

戦闘解決表 (CRT)											
平地	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
湿地 / 荒地 / 大都市	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1
山岳 / 主要都市 / 市街戦	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1
ダイスの目											
0	4/0	3/0	3/1	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3
1	3/0	3/1	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3
2	3/1	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4
3	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4
4	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5
5	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5
6	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5	0/6
7	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6
8	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6	0/7

戦闘修正

森林での防御 : 攻撃側はダイスの出目から **1** を引く

小河川の背後での防御 : 攻撃側の全ユニットが小河川越しに攻撃を掛ける場合、ダイスの出目から **1** を引く。このペナルティは、一部のユニットが河川越しに攻撃していないなら適用しない。

大河川の背後での防御 : 攻撃側の全ユニットが大河川越し(橋の有無に関係なく)の場合、攻撃側の攻撃力は半分になる。降雪時、大河川は、ちょうど小河川として機能する。

山岳ユニット : 攻撃力値が三角形で囲んで表示されている。山岳での攻撃において、このユニットが先鋒ユニットに指定されているなら、ダイスの出目に **+2** のボーナスが与えられる。

市街戦ボックス :

- 1) 戦車と機械化ユニットの戦闘力(攻撃力と防御力)は半減する(端数切り上げ)
- 2) 強制的な後退は無視する。戦闘結果を全てステップロスで適用することができる。
- 3) 攻撃側はダイスを振る前に自軍の損害を **+1** 増加させることを選択(攻撃毎に1回だけ)した場合、ダイスの出目に **+2** を加えるボーナスを得る。

補給ユニット未使用での攻撃 : **-2** コラムシフトを適用(攻撃ユニットの補給状態に関係なく)。

機動攻撃 : 機動攻撃を行うユニットは、自軍に不利な **2** コラムシフトのペナルティを被る。この攻撃は、橋の無い大河川越しを除くどの地形上でも可能だが、泥濘時は実施不可能である。

混乱状態のユニット : 混乱状態のユニットを含む(防御側の)スタックは、攻撃側が振るダイスの出目に **+2** のボーナスを提供する。混乱状態のユニットは攻撃を行うことができない。

補給切れの防御側ユニット : 防御力が半減する。

空軍 : 空軍ユニット(爆撃機)毎に、その所有プレイヤーの陣営に有利な **1** コラムシフトが提供される(攻撃側と防御側の空軍ユニットが同数の場合は、その効果が相殺される)。

指揮官 : 軍集団指揮官は戦闘フェイズ中に1度しか自身の戦闘ボーナスを提供できない。装甲軍指揮官は、共にスタックしている戦車(装甲)ユニットに対して、移動セグメント時には機動攻撃を実施するのと同じ回数、戦闘セグメント時には1回だけ、自身の戦闘ボーナスを与えることができる。1人の軍集団指揮官と1人の装甲軍指揮官は、同一の戦闘では両人の戦闘ボーナスを提供できるものの、同じ戦闘では一種類の指揮官につき、1人だけがボーナスを与えることができる(例えば、同一スタック内に2人の装甲軍指揮官をスタックさせるのは無駄である。彼らのボーナスを併用することはできない)。

電撃戦(ドイツ軍のみ) : ドイツ軍の装甲ユニットが攻撃(機動攻撃または戦闘)の先鋒ユニットに指定されていて、しかも、少なくとも1個の空軍ユニットが支援に付いている場合、枢軸軍プレイヤーは自軍の損害結果を1下げるか、あるいは相手の損害結果を1上げるかを決める。この選択はダイスを振る前に行う。このボーナスは地形に関係なく生じる。

人海戦術(ソ連軍のみ) : ソ連軍プレイヤーは、戦闘を指揮している司令部と軍集団指揮官がスタックしているときは何時でも、人海戦術の発令を決めることができる。発令した場合、攻撃のダイスの出目に **+1** を加えるのだが、攻撃部隊ユニットは自身の損害結果に **+1** を追加しなければならない。軍集団指揮官とスタックしている司令部は、指揮官の兵力投入能力値よりも多くの回数の人海戦術を発令できない(訳註: 指揮官の兵力投入能力値と同じ回数まで OK)。ソ連軍プレイヤーはダイスを振る前に、この選択を行う。

上陸作戦(ソ連軍のみ) : 攻撃時のダイスの出目に **+1** を加える (14.0 を参照)。

移動表					戦闘
地形の種類	乾燥	泥濘 *	凍結	積雪	
平地	1	2	1	2	CRTを参照
森林	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	- 1 DRM
湿地	2	3	1	2	CRTを参照
荒地	1	2	1	2	CRTを参照
山岳	通行不可				戦闘不可
山岳 (山岳道または 鉄道線が存在)	3 (2) 軽装備	3 (2) 軽装備	3 (2) 軽装備	3 (2) 軽装備	山岳ユニットが先鋒なら、 + 2 のダイス修正
小都市	他の地形を参照				他の地形を参照
大都市	他の地形を参照				CRTを参照
主要都市	1	1	1	1	CRTを参照
市街戦ボックス	-	-	-	-	戦車と機械化ユニットは戦力半減。後退は無視する。
小河川	+ 1	+ 1	-	-	- 1 DRM または 0
大河川	例外	例外	例外	+ 1	攻撃側ユニットは戦力半減 (積雪時を除く)
橋	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	-
国境	越境禁止				戦闘禁止

* 泥濘ヘクス内では機動攻撃禁止

大河川：ユニットは、橋を使用する (+ 1 移動力) か、または大河川に隣接した状態で移動を開始するという条件下で全移動力を消費することにより、大河川を渡ることができるユニットの補給状態は関係ない。橋の無い大河川越しに機動攻撃を実施することはできない。積雪時の大河川は、晴天時の小河川として機能する。

軽装備ユニット：移動力値を三角形で囲んであるユニットは軽装備ユニットである。故に、それらは山岳地での移動に優れている。

天候表								
ダイス	晴天		泥濘		凍結		降雪	
	地表	空模様	地表	空模様	地表	空模様	地表	空模様
1	乾燥	晴れ	乾燥	晴れ	泥濘	曇り	凍結	曇り
2	乾燥	晴れ	泥濘	晴れ	凍結	曇り	凍結	霧
3	乾燥	晴れ	泥濘	曇り	凍結	曇り	積雪	霧
4	乾燥	晴れ	泥濘	曇り	凍結	霧	積雪	霧
5	乾燥	晴れ	泥濘	曇り	凍結	霧	積雪	霧
6	乾燥	曇り	泥濘	曇り	積雪	霧	積雪	霧

ソ連軍プレイヤーはダイスを1個振る。出た目は北部区域の地表状態と、南北両区域の空模様を示す。それからダイスを再度振り、南部区域の地表状態を確定する。

海上 および 河川輸送	
小規模港：2 輸送ポイント	
主要港：4 輸送ポイント	
ヴォルガ河：最大値が変動する：5 輸送ポイント (ソ連軍のみ)	
ケルチ海峡：タマンを占領すると3輸送ポイント、黒海沿岸の全港を奪えば6輸送ポイント (枢軸軍のみ)	
1 歩兵ステップ、または 1 歩兵補充ポイントあるいは 1 補給ユニット = 1 輸送ポイント	
1 装甲・機械化損害ステップ、または 1 装甲補充ポイント = 2 輸送ポイント	

鉄道輸送 (両陣営で有効)	
1 歩兵ステップ、または 1 歩兵補充ポイントあるいは 1 補給ユニット = 1 鉄道輸送ポイント	
1 装甲・機械化損害ステップ、または 1 装甲補充ポイント = 2 鉄道輸送ポイント	

航空消耗表		
ダイス	ソ連軍の損失	ドイツ軍の損失
12	5 ユニット	3 ユニット
11	4 ユニット	2 ユニット
10	4 ユニット	2 ユニット
9	3 ユニット	1 ユニット
8	3 ユニット	1 ユニット
7	2 ユニット	-
6	2 ユニット	-
5	1 ユニット	-
4	1 ユニット	-
3	-	-
2	-	-
1	-	-
ダイス修正		
敵戦闘機 1 ユニットにつき：+1		
曇り：+2		
霧：+4		

黒海艦隊の作戦行動レベル (14.0)

<p>レベル修正</p> <p>各ターンに、ソ連軍プレイヤーは艦隊行動レベルに + 1 を加える。</p> <p>ドイツ軍の空軍ユニット（黒海艦隊進入阻止任務） 1 個につき、 - 2。</p> <p>都市の 喪失 / 奪回 につき、 タマン (0523) - 1 / + 1 ノボロースク (0626) - 3 / + 3 ツアプセ (0927) - 1 / + 1 ソーチ (1128) - 1 / + 1 スフミ (1431) - 1 / + 1 ポチ (1633) - 3 / + 3 バツミ (1634) - 1 / + 1</p> <p>艦隊はクリミア沿岸では決して行動しない。</p> <p>アゾフ海で実施可能な任務は、撤退と補給だけである。</p> <p>タマンを喪失すると、アゾフ海でのソ連艦隊の活動が停止する。</p> <p>もし黒海の全ての港が枢軸軍の手に渡ると、黒海艦隊は撃沈されたものと見なされる。この場合、艦隊マークはゲームから除去される。</p> <p>艦隊の能力は併用可能だが、沿岸での戦闘には 6 ポイントまでの戦力しか割り当てることができない。</p>	10	ソ連艦隊は ターン毎に 1 度「上陸作戦」マークを使用でき、戦闘にボーナスを与えることができる。
	9	
	8	今後、艦隊は作戦フェイズ毎に 1 度、ソ連軍ユニットに 6 戦闘力（攻撃時・防御時）を提供できる。攻撃を受けるヘクスは、沿岸ヘクスでなければならない。
	7	
	6	今後、艦隊は作戦フェイズ毎に 1 度、ソ連軍ユニットに 3 戦闘力（攻撃時・防御時）を提供できる。攻撃を受けるヘクスは、沿岸ヘクスでなければならない。
	5	
	4	艦隊は、沿岸ヘクスからの海上撤退ポイントを 2、小規模港での輸送ポイントを 4、主要港での輸送ポイントを 8 所持する。
	3	
	2	
	1	
	0	
	- 1	
	- 2	艦隊は、沿岸ヘクスへ 2 損害ステップの補給が可能。全ての小規模港は 4 損害ステップ分の補給源に、主要港は 8 損害ステップ分の補給源になる。
	- 3	
	- 4	
	- 5	
	- 6	最後に残った黒海沿岸の小規模港をソ連軍が防衛する場合、3 防御力を加える。主要港を最後に守る場合は 6 戦闘力を加える。

補充 と 鉄道 ポイント、および 天候 (地表状態) 記録表

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	乾燥	泥濘	凍結	雪

ヴォルガ河制限表

(北部区域の) 天候が凍結の場合 : - 2

通行阻止任務のドイツ空軍ユニット1個につき : - 1

ドイツ軍ユニットが スターリングラードの主要都市ヘクス内、または市街戦ボックス内に存在している場合 : - 1

数値は、ソ連軍が使用できる水上輸送ポイント数を示す

ソ連軍プレイヤーはヴォルガ河を用いて機械化および戦車ユニットを輸送する際、ターン毎に1損害ステップまでしか輸送できない。如何なるユニットも、ヴォルガ河越しに補充を受ける際は、ターン毎に2損害ステップまでしか受領できない。

1

2

3

4

5

敵の支配地域 (ZOC)

自軍ユニットの存在によって打ち消される敵のZOC

補給 (5.2.1) と戦闘補給のために LdC を通すと
 鉄道移動の発着点 (敵ZOCへの進入は不可) (9.9)
 対応移動ユニットが戦闘ヘクス内に進入する場合
 鉄道線路のレール変換 (15.0)
 海上輸送 (16.0)

自軍ユニットが存在しても打ち消されない敵のZOC

ユニットが消耗セグメントを回避する為に LdC を
 通す場合 (10.3)
 増援をマップ上に配置するとき
 ユニットの補充ポイントを割り当てるために LdC
 を通す場合。ただし、敵のZOC内のユニットは補充
 を受けることができる (6.2)
 通常の移動 (9.2)
 ユニットのヴォルガ河を渡河する場合
 鉄道移動 (9.9)
 戦闘拒否 (10.2.2)
 戦闘後の後退 (10.7.1)

第1ターン
6/28 ~ 7/15
北部・南部、および空模様
は自動的に 晴天 (晴れ)

第2ターン
7/16 ~ 7/31
北部の天候 : 晴天
南部の天候 : 晴天

第3ターン
8/1 ~ 8/15
北部の天候 : 晴天
南部の天候 : 晴天

第4ターン
8/16 ~ 8/31
北部の天候 : 晴天
南部の天候 : 晴天

第5ターン
9/1 ~ 9/15
北部の天候 : 晴天
南部の天候 : 晴天

第6ターン
9/16 ~ 9/30
北部の天候 : 晴天
南部の天候 : 晴天

第7ターン
10/1 ~ 10/15
北部の天候 : 泥濘
南部の天候 : 晴天

第8ターン
10/16 ~ 10/31
北部の天候 : 泥濘
南部の天候 : 泥濘

第9ターン
11/1 ~ 11/15
北部の天候 : 凍結
南部の天候 : 泥濘

第10ターン
11/16 ~ 11/30
北部の天候 : 凍結
南部の天候 : 泥濘

第11ターン
12/1 ~ 12/15
北部の天候 : 凍結
南部の天候 : 泥濘

第12ターン
12/16 ~ 12/31
北部の天候 : 降雪
南部の天候 : 晴天

第13ターン
1/1 ~ 1/15
北部の天候 : 降雪
南部の天候 : 晴天

第14ターン
1/16 ~ 1/31
北部の天候 : 凍結
南部の天候 : 晴天

第15ターン
2/1 ~ 2/14
北部の天候 : 凍結
南部の天候 : 晴天

第16ターン
2/15 ~ 2/28
北部の天候 : 凍結
南部の天候 : 泥濘

第17ターン
3/1 ~ 3/15
北部の天候 : 泥濘
南部の天候 : 泥濘

第18ターン
3/16 ~ 3/23
北部の天候 : 泥濘
南部の天候 : 泥濘