

NACH STALINGRAD

Fall Blau, June-November 1942

Vae Victis54号掲載の Herve Borg 作のゲーム。
(Mark Beninger 訳, 含解説及びエラッタ (濃い青);以下略)

Nach Stalingrad! は 1942 年 6 月 25 日から 1942 年 11 月中旬まで実施された独軍攻勢(Fall Blau – 青計画)のシミュレーションである。

0 – 概要

1 ヘクスは 42 km にあたる。
1 ゲームターンは 2 週間にあたる。
マップは東はスターリングラード (Stalingrad) から西はドニエプロペトロフスク (Dnepropetrovsk) に; 北はクルスク (Kursk) – ヴォロネジ (Voronezh) の線からケルチ (Kerch) 海峡にまで及ぶ。Vae Victis では、コーカサスのマップを付録として特に付けているが、これはドイツの攻勢目標を表したものである。ゲームには 3 つのシナリオがある。1 つ目はコーカサスマップを使用せず、スターリングラードの帰趨をめぐる戦いを表現する。2 番目のシナリオは「通常の」マップの半分とコーカサスマップを使用し、枢軸軍部隊のバクー (Baku) 及び黒海諸港湾への道程をたどることを目的とする。3 番目のシナリオは戦役全体をカバーし、マップすべてを使用する。

1.0 – ユニット

戦闘ユニットは概ね枢軸軍ユニットが軍団、ソヴィエトが軍の編成を表す。これらのユニットにはいくつかの数値がついている:

- **攻撃力:** 攻撃側の使用する戦闘力
- **防御力:** 防御側の使用する戦闘力
- **許容移動力:** ユニットがマップ上での移動時に使用可能な移動ポイント (MP) の数。
- **練度:** ユニットが戦闘ドクトリンを効果的に適用する能力を総合した値。数値には 1 (訓練不足のユニット) から 4 (精鋭ユニット) までの幅がある。
- **ステップ:** ユニットが吸収できる損害の数のことである。最大でユニットは 6 ステップを持つことが可能である。1 ステップは概ねドイツ半個

師団に相当する。その他の国籍では 1 ステップは 1.5 個師団に相当する。戦闘ユニットに加え、下記の数値を持つ HQ ユニットが存在する:
- **指揮範囲:** ヘクスで表されている

- **作戦能力:** HQ が活性化したユニットを参加させることのできる戦闘の数となる。

また、将軍カウンターも存在する: 軍司令官及び装甲部隊指揮官である。彼らは共通の数値を持っている:

- **サイの目修正, 攻撃時/防御時:** サイの目に適用される修正は、攻撃や防御での戦闘の解決に用いられる。

- **解任:** 除去が発生する可能性のある行動が発生した際、将軍がプレイに留まることができるかどうかの決定に用いる数値。

- **軍司令官もまた作戦能力を持っており、自分とスタックしている HQ の作戦能力に加算できる。**

- **装甲部隊指揮官だけは、自分とスタックしているすべてのユニット (将軍自身を含む) に追加 MP を与える移動ボーナスを持っている。**

2 – プレイの手順

I – 天候 フェイズ (4.0)
ソヴィエトプレイヤーはそのターンの天候を決定する。これは 2 つの天候ゾーンと航空部隊用天候に適用される。

II – 補給フェイズ (5.0)

- 1 – 再編成セグメント
- 2 – 補給セグメント
- 3 – 損耗セグメント

III – 増援フェイズ (6.0)

- 1 – 鉄道ポイントの修正
- 2 – 増援の登場
- 3 – 補充

IV – 航空フェイズ (7.0)

両プレイヤーは、実施可能な様々な任務に自分のカウンターを同時に割り当てる。

V – 作戦フェイズ

A – 枢軸軍プレイヤー作戦フェイズ
1 – 活性化セグメント (8.0)

2 – 第 1 移動セグメント (全ユニットが移動可能) (9.0)

3 – 戦闘セグメント (10.0)

4 – 第 2 移動セグメント (9.0)

行動可能なのは:

- 騎兵及び機械化ユニット (MA の半分)

- 第 1 移動セグメントに移動していなければ、ドイツ歩兵及びソヴィエト親衛兵 (全 MA)

B – ソヴィエトプレイヤー作戦フェイズ

枢軸軍プレイヤーと同手順
両プレイヤーがパスするまで、フェイズ A と B を交互に実行する。プレイヤーは、いったん自分のフェイズのパスを行ったら、その作戦フェイズ中は**それ以上のプレイは行えない**。自分の HQ を活性化させたプレイヤーは、自分のフェイズをパスしなければならない。

C – 枢軸軍特別作戦 フェイズ

まだ活性化されていないすべての枢軸軍ユニットは、活性化を行うことなく通常通りの移動が行える。

D – 赤軍特別作戦 フェイズ

枢軸軍プレイヤーと同手順

VI – 改軌フェイズ (15.0)

両プレイヤーは鉄道ヘクスの改軌を行う。

VII – 航空損耗フェイズ (7.3)

両プレイヤーは、損耗によって航空ポイントを失うかどうかを確認する。

3 – スタック

ソヴィエトプレイヤーは 1 つのヘクス内に 10 ステップ までスタックでき、枢軸軍プレイヤーは 12 まで可能である。どちらのプレイヤーも同一ヘクス内に 4 つ以上の異なるユニットをスタックさせることはできない。

例外: ルーマニア第 1 機甲師団はヘクス制限の 3 ユニットには含まれないが、ヘクス内に収容可能な総ステップ数には含まれる。

スタックがチェックされるのは、下記の時点である:

- 各蹂躪攻撃の直前;
- 移動セグメント終了時;
- 退却や戦闘後前進の発生時

枢軸軍衛星国: イタリア、ハンガリー及びルーマニアユニットは、自国籍またはドイツのユニットとしかスタックできない。他のすべての枢軸軍国籍ユニットとのスタックは禁止される(退却で強制された場合を除く)。また、ルーマニア及びハンガリーのユニットは互いに隣接した状態で移動を終了してはならない。退却を強制された場合は、枢軸軍プレイヤーは、直近の機会でそのユニットを分離しなければならない。

4 - 天候

4つの天候表が存在する: Dry, Mud, Frozen, 及び Snow である。天候ゾーンは2つある: 北部ゾーンと南部ゾーンである。ターントラックのそれぞれのボックスには、各ゾーンの使用する表が示されている。ソヴィエトプレイヤーはサイを1つ振り、北部ゾーンの該当する表で結果を確認する。出目は北部ゾーン(地表)の天候及び航空機用の天候(7.0の航空ルール参照)の二つを表す。その次に、同じプレイヤーがサイコロを振って南部ゾーン(地表のみ)の天候を決定する。2つの異なる天候タイプにまたがるヘクスサイドを越えるユニットは、ヘクスのそれぞれの種類の通常コストを支払う。

5 - 補給

5.1 - 再編成セグメント

このセグメントでは、プレイヤーはユニットからすべての混乱マークを取り除き、前のターンに活性化させたすべてのHQユニットを裏返す。

5.2 - 補給判定セグメント

どの戦闘ユニットも、ターン全体にわたって補給下とみなされるためには、補給源まで連絡線(LOC)が設定できなければならない。補給及びHQカウンターはこの条件による影響を受けることはない。

5.21 - LOC

LOCとは、敵のユニットや支配地域(ZOC)による妨げを一切受けていない、ヘクスの列のことである。その際、ヘクス内に味方ユニットが存在していれば敵ZOCは無効化される。LOCの長さは5ヘクス(MudまたはSnowのヘクスを通過する場合は最大3ヘクス)を超えてはならない。その際、道路か鉄道で通過するのでない限り、LOCは山岳ヘクスを通過できない。同様に、橋梁経由でない限り、LOCは大河川を越えられない(天候がSnowの場合、橋梁がなくともLOCは川を越えることができる)。海ヘクスサイドを通してLOCを設定することはできない(注: the Manitch Lakeは海として扱われる)。

ソヴィエトユニットはヴォルガ河経由で補給を受けることも可能である。ヴォルガ河に隣接する任意のヘクスで、どのEZOC(味方ユニットの存在で無効化が可能)も及ばない3ヘクス(MudまたはSnowの際は2)のLOCを設定できるソヴィエトユニットは、補給を受けられる。

5.22 - 補給源

補給源は下記のいずれかとなる:

- ソヴィエトは星印のヘクスまたはトラック、枢軸軍も同様だが、星印の代わりに鉄十字となる。;
- 自陣営の軌幅の鉄道ヘクスで妨害を受けることなく補給源までつながっている鉄道ヘクス。このための線路は、味方ユニットが存在して無効化しない限り、敵ユニットやそのZOCがあってはならない。二つの陣営は鉄道の軌幅が異なることに注意(15.0参照);
- 補給カウンター。

5.23 - 補給カウンター

補給カウンターは、攻撃に必要な糧食の配送や燃料弾薬を表すものである。各ゲームターン毎に数個の補給カウンターが両陣営に与えられる。補給の登場は増援登場ルール(6.1参照)に従うこと。これらのカウンターがZOCを及ぼすことはない。ヘクス内に単独で存在していた場合、敵ユニットが自ヘクスに進入した時点で即座に除去される。他の戦闘ユニットとスタックして蹂躪攻撃や戦

闘に従事した場合、退却を強制されたら自動的に除去される。

補給カウンターには2つの種類がある:

- トラックカウンター。

移動するためには、戦闘ユニットと同様に活性化してやる必要があるが(HQまたは特別移動セグメントのどちらかで行う8.0参照)、第1移動セグメントでは通常どおり移動が行える。カウンター1つにつき1鉄道ポイントをかければ鉄道移動も可能である。カウンターは補給フェイズの際に(そのカウンターにLOCを引けるすべての味方ユニットについては)補給源とみなすことも可能であるし、戦闘に対して補給を与えることもできる(10.3参照)。どの場合も、カウンターは使用後に即座に除去される。

- 航空補給カウンターは多少相違がある。このカウンターを持つのは枢軸軍プレイヤーだけである。1つでも航空補給任務を実施することを選択したら、任務数に等しい数のマークを、ターン中の任意の時点で配置できる。一旦マップ上に配置されたら、これらのマークは移動できない。これを戦闘への補給に使用することもできるし、補給フェイズ中に使用すれば、LOCが設定可能だが補給切れ(OOS)であるすべてのユニットが、損耗セグメントを回避できるのだ。これらのユニットはOOSのままであることを忘れないように。

種類を問わず、これらの補給マークは使用されない限りマップ上にとどまり続ける。所有プレイヤーは任意の時点で補給マークを除去することが可能である。

5.2.4 - 補給切れユニット

OOS状態のユニットは、いくつかのペナルティーを被る:

- 許容移動力が半減する(端数切上)。
- OOSユニットは対応移動も、蹂躪攻撃のための移動も行えない。ただし、これによって第2移動セグメントの移動ができなくなるわけではない。

- 防御力が半減する(端数切上)

- ユニットが既に **OOS** である場合、2 つのケースがある。当該ユニットが長さ無制限で、敵 **ZOC** や **EZOC**(味方ユニットによる無効化は不可)の一切ない **LOC** を補給源まで設定できる場合、**OOS** 状態のままではあるが、その他の影響をこうむることはない。そうでない場合、ユニットは **LOC** を一切設定できないことから、損耗セグメントを実施しなければならない。

5.3 - 損耗セグメント

損耗はスタック単位で計算される。**OOS** 状態にある同一スタック内で同一の兵種のユニットは、そのステップの半数(端数切上)を失い、まだ存在する場合は、スタック毎に練度チェックを行わなければならない。所有者は **6 面サイコロ(d6)**を 1 つ振り、出目から 2 を差し引く。最終の結果がそのユニットの練度より大きい場合、ユニットは混乱状態となる。当然のことながら、そのユニットは次のターンも **OOS** のままである。

6 - 増援フェイズ

6.1 - 増援の登場

まずソヴィエトプレイヤー、次に枢軸軍プレイヤーが自分の増援フェイズを実行する。実行中のターンのボックスに置かれているすべてのユニットは、自陣営の「使用可能」ボックスに配置される。**HQ** もしくは軍司令官は、敵ユニットが存在しなければ、任意のマップ上のヘクスに直接配置できる。装甲部隊指揮官は補給下の戦闘ユニット上にしか配置できない。両プレイヤーは、適切なマーカーを用いて、そのターンに使用可能な鉄道ポイントの数を表示する。

増援の登場は、プレイされるシナリオに基づき、各ターンで定められている。シナリオ中でその増援の登場ゾーンを特定されていない限り、どちらのプレイヤーも、補給源である鉄道ヘクスまたはその隣接ヘクスに自分のユニットを自由に配置する。いかなるばあいであれ、たとえヘクス内に味方ユニットが存在するとし

ても、敵 **ZOC** 内に増援ユニットを配置してはならない。

ユニットが特定の場所に登場する必要がある、さらにその登場可能なすべてのヘクスが敵 **ZOC** 内である場合、登場は次のターンに延期される。それ以後は、当初に特定されていたゾーン外からも自由に進入できる。

● 特別:

1 - 補給源としての港湾

Makhatchkala 及び **Baku** そして場合によっては **Taman** が補給源となる。これに関わらず、1 ターン中に陸揚げできる増援、補給ユニット及び補充ポイントはその港湾の海輸能力に制限される：**Makhatchkala** は 4、**Baku** も 4、**Taman** は 3 ポイントである(海輸表と 16.0 を参照)。これらの物資は、いったん揚陸されたら増援や補充のルールに従い、通常どおり使用できる。

2 - **ヘクス 2414**。ヘクス 2414 経由でゲームに登場する増援、補給ユニット及び補充ポイントは、その増援フェイズには**ヴォルガ河東岸ヘクス**に配置されなければならない。それらが**ヴォルガ河 (9.5 参照)**を渡河し、使用できるのは**作戦フェイズ(通常、特別問わず)**だけである。

6.2 - 補充セグメント

両プレイヤーは、毎ターン定められた数の補充ポイントを受け取る。用意のマーカーを使って自分の合計ポイントを修正すること。その後、そのポイントを即座に消費するのも、予備に取っておくのも自由である。補充 1 ポイント=同一兵種 1 ステップである。

ポイント使用で可能な事項:

- マップ上の 1 つ以上の味方ユニットを、希望するステップ数だけ増強する。これを行うには、そのユニットが補給下にあり、かつ混乱状態にないことを要する(特別:**ヴォルガ河経由の補給線を設定できるユニット, 9.5 参照**)。敵 **ZOC** 内においても増強は可能だが、どの場合でも、敵 **ZOC** を通らない **LOC** が設定できなければならない(味方ユニットによる無効化は不可)。

- 「使用可能」ボックス内のユニットを増強する。このユニットを、そ

の同じターンに通常増援と同様にマップ上に配置することも可能である。ステップ数を赤い四角で囲まれたユニットは、増強も再建も行えないことに注意。

増援フェイズ終了時、両プレイヤーはマップ上のユニットからステップを取り除いて補充ポイントを捻出し、予備に置いておくことができる。このメカニズムは補充ポイントの受領と似ているが、逆方向のものである。さらに、ポイントの引き揚げには歩兵は 1 ポイントにつき 1 鉄道ポイント、機甲及び機械化は 1 ポイントにつき 2 鉄道ポイントがかかる。補充ポイントを得失したユニットは、受け取ったり取り除かれたりしたポイント数に基づき、そのステップ数を修正する。ユニットは次の作戦フェイズでは通常通り行動できる。

補充ポイントの種類:

- **歩兵**: ソヴィエト歩兵, ドイツ歩兵(山岳兵を除く), 騎兵.
- **機械化**: 機甲及び機械化ユニット.
- **警察**: 練度値が 1 のドイツユニット.

SS Panzer ユニットは独自の補充ポイントを持ち、「通常の」機甲ポイントを使用することはできない。だが、枢軸軍プレイヤーが希望すれば、**SS** ステップを「通常の」装甲軍団の補充に用いることは可能である。

名前付きのドイツ軍団 3 つ (**Fretter-Pico, Mieth, Cramer/Raus**) は警察 2 ステップ= 一般歩兵 1 ステップの割合で警察ユニット補充ポイントを受け取ることができる。

ルーマニアのポイントは歩兵と騎兵に使用できる。イタリアのポイントは**すべてのイタリアユニット (Alpine ユニットを含む)**に対して使用できる。

重要:ソヴィエトユニットの大半は 2 つのカウンターで構成されている: 4 歩兵ステップ歩兵のカウンターと、2 ステップの機械化カウンターである。これらは常に同一のユニットであり、2 機械化ステップまで補充を行う前には、まず 4 歩兵ステップを蓄積しなければならない。ソヴィエトユニットは同じ増援フェイズ中に両方の種類の補充ポイントを受け取ることも可能である。

7- 航空ルール

7.1 使用可能数

毎ターン、増援を受け取った後に、両プレイヤーは自分の使用可能な航空カウンターの数を決める。枢軸軍は 12、ソヴィエトは 14 を越えるカウンターを持つことはできず、超過分のポイントは失われる。天候が晴天の場合、すべてのポイントを使用できる。曇天の場合はカウンターの半数だけが使用可能(端数処理は、ソヴィエトプレイヤーは切り上げ、枢軸軍は切り下げとする)である。最後に、天候が Fog であれば、カウンター数を 4 で割る。端数処理は同様にすること。

例: ソヴィエトプレイヤーは 9 ポイント、枢軸軍プレイヤーは 7 ポイントを持っている。このターンの天候は Fog に決まった。ソヴィエトプレイヤーは 3 ポイント ($9/4 = 2.25$ 切り上げて 3) だけ、枢軸軍プレイヤーは 1 ポイントだけ ($7/4 = 1.75$ 切り下げて 1) が使用できる。

7.2 - 任務

- これらのカウンターで枢軸軍プレイヤーが実行できるのは:

- 戦闘機として、カウンターの半数(端数切下)までを配置して使用できる。7.3 参照。

- 航空補給任務にカウンターを 2 つまで使用する(任務 1 回について航空補給マーカー1つを配置できる)。

- ヴォルガ河に移動妨害カウンターを配置し、この河川のソヴィエト輸送能力(表参照)を減少させる。

- この艦隊のソヴィエトの作戦能力を減少させるため(14.0 参照)、黒海艦隊に移動妨害カウンターを配置する。

残りすべてのマーカーは爆撃機となる。各爆撃機カウンターで陸上戦闘を支援する際は、味方であれ敵であれ、1 作戦フェイズ中には 1 回しか使用できない。その作戦フェイズでは、カウンターは第 1 移動セグメント(蹂躞攻撃時)に 1 度、戦闘セグメントに 1 度、そして第 2 移動セグメント(蹂躞攻撃)にもう 1 度使用できる。航空表によって、これらの移動の管理が容易になる。同様に、同じ 1 つのドイツマーカーは 1 回の作戦

フェイズの間に 3 回の使用ができる。この作戦フェイズの終了時、多少でも戦闘の支援に使用したすべてのカウンターは、自動的に「使用済」ボックスに置かれる。

- **効果:** 各ドイツカウンターは、枢軸軍に有利なように戦闘比を 1 コラム移動させる。攻撃時も防御時も同じく、枢軸軍プレイヤーは、少なくともドイツユニットが 1 つは参加していれば、個々の戦闘に 3 航空カウンターまでを割り当てることができる。そうでない場合は、カウンターは 1 つだけしか配置できない。蹂躞攻撃の際は、複数のカウンターを配置することはできない。
- **ソヴィエトプレイヤーが実行できるのは:**

- 自分のカウンターのうち、2 分の 1 から 4 分の 1 までの間を戦闘機として使用する(端数切上)。ただ、最低でも 4 分の 1 を戦闘機として常に割り振らなければならない。

- 残りのカウンターは爆撃機とみなされる。各カウンターは作戦フェイズ中に 1 回、戦闘に限り使用できる。さらに、ソヴィエトカウンターは同一ターン中には 1 度しか使用できない。

- **効果:** 各ソヴィエトカウンターは、攻撃時または防御時に味方ユニットに 1 コラムシフトを与える。ソヴィエトプレイヤーが配分できるのは、その作戦フェイズ中の 1 つの戦闘に対し、活性化された Front HQ 1 つあたりカウンター 1 つに限られる。Joukov や Vassilievski の HQ によって 2 ないし 3 の Front HQ が活性化可能な場合は、その攻撃にそれぞれ 2 または 3 のカウンターを割り当てることが可能である(8.0 活性化を参照)。防御側としては、1 回の戦闘につき 1 つのカウンターしか割り当てることができない。

注: ソヴィエトプレイヤーは航空補給任務は実施できない。

航空カウンターの使用法の解説が必要だろう:

例: ドイツプレイヤーには航空カウンターが 10 ある。天候は晴天なので 10 のカウンターすべてが使用可能である。存在する選択肢がいくつかある:

- 1) 0 から 5 を戦闘機として割り振る;

- 2) 10 までを爆撃機として割り振る;
- 3) 10 までをヴォルガ河の移動妨害に割り振る(使用法にはないが、ポイント数は選択できる);
- 4) 10 までをヴォルガ河艦隊の移動妨害に割り振る(同 略);
- 5) 0, 1, または最大で 2 ポイントを航空補給に割り振る。

これらすべての行動は**選択次第**のものである。強制ではない。当然のことながら、常に 10 航空カウンターを使用できるとは限らない。

航空補給に配分された航空カウンターの数は、作られる航空補給マーカーの数を表す(これらのカウンターはルール 5.2.3 に従う)。0 航空カウンター = 0 補給カウンター; 1 航空カウンター = 1 補給カウンター; 2 航空カウンター = 2 補給カウンターとなる。

1 航空カウンターしか使用できないターンには、航空補給任務は実施できない。

7.3 航空損耗

ターンの終了時、両プレイヤーは相手にサイを 1 つ振り、損耗表で結果を確認する。サイを振るときには、天候(Cloud +2, Fog +4)や敵戦闘機(敵戦闘機 1 つにつき +1)による適用可能な修正を加える。結果はこのターンに被った損害数を表している。航空損耗表を参照のこと。

8 - 活性化

自分の作戦フェイズの開始時に、アクティブプレイヤーは、まだ活性化しておらず、活性化をさせたいと考えている HQ を指定することができる。この HQ は自分の指揮範囲内にいる任意のユニットを活性化させることが可能である。HQ の指揮範囲は地形の全種類を通過し、敵ユニット及びその ZOC はどちらも無視される。通常作戦フェイズでは、HQ を用いずに活性化できるユニット(戦闘ユニット、補給ユニット共)は存在しない。プロセスには、陣営によって多少の違いがある:

- 枢軸軍プレイヤーは軍 HQ を 1 つ指定し、これらのユニットが、同じターンの、すでに終了した作戦フェイズで活性化が行われていない限り、自分の指揮範囲

内にいるすべての枢軸軍ユニットを活性化させることができる。
注: 混乱状態のユニットが移動可能になるには練度でチェックを行う必要がある、国籍が異なる枢軸軍は、互いを活性化させることができない。

軍集団 HQ (A, B または Don) を 1 つ(そして 1 つに限り)指定することもできる。これによって、同じ作戦フェイズ中にその HQ の指揮範囲内にいるすべての Army HQ(未活性のもの)を活性化できる。この方法によれば、より多くの数の戦闘ユニットを活性化させることが可能である。さらに、軍集団 HQ とスタックしている將軍の能力は、このやり方で活性化されたユニットすべてに対して拡大適用される(將軍 13.1 参照)。軍集団 HQ は、Army HQ に加え、「独立」ユニット(Army HQ の指揮範囲外にいるユニットのこと)1 つを活性化させることができる。このユニットは Army HQ の指揮する戦闘に参加することも、このユニットだけで戦闘を行うことも自由に行える。後者の場合、戦闘時の 2 コラムのペナルティー(10.3 参照)を回避するには、補給カウンターを 1 つ消費する必要がある。

軍集団 HQ はどの国籍の枢軸軍であっても活性化できる。ドイツ HQ は、指揮範囲内のどの国籍の枢軸軍であれ、すべてのユニットを活性化できる。ルーマニアとハンガリーの HQ は自国籍のユニットとドイツ軍団 1 個までを活性化できる。

- ソヴィエト陣営も同様に機能する。FrontHQ は枢軸軍の軍 HQ と同様に機能する。また、Joukov 及び Vassilievski HQ はドイツ軍集団 HQ 相当と同様に機能する。ただし、Joukov 及び Vassilievski は 2 つの隣接する軍集団 HQ しか活性化できない。

ソヴィエトプレイヤーは、常に(互いの指揮範囲内にいるならば)この 2 つの特殊な HQ を同一の作戦フェイズ中に使用し、隣接する 3 つの Front HQ を共同して作戦させることができる。

Joukov と Vassilievski は独立ユニットを活性化させることはできない。

9 - 移動

9.1 移動 セグメント

いったん活性化されたら、ユニットは移動と戦闘を実行できる。ただし、各ユニット種別に定められた順で移動と戦闘を行わなければならない:

- 機甲、機械化及び騎兵ユニットは第 1 移動セグメントに移動を行い、戦闘し、さらに第 2 移動セグメントで行動することができる。この際の第 2 セグメントでは、騎兵及び機械化ユニットはその許容移動力が半分になるが、機甲ユニットは自分の MA をフルに使用できる。2 つの装甲軍 HQ はどちらの移動セグメントでも移動できる。

- ドイツ歩兵及びソヴィエト親衛歩兵(赤)は、2 つの移動セグメントのどちらか 1 つで移動と戦闘が行える。

- その他すべてのユニット(ソヴィエト正規歩兵(紫)、ドイツ警察、ルーマニア、ハンガリー及びイタリア歩兵、補給ユニット及び HQ - 装甲軍 HQ2 個を除く)は第 2 移動セグメントには移動できない。逆を言うなら、第 1 移動及び戦闘セグメントには通常どおり使用できる。

戦闘を終了していきようがいが; 2 つの移動セグメント中のユニットの移動には影響しない。

活性化例: 枢軸軍第 6 軍 HQ はドイツ歩兵軍団 2 個 (A 及び B 軍団)、装甲軍団 1 個及びルーマニア歩兵軍団 1 個を活性化させた。

第 1 移動セグメント: プレイヤーは装甲軍団、ルーマニア及びドイツ歩兵軍団 A を移動させた。セグメントの終了時、プレイヤーは HQ も移動させた。

戦闘セグメント: ユニットすべてが戦闘に参加可能だが、戦闘参加を強制されることはない。

第 2 移動セグメント: 今度はドイツ装甲軍団と歩兵軍団 B だけが移動できる。ユニットの移動には HQ の指揮範囲内である必要はない; 既に作戦フェイズ全体にわたる活性化がなされているためである。ドイツ歩兵軍団 A は第 1 移動セグメントで移動していなかったなら、第 2 移動セグメントでの移動が可能なのだ。その一方で、HQ とルーマニア軍団は移動は行えない。

9.2 - ZoC

混乱状態ではない戦闘ユニット(ドイツ警察ユニット及びルーマニア第 1 機甲師団を除く)はすべて、6 つの隣接するヘクスに ZOC を及ぼしている。この ZOC は橋梁の有無に関わらず大河川を越えて及ぶ(ヴォルガ河を除く 9.5 参照)が、海ヘクスや Lake Manitch を越えることはない。ZOC は市街戦中のユニットには及ばない。道路か鉄道沿いでない限り、ZOC は山岳ヘクス内には及ばない。どのユニットも、敵 ZOC に進入した時点で停止しなければならない。ただし蹂躞攻撃(9.6 参照)を行う場合は除かれる。移動時には味方ユニットも敵 ZOC を無効化することはない。ユニットは、EZOC 内のヘクスを離脱して、EZOC 内の別のヘクスに直接移動することはできない。最初に進入するヘクスが EZOC でなければ、どのユニットも敵 ZOC を離脱できる。この移動を行った後に限り、ユニットは EZOC に再進入が可能になる。HQ や補給ユニットは、隣接ヘクスにも、自分の存在するヘクスにさえ ZOC を及ぼすことはない。

9.3 地形

ユニットの移動ポイント(MP)は、マップ上の移動に用いられる。ヘクスに進入するには、ユニットは移動表上に定められたコストを支払わなければならない。全コストは累積することに注意。例えば、大河川を渡って沼沢ヘクスに進入するには、ユニットは河川のコストに加えて沼沢のコストを支払う必要があるのだ。ユニットが進入に足る MP を持っていない場合には、そのヘクスには進入できない。

特殊な種類の地形が存在する。山岳ヘクスに進入するには、どのユニットも道路もしくは鉄道線に沿ってでなければならない。道路や鉄道に加え、山岳では、移動や戦闘の際にはその他のすべての地形も無視される。大河川を渡るには、ユニットは追加 1 MP がかかる橋梁を用いるか、用いないかのどちらかとなるが、後者の場合、ユニットが渡河を行うには移動開始時にその河川に隣接した状態で、自分の移動ポイントすべて

を使用する必要がある。この移動はユニットが補給切れの場合でも可能(MP は半減する)だが、対応移動や戦闘前退却(10.2.1 及び 10.2.2 参照)の際には行えない。天候が Snow の場合、大河川は追加 1MP を支払うだけで渡ることができる(移動表のコスト参照)。敵 ZOC による制限に従う限り、たとえ MP が不足していても、移動セグメントで、ユニットは最低でも 1 ヘクスは常に移動することができる。

9.4 - ケルチ(Kerch)海峡

枢軸軍ユニットは強襲上陸を実行できない。ケルチ海峡を渡するには、味方ユニットが Taman に入るまで待つ必要がある。そうなったら、Taman は次のターンから枢軸軍補給源となり、Crimea で乗船し Taman で下船する 3 ポイントの海輸能力を得る。すべての黒海諸港湾が枢軸軍に占領されたら、この海輸能力は 2 倍になり、部隊はその 2 つの港が黒海にある限り、港湾から港湾へ自由に移動することが可能になる。この輸送能力は増援フェイズでも使用できる。ソヴィエトユニットは海峡を越えることが不可能となる。

9.5 ヴォルガ河

ヴォルガ河には固有のルールがある。その時点の天候に関わらず、この河を越えて対岸へは枢軸軍ユニットは渡ることができず、どちらの陣営も対岸へは ZOC を及ぼせない。増援フェイズには、ヘクス 2414 経由でゲームに登場する戦闘ユニット、補給ユニット及びソヴィエト補充ポイントのすべてがヴォルガ河東岸で移動を停止する(補充ポイントの表示にはステップロスマーカーを使用する)。これらのユニットは、そのターンでソヴィエトプレイヤーが使用可能なヴォルガ河輸送ポイント(Volga 移動妨害表参照)を用いて、作戦フェイズ中(通常でも特別でも、選択次第で 8.0 参照)に限り、対岸に渡ることができる。

ヴォルガ河経由で補充ポイントを受け取るには、味方ユニットが、ヴォルガ河に隣接する任意のヘクスまで、敵 ZOC の全く存在しない 3 ヘクス(mud の際は 2 ヘクス)の LOC が設定できる必要がある。これはユ

ニットが EZOC 内であったり、スターリングラード市街戦ボックス内で敵ユニットとスタックしている場合でも可能である。

ヴォルガ河も、5.2.1. に従ってソヴィエトユニットに補給を与える。

注: ソヴィエトプレイヤーは 1 ターン中に複数の機甲補充ポイントを受け取ることはできないし、ユニットは、ヴォルガ河経由では 1 ターン中に複数の補充ポイントを受け取ることもできない。

さらにソヴィエトプレイヤーは味方ユニット 1 つを渡河させることもできるが、そのユニットは枢軸軍ユニットが同じ市街戦スペース内にいる限り、敵 ZOC 内や Stalingrad では下船できない。

9.6 - 蹂躞攻撃

補給下にあり、かつ混乱状態ではないすべての機甲、機械化及び騎兵ユニットは、移動時に敵の存在するヘクスに攻撃を行うことができる。これを行うと、蹂躞攻撃となる。

蹂躞攻撃を行うには、ユニットは敵ユニットに隣接するヘクスに移動(既に隣接している場合にはそこで開始)しなければならない。攻撃先のヘクス内でのスタック制限も遵守されなければならない。蹂躞攻撃を実施したいユニットは、蹂躞攻撃先のヘクスの移動コストに加え、+1MP を支払う。この攻撃には補給ポイントは要しないが、攻撃側ユニットは 2 コラムシフトのペナルティを被る。橋梁のない大河川越しに蹂躞攻撃を行うことはできず、Mud ターン中は一切蹂躞攻撃を実施できない。

戦闘は戦闘結果表(CRT, 10.7 参照)を用いて解決される。蹂躞攻撃によって退却を強制されたユニットはすべて自動的に混乱状態となり、それによって自らの ZOC を失う。攻撃側ユニットがヘクス内のすべての防衛者を一掃したら、その蹂躞攻撃は成功するが、攻撃したヘクスに進入しなければならない。ZOC についてのルール(9.2 参照)に従えば、移動の継続や EZOC からの離脱を行うことができる。それを行うに足る移動ポイントを持っている限り、同一ユニットに対してであっても、さらなる蹂躞攻撃を行うことができる。

攻撃側スタックが蹂躞攻撃に成功しなかったら、そのセグメントの移動は停止しなければならない。

蹂躞攻撃はどちらの移動セグメントでも実施できる。この攻撃を複数ユニットで行うには、そのすべてが移動セグメントをスタックした状態で開始している必要がある。

装甲部隊指揮官の戦闘ボーナスを蹂躞攻撃に用いることが可能である(軍司令官は不可)。蹂躞攻撃(7.2 参照、航空任務)の際には、ドイツ航空ユニットは 1 個しか使用できない。

覚: その時点の天候が Mud であるか、または橋梁なしの大河川越え(Snow の際を除く)であれば、蹂躞攻撃は発生しない。

蹂躞攻撃実施の際には HQ の指揮範囲内である必要はない。HQ が必要なのは、活性化(8.0)させる時点と戦闘の宣言の時点 10.1 である。

9.7 - 装甲部隊指揮官

装甲部隊指揮官が作戦フェイズ開始時に他のユニットとスタックしている場合、それらのユニットの許容移動力を自分の移動ボーナス分増加させる。ユニットが許容移動力(第 2 移動セグメントの騎兵、補給切れユニット、対応移動、戦闘前退却)を半減させる必要がある場合、最初に將軍のボーナスがユニットに加えられ、それからその新しい合計を半分にすること(端数切上)。

例: 装甲軍団 1 個とルーマニア騎兵軍団が移動ボーナス +2 の装甲部隊指揮官とスタックしていたとする。

第 1 移動セグメント: 指揮官によって、2 個軍団は許容移動力が 8 (6+2 となっている。)

第 2 移動セグメント: 装甲軍団の許容移動力は 8 (6 + 2)だが、騎兵軍団は 4(6 + 2 = 8; 8/2 = 4)だけである。

重要: 移動ボーナスの特典を受けるには、ユニットは移動中ずっとその將軍と共にいなければならない。ただし、任意の時点でその移動を停止することができ、十分な MP があれば、將軍は移動を継続できる。

装甲部隊指揮官は他のユニットと全く同様に移動する戦闘ユニットであるため、自分の移動ボーナスの特典を受けられる。ただし、装甲部隊指揮官はヘクス内に単独では存在できない。このような状況が発生した

場合そのユニットは除去され、次ターンのターントラックの欄に配置される。ユニットは次ターンまでプレイには復帰できない(6.1 参照)。

9.8 ステップロスの再建

その移動セグメント中に移動が可能なアクティブ戦闘ユニット(ステップ源ユニット)は、同一種類の隣接ユニット(目標ユニット)に自分のステップの一部または全部を与えることができる。手順は下記のとおりである:

- 目標ユニットがステップ源ユニットと同一ヘクスにはいない場合

この場合、ステップ源ユニットはまだ移動を行っていない一方で、目標ユニットは自分の移動を完了している必要がある。また、ステップ源ユニットは、敵 ZOC のない経路に沿って(通常の移動に従って)、目標ユニットに至るまでの十分な MP を持っている必要がある。目標ユニットのステップは、その時点でステップ源ユニット(ステップマーカの使用については 10.7.2 参照)から差し引かれたステップ数だけ増加する。ステップの移転後は、ステップ源ユニットは通常通り移動することが可能である。

- 目標ユニットがステップ源ユニットと同一ヘクスにいる場合、ステップの交換は双方のユニットが移動を終了した後、もしくは双方の移動の前に発生する。

- **例外:** ステップ源ユニットは新規ユニットを新編し、そのユニットに自分のステップを与えることもできる。これを行うには、「使用可能」ボックス内に同一種類のユニットが存在している必要がある。ユニットの移動前に新規ユニットが新編された場合、配置後の新規ユニットは自由に移動できる。

- **どの場合においても、**ステップ源ユニットはこの行動をとる前に活性化されていなければならない。そのユニットは、目標ユニット 1 つまたはそれ以上のユニットに自分のステップをすべて与えてしまってもかまわない。その場合、そのユニットは取り除かれ、次ターンのターントラック上に配置される。

- ステップを交換するユニットの状態が異なる場合(非補給下、混乱状態)、受け取る側のユニットはステップ源ユニットの不利な状況を自動的に被る。

注:異なるステップの種類で成り立っているソヴィエトユニットがあることを忘れないように。

覚:予備から受け取る補充ポイントは、2度の移動セグメントでは使用できない。既述のステップ交換の手順は、その時点でマップ上にあるステップについてのみのものである。

「一般」(ベージュ)のソヴィエトユニットを親衛兵(赤)ユニットと自由に統合させてよい。同じことが、ドイツの練度 2 のユニットや練度 3 のユニット(山岳歩兵を除く)の場合にも言える。

9.9 鉄道移動

鉄道ヘクス上で移動を開始した、活性化状態かつ補給下にあるユニットは、第 1 移動セグメントに限り、ヘクス数無制限で鉄道線沿いに移動することができる。使用される鉄道線は正しい軌幅でなければならない。敵 ZOC 内で移動を開始したり終了したりできるのは、そのヘクスに別の味方ユニットが既に存在する場合に限られる。通常移動と同じく、ある EZOC から別の EZOC に直接移動できるユニットはない。鉄道線に沿っての移動 1 回を単位として、鉄道ポイント(鉄道輸送表参照)のコストがかかっていく。ユニット 1 つが鉄道で移動する度に、ユニットの兵種に応じたポイント数だけトラック上で鉄道マーカを動かすこと。どちらのプレイヤーも、コーカサスマップ上では 3 鉄道ポイント以上使用することはできない。鉄道で移動するユニットは、そのセグメントにはそれ以外の移動は一切行えない。ユニットが機械化、機甲または騎兵であれば、第 2 移動セグメントでの再度の移動も可能である。ターン終了時まで使用されなかった鉄道ポイントは失われる。

コーカサスマップはヘクス列 xx30 以遠である。

9.10 HQ の移動

第 1 移動セグメントの終了時、全ユニットの移動が完了したら、アクティブプレイヤーは自分の HQ を移

動させることができる。HQ は任意の場所に配置可能だが、味方ユニットとスタックしていない限り、敵 ZOC には配置できない。ユニットが戦闘時に活性化するには、自分の HQ の指揮範囲内にいる必要があることに注意。

覚:第 2 移動セグメントに移動できるのは Panzer HQ だけである。

軍司令官と HQ には MP は存在しない。移動時に任意の場所に配置できるのはこのためである。

10-戦闘の手順

10.1-戦闘の宣言

アクティブプレイヤーは作戦フェイズ中に実行する戦闘の数を決定する。アクティブプレイヤーは戦闘セグメント開始時にすべての攻撃を宣言し、その目標ヘクスに攻撃マーカを配置しなければならない。攻撃を実行するには、そのユニットは活性化状態にある HQ の指揮範囲内であり、かつ、そのヘクスが 1 つかどうかを問わず、すべての防御側ユニットに隣接している必要がある(例外: スタックが市街戦に参加している場合、攻撃側は防御側と同一ヘクスに存在していなければならない - 11.0 参照)。ユニットは、隣接するすべてのユニットへの攻撃を強制されることはないが、ヘクスを攻撃する際には、そのヘクス内のユニットすべてを攻撃しなければならない。さらに、ヘクスを攻撃するためには、攻撃側のすべてが防御側ヘクスに進入可能であることが必要条件となる。例えば、山岳を攻撃するには、攻撃側の全ユニットが防御側と同じ道路の上に存在していなければならない。また、海ヘクス越えの攻撃も行えない。

注:ユニットが攻撃を行ったり、攻撃を受けたりするのは 1 ターン中に 1 回に限られる。だが、ユニットが蹂躞攻撃を複数実行したり、蹂躞攻撃を複数受けたりするという可能性はある。

HQ が攻撃を共同して行うためには、攻撃ユニットのすべて(例外: 軍集団 HQ によって活性化された独立ユニット)が指揮範囲内にいなければならない。HQ は自分の作戦能力(この値は HQ にスタックする軍司

令官によって増加する可能性がある、13.1 参照)を超える数の戦闘を指揮することはできない。このルールは、複数の HQ が参加している場合にも適用される。

例: 軍集団 A の HQ が、D と E の 2 個 Army HQ 及び 1 個独立ユニットと共同して作戦する。Army D の HQ の 作戦能力は 3、HQ E は 4 である。よって、アクティブプレイヤーは独立ユニット込みで攻撃を 7 回まで行うことができる。だが、HQ D は戦闘 3 回までしか指揮できず、HQ E は 4 回までである。D と E は、自分の指揮下の攻撃を行う予定のユニットすべてを指揮範囲内に置いていなければならない(独立ユニットを除く)。また、D と E は HQ A の指揮範囲内にいなければならない。独立ユニットは 3 つの HQ の 1 つの指揮範囲内にいさえすればよい。この条件が満たされた場合、この独立ユニットは D か E が行ういずれかの戦闘に参加するか、自分単独の攻撃を実行できる。

アクティブプレイヤーは、自分の攻撃すべてを宣言したら、次に自分の航空マーカーを各戦闘に割り振っていく。

注: どちらのプレイヤーも、配置可能なマーカー数(7.2 参照)の制限に従わなければならない。どんな場合であれ、1 回の戦闘に 4 つ以上のマーカーを配置することはできない。マーカーの配置後、アクティブプレイヤーは相手に行動権を渡す。

10.2 対応行動

今度は非アクティブプレイヤーがアクティブとなり、いくつかの行動を実行できる:

10.2.1 対応移動

自分のユニットを対応移動させることができる。対応移動が行えるのは、機甲、機械化及び騎兵ユニットだけである。これを行うには、攻撃を受けたユニットと対応移動を行うユニットが、すべて同一の Front, Army または軍集団 HQ (Army HQ 経由)の指揮範囲内にいなければならない。指揮範囲内の HQ は自分の作戦能力(この値は軍司令官によって増加する可能性がある、13.1 参照)の

範囲までのユニットを対応移動のために活性化させることができる。

対応移動を行うためには、ユニットは補給下であり、かつ混乱状態であってはならない。また、敵 ZOC 内にいたり、(離隔の際を除く - 下記の手順を参照) 戦闘ヘクスから 3 ヘクス以内にはならない。ユニットは、戦闘の発生している方向に限り、自分の移動ポイント(装甲部隊指揮官の存在によって増加する可能性がある)の半分までを用いて移動することができる。また、味方ユニットによって無効化されない限り、EZOC 内に進入することはできない。この場合、対応移動を行うユニットは EZOC ヘクスに進入した時点で移動を停止しなければならない。よって、攻撃されているヘクスに進入は可能だが、その前に停止することもできる。ただし、そのヘクスが対応移動を起動させたものでないなら、ユニットは攻撃マーカーのあるヘクスには進入できない。対応移動を行うユニットは、戦闘の発生方向に(EZOC や常識を踏まえ)最短経路を用いて移動しなければならない。対応移動を行うユニットは、その対応移動によって発生する戦闘では先導ユニットには指定できない。

● 特殊なケース(選択ルール):

非アクティブプレイヤーが敵 ZOC 内のスタックを対応移動させる場合、そのスタックは対応移動を指揮する HQ とスタックしている軍司令官の指揮範囲内である必要がある。その上で、下記のとおり離隔が実施される:

- 対応移動を行うユニットが離隔する場合、そのヘクスには味方ユニットが 1 ユニットの存在していなければならない。
- 離隔を行ったすべてのユニットは、ユニット 練度 チェックを行わなければならない: 所有プレイヤーはサイコロを 1 つ振り、出目から 2 を差し引く。その結果がそのユニットの 練度より大きい場合、そのユニットは混乱状態となる(よって、ユニット 練度が 4 のユニットはこのチェックで混乱することはない)。混乱状態になったら、そのユニットは 1 ヘクス

の退却を強制され、その時点で即座に対応移動を中止しなければならない。そうでない場合は、対応移動を通常どおり実行できる。

- 離隔の際にそのユニットとスタックしていた装甲部隊指揮官は解任チェックを行わなければならない。

離隔チェックを行った軍司令官は、離隔ユニットの移動終了後、その他の何らかの対応移動を行う前に、解任チェックを行わなければならない。

注: 軍司令官は自分の作戦能力までのユニット数を離隔させることができる。

例: 作戦能力 4 の HQ が、作戦能力 2 の軍司令官とスタックしているとすると、これは、その HQ が 6 ユニットの(4+2)まで対応移動させることが可能であるが、その 6 ユニットの内 2 つだけがこのセグメント中に離隔の試み及び/または戦闘前退却(下記参照)の実施が可能であることを意味する。

10.2.2 - 戦闘前退却(選択ルール)

防御側プレイヤーは、自分の対応セグメントに戦闘前退却を試みることもできる。手順は離隔と同様のものである:

- 戦闘前退却が可能なのは、攻撃を受けているヘクス内のすべてのユニットが補給下であり、かつ混乱状態ではなく、最速の敵ユニット以上の許容移動力を持つ場合に限られる。戦闘前退却はスタック内の全ユニットが行う; ユニットの残しておくことはできない。
- 戦闘前退却を行ったユニットは、自分の移動 ポイント (装甲部隊指揮官が存在していれば増加する可能性がある)の半分までを用いて退却することができる。どの時点であれ、ユニットは EZOC には進入できない。
- 戦闘前退却を試みたすべてのユニットは、練度 チェック(離隔と同一手順)を行わなければならない。その結果によって混乱状態になった場合、ユニットは 1 ヘクス後退し、即座に戦闘前退却は終了する。それ以外の場合、退却を実行することができる。

- そのヘクスから防御側がすべて引き払ってしまった場合、攻撃側はそのヘクスに進入することができず、それ以上の前進はできないし、その戦闘セグメントに別の攻撃を宣言することもできない。

- 戦闘前退却を行ったユニットとスタックしていた装甲部隊指揮官は解任チェックを行わなければならない。

戦闘前退却が可能かどうかを試した軍司令官は、退却したユニットがその移動を完了した直後、他の戦闘前退却が行われる前に、解任チェックを行わなければならない。

覚: 防御側プレイヤーが実行可能なすべての行動(対応移動、離隔、戦闘前退却、軍司令官の戦闘ボーナス)は、次の作戦フェイズにはすぐに、同一の HQ とユニットが再度使用できる。つまり、例えば、ユニット 1 つが同一ターン中に複数回の対応移動を行う可能性もあるのだ。

10.2.3 - 航空カウンター

非アクティブプレイヤーは、自分の航空カウンターを希望する任意の戦闘に配置する。1 回の戦闘につき 3 カウンターまでの配置が可能である(7.2 の制限を参照)。

10.3 - 補給

この時点で、各戦闘は個々に戦闘後前進までを、次の戦闘を始める前に解決する。攻撃側は、それまでに宣言していた攻撃すべてを実行しなければならない。

アクティブプレイヤーはこの戦闘に補給を行うかどうかを選択する。これを行うには、その補給カウンターが戦闘に参加するすべてのユニットまで LOC (5 or 3 ヘクス)を設定できなければならない(味方ユニットは EZOC を無効化する)。補給カウンターは、戦闘 1 つに補給するために使えるだけである。補給カウンターを使用してもならボーナスはない。だが、この方法で補給を使用しなければ、攻撃側は左に 2-コラムシフトを被ってしまう。防御側は補給カウンターを使用する必用はない。

10.4 - 戦力比

戦闘力の比はアクティブプレイヤーの攻撃力と防御側の防御力を比較

して決定される。この比は、常に防御側に有利に端数処理される。

10.5 - 先導ユニット

戦闘時には、どちらの陣営も先導ユニットとして 1 ユニットの指定しなければならない(覚: 対応移動を行った直後のユニットは先導ユニットには指定できない)。攻撃側先導ユニットの練度から防御側先導ユニットの練度を差し引く。結果が正の値なら、戦闘比は 2 つの練度の差に等しいコラムの数だけ右に移動する。結果が負の場合、同じ規則を用いて左に動かされる。

プレイヤーが 1 以上のステップロスを強制されたら、最初のステップは先導ユニットに適用しなければならない。先導ユニットだけが、戦闘後に 2 番目のヘクスに前進できる(10.8 参照)。

10.6 - 戦闘修正の算出

戦闘結果表(CRT)に記載されている修正を参照。これには地形の種類による修正も含まれている。

10.7 - 結果

すべての修正を差し引きし終えたら、プレイヤーは最終の戦闘比を求める。それが表の右端のコラムより大きい場合、その戦闘はそのコラムを通常どおり用いて解決される。戦闘比が表の一番左のコラムより少ない場合は、サイコロを振る必要はない。結果は自動的に表の一番左のコラムの「0」(自動的に 4/0 の結果)となる。戦闘を通常どおり解決する際には、攻撃側は 1d6 し、適用できる修正(有利なものも不利なものも)すべてを出目に加える。その最終結果を適用される戦闘比のコラム上で探し、戦闘結果を求めること。

この結果は数字で表される。左の数字は攻撃側への結果で、右の数字は防御側への結果である。攻撃側への結果は被るステップロスの数であり、防御側の結果は満たさなければならないステップロス及び/または退却ヘクスの数である。結果を退却に変換するかどうかを選択できるのは防御側だけであるが、ユニットは 3 ヘクス以上退却することはできないので、ステップロスでバランスを

とる必要がある。防御側は結果すべてをステップロスで受けるのか、退却とステップロスの間で結果を分割するのかを決定できる。

10.7.1 - 退却

退却はそのヘクス内の全ユニットに影響を与える。さらに、3 以上の結果は太字で記されており、強制的な退却を求めるものであるため、全ユニットが最低 1 ヘクスの退却を行わなければならないことを意味する。橋梁を用いない限り、スタックは大河川越しの退却は行えない。このルールは Snow ターンには無視される。天候にかかわらず、ユニットはヴォルガ河を越えての退却は行えない。EZOC (味方ユニットでは EZOC は無効化できない)を通過して退却する度に、そのスタックには追加ステップロスが課せられる。

退却は常にそのプレイヤーの補給源(例え EZOC であっても)の方向に行わなければならない、が、EZOC のない経路が存在する場合は、防御側がその経路をとってもかまわない。スタックが、スタック超過した状態で退却を終了した場合は、超過したステップすべてを除去しなければならない。スタックが攻撃の宣言されているヘクス内に退却した場合、そのスタックはそこでの戦闘には参加できず、防御側が不利な結果を被った場合には(それが何であれ)、そのヘクス内に退却したばかりのそのスタックは除去される。都市内への退却: 11.0 参照。

退却を実行できないユニットは除去される。

退却を行うユニットは所有プレイヤーの選択により、複数の異なる経路をとることも、1 つのスタックとして退却することもできる。

10.7.2 - ステップロス

ステップロスとは、1 つのユニットが 1 つステップロスすることを指す。スタックの全ユニットが 1 ステップロスするわけではない。片方の陣営が 1 以上のステップを失ったら、その損害はまず先導ユニットが 1 つ被らなければならない。スタック内の他のすべてのユニットが其の戦闘によって 1 損害をこうむるまでは、ユニットが 2 ステップ目を失うこと

はない。ユニットは、常にその最初と最後のステップロスを表すカウンターで示される(覚: ソヴィエトユニットは2つのカウンターで構成されていることがある)。ユニットが全部で2ステップしかない(ハンガリー、イタリア、ルーマニア、警察ユニット及びソヴィエト戦車軍ユニットの機械化部分)場合、カウンターは最初のステップロスを受けても裏返るだけである。ユニットが3ステップ以上を持つ場合、ステップマーカーを使用しなければならない。これらのマーカーはそのカウンターの最強の部分の下に置かれ、(ドイツの軍団、ソヴィエトの軍規模ユニットの歩兵部分)、ユニットの残っているステップを表すよう常に向きが修正される(戦闘例を参照)。撃破されたユニットはすべて、次ターンのターントラック欄上に配置される。次ターン開始時、それらは「使用可能」ボックス内に配置され、増援フェイズに補充ポイントを用いての再建が可能になる(6.1参照)。

片方の陣営のすべてのユニットが撃破され、装甲部隊指揮官がそこにスタックしていた場合、将軍は解任チェックを行わなければならない。将軍は戦闘によって被るステップロスの対象にはならない。将軍がゲームからいなくなるのは、解任の結果の場合だけである。将軍が解任チェックを切り抜けたら、ターントラック上の次ターンのボックスに配置され、プレイに復帰することができる(6.1参照)。

HQ 及び軍司令官は移動や戦闘によって撃破されることはない。味方ユニットが敵HQの存在するヘクス内に移動(移動、増援配置等)したらすぐに、そのHQを1ヘクス押し出す(非所有プレイヤーが選択)。

ハンガリー、ルーマニア及びイタリアのHQは、自国籍のユニットがすべて撃破されたら自動的にゲームから取り除かれる。両プレイヤーは望む任意の時点で自由に自分のHQをマップから取り除き、次ターンの欄に置く。

10.8 – 戦闘後退却

防御側が攻撃を受けたヘクスから(退却や除去により)いなくなった場合、攻撃側ユニットはそこに進入で

きる(スタックルールは適用される)。防御側ユニットが完全に撃破されるか、2ヘクス後退したら、攻撃側は2つ目のヘクスに前進するかどうかを選択することができる。橋梁のない大河川は渡ることができない(Snow時を除く)ことを除けば、先導ユニットだけが2番目のヘクス内に前進が可能である。戦闘後退却を行えるのは攻撃側ユニットだけである。戦闘後退却時には、EZOCは無視される。

11 – 都市

都市は2つの部分で構成されている: 都市ヘクスと市街戦ボックスである。ユニットが都市ヘクス内にいる場合、移動、ZOC及び戦闘の通常のルールに従い、ユニットは、敵も味方も市街戦ボックスには進入できない。

ただし、プレイヤーの選択によっては、ある手順を踏んで、ユニットが「マップ外」にある市街戦ボックスに配置されることもある。この場合、ユニットはその都市に隣接するヘクスにZOCを及ぼさなくなり、ZOC(敵味方問わず)は都市の中には及ぼなくなる(例えば、LOCはヘクスを自由に通過できる)。注: 防御側はその都市内に避難しているため、周囲の地域は支配していない。この場合、その都市ヘクスに進入したどのユニット(敵味方問わず)も即座に移動を停止し、市街戦ボックスに配置される。ただし、戦闘に参加する必要はない。スペース内のスタックは、両陣営共に6ステップまでに限られる。

● 戦闘手順:

1 – 敵ユニットが市街戦ボックス内にいる場合

敵ユニットを攻撃するには、各味方ユニットが市街戦ボックスに進入しなければならない。相手陣営の上にもう一方をスタックさせる。

2 – 同じ市街戦ボックス内に相対する陣営がスタックしている場合

- 味方ヘクスサイド(陣営は市街戦スペースの概要で示されている)経由でボックスに進入のユニットについては、自分の陣営を増強する(各陣営6ステップまでの制限内で)が、攻撃の強制はされない。

- 「敵」ヘクスサイド経由で進入のユニット(スタックルールは適用される)は、そこに存在する敵スタックへの攻撃を強制される。このスタックは「挟まれている」ため、敵は退却すれば必ず除去される。しかし、敵スタックが除去されなかった場合、そのスペースに進入したばかりの味方ユニットは敵ヘクスサイドの1つを経由してその都市ヘクスから退却しなければならない。

2つの敵対するスタックが存在する市街戦スペースから離脱するには、味方ユニットは活性化時に味方ヘクスサイドを経由することで可能である。敵ヘクスサイド経由での離脱はできない。LOCは味方ヘクスサイドでないところを経由して市街戦ボックスに引くことはできない。

都市ヘクスから市街戦ボックスへ移動したり、その逆を行うには、MPはかからないものの、そのユニットは活性化されていなければならない。味方ユニットは、市街戦スペースに存在する敵ユニットがいなくなった瞬間にその都市ヘクスを占領できる。つまり、その市街戦スペース内のすべての敵ユニットが除去されることになった戦闘の終了時、または増援フェイズもしくは戦闘後退却の後である。ただし、退却時にはユニットは市街戦スペースには決して進入できない。都市ヘクスで退却を終了しなければならないのだ。これができない場合、別の退却路を選択する必要がある。

市街戦は通常どおり実行される(この地形による修正はCRTを参照)。

12 – 混乱

ユニットは3つの場合において混乱状態となる可能性がある:

- 蹂躞攻撃によって退却した;
 - 戦闘前退却に失敗するか、離隔の試みに失敗した;
 - 補給不足の期間が長引いた。
- この状態はターン全体の間継続する。混乱状態は、補給フェイズ開始時の再編成セグメントに自動的に除かれる。

● 混乱状態の効果:

- ユニッツは自分のZOCを失う。

- 混乱状態のユニットは攻撃を行えず、防御時には攻撃側に+2のサイの目修正が与えられる。
- ユニットは補充を受けられない。
 - 所有プレイヤーは混乱状態のユニットの練度で、サイを1つ振ってチェックを行わなければならないため活性化が難しくなる。結果がそのユニットの練度より大きければ、ユニットは活性化できるが、そうでなければ活性化しない。このチェックは1ターン中には1回しか行えない。

13 - 将軍

13.1 - 軍司令官

両陣営共に軍司令官をいくつか持っている。使用するには、HQとスタックしている必要がある。所有プレイヤーの作戦フェイズ開始時にはHQの変更が可能である。それを踏まえ、このフェイズの移動時にこのHQと一緒に行動する。

HQとスタックしている軍司令官には、いくつかの能力がある:

- その固有の交戦能力は、スタックしているか、もしくは自分の指揮範囲内にいるすべてのArmy HQの交戦能力の増強に用いられる。合計すれば、より多くの戦闘とより多くの対応移動を実施可能になる。
- 任意の作戦フェイズの1つで、このHQの指揮する戦闘の任意の1つに自分のボーナスを与えることができる(直接でも、Army HQ経由でも可)。攻防は問わない。その将軍の特性に従うこと。

対応移動セグメント(選択ルール10.2.1及び2参照)に、離隔と同様にして戦闘前退却に限り行うことができる。

軍司令官が軍集団HQとスタックしている場合、将軍は自分の指揮範囲内のすべての軍HQに自分のボーナスを及ぼすことができる(枢軸軍のみ)。

13.2 - 装甲部隊指揮官

装甲部隊指揮官は枢軸軍プレイヤーだけにあり、通常ユニットと同様に移動する。その能力は移動能

力を強化し、スタックしているユニットに攻撃ボーナスを与える点にある。移動ボーナスはすべてのユニットタイプに適用される。戦闘ボーナスは先導ユニットが装甲部隊である攻撃(蹂躞攻撃または戦闘)にしか使用できない。このボーナスは、条件を満たす攻撃すべてについて、同一の作戦フェイズ中に回数無制限で使用できる。

13.3 - 解任

将軍がプレイから除去されるのは、解任の結果によるものだけである。将軍が解任チェックを受けるのは、下記の場合である:

- 装甲部隊指揮官が、戦闘中に完全に除去されたユニットとスタックしていた場合。
- 装甲部隊指揮官が離隔または戦闘前退却を試みた場合。
- 離隔または戦闘前退却を実施した軍司令官。

所有側プレイヤーはサイを2個振り、出目がその将軍の解任値より大きければ、将軍は解任される。出目がその値以下の場合、将軍はそのユニットかHQとスタックしたままとなる。装甲部隊指揮官がもはやユニットとスタックしていない場合は、ターントラック上の次ターンの欄に配置される。次の増援フェイズには、すぐにプレイに復帰させることが可能である(6.1参照)。一度解任されてしまったら、将軍はプレイに復帰することはできない。

14 - 黒海艦隊

この艦隊にはいくつかの機能がある。移動妨害レベル(黒海艦隊表参照)に従い、下記のことが可能である:

- 沿岸ヘクスに存在する戦闘ユニット2ステップに補給を行い、ソヴィエト支配の全港湾を補給源(中小港湾は4ステップ、大港湾は8を補給可能)とできる。ユニットは、ある港湾から一部の補給を、別の港湾から残りの部分の補給を受けてもよい。そのすべてのステップに補給を与えられないユニットは、完全に非補給下

とみなされる。ステップの種類は問わない。

- 1ユニットにつき、沿岸ヘクスなら1ステップの脱出(のみ)、中小港湾は2ステップの乗下船による海輸が可能で、大港湾の場合は4ステップとなる。この移動は(3つの可能性のうちの1つ)作戦フェイズ中に行われる。輸送されるユニットはHQに活性化されていなくともよい。Azov海では、脱出のみが可能である。輸送(これには脱出も含まれる)はCrimea以外の黒海(Tamanを含む)でのみ可能である。
- 攻撃時または防御時に味方ユニットに3または6戦闘ポイントを与える。防御側ヘクスは黒海艦隊沿岸ヘクス(表参照)でなければならない。
- 黒海沿岸ヘクスに上陸して攻撃を実施する。実際にはユニットは下船せず、マーカーを用いてそれを表現するにとどまる。侵攻によって、同一作戦フェイズ中にソヴィエトプレイヤーがこのヘクスを攻撃する際には、出目に+1ボーナスが与えられる。相手プレイヤーがそのヘクスを空白にしなければ、マーカーは以後使用できない。ヘクスが空白になったら、マーカーは次ターンにも使用できる。

いかなる理由であれ、ソヴィエト艦隊をCrimean沿岸ヘクスで使用することはできない。また、Azov海での艦隊の行動は補給と脱出だけに限られる。枢軸軍部隊がTamanを奪取した作戦フェイズ以降、ソヴィエト艦隊はもはやAzov海は使用できない。Taman(含む)のヘクスまでの黒海では、黒海艦隊は引き続き任務の遂行に用いることが可能である。艦隊は、その最後の海軍基地を防御するであろうことから、この理由のため、最後の中小港湾にいるユニットのスタックには3防御ポイント、最後の大港湾にいるユニットのスタックには6防御ポイントが常に与えられる。枢軸軍が黒海的全港湾を占領した(つまり、その港湾を最後に通過した)作戦フェイズには、ソヴィエト艦隊は沈んだものとみなされる。活動を示すマーカーをゲームから取り除くこと。

補給源として使用する場合、どの黒海港湾も、通常のルール(5.2.2)に

従って通常補給源 (場合により、鉄道ヘクスまたは補給カウンターも該当)まで陸路が設定でき、補給下でなければならない。補給下にあるとみなされるには、その港湾は補給源から 5 ヘクス (Mud なら 3)以内にななければならない。黒海艦隊のいる港湾に補給を行えない場合、黒海艦隊の補給機能はゼロとなる。

黒海艦隊移動妨害レベルへの+1 の増加は、増援フェイズに行われる。

15 – 線路の改軌

ターン終了時、両プレイヤーは定められた数の鉄道ヘクスを改軌することができる。改軌ポイント数はターン毎に示されている。ターン終了時まで使用されなかったポイントは失われる。

改軌するには、その鉄道ヘクスが改軌済のヘクスに隣接している必要がある。枢軸軍プレイヤーは、レールヘッドマーカーを使用したポイント 1 につき 1 ヘクス、1 つのレールヘッドにつき最大 3 ヘクスまで進めることができる。ソヴィエトプレイヤーが鉄道ヘクスを改軌する場合、プレイヤーはレールヘッドマーカーを使用したポイント 1 につき 1 ヘクス戻す。敵ユニットがそこにいる鉄道ヘクスを改軌することはできない。味方ユニットが EZOC を無効化している場合に限り、EZOC 内の鉄道ヘクスも改軌できる。

鉄道ヘクスを改軌するには、そのヘクスが味方鉄道ヘクスに隣接しており、かつ切れることのない正しい軌幅の鉄道ヘクスの列で味方補給源につながっている必要がある。この線路上に敵ユニットが存在するなら、その改軌は一切行えない。EZOC は、その影響を受ける鉄道ヘクス上に味方ユニットが存在していれば無効化される。

16 – 海輸 (14)

ユニットが下船できるのは、敵ユニットが存在せず、EZOC も及んでいない港湾に限られる。味方ユニットは EZOC を無効化する。

エラッタ

下記のエラッタは、既述のルールには含まれていない。

- ソヴィエト空軍のプレイヤーエイド上、‘使用可能カウンター’ボックス内では、数字を切り上げて読むべきである (切り捨てない)。
- マップ上の鉄道の位置に誤りがある。鉄道は実際にはヘクス 0509 からヘクス 0610 に、それから 0610 から 0710 に走るべきである。
- マップ上で、ヘクス 1628 の道路はヘクス 1627 に続いている。