

# 真・バルバロッサ作戦

ルール第二版(2002/01/01)

(pdf作成者注: pdf化の過程で本誌付属のルールブックとページ構成が変更になっています。エラッタなどの適用は項目番号でご確認ください)

このゲームは、1941年6月の枢軸軍のソ連侵攻に始まるバルバロッサ作戦開始から、翌年春の赤軍の冬季反攻の終結までをシミュレートする。このゲームは枢軸軍プレイヤーとソ連軍プレイヤーの二人でプレイされるが、ユニット数が多いために、慣れないうちは7~8時間かかる。そこで、両軍とも3人ずつでプレイするのを勧めたい。2人ずつでもよい。3対3なら、4~5時間で終わる。慣れれば1対1でも4~5時間で終わる。

ロシアの大平原に展開する死闘を制するのはどちらか。その日、世界は息をのむことだろう。

## 1.0 ゲームの備品

### 1.1 駒の説明(略)

### 1.2 ステップ

1.2.1 ほとんどの戦闘ユニットは、表裏両面に戦力が印刷されており、2ステップの戦力段階を持っている。戦力の大きい面が完全戦力サイド、戦力の小さい面が減少戦力サイドである。

1.2.2 すべての戦闘ユニットは最初は完全戦力段階でマップ上に登場する。

1.2.3 完全戦力サイドを表にして置かれているユニットは、2ステップを持ち、減少戦力サイドを表にして置かれているユニットは、1ステップを持っている。全てのユニットは、最初は完全戦力サイドで登場するが、戦闘で1ステップの損害を蒙ると、減少戦力サイドを表にする。減少戦力サイドを表にしたユニットがさらにもう1ステップの損害を蒙った場合は、盤上から取り除く。

(例外: ドイツ軍装甲ユニットは4ステップを持っている。これらのユニットが2ステップの損害を被った場合、サブカウンターに取り替える)

1.2.4 ソ連軍の戦車軍団と、狙撃兵の中には、裏の戦闘力・移動力欄に\*マークが記載されているものがある。このような部隊は、1ステップの戦力段階しか持っていない。この様なユニットは、1ステップの損害を被ると、ただちに盤上から取り除く。

## 1.3 ゲームマップ

ゲームマップには、この戦いが行われた地域の地図が描かれている。

1.3.1 ゲームマップは六角形のマス目(ヘクス)で覆われている。

1.3.2 ユニットのゲームマップ上では必ずヘクスの中に置かれる。

1.3.3 ヘクスは、ユニットの位置や地形の効果を判定するのに使用される。

1.3.4 いったんゲームマップ上に登場したユニットは、盤外に離脱できない。戦闘結果などで盤外に離脱を強制されたユニットは、ゲームから除去される。

## 2.0 ゲームの準備

### 2.1 ソ連軍セットアップ(8ページ表参照)

2.1.1 ソ連軍プレイヤーは、前線の10個軍、13軍および南西方面軍直轄ユニットを指定配置エリア内に任意に配置する。

2.1.2 ソ連軍プレイヤーは、後方の指定された都市に指定された部隊を配置する。

2.1.3 ソ連軍プレイヤーは、前線の10個軍、および13軍、16軍に、初期配置用の指揮官ユニット(8ページ表参照)をシャッフルして、各軍に1個ずつ未經戦面を表にして配置する。両プレイヤー共ゲーム開始まで、指揮官ユニットの経戦面を見てはならない。

### 2.2 枢軸軍セットアップ

2.2.1 枢軸軍プレイヤーは、各軍集団を東プロイセン、ポーランド国内で戦区内の任意のヘクスに配置する。ヘクスの中央に戦区境界線があるヘクスは、どちらの所属部隊を配置しても良い。

2.2.2 枢軸軍プレイヤーは、各軍集団の補給センターユニットを東プロイセン、ポーランド国内で戦区内の任意の都市・街ヘクスに配置する。

2.2.3 枢軸軍プレイヤーは、セットアップコードに「Off」のマークがある戦闘ユニットを「OFF MAP BOX」の中に配置する。

2.2.4 枢軸軍プレイヤーは、所属軍集団が「R」のユニットをルーマニア国内に配置する。

2.2.5 枢軸軍プレイヤーは、フィンランド軍(4ユニット)をフィンランド国内に配置する。

2.3 VP表示マーカーをゲームマップ左上の勝利ポイントトラック(Victory Point Truck)15VPの欄(WARSAW、KONIGSBERG、HELSINKIの分)に、ターンマーカーを1ターンの欄に配置する。以上でゲームの準備は終了である。

## 2.4 第1ターンの特別ルール

- 2.4.1 第1ターンの枢軸軍プレイヤーターン中、ソ連軍のすべてのZOCは国境を超えて及ばない。
- 2.4.2 ルーマニア国内に配置されたユニット(ドイツ軍を含む)は、第1ターンには移動・攻撃をおこなえない。

## 3.0 都市・街の支配

都市・街の支配は勝利得点の計算と鉄道輸送に関係する。

- 3.1 ゲーム開始時は、国境線より西側のヘクスはすべて枢軸側支配下、東側のヘクスはすべてソ連軍の支配下にある。
- 3.2 以下のa・bのいずれかが生じると、そのユニットが所属している側のプレイヤーがその都市・街を支配する。
  - a. 自軍ユニットがいる
  - b. 最後に通過した戦闘ユニットが自軍ユニットである
- 3.3 都市・街の支配状態の変更は、終了フェイズにおこなう。どちらが支配しているか枢軸軍支配都市表示マーカーで表示しておく。

## 4.0 連絡線

連絡線は、ユニットの移動や戦闘に関係する。

- 4.1 自軍連絡源まで切れ目のないヘクスの列で繋がっているユニットは、連絡線を引くことができる。
- 4.2 連絡線は、海や湖沼ヘクスサイド、自軍ユニットが存在しない敵ZOC、敵ユニットのいるヘクスを通すことはできない。自軍戦闘ユニットが存在する敵ZOCヘクスは通すことができる。
- 4.3 枢軸軍の連絡源は、地図盤西端ヘクス(ルーマニア国内を含む)とヘルシンキである。
- 4.4 ソ連軍の連絡源は、地図盤東端の鉄道ヘクス、およびレニングラード、オデッサ、セバストポリ(自軍支配下の場合のみ)である。
- 4.5 連絡線は、移動に関しては各フェイズの開始時、戦闘は各戦闘を解決する瞬間に判定する。
- 4.6 連絡線が引けないユニットは、移動力が1/2になる。
- 4.7 戦闘に参加する全ユニットが連絡線が引けない場合、戦力比が1列不利になる。

## 5.0 ゲームの手順

### 5.1 開始フェイズ

- 5.1.1 枢軸軍プレイヤーはダイスを1個振って、タレントトラックの下の天候・空軍表でそのターンの該当

する欄を見て、枢軸軍航空ユニットの数と天候を決定する。

- 5.1.2 枢軸軍プレイヤーはダイス1個振って、そのターンのヒトラー命令を決定する。(18.1 参照)
- 5.1.3 枢軸軍プレイヤーは補給センターユニットを移動できる。

### 5.2 枢軸軍プレイヤーターン\*

#### 5.2.1 第1移動フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、自軍ユニットを通常移動、戦略移動、鉄道移動のいずれかの方法で移動できる。

#### 5.2.2 戦闘フェイズ

枢軸軍プレイヤーの戦闘ユニットは、隣接するヘクスにある敵ユニットを攻撃できる。

#### 5.2.3 第2移動フェイズ(装甲のみ)

枢軸軍プレイヤーは、ドイツ軍装甲ユニット(のみ)を通常移動(のみ)できる。

### 5.3 ソ連軍プレイヤーターン\*

#### 5.3.1 移動フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、自軍ユニットを通常移動、戦略移動、鉄道移動のいずれかの方法で移動できる。

#### 5.3.2 指揮官撤収フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、ゲームマップ上の任意の指揮官、および連絡線が切れている指揮官を指揮官プール(Leader Construction Pool)に移し、未經戦面で配置する。(連絡線が切れている指揮官は必ず撤収しなければならない)

#### 5.3.3 戦闘フェイズ

ソ連軍プレイヤーの戦闘ユニットは、隣接するヘクスにある敵ユニットを攻撃できる。

### 5.4 増援フェイズ(最終ターンは省略)

#### 5.4.1 ソ連軍増援フェイズ

- a. 経戦面を表にしている指揮官は、その能力に応じて指揮範囲内にいる狙撃兵軍団ユニットのステップロスを回復、または除去されている狙撃兵軍団ユニットを復活できる。(11.5 参照)
- b. ターン進行表にしたがい、そのターンに増援として登場する戦闘ユニットを受け取り、地図東端から鉄道輸送可能(8.3 参照)なヘクスに配置できる。
- c. ターン進行表にしたがい、そのターンに増援として登場する指揮官ユニットを受け取り、ゲームマップ左下の指揮官プール(Leader Construction Pool)に未經戦面を表にして配置する。
- d. ソ連軍プレイヤーはゲームマップ左下の指揮官プール(Leader Construction Pool)にある指揮官ユニットを未經戦面のままよく混ぜて、マップの東端から連絡線が通じている支配都市また

は街に配置できる。

e . 条件を満たせば民兵を登場できる。

#### 5.4.2 枢軸軍増援フェイズ

枢軸軍プレイヤーは、ターン進行表にしたがいそのターンに増援として登場する戦闘ユニットを「OFF MAP BOX」から受け取り、以下のヘクスに登場できる。

ドイツ軍、イタリア軍：東プロイセン、ポーランド  
国内の支配都市または街

ルーマニア軍：ルーマニア国内の支配都市または街

ハンガリー軍：ハンガリー国内

#### 5.5 終了フェイズ

5.5.1 都市・街の支配の変更がある場合、枢軸軍支配都市表示マーカーを用いて表示する。

5.5.2 両軍の勝利得点の増減がある場合、ゲームマップ左上の勝利ポイントトラック (Victory Point Truck) で表示する。

5.5.3 ターンマーカーを1マス進める。1ターンは4週間である。

\* (重要) 第7ターンから、枢軸軍プレイヤーターンとソ連軍プレイヤーターンの順序は逆になる。

#### 6.0 スタック制限

同じヘクスに複数のユニットを積み重ねて配置できる。この状態を「スタック」という。

6.1 1ヘクスにスタックできる自軍戦闘ユニットは、両軍とも2ユニットまでである。

6.2 枢軸軍の補給センターユニット、ソ連軍の指揮官ユニットは、5.1項に加えて1ユニット余分にスタックできる。補給センターユニットやソ連軍の指揮官ユニットは、同じヘクスに2ユニット以上スタックすることはできない。

6.3 移動および戦闘後前進途中は一時的にスタック制限を越えてもかまわないが、手順終了時にはスタック制限を満たしておかなくてはならない。

6.4 オーバーランをかける瞬間は、スタック制限を超えてはならない。

6.5 退却によりスタック制限を超えるユニットは、スタック制限を満たせるヘクスまで退却しなくてはならない。スタック制限を満たせるヘクスがない場合は、そのユニットは除去される。

6.6 各フェイズ終了時にスタック制限を超えているユニットは、ゲームから除去される。(どのユニットを除去するかは、ユニットが所属している側のプレイヤーが選択する)

#### 7.0 ZOC

航空ユニット以外のすべてのユニット(戦闘ユニット、指揮官を含む)は周囲6ヘクスにZOC (Zone of Control : 支配地域) を展開している。ZOCには、通常ZOCとソ連軍対装甲ZOCの二種類がある。両陣営のZOCが同時に同じヘクスに対して存在することもあり得る。ZOCは以下の効果を持つ。

##### 7.1 通常ZOC

7.1.1 敵ZOCに入ったら移動は終了する。敵ZOCから敵ZOCへの直接移動はできない。

7.1.2 敵のZOCには退却できない。

7.1.3 海ヘクスサイドを超えるヘクスにはZOCは及ばない。鉄道が通じている場合も同様である。

7.1.4 連絡線、鉄道輸送、およびソ連軍指揮官の指揮範囲は、敵のZOCによって遮断される。

7.1.5 味方ユニットがいれば、7.1.2と7.1.4の敵ZOC効果は打ち消される。

7.1.6 両軍とも敵ZOCからの離脱はできない。ただし以下は例外である。

a . ドイツ軍の装甲ユニットは、敵ZOCおよびソ連軍対装甲ZOCを離脱できる。(7.2.2項参照)

b . ソ連軍の指揮官ユニットは、味方の他のユニットを最低1ユニットそのヘクスに残しておけば、ZOCから離脱できる。

c . 川ヘクスサイドを経て隣接している場合

7.1.7 ドイツ軍の装甲ユニットが通常移動をおこなう場合は、ソ連軍の通常のZOCを無視して移動できる。(これは通常移動のみ。補給、退却、戦略移動等、その他の全ての活動においてはソ連軍の通常のZOCが効果を持つので注意)

7.1.8 同一のヘクスに複数の敵ユニットのZOCが重複しても、特にそれ以上の影響はない。

7.1.9 自軍ユニットのZOCは、自軍には全く影響を与えない。

##### 7.2 対装甲ZOC

7.2.1 指揮官の指揮範囲内にいるソ連軍ユニットは、対装甲ZOCを持つ。

7.2.2 ドイツ軍の装甲ユニットがソ連軍の対装甲ZOCに入ったら移動は終了する。対装甲ZOCから対装甲ZOCへの直接移動はできない。

7.2.3 ドイツ軍装甲ユニットの通常移動以外に関しては、ソ連軍の通常のZOCは通常通りの効果を持つ。

7.2.4 ドイツ軍装甲ユニットの通常移動以外に関しては、ソ連軍の対装甲ZOCは通常のZOCと変わらない。

#### 8.0 移動

手番プレイヤーは、各移動フェイズに移動可能な自軍ユニットを以下のいずれかの方法で移動させることができる。ユニットはヘクスから隣接するヘクスへ、ヘクスを辿って移動を行う。移動は強制されるものではなく、各ユニットは全ての移動力を消費する必要はない。

各ユニットは一回の移動フェイズ中に一度だけ移動を行うことができる。ユニットは敵ユニットの存在するヘクスへ進入することはできない。移動力を他のユニットに譲渡したり、次のターンに繰り越すことはできない。

両軍共、地図盤の外へ移動することはできない。

## 8.1 通常移動

8.1.1 手番プレイヤーは、各移動フェイズに移動可能なユニットを移動力の範囲内で移動させることができる。

8.1.2 ユニットの移動させる場合、兵科と進入するヘクスの地形によって進入するために必要な移動力が異なる。詳しくは地形効果表参照のこと。

### 地形効果表の見方

NE：進入不可

その他の数字：そのヘクスに進入する場合に消費する移動力を表示する。

白抜きの数字：戦略移動時に消費する移動力を表示する。

8.1.3 ユニットの進入不可の地形がある。そのようなヘクスには、道路ヘクスサイド沿いでのみ、出入りできる。

8.1.4 移動力が不足していると新しいヘクスには入れない。ただし、最初の1ヘクスへだけは移動力が不足していても移動可能である。

8.1.5 ソ連軍ユニットは、2ヘクス以上は枢軸国の領内に入ってはならない。

8.1.6 進入不可のヘクスに対しても、攻撃は行える。

8.1.7 連絡線が引けないユニットは、移動力が1/2になる。

8.1.8 指揮官の指揮範囲外にいるソ連軍戦闘ユニットは、移動力が1/2になる。

8.1.9 移動力に関する天候、連絡線の効果、指揮の効果は重複（すべて合計した上で端数切り上げ）する。

例：泥濘で連絡線遮断で指揮範囲外であれば1/8になり、額面6移動力の赤軍狙撃軍団が使用できるのは1移動力になる。

8.1.10 オデッサにいるソ連軍ユニットは、毎ターン1ユニット、セバストポリに海上移動できる。（この場合、敵ZOCからの離脱制限は無視して良い）

## 8.2 戦略移動

8.2.1 各プレイヤーは、自軍ユニットを通常移動するかわりに戦略移動で移動できる。

8.2.2 戦略移動するユニットは、通常ユニットと同様に移動させる。ただし以下の点が異なる。

a．移動開始時、敵ZOC内にいるユニットは戦略移動を行えない。

b．戦略移動中に、敵ユニットのZOCに進入できない。

8.2.3 戦略移動するユニットは、以下の場合1/2移動力で隣接するヘクスに進入できる。

a．機械化ユニット（装甲、戦車、司令部、補給センターユニット）が1級道路と2級道路に沿って移動する場合

b．歩兵、騎兵ユニットが1級道路に沿って移動する場合

8.2.4 戦略移動は、第2移動フェイズではおこなえない。

## 8.3 鉄道輸送

8.3.1 移動フェイズ開始時、鉄道線上にいるユニットは、通常移動するかわりに鉄道輸送を行える。

8.3.2 毎ターン、ソ連軍は5ポイント、枢軸軍は2ポイントの鉄道輸送ができる。

8.3.3 戦車・装甲は2ポイント、その他は1ポイントの鉄道輸送ポイントを消費する。

8.3.4 移動開始時、敵ZOC内にいるユニットは鉄道移動を行えない。鉄道輸送するユニットは、鉄道輸送できる距離は無限だが、鉄道から外れることはできず、移動中に敵ZOCおよび敵陣営が支配している都市・街には進入できない。鉄道移動中、地図盤の外へ移動することはできない。

8.3.5 鉄道輸送は、第2移動フェイズではおこなえない。

## 9.0 オーバーラン

移動フェイズに手番プレイヤーは、自軍のユニットまたはスタックを移動させる途中に、隣接している敵ユニットに対して、オーバーラン攻撃を行うことができる。

9.1 オーバーラン攻撃は、戦車、装甲ユニットのみが、その敵ユニットがいるヘクスへ進入するための地形コスト+追加3移動力を消費して行うことができる。

9.2 オーバーラン攻撃は、通常移動の途中でのみおこなえる。

9.3 オーバーラン攻撃は、移動開始時に一つのヘクス内にあるユニット、またはスタック単位で行われる。

移動開始時に別々のヘクスにいたユニットを集めて一つのオーバーラン攻撃として解決することはできない。

9.4 オーバーラン攻撃は、通常の戦闘と全く同じ手順で解決する。オーバーランだからといって、戦闘時に不利な修正を受けることはない。

9.5 オーバーラン攻撃は、移動力が続く限り同じユニットが何回かけてもよい。

9.6 スタックしているユニットがオーバーラン攻撃をかけるためには、移動フェイズ開始時からオーバーラン攻撃終了時までスタックしていなくてはならない。ただし、一方のユニットを途中で置いていくことはできる。この場合、置かれたユニットはそこで移動を終了する。

9.7 オーバーラン攻撃をおこなう場合、ひとつのユニットまたはスタックの移動が完全に終了するまで、他のユニットまたはスタックを移動させることはできない。

9.8 オーバーラン攻撃の終了時点で、敵のZOCにいるユニットは、その場でもう一度オーバーランをかけないかぎり、移動は終了となる。

9.9 オーバーラン攻撃をおこなったユニットは、攻撃したヘクスに進入する必要はない。オーバーラン攻撃には戦闘後前進はない。

9.10 戦車、装甲ユニットは進入できない地形にいる敵ユニットに対しても、道路ヘクスサイド沿いであればオーバーラン攻撃を行える。

## 10.0 戦闘と戦闘結果

戦闘フェイズに手番プレイヤーの戦闘ユニットは、隣接するヘクスにある敵ユニットに対して、攻撃をおこなうことができる。

攻撃側は、攻撃目標ヘクスに隣接するヘクスに存在する自軍ユニットを攻撃に参加させることができる。隣接していないユニット、海ヘクスサイド越しに隣接しているユニットは、攻撃に参加できない。

10.1 枢軸軍の全ての攻撃は、任意（メИАタック）であり、ユニットが攻撃を強要されることはない。枢軸軍は任意の順番と組み合わせで戦闘を解決することができる。

10.2 ソ連軍の全ての攻撃は、基本的にマスタックであり、自軍ユニットに隣接している全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。（例外あり）。

10.2.1 ソ連軍戦闘ユニットは、隣接する全てのドイツ軍ユニットを攻撃する義務がある。ただし、以下のいずれかに該当する場合は上記の義務はない。

a . 河川ヘクスサイドを隔てて隣接しているユニット

（氷結効果が生じていない場合）

b . 相手がフィンランド軍の場合

10.2.2 ソ連軍戦闘ユニットが攻撃する場合、戦力比の下限はない。

10.2.3 海ヘクスサイド越し以外なら、攻撃側ユニットが進入できない地形にいる敵ユニットを攻撃することができる。

10.3 戦闘の解決

10.3.1 使用する戦闘結果表は、枢軸軍が攻撃する場合とソ連軍が攻撃する場合で異なる。ゲームマップ右上がソ連軍攻撃用、左上が枢軸軍攻撃用の戦闘結果表である。

10.3.2 攻撃側プレイヤーは戦闘組合せと解決順を戦闘解決前に全て指定する。

10.3.3 防御側スタックを分割して別々に攻撃することはできない。

10.3.4 攻撃側はスタックを分割してユニットごとに別の攻撃に参加してよい。

10.3.5 ソ連軍の1スタックが複数のスタックを攻撃する場合、可能な限り枢軸軍のスタックごとに別々の戦闘に分割して解決しなければならない。

10.3.6 各戦闘組合せで攻撃側と防御側の戦力をそれぞれ合計し、片方が1となる整数比を算出する。端数は防御側有利に切上げまたは切捨てる。戦闘結果表の該当する比率の欄に当てはめ、必要なら比率を修正する。（10.4 参照）修正後のコラムが1対5以下の場合自動的に攻撃側全ユニット除去、10対1以上の場合は10対1として判定する。

10.3.7 サイコロを1個振り、該当する比率と交差した欄が戦闘の結果である。以下の戦闘結果を参照のこと。

# 攻撃側の損害 / # 防御側の損害

R : 退却

10.4 戦力比の修正

10.4.1 ソ連軍は、攻撃及び防御両方において、味方のいるヘクスの地形によって、有利な戦力比（コラム）修正を受けられる。マップ上の地形効果表戦闘時の効果（Effect on Combat）の欄を参照する。スラッシュの左側はソ連軍が防御時、右側は攻撃時に得られる戦力比修正である。（形式的には攻撃であるが、実質的には防御戦闘を行っているものとみなす。（例：モスクワから1 - 2の欄を使用して攻撃する場合、使用する欄は1 - 1となる。逆に、大都市で3 - 1で攻撃を受ける場合、使用する欄は1 - 1となる）

10.4.2 ソ連軍が複数のヘクスから攻撃する場合、10.4.1 の効果は攻撃側にもっとも不利な地形を採

用する。つまり、全ヘクス森か街から攻撃する場合は1コラム比率が有利になるが、1ヘクスでも平地を含む場合は比率は変わらない。

10.4.3 枢軸軍は攻撃及び防御時、自分があるヘクスの地形による戦力比修正は受けられない。(防御時の河川の効果を除く)

10.4.4 河川の修正は他の地形による戦力比修正と累積する。

10.4.5 枢軸軍は戦闘時に、航空ユニットを戦闘組1について1ユニットまで投入することができる。

オーバーラン攻撃にも投入可能である。航空ユニットは防御時にも使用できる。航空ユニットを投入した戦闘やオーバーラン攻撃では、戦闘結果表の戦力比が枢軸軍側に1列有利になる。

10.4.6 戦闘に参加するユニットのすべてのユニットが自軍連絡源へ連絡線が引けない場合、戦闘結果表の戦力比が1列不利になる。

10.4.7 ソ連軍は、戦闘に参加するユニットのすべてのユニットが指揮官の指揮範囲外にある場合、戦闘結果表の戦力比が攻撃側に1列不利になる。

10.4.8 全ての戦力比率修正は、累計・相殺される。

## 10.5 損害

10.5.1 損害を指定されたプレイヤーは、戦闘に参加させたユニットの中から戦闘結果に指示された数だけステップロスさせる。

10.5.2 損害は、ステップロスしていない戦闘ユニットから優先的に割り当てる。同条件のユニットが複数ある場合は、所有プレイヤーが任意に割り当てて良い。

## 10.6 退却

10.6.1 戦闘結果で退却を指定された場合、防御側プレイヤーは、任意のユニットに1ステップロスを適用するか、攻撃されたヘクスにいる全ユニットを以下の制限にしたがい2ヘクス退却させるかのいずれかを選択しなくてはならない。

10.6.2 退却するユニットは、元いたヘクスから2ヘクス離れるように退却しなくてはならない。

10.6.3 退却するユニットがスタック制限を越える場合、スタック制限に収まるヘクスまで余分に退却しなくてはならない。

10.6.4 退却するユニットは、味方ユニットがいない限り敵ZOCに入れない。

10.6.5 退却するユニットは、移動できない地形に入れない。(道路に沿って退却する場合は可)

10.6.6 上記の制限内で退却できるヘクスが複数ある場合、退却経路および退却先は所有プレイヤーが自由に選んで良い。

10.6.7 上記の制限内で退却できるヘクスがない場

合、そのユニットはゲームから除去される。

## 10.7 戦闘後前進

戦闘の結果、その戦闘に参加した一方のプレイヤーのユニットが全滅もしくは退却して占めていたヘクスが空いた場合、もう一方の側のユニットは戦闘後前進できる。

10.7.1 防御ユニットが全て除去された場合、攻撃側は防御ユニットのいたヘクスに前進した後で、もう1ヘクスの戦闘後前進ができる。敵が全滅せずに退却した場合、攻撃側は防御ユニットのいたヘクスまで1ヘクスしか戦闘後前進できない。

10.7.2 攻撃側スタックが全滅した場合、防御側が損害を受けていなければ、全滅した攻撃側スタックがいたヘクスへ戦闘後前進できる。

10.7.3 戦闘後前進は、任意である。

10.7.4 戦闘後前進は、進入不可の地形には行えない。(道路に沿って前進する場合は可)

10.7.5 戦闘後前進は、敵ZOCを無視できる。

10.7.6 オーバーラン攻撃の場合は戦闘後前進できない。

## 11.0 ソ連軍指揮官

### 11.1 指揮官ユニットの状態

11.1.1 ソ連軍の指揮官ユニットは、経戦面と未經戦面の二つの状態がある。表が未經戦面で、裏が経戦面である。

11.1.2 両プレイヤーとも、ゲームに未登場の指揮官ユニットの経戦面を見ることはできない。

11.1.3 ゲームマップ左下の指揮官プール(Leader Construction Pool)の中ではすべての指揮官ユニットは未經戦面を表に向けておかなくてはならない。

11.1.4 両プレイヤーとも、ソ連軍プレイヤーがゲームマップ上で経戦面を表にするまで、指揮官ユニットの経戦面を見ることはできない。

### 11.2 経戦面の表示

11.2.1 指揮官ユニットは未經戦面のままでは、自身の移動以外の機能は持たない。

11.2.2 ソ連軍プレイヤーは、枢軸軍プレイヤーターン中かソ連軍プレイヤーターン中のいつでも好きなときに、ゲームマップ上の非経戦面の指揮官ユニットの経戦面を表にして、その機能を明確にできる。

11.2.3 準備フェイズ及び増援フェイズには、ゲームマップ上の未經戦面の指揮官を経戦面にすることはできない。

11.2.4 ゲームマップ上で、いちど経戦面を表にした指揮官ユニットは、再び指揮官プールに戻されるま

で未經戦面に戻すことはできない。

11.2.5 経戦面を表にした結果、能力が「\*」だった指揮官は、指揮能力を持たない。即座に指揮官プール (Leader Construction Pool) に戻す。

11.2.6 枢軸軍ユニットに隣接された指揮官ユニットは、自動的に経戦面になる。

11.2.7 ドイツ軍の装甲ユニットは、ソ連軍ユニットに隣接しても、ソ連軍プレイヤーがそのユニットを指揮範囲におさめている指揮官の経戦面を表にして効果を主張しなければ、移動を続けてよい。

### 11.3 指揮官の能力

ソ連軍指揮官の能力の数字は、次の3つを表す。

#### 11.3.1 戦闘能力

- 能力なし以外の指揮官ユニットは、戦闘解決時に1ステップのユニットとして扱う。
- 指揮官と一緒にスタックしているユニットの戦闘に参加する場合、能力値を戦闘力として加算する。
- 能力1以上の指揮官ユニットは対装甲ZOCをもつ。
- 指揮官ユニットは単独では攻撃できない。

#### 11.3.2 指揮官の指揮範囲

指揮官は能力の数字と同じ距離内のソ連軍戦闘ユニットを指揮することができる。0は指揮官がいるヘクスのみ、1は指揮官に隣接するヘクスまで指揮範囲が及んでいる。指揮官の指揮範囲内にいるソ連軍ユニットは対装甲ZOCを持つ。ソ連軍戦闘ユニットは、指揮官の指揮範囲内にいる時のみ、完全な能力を発揮することができる。(11.4 項参照)

#### 11.3.3 回復または復活できる歩兵のステップ数

指揮官は、ソ連軍増援フェイズに、能力の数字分の狙撃兵軍団ステップ数を補充として受け取ることができる。

### 11.4 指揮範囲外のユニット

指揮官の指揮範囲外にいるユニットは、次の影響を受ける。

- 対装甲ZOCをもたない。
- 戦闘時に戦力比が1列不利になる。ただし、複数のスタックが共同で攻撃する場合、そのどれかが指揮下であれば戦力比は不利にならない。
- 移動力が1/2となる。
- 指揮官の指揮範囲にいるかどうかは、各移動・戦闘ごとに判断する。

### 11.5 再編成

11.5.1 経戦面を表にした指揮官ユニットは、その能力の数字と等しいステップ数まで、指揮範囲内にいる狙撃兵軍団ユニットのステップロス回復させるか、除去された狙撃兵軍団を復活させることができる。

11.5.2 除去された狙撃兵軍団を復活させる場合、使用する能力が1なら1ステップロスの状態で復活する。使用する能力が2なら完全戦力の状態で復活する。この場合、裏は見れない。

11.5.3 復活したユニットは、その指揮官の指揮範囲内の任意のヘクスへ登場する。ただし、復活したユニットを味方ユニットのいない敵ZOCヘクスや進入禁止地形ヘクスに置くことはできない。

11.5.4 スタック制限を越えて復活したユニットを登場させることはできない。

11.5.5 極東軍団、戦車、騎兵、民兵は回復・復活できない。

### 11.6 指揮官の再配置

11.6.1 ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍増援フェイズに指揮官プール (Leader Construction Pool) にある指揮官ユニットを未經戦面のまま連絡線の通じている自軍支配都市・街に配置できる。敵ZOCでも味方ユニットがいれば可である。

### 11.7 指揮官の撤収

11.7.1 ソ連軍プレイヤーは、指揮官撤収フェイズにゲームマップ上の任意の指揮官、および連絡線が切れている指揮官を指揮官プール (Leader Construction Pool) に移し、未經線面で配置する。指揮官撤収フェイズに連絡線が切れている指揮官は、必ず撤収しなければならない。

## 12.0 枢軸軍の補給

枢軸軍は兵站の維持に関して、ソ連軍より厳しい制限を受ける。自国の国内で戦っているソ連軍の対して、枢軸軍は敵地深く侵攻し、長い距離を経て補給物資等を運ばなければならなかったからである。この結果を事実を反映して、ソ連軍戦闘ユニットはたんに連絡線さえ引ければ十分な機能を発揮できるのに対して、枢軸軍は加えて距離の制限を受ける。

12.1 枢軸軍の補給源は、枢軸領内のヘクスと、枢軸領内のヘクスに連絡線を引ける補給センターユニットである。

12.2 補給源まで8移動力以内で到達できる枢軸軍ユニットは補給下にある。この8移動力は機械化ユニットの移動力で数える。味方ユニットがいれば敵ZOCを通常移動の移動力で通って良い。敵ZOC以外のヘクスから敵ZOC以外のヘクスへは、戦略移動の移動力で数えて良い。

12.3 補給範囲外にある枢軸軍ユニットは、連絡切れと同じ扱いを受ける。

12.4 補給の判定は、連絡線の判定と同じ手順でおこなう。

12.5 枢軸軍がレニングラードを支配すれば、次のターンから、その支配が続く限り、レニングラードを枢軸軍補給源として使用できる。

### 13.0 補給センターユニット

ドイツ軍の主要な補給活動を表すために、各軍集団ごとに1個、合計3個の補給センターユニットが登場する。

13.1 補給センターユニットは開始フェイズに移動力8で移動できる。

13.2 補給センターユニットは、機械化ユニットの移動力消費で移動する。戦略移動をおこなっても良い。

13.3 補給センターユニットは、都市 (City) か街 (Town) に配置しなくてはならない。

13.4 補給センターユニットは、航空基地としての機能をもつ。枢軸軍は、補給センターユニットから8ヘクスの範囲内の戦闘に、航空ユニットを投入できる。

13.5 補給センターユニットは戦闘力は0であり、単独でいる場合に敵のZOCに入ると、自動的に除去される。

13.6 スタックしている戦闘ユニットが退却しても、補給センターユニットは退却できない。

13.7 除去された補給センターユニットは、そのターンの増援フェイズに増援として登場する。

### 14.0 ドイツ軍の航空ユニット

毎ターン、枢軸軍プレイヤーはターン表示フェイズに天候・空軍表を見てダイスを振り、そのターン中に使用できる枢軸軍の航空ユニットの数を決定する。

(5.1.1 参照)

14.1 枢軸軍は、国境または、補給センターユニットから8ヘクス以内のヘクスに航空ユニットを戦闘1組について1ユニットまで投入できる。航空ユニットはオーバーラン攻撃にも投入できる。航空ユニットは、枢軸軍の防御戦闘時にも使用できる。

14.2 航空ユニットが投入されたヘクスでの戦闘は、戦力比が枢軸軍側に1列有利になる。

14.3 枢軸軍は、ソ連軍の移動フェイズに鉄道移動を妨害するために、航空ユニットを投入できる。鉄道輸送で移動するソ連軍のユニットは、枢軸軍の航空ユニットが置かれたヘクスに入れない。

14.4 使用されなかった航空ユニットは次のターンに持ち越せない。

### 15.0 天候

毎ターン、枢軸軍プレイヤーはターン表示フェイズに天候・空軍表を見てダイスを振り、そのターンの天候を決定する。

泥濘には、サイの目によってそのターン全体が泥濘になる場合と、枢軸軍第2移動フェイズから泥濘になる場合がある。どちらの場合でも、ソ連軍プレイヤーターン全体が泥濘となる。

15.1 晴天 (Clear) : 影響なし

15.2 泥濘 (Mud)

a. 全ユニットの移動力が1/2となる。(端数切り上げ)

b. 枢軸軍の補給範囲は1/2となる。

天候表の「Mud」の横の注記の意味

\*1 : 枢軸軍第2移動フェイズより泥濘

\*2 : 枢軸軍第1移動フェイズより泥濘

15.3 氷結 (Flozen) : 川、湖、湿地の地形効果がなくなる。その他の効果に関しては晴天と同じ。

15.4 厳寒 (Snow)

a. 川、湖、湿地の地形効果はなくなる。

b. 枢軸軍の移動力は1/2となる。

c. 枢軸軍の補給範囲は1/2となる。

d. 戦力比が枢軸軍に1列不利となる。

b. c. d. とともにフィンランド軍には適用しない。

15.5 春季 (Spring)

a. 晴天と同じ

b. 戦略移動できない(補給範囲の判定でも戦略移動の移動力消費率使用不可)

天候表の「Spring」の横の注記の意味

\*3 : 枢軸軍第1移動フェイズより春季

### 16.0 枢軸同盟軍の特別ルール

16.1 枢軸同盟軍は、xx26列以北のヘクスには入れない。

16.2 枢軸同盟軍のみが攻撃に参加している場合、戦闘結果表の比率が1不利になる。

16.3 国籍が異なる枢軸同盟軍はスタックできない。ドイツ軍とはスタックして良い。

16.4 ルーマニア軍

16.4.1 枢軸軍がオデッサ (1942) を占領するまでの間、ルーマニア軍はルーマニア軍作戦境界 (Romanian Invade Border) を超えて移動できない。

16.5 フィンランド軍

16.5.1 フィンランド軍は、16.5.2 が満たされるまでは、フィンランド軍作戦境界 (Finland Invade Border) を超えて移動、攻撃をおこなえず、フィンランド軍作戦境界を超えてZOCをも

たない。

16.5.2 次の条件のいずれかが満たされた場合、前項の制限は解除される。

- a . ソ連軍から攻撃を受ける。
- b . 枢軸軍がティフヴィン ( 2504 ) を支配する。
- c . レニングラード ( 2003 ) が陥落する。

16.5.3 フィンランド軍のみによる戦闘には16.2 は適用されない

16.5.4 フィンランド軍には15.4 項は適用しない。戦闘の場合、フィンランド軍のみが参加している場合、15.4d を無視できる。

## 17.0 ソ連軍民兵

17.1 ドイツ軍ユニットがレニングラード ( 2003 ) から4ヘクス以内のヘクスに入ったターンのソ連軍増援フェイズに、レニングラードから2ヘクス以内の任意のヘクスに6ユニットの民兵が登場する。民兵はスタック制限を越えるヘクスに配置することはできない。フィンランド軍ユニットに隣接するヘクスであっても、16.5.2 項の条件が満たされていないければ、民兵を配置することができる。

17.2 枢軸軍ユニットがモスクワ ( 3214 ) から4ヘクス以内のヘクスに入るか、ルジェフ ( 2613 )、ピヤジマ ( 2616 )、カルーガ ( 2918 )、ツーラ ( 3219 )、スタリーノゴルスク ( 3319 )、リヤザン ( 3617 ) のいずれかが枢軸軍に支配されると、そのターンのソ連軍増援フェイズにモスクワから2ヘクス以内の任意のヘクスに、6ユニットの民兵が登場する。民兵はスタック制限を越えるヘクスに配置することはできない。

17.3 民兵は、モスクワ ( 3214 ) またはレニングラード ( 2003 ) から3ヘクス以上離れることはできない。

17.4 民兵ユニットが不足した場合、不足分は登場できない。

17.5 民兵は敵ZOCには配置できない。

## 18.0 ヒトラー・スターリン命令

### 18.1 ヒトラー命令

第2ターン以降、枢軸軍プレイヤーは毎ターン開始フェイズにダイスを1個振り、ヒトラー命令表を参照してそのターンのヒトラー命令を決定する。終了フェイズに、枢軸軍はそのターンに達成できなかったヒトラー命令1つごとに、5VPを失う。目標となった都市にヒトラー命令マーカーを置いて、達成されなかった命令の数を表示しておくこと。

レニングラード攻略命令：レニングラードを支配すること。

レニングラード孤立命令：レニングラードと地図東端が鉄道線を使って連絡線が通じていないこと。

スモレンスク攻略命令：スモレンスクを支配すること。

キエフ攻略命令：キエフを支配すること。

タイフーン作戦：以下の範囲に枢軸軍の戦闘ユニットが存在すること。

4ターン：モスクワから8ヘクス以内

5ターン：モスクワから6ヘクス以内

6ターン：モスクワから4ヘクス以内

南方作戦：ハリコフかクルスクいずれかを支配すること。

セバストポリ攻略命令：セバストポリを支配すること。

### 18.2 スターリン命令

南西方面軍退却制限線 ( South West Front Retreat Border ) 内に配置されているソ連軍ユニットは、第2ターンまでの間、制限線の外に移動できない。第3ターン以降、この制限は解除される。

18.2.1 上記線内の指揮官ユニットを自発的に指揮官プールに移すことはできない。指揮官撤収フェイズに連絡線が切れている場合のみ、指揮官プール ( Leader Construction Pool ) に送られる。

## 19.0 勝利条件

### 19.1 サドンデス勝利

a . 枢軸軍の決定的勝利

ゲーム中どの時点でも、枢軸軍がモスクワを支配した場合。

b . ソ連軍の決定的勝利

ゲーム中どの時点でも、勝利得点判定時に勝利得点がマイナスになった場合。

### 19.2 通常終了

サドンデスにならない場合には、10ターン終了時に春の泥濘となり、ゲームは終了する。

枢軸軍の得点からソ連軍の得点を引いて勝利得点を計算し、判定する。

### 19.3 勝利得点

a . 枢軸軍の都市 ( City ) の支配による得点  
連絡線が通じていないと0点となる。

レニングラード + 15VP

セバストポリ + 10VP

ロストフ + 10VP

その他の全ての都市 ( City ) + 5VP

b . 除去した指揮官ユニットによる枢軸軍の得点

能力ポイント1につき + 1 VP

c. ヒトラー命令ルールによるソ連軍の得点 (18.1 参照)

d. 除去された枢軸軍ユニットによるソ連軍の得点

装甲軍団 - 6 VP

ドイツ歩兵軍団 - 3 VP

枢軸同盟軍 - 1 VP

19.4 判定

95 ~ ドイツ軍の決定的勝利

85 ~ 94 " 戦略的勝利

75 ~ 84 " 戦術的勝利

70 ~ 74 引き分け

60 ~ 69 ソ連軍の戦術的勝利

50 ~ 59 " の戦略的勝利

~ 49 " の決定的勝利

Credits

Game Design:Gin-ichiro Suzuki

Develop:Fyura Nakamura

Copyright 2001(C)Gin-ichiro Suzuki

Copyright 2001(C)SimulationJournal

Inc.

-----  
その他のエラッタ

セットアップ

(誤) West of GOMEL

(正) East of GOMEL の間違い

OREL(3023) が2回登場しますが、一方を削除

カウンター

ターンマーカーの代わりに誤ってVPx1 マーカーが2枚入っています。一方をターンマーカーのかわりに使用して下さい。

増援表

第1ターンの増援

(誤) Axis 10-8 x1

(正) Axis 12-8 x1

第9ターンの増援

(追加) Axis 6-8 x1

地形効果表

Axis のInf のコラムをInf/Cav に

SU のTank のコラムをTank/HQ に

-----  
Q & A

Q. セットアップで配置しなかった指揮官は指揮官プールに置くのか。

A. 違います。増援スケジュールに従ってゲームに登場します。ゲーム開始時は、指揮官プールは空にしておきます。

Q. ソ連指揮官は除去されたら二度と復活しないのか。

A. 復活しません。

Q. 連絡線切れと補給切れの効果は重複するのか。

A. 「連絡切れと同じ扱いを受ける」とは、連絡切れか補給切れいずれかの要件を満たした場合、4.6以降の効果を採用します。つまり重複しません。

Q. ソ連指揮官が盤上に単独で存在し攻撃を受けた場合「攻撃できない戦闘ユニット」と見なして良いか。又そう見なされた場合、指揮能力「0」の指揮官の扱いは？。

A. 1ステップを持つ戦闘ユニットとして扱います。戦闘比は、自動的に10対1以上の欄を適用しません。

Q. 指揮官は単独で存在していても「対装甲ZOC」だけは持てるか。

A. 持てます。

Q. 指揮官の指揮範囲は味方のいる敵に隣接するヘクスを通過してよいのか？

A. 良いです。

Q. ドイツの二次移動で通常移動のみとあるがこれはオーバーランを含まないのか。

A. 二次移動でもオーバーランできます。

Q. オーバーランは解決の瞬間、両軍の補給確認を行うのか。

A. そうです。

Q. 都市にいるソ連軍もマストアタックなのか。

A. マストアタックです。

Q. 川に道路が通っているときはソ連軍はマストアタックとなるのか。

A. メイアタックです

Q. .戦闘比率をもとめるとき、24 戦力対1戦力で都市にいる部隊を攻撃する場合、10-1 になるのかそれとも8-1 になるのか？

A. 10-1 です。

Q. .スツーカーによる移動妨害の効果はソ連軍の増援フェイズにも有効か。

A. 移動フェイズ中のみ有効です。

Q. 再編成において、1 ステップユニットを復活させる場合、プレイヤーが戦闘力を自由に選んで(1 or 2 戦力)復活できるか。又、裏が「\*」戦闘力のユニットは1 ステップユニットと見なして良いか。

A. 裏をみないで引き、配置時に裏返します。その結果、「\*」戦闘力だった場合はそのまま除去します。(つまり、ステップを得ることはできません)

Q. 補給センターユニットは常に「都市 or 街」に存在していなければならないのか。

A. そうです。ただし移動途中は「都市 or 街」を離れることができます。

Q. 戦略移動、補給センターユニットの移動では、敵陣営支配下の都市・街へは侵入できるのか。

A. できます。

Q. 補給センターは味方のいる敵に隣接するヘクスに進入してよいのか？

A. 良いです。

Q. フィンランド軍には「ヘクス×××以南には入れない」という制限は無いのか。

A. ありません。

Q. 独軍はケルチ海峡を越えての移動/戦闘はできるか。

A. できません。

Q. レニングラード南方にある森林は鉄道のみがとまっている。ここに装甲ユニットは入れるのか？

A. 入れません。

Q. 冬季、湿地にいた装甲の春季になった場合の処理は。

A. 道路で繋がっている場合を除き、移動できません。

Q. ヘクス1406.2108.3102.3306.3307は進入可か。

A. 進入できます。

Q. 1408、1407と1508間は通行可能か。

A. 通行不可です。

Q. 湖を超えてZOCが及ぶか。

A. 海と湖ヘクスサイドは超えません。

Q. ケルチ海峡(3345-3344)を經由して、鉄道移動、連絡線、補給線、指揮範囲は通るのか。

A. 鉄道移動のみ可能です。連絡線、補給線、指揮範囲は通りません。

Q. 19.3 b「除去された指揮官」は戦闘結果による物だけか、「指揮官撤収フェイズ」で一旦除去された物も含まれるのか。

A. 11.8 による撤収は除去ではありません。よってVPの対象には含まれません。

Q. 「地形効果表」に拠ると、装甲(機械化)ユニットの移動コストは、森林(及び湿地、山岳)は『NE』となっている。つまり(道路の通じていない)これらのヘクスに進入してしまった枢軸軍「歩兵」ユニットは「補給切れ」になるのか？

A. そうです。