

The Last Stand at MOSCOW

October 1941-January 1942

モスクワ攻防戦 ゲームのルール

1.0 はじめに

モスクワ攻防戦は、1941年10月初頭から1942年1月初頭にかけて、ソ連邦の首都モスクワ周辺部で繰り広げられた一連の軍事作戦を、師団 / 軍団規模で再現する作戦級シミュレーション・ゲームです。

1941年6月に開始されたドイツ軍のソ連邦侵攻「バルバロッサ作戦」が鮮やかな成功を収めた後、その最終段階として、ドイツ軍は敵の首都モスクワに対する総攻撃を実施しました。しかし、開戦以来、各地で敗北を重ねていたソ連赤軍は、膨大な人的・物的資源を喪失した後にもなお、ドイツ軍に対する戦闘力を保持し続けており、前線で戦うソ連軍将兵の抵抗は、戦いの舞台がモスクワへと近づいてもなお、粘り強さを保ち続けていました。

そして、戦場の天候が秋雨から冬の降雪へと移り変わるにつれて、ドイツ軍部隊の戦闘力は徐々に低下し、遂にはモスクワ市の周縁部から8キロの地点で、彼らの攻撃は力尽きました。かつてナポレオンの軍勢を敗北に追いやったロシアの「冬将軍」の到来により、攻勢継続の能力を失ったドイツ軍は、モスクワ前面からの退却を余儀なくされ、それから戦争終結まで、二度とモスクワに接近することはなかったのです。

しかし、モスクワ攻防戦の「勝者」となるソ連側の内情もまた、決して余裕のあるものではありませんでした。彼我の軍事的能力の差は歴然としており、機動力を駆使したドイツ軍の「電撃戦」に対し、ソ連軍は為す術もなく次々と包囲・殲滅されてきました。退却とも呼べない「敗走」を繰り返すことで、辛うじて兵力を維持したソ連軍の将兵にとり、首都モスクワの防衛は最後の希望に他ありませんでした。

もしモスクワが敵の手に落ちていたら、果たしてソ連兵の継戦意欲は史実のように維持されたかどうか。ドイツ軍の首脳が期待したように、1940年のフランス戦で首都パリの

陥落がフランス国民の抵抗意欲を完全に喪失させたのと同じ事態が、ソ連邦で繰り返された可能性もゼロではなかったのです。

このゲームは、基本的に2人でプレイできるようにデザインされており、一方のプレイヤーがソ連赤軍の部隊を指揮し、もう一方のプレイヤーがドイツ軍の部隊を指揮します。

このゲームは、「ゲームターン」(以後「ターン」と略)と呼ばれる、決められた手順に沿う形でプレイされます。1回のゲームは、1~10の計10ターンから成り、第10ターンを完了した時点でゲームは終了し、ルールに従って勝敗を判定します。なお、1ゲームターンは実際の10日間に相当します。

2.0 ゲームの備品

2.1 地図および図表

このゲームに付属するA1判のゲーム地図には、モスクワ攻防戦が繰り広げられた中部ロシア一帯が描かれています。地図に重ねて印刷されている六角格子は、将棋の升目と同様、駒の位置確認や移動の際の基準として使用されます。この六角マス(以後「ヘクス」と呼びます)のひとつひとつには、それぞれ固有の4桁の識別番号が印刷されています。

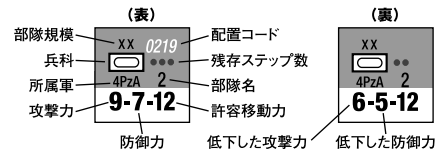
ゲーム地図の欄外には、ゲームをプレイする上で必要となる図表類が印刷されています。なお、地図上の1ヘクスは実際の約17.2キロメートルに相当します。

2.2 駒

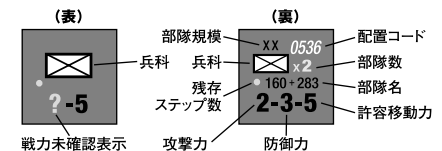
このゲームに付属する厚紙打ち抜き駒(計3シート)は、実際にモスクワ攻防戦に参加した歴史上の戦闘部隊を表わしています。駒に印刷されている数値や記号は、その部隊駒の戦闘能力や移動能力、部隊規模や兵科、その部隊の所属などを表わしています。これらの部隊駒のことを、以後「ユニット」と呼びます。

2.2.1 ユニットの読み方

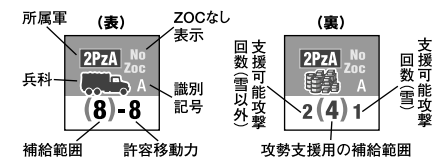
《ドイツ軍装甲師団》



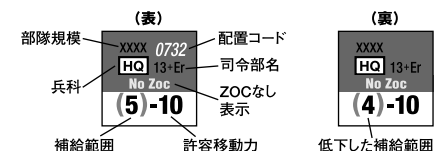
《ソ連軍狙撃兵部隊》



《ドイツ軍補給ユニット》



《ソ連軍司令部》



部隊名とは、史実に基づくそのユニットの名称を表わしています。

所属軍とは、そのドイツ軍ユニットが所属する親部隊 **軍ないし装甲軍** の名称を表わしています。ソ連軍ユニットには、所属軍の表記はありません。

部隊規模を表わす記号の意味は、次の通りです。

XXXX = 軍; XXX = 軍団;
XX = 師団; X = 旅団;
KG = 戦闘団; II = 大隊。

ただし、ソ連軍の戦力未確認ユニットの場合、複数個の部隊の集合体を表しています。例えば、狙撃兵師団の兵科記号の右に「x2」と記されている場合、その1ユニットで2個狙撃兵師団を表します。

配置コードとは、ゲーム開始時にそのユ

ユニットが**配置されるヘクス**、または、そのユニットがゲームに**登場するゲームターン数**を表わしています。ただし、ソ連軍の戦力未確認ユニットの裏面に記された配置コードは、選択ルールの「**史実に忠実な戦闘序列**」を使用する際にのみ使用します(13.1項を参照)。

攻撃力とは、そのユニットが敵ユニットを攻撃する場合に使用する数値です。

防御力とは、そのユニットが敵ユニットの攻撃を受けた時に使用する数値です。

許容移動力とは、そのユニットが1回の自軍移動フェイズで使用できる移動力値の上限を表わす数値です。

補給範囲とは、その司令部ないし補給ユニットから、補給を受ける自軍戦闘ユニットまでの、**補給線の長さの上限**を表わす数値です。補給範囲の計算においては常に、地形に関係なく**ヘクス数**で計算します。

残存ステップ数とは、そのユニットがその時点で保有している**戦力段階(ステップ)**の数値を表します。各ユニットのステップは、戦闘結果や消耗チェックの結果として、**段階的に減少**します。ただし、ユニットの残存ステップ数は、ユニットのスタック(積み重ね)には影響しません。

攻撃力と**防御力**の数値(ゼロの数値も含む)が**記されている**ユニットは、戦闘ユニットです。攻撃力と防御力の数値が記されていないユニット(**ドイツ軍補給ユニット**と**ソ連軍司令部**、**カチューシャ砲**ユニット)は、非戦闘ユニットです。両軍の非戦闘ユニットは、**ステップ** 戦力段階 **先支配地域(ZOC)** 先持ちません。

端数の処理: 移動力や攻撃力、防御力に修正を適用して**端数**が生じた場合、全ての修正を適用した後、最後に1度だけ、**ユニットごとに端数を切り上げ**ます。

2.22 ユニット兵科 / 種類一覧

《ドイツ軍》		《ソ連軍》	
(表)	装甲師団	(裏)	装甲師団
	9-7-12		6-5-12
(表)	自動車化歩兵師団	(裏)	自動車化歩兵師団
	6-5-12		4-3-12
(表)	自動車化歩兵師団 (武装親衛隊)	(裏)	自動車化歩兵師団 (武装親衛隊)
	6-5-12		4-3-12

《ドイツ軍》

(表)	自動車化歩兵旅団	(裏)	自動車化歩兵旅団
	3-3-12		1-2-12
(表)	歩兵師団	(裏)	歩兵師団
	5-6-7		3-4-7
(表)	猟兵師団	(裏)	猟兵師団
	3-4-7		1-2-7
(表)	歩兵連隊	(裏)	歩兵連隊
	2-2-7		
(表)	騎兵師団	(裏)	騎兵師団
	4-4-9		2-2-9
(表)	装甲戦闘団	(裏)	装甲戦闘団
	3-2-12		
(表)	自動車化歩兵戦闘団	(裏)	自動車化歩兵戦闘団
	1-2-12		
(表)	補給ユニット	(裏)	補給ユニット (消費)
	(8)-8		2(4)1

《ソ連軍》

(表)	狙撃兵	(裏)	狙撃兵
	?-5		3-3-5
(表)	戦車	(裏)	戦車
	?-9		5-3-9
(表)	騎兵	(裏)	騎兵
	?-7		2-2-7
(表)	親衛騎兵軍団	(裏)	親衛騎兵軍団
	9-5-8		5-3-8
(表)	カチューシャ砲	(裏)	カチューシャ砲
	K-6		
(表)	守備隊	(裏)	守備隊
	0-1-0		
(表)	ダメージマーカー	(裏)	ダメージマーカー
	0-1-0		
(表)	工場	(裏)	工場
	0-1-0		2510 Moscow
(表)	司令部	(裏)	司令部 (全滅後復帰)
	(5)-10		(4)-10

2.23 ユニットの略号

《枢軸軍》

Pz = Panzer (装甲)
 SSR = SS-Reich (SS帝国)
 GrD = Grossdeutschland (大ドイツ)
 F = Frankreich (フランス人義勇兵)
 S = Sturm (突撃)
 J = Jaeger (猟兵)

《ソ連軍》

Gd = Guards (親衛部隊)
 Sh = Shock (打撃軍)
 Er = Ermakov (エルマコフ)
 M = Motorized (自動車化)

2.24 ユニットの色

ドイツ国防軍 = 灰緑色

ドイツ武装親衛隊(SS) = 黒色

ドイツ軍補給ユニット = 暗灰緑色

ソ連軍 = 明るい赤色

ソ連軍司令部 = 濃い赤色

これらに加え、ドイツ軍の各ユニットの兵科ボックス内の色は、そのユニットの所属軍ごとに色分けされています。

ユニットの攻撃力や防御力、移動力などの数値がある部分に、**薄黄色の帯**が印刷されているユニットは、**車輛ユニット**です(例: **ドイツ軍装甲師団**)。このような帯が印刷されていないユニットは、**徒歩ユニット**です。車輛ユニットと徒歩ユニットの違いは、移動や戦闘後前進を行う際に重要な意味を持ちます(5.15項、6.74項を参照)。

2.25 マーカー一覧

ゲームターン・マーカーとフェイズ・マーカー

補給切れ	孤立	ソ連軍混乱
ドイツ軍混乱	ソ連軍スキー部隊	ドイツ軍占領
ソ連軍戦意	ソ連軍ダメージ	ソ連軍奪回
ゲームターン	フェイズ	天候
ドイツ軍航空戦力	ソ連軍航空戦力	ソ連軍モラルダメージ

カーは、ゲームの進行を管理するために使用します(**ゲームの手順**を参照)。

天候マーカーは、そのターンの天候を表示するために使用します。

補給切れマーカーと孤立マーカーは、弾薬や燃料などの軍需物資の補給を受けられないことによる、各ユニットの作戦遂行能力の低下を再現する表示駒です。

混乱マーカーは、戦闘の結果として退却したユニットが、戦闘部隊としての作戦遂行能力を一時的に失う状態を表すために使用します(**戦闘のルール**を参照)。

ソ連軍ダメージマーカーは、ドイツ軍が占領した戦略的拠点の目安として使用され、地図上の「**ソ連軍ダメージ記録欄**」上のマス目に1個ずつ並べられます(8.3項を参照)。ソ連軍戦意マーカーは、ある対戦におけるソ連赤軍の「**戦意レベル**」を判定するために使用され、地図上の「**ソ連軍戦意ボックス**」に配置されます(8.32項を参照)。

ソ連軍モラルダメージマーカーは、ソ連赤軍将兵の戦意低下を表すために使用します(8.32項~8.36項を参照)。

ソ連軍スキー部隊マーカーは、ソ連軍の冬季反攻時におけるスキー部隊の配属先を表すために使用します(8.5項を参照)。

ドイツ軍占領マーカーとソ連軍奪回マーカーは、地図上の「**重要目標ヘクス**」の現時点での支配状況を明示するために使用します(8.4項を参照)。

両軍の航空戦力マーカーは、地図上の「**航空戦力表示欄**」上で、そのターンに使用できる航空戦力ポイントの数値を表示します。

2.26 使用するサイコロ

本ゲームでは、6面体と10面体の2種類のサイコロを使用します。10面体は、**オーバーラン**と**カチューシャ砲**の射撃を解決する際にのみ、使用します。これ以外の全ての判定は、6面体を使用します。

2.3 備品一覧

本ゲームには、以下の備品が含まれます。

ゲームマップ(A1判): 1枚
駒シート: 3枚(計396個)
チャート: 4枚(両面印刷)
ルールブック本体: 本誌

なお、このゲームをプレイするためには、6面体サイコロ1個と10面体サイコロ1個が別途必要となります。

3.0 ゲームの手順

このゲームは、**ゲームターン**と呼ばれる手順に沿ってプレイされます。各ゲームターンは、ドイツ軍及びソ連軍の各**プレイヤーターン**に分割されています。

各プレイヤーは、以下の手順を上から順に行い、これが一通り終わると1ゲームターンが完了したことになります。地図上の「**フェイズ表示欄**」に**フェイズ・マーカー**を置いて、フェイズの進行状況を管理しておきます。

A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. ドイツ軍補給判定フェイズ

- 天候の確認
- 増援戦闘・補給ユニットの配置
- 自軍航空戦力ポイントの受領
- 戦闘ユニットの補給判定
- 孤立ユニットの消耗チェック
- 補給ユニットの強制消費(雪ターンのみ)
- ソ連軍戦意チットの引き直し

ドイツ軍プレイヤーはまず、地図上の「**ゲームターン表示欄**」を参照して、このターンにおける天候を確認します(例外: **選択ルール** 13.2項)。次に、このターンに登場が予定されている**増援戦闘ユニット**と、このターンに受け取る**補給ユニット**の数を調べ、それと同数の補給ユニットを、地図上に登場させます。どちらの場合も、ユニットは**同じ所属軍の地図端補給源ヘクス**に配置します。

増援戦闘ユニットと増援補給ユニットの配置が完了したら、ドイツ軍プレイヤーは、そのターンに受領できる**自軍の航空戦力ポイント**を調べ、地図欄外の「**航空戦力表示欄**」上の**ドイツ軍航空戦力マーカー**を、該当する数値のマス目に置きます。

続いて、ドイツ軍プレイヤーは、地図上に存在する**自軍戦闘ユニット**それぞれについて、**補給状態を判定**します。ここで補給切れと判定されたユニットの上には**補給切れマーカー**を1個置いて、その状態を明示しておきます。逆に、このフェイズ開始時に**補給切れマーカー**(ないし**孤立マーカー**)が置かれているユニットのうち、ここで補給を受けていると見なされたユニットは、**補給切れマーカー**(ないし**孤立マーカー**)を取り除くことができます。

直前のターンにおいて、既に**補給切れマーカー**が置かれているドイツ軍戦闘ユニットが、ここで再び補給切れと判定されたなら、「孤

立」状態と見なされ、補給切れマーカーを裏返して、**孤立マーカー**の面に変更します。既に孤立マーカーが置かれているドイツ軍戦闘ユニットが、ここで再び補給切れと判定されても、そのまま孤立状態で留まります。

ここで**孤立状態**と判定された戦闘ユニットが、いずれかの自軍地図端補給源まで、**長さ無制限の補給線を設定できない**場合、フェイズの最後に**消耗チェック**を行わなくてはなりません(7.66項を参照)。

また、**雪ターンの場合(のみ)**には、ドイツ軍プレイヤーは地図上にある**自軍補給ユニット**のいずれか2個を、**即座に除去**して、**自軍の地図端補給源ヘクス**に置き直さなくてはなりません。どの補給ユニットを除去するかは、ルールに従ってターンごとに判定します。

もし、この時点でドイツ軍が**モスクワ**を占領していれば、ソ連軍プレイヤーに**戦意チット**の引き直しを任意で要求できます。

2. ドイツ軍移動フェイズ

- ユニットの移動・オーバーラン
- 補給ユニットの消費

ドイツ軍プレイヤーは、地図上に存在する**自軍ユニット**それぞれに、移動を行わせることができます。各ユニットは、駒に印刷された許容移動力値の範囲内で、自由に移動を行うことができます。ただし、このフェイズの開始時に、**補給切れマーカー**や**孤立マーカー**が置かれているユニットは、移動力が低下します(7.6項を参照)。

ドイツ軍の場合、天候が「**晴天**」または「**凍結**」のターンには、**補給切れ**や**孤立**、**混乱**の各マーカーが置かれていないユニットは、「**オーバーラン**(移動一形態としての戦闘)」を実行できます(攻撃力がゼロのユニットは除く)。天候が「**雨**」のターンには、ドイツ軍の**徒歩ユニット**のみ、**オーバーラン**を実行できます。**オーバーラン**の結果、**退却したソ連軍ユニット**には、**ただちに混乱マーカー**が置かれます。

移動フェイズの終了時に、ドイツ軍プレイヤーは地図上にある**自軍補給ユニット**のうち、望むものを「**消費モード**」に変換できます。

3. ドイツ軍戦闘フェイズ

- 個々の攻撃解決・戦闘結果の適用
- 消費モードの補給ユニット除去

ドイツ軍プレイヤーはここで、地図上に存在する**自軍ユニット**を用いて、隣接する敵ユニットを攻撃することができます。**補給切れマーカー**や**孤立マーカー**が置かれているユニット

は、攻撃力や防御力が低下します(7.6項を参照)。また、攻撃力がゼロのユニットは、一切の攻撃に参加できません。

攻撃は任意であり、強制ではありません。また、個々の攻撃はひとつずつ別々に、実行プレイヤーが望む順番で解決されます。

ドイツ軍がある攻撃を行う瞬間に、攻撃参加ユニットの半数以上が、消費モードの補給ユニットからの攻勢補給の支援を受けられる状態にある場合、戦闘解決時に有利な修正を適用されます(天候による回数制限あり)。

もし、戦闘に参加したユニットが、戦闘結果として退却を行った場合、そのユニットにはただちに混乱マーカーが置かれます。

ドイツ軍プレイヤーは、このフェイズの終了時に、消費モードの自軍補給ユニットを全て取り除きます。

4. ソ連軍対応移動フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、地図上に存在する車輛ユニットの一部に、移動を行わせることができます。これを「対応移動」と呼びます。

ユニットの対応移動は、通常の移動ルールに従って行い、オーバーランを実行することもできます。1回のソ連軍対応移動フェイズに移動させることができるのは、最大2個のソ連軍戦車ユニットと、望むだけの数のソ連軍司令部ユニットのみです。

ただし、このフェイズの開始時に敵ユニットのZOC(支配地域)のヘクスにいるユニットは、対応移動を行うことができません。また、補給切れマーカーや孤立マーカーが置かれているユニットは、対応移動を行えません。

なお、天候が「雨」のターンには、対応移動フェイズは行われません。

5. 突破移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットをここで再び移動させることができます。ただし、このフェイズにおいては、全てのユニット(補給ユニットも含む)の移動力は、半分(端数切り上げ)になります。

このフェイズ開始時に敵のZOC(支配地域)にいたユニットは、たとえフェイズの途中で敵ユニットから離れた状態になったとしても、このフェイズには移動することができません。また、補給切れマーカーや孤立マーカー、混乱マーカーが置かれているユニットも、突破移動フェイズには移動できません。

ドイツ軍の場合、天候が「晴天」または「凍結」のターンには、補給切れや孤立、混乱の各

マーカーが置かれていないユニットは、定められた移動力さえ消費すれば、ルールに従ってこのフェイズ中にもオーバーランを実行できます。なお、天候が「雨」のターンには、突破移動フェイズは行われません。

B. ソ連軍プレイヤー・ターン

1. ソ連軍補給判定フェイズ

- 増援ユニットの配置
- 自軍航空戦力ポイントの受領
- 戦闘ユニットの補給判定
- 孤立ユニットの消耗チェック

ソ連軍プレイヤーはまず、このターンに登場が予定されている増援ユニット、再編された狙撃兵・戦車ユニットや復活した司令部ユニットも含むを、地図上に登場させます。これらのユニットは、定められた条件を満たしているいずれかのヘクスに配置されます。

増援ユニットの配置が完了したら、ソ連軍プレイヤーは、そのターンに受領できる自軍の航空戦力ポイントを調べ、地図欄外の「航空戦力表示欄」上のソ連軍航空戦力マーカーを、該当する数値のマス目に置きます。

続いて、ソ連軍プレイヤーは、地図上に存在する自軍戦闘ユニットそれぞれについて、補給状態を判定します。判定の方法は、ドイツ軍の場合と同じです。

ここで孤立状態と判定されたユニットが、自軍補給源まで、長さ無制限の補給線を設定できない場合、そのようなユニット1個ごとに、消耗チェックを行わなくてはなりません(7.66項を参照)。

2. カチューシャ砲行動フェイズ

- カチューシャ砲ユニットの移動
- カチューシャ砲ユニットの射撃

ソ連軍プレイヤーは、地図上に存在する自軍のカチューシャ砲ユニットを移動させ、それらの一部または全てを、射撃させることができます。全てのカチューシャ砲の移動が完了してから、各カチューシャ砲の射撃を順に実行します。ここで射撃を行ったカチューシャ砲ユニットは、即座に地図上から取り除かれます(つまり使い捨てです)。なお、カチューシャ砲が増援として登場する第7ターンより前のターンには、この手順は無視します。

3. ソ連軍移動フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、地図上に存在する自軍ユニットそれぞれに、移動やオーバーラン

を行わせることができます。それぞれの移動方法は、ドイツ軍の場合と同じです。ただし、天候が「雪」以外のターンには、ソ連軍はオーバーランを実行できません。また、補給切れや孤立、混乱の各マーカーが置かれているユニットは、オーバーランを行えません。

なお、カチューシャ砲ユニットは、ここでは移動を行えません(上記手順2を参照)。

4. ドイツ軍対応移動フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、ソ連軍の場合と同様、地図上に存在する車輛ユニットの一部に、対応移動を行わせることができます。これを「対応移動」と呼びます。ドイツ軍の場合、1回の自軍対応移動フェイズに移動させることができるユニットの数は、このフェイズ開始時に敵ユニットのZOCでないヘクスにいる、2つのスタックのみです。個々のスタックに含まれるユニット数は、いくつであってもかまいませんが、対応移動を行えるのは、装甲または自動車化歩兵のいずれかのユニットのみです。

なお、天候が「雨」のターンには、対応移動フェイズは行われません。

5. ソ連軍戦闘フェイズ

- スキー部隊マーカーの配置
- 個々の攻撃解決・戦闘結果の適用

まず、ソ連軍プレイヤーは、第1打撃軍司令部から5ヘクス以内にいる、いずれかのソ連軍狙撃兵ユニット2個を選んで、それぞれ1個のスキー部隊マーカーを配置できます(第7ターンのみ)。

ソ連軍プレイヤーは、地図上の自軍ユニットを用いて、隣接する敵ユニットを攻撃することができます。戦闘解決の手順と制限、および戦闘結果の適用法は、ドイツ軍戦闘フェイズの場合と同じです。

6. ソ連軍突破移動フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、地図上にある自軍ユニットをここで再び移動させることができます。移動の制限は、ドイツ軍プレイヤー・ターンの場合と同じです。ただし、天候が「雪」以外のターンには、ソ連軍はオーバーランを実行できません。また、天候が「雨」のターンには、突破移動フェイズは行われません。

ソ連軍プレイヤー・ターンの終了時に、両プレイヤーは自軍ユニットに置かれている混乱マーカーを全て取り除きます。

ソ連軍プレイヤー・ターンが終了した時点で、1ゲームターンの手順が完了したものと見

なされ、地図上の「ゲームターン表示欄」上のゲームターン・マーカーを、1マス進めます。

4.0 スタッキングと支配地域(ZOC)

各プレイヤーが、あるひとつのヘクスに重ねて置く(これを「スタックする」といいます)ことのできるユニットの数には、制限があります。また、ほとんどのユニットは、自身のいるヘクスの周囲6ヘクスに「支配地域(ZOC)」と呼ばれる効果を及ぼします。敵の支配地域は、自軍ユニットの移動や戦闘、補給状態の判定などに影響を及ぼします。

4.1 スタック制限

4.1.1 プレイヤーがあるヘクスに重ねて置くことのできる自軍ユニットの数には、制限があります。この制限のことを「スタック制限」と呼びます。スタック制限は、ドイツ軍補給判定フェイズを除く各フェイズの終了時(のみ)に適用されます。従って、移動や退却、戦闘後前進などの途中で、一時的にスタック制限を超過することは許されます(例外: 5.36項を参照)。また、自軍補給判定フェイズにおいて、ドイツ軍プレイヤーはスタック制限を超過する形で、ユニットを登場させることができます(10.12項を参照)。ソ連軍プレイヤーは、スタック制限を超過する形ではユニットを登場させられません。

4.1.2 各プレイヤーが1ヘクスに置くことのできる自軍戦闘ユニットの上限は、原則として2ユニットです。スタック制限に関しては、完全戦力のユニットも、戦闘団ユニットも、残存ステップ数に関係なく、常に「1ユニット」として計算されます(例外: 4.14項を参照)。ただし、ソ連軍の親衛騎兵軍団ユニットは、スタック制限に関してのみ、残存ステップ数に関係なく、1ユニットで「2ユニット」と計算されます。

4.1.3 ドイツ軍の補給ユニット、ソ連軍の司令部、工場、カチューシャ砲の各ユニットおよび全てのマーカー類は、スタック制限の計算からは除外されます。従って、これらのユニットは自軍スタックが存在するヘクスへと、さらに積み重ねて置くことができます。

4.1.4 ソ連軍の守備隊ユニットは、それぞれ1ステップを持ちますが、スタック制限に関しては計算に含まれません。例えば、ソ連軍プレイヤーは、守備隊が3ユニットいるモスクワのヘクスに、さらに2個の狙撃兵ユ

ニットをスタックすることができます。

4.1.5 ユニットは、自軍移動フェイズにおいて、スタック制限を超過しないヘクスからのみ、オーバーランを実行できます。つまり、移動途中で一時的にスタック制限を超過するようなヘクスから、隣接する敵ユニットへのオーバーランを実行することはできません。

4.1.6 プレイヤーは、ゲーム中いつでも、地図上にある敵スタックの内容を調べてかまいません。ただし、調べることができるのは、ユニットのその時点で上になっている面のみで、どちらのプレイヤーも、戦力未確認状態にあるソ連軍ユニットの裏面の数値を調べることはできません(6.93項を参照)。

4.1.7 もし、あるフェイズの終了時に、何らかの理由でスタック制限を超過しているヘクスが発見されたなら、超過分のユニットはただちに全滅したものと見なされて除去されます。どのユニットを除去するかは、敵プレイヤーが選ぶことができます。

4.2 支配地域(ZOC)

4.2.1 地図上に存在するユニットは、後に挙げる例外を除き、ゲーム中常にZOC(支配地域)と呼ばれる効果をその周囲6ヘクスに及ぼしているものと見なします。ただし、ドイツ軍の補給ユニット、戦闘団(KG)、ソ連軍の司令部、工場、カチューシャ砲の各ユニットは、ゲームを通じてZOCを持ちません。また、混乱マーカーが置かれているユニットは、その状態にある間のみ、ZOCを持ちません。

4.2.2 ユニットのZOCは、湖ヘクスサイドを越えて及ぶことはありません。それ以外の地形は、ZOCの効果には一切の影響を及ぼしません。なお、両軍のZOCが及んでいるヘクスは、両軍のZOCと見なされます。

4.2.3 自軍移動フェイズの開始時に、敵ZOCにいたユニットは、追加3移動力を消費することで、そこから離脱することができます。また、移動の途中で敵ユニットのZOCに進入したユニットは、追加3移動力を消費することにより、そのヘクスから出てさらに移動を継続することができます。言い替えば、本ゲームでは移動中に敵ZOCのヘクスに入ったユニットでも、無条件で停止する必要はありません(4.24項および5.24項を参照)。

4.2.4 ドイツ軍装甲ユニットと自動車化歩兵ユニットは、天候が「晴天」「雨」「凍結」のターン中にのみ、4.23項に従って、敵

ZOCから敵ZOCへと直接移動して入ることができます。これを「浸透移動」と呼びます。ソ連軍親衛騎兵軍団ユニットは、天候が「雪」のターン中にのみ、浸透移動を行います。それ以外の全てのユニットは、敵ZOCから敵ZOCへと直接移動して入ることはできません(いったん敵ZOCでないヘクスへ入ってから、別の敵ZOCへと入ることは可能です)。浸透移動を行うユニットは、必要な移動力さえ消費すれば、1ターンに何ヘクスでも、敵ZOCから敵ZOCへの直接移動を行います。ただし、進入先のヘクスが障地ヘクスである場合、ドイツ軍ユニットは浸透移動を行えません。また、浸透移動の際には、道路の移動力特典(5.14項を参照)を使用できず、道路がないものとして移動力計算を行います。

4.2.5 味方ユニットの存在しない敵ZOCへの退却を行ったユニットは、そのような退却を1ヘクス行うたびに、1ステップを失うものとします(6.64項を参照)。ただし、複数のドイツ軍ユニットから成るスタックが一緒に(スタックしたまま)退却を行っている場合には、そのような退却を1ヘクス行うたびに、スタック全体から1ステップを失うものとします。このペナルティは、退却中に通過する敵ZOCのヘクスに味方ユニット(非戦闘ユニットでも可)が存在する場合には、適用されません(例外: 4.26項を参照)。

4.2.6 混乱マーカーが置かれているユニットは、いかなる場合でも、移動や退却中に敵ZOCのヘクス(味方ユニットのいるヘクスも含む)に入ることができません。

4.2.7 自軍ユニット(ステップを持たないユニットも含む)の存在は、味方ユニットの退却(6.64項、6.65項を参照)と補給線の設定(7.31項を参照)、後方補給線の設定(7.33項を参照)に関してのみ、そのヘクスに対する敵ZOCの効果を打ち消すものとします。また、敵ユニットのZOCは、自軍ユニットの戦闘後前進に影響を及ぼします(6.75項を参照)。

4.2.8 ソ連軍の全ての地図端補給源ヘクス(0901、3111、1934など)は、ゲームを通じて常に、全ての面においてソ連軍のZOCと見なされます。

4.2.9 ドイツ軍の補給ユニットと、ソ連軍の司令部ユニットおよびカチューシャ砲ユニットは、1ステップ以上を持つ味方戦闘ユニット(補給切れや孤立、混乱などのマーカーが置かれていてもかまいません)

が、既にそこ(これから入るヘクス)に存在する場合に限り、敵ZOCのヘクスへと移動や退却することができます。それ以外の場合には、敵ZOCのヘクスに移動や退却して入ることができません。

5.0 移動

ユニットの移動は、ユニット自身が持つ許容移動力の数値を基準として行われます。各ユニットは、1回の自軍移動フェイズ中に、許容移動力値の範囲内で「移動力」を消費して移動を行います。未使用の移動力値を他のユニットに譲り渡したり、次のゲームターンへと持ち越したりすることはできません。

5.1 移動力の消費

5.1.1 移動力を使って移動する際には、これから入るヘクスの地形と、そのときに越えるヘクスサイドの地形に注意しなくてはなりません。地形ごとに移動力をいくつ消費するかは、地図上の「地形効果表」に表記されています。

5.1.2 各ユニットまたはスタックは、それぞれ個別に移動します。ただし、**移動フェイズの開始時に**同一ヘクスでスタックしていた複数のユニットは、それらの**移動力値が全て同一である場合**に限り、スタックした状態のままで一緒に移動(およびオーバーラン)することができます。ユニットまたはスタックは、1ヘクス進むごとに、定められた移動力を消費します。

5.1.3 ヘクスサイドの地形(川)は、移動して入るヘクスの地形による移動力に加算されることとなります。例えば、車輛ユニットが川ヘクスサイドを越えて森ヘクスに進入する場合、森の「3」移動力に加え川の「+2」移動力を加えた「5」移動力を消費しなくてはなりません。ただし、天候が「凍結」または「雪」のターンには、地図上の**全ての川ヘクスサイドは、全てにおいて「平地ヘクスサイド」と見なされます。**

5.1.4 **道路ヘクスサイド(一級および二級)に沿って**移動する場合には、その進入先のヘクスの地形を無視して、道路による移動力(徒歩ユニットは1ヘクスにつき「1」移動力、車輛ユニットは「2分の1」移動力)のみを消費して移動することができます。また、**道路に沿って移動中に川ヘクスサイドを越える場合、川ヘクスサイドの効果を無視**できます。ただし、道路の移動特典を

利用できるのは、道路ヘクスサイドを越えてそのヘクスに入る場合のみです。なお、天候が「雨」または「雪」のターンには、地図上の**全ての二級道路は、移動に関してのみ「存在しない」と見なされます。**

5.1.5 地形による移動力消費はさらに、ユニットの**移動手段**によっても異なります(2.24項および地形効果表を参照)。例えば、5.13項に挙げられた例の場合、**車輛ユニットは「5」移動力が必要ですが、徒歩ユニットならば「3」移動力がかまいません(森に「2」移動力、川で「+1」移動力)。**

5.1.6 駒に1以上の**移動力が印刷されている**ユニットは、隣接するヘクスに進入するための移動力が足りない場合でも、**1回の自軍移動フェイズ中に最低1ヘクスの移動を行うことができるもの**とします。この特典は、**移動開始時に敵ZOCにいた**ユニットや、**補給切れマーカー**や**孤立マーカー**、**混乱マーカー**が置かれているユニットにも適用されますが、いかなる場合においても、ルール上禁じられているような移動(例えば歩兵の浸透移動など)を行うことはできません。なお、**突破移動フェイズ**中には、この特典は**適用されません。**

5.1.7 **ドイツ軍の車輛ユニットが、道路(一級、二級)ヘクスサイドに沿わずに陣地ヘクスへと進入する場合、そのヘクスの他の地形による移動力に加えて、さらに追加「2」移動力を消費しなくてはなりません(天候が「雨」または「雪」の場合、二級道路は使用できなくなることに注意してください)。**ドイツ軍の徒歩ユニットの場合は、追加「1」移動力を消費します。**道路ヘクスサイドに沿って陣地ヘクスへと進入する場合や、ソ連軍の全ユニットが陣地ヘクスへと進入する場合には、このような追加移動力は必要ありません。**

5.1.8 **補給切れマーカー**や**孤立マーカー**、**混乱マーカー**が置かれているユニットは、その移動力が**半分またはそれ以下**になっているものと見なされます(6.82項、7.61項、7.62項を参照)。

5.1.9 天候が「凍結」または「雪」の場合、**湿地ヘクスに進入するための移動力消費は、森ヘクスの場合と同じ**になります(地形効果表を参照)。また、天候が「雨」の場合、**ドイツ軍補給ユニットの移動力は半分**になります。

5.2 移動制限

5.2.1 移動は、強制ではありません。プレイヤーは、自軍移動フェイズごとに望む数のユニットだけを動かす、残りは動かさなくてもかまいません。また、ヘクスごとに必要な移動力さえ消費すれば、どの方向へでも好きなように移動や方向転換を行えます。

5.2.2 あるユニット/スタックの移動は、別のユニット/スタックの移動を開始する前に、完了していなくてはなりません。言い替えば、次のユニット/スタックの移動を開始した時点で、直前のユニット/スタックの移動は完了したものと見なされます。

5.2.3 ユニットは、原則として、敵ユニットの存在するヘクスへと進入することはできません。ただし、1以上の攻撃力を持つ戦闘ユニットは、**ステップを持たない敵ユニット(ドイツ軍補給ユニット、ソ連軍司令部、カチューシャ砲)**のみが存在するヘクスへと自由に**進入・通過**することができます。この場合、**追加移動力は必要なく、ステップを持たないユニットは即座に全滅**して除去され(ソ連軍司令部に関しては7.52項を参照)、移動中のユニットはそのまま移動を継続できます。また、いかなるユニットも、地図の外に移動して出ることはできません。

5.2.4 移動フェイズ開始時に敵ZOCにいたユニットは、**追加3移動力を消費することにより、その敵ZOCから出て移動**することができます。これを「**離脱**」と呼びます。また、**ドイツ軍の装甲ユニットと自動車化歩兵ユニット、およびソ連軍の親衛騎兵軍団ユニットは、一定の制限内で、敵ZOCから敵ZOCへの直接移動(浸透移動)を行うことができます(4.24項を参照)。**

5.2.5 ユニットは、敵ZOCから離脱するたびに**追加3移動力**さえ消費すれば、1回の自軍移動フェイズ中に**何度でも、敵ZOCからの離脱(およびそこへの進入)**を行うことができます。ただし、敵ZOCから敵ZOCへの**直接移動**を行えるのは、**浸透移動(4.24項を参照)を行う場合のみ**であることに注意してください。

5.2.6 **混乱マーカー**が置かれているユニットは、**敵ZOCのヘクスに移動して入ることができません。**ただし、そのようなユニットが自軍移動フェイズ開始時に敵ZOCにいても、そこから**無理に出る必要はありません。**

5.2.7 自軍移動フェイズの途中で、あるヘクスを通過できるユニットの数には制限が

ありませんが、移動フェイズ終了時およびオーバーランの実行時(5.36項を参照)には、スタック制限(4.1項を参照)の範囲内に収まっていないけません。

5.28 ソ連軍のカチューシャ砲ユニットは、ソ連軍カチューシャ砲行動フェイズに(のみ)、通常の移動ルールに従って移動します。ソ連軍移動フェイズや、ソ連軍突破移動フェイズ中には、全く移動できません。

5.29 移動力がゼロのユニットは、一切の移動(対応移動も含む)を行えません。

5.3 オーバーラン

5.31 オーバーランは、移動の1形態として扱われる行動であり、ユニットが移動中に行う戦闘を表わしています。移動の途中で敵ユニットに隣接したユニットは、そのユニットのいるヘクスに対してオーバーランを実行することができます。

5.32 オーバーランを実行するユニットは、その敵ユニットのいるヘクスへと進入するために必要な、地形による移動力に加え、追加「3」移動力を消費しなくてはなりません。目標の敵ユニットが、ZOCを持たないユニットであっても、一律で追加「3」移動力を消費します。オーバーランの実行に際しては、目標ヘクスに隣接している敵ユニットのZOCは、一時的に無視することができます。言い替えれば、通常なら浸透移動(4.24項を参照)を行えないユニットも、敵ZOCから敵ZOCへと直接移動するような形でオーバーランを実行できます。オーバーランの実行に際して、敵ユニットのいるヘクスへの進入に必要な移動力を算定する時には、道路の特典(5.14項を参照)を使用できません。また、都市ヘクスや湖ヘクスサイドの対岸ヘクスに対して、オーバーランを実行することはできません。

5.33 ドイツ軍は、天候が「晴天」「雨」または「凍結」のターン中のみ、オーバーランを実行できます。「雪」のターンにはオーバーランを実行できません。ソ連軍は、天候が「雪」のターン中のみ、オーバーランを実行できます。「晴天」「雨」「凍結」のターンにはオーバーランを実行できません。

5.34 補給切れマーカーや孤立マーカー、混乱マーカーが置かれているユニット、カチューシャ砲ユニット、攻撃力がゼロのユニットは、オーバーランを実行できません。

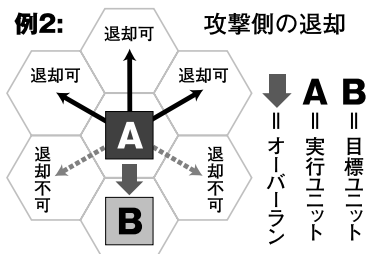
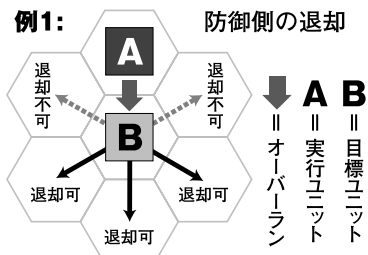
5.35 車輛ユニットは、1回の自軍移動フェイズ中に、消費できる移動力が残って

いる限り何度でも、オーバーランを実行できます。徒歩ユニットは、自軍移動フェイズ中に1回のみ、オーバーランを実行できます。ただし、オーバーランの目標となる敵ユニット(およびそのユニットのいるヘクス)は、1回の移動フェイズ中に何度でも、オーバーランの目標になり得ます。

5.36 そのフェイズ開始時に同じヘクスでスタックしていた複数のユニットは、単一のスタックとして一緒にオーバーランを実行することができます。これらのユニットは、オーバーランを解決した後、移動(および追加のオーバーラン)を継続して行うことができます。ただし、目標となるヘクスに隣接した時、スタック制限を超過するような状態でオーバーランを実行することはできません。また、駒に印刷された許容移動力値の異なる複数のユニットや、異なる軍に所属する複数のドイツ軍ユニットが、一緒にオーバーランを実行することもできません。

なお、複数のスタックが同一のオーバーランと一緒に実行することは起こり得ません。また、スタックしてオーバーランを実行した2個のユニットは、オーバーランを解決した後、分離して別々に移動やオーバーランを継続できます。ただし、一方のユニットの移動が終わるまで、残る一方の移動は中断しておかなくてはなりません(つまり少しずつ交互に移動することはできません)。

5.37 オーバーランの実行は、通常の戦闘と同様にして解決します(6.0項を参照)。ただし、オーバーランを解決する際には常に、6面体ではなく10面体のサイコロを使用します。オーバーランの目標となったヘクス内にいる防御側ユニット全てが退却や全滅でいなくなったなら、オーバーランを実行したユニットは目標ヘクスへと進入した後、移動を継続することができます。ただし、オーバーランを実行して攻撃側に損害が出た場合、指定された損害を適用した後、目標ヘクスで移動を終了します。また、攻撃側がオーバーランの損害を退却で満たす場合、その退却先は相手側(つまりオーバーランを受けた側)のプレイヤーが(5.38項と6.62項、6.69項に従って)決めることができます。もし、オーバーランの結果、そのヘクス内の全ての防御側ユニットを全滅または退却させることに失敗した(つまり目標ヘクスを空にできなかった)場合は、オーバーランを実行したユニットは、実行ヘクスで移動を終了します。



5.38 オーバーランを受けて退却する防御側のユニットは、そのオーバーランを実行したユニットに隣接する(つまり両側の)ヘクスへと退却して入ることができません(上の例1を参照)。また、オーバーランを実行したユニットは、目標ヘクスに隣接するヘクスには退却できません(上の例2を参照)。オーバーランを実行したユニットが全滅しても、防御側(オーバーランを受けた側)のユニットは、空いたヘクスへと前進することはできません。

5.39 オーバーランの損害を適用する際に、退却を行ったユニット(攻撃側・防御側を問わず)には、ただちに混乱マーカーが置かれます(6.8項を参照)。また、オーバーランを実行したソ連軍ユニット(親衛騎兵軍団を除く)は、その結果に関わらず、移動終了時に混乱マーカーが置かれます。

5.4 対応移動

5.41 プレイヤーは、自軍対応移動フェイズ中に、地図上にある自軍ユニットの一部を移動させることができます。ユニットの移動は、通常の移動ルールに従って行い、オーバーランを実行することもできます。

5.42 1回のドイツ軍対応移動フェイズにおいて、移動可能なドイツ軍ユニットの数は、最大で2つのスタックのみです。個々のスタックに含まれるユニット数は、通常のスタック制限の範囲内であれば、特に追加の制限はありませんが、ドイツ軍対応移動フェイズに移動を行えるのは、装甲または自動車化歩兵のいずれかのユニットのみです。歩兵、猟兵、騎兵、補給の各ユニットは、対応移動を行えません。

5.43 1回のソ連軍対応移動フェイズにお

- いて、移動可能なソ連軍ユニットの数は、最大で2個の戦車ユニットと、望むだけの数のソ連軍司令部ユニットのみです。狙撃兵、騎兵、親衛騎兵軍団、カチューシャ砲の各ユニットは、対応移動を行えません。
- 5.44 補給切れマーカ―や孤立マーカ―、混乱マーカ―が置かれているユニットは、たとえ5.42項や5.43項で列記されているユニットであっても、対応移動を行えません。また、ソ連軍の場合には、自軍対応移動フェイズ開始時に、通常の補給線を設定できないユニットは、たとえ補給切れマーカ―が置かれていなくても、対応移動を行えません。さらに、両軍とも、自軍対応移動フェイズ開始時に敵ZOCのヘクスにいたユニットは、対応移動を行えません。
- 5.45 対応移動を行うドイツ軍ユニットは、通常の自軍移動フェイズと全く同じように、移動力の全てを使って移動を行うことができますが、対応移動を行うソ連軍ユニットは、半分の移動力(端数切り上げ)でしか移動を行うことができません。ただし、対応移動を行う両軍のユニットは、5.33項の範囲内でオーバーランを実行できます。
- 5.46 対応移動を行うドイツ軍スタックを構成する2ユニットは、別々に移動してもかまいませんし、5.12項および5.36項に従って、一緒に移動してもかまいません。

5.5 突破移動フェイズの移動

- 5.5.1 各プレイヤーの突破移動フェイズは、以下の3点を除いて、通常の自軍移動フェイズと同様に扱われるものとします。

各ユニットは、その時点での移動力値の半分(端数は最後に切り上げ)でしか移動できません。

突破移動フェイズ開始時に敵ZOCのヘクスにいたユニットは、たとえそのフェイズ中に味方のオーバーラン等によって隣接する敵ユニットがいなくなったとしても、その突破移動フェイズには移動を行うことができません。

補給切れマーカ―や孤立マーカ―、混乱マーカ―が置かれているユニットは、突破移動フェイズには移動を行えません。

6.0 戦闘

戦闘は常に、隣接する両軍のユニットの間で行われます。戦闘解決の手順においては、全般的な戦況には関係なく、実行プレイヤーを「攻撃側」、非実行プレイヤーを「防御側」と呼びます。

《戦闘解決の手順》

個々の戦闘は、以下の手順に沿って解決されます。

- まず、その戦闘に参加する攻撃側ユニットそれぞれの攻撃力と、防御側ユニットそれぞれの防御力に、地形や補給状態などによる修正が適用されるかどうか調べ、該当するユニットの数値に修正を適用します(6.2項を参照)。これらの修正項目は、プレイ補助シート表面の戦闘結果表にも列記されています。
- 次に、その戦闘に参加する全攻撃側ユニットの攻撃力と、全防御側ユニットの防御力を、それぞれ合計し、その数値を比較して、戦闘結果表上にある簡単な比率に直します。その際の端数については、常に防御側が有利になるように処理を行います。例えば、攻撃力と防御力の比率が3:4の場合には1:2に、5:2の場合には2:1に、9:6の場合には3:2に、11:8の場合には1:1に、それぞれ端数を処理するものとします。
- 戦力比が一番右に表示されている数字より大きくなった場合は、一番右の欄を使用して解決します。また、一番左に表示されている数字より小さくなった場合は、一番左の欄を使用して解決します。
- ルール6.3項に従い、使用する戦力比の欄(コラム)修正を適用します。これらの修正項目は、プレイ補助シート表面の戦闘結果表にも列記されています。
- もし、どちらか一方または両方のプレイヤーが、その戦闘(またはオーバーラン)を航空戦力ポイントで支援する場合、戦力比の欄を右または左にずらします(9.23項を参照)。なお、航空戦力ポイントを使用するか否かの宣言は、常に攻撃側プレイヤーが先に行います。
- 攻撃側プレイヤーは、6面体サイコロを1個振ります(オーバーランを解決する場合

は、6面体ではなく10面体サイコロを1個振ります)。戦闘結果表を参照して、上記手順4で算出した戦力比と、サイの目が交差する所を調べます。そこに記されている数字と記号が、その戦闘の結果です。戦闘結果は、ただちに適用・実行されます。ユニットが退却した場合(攻撃側・防御側を問わず)混乱マーカ―を置きます。

- 戦闘の結果、もし相手側ユニットが退却するか全滅するかして、戦闘開始時に占めていたヘクスが空になった場合、勝った側のプレイヤーはその戦闘に参加した自軍ユニットの一部または全部を、その空いたヘクスに進めることができます。これを「戦闘後前進」と呼びます。
- 以上で、一組の戦闘を解決したことになります。この要領で、残りの戦闘を解決します。ただし、一つの戦闘の結果(退却や戦闘後前進)は、次の戦闘を解決する前に適用しなければなりません。

6.1 攻撃の制限

- 6.1.1 ユニットは、自軍戦闘フェイズ中のみ、敵ユニットへの攻撃を行えます(例外:5.3項 オーバーラン)。攻撃側のユニットは、自軍戦闘フェイズが開始された時点で隣接している敵ユニットを、その戦闘フェイズ中に攻撃することができます。言い替えば、隣接していない敵ユニットを攻撃することはできません。また、いかなるユニットも、湖ヘクスサイドを越える攻撃を行うことはできません。
- 6.1.2 攻撃は、常に攻撃側プレイヤーの任意で個別に行われるものであり、強制ではありません。ただし、攻撃を受ける防御側のユニットには、選択権は与えられておらず、攻撃側ユニットによる攻撃を逃れることはできません。
- 6.1.3 1回の戦闘フェイズ中に、攻撃側プレイヤーが実行できる攻撃の数には制限がありません。ただし、攻撃側の各ユニットは、1回の戦闘フェイズ中に1回のみ、いずれかの攻撃に参加できます。また、防御側の各ユニットも、1回の戦闘フェイズ中に1回のみ、攻撃の目標となり得ます。以上の制限さえ守っていれば、攻撃側プレイヤーは好きなように、攻撃ユニットと防御ヘクスの組み合わせを決めることができます。
- 6.1.4 複数の攻撃側ユニットが同一の戦闘に参加する場合、その攻撃力を合計し

て解決します。また、攻撃目標となっているヘクスに複数の防御側ユニットが存在する場合も、その**防御力を合計**して解決します。同一ヘクス内にいる複数の防御側ユニットを、個別に攻撃することはできません。

6.15 1つのユニットの攻撃力や防御力は、**分割できません**。ただし、同じヘクスでスタックしている複数の攻撃側ユニットは、別々の敵ユニットを攻撃できます。

6.16 もし、**攻撃側の1ユニット**が、別々のヘクスにいる**複数の敵ユニットに隣接している場合**、そのユニットはそれらの敵ユニットの一部または全部を、**1回の戦闘でまとめて攻撃できます**。ただし、もし攻撃側ユニットが複数ある場合、複数の攻撃側ユニットが、別々のヘクスにいる複数の敵ユニットを1回の戦闘で攻撃することはできません。別々のヘクスにいる複数の敵ユニットを1回の戦闘でまとめて攻撃できるのは、**攻撃側が1ユニットである場合のみ**です。また、別々のヘクスにいる複数の敵ユニットを1回の戦闘でまとめて攻撃する場合、**防御側に最も有利な地形**を防御ヘクスと見なして、戦力比のコラムを決定します。

6.17 **補給切れマーカー**や**孤立マーカー**が置かれているユニットの攻撃力や防御力は、**半分またはそれ以下**になります(7.61項、7.62項を参照)。また、**攻撃力がゼロ**のユニットや、**混乱マーカー**の置かれているユニットは、いかなる場合においても攻撃に参加できません(6.82項を参照)。


6.18 **ドイツ軍補給ユニット**と**ソ連軍司令部**、および**カチューシャ砲ユニット**は、**ゼロ攻撃力とゼロ防御力**を持つものと見なされます。これらの**ユニットのみ**が存在するヘクスが、**1以上の攻撃力**を持つユニットに攻撃された場合、自動的に「- / E」の結果となります。また、**防御力がゼロ**のユニットが、**1以上の防御力**を持つ戦闘ユニットとスタックしている状態で敵の攻撃を受け、戦闘ユニットが退却した場合、**防御力がゼロ**のユニットも、一緒に退却することができます(6.67項を参照)。

6.2 攻撃力・防御力の修正

6.21 **川ヘクスサイド** 道路や鉄道線の有無は問わず **を越えて**攻撃やオーバーランを行う**攻撃側ユニット**の攻撃力は、**2分の1**になります(端数切り上げ)。異なるヘクスにいる複数の攻撃側ユニットが、同一の攻撃に参加していて、その**一部のみ**が川ヘクス

サイドを越えて攻撃する場合、それらの(川越しに攻撃する)ユニットの攻撃力のみが**2分の1**になります。ただし、天候が「凍結」または「雪」のターンには、地図上の全ての川は**存在しない**(つまり平地ヘクスサイド)と見なされます。

6.22 **陣地ヘクス**で**ソ連軍戦闘ユニット**が防御している場合、**そのヘクスの防御力合計**に「2」を加算することができます。加算される防御力値は、そのヘクスにいるソ連軍戦闘ユニットの防御力合計に関わらず、一律で1ヘクスにつき「2」のみです。ただし、**防御力がゼロ**のユニット(司令部やカチューシャ砲)だけが陣地ヘクスにいても、**防御力は加算されず、ゼロのまま**です。また、**ドイツ軍ユニット**が陣地ヘクスで防御しても、陣地の防御効果は**ありません**。

6.23 **防御側ユニットの一部または全部**が、**都市ヘクス**にいる場合、**攻撃側のドイツ軍装甲**または**ソ連軍戦車ユニット**(兵科シンボルがであるユニット)の**攻撃力**は、**2分の1**になります(端数切り上げ)。また、都市ヘクスにいる**防御側の装甲 / 戦車ユニット**の防御力も、**2分の1**になります(端数切り上げ)。

6.24 **補給切れマーカー**の置かれているユニットの**攻撃力と防御力**は、**2分の1**になります(端数切り上げ)。

6.25 **孤立マーカー**の置かれているユニットの**攻撃力と防御力**は、**4分の1**になります(端数切り上げ)。

6.26 上記6.21項から6.25項に記載された、攻撃力や防御力の修正は、すべて**累積**します。また、上記の攻撃力や防御力の修正は、以下の順序に従って適用されます。

《戦闘力修正の適用順》

1. **地形**(6.21項~6.23項)
2. **補給切れ・孤立**(6.24項、6.25項)

6.27 **ソ連軍のほとんどのユニット**(攻撃力と防御力の代わりに「？」マークが印刷されているもの)は、ゲーム開始時には「**戦力未確認**」状態にあります(例外: 13.1項 **史実に忠実な戦闘序列**)。これらのユニットは、ゲーム中に**初めて戦闘に参加する**時点で、正確な攻撃力と防御力がわからない状態でプレイされます(6.9項を参照)。

6.3 戦力比の修正

6.31 「凍結」および「雪」ターン中に発生する**攻撃**を解決する際には常に、使用する

戦力比を、**ソ連側に有利な方向**へとずらして解決します。「凍結」ターンの場合、**ドイツ軍が攻撃側**なら左へ1列、**ソ連軍が攻撃側**なら右へ1列ずらします。「雪」ターンの場合、**ドイツ軍が攻撃側**なら左へ2列、**ソ連軍が攻撃側**なら右へ2列ずらします。ただし、ドイツ軍がその攻撃で「**攻勢補給**(6.33項を参照)」の修正を適用している場合には、「凍結」や「雪」による**不利な修正は無視**することができます(適用されません)。また、**オーバーラン**の解決時には、**実行側がドイツ軍**の場合には上記の修正が**適用されます**が、実行側がソ連軍の場合には、修正は適用されません。

6.32 もし一方または双方のプレイヤーが、オーバーランや戦闘を支援するために、自軍の**航空戦力ポイント**(9.0項を参照)を投入した場合、使用する戦力比を右または左にずらして解決します。**攻撃側**の場合は、1ポイントにつき右に2列、**防御側**の場合は、1ポイントにつき左に2列ずらします。一方が、あるオーバーランや戦闘に投入できる航空ポイントは、**1ポイントのみ**です。

6.33 **ドイツ軍**が行う**攻撃**を解決する際、その攻撃に参加するユニットの**少なくとも半分以上**が、攻撃を解決する瞬間に、消費モードにある**同じ所属軍の補給ユニット**から**4ヘクス以内の補給線**を設定できれば、使用する戦力比を右に2列ずらして解決します(7.44項を参照)。これを「**攻勢補給**」と呼びます。この修正は、ドイツ軍ユニットが行う**オーバーラン**の解決時や、ドイツ軍ユニットが**防御**する場合には**適用されません**。

6.34 消費モードの補給ユニット1個で**攻勢補給**を適用できる**攻撃の数**には、**制限**があります。天候が「晴天」「雨」または「凍結」であれば、補給ユニット1個につき2回、「雪」であれば補給ユニット1個につき1回の攻撃を、攻勢補給で支援できます。

6.35 **ドイツ軍**が行う**攻撃**や**オーバーラン**を解決する際、その時点で「**ソ連軍ダメージ記録欄**」上に置かれている**ソ連軍ダメージマーカー**の数(**モラルダメージマーカー**も含む)が「10」~「13」個なら使用する戦力比を**1列右**に、「14」~「16」個なら**2列右**に、「17」~「19」個なら**3列右**に、それぞれ使用する戦力比をずらして解決します。この修正は、**ドイツ軍ユニットが防御**する場合には**適用されません**。また、**ソ連軍**が行う**攻撃**や**オーバーラン**には、**ソ連軍**

ダメージマーカーの数は影響しません。

6.36 上記6.31項から6.35項に記された、戦力比に関する修正は、全て累積して適用されます。

6.4 戦闘結果の読み方

6.41 戦闘結果は常に、スラッシュ(/)で区切られた2つの数字の組み合わせによって表記されます。スラッシュの左側に示された数字は、攻撃側への損害を表わしており、右側に示された数字は、防御側への損害を表わしています。「-」の戦闘結果は、指示された側が損害を被らなかったことを表しています。

6.42 数字(1~4)として示された戦闘結果は、指示された側のユニットが失わなくてはならないステップ(戦力段階)数、または指示された側のユニットが退却しなくてはならないヘクス数を表しています。「2」以上の戦闘結果を適用する場合、指示された側のプレイヤーはステップの損失と退却を自由に組み合わせて、示された数字の戦闘結果を満たすことができます(ただし6.48項を参照)。退却によって満たすことのできる戦闘結果の数字には上限はありません(ただし6.66項を参照)。

6.43 「L」の戦闘結果は、指示された側のいずれかのユニットが、ただちに1ステップを失うことを示しています。どのユニットに1ステップを失わせるかは、指示された側のプレイヤーが選べます。

6.44 「R」の戦闘結果は、指示された側の全てのユニットが、ただちに退却することを示しています(6.61項に注意)。指示された側がドイツ軍である場合、戦闘参加ユニットを2ヘクス退却させます。指示された側がソ連軍である場合、戦闘参加ユニットを3ヘクス退却させます。もし、何らかの理由で指定されたヘクス数の退却を行えない場合は、該当するスタック全体の中から1ステップを失うことで、「1ヘクスの退却」分の戦闘結果を満たしたものと見なされます(ステップを失うユニットは、敵プレイヤーが選びます)。ただし、退却を行えるヘクスが存在する限り、「R」の戦闘結果は可能な限り退却で満たさなくてはなりません。

6.45 「L」と数字の組み合わせの戦闘結果は、指示された側のいずれかのユニットが1ステップを失った後、数字の戦闘結果(6.42項)を適用することを示しています。

6.46 「LR」の戦闘結果は、指示された側

のいずれかのユニットが1ステップを失った後、「R」の戦闘結果(6.44項を参照)を適用することを示しています。

6.47 「E」の戦闘結果は、指示された側の全てのユニットが全滅して、ただちに地図上から除去されることを示しています。

6.48 ソ連軍の工場および守備隊ユニットと、それ以外の戦闘ユニットから成るスタックが、ドイツ軍の攻撃を受けて「2」以上の数字の戦闘結果(Lの後に示されているものも含む)を適用する場合、少なくとも「1」の結果は、工場または守備隊ユニットのステップ損失で適用しなくてはなりません。

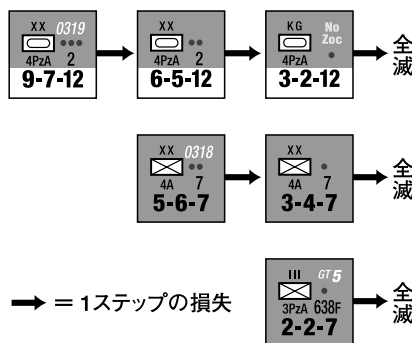
6.49 戦闘結果は、常に攻撃側が先に適用するものとします。

6.5 ステップの損失

6.51 地図上の各ユニットは、1ないし複数の戦力段階(ステップ)を持っています。各ユニットが、ある時点で保有しているステップの数は、駒に印刷されている「残存ステップ数」の記号()の数と同じです。ドイツ軍の補給ユニットとソ連軍司令部、カチューシャ砲ユニットは、ゲームを通じてステップを持ちません。

6.52 戦闘結果の適用でステップを失う場合、2ステップを持つユニットは、1ステップを失うことによって駒を裏返され、攻撃力と防御力が低下した状態となります。1ステップしか持たないユニットが、1ステップの損失を被った場合、そのユニットは全滅したものと見なされ、地図上から除去されます。

6.53 ドイツ軍の装甲師団ユニットと自動車化歩兵師団ユニットは、ゲームに登場する時点では3ステップを持っています。これらの師団ユニットは、1ステップを失うごとに、駒を裏返すか、または下図の要領で、同一の兵科と所属軍を持つ戦闘団ユニットと取り替えられます。



6.54 ソ連軍の戦力未確認ユニット(歩兵、騎兵、戦車)は、駒のどちらの面が上になっ

ているかに関わらず、常に1ステップのみを持ちます。これらのユニットが、1ステップの損失を被った場合、そのユニットは全滅したものと見なされて、地図上から除去されます。これらの戦力未確認ユニットが、ゲーム中に全滅して除去された場合、以後のターンにゲームへと復帰する可能性があります(8.2項を参照)。

6.55 戦闘結果によりステップの損失を適用する場合は、その戦闘に参加した自軍ユニット全体の中から、指定された数のステップを失うものとします。参加したユニット全てが、指定された数のステップをそれぞれ失うわけではありません。もし、指定されたステップの損失を全て適用する前に、戦闘に参加したユニットが全滅してしまった場合には、適用されなかった損害は無視されます(ただし6.73項に注意)。

6.56 その戦闘に参加した自軍ユニットのうち、どのユニットにステップを失わせるかは、所有プレイヤーが選択することができます(例外: 6.44項)。ただし、1個以上の装甲(ドイツ軍)や戦車(ソ連軍)ユニットを含む攻撃側が、大都市ヘクスに対して攻撃を行って損害をステップ損失で適用する場合、最初の1ステップの損失は、装甲/戦車ユニット(兵科ボックスが☐のユニット)に適用しなくてはなりません。また、特定の戦闘に参加した自軍の全ユニットが1ステップを失う前に、特定のユニットに2ステップを失わせることはできません。つまり、損害を一部のユニットだけに集中することはできません。

6.57 ソ連軍の守備隊および工場ユニットは、それぞれ1ステップを持ち、ソ連軍プレイヤーはこれらの持つステップを失わせることで、戦闘結果を満たすことができます。

もし、あるヘクスに守備隊・工場とそれ以外のソ連軍戦闘ユニットが存在する場合、ソ連軍プレイヤーは、そのヘクスに対するドイツ軍の攻撃やオーバーランで発生した防御側への損害を、それらのユニットに好きなように適用することができます(特に優先順位はありません)。ただし、守備隊や工場を含むスタックに対する戦闘結果が「2」以上である場合、ソ連軍プレイヤーは最低「1」の結果を、守備隊または工場のステップ損失で適用しなくてはなりません。また、守備隊や工場は移動力がゼロなので、守備隊や工場を含むスタックに対する「R」の結果は、常に6.44項に従ってステップ損失で

(守備隊や工場が全滅するまで)適用されます。数字の戦闘結果の場合も同様で、**守備隊や工場が存在する限り**、退却を選ぶことはできません(工場や守備隊が全滅すれば、残った戦闘ユニットは退却できます)。

6.58 戦闘やオーバーランの結果、守備隊ユニットがステップを失って**除去された**場合、即座に裏面の**ソ連軍ダメージマーカー**に変換されて、地図欄外の「**全滅守備隊ボックス**」に置かれます(8.3項を参照)。

もし、特定の**重要目標ヘクス**に置かれていた守備隊が**全て全滅**し、そのヘクスに**ドイツ軍ユニットが進入**して「**ドイツ軍占領下**(8.41項)」となったなら、その重要目標ヘクスに置かれていたのと**同数**モスクワなら3個、ツラなら2個、それ以外のヘクスは1個)の**ソ連軍ダメージマーカー**を、即座に「**全滅守備隊ボックス**」から「**ソ連軍ダメージ記録欄**」に移動させます。

言い替えれば、守備隊が全滅しただけでは、**ソ連軍ダメージマーカー**は増加しません。その守備隊がいたヘクスが、**完全にドイツ軍の占領下となった瞬間**に、そのヘクスの守備隊全てが**ソ連軍ダメージマーカー**として適用されます(8.4項を参照)。

6.59 プレイヤーは、非戦闘ユニット(**ドイツ軍補給ユニット**、**ソ連軍司令部**、**カチューシャ砲ユニット**)にはステップの損失を適用できません(6.18項を参照)。

6.6 退却

6.61 退却は常に、**ヘクス数**を単位として適用されます。数字の結果を退却で満たす場合、退却は常に**防御側プレイヤー**の手で行われ、どのヘクスに退却するかは**防御側プレイヤー**が決めることができます。ただし「R」の結果(「LR」の結果も含む)を適用する際には、退却は**相手側(敵側)**プレイヤーの手で行われ、どのヘクスに退却するかは**相手側プレイヤー**が(6.62項と6.69項の範囲内で)決めることができます。

6.62 退却を行うユニットは全て、**指示された数のヘクス**だけを退却しなくてはなりません。つまり、ステップ損失の場合とは異なり、各ユニットが**個別に**、指定されたヘクス数だけ退却しなくてはならないわけです。戦闘に参加した味方ユニットのそれぞれが1ヘクスの退却を実行することで、戦闘結果の数字をひとつ満たしたことになります。

戦闘解決時にスタックしていたユニットを、**別々のヘクス**に退却させてもかまいません。

ただし、退却を終了した時点で通常の補給線を設定できるヘクスと、そうでないヘクスが存在する場合、必ず「**補給線を設定できるヘクス**」で退却を終了しなくてはなりません(該当ヘクスが複数あれば、退却を実行する側のプレイヤーが選べます)。

退却を行ったユニットには、ただちに**混乱マーカー**が1個置かれます(6.8項を参照)。

6.63 退却を行うユニットは、**敵ユニット(ステップを持たないユニットも含む)**のいるヘクスや、**移動が禁止されているヘクス**へと退却して入ることができません。

また、いかなるユニットも、**地図の外**へ退却することはできません。

6.64 もし、退却中のユニットが、味方ユニット(ステップを持たないユニットも含む)の**存在しない敵ZOC**に進入した場合、**敵ZOCを1ヘクス退却する**たびに、退却ユニットは**1ステップを失わなくてはなりません**。このようにして失われたステップは、戦闘結果の数字を満たすものとは**見なされません**。また、このような退却を2ヘクス以上行う場合には、**敵ZOCを1ヘクス退却する**ごとに退却する各ユニットが1ステップを失うものとします。ただし例外として、複数の**ドイツ軍ユニットがスタックした状態**で**敵ZOCを退却する場合**、**退却するドイツ軍スタック全体から1ステップを失う**ものとします。また、**孤立マーカー**が置かれているユニットは、**敵ZOCへの退却を一切行えません**(7.65項を参照)。

6.65 退却中のユニットは、**味方ユニット(ステップを持たないユニットも含む)**の**存在する敵ZOCのヘクス**へと退却することができます。この場合、6.64項に示されたステップロスの適用は必要ありません。なお、退却を行うユニットは、退却の**途中**であれば、一時的にスタック制限(4.1項を参照)に違反してもかまいませんが、**退却の終了**時には可能な限り、スタック制限の範囲内になくなくてはなりません。

もし、退却を終了するヘクスでスタック制限を**超過**する形となる場合(のみ)退却してきたユニットを、さらに**1ヘクスのみ追加で退却させることができます**。ただし、追加で1ヘクス退却したユニットが、**再びスタック制限を超過**する形で退却を終了してしまった場合には、**フェイズ終了時に超過分のユニットを除去**します(4.17項を参照)。

6.66 退却は移動に似てはいますが、**移動力の消費**は必要ありません。従って、**移動**

力が「1」のユニット(**孤立状態**でなおかつ**混乱**している**歩兵/狙撃兵**ユニット)が、2ヘクスないし3ヘクスの退却を行うことも可能です。また、2ヘクスの退却を行うユニットは、**退却先のヘクスがもといいたヘクスから2ヘクス分離**れていなければ、2ヘクスの退却を行ったとは**見なされません**。

さらに、**攻撃側ユニット**が退却を行う場合、**防御側ユニット**のいる(いた)ヘクスに隣接しないヘクスで、**退却を終了**しなくてはなりません。防御側ユニットが退却する場合には、いずれかの**攻撃側ユニット**に隣接するヘクスで退却を終了してもかまいません。

6.67 **ステップを持たないユニット(ドイツ軍の補給ユニット、ソ連軍の司令部、カチューシャ砲の各ユニット)**が、**ステップを持つ味方ユニット**とスタックした状態で敵の攻撃を受け、ステップを持つ味方ユニットが戦闘結果を退却で満たす場合、ステップを持たないユニットも**一緒に退却**することができます。

ただし、ステップを持つ味方ユニットが戦闘結果によりステップを失って**全滅**し、ステップを持たないユニットだけがそのヘクスに残された場合、相手側のユニットは、そのような(ステップを持たない)ユニットまたはスタックのみが存在するヘクスに**戦闘後前進**を行って、これを**全滅**させることができます(6.79項を参照)。

6.68 あるユニットが味方ユニットのいるヘクスへと退却した後、そのヘクスが**同一の戦闘フェイズ**中に敵の攻撃を受けた場合、退却したユニットの**防御力は戦力比の算出には含まれません**。また、その戦闘でもし自軍に「-」以外の戦闘結果が出たなら、退却して入ったユニットはその戦闘結果を適用する前に**全滅**します。

6.69 もし、退却可能なヘクスが**複数**ある場合、以下の優先順位に従って**1ヘクスずつ**、退却するヘクスを決定します。

1. **敵ZOCでない、味方戦闘ユニットのいないヘクス**
2. **敵ZOCでない、味方戦闘ユニットのいるヘクス(スタック制限は一時的に超過可: 6.65項)**
3. **味方ユニットのいる敵ZOCヘクス**
4. **味方ユニットのいない、敵ZOCヘクス(孤立マーカーが置かれているユニットは不可: 7.65項)**

ただし、6.62項の「通常の補給線を設

定できるヘクスで退却を終了するようにしなくてはならない」という規定は、上記の優先順位より先さらに優先されるものとします。例えば、2ヘクス以上の退却を行う際、敵ZOCでない隣接ヘクスへと退却すれば、そのユニットが通常の補給線を設定できなくなるような場合、「通常の補給線を設定できるヘクス」で退却を終了するために、一時的に上の優先順位で下位にあるヘクス(敵ZOCなど)へと退却しなくてはなりません。

6.7 戦闘後前進

- 6.7.1 戦闘の結果、一方のユニットが退却するか全滅するかして、ユニットのいたヘクスが空になった場合、生き残った側のユニットはその戦闘に参加した自軍ユニットの一部または全部を、スタック制限の範囲内で、その空いたヘクスへと進入させることができます。これを「**戦闘後前進**」と呼びます。戦闘後前進は、強制ではありません。実行するか否かは、その権利を得た側のプレイヤーが選ぶことができます。ただし、実行するなら、**次の戦闘を解決する前に**実行しなくてはなりません。なお、戦闘後前進は、オーバーランには適用されません。
- 6.7.2 戦闘後前進の実行は、退却と同様にヘクス単位で行われ、移動力の消費は必要ありません。また、いかなる場合においても、スタック制限を超過するような形で、戦闘後前進を終了することはできません。ただし、戦闘後前進の途中で、一時的にスタック制限を超過することは許されます。
- 6.7.3 前進を行うユニットは、相手側に適用された戦闘結果のうち、**ステップロスで満たされなかった数値**と同じヘクス数だけ、前進を行うことができます(ただし6.74項に注意)。この場合、進入する最初のヘクスは、その戦闘に参加した相手ユニットがもっていたヘクスでなくてはなりません。2ヘクス目以降の前進は、敵ユニット(ステップを持つユニット)の存在するヘクスや移動禁止のヘクス以外なら、前進する側のプレイヤーの望むヘクスへと進入できます。
- 防御側ユニットのいたヘクスが空になり、攻撃側ユニットが退却しなかった場合、攻撃側ユニットの一部または全部は、上記の制限に関わらず、最低1ヘクスの戦闘後前進を実行できます(つまり、防御側ユニットの占めていたヘクスへと進入できます)。**
- 6.7.4 1回の戦闘後前進で進めるヘクス数は、**徒歩ユニットの場合は1ヘクスのみ**つ

まり相手側ユニットのいたヘクス)、**ソ連軍の車輛ユニットの場合は最大2ヘクス、ドイツ軍の車輛ユニットの場合は最大3ヘクス**です(例外: 8.52項「ソ連軍スキー部隊」)。もし、**防御側が「E」の戦闘結果で全滅した場合、攻撃側のユニットは、本項で許された最大限のヘクス(徒歩ユニットは1、ソ連軍の車輛ユニットとスキー部隊を配属された狙撃兵ユニットは2、ドイツ軍車輛ユニットは3)の戦闘後前進を行えます。**

- 6.7.5 戦闘後前進を実行する際、戦闘解決時に相手側ユニットの占めていたヘクスへと進入する時には、**敵ZOCの効果は無視することができます。ただし、車輛ユニットが2ヘクス以上の戦闘後前進を行う場合、2ヘクス目以降のヘクスについては、敵ZOCのヘクスに前進したところで停止しなくてはなりません。**
- 6.7.6 その戦闘に参加していないユニットは、たとえその空のヘクスに隣接していたとしても、戦闘後前進は行えません。また、その戦闘に参加していたとしても、**退却を行ったユニットは、戦闘後前進を行えません。ただし、その戦闘でステップを失ったユニットは、通常どおり戦闘後前進を行えます。**
- 6.7.7 車輛ユニットが戦闘後前進を行う場合、**最初の1ヘクス目の前進は、川ヘクスサイドを越えて行ってもかまいませんが、2ヘクス目以降の前進は、道路ヘクスサイドに沿って進む場合を除き、川ヘクスサイドを越えて行うことができません。**
- 6.7.8 **防御側のユニットは、自軍ユニットが敵の攻撃を受けたヘクスに留まっており、なおかつ攻撃側ユニットが全滅または退却した場合に、1ヘクスのみ、戦闘後前進を行えます。この際、前進して入るヘクスは、その戦闘に参加したいずれかの攻撃側ユニットのいたヘクスでなくてはなりません。ただし、混乱状態のユニットは、戦闘後前進を行えません。また、複数の攻撃側ユニットのうち、一部がステップの損失によって除去され、一部が生き残った場合、防御側のユニットは戦闘後前進を行えません。**
- 6.7.9 前進を行うユニットは、**ステップを持たない敵ユニット(またはそのようなユニットのみから成るスタック)が存在するヘクス**へと、戦闘後前進で進入することができます。この場合、該当ヘクスにいる(ステップを持たない)敵ユニットは、戦闘後前進を行っているユニットが進入してきた瞬間に**全滅し、ゲームから除去されます。もし、前進**

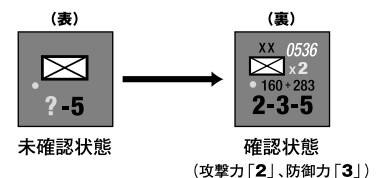
ユニットが、**複数ヘクスの前進が可能**なユニットなら、6.73項に従って前進を継続できます(ステップを持たない敵ユニットの除去に関して停止する必要はありません)。

6.8 混乱ユニット

- 6.8.1 もし、戦闘やオーバーラン(攻撃側・防御側を問わず)において、ユニット(非戦闘ユニットも含む)が戦闘結果により退却した場合、即座に**混乱マーカー**が置かれます。また、**オーバーラン**を実行した、**親衛騎兵軍団**以外のソ連軍ユニットにも、移動終了時に混乱マーカーが置かれます。
- 6.8.2 **混乱マーカー**が置かれているユニットは、**移動力の数値が2分の1(端数切り上げ)**になります。また、**混乱マーカー**が置かれているユニットは、**攻撃やオーバーランを行うことができません。ただし、ユニットの防御力には変化はありません。**
- 6.8.3 **混乱マーカー**が置かれているユニットは、移動中に**敵ZOCのヘクスに入ることができません。**
- 6.8.4 **混乱マーカー**が置かれているユニットは、たとえ5.42項の条件を満たしていても、**対応移動**を行う資格を持ちません。
- 6.8.5 両軍のユニットに置かれた**混乱マーカー**は、**ソ連軍プレイヤー・ターンの終了時に全て取り除かれます。**

6.9 戦力未確認ユニット

- 6.9.1 **ソ連軍の戦闘ユニットのうち、表面の攻撃力と防御力の代わりに「？」マークが記されているユニットは、戦力未確認(アントライド)ユニット**です。これらのユニットは、**初めて戦闘(ないしオーバーラン)に参加する瞬間まで、正確な攻撃力と防御力がわからない状態**でプレイされます。



- 6.9.2 戦力未確認ユニットは、ゲーム開始時に地図上に配置される場合も、後に増援として登場する場合も、常に「**未確認状態**」の面を上にして地図上に配置されます(例外: 13.1項 **史実に忠実な戦闘序列**)。ゲームを開始する際、**ソ連軍プレイヤーは、狙撃兵・騎兵・戦車の各兵科ごとの戦力未確認ユニットをそれぞれグループにして、口の広い容器(マグカップ)などに入れてよ**

く混ぜ合わせます。そして、裏面の数値を見ないようにして、各兵科のユニットを1個ずつ無作為に引き、同じ兵科記号が記された地図上の初期配置ヘクスと、地図欄外の「ソ連軍増援ユニット」の該当する兵科記号のボックスに、それぞれ裏面の数値を見ないで配置します。

6.93 ゲームが開始された後も、各戦力未確認ユニットは、初めて戦闘(ないしオーバーラン)に参加する瞬間まで、未確認状態のままではなくてはなりません(言い替えば、どちらのプレイヤーも、戦力未確認ユニットの裏面を調べることはできません)。そして、個々の戦力未確認ユニットが初めて戦闘(ないしオーバーラン)に参加し、双方の攻撃力と防御力を計算する段階で初めて、ユニットを裏返し、攻撃力と防御力の数値を確認します。

6.94 ある攻撃を実行している攻撃側のプレイヤーが、その戦闘に参加している戦力未確認ユニットの攻撃力または防御力を見た後で、その攻撃を中止することはできません。いったん実行を宣言した攻撃は、戦力未確認ユニットの攻撃力または防御力に関わらず、最後まで解決の手順を行わなくてはなりません。

6.95 いったん駒を裏返された戦力未確認ユニットが、地図上で再び未確認状態に戻ることはありません。ただし、いったん全滅したソ連軍戦闘ユニットが「再編」でゲームに復帰する場合、常に戦力未確認状態で再登場します(8.23項を参照)。

6.96 既に戦闘に参加して確認状態となっているソ連軍戦闘ユニット(守備隊と親衛騎兵軍団は除く)が、敵の攻撃やオーバーランを受けて全滅した場合、地図欄外の「再編待機ボックス」に置かれます(8.23項を参照)。ただし、以下の条件で除去されたソ連軍ユニットは、「再編待機ボックス」には置かず、ゲーム終了まで除去されたままとなります。

スタック制限の超過(4.17項)で除去されたソ連軍戦闘ユニット

オーバーランや攻撃を行って、攻撃側の損害で除去されたソ連軍戦闘ユニット

射撃を実行または全滅して除去されたカチューシャ砲ユニット(8.14項)

ゲーム中に全滅した守備隊と工場、親衛騎兵軍団ユニット

7.0 補給

物資の補給は、軍隊が行う全ての行動に影響を及ぼします。もし必要とされる弾薬や燃料が供給されなかったとしたら、その部隊が戦闘の後まで生き延びられる可能性は著しく低下します。従って各プレイヤーは、自軍ユニットに効果的な補給を供給し続けられるよう、可能な限り努力しなければなりません。

7.1 戦闘ユニットの補給判定

7.1.1 地図上に存在する戦闘ユニットの補給状態の判定は、各プレイヤーターン開始時の「補給判定フェイズ」に行われます。補給状態の判定は、以下の3通りの結果として適用されます。

補給を受けていると見なされた戦闘ユニットから全ての「補給切れマーカ―」および「孤立マーカ―」を取り除く
補給を受けていないと判定された戦闘ユニット(まだ補給切れマーカ―が置かれていないもの)に「補給切れマーカ―」を置く。

既に「補給切れマーカ―」の置かれている戦闘ユニットが、再び補給を受けていないと判定された場合、「補給切れマーカ―」を裏返して「孤立マーカ―」の面を上にする。

7.1.2 ドイツ軍の補給ユニットと、ソ連軍の司令部、守備隊、工場の各ユニットは、ゲーム中常に補給下にあるものと見なされます。

7.1.3 既に孤立マーカ―の置かれている戦闘ユニットが、再び補給を受けていないと判定された場合、単に孤立状態のまま留まるだけで、追加のペナルティはありません。ただし、孤立状態にあると判定された戦闘ユニットのうち、いずれかの自軍地図端補給源(ドイツ軍の場合は異なる所属軍の地図端補給源であっても可)まで、長さ無制限の補給線を設定できない場合、そのようなユニット1個ごとに「消耗チェック」を行わなくてはなりません(7.66項を参照)。

7.1.4 自軍の補給判定フェイズで判定された補給状態は、次のターンの自軍補給判定フェイズ開始時まで、自動的に継続します。例えば、自軍の補給判定フェイズに「補給切れ」と判定された戦闘ユニットが、自軍移動フェイズに補給線を設定可能なヘクスへと移動しても、次のターンの自軍

補給判定フェイズ開始時までは「補給切れ」と見なされ続けます。

7.2 両軍の補給

7.2.1 ドイツ軍の各戦闘ユニットは、以下のどちらかのヘクスから、8ヘクス以内の「補給線」を設定できれば、補給下にあるものと見なされます。

同じ所属軍の自軍地図端補給源

同じ所属軍の自軍地図端補給源まで、長さ無制限の「後方補給線」を設定できる(同じ所属軍の)補給ユニット

7.2.2 ソ連軍の各戦闘ユニット(守備隊ユニットを除く: 7.12項を参照)とカチューシャ砲ユニットは、以下のどちらかのヘクスから、5ヘクス以内の「補給線」を設定できれば、補給下にあるものと見なされます。

いずれかの自軍地図端補給源

いずれかの自軍地図端補給源まで、長さ無制限の「後方補給線」を設定できる司令部ユニット(ただし全滅して復帰した司令部の場合は4ヘクス以内)

7.2.3 ソ連軍の各戦闘ユニットはさらに、敵の攻撃やオーバーランを受けて防御する瞬間に、以下のどちらかの条件を満たしている場合、その戦闘解決に際してのみ、特例的に補給下にあるものと見なされます(つまり補給状態による防御力の低下は無視できます)。ただし、補給切れマーカ―や孤立マーカ―は、通常の補給判定に従って配置されます。

いずれかの自軍地図端補給源まで、長さ無制限の「後方補給線」を設定できる守備隊ユニットとスタックしている工場ユニットとスタックしている

7.2.4 補給範囲の算定は、基本的に「補給を供給する側から、補給を受ける戦闘ユニットに向けて」、ヘクス数を基準として行われ、補給を供給する側のヘクス数は含まず、補給を受ける戦闘ユニットのいるヘクスを含めて数えます。

7.2.5 ドイツ軍の場合、「補給を供給する側」の地図端補給源および(中継点である)補給ユニットと「補給を受ける側」の戦闘ユニットは、同じ軍に所属していなくてはなりません。言い替えば、ドイツ軍の戦闘ユニットは、所属軍の異なる地図端補給源から補給を受けることができません。

7.2.6 ソ連軍の場合、戦闘ユニットが補給を受けられる司令部には、特に制限がなく、また特定の司令部が補給を送ることのできるユニットの数にも制限がありません。つまり、ソ連軍の戦闘ユニットは、どの味方司令部からでも補給を受けることができます。

7.2.7 ドイツ軍の選択増援ユニット(10.2項を参照)は、どの軍にも所属していません。これらのユニットは、地図端の自軍補給源であれば、軍の名称に関係なく、補給を受けるために使用できます。ただし、地図上にある補給ユニットから補給を受けることはできません。

7.3 補給線と後方補給線

7.3.1 補給線とは、途切れることなく続いている一連のヘクス列を指します。補給線は、敵ユニット(ステップを持たないユニットも含む)のいるヘクスや、味方ユニットの存在しない敵ZOCのヘクス、および湖ヘクスサイドを通じて設定することはできません。それ以外の地形(川や障地、湿地を含む)は、補給線の設定には影響しません。

7.3.2 ドイツ軍の補給ユニットと、ソ連軍の司令部ユニットに対して、自軍の地図端補給源から設定される「後方補給線」は、道路沿いに途切れることなく続いている一連のヘクス列を指します。後方補給線は、道路のないヘクスサイドを通して設定することができません。ただし、ソ連軍司令部が後方補給線を設定する場合(のみ)、地図上の鉄道線を「道路」と見なすことができます。この際、途中経路における道路と鉄道線の「乗り換え」は、一本の後方補給線を設定する際に何度でも行えます(道路のみ、または鉄道線のみで設定しなくてはならないわけではありません)。

7.3.3 補給線や後方補給線は、味方ユニット(ステップを持たないユニットも含む)の存在する敵ZOCのヘクスを通過して設定することができますが、敵ユニットのいるヘクスを通じて設定することはできません。

7.3.4 味方戦闘ユニットとスタックせずに単独で敵ZOCのヘクスに存在する補給ユニットや司令部ユニットも、補給上の機能を持ち続けます(そのヘクスは、補給線や後方補給線の設定に関しては「味方ユニットのいる敵ZOC」と見なされます)。

7.4 ドイツ軍の補給ユニット

7.4.1 各ドイツ軍補給判定フェイズにおい

て、ドイツ軍プレイヤーは、「ゲームターン表示欄」の該当ターンのボックスに記された数の補給ユニットを、増援として受け取ります。この際、補給ユニットの合計数が、該当ターンのボックスに記された数と同数になるように、望む軍の補給ユニットを選びます。補給ユニットは、ステップを持たず、攻撃力や防御力、ZOCも持ちません。

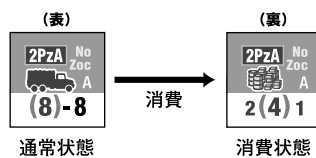
7.4.2 ドイツ軍プレイヤーが、地図上へと一度に登場させることのできる補給ユニットの数には、軍ごとに上限が定められています。ドイツ軍プレイヤーは、各軍について、以下に記されたより多くの補給ユニットを、同時に登場させることはできません。

装甲軍: 3個 軍: 2個

つまり、ゲーム全体ではドイツ軍は最大15個の補給ユニットを、一度に登場させることができます。

7.4.3 ドイツ軍プレイヤーは、自軍プレイヤーターンの移動フェイズ終了時に、地図上にある補給ユニットを「消費」することにより、続く自軍戦闘フェイズにおける「攻勢補給源」として使用することができます。「消費」されることが決定した補給ユニットは、ただちに駒を裏返されて「消費モード」の面を上にして置かれます。1回の自軍移動フェイズ中に消費できる補給ユニットの数には、制限がなく、ドイツ軍プレイヤーが望むだけの補給ユニットを消費することができます。補給ユニットの消費は、強制ではありません。従って、ドイツ軍プレイヤーは、本当に必要だと判断するまで、補給ユニットの消費を控えることができます。

《補給ユニット消費の例》



7.4.4 ドイツ軍が行う攻撃を解決する際、その攻撃に参加するユニットの少なくとも半分以上が、攻撃を解決する瞬間に、攻勢補給源消費モードにある同所属軍の自軍補給ユニットから4ヘクス以内の補給線を設定できれば、使用する戦力比を右に2列ずらして解決します。この修正は、ドイツ軍ユニットが防御する場合には適用されません。また、この条件を満たすためには、攻勢補給源から補給線を設定する戦闘ユニットが、攻勢補給源の自軍補給ユニット

と、同じ所属軍でなくてはなりません。

7.4.5 1回のドイツ軍戦闘フェイズ中に、1個の攻勢補給源から「攻勢補給」を受けられる攻撃の数には、制限があります。天候が「晴天」「雨」または「凍結」であれば、補給ユニット1個につき2回、「雪」であれば補給ユニット1個につき1回の攻撃を、攻勢補給で支援できます。

7.4.6 自軍地図端補給源までの「後方補給線」を設定できない補給ユニットや、敵ZOCのヘクスにいる補給ユニットでも、ドイツ軍プレイヤーが望めば、消費できます。ただし、味方戦闘ユニットとスタックしていない補給ユニットが敵ZOCのヘクスにいる場合、消費できません。

7.4.7 補給ユニットの消費は、続く戦闘フェイズにおける攻撃支援に関してのみ、効果を発揮します。言い替えれば、自軍補給判定フェイズにおいて、後方補給線を設定できない補給ユニットを消費して、自軍戦闘ユニットからの通常の補給線を設定することはできません。

7.4.8 ドイツ軍プレイヤーターンの移動フェイズ終了時に消費された補給ユニットは、続くドイツ軍戦闘フェイズの終了時に、地図上から取り除かれます。ただし、除去された補給ユニットは7.4.1項の制限内で、後のターンで何度でも再使用することができます。

7.4.9 ドイツ軍プレイヤーは、雪ターンのドイツ軍補給判定フェイズ終了時に、地図上にある自軍補給ユニットを2個除去して、該当する軍の地図端補給源ヘクスに置き直さなくてはなりません。ドイツ軍プレイヤーは、6面体サイコロを1個振り、出た目を地図上の「雪ターン強制消費」右側の表に当てはめます。そして、サイコロの目と同じ欄に示されている2個軍のそれぞれに所属する補給ユニットの中から各1個を選んで、地図端補給源ヘクスへの置き直しを行います。

置き直される補給ユニットは、その(除去される)時点で自軍補給源までの補給線を設定できなくても(敵ZOCのヘクスにいる補給ユニットでも)かまいません。該当する軍に所属する補給ユニットが、その時点で地図上に1つも存在しなければ、その軍に対する強制消費は免除されます(代わりの軍に強制消費義務を適用する必要はありません)。

7.5 ソ連軍の司令部ユニット

- 7.5.1 ソ連軍の司令部ユニットは、非戦闘ユニットであり、攻撃力や防御力、ステップ、ZOCを一切持ちません(6.18項を参照)。
- 7.5.2 もし、ゲーム中にソ連軍の司令部ユニットが除去されたなら、ソ連軍プレイヤーは該当する司令部ごとに、6面体サイコロを1個振ります。出た目が「1」か「2」なら、その司令部ユニットはゲーム終了まで除去されたままとなります(ゲームに復帰できません)。出た目が「3」か「4」なら次のゲームターン、「5」か「6」なら2ターン後の増援ユニットとしてゲームに復帰します。
- 7.5.3 再登場する司令部は、駒を裏返され、補給範囲の数値が「4」となります。
- 7.5.4 再登場した司令部が再び戦闘結果によって除去された場合、7.52項の手順に従って何度でも、ゲームに復帰できます。
- 7.5.5 ソ連軍プレイヤーは、ドイツ軍戦闘フェイズの終了時に、地図上にある自軍司令部を好きなだけ、意図的に地図上から除去する(全滅させる)ことができます。この場合、除去される司令部は、自軍補給源までの補給線を設定できる必要はなく、敵ZOCのヘクスにいるユニットであってもかまいません。ここで除去された司令部は、7.52項に従って、全滅した司令部と同様にして(補給範囲値が「4」に低下して)ゲームに復帰できます(出た目が「1」か「2」なら、その司令部ユニットはゲーム終了まで除去されたままとなります)。

7.6 補給切れと孤立の影響

- 7.6.1 補給切れマークが置かれている戦闘ユニットは、攻撃力と防御力、移動力の全てが2分の1になります。
- 7.6.2 孤立マークが置かれている戦闘ユニットは、攻撃力と防御力、移動力の全てが4分の1になります。
- 7.6.3 補給切れマークや孤立マークが置かれているユニットは、オーバーランを実行することができません。また、補給切れマークや孤立マークが置かれているソ連軍カチューシャ砲ユニットは、一切の射撃を実行することができません。
- 7.6.4 自軍対応移動フェイズの開始時に、補給切れマークや孤立マークが置かれているユニットは、対応移動を行うことができません。
- 7.6.5 孤立マークが置かれているユニ

ットは、突破移動フェイズには移動できません。また、孤立マークが置かれているユニットは、味方ユニットのいない敵ZOCのヘクスへと退却できません。

- 7.6.6 孤立状態にあると判定された戦闘ユニットのうち、いずれかの自軍地図端補給源(ドイツ軍の場合は異なる所属軍の地図端補給源であっても可)まで、長さ無制限の補給線を設定できない場合、そのようなユニット1個ごとに「消耗チェック」を行わなくてはなりません(例外:7.67項)。

この場合、所有プレイヤーは該当するユニットごとに、6面体サイコロを1個振り、出た目を地図欄外の「消耗判定表」に当てはめます。この際、該当ユニットが町または都市ヘクスにいれば、サイの目から「1」を引くことができます。また、工場ユニットのあるヘクスにいるソ連軍ユニットは、孤立マークが置かれていても、消耗チェックを免除されます。

出た目が、所属する陣営(ドイツ軍またはソ連軍)と、そのターンの天候が交差する所に示された数値の範囲内なら、該当ユニットは即座に1ステップを失います。

- 7.6.7 ソ連軍親衛騎兵軍団ユニットは、孤立状態で自軍地図端補給源までの長さ無制限の補給線を設定できなくても、消耗チェックの必要はありません(地図上に存在し続けます)。ただし、補給切れや孤立による攻撃力と防御力、移動力の低下は、通常どおり適用されます。
- 7.6.8 孤立したソ連軍の戦闘ユニットが、戦力未確認状態のまま消耗チェックに失敗して除去された場合、その状態で、ゲームから除去されます。つまり、両プレイヤーとも、除去された戦力未確認ユニットの数値を確かめることはできません。

8.0 特別ルール

8.1 カチューシャ砲

- 8.1.1 ソ連軍のカチューシャ砲ユニットは、トラックの車台に多連装ロケット発射機を搭載した自走砲から成る部隊を表しています。この時点では同種の兵器を持たなかったドイツ軍の将兵にとって、オルガンにも似た不気味な発射音を伴うカチューシャ砲は、目標一帯に降り注ぐロケット弾の破壊効果と相まって、大きな恐怖の的でした。
- 8.1.2 カチューシャ砲ユニットは、ステップを持たず、攻撃力や防御力、ZOCも持ち

ません。カチューシャ砲ユニットは「6」移動力を持ちますが、補給切れや孤立状態となった場合には、一切の射撃を行えなくなります(移動は「3」移動力で行えます)。

- 8.1.3 ソ連軍プレイヤーは、自軍カチューシャ砲行動フェイズにおいて、地図上のカチューシャ砲ユニットの一部または全部を通常の移動ルールに従って移動させることができます。そして、カチューシャ砲の移動が完了した後、それらの一部または全部に射撃を実行させることができます。

- 8.1.4 カチューシャ砲ユニットの射撃は、以下の4点を除いて、通常の攻撃と同様に行われるものとします。

各カチューシャ砲ユニットは、個々に射撃を行わなくてはならず、同一の目標ヘクスを複数のカチューシャ砲ユニットで射撃することはできません。言い替えれば、1つの目標ヘクスを射撃できるカチューシャ砲ユニットは、1ターンにつき1個のみです。

カチューシャ砲による射撃を解決する場合、目標ヘクスにいる敵ユニットの防御力合計、防御側ヘクスの地形(およびヘクスサイド)天候の影響などは一切考慮されず(いかなる戦力比修正も適用せず)常に「平地で4:1」の欄を用いて実行します(「戦闘結果表」上のこの欄には「K」の文字が記されています)。

カチューシャ砲ユニットの射撃を解決する際には、オーバーランと同様、常に10面体のサイコロを用いて解決します。

射撃を実行したカチューシャ砲ユニットは、戦闘結果に関わらず、即座に地図上から除去されます。言い替えれば、カチューシャ砲ユニットの射撃では常に、攻撃側は「E」の損害を被ったと見なされます(ロケット砲は再装填に時間を要するため、射撃と同時に後方へと撤退したと見なされます)。

- 8.1.5 カチューシャ砲ユニットは、移動を行う際、車輛ユニットとして移動力を消費します。例えば、森ヘクスに進入するためには「3」移動力を消費しなくてはなりません。なお、カチューシャ砲は非戦闘ユニットであり、味方戦闘ユニットのいない敵ZOCへと単独で移動して入ることができないことに注意してください(4.29項を参照)。
- 8.1.6 カチューシャ砲ユニットによる射撃

を、航空戦力ポイントで支援することはできません。

8.17 カチューシャ砲は、上記以外の全ての面において、ドイツ軍の補給ユニットやソ連軍の司令部ユニットと同様に「**ステップを持たないユニット**」として扱われます。

8.2 ソ連軍の部隊再編

8.2.1 戦力未確認状態でゲームに登場するソ連軍の狙撃兵、戦車、騎兵の各ユニットは、ゲーム中に除去されても、一定の制限内で地図上に復帰することができます。これを「**再編**」と呼びます。カチューシャ砲、親衛騎兵軍団、工場、守備隊の各ユニットは、ゲーム中にいったん除去されたら、二度と復帰できません。

8.2.2 上記のソ連軍ユニットが、戦闘結果の適用によって除去された(退却できずに、あるいは退却の過程で除去されたものも含む)場合、地図欄外の「**再編待機ボックス**」に、戦力未確認状態で(つまり「?」の面を上にして)置きます(ただし8.25項に注意)。

8.2.3 各ターンのソ連軍補給判定フェイズの開始時に、ソ連軍プレイヤーは「**再編待機ボックス**」の、該当ターンの欄に表示されている数の狙撃兵・戦車・騎兵の各ユニットを、「**再編待機ボックス**」内にある各兵科のユニットの中から無作為に(ユニットの戦力を確認せず)選んで、そのターンの増援に追加する形でゲームに復帰させることができます。これらの復帰ユニットは、全ての点において、増援ユニットと同様に扱われます。

8.2.4 一度復帰したユニットが、再び戦闘結果によって除去された場合でも、8.25項の条件に該当しなければ、何度でも再編の対象となります。

8.2.5 **スタック制限の超過**(4.17項)が原因で除去された狙撃兵・戦車・騎兵ユニットは、自動的に「**永久除去**」となります(二度と復帰できません)。また、攻撃やオーバーランを行った狙撃兵・戦車・騎兵ユニットが、攻撃側損害の適用によって除去された場合も、自動的に「**永久除去**」となります。

8.2.6 ソ連軍プレイヤーは、状況が許す限り(つまり使用可能な狙撃兵・戦車・騎兵ユニットが再編待機ボックス内にある限り)、必ず部隊再編によるユニットの復帰を行わなくてはなりません。

8.2.7 もし、そのターンに復帰させられる狙撃兵・戦車・騎兵ユニットの数よりも、その時点で「**再編待機ボックス**」内にあるユニットの方が少なければ、超過分の数値は無視されます(次のターン以降に「**登場の権利**」を持ち越すことはできません)。

8.3 ソ連政府の継戦能力

8.3.1 モスクワ攻防戦の時期、ソ連政府とソ連赤軍は、度重なる敗北によって国民的な支持基盤が大きく揺らいであり、戦いの進展状況によっては、ソ連政府の降伏や、将兵の士気沮喪(戦意喪失)という事態が発生する可能性も存在していました。

以下は、そのような可能性をゲームに導入するためのルールですが、大別すると「**ソ連政府の降伏**(8.32項~8.34項)」、「**ソ連赤軍の戦意低下**(8.35項~8.37項)」、「**モスクワ占領の影響**(8.38項)」の3種類に分類されます。

8.3.2 ゲームの開始前に、ソ連軍プレイヤーは計12個用意されているソ連軍戦意マーカーを、口の広い容器に入れて、よく混ぜ合わせます。そして、裏面の数値を見ないようにして、マーカーを1個のみ無作為に引き、地図欄外の「**ソ連軍戦意ボックス**」に、表面を上にして配置します。

8.3.3 ソ連軍戦意マーカーの裏面に記されている数値は、ソ連政府が降伏する条件を示しています。ゲーム中に、地図欄外の「**ソ連軍ダメージ記録欄**」に置かれている「**ソ連軍ダメージマーカー**」の数(言い替えば、ドイツ軍が占領した重要目標ヘクスに置かれていたソ連軍守備隊ユニットの数)が、「**ソ連軍戦意ボックス**」に置かれているソ連軍戦意マーカーの裏面の数値を上回った場合、その瞬間にゲームは終了し、ソ連政府がドイツに降伏したものと見なされ、ドイツ軍の戦略的勝利となります。

8.3.4 ドイツ軍プレイヤーは、「**ソ連軍ダメージ記録欄**」に置かれている「**ソ連軍ダメージマーカー**」の数が13個に達するまでは、「**ソ連軍戦意ボックス**」に置かれたソ連軍戦意マーカーの数値を見ることができませんが、13個に達した以後であれば、ゲーム中の好きな時に、ソ連軍戦意マーカーの裏面を見ることができます。一方、ソ連軍プレイヤーは、ソ連政府の降伏が発生するまで、ゲーム中にソ連軍戦意マーカーの裏面を調べることができません。

8.3.5 ゲーム中、モスクワ(ヘクス2510)

のソ連軍ユニットに対するドイツ軍の攻撃が1回実行され、防御側に対して「-」以外の戦闘結果が発生したなら、ソ連軍プレイヤーは即座に6面体サイコロを1個振り、出た目を地図欄外の「**ソ連軍戦意判定表**」に当てはめ、ソ連赤軍の「**戦意低下**」が発生したか否かを判定しなくてはなりません。

例えば、判定時点でのソ連軍ダメージマーカーの数が13個で、サイの目が「1」~「4」なら、士気沮喪は発生しませんが、サイの目が「5」か「6」なら、戦意低下が発生したことになります。戦意低下が発生したなら、「**ソ連軍ダメージ記録欄**」に**モラルダメージ・マーカー**を1個置いて、その状態を明示します。戦意低下が発生するのは、ゲームを通じて最大で3回のみです。既に3個のモラルダメージ・マーカーが置かれている状態で、モスクワがドイツ軍の攻撃を受けても、それ以上の戦意低下の判定は行いません。

8.3.6 ソ連軍モラルダメージ・マーカーは、原則として、通常のソ連軍ダメージマーカーと同様に扱われます。ただし、ソ連軍補給判定フェイズの終了時に、その時点でのソ連軍ダメージマーカーの総数(モラルダメージ・マーカーも含めた数)が9個以下であるなら、その時点で置かれているモラルダメージ・マーカーを全て取り除くことができます。例えば、ソ連軍ダメージマーカーが7個とモラルダメージ・マーカーが2個の計9個となった場合、即座に後者の2個が取り除かれて、ダメージマーカーの総数は一挙に7個まで減少します。なお、このような形で除去されたモラルダメージ・マーカーは、再使用できません(つまり、8.35項の「**ゲーム中3個**」という回数制限はリセットされません)。

8.3.7 ドイツ軍の攻撃やオーバーランを解決する際、その時点で地図欄外の「**ソ連軍ダメージ記録欄**」に置かれているソ連軍ダメージマーカーの数が「10」以上であるなら、使用する戦力比を右に1~3列ずらして解決することができます(6.35項を参照)。

8.3.8 ドイツ軍補給判定フェイズの終了時に、モスクワのヘクスに「**ドイツ軍占領マーカー**」(8.41項を参照)が置かれていれば、ドイツ軍プレイヤーはソ連軍プレイヤーに対して、任意で「**戦意マーカーの引き直し**」を要求できます(強制ではありません)。この要求は、条件さえ満たしていれば毎ターンでも行えます(ただし1ターンには1回の

み)。もし、ドイツ軍プレイヤーがこれを要求した場合、ソ連軍プレイヤーは、現在のソ連軍戦意マークを取り除き、新たにマップの中からソ連軍戦意マークを1個引いて、地図欄外の「ソ連軍戦意ボックス」に、表面を上にして配置します。そして、ドイツ軍プレイヤーは即座に、新たに配置された戦意マークの裏面の数値を確認します。

この際、もし現在のダメージマークの数が、新たに引かれたチット裏面の数値を上回っている場合、その瞬間にゲームは終了し、ソ連政府がドイツに降伏したものと見なされ、ドイツ軍の戦略的勝利となります。ただし、「ソ連軍ダメージ記録欄」に置かれている「ソ連軍ダメージマーク」の数が15個にまだ達していない場合は、この手順は行いません。なお、取り除かれたソ連軍戦意マークは、ソ連軍プレイヤーに裏面を見せないようにして、ゲーム終了まで地図外に並べておきます。

8.4 重要目標の占領と奪回

8.4.1 地図上にある「重要目標ヘクス(ソ連の国旗が記されたされたヘクス)」に配置されていたソ連軍守備隊ユニットが、戦闘結果によって全て除去された後、ドイツ軍ユニットが戦闘後前進や移動、退却などでそのヘクスに進入したなら、ただちに「ドイツ軍占領マーク」を置いて、その状態を示します。ただし、守備隊が全滅して重要目標ヘクスが空になっても、ドイツ軍ユニットがそのヘクスへと進入しなければ、「ドイツ軍占領マーク」は置かれません。

8.4.2 「ドイツ軍占領マーク」が置かれている重要目標ヘクスに、ソ連軍ユニットが戦闘後前進や移動、退却などで進入したなら、ただちに「ドイツ軍占領マーク」を裏返して「ソ連軍奪回マーク」に置き換えます。そして、そのようなヘクス1つごとに、この時点で「ソ連軍ダメージ記録欄」に置かれている「ソ連軍ダメージマーク」を1個取り除きます。その重要目標ヘクスに描かれているソ連国旗の数に関係なく、取り除ける「ソ連軍ダメージマーク」は1ヘクスにつき1個のみです。

8.4.3 そこを守っていた守備隊ユニットが1つも残っておらず、どちらの軍のユニットも存在せず、またドイツ軍占領マークとソ連軍奪回マークのどちらも置かれていない重要目標ヘクスに、ソ連軍ユニットが進入した場合、ソ連軍奪回マークは置か

れず、「ソ連軍ダメージマーク」の数にも変動はありません。

8.4.4 いったんソ連軍奪回マークが置かれたヘクスに、再びドイツ軍ユニットが入った場合、即座にマークを裏返してドイツ軍占領マークの面を上します。そして、そのようなヘクス1つごとに、8.42項で除去されたソ連軍ダメージマークを1個、「ソ連軍ダメージ記録欄」へと戻します。ゲーム中に、特定の重要目標ヘクスが両軍間で取ったり取られたりした場合、上記の要領で何度でも、マークの配置とソ連軍ダメージマークの増減を適用します。

8.5 ソ連軍スキー部隊

8.5.1 ソ連軍プレイヤーは、第7ターンのソ連軍戦闘フェイズの開始時に、2個のスキー部隊マークを地図上に配置することができます。スキー部隊マークは、後方補給線を設定できている第1打撃軍(1Sh)司令部から5ヘクス以内の補給線を設定可能な、いずれかの狙撃兵ユニット2個に配置します。ただし、補給切れマークや混乱マーク、孤立マークの置かれている狙撃兵ユニットには、配置できません。

8.5.2 ソ連軍スキー部隊マークが置かれたソ連軍狙撃兵ユニットは、戦闘に参加して戦闘後前進を行う際、1ヘクスではなく最大で2ヘクスの前進を行うことができます。これは、配属されたスキー部隊との連携で、ドイツ軍戦線の奥深くへと浸透できたことを表しています。

8.5.3 いったん配置されたソ連軍スキー部隊マークは、配属された狙撃兵ユニットが退却するか、全滅するかしない限り、ゲーム終了まで、その狙撃兵ユニットに配属されたままとなります。補給切れマークや孤立マークが置かれても、スキー部隊マークは除去されません。

配属された狙撃兵ユニットが退却するか、全滅するかして、いったん除去されたスキー部隊マークは、二度とゲームには復帰できません。

8.5.4 ソ連軍プレイヤーは、いったん特定の狙撃兵ユニットに配属したスキー部隊マークを、別のユニットに置き直すことはできません。また、スキー部隊の配属は、第7ターンのソ連軍戦闘フェイズ開始時のみ行えます。言い替えれば、第8ターン以降に「温存」しておくことはできません。

8.5.5 スキー部隊マークの効果は、配属

された狙撃兵ユニットの戦闘後前進の能力を向上させるという点だけで、それ以外の効果は持ちません。

8.6 ソ連の軍需工場

8.6.1 ソ連軍プレイヤーは、モスクワヘクス2510とツォーヘクス2320の2か所に、工場ユニットを持ちます。これらのユニットは、スタック制限対象外の戦闘ユニットで、攻撃力と移動力を持ちませんが、1ステップとZOC、1防御力を持ちます。

8.6.2 ソ連軍補給判定フェイズに、ソ連軍プレイヤーは、再編復帰ユニットのうち、狙撃兵ユニットを各1個、スタック制限の範囲内で、工場のあるヘクスに登場させることができます。この場合、工場から地図端までの後方補給線を設定する必要はなく、完全包囲下でもかまいません。

8.6.3 ソ連軍ユニットが、工場のあるヘクスで防御する(ドイツ軍ユニットの攻撃を受ける)場合、自動的に補給下にあるものと見なして、戦闘を解決します(7.23項を参照)。言い替えれば、工場とスタックしているソ連軍ユニットは、防御力が補給により低下することはありません。なお、ソ連軍が攻撃やオーバーラン、移動を実行する際には、この特典は適用できません。

8.6.4 工場ユニットと同じヘクスにいるソ連軍ユニットは、孤立状態に陥っていても、消耗判定を行わなくてかまいません(7.66項を参照)。

9.0 航空戦力

両プレイヤーとも、ターンごとに与えられた航空戦力を用いて、自軍の地上作戦を支援することができます。なお、航空戦力を投入する際は、航続距離を考慮する必要はなく、両軍共、地図上のどのヘクスの戦闘にでも航空戦力を投入できます。

9.1 航空戦力の受領と管理

9.1.1 「ゲームターン表示欄」のマス目には、そのターンの自軍補給判定フェイズに各プレイヤーが受け取る航空戦力ポイントの数値が示されています。例えば、第5ターンには、ドイツ軍は2ポイント、ソ連軍は1ポイントの航空戦力を受け取ります。

9.1.2 各プレイヤーは、受け取ったポイントを、地図欄外の「航空戦力表示欄」上の自軍航空戦力マークで表示します。ここ

で受け取った航空戦力ポイントは、次のターンの自軍補給判定フェイズまでの間に使用できます。ただし、次のターンの自軍補給判定フェイズ開始時に、未使用の航空戦力ポイントは全て失われます(航空戦力ポイントを蓄積することはできません)。

9.2 航空戦力ポイントの使用

9.2.1 ある戦闘を解決する際、一方または双方のプレイヤーが、使用可能な航空戦力ポイントを保有していれば、戦闘やオーバーランを支援するために使用できます。

9.2.2 プレイヤーが、航空戦力ポイントを戦闘支援に投入するか否かの判断は、戦闘やオーバーランを解決する手順の、戦力比を算定した後、戦闘解決のサイコロを振る前に宣言します。攻撃側プレイヤーが先に航空戦力の使用の有無を宣言し、続いて防御側のプレイヤーが航空戦力の使用の有無を宣言します。防御側の宣言を聞いてから、攻撃側のプレイヤーが航空戦力使用の有無を変更することはできません。

9.2.3 航空戦力による戦力比の修正は、1ポイントにつき右または左へ2列の使用欄変更という形で適用されます(6.32項を参照)。1回の戦闘やオーバーランにおいて、一方のプレイヤーが投入できる航空戦力ポイントの上限は、1ポイントです。

9.2.4 ソ連軍プレイヤーは、カチューシャ砲による射撃を、航空戦力ポイントで支援することはできません(8.16項を参照)。

10.0 増援ユニット

双方のプレイヤーは、各プレイヤーに用意された「増援表」(地図欄外を参照)に従い、ゲームの途中に増援ユニットをゲームに登場させることができます。

10.1 増援の登場

10.1.1 プレイヤーは、自軍補給判定フェイズの開始時に、そのターンに登場予定の自軍増援ユニットを、必ず登場させます(例外: 10.19項を参照)。

10.1.2 ドイツ軍の増援ユニットは、同じ所属軍名が記された、いずれかの地図端補給源に登場します。この際、スタック制限を超過する形で増援ユニットを登場させてもかまいません。また、ドイツ軍の増援ユニットは、ソ連軍ユニットのZOCが及んでいる地図端補給源ヘクスにも登場可能です。

10.1.3 ソ連軍の増援司令部ユニットは、自軍地図端までの後方補給線を設定可能で、なおかつ一番近いドイツ軍ユニット(ステップを持たないユニットも含む)から8ヘクス以上離れた、いずれかの道路または鉄道線ヘクスに、スタック制限の範囲内で登場します(ただし10.15項を参照)。なお、ここで地図上に配置された増援の司令部ユニットを、同じターンに登場する増援の戦闘ユニットへの補給線設定(10.14項を参照)に使用することも可能です。

10.1.4 ソ連軍の増援戦闘ユニット(再編によって復帰するユニットも含む)は、通常の補給線を設定可能で、なおかつ一番近いドイツ軍ユニット(ステップを持たないユニットも含む)から5ヘクス以上離れたいずれかのヘクスに、スタック制限の範囲内で登場します(ただし10.15項を参照)。

10.1.5 上記10.13項と10.14項の例外として、以下のヘクスであれば、一番近いドイツ軍ユニットからの距離に関わらず、ソ連軍の増援ユニットを登場させることができます(ドイツ軍のZOCでもかまいません)。

ドイツ軍ユニットの存在しない自軍地図端補給源ヘクス

いずれかの自軍地図端補給源まで、長さ無制限の「後方補給線」を設定できる守備隊ユニットのいるヘクス(一度に登場できる増援戦闘ユニットの数は、そのヘクスにいる守備隊ユニットと同数以下でなくてはなりません)

ただし、ソ連軍の増援は常に、スタック制限の範囲内でのみ登場できます。

10.1.6 ソ連軍の地図端補給源ヘクスから、1ターンに登場できる戦闘ユニットの数には、制限があります。地図北端(ヘクス0901~2801)と、地図南端(ヘクス1635~3128)の地図端補給源から登場できるソ連軍の増援ユニット(8.23項の再編復帰ユニットも含む)は、1ターンにつき、それぞれ5ユニットまでです。非戦闘ユニット(カチューシャ砲、司令部)には、この制限は適用されません。

10.1.7 いったん地図上に登場した増援ユニットは、以後通常どおりに移動や戦闘などの行動を行うことができます。

10.1.8 増援ユニットは常に、完全戦力の状態で登場します(つまり、複数のステップを持つユニットの場合、最も強い面を上にして登場します)。また、カチューシャ砲と

親衛騎兵軍団を除くソ連軍の増援戦闘ユニットは常に、戦力未確認状態で登場します(例外: 選択ルール 13.1項)。

10.1.9 増援ユニットの登場は、原則として、後のターンまで遅らせることはできません。ただし例外として、第1打撃軍(1Sh)以外のソ連軍司令部ユニットだけは、ソ連軍プレイヤーの任意で、登場を後のターンまで遅らせることができます。第1打撃軍司令部(およびスキー部隊マーカー)は、必ず第7ターンに登場しなくてはなりません。

もし、何らかの理由で増援ユニットを全て地図上に登場させられない場合、登場できなかった増援ユニットは全滅したものと見なされます。

10.2 ドイツ軍の選択増援

10.2.1 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム中に、予期せぬ事態の発生による戦線崩壊を回避する目的で、選択増援部隊を投入することができます。本ゲームには、第81、第299、第339の3個歩兵師団が、選択増援として用意され、これらは史実では1942年2月下旬に第9軍の戦域に登場しました。

10.2.2 ドイツ軍補給判定フェイズの開始時に、ドイツ軍プレイヤーが望めば、選択増援の歩兵師団を、そのターンの増援としてゲームに登場させることができます。この場合、1個歩兵師団を登場させるごとに、地図欄外の「ソ連軍ダメージ記録欄」に置かれているソ連軍ダメージマーカーを1個、即座に取り除かなくてはなりません。ドイツ軍が登場させられる選択増援部隊は、ゲーム全体で3個歩兵師団のみです。

10.2.3 ドイツ軍が選択増援部隊を投入したことで、「ソ連軍ダメージ記録欄」に置かれているソ連軍ダメージマーカーの数が変動した場合、6.35項に示された戦力比の修正については、変動後の個数を使用します(つまり、前のターンに適用されていた修正が消滅することもあり得ます)。

10.2.4 ドイツ軍の選択増援ユニットは、地図端の自軍補給源であればどこからでも、8ヘクスの補給線を設定して補給を受けることができます。ただし、地図上の補給ユニットから補給を受けることはできません。

11.0 ゲームの準備

ゲームの準備は、以下の要領で行います。

A. ソ連軍戦意マーカーの準備

ソ連軍プレイヤーは、計12個用意されている「ソ連軍戦意マーカー」を、口の広い容器に入れてよく混ぜ合わせます。そして、裏面の数値を見ないようにして、マーカーを1個のみ無作為に引き、地図欄外の「ソ連軍戦意ボックス」に、表面を上にして配置します。

B. ソ連軍戦力未確認ユニットの準備

ソ連軍プレイヤーは、狙撃兵・騎兵・戦車の各兵科ごとの戦力未確認ユニットをそれぞれグループにして、口の広い容器(マグカップ)などに入れてよく混ぜ合わせます。そして、狙撃兵・騎兵・戦車の計3つのカップを、地図の脇に置きます。

C. ソ連軍の初期配置

ソ連軍プレイヤーは、裏面の数値を見ないようにして、戦力未確認ユニットを1個ずつ無作為に引き、同じ兵科記号が記された地図上の初期配置ヘクスと、地図欄外の「ソ連軍増援ユニット」の該当する兵科記号のボックスに、それぞれ配置します。地図上に配置される戦力未確認ユニットは、狙撃兵37個、騎兵2個、戦車7個の計46個です。

司令部と親衛騎兵軍団、カチューシャ砲の各ユニットは、地図上の初期配置ヘクスか、または地図欄外の「ソ連軍増援ユニット」の該当するボックスに配置します。計20個の守備隊ユニットは、ソ連国旗の記された重要目標ヘクスに(示された数だけ)配置します。また、モスクワヘクス2510とソーラヘクス2320)に、各1個の工場ユニットを配置します。

D. ドイツ軍の初期配置

ソ連軍の配置が完了したら、ドイツ軍プレイヤーは補給ユニットを除く自軍の全ユニットを、地図上の初期配置ヘクスと、地図欄外の「ドイツ軍増援ユニット」の該当するユニットのボックスに、それぞれ配置します。ドイツ軍の場合、各ユニットに配置ヘクスまたは登場ターンが示されていますが、同じ軍に所属する同じ兵科・同じ規模のユニットであれば、部隊名を無視して配置してもかまいません。

以上で、ゲームの準備は完了です。

12.0 ゲームの勝敗

1. 第10ターンの終了時まで、ソ連政府の降伏(8.33項)が発生すれば、ドイツ軍戦略的勝利として即座に終了します。
2. ソ連政府の降伏が発生しない状況で、第10ターンの終了を迎えた場合、いずれかのソ連軍地図東端補給源ヘクス番号の上2桁が31xxのヘクスヘクスから、いずれかのドイツ軍地図東端補給源ヘクスまで、長さ無制限の「ソ連軍後方補給線」を設定でき、なおかつその後方補給線から2ヘクス以内の全てのヘクスにドイツ軍の戦闘ユニットが全く存在しない場合、ゲームはソ連軍戦略的勝利となります。
3. もし、ドイツ軍とソ連軍が共に、戦略的勝利を得られない場合、第10ターンが終了した時点で、ドイツ軍プレイヤーは「ソ連軍戦意ボックス」に置かれているソ連軍戦意マーカーを裏返し、そこに記された数値を、ソ連軍プレイヤーに見せます。
4. もし、第10ターンが終了した時点で、ドイツ軍占領マーカーが置かれている都市ヘクス(ヘクス0113のモスクワは除く)から、いずれかのドイツ軍地図東端補給源ヘクスまで、長さ無制限の後方補給線を設定可能であれば、ドイツ軍プレイヤーはそのような都市1ヘクスにつき1個(ヘクス2510のモスクワだけは1ヘクスにつき2個)の追加のソ連軍ダメージマーカーを、「ソ連軍ダメージ記録欄」に置くことができます。ただし、この段階でソ連軍ダメージマーカーの総数がソ連軍戦意マーカーの数値に達しても、ソ連政府の降伏(8.33項を参照)は発生しません。
5. ゲーム終了時に、地図上から除去された状態にあるドイツ軍戦闘ユニット(固有の部隊名が記された師団・旅団・連隊ユニット)の数を合計し、その数に応じて、ソ連軍ダメージマーカーを、「ソ連軍ダメージ記録欄」から取り除きます。この場合、戦力低下を表す戦闘団ユニットが地図上に残っている師団ユニットも「除去されたユニット」として計算されますが、師団ユニットのステップ減少によって地図上に現れた戦闘団が除去されても、この場合の「除去されたユニット」には含まれません。もし、「除去されたドイツ軍戦闘ユニット」の数が0~9ユ

ニットなら、ソ連軍ダメージマーカーの減少はありません。もし、ユニット数が10~19個なら、ソ連軍ダメージマーカーを1個、取り除きます。もし、ユニット数が20~25個なら、ソ連軍ダメージマーカーを2個、取り除きます。もし、ユニット数が26個以上なら、ソ連軍ダメージマーカーを3個、取り除きます。

6. 最後に、「ソ連軍ダメージ記録欄」に残ったソ連軍ダメージマーカーの数を、下の表に当てはめ、ゲームの勝敗を判定します。なお、ソ連軍ユニットの損害状況は、ゲームの勝敗には全く影響しません。

「3」個以下であれば、ソ連軍の作戦的勝利となります。

「4」~「6」個であれば、ソ連軍の戦術的勝利となります。

「7」~「9」個であれば、ゲームは引き分けとなります。

「10」~「12」個であれば、ドイツ軍の戦術的勝利となります。

「13」個以上であれば、ドイツ軍の作戦的勝利となります。

13.0 選択ルール

13.1 史実に忠実な戦闘序列

- 13.1.1 標準ルールでは、ソ連軍ユニットのほとんどは戦力未確認ユニットとして表現され、部隊名は考慮されませんでした。もし、プレイヤーが史実におけるモスクワ攻防戦の経過を重視されたい場合、以下の要領で、史実に忠実なソ連軍の戦闘序列を用いてプレイすることができます。

- 13.1.2 ソ連軍プレイヤーは、歩兵・騎兵・戦車の各ユニットを、最初から裏面(戦力確認)の状態に配置します。配置コードに4桁のヘクス番号が記されたユニットは、初期配置ユニットとして該当するヘクスに配置します。配置コードに登場ターン数が記されたユニットは、地図欄外の「ソ連軍増援ユニット」の指定されたターンのマス目に配置します。

- 13.1.3 ゲーム中に全滅したユニットを「再編」する際には、8.23項に従って再編ユニットを無作為に決定した後、ユニットを戦力未確認状態の増援として、ゲームに復帰させます(8.2項を参照)。

13.2 天候の不確実性

13.2.1 標準ルールでは、各ターンの天候はあらかじめ決定していますが、両プレイヤーが合意すれば、ゲームに変化を持たせるために、天候の不確実性をゲームに導入することもできます。

13.2.2 このルールを適用する場合、ドイツ軍プレイヤーは各ターンの「ドイツ軍補給判定フェイズ」の開始時に6面体サイコロを1個振り、出た目を「天候判定表」に当てはめて、そのターンの天候を決定します。

天候判定表 Variable Weather Table

サイの目	ターン数									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	晴天	晴天	雨	雨	凍結	凍結	凍結	雪	雪	雪
2~5	晴天	雨	雨	凍結	凍結	凍結	雪	雪	雪	雪
6	晴天	雨	雨	凍結	凍結	雪	雪	雪	雪	凍結

13.2.3 各ターンに両軍が受領する航空戦力ポイントや補給ユニットの数は、天候には左右されず、ゲームターン表示欄に示された数がそのまま使用されます。ただし、そ

れ以外のルール(戦闘解決時の修正、オーバーランを実行できる条件、ドイツ軍補給ユニットの強制消費など)は、全てそのターンの天候に基づいて適用されます。

「モスクワ攻防戦」ルールQ&A

Q1(5.39項) 雪のターンにソ連軍戦車ユニットがオーバーランを実行して成功した場合、その戦車ユニットは、残った移動力を使って再度オーバーランを実行できるのか?

A1 実行できます。ソ連軍のオーバーラン実行による混乱マーカの配置は、オーバーランの解決直後ではなく、実行したユニットの、該当フェイズにおける移動終了時に行われます。もし、1個のソ連軍戦車ユニットが、1回の自軍移動フェイズに複数回のオーバーランを実行しても、配置される混乱マーカは1個のみです(効果は重複しません)。

Q2(6.64項) ステップのない非戦闘ユニットが、1ステップを持つ戦闘ユニットと共に、味方ユニットの存在しない敵ZOCに退却し、その戦闘ユニットが全滅した場合、残った非戦闘ユニットはどうなるのか?

A2 そのような場合、非戦闘ユニットも即座に全滅します。

Q3(6.67項) 戦闘ユニットと一緒に退却した司令部やカチューシャ砲、補給ユニットは、混乱状態になるのか?

A3 はい、混乱状態になります(6.81項)。

Q4(6.77項) 戦闘後前進における「川ヘクスサイド」の制限は、川が無効となる「凍結」「雪」ターンにも有効か?

A4 いいえ、「凍結」「雪」ターンには、この制限は適用されません。

Q5(6.79項) 司令部と戦闘ユニットから成るスタックが敵の攻撃を受けて、防衛側戦闘ユニットが全滅した場合、勝った攻撃側戦闘ユニットは、生き残った司令部のいるヘクスへと前進できるか?

A5 できます。そして、司令部は全滅して除去されます。

Q6(7.23項) ソ連軍工場ユニットの補給に関する特典は、自軍地図端補給源まで「後方補給線」を設定できなくても適用できるのか?

A6 はい、敵に包囲されていても、適用できます。

Q7(7.44項) 補給切れ状態のドイツ軍ユニットが行う攻撃を「攻勢補給」で支援する場合、ユニットの攻撃力はどうなるのか?

A7 「攻勢補給」の有無にかかわらず、補給切れ状態のユニットの攻撃力は2分の1(孤立状態なら4分の1)となります。「攻勢補給」の効果は、個々のユニットの攻撃力や防御力できなく、最終的な戦力比の修正としてのみ適用されます。

Q8(8.13項) 第7ターンに登場したカチューシャ砲3ユニットのうち、1ユニットのみを第7ターンに使用し、残る2ユニットは第8ターン以降にまで地図上で温存してもかまわないのか?

A8 はい、かまいません。

Q9(8.23項) あるターンのソ連軍補給判定フェイズの開始時には、「ソ連軍再編待機ボックス」内にそのターンに復帰させられるよりも少ないユニットしか存在せず(例えば第7ターンに狙撃兵ユニットが5個しかない)同じ補給判定フェイズの最後に消耗判定でいくつかの戦闘ユニットが除去されて「ソ連軍再編待機ボックス」に置かれた(例えば狙撃兵ユニット2個)場合、後者のユニットはそのターンの復帰ユニットとして使用できるのか?

A9 いいえ、できません。第7ターン開始時に、ソ連軍の狙撃兵ユニットが5個しか「ソ連軍再編待機ボックス」にない場合、ソ連軍プレイヤーは表に示された7個ではなく、5個の狙撃兵ユニットのみを復帰させることができます(2個分の復帰の権利は失われたものと見なされ、次のターンには持ち越されません)。ただし、ご質問における後者のユニットは、次ターン以降の復帰ユニットとして使用できます(8.24項)。

Q10(8.38項) ドイツ軍がモスクワを占領している状態で、戦意チャットの引き直しを要求した結果、前よりも高い数値のチャットが引かれてしまった場合、ドイツ軍プレイヤーはこのチャットをキャンセルできるのか?

A10 いいえ、できません。そのようなケースは、ドイツ軍占領部隊の傲慢な振る舞いがソ連国民の反感を買って治安の悪化につながったり、モスクワ市民の抵抗運動に対してドイツ軍が報復的な暴力行為を行い、それを知った赤軍将兵が逆に怒りの感情を抱いて戦意の向上につながった、などの心理的変化を再現していると考えてください。

Q11(8.41項) 守備隊が全滅した重要目標ヘクスに最初に入るドイツ軍ユニットや、ドイツ軍占領下マーカが置かれているヘクスを奪回するソ連軍ユニットは、非戦闘ユニットであっても構わないのか?

A11 はい、かまいません。

Q12(8.51項) ソ連軍スキー部隊を配属する狙撃兵ユニットは、既に戦力が確認されているユニットでもよいのか?

A12 はい、かまいません。

Q13(8.52項) ソ連軍スキー部隊が2ヘクスの戦闘後前進を行う場合、6.77項の制限は適用されるのか?

A13 適用されません。スキー部隊が登場するのは、川が無効となる雪ターンだからです。

Q14(10.16項) ソ連軍プレイヤーは、地図北端と南端を合計して、1ターンに5ユニットの増援しか登場させられないのか?

A14 地図北端の地図端補給源から最大5ユニット、地図南端の地図端補給源から最大5ユニットの、計10ユニットの戦闘ユニットを、増援(および再編復帰ユニット)として1ターンに登場させることができます。