

Paulus' 6th Army

STALINGRAD 19 Nov - 24 Dec 1942

パウルス第6軍

付録ゲームのルール

1.0 はじめに

パウルス第6軍は、1942年の11月から12月にかけて、旧ソ連のドン川およびヴォルガ川流域で繰り広げられた一連の軍事作戦を、師団 / 旅団 / 連隊規模で再現する作戦級シミュレーション・ゲームです。開戦以来、劣勢に立たされ続けてきたソ連赤軍は、このスターリングラードの攻防戦で初めて、作戦レベルでの大勝利を獲得し、ヨーロッパにおける第二次世界大戦の流れを変える上で重要な役割を果たしました。こうした理由から、スターリングラードの攻防戦は、第二次大戦の「ターニングポイント(転回点)」とも呼ばれています。

このゲームは、基本的に2人でプレイできるようにデザインされており、一方のプレイヤーがソ連赤軍の部隊を指揮し、もう一方のプレイヤーがドイツ軍とその同盟国であるルーマニア軍の部隊を指揮します。

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3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。なお、1ゲームターンは実際の3日に相当します。

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A1判のゲーム地図には、スターリングラードの戦いが繰り広げられた南部ロシアのドン河流域が描かれています。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。

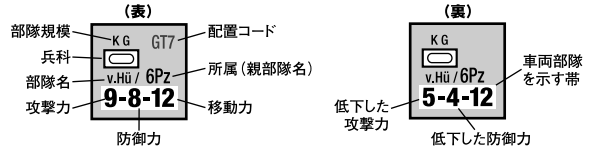
このほか、ゲームをプレイする上で以下の図表が必要となります：**ゲームターン表示欄**、**戦闘結果表**、**地形効果表**、**ソ連軍攻勢準備砲撃判定表**。なお、地図上の1ヘクスは実際の約5.5キロメートルに相当します。

2.2 駒

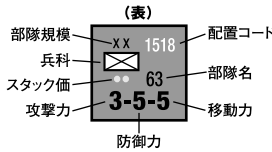
このゲームに付属する厚紙打ち抜き駒(計4シート)は、実際にこのスターリングラードの戦いに参加した歴史上の戦闘部隊を表わしています。駒に印刷されている数値や記号は、その部隊駒の戦闘能力や移動能力、部隊規模や兵科、その部隊の所属などを表わしています。これらの部隊駒のことを、以後「ユニット」と呼びます。

2.2.1 ユニットの読み方

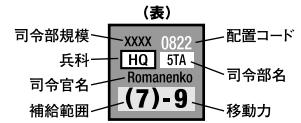
《ドイツ軍装甲連隊》



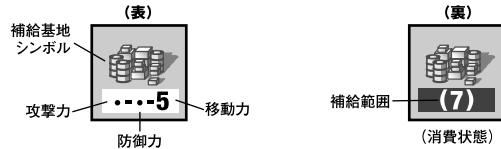
《ソ連軍狙撃兵師団》



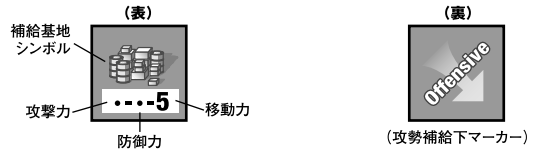
《ソ連軍司令部》



《ドイツ軍補給物資》



《ソ連軍補給物資》



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。所属部隊名とは、そのユニットが所属する親部隊 師団ないし軍団 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。

XXXX = 軍; XXX = 軍団; XX = 師団; X = 旅団;

III = 連隊; II = 大隊; KG = 戦隊。

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物資ユニットから、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、地形に関係なくヘクス数で計算します。なお、このゲームにおけるソ連軍司令部の補給範囲は、7ヘクスです(第62軍司令部のみ2ヘクス)。

スタック値とは、駒の積み重ね(スタック)の制限を適用する際、そのユニットが何個分のユニットに相当するかを示す記号です。

2.2.2 ユニット兵科 / 種類一覧

《ドイツ軍》		《ルーマニア軍・クロアチア軍》	
(表)		(裏)	
	装甲連隊		装甲師団
	装甲大隊		騎兵師団
	装甲戦隊		歩兵連隊
	突撃砲大隊		
	装甲擲弾兵戦隊		
	自動車化歩兵連隊		
	自動車化歩兵戦隊		
	騎兵戦隊		
	歩兵師団		
	歩兵連隊		
	歩兵戦隊		
	警戒大隊		
	司令部		
	補給物資		
	飛行場		
		(表)	(裏)
		(表)	(裏)

《ソ連軍》(続き)



2.23 部隊名の略号

《枢軸軍》

- Pz = Panzer(装甲)
- Mot = Motorized(自動車化歩兵)
- Jg = Jager(猟兵)
- KG = Kampfgruppe(戦隊)
- Lw = Luftwaffe(ドイツ空軍)
- Ur.z. = Urlauberrzuge(休暇帰還兵)
- Be.h. = Baueinheiten(建設部隊)
- Es.b. = Eisenbahner(鉄道作業員)
- Vg.d. = Versorgungsdienst(後方支援部隊)
- BdLw = Bodenpersonal der Luftwaffe(空軍地上作業員)
- Fl.Pl. = Flugplatz(飛行場)
- Rum = Rumanian(ルーマニア軍)
- C = Croatian(クロアチア軍)

《ドイツ軍戦隊(指揮官名)》

- Birk = Birkenbiehl(ビルケンビーエル)
- Bsff = Bischoff(ビショフ)
- Gobl = Goebel(ゲーベル)
- Ludw = Ludwig(ルードヴィヒ)
- Miko = Mikosch(ミコシュ)
- Prus = Pruskowski(プルスコフスキー)
- Quen = Quentin(クエンティン)
- Saub = Sauber(ザウバー)
- Sauv = Sauvant(サーヴァン)
- Sbru = Sauerbruch(ザウアーブリュッホ)
- Seyd = Seydel(ザイデル)
- Smns = Simons(シモンズ)
- Strk = Strack(シュトラック)
- Tsch = Tschoekel(チェーケル)
- Unre = Unrein(ウンライン)
- v.Br = von Brese(フォン・ブレーゼ)
- v.Hu = von Huenersdorff(フォン・ヒューナーズドルフ)
- v.Op = von Oppeln(フォン・オッペルン)
- v.Pw = von Pannwitz(フォン・パンヴィッツ)
- Zoll = Zollenkopf(ツォーレンコップ)

《ソ連軍》

- G,Gd = Guards(親衛部隊)
- SK = Strelkovyi Korpus(狙撃兵軍団)
- KK = Kavaleriiskii Korpus(騎兵軍団)
- TK = Tankovyi Korpus(戦車軍団)
- VPU = Vinnitskogo Pekhotnogo Uchilishcha(ウニツァ歩兵学校生徒)
- Sh = 打撃(軍司令部)
- OPA = 独立重火器歩兵

2.24 ユニットの色

- ドイツ国防軍 = 灰緑色
- ドイツ空軍 = 青色
- ルーマニア軍 = 明緑色
- クロアチア軍 = 黄緑色
- ソ連軍 = 明赤色
- ソ連軍(親衛部隊) = 赤色
- ソ連海軍歩兵 = 薄茶色

これらに加え、各ユニットの兵科ボックス内の色は、そのユニットの所属を表わしています。

ユニットの攻撃力や防御力、移動力などの数値がある部分に、地色とは異なる色の帯が印刷されているユニットは、**車輛ユニット**です(例: **ドイツ軍装甲連隊**)。このような帯が印刷されていないユニットは、**徒歩ユニット**です。車輛ユニットと徒歩ユニットの違いは、移動や戦闘後前進を行う際に重要な意味を持ちます(5.13項を参照)。

2.25 マーカー一覧



ゲームターン・マーカーとフェイズ・マーカーは、ゲームの進行を管理するために使用します(ゲームの手順を参照)。

補給切れマーカーは、弾薬や燃料などの軍需物資の補給を受けられないことによる、各ユニットの作戦遂行能力の低下を再現する表示駒です。このゲームでは、ユニットの補給切れ状態を段階的に表現しており、3種類のマーカーを使用します。

ユニットに置かれた補給切れマーカーは、自軍補給判定フェイズで補給下にあると判定されるまで、累積して適用されます。ただし、ある瞬間に1ユニットに適用できる補給切れマーカーの上限は3個までで、それ以上のマーカーは適用されません。ユニットに置かれた補給切れマーカーは、自軍補給判定フェイズで補給下にあると判定された時点で、**全て**取り除かれます。マーカーが1個でも3個でも、一度に全て取り除きます(補給のルールを参照)。

混乱マーカーは、戦闘の結果として退却したユニットが、戦闘部隊としての作戦遂行能力を一時的に失う状態を表すために使用します(戦闘のルールを参照)。

予備部隊マーカーは、そのプレイヤーターン中における予備ユニットを表示するために使用します(移動のルールを参照)。

ソ連軍攻勢補給マーカーは、攻勢作戦に際して、補給物資の割り当てを集中的に受けているソ連軍の軍司令部を表すために使用します(補給のルールを参照)。

2.3 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): 1枚
- 駒シート: 4枚(計800個)
- チャート: 2枚(両面印刷)
- ルールブック本体: 本誌

なお、このゲームをプレイするためには、6面体サイコロ2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手順に沿う形でプレイされます。各ゲームターンは、ソ連軍及び枢軸軍の各プレイヤーターンに分割されています。

各プレイヤーは、以下に列記された手順を上から順に行い、これが一通り終わると1ゲームターンが完了したことになります。地図上の「フェイズ表示欄」にフェイズ・マーカーを置いて、現在どのフェイズを実行しているのかを管理しておきます。

《A. ソ連軍プレイヤー・ターン》

1. 移動フェイズ

- a. 司令部の攻勢補給下への転換
- b. 増援ユニットの配置
- c. 司令部以外のユニットの移動(予備指定)
- d. 司令部ユニットの移動

ソ連軍プレイヤーはまず、自軍移動フェイズの開始時に、司令部ユニットと同じヘクスにいる補給物資ユニットを消費して、その司令部を「攻勢補給下」にすることができます。攻勢補給下となった司令部ユニットの上には「攻勢補給下マーカー」(補給物資ユニットの裏面)を置いて、その状態を表示します。

次に、ソ連軍プレイヤーは、このターンに登場が予定されている増援ユニットを、地図上に登場させることができます。

増援部隊の配置が完了したら、ソ連軍プレイヤーは、地図上に存在する自軍ユニットそれぞれに、移動を行わせることができます。各ユニットは、駒に印刷された移動力値の範囲内で、自由に移動を行うことができます。ただし、このフェイズの開始時に「補給切れマーカー」や「予備部隊マーカー」が置かれているユニットは、移動力が低下します(端数はユニットごとに切り上げます)。

移動を開始する瞬間に、攻勢補給下の自軍司令部の補給範囲内にあるソ連軍ユニットは、ルールに従って「オーバーラン(移動の途中で発生する、速攻的な戦闘)」を実行することができます(補給切れマーカーや予備部隊マーカーの置かれているユニットは除く)。それ以外のユニットは、この移動フェイズ中にはオーバーランを行うことができません。

ソ連軍プレイヤーは、自軍ユニットの移動を行う過程で、地図上にある自軍ユニットの一部を「予備部隊」に指定することができます。1回の移動フェイズに、予備部隊に指定することのできるユニットは、ソ連軍の軍司令部ユニット1個につき1ユニットのみです。予備部隊に指定されたユニットは、移動フェイズ中には半分の移動力(端数切り上げ)しか消費できず、敵の支配地域(ZOC)に移動して入ることもできず、オーバーランを行うこともできません。ただし、予備部隊に指定されたユニット(のみ)は、同じプレイヤーターンの突破移動フェイズ中に、移動力の全てを使って移動することができます。

補給切れマーカーが置かれているユニットが移動を行った場合、さらに1個の補給切れマーカーが追加されます。ただし、1つのユニットに3個以上の補給切れマーカーが置かれることはあり

ません。

ユニットの移動は、まず司令部以外の全てのユニットを動かし、それが完了してから、司令部ユニットの移動を行うものとします。

2. 戦闘フェイズ

ソ連軍プレイヤーはここで、地図上に存在する自軍ユニットを用いて、隣接する敵ユニットを攻撃することができます。補給切れマーカーが置かれているユニットは、攻撃力や防御力が低下します。また、予備部隊のユニットは、一切の攻撃に参加できません。

また、ソ連軍が攻撃を行う瞬間に、攻撃参加ユニットの半数以上が、攻勢補給下の司令部の指揮範囲内にいる場合は、戦闘解決時に有利な修正を適用されます。枢軸軍が行う攻撃に際しては、このような特典はありません。

攻撃は任意であり、強制ではありません。また、個々の攻撃はひとつずつ別々に、実行プレイヤーが望む順番で解決されます。

その時点で補給切れマーカーが置かれているユニットが攻撃を行った場合、さらに1個の補給切れマーカーが追加されます。ただし、1つのユニットに3個以上の補給切れマーカーが置かれることはありません。

もし、戦闘に参加したユニット(攻撃側・防御側とも)が、戦闘結果として退却を行った場合、そのユニットにはただちに「混乱マーカー」が置かれます。

3. ドイツ軍対応移動フェイズ

- a. ドイツ軍ユニットの対応移動
- b. 増援ユニットの配置

枢軸軍プレイヤーは、地図上に存在する車輛ユニットの一部に、移動を行わせることができます。これを「対応移動」と呼びます。

ユニットの対応移動は、通常の移動ルールに従って行い、オーバーランを実行することもできます。ただし、1回の対応移動フェイズに移動させることができるユニットの数は、2つのスタックのみです。

個々のスタックに含まれるユニット数は、いくつであってもかまいませんが、対応移動を行えるのは、ドイツ軍の装甲、装甲擲弾兵、突撃砲、自動車化歩兵のいずれかのユニットのみで、敵ユニットのZOC(支配地域)のヘクスにするユニットは、対応移動を行うことができません。また、補給切れ状態のユニットや、上記の兵科以外のドイツ軍ユニット、混乱マーカーが置かれているユニット、およびドイツ軍以外の枢軸同盟国軍ユニットは、対応移動を行うことができません。

ドイツ軍の対応移動を実行した後、枢軸軍プレイヤーは、このターンに登場が予定されている増援ユニットを、ここで地図上に登場させることができます。ただし、登場したユニットは、このドイツ軍対応移動フェイズ中には全く移動を行えず、枢軸軍移動フェイズになるまで待たなくてはなりません。

4. 突破移動フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットをここで再び移動させることができます。予備部隊のユニットは、移動力全てをフルに使って移動することができます。予備部隊でないユニットは、半分の移動力(端数切り上げ)を用いて移動することができます。

補給切れ状態のユニットや、混乱状態のユニットは、低下した移動力をさらに半分にした移動力(端数切り上げ)を用いて移動することができます。また、このフェイズの開始時に、攻勢補給下にある自軍司令部の補給範囲内にあるユニット(補給切れマーカーや混乱マーカーが置かれているユニットは除く)は、ルールに従ってオーバーランを実行することもできます。

ただし、このフェイズ開始時に敵ユニットの支配地域(ZOC)にいたユニットは、たとえフェイズの途中で敵ユニットから離れた状態になったとしても、このフェイズには移動することができません。また、混乱マーカーの置かれているユニットは、敵ユニットの支配地域へと進入することができません。

補給切れマーカーが置かれているユニットが突破移動を行った場合、さらに1個の補給切れマーカーが追加されます。ただし、1つのユニットに3個以上の補給切れマーカーが置かれることはありません。

5. 補給判定フェイズ

- a. 補給状態の判定
- b. 降伏の判定
- c. 予備部隊 / 混乱 / 攻勢補給下マーカーの除去

ソ連軍プレイヤーは、地図上に存在する自軍ユニットそれぞれについて、補給状態を判定します。ここで補給切れと判定されたユニットの上には補給切れマーカーを1個置いて(または追加して)、その状態を明示しておきます。逆に、このフェイズ開始時に補給切れマーカーが置かれているユニットのうち、ここで補給を受けていると見なされたユニットは、**全ての補給切れマーカーを取り除く**ことができます。

また、この時点で3個の補給切れマーカーが置かれているソ連軍ユニットのうち、**周囲の6ヘクス全てが敵ZOCであるユニットは、降伏の判定を行わなくてはなりません。**

このフェイズの最後に、ソ連軍プレイヤーは、自軍司令部ユニットの上に置かれている攻勢補給下マーカーをすべて取り除きます。また、ソ連軍プレイヤーは、自軍ユニットの上に置かれている**予備部隊マーカー**と、両軍のユニットの上に置かれている**混乱マーカー**を全て取り除きます。

《B. 枢軸軍プレイヤーターン》

1. 移動フェイズ

- a. 司令部以外のユニットの移動(予備指定)
- b. 司令部ユニットの移動

2. 戦闘フェイズ

3. ソ連軍対応移動フェイズ

4. 突破移動フェイズ

5. 補給判定フェイズ

- a. 空輸による補給物資の到着
- b. 補給状態の判定
- c. 降伏の判定
- d. 予備部隊 / 混乱マーカーの除去

枢軸軍プレイヤーは、ソ連軍プレイヤーターンの場合と同様にして、1~5までの手順を行います。ただし、補給判定フェイズ中における枢軸側の特別な手順(空輸物資到着の判定)は、上記の順序で行うものとします。枢軸軍プレイヤーは、自軍移動フェイズにおいて、**最大で4つのスタック**(ユニットではありません)を、予備部隊に指定することができます。

ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍対応移動フェイズにおいて、**戦車、機械化、自動車化狙撃兵、オートバイ**のいずれかを2ユニット(スタックではありません)のみ、移動させることができます。ただし、ソ連軍の場合は、対応移動を行うユニットは**移動力の半分**(端数切り上げ)しか消費することができません。

枢軸軍プレイヤーターンの手順が終了した時点で、1ゲームターンの手順が完了したものと見なされ、地図上の「**ゲームターン表示欄**」上のゲームターン・マーカーを、1マス進めます。

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: 4.14項を参照)。

4.1.2 原則として、プレイヤーが1ヘクスに置くことのできる自軍ユニットの上限は、4個までとします(例外: 4.13項、4.15項)。この際、ドイツ軍の大隊規模ユニットと、その時点で1ステップ(戦力段階)しか持たないドイツ軍の戦隊ユニットは、スタック制限においては1/2個として計算します。また、ソ連軍の軍団と師団ユニット、および枢軸軍の師団ユニットは、その時点で使用している駒の、兵科記号の下に記されている**スタック値の丸印と同じユニット数**として計算します。例えば、完全戦力の戦車軍団ユニットには、黄色い丸が4つ印刷されていますが、これはそのユニットがスタック制限に関して「4ユニット」と見なされることを表しています。

4.1.3 両軍の**司令部**ユニット、**補給物資**ユニット、ドイツ軍の**飛行場**ユニットおよび全ての**マーカー**類は、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。

4.1.4 ユニットは、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。

- 4.15 例外的に、スターリングラード市街ヘクスについては、スタック制限は適用されず、プレイヤーは**何ユニットでも**、これらのヘクスにスタックすることができます。ただし、これらのヘクスから1回の戦闘に参加できるのは、通常のスタック制限の範囲内にあるユニットのみです。また、スターリングラード市街ヘクスから、隣接するヘクスへと、オーバーランを実行することはできません。なお、ゲームマップの端には、大量のユニットをスターリングラード市街ヘクスにスタックする際の混乱を緩和する目的で、市街4ヘクス分の拡大ヘクスが印刷されていますので、自由にお使いください。
- 4.16 プレイヤーは、ゲーム中いつでも、地図上にある敵スタックの内容を調べてかまいません。
- 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を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、補給物資、飛行場の各ユニットは、ゲームを通じてZOCを持ちません。また、3個の補給切れマーカーが置かれているユニットは、そのような状態にある間のみ、ZOCを持ちません**)。
- 4.22 ユニットのZOCは、橋梁や舟橋のない大河ヘクスサイド、および湖ヘクスサイドを越えて対岸のヘクスに及ぶことはありません。それ以外の地形は、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(5.22項および5.23項を参照)。この場合、**ドイツ軍装甲ユニットと装甲擲弾兵ユニット、突撃砲ユニット**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 味方ユニットの存在しない敵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(6.63項を参照)。ただし、複数のドイツ軍ユニットから成るスタックが一緒に(スタックしたまま)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(6.63項を参照)。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。
- 4.25 予備部隊マーカーや混乱マーカーが置かれているユニットは、移動中に敵ZOCのヘクスに入ることができません。
- 4.26 自軍ユニットの存在は、味方ユニットの退却(6.63項、6.68項を参照)と補給線の設定(7.32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(6.63項、6.68項を参照)。また、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(6.74項を参照)。

- 4.27 ユニットのZOCは、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(6.11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 **攻撃力がゼロ**のユニット(司令部ユニットと補給物資も含む)は、**攻撃力1以上**を持つ味方ユニットがそこに存在する場合には限り、**敵ZOCのヘクスへと移動や退却**することができます。それ以外の場合には、敵ZOCのヘクスに移動や退却できません。

5.0 移動

ユニットの移動は、ユニット自身が持つ移動力(MP)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います。

5.1 移動力の消費

- 5.1.1 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、地図上の「**地形効果表**」に記載されています。
- 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、それらの移動力値が全て同一である場合に限り、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、定められた移動力を消費します。
- 5.1.3 ヘクスサイドの地形(小川、河または大河)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、道路や小道、鉄道線に沿って移動する場合には、その進入先のヘクスの地形を無視して、道路や小道、鉄道線による移動力のみを消費して移動することができます。
- 5.1.4 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(地形効果表を参照)。つまり、車輛ユニットが森林のヘクスに進入したり、小川のヘクスサイドを越えたりする場合には、徒歩ユニットより多くの移動ポイントを消費しなくてはなりません。なお、チル川(Chir River)は常に河として扱います。
- 5.1.5 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(移動力がゼロのユニットは除く)。この特典は、補給切れマーカーや混乱マーカー、予備部隊マーカー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。なお、**突破移動フェイズ**中にも、この特典は**適用されます**。
- 5.1.6 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。

- 5.17 移動を行っているユニットからプレイヤーの手が離れた時点で、そのユニット/スタックの移動は完了したものと見なされます。
- 5.18 補給切れ状態のユニットが、自軍の移動フェイズまたは突破移動フェイズ(5.3項を参照)中に移動を行った場合、そのフェイズ中の移動を終了した時点で、補給切れマーカを1個追加されます。移動中に1回以上のオーバーラン(5.4項を参照)を実行したとしても、1回の移動/突破移動フェイズの移動に対して適用される補給切れマーカは、1個のみです。ただし、補給切れ状態でないユニット(司令部ユニットと補給物資ユニットも含む)は、移動しても補給切れマーカを置く必要はありません。

5.2 移動制限

- 5.21 ユニッは、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:司令部と補給物資以外のユニットは、敵の補給物資ユニット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。7.7項を参照)。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:11.5項を参照)。
- 5.22 移動フェイズ開始時に敵ZOCにいたユニットは、追加3移動力を消費することにより、その敵ZOCから出て移動することができます。ドイツ軍の装甲ユニットと装甲擲弾兵ユニット、突撃砲ユニットは、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、この3種以外のユニット(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。
- 5.23 ユニッは、敵ZOCから離脱するたびに追加3移動力さえ消費すれば、1回の自軍移動フェイズ中に何度でも、敵ZOCからの離脱(およびそこへの進入)を行うことができます。ただし、敵ZOCから敵ZOCへの直接移動を行えるのは、ドイツ軍の装甲、装甲擲弾兵、突撃砲ユニットのみであることに注意してください。
- 5.24 補給切れマーカや混乱マーカ、予備部隊マーカが置かれているユニットは、その移動力が半分またはそれ以下になっているものと見なされます(7.76項、7.77項を参照)。
- 5.25 未使用の移動力値を他のユニットに譲り渡したり、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、移動力値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。
- 5.26 予備部隊マーカや混乱マーカが置かれているユニットは、移動中に敵ZOCのヘクスに入ることができません。
- 5.27 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(5.4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いとはなりません。
- 5.28 ソ連軍の司令部ユニットと両軍の補給物資ユニットは、道路や小道、鉄道線沿いのみ、移動を行うことができます。ドイツ軍の司令部ユニットの移動には、このような制限はありません。
- 5.29 攻撃力がゼロのユニット(司令部ユニットと補給物資も含む)は、攻撃力1以上を持つ味方ユニットが存在する場合に限り、敵ZOCのヘクスへと移動や退却することができます。それ以外の場合には、敵ZOCのヘクスに移動や退却できません。

5.3 予備部隊ユニット

- 5.3.1 プレイヤーは、自軍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を「予備部隊」に指定することができます。この指定は、自軍移動フェイズ中ならば、いつでも行うことができますが、予備部隊に指定されるユニットは、このフェイズの移動を行う前に、指定されなくてはなりません。
- 5.3.2 予備部隊に指定されたユニットは、その移動フェイズ中には半分(端数切り上げ)の移動力でしか移動できませんし、敵ユニットのZOCに進入することもできません。その移動フェイズ中にオーバーランを行うこともできません。また、予備部隊に指定されたユニットは、そのプレイヤーターンの戦闘フェイズ中には一切の攻撃に参加できません。
- 5.3.3 予備部隊に指定されたユニットは、そのプレイヤーターンの突破移動フェイズ中には、全ての移動力を消費して移動することができます。また、突破移動フェイズ中には、通常のルールに従って、オーバーランを実行することができます(ただし5.43項に注意)。
- 5.3.4 ソ連軍プレイヤーは、1回のプレイヤーターン中に、地図上にある軍司令部1個ごとに1ユニット(スタックではないことに注意)を、予備部隊に指定することができます。予備部隊に指定されるユニットは、移動を開始する瞬間に、「指定する」軍司令部ユニットから通常の補給線を設定できるヘクスにいないとはならず、また「指定する」軍司令部ユニット自身も、その時点で通常の補給線を設定できる状態にはなりません。ただし、予備部隊に指定されるユニットの初期配置時の「所属」は無視して構いません。例えば、ゲーム開始時に第21軍に所属していたユニットを、第5戦車軍の司令部が予備部隊に指定することも可能です。
- 5.3.5 枢軸軍プレイヤーは、1回のプレイヤーターン中に、最大で4スタック(ユニットではないことに注意)までのユニットを、予備部隊に指定することができます。1つのスタックを構成するユニットの数は、通常のスタック制限の範囲内であれば、特に追加の制限はなく、兵科や移動力値が異なってもかまいません。
- 5.3.6 両軍とも、移動フェイズの開始時に敵ZOCのヘクスにいるユニットや、補給切れ状態のユニット、およびこの移動フェイズに既に移動を行ったユニットを予備部隊に指定することはできません。また、両軍の司令部と補給物資、ドイツ軍の警戒大隊、およびルーマニア軍とクロアチア軍のユニットも、予備部隊に指定することができません。
- 5.3.7 移動フェイズ開始時にスタックして、一緒に予備ユニットの指定を受けた複数のドイツ軍ユニットは、その移動フェイズ中に別々のヘクスへと移動しても、それぞれが予備部隊としての地位は保ち続けることができます。
- 5.3.8 もし、対応移動を行っているユニットが、敵の予備部隊ユニットに隣接するヘクスへと進入した場合、その瞬間に敵ユニットは「予備部隊」としての地位を失い、予備部隊マーカは即座に取り除かれます。
- 5.3.9 予備部隊の効果は、1回のプレイヤーターン中にのみ有効です。従って、予備部隊ユニットに置かれた予備部隊マーカは、自軍の突破移動フェイズにおける移動を開始する瞬間に、ユニットごとに取り除かれます。

5.4 オーバーラン

5.4.1 オーバーランは、移動の1形態として扱われる行動であり、ユニットが**移動中に行う戦闘**を表わしています。移動の途中で敵ユニットに隣接したユニットは、そのユニットのいるヘクスに対してオーバーランを実行することができます。

5.4.2 オーバーランを実行するユニットは、その敵ユニットのいるヘクスへと進入するために必要な、**地形による移動力**に加え、敵ZOCから離脱するのに必要な**追加3移動力**を消費しなくてはなりません(つまり、その敵ユニットのZOCが及んでいる隣接ヘクスから、その敵ユニットのいるヘクスへと「突入する」ものと見なすわけです)。もし、そのヘクスに存在する**敵ユニットの全てが、ZOCを持たないユニット**である場合には、**追加の3移動力は必要ありません**。ただし、いかなる場合においても、進入するための地形による移動力消費が3以上であるようなヘクスに対しては、オーバーランを実行することは**できません**。敵ユニットのいるヘクスへの進入に必要な移動力を算定する際には、道路や小道、鉄道線の特典を使用することは**できません**。また、橋梁や舟橋のある河および大河ヘクスサイドを越えて、オーバーランを実行することは**できません**。

5.4.3 移動フェイズの開始時に**補給切れマーカー**が置かれているユニットは、オーバーランを実行することができません。また、**移動を開始する瞬間に、攻勢補給下の司令部の補給範囲内**にいないソ連軍ユニットは、たとえ補給切れマーカーが置かれていなくても、その移動(突破移動)フェイズ中には、オーバーランを行うことができません。

5.4.4 **車輛ユニット**は、1回の自軍移動フェイズ中に、消費できる移動力が残っている限り**何度でも**、オーバーランを実行できます。**徒歩ユニット**は、自軍移動フェイズ中に**1回のみ**、オーバーランを実行できます。ただし、オーバーランの目標となる敵ユニット(およびそのユニットのいるヘクス)は、1回の移動フェイズ中に何度でも、オーバーランの目標になり得ます。

5.4.5 その**移動フェイズ開始時に同じヘクスでスタックしていた複数のユニット**は、単一のスタックとして**一緒にオーバーラン**を実行することができます。これらのユニットは、オーバーランを解決した後、スタックから分かれて、別々に移動(および追加のオーバーラン)を行うことができます。ただし、目標となるヘクスに隣接した時、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、駒に印刷された**移動力値の異なる複数のユニット**が、一緒にオーバーランを実行することも**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、ルール上あり得ません。

5.4.6 オーバーランの実行は、通常の戦闘と同様にして解決します(6.3項を参照)。オーバーランに成功してそのヘクス内にいる敵ユニット全てをそこから除去することに成功したなら、オーバーランを実行したユニットはそのヘクスへと進入した後、その移動フェイズの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て攻撃側に損害が出た場合、指定された損害を適用した後、そこで移動を終了します。もし、オーバーランの結果、敵に損害を与えたものの、そのヘクス内の敵ユニットを除去することに失敗した場合は、オーバーランを実行したユニットはその実行ヘクスで移動を終了します。

5.4.7 もし、ソ連軍のユニットがオーバーランを実行し、**攻撃側に対する損害**の戦闘結果が出た場合、ソ連軍プレイヤーは、戦闘結果の全てを退却によって満たすことができません。この場合、少なくとも**戦闘結果の半分以上**(例えば、戦闘結果が3の場合は2以上)を、**ステップの損失**(6.5項)で適用しなくてはなりません。ソ連軍以外のユニットには、このようなペナルティはありません。

5.4.8 オーバーランを受けて退却する防御側のユニットは、そのオーバーランを実行したユニットに隣接する(つまり両側の)ヘクスへと退却して入ることができません。また、オーバーランを実行したユニットが全滅しても、防御側(オーバーランを受けた側)のユニットは、空いたヘクスへと前進することはできません。

5.4.9 オーバーランの損害を適用する際に、退却を行ったユニット(攻撃側・防御側とも)には、ただちに「**混乱マーカー**」が置かれず(6.8項を参照)。ただし、防御側の歩兵ユニットや騎兵ユニットなど、対応移動の資格を持たないユニットには、混乱マーカーを置く必要はありません。

5.5 対応移動

5.5.1 プレイヤーは、自軍対応移動フェイズ中に、地図上にある自軍ユニットの一部を移動させることができます。ユニットの移動は、通常の移動ルールに従って行い、オーバーランを実行することもできます。

5.5.2 1回の**ドイツ軍対応移動フェイズ**において、移動させることができるドイツ軍ユニットの数は、**2つのスタックのみ**です。対応移動を行う個々のスタックに含まれるユニット数は、通常のスタック制限の範囲内であれば、特に追加の制限はありませんが、ドイツ軍対応移動フェイズに移動を行えるのは、**装甲、装甲擲弾兵、突撃砲、自動車化歩兵**のいずれかのユニットのみです。

5.5.3 1回の**ソ連軍対応移動フェイズ**において、移動させることができるソ連軍ユニットの数は、**2ユニットのみ**です。ソ連軍対応移動フェイズに移動を行えるのは、**戦車、機械化、自動車化狙撃兵、オートバイ**のいずれかのユニットのみです。

5.5.4 **補給切れ状態**のユニットや、上記以外の兵科のユニット、**敵ユニットのZOC(支配地域)**のヘクスにいるユニット、**混乱マーカー**の置かれているユニット、および**ドイツ軍以外の枢軸同盟国軍ユニット**は、たとえ5.5.2項で列記されているユニットとスタックしていても、対応移動を行うことは**できません**。また、ソ連軍の場合には、**対応移動フェイズ開始時に、通常の補給線を設定できない**ユニットは、対応移動を行うことができません。

5.5.5 対応移動を行う**ドイツ軍ユニット**は、通常の自軍移動フェイズと全く同じように、**移動力の全て**を使って移動を行うことができ、オーバーランも実行することができます。ただし、対応移動を行う**ソ連軍ユニット**は、**半分の移動力**でしか移動を行うことができません。また、オーバーランを実行することもできますが、その場合には5.4.3項と5.4.7項の制限に従わなくてはなりません。

5.5.6 もし、対応移動を行っているユニットが、敵の予備部隊ユニットに隣接するヘクスへと進入した場合、その瞬間に敵ユニットは「**予備部隊**」としての地位を失い、予備部隊マーカーは即座に取り除かれます。

5.6 突破移動フェイズ中の移動

5.6.1 各プレイヤーの突破移動フェイズは、以下の5点を除いて、通常の自軍移動フェイズと同様に扱われるものとします。

予備部隊ユニットは、移動力の全てを使って移動できますが、予備部隊以外のユニットは、その時点での移動力値の半分(端数切り上げ)でしか移動できません。

混乱状態にあるユニットは、突破移動フェイズに、移動力が半分ではなく4分の1になります(6.82項を参照)。

突破移動フェイズ開始時に敵ZOCのヘクスにいたユニットは、たとえそのフェイズ中に味方のオーバーラン等によって隣接する敵ユニットがいなくなったとしても、その突破移動フェイズには移動を行うことができません。

両軍の司令部ユニットと補給物資ユニットは、突破移動フェイズには移動を行えません。

補給切れ状態のユニット(7.7項を参照)は、既に低下している移動力値をさらに半分にした移動力を使用して、突破移動フェイズに移動を行います。ただし、そのような移動を行ったユニットは、補給切れマーカーをさらに1個追加されます(7.73項を参照)。

6.15 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。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。

6.16 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。また、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て、戦力比のコラムを決定します。

6.17 補給切れマーカーが置かれているユニットの攻撃力や防御力は、半分またはそれ以下(端数切り上げ)になります(7.76項、7.77項を参照)。また、攻撃力がゼロのユニットや、混乱マーカーの置かれているユニットは、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。

6.18 枢軸同盟国軍(ルーマニア軍、クロアチア軍)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。国籍の違いによるペナルティは、特にありません。

6.19 両軍の各司令部ユニットは、ゼロ攻撃力と1防御力を持つものと見なされます。

6.0 戦闘

戦闘は常に、隣接する両軍のユニットの間で行われます。戦闘解決の順序においては、全般的な戦況には関係なく、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。

6.1 攻撃の制限

6.1.1 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います(例外: 5.4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。

6.1.2 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。

6.1.3 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す。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。

6.1.4 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。同一ヘクス内にいる複数の防御側ユニットを、個別に攻撃することはできません。

6.2 攻撃力・防御力の修正

6.2.1 防御側のユニットまたはスタックが、森林ヘクスにいる場合、その防御力の合計に「2」を加算して、戦力比を計算します。防御側のユニットまたはスタックが、町ヘクスにいる場合、その防御力の合計に「1」を加算して、戦力比を計算します。

6.2.2 スターリングラード市街ヘクスで防御するユニットの防御力は、2倍として計算します。

6.2.3 防御側のユニットまたはスタックが、全て小川ヘクスサイドの対岸のヘクスにいる場合、その防御力の合計に「2」を加算して、戦力比を計算します。

6.2.4 小川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小川、河、大河のいずれかの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。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。

6.2.5 河ヘクスサイド(橋梁の有無は問わず)や、橋梁のある大河ヘクスサイドを越えて攻撃を行う攻撃側ユニットの攻撃力は、1/2になります。また、舟橋のある大河ヘクスサイドを越えて攻撃を行う攻撃側ユニットの攻撃力は、1/3になります。

6.2.6 いかなるユニットも、湖ヘクスサイドや、舟橋や橋梁のない大河ヘクスサイドを越える攻撃を行うことはできません。

6.2.7 もし、同一のドイツ軍師団に所属する3ユニットが全て同一の戦闘に参加している場合、枢軸軍プレイヤーは、該当する1個師団につき「4」を、攻撃力または防御力の合計に加算することができます。もし、同一のルーマニア軍師団に所属する3ユニットが全て同一の戦闘に参加している場合、枢軸軍プレイヤーは、該当

する1個師団につき「2」を、攻撃力または防御力の合計に加算することができます。ある戦闘において、この条件を満たす師団が複数参加している場合、条件を満たしている師団ごとに累加して、この特典が適用されます。ただし、**2ユニットから成る師団**は、こうした特典を**受けられません**。また、その時点で**3個の補給切れ**マーカーが置かれているユニットは、上記の条件を満たすユニット数に含めることができません。

6.28 クロアチア第369歩兵連隊は、ドイツ軍第100猟兵師団を構成するユニットと見なされます。また、ドイツ軍第14装甲師団は5ユニット、第6装甲師団は4ユニットから成りますが、そのうちの3ユニットが戦闘に参加していれば、6.27項の特典を受けられるものとします。

6.29 地形効果による攻撃力や防御力の修正は、すべて累積します。また、上記の攻撃力や防御力の修正は、以下の順序に従って適用されます。

《戦闘力修正の適用順》

1. 地形(6.21項~6.25項)
2. 補給切れマーカー(7.75項、7.76項、7.77項)
3. 同一師団効果(枢軸軍のみ・6.27項)

修正の際に生じる端数は、算出の途中ではそのまま残し、補給切れマーカーによる修正を適用した後で、ユニットごとに切り上げます。

6.3 戦闘の解決

個々の戦闘は、以下の手順に沿って解決されます。

1. まず、その戦闘に参加する攻撃側ユニットの攻撃力と、防御側ユニットの防御力を、それぞれ合計し、その数値を比較して、戦闘結果表上にある簡単な比率に直します。その際の端数については、常に防御側が有利になるように処理を行います。例えば、攻撃力と防御力の比率が3:4の場合には1:2に、5:2の場合は2:1に、9:6の場合には1:1に、11:8の場合には1:1に、それぞれ端数を処理するものとします。

2. 戦力比が9:1より大きくなった場合は、9:1として解決します。また、戦力比が1:4に満たないような攻撃は、行うことができません。もし、攻撃側が攻撃の実行を宣言してから、戦力比が1:4に満たないことが判明した場合には、その戦闘を解決する代わりに、**攻撃側の全参加ユニットが即座に全滅**するものとします。

3. もし、ソ連軍ユニットが行う攻撃において、攻撃参加ユニットの**半数以上**(例えば、5ユニットのうち3ユニット)が、攻撃を解決する瞬間に、**攻勢補給下**にある自軍司令部の**補給範囲内**にあれば、戦力比の欄(コラム)を右に2列ずらして解決します。
この修正は、ソ連軍ユニットが行うオーバーランの解決時には適用されません。

4. 攻撃側プレイヤーは、サイコロを2個振ります。戦闘結果表を参照して、上記1で算出した戦力比と、サイの目が交差する所を調

べます。そこに記されている数字と記号が、その戦闘の結果です。戦闘結果は、ただちに適用・実行されます。

5. 戦闘の結果、もし防御側ユニットが退却するか全滅するかして、その攻撃目標となったヘクスが空になった場合には、攻撃側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、その空いたヘクスに進めることができます。これを「**戦闘後前進**」と呼びます。

6. 以上で、一組の戦闘を解決したことになります。この要領で、残りの戦闘を解決します。ただし、一つの攻撃の結果(退却や戦闘後前進)は、次の攻撃を解決する前に実行しなければなりません。

7. もし、攻撃側に補給切れ状態のユニットが含まれている場合、そのようなユニット(のみ)に、追加の補給切れマーカーを1個適用します。

6.4 戦闘結果の読み方

6.4.1 戦闘結果は常に、スラッシュ(/)で区切られた2つの数字の組み合わせによって表記されます。スラッシュの左側に示された数字は、攻撃側への損害を表わしており、右側に示された数字は、防御側への損害を表わしています。

6.4.2 戦闘結果として示された数字は、指示された側のユニットが失わなくてはならないステップ(戦力段階)数、または指示された側のユニットが退却しなくてはならないヘクス数を表しています。自軍の戦闘結果を適用する際、プレイヤーはステップの損失と退却を自由に組み合わせて、示された数字の戦闘結果を満たすことができます(6.43項、6.5項および6.6項を参照)。なお、退却によって満たすことのできる戦闘結果の数字には上限はありません(6.62項を参照)。

6.4.3 **ソ連軍戦闘フェイズ**に実施される戦闘では、攻撃側に対する戦闘結果のうち、**少なくとも半分**(端数切り上げ)の数字を、ステップの損失で満たさなくてはなりません。

6.4.4 戦闘結果は、常に防御側が先に適用するものとします。

6.4.5 「-」の戦闘結果は、指示された側が全く損害を被らなかったことを表しています。

6.4.6 もし、攻撃側に補給切れ状態のユニットが含まれている場合、そのようなユニット(のみ)に、追加の補給切れマーカーを1個適用します。このペナルティは、攻撃側にのみ適用されます。つまり、防御側に補給切れ状態のユニットが存在しても、追加の補給切れマーカーは適用されません。

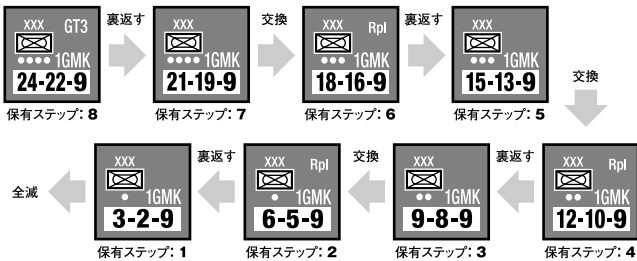
6.5 ステップの損失

6.5.1 地図上の各ユニットは、1ないし複数の戦力段階を持っています。駒の表と裏の両面に数値が印刷されているユニットは、表の状態では**2ステップ**、裏の状態では**1ステップ**を持っています(例外:ソ連軍の戦車軍団、機械化軍団、狙撃兵軍団、補給物資、ドイツ軍第48装甲軍団司令部)。駒の表面にしか数値が印刷されていないユニットは、表の状態では**1ステップ**を持っています。両軍の補給物資ユニットは、ステップを持ちません(6.57項を参照)。

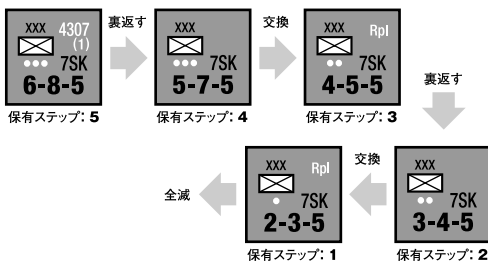
6.5.2 戦闘結果の適用でステップを失う場合、2ステップを持つユ

ユニットは、1ステップを失うことによって駒を裏返され、攻撃力と防御力が低下した状態となります。1ステップしか持たないユニットが、1ステップの損失を被った場合、その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。

6.53 ソ連軍の戦車軍団と機械化軍団ユニットは、ゲームに登場する時点では6または8ステップを持っています。これらの軍団ユニットは、1ステップを失うごとに、駒を裏返すか、または以下の要領で、同一の部隊名を持つ減少戦力ユニットと取り替えられます。



6.54 ソ連軍の狙撃兵軍団は、ゲームに登場する時点では5ステップを持っています。この軍団ユニットは、1ステップを失うごとに、駒を裏返すか、または以下の要領で、同一の部隊名を持つ減少戦力ユニットと取り替えられます。



6.55 戦闘結果によりステップの損失を適用する場合は、その戦闘に参加した自軍ユニット全体の中から、指定された数のステップを失うものとします。参加したユニット全てが、指定された数のステップをそれぞれ失うわけではありません。

6.56 その戦闘に参加した自軍ユニットのうち、どのユニットにステップを失わせるかは、所有プレイヤーが選択することができます。ただし、その戦闘に参加した全ユニットが1ステップを失う前に、特定のユニットに2ステップを失わせることはできません。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。

6.57 プレイヤーは、補給物資ユニットにステップの損失を適用することができません。また、司令部や飛行場ユニットを含む複数ユニットにステップロスを適用する場合、まず司令部と飛行場以外のユニットに対して、各1ステップロスを適用しなくてはなりません。

6.58 もし、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(ただし6.73項に注意)。

6.6 退却

6.61 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。戦闘に参加した味方ユニットのそれぞれが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。ただし、退却を終了した時点で通常の補給線を設定できるヘクスと、そうでないヘクスが存在する場合、必ず「補給線を設定できるヘクス」で退却を終了しなくてはなりません(そのようなヘクスが複数あれば、退却側プレイヤーが選べます)。もし、攻撃側のユニットが退却を行ったなら、それらのユニットには、ただちに「混乱マーカー」が1個置かれます(6.8項を参照)。

6.62 退却を行うユニットは、敵ユニット(補給物資ユニットも含む)のいるヘクスや、移動が禁止されているヘクスへと退却して入ることができません。ただし、退却を行うユニットは、「自軍側の地図端(枢軸軍の場合は西および南、ソ連軍の場合は東および北)」から地図の外へと退却することができます(ヘクス0134は「西端と北端の隣接ヘクス」と見なします)。地図外へと退却したユニットは、地図外へと出た時点で、要求されたヘクス数の退却を行ったものと見なされます。こうして地図外に出たユニットは、次のゲームターンの増援部隊として、出たヘクスから一番近い自軍の増援登場ヘクスからゲームに復帰します。ただし、敵ユニットの占めている増援登場ヘクスには、復帰することができません。また、ユニットはいかなる場合でも、敵軍側の地図端から地図外へと退却することはできません。なお、ソ連軍の司令部ユニットは、道路や小道、鉄道線から外れるような退却を行うことはできません。それ以外の地形は、退却には影響を及ぼしません。

6.63 もし、退却中のユニットが、味方ユニット(司令部は含むが、補給物資ユニットは含まず)の存在しない敵ZOCに進入した場合、敵ZOCを1ヘクス退却するたびに、退却ユニットは1ステップを失わなくてはなりません。このようにして失われたステップは、戦闘結果の数字を満たすものとは見なされません。また、このような退却を2ヘクス以上行う場合には、敵ZOCを1ヘクス退却することに退却する各ユニットが1ステップを失うものとします。ただし例外として、複数のドイツ軍ユニットがスタックした状態で敵ZOCを退却する場合、ユニットごとに1ステップではなく、退却するドイツ軍スタック全体から1ステップを失うものとします。もし、退却するスタックにドイツ軍と枢軸同盟国軍の両方が含まれている場合は、枢軸同盟国軍のユニットには自動的に各1ステップの損失が適用され、残るドイツ軍ユニットの中からさらに1ステップを失わせるものとします。また、補給切れマーカーが3個以上適用されているユニットは、敵ZOCへの退却を一切行えません(7.78項を参照)。

6.64 退却中のユニットは、味方ユニットの存在する敵ZOCのヘクスへと退却することができます。この場合、6.63項に示されたステップロスの適用は必要ありません。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ら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。

6.65 上記6.64項により、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。

- 6.66 退却は移動に似てはいますが、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、一切の退却を行えず、必ずステップの損失で戦闘結果を適用しなければなりません。また、2ヘクスの退却を行うユニットは、退却先のヘクスがもといたヘクスから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。
- 6.67 補給物資ユニットは、退却することができません。従って、他の味方ユニットが、退却によって戦闘結果を満たそうとする場合、同じヘクスにいる補給物資ユニットを、そのヘクスに残していかなくてはなりません。そして、相手側のユニットは、補給物資ユニットのみが存在するヘクスに戦闘後前進を行って、これを破壊または捕獲することができます(7.6項を参照)。
- 6.68 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。また、その戦闘でもし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します。
- 6.69 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
= 補給切れマーカーが3個置かれているユニットは不可(7.78項)

ただし、6.61項の「通常の補給線を設定できるヘクスで退却を終了するようにしなくてはならない」という規定は、上記の優先順位より先さらに優先されるものとします。例えば、2ヘクス以上の退却を行う際、敵ZOCでない隣接ヘクスへと退却すれば、そのユニットが通常の補給線を設定できなくなるような場合、「通常の補給線を設定できるヘクス」で退却を終了するために、一時的に上の優先順位で下位にあるヘクス(敵ZOCなど)へと退却してもかまいません。

6.7 戦闘後前進

- 6.71 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、それぞれ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、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。

- 6.72 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。また、補給切れ状態のユニットが前進を行う場合でも、追加の補給切れマーカーは適用されません。
- 6.73 前進を行うユニットは相手側に適用された戦闘結果のうち、**ステップロスで満たされなかった数値と同じヘクス数**だけ、前進を行うことができます。この場合、進入する最初のヘクスは、その戦闘に参加した相手ユニットがもといたヘクスでなくてはなりません。2ヘクス目以降の前進は、敵ユニット(補給物資ユニットは除く)の存在するヘクスや移動禁止のヘクス以外なら、前進する側のプレイヤーの望むヘクスへと進入することができます。ただし、1回の戦闘後前進で進めるヘクス数は、**徒歩ユニット**の場合は**1ヘクスのみ**(つまり相手側ユニットのいたヘクス)、**車輛ユニット**の場合は**最大3ヘクス**です。
- 6.74 戦闘後前進を実行する際、戦闘解決時に相手側ユニットの占めていたヘクスへと進入する時には、敵ZOCの効果を無視することができます。ただし、車輛ユニットが2ヘクス以上の戦闘後前進を行う場合、2ヘクス目以降のヘクスについては、敵ZOCのヘクスに前進したところで停止しなくてはなりません。
- 6.75 もし、戦闘結果が「- / E」で、防御側ユニットの全てが除去された場合、攻撃側の車輛ユニットは、**最大3ヘクス**の戦闘後前進を行えます。ただし、徒歩ユニットは、6.73項と同様、**1ヘクス**しか戦闘後前進を行えません。
- 6.76 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。また、その戦闘に参加していたとしても、**退却を行ったユニット**は、戦闘後前進を行えません。ただし、その戦闘でステップを失ったユニットは、通常どおり戦闘後前進を行えます。
- 6.77 **車輛ユニット**が戦闘後前進を行う場合、最初の1ヘクス目の前進は、河ないし大河(舟橋や橋がない大河ヘクスサイドは除く)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、**道路または小道に沿って進む**場合を除き、**河および大河ヘクスサイドを越えて行うことができません**。
- 6.78 防御側のユニットは、自軍ユニットが敵の攻撃を受けたヘクスに留まっており、なおかつ攻撃側ユニットが全滅または退却した場合に、戦闘後前進を行えます。この際、前進して最初に入るヘクスは、その戦闘に参加したいずれかの攻撃側ユニットのいたヘクスでなくてはなりません。また、移動力がゼロのユニットは、たとえ戦闘(防御)に参加していたとしても、戦闘後前進は行えません。
- 6.79 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、戦闘後前進の途中で、一時的にスタック制限を超過することは許されます。
- ## 6.8 混乱ユニット
- 6.81 もし、戦闘やオーバーランにおいて、戦闘結果を退却で適

- 用した場合、退却したユニットには「**混乱マーカー**」が置かれます。
- 6.82 混乱状態にある**フェイズ・プレイヤー**のユニットは、続く突破移動フェイズ中に使用できる移動力の数値が**4分の1**(端数切り上げ)になります。もし、既に補給切れマーカーがいくつか適用されている場合、補給切れで低下した移動力値を、さらに4分の1にしてから、最後に端数を切り上げます。
- 6.83 混乱状態にある**フェイズ・プレイヤー**のユニットは、続く突破移動フェイズ中に、移動して敵ZOCのヘクスに入ることができません。また、ZOCを持たない敵ユニットに対してオーバーランを行うこともできません。
- 6.84 混乱状態にある**非フェイズ・プレイヤー**のユニットは、たとえ5.52項と5.53項の条件を満たしていたとしても、対応移動を行う資格を持ちません。ただし、非フェイズ・プレイヤーのユニットに対する混乱状態のペナルティは**これだけ**なので、最初から対応移動の資格を持たないユニット(歩兵や騎兵など)には、混乱マーカーを置く必要はありません。
- 6.85 混乱の効果は、1回のプレイヤーターン中にのみ有効です。従って、両軍の混乱ユニットに置かれた混乱マーカーは、そのプレイヤー・ターンの補給判定フェイズに全て取り除かれます。

7.0 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。

7.1 補給の判定

- 7.11 地図上に存在するユニットの補給状態の判定は、各プレイヤーターン終了時の「補給判定フェイズ」に行われます。補給状態の判定は、以下の2通りの結果として適用されます。

補給を受けていると見なされたユニットから全ての「補給切れマーカー」を取り除く。
補給を受けていないと判定されたユニットに「補給切れマーカー」を1個置く(または追加する)。

- 7.12 自軍プレイヤーターンの補給判定フェイズで、補給下にある(補給を受けている)と判定されたユニットは、ただちに補給切れマーカーを全て取り除くことができます。また、自軍補給判定フェイズで補給切れと判定された全てのユニットには、ただちに補給切れマーカーが1個置かれます。もし、そのユニットに既に補給切れマーカーが置かれている場合は、マーカーの数を1個増やす形で、適当な補給切れマーカーに置き直します。
- 7.13 全ての司令部ユニットと、飛行場ユニット、補給物資ユニットは、ゲーム中常に補給下にあるものと見なされます。従って、これらのユニットが、補給切れになることはありません。

- 7.14 補給切れによる補給切れマーカーの適用は、自軍の補給判定フェイズで補給切れと判定されるごとに累加して適用されます。ただし**例外**として、いずれかの軍団司令部ユニット(軍団以外の司令部は含まない)からドイツ軍ユニットまで**4ヘクス以内**の「**仮の補給線**」が設定できる場合、そのドイツ軍ユニットは、自軍補給判定フェイズで補給切れと判定されても、**2個より多くの補給切れマーカーが置かれることはありません**。もし、3個以上の補給切れマーカーが置かれているドイツ軍ユニットが、上記の条件を満たしている場合、マーカーの数を**2個に減らす**ことができます。
- 7.15 上記7.14項の特典は、補給判定フェイズにおけるドイツ軍ユニットの**補給判定**にのみ適用されるもので、司令部とユニットとの所属関係は問いません(つまり、そのユニットが初期配置時に所属する軍団以外の司令部であってもかまいません)。また、該当する軍団司令部ユニットから、枢軸軍補給源までの補給線(7.22項)が設定できなくても、この特典は適用できます。ただし、もし2個の補給切れマーカーが置かれているドイツ軍ユニットが移動や攻撃を行った場合には、たとえその時点で軍団司令部ユニットまで4ヘクス以内の「**仮の補給線**」が設定できたとしても、3個目の補給切れマーカーが適用されます。言い替えれば、軍団司令部の存在による「補給切れマーカーの上限2個」という特典は、**補給判定時にのみ適用**されます。

7.2 両軍の補給

- 7.21 ドイツ軍(司令部、飛行場、補給物資、警戒ユニットを除く)とルーマニア軍、クロアチア軍の各ユニットは、自軍補給源までの長さ無制限の補給線を設定できれば、補給下にあるものと見なされます。
- 7.22 ソ連軍の全ユニット(司令部と補給物資を除く)と、ドイツ軍の警戒ユニットの場合は、いずれかの味方司令部ユニットの補給範囲内にいれば、補給を受けているものと見なされます。ただし、その場合はその司令部(ドイツ軍も含む)から自軍補給源まで、道路、小道、鉄道(の組み合わせ)沿いに伸びる長さ無制限の補給線を設定できなくてはなりません(例外:7.65項「**攻勢補給下の司令部**」)。ソ連軍の全ユニット(司令部と補給物資を除く)と、ドイツ軍の警戒ユニットは、自軍の補給源ヘクスから直接補給を受けることができます(例外:7.35項を参照)。
- 7.23 各司令部は、固有の「**補給範囲**」値を持っています。もし、司令部からユニットまで、その司令部の補給範囲値以下のヘクス数で補給線を設定できるなら、そのユニット(ソ連軍の非司令部ユニットおよびドイツ軍の警戒ユニット)は補給範囲内にいるものと見なされます。補給範囲の算定は、基本的に「**司令部からユニットに向けて**」、ヘクス数を基準として行われます。例えば、補給範囲値が7の司令部ユニットは、自身のいるヘクスから7ヘクス以内にいる味方ユニットに補給を送ることができます。
- 7.24 ユニットが補給を受けられる司令部の名称には、特に制限がなく、また特定の司令部が補給を送ることのできるユニットの数にも制限がありません。言い替えれば、ユニットは、どの味方司令部からでも補給を受けることができます。

7.3 補給線と補給源

- 7.3.1 補給線とは、途切れることなく続いている一連のヘクス列を指します。補給線は、敵ユニットのいるヘクスや、移動を禁止されているヘクスサイドを通じて設定することはできません。
- 7.3.2 補給線は、味方ユニットの存在する敵ZOCのヘクスを通過して設定することができます。ただし、味方ユニットの存在しない敵ZOCのヘクスを通過して設定することはできません。この場合、補給物資ユニットは味方ユニットと見なされます。
- 7.3.3 ソ連軍の補給源は、A、B、C、Dの各増援登場ヘクスです。枢軸軍の補給源は、E、F、Gの各増援登場ヘクスです。
- 7.3.4 枢軸軍プレイヤーは、上記に加えて、航空輸送によって到着する補給物資ユニットを、自軍の補給源として使用することができます(7.44項を参照)。
- 7.3.5 ソ連軍プレイヤーは、上記に加えて、AとBの各増援登場ヘクスに、補給範囲「7」の司令部が常時存在するものと見なし、補給判定を行うことができます。ただし、ソ連軍補給判定フェイズに、枢軸軍ユニットがそのヘクスに存在すれば、そのターン(のみ)の補給判定に関しては、補給源としての能力を失います。
- 7.3.6 ソ連軍の司令部から自軍補給源までの補給線は、舟橋のある大河を越えて設定することができません。それ以外の全ての補給線は、舟橋のある大河を越えて設定することができます。

7.4 ドイツ軍の補給物資ユニット

- 7.4.1 第3ターン以降の各枢軸軍補給判定フェイズにおいて、枢軸軍プレイヤーは、増援の補給物資ユニットを、輸送機の空輸によって受け取ります。枢軸軍プレイヤーは、補給判定フェイズの開始時にサイコロを1個振り、出た目が「1」なら2個の補給物資ユニットを、「2~5」なら1個の補給物資ユニットを、地図上に存在するドイツ軍飛行場のヘクスに置きます。出た目が「6」なら、そのターンには補給物資ユニットを受け取ることができません。補給物資ユニットが1個で、飛行場ユニットが地図上に2個ある場合、どちらの飛行場ユニットに置いてかまいません。補給物資が2個で、飛行場ユニットが地図上に2個ある場合、各飛行場ユニットに1個ずつ置かれます。ただし、補給物資が2個で、飛行場ユニットが1個しか地図上にない場合、補給物資は1個しか受け取ることができず、飛行場ユニットにそれを置いて、残る1個の補給ユニットは失われたものと見なされます。また、地図上にドイツ軍の飛行場ユニットがなくなれば、枢軸軍プレイヤーは全く補給物資ユニットを受け取ることができません(サイコロの判定も行いません)。
- 7.4.2 空輸によって飛行場のヘクスに到着した補給物資ユニットは、登場したフェイズには一切の移動を行えません。これらの補給物資ユニットは、次のゲームターンおよびそれ以降の枢軸軍移動フェイズにおいて、車輛ユニットとして移動を行うことができます。ただし、補給物資ユニットは、ソ連軍司令部と同様、道路や小道、鉄道線から外れて移動を行うことができません。
- 7.4.3 ある瞬間に地図上に登場することのできるドイツ軍の補給物資ユニットの数は12個までで、これ以上の補給物資ユニットを空輸によって登場させることはできません。

- 7.4.4 枢軸軍プレイヤーは、自軍プレイヤーターンの補給判定フェイズ中に、地図上にある補給物資ユニットを「消費」することにより、これを自軍の補給源として使用することができます。「消費」されることが決定した補給物資ユニットは、ただちに駒を裏返され、その補給判定フェイズにおいて、ソ連軍司令部と同様の機能を持つものと見なされます。つまり、補給範囲である7ヘクス以内にいるドイツ軍、ルーマニア軍、クロアチア軍のユニットに、補給を供給することができるわけです。ただし、第12ターンの補給判定フェイズには、補給物資の消費は行うことができません。
- 7.4.5 消費された補給物資ユニットは、その補給範囲内にいる全ての枢軸軍ユニットに対して、補給を供給できるものと見なされます。ただし、ドイツ軍の装甲、突撃砲、装甲擲弾兵の各ユニットの場合は例外で、そのようなユニット1個ごとに枢軸軍プレイヤーがサイコロを1個振り、1~3ならば補給を受けることができます。もしサイの目が4~6ならば、補給を受けることができず、補給切れマーカーを1個適用されます。それ以外の兵科のユニットは、補給範囲内にいれば自動的に補給を受けることができます。
- 7.4.6 補給物資の消費は、自軍ユニットの補給を判定する前に行われます。そのターンに空輸によって到着したばかりの補給物資ユニットを、ただちに消費することにもかまいません。1ターン中に消費できる補給物資ユニットの数には、制限はありません。消費された補給物資ユニットはすべて、その補給判定フェイズの終了時にゲームから除去されます。
- 7.4.7 補給物資の消費は、強制ではありません。従って、枢軸軍プレイヤーは、たとえ補給物資ユニットのそばに補給が必要な自軍ユニットが存在していても、本当に必要だと判断するまで、補給物資の消費を控えることができます。
- 7.4.8 補給物資ユニットは、一切の戦闘力を持ちません。従って、隣接する敵ユニットの攻撃を受けることはありませんが、敵のユニットは移動や戦闘後前進で補給物資のあるヘクスに進入・通過することができます。その場合、補給物資ユニットはただちに破壊されるか捕獲されます(7.6項を参照)。

7.5 ソ連軍の補給物資ユニット

- 7.5.1 ソ連軍の補給物資ユニットは、ドイツ軍補給物資ユニットのように、消費することで通常の補給源としての役割を果たすことはできません。その代わりに、消費することにより、同一ヘクスでスタックしている司令部を「攻勢補給下」にすることができます。
- 7.5.2 ソ連軍補給物資の消費は、ソ連軍移動フェイズの開始時に行います。消費された補給物資ユニットは、ただちに裏返され、「攻勢補給下マーカー」として、該当する司令部ユニットの上に置かれます。
- 7.5.3 自軍の移動フェイズ(または突破移動フェイズ)において、移動を開始する瞬間に、攻勢補給下の司令部の補給範囲内にあるソ連軍ユニットは、その移動フェイズ(または突破移動フェイズ)中に、オーバーランを行えます。
- 7.5.4 ソ連軍の攻撃を実行する瞬間に、攻撃参加ユニットのうち半数以上が、攻勢補給下の司令部の補給範囲内にあれば、戦闘

解決の戦力比のコラムを右に2列ずらして解決します。この判定は、個別の戦闘を**解決する瞬間**に行います。従って、退却や戦闘後前進の結果によっては、戦闘フェイズの開始時には攻勢補給下の司令部の補給範囲内にいたものの、戦闘解決の瞬間には補給範囲内にいなくなっているという状況もあり得ます。ただし、ソ連軍のオーバーラン解決時にはこの修正は適用されません。

7.55 攻勢補給下の司令部は、自身のいるヘクスから自軍補給源までの鉄道線を設定できなくても、自軍の非司令部ユニットに補給を送る能力を保持するものとします(7.22項を参照)。

7.56 敵ZOCのヘクスにいる司令部や、自身のいるヘクスから自軍補給源までの鉄道線を設定できないヘクスにいる司令部でも、同一ヘクスに補給物資ユニットがあれば、それを消費して攻勢補給下へと転じることができます。

7.57 攻勢補給下マーカーは、ソ連軍補給判定フェイズの終了時に、司令部ユニットから取り除かれます。つまり、1個の補給物資ユニットの消費による攻勢補給下の効果は、1回のソ連軍プレイヤーターンの間でのみ、効力を持ちます。

7.58 ソ連軍補給物資ユニットの能力は、7.42項と7.48項に記載されたドイツ軍補給物資ユニットの能力と同じです。

7.6 補給物資ユニットの捕獲

7.61 司令部と補給物資以外の、1移動力以上を持つユニットは、敵の補給物資ユニットだけが存在するヘクスへと、移動や戦闘後前進で進入した際、この補給物資の捕獲を試みることができます。そのような事態が発生したなら、進入したユニットの所有プレイヤーはサイコロを1個振ります。出た目が1か2なら、**捕獲に成功**したものと見なされ、自軍の補給物資ユニットと取り替えることができます。出た目が3~6ならば、**捕獲に失敗**したものと見なされ、ただちに破壊されて、ゲームから除去されます。

7.62 捕獲された補給物資は、捕獲されたフェイズ中には一切の移動を行えません。ただし、それ以降のフェイズでは、全ての点において、自軍の補給物資として使用することができます。

7.63 ユニットは、敵の補給物資だけが存在するヘクスへと、退却して入ることはできません。退却に関しては、敵の補給物資ユニットは「敵ユニット」として扱われます。

7.64 ある瞬間に地図上に存在することのできる補給物資ユニットの数は、**枢軸軍が12個、ソ連軍が10個**までです。もし、敵の補給物資ユニットを捕獲したことで、これ以上の自軍の補給物資ユニットが必要となった場合、超過分の(捕獲した)補給物資は失われたものと見なされ、使用されません(実際には、そのような事態が発生する可能性はほとんどありません)。

7.7 補給切れマーカーの影響

7.71 補給切れマーカーが置かれているユニットは、その攻撃力、防御力、移動力が低下します(端数は、ユニットごとに切り上げ)。また、補給切れマーカーが置かれているユニットは、一切のオーバーランを行うことができません。

7.72 司令部ユニットと、飛行場ユニット、補給物資ユニットは、い

かなる場合でも、補給切れマーカーを適用されません。

7.73 補給切れマーカーは、司令部、飛行場、補給物資以外の各ユニットが、以下の行動を行うごとに、1個ずつ(ユニットごとに個別に)適用されます。

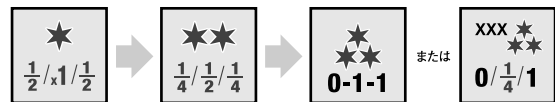
補給切れ状態のまま、自軍移動フェイズに移動を行った。
補給切れ状態のまま、自軍戦闘フェイズに攻撃を行った。
補給切れ状態のまま、自軍突破移動フェイズに移動を行った。
自軍補給判定フェイズで補給を受けていないと判定された。

7.74 1つのユニットに対して複数の補給切れマーカーが適用された場合、その効果は累積します。ゲームには、赤い星が1つだけ印刷された補給切れマーカーに加えて、星2つと星3つが印刷された補給切れマーカーが用意されていますが、これらは補給切れマーカーが2個ないし3個適用されている状態を表しています。もし、既に星3つの補給切れマーカーが置かれているユニットが、追加の補給切れマーカーを適用されても、それ以上のマーカーは適用されません(ある瞬間に1個のユニットに適用される補給切れマーカーの数は3個が上限です)。

7.75 補給切れマーカーが1個適用されている場合、そのユニットの**攻撃力と移動力は半分**になります。防御力には影響ありません。端数は、ユニットごとに切り上げになります。

7.76 補給切れマーカーが2個適用されている場合、そのユニットの**攻撃力と移動力は4分の1**、**防御力は2分の1**になります。補給切れマーカーが3個適用されている場合、そのユニットの**攻撃力**は、駒に印刷されている数値に関係なく「**ゼロ**」となり、**防御力と移動力**は、駒に印刷されている数値に関係なく、1ユニット当たり「1」となります(例外: **ソ連軍の軍団規模ユニット**、7.77項を参照)。このようにして、補給切れマーカーが1個増えるごとに、ユニットの能力は低下します。端数は、攻撃力と防御力、移動力のいずれの場合もユニットごとに切り上げになります。これらの低下率は、個別の補給切れマーカーにも印刷されています。

7.77 ソ連軍の軍団規模ユニットに対して、補給切れマーカーが3個適用されている場合、そのユニットの**攻撃力**は、駒に印刷されている数値に関係なく「**ゼロ**」となり、**防御力**は駒に印刷されている数値の**4分の1**(端数切り上げ)、**移動力**は一律で「1」になります。これを示すために、**軍団ユニット専用**(星3つが印刷された)補給切れマーカーを使用します。



7.78 補給切れマーカーが3個適用されているユニットは、その状態にある間は、隣接ヘクスへとZOCを**及ぼす効果を喪失**し、また**味方ユニットの存在しない敵ZOCへの退却を一切行えません**(味方ユニットが存在すれば、退却できます)。

7.79 ゲームに含まれている補給切れマーカーは、地図上の戦況を判別しやすいように、ソ連軍用の黄色いマーカーと、枢軸軍用の水色のマーカーに分けられていますが、効果は同じです。

7.8 降伏判定

- 7.8.1 自軍の補給判定フェイズが開始した時点で既に3個の補給切れマーカーが置かれていて、そのフェイズの補給判定でマーカーの数を減らすことができず、さらにそのユニットのいる周囲6ヘクスの全てが敵ZOC(味方ユニットが存在するかどうかは問わず)である場合、そのようなユニットは降伏してゲームから除去される可能性があります。
- 7.8.2 もし、7.81項の条件を満たすユニットが発生した場合、所有プレイヤーは該当ユニット1個ごとにサイコロを1個振ります。ドイツ軍の場合は5か6で、ソ連軍の場合は4~6で、枢軸同盟国軍の場合は2~6で、部隊の一部(または全部)が降伏したものと見なされ、ただちに1ステップを失います。降伏によるステップロスは、通常の損害と同様に扱われます。
- 7.8.3 降伏の判定を行う際、該当するユニットのいるヘクスが町か都市ならば、サイの目から2を引くことができます。また、もし村ならば、サイの目から1を引くことができます。この修正は、家屋の有無による孤立状態での生存率の変化を表しています。

8.0 特別ルール

8.1 ソ連軍の攻勢準備砲撃

- 8.1.1 ソ連軍プレイヤーは、シナリオ1および3において、多連装ロケットを始めとする各種砲兵部隊による「攻勢準備砲撃」を行うことができます。
- 8.1.2 ソ連軍の第5戦車軍、第21軍、第57軍、第51軍は、それぞれ専用の「攻勢準備砲撃ポイント」マーカーを持っており、マーカーの裏にはその軍が使用できる攻勢準備砲撃ポイントの合計値が記されています。

軍司令部名	5T	21	57	51
攻勢準備砲撃ポイント	7	5	6	6

- 8.1.3 シナリオ1および3の第1ゲームターンの開始時、ソ連軍の移動フェイズを行う前に、ソ連軍プレイヤーは「攻勢準備砲撃」を解決します。この砲撃の解決は、以下の手順に沿って行われます。

- ソ連軍プレイヤーはまず、攻勢準備砲撃を行う軍を宣言します。
- ソ連軍プレイヤーは、該当する軍司令部に所属する(つまり兵科ボックス内がその司令部と同じ色の)ユニットに隣接しているルーマニア軍ユニット(またはスタック)のうち、標的となるユニットのいるヘクスを全て宣言します。該当する軍のソ連軍ユニットに隣接していないヘクスを、砲撃目標とすることはできません。
- ソ連軍プレイヤーは、それらの目標に対して使用する「攻勢準備砲撃ポイント」の数をすべて宣言します。例えば、第5戦車軍は7ポイントの攻勢準備砲撃ポイントを持っており、これを敵スタックの占める3ヘクスに対して使用する場合、3、2、2という風に分割する

ことができます。各軍の合計値の範囲内であれば、特定のヘクスに割り当てられる攻勢準備砲撃ポイント数には制限がありません。

- ソ連軍プレイヤーは「ソ連軍攻勢準備砲撃判定表」を見ながら各目標ヘクスごとにサイコロを1個振り、出た目と、使用した攻勢準備砲撃ポイントの交差する所にある数字を調べます。枢軸軍プレイヤーは、目標となったヘクスにいるルーマニア軍ユニットの中から、示された数のステップを失わせません(6.5項を参照)。ただし、目標ヘクスにドイツ軍ユニットが存在する場合、たとえ同ヘクス内のルーマニア軍ユニットが全て除去された後で、さらに損害の数値が残っていたとしても、損害を適用しなくてもかまいません。砲撃による損害は、ルーマニア軍ユニットに対してのみ、適用されます。
- ひとつの軍が持つ「攻勢準備砲撃ポイント」を全て使用してソ連軍の攻勢準備砲撃を解決したら、続いて次の軍について、上記1~4の手順を行います。
- 以上の要領で、全ての軍の「攻勢準備砲撃ポイント」を全て使用するまで、攻勢準備砲撃を順に実行・解決していきます。

- 攻勢準備砲撃は、常にヘクス単位で実行・解決されます。あるヘクスにスタックしている複数の枢軸軍ユニットのうち、特定のユニットに砲撃を集中することはできません。
- 攻勢準備砲撃は、シナリオ1および3の第1ゲームターンの開始時にのみ実行できます。
- 攻勢準備砲撃の判定に際しては、目標ヘクスの地形は一切影響しません。
- 枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットに対して行われた攻勢準備砲撃の結果を、必ずステップの損失で適用しなくてはなりません。つまり、退却で満たすことはできません。
- 攻勢準備砲撃の結果、ステップロスで除去されたユニットは、通常の(戦闘の結果として除去された)全滅ユニットとは異なる扱いを受けます。つまり、これらのユニットは、砲撃による心理的パニックに陥って「潰走」しただけで、部隊そのものに対する物理的な損害は限られたものと見なされ、第2ターンの枢軸軍対応移動フェイズにおいて、一定の制約下でゲームに復帰することができます(詳しくは9.2項を参照)。

8.2 第1ターンの行動制限

- 8.2.1 この戦役の初期、ドイツ第51軍団はスターリングラード市内に籠もるソ連第62軍の掃討作戦を継続中で、ソ連軍の大反攻に即応できる態勢にはありませんでした。この歴史的事実を再現するため、シナリオ1と3をプレイする際には、枢軸軍プレイヤーに対し、以下の制限を適用します。

第51軍団の所属ユニットとしてスターリングラード市内に配置される計24ユニットのうち、第1ターンの市街ヘクスの外へ移動して出ることができるのは、最大で9ユニットのみです。

この9ユニットという制限には、移動の途中や戦闘結果の退却で市街へと出られるユニット数も含んでいます。従って、もし既に9ユニットが市街の外へ出ている状態で、市内のドイツ軍ユニットが何らかの戦闘結果を被ったなら、全てステップの損失で適用しなくてはなりません。

第2ターンおよびそれ以降のゲームターンには、上のような制限はなく、枢軸軍プレイヤーは自由に市内のユニットを市外へと移動ないし退却させることができます。

- 8.2.2 ドイツ第51軍団による市街への総攻撃に晒されていたソ連第62軍についても、同様の制限が課せられます。つまり、シナリオ1と3をプレイする際には、ソ連第62軍に所属する全てのユニットは、第1ターン中には移動や攻撃、突破移動を行うことができます(ただし防御時の退却は行えます)。

8.3 ドイツ軍警戒ユニット

- 8.3.1 この戦役の期間中、ドイツ軍は鉄道作業員や建設要員、休暇帰還兵など、戦場の後方にいるあらゆる兵員をかき集めて、崩壊した戦線の再構築を試みました。警戒ユニットは、こうした寄せ集めの部隊を表わすユニットです。
- 8.3.2 警戒ユニットは、増援としてゲームに登場します。これらのユニットは、チル川(Chir River)に隣接するいずれかのヘクスへと、直接配置されます。ただし、それらのヘクスは、枢軸軍の補給源までの(長さ無制限の)補給線を設定できるヘクスでなくてはなりません。また、ソ連軍ユニットやそのZOCが及んでいるヘクスには、配置することができません。
- 8.3.3 警戒ユニットは、通常のドイツ軍ユニットとは異なる補給上の制限を受けます(7.22項を参照)。
- 8.3.4 いったん地図上に登場した警戒ユニットは、通常のドイツ軍歩兵ユニットと同様の扱いを受け、自由に移動や戦闘を行うことができます。

9.0 増援部隊

双方のプレイヤーは、各プレイヤーの「増援表」に従い、ゲームの途中に増援ユニットをゲームに登場させることができます。

9.1 増援の登場

- 9.1.1 ソ連軍プレイヤーは、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登場させ、そこで通常通りに移動させることができます。
- 9.1.2 ソ連軍の場合とは異なり、枢軸軍の増援部隊は全て、ドイツ軍対応移動フェイズに登場します。登場した増援部隊は、そのフェイズ中には移動を行うことができませんが、同ターン中の枢軸軍移動フェイズには、通常どおりに移動を行うことができます。
- 9.1.3 増援ユニットは、地図端にある指定された登場ヘクスから、移動して登場します(例外: 9.14項)。その際、まず最初に指定さ

れた登場ヘクスにユニットを置き(この配置には移動力消費は必要ありません)、そこから通常の移動力を消費して移動します。なお、最初に配置されるヘクスでは、一時的にスタック制限を超過してもかまいませんが、フェイズの終了時には、通常のスタック制限の範囲内でなくてはなりません(4.1項を参照)。

- 9.1.4 ドイツ軍の警戒ユニットは、8.22項に示された形で地図上に登場します。また、ドイツ軍の増援部隊のいくつかは、特定のヘクスから何ヘクス以内と示されていますが、これらのユニットは、指定された範囲内にあるいずれかのヘクスに登場します。この際、枢軸軍補給源ヘクスまでの通常の補給線が設定できないヘクス(戦線のソ連側にあるヘクス)へは、登場することができません。
- 9.1.5 増援ユニットは、登場した時点では常に、補給下にあるものと見なされます。また、増援ユニットは常に、完全戦力の状態で登場します(つまり、複数のステップを持つユニットの場合、最も強い面を上にして登場します)。
- 9.1.6 プレイヤーが望めば、あるゲームターンに登場を予定していた一部または全ての増援ユニットの登場を、後のゲームターンまで遅らせることができます。また、登場を指定されている登場ヘクスの全てが、敵ユニットによって占められている場合(のみ)、増援ユニットは登場を指定された登場ヘクスから、地図端に沿って10ヘクス以内のいずれかのヘクスを登場ヘクスと見なして、地図内に登場することができます(当該プレイヤーが選べます)。

9.2 潰走ユニットの復帰

- 9.2.1 ソ連軍の攻勢準備砲撃の結果、ステップロスで除去されたユニット(以後「潰走ユニット」と呼びます)は、通常の全滅ユニットとは見なされません。これらの潰走ユニットは、いったん地図上の「潰走ユニットボックス」上の、該当する所属のボックス(ルーマニア第3軍または第4軍)に入れておきます。
- 9.2.2 第2ターンの枢軸軍対応移動フェイズの開始時に、枢軸軍プレイヤーは「潰走ユニットボックス」内にある潰走ユニットのうち、それぞれのボックスごとの半数(端数切り上げ)を、第2ターンの増援ユニットとして、ゲームに復帰させることができます。例えば、ルーマニア第3軍のボックスに5個、第4軍のボックスに3個の潰走ユニットが存在する場合、枢軸軍プレイヤーは、ルーマニア第3軍のボックスから3個、第4軍のボックスから2個の潰走ユニットを、追加の増援として復帰させることができます。この場合、どの潰走ユニットをゲームに復帰させるかは、枢軸軍プレイヤーが選ぶことができます。ここで復帰させなかった(残りの半数の)潰走ユニットは、全滅したものと見なされ、ゲーム終了まで除外されます。
- 9.2.3 潰走ユニットを、第2ターンの増援として復帰させる際には、ルーマニア第3軍のユニットは登場ヘクス「G」から、ルーマニア第4軍のユニットは登場ヘクス「E」からの増援と見なされます。これ以外の増援登場エリアから、潰走ユニットを復帰させることはできません。また、枢軸軍プレイヤーの任意で、潰走ユニットの復帰を遅らせることはできません。
- 9.2.4 いったんゲームに復帰した潰走ユニットは、以後ゲーム終了時まで、通常のルーマニア軍ユニットとして扱われます。

10.0 シナリオについて

このゲームには、計3本の「シナリオ(状況設定)」が用意されています。1本目のシナリオは、地図半分のみを用いて行う入門用シナリオです。2本目のシナリオは、ドイツ軍が行ったスターリングラードの包囲救出作戦のみを再現する短期シナリオです。

3本目のシナリオは、ドイツ第6軍の包囲に始まるスターリングラード冬季戦役の全期間を扱うキャンペーン・ゲームです。

10.1 シナリオの構成

10.1.1 各シナリオには、開始ゲームターンと終了ゲームターン、ゲームの長さ(ターン数) 使用する地図の領域、枢軸軍とソ連軍の配置規定、増援部隊、勝利条件が列記されています。

10.1.2 各シナリオにおいては常に、**枢軸軍プレイヤー**が先にユニットを配置します。

10.1.3 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配置は行うことができません。

10.1.4 特定の**配置エリア**への配置を指定されている場合、プレイヤーは、指定されたグループのユニットを、指定された配置エリアの破線が印刷されているいずれかのヘクスに配置することができます。この場合、該当する破線が印刷されている全てのヘクスを、**そのグループのユニット**がZOCで埋めなければなりません。

10.2 ソ連軍の勝利得点

10.2.1 **シナリオ3(のみ)**をプレイする際、各ターンの終了時に、ソ連軍プレイヤーが獲得した「**勝利得点(VP)**」を判定し、その数値を累積して、地図上の「**ソ連軍勝利得点表示欄**」に表示しておきます。

10.2.2 **第5ターンと、それ以降の全てのターンの**終了時に、ソ連軍プレイヤーは、「**チル川西岸地域**」に存在する自軍の**師団**および**軍団**ユニットの数を計算します。そして、そのような師団ないし軍団ユニット1個(ステップ数に関係なく)ごとに、1VPを獲得します。

10.2.3 「**チル川西岸地域**」とは、ヘクス0334から3625(ニジネ・チルスカヤ)までの**チル川ヘクスサイドよりも西側**に位置する全てのヘクスと、ヘクス3625から4633までの**ドン川ヘクスサイドよりも西側**に位置する全てのヘクスを指します。

10.2.4 **補給切れ**マーカーが置かれているソ連軍の師団および軍団ユニットは、この勝利得点の計算には**含まれません**。また、**連隊**および**旅団**規模のユニット、**司令部**、**補給物資**ユニットも、勝利得点の計算には**含まれません**。ただし、ターン終了時に補給線を設定できない位置にある師団/軍団ユニットでも、**補給切れマーカーが置かれていなければ**、勝利得点の**計算に含める**ことができます。

10.2.5 もし、あるターンの終了時に、ソ連軍プレイヤーの獲得した勝利得点をそれまでの得点に加算した結果、その合計が**70点以上**になったら、**その時点でゲームは終了し、ソ連軍プレイヤーの戦略的勝利**となります。

11.0 シナリオ1： カラチへの突進

このシナリオは、地図の半分のみを用いてプレイする練習用シナリオです。ソ連軍の冬季大攻勢「**ウラン作戦**」の、右翼方面での突破攻勢を再現します。

11.1 基本情報

開始ゲームターン: **第1ターン**

終了ゲームターン: **第3ターン**

ゲームの長さ: **3ゲームターン**

使用する地図領域: **ヘクス列29xxおよび、それ以北の全領域**

11.2 枢軸軍の配置

枢軸軍プレイヤーは、「**枢軸軍展開表(シナリオ1、3)**」上でアステリスク(*)が記された以下のユニット(のみ)を、地図上に配置します。

ルーマニア第1軍団(6ユニット) ルーマニア第2軍団(6ユニット)
ルーマニア第7騎兵師団 ルーマニア第5軍団(6ユニット)
ルーマニア第4軍団(7ユニット) ドイツ第11軍団(10ユニット)
ドイツ軍第22装甲師団(2ユニット) ルーマニア第1装甲師団
ドイツ軍第14装甲師団Ludw戦隊

11.3 ソ連軍の配置

ソ連軍プレイヤーは、「**ソ連軍展開表(シナリオ1、3)**」上でアステリスク(*)が記された以下のユニット(のみ)を、地図上に配置します。

第1親衛軍(8ユニット) 第5戦車軍(17ユニット)
第21軍(13ユニット) 第65軍(12ユニット)

11.4 増援部隊

11.4.1 このシナリオにおいては、両軍の「**増援表(ゲームマップを参照)**」に記された増援部隊のうち、**第1~第3ターン**に、登場ヘクスA、B、Gの各ヘクスから登場する両軍の増援部隊のみを使用します。

11.5 勝利条件

11.5.1 もし、ゲーム終了時まで、合計**20攻撃力**に相当するソ連軍ユニットが地図の南端(29xx列より30xx列への地図端)から地図外へと脱出したなら、その瞬間に、ソ連軍プレイヤーの勝利と見なされます。

11.5.2 もし、ソ連軍の勝利条件を阻止することに成功したなら、枢軸軍プレイヤーの勝利と見なされます。

12.0 シナリオ2: 『冬の嵐』作戦

このシナリオは、地図の半分のみを用いてプレイするショートシナリオです。ドン軍集団司令官フォン・マンシュタインによる、包囲下のドイツ第6軍の救出作戦を再現します。

12.1 基本情報

開始ゲームターン: 第8ターン

終了ゲームターン: 第12ターン

ゲームの長さ: 5ゲームターン(ただし、このシナリオでは第8ターンのソ連軍プレイヤー・ターンは行わず、第8ターンの枢軸軍移動フェイズから開始します)

使用する地図領域: ヘクス列31xxおよび、それ以南の全領域

12.2 枢軸軍の配置

枢軸軍プレイヤーは、「枢軸軍展開表(シナリオ2)」上に記された全てのユニットを、地図上に配置します。

12.3 ソ連軍の配置

ソ連軍プレイヤーは、「ソ連軍展開表(シナリオ2)」上に記された全てのユニットを、地図上に配置します。

12.4 増援部隊

12.4.1 このシナリオにおいては、両軍の「増援表(ゲームマップを参照)」に記された両軍の増援部隊のうち、第8ターンと第9ターンの増援部隊を使用します。ただし、増援部隊の登場方法は、以下のように変更されます。

登場ヘクスAからの増援ユニットは、ゲームに登場しません。
登場ヘクスBおよびCからの増援ユニットは、ヘクス3117から3105までの31xx列の全てのヘクスを「増援登場ヘクス」と見なして登場します。ただし、これらの増援ユニットは、指定された登場ターンより1ターン遅れて(つまり第8ターンの増援は第9ターンに)登場します。
ドイツ軍の第23装甲師団(3ユニット)は、ヘクス5233にスタックして配置された状態で、ゲームを開始します。

12.5 勝利条件

12.5.1 ゲーム終了時に、合計45ステップに相当するドイツ軍ユニットが、枢軸軍補給源までの長さ無制限の補給線を設定可能なら、枢軸軍プレイヤーの勝利と見なされます。司令部や警戒大隊、飛行場、補給物資、クロアチア軍、ルーマニア軍の全ユニットは、ステップの計算に含めることができません。

12.5.2 枢軸軍の勝利条件を阻止することに成功したなら、ソ連軍プレイヤーの勝利と見なされます。

13.0 シナリオ3: スターリングラード包囲戦

このシナリオは、1942年11月に開始されたソ連軍の冬季大攻勢「ウラン作戦」と、それに続くドイツ軍の第6軍救出作戦「冬の嵐」の全貌を再現する、キャンペーン・ゲームです。

13.1 基本情報

開始ゲームターン: 第1ターン

終了ゲームターン: 第12ターン

ゲームの長さ: 12ゲームターン

使用する地図領域: 全領域を使用

13.2 枢軸軍の配置

枢軸軍プレイヤーは、「枢軸軍展開表(シナリオ1,3)」上に記された全てのユニットを、地図上に配置します。

13.3 ソ連軍の配置

ソ連軍プレイヤーは、「ソ連軍展開表(シナリオ1,3)」上に記された全てのユニットを、地図上に配置します。

13.4 増援部隊

13.4.1 このシナリオにおいては、両軍の「増援表(ゲームマップを参照)」に記された全ての増援部隊を使用します。

13.5 勝利条件

13.5.1 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獲得している勝利得点(VP)を基準にして判定されます。

13.5.2 枢軸軍プレイヤーは、第12ターンが終了した時点で、地図上に存在するドイツ軍ユニットの1ステップごとに、1VPを獲得します。ただし、司令部や警戒大隊、補給物資、クロアチア軍(6.28項を参照)、ルーマニア軍の全ユニットと、補給切れマークが置かれているユニットは、VPの計算に含めることができません。また、飛行場ユニットは、補給線に関係なく、地図上に存在しているだけで、枢軸軍プレイヤーは1ユニットにつき5VPを獲得します。なお、第12ターンの枢軸軍補給判定フェイズには、補給物資の消費を行えないことに注意してください(7.44項を参照)。

13.5.3 もし、ゲーム終了時に、いずれかのソ連軍増援登場ヘクス(A、B、C、D)に補給切れマークの置かれていない枢軸軍ユニット(種類・国籍は問いません)が存在すれば、枢軸軍プレイヤーは1ヘクスにつき10VPを獲得します。

13.5.4 枢軸軍プレイヤーは、ゲーム終了時にソ連軍プレイヤーが獲得している勝利得点の合計を、13.52項のVP合計から差し引かなくてはなりません。また、ソ連軍プレイヤーの獲得した勝利得点次第では、第12ターン以前にゲームが終了し、ソ連軍プレイヤーの戦略的勝利となることもあります(10.2項を参照)。

13.5.5 枢軸軍の獲得VPからソ連軍の獲得VPを差し引いた後、その数値を、両軍展開表に印刷された「シナリオ3の勝敗判定」に当てはめて、勝利した側と、その勝利レベルを判定します。

14.0 選択ルール

14.1 ドイツ軍タイガー大隊

14.1.1 もし両プレイヤーが同意すれば、ドイツ軍の**第503重戦車大隊**をゲームに導入することができます。この大隊は、完成したばかりの**タイガーI型重戦車**を装備しており、史実では1942年12月にドン軍集団への配備を命令されていたものの、実際に彼らがドン川流域に到着したのは翌43年1月中旬に入ってからのことでした。このルールは、もし彼らが史実より早い時期にドン川流域へと到着し、スターリングラードの救出作戦に参加していたら、という史実とは異なる状況を(ややゲーム的に)想定したものです。

14.1.2 このルールを使用する場合、枢軸軍プレイヤーは、**第8ターンの増援**として、**第503重戦車大隊**ユニットを、**登場ヘクスG**からゲームに登場させることができます。

14.1.3 第503重戦車大隊ユニットが**オーバーラン**を実行する場合、枢軸軍プレイヤーは戦闘解決時の戦力比を、**右に2列**ずらして解決することができます。また、枢軸軍が行う**攻撃**において、第503重戦車大隊ユニットが攻撃側で参加している場合、戦闘解決時の戦力比を、**右に1列**ずらして解決することができます。

14.1.4 もし枢軸軍プレイヤーが、第503重戦車大隊をゲームに登場させることを決定したなら、ソ連軍プレイヤーは、**第9ターンのソ連軍移動フェイズ**に、**補給物資ユニット**を1個、**増援**として受け取ります。この補給物資は、A、B、C、Dのうち、ソ連軍プレイヤーが望む登場ヘクスから登場させることができます。ソ連軍の補給物資ユニットは、登場したフェイズに移動できます(7.42項の例外)。

14.2 ドン川の強行渡河

14.2.1 このゲームでは、ルール簡略化のため、橋梁や舟橋のないドン川ヘクスサイドは完全に移動禁止の地形となっていますが、実際にはポントゥーン工兵の架橋により、川の対岸へと進出することは可能でした。この事実を再現するため、両プレイヤーが合意すれば、以下のルールを導入して「**ドン川の強行渡河**」を行うことができます。このルールを導入すれば、ゲームの再現性は少し向上しますが、ゲームバランスは若干、**ソ連側に有利**になります。

14.2.2 **移動フェイズ開始時に、敵ZOCでない、ドン川ヘクスサイドを含むヘクス**にいる**歩兵、狙撃兵、海軍歩兵**ユニットは、**全ての移動力**を消費して、ドン川の対岸へと移動することができます。ただし、その対岸ヘクスは、補給物資以外の敵軍ユニットや、敵のZOCが及んでいないヘクスでなくてはなりません。

14.2.3 ドン川の強行渡河を行えるのは、**歩兵、狙撃兵、海軍歩兵**のみで、それ以外の兵科のユニット(警戒大隊や騎兵も含む)は行えません。また、移動開始時に**補給切れマーカー**が置かれているユニットも、ドン川の強行渡河を行えません。

14.2.4 ドン川の強行渡河を行ったユニットには、即座に**混乱マーカー**が置かれます。

14.2.5 ドン川の強行渡河に関するルールは、**補給線の設定には何の影響も及ぼしません**。言い替えば、両軍の補給線は、この

ルールを導入した後も、橋梁や舟橋のないドン川ヘクスサイドを**通過できない**ことに注意してください。

14.3 ソ連軍戦車の浸透移動

14.3.1 このゲームでは、ルール簡略化のため、ソ連軍の戦車および機械化ユニットは浸透移動(敵ZOCから別の敵ZOCへと直接移動すること)不可となっていますが、実際には敵が十分な対戦車兵器を持たない場合には、限定的な浸透移動は可能でした。この事実を再現するため、両プレイヤーが合意すれば、以下のルールを導入して「**ソ連軍戦車の浸透移動**」を行うことができます。このルールを導入すれば、ゲームの再現性は少し向上しますが、ゲームバランスは若干、**ソ連側に有利**になります。

14.3.2 ソ連軍の**戦車**および**機械化ユニット**は、移動の開始時および途中において、敵ZOCから敵ZOCへの浸透移動を宣言することができます。この場合、ソ連軍プレイヤーは**サイコロ**を1個振り、**離脱する側の敵ZOCヘクス**にZOCを及ぼしている敵ユニットの**攻撃力合計**と較べて、**サイの目の方が大きければ、追加3移動力**の消費で、そこに隣接する敵ZOCへと移動することができます。

14.3.3 もし、サイの目が、敵の**攻撃力合計**と同じか、それより小さければ、浸透移動は**失敗**したものと見なされ、それを試みたソ連軍ユニットは**即座に1ステップを失い**、そこ(浸透移動を開始しようとしたヘクス)で**移動を終了**しなくてはなりません。

14.3.4 上記の判定を行う際には、**ドイツ軍ユニット**の持つ**攻撃力**は「**2倍**」と見なして判定します。つまり、**3以上の攻撃力を持つドイツ軍ユニット**(または**スタック**)のZOCにいるソ連軍ユニットは、そこから浸透移動を試みることは**できません**。また、攻撃力の数値に関わらず、枢軸軍(ルーマニア軍も含む)の**装甲、突撃砲、装甲擲弾兵**ユニットのZOCから、浸透移動を試みることも**できません**。

14.3.5 ソ連軍ユニットは、たとえ十分な移動力が残っていたとしても、**河ヘクスサイド**や、**大河ヘクスサイド**(橋梁や舟橋の有無にかかわらず)を越えて浸透移動を行うことが**できません**。ただし、これ以外の地形で浸透移動を試みる際には、**道路や鉄道**の移動力消費を用いて、消費移動力の算定を行うことができます。

14.3.6 **攻撃力がゼロ**で、なおかつZOCを持つ**枢軸軍ユニット**や、そのようなユニットのみによる**スタック**は、ソ連軍の戦車ないし機械化ユニットによる浸透移動を**阻止**することが**できません**。ただし、ZOCを持つ**枢軸軍ユニット**に対して浸透移動を行う際には、14.32項に示された通り、**追加3移動力**を必ず消費しなくてはなりません。

14.4 ヒトラーの死守命令

14.4.1 よく知られているように、史実における第6軍司令官パウルスは、総統ヒトラーによるスターリングラード市の死守命令によって、行動の自由を縛られていました。この歴史的状況を厳密に再現されたい方は、以下のルールを採用してください。

14.4.2 ソ連軍プレイヤーは、**シナリオ3**が終了した時点で、自軍ユニットが存在する**スターリングラード市街ヘクス1個**につき、**10VP**を獲得します。