

KHARKOV BATTLES : BEFORE & AFTER FALL BLAU

[Compass Games]

Rules & Scenarios

September 16, 2023 Version 1.4.2

(Errata & FAQ - [08 March 2025] 適用済)

「ハリコフへの道」版 和訳ルール Version 1.0

- Paper Wars 誌 #106 に掲載された 第1次ハリコフ戦シナリオ を収録しています。
- [27.0] 項の FALL BLAU 用 追加ルール は省略します。

目次

[1.0] はじめに	2
[1.1] ゲームの構想	2
[1.2] ゲームの縮尺	2
[2.0] 重要なゲーム用語	2
[2.1] 国籍	2
[2.2] ユニットの規模	2
[2.3] ヘクスの所有権	2
[2.4] 支配地域	2
[2.5] ユニットの種類	3
[2.6] 戦力チット	3
[2.7] ユニットの戦力ステップ	3
[2.8] 指揮範囲	4
[2.9] 装甲帯 (AB)	4
[3.0] カウンター (駒) の実例	4
[4.0] プレイの手順	4
[4.1] ゲームターンの手順 その概要	4
[5.0] 航空戦力	6
[5.1] 使用できる航空ポイント	6
[5.2] 地上支援	6
[5.3] 航空阻止	7
[5.4] 瓦礫	7
[6.0] スタック	7
[6.1] 一般的な制限	7
[6.2] スタックと戦闘	7
[7.0] 支配地域	8
[7.1] 支配地域の有効性	8
[7.2] 支配地域と移動	8
[7.3] 支配地域と戦闘	8
[7.4] 支配地域と補給	8
[8.0] 補給	9
[8.1] 補給線	9
[8.2] 補給源	9

[8.3] 補給状態	9
[8.4] 孤立消耗	10
[9.0] 支援	10
[9.1] 支援を決めるタイミング	10
[9.2] 支援の決め方	10
[9.3] 全力支援	10
[9.4] 全力支援の欠乏	11
[10.0] 移動	11
[10.1] 移動における自軍ユニットの影響	11
[10.2] 戦術移動	11
[10.3] 戦略移動	11
[10.4] 移動における地形の影響	12
[10.5] 一般的な移動制限	12
[11.0] 特殊な戦術移動	12
[11.1] 機動浸透	12
[11.2] 機動強襲	12
[11.3] オーバーラン (蹂躪)	13
[12.0] 準備下強襲	14
[12.1] 攻撃の確定	14
[12.2] 複数ユニットおよび複数ヘクス間の戦闘	15
[12.3] 戦闘時の地形効果	15
[12.4] 諸兵科連合 (CA) ボーナス	15
[12.5] 包囲ボーナス	16
[12.6] 戦闘の解決	16
[12.7] 退却	16
[12.8] 戦闘後前進	17
[13.0] ソ連軍の統率	18
[13.1] 忠誠心の影響	18
[13.2] コマンド&コントロール (指揮統制)	19
[14.0] ソ連軍部隊の優位性	19
[14.1] NKVD 部隊の粘り強さ	19
[14.2] 冬季戦ボーナス	19
[15.0] 特殊機能ユニット	19
[15.1] 司令部 (HQ) ユニット	19
[15.2] ドイツ軍の分遣連隊	19
[15.3] ドイツ軍のティガー戦車部隊	19
[16.0] 補充	20
[16.1] 受給条件	20
[16.2] 補充の手順	20
[16.3] 復帰ユニット	20
[17.0] 増援	21
[17.1] 一般的な制限要素	21
[18.0] 人工地形の特徴	21
[18.1] 陣地帯 (FZ)	21
[18.2] 浮橋	22
[19.0] 環境の影響	22
[19.1] 泥濘	22
[19.2] 凍結	22

[20.0] シナリオ22
 [20.1] 「星作戦」シナリオ22
 [20.2] 第2次ハリコフ戦シナリオ (K)24
 [20.3] 第3次ハリコフ戦シナリオ (L)25

[21.0] クレジット26

[27.0] FALL BLAU 用 追加ルール : (省略)

エラッタと FAQ (2025年3月8日版)26
 マップのエラッタ26
 カウンター (駒) のエラッタ26

Kharkov Battles Add On (Paper Wars #106)27
 [20.4] 第1次ハリコフ戦シナリオ (PW)28

[1.0] はじめに

[1.1] ゲームの構想

Fall Blau が成功を納めたことで、*Compass Games* は続編作品を手っ取り早く完成させるため、同じゲームシステムを用いることを要求した。その頃、専用のマップとカウンターを使用する第2次ハリコフ戦シナリオを既に完成させていた私は、作品依頼の詳細に目を通し、その第2次戦シナリオとほぼ同じ領域で繰り広げられた「星作戦 / ギャロップ作戦」と「マンシュタインの後手からの一撃 (バックハンド・ブロー)」を扱うゲームを組み合わせることにした。1943年の冬季戦役をより良く描くため、適用外の項目を削除したり小改良を施したりはしているが、以下のルールは「Fall Blau」で使用されているものと基本的には同じである。

オリジナルの「Fall Blau」から変更されているルールは、文字が青色になっている。

ゲームに同梱されているルール冊子から改訂されたルールは、背景が紫色になっている (訳注: これは省略します)。

[1.2] ゲームの縮尺 (スケール)

マップ上の一つのヘクス (六角形のマス) の対辺間距離は 10km (6.5 マイル) を表す。1 ゲームターンは実時間の 3 日間 を表す。このゲームでは、ルールによりダイス (サイコロ) を振るよう求められる全ての場面で、10 面体ダイス (出目が 0~9) を一つ使用する。

[2.0] 重要なゲーム用語

[2.1] 国籍

各陣営のユニット (部隊駒) を区別できるように、国ごとに固有の基本色が与えられている。枢軸軍 (Axis) の全てのユニットは互いに友好的であると見なされる (例外: 6.14 項)。

[2.2] ユニットの規模

ユニットの規模 (部隊規模) は ユニットの識別、スタック、そして 戦闘時に重要となる。部隊規模の記号が カッコで囲まれている場合 (訳注: 例えば [X])、そのカウンター (駒) は記号で示された部隊規模以上、またはそ

れ以下の状態であることを示す。ただし、あらゆるゲーム機能上、その記号の部隊規模であると見なされる。部隊規模の記号の背景が白色の場合、戦闘時は 1/2 個ユニット、移動時は 1 個ユニットと見なす (6.2、10.0、11.0 参照)。以下に Fall Blau シリーズで使用する 部隊規模 と その記号を、最小単位から最大単位へと順に示す:

中隊 = I	大隊 = II	連隊 = III
旅団 = X	師団 = XX	軍団 = XXX

司令部:

軍団 = XXX	軍 = XXXX
----------	----------

ドイツ軍の機械化師団は隷下に シュッツェン (狙撃兵) 連隊 または 装甲擲弾兵連隊を基幹として編成されたカウンター (駒) を持っているが、同じ隷下の 装甲 (戦車) 連隊 は単体で機能することは ほぼ無いので 抽象化されている。機械化師団から抽出された 諸兵科部隊は 攻撃・防御 の両面で有用だったが故に、『部隊規模の記号の背景が白色の (且つ 同一師団の) 2 個ユニットがスタックしていれば 一つの戦闘に参加できる』ことで、その強力な戦闘能力が表現されている。ドイツ軍の第3 SS "Totenkopf" 師団 と 第5 SS "Wiking" 師団 は3個の装甲擲弾兵連隊を有する特殊な編成である点に注意すること。

デザイナーズ・ノート: ドイツ軍のすべての機械化連隊ユニットは、厳密には 通常の連隊 だけでなく 戦車大隊 や 支援部隊 を統合している (部隊規模の記号を) カッコで囲むべきなのです。しかし、そうした事実はゲームプレイには影響しません。

[2.3] ヘクスの所有権

ヘクスを所有するという概念 … 任意の瞬間に どちらの陣営が どのヘクスを「所有」するのか … は、勝利条件 (20.0 参照) 上、都市や町にとっては大変重要となる。ゲームプレイ開始時、枢軸軍プレイヤーは 開始線 から西にある すべてのヘクスを所有しているのに対し、ソ連軍プレイヤーは 開始線から東のすべてのヘクスを所有する。あるヘクスの所有権は、いずれかの陣営に属する地上ユニットが そのヘクスに侵入する度に、一方から他方へと移り変わる。この所有権の移動は ただちに適用され、プレイ中にかなりの頻度で発生するどころか、同一ヘクスで繰り返し発生する可能性さえもある。ユニットの「補給状態」がヘクスの所有権を変更する能力には何ら影響しない点には注意すること。同じ理由で、単にあるヘクスを所有することは 補給をたどる際には 何ら影響を与えない。

[2.4] 支配地域

ほとんどのユニットが支配地域を及ぼす。一つのユニットを隣接して取り囲む六つのヘクスが、そのユニットの支配地域 (ZOC: Zone Of Control) を形成する。この支配地域は、移動 や 戦闘、補給、それによっては (分遣連隊) の置き換えにも影響する。ユニットが支配地域を及ぼす ヘクスを「支配下ヘクス」と呼ぶ。支配地

域を所持するすべてのユニットは、(地形あるいは敵のユニット等の)何物かが(ZOCを)無効にするとルール上で明確に言及されない限り、常に周囲の6ヘクスすべてにZOCを及ぼす。小規模大隊、基幹部隊、それに司令部ユニットだけは支配地域を及ぼさない(例外: 7.13 項)。カウンター(駒)の表面に白帯があるユニットにはZOCが無い。"EZOC"という用語は、「敵の支配地域(Enemy Zone Of Control)」を意味する。

[2.5] ユニットの種類

ユニットには二種類ある。「機械化ユニット」は戦車/突撃砲、または機械化歩兵/自動車化歩兵のいずれかである。「非機械化ユニット」は騎兵、歩兵(通常/軽/山岳/スキー)、保安、司令部(HQ)で構成される。

[2.51] ユニットの種類が異なると、移動時に進入したヘクス毎に消費する移動ポイント・コストが異なり、加えて戦闘後前進時の制約も異なる。それらの移動コストは、移動時に進入するヘクス内の地形(もしくは移動時に通過するヘクスサイド(六角形の辺)の地形)の種類によって変動する。地形別やユニットの種類別の移動ポイント・コストに関するすべての解説は、地形効果表(Terrain Effects Chart)を参照してほしい。

例: 晴天ターンでは、歩兵ユニットが林(Woods)ヘクスに進入する際に1移動ポイントのみの消費を要する。しかし、戦車/装甲ユニットが同じ地形に進入するには2移動ポイントを消費しなければならない。

[2.52] 種類が異なるユニットの間には能力にも違いがあり、(補充の際は)個別の補充ポイント(16.0 参照)を用いる。

[2.6] 戦力チット

大規模ユニットには、相対的な部隊規模と兵員の質に基づいてその戦闘能力を表した「アルファベット文字」が表記されている。このアルファベット文字(A/B/Cの戦闘等級 Combat Rating)は、戦力チット上に記載されている三つの数値の中でどれを使用するかを示す。

戦闘等級が表記されているユニットが初めて戦闘を行う直前に(またはそのユニットを含んでいるスタックに対して戦闘結果によるステップロス適用の際に)、そのユニットの所有プレイヤーは戦力チットを一枚引き当てる(無作為抽出する)。この戦力チットは両面に一群の数値が記載されているだけのカウンター(駒)に過ぎず、その中の1つの数値が当該ユニットの戦闘力値を表す。この戦力チットはゲームプレイの際、容易に無作為抽出できるよう、蓋が無くて口が広がった容器(ボウルやカップのような入れ物で、これ以降は「戦力チットプール」と呼称する)に入れておく。戦力チットは色の薄いほうの面が「戦力減少面」である点に注意すること。戦力チットを引き当てたら、それを戦闘ユニット本体の真下に置く。その瞬間からユニットが戦闘で除去されるか、基幹部隊に変わるまで、あるいは補充を受けるまで、その戦力チットを置いたままにし

A	11
B	9
C	5

ておく。「戦場の霧」を再現するため、プレイヤーは敵ユニットの真下にある戦力チットを調査できない。戦力チットがゲームプレイから除去されることは無く、戦闘ユニット「本体」の一部ではなくなった際は、戦力チットプールへ必ず戻すこと。

[2.7] ユニットの戦力ステップ

以下はこのゲームにおけるユニット毎の所有戦力ステップ(戦力段階)数の概要である。:

- 通常、戦闘等級(A/B/C)が表記されているユニットは3戦力ステップを所持する。このようなユニットが1ステップロスの損害を被った時は、戦力チットを戦力減少面に裏返して損失を示す(当然ながら、その新しい戦闘力値は最初の値よりも小さい)。ユニットが2ステップロスを被った時(または以前に1ステップロスを被って、今回さらに1ステップロスを被った時)は、戦力チットを戦力チットプールへ戻し、戦闘ユニット「本体」を基幹部隊面に裏返す。この基幹部隊ユニットは目下、1戦闘力を所持する(加えて、1戦力ステップ相当の)戦闘ユニットであると見なされる。戦闘で3戦力ステップを失う場合は、戦力チットを戦力チットプールへ戻してから戦闘ユニット「本体」をゲームから除去する。
- 枢軸衛星国の師団、ソ連軍の親衛狙撃兵師団、他の一部の小規模ユニットは、2戦力ステップのみを所持する。このようなユニットが1ステップロスを被った時は、基幹部隊面に裏返す。戦闘で2ステップロスを被った場合は、そのユニットは除去される。これらのユニットが戦力チットを所持することは絶対に無い。
- すべての司令部ユニット、基幹部隊ユニット、分遣連隊ユニット、ソ連軍の狙撃兵師団、そして師団未満の小規模ユニットの大部分(ドイツ軍のいくつかの保安師団を含む)は、1戦力ステップのみで構成されている。これらのユニットのいずれかが戦闘で1ステップロスを強いられる場合、ただちにゲームプレイから除去される(16.3 参照)。これらのユニットが戦力チットを所持することは絶対に無い。

重要な注釈: 複数回のペナルティーを強いられた場合でも、ユニットの戦闘力を複数回半減してはいけません。加えて、Kharkov Battles ではすべての修正や補正を施した後でも、ユニットの戦闘力が1未満になることは絶対に無いことに注意してください。

[2.71] 複数ステップのユニットが基幹部隊の状態であるなら、そのユニットは以前の戦闘でメッタ打ちにあったのである。すべての基幹部隊ユニットは1戦闘力、およびそのユニットの種類に基づく許容移動ポイントを所持している。基幹部隊ユニットは常に1戦力ステップを所持すると見なされるが、ZOCは及ぼさない(例外: 7.13 項)。すべての基幹部隊ユニットは自由にスタックが可能であり、スタック制限の違反要因にはならない(6.0 参照)。

[2.72] 選択ルール

ソ連軍の隠蔽戦力 (戦力未確認ユニット) :

ソ連軍の狙撃兵師団は1戦力ステップで構成されているが、ユニットの裏面には「戦力未確認 (U)」状態と印刷されている。ソ連軍部隊の「質」にさらなる不確実性を加えるため、プレイヤー諸氏は 部隊名称とペアになる固有戦力値を用いる代わりに、この戦力未確認 状態を使用できる。

ゲームを準備する際、すべての狙撃兵師団ユニットを 補充プール 内に置き、その中から無作為抽出してマップ上に配置する。増援ユニットとしてゲームに加わる場合は、補充プールに置いてから無作為抽出してゲームに参加させる。このルールを使用する場合、狙撃兵師団ユニットの兵科記号の色が混ざり合うことになるため、**ソ連軍司令部ユニットのすべてが指揮統制ルール (13.2 参照) の要件を満たせるものとする。**



[2.8] 指揮範囲

指揮範囲とは、あるユニットが司令部ユニットから その効用を常に受け取ることができる (ヘクス列の) 最大距離である。司令部ユニットが 非支援下状態 または 中立状態 である場合は指揮範囲を持たないため、ゲームにおける いかなる機能の媒介組織として活用できない (9.3 と 13.2 参照)。

[2.9] 装甲帯 (AB : Armor Band)

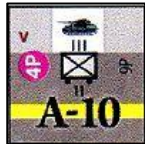
装甲戦闘車輛 (AFV) が配備されているユニットは「装甲帯」を所持する。青色の 装甲帯 なら、そのユニットはほぼすべてが AFV で編成されている。黄色の 装甲帯 なら、そのユニットは AFV と歩兵の混成部隊である。これらのユニットを適切に組み合わせると、諸兵科連合ボーナスを得られる (12.4 参照)。

[3.0] カウンター (駒) の実例

「カウンター (駒) の実例」の追加分は、プレイヤー補助チャートを参照すること。

複数の戦力ステップを持つユニットは、その上端が明るい色調で目立たせてあるので、お忘れ無く。

左上端にある深紅色の文字は、そのユニットが登場するシナリオの略字 (K、L、PW 等) を示す。



機械化ユニットの [戦闘力値 または 戦闘等級] - [許容移動ポイント] の背景にある横帯は、青色または黄色の「装甲帯 (AB)」である。

部隊規模の記号の背景が白色のユニットは、戦闘時にスタック内のユニット個数を数える際、1/2 個 と見なして数える (つまり、攻撃または防御時には スタック内にある このようなユニット 2 個で 1 個ユニットと見なす)。



右上部分にある 白丸○ 内の黒数字は、フルキャンペーン期間中での登場ターン数を示す。その黒数字に アスタリスク記号 * が付くと、そのユニットには シナリオ専用ルールが適用される。

白色のストライプ (横帯) が駒の中央にあるユニットは、支配地域 (ZOC) を持たない。

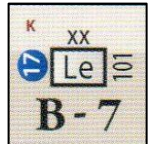


シルエットのみが描かれた (兵科記号が無い) ユニットには 一定の制限 があり、ルールで概要が説明されている。

司令部ユニットには 左から右に [指揮範囲] - [許容移動ポイント] の数値が表記されている。ドイツ軍の装甲軍団司令部には 内部 (この2つの数値間) に3と書かれた楕円が描かれているが、これはプレイヤーに 3 個機械化師団の制限を喚起するためのもの (訳註 : 9.32 参照)。



ソ連軍と枢軸軍 両陣営のユニットには、所属する「軍」または開始時の集団を表示するために 兵科記号が専用色で塗られているか、あるいは その専用色で塗られた円 (内部に軍番号を併記) が表記されているものがある。この専用色は、[指揮統制 \(13.2 参照\)](#) と [第2次ハリコフ戦シナリオにおける 準備下強襲 の適切な運用に役立つ](#)。



[4.0] プレイの手順

[4.1] ゲームターンの手順 その概要

Kharkov Battles はゲームターン制を使用してプレイする。各ゲームターンは、1つの独立した準備ステージと2つのプレイヤー・ターンで構成される。自軍のプレイヤー・ターンで活動中のプレイヤーを「フェイズ・プレイヤー (手番プレイヤー)」と呼ぶ。

下記の詳細な「ゲームターンの手順の概要」は、ゲームプレイの流れの説明である。プレイしているシナリオが終了するまで、一つ一つのプレイ手順を厳守すること。

注釈 : 相反する事象 (矛盾) が生じる場合は、シナリオ専用ルールが常に優先して適用されます。

A. 準備ステージ

1. **天候フェイズ (19.0 参照) :**
ターン記録トラック (Turn Record Track) を参照し、天候の状態を表す適切なマーカーを (天候マーカー欄に) 置く。ソ連軍プレイヤーは、泥濘状態の適用を確認する指示があるターン毎に、ダイスを1つ振る (19.1 参照)。
2. **航空割当フェイズ (5.0 参照) :**
 - a. 各プレイヤーが使用できる航空ポイント数はターン記録トラックで確定される。それらを《出撃可能 (Available for Sortie)》ボックス

内に置く (5.1 参照)。

b. 枢軸軍プレイヤーは、航空阻止のために航空ポイントを (マップ上に) 配置できる (5.3 参照)。

3. 相互補給判定フェイズ (MSDP) (8.0 参照) :

両プレイヤーは、マップ上のすべてのユニットの補給状態を判定する。自軍ユニットから自軍補給源までの補給線をたどり、ユニットが「補給下 (Operational)」、または「非補給下 (Out of Supply)」、あるいは「孤立状態 (Isolated)」であるかを判定する。**(訳註: ここでの 'Operational' とは「作戦運用可能」の意ですが、ルール内での意味合いが不明瞭になるため、ウォーゲームの世界では一般的な「補給下」という用語を以降使用します。)**

プレイヤーは、必要に応じて孤立消耗の影響を知るためにダイスを振る (8.4 参照)。

4. 相互管理フェイズ (9.0 / 15.2 参照) :

a. 枢軸軍プレイヤーは、条件を満たす師団を分遣 または 再統合 できる。

b. 枢軸軍プレイヤーは、現ターンに受け取る支援ポイント数を確定する。シナリオ専用ルールに記載されているように、シナリオでは入手可能な支援ポイント数が 定められている。「補充 および 支援記録トラック (Replacement & Support Track)」 上で、新たに入手した支援ポイントを追加する。続いて、その支援ポイントを減少させた後、司令部 (HQ) ユニットの "支援下" 面に裏返す。このような手順で支援ポイントを消費できる (9.2 参照)。

c. 次に、補給下の すべてのドイツ軍機械化連隊ユニットについて、"支援下" 面に裏返っている司令部 (HQ) ユニットの 指揮範囲内にあり、且つ その司令部ユニットから「全力支援」を受けているかを確認する (9.3 参照)。指揮範囲外 であるなら、その連隊ユニットの上に「限定支援 (Limited Support)」 マーカーを置く (9.4 参照)。

5. 相互 "増援 および 補充" フェイズ (MRRP) (16.0 / 17.0 参照) :

a. 枢軸軍プレイヤーは、条件を満たす 現ターンの増援を、マップ上の 自軍登場エリア または 指定されたヘクス に配置できる。

b. ソ連軍プレイヤーは、条件を満たす 現ターンの増援をマップ上の 自軍登場エリア に配置できる。

c. 両軍プレイヤーは、ユニットをマップ上に復帰 させる (16.32 / 16.34 参照)、または条件を満たすユニットを 再建 するため 補充ポイント を使用する。それら補充ポイントを使用したユニットの上に「補充 (RPL)」 マー

カーを置く (16.2 参照)。

d. 両軍プレイヤーは、司令部ユニット 1 個をマップ上に復帰させることができる (16.33 参照)。枢軸軍プレイヤーは、シルエットが描かれた **(訳註: 車輛のイラストが中央に描かれた)** ユニットの 3 個まで マップ上に復帰させることができる (16.35 参照)。

B. 枢軸軍プレイヤー・ターン

1. 枢軸軍 建設フェイズ (18.0 参照) :

枢軸軍プレイヤーは、この時点で "マーカーを置く" あるいは "構築段階を進める" ことで、陣地帯 (FZ) を構築できる (18.15 参照)。

2. 枢軸軍 移動フェイズ (10.0 / 11.0 参照) :

枢軸軍プレイヤーは、適切な すべての移動ルールを用いて 戦術移動 または 戦略移動 を実施する。条件を満たす 自軍ユニット のすべて、または その一部を移動させることができるし、あるいは 全く移動させなくてもよい。ユニットは、同一フェイズ中に戦術移動 と 戦略移動 の両方を (組み合わせる) 用いることができない。プレイヤーは、自身が望む順序でユニットを移動させてよい。移動中のユニットは、条件を満たすならば機動強襲 (11.2 参照) と オーバーラン (11.3 参照) を実施できる。

3. 枢軸軍 戦闘フェイズ (12.0 参照) :

a. 枢軸軍プレイヤーは、全力支援 を与えた すべての攻撃指定スタックの上に、「準備下強襲 (Prepared Assault)」 マーカーを置く (12.1 参照)。どのような順番でも攻撃を実施できる。戦闘毎に、以下の **b.** から **e.** までの順序で行う **(訳註: すべての戦闘を終えてから、f. を行います。)**

b. 航空ポイント を割り当てる (5.2 参照)。

c. 戦力チットを必要とするユニットに対して、チットを引き当てる (2.6 参照)。

d. その戦闘の「準備下強襲」 マーカーを取り除く。戦闘比を確定し、ダイスを振る。

e. 戦闘結果を確定し、要求された 退却 や 前進 を実施する (12.7 ~ 12.9 参照)。

f. 「混乱 (DISORG)」 マーカー (11.28 参照) を載せている 枢軸軍ユニット から、このマーカーを取り除く。

C. ソ連軍プレイヤー・ターン

1. ソ連軍 指揮フェイズ (13.0 参照) :

a. (第2次ハリコフ戦 [Second Kharkov](#) シナリオ) - シナリオ専用ルールで概説 しているように、すべてのソ連軍ユニットは 第3ターンに参戦する。

b. ソ連軍プレイヤーは、指揮統制に関して自軍ユニットを確認する (13.2 参照)。

2. ソ連軍 建設フェイズ (18.0 参照) :
a. ソ連軍ユニットは、この時点で "マーカーを置く" あるいは "構築段階を進める" ことで陣地帯 (FZ) を構築できる (18.15 参照)。

b. 使用可能であるなら、「浮橋 (Pontoon Bridge)」マーカーを設置できる (18.2 参照)。

3. ソ連軍 移動フェイズ (10.0/11.0 参照) :
ソ連軍プレイヤーは、適切なすべての移動ルールを用いて 戦術移動 または 戦略移動 を実施する。条件を満たす 自軍ユニット のすべて、または その一部を移動させることができるし、あるいは 全く移動させなくてもよい。ユニットは、同一フェイズ中に戦術移動 と 戦略移動 の両方を (組み合わせで) 用いることができない。プレイヤーは、自身が望む順序でユニットを移動させてよい。移動中のユニットは、条件を満たすならば機動強襲 (11.2 参照) と オーバーラン (11.3 参照) を実施できる。

4. ソ連軍 戦闘フェイズ (12.0 参照) :
a. ソ連軍プレイヤーは、全力支援 を与えたすべての攻撃指定スタックの上に、「準備下強襲 (Prepared Assault)」マーカーを置く (12.1 参照)。どのような順序でも攻撃を実施できる。戦闘毎に、以下の b. から e. までの順序で行う (訳註: すべての戦闘を終えてから、f. を行います)。

b. 航空ポイント を割り当てる (5.2 参照)。

c. 戦力チットを必要とするユニットに対して、チットを引き当てる (2.6 参照)。

d. その戦闘の「準備下強襲」マーカーを取り除く。戦闘比を確定し、ダイスを振る。

e. 戦闘結果を確定し、そこから要求された退却 や 前進 を実施する (12.7 ~ 12.9 参照)。

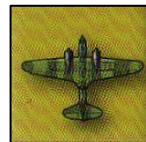
f. 「混乱 (DISORG)」マーカー (11.28 参照) を載せている ソ連軍ユニット から、このマーカーを取り除く。

D. ターン終了フェイズ

- 航空ポイント (5.12 参照) と「補充 (RPL)」マーカー (16.0 参照)、それに「指揮範囲外 (OOC)」マーカー (13.2 参照) を取り除く。
- すべての枢軸軍司令部 (HQ) ユニットの非支援下面に裏返す。ドイツ軍機械化ユニットから「限定支援」マーカーを取り除く。
- 新たなゲームターンの開始を示すため、「GAME TURN」マーカーを進める。

[5.0] 航空戦力

両プレイヤーは、航空ポイント を所持できる。本質的に これは "史実" を描写するユニットではなく、正確には 様々な種類の航空機のおおよその機数を表す「抽象的なカウンター (駒)」である。一つ一つの航空ポイントは、ゲームターン毎に 一つの任務のみに使用できる。航空ポイントは単なる "マーカー (目印)" と見なされ、どのような場合でも "戦闘ユニット" と見なすべきではない 点に注意すること。航空ポイントは 支配地域 (ZOC) を持たないし、スタックに影響を与えることもない。



Fall Blau では存在した「航空再補給」が (Kharkov Battles では) 削除されたので、注意すること。

[5.1] 使用可能な航空ポイント

[5.11] ターン記録トラック (TRT) には 使用可能な 航空ポイント の総数が記載されている。その航空ポイントを「出撃可能 (Available for Sortie)」ボックス内に置く。プレイの途中で航空ポイントが除去されることはない。

[5.12] 1つの航空ポイントはゲームターン毎に一度だけ使用できるが、「出撃可能」ボックスを出所としなければならない。航空ポイントはマップ上に配置されていても、ボックス内に残っていても、ターン終了フェイズが終わる際にはどちらも必ず除去される。

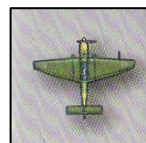
[5.2] 地上支援

地上支援には味方の攻撃効果を増大させる可能性がある。あるいは、敵の攻撃効果を減少させる手段にもなる。自軍フェイズ・敵軍フェイズのどちらでも、両プレイヤーは地上支援目的で航空ポイントを使用できる。

[5.21] 攻撃を指定した後、フェイズプレイヤーは航空ポイントを自軍の攻撃に割り当てるかどうかを明言しなければならない。続いて 非フェイズプレイヤーは、自軍ユニットが攻撃を受ける戦闘に航空ポイントを割り当てるかどうかを明言しなければならない。

機動強襲 : 各陣営は、地上支援に 1 航空ポイントを使用できる。この用途に使われた航空ポイントは、「機動強襲表 (Mobile Assault Table)」上で ダイスの出目を補正する。

準備下強襲 : フェイズプレイヤーが割り当てた航空ポイント毎に、戦闘結果表 (Prepared Assault Table) 上の 同じ地形の並び で 最終的な戦闘比を右に 1列ずらす (コラムシフトする)。非フェイズプレイヤーが 防御のために割り当てた 航空ポイント毎に、戦闘結果表上の 同じ地形の並び で最終的な戦闘比を左に 1列コラムシフトする。(フェイズプレイヤーが) 個々の攻撃を支援する際、最大で 2 航空ポイントを割り当てできる。(非フェイズプレイヤーが) 個々の防御に割り当てできる最大値は 1 航空ポイントである。航空ポイントは、単純にその攻撃の対象となるユニットの上に 直接置かれる。



[5.22] 地上支援を行った直後、これに関与したすべての航空ポイントを除く。次のゲームターンまで、それらの航空ポイントを再び割り当てることはできない。

[5.3] 航空阻止 (枢軸軍プレイヤーのみ)

枢軸軍プレイヤーのみ、航空阻止を使用できる。準備ステージの航空割当フェイズ中、枢軸軍プレイヤーはマップ上の道路が通過するヘクス のいずれかに航空ポイントを配置できる (道路が無く、鉄道のみ のヘクスは不可)。

注釈: "Kharkov Battles" は一枚マップで、且つ 鉄道移動は無しです。この点が "Fall Blau" との違いになります。

[5.31] ゲームターン毎に、同一ヘクス上には 最大で 1 航空ポイントを配置できる。航空阻止に使用する枢軸軍の航空ポイントを、ソ連軍が占有するヘクス内に配置できる。

[5.32] 航空阻止に使用する枢軸軍の航空ポイントは、ソ連軍ユニットの戦略移動能力にのみ影響を与える。戦略移動中のソ連軍ユニットは、航空阻止が実施されているヘクス内に進入できない。つまり、戦略移動中のソ連軍ユニットは、航空阻止ヘクスに隣接するヘクスで停止しなければならない。航空阻止を実施している航空ポイントは、その航空阻止ヘクス内で移動を開始するソ連軍ユニットの、現ターンにおける戦略移動の使用を妨害する。これ以外に影響は無く、戦術移動を用いるソ連軍ユニットは、通常どおりに航空阻止ヘクスを自由に使用できる。

[5.4] 瓦礫

都市は、そこにある道路や鉄道拠点を支配するための幾日にも渡る戦いが生じた場だった。長期戦となった原因の一端は、大規模な空爆が都市をほとんど要塞そのものに変えてしまったことだろう。このルールは、そうした予想外の結果を描いている。

[5.41] 都市ヘクス内の敵ユニット、またはスタックに対して 2 航空ポイントを使用した場合、「瓦礫 (RUBBLE)」マーカーを置く。このマーカーは戦闘を解決した直後にその都市ヘクス内に置くため、こうした特殊戦自体には何も影響を及ぼさない。後々、そのマーカーが置かれた都市ヘクス内の戦闘や移動に影響を及ぼすのである。



[5.42] 瓦礫マーカーが一旦置かれても、スタッキングに影響を及ぼすことはない。だが、そのマーカーを除去することはできない。

[5.43] ユニットの瓦礫マーカーが置かれたヘクス内の道路を使用できない (そのため、瓦礫マーカーが置かれたヘクス内では 10.22 と 10.33 項は適用されない)。

[5.44] 瓦礫マーカーが置かれたヘクス内で防御を行うユニットは、戦闘結果表上で左へ 1 列のコラムシフトが適用される。

[6.0] スタック

自軍の移動フェイズ終了時、3 個までの戦闘ユニットをスタックさせて (積み重ねて) 同一ヘクス内に置くことができる (例外: 6.12 および 6.13 項)。「戦闘ユニット」とは、「それ自身によって戦闘に着手できるユニット」だと定義される。加えて、任意のヘクスから外部へ戦闘を実施できる「戦闘ユニット」の総数を制限する一定のルールが用意されている (6.2 参照)。

[6.1] 一般的な制限

[6.11] 移動フェイズ中、あるスタックに自軍ユニットを自由に加えたり、通過させたりできる… その移動フェイズの終了時点で、そのスタックが本項の制限に従っている限りは、スタックが移動フェイズ終了時点で本項の制限を越えている場合、スタックの所有プレイヤーは超過分をただちに除去しなければならない。

[6.12] 「基幹部隊」は、多数の自軍ユニットと自由にスタックできる。つまり、スタック制限は基幹部隊ユニットには影響がない。「司令部ユニット」は戦闘ユニットではないので、通常、スタック制限には加算されない。ただし、どちらのプレイヤーも、一つのヘクス内に複数の司令部ユニットをスタックさせることはできない。

[6.13] 枢軸軍の [歩兵師団] 規模のユニットは、スタックの一部として最大で 2 個師団が同じヘクスを占めることができる。ソ連軍の軍団ユニット同士がスタックできるのは、2 個のみである。

[6.14] 枢軸衛星国のユニットは、特定の友軍ユニットとはスタックできない。これらは自国籍のユニットおよびドイツ軍ユニットのみスタックできる。ドイツ軍ユニットは、他のどの枢軸軍ユニットともスタックできる。

[6.2] スタックと戦闘

[6.21] 上記スタッキングの物理的制約とは関係なく、とある戦闘フェイズ中、一つのヘクス内から外へ戦闘可能なユニットについては、さらに制限がある。複数ステップを持つ戦闘ユニット (2.7 参照) は、1 個のみが戦闘フェイズ中にヘクス外での戦闘に参加できる。1 ステップのユニット (例えば基幹部隊ユニット・司令部ユニット・大隊など) は、ヘクス外でのいずれの戦闘にも自由に参加できる。ただし、このルールの意図として、部隊規模の記号の背景が白色のユニットは、複数ステップ・ユニットの半分と見なす。さらにソ連軍の親衛狙撃兵師団は、1 ステップのみを所持していると思なす。

[6.22] (上の制限に従いつつ) スタック内のどのユニットを戦闘フェイズ中に戦闘に参加させるのか、その選択は完全に所有プレイヤーに任せられる。その戦闘の成否に関係なく、戦闘に参加させなかった (スタック内の) ユニットも、戦闘結果の影響を被る。(戦闘結果の) 他の必要条件を満たすため、戦闘に参加させなかった (スタック内の) ユニットの用いることもできる。

[6.23] 戦闘関連のスタック制限は、攻撃側と防御側の双方に適用される。

[6.24] スタック制限が適用されるのは、自軍移動フェイズの終了時である。そのため、戦闘の結果としてユニットは、スタック制限に反して 味方のスタック上 に退却することが許される。ただし、次の 自軍移動フェイズ終了時までに この状態は解消されなければならない。

デザイナーズ・ノート：一つのヘクス内にスタックできる 装甲師団 は 1.5 個 だけなのに、歩兵師団は 2 個 + 1 個連隊 がスタック可能であることを 奇妙に思われるかもしれません。これは、スタッキングの扱い易さを保つ必要性に加え、装甲師団による 突破 が現状よりも強力にならないようにするための 譲歩 でした。この スタッキング・ルール によって形成された バランス は、綿密に考慮した上で、注意深くテストされたものです。ユニットから得られる感触は、このゲームの枠組みの中では 申し分ないものとなっています。

[7.0] 支配地域 (ZOC)

[7.1] 支配地域の有効性

[7.11] 敵・味方のユニットが隣接し、相互に支配地域を及ぼしあう場合、各々のユニットは相手方ユニットの ZOC による影響を受ける。

[7.12] 複数のユニットが任意のヘクス内へ ZOC を及ぼす場合、追加の影響は無い。一つの空 (カラ) ヘクス内へ 両陣営が ZOC を及ぼすことは可能であり、その空ヘクスは両陣営によって「支配」(2.4 参照) される。

[7.13] ZOC を持つユニット と 持たないユニット で構成されたスタックは、ZOC を及ぼす。3 個以上の 基幹部隊 ユニットで構成される スタック は、白帯を有していても ZOC を及ぼす。

[7.14] 都市ヘクス内のユニットは、ZOC を及ぼす能力を失う。ただし、その都市ヘクス内へと及ぶ 敵ユニットの ZOC (EZOC) を無効にする。

[7.15] 通行不可ヘクスサイド (ヘクスの辺) および ドニエプル川 ヘクスサイドは、常に ZOC を遮断する。ゆえに、ZOC がこれらの ヘクスサイド を通過して隣接ヘクス内へと 拡がることは絶対に無い。例外：浮橋 (Pontoon Bridges) (18.21 参照)。

[7.2] 支配地域 と 移動

[7.21] すべてのユニットは EZOC (敵ユニットが及ぼす ZOC) に進入すると同時に、まず移動を停止しなければならない。特定のユニットは 機動強襲 (11.2 参照) を実施する能力を持つため、移動を継続する場合がある。それ以外の すべてのユニットは、進入後に移動を終えなければならない。

[7.22] EZOC から出るユニットは、進入するヘクスの地形コストに加えて追加の 2 移動ポイントのペナルティーを支払わなければならない。

[7.23] ユニットは、支配地域を及ぼさない 敵ユニットに

隣接する ヘクス内へ、ペナルティー無しで自由に移動・通過できる。

[7.24] 移動の際、味方のユニットが占有するヘクス内へと及ぶ EZOC は無効にならない。例外：占有された都市ヘクス (7.14 参照)。

[7.25] 敵支配地域 (EZOC) 内で 移動フェイズ を開始したユニットは、敵支配下 (EZOC) 以外の ヘクスに直接移動する場合にのみ、その 敵支配下 (EZOC) ヘクスから出ることができる。ユニットは、ある敵支配下ヘクスから 他の敵支配下ヘクス へと、直接に移動することは絶対にできない。例外：機動浸透 (11.1 参照)。

[7.26] あるユニットが 大ヘクスサイドを (橋梁の有無に関係なく) 渡河して EZOC が及ぶ 空 (カラ) ヘクスへと進入した。この場合、進入した そのヘクスと同じ川岸側で隣接している (その EZOC を及ぼす) 敵ユニットを、次の 戦闘フェイズ で攻撃しなければならない。ユニット上に「準備下強襲 (PREPARED ASSAULT)」マーカーを置くこと。注釈：戦闘フェイズ中に 全力支援 (9.3 参照) を受けられない 枢軸軍ユニットは、河川を渡って後退しなければなりません (通常の「後退」ルールをすべて適用します)。

[7.3] 支配地域 と 戦闘

[7.31] 戦闘フェイズ中、ユニットの ZOC は、橋梁が無い 大ヘクスサイドを越えて拡がらない。

[7.32] 退却中、味方のユニットが占有するヘクス内には EZOC が及ばない。

[7.4] 支配地域 と 補給

[7.41] 敵支配下 または 敵占有下 のヘクスは、そのヘクスを通過する 味方の補給を遮断する。

[7.42] 補給線を 辿る (たどる) 際、味方のユニットが占有する ヘクス内の 敵支配地域 (EZOC) は無効となる。



支配地域の例：支配地域 (ZOC) を持つユニットは、常にこれを及ぼす。しかしながら、地形や敵ユニットによって無効となる場合がいくつかある。上掲の例で枢軸軍ユニットは、ヘクス D、E、F、H、J、K、L、M、N、そして O に ZOC を及ぼす。もしヘクス K が都市ヘクスならば、ヘクス F、L、および O は枢軸軍の支配下にはならない点に注意すること (7.14 参照)。ソ連軍ユニットは、ヘクス B、C、E、G、K、L、N、P、S、そして T に ZOC を及ぼす。これは相互補給判定フェイズ、機動強襲を受けての退却、それに戦闘フェイズの間を除いて適用されるが、この三つの状況下では、枢軸軍ユニットはヘクス K 内のソ連軍 ZOC を無効にし、ソ連軍ユニットはヘクス F および O 内の枢軸軍 ZOC を無効にする (7.32 & 7.42 参照)。加えて、戦闘フェイズ中はヘクス N 内には枢軸軍 ZOC が存在しない (7.31 参照)。

[8.0] 補給

相互補給判定フェイズ (MSDP、4.1, A, 3 項) 中に各陣営のユニットの補給状態が判定され、大まかに三種類 (「補給下 (8.31 参照)」、「非補給下 (8.32 参照)」、「孤立状態 (8.33 参照)」) に分類される。ある特定の補給状態に分類されたユニットは、次の MSDP までその状態が継続する (例外: 8.34 項)。個々のユニットの補給状態はスタック内の他のユニットの補給には影響を与えないし、逆もまた同様である。

[8.1] 補給線

補給線は、『ある一つの戦闘ユニットから目的地 (補給源) へと連なるヘクスの道筋』と定義される。

[8.11] 補給線は、味方のユニットが占有するヘクスを除き、敵占有下または敵支配下 (EZOC) のヘクスを決して通過してはならない (7.42 参照)。補給線は、大河川またはドニエプル川を橋梁 (道路・鉄道・浮橋 Pontoon Bridges) を使う場合や、最初に通過するヘクスサイドが大河川 (つまり、ユニットに隣接して大河川が存在する)

の場合にのみ、それらを渡ることができる。進入禁止ヘクスや通過不能ヘクスサイドを通過して補給線を辿ることはできない。

[8.12] 補給線は、天候状態から直接的な影響を全く受けない。

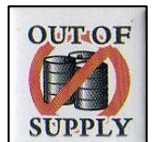
[8.2] 補給源

補給源についてはシナリオ専用ルールの中で明確に説明されている。ある一カ所の補給源は、多数のユニットに補給を提供できる。シナリオ専用ルールの中で各陣営の補給源がリストアップされている。

[8.3] 補給状態

[8.31] **補給下 (Operational)** - ユニットが相互補給判定フェイズ (MSDP) 中に補給源まで長さ無制限の補給線を辿れるなら、そのユニットは「補給下」となる。ユニットは (シナリオ専用ルール等で) 別の補給状態であると示されていない限り、「補給下」の状態ですべてのゲームを開始する。MSDP の後でゲームプレイに加わるユニットも、「補給下」であると見なされる。「補給下」の状態をマーカーで (わざわざ) 明示はしない。

[8.32] **非補給下 (OOS)** - 相互補給判定フェイズ (MSDP) 中に長さ無制限の補給線を補給源まで辿れない全てのユニットについては、そのユニット上に、「OOS (Out Of Supply)」マーカーを一つ置く。



「非補給下」と判定された全てのユニットは、下記のように戦闘力と移動力が修正される:

- 攻撃可能ならば、戦闘力は半減する (端数切り捨て)。
- そのユニットが防御中ならば、戦闘力は変化なし。
- そのユニットが機械化部隊ならば、許容移動ポイントは 3MP。
- そのユニットが非機械化部隊ならば、許容移動ポイントは記載値の半分 (端数切り捨て)。
- ユニットは戦略移動 (10.3 参照) が使用不可であり、オーバーラン (11.3 参照) は禁止となる。

[8.33] **孤立 (Isolated)** - 相互補給判定フェイズ (MSDP) 開始時にはすでに「OOS」マーカーが置かれていて、且つその MSDP 中に依然として補給源まで長さ無制限の補給線を辿れないすべてのユニット上に、「孤立 (Isolated)」マーカーを置く。これはつまり、「OOS」マーカーを (「Isolated」面に) 裏返すのである。「孤立」状態のユニットが「補給下」の状態に変わった時にのみ、そのユニットから「Isolated」マーカーを取り除くことができる。



「孤立」状態のすべてのユニットは、下記のように 戦闘力 と 移動力 が修正される：

- (a) 攻撃可能ならば、最大1戦闘力で攻撃できる。
- (b) そのユニットが防御中ならば、戦闘力は半減する（端数切り捨て）。
- (c) そのユニットが 機械化部隊ならば、許容移動ポイントは 1 MP。
- (d) そのユニットが 非機械化部隊ならば、許容移動ポイントは 記載値の半分（端数切り捨て）。
- (e) ユニットの 戦略移動（10.3 参照）は使用不可であり、機動浸透（11.1 参照）と オーバーラン（11.3 参照）が禁止となる。

[8.34] 同一の機械化軍団に所属しているユニット同士が自軍移動フェイズ終了時にスタックしている場合、どちらかの有利な方の補給状態が、共通のそれと見なされる（つまり、一方が「非補給下」で他方が「補給下」ならば、両者共に「補給下」の状態であると見なす）。

[8.4] 孤立消耗

直前のターンから既に「孤立 (Isolated)」マーカーが置かれていて、相互補給判定フェイズ (MSDP) 中に「孤立」状態と判定されたユニットが存在する 全ての ヘクス については、《消耗表》を参照してダイスを振らなければならない。スタック内に複数の「孤立」状態のユニットが存在する場合も、スタック毎にダイスを一回だけ振ること。そのスタック内に存在する 単に「OOS」状態であるだけのユニットは、そのダイス振りの影響を受けない。結果はただちに適用される。

[9.0] 支援

1941年の顛末の後、ドイツ軍は決して広大な東部戦線の至る所で攻勢を仕掛けるに十分な能力を持っているわけではなかった。指揮官達は乏しい資源をもとに幾ばくかの侵攻を推し進めるため、慎重な選択をせざるを得なかったのだ。1943年までに事態は更に悪化していた。今現在、この状況下のあらゆる制限の中で、どのユニットの準備を整えるのかを決断する 極僅かな裁量が、枢軸軍プレイヤーに与えられている。

枢軸軍プレイヤーのみが「支援」の実施を求められる。支援ポイント (SP) を割り当てることで、来るべきゲームターンに『どの軍団司令部が「燃料」と「攻撃潜在能力」の観点から優先権を得るべきか』を枢軸軍プレイヤーは指示するのである。その後続くゲームターンでも、どの司令部が「支援下」になるのか、または「非支援下」になるのかを枢軸軍プレイヤーは決めなければならない。機動強襲 (11.2 参照) や 準備下強襲 (12.0 参照) を行う 全ての枢軸軍ユニットは、全力支援 (Full Support) を受ける必要がある。簡潔に言うと、『支援』はユニットの「攻撃能力」に適用される。そしてそれ以外のゲーム機能は、『支援』の状態に関係なく実行できるのである (9.4 参照)。ターン終了時に 枢軸軍の司令部ユニットは 非支援下面

に戻され、「限定支援」マーカーは取り除かれる。

[9.1] 支援を決めるタイミング

枢軸軍プレイヤーは毎ターン、支援を決めなければならない。これは 相互管理フェイズ 中に行われる (4.1, A, 4 参照)。枢軸軍 司令部ユニットの支援状態は、このフェイズ以外では変更できない。機械化師団ユニットは、この 相互管理フェイズ 終了時に「全力支援」を受けられるかどうかを 確認する。非機械化ユニットによる攻撃を望む場合は、戦闘フェイズ 開始時に確認する。

[9.2] 支援の決め方

枢軸軍プレイヤーは、「支援表」(訳註: マップ KB 上に印刷されている「Campaign Support Table」を使用します) を参照してダイスを振って支援ポイント数を確定し、自軍の合計支援ポイント数に加算できる (『Operation Star』シナリオの第1ターンを除く)。両プレイヤーが同意するならば、枢軸軍プレイヤーはターン記録テーブル (TRT) に記載されている「史実での支援ポイント数」を用いることができる (『第二次ハリコフ戦』シナリオをプレイする際は、TRT 上の「史実での支援ポイント数」の使用が求められている)。この時、枢軸軍プレイヤーは効力のあるシナリオ専用ルールからのみ、制約を受ける。プレイ中の最新の「合計支援ポイント数」は、「補充&支援記録欄」上でマーカーを用いて維持管理される。支援ポイント数を蓄積しておき、後のターンで使用することもできる。

[9.21] 支援ポイントは、枢軸軍プレイヤーが望むようにドイツ軍司令部ユニットへ割り当てられる。枢軸軍プレイヤーがこの割り当てを行う際、「補充&支援記録欄」から消費した支援ポイント毎に1個のドイツ軍装甲軍団司令部ユニットを、または2個までのドイツ軍軍団司令部ユニットを「支援下」面に裏返すことができる。

[9.22] 支援ポイントを消費して得た「支援」は、「補給下」(8.31 参照) の司令部ユニットにのみ割り当てられる。

[9.3] 全力支援

「補給下」の全てのドイツ軍機械化連隊ユニット (基幹部隊状態のものを含む) は、相互管理フェイズ 終了時にそのターンで『全力支援』を受けられるのかを確認しなければならない。[全力支援]を受けられないユニットは [限定支援]のみ受けることが可能で、「限定支援 (Limited Support)」マーカーが載せられる。その他の全ての枢軸軍ユニットは、「準備下強襲」の宣言を希望する際に「全力支援」の確認を行う (12.1 参照)。

Limited Support
No MA Infiltration
1/2 MPA

[9.31] 戦闘ユニットが「全力支援」を受けるには、そのユニットから司令部ユニットまで、司令部の指揮範囲 (2.8 参照) 以内の長さの補給線 (8.1 参照) を迎えなければならない。その際、支援を提供する司令部ユニット自身も、補給源まで補給線を迎えなければならない。この補給線は、その司令部ユニットから3ヘクス以内にある「道路を含むヘクス」へ、さらにそこから道路に沿って「補給源」まで途切れること無く続く長さ無制限の道路へ

クス列で構成される（但しこの補給経路は、一旦道沿いを辿り始めたら「絶対に」その道路から逸脱してはならない点に注意すること）。

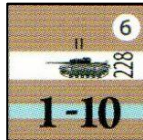
[9.32] 支援下にあるドイツ軍の各装甲軍団司令部ユニットは、その指揮範囲内にある最大で3個師団に所属する機械化連隊にのみ、「全力支援」を提供できる（例外：15.3 参照）。ドイツ軍機械化師団の連隊ユニット（基幹部隊状態のものを含む）は、ドイツ軍の装甲軍団司令部からのみ、支援を受けることができる。

[9.33] 支援下にあるドイツ軍の軍団司令部は、その指揮範囲内に存在するすべての「シルエットが描かれた」ユニットおよびドイツ軍の非機械化ユニットに「全力支援」を提供できる。例外：9.35 参照

[9.34] このゲームでは総統警護部隊（Fuehrer Begleitabteilung）は独立部隊であるため、軍団または装甲軍団どちらの司令部ユニットからも「全力支援」を受けることができる。このユニットは、通常での《3個師団（訳註：9.32 参照）》の中には含まれない。



[9.35] 「シルエット描かれている」ドイツ軍ユニットが機械化連隊ユニットとスタックすると、同じ師団に配属されたと見なされ、その連隊ユニットの支援状態を共有する。史実では、以下の「大隊」が装甲師団に所属した：228 StG（突撃砲大隊）→ 第6装甲師団、232 StG → 第7装甲師団、203 StG → 第17装甲師団、209 StG → 第19装甲師団。



[9.4] 全力支援の欠乏

非支援下の司令部は、「全力支援」の割り当てには使用できない（それらの司令部には「指揮範囲が無い」事を忘れないようにする為、ユニットを裏返す。裏面の指揮範囲値は、単に「U」と表記されている）。「限定支援」マーカーを載せた枢軸軍ユニットは決して攻撃（機動強襲 または 準備下強襲）できないし、許容移動ポイントは半減（端数切り上げ）する。それ以外のすべての点では、正常に機能する。例外：9.42 参照



[9.41] 「限定支援」を受けている、または「支援無し」の機械化ユニットは、《準備下強襲》を宣言しているヘクスに対して武器を向けることができない（したがって、そのようなユニットがスタック内に存在すると、スタック内の他のユニットの行動を制限してしまう。以下、7.26 および 12.1 項のケースでは特に重要である）。

[9.42] 「限定支援」マーカーを載せた「基幹部隊ユニット」が自軍の補給源または司令部ユニットに向かって移動する場合は、全許容移動ポイントをそのまま使用できる。

[10.0] 移動

通常の移動フェイズにおいてフェイズ・プレイヤーは、ユニットの許容移動ポイントを超過しない前提の下で、望む個数の自軍ユニットを単一の移動フェイズ中に何ヘクスでも動かせる。移動は二種類（戦術移動と戦略移動）に明確に分かれているので、プレイヤー諸氏は留意すべきである。各種の「移動」には、専用ルールが用意されている。

"Fall Blau" にはあった「鉄道移動」と「海上移動」が "Kharkov Battles" には無い点に注意すること。

手順：

フェイズ・プレイヤーは自軍ユニットを任意の順番で動かすことができる。条件を満たすユニットはヘクスサイドを通過しつつ、隣接するヘクス列の経路を辿りながら個別に移動する。プレイヤーがあるユニットを一旦動かし始めたら、他のユニットを動かす前にそのユニットの移動を完了させなければならない。移動中に進入したヘクス毎に、ユニットはそのヘクスの地形（または通過したヘクスサイド）に応じた移動ポイントを消費する。移動ポイントは、そのユニットの許容移動ポイントから得られる。ヘクス毎の移動コストは、地形効果表上にてユニットの種類別に要約されている。個々のユニットは、単一の移動フェイズ中には一種類の移動（戦術移動または戦略移動）のみを使用できる。

[10.1] 移動における自軍ユニットの影響

ユニットは、他の自軍ユニットが占有しているヘクスを追加の移動ポイント・コストを消費せずに通過できる。単一の移動フェイズ中に、ある一つのヘクスを通過移動できる自軍ユニットの個数に制限は無い。

[10.2] 戦術移動

戦術移動とは、展開状態の自軍部隊が敵部隊の近辺を移動することである。

[10.21] 戦術移動は敵ユニットの間近で行う移動であり、敵のZOC (EZOC) への出入りが認められている。

[10.22] 戦術移動中のユニットが道路を使用してヘクスサイド（ヘクスの枠線 / 辺）を通過した後、とあるヘクス内へ進入した。この場合、進入したヘクスで（それに、適用できるなら直前のヘクスサイドでも）通常は発生する移動ポイント・コストを無視し、そのヘクスを『道路ヘクス』と見なすことができる（訳註：つまり、地形効果表上の「道路（戦術移動）」の移動ポイント・コストを適用します）。例外：機動強襲（11.2 参照）の手順。

[10.3] 戦略移動

戦略移動とは、もっぱら輸送手段を使用して移動することであり、敵部隊の近辺で自軍部隊を展開させた場合よりも高速となる。

[10.31] ユニットの、その移動フェイズ中に他の種類の

移動を使用していない場合に限り、『戦略移動』で動くことができる。

[10.32] ユニットの移動中（移動の開始時と終了時を含む）に敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れた状態を保てる場合に限り、戦略移動を使用できる。『3ヘクス離れた状態』とは、要するに"敵ユニット"と"移動中の自軍ユニット"との間に2ヘクスの間隔がある状態である。

[10.33] 戦略移動を使用しているユニットは、地形効果表に記載されているように、道路から提供されるボーナスを利用できる。

[10.4] 移動における地形の影響

[10.41] ヘクス内に進入、またはヘクスサイドを通過する際に消費する"通常の移動ポイント・コスト"は、ユニットの種類毎に異なる。

[10.42] 一つのヘクス内に複数の地形が存在する場合は、移動ポイント・コストが最大となる地形のコストを適用すること。

[10.43] 移動の際、すべての種類の橋梁（道路橋・鉄道橋・浮橋）は、河川ヘクスサイドの"渡河コスト"を無効（ゼロ）にする。

[10.5] 一般的な移動制限

[10.51] 自軍ユニットは、敵ユニットが占有しているヘクス内には決して進入できない。例外：オーバーラン（11.3 参照）。

[10.52] 敵のZOC (EZOC) に進入したユニットは、移動を完全に停止しなければならない。そしてその移動フェイズの間は、それ以上移動してはいけない。例外：機動強襲（11.2 参照）。

[10.53] 単一の移動フェイズ中、ユニットは自身の全許容移動ポイントを超過する移動ポイントを消費できない。移動フェイズ中、いずれのユニットも自身の移動ポイントのすべて、またはその一部を消費してよいし、あるいはまったく消費しなくてもよい。ユニットは、別のゲームターンに備えて移動ポイントを温存（蓄積）できない。そして未使用の移動ポイントを他のユニットに譲渡することもできない。

[10.54] ユニットの移動は、自軍移動フェイズ中にのみ移動できるが、攻撃の結果によって移動が生じる場合もある（戦闘後前進、あるいは退却）。ただし、これらは移動とは見なされず、移動ポイントを消費する必要はない。

[10.55] ユニットの補給または支援のルール（8.0 と 9.4 参照）により、移動能力にある程度の制限を受ける場合がある。

[10.56] 『1ヘクス戦術移動』を行うユニットは、この戦術移動を成し遂げる為の十分な移動ポイントを持たない場合でも、自軍移動フェイズ毎に少なくとも1ヘクス

は常に移動できる。ただし、移動が禁止されている地形のヘクスや敵の支配地域 (EZOC) 内のヘクスを『1ヘクス戦術移動』の目的地としてはいけない。

[11.0] 特殊な戦術移動

[11.1] 機動浸透 (Mobile Infiltration)

孤立状態ではない〔ドイツ軍の機械化ユニット〕と〔ソ連軍の機械化および騎兵ユニット〕は、「1ヘクス戦術移動」（10.56 参照）を遂行するために敵の支配地域 (EZOC) を無視する能力を持つ。大河川を渡河して空（カラ）のヘクスに進入する時、または敵の陣地帯の空ヘクスに進入する時は、この『機動浸透』を使用できない。ドニエプル川を渡河する際も、機動浸透を使うことはできない。

[11.2] 機動強襲 (Mobile Assault)

〔全力支援下にある枢軸軍〕または〔補給下のソ連軍〕の各機械化複数ステップ・ユニットは、事前に定めた目標ヘクスに対して戦術移動中に《一撃》食らわず能力（機動強襲：MA）を持つ。この《一撃》が成功した後も、各ユニットは移動を継続できる。ただし、同じ移動フェイズ中に引き続き「もう一撃」はできない。あるユニットが『機動強襲』を実施するには、まずそのユニットは攻撃目標ヘクスだけからEZOCが及ぶ（つまり、他の敵スタックからのEZOCが及ばない）隣接ヘクス内、またはZOCを持たない敵ユニットに隣接する非支配下（EZOC外）のヘクス内に存在していなければならない。注釈：ユニットは、同一の移動フェイズ中に機動浸透（11.1 参照）と同時に（連動させて）機動強襲を実施してはいけません。

手順：

この《一撃》は、自軍ユニットが2移動ポイントと目標ヘクスへの進入コストを消費して始まる（道路や鉄道はいずれも無視する）。使用可能な移動ポイントが不足している場合、そのユニットは機動強襲を実施できない。各プレイヤーは、この攻撃に上限1ポイントの航空ポイントを使用できる（先に攻撃側が選択し、その後防御側が選択する）。この攻撃を実施するユニット、それに**防御ヘクス全体**の"戦闘力"を計算する（必要に応じてチットを引き当てる（注釈：（機動強襲は）移動フェイズ中に発生するので、戦闘関連のスタック制限はすべて無視します）。通常の戦闘時と同様に戦闘比を算出する。ダイスを一つ振り、機動強襲表を参照して戦闘比とダイスの出目の交点を確認する。機動強襲表に記載されている適用可能なすべての条件に基づいてダイスの出目を修正する。目標ヘクスが空（カラ）になればその攻撃は成功と見なされ、攻撃を実施した自軍ユニットを件のヘクスへ進入させる。まだ移動ポイントが残っていて、且つその時点でEZOC外であるならば、そのユニットは移動を継続できる。

[11.21] 戦闘比が「1-1」未満の場合、その攻撃は実施不可能となり、攻撃ユニットの上に〔混乱状態 (DISORG)〕マーカーのみを置く（航空ポイントは消費したものと見なす）（11.28 参照）。

[11.22] 町 や 都市 ヘクスに対する『機動強襲』は実施不可能であり、湿地ヘクスからも、湿地ヘクスに対しても不可能である。さらに、「大河川越し」や「ドニエプル川越し」でも実施不可能である。

[11.23] 泥濘ターン中の『機動強襲』は認められない (19.14 参照)。

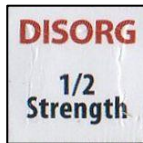
[11.24] 単一のヘクスは、自軍 移動フェイズ中に機動強襲の《開始地点》として、または《目標地点》として 2 回だけ 使用できる。

[11.25] 単一のユニットは、敵軍 移動フェイズ中に 何度 も「機動強襲」の目標となる可能性がある。

[11.26] 戦闘結果 - 「Dr3」の場合、目標ヘクス内のユニットは 通常の退却ルールに従って《3ヘクスの退却の実施》が要求される (つまり、退却ヘクス と引き替えに 戦力ステップの喪失 ができない)。これが「D(1) r3」ならば、スタックは3ヘクス退却して、且つ 1戦力ステップを失う。注釈：どちらの場合も「(防御側ユニットの) 退却」は 攻撃側プレイヤー が行います。

[11.27] 戦闘結果 - 「AD」または「A(n)D」の場合、どちらも 攻撃側ユニットは移動停止 となる。その攻撃側ユニットの上に「混乱状態 (DISORG)」マーカーを載せること。結果が「A(n)D」の場合、攻撃側ユニットは 戦力ステップも (n)個 失う。

[11.28] 混乱状態 - ユニットが『混乱状態』と認定されると、直後の自軍 戦闘フェイズでは そのユニットの戦闘力が半減 (端数切り捨て) となる。「混乱状態」マーカーは、その戦闘フェイズの終了時に取り除かれる。「混乱状態」は 戦闘力 にのみ影響し、前進 または 退却 する能力には影響しない。



デザイナーズ・ノート： このゲームで認められている 2 種類の攻撃には《戦闘解決の流儀》に違いがあり、これをプレイヤーが認識することは重要です。『機動強襲』は、攻撃部隊よりも小規模な防御部隊に対して より大きな戦果を挙げるための 機械化された 《電撃攻撃》 です。この 機動強襲 では「機動強襲表」を使用しますが、これは「防御側の戦闘力」と「ダイスの出目」の数値に修正を適用することを根底に作成されています。『準備下強襲』は、ターン全体を部隊の展開に費やすことができる、どちらかと言えば 《綿密な作戦下での攻撃》です。こちらの準備下強襲表は コラムシフトとして適用される補助的要素を使用する通常の「戦闘比タイプの戦闘結果表」です。異なる攻撃方法を用いて獲得する戦果を際立たせる手段として、これらは作成されています。

[11.3] オーバーラン (Overrun : 蹂躞)

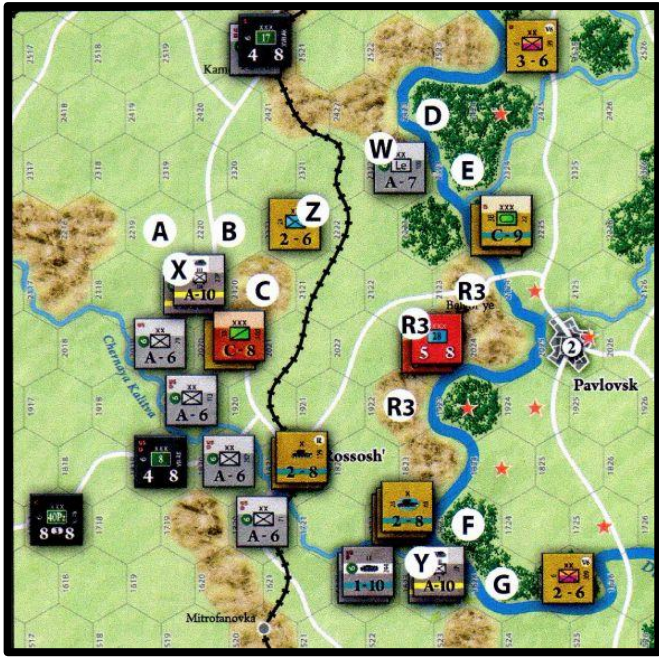
[11.31] 複数ステップを持つ戦闘ユニット (つまり、駒の最上部が [一本の横縞] になっているユニット) は、敵の司令部・基幹部隊ユニット、または それ以外の ZOC を持たない 敵ユニット が単独で占有するヘクス内への移動・通過 ができる。この行為は、そうした ヘクス内 へ進入するための「追加の1移動ポイント」を戦術移動中に消費することで可能となる。これは 敵占有下のヘクス内

へ 自軍ユニットが進入する 唯一の機会 である。注釈：一つのユニットが 同一の移動フェイズ中に、オーバーランと 機動浸透 (の両方) を行うことはできません。

[11.32] 上述の方法でオーバーランされた防御側ユニットは、(条件を満たせば) 補充プール へ移されるか、あるいは 除去 される。他の防御側ユニットが及ぼす ZOC 内に オーバーランされた防御側ユニットが存在する場合は 例外 となり、オーバーランされたユニットはその ZOC を及ぼしている 防御側ユニットが存在する ヘクス内へ 移動できる。その際、移動可能な防御側ヘクスが複数ある場合は、ユニットの所有プレイヤーが どのヘクスへ移動させるのかを選択できる。この行為は スタック制限を超過する要因 となり得るが、スタック制限が適用されるのは「自軍の移動フェイズ終了時」のみであることを お忘れなく。この例外を「強制置換」と呼称する。

[11.33] 都市 や 町 ヘクス内、または 大河川 や ドニエプル川 越しにあるヘクス内の 敵ユニット に対しては、オーバーラン を実施できない。

[11.34] 「孤立状態 (Isolated)」および「非補給下 (OOS)」のユニットは、オーバーランを実施できない。他方で、オーバーランは《移動》と見なされるため、全力支援 (9.3 参照) を必要としない。1ヘクス戦術移動 (10.56 参照) の一環 として オーバーランを実施してよい。



機械化戦術移動の例： ドイツ軍の機械化ユニット **X** は、ソ連軍のスタックに隣接することで "包囲ボーナス" を得ようとしている。選択肢は二つある。**X** はヘクス **C** に「機動浸透」が可能だが、「攻撃の確定 (12.1 参照)」の規定により、この移動はソ連軍ユニット **Z** をも攻撃する必要が生じるだろう。もしくは、3 移動ポイント (MP) を犠牲にヘクス **A** へと進入し、EZOC を脱出することもできる。さらに続けて 1 MP を消費してヘクス **B** に移動するとソ連軍ユニット **Z** の ZOC 内に進入することになり、**X** は停止しなければならない。この **X** はドイツ軍の機械化ユニットであり、かつ隣接するソ連軍ユニット **Z** のみが及ぼす EZOC 内に存在するため、**Z** に対して「機動強襲」を実施できる。さらに **X** は 3 MP (平地ヘクス内での機動強襲のため、(2+1) MP) で累計 7 MP を消費して機動強襲を実施する。もし、この強襲が成功し、かつソ連軍ユニットが生き残ると、そのソ連軍ユニットはヘクス **R3** のいずれかへ退却できる。そして件のドイツ軍機械化ユニットは、あのソ連軍スタックを包囲するために移動の継続を認められるだろう。

ドイツ軍ユニット **W** は、ヘクス **D** または **E** に進入して大河川を渡河できるが、この大河川の近辺に存在するソ連軍戦車軍団の EZOC が及ぶヘクス **E** に進入すると、**W** はこの戦車軍団スタックを戦闘フェイズ中に攻撃しなければならない。大河川ヘクスを渡って空 (カラ) ヘクス内への機動浸透は実施できないので、ドイツ軍ユニット **Y** がヘクス **F** および **G** に進入するのは不可である。だが、もしもヘクス **G** に枢軸軍ユニットが存在するなら、その機動浸透は可能となるだろう。

[12.0] 準備下強襲 (Prepared Assault)

自軍の戦闘フェイズ中に敵ユニットに隣接している自軍ユニットは、スタック制限を満たしている場合に限り、その敵ユニットを攻撃できる。手持ちのユニットには、攻撃および防御に使用する《戦闘力》が備わっている。攻撃・防御どちらの場面でも、この《戦闘力》を別々の(複数の)戦闘に分配して使うことはできない。ユニットは、戦闘フェイズ毎に攻撃を複数回実施することはできないし、攻撃を複数回受けることもない。全体的な戦略情勢に関係なく、手番プレイヤーを『攻撃側』、非手番側プレイヤーを『防御側』と呼称する。

手順：

戦闘解決の前に (つまり、ダイスを振る前に)、すべての "攻撃" の指定および確定を行う。

枢軸軍の各スタックが攻撃指定を受けるには、全力支援 (9.3 参照) を受けていなければならない。フェイズ (手番) プレイヤーが必要な戦闘すべてを目下の戦闘フェイズ中に解決する限り、個別の戦闘の順番は任意で決めて良い。個別の戦闘は、以下の行程に沿って解決する。

まず 攻撃側、次に 防御側 が航空ポイントを割り当てる (5.2 参照)。「特定の防御側ユニット (訳註：=攻撃目標ユニット) への戦闘」に参加する攻撃側のすべてのユニットの戦闘力を、複数ステップ・ユニットのルール (6.2 参照) に注意しつつ合計する。この時、戦闘チットを用いるユニットはチットの戦闘力値 (必要なら新しいチットを引き当てる) を調べ、駒に戦闘力が記載されているユニットはその戦闘力値を調べて、それらを合計する。

次に 防御側プレイヤーは、この防御戦に参加するすべての自軍ユニットについて 同様に作業を行う。[攻撃側の戦闘力の合計] と [防御側の戦闘力の合計] とを比較し、これを『攻撃側の戦力 対 防御側の戦力』の公算比率 (戦闘比) で表す。戦闘結果表上の簡単な戦闘比列に合わせるため、その比率を防御側が有利になるように丸める。次いで 防御側が占めるヘクス内の地形を確定し、戦闘結果表上でその地形の見出しがある横の並び (行) と、上記の適切な戦闘比の縦列を交差させる。この戦闘で適用される地形とボーナスに基づいた累積的な "戦闘比列の変更 (コラムシフト)" をすべて行う。攻撃側がダイスを一つ振る。適切な地形の "行" 上にある適切な戦闘比の "列" の下方に表記されている「戦闘結果」を読み取る。別の攻撃を解決する前に、その戦闘結果を適用する (例外：12.23 参照)。

[12.1] 攻撃の確定

フェイズプレイヤーは、攻撃を実施する適切な (準備下強襲が可能な) すべてのユニットの上に「準備下強襲 (Prepared Assault)」マーカーを置く。フェイズプレイヤー側の攻撃指示されたユニットに ZOC を及ぼしているすべての非フェイズプレイヤー側ユニットは、その戦闘フェイズ中に フェイズプレイヤー側ユニットからの攻撃を受けなければならない。





攻撃の確定 の例：スタック4とユニット5はスタックBへの攻撃を宣言できる。スタック6が攻撃を宣言した場合、スタックAのZOC内にスタック6があるため、スタックAもスタック6から攻撃を受けねばならない。(スタック6内の二つの)複数ステップユニットは、両者とも部隊規模記号の背景が白色なので、枢軸軍プレイヤーはスタック6から1ユニットずつを用いてスタックAとBの両方を(あるいはスタック6の全てでスタックAを、スタック4と5でスタックBを)分割攻撃することもできる。スタックDは都市ヘクス内にあるのでZOCを及ぼさない。そのため、スタック2と3の両方でスタックCを攻撃できる。スタック2がスタックDへの攻撃を宣言した場合、スタックCはいずれかによって(この場合はスタック3に)攻撃されねばならないだろう。スタックEのZOCは、戦闘フェイズ中は大河川を越えて拡がらないため、スタック1はスタックDまたはEのどちらかに攻撃を宣言できる。但し、スタック1がスタックEを攻撃する場合、シルエット(影絵)が描かれているユニットは道路がヘクスサイドを通過していない湿地ヘクスに対しては攻撃できないので、スタック1内の突撃砲大隊はこの攻撃に参加できない点に注意すること。

[12.2] 複数ユニット および 複数ヘクスの戦闘

[12.21] 複数の異なるヘクスに存在する複数のユニットは、その戦闘力を統合して、隣接する単一のヘクスを攻撃できる。複数の異なるヘクスに存在する複数のユニットは、隣接する単一のヘクスから攻撃を受けることがある。単一の攻撃に多数の攻撃側、または防御側のユニットが参加することもある。但し、ある攻撃を「単一の戦闘」として解決するには、攻撃側のすべてのユニットが防御側のすべてのユニットに隣接していなければならない。

[12.22] あるヘクスに対する攻撃では、そのヘクス内に存在する可能な限りすべての戦闘ユニットが参加する。スタ

ック制限(6.2参照)で要求された場合を除き、防御側は攻撃を受けるヘクス内のユニットを戦闘には不参加とすることができない。

[12.23] 単一のヘクスに複数のユニットが存在する時、それらのユニットはスタック制限を満たしさえすれば、所有プレイヤーの裁量で異なるヘクスをそれぞれ攻撃できる。単一ヘクスからのすべての攻撃のダイス振りを終えた後、戦闘結果の効果が生じる点に注意すること。単一ヘクス内に存在する複数ユニットが複数の異なるヘクスを攻撃する場合、それらすべての攻撃のダイス振りが終わるまで戦闘結果を適用できない。各ユニットは自身が参加した戦闘の結果にのみ従うが、攻撃の指示を受けていないユニットについては、所有プレイヤーの選択で複数ある戦闘結果の中の一つに従う。

[12.24] 単一の攻撃で複数のユニットが複数のヘクス内で防御する場合、それらのヘクスの中で防御側に最も有利となる地形を用いる。

[12.3] 戦闘時の地形効果

[12.31] 大河川ヘクスサイド越しに攻撃を行うすべてのユニットは、(橋梁の有無にかかわらず)その戦闘力が半減する(端数切り捨て)。**例外**：凍結(19.2参照)。

[12.32] 攻撃を行うすべてのユニットが小河川ヘクスサイド越しに、または小河川と大河川の両方のヘクスサイド越しに攻撃する場合、戦闘比を左へ一列ずらす(コラムシフトさせる)。**例外**：凍結(19.2参照)。

[12.33] 湿地ヘクス内を攻撃する機械化ユニットは、その戦闘力が半減する(端数切り捨て)。シルエット(影絵)が描かれている機械化ユニットのみ、湿地ヘクス内への攻撃が禁止されている(但し、道路または鉄道が通過するヘクスサイド越しに攻撃する場合を除く)。**例外**：凍結(19.2参照)。

[12.34] 防御側ユニットが町(Town)ヘクス内に存在すると、戦闘比が左へ一列コラムシフトする。

[12.35] 通過不可能なヘクスサイド越しに攻撃することはできない。

[12.36] ドニエプル川のヘクスサイド越しに攻撃および退却することはできない(**例外**：18.2参照)。

[12.4] 諸兵科連合(CA)ボーナス

[12.41] 装甲帯(2.9参照)を持つユニットが以下の条件の一つを満たす場合、諸兵科連合ボーナスの対象となる攻撃または防御スタックを形成する。

- そのユニットが黄色の装甲帯(AB)を持つ(自動的に対象となる)。
- そのユニットが青色の装甲帯を持ち、且つ、別の攻撃には未参加の機械化/自動車化歩兵または非機械化ユニット(基幹部隊を含むが、司令部は除く)がそのスタック内に存在する。

[12.42] ドイツ軍の第60自動車化師団には装甲(戦車)1個大隊が所属している。そのため、この師団の2個連隊(同一ヘクス内に存在していなくてもよい)が共に同一の戦闘に参加している場合は、諸兵科連合ボーナスの対象になる。

Fall Blau とは逆に、*Kharkov Battles* では装甲帯を持たないドイツ軍の装甲擲弾兵連隊がいくつかある。これらは直前の戦闘で消耗したため、マップに登場する時点では重要な戦車装備が不足していたのが留意点である。これが、ドイツ軍の1個自動車化師団(第60)のみ条件を満たしてこのルールを利用できる理由である。

[12.43] 諸兵科連合ボーナスの条件を満たす攻撃毎に、プレイヤーは戦闘比を右へ1コラムシフトできる(戦闘毎に1ボーナス)。

[12.44] 防御側ユニットのスタックも諸兵科連合ボーナスの対象となる場合、その戦闘フェイズの間はこの防御側ユニットに対する諸兵科連合ボーナスが攻撃側プレイヤーには与えられない。これを「諸兵科連合防御」と呼ぶが、これは純粋に防御的なもので、攻撃側がこのボーナスを得ないなら、防御側プレイヤーにも全く与えられないことを意味する。

[12.45] ユニットの、[陣地帯](18.11参照)、[都市ヘクス]、[大河川越し]に対する攻撃では諸兵科連合ボーナスは絶対に認められない。

[12.5] 包囲ボーナス

戦闘解決時に防御側が1ヘクス内の単一のスタックで構成されていて、且つ使用可能なすべての隣接ヘクスが敵(攻撃側)ユニットまたはEZOCによって占められている場合、攻撃側は右へ1コラムシフトの『包囲ボーナス』を受け取る。都市ヘクス内の防御側ユニットに対する攻撃や、防御側ユニットに隣接するいずれかのヘクス内に別の敵(防御側)ユニットが存在する時は、このボーナスは認められない(7.31項もお忘れなく)。

[12.51] 包囲ボーナスの恩恵を受けている非機械化ユニットは、その戦闘の戦闘結果に関係なく(戦闘後に)1ヘクスだけ前進できる。これは「捕虜の処理作業に時間を費やしたため」と見なすこと。

[12.6] 戦闘の解決

ダイスを振った後、その戦闘の準備下強襲マーカーを取り除き、戦闘結果を適用する。すべての戦闘結果には《失う戦力段階(ステップ)の数》と《退却するヘクスの数》、またはそのどちらかが記載されている。戦闘結果表上での「A」と「D」の文字は、それぞれ「攻撃側部隊」と「防御側部隊」を表す。

[12.61] 戦闘結果におけるすべてのカッコ()内の数値は、損害を被るプレイヤーの部隊へ強制的に割り当てられる《戦力段階の喪失(ステップロス)の数》を示す。

[12.62] 戦闘結果におけるすべての「r」の後にある数値は、損害を被るユニット(複数の場合あり)が『その数値

と同数のヘクスだけ退却する』と『その数値と同数のステップロスを行う』の組み合わせ、またはそのどちらか一方を実施しなければならないことを示す。

例：防御側の枢軸軍部隊がD(2)r2の戦闘結果を受け取った。枢軸軍プレイヤーはスタック内の二つのユニットを1ステップずつ減少させる(12.61参照)(あるいは、どちらか一つのユニットを2ステップ減少させることも可能)。次に枢軸軍プレイヤーは、以下の選択肢から一つを選ばなければならない。

- さらに2ステップロスを行い、退却しない(もちろん、残存ユニットにこのステップロスを適用できるステップ数がある場合のみ)；
- 通常どおりに2ヘクス退却する(12.7参照)；または
- さらに1ステップだけ減少させて、残存部隊を1ヘクス退却させる

[12.63] スタック内のすべてのユニットは、いずれも戦闘結果の影響を受ける(別の攻撃に参加している場合を除く)。但し、最初のステップロスはその戦闘に直接参加しているユニットから行う必要がある(攻撃側の場合、機械化ユニットが最初にステップを失う)、2ステップロス以上を要求された時はスタック内の他のユニットがステップロスを被ることもできる(つまり、最初のステップロスを除けば、ステップロスの割り当ては完全に所有プレイヤーに委ねられる)。戦闘結果によって割り当てられたステップロスは、ユニット毎ではなく、攻撃または防御を行う部隊毎に算定されていることをお忘れなく(1個の部隊は複数のユニットやスタックで構成される場合がある)。

[12.64] 12対1(12-1)以上の戦闘比(すべてのコラムシフトを適用後)で実施されるすべての戦闘には、ダイスを実際に振ること無くD(3)r4を適用する。1-6以下の戦闘比(すべてのコラムシフトを適用後)で実施される戦闘には、ダイスを実際に振ること無くA(3)r2を適用する。

[12.65] 「r」が付く戦闘結果を受ける側を「敗者」と見なす。ゆえに、他方の側が「勝者」となる。敗者側が必ず先に戦闘結果を処理し、その後で勝者側が処理を行う。

[12.7] 退却

[12.71] 退却は移動ポイントではなく、ヘクス数で表記される。地形は退却に影響を及ぼさない。通常は進入不可能なヘクス(例えば、通過不能なヘクスサイド越しのヘクスや、敵が占有しているヘクス等々)内やマップ外への退却を強いられているスタックは、戦闘結果による退却を果たせないヘクス数毎に1戦力ステップを失わなければならない。

[12.72] 退却は所有プレイヤーによって行われる(例外：11.2参照)。退却する際は、より自軍の補給源に近いヘクスへ向かって、もしくはそれが不可能な場合はより自軍の司令部ユニットに近いヘクスへ向かって、EZOCが及ばないヘクス内(7.32項をお忘れなく)へスタック

全体を（各ユニットを個別にではなく）同時に1ヘクス動かす。同じヘクスに2回以上進入することなく、しかもその戦闘結果をもたらした攻撃に関わるすべての敵ユニットから可能な限り最も離れたヘクスで退却を終えるというのが条件で、プレイヤーは退却するユニット/スタックをこの条件の下でどこへ動かすのかを自由に選択できる。戦闘の末にスタックが退却を強いられた時、そのスタックの背後には「退却路」と飛ばれる空（カラ）ヘクスの小道が残るだろう。

[12.73] ユニットの敵の支配地域（EZOC）内へ、あるいはそのEZOCを通過して退却できる。ただし、退却時に進入した敵支配下ヘクス毎に、所有プレイヤーはその退却中のスタック内の単一ユニットから1戦力ステップを減少させなければならない。その敵支配下（EZOC内）ヘクスを自軍ユニットが占有している場合、戦力ステップの損失は生じない。防御側スタックがEZOCを通過して退却しなければならない時、そのスタックが機動浸透（11.1参照）が可能なユニットで構成されているなら、「強硬突破」を試みることができる。ダイスを一つ振り、『強硬突破表』を参照する。これは完全に任意で実施するものであり、結果は常に通常どおりに適用できる。

[12.74] 退却可能な唯一の最終ヘクスが「敵の支配下である（EZOCは、自軍ユニットが存在すると無効になることをお忘れなく）」か、「準備下強襲マーカーを載せた敵ユニットに隣接している」かのどちらかである場合、退却するスタックはそれらの制約を受けないヘクスに辿り着くまで退却を続けなければならない（この追加分の退却ヘクスは、敵の（戦闘後）前進には影響を与えない点に注意すること）。

[12.8] 戦闘後前進

戦闘に参加した（あるいはその戦闘に参加したユニットとスタックしている）勝利側のすべてのユニットは、敗者側の退却路に沿って前進することや、時にはその退却路から逸れて進むことが認められる。これらのユニットは（敗者側が）退却に要したヘクス数までの前進が可能で、そのヘクス数は戦闘結果で要求された退却ヘクス数とは異なる場合がある。ユニットの補給状態は、そのユニットが前進可能か否かには影響を及ぼさない。

[12.81] 戦闘によってすべての攻撃側または防御側のユニットが除去された場合、その戦闘での勝者側のユニットは、除去されたユニットが退却しなかったヘクス数の残余と同数ヘクスの（戦闘後）前進が可能となる。この前進では、勝者側のプレイヤーが退却ルールに従って退却路を決定する。

例 # 1 : 二個の1戦力ステップユニットが "D(1)r3" の戦闘結果を受け取った。所有プレイヤーはその二個ユニットを除去して戦闘結果を満たすことにした。この戦闘での勝者側のユニットは、2ヘクスだけ前進できる。なぜなら、その2ヘクスは「防御側が退却しなかったヘクス数の残余」だからである。

例 # 2 : あるヘクス内に単独で存在する完全戦力の複数ステップユニットが "D(1)r2" の戦闘結果を受け取った。所有プレイヤーは "r2"

をステップロスへ変換することにした。これにより、そのユニットは除去されるが、勝者側のユニットは前進できない。この例での防御側ユニットは、死傷者を伴う遅滞行動を実施したと見なすべきである。

[12.82] 戦闘後前進は以下の手順で行う。

ステップ1 : 戦闘での勝者側の各ユニットは個別に動かすこと。最初に進入するヘクスは、退却したユニットが直前まで占有していたヘクスでなければならない。退却したユニットが複数ヘクスを占有していた場合、その中のどのヘクスに進入するのか、そしてそのヘクスに応じた（退却ユニットを）追跡するための経路については、戦闘後前進を行うプレイヤーが選択できる。最初に進入するヘクスが都市ヘクス、または大河川ヘクスサイド越しに進入するヘクスの場合、もはやそれ以上の前進はできない。

ステップ2 : (ステップ1後の) この時点でEZOC外に存在する非機械化ユニットは、その戦闘での敗者側プレイヤーが直前に行った退却の経路に沿って許容ヘクス数の戦闘後前進を継続できる。この移動（前進）は1ヘクスずつ行うが、退却路から逸れてはならない。敵の支配地域（EZOC）に進入した場合は、ただちにその戦闘後前進を止めなければならない。この時点でEZOC内に存在する、または戦闘中に包囲ボーナスを使用しているユニットは、これ以上前進できない。

ステップ3 : 他方で機械化ユニットは、(ステップ1後の) この時点で存在しているヘクス内に及んでいるEZOCを無視した上で、許容ヘクス数の戦闘後前進を継続できる。但し、その後別EZOCに進入した場合は、ただちに戦闘後前進を止めなければならない。これらの（機械化）ユニットは、退却路から逸れて前進しても良い。敵密には、退却路に沿った前進は義務付けられていないのである。

重要な注釈 : 戦闘での勝者側プレイヤーは、戦闘後前進遂行中のどの時点でも前進を止めることができます。戦闘後前進は、決して強制されるものではないのです。

[12.83] 戦闘後前進の最初のヘクスに進入した後のユニットは、橋梁（道路・鉄道・浮橋）が架けられている場合を除いて、大河川ヘクスサイド越しの前進は禁止される。

[12.84] ユニットの橋梁（道路・鉄道・浮橋）が架けられている場合を除いて、ドニエプル川ヘクスサイド越しの戦闘後前進は禁止される。

[12.85] ユニットの都市ヘクスに進入した時点で戦闘後前進を止めなければならない。

のユニットが所属する軍の) 軍司令部ユニットの指揮範囲内に居る場合に限り、その ソ連軍プレイヤー・ターンの間は通常どおりに機能できる。 **注釈**：敵ユニットと EZOC は、指揮範囲の妨げにはなりません。



最初の基準 (敵ユニットから 3 ヘクス以内に存在する) には合致しても 指揮範囲外にあるソ連軍ユニットについては、《ソ連軍指揮統制表》に従ってダイスを振らねばならない。この状況下にあるユニット毎にダイスを一つ振る。ダイスの出目に応じて提示される指示は、そのユニットにのみ適用される。そのユニットが親衛部隊ならば、ダイスの出目に 1 を加える。

[13.21] 陣地帯の中に居るユニットは、このルールが免除される。

[13.22] ユニットは、兵科記号内が同色の 軍司令部ユニットの指揮範囲内に居る必要がある。兵科記号内が ベージュ色のソ連軍ユニットは 予備部隊のユニットであり、いずれかの忠誠状態である 軍司令部ユニット の指揮範囲内に居れば、通常どおりに機能できる。

[14.0] ソ連軍の優位性

[14.1] NKVD 部隊の粘り強さ

防御時に 町または都市ヘクス内に存在する NKVD ユニットは、兵科に関係なく 戦闘力が 2 倍になる。

[14.2] 冬季戦ボーナス

凍結ターンの間、ソ連軍の 戦車軍団または 機械化軍団ユニットの 攻撃時の 戦闘力は、他のすべての修正を適用した後で 2 倍になる。基幹部隊ユニットには、このボーナスが適用されない。 **注釈**：このボーナスは 機動強襲(11.2 参照) 時には適用されません。

[15.0] 特殊機能ユニット

[15.1] 司令部 (HQ)

《プレイ補助カードの明確化》：ソ連軍プレイヤーの補助カードでは「司令部ユニットの例図」が欠落している。司令部ユニット上の数値は、左から「『指揮範囲 - 許容移動ポイント』」である。

[15.11] 司令部ユニットは支配地域 (ZOC) を及ぼさない。単独で攻撃することもできない。攻撃を宣言されているヘクス内にて単独で存在する 司令部ユニットは、1 戦闘力で防御を行う。



[15.12] 他のユニットとスタックしている場合、司令部ユニットは、合計戦闘力に さらなる 1 戦闘力を加える。諸兵科連合 (CA) ボーナスに関して 司令部ユニットは、このボーナスを成立させる要素としての "非機械化ユニット" とは見なされない。すべての司令部ユニットは、スタ

ックが被った戦闘結果による損害を受ける。

[15.13] 司令部ユニットが 損害をステップロスで処理した (つまり、除去された) 場合、その司令部ユニットは ターン記録トラック (TRT) 上で 現時点のターンから 5 ターン先の欄に配置される。当該ターンにて、その司令部ユニットは復帰の対象となる (16.3 参照)。

例外：ポポフ (Popov) と ボブキン (Bovkin) の集団 (Group) 司令部ユニットは、一度除去されると、決して復帰できなくなる。

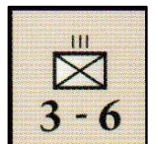
[15.14] 司令部ユニットは、敵支配下 (EZOC) 内のヘクスに存在している場合であっても、支援や補給目的に関しては通常どおりに機能できる。

[15.15] 枢軸軍の戦闘ユニットは、自軍の司令部ユニットを介して全力支援を受けている場合にのみ、攻撃 (訳註：機動強襲または準備下強襲) を実施できる。さらに詳しく述べると、枢軸軍の司令部ユニットは "支援下" である (訳註：マップ上で その司令部ユニットが [支援面] を向けている) 必要があり、且つ、司令部ユニット毎に課せられた制限の範囲内に その司令部ユニットが存在していなければならない (9.3 参照)。

[15.2] ドイツ軍の分遣連隊

[15.21] 敵の支配地域 (EZOC) 外に存在する ドイツ軍の (軽 (Le) や山岳を除く) 歩兵師団は、相互管理フェイズ (4.1,A,4 参照) 中に "分遣" または "再統合" が可能である。師団が 戦力チットを持たない時、または完全戦力面の戦力チットを持つ時にのみ、分遣が可能である。分遣する際、元となる母体ユニットは「分遣プール」へ移され (ユニットが所持している戦力チットは「戦力チットプール」へ戻される)、三個の分遣連隊 (訳註：部隊名等の記載が無い「3-6」の歩兵連隊ユニットのことです) が そのヘクス内に配置される。

[15.22] 同様に、相互管理フェイズ中には EZOC 外の同一ヘクス内でスタックしている 三個のドイツ軍分遣連隊を、完全戦力の歩兵師団へ 再統合できる。これらの分遣連隊をマップから取り除き、元の師団を分遣プールから 分遣連隊が直前まで占有していたヘクスへと戻す。分遣連隊は汎用的なものである、どの師団にでも復帰 (再統合) させてもよいが、分遣プール内の使用可能な師団でなければならない。



[15.23] 基幹部隊ユニット と孤立状態のユニットは、分遣および 再統合ができない。マップ上の分遣連隊が 三個未満の場合、師団への再統合ができない (例外：16.34 参照)。分遣連隊の最大数は、カウンターシート (駒の台紙) と シナリオの特別ルールによって定められる。

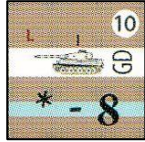
[15.3] ドイツ軍の ティーガー 戦車部隊

ドイツ軍の ティーガー (タイガー) 戦車大隊 または戦車中隊は、自身が属するスタックの 戦闘解決時に 他のすべての修正を終えた後で、自軍に有利な 1 コラムシフトを適用できる。単一の戦闘で適用できる



このコラムシフトの総数に限度は無い。**注釈**：大隊のみ、自身によるコラムシフトに加えて、所属するスタックに1戦闘力を提供できます。中隊は、自身の所属部隊の**(訳註：ここでは「自身と同じ師団に所属する」という意味です)**少なくとも一個ユニットとスタックしている場合に限り、自身によるコラムシフトを適用できません。自身によるコラムシフトを実際に戦闘で用いたティーター・ユニットは12.63項の影響を受けるため、最初にステップロスを経ると見なされる。

[15.31] ティーター中隊は、条件を満たす装甲軍団司令部ユニットから、所属師団と共に全力支援(9.3参照)を受ける。ティーター大隊は、全力支援を受ける「シルエットが描かれた(中隊とは)別物の機械化ユニット」と見なされる(9.33参照)。**(訳註：このゲームのティーター大隊は史実での「独立重戦車大隊」であり、どの師団にも所属していません。そのため、装甲軍団以外の軍団司令部からも全力支援を受けることができます。ティーター中隊は装甲師団(正確には装甲擲弾兵師団)、つまりは機械化師団に所属しているため、9.32項により、装甲軍団司令部から全力支援を受ける必要があります。)**



[15.32] スタックに関して、ティーター中隊は基幹部隊ユニットと見なされる。ヘクス内に単独で存在する場合、1戦闘力で防御を行い、自身によるコラムシフトは適用されない。その他すべての点で、ティーター大隊と中隊は、シルエットが描かれた他の機械化ユニットと同様に扱われる(16.35参照)。

《駒の明確化》：ドイツ軍のティーター戦車中隊の駒には6号戦車ティーターのシルエットが描かれ、[*-8]の数値が記されている。

[16.0] 補充

このゲームの各陣営は[補充ポイント]を受け取り、損害を被ったユニットを《相互増援および補充フェイズ(MRRP, 4.1,A,5参照)》中に再建する際にこれを使用できる。ソ連軍の補充ポイントは、これを受け取ったターン中のみ使用できる。ソ連軍の補充ポイントは、後のターンに備えて蓄えることができない。枢軸軍が使用できる補充ポイントの総数は、シナリオ専用ルール、またはキャンペーン・ルールに記載されている。

[16.1] 受給条件

補充ポイントを受け取る**(訳註：これを「受給」と以下呼称します)**条件を満たすには、受給ユニットが敵ユニットに隣接していない事に加え、長さ無制限の補給線を補給源まで迎える事が必須である。

[16.2] 補充の手順

[16.21] 補充ポイント(RP)を受給するユニットは、通常では1RP=1戦力ステップとして補充を実施する。戦力減少面の戦力チットを所持するユニットがそのチットを取り去って[完全戦力(戦力チットが不要な状態)]へと戻るには、1RPを要する。戦闘等級(A/B/C)が記載されたユニットの基幹部隊が受給する場合、基幹部隊から

完全戦力への回復には2RPを要する。**注釈**：このタイプの基幹部隊が1RPのみ受給するのは禁止とします(そのような行為は、部隊再建のために必要となるリソースの増大を招きます)。その他のすべての基幹部隊は、1RPを受領すれば完全戦力面に裏返される。

[16.22] 受給を終えて戦力ステップを回復したユニットには、「補充(RPL)」マーカーを直ちに載せる。このマーカーを載せたユニットは、そのターンの間は攻撃や移動ができなくなる。この影響は、作戦行動中のユニットが補充を編入する際に実戦技能低下が生じることを示す。



[16.3] 復帰ユニット

[16.31] ソ連軍の狙撃兵師団(親衛狙撃兵師団を除く)、またはシルエットが描かれたソ連軍の機械化ユニットが除去された際は、長さ無制限の補給線を補給源まで迎れるかどうかを必ず確認すること。補給線を迎れる場合、後にゲームに復帰する可能性に備えてそのユニットを『補充プール』内に置く(補充プール内に置く際は、必ずソ連軍狙撃兵師団のすべてを「戦力未確認(U)」面に、シルエットが描かれた機械化ユニットのすべてを「戦車補充(Tank Repl)」面に、忘れずに裏返しておくこと)。補給線を迎れない場合、そのユニットは永久に除去される。裏面に「補充不可(No Repl)」と記載されているユニットを復帰させることはできない。故に、永久除去されたものと見なされる。

[16.32] 非機械化補充2ポイントと引き換えに、補充プール内にある一個の狙撃兵師団をゲームプレイに投入できる。機械化補充1ポイントと引き換えに、一個のシルエットが描かれたソ連軍の機械化ユニットをゲームプレイに投入できる。これらのユニットは、「条件を満たす司令部ユニット」が存在し、且つ敵ユニットに隣接していないヘクス内に配置される。その司令部ユニットは《忠誠状態》(13.0参照)、且つ《補給下》(8.31参照)であることが必要。

[16.33] 各ターンの《相互増援および補充フェイズ(MRRP)》時に、国籍毎に一個の「条件を満たす司令部ユニット」をターン記録トラック(TRT)からゲームプレイに復帰させることができる。こうして復帰した司令部ユニットは、いずれかの自軍進入エリア、または都市ヘクス内に配置される。TRT上にまだ多くの復帰使用可能な司令部ユニットがある場合は、次以降のターンに投入できるようにするため、TRT上でそれらを前進させておく。

[16.34] 枢軸軍プレイヤーは、非機械化補充2ポイントを消費して、マップ上に存在する一個分遣連隊を分遣プール内の一個ドイツ軍歩兵師団に置き換えることができる。ターン毎に一個師団のみ復帰できる。「補充(Repl)」マーカーを復帰したユニット上に通常どおり載せておく。

[16.35] シルエットが描かれたドイツ軍の機械化ユニットが損害を被った際は、司令部が除去された場合(15.13参照)と同様に、ターン記録トラック(TRT)上の5ターン先の欄に配置する。その後、自軍司令部の場合と同様の方法(16.33参照)で復帰を果たすが、ターン毎に三個を

上限とする（四個目以降は永久除去となる）。

デザイナーズ・ノート：これは装甲戦闘車輛（AFV）を修復し、後日により素早く軍務復帰させるドイツ軍の能力を表現しています。ソ連軍は（修復するのではなく）単純に大量生産するほか無かったのでしょう…。

[16.36] 戦闘等級（Combat Rating：A/B/C）の記載があり、2戦力ステップを所持し、さらに「補充不可（No Repl）」と表記されたユニットが除去された場合は、永久除去ボックス内に置く。これらは補充ポイントを消費してゲームプレイに復帰することはできない。

[17.0] 増援

両プレイヤーは『増援』を受け取ることができる。増援のユニットは、指示されたゲームターンの《相互増援および補充フェイズ（MRRP：4.1,A,5 参照）》に、指示された登場エリア（マップ上の Entry Area）内に出現する。〔登場エリア〕は増援ユニット専用の待合所ではあるが、マップ上でのゲームプレイが可能な空間ではないので、その内外で戦闘は発生しない。増援ユニットの「実際の登場ヘクス」が敵ユニットから3ヘクス（以上）離れていれば、そのユニットは登場エリアから戦略移動（10.3 参照）を使用してマップ上に出現できる。

[17.1] 一般的な制限要素

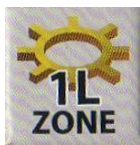
[17.11] マップ上に配置された時点で、すべての増援ユニット（の補給状態）は〔補給下（8.31 参照）〕と見なされる。枢軸軍の機械化ユニットは マップ外の司令部ユニットから「全力支援（9.3 参照）」を受けた状態であり、ソ連軍ユニットは「忠誠状態（13.0 参照）」である。枢軸軍の司令部ユニットは、（シナリオ専用ルールで 本項とは異なる記述が無い限り）「非支援下」である。

[17.12] 増援は、「その時点で敵ユニット または敵の支配地域（EZOC）に占有されている登場ヘクス」に向かって登場エリアから出ることはできない。そのため、「ある登場エリアに隣接するすべての登場ヘクス」が敵ユニットまたは EZOC に占有されている場合、プレイヤーはその登場エリアを使用できなくなる。この場合は、自軍の増援ユニットを隣接する通行可能な登場エリアのいずれかへ移動させなければならない（例：S1 から S2 へ、または B から C へ）。他方で、こうした行為には、その増援ユニットの登場に1ターンの遅延が伴う。所有プレイヤーが「複数の登場エリアから選択できる」増援ユニットも存在することを お忘れなく。

[18.0] 人工地形の特徴

[18.1] 陣地帯（FZ）

陣地帯は、開けた射界を有する〔タコツボ壕〕や、数本の簡易な〔塹壕線〕、照準済みの〔砲撃座標〕、軽便な〔鉄条網〕、点在する〔地雷敷設路〕等々を表現している。こうしたヘクスのなかには 既にマップ上に明確に印されている箇所があり、それらは決して破壊されることはない。加えて、ゲームプレイ中に別の陣地帯を（あるいは シナ



リオ専用ルールの指示の下で）構築できるが、こちらは敵に占拠されると破壊されてしまう。陣地帯は、それを構築したプレイヤーの陣営にのみ、恩恵を与えることができる（陣地帯マーカーは陣営別に色分けされている）。

[18.11] 陣地帯内に存在するスタックが攻撃を受けた際は、（戦闘比修正時の）最後に 左へ1列のコラムシフトが適用される。陣地帯を攻撃するスタックは、諸兵科連合（CA）ボーナスの条件を満たさない（訳註：つまり、陣地帯を攻撃する側に CA ボーナスは適用されません）。

[18.12] 陣地帯内に存在する すべてのユニットは、ユニットの種類に関係なく ZOC を及ぼす。陣地帯ヘクスを占有しているユニットの補給状態は、陣地帯の機能に影響を与えない。陣地帯内のユニットは、自軍の戦闘フェイズ中に 隣接する敵ユニットを攻撃できるが、その際は すべての通常戦闘ルールが適用される。

[18.13] ユニットの、敵が構築した陣地帯ヘクスに侵入する目的で『機動浸透（11.1 参照）』を使用できない。

[18.14] （補給状態が）『補給下（8.31 参照）』の複数ステップユニット（基幹部隊ユニットではない）と ソ連軍の狙撃兵師団は、陣地帯を構築できる。条件を満たすなら、《枢軸軍建設フェイズ（4.1,B,1 参照）》中、または《ソ連軍建設フェイズ（4.1,C,2 参照）》中、それらのユニット上に「構築中 3」マーカー（シャベルと3の数字が描かれている）を置く。ある（建設フェイズの）時点で既に「構築中 n」マーカーが設置されていて、且つ 条件を満たす状態が続いている場合、陣地帯が完成するまでマーカーの構築ステップ数を1ずつ減らしていく。例：「構築中 3」マーカーを「構築中 2」面に裏返し、次のターンには「構築中 1」マーカーに置き換える。その次のターンに この陣地帯は完成し、「陣地帯（FZ）」面に裏返す。



[18.15] 町・湿地・都市 ヘクス内には 陣地帯を構築できない。

[18.16] 陣地帯の構築中、構築しているユニットが《非補給下 OOS（8.32 参照）になることが確定》している、または《攻撃される》、もしくは《構築中のヘクスから離脱する》場合、直ちに その構築は停止し、「構築中 n」マーカーは除去される。完成した陣地帯ヘクスが敵ユニットに占有された場合、その陣地帯（のマーカー）はマップ上から除去される。完成した陣地帯ヘクスを占有している自軍ユニットの補給状態は、そのヘクス（の陣地帯）には決して影響を与えない。

[18.17] ゲームプレイ中に構築可能な陣地帯の個数は、カウンタースシート（に用意されたマーカーの個数）によって定められている。この個数制限を打破するため、所有プレイヤーは、構築中または完成済みの陣地帯マーカーを 任意で何時でも除去できる。

[18.2] 浮橋 Pontoon Bridges

[18.21] ソ連軍プレイヤーは 三個の 浮橋 (Pontoon Bridges) を所有し、『星作戦 Operation Star』シナリオのプレイ中、または『第2次ハリコフ戦』シナリオの初期配置 (セットアップ) 中に配置できる。『星作戦』シナリオでは、ソ連軍建設フェイズ (4.1,C,2 参照) 中、ドニエプル川 ヘクスサイドに隣接する自軍の占有ヘクス内に 浮橋マーカーを配置できる。各浮橋マーカーに隣接してマーキングされた (訳註: ここでは「浮橋マーカー上部にある三角矢印の頂点が向く方向の」という意味です) ヘクスサイドは、架橋されていると見なされる。このようにマーキングされたドニエプル川 ヘクスサイドは、架橋された大河川ヘクスサイドと見なされる (つまり、そのヘクスサイド越しに ZOC が広がるだけでなく、そのヘクスサイド越しの移動や戦闘が可能になる)。一旦 浮橋が配置されると、どちらのプレイヤーからも、あらゆる目的で利用されるようになる。



[18.22] 浮橋マーカーでマーキングされたヘクスサイドには、それに隣接する 二つのヘクスがある。それらの一方のヘクスが どちらかのプレイヤーのユニットに占有されていて、且つ、他方のヘクスが相手のユニットに占有されていない場合、(一方の側のヘクスを占有しているプレイヤーは) いつでもマップ上から その浮橋マーカーを永久に除去できる。

[19.0] 環境の影響

各ゲームターンの《天候フェイズ (4.1,A,1 参照)》ではターン記録トラック (TRT) を参照し、状況に応じてダイスを一つ振り、そのゲームターンの天候を確定する。天候ボックス内のマーカーを、必要に応じて適切な面へと裏返す。天候の状況は、航空ポイント数や一定の地形効果に影響を与える。ユニットが天候からどれ程の影響を受けるのかを この節で説明する。



三種類の天候状況、晴天 (Clear)、泥濘 (Mud)、凍結 (Freeze) が発生する可能性あり。

『晴天』の状況では何も影響なく、ゲームプレイは正常に進行する。

[19.1] 泥濘 (でいねい)

[19.11] このゲームにおける天候状況は、ターン記録トラック (TRT) 上に記載されている通りに、または (0~9 面の) 10 面体ダイスの出目によって、の どちらかで確定される。

TRT 上で《Clear MUD?(0-n)》と記載されている場合はダイスを振り、出目が 0 から n ならば、そのターンの間だけは 天候が『晴天』から『泥濘』に変わる。

TRT 上で《Freeze MUD?(0-n)》と記載されている場合もダイスを振り、出目が 0 から n ならば、ゲームプレイの残りの期間の『凍結』が『泥濘』に変わる (それ以降のターンの《MUD?(0-n)》表記は すべて無視すること)。

[19.12] 泥濘が発生しているターンでは、「天候」マーカーを (MUD 面を上にして) 天候ボックス内に置き、その状況を示す。

[19.13] 泥濘ターンでは、移動ポイントが増加する ヘクスや ヘクスサイドがいくつかあるので、地形効果表の【泥濘天候】欄 (列) を使用すること。

[19.14] 泥濘ターンでは、『機動強襲 (11.2 参照)』を実施できない。

[19.15] 泥濘ターンでは、TRT に記載されているように、使用可能な航空ポイント数が減少する (5.1 参照)。(訳註: TRT の最下段に記載されている「枢軸軍航空ポイント」が "Air: X/Y" と表示されているターンでは、晴天時 or 凍結時は X、泥濘時は Y の数値を使用します。X>Y となっていますね。)

[19.2] 凍結

凍結とは、「降雪」と「地表凍結」が合わさった天候状態である。

[19.21] TRT 上で『凍結』が告知されているターンでは、「天候」マーカーを (Freeze 面を上にして) 天候ボックス内に置き、その状況を示す。

[19.22] 凍結ターンでは、孤立消耗 (訳註: 8.4 参照) のダイス振りの際、出目に 1 を加える (ダイスの出目の修正後の最大値は 9 のままとする)。

[19.23] 地形効果表では【凍結天候】欄 (列) を使用すること。

[19.24] ソ連軍の戦闘ユニットは、凍結ターンでは ボーナスを受け取る (14.2 参照)。

[20.0] シナリオ

[20.1] 『星作戦 (Operation Star)』シナリオ

1943 年 2 月 1 日から 3 月 1 日にかけての ハリコフおよびドニエプル川渡河点へのソ連軍の進撃は、「星作戦」と「ギャロップ作戦」、そして ハリコフと ドネツ川西岸地域を奪回したマンシュタイン将軍の「後手からの一撃 (The Backhand Blow)」を加えて構成される。

マップ KB を使用する。ゲームプレイは ソ連軍プレイヤーターンのみの"第 0 ターン"から始まり、そのまま第 1 ターンを続行して、第 16 ターンを終えると ゲーム終了になる。この《前置き》としてのソ連軍プレイヤーターンはあらゆる面で通常ターンと同じであり、ターン記録トラック (TRT) の記載どおりにソ連軍は 1 航空ポイントを使用できる。

《マップの明確化》: マップ KB 上の灰色のヘクスは、高地 (丘陵地: Hills) である。

セットアップ:『星作戦 (Operation Star)』セットアップ・チャートを参照

《セットアップ・チャートのエラッタ》: ドイツ軍の 393 Sturm 大隊 と 分遣連隊 は ヘクス KB2826 と記載されているが、「KB2625」の誤り。KB2725 と記載されているドイツ軍の分遣連隊は、「KB2726」で渡河させるべき。KB1329 のドイツ軍分遣連隊は 1 個のみと記載されているが、「2 個」が正しい。

シナリオ専用ルール:

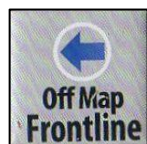
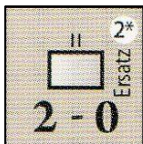
このシナリオでは、すべてのソ連軍司令部ユニットは「忠誠状態 (13.0 参照)」である。

ドイツ軍の 1/1SS"LAH"連隊および 2 SS"DR"師団 (ハリコフ市内の DR ティーガー戦車中隊を含む)、それに 総統警護部隊 (Fuehrer Begleitabteilung) は、第 1 ターンでは全力支援を受けていると見なす。第 2 ターンの開始とともに、これらの部隊は通常の状態に戻る。

枢軸軍とソ連軍の補給源は、マップ上に ●マークで表示されている (8.2 参照)。

第 6 ターンに枢軸軍プレイヤーは総計で機械化補充 8 ポイントと、非機械化補充 9 ポイントを受け取る。これらの補充ポイントは残りの (第 6 ターン以降の) ゲームターン中に使用できる。一回の《相互増援および補充フェイズ (MRRP)》中に、これらの補充を (受け取ったポイント数の範囲内で) いくつでも使用できる。

第 2 ~ 4 ターンの MRRP 中に、枢軸軍は補充大隊 (Ersatz) を 一個ずつ (追加されて) 使用できるようになる。第 2 ターン以降の各ターンで、枢軸軍プレイヤーは自軍が所有する町または都市ヘクスを一つ選び、使用可能な補充大隊を そのヘクス内に一個配置できる。補充大隊が除去された際は増援表へ戻し、その後再び使用できるようになる (つまり、ターン毎に配置可能な補充大隊は一個であり、マップ上には最大で三個補充大隊が同時に存在する)。これらの補充大隊ユニットは 1 戦力ステップを有して ZOC を及ぼし、スタックに関しては「基幹部隊」と見なす。これらのユニットは守備専用であり、移動も攻撃もできない。退却を強いられた場合は、代わりに除去される。補充大隊を含むスタックが攻撃を行う際は その補充大隊の戦闘力値は使用できないが、戦力ステップは戦闘結果を満たすために使用 (除去) できる。補充大隊は、諸兵科連合防御 (12.44 参照) の条件を満たすための「非機械化ユニット」として用いることができる。



スケールの制約により、マップ上には 戦闘に明け暮れたソビエト連邦の ほんの一部しか描かれていないが、両陣営の戦線はマップ空間の南北方向へと 更に続いている。このゲームのプレイ領域のすぐ北に展開したドイツ軍部隊は辛うじて その場に留まっている状況だったので、ゲームマップの北部地域はかなり不安定だった。この状況を反映するため、ソ連軍の第 38 軍の全ユニット (兵科記号内が黄色) は、ヘクス列 KB49XX から南への移動を禁止する (このヘクス列から南への退却を強いられた場合、可能な限り早く北へ移動しなければならない)。

(訳註: ヘクス列 KB49XX と KB48XX の間は黄色の線になっています) 他方でマップの南部地域では、枢軸軍プレイヤーは自軍支配下のマップ東端ヘクス (ドネツ Donets 川南部とロストフ市を繋いでいる) 内に「Off Map Frontline (マップ外 最前線)」マーカーを保持し続けなければならない。2 ターン連続で枢軸軍プレイヤーがこの東端ヘクスを一つも保持できない場合、ゲームの観点からはソ連軍が突破して北方からロストフを占領してしまったことを意味する。故に、その時点で「ソ連軍の自動的勝利」を認めなければならない。

選択ルール (1) 史実に基づく制限

ソ連軍プレイヤーは第 6 ターンの《相互補給判定フェイズ (MSDP)》開始時に、燃料制限 (ガス欠) を要因とするダイス振りを始めなければならない。ダイスの出目が 4 以下ならば ポポフ Popov 司令部ユニットを裏返す。ゲームプレイの残りの期間も裏返したままで、以降、このダイス振りは不要となる。出目が 5 以上ならば 何事もなく通常通りにプレイを続行し、次のターンに再度ダイスを振る。ポポフ司令部ユニットが (裏面の) 「ガス欠 (Out of Gas)」状態になると、"ソ連軍指揮統制表" を用いたダイス振りを行わなければならない。これは兵科記号がオレンジ色 (Popov) とピンク色 (3TK) のすべてのソ連軍機械化ユニットを対象とするもので、《ソ連軍指揮フェイズ》毎に 自動的 且つ継続的に行う必要がある (親衛 Guards ユニットについては、出目の修正を無視する)。加えて、これらのユニットはこれ以降、冬季戦ボーナス (14.2 参照) を使用できなくなる。

選択ルール (2) 史実に基づく制限

このシナリオの開始に先立ち、ポポフは隸下の戦車集団をドネツ川へと向かう狂気の突進に投入したが、これは自身が賄える燃料供給量を優に越える無謀な行為だった。史実での かような出来事を より忠実に再現したいと望むプレイヤーの一人として、あなたは燃料運搬トラックの車列が戦車集団に追いつくのを一日、あるいは二日待たねばならない。兵科記号がオレンジ色 (Popov) のすべての機械化ユニットは、第 0 ターンには移動できない。ただし、ソ連軍の第 18 戦車軍団 (Popov 集団に所属) は、プレイヤーが望むならば「準備下強襲」を実施できる。

勝利条件:

ソ連軍プレイヤーは ハリコフ Kharkov (KB3617 および KB3618)、ドニエプロペトロフスク Dnepropetrovsk (KB1905)、ザポロジェ Zaporzh'ye (KB1205)、それにスターリノ Stalino (KB1024) または ポルタヴァ Poltava (KB3505) のどちらかを所有すれば、いつでも自動的に『戦略的勝利』を勝ち取る。この自動的勝利 (訳註: 一般的には「サドンデス」と呼称されます) の条件に関しては、補給を考慮しない。

枢軸軍プレイヤーは ハリコフ Kharkov (KB3617 および KB3618)、スターリノ Stalino (KB1024)、ポルタヴァ Poltava (KB3505)、ドニエプロペトロフスク Dnepropetrovsk (KB1905)、ザポロジェ Zaporzh'ye (KB1205)、それに ヴァリュイキ Valuyki (KB3631) を所有すれば、いつでも自動的に『戦略的勝利』を勝ち取る。

この自動的勝利の条件に関しては、補給を考慮しない。

上記の条件を満たさない場合は、ゲーム終了時に勝利ポイントを合計して勝者を決める。

枢軸軍プレイヤーは、下記の場合に勝利ポイント (VP) を獲得する：

マップ上の勝利ポイント・ヘクスのいずれかを所有していて、それらのヘクスから自軍補給源まで補給線をたどることができる。

枢軸軍プレイヤーは、下記の場合に勝利ポイントを失う：

ドイツ軍機械化師団の連隊ユニットが除去される度(たびに) = **-5VP**

続いて、以下のとおりに勝利が確定する：

枢軸軍プレイヤーが **125VP** 以上を所持：**ドイツ軍の大勝利**

枢軸軍プレイヤーが **115VP** 以上 **125VP** 未満を所持：**ドイツ軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが **100VP** 以上 **115VP** 未満を所持：**引き分け**

枢軸軍プレイヤーが **80VP** 以上 **100VP** 未満を所持：**ソ連軍の小勝利**

枢軸軍プレイヤーが **80VP** 未満を所持：**ソ連軍の大勝利**

解説： 史実での結果は「ドイツ軍の小勝利」でした。

[20.2] 第2次ハリコフ戦 シナリオ - (K)

1942年5月12日から28日にかけてのソ連軍による攻勢、およびイジウム Izyum 突出部を制圧するドイツ軍のフレデリスク作戦を扱う。

マップ KH を使用する。ゲームプレイは第1ターンから始まり、第6ターン終結時に終了する。第1ターンでは『枢軸軍プレイヤー・ターン』を省略する(準備ステージ完了後、直ちにソ連軍プレイヤー・ターンへと進む)。

セットアップ：

『SECOND KHARKOV (K)』セットアップ・チャートを参照

シナリオ専用ルール：

このシナリオの開始時、ソ連軍の第6・第21・第28軍ユニット、加えてボブキン集團 Group Bobkin のみが「忠誠状態」(13.0 参照)である。第3ターンの《ソ連軍指揮フェイズ》の時点でマップ上に中立状態のソ連軍ユニ

ットがある場合、そのすべてが「忠誠状態」になる。

枢軸軍プレイヤーは、ターン記録トラック (TRT) に記載されているとおり厳密に『支援ポイント』(9.0 参照)を受け取る。枢軸軍プレイヤーには支援ポイントの割り当てに唯一制限があり、コルツフライシュ集團 Group Kortzfleisch (第11軍団) は決して支援を受けることができない。

枢軸軍のユニットは、支援下にある いくつかの色のグループの軍団司令部 (訳註：このゲームの各軍団は、所属する「軍」ごとに色分けされています) から『全力支援』(9.3 参照)を受け取ることができる。例外：ハンガリー軍の第108軽師団は「常に全力支援を受けている」と見なされ、補給下 (Operational) ならば 攻撃が可能である。

ドイツ軍の第17軍団は特別な司令部ユニットであり、このユニットを裏返すには 全力支援1ポイントを要する。このシナリオの目的が要因で、第17軍団司令部ユニットは「軍団」および「装甲軍団」の両方の司令部ユニットとして機能する。2個の機械化師団(第3・第23装甲師団)に所属するユニット、および第17軍団司令部ユニットの指揮範囲内に存在する別の1個ドイツ軍スタックは、この軍団司令部ユニットから全力支援を受けることができる。

ドイツ軍の第3装甲師団(3P)は、このシナリオでは1個の駒だけで表現されている。そのため、この師団(3P)のユニットを扱う際は《機械化連隊》と見なすこと(ただし例外として、この師団が第3装甲軍団司令部(IIIPK)から全力支援を受ける場合は、この師団ユニットを(1個連隊ではなく)1個師団と見なす)。

ドイツ軍の第57・第68・第88 および第168歩兵師団は、3個未満の連隊編成でこの闘いに参加した。故に、これらの師団は「分遣」ができない(15.2 参照)。

兵科記号内の色が異なる複数ユニットは、各々が別個の「軍」に所属しているため、同一の防御側部隊を攻撃することはできない。ただし、そのような複数ユニットがスタックしている場合、『スタックの制限』(6.2 参照)で認められている範囲内で各々は異なるヘクスを攻撃できる。兵科記号内がベージュ色のユニット(訳註：このシナリオでは「増援ユニット」がこれに該当します)は予備部隊のユニットであり、この制限は適用されない。

このシナリオでは『補充』が無い(16.0 参照)。

補給源はマップ上に●マークで表示されている(8.2 参照)。

補給道路ヘクス(この種類の道路は白色ではなく灰色)は、ソ連軍プレイヤーだけがユニットから補給源へと補給を辿る際に使用できる。補給道路ヘクスは、戦略移動用の道路ヘクスとは見なされない。しかし、どちらのプレイヤーも 戦術移動用途にこの道路を使用できる。

このシナリオの期間中、ソ連軍ユニットは《機動強襲》を実施できない。

ソ連軍ユニットは、第1ターンにのみ《機動浸透》を実施

できる（奇襲を掛けるため）。

ソ連軍の『浮橋』（18.2 参照）は、このシナリオのセットアップ・チャートに従って配置される。浮橋は、あらゆる点で正常に機能する。どちらのプレイヤーも、このシナリオの期間中にこれ以上は浮橋を配置できない。

スケールの制約から、マップ上には 戦いに明け暮れたソビエト連邦 のほんの一部分しか描かれていない。そのため、両陣営はマップ空間の南北方向へと さらに「ユニットの戦線」が続いている点に留意しなければならない。これに関しては、マップの北端（両プレイヤーが対象）・南端（枢軸軍プレイヤーが対象）・東端（ソ連軍プレイヤーが対象）沿いに 少なくとも1ヘクスの自軍 ZOC の維持を義務付けることで、マップ外の戦線をシミュレートしている。どちらかのプレイヤーが2ターン連続であるマップ端ヘクスの支配を維持できない場合、相手側に有利となるように 最終的な勝利レベルを1段階シフトする。これは当然行うべきである。

選択ルール 史実に基づく制限

南西戦域軍司令官・ティモシェンコ元帥は、機械化予備部隊を“援軍”として ソ連軍第6軍の攻勢 に投入するのを 5月16日まで ためらった。そのため、件の予備部隊はドイツ軍のクライスト軍集団が南方で急襲を仕掛けた時点で北へ向かって行軍中となってしまう。結果、ゴロドニャンスキー将軍（の第6軍）の支援にも、（クライスト軍集団隷下の）第1装甲軍の急襲に対する反撃にも、この予備部隊を活用できなかったのだ。

史実での この出来事を完全に再現するため、（ユニットの右上にある）白丸の中にアスタリスク記号「*」があるユニットは、その白丸内の数字のターンまで移動や攻撃ができない。これらのユニットは、その数字のターンからゲーム終了時まで、あらゆる点で通常どおりに活動する。この制限はソ連軍プレイヤーに相当不利な条件を与えてしまう為、ゲームバランスを枢軸軍有利へ傾けると思われる旨、警告しておく。

《シナリオの明確化》：第2次ハリコフ戦シナリオにおける「史実での天候」は ... 第3ターン=晴天 Clear、第4ターン=泥濘 Mud。

勝利条件：

枢軸軍プレイヤーは以下の方法で勝利を得る：

大勝利 — 下記の条件を 二つ以上満たす場合。

小勝利 — 下記の条件のどれか 一つを満たす場合。

- ソ連軍の師団または軍団ユニットを 21 個以上 除去している。
注釈：通常の戦闘で除去されたユニットだけでなく、ゲーム終了時に通常の補給線を辿ることができないユニットも、除去されたものと見なします。
- クピャンスク Kupyansk (KH2526) を所持し、且つ 長さ無制限の補給線を この町まで辿ることができ

きる。

- イジウム Izyum (KH1923) を所持し、且つ 長さ無制限の補給線を この町まで辿ることができる。

ソ連軍プレイヤーは以下の方法で勝利を得る：

大勝利 — 下記の条件を 二つ以上満たす場合。

小勝利 — 下記の条件のどれか 一つを満たす場合。

- ドニエプロペトロフスク Dnepropetrovsk (KH1305) を所持し、且つ 長さ無制限の補給線を この都市まで辿ることができる。
- ハリコフ Kharkov (KH3017 および KH3018 の両方) を所持し、且つ 長さ無制限の補給線を この都市まで辿ることができる。
- ポルタワ Poltava (KH2905) を所持し、且つ 長さ無制限の補給線を この都市まで辿ることができる。

ゲーム終了時にどちらのプレイヤーも勝利（条件）を満たしていない場合、最終的な勝敗は「引き分け」となる。

ゲーム終了時に両プレイヤーが勝利（条件）を満たしている場合、最終的な勝利はソ連軍プレイヤーに与えられる。

解説：史実での結果は「ドイツ軍の小勝利」でした。

[20.3] 第3次ハリコフ戦 シナリオ - (L)

1943年3月における ハリコフ奪回を目的とするドイツ軍の大規模攻勢である。

マップ KB を使用する。ヘクス列 KB29XX 以南のヘクス、およびヘクス列 KB49XX 以北のいずれのヘクスも、このシナリオでは使用しない。ゲームプレイは第11ターンの最初から開始し、第16ターンの最後で終了する。

《マップの明確化》：マップ KB 上の灰色のヘクスは、高地（丘陵地：Hills）である。

セットアップ：『THIRD KHARKOV (L)』セットアップ・チャートを参照。

《セットアップ・チャートのエラッタ》：ソ連軍の第40軍司令部ユニットはヘクス KB3912 と記載されているが、訂正して「KB4012」とする。これでシナリオ開始時のすべてのソ連軍ユニットが指揮範囲内に収まるようになる。

シナリオ専用ルール：

このシナリオの期間中、ソ連軍のすべての司令部ユニットは「忠誠状態」（13.0 参照）である。ソ連軍ユニットは

13.22 項の兵科記号内の色の制限を無視できる。しかも、いずれかのソ連軍司令部ユニットの指揮範囲内であれば（兵科記号内の色が一致しなくても）通常どおりに機能する。

このシナリオの期間中、ドイツ軍のすべての司令部ユニットは「支援下」（9.0 参照）にあると見なされる。

枢軸軍の補給源は、マップ上に ●マークが表示されているヘクスと、ヘクス KB3001 と KB3019 の間の南端ヘクス（この二つのヘクスを含む）のいずれか、である。ソ連軍の補給源は、ヘクス KB4820 から KB3022（この二つのヘクスを含む）にかけてのプレイ領域北端、東端、および南端に沿う いずれかのヘクスである（8.2 参照）。

このシナリオの期間中、枢軸軍プレイヤーには 2 ポイントの機械化補充と、合計で 4 ポイントのドイツ軍 非機械化補充が認められている。一回の《相互増援および補充フェイズ (MRRP)》で 複数の補充ポイントを消費できる。

ソ連軍プレイヤーは補充ポイントを第 11 ターン（このシナリオの最初のターン）から、ターン記録トラック (TRT) に表示されているとおりに受け取る。

スケールの制約から、マップ上には 戦いに明け暮れたソビエト連邦 のほんの一部しか描かれていない。そのため、両陣営はマップ空間の南北方向へと さらに「ユニットの戦線」が続いている点に留意しなければならない。これに関しては、マップの 北端および南端 沿いに 枢軸軍の ZOC を少なくとも 1 ヘクスは必ず維持することを義務付けてシミュレートしている（そのために 2 個の「Off Map Frontline」マーカーが用意されている）。枢軸軍プレイヤーが 2 ターン連続で 南北両方の領域端ヘクスの支配を維持できない 場合は、ソ連軍プレイヤーが自動的に勝利する。

勝利条件：

枢軸軍プレイヤーが ハリコフ Kharkov (KB3617 および KB3618) と ベルゴロド Belgorod (KB4321)、それに クピャンスク Kupyansk (KB3126) を所持すれば、いつでも自動的に勝利を得る。この自動的に勝利に関しては、補給は考慮しない。

枢軸軍プレイヤーは、シナリオ終了時に ハリコフ (KB3617 および KB3618) と 、ベルゴロド (KB4321) または クピャンスク (KB3126) のどちらか 1 つを所持していなければならない。補給は考慮しない。枢軸軍プレイヤーが この 3 つ (= 2 + 1) のヘクスを所持し損なうと、ソ連軍プレイヤーが勝利を獲得する。

解説：史実での結果は「ドイツ軍の勝利」でした。

[21.0] クレジット

デザイン および ディベロップメント
： Gregory A. Blanchett

アート： (Fall Blau) Knut Grunitz

プレイテスター：

Michael Borovsky	Joe Kussey
David Peashock	Dave Erickson
Mitchell Land	Kurt Gillies
Todd Reed	David Schoepke
Richard Trippeer	Dean Zadiraka
Bruce Godley	Felix Le Rouzes

格別の謝意：

Fred Thomas	Yves Forbin
David Popplewell	

製作：Compass Games, LLC.

[27.0] FALL BLAU 用 追加ルール：(省略)

エラッタ (正誤表) と FAQ (抜粋)

【2025年3月8日版】

※ ルールとシナリオ、および セットアップ・チャートのエラッタ、そして FAQ はルール本文中に反映 または掲載してあります。

マップのエラッタ：

- マップ KB 上のヘクス列 53XX は、他のすべてのヘクス列から ヘクス番号下二桁が 1 ずつ ズレている。そのため、ヘクス列 KB5330 と KB5331 に配置する 二個のソ連軍ユニットを、代わりに ヘクス KB5331 と KB5332 へ置くこと。
- スターリノ Stalino (KB1024) は枢軸軍の補給源シンボルマーク「●」が欠落しているので、各自で補うこと。枢軸軍ユニットは、スターリノ経由で Entry Area F へと道路を使って補給を辿ることができる。

カウンター (駒) のエラッタ：

- ソ連軍の 第 6 軍 および 第 40 軍 の司令部ユニットは部隊規模を「XXXX」と表示すべきであり、「ボブキン Bobkin」集団と「ポポフ Popov」集団ユニットは兵科記号の上部に「Group」と表示すべきである。ポポフ集団ユニットの裏面には「Out of Gas」と記載する必要がある（他方で、これらのユニットを真上から見ると、上述の記号や文字が非常に薄く印刷されていることが分かる）。

- ソ連軍の NKVD 第 17 狙撃兵旅団の駒の上部には、セットアップ・チャートで記載されている「NKVD」の文字が印刷されていない … このユニットには 14.1 項が適用されるので、どうかお忘れなく。
- ソ連軍の 3 個 戦車旅団 (第 86・96・[14+180]) の戦車のシルエット面の背景には、これらが第 38 軍に所属していることを示す 黄色の楕円 がなければならない。
- 印刷に関する別の問題 … セットアップ・チャート上で枢軸軍の軍団司令部ユニットの「非支援下面」を見ると、印刷業者がその大半を実物のカウンターには印刷しなかった《司令官名》が記載されているのが分かるだろう。実物のカウンターの表面 (支援下面) では「?? AK」(訳註: 軍団番号のことです) の表記も欠落している。これらをすべて修正したデータを印刷業者に送付した … 大変申し訳ない。

(訳註: 上記 4 つのエラッタについては、Paper Wars 誌 第 106 号にて 代替カウンター が提供されています。)

- カウンターシート #3 (Fall Blau 追加分) で、ソ連軍の 第 22 戦車軍団の基幹部隊面 は兵科記号を緑色で表示すべきである。また、ソ連軍の NKVD 第 19 狙撃兵師団は、コーカサス・キャンペーン (23.3 参照) での使用を意味する「C」表記が必要。
- このゲーム (Kharkov Battles) のルールに記載されている『どのユニットが"機動浸透"を実施できるのか』の定義は、Fall Blau でもエラッタで変更された。しかし、限定支援マーカーにはオリジナル (Fall Blau) のルールを参考にした引用文が表記されている … カウンター (駒) の表記文ではなく、ルールに従ってほしい。限定支援下のユニットは機動浸透を使用できるが、「孤立状態」の場合だけは使用禁止となる。
- Paper Wars 誌 第 106 号 (#106) のカウンター・エラッタ: ドイツ軍の第 51 軍団司令部ユニットの非支援下面には、第 6 軍に所属していることを示す「6」の表記が欠落している。ソ連軍の [14+180] 戦車旅団ユニットの裏面の「Tank Repl」表記は不要である … このユニットは除去された後は復帰できない為、「No Repl」と表記すべきである。

Kharkov Battles Add On

(Paper Wars #106)

by Greg Blanchett

キックstarter Kickstarter ・キャンペーンで規定以上の人数に達したことで、"Fall Blau" と "Kharkov Battles" の密接な関係 (この二つのゲームを連結するオプションを用意した事) を公表した結果、両ゲームとも瞬く間に完売となった。このゲームの関係者全員にとって、これは衝撃だった。"Fall Blau" は 2016 年に出版されていて、僅かながらも安定した売上を供給する極少数のファンを獲得した。"Kharkov Battles" は、このオリジナルが発売された直後に ケン・ディングレイ Ken Dingley が提案した続編である。この二つのゲームを連結すれば、1941~1944 年にかけての独ソ戦全体を扱うゲームシステムの、2007 年当時の理想像が具現する。最近のレビューも好意的で、この二つのゲームはさらに知名度を上げている。私は思いもしなかった心地良さに浸っており、作品を購入してくださった全ての方々にお礼を申し上げたい。両ゲームで楽しいひとときを過ごされますように。

現在、更なるコンテンツの需要が窺えるため、この記事執筆することになった。"Kharkov Battles" では 第 2 次 と 第 3 次 の両ハリコフ戦を扱うシナリオを入手できるが、今号に掲載されているのは「第 1 次ハリコフ戦」である。1941 年 10 月のハリコフ攻略を探求するため、61 個の新ユニットが用意されている。プレイスターの デイビッド・ポップルウェル David Popplewell と ローレンス・ゴフ Lawrence Gough には心から感謝している。あと もう一つ、"Kharkov Battles" には (1 ユニットの除いて) ゲームプレイには影響が無い印刷ミスがあった。製品のカウンター (駒) には白文字の印刷漏れが いくつかあるらしい … さほど黄色には見えない黄色の件 (訳註: ほぼピンク色になっています) だけじゃなくてね。印刷ミスのユニットを置き換えるため、ソ連軍の駒 9 個と 枢軸軍の駒 10 個 が追加されている。

"kharkov Battles" の 27.3 項で概説されているように、マップ D を用いて 第 89 ターン まで完全にプレイする際に使うための《総ターン記録トラック Grand TRT》をボーナスとして作成した (訳註: これは Paper Wars 誌 #106 の 23 ページに掲載されていますが、デザイナー曰く、『下書き程度のものなので使用しないで』とのことです。Consim World.com の Kharkov Battles フォーラムから "PW - KB Charts.zip" ファイルをダウンロードして使用してください)。この完全版ゲームをプレイする際は、グランド・キャンペーン (27.3 参照) のルール、および "Grand TRT" に掲載されている 補充ポイント・スケジュールを使用すること。Grand TRT 上の "史実支援ポイント historical SP" も通常どおりに使用できる — または、Grand TRT にある "支援表 Support Table" を参照してダイスを振ってもよい。27.5 項の ヴァリアント・ユニット と 補充大隊 Ersatz ユニットの (20.1 参照) を使用すること。これらは第 75 ~ 77 ターン中に それぞれ使用でき

る。第2SS ダス・ライヒ Das Reich ティーガー中隊は、同師団の他の2個ユニットと共に 第72ターンに ヘクス D4621 からゲームプレイに加わる。ソ連軍の6個スキー旅団は、第70ターンに増援として ヴォロネジ Voronezh (A3621) から 20ヘクス以内にある "補給下" のユニットが存在するソ連軍占領下のヘクスに(スタック制限を守って) 配置する。

「星作戦」シナリオ より、下記の枢軸軍増援を使用する：

第72 ターン：第1SS「LAH」師団 1PzGr (D3901)

第74 ターン：第1SS「LAH」師団 2PzGr と ティーガー中隊 (D3901)

第75 ターン：第202 突撃砲大隊、第327 歩兵師団 (D6116)

第77 ターン：第3SS「Totenkopf」師団 (4個ユニット、D3901)

第78 ターン：第15 歩兵師団 (D1701)

第80 ターン：第255 歩兵師団 (D4903 または D4501)

第81 ターン：第167 歩兵師団 (D3901)

第83 ターン：第106 歩兵師団 および グロス・ドイッチェラント GD 師団 ティーガー中隊 (D3901)、第332 歩兵師団 (D4903 または D4501)

「星作戦」シナリオより、下記のソ連軍増援を使用する：

第73 ターン：第5 親衛戦車軍団

第76 ターン：第1 親衛騎兵軍団

第78 ターン：第60 親衛狙撃兵師団、第17 NKVD 狙撃兵旅団

第82 ターン：第113 狙撃兵師団、第23 狙撃兵師団

第85 ターン：第2 親衛戦車軍団

第86 ターン：第52 親衛狙撃兵師団、第67 親衛狙撃兵師団、第375 狙撃兵師団

これらのユニットは Entry Area C から F までを使用できる。

下記の 勝利決定表 を使用すること … 史実では枢軸軍が 130 VP を保持してゲームを終えたことになるが、スターリングラードで6個機械化師団を喪失している。

次のように勝利が確定する：

枢軸軍プレイヤーが 100 以上の VP を所持：ドイツ軍の大勝利

枢軸軍プレイヤーが 75 以上、100 未満の VP を所持：ドイツ軍の小勝利

枢軸軍プレイヤーが 60 以上、75 未満の VP を所持：ソ連軍の小勝利

枢軸軍プレイヤーが 60 未満の VP を所持：ソ連軍の大勝利

解説：史実での結果は「ソ連軍の小勝利」でした。

[20.4] 第1次ハリコフ戦シナリオ - (PW)

キエフ・ポケット (キエフ市とその周辺の孤立地帯) の掃討後、ウクライナの重要都市・ハリコフを奪取する任務がドイツ軍の第6軍に課せられた。"Kharkov Battles" 用の この追加シナリオでは、泥濘の中で の 1941 年 10 月の闘いを扱う。

マップ KH を使用する。ヘクス列 KH10XX および KH11XX はゲームプレイの範囲外と見なされる。マップ上に印刷されている「陣地帯」と「補給道路 (このタイプの道路は白ではなく灰色)」は無効とする (これらはまだ建設されていなかった)。ゲームプレイは第1ターンから始まり、第6ターンの終結時に終了する。

セットアップ：

Paper Wars 誌 #106 の 24 と 25 ページを参照。

(訳註: Consim World.com の Kharkov Battles フォーラムから "PW - KB Charts.zip" ファイルをダウンロードして解凍すると、両陣営のセットアップ表と グランド・キャンペーン用 TRT の 各PDFファイルを入手できます。)

シナリオ専用ルール：

このシナリオの期間中、すべてのソ連軍司令部ユニットは「忠誠状態」でプレイを開始する。

このシナリオの期間中、ソ連軍ユニットは「機動強襲」と「機動浸透」を実施できない。

ハンガリー軍ユニットは機械化部隊であり、且つ このシナリオの期間中は『全力支援 (9.3 参照)』が自動的に適用されるが、「OOS」や「孤立状態」の場合は適用外となる。

兵科記号の中の色が異なるソ連軍ユニット同士は各々別々の「軍」に所属している為、同一の防御側ユニットを共同で攻撃できない。しかし、スタック制限 (6.2 参照) が認めているように、それらが一緒にスタックして別々のヘクスを攻撃することはできる (兵科記号の中が "ベージュ色" のユニットは「予備部隊ユニット」であり、この制限からは除外される)。

このシナリオの期間中、「補充 (16.0 参照)」は無い。

枢軸軍プレイヤーは、マップ上の Entry Area **B** と **D** (これらのヘクスを含む) の間の補給源 (マップ端ヘクスに描かれている ●マーク) を使用する。ソ連軍プレイヤーは、マップ上にある補給源 (つまり、Entry Area **S1** と **S2**) を通常どおりに使用する (8.2 参照)。

このシナリオの期間中、どちらのプレイヤーも「浮橋」を配置できない。

選択ルール (1) 史実に基づく制限

枢軸軍の司令部ユニットは、兵科記号の中の色が同色のユニットに対してのみ、「全力支援 (9.3 参照)」を提供できる。分遣連隊は、この制限から除外される。

選択ルール (2) 史実に基づく制限

ポルタワ *Poltava* の近辺には多数の部隊が《地域予備》として留められていた。だが、それらは主要な戦闘には参加しなかったか、あるいはその戦闘の終盤になってから参加した。史実では第 62 歩兵師団の 1 個連隊と第 111 歩兵師団は事の成り行きには全く関与しなかったため、本シナリオには参加しない。

ドイツ軍の第 125 歩兵師団は、第 4 ターンまで「分遣」および「準備下強襲」を実施できない。

勝利条件 :

枢軸軍の戦略的勝利 : 枢軸軍が ハリコフ Kharkov の両ヘクス (KH3017 と KH3018)、イジユム Izyum (KH1923)、クピヤンスク Kupyansk (KH2526)、それにドネツ川の六つの主要渡河点 (KH3021、KH2820、KH2718、KH2221、KH1823、KH1525) を所持すれば、どの時点でも枢軸軍プレイヤーが自動的に勝利する。この自動的勝利の条件に関して、補給は考慮しない。

枢軸軍の大勝利 : シナリオ終了時、枢軸軍プレイヤーはハリコフ Kharkov の両ヘクス (KH3017 と KH3018) と、イジユム Izyum (KH1923) か クピヤンスク Kupyansk (KH2526) のどちらか、それにドネツ川の六つの主要渡河点 (KH3021、KH2820、KH2718、KH2221、KH1823、KH1525) を所持していなければならない。所持したすべての都市・町ヘクスは補給下でなければならない。

枢軸軍の小勝利 : シナリオ終了時、枢軸軍プレイヤーはハリコフ Kharkov の両ヘクス (KH3017 と KH3018)、それにドネツ川の六つの主要渡河点 (KH3021、KH2820、KH2718、KH2221、KH1823、KH1525) を所持していなければならない。ハリコフの両ヘクスは補給下でなければならない。

第 6 ターンまでに枢軸軍プレイヤーが上記 三つの勝利条件を一つも満たせない場合は、ソ連軍プレイヤーが勝利を得る。

解説 : 史実での結果は「枢軸軍の小勝利」でした。

(翻訳 : T.Yoshida 2025 年 11 月)

Web サイト <http://www2.nsknet.or.jp/~ytaka/index.htm>