

17 - シナリオ

シナリオ 目次

- 17.1 - 灰色アオサギ作戦
- 17.2 - エーデルヴァイス作戦
- 17.3 - スターリングラードへ！
- 17.4 - ウラヌス作戦
- 17.5 - 小土星作戦
- 17.6 - ドニエプルへ突き進め！
- 17.7 - ロシアでの決断（キャンペーン）

17.1 - 灰色アオサギ作戦

ドイツ第 6 軍を主力とするスターリングラードへの攻勢がテーマ。

プレイ領域：通常マップのヘクス列 xx18 より北のみを使用する。

第 3 ターンからプレイを開始する。

17.1.1 - 配置

枢軸軍：

- 第 55 軍団（4 ステップ）：0802
- 第 13 軍団（4 ステップ）：1003
- 第 7 軍団（5 ステップ）：1105
- B.sud / B（2 ステップ）：1006
- 第 29 軍団（3 ステップ）：0907
- ハンガリー第 3 軍団（2 ステップ）：0706
- ハンガリー第 4 軍団（1 ステップ）：0708
- 第 17 軍団（4 ステップ）：1108
- 第 11 軍団（5 ステップ）：1110
- 第 8 軍団（5 ステップ）：1311
- 第 51 軍団（5 ステップ）：1612
- 第 14 装甲軍団（2 ステップ）：1813
- 第 24 装甲軍団（2 ステップ）：1914
- イタリア第 2 軍団（2 ステップ）：1215
- イタリア第 35 軍団（2 ステップ）：1317
- 第 4 軍団（5 ステップ）：1417
- ルーマニア第 6 軍団（2 ステップ）：1617
- 第 48 装甲軍団（6 ステップ）：1717
- ホト将軍：1717
- 第 2 軍司令部：0805
- ハンガリー第 2 軍司令部：0809

B 軍集団司令部：1111

第 6 軍司令部：1512

第 4 装甲軍司令部：1515

イタリア第 8 軍司令部：1314

待機予備：ルーマニア第 3 軍司令部

鉄道の始点：

0601（0701 へ向ける）

0504（0605 へ向ける）

0507（0607 へ向ける）

0611（0711 へ向ける）

0713（0712 へ向ける）

0804（0904 へ向ける）

0710（0811 へ向ける）

0810（0909 へ向ける）

0810（0910 へ向ける）

0814（0813 へ向ける）

0914（0913 へ向ける）

1113（1112 へ向ける）

1113（1214 へ向ける）

1315（1314 へ向ける）

1315（1416 へ向ける）

ドイツ軍歩兵予備：3 に置く

その他の予備マーカー：0 に置く

空軍ユニット数：11

ソ連軍：

第 13 軍（3 ステップ）：0901

第 5 戦車軍（2 ステップ）：1102

第 40 軍（2 ステップ）：1104

第 60 軍（3 ステップ）：1207

第 6 軍（2 ステップ）：1309

第 63 軍（1 ステップ）：1510

第 21 軍（2 ステップ）：1711

第 4 戦車軍（2 ステップ）：2012

第 1 戦車軍（2 ステップ）：1913

第 62 軍（3 ステップ）：1913

第 64 軍（4 ステップ）：2015

第 51 軍（2 ステップ）：1818

ブリヤンスク方面軍司令部：1101

ヴォロネジ方面軍司令部：1407

スターリングラード / ドン方面軍司令部：2113

待機予備：第 24、28、38、57、65、66 軍

狙撃兵予備：2 に置く

戦車予備：0 に置く

空軍ユニット数：2

17.1.2 - ゲーム・ターン

各ターンの鉄道移動ポイント：

赤軍 = 3 ; ドイツ国防軍 = 2

特別ルール：

1 - 空軍：各ターンに記載されている数値は、各プレイヤーがそのターンで取り除かなければならない使用可能な空軍ユニット数である（取り除かれたユニットはコーカサス方面に転用される）。

補足 (VV #56)：増援の空軍ユニットは、まず各空軍のユニット数の合計に加えられる。その後、使用可能な空軍ユニット数を通常どおりに計算する。

“空軍 (-X)” に示された負の数・X を加えた（引き算になる）数値が、合計値となる。

2 - 第 3 ターン：

天候は自動的に「晴天 / 晴天」となるものの、航空補給任務は実施不可。

第 3 ターン：

赤軍：補充 (+7) ; 増援 (第 1 親衛軍：待機予備, 南東 / スターリングラード方面軍, イエレメンコ将軍; 空軍 +3 ユニット); 空軍 (-1) ; 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍：補充 (ハンガリー歩兵: +1, 戦車: -4) ; 増援 (ハンガリー第 7 軍団 (2 ステップ)); 空軍

(- 4); 補給ユニット (0); レール変換ポイント (5)

第4ターン:

赤軍: 補充 (+6); 増援 (ヴァシレフスキーの司令部; 空軍 +3 ユニット); 空軍 (0); 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍: 補充 (ルーマニア歩兵: +1); 増援 (イタリア軍アルピニ軍団 (2 ステップ), ルーマニア第1軍団 (2 ステップ)); 空軍 (0); 補給ユニット (1); レール変換ポイント (2)

第5ターン:

赤軍: 補充 (+6); 増援 (ジューコフの司令部; 空軍 +4 ユニット); 空軍 (- 1); 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍: 補充 (装甲: +2); 増援 (無し); 空軍 (0); 補給ユニット (1); レール変換ポイント (2)

第6ターン:

赤軍: 補充 (+7); 増援 (ロコソフスキー将軍; 空軍 +4 ユニット); 空軍 (- 2); 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍: 補充 (ドイツ軍歩兵: - 2); 増援 (ルーマニア第5軍団 (2 ステップ); 空軍 +1 ユニット); 空軍 (- 1); 補給ユニット (1); 鉄道変換ポイント (2)

第7ターン:

赤軍: 補充 (+6); 増援 (南西方面軍司令部, バトゥティン将軍; 空軍 +4 ユニット); 空軍 (- 1); 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍: 補充 (ルーマニア軍歩兵: +1, イタリア軍歩兵: +1); 増援 (ルーマニア第2軍団 (2 ステッ

プ), ルーマニア第1装甲師団 (1 ステップ); 空軍 +1 ユニット); 空軍 (0); 補給ユニット (1); 鉄道変換ポイント (2)

第8ターン:

赤軍: 補充 (狙撃兵 +4 ; 機械化 +2); 増援 (全ての機械化駒 (親衛軍の機械化駒は除く) を待機予備ボックス内に置く; 空軍 +5 ユニット); 空軍 (- 2); 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍: 補充 (装甲: +2 , 保安: +1); 増援 (ルーマニア第4軍団 (2 ステップ)); 空軍 (- 1); 補給ユニット (1); 鉄道変換ポイント (4); 鉄道変換1ポイントを支払えば (最大で2ポイント追加可能) 鉄道先端マーカー1個がヘクス 1718 に出現する。

第9ターン:

赤軍: 補充 (狙撃兵 +4 ; 機械化 +2); 増援 (第5軍: 待機予備; 空軍 +5 ユニット); 空軍 (- 2); 補給ユニット (1)

ドイツ国防軍: 補充 (ルーマニア軍歩兵: +1); 増援 (ルーマニア第7軍団 (2 ステップ), ルーマニア第4軍司令部); 空軍 (- 1); 補給ユニット (1); 鉄道変換ポイント (2)

17.1.3 - 勝利条件

ドイツ軍の戦略的勝利:

枢軸軍プレイヤーがスターリングラードの主要都市を保持し、53 損害ステップ以上を所持している。

ドイツ軍の作戦的勝利:

枢軸軍プレイヤーがスターリングラードの主要都市を保持し、52 損害ステップ以下を所持している。

引き分け:

枢軸軍プレイヤーが 53 損害ステップ以上を所持している、ソ連軍プレイヤーが機械化の2 損害ステップ以下をマップ上に並べている (それらの損害ステップは補給下でなければならない)。

ソ連軍の作戦的勝利:

枢軸軍プレイヤーが 53 損害ステップ以上を所持するか、あるいはソ連軍プレイヤーが機械化の2 損害ステップ以下をマップ上に並べている (それらの損害ステップは補給下でなければならない)。

ソ連軍の戦略的勝利

(史実での結果):

枢軸軍プレイヤーが 52 損害ステップ以下を所持し、且つ、ソ連軍プレイヤーが機械化の3 損害ステップ以上をマップ上に並べている (それらの損害ステップは補給下でなければならない)。

枢軸軍の損害ステップ計算方法: 各ステップにつき、

ドイツ軍歩兵 = 1 ステップ

ドイツ軍保安 = 0.5 ステップ

同盟国軍歩兵 = 0.5 ステップ

ルーマニア軍装甲 = 1 ステップ

ドイツ軍装甲 = 2 ステップ

17.2 - エーデルヴァイス作戦

コーカサス占領を狙うドイツ軍の攻勢がテーマ。

プレイ領域: ヘクス列 xx18 以南の通常マップと、コーカサス・マップを使用する。

第3ターンからプレイを開始する。

17.2.1 - 配置

枢軸軍:

B.Hgr / A (2 ステップ): 1218

第5軍団 (4 ステップ): 1119

第 49 山岳軍団 (4 ステップ): 1318
 第 44 獵兵軍団 (5 ステップ): 1219
 第 3 装甲軍団 (4 ステップ): 1420
 第 57 装甲軍団 (2 ステップ): 1420
 第 52 軍団 (5 ステップ): 1418
 第 40 装甲軍団 (4 ステップ): 1620
 ルーマニア騎兵軍団 (2 ステップ): 1420
 フォン・クライスト将軍 : 1420
 A 軍集団司令部 : 1218
 第 17 軍司令部 : 1118
 第 1 装甲軍司令部 : 1519
鉄道の始点 : 1316 (1317 へ向ける)
枢軸軍の全予備マーカー : 0 に置く

ソ連軍 :

第 47 軍 (2 ステップ): 0921
 第 18 軍 (3 ステップ): 1121
 第 56 軍 (1 ステップ): 1321
 第 12 軍 (1 ステップ): 1521
 南方面軍司令部 : 1223
待機予備 : 第 9、37 軍、トランスコーカサス方面軍司令部
狙撃兵と戦車の予備 : 0 に置く
黒海艦隊の作戦行動レベル : +5

17.2.2 - ゲーム・ターン

各ターンの鉄道移動ポイント :
 赤軍 = 2、ドイツ国防軍 = 1

特別ルール :

1 - タマンが陥落したら、その次のターンに、クリミアにいるドイツ軍 第 42 軍団 (2 ステップ) と歩兵 2 ステップがケルチ海峡を通過して輸送されて、自由に使用できるようになる。

2 - 装甲ユニットが作戦フェイズ中にヘクス列 xx22 を越えたら、直ちに枢軸軍プレイヤーの選択によって 1 個あるいは複数の装甲ユニットから 2 損害ステップを抽出しなければならない。

この損害ステップは、ゲームに再復帰できない。

3 - 常にソ連軍プレイヤーが、各ターンの第 1 作戦フェイズを始める。

4 - **空軍** : 数値は自由に使用できる空軍ユニット数を示す (つまり、上空の天候 (空模様) を確定する必要がない)。「 0 」表示のターンでは、当該プレイヤーは空軍ユニットを使用できない。両プレイヤーともに、空軍ユニットを戦闘機として配置することができない。航空消耗ルールは無視する。

第 3 ターン :

赤軍 : 補充 (+5) ; 増援 (第 44 軍 (1 ステップ) : マハチカラ (ヘクス 3031) または、それに隣接するヘクス , 置き換え : 南方面軍司令部がコーカサス方面軍司令部に置き換わり、ゲームから除外される) ; 空軍 (1)
ドイツ国防軍 : 補充 (無し) ; 増援 (無し) ; 空軍 (4) ; 補給ユニット (1) ; レール変換ポイント (3)

第 4 ターン :

赤軍 : 補充 (+4) ; 増援 (第 46 軍 (1 ステップ) : コーカサス・マップ上のいずれかの補給下都市ヘクス) ; 空軍 (0)
ドイツ国防軍 : 補充 (無し) ; 増援 (無し) ; 空軍 (0) ; 補給ユニット (0) ; レール変換ポイント (4)

第 5 ターン :

赤軍 : 補充 (+4) ; 増援 (第 58 軍 (1 ステップ) : マハチカラ (ヘクス 3031) またはバクー (ヘクス 3737) か、それらに隣接するヘクス) ; 空軍 (1)
ドイツ国防軍 : 補充 (無し) ; 増

援 (無し) ; 空軍 (0) ; 補給ユニット (0) ; レール変換ポイント (5)

第 6 ターン :

赤軍 : 補充 (+3) ; 増援 (無し) ; 空軍 (2)

ドイツ国防軍 : 補充 (無し) ; 増援 (無し) ; 空軍 (1) ; 補給ユニット (0) ; レール変換ポイント (5)

第 7 ターン :

赤軍 : 補充 (+1) ; 増援 (無し) ; 空軍 (1)

ドイツ国防軍 : 補充 (無し) ; 増援 (無し) ; 空軍 (0) ; 補給ユニット (0) ; レール変換ポイント (5)

第 8 ターン :

赤軍 : 補充 (+1) ; 増援 (無し) ; 空軍 (2)

ドイツ国防軍 : 補充 (無し) ; 増援 (無し) ; 空軍 (1) ; 補給ユニット (0) ; レール変換ポイント (3)

第 9 ターン :

赤軍 : 補充 (+1) ; 増援 (無し) ; 空軍 (2)

ドイツ国防軍 : 補充 (ドイツ軍歩兵 : +2) ; 増援 (無し) ; 空軍 (1) ; 補給ユニット (0) ; レール変換ポイント (6)

17.2.3 - 勝利条件

ドイツ軍の戦略的勝利 :

枢軸軍がバクー (ヘクス 3737) と黒海沿岸の全ての港を制圧する (その時点でゲームを止め、枢軸軍プレイヤーは勝利宣言をする)。

ドイツ軍の作戦的勝利 :

第 9 ターン終了時に枢軸軍がバクー、

または黒海沿岸の全ての港を制圧している。

引き分け：

第 9 ターン終了時に枢軸軍が 7 勝利ポイント以上を獲得している。

ソ連軍の作戦的勝利

(史実での結果)：

第 9 ターン終了時に枢軸軍が 3 ~ 6 勝利ポイントを獲得している。

ソ連軍の戦略的勝利：

第 9 ターン終了時に枢軸軍が 2 以下の勝利ポイントを獲得している。

勝利ポイント一覧：

ノボロシスク (0725) = 3、ツアプセ (0927) = 1、ソーチ (1128) = 1、スフミ (1431) = 1、ポチ (1633) = 3、バツミ (1634) = 1、マイコブ (1226) = 1、グロズヌイ (2630) = 3、トビリシ (2434) = 3、マハチカラ (3031) = 2

各ポイントは第 9 ターン終了時にのみ計算される。

17.3 - スターリングラードへ！

ドイツ国防軍の 1942 年夏季攻勢全体がテーマ。

プレイ領域： 2 枚のマップ全体。

17.3.1 - 配置

枢軸軍：

第 3 装甲軍団 (3 ステップ): 0713
第 4 軍団 (5 ステップ): 0915
第 5 軍団 (5 ステップ): 0718
第 7 軍団 (5 ステップ): 0506
第 8 軍団 (5 ステップ): 0609
第 11 軍団 (5 ステップ): 0713
第 13 軍団 (5 ステップ): 0505
第 14 装甲軍団 (3 ステップ): 0815
第 17 軍団 (5 ステップ): 0612

第 24 装甲軍団 (4 ステップ): 0503
第 29 軍団 (5 ステップ): 0609
第 40 装甲軍団 (4 ステップ): 0610
第 44 猟兵軍団 (5 ステップ): 0914
第 48 装甲軍団 (4 ステップ): 0503
第 49 山岳軍団 (4 ステップ): 0917
第 51 軍団 (5 ステップ): 0612
第 52 軍団 (5 ステップ): 0915
第 55 軍団 (5 ステップ): 0602
第 57 装甲軍団 (2 ステップ): 0718
B.Hgr./A (2 ステップ): 0113
B.sud/B (2 ステップ): 0105
ルーマニア第 6 軍団 (2 ステップ): 0914
ルーマニア騎兵軍団 (2 ステップ): 0815
イタリア第 35 軍団 (2 ステップ): 0917
ハンガリー第 3 軍団 (2 ステップ): 0506
ハンガリー第 4 軍団 (2 ステップ): 0507
ホト将軍 : 0503
フォン・クライスト将軍 : 0713
A 軍集団司令部 : 0417
B 軍集団司令部 : 0206
第 2 軍司令部 : 0301
ハンガリー第 2 軍司令部 : 0306
第 6 軍司令部 : 0409
第 4 装甲軍司令部 : 0303
第 17 軍司令部 : 0715
第 1 装甲軍司令部 : 0514

鉄道の始点：

0916 (1017 へ向ける)
0914 (1015 へ向ける)
0914 (1014 へ向ける)
0914 (0913 へ向ける)
0814 (0813 へ向ける)
0713 (0712 へ向ける)
0610 (0710 へ向ける)
0611 (0711 へ向ける)
0507 (0607 へ向ける)
0504 (0604 へ向ける)
0504 (0605 へ向ける)
0601 (0701 へ向ける)

補給ユニット：

0403、0406、0409、0512、0715 (x2)

ドイツ軍歩兵予備： 2 に置く

その他の予備マーカー： 0 に置く

空軍ユニット： 12 個

ソ連軍：

第 6 軍 (1 ステップ): 1607
第 9 軍 (3 ステップ): 0712
第 12 軍 (3 ステップ): 0813
第 13 軍 (4 ステップ): 0702
第 18 軍 (3 ステップ): 1016
第 21 軍 (3 ステップ): 0606
第 24 軍 (2 ステップ): 1413
第 28 軍 (3 ステップ): 0608
第 37 軍 (4 ステップ): 1015
第 38 軍 (2 ステップ): 0710
第 40 軍 (3 ステップ): 0604
第 51 軍 (2 ステップ): 1519
第 56 軍 (3 ステップ): 1018
第 60 軍 (1 ステップ): 1105 (主要都市ヘクス)
第 62 軍 (1 ステップ): 2214 (主要都市ヘクス)
第 63 軍 (1 ステップ): 1809
ブリヤンスク方面軍司令部 : 0804
ヴォロネジ方面軍司令部 : 1504
南西方面軍司令部 : 0808
南方面軍司令部 : 1216

補給ユニット： 1303、1413

待機予備： 第 57、64、65、66、69 軍

狙撃兵予備： 2 に置く

戦車予備： 0 に置く

黒海艦隊の作戦行動レベル： +6

空軍ユニット： 6 個

上記の枢軸軍とソ連軍の空軍ユニット数は、自由に使用できることが確定済みの個数である。(訳註：つまり、第 1

ターンでは使用可能な航空ポイント数を決定する必要がない。)

各プレイヤーは、ルール 7.2 に従って、それらを自由に配分することができる。

17.3.2 - ゲーム・ターン

各ターンの鉄道移動ポイント：

赤軍 = 5 ; ドイツ国防軍 = 3

コーカサス・マップ上では、どちらの陣営も、ターン毎に 2 ポイントまでしか鉄道移動ポイントを使用できない。

特別ルール：

1 - タマンが陥落すると、クリミアにいるドイツ第 42 軍団 (2 ステップ) と歩兵 2 損害ステップがケルチ海峡を通過して輸送され、次のターンから使用可能となる。

2 - 装甲ユニットが作戦フェイズ中にヘクス列 xx22 を越えたら、直ちに枢軸軍プレイヤーの選択によって、1 個あるいは複数の装甲ユニットから 2 損害ステップを抽出しなければならない。この損害ステップはゲームに再復帰できないものの、枢軸軍が使用可能な損害ステップ数 (訳註：勝利条件に記載されている損害ステップ数のこと) の中にカウントされる。

3 - **第 1 ターン**：このターンでは、枢軸軍プレイヤー・作戦フェイズからプレイを開始する。：

B 軍集団司令部を活性化する。以降の枢軸軍プレイヤー・作戦フェイズは手順が短縮される (第 1 ターンのみ)。活性化されたユニットは以下の手順に従って行動しなければならない。：

戦闘セグメント 第 1 移動セグメント 枢軸軍プレイヤー・作戦フェイズ終了。

第 1 ターン：

赤軍：増援 (第 5 戦車軍 (1) (3 ステップ))：任意のソ連軍作戦フェイズ時に、補給下のマップ北端ヘクスのどこからでも登場する。戦闘を行うには、登場時の作戦フェイズを指揮した司令部の指揮範囲内にいなければならない。)

ドイツ国防軍：レール変換ポイント (8)

第 2 ターン：

赤軍：補充 (+14)；増援 (第 47 軍：タマンまたはそれに隣接するヘクス；第 1、4 戦車軍 (2 ステップ))：ソ連軍の作戦フェイズ中に、補給下の自軍ユニットの上またはそれに隣接するヘクス (敵 ZOC 内でも良い) に置く。；置き換え：南西方面軍司令部がスターリングラード/ドン方面軍司令部に置き換わり、南西方面軍司令部は第 7 ターンのマス目に置かれる。；空軍 +3 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍：補充 (ドイツ軍歩兵：+1，保安：+1)；増援 (イタリア第 2 軍団 (2 ステップ))：スターリノ (ヘクス 0715) に登場，イタリア第 8 軍司令部，ルーマニア第 3 軍司令部)；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第 3 ターン：

赤軍：補充 (+12)；増援 (第 1 親衛軍：待機予備、第 44 軍 (1 ステップ))：マハラチカまたはそれに隣接するヘクス、南東/スターリングラード方面軍司令部、イエレメンコ将軍；置き換え：南方面軍司令部がコーカサス方面軍司令部に置き換わり、ゲームから除外される。；空軍 +3 ユニット)；補給ユ

ニット (1)

ドイツ国防軍：補充 (ハンガリー軍歩兵：+1，装甲：-4)；増援 (ハンガリー第 7 軍団 (2 ステップ))；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第 4 ターン：

赤軍：補充 (+10)；増援 (第 46 軍 (1 ステップ))：コーカサス・マップ上にある補給下のいずれかの都市ヘクス、ヴァシレフスキーの司令部；空軍 +3 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍：補充 (ルーマニア軍歩兵：+1)；増援 (イタリア軍アルピニ軍団 (2 ステップ))，ルーマニア第 1 軍団 (2 ステップ))；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第 5 ターン：

赤軍：補充 (+10)；増援 (第 58 軍 (1 ステップ))：マハラチカまたはバクーもしくはそれらに隣接するヘクス、ジューコフの司令部；空軍 +4 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍：補充 (装甲：+2)；増援 (無し)；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第 6 ターン：

赤軍：補充 (+10)；増援 (ロコソフスキー将軍；空軍 +4 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍：補充 (ドイツ軍歩兵：-2)；増援 (ルーマニア第 5 軍団 (2 ステップ))；空軍 +1 ユニット)；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第 7 ターン：

赤軍：補充 (+7)；増援 (南西方

面軍司令部、パトゥティン將軍；空軍 + 4 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍： 補充 (ルーマニア軍歩兵 : +1 , イタリア軍 : +1)；増援 (ルーマニア第2軍団 (2ステップ), ルーマニア第1装甲師団 (1ステップ)；空軍 +1 ユニット)；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第8ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 +5 ; 機械化 +2)；増援 (全ての機械化駒 (親衛軍を除く)を待機予備ボックスに置く；空軍 +5 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍： 補充 (装甲 : +2 , 保安 : +1)；増援 (ルーマニア第4軍団 (2ステップ))；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

第9ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 +5 ; 機械化 +2)；増援 (第5戦車軍 (2)：待機予備ボックスに置く；空軍 +5 ユニット)；補給ユニット (1)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +2 , ルーマニア軍歩兵 : +1)；増援 (ルーマニア第7軍団 (2ステップ), ルーマニア第4軍司令部)；補給ユニット (1)；鉄道変換ポイント (8)

17.3.3 - 勝利条件

ドイツ軍の戦略的勝利：
作戦フェイズ中に、枢軸軍プレイヤーがスターリングラードとバクーの主要都市ヘクス、ならびに黒海沿岸の全ての港を同時に制圧した時点で直ちにプレイを停止し、枢軸軍は勝利宣言する。

ドイツ軍の作戦的勝利：
第9ターン終了時、枢軸軍はスターリングラードの主要都市ヘクスを制圧し、加えて、バクーの主要都市ヘクスまた

は黒海沿岸の全ての港を制圧している。さらに枢軸軍プレイヤーは 98 損害ステップ以上を所持し、ソ連軍プレイヤーはマップ上に2ステップ以下の機械化ユニットを並べている (これらの損害ステップは補給下でなければならない)。

ドイツ軍の戦術的勝利：

第9ターン終了時、枢軸軍はスターリングラードかバクーの主要都市ヘクス、あるいは黒海沿岸の全ての港を制圧している。さらに、枢軸軍が 98 損害ステップ以上を所持し、ソ連軍はマップ上に2以下の機械化ステップを並べている (これらの損害ステップは補給下でなければならない)。

引き分け：

第9ターン終了時、枢軸軍はスターリングラードの主要都市ヘクスを制圧し、加えて、バクーの主要都市ヘクスまたは黒海沿岸の全ての港を制圧している。他の条件は無い。

ソ連軍の戦術的勝利：

第9ターン終了時、枢軸軍は目標ヘクスを一つも制圧していないものの、98 損害ステップ以上を所持しているか、もしくはソ連軍がマップ上に2以下の機械化ステップを並べている (これらの損害ステップは補給下でなければならない)。

ソ連軍の作戦的勝利：

第9ターン終了時、枢軸軍は他の条件無しで、スターリングラードかバクーの主要都市ヘクス、あるいは黒海沿岸の全ての港を制圧している。

ソ連軍の戦略的勝利

(史実での結果)：

枢軸軍は 97 損害ステップ以下を所持し、ソ連軍はマップ上に3以上の機械化ステップを並べている (これらの損害ステップは補給下でなければならない)。

い)。

枢軸軍の損害ステップ明細：

各ステップにつき、
ドイツ軍歩兵 (山岳ユニットも含む) = 1 ステップ
ドイツ軍保安 = 0.5 ステップ
同盟国軍歩兵 = 0.5 ステップ
ルーマニア軍装甲 = 1 ステップ
装甲 = 2 ステップ

17.4 - ウラヌス 作戦

スターリングラード市内で戦うドイツ第6軍の両側面を襲う、1942 年 11 月 19 日のソ連軍の攻勢を扱う ショート・シナリオ。

プレイ領域： ヘクス列 13xx 以東と xx19 以北の領域。

ゲームは第10ターンから始まる。

17.4.1 - 配置

枢軸軍：

第4軍団 (4ステップ): 2215
第8軍団 (2ステップ): 2013
第11軍団 (2ステップ): 2013
第14装甲軍団 (4ステップ): 2112
第29軍団 (2ステップ): 1511
第48装甲軍団 (1ステップ): 1814
第51軍団 (5ステップ): **スターリングラード市街戦ボックス**
イタリア第35軍団 (1ステップ): 1511
ルーマニア第1軍団 (1ステップ): 1712
ルーマニア第2軍団 (1ステップ): 1712
ルーマニア第4軍団 (1ステップ): 1912
ルーマニア第5軍団 (2ステップ): 1912
ルーマニア第6軍団 (2ステップ): 2217
ルーマニア第7軍団 (2ステップ): 2219
ルーマニア第1装甲師団: 1814
ルーマニア第3軍司令部: 1614
第4装甲軍司令部: 1917

第 6 軍司令部：2015

待機予備：第 57 装甲軍団、第 17 軍団、
ホト将軍、ルーマニア第 4 軍司令部

ドイツ軍歩兵予備：1 に置く

ドイツ軍保安予備：2 に置く

その他全ての予備マーカー：0 に置く

空軍ユニット：7 個

ソ連軍：

第 6 軍（3 ステップ）：1510

第 21 軍（5 ステップ）：2012

第 24 軍（5 ステップ）：2212

第 51 軍（5 ステップ）：2317

第 57 軍（4 ステップ）：2316

第 62 軍（3 ステップ）：**スターリング
ラード市街戦ボックス**

第 64 軍（4 ステップ）：2315

第 65 軍（4 ステップ）：2012

第 66 軍（4 ステップ）：2212

第 5 軍（5 ステップ）：1812

第 1 親衛軍（4 ステップ）：1711

南西方面軍司令部：1910

スターリングラード / ドン方面軍司令部：2211

南東 / スターリングラード方面軍司令部：2415

ジューコフの司令部：2210

ヴァシレフスキーの司令部：2412

イェレメンコ将軍：2415

ロコソフスキー将軍：2211

バトゥティン将軍：1910

待機予備：第 63 軍、南方面軍司令部

狙撃兵予備：1 に置く

戦車予備：0 に置く

空軍ユニット：11 個

2 - 開始ターン：第 10 ターンの天候は自動的に「凍結 / 霧」。補給フェイズは通常どおり実施する。しかし、次の増援フェイズはソ連軍だけが実施する。航空フェイズは通常どおり実施する。今後、枢軸軍とソ連軍の作戦フェイズ（通常および特別）の順番が逆になる。つまり、常にソ連軍プレイヤーが最初にプレイするのである。ソ連軍プレイヤーが最初の作戦フェイズを完了したとき、枢軸軍プレイヤーは増援フェイズを実施できる（第 10 ターンのみ）。以降のフェイズでは、枢軸軍プレイヤーがソ連軍プレイヤーより先に、自軍の増援と補充を確定することになる。

第 10 ターン：

赤軍：補充（狙撃兵 +2、機械化 +2）；増援（空軍 +3 ユニット）；補給ユニット（1）

ドイツ国防軍：補充（無し）；増援（ドン軍集団保安部隊（2 ステップ）、フォン・マンシュタイン元帥、ドン軍集団司令部、ホリト軍支隊司令部）；補給ユニット（1）

第 11 ターン：

赤軍：補充（狙撃兵 +4、機械化 +2）；増援（第 5 突撃軍と第 3 親衛軍（待機予備）、空軍 +2 ユニット）；補給ユニット（3）

ドイツ国防軍：補充（ドイツ軍歩兵 +2、装甲 +5、保安 +3）；増援（空軍 +4 ユニット）；補給ユニット（1）

損害ステップ以下であり、それらが長さに関係なく連絡線（LdC）をドイツ軍補給源へ通すことができない。さらに、少なくともソ連軍の 1 ユニットがチル河を越えている。

ソ連軍の作戦的勝利

（史実での結果）：

スターリングラードからドイツ軍の補給源へ、長さに関係なく LdC を通すことができない。さらに、少なくともソ連軍の 1 ユニットがチル河を越えている。

引き分け：

スターリングラードからドイツ軍の補給源へ、長さに関係なく LdC が通じていて、少なくともソ連軍の 1 ユニットがチル河を越えている。

ドイツ軍の作戦的勝利：

スターリングラードからドイツ軍の補給源へ、長さに関係なく LdC が通じていて、ソ連軍ユニットがチル河を越えていない。

ドイツ軍の戦略的勝利：

スターリングラードからドイツ軍の補給源へ、長さに関係なく LdC が通じていて、ソ連軍ユニットがチル河を越えていない。さらに、ソ連軍の機械化ステップが 2 以下である。

注意：LdC の定義：5.2.1 を参照

17.5 - 小土星作戦

このシナリオは、ちょうどドイツ国防軍が更なる危機的状況に立たされている場面から始まる。赤軍が新たな攻勢をまさに開始しようとしているにもかかわらず、ドイツ第 6 軍はスターリングラードで包囲されているのだ……。このシナリオでは**全てのマップ**を使用し、**第 12 ターンから始める**。

17.4.2 - ゲーム・ターン

特別ルール：

1 - 鉄道移動は使用しない。

17.4.3 - 勝利条件

ソ連軍の戦略的勝利：

スターリングラードと隣接する 6 ヘクスに存在するドイツ軍部隊が合計で 10

17.5.1 - 配置

枢軸軍：

第3装甲軍団(2ステップ): 2230
 第4軍団(4ステップ): 2114 + 補給切れマーカー
 第5軍団(3ステップ): 0725
 第7軍団(2ステップ): 1105
 第8軍団(3ステップ): 2114 + 補給切れマーカー
 第11軍団(3ステップ): スターリングラード市街戦ボックス + 補給切れマーカー
 第13軍団(3ステップ): 1003
 第14装甲軍団(4ステップ): 2114 + 補給切れマーカー
 第24装甲軍団(1ステップ): 1110
 第29軍団(1ステップ): 1511
 第40装甲軍団(2ステップ): 2529
 第42軍団(2ステップ): 1126
 第44猟兵軍団(4ステップ): 0925
 第48装甲軍団(1ステップ): 1715
 第49山岳軍団(2ステップ): 1629
 第51軍団(3ステップ): スターリングラード市街戦ボックス + 補給切れマーカー
 第52軍団(3ステップ): 2430
 第55軍団(3ステップ): 0802
 第57装甲軍団(2ステップ): 2016
 B.Hgr./A(2ステップ): 0523
 B.sud/B(2ステップ): 1511
 B.Hgr./Don(1ステップ): 1715
 ハンガリー第3軍団(2ステップ): 1105
 ハンガリー第4軍団(2ステップ): 1208
 ハンガリー第7軍団(2ステップ): 1208
 イタリア第2軍団(1ステップ): 1310
 イタリア第35軍団(1ステップ): 1511
 イタリア軍アルピニ軍団(2ステップ): 1310
 ルーマニア第1軍団(1ステップ): 1713
 第17軍団(2ステップ): 1713

ルーマニア第6軍団(1ステップ): 1917
 ルーマニア第7軍団(1ステップ): 2118
 ルーマニア騎兵軍団(2ステップ): 1126
 第1装甲軍司令部: 2228
 第2軍司令部: 0805
 ハンガリー第2軍司令部: 1008
 ルーマニア第3軍司令部: 1716
 第4装甲軍司令部: 1818
 第6軍司令部: スターリングラード市街戦ボックス
 イタリア第8軍司令部: 1211
 第17軍司令部: 1226
 ホリト軍支隊司令部: 1513
 A軍集団司令部: 1726
 B軍集団司令部: 0809
 ドン軍集団司令部: 1515
 フォン・マンシュタイン元帥: 1515
 ホト将軍: 2016
航空補給ユニット: スターリングラード市街戦ボックス
補給ユニット: 1917
待機予備: ルーマニア第4軍団、ルーマニア第4軍司令部、ルーマニア第2軍団、ルーマニア第5軍団
ドイツ軍保安予備: 3に置く
その他全ての予備マーカー: 0に置く
空軍ユニット: 7個

ソ連軍：
 第6軍(4ステップ): 1410
 第9軍(3ステップ): 2330
 第13軍(3ステップ): 0901
 第18軍(4ステップ): 1027
 第21軍(4ステップ): 1814
 第24軍(2ステップ): 2113
 第37軍(3ステップ): 2231
 第38軍(3ステップ): 1102
 第40軍(3ステップ): 1207
 第44軍(3ステップ): 2629
 第46軍(3ステップ): 1630

第47軍(4ステップ): 0826
 第51軍(5ステップ): 2115
 第56軍(4ステップ): 0926
 第57軍(4ステップ): 2218
 第58軍(3ステップ): 2630
 第60軍(3ステップ): 1104
 第62軍(3ステップ): スターリングラード市街戦ボックス
 第64軍(4ステップ): 2115
 第65軍(3ステップ): 1914
 第66軍(2ステップ): 2113
 第69軍(2ステップ): 1309
 第5軍(5ステップ): 1815
 第5突撃(Choc)軍(5ステップ): 1914
 第1親衛軍(3ステップ): 1610
 第2親衛軍(5ステップ): 1913
 第3親衛軍(2ステップ): 1712
 ブリヤンスク方面軍司令部: 1101
 ヴォロネジ方面軍司令部: 1407
 南西方面軍司令部: 1711
 スターリングラード/ドン方面軍司令部: 2013
 南東/スターリングラード方面軍司令部: 2315
 トランスカフカス方面軍司令部: 2731
 コーカサス方面軍司令部: 1229
 ジューコフの司令部: 1609
 ヴァシレフスキーの司令部: 1811
 イェレメンコ将軍: 2315
 ロコソフスキー将軍: 2013
 バトゥティン将軍: 1711
待機予備: 第12軍、第63軍、南方面軍司令部
狙撃兵予備: 2に置く
戦車予備: 0に置く
空軍ユニット数: 11
黒海艦隊の作戦行動レベル: +8

鉄道の始点：

0601 (0701 へ向ける)
 0504 (0605 へ向ける)

0507 (0607 へ向ける)
 0804 (0904 へ向ける)
 0611 (0711 へ向ける)
 0710 (0811 へ向ける)
 0810 (0910 へ向ける)
 1107 (1207 へ向ける)
 0713 (0712 へ向ける)
 0814 (0813 へ向ける)
 0914 (0913 へ向ける)
 0916 (1017 へ向ける)
 1113 (1112 へ向ける)
 1218 (1117 へ向ける)
 1023 (1024 へ向ける)
 1324 (1225 へ向ける)
 2027 (1927 へ向ける)
 2228 (2328 へ向ける)
 2228 (2229 へ向ける)
 2014 (2114 へ向ける)
 1917 (2017 へ向ける)
 1121 (1221 へ向ける)
 1520 (1421 へ向ける)

17.5.2 - ゲーム・ターン

特別ルール:

1 - エリスタの警備:

1942 年の夏の間、エリスタにドイツ軍が駐留していたことを再現するため、枢軸軍プレイヤーは自軍の装甲ユニットから 2 損害ステップを抽出しておかなければならなかった (17.2.2 と 17.3.2 の 2 つ目の特別ルール)。

第 12 ターン以降、枢軸軍はマップ上の自軍ユニットを増強するために、この装甲 2 ステップを再び使用することができる。枢軸軍プレイヤーがこの 2 ステップを再登場させたターンから、ソ連軍プレイヤーは直ちに第 28 軍 (2 ステップ) をヘクス 2419 と 2425 を結ぶ線上よりマップ上に登場させることができる。この領域は、ソ連軍ユニッ

トの補給源になる。

2 - 今後、枢軸軍プレイヤーとソ連軍プレイヤーが作戦フェイズ (通常および特別) を実施する順番が逆になる。

初めにプレイするのは、常にソ連軍プレイヤーとなる。増援フェイズでは、枢軸軍プレイヤーがソ連軍プレイヤーよりも先に自軍の増援と補充を確定する。

3 - 枢軸軍の再乗船:

タマンの輸送能力 (常に 3 ポイントに制限されている) を使用することにより、枢軸軍ユニットはクリミア半島に再上陸できる。これを実施するには、枢軸軍ユニットは増援フェイズ時にタマン港ヘクス上にいなければならない。タマンを出港する各損害ステップは予備として拘束され、2 ターン後に自由に使えるようになる。

(例 : あるユニットが第 14 ターンの増援フェイズに撤退を行う。その損害ステップは第 16 ターンの増援フェイズに使用可能となる。)

各ターンの詳細は、17.6.2 (“ ドニエブ

17.5.3 - 勝利条件

17.6.3 (“ ドニエブルへ進撃せよ ! ” シナリオ) を参照。

17.6 - ドニエブルへ突き進め !

このシナリオは 1942 ~ 1943 年の冬期戦役全体を扱う。

枢軸軍プレイヤーのあなたは、スターリングラードを『ポリシェビキの群れ』の手の届かない所に確保できるだろうか？ また、ソ連軍プレイヤーのあな

たは、『ゲルマンのファシスト軍』をドニエブル河まで撃退できるだろうか？

マップ全体を使用し、第 10 ターンからゲームを開始する。

17.6.1 - 配置

枢軸軍:

第 3 装甲軍団 (3 ステップ): 2230
 第 4 軍団 (4 ステップ): 2115
 第 5 軍団 (3 ステップ): 0725
 第 7 軍団 (3 ステップ): 1105
 第 8 軍団 (2 ステップ): 2013
 第 11 軍団 (2 ステップ): 2013
 第 13 軍団 (4 ステップ): 1003
 第 14 装甲軍団 (4 ステップ): 2112
 第 24 装甲軍団 (1 ステップ): 1211
 第 29 軍団 (2 ステップ): 1511
 第 40 装甲軍団 (2 ステップ): 2529
 第 42 軍団 (2 ステップ): 1126
 第 44 猟兵軍団 (4 ステップ): 0925
 第 48 装甲軍団 (1 ステップ): 1814
 第 49 山岳軍団 (2 ステップ): 1629
 第 51 軍団 (5 ステップ): **スターリン**
グラーード市街戦ボックス
 第 52 軍団 (3 ステップ): 2430
 第 55 軍団 (3 ステップ): 0802
 B.Hgr./A (2 ステップ): 0523
 B.sud/B (2 ステップ): 1006
 ハンガリー第 3 軍団 (2 ステップ): 1208
 ハンガリー第 4 軍団 (2 ステップ): 1208
 ハンガリー第 7 軍団 (2 ステップ): 1208
 イタリア第 2 軍団 (1 ステップ): 1310
 イタリア第 35 軍団 (1 ステップ): 1511
 イタリア軍アルピニ軍団 (2 ステップ): 1310
 ルーマニア第 1 軍団 (1 ステップ): 1712
 ルーマニア第 2 軍団 (1 ステップ): 1712
 ルーマニア第 4 軍団 (1 ステップ): 1912
 ルーマニア第 5 軍団 (2 ステップ): 1912
 ルーマニア第 6 軍団 (2 ステップ): 2217
 ルーマニア第 7 軍団 (2 ステップ): 2219

ルーマニア騎兵軍団(2 ステップ):1126
 ルーマニア第 1 装甲師団 : 1814
 第 1 装甲軍司令部 : 2228
 第 2 軍司令部 : 0805
 ハンガリー第 2 軍司令部 : 1109
 ルーマニア第 3 軍司令部 : 1614
 第 4 装甲軍司令部 : 1917
 第 6 軍司令部 : 2015
 イタリア第 8 軍司令部 : 1312
 第 17 軍司令部 : 1226
 A 軍集団司令部 : 1726
 B 軍集団司令部 : 1213
待機予備 : 第 57 装甲軍団、第 17 軍団、
 ホト将軍、ルーマニア第 4 軍司令部
ドイツ軍歩兵予備 : 1 に置く
ドイツ軍保安予備 : 2 に置く
その他全ての予備マーカー : 0 に置
 く
空軍ユニット : 7 個

ソ連軍 :

第 6 軍 (3 ステップ): 1510
 第 9 軍 (3 ステップ): 2330
 第 13 軍 (3 ステップ): 0901
 第 18 軍 (4 ステップ): 1027
 第 21 軍 (5 ステップ): 2012
 第 24 軍 (5 ステップ): 2212
 第 37 軍 (3 ステップ): 2231
 第 38 軍 (3 ステップ): 1102
 第 40 軍 (3 ステップ): 1207
 第 44 軍 (3 ステップ): 2629
 第 46 軍 (3 ステップ): 1630
 第 47 軍 (4 ステップ): 0826
 第 51 軍 (5 ステップ): 2317
 第 56 軍 (4 ステップ): 0926
 第 57 軍 (4 ステップ): 2316
 第 58 軍 (3 ステップ): 2630
 第 60 軍 (3 ステップ): 1104
 第 62 軍 (3 ステップ): **スターリング**
ラード市街戦ボックス
 第 64 軍 (4 ステップ): 2315

第 65 軍 (4 ステップ): 2012
 第 66 軍 (4 ステップ): 2212
 第 69 軍 (2 ステップ): 1309
 第 5 軍 (5 ステップ): 1812
 第 1 親衛軍 (4 ステップ): 1711
 プリヤンスク方面軍司令部 : 1101
 ヴォロネジ方面軍司令部 : 1407
 南西方面軍司令部 : 1910
 スターリングラード / ドン方面軍司令
 部 : 2211
 南東 / スターリングラード方面軍司令
 部 : 2415
 トランスカフカス方面軍司令部 : 2731
 コーカサス方面軍司令部 : 1229
 ジューコフの司令部 : 2210
 ヴァシレフスキーの司令部 : 2412
 イェレメンコ将軍 : 2415
 ロコソフスキー将軍 : 2211
 バトゥティン将軍 : 1910
待機予備 : 第 12 軍、第 63 軍、南方面
 軍司令部
狙撃兵予備 : 1 に置く
戦車予備 : 0 に置く
空軍ユニット数 : 11
黒海艦隊の作戦行動レベル : +6

鉄道の始点 :

0601 (0701 へ向ける)
 0504 (0605 へ向ける)
 0507 (0607 へ向ける)
 0804 (0904 へ向ける)
 0611 (0711 へ向ける)
 0710 (0811 へ向ける)
 0810 (0910 へ向ける)
 1107 (1207 へ向ける)
 0713 (0712 へ向ける)
 0814 (0813 へ向ける)
 0914 (0913 へ向ける)
 0916 (1017 へ向ける)
 1113 (1112 へ向ける)
 1218 (1117 へ向ける)

1023 (1024 へ向ける)
 1324 (1225 へ向ける)
 2027 (1927 へ向ける)
 2228 (2328 へ向ける)
 2228 (2229 へ向ける)
 2014 (2114 へ向ける)
 1917 (2017 へ向ける)
 1121 (1221 へ向ける)
 1520 (1421 へ向ける)

17.6.2 - ゲーム・ターン

特別ルール :

1 - エリスタの警備 :

1942 年の夏の間、ドイツ軍がエリスタ
 に駐留していたことを再現するため、
 枢軸軍プレイヤーは自軍の装甲ユニッ
 トから 2 損害ステップを抽出しておか
 なければならなかった (17.2.2 と
 17.3.2 の 2 つ目の特別ルール)。この
 2 つの装甲ステップは装甲予備マーカ
 ーで表現されることは無く、第 10 ター
 ンから増援として再使用できる点に注
 意すること。枢軸軍プレイヤーがこの
 2 ステップを再登場させたターンから、
 ソ連軍プレイヤーは直ちに第 28 軍 (2
 ステップ) をヘクス 2419 と 2425 を
 結ぶ線上よりマップ上に登場させるこ
 とができる。この領域は、ソ連軍ユニ
 ユットの補給源になる。

2 - プレイ開始ターン :

第 10 ターンの北部区域の天候は「凍結
 / 霧」である。南部区域の天候は、ダ
 イスを振って確定する。
 補給フェイズは通常どおり実施される。
 だが、増援フェイズはソ連軍プレイヤ
 ーだけが行う。航空フェイズは通常ど
 おり行う。今後、枢軸軍プレイヤーと
 ソ連軍プレイヤーが作戦フェイズ (通
 常および特別) を実施する順番は逆に

なる。初めにプレイするのは、常にソ連軍プレイヤーとなる。増援フェイズでは、枢軸軍プレイヤーがソ連軍プレイヤーよりも先に自軍の増援と補充を確定する。

3 - 枢軸軍の再乗船：

タマンの輸送能力（常に3ポイントに制限されている）を使用することにより、枢軸軍ユニットはクリミア半島に再上陸できる。そのために枢軸軍ユニットは、増援フェイズ時にタマン港ヘクス上にいなければならない。タマンを出港する各損害ステップは予備として拘束され、2ターン後に自由に使えるようになる。

例：あるユニットが第14ターンの増援フェイズに撤退を行う。その損害ステップは第16ターンの増援フェイズに使用可能となる。

シナリオ全般：

鉄道移動：

赤軍：5；ドイツ国防軍：3

赤軍：各ターンのレール変換ポイントは6

第10ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+2、機械化+2）；増援（空軍+3ユニット）；補給ユニット（1）

ドイツ国防軍：補充（無し）；増援（B.Hgr./Don（2ステップ）、フォン・マンシュタイン元帥、ドン軍集団司令部、ホリト軍支隊司令部）；補給ユニット（1）

第11ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+4、機械化+2）；増援（第5突撃軍（の歩兵駒と機械化駒）と第3親衛軍（待機予備））

第2親衛軍（5ステップ）をヘクス1908に配置（空軍+2ユニット）；補給ユニット（3）

ドイツ国防軍：補充（装甲+4、保安+1）；増援（空軍+3ユニット）；補給ユニット（1）

第12ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+1、機械化+8）；増援（第1親衛軍と第3親衛軍の機械化駒（待機予備））；空軍+2ユニット）；補給ユニット（3）

ドイツ国防軍：補充（装甲+2、保安+2）；増援（無し）；補給ユニット（1）

第13ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+3）；増援（空軍+2ユニット、イエレメンコ將軍を除去する）；補給ユニット（3）

ドイツ国防軍：補充（ドイツ軍歩兵+4、ドイツ軍山岳歩兵（または通常の歩兵）+2：これは予備として取っておくことができない、装甲+3）；増援（ミートとフレッター・ピコの各集団軍（待機予備））；補給ユニット（1）

第14ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+5、機械化+2）；増援（第3戦車軍（3ステップ）；空軍+1ユニット）；補給ユニット（3）

ドイツ国防軍：補充（ドイツ軍歩兵+5、装甲+2）；増援（無し）；補給ユニット（1）

第15ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+1、機械化+2）；増援（ポポフ機動集団（待機予備））；補給ユニット（1）



ドイツ国防軍：補充（ドイツ軍歩兵+3）；増援（第2SS装甲軍団（3ステップ）、クラーマー/ラウス軍支隊と第30軍団（待機予備）、ランツ/ケンプフ軍支隊司令部）；補給ユニット（1）

第16ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+1）；増援（無し）；補給ユニット（1）

ドイツ国防軍：補充（SS装甲+3）；増援（空軍+2ユニット）；補給ユニット（1）

第17ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+2）；増援（第70軍（3ステップ）、第2戦車軍（1ステップ）；空軍+1ユニット）；補給ユニット（1）

ドイツ国防軍：補充（ドイツ軍歩兵+6、装甲+1）；増援（無し）；補給ユニット（1）

第18ターン：

赤軍：補充（狙撃兵+1）；増援（空軍+1ユニット）；補給ユニット（1）

ドイツ国防軍：補充（ドイツ軍歩兵+2）；増援（第20軍団（4ステップ）、第46装甲軍団（4ステップ）、第9軍司令部 この3つのユニットは、ヘクス0101～0501の間から進入する。）；補給ユニット（1）

17.6.3 - 勝利条件

ソ連軍の戦略的勝利：

30ポイント以上

ソ連軍の作戦的勝利

（史実での結果）：

+10 ~ 29ポイント

引き分け：

- 9 ~ +9 ポイント

ドイツ軍の作戦的勝利：

- 29 ~ - 10 ポイント

ドイツ軍の戦略的勝利：

- 30 ポイント以下

勝利要因：

ある時点でマップ上の北部天候区域にドイツ軍ユニットが1つも存在しなくなった場合：自動的にソ連軍の戦略的勝利

スターリングラードの主要都市ヘクスが、ロコソフスキー将軍に指揮された攻撃によって奪回された場合：+30 ポイント（スターリンの命令）

第 18 ターン終了後、少なくとも 1 個のソ連軍ユニット（自軍補給源へ長さ無制限の LdC を通すことができる）がヘクス列 01xx 上に存在する場合（ドニエプロペトロフスクの市街戦ボックスを含む）：+30 ポイント

マップ上の南部天候区域にドイツ軍の 10 損害ステップが残っている場合：-5 ポイント
（詳細：各ステップにつき、ドイツ軍歩兵：1 ステップ、ドイツ軍保安：0.5 ステップ、同盟国軍歩兵：0.5 ステップ、装甲：2 ステップとして計算する）

都市の制圧によるポイント

ソ連軍 / 枢軸軍

Piatigorsk ピャチゴルスク (1927)

= + / - 5 ポイント

Novorossiisk ノボロシスク (0725)

= + / - 5 ポイント

Marioupol マリウポリ (0718)

= + / - 5 ポイント

Kharkov ハリコフ (0409)

= + / - 10 ポイント

Voronej ヴォロネジ (1105)

= + / - 5 ポイント

Rostov ロストフ (1218)

= + / - 10 ポイント

Poltava ポルタワ (0110)

= + / - 5 ポイント

Stalino スターリノ (0715)

= + / - 5 ポイント

Koursk クルスク (0504)

= + / - 5 ポイント

Dniepropetrovsk ドニエプロペトロ

フスク (0113) = + / - 10 ポイント

主要都市ヘクスは支配下になければならない。市街戦が継続している場合、どちらの陣営にもポイントは与えられない。

17.7 - ロシアでの決断

キャンペーン・シナリオだ！ 1942 年 6 月 28 日（第 1 ターン）から始まり、1943 年 3 月 23 日（第 18 ターン）で終了し、全てのユニットとマップを使用する。1942 年夏の戦役が戦争の帰趨を決したことは疑いもない。それでは、もしドイツが赤軍を壊滅できなかったとしたら、ソ連邦と対峙してこれに打ち勝つ可能性は まだあるのだろうか？

17.7.1 - 配置

初期配置は 17.3.1 で示されているものと同じ。

17.7.2 - キャンペーン・ルール**1 - 第 1 ターン**

第 1 ターンは特別なターンである。天候は自動的に“晴れ”と“乾燥”であ

り、補給フェイズも増援フェイズも無い。航空フェイズは通常どおり実施する。そして枢軸軍は、まず B 軍集団司令部を活性化（必須）させて最初の作戦フェイズを始める。ソ連軍プレイヤーは通常どおりに自軍の作戦フェイズを指揮する。しかし、それ以降の枢軸軍の全作戦フェイズ（第 1 ターンのみ）は一部の手順を欠いたものとなり、活性化されたユニットは以下のシェーマ（図式）に従って行動しなければならない。

戦闘セグメント 第 1 移動セグメント 作戦フェイズ終了

2 - エリスタでの警戒

1942 年の夏のあいだ、エリスタ（ヘクス 2222）にドイツ軍が駐留したことを再現する。

ソ連軍の全ユニットおよびその ZOC からエリスタが解放されているという条件下で、枢軸軍プレイヤーは自軍の装甲ユニットがヘクス列 xx22 のラインに到達あるいは通過した直後に、1 個以上の装甲ユニットから装甲 2 損害ステップを抽出しなければならない。

この 2 ステップは、他のドイツ軍の予備とは別個に扱われる（VV #56 に用意されている「エリスタ警備マーカー」を使用すること）。ドイツ軍プレイヤーがこの抽出を拒否したり、ラインを越えていてもエリスタが未解放の為に抽出を実施できない場合、あるいは抽出した装甲 2 ステップをマップ上のユニットを増強するために後で再利用した場合は、ヘクス 2419 から 2425 までを含むラインがソ連軍プレイヤーの補給源となる。その場合、ソ連軍プレイヤーはこれらのヘクスから 2 損害ステップの 1 個狙撃兵ユニットを登場させることができる。つまり、ソ連軍は「無

料」で補充ポイントを2つ受け取るのである。この機会はゲーム中に1度しか与えられないが、ソ連軍は枢軸軍がエリスタでの警戒を実施しない間は何時までも、この兵力の登場を延期することができる。

3 - タマンでの再揚陸

タマン（ヘクス 0523）が陥落した次のターンに、クリミアの第42軍団（2ステップ）とドイツ軍の歩兵2ステップがケルチ海峡を渡って輸送され、枢軸軍は自由にこれらを使用できるようになる（選択ルール使用時を除く）。

4 - 枢軸軍の再乗船

タマンの輸送能力（常時3ポイントに制限）を使用することにより、枢軸軍ユニットはクリミア半島に再上陸することができる。これを実施するには、まず増援フェイズ時に枢軸軍ユニットはタマン港のヘクス上に存在していなければならない。タマン港を出港した損害ステップは予備として拘置され、2ターン後に自由に使用できるようになる（あるユニットが第14ターンの増援フェイズにタマン港から撤退を行った。その損害ステップは第16ターンの増援フェイズに使用可能となる。）

5 - ソ連軍の冬季攻勢

ソ連軍プレイヤーは、第7ターン以降ならば何時でも、ターン開始時に冬季攻勢を宣言できる。その効果の一覧を以下に記す。:

攻勢を宣言したターン:

補給フェイズは通常どおり実施する。増援フェイズは、ソ連軍プレイヤーだけが行う。航空フェイズは通常どおり実施する。今後は作戦フェイズ（通常

ならびに特別）での両プレイヤーの順序が逆になる。常に最初にプレイするのはソ連軍プレイヤーになるのだ。

このターンでの枢軸軍プレイヤーは、ソ連軍プレイヤーが最初の作戦フェイズを終えてから、自軍の増援フェイズを実施できる。これより後の増援フェイズでは、枢軸軍プレイヤーがソ連軍プレイヤーよりも先に自軍の増援と補充を確定する。

今後、ソ連軍プレイヤーはターン毎に6ポイントのルール変換ポイントを受け取る。反面、枢軸軍はルール変換ポイントを使用できなくなる。

ソ連軍プレイヤーは、自分で選択した3ターンの間、各ターンにつき2ポイントの追加補給ポイントを受け取る。

ドン軍集団保安部隊（2ステップ）とドン軍集団司令部、ホリト軍支隊司令部、そしてフォン・マンシュタイン元帥ユニットは、ソ連軍が冬季攻勢を宣言したターンのドイツ軍増援フェイズに到着する。

装甲軍指揮官：フォン・クライスト将軍はゲームから取り除かれる（選択ルール使用時を除く）。

2ターン後に枢軸軍プレイヤーは追加航空ポイントを3つ受け取る。

3ターン後にイエレメンコ将軍がゲームから取り除かれる。

6 - バクーへの爆撃

枢軸軍プレイヤーはヘクス列 25xx のラインに到達または通過した時点で、バクー（3737）、グロズヌイ（2630）、

そしてアストラハン（マップ外）の石油施設への空襲を開始できる。この空襲の効果を得るには、丸々1ターンの間、爆撃機ユニット4個をこの任務に割く必要がある（1ゲームターンの間、使用可能な4個の爆撃機ユニットをゲーム外に置くことになる）。空襲が実施された場合、ドイツ軍プレイヤーは10勝利ポイントを獲得する。

選択ルール「もし……？」:

1942年夏の戦役では、ヒトラーは予定されていた作戦計画（青の場合）を故意に採用しなかった。この決定は有害と見なされることが多々ある。以下のルールは、ドイツ国防軍が実施すると思われていた行動を彼らに命じる機会を皆さんに提供することを主眼としている。

（訳註：以下の1～3のルールを全て適用すること。）

1 - 第11軍

第3ターンから枢軸軍は第11軍（第54、30、42軍団）を自由に使用できる（増援の項を参照）。これらのユニットは例外的にクリミア半島に配置される。タマン（ヘクス 0523）がソ連軍ユニット、あるいはそのZOCから解放された時点から、これらのユニットはこの港湾都市に上陸することができる。この移動（輸送）は、常にターン毎に3損害ステップに制限される。

ドイツ軍ユニットはタマンへの強襲上陸を試みることもできる（ブリュヒャー作戦）。その際、ドイツ軍プレイヤーは歩兵3損害ステップまでを、この強襲に割り当てることができる。防御側は大河川の背後に存在しているものと

見なされ、戦闘は通常の方法で解決される。もし、この強襲で防御側を除去、またはタマンから後退させることができなかったら、枢軸軍プレイヤーは追加の1損害を被った上で、クリミア半島へ後退しなければならない。以後、枢軸軍は二度と海峡を横切って強襲を試みることができなくなる。

2 - 増援

我々は増援表に史実での来援と送出のスケジュールを書き留めておいたが、もし、あなたがこの選択ルールを使用してプレイすることを決めたのなら、網掛けで示された変更箇所も適用すること。さらに、ソ連軍が冬季攻勢を宣言した時点でフォン・クライスト將軍ユニットがゲームから退出を強られることは、もはや無くなる。

3 - 勝利条件

この選択ルールを用いてプレイする際には、勝利条件が幾つか変更される。

17.7.3 - ゲーム・ターン

各ターンにおける鉄道移動：

赤軍 = 5 ; ドイツ国防軍 = 3
両陣営とも、ヘクス列 xx30 を含むラインから始まるコーカサス・マップ上では、2ポイントまでの鉄道移動ポイントしか使用できない。

レール変換ポイント：

ソ連軍の冬季攻勢開始まで：
枢軸軍 = 8 、ソ連軍 = 0
ソ連軍の冬季攻勢開始から：
枢軸軍 = 0 、ソ連軍 = 6

補給ユニット(トラック)：

ターン毎に
枢軸軍 = 1 ユニット
ソ連軍 = 1 ユニット

第1ターン：

赤軍： 増援(第5戦車軍(3ステップ))：このユニットは、ソ連軍の作戦フェイズなら何時でもマップ北端の補給下ヘクスに登場させることができる。戦闘の際には、登場時の作戦フェイズを指揮している司令部の指揮範囲内に存在していなければならない。)

ドイツ国防軍： 増援なし

第2ターン：

赤軍： 補充(+14)；増援(第47軍：タマンまたはその隣接ヘクスに)；第1、4戦車軍(2ステップ)：ソ連軍の作戦フェイズ中に、補給下という条件で自軍ユニットまたはそれに隣接するヘクスに配置する。敵 ZOC 内でもよい。；置き換え：南西(Sud-Ouest)方面軍司令部をスターリングラード/ドン方面軍司令部に取り替える。南西方面軍司令部は第7ターンのマス目に置く。；空軍 +3 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充(ドイツ軍歩兵：+1、保安：+1)；増援(イタリア第2軍団(2ステップ)：スターリノに配置；イタリア第8軍司令部、ルーマニア第3軍司令部)

第3ターン：

赤軍： 補充(+12)；増援(第1親衛軍：待機予備、第44軍(1ステップ)：マハチカラまたはそれに隣接するヘクス、南東/スターリングラード方面軍司令部、イェレメンコ將軍；置き換え：コーカサス方面軍司令部を南方面軍と取り替え、ゲームから除去する。；空軍 +3 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充(ハンガリー軍歩兵：+1、装甲：-4；(装甲補充：0))；増援(ハンガリー第7軍団(2

ステップ)；第11軍司令部、第30軍団(4ステップ)、第42軍団(2ステップ)、第54軍団(3ステップ))

第4ターン：

赤軍： 補充(+10)；増援(第46軍(1ステップ)：コーカサス・マップ上のいずれかの補給下都市に配置、ヴァシレフスキーの司令部；空軍 +3 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充(ルーマニア軍歩兵：+1)；増援(イタリア軍アルピニ軍団(2ステップ)、ルーマニア第1軍団(2ステップ))

第5ターン：

赤軍： 補充(+10)；増援(第58軍(1ステップ)：マハチカラ(3031)またはバクー(3737)あるいはそれらの隣接ヘクス、ジュコフの司令部；空軍ユニット +4 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充(装甲：+2)

第6ターン：

赤軍： 補充(+10)；増援(ロコソフスキー將軍；空軍ユニット +4 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充(ドイツ軍歩兵：-2)；増援(ルーマニア第5軍団(2ステップ)；空軍 +1 ユニット)

第7ターン：

赤軍： 補充(+7)；増援(南西方面軍司令部、ヴァツーチン將軍；空軍 +4 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充(ルーマニア軍歩兵：+1、イタリア軍歩兵：+1)；増援(ルーマニア第2軍団(2ステップ)、ルーマニア第1装甲師団(1ステップ)；空軍 +1 ユニット)

第 8 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +5、機械化 : +2); 増援 (全ての機械化ユニット (親衛軍を除く) を待機予備ボックス内に配置; 空軍 +5 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (装甲 : +2、保安 : +1); 増援 (ルーマニア第 4 軍団 (2 ステップ))

第 9 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +5、機械化 : +2); 増援 (第 5 軍 : 待機予備; 空軍 +5 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +2 (補充 0) ルーマニア軍歩兵 : +1); 増援 (ルーマニア第 7 軍団 (2 ステップ) ルーマニア第 4 軍司令部)

第 10 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +2、機械化 : +2); 増援 (空軍 +3 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充・増援なし

第 11 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +4、機械化 : +2); 増援 (第 5 突撃軍 (狙撃兵ユニットと機械化ユニットの両方) と第 3 親衛軍 : 待機予備、第 2 親衛軍 : ヘクス 1908; 空軍 +2 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (保安 : +1、装甲 : +4 (装甲 : +5)); 増援なし

第 12 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +1、機械化 : +8); 増援 (第 1 および第 3 親衛軍の機械化ユニット : 待機予備; 空軍 +2 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (保安 : +2、装甲 : +2 (装甲補充 0)); 増援なし

第 13 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +3); 増援 (空軍 +2 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +4、ドイツ軍山岳歩兵 (または通常の歩兵) : +2 (これは蓄積不可) 装甲 : +3); 増援 (ミートおよびフレッター・ピコ集団軍 : 待機予備)

第 14 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +5、機械化 : +2); 増援 (第 3 戦車軍 (3 ステップ); 空軍 +1 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +5、装甲 : +2 (装甲 : 0 補充)); 増援なし

第 15 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +1、機械化 : +2); 増援 (ボボフ機動集団 : 待機予備)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +3); 増援 (第 2 SS 装甲軍団 (3 ステップ) クラメル/ラウス軍支隊と第 30 軍団 : 待機予備、ランツ/ケンブフ軍支隊司令部; 空軍 +3 ユニット)

第 16 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +2); 増援なし

ドイツ国防軍： 補充 (SS 装甲 : +3); 増援 (空軍 +2 ユニット; 第 20 軍団 (4 ステップ) 第 46 装甲軍団 (4 ステップ) 第 9 軍司令部。これら全てのユニットは ヘクス 0101 ~ 0501 より進入する) 第 18 ターンも参照

第 17 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +2); 増援 (第 70 軍 (3 ステップ) 第 2 戦車軍

(1 ステップ); 空軍 +1 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +6、装甲 : +1); 増援なし

第 18 ターン：

赤軍： 補充 (狙撃兵 : +1); 増援 (空軍 +1 ユニット)

ドイツ国防軍： 補充 (ドイツ軍歩兵 : +2); 増援 (第 20 軍団 (4 ステップ) 第 46 装甲軍団 (4 ステップ) 第 9 軍司令部。これら全てのユニットは、ヘクス 0101 ~ 0501 より進入する / 選択ルール使用時、これらの増援は全て第 16 ターンに到着する)

17.7.4 - 勝利条件**ソ連軍の戦略的勝利：**

+30 ポイント以上

ソ連軍の作戦的勝利 (史実での結果)：

+10 ~ +29 ポイント

引き分け：

-9 ~ +9 ポイント

ドイツ軍の作戦的勝利：

-29 ~ -10 ポイント

ドイツ軍の戦略的勝利：

-30 ポイント以下

勝利要因：

マップ上の北部天候区域にドイツ軍ユニットが1つも存在しなくなった時点で：自動的にソ連軍の戦略的勝利

枢軸軍がバクー (ヘクス 3737) と黒海沿岸の全ての港、それにスターリングラードの主要都市ヘクス (2214) を占領した時点で：ドイツ軍の自動的勝利

プレイヤーが選択ルールを使用している場合は、自動的勝利を得るためにドイツ軍がスターリングラードを制圧す

るには及ばない。それでも、ドイツ軍ユニットはスターリングラードに隣接するヘクス（例えば、ヘクス 2114）に存在していなければならない。

スターリングラードの主要都市ヘクスがドイツ軍ユニットによって（一部分でも）占領されていないか、またはロコソフスキー将軍に指揮された攻撃によって奪回された場合： +30 ポイント

（これはスターリンによる命令であった。しかし、ロコソフスキー将軍ユニットがソ連軍の冬季攻勢宣言以前に失脚してしまっている場合は、もはやスターリングラードの奪回に彼は必要とされない。）

もし、プレイヤーが選択ルールを使用しているのなら、この勝利条件は変更される。：どのドイツ軍ユニットも、スターリングラードに隣接していない場合：+30 ポイント

第 18 ターン終了後、少なくとも 1 個のソ連軍ユニット（自軍補給源へ距離無制限の LdC を通すことができる）がヘクス列 01xx 上に存在する場合（ドニエプロペトロフスクの市街戦ボックスを含む）： +30 ポイント

マップ上の南部天候区域に枢軸軍の 10 損害ステップが残っている場合： -5 ポイント

（詳細：各ステップにつき、ドイツ軍歩兵：1 ステップ、ドイツ軍保安：0.5 ステップ、同盟諸国軍歩兵：0.5 ステップ、装甲：2 ステップ として計算する）

バクーへの爆撃：
枢軸軍プレイヤーがバクーへの爆撃(ゲ

ーム中に一度のみ)を実行したなら、10 ポイントを獲得する。

（訳註： - 10 ポイントになる）

都市制圧によるポイント

ソ連軍 / 枢軸軍

Bakou バクー (3737)

= + / - 10 ポイント

Dniepropetrovsk ドニエプロペトロフスク (0113) = + / - 10 ポイント

Kharkov ハリコフ (0409)

= + / - 10 ポイント

Rostov ロストフ (1218)

= + / - 10 ポイント

Koursk クルスク (0504)

= + / - 5 ポイント

Krasnodar クラスノダール (0924)

= + / - 5 ポイント

Marioupol マリウポリ (0718)

= + / - 5 ポイント

Novorossiisk ノボロシスク (0725)

= + / - 5 ポイント

Piatigorsk ピャチゴルスク (1927)

= + / - 5 ポイント

Poltava ポルタワ (0110)

= + / - 5 ポイント

Stalino スターリノ (0715)

= + / - 5 ポイント

Voronej ヴォロネジ (1105)

= + / - 5 ポイント

Zaporojie サボロジェ (0216)

= + / - 5 ポイント

主要都市ヘクスは支配下になければならない。市街戦が継続している場合、どちらの陣営にもポイントは与えられない。

18 - 略語

Hgr. : Heeresgruppe : 軍集団

Alp : Alpini : イタリア軍アルピニ軍団

PzK : Panzer-Korps : 装甲軍団

GebK : Gebirgs-Korps : 山岳軍団

JgK : Jager-Korps : 猟兵軍団 (軽歩兵)

B. : Befehlshaber Heeresgruppe : 軍集団の後方司令部 (保安部隊)