

17-シナリオ

17.1 Operation Fishreicher

これは第6軍によるスターリングラード占領のための独軍攻勢である。プレイエリア: 大きいほうのマップはヘクス列 xx18 より上しか使えない。

17.1.1 初期配置

● 枢軸軍

55 AK (4 ステップ): 0802
13 AK (4 ステップ): 1003
7 AK (5 ステップ): 1105
B Sud/B (2 ステップ): 1006
29 AK (3 ステップ): 0907
3 CA (H) (2 ステップ): 0706
4 CA (H) (1 ステップ): 0708
17 AK (4 ステップ): 1108
11 AK (5 ステップ): 1110
8 AK (5 ステップ): 1311
51 AK (5 ステップ): 1612
14 PzK (2 ステップ): 1813
24 PzK (2 ステップ): 1914
2 CA (It) (2 ステップ): 1215
35 CA (It) (2 ステップ): 1317
4 AK (5 ステップ): 1417
6 CA (R) (2 ステップ): 1617
48 PzK (6 ステップ): 1717
Hoth: 1717
2 A: 0805
2 A (H): 0809
QG B: 1111
6 A: 1512
4 PzA: 1515
8 A (It): 1314
使用可能ボックス: 3 A (R)
ルールヘッド:
0601 から 0701
0504 から 0605
0611 から 0711
0713 から 0712
0804 から 0904
0710 から 0811
0810 から 0910
0814 から 0813
0914 から 0913
1113 から 1112
1113 から 1214

独軍歩兵予備:

3 ステップ

その他予備マーカー:

0 の欄に

航空カウンター: 11

● USSR

13 A (3 ステップ): 0901
5 TA (2 ステップ): 1102
40 A (2 ステップ): 1104
60 A (3 ステップ): 1207

6 A (2 ステップ): 1309
63 A (1 ステップ): 1510
21 A (2 ステップ): 1711
4 TA (2 ステップ): 2012
1 TA (2 ステップ): 1913
62 A (3 ステップ): 1913
64 A (4 ステップ): 2015
51 A (2 ステップ): 1818
Briansk Front: 1101
Voronej Front: 1407
Stalingrad/Don Front: 2113
使用可能ボックス: 24, 28, 38,
57, 65, 66 A.
歩兵予備: 2
機甲予備: 0
航空カウンター: 2

17.1.2 - ゲームターン

毎ターンの鉄道移動:

赤軍 = 3, 国防軍 = 2

ゲームはターン 3 の開始時から始まる。

● 特別ルール

1 - 航空: 数字は両プレイヤーがそのターンに撤退させなければならない使用可能カウンターの数を表示している(これらのカウンターはコーカサスで交戦している)。

増援航空カウンターは各空軍に追加される。次に使用可能なカウンター数を計算し、そのターンのすべてのマイナス効果をこの数から差し引くこと。

2 - ターン 3: 天候は自動的に Clear/Clear となるが、航空補給任務は実施できない。

● ターン 3: 赤軍:

補充 (+7); 増援: (1 GA: 使用可能ボックスに, Sud-Est Front/Stalingrad, Ieremenko: +3 航空カウンター); 航空 (-1); 航空補充 (1)

国防軍: 補充 (Hun inf: +1; Panzer - 4); 増援 (7 CA (H) (2 ステップ)); 航空 (-4); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (5)

● ターン 4: 赤軍:

補充 (+6); 増援 (Vassilievski; +3 航空カウンター); 航空 (0); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Rum inf +1); 増援 (Alp (It) (2 ステップ), 1 CA (R) (2 ステップ); 航空 (0); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (2)

● ターン 5: 赤軍:

補充 (+6); 増援 (Joukov; +4 航空カウンター); 航空 (-1); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Panzer: +2); 増援 (I); 航空 (0); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (2)

● ターン 6: 赤軍:

補充 (+7); 増援 (Rokossovski; +4 航空カウンター); 航空 (-2); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Ger inf: -2); 増援 (5 CA (R) (2 ステップ); +1 航空カウンター); 航空 (-1); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (2)

● ターン 7 - 赤軍:

補充 (+6); 増援 (Sud-Ouest Front, Vatoutine; +4 航空カウンター); 航空 (-1); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Rum inf: +1, It: +1); 増援 (2 CA (R) (2 ステップ), 1 DB (R) (1 ステップ); +1 航空カウンター); 航空 (0); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (2)

● ターン 8: 赤軍:

補充 (+4 歩兵; +2 機械化); 増援 (全機械化ユニット(親衛軍を除く)を使用可能ボックスに配置; +5 航空カウンター); 航空 (-2); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Panzer: +2, 治安: +1); 増援 (4 CA (R) (2 ステップ); 航空 (-1); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (4): 1 改軌ポイントを支払えば、ヘクス 1718 にルールヘッドマーカーを配置できる(これに追加できるのは、最大 2 改軌ポイントまでである)。

● ターン 9: 赤軍:

補充 (+4 歩兵; +2 機械化); 増援 (第 5 軍: 使用可能ボックスに; +5 航空カウンター); 航空 (-2); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Rum Inf: +1); 増援 (7 CA (R) (2 ステップ), 第 4 軍 (R)); 航空 (-1); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (2)

17.1.3 - 勝利

独軍戦略的勝利:

枢軸軍プレイヤーが巨大都市 Stalingrad を支配し、自ユニットが 53 ステップ以上ある。

独軍作戦的勝利:

枢軸軍プレイヤー巨大都市 Stalingrad を支配し、自ユニットが 52 ステップ以下である。

引き分け: 枢軸軍プレイヤーが 53 ステップ以上持っており、かつ 蘇プレイヤーはマップ上に 2 機械化ステップ以下しかない(この機械化ステップは補給下であること)。

蘇軍作戦的勝利: 枢軸軍プレイヤーが 53 ステップ以上持っているか、または 蘇プレイヤーがマップ上に 2 機械化ステップ以下しかない(この機械化ステップは補給下であること)。

蘇軍戦略的勝利 (史実上の結果): 枢軸軍プレイヤーは 52 ステップ以下であり、蘇プレイヤーはマップ上に 3 機械化ステップ以上を持つ(この機械化ステップは補給下であること)。
枢軸軍のステップ算定: 1 ステップにつき: 独軍歩兵 = 1 ステップ; 独軍治安 = 0.5 ステップ; 衛星国歩兵 = 0.5 ステップ; ルーマニア機械化 = 1 ステップ; 装甲 = 2 ステップ。

17.2 - Operation Edelweiss

これはコーカサスの確保を目指した独軍攻勢である。プレイエリア: 大きいマップはヘクス列 xx18 の南、コーカサスマップも同じ。

ゲームはターン 3 の開始時から始まる。

17.2.1 - 初期配置

● 枢軸軍:

B Hgr./A (2 ステップ): 1217
5 AK (4 ステップ): 1119
49 GebK (4 ステップ): 1318
44 JgK (5 ステップ): 1219
3 PzK (4 ステップ): 1420
57 PzK (2 ステップ): 1420
52 AK (5 ステップ): 1418
40 PzK (4 ステップ): 1620
C Cav. Roumain (2 ステップ): 1420
Von Kleist: 1420
QG A: 1218
17 A: 1118
1 PzA: 1519
ルールヘッド:
1316 から 1317
その他枢軸軍全予備マーカー: 0 の欄に

● USSR:

47 A (2 ステップ): **0921**
18 A (3 ステップ): **1121**
56 A (1 ステップ): **1321**
12 A (1 ステップ): **1521**
Sud Front: **1223**

使用可能ボックスに: 9,
37 A, Transcaucasia Front
歩兵及び機甲予備: 0 欄に
配置
黒海艦隊移動妨害レベル:
+5

17.2.2 - ゲームターン

毎ターンの鉄道移動: 赤軍 =
2; 国防軍 = 1

● 特別ルール:

1 - Taman 陥落時、42AK (2 ステップ)及び独軍歩兵 2 ステップが、Kerch 海峡経由の輸送で次のターンからクリミアで使用可能になる。

2 - Panzer ユニットがヘクス列 xx22 を越えた作戦フェイズに、枢軸軍プレイヤーは、自分の選択した 1 つ以上のユニットから 2 Panzer ステップを除去しなければならない。これらのステップがプレイに復帰することはない。

3 - 蘇プレイヤーは常に各ターンの第 1 作戦フェイズを開始する。

4 - 航空: 示されている数字は使用可能な航空ポイント数(上空の天候を決定する必要はない)である。そのターンで<0>が示されている場合、そのプレイヤーは航空ポイントを使用できない。どちらのプレイヤーも自分のカウンターを戦闘機としては使用できない。航空損耗ルールは無視すること。

● ターン 3: 赤軍:

補充 (+5); 増援 (44 A (1 ステップ): Makhatchkala か、それに隣接して; 置換: Caucas F が Sud F.と交代、Sud F.はプレイから除去); 航空(1)

国防軍: 補充 (/); 増援 (/); 航空(4); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (3)

● ターン 4: 赤軍:

補充 (+4); 増援 (46 A (1 ステップ): コーカサスマップ上の任意の補給下都市ヘクスに); 航空(0)

国防軍: 補充 (/); 増援 (/); 航空(0); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (4)

● ターン 5: 赤軍:

補充 (+4); 増援 (58 A (1 ステップ): Makhatchkala または Bakou か、それに隣接して); 航空(1)

国防軍: 補充

(/); 増援 (/); 航空(0); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (5)

● ターン 6: 赤軍:

補充 (+3); 増援 (/); 航空(2)

国防軍: 補充

(/); 増援 (/); 航空(1); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (5)

● ターン 7: 赤軍:

補充 (+1); 増援 (/); 航空(1)

国防軍: 補充

(/); 増援 (/); 航空(0); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (5)

● ターン 8: 赤軍:

補充 (+1); 増援 (/); 航空(2)

国防軍: 補充

(/); 増援 (/); 航空(1); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (3)

● ターン 9: 赤軍:

補充 (+1); 増援 (/); 航空(2)

国防軍: 補充

補充 (German Inf: +2); 増援 (/); 航空(1); 補給カウンター (0); 改軌ポイント (6)

17.2.3 - 勝利

独軍戦略的勝利:

枢軸軍が Bakou 及び黒海的全港湾を支配する (ゲームは終了し、独プレイヤーは勝利を宣言する)。

独軍作戦的勝利:

枢軸軍がターン 9 終了時に Bakou または黒海的全港湾を支配している。

引き分け: 枢軸軍プレイヤー

がターン 9 終了時に 7 以上の勝利ポイントを得ている。

蘇軍作戦的勝利 (史実上の結果): 枢軸軍がターン 9 終了時に 3 から 6 勝利ポイントを得ている。

蘇軍戦略的勝利: 枢軸軍がターン 9 終了時に 2 以下の勝利ポイントしかない。

勝利ポイントリスト:

Novorossisk = 3; Touapse = 1; Sotchi = 1; Soukhoumi = 1; Poti = 3; Batoumi = 1; Maikop = 1; Grozny = 3; Tbilissi = 3; Makhatchkala = 2. これらのポイ

ントはターン 9 終了時までカウントしない。

17.3 Nach Stalingrad !

このシナリオは 1942 年夏季の国防軍の戦役全体を扱う。プレイエリア: マップ 2 枚。

17.3.1 - 初期配置

指示された航空カウンターは既に使用可能な数である。各プレイヤーは 7.2 に従ってこれらを配分してよい。

● 枢軸軍

3 PzK (3 ステップ): **0713**
4 AK (5 ステップ): **0915**
5 AK (5 ステップ): **0718**
7 AK (5 ステップ): **0506**
8 AK (5 ステップ): **0609**
11 AK (5 ステップ): **0713**
13 AK (5 ステップ): **0505**
14 PzK (3 ステップ): **0815**
17 AK (5 ステップ): **0612**
24 PzK (4 ステップ): **0503**
29 AK (5 ステップ): **0609**
40 PzK (4 ステップ): **0610**
44 JgK (5 ステップ): **0914**
48 PzK (4 ステップ): **0503**
49 GebK (4 ステップ): **0917**
51 AK (5 ステップ): **0612**
52 AK (5 ステップ): **0915**
55 AK (5 ステップ): **0602**
57 PzK (2 ステップ): **0718**
B. Hgr./A (2 ステップ): **0113**
B. Sud/B (2 ステップ): **0105**
6 CA (R) (2 ステップ): **0914**
C. Cav. (R) (2 ステップ): **0815**
35 CA (It) (2 ステップ): **0917**
3 CA (H) (2 ステップ): **0506**
4 CA (H) (2 ステップ): **0507**
Hoth: **0503**
Von Kleist: **0713**
HQ A: **0417**
HQ B: **0206**
2 A: **0301**
2 A (H): **0306**
6 A: **0409**
4 PzA: **0303**
17 A: **0715**
1 PzA: **0514**

ルールヘッド:

0916 から 1017
0914 から 1015
0914 から 1014
0914 から 0913
0814 から 0813
0713 から 0712
0610 から 0710
0611 から 0711
0507 から 0607

0504 から 0604
0504 から 0605
0601 から 0701
補給カウンター: 0403, 0406, 0409,
0512, 0715 (x2)

独軍歩兵予備:

2 ポイント
その他予備マーカーすべて:
0
航空カウンター: 12

● USSR

6 A (1 ステップ): **1607**
9 A (3 ステップ): **0712**
12 A (3 ステップ): **0813**
13 A (4 ステップ): **0702**
18 A (3 ステップ): **1016**
21 A (3 ステップ): **0606**
24 A (2 ステップ): **1413**
28 A (3 ステップ): **0608**
37 A (4 ステップ): **1015**
38 A (2 ステップ): **0710**
40 A (3 ステップ): **0604**
51 A (2 ステップ): **1519**
56 A (3 ステップ): **1018**
60 A (1 ステップ): **1105** (巨大都市ヘクス)
62 A (1 ステップ): **2214** (巨大都市ヘクス)
63 A (1 ステップ): **1809**
Briansk F.: **0804**
Voronej F.: **1504**
Sud-Ouest F.: **0808**
Sud F.: **1216**
補給カウンター: 1303, 1413
使用可能ボックス: 57, 64, 65, 66, 69 A

歩兵予備: 2

機甲予備: 0

黒海艦隊移動妨害レベル:
+6

航空カウンター: 6

17.3.2 - ゲームターン

毎ターンの鉄道移動: 赤軍 =
5; 国防軍 = 3. コーカサスマップ上では、どちらの側も鉄道移動は 2 ポイントまでしか使用できない。

● 特別ルール

1 - Taman 陥落時、42AK (2 ステップ)及び独軍歩兵 2 ステップが、Kerch 海峡経由の輸送で次のターンからクリミアで使用可能になる。

2 - Panzer ユニットがヘクス列 xx22 を越えた作戦フェイズに、枢軸軍プレイヤーは、自分の選択した 1 つ以上のユニ

ットから2 Panzer ステップを除去しなければならない。これらのステップがプレイに復帰することはないが、枢軸軍のステップ合計には含まれる。

3-ターン1: ターンは枢軸軍作戦フェイズから開始される: HQ <Hgr. B>は活性化される。枢軸軍は新しい作戦フェイズが来るたびに短くなるが、活性化されたユニットはこの手順に厳密に従わなければならない: 第1移動セグメント、戦闘及び作戦フェイズはその時点で終了する。

● **ターン1: 赤軍:**

増援 (5 Tank Army (1)(3 ステップ): 任意の蘇作戦フェイズに、マップ北端にある任意の補給下ヘクスに登場。戦闘に参加するには、ユニットが登場した作戦フェイズに指揮するHQの指揮範囲内にある必要がある。

国防軍: 改軌ポイント (8)

● **ターン2: 赤軍:**

補充 (+14); 増援 (47 A: Taman またはその隣接に; 1 及び 4 Tank Armies (2 ステップ): 蘇作戦フェイズに、味方ユニット上またはその隣接に配置。EZOC内でもかまわないが、そのヘクスは補給下にあること; 置換: Sud-Ouest F. を Stalingrad/Don F. に交換、Sud-Ouest F. はトラックのターン7のボックスに配置; +3 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充

(Ger inf: +1, 治安: +1); 増援 (2 CA (It) (2 ステップ): Stalino に; 8 Army (It), 3 Army (R)) 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン3: 赤軍:**

補充 (+12); 増援 (1 Guards Army: 使用可能ボックス, 44 A (1 ステップ): Makhatchkala またはその隣接に, Sud-Est/Stalingrad F., Ieremenko; 置換: Caucase F. を Sud F. と交換, Sud F. はプレイから除去される; +3 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Hun inf: +1; Panzer: -4); 増援 (7 CA (H) (2 ステップ)); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン4: 赤軍:**

補充 (+10); 増援 (46 A (1 ステップ): コーカサスマップ上の任意の補給下の都市に、

Vassilievski; +3 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充

(Rum inf: +1); 増援 (Alp (It) (2 ステップ), 1 CA (R) (2 ステップ)); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン5: 赤軍:**

補充 (+10); 増援 (58 A (1 ステップ): Makhatchkala または Bakou, もしくはその隣接に, Joukov; +4 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充

(Panzer: +2); 増援 (I); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン6: 赤軍:**

補充 (+10); 増援 (Rokossovski; +4 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充

(Ger inf: -2); 増援 (5 CA (R) (2 ステップ); +1 航空カウンター); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン7: 赤軍:**

補充 (+7); 増援 (Sud-Ouest F, Vatoutine; +4 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充 (Rum inf: +1,

It: +1); 増援 (2 CA (R) (2 ステップ), 1 DB (R) (1 ステップ); +1 航空カウンター) 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン8: 赤軍:**

補充 (+5 歩兵; +2 機械化); 増援 (全機械化カウンター(除 Guards Army)を使用可能ボックスに配置; +5 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充

(Panzer: +2, 治安: +1); 増援 (4 CA (R) (2 ステップ); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

● **ターン9: 赤軍:**

補充 (+5 歩兵; +2 機械化); 増援 (5 Tank Army (2) in 使用可能ボックス box; +5 航空カウンター); 補給カウンター (1)

国防軍: 補充

(Ger inf: +2, Rum inf: +1); 増援 (7 CA (R) (2 ステップ), 4 Army (R)); 補給カウンター (1); 改軌ポイント (8)

17.3.3 - 勝利

独軍戦略的勝利:

枢軸軍が Stalingrad の巨大都市ヘクス、Bakou 及び黒海的全港湾を同時に占領している任意の作戦フェイズでゲームを停止し、枢軸軍プレイヤーは勝利を宣言する。

独軍作戦的勝利:

ターン9 終了時に枢軸軍が Stalingrad の巨大都市ヘクスを支配し、加えて、Bakou または黒海的全港湾を支配していること。さらに、枢軸軍プレイヤーが98ステップ以上を持ち、蘇プレイヤーがマップ上に2以下の機械化ステップしかないこと(これらの機械化ステップは補給下にあること)。

独軍戦術的勝利:

ターン9 終了時に枢軸軍が Stalingrad の巨大都市ヘクス、Bakou または黒海的全港湾のいずれかを支配していること。さらに、枢軸軍プレイヤーが98ステップ以上を持ち、蘇プレイヤーがマップ上に2以下の機械化ステップしかないこと(これらの機械化ステップは補給下にあること)。

引き分け

ターン9 終了時に枢軸軍が Stalingrad の巨大都市ヘクスに加え、Bakou または黒海的全港湾のいずれかを支配していること。他の制限はない。

蘇軍戦術的勝利:

ターン9 終了時に枢軸軍は目標を保持していないものの、98ステップ以上を持ち、蘇プレイヤーがマップ上に2以下の機械化ステップしかないこと(これらの機械化ステップは補給下にあること)。

蘇軍作戦的勝利:

ターン9 終了時に 枢軸軍が Stalingrad の巨大都市ヘクス、Bakou または黒海的全港湾のいずれかを支配していること。他の制限はない。

蘇軍戦略的勝利 (史実上の結果):

枢軸軍プレイヤーが97ステップ以下であり、蘇プレイヤーがマップ上に3機械化ステップ以上を持っていること(これらの機械化ステップは補給下にあること)。

枢軸軍のステップ算定: 1 ステップにつき: 独軍歩兵 (含 山岳ユニット) = 1 ステップ; 独軍治安 = .5 ステップ; 衛星国歩兵 = .5 ステップ; 羅機甲 = 1 ステップ; Panzer = 2 ステップ。

17.4 Operation Ouran

これは1942年11月19日の Stalingrad の第6軍側面への蘇攻勢をカバーするショートシナリオである。プレイエリアは列14xx以西で、列xx20以南に限られる。ゲームはターン10から始まる。

17.4.1 - 初期配置

● **枢軸軍:**

4 AK (4 ステップ): **2215**
8 AK (2 ステップ): **2013**
11 AK (2 ステップ): **2013**
14 PzK (4 ステップ): **2112**
29 AK (2 ステップ): **1511**
48 PzK (1 ステップ): **1814**
51 AK (5 ステップ):

Stalingrad 市街戦ボックス

35 CA (It) (1 ステップ): **1511**
1 CA (R) (1 ステップ): **1712**
2 CA (R) (1 ステップ): **1712**
4 CA (R) (1 ステップ): **1912**
5 CA (R) (2 ステップ): **1912**
6 CA (R) (2 ステップ): **2217**
7 CA (R) (2 ステップ): **2219**

1 DB (R): **1814**

3 A (R): **1614**

4 PzA: **1917**

6 A: **2015**

使用可能ボックス: 57 PzK,

17 AK, Hoth, 4 A (R)

独軍歩兵予備: 1

独軍治安予備: 2

その他予備マーカー: 0

航空カウンター: 7

● **USSR:**

6 A (3 ステップ): **1510**

21 A (5 ステップ): **2012**

24 A (5 ステップ): **2212**

51 A (5 ステップ): **2317**

57 A (4 ステップ): **2316**

62 A (3 ステップ): **Stalingrad**

市街戦ボックス

64 A (4 ステップ): **2315**

65 A (4 ステップ): **2012**

66 A (4 ステップ): **2212**

5 A (5 ステップ): **1812**

1 GA (4 ステップ): **1711**

Sud-Ouest F: **1910**

Stalingrad/Don F: **2211**

Sud-Est/Stalingrad F: **2415**

Joukov: **2210**

Vassilievski: **2412**

Ieremenko: **2415**

Rokossovski: **2211**

Vatoutine: **1910**

使用可能ボックス: 63 A, Sud F.

歩兵予備: 1

機甲予備: 0

航空カウンター: 11

17.4.2 - ゲームターン

● 特別ルール

1 - 鉄道移動は行えない。

2 - **第1ターン:** ターン10の天候は自動的にFreezing/Fogとなる。補給フェイズは通常どおり実行されるが、通常の増援フェイズがあるのは蘇プレイヤーだけである。航空フェイズも通常どおりである。加えて、作戦フェイズの順番(通常と特別)が逆転し、蘇プレイヤーが先に実施する。蘇プレイヤーが自分の第1作戦フェイズを終了後、枢軸軍プレイヤーが自分の増援フェイズを実施すること。次の増援フェイズには、蘇プレイヤーの前に枢軸軍プレイヤーが補充と増援を受け取る。

● ターン10: 赤軍:

補充(+2歩兵,+2機械化); 増援(+3航空カッター); 補給カッター(1)

国防軍: 補充

(/); 増援(B.Hgr. Don (2ステップ), von Manstein, Don HQ, Hollidt HQ); 補給カッター(1)

● ターン11: 赤軍:

補充(+4歩兵,+2機械化); 増援(5 Shock A, and 3 GA (使用可能ボックスに); +2航空カッター); 補給カッター(1)

国防軍: 補充

(+2 German inf, +5 Panzer, +3治安.); 増援(+4航空カッター); 補給カッター(3)

17.4.3 - 勝利

蘇軍戦略的勝利: Stalingradとその周囲6ヘクスの内の独軍部隊が合計10ステップ以下で、長さを問わず独軍補給源までLOCを設定できず、かつ蘇ユニットが1つでもTchir川を渡河している。

蘇軍作戦的勝利(史上での結果): Stalingradが長さを問わず独軍補給源までLOCを設定できず、かつ蘇ユニットが1つでもTchir川を渡河している。

引き分け: Stalingradが長さを問わず独軍補給源までLOCを設定できるものの、蘇ユニットが1つでもTchir川を渡河している。

独軍作戦的勝利:

Stalingradが長さを問わず独軍補給源までLOCを設定でき、かつ蘇ユニットが1つもTchir川を渡河していない。

独軍戦略的勝利:

Stalingradが長さを問わず独軍補給源までLOCを設定でき、かつ蘇ユニットが1つもTchir川を渡河していないうえ、蘇機械化ポイント数が2以下である。

覚: LOCの定義を参照: 5.2.1

17.5 - Operation Malvi Satourn

このシナリオは国防軍最大の危機と見られる時機から開始される。第6軍はStalingradで包囲される一方、赤軍は新規攻勢の準備を進めていた.... マップ全域を使用、シナリオはターン12から始まり、ターン18まで続く。増援と補充は17.6によるが、ターン12から18までである。

17.5.1 - 初期配置

● 枢軸軍:

3 PzK (2ステップ): 2230

4 AK (4ステップ): 2114 + 非補給下マーカー

5 AK (3ステップ): 0725

7 AK (2ステップ): 1105

8 AK (3ステップ): 2114 + 非補給下マーカー

11 AK (3ステップ):

Stalingrad市街戦ボックス + 非補給下マーカー

13 AK (3ステップ): 1003 +

非補給下マーカー

14 PzK (4ステップ): 2114

24 PzK (1ステップ): 1110

29 AK (1ステップ): 1511

40 PzK (2ステップ): 2529

42 AK (2ステップ): 1126

44 JgK (4ステップ): 0925

48 PzK (1ステップ): 1715

49 GebK (2ステップ): 1629

51 AK (3ステップ):

Stalingrad市街戦ボックス + 非補給下マーカー

52 AK (3ステップ): 2430

55 AK (3ステップ): 0802

57 PzK (2ステップ): 2016

B.Hgr/A (2ステップ): 0523

B.Sud/B (2ステップ): 1511

B.Hgr/Don (1ステップ): 1715

3 CA (H) (2ステップ): 1105

4 CA (H) (2ステップ): 1208

7 CA (H) (2ステップ): 1208

2 CA (It) (1ステップ): 1310

35 CA (It) (1ステップ): 1511

Alpini (It) (2ステップ): 1310

1 CA (R) (1ステップ): 1713

17 AK (2ステップ): 1713

6 CA (R) (1ステップ): 1917

7 CA (R) (1ステップ): 2118

CavC (R) (2ステップ): 1126

1 PzA: 2228

2 A: 0805

2 A (H): 1008

3 A (R): 1716

4 PzA: 1818

6 A: Stalingrad市街戦ボックス

8 A (It): 1211

17 A: 1226

Hollidt: 1513

HQ A: 1726

HQ B: 0809

HQ Don: 1515

von Manstein: 1515

Hoth: 2016

航空補給カッター:

Stalingrad urban combat box

補給カッター: 1917

使用可能ボックス: 4 CA (R),

4 A (R), 2 CA (R), 5 CA (R)

治安: 予備: 3

その他予備マーカーすべて:

0

航空カッター: 7

● USSR:

6 A (4ステップ): 1410

9 A (3ステップ): 2330

13 A (3ステップ): 0901

18 A (4ステップ): 1027

21 A (4ステップ): 1814

24 A (2ステップ): 2113

37 A (3ステップ): 2231

38 A (3ステップ): 1102

40 A (3ステップ): 1207

44 A (3ステップ): 2629

46 A (3ステップ): 1630

47 A (4ステップ): 0826

51 A (5ステップ): 2115

56 A (4ステップ): 0926

57 A (4ステップ): 2218

58 A (3ステップ): 2630

60 A (3ステップ): 1104

62 A (3ステップ): Stalingrad

市街戦ボックス

64 A (4ステップ): 2115

65 A (3ステップ): 1914

66 A (2ステップ): 2113

69 A (2ステップ): 1309

5 A (5ステップ): 1815

5 SA (5ステップ): 1914

1 GA (3ステップ): 1610

2 GA (5ステップ): 1913

3 GA (2ステップ): 1712

Briansk F: 1101

Voronej F: 1407

Sud-Ouest F: 1711

Stalingrad/Don F: 2013

Sud-Est/Stalingrad F: 2315

Transcaucasia F: 2731

Caucase F: 1229

Joukov: 1609

Vassilievski: 1811

Ieremenko: 2315

Rokossovski: 2013

Vatoutine: 1711

使用可能ボックス: 12 A, 63 A,

Sud

Front

歩兵予備: 2

機甲予備: 0

航空カッター: 11

黒海艦隊移動妨害レベル: 8

ルールヘッド:

0601 から 0701

0504 から 0605

0507 から 0607

0804 から 0904

0611 から 0711

0710 から 0811

0810 から 0910

1107 から 1207

0713 から 0712

0814 から 0813

0914 から 0913

0916 から 1017

1113 から 1112

1218 から 1117

1023 から 1024

1324 から 1225

2027 から 1927

2228 から 2328

2228 から 2229

2014 から 2114

1917 から 2017

1121 から 1221

1520 から 1421

17.5.2 - ゲームターン

● 特別ルール:

1 - Elista 守備隊: 1942年夏季のElistaでの独軍の存在をシミュレートするため、枢軸軍プレイヤーは自分のPanzerユニット(17.2.2及び17.3.2の2つ目の特別ルール)から2ステップを取り除かなければならない。ターン12開始時、枢軸軍はこの2ポイントマップ上の自ユニットの増強に使用できる。枢軸軍プレイヤーがこの配置転換を行ったターン以降、蘇プレイヤーは、2419から2425まで(両端を含む)の間のマップ上に28 Army (2ステップ)を登場させることができる。その後、この区域は蘇補給源となる。

2 - さらに、作戦フェイズ(通常及び特別)の順が逆転する。蘇プレイヤーが最初に開始するのだ。増援フェイズには、枢軸軍プレイヤーは蘇プレイ

ヤーの前に増援と補充を受け取らなければならない。

3-枢軸軍の脱出: Taman の輸送能力を使用し(常に3カウンターまでに限られる)、枢軸軍ユニットはクリミアから脱出することができる。これを行うには、ユニットが増援フェイズに Taman ヘクスにいなければならない。Taman を離脱したステップは必ず予備となり、2ターン後に使用可能となる。(例:ユニットがターン14の増援フェイズに脱出すると、そのステップはターン16の増援フェイズに使用可能となる)。17.6.2(シナリオ Na Dniepr!)を参照。

17.5.3-勝利

17.6.3 参照(シナリオ Na Dniepr!)

17.6-Na Dniepr!

このシナリオは1942-43年冬季戦役全体をカバーする。枢軸軍のプレイでは、君は Stalingrad からボルシェビキの群れを追い払い続けられるだろうか?ソヴィエトのプレイでは、ドイツのファシスト軍を Dniepr に押し戻せるだろうか? マップ全域をプレイに使用する。

17.6.1-初期配置

● 枢軸軍

3 PzK (3 ステップ): **2230**
4 AK (4 ステップ): **2215**
5 AK (3 ステップ): **0725**
7 AK (3 ステップ): **1105**
8 AK (2 ステップ): **2013**
11 AK (2 ステップ): **2013**
13 AK (4 ステップ): **1003**
14 PzK (4 ステップ): **2112**
24 PzK (1 ステップ): **1211**
29 AK (2 ステップ): **1511**
40 PzK (2 ステップ): **2529**
42 AK (2 ステップ): **1126**
44 JgK (4 ステップ): **0925**
48 PzK (1 ステップ): **1814**
49 GebK (2 ステップ): **1629**
51 AK (5 ステップ): **Stalingrad**
市街戦ボックス
52 AK (3 ステップ): **2430**
55 AK (3 ステップ): **0802**
B.Hgr/A (2 ステップ): **0523**
B.Sud/B (2 ステップ): **1006**
3 CA (H) (2 ステップ): **1208**
4 CA (H) (2 ステップ): **1208**
7 CA (H) (2 ステップ): **1208**

2 CA (It) (1 ステップ): **1310**
35 CA (It) (1 ステップ): **1511**
Alpini (It) (2 ステップ): **1310**
1 CA (R) (1 ステップ): **1712**
2 CA (R) (1 ステップ): **1712**
4 CA (R) (1 ステップ): **1912**
5 CA (R) (2 ステップ): **1912**
6 CA (R) (2 ステップ): **2217**
7 CA (R) (2 ステップ): **2219**
CavC (R) (2 ステップ): **1126**
1 DB (R): **1814**
1 PzA: **2228**
2 A: **0805**
2 A (H): **1109**
3 A (R): **1614**
4 PzA: **1917**
6 A: **2015**
8 A (It): **1312**
17 A: **1226**
HQ A: **1726**
HQ B: **1213**
使用可能ボックス: 57 PzK, 17 AK, Hoth, 4 A (R)
独軍歩兵予備: 1
独軍治安予備: 2
その他予備マーカーすべて: 0
航空カウンター: 7
● **USSR**
6 A (3 ステップ): **1510**
9 A (3 ステップ): **2330**
13 A (3 ステップ): **0901**
18 A (4 ステップ): **1027**
21 A (5 ステップ): **2012**
24 A (5 ステップ): **2212**
37 A (3 ステップ): **2231**
38 A (3 ステップ): **1102**
40 A (3 ステップ): **1207**
44 A (3 ステップ): **2629**
46 A (3 ステップ): **1630**
47 A (4 ステップ): **0826**
51 A (5 ステップ): **2317**
56 A (4 ステップ): **0926**
57 A (4 ステップ): **2316**
58 A (3 ステップ): **2630**
60 A (3 ステップ): **1104**
62 A (3 ステップ): **Stalingrad**
市街戦ボックス
64 A (4 ステップ): **2315**
65 A (4 ステップ): **2012**
66 A (4 ステップ): **2212**
69 A (2 ステップ): **1309**
5 A (5 ステップ): **1812**
1 GA (4 ステップ): **1711**
Briansk F: **1101**
Voronej F: **1407**
Sud-Ouest F: **1910**
Stalingrad/Don F: **2211**
Sud-Est/Stalingrad F: **2415**
Transcaucasia F: **2731**
Caucase F: **1229**
Joukov: **2210**
Vassilievski: **2412**
Ieremenko: **2415**

Rokossovski: **2211**
Vatoutine: **1910**
使用可能ボックス: 12 A, 63 A,
Sud Front
歩兵予備: 1
機甲予備: 0
航空カウンター: 11
黒海艦隊移動妨害レベル: +6

ルールヘッド:

0601 から 0701
0504 から 0605
0507 から 0607
0804 から 0904
0611 から 0711
0710 から 0811
0810 から 0910
1107 から 1207
0713 から 0712
0814 から 0813
0914 から 0913
0916 から 1017
1113 から 1112
1218 から 1117
1023 から 1024
1324 から 1225
2027 から 1927
2228 から 2328
2228 から 2229
2014 から 2114
1917 から 2017
1121 から 1221
1520 から 1421

17.6.2-ゲームターン

● 特別ルール:

1- Elista 守備隊: 1942年夏季の Elista での独軍の存在をシミュレートするため、枢軸軍プレイヤーは自分の Panzer ユニット(17.2.2 及び 17.3.2 の2つ目の特別ルール)から2ステップを取り除かなければならない。ターン12開始時、枢軸軍はこの2ポイントをマップ上の自ユニットの増強に使用できる。枢軸軍プレイヤーがこの配置転換を行ったターン以降、蘇プレイヤーは、2419から2425まで(両端を含む)の間のマップ上に28 Army (2ステップ)を登場させることができる。その後、この区域は蘇補給源となる。

2-最初のターン(ターン6):
第1ターン: ターン10の天候は自動的に Freezing/Fog となる。南部の天候はサイを振る必要がある。補給フェイズは通常どおり実行されるが、通常の増援フェイズがあるのは蘇プレイヤーだけである。航

空フェイズも通常どおりである。加えて、作戦フェイズの順番(通常と特別)が逆転し、蘇プレイヤーが常にフェイズを開始する。蘇プレイヤーが自分の第1作戦フェイズを終了後、枢軸軍プレイヤーが自分の増援フェイズを実施すること。次の増援フェイズには、蘇プレイヤーの前に枢軸軍プレイヤーが補充と増援を受け取る。

3-枢軸軍の脱出: Taman の輸送能力を使用し(常に3カウンターまでに限られる)、枢軸軍ユニットはクリミアから脱出することができる。これを行うには、ユニットが増援フェイズに Taman ヘクスにいなければならない。Taman を離脱したステップは必ず予備となり、2ターン後に使用可能となる。

例: ターン14の増援フェイズに脱出したユニットは、そのステップがターン16の増援フェイズに使用可能になる

● シナリオ全体の間:

鉄道移動: 赤軍: 5; 国防軍: 3
赤軍: 6改軌ポイント/ターン

● ターン10: 赤軍:

補充(歩兵+2, 機械化+2); 増援(+3 航空カウンター); 補給カウンター(1)

国防軍: 補充

(/); 増援(B. Hgr. Don (2ステップ), von Manstein, Don HQ, Hollidt HQ); 補給カウンター(1)

● ターン11: 赤軍:

補充(歩兵+4, 機械化+2); 増援(5 Shock A (歩兵+機械化のカウンター)及び3 GA (使用可能ボックスに), 2 GA (5ステップ)を1908に,+2 航空カウンター); 補給カウンター(3)

国防軍: 補充

治安:+1, Panzer +4); 増援(+3 航空カウンター); 補給カウンター(1)

● ターン12: 赤軍:

補充(歩兵+1, 機械化+8); 増援(1と3 GAの機械化カウンター(使用可能ボックスに); +2 航空カウンター); 補給カウンター(3)

国防軍: 補充

(治安:+2, Panzer +2); 増援(/); 補給カウンター(1)

● ターン13: 赤軍:

補充(歩兵+3); 増援(+2 航空カウンター, Ieremenko カウンターは除去); 補給カウンター(3)

国防軍: 補充

補充 (Ger inf +4, Ger mtm inf +2 (または通常の inf)蓄積不可, Panzer +3); 増援 (Mieth 及び Fretter-Pico (使用可能ボックスに)); 補給カッター (1)

• ターン 14: 赤軍:

補充 (歩兵 +5, 機械化 +2); 増援 (3 Tank A (3 ステップ)); +1 航空カッター; 補給カッター (3)

国防軍: 補充

(Ger inf +5, Panzer +2); 増援 (/); 補給カッター (1)

• ターン 15 赤軍:

補充 (歩兵 +1, 機械化 +2); 増援 (Popov Group (使用可能ボックスに)); 補給カッター (1)

国防軍: 補充

(German inf +3); 増援 (2 SS PzK (3 ステップ), Cramer/Raus and 30 AK (使用可能ボックスに), Lanz/Kempff HQ; +3 航空カッター); 補給カッター (1)

• ターン 16: 赤軍:

補充 (歩兵 +1); 増援 (/); 補給カッター (1)

国防軍: 補充

補充 (SS Panzer +3); 増援 (+2 航空カッター); 補給カッター (1)

• ターン 17: 赤軍:

補充 (歩兵 +2); 増援 (70 A (3 ステップ), 2 Tank A (1 ステップ)); +1 航空カッター; 補給カッター (1)

国防軍: 補充

(German inf +6, Panzer +1); 増援 (/); 補給カッター (1)

• ターン 18: 赤軍:

補充 (歩兵 +1); 増援 (+1 航空カッター); 補給カッター (1)

国防軍: 補充

German inf +2); 増援 (20 AK (4 ステップ), 46 PzK (4 ステップ), 9 A HQ. これらのユニットはすべて 0101 から 0501 のヘクスを経由して登場する); 補給カッター (1)

17.6.3 – 勝利

蘇軍戦略的勝利: +30 ポイント以上

蘇軍作戦的勝利 (事実上の結果): +10 から +29 ポイント

引き分け: -9 から +9 ポイント

独軍作戦的勝利: -10 から -29 ポイント

独軍戦略的勝利: -30 ポイント以下

• 勝利条件:

- いつであれ、マップの北部気候ゾーン内に独軍ユニットが存在しない: 自動的蘇軍戦略的勝利

- Stalingrad の巨大都市ヘクスが Rokossovski の実施した攻撃で占領されたら: +30 ポイント (これはスターリン命令であった)

- ターン 18 の終了時、ヘクス列 01xx (Dniepropetrovsk 市街戦ボックスを含む) に蘇ユニットが 1 つでも存在していたら (長さ無制限で味方補給源まで LOC が設定できること): +30 ポイント

- マップの南部天候ゾーン内に 10 枢軸軍ステップが存在していたら: -5 ポイント (換算: 各ステップにつき: 独軍歩兵: 1 ステップ; 独軍治安: .5 ステップ; 衛星国歩兵: .5 ステップ; Panzer = 2 ステップ).

- ソヴィエト/枢軸軍のユニットが保持している都市:

Piatigorsk = +/- 5 ポイント;
Novorossiisk = +/- 5 ポイント;
Marioupol = +/- 5 ポイント;
Kharkov = +/- 10 ポイント;
Voronej = +/- 5 ポイント;
Rostov = +/- 10 ポイント;
Poltava = +/- 5 ポイント;
Stalino = +/- 5 ポイント;
Koursk = +/- 5 ポイント;
Kransodar = +/- 5 ポイント;
Zaporjic = +/- 5 ポイント;

Dniepropetrovsk: +/- 10 ポイント. 巨大都市ヘクスを支配していること。市街戦発生中なら、どちらのプレイヤーにもポイントはない。

• 天候

- ターン 10: 11 月 16-30

北部: **Frozen** 南部: **Mud**

- ターン 11: 12 月 1-15

北部: **Frozen** 南部: **Mud**

- ターン 12: 12 月 16-31

北部: **Snow** 南部: **Clear**

- ターン 13: 1 月 1-15

北部: **Snow** 南部: **Clear**

- ターン 14: 1 月 16-31

北部: **Frozen** 南部: **Clear**

- ターン 15: 2 月 1-14

北部: **Frozen** 南部: **Clear**

- ターン 16: 2 月 15-28

北部: **Frozen** 南部: **Mud**

- ターン 17: 3 月 1-15

北部: **Mud** 南部: **Mud**

- ターン 18: 3 月 16-23

北部: **Mud** 南部: **Mud**

18 – 略語

Hgr.: Heeresgruppe: 軍集団;

Alp: Alpini: イタリア軍山岳

軍団; **PzK**: Panzer-Korps;

GebK: Gebirgs-Korps: 山岳軍

団; **JgK**: Jaeger-Korps: 猟兵軍

団 (軽歩兵); **B.**: Befehlshaber

Heeresgruppe: 軍集団の後方

地域を統括