットのいないヘクスへと配置しなくてはなりません。
- 9.84 パルチザン・マーカーの置かれている1ヘクスは、補給線の設定については、2ヘクスとして計算します。また、鉄道線沿いに補給線を設定している場合には、通常の「2分の1ヘクス」ではなく「1ヘクス」として計算します(9.45項を参照)。
- 9.85 パルチザン・マーカーの存在が、両軍のユニットの移動や戦闘に影響することはなく、ユニットは自由にバルチザン・マーカーのあるヘクスへと進入・通過することができます(例外: 5.62項、戦略移動)。ただし、バルチザン・マーカーを全滅させることはできず、次の管理フェイズになれば、ソ連軍プレイヤーは枢軸軍ユニットと同じヘクスにあるバルチザン・マーカーを、別のヘクスへと置き直す(再配置する)ことができます。

9.9 消耗判定

- 9.91 両軍補給判定フェイズに「補給切れ」「補給不足」(「補給不足」は含まない)と判定されたユニットのうち、通常の2倍の長さでも補給線を設定できないユニットは「孤立」しているものと見なされ、消耗判定のチェックを行わなくてはなりません。該当するユニットの所有プレイヤーは、ユニットごとに6面体のサイコロを1個振り、出た目を「消耗判定表」に当てはめて、消耗の度合いを判定します。サイ

War for the Motherland

コロの目と、ユニットの国籍および現在の天候の交差する所に示されている数値が、判定の結果です。該当するユニットは、そこに示されたのと同数のステップを、ただちに失うものとします。

- 9.9.2 消耗判定を行う時点で、小都市ヘクスにいるユニットは、サイの目に「1」を加算することができます。また、大都市ヘクスにいるユニット(破壊されていない要塞ヘクスにいるソ連軍ユニットも含む)は、サイの目に「2」を加算することができます。
- 9.9.3 孤立状態にあるユニットは、上の消耗判定以外、全ての面で通常の「補給切れ」状態のユニットと同様に扱われます。

10.0 ドイツ空軍

枢軸軍プレイヤーは、ゲーム開始時に3個の空軍部隊を持っています。各空軍部隊は、「空軍基地ユニット」と「航空艦隊マーカー」の2つの駒で構成されます。

10.1 航空艦隊マーカーの配置

- 10.1.1 各ターンの両軍補給フェイズの開始時に、枢軸軍プレイヤーは、以下に述べるルールの範囲内で、航空艦隊マーカーを地図上に配置することができます(例外: 10.25項および10.31項)。
- 10.1.2 各航空艦隊マーカーは、それが所属する(同じ部隊名が印刷された)空軍基地ユニットから4ヘクス以内のいずれかのヘクスに配置されます。このヘクス数の算定の際には、地形や敵ユニットの存在は一切無視できます。つまり、ソ連軍ユニットの存在するヘクスに航空艦隊マーカーを配置してもかまいません。
- 10.1.3 ドイツ軍の空軍基地ユニットは、**移動力4**を持つ**徒歩ユニット**として移動を行うことができます。もし、空軍基地ユニットが補給切れと判定されれば、ただちに地図上から除去されます(ただし9.56項を参照)。
- 10.1.4 各空軍基地ユニットはそれぞれ、同じ部隊名が記された航空艦隊マーカーのみを運用できるものとします。つまり、ある空軍基地ユニットが、既に除去された空軍基地と同じ部隊名を持つ航空艦隊マーカーを運用することはできないわけです。
- 10.1.5 地図上に配置された航空艦隊マーカーは、ドイツ軍機械化移動フェイズの終了時に全て取り除かれます。
- 10.1.6 枢軸軍プレイヤーは、**第11および第31ゲームターン**に、それぞれ1個の空軍基地ユニット(およびそれに対応する航空艦隊マーカー)を撤退させなくてはなりません(10.31項を参照)。

10.2 航空艦隊マーカーの効果

- 10.2.1 航空艦隊マーカーが置かれているヘクスから数えて、制空範囲値と同じヘクス数以内にある全てのヘクスは、その航空艦隊の「制空ヘクス」であると見なされます。制空ヘクスは、地形の影響を一切受けません。また、複数の航空艦隊マーカーの制空ヘクスが重なり合っていたとしても、その効果は変わりません。
- 10.2.2 戦闘やオーバーランを解決する瞬間に、防御側のいる全てのヘクスが制空ヘクスである場合、枢軸軍プレイヤーは、航空支援による戦闘修正を適用することができます(8.5項を参照)。
- 10.2.3 両軍補給フェイズに補給切れと判定されたユニットのう

ち、制空ヘクスにいるドイツ軍ユニットは、航空補給を受けることができます(9.6項を参照)。

- 10.2.4 ドイツ軍の航空艦隊マーカーは、ソ連軍の戦略移動に際しては「敵ユニット」と見なされます(5.62項を参照)。
- 10.2.5 泥濘のゲームターン中には、枢軸軍プレイヤーは航空艦隊マーカーを地図上に配置することができません。降雪のゲームターン中には、枢軸軍プレイヤーは航空艦隊マーカーを地図上に配置して、航空補給のために使用することはできませんが、戦闘解決時の航空支援は全く行うことができません(8.55項を参照)。

10.3 空軍部隊の撤退

- 10.3.1 枢軸軍プレイヤーは、**第11および第31ゲームターン**のドイツ軍機械化移動フェイズ終了時に、それぞれ1個の空軍基地ユニット(およびそれに対応する航空艦隊マーカー)をゲームから「撤退」させなくてはなりません。撤退は、ただ単に枢軸軍プレイヤーの選んだ空軍基地ユニット(およびそれに対応する航空艦隊マーカー)を地図上から取り除くだけで完了します。こうして撤退した空軍部隊は、以後ゲームの終了まで、二度とゲームに復帰することはありません。

11.0 天候

このゲームにおいては、部隊の移動能力に対する天候の影響は「季節ごとに変動するゲームターンの長さ」という形で表されていますが、さらに戦闘や補給、航空部隊の運用に関しても、以下のような制限が適用されます。

11.1 泥濘ターン

- 11.1.1 ゲームターン表示欄のマス目のうち、薄茶色に塗られているターン(第7、12、21、26、35、40)は「泥濘ターン」です。
- 11.1.2 泥濘ターンには、枢軸軍プレイヤーは、航空艦隊マーカーを地図上に配置することができません。言い替えれば、枢軸軍プレイヤーは、泥濘のターン中には、航空補給や戦闘への航空支援を一切行えません(8.5項、9.6項)。
- 11.1.3 泥濘ターンには、ソ連軍の空挺降下の降下判定のサイの目から「3」を引くことができます(13.43項)。
- 11.1.4 泥濘ターンには、ドイツ軍補給基地ユニットも、戦略移動を行えます(5.66項)。
- 11.1.5 泥濘ターンには、敵ZOCのヘクスにいるドイツ軍ユニットも、分割や統合、ステップのやりとり等を行えます(14.12項)。また、敵ZOCのヘクスにいるソ連軍各科統合軍ユニットも、同様に親衛軍や打撃軍への改編を行えます(13.23項)。

11.2 降雪ターン

- 11.2.1 ゲームターン表示欄のマス目のうち、薄灰色に塗られているターン(第8~11、22~25、36~39)は「降雪ターン」です。
- 11.2.2 降雪ターンには、枢軸軍プレイヤーは、戦闘やオーバーランの解決に際して、航空艦隊マーカーによる航空支援の効果(8.5項)を適用することができません。

War for the Motherland

- 11.2.3 赤い双方向の矢印が印刷されている全面海/湖ヘクスサイドは「氷上路ヘクスサイド」です。ソ連軍ユニット(戦車・機械化ユニットは除く)は、降雪ターン中には氷上路ヘクスサイドを(退却と戦闘後前進を除き)「大河ヘクスサイド」として扱うことができます(5.27項、8.46項、8.84項、8.95項、9.43項)。
- 11.2.4 地図上の全ての湿地ヘクスは、降雪ターン中には全て「森林ヘクス」として扱われます(5.28項)。
- 11.2.5 降雪ターン中には、アルハンゲリスクとムルマンスク間、およびレニングラードとケーニヒスベルク間の海上輸送は行えません(5.58項)。
- 11.2.6 降雪ターンには、ソ連軍の空挺降下の降下判定のサイの目から「3」を引くことができます(13.43項)。
- 11.2.7 最初の冬(第8~11ターン)の降雪ターンに発生する全ての戦闘やオーバーランを解決する際には、サイコロの目に「3」(オーバーランの場合はさらに「1」が加算されて「4」)を加算して判定します(8.1項を参照)。もし、ソ連軍ユニットの実行するオーバーランが、最初の冬の降雪ターン中に、攻勢支援群から3ヘクス以内の敵ユニットに対して実行される場合、戦闘の解決に際しては、出た目にさらに「3」(合計「7」)を加算して解決します。
- 11.2.8 2回目の冬(第22~25ターン)および3回目の冬(第36~39ターン)の降雪ターンに発生する全ての戦闘やオーバーランを解決する際には、サイコロの目に「1」(オーバーランの場合はさらに「1」が加算されて「2」)を加算して判定します。もし、ソ連軍ユニットの実行するオーバーランが、2回目ないし3回目の冬の降雪ターン中に、攻勢支援群から3ヘクス以内の敵ユニットに対して実行される場合、戦闘の解決に際しては、出た目にさらに「3」(合計「5」)を加算して解決します。
- 11.2.9 降雪ターン中にソ連軍ユニットがオーバーランを行う場合、必要な消費移動力は「3」ではなく「2」移動力となります。

12.0 ソ連の戦時経済

ソ連軍プレイヤーは、一定量の「経済資産ユニット」をゲーム開始時に与えられています。これらの経済資産ユニットの存在は、ソ連軍攻勢支援群ユニットの生産状況に影響を及ぼします。

12.1 経済資産ユニット

- 12.1.1 ソ連軍プレイヤーの持つ経済資産ユニットには、工場、油田、炭田、鋳床、戦略港、石油輸送路の6種類があります。鋳床とは、鉄やニッケル、マンガンなどの鋳物資源の産出地を表します。戦略港とは、米英両国からの支援物資が船で到着する港を表します。石油輸送路とは、バクーの大油田地帯からソ連国内の生産拠点へと通じる石油の輸送ルートを表します。これらの経済資産ユニットは全て、同じ価値を持つものと見なされます(ただし12.3項および12.4項に注意)。
- 12.1.2 経済資産ユニットは、それぞれ防御力「1」を持ちます。これは、労働者や市民によって編成される民兵を表しています。また、経済資産ユニットは、戦闘結果の適用に使うことのできる1ステップを持つものと見なされます(ただし8.77項を参照)。

- 12.1.3 経済資産ユニットは、移動も退却も全く行うことができません(例外:12.3項「工場の疎開」)。経済資産ユニットは、ゲーム中常に、補給下にあるものと見なされます。
- 12.1.4 もしゲーム中に経済資産ユニットが除去されたなら、ただちに地図上の「壊滅経済資産ボックス(Eliminated Economic Assets Box)」の中に置かれます。このボックスに置かれている経済資産ユニットの数は、攻勢支援群ユニットの生産に影響しません(12.2項を参照)。

12.2 生産

- 12.2.1 ゲームターン表示欄上で、赤い四角に白抜き数字が描かれているターン(第5、7、9、11、12、14、19、21、23、25、26、28、33、35、37、39ターン)は「生産ターン」です。赤い四角に白抜き数字の数字は、各生産ターンに割り当てられた、固有の「生産ナンバー(Production Number)」を表しています。
- 12.2.2 各生産ターン(各ゲームターンではありません)の管理フェイズにおいて、ソ連軍プレイヤーは「壊滅経済資産ボックス(Eliminated Economic Assets Box)」内にある、除去された経済資産ユニットの数を数えます。もし、その合計が、その生産ターンの生産ナンバーの値より小さければ、ソ連軍プレイヤーは攻勢支援群ユニットを1個受け取り、ただちに地図上に配置します(登場を遅らせることはできません)。もし、除去された経済資産ユニットの数が、生産ナンバーの値と同じか、それより多ければ、そのターンには攻勢支援群ユニットを生産することができません。
- 12.2.3 生産の結果として地図上に配置される攻勢支援群ユニットは、その時点で自軍の補給を受けることのできるいずれかのヘクスに配置されます。ただし、敵ZOCのヘクスに配置することは(たとえ味方のユニットが存在していたとしても)できません。
- 12.2.4 このゲームには、合計10個の攻勢支援群ユニットが用意されています。ソ連軍プレイヤーは、いくら生産が順調に進んだとしても、10個を超える数の攻勢支援群ユニットを地図上に同時に登場させることはできません。ただし、何らかの理由で除去された攻勢支援群ユニットの駒を、新しく生産したユニットとして「再利用」することは可能です。

12.3 工場の疎開

- 12.3.1 ソ連軍プレイヤーは、ゲーム中にいくつでも、地図上の工場ユニットを地図外のエリアへと「疎開」させることができます(例外:12.33項)。各生産ターン(各ゲームターンではありません)の管理フェイズ開始時に、ソ連軍プレイヤーは疎開させる工場ユニットを地図上から取り除き、それを「工場疎開ボックス(Evacuated Factories Box)」の中に置きます。疎開した工場は、壊滅経済資産ボックス内の除去された経済資産ユニットには含まれません。
- 12.3.2 工場を疎開させるためには、その工場がある大都市ヘクスから、地図東端のソ連軍補給源ヘクスまで、鉄道線沿いのヘクス列が、途切れずに通じていなくてはなりません。この鉄道線は、敵ユニットのいるヘクスや、味方ユニットのいない敵ZOCヘクスを通過することができません。また、管理フェイズ開始時に敵ZOCのヘクスにいる工場ユニットは、同一ヘクスに味方ユニットが存在す

War for the Motherland

るか否かにかかわらず、そのフェイズ中は疎開の作業を行うことができません。ただし、鉄道線の長さには制限がなく、つながってさえいればどれだけ長くなってきてもかまいません。

12.3.3 ソ連軍プレイヤーは、1回の生産ターンにつき最大3個まで、工場ユニットを疎開させることができます。一度疎開させた工場を、再び地図上に戻すことはできません。

12.3.4 ソ連軍プレイヤーが疎開させることのできる経済資産ユニットは、工場だけです。それ以外の経済資産ユニットは、疎開させることができません。

12.4 戦略港

12.4.1 もし、各ゲームターン(各生産ターンではありません)の管理フェイズ開始時に、戦略港の置かれている大都市ヘクスからモスクワ(ヘクス2706)またはいずれかのソ連軍補給源まで、鉄道線沿いのヘクス列が通じていない場合、その戦略港は経済資産としての価値を喪失したものと見なされ、地図上から取り除かれます。鉄道線の設定方法は、工場の疎開の場合と同じです(12.32項を参照)。こうして除去された戦略港ユニットは、ただちに壊滅経済資産ボックスに入れられます。

12.4.2 アルハンゲリスク(ヘクスN2718)とムルマンスク(ヘクスN1327)は、戦略港であると同時に、通常の港湾ヘクスでもあります。従って、このヘクスに配置された戦略港ユニットが除去されたとしても、通常の港湾としての機能は保持し続けます。

13.0 増援

独ソ両陣営のプレイヤーは、それぞれの増援予定表(Reinforcement Schedule)に従って、ゲーム中に増援ユニット(およびソ連軍の場合は増援の戦力チットとパルチザン・マーカ―)を受け取ります。各増援ユニット(および増援チット)の右上には、登場するターン番号が印刷されています。例えば、GT4と印刷されているユニットは、第4ゲームターンの増援ユニットです。

13.1 増援ユニットの登場と移動

13.1.1 プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時に、そのターンに登場予定の自軍増援ユニットを、13.12項および13.13項の範囲内で、地図上に配置することができます(例外:13.2項「ソ連軍の親衛軍と打撃軍」、13.3項「戦力チットの数値向上」、13.4項「ソ連軍空挺軍団」、13.6項「イタリアの降伏」を参照)。

13.1.2 司令部以外の枢軸軍の増援ユニット(全滅して復帰する補給基地・空軍基地ユニットも含む:13.5項を参照)は、ソ連軍ユニットから3ヘクス以内になく、なおかつ正規の補給線を設定できるいずれかのヘクスへと配置されます(例外:19.47項)。司令部以外のソ連軍の増援ユニット(親衛軍と打撃軍、空挺軍団は除く:13.2項、13.4項を参照)は、補給下にある自軍司令部の存在するヘクスか、そこに隣接するヘクスにのみ、配置することができます。増援ユニットは、一時的であればスタック制限を超過するような形で配置することができます。ただし、敵ユニットの存在するヘクスや、敵ZOCのヘクス(味方ユニットが存在しても)には配置できません。

13.1.3 増援として登場する司令部ユニット(全滅して復帰するユニットも含む:13.5項を参照)は、敵ユニットから4ヘクス以内になく、なおかつ自国の首都(ソ連軍司令部の場合はソ連軍補給源でも可)まで長さ無制限の鉄道線が通じている、いずれかの鉄道線ヘクスに配置されます。このような形で登場した司令部ユニットは、同じターンに登場する司令部以外の増援ユニットを配置するための司令部として使用することができます(13.12項を参照)。なお、ソ連軍の司令部は、ソ連国内にしか配置できません。

13.1.4 もし、司令部自身が敵ZOCのヘクスにいる場合、司令部に隣接するヘクスのうち、敵ZOCでないヘクスがもしあれば、そこに増援ユニットを配置することができます。

13.1.5 増援ユニットは、地図上に登場したゲームターン中は、自動的に補給下にあるものと見なされます。地図上に配置された増援ユニットは、その移動フェイズから、他のユニットと同じように、移動やオーバーランを行うことができます。

13.1.6 枢軸軍プレイヤーは、増援の軍団ユニットを、戦闘団に分割して登場させることができません。

13.1.7 増援の登場は、所有プレイヤーが望めば、登場を次回以降のゲームターンまで遅らせることができます。ただし、ソ連軍戦力チットの増援(13.3項)とパルチザン・マーカ―(9.81項)、ドイツ軍空軍基地ユニットの撤退(10.3項)、イタリア第8軍ユニットの撤退(13.61項)は、遅らせることができません。

13.2 ソ連軍の親衛軍と打撃軍

13.2.1 他の増援ユニットの場合とは異なり、ソ連軍の「親衛軍(Gd)」と「打撃軍(Sh)」のユニットは、直接地図上に配置せず、該当するゲームターンのソ連軍移動フェイズに、地図上の「改編待機ボックス(Conversion Waiting Box)」へといったん置かれます。これらの親衛軍と打撃軍を地図上に登場させるためには、以下の手順に従って、通常の軍ユニットから「改編」を行わなくてはなりません。

13.2.2 各ターンの管理フェイズの開始時において、ソ連軍プレイヤーは、改編待機ボックスにいる親衛軍と打撃軍ユニットの一部または全部を使って、地図上にいる各科統合軍の「改編」を行うことができます。改編とは、地図上の各科統合軍ユニットと、改編待機ボックスにいる親衛軍または打撃軍ユニットを、1対1で置き換えることを指します。

13.2.3 その時点で補給切れや補給不足の状態にある各科統合軍ユニットは、親衛軍や打撃軍への改編を行えません。また、泥濘ターンを除き、敵ZOC内にいる各科統合軍ユニットは、親衛軍や打撃軍への改編を行えません(11.15項を参照)。

13.2.4 もし、改編される各科統合軍ユニットが、既に(C)の戦力チットを割り当てられていれば、新たにBの戦力チットを引き直して、古いチットと交換します。この際、Cの戦力チットが裏面(1ステップを失った状態)であったとしても、新たに引かれたBの戦力チットは常に表面(損害のない状態)で割り当てられます。

13.2.5 1回の管理フェイズ中に、改編を行える軍ユニットの数には、制限がありません。ただし、改編を行えるのは、その時点で改編待機ボックスに置かれている親衛軍と打撃軍のユニットのみであり、追加の親衛軍や打撃軍ユニットを自作することはできません。

War for the Motherland

13.2.6 改編によって親衛軍や打撃軍ユニットと置き換えられた各科統合軍ユニットは、いったんゲームから取り除かれますが、軍団ユニットの「再編」(14.3項)によって、全く別のユニットとして地図上に復帰することができます。同一の管理フェイズ中に、同一の各科統合軍ユニットを、まず親衛軍や打撃軍に改編して地図上から取り除き、さらに軍団ユニット2個の再編で地図上に復帰させることもできます。

13.2.7 いったん改編した親衛軍や打撃軍のユニットを、再び通常の各科統合軍ユニットに戻すことはできません。

13.3 戦力チットの数値向上

13.3.1 ソ連軍プレイヤーは、ゲームの進行に伴い、より高い戦力数値が記された戦力チットを受け取ります。これらのチットは、戦闘経験を積むごとに向上するソ連軍の戦闘能力(士気および練度)を表しています。

13.3.2 増援として投入される戦力チットは、ソ連軍移動フェイズではなく、該当するゲームターンの両軍補給フェイズに、同じアルファベット(A、BまたはC)のカップへと投入されます。

13.4 ソ連軍空挺軍団

13.4.1 ソ連軍は、2個の空挺軍団ユニットを、ゲーム中に増援として受け取ります。これらのユニットは、該当するゲームターンのソ連軍移動フェイズ開始時に、地図上の「降下待機ボックス(Paradrop Waiting Box)」に置かれます。

13.4.2 ソ連軍プレイヤーは、自軍移動フェイズにおいて、その時点で降下待機ボックス内にいる空挺軍団ユニットを、地図上のいずれかのヘクスに「空挺降下」させることができます。降下するヘクスは、移動フェイズ開始時にいずれかの補給下にある司令部が存在したヘクスから6ヘクス以内で、なおかつ敵ユニットのいないソ連国内のヘクスであれば、どこでもかまいません。ソ連軍の空挺軍団ユニットは、敵ZOCのヘクスにも降下することができます。

13.4.3 空挺軍団ユニットが降下を行う際、ソ連軍は6面体のサイコロを1個振り、降下の成否を判定しなくてはなりません。もし、降下するヘクスが枢軸軍のZOCであるなら、サイの目に「1」を加算しなくてはなりません。また、降下するターンが「泥濘」か「降雪」なら、サイの目から「3」を引くことができます。出た目が「1」か「2」ならば、降下は成功したものと見なされ、空挺軍団ユニットは降下ヘクスに無事着地します。出た目が「3~6」ならば、降下は失敗したものと見なされ、空挺軍団ユニットは全滅して除去されます。

13.4.4 無事に降下に成功した空挺軍団ユニットは、それ以降、他の軍団ユニットと同じように活動することができます。ただし、降下した空挺軍団ユニットは、次のターンから、他の軍団ユニットと同様に、味方の司令部からの補給線を設定しなくてはならないことに注意してください。

13.4.5 1回のソ連軍移動フェイズに降下できる空挺軍団ユニットは、1個だけです。また、個々の空挺軍団ユニットは、ゲーム中にそれぞれ1回のみ、空挺降下を行えます。

13.4.6 ソ連軍プレイヤーは、自分の望む時期が来るまで、空挺軍団ユニットを降下待機ボックスの中に置き続けてもかまいません。ただし、通常増援として登場させることはできません。

13.5 全滅したユニットの回復

13.5.1 戦闘結果(オーバーランの結果も含む)や補給切れ(孤立による消耗)によって除去されたユニットの一部は、下記の要領でゲームに復帰することができます。

13.5.2 もし、ドイツ軍の空軍基地ユニットが戦闘結果や補給切れによって除去された場合には、4ターン後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します(13.12項を参照)。

13.5.3 もし、ドイツ軍の補給基地ユニットが戦闘結果や消費(9.26項)によって除去された場合には、4ターン後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します(13.12項を参照)。

13.5.4 もし、司令部ユニットが戦闘結果や補給切れによって除去された場合には、所有プレイヤーはそのユニットを地図上から取り除いた上で、6面体のサイコロを1個振ります。出た目が1~3ならば、その司令部ユニットは次のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します。出た目が4~6ならば、その司令部ユニットは2ターン後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します(13.13項を参照)。

13.5.5 もし、ソ連軍の各科統合軍ユニットが、戦闘結果や孤立(9.91項)の結果として全滅して除去された場合、ソ連軍プレイヤーはそのユニットをいったん地図上から取り除いた上で、6面体のサイコロを1個振ります。出た目が1ならば、その各科統合軍ユニットはゲームから除去され、代わりに既に全滅した狙撃兵軍団ユニット1個を、2ターン後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰させることができます。出た目が2~6ならば、その各科統合軍ユニットは、出た目の2倍の数だけ後のゲームターンの増援として、ゲームに復帰します。例えば、出た目が3ならば、その各科統合軍ユニットは6ターン後の増援部隊として、復帰することができます。

13.5.6 もし、ソ連軍の戦車軍ユニットが、戦闘結果や孤立の結果として全滅して除去された場合、ソ連軍プレイヤーは、各科統合軍の場合と同様にサイコロを振って、復帰できるターンを決定した後、ゲームへと復帰します。ただし、出た目が1ならば、狙撃兵軍団ではなく、機械化軍団として2ターン後に復帰します。

13.5.7 もし、ソ連軍の親衛軍または打撃軍ユニットが、戦闘結果や孤立の結果として全滅して除去された場合、13.55項と同じ方法で、復帰判定のサイコロを振ります。ただし、2~6の目が出た場合でも、実際に増援として復帰できる駒は、その時点で除去されている各科統合軍ユニットになります。こうして除去された親衛軍や打撃軍のユニットは、改編待機ボックスに戻され、13.2項に従って、再び使用されることができます。

13.5.8 上記以外のユニットは、全滅してもゲームに復帰することができません。ただし、ドイツ軍の戦闘団ユニットと、ソ連軍の各科統合軍、親衛軍、打撃軍の各ユニットは、分割と再編、改編に関連して、同じ駒を別ユニットとして、何度も繰り返し使用することができます(13.2項および14.0項を参照)。

13.6 イタリアの降伏

13.6.1 枢軸軍プレイヤーは、第34ゲームターンの管理フェイズに、イタリア第8軍のユニットを、地図上から取り除かなくてはなりません。もし、このターンまでにイタリア第8軍のユニットが地図上から除去されていれば、この規定は無視されます。

14.0 ユニットの分割と統合

枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍の軍団規模ユニットを、同じ兵科記号を持つ戦闘団(カンブグループ)ユニット2個に「分割」したり、逆に同一兵科の戦闘団ユニット2個を、同じ兵科記号を持つ軍団規模ユニットに「統合」したりすることができます。一方、ソ連軍プレイヤーは、地図上にあるソ連軍の軍団規模ユニット2個を「再編」して、全滅したり改編されたりして地図上から取り除かれた各科統合軍ユニットを、ゲームに復帰させることができます。また、戦力減少状態(裏面の戦力チットを割り当てられている状態)の軍ユニットに、軍団ユニット1個を「編入」することで、その軍ユニットの戦力チットを完全戦力(表面)に戻すこともできます。

14.1 分割・統合できるユニット

- 14.1.1 ユニットの分割や統合は、各ゲームターンの管理フェイズ中のみ、行えます。1回のゲームターン中に行える分割や統合の数には、制限がありません(ただし14.33項に注意)。
- 14.1.2 原則として、敵ZOCのヘクスにいるユニットや、補給切れや補給不足の状態にあるユニットは、分割や統合、ステップのやりとり等を行えません。ただし、泥濘ターンの限り、敵ZOCのヘクスにいるユニットでも、分割や統合、ステップのやりとり等を行えます。
- 14.1.3 ドイツ軍の戦闘団ユニット2個を統合したり、ソ連軍の軍団ユニット2個を再編したりするためには、それらのユニットは同一ヘクスでスタックしてはなりません。
- 14.1.4 枢軸軍プレイヤーが、ゲーム開始時に、初期配置の軍団ユニットを戦闘団に分割して配置することはできません。
- 14.1.5 枢軸同盟国軍のユニットは、分割や統合は行えません。

14.2 ドイツ軍の戦闘団ユニット

- 14.2.1 枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍の軍団ユニット1個を、同じ兵科記号を持つ戦闘団ユニット2個に分割することができます。また、2ステップを持つ戦闘団ユニット1個を、同じ兵科記号を持つ1ステップの戦闘団ユニット2個に分割することもできます。分割を行う際には、まず分割される側の軍団(戦闘団)ユニットを地図上から取り除き、それが置かれていたヘクスに、分割後の戦闘団ユニット2個を置きます。ただし、戦闘団ユニット1個を2個に分割する際には、スタック制限(4.1項)に超過しないようにしなければなりません。1ステップの戦闘団ユニットも、スタック制限に関しては「2分の1個軍団」であることに注意してください。
- 14.2.2 軍団ユニットと戦闘団ユニットの相互関係は、地図上に印刷された「ドイツ軍分割対応表」に列記されています。ドイツ軍の軍団ユニットの分割や統合を行う際には、この表に従って、使用する戦闘団ユニット(およびステップ)を判定します。
- 14.2.3 枢軸軍プレイヤーは、同一のヘクスでスタックしている同一兵科の戦闘団ユニット2個を、同じ兵科の軍団(または戦闘団)ユニットに統合することもできます。この場合も、分割対応表に従って、使用する軍団ユニット(およびステップ)を判定します。統合に使用できる軍団ユニットは、既に全滅したユニットか、または分割によって地図上から除去されたユニットのみで、追加の軍団

ユニットを自作することはできません。また、兵科の異なる戦闘団を組み合わせて、軍団に統合することもできません。

- 14.2.4 増援として登場する戦闘団ユニットは、地図上に登場した後、通常の戦闘団ユニットと同様に扱われ、軍団ユニットの統合にも自由に使用することができます。
- 14.2.5 地図上に一度に登場できる戦闘団ユニットの数には、制限がありません。また、1回の管理フェイズに行える分割や統合の数にも制限がありません。ただし、ひとつの軍団や戦闘団は、1回の管理フェイズ中に1回のみ、分割や統合を行えます。例えば、「9-8-7」の装甲軍団ユニットを「4-3-8」の装甲戦闘団ユニット2個に分割し、この2つの装甲戦闘団を、同じ管理フェイズ中に、さらに「2-1-8」の戦闘団2個に分割する(言い替えれば、1回の管理フェイズ中に「9-8-7」の装甲軍団ユニットを「2-1-8」の戦闘団4個に分割すること)はできません。
- 14.2.6 上記に加えて、枢軸軍プレイヤーは、管理フェイズにおいて、同一ヘクスでスタックしている同一兵科の複数のユニット間で、ステップのやりとりを行うことができます。例えば、あるヘクスに「3-5-4」の歩兵軍団ユニット1個と、「1-1-5」の歩兵戦闘団ユニットがスタックしている場合、枢軸軍プレイヤーは「1-1-5」の戦闘団ユニットが持つ1ステップを、「3-5-4」の軍団ユニットに「編入」することができます。この場合、「1-1-5」のユニットは1ステップを失って地図上から除去され、「3-5-4」のユニットは1ステップを獲得して「5-7-4」となります。
- 14.2.7 管理フェイズにおけるドイツ軍ユニット間でのステップのやりとりについても、14.25項の制限が適用されます。例えば、ある管理フェイズに戦闘団ユニットから再編された軍団ユニットは、同じ管理フェイズ中には、ステップのやりとりを行うことができません。また、1つの軍団ユニットが、同じ管理フェイズに複数の戦闘団ユニットからステップの編入を受けることはできません。
- 14.2.8 管理フェイズにおけるドイツ軍ユニット間でのステップのやりとりは、軍団ユニット間でも行えます。例えば、あるヘクスに「7-6-7」の装甲軍団ユニット2個が存在する場合、一方を「9-8-7」にして、他方を「4-3-8」の戦闘団ユニットに置き換えることも可能です。また、スタック制限を超過する場合を除き、「9-8-7」の装甲軍団ユニットに1ステップを失わせて、代わりに「2-1-8」の戦闘団を同じヘクスに登場させたり、「5-7-4」の歩兵軍団ユニットに1ステップを失わせて、代わりに「1-1-5」の戦闘団を同じヘクスに登場させたりすることもできます。
- 14.2.9 ステップのやりとりを行えるのは、その時点で補給下にあるドイツ軍の歩兵と装甲の2種類のユニットのみです。ドイツ軍の他の兵科のユニット(山岳兵含む)、枢軸同盟国軍のユニット、およびソ連軍の全ユニットは、このようなステップのやりとりは行えません。また、ドイツ軍の装甲師団(SS装甲師団も含む)ユニットは、他のドイツ軍装甲ユニットにステップを「提供」することはできますが、他のドイツ軍装甲ユニット(他の装甲師団も含む)が持つステップを、装甲師団ユニットに編入することはできません。

14.3 ソ連軍ユニットの再編と編入

- 14.3.1 ソ連軍プレイヤーは、地図上にある軍団ユニット2個を再編して、戦闘結果や改編などの理由で地図上から除去された各

War for the Motherland

科統合軍ユニット1個に置き換えることができます。再編を行う際には、まず再編される側の軍団ユニット2個を地図上から取り除き、それが置かれていたヘクスに、再編後の各科統合軍ユニットを置きます。再編は、敵ZOC内の軍団ユニットでも行えます。

14.3.2 ドイツ軍の場合とは異なり、各科統合軍の再編に使用される軍団ユニットは、狙撃兵、機械化、海軍歩兵のいずれであってもかまいません。ただし、空挺軍団は、各科統合軍の再編には使用できません。また、補給不足の状態にある軍団ユニットは、各科統合軍ユニットの再編に使用できますが、補給切れの状態にある軍団ユニットは、各科統合軍ユニットの再編には使用できません。

14.3.3 戦闘結果や孤立、親衛軍や打撃軍への改編のために、地図上から取り除かれた各科統合軍ユニットは、軍団ユニットの再編で生まれる別ユニットとして、何度でも再利用することができます。ただし、その時点で使用可能な各科統合軍ユニットがなければ、軍団ユニットの再編は行えません(再編のために、各科統合軍ユニットを自作することはできません)。また、親衛軍や打撃軍、戦車軍は、このような方法で「再編」することができません。

14.3.4 ソ連軍プレイヤーは、上記の再編に加えて、戦力減少状態(裏面の戦力チットを割り当てられている状態)の軍ユニットに、軍団ユニット1個を「編入」することで、その軍ユニットの戦力チットを完全戦力(表面)に戻すことができます。

14.3.5 ユニットの編入を行う場合、ソ連軍プレイヤーはまず、戦力減少状態にある軍ユニット1個と、それに隣接するヘクスにいる軍団ユニット1個を指定し、編入を行うと宣言します。そして、軍団ユニットを地図上から取り除き、軍ユニットに割り当てられている戦力チットを、完全戦力の面(表面)に戻します。以上で、部隊の編入は完了です。

14.3.6 ユニットの編入を行うためには、戦力減少状態の軍ユニットと、編入される側の軍団ユニットの両方が、その時点で補給下ないし補給不足の状態になってはなりません。ただし、それらのユニットは、敵ZOCのヘクスにいてもかまいません。

14.3.7 ユニットの編入を行う軍ユニットは、各科統合軍、親衛軍、打撃軍、戦車軍のいずれであってもかまいません。また、編入される側の軍団ユニットも、狙撃兵軍団と機械化軍団のどちらでもかまいません(空挺軍団は不可)。ただし、戦車軍に対して編入を行う場合、編入される軍団ユニットは、必ず機械化軍団でなくてはなりません。

14.3.8 1回の両軍管理フェイズ中に、ソ連軍プレイヤーが実行できる再編や編入の数には制限がなく、定められた条件を満たすユニットが存在する限り、何個でも同時に再編や編入を行えます(ただし14.33項に注意)。

14.3.9 ソ連軍プレイヤーは、兵科や種別に関わらず、軍規模のユニットを、軍団規模のユニットに分割することができません(例外: 選択ルール20.2項を参照)。

15.0 シナリオ

War for the Motherlandには、4種類のシナリオ(ゲームの状況設定)が用意されています。プレイヤーは、ゲームを始める

前に、どのシナリオをプレイするのかについて、あらかじめ合意しておかなくてはなりません。

最初の「ターニング・ポイント(Turning Point)」シナリオは、地図Eの南半分のみを用いてプレイする、ゲームシステム学習用のミニシナリオです。次の「バルバロッサの場合(Case Barbarossa)」は、1941年6月に開始されたドイツ軍のソ連侵攻作戦「バルバロッサ」を、地図Cのみを用いて1942年の春までプレイする短期シナリオです。3番目の「スターリングラードへの道(The Road to Stalingrad)」シナリオは、地図CとEを用いて、バルバロッサ作戦の開始から1942年12月までをプレイする中期シナリオです。最後の「母国のための戦争(War for the Motherland)」シナリオは、全ての地図・全てのゲームターンを用いて、1941年6月から1944年5月までの3年間にわたる独ソ戦の全貌をプレイするキャンペーン・シナリオです。

15.1 都市ヘクスの占領による勝利得点

15.1.1 枢軸軍プレイヤーは、各シナリオの終了時に、特定の都市(大都市・小都市)ヘクスを占領していることにより、定められた勝利得点(VP)を得ることができます(例外: シナリオ1)。

15.1.2 枢軸軍プレイヤーが都市ヘクスを占領下に置くためには、そのヘクスに自軍のユニットを置いているか、またはそのヘクスが枢軸軍の支配下(5.7項)であるかのどちらかでなくてはなりません。

15.1.3 これに加えて、枢軸軍プレイヤーが大都市ヘクスの占領による勝利得点を得るためには、そのヘクスからいずれかの枢軸軍補給源まで、長さ無制限のヘクス列が設定できなくてはなりません。このヘクス列は、ソ連軍ユニットのいるヘクスや、味方ユニットのいないソ連軍ZOCのヘクス、海/湖ヘクスサイドを通過することができません。また、そのヘクスに最後に入ったユニットが枢軸軍ユニットであっても、ゲーム終了時に「枢軸軍ユニットの存在しないソ連軍ZOCヘクス」である場合、枢軸軍プレイヤーはそのようなヘクスからの勝利得点を得ることができません。

15.2 残存ステップ数による勝利得点

15.2.1 枢軸軍プレイヤーは、各シナリオの終了時に、地図上にある自軍ユニットの1ステップ(1ユニットでないことに注意)ごとに、以下のような勝利得点を獲得します。

装甲ユニット.....	2VPs
補給基地ユニット.....	2VPs
空軍基地.....	4VPs
その他のドイツ軍ユニット.....	1VP
枢軸同盟国軍のユニット(司令部含む)...	1VP

17.2.2 勝利得点の計算に関しては、補給不足のユニットは得点の対象にはなりません。得点として計算されるのは、補給下にあるユニットのみです。補給基地ユニット自身は、ゲーム中常に補給下にあると見なされるので、地図上に存在しさえすれば、得点として計算されます。また、この判定の際に、地図上の補給基地ユニットを消費状態と見なすことはできません。

War for the Motherland

16.0 練習用シナリオ "Turning Point"

Inf: 歩兵
PzK: 装甲軍団
Ru: ルーマニア軍
AB: 空軍基地
Gd: 親衛
OSM: 攻勢支援群

Pz: 装甲
GbK: 山岳兵軍団
It: イタリア軍
A: 軍
Sh: 打撃

AK: 歩兵軍団
KG: 戦闘団
SD: 補給基地
HQ: 司令部
Tk: 戦車

16.1 シナリオの構成

理想的なプレイヤー数: 1人または2人。
ゲームの長さ: 3ゲームターン。第22ゲームターン(1942年11月)に開始され、第24ゲームターン(1943年1月)に終了します。
ゲーム地図: このシナリオでは、地図Eの南半分(42xx列とそれ以南のヘクス)のみを使用します。
1人プレイの適正: 最適。

16.2 ユニットの初期配置

各ユニットは、以下に記されたヘクスに配置されます。太字はヘクス番号、カッコ内はユニットの能力数値を表します(部隊名は歴史的興味から指定してありますが、同じ能力値を持つユニットで代用してもかまいません)。なお、略号の意味は右上の通りです。

16.2.1 枢軸軍の初期配置

6511: InfKG(2-3-5)	6407: 3PzK(9-8-7)
6306: PzKG(2-1-8)	6316: 49GbK(4-6-4)
6211: SD(0-1-4)	6105: 40PzK(9-8-7)
6108: SD(0-1-4)	5815: SD(0-1-4)
5505: PzKG(2-1-8)	5211: Ru4AHQ(0-1-8)
5216: 4AB(0-1-2)	5108: Ru7AK(2-3-3)
4909: Ru6AK(2-3-3)	4810: PzKG(2-1-8)
4913: Ru3AHQ(0-1-8), SD(0-1-4)	
4709: 51AK(5-7-4)	4611: 11AK(5-7-4)
4610: 8AK(5-7-4), PzKG(2-1-8)	
4612: Ru4AK(2-3-3)	4613: Ru5AK(2-3-3)
4614: Ru2AK(2-3-3)	4615: Ru1AK(2-3-3)
4516: It8A(4-5-3)	

両軍展開表(シナリオ1)

《枢軸軍》

ユニット▶	4 2-3-5	xxx 4031 3 9-8-7	4 4-3-8	xxx 4331 49 4-6-4	4 0-1-4	xxx GT6 40 9-8-7	4 0-1-4	4 0-1-4	4 4-3-8
配置ヘクス▶	E6511	E6407	E6306	E6316	E6211	E6105	E6108	E5815	E5505
ユニット▶	xxxx 5925 4 4 0-1-8	xxxx 4032 4LF 0-1-4	xxx GT7 7R 2-3-3	xxx GT7 6R 2-3-3	4 4-3-8	xxxx 5426 3 4 0-1-8	4 0-1-4	xxx GT6 51 5-7-4	xxx 5326 11 5-7-4
配置ヘクス▶	E5211	E5216	E5108	E4909	E4810	E4913	E4709	E4611	
ユニット▶	xxx 3130 8 5-7-4	4 4-3-8	xxx 5225 4R 2-3-3	xxx 5723 5R 2-3-3	xxx 6023 2R 2-3-3	xxx GT16 1R 2-3-3	xxxx GT16 8t 4-5-3		
配置ヘクス▶	E4610	E4612	E4613	E4614	E4615	E4516			

《ソ連軍》

ユニット▶	xxxxx GT6 Tcs 6 0-1-8	xxxx GT5 37 C -3	xxxx GT8 9 C -3	xxxxx GT15 Ncs 6 0-1-8	xxxx GT15 58 C -3	xxxx GT14 46 C -3	xxxx GT7 44 C -3	xxxx GT2 28 C -3	xxxxx GT17 Stg 6 0-1-8
配置ヘクス▶	E6812	E6612	E6507	E6403	E6406	E6416	E6205	E5405	E4806
ユニット▶	xxxx GT7 57 C -3	xxxx GT6 51 C -3	3 0-1-3	xxxx GT17 64 C -3	xxxx GT17 62 C -3	5 3-5	xxxx GT20 66 C -3	xxxx GT2 24 C -3	xxxx GT20 65 C -3
配置ヘクス▶	E4908	E5008	E4809	E4708	E4609	E4509	E4510		
ユニット▶	xxxx GT9 21 C -3	xxxx GT15 5 A -7	3 0-1-3	xxxx GT20 1Gd B -4	xxxx GT7 6 C -3	xxxxx 4627 SW 6 0-1-8	xxxx GT20 3Gd B -4		
配置ヘクス▶	E4511	E4512	E4513	E4515	E4312	E4212			

※ = 6-9/3-5の戦力チットを裏面の状態で配置

War for the Motherland

16.22 ソ連軍の初期配置

6812: TcsHQ(0-1-8)	6612: 37A(C-3)
6507: 9A(C-3)	6403: NcsHQ(0-1-8)
6406: 58A(C-3)	6416: 46A(C-3)
6205: 44A(C-3)	5405: 28A(C-3)
5008: 51A(C-3) \ OSM(0-1-3)	
4908: 57A(C-3)	4806: StgHQ(0-1-8)
4809: 64A(C-3)	4708: 62A(C-3)
4609: 66A(C-3)	4509: 24A(C-3)
4510: 65A(C-3)	4511: 21A(C-3)
4512: 5TKA(A-7) \ OSM(0-1-3)	
4513: 1GdA(B-4)	4212: 3GdA(B-4)
4515: 6A(C-3)	4312: SWHQ(0-1-8)

= 16.23項を参照

16.23 ソ連第62軍ユニットは、ゲーム開始時に「6-9(表)/3-5(裏)」の戦力チットを、1ステップ失った状態で割り当てられているものとします。つまり、第62軍は、「3-5」の戦力チットを持つ1ステップのユニットと見なします。これ以外のソ連軍の軍規模ユニットは、ゲーム開始時には戦力チットを割り当てられていません。

16.3 増援

16.3.1 このシナリオでは、正規の増援予定表に代えて、以下の増援部隊(のみ)をゲームに登場させます。ただし、ソ連軍戦力チットの増援は、通常どおりにゲームに追加していきます。

《枢軸軍側の増援》
第23ゲームターン 57PzK(9-8-7) \ InfKG(2-3-5)
第24ゲームターン InfKG(2-3-5)

《ソ連軍側の増援》
第23ゲームターン 2GdA(B-4) \ 5ShA(B-3)

16.3.2 枢軸軍の補給基地ユニットは、全て「拡張」補給基地ユニットを使用します。

16.3.3 ソ連軍の増援として登場する親衛軍と打撃軍は、改編待機ボックスではなく、通常の軍ユニットの増援と同様に、13.12項に従って直接地図上に登場します。これらのユニットは、登場以前に各科統合軍から改編されたものと見なされます。

16.4 特別ルール

16.4.1 ソ連軍の生産ルール(12.2項)は、このシナリオでは無視します。いかなるユニットも、このシナリオでは海上輸送は行えません。それ以外の全てのルール(天候に関するものも含む)は、このシナリオでも適用されます。

16.4.2 枢軸軍プレイヤーは、ヘクス4717と5317を自軍の補給源として使用できます。ソ連軍プレイヤーは、ヘクス4213と4209、4205、6401、7005を自軍の補給源として使用できます。

16.4.3 地図端にある半分のヘクスも、完全なヘクスと同様に扱います。

16.4.4 ゲーム開始時に、ソ連軍プレイヤーは全ての「B*」の戦力チットと、第21ターン以前の増援に指定されている「A」「B」「C」の戦力チットをカップの中に入れておきます。ただし「A*」と「C*」の戦力チットは、このシナリオでは使用しません。

16.4.5 第22ゲームターンには、枢軸軍移動フェイズと枢軸軍戦闘フェイズは行いません。これらの手順は、飛ばしてプレイします。

16.5 勝利条件

16.5.1 このシナリオの勝敗は、ゲーム終了時に地図上に存在している、補給下の枢軸軍ユニットの数を基準にして判定します。枢軸軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットの1ステップ(1ユニットでないことに注意)ごとに、15.21項に記された勝利得点(VP)を獲得します。

16.5.2 枢軸軍プレイヤーが獲得したVPを合計が58以上なら、ゲームは枢軸軍プレイヤーの勝利となります。もしVPの合計が50以下なら、ゲームはソ連軍プレイヤーの勝利となります。もしVPの合計が51~57なら、ゲームは引き分けとなります。

17.0 短期シナリオ "Fall Barbarossa"

17.1 シナリオの構成

理想的なプレイヤー数: 1人または2人。

ゲームの長さ: 12ゲームターン。第1ゲームターン(1941年6月)に開始され、第12ゲームターン(1942年3/4月)に終了します。

ゲーム地図: このシナリオでは、地図Cのみを使用します。

1人プレイの適正: 良好。

17.2 ユニットの初期配置

各プレイヤーは、それぞれ自軍の展開表(Deployment Display)に従って、自軍ユニットを地図上に配置します。4桁の数字は、そのユニットが配置されるヘクス番号を表します。ただし、地図EおよびNに配置されるユニット(ヘクス番号の前にEまたはNと書かれているユニット)は、このシナリオでは使用しません。

17.3 増援

両プレイヤーは、それぞれの増援予定表(Reinforcement Schedule)に従って、第1~第12ゲームターンの増援ユニットを受け取ります。

17.4 特別ルール

17.4.1 第1ゲームターンの枢軸軍移動フェイズに、全てのドイツ軍ユニット(のみ)は、川の地形効果を無視して移動やオーバーランを行うことができます。

17.4.2 ルーマニアとフィンランドに配置されている全てのユニットは、第1ゲームターンには移動や攻撃、戦闘後前進、戦闘団への分割を行えません。ただし、防御や退却は通常どおり行えます。

17.5 勝利条件

17.5.1 このシナリオの勝敗は、ゲーム終了時に枢軸軍プレイヤーが支配している主要都市の数と、ゲーム終了時に地図上に存在している補給下の枢軸軍ユニットの数を基準にして判定します。

War for the Motherland

17.52 枢軸軍プレイヤーは、ゲーム終了時に以下のヘクスに「枢軸軍占領マーカー」を置いていけば、定められた勝利得点(VP)を獲得します。

《大都市名》	《ヘクス》	《VPs》
モスクワ	2706	30
スターリノ	5104	20
レニングラード	1418	20
セヴァストポリ	6313	15
ロストフ	5301	15
ヴォロネジ	3902	15
ハリコフ	4508	15
オデッサ	5718	15

17.53 枢軸軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットの1ステップ(1ユニットでないことに注意)ごとに、15.21項に記された勝利得点(VP)を獲得します。

17.54 枢軸軍プレイヤーが獲得した勝利得点を合計した後、その数値を以下の表に当てはめて、ゲームの勝敗とそのレベルを判定します。

《枢軸軍VP合計》	《勝敗レベル》
190以下	ソ連軍戦略的勝利
191~210	ソ連軍作戦的勝利
211~230	ソ連軍戦術的勝利
231~250	引き分け
251~270	枢軸軍戦術的勝利
271~290	枢軸軍作戦的勝利
291以上	枢軸軍戦略的勝利

18.0 中期シナリオ "The Road to Stalingrad"

18.1 シナリオの構成

理想的なプレイヤー数: 2人。

ゲームの長さ: 24ゲームターン。第1ゲームターン(1941年6月)に開始され、第24ゲームターン(1943年1月)に終了します。

ゲーム地図: このシナリオでは、地図CおよびEを使用します。

1人プレイの適正: 普通。

18.2 ユニットの初期配置

各プレイヤーは、それぞれ自軍の展開表(Deployment Display)に従って、自軍ユニットを地図上に配置します。4桁の数字は、そのユニットが配置されるヘクス番号を表します。ただし、地図EおよびNに配置されるユニット(ヘクス番号の前にEまたはNと書かれているユニット)は、このシナリオでは使用しません。

18.3 増援

両プレイヤーは、それぞれの増援予定表(Reinforcement Schedule)に従って、第1~第24ゲームターンの増援ユニットを受け取ります。

18.4 特別ルール

18.4.1 第1ゲームターンの枢軸軍移動フェイズに、全てのドイツ軍ユニット(のみ)は、川の地形効果を無視して移動やオーバーランを行うことができます。

18.4.2 ルーマニアとフィンランドに配置されている全てのユニットは、第1ゲームターンには移動や攻撃、戦闘後前進、戦闘団への分割を行えません。ただし、防御や退却は通常どおり行えます。

18.5 勝利条件

18.5.1 このシナリオの勝敗は、ゲーム中に壊滅させられたソ連側の経済資産ユニットの数と、ゲーム終了時に地図上に存在している補給下の枢軸軍ユニットの数を基準にして判定します。

18.5.2 枢軸軍プレイヤーは、ゲーム中に壊滅させた経済資産ユニット1個ごとに、以下に示された勝利得点(VP)を獲得します。

《経済資産》	《VPs》	《経済資産》	《VPs》
油田	10	石油輸送路	8
その他	5		

18.5.3 枢軸軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットの1ステップ(1ユニットでないことに注意)ごとに、15.21項に記された勝利得点(VP)を獲得します。

18.5.4 枢軸軍プレイヤーが獲得した勝利得点を合計した後、その数値を以下の表に当てはめて、ゲームの勝敗とそのレベルを判定します。

《枢軸軍VP合計》	《勝敗レベル》
220以下	ソ連軍戦略的勝利
221~240	ソ連軍作戦的勝利
241~260	ソ連軍戦術的勝利
261~280	引き分け
281~300	枢軸軍戦術的勝利
301~320	枢軸軍作戦的勝利
321以上	枢軸軍戦略的勝利

19.0 戦役シナリオ "War for the Motherland"

19.1 シナリオの構成

理想的なプレイヤー数: 2人または4人(枢軸軍2人・ソ連軍2人)。

ゲームの長さ: 40ゲームターン。第1ゲームターン(1941年6月)に開始され、第40ゲームターン(1944年3/4月)に終了します。

ゲーム地図: このシナリオでは、地図C、N、Eの全てを使用します。

1人プレイの適正: 普通。

19.2 ユニットの初期配置

各プレイヤーは、それぞれ自軍の展開表(Deployment Display)に従って、自軍ユニットを地図上に配置します。4桁の数字は、そのユニットが配置されるヘクス番号を表します。

War for the Motherland

19.3 増援

両プレイヤーは、それぞれの増援予定表(Reinforcement Schedule)に従って、第1～第40ゲームターンの増援ユニットを受け取ります。

19.4 特別ルール

19.4.1 第1ゲームターンの枢軸軍移動フェイズに、全てのドイツ軍ユニット(のみ)は、川の地形効果を無視して移動やオーバーランを行うことができます。

19.4.2 ルーマニアとフィンランドに配置されている全てのユニットは、第1ゲームターンには移動や攻撃、戦闘後前進、戦闘団への分割を行えません。ただし、防御や退却は通常どおり行えます。

19.4.3 もし、ゲーム中に枢軸軍ユニットがモスクワ(ヘクス2706)のヘクスに進入したなら、枢軸軍プレイヤーはすぐに、ソ連邦の降伏を判定するために、6面体のサイコロを1個振ります。もし、出た目が1ならば、ソ連邦はドイツに降伏したものと見なされ、枢軸軍の決定的勝利としてゲームは終了します。

19.4.4 もし、降伏判定のサイの目が2か3ならば、ソ連邦は降伏こそしなかったものの、国民の継戦意欲は一時的に低下したものと見なし、既にゲームから除去されている*付きの戦力チットを全てカップへと戻します。ただし、これ以降のプレイ中に引かれた*付きの戦力チットは、通常ルールにおける*付きチットと同様、カップへと戻さずに、ゲームから除外するものとします。

19.4.5 もし、降伏判定のサイの目が4～6ならば、ソ連邦は徹底抗戦を選んだものと見なされ、ゲームは最終ターンまで続けます。

19.4.6 降伏判定を行う瞬間に、レニングラード(ヘクス1418)が枢軸軍占領下となっている場合、サイコロの目から1を引いて判定します。なお、ソ連邦の降伏判定は、枢軸軍ユニットが初めてモスクワに入った時に、ゲーム中ただ1度だけ行います。

19.4.7 もし、両軍補給フェイズの開始時に、ムルマンスク(ヘクスN1327)が枢軸軍の占領下にある場合、枢軸軍プレイヤーは、そのヘクスを通常の枢軸軍補給源ヘクスと見なして、補給判定を行うことができます。この特典は、天候には影響されません。また、枢軸軍プレイヤーは、13.12項に従い、増援ユニットをこの補給源を起点とする補給範囲内のヘクスに登場させることもできます。ただし、枢軸軍プレイヤーは、これ以外のマップNの枢軸軍補給源ヘクス(N1032、N2034、N2834)を、フィンランド軍以外の増援登場のためには使用できません。

19.4.8 北極圏の戦域は、純粋に歴史的興味からゲームに含まれていますが、実際には作戦的な余地がほとんど存在しない戦場でした。それゆえ、もし両プレイヤーが同意すれば、マップNと、そこに配置される全ユニットを除外してプレイしてもかまいません。

19.5 勝利条件

19.5.1 このシナリオの勝敗は、ゲーム終了時に枢軸軍プレイヤーが支配している主要都市の数と、ゲーム終了時に地図上に存在している補給下の枢軸軍ユニットの数を基準にして判定します。

19.5.2 枢軸軍プレイヤーは、ゲーム終了時に以下のヘクスに「枢軸軍占領マーカー」を置いていれば、定められた勝利得点(VP)を獲得します。

《大都市名》	《ヘクス》	《VPs》
ワルシャワ	3634	50
モスクワ	2706	50
ケーニヒスベルク	2933	40
ブカレスト	6327	40
プロエシュチ	6127	40
レニングラード	1418	30
セヴァストポリ	6313	30
ハリコフ	4508	20
スターリノ	5104	20
ヴォロネジ	3902	20
ロストフ	5301	15
キエフ	4419	15
オデッサ	5718	15
ルブリン	4032	15
リガ	2227	15
スモレンスク	3015	15
ヴァリニユス	3026	10
ミンスク	3322	10
リヴォフ	4529	10
ヴィニツァ	4822	10
プロスクロフ	4725	10
キシニョフ	5522	10
プレスト	3729	10

19.5.3 枢軸軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットの1ステップ(1ユニットでないことに注意)ごとに、15.21項に記された勝利得点(VP)を獲得します。

19.5.4 枢軸軍プレイヤーが獲得した勝利得点を合計した後、その数値を以下の表に当てはめて、ゲームの勝敗とそのレベルを判定します。

《枢軸軍VP合計》	《勝敗レベル》
450以下	ソ連軍戦略的勝利
451～480	ソ連軍作戦的勝利
481～510	ソ連軍戦術的勝利
511～530	引き分け
531～560	枢軸軍戦術的勝利
561～590	枢軸軍作戦的勝利
591以上	枢軸軍戦略的勝利

20.0 選択ルール

以下のルールは、歴史的状況をより正確に再現したい場合、あるいはプレイヤーの技量差を埋めるためにゲームのバランスを調整したい場合に使用するとよいでしょう。

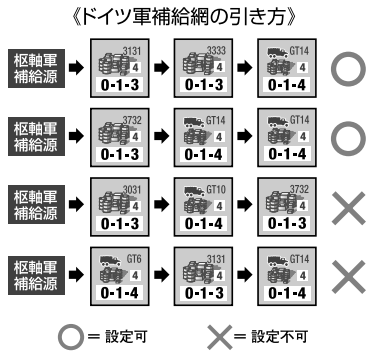
20.1 ドイツ軍の補給基地ユニットの制限

20.1.1 標準ルールでは、枢軸軍プレイヤーは史実よりやや柔軟に、補給網の拡張や移転を行えますが、実際には軍集団規模の補給網を大幅に変更することは至難の業でした。そうした史実を再現するため、以下のルールを導入します。このルールを用いた場合、枢軸軍プレイヤーは、補給計画の立案や維持に関して、標

War for the Motherland

準ルールを用いた場合以上に頭を悩まされることになるでしょう。

20.12 拡張補給基地ユニットは、主幹・拡張のどちらの補給基地ユニットからでも(あるいは直接、枢軸軍補給源からでも)補給線を設定できます。これに対し、主幹補給基地ユニットは、別の主幹補給基地か、または枢軸軍補給源のどちらかからしか、補給線を設定できません。つまり、主幹補給基地は、通常は拡張補給基地よりも、より本国(補給源)に近い位置で使用されるわけです(以下の例を参照)。



20.13 このルールを適用した場合、枢軸軍プレイヤーにとってのプレイのしやすさは大幅に低下し、ゲームバランスはソ連側が有利になります。

20.2 ソ連軍の各科統合軍ユニットの分割

20.21 標準ルールでは、ソ連軍の各科統合軍ユニットは分割を行えず、軍規模のユニットを軍団規模に戻すことはできないようになっています。しかし、一部の局面においては、限定的な分割を許可した方が、より史実の戦いを正確に再現できることも事実です。以下のルールを用いた場合、ソ連軍プレイヤーは部隊運用面で少しだけ、柔軟な対応ができるようになります。

20.22 生産ターン(のみ)の管理フェイズにおける「ソ連軍ユニットの再編・編入」の手順で、ソ連軍プレイヤーは、地図上にある各科統合軍ユニットのうちいずれか1個(のみ)を、軍団ユニット2個に分割することができます。ここで分割される各科統合軍ユニットは、同じ管理フェイズで「再編」または「編入」を受けたユニットであってはなりません。

20.23 分割される各科統合軍ユニットは、その時点で枢軸軍ユニットに隣接しておらず、しかも補給下になくはなりません。

20.24 分割によって登場する軍団ユニットは狙撃兵軍団2個か、または狙撃兵軍団1個と機械化軍団1個の、いずれかでなくてはなりません。登場した軍団ユニット2個は、分割された各科統合軍ユニットがいたヘクスに配置されます。

20.25 このルールを適用した場合、ゲームバランスは少しだけソ連側が有利になります。

20.3 ドイツ軍の保安師団

20.31 標準ルールでは、枢軸軍プレイヤーはパルチザン・マーカースに対応するための有効な術を持ちません。しかし実際には、後方地域の警備を主に担当する「保安師団」が存在しており、パルチザン狩りなどの任務に従事していました。以下のルールは、保安師団ユニットに関するルールです。



20.32 枢軸軍プレイヤーは、以下に記されたスケジュールに従って、保安師団を増援ユニットとして受け取ります。保安師団ユニットは、通常の増援ルールに従って登場します。

第12ターン 6個(207, 213, 221, 281, 444, 454)

第23ターン 2個(201, 286)

第34ターン 2個(203, 391)

20.33 ドイツ軍の保安師団ユニットは、一切のZOCを持たず、攻撃力も持ちません。ただし、戦闘結果の適用に使用できる1ステップを持ち、退却することもできます。スタック制限に関しては、装甲師団と同様、3分の1個軍団として計算します。保安師団ユニットは、戦略移動や海上輸送を行えません。保安師団ユニットの補給は、一般のドイツ軍ユニットと同様にして判定します。

20.34 ドイツ軍の保安師団ユニットは、敵ユニットから3ヘクス以内には移動して入ることができません。もし、枢軸軍移動フェイズ開始時に、保安師団ユニットから3ヘクス以内にソ連軍ユニットが存在する場合、その保安師団ユニットは今いるヘクスに留まり続けることができます。ただし、もしそのヘクスから出て移動を行うのであれば、可能な限りソ連軍ユニットから離れる方向へと移動しなくてはなりません。

20.35 ソ連軍プレイヤーは、パルチザン・マーカースを配置(再配置)する際、保安師団ユニットのいるヘクスから2ヘクス以内のヘクスへは配置(再配置)することができません。

20.36 保安師団ユニットの持つステップは、勝利条件判定の計算にも含まれます。ただし、保安師団ユニットを歩兵軍団に編入したり、歩兵戦闘団と統合したりすることはできません。

20.37 このルールを適用した場合、ゲームバランスは枢軸側が有利になります。

20.4 戦車部隊の市街地攻撃時の追加損害

20.41 標準ルールでは、枢軸軍プレイヤーは装甲軍団のスタックだけで、歩兵を伴わずに大都市を攻撃することが可能です。しかし現実には、戦車を単独で市街地攻撃に投入することは自軍の損害をいわずらに増やすことになるので、一定数の歩兵部隊を伴った上で攻撃を実行させていました。以下のルールは、そうした歴史的事実をゲームに反映させるために用意されたものです。

20.42 大都市または要塞ヘクスを攻撃するユニットの総ステップ数の半数以上が、装甲、戦車、機械化ユニットである場合、攻撃側のプレイヤーは、通常の戦闘解決と戦闘結果の適用(ステップ損失、退却、戦闘後前進)を行った後、その攻撃に参加した装甲、戦車、機械化ユニットごとにサイコロを1個振ります。

20.43 もし、攻撃側がその戦闘で何の損害も被らなかった場合、出た目が「1」なら、該当ユニットはただちに1ステップを追加で失います。もし、攻撃側がその戦闘で何らかの損害(ステップ損失または退却)を被った場合、出た目が「1~3」なら、該当ユニットはただちに1ステップを追加で失います。

20.45 市街地攻撃時の追加損害の判定は、ユニットごとに個別に判定します。従って、装甲軍団を装甲戦闘団に分割して市街戦に投入していれば、損害を被る可能性が高くなります。

20.46 このルールを適用した場合、ゲームバランスはソ連側が有利になります。

War for the Motherland

初版のデザイナーズ・ノート

(1992年)

とりあえず、War for the Motherlandを買ってくださるウォーゲーマーが、この国にも存在するということが、私にとっては大きな励みになっています。むしろ、表面的な宣伝の影響を心配しなくてよい状況だからこそ、純粋に内容のあるゲームを作りたいと考えています。

さて、独ソ戦のほぼ全域を扱う、いわゆるキャンペーン(戦役)レベルのウォーゲームは、過去に数多くの作品が様々な会社から出版された人気テーマであり、特にアバロン・ヒル社の2作「The Russian Campaign」と「Russian Front」は名作の誉れ高い好ゲームでした。では何故、私がそれらの名作に満足できず、あえて新作のデザインに着手したのか。その理由のいくつかを、これから書いてみようと思います。

スケール

まず、ゲームの規模について。既存の独ソ戦役ゲームを見渡すと、規模の点で大まかに2群に分類でき、しかも両者の間には深い溝が存在しているように感じられます。

例えば、1ユニットが軍団(ドイツ軍)/軍(ソ連軍)を表す、いわゆる戦略級の規模のゲームでは、有名な史実の会戦を特徴づけるような作戦級のエピソードを再現することが事実上不可能であり、クルスクやスターリングラードと称するシナリオが用意されてはいても、実際には単なるゲーム開始方法のバリエーションに過ぎない場合がほとんどでした。

一方、師団規模のユニットを用いて行う作戦級のゲームには、戦略レベルでの問題を再現するための面倒な補助的規定(鉄道線路のゲージ変換、工場の稼働・疎開に伴う補充ポイントの増減等)を適用してもなお、指揮統制上の制約なしに大量のユニットを自在に動かしてしまうという運用面での非現実性が感じられ、加えてプレイに要する時間や場所の問題を考慮すれば、得るものより先費やすものの方が大きい場合が多かったのです。

つまり本作では、両者の間に相当する規模を採用することで、プレイのしやすさを阻害することなく、ある程度の作戦級的要素をもゲームに組み込めるのではないかと考えてみたわけです。

また、1ターンに相当する期間が、季節により10日から2カ月まで変動していますが、これは再現性を損なわない範囲で天候に関するルールを簡略化するための、一番シンプルな処理方法でした。一見、乱暴な処理に思われるかもしれませんが、一定地域における毎日の天候を集計して平均値を割り出してみれば、その結果は毎年ほぼ同じとなるはずであり、1ターンが1カ月ないし2カ月に相当するゲームで6面体のサイコロをプレイヤーに振らせて「1なら晴天・6なら降雪」という従来の天候判定ルールには、素直に納得できない疑問が感じられます。

戦力チット

本作における一番の特徴が、この戦力チットを併用するソ連軍の能力判定システムです。過去にも、類似の戦力チットを用いて

「情報の制限」(または戦場の霧)を再現したゲームはいくつか存在しましたが、本作ではむしろ、ソ連軍の「質」の面での不確実性を再現する目的で、このシステムを取り入れています。

このシステムを使用することで、いくつかの重要な別の要素をもゲームに導入することができました。第一に、1941年6月の開戦から42年のスターリングラードの戦い、43年のクルスク会戦を経て44年春に至るまでの、独ソ両軍における相対的な能力変化(つまり、ソ連軍の質的向上による能力差の減少)を、チットの平均値の上昇というシンプルな形で表すことができます。第二に、接敵していないソ連軍ユニットは自動的に1ステップの損害を回復できるという規定により、無尽蔵に近いソ連軍の人的資源における優位性を、面倒な補充ルールの併用なしに表現することもできます。特に後者は、次に述べる攻勢支援群の効果とも組み合わせられて、ドイツ軍がこの戦争に敗れた直接的な原因をゲームに組み込むことができたのではないかと考えています。

生産と攻勢支援群

ドイツ軍が対ソ戦争に敗れた要因のひとつは、一時的に崩壊した赤軍にとっての再建の基礎となる経済資源と生産設備を破壊できなかったことにありました。限りある人的・物的資源を東部戦線で消耗する一方で、米英の戦略爆撃によって生産設備を奪われていったドイツ本国とは対照的に、ウラル山脈の東方に疎開して単純な構造の量産型兵器を大量に前線へと供給し続けた工場群の存在は、実質的にソ連側の戦術的・作戦的劣勢を補って余りあるほどの戦略的な優位性をもたらしたと言えます。

とはいえ、単純に工場が生産量と赤軍の補充ステップ数を連携させるだけでは、史実の状況を再現することはできないようです。ソ連軍の大攻勢に際しては、軍事的判断だけでなく、それと同等の、あるいはそれ以上の、政治的判断によって作戦計画書が認可され、圧倒的に有利な兵力比の戦いにおいても、味方の損害をいわずらに増大させるような作戦や戦術が用いられることが少なくはなかったのですから。

攻勢支援群の駒とその効果は、そうした大攻勢における物量的な優位性と、指揮統制上の欠陥を併せ持った存在として表現してあります。言い替えるなら、大攻勢に伴うソ連兵の損害は、回復力に劣る敵に消耗を強いるための犠牲として、ソ連大本営の作戦計画に最初から織り込まれたものだったのです。

ユニットの分割と統合

本作では、ドイツ軍の軍団は戦闘団2個に分割することができますが、これをうまく使えば、比較的静かな地域から激戦地への予備兵力の引き抜きなども無理なく再現することができます。また、兵員や戦車の補充を、増援の戦闘団ユニットという形で表したのは、消耗した軍団の増強や再編成がより具体的な形で行えるようにしたからです。

ソ連軍の再編ルールにも、基本的には同様の具体性を持たせるようにしてあります。1度プレイしてみれば、ソ連軍プレイヤーは、たとえ弱小の軍団ユニットであっても、生き延びさせれば後々大きな力となりうることに気付くはずですが。

【今回収録の「改訂版」のデザイナーズ・ノートはP に掲載】