

Rescue from the Pocket

コルスン包囲網を突破せよ

付録ゲーム『コルスンの戦い』リプレイ

『コルスンの戦い』は、『第48装甲軍団の死闘』（第17号付録）と同じシステムを用いた姉妹作です。『第48装甲軍団～』が戦術色の強い作品だったのに対し、本作は砲兵ルールがオミットされ、プレイヤーは作戦立案に専念することができるようになりました。両軍とも激しく攻撃を行い、また戦線を突破し、包囲（あるいは包囲からの脱出）をしようという展開は、フリー・シークエンス・システムとの親和性が高く、エキサイティングであり、かつ計画性を備えた戦いを求められます。ソ連軍はどこでどうドイツ軍を包囲するのか（あるいは包囲せずに戦うのか）。ドイツ軍はどう戦線を保持して、どこで反撃を行うのか。刻々と変化する戦況を読んで判断を下さなければなりません。これからお届けする対戦記とその感想戦が、プレイのヒントになれば幸いです。また初めてこのゲーム・システムに触れる方のためにも、プレイの例をコラムで掲載しています。併せて参考にしてください。

プレイ・文／高原武志

あらためて言うまでもなく、劇的な展開の戦いはゲームにしにくい。ミッドウェイ海戦の奇襲しかり、スターリングラードの包囲しかり。劇的な敗北を喫した軍を受け持つプレイヤーは、当然その理由を史実から学んでおり、同じ轍を踏まないようにしようとする。ルールの制約で同じ過ちを繰り返させられる場合を除き、普通は同じ失敗をしないものだ。

そうすると、劇的な勝利を収めた軍を受け持つプレイヤーは、史実とは同程度の努力では史実と同じくらの勝利は得られないことになる。普通にやっていたのでは、劇的な勝利を得られない上に、敵は史実以上に賢いのである。

コルスン戦はどうか。ソ連軍による二重包囲は劇的ではあったが、閉じ込められた2個軍団が装備は放棄せざるを得なかったものの、兵員の脱出には成功し、完全な勝利を収めたとは言いがたい。損害も甚大だった。一方のドイツ軍も、例によってのヒトラー命令がなければ部隊は穏便に後退できたわけだし、しかも包囲環の外からの攻撃は不調に終わったことを考えると、手放しではめられた戦いとは言えない。

ドイツ軍を受け持つプレイヤーは、（ルールの縛りが無い限り）ヒトラー命令を無視して、拠点に固執することなく、つまり包囲されることなく退却しようとするだろう。一方、ソ連軍を受け持つプレイヤーは、ドイツ軍が土地にこだわらず退却することを知っているので、史実以上のペースでの進撃を心がけなければならない。包囲が完成すれば、外からドイツ軍が救出に向かうのは既定事実である。よって、史実同様に包囲環の内と外に二重の戦線を引き、外部からの救援部隊を阻止する。

この、史実を知っているプレイヤー同士の戦いが前提となってデザインされていると思われるのが、『コルスンの戦い』である。まず、史実の展開へ誘導しようという特別ルールが存在しない。ドイツ軍プレイヤーには拠点を守る義務はなく、部隊を自由に移動させるこ

とができる。

制限されるのは、マップの範囲によってである。

南はイェカテルノポリ〜ノボ・ミルゴロドを結ぶ線までであり、これより先には移動することができない。ということは、このライン、マップ南端を後背にして守らざるを得ない。これ以上の後退を許さないという、歴史的な制約と捉えることもできる。

一方、ソ連軍は東西に部隊（第1及び第2ウクライナ方面軍）を有しており、強力な打撃力によりドイツ軍の脆弱な防衛線を痛打、包囲することが可能だ。そしてどこでどう包囲するのか、自由意思で決められる。可能な限り南側からえぐってスホラ辺りで会合するもよし、もう少し北で早めに道路を分断し、ドイツ軍が持つ内線の利を奪うのもよしである。

実際、筆者は何度かこのゲームをプレイしたが、史実通りの展開にはなるとは限らない。時には、ソ連軍がドイツ軍を包囲しない、あるいはできないことさえあった。だが、それで構わないのである。

本作の勝利条件は至ってシンプルで、どれだけ多くの敵軍ユニットのステップを奪ったかで決まる。ゲーム終了時に自軍マップ端まで連絡線を引けないユニットは除去されたものと見なす。それだけである。

ソ連軍の目標は、南方軍集団の殲滅であった。ドイツ軍のそれは、もはや戦局をひっくり返すことはできないまでも、ソ連軍を出血多量に至らしめ、しばらくの間でも攻勢能力を奪うことであった。この目標を達成するための手段が「包囲」なのである。他により効率的な方法があるのなら、包囲以外の手段で目的を達成しても構わない。史実の展開を知るプレイヤーであれば、それを思いつづることができるはずだ。

例えば、ソ連軍プレイヤーが「包囲しなければならない」という固定観念に囚われているようであれば、ドイツ軍プレイヤーをそれを利用して、自分にとって都合の良い形で包

囲されてやることもできる。例えばマップ端で包囲され、二重の包囲環をつくれぬ状況にしておいて増援とともに薄い部分を攻撃、脱出を図るなど。逆にドイツ軍プレイヤーが包囲されることに神経質になるようであれば、恐らく無用な戦線も張られることになるだろうから、ソ連軍プレイヤーとしては無理に包囲を狙うのではなく、各個撃破で得点を稼いでいくことも可能だ。

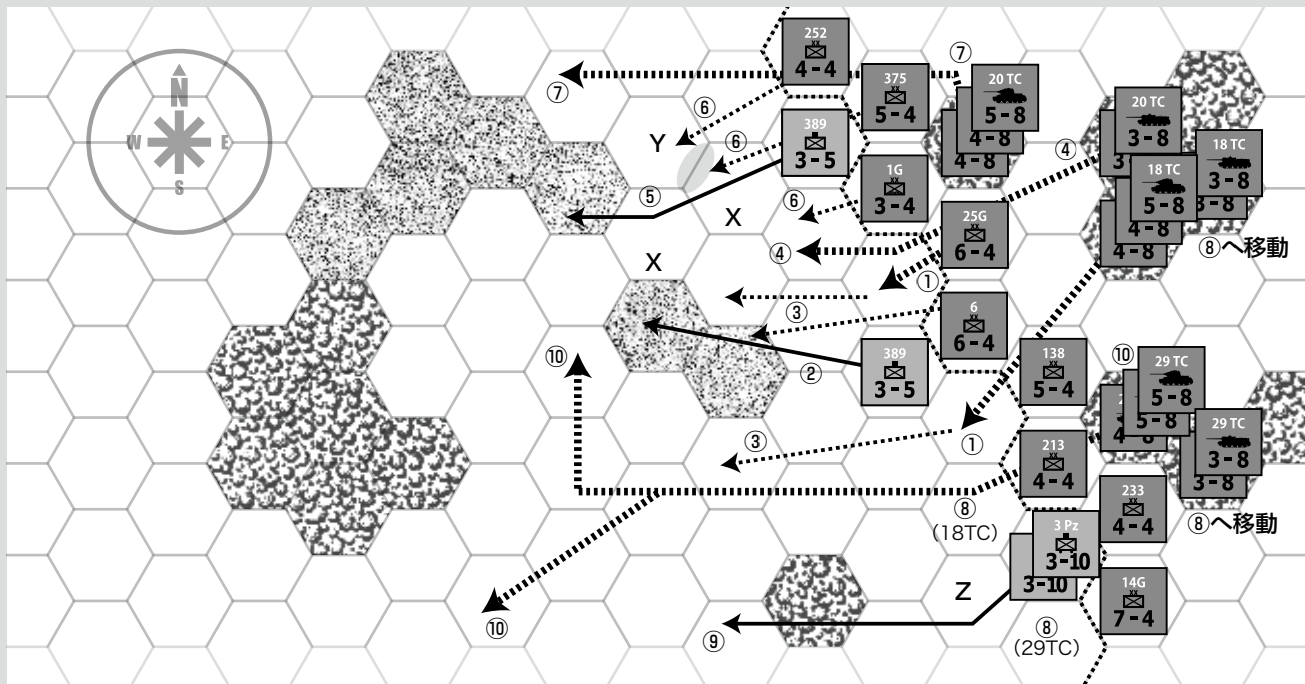
『コルスンの戦い』は「状況は用意した、あとはプレイヤー同士で歴史をつくってくれ」タイプの作品と言えるだろう。奇しくもその後の第1装甲軍の包囲戦を扱った、『ウクライナ'44』（第70号付録）と同じ匂いがあるのである。

どこを突破させるか？

本作はフリー・セットアップではあるが、最前線をユニットまたはZOCでカバーしなければならず、また配置順序が決まっているため、それほど自由度は高くない。大きく分けて北、中央、南のどこを厚くするかを選べる程度である。それはまた、ソ連軍にどこを攻撃させるか、ということでもある。

東西両方とも、北を厚くする意味はあまりない。地形が悪く、そこに置かれる部隊は序盤は遊兵化するためだ。最初から包囲される覚悟で臨むのであれば、北をスタックで守るという考え方も成り立つが、あまりに早期に包囲が完成すると、内からも外からも、環を崩すのは困難となる。

西部では中央と南に差はないが、東部では森林を挟んで中央と南が分断されることになる。攻撃軸を誘導することは可能だ。今回、ドイツ軍を受け持つ筆者は南を比較的薄くした。ソ連軍が大包囲を狙って南へ向かい、森林とマップ南端との間でドイツ軍の増援と殴り合う展開を期待してである。そこで時間稼ぎをして、より弱体な戦線西部を組織的に後退させようという考えだった。



第1ゲーム・ターンにおけるソ連軍プレイヤー・ターンの実例とともに、本作のゲーム・システムを紹介します。

ソ連軍プレイヤーは25Gと18TC（スタック）をそれぞれ矢印①のように動かし、389に攻撃を宣言します。移動していませんが、第6狙撃兵師団もこの攻撃に参加します。

ドイツ軍の防御射撃を解決します。3ヘクスのうち一つを目標を選びます。成功する確率は低いです。18TC（スタック）を目標にします。非機甲ユニットが機甲タイプを目標にするため、射撃力は1（端数切り捨て）になりますが、ドイツ軍の射撃修正により「3-4」のコラムを使用します。ダイスの目は「1」で、18TCは損害1を受けました。ここで退却しては話になりませんので、ソ連軍プレイヤーはステップ・ロスを受けることにします。48に1損害マーカーを置きました。また、モラル・チェックを行います。ダイスの目は「4」で成功。もし5以上の目が出れば失敗で、18TC（スタック）は1ステップを失ったまま退却した上、このプレイヤー・ターンには全く攻撃を行えないことになります（加えて、このドイツ軍ユニットに対しては2個の狙撃兵師団だけで射撃しなければなりません）。

ソ連軍の火力は北から順番に6、6、12×2=36です。地形による修正はなく、「35+」のコラムを用いて結果を判定します。ダイスの目は「6」で結果は3-1。選択損害をステップ・ロスにするとこのユニットは壊滅してしまうため、強制損害の1をステップ・ロスに、選択損害の3を退却に割り振らなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは3-5に1損害マーカーを置き、矢印②のように退却させました。退却方向に制約はありませんが、戦闘解決ヘクスから規定ヘクス数、離れなければなりません。またこのプレイヤー・ターン中はこのユニットは攻撃を受けないので、区別するために攻撃済みマーカーを置きます。

攻撃に参加したソ連軍ユニットは戦闘後前進を行えます。それぞれ矢印③のように前進しました。戦闘後前進の距離は退却したヘクス数と同じで、防御側ユニットがいたヘクスに前進する義務はありません。ただしZOCの影響は受けず（防御側ユニットがいたヘクスに対してはZOCからZOCへの直接移動が可能）。

次にソ連軍は20TCのユニット2個を移動（矢印④）。既に隣接している3個狙撃兵師団とともに攻撃します。ドイツ軍の防御射撃は20TCに対して行われ（「3-4」のコラムを使用）、ソ連軍に再び1損害を与えました。ソ連軍はステップ・ロスでこの損害を適用しましたが、モラル・チェックはダイスの目「5」で失敗。1ヘクスの退却を

強要されました。結果、3個狙撃兵師団だけで射撃します（12火力）。ダイスの目は「3」で結果は2損害。ドイツ軍プレイヤーは2ヘクス退却する、または2ステップ・ロス（+モラル・チェック）のどちらかを選択しなければなりません。踏みとどまる意味がないため、退却することにしました。ヘクスYへ退却したいところですが、湖ヘクスサイドは越えられないため、矢印⑤のように退却しなければなりません。ヘクスXは戦闘後前進した第25親衛狙撃兵師団のZOCです。敵軍ZOCで退却を終えることはできないため、3ヘクス退却する必要があります。また、敵軍ZOC2ヘクスに進入したため、ドイツ軍ユニットは2ステップを失います。2損害マーカーを置きます。

結果的にドイツ軍ユニットは3ヘクス退却しましたが、ソ連軍が前進できるのは戦闘結果に従い2ヘクスだけです。矢印⑥のように前進しました。

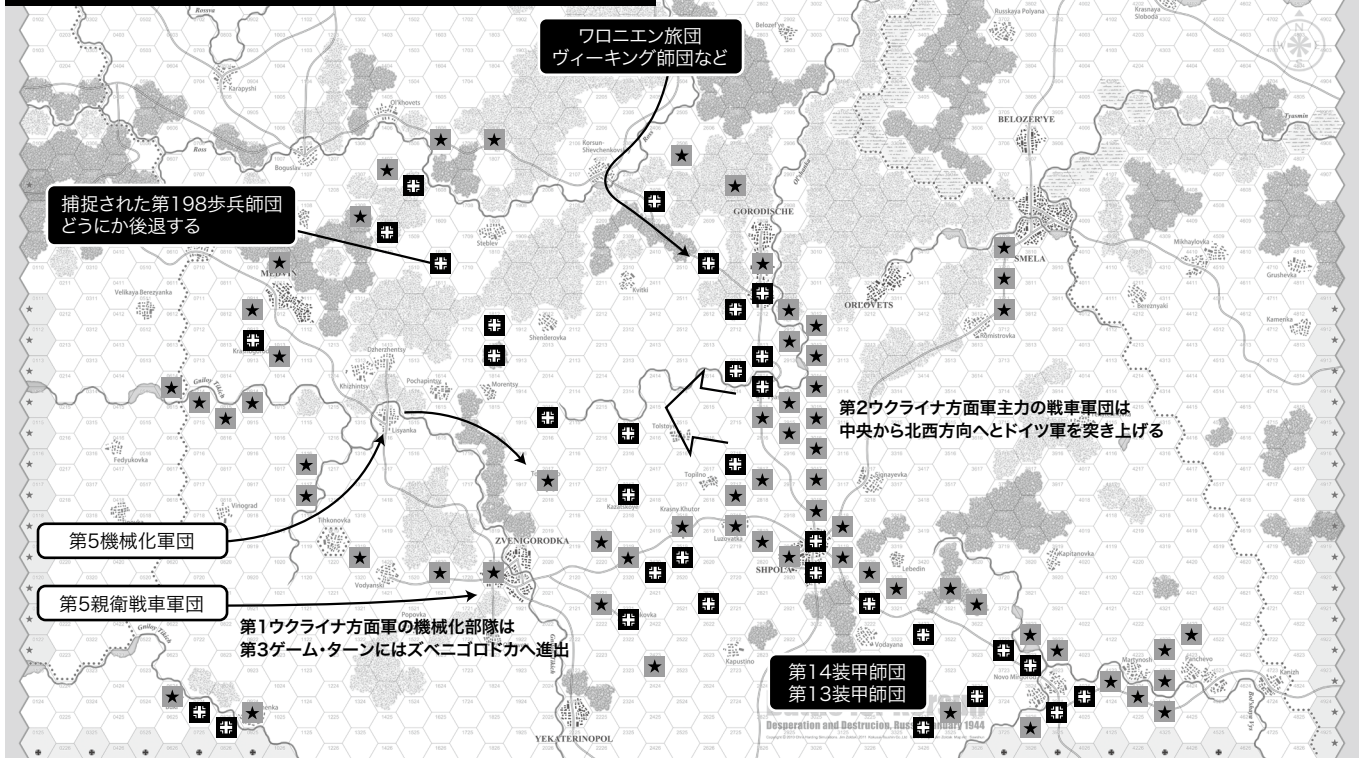
次にソ連軍プレイヤーは20TCのスタック（ユニット3個）を矢印⑦のように移動させます。退却したドイツ軍第389師団の1個連隊と隣接しますが、このユニットは既に攻撃を受けているため、再度攻撃することはできません。

18TCと29TCのスタック（それぞれユニット2個）が⑧のヘクスへ移動、既に隣接している3個狙撃兵師団とともに3Pz（ユニット2個）に対して攻撃を宣言します。ドイツ軍は防御射撃で29TCのスタックに1損害を与えますがモラル・チェックに成功。ソ連軍は合計射撃力4、4、7、6×2、5×2=37で射撃します。ダイスの目は「1」、結果は4-2です。まず両ユニットに1損害マーカーを置き、矢印⑨のように4ヘクス退却させます。敵軍ZOC（ヘクスZ）に進入するため、ユニット1個の損害マーカーを2に変更します。なお、スタックを崩して退却することはできません。

ソ連軍プレイヤーは、最後に残っていた29TCのスタック（ユニット3個）を矢印⑩のように移動させます。2個を北へ、1個を南へ移動させ、ドイツ軍ユニットの移動を妨害します。

以上で、図に表示されている範囲のソ連軍全ユニットの行動は完了しました。全てのソ連軍ユニットの行動が終わったら、ドイツ軍プレイヤー・ターンが始まります。上の例では、自由に動けるのは一番北側の第389歩兵師団所属ユニットだけで、残りのユニット3個は西への移動が妨害されています。ZOC to ZOCの移動は認められていないため、取り残された部隊は自力で脱出を図るか、外部からの救援を待たなければなりません（ミイラ取りがミイラになるリスクも当然あります）。

1944年1月31日の状況:ドイツ軍は、戦線西部はかなり圧迫されているものの、東部は辛うじて戦線を保持している。しかしこれで安泰というわけではない。ドイツ軍の増援登場ヘクスは南端の東西で分かれており、中央からは距離がある。ソ連軍が戦線を突破し、包囲環を完成させようという瞬間には、増援で対処することができないのだ。



**まだ死ぬ気はない。
だが、もし死ぬとしたら、
時と場所は自分で選ぶ。**

第1～4ターン(～1944年1月31日)

本作の特長は、プレイヤー・ターンの構成が自由なことにある。プレイヤーは自軍のターンにユニットを好きな順序で移動、戦闘させる。ただし、フェイズ・プレイヤーのユニットは1回のプレイヤー・ターン中に1回しか移動、戦闘できないし、非フェイズ・プレイヤーのユニットは1回しか攻撃を受けない。各ユニットの行動は移動後に戦闘という順で行われ、その逆はできない。同じ敵に対して波状的に攻撃をかけることはできないので、抵抗拠点を正面から攻撃しても無駄で、薄い地点を突破、その穴から予備部隊を流し込んで戦果の拡大を図る、というのが理想である。

逆に、防御側としては、短く厚い戦線が有効である。ただし、どんなに戦線が厚くても、戦闘結果によるモラル・チェック次第では後退を余儀なくされる。それを見越して二重三重に戦線を張る必要がある。

初期配置では、ドイツ軍の戦線は薄く、予備も持たない。第2ウクライナ方面軍(戦線東部)は主力戦車軍団3個を早々に投入、前線のドイツ軍歩兵連隊を蹂躪して突破に成功した。これに対し、ドイツ軍は北から南へと部隊を回し、戦線の短縮を試みる。要となるのは装甲部隊である。初期配置されるドイツ軍ユニットでは最高の5ステップを持つ第

5SS装甲師団「ヴィーキング」の装甲大隊と第14装甲師団をそれぞれ中央と南部のポイントに置き、戦線を整備する。

第2ターン、ヴィーキングの装甲大隊が攻撃を受け、まさかのモラル・チェックに失敗する！通常、損害はステップ・ロスか退却で適用する。強制ステップ・ロス以外はプレイヤーの任意である。しかしステップ・ロスで適用しようとした時は、ダイスを振ってモラル・チェックをしなければならない。失敗すると退却が強要される。

これは二つのドラマを生むことになる。一つは、攻撃に参加させる予定のスタックが防御射撃を受け、丸ごと退却してしまうというドラマ。防御射撃は1スタックに対して行われるので、複数スタックで攻撃していれば全く攻撃できない、という事態は避けられるが、打撃力は低下する。1ヒットで戦車ユニット3個が攻撃に参加できないこともある。その結果、防御側に十分な損害を与えられないことが起こり得る。そしてその防御側ユニットは、そのプレイヤー・ターン中にはそれ以上の攻撃を受けないのである。

他方、期待していた防御拠点があっさり陥落、攻撃側による大突破が発生するというドラマも生まれる。今回はその後者が発生した。もちろん、二重に戦線を張ることで悲劇を最小限に食い止めることも可能だが、第1ゲーム・ターンの損害が予想以上に大きく、その余裕がなかったのである。

戦線中央が突破されたため、南部の第14装甲師団が包囲されるという事件が発生し

た。これに対し、ドイツ軍は直ちに反撃、退路を塞ぐ第138狙撃兵師団を攻撃したが、同師団は英雄的防御戦闘によって包囲を継続したのだった(要は、モラル・チェックに成功したわけである)。

一般的な状況はもちろんソ連軍が攻撃側だが、ドイツ軍は各所で反撃する必要に迫られる。そこそこで部隊が小包囲されるので、脱出するための戦いである。本作では、戦闘後前進は防御側が退却した、または退却する予定だったヘクス数を行え、しかも最初の1ヘクスは防御側がいたヘクスに前進する必要がない。よって、突破の時はもちろん、後退するためにも戦闘後前進は極めて有効な手段となる。またZOCからZOCへの直接移動はできないが、退却時はZOCに進入するたびに1ステップを失うことでそれが可能となる。防御射撃を受けての積極的退却も、時には必要になるだろう。

こちらが意図したように、ソ連軍が戦線南部に指向していれば、包囲された第14装甲師団の命運は尽きた。だが、敵は地形の良い中央で東西から手を結ぶ、中包囲を狙っていたのである。戦車は南ではなく中央へ向かう。狙撃兵師団だけが相手なら、第14装甲師団はそう簡単に壊滅させられることはない。

第1ウクライナ方面軍の攻撃は、東部以上に苛烈なものだった。第5機械化、第5親衛戦車軍団は別々にはではなく、ペアで同じ地点に投入。ワン・ツー・パンチのごとく繰り出される鋼鉄のブローに、肉体で抗えるはずもなく、ドイツ軍戦線はたちまち崩壊する。第

1944年2月6日の状況：ドイツ軍、ついに包囲される！ ソ連軍戦車軍団がドイツ軍防衛線を突破、包囲網を完成させた。また南方へ進出してきたソ連軍部隊により、救援部隊（増援）の移動が大いに阻害される。包囲されたドイツ軍部隊はソ連軍に押されて北西方向へ、荒地へと退却する——増援登場ヘクスから遠のいていく……。



包囲されたドイツ軍はソ連軍の執拗な攻撃を受け、地形効果が得られる丘陵地帯へと退却

各地で小包囲されたドイツ軍部隊 独力で脱出を図る

ワロニエン旅団

B軍団支隊

第3装甲師団

戦線中央に集結するドイツ軍装甲部隊

第16装甲師団
第17装甲師団
ベーゲ重戦車連隊

第11装甲師団
第13装甲師団

3ゲーム・ターンにはズベニゴロドカまで到達したが、戦線東部から急遽派遣された第3装甲師団の装甲擲弾兵連隊の防戦で、どうにか凌ぐ。だが、一部の機械化部隊がリシャンカを占領、西から南へ通じる道路が塞がれ、この方面唯一の予備であった第198歩兵師団が捕捉されてしまった。

その頃、戦線東部では第2ウクライナ方面軍の攻勢が続いていた。戦車戦力が中央に集中しているのでドイツ軍もそれに応じる。地形効果が期待できる丘が抜かれ、平地での戦いとなり、南北を結ぶ重要な道路が焦点となる。第3ゲーム・ターンに北から登場する増援ユニットを戦力化するためには、この道路を奪われるわけにはいかない。ソ連軍はそのことを承知で、第173戦車旅団を突出させてきた。これを、SSワロニエンとヴィーキングの装甲大隊が叩く。戦線西部の北から逃れてきたものも含めて、増援ユニットはどうか主戦線へたどり着けそうだった。

第4ゲーム・ターン、第13装甲師団とI/26戦車大隊が南から登場、ノボ・ミルゴロドでドイツ軍と対峙していたソ連軍狙撃兵2個師団に痛打を与える。主戦線から離れたこのような場所に貴重な重戦車ユニットを投じたくなかったが、主要道が塞がれているのでは仕方がない。

こうして1944年最初の月は終わった。ドイツ軍はまだ包囲されてはいないが、勝利地点では明らかに負けている。包囲されるかどうかに関係なく、どこかで反撃に出なくてはならない。

どの道を通って行っても、結局は地獄に 行き着くことになるのだ

第5～7ターン（～2月6日）

月が変わると同時に、ソ連軍による包囲網が完成した。第72師団の2個連隊が守る陣地をソ連軍戦車が蹂躙、第2線の第57師団戦区も突破され、クラスヌイ・フトルで第189戦車連隊と第5機械化軍団が手を結んだのである！ またスホラで第5SS装甲師団が、ノボ・ミルゴロドでも3個師団相当が敵に囲まれた。

この窮地を脱するには……大胆かつ緻密に行動しなければならない。

まず、ノボ・ミルゴロドでは、戦線内側に進出している邪魔な狙撃兵2個師団を除去すべく、歩兵師団と、もったいないがI/26装甲大隊の片割れで攻撃を行う。この2個師団を撃破した後、第13装甲師団を脱出させる。第11装甲師団戦区へ移動してもらうことになるが、移動力が1足りない。そこでまず第11装甲師団を西へ送り、不届きにも突出してきている第5機械化軍団の2個旅団に対して反撃を行い（1個自動車化狙撃兵旅団を撃破）、第13装甲師団が移動、隣接する第94親衛狙撃兵師団を攻撃、これを後退させ、戦闘後前進による移動で第11装甲師団戦区へと移動した。

スホラでは、T34/76戦車の防御射撃の前に大損害を被るも、パンター戦車の活躍もあって戦車軍団を追い出し、ここに閉じ込め

られていた部隊は脱出に成功した。だが、大きな包囲はいかんともし難い。たとえ一時的に口をこじ開けることができたとしても、そこで消耗戦が繰り返されるだけとなる。ここは諦めて包囲され、外部の部隊を再編成して救援を待つか。そうとなれば、平地の中央部より、実史同様中西部の丘陵地帯に陣取ったほうが方がいい。だが、それだと外部の部隊から遠のくことになる。どうする？

それを決めたのは天候だった。突如気温が上がり、それまで凍っていた大地が泥濘と化した。両軍とも、大胆な機動が制限される（移動力半減）が、戦闘後前進はそのままである。

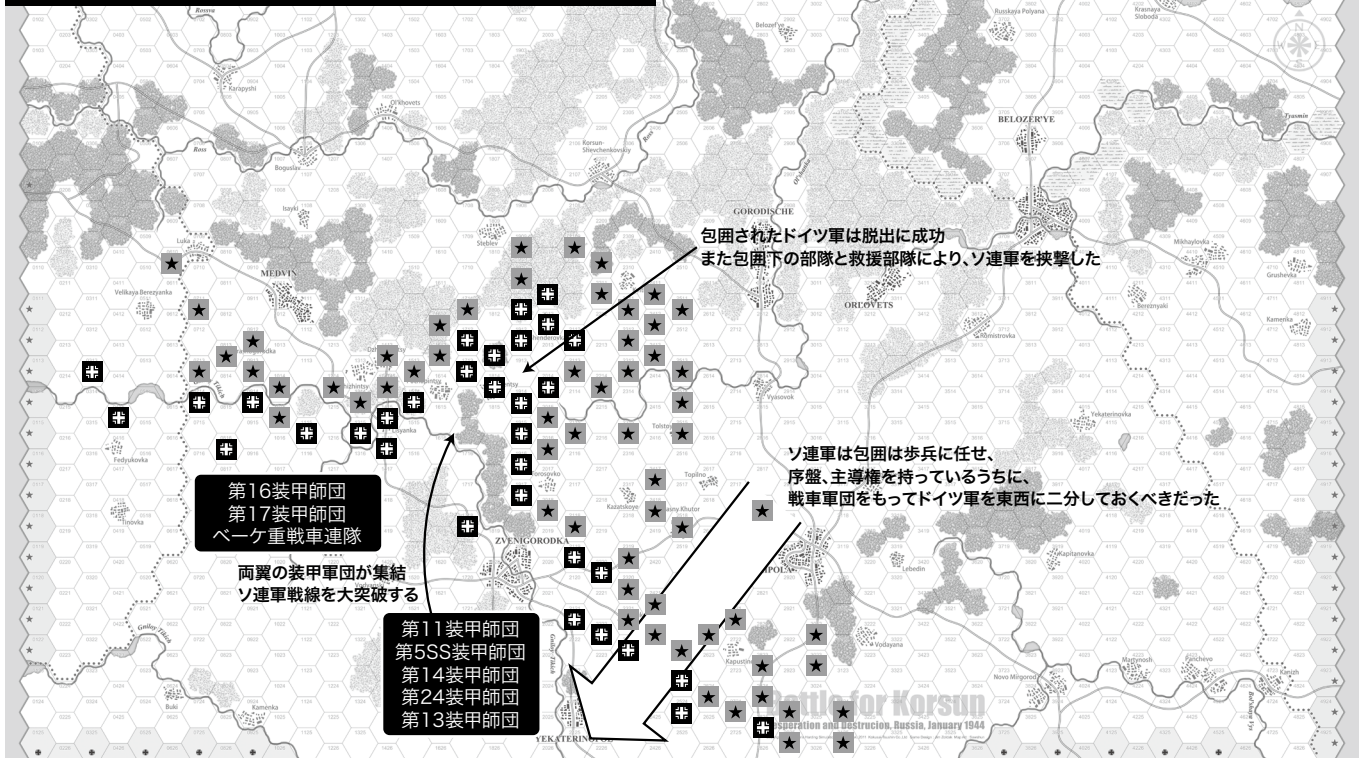
ソ連軍は当たるを幸い、移動力が届くドイツ軍を攻撃してくる。結果、東から西へとぐいぐいと押してくる——中西部の丘陵地帯へ向けて。鋼鉄の楔が肉体、つまり歩兵を伴うようになると、ドイツ軍の救援作戦は困難になる。内側の戦線を第2ウクライナ方面軍の歩兵から遠ざけ、外側の部隊を再編成し、敵の弱点へぶつけなければ！

2月5日、気温は再び低下し、地表は固く凍結した。

この時点で包囲されているドイツ軍は次の通りである（括弧内はステップ数）。

- 第213保安師団(4)、第88歩兵師団(9)、第168歩兵師団(3)、第42軍団支隊(6)、第57歩兵師団(3)、第11軍団支隊(3)、ワロニエン旅団(6)、第5SS装甲師団(4)、第34歩兵師団(3)、第198歩兵師団(12)、B軍団支隊(10)、第72歩

1944年2月8日の状況：ドイツ軍は装甲師団を左翼に集中。精強第24装甲師団も加わって、グニロイ・ティキチュ川へと進撃する。救出部隊は包囲下の部隊とともにソ連軍を挟撃。渡河に成功した部隊は橋頭堡を拡大し、ついに包囲されていたドイツ軍部隊を救出したのであった。ソ連軍は包囲網の形成に戦車軍団を使い続けたのが失敗だったと言えるだろう。



兵師団(2)、第75歩兵師団(2)、第82歩兵師団(1)、以上合計68ステップ

ソ連軍は、傷ついた戦車軍団に代わってようやく追いついた狙撃兵軍団が、包囲の環を締め上げてくる。絶望的な状況にギブアップしたくなるが、諦めたらそこで終わりである。包囲をされて、ここからが本番なのだ。

中央から北上することを諦めたドイツ軍は装甲部隊を西へ移動させる。途中、移動の障害になるソ連軍部隊を撃破していく。西から第11装甲、第5SS装甲(一部)、第14装甲、第24装甲、第3装甲、第13装甲師団と、そうそうたる顔ぶれである。そのさらに西では第16、17装甲師団と第1SS装甲師団、ベーク重戦車連隊が猛攻撃を行い、ソ連軍の戦車軍団に痛打を与えた。ドイツ軍は西から回り込んで、包囲網を突き破る計画である。

2月7日、再び泥濘となる。

中央部ではソ連軍の突き上げがすさまじく、包囲網は東西に長い楕円となった。東の突出部、第42軍団支隊とワロニエン旅団が包囲されたままだったが、両部隊は自力で包囲を突破、戦線を西へと縮小した。史実同様の奮戦ぶりである。ワロニエン旅団に関しては、ここまで無傷でいるというのが信じられない。

西へと移動を続けてきた装甲軍団のうち、泥土をかき分け、どうにかグニロイ・ティキチュ川へ到達したのが第11装甲師団だった。対岸には親衛狙撃兵師団がいる。だがその背後には、閉じ込められている部隊の姿があった。救出のための攻撃は、いきおい包囲攻撃

となって、親衛狙撃兵師団はたまたま敗走する。攻撃に参加した包囲下の2個連隊は、戦闘後前進を利用すればグニロイ・ティキチュ川を渡って主戦線に戻れるところだったが、たちまち脱出口を潰されては意味がない。はやる心を抑え、戦線の安定に努めるのだった。

戦線西部では、ベーク重戦車連隊はじめ精鋭装甲部隊が赫々たる戦果をあげている。スターリン重戦車を装備した第11親衛戦車軍団も一撃で撃退した。

「包囲され、撃滅される運命にあるのはどちらなのか、これから教えてやる」

**われわれは
戦わなければならないのだ。
それ以外に途はない。**

第8～10ターン(～2月12日)

包囲網を締め上げる算段がついたのか、ソ連軍は戦車軍団を突如南へと転進させる。その判断は1ゲーム・ターン遅かったのかもしれない。殆どのドイツ装甲師団は、既に西へと移動を終えていたからだ。だが、足の遅い歩兵師団2個が捕捉された。合計5個連隊。無視できない数である。第13装甲師団を回し、部隊の脱出を図ることとする。

グニロイ・ティキチュ川を渡った部隊は、次々と橋頭堡を拡大。包囲網の内と外からソ連軍を挟み撃ちにするという理想的な展開で、こじ開けた穴を広げていった。ヘクス数にすればわずかに幅3ヘクスだが、それだけあれば部隊は通過できるのである。殿を務め

るワロニエン旅団に促されるように、部隊は次々と脱出していった。突破口の片側は装甲師団ががちり固めており、もはや包囲網とは呼べなくなっていた。

一方、装甲4個師団からなる左フックは確実にソ連軍の脇腹を捉えていた。こちら、スターリン戦車ははじめとする防御砲火に並々ならぬ損害を出していたが、深刻さはソ連軍のほうが上である。グニロイ・ティキチュ川まで完全に戦線を押し戻され、しかも渡河されているのだから。

続くドイツ軍ターンの攻撃で、包囲されていた部隊は完全に脱出に成功。ワロニエン旅団に至っては、脱出と同時に戦車軍団に対する攻撃に参加、これを撃退する戦果をあげた。

この時点でドイツ軍が失っていたステップ数は110、ソ連軍は161で、戦線が安定化し始めていること、また西部ではドイツ軍が一方的に押し返していることを考慮し、ソ連軍が得点で逆転するのは不可能と判断、ドイツ軍プレイヤーはソ連軍プレイヤーの投了を受け入れた。

包囲は、解かれたのである。

感想戦

運良く勝利を取ることができたが、あえてドイツ軍の勝因を考えてみれば、装甲師団の集中運用がうまくいったことだろうか。非機甲部隊が機甲部隊を攻撃する時、攻撃力が半減になるため、またドイツ軍はスタック制限が緩いため、つい分散配置したくなるが、

1944年2月10日の状況。包囲網崩壊の瞬間：渡河した第24装甲師団や第11装甲師団が東側の側面を固めて突破口を押し広げ、包囲網内部にいた部隊の移動を可能にした。ワロニエ旅団はほぼ無傷で脱出戦を戦い抜き、脱出後は反撃の先鋒となってソ連軍部隊に痛打を与えた。なお、写真はオリジナル(DTP版)のコンポーネント。



Battle for Korsun

Desperation and
Destruction, Russia,
January 1944



それでは打撃力として機能しない。1個師団(相当)が敵の弱い所を衝いて戦線に穴を開け、次の師団が戦術的包囲を行って敵に痛打を与える。これを繰り返すことで状況を打開することができた。

一方のソ連軍は包囲に固執したあまり、戦車軍団の運用が疎かになった印象を受けた。やはり、戦車は敵の弱い所につけるべきである。狙撃兵師団の正面攻撃では破れないような拠点攻撃に使うのは、確かに意味のあることだが、状況によりけりである。こちらとしては、戦車が包囲環の圧縮に忙殺されていたお陰で、装甲師団を自由に運用でき、突破することができた。スホラから西へ行くだけでなく、まだ逃げ切れていない部隊がいたのだから、一部の戦車を早々に南へ回していれば、ドイツ軍はその対応に追われたことだろう。

本作は、基本的に攻撃側が有利にできている。攻撃の前に防御射撃は受けるが、狙われるのは1スタックしかなく、しかも、ステップ・ロスではなく退却で損害を適用できるので、不利と思われれば無理に攻撃を持続する必要はない。もちろん、強制ステップ・ロスを含む高火力で防御射撃を受ける場合は別である。その時は攻撃が無駄にならないよう、慎重に行く必要がある。

両軍とも打撃力は戦車であり、戦車の損失は打撃力の低下に直結する。ソ連軍の場合はドイツ軍の反撃に抗する手段がなくなることを意味し、ドイツ軍の場合は反撃能力の喪失、そして救援の望みが断たれることとなる。無

駄な損失を避けるのは当然として、できるだけ強力なスタックを形成し、敵に接近させないのも手だ。ペーケ重戦車連隊や第1、第1SS装甲師団のフルスタックなど、ソ連軍にとって悪夢以外の何ものでもない。

この、装甲の悪夢をもって、ドイツ軍は包囲環を食い破らなければならない。盤上に再現される包囲網は、ちょっとやそっとのことでは突破できそうにないように思えるが、必ず弱点はあるはずである。ソ連軍にしても、二重三重に包囲できるほど、兵力に余裕があるわけではない。弱い場所を衝き、装甲師団の連続攻撃で突破口を開き、戦友を救い出すのである。

史実でもドイツ軍はそうしようとした。だが、できなかった。敵が1943年夏以前のソ連軍ではなかったからである。ソ連軍はドイツ軍の戦い方を熟知しており、対策も打っていた。だから、ドイツ軍は機動力を生かし、敵が予想していない場所で反撃に出なければいけない。それは、本来は偶然決められるものではなく、どこで包囲され、どこで反撃に出て、どこで包囲の環を破るのかというグランド・デザインによって定められるべきである。戦略的思考が、そこに求められるのだ。

ソ連軍はソ連軍で、ドイツ軍が反撃してくることを織り込んだ、包囲殲滅のシナリオを描かなくてはならない。同様に、戦略的思考が必要になる。

両軍が戦略的思考を戦わせることができる『 Korsunの戦い』は、やり甲斐のある作品なのである。 ■