

# Zitadelle

## Duel for Kursk, 5-13 July 1943

### ツィタデレ: クルスクの決戦 ゲームのルール

## 1.0 はじめに

ツィタデレ(城塞): クルスクの決戦は、史上最大の戦車戦として知られるクルスクの戦いを、旅団/連隊/大隊規模で再現する、作戦級シミュレーション・ゲームです。

1943年7月5日に開始されたこの激戦は、強力なドイツ軍部隊によるソ連軍の「クルスク突出部」挟撃作戦として企画・実行されましたが、ドイツ軍の最高司令官ヒトラーは、北翼の攻勢を担う第9軍の準備不足と、新型戦車の生産遅延などの理由から、攻勢の開始を遅らせるという重大な決断を下しました。

一方、ソ連軍はこの遅延期間中、クルスク突出部とその周辺地域に、第一次世界大戦以来で最大規模の兵力集中を行い、しかも諜報活動を通じてドイツ軍の攻勢計画に関するほぼ完璧な情報を入手することに成功していました。ドイツ軍の攻勢が予想される地点では、最大で6層におよぶ防御陣地と塹壕が構築され、縦深の奥行きは約180キロに達していました。

その結果、ドイツ軍が満を持して開始した夏季攻勢「ツィタデレ(城塞)作戦」は、開始後間もなく頓挫し、ヒトラーは7月13日、クルスク突出部への攻勢の中止を将軍たちに命じました。

### 1.1 ゲームの概要

ツィタデレ: クルスクの決戦は、2人用のゲームとしてデザインされています。一方のプレイヤーがドイツ軍を指揮し、もう一方のプレイヤーがソ連軍を指揮します。

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、1~9の計9ターンから成り、第9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1日に相当します。

## 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、クルスクの戦いが繰り広げられた中部ロシア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。

一般的なシミュレーション・ゲームとは異なり、このゲームの地図は、ほぼ中央付近で2つに分割されています。ヘクス番号の下2桁が「xx29」およびそれ以上である地図を「**北部マップ**」、下2桁が「xx28」およびそれ以下である地図を「**南部マップ**」と呼びます。一方のマップ上に存在するユニットが、ゲーム中に別のマップへと移動することはできません。



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3.2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4シート)は、実際にクルスクの戦い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

《ドイツ軍装甲連隊》

所属司令部	48PzK	F	配置コード
部隊規模	III	11 Pz	親部隊
シルエット	7-3-3	15	部隊名
対戦車力			低下した対戦車力
装甲値			戦闘力
			低下した戦闘力

《ソ連軍狙撃兵連隊》

所属司令部	6GA	A	配置コード
部隊規模	III	51 GR	親部隊
兵科	154G		部隊名
対戦車力	1-*	3	対戦車力
装甲値(なし)			戦闘力
			低下した戦闘力

《ドイツ軍砲撃ユニット》

所属司令部	41 PzK	B	配置コード
部隊規模	X	Arko	親部隊
兵科	R4	35	部隊名
			砲撃修正

《ドイツ軍航空ユニット》

爆撃機タイプ	LB	8.FgK	航空部隊名
シルエット		He 111	主な配備機種
		S	使用できる地図エリア

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。

親部隊とは、そのユニットが所属する師団・軍団・連隊の名称を表わしています。

所属司令部とは、そのユニットが所属する上級司令部 ドイツ軍は軍団、ソ連軍は軍 の名称を表わしています。所属司令部は、そのユニットの継戦モラル値や移動能力に大きな影響を及ぼします。

部隊規模記号の意味は、次の通りです。

X = 旅団; III = 連隊;

II = 大隊; I = 中隊。

配置コードとは、ゲーム開始時にそのユニットが配置されるエリアの記号、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。

2.22 ユニット兵科 / 種類一覧

《ドイツ軍》	
(表) 48 PzK III 11 Pz 15 7-3-3	装甲連隊 (IV号)
(裏) 48 PzK III 11 Pz 15 4-3-1	
2 SSPzK III LAH 1 9-5-3	SS装甲連隊 (VI号ティーガー/IV号)
(裏) 2 SSPzK III LAH 1 4-3-2	
47 PzK II 505 5-5-2	重戦車大隊 (VI号ティーガー)
48 PzK II 10 PzB 51 6-4-2	戦車大隊 (V号パンター)
41 PzK II 10 PG 11 3-3-1	戦車大隊 (IV号)
41 PzK II 656 PJ 654 6-5-1	駆逐戦車大隊 (エレファント)
23 AK II 189 2-4-1	突撃砲大隊 (III号突撃砲)
41 PzK II 656 PJ 216 3-3-1	突撃榴弾砲大隊 (ブルムベア)
47 PzK III 20 Pz 112 2-1-4	装甲擲弾兵連隊
2 SSPzK III DR DF 2-2-6	SS装甲擲弾兵連隊
48 PzK III GD GD 2-★-4	自動車化歩兵連隊
23 AK III 78 St 215 2-★-4	歩兵連隊
46 PzK II GvM 9 0-★-2	猟兵大隊
23 AK I 813 ***	装甲工兵中隊
41 PzK II Arko 35 R4	砲兵团
2 SSPzK III 55 R2	多連装ロケット連隊

《ドイツ軍》

(表)	重多連装ロケット連隊	(裏)
47 PzK III C 2 R4		
LB 8.FgK He 111 S	航空ユニット (水平爆撃機)	S PM -1
DB 1.FgD Ju 87 N	航空ユニット (急降下爆撃機)	N 3-★-★
《ソ連軍》		
(表)	戦車旅団 (T34/76)	(裏)
2 TA X 19 TK 202 4-4-2		
5 GTA X 2 GTK 266 4-4-2	親衛戦車旅団 (T34/76、T70)	5 GTA X 2 GTK 266 2-4-1
5 GTA X 29 TK 32 4-4-2	戦車旅団 (KV1S)	
5 GTA X 18 TK 181 4-4-2	戦車旅団 (チャーチルMk2)	
1 TA X 6 TK 6 2-★-3	自動車化狙撃兵旅団	1 TA X 6 TK 6 1-★-2
5 GTA X 2 GTK 46 2-★-4	親衛自動車化狙撃兵旅団	5 GTA X 2 GTK 46 1-★-2
1 TA X 3 MK 1 2-2-4	機械化旅団	1 TA X 3 MK 1 1-2-2
5 GTA X 5 GMK 106 2-2-5	親衛機械化旅団	5 GTA X 5 GMK 106 1-2-3
13 A III 8 R 151 1-★-2	狙撃兵連隊	13 A III 8 R 151 0-★-1
6 GA III 52 GR 153G 1-★-3	親衛狙撃兵連隊	6 GA III 52 GR 153G 0-★-2
13 A III 4 GV 156 0-★-3	親衛空挺兵連隊	13 A III 4 GV 156 0-★-2

※長方形の兵科記号の代わりに、戦車のシルエットが描かれているユニットは、**機甲ユニット**です(2.3項を参照)。  
 ※背景色の下半分が白いユニットは、**車輻ユニット**です(2.3項を参照)。

2.23 マーカー一覧

No AT Fire Disrupt MA Halved 混乱	German Control ドイツ軍占領	Game Turn ゲームターン
司令部隊名 47 PzK 9 継戦モラル		

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)。  
 継戦モラルマーカーは、該当する軍団(ドイツ軍)ないし軍(ソ連軍)の継戦モラル値を表すために使用します(7.7項を参照)。  
 ドイツ軍占領下マーカーは、地図上の「勝利得点ヘクス」の支配状況を明示するために使用します(12.11項を参照)。  
 ゲームターン・マーカーは、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)。

2.24 ユニットの略号一覧

《ドイツ陸軍》

- AK = Armeekorps(軍団)
- GD = Grossdeutschland (グロスドイツチュラント)
- GvM = Gruppe von Manteuffel (フォン・マンテュフェル集団)
- PG = Panzergrenadier(装甲擲弾兵)
- PJ = Panzerjaeger(装甲猟兵)
- Pz = Panzer(装甲)
- PzB = Panzerbrigade(装甲旅団)
- PzK = Panzerkorps(装甲軍団)

《ドイツ武装親衛隊(SS)》

- D = Deutschland(ドイツチュラント)
- DF = Der Fuehrer(総統)
- DR = Das Reich(第2SS装甲擲弾兵師団「ダス・ライヒ」)
- LAH = Leibstandarte-SS Adolf Hitler (第1SS装甲擲弾兵師団「アドルフ・ヒトラー親衛旗」)
- T = Thule(トゥーレ)
- TE = Theodor Eicke(エオドル・アイケ)
- TOT = Totenkopf(第3SS装甲擲弾兵師団「髑髏」)

《ドイツ空軍》

- FgK = 航空軍団
- FgD = 航空師団

《ソ連軍》

- A = Armiya(軍)
- G = Gvardeiskaya(親衛)
- K = Korpusa(軍団)
- M = Mekhanizirovannyi(機械化)

R = Strelkovaya(狙撃)  
T = Tankovaya(戦車)  
V = Vozdushno(空挺)

## 2.2.5 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  
ドイツ軍砲撃ユニット・装甲工兵中隊  
ユニット = 暗灰緑色  
ドイツ空軍(LW) = 空色  
ソ連軍 = 赤色  
ソ連軍(親衛) = 濃い赤色

## 2.3 ゲーム用語の解説

対戦車力とは、そのユニットが敵の機甲ユニットを攻撃する際に使用する、相対的な数値です。

戦闘力とは、そのユニットが敵の非機甲ユニットを攻撃する際に使用する、相対的な数値です。

装甲値とは、そのユニットが参加する戦闘で修正値として使用したり、敵ユニットから対戦車射撃を受ける際に使用する、相対的な数値です。なお、原則として非機甲ユニットは装甲値を持ちませんが、例外的にドイツ軍の装甲擲弾兵ユニットと、ソ連軍の機械化ユニットは、戦闘修正に使用できる装甲値を持ちます。

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の上限を表す数値です。一般的なシミュレーション・ゲームとは異なり、このゲームではユニットの移動力値は駒に印刷されておらず、そのユニットが所属する上級司令部の継戦モラル値によって決定され、戦闘の経過によって変動することがあります。

機甲ユニットとは、装甲戦闘車輛を装備した部隊の総称で、ドイツ軍の装甲、駆逐戦車、突撃砲、自走砲、ソ連軍の戦車の各兵科のユニットを含みます。

非機甲ユニットとは、両軍の機甲ユニットではない全てのユニット、つまりドイツ軍の歩兵、猟兵、装甲擲弾兵、自動車化歩兵、ソ連軍の狙撃兵、自動車化狙撃兵、機械化、空挺兵の各ユニットを指します。

砲撃ユニットとは、ドイツ軍の砲兵、ロケット砲、重ロケット砲の各ユニットを指します。砲撃修正とは、砲撃ユニットが参加した強襲で、解決時に適用できる戦力比修正の数を表します。

徒歩ユニットとは、ドイツ軍の歩兵、猟兵、ソ連軍の狙撃兵、空挺兵の各ユニットを指します。

車輛ユニットとは、両軍の機甲ユニットに加えて、ドイツ軍の装甲擲弾兵、自動車化歩兵、ソ連軍の自動車化狙撃兵、機械化の各ユニットを指します。

敵とは、相手プレイヤーの指揮する全てのユニットを指します。

味方とは、同一のプレイヤーが指揮する他のユニットを指します。

継戦モラル値とは、そのユニットが戦闘を継続できる能力を示す相対的な数値です。この数値は、ユニットには印刷されておらず、そのユニットが所属する上級司令部ごとに管理され、所属ユニットが全滅することによって変動します(7.73項を参照)。

## 2.4 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: 4枚(計528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2個が別途必要となります。

## 3.0 ゲームの準備

### 3.1 ユニットの分類

1. 両軍プレイヤーは、ゲーム開始に先立ち、自軍の展開表(別紙)および増援部隊一覧(地図欄外)を参照して、自軍ユニットを配置コードごとにいくつかのグループに分類します。

2. ソ連軍プレイヤーが先に、自軍の初期配置ユニットを地図上に配置します。自軍の展開表に示された配置エリアごとに、3.2項の制限に従って、該当する配置コードを持つユニットを配置します。

3. ソ連軍プレイヤーの地図上への配置が完了したら、ドイツ軍プレイヤーが、自軍の初期配置ユニットを地図上に配置します。自軍の展開表に示された配置エリアごとに、3.2項の制限に従って、該当する配置コードを持つユニットを配置します。

4. 両軍の初期配置ユニットの配置が完了したら、両プレイヤーはそれぞれ、自軍の増援ユニットを、地図欄外の自軍増援部隊一覧に配置します。該当するボックスごとに、示されたユニットを置きます。

5. 両軍の増援ユニットの準備が完了したら、両軍の継戦モラルマーカーを、各軍の「継戦モラル表示欄」の、それぞれのマーカーに印刷された数値と同じボックスに配置します。

そして、最後にゲームターン・マーカーを「ゲームターン表示欄」の「1」のボックスに配置します。これで、ゲームの準備は完了です(例外: 選択ルール、13.3項を参照)。

### 3.2 初期配置の際の制限

3.2.1 複数のステップ(戦力段階)を持つユニットは、全て完全戦力状態(ユニットの表面)で配置されます。

3.2.2 ある特定の配置コードが示された配置エリア(帯状の色が塗られた領域)の全てのヘクスは、同一の配置コードを持つ自軍ユニットか、またはその支配地域(ZOC: 5.2項を参照)によって占められていなくてはなりません。

3.2.3 初期配置されるユニットは、すべてスタック制限(5.1項を参照)の範囲内でなくてはなりません。スタックを超過する形で、ユニットを配置することはできません。

## 4.0 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う形でプレイされます。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。特定の手順を実行する側のプレイヤーを「フェイズ・プレイヤー」と呼びます。例えば、ドイツ軍移動フェイズでは、ドイツ軍プレイヤーが「フェイズ・プレイヤー」ですが、ソ連軍対戦車(防御)射撃フェイズでは、ソ連軍プレイヤーが「フェイズ・プレイヤー」となります。

各プレイヤーは、以下の手順を上から順に行い(例外: 選択ルール、13.6項を参照)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。

### A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

#### 1. 航空ユニット配置フェイズ

- 使用可能な航空ユニットの受領
- 航空ユニットの配備
- 水平爆撃の実行

ドイツ軍プレイヤーはまず、そのターンに使用できる自軍の航空ユニットの数を調べ、示された数の航空ユニットを受け取ります。航

空ユニットには、水平爆撃機と急降下爆撃機の二種類があり、さらに北部マップと南部マップのそれぞれで利用できるユニット数が定められていることに注意してください。

次に、ドイツ軍プレイヤーは使用可能な航空ユニットを、地図上の「目標」へと配備します。急降下爆撃機の場合、「目標」は同一のマップ(北部または南部)上にある、いずれかのヘクスとなります。水平爆撃機の場合、「目標」は地図欄外の「ドイツ軍水平爆撃目標ディスプレイ」にある、同一のマップ上に展開するソ連軍の「軍」を示す、いずれかのボックスとなります。航空ユニット1個につき、1ヘクスまたは1ボックスに配備可能です。

ドイツ軍プレイヤーが使用可能な全ての航空ユニットを配備し終わったら、ソ連軍プレイヤーは、ドイツ軍が目標ボックスに配備した水平爆撃機ユニット1個ごとに、サイコロを1個振り、爆撃の結果を判定します。水平爆撃の結果は、該当する軍の継続モラルへの影響という形で適用されます(9.25項を参照)。

## 2. ドイツ軍対戦車射撃フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、敵の機甲ユニットと隣接している自軍ユニットに、対戦車射撃を行わせることができます。対戦車射撃は任意であり、強制ではありません。

対戦車射撃は、射撃するユニット1個ごとに、別々に実行・解決します(複数のユニットが、火力を合計して射撃することはできません)。このフェイズ中に、ドイツ軍の射撃目標となるのは、ソ連軍の機甲ユニットのみ(非機甲ユニットとスタックしている機甲ユニットも含む)です。ソ連軍の非機甲ユニットは、このフェイズ中には、いかなる損害も被りません(たとえ同一ヘクスでスタックしている味方の機甲ユニットが、ドイツ軍の対戦車射撃を受けて損害を被ったとしても)。

個々のソ連軍機甲ユニットは、このフェイズ中に、複数回のドイツ軍による対戦車射撃を受ける可能性があります。ただし、個々のドイツ軍ユニットは、1回のドイツ軍対戦車射撃フェイズ中にそれぞれ1回のみ、射撃を実行できます。

## 3. ソ連軍対戦車(防御)射撃フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、上記2の場合と同様に立場を入れ替えて、ドイツ軍の機甲ユニットと隣接している自軍ユニットに、対戦車射撃を行わせることができます。対戦車(防御)射撃は任意であり、強制ではありません。

## 4. ドイツ軍強襲フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、敵の非機甲ユニットの支配地域(ZOC: 5.2項を参照)にいる自軍ユニットの全てに、強襲を行わせなくてはなりません。対戦車射撃の場合とは異なり、強襲は義務であり、ソ連軍の非機甲ユニットの支配地域にいるドイツ軍ユニットは全て、何らかの形で強襲に参加しなくてはなりません。

個々の強襲は、双方の戦闘力値を基に「戦力比」を算出した後、フェイズ・プレイヤー(この場合はドイツ軍プレイヤー)が6面体サイコロを2個振り、出た目と戦力比を「強襲結果表」に当てはめて解決します。

ソ連軍の機甲ユニットは、このフェイズ中には、いかなる損害も被りません(たとえ同一ヘクスでスタックしている味方の非機甲ユニットが、ドイツ軍の強襲を受けて損害を被ったとしても)。ただし、強襲の目標となったソ連軍非機甲ユニットと同じヘクスにいるソ連軍機甲ユニットは、自身の「装甲値」を、その強襲を解決する際の修正として使用することができます(7.45項、7.46項を参照)。

個々のドイツ軍ユニットは、1回のドイツ軍強襲フェイズ中にそれぞれ1回のみ、強襲を実行します。また、個々のソ連軍非機甲ユニットも、1回のドイツ軍強襲フェイズ中にそれぞれ1回のみ、ドイツ軍による強襲を受けます(2回以上の強襲を同一のフェイズ中に受けることはありません)。

## 5. ドイツ軍移動フェイズ

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、所属する軍団(ソ連軍の場合は軍)の現在の「継続モラル値」に対応する許容移動力の範囲内で、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、混乱マーカーが置かれているユニットは、許容移動力が半減します(7.87項を参照)。また、許容移動力の判定基準となるソ連軍の継続モラル値は、ドイツ軍航空ユニットの水平爆撃によって、一時的に低下している可能性があることに注意してください(9.25項を参照)。

## 6. ドイツ軍混乱回復フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは、この時点で自軍ユニットに置かれている混乱マーカーを全て、取り除くことができます。

## B. ソ連軍プレイヤー・ターン

### 7. 急降下爆撃解決フェイズ

ソ連軍プレイヤーは、手順1で地図上に配備されたドイツ軍急降下爆撃機ユニットについて、爆撃の結果を判定します。まず、個々の急降下爆撃機ユニットごとにサイコロを2個振り、出た目を「急降下爆撃判定表」に当てはめて、偏差の有無を判定します。そして、爆撃の目標となる機甲ユニットを決定した後、通常に対戦車射撃と同様の手順で、その機甲ユニットの損害を判定・適用します。

### 8. ソ連軍対戦車射撃フェイズ

### 9. ドイツ軍対戦車(防御)射撃フェイズ

### 10. ソ連軍強襲フェイズ

### 11. ソ連軍移動フェイズ

### 12. ソ連軍混乱回復フェイズ

上記の8~12の手順は、ドイツ軍プレイヤー・ターンの手順2~6を、立場を入れ替えて実行します(つまりソ連軍プレイヤーが、フェイズ・プレイヤーとなります)。

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。そして、第9ターンが完了するのと共に、ゲームは終了し、勝利条件(12.0項)を参照して、勝敗を判定します。

## 5.0 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、退却などに影響を及ぼします。

### 5.1 スタック制限

5.1.1 各プレイヤーが1ヘクスに置くことのできる自軍ユニットの上限は、原則として2ユニットです。このスタック制限は、自軍移動フェイズの最中を除き、常に適用されます。自軍移動フェイズの最中には、一時的にスタック制限を超過する形で、自軍ユ

ユニットを移動させることができますが、移動フェイズ終了時には、スタック制限の範囲内に収まっていないではありません。

5.1.2 ソ連軍の連隊規模ユニット(狙撃兵、親衛狙撃兵、親衛空挺兵の各ユニット)は、異なる師団に所属する別の連隊規模ユニットとスタックすることができません。また、ソ連軍の旅団規模ユニット(戦車、親衛戦車、機械化、親衛機械化、自動車化狙撃兵の各ユニット)は、異なる軍団に所属する別の旅団規模ユニットとスタックすることができません。

ただし、連隊規模ユニット1個と旅団規模ユニット1個は、所属する上級司令部が同じなら、このような制限は適用されず、同一ヘクスでスタックすることができます。

5.1.3 所属上級司令部: ドイツ軍ユニットは、同一の軍団に所属する味方ユニットであれば、所属師団などが異なってもスタックできますが、異なる軍団に所属する味方ユニットとは、スタックできません。ソ連軍ユニットの場合も、異なる軍に所属する味方ユニットとは、スタックできません。

5.1.4 初期配置および第1ターンのドイツ軍は例外的に、1ヘクスにつき1個砲撃ユニットと、1個戦闘工兵中隊ユニットを、上記の制限に超過する形で、他のドイツ軍ユニット(自身と同種のユニットを除く)が存在するヘクスにスタックできます。言い換えれば、ゲーム開始時のドイツ軍は、1ヘクスに最大で、機甲ないし非機甲ユニット2個相当と、砲撃ユニット1個、戦闘工兵中隊ユニット1個の計4ユニットを配置することができます。

5.1.5 ドイツ軍の大隊規模ユニットは、5.11項のユニット数の計算に際しては、1個で「3分の1ユニット」として計算します。

5.1.6 ドイツ軍の航空ユニットと混乱マーカー、およびドイツ軍占領マーカーは、スタック制限の計算には含まれません。

5.1.7 もし、ゲーム中にスタック制限の超過が発覚したなら、超過分のユニットは即座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、相手側(敵)のプレイヤーが選ぶことができます。

## 5.2 支配地域( ZOC )

5.2.1 ドイツ軍の大隊、中隊規模ユニット、砲撃ユニット、および航空ユニットは、支配地域(以下「ZOC」と表記)を持ちませんが、それ以外の両軍のユニットは全て、

固有のZOCを持ちます。ZOCを持たないユニット(航空ユニットを除く)は、部隊規模記号の背景が白くなっています。

5.2.2 ユニットが移動中に敵のZOCが及んでいるヘクスへと進入する際には、追加の移動力は必要ありません。しかし、敵ZOCのヘクスから移動して出る(離脱する)際には、追加の移動力消費が必要となります(8.23項を参照)。

5.2.3 両軍の機甲ユニットは、対戦車力がゼロの敵ユニットのみが及ぼすZOCを、移動と退却に関してのみ、無視できます。

5.2.4 ユニットのZOCは、味方ユニットには何の影響も及ぼしません。また、あるヘクスに複数のZOCが及んでいても、効果は重複しません。

5.2.5 あるヘクスに、敵味方双方のZOCが及んでいる場合、双方にとっての「敵ZOC」であると見なされます。また、ZOCを持つ敵味方双方のユニットが、隣接するヘクスにいる場合、双方のユニットは互いに、敵ZOCにいると見なされます。

5.2.6 ユニットのZOCは、全面湖ヘクスサイドを越えては及びません。それ以外の地形(河や小川、都市を含む)は、ZOCの効果には影響しません(例外: 選択ルール13.1項を参照)。

5.2.7 自軍強襲フェイズの開始時に、敵の非機甲ユニットのZOCにいる、フェイズ・プレイヤーの全ユニットは、そのフェイズに必ず、敵の非機甲ユニットに対する強襲を行わなくてはなりません(例外: 7.13項、選択ルール13.1項を参照)。

5.2.8 自軍ユニットが敵ZOCのヘクスに存在する場合、味方ユニットの退却(7.83項を参照)に関してのみ、敵ZOCの効果は打ち消すことができます。一方、味方ユニットの移動や強襲、戦闘後前進に関しては、敵ZOCの効果は打ち消しません。また、あるヘクスに味方のZOCが及んでいるだけでは、敵ZOCに対して何の影響も及ぼしません(打ち消しません)。

## 6.0 対戦車射撃

このゲームにおける、プレイヤーの目標の1つは、敵部隊、とりわけ敵の戦車部隊を壊滅させることにあります。自軍プレイヤーターンの対戦車射撃フェイズと、敵軍プレイヤーターンの対戦車(防御)射撃フェイズにおいて、1以上の対戦車力を持つフェイズ・プレイ

ヤーのユニットは、それぞれ1回、隣接する敵機甲ユニットに対戦車射撃を実行できます。

### 6.1 対戦車射撃を行えるユニット

6.1.1 1以上の対戦車力を持つユニットは、上記のフェイズに各1回、対戦車射撃を行えます。対戦車力がゼロのユニットや砲撃ユニット、装甲工兵中隊ユニットは、まったく対戦車射撃を行えません。

6.1.2 ドイツ軍の航空ユニットは、原則として対戦車射撃を行えません。ただし、急降下爆撃機ユニットは急降下爆撃という形で、敵機甲ユニットに対する対戦車射撃と類似の攻撃を実行できます(9.3項を参照)。

6.1.3 混乱マーカーが置かれているユニットは、そのような状態にある間は、一切の対戦車射撃を行えません。

### 6.2 対戦車射撃の目標となる敵ユニット

6.2.1 対戦車射撃の目標となるのは、非フェイズ・プレイヤー(ドイツ軍対戦車射撃フェイズではソ連軍)の機甲ユニットのみです。もし、目標のヘクスに複数の敵機甲ユニットが存在する場合、最も大きな装甲値を持つ機甲ユニットのみが、その射撃の目標となります(1回の射撃で複数の敵機甲ユニットを目標とすることはできません)。

6.2.2 対戦車射撃は、隣接するヘクスにいる敵機甲ユニットに対してのみ、実行できます。ただし、全面湖ヘクスサイドを越えるような対戦車射撃は実行できません。

### 6.3 対戦車射撃の制限

6.3.1 対戦車射撃は、フェイズ・プレイヤーの任意であり、強制ではありません。言い換えれば、いかなるユニットも、対戦車射撃を強制されません。

6.3.2 フェイズ・プレイヤーの各ユニットは、1回の自軍対戦車射撃 / 対戦車(防御)射撃フェイズ中に、1回のみ、何らかの対戦車射撃を実行できます。

6.3.3 対戦車射撃は、射撃するユニットごとに、個別に実行・解決します。複数のユニットが、対戦車力を合計して、協同で1回の対戦車射撃を行うことはできません。

6.3.4 対戦車射撃を行うユニットは、1回の対戦車射撃で、敵機甲1ユニットのみを、目標にできます。ただし、目標となる敵機甲ユニットを、フェイズ・プレイヤーの複数のユニットが(別個に)射撃することはできません。

言い換えれば、非フェイズ・プレイヤーの機甲ユニットは、同一フェイズ中に2回以上の対戦車射撃を受けることもあり得ます。

6.3.5 あるヘクスに複数の機甲ユニットが存在する場合、その中で最も大きな装甲値を持つ機甲ユニットのみが、対戦車射撃の目標になり得ます(複数ある場合は、目標ユニットを所有する側、つまり非フェイズ・プレイヤーが選べます)。

言い換えれば、最も大きな装甲値を持つ機甲ユニットが除去されない限り、それよりも小さい装甲値を持つ機甲ユニットが、敵の対戦車射撃を受けることはありません。

## 6.4 対戦車射撃の解決手順

個々の対戦車射撃は、以下の手順に従って解決します。あるフェイズ中に実行する対戦車射撃を、事前に全て決定する必要はなく、個々の射撃結果を見てから、次の射撃の実行とその目標を決定できます。

1. **フェイズ・プレイヤー**は、対戦車射撃を実行する自軍ユニットの**対戦車力**を確認します。
2. **フェイズ・プレイヤー**は、サイコロを2個振り、出た目に**地形による修正**を適用します。
3. 「**対戦車射撃結果表**」を参照し、**射撃ユニットの対戦車力**と、**修正後のサイの目**が交差する箇所を調べます。そこに示されているのが、その**対戦車射撃の結果**です。
4. **結果の数値**が、**目標ユニットの装甲値**と同じか、それよりも少なければ、射撃は**失敗**です。目標ユニットは、**損害**を受けません。
5. **結果の数値**が、**目標ユニットの装甲値よりも大きければ**、目標となった機甲ユニットは**即座に1ステップ 戦力段階: 6.6項を参照)**を失います。その時点で**1ステップしか持たない機甲ユニット**が、**1ステップを喪失**すれば、そのユニットは**全滅**して除去されます。

## 6.5 対戦車射撃の修正

- 6.5.1 **目標ユニット**が**高地**または**高地ノ村**のヘクスに存在するなら、サイの目に2を加算します。
- 6.5.2 **射撃を行うユニット**が**ソ連軍**で、なおかつ**障地ヘクス**に存在しているなら、サイの目から2を引きます。
- 6.5.3 **小川ヘクス**を挟んで対戦車射撃を行う場合、サイの目に1を加算します。
- 6.5.4 **河ヘクス**を挟んで対戦車射

撃を行う場合、サイの目に3を加算します。

6.5.5 **目標ユニット**が、味方の**非機甲ユニット**と**スタック**しているなら、サイの目に2を加算します。

6.5.6 これらの修正は、全て累積します。

## 6.6 損害と戦力段階(ステップ)

6.6.1 ほとんどのユニットは、**表と裏の両面**に数値が印刷されています。これらのユニットは、**表と裏の二段階の戦力段階(ステップ)**を持っています。ゲーム開始時には常に、**表 数値が大きい側**を上にして配置します。2**ステップ**を持つユニット(表面)が、対戦車射撃や他の理由で**1ステップの損害**を被った場合、駒を裏返して、数値が小さい側を上します。そのユニットは、**1ステップのみ**を持ちます。もし、1**ステップ**を持つユニットが、さらに1**ステップの損害**を被ったなら、そのユニットは**全滅**したと見なされ、地図上から**除去**されます。

6.6.2 **ドイツ軍の大隊ユニット(バンター戦車大隊を除く)**と、**ソ連軍の戦車旅団ユニット(親衛戦車旅団を除く)**は、駒の表面にのみ数値が印刷された、**1ステップ**のユニットです。このようなユニットは、1**ステップ**の損害を被ったなら**即座に全滅**したと見なされ、地図上から**除去**されます。

6.6.3 **対戦車射撃の結果**が、**目標である機甲ユニットの装甲値よりも大きければ**、その機甲ユニットは**即座に1ステップを失**います。それ以外の機甲ユニットは、たとえ目標ユニットと同じヘクスで**スタック**していても、**対戦車射撃の影響は受けません**。

6.6.4 対戦車射撃の**目標**となった機甲ユニットと同じヘクスで**スタック**している**非機甲ユニット**は、**対戦車射撃の影響を一切受けません**。非機甲ユニットは、敵プレイヤーターン中の**強襲フェイズ**にのみ、敵ユニットからの攻撃を受け、損害を被る可能性があります(7.0項を参照)。

## 7.0 強襲

**強襲**とは、非フェイズ・プレイヤーの**非機甲ユニット**に対する**攻撃**を表す概念です。非機甲ユニットは、敵軍プレイヤーターン中の**強襲フェイズ**にのみ、攻撃を受けます。強襲を解決する手順においては、一般的な情勢に関係なく、**フェイズ・プレイヤー**のユニットを「**攻撃側**」、**非フェイズ・プレイヤー**の非機甲ユニットを「**防御側**」と呼びます。

## 7.1 強襲を行えるユニットと制限

7.1.1 **自軍プレイヤー**ターンの**強襲フェイズ**開始時に、**敵の非機甲ユニット**の**ZOC**にいる**全ての(攻撃側の)ユニット**は、そのフェイズ中に**何らかの形で、強襲を行わなくてはなりません**(例外: 7.13項を参照)。攻撃側のユニットは、自身に隣接して**ZOC**を及ぼしている**いずれかの防御側非機甲ユニット**に対して、強襲を実行できます(隣接していない防御側ユニットには、強襲を行えません)。7.13項で**強襲の義務を免除されているユニット**を除いて、**全ての攻撃側ユニット**は、**自軍強襲フェイズ中に1回の強襲を実行しなくてはなりません**。

どの攻撃側ユニットで、どの防御側ユニットに強襲を行うかは、**攻撃側プレイヤー(フェイズ・プレイヤー)**が決めることができます(ただし7.12項に注意)。

7.1.2 **攻撃側ユニット**(7.13項で**強襲の義務を免除されているユニットを除く**)に隣接し、彼らに**ZOC**を及ぼしている**全ての防御側非機甲ユニット**は、敵軍の**強襲フェイズ**中に1回、何らかの形で**強襲を受けなくてはなりません**。言い換えれば、**攻撃側プレイヤー**は、上記の条件を満たす**防御側非機甲ユニット**の全てを、**必ず1回攻撃**する形で、自軍ユニットの**強襲の割り振り**を決めなくてはなりません。

7.1.3 **ソ連軍強襲フェイズ**において、**町、塹壕**および**障地のヘクス**にいる**ソ連軍の非機甲ユニット**は、たとえ**ドイツ軍の非機甲ユニット**と隣接して、それらの**ZOC**内にいたとしても、**強襲の実行を強制されません**。これらのユニットに関しては、隣接する**ドイツ軍非機甲ユニット**に強襲を行うかどうか、**ソ連軍プレイヤー**が決めることができます。

隣接する一部のヘクスにいる**ドイツ軍非機甲ユニット**に対してのみ、強襲を実行することも可能です。ただし、その場合は**目標ヘクス**にいる**全てのドイツ軍非機甲ユニット**を、同時に攻撃しなくてはなりません(7.23項を参照)。**ドイツ軍ユニット**の場合は、**自軍強襲フェイズ**開始時に**そのような地形のヘクス**を占めていたとしても、上記したような**特典は得られず**、自分のいるヘクスに**ZOC**を及ぼしている**いずれかのソ連軍非機甲ユニット**に対して**強襲を行わなくてはなりません**。

7.1.4 **攻撃側**の各ユニットは、1回の**自軍強襲フェイズ**中に、**2回以上の強襲**を実行

することはできません。また、防御側の各ユニットが、1回の自軍強襲フェイズ中に、2回以上の強襲を受けることもあり得ません。

7.15 非フェイズ・プレイヤーの機甲ユニットは、強襲フェイズ中にはいかなる攻撃も受けません。言い換えれば、攻撃側のユニットは、非フェイズ・プレイヤーの機甲ユニットに対して、強襲を行うことはできません。機甲ユニットは、敵軍の対戦車射撃フェイズでのみ、攻撃を受けます。

7.16 1回の自軍強襲フェイズ中に複数の強襲を行う場合、攻撃側プレイヤーは、どのような順序で個々の強襲を解決するかを決めることができます。

7.17 強襲は、攻撃側と防御側の双方のユニットが持つ「戦闘力」値を基準にして解決されます(7.3項を参照)。

あるユニットに印刷された戦闘力値は、分割して使用することができず、必ずユニットごとにまとめて(同一の強襲に)使用しなくてはなりません。

## 7.2 複数ユニット、複数ヘクスでの強襲

7.2.1 攻撃側の1ユニットが、複数の防御側ユニットと隣接している場合、それらの防御側ユニットを1回の強襲でまとめて攻撃できます。もし、それらの防御側ユニットが、他の攻撃側ユニットと隣接していなければ、攻撃側の1ユニットは必ず、隣接する全ての防御側ユニットをまとめて攻撃しなくてはなりません。もし、それらの防御側ユニットが、他の攻撃側ユニットとも隣接していれば、攻撃側プレイヤーは7.11項と7.12項の制限を満たす形で、どの攻撃側ユニットでどの防御側ユニットを攻撃するかを選択することができます。

7.2.2 複数のヘクスにいる攻撃側ユニットが、共に同一の防御側ユニットに隣接している場合、それらの攻撃側ユニットは戦闘力を合計して、1回の強襲でその防御側ユニットを攻撃することができます。

7.2.3 同一のヘクスでスタックしている複数の防御側ユニットは、必ず1個の集団として、まとめて強襲されなくてはなりません。言い換えれば、スタックしている複数の防御側ユニットを分割して、異なる強襲の対象とすることはできません。

防御側もまた、同一のヘクスにいる全ての防御側ユニットを、同一の強襲に(防御側として)参加させなくてはなりません(対

戦車射撃の目標のように、一部のユニットに強襲を免れさせることはできません)。ただし、7.15項で示されているように、非フェイズ・プレイヤーの機甲ユニットは、たとえ非機甲ユニットとスタックしていても、強襲の目標とはなりません。

7.2.4 同一のヘクスに複数の攻撃側ユニットがスタックしている場合、それらのユニットは同一の強襲に参加する必要はなく、攻撃側プレイヤーの望む形で、隣接する(複数のヘクスにいる)防御側ユニットに対する別々の強襲に分かれて参加してもかまいません。

7.2.5 スタック制限と7.1項の制限を満たしている限り、1回の強襲に参加できる攻撃側ユニットや防御側ユニットの数には、制限がありません。ただし、攻撃側ないし防御側が複数のヘクスに展開している場合、その強襲に参加する全ての攻撃側ユニットが、それぞれ全ての防御側ユニットに隣接していなくてはなりません。

7.2.6 防御側ユニットが複数のヘクスに展開している場合、防御側ヘクスの地形による修正を判定する際には、最も防御側に有利となるヘクスの地形のみを使用します(7.4項を参照)。

## 7.3 強襲の解決手順

個々の強襲は、以下の手順に従って解決します。

1. 攻撃側プレイヤーは、その強襲に参加する自軍ユニットと、強襲の目標となる敵ユニットまたはスタック(の存在するヘクス)を宣言します。

2. 攻撃側の参加ユニット全ての戦闘力と、防御側の参加ユニット全ての戦闘力を、それぞれ合計します。この際、防御側のヘクスにいる機甲ユニットの戦闘力値は、加算されないことに注意してください。

3. 上記手順2で算出した攻撃側・防御側双方の戦闘力合計を、「強襲結果表」に示されている簡単な比率に直します。これを「戦力比」と呼びます。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、攻撃側戦闘力と防御側戦闘力の比率が3:4の場合には1:2に、5:2の場合は2:1に、9:6の場合は3:2に、11:8の場合は1:1に、それぞれ端数を処理するものとします。

4. 上記手順3で算出した戦力比に、7.4項に示された修正(もし該当していれば)適用します。戦力比修正には、地形、同一師団効果、装甲修正、砲撃支援の4種類があります。戦力比修正は、「強襲結果表」に示された戦力比の欄を、右または左に、指定された数だけずらすことを指します。

例えば、手順3で算出した戦力比が2:1で、これに「右に3列、左に1列」の修正が適用されたなら、修正適用後の「最終戦力比」は4:1となります。

5. 攻撃側プレイヤーは、サイコロを2個振り、出た目を「強襲結果表」に当てはめ、上記手順4で算出した最終戦力比と、サイの目が交差する箇所を調べます。そこに示されているのが、その強襲の結果です。

6. 強襲の結果は、一方ないし双方の参加ユニットに対する「損害チェック」の有無という形で示されています。

損害チェックを指示された側のプレイヤーは、その戦闘に参加した自軍ユニットごとに1回ずつ、個別に、サイコロを2個振り、損害チェックを行わなくてはなりません。損害チェックの結果(退却、ステップ損失)は、次の強襲を解決する前に、即座に適用しなくてはなりません。

7. ある強襲フェイズ中に、個々の強襲をどのような順番で解決するかは、フェイズ・プレイヤー(つまり攻撃側)が自由に決めることができます。

## 7.4 強襲の戦力比修正

7.4.1 村、高地: 防御側ユニットが村または高地のヘクスにいるなら、戦力比を左に1列ずらします。

7.4.2 林、町、村/高地: 防御側ユニットが林、町または村/高地(村と高地の混合地形)のヘクスにいるなら、戦力比を左に2列ずらします。

7.4.3 陣地、塹壕: 防御側のソ連軍非機甲ユニットが、陣地または塹壕のヘクスにいるなら、戦力比を左に1列(塹壕)ないし2列(陣地)ずらします。防御側がドイツ軍であるなら、この修正は適用されません。

7.4.4 河、小川: 攻撃側と防御側の間に存在する全てのヘクスサイド(ヘクスの境界)が河なら、戦力比を左に2列ずらします。また、攻撃側と防御側の間に存在する全てのヘクスサイドが小川であるか、また

は小川と河の混合なら、戦力比を左に1列ずらします。もし、その強襲に参加している攻撃側と防御側の間に存在するヘクスサイドの中に、河でも小川でもない(平地の)ヘクスサイドが1つでもあれば、これらの修正は適用されません。

7.45 攻撃側の装甲効果: **攻撃側は、その強襲に参加している攻撃側ユニット(機甲・非機甲を問わず)の中で、最も大きな装甲値と同じ数だけ、戦力比を右にずらします。**例えば、ドイツ軍が行う強襲で、装甲値が「5」のティーガー重戦車大隊と、装甲値が「3」の装甲連隊(IV号中戦車)が参加している場合、戦力比を右に5列ずらすことができます(5+3=8列ではありません)。

7.46 防御側の装甲効果: **防御側は、その強襲に参加している防御側ユニットおよびそれと同じヘクスでスタックしている機甲ユニットの中で、最も大きな装甲値と同じ数だけ、戦力比を左にずらします。**例えば、ドイツ軍が行う強襲で、防御側のソ連軍狙撃兵連隊と同じヘクスに、装甲値が「4」の戦車旅団(T34中戦車)が参加している場合、戦力比を左に4列ずらすことができます(ただし、その戦車旅団の戦闘力は、防御側の戦闘力合計には加算されません)。

7.47 同一師団効果: **ドイツ軍が行う強襲において、ある師団を構成する3個連隊の全てが参加している場合、戦力比を右に2列ずらすことができます。**この修正は、複数の師団が同一の強襲に参加している場合でも、**2列のみ**です(2個師団で4列とはなりません)。

**第10自動車化歩兵師団の場合、2個連隊と1個装甲大隊が全て同一の強襲に参加していれば、この修正を適用できます。**また、**グロスドイツチュラント装甲擲弾兵師団の場合、師団を構成する3個連隊が全て同一の強襲に参加していれば、この修正を適用できます(同師団所属のパンター大隊は無視します)。**

7.48 ドイツ軍の砲撃支援: **ドイツ軍が第1ターン中に行う強襲において、砲撃ユニットが参加している場合、そのユニットに記された数値と同数だけ、戦力比を右にずらすことができます(10.1項を参照)。**なお、1つの強襲に参加できる砲撃ユニットの数は、**1個のみ**です。

7.49 これらの修正は、全て**累積した後に、強襲結果表へと適用**されます。例えば、ド

イツ軍装甲連隊(戦闘力3、装甲値3)が、小川ヘクスサイドを越えて、村と陣地のあるヘクスで守るソ連軍の親衛狙撃兵連隊(戦闘力3)に強襲を行う場合、装甲値3で右に1列、村で左に1列、陣地で左に2列、小川で左に1列となり、最終的には「左に1列」の修正が適用されます。

## 7.5 強襲の結果の読み方

AC = **攻撃側は、その強襲に参加した全ての自軍ユニットについて1回ずつ、損害チェックを行わなくてはなりません。**

A1、2、3 = **攻撃側は、その強襲に参加した全ての自軍ユニットについて1回ずつ、示された数字をサイの目に加算した形で、損害チェックを行わなくてはなりません。**

AE = **その強襲に参加した全ての攻撃側ユニットは、即座に全滅して除去されます。**

BC = **攻撃側と防御側は共に、その強襲に参加した全ての自軍ユニットについて1回ずつ、損害チェックを行わなくてはなりません(7.64項を参照)。**

DC = **防御側は、その強襲に参加した全ての自軍ユニットについて1回ずつ、損害チェックを行わなくてはなりません。**

D1、2、3 = **防御側は、その強襲に参加した全ての自軍ユニットについて1回ずつ、示された数字をサイの目に加算した形で、損害チェックを行わなくてはなりません。**

DE = **その強襲に参加した全ての防御側ユニットは、即座に全滅して除去されます。**

## 7.6 損害チェック

7.61 強襲の結果、損害チェックを要求されたプレイヤーは、その強襲に参加した自軍ユニット1個ごとに1回、サイコロを2個振り、退却やステップ損失の有無を判定しなくてはなりません。

7.62 退却の有無: 損害チェックのサイの目(数字の加算を指示されている場合は、**修正後のサイの目**)が、そのユニットが所属する**上級司令部(ドイツ軍の場合は軍団、ソ連軍の場合は軍)**の現在の**継戦モラル値**より大きければ、そのユニットは**即座に2ヘクスの退却**を行い、さらに**混乱状態**となります(7.8項を参照)。

7.63 ステップ損失の有無: 損害チェックのサイの目(数字の加算を指示されている場合は、**修正後のサイの目**)が、11以上ならば、そのユニットは**即座に1ステップを失います**。この際、損害チェックで退却を

**要求されなかった場合(のみ)に、所有プレイヤーが望めば、その(1ステップを失った)ユニットは、さらに2ヘクスの退却を行うことができます(この追加退却は、任意であり、強制ではありません)。**この2ヘクスの追加退却は、1ステップの損失に「**加えて**」適用されるものであり、ステップを失う代わりに適用されるものではないことに注意してください。また、通常の退却とは異なり、追加退却を行ったユニットは、それだけでは**混乱状態にはなりません(7.86項を参照)。**

7.64 BCの損害チェックの順序: BCの結果が出た場合、損害チェックの実行と適用は、常に**防御側が先**に行います。この強襲に参加した防御側ユニット全ての損害チェックを実行・適用した後、この強襲に参加した攻撃側ユニット全ての損害チェックを実行・適用します。

7.65 包囲下の損害チェック: もし、損害チェックを実行する瞬間に、そのユニットのいるヘクスの**周囲6ヘクスの全てが、敵ユニットか、味方ユニットのいない敵ZOC**で占められているなら、サイの目にさらに**2を加算**して、退却やステップ損失の有無を判定しなくてはなりません。

7.66 上記7.62項に示された「**退却の有無**」と、7.63項に示された「**ステップ損失の有無**」は、1回のサイの目で同時に、**並行して判定・適用**します(退却とステップ損失を判定するために2回、サイコロを振るわけではありません)。例えば、所属軍団の**継戦モラル値が「11」**であるドイツ軍ユニットが、損害チェックを要求され、サイの目が「11」である場合、**継戦モラル値と同じなので退却は必要ありませんが、即座に1ステップを損失し、さらに所有プレイヤーが望めば、2ヘクスの追加退却を行うことができます。**

7.67 損害チェックを要求された味方ユニットとスタックしているものの、その強襲には**参加していない**ユニット(防御側ユニットとスタックしている機甲ユニットなど)は、同じヘクスにいる味方ユニットがどのような損害を被っても、**一切の影響を受けません。**

## 7.7 継戦モラル

7.71 **ドイツ軍の各軍団と、ソ連軍の各軍**は、それぞれ固有の「**継戦モラル値**」を持ちます。この数値は、各軍の「**継戦モラル表示欄**」上の各軍団/軍のマーカーで表示されます。ドイツ軍には計10個の軍団があり、ソ連軍には計11個の軍があります。



7.7.2 ゲーム開始時における、各軍団 / 軍の継戦モラル値は、それぞれのマーカーに印刷されています。各プレイヤーはゲーム開始時に、自軍の「**継戦モラル表示欄**」上の該当する数字のボックスに、それぞれのマーカーを配置します。

7.7.3 各軍団(ドイツ軍)ないし軍(ソ連軍)に所属するユニットが1個、全滅して地図上から**除去される**ごとに、該当する軍団 / 軍の継戦モラル値は、即座に**1ずつ低下**します。該当する軍団 / 軍の継戦モラルマーカーを動かして、継戦モラルの低下を表します。ただし、いかなる軍団 / 軍も、継戦モラルが1未満になることはありません(下限は1)。また、いったん低下した継戦モラルが、ゲーム中に回復することはありません(例外: **選択ルール**、13.8項を参照)。

7.7.4 ソ連軍の各軍の継戦モラルは、ドイツ軍の**水平爆撃**によって、さらに**低下する可能性**があります(9.2項を参照)。

## 7.8 退却と混乱

7.8.1 ユニットの退却は常に、そのユニットを**所有するプレイヤーの手**で行われます。損害チェックの結果、退却を要求されたユニットは、強襲解決時にいたヘクスから2ヘクス離れた**いずれかのヘクス**まで、即座に退却を行います。

7.8.2 退却を行うユニットは、可能な限り、**他の味方ユニットのいない、空いたヘクス**へと退却しなくてはなりません。もし、空いたヘクスがなければ、他の味方ユニットのいるヘクスへと退却して入ることができます。ただし、たとえ一時的にであっても、**スタック制限を超過するヘクス**へは、退却して入ることが**できません**(例外: **選択ルール**、13.2項を参照)。もし、スタック制限を超過するヘクスへの退却を強いられたなら、5.17項に従って(つまり**敵プレイヤー**の手で)超過分のユニットは除去されます。

7.8.3 退却を行うユニットは、**敵ユニット**(航空ユニットは除く)の**存在するヘクス**や、**味方ユニットのいない敵ZOCのヘクス**へと入ることが**できません**。味方ユニットのいる敵ZOCのヘクスへは、退却して入ることができますが、その場合でもスタック制限の範囲内でなくてはなりません(7.82項を参照)。退却を行う**機甲**ユニットは、**対戦車力がゼロの敵ユニットが及ぼしているZOCを無視して**(つまりZOCが及んでいないものと見なして)、退却を行うことができます。い

なるユニットも、**地図の外**へと退却したり、**全面湖ヘクス**を越えるような退却は**行えません**。何らかの理由で、指示された2ヘクスの退却を実行できないユニットは、**全滅したもの**と見なされて、即座に**除去**されます(例外: **選択ルール**、13.2項を参照)。

7.8.4 同一の強襲に参加した**複数**のユニットが退却する場合、**別々のヘクス**へと退却することもできます。ただし、それらの退却は、**同時に実行**されたものと見なします(7.82項に注意)。

7.8.5 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強襲フェイズ中に敵の強襲を受けた場合、退却したユニットの戦闘力は、戦力比の算出には含まれません。また、その強襲でもし同一ヘクスの味方ユニットが、**ステップの損失や退却の損害**を被ったなら、退却して入ったユニットはその結果を**適用する前に全滅**します。

7.8.6 損害チェックの結果として、退却を要求されたユニットは、退却実行後、即座に**混乱状態**となり、混乱マーカーが置かれます。ただし、1ステップの損失を被ったユニットが、所有プレイヤーの任意で**追加退却**を実行した場合(7.63項を参照)には、混乱マーカーを置く**必要はありません**。

7.8.7 混乱マーカーが置かれているユニットは、そのような状態にある間は、一切の**対戦車射撃を行えません**。ただし、強襲は(攻撃側・防御側を問わず)通常どおりに**行えます**。ただし、混乱マーカーが置かれているユニットは、**戦闘後前進を行えません**(退却は行えます)。また、混乱マーカーが置かれているユニットは、そのような状態にある間は、**移動力が半分**(端数切り捨て)になります。

7.8.8 既に混乱マーカーが置かれているユニットが、さらに(退却して)混乱状態となっても、その効果は重複しません。ユニットに置かれている混乱マーカーは、自軍プレイヤーターンの**自軍混乱回復フェイズ**に、全て取り除かれます。

7.8.9 退却は、移動に似ていますが、**移動力の消費は必要ありません**。

## 7.9 戦闘後前進

7.9.1 戦闘の結果、防御側ユニットが退却するか全滅するかして、**防御側のヘクスが空になった場合**、攻撃側プレイヤーは、その強襲に参加した自軍ユニット(退却を要

求されたユニットは除く)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。攻撃側ユニットが戦闘後前進を実行する際、強襲解決時に防御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。

7.9.2 戦闘後前進は、**任意**であり、強制ではありません。実行するか否かは、権利を得た攻撃側プレイヤーが選ぶことができます。ただし、実行するなら、**次の強襲を解決する前に実行**しなくてはなりません。

7.9.3 戦闘後前進を行った攻撃側ユニットが、前進した先のヘクスで、新たな防御側非機甲ユニットのZOCに入ったとしても、その強襲フェイズ中には**新たな強襲を行うことはできません**。

ただし、戦闘後前進を行った攻撃側ユニットのZOCは、同一の強襲フェイズ中に行われる別の強襲を解決する際、防御側ユニットの退却を妨害するなどの効果を持ち得ます。

7.9.4 戦闘後前進は、**強襲の結果を適用する時のみ**、行えます。言い換えれば、対戦車射撃で目標の敵機甲ユニットを除去しても、戦闘後前進は行えません。

7.9.5 戦闘後前進は、移動に似ていますが、**移動力の消費は必要ありません**。

7.9.6 **混乱マーカー**が置かれている攻撃側ユニットは、**戦闘後前進を行えません**。また、ある強襲に参加した攻撃側ユニットの全てが、退却するか全滅するかして、攻撃側のヘクスが空になったとしても、**防御側ユニットは戦闘後前進を行えません**。

7.9.7 損害チェックで1ステップの損失を被った攻撃側ユニットは、追加退却を行っていなければ、戦闘後前進を行うことができます。ただし、損害チェックで退却を要求されたユニットは、戦闘後前進を行えません。

7.9.8 もし、同一の強襲で**複数の防御側ヘクス**が目標となり、そのうちの**一部のみ**が空になった場合、攻撃側はその**空いたヘクスにのみ**、戦闘後前進を行えます。

## 8.0 移動

自軍移動フェイズにおいて(のみ)、プレイヤーは自軍ユニットに移動を行わせることができます。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。

## 8.1 移動の手順

8.1.1 各ユニットは、**自軍移動フェイズ**において(のみ)、所有プレイヤーの望む順序で、移動を行います。移動を行うユニットは、それぞれ個別に移動します。ユニットは、自身のいるヘクスから隣のヘクスへ、そしてその隣のヘクスへと、1ヘクスずつ順に移動します。

8.1.2 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、「**地形効果表**」に記載されています。なお、各地形ごとに必要な移動力は、**徒歩ユニットと車輛ユニットでは異なっている**ことに注意してください。

8.1.3 許容移動力と継戦モラル: 各ユニットの許容移動力は、そのユニットが**所属する上級司令部**(ドイツ軍の軍団、ソ連軍の軍)の、**その時点での継戦モラル値**によって変動します。両軍の「**継戦モラル表示欄**」上の**各数値のボックス**には、それぞれ許容移動力が示されており、該当する上級司令部の継戦モラルマーカーが置かれているボックスに表示された許容移動力の範囲内で、移動を行います。例えば、ドイツ軍の第3装甲軍団の現在の継戦モラル値が「4」なら、同軍団に所属する第6装甲師団第11装甲連隊ユニットの許容移動力は「7」となります。

8.1.4 混乱ユニットの許容移動力: **混乱マーカー**が置かれているユニットは、そのような状態にある間は、**許容移動力が半分**(端数切り捨て)になっているものと見なされます。

8.1.5 あるユニットが、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。

8.1.6 あるユニットの移動は、別のユニットの移動を開始する前に、完了していません。言い換えれば、次のユニットの移動を開始した時点で、直前のユニットの移動は完了したものと見なされます。

## 8.2 移動の制限と禁止事項

8.2.1 ユニットは、**敵ユニット**(航空ユニットは除く)の**存在するヘクス**へと移動して入

ることはできません。

8.2.2 原則として、**移動中のユニットが、敵ZOCのヘクスに進入したら、即座にそのヘクスで停止しなくてはならず、そのユニットは同じ移動フェイズ中にはそれ以上の移動を行えません**。ただし、**両軍の機甲ユニットは、対戦軍力がゼロの敵ユニットが及ぼしているZOCを、存在しないものと見なし**て移動することができます(停止する必要はありません)。

8.2.3 敵ZOCからの離脱: 自軍移動フェイズの**開始時に、敵ZOCのヘクスにいたユニットは、これから入るヘクスへの移動に必要な移動力に加えて、その時点での許容移動力の半分**(端数切り捨て)を**追加で消費**することにより、**そこから出ることができます**(ただし8.24項に注意)。これを「**離脱**」と呼びます。

8.2.4 離脱時の制限: ユニットは、敵ZOCのヘクスから別の敵ZOCのヘクスへと、**直接入るような移動は行えません**。また、敵ZOCから離脱したユニットは、**その移動フェイズ中には、別の敵ZOCのヘクスには進入できません**(敵ZOCでないヘクスで移動を終了しなくてはなりません)。

8.2.5 あるヘクスに進入するために必要な**移動力を消費できない**場合、そのようなヘクスへは移動して入ることができません。言い換えれば、「**移動力が足りなくても最低1ヘクスは移動できる**」という特例は、このゲームの標準ルールにはありません(例外:**選択ルール**、13.7項を参照)。

8.2.6 ユニットは、移動して**地図の外へ出たり、異なる地図エリアへと進入したり**することはできません。また、**全面湖ヘクスサイド**を越えて移動することもできません。

8.2.7 自軍移動フェイズの途中で、移動中のユニットが、味方ユニットの存在するヘクスに進入しても、追加の移動力消費は必要ありません。また、ユニットのZOCは、味方ユニットには何の影響も及ぼしません。

8.2.8 あるヘクスを通過できる味方ユニットの数には制限がなく、また自軍移動フェイズの**途中であれば、一時的にスタック制限**(5.1項を参照)を**超過してもかまいません**。ただし、**移動フェイズ終了時には、スタック制限の範囲内に収まっていなくてはなりません**。

## 8.3 地形の移動への影響

8.3.1 進入先のヘクスの地形や、その際に

越えるヘクスサイドの地形による移動力は、**すべて累積**します。例えば、ソ連軍の車輛ユニットが、河ヘクスサイドを越えて林ヘクスに進入する場合、8移動力が必要となります(河ヘクスサイドに追加5移動力、林ヘクスに3移動力)。同様に、ドイツ軍の徒歩ユニットが、村/高地と塹壕の重なっているヘクス(2040の**ポヌイリ**)に移動する場合、9移動力が必要となります(村/高地ヘクスに6移動力、塹壕に追加3移動力)。

8.3.2 **道路や小道の通じているヘクスサイド**を越え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、道路や小道による移動力**(徒歩ユニットは道路なら1移動力、小道なら2移動力、車輛ユニットはどちらも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、**道路や小道に沿って移動する場合、河や小川、障地、塹壕の追加移動力を無視**できます。ただし、道路や小道の移動特典を利用できるのは、**道路ないし小道の描かれたヘクスサイド**を越えて、隣接するヘクスに入る場合のみです(単に移動元や進入先のヘクスに道路や小道が存在するだけでは、移動特典は得られません)。

8.3.3 地雷原: **移動中に障地ヘクスから出たユニット**(ソ連軍ユニットも含む)は、即座に**サイコロを1個振り、出た目と同じ数の移動力を、追加で消費**しなくてはなりません。この追加移動力は、密集した地雷原からの離脱に伴う行動制限を表しています。地雷原からの離脱による追加移動力は、これから入るヘクスの地形による移動力**に加算**して消費します。

ただし、障地ヘクスから移動して出るユニットは、**これから入る地形に基づく移動力**に加えて、さらに**追加で1移動力を消費できる状態**にはなりません。言い換えれば、障地ヘクスから出て最初に入るヘクスで**残りの許容移動力の全て**を使い切る場合は、そのような移動は行えません。

もし、サイコロの判定により、そのユニットの**残りの許容移動力を上回る移動力の消費**が要求されたなら、そのユニットは、障地ヘクスから出て**最初に入ったヘクスで、その移動フェイズ中の移動を終了**しなくてはなりません。

8.3.4 **鉄道線**は、歴史的興味から印刷されているだけであり、ゲームには**何の影響も及ぼしません**。

## 8.4 航空機による移動妨害

8.4.1 ソ連軍の各軍の**継戦モラル値**は、ドイツ軍の水平爆撃によって、一時的に低下する可能性があります(9.2項を参照)。

8.4.2 ドイツ軍の急降下爆撃機ユニットが**配備されているヘクス**と、その周囲6ヘクスは、ドイツ軍の「**制空範囲**」であると見なされます。**移動中のソ連軍ユニットが、ドイツ軍の制空範囲であるヘクスへと進入するためには、通常の移動力に加えて、さらに追加3移動力を消費しなくてはなりません。**ドイツ軍の制空範囲は、**ドイツ軍ユニットには何の影響も及ぼしません。**また、ソ連軍ユニットが行う**退却や戦闘後前進も、ドイツ軍の制空範囲の影響を受けません。**

## 8.5 ロコソフスキーの予備部隊

8.5.1 ソ連軍プレイヤーは、**第1ターン**には以下のユニットを移動させることができません(ただし11.23項に注意)。これらは全て、**北部マップの後方に配置されているユニット**であり、配置コードに「RR」の記号が記されています。

第3戦車軍団(4ユニット)  
第16戦車軍団(4ユニット)  
第19戦車軍団(4ユニット)  
第6親衛狙撃兵師団(3ユニット)  
第70親衛狙撃兵師団(3ユニット)  
第75親衛狙撃兵師団(3ユニット)

## 9.0 航空ユニット

このゲームでは、**ドイツ軍プレイヤーにのみ、航空ユニット**が与えられています(ソ連軍の航空戦力は、ドイツ軍航空ユニットの数を増減させる形でのみ、表現されています)。

ドイツ軍の航空ユニットには、**急降下爆撃機(D)**と**水平爆撃機(L)**の2種類があり、それぞれ用法が異なります。ただし、これらの用法は、必ずしも固有の爆撃機による行動のみを再現しているわけではなく、例えば急降下爆撃による「誤爆」の結果は、クルスク戦時にしばしば発生した、ドイツ空軍の水平爆撃機によるドイツ軍装甲部隊の誤爆の効果も含んでいます。

### 9.1 航空ユニットの配備

9.1.1 各ゲームターンの**航空ユニット配備フェイズ**において、ドイツ軍プレイヤーは

「**ゲームターン表示欄**」を参照して、そのターンに使用可能な急降下爆撃機と水平爆撃機の数を調べ、それを配備します。**急降下爆撃機の場合、ソ連軍機甲ユニットが存在する、地図上のいずれかのヘクスに直接置きます。**水平爆撃機の場合、地図欄外の「**ドイツ軍水平爆撃目標ディスプレイ**」に示されている、**同一の地図エリアに属するいずれかのソ連軍の軍が記されたボックス**に置きます。

9.1.2 地図欄外の「**ゲームターン表示欄**」の各ターンのボックスには、そのターンに使用できる急降下爆撃機と水平爆撃機のユニット数が、北部(N)と南部(S)の各地図エリアごとに表示されています。例えば、第5ターンには、北部に1個、南部に2個の急降下爆撃機ユニットと、北部に2個、南部に4個の水平爆撃機ユニットを使用できます。

9.1.3 駒に「N」と記された航空機ユニットは、**北部エリア**でのみ使用できます。同様に、駒に「S」と記された航空機ユニットは、**南部エリア**でのみ使用できます。例えば、「N」と記された急降下爆撃機ユニットを、南部エリアのヘクスに配備したり、「S」と記された水平爆撃機ユニットを、「ドイツ軍水平爆撃目標ディスプレイ」の第70軍(北部エリア)のボックスに配備することはできません。

9.1.4 **急降下爆撃機ユニットは、ソ連軍の機甲ユニットが存在する、同じ地図エリアのヘクスであれば、地形に関係なく、どのヘクスでも配備することができます。**

9.1.5 **水平爆撃機ユニットは、同じ地図エリアに展開するソ連軍の「軍」を示すボックスであれば、どのボックスに配備してもかまいません。**

9.1.6 1つのヘクスやボックスに配備できる航空ユニットの数には、**制限がありません。**

### 9.2 水平爆撃の解決

9.2.1 各ゲームターンの**航空ユニット配備フェイズ**に、航空ユニットの配備を完了した後、**ドイツ軍プレイヤー**は続いて、配備した**水平爆撃機1個ごとに、サイコロを1個振り**ます。

9.2.2 出た目が1か2なら、水平爆撃は**成功**し、その水平爆撃機ユニットを**裏返し**にして「PM-1」と記された面を上にし、**標的となった軍の「継戦モラルマーカー」の上に載せます。**そのようなマーカーを置かれた軍は、**そのターン中(のみ)**、全ての点において、**継戦モラル値がさらに1だけ低下**

しているものと見なされます。

9.2.3 水平爆撃の効果は、**累積**します。言い換えれば、特定の軍に水平爆撃機マーカーを集中的に配備して、その軍の継戦モラル値を大幅に低下させることも可能です。例えば、第69軍の継戦モラルマーカーが「5」のボックスに置かれている状態で、ドイツ軍の水平爆撃を2回受けてどちらも成功し、「PM-1」を2個置かれた場合、そのターン中における第69軍の継戦モラル値は「3」と見なして、同軍に所属するソ連軍ユニットの許容移動力の判定や、損害チェックにおける退却の判定などを行います。

ただし、水平爆撃による低下は、「PM-1」マーカーの数によって表示され、**各軍の継戦モラルマーカーそのものは動かさない**ことに注意してください。その**ターンが終了すれば、「PM-1」はいったん全て取り除かれ、**標的となった軍の継戦モラルマーカーは、元通り配置されているボックスの数値)となります。

9.2.4 出た目が3~6なら、水平爆撃は**失敗**し、標的となった軍の継戦モラル値には、何の影響もありません。

9.2.5 水平爆撃による継戦モラル値の一時的な低下は、標的となった軍に所属する全てのソ連軍ユニットの**許容移動力**にも、**影響を及ぼします。**例えば、9.23項の例では、第69軍に所属するソ連軍ユニットの、そのターンにおける許容移動力は、「9」(モラル値5の数値)ではなく「7」(モラル値3の数値)となります(8.13項を参照)。

9.2.6 ソ連軍の継戦モラルマーカーに置かれている「PM-1」マーカーは、**ソ連軍混乱回復フェイズ**に全て取り除かれます。

### 9.3 急降下爆撃の解決

9.3.1 **ソ連軍プレイヤーターン冒頭のドイツ軍急降下爆撃解決フェイズ**において、**ソ連軍プレイヤー**は、地図上にあるドイツ軍急降下爆撃機ユニットごとに、以下の手順で爆撃の結果を判定しなくてはなりません。

a. **ソ連軍プレイヤー**はまず、**サイコロを2個振り**、出た目を「**偏差判定表**」(別紙チャート参照)に当てはめて、目標の「**ずれ**」を判定します。例えば、最初に配備されたヘクスが0303で、サイの目が8であったなら、0202へと目標が「**ずれた**」こととなります。

b. 急降下爆撃機ユニットを**裏返し**して、上記aで判定したヘクスに、**移動させます。**出た目

が7ならば、最初に配備されたヘクスに留まります(偏差はありません)。ここで判定されたヘクスが、その急降下爆撃機の「最終標的ヘクス」です。

c. もし、最終標的ヘクスに機甲ユニット(ドイツ軍・ソ連軍を問わず)が存在するならば、その機甲ユニット(1個)が、急降下爆撃の目標となります。もし、最終標的ヘクスに複数の機甲ユニットが存在するならば、ドイツ軍プレイヤーがどちらの機甲ユニットを目標とするかを定めることができます(この場合、装甲値の大小は無視できます)。

d. もし、最終標的ヘクスに機甲ユニットが存在しないならば、そこから最も近いヘクスにいる機甲ユニット1個(ドイツ軍・ソ連軍を問わず)が、急降下爆撃の目標となります。もし、該当する機甲ユニットが複数あるならば、ドイツ軍プレイヤーがどの機甲ユニットを目標とするかを定めることができます(この場合も、装甲値の大小は無視できます)。

e. 個々の急降下爆撃は、対戦車力「3」による対戦車射撃として、実行・解決されます。ただし、急降下爆撃の場合は、6.5項に示されたサイの目修正は適用せず、その代わりに、目標ユニットが林または町ヘクスにいるならば、サイの目に3を加算します。

f. 急降下爆撃の結果は、解決と同時にただちに適用されます。また、配備された急降下爆撃機ユニットは、爆撃の解決後もそのまま、配備されたヘクスに留まります(8.42項を参照)。これらの急降下爆撃機ユニットは、ソ連軍混乱回復フェイズに、全て取り除かれます。

9.32 急降下爆撃の目標となるのは、機甲ユニットのみです。従って、急降下爆撃の解決手順においては、両軍の非機甲ユニットの存在は一切無視します。

また、状況次第では、ドイツ軍の機甲ユニットが目標となってしまう(誤爆される)場合もあることに注意してください。

## 10.0 ドイツ軍の特殊ユニット

### 10.1 砲撃ユニット

10.1.1 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に、計14個の砲撃ユニットを与えられて

います。これらの砲撃ユニットは、第1ターンのドイツ軍強襲フェイズでのみ使用され、使用後は即座にゲームから除去されます。

10.1.2 第1ターンのドイツ軍強襲フェイズにおいて、各砲撃ユニットは、同じヘクスでスタックしている味方ユニットと一緒に強襲に参加することができます。

10.1.3 砲撃ユニットが参加する強襲を解決する際、ドイツ軍プレイヤーは、その砲撃ユニットに記された数値と同じ数だけ、戦力比を右にずらすことができます。この修正は、7.4項で示された他の戦力比修正に累積して適用されます。

10.1.4 1つの強襲に参加できる砲撃ユニットは、1個のみです。また、砲撃ユニットは、参加した強襲の結果とは関係なく、使用後に即座に除去されます。

### 10.2 装甲工兵ユニット

10.2.1 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に、計2個の装甲工兵ユニットを与えられています。これらの装甲工兵ユニットは、自爆用の無人小型戦車「ゴリアテ」などを装備しており、第1ターンのドイツ軍強襲フェイズでのみ使用され、使用後は即座にゲームから除去されます。

10.1.2 第1ターンのドイツ軍強襲フェイズにおいて、各装甲工兵ユニットは、同じヘクスでスタックしている味方ユニットと一緒に強襲に参加することができます。

10.1.3 装甲工兵ユニットが参加する強襲を解決する際、ドイツ軍プレイヤーは、防側ソ連軍ユニットのいるヘクスの障地(のみ)の修正を無効にすることができます。

10.1.4 1つの強襲に参加できる装甲工兵ユニットは、1個のみです。また、装甲工兵ユニットは、参加した強襲の結果とは関係なく、使用後に即座に除去されます。

### 10.3 新型戦車ユニット

パンターD型中戦車は、クルスク会戦のために準備された戦車ですが、実際には未だ完成しておらず、機械面でいくつかのトラブルを抱えていました。また、VI号駆逐戦車「フェルディナント」(別名エレファント)もまた、変速機のトラブルと、対歩兵火器の欠如という問題点を内包していました。

10.3.1 パンター大隊ユニットとは、ドイツ軍の第51、第52、3/GDの3個戦車大隊を指します。エレファント大隊ユニットとは、ドイツ軍の第653と第654の2個駆逐戦車大

隊を指します。

10.3.2 ドイツ軍プレイヤーは、自軍移動フェイズでパンター大隊とエレファント大隊に移動を行わせる際、個々の大隊ユニットごとに1回、移動を開始する前にサイコロを1個振り、機械的なトラブルの度合いを判定しなくてはなりません。各大隊ユニットは、出た目と同じ数を、そのターンに使用できる許容移動力から差し引いて、移動を行います。もし、所属する軍団の継戦モラルに対応する許容移動力が6で、サイの目も6なら、そのパンターないしエレファント大隊ユニットは、その移動フェイズには全く移動を行えません。

10.3.3 エレファント大隊ユニットの装甲値は、強襲を解決する際の装甲修正(7.45項、7.46項を参照)には全く使用できません。また、エレファント大隊ユニットは、「装甲ユニットは対装甲値がゼロの敵非機甲ユニットのZOCを無視できる」という特典(5.23項、7.83項、8.22項を参照)を利用してきません(従って、敵ユニットのZOCを一切無視できません)。

## 11.0 増援部隊

両プレイヤーとも、ゲーム中に定められたユニットを増援部隊として受け取ります。各ターンにそれぞれが受領する増援ユニットの数と種類は、地図欄外の「増援部隊一覧」に示されています(例外: 選択ルール、13.3項を参照)。

### 11.1 増援ユニットの到着

11.1.1 増援ユニットは、指定されたゲームターンの自軍移動フェイズに、地図上へと登場します。登場の際には、必ず指定された登場エリア(G1、S2等と示された、色違いの地図端)に面した、いずれかのヘクスから、地図内に進入します。最初に進入するヘクス(登場エリアに面したヘクス)から、必要な移動力を消費しなくてはなりません。ただし、登場エリアと、最初に進入するヘクスの間に、道路ないし小道が存在すれば、その移動特典を使用できます。

11.1.2 所有プレイヤーが望めば、増援ユニットの登場を、後のターンまで遅らせることもできます。ただし、いかなる場合でも、指定された登場エリアを変更することはできません。

## 11.2 モーデルの選択

ツィタデレ作戦当時、北部の第9軍司令官モデル上級大将は、第一線陣地の突破で戦車を消耗することを恐れ、攻勢第一撃には投入せずに後方で温存する方針をとっていました。以下のルールは、ドイツ軍プレイヤーがモデルの立場となり、装甲部隊の運用法を決められるようにするものです。

11.2.1 **ドイツ軍プレイヤーが望めば**、ドイツ軍は以下の増援ユニット(4個師団と2個連隊)を、ゲーム開始時に地図上へと配置することができます。

第2装甲師団(3ユニット)  
第4装甲師団(3ユニット)  
第9装甲師団(3ユニット)  
第12装甲師団(3ユニット)  
第18装甲師団(2ユニット)

11.2.2 この配置を選択する場合、第2、第4、第9、第12のドイツ軍4個装甲師団(計12ユニット)は、北部マップの「ドイツ軍初期配置ゾーンC」および開始線より北側にあるいずれかのヘクスに、スタック制限の範囲内で配置されます。これらのユニットは「C」以外のドイツ軍初期配置ゾーンには配置できませんが、「ドイツ軍初期配置ゾーンC」に隣接していないヘクスに配置してもかまいません。第18装甲師団の2ユニット(第18装甲連隊、第52装甲擲弾兵連隊)は、「ドイツ軍初期配置ゾーンB」のいずれかのヘクスに、スタック制限の範囲内で配置されます。

11.2.3 ロコソフスキーの対応: ドイツ軍プレイヤーが上記の配置を選んだなら、ソ連軍プレイヤーは、8.5項に示された第1ターンの移動制限を無視して、プレイすることができます。

## 12.0 ゲームの勝敗

このゲームの勝敗は、最終ターン(第9ターン)終了時に、ドイツ軍プレイヤーが獲得している勝利得点(VP)の数値によって判定されます。ソ連軍プレイヤーには、勝利得点は与えられません(言い換えれば、ソ連軍プレイヤーはドイツ軍の勝利得点を減少させることを目指してプレイします)。以下に述べる規定に従い、ドイツ軍の勝利得点の加減を行った後、結果を12.3項の判定表に当てはめて、ゲームの勝敗とその度合いを判定します。

## 12.1 ドイツ軍勝利得点の加算

12.1.1 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム終了時に自軍占領下にある「勝利得点ヘクス」ごとに、定められたVPを獲得します(ただし12.12項に注意)。ゲーム中、航空ユニット以外のドイツ軍ユニットが「勝利得点ヘクス」に進入(移動、退却、戦闘後前進のいずれでも可)するごとに、「ドイツ軍占領下マーカー」をそのヘクスに置きます。

12.1.2 ドイツ軍が、自軍占領下の勝利得点ヘクスによる勝利得点を獲得するためには、そのヘクスからドイツ軍側の地図端ヘクス(北部マップなら北端、南部マップなら南端)まで、ソ連軍ユニットやそのZOCで遮断されないヘクス列が、途切れなく形成できなくてはなりません。この判定に際しては、ドイツ軍ユニット(航空ユニットは除く)の存在は、ソ連軍ZOCの効果を打ち消します。

12.1.3 それぞれの勝利得点ヘクスごとに定められたVPの数値は、該当ヘクスに記されています。例えば、ボヌイリヘクス2040なら10VPです。

12.1.4 ドイツ軍は、ソ連軍ユニットを全滅させても、VPを獲得できません。

## 12.2 ドイツ軍勝利得点の減少

12.2.1 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム終了までに自軍ユニットが損失したステップ数と同じ数だけ、勝利得点の合計から差し引きます。例えば、戦力減少状態の連隊または大隊ユニットの場合は1ユニットにつき1を、全滅した連隊ユニットの場合は2を、全滅した大隊ユニットの場合は1を、それぞれ合計して差し引きます。この際、砲撃ユニットや装甲工兵中隊ユニット、航空ユニットは、計算の対象外となります。

12.2.2 もしゲーム終了時に、ピェルゴロド(ヘクス2611)がソ連軍の占領下にあるなら、ドイツ軍の勝利得点合計から20を差し引きます。この場合の「ソ連軍占領下」の定義は、12.12項と同じですが、ソ連軍の場合は南部マップの北端または東端のいずれかのヘクスまで、ドイツ軍ユニットやそのZOCで遮断されないヘクス列が、途切れなく形成できなくてはなりません。

## 12.3 勝敗の判定

ドイツ軍の勝利得点合計の加減を行った後、最終的な数値を以下の表に当てはめて、勝敗を判定します。

### ドイツ軍勝利得点合計 結果

-35以下	ソ連軍戦略的勝利
-34 ~ -15	ソ連軍作戦的勝利
-14 ~ 0	ソ連軍戦術的勝利
1 ~ 20	ドイツ軍戦術的勝利
21以上	ドイツ軍作戦的勝利 (ドイツ軍戦略的勝利はありません)

## 13.0 選択ルール

以下の選択ルールは、今回の新版制作に際して、新たに用意したものです。いずれも、ゲームの内容を複雑化することなく、内容を向上させる修正提案であり、デザイナーは使用を強くお勧めします。

### 13.1 小川と河の追加効果

13.1.1 自軍強襲フェイズ開始時に、敵の非機甲ユニットと自軍ユニットの間に小川または河ヘクスサイドが存在する場合、その小川ないし河の対岸にいる敵非機甲ユニットのZOCを無視することができます。言い換えれば、そのような敵非機甲ユニットに対して、強襲の実行を強制されません。

### 13.2 退却とスタック制限

13.2.1 標準ルール7.82項では、スタック制限を超過するような退却を強いられた場合、超過分のユニットは全滅して除去されるとなっていますが、このルールが厳しすぎると感じられた方は、以下の選択ルールを使用することができます。

13.2.2 ユニットは、一時的に、スタック制限を超過する形で退却を行うことができます。そして、スタック制限を超過するヘクスで退却を終了しなくてはならなかった場合(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、5.17項に従い、超過分のユニットを除去しなくてはなりません。

### 13.3 ソ連軍増援登場の変動

13.3.1 標準ルールでは、両軍の増援部隊の登場時期は史実に沿う形で固定化されており、実際のクルスク戦の経過を再現することができます。しかし、当時の両軍指導

部の心理的要素を考えた場合、ドイツ軍がソ連軍の登場時期と登場地点を完全に把握しているのは不自然であるとも言えます。以下の選択ルールを採用すれば、そのような問題点をある程度緩和でき、また対戦ゲームとしての展開の幅も広がります。



13.32 この選択ルールを採用する場合、ソ連軍プレイヤーは、ゲーム開始時に、計8個の「選択増援チット」を無作為に選択し、裏面を見ないで、「選択増援チット配置表」の第2ターンから第7ターンのボックス(A~Hの記号が割り振られています)に1個ずつ配置します。第4ターンと第5ターンには、2つのボックスに1個ずつ置きます。

13.33 ゲームが開始された後ならば、ソ連軍プレイヤーは、プレイ中の好きな時に、「選択増援チット配置表」上に配置した選択増援チットの裏面を、密かに見ることができます。ただし、他のチットと順番を入れ替えることはできません。

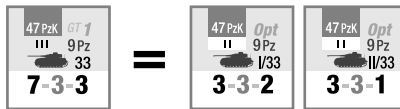
13.34 第2ターン以降のソ連軍移動フェイズに、ソ連軍プレイヤーは、「選択増援チット配置表」上の該当ターンのボックスにある選択増援チット(第4ターンと第5ターンは2個)に記された増援部隊を、地図上に登場させることができます。

13.35 チットの裏面に、ターン数だけが記されている場合、地図欄外の「ソ連軍増援ユニット一覧」に示された、該当ターンの増援ユニット全てが、指定された登場エリアから登場します。例えば、第2ターンのボックス「A」に置かれた選択増援チットの裏面が「GT7」であるなら、ソ連軍プレイヤーは、第2ターンの自軍移動フェイズに、第18戦車軍団(計4ユニット)と第29戦車軍団(計4ユニット)を登場エリア「S4」から、第5親衛機械化軍団(計4ユニット)を登場エリア「S5」から、登場させることができます。

13.36 チットの裏面に、ターン数と登場エリアが記されている場合、地図欄外の「ソ連軍増援ユニット一覧」に示された、該当ターンの増援ユニットのうち、指定された登場エリアの増援ユニットのみが、その登場エリアから登場します。例えば、第3ターンのボックス「B」に置かれた選択増援チットの裏面が「GT5 S4」であるなら、ソ連軍プレイヤーは、第3ターンの自軍移動

フェイズに、第13親衛狙撃兵師団(計3ユニット)と第9親衛空挺兵師団(計3ユニット)を登場エリア「S4」から、登場させることができます。

13.37 ゲームが開始された後、ドイツ軍プレイヤーは、個々の増援が地図上に登場するまで、ソ連軍の選択増援チットの裏面を見ることができません。



### 13.4 ドイツ軍装甲部隊の分割使用

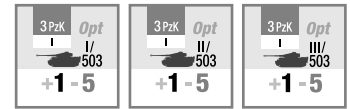
13.41 この選択ルールを使用する場合、ドイツ軍プレイヤーは、標準ルールよりさらに柔軟な形で、自軍の戦車部隊を運用することができます。

13.42 ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に、自軍の装甲連隊の一部または全部を、大隊規模で配置することができます。1個装甲連隊は、同じ連隊番号を持つ2個戦車大隊に対応しています。個々の連隊が、どのような形で大隊に対応しているかは、「ドイツ軍装甲部隊の分割使用」に示されています。1個装甲連隊の代わりに2個戦車大隊で配置する場合、それら的大隊を別々のヘクスに配置してもかまいませんし、スタック制限の範囲内であれば、同じ軍団所属の他のユニットとスタックしてもかまいません。

13.43 ゲームが開始された後、ドイツ軍プレイヤーは、自軍移動フェイズ開始時に、地図上の装甲連隊を戦車大隊2個と置き換えた(これを分割と呼びます)同じヘクスでスタックしている、同一の装甲連隊を構成する戦車大隊2個を装甲連隊に戻した(これを統合と呼びます)することができます。ただし、ソ連軍ユニットのZOC内にあるユニットや、混乱マークが置かれているユニットは、このような分割や統合を行えません。また、所属の異なる戦車大隊2個を、装甲連隊に統合することもできません。1回のドイツ軍移動フェイズ中に、分割や統合を行える装甲ユニットの数には、制限がありません。

13.44 ティーガー大隊の中隊分派:  
ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム開始時に、自軍のティーガー戦車大隊の一方または両方を、中隊規模に分割して、同一軍団

に所属する連隊ユニットに配属することができます。ティーガー大隊とは、第503と第505の2個重戦車大隊を指します。



13.45 ティーガー大隊1個は、3個中隊に分割されます。そして、ドイツ軍プレイヤーは、各ティーガー中隊を、同一の軍団(第503重戦車大隊の場合は第3装甲軍団、第505重戦車大隊の場合は第47装甲軍団)に所属するいずれかの連隊規模ユニット(兵科は問いません)に配属します。この際、1つの連隊に複数のティーガー中隊を配属することはできず、1個連隊につき1個中隊で計3個連隊に配属しなくてはなりません。また、ティーガー中隊3個を、同一師団の連隊3個に配属する必要はなく、異なる師団に所属する連隊に(バラバラに)配属してもかまいません。ティーガー中隊を配属された連隊ユニットの上には、該当するティーガー中隊マーカー(ユニットとは見なされません)を置いて、その状態を明示します。

13.46 ティーガー中隊を配属された連隊ユニットは、対戦車力が1増加し、さらにその連隊ユニットの装甲値を「5」と見なすことができます。ただし、ティーガー中隊は固有のステップを持たず、配属された連隊ユニットの「一部に組み込まれた」と見なされます。

13.47 ティーガー中隊を配属された連隊ユニットが、1ステップの損失を被ったなら、ただちにユニットを裏返しにされ、さらにティーガー中隊マーカーは即座に取り除かれます。このようにして除去されたティーガー中隊マーカーは、以後二度とゲームには復帰できません。また、同一の大隊に所属するティーガー中隊3個が全て除去されたなら、勝敗判定時には「1ステップの損失」と見なされますが、1個中隊でも地図上に残っていれば、そのティーガー大隊は全滅したとは見なされません。

13.48 もし、ティーガー中隊が歩兵連隊ユニットに配属されても、そのユニットは常に、移動時には徒歩ユニットとして扱われます。言い換えれば、ティーガー中隊を配属されたことによる、移動に関する特典はありません。また、ティーガー中隊が歩兵連隊ユニットに配属されても、そのユニットは

常に、非機甲ユニットとして扱われます。言い換えれば、ティーガー中隊を配属されたことで、その歩兵連隊ユニットが対戦車射撃の目標となることはありません。

13.4.9 装甲連隊の分割使用の場合とは異なり、ドイツ軍プレイヤーはゲームが開始された後、分割されたティーガー中隊を大隊に戻したり、大隊規模のティーガーを中隊に分割して他の連隊に配属したりすることはできません。ティーガー大隊の中隊分派は、初期配置の段階でのみ行えます。

### 13.5 混乱ユニットの移動制限

13.5.1 混乱状態にあるユニットは、自軍移動フェイズに、敵ZOCのヘクスへと移動して入ることができません。また、自軍移動フェイズ開始時に、敵ZOCのヘクスにいる混乱状態のユニットは、その移動フェイズには、敵ZOCからの離脱は行えません。

### 13.6 選択式手順の導入

13.6.1 ドイツ軍プレイヤーは、第2ターン以降の自軍プレイヤーターンにおいて、手順1の「航空ユニット配置フェイズ」が終了した後、手順2の「ドイツ軍対戦車射撃フェイズ」と手順3の「ソ連軍対戦車(防御)射撃フェイズ」、および手順4の「ドイツ軍強襲フェイズ」を実行する前に、手順5の「ドイツ軍移動フェイズ」の手順を実行することを選択できます。言い換えれば、手順1をまず行った後、手順5を行い、その後手順2、手順3、手順4を行うという形に

変更できるわけです(右の表を参照)。

13.6.2 この選択ルールを導入する場合、ドイツ軍プレイヤーは航空ユニット配置フェイズの終了後、ターンごとに独立した形で、ドイツ軍移動フェイズの順番を変更するかどうかを選択できます(直前のターンと同じにする必要はありません)。ただし、ドイツ軍プレイヤーが、実行の順序を変更できるのは、ドイツ軍移動フェイズだけで、その他の手順は変更することができません。ドイツ軍プレイヤーが、手順の変更を選択した場合、「手順変更マーカー(右)」を、ゲームターンマーカーの上に置いて表示します。

Move  
First:  
移動

13.6.3 ドイツ軍プレイヤーは、自軍移動フェイズの順番を変更する際、北部エリアと南部エリアで同じにしなくてはなりません。北部は移動フェイズを先に、南部は移動フェイズを後にするというような選択は、認められません。

13.6.4 ソ連軍プレイヤーは、自軍プレイヤーターンの手順を一切変更できません。

### 13.7 最低移動の限定的導入

13.7.1 この選択ルールを使用する場合、両軍のユニットは、隣接ヘクスへと進入するのに必要な移動力が不足していても、1回の自軍移動フェイズ中に、最低1ヘクスの移動を試みることができます。ただし、このような移動を試みるユニットごとに、所有プレイヤーはサイコロを2個振り、出た目とそのユニットの所属司令部の継戦モラ

## 選択式手順を導入した場合のドイツ軍プレイヤー・ターンの手順

### A. ドイツ軍プレイヤー・ターン

1. 航空ユニット配置フェイズ (1)
2. ドイツ軍移動フェイズ (5)
3. ドイツ軍対戦車射撃フェイズ (2)
4. ソ連軍対戦車(防御)射撃フェイズ (3)
5. ドイツ軍強襲フェイズ (4)
6. ドイツ軍混乱回復フェイズ (6)

※カッコ内の数字は、標準ルールの実行順序。

ル値より大きければ、そのような移動は失敗したと見なされ、行うことができません。また、いかなる場合においても、8.21項や8.24項、8.26項、8.28項で禁止されているような移動は行えません。



### 13.8 継戦モラル値の限定的回復

13.8.1 この選択ルールを使用する場合、両軍の継戦モラル値は、ゲーム中に回復できます。ある上級司令部に所属する増援ユニットが、地図上へと2個登場するごとに、その上級司令部の継戦モラル値は、1ずつ回復します。ただし、各上級司令部の継戦モラル値が、ゲーム開始時の数値より高くなることはなく、ある時点での超過分の増援は無視されます。また、端数の増援ユニットは、ターンごとに切り上げます。例えば、1個師団の3ユニットが地図上に登場すれば、その師団が所属する上級司令部の継戦モラル値は2回復します。

## 「ツィタデレ: クルスクの決戦」 ルールQ&A

Q1(2.3項) 機甲ユニットと非機甲ユニットの機能的な違いがわかりにくいのだが?

A1 以下の表にまとめてみましたので、参考にしてください。

分類	機甲 ユニット	非機甲 ユニット
ユニットの見分け方	 戦車シムレット	 兵科記号
対戦車射撃	実行	○
	対象	○ ×
強襲	実行	○ ○
	対象	× ○

Q2(7.15項) 敵ZOCにいる機甲ユニットは、強襲について、攻撃側ならば参加しなければならないが、防御側ならば参加してはいけな

い、という理解でよいか?

A2 そのとおりです。

Q3(7.3項) 双方の戦闘力を計算した最初の比率が10対1で、左に2列の修正を適用する場合、強襲結果表では9:1以上から左に2列ずらして7:1の戦力比となるのか?

A3 はい、その通りです。

Q4(7.63項) ある強襲における損害チェックの結果として、2ヘクスの退却と1ステップの損失を被った後、所有プレイヤーの任意で、さらに2ヘクスの追加退却を行う(つまり全体で1ステップの損失と4ヘクスの退却を行う)ことは可能か?

A4 いいえ、2ヘクスの追加退却は、その損害チェックで通常の退却が発生しなかった場合にのみ、所有プレイヤーの任意で行えます。

Q5(7.65項) 地図端のヘクスで損害チェックを行う場合、地図端以外の全ての隣接ヘクスが敵ユニットまたは味方ユニットのいない敵ZOCならば、包囲下にあると見なされるのか?

A5 はい、その通りです。

Q6(7.8項) 機甲ユニットが退却するのは、強襲の攻撃側で損害チェックに失敗した場合と、損害チェックで1以上の目を出し、ステップロス後に任意の退却を選択した場合のみという認識でよいか?

A6 そのとおりです。

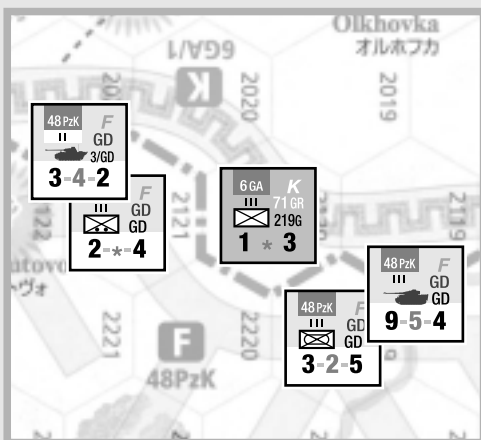
Q7(8.33項) 陣地ヘクスから出て隣接ヘクスへと移動したユニットの残り許容移動力が3で、地雷原の判定のサイの目が6となった場合、該当ユニットは移動する前のヘクスへ

- 戻らなくてはならないのか？
- A7 いいえ、戻る必要はなく、陣地から出て最初にいったヘクスで、移動を終了します。
- Q8(8.33項) 地雷原から出た最初のヘクスで、追加移動力の消費により停止を余儀なくされ、スタック制限を超過することになった場合は、どう処理するのか？
- A8 その場合、直前にいた陣地ヘクスへと戻り、そこで移動を停止します。
- Q9(8.33項) 陣地ヘクスから出て別の陣地

- ヘクスへと移動する場合、陣地から1回出るたびに追加移動力の判定と消費が必要なのか？
- A9 はい、その通りです。
- Q10(9.31項) 急降下爆撃による偏差を適用すると、地図の外に出してしまう場合、どう処理するのか？
- A10 地図の外に出る手前の地図端ヘクスが、最終目標ヘクスとなります。
- Q11(12.2項) ゲーム終了時に、ソ連軍に

- 包囲されており、12.12項に示されているような「ドイツ軍側の地図端」までヘクス列を設定できないようなドイツ軍ユニットは、全滅したものととして損失ステップ数の計算に含まれるのか？
- A11 いいえ、地図上に留まっているユニットは、たとえ包囲されていても、全滅ユニットとは見なされません。ただし、それらのユニットがゲーム終了時に失っているステップ数は、勝利得点の減少として適用されます。  
(45ページに続きます)

## 対戦車射撃と強襲解決の実例

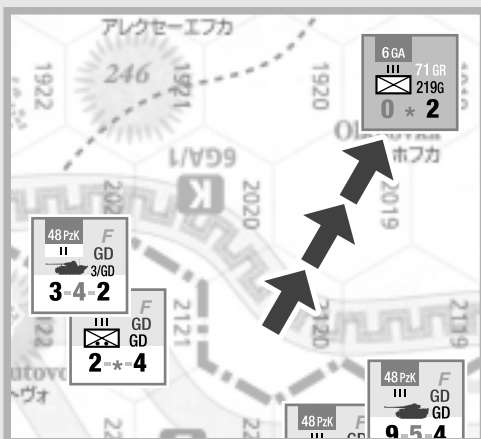
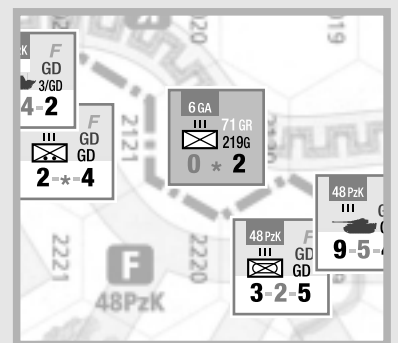


- ドイツ軍のグロスドイッチュラント装甲擲弾兵師団所属の4ユニット(GD/GD装甲連隊、3/GD/GD戦車大隊、GD/GD装甲擲弾兵連隊、GD/GD自動車化歩兵連隊)が、ヘクス2120(陣地)のソ連軍第71親衛狙撃兵師団第219親衛狙撃兵連隊と隣接しています。
- ソ連軍対戦車(防御)射撃フェイズに、ソ連軍の第219親衛狙撃兵連隊ユニットは、ヘクス2121のパンター大隊ユニットに対して、対戦車射撃を実行します。射撃を行うユニットの対戦車力は1です。

- 対戦車射撃のサイの目は4でした。サイの目修正は、射撃を行ったのが陣地にいるソ連軍ユニットなのでマイナス2、目標のパンター大隊は非機甲ユニットとスタックしているのでプラス2で、結局は相殺されて「修正なし」となります。
- 「対戦車射撃結果表」の「対戦車力1」と、サイの目「4」が交差するところにある結果は「4」となりました。目標のパンター大隊の装甲値は「4」で、射撃の結果はそれを上回っていないので、この射撃は失敗(効果なし)となります。

- 続いて、ドイツ軍の強襲フェイズに、グロスドイッチュラント師団の4ユニットが、ソ連軍の第219親衛狙撃兵連隊ユニットに対して強襲を実行します。攻撃側の戦闘力合計は15(2+4+5+4)、防御側の戦闘力は2で、戦力比は「7:1」となります。
- 戦力比の修正は、まず陣地ヘクスにいる非機甲ユニットが防御側なので左に2列、攻撃側で最大の装甲値により右に5列、そして攻撃側の同一師団効果により右に2列で、相殺すると右に5列となりますが、

- 「強襲結果表」の一番右側にある「9:1」の欄を使用して解決します。
- ドイツ軍プレイヤーの振ったサイの目は「7」で、結果は「D3」となりました。第219親衛狙撃兵連隊ユニットは、サイの目に3を加算して、損害チェックを行わなくてはなりません。ソ連軍プレイヤーが振ったサイの目は「8」でしたが、これに3を加算した結果は「11」となります。
  - ルール7.63項により、第219親衛狙撃兵連隊は即座に1ステップを失います。



- この時点で、第219親衛狙撃兵連隊の所属する第6親衛軍の継戦モラル値は「8」でした。修正後の損害チェックの結果「11」は、継戦モラル値の「8」よりも大きいので、同連隊は先の1ステップ喪失に加えて、2ヘクスの退却を行わなくてはなりません。ソ連軍プレイヤーは、ヘクス1919のオルホフカ村に、同連隊ユニットを退却させました。
- ソ連軍ユニットの退却により、強襲の目標となったヘクスが空になったので、ドイツ軍プレイヤーはその強襲に参加した自軍ユニットの中から、ヘク

ス2219にいたGD/GD装甲連隊と、GD/GD装甲擲弾兵連隊を、ヘクス2120へと戦闘後前進させました。

