



日本語ルール

Pocket Stalingrad:

A game by David Laufle v1.0 c2010

30-45分で終わるプレイアブルなスターリングラード戦のゲームです。

あなたには必要です: 2人のプレイヤー。1人はソ連軍、1人はドイツ軍です。

カードが与えられます;あるいは与えられた情報により自分自軍で作成してください。

約10個のダイスが必要です(ユニットダイス5個、"Rattenkrieg[ネズミの戦争]"イベントダイス1個、ソ連軍命令および戦術ダイス各1個、ドイツ軍命令および戦術ダイス各1個)。

各プレイヤーのために約20個のユニットマーカー。これらは"予備"になります。

要塞マーカー 5個

砲撃マーカー 1個

"夜間"トークン 1個

ターンマーカーおよび幾つかの"損害"マーカーもあると同様に役立ちます。

勝利:

第5ターンまでに5つの市街地エリアのうち3つを占領することです。何れのプレイヤーも達成していない場合、より多くの市街地エリアを持つプレイヤーが勝ちます。更に同数な場合、エリアの勝利ポイント合計が最も多い方が勝ちます。

エリアカード: 1-6、Z

タイトルは上部分にあります。

エリア"ナンバー"はタイトル下の左上にあります。あるカードには文字が使われています;"Z";地下水道やスターリングラードの無人地帯を表しています;意図的に漠然としています。

一部のカードは特別な注釈を持っています。

エリア1-5は通常"市街地"エリアと呼ばれ、右下の隅に白色の勝利ポイントを持っています。

各市街地エリアの左下隅には、ブロンズ色の星で表される数値を持っています。これは勝利フェイズに於いて、そのエリアを占領するために必要なユニット数です。

エリア#1: 穀物エレベーター、5VP、2つの星。

幾つかの敵部隊が存在する場合、このエリアは一方の陣営により占領できません。それらを一掃しなければなりません。

エリア#2: パブロフの家、6VP、3つの星。

支配している陣営はステップ3(ダイスの解決)の間、プレイヤーターンあたり1回"RATT[Rattenkrieg]"ダイスの振り直しを強制できます。

エリア#3: ママエフの丘、7VP、3つの星。

支配している陣営は自軍のターンに"CMD[命令]"を+1得ます。

エリア#4: スターリングラード中心市街地、9VP、3つの星。

エリア#5: ジェルジェンスキートラクター工場、12VP、4つの星。

ソ連軍要塞を伴ってゲームを開始します。

ソ連軍エリア#6: ヴォルガ川渡河点、ソ連軍増援2個。

ソ連軍プレイヤーのみ。ユニットは各1CMDで浸透フェイズに出ることができます。

ドイツ軍エリア#6: グムラク飛行場、ドイツ軍増援1個。

ドイツ軍プレイヤーのみ。[ユニットは各1CMDで浸透フェイズに出ることができます]。ユニットは各1CMDによりドイツ軍航空フェイズに於いて"打撃"を引き起こすことができます。

エリアZ: 地下水道/無人地帯。

現在行動中のプレイヤーが1CMDを支払わない限り、ここで戦闘は発生しません。ここに対してドイツ軍の航空攻撃は実行できません。

プレイ:

各ターン、ソ連軍は8個のダイスを振り、そして解決します。これらはプレイヤーに、戦術的なオプション、イベント、そして市街地にユニットを加えることを提供します。ドイツ軍プレイヤーも同様に行います。ドイツ軍にはソ連軍が増援を浸透させた後で、ソ連軍部隊を打撃する機会があります。市街地エリアが占領された後に、共通の戦闘および勝利フェイズが発生します。

ターンの順番:

ソ連軍プレイヤー:

1. 増援フェイズ
2. ロールフェイズ
3. ダイス解決フェイズ
4. 浸透フェイズ

ドイツ軍プレイヤー:

上記 1-4 を同様に行います。

例外: ドイツ軍の航空攻撃(4.1 項)は、他の浸透の前に発生します。

5. 戦闘フェイズ
6. 勝利フェイズ

1. 増援フェイズ:

与えられたプレイヤーは自軍のエリア #6 に、ユニットを1個(ドイツ軍)あるいは2個(ソ連軍)追加します。これらは、各プレイヤーの支配エリアであり、これらの中に相手方の部隊は決して存在しません。ユニットダイスの目が6のときに味方ユニットを受け取ることができます[増援のユニットは無条件で配置可能]。

2. ロールフェイズ:

各プレイヤーは8個のダイスをピックアップします。ユニットダイス5個、命令ダイス1個、戦術ダイスと”Rattenkrieg”イベントダイス(別名 RATT ダイス)各1個。

常に種類が区別されなければならず交換もできないので、異なる色のダイスを使用すると便利です。

各ロールに於いて、プレイヤーは1個またはそれ以上のダイスをセーブしなければなりません。選ばれた際に、ユニットダイスは脇に置き、他の3個のダイス[命令、戦術、イベント]は所定のカード上に置いてください。

何れかのユニットダイスで一定の値を選んだ場合、直前にロールされた一定の値のダイス全てを脇に置かなければなりません。

例: プレイヤーは、1、3、5、5、5の目を出した場合に於いて5をセーブしたいのなら、自軍の脇に[5の目]3個全てをセットしなければなりません。

一旦、ダイスがセットされると、通常それらは再びロールすることはできません。プレイヤーが選択して最後のダイスを脇にセットした場合、ロールフェイズは終了し、それらを解決します。

3. ダイス解決フェイズ:

ダイスの結果はRATTロール #4を除いて勝利フェイズを過ぎて持ち越されません。

ユニットダイス: ロールされた各値に一致する番号(1-6)のエリア内に予備から新たな部隊を配置してください。各エリアでは陣営あたり最大で6個の部隊を持ちます。それを決して超えてはなりません。占領された市街地エリア(1-5)はプレイ外になり、そのようなエリアはセーブしたダイスの結果が無駄になります。

命令ダイス: これはプレイヤーのエリア #6[カード]の右上または手ごろな場所に配置されます。これはプレイヤーが利用可能な命令(CMD)ポイントの数になります。

CMDはエリア #6 および殆ど全ての戦術で使用されます。ソ連軍の命令の合計は勝利フェイズまで持ち越されます(これは通常ドイツ軍の浸透フェイズで費やされます)。

“Rattenkrieg”イベントダイス(RATT):

1. 狙撃兵: ユニット-1 および CMD+1。自軍が選んだユニット[敵ユニット???)を取り除きます。その後に命令を1つ受け取ります。
2. 突破口: 配備および CMD-1。“配置”アクションを実行します。その後に命令を1つ失います。
3. Ratze! [ネズミ!]: 浸透フェイズの間に、各プレイヤーは異なるエリア(1-5、Z)に1個の敵を移動させることができます。ユニットは、この方法でエリア#6に入ったり出たりできません。現在行動しているプレイヤーが先に移動させます。

4. DMG#6[ダメージ#6]: 各プレイヤーのエリア#6 に於けるユニットの最大数(最初は 6)が恒久的に 1 つ減ります。これは累積されます。ある種の“損害”表示を使用してください。
5. なし: イベントはありません、“やれやれ!”
6. ユニット Z: エリア Z に自軍の予備から 1 個のユニットを追加してください。

“配備”: 自軍の浸透フェイズ中に、エリア 1-5 内にエリア Z から全てのユニットを移動させます。その後、エリア Z 内にエリア 1-5 から任意のユニットを移動させることができます(ユニットはエリア 1-5 の間で移動することはできません)。これは**無償**で、CMD のコストは掛かりません。

ソ連軍戦術ダイス:

1. 要塞: “要塞化”アクションを実行します。
2. ユニット Z+夜間: エリア Z に予備からユニットを 1 個追加します。その後に“夜間”トークンを配置します。
3. 砲撃+配備: “配備”アクションを実行します。その後に“砲撃”アクションを実行します。
4. 砲撃+夜間: “砲撃”アクションを実行します。“夜間”トークンを配置します。
5. +1CMD+要塞: 命令を 1 つ得ます。その後に“要塞化”アクションを実行します。
6. 配備+親衛: “配備”アクションを実行します。“親衛”は勝利フェイズ中に利用可能です。

“親衛”: 与えられた“配備”フェイズ中に於いて、エリア Z にユニットを 1 個追加します。エリア Z あるいはエリア #6 に残っているユニットがある場合、勝利フェイズ中にユニットを 1 個浸透させることができます(後者[エリア#6]の場合は 1CMD)。

“要塞化”: 1CMD によりエリア(1-5)に“要塞”マーカーを追加します。エリアあたり 1 つだけ可能です。十分な CMD を持っているのなら各エリア(1-5 のみ)で実施することができます。

効果: ソ連軍プレイヤーのみに利益があります。エリアに“要塞”マーカーとソ連軍ユニットがある場合、ユニットの合計に関係なくドイツ軍は占領を実行できません。

ソ連軍ユニットの利点: ターン中、そのエリア内にいるソ連軍ユニットに対するドイツ軍の打撃を 1 つ減らします。ドイツ軍の航空攻撃は、これに対してカウントできます。その後に続く打撃、航空および戦闘の損耗に有効です。

要塞は打撃を与えることはありません。それらはユニットがいなくても存在できます。ソ連軍プレイヤーは自主的に同じエリアでの打撃を避けるために撤去することができます。それ以外の場合、ドイツ軍の戦闘工兵によってのみ破壊されます。

例: ソ連軍ユニット 3 個と要塞が、ドイツ軍ユニット 3 個と戦闘を行います。ドイツ軍 1 個による打撃は要塞によって低減されます。ソ連軍ユニット 2 個が除去され、全てのドイツ軍 3 個が除去されます。

例: ソ連軍ユニット 1 個と要塞が、ドイツ軍ユニット 1 個と戦闘を行います。ドイツ軍ユニットは全て打撃されます。

“砲撃”: 戦闘フェイズの何れかの時点で、この戦術を持つプレイヤーは任意の市街地エリア(1-5)で 1CMD により、砲撃マーカーを移動する、除去する、あるいは配置することができます。除去した場合、脇に置いておいてください。戦術が両方のプレイヤーで選択されている場合、交替で終了するまで費やします。

効果: 砲撃マーカーがあるエリアでは、戦闘による損耗あるいは航空による打撃の解決は行われません。戦闘工兵による要塞の除去、および“RATT”イベントは通常通り発生します。再び移動するか、戦術によって除去されるまでマーカーは置かれたままです。占領は通常通り発生する可能性があります。

“夜間”トークン: プレイされている間、ドイツ軍の航空攻撃は 1 つ減らされます。更に航空フェイズ中にソ連軍プレイヤーは、航空攻撃を減らすために CMD を費やすことができます。ドイツ軍プレイヤーは、航空攻撃の CMD 支出の合計を告知しなければなりません。その後にソ連軍プレイヤーは、ゼロまでそれを減らすため CMD を費やすことができます。ドイツ軍プレイヤーは、許容量を超えて費やしたり、あるいはソ連軍プレイヤーが合計を減少させた後に費やすことはできません。トークンは勝利フェイズ中に除去されます。

ドイツ軍戦術ダイス:

1. ユニット Z: エリア Z に予備からユニットを 1 個追加します。
2. 砲撃+配備: “砲撃”アクションを実行します。その後に“配備”アクションを実行します。
3. 戦闘工兵: このターンに戦闘工兵を使用できます。下記参照。
4. “突撃”:**“突撃”**アクションを実行します。
5. 戦闘工兵+配備: このターンに戦闘工兵を使用できます。“配備”アクションを実行します。
6. 突撃+砲撃: “突撃”および“砲撃”アクションを実行します。

“戦闘工兵”: ドイツ軍ユニットがいるエリアに於いて、次の戦闘フェイズの間、ドイツ軍プレイヤーは要塞を除去するために1CMDを費やすことができます。1つも存在しない場合、それらは通常の戦闘損耗が発生する前に、代わりに打撃を1つ与えることができます。十分なCMDを持っているのなら、ユニットがいるエリアにつき1回、これを行うことができます。

“突撃”: グムラク飛行場(エリア#6)のユニットは、“航空”攻撃(通常のCMDコストを支払う)を解決する場合に、直ちに市街地エリア1-5に浸透することができます。攻撃と浸透は異なるエリアでできます。ドイツ軍プレイヤーは追加の1CMDを支払わなければなりません、その攻撃が夜間によって無力化された場合でも、最初に支払いを受けた幾つか、または全てのユニットは浸透することができます。

4. 浸透フェイズ:

4.1 ドイツ空軍: これはドイツ軍プレイヤーだけにより発生し、他の浸透の前のドイツ軍プレイヤーターンのみです。エリア#6(グムラク飛行場)にある各ユニットは、エリア1-6(市街地とヴォルガ)内の任意のソ連軍ユニットに対して打撃を1つ与えるために1CMDを費やすことができます。それらは許容量を超えることはできません。それらは1回を超えてユニットに対してCMDを費やすことはできません。

これはソ連軍の“夜間”戦術によって影響を受ける可能性があります: 費やした最初の航空CMDは無駄になります。ソ連軍は更に、自軍のCMDの合計で減少させることができます。要塞は与えられたエリアに適用される最初の航空打撃を無効にします。何れの場合も、この航空フェイズに於いて、それらは再びCMDをそのユニットに費やすことはできません。但し、それらが戦術として“突撃”を持っていたのなら、ユニットは浸透することができます。

例: 夜間の効果があります。“突撃”戦術が選ばれました。エリア#1に要塞があります。ソ連軍は1CMDを持っています。ドイツ軍は4CMDを持っています。ドイツ軍はグムラクに4ユニットを有しています。彼は4CMD全てを費やします。最初の1[航空]が無駄になります。彼はその後にソ連軍のエリア#6(ヴォルガ川渡河点)に1航空を割り当て、ソ連軍プレイヤーは自軍の1CMDで対抗します(打撃をキャンセル)。そして、エリア#1に2航空を割り当てます(結果は1打撃)。4ユニット全ては、直ちに市街地エリア(1-5)に浸透します。

4.2 ヴォルガ川渡河点: ソ連軍プレイヤーは自軍の何れかの浸透フェイズ中に、1CMDを各々支払うことにより任意の市街地エリア(1-5)に、つまり自軍のエリア#6(ヴォルガ川渡河点)の外にユニットを移動させることができます。

注: これは通常、[ドイツ軍の]ユニット配置ロールと航空攻撃の後のドイツ軍ターン中に、ソ連軍により行われます。

4.3 Ratze!および配備: “Ratze!”移動は、現在行動中のプレイヤーの“RATT”ロールにより、両方のプレイヤーに発生します。現在行動中のプレイヤーが先に選択をします。その後“配備”アクションが、現在行動中のプレイヤーのために発生します。

5. 戦闘フェイズ:

各プレイヤーのユニットは同時に敵ユニットに対して1打撃を与えます: 即ち“損耗”です。大きな戦力差を持つ陣営は、大抵の場合生き残ります。要塞もまた参照してください。砲撃マーカーが存在する場合、戦闘は実施されません。

戦闘工兵は、ドイツ軍プレイヤーのみにより、通常の戦闘損耗の前に使用されます。

何れかのプレイヤーが1CMDを費やしていない限り、戦闘損耗はエリアZでは発生しません(そうするかどうかドイツ軍が先に選択します)。

プレイヤーが“砲撃”アクションを持っている場合、何れかの損耗の前か後で、それを移動または配置することができます。

6. 勝利フェイズ:

この時点で“親衛”による浸透が可能になります。“夜間”トークンを取り除きます。幾つかの未使用のCMDは、その後で削除されます。

プレイヤーが、エリアにあるブロンズ色の星の数以上のユニットを有する場合、市街地は占領されます。両方のプレイヤーがそうであった場合、合計の多い方が勝ちます。敵ユニットは、エリア#1と要塞を持つソ連軍を除いて、これを防ぐことはできません。

例: 勝利フェイズ開始時に於いて、エリア#2にはソ連軍3ユニットとドイツ軍2ユニットがいます。ソ連軍がエリア#2を占領します。

同数の場合は、それらは占領できません。膠着状態となります。

エリア[カード]は、勝利を得たプレイヤーの傍に置かれてプレイから外されます。カード上のユニットと要塞は、それらの各プールに戻されます。砲撃マーカーが存在する場合、脇に置かれて後々のプレイに戻すことができます。ロールフェイズ中に、ユニットは最早、占領されたエリアに配置することはできません、そのようなダイスの結果は、あなたにセーブすることが無駄であることを余儀なくします。

エリア #2 および #3 の特別ルールは、征服した陣営のために継続します。

完全な勝利は、3つの市街地エリアの占領された時点で即座に反映されます。そうでない場合、第5ターン終了時に最も多くの市街地エリアを持つプレイヤーが勝ちます。エリアが同数の場合、合計 VP で決めてください。

注: エリア #1 と #2 を占領(VP 合計は 11); 単独でエリア #5 を占領(VP 合計は 12)。VP12 の陣営が勝利します。

-Enjoy, David Laufle

Pocket Stalingrad Example of play: by David Lauffle

第1ターン:

要塞マーカーをエリア#5に配置します。

ソ連軍プレイヤー: ステップ 1-4

1. 増援フェイズ:

ソ連軍プレイヤーは、ソ連軍エリア #6(ヴォルガ川渡河点)にユニットを2個追加します。

2. ロールフェイズ:

最初のダイスロールはこのような結果です;

ユニットダイス(1, 2, 3, 4, 6); 戦術ダイス(5)[要塞+1CMD]; CMDダイス(6); RATTダイス(6)[ユニット Z]

ソ連軍プレイヤーは、6を出すのは難しいので命令(CMD)ダイスをキープします。RATTダイスもまた、この時点で得られる最高のポイントなのでキープします。戦術ダイスは”要塞化および+1CMD”です。悪くない結果です。要塞のカバーはドイツ軍が損害を与えるには余分なものを必要とします。よって、これもキープします。ユニットダイスだけで行います。それはソ連軍が拡がり、ヴォルガからの浸透を脅威とするために好ましいことが可能です。しかし、”夜間”の戦術がこのターンに無いのでヴォルガのユニットは除去される可能性があります。それにも関わらず、ソ連軍プレイヤーは6をキープしてヴォルガにユニットを置き、4をキープして2番目にベストなエリアである中心市街地にユニットを置きます。

2回目のロールを行います: ユニットダイス(3, 5, 6)

もう1つのヴォルガへのユニットは魅力的ですが、更に多くのロールをしたいと考え、5をキープしてトラクター工場のユニットにしました。

3回目のロールを行います: ユニットダイス2個(3, 5)

別の5を得たのでトラクター工場に別のユニット1個を配置します。そして、ユニットダイス3は最後なのでキープしなければなりません。

3. ダイス解決フェイズ:

ソ連軍はエリア1, 3そして4に要塞を3個構築します。ボーナスの命令が含まれていたため、結局は正味2を費やしただけで残っているCMDは4となります。それらはまた、エリアZにユニットを配置します。

4. 浸透フェイズ:

4.1 ドイツ軍ターンまでドイツ軍の航空[攻撃]はありません。

4.2 ソ連軍プレイヤーは、この時点でエリア#6のユニット3個を浸透させることができます。彼はテーブル上に要塞を持っているので、そうすることが良いかもしれない機会の一つと言えます。要塞は航空[攻撃]による損害を軽減します。従って、しばしばソ連軍は幾つかの損害から救済柔軟性を後で失うことがあります。これが分かっているため、ソ連はより多くの柔軟性が必要と考えドイツ軍の浸透ステップまで待つことにします。

4.3 “Ratze!” イベントはありません。“配備”戦術の目は出ませんでした。従って、エリアZの外にユニットを移動させることはできません。

ドイツ軍プレイヤー: ステップ 1-4

1. 増援フェイズ:

ドイツ軍は、ドイツ軍エリア #6(グムラク飛行場)にユニットを1個配置します。

2. ロールフェイズ:

ユニットダイス(1, 3, 4, 4, 5); 戦術ダイス(3)[工兵]; CMDダイス(5); RATTダイス(6)[ユニット Z]

ソ連軍プレイヤーに要塞の構築が与えられているので、ほぼ確実に戦闘工兵で始めるのが良い考えです。3の戦術ダイスをキープします。RATTダイスは余分なユニットなので同様に残します。命令の5も相当良いのでキープします。ユニットダイスについて、ドイツ軍は重要なエリアに入るために5と3をキープし、ソ連軍の初期配置に対抗するために2個の4をキープします。

注: 何かをキープしたいと望んでも、4を1個だけ取ることはできません。両方の4をキープしなければなりません。ユニットダイス1個が残りました。

2回目のロールを行います: ユニットダイス(1)

それが唯一のダイスなのでキープしなければなりません。

3. ダイス解決フェイズ:

ドイツ軍はエリアZにユニットを1個配置します。

4. 浸透フェイズ:

4.1 ドイツ軍プレイヤーは、直ちに自軍の”航空”ユニットによる攻撃を受け取ります。

注: これはまた、他の砲兵、支援、戦車などを表しています。しかし、簡略化されました。

彼は命令を1費やして、ソ連エリア #6(ヴォルガ川渡河点)のソ連軍ユニット1個に打撃を与えました(残り4CMD)。

4.2 ソ連軍は、直ちに命令を2費やしてエリア#6からエリア#1に、残りのユニット両方を移動させます(残り4CMD)。

4.3 ドイツ軍は”配備”戦術を持っていないので、エリア Z の外にユニットを移動させることはできません。直ちに、共通のフェイズを始めます。

5. 戦闘フェイズ:

ドイツ軍プレイヤーは残りの命令 4 を費やし、エリア #1、3、4 そして 5 で戦闘工兵を活性化させます。それぞれ 1 つに、存在するユニットを持っている必要があることに注意してください。要塞が除去されたので打撃を受けるユニットはありません(残り 0CMD)。

[エリア]Z を除いて、各エリアで戦闘損耗が直ちに発生します。ドイツ軍は使用できる CMD を持っておらず、ソ連軍は戦闘を望んでいません。エリア #1、3、4、5 の各 1 ユニットが失われます。

6. 勝利フェイズ:

“親衛”戦術はありません。

最終集計: エリア #1(ソ連軍 1 個)、エリア #4(ドイツ軍 1 個)、エリア #5(ソ連軍 1 個)、エリア Z(双方 1 個)。エリアは未だ占領されていません。

第 2 ターン:

ソ連軍プレイヤー: ステップ 1-4

1. 増援フェイズ:

ヴォルガ川渡河点 #6 にユニット 2 個。

2. ロールフェイズ:

ユニットダイス(1、3、4、4、4); 戦術ダイス(4)[夜間+砲撃]; CMD ダイス(1); RATT ダイス(4)

ソ連軍プレイヤーは、更に航空による損害を軽減し、砲撃により占領を得るため戦術ダイスをキープします。また 4 個の 4 と 1 のユニットダイスをキープします。

2 回目のロールを行います: ユニットダイス(3)、CMD ダイス(2); RATT ダイス(2)

値が 3 のユニットダイスをキープします。

3 回目のロールを行います: RATT ダイス(3)[Ratze!]; CMD ダイス(1)

CMD は運が良くないです。RATT ダイスをキープして、もう一度試みます。

最終のロールを行います: CMD(4)

最適ではありませんが酷くはないです。それをキープしなければなりません。

3. ダイス解決フェイズ:

このターンでは夜間ルールがプレイされることを表すため、“夜間”トークンをドイツ軍エリア #6 の近くに置いてください。

4. 浸透フェイズ:

4.1 ドイツ軍ターンまで航空[攻撃]はありません。

4.2 ソ連軍プレイヤーはヴォルガのユニットを直ちに外へ出すかどうか選択します。

4.3 “Ratze!” および配備[スキップは間違えでは???]。ソ連軍プレイヤーはエリア #4 からドイツ軍ユニットをピックアップし、エリア Z にそれを置きます。その後でドイツ軍はソ連軍ユニットを取り、#4 からエリア Z にそれを配置します。ソ連軍に”配備”戦術はないのでユニットは残ります。

ドイツ軍プレイヤー: ステップ 1-4

1. 増援フェイズ:

#6 グムラク飛行場に 1 ユニット。

2. ロールフェイズ:

ユニットダイス(1、1、1、2、6); 戦術ダイス(3); CMD ダイス(4); RATT ダイス(2)

ドイツ軍プレイヤーは、このロールでキープすることを選択したのはユニットダイス #6 のダイスだけでした。

2 回目のロールを行います: ユニットダイス(2、3、4、6); 戦術ダイス(6)[突撃+砲兵]; CMD ダイス(6); RATT ダイス(5)

ドイツ軍プレイヤーは、このロールを好んだので、2 と 3 のユニットダイスを除き全てをキープします。

3 回目のロールを行います: ユニットダイス(5、5)

ドイツ軍プレイヤーは、両方の 5 をキープします。

3. ダイス解決フェイズ:

ユニットを外部に配置する他は何もありません。

4. 浸透フェイズ:

4.1 ドイツ軍の航空[攻撃]; ドイツ軍はエリア #6(グムラク飛行場)にユニットを 4 個持っており、命令を 4 費やします。“夜間”がプレイされているので、3 打撃が発生します。ソ連軍プレイヤーは 2CMD で対抗します(少なくとも 1 個のヴォルガのユニットを外に移動させるために CMD を温存する見込みです)。これで航空の打撃は 1 まで減少します。ドイツ軍はエ

リア#5 に打撃を適用します。彼は”突撃+砲撃”の戦術を持っているため(6)、その後エリア#6 にいる4個のユニットを移動することができます(夜間は合計の打撃を減少させましたが、それでも彼は4CMDを費やしています)。彼はエリア#1 に1個、エリア#5 に他の3個のユニットを配置します。

4.2 ソ連軍プレイヤーは2CMDを費やし、エリア#4 にヴォルガのユニットを2個移動させます(それらは各々が異なるエリアに行くことができますが、彼は集中させエリアの占領を望みます)。

4.3 “Ratze!” または配備はありません。

戦闘前のエリア計算: エリア#1(ソ連軍2個/ドイツ軍1個)、エリア#2(-)、エリア#3(ソ連軍1個)、エリア#4(ソ連軍4個/ドイツ軍1個)、エリア#5(ドイツ軍5個)、エリアZ(双方2個)。

5. 戦闘フェイズ:

ドイツ軍は、エリア#1 へ砲撃マーカーを移動するためにCMDを費やします。ソ連軍プレイヤーは、同様に戦術を持っていましたが、CMDを持っていないので、マーカーを移動するために対抗することはできません。戦闘損耗は穀物エレベーターでは発生しません。通常はソ連軍ユニットが2個あれば、それを獲るには十分ですが、カードの特別ルールは敵ユニットの存在により占領できません。ドイツ軍ユニットは占領を防いで、エリア#1 を別のターンまで保持できます。エリア#4 では、双方のユニット1個が打撃を受けます。ドイツ軍プレイヤーは、エリアZ で戦闘をし双方が完全にお互いを除去するため、1CMDを費やしました。一般的に、それらのユニットによりソ連軍は利点を得ます。ドイツ軍は外部へ配備される少ないチャンスがあります。よって、今直ぐに打撃する必要性を感じたのです。

6. 勝利フェイズ:

“親衛”はありません。エリア#1(ソ連軍2個/ドイツ軍1個)+砲撃[保持]、エリア#2(-)、エリア#3(ソ連軍1個)、エリア#4(ソ連軍3個); ソ連軍が占領、エリア#5(ドイツ軍5個); ドイツ軍が占領、エリアZ(-)。双方とも1つの地域です。ドイツ軍はVPの重要なエリアを保持しています。

第3ターン:

ソ連軍プレイヤー: ステップ1-4

1. 増援フェイズ:

エリア#6 ヴォルガ川渡河点にユニット2個。

2. ロールフェイズ:

ユニットダイス(1, 4, 5, 5, 5); 戦術ダイス(3); CMDダイス(3); RATTダイス(3)

恐らくソ連軍は、これら2個のユニットを配備し、砲撃を使うことができれば、この次は幸運でしょう。唯一のロールとしてユニットダイス#1をキープしました。

2回目のロールを行います: ユニットダイス(1, 1, 5, 6); 戦術ダイス(6)[配備+親衛]; CMDダイス(2); RATTダイス(3)

エリア#1 では無理をしたくないで、ソ連軍はヴォルガでの柔軟性のためにユニットダイス#6をキープします。戦術ダイス(6)[配備+親衛]をキープし、ドイツ軍を排除するRATTロールを気に入りました。

3回目のロールを行います: ユニットダイス(1, 5, 6); CMDダイス(6)

ヴォルガのために十分な、CMD(6)ロールを直ちにキープします。

4回目のロールを行います: ユニットダイス(1, 2, 5)

運命は全ての作用するダイスをキープするようソ連軍に命じています。#1と#2のユニットダイスをキープします。

5回目のロールを行います: ユニットダイス(4)

これは痛い、エリア#4は占領されているので使用できません。これは無駄になります。

3. ダイス解決フェイズ:

ソ連はエリアZ(親衛)にユニットを1個配置します。

4. 浸透フェイズ:

ソ連は”Ratze!”イベントを先に解決します。エリア#1からエリアZにドイツ軍ユニットを移動させます。エリア#3からエリアZにソ連軍ユニットを移動させることでドイツ軍は応じます。

その後ソ連軍は、自軍の”配備”戦術を解決し、エリアZにある1個のユニットをエリア#2に移動させます。

彼は、ターン終了時に親衛の浸透による優位性を得るために1個を残します。

現在のエリアの計算: エリア#1(ソ連軍4個)+砲撃、エリア#2(ソ連軍2個)、エリアZ(ソ連軍1個)、ヴォルガ#6(ソ連軍3個)。

ドイツ軍プレイヤー: ステップ1-4

1. 増援フェイズ:

#6 グムラク飛行場にユニット1個。

2. ロールフェイズ:

ユニットダイス(1, 1, 2, 4, 6); 戦術ダイス(4); CMDダイス(2); RATTダイス(5)

それは正にエリア#1を引き渡して、他で戦った方が賢明かもしれません。1個のユニットは砲撃で保持できるとはいえ、ドイツ軍は他の計画を持っています。ユニットダイス#2と#6と、適切な RATT ダイス(5)をキープします。

2回目のロールをおこないます: ユニットダイス(2、3、4); 戦術ダイス(4); CMD ダイス(1)

CMDは低いです。ユニット1個では冗談にも程があります。役に立つユニットダイス#2と#3をキープします。

3回目のロールを行います: ユニットダイス(5、6); 戦術ダイス(3); CMD ダイス(2)

余分な航空ユニットは今正に役立つでしょうが、より良い戦術と命令が必要です。ユニットダイス#6だけをキープします。

4回目のロールを行います: ユニットダイス(2); 戦術ダイス(2); CMD ダイス(6)

良好な命令ロールをキープします。ユニットと戦術が適切であることを望みます。

5回目のロールを行います: ユニットダイス(3); 戦術ダイス(6)[突撃+砲撃]

ドイツ軍は幸運でした。役に立つ戦術とユニットダイスです。両方をキープします。

3. ダイス解決フェイズ:

何もありません。

4. 浸透フェイズ:

4.1 ドイツ軍航空[攻撃]: “夜間”ではありません。ドイツ軍は6CMDのうち4を費やして、航空打撃を3与えて突撃を実行します。3打撃全てはソ連軍#6に適用され、ヴォルガのユニット全ては[川に]“沈没”します。ドイツ軍ユニット2個がエリア#2へ突撃を実行し、もう一方はエリア#3に行きます。

4.2 ヴォルガに残っているユニットはありません。

4.3 “Ratze!”または配備はありません。

現在のエリア計算: エリア#1(ソ連軍4個)+砲撃、エリア#2(ソ連軍2個/ドイツ軍4個)、エリア#3(ドイツ軍3個)、エリアZ(双方1個)。

5. 戦闘フェイズ:

ドイツ軍プレイヤーは”砲撃”戦術を持っています。命令を費やして砲撃マーカーをエリア#2に移動させます(残り1CMD)。ソ連軍は、このターンに[砲撃]戦術を持っていないので、自軍の6CMDで応じることができません。ドイツ軍プレイヤーは、エリアZで戦闘損耗を発生させるために最後のCMDを費やします。唯一のドイツ軍とソ連軍親衛が打撃を受けます。これは痛い。ソ連軍プレイヤーが”Ratze!”によってドイツ軍ユニットの移動させることは実現しそうにありません。最高のアイデアではありませんでした。

他の戦闘損耗は発生しません。エリア#2では砲撃で妨げられ、他のエリアでは[各陣営]単独の所有権があるからです。

6. 勝利フェイズ:

エリア#1(ソ連軍4個); ソ連軍によって占領。エリア#2+砲撃(ソ連軍2個/ドイツ軍4個); 必要な数のユニット(3)を持ち、ソ連軍プレイヤーより多いのでドイツ軍によって占領。エリア#3(ドイツ軍3個); ドイツ軍によって占領。

3つのエリア[#2、#3、#5]を所持したドイツ軍が即座の勝利を獲得しました。

ソ連軍は親衛ユニットが砲撃で引き裂かれたエリア#2で生き残ったならと後悔しました。そして、ドイツ軍が任務を行うために十分な6つの命令をロールしたことが残念でした。

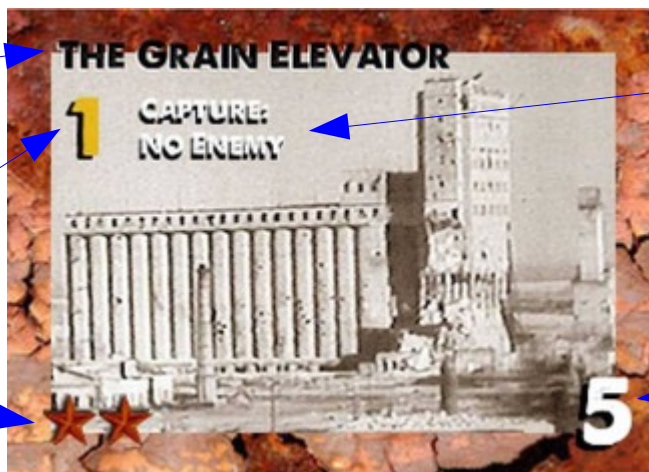
これがスターリングラードでの毎日なのです。

カードの説明

タイトル

エリアナンバー

星印



特別ルール

勝利ポイント

エリアカード



エリアカード#6 (ドイツ軍グムラク飛行場)



エリアカード#Z (地下水道/無人地帯)



戦術カード (ドイツ軍)



“Rattenkrieg” イベントカード