

NACH STALINGRAD !

(Vae Victis #54)

Designed by Hervé BORG

Nach Stalingrad ! は、1942 年 6 月 28 日から同年 11 月まで繰り上げられたドイツ軍の攻勢（青作戦）のシミュレーション・ゲームです。（訳註：追加シナリオとルール、ユニットを導入すれば、1943 年 3 月までプレイ可能です。）

目次

- 0 - 総則
- 1 - ユニット
- 2 - プレイの手順
- 3 - スタック
- 4 - 天候
- 5 - 補給
- 6 - 増援フェイズ
- 7 - 空軍
- 8 - 活性化
- 9 - 移動
- 10 - 戦闘の推移
- 11 - 主要都市
- 12 - 混乱
- 13 - 指揮官
- 14 - 黒海艦隊
- 15 - レール変換
- 16 - 海上輸送 (14)
- 17 - シナリオ
- 18 - 略語
- エラッタ、その他の諸表

まで達し、北はクルスク - ヴォロネジの線から南はケルチ海峡まで広がる。

ドイツ軍の最終目標となるコーカサス地方を収める別マップを読者の皆さんに提供するため、Vae Victis 編集部は通常以上の努力を傾けた。

このゲームには 3 つ（訳註：追加シナリオを加えれば全部で 7 つ）のシナリオが用意されている。一つ目はコーカサス・マップを使わないでスターリングラードの領有をめぐる戦いをシミュレートする。二つ目のシナリオでは、バクーと黒海沿岸の港へ突き進む枢軸軍の常軌を逸した競争を躍動的に再現するため、通常マップの半分とコーカサス・マップを使用する。三つ目のシナリオではマップを全て使用してこの戦役全体を扱う。

（訳者より：Vae Victis 誌 55 号と 56 号には、それぞれ後半戦用とフルキャンペーン用の追加ユニットが用意されています。併せて購入することをお勧めします。）

- ・ **防御力**：防御側が用いる戦闘力。
- ・ **移動力**：ユニットがマップ上で移動するために自由に使う移動ポイント数。
- ・ **熟練度**：ユニットの資質と、効果的な戦闘ドクトリンを実行する能力の組み合わせ。この能力値は 1（訓練不足）から 4（エリート）までである。
- ・ **損害ステップ**：ユニットが耐えられる損害数。1 つのユニットは最大 6 損害ステップを有する。ドイツ軍の場合、1 ステップは約 0.5 個師団に相当する。他の全ての国籍では 1.5 個師団に相当する。

戦闘ユニットの他に、下記の能力値を持つ司令部ユニットも存在する。

- ・ **指揮範囲**：ヘキサゴン（ヘクス）表示。
- ・ **兵力投入能力値**：1 つの司令部が、活性化された戦闘ユニットを投入できる戦闘の数。

さらに、指揮官（将軍）ユニットも用意されている。：軍集団指揮官と装甲軍指揮官だ。これらは共通の能力値を持つ。

- ・ **攻撃 / 防御時のダイスの出目ボーナス**：攻撃または防御時の戦闘解決で、ダイスを振ったときに適用される。
- ・ **失脚レベル**：参戦中の指揮官に

1 - ユニット

戦闘ユニットは大概、枢軸軍なら 1 個軍団を、ソ連軍なら 1 個軍を表わす。これらのユニットには幾つかの数値が記載されている。

- ・ **攻撃力**：攻撃側が用いる戦闘力。

0 - 総則

1 ヘクスの対辺間距離は 42 km、1 ターンは 2 週間に相当する。
ゲーム・マップは東のスターリングラードから西のドニエプロペトロフスク

ついて、戦闘時に失脚の可能性を確認する際に使用する能力値。

・**軍集団指揮官**は、一緒にスタックしている司令部ユニットの兵力投入能力値に追加する固有の**兵力投入能力値**も所有している。

・**装甲軍指揮官**は、一緒にスタックしている全ユニットに追加移動ポイントを提供する**移動力ボーナス**を所有している（このボーナスは指揮官自身にも適用される）。

ユニット凡例図は別紙参照。

2 - プレイの手順

- 天候フェイズ (4.0)

ソ連軍プレイヤーはそのターンの天候を決定する。南北2つの区域の地表状態と空模様を確定する。

- 補給フェイズ (5.0)

- 1 - 再編成フェイズ
- 2 - 補給フェイズ
- 3 - 消耗フェイズ

- 増援フェイズ (6.0)

- 1 - 鉄道ポイントの調整
- 2 - 増援の到着
- 3 - 補充

- 航空フェイズ (7.0)

両プレイヤーは、様々な任務に対して航空ユニットを同時に割り当てる。

- 作戦フェイズ

A . 枢軸軍プレイヤー・作戦フェイズ

1. 活性化セグメント (8.0)

2. 第1移動セグメント (9.0)
(全てのユニットを動かすことができる)

3. 戦闘セグメント (10.0)

4. 第2移動セグメント (9.0)

このセグメントでは ...

騎兵と機械化ユニットは移動力の半分を用いて移動できる。

ドイツ軍の歩兵とソ連軍の親衛狙撃兵は第1移動セグメント中に移動しなかった場合、全移動力で移動可能。

装甲・戦車ユニットは全移動力で移動可能。

B . ソ連軍プレイヤー・作戦フェイズ

Aの枢軸軍フェイズと同じ手順。

AとBの作戦フェイズは、両プレイヤーが自分の手番を共に辞退（パス）するまで交互に実施する。プレイヤーが自分の手番を一度辞退したら、**自軍の作戦フェイズを指揮することはもうできない。**プレイヤーが既に自軍の司令部を全て活性化してしまっている時は、事実上、手番を辞退しなければならない。

C . 枢軸軍・特別作戦フェイズ

そのターン中に活性化させていない全てのユニットを、通常どおりに移動させることができる。このフェイズでは、“活性化”を行う必要がない。

D . ソ連軍・特別作戦フェイズ

Cの枢軸軍フェイズと同じ。

- 鉄道変換フェイズ (15.0)

もし必要なら、各プレイヤーは鉄道ヘクス（のレール幅）を変換する。

- 航空消耗フェイズ (7.3)

各プレイヤーは航空ポイント喪失の有無を確認する。

3 - スタック

1ヘクス内にスタックさせることができる損害ステップ数は、ソ連軍は10まで、枢軸軍は12まで。

同一ヘクス内に集結させることができるユニットの個数は、両陣営とも3個まで。

スタック制限の確認は、下記の時点で行う。

- ・ 各攻撃を始める前
- ・ 移動セグメントの最後
- ・ 後退と戦闘後前進時

枢軸同盟国 :

イタリア・ハンガリー・ルーマニア軍のユニットは、自国籍またはドイツ軍とだけスタックできる。他の枢軸国籍ユニットとのスタックは一切禁止されている（強制的な後退ではない限り）。さらに、ルーマニア軍とハンガリー軍のユニットは、互いに隣接して移動を終えることもできない。強制的な後退によってスタックしたり隣接した場合、枢軸軍プレイヤーは必ずできるだけ速やかに当該ユニットを遠ざけなければならない。

補足 : (Vae Victis 55号より)

ルーマニア軍 第1装甲師団は例外的なユニットである。このユニットは、「同一ヘクス内には3ユニットまでスタックできる」と言う制限の中には勘定されない（12ステップまでスタック可

能という制限内で) 。加えて、このユニットは隣接する 6 ヘクスに ZOC (支配地域) を及ぼすことができない。

4 - 天候



天候表は、「晴天」・「泥濘」・「凍結」・「降雪」の 4 つに区分されている。

気候区域は、北部と南部の 2 つの区域に分けられている。

各ターンのマス目には、各区域でどの天候区分を用いるのかが記載されている。ソ連軍プレイヤーはダイスを 1 個振り、そのターンの北部区域用の天候表区分上で北部区域の天候 (地表状態) を確認する。と同時に、そのダイスの出目は両区域の航空機用の天候 (空模様 - 7.0 参照) も示す。次に、ソ連軍プレイヤーは南部区域の天候 (地表状態のみ) を確定するためにダイスを振る。異なる気候ヘクスに沿って移動するユニットは通常、そのヘクスの気候ごとの移動コストを消費する。

5 - 補給

5.1 - 再編成セグメント

プレイヤーは、このセグメント中にマップ上の混乱マーカーを全て取り除き、直前のターンで活性化させた司令部を全て非活性化面へ裏返す。

5.2 - 補給確認セグメント

各戦闘ユニットが補給源まで LdC (連絡線) を通せるのなら、そのターンの期間中は補給下にあると見なされる。補給ユニットと司令部ユニットには、

そのような義務は無い。

5.2.1 - LdC (連絡線)

LdC とは、自軍ユニットと補給源との間を敵の全ユニットとその ZOC を含まずに結ぶ連続したヘクス列のことである。敵の ZOC 内に自軍ユニットが存在する場合は、その敵 ZOC を打ち消す。LdC の長さは 5 ヘクス以内である。(LdC の一部分が泥濘または積雪ヘクス上を通る場合は、即座に 3 ヘクス以内の長さに短縮される。)

LdC は軍用道路や鉄道線路を使用して横断する場合を除き、山岳ヘクスを通過することができない。

LdC は橋を渡る場合のみ、主要河川を通過できる (天候が降雪の場合は、橋が無くても LdC を通すことができる)。ただし、ヴォルガ河は橋の有無に関係なく LdC を通すことが可能 (詳細は 9.5 参照)

LdC は海上ヘクスサイドを通過できない。(注 : マニチ (Manitch) 湖は “ 海 ” と見なされる。)

5.2.2 - 補給源

補給源とは、すなわち、

ソ連軍は、赤い星とトラックが描かれている全ヘクス。枢軸軍は、黒十字 (バルケンクロイツ) が描かれているヘクス。

一繋がり、且つ、適切なレール幅の鉄道線路によって補給源と結ばれている全鉄道ヘクス。これらの線路は自軍ユニットの存在によって敵 ZOC が打ち消されていない限り、全ての敵 ZOC 外になければならない。両陣営 (ソ連軍と枢軸軍) の鉄道線路は、互いに軌間 (2 本のレールの間隔) が異なる点に注意すること (15.0 参照)

補給ユニット

5.2.3 - 補給ユニット

補給ユニットは、全ての攻撃に必要な食糧・弾薬・燃料の輸送を表現している。補給ユニットの個数は、ターン毎に各陣営に対して示されている。補給ユニットの登場は増援の到着ルールに従って行われる (6.1 参照)。単独で補給ユニットが存在するヘクス内に敵ユニットが侵入すると、その補給ユニットは即座に除去される。

他の戦闘ユニットとスタックしている状況で、機動攻撃または戦闘に遭遇して後退を強制された場合、その補給ユニットは自動的に除去される。

補給ユニットには 2 種類ある。:

トラック・ユニット



移動するには戦闘ユニットのように (司令部による活性化、あるいは特別移動セグメント時のよう

に、8.0 参照) 活性化されなければならない、第 1 移動セグメント時だけマップ上を普通に移動する。トラックは鉄道移動も可能で、ユニット毎に 1 鉄道移動ポイントのコストが掛かる。

補給フェイズの期間中、補給源のように (トラックまで LdC を引くことができる全ての自軍部隊に対して) 物資を供給できる。または、戦闘時に補給することができる。この 2 つのいずれかの方法で使用した直後に、そのトラックは除去される。

航空補給ユニット

航空補給ユニットは役割が少し違う。枢軸軍プレイヤーだけが所有し、航空



補給任務を選択した場合、そのターンの間は何時でも、任務の数と同じ個数のユニットを

配置することができる。

一度マップ上に配置すると、もはやそれらのユニットを動かすことはできない。戦闘補給用途に、あるいは補給フェイズの際、補給切れユニットが航空補給ユニットまで LdC を通することができる場合、消耗セグメントを回避させるためにこれを使用することができる。ただし、そのような補給切れユニットが補給切れ状態のままであることには注意されたい。

上記 2 種類のどちらの補給ユニットも、消費されない限り、マップ上に存在し続ける。所有プレイヤーは各々、それらを好きな時にマップ上から取り除くことができる。

5.2.4 - 補給切れユニット



補給切れユニットは何らかのペナルティを被る。:

移動力が半分（端数切り上げ）になる。補給切れユニットは対応移動も機動攻撃も実施することができない。それでも、第 2 移動セグメント時の移動を妨げられることはない。

防御力が半分（端数切り上げ）になる。

既に補給切れの状態にあるユニットには次の 2 つのケースがある。つまり、LdC の長さを問題にしないなら、敵の ZOC を通ることなく（自軍ユニットの存在は考慮しない）補給源

へ LdC を通することができる場合なら、そのユニットは補給切れ状態のままで、それ以上は何もペナルティを被らない。

もう一つはそのユニットが全く LdC を引くことができない場合。これは消耗セグメントの対象となる。

5.3 - 消耗セグメント

消耗はスタックごとに算出される。同スタック内の同種類の補給切れユニットは、損害ステップの半分を失い（端数切り上げ）、尚もそのユニットが存在するなら、次に練度チェックのダイス振りを実施する。そのユニットの所有プレイヤーは**六面体ダイス（6d）**を一個振り、出た目から 2 を引く。**最終結果がユニットの熟練度よりも大きい**場合、そのユニットは混乱状態になる。そのターンの間中、ユニットは必然的に補給切れのままである。

6 - 増援フェイズ

6.1 - 増援の到着

最初にソ連軍プレイヤー、次に枢軸軍プレイヤーが増援フェイズを実施する。現在ターンのマス目上に置かれている全てのユニットを各陣営の《 en disponibilite（待機予備）》ボックスの中に置く。司令部と軍集団指揮官は、敵ユニットが存在しないマップ上の任意のヘクスに直接置くことができる。装甲軍指揮官は、補給下の自軍戦闘ユニット上にも配置することができる。各プレイヤーは専用マーカーを用いて、そのターン中に自由に使用できる鉄道ポイントを明示する。

増援の到着は、シナリオに合わせてあ

らかじめ各ターンごとに指定されている。増援到着区域が表示されていないユニットは、任意の補給源鉄道ヘクス上、またはそれに隣接するヘクスならどこにでも配置できる。どのような場合でも、増援ユニットを敵 ZOC 内に到着させることはできない。たとえ、その敵 ZOC 内に別の自軍ユニットが既に存在していたとしてもである。増援ユニットの出現区域が定められていて、しかも出現可能なヘクスが全て敵 ZOC によって占められている場合は、そのユニットの到着を次のターンまで延期させる。そうすれば、指定されている区域に関係なく、自由にそのユニットを登場させることができるようになる。

特別ルール :

1 - 補給源の港

Makhatchkala（マハチカラ；ヘクス 3031）と Bakou（バクー；ヘクス 3737）、そして場合によっては Taman（タマン；ヘクス 0523）は補給源としての機能を持つ。それでも、各ターンにこれらの港へ降ろすことができる増援、補給ユニット、それに補充ポイントは、港の海上輸送能力による制限を受ける。: マハチカラは 4 ポイント、タマンは 3 ポイントである（海上輸送表と 16.0 を参照）。これらの部隊が一旦船から降ろされたら、以後、通常の増援・補充ルールに従って使用することができる。

2 - ヘクス 2414

ヘクス 2414 からゲームに登場する増援・補給ユニット、補充ポイントは、その増援フェイズの間はヴォルガ河の東岸ヘクス上に配置されなければならない。ヴォルガ河を渡って使用できるようになるのは、作戦フェイズ（通常

または特別) 時のみである。

6.2 - 補充フェイズ



両プレイヤーは各ターンに幾らかの補充ポイントを受け取る。専用マーカーを用いて自軍の総合補充ポイントを更新する。次に、そのポイントを直ぐに使うか、あるいは予備として取っておくかを自由に選択・実行できる。1 補充ポイントで同種の 1 損害ステップを回復させることができる。

補充ポイントを使ってできること :

マップ上に存在する一つ以上の自軍ユニットに対して、任意の損害ステップを補充する。これを実行するには、対象ユニットが補給下で且つ混乱状態ではないことが必要 (**例外** : ヴォルガ河を通過して補給線を引くユニット : 9.5 参照) 。
補充対象ユニットは敵 ZOC 内に存在していても構わない。しかし、どのような場合でも敵 ZOC 内 (自軍ユニットの存在は考慮しない) を通過することなく LdC を引くことができねばならない。

《 en disponibilite (待機予備) 》ボックス内のユニットを補充する。この場合、通常の増援ユニットと同様、ユニットはこのターンから直ちにマップ上へ戻ることができる。

注意 : 損害ステップ値が赤で縁取られているユニットは、再建も補充も不可。

増援フェイズの最後に、両プレイヤーはマップ上の自軍ユニットから損害ステップを吸い上げて補充ポイントを形成し、予備として蓄積することができる。

る。このシステムは補充ポイントの受け取る要領と同じではあるが、正反対の行為である。しかも予備として補充ポイントを蓄積すると、歩兵ポイントごとに 1 鉄道ポイント、戦車あるいは機械化ポイントごとに 2 鉄道ポイントを消費する。

補充ポイントを受け取ったか、あるいは失ったユニットは、そのポイント数に応じて損害ステップを修正する。そのようなユニットは、次の作戦フェイズから通常どおり行動することができる。

補充ポイントの種類 :

歩兵 : ソ連軍狙撃兵 (歩兵) 、ドイツ軍歩兵 (山岳歩兵を含む) 、騎兵ユニット

機械化 : 戦車 (装甲) と機械化ユニット

保安 : 熟練度 1 のドイツ軍ユニット

注意 : ソ連軍ユニットの大半は 2 個の駒を有している。:

歩兵の 4 ステップを有する歩兵駒と、2 ステップを有する機械化駒である。これらは常に同一ユニットとして扱う。最初に歩兵の 4 ステップを蓄積し、さらにその歩兵駒を機械化駒に置き換えて機械化 2 ステップを蓄積できる。1 個のソ連軍ユニットは、同一の増援フェイズ時に、この 2 タイプの補充を受け取ることができる (Journal de Marche に掲載されている構想ノートを参照) 。

補足 (VV #55 より) :

SS 装甲軍団ユニットは固有の補充ポイントを有し、いかなる場合も「純粋

な (ドイツ陸軍の)」 装甲補充ポイントを使用することができない。その反面、枢軸軍プレイヤーが望むなら、一般のドイツ陸軍装甲軍団を補充するために SS の損害ステップを活用しても構わない。

フレッター・ピコ、ミート、クラマーノラウス と名の付いた 3 個軍団は、以下の法則に従って保安用の補充ポイントを受け取ることができる。:

2 保安損害ステップ = 「通常」の 1 歩兵損害ステップ

補足 (VV #56 より) :

ルーマニア軍の補充ポイントは歩兵と騎兵に供給される。

イタリア軍の補充ポイントは同軍の全ユニットに供給される (アルビニ軍団も含めて) 。

7 - 空軍

7.1 - 使用



各ターンで増援を登場させた後、プレイヤーは各々が自由に使用できる航空ポイント数を決定する。枢軸軍は 12 個までの、ソ連軍は 14 個までの空軍ユニットを持つことができる。超過した分は失われる。空模様が晴れの場合は全ての航空ポイントを使用できる。曇りの場合は半分のユニットだけを用いることができる (ソ連軍は端数切り上げ、枢軸軍は端数切り捨て) 。そして空模様が霧の場合は航空ポイント数を 4 で割り、曇りのときと同じ端数処理をする。

例 : ソ連軍プレイヤーは 9 個の空

軍ユニットを所持し、枢軸軍プレイヤーは7個持っている。このターンの空模様は“霧”である。ソ連軍には3ユニット ($9 \div 4 = 2.25$ 、切り上げて3) が残り、枢軸軍には1ユニット ($7 \div 4 = 1.75$ 、切り捨てて1) だけが残る。

7.2 - 任務

枢軸軍が空軍ユニットを使って できること :

半数までのユニットを戦闘機として投入する (端数切り捨て)。活用は 7.5 参照。

2個までのユニットを航空補給任務に使用する (任務ごとに航空補給ユニットを配置できる)。

ヴォルガ河の通行阻止ボックスに空軍ユニットを置く。この任務は、この大河でのソ連軍の輸送能力を低下させるのが目的 (表を参照)。

黒海艦隊侵入阻止ボックスに空軍ユニットを置く。ソ連艦隊の作戦能力を低下させるのが目的 (14.0 参照)。

残りのユニットは全て爆撃機と見なされる。この場合、自軍または敵の作戦フェイズ時のみ、陸上戦闘を支援するために各空軍ユニットを使用できる。作戦フェイズの間、爆撃機ユニットは第1移動セグメント (戦闘が行われている時) に一度、戦闘セグメントに一度、そして第2移動セグメント (戦闘中に) にもう一度介入できる。空軍テーブルを使うと、これらの動きを簡単に管理することができる。1個のドイツ軍ユニット (爆撃機) は、1回の作戦フェイズ中にのみ、三度 行動

できる。少なくとも1つの戦闘を支援した全ての空軍ユニットは、作戦フェイズの最後に 《これ以上は出撃不可 (使用不可)》 のボックス内へ自動的に置かれる。

効果 :

ドイツ軍の各空軍ユニットは、戦力比を枢軸軍が有利となるように1コラムシフトさせる。攻撃時でも防御時でも、少なくとも1個のドイツ軍陸上ユニットがその戦闘に参加しているなら、枢軸軍プレイヤーは同一の戦闘に3個までの空軍ユニットを割り当てることができる。ドイツ軍の陸上ユニットがその戦闘に参加していない場合は、1個の空軍ユニットだけしか割り当てることができない。いかなる場合も、機動攻撃時には空軍ユニットを1個しか置くことができない。

ソ連軍プレイヤーができること :

空軍ユニットの個数の $1/4 \sim 1/2$ を戦闘機として配置する (端数切り上げ)。空軍ユニットの少なくとも $1/4$ を、常に戦闘機として割り当てなければならない。

残りのユニットは全て爆撃機と見なされる。各ユニットは作戦フェイズの戦闘時のみ、一度だけ介入できる。ゆえに、ソ連軍の空軍ユニットは、同一ターン中に一度しか行動できない。

効果 :

ソ連軍の各空軍ユニットは、攻撃時でも防御時でも、自軍ユニットが有利となるような1コラムシフトを提供する。作戦フェイズの間、ソ連軍プレイヤーは活性化した方面軍司令部ごとに1個

の空軍ユニットしか戦闘に割り当てることができない。もし2個あるいは3個の方面軍司令部をジューコフやヴァシレフスキーの司令部で連携させているなら、それぞれ2個あるいは3個の空軍ユニットを攻撃時に割り当てることができる (8.0 の活性化を参照)。どのような場合でも、防御時には1カ所の戦闘に空軍ユニットを1個割り当てることしかできない。

備考 : ソ連軍プレイヤーは航空補給任務を実施できない。

補足 (W #55 より) :

航空補給任務について。
空軍ユニットを1個だけしか使えないターンでは、航空補給禁止とする。

補足 (W #56 より) :

航空補給任務については、さらに説明が必要と思われる :

例 : ドイツ軍プレイヤーは10個の空軍ユニットを自由に使用できる。天候は“晴れ”なので、その全てが使用可能。

彼には選択肢が幾つもある。:

- 1 - 0 ~ 5 個を戦闘機として割り当てることができる。
- 2 - 10 個までを爆撃機として割り当てることができる。
- 3 - 10 個までをヴォルガ河通航阻止任務に割り当てることができる。(実益は全くないものの、ルール上は可能。)
- 4 - 10 個までを黒海艦隊進入阻止任務に割り当てることができる。(同上)
- 5 - 最大2個までを航空補給任務に割り当てることができる。

つまり、これらの活動はプレイヤーの

お好み次第なのである。その点に関しては、何も義務は生じない。もちろん、彼が自由に扱えるのは、常に全部で 10 個だけである。

航空補給に割り当てられた空軍ユニットの個数は、実際には、創出された補給ユニットの個数を示す（その場合、これらのユニットはルール 5.2.3 に従う）。

航空ユニット 0 個 = 補給ユニット 0 個

航空ユニット 1 個 = 補給ユニット 1 個

航空ユニット 2 個 = 補給ユニット 2 個

7.3 - 航空機の消耗

ターンの最後に、各プレイヤーは互いに相手のためにダイスを 1 個振り、航空消耗表で結果を確認する。

天候（曇りの場合は +2、霧の場合は +4）と、敵戦闘機（敵戦闘機 1 個につき +1 を追加する）といった不測の事態による修正をダイスの出目に施す。航空消耗の結果は、そのターン中に被った損失数を示す。航空消耗表を参照されたい。

8 - 活性化

手番プレイヤーは自軍作戦フェイズ開始時に、まだ活性化させていない司令部を指名して活性化させる。すると指名された司令部は、その指揮範囲内に存在する自軍ユニットを活性化できるようになる。司令部の指揮範囲は全種類のヘクスを通過し、しかも敵ユニットとその ZOC を無視できる。通常の作戦フェイズでは、いかなるユニット（戦

闘ユニット、補給ユニット）も司令部を介さずに活性化されることはない。活性化の方法には、両陣営の間に僅かな違いがある。:



枢軸軍プレイヤーは 1 個の軍司令部を指名できる。その司令部の指揮範囲内にある枢軸軍ユニットが、同一ターンの既に終了済みの作戦フェイズ中に活性化されていないなら、そのようなユニット全てをこの時点で活性化することができる。

注意： 混乱状態のユニットを移動できるようにするには、練度チェックを実施しなければならない（12.0 参照）。加えて、枢軸軍の異なる国籍のユニットの間では、当然、活性化が行われることはない（この章のもっと先を参照）。

枢軸軍プレイヤーは、軍集団司令部（A、B、または ドン）も 1 個だけ指名することができる。軍集団司令部は、同じ作戦フェイズ中に、その指揮範囲内に存在する（まだ活性化されていない）軍司令部の全てを組み合わせることで活性化させることができる。故に、枢軸軍プレイヤーはこの方法を採用することによって、さらに多くの戦闘ユニットを活性化することができるようになる。しかも、軍集団司令部とスタックしている指揮官ユニットの能力は、この方法で活性化された全てのユニットに提供される（13.1 指揮官を参照）。軍集団司令部は、軍司令部だけでなく「独立」ユニット（つまり、軍司令部の指揮範囲外に存在するユニット）も活性化できる。独立ユニットは、軍司令部によって指揮された戦闘、また

は単独で始めた戦闘に自由に参戦できる。

独立ユニットが単独で戦闘を行う場合、2 コラムシフトのペナルティ（10.3 参照）を回避する為、補給ユニット 1 個の消費が必要になるだろう。

軍集団司令部は枢軸軍のあらゆる国籍の司令部を活性化させることができる。ドイツ軍の司令部は、その指揮範囲内に存在する枢軸軍の全国籍の全ユニットを活性化できる。ルーマニア・ハンガリー・イタリア軍は自国籍のユニットの他に、ドイツ軍の軍団ユニットのみを活性化できる。



ソ連軍プレイヤーは枢軸軍と同様の方法で活動する。ソ連軍の方面軍司令部は枢軸軍の軍司令部のように機能する。

ジューコフとヴァシレフスキーの司令部は、ドイツ軍の軍集団司令部と同等なユニットとして機能する。ただし、ジューコフとヴァシレフスキーはそれぞれ指揮範囲内の 2 個方面軍を連携させることしかできない。それでも、ソ連軍プレイヤーはこの 2 つの特殊な司令部を（互いに指揮範囲内に存在するなら）同一作戦フェイズ中に使用することができる。その場合、指揮範囲内の 3 個方面軍司令部の連携に使用できる。

軍集団・軍・方面軍司令部、またはジューコフとヴァシレフスキーの司令部は、一度活性化させたら裏返し、もうそのターン中には活性化させることができないことを明示する。

ターンの最後、両プレイヤーが作戦フェイズを辞退し終えたら、次に**特別作戦フェイズ**を各々実施できる。特別作戦フェイズでは、まだ司令部によって活性化されていない全ユニット（戦闘ユニット、補給ユニット）を移動させることができる。これらのユニットは鉄道移動を利用できる。これらのユニットは司令部の指揮範囲内に存在している必要は無い。**いかなる場合も**、攻撃（戦闘、機動攻撃）を実施することはできない。

補足（VV #56 より）：

ジューコフ と ヴァシレフスキー の司令部は、「独立ユニット」を活性化させることができない。

9 - 移動

9.1 - 移動セグメント

ユニットが一度活性化されると、移動や戦闘ができるようになる。ただし、各種ユニットは、幾つかの順序に従った上で移動や戦闘を実行できる。：

戦車（装甲）・機械化・騎兵ユニットは、第1移動セグメント中に移動し、次に戦闘を行い、その後第2移動セグメントに参加できる。第2移動セグメントの際、戦車ユニットは全許容移動力を使用できる。しかし、機械化と騎兵ユニットは許容移動力の半分しか使用できない。2つの装甲軍（ドイツ軍の第1・第4装甲軍）司令部は、両方の移動セグメントで移動できる。

ドイツ軍の歩兵ユニットとソ連軍の親衛狙撃兵ユニット（赤色）は、2

つの移動セグメントのどちらか一方を選択し、選んだ方のセグメント中に移動できる。もちろん、戦闘にも参加できる。

その他のユニット（ソ連軍の一般的な狙撃兵ユニット（栗色）、ドイツ軍の保安ユニット、ルーマニア・ハンガリー・イタリアの歩兵ユニット、補給ユニット、そして、装甲軍を除く司令部ユニット）は、いかなる場合でも第2移動セグメント中に移動することは許されない。その代わり、これらのユニットは第1移動セグメントと戦闘セグメントの期間中は正常に行動できる。

戦闘参加の有無や、その戦闘での勝敗は、2つの移動セグメントにおける移動に対して何ら影響を与えない。

活性化の例：

枢軸軍の第6軍司令部は、2個のドイツ軍歩兵軍団（A軍団とB軍団）と1個の装甲軍団、そして1個のルーマニア軍歩兵軍団を活性化させた。

第1移動セグメント：

プレイヤーは装甲軍団とルーマニア軍団、それにドイツ軍の歩兵A軍団を移動させた。このセグメントの最後に司令部を移動させた。

戦闘セグメント：

全てのユニットは戦闘に参加できるものの、強制はされない。

第2移動セグメント：

装甲軍団とドイツ軍の歩兵B軍団のみ、このセグメントで移動できる。しかし、これらのユニットは司令部の指揮範囲内に存在している必要はない。：作戦フェイズ全体で活動するために、既に活性化されているのである。もし、ドイ

ツ軍の歩兵A軍団が第1移動フェイズに移動していなかったら、この軍団も第2移動フェイズ中に移動できるのだが。それとは逆に、ルーマニア軍団も司令部も、このセグメントでは全く移動できない。

9.2 - ZOC

混乱状態ではない全てのユニット（ドイツ軍の保安ユニットを除く）は、隣接する6ヘクスにZOC（支配地域）を及ぼす。橋の有無に関係なく、ZOCは主要河川を越えて広がる（ヴォルガ河を除く - 9.5 参照）が、海またはマニチ湖ヘクスを越えて広がることはない。ZOCは市街戦ボックス内のユニットには及ばない。道路または鉄道線路が内部に通っていない限り、山岳ヘクス内にZOCが及ぶことはない。機動攻撃を仕掛ける場合を除き、全てのユニットは敵のZOCに進入したら、そこで移動を停止しなければならない（9.6 参照）。移動に関しては、自軍ユニットの存在が敵のZOCを打ち消すことは決して無い。敵ZOCから他の敵ZOCへと直接移動することは厳禁である。故に、敵ZOCが全く及ばないヘクス内へ入るなら、全てのユニットは敵のZOCから自由に離脱することができる。そうした後でのみ、そのユニットは移動途中で再び敵ZOC内に入ることができるようになる。司令部と補給ユニットは、自身が存在するヘクスにも隣接ヘクスにもZOCを及ぼさない。

9.3 - 地形

ユニットを動かすには、そのユニットが自由に使える移動ポイントを使用する。ユニットがあるヘクスに入るには、移動表に示されているコストを消費するだけでよい。全てのコストは累積さ

れる点に注意すること。例えば、小河川を越えて湿地ヘクスに入るには、小河川越えのコストに加えて、湿地のコストも支払わなければならない。十分な移動ポイントを所持していない限り、ユニットは隣のヘクスに入ることができない。

特殊な地形がいくつかある。

山岳ヘクスに入るには、全てのユニットは必ず道路か鉄道線路沿いに進入しなければならない。山岳ヘクスでは、移動と戦闘に関して、道路や鉄道線路を除く他の全種類の地形が無視される。

主要河川を渡るには、追加の1移動ポイントのコストが生じる橋を通過するか、橋を使わずに川を横断しなければならない。ただし、橋を使わない場合は、川に隣接した状態で移動を開始し、次に川を渡るために全移動ポイントを消費しなければならない。このような移動は、そのユニットが補給切れ（移動力を2で割る）の場合でも可能だが、対応移動または戦闘回避の際は不可である（10.2.1 と 10.2.2 を参照）。天候が降雪の場合は、単に追加の+1移動ポイントのコストを支払うだけで主要河川を渡ることができる（移動表を参照）。

ユニットは敵 ZOC による制限を守るなら、たとえ移動セグメント時に移動力が足りなくても、とにかく1ヘクスは常に移動することができる。

9.4 - ケルチ海峡

枢軸軍ユニットは、上陸作戦を実施することができない。

枢軸軍がケルチ海峡を通過するには、自軍ユニットが（訳註：ロストフ方面から）タマン（ヘクス 0523）に進入するのを待たなければならない。こ

の条件が達成されたなら、次のターンからタマンは枢軸軍の補給源となり、さらに枢軸陣営はクリミアから到来してタマンで必ず下船する3ポイントの海上輸送力を獲得する。黒海の全ての港が枢軸軍によって占領された場合は枢軸軍の海上輸送力が2倍になり、両方とも黒海に面している2つの港の間で自由に部隊の輸送を実施できる。この輸送能力は増援フェイズ中に発揮される。

ソ連軍ユニットは、決してケルチ海峡を通過することができない。

9.5 - ヴォルガ河



ヴォルガ河には特別ルールがいくつか設定されている。天候フェイズで確定した天候に関係なく、

枢軸軍の全ユニットと両陣営の全ての ZOC は、この大河を越えることができない。

増援フェイズ中にヘクス 2414 からゲームに参入するソ連軍の戦闘ユニット、補給ユニット、それに補充ポイントは、ヴォルガ河の東岸で移動を停止する（補充ポイントを表示するためには、損害マーカを使用する）。これらは作戦フェイズ（通常または特別のどちらでも - 8.0 参照）の間のみ、そのターン中にソ連軍が自由に使えるヴォルガ河の輸送ポイントを使用した上で、対岸へ輸送できる（ヴォルガ河制限表を参照）。

ソ連軍ユニットがヴォルガ河経由で補充ポイントを受け取るには、敵 ZOC を全く通過することなくヴォルガ河に隣接するヘクスまで3ヘクス（泥濘時は2ヘクス）の LdC（連絡線）を引くことができない。上記事

項は、これらのユニットが敵の ZOC 内に存在する、あるいはスターリングラードの市街戦ボックス内で敵ユニットとスタックしている場合でも可能である。

ソ連軍ユニットはヴォルガ河を通して補給を受けることができる。（訳註：つまり、LdC を横切らせることが可能。）実際、敵の ZOC を通過することなく（場合によっては自軍ユニットの存在によって敵 ZOC が打ち消される）3ヘクス（泥濘または積雪時は2ヘクス）の LdC をヴォルガ河に隣接するいずれかのヘクスまで引くことができる全てのソ連軍ユニットは、補給下にあると見なされる。

注意： ソ連軍プレイヤーは、ターン毎に戦車を1損害ステップのみ通過させることができる。さらに、いかなるユニットも、ヴォルガ河越しに2補充ポイントまでターン毎に受け取ることができる。

ソ連軍プレイヤーは自軍ユニットにこの大河を渡らせることもできる。しかし、敵 ZOC 内や、市街戦ボックス内に枢軸軍ユニットが存在するスターリングラード市内へは、それらのユニットを上陸させることができない。

9.6 - 機動攻撃

補給下にあり、且つ混乱状態ではない全ての戦車（装甲）・機械化・騎兵ユニットは、敵ユニットのスタックによって占められているヘクスへの攻撃を移動時に決定できる。その場合、機動攻撃を実施する。

機動攻撃を行うには、敵スタックに隣

接するヘクスへ移動しなければなら
ない（もしくは、既に隣接している敵に
対して機動攻撃を仕掛ける）。攻撃側
のヘクス内でスタック制限が守られて
いることを確認する。**機動攻撃を実施
しようとするユニットは、『ターゲット
となるヘクスの消費移動ポイント +
1ポイント』のコストを、その時点
で消費する。**機動攻撃では戦闘補給を
要求されない。その代わり、襲撃ユニ
ットは - 2 コラムシフトを被る。橋
の無い主要河川越しとなる場合（降雪
時を除く）や、泥濘ターンでの機動攻
撃は禁止されている。

戦闘解決表（CRT）上で攻撃結果を調べる（CRT, 10.7 参照）。機動攻撃
後に後退しなければならない全てのユ
ニットは自動的に混乱状態となり、故
に ZOC を失う。もし、攻撃側ユニット
が防御側から目標ヘクスを奪取できた
なら、その機動攻撃は成功したことにな
り、攻撃側は必ずそのヘクスに入ら
なければならない。その後で移動を再
開し、たとえば敵の ZOC 外へと離脱で
きるのだが、ZOC 関連のルール（9.2 参
照）を常に守ってそれを実行する。
機動攻撃に成功したユニットは、十分
な移動ポイントを所持している限り、
必要ならば同じ敵ユニットに対して、
さらなる機動攻撃を仕掛けることもで
きる。
機動攻撃が成功しなかった場合、その
機動攻撃を実施したスタックは、その
移動セグメントの間は移動を停止しな
ければならない。

機動攻撃は、2 つ（第 1、第 2）の移
動セグメント時に実施できる。移動セ
グメント中に複数のユニットが共同で
機動攻撃を行うためには、それらのユ

ニットと一緒にスタックした状態でそ
の移動セグメントを開始していること
が必要。

機動攻撃を実施する際、装甲軍指揮官
のボーナスを利用できる（軍集団指揮
官のボーナスは不可）。機動攻撃では、
ドイツ軍の空軍ユニットを 1 個だけ使
用できる（7.2 航空任務を参照）。

再注意： 泥濘時は、機動攻撃を全く
実施できない。また、橋の無い主要河
川越しに機動攻撃を実施することでも
できない（降雪時を除く）。

補足：（VV #55 より）

機動攻撃を実施するには、司令部の指
揮範囲内に攻撃側スタックが存在して
いる必要はない。司令部は、活性化の
時（8.0 参照）と攻撃の宣言（10.1 参
照）の場面でしか役立たない。

9.7 - 装甲軍指揮官



作戦フェイズ開始時に装
甲軍指揮官が戦闘ユニッ
トとスタックしている場

合、指揮官の移動ボーナスにより、ス
タック内の全ユニットの移動力が増加
する。

ユニットの移動力が半減させられる時
（第 2 移動セグメントでの機械化と騎
兵ユニット、補給切れのユニット、対
応移動、戦闘回避）は、ユニットの移
動力に移動ボーナスを加えてから、そ
の合計を 2 で割る（端数切り上げ）。

例： ドイツ軍装甲軍団とルーマニア
軍騎兵軍団が、+2 の移動ボーナスを有
する装甲軍指揮官とスタックしている。

第 1 移動セグメント： 故に、この
2 つの軍団は、8（= 6 + 2）の移

動力を持つ。

第 2 移動セグメント： 装甲軍団は
8（= 6 + 2）移動力を持っている
が、この時点で騎兵軍団は 4（6 + 2
= 8；8 ÷ 2 = 4）移動力しか持た
ない。

重要： ユニットが移動ボーナスを得
るには、移動している間は必ず指揮官
ユニットとスタックしたままでいなく
なければならない。とはいえ、もし移動力
が残っているなら、適切な時機にユニ
ットの移動を停止させて、（他のユニッ
トとスタックしている）指揮官ユニッ
トに移動を継続させることができる。

装甲軍指揮官は、他の全てのユニット
と全く同様に移動するユニットである。
つまり、彼の移動ボーナスは彼自身に
も適用されるのである。しかしながら、
装甲軍指揮官は決して単独でヘクス内
に存在することはない。もしそうなっ
たら、その時は自動的に次のターンの
マス目に置かれる。彼は次のターンに
ならないと、ゲームに復帰できないの
である（6.1 参照）。

9.8 - 損害ステップの再配属



移動セグメント中に活性
化されて移動可能となっ
た戦闘ユニット（供給

源ユニット）は、他の同種ユニット（対
象ユニット）を補強するために自身の
損害ステップの全て、または一部を使
用することができる。方法は以下のと
おり：

**対象ユニットが供給源ユニットと同
一ヘクス内に存在しないケース。**

この場合、供給源ユニットは まだ移動
してはならず、対象ユニットは移

動を完了していなければならない。加えて、供給源ユニットは対象ユニットへ（通常移動時のように）敵の ZOC を通ることなく到達することができる十分な移動力を持っていなければならない。

供給源ユニットから差し引いた損害ステップと同じステップ数を、対象ユニットに加える（10.7.2 の損害マーカーの機能についてを参照）。その後で、供給源ユニットは正常に移動できるようになる。

対象ユニットと供給源ユニットが同一ヘクス内に存在するケースでは、その2つのユニットが移動した後でも、移動を始める前でも、損害ステップのやり取りを実施しなければならない。

特殊なケース： 供給源ユニットは、新しいユニットを創設し、その新ユニットに対して自身の損害ステップの一部を与えることができる。そのためには、必ず《待機予備》ボックス内に同種のユニットが存在していなければならない。この作業が供給源ユニットの移動前に行われたなら、創設された新ユニットは、その後自由に移動することができる。

上記の全てのケースにおいて、供給源ユニットは活性化されていなければならない。 さらに、供給源ユニットは自身の損害ステップを1つ、または複数の対象ユニットに与えることにより、ステップ数を完全に空（ゼロ）にすることができる。この場合、その供給源ユニットは次のターンのマス目に置かれる。

もし、損害ステップをやり取りしてい

るユニットがいくつかの異常ステータス（補給切れ、混乱）を有しているなら、対象ユニットは供給源ユニットが持っているそうした異常ステータスの全てを、その時点で自動的に回復する。

注意： ソ連軍ユニットは異なる種類の損害ステップで構成されている可能性があることをお忘れなく。

（訳註：6.2 の補注を参照）

警告： 2つの移動セグメントの期間中は、予備として蓄積してある補充ポイントの使用が禁止されている。上記の損害ステップのやり取りは、既にマップ上に存在する損害ステップ間だけに限られる。

補足（W #56 より）：

“一般の”ソ連軍ユニット（薄茶色）は、親衛ユニット（赤色）と自由に結合や再配属を行うことができる。同様に、ドイツ軍の熟練度2のユニットと熟練度3のユニットのあいだでも、結合・再配属を自由に行える。

9.9 - 鉄道移動



活性化されていて、補給下にあり、鉄道線路上で移動を開始する全てのユニットは、第1移動セグメント時のみ、線路沿いに距離無制限の移動を実行できる。

この鉄道線路は全区間に渡って適切なレール幅であることが必要。他の自軍ユニットが既にそのヘクス内に存在するなら、敵 ZOC 内で鉄道移動を始めることも、終えることもできる。とはいえ、通常の移動と全く同様、敵の ZOC から別の敵 ZOC へと直に通過することは

できない。それぞれの移動には幾らかの鉄道移動ポイントのコストが掛かる（鉄道輸送表を参照）。

ユニットを移動させる度に、そのユニットの種類に掛かるコスト分だけ、鉄道移動ポイント・マーカーをずらす。両プレイヤー共に、コーカサス・マップ上ではターン毎に2ポイントまでの鉄道移動ポイントしか使うことができない。鉄道移動を実施するユニットは、そのセグメントの間はそれ以上の移動（陸上または海上での）を行うことができない。機械化や戦車、あるいは騎兵ユニットなら、第2移動セグメントに自由に移動することができる。ターンの最後に、使用されなかった鉄道移動ポイントは消失する。

補足：（W #55 より）

コーカサス・マップは、xx30 を含むラインから始まると見なすこと。

訳註： 各ターンに与えられる鉄道移動ポイントは、第17章の各シナリオに記載されている。

9.10 - 司令部の移動

手番プレイヤーは第1移動セグメントの最後に、活性化された全てのユニットを移動させた後で司令部ユニットを移動させる。プレイヤーは敵の ZOC 内を除くどのヘクスにでも、司令部ユニットを置くことができる。ただし、自軍ユニットの上にスタックさせるのなら、敵 ZOC 内に置くこともできる。活性化させたユニットを戦闘に投入するには、その司令部の指揮範囲内に存在していなければならないことを頭の片隅に留めておくこと。

警告： 2つの装甲軍司令部だけが、

第2移動セグメントでさらに移動することができる。

補足 (VV #56 より) :

軍集団指揮官と司令部は移動力値を持たない。つまり、それらは移動時にどこにでも配置することができる。

10 - 戦闘の推移

10.1 - 攻撃宣言



手番プレイヤーは、その作戦フェイズ中に必ず実施する戦闘の数を決める。

そして戦闘セグメントの初めにそれらを全て宣言し、攻撃目標ヘクス上に《攻撃宣言》マーカーを置く。攻撃可能とするには、活性化されている司令部の指揮範囲内に自軍ユニットが存在していなければならない。また、1つ以上のヘクスに攻撃目標となる敵ユニットが存在するなら、その全てに隣接していなければならない（例外：市街戦ボックスにスタックが存在する場合、これに戦闘を仕掛けるには、攻撃側は必ず防御側とスタックしなければならない。11.0 参照）。ユニットは、隣接している敵ユニットすべてを攻撃することは強制されないものの、1つのヘクスを攻撃する際には、そのヘクス内に存在する全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。さらに、攻撃側の全ユニットは攻撃したヘクス内へ進入することが可能でなければならない。つまり、山岳ヘクスでは防御側ユニットが存在するヘクスへと繋がる同じ道路路上に攻撃側の全ユニットが存在していなければならないし、また、海ヘクス越しに攻撃することは絶対にあり得ない、ということで

ある。

注意： ユニットはターン毎に一度だけしか戦闘できず、一度だけしか攻撃されない。その反面、機動攻撃時には同じユニットが何度も突撃できるし、何度も攻撃目標にもなりうる。

司令部が戦闘を指揮できるようにするには、指揮範囲内に全ての攻撃ユニットが存在していなければならない（特殊なケース：軍集団司令部によって活性化される「独立」ユニット）。司令部は、自身の兵力投入能力値と同数までの戦闘しか指揮することができない（兵力投入能力値は、一緒にスタックしている軍集団指揮官が提供する同能力値によって増加させることが可能。13.1 参照）。このルールは、複数の司令部が組み合わされて活性化している場合でも、常に有効である。

例： 軍集団司令部 A は、司令部 D と E それに1個の独立ユニットを組み合わせさせて活性化させた。司令部 D の兵力投入能力値は3、司令部 E のそれは4である。したがって、手番プレイヤーは「7つの攻撃」+「独立ユニットによる攻撃」を実施できる。ただし、司令部 D は3つまでの攻撃しか指揮できないのに対し、司令部 E は4つまでの攻撃を指揮できる。司令部 D と E は、その指揮下で攻撃を行う全ユニットを指揮範囲内に収めていなければならない（独立ユニットを除く）。さらに D と E は、軍集団司令部 A の指揮範囲内に必ず存在していなければならない。独立ユニットについては、3つの司令部のどれか1つの指揮範囲内に存在していることだけが要求される。独立ユニットがこの唯一の条件を

満たすなら、D または E に指揮されている戦闘に参加することも、単独で戦闘を始めることもできる。

手番プレイヤーが全ての攻撃を一度宣言したら、各戦闘に割り当てる空軍ユニットの個数を表明する。

注意： 各プレイヤーは、空軍ユニットの個数に関する制限を受ける可能性がある（7.2 参照）。いずれにせよ、どちらが攻撃する場合でも、1つの戦闘に3個より多くは空軍ユニットを投入することはできない。その後、手番プレイヤーから非手番プレイヤーへと、空軍ユニットを割り当てる順番が移る。

10.2 - 応酬

非手番プレイヤーが様々な活動を行う番である。

10.2.1 - 対応移動

非手番プレイヤーは自軍ユニットを対応させることができる。戦車（装甲）・機械化・騎兵ユニットだけが対応できる。攻撃されたユニットと対応するユニットは、同じ方面軍、軍、または軍集団司令部の指揮範囲内に等しく存在していなければならない（軍司令部を介して）。その場合、指揮範囲内の司令部は、その兵力投入能力値と同じ数だけのユニットを“対応”させることができる（この能力値は、軍集団指揮官の存在によって増加させることができる。13.1 参照）。

対応移動を実施するには、対応させるユニットが補給下にあり、しかも混乱状態ではないことが必要。対応移動するユニットはどれも全ての敵 ZOC 外に存在し（“撤退”を除く... 以下の

手順を参照)、しかも戦闘が発生しているヘクスから3ヘクス以内の距離に存在していなければならない。これらの条件を満たすなら、そのユニットは半分の移動力(装甲軍指揮官の存在によって増加する場合あり)を使って、その戦闘ヘクスの方向へとひたすら移動する。他の自軍ユニットの存在によって打ち消されている場合を除き、対応ユニットは敵ZOCに進入することができない。対応ユニットが敵のZOCに入った場合は、その場で移動を停止しなければならない。故に、対応ユニットは攻撃を受けたヘクスに進入可能だが、その手前で停止することも選択できる。その代わり、対応ユニットはその対応移動を発生させた《攻撃宣言》マーカーとは別の《攻撃宣言》マーカーが置かれているヘクス内に入るとは許されない。

(訳註:《攻撃宣言》マーカーが置かれているヘクスから3ヘクス以内に存在する“対応”ユニットだけが、そのヘクス内に進入できる。)

対応移動を実施する際の唯一の義務は、戦闘に向かうためには常に最短ルートに沿って進むことである(敵ZOCが原因で仕方なく遠回りを考える場合や、プレイヤーの良識を示すならば)。対応移動を発生させた戦闘の解決時に、いかなる場合もその対応移動を実施しているユニットを自軍側の“先鋒ユニット”に指名することはできない。

特殊なケース(選択ルール)

非手番プレイヤーが敵ZOC内に存在する自軍スタックを“対応”させたい場合、そのスタックは、対応を指揮する司令部と一緒にスタックしている軍集団指揮官の指揮範囲内に必ず存在していなければならない。このような場

合、そのスタックは“撤退”を行う。:

離脱するヘクス内に、少なくとも1個のユニットを残しておかなければならない。

撤退を行う全てのユニットについて、練度チェックを実施する。: 所有プレイヤーはダイスを1個振り、出た目から2を引く。その結果がユニットの熟練度数よりも大きい場合、そのユニットは混乱状態になる(練度4のユニットは、このチェックでは混乱状態にならない)。混乱状態になった場合、そのユニットは1ヘクスだけは後退できるものの、すぐに対応移動を停止する。混乱しなかった場合は、通常の対応移動を実施できる。

撤退中のユニットと一緒に移動する装甲軍指揮官は、全員が失脚チェックを受けなければならない。

撤退するユニットの対応移動を終えた後、その撤退を可能にした軍集団指揮官の失脚チェックを、別の対応移動を始める前に実施する。

注記: 軍集団指揮官は、自身の兵力投入能力値と等しい個数のユニットを撤退させることができる。

例: ある司令部の兵力投入能力値は4である。この司令部は、兵力投入能力値が2の軍集団指揮官とスタックしている。このことは、その司令部が実際には6ユニット(=4+2)までを対応させることができることを意味するのだが、その6ユニットのうちの2ユニットのみ、このセグメント中に“撤退”または“戦闘回避”(下記

を参照)を試みることができる。

10.2.2 - 戦闘回避(選択ルール)

防御側プレイヤーは、自身の対応セグメント中に“戦闘回避”も試みることができる。これは“撤退”に近い方法で行う。

戦闘回避が可能となるには、攻撃されたヘクス内の全ユニットが、補給下であり、混乱状態ではなく、且つ、移動力の最も大きい敵ユニットと同じか、またはそれよりも大きい移動力を持っていなければならない。戦闘回避はスタック内の全ユニットが関与し、どのユニットも後に残すことができない。

戦闘回避を実行するユニットは、半分の移動力で後退できる(装甲軍指揮官の存在によって増加する場合もある)。敵のZOCに入ることは厳禁である。

戦闘回避を実行する全てのユニットに対して、練度チェックを実施する(手順は撤退のときと同じ)。混乱状態になった場合は1ヘクスだけは後退できるものの、すぐに後退を停止する。混乱しなかった場合は正常に後退を行える。

戦闘回避中のユニットと共に移動する装甲軍指揮官は、全員、失脚チェックを実施しなければならない。

ユニットの戦闘回避移動を終えた後、その戦闘回避を可能にした軍集団指揮官の失脚チェックを、別の戦闘回避を始める前に実施する。

ヘクス内の防御側ユニットが完全に

後退した場合、攻撃側ユニットはカラになったそのヘクスへ進入することができる。しかし、それ以上は前進できない。また、その攻撃側ユニットは、この戦闘セグメント中に新たな攻撃を宣言することができない。

考察： 防御側プレイヤーが活用できる全ての行動（対応移動・撤退・戦闘回避・軍集団指揮官の戦闘ボーナス）は、次の作戦フェイズから、同じユニット・司令部によって再活用できるようになる。これは例えば、同一ターン中に、ある1つのユニットを何度も対応移動させることができることを意味する（Journal de Marche 中の「構想ノート」を参照）。

10.2.3 - 空軍

非手番プレイヤーは、関係のある全ての戦闘に対して自陣営の空軍ユニットを割り当てる。各戦闘ごとに3個までの空軍ユニットを配置できる（7.2 の制限を参照）。

10.3 - 戦闘補給

今現在、私達は 次の戦闘へと移る前の、戦闘後前進の段階までそれぞれの戦闘を解決している。攻撃側は、攻撃宣言されている全ての戦闘を指揮しなければならない。

手番プレイヤーは、その戦闘に補給を与えるかどうかを決める。そのためには、その戦闘に参加する全てのユニットに対して補給ユニットが（5または3ヘクスの）LdC を通すことができていなければならない（自軍ユニットの存在は敵 ZOC を打ち消す）。1個の補給ユニットは1箇所の戦闘のみに補給を供給することができる。補給ユニ

ットの使用によって特別なボーナスが与えられることはない。その反面、補給ユニットが無い場合、攻撃側は - 2 コラムシフトのペナルティを被る。防御側は補給ユニットを必要としない。

10.4 - 戦闘比の計算

攻撃側の攻撃力と防御側の防御力を入力して、戦闘比を算出する。この戦闘比は、常に防御側が有利となるように端数を処理する。

10.5 - 先鋒ユニット

この時、両陣営は先鋒ユニットを必ず1つ指名する（**警告**：直前に対応移動をしてきたユニットを先鋒ユニットに指名することはできない）。攻撃側の先鋒ユニットの熟練度から防御側の先鋒ユニットの熟練度を差し引く。その結果がプラス（正の数）なら、その練度差と同じ数だけ戦闘比を右方向にシフトさせる。結果がマイナス（負の数）なら、同じ方法で左方向に戦闘比をずらす。

ある陣営が1損害以上を被ると、まず先鋒ユニットから直ぐに損害を適用させなければならない。先鋒ユニットだけが、2ヘクス目への戦闘後前進を実施できる（10.8 参照）。

10.6 - 戦闘修正の計算

戦闘解決表（CRT）に記載されている修正事項を参照すること。それらは地形関連の修正と同様に含まれている。

10.7 - 戦闘結果

一旦、これら全ての修正を計算に組み込んだら、最終的な戦闘比を確認する。戦闘比が最右列のコラムよりも大きい

場合は、最右列のコラム上で通常の方法によって戦闘を解決する。最左列のコラムよりも小さい戦闘力比の場合は、ダイスを振るには及ばない。ダイスの出目は自動的に CRT の最左列コラム上の『0』となる（必ず "4 / 0" の結果になる）。

戦闘が通常どおりに解決されるときは、攻撃側が六面体ダイスを1個振り、不確実な（プラスまたはマイナスの）ボーナスをその出目に加える。結果は 0 ~ 8 の間となる。そして、その数字と戦闘比の列を交差させて、戦闘結果を得る。

戦闘結果は数値の形で記されている。左側の数値は攻撃側に適用し、右側の数値は防御側に適用する。攻撃側の数値は、必ず被らなければならないステップ・ロス数を示している。防御側の数値は、ユニットが必ず被らなければならないステップ・ロス数 あるいは後退ヘクス数を示す。つまり、防御側だけが戦闘結果を後退の形で適用することを決めることができる。しかし、いずれのユニットも後退は2ヘクスまでしか許されない。そのため、後退のみでは吸収しきれない分は、ステップ・ロスで適用しなければならない。防御側は、戦闘結果の全てをステップ・ロスとして被るか、あるいはステップ・ロスと後退とに分けて吸収することを決めることができる。

10.7.1 - 後退

後退は全てのユニットに関係する。さらに、戦闘結果が3以上となる全ての数値はゴシック体（太字）で記載されている。これは、その結果を被る全てのユニットを少なくとも1ヘクスは後退させなければならない、と云う意

味の強制的な後退を引き起こすことを示す。スタックは橋を渡る場合を除き、主要河川を越えて後退することができない。このルールは降雪ターン中には適用されない。天候に関係なく、いかなるユニットも絶対にヴォルガ河を越えて後退することはできない。後退中のスタックが敵 ZOC 内へ後退（この場合、他の自軍ユニットの存在は敵 ZOC を打ち消さない）すると、追加の 1 ステップ・ロスを受ける。

後退は“常に”自軍補給源の方向へ（つまり、場合によっては敵 ZOC を横切って）行わなければならない。ただし、敵の ZOC 外を通る後退路が別方向にあるなら、防御側はそこを通過できる。スタック制限を超えた状態で後退を終えたスタックは、超過分の損害ステップを全て除去されてしまう。攻撃宣言されている戦闘ヘクス内へスタックが後退する場合は、そのヘクスでの戦闘には参加させない。もし、その戦闘で防御側が不利な結果を被った場合、（どちらの陣営であれ）直前に後退してきたスタックは全滅する。主要都市への後退は 11.0 を参照すること。

後退が不可能なユニットは壊滅する。

補足（VV #56 より）：

複数のユニットを後退させる場合、幾つかの異なるルートに分かれてバラバラに後退するか、あるいは一つのスタックとしてまとまった上で後退するかをプレイヤーが選択して実行できる。

10.7.2 - ステップ・ロス



1 ステップ・ロスは、1 つのユニットに適用される。もし、ある陣営が 1

以上のステップ・ロスを被ったなら、まず先鋒ユニットからそれを適用する。同一戦闘中、スタック内の全ユニットが 1 ステップ・ロスを被る前に、2 つ目のステップ・ロスを同一ユニットに押しつけることはできない。戦闘ユニット駒には、表に最大ステップ、裏に最終ステップが表示されている（**警告**：ソ連軍ユニットの多くは 2 つの駒で構成されている）。2 損害ステップのみ所持するユニット（ハンガリー・イタリア・ルーマニア・保安・ソ連「軍」の機械化駒・戦車軍の各ユニット）が 1 ステップ・ロスを吸収するには、単に駒を裏返すだけで良い。ユニットが 3 以上の損害ステップを持つ場合は損害マーカーを使用する。損害マーカーはユニット（ドイツ軍の軍団とソ連軍の狙撃兵駒）の最大ステップ面の下に置かれ、そのユニットの戦力減少段階を示すように損害ステップを変更する（戦闘例を参照）。壊滅したユニットは、全て次のターンのマス目の中に置かれる。次のターンの開始時に、それらのユニットは《待機予備》ボックス内へ置かれる。そのため、増援フェイズ時に補充ポイントを使ってそれらを再建することができる（6.1 参照）。

ある陣営のユニット（スタック）が全て壊滅し、しかもそれらと一緒に装甲軍指揮官がスタックしていた場合、その指揮官は失脚チェックを受けなければならない。どのような場合でも、指揮官は戦闘で受けた損害によって直接ダメージを与えられることはない。指揮官は失脚した場合のみ、ゲームから退場する。失脚しなかった場合は次のターンのマス目に置かれ、ゲームに復帰できるようになる（6.1 参照）。

移動や戦闘によって司令部と軍集団指揮官を殲滅することは絶対にできない。敵の司令部が存在するヘクス内に自軍ユニットが（移動や増援の投入等によって）侵入すると、その司令部は（非所有プレイヤーの選択で）即座に 1 ヘクス押し戻される。

ハンガリー・ルーマニア・イタリア軍の司令部は、もしそれらの国籍のユニットが全て壊滅してしまうと、自動的にマップ上から除去される。

各プレイヤーは、任意の時点で自軍の司令部をマップ上から自由に退出させることができる。そして、その司令部を次のターンのマス目に置く。

10.8 - 戦闘後前進

攻撃を受けたヘクスから防御側が退去（後退及び除去）しなければならない時、攻撃側ユニットはそのヘクスに入ることができる（スタック・ルールが適用される）。防御ユニットが全滅あるいは 2 ヘクス後退した場合、攻撃側は任意で 2 つ目のヘクスへ戦闘後前進することができる。橋の無い主要河川を渡る場合を除き、先鋒ユニットだけが、この 2 つ目のヘクスへ戦闘後前進することができる（降雪時を除く）。攻撃側ユニットのみ、戦闘後前進を実施できる。戦闘後前進の最中は、敵の ZOC は無視される。

11 - 主要都市

主要都市は 2 つの要素から構成される。：主要都市ヘクスと、その市街戦ボックスである。ユニットが主要都市ヘクス内に存在している時は通常の移

動 ・ ZOC ・ 戦闘ルールに従い、ユニットは敵 ・ 味方を問わず市街戦ボックス内に入ることはいない。

反面、プレイヤーの意志によって市街戦ボックス内に配置されたユニットは、ある意味で『マップ外』に存在することとなる。故に、市街戦ボックス内のユニットは主要都市ヘクスに隣接するヘクスへ ZOC を及ぼさなくなるし、もはや（敵または味方の）ZOC は主要都市内には及ぼなくなる（例えば、連絡線 < LdC > は自由にその中を通過する）。

注記： 防御側が都市の中に避難すると、もはやその周囲を支配しなくなる。この場合、主要都市ヘクス内に入った（敵または味方の）全ユニットはただちに移動を中止し、自動的に市街戦ボックス内に配置される。だが、これらのユニットは戦闘を強制されない。このボックス内でのスタッキングは、各陣営につき 6 損害ステップに制限される。

戦闘経過：

1．敵ユニットが市街戦ボックス内に存在する。

この敵ユニットを攻撃するには、その市街戦ボックス内に、自軍の攻撃ユニット全てを入れなければならない。その時、敵対する両陣営のユニットの一方を他方の上にスタックさせる。

2．敵対する両陣営のスタックは、その市街戦ボックス内で積み重ねられる。

《自軍ヘクスサイド》から自軍ユニットが市街戦ボックス内へ進入する（ヘクスサイドの帰属区別は各市街戦ボックスの輪郭上に表記されている）。

その場合、プレイヤーは自陣営を（6 損害ステップの制限内で）増強することになるのだが、戦闘の実施を強制されることはない。

自軍ユニットが《敵軍ヘクスサイド》から市街戦ボックス内に進入する（まだスタックと合流していない点に注意！）。この場合、そのユニットは必ず敵のスタックを攻撃しなければならない。敵のスタックは『挟み撃ち』状態に陥り、除去を回避するために後退することができなくなる。その代わり、この敵スタックがもし除去されなかった場合、ボックス内に進入したばかりの自軍ユニットは、敵軍ヘクスサイドを通過して主要都市ヘクスの外へと後退しなければならない。

ある市街戦ボックス内に敵 ・ 味方双方のユニットがスタックしている時、その中の自軍ユニットを活性化させた上で自軍ヘクスサイドを通過させれば、そのボックス内から自軍ユニットを自由に離脱させることができる。しかし、敵軍ヘクスサイドを通過して離脱させることはできない。連絡線（LdC）は、自軍ヘクスサイドを通過する場合のみ、市街戦ボックスへ引くことができる。

主要都市ヘクスから市街戦ボックスへ、またはその逆方向へのユニットの移送に移動コストは掛からないが、そのユニットは活性化されていなければならない。市街戦ボックスを占拠している敵ユニットが**全て無くなった**時点で、そのボックス内に存在する自軍ユニットがその主要都市を占領したことになる。つまり、：市街戦ボックス内の敵ユニットを全て除去した戦闘の後、**あるいは増援フェイズ ・ 移動セグメ**

ント ・ または戦闘後前進の途中で主要都市を占領することができる。しかし、後退時には決して市街戦ボックス内に入ることは許されず、主要都市ヘクス内で後退を終えなければならない。それが不可能なら、別の後退路を選ばなければならない。

市街戦は通常の戦闘ルールで解決される（市街戦での戦闘修正は、CRT を参照）。

1 2 - 混乱

ユニットは、下記の 3 つの場合に混乱状態となる可能性がある。

- ・ 機動攻撃の結果による後退
- ・ 戦闘回避あるいは撤退の失敗
- ・ 長期に渡る補給の欠如

混乱状態は、ターンの間中続く。そして、補給フェイズの初めにある再編成フェイズで、自動的に解除される。

混乱状態の影響：

ユニットは、その ZOC を失う。

ユニットは攻撃を実施できない。防御時には、攻撃側が振るダイスの出目に +2 を加えるボーナスを与えてしまう。

ユニットは補充を受け取れない。

所有プレイヤーはダイスを振り、混乱ユニットの練度チェックを実施しなければならない。そのため、活性化が困難になる。ダイスの出目がユニットの練度値よりも大きいと、そのユニットの活性化は失敗となる。このチェックはターン毎に 1 度しか実施できない。

13 - 指揮官

13.1 - 軍集団指揮官

各陣営には1人以上の軍集団指揮官が存在する。彼らの能力を活用するには、司令部とスタックさせなければならない。所有プレイヤーは、作戦フェイズ開始時に指揮官がスタックする司令部を変更することができる。この場合、その作戦フェイズでの移動の間、指揮官は（新しい）司令部と共に行動する。

司令部とスタックしている軍集団指揮官は、いくつかの機能を有する。：

指揮官自身の兵力投入能力は、一緒にスタックしている司令部、またはその指揮範囲内に存在する全ての軍司令部の兵力投入能力値を向上させる。故に、全体ではより多くの戦闘を指揮できるようになり、しかも対応移動の際には、通常より多くのユニットを移動させることができるようになる。

作戦フェイズ時のみ、指揮官は、その司令部によって（直接であれ、軍司令部を介してであれ）指揮された**1箇所**だけの戦闘に対して、攻撃時と／または防御時に、各人の特性に応じたボーナスを提供することもできる。

軍集団指揮官**だけ**が、対応移動の期間中に撤退と戦闘回避を可能にする（選択ルール 10.2.1 と 10.2.2 を参照）。

軍集団指揮官が軍集団司令部の上にスタックされている場合、常に軍集団司令部の指揮範囲内にある全ての軍司令

部に対して、そのボーナスを提供する（枢軸軍のみ）。

13.2 - 装甲軍指揮官

枢軸軍プレイヤーだけが装甲軍指揮官を所持する。

装甲軍指揮官は通常のユニットと同じように移動する。彼らの役割は、移動力を向上させること、及びスタックしたユニットに攻撃時のボーナスを提供することである。

移動ボーナスは全種類のユニットに適用される。しかし、戦闘ボーナスは攻撃時（戦闘、機動攻撃）に装甲軍指揮官とスタックしている戦車タイプの先鋒ユニットにだけしか適用されない。この戦闘ボーナスは、これらの条件を満たす攻撃ごとに自由に使用可能であり、同じ作戦フェイズの期間中は使用回数に制限はない。

13.3 - 失脚

指揮官は失脚した場合のみ、ゲームから姿を消す。下記の場合、指揮官の失脚チェックを実施する。

戦闘時に、装甲軍指揮官とスタックしているユニットが全滅した。

装甲軍指揮官が撤退、もしくは戦闘回避を試みた。

軍集団指揮官が撤退、もしくは戦闘回避を指揮した。

所有プレイヤーはダイスを2個振り、出た目の合計が指揮官の失脚値よりも大きい場合は、その指揮官は失脚する。結果が失脚値以下の場合は、司令部あるいはユニット上に留まる。装甲軍指揮官とスタックしているユニットが全滅した場合は、次のターンのマス目に置かれる。彼は次の増援フェイズから直ぐにゲームに復帰できる（6.1 参

照）。その代わり、一度失脚すると、その指揮官はゲームに再登場できなくなる。

14 - 黒海艦隊



このソ連艦隊には幾つかの能力がある。作戦行動レベルの低い方から順に（黒海艦隊の作戦行動レベル表を参照）見ると、艦隊は：

沿岸ヘクスに存在する戦闘ユニットの2損害ステップを補給可能。さらに、ソ連軍支配下の全ての港を補給源とすることができる（小規模港は4損害ステップを、主要港は8ステップを補給できる）。1つのユニットは、その一部分のステップを1箇所の港で補給し、残りの部分を別の港から補給できる。損害ステップ全部を補給できないようなユニットは、完全に補給切れと見なされる。そのような損害ステップは考慮に入れない。

沿岸ヘクスに存在する戦闘ユニットの1損害ステップを撤退（のみ）させる、あるいは、小規模港を起点にして2損害ステップ、主要港ならば4損害ステップを輸送できる。この移動（3つの方法の中から選んだ1つ）は、作戦フェイズ中に実施される。輸送されるユニットは、司令部によって活性化されていなければならない。アゾフ海では撤退だけが認められる。この輸送（撤退も含む）は黒海（タマンを含む）だけをカバーし、クリミア半島はカバーしない。

攻撃または防御時、自軍ユニットに

3 ポイント、さらには 6 ポイントの戦闘力を提供することができる。対象となる防御ユニットは、黒海沿岸のヘクスに存在していなければならない（表を参照）。



黒海沿岸ヘクスに上陸作戦を発動できる。実際には、戦闘ユニットは

全く上陸を行わず、ただ単に専用マーカーだけを使用する。この上陸作戦は、同じ作戦フェイズ中に上陸ヘクスを攻撃する際、ソ連軍プレイヤーが振るダイスの出目に +1 を加えるボーナスを与える。上陸ヘクスを敵から奪取できなかったら、そのマーカーは使用不可能となる。上陸ヘクスを奪取した場合は、次のターンからそのマーカーを再使用できる。

ソ連艦隊はクリミア半島沿岸に対して圧力を加える手段を全く持っていない。アゾフ海での艦隊行動は、専ら補給と撤退に制限される。枢軸軍部隊がタマン（ヘクス 0523）を占領した作戦フェイズから、ソ連艦隊はアゾフ海で活動できなくなる。艦隊はタマンを含む黒海海域で幾らかの作戦をまだ実施できる。その傍らで、艦隊は最後に残された海軍基地の防衛を担う。最後に残ったのが小規模港なら、自軍スタックに 3 ポイントの防御力を、主要港なら 6 ポイントの防御力を提供する。枢軸軍部隊が黒海の全ての港を占領した（つまり、最後にその港を通過した）作戦フェイズから、ソ連艦隊は沈められたものと見なされる。艦隊の活動を表示するマーカーは、その時点でゲームから除去される。

補足（Vae Victis #55 より）：

黒海沿岸の港は、これを補給源として活用する前提として、まず何よりも、その港が陸路によって補給を受けていなければならない。この陸路は幾つかのルール（5.2.2）に従い、通常の補給源（この場合、鉄道線路ヘクスまたは補給ユニット）から 5 ヘクス（泥濘時は 3 ヘクス）以内に港があると仮定するものである。もし、黒海の全ての港が補給切れになったら、その場合は黒海艦隊の補給機能は完全に無効となる。

黒海艦隊の作戦行動レベルが +1 上昇するのは、増援セグメントの時である。

15 - レール変換



ターンの最後に、各プレイヤーは鉄道線路ヘクスの幾つかを変換すること

ができる。変換ポイント数は各ターンに示されている。

ターンの最後に、使用されなかった変換ポイントは失われてしまう。

レールを変換するには、既に変換されているヘクスに対象ヘクスが隣接していなければならない。枢軸軍プレイヤーは、使用するポイント毎に 3 ヘクスまで「鉄道先端マーカー」を前進させる。ソ連軍プレイヤーが変換する場合は、使用したポイント毎に 1 ヘクスだけ「鉄道先端マーカー」を後退させる。敵のユニットが鉄道線路ヘクス上に存在すると、そのレールを変換することができない。自軍ユニットが相手の ZOC を打ち消している（だけの）状態の敵 ZOC が存在する場合は、レール変換を実施できる。

（訳註：「鉄道先端マーカー」は枢軸軍側の鉄道最先端を示すものであり、従って、このマーカーが存在する鉄道ヘクスは枢軸軍の補給源となりうる。）

補足（Vae Victis #55 より）：

あるレールヘクスが変換可能であるためには、自軍レールヘクスに隣接し、適切なレール幅で一繋がりになっているレールヘクスによって自軍補給源と結ばれていなければならない。この路線上に存在する敵ユニットは、あらゆる変換作業を妨害する。しかし、敵 ZOC 内に自軍ユニットが存在する場合はその敵 ZOC を打ち消していることになるので、そのヘクス内のレールを変換することができる。

16 - 海上輸送（14）

全ての敵ユニットまたは敵 ZOC が存在しない港にのみ、ユニットを陸揚げすることができる。敵 ZOC は自軍ユニットの存在によって打ち消される。

17 - シナリオ

18 - 略語

シナリオと略語の章は、別ファイルに収録。

エラッタ (VV #55 より)

ソ連軍の空軍補助シート上にある
《Pions disponibles (使用可能ユニット)》ボックス内では、端数切り上げ処理するのが正しい。

マップ上で鉄道線の一部に誤りがある。
正しい路線は、ヘクス 0509 から 0610
まで、次に 0610 から 0710 まで伸び
ている。

(訳註 : マップ上では 0509 0510
0610 0611 0710 と続いている。
以降、0510 と 0611 に はみ出し
ている線路は無視すること。)

マップ上で ヘクス 1628 を通る山
岳道路は ヘクス 1627 へ向かっている。

ルール 9.5 の 2 段落目 4 行目 (原
文での) : 文中の 《ou neigeux》と
いう言葉を削除すること。

(訳註 : 削除した上で翻訳しまし
た)

Vae Victis 55 号と 56 号に掲載さ
れている他のエラッタやルール補足は、
この和訳ルールの本文内に直接反映さ
せてあります。

Nach Stalingrad !
(Vae Victis #54)

Credit :
Game Design :
Hervé BORG

Translation (Japanese) :
T. Yoshida

日本語訳ルール Version 1.02
2005 年 11 月 3 日発行