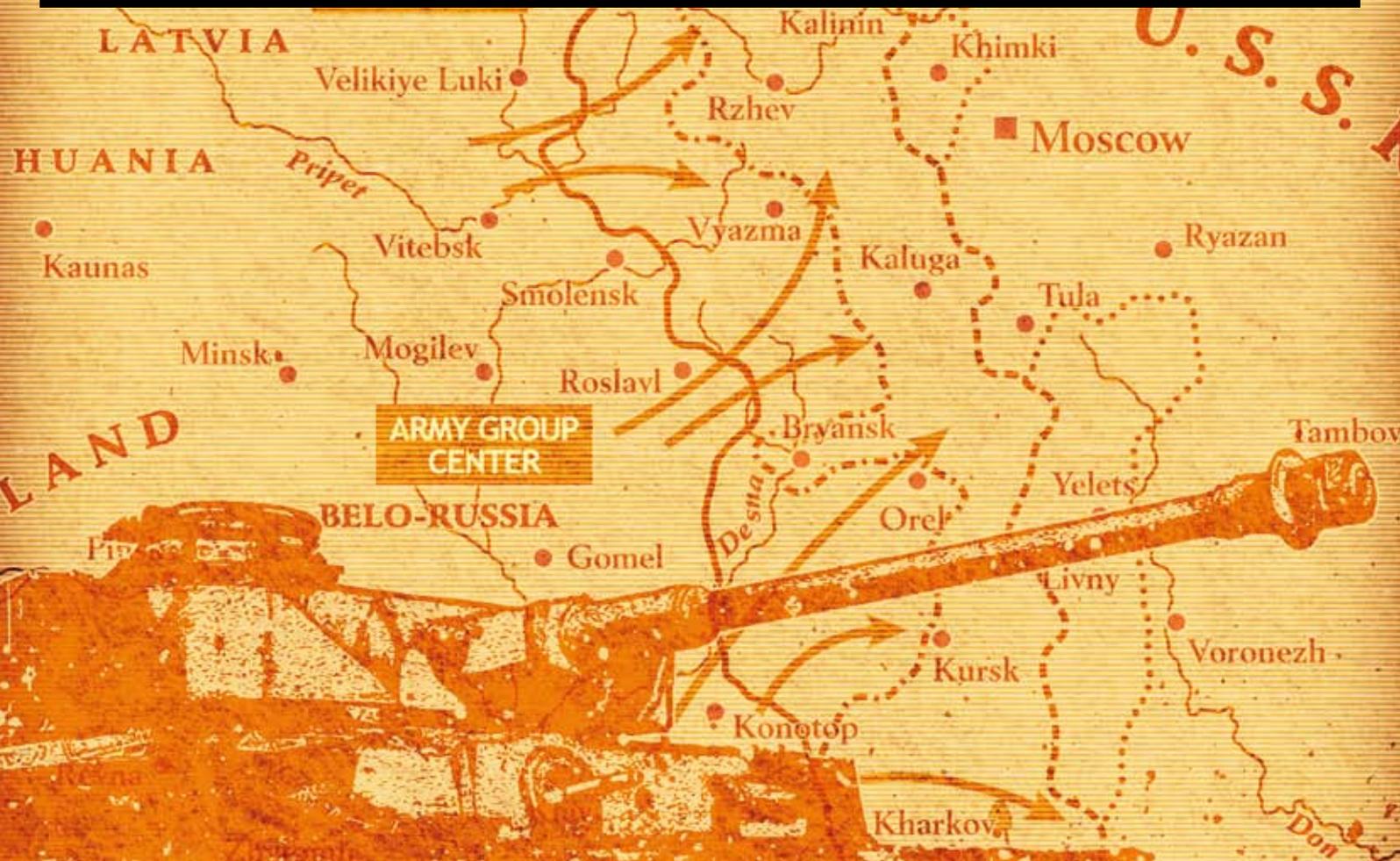


THE 独ノ戦 RUSSIAN CAMPAIGN?

ルールブック



WWV

World War
Series

2

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
 "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[1.0] INTRODUCTION

[1.0] はじめに

1940年12月18日、第三帝国の総統アドルフ・ヒトラーは「総統命令第21号」——暗号名「バルバロッサ」を発した。曰く「ソビエト連邦は、イングランドとの戦争が終わる前に、一度の速やかなる戦役をもって崩壊させるべきである」。つまり短期決戦で対ソ戦に勝利することで、二正面作戦のリスクを最小限に抑えようと考えたのである。

ファシストの盟友、ムッソリーニを助けるため、貴重な晴天の1カ月を使ってバルカン半島に侵攻した後、1941年6月22日、ヒトラーはついにバルバロッサ作戦を発動した。300万を超えるドイツ兵が、200万のソ連兵に襲いかかる。しかもドイツ兵の大半は、ポーランド、フランス、そしてバルカン半島での戦役に連戦連勝を収めた精兵である。初期の攻撃は大成功を収め、ドイツ軍の自動車化された部隊が通った後には、何万、何十万というソ連軍捕虜が列をなした。中央軍集団は首都モスクワを目指していたが、ヒトラーは命令を変更する。グテリアンの第2装甲集団は南に転じ、キエフを背後から襲って南方軍集団とともに包囲網を形成せよ、と。この包囲作戦により、60万ものソ連兵を捕虜にしたが、モスクワ攻撃は5週間遅延することとなった。この取り戻すことのできない遅れによって、ドイツ軍がモスクワの門に到達した時には冬が到来した。そしてドイツ軍は、冬季戦の準備も、長期戦の備えもしていなかったのである。ソ連軍は200万を超える訓練済みの予備兵力を動員、12月6日から翌月にかけて反撃を行い、ドイツ軍を追い返した。かくして、ドイツ軍が短期決戦で勝利する好機は失われた——ヒトラーが懸念した二正面作戦を強いられることとなったのだ。

ゲームでは、プレイヤーは史実以上にドイツ軍を機動的に運用しなければなりません。そして迅速なる勝利を得られなかった時も、やはり機動的な防御を行い、今度はソ連軍の勝利を阻まなければなりません。1941年6月22日、ヒトラーはこう言いました。「バルバロッサ作戦が始まれば、世界は息を呑むだろう」。あなたは、世界に息を呑ませることができるでしょうか？

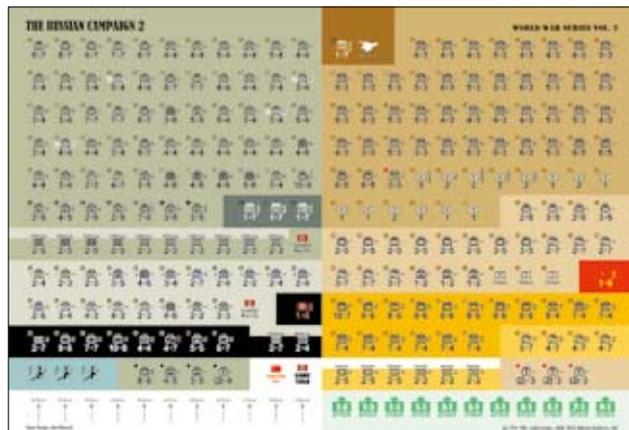
このゲームは2人用です。1人がドイツ軍とその同盟国軍を指揮する「**枢軸軍プレイヤー**」、もう1人が**ソ連軍プレイヤー**になります。

[2.0] GAME COMPONENTS

[2.0] コンポーネント

「コンポーネント」とは、ゲームで使用する用具の総称です。このゲームには厚紙製の駒、マップ（ゲーム盤）、戦闘序列（どの部隊がいつから使用できるのかを示した用紙です。枢軸軍用とソ連軍用とがあります）、プレイ補助カード（同じものが2枚用意されています）、ルールブックがセットされています。また、6面体ダイス1個が入っています。

[2.1] 駒



2.1.1 厚紙製の駒は、独ソ戦に関与した部隊を表しています。この駒のことを「部隊駒」または「ユニット」と呼びます。

2.1.2 所属する軍によってユニットの色が分けられています。

枢軸軍プレイヤーが使用するユニット

ドイツ国防軍部隊：緑灰色（司令部は濃い緑灰色）

ドイツ軍 SS 部隊：黒色（ヒトラーを含む）

枢軸同盟軍部隊：薄い緑灰色

ソ連軍プレイヤーが使用するユニット

通常部隊：カーキ色（司令部、砲兵は濃い茶色）

通常部隊（軍団規模）：薄いカーキ色

親衛赤軍：オレンジ色（軍団規模は薄いオレンジ色）

スターリン：赤色

枢軸軍プレイヤーが使用するユニット

ドイツ国防軍部隊



残存部隊 司令部

SS部隊(武装親衛隊)



ヒトラー

ドイツ空軍



スツーカー

枢軸同盟軍



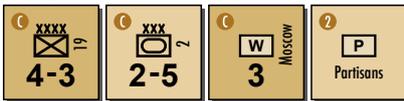
枢軸軍用のマーカー



大都市支配数 小都市支配数

ソ連軍プレイヤーが使用するユニット

通常部隊



軍規模 軍団規模 労働者 パルチザン



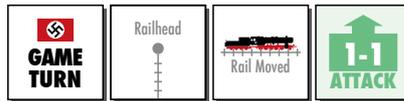
司令部 砲兵

親衛赤軍



軍規模 軍団規模 残存部隊 スターリン 補充能力記録

両軍プレイヤーが使用するマーカー



ターン レールヘッド 鉄道移動済み 戦闘比表示

(レールヘッドの裏)

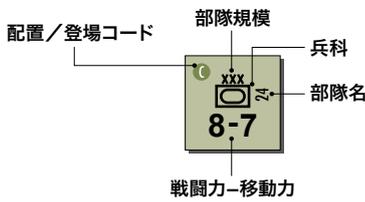
使いやすいようにご利用ください。

Achtung!

本作のユニットは裏面は使用しません。一部のユニットは表裏でデザインが異なります。プレイヤーの好みで好きな面をお使いください。

[2.0] GAME COMPONENTS

ユニットの情報



このユニットは「ドイツ国防軍第24装甲軍団」です。
配置コードは「C」で「8」戦闘力と「7」移動力を持ちます。
※配置、登場コードが■は、ヴァリアント・ユニットです。
巻末のヴァリアント・ルールでのみ使用します。

部隊規模

XXX 軍団
XXXX 軍
※以下は司令部の指揮単位を表します。
XXXXX 軍集団(ドイツ軍司令部)
XXXXXX 赤軍大本営(ソ連軍司令部)

部隊名の略号

枢軸軍:
R=ルーマニア軍 I=イタリア軍
H=ハンガリー軍 F=フィンランド軍
ソ連軍:
Gd=親衛赤軍

兵科 ※()内はソ連軍呼称。意味は同じです。

歩兵(狙撃兵)	装甲(戦車)
降下猟兵(空挺)	装甲擲弾兵(機械化)
山岳猟兵(歩兵)	空軍装甲部隊
騎兵	HQ 司令部
空軍地上部隊	W 労働者
砲兵	P パルチザン



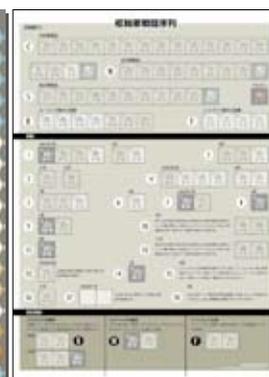
ドイツ軍の歩兵軍団のうち、兵科記号に色つきの帯(バンド)があるものは、ゲーム中に装甲擲弾兵軍団に改編される予定があります。枢軸軍戦闘序列を参照してください。

- 2.1.3 上図の通り、ユニットには様々な情報が印刷されています。
- 2.1.4 移動力とは晴天ターンの第1インパルスに、そのユニットが平地を移動できる距離を表しています。
- 2.1.5 部隊規模は、スタック制限(6.0章参照)に影響します。
- 2.1.6 戦闘力はユニットが攻撃または防御を行う時の基本的な強さを表します。
- 2.1.7 配置/登場コードはそのユニットがどこに初期配置されるか、またはいつ登場するかを示す情報です。アルファベットなら初期配置され、数字ならゲームが始まってから登場します。配置/登場コードは戦闘序列上のアルファベットと数字に対応しています。
- 2.1.8 戦闘部隊を表すのではなく、情報を表示する駒を「マーカー」と呼びます(左下の図参照)。

[2.2] マップ

- 2.2.1 マップには、独ソ戦が行われた地域が描かれています。また、ゲームで使用する表(記録トラック)も印刷されています。
- 2.2.2 六角形のマス目を「ヘクス」と呼び、ユニットの位置や移動の基準にします。ヘクスは、将棋やチェスのマス目と同じようなものです。ゲームで使用中のユニットは、常にヘクス内に置かなければなりません。全てのヘクスにはアルファベットと数字からなる固有の番号(ヘクス番号)が振られており、ヘクス番号は特定のヘクスを指示する際に使用されます。
- 2.2.3 マップには様々な地形が描かれています(地形効果表参照)。ルール中、大都市と小都市の両方を指す時は単に「都市」と表記します。大都市だけまたは小都市だけを指す時は、それぞれを表記します。

マップと戦闘序列、プレイ補助カード



プレイ補助カード(両軍用にそれぞれ1枚ずつ用意されています)

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
"The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[3.0] SET UP

[3.0] プレイの準備

[3.1] 概説

3.1.1 誰がどの軍を受け持つかを決めた後、マップをテーブルなどの上に広げます。枢軸軍プレイヤーは西側に、ソ連軍プレイヤーは東側に座ります。両軍プレイヤーはそれぞれ自分の戦闘序列を1枚ずつ受け取ります。

3.1.2 駒を台紙から丁寧に切り離し、戦闘序列の対応する欄に置きます。配置/登場コードごとにユニットをまとめておけば、準備時間を短縮できます。

3.1.3 ターン・マーカーをターン記録トラックの「1941年5/6月」のマスに置きます。枢軸軍大都市支配数マーカーを枢軸軍支配都市数記録トラックの「4」、小都市支配数マーカーを「3」に置きます。

[3.2] ソ連軍の初期配置

まず、ソ連軍プレイヤーが戦闘序列上「初期戦力」の指示があるユニットをマップ上に置きます。配置先が指定されているユニットは、指定された都市に配置します。軍管区内に配置するユニットは、マップ上に描かれた軍管区の範囲内に、スタック制限（6.0章参照）の範囲内で自由に配置できます。

[3.3] 枢軸軍の初期配置

3.3.1 ソ連軍の初期戦力ユニットを全てマップ上に配置した後で、枢軸軍の初期戦力ユニットを戦闘序列の指示に従ってマップに置きます。ソ連軍ユニットに隣接するヘクスには配置できません。配置コードFのユニットはフィンランド、Rのユニットはルーマニア国内に配置します。配置コードN、C、Sのユニットはポーランド国内に配置します。

3.3.2 第1ターン第1インパルスの攻撃制限 枢軸軍ユニットは、第1ターンの第1インパルスに以下の制限を受けます。

- 北方軍集団**（配置コードN）所属の全ての枢軸軍ユニットは、必ずバルト軍管区（配置コードB）のソ連軍ユニットを**攻撃しなければなりません**。
- 中央軍集団**（配置コードC）所属の全ての枢軸軍ユニットは、

西部軍管区（配置コードW）のソ連軍ユニットのみを攻撃できます。

- 南方軍集団**（配置コードS）所属の全ての枢軸軍ユニットは、必ずキエフ軍管区（配置コードK）のソ連軍ユニットを**攻撃しなければなりません**。
- ルーマニア国内**（配置コードR）の枢軸軍ユニットは、オデッサ軍管区（配置コードO）またはキエフ軍管区のソ連軍ユニットを攻撃できます。
- フィンランド軍**（配置コードF）ユニットは、攻撃可能範囲にいる任意のソ連軍ユニットを攻撃できます。

スタック制限などで攻撃制限を満たせない配置コードN、Sのユニットは、攻撃義務を負うソ連軍ユニットに可能な限り近いヘクスで移動を終えなければなりません。また、攻撃義務を負わない軍管区に所属するソ連軍ユニットに隣接することはできません。配置コードC、R、Fの枢軸軍ユニットには攻撃義務がありませんが、攻撃できるソ連軍ユニットが限定されます。これらのユニットは移動は制限されませんが、攻撃できない軍管区に所属するソ連軍ユニットに隣接することはできません（例：配置コードCの枢軸軍ユニットが配置コードBのソ連軍ユニットに隣接することはできません）。

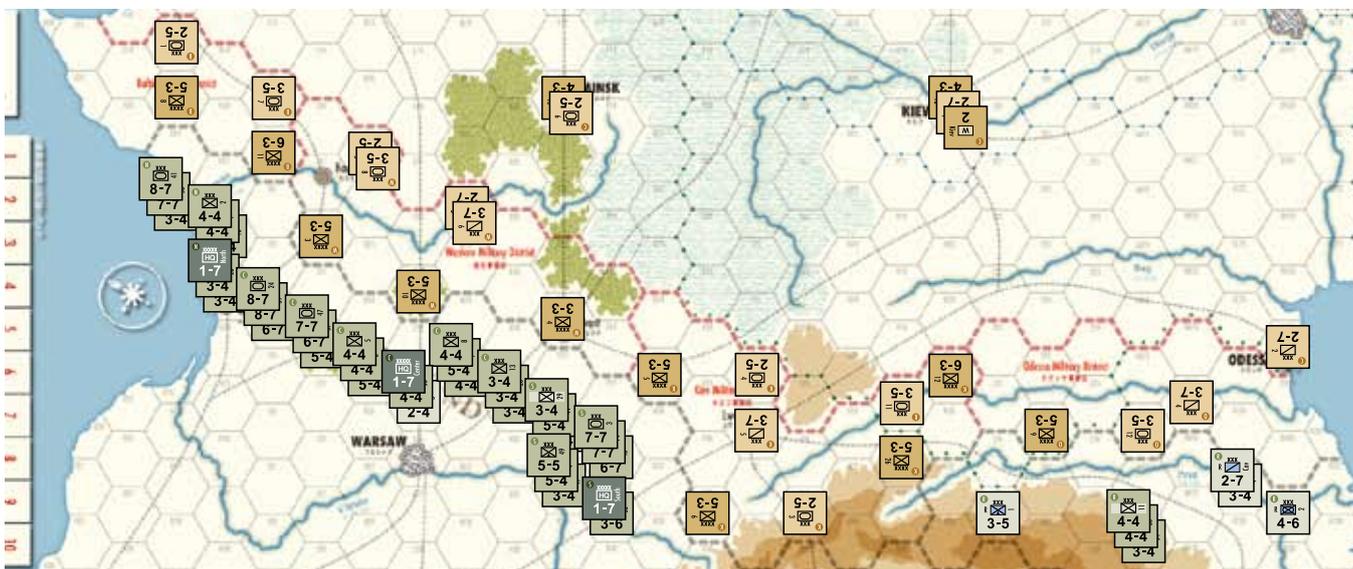
3.3.3 第1ターン第1インパルスに限り、河川越しにソ連軍ユニットを攻撃しても、ソ連軍ユニットの戦闘力は2倍になりません（9.8.3参照）。

3.3.4 大都市に対する攻撃制限 第1ターンの第1インパルスに限り、枢軸軍ユニットはオデッサ、キエフ、ミンスク、リガを攻撃することはできません。よって、これらに隣接するヘクスに移動することもできません。

3.3.5 選択ルール：大都市に対する攻撃制限解除 両軍プレイヤーが合意すれば、3.3.4の制限を無効にできます。この場合、第1ターン第1インパルスに各大都市を攻撃できるのは、以下の枢軸軍ユニットに限定されます。

- リガ**：北方軍集団（配置コードN）
- ミンスク**：中央軍集団（配置コードC）
- キエフ**：南方軍集団（配置コードK）
- オデッサ**：ルーマニア国内配置ユニット（配置コードR）

初期配置の例(部分)



[4.0] GAME SEQUENCE

[5.0] VICTORY CONDITION

[4.0] プレイの手順

このゲームは「ターン（回）」を繰り返すことで進行します。1回のターンは以下の通り、一連の決められた手順で構成されています。ゲームは1941年5/6月ターンから始まり、どちらかのプレイヤーが勝利条件（5.0章参照）を達成するか、1945年5/6月ターンが終わるまで続きます。

1 ターンの手順

- 1. 天候決定** 枢軸軍プレイヤーはダイスを1個振り、天候表を参照します。その結果は、このターンにおける第1、第2インパルスの天候になります。
- 2. 枢軸軍第1インパルス**
 - ターン記録トラックを参照してこのターンに増援、撤収、改編があるかを確認し、新たなユニットが登場する時はそれをマップ上に配置します(12.0章参照)。
 - 枢軸軍プレイヤーは任意の自軍ユニットを、移動力表に指示された制限内で移動させます。**司令部は移動できません。**
 - スツーカー(9.9参照)を配置します。
 - 鉄道移動(8.3参照)を実行します。
 - 最後に、枢軸軍プレイヤーが起こした全ての戦闘を、枢軸軍プレイヤーの任意の順番で解決します。
- 3. 枢軸軍第2インパルス**
 - 敵支配地域(7.0章参照)にいない任意の自軍ユニットを、移動能力表に指示された制限内で移動させます。
 - スツーカーの配置、鉄道移動は行いません。また補充も登場しません。
 - 第2インパルスに登場が指定されている増援ユニットは、第2インパルスの移動制限に従って移動できます。
 - 司令部は天候に関係なく第2インパルスに7ヘクス移動できます。
 - 最後に、枢軸軍プレイヤーの任意の順番で全ての戦闘を解決します。その後、鉄道の支配判定/確認を行います。
- 4. 枢軸軍補給判定** 全枢軸軍ユニットの補給状態を判定します(10.0章参照)。補給切れの枢軸軍ユニットは除去されます。
- 5. ソ連軍第1インパルス**
 - ターン記録表を参照してこのターンに増援、撤収、改編があるかを確認し、新たなユニットが登場する時はそれをマップ上に配置します(12.0章参照)。
 - ソ連軍プレイヤーは任意の自軍ユニットを、移動力表に指示された制限内で移動させます。**司令部は移動できません。**
 - 砲兵(9.10参照)を配置します。
 - 鉄道移動(8.3参照)を実行します。
 - 最後に、ソ連軍プレイヤーが起こした全ての戦闘を、ソ連軍プレイヤーの任意の順番で解決します。
- 6. ソ連軍第2インパルス**
 - 敵支配地域(7.0章参照)にいない任意の自軍ユニットを、移動能力表に指示された制限内で移動させます。
 - 砲兵の配置、鉄道移動は行いません。また補充も登場しません。
 - 第2インパルスに登場が指定されている増援ユニットは、第2インパルスの移動制限に従って移動できます。
 - 司令部は天候に関係なく第2インパルスに7ヘクス移動できます。
 - 最後に、ソ連軍プレイヤーの任意の順番で全ての戦闘を解決します。その後、鉄道の支配判定/確認を行います。
- 7. ソ連軍補給判定** 全ソ連軍ユニットの補給状態を判定します(10.0章参照)。補給切れのソ連軍ユニットは除去されます。

ソ連軍補給判定手順が終了すれば1ターン（2カ月を表します）が完了したことになります。ターン記録トラック上でターン・マーカーを次のマスへ進め、新しいターンを開始します。

[5.0] 勝利条件

[5.1] 枢軸軍プレイヤーの勝利条件

以下のいずれかの条件を満たした瞬間に枢軸軍プレイヤーは勝利し、ゲームはその時点で終了します。

- マップ上の全ての小都市、大都市を枢軸軍が支配（5.5参照）した。または、
- モスクワを支配し、加えてスターリン・ユニットを除去した。

[5.2] ソ連軍プレイヤーの勝利条件

以下のいずれかの条件を満たした瞬間にソ連軍プレイヤーは勝利し、ゲームはその時点で終了します。

- マップ上の全ての小都市、大都市をソ連軍が支配した。または、
- ベルリンを支配し、加えてヒトラー・ユニットを除去した。

[5.3] 引き分け

1945年5/6月ターンが終了した時点で両軍とも勝利条件を達成できなかった時は引き分けです。

[5.4] 枢軸軍の敗北条件



1942年から枢軸軍第2インパルス終了時、枢軸軍が一定数以上の都市を支配していないと、その時点でソ連軍プレイヤーの勝利となり、ゲームは終了します。枢軸軍支配都市数マーカーを枢軸軍支配都市数記録トラックに置いて支配都市数を記録します。

- 1942年——12都市以上（うち、大都市8以上）
- 1943年——10都市以上（うち、大都市6以上）
- 1944年以降——7都市以上（うち、大都市4以上）

解説：どれだけ小都市を支配していたとしても、規定数以上の大都市を支配していないと枢軸軍は敗北します。またこれにはフィンランド、ポーランド*、ルーマニア国内の都市も含まれます。

* ゲーム上、ドイツ/ポーランド国境線は描かれていません。「ポーランド国内」という表記には「ドイツ国内」も含まれます。

[5.5] 支配

全てのヘクスは枢軸軍またはソ連軍が支配しています。ゲーム開始時、ソ連国内の全てのヘクスはソ連軍が、それ以外は枢軸軍が支配しています。ゲームが始まってからは、原則として最後にパルチザン以外のユニットを進入させた軍が、そのヘクスを支配します（**パルチザン・ユニットだけではヘクスを支配できません**）。ヘクスの支配権の推移は、ゲーム中に何度でも起こり得ます。また、敵軍ユニットまたは敵ZOCが及んでいないヘクスに自軍ユニットのZOCが及んでいる場合、そのヘクスを支配できます。まとめると、次の優先順位でヘクスを支配していることになります。

1. そのヘクスにユニットを置いている軍
2. そのヘクスに自軍ユニットのZOCだけを及ぼしている軍
3. そのヘクスに最後にユニットを進入させた軍
4. ゲーム開始時にそのヘクスを支配していた軍

このゲームで支配権の確認が必要なのは大小都市と油田（12.64参照）です。

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated: "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[6.0] STACKING

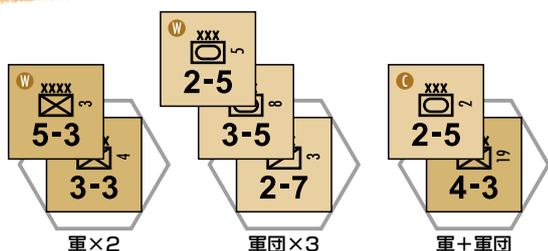
[6.0] スタック

「スタック」とは、一つのヘクスに複数個のユニットを集めることです。自軍ユニットを敵軍ユニットにスタックさせることはできません。

[6.1] スタック制限

一つのヘクスに軍団規模のユニットなら3個まで、軍規模のユニットは2個までスタックできます。軍団規模と軍規模のユニット両方なら2個までスタックできます。

スタック制限の例



[6.2] スタック制限の適用時期

自軍移動手順中は一時的にスタック制限を違反しても構いません。移動手順終了時には、スタック制限を超えてはなりません。

[6.3] スタックの移動

スタック単位でユニットを移動させる時は、スタック内で最も移動力の小さいユニットに移動を合わせます。もちろん、移動力を使い切ったユニットを途中で置き去りにして、移動力を残しているユニットだけが移動を継続して構いません。移動中または戦闘結果による退却中に、プレイヤーは任意でスタックを崩したり、別のスタックをつくることができます。

[6.4] スタック制限対象外のユニット

以下のユニットはスタック制限の対象外であり、スタック制限一杯のヘクスにスタックさせることが可能です。

- 軍集団司令部 (枢軸軍)
- 労働者 (ソ連軍)
- ヒトラー (枢軸軍)
- スターリン (ソ連軍)
- 赤軍大本営 (ソ連軍)
- SS 予備隊 (枢軸軍。戦闘力 2-移動力 7 のユニット)
- パルチザン (ソ連軍)

スタック制限対象外のユニット

※マーカーは全てスタック制限の対象外です。



[7.0] ZONE OF CONTROL

[7.0] 支配地域 (ZOC)

[7.1] 概説

支配地域 (Zone of Control = ZOC)

※マーカーはZOCを持ちません。



全てのユニット (司令部、労働者、ヒトラー、スターリン、SS 予備隊を含む) は隣接する六つのヘクスに支配地域 (ZOC) を持ちます。ZOC は河川越し、山地や湿地、敵軍ユニットがいるヘクスに及びますが、湖、海で完全に分断されたヘクスサイド (ヘクスの辺) 越しには及びません。「海で分断されたヘクスサイド」にはケルチ海峡 (ヘクス KK20 / KK21) も含まれます。

ZOCが及ばない地形

ヘクス KK19 のソ連軍ユニットの ZOC は、海ヘクスサイドで完全に分断されるため KK20 には及びません。また KK21 のドイツ軍ユニットも、ケルチ海峡越しのために KK20 には ZOC が及びません。1121 のドイツ軍ユニットの ZOC は海ヘクスサイドで完全に分断されているため JJ21 に及びません。



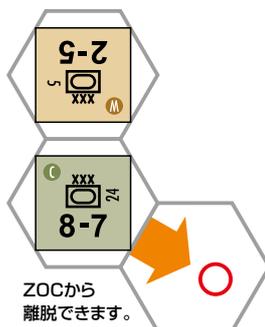
[7.2] ZOCの影響

自軍移動手順中、敵 ZOC に進入したユニットはそこで移動を終え (例外: 自動的勝利。9.11 参照)、隣接する敵軍ユニットを攻撃しなければなりません。なお、攻撃=戦闘の解決は、その移動手順における全ての自軍ユニットの移動が完了してから行います。

第1インパルス開始時に敵 ZOC にいる自軍ユニットは移動によってそこから離れることができますが、第2インパルス開始時に敵 ZOC にいる自軍ユニットは全く移動できません (8.2.3 参照)。

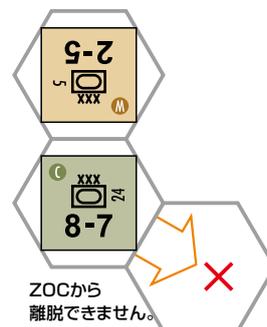
ZOCが移動に与える影響

第1インパルス開始時



ZOCから離脱できます。

第2インパルス開始時



ZOCから離脱できません。

[8.0] MOVEMENT

[8.0] 移動

[8.1] 概説

8.1.1 プレイヤーは自軍移動手順中、任意の自軍ユニットを移動させることができます。全てのユニットを移動させても、一部だけを移動させても、あるいは全く移動させなくても構いません。

8.1.2 各ユニットは移動力の範囲内であれば、どのような方向に移動しても、何度方向を変えて移動しても構いません。双六のように、駒の移動にはダイスは使いません（戦闘解決時と天候判定時に使用します。例外：海上移動の成否判定。8.4参照）。各ユニットは基本的に移動力と同じヘクス数を移動できますが、地形（8.2.1、8.2.2参照）、敵軍ユニットの存在（8.2.3参照）、天候（移動力表参照）によって、移動できる距離が減少または制限されます。

8.1.3 ユニットの移動力は固有のものであり、他のユニットに譲渡したり、未使用分を次のターンに繰り越したりすることはできません。

[8.2] 移動の制限

8.2.1 移動中に森林、山地、湿地に進入したユニットはそこで停止しなければなりません。そのインパルス中にはそれ以上の移動ができません。以下の例外があります。

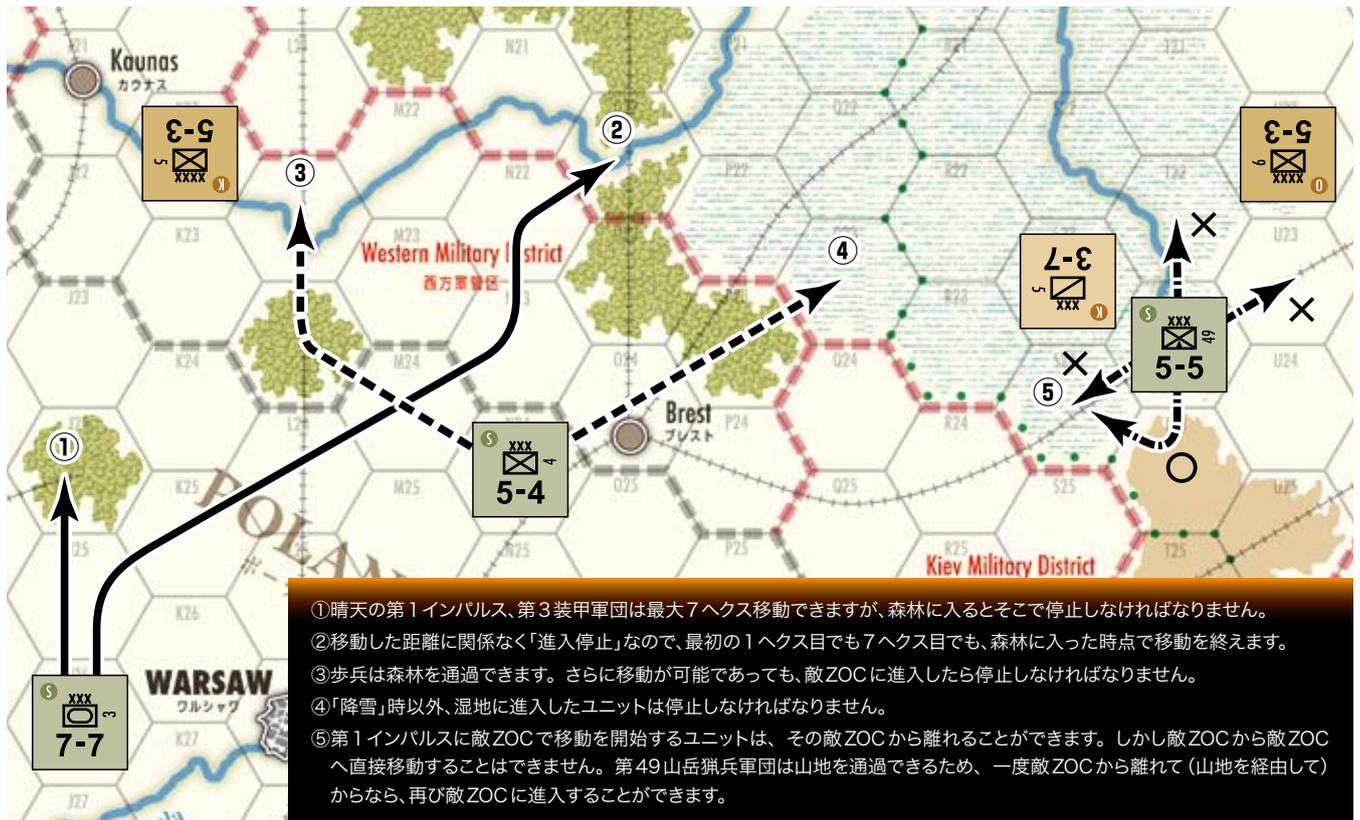
例外1：歩兵と山岳猟兵は、森林に進入しても移動を継続できます。

例外2：山岳猟兵は、山地に進入しても移動を継続できます。

例外3：天候が「降雪」の時、湿地は平地として扱います。

このゲームでは一般的なウォーゲームで言うところの「移動ポイント」の概念がありません。それまでどれだけの距離を移動してい

移動例



- ①晴天の第1インパルス、第3装甲軍団は最大7ヘクス移動できますが、森林に入るとそこで停止しなければなりません。
- ②移動した距離に関係なく「進入停止」なので、最初の1ヘクス目でも7ヘクス目でも、森林に入った時点で移動を終えます。
- ③歩兵は森林を通過できます。さらに移動が可能であっても、敵ZOCに進入したら停止しなければなりません。
- ④「降雪」時以外、湿地に進入したユニットは停止しなければなりません。
- ⑤第1インパルスに敵ZOCで移動を開始するユニットは、その敵ZOCから離れることができます。しかし敵ZOCから敵ZOCへ直接移動することはできません。第49山岳猟兵軍団は山地を通過できるため、一度敵ZOCから離れて（山地を経由して）からなら、再び敵ZOCに進入することができます。

たかに関係なく、障害地形に進入した時点で移動停止です。また、河川が移動に与える影響もありません。

8.2.2 ケルチ海峡（ヘクス KK20 / KK21）を除き、ユニットは通常の移動で湖、海ヘクスサイドを通過することはできません。ユニットは自由にケルチ海峡を越えることができますが、ケルチ海峡を越えた最初のヘクス（対岸ヘクス）で、そのインパルスの移動を終了しなければなりません。対岸ヘクスに敵軍ユニットがいる場合はもちろん、**対岸ヘクスに敵ZOCが及んでいる時は、ケルチ海峡を越えることができません。**ケルチ海峡越しにZOCは及びません。またケルチ海峡越しに敵軍ユニットを攻撃することもできません。ユニットは通常の移動でケルチ海峡を越えることができます。これは海上移動（8.4参照）とは見なされないため、移動の成否判定を行う必要がありません。なお、湖、海ヘクスサイド越しに補給線（10.0章参照）を引くことはできませんが、ケルチ海峡越しに補給線を引くことは可能です。

8.2.3 敵ZOC 第1インパルス開始時に敵ZOCにいる自軍ユニットは移動を行えますが、そこから直接他の敵ZOCへ進入することはできません。一度敵ZOC以外のヘクスに進入してからなら、他の敵ZOCに進入することができます（進入した時点で移動を停止します）。しかし第2インパルス開始時に敵ZOCにいるユニットは、第2インパルス中に移動できません。これは移動可能なユニットが第2インパルス中に敵ZOCに進入することを禁止するルールではありません。敵ZOCにいない移動可能なユニットは、第2インパルス中に敵ZOCに進入することができます。

8.2.4 移動力表には、各天候下におけるユニットごとの第1、第2インパルスの移動能力がまとめられています。例えば晴天時、ドイツ軍歩兵軍団は第1インパルスにはユニット記載の移動力（4）を使用でき、第2インパルスでは2移動力を使用できます。

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated: "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[8.0] MOVEMENT

[8.3] 鉄道移動

両軍とも毎ターン一定の数の自軍ユニットを、通常移動させる代わりに鉄道によって輸送できます。これを「鉄道移動」と呼びます。

8.3.1 毎ターン、枢軸軍は6個まで（降雪ターンは3個まで）、ソ連軍は5個までのユニットを鉄道移動させることができます。

8.3.2 第1インパルスに登場する増援、補充ユニットは、上記制限とは別に鉄道移動が可能です。例えば晴天ターンなら、枢軸軍は第1インパルスに、全ての増援、補充ユニットに加えて既にマップ上にいる自軍ユニット6個まで鉄道移動させられます。

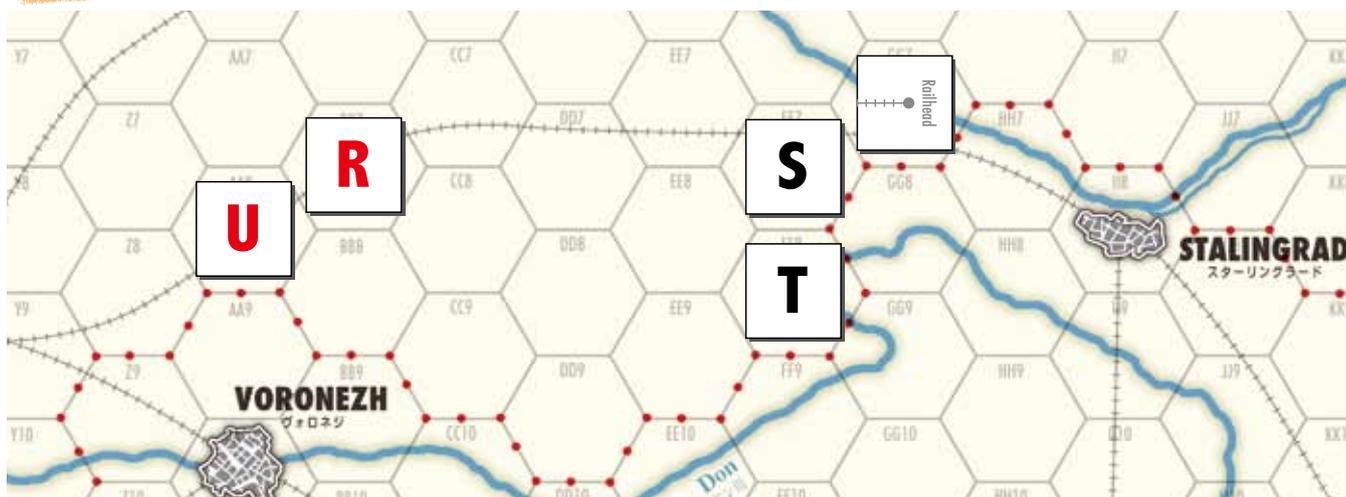
8.3.3 鉄道移動は第1インパルスにのみ実行できます。第2インパルスには鉄道移動を行えません。鉄道移動を行うユニットは、無制限の距離を移動できます。

8.3.4 鉄道移動を行うユニットは、移動開始時から終了時まで、ずっと鉄道線上にいないけません。また敵ZOCから鉄道移動を開始したり、鉄道移動中に敵ZOCに進入することはできません。鉄道移動を行うユニットは、同じインパルス中に通常移動を行うことはできません。第1移動に鉄道移動を行い、第2インパルスに通常移動を行うことは可能です。

8.3.5 鉄道移動中のユニットは、地形による制限（8.2.1参照）を受けません。鉄道移動中のユニットは、鉄道沿いに移動する限り、どのような地形に進入しても停止する必要はありません。この特典は鉄道移動中に限り適用されます。通常移動で鉄道沿いに移動したとしても、地形による制限が無効になることはありません。

8.3.6 鉄道移動に使用できる鉄道ヘクスは、**鉄道移動を行うインパルスの開始時に自軍占有下の鉄道ヘクスのみ**です。ヘクスの支配（5.5参照）と異なり、鉄道の占有には次のルールが適用されます：

鉄道の占有例

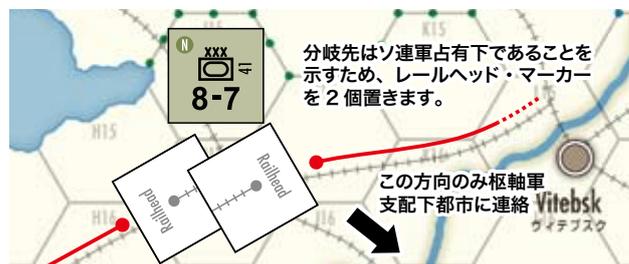


自軍ユニットが鉄道ヘクスを通過（または鉄道ヘクスで停止）すると、そこから自軍支配下の都市までの鉄道全てを「占有」します。ただしその間の鉄道に敵軍ユニットがいたり、敵ZOCが及んでいたりと、敵軍支配下の都市があってもなりません。鉄道占有の変更は第2インパルス終了時に行います。ルールヘッド・マーカーを使って枢軸軍が占有している鉄道を表示します。ソ連軍が占有している鉄道は「それ以外」ということとなります。

ヴォロネジは枢軸軍が、スターリングラードはソ連軍が支配しています。

- ①移動手順でソ連軍ユニットが「R」を通過すると、そこからスターリングラードまでの鉄道をソ連軍が占有します。ルールヘッド・マーカーを「U」に置きます。
- ②次に枢軸軍ユニットが「S」に進入、「T」で移動を終えました。ルールヘッド・マーカーを「S」に置き、そこからヴォロネジ間の鉄道を枢軸軍が占有したことを示します。
- ③その後、ソ連軍ユニットが「R」に進入しました。本来なら鉄道占有が変更されますが、「T」の枢軸軍ユニットのZOCが「S」にかかっているため、スターリングラードまでの連絡が妨害されます。よって鉄道占有は変更されず、ルールヘッド・マーカーはそのまます。ただし枢軸軍は「R」から「S」の間の鉄道を使用できません。
- ④次に枢軸軍が第1インパルスで「R」のソ連軍ユニットに対して自動的勝利を得ました。「R」のZOCがなくなるので、枢軸軍は「S」までの鉄道移動が可能になります。
- ⑤ソ連軍ユニットが「R」にいる状態でソ連軍がヴォロネジを支配したとします。ソ連軍は「R」からヴォロネジまで、また「S」からスターリングラードまでの鉄道を占有します。しかし「S」が枢軸軍ユニットのZOCでヴォロネジからスターリングラードまでの連絡を妨害するため、「R」から「S」までの鉄道は枢軸軍占有下のままです。

自軍支配下の任意の鉄道ヘクスから、自軍マップ端（枢軸軍はマップ西端と北端フィンランド国内、ソ連軍はそれ以外）または自軍支配下の都市まで、敵ZOC及び（枢軸軍の場合は）バルチザン・ユニットを含まない連続した鉄道ヘクスがたどれると、その間の鉄道ヘクスを占有しているものとし、その鉄道ヘクスを用いた鉄道移動が行えます。つまりヘクスの支配と異なり、実際に自軍ユニットを鉄道ヘクス沿いに移動させる必要はなく、最も自軍マップ端から遠い鉄道ヘクス一つを支配し、そこから自軍マップ端まで敵ZOC及びバルチザン・ユニットを含まない連続した鉄道ヘクスがたどれるなら、その一連の鉄道ヘクスを占有したことになります。ルールヘッド・マーカーを用い、枢軸軍が占有している鉄道ヘクスを明示してください。鉄道占有の判定は第2インパルス終了時に行います。



8.3.7 選択ルール マップ端からマップ外へ通じる鉄道は、同じマップ端（東西南北）の別のマップ端鉄道ヘクスにマップ外でつながっているものと考えます。つまり敵ZOCやバルチザンによって妨害されていない限り、また自軍が占有している場合、鉄道移動によって鉄道からマップ外に出て、同じマップ端に接続している別の鉄道から再びマップ内に戻ってくるのが可能です。このルールは、補給判定（10.0章参照）にも適用されます。

[8.0] MOVEMENT

[8.4] 海上移動

両軍とも一定の条件下でユニットを海エリア（ヘクスが印刷されていないマップの海部分。バレンツ海と黒海／アゾフ海）へ移動させることができます。これを「海上移動」と呼びます。通常移動、鉄道移動と異なり、海上移動は失敗するリスクを伴います。鉄道移動とは異なり、海上移動（撤収含む）は敵 ZOC から開始したり、敵 ZOC で終了したりすることができます。

8.4.1 以下の制限に従い、ユニットは海上移動を行えます。海上移動は海エリアで行われるため、ヘクスとユニットの移動力は使いません。ただし通常の移動の代わりに行うため、海上移動はユニットが移動可能なインパルスでのみ実行できます。ユニットが移動できないインパルスに海上移動はできません。**海上移動したユニットは同じインパルス中に他の移動（通常移動、鉄道移動）を行えません。**

8.4.2 ゲームで使用する海エリアは、黒海／アゾフ海とバルト海の二つです。1個のユニットが行う1回の海上移動では、そのどちらかにしか入れません。1回の海上移動で黒海／アゾフ海とバルト海両方に入ることはいけません。

8.4.3 両軍とも、それぞれ1ターンにつきユニット1個を、第1または第2インパルスのどちらかで、黒海／アゾフ海を海上移動できます。1回の海上移動で行えるのは、以下のいずれか一つです。海上移動を行うユニットは他の移動を行うことができません。

- A) 海エリアに面した自軍支配下港湾（大小都市）から、同じ海エリアに面した自軍支配下港湾への移動。
- B) そのインパルスに登場する増援、補充ユニット1個を任意の自軍支配下港湾へ移動させる。Aの場合、一つの家エリアに二つの自軍支配下港湾が存在しないと成立しない移動になりますが、この場合は海エリアに面した自軍支配下港湾が一つしかなくても構いません（当然、その港湾へ海上移動することになります）。また、鉄道移動は本来の鉄道移動能力に加えて増援、補充ユニットを移動させることができますが、増援、補充ユニットを海上移動させる時は、本来の海上移動能力を使用します。
- C) 両軍とも1回のゲーム中にそれぞれ2回ずつ、「強襲上陸」を実行できます。自軍支配下港湾にいるユニット、またはそのターンに登場する増援、補充ユニットのどちらでも強襲上陸を行えます。強襲上陸を行ったユニットは、強襲上陸を行ったターンと次のターンが終了するまで補給下（10.0章参照）です。黒海／アゾフ海に面した任意の海岸ヘクスに強襲上陸を行えます。強襲上陸も海上移動の一種であるため、上陸後に他の移動は行えませんが、戦闘は行えます。ただし戦闘結果により退却を強要された時は、強襲上陸を行ったユニットは除去されます。強襲上陸を行った次のターンからは、通常通り移動することが可能です。
- D) 海エリアに面した海岸ヘクスにいる自軍ユニット1個を、その海エリアに面した自軍支配下港湾、またはマップ外へ「撤収」できます。マップ外へ撤収したユニットは、次のインパルスに増援として再登場します。戦闘結果による退却の代わりに海上移動を行い、撤収することはできません。

8.4.4 海上移動の成否判定（黒海） 黒海／アゾフ海で海上移動を行うユニットに対してダイスを1個振ります。海上移動を行う時点でオデッサ、セヴァストポリ、ロストフが自軍支配下なら、その一つにつきダイスの目から1を引きます。

海上移動判定表(黒海／アゾフ海)

ダイスの目	結果
1-3	成功：ユニットは目的地に到着します。
4-6	失敗：ユニットを除去します（戦闘で除去されたのと同様に扱います）。

8.4.5 バルト海での海上移動 バルト海では枢軸軍プレイヤーのみが海上移動を行えます。8.4.3と同じ方法でユニットの港湾への海上移動（AとB）、撤収（D）はできますが、強襲上陸（C）は行えません。黒海同様、バルト海でも1ターンにユニット1個だけを、第1または第2インパルスのどちらかで海上移動できます。

8.4.6 海上移動の成否（バルト海） バルト海で海上移動を行うユニットに対してダイスを1個振ります。海上移動を行う時点でレングラードが枢軸軍支配下なら、ダイスの目から1を引きます。

海上移動判定表(バルト海)

ダイスの目	港湾へ海上移動する場合
1-4	成功：ユニットは目的地に到着します。
5-6	失敗：ユニットを除去します。

ダイスの目	マップ外へ撤収する場合
1-3	成功：ユニットは無事に撤収できます。
4-6	失敗：ユニットを除去します。

8.4.7 海上移動が失敗して除去されたユニットは後に補充（12.0章参照）することが可能です。「補充プール」に置いてください。

8.4.8 両軍ともそれぞれ1ターンに各海域で1回ずつ海上移動を行えます（ソ連軍は黒海／アゾフ海でのみ海上移動を行えます）。海上移動の成否判定に失敗しても、そのターンに海上移動を行ったものとします。同様に、強襲上陸時の成否判定に失敗した場合でも、ゲーム中2回実行可能な強襲上陸の1回を行ったものとします。

[8.5] 司令部ユニットの移動

8.5.1 枢軸軍には軍集団司令部3個、ソ連軍には大本営司令部1個の司令部ユニットがあります。

8.5.2 司令部ユニットは第1インパルスには移動できません。第2インパルスでのみ移動できます。天候の影響は受けませんが、地形の影響は受けます（8.53参照）。第2インパルスでしか移動できないため、司令部は鉄道移動できません。海上移動は可能です（ただし失敗する可能性があることに注意）。海上移動を行う場合、司令部ユニットも1ターンに海上移動できるユニット数に数えます。

8.5.3 司令部ユニットが通常の移動を行う場合、地形の制限は山岳猟兵と同様に扱います。つまり森林、山地は進入しても停止する必要はありませんが、湿地に進入したら停止しなければなりません。

[8.6] 独裁者ユニットの移動

8.6.1 ヒトラー、スターリンを「独裁者ユニット」と呼びます。

8.6.2 独裁者ユニットは第1インパルスには移動できませんが、第2インパルスには移動できません。第1インパルスに移動できるので、鉄道移動、海上移動とも可能です（ただし海上移動では失敗する可能性に注意）。鉄道移動、海上移動を行う場合、独裁者ユニットも1ターンに鉄道、海上移動できるユニット数の対象になります。

8.6.3 独裁者ユニットが通常の移動を行う時、地形の制限は山岳猟兵と同様に扱います。つまり森林、山地は進入しても停止する必要はありませんが、湿地に進入したら停止しなければなりません。

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
 "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[9.0] COMBAT

[9.0] 戦闘

[9.1] 概説

9.1.1 各インパルスの移動終了後、敵 ZOC にいる全ての自軍ユニットは、ZOC を及ぼしている敵軍ユニットを攻撃しなければなりません。インパルスを実行しているプレイヤーを「攻撃側」、他方を「防御側」と呼びます。

9.1.2 そのインパルスにおける全ての移動が完了した後で戦闘を解決します。攻撃側は以下の制限に従う限り、自由に戦闘の組み合わせを決めることができます。また攻撃側は好きな順番で、組み合わせごとに戦闘を解決していきます。

9.1.3 防御側ユニットは、地形の影響によって戦闘力が2倍になることがあります。しかし、複数の地形の影響が重なったとしても、戦闘力が2倍を超えることはありません。また、攻撃側ユニットの戦闘力が地形によって2倍になることはありません。

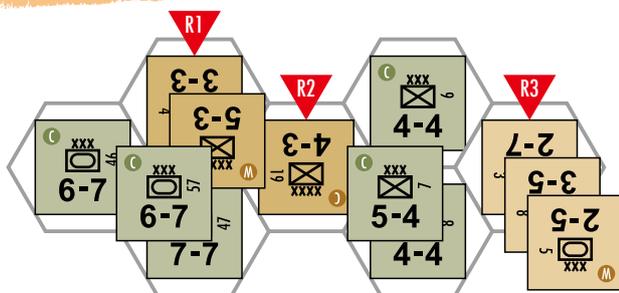
[9.2] 複数ユニットの戦闘

9.2.1 複数の攻撃側ユニットが防御側ユニット1個を攻撃する時、攻撃側ユニットの戦闘力を合算します。逆に攻撃側ユニット1個が複数の防御側ユニットを攻撃する時、防御側ユニットの戦闘力を合算します。

9.2.2 複数の攻撃側ユニットが複数の防御側ユニットを攻撃する時は、以下の制限に従って攻撃側が自由に組み合わせを決めます。

- 攻撃側ユニットに ZOC を及ぼしている全ての防御側ユニットを攻撃する。
- 敵 ZOC にいる全ての攻撃側ユニットが何らかの防御側ユニットを攻撃する。
- 一つの戦闘の組み合わせは、(単数または複数の) 防御側ユニットと、その防御側ユニット (全て) に ZOC を及ぼしている (単数または複数の) 攻撃側ユニットによって形成される (これは複数ヘクスに存在する防御側ユニットをまとめて1回の戦闘で攻撃できますが、その場合は、その戦闘に参加する全ての攻撃側ユニットは、その戦闘に参加する全ての防御側ユニットを自身の ZOC に収めていなければならない、ということです)。

戦闘組み合わせの例



枢軸軍移動手順終了時とします。枢軸軍はR1, 2, 3 全てのソ連軍ユニットを攻撃する義務があります (9.2.2.A)。第46装甲軍団はヘクスR1を攻撃しなければなりません。第47, 57装甲軍団はR1またはR2を、第6, 7, 8歩兵軍団はR2またはR3を攻撃しなければなりません (9.2.2.B)。

R1, R3はそれぞれスタックまとめて攻撃しなければなりません (9.2.3)。

第6, 7, 8歩兵軍団はR2とR3に隣接しているので、1回の戦闘でR2とR3を同時に攻撃することができます (9.2.2.C)。

9.2.3 攻撃側は、スタックしている防御側ユニットを個別の戦闘で攻撃することはできません。スタックしている防御側ユニットは、常に一まとめにして攻撃する必要があります。しかし、スタックしている攻撃側ユニットは、ユニットごとに異なるヘクスを攻撃しても構いません。個々のユニットが持つ戦闘力を分割して異なる戦闘に割り振ることはできません。

[9.3] 犠牲攻撃(ソークオフ)

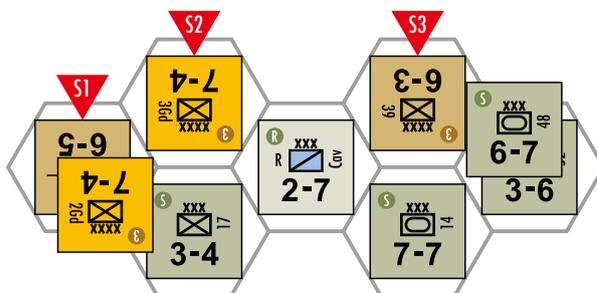
攻撃側は、ある戦闘組み合わせの戦闘比 (9.6 参照) を上げるため、別の戦闘組み合わせの戦闘比を故意に低くすることが可能です。これを「犠牲攻撃」と呼びます。この場合でも、9.2の制限には従わなければなりません。また犠牲攻撃は戦闘比1:6以上にしなければなりません。

[9.4] 戦闘の制限

攻撃側、防御側とも、全てのユニットは1回のインパルスにつき1回だけ戦闘に参加できます。たとえ全ての戦闘を解決した後で、敵味方のユニットが隣接している状態だとしても、そのインパルス中にさらに戦闘を行うことはできません。それが第1インパルスとしたら、防御側ユニットに隣接している攻撃側ユニットは移動できず、第2インパルスにその防御側ユニットに対する攻撃義務が生じます。第2インパルス終了時に前述の状態になったとしたら、今度は先の防御側が攻撃側となって第1インパルスを実行することになるので、敵 ZOC にそのまま留まって攻撃することも、敵 ZOC から移動によって離脱することも可能です。

[9.5] 攻撃の制限

犠牲攻撃 (9.3 参照) を含め、**攻撃は必ず戦闘比1:6以上で行わなければなりません**。しかし、どのようにしても戦闘比を1:6以上にできずに攻撃を強制される状況も考えられます。その場合、そのような攻撃を強制される攻撃側ユニットは、**全ての戦闘に先立って降伏し、ユニットをゲームから取り除きます**。よって、そのような攻撃側ユニットをもって犠牲攻撃の要件を満たそうとしたり、防御側ユニットの退却 (9.7 参照) を妨害しようとすることはできません。



枢軸軍移動手順終了時とします。枢軸軍はS1-3 全てのソ連軍ユニットを攻撃する義務があります (9.2.2.A)。枢軸軍は第17歩兵軍団 (戦闘力3、移動力4のため、以後3-4と表記) でS1とS2を攻撃し、残る4個のユニットでS3を攻撃したいところですが、3-4対S1, とS2の戦闘比は3:20=1:7になるため犠牲攻撃は成立しません。2-7がS2を攻撃することで戦闘比1:6未満の攻撃を回避できるため、3-4はS1を、2-7はS2を、残る3個のユニットでS3を攻撃することになります。

[9.0] COMBAT

[9.6] 戦闘の解決

9.6.1 戦闘結果表 (CRT) で使用する「戦闘比」を計算します。より大きな戦闘力でより小さな戦闘力で割り、その値 (n) を攻撃側のほうが戦闘力が大きい時は小数点第1位以下を切り捨て、防御側のほうが戦闘力が大きい時は切り上げて、前者の場合は n : 1、後者の場合は 1 : n の形式にします。例えば、攻撃側戦闘力が4、防御側戦闘力が9なら1 : 3になります。攻撃側戦闘力が19、防御側戦闘力が10なら1 : 1、攻撃側戦闘力が24、防御側戦闘力が5なら4 : 1になります。

9.6.2 CRT で使用するコラムを参照して攻撃側はダイスを1個振り、結果を判定します。戦闘結果には次の種類があります。

- AE (攻撃側全滅)** その戦闘に参加した攻撃側ユニットを全て除去し、補充プールに置きます。
- A1 (攻撃側損害)** 攻撃側ユニット1個 (攻撃側が選択) を除去し、補充プールに置きます。攻撃側は残った攻撃側ユニットを1または2ヘクス退却させます。
- AR (攻撃側退却)** 攻撃側は攻撃側ユニット全てを1または2ヘクス退却させます。
- C (コンタクト)** 両軍とも損害はなく、退却も発生しません。
- EX (相互損害)** 両軍ともユニット1個ずつを除去し、補充プールに置きます。自軍のどのユニットを除去するかは、自分で決めます。生き残った防御側ユニットは、攻撃側によって1または2ヘクス退却させられます。
- DR (防御側退却)** 防御側ユニット全てが攻撃側によって1または2ヘクス退却させられます。
- D1 (防御側損害)** 防御側ユニット1個 (防御側が選択) を除去し、補充プールに置きます。残った防御側ユニットは攻撃側によって1または2ヘクス退却させられます。
- DE (防御側全滅)** その戦闘に参加した防御側ユニットを全て除去し、補充プールに置きます。
- DS (防御側降伏)** その戦闘に参加した防御側ユニットを全て除去し、ゲームから除外します。降伏したユニットは補充 (12.0章参照) できません。

9.6.3 1943年以降の戦闘結果 1943年1/2月からゲームが終了するまで、戦闘結果が「C」または「EX」の時、防御側はその戦闘結果を「DR」に変更することができます (しなくても構いません)。

9.6.4 このゲームでは他のウォーゲームに見られる「戦闘後前進」はありません。

[9.7] 退却

9.7.1 退却は常に攻撃側によって行われます。他に退却できるルートがある限り、攻撃側は故意に防御側ユニットを退却できないルート (9.7.2 ~ 9.7.4 参照) へ退却させ、防御側ユニットを除去することはできません。

9.7.2 敵 ZOC、マップ外、湖/海への退却、完全な湖/海ヘクスサイドを越えての退却はできません。この制限のため、退却できないユニットは除去され、補充プールに置かれます。

9.7.3 退却は、8.2.1 の制限を受けません。例えば装甲甲軍団は通常の移動では森林に進入した時点で停止しなければなりません。退却最初のヘクスが森林だったとしても、もう1ヘクス退却させることが可能です (ただし戦闘解決時に森林にいたユニットは退却を行いません。9.8.4 参照)。また、ケルチ海峡を越えて退却することも可能です。この場合も退却最初のヘクスで対岸へ移動したとしても、

もう1ヘクス退却させることが可能です。

9.7.4 スタック制限 (6.0章参照) を超過するヘクスで退却を終えることはできません。スタック制限を守るヘクスへ退却できない時は、退却中のユニットを除去して補充プールに置きます。元からそのヘクスにいるユニットを除去してスタック制限内に収めることはできません。

[9.8] 戦闘における地形の影響

9.8.1 地形効果表 (TEC) 参照。山地、大都市、河川の対岸で防御しているユニットは、戦闘力が2倍になります。

9.8.2 攻撃側ユニットの全てが河川から攻撃する場合に限り、防御側は「河川の対岸」にいるものとします。攻撃側ユニットが1個でも河川以外のヘクスから、または防御側がいるのと同じ河川から攻撃するのであれば、河川の対岸にいるものとは見なされず、戦闘力は2倍になりません。



ヘクス1、3からヘクスDを攻撃する時は、同じ河川にいるものと見なされるので、Dの戦闘力は2倍にはなりません。しかしヘクス2からヘクスDを攻撃する時は河川越しの攻撃になるため、ヘクスDの戦闘力は2倍になります。ヘクス1または3がヘクス2と共同で攻撃を行う時は、ヘクス1または3によって河川の特典が失われるため、ヘクスDの戦闘力はそのままになります。ヘクスDから攻撃する時も同じで、ヘクス1、3に対しては河川越しの攻撃にはならず、ヘクス2に対しては河川越しの攻撃になります。ヘクス1、2、3全てに対して同時に攻撃を行う時は、ヘクス1、3は戦闘力そのまま、ヘクス2は戦闘力2倍になります。

9.8.3 第1ターン第1インパルスの特別ルール 1941年5月 (第1ターン第1インパルス) に限り、ソ連軍ユニットが河川の対岸にいても、戦闘力は2倍になりません。

9.8.4 森林にいるユニットは、戦闘結果によって退却することはありません。つまり「DR」や「AR」は「C」として扱い、「D1」「A1」「EX」の結果が出た場合、ユニットを失いますが、残ったユニットはそのまま森林に留まります。これは選択ではなく強制です。

[9.9] スツーカー



9.9.1 独ソ戦における枢軸軍の航空優勢は、スツーカー・マーカーによって表されます。スツーカー単独での攻撃はできません。枢軸軍ユニットによる攻撃を「支援」します。その効果は戦闘比を3段階引き上げます。

例えば戦闘比2 : 1を5 : 1に、1 : 2を3 : 1に、1 : 4を1 : 1にします。

9.9.2 一つの戦闘に使用できるスツーカーは1個だけです。

9.9.3 ドイツ軍の軍集団司令部から8ヘクス以内にいるソ連軍ユニットの上にスツーカーを置きます。司令部ユニット1個につき、スツーカーを1個置くことができます (司令部1個を起点にして、複数のスツーカーを置くことはできないのです)。複数のヘクスにいるソ

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
 "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[9.0] COMBAT

連軍ユニットに対する戦闘の場合、どれか一つのソ連軍ユニットの上にスツーカーを置けばスツーカーの支援を行えます。第1ターンの第1インパルスは、司令部から8ヘクス以内であれば、軍管区に対する攻撃制限(3.3.2参照)に関係なくスツーカーを配置できます(例えば、中央軍集団司令部から8ヘクス以内のバルト軍管区所属のソ連軍ユニットの上にスツーカーを置いても構いません)。

9.9.4 「8ヘクス」を数える時は、敵軍ユニット、敵ZOC、地形を考慮する必要はありません。また海も、ヘクスがあるものとして距離を数えます。

9.9.5 スツーカーを使用できるのは**第1インパルスの戦闘**だけです。第2インパルスの戦闘では使用できません。また、枢軸軍防衛時には使用できません。

9.9.6 スツーカーは、使用しない時はマップ外に保管しておきます。また「所属」は特定されず、前ターンにどの司令部で使用されたかは影響しません。例えば、前ターンに中央軍集団司令部を起点として使用したスツーカーを、このターンは北方軍集団司令部を起点として使用しても構わないわけです。

9.9.7 各ターンに使用できるスツーカー・マーカーの数は、年と天候によって以下のように決まります。

各ターンに使用できるスツーカー・マーカーの数

年	晴天	軽い泥濘 泥濘	降雪
1941年	3	1	0
1942年	2	1	0
1943年	1	0	0
1944年以降	0	0	0

[9.10] ソ連軍砲兵

9.10.1 ソ連軍には枢軸軍のスツーカーと同様の働きをする砲兵マーカーがあります。第1インパルスの戦闘でのみ使用でき、赤軍大本営から**5ヘクス以内**にいる枢軸軍ユニットの上に置きます。砲兵による支援が行われた攻撃は、戦闘比が**3段階引き上げられます**。

9.10.2 ソ連軍砲兵は**晴天ターンにのみ使用できます**。1943年に**1回**、1944年と1945年には**2回ずつ使用できます**。これはそれぞれの年の毎晴天ターンごとに1回ないし2回使用できるという意味ではなく、1943年全体の晴天ターンの間に1回だけ使用できる、または1944年(1945年)全体の晴天ターンの間に2回使用できる、という意味です。1944年、1945年は、同じ晴天ターンに2回使用しても構いません。

[9.11] 自動的勝利(枢軸軍のみ可能)

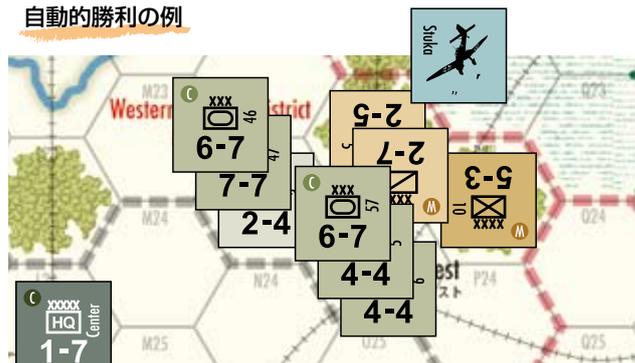
9.11.1 枢軸軍の第1インパルスまたは第2インパルスの移動手順中、枢軸軍ユニットを移動させることで、隣接するソ連軍ユニットに対して**10:1以上の戦闘比**が立つことが明らかになった場合(または**7:1以上**でスツーカーの支援を行う場合)、戦闘解決のダイスを振ることなく、そのソ連軍ユニットは降伏し、枢軸軍の移動手順中に除去されます。これを「自動的勝利」と呼びます。

9.11.2 自動的勝利に参加したユニットは、そのインパルス中に(たとえ全く移動していなくても)移動することはできませんし、また**攻撃を行うこともできません**。自動的勝利に参加していないユニットは、自動的勝利によって除去されたソ連軍ユニットは存在しないものとして移動することができます。自動的勝利によって除去

されたソ連軍ユニットがいたヘクスに進入することもできますし、そこから攻撃することも可能です。

9.11.3 自動的勝利に参加したユニットはそのインパルス中には攻撃を行えないため、移動手順終了時に敵ZOCにいる場合、他の自軍ユニットによってZOCを及ぼしている敵軍ユニットを攻撃しなければなりません。この条件を満たせない時は、ルールに違反した攻撃が行われるものとして、該当する自動的勝利に参加したユニットは9.5に従って降伏します(自動的勝利そのものは有効です)。

自動的勝利の例



枢軸軍第1インパルスの移動手順で、6個のユニットがソ連軍2-7と2-5のスタックに隣接しました。この時点で戦闘比は29:4=7:1。中央軍集団司令部を起点にスツーカーを使用して戦闘比を10:1にして、自動的勝利の条件を満たしました。2-7と2-5は降伏し、枢軸軍の他のユニットはこのユニット並びにZOCを無視して移動できます。しかし自動的勝利に参加した6個のユニットは移動できません。加えて、枢軸軍6-7、4-4、4-4のスタックがソ連軍5-3のZOCに残ってしまうので、戦闘手順で他の枢軸軍ユニットが5-3を攻撃しないと降伏します(9.11.3)。

[9.12] 残存部隊

規模記号がなく、兵科及び戦闘力と移動力だけを持つ両軍のユニットは「残存部隊」です。残存部隊は一定の条件下で登場します。

9.12.1 ソ連軍のうち親衛赤軍ユニット、枢軸軍のうちドイツ陸軍(空軍除く)またはSSユニットが防衛側で「EX」「D1」「DE」の結果によって除去され、かつ退却可能であれば、2ヘクス退却した先に残存部隊が登場します。なお森による退却禁止の場合、退却せずにその場で残余部隊を出すことはできません。残存部隊はゲームに用意されている数まで使用できます。また、除去されたユニットの移動力以下の移動力を持つ残存部隊を登場させられます。除去されたユニットの数に関係なく、1回の戦闘結果で登場できる残存部隊の数は1個だけです。

9.12.2 残存部隊はスタックに関しては軍団規模と考えます。SS以外の残存部隊は、自ら敵ZOCに進入することができません。

9.12.3 補充(12.0章参照)されたユニットは、移動力を消費することなく、同じ兵科の残存部隊と同じヘクスに登場できます。その場合、残存部隊を取り除きます。この方法で登場できる補充ユニットは、ソ連軍の場合は親衛赤軍のみです。ドイツ軍の場合、国防軍とSSとで区別されます(SS残存部隊と交換で国防軍の補充ユニットを配置することはできないわけです)。補充されたドイツ軍装甲軍団は、装甲擲弾兵の残存部隊とのみ交換配置可能です。

9.12.4 戦闘で除去された残存部隊は補充プールに置きません。また降伏してもゲームから除外されません。マップ外に保管しておき、必要に応じて9.12.1に従って再利用できます。

[10.0] SUPPLY

[10.0] 補給

[10.1] 補給判定の時期

プレイヤーは自軍第2インパルス終了時、全ての自軍ユニットの補給状態を判定しなければなりません。この時、「補給切れ」になったユニットは直ちに除去し、補充プールに置きます。戦闘補給(10.3参照)は戦闘解決時に判定します。

[10.2] 補給判定の方法

10.21 自軍支配下の都市、または自軍支配下の都市まで通じる自軍が占有している鉄道(8.3.6参照)まで8ヘクス以内の「補給線」を引けるユニットは補給下です。補給判定を行うユニット及び補給源となる都市に敵ZOCが及んでいても構いませんが、8ヘクスの補給線及び補給源たる都市までの鉄道線に敵ZOCまたは敵軍支配下の都市があつてはなりません(自軍ユニットがいたとしても、敵ZOCを無効にすることはできません)。補給源となる都市そのものは、自陣営のマップ端(枢軸軍はマップ西端、ソ連軍は東端または南端)まで補給線を引く必要はありません。

10.22 上記の他、自陣営のマップ端(枢軸軍は西端、ソ連軍は東端または南端)に通じる自軍が占有している鉄道線まで8ヘクスの補給線を引くことができれば補給下になります。鉄道を含まない自陣営のマップ端に直接補給線を引くことはできません。必ず鉄道が含まれていなければなりません。

10.23 降雪ターンは、補給線の長さが4ヘクスに短縮されます。

[10.3] 戦闘補給

10.31 ソ連軍、フィンランド軍ユニットは冬季装備が施されているため、降雪ターンでも「戦闘補給」を自動的に受けているものとします。しかしそれ以外の枢軸軍(ドイツ軍、イタリア軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍)ユニットは冬季装備を欠いているため、最初の2回の冬は戦闘補給を受けているかどうか判定する必要があります。「最初の2回の冬」とは1941年末から1942年初にかけての降雪ターン、及び1942年末から1943年初にかけての降雪ターンを指します。

10.32 戦闘補給を受けていない枢軸軍ユニットは、攻撃時、防御時とも、戦闘力がユニット単位で半減(端数切り上げ)します。例えば、戦闘力5のユニットは戦闘力3になります。地形の修正により戦闘力が2倍になる時は、戦闘補給の影響を適用した後で2倍にします。例えば戦闘補給を受けていない戦闘力5のユニットが地形の修正によって戦闘力が2倍になる時は、戦闘力6になります。

10.33 最初の冬の降雪ターンにソ連国内にいる枢軸軍ユニットは、都市と同じヘクスまたは自軍支配下の都市に隣接するヘクスにいれば戦闘補給を受けられます。

10.34 2回目の冬の降雪ターンにソ連国内にいる枢軸軍ユニットは、10.33に加え、

1. 自軍支配下の都市に隣接しており、
2. 敵ZOCでもないヘクスに隣接しているヘクス

にいても戦闘補給を受けられます。つまり、自軍支配下の都市から2ヘクス以内であれば戦闘補給を受けられますが、自軍ユニットと自軍支配下の間のヘクスが敵ZOCの場合は戦闘補給を受けられないわけです。

10.35 戦闘補給は戦闘解決時に判定します。そのため、インパルス中、先に解決される戦闘の結果により、戦闘補給の状態が変化することがあります。

補給と戦闘補給の例



On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
"The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[11.0] SPECIAL UNITS

[11.0] 特別なユニット

[11.1] 空挺軍団



11.1.1 ソ連軍には3個の空挺軍団があり、降雪ターンに空挺降下を行えます。空挺降下は、ソ連軍の第1インパルスの移動手順中に行えます。「空挺部隊保管ボックス」内の空挺軍団のみ、空挺降下を行えます。

11.1.2 増援で登場した空挺軍団は、通常の増援(12.1参照)として登場させることも、空挺部隊保管ボックスに置くこともできます。通常の増援として登場した空挺軍団は以後、空挺部隊保管ボックスに置くことができず、空挺降下を行えません。空挺部隊保管ボックスに置かれた空挺軍団は、11.1.3の方法で空挺降下するか、以後のターンに通常の増援として登場することができます。

11.1.3 空挺降下 空挺降下は、赤軍大本営から8ヘクス以内の敵ZOC、森林、山地以外の任意のヘクスに行えます。8ヘクスを数える時は敵軍ユニット、敵ZOC、地形は考慮しません。空挺降下を行ったインパルスには、空挺軍団は通常の移動を行えません。また、赤軍大本営が除去されている間は、空挺降下を行えません。

11.1.4 空挺軍団は空挺降下を行ったかどうかに関係なく、補給判定を必要としません。常に補給下です。

11.1.5 一度空挺降下を行った空挺軍団は空挺部隊保管ボックスに戻せません(よって、同じ空挺軍団が2回空挺降下を行うことはできません)。また、除去された空挺軍団は補充できません。

[11.2] パルチザン



11.2.1 ソ連軍には枢軸軍の鉄道を分断し、枢軸軍の移動や補給を妨害するために使われるパルチザン・ユニットが3個あります。パルチザンはソ連国内の枢軸軍支配下の都市、または枢軸軍支配下の都市間を結ぶ枢軸軍が占有する鉄道上に置くことができます。

11.2.2 パルチザン・ユニットは通常のユニットとは異なり、戦闘力や移動力を持ちません。隣接するヘクスにZOCを及ぼしませんが、自身がいるヘクスにはZOCを持ちます。鉄道移動中のユニットは敵ZOCに進入できないため、枢軸軍ユニットはパルチザンに隣接するヘクスまでしか鉄道移動を行えません。また通常移動では敵ZOCに進入した時点で移動を終了するため、パルチザンと同じヘクスに進入した枢軸軍ユニットは、そのインパルス中にはそれ以上移動できません。パルチザンと同じヘクスへ退却できません。しかし、パルチザンのZOCでは都市を支配できません(5.5参照)。

11.2.3 枢軸軍の第1、第2インパルスの移動手順終了時、枢軸軍ユニットのZOCが同一ヘクスにいる、またはSSユニットから5ヘクス以内にいるパルチザン・ユニットは一時的に除去されます。

11.2.4 ソ連軍の第2インパルス終了時、その時点でゲームに登場している全パルチザン・ユニット(除去されたものを含む)を、11.2.1に従い任意のヘクスに再配置できます。枢軸軍ユニットのZOC及びSSユニットから5ヘクス以内には配置できません。

[11.3] 枢軸同盟国の降伏

11.3.1 ハンガリー ハンガリー国内にソ連軍ユニットが同時に5個以上存在すると、ハンガリーは直ちに降伏します。全てのハンガリー軍ユニットを取り除きます。

11.3.2 フィンランドとルーマニア それぞれ首都がソ連軍支配下になると直ちに降伏します。各国軍のユニット全てを取り除きます。

[12.0] REINFORCEMENT & REPLACEMENT

[12.0] 増援と補充

[12.1] 増援

12.1.1 両軍とも、自軍第1インパルス開始時にターン記録トラックを参照します。そこに数字が印刷されている時は、戦闘序列の同じ数字の欄に置かれた増援が登場します(または、その欄の指示に従います)。あるターンに登場する増援であっても、登場する月(インパルス)が異なるものがあることに注意してください。例えば1941年7/8月ターン、枢軸軍は第1インパルス(7月)に増援ユニット4個を受け取ります。第23歩兵軍団とルーマニア第5歩兵軍団は第2インパルス(8月)に登場します。1ターンは2カ月を表し、各インパルスはそれぞれ大凡1カ月に該当します。よって、2カ月目に登場するユニットは第2インパルスに登場するわけです。全てのユニットは、指示されたインパルス中に登場しなければなりません(登場するインパルスを早めたり、遅らせたりすることはできません)。

12.1.2 増援ユニットは、登場インパルスにおける移動手順中であれば、いつでもマップ上に登場できます。増援ユニットは、海上移動(8.4参照)を用いてマップ内に進入できます。それ以外の場合、指定された都市に配置するか、またはマップ端ヘクスからマップ内に進入します。第1インパルスに登場する増援ユニットは鉄道移動(8.3参照)を使用できますが、第2インパルスに登場するユニットは通常の移動を用いなければなりません。増援ユニットを配置するのに、移動力を消費することはありません。つまり指定された都市に配置する、または指定されたマップ端ヘクスに配置した後、ユニットは規定の移動力を用いて移動することができるわけです。

[12.2] ソ連軍の増援ユニット

ソ連軍の増援ユニットのうち、都市からの登場が指示されていないものは、マップ東端の任意のヘクスから登場します。もし、指定された都市が枢軸軍支配下の時は、マップ東端の任意のヘクスから登場することになります。指定された都市に敵ZOCが及んでいても、増援ユニットを置くことが可能です。しかし指定された都市がZOCに囲まれているため、そこに配置した増援ユニットが移動できず、スタック制限(6.0章参照)に違反してしまう場合は、そのような都市に増援ユニットを置くことができず、代わりにマップ東端の任意のヘクスから登場します。スタック制限に違反しないのであれば、たとえ指示された都市が敵ZOCに囲まれていたとしても、そこに増援ユニットを配置することが可能です。

解説: 敵ZOCが及んでいる都市に増援ユニットを配置した場合、その増援ユニットは移動開始時にその敵ZOCにいるものと考えます。つまり第1インパルスに登場したのであれば、その増援ユニットは敵ZOCを離れて移動を行うことができます。第2インパルスであれば、一切移動することができません。



[12.0] REINFORCEMENT & REPLACEMENT

[12.3] 枢軸軍の増援ユニット

12.3.1 ルーマニア軍の増援ユニットはブカレストに配置します。

12.3.2 ハンガリー軍の増援ユニットはマップ西端のハンガリー国内の鉄道ヘクス上に配置します。

12.3.3 ドイツ軍、イタリア軍の増援ユニットはマップ西端の任意のヘクスから登場します。

[12.4] 特別な増援

12.4.1 フィンランド北部戦線 ソ連軍がヘルシンキを支配した次のターン、ソ連第14軍がマップ北端の任意の鉄道ヘクスから登場します。枢軸軍がアルハンゲルを支配した次のターン、ドイツ第36及びDietl山岳猟兵軍団がマップ北端の枢軸軍が占有している鉄道ヘクスから登場します。ソ連軍がアルハンゲルを奪回したとしても、以後アルハンゲルからの補充（12.7.7参照）は失われます。

12.4.2 ブルガリア（ブカレスト）守備隊 1942年12月以降（1943年1月から）ソ連軍ユニットがブカレストの5ヘクス以内に進入すれば、次の枢軸軍第1インパルスにドイツ第15、21山岳猟兵軍団がブカレストに増援として登場します。登場時は一時的にスタック制限をオーバーして構いませんが、登場したインパルスの移動手順終了時にはスタック制限を遵守しなければなりません。それができない時は、スタック制限が一杯になるまでブカレストに登場させ、残りは通常の増援同様、マップ西端から登場させます。ブルガリアがソ連軍支配下の時は、ブカレスト守備隊はマップ西端から登場します。

1943年12月以降（1944年1月から）ソ連軍ユニットがブカレストの5ヘクス以内に進入すれば、上記と同じ方法で（まだ第15、21山岳猟兵軍団が登場していないのであれば、それに加えて）ドイツ第91、97、第5SS山岳猟兵軍団が登場します。

ブカレスト守備隊が登場後、ソ連軍ユニットがブカレストから6ヘクス以上離れたとしても、一度登場したブカレスト守備隊ユニットを取り除く必要はありません。また登場条件である「5ヘクス以内に進入」とは、ソ連軍ユニットが5ヘクス以内で移動を終えた場合だけでなく、5ヘクス以内を通過しただけでも登場条件を満たしたものとします。

12.4.3 ワルシャワ守備隊 1943年12月以降（1944年1月から）ソ連軍ユニットがワルシャワの2ヘクス以内に進入すれば、次の枢軸軍第1インパルスにドイツ第4SS、ヘルマン・ゲーリング装甲軍団が増援としてワルシャワに登場します。登場時は一時的にスタック制限をオーバーできますが、登場したインパルスの移動手順終了時にはスタック制限を遵守しなければなりません。それができない時は、スタック制限が一杯になるまでワルシャワに登場させ、残りは通常の増援同様、マップ西端から登場させます。ワルシャワがソ連軍支配下の時はワルシャワ守備隊はマップ西端から登場します。

なお、ブカレスト守備隊、ワルシャワ守備隊とも、都市に登場するソ連軍の増援（12.2参照）と同じ方法で登場します。

[12.5] 撤収

1944年5月、枢軸軍プレイヤーは装甲軍団2個を「撤収」させなければなりません。それができない時は、直ちに敗北します。同様に、1945年3月と5月にそれぞれ1個軍団ずつ（兵科は問いません）を撤収しなければなりません。海上移動を除き、マップ上のユニットをマップ外へ移動させるのは撤収時のみです。

ユニットを撤収するためには、指定されたインパルス中に鉄道移

動、海上移動、通常移動を用いてマップ西端からマップ外へ移動させなければなりません。戦闘による退却でもこの要件を満たすことができます。マップ外への海上移動に失敗した場合、ユニットを撤収したことはありません。

1944年5月に撤収する装甲軍団は、可能な限りSS装甲軍団を選ばなければなりません。

残存部隊はスタックに関しては軍団規模と見なされますが（9.12参照）、残存部隊で撤収の条件を満たすことはできません。

[12.6] 枢軸軍の補充

12.6.1 「補充」とは、戦闘などで除去されたユニットを復活させることです。枢軸軍の補充は増援と同じ方法で登場します。フィンランド軍の補充はヘルシンキに登場します。

12.6.2 枢軸軍の補充は1年に1回、その年最初の晴天インパルスに行えます（司令部は最初の晴天ターンの第2インパルスに補充されます）。

12.6.3 補充により補充プールにいる自軍ユニットを復活させることができます。降伏したユニットを補充することはできません。ある年に使用可能な補充能力（12.6.4参照）の一部または全てを使用しなかったとしても、その分を翌年に繰り越すことはできません。また首都（ドイツ=ベルリン、ルーマニア=ブカレスト、フィンランド=ヘルシンキ）が敵軍支配下の時は、その国は補充を行うことができません。

12.6.4 枢軸軍は、補充可能なターンに以下のユニットを補充プールから復活させることができます。

枢軸軍が補充できるユニット

全てのSSユニット:



全ての空軍地上部隊:

全ての司令部:



ドイツ歩兵軍団(5-4, 4-4, 3-4各1) 装甲擲弾兵、山岳猟兵各1



ドイツ装甲軍団: 枢軸軍支配下の油田1ヘクスにつき1個



イタリア軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍、フィンランド軍各1



※イタリア軍は1942年のみ補充可能

※ドイツ軍騎兵軍団(4-7)は補充できません。

12.6.5 1943年かそれ以降、イタリア軍ユニットを補充すること

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated: "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

[12.0] REINFORCEMENT & REPLACEMENT

はできません。また 1945 年には一切の補充がありません。

12.6.6 該当するユニットが補充プールにない時、ドイツ歩兵軍団 (3-4) を代わりに補充することができます。歩兵軍団 (3-4) に置き換えることができるのは、以下のユニットです。

- ドイツ山岳猟兵軍団の代わりに
- ドイツ装甲擲弾兵軍団の代わりに
- ドイツ歩兵軍団 (4-4) または (5-4) の代わりに
- ドイツ装甲軍団の代わりに

SS、空軍地上部隊、枢軸同盟国軍、司令部の代わりに歩兵軍団 (3-4) を補充することはできません。

[12.7] ソ連軍の補充

12.7.1 ソ連軍の補充は増援と同じ方法で登場します。また、労働者が置かれた都市に配置することもできます。1 都市に配置できる補充ユニットは、1 ターンに 1 個だけです。

12.7.2 労働者ユニットの数値は、補充能力であり、戦闘力でもあります。一度配置した労働者ユニットは移動することができず、退却を強制されると除去されます。労働者ユニットも ZOC を持ち、他のユニット同様に攻撃、防御を行います。スタック制限の対象外であり、労働者ユニットと同じヘクスにスタック制限一杯のソ連軍ユニットを置くことが可能です。

12.7.3 労働者ユニットは他のユニット同様に損害を被ります (例えば戦闘結果「EX」の時、労働者ユニットを除去することができます)。除去された労働者ユニットは補充できません。また、除去された労働者ユニット自身の補充能力も失われることになります。

12.7.4 ゲーム中に登場した労働者ユニットは、ソ連軍支配下のソ連国内任意の (大小) 都市に置くことができます。一つの都市には労働者ユニットを 1 個しか置けません。配置された労働者ユニットは直ちに機能し、**配置されたターンから補充能力を使用できます**。

12.7.5 ソ連軍はマップ上に配置されている労働者ユニットの補充能力の合計分の補充を行えます。ソ連軍は補充プールに置かれている自軍ユニットのうち、戦闘力合計がこの合計補充能力以下になるように自由に選んで補充できます。ただし、**1 回の補充では戦車ユニットは 1 個、親衛赤軍ユニットは 1 個しか選択できません** (この場合、親衛戦車軍は「親衛赤軍ユニット」に数えます)。補充能力記録マーカーを



補充能力記録トラックに置き、補充能力を表示します。

12.7.6 ソ連軍の補充は、毎ターンの第 1 インパルスに行います。敵軍ユニットや敵 ZOC に囲まれた都市にいる労働者ユニットの補充能力も加算されます。使用しなかった補充能力を次のターンに繰り越すことはできません。

12.7.7 連合国のレンドリース 1942 年 1 月から、労働者ユニットの補充能力の合計に加えて、アルハンゲルからの追加補充が受けられます。この量は毎ターン、ランダムに決められます。毎ターン、ダイスを 1 個振り、出た目を補充能力合計に加算します。アルハンゲルからの追加補充は 1944 年 12 月まで受け取れます。1945 年 1 月からは受け取れません。

12.7.8 アルハンゲルの追加補充は、ソ連軍第 1 インパルス開始時にアルハンゲルがソ連軍支配下の時に得られます。アルハンゲルが一度でも枢軸軍支配下になれば、以後ソ連軍が奪還したとしても、追加補充を受けることができなくなります。

12.7.9 1943 年 5 月から以後ゲームが終了するまで、労働者の補充能力が 2 倍になります (戦闘力はそのままで)。アルハンゲル追加補充は 2 倍にはなりません。

12.7.10 赤軍大本営の補充 除去された赤軍大本営は 1 戦闘力のユニットと見なして補充することができます。ただし、**1 年に 1 回しか補充できません**。補充された赤軍大本営ユニットが再び除去されると、その年内は補充することができないわけです。

[12.8] 改編



12.8.1 1943 年の 7 月と 11 月、前線では歩兵軍団が装甲擲弾兵軍団に改編されます。同じ部隊名を持つ歩兵軍団と装甲擲弾兵軍団を置き換えます。見つけやすいように、該当するユニットの兵科記号には色つきのバンドが印刷されています。

12.8.2 改編対象の歩兵軍団が除去されている時は、枢軸軍プレイヤーは同じ戦闘力を持つ任意の歩兵軍団を選んで改編を行います。また対象の歩兵軍団がその時点で補給線を引けない状態だったり、敵 ZOC に囲まれていたりした時も、同様に同じ戦闘力を持つ他の歩兵軍団を選んで改編します。

RUSSIAN CAMPAIGN: SERIES II

DESIGN CREDITS:

GAME DESIGN AND HISTORICAL RESEARCH: John Edwards

COMPONENTS DESIGN (original): John Edwards, Don Greenwood, Jim Hamilton

COMPONENTS DESIGN (WWS version): Yasushi Nakaguro

(c) 1974, 1975 Jedoko Games, 2000, 2010 Kokusai-Tsushin co., Ltd.

[13.0] OPTIONAL RULE

[13.0] 選択ルール

ゲーム開始時、両軍プレイヤーの合意で、以下のルールの一部または全てを採用することができます。

13.1 サドンデス勝利条件

ゲームが始まる前に、両軍プレイヤーは1942年から1945年までの各年ごとの目標（都市または油田）を一つ決めます。つまりゲーム開始時に合計で四つの目標を設定するわけです。各年ごと最初の晴天ターンに、両軍プレイヤーはその年の目標を明らかにします。その時点でその年における自軍の目標と敵軍の目標の両方を支配しているプレイヤーは、その瞬間に勝利を収めます。

13.1.1 両軍ともこの条件を満たしていない時は、その年には勝者が生まれなかったこととなり、翌年までプレイを継続します。

13.1.2 両軍プレイヤーは各年の目標を、以下のリストから選択可能なものを選ばなければなりません。

13.1.3 1945年の2回目の晴天ターンでも勝者が生まれなかった時は、キャンペーン勝利条件（5.0章参照）で勝敗を判定します。それでも勝者が生まれなければ引き分けです。

サドンデス勝利目標リスト

年	枢軸軍	ソ連軍
1942年	ドニエプロベトロフスク ブリャンスク レニングラード	セヴァストポリ カリーニン ハリコフ
1943年	レニングラード ハリコフ 油田(PP13)	ヴォロネジ モスクワ スターリングラード
1944年	セヴァストポリ リガ キエフ	レニングラード ロストフ クルスク
1945年	ワルシャワ ロストフ スターリンの除去	ブカレスト ベルリン ヒトラーの除去

[13.2] SSの装備転用

13.2.1 SS部隊はどれだけの損害を受けても完全戦力に補充されます（12.6参照）。これは国防軍よりも優先的に人員、装備が回されたためです。

13.2.2 SS部隊が壊滅しなかったら、それを補充するための装備は国防軍に回されるはずですが、そこで、補充が行われる際に以下のユニットがマップ上にいれば、通常の補充に追加して補充を受けることができます。

追加補充ユニット

年	追加補充	除去されなかったSS
1942-44年	装甲擲弾兵または歩兵(3-4)	SS予備隊(2-7)
1943-44年	装甲、装甲擲弾兵または歩兵(3-4)	第1SS(10-8)
1943-44年	装甲、装甲擲弾兵または歩兵(3-4)	第2SS(9-8)
1944年	装甲、装甲擲弾兵または歩兵(3-4)	第3SS(7-7)
1944年	歩兵(3-4)	第6SS(4-4)

[13.3] 装甲部隊の制約

装甲部隊が大都市や森林に対する攻撃に不向きだったことを反映し、以下のルールを導入します。

装甲（戦車）部隊が大都市または森林を攻撃する時、戦闘比を算出する際、その戦闘力を半減します（端数切り上げ）。

[13.4] 工場の疎開

ソ連軍プレイヤーは労働者ユニット2個までをマップ外（シベリア）に保管することができます。

[13.5] 史実の天候

ダイスを振る代わりに、史実同様の天候を用いることが可能です。

史実の天候

年	3/4月	9/10月	11/12月
1941年	泥濘	軽い泥濘	降雪
1942年	泥濘	晴天	軽い泥濘
1943年	軽い泥濘	晴天	軽い泥濘
1944年	降雪	軽い泥濘	泥濘
1945年	晴天	—	—

[13.6] 詳細な天候判定

枢軸軍プレイヤーは各インパルス開始時にダイスを振り、そのインパルスの天候を決定します。インパルスごとの天候は、両軍プレイヤー・ターンに適用されます。つまり1ターンにつき2回、天候判定を行うわけです。

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated: "The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

RUSSIAN CAMPAIGN SCENARIOS

シナリオ

『独ソ戦2』はサドンデス勝利条件を用いても、決着がつくまで長時間かかることがあります。以下はより短時間で勝負をつけたい、または長い戦役の一部だけ（例えばクルスク戦やスターリングラード戦など）をプレイしたいという時のためのシナリオ・ルールです。

[1.0] シナリオのプレイ

両軍プレイヤーの合意で、3項で説明するシナリオのどの開始時期からでもゲームを始めることができます。また、両軍プレイヤーの合意でいつシナリオを終了させても構いません。最終ターンにおける勝敗の判定方法については、4章で説明します。プレイヤーがどれだけの期間、プレイしたいかによって、開始時期と終了時期を自由に組み合わせられることに注意してください。望むのであれば、開始時期と終了時期を直近のターンにできます——1ターンの間に行ったことで勝敗をつけるわけです。

[2.0] ゲームの準備

「ターン」マーカーをシナリオ開始ターンに置きます。そのターン及びそれ以降のターンに登場するユニットは戦闘順序上に置き、通常の増援としてゲームに登場します。それ以外の全てのユニット（両軍の「初期戦力」と、シナリオ開始より前のターンまでに登場した増援ユニット）は既にプレイに使用されており、降伏しているか、補充プールにいるか、マップ上に存在します。

各シナリオの開始ラインはマップに印刷されています。ソ連軍ユニットは開始ラインの東側、枢軸軍ユニットは西側にセットアップします。

2.1 ソ連軍プレイヤーが先にスターリン、スタフカ、及びシナリオで指示されている軍、空挺、軍団、労働者ユニットを配置します。これらは、使用可能なユニットから選ばなければなりません。選ばれなかったユニットは除去されているものとします。配置しなかった軍、全ての騎兵、戦車軍団ユニットを補充プールに置きます。補充できない空挺、労働者ユニットはゲームから除外します。ソ連軍プレイヤーは使用可能なユニットから、好きな軍ユニットを選びます。しかし、選べるのは軍規模のユニットだけです。戦車軍団と騎兵軍団は全て補充プールに置きます（例外は「バルバロッサ作戦」）。

ソ連軍プレイヤーは、開始ラインのソ連軍側の全てのヘクスに、自軍ユニットを置くか、自軍ユニットのZOCが及ぶように初期配置しなければなりません。空挺ユニットは空挺保管ボックスに置きます。労働者ユニットは都市に置きます。一つの都市には一つしか置けません。また特定都市に配置される労働者ユニットはその都市以外には配置できません。ソ連軍プレイヤーは上記の制限内で、自由にセットアップを行います。

2.2 次に、枢軸軍プレイヤーは開始ラインの自軍側に好きなように自軍ユニットを配置します。ソ連軍ユニットのZOCに配置しても構いません。除去されている枢軸軍ユニットはシナリオに指示されています。該当するユニットを補充プールに置きます。枢軸軍プレイヤーは除去されているものを除き、シナリオ開始ターンの時点で使用可能な全ての枢軸軍ユニットをセットアップします。

フィンランド国内に配置できるのはフィンランド軍ユニットだけです。

2.3 枢軸軍は、開始ラインより西側の全ての鉄道線、都市、油田を支配しています。ソ連軍プレイヤーはその残りを支配しています。

枢軸軍プレイヤーが自軍ユニットの初期配置を終えた後、ソ連軍プレイヤーはルールに従ってバルチザンを配置します。

2.4 開始ターンの枢軸軍第1インパルスを開始します。5/6月ターンであれば、枢軸軍プレイヤーは補充を受けます。また、両軍プレイヤーはルールに従って補充と増援を受け取ります。

[3.0] シナリオの開始時期

右のリストから選択します。

[4.0] シナリオ勝利条件

マップに印刷されたシナリオ開始ラインは勝敗判定にも使用します。ゲーム開始時に、両軍プレイヤーはいつシナリオを終了するかを下のリストから決めておきます。終了ラインの敵軍側の目標をどれだけ支配しているかによって勝利ポイントを獲得します。

大都市一つは2勝利ポイント、小都市と油田一つは1勝利ポイントです。シナリオ終了時、終了ラインより敵軍側にある自軍支配下の目標から勝利ポイントを得ます。

より多くの勝利ポイントを得ているプレイヤーが勝利します。なおルール5.4は使用しません。

シナリオ終了時期

冬の危機を凌いで

終了ターン: 1942年3/4月

終了ライン: 黒のドット。ただし実際には枢軸軍がクルスクを、ソ連軍がセヴァストポリを支配していることを反映して、枢軸軍に1勝利ポイントのボーナス。

ドイツ軍攻勢限界線

終了ターン: 1942年9/10月

終了ライン: 赤のドット

クルスク戦の終焉

終了ターン: 1943年7/8月

終了ライン: 黒のドット

ウクライナの危機

終了ターン: 1943年9/10月

終了ライン: 青のドット

ソ連軍冬季攻勢の終了

終了ターン: 1944年3/4月

終了ライン: 緑のドット、フィンランド国内はフィンランド国境を使用

ベルリン陥落

終了ターン: 1945年5/6月

特別ルール: ベルリンを支配しているプレイヤーが勝利します。

RUSSIAN CAMPAIGN SCENARIOS

シナリオ開始時期

バルバロッサ作戦

開始: 1941年5/6月

注意: 通常ゲームと同じように開始します。開始ターンにはドイツ軍に補充はありません。シナリオ勝利条件を使用します。

ブラウ作戦

開始: 1942年5/6月

ソ連軍: 36個個軍、空挺ユニット3個、スターリン、赤軍大本営

労働者: モスクワ(3)、レニングラード(2)、スターリングラード(1)、セヴァストポリ(1)、W1×2、W2×1

枢軸軍の損害: ドイツ軍: 2-7 (SS)、5-4×2、4-4×2、3-4×5、8-7×1、3-6×1

ルーマニア軍: 4-6×1、2-7×1、3-5×1

※枢軸軍プレイヤーは最初のターンに補充を受けます。

開始ライン: 黒のドット。ただし、クルスク及びその隣接ヘクスは枢軸軍支配下です。セヴァストポリ(BB15)、CC15、JJ21はソ連軍支配下です。ソ連軍ユニットを置かずソ連軍ユニットのZOCが及んでいなければなりません。

コーカサスへの進撃

開始: 1942年9/10月

ソ連軍: 39個個軍、空挺ユニット3個、スターリン、赤軍大本営

労働者: モスクワ(3)、レニングラード(2)、W1×3、W2×2

枢軸軍の損害: ドイツ軍: 5-4×2、4-4×1、3-4×3、3-6×1

ルーマニア軍: 4-6×1、2-7×1、3-5×1

開始ライン: 赤のドット

ウラヌス作戦

開始: 1942年11/12月

ソ連軍: 43個個軍、空挺ユニット3個、スターリン、赤軍大本営

労働者: モスクワ(3)、レニングラード(2)、W1×3、W2×2個

枢軸軍の損害: ドイツ軍: 5-4×2、4-4×2、3-4×3、3-6×1、6-7 (48) ×1

ルーマニア軍: 4-6×1、2-7×1、3-5×1

開始ライン: 赤のドット

特別ルール: このシナリオは、枢軸軍が先に配置するのも面白いでしょう。枢軸軍は開始ラインの自軍側の全てのヘクスに自軍ユニットを置かずZOCを及ぼさなければなりません。ソ連軍は開始ラインの自軍側に自由に配置できます。先攻はソ連軍です。つまり11/12月ターンのソ連軍プレイヤー・ターンから開始します。

クルスクの戦い

開始: 1943年5/6月

ソ連軍: 45個個軍、空挺ユニット3個、スターリン、赤軍大本営

労働者: モスクワ(3)、レニングラード(2)、W1×5、W2×2

枢軸軍の損害: ドイツ軍: 5-4×4、4-4×5、3-4×6、3-6×1、4-7×1、6-7 (48) ×1、7-7 (14) ×1、8-7 (24) ×1、9-8 (2SS) ×1、2-7 (SS)

ルーマニア軍の損害: 2-2を除く全ユニット除去

ハンガリー軍、イタリア軍: 全ユニットを除去

※枢軸軍プレイヤーは最初のターンに補充を受けます。

開始ライン: 黒のドット

赤いスチームローラー

開始: 1943年11/12月

ソ連軍: 51個個軍、空挺ユニット2個、スターリン、赤軍大本営

労働者: モスクワ(3)、レニングラード(2)、W1×5、W2×2

枢軸軍の損害: ドイツ軍: 5-4×4、4-4×7、3-4×4、3-6×1、4-7×1、6-7 (48) ×1、7-7 (14) ×1、8-7 (24) ×1、2-7 (SS)、10-8 (1SS)、4-4×1 (6SS)

ルーマニア軍の損害: 2-2を除く全ユニット除去

ハンガリー軍、イタリア軍: 全ユニットを除去

開始ライン: 青のドット

中央軍集団の崩壊

開始: 1944年5/6月

ソ連軍: 54個個軍、空挺ユニット2個、スターリン、赤軍大本営

労働者: モスクワ(3)、レニングラード(2)、W1×5、W2×2

枢軸軍の損害: ドイツ軍: 5-4×5、5-5 (49) ×1、4-4×7、3-4×10、3-6×1、4-7×1、4-6×3、6-7 (48) ×1、7-7 (14) ×1、8-7 (24、39) ×2、2-7 (SS)、10-8 (1SS)、9-8 (2SS) ×1、4-4×1 (6SS)

ルーマニア軍の損害: 2-2を除く全ユニット除去

ハンガリー軍、イタリア軍: 全ユニットを除去

※枢軸軍プレイヤーは最初のターンに補充を受けます。

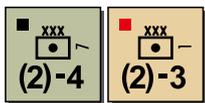
開始ライン: 緑のドットとフィンランド国内はフィンランド国境

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
"The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

BUT WHAT IF...

ヴァリアント・ルール

I. 砲兵軍団



ソ連軍は1943年から毎年1個ずつ、ドイツ軍は1943年から1個、砲兵軍団を使用できます。ソ連軍砲兵軍団はソ連軍砲兵(9.10参照)の代わりに使用します。

これらは増援ではありません。補充として受け取ることができません。補充する際には、機甲親衛ユニットとして扱います。

防御時は、() つきの戦闘力を使用します。

攻撃時は、() つきの戦闘力を加算するだけではなく、戦闘に参加する砲兵ユニット1個につき戦闘比を右に1シフトします。ただし、ドイツ軍砲兵軍団がスツーカーと併用された時は、戦闘比は右に3シフトするだけです。砲兵による戦闘比シフトは失われます。

ソ連軍プレイヤーが一つの戦闘に複数個の砲兵軍団を参加させた時は、1個につき戦闘比を右に1シフトします(最大3シフト)。

砲兵軍団は、それぞれ所属する軍の歩兵軍団同様に移動します。両インパルスにおいて、自身のZOC内にいる敵軍ユニットを攻撃します。

特別ルール：ソ連軍は、砲兵軍団を参加させることで自動的勝利を行うことができます。

II. 海上輸送

両軍ともゲーム中、黒海/アゾフ海で回数制限なしで上陸作戦を行えるものとします。

しかし、海上移動に失敗すると(海上移動したユニットが失われると)、その軍は黒海/アゾフ海で以後、海上移動することができなくなります。

III. 戦略的状況の仮想設定

以下の全てまたは一部の仮想設定を用いることができます。各ヴァリエーションに指示がない限り、セットアップ及び進行は通常通り行います。時期が訪れると、指示されたプレイヤーはヴァリエーションを採用するかどうかを決めます(22ページ参照)。

ドイツ軍、バルカン半島へ侵攻せず

ヒトラーはバルカン半島の戦いに介入しないことにしました。ギリシア及びクレタ戦役は発生しません。イタリアはアルバニアに釘付けとなり、バルカン情勢はドイツにとって政治的に好ましいものではなくります。またギリシア戦役に兵を取られずに済んだイギリス軍は、ロンメルとの戦いに集中できます。

ソ連軍の初期配置が終わった後、枢軸軍が初期配置を始める前に、枢軸軍プレイヤーはこのヴァリエーションを採用するかどうかを決めます。採用するのであれば、以下のルールを用います。

- ゲームは1941年3/4月から開始します。枢軸軍が初期配置を終えた後で天候決定のためにダイスを振ります。しかし結果が「降雪」だったとしても、冬季装備の不足により枢軸軍ユニットの戦闘力が半減することはありません。「最初の冬」のルールは、1941年末/1942年初の降雪に対して適用されます(両軍プレイヤーが合意すれば、史実の天候である「泥濘」を用いても構いません)。
- ルーマニアとハンガリーは中立国であり、両軍とも同国へユニ

ットを進入させることができません。また、同国を通して補給線を引くこともできません。

ルーマニア、ハンガリー両国軍ユニットは、枢軸軍戦闘序列に従って登場しますが、それぞれ自国内、国境より1ヘクス以上内側に留まらなければなりません。枢軸軍プレイヤーは、この制限内で両国軍ユニットを移動させることができます。

ルーマニアが中立の間、枢軸軍プレイヤーは黒海で海上移動を行うことができません。またソ連軍プレイヤーは黒海における海上移動の成否を判定する必要がありません。自動的に成功します。ルーマニアが中立の間、枢軸軍プレイヤーはルーマニアの油田から補充を受け取ることができません。

枢軸軍が黒海沿岸の3都市を支配すれば、ルーマニアとハンガリーは直ちに枢軸陣営で参戦します。その時点から前述の制限はなくなり、全てのユニットが自由にルーマニア、ハンガリー両国に出入り可能になります。

- 全イタリア軍ユニットをゲームから除外します。
- 全ドイツ軍ユニットはポーランド国内に配置し、第1インパルスは制限された軍管区のみを攻撃できます。ドイツ第11、30、54軍団(「ルーマニア国内に配置」されるユニット)は制限がなく、任意のソ連軍ユニットを攻撃できます。
- ドイツ軍の空挺軍団はクレタ島で壊滅することなく、ドイツ軍



は空挺作戦の訓練を継続したものと考えられます。そこで以下のユニットをゲームに登場させます。

- ドイツ軍空挺ユニットは任意の晴天ターンの第1インパルスに降下可能です。ドイツ軍集団司令部から8ヘクス以内の森林、山地以外のヘクスに降下できます。降下できるのはマップ外に待機している空挺ユニットだけです。マップ内にある空挺ユニットは鉄道移動、海上移動、通常の移動によりマップ西端からマップ外へ移動できます。またマップ外でいつまでも待機できます。ソ連軍空挺部隊と異なり、繰り返し降下を行えます。
 - ドイツ軍空挺ユニットは敵ZOCに降下できます。
 - ドイツ軍空挺ユニットは敵軍ユニットと同じヘクスに降下することもできます。この場合、同一ヘクスのソ連軍ユニットだけを攻撃する義務があります。空挺ユニットのZOCは隣接ヘクスに及ばないものと考え、隣接ヘクスにいるソ連軍ユニットを攻撃する必要はないわけです。ただし、降下ヘクスにいる全てのソ連軍ユニットを除去または退却させないと降下に失敗します。第2インパルス開始時に降下ヘクスにソ連軍ユニットが残っているようであれば、空挺ユニットは直ちに除去されます。
 - ドイツ軍空挺ユニットは他の枢軸軍ユニット同様、補給線を引く必要があります。
 - 除去された空挺ユニットを補充することはできません。
 - ゲーム開始時、ドイツ軍空挺ユニットはポーランド国内に配置、またはマップ外に保管することができます。
- ソ連軍プレイヤーはアルハンゲルのレンドリース判定の際、ダイスの目を2倍にします。
 - ルーマニアが中立である限り、勝敗判定において、両軍ともブ

BUT WHAT IF...

カレストを支配しているものとします。これは選択ルール 13.1「サドンデス勝利条件」の 1945 年の目標選択時に影響します。

シベリア兵団の早期投入

スターリンはドイツ軍に対応するため、直ちにシベリア兵団の投入を決めます。史実より早く増援が到着しますが、日本軍が手薄になったシベリア戦線で攻勢に出る可能性があります……。

1. 1941 年 3/4 月のソ連軍ターン開始時に、ソ連軍プレイヤーはシベリア兵団を早期投入するかどうかを決めなければなりません。この決定は後で覆せません。1941 年 3/4 月ターンがない時は、即ち枢軸軍プレイヤーが「ドイツ軍、バルカン半島へ侵攻せず」を採用しなかった時は、ソ連軍プレイヤーはこのヴァリエーションを選ぶことができません。
2. 1941 年にマップ東端から登場する全てのソ連軍の増援は、登場が 1 ターン早まります。
3. ソ連軍プレイヤーがこのヴァリエーションを採用した時は、枢軸軍プレイヤーは「日本軍の北進」を採用可能になります。

イタリアの脱走

ヒトラーは、盟友ムッソリーニを助けるためにアフリカ軍団を派遣しません。イタリアは戦争から脱走し、イギリスは「スレッジハンマー」作戦——1942 年のヨーロッパ侵攻作戦を実施します。

1. 1941 年 5/6 月の枢軸軍プレイヤー・ターン開始時、枢軸軍プレイヤーは、北アフリカに部隊を派遣するかどうかを決めます。派遣しないのであれば、ロンメルが東部戦線に登場します。



2. 以下のユニットが 1941 年 7 月の増援として登場します。
3. 1942 年 5 月、ドイツ軍の 2 個装甲軍団をマップ西端から撤収しなければなりません。それができない時は枢軸軍プレイヤーは直ちに敗北します。これはゲーム後半に撤収する SS 装甲軍団とは別に行われます。
4. 全イタリア軍ユニットをゲームから除外します。
5. ソ連軍プレイヤーは、黒海沿岸の都市を一つでも支配していれば、ダイスを 1 個振り、出た目の補充を受け取ることができます。この判定は 1941 年 9/10 月ターンから行い、アルハンゲルのレンドリースとは別に受け取ります。
6. 枢軸軍プレイヤーは、ルーマニアが中立であったとしても、ルーマニアの油田による補充を受け取ることができます。

日本軍の北進

シベリア兵団が西に送られたことで、日本軍に北進の可能性が生じます。日本軍が東南アジアでの攻勢を諦め、北進策を取れば、イギリスはインドにおける支配力を強め、ベルシア〜カスピ海経由でロシアへ補給線を開くことができます。

1. このヴァリエーションはソ連軍プレイヤーが「シベリア兵団の早期投入」を採用した時のみ選択可能です。枢軸軍プレイヤーは 1941 年 11/12 月ターンの第 2 インパルス開始時に、日本軍を北進させるかどうかを決めます。
2. ソ連軍プレイヤーは 1941 年 12 月から、補充を行うたびに、補充したユニットのうち 1 個をシベリアへ送らなければなりません。シベリアに送られたユニットは別のプールに保管しておきます。降伏したわけではありませんが、シベリアにいるユニットを補充することはできません。ソ連軍プレイヤーが補充した

ユニットをシベリアへ送ることができない時、直ちに敗北します。

3. シベリアに送られたユニットの戦闘力合計が 40 以上になると、ソ連軍プレイヤーはそれ以上のユニットをシベリアへ送る必要がなくなります。ただし、ソ連軍プレイヤーの任意で 1 ターンに 1 個ずつシベリアへ送り続けることは可能です（シベリアへ送れるのは補充されたユニットだけです）。
4. シベリアのソ連軍ユニットの合計戦闘力が 60 以上になると、次のターンから 1 ターンにつき 1 個の割合で、シベリアからユニットが復帰します。復帰したユニットは補充されたユニットと同じ方法でマップに登場します。復帰は、シベリアにいるユニットがなくなるまで続けられます。シベリアにいるユニットの合計戦闘力が 40 未満になっても、以後、再びシベリアへユニットを送る必要はありません。
5. カスピ海経由でイギリスからのレンドリースが始まります。ソ連軍がアストラハンを支配していれば、1943 年 5/6 月ターンからダイスを 1 個振り、出た目と同数の補充を受け取ります。

チュニジアからの撤退

アフリカに上陸した連合軍に対し、ヒトラーは地中海を放棄することを決めます。ドイツ軍は撤退、または戦闘を回避しようとはしますが、連合軍は地中海からの圧迫を強めて「ラウンドアップ」作戦を実施、1943 年にヨーロッパへ侵攻します。

1. 「イタリアの脱走」が有効な時は、このヴァリエーションは選択できません。枢軸軍プレイヤーは 1942 年 11/12 月の自軍プレイヤー・ターン開始時に、このヴァリエーションを採用するかどうかを決めます。
2. 全イタリア軍ユニットをゲームから除外します。
3. ヘルマン・ゲーリング装甲軍団が 1943 年 1 月の増援として登場します。
4. 1943 年 5 月、2 個 SS 装甲軍団を撤収します（1944 年の撤収の代わり）。
5. ドイツ軍は 1943 年に装甲軍団を 1 個追加で補充できます。

東部戦線のバルジ大作戦

ヒトラーはアルデンヌではなく東部戦線で最後の反撃を行うことを決めました。

1. 枢軸軍プレイヤーは 1944 年 9/10 月ターンにこのヴァリエーションを採用するかどうかを決めます。
2. これまでに撤収した装甲軍団全てが 1944 年 10 月の増援として登場します。ヘルマン・ゲーリング装甲軍団がまだ登場していなければ、併せて登場します。
3. 1944 年 11 月に枢軸軍は補充を得ます。
4. 枢軸軍プレイヤーは勝利以外にはありません。引き分けならソ連軍プレイヤーの勝利になります。

On the 18th of December, 1940 Hitler issued Führer Directive No. 21, code name **BARBAROSSA**, which stated:
"The Soviet Union is to be crushed in one swift campaign before the war with England ends."

BUT WHAT IF...

1941年3月

ドイツ軍、バルカン半島へ侵攻せず
枢軸軍プレイヤーの決断



選択する

選択しない

1941年3月

シベリア兵団の早期投入
ソ連軍プレイヤーの決断

「シベリア兵団の早期投入」は
選択できません。

選択する

選択しない

自動的に

1941年12月

日本軍の北進
枢軸軍プレイヤーの決断

「日本軍の北進」は選択できません。

上記の決断に関係なく選択可能

1941年5月

イタリアの脱落
枢軸軍プレイヤーの決断



選択しない

選択する

1942年11月

チュニジアからの撤退
枢軸軍プレイヤーの決断

「チュニジアからの撤退」は
選択できません。

上記の決断に関係なく選択可能

1944年9月

東部戦線のバルジ大作戦
枢軸軍プレイヤーの決断

『独ソ戦』ルールQ&A

- Q:** 鉄道の占有は第2インパルスにおける戦闘の前後、どちらで判定するのか？
- A:** 第2インパルスにおける戦闘が全て完了してからです。
- Q:** 枢軸軍がモスクワとレニングラードを支配し、ソ連軍のZOCがモスクワからヘクスK3、レニングラードを結ぶ鉄道にかかっていない場合、枢軸軍はその間の鉄道を占有できるか？
- A:** できます。
- Q:** 両軍のユニットが関与しなかったと仮定して、枢軸軍支配下都市間であり、同時にソ連軍支配下の都市間でもある鉄道はどうなるのか？
- A:** 枢軸軍ターン終了時には枢軸軍が占有する鉄道に、ソ連軍ターン終了時にはソ連軍が占有する鉄道になります。事実上、この場合は両軍ともその間の鉄道を用いた鉄道移動ができません(自軍移動フェイズには敵軍が占有しています)。ただし、補給判定時にはその鉄道を利用することが可能です。
- Q:** 3/4月ターンに上陸作戦したユニットは、いつ補給判定を行う必要があるか？
- A:** 5/6月ターンの終了時です。上陸作戦を行ったユニットは、そのターンは自動的に補給下ですが、次のターンからは通常通り補給を判定しなければなりません。
- Q:** ソ連軍プレイヤーは、移動フェイズ中に支配下に置いた都市に増援で登場する労働者ユニットを配置できるか？
- A:** できません。ソ連軍ターン開始時にソ連軍支配下の都市にのみ、労働者ユニットを配置することができます。
- Q:** 枢軸軍プレイヤーが装甲擲弾兵への改編を行えなかった時(適当なユニットがいなかったため)、その権利を後のターンで行使することができるか？
- A:** できません。スケジュール通りに改編できなければ、装甲擲弾兵ユニットは失われます。
- Q:** 森林ヘクスから攻撃を行ったユニットは、攻撃側プレイヤーが望めば、「AR」の結果、退却できるか？
- A:** できません。攻撃時、防御時を問わず、森林にいるユニットは退却することができません。
- Q:** 残存部隊に関して。ドイツ陸軍/SSの山岳歩兵や騎兵、ソ連親衛赤軍の騎兵が除去された時、残存部隊を登場させることができるか？
- A:** 可能です。その場合、ドイツ陸軍の山岳歩兵、騎兵は2-3歩兵(SSは2-4歩兵)、親衛赤軍の騎兵は2-2親衛歩兵の残余部隊に置き換えられます。

ワールド・ウォー・シリーズNo.2

『独ソ戦2』

発行日 2010年8月8日

発行人 安樂升吾

編集人 中黒 靖

発行所 株式会社国際通信社

〒550-0012 大阪市西区立売堀1-7-18国際通信社ビル5階

Tel 06-6536-0030 (代)

<http://commanmagazine.jp>

THE RUSSIAN CAMPAIGN 2

RUSSIAN CAMPAIGN SERIES II enables you to relive "OPERATION BARBAROSSA", the German invasion of Russia. In June 1941, over three million veteran German soldiers began blitzkrieg style invasion against two million Russian Defenders. The game covers all the action of the Eastern front from the fantastic initial advance.

As the **Russian** player can YOU slow the Germans with an effective fighting withdrawal and assisted by partisans and the weather launch counterattacks, hold key cities and reverse the tide of war? As the **German** player can YOU conquer the vast hinterland of Russia, and take the Kremlin or will the Russia winter stop you at the gates of Moscow?

RUSSIAN CAMPAIGN has been universally acclaimed as one of finest war games around, and was awarded BEST GAME OF THE YEAR by Campaign magazine in 1976 as well as winning the 1976 Charles Roberts Award.