

# DRIVE ON KURSK

ルールブック(PDF版)



# Drive on Kursk

## 【更新履歴】

2010年6月28日PDF版公開

前バージョンからの訂正・追加箇所は赤文字で表示してあります。

## 1.0 はじめに

1.1 本作は、1970年代前半にSPIから出版された『クルスク』の第3版ということになります。第2版は、システムの凝りすぎており、その割に機能的ではなく、つまりは退屈でありプレイされませんでした。タイトルも『エリック・ゴールドバーグのクルスク：史上最大の戦車戦、1943年7月』に変更されています。当時、タイトルにデザイナーの名前を冠することで売りが伸びるかどうかの市場実験だったと言われたものですが、結果は……。ジェームズ・ダニガンかレドモンド・サイモンセンのどちらかがゴールドバーグとの賭けに負け、その支払いとして彼の名をタイトルに入れたのではないかと考えています（どちらにせよ私は、再び「実験」をしようとカミンズに頼むという考えに抗えませんでした）。

また、コロンの後に続くサブタイトルも変更しました。第2版が出版された1979年から既に四半世紀が経過しており、もはや「史上最大の戦車戦」と定義するのはふさわしくありません。もっとも、クルスク戦はこれからも第二次大戦における最大の戦車戦と謳われることでしょう。

S&T誌で『クルスク』以前に発表した『フランス1940』のためのプロト・システムを、ダニガンは最初の『クルスク』に流用しました。ただそのシステムはもともとの戦場（1940年の西部戦線）においてさえ、うまく機能したとは言えないものでした。第二次大戦でも性格の異なる二つの戦いを同じシステムで再現しようとしたのですから、二重に——歴史シミュレーションとしてもエンタテインメント・ゲームとしても——失敗しても、（1972年当時にそのゲームを買った大多数の人にとってさえ）驚きではありませんでした。

ゴールドバーグが『クルスク』の改訂を行う70年代の終わりには、「難易度が高いほど優れたシミュレーションである」という主張が、SPIのオフィスにおけるデザイン・アプローチを何年も支配していました。もちろん、私はその考えを否定します。年を取れば取るほど、私の考えは一つに収斂していきました：簡潔にシミュレートできないことは、放っておけば良い。

また、ジミー・カーターが大統領だった頃から、1943年7月のドイツ軍の攻勢に関する素晴らしい新情報がいくつもありました。特に有用だったのは、デビッド・M・グランツとハロルド・S・オレンシュタインが翻訳・監修した「The Battle for Kursk, 1943: The Soviet General Staff Study」（1999年）。実に見るべきものの多い資料ですが、最も興味を惹かれたのは——そして、戦闘順序を一新することになったのは——ソ連軍の砲兵部隊が全く不足していたということでした。確かに赤軍は夏季攻勢を計画しており、そのために砲兵を集めていました。しかしひとたび戦闘が始まると、必要に迫られた防御陣地、部隊に砲兵をばらばらに送り込む必要があります。主導権が転換し、戦略的な攻勢を開始した8月になって新たな砲兵を再結集して、砲兵師団、砲兵軍団を編成したのです。

また、私はこれまで義務的につけられてきた5月、6月、そして8月シナリオをオミットしました。そうしたシナリオは、バランスが取れていたり、より機動的なものになっているかもしれませんが、しかし、それは我々が知る、そして求めている「クルスクの戦い」ではないのです。ソ連軍の防御陣地を省略したり、ドイツ軍があり得ない規模の戦略的攻勢を行ったら、それはもうクルスク戦とは呼べないでしょう。さて、おわかりいただけただしょうか。私はクルスク戦を真面目にシミュレートしたつもりです。8月の戦い、あるいは早期攻勢は、別のクルスク戦ゲームにとっては興味深いトピックかもしれませんが、このクルスク戦ゲームにとってはそうではないのです。

## 索引

1.0 はじめに	2
2.0 コンポーネント	3
3.0 初期配置とヘクスの支配	4
4.0 勝利条件	6
5.0 ターンの手順	8
6.0 補給	8
7.0 スタックと戦場の霧	9
8.0 支配地域	9
9.0 オンマップ予備と増援	10
10.0 移動	11
11.0 戦闘	12
12.0 図表類	巻末

## Credits :

Game Design & Development: Ty Bomba

©2008 Decision Games, 2010 Kokusai-Tsushin Co., Ltd.

## 1.2 ゲーム・スケール

マップ上のヘクス対辺距離は6.2マイル（10km）に相当。1ターン＝2日。1ユニットは歩兵や機甲等、師団または軍団を表し、兵力5000～1万8000名、装甲戦闘車輛50～400台に当たります。

## 1.3 半減

このゲームにおいて数値を半減する時は、原則として端数を切り捨てにします。例えば、「3」の半減も「2」の半減も「1」になります。例外は「1」の半減で、この時は「1」とします。つまり、この例外によってユニットの戦闘力は「1」未満にはなりません。2個以上のユニットが戦闘に関与し、それらのユニットの戦闘力を半減する必要がある時は、影響を受ける全てのユニットの戦闘力を最初に合計してから半減します。

## 1.4 北

マップ上には方位を表すコンパスが印刷されています。ルール上で「北」を指す時は、ヘクス6000～6027（それぞれのヘクスを含む）の方向です。東は6027～1027（それぞれのヘクスを含む）、南は1027～1000（それぞれのヘクスを含む）、西は1000～6000（それぞれのヘクスを含む）です。角のヘクスはそれぞれ二つの方位に属することになります。

## 2.0 コンポーネント

2.1 本ゲームに含まれるものは、

- 本ルール
- マップ
- 駒 280個

です。またプレイ中に発生する戦闘やその他の事象を判定するため、各自で6面体ダイス1個を用意する必要があります。

2.2 マップには、1943年のクルスク周辺の、このスケールにおいて軍事的に重要な地形が描かれています。六角形の升目（ヘクス）は、チェスやチェッカーで使われている升目同様、ユニットの位置や移動を規定するものです。ユニットは常に一時に一つのヘクスに置かれなければなりません。全てのヘクスは移動と戦闘に影響を及ぼす可能性のある自然地形を含み、また人工地形を含むこともあります。マップ上の地形は実際の形状と異なり、ヘクスのグリッドに合わせて描かれていることがありますが、ヘクスとヘクスの地形の関係は、この戦いの間、実際の司令官が感じた空間的／時間的ジレンマと同じものをプレイヤーに与えます。また全てのヘクスには固有の4桁の番号が印刷されています。ルール上、特定のヘクスを参照する際、この番号が役立ちます（例えば、クルスクはヘクス3415といった具合）。またゲームを何回かに分けてプレイする時、ユニットの位置を記録するのに使えます。

## 2.3 駒

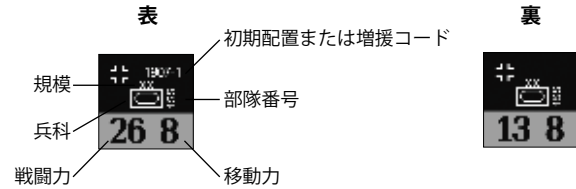
本ゲームには280個の駒があり、その大半が戦闘部隊を表しています。それ以外は情報の表示や記録に用いるマーカーです。台紙から丁寧に駒を切り離してください。コーナーに生じた「犬の耳」は爪切りで処理しておけば、プレイ中のスタックや取り扱いが容易になります。各戦闘部隊駒には、次の情報が記載されています。

国籍／兵科／戦闘力／増援または初期配置コード／部隊名

## 2.4 戦闘部隊の例

このユニットはドイツ軍第1SS装甲師団です。戦闘力「26」を持ち、ヘクス1907から1ヘクス以内に初期配置します。2ステップを有します。

### ■ユニットの例



## 2.5 陣営

ユニットの国籍、つまり所属する「陣営」は、その色によって判別できます。

### ●ドイツ軍陣営

機械化部隊：黒地に白  
非機械化部隊：灰色地に白

### ●ソ連軍陣営

機械化部隊：赤地に白  
非機械化部隊：黄土色地に白  
張り付け部隊：黄色地に黒

## 2.6 部隊番号と略号

全ての地上戦闘ユニットは、史実における部隊番号または略号を持ちます。略号については以下の通りです。

- C - Conditional Reinforcement (条件付き増援)
- S - Security (保安)
- SS - Schutztaffel (武装親衛隊)
- G - Guards (親衛)
- GD - Gross Deutschland (大ドイツ)
- HG - Hermann Goering (ヘルマン・ゲーリング)
- L - Light (軽)
- M - Manstein's Gambit (マンシュタイン・ギャンビット)
- N - NKVD
- R - オンマップ予備

## 2.7 ユニットの兵科と移動クラス

ユニットは主に移動手段——車輛中心か徒歩か、あるいは全く移動しないか——によって兵科、及び移動クラスに分類されます。これは移動において重要です（8.0章参照）。ゲーム中のユニットは3種類の移動クラスに分類されます。

機械化／非機械化／張り付け

機械化には3種類、非機械化には3種類、張り付けには1種類の兵科があります（次頁参照）。

# Drive on Kursk

## 機械化部隊（ドイツ軍の呼称／ソ連軍の呼称）



装甲／戦車



装甲擲弾兵／機械化歩兵



自動車化歩兵（ソ連軍のみ）

## ●非機械化部隊



標準歩兵／狙撃兵



落下傘歩兵／空挺歩兵



山岳歩兵（ドイツ軍のみ）

## ●張り付け部隊



要塞守備隊（ソ連軍のみ）

2.8 部隊編成規模は兵科記号上の記号で表示されます。師団と旅団との間にルール上の重要な相違はありませんが、スタックの際、ソ連軍陣営における重要なルールがあります。7.5 参照。

XXX = 軍団

XX = 師団

X = 旅団

## 2.9 戦闘力

ユニットの攻撃時、防御時の能力を表します（10.0 章参照）。ソ連軍の要塞守備隊のみ 2 つの数値を持ちます。一つは攻撃力（全て「0」）、もう一つは防御力（全て「3」）です。11.3 の詳細参照。

## 2.10 移動クラスごとの移動力

このゲームは移動クラスごとに移動力が規定されています。移動力とはユニットがマップ上のヘクスを移動できる能力であり、移動クラス（上記 2.7 参照）によって決まります。このゲームにおける全ての機械化クラスのユニットの移動力は 8、全ての非機械化クラスのユニットの移動力は 4 です。全ての「張り付け」部隊の移動力は 2 です。ユニットが移動によって進入するヘクスの地形、通過するヘクスサイドの地形によって消費する移動コストが異なります（10.0 章参照）。

## 2.11 ステップ数

ゲーム内の全ての地上ユニットは 1 または 2 の「戦力ステップ」、略して「ステップ」を持ちます。これは戦闘部隊として機能を消失するまでどれだけの戦闘損害に耐えられるかを表す能力です（米陸軍のジャーゴンで言う「robustness」）。片面にしか戦闘力を持たないユニットは「1 ステップ」ユニット、両面に戦闘力を持つユニットは「2 ステップ」ユニットです。全てのドイツ軍ユニットは 2 ス

トップ・ユニットであり、全てのソ連軍ユニットは 1 ステップ・ユニットです。

プレイ中この規模の部隊が壊滅したとしても、全員が戦死したことを意味するわけではありません。それ以上の作戦を継続できないほどの人的、装備上の損害を受けたことを表しています。2 ステップ・ユニットが 1 ステップの損害を受けた時は、ユニットを裏返して減少面（より少ない戦闘力が印刷されている面）を上に出します。1 ステップ・ユニット、または減少面を向けている 2 ステップ・ユニットが 1 ステップの損害を受けた時はマップから取り除き（壊滅）、「デッド・パイル（マップ外の壊滅ユニットをまとめて置く場所）」に置きます。詳細は 11.0 章参照。全ての 2 ステップ・ユニットは、ゲーム開始時に 2 ステップを持ちます。増援として登場する全ての 2 ステップ・ユニットは、2 ステップを持って登場します。

## 2.12 その他の駒

以下の駒は後のルール上で説明します。



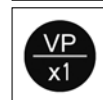
勝利ポイント・ヘクス支配マーカー（3.10 参照）



ゲーム・ターン・マーカー（5.0 章参照）



ドイツ空軍地上支援マーカー（11.0 章参照）



ドイツ軍勝利ポイント・マーカー（4.0 章参照）



ゲーム・ターン延長決断マーカー（4.10 参照）



ソ連軍フェイズ手順マーカー（5.4 参照）

## 3.0 初期配置とヘクスの支配

3.1 誰がどの陣営を受け持つかを決めた後、プレイヤーは自分の陣営に属するユニットを受け取り、以下の説明に従って分類します。両プレイヤーは下記 3.2 と 3.3 は同時に実行しますが、それ以降の手順は厳格に順番通りに、一人ずつ行います。各プレイヤーはそれぞれ自分のユニットだけを初期配置します。また 3.2 と 3.3 の最中は、一時的にスタック・ルール（7.0 章参照）を無視できます。

## 3.2 ドイツ軍の初期配置と増援コード

2 ステップ面の右上に「M」と記載された全てのドイツ軍ユニットは「マンシュタイン・ギャンビット」を宣言した時のみ使用します。それらのユニット（「1M」と記載された航空機カウンターを含む）を別にまとめておきます。

ドイツ軍の機械化クラス（2.7 参照）の師団 4 ユニットの 2 ステップ面の右上に「C」と記載されています。これらのユニットは「条件付」増援です。別にまとめておきます。

第 19 装甲師団の 2 ステップ面の右上には「3」と記載されています。これは通常増援です。マップに印刷されたターン記録トラ

クの第3ターンのマスに置きます。航空機のアイコンに「1」（「1M」でないことに注意）が印刷された駒を同様に第1ターンのマスに置きます。

それ以外の全てのドイツ軍ユニットは、2ステップ面の右上に4桁の数字とダッシュ（-）で結ばれた1～9までの1桁の数字が記載されています。これらはマップ上に初期配置されるドイツ軍ユニットです。この時点では1桁の数字を無視して、4桁の数字と同じ番号を持つヘクスにスタックさせます。例えば、この時点ではヘクス1907には第1SS、第2SS、第3SS装甲師団が配置されます。

### 3.3 ソ連軍の初期配置と増援コード

右上に「C」と記載されている全てのソ連軍ユニットは「条件付き」増援です。別にまとめておきます。

ソ連軍機械化クラス・ユニット（2.7参照）5個には、右上に「2」または「4」の数字が記載されています。これらのユニットは通常の増援です。マップに印刷されたターン記録トラックの第2または第4ターンのマスに置きます。

それ以外の全てのソ連軍ユニットは右上に4桁の数字とダッシュ（-）で結ばれた1～9までの1桁の数字または「R」が記載されています。これらはマップ上に初期配置されるソ連軍ユニットです。この時点では1桁の数字を無視して、4桁の数字と同じ番号を持つヘクスにスタックさせます。また「R」と記載されたユニットは裏返しにして「R」の面を向けておきます。

### 3.4 ドイツ軍:「マンシュタイン・ギャンビット」実行せず

ドイツ軍プレイヤーが「マンシュタイン・ギャンビット」を実行しないのであれば、初期配置手順のこの時点で宣言しなければなりません。その場合、マップ上のユニットの配置を完了することで初期配置手順を終わらせます。ユニットを現在位置から次の制限に従い、初期最前線（3.8参照）の自軍側の任意のヘクスに動かします。

- 1) スタック制限を違反してはなりません。
- 2) 初期最前線要塞の全てのヘクスは1個または複数のドイツ軍ユニットを置くかZOCが及んでいなければなりません。
- 3) 最初に配置されたヘクスが異なるユニット同士はスタックできません。
- 4) ユニットの初期配置ヘクスの次に書かれた数字より遠くのヘクスへは配置できません。

上記4の例をあげると、第1SS、第2SS、第3SSは全て「1907-1」の初期配置コードを持っています。3.2の手順では、ユニット3個ともヘクス1907に配置します。この手順では、次のような配置が考えられます。

- 1) スタック制限に違反してはいないので、1、2、または3個のユニット全てを1907に留めることができます。
- 2) ヘクス番号の次に「1」が印刷されているので、1907に隣接するヘクス（=距離1）に配置することができます。

上記3の例をあげると、ドイツ軍にはヘクス1809に初期配置するユニットがあります（初期配置コード「1809-1」）。ヘクス1809から1ヘクス以内だとヘクス1908に配置できます。しかしそのヘクスにはヘクス1907に初期配置するユニットも配置できます。そのため、ヘクス1908には二つのうちどちらかのグループのみが配置できることとなります（両方のグループがヘクス1908に配置することはできません）。

ダッシュ（-）の次の数字を数える時、初期配置ヘクスは含みません。例えば「1503-3」であれば、ヘクス1504、1505、1506には配置できますがヘクス1507には配置できません。この例では直線で距離を見ていますが、実際にはどの方向にでも3ヘクス数えるこ

とができ、最初に配置されるヘクスの隣のヘクスから「1」と数えます。

最初に挙げた条件の2を満たす際、最前線を越えて自軍要塞に及ぶソ連軍支配地域（8.0章参照）は無視します。敵の支配地域はこの条件を満たすのに影響しません。また、プレイが実際に始まった後では、最前線にユニット、ZOCを及ぼさなければならないという条件は両軍プレイヤーにとって無効になります。

ドイツ軍プレイヤーが上記作業を行う間、敵軍プレイヤーはその作業を自由に眺められます。

### 3.5 ソ連軍:「マンシュタイン・ギャンビット」実行されず

ドイツ軍プレイヤーが「マンシュタイン・ギャンビット」を行わなかったなら（ソ連軍プレイヤーには決定権はありません）、3.4の手順完了後、ソ連軍プレイヤーは以下の手順で初期配置を終わらせます。

全ての「R」ユニットは裏返しのまま（大きく「R」が印刷された面を上にしたまま）。どのようにプレイに用いるかは9.2参照。

「R」以外のマップに配置されたソ連軍ユニットは、今配置されているヘクスから一定の範囲内に動かすことができます。その方法は3.4でドイツ軍が行ったのと同じ（ただし、当然のことながら初期最前線のソ連軍側で行われます）です。また、配置終了後に「R」ユニットとスタックしてはなりません。

ソ連軍プレイヤーが上記手順を実行している間、ドイツ軍プレイヤーは後ろを向き、ソ連軍プレイヤーが初期配置を完了するまで振り返ってはなりません。

ルール3.4の2の条件を満たす際、最前線を越えて自軍要塞に及ぶドイツ軍支配地域（8.0章参照）は無視します。敵の支配地域はこの条件を満たすのに影響しません。また、プレイが実際に始まった後では、最前線にユニット、ZOCを及ぼさなければならないという条件は両軍プレイヤーにとって無効になります。

### 3.6 ドイツ軍:「マンシュタイン・ギャンビット」実行

3.3の手順が完了した後、ドイツ軍プレイヤーが「マンシュタイン・ギャンビット」を行うのであれば、ソ連軍プレイヤーが3.3の全ての手順を終えた直後に宣言しなければなりません。その場合、全てのソ連軍の「R」ユニットを一時的にマップから取り除きます。

ドイツ軍プレイヤーは航空機のアイコンと「1M」と記載されたカウンターをターン記録トラックの「1」のマスに置きます。また第19装甲師団をターン記録トラックの「3」のマスから取り除きます。最後に、以前に分類しておいた「C」と「M」のユニットを手元に置きます。

続いて、ドイツ軍プレイヤーはC/M/3の全てのユニットをマップ上の初期配置部隊に加えます（この時点でC/M/3の区別はなくなります）。次のルールに従います。

- 1) 新たに追加されるユニットは、既にマップ上に置かれているドイツ軍ユニットと同じヘクスに配置します。つまりこの手順の開始時にドイツ軍ユニットが全く配置されていないヘクスには置けません。
- 2) この手順の最中は通常のスタック制限は無視します。

C/M/3のユニットを加えた後、ドイツ軍プレイヤーは3.4に従って初期配置を完了します。最初の4条件は全て満たす必要があり、追加されたC/M/3のユニットは、ドイツ軍の初期配置においては、同じヘクスに元々配置されていたユニットと同じヘクス動かせるものとします。例えばヘクス1907に追加したユニットは、1ヘクス動かせます。

## 3.7 ソ連軍:「マンシュタイン・ギャンビット」実行される

ドイツ軍プレイヤーが「マンシュタイン・ギャンビット」を行うのであれば、ソ連軍プレイヤーは直ちにマップ上の全ての「R」ユニットを取り除きます。ドイツ軍プレイヤーが上記3.6の手順を終わらせると、ソ連軍プレイヤーは以下のルールに従い「R」ユニットをマップ上に復帰させます。

- 1) 通常のスタック制限の範囲内で、初期最前線のソ連軍側の任意のヘクスに配置できます。
- 2) 通常のスタック制限の範囲内なら、単独で配置しても、「R」以外のソ連軍ユニットとスタックさせても、「R」ユニット同士でスタックさせても構いません。

**デザイナーズ・ノート:**「マンシュタイン・ギャンビット」は、エーリヒ・フォン・マンシュタインが計画していたドイツ軍の夏季攻勢を表す用語です。彼はヒトラーが推進した「ツィタデレ作戦」では、史実がそうだったように、成功のチャンスはわずかしかなかったと考えていました。そこでマンシュタインは——独裁者があくまで攻勢に出るつもりであることを確認した後——使える部隊を全て投入して攻勢に出るべきだと主張しました。初期配置に追加される部隊は東部戦線の他の戦域はもとより、他戦線、第三帝国からかき集められたもので、ドイツ軍は大規模な攻勢を実行できるようになるでしょう。ゲーム・プレイにおけるギャンビットの影響は、4.9及び9.0章を参照してください。**注意:ソ連軍の条件付き、または通常の増援には変更はありません。**

## 3.8 初期最前線

初期最前線はドイツ軍要塞ヘクスと最も西方にあるソ連軍要塞線で分けられるヘクスサイドによって区分されます。例えばヘクス1713はドイツ軍の、ヘクス1714はソ連軍の初期最前線です。ヘクス2113のベルゴロドはドイツ軍の初期最前線と見なします。前述した初期配置の手順における影響以外では、初期最前線はプレイに影響を与えません。

## 3.9 マーカーの初期配置

全てのユニットを分類し、初期配置手順3.3が完了した後で、「ゲーム・ターン」マーカーをマップに印刷されたターン記録トラックの「1」のマスに置きます。「VP × 1」と「VP × 100」マーカーをマップに印刷された勝利ポイント記録トラックの「0」のマスに、「VP × 10」マーカーを「6」のマスに置きます。2.12で述べたそれ以外のマーカーはマップ外に保管します。

**3.10 「ヘクスの支配」とは**プレイ中のあるタイミングで重要ヘクスをどの陣営が「支配」しているのかを定義するルールです。このゲームではセットアップ時と、勝利ポイント・ヘクス(4.0章参照)でのみヘクスの支配が重要な意味を持ちます。プレイ開始時、ドイツ軍は**自軍要塞線以西**の全てのヘクスを支配しています。ソ連軍は**要塞線より東**の全てのヘクスを支配しています。例えば、ドイツ軍プレイヤーはプレイ開始時にヘクス2704と4723を支配しており、ソ連軍プレイヤーはヘクス2705と4724を支配しています。

ヘクスの支配状況は、敵対する軍の地上部隊がそこに進入した瞬間に入れ替わります。ヘクスの支配状況は、両軍のユニットが交互に進入するたび、1回のゲーム中に何度でも入れ替わります。支配地域が及ぶだけでは支配の条件を満たしたことにならず、それだけでは支配の陣営が入れ替わることもありません。「ヘクスの支配」と「支配地域」を混同しないように注意。8.0章参照。

戦線が入り組んだ時は支配マーカーをヘクスに置き、どの陣営が

ヘクスを支配しているのかを明確にしてください。

## 4.0 勝利条件

**4.1** ドイツ軍プレイヤーは通常、ゲームを通じて攻勢を行います。その目的は多数のソ連軍部隊を殲滅し、この戦いに続いて行われることになるモスクワへ向けての重要な進撃開始エリアを占領することです。

## 4.2 ドイツ軍の勝利ポイント

ドイツ軍プレイヤーのみが勝利ポイント(VP)を獲得し、また喪失します。ドイツ軍プレイヤーは常に(「マンシュタイン・ギャンビット」を採用するしないに関係なく)60VPを持ってゲームを開始します。これは初期最前線よりドイツ軍側にある全ての町と都市を支配することで得ているVPです。3つのマーカーをマップに印刷されたVP記録トラック上で用い、ドイツ軍の合計VPを表示します。例えば184VPを表示する時は、「VP × 100」を「1」、「VP × 10」を「8」、「VP × 1」を「4」のマスに置きます。

変更が生じるたび、直ちにドイツ軍のVP合計に加点または減点します。もし、何らかの理由によってドイツ軍のVP合計が「0」に低下すると、その時点でソ連軍の勝利でゲームは終了します。それ以外の場合、ゲームは第7または8、9ゲーム・ターン(4.10参照)まで行います。

「マンシュタイン・ギャンビット」を行っていない場合、ゲーム終了時のドイツ軍のVP合計が

- 181VP以上:ドイツ軍の勝利
- 155~180VP:引き分け
- 154VP以下:ソ連軍の勝利

「マンシュタイン・ギャンビット」を行っている場合、ゲーム終了時のドイツ軍のVP合計が

- 280VP以上:ドイツ軍の勝利
  - 279VP以下:ソ連軍の勝利
- ※引き分けはありません。

なお、ドイツ軍のVP合計が「0」に低下する場合を除き、最終ゲーム・ターンより先にゲームが終わることはありません。例えばドイツ軍VP合計が第5ゲーム・ターンに181VP(以上)になっても、最終ゲーム・ターンまでゲームを行い勝敗を決めます。もちろん、いずれかのプレイヤーが自身が置かれている状況が絶望的であると判断し、最終ゲーム・ターンを待たず投了しても構いません。

## 4.3 VPの加点と減点

ドイツ軍プレイヤーは、次頁のリストに従いVPの加点と減点を行います。なお4.9を除き、「マンシュタイン・ギャンビット」を行うか否かに関係なく、VPの加点と減点の内容は変わりません。

## 4.4 町と都市のVP

ドイツ軍がリゴフ以外の町を支配するごとに1VPを得ます。また支配を失うごとに1VPを失います。リゴフ(ヘクス3509)を支配すれば10VPを得、支配を失えば10VPを失います(リゴフはこの方面のソ連軍にとって、最西部の重要な兵站基地でした)。この時、補給状態は考慮しません。誰が支配しているかで、VPの得失が決まります。また、ゲーム中に支配者が変わるたび、何度でもVPの得失が発生します。クルスク以外の全ての都市も同様です(ただし、都市の場合は10VP)。クルスク(ヘクス3415)も同様ですが、クルスクのVPは40です。

勝利ポイント表

勝利ポイントの対象	VPの増減	参照ルール
リゴフを除く町を占領/喪失	+1/-1	4.4
リゴフ(3509)を占領/喪失	+10/-10	4.4
クルスクの1ヘクスを占領/喪失	+40/-40	4.4
クルスク以外の都市を占領/喪失	+10/-10	4.4
機械化クラスの師団1個を撤収	+1...+6	4.5
マップ東端ヘクスを占領/喪失	+3/-3	4.6
マップ西端ヘクスを喪失/奪還	-10/+10	4.6
ソ連軍1個師団を除去	+1	4.7
ソ連軍1個軍団を除去	+3	4.7
ドイツ軍歩兵1個師団壊滅	-2	4.8
ドイツ軍空挺または山岳1個師団壊滅	-3	4.8
ドイツ軍非エリート装甲/装甲擲弾兵1個師団壊滅	-4	4.8
ドイツ軍エリート装甲/装甲擲弾兵1個師団壊滅	-5	4.8
ソ連軍オンマップ予備スタックの活性化	+7...0	4.9
ドイツ軍のみ1ターンの延長を要請	-2...-12	4.10
ソ連軍のみ1ターンの延長を要請	+2...+12	4.10
ドイツ軍のみ2ターンの延長を要請	-3...-18	4.10
ソ連軍のみ2ターンの延長を要請	+3...+18	4.10

## 4.5 ドイツ軍機械化クラス師団撤収のVP

第5ゲーム・ターンの開始時から(それ以前は不可)、各自軍プレイヤー・ターンの開始時に、ドイツ軍プレイヤーは1個または2個の自軍機械化クラス師団を撤収できます。1回のドイツ軍プレイヤー・ターンの2個を超える機械化クラス師団を撤収させられませんが、毎自軍ターンの開始時に1個撤収、2個撤収、または全く撤収させない、を選択できます。

撤収可能な機械化クラス師団は、補給下で、ソ連軍の支配地域(8.0章参照)外で、自身がいるヘクスからマップ西端までソ連軍ユニットまたはZOCを通らずに連続するヘクスをたどれるユニットです。この目的でドイツ軍ユニットの存在がソ連軍の支配地域を無効化することはありません。

2個師団を撤収させる時、それらはターン開始時にスタックしている必要はなく、上記条件を満たす異なるヘクスにいればOKです。さらに、完全な2ステップを持つ状態でなくても構いません。1ステップでも撤収可能です。

それらの条件が満たされれば、撤収は直ちに行われ、ドイツ軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目と同数のVP(1~6)を加点します。撤収した師団がゲームに復帰することはありません。

エリート師団を撤収させる場合も上記と同じ手順ですが、VPを判定するためのダイスの目に3を加えます。表面の戦闘力が「26」のユニットがエリート師団で、減少戦力状態で撤収したとしてもこの特典は生かされます。

撤収させるユニットをマップ外まで実際に移動させる必要はありません。単にマップから取り除き、ドイツ軍プレイヤーの手元に置きます。なおゲーム中、ソ連軍ユニットは撤収できません。

## 4.6 東西マップ端ヘクスのVP

ドイツ軍プレイヤーがマップ東端ヘクス(ヘクス1027~6027、両端を含む)を支配したり支配を失ったりするたび、そのようなヘ

クス一つにつき3VPが加点、減点されます。マップ端ヘクスの補給状態は関係ありません。支配状態だけがVPに影響します。またマップ東端ヘクスの支配状態はゲーム中、何度でも入れ替わり、よってVPの加点、減点も何度でも起こり得ます。ドイツ軍プレイヤーがマップ西端(ヘクス1000~6000、両端を含む)を支配したり失ったりするたび、そのようなヘクス一つにつき10VPが加点、減点されます。マップ端ヘクスの補給状態は関係ありません。支配状態だけがVPに影響します。またマップ西端ヘクスの支配状態はゲーム中、何度でも入れ替わり、よってVPの加点、減点も何度でも起こり得ます。6.9も参照してください。

## 4.7 ソ連軍ユニット壊滅によるVP加点

ドイツ軍プレイヤーがソ連軍の師団規模ユニット1個を壊滅させるたび、1VPが加点されます。ドイツ軍プレイヤーがソ連軍の軍団規模ユニット1個を壊滅させるたび、3VPが加点されます。**どちらの場合も兵科は関係ありません。**またゲーム終了時に補給切れ状態の全てのソ連軍ユニットは、このルールにおける壊滅同様と考えられます(6.9参照)。

## 4.8 ドイツ軍ユニット壊滅によるVP減点

ドイツ軍歩兵師団1個が完全に壊滅するたび、2VPの減点になります。ドイツ軍落下傘兵または山岳兵師団1個が完全に壊滅するたび、3VPの減点になります。非エリート(4.5の第5段落参照)のドイツ軍装甲、装甲擲弾兵師団1個が完全に壊滅するたび、4VPの減点になります。エリートのドイツ軍装甲、装甲擲弾兵師団1個が完全に壊滅するたび、5VPの減点になります。上記減点はユニットが除去された時のみ適用されます。1ステップを失っただけでは減点されません。またゲーム終了時に補給切れ状態の全ドイツ軍ユニットは、このルールに関して壊滅同様と考えます(6.9参照)。

## 4.9 ソ連軍オンマップ予備活性化によるVP

「マンシュタイン・ギャンビット」が有効な時、ソ連軍のオンマップ予備(R)はプレイ開始時からソ連軍プレイヤーは使用可能です(3.6、3.7参照)。既に活性化していると見なされるため、これによってドイツ軍プレイヤーのVPが加点されることはありません。しかし「マンシュタイン・ギャンビット」を採用しなかった場合、(ドイツ軍ユニットが接近して自動的に活性化するのを待つのではなく)ソ連軍プレイヤーが自発的にマップ上の予備をスタック単位で活性化させるごとにドイツ軍プレイヤーにVPが加点されます。加点されるVPは、活性化させたターンによって決まります。マップ上のターン記録トラックを参照。例えば、第1ゲーム・ターンの「R」のスタック1個を活性化させるとドイツ軍に7VPが加点されます。第2ゲーム・ターンなら1スタックにつき6VP、第3ゲーム・ターンなら5VPです。詳細は9.2参照。

## 4.10 ゲーム・ターン延長によるVP

第7ゲーム・ターン終了時、両プレイヤーは「ゲーム・ターン延長決断マーカー」(2.12参照)の「Yes」の面か「No」の面を上に向け、一時的に手のひらでその内容を隠します。そして、同時に両プレイヤーは自分の意思を明らかにします。両者が「Yes」を選択したなら(つまり両者がマーカーを隠した手を開いた時、二人ともが「Yes」の面を向けたマーカーを置いていた時は)第1延長(第8)ゲーム・ターンを行い、VPの調整は行いません。

ドイツ軍プレイヤーが延長を望み(Yes)、ソ連軍プレイヤーがそうでない場合(No)、最初の延長ゲーム・ターンを通常のゲーム・ターンとして行います。しかしこの場合はドイツ軍プレイヤーはダ

# Drive on Kursk

イスを2個振ります。出た目の合計(2~12)がVPから減点されます。

ソ連軍プレイヤーが延長を望み(Yes)、ドイツ軍プレイヤーがそうでない場合(No)、最初の延長ゲーム・ターンを通常のゲーム・ターンとして行います。しかしこの場合はドイツ軍プレイヤーはダイスを2個振り、出た目の合計(2~12)がVPに加点されます。

両軍プレイヤーとも「No」、つまりゲームの延長を望まなかった時は、そこでプレイは終了となり、第7ゲーム・ターン終了時のドイツ軍のVPに基づいて勝敗を決めます。

最初の延長ゲーム・ターンが行われたなら、その終了時に前述と同じ手順を繰り返します。つまり、両軍プレイヤーが第2延長(第9)ゲーム・ターンを行う意思があるかどうかをマーカーで決めます。その結果VPが修正される時は、ダイスを3個振って出た目の合計値を加減します(3~18)。3回目の延長は行われません。

## 5.0 ターンの手順

5.1 『ドライブ・オン・クルスク』の毎ゲーム・ターンは、「両軍フェイズ手順決定セグメント」に続く二つの「プレイヤー・ターン」(一つがドイツ軍、もう一つがソ連軍)に分けられます。この手順で一つの「ゲーム・ターン」が構成され、一回の対戦で最大9回のゲーム・ターンが行われます。毎ターン最初に行われるのはドイツ軍のプレイヤー・ターンです。ゲーム・ターンの最後にゲーム・ターン・マーカーをターン記録トラック上で一つ先のマスへ進めます。

プレイヤーによって行われる全てのアクションは、以下に概要を述べるゲーム手順における適切な時期に行わなければなりません。一度ある行動を終えたなら、対戦相手の許可がない限り、やり忘れたアクションを行ったり、やり直したりすることはできません。

5.2 ターンの手順の概要は以下の通りです。ルールの残りの部分では、できるだけこの順番に従って説明します。

### I. 両軍フェイズ手順決定セグメント

### II. ドイツ軍プレイヤー・ターン

- A. ドイツ軍移動または戦闘フェイズ
- B. ドイツ軍移動または戦闘フェイズ

### III. ソ連軍プレイヤー・ターン

- A. ソ連軍オンマップ予備活性フェイズ
- B. ソ連軍移動または戦闘フェイズ
- C. ソ連軍移動または戦闘フェイズ

## 5.3 移動/戦闘、戦闘/移動、移動/移動、戦闘/戦闘

両軍プレイヤーは自分のプレイヤー・ターンに行う手順を決めます。その選択肢の種類はこのルールのタイトルの通りで4種類。つまり、先に移動フェイズを行ってから戦闘フェイズを行う、先に戦闘フェイズを行ってから移動フェイズを行う、移動フェイズを続けて2回行う、戦闘フェイズを続けて2回行う、のいずれかです。

## 5.4 両軍フェイズ手順決定セグメント

ゲームを通じて各両軍フェイズ手順決定セグメントの開始時、ソ連軍プレイヤーは2個の「フェイズ手順マーカー」(2.12参照)をマップ上のソ連軍フェイズ手順表の2つのボックスに置き、各フェイズに何を行うかを決めます。例えば、ソ連軍プレイヤーが先に戦闘フェイズを行ってから次に移動フェイズを行いたい時は、「戦闘(Fight)」マーカーを「第1フェイズ」と印刷されたボックスに、「移動(Move)」マーカーを「第2フェイズ」と印刷されたボックスに

裏返して置きます。

ドイツ軍プレイヤーは、ソ連軍プレイヤーが置いたマーカーを見ることができません。このゲーム・ターンにおけるソ連軍のフェイズ手順が決まれば、ドイツ軍プレイヤーは自分のターンのフェイズ手順を宣言します(移動/戦闘、戦闘/移動、移動/移動、戦闘/戦闘のいずれか一つ)。ソ連軍プレイヤー・ターンが始まるまで、ソ連軍プレイヤーが決めたフェイズ手順は秘密にしておきます。ソ連軍プレイヤー・ターン開始時にフェイズ手順を明らかにし、計画した通りにプレイを行います。

上記手順を毎ゲーム・ターンの開始時に行います。あるプレイヤーがあるターンに行った決定が、次のターンのフェイズ手順に影響することはありません。同様に、「マンシュタイン・ギャンビット」を採用していてもいなくても、フェイズ手順の決定に影響しません。ソ連軍プレイヤーが2個のマーカーを裏返しにして置くと、そのフェイズ手順を変更することはできません。同様に、ドイツ軍プレイヤーもフェイズ手順を宣言すると、撤回できません。

## 6.0 補給

6.1 両陣営とも地上部隊が移動能力と戦闘能力を完全に用いるには補給が必要になります。補給物資を表す駒はありませんが、その代わりに補給を受けているかどうかは補給源までの「補給線」が引けるかどうかで判定されます。

## 6.2 補給の状態

ゲームにおける両陣営の地上部隊の補給状態には2種類あり、常にそのどちらかです。

- 補給下: 補給を受けている状態
- 補給切れ: 補給を受けていない状態で「OOS」と略します

## 6.3 どのユニットが補給下か

自身がいるヘクスから自軍の補給源まで、敵地上部隊や支配地域(8.0章参照)で妨害されない連続するヘクス列をたどれるユニットは補給下です。補給線を引くという目的においては、自軍ユニットの存在は敵支配地域を無効にします。ドイツ軍の補給源はマップ西端のヘクス1000~6000(両端のヘクスを含む)です。ソ連軍の補給源はマップ東端のヘクス1027~6027(両端のヘクスを含む)です。補給下のユニットは自軍プレイヤー・ターン中に移動力と戦闘力をフルに使用できます。

## 6.4 補給線を引く

補給線は、補給を判定するユニットまたはスタックから補給源までの連続するヘクスで構成されます。補給線はどのような地形と水障害にも進入できるし、通過もできます。敵軍ユニットがいるヘクス、及び敵軍ユニットがその時にはいなくても敵軍が支配している都市に補給線を進入させることはできません。通常、敵の支配地域が及んでいるヘクスにも補給線を進入させる、または通すことはできません。

しかし、繰り返しになりますが、自軍ユニットがそのヘクスに存在していれば、補給線を通す目的においては敵支配地域を無効にできます。両軍の補給源ヘクスのそれぞれは、敵軍が支配している間は一時的に補給源として使えませんが、自軍の支配下に戻った瞬間に補給源としての機能を取り戻します。これはゲーム中に何度でも起こり得ます。



## 6.5 OOSになることの影響

ユニットは単にOOSになっただけで壊滅することはありません(ただし6.9参照)。しかしOOSユニットはその移動力と戦闘力が半減します(端数切り捨て)。

## 6.6 いつ補給状態を判定するか

自軍移動開始時、また個々の戦闘解決時にその戦闘に関与する(攻撃側であっても防御側であっても)全ての自軍ユニット及びスタックの補給状態を判定します。自軍移動開始時にOOSだと判定された自軍ユニットは、その移動フェイズ中、移動力が半減し、道路移動(10.18参照)を行えなくなります。個々の戦闘解決時にOOSだと判定された全てのユニット(攻撃側、防御側問わず)は、その戦闘力が半減します。

## 6.7 故意のOOS

両プレイヤーとも、OOSになることが確実な、またはOOSになる可能性があるヘクスへ自軍ユニットを移動させても構いません。

## 6.8 補給源の奪取

前述した通り、補給源ヘクスは特定の陣営の補給源でしかありません。例えば、ソ連軍プレイヤーがドイツ軍の補給源ヘクスを支配しても、そのヘクスがソ連軍の補給源になるわけではありません。

## 6.9 ゲーム終了時のOOS

ゲーム終了時に両軍の全てのユニットの補給状態を判定し、OOSになったものは、マップから取り除いてデッド・パイルに置きます。これは壊滅によるVPの対象となります。先にソ連軍が補給判定を行ってからOOSユニットを除去し、その後でドイツ軍が補給判定を行い、OOSユニットを除去します。**ゲーム終了時にOOSでユニットが除去されることにより、地理的目標のVPが増減されることがあります(4.4及び4.6参照)。**

## 6.10 ソ連軍のリゴフ補給

リゴフ(ヘクス3509)が一度でもドイツ軍支配下になるまで、リゴフにいるソ連軍ユニットは自動的に補給下です。たとえ一時的でもリゴフがドイツ軍支配下になるとゲームの残りの期間、この特典は失われます。

## 7.0 スタックと戦場の霧

7.1 「スタック」とは、同時に一つのヘクスに複数のユニットを重ねることを言います。

## 7.2 スタックと移動

スタック制限はゲーム・ターン中、常に適用されます。つまり、プレイヤーはユニットの移動に注意しなければ、先に移動させたユニットにより、後から移動しようとするユニットが妨害される可能性があることを意味しています。ただし、本章及び3.0章の制限に関係なく、プレイヤー・ターンまたはゲーム・ターン中の1回の移動フェイズで一つのヘクスに進入する、または通過するユニットの数に制限はありません。移動フェイズ開始時にスタックしているユニットは、スタックしているからと言って一緒に移動しなければならない、ということはありません。別々に移動しても、一部だけが

スタックして移動することも可能です。

プレイの最中、及び各フェイズ終了時と個々の戦闘解決時に、両陣営の全てのスタックがスタック制限に違反していないかどうかチェックします。スタック制限違反が見つかり次第、ユニットの持ち主は、そのヘクスから直ちに超過分のユニットを壊滅させて制限内に収めます。スタック制限は両陣営の通常増援、条件付き増援の登場時にも適用されることに注意してください。

## 7.3 戦場の霧

両プレイヤーとも、個々の戦闘を実際に解決するその時点まで、敵軍スタックの一番上のユニットしか見てはなりません。スタックの中身をチェックした後では、攻撃を取り止めることはできません。

## 7.4 ドイツ軍のスタック制限

ドイツ軍プレイヤーは、常に1ヘクスに自陣営のユニット3個までをスタックできます。

**注意:**ユニットのステップ数がスタック制限に影響することはありません。スタック・ルールにおいてはユニット1個は1個であり、そのステップの多少はスタックに影響しません。

## 7.5 ソ連軍のスタック制限

ソ連軍プレイヤーは、常に1ヘクスに自陣営の軍団ユニット3個までをスタックできます。ゲームにおけるソ連軍の師団は、スタック・ルールにおいては1/3個軍団に当たります。

## 7.6 スタック制限対象外のユニット

2.12に表示された駒はスタック制限の対象外です。スタック・ルールに関係なく、ユニット(スタック)を重ねることができます。

**訳注:**これらマーカーは、「戦場の霧」ルールにおける「一番上のユニット」とは見なしません。

## 8.0 支配地域

8.1 全てのユニットは、隣接する周囲6ヘクスに支配地域(ZOC)を及ぼします。移動中のユニットは、最初に敵軍ZOC(EZOC)に進入した瞬間に、そのフェイズの移動を停止しなければなりません。ZOCは、あらゆる地形のヘクスサイド越しに及び、あらゆる地形のヘクスにも及びます。

## 8.2 ZOCの展開

両陣営の全てのユニットは、補給状態、フェイズの種類、誰のプレイヤー・ターン中であるかに関係なく、ゲーム・ターン中を通じて常にZOCを及ぼします。敵軍ユニットがいるヘクスにもZOCは及びますが、補給線の判定(6.3参照)時のみ、敵軍ユニットが存在するヘクスのZOCは無効化されます。それ以外の場合は敵軍ユニットがいても、EZOCは無効化されません。

## 8.3 追加移動コストは不要

敵軍、自軍に関係なく、ZOCに進入するのに追加移動ポイントを支払う必要はありません。しかし全てのユニットは、自軍移動フェイズに最初に進入したEZOCヘクスで移動を終えなければなりません。

## 8.4 EZOCからの離脱

通常、移動フェイズ開始時に既にEZOCにいるユニットは、以下の三つのいずれかの方法で離脱できます。

- 1) 戦闘による退却または戦闘後前進 (11.12, 11.13, 11.14 参照)
- 2) 戦闘結果により、EZOCを及ぼしている敵ユニットやスタックを除去
- 3) まずEZOCでないヘクスへ移動してから移動を行う

3)の方法で移動するユニットは、その移動フェイズ中に再び別のEZOCに進入した時点で移動を停止しなければなりません。例外的にEZOCからEZOCへの直接移動が認められるユニットがあります。8.6参照。

## 8.5 ZOCの相互関係

自軍ユニットまたはスタックがEZOC内にいるということは、そのEZOCを及ぼしている敵軍ユニットまたはスタックは自軍ZOC内にいるということです。この二つの部隊は同時に、そして同質の影響を及ぼし合っています。自軍ZOCとEZOCが同じヘクスに及んでいる時は、両者の支配地域が混在していることとなります。同時に一つ以上の自軍ZOCまたはEZOCが同じヘクスに及んでいるからと言って、影響が追加されることはありません。

## 8.6 ドイツ軍機械化クラスのEZOCからEZOCへの直接移動

ゲーム中、ドイツ軍の機械化クラスのユニットだけが、EZOCからEZOCへ直接移動できます。この移動を「浸透」と呼び、一定の条件下でのみ行えます。浸透によってEZOCから別のEZOCへ移動するドイツ軍機械化クラスのユニットまたはスタックは、ドイツ軍移動フェイズ開始時にEZOCにいないければなりません。また、浸透を行うユニットは移動フェイズ開始時に補給下でなければなりません。さらに、浸透によってソ連軍要塞または支配下の都市に進入できませんし、浸透によって大河、湖ヘクスサイドを越えることもできません。

ドイツ軍プレイヤーは以上の条件を満たすユニットをEZOCから別のEZOCへと移動させ、そこで移動を終わらせます。浸透可能なユニットが複数いた時は、スタックごと浸透できますし、ユニットごと上の条件を満たす別々のEZOCへ浸透しても構いません。

上の条件下であれば、ドイツ軍プレイヤーが1回のドイツ軍移動フェイズ中に行える浸透の数に制限はありません。ドイツ軍プレイヤーは混乱を避けるため、先に全ての浸透を終えてから、それ以外の移動を行うと良いでしょう。

## 9.0 オンマップ予備と増援

9.1 オンマップ予備とは、3.5, 3.7 及び 4.9 で説明したソ連軍の「R」ユニットの8スタックのことです。増援（通常の増援と条件付き増援がある）とは、ゲーム開始後に新たに登場する両軍のユニットを指します。

S&T版のソ連軍第309、325、348、354狙撃兵師団の裏面には誤って「R」の記載があります。これらは「R」ユニットではありません。表面の「R」ではない初期配置コードは正しく記載されています。裏面の「R」は無視して下さい。

## 9.2 ソ連軍のオンマップ予備・スタック

「活性化（「R」面から表に戻すこと）」する前のソ連軍オンマッ

プ予備スタックは、移動できず、いかなる戦闘にも関与できません。しかし予備の間もZOCは及ぼします。ソ連軍の全てのオンマップ予備は、スタック単位で活性化します。スタックの一部を活性化させ、残りを予備のままにしておくことはできません。

オンマップ予備スタックを活性化させる一つの方法は3.7で説明した通りです。ドイツ軍が「マンシュタイン・ギャンビット」を実行した場合、全ての予備が自動的に活性化します。「マンシュタイン・ギャンビット」が実行されなかった場合は、二つの方法で活性化します。まず、4.9で説明した方法。各ソ連軍プレイヤー・ターン開始時に、ソ連軍プレイヤーは任意の数のオンマップ予備スタックを活性化できます。スタック一つを「R」面から表に戻すたびに、ドイツ軍プレイヤーに規定のVPが加点されます。

もう一つの方法は、ドイツ軍ユニットがオンマップ予備スタックに隣接するヘクスに進入することで、直ちに活性化されます（ユニットを表に戻す）。この時、VPは加点されません。

一度上記のいずれかの方法で活性化したソ連軍ユニットは、予備状態に戻ることができません。また、活性化した全てのユニットは、その瞬間から全ての通常的能力を使用できるようになります。

## 9.3 ドイツ軍の通常増援

ドイツ軍が「マンシュタイン・ギャンビット」を実行する時は、通常、条件付きを含め、ドイツ軍に地上部隊の増援はありません。それらの全てはドイツ軍の初期配置部隊とともにマップに配置されます(3.7参照)。「マンシュタイン・ギャンビット」を実行しない時は、ドイツ軍は第3ゲーム・ターンに第19装甲師団を、第1ゲーム・ターンにドイツ空軍地上支援マーカー1個を受け取ります。ドイツ空軍地上支援マーカーは、第1ゲーム・ターンから3.2と11.10に記載されている方法で使用可能となります。

第3ゲーム・ターンの自軍移動フェイズ（そのターンに2回の移動フェイズを選択していた場合はそのいずれか）開始時、ドイツ軍プレイヤーは第19装甲師団をマップ西端の、自軍支配下でEZOCでないヘクスから登場させられます(1.4及び8.0章参照)。または、ドイツ軍プレイヤーはブリャンスク（ヘクス5308）またはハリコフ（ヘクス1609）のいずれかの都市から登場させられます。その場合は選択した都市が増援を登場させようとする瞬間に補給下であり、隣接するヘクスにソ連軍ユニットがないことが条件です。都市から登場させる場合、ユニットを都市ヘクスに置くのにコストは不要です。ユニットはそこから移動するのに移動コストを消費するだけです。マップ西端から進入する時は、進入する最初のヘクスから移動コストを消費します。

第19装甲師団は完全ステップで登場し、登場した瞬間から全ての移動力、戦闘力を使用できます。ドイツ軍プレイヤーが望むのであれば、第19装甲師団の登場を1ターン単位で遅らせることはできますが、登場を早めることはできません。

9.4 ソ連軍の通常増援は3.3の記述通りです。「マンシュタイン・ギャンビット」が実行されたか否かに関係なく、増援の内容、及び登場の条件に違いはありません。ソ連軍の増援は前述の第19装甲師団と同じ方法で登場しますが、ソ連軍の増援はマップ東端のヘクス1027～6027（両端を含む）から登場します。通常の制限内でスタックして登場して構いません。

## 9.5 ドイツ軍の条件付き増援

ドイツ軍が「マンシュタイン・ギャンビット」を実行する時は、全てがドイツ軍の初期配置部隊とともにマップに配置されるため(3.3及び3.6参照)、ドイツ軍には条件付き増援(C)は登場しません。「マンシュタイン・ギャンビット」を実行しない時は、ドイツ軍に

は条件付き増援として4個の機械化クラス師団が登場します(ユニット右上に「C」と表記)。これらのユニットは以下の条件下で登場します。

ドイツ軍プレイヤー・ターンの開始時にリゴフ(ヘクス3509)が補給状態に関係なくドイツ軍支配下なら、ドイツ軍プレイヤーは4個のうち2個の「C」ユニット(どれにするかはドイツ軍の任意)を投入可能になります。登場させる方法は9.3の第19装甲師団と同じです。スタックで登場しても構いません。次のドイツ軍プレイヤー・ターンの開始時に、リゴフの補給状態、占領状態に関係なく、ドイツ軍プレイヤーは残る2個の「C」ユニットを投入できます。

同様に、ドイツ軍プレイヤー・ターン開始時に、一つ以上の条件付き増援トリガー・ヘクス(クルスクから2ヘクス離れたヘクス)をドイツ軍プレイヤーが補給状態に関係なく支配していれば、前段落と同じ方法で任意の「C」ユニット2個を投入できます。次のドイツ軍プレイヤー・ターンの開始時に、そのヘクスの補給状態、占領状態に関係なく、残る2個の「C」ユニットを投入できます。

ドイツ軍プレイヤー・ターン開始時に、リゴフ及びクルスク周囲のトリガー・ヘクスの一つ以上をドイツ軍プレイヤーが支配していれば、同時に4個全ての「C」ユニットを投入できます(通常のスタック制限が適用されます)。なおリゴフ及びクルスク周囲のトリガー・ヘクスには、鉄十字のアイコンが二つずつ印刷されています。

## 9.6 ソ連軍の条件付き増援

ソ連軍にはユニットの右上に「C」と記載された条件付き増援が多数あります。条件付き増援は「マンシュタイン・ギャンビット」が実行されるか否かで影響は受けません。

ソ連軍プレイヤー・ターン開始時に、一つ以上のソ連軍条件付き増援トリガー・ライン・ヘクスが補給状態に関係なくドイツ軍支配下であれば、条件付き増援のうち任意の3個を投入できます(どれにするかはソ連軍の任意で、投入方法は9.4と同じ)。トリガー・ラインはヘクス1016~6021(両端を含む)の南北に走るヘクス列で、スキニチ(ヘクス6017)とオボヤン(ヘクス2913)も含まれます。トリガー・ライン・ヘクスには、赤い星が一つ印刷されています。

ソ連軍プレイヤー・ターン開始時にリゴフ(3509)が補給状態に関係なくドイツ軍支配下の時、任意の「C」ユニット3個を投入できます(どれにするかはソ連軍の任意で、投入方法は9.4と同じ)。

ソ連軍プレイヤー・ターン開始時に、クルスク(ヘクス3415)が補給状態に関係なくドイツ軍支配下であれば、条件付き増援のうち任意の9個を投入できます(どれにするかはソ連軍の任意で、投入方法は9.4と同じ)。このことを示すため、クルスクには赤い星が3個印刷されています。

上記のトリガー・エリアは、常にそれぞれ別個に考慮します。一つのエリアのトリガー条件が満たされると、そのトリガーによって登場する「C」ユニット(3個または9個)が、たとえ該当するトリガー・ヘクス全てをソ連軍が奪い返したとしても、毎ターン登場することになります。ソ連軍プレイヤー・ターン開始時にドイツ軍が星一つのトリガー・ラインの1ヘクス以上、及びリゴフから2ヘクスのトリガー・ラインの1ヘクス以上、及びクルスクを支配していた時、ソ連軍プレイヤーは最大で1ターンに15個の「C」ユニットを投入できます。

## 9.7 戦闘/戦闘時の増援

両陣営とも、戦闘/戦闘手順を選択したプレイヤー・ターンにいずれかの種類の増援を得た場合、最初の戦闘フェイズの開始時に、通常のルールに従って増援を配置することはできますが、そのターンに配置したヘクスから移動させることはできません。

## 10.0 移動

**10.1** 2.10の記述通り、ゲームに登場する全てのユニットは移動力を持ちます。移動力は毎ゲーム・ターンの1回の自軍移動フェイズに使用できる「移動ポイント(MP)」数です。

### 10.2 移動の制限

MPはターンからターンへ、またはフェイズからフェイズへ持ち越せません。またあるユニットから他のユニットへ譲渡することもできません。プレイヤーは自軍移動フェイズに、自軍ユニットの全てまたは一部を移動できます。全く移動しなくても構いません。この判断は毎自軍移動フェイズに行います。移動するユニットは、全MPを消費する必要はありません。移動はユニットまたはスタック単位で行われ、あるユニットまたはスタックの移動が完全に終わってから次のユニットまたはスタックの移動を開始します。対戦相手の許可がない限り、既に移動を終えたユニットまたはスタックの移動はやり直せません。ユニットは今いるヘクスから隣接するヘクスに進入するたび(ヘクスを飛び越えて移動できません)、進入するヘクスの地形、または通過するヘクスサイドの地形によって規定のMPを消費します。通常、自軍ユニットの移動は自軍移動フェイズ中に行われます。敵軍ユニットの移動は自軍移動フェイズ中に行われません(例外:11.12、11.13、11.14参照)。

### 10.3 最小限の移動能力

ゲームに登場する全てのユニットは、その全移動力を消費することで、進入しようとする地形や通過しようとする地形の移動コストに関係なく、各自軍移動フェイズに最低1ヘクスは移動できます。ただしこの特典は、上記以外のルールに反する移動を認めるものではありません。

### 10.4 スタックの移動

スタックを移動させるには、そのスタックを構成するユニットが移動フェイズ開始時にスタックしていなければなりません。しかし移動フェイズ開始時にスタックしていたからと言って、スタックで移動させる必要はありません。その場合、もちろんスタックで移動しても構わないし、ユニットごとにばらばらに移動しても、一部はスタックしたままで残りは個別に移動することもできます。

### 10.5 スタックの分割

スタックを移動中に、そのスタックの移動を一時的に中断して、一部のユニットを分離して別の方向へ移動させることができます。その移動完了後、残されたスタック(親スタック)は移動を再開できます。また必要に応じてさらにスタックの一部を分離させることもできます。ただし親スタックとは関係のない別のスタックの移動を開始したなら、親スタックに関係する全てのユニットの移動は完了したものと見なされ、対戦相手の許可がない限り移動をやり直せません。

### 10.6 スタックの移動力

移動力が異なるユニットのスタックが移動する時は、最も移動力が小さいユニットの移動力を用います。もちろん、そのユニットの移動力が尽きた時点で移動力が小さいユニットをそこに残し、移動力を残しているユニットだけで移動を継続できます。

## 10.7 敵軍ユニット

敵軍ユニットが存在するヘクスへは進入できません。

## 10.8 地形

マップには基本となる地形クラスが2種類(自然地形と人工地形)存在します。各クラスはさらに数種類の地形に分類されます(下記参照)。1ヘクスに自然地形は1種類しか存在しませんが、人工地形は自然地形に加えて複数種類存在することがあります。

## 10.9 自然地形

自然地形には以下の4種類があります。

平地/森林/丘陵/湿地

この他に河川、大河、湖ヘクスサイドがあり、これらはまとめて「水障害ヘクスサイド」と呼びます。4種類の自然地形及び水障害が地上部隊の移動に与える影響は以下に記しますが、巻末の地形効果表にもまとめられています。

**10.10 平地**はゲームにおける「基本」の地形です。平地とは、防衛上の特典になる地形、移動を遅らせる地形を含まない地形です。平地1ヘクスに進入するのに、全てのユニットは1MPを消費します。マップ上、他の地形が描かれていないヘクスが平地です。ヘクスに他の地形と平地の両方が含まれている時は、そのヘクスは他の地形であると見なされます。**10.15も参照のこと。**

## 10.11 森林

機械化クラスの全てのユニットは森林ヘクスに進入するごとに2MPを消費します。非機械化及び張り付けクラスの全てのユニットは森林ヘクスに進入するごとに1MPを消費します。

## 10.12 丘陵

機械化クラスの全てのユニットは丘陵ヘクスに進入するごとに3MPを消費します。非機械化及び張り付けクラスの全てのユニットは丘陵ヘクスに進入するごとに2MPを消費します。

## 10.13 湿地

機械化クラスの全てのユニットは湿地ヘクスに進入するごとに5MPを消費します。非機械化及び張り付けクラスの全てのユニットは湿地ヘクスに進入するごとに3MPを消費します。

## 10.14 水障害

上記の地形と異なり、水障害はヘクスの中ではなく、ヘクスとヘクスの間、ヘクスサイドの地形です。河川ヘクスサイドを通過する全てのユニットは追加1MPを消費します。大河、湖ヘクスサイドは、機械化クラスの全てのユニットは追加3MP、非機械化クラス、張り付けクラスの全てのユニットは追加2MPを消費します。「追加」とは、水障壁ヘクスサイドを越えて進入するヘクスの地形コストに追加してMPを消費する、という意味です。

**10.15 人工の地形**には以下の4種類があります。

自軍要塞ヘクス/敵軍要塞ヘクス/町/都市

一つのヘクスに自然地形の他に、複数の人工地形が存在することもあります。一つのヘクスに一つ以上の人工地形と自然地形が存在した時、そのヘクスに進入する際に必要な水障害の移動コストに加え、人工地形と自然地形両方の移動コストを消費する必要があります。例えば、敵軍要塞(2MP)が存在する丘陵(3MP)ヘクスに進入する機械化クラスのユニットは、5MPを消費しなければなりません。さらに水障壁ヘクスサイドを越える時は、その移動コスト

も消費しなければなりません。

**明確化:** 平地以外の地形に進入するのに、常に平地の移動コストである「1」を追加するわけではありません。平地の移動コストは含まれているものと考えてください。実際には森林や丘陵ヘクスに平地が含まれていますが、それらのヘクスに進入する時に、平地の移動コストを余分に消費する必要はありません。

## 10.16 要塞ヘクス

全ての**非機械化**ユニットは、平地の自軍要塞ヘクスに進入するのに1MPを消費します。全ての**機械化及び張り付け**ユニットは、平地の自軍要塞ヘクスに進入するのに2MPを消費します。平地の敵軍要塞ヘクスに進入する時は、どのユニットも2MPを消費します。平地以外の自然地形にある要塞ヘクスに進入する時は、10.15に従い、通常の移動コストに前述の移動コストを加えたMPを消費します。なお、ゲームにおける要塞は破壊することができません。敵軍要塞を支配下においても、進入時の移動コストは「敵軍要塞」として考えます。

**10.17** 両陣営の全ユニットとも、都市の移動コストは2MPです。

## 10.18 町

町へ進入するユニットは、そのヘクスの他の地形のうちで最も大きな移動コストと、もしあれば水障害の移動コストを消費します。つまり、町そのものは移動コストを増加させません。町へ進入する時は、町による追加移動コストは発生しないわけです。

## 10.19 道路移動

一定の条件下で可能な道路移動を用いれば、自軍移動フェイズに移動する自軍ユニットの移動力を向上できます。道路移動を行うユニットまたはスタックは、移動フェイズ開始時に補給下であり、EZOCにはなりません。この二つの条件を満たすユニットは、移動力を2倍にできます。しかし、道路移動を行うユニットは、EZOCに進入できない——つまりEZOCで移動を終えられません。この制限内であれば、1回の自軍移動フェイズ中に、自軍ユニットをいくつ道路移動させても構いません。両陣営とも、増援(どのタイプでも)で新規に投入されるユニットを、道路移動で登場させられます。

## 10.20 マップ外への移動禁止

マップ上で使用されるようになったユニットは、以後マップ外へ移動できません。戦闘による退却でマップ外への移動を余儀なくされたユニットは壊滅したものと扱います。

# 11.0 戦闘

**11.1** 戦闘は両軍の各戦闘フェイズの間、隣接する敵軍ユニットとの間で発生する可能性があります。攻撃は自発的なものです。隣接する敵軍ユニットを攻撃しなければならない、あるいは隣接する敵軍ユニットは攻撃されなければならない、という制約はありません。マップ全体の戦況に関係なく、自軍プレイヤー・ターンを行っているプレイヤーを「攻撃側」、他方を「防御側」と呼びます。

## 11.2 手順

攻撃側は、一つのヘクスを攻撃する全ての自軍ユニットの戦闘力を合計し、攻撃を受けるヘクスにいる防御側ユニットの戦闘力合計

と比較します。攻撃側の戦闘力が防御側の戦闘力をどれだけ上回っているかの比率を計算し（攻撃側戦闘力で防御側戦闘力を割る）、戦闘結果表（CRT）の上段にあるような、どちらかを「1」にする形式を取ります。例えば攻撃側の戦闘力が13、防御側の戦闘力が4の時、比率は3.25:1となり、端数を切り捨てして（常に防御側が有利になるように調整）3:1にします。

実際に使用する戦闘比が決まったら、攻撃側はダイスを1個振り、CRT上で出た目と戦闘比が交差する欄を参照します。そこに書かれている戦闘結果を、他の戦闘を解決するより先に、直ちに適用します。個々の戦闘はどのような順番で解決しても構いませんが、一つの戦闘を完全に終わらせてから次の戦闘を解決します。

## 11.3 戦闘における張り付け部隊

張り付け部隊（ソ連軍にしか存在しません。2.7参照）は攻撃できません。防御のみ可能です。しかし張り付け部隊の存在が、スタックしている他のソ連軍ユニットの行動に影響することはありません。つまり張り付け部隊は攻撃に参加できませんが、スタックしている張り付け部隊以外のユニットは攻撃を行えます。張り付け部隊は、スタックしている他のソ連軍ユニットの攻撃に参加できませんし、その攻撃によって生じた損害を適用するために使われることもありません。張り付け部隊が防御する際は通常のルールに従いますが、11.20を参照してください。他のユニットと異なり、張り付け部隊は二つの戦闘力（0/3）を持ちます。「0」は攻撃能力を持たないことを表し、防御の際は「3」戦闘力を使用します。

## 11.4 攻撃と防御の限界

1回の自軍戦闘フェイズ中に、各自軍ユニットは1回だけ攻撃できます。また1回の自軍戦闘フェイズ中に、各敵軍ユニットは1回だけ攻撃を受け得ます。戦闘／戦闘手順（5.3参照）を選択した時は、全ての自軍ユニットは2回のフェイズでそれぞれ戦闘を行えます。

## 11.5 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘

一つのヘクスにいる全ての防御側ユニットは一つの部隊として防御しなければなりません。一つのヘクスにいる全ての防御側ユニットの戦闘力は常に合計されます。一つの戦闘では複数の攻撃側、防御側ユニットが関与することがありますが、一つの戦闘では常に一つの防御側ユニットがいるヘクスを目標にしなければなりません（同時に複数のヘクスを攻撃できません）。スタックしている攻撃側ユニットは、防御側のように一つの部隊として同じ戦闘に参加する義務はありません。攻撃側プレイヤーの判断で、ユニットごとに攻撃目標を決められます。同様に、スタックしている攻撃側ユニット全てが攻撃を行う義務もありません。攻撃側プレイヤーの判断で、ユニットごとに攻撃するか否かを決められます。攻撃目標に隣接している複数のヘクスにいる攻撃側ユニットは、その戦闘力を合計して同じ目標を攻撃できます。

## 11.6 防御側の戦闘関与

防御側プレイヤーは攻撃を受けるヘクスにいる防御側ユニットを戦闘から回避させることはできません。攻撃側はスタックしている全ての防御側ユニットをまとめて攻撃しなければなりません。スタックしている防御側ユニットを個別に攻撃することはできません。

## 11.7 不可分な戦闘力

ユニットの戦闘力は不可分です。攻撃時であれ防御時であれ、戦闘力を分割して異なる戦闘で使用することはできません。

## 11.8 戦闘における地形の影響

特定の地形にいる防御側ユニットは、戦闘比をシフトさせる防御上の特典を得ます。地形効果表の戦闘への影響を参照（12.1参照）。例えば、丘陵で防御するユニットを攻撃する時は、その戦闘の最終戦闘比を決める際に戦闘比を左に2シフトします（防御側に有利になる）。それぞれの戦闘では、自然地形と人工地形の両方、及び水障害による戦闘比のシフトは合算されます。唯一の例外（湿地を攻撃する時）を除き、戦闘比シフトは全て防御側に有利に働きます（左シフト）。湿地は地面を掘ってもすぐに水が湧き出るために壕を掘ることができず、つまり湿地では身を隠す場所が少ないため、湿地にいる防御側ユニットを攻撃する時は戦闘比は攻撃側に有利なほうへシフトするわけです（右シフト）。

## 11.9 フェイズ手順による戦闘比シフト

ドイツ軍プレイヤーが戦闘／戦闘手順を選択した時、ドイツ軍の第1戦闘フェイズでは、補給下のユニットだけで行われる攻撃では右2シフトの修正がつきます。ドイツ軍 OOS ユニットが関与する攻撃ではこの特典は得られません。

ドイツ軍プレイヤーが戦闘／移動手順を選択した時、ドイツ軍の戦闘フェイズでは、補給下のユニットだけで行われる攻撃では右1シフトの修正がつきます。ドイツ軍 OOS ユニットが関与する攻撃ではこの特典は得られません。

ソ連軍プレイヤーが戦闘／戦闘手順を選択した時、ソ連軍の第1戦闘フェイズでは、補給下のユニットだけで行われる攻撃では右1シフトの修正がつきます。ソ連軍 OOS ユニットが関与する攻撃ではこの特典は得られません。

ソ連軍プレイヤーが移動／戦闘手順を選択した時、ソ連軍の戦闘フェイズでは、全てのソ連軍ユニットによる攻撃では左1シフトの修正がつきます。

上記の戦闘比シフトはそれ以外の修正に加えて適用されます。

## 11.10 ドイツ空軍の地上戦闘支援

「マンシュタイン・キャンピット」を実行する時、ドイツ軍プレイヤーは2個のドイツ空軍地上支援マーカーを使用できます。実行しない時は1個だけ使用できます。各ドイツ空軍マーカーは、1ゲーム・ターンにつき一つの戦闘を支援できます。攻撃か防御いずれでも使用できますが両方はできません。2個使用可能な時でも、一つの戦闘を支援できるのは1個だけです。ドイツ空軍マーカーに航続距離の制限はなく、マップ上の好きな場所で使用できます。ドイツ空軍マーカーは不滅であり、固有のステップ、戦闘力は持たず、戦闘結果も受けませんし、ZOCも及ぼしません。

ドイツ空軍マーカーは上記の制限内で運用され、戦闘支援によって戦闘比を1シフト、ドイツ軍に有利なほうへ修正します。ドイツ空軍マーカーを使用するかどうかは、ダイスを振る直前にドイツ軍プレイヤーが決めます。防御側が死守（11.20参照）を行う時に振る2回目のダイスには、ドイツ空軍マーカーは関与しません。

## 11.11 集中攻撃

ドイツ軍ユニットがソ連軍ユニットを攻撃する際、正反対の2方向から、あるいは1ヘクスおきの3方向から、または4方向以上から攻撃すれば、右2シフトの修正を受けます。この特典はソ連軍ユニット攻撃時にも適用されますが、戦闘比シフトは1シフトだけとなります。なお、この特典は都市及び自軍要塞ヘクスで防御しているユニットに対しては無効です。

## 11.12 戦闘後退却

戦闘結果により、戦闘後にユニットを退却させる時は、ユニットの持ち主は該当するユニットを直ちに1ヘクス退却させます。退却できなかったソ連軍ユニットは壊滅したものと除去されます。他に退却できるヘクスがない時、ドイツ軍ユニットは罰則なしでEZOCへ退却できます。退却を行う際は、自軍ユニットの存在によりEZOCが無効化されることはありません。

スタックしているユニットは、退却先でスタック制限を違反してしまう場合を除き、スタックしたまま退却します。スタック制限に違反する時は、ユニットの持ち主が、できるだけスタックを崩さないような方法で退却させます。

両プレイヤーとも、自分のユニットは自分で退却させます。上記の制限内で、退却先が複数ある時は、そのどれを選ぶかはプレイヤーの自由です。自軍ユニットまたはスタックがあるヘクスに退却したユニットは、**同一フェイズ**の後の戦闘でそのヘクスが攻撃を受けた時、戦闘力を加算することはできませんが、戦闘結果は共有しなければなりません。両軍とも、何らかの理由で退却が妨害されたユニットは、代わりに壊滅したものとします。ソ連軍ユニットはEZOCに**決して**退却できません。

## 11.13 再配置

退却可能な唯一のヘクスがスタック制限一杯で退却できない時、そのヘクス内のユニットを再配置することで退却を行います。この再配置はユニットの持ち主によって行われ、戦闘後の退却同様に1ヘクス移動させます。退却してくるユニットが1個の時は1個、2個の時は2個……再配置します。

ソ連軍ユニットは再配置でEZOCへ入れません。何らかの理由で再配置できない時は、再配置しようとしたユニットではなく、もともと退却させられたユニットが壊滅します。退却は常に1ユニットごとに行います。

再配置可能な唯一のヘクスがスタック制限一杯の時、連鎖的な再配置が発生します。

## 11.14 戦闘後前進

戦闘結果によって防御側ヘクスが空になったら、攻撃を行ったユニットのうち最低1個をそのヘクスへ前進させなければなりません。スタック制限の範囲内でなら、攻撃を行った複数のユニットが前進できます。戦闘後前進を行えるのは、実際にそのヘクスを攻撃したユニットだけです。両軍とも戦闘後前進ではEZOCの影響を無視できます。戦闘後前進は次の戦闘の解決を始める前に直ちに行います。

補給下のドイツ軍機械化クラスのユニットだけは、2ヘクスの戦闘後前進を行えます。最初の1ヘクスは防御側ユニットがいたヘクスでなければなりません。2ヘクス目はソ連軍ユニットがいない任意のヘクスに対して可能です。ただし2ヘクス目の戦闘後前進でソ連軍の要塞ヘクス、ソ連軍支配下の都市に進入することはできず、大河または湖ヘクスサイドを越えることもできません（**訳注**:河川は越えられます）。2ヘクス目の戦闘後前進で既にドイツ軍ユニットがいるヘクスに進入する時は、スタック制限を守らなければなりません。再配置は行えません。防御側ユニットは戦闘後前進を行えません。戦闘に勝利したとしても、防御側ユニットは今いるヘクスに留まるだけです。

## 11.15 戦闘比制限と戦闘比シフト

最終戦闘比が6:1を超える時は6:1とします。最終戦闘比が1:

3を下回る時は1:3とします。戦闘比を求める時は、先に全ての修正を適用した後で、CRTに当てはめます。

## 11.16 攻撃失敗(AS)

何も起こりません。両軍とも損害を受けず、退却、前進も行われません。

## 11.17 攻撃側損失1(AL1)

攻撃側がソ連軍の時、任意のユニット1個が壊滅し、マップから永久に除去されます。生き残ったユニットがいればその場に留まります。攻撃側がドイツ軍の時、任意のユニット1個が1ステップを失います。1ステップ・ユニットを壊滅させるか2ステップ・ユニットを減少戦力にします。生き残ったユニットがいればその場に留まります。

## 11.18 防御側壊滅(DE)

防御側がソ連軍の時、全防御側ユニットが壊滅し、マップから永久に除去されます。防御側がドイツ軍の時、まず全ての1ステップ・ユニットを取り除いてデッド・パイルに置き、続いて全ての2ステップ・ユニットを減少戦力にします。生き残ったユニットがいればその場に留まります。

## 11.19 防御側退却(DR)

防御側の全ユニットは11.12、11.13に従い戦闘後退却を行います。

## 11.20 死守

防御側プレイヤーは、町、都市、自軍要塞ヘクスで防御している自軍ユニットに死守を宣言できます。この宣言は戦闘解決のダイスを振る前に行います。ソ連軍プレイヤーは、1個以上の張り付け部隊が防御に参加している時、地形に関係なく死守を宣言しなければなりません。戦闘比が4:1か5:1の時はダイスの目から1を引きます。1:2か1:1の時はダイスの目に1を加えます(12.3参照)。

なお、死守を宣言することで、いきなり死守表を使用するわけではありません。戦闘結果で「DR」が出た時のみ、死守表を用いて2回目ダイスを振ることになります。

## 11.21 ブラッドバス(BB)

防御側がソ連軍の時、全ての防御側ユニットは壊滅し、デッド・パイルへ置きます。ドイツ軍プレイヤーは直ちにソ連軍プレイヤーが失ったのと同数以上の戦闘力を失うように、攻撃を行ったユニットのステップを減じます(除去されたソ連軍張り付け部隊の戦闘力は「3」です)。

防御側がドイツ軍の時、まず全ての1ステップ・ユニットは壊滅してデッド・パイルへ置き、続いて全ての2ステップ・ユニットを減少戦力にします。ソ連軍プレイヤーは直ちにドイツ軍プレイヤーが失ったのと同数以上の戦闘力を失うように、攻撃を行ったユニットを取り除きます。

戦闘力を計算する時、補給による影響が適用されます。

## 11.22 SS装甲軍団修正

SS装甲軍団の3個師団(第1SS、第2SS、第3SS装甲師団)が同じヘクスにスタックしている時、完全戦力であるか減少戦力であるかに関係なく、**スタックした軍団の全体が参加する**攻撃時でも防御時でも、ドイツ軍に有利なほうに戦闘比が1シフト修正されます。攻撃の際、SS装甲師団とは別のヘクスから他の自軍ユニットが共同で攻撃する場合もこの特典は受けられます。防御の際、SS

装甲軍団以外のユニットとスタックしているところの特典は失われます（訳注：スタック制限が3個なので、もともと無理）。SS装甲師団が一つでも完全に壊滅するか撤収すると、この特典は使えなくなります。

## 11.23 降下猟兵修正

「マンシュタイン・ギャンビット」実行時、ドイツ軍の落下傘兵師団がスタックしていると、防御時に左1シフトの修正がつきます。これは防御時のみの特典です。2個落下傘兵師団のうち1個または2個が減少戦力になっても、スタックしている限りこの特典は使用できます。落下傘兵以外のユニットがスタックしている時は、この特典は使用できません。

※ S&T 版と日本版の戦闘結果表には相違点がありますが、日本版のもの（eルール版）が正解です。

## 4.4 勝利ポイント表

勝利ポイントの対象	VPの増減	参照ルール
リゴフを除く町を占領/喪失	+1/-1	4.4
リゴフを占領/喪失	+10/-10	4.4
クルスクの1ヘクスを占領/喪失	+40/-40	4.4
クルスク以外の都市を占領/喪失	+10/-10	4.4
機械化クラスの師団1個を撤収	+1...+6	4.5
マップ東端ヘクスを占領/喪失	+3/-3	4.6
マップ西端ヘクスを喪失/奪回	+10/-10	4.6
ソ連軍1個師団を除去	+1	4.7
ソ連軍1個軍団を除去	+3	4.7

勝利ポイントの対象	VPの増減	参照ルール
ドイツ軍歩兵1個師団壊滅	-2	4.8
ドイツ軍空挺/山岳1個師団壊滅	-3	4.8
ドイツ軍非エリート装甲/装甲擲弾兵壊滅	-4	4.8
ドイツ軍エリート装甲/装甲擲弾兵壊滅	-5	4.8
ソ連軍オンマップ予備スタック活性化	+7...0	4.9
ドイツ軍のみ1ターンの延長を要請	-2...-12	4.10
ソ連軍のみ1ターンの延長を要請	+2...+12	4.10
ドイツ軍のみ2ターンの延長を要請	-3...-18	4.10
ソ連軍のみ2ターンの延長を要請	+3...+18	4.10

## 12.1 地形効果表

地形の種類	移動コスト (非機械化/機械化・張り付け)	戦闘への影響
平地	1/1	NE
森林	1/2	1L
敵軍要塞	2/2	攻撃時:3L——死守可能、集中攻撃無効 防御時:1L
自軍要塞	1/2	攻撃時:1L 防御時:3L——死守可能、集中攻撃無効
丘陵	2/3	2L
都市	2/2	3L——死守可能、集中攻撃無効
町	OT	1L——死守可能
河川ヘクスサイド	+1/+1	1L——1個以上の攻撃側が河川以外から攻撃する時はNE
大河/湖ヘクスサイド	+2/+3	2L——1個以上の攻撃側が河川以外から攻撃する時はNE 河川と大河の両方から攻撃する時は1L
湿地	3/5	1R

注意:

戦闘への影響は全て累積します。

NE——影響なし。

OT——背景にある他の地形の移動コストを適用。

※ヘクスサイド地形の「+」は、進入しようとする地形の移動コストに加算するという意味。

#L——戦闘比が左に#シフトします。

1R——戦闘比が右に1シフトします。

## 12.2 戦闘結果表

ダイス	戦闘比							ダイス	
	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1		6:1
1	AS	DR	BB	DE	DE	DE	DE	DE	1
2	AS	AS	DR	BB	DE	DE	DE	DE	2
3	AS	AS	DR	DR	BB	DE	DE	DE	3
4	AL1	AS	DR	DR	DR	BB	DE	DE	4
5	AL1	AL1	AS	DR	DR	DR	BB	DE	5
6	AL1	AL1	AL1	DR	DR	DR	DR	BB	6

注意:最終戦闘比が6:1を超える時は6:1、1:3を下回る時は1:3で解決します。

戦闘比修正:

防御側の地形.....地形効果表参照

ドイツ軍が**戦闘/戦闘**手順を選んだ時の第1戦闘フェイズの戦闘\*.....2R

ドイツ軍が**戦闘/移動**手順を選んだ時の戦闘\*.....1R

ソ連軍が**戦闘/戦闘**手順を選んだ時の第1戦闘フェイズの戦闘\*.....1R

ソ連軍が**移動/戦闘**手順を選んだ時の戦闘.....1L

ドイツ空軍の航空支援(攻撃時または防御時に使用可能).....ドイツ軍が有利なほうに1シフト

ドイツ軍による集中攻撃(ソ連軍がソ連軍の要塞にいる時、及び都市に対しては無効).....2R

\*補給下のユニットが攻撃を行う時のみ適用します。

## 12.3 死守表

ダイス	結果
0	DE
1	DE
2	BB
3	BB
4	BB
5	BB
6	AS
7	AL1

ダイスの目修正:

戦闘比が1:2か1:1の時.....+1

戦闘比が4:1か5:1の時.....-1