



『独ソ戦2』再版記念・短期集中連載

『独ソ戦2』はこう戦え  
——ドイツ軍の場合

文/山内克介

前号に引き続き、『独ソ戦2』の作戦研究をお送りします。今回は序盤で主導権を握る……はずのドイツ軍について。「はず」としたのは、前回で紹介した通り、実はソ連軍がゲームの主導権を握っていることが多々あるからです。しかしドイツ軍が勝利するためには、ソ連軍プレイヤーの頭脳を席卷する「電撃戦」をもって主導権を奪わなければなりません。そのためにはどうすべきか、そして電撃戦をもってしてもソ連軍プレイヤーを屈服させられなかった時はどう対処するのか、考えてみたいと思います。

「勝てなくとも負けない戦い」を封じられたドイツ軍!?

『独ソ戦(RC)』(AH)と最新『独ソ戦2』との最大の違いは、ドイツ軍が荒唐無稽な戦略を採れなくなった点です。ここで言う荒唐無稽とは、全てのドイツ装甲軍団を、第1ターン第1インパルス(初手)で攻撃を行わない代わりにルーマニアに初期配置し、南ロシアの工業都市とコーカサスの油田を席卷した後でモスクワに攻め上がる戦略であったり、最低限1都市を保持しつつヒトラーが健在なら引き分けという勝利条件を逆手にとつての極端な引き籠もり防御戦略だったりするのですが、これらは初期配置の制限強化と、最低保有都市数によるサドンデス負け設定の導入によって過去のものとなりました。

もちろんウォーゲームである以上、プレイヤーの自由な発想に基づいた大胆な戦略を検証できる楽しさを否定する気は毛頭ありませんが、当時の情勢的に全く有り得ない戦略が少なからず有効だったのは、笑話のネタとしてはともかく、決して褒められたものではありませんでした。さすがに南部偏重配置やヒトラーをセバストポリに籠もらせての「超持久要塞クリミア」などを試みる人は減多にいませんでしたが、ある程度慣れたドイツ軍プレイヤーだと、勝てないと分かった途端、強固な防御スタックを組んで、河から河へと秩序立った戦略的撤退を行い、結局最後までソ連軍が攻めきれずに引き分けに終わる展開に持ち込むことが多かったのも事実です。

この閉塞状況を打破するために『独ソ戦2』で導入されたのが、ソ連軍による攻撃で戦闘比を3増加させられる砲兵マーカーと、42年以降毎ターン末に判定される、ドイツ軍最低限支配都市数によるサドンデス負け設定でし

た。これらによって『独ソ戦2』のドイツ軍は、史実がそうであったように、可能な限り前で守る必然性と、どんなに難攻不落を誇っても砲兵シフトによって抜かれる危うさを感じるようになったのです。

これらを踏まえた上でドイツ軍が狙うべきは、ソ連軍プレイヤーが思わず投了を申し出るような史実以上の大戦果か、または最終ターンまでポーランドやルーマニアへの侵入を許さない地歩の確保となります。いずれの場合もキャンペーンゲームでの勝利条件上は引き分けですが、史実における最終ターン(45年5/6月)の状況を考えれば、十分にドイツ軍の勝ちと断じていいでしょう。もちろんモスクワを占領して、スターリンが除去されていれば文句なしにドイツ軍の勝ちですが、その状況が生まれるとしたら多分にソ連軍のボカミスによるものであり、素直に喜べるかは微妙なところ です。

しかしゲーム上の勝利条件はどうあれ、ヒストリカル・シミュレーションゲームの醍醐味は、あの時こうしていたら、ああしていればという「歴史上のif(歴史のタラレバ)」を試せる点にあります。史実でドイツ軍をがんじがらめにした総統命令的な陰謀ルールのない『独ソ戦2』であれば、南方旋回せずにモスクワ攻略へ邁進したり、冬季反攻を回避するために事前撤退したり、スターリングラードなど無視してコーカサス侵攻に全力を注いだり、クルスク攻勢の代わりに東方防壁的な防御態勢を整えたりといった、ドイツ軍参謀本部が果たせなかった戦略を存分に試すことができます。その上で史実と比べて、どれだけ善戦したかを基準に評価すれば、おのずから勝敗は明らかとなるのではないのでしょうか。

なお本稿の目的は、大まかなプレイの指針を提示することで『独ソ戦2』の勘所を押さえていただき、ボカミスで貴重なゲーム時間を

フイにしてしまうのを防ぐことにあります。緒戦で電撃侵攻を行うドイツ軍は、テクニカルな運用を求められることもあって詳しく書き出せばキリがありませんが、試行錯誤しながら自分で作戦を練り上げていくのもウォーゲームの大きな楽しみだと思うので、あまり突っ込んだ研究は提示しません。幸い今回の再版をきっかけとして、緻密な作戦研究をネット上で発表されている方も見受けられるので、技巧的な駒さばきを知りたい方はそちらを当たっていただけると幸いです。

ドイツ軍初期配置と第1ターンの突破

一見地味ながら大きな配置制限は、ルーマニア領内と指定されたもの以外のドイツ軍ユニット全ての配置が、ポーランド領内(ちなみに表記上ポーランドにはドイツ本土も含む)に限定されたことでしょうか。RCではポーランド、ハンガリー、ルーマニアのいずれにも配置可能で、「初手に攻撃するならどの軍管区のソ連軍」との規定しかありませんでしたが、『独ソ戦2』では、ドイツ北方軍集団はバルト軍管区の敵、南方軍集団はキエフ軍管区の敵を必ず攻撃しなければならず、さらにスタック制限上この敵に隣接できないユニットも、可能な限り指定軍管区の敵に近づいた形で移動を終えることを強いられます。攻撃義務に縛られない中央軍集団や、キエフ軍管区の南端を攻撃できた南方軍集団のユニットも、ポーランド領内に配置が限定されたことで、ハンガリーやルーマニアからドイツ軍の主力が進発するというパラレル展開がなくなりました。その上でバルバロッサ作戦を考えた場合、自動的勝利(10対1の戦闘比)による一点突破の全面展開と、南方軍集団の機械化迂回が有効となります。

初手に限り、一つの司令部で複数のスツーカーを運用することが許されるので、縦深配置された敵を次々と自動的勝利で屠り、その穴から装甲軍団を敵戦線の背後へと移動させて、強敵を包囲するなり、モスクワやレニングラード目指して突進させるなりします。また突破に関わらない部隊も、攻撃側有利な戦闘結果表を活かして2対1以上の比が立つなら、積極的に攻撃する必要があります。初動のソ連軍が一番辛いのは動かせる手駒が少ないことであり、序盤のドイツ軍は自軍の消耗よりソ連軍の消耗を重視すべきです。また退却の方法は完全に攻撃側の自由なので、スタックをバラしたり、続く第2インパルスに攻撃できる位置にわざと退却させたりといった手法をうまく考えて下さい(そして第2インパルスの退却に際しては、敵を鉄道線上に退却させないことが重要になります)。

南方軍集団には機械化迂回という作戦もあります。陰謀的なりボフ・ギャップの山地帯を無理して南進するより、機械化の快速を活かし、ブリピャチ湿地/ミンスク森林地帯の北を迂回させて、数ターン後にスモレンスク方面からキエフの背後へと南方旋回させる、またはそのままモスクワ、レニングラード、アルハンゲル攻略に転用するのです。もちろん初手ではキエフ軍管区の敵を攻撃しなければなりません、大迂回を念頭に置いた運用は可能なはず。実際41年中の南ロシアは両軍にとって手に余る場所であり、ソ連軍もブリピャチ以北での防衛線構築がより重要なだけに、ドイツ軍が南で無理に攻めなくともソ連軍ユニットの抽出・北方転用により、必然的に戦線を東へ押し進めることができます。またたとえソ連軍が南で踏ん張ったとしても、ブリピャチ以北でのドイツ軍進撃とのギャップは埋め難く、遅かれ早かれ史実同様、南方旋回を受けてドニエプル防衛線は崩壊/放棄せざるを得ません。逆に言えば少ない兵力で南部のソ連軍を引き付けることができれば、南方軍集団のお手柄でしょう。

ちなみに盤外鉄道移動の選択ルールを導入した場合、初手で中央軍集団の全装甲軍団(5個)をルーマニアへ移送し、第2インパルスの移動でオデッサ軍管区に突入するという奇策もあり得ます。

## 1941年の攻め方

ドイツ式の電撃戦とは、敵首脳部の心の動揺を突き、攪乱し、奔命に惑わせて戦争続行を断念させることにあります。『独ソ戦2』に当てはめるなら、史実以上の快進撃を成し遂げてモスクワやレニングラードを陥落させるか、防衛線の構築ができないほど手駒を除去/降伏させることに他なりません。史実がそうであるように、ソ連軍プレイヤーがスターリンの如き不屈の闘志を持つか、『独ソ戦2』

のベテランで展開を連鎖している相手なら効果は薄いですが、そうでなければソ連側投了によるドイツ側勝利を狙えます。そのためには装甲軍団の集中と自動的勝利を活用して、ソ連側の想定を上回る進撃や包囲殲滅を行わなければなりません。

ソ連軍にとって予測し辛いのは、装甲軍団の7移動力という進撃速度とスツーカーによる戦闘比3増加の可能性、攻撃側退却を逆用しての退却という名の前進です。装甲軍団やスツーカーはともかく、退却という名の前進なんて聞くと反感を抱かれるかもしれませんが、少なくとも『独ソ戦2』に限って言えば、ゲームバランス的にも想定範囲内であり、シンプルなルールの中で電撃戦の特殊な状況を再現するのにも役立っています。戦闘後前進のルールがない分、これによって損害に関わらず無理やり強行突破する作戦を再現しているとも言えます。もちろん敵中に孤立する恐れから、こんな無茶ができるのは特殊な場面に限られます。

これらを利用して狙うは、一にモスクワ、二にレニングラード、三にソ連軍ユニット大量除去でしょう。優先順位や組み合わせは人それぞれですが、モスクワの3労働力と「全ての鉄道はモスクワへ通ず」といった交通の要所としての重要性は、たとえ占領が一時的なものであろうと絶大です。もちろんスターリンや赤軍大本営がモスクワに留まっていれば、それらを除去することで決定的勝利を得たり、冬季反攻時の空挺侵攻を阻止したりできます。

レニングラードへの進撃はモスクワへの圧力を弱めることにもなりかねませんが、ソ連軍にとってもレニングラードまでの防衛線構築は重荷であり、ドイツ軍が真面目に攻め上れば大抵の場合陥落するでしょう。一見するとレニングラードを占領したとしても、その周りには他にめぼしい目標もなく、兵力の分散のように感じられるかも知れませんが、ソ連側の心が折れず戦争が長期化した場合、この重要性は飛躍的に増大します(後述)。

敵の兵力を削ぐことは、どんなゲームでも重要ですが、『独ソ戦2』の場合、4対1以上の比率で永久除去(補充不可)となる降伏の戦闘結果があるのが特徴です(特に自動的勝利は自動的降伏をも意味する)。不用意に前線に出てきたスタヴカや、敵が頼みとする強力な親衛赤軍をスツーカーを投じて降伏に追い込むことができれば、敵に与える心理的ダメージは大きく(特にスタヴカ降伏は砲兵支援喪失なので致命的)、そうでなくとも戦車や親衛赤軍など各ターン1枚ずつしか補充できないので、これら補充制限のある兵種を地道に潰していくのが効果的です。また自軍ターンの最後に、自軍支配下の大小都市、またはそれに繋がる鉄道線まで補給線が引けないユニットは問答無用で除去されるため、包囲して補給切

れにできればベストです(補給切れ除去は降伏ではないので再建は可能)。

41年の進撃で注意すべきは、次のターンの攻撃で装甲軍団の先鋒が到達する未来位置へ、スツーカーを送り込めるドイツ軍司令部の位置取りと、退却無効の森林攻めに兵力を割き過ぎないこと、そして歩兵を遊ばせないことです。三つあるドイツ軍司令部は第2インパルスにしか動けないため、スツーカーの航続距離8ヘクスを見越して可能な限り前へ出す必要があります。また初手を除き一つの司令部からは一つのスツーカーしか派遣できないので、戦略によっては南方軍集団司令部をも、モスクワ進撃に帯同させる必要があるでしょう。また装甲軍団の運用は数が少ないだけに明確ですが、足が遅くて数が多い歩兵軍団は、場当たりに使いがちです。41年の歩兵運用は、できるだけ装甲軍団の進撃に追いつくことが目的なので、歩兵には脇目も振らずに進撃させる必要があります。晴れている間は第1インパルスに4移動力、第2に2移動力の全消費が理想であり、可能な限り最後の移動力消費で敵に隣接して攻撃を行わせます。ただし森に籠もる敵を攻める場合、退却無効によって予想以上に進撃が停滞する恐れがあります。モスクワ前面の森なら無理押しもありですが、ミンスク近郊の森林地帯のように進撃路の脇であれば最低限の兵力を充てるだけで構いません。

歩兵が装甲に追いついたら、モスクワやレニングラードへ向けてゴリ押ししつつ、降雪時の戦闘補給のためにブリヤンスクやツェラ、カリーニンといった小都市の占領を狙います。

原則的に、スツーカーが使えるうちは攻勢継続、スツーカーなしなら防御転換と考へ、第4ターンに天候が降雪になったとしても、主力は自軍支配下の大小都市に隣接できる位置取り(全防御力を発揮できる。いわゆる冬営/冬季陣地)を心がけます。史実ではモスクワ攻撃に深入りし過ぎて、冬季反攻で大損害を出したドイツ軍ですが、スツーカーなしでモスクワ攻めを強行するのは良策とは言えず、天候が悪化したらモスクワ攻めは潔く諦めて冬営に転ずるべきでしょう。ただしレニングラード攻略に向かった部隊は別で、天候が悪化してから撤退を始めても間に合わないため、それまでにスツーカーも投入して是非でもレニングラードを陥とすか、すっぱり諦めて秋の段階でタリン・ヴィテブスクの線まで下がり、余剰兵力をモスクワ前面へ抽出するかを決断を下さねばなりません。なお降雪時のソ連軍第1インパルスには、スタヴカの8ヘクス以内に空挺降下があり得ることを忘れずに、主力の背後は司令部でもSS予備隊でも、場合によっては総統ユニットさえ呼び寄せてZOCで敷き詰める算段をしましょう。特にフィンランドの首都ヘルシンキが無血占領さ

## HOW TO PLAY "THE RUSSIAN CAMPAIGN2"



とある対戦における44年秋(第21ターン:9/10月)のドイツ軍防衛線の様子。ヒトラーは装甲軍団とともにベルリンではなく「狼の巣」に立てこもっている。「独ソ戦」はドイツ軍が守りに入るとソ連軍はなかなか勝利できなかったが、「独ソ戦2」ではその点を改善するためのルールが用意されている。

れて無為に降伏しないよう、スタヴカの位置確認は怠りなく。

### 1942年の攻め方

ドイツ軍にとっての正念場は42年の春からです。実のところ41年の進撃は、42年の攻勢のための下準備といった面があり、晴天の訪れと共に南ロシアの工業都市を席卷するか、遠くアルハンゲルの港へ進撃するかの選択肢があります。もちろん、あくまでモスクワ攻略に専念したり、43年以降を視野に入れて、ひたすらソ連軍を削り取る殲滅戦略を採ったりと選択肢は無限にあります。ソ連軍プレイヤーの継戦意欲を奪う最大の戦果は、43年夏以降2倍換算される工業都市と、42年以降44年一杯まで毎ターン最良で6生産力を与え続けるレンドリース港であるアルハンゲルの占領です。

工業都市が集中する南ロシアへはモスクワ前面からクルスク、ドネツ河沿いに攻め下るのが効果的でしょう。またこれに伴いソ連の防衛線が東へ撤退したら、忘れずにセバストポリも占領しておきます。後述しますがセバストポリの保持は、レニングラード同様43年以降に極めて重要となります。理想を言えばロストフを抜いてコーカサスの油田を占領することですが、ソ連の戦線がよほど薄くてドイツ軍の装甲主力が春から南ロシアに位置していない限り難しいでしょう。

南ロシアでの戦略目標はハリコフ、スタリノの2生産力と、南に増援配置されているであろう労働者ユニットの除去です。とはいえ、新たに受け取った労働者は、スターリングラードを含むサラトフやゴーリキといった、進撃距離的に到達困難な奥地に配置されている可能性も高く、その場合はモスクワ、ハリコフ、スタリノの労働者除去を狙った平押し of 攻勢案も検討すべきでしょう。二つに減少したとはいえ、スツカの効果は未だ絶大で、巧く運用すれば42年中のモスクワ陥落も十分あり得ます。

アルハンゲルへの進撃は、42年春までにレニングラードを占領していることが大前提で、歩兵による補給鉄道の推進と装甲軍団の突進、さらにソ連軍の油断が必要ですが、41年の南ロシア同様、ここの防衛に大兵力を割く余裕はソ連軍にはないはずなので、モスクワ以南での攻勢と連動すれば決して夢ではありません(ただ残念ながら筆者もアルハンゲルの陥落は見たことがありません)。いずれにしても42年中にどれだけ労働者とソ連軍ユニットを除去したかで43年以降の勝敗が決すると言ってよく、いかに自軍の損害を抑えて、敵に大出血を強いるか、巧妙な立ち回りが問われることになります。

なお42年末から43年頭にかけてのソ連軍冬季反攻は強烈なので、雪が降るまでに支配下大小都市の2ヘクス以内という冬営位置(大抵はドネツ河沿い)に戻っている必要があ

ります。

### 1943年以降のしのぎ方

43年の春を迎えてもソ連軍の継戦意欲が失われていない場合、攻めても攻めても大して前進できない徒労感を味わわせる戦略に転換すべきでしょう。史実ではスターリングラードやコーカサスへ突出したまま冬季反攻を受け、軍事的な目的より多分に政治的な目的でクルスク攻勢に出て、無用の消耗を被りましたが、ゲームでは退くも進むもプレイヤー次第です。あと一押しすればソ連軍の心も折れるというのなら別ですが、43年の補充を得たならドニエプル河の線まで秩序立った戦略的撤退を行うべきでしょう。

ここで重要になってくるのがレニングラードの支配で、ここを保持していればガからドヴィナ河沿いの線まで下がらなくても湿地帯に戦線を敷くことができます。また防御は極力フルスタックで行い、損害吸収用の歩兵も入れておきます。そしてソ連軍が防衛線を食い破って突出してきたら、低比率でも反撃を行う姿勢を見せるのが肝要で、攻撃側有利な結果表もさりながら、包囲殲滅されるかもしれないとソ連軍に思わせて突破を躊躇させます。また可能な限り縦深防御を敷き、場合によっては司令部でさえソ連軍突破の足止めに使います。スツカなき後の司令部は、降伏しない限り、年に一度無償で戻ってくる便

利な火消し部隊と見なします。

43年のサドンデス負け条件は大都市6と小都市4ですが、ポーランド/ドイツ、ルーマニアとフィンランドの大都市4と小都市3に加え、リガとオデッサの大都市2と国境付近の小都市3を守ればいいので、よほどのことがない限り43年中に負けることはありません。またセバストポリまたはレニングラードを支配していれば、その奪回にソ連軍はかなりの兵力を割かねばならず、その分だけ主戦線の進撃が遅れることとなります。特にレニングラードの支配はフィンランドの自動的降伏(44年9月)を阻止する効果もあり、ドイツ軍としては史実のクールラント包囲陣並みに相当の兵力を投じる価値があります。またセバストポリは、RCでも「超持久要塞クリミア」と謳われただけに守りやすく(ケルチ海峡はZOCさえ及ぼしていれば進入禁止)、黒海でのソ連軍上陸作戦のリスクも高めるので、可能な限り保持すべきです。これらを守り続けられれば44年～45年に課せられる大都市4、その他都市3という過酷なサドンデス条件の履行も楽になります(ただしソ連軍には晴天時に使える戦闘比3増の砲兵支援があるので、決して難攻不落ではありません)。この条件を史実になぞらえると、大都市4はそれぞれベルリン、ワルシャワ、ブカレスト、ヘルシンキ、小都市3はプレスラウ、ポーゼン、ケーニヒスベルグに相当し、44年夏にルーマニアとフィンランドが降伏した段階でゲーム的にはドイツの敗北が確定したことになります。一見すると条件が厳し過ぎるように思えますが、総統命令なき『独ソ戦2』ではドイツ軍が柔軟に機動防御できるので、実はこれがギリギリの線なのです。

44年9月にフィンランドが降伏しても巧くセバストポリを保持しているなら、ケーニヒスベルグの攻防が勝敗を分けることになるでしょう。従ってドイツの絶対国防圏はニエメン河となり、そこへ至るまでどれだけ前で粘れるかが勝負となります。この際ニエメン河上流域の森では、43年以降可能となる相殺(EX)を退却(DR)に変え、森特典で効果なしとする遅滞戦闘が展開されます。こうした抜けそうで抜けないドイツ軍の頑強さは、進撃距離こそ異なるものの史実でソ連軍が味わった焦燥感に近く、たとえオーデル河の代わりにニエメン河で最終決戦が繰り広げられるとしても、ベルリン攻防戦と同等の醍醐味を満喫できるでしょう。

いずれにしても「ヒトラーのロシア侵攻に究極の勝利はあり得なかった」というデザイナーの考えに対し、定められた敗北の中でどれだけ運命に抗うことができるか、歴史の流れに逆らって大戦果を挙げ、ソ連軍首脳の継戦意欲を挫くにはどうするかという壮大な挑戦は、ドイツ軍プレイヤーを奮い立たせずにはおきません。 ■

1944年に編成されたロシア解放軍と司令官アンドレイ・ウラソフ(右)。もともとソ連兵捕虜で構成された「東方部隊」が存在したが、ドイツ軍に投降して協力者となったウラソフにヒムラーが支援を申し出て、2個師団約50,000を有するロシア解放軍が創設された。



## 『独ソ戦2』再版記念ヴァリアント・ユニット

『独ソ戦2』自体には何ら過不足を感じませんが、歴史的興味の度合いに応じて、簡単にルールやユニットを追加できるのも、非電源ウォーゲームならではの利点と言えます。そこで今回、編集部のご厚意により以下のヴァリアント・ユニットを製作していただきました。枢軸軍のロシア解放軍は、ソ連軍ユニットの降伏に、より付加価値を持たせることと、独ソ戦がロシアにとって単純な祖国防衛戦ではなかったことに目を向けてもらいたくて。またソ連の英雄都市は、比較的簡単に陥落してしまう大都市で、史実のような持久戦が展開できるようにとの意図があります。もちろんゲームバランスに少なからず影響を与えるので(特に英雄都市)、その導入にあたっては事前に対戦する両者の了解を得ていなければなりません。

### ロシア解放軍(POA)

枢軸軍は補充の際に、それまでに降伏させたソ連軍ユニットの戦力(兵科・種別を問わず)を合計して30戦力あれば、3-3のPOA歩兵軍団1個を登場/補充できます。またこの際、降伏させたソ連軍騎兵戦力が15戦力に達していれば、2-7のPOA騎兵軍団1個を登場/補充できます。ただし二重換算は不可で、POA騎兵の登場/補充に使った騎兵戦力は、POA歩兵の登場/補充用にはカウントできません(その逆も同様)。また登場/補充用に換算された降伏ソ連軍ユニットは費消されたとして、二度と再び換算には使えません。それと分かるように区別しておいて下さい。なお換算はユニット単位であり、端数が出てても繰り越せません(例えば、どう組み合わせても34戦力になる場合、ユニットの戦力を分割して4だけ残すことはできません)。

POAユニットの登場/補充はマップ西端から行われ、二次移動に関しては枢軸同盟軍扱いとし、冬季の戦闘補給も通常通り制限を受けます。また除去されたなら、改めて規定の降伏戦力を確保しない限り、復活させられません。

### 英雄都市

900日に渡るレニングラード包囲戦、難攻不落に思われたセバストポリ要塞、伝説的なスターリングラード市街戦と、東部戦線のイメージに大都市を巡る死闘は欠かせません。しかしゲームにおける大都市は補給源であり、防御力倍以外の特典はありません。そこで41年の晩秋(第3ターン終了時)と42年の初夏(第6ターン終了時)に、それぞれ1個の英雄都市マーカーを受け取り、ソ連領内で支配下の大都市に配置します。英雄都市の配置は直ちに行わねばならず、配置せずに次ターン以降に持ち越すことは許されません。もしその時点で配置可能な友軍大都市がなければ、その英雄都市マーカーは失われます。

英雄都市の効果は(大都市本来の効用に加えて)、強制攻撃と退却の否定です。英雄都市ヘクスに存在するソ連軍ユニットは、隣接する枢軸軍を攻撃する義務から解放されます。ただし英雄都市にいるユニットの一つでも攻撃に参加させるなら、残りのユニットもいずれかの攻撃に参加させなければなりません。退却の否定は森による退却不可と同じで、退却という選択肢自体を否定するものです。そして一度配置された英雄都市マーカーは決して他のヘクスに置き直せず、枢軸軍にその都市を占領されると完全にプレイから除去され、再使用できません。