

EAST FRONT Series

GMT Games

本稿はコマンドマガジン本誌52～57ページに作戦研究が掲載されている「BARBAROSSA」シリーズのルールをまとめたものです。本来は本誌連載記事の理解を助けるために用意された記事ですが、実際のプレイする際の利便性を考慮して分冊としました。個人的な使用以外のコピーや無断配布は禁止致します。

『Barbarossa』シリーズのルールは、量が多いように思われていますが、実際には簡単なルールの組み合わせからなっており、煩雑なように見えて合理的な手順なので、慣れれば全く問題がありません。また手順や修正値などはチャートにまとめられており、すばらしい和訳も入手できます。そういった意味で、このゲームはかなりプレイアブルです。特に10ターン以内のシナリオは、1日から2日で十分に終わらせることができますが、さすがにキャンペーンなどの長期シナリオになると、そうはいきません。

シークエンスは、機械化移動を含む電撃戦でよくみられるスタイルですが、一部が両軍で非対称になっており、1942年以降のシナリオでも活用できそうです。

枢軸軍ターン

- 枢軸軍移動
- 赤軍対応移動
- 戦闘
- 枢軸軍機械化移動
- 枢軸軍補給判定

赤軍ターン

- 赤軍機械化移動
- 枢軸軍対応移動
- 赤軍機械化移動
- 戦闘
- 赤軍移動
- 赤軍補給判定

シークエンスからわかるように、歩兵を容易に戦闘に参加させられる枢軸軍に対し、赤軍は機械化部隊による反撃が中心にならざるを得ませんが、活性化している司令部は、その能力に応じて歩兵などを機械化移動時に移動させたり、対応移動させられますので、赤軍が軍隊組織として徐々に良化する様子が司令部の能力や活性化司令部の数を増すことによって無理なく表すことができます。

地形は、戦闘に修正を与えるよりも、移動の障害という意味合いが強く、また機械化部隊の道路移動における依存も強調されています。数少ない丘と山岳、都市・大都市を除き、実は地形では防御修正を受けることはありません。また、地形は地表状態によって多くの制約を受けることになります。乾燥・泥濘・凍結・積雪（及び北極圏）の4種類があり、BARBAROSSA三部作においては乾燥

と泥濘が登場します。

平地(Clear)は基本となる地形で、重要なのは乾燥時には平地を通る2級道路が1/2MPコストですむことです。泥濘時にはほとんどの部分で湿地とみなされてしまいます。

丘(Hill)は余計な移動力がかかると共に、+1DRM(ダイス修正。+は防御側有利、-は攻撃側有利。ちなみに10面ダイスで0は10とみなします)を受ける貴重な地形です。

湿地(Marsh)は移動力の追加消費以外に防御特典がありません。ただし、道路などが繋がっていない限りオーバーランの対象にならないので、小部隊を配置する際に重要な地形となります。AGNからは湿地はオーバーランの対象となる代わりに+2DRMを受けるように変更されました。重要な変更ですが、本誌ではオーバーランが不可能であることを前提に解説します。

沼地(Swamp)はオーバーランを防ぐのみならず、機械化部隊の進入を道路以外で防ぎます。逆に沼地からの攻撃は不利となります。

山岳(Mountain)は防御に有利な地形で、戦車部隊の攻撃力を半減させ、装甲効果を打ち消し、+2DRMを受け取ります。

森林は上記の地形に追加される形で記され、MPコストに追加して歩兵は+1、機械化は+2移動力が必要です。また、厄介なことに泥濘を継続させる効果を持っており、泥濘明けの乾燥時に、森林を含む地形は泥濘とみなされます。また、防御のDRMはありませんが、オーバーランには防御側有利なDRM+2を与えます。

街(Town)は泥濘時以外は防御特典がありませんが、NKVD部隊は自動的に街では死守を行うので、案外と重要なこともあります。

都市と大都市(City/Major City)は有利なDRMの他、戦車部隊の攻撃力を半減し、装甲効果を打ち消します。さらに大都市にはZOCが中に及ばないために、移動や退却などに有利な結果をもたらす上に、赤軍の補充において重要な役割を果たすことになります。

河川と運河(River/Canal)は移動の障害(+1MP)であり、かつDRM+1を受けるため防御に重要で、またオーバーランに対して河川は+2DRMを与えます。両者の違いは、運河はオーバーランの障害とならないことと、河川艦隊の移動の仕方が少し異なります。

大河川(Major River)は攻撃側の戦闘

力を半減させます。橋梁がない場合は全力移動による渡河しかできません。またZOCを展開させないために、包囲網の形成などに大きな影響を与えます。また、橋梁がない場合は補給線も通せません。つまり実質大河川は橋梁がある部分以外ではマップを大きく分割する存在となります。

道路は高速道路(Motor Road)、1級道路(Major Road)、2級道路(Minor Road)と鉄道(Rail Road)の4種類があります。このうち、高速道路はミンスク～モスクワ間のモスクワ街道で、枢軸軍のみ機械化部隊しか使用できないという制限がある以外はほぼ1級道路と同じです。1級道路は地形に関係なく1/2MP(泥濘時は高速道路以外は1MP)コストで移動できると、補給線を引く際に鉄道線に接続する場所から21ヘクス(泥濘時は15ヘクス)が補給の続く範囲となるというように、進撃の基礎となります。一方で2級道路はあらゆるところに張り巡らされています。2級道路は平地でのみ1/2MPコストですが、それ以外では1MPコストになると、泥濘時にはほぼ役に立たなくなってしまうために、あまり頼るわけにはいきません。特に森林地帯では前述の泥濘の遅延が起こるためにおさらです。ただしあるとないとは大きな違いですが、また、機械化部隊は沼地や山地などには道路を使わなければならないことから、ある意味重要となります。また、鉄道線は補給源からの補給線を延長させると共に限定的ながら鉄道移動を行わせます。また、平地以外への鉄道線沿いの移動は1MPコストを減少させますので、案外と移動の助けになります。さらに道路以外にも鉄道線があれば橋梁扱いとなりますので、河川の渡河の助けとなります。

道路が重要な理由はもう一つあります。泥濘時(及び沼地)には機械化部隊は道路沿いにしかZOCを展開できないのです。したがって、乾燥時には完全な包囲網にみえて実は泥濘時には穴だらけということもよくあります。さらにZOCがなくなるために思わぬ移動を行われてしまうこともあります。

移動に道路を使用する場合は、かなり注意が必要です。このゲームでは路外移動と組み合わせる場合には道路使用の制限が厳しく、ルールを熟知していないなりません。あるヘクスに進入するために道路移動率を使った場合は、侵入した先のヘクスから路外に外れてはなりません。

ん。つまり、あるヘクスまで道路を使用し、そこから路外に出る場合はそこが平地であろうと他の地形であろうと道路移動率を使うことができないということです。これは非常に重要なルールなので注意が必要です。

補給は、このシリーズの特徴を出すことに成功している大きな理由の一つです。難しいわけではないのですが、いくつかの要素が絡み合っているので、注意が必要です。

補給には**一般補給**と**攻撃補給**の2種類があります。また、一般補給には、補給下・緊急補給下・補給切れ、孤立の4種類の状態があります。

一般補給とは、そのユニットの通常の状態を表し、移動や戦闘に影響を与えます。**攻撃補給**とは、その攻撃が適切な支援下であることを表しています。非常に重要な概念ですので、少し詳しく解説します。

補給は2種類の形で獲得されます、一つは補給網からの補給範囲内にあることで、もう一つはMSU (MSU) による物資の消費によるものです。

補給範囲は、補給網から(敵ZOCや大河、道路沿いでない沼地を除き)7ヘクス以内(泥濘時は5ヘクス)です。この範囲内にあれば、自動的に補給下にあるとみなされます。これ以外ならば、補給状態は悪化します。

この際に、緊急補給という概念があります。これは、全てのユニットは1ターン分の補給物資のストックを持ちながら移動・戦闘を行っている、という概念です。続くターンにさらに補給が獲得されない場合には補給切れになることを除き、基本的に補給下にあるのと同様にみなされます。これによって装甲部隊が突破後に補給切れになる範囲に突出し、次のターンも同様に活動ができるのです。一度緊急補給となったユニットが次のターンも補給を獲得できないと、補給切れになります。移動力が2MP減少し、オーバーラン、対応移動、浸透移動(ZOC to ZOC移動)などが行えなくなります。また防御時に-1DRMを与えてしまい、攻撃時には同一師団効果が使えなくなります。厳しいようですが、行動不能といえるほどの罰則ではありません。特に攻撃時にはあまり大きな罰則とはいえないのです。ただし移動関連では非常に大きな罰則です。

一般補給を得るためには、移動補給部隊(MSU)の消費という方法もあります。MSUは戦闘ユニットではないのですが、ユニット同様に移動を行い、攻撃の対象にもなりますので、実質はユニットと見てよいでしょう。8移動力のトラックと4移動力の馬匹があり、どちらも消費するとなくなります。ただしマップ上

でいずれかの2個の補給部隊がスタックしている場合は、片方を裏返して補給廠(Dump)とし(2個MSU分の補給物資とみなされる)、片方を次のターンに登場させることもできます。なぜならばMSUは毎ターンの登場数の上限と共に、シナリオごとに最大の駒数も制限されているためです。

MSUまたはDumpを補給判定時に消費すると、ここを一時的に5個スタックまでの一般補給網とみなすことができます。つまり乾燥時ならばユニットから7ヘクス以内の5個スタックまでが一般補給を獲得できるのです。したがって、装甲部隊が突破と共に自らMSUを連れて行けば、緊急補給を使い尽くした後も前線でのMSUの消費という行為によってさらに補給を継続して受けられるのです。ちなみにDumpは移動力を持ちませんが、この消費という行為か、自発的に裏返すことにより(つまり1個分の補給を失う)、再び移動の能力を持ちます。

さらに、このMSUまたはDumpは、攻撃補給をあるヘクスに与える場合にも消費します。MSUやDumpは物資を中継しているのではなく、実際に物資を運搬・集積しているので、消費しない限りは意味はありません。そして注意しなければならないのは、攻撃が攻撃補給下でない限りは様々な制約がかかるということです。逆に言えば、攻撃時に攻撃補給を使わない限りは、攻撃側のユニットが一般補給下であろうと補給切れであろうと、大差ないのです。そして攻撃補給としてMSUまたはDumpが消費された場合は、その戦闘の間は一般補給切れの部隊も補給下であるとみなされるのです。

攻撃補給下ないと、DRM+2が自動的につきます。つまり攻撃補給を与えるという行為自体がDRM-2と同様の意味があるのです。また、砲兵が攻撃に参加でき、一般補給下であれば、防御には砲兵を自由に投入できますが、攻撃補給がない場合は攻撃側は砲兵を戦闘に投入できません。また、攻撃補給がなければ、攻撃側は追加の損害を出してしまう場合があります。したがって攻撃には全て攻撃補給を使うべきなのですが、残念ながらそれを可能にするだけのMSUはありません。それどころか、一般補給の維持にも使用されるため、実際にはほんの数箇所しか攻撃補給が投入できないのです。

MSUは移動フェイズにしか移動できませんので、移動・戦闘で突破口をあけ、続く機械化移動で部隊が戦果の拡大を図っても、MSUは付いていきません。したがって、いかに移動フェイズ時にオーバーランを使って進撃路を確保し、移動フェイズ中にMSUを前進させるかということが、非常に重要になってきます。

孤立は、少し違った概念で、もしもいかなる長さの連絡線も設定できず、敵ZOC

下にある場合に孤立とみなされます。孤立した赤軍部隊は降伏チェックの対象となります。NKVDの有無、司令部の有無、補給状況、地形で修正が加えられます。

移動について。前述の通り通常移動・対応移動・機械化移動の3つの移動フェイズが存在します。このうち、対応移動は機械化部隊のみが行なえる特殊なもので、枢軸軍は任意に、赤軍は司令部ユニットの指揮能力の範囲内で一定の部隊を戦闘前に移動させられます。

自軍移動フェイズには、大きく通常移動フェイズと機械化フェイズがあります。シークエンスのとおり、赤軍は貴重な機械化部隊以外での枢軸軍への反撃が困難となっており、その他の制約も相まって、反撃を困難で限定的なものにしています。

枢軸軍は移動フェイズ中に全部隊が全力で移動できます。そして機械化移動フェイズには、機械化部隊と騎兵(数少ないながらも活躍するはずです)が移動力の半分まで移動できます。赤軍は逆に機械化移動フェイズで機械化部隊が全移動力、騎兵は移動力の半分まで移動できます。そして移動フェイズには機械化部隊が移動力半減で、それ以外のユニットは全力で移動できます。移動フェイズチャートにまとめられていますので、よく理解しておく必要があります。

各移動フェイズには、通常の陸上移動の他に、鉄道移動、戦略移動、1ヘクス移動、浸透移動、オーバーランなどの特殊な移動があります。

鉄道移動は、鉄道線を利用して60ヘクスまで移動できますが、移動できる部隊規模総数の上限があります。戦略移動は移動力を1.5倍にできますが、敵から常に3ヘクス以上離れて、しかも道路上のみです。また、移動の道筋は全て補給下でなければなりません。1ヘクス移動は、移動禁止地形でなければ、全移動力を消費して1ヘクスだけ移動できるというもので、浸透移動は同様ですがZOC to ZOCが可能です。浸透移動できるのは、移動力が7以上の機械化部隊のみです。

オーバーランは通常移動・機械化移動の双方で使え、1MP追加消費で敵ヘクスへの進入を試みるものです。非常に重要な概念で、これができるかできないかで突破の可能性が変わってしまうのですが、制限も多いので、よく理解してなければなりません。特に地形と天候による地表状況に大きな影響を受けます。オーバーランについては後述します。

ユニットの移動力には様々な情報が書き込まれています。赤い箱で囲まれているのは機械化部隊で、移動・機械化の両フェイズで移動でき、オーバーランと対応移動が可能です。数字がオレンジの部隊は、移動フェイズでのみ移動できます

が、移動コストは機械化部隊のコラムを使わなければなりません。砲兵などがそれにあたります。緑と灰色の数字の部隊は特別で、緑は重砲兵で特別な移動ルールがあり、灰色は列車砲や装甲列車で鉄道線に沿ってのみ移動できます。

スタック制限は単純です。各ユニットはスタック値を持っており、合計10スタック値までが1ヘクスに存在できます。このスタック値は鉄道移動の基準になります。

陸上ユニットの他にも空軍ユニットが重要な役割を果たします。海軍ユニットが一部のAGNのシナリオには登場しますが省略します。

空軍は大きく戦闘機(F)と爆撃機(B)に分かれますが、戦闘機の一部は爆撃機としても使えます。

空軍の大きな役割は、妨害(Interdiction)と近接航空支援(CAS)です。これらは別の概念ですので、注意が必要です。それぞれの別のフェイズが用意されていますので、注意してください。

妨害は、主に敵司令部を混乱させるために行われます。妨害が成功すると、司令部の指揮能力値が下げられてしまいますので、対応移動などに障害が発生します。また、副次的な効果として、戦略移動や鉄道移動などを妨害します。対象のヘクスとその周囲6ヘクスに効果があります。移動妨害のみの役割では減多に使用されません。

近接航空支援は戦闘時にDRMを提供します。

両方のフェイズ共に攻撃側がまず任意の空軍ユニットを1つのヘクスに最大3ユニットまで裏返して配置し、防御側が制空用または近接航空支援用に同様に任意のヘクスに配置します。多くのシナリオではダミーユニットが用意されているために、防御側の出撃が空振りになったり、戦闘機の能力が違うために赤軍の防御出撃がブラフで断念させられてしまうなどということが良く起こります。

戦闘は慣れれば簡単ですが、少し手順が長いので、最初は大変に思えるかもしれません。しかし、無駄なルールがないので、すぐに習得できます。

戦闘は限定的マストアタックです。これは、敵と隣接している場合に、戦闘を強制されませんが、戦闘を行う攻撃側スタックに隣接している敵部隊は全て攻撃されなければならない、というルールです。したがって、敵がずらりとユニットを並べていると、結果として連鎖的に攻撃を強制されてしまうこととなります。このルールは部隊密度が一定数以下ならばよく機能するのですが、あまり機動の余地がない場合に高密度で部隊が並ぶと機能しにくくなるため、AGNや

TYPHOON!などの一部のシナリオが機能しない原因となっているようです。

戦闘は、まず攻撃側の戦闘宣言から始まります。攻撃するユニットとされるユニットが宣言されますが、この際には1:4の戦闘比率が最低でも立たなければなりません。また、後述する**赤軍の強制攻撃**を満たすためには、この時点で3:2の比が必要です。また、この比率は便宜上のもので、最低比率のチェック以外には意味を成さないで注意してください。最終的な攻撃参加は最後に決めなおすからです。したがって、マストアタックで使われる牽制(犠牲)攻撃がどこで行われるかは、まだ明かされません。

地形などの関係で隣接していても実は互いに戦闘不可能である場合がありますので、注意してください。

次に、移動妨害が行われます。先に攻撃側が行い、防御側はそれに対して戦闘機で対抗できます。戦闘機は制空任務とこの妨害任務が行えますので、余りそうな戦闘機を派遣したり、または戦闘機を派遣して敵が迎撃に出たら制空戦闘を行い、そうでなければ妨害任務を行う、などということが可能です。

ここで防御側が赤軍ならば司令部の指揮能力値が決まりますので、対応移動が行われます。さらに、防御側は射程内に戦闘ヘクスがある場合は防御支援を砲兵が行えます。4ユニットまでが1つの戦闘に投入できますが、赤軍は司令部がない場合は通常1ユニットのみです。砲兵は防御力を提供します。また、防御側の砲兵は敵に隣接されると、自ヘクス以外への防御支援が行えなくなるので、戦闘後前進などが見込まれる場合は注意が必要です。

次いで、防御側は追加退却または死守のオプションを選べます。赤軍は司令部の指揮能力の範囲内で宣言でき、枢軸軍は任意です。追加退却は損害を減らす可能性がある代わりに通常の2ヘクスに代えて3ヘクスの後退が強制されます。一方で死守は有利な+1DRMを得るうえに退却の結果を追加1損害に変えられます。

これらの防御側の対応が終わったならば、**近接航空支援**が行われます。攻撃側は同様に3ユニットまでを戦闘宣言を行った任意のヘクスに配置します。防御側も3ユニットまでを任意の戦闘宣言のヘクスに配置します。この際に、防御側は戦闘宣言されていれば、攻撃側が空軍を配置していないヘクスへも配置できますので、攻撃側は近接航空支援がなされない攻撃では思わぬ敵の空軍による+DRMを受けることがあります。

妨害及び近接航空支援フェイズでは、まず双方の空軍による制空戦闘が行われます。次いで防御側の対空射撃が行われますが、小規模部隊の中には対空射撃能

力を持たないものもありますので、注意が必要です。生き残った妨害または支援任務のユニットは、妨害マーカーまたは自軍に有利なDRM(防御側は+、攻撃側は-)をその空軍ユニットの妨害値または近接航空支援値分だけ獲得します。

ここまでではほぼ防御側の条件が出揃いましたので、最終的にどのヘクスへの攻撃にどのユニットが参加するかを決定し、必要な場所に攻撃補給を提供し、さらに攻撃補給が提供される攻撃においては攻撃側の砲兵の支援を決定します。ここで戦闘比が決まると、それ以後の戦闘比のシフトはありません。あとはDRMを合計するだけです。地形で戦闘力が半減されるので注意が必要です。例えば大河川越えて戦車ユニットが都市に攻撃する場合は、半減が累積して1/4攻撃力になります。端数は最後まで残します。

こうして最終戦闘比が決まったら、攻撃側もまた追加退却や死守を選べます。その上で地形、防御側の補給状況、装甲効果、同一師団効果、工兵効果、重砲支援効果によるDRMが加わり、最終的なDRMが決定されます。DRMが+3または-3を越える場合は、その分は無視されますので、注意してください。

前述の通り、地形によって+1または+2DRMが加えられますが、それに加えて全部隊が陣地線越えまたは防御拠点への攻撃では+1DRMが加えられます。

防御側に補給切れユニットが加わっている場合、-1DRMとなります。

攻撃側に戦車ユニット(戦闘力が赤)と機械化歩兵または工兵など(チャートに記されています)がいて、防御側に戦車ユニット・対戦車ユニット・隊空砲ユニットが加わっていないか、特定の地形(沼地や山地、都市や大都市、大河川、陣地、拠点など)にいない場合、-1DRMを得られます。

逆に、仮に相手に戦車ユニットなどがない場合にはこの条件が獲得できるような攻撃では、攻撃側の戦車ユニットが優先的に損害を受ける場合もあります。

枢軸軍は、装甲師団所属の4個ユニットのうち戦車を含む3個以上がある攻撃に参加する場合、師団1つにつき-1DRMを得ます。また、自動車化歩兵師団の3個ユニット全てが同じ攻撃に参加する場合は、同一の攻撃に参加する装甲師団の数を上限として、同様に1個師団につき-1DRMを得ます。ただし、この攻撃が攻撃補給下であるか、攻撃に参加する同一師団の3ユニット全てが補給切れでないことが条件です。例えば2個装甲師団と3個自動車化歩兵師団が同一の攻撃に参加する場合、自動車化歩兵師団によって得られるDRMは装甲師団の数を上限としますので、-4DRMとなります。

戦闘結果表は、相互損害の形で、攻撃側防御側それぞれが失うべきステップ数と、退却しなければならない側(または共

に退却しない)を示しています。また、*(アスタリスク)によって攻撃側は追加損害や特定のユニットの優先損害を受けなければならない場合があります。

後退(R)の結果を受けた側は、2ヘクス後退します。追加退却や死守オプションがある場合は3ヘクスまたは退却無しになります。基本的に退却ユニットは敵ZOCを抜けられません、1ヘクス目についてはZOC抜けのチェックを行うことができます。森林ヘクスを抜ける場合は-2DRMを受けますので、包囲網を敷く時には参考にすべきでしょう。またスタックに砲兵を含む場合は+2DRMを受けますので、損害を先に砲兵に適用して身軽にするのが一つのテクニックです。ドイツ軍はさらに無条件に-2DRMを受けます。結果として3以下ならば抜けられますので、ドイツ軍が森林を抜けていく場合は7以下でよいことになります。

戦闘後前進は、戦闘が行われたヘクスに対してのみです。戦闘後前進が強力でないのは、もちろん機械化移動フェイズ(赤軍には通常移動フェイズ)が存在するからです。ただし、戦闘が攻撃側の任意の順番で行われるので、この前進も砲兵の防御支援射撃を妨げるため使われますから注意が必要です。

補充や増援は、シナリオ毎にターン単位で定められています。補充は歩兵補充と機械化補充に分けられていて、どのタイプの補充が何ポイントを消費するかチャートにまとめられています。

枢軸軍は補充を貯めておき、補給下の部隊に消費して野戦補充を行うか、除去された部隊を復活させられます。

一方、赤軍の補充は各ターンの戦略フェイズで振られるダイスによって左右されます。各シナリオにそれぞれ表が用意されており、それによって、歩兵補充、機械化補充、拠点、特殊増援を得られる数が決定されます。歩兵補充は貯めておくことができますが、機械化補充はすぐに消費されなければなりません。拠点は、拠点マーカーが配置できる数を記しています。防御拠点は自由に作ることはできず、ここで何個がこのターンに作れるのか決定されます。構築には2ターンかかりますが、工兵がいるヘクスではすぐに完成します。特殊増援は、その数だけ守備隊として後方に拘束されているスタックを任務から解放して自由に移動・戦闘が行えるようにするか、シナリオで定められている選択増援をVPと引き換えに登場させるかのどちらかを行えます。枢軸軍は単にVPを失うことによって選択増援を任意に登場させられます。

司令部。様々な意味で大きな影響を与えるのが赤軍の司令部です。司令部には活性化面と非活性化面があり、

非活性化面では何の助けにもならないどころか、指揮範囲内の移動可能なユニット数を制限してしまいます。多くの司令部は非活性化面で登場します。また、司令部はオーバーランを受けると混乱して非活性化します。毎ターンダイスを振って活性化できるかどうかをチェックし、成功すれば活性化します。また、非活性化司令部の指揮範囲は活性化司令部の指揮範囲に優先してしまいますので、邪魔な場合はさっさと後方に移送しなければ危険です。

活性化している司令部は、独自の指揮能力を持っています。指揮範囲(4ヘクス)以内に対して、その指揮値分だけのユニットが対応移動、追加退却または死守オプションを行うことができます。また、赤軍の機械化移動フェイズでは移動できない指揮値分までのユニットを、このフェイズに移動させることができます。ただし引き換えに通常移動フェイズでは移動できなくなりますが、これによって機械化部隊単独になりがちな赤軍の反撃に歩兵を加えることができます。

空軍の妨害で指揮値は減少しますが、最大で2までしか妨害値は置かれませんが、3以上の指揮値があれば最低でもなんらかの行動が実施できます。

対応移動では、特に赤軍の場合、司令部の指揮能力が必要になります。

戦闘フェイズ前に、敵ZOCにない補給下の機械化部隊は対応移動が行えます。枢軸軍は任意で、赤軍は司令部の指揮範囲内にある指揮値までのユニットが対象です。ただし、対応移動を行うためには、そこから3ヘクス以内で戦闘が宣言されていないと移動を行うユニットごとに指揮値が必要です。対応移動を行うユニットは1/2MPを使用できます。ただし、味方がすでに存在していない限りは敵ZOCに入れません。つまり、戦闘宣言が行われているヘクスに増援が入ることにより、戦闘比率が変わるので、特に自由な対応移動が行える枢軸軍相手への攻撃には注意が必要です。

勝利はシナリオ毎に、勝利得点(VP)によって決まります。VPはヘクスの支配(1VP)、機械化・砲兵ステップの除去(枢軸軍は5ステップ、赤軍は8ステップの損害ごとに相手に1VP)、赤軍司令部の除去(2VP)、親衛隊及びロケット砲ステップの損失(1VP)、強制攻撃の未消化(各2VP)、相手による選択増援(1VP)の登場、が要素となります。このうち地図上の地点の占領が最も大きな要素ですが、司令部の除去も大きく、むしろ都市や町の占領よりも価値が大きい場合が少なくありません。

強制攻撃は、赤軍が毎ターン振る補充ダイスの条件になっていることがあるので、シナリオ開始時にすでに課せられ

ている場合があります。枢軸軍がシナリオでのVPヘクスを獲得している場合、未消化の強制攻撃1ポイントにつき2VPが失われます。枢軸軍がそれに対して注意を怠らざらざら行動すると、具体的に3-2の強制攻撃を満たす比率が立たず、強制攻撃を行えないために、大量のVPを枢軸軍が得てしまう場合がありますので、赤軍は常に強制攻撃を満たす場所を探し、戦線に大きな影響を与えようとも実施しなければなりません。

勝利条件は、かなり枢軸軍に厳しく設定されています。ヘクス支配や突破などによるVPでは足りないことが多く、強制攻撃の失敗によるVPがある程度得られることが前提になっている場合があります。そのため、赤軍に強制攻撃をさせない工夫を考える必要があります。

このようにルールを見てみると、案外と複雑なようですが、全てのルールは順番に消化するようになっていて、戦闘などは意外とシンプルです。移動の際の道路と、補給の概念が少し難しいといえますが、他はよくあるルールを巧みに組み合わせただけであり、全くの初心者でもプレイするならばともかく、普通のゲーマーならば問題ない難度です。またプレイアビリティを損ねているようなこともありません。