

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

Forgotten Axis

Index

- 1.0 イントロダクション
 - 2.0 内容物
 - 2.1 ルール
 - 2.2 マップ
 - 2.3 図表
 - 2.4 カウンター
 - 3.0 プレイの手順
 - 4.0 支配地域
 - 4.1 ZOC と移動
 - 4.2 ZOC と戦闘
 - 4.3 ZOC と増援
 - 4.4 ZOC と地形
 - 5.0 移動
 - 5.1 道路移動
 - 5.2 騎兵移動
 - 5.3 鉄道移動
 - 5.4 橋梁と浅瀬
 - 5.5 制限
 - 5.6 支配地域
 - 6.0 スタック
 - 7.0 戦闘
 - 7.1 地形効果
 - 7.2 砲撃
 - 7.3 諸兵連合
 - 7.4 戦闘結果
 - 7.5 大規模戦闘
 - 7.6 退却
 - 8.0 特別ルール
 - 8.1 司令部とイニシアティブ
 - 8.2 独立ユニット
 - 8.3 予備部隊
 - 8.4 渡河
 - 8.5 増援
 - 8.6 ソヴィエト装甲列車
 - 9.0 空軍力
 - 9.1 配分
 - 9.2 戦闘
 - 9.3 共同作戦
 - 10.0 海軍力
 - 10.1 海上移動
 - 10.2 戦闘
 - 10.3 輸送
 - 11.0 フォーメーションの行動能力 (選択ルール)
 - 11.1 行動能力の変化
 - 11.2 回復
 - 11.3 効果
- シナリオ

Credits

Designer:Dr.Mike Bennighof,Ph.D.

Playtest Group:Bryan Bennighof,William Sariego,Lori Tolson,Richard Craft,Brian L.Knipple
Map:Joe Youst
Counters:Beth Queman & Mike Bennighof

1.0 イントロダクション

Forgotten Axis:The Romanian Campaign は、第 2 次世界大戦中にルーマニア陸軍が参加した戦いに基づく 1 組のゲームである。**Jakimivka** は 1941 年 8 月のソヴィエト第 9 軍によるルーマニア騎兵軍団への反撃をカバーしており、**Kuban Gateway** は 1942 年 8 月のルーマニア騎兵軍団によるタマン半島の確保をカバーしている。

2.0 内容物

Forgotten Axis:The Romanian Campaign には 17 × 22" のマップシートが 2 枚、240 の四角い厚紙のカウンター、そしてこのルールブックが含まれている。あなたはさいころ 1 つを用意する必要がある。

2.1 ルール

ルールは数字つきの段落で構成されている。別の、関連するセクションの注記はこのように:(2.21) 括弧つきで記されている。

2.2 マップ

マップはヘクスと呼ばれる六角形のエリアに分割されており、チェス盤のマス目のように移動や戦闘を調整している。マップは対辺距離 2 キロメートルの規模で、戦闘の行われた地域をカバーしている。

2.3 図表

図表類はゲームプレイを調整する手助けとなる。地形効果表 (TEC と略称) はマップ上にある地形と、移動時や戦闘時のその地形の効果を説明している。戦闘結果表 (CRT と略称) は戦闘の解決に用いられる。

エラッタ: 地形効果表は *Bridge : 1*、*Hills : 2* 及び *防御側 2 倍*、*Ford*: 渡河の際はヘクス内の他の地形 + 1 である。チャート上の *Boundary* はルールで *Set Up Line* と述べられているものと同じものであることに注意。

2.4 カウンター

四角い厚紙のコマは戦いを行った、または戦いを行う可能性のあった部隊を表している。大半のユニットには 2 の「ステップ」または戦力段階があり、これは戦闘によって失われる可能性がある。ユニットの下端に横に引かれている色付の帯は、そのフォーメーションを表している。色分けの違いは、下記の国籍を表している。

ドイツ陸軍 グレイ

Forgotten Axis: The Romanian Campaign

武装 SS 黒地に白
ルーマニア軍 (訳注: 以下羅軍) 黄
ソヴィエト陸軍 ブラウン地に黒
ソヴィエト海軍 ブラウン地に青
エラッタ: Azov Flotilla の砲兵大隊の ID は 40 が正しい (これはプレイには影響はない)。

3.0 プレイの手順

Forgotten Axis の各ゲームは一連のゲームターンでプレイされ、各ゲームターンは「フォーメーションセグメント」に分割されている。各セグメントはフェイズに分かれており、各フェイズは示されている順番に正確にプレイされなければならない。1 フェイズ中のすべての行動は、別のフェイズが開始される前に完了していなければならない。

各陣営にはいくつかのフォーメーションがあり、各フォーメーションには対応するフォーメーションマーカーがある。各ターンの開始時に、ゲームに存在しているフォーメーションのすべてのフォーメーションマーカーをカップもしくはその他の不透明な入れ物の中に入れる。最初のフォーメーションセグメントの開始時に、ソヴィエトプレイヤーは無作為 (のぞいたりせずに) にマーカーを1つ引く。そのフォーメーションセグメントには、マーカーの引かれたフォーメーションに所属するユニットだけが使用できる。プレイヤーは、すべてのフォーメーションの行動がすむまでフォーメーションマーカーを順番に引く。それがすんだらプレイは次のターンに移行する。自分のフォーメーションマーカーが引かれたプレイヤーが「アクティブプレイヤー」となり、その相手のプレイヤーが「非アクティブプレイヤー」となる。選択されたフォーメーションは「アクティブフォーメーション」と呼ばれ、その他すべてのフォーメーションは、同じ陣営の別のフォーメーションも含めて「非アクティブフォーメーション」であり、それらのユニットは移動や攻撃は行えない。

例: ターン 1 の第 1 セグメントに、ソヴィエトプレイヤーは羅軍第 6 師団マーカーを引いた。枢軸軍プレイヤーは、このセグメントには羅軍第 6 師団のユニットしか使用できない。

フォーメーションセグメント

増援フェイズ フェイジングプレイヤーは増援(8.5)として登場する任意のアクティブユニットを配置し、予備ユニット(8.3)の活性化を試みることができる。

機械化フェイズ アクティブフォーメーション内の任意の戦車、偵察、装甲列車、水上艦艇もしくは自動車化ユニットは、指揮範囲内にいるか、イニシアティブ(8.1)をとってれば、自分の許容移動力いっぱいまで移動することができる。アク

ティブフォーメーション内の任意の騎兵ユニットは、自分の許容移動力の半分 (端数切り捨て) まで移動することができる。

戦闘フェイズ アクティブフォーメーションのすべてのユニットは攻撃を実行できる。

移動フェイズ アクティブフォーメーションのすべてのユニットは、機械化移動フェイズに移動を行ったユニットを含め、指揮範囲内にいるか、イニシアティブをとってれば、移動することができる。

フォーメーションセグメントが完了したら、新しいフォーメーションマーカーを引いて上記の手順を各フォーメーションごとに繰り返す。同一プレイヤーが連続したセグメントでアクティブフォーメーションを終える可能性もある。

例: 前述の例を続けると、枢軸軍プレイヤーは移動資格のある第 6 師団ユニットで機械化移動を行い、希望する任意の攻撃を実行してもう一度移動させ、そのフォーメーションセグメントを完了する。今度は枢軸軍プレイヤーがフォーメーションマーカーを引く番であり、その他のマーカーはまだ入っている入れ物を取った。彼はソ軍第 1 戦車師団のマーカーを引いたので、今度はソヴィエトプレイヤーがそのフォーメーションのユニットで上記の手順を繰り返す。ソ軍プレイヤーが移動フェイズの第 1 戦車師団ユニットの移動を完了したら、ソ軍プレイヤーは 4 つのマーカーが残っている入れ物を取って、第 122 ライフル師団のマーカーを引いた。これは自分のフォーメーションの 1 つでもあるため、ソ軍プレイヤーは今度は第 122 ライフル師団のユニットだけを用いて再び移動を行う。

すべてのフォーメーションマーカーを引いてしまったら、そのゲームターンは終了する。ユニットからすべての混乱マーカー(7.27)を取り除き、フォーメーションマーカーを入れ物に戻すこと。

最終ゲームターンが終了したらプレイを停止して、両方のプレイヤーが勝者を決定するために勝利条件を参照する。

4.0 支配地域

それぞれのユニットは敵ユニットの存在するヘクスを含め、自分の存在するヘクスに隣接する 6 つのヘクスに支配地域 (ZOC と略称) を及ぼしている。ZOC には移動、戦闘、退却及び増援の際に重要な効果がある。

4.1 ZOC と移動

敵 ZOC 内に進入したユニットは、そのヘクスで即座に停止しなければならない。ユニットは、ZOC 内のヘクスから ZOC 内の別のヘクスに移動することは可能だが、そのヘクスで必ず停止しなければならない。

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

4.2 ZOC と戦闘

戦闘の結果として退却を要求されたユニットは敵 ZOC に進入することができないが、退却の際に(限っては) 敵 ZOC ヘクス内に味方ユニットがいれば、そのヘクス内の敵 ZOC は無効となる。

4.3 ZOC と増援

ユニットは敵 ZOC 内からプレイに登場することはできない。

4.4 ZOC と地形

たとえ橋梁や浅瀬が存在していても、ZOC は湖、海及び河川ヘクスサイドを越えることはない。

5.0 移動

ユニットは、各フォーメーションセグメントの移動のフェイズ中にしか移動することはない。移動はどのフェイズでも同じように機能する。各ユニットには許容移動力があり、これは移動力ポイント(MP)で構成されている。ユニットは、ヘクス内の地形の種類に従って、進入するヘクス毎に MP を消費する。移動フェイズには、プレイヤーは移動する資格のある(ある種のユニットだけが機械化フェイズに移動できる)自分のユニットのすべてもしくは一部を移動させる。1 つも移動させなくともかまわない。ユニットは一度に 1 つずつ、任意の方向もしくは方向の組み合わせで移動する。

5.1 道路移動

ユニットは、自分の移動のどの部分であっても道路移動を使用することができる。道路に沿って移動するユニットは、マップ上に印刷されている道路に沿った道をたどって道路ヘクスを 1 つ 1 つ移動している限り、特別なレートで移動する(1 つの道路ヘクスから、それに道路が接続していない別の道路ヘクスに移動したユニットは、特別なレートを利用できない)。道路を使用するユニットは、道路ヘクス内の別種の地形の移動コストを無視する。ユニットは、自分の移動中のどの時点でも道路に乗ったり、降りたりしてかまわない。

5.2 騎兵移動

アクティブフォーメーションの騎兵ユニットは機械化フェイズに自分の許容移動力の半分の移動が可能である。騎兵ユニットは自分のフォーメーションの移動フェイズにも自分の許容移動力いっぱい移動することができる。

5.3 鉄道移動

ソヴィエトの装甲列車(8.6)を除き、ユニットは「鉄道で」移動することはできないが、特別な鉄道移動レート(1ヘクスにつき1MP)を用いて、道路と同様なやり方で、マップ上に印刷されている任意の鉄道線を使用することができる。

5.4 橋梁と浅瀬

橋梁や浅瀬ヘクスサイドは河川や小河川ヘクスサイドの移動への効果を無効化する。その資格があ

るなら、道路や鉄道のレートを使用すること。その他の場合、橋梁は MP コストの追加はなく、浅瀬は 1 MP を追加する。橋梁や浅瀬は破壊することはできない。ZOC は橋梁や浅瀬のある河川ヘクスサイドであっても、越えて広がることはない。

5.5 制限

敵ユニットの存在するヘクスにはユニットは進入できない。ユニットが、許容移動力内に次のヘクスに進入する十分な MP を残していない場合、そのユニットはこのフェイズにはそれ以上の移動は行えない。

味方ユニットの存在するヘクスは、味方ユニットがいくつでも通過することができるが、移動フェイズの終了時にはスタック制限を守っていなければならない。

5.6 支配地域

敵 ZOC に進入したユニットは、そのフェイズの移動を即座に終了しなければならない。ただし、次の移動フェイズに ZOC を離れたり、ある ZOC から別の ZOC に移動することは可能である。だが、その場合も敵 ZOC であるヘクスに進入したらいつでも停止しなければならない。

6.0 スタック

各移動フェイズ及び戦闘フェイズの終了時に 1 つのヘクスに存在できるのは、味方 2 個大隊プラス 1 個中隊、または 1 個連隊プラス 1 個中隊である(3 個中隊は 1 個大隊に等しい)。移動フェイズの最中には 1 つのヘクス内をいくつのユニットが通過してもかまわないが、1ヘクス内に 2 個大隊もしくは 1 個連隊を超過しているユニットは、移動フェイズもしくは戦闘フェイズの終了時に除去されなければならない。水上及び航空ユニットはスタックには参入されない。司令部は、スタックの際は中隊規模ユニットとする。

7.0 戦闘

各プレイヤーの戦闘フェイズには、自分のユニットで隣接する敵ユニットを攻撃し、砲兵ユニットは、自分の戦闘力を何ヘクスか向こうの隣接していない敵ユニットを攻撃するために投射することができる。

攻撃は常に自発的な意志によるものである。まず、攻撃側プレイヤーは自分の戦闘すべてを、どのユニットが攻撃を行い、どの敵ユニットが攻撃目標となるのかを宣言する。その戦闘とは、そのヘクスに隣接する攻撃側ユニットのアクティブユニットのいくつかもしくはすべてによって、敵ユニットに占領されている 1 つのヘクスへの攻撃にプラスして、戦闘に参加した任意の味方のアクティブな砲兵ユニットや航空支援のことである。1 つのユニットは 1 ターン中に一度だけしか攻撃を

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

行えないし、1つの敵ユニットは1度のフォーメーションセグメントに一度だけしか攻撃を受けることはない。一旦攻撃が宣言されてしまったら、変更は許されない。

2つの味方ユニットがヘクスに存在する場合、それらのユニットは別々のヘクスに個別の攻撃を行うこともできる - 一緒にスタックしているユニットは一緒に攻撃を行う必要はないが、防御は1つのまとまった戦力として一緒に行わなければならない。例外：味方陸上ユニットの存在するヘクスにいる水上艦艇は、陸上ユニットとは「スタック」してはいないため、別個に攻撃を受ける可能性がある。

非アクティブフォーメーションのユニットは、たとえその他の条件を満たしていたとしても、攻撃に参加することはできない。

例：ソヴィエトプレイヤーは自分の戦闘フェイズの開始時に、SS 1個大隊に隣接して、アクティブ状態の第104師団から歩兵2個大隊、非アクティブの第122師団からもう2個大隊を持っている。敵ユニットに隣接しているとはいえ、ソ軍プレイヤーはこの攻撃には第122師団の大隊を用いることができない。

戦闘は、下記の手順を用いて攻撃側プレイヤーの希望する順に、一度に1つずつ解決される。

1. 攻撃側ユニットのすべての戦力を合計し、参加する味方砲兵ユニットの戦力を加える。
 2. 防御側ユニットのすべての戦力を合計し、そのヘクス内の地形に従って合計を修正する。
 3. 攻撃側ユニットの戦力の合計を、防御側ユニットの戦力の合計で割り、端数を切り捨てて戦闘結果表で用いる戦力比を求める。例えば、16の戦力が4の戦力を攻撃すれば4:1であるが、15が4を攻撃すると3:1にしかない。
 4. 諸兵連合による戦闘比の修正(7.3)
 5. サイコロを1つ振り、結果を求めるために戦闘結果表で、該当する戦闘比の列と出目を交差させて参照する。
 6. 結果を即座に適用する。
 7. 防御側ユニットがもはやそのヘクスに存在しない場合(除去された、または退却を強制された)空いたそのヘクスに攻撃側の非砲兵ユニットの1つが前進することができる。
 8. 次の戦闘に進む。
- すべての戦闘の結果が出たら、戦闘フェイズは終了する。

最大戦闘比と最小戦闘比 1:1の比を下回る攻撃は発生しない。6:1の比を上回る攻撃は6:1として扱われる。

7.1 地形効果

地形も戦闘に影響を与える。戦闘時の各種の地形の正確な効果については、地形効果表を参照する

こと。水上ユニットは、部分水面ヘクスの地形からは何ら利益は得られない。すべての地形効果は累積する。攻撃側の数値を半減する際は個々のユニットベースで行い、端数を切り上げること(つまり、3戦力ユニット2つを半減させる場合は、それぞれ2戦力になるということだ)。

7.2 砲撃

砲兵ユニットは、射程内にいる敵ユニットを攻撃できる。砲兵は自分のフォーメーションの別のユニットによる攻撃に自分の戦力を加えるか、砲撃表を用いて敵ユニットを攻撃することが可能である。敵ユニットを砲撃するには、アクティブプレイヤーはその砲撃に参加するすべての砲兵ユニットの戦力を合計し、サイコロを1つ振って砲撃表を参照する。どんな結果も即座に適用すること。

7.21 非アクティブ砲兵ユニットは、別のフォーメーションのユニットによる攻撃に自分の戦力を加えることはできない。

7.22 各砲兵ユニットの最大射程は、ユニットカウンター上に印刷されている。射程は常に射撃を行うユニットに隣接するヘクスから数え始め、目標ユニットの存在するヘクスを含めること。

7.23 砲兵ユニットは味方ユニットの存在するヘクス越しに射撃することができるし、いかなる種類の地形越しでも射撃することができる。

7.24 砲兵ユニットは、敵ユニットに隣接していると攻撃を行うことができない。このような砲兵ユニットが攻撃を行う前には、必ず隣接している敵ユニットを攻撃して追い払うか、除去しなければならない。攻撃はこの場合も自発的な意志によるものである。

7.25 砲兵ユニットは、同一ターン中に移動と射撃の両方を行うことはできない。

7.26 砲兵ユニットは、複数の目標を攻撃するために、その戦力を「振り分け」てはならない。

7.27 砲撃によって混乱したユニットは移動を行わず、攻撃力と防御力が半減する(端数切り上げ)。混乱状態のユニットがもう一度混乱を被ったら、1ステップを失う。

7.3 諸兵連合

味方の機甲ユニットと歩兵(海兵、山岳、機械化歩兵、機械化騎兵、自動車化歩兵は含むが、機関銃は含まない)のユニットが一緒にスタックして、どちらも同じ攻撃に参加する場合、攻撃解決に使用する戦闘比が1つ上昇する。例えば、味方の戦車と歩兵ユニットがどちらも参加していれば、1:1の攻撃が3:2として解決される。

7.31 諸兵連合ボーナスの決定時には、機械化歩兵ユニットは機甲ユニットではなく、歩兵とみなされる。

7.32 諸兵連合の判定時には、偵察や砲兵のユニットは何の効果もない。

Forgotten Axis: The Romanian Campaign

7.33 諸兵連合修正は、対戦車ユニットを攻撃する際には使用できない。

7.34 諸兵連合には防御時の特典はない。

7.4 戦闘結果

戦闘結果表上の結果は一組の数字で示される。最初の数字が攻撃側の結果であり、次の数字が防御側である。この結果は各プレイヤーが失うステップ数もしくは自分のユニットが退却しなければならないヘクス数のことである。結果の少なくとも半分（端数切り上げ）はステップロスで受けなければならない（所有プレイヤーが選択）。加えて、アスタリスク（*）の付いている結果はステップロスで受けなければならない。敵に隣接していない砲兵ユニットは、不利な戦闘結果を被ることはない。

7.5 大規模戦闘

戦闘に参加しているステップ数の合計が 12 以上なら（砲兵は含まない）、両プレイヤーの損害結果が 2 倍になる。

7.6 退却

戦闘結果によって退却を強制されたユニットは、所有プレイヤーによって、もといた位置から離れるよう移動しなければならない。退却を行うユニットは、地形コストを無視して要求された数のヘクスを隔離しなければならない。その際は敵 ZOC に進入してはならない。退却時に限っては、ヘクス内に味方ユニットが存在していれば、そのヘクス内の敵 ZOC を無効化する。敵 ZOC 内へ移動せざるを得ない場合は、退却を行ったユニットは即座に除去される。ユニットは、戦闘結果で要求された以上のヘクスを退却してはならない。ユニットは味方ユニットの存在するヘクスを通過して退却を行ってもかまわれないが、スタック制限(6.0)を侵犯した状態で移動を終えてはならない。ユニットがこの条件を満たすことができない場合、そのユニットは除去される。部隊の利用できる唯一の退却路がマップ外である場合、ユニットはプレイから取り除かれて復帰することはできないが、勝利ポイント計算時には撃破されたものとはカウントされない。

8.0 特別ルール

8.1 司令部とイニシアティブ

フォーメーションの中には司令部ユニット（HQ）を含んでいるものがある。これらのフォーメーションに所属するユニットは、イニシアティブを十分に示さない限り（下記参照）、移動や攻撃を行うには自分の HQ から 5 ヘクス以内にいななければならない。この 5 ヘクスの指揮範囲は敵ユニット、敵 ZOC、すべての種類の地形を越えて広がる。各移動、戦闘フェイズの開始時にはアクティブフォーメーションの指揮範囲をチェックすること。

8.11 HQ を持たないフォーメーションもある。臨時配属されたユニットを含むこれらのフォーメーションのユニットは、フォーメーションが活性化された際には、その他のゲームルールに従い、自由に移動と攻撃を行うことができる。

8.12 イニシアティブ 自分の HQ が除去されたユニットや、指揮範囲外に出てしまったユニットは、自分自身のイニシアティブで移動や攻撃を試みることができる。

影響を受けるユニット毎に個別にサイコロを振る。ソ軍は 1 から 3、羅軍ユニットは 1 から 4 が出れば、個々のユニットが移動や攻撃を行うことができる。サイコロ振りは、アクティブプレイヤーがユニットに行動させたいと望むフェイズの度に行わなければならない。例：アクティブプレイヤーが指揮範囲外にいる騎兵連隊を機械化移動フェイズに移動させ、戦闘フェイズに攻撃を行い、移動フェイズにもう一度移動させたいと願う場合、3 回のサイコロ振りが必要となる。

戦闘時のイニシアティブのサイコロ振りは、アクティブプレイヤーが実行したい戦闘を宣言した後、戦闘の解決される前に行われる。戦闘比が 1 : 1 を下回らない限り、イニシアティブに失敗したからといって攻撃をキャンセルすることはできない。

例：ソ軍第 104 師団はアクティブフォーメーションであるが、その HQ は撃破されてしまっている。ソ軍プレイヤーは独軍 4 - 5 - 4 の 1 個大隊を 3 - 4 - 4 歩兵 4 個大隊で攻撃しようとした。ソ軍プレイヤーは自分のユニットのそれぞれについて個別にサイコロを振り、1, 2, 3, 5 を出した。ソ軍プレイヤーのユニットのうち 3 つだけがイニシアティブを示したため、戦闘比は 9 : 5 となり、戦闘結果表の 3 : 2 のコラムで解決される。

移動フェイズ中には、イニシアティブのサイコロ振りは、アクティブプレイヤーが指揮範囲外のユニットを移動させようと試みた瞬間に行われる - すでに移動させていたこれらのユニットの位置を変更してはならない。機械化フェイズにも移動する資格のあるユニットは、それぞれのフェイズでイニシアティブのサイコロ振りを行わなければならない。

8.2 独立ユニット

それぞれの側には、師団に所属しない「独立」ユニットがいくつか存在する。所有プレイヤーは、ゲームの開始時にこれらの個々の独立ユニットを従属させたい師団を宣言する。以後のゲーム中は、独立ユニットは従属しているフォーメーションに所属したかのように機能する。

独立ユニットは、国籍の異なるフォーメーションに従属させてはならない。

8.21 独立ユニットは、イニシアティブのどん

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

なサイコロ振りからも 1 を差し引くことを除けば、8.1 の制限の下で作戦を行う。

8.22 プレイヤーは、独立ユニットが配属されたフォーメーションを別紙に記録する必要があるだろう。

8.3 予備部隊

ユニットの中には、予備状態でゲームを開始するものがある（シナリオルール参照）。「予備(reserve)」マーカーはプレイの開始時にこれらのユニットの上に配置され、予備状態の間は移動も攻撃も行えない。

8.31 敵ユニットが予備ユニットから 2 ヘクス以内にやってくるか、敵の砲兵や航空ユニットによって砲撃を受けた場合、予備マーカーは取り除かれ、そのユニットは所有プレイヤーの選択するフォーメーションに配属される。

8.32 所有プレイヤーは任意の 1 つの自分のフォーメーションセグメントの増援フェイズ中に、予備ユニットを活性化しようとすることができる。所有プレイヤーは活性化させたい予備ユニット毎にサイコロを振り、1 か 2 が出れば予備マーカーは取り除かれ、そのユニットは以後のゲームの間、その時点でアクティブになっているフォーメーションに配属される。

8.4 渡河

河川は、橋梁もしくは浅瀬ヘクスサイド越えで渡河経路を設定できるユニットか、味方工兵ユニットの援助を受けられるユニットしか渡河することはできない。

河川ヘクスサイドを越える同一フォーメーションのユニットを支援するためには、そのフォーメーションの工兵ユニットは渡河を行う河川ヘクスサイドに隣接するヘクスに存在していなければならない。渡河を行うユニットは工兵ユニットと同じ側の岸で移動を開始する必要はないが、そのユニットが渡河を行って通過するヘクスは工兵ユニットに隣接しているか、工兵ユニットの存在するヘクスでなければならない。工兵ユニットは渡河を支援している間はどのセグメントにも移動を行えないが、渡河を支援できるユニットの数には制限はない。

渡河を行うユニットは、その他すべての地形コストに加えて 2 MP を支払う。

アクティブの工兵ユニットは、移動フェイズの開始時点で、プレイヤーが渡河したいと思う河川ヘクスサイドに隣接しているなら、河川を渡ることができる。その工兵ユニットは渡河のためにすべての MP を消費する。工兵ユニット自身が渡河を行ったターンには、その他の渡河を行うユニットを支援することはできない。

8.5 増援

片方、もしくは両方のプレイヤーはシナリオ中に

増援を受け取る可能性がある。増援は敵ユニットの存在するヘクスや敵 ZOC には配置してはならない。敵ユニットや敵 ZOC のために指定された場所から登場できないユニットは、登場地点から最も近い、敵ユニットもならず、敵 ZOC でもない地図端ヘクスから登場することができる。

8.6 ソヴィエト装甲列車

ソ軍の装甲列車「ヒトラー主義の侵略者に死を」は、鉄道でつながったヘクスの道筋を通り、マップ上に印刷されている鉄道線に沿ってしか移動できない。鉄道のないヘクスサイドを越えて退却せざるを得ない場合は除去される。

装甲列車は砲兵ユニットとしても使用できるし、その他の陸上ユニットのように攻撃を行うこともできるが、1 ターンに複数の攻撃を行うことはできない。だが、同一ターン中に移動と攻撃の両方を行うことが可能である。

装甲列車は諸兵連合(7.3)の判定時には、列車が鉄道ヘクスサイド越しに攻撃を行う場合に限り、機甲ユニットとして扱われる。列車が戦闘後前進や退却を行うことができるのは、移動フェイズ中に進入できる鉄道ヘクスに限られる。

9.0 空軍力

枢軸軍プレイヤーは、**Kuban Gateway** シナリオでは羅軍と独軍の両方の航空ユニットが利用できる。

9.1 配分

各ゲームターンの開始時には、枢軸軍プレイヤーはマップ上の航空配分ボックスに自分の航空ユニットを配置することで、自分のフォーメーションに航空機ユニットを配分することができる。1 つのフォーメーションに航空ユニットをいくつでも配分することができるが、航空ユニットが支援できるのはそのターンに配属されたフォーメーションのユニットだけである。航空ユニットは 1 ターンにつき 1 回しか攻撃を行えない。

9.2 戦闘

航空ユニットは射程無制限の砲兵として扱われる。航空ユニットは不利な戦闘結果を被ることはない。また、砲撃表を使ったり、陸上ユニットによる攻撃に自分の戦力を加えたりしてマップ上の任意のソ軍ユニットを攻撃することができる。航空ユニットは砲撃表を使用する際には別の航空ユニットと戦力を合計することができるが、砲撃時であっても砲兵ユニットと戦力を合計することはできない。

9.3 共同作戦

独軍航空ユニットが羅軍フォーメーションに配分された場合、戦力が半減する。

羅軍航空ユニットが独軍フォーメーションに配分された場合、戦力が半減する。

10.0 海軍力

ソ軍プレイヤーは **Jakimivka** と **Kuban Gateway** のシナリオで、いくつかの水上艦艇を利用することができる。

10.1 海上移動

自分のアクティブフォーメーションセグメントには、水上艦艇は通過可能なヘクスやヘクスサイドを通過して移動する。艦艇は ZOC を無視するが、敵ユニットの存在するヘクスには進入してはならない。敵ユニットが水上艦艇の存在するヘクスに入ってきたら、その水上艦艇は即座に退却を行わなければならない。退却が不可能な場合は除去される。

10.11 砲艦は沿岸ヘクスを含む、任意の海もしくは潟 (lagoon) ヘクスに進入することができる。

10.12 河川砲艦や BKA (T-34 をベースにした装甲高速砲艦) は、沿岸ヘクスを含む、任意の海、潟もしくは湖ヘクスに進入することができ、ヘクスの境の河川ヘクスサイドにも同様に進入することができる。陸上ヘクスサイドを越えての退却を強制されたら、そのユニットは除去される。河川砲艦や BKA は、海、潟、湖ヘクス及び河川 (小河川は除く) ヘクスサイドからなる一続きの経路を通ることでしか移動できない。橋梁や浅瀬は河川砲艦や BKA の移動時には何の影響もない。複数の河川ヘクスサイドのあるヘクスでは、存在しているヘクスサイドを指し示すように河川砲艦や BKA のカウンターを配置する。河川砲艦や BKA は敵 ZOC を通過して移動することができるが、直接隣接している敵ユニットの間を通り抜けることはできない。

10.2 戦闘

砲艦と河川砲艦は砲兵ユニットとして扱われる。砲兵ユニットとは異なり、同一セグメント中に移動と射撃を行うことができ、敵ユニットに隣接していても攻撃を行うことができる。BKA は河川移動しか行えない戦車ユニットとして扱われ、諸兵連合(7.3)の判定時にも戦車ユニットとしてカウントされる。

砲艦は砲撃表を用いた攻撃しか行えない。砲艦は最初にステップロスを受けた際に裏面に裏返され、2 回目にステップロスを受けたら撃破される。河川砲艦や BKA は陸上ユニットによる攻撃を受ける可能性もあるし、砲撃による攻撃を受ける可能性もある。

10.3 輸送

10.31 水上艦艇 1 ユニットの、その水上艦艇が進入を許されているヘクスを通過して歩兵ユニット (海兵を含むが、自動車化歩兵や機関銃は含まない) 1 つを輸送することができる。輸送を行うには、その水上艦艇と陸上ユニットが両方ともアクティブフォーメーションに所属していなければならない。

らず、なおかつ一緒にスタックした状態で移動フェイズを終了しなければならない。

10.32 水上艦艇は渡し舟としてはたらくことで、例え異なるフォーメーションのユニットであっても、全水ヘクスサイドを越える味方歩兵ユニット (海兵を含むが、自動車化歩兵や機関銃は含まない) を数的制限なしに支援することができる。通常なら陸上ユニットは全水ヘクスサイドを越えることはできない。水上艦艇が移動フェイズの間中ヘクスにとどまっていたなら、歩兵ユニットは追加 2MP のコストで隣接する全水ヘクスサイドを越えることができる。

11.0 フォーメーションの行動能力 (選択ルール)

各フォーメーションにはマップ上の行動能力トラックにマーカーがある。ゲーム開始時には、シナリオの解説で別個に述べられていない限り、トラック上の 0 の欄に各フォーメーションの行動能力マーカーを配置すること。

11.1 行動能力の変化

下記の出来事が発生したら、そのフォーメーションの行動能力マーカーを動かすこと。

- ・ + 1 そのフォーメーションのユニットによって敵ユニットを撃破 (ステップロスの強制ではない) する度に。
- ・ シナリオの解説で、目標の奪取によって追加が与えられることもある。
- ・ - 1 そのフォーメーションで失われたステップ 1 つにつき。
- ・ - 1 そのフォーメーションで撃破されたユニット 1 つにつき。これはステップロスのペナルティに上乗せされる。
- ・ - 4 そのフォーメーションの HQ が撃破されたら。

11.2 回復

フォーメーションの行動能力が 0 を下回ったら、そのフォーメーションのユニットが敵に隣接していないターンにつき 1 レベルずつ回復する。

11.3 効果

・ **最高潮状態** この状態のフォーメーションのユニットが行うすべての攻撃は出目に 1 を加える。加えて、入れ物に 2 つ目のフォーメーションマーカーを加える。所有プレイヤーは最初にマーカーが引かれた時点でそのフォーメーションを移動させるか、パスして 2 番目のマーカーを引くまで待つかを選択できる。フォーメーションは同一ターンに 2 回のフォーメーションセグメントを受け取るわけではない。

・ **高揚状態** この状態のフォーメーションのユニットが行うすべての攻撃は出目に 1 を加える。

・ **標準状態** 変更なし。

・ **低下状態** この状態のフォーメーションのユニ

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

ットが行うすべての攻撃は出目から 1 を差し引かれる。

・**低迷状態** このフォーメーションのユニットに対して行われるすべての攻撃の出目に 1 を加え、この状態のフォーメーションのユニットが行うすべての攻撃は出目から 1 を差し引かれる。加えて、このフォーメーションのユニットは敵 ZOC に進入できない(フォーメーションセグメントの開始時に既に敵 ZOC 内にいた場合、その敵 ZOC から離脱する必要はない)。

シナリオ

12.0 Jakimivka

枢軸軍セットアップ

枢軸軍プレイヤーが最初に配置を行う。羅軍第 5、第 6、第 8 騎兵師団の全ユニットが利用可能である。すべてが完全戦力の状態にある。全枢軸ユニットはセットアップラインの西側の、自分の師団司令部から 6 ヘクス以内に配置される。

開始時の行動能力レベル

第 5 騎兵師団：3

第 6 騎兵師団：3

第 8 騎兵師団：3

第 1 SS 師団：2

ソ軍セットアップ

ソ軍プレイヤーが 2 番目に配置を行う。第 30、第 99、第 176、第 218 狙撃師団及び第 11 戦車師団の全ユニットと、1/Dnepr 及び 2/Dnepr の BKA ユニットが利用可能である。すべてが完全戦力の状態にある。ソ軍ユニットはセットアップラインの東側の、自分の師団司令部から 4 ヘクス以内に配置される。2つの BKA ユニットは任意の海もしくは瀉ヘクスに配置できる。

開始時の行動能力レベル

全フォーメーションがレベル 1 で開始する。

増援

ターン 5 に、マップ西端の任意のヘクスから、枢軸軍プレイヤーは第 1SS 師団のすべてのユニットを受け取る。

ゲームの長さ

ゲームは 12 ターンの間続く。

勝利

枢軸軍プレイヤーは、撃破したソ軍大隊 1 つにつき 1 勝利ポイント (VP)、撃破したソ軍 HQ1 つにつき 2 VP を受け取る。ソ軍プレイヤーは、除去した SS ステップ 1 つにつき 3 VP、その他の枢軸軍ステップ 1 つにつき 2 VP を受け取る。ゲーム終了時に自分のユニットが Melitopol を占領しているプレイヤーは 10VP を受け取る。ソ軍プレイヤーは、ゲーム終了時にセットアップラインより西にある町ヘクスを自分のユニットで占領しているか、自分のユニットが最後に通過していれば、そのよ

うな町 1 つにつき 3VP を受け取る。枢軸軍プレイヤーは、ゲーム終了時にセットアップラインより東にある町ヘクスを自分のユニットで占領しているか、自分のユニットが最後に通過していれば、そのような町 1 つにつき 2 VP を受け取る。

ゲーム終了の時点で勝利ポイントの多い側のプレイヤーが勝利する。

13.0 Kuban Gateway

13.1 シナリオ特別ルール：上陸作戦

枢軸軍プレイヤーが独軍第 46 歩兵師団と羅軍第 3 山岳師団をプレイに登場させるには、上陸作戦によるものでなければならない。

13.11 使用可能

独軍第 46 歩兵師団の全ユニットは、ターン 3 の開始時から使用可能になる。羅軍第 3 山岳師団の全ユニットは、ターン 6 の開始時から使用可能になる。航空ユニットが配属される可能性があるため、それぞれの師団のフォーメーションマーカーはゲームの開始時から活性化プールに入れておくこと。

13.12 上陸能力

該当する師団のフォーメーションセグメントの増援フェイズに、枢軸軍プレイヤーはサイコロを 1 つ振る。出目がそのセグメント中に上陸できるユニットの数となる。枢軸軍プレイヤーは、上陸を許されたユニットの一部もしくはすべての上陸をあきらめることができる。ユニットの上陸をあきらめても、以降のターンの枢軸軍の上陸能力が増すわけではない。

13.13 上陸

フォーメーションの移動フェイズに、上陸を行ったユニットを任意の上陸海浜ヘクス(撤収海浜ヘクスではない)に配置する。1つの海浜ヘクスに複数のユニットが上陸してはならないが、別の枢軸軍ユニットが存在するヘクスに上陸することは可能である。上陸にはそのユニットのすべての MP を消費する。

13.14 海上での抵抗

ソ軍水上ユニットから 2 ヘクス以内に上陸を試みた枢軸軍ユニットは、すべて除去される。

13.2 シナリオ特別ルール：撤収

撤収を行うには、ソ軍ユニットは自分のフォーメーションセグメントの移動フェイズを撤収海浜ヘクスで開始しなければならない。移動フェイズの終了時に、ユニットは海上 (At Sea) ボックス内に配置される。そのフォーメーションの次の移動セグメントになったらユニットはプレイから取り除かれ、ソ軍プレイヤーは撤収による勝利ポイントを受け取る。

13.21 ユニットは、ターン 6 より前には撤収を行うことはできない。

13.22 ソ軍プレイヤーは通常移動を用いて海上

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

ボックスに移動させることで、水上ユニットを撤収させることができる。

13.23 一旦撤収してしまったユニットは、プレイには再登場できない。

ソ軍セットアップ

ソ軍プレイヤーが最初に配置を行う。全ユニットが使用可能であり、セットアップラインの西側で、完全戦力でプレイを開始する。

第 38 海軍狙撃旅団及び第 103 狙撃旅団のユニットは、自分のフォーメーション HQ から 5 ヘクス以内に配置しなければならない。また、HQ 1 つを Temrjuk から 3 ヘクス以内に、もう 1 つを Vitjazevovo から 3 ヘクス以内に配置しなければならない。

装甲列車を含む Azov Flotilla のユニットは、セットアップラインの西の任意の場所に配置できる。水上ユニットは任意の海もしくは潟ヘクスに配置できる。

独立海兵大隊 1 個を、下記のそれぞれの都市及び町に予備状態(8.3)で配置しなければならない：
Temrjuk 、 Taman 、
Starotitarovskaja, Vysesteblievskaya, Akhtanizovskaja。その他すべての独立ユニット(2 個自動車化歩兵、1/2 及び 2/2 戦車大隊、第 374 砲兵連隊)はセットアップラインの西の任意の場所に配置できる。

開始時の行動能力レベル

第 38 海軍狙撃旅団：3

第 103 狙撃師団：3

Azov Flotilla：5

枢軸軍セットアップ

第 5、第 6、第 9 騎兵師団の全ユニットが使用可能であり、全ユニットが完全戦力でプレイを開始する。

ユニットはセットアップラインの東側で、自分の師団 HQ から 6 ヘクス以内に配置しなければならない。第 54 砲兵大隊、4 個砲兵連隊及び 6 個装甲車中隊は独立ユニットとして使用できる。

師団 HQ 1 つを Temrjuk から 3 ヘクス以内に、もう 1 つを鉄道から 3 ヘクス以内に配置しなければならない。その他はセットアップラインの東の任意の場所に配置できる。

開始時の行動能力レベル

第 5 騎兵師団：4

第 6 騎兵師団：4

第 9 騎兵師団：4

第 3 山岳師団：5

第 46 歩兵師団：1

ゲームの長さ

ゲームは 14 ターンの間続く。

勝利

枢軸軍プレイヤーは、撃破したソ軍水上ユニット

1 つにつき 3 VP、撃破したソ軍戦車、BKA ユニット、装甲列車及び HQ1 ステップにつき 2 VP を、その他の撃破したソ軍ステップ 1 つにつき 1 VP を受け取る。

ゲーム終了時にプレイにとどまっているソ軍ユニット 1 ユニットごとに、そのソ軍ユニット撃破の半分の VP が与えられる。また、枢軸軍プレイヤーはゲーム終了時に都市または油田ヘクスを自分のユニットで占領しているか、自分のユニットが最後に通過していれば、そのような場所 1 つにつき 3VP を受け取る。

ソ軍プレイヤーは、撃破した枢軸軍 HQ 1 つにつき 3 VP、その他の除去した枢軸軍ステップ 1 つにつき 2 VP を受け取る。ソ軍プレイヤーは、自分のユニットが 1 ユニット撤収に成功することに 2 VP を受け取る。

ゲーム終了の時点で勝利ポイントの多い側のプレイヤーが勝利する。

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

地形効果表

地形	進入の MP コスト	戦闘時の効果
海岸	-	-
平地	1	なし
森林	2	防御側 2 倍
海/湖	1	なし
小河川	渡河に + 3	川越しは戦力半減
町/都市	1	防御側 2 倍
沼沢	3	沼沢から外への攻撃は戦力半減
鉄道	1	ヘクス内の他の地形に従う
道路	1/2	ヘクス内の他の地形に従う
セットアップライン	-	ヘクス内の他の地形に従う
橋梁	1	ヘクス内の他の地形に従う
丘陵	2	防御側 2 倍
浅瀬	渡河に + 1	ヘクス内の他の地形に従う

Joseph Miranda - 12:19pm Aug 7, 2001 PST
 (#2932 of 2933)
 206 Errata

Q . 羅軍と独軍の全航空ユニットはどちらのシナリオでも使用できるのか?シナリオセットアップの解説にはリストに載っていない

A . ルール 9.0 「枢軸軍プレイヤーは、Kuban Gateway シナリオでは羅軍と独軍の両方の航空ユニットが利用できる。」

航空ユニットには MP はない。マップ上のどの場所でも攻撃が可能である。

Q . SS ユニット「LSS Motorcycle」は、表と裏の両面に 3-3-8 が記されている。これは正しいのか?

A . カウンターの proofs に記されているように、1 ステップユニットであるべきである。

Q . マップ上には 1 種類の海浜しかない。これは非常に重要である。というのも、ルール 13.14 では枢軸軍ユニットはソ軍水上ユニットから 2 ヘクス以内には上陸できないと述べマップ上には 3 つの海浜しかないため、ソ軍プレイヤーは枢軸軍プレイヤーのどんな上陸作戦も妨害できるからである。これはどういう意味なのか?

A . 上陸海浜は北西隅の 2 つであり、撤収海浜は南海岸 (Veselovka 近辺) の 1 つである。

Q . 13.14 - 海上での抵抗について。枢軸軍の上陸作戦が可能になる前に、守っているソ軍水上ユニットを殺してしまうまで枢軸軍が空爆せざるを得ないように意図してデザインしてあるのか海浜から水上ユニットを一掃する他の方法は考えられないのだが。

A . 爆撃し続けること。枢軸軍プレイヤーは上陸作戦を試みる前に海浜から水上ユニットを駆逐できるし、そうしなければならない。

Q . 浅瀬や橋梁のある場所での河川や小河川越しの攻撃は、何らかの不利な影響を被るのか?

A . 実際にはユニットがヘクスサイド越しに攻撃を行うだけでは半減はしないが、このような攻撃は大抵沼地ヘクスへの攻撃となっている。

Q . ソ軍第 126 戦車大隊は特にルール内に記載されていないが、何らかの形でシナリオに含まれているのが正しいと思われるのだが。

A . 第 126 戦車大隊は他の独立ユニットと一緒に配置される。

A . 「air allocation chart」が存在していない。枢軸軍プレイヤーは 1 枚の紙にフォーメーションへの航空ユニットの配分を書き留めておき、航空ユニットを使用するまでソ軍プレイヤーの目から隠しておくといよい。プレイテストバージョンでは航空カウンターを置くフォーメーション毎のボックスがあったのだが、プレイテスターはこれはソ軍プレイヤーに後の情報を与えすぎると考えた。我々はボックスをマップから取り除いたのだが、不幸にもルールはボックスに言及したままとなっていた。

Joseph Miranda - 11:08am Aug 23, 2001 PST
 (#2978 of 2991)
 206 Errata

Q . 6-3-8 水上ユニットは BKA/河川砲艦なのか、それとも砲艦なのか?

A . BKA が 6-3-8 である。

Q . 機械化騎兵ユニットは、諸兵連合ボーナスでは機甲ユニットとみなすのか?

A . 7.3 諸兵連合 味方の機甲ユニットと歩兵 (海兵、山岳、機械化歩兵、**機械化騎兵**、自動車化歩兵は含むが、機関銃は含まない) のユニットが...

Q . 装甲車は機甲ユニットとみなすのか?

A . みなさない。

Q . 全枢軸航空ユニットが Kuban Gateway で使用

Forgotten Axis:The Romanian Campaign

できるのか。

A . そうである。

Q . grognard で見つけたエラッタで (ミランダが) 述べていたが、6-3-8 は BKA であるが、河川砲艦や砲艦はどれなのか？

A . Zhelezhnyakov が河川砲艦であり、残りは砲艦である。

Q . 行動能力のボーナス / ペナルティーは砲撃による攻撃にも適用されるのか？

A . 適用されない。

Q . シナリオ 2 の勝利条件の油田をマップ上で見つけることができないのだが。

A . 油田についてのすべての言及を無視すること。

Q . 橋梁について。例えば、Temrjuk の橋梁を渡るには通常の道路移動以上のコストはかからないということによいのか？

A . そのとおり。

Q . 羅軍カウンターの中にははっきりしないものがある。第 9 師団の 3-4-6 "5R" と第 6 師団の 3-5-6 "10R" は自動車化騎兵なのか？

A . そのとおり。

Q . 水上艦艇は ZOC を及ぼすのか？

A . 及ぼさない。

Q . HQ は自動車化ユニットのように移動するの
か？

A . 自動車化シンボルを持っている場合だけである。