



SaP

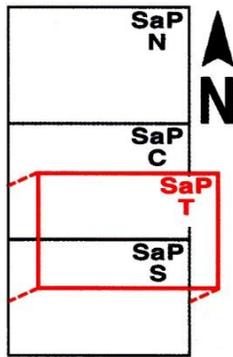
SaP. Slaughter at Ponyri

目次:

- 1. SaPシナリオ特別ルール (SaP SSR)
- 2. 破片 (Debris)
- 3. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)
- 4. 建物と資材置き場 (Buildings & Storage Yards)
- 5. 貯水塔 (Water Tower)
- 6. 鉄道築堤と列車 (Railway Embankment, Railroad & Rail Car)
- 7. 貯蔵タンク (Storage Tanks)
- 8. 荒れた畑地 (Light Grain)
- 9. 落葉した果樹園 (Out-of-Season Orchards)
- 10. 板塀 (Wooden Fences)
- 11. SaPキャンペーンゲーム (SaP Campaign Games)

1. SaPシナリオ特別ルール (SaP SSR)

特記事項のない限り、全てのSaP章のルール【例外：11項】と以下のSaP SSRが、CGであるか否かを問わず、全てのSaPのシナリオに適用される。



SaP1 盤上、および盤外の地形: 3枚の独立したマップセクション(SaP N、C、S)は、連結することでSaP全体を構成する。4枚目のマップセクション(SaP T)は、ヘクス番号36-60の駅周辺をカバーしており、C(Central)セクションとS(South)セクションにまたがるシナリオでの使用が指定される。

シナリオで使用されていないSaPマップの全地形、およびシナリオで使用しているマップセクション上でプレイ範囲外となっている地形は、移動と盤外からの進入に関して影響を及ぼす。また、街路戦闘(A11.8)や、塹壕(AAR SaP6)といったその他全てのゲームプレイにも影響を及ぼす。

マップ外のエリア (例：ヘクス列Aより西側の、マップに印刷された範囲外) は開豁地とみなす【例外：半ヘクス; A2.51】。盤外に伸びている道路/線路(6.) / 小峡谷は、A2.51に従い、盤端ヘクスと同じアルファベットもしくは数字 (盤端のヘクス列の構成による) の盤外ヘクスに伸びているとみなす。盤外の道路は、常に未舗装である。



SaP2 ECと風、火災: ECは普通 (Moderate)、無風で開始【例外：SSR CG5.1/6.1 (11.5)】。放火(B25.11)は不可。全ての火災の発生(B25.151)と延焼判定DR(B25.6)には、「直接つながっていない」ことによる -2DRM(B25.62)が適用される。各区域に置かれる炎(Flame)は1個が上限である¹。



SaP3 格闘戦: どちらの陣営も格闘戦(CC(J2.31))を宣言できる。加えて、非フェイズプレイヤーは、全てのフェイズプレイヤーユニットが不意打ちを受けている、もしくは離脱を試みている / 釘付けである場合、格闘戦を宣言できる。PRC / 車両 / トーチカ内のユニットは格闘戦の対象にならない。

SaP4 無慈悲: 両陣営に無慈悲(A20.3)が適用される。



SaP5 瓦礫区域: 瓦礫区域は、以下の事項に関して建物区域とみなす; 潰走(A10.5)、回復(A10.61)、不意打ち(A11.4)、および街路戦闘(A11.8)。B24.1とは異なり、建物のイラストが描かれたヘクスにある瓦礫区域は、勝利条件上は建物区域とみなす。

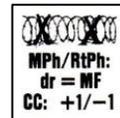


SaP6 塹壕: 塹壕(A-T壕も含む; B27.56)は、『隣接』する全ての建物/瓦礫/小峡谷区域と“連結 (貫通ではない; B30.8参照)”している【例外：シナリオプレイ中に生じた瓦礫とは連結されない】。歩兵は、連結している塹壕から建物/瓦礫/小峡谷へ移動する場合、塹壕からの退出に要する追加のMPが消費せず、通常の建物/瓦礫/小峡谷のCOTを支払えばよい。逆に歩兵が建物/瓦礫/小峡谷区域から連結している塹壕に入る時にも、塹壕に入るための追加のMPが消費されない。塹壕に連結している建物区

SaP9

域で迂回している歩兵は、迂回中にその塹壕の中に入れない。塹壕の中にいる歩兵は、塹壕に入ったままで連結している建物区域を迂回できない。また、建物の迂回区域で塹壕から出て直接迂回することもできない。連結を利用して建物/瓦礫/小峡谷区域と塹壕の間を移動している歩兵は、即応射撃の対象にならない。車両が塹壕と連結している建物のヘクスサイドをVBMする場合、塹壕による追加のMPを消費する; 塹壕を越えられない車両タイプであれば、VBMそのものできないことになる。歩兵は要塞化された建物に連結した塹壕/A-T壕からなら、普通の建物のようにその要塞化区域に進入できる。

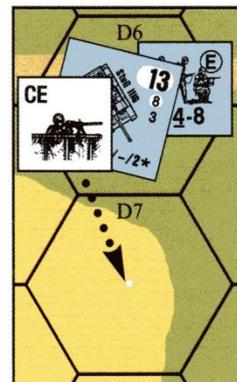
B27.54とは異なり、複数の塹壕カウンターの間には鉄道築堤ヘクスサイド(6.1)が存在する場合、それらの塹壕は互いに連結していない。塹壕 (A-T壕を含む) は、潰走(A10.51)と回復(A10.61)に関して建物区域とみなされる。



SaP7 壕と鉄条網: ドイツ軍の航空偵察の効果により、ソ連軍の壕と鉄条網は隠匿配置できない。鉄道線路(6.)に弾痕/破片が存在するならば、その区域に隠匿地雷、もしくは壕を配置できる。

SaP8 ブービートラップ: ソ連軍は常にレベルCのブービートラップ能力をもつ【例外：CGではCPPIによる購入によってレベルBやAIに上昇させることができる】。ブービートラップはSaPマップの全域で効果があり、ドイツ軍のTCでのみ効力を発揮する。通常地雷戦力をブービートラップに転用することはできない。また、ドイツ軍には一切ブービートラップの能力がない。

SaP9 火炎地雷(Flame Mine): 火炎地雷には、以下の特記事項を除き、A-P地雷原の全てのルールが適用される。火炎地雷が配置できる地形は、開豁地、未舗装道路、弾痕、繁み、麦畑のみである。1ヘクスにつき1個のみが配置可能で、かつ他の地雷原や地雷地帯(Mine-Belt; SSR CG17)と同じヘクスに配置できない。B28.41と異なり、火炎地雷はユニットがそのヘクスに進入してきたときのみ、攻撃を行う。火炎地雷は、攻撃後に除去される。また、索敵(A12.152)やHE通常FFE/航空機による爆撃の結果(B28.62)、もしくは事前砲撃(C1.822)により地雷戦力減少/除去となった場合も除去される。非装甲ユニットに対する攻撃は、12FPのA-P地雷原として行われる。装甲ユニット(およびそのPRC)に対する攻撃は、FTによる攻撃としてA22.34に従って行われる【例外：基本TK#は“6” ; C7.21は適用されない】²。攻撃対象となったユニットの種類にかかわらず、B25.12に従って炎(Flame)が生じる可能性がある。火炎地雷ヘクスに同時に進入した全てのユニットは、同一の効果判定DRを用いて攻撃を受ける。火炎地雷はSSR、もしくはCGにおける購入によってのみ登場し、カウンターの形をとることはない。



例: ドイツ軍のMPHである。StuG III Gと5-4-8分隊が、AFVによる援護(Armored Assault, D9.31)を用いて同時にCD7に進入した。ソ連軍プレイヤーは、そのヘクスに火炎地雷が埋設されていることを宣言し、スタックに対して攻撃を実施する。5-4-8分隊 (12FPのA-P地雷攻撃) とStuG III G (基本TK#6のFT攻撃; CE状態によりTK#が1増加している) には、同じ効果判定DRが用いられる。DRが7の場合、StuG III Gは撃破され、5-4-8は1MCを被る。DRが8以上の場合、StuG III Gそのものに影響はないが、露出した操作班は特別付随攻撃を受ける。

DRが3以下 (すなわち、12FPのIETコラムで、K/KIAの結果) が出た場合、B25.12に従って炎(Flame)カウンターが置かれる。これは、StuG III Gが単独で進入した場合も同様である。攻撃終了後、火炎地雷は除去される。



SaP10



SaP10 装甲列車OBA³: 装甲列車OBAには、以下の特記事項を除き、OBA(C1.)の全てのルールが適用される。実施可能な砲撃任務は、70+mm HE通常射撃のみである【例外: FFEカウンターに隣接する6つの着弾ヘクスに投射される火力は6FPであり、かつこの6ヘクスにはFFEによるLOS妨害(C1.57)は適用されない】。装甲列車OBAの観測は、盤外観測員(C1.63)によって行われる。この観測員は、初期配置前に秘密裏に記録したマップ南端ヘクスの高度レベル1に存在するとみなされる。砲撃権(C1.21)は自動的に得られ、着弾誤差の距離判定dr(C1.31)は半減 (FRU) される【例外: 追加チットを引く状況(C1.21)の場合、着弾誤差の距離drは半減されない】。計画砲撃(C1.73)は適用されない。



SaP11 突撃工兵: 以下のMMCは、突撃工兵(H1.22)である; ドイツ軍の5⁺4-8分隊/2-3-8HS、ソ連軍の6²-2-8分隊/3-2-8HS。突撃工兵MMCはエリートクラス(A1.25)であり、ELRは5である。プレイヤーの識別のために、カウンターの左上に爆薬のマークがある。煙幕手榴弾の使用指数増加はすでに印刷された使用指数に反映されており、それ以上増加させる必要はない。ソ連軍の突撃工兵MMC (およびそれとスタックするSMC/SW) は、常にHIPで配置できる。



SaP12 ドイツ軍建設工兵(Sapper): ドイツ軍建設工兵(B28.8)MMCは4-4-7分隊/2-3-7HSで表され、カウンター上のツルハシとシャベルのシンボルで識別される⁴。建設工兵MMCは2線級(A1.25)クラスであり、ELRは5である。また、地雷原にいる時のみ使用できる自己回復能力(A10.63)があり、これは混乱面の土気値が円で囲まれていることで示されている。建設工兵MMCがクラス上昇する場合、戦意高揚状態(A10.8)となる。

SaP13 ATMM: ドイツ軍のエリート歩兵のみがATMM(C13.7)を使用できる。しかし、使用判定で修正前drが1だったときのみ (あらゆるdrmが適用されない) 使用可能となり、修正前drが6だった場合のペナルティはそのままである。



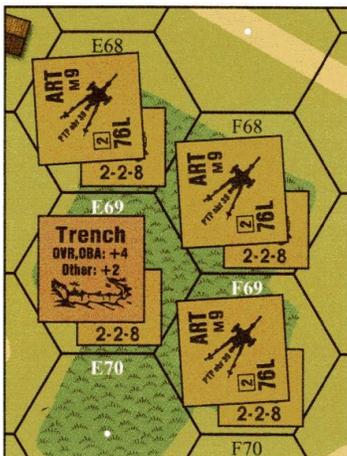
SaP14 固有戦車指揮官: 捕獲されていないStuG III GとStuH 42には、実際の戦車指揮官がその車両に搭乗していない限り、固有の8-1戦車指揮官(D3.4)が存在しているとみなす【例外: 車両操作班以外に操作されている場合】⁵。



SaP15 ソ連軍空挺兵(Airborne): ソ連軍空挺兵MMCは4-5-8分隊/2-4-8HSで表され、カウンター上の落下傘のシンボルで識別される。空挺兵MMCはエリート(A1.25)クラスであり、ELRは5である。また、A25.2と異なり、展開(A1.31)が可能である⁶。

SaP16 静粛: 統制状態にある全てのソ連軍エリートクラスの兵士は、静粛(A11.17)である。

SaP17 特殊弾薬の使用可能性: ソ連軍はエリート部隊(C8.2)である。



SaP18 バックフロント: バックフロントは、同一形式、口径、砲身長をもつ3門のソ連軍ART/ATによって初期配置時に構成される。それらは互いに2ヘクス以内に配置され、かつ塹壕の中にある2-2-8「射撃統制操作班」に『隣接』していなければならない⁷。同じヘクスに複数の砲があってはならず、2-2-8射撃統制操作班 (砲を所有した状態で初期配置してはならない) と同じヘクスに砲があってはならない。バックフロントを構成する砲は、建物/瓦礫/トーチカ内に配置できず、HIPでの配置もできない (ただし、地形に関わらず常に隠蔽状態

SaP

で配置される); 必ず設置状態で配置され、決してプレイ中に初期配置区域から動かしてはならない。射撃統制操作班が、当初の塹壕内で統制状態であるなら、バックフロントを構成する全ての砲の修理指数はdr2以下となる。加えて、射撃統制操作班がPINでもTIでもなく、射撃統制を放棄していないなら、バックフロントを構成する全ての砲は、複数命中(C3.8)の可能性がある。射撃統制操作班は、同一のプレイヤーターンに射撃統制とその他の攻撃の両方を行うことはできない【例外: CPh】。射撃統制操作班が射撃統制を放棄していないのであれば、バックフロントのいずれかの砲が射撃した場合、射撃統制操作班に直ちに適切な射撃カウンターが置かれる。



2. SaP 破片 (Debris)

2.1 破片⁸(例: V50)は全域地形(B.6)であり、かつ隠蔽地形(A12.12)である。

2.2 TEM: 破片は+1TEMを持ち、ヘクス全体が1/2レベルのLOS妨害である (石塚/生け垣ではないヘクスサイドを含む)。

2.3 MF/MP: 歩兵は破片区域に進入するために、2MFを消費する。破片のある区域に進入できる車両は完全装軌式AFVのみであり、全MPの1/4 (切り上げ) を消費し、+1DRMを加えてボグ判定を行わなければならない。B3.43項も参照。



2.4 野戦構築物: 野戦構築物に対して破片は何も影響せず、そのヘクス内の他の地形/野戦構築物に従う。SSR SaP7も参照。

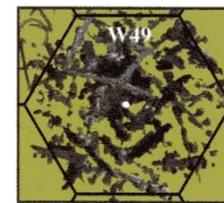
2.5 破片のある道路ヘクス: 破片のある道路は、存在しないものとみなす(B3.43)【例外: 往路戦闘(A11.8)に関して; 撤去(B24.71/2.6)された場合; 道路障害の配置(B29.1)に関して】。そこにTBが無い限り、破片のある道路ではダッシュ(A4.63)や道路ボーナス(B3.4)、および1/2MPの道路移動率を用いることはできない。砲の設置(C11.2)や、地雷原をHIPで配置することは可能である。

2.6 撤去: 破片は、落下した瓦礫(B24.71)と同じ方法で撤去(B24.7)できる。破片の撤去に成功したら、撤去を試みたプレイヤーの選択により、破片ヘクスの任意の2ヘクスサイドをつなぐTBカウンターを置く。TBカウンターは、TBヘクスサイドを通してその区域に進入する際の移動コストを、破片が無いと仮定した状態での移動コストまで減少させる。TBはその区域のLOSやTEMに何の影響も与えない。破片は、B24.71の最後の文章にあるような、全てのヘクスサイドにTBを繋げることによる完全な撤去はできない。



2.7 炎/火災: 破片は、決して可燃地形(B25.1)とはみなされない。破片に炎(B25.15)や火災(B25.151)が生じることはなく、延焼(B25.6)もしない。

2.8 航空機: 破片内のユニットに対する、空中ユニットからの視認TCには+1DRMがある。



3. 印刷された瓦礫 (Printed Rubble)

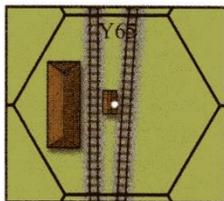
3.1 SaPマップ上に印刷された瓦礫区域 (例: W49)には石造瓦礫、R32には木造瓦礫が印刷されている) は、全ての点で通常の瓦礫カウンターを含む区域と同様に扱う【例外: 3.2】。隣接する非瓦礫区域にわずかにのみでているイラストは、全域地形のイメージを確かにするだけの意味しかない。瓦礫は、瓦礫ヘクスサイド沿いの全ての同一レベルLOSを遮断する。SSR SaP5も参照。

3.2 撤去: 印刷された瓦礫は、落下した瓦礫ではない。ゆえに、撤去(B24.71)されることはない。

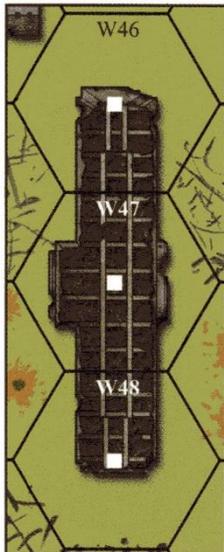


SaP

4. 建物と資材置き場 (Building & Storage Yards)



4.1 ヘクスY65:ヘクスY65には、ヘクスを通過する線路と建物の両方が含まれている。あらゆる点において、この建物は通常の1階建て建物(B23.21)であり、A4.132と異なり、ヘクスへの進入の際にGLRRを用いることはできず、線路の絵が通過しているヘクスサイド(例:Y64-Y65ヘクスサイド)沿いにVBM(D2.3)を行う場合、適切な追加MPを支払わねばならない。



4.2 ポニョリ駅 駅舎:W46の建物はポニョリ駅の駅舎⁹を表しており、以下に述べる特記事項を除き、多層階の建物(B23.23)とみなす。

この建物には、地上レベル、レベル1の「途中」区域(4.22)、そして屋根のない(4.21)レベル2区域がある。全ての地上レベル区域は要塞化(B23.9)である。

同一ヘクスの地上レベルとレベル2区域は、2レベル離れているが、『隣接』しているとみなされる[例外:地上レベルからレベル2区域への射撃はPBF(A7.21)にならない。MFの消費、LOF、残留FP、およびDCに関しては『隣接』と考えない; 4.22-、221項も参照]。

4.21 屋根のない建物区域:全てのレベル2区域には屋根がないとみなし、それらの区域は全てのECや天候の影響、および航空機(4.35)や間接射撃(4.36)に関する規定も適用される。歩兵の進入コストは(階段からでも)2MFである。

4.22 移動:歩兵が地上レベルからレベル2区域に(逆も同様)移動する場合、通常ルールの範囲内で、降りた場合には地上レベルで、昇る場合には第2レベルで攻撃を受ける可能性がある。加えて、その歩兵はレベル1の「途中区域」にLOSをもつユニットによって、レベル1でも攻撃を受ける可能性がある。この途中区域が開路地とみなされることはないが、攻撃に対するTEMは受けられない[例外:建物の外からの攻撃には、通常の建物TEMが適用される]。移動するユニットは途中区域を通過するために1MFを消費しているものとする; 途中区域にいる間にPIN/混乱状態になった場合、離れようとした区域に戻される(そしてそこに残留FPがあるならそれに攻撃される)。途中区域に行った攻撃で生じた残留FPはその途中区域に残る(レベル1カウンターの上残留FPカウンターを置く)。ユニットは決して途中区域で自身のMPHを終えてはならない。



4.221 DC:ユニットが地上レベルから第2レベル区域へDCを配置(A23.3)する場合(逆も同様)、そのDC配置のために必要なMFは、全て途中区域で消費されたものとみなす。

例:(右上の図を参照)ドイツ軍のPFFPhに、T46のMTRが(地域目標タイプで)W46を攻撃する。基本TH#は7である。レベル2にあるソ連軍44-7には7以下、地上レベルにあるドイツ軍2-48(A7.4参照)には6以下のTH DRで命中する(地上レベルに対しては、V46の破片による+1 LOS妨害が適用される)。TH DRは5であり、両方への命中となった。この命中は、IFT上で8FPの欄を用い、同一の効果判定DRで解決する。効果判定DRは6であり、44-7に対するIFT DRは+2(屋根のない建物区域のTEM; 4.36)のためNMCの結果となる。包囲状態(A7.7-72)の44-7はこれに成功した。2-48に対するIFT DRは+5(+4要塞化建物[4.2]のTEM+1上にある建物区域[B23.32])のため効果なしとなる。

次に、W48の屋根のないレベル2区域にあるMTRが、X46を攻撃する。基本TH#は7であり、TH DRはない。命中(CHではないとして)した場合、IFT上で2FPの欄を用い、+1 TEMを適用して解決するが、この射撃は外れた。

ドイツ軍のMPHである。必ず、V45の狂暴兵が最初に移動せねばならない。その目標は、W46のレベル2にいる44-7となる。なぜなら、確認された敵ユニットで、最も近いヘクスにいるからである。2-3-8は2MFでW46の地上レベルに進入した。44-7は依然として最も近いヘクスにおり、狂暴兵の目標であり続ける。続いて、2-3-8は1MFを消費し、W46の途中区域を通過する。



4-26とMMGが、レベル1の途中区域にいる2-3-8を16FP+2DRM(+3 TEM建物外からの攻撃 - 1[FFNAM])で攻撃する。この攻撃は2-3-8に効果を与えなかったが、8FPの残留火力をレベル1カウンターの上に残した。続いて、4-4-7が2-3-8を攻撃する。この射撃は8FP+0 DRM(+0 TEM建物内からの攻撃+1[包囲] - 1[FFNAM])で解決される。この攻撃はまたしても2-3-8に効果を与えなかった。

2-3-8は続けて追加の2MF(W46のレベル2が瓦礫化していたら3MF)を支払い、レベル2に上った。4-4-7は、この2-3-8を必ず攻撃しなければならない(A8.312)。連続臨機射撃とTPBFを合わせて火力は6FPとなり、+3DRM(+3建物TEM+1[包囲] - 1[FFNAM])で解決される。この射撃結果はNMCで、2-3-8は士気値10であるにもかかわらずこれに失敗し、除去された。

次に、W46の地上レベルにいる2-4-8が、『隣接』する4-4-7にDCを配置しようとする。2-4-8は警戒移動を宣言し(配置に必要なMFは合計3MFであるため可能)、DCをレベル2区域に配置した。2-4-8は依然として地上レベルに置かれたままだが、この3MFはレベル1の途中区域で消費(4.221)したとみなされ、これに対する臨機射撃のLOSもレベル1に引かれる。2-4-8は最初にレベル1に置かれた8FPの残留火力で攻撃を受けるが、この攻撃に効果はなかった。

4-26とMMGが、連続臨機射撃を用いてレベル1の途中区域にいる(とみなされる)2-4-8を攻撃する。火力は8FPとなり、+2DRM(+3建物TEM - 1[FFNAM])で解決される。この攻撃の結果2-4-8はPINとなり、DCの配置に失敗した。

最後に、4-6-8が2MFを消費してW47に進入する。4-5-8がこれに対して8FP+3DRM(+4要塞化建物TEM - 1[FFNAM])で攻撃する。この攻撃には効果が無かったが、W47の地上レベルに4FPの残留火力が置かれる。4-6-8はレベル2に上るために急速歩移動を宣言した。途中区域で1MF、レベル2区域で2MFの合計3MFを消費するためである。4-5-8は連続臨機射撃で、レベル1の途中区域を攻撃した。火力は4FPとなり、+2DRM(+3外からの攻撃による建物TEM - 1[FFNAM])で解決される。この攻撃で4-6-8はPINとなり(離れようとした区域である)地上レベルに戻され、そこで4FPの残留火力攻撃を受ける(4.22)。ただし、PINであるためFFNAMは適用されない。

DFPhである。4-4-7はFinal Fireが置かれていないため、同じヘクスの地上レベルにいる、PIN状態の2-4-8を攻撃できる。これは『隣接』しているとみなされるためであり、ゆえに火力はPBFが適用されて4FPとなるが、これはレベル2から地上に向けてだからであり、その逆では適用されない。DRMの合計は+5(+4要塞化建物TEM+1[包囲])となる。



4.3 廃墟化(Gutted)した建物:廃墟化した建物は、以前の戦闘で炎上し、燃え尽きた建物を表している。廃墟はCGのRePhか、もしくはSSRによって生じる。プレイ中に建物が廃墟化することはない。

4.31 屋根のない建物:廃墟は屋根のない建物であるが、LOS障害物としての高さは維持されている[例外:瓦礫化した場合]。ECと天候の全ての影響が、現存する最上階区域に適用される。廃墟化した建物の最上階以外の建物区域は、通常どおり存在している。



4.32

4.32 TEM/LOS: 通常の建物内部のLOSに関するルール(B23.25)が、廃墟化した建物にも適用される。すなわち、廃墟化した建物区域も、いまだLOS障害物なのである。各廃墟区域のTEMは+3 (要塞化されていない)+4)である【例外: 航空攻撃 (4.35) と間接射撃 (4.36)】。

4.33 進入: 廃墟建物区域に歩兵が進入する際のコストは、通常より+1MF増加する【例外: 迂回】。AFVが廃墟化した建物内部に進入する場合には、通常の建物への進入ルール(B23.4.41)にしたがう。

4.34 放火: 廃墟はいかなる状況でも二度と燃えることはない。すなわち、廃墟は非可燃地形である【例外: 瓦礫化】。

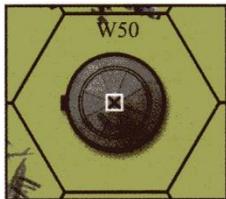
4.35 航空攻撃: 屋根のない廃墟区域への視認TC DRMは+2であり、航空攻撃に対するTEMは (要塞化されていても) +2である。それ以外の廃墟区域への視認TCは+3であり、TEMは+3 (要塞化されていない)+4)である。

4.36 間接射撃: 屋根のない廃墟区域への間接射撃に対するTEMは、(要塞化されていても) +2である。屋根のない廃墟区域 (レベル1以上の上階であっても) からは、迫撃砲による射撃が可能であるが、AA火器による対空射撃はできない。



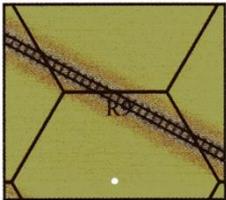
4.4 資材置き場(Storage Yard): 灰色の不規則な形が多数描かれているヘクスは、機械部品や線路資材の集積所を表している。このヘクスは材木置き場(Lumbeyard; B23.211)とみなす。

5. 給水塔 (Water Tower)



5.1 ヘクスW50は給水塔を表しており、まるい構造物の中心に、白枠に黒の×印が描かれている。この意匠は $2\frac{1}{2}$ レベルのLOS妨害である【例外: レベル2と $2\frac{1}{2}$ のLOSに関してはLOS障害物となる】。このヘクスにTEMはなく、隠蔽地形であり、塔(B34.)とみなされる【例外: 地上レベルより上の区域はない】。

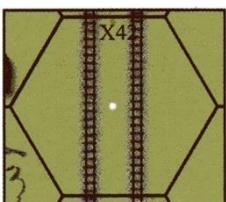
6. 鉄道築堤と列車 (Railway Embankment, Railroad & RailCars)



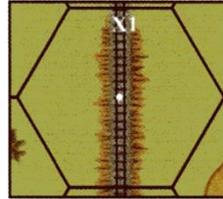
6.1 鉄道築堤: 鉄道築堤ヘクスサイド (例: R8-R9のヘクスサイド) は、わずかに盛り上がった鉄道線路を表している。茶色の輪郭に線路が描かれたイラストが通過しているヘクスサイド (イラストそのものではない) 及びヘクス頂点は全ての面で石垣ヘクスサイドと見なす【例外: 全てのタイプのユニットは、COT+1MP/MFの消費でボグDRを行わずに鉄道築堤ヘクスサイドを通過できる】。

6.11 道路障害: 道路障害は、鉄道築堤ヘクスサイド沿いに置くことはできない。

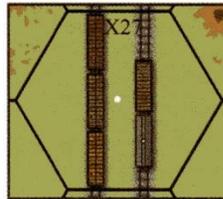
6.12 迷走(Straying): ユニット/スタックは、夜間に移動する際に線路を移動の助けとすることができる。線路ヘクスサイドを含むヘクスを移動しているなら、移動DRに関して道路/小道のある、あるいはお道路/小道に『隣接』したヘクスを移動したものと見なす(E1.531)。



6.2 GLRR: SaPマップ上にある鉄道築堤(6.1)以外の線路 (例: X42) は、6.3項にある4ヘクスを除き、全て地上レベルの線路(GLRR; B32.1)である。丘ヘクスに描かれた線路も、通常のGLRRである。SSR SaP7も参照。



6.3 EmRR: ヘクスX1、X25、Y1、Y26の4ヘクスは、築堤上線路(EmRR; B32.12)である。



6.4 列車(Rail Cars): 1つでも鉄道車両のイラストが描かれているRRヘクス (例: X27) は列車ヘクスである¹⁰。

6.41 地形: 各鉄道車両のイラストは高さ1レベルのLOS障害物である【例外: 残骸化(6.48)と炎上済み(6.49)】。列車ヘクスは+2TEMを持つ隠蔽地形(A12.12)である。列車ヘクスは炎上済みでない限り可燃地形であり、その放火/延焼ナンバーは8/9である。

6.411 HEAT: HEAT(C8.31)は、列車TEMを受けている歩兵に対して射撃可能である。

6.42 移動: 列車ヘクスに歩兵が進入する際の移動コストは、2MFである。歩兵は建物と同様に列車ヘクスを迂回(A4.3)できる。車両/騎兵は、建物を迂回するのと同様の方法による迂回移動(A13.3; D2.3)によってのみ、列車ヘクスに進入できる。A4.3、D2.3とは異なり、隣接ヘクス (瓦礫カウンターが置かれた場合も含む) とつながる列車のイラストがヘクスサイドを通過していない限り、ヘクスサイドと障害物との間にすき間が無くとも迂回が可能である。RRが通過しているヘクスサイド沿いにVBMを行う場合、適切なRR MPコストを支払う必要がある。

6.43 砲: 列車ヘクスに置くことができる砲は、目標サイズの小さい砲、もしくは目標サイズが小一中のAT/INF、もしくは迫撃砲のみである。列車ヘクスでは、砲の設置が可能である。

6.44 CA変更とヘクス内射撃: 砲に適用される事例A(C5.11)と事例E(C5.5)のTH DRMは、列車ヘクスでは2倍となる。

6.45 野戦構築物: 列車ヘクスに配置可能な野戦構築物は、GLRR(B32.11)と同じである。

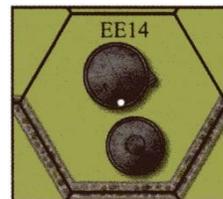
6.46 不意打ちと街路戦闘: 列車ヘクスは、建物と同様に不意打ち(A11.4)/街路戦闘(A11.8)の対象となる。

6.47 航空機: 列車ヘクス【例外: 残骸化と炎上済み】内にいるユニットに対する視認TCには、+2DRMが適用される【例外: 迂回中の場合、DRMは適用されない】。

6.48 残骸化した列車(Wrecked Rail Car): 70mm以上のHE攻撃が列車ヘクスに対して行われ、その修正前IFT DRがKIAの結果の場合、列車ヘクスは残骸化する可能性がある。HE攻撃の結果を目標に適用する前にdrを行う。その結果が先のKIA#以下であれば列車ヘクスは残骸化し、そのヘクスを占めていた非装甲目標(SW/砲を含む)は全て除去される。また、現在MPHで移動中/機動状態のAFVは、直ちにボグ判定(D8.2)を行う。列車ヘクスは事前砲撃(C1.822)のMC (列車ヘクスの士気値は9) 失敗によっても残骸化し、その場合、そこを占めている全てのユニットが除去される; 残骸化した列車ヘクスは、木造瓦礫となる。

6.49 炎上済みの列車 (Gutted Rail Car): 炎上済み列車は、CGのRePh (11.6094)もしくは、SSRの指定でのみ生じる; 炎上済み列車がプレイ中に生じることはない。列車ヘクスが炎上済みとなった場合、破片(2.)に変化する。

7. 貯蔵タンク (Storage Tanks)

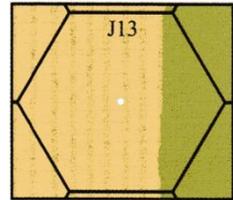


7.1 ヘクスDD13、EE13、EE14、FF13に描かれた円形の構造物は、貯蔵タンクを表している。この地形は高さ $1\frac{1}{2}$ レベルのLOS障害物で、+1 TEMをもつ隠蔽地形である。しかし、この区域が包囲(A7.7)された場合にはヘクス内のTEMは0に減少し、隠蔽地形の特典もなくなる。この地形はあらゆる点で建物ではなく (例: 屋上区域もなく、瓦礫化もしない)、火災も起こさない (すなわち、非可燃地形である)。



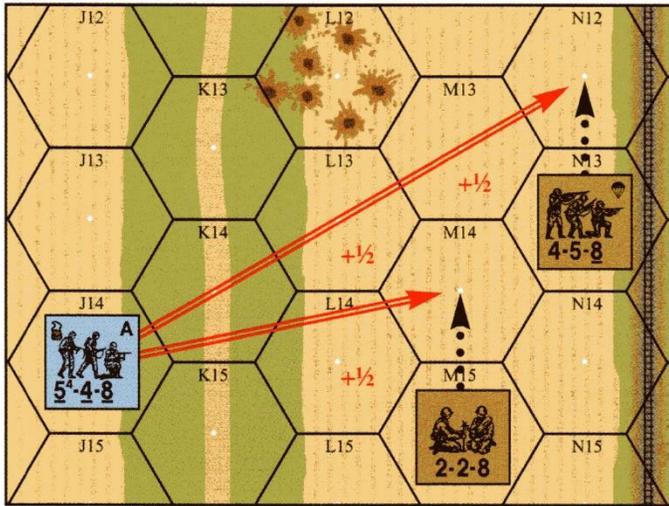
SaP

7.2 初期配置/進入：歩兵は1MFの消費で貯蔵タンクヘクスに進入できる。車両はVBMでのみ進入できる。砲はそこに初期配置/進入することもできないし、分解状態の76 - 82mm迫撃砲を組み立てることもできない。いかなるユニットもこの建造物の中に入る/ (建物の) 登攀によって登ることはできない。



8. 荒れた畑地 (Light Grain)

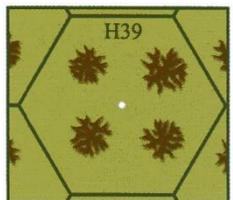
8.1 荒れた畑地¹¹には、タン色に茶色の平行線が描かれている (例: J13)。荒れた畑地は、以下に述べる特記事項を除き、麦畑(B15)とみなす。荒れた畑地のLOS妨害は、麦畑の+1と異なり、各ヘクスにつき +1/2 DRM(FRD)が加算される【例外: A6. 7】。1/2 DRMは残留火力の減衰(A8.26)は引き起こさないが、FFMOを打ち消す。荒れた畑地の放火/延焼ナンバーは、11/9である。



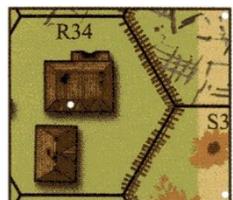
例: ソ連軍のMPに、4-5-8がN12に移動する。J14の5-4-8が臨機射撃を行い、5FP+0 DRM (+1[L13とM13の妨害DRMの合計] - 1[FFNAM]) で解決する。この攻撃で4-5-8は混乱し、1FPの残留火力がN12に残った (+1妨害DRMのため、1段階減衰されている)。次に、2-2-8操作班が、M14に警戒移動する。5-4-8は連続臨機射撃を宣言し、21/2FP+ODRM (L14のLOS妨害が切り下げられるため) で解決する。この修正は、M14が開路地だったとしても同様である。この攻撃もM14に1FPの残留火力を残す。L14の妨害が端数であるため、残留火力が減衰されることはない。2-2-8操作班が、代わりにL15に警戒移動したとしても、攻撃の修正 (および残留火力) は同じである。

8.2 7月9日: 7月9日から、全ての麦畑は荒れた畑地となる。

9. 落葉した果樹園 (Out-of-Season Orchards)



9.1 茶色い、落葉した樹木のイラストが含まれたヘクス (例: H39) は、葉が茂っていない果樹園(B14.2)である¹¹。葉が茂っていない季節の果樹園のルールが、通常と同じく適用される。



10. 板塀 (Wooden Fences)

10.1 茶色の短い線が連続して書き込まれたヘクスサイド (例: R34のヘクスサイド) は、板塀を¹²表している。全ての生け垣(B9)に関するルールが、板塀にも適用される。

11. Slaughter at Ponyri キャンペーンゲーム¹³

11.1 序: Slaughter at Ponyri キャンペーンゲームは、1943年7月7日から9日にかけて行われた、ポニリ村をめぐる血で血を洗う戦闘を題材にしたシナリオを、2人以上のプレイヤーが連続してプレイするものである。

11.11 シナリオの接続: SaP キャンペーンゲーム(CG)は3つのCG日で構成されており、それぞれの1日にAMとPMの2つのCGシナリオがある。CG日と次のCG日は、再装備フェイズ(RePh)とよばれる特別なCG用フェイズを使って接続される。各陣営は、このフェイズにおいて今回のシナリオの戦闘で生じた出来事処理し、次のCGシナリオの戦闘に備える。RePhでは、歩兵小隊/中隊、AFV小隊、OBA、砲兵中隊などといった形で増援グループ(RG)を選び、キャンペーン購入ポイント(CPP)を消費して購入する。AM CGシナリオとPM CGシナリオの間は、特別な日中RePh (CG日を接続するRePhの構成要素から、一部だけを取り出したもの; 11.6) が実行される (戦闘中の小休止を表している)。ルールで“RePh”と記されている場合、特記が無ければ両方のRePhを意味している。

11.12 損害: CGシナリオ、およびそれに続くRePhに生じた損害は、SaP章ディバイダ(11.15)のCasualtiesボックスに置く。これは、総CVP(A26.2)が、CPP補充表(11.616)や戦渦(11.612)に関するDRM決定に関係するためである。盤上から取り除けないユニット (例: 残骸化したAFV) のVP値は、紙に書き留めておく (あるいは、CGシナリオとそれに続くRePhに被ったCVPを、シナリオ補助カード上の“VP Track”に記録しておくという方法がある)。

11.13 チームプレイ: SaPのCGは、簡単にチームプレイで—実際に試してみることをお勧めする—楽しむことができる。各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する (例: ある陣営を二人で受け持つとして、一人は車両と砲、もう一人はそれ以外の歩兵を指揮する、など) か、地図の特定の区域を担当する、もしくは史実の編成に基づいて担当を決めるといった方法がある。チームプレイを行うなら、全体を統括する指揮官プレイヤーがRGを購入し、それを各指揮下プレイヤーに割り当てるといった方法もある。

11.14 CG記録表と購入記録紙: 同梱のSaPのCG記録表 (CG Roster) とRG購入記録紙 (RG Purchase Record)、および野戦構築物購入記録用紙 (Fortification Purchase Record) は、CGプレイヤーがCGに関する重要な情報を記録するためにコピーして使用してよい。また、RePhの手順11.6066のために、縮小版のSaPマップのコピーも必要となる。

11.15 SaP章ディバイダ: SaP章ディバイダには、次のシナリオに向けて、各陣営の除去ユニット、進入可能な増援 (1個RGにつき1ボックスを使用)、次のCGシナリオに残存したユニットを記録する欄がある。各陣営の増援(や残存ユニット)は相手に秘密にしておくため、自軍戦力が相手側から見られないようにしておくことをお勧めする。ディバイダは、RePhから盤上に配置するまでの間、購入した野戦構築物を野戦構築物カウンターボックスに置いておくのにも使える。また、負傷指揮官、捕獲や故障した兵器を、それぞれのフェイズに解決するまで分けておくのにも使える。

11.2 定義と略語: 以下の用語集で、SaP キャンペーンゲームシステムでよく使われる、略語や重要な用語を説明する。

CG: キャンペーンゲーム

CG日(CG day): CGにおける1日であり、AMとPMの2つのCGシナリオで構成される。CGは7月7日、8日、9日の3つのCG日から成る。それぞれのCG日 (CG初日を除く) は、RePhの手順11.6121を経て開始される (新たなCGシナリオの開始)。

CGシナリオ(CG date): 各CGシナリオは、暦上の日付にAMかPMをつけて表記される (例: 7月7日AM)。それぞれのCGシナリオ (CG最初のCGシナリオを除く) は、RePhの手順11.6121を経て開始される (新たなCGシナリオの開始)。

CG記録表(CG Roster): 各CGシナリオの情報を記録する用紙。1CGシナリオにつき1行書きこむ。コピーしておくのが望ましい。

中隊(Coy): CGでの歩兵RG編成タイプ



SaP

11.2

CPP(キャンペーン購入ポイント):RePhの手順11.619でRGを購入するのに使う。

日中RePh(Daytime RePh) : AM CGシナリオとPM CGシナリオの間に行われる部分的な手順。RePhの手順(11.6)表の“+”が付いているものが該当する。

減少戦力(Depleted) : RGの戦力のうち、完全戦力(後述の定義参照) 未満のもの。

除去(Eliminated) : CGにおいて“除去”されたユニット/装備/野戦構築物/RGは、その陣営のOBから除かれる(すなわち、残存しない)。

装備(Equipment) : その陣営のOBの一部となるSW/砲/車両。地図盤上で、運搬/運転/人力移動できるカウンター。

離脱(Escape) : ユニットが、“孤立地エリア”を離れる試み(11.6063)。

野戦構築物購入記録表(Fortification Purchase Record) : 野戦構築物の購入とCVPの記録に用いる用紙。同梱された用紙をコピーして使うこと。

FPP(野戦構築物購入ポイント) : RePhの手順11.619で野戦構築物を購入するのに使う。

前線区域(Front Line Location) : RePhの手順11.605で標示される境界線となる(頂点方向)ヘクス列に属する各区域。各前線区域は、隣接する前線区域の“ループ(Loop)”の一部となっている。各マップ盤端ヘクスは、前線区域である。

完全戦力(Full Strength) : 顔面どおりの数を受領したRG。

孤立エリア(Isolated Area) : 隣接する孤立区域の集まり。

孤立区域(Isolated Location) : 両陣営の境界エリアの内側に存在する区域。

無人地帯(No Man's Land) : 両陣営の境界エリアの外側にある、ないしはタイプA(=占拠されていない)の孤立エリア(11.6051; 11.606)の一部となっている区域。

OB(戦闘序列) : 次のCGシナリオに参加する資格のある、どちらかの陣営のユニット、装備、野戦構築物の全て。これには、残存ユニットと装備の全てに加え、前回のCGシナリオ以降に購入したRG全てが含まれる。

境界線(Perimeter) : 地図の一部を取り囲むように配置された境界線マーカーにより形成された(頂点方向)ヘクス列の全て。RePhの手順11.605で定めた(頂点方向)ヘクス列は、1つ以上の“ループ”(1つまたは複数の主要ループと、1つまたは複数のポケット)を形成するかもしれないが、それでも各陣営の境界線はただ一つのみとみなす。

境界エリア(Perimeter Area) : 一方の陣営の前線区域によって囲まれたヘクス全て(前線区域を含む)(11.605)。

小隊(Ptn) : CGでの歩兵またはAFVのRG編成タイプ。

ポケット(Pocket) : RePhの手順11.6056・6058で形成された境界エリアの孤立した部分。ポケットは決して自軍盤端ヘクス(11.6058)を含まない。

増強戦力(Reinforced Strength) : RGの戦力のうち、完全戦力より強化されたものの。

RePh(再装備フェイズ) : 各CG日の間に行われる一連の手順。11.6ではじまるSaP章のルールは全て、SaP CGのRePhのルール/手順である[例外 : AM CGシナリオとPM CGシナリオの間には、“日中”RePhと呼ばれる一部の手順のみが行われる]。

残存(Retained) : 次回のCGシナリオで盤外/盤上初期配置に使用できる、一方の陣営のOBに含まれる全ユニット/装備。つまり、現在のCGシナリオより前のもので、前回のCGシナリオから引き続き使用できる全ユニット/装備および、現在のCGシナリオで購入されたRGの全て。残存したユニット/装備(重要 : FT/DCについては11.6134参照)は、盤上に置かない時はSaP章ディバイダ(11.15)の“Retained”ボックスに置く。

RG(増援グループ) : 通常は、一方の陣営のOBに加えてCGで使用するために購入されたユニット/装備の1グループを指す。これには、FPP、SAN増強、OBA(C1)、事前指定砲撃ヘクス(C1.73)、盤外観測員(C1.63)を含む。

RG購入記録表(RG Purchase Record) : CG RGの種類ごとのユニット/情報の記録に使う用紙。購入したRGごとに1行記入する。同梱された用紙をコピーして使うこと。

SaP : Slaughter at Ponyri ASLモジュール。

セクション(Sect) : CGでの砲RGの編成タイプ。

戦略区域(Strategic Location) : 建物区域、列車、瓦礫、資材置き場、トーチカ、塹壕(A・T壕を含む)、および盤端ヘクス(11.6052)。11.6052・6054も参照。

戦力(Strength) : 歩兵(I)や砲(G)、もしくは車両(V)のRGは、増強、完全ないしは減少戦力で受領する。11.6181・6182も参照。

兵器(Weapon) : 敵に損害を与えるため、IFT/TH表を使用するSW/砲/車載兵器。

11.3 CGシナリオ : CGの初回シナリオ(7月7日AM)の条件は11.5に記載されている。CGは、どちらかの陣営が特定のCG勝利条件を満たすか、最後のCG日が終了するまで続けられる。初回シナリオ以外のCGシナリオの「開始位置」(CG用語では前線区域)は、直前に完了したCGシナリオ終了時に両陣営が支配する区域によって決定される。

11.31 CGバランス規定 : 両陣営のプレイヤーの合意に基づき(A26.4)、CG全体に以下のバランス規定を適用してもよい。

+ ドイツ軍 : FTもしくはDCを所有している各ドイツ軍兵士カウンターは戦意高揚状態となる。

★ ソ連軍 : 全てのソ連軍突撃工兵(RG I1)の兵士は戦意高揚状態となる。加えて、各CGシナリオの初期配置時に、ソ連軍プレイヤーは秘密裏drを行い、その結果と同数のMMCをクラス上昇させてもよい。

11.4 キャンペーンゲーム特別ルール : 全CGシナリオにおいて、以下のSAP CG SSRを全て適用する。

CG1. SaP SSR : 以下の修正点を除き、全てのSaP SSRが適用される。



CG2. CGシナリオの終了 : 各CGシナリオは5~8ゲームターンで構成される。ゲームターン5以降の各ゲームターン終了時に、両陣営のプレイヤーは“Continue(継続)”あるいは“END(終了)”のいずれかのチットを秘密裏に選び、対戦相手に見えぬように盤外に置く。同時に見せ合い、その結果でシナリオが継続されるか否かが決まる。両陣営が“END”を選択しない限り、シナリオは継続する。CGシナリオが終了しなかった場合、現在のCGシナリオの残りの期間、以下の事項が適用される。

- “Continue(継続)”チットを選んだ陣営は、それが1回目であるなら、ELRが1低下する[例外 : 突撃工兵(SSR SaP11)、建設工兵(SSR SaP12)、ソ連軍空挺兵(SSR SaP15)]。
- “Continue(継続)”チットを選んだ陣営は、それが2回目であるなら、弾薬減少(A19.131)を被る。
- “Continue(継続)”チットを選んだ陣営は、それが3回目であるなら、ELRがさらに1低下する[例外 : 突撃工兵(SSR SaP11)、建設工兵(SSR SaP12)、ソ連軍空挺兵(SSR SaP15)]。

加えて、ゲームターン8においては、両陣営ともに急速歩移動(A4.5)とESB(D2.5)が不可となる。

例 : ゲームターン5の終了時、ドイツ軍は“Continue”を選び、ソ連軍は“END”を選んだ。ゲームターン6以降、ドイツ軍のELRは1低下する(突撃工兵と建設工兵のELRは変化しない)。ゲームターン6の終了時には、両陣営ともに“Continue”を選んだ。ゲームターン7以降、ドイツ軍は弾薬減少状態となり(ELRは1低下したままである)、ソ連軍のELRは1低下する(突撃工兵と空挺兵のELRは変化しない)。ゲームターン7の終了時、ドイツ軍はまたも“Continue”を選び、ソ連軍は“END”を選んだ。ゲームターン8のドイツ軍ELRはさらに1低下する。また、両陣営ともに急速歩移動とESBが不可となる。

CG3. 地形の変化 : CG中に生じた地図上に印刷された地形の変化は、全てそのCG期間中“永続的”なものである(例外として、後に行われる撤去/除去やブービートラップの解除[11.6123]がある)。野戦構築物、瓦礫、破片、突破口、TB、弾痕、残骸[例外 : スタッフカ機甲増援 ; 11.602h]、燃え尽きた残骸は、次のCGシナリオにおいても盤上に残される。シナリオ終了時の地形火災はRePh11.609に従



SaP

CG7.22

い解決される。地形火災内の残骸はプレイから除去されない。代わりに地図盤に残り(なおもLOS妨害とみなす)、次のRePhに手順11.6091により“燃え尽きた残骸”(SSR CG15)となる。



CG4.砲/AFV: トーチカや要塞化された建物区域内、もしくはバックフロント(SSR SaP18)の一部や「埋設(Dug-In)」状態(SSR CD7.23)で初期配置された砲/AFVは、CG期間中移動できない。このようなAFV/砲は、露呈した場合、再びHIPで初期配置はできない。しかし、隠蔽状態で初期配置は許可される。それ以外では、A12.34の規定に即した砲は、CGシナリオにおいて常にHIPでの再初期配置が可能であるが、直前のCGシナリオ終了時の位置から4ヘクス以内でなければならない【例外: 81-82mm MTR; SSR CG4.1】。塹壕カウンターの下に初期配置された砲/AFVは、その後のRePhの手順11.607で位置を変更してもよい【例外: 走行不能/残骸; 11.6131参照】。砲/走行可能な車両は、前線区域に配置できない。11.6211項も参照。

CG4.1 孤立していない砲は、直前のCGシナリオ終了時に自身を牽引可能な走行可能車両が孤立状態でなく盤上にあるなら、「直前のCGシナリオ終了時の位置から4ヘクス以内」という配置制限を無視できる。ただし、1門の砲につき、1両の車両が必要である。



CG5.OBA: 各CGシナリオでのOBAモジュールの使用は、各陣営とも最大2つに制限される【例外: ロケットOBA(C1.9)はこの制限にカウントしない】; OBAの「使用」とは、CGシナリオのどの時点においても無線機、野戦電話、盤外観測員をプレイに投入させることである(SSR CG10も参照)。1つのOBAをRGとして選んだら、1個の無線機が野戦電話を自由に選べる【例外: 盤外観測員を購入した場合】。ソ連軍保全エリアは(C1.23に従い)、いずれかの自軍の支配する東/南端ヘクスに引かれなくてはならない。ドイツ軍保全エリアは(C1.23に従い)、いずれかの自軍の支配する北/西端ヘクスに引かれなくてはならない。各保全エリアヘクスの地上レベル区域は、CGシナリオ開始時には自軍が支配していないなくてはならない。ドイツ軍の盤外観測員は、自軍支配の北端ヘクスのレベル2にいるとみなす; ソ連軍の盤外観測員は、自軍支配の南端ヘクスのレベル2にいるとみなす。ロケットOBAには、自動的に盤外観測員が含まれる。全ての盤外観測員は、初期配置の前に秘密裏に記録される。

CG5.1 事前指定ヘクス: CGシナリオの開始時点【例外: 7月7日AM】で以下の建物を支配している陣営は、そのCGシナリオでのみ、各建物の支配につき1つの事前指定ヘクス(C1.73)を、いずれかのOBAモジュールに適用できる: Z29, AA39, T40, W46。これらは、CPPによる購入とは別に追加されるものである。各事前指定ヘクスは、通常弾幕砲火(E12.11; 移動弾幕は不可)に用いることができる。各弾幕砲火は、必ず東西方向のヘクス頂点列(E12.71-2)にしなければならぬ。各モジュールに割りあてられる事前指定ヘクスは、2個までが上限である。



CG6.狙撃兵: 両陣営は各CGシナリオの開始時に地図盤上に2個の狙撃兵カウンターを置く。自軍狙撃兵はどちらもA14.2の規定に従い初期配置を行うが、両者間の距離は15ヘクス以上とする(不可能な場合、できるだけ離して配置)。狙撃が起きた場合、どちらカウンターの狙撃なのかをdrで無作為に判定する。同時に2個の自軍狙撃兵が存在するからといって、SANが変わることはない。1個の狙撃兵カウンターへの何らかの結果(例: PIN)は、両方の自軍狙撃兵へ同時に適用する。11.6122も参照。

CG7.増援: 増援として自発的に盤外に控置した残存ユニットに加え、現在のCGシナリオで購入した/OBで与えられた全歩兵/AFV RG【例外: 11.6174】は、今回のシナリオの第1ターンかそれ以降に盤外から進入する【例外: CGシナリオの特記; 11.51】。第1ターンより後に進入させるユニットは、進入ターンと進入ヘクスをCGシナリオ開始時(初期配置後)に宣言しておくか、あるいはCGシナリオの最中(RPhの開始時)に宣言する。後者の場合、進入させるターンの少なくとも2ターン前に宣言せねばならない。そうした増援部隊は、各ターンに一部ないしは全部を進入させることも、全く進入させないことも(RG全体ではなく個々のユニットにおいて)可能である。盤外に配置されたユニットが、そのターンに盤上へ進入しなかった場合、それらは残存する(SSR CG10)が、そのCG日には登場できなくなる。

例: 7月7日PMにおいて、SU-76M小隊を購入した。ソ連軍プレイヤーが第2ターンにこの部隊を進入させたいと望んだ場合、その旨(進入ヘクスも含む)を全ての初期配置終了後、ゲームが始まる前に宣言せねばならない。ソ連軍プレイヤーが第1ソ連軍プレイヤーターンのRPhに宣言するなら、最も早く第3ゲームターンでの進入が可能となる。

全ての増援は、CGシナリオ開始時に自軍支配下にあり、かつ現在も自軍支配下である盤端ヘクスから進入する【例外: ドイツ軍は、A45以南の西端で、全ての確認済みのソ連軍MCより5ヘクス以上離れており、かつ全ての確認済みのソ連軍支配下にある戦意高揚拠点よりも11ヘクス以上離れているヘクスから常に進入できる。加えて/もしくはAA44とNN0の間(両ヘクスを含む)の西/北端ヘクスからも常に進入できる】。

CG7.1 直接登場(On-Map Entry): 盤外から進入する代わりに、歩兵と車両の増援は、盤上への“直接登場”を用いることができる。第1ターンにはこの方法で登場できず、CG7の規定に従って登場ターンとヘクスを宣言せねばならない。ドイツ軍はS列以西の、ソ連軍はX列以東のいずれかのヘクスに登場可能である。ただし、歩兵の登場ヘクスは全ての敵ユニットから8ヘクス以上離れたヘクスに登場せねばならず、車両(搭乗兵/跨乗兵を含む)は全ての敵ユニットから16ヘクス以上離れたヘクスに登場せねばならない。登場ヘクスは自軍支配下でなければならず、かつ自軍支配下の盤端ヘクスまで、自軍支配下ヘクスの連鎖を引けなければならない。この連鎖を作るヘクス自体も、歩兵の増援なら8ヘクス以上、車両の増援なら16ヘクス以上全ての敵ユニットから離れていなければならない。

登場ターンのRPhに、指定された登場ヘクスが要件を満たさなくなっていた場合、そこから最も近い要件を満たすヘクス(等距離のヘクスがある場合、該当プレイヤーが選択)に登場させてよい。そのような登場ヘクスが無い場合、その増援を盤外から進入させてよい。

登場ターンの自軍RPh開始時に、増援ユニットは指定された登場ヘクスの地上レベルに配置される。オーバースタックになってしまう場合、超過したユニットは、指定ヘクスに隣接した規定を満たすヘクスのうち、最も自軍支配下の盤端ヘクスに近いヘクスに配置される。RPhに配置されたら、それらのユニットはあらゆる点でプレイに参加しているとみなされる。



CG7.2 装甲兵力の増援: CGの中で、両陣営ともに装甲兵力の増援が登場する。ドイツ軍は各CGシナリオの初期OBやSSRで指示されたAFVを、装甲予備(Armor Pool; SSR CG7.21)から受領する。また、7月9日AMのCGシナリオでは、それとは別に9両のAFVを受領する。ソ連軍は戦車RGの購入、および7月8日AMと8日PMのCGシナリオでスタフカ戦車増援(SSR CG7.22)からAFVを受領する。また、7月9日AMのCGシナリオでは、それとは別に6両の埋設されたT-34 M41を受領する。

CG7.21 ドイツ軍装甲予備(Armor Pool): CGの開始時、以下のAFVが装甲予備となっている。

- StuG III G × 21
- StuH 42 × 9
- StuPz IV × 6
- PzJg Tiger × 6
- Marder III(t)H × 6

装甲予備はAFVがプレイに登場することで減少し、盤外に残存したAFV(修理されたものも含む; 11.6131e-f)によって補充される。装甲予備内の全てのAFVは、RePhの手順11.6132において故障した兵器が自動的に修理され、車両操作班も補充される。CGの開始前に、ドイツ軍プレイヤーは装甲予備のAFVと7月9日AM受領の増援AFVについて、戦車指揮官表(SSR CG9)での判定を行う。SSR SaP14も参照。

CG7.22 スタフカ(STAVKA)戦車増援: STAVKAの増援は、7月8日AMとPMのCGシナリオで指示されたものが登場する。これらのAFV【例外: 捕獲されたもの】は、たとえ走行不能であっても、登場したCGシナリオ終了時、RePhの手順11.6136でCGから除外される。これらのAFVが破壊されたことによって生じた残骸/炎上済みの残骸も、登場したCGシナリオの終了時に取り除かれ、復帰(Recovery; 11.6131d)の対象とならない。CGの開始前に、ソ連軍プレイヤーはスタフカ戦車増援のAFVと7月9日AM受領の埋設されたT-34 M41について、戦車指揮官表(SSR CG9)での判定を行う。



CG7.23



CG7.23 埋設(Dug-In)AFV : ソ連軍は7月9日AMに6両の埋設されたT-34 M41を受領し、加えてRePhの手順11.617において埋設されたT-34 M43 RG(V1)の購入が可能である。埋設AFVには車両のクレストカウンターを置き、埋設状態を明示する。埋設AFVは、設置された砲のHIPルール(A12.34)に基づき、(瓦礫を含め) 隠蔽地形にHIPで初期配置できるが、兵器の射撃やTCA変更は、隠蔽喪失につながる行動とみなされる(A12.141)。埋設AFVのBMGは使用不能である。埋設されたT-34 M43 (のみ)につき、同数のLMGをソ連軍OBに加える。埋設AFVは決して走行可能にはならない。隠蔽状態が露呈したら、再度HIPで配置されることはないが、隠蔽状態で配置は許可される。

CG8.固有操作班 : 固有操作班がカウンターの姿をとることはない¹⁴。ゆえに、自発的な車両の放棄(D5.4)と操作班の生存判定(D5.6)は不可である【例外：搭乗兵/跨乗兵の生存判定は可能；D6.9】。固有操作班が車両の放棄を強制された場合(D5.311、D5.341、D5.5など)、操作班は除去され、車両は放棄状態となる。このように除去された固有操作班(戦車指揮官を含む)は、CVPにカウントされない。



CG9.戦車指揮官 : 受領/購入した各AFV小隊につき、その陣営のプレイヤーは秘密裏DRを表に当てはめ、受領できる戦車指揮官を決定する。このルールに関して、AFV小隊とは同一形式のAFV(AAMGの有無は無視する)3両(FRD)を意味する【例外：このルールに関して、7月8日PM受領のSU-152はValentine III(b)とみなす；ソ連軍AFV RG(V1/V2)は、実際の受領車両数に関わらず、1個の戦車小隊とみなす】。StuG III GもしくはStuH 42小隊に9-1以上の戦車指揮官が誕生した場合、固有の8-1戦車指揮官(SSR SaP14)と置き換えられる。戦車指揮官は、別の車両に乗り換えることはできない。彼らは最初に搭乗した車両にとどまり、その車両と運命を共にする。

戦車指揮官表 (Armor Leader Table)

修正後DR	戦車指揮官
≤2	10-2
3	9-2
4	9-1
5	8-1
≥6	—

DRM :

- 2	StuG III GまたはStuH 42
- 1	ドイツ軍
+ 1	埋設されたAFV (SSR CG7.23)

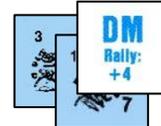
CG10.残存RG : あるCGシナリオで進入/使用されなかった各RGやその一部は、なおも次のCGシナリオで使用できる。さらに、購入したRGやその一部は(OBA RGに割り当てた事前指定ヘクス/盤外観測員も含め)、CGシナリオもしくは続くRePhで除去/帰還となるまで残存する。このルールにおいて、OBA RGは、直前のシナリオで1度でもFFE：1カウンターが置かれたら“使用された”ものと考えられる。残存した各OBA RGは、元のままのチットの山と(たとえプレイ中に除去されていたとしても)無線機もしくは野戦電話も含めて次のシナリオで使用でき、もしまだ有していないのであればRePhにおいてICPPを支払うことで盤外観測員を購入できる。野戦電話/盤外観測員/事前指定ヘクスは、適正な場所であれば、新しい位置から次のシナリオを開始できる。

CG11.盤外退出 : 兵士(および所有兵器)や走行可能なAFVはプレイ中に盤外へ退出できるが、シナリオ開始時点で自軍が支配していて、現在も自軍支配下にあるヘクスからしか退出できない。退出したユニット(帰還を被ったAFVを含む；11.613f；11.614)は、そのシナリオの間は再び進入することはできないが、次のCGシナリオの自軍OBに残存する【例外：混乱状態の歩兵ユニットは退出した時点でMMCを行い、それに失敗すれば所有する兵器ともども即座に除去となる】。残存したカウンターはSaP章ディバイダ(11.15)の自軍“Retained”ボックスに置く。(現

在および)シナリオ開始時点で自軍が支配していないヘクスから退出したカウンターは全て除去となる(ただし、CVPにはカウントしない)。



CG12.隠蔽 : 隠蔽地形に初期配置する歩兵(および所有兵器)は全て、LOSに関係なく隠蔽状態で配置できる。これについての“?”は購入する必要はない。つまり、この隠蔽のための“?”は無料である。これ以外では、A12.12とA12.34が適用される。最初に初期配置する側は、相手がその初期配置を見る前に、資格のあるユニット全部を隠蔽状態にしておける。同様に、次に初期配置をする側も、相手がその初期配置を見る前に、資格のあるユニット全部を隠蔽状態にしておける。RePhに購入(11.619)する“?”は、主としてダミーとしての使用を意図したものである。



CG13.自己回復 : 各陣営は、戦意喪失状態でない混乱状態のMMCを(1個だけではなく)2個まで自己回復する試みができる。ただし、(A18.11に従い)どちらの試みも、他の自軍MMCの回復の試みの前に行う。

CG14.虐殺 : 虐殺(A20.4)がCGシナリオで行われた場合、そのシナリオの間だけ影響が及ぶ。ただし、11.608も参照。



CG15.燃え尽きた(Brnt out)残骸 : 燃え尽きた残骸は、再度燃えることはなく、武装の微発や、D10.4による除去もできない。燃え尽きた残骸は、通常の残骸と同じLOS妨害となる。



CG16.戦意高揚拠点(Fanatic Outpost) : 7月7日AMのCGシナリオの初期配置時に、ソ連軍プレイヤーは4ヶ所以下の建物/壕ヘクスを戦意高揚拠点に指定できる。そのヘクスはヘクス列J以西の初期配置エリア内で、かつ3個分隊相当【例外：操作班は数えない】と1人以上の指揮官が3ヘクス以内に配置されなければならない。一度指定されたら、そのヘクスは(たとえドイツ軍に支配されても)戦意高揚拠点であり続ける。戦意高揚拠点ヘクスにいる、捕虜でないソ連軍兵士ユニットは戦意高揚状態(A10.8)であるとみなす。戦意高揚拠点の外から中に進入した時点で、防衛機銃射撃を受ける前に戦意高揚状態となる。AFVへCCを仕掛けるために戦意高揚拠点の外へ突撃する場合でも、PAATCを要求される時点で戦意高揚状態であるためTCの必要はない。既に戦意高揚状態であるソ連軍ユニットには、それ以上の利点は生じない。ソ連軍支配下の戦意高揚拠点から3ヘクス以内の全てのソ連軍SW/砲は、その修理dr(A9.72)に-1drmの恩恵を受ける【例外：バックフロントの恩恵をすでに受けている場合；SSR SaP18】。

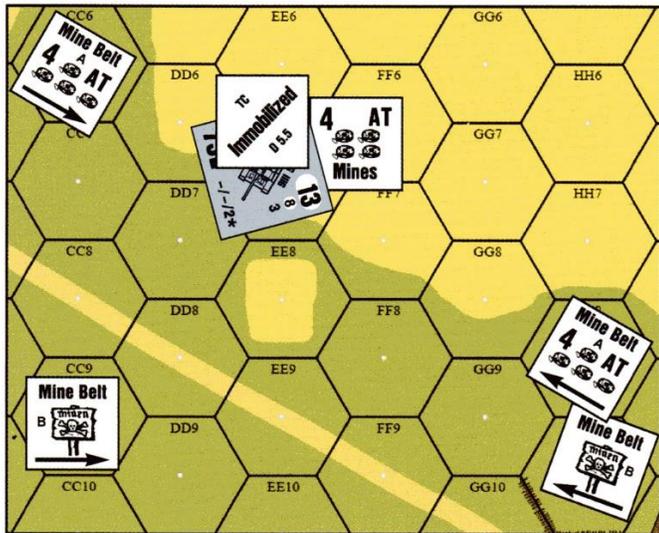


CG17.ソ連軍地雷地帯(Mine-Belt) : 地雷地帯¹⁵は、各ヘクスに同一タイプ・同一戦力の地雷原(B28)を含む6ヘクスから成る(頂点方向)ヘクス列で構成される【例外：A-P地雷原は6もしくは12戦力のみが配置でき、A-T地雷原は2もしくは4戦力のみが配置できる】。地雷地帯は、隠蔽配置かもしくはB28.46に従って確認済み地雷地帯として配置できる。1つの地雷地帯には、A-P地雷とA-T地雷の両方を含むことができ、その場合は6ヘクス全てに両方のタイプの地雷原が存在することになる。他の地雷原、もしくは火炎地雷(SSR SaP9)を地雷地帯のヘクスに埋設することはできない。地雷地帯の戦力をブービートラップに変換することはできない。次ページの例を参照。



SaP

CG17



ソヴィエト戦争特派員 I.V.K. シモノフ(中央) ポニリ村近郊、1943年



撃破されたKV-1とドイツ軍歩兵 クルスク近郊、1943年7月

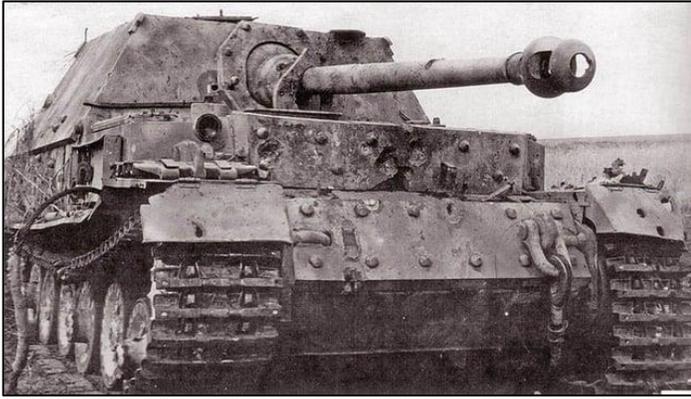
例：RePhにおいて、ソ連軍プレイヤーは10FPFを支払って6戦力の確認済みA-P地雷地帯を購入した。同時に、40FPFを支払い、4戦力の隠匿A-T地雷原を購入した。初期配置において、確認済み地雷原はCC9-DD9-EE9-FF9-GG9-HH9の頂点方向へクス列に埋設され、タイプ/戦力不明の地雷地帯カウンターをCC9とHH9に置いてこれを示し、野戦構築物購入記録表(11.619)にこのことを記録した。隠匿地雷地帯はCC6-DD6-EE7-FF7-GG8-HH8のヘクス列に埋設され、野戦構築物購入記録表にこのことを記録した。CC7からHH9へのヘクス列に埋設することはできない。なぜなら、A-T地雷とA-P地雷の地雷地帯は、6ヘクス全てが「重なって」いなければならないからである。そのCGシナリオにおいて、ドイツ軍のStuG III GがEE7に進入した。ソ連軍はそこがA-T地雷地帯の一部であることを宣言してdrを行い、3を出した。これにより36+FPのIFT上での解決が行われ、結果は走行不能であった。ドイツ軍はEE7が地雷地帯の一部を知ることができるが、地雷地帯のその他の情報を知ることはできない。ドイツ軍プレイヤーは、EE7に4戦力のA-T地雷原カウンターを置いた。CGにおいて、ソ連軍のA-T地雷地帯の戦力は2か4であることがわかっていてある。



ソ連軍の歩兵・戦車連携による反撃 ヴォロネジ線区、1943年7月



11.5



11.5 SaP キャンペーンゲーム：狂った時程表 [A Timetable Disrupted]

CG日：1943年7月7-9日（6CGシナリオ）

- CGシナリオ1 7月7日AM
- CGシナリオ2 7月7日PM
- CGシナリオ3 7月8日AM
- CGシナリオ4 7月8日PM
- CGシナリオ5 7月9日AM
- CGシナリオ6 7月9日PM

ロシア、ポニリ駅、1943年7月7日：シタデル（城塞）作戦の3日目は、ポニリ村を巡る戦いの初日となった。第292歩兵師団の第507及び508擲弾兵連隊のベテランたちは、（精鋭の第244突撃砲大隊を含む）装甲部隊と連携し、ポニリという名の、農村地帯の未発達な交通網の拠点を掌握するという重大な任務を託された。これはドイツ第9軍の重要目標であった。第18装甲師団がこの攻撃を支援する予定だったが、様々なアクシデントや出動の遅れ、さらにソ連軍の妨害により戦場に遅れて到着した。この遅延により、戦闘の初期段階で第292歩兵師団に大きな負担がかけられ、目標を迅速に奪取できるという希望は打ち砕かれた。ソ連軍第307狙撃兵師団の第1021および第1023狙撃兵連隊は、第129戦車旅団と第1442自走砲連隊と共に、ポニリの東、西、そして北に築かれた要塞の守りについた。ソ連軍司令部は、彼らにその日の命令を出した。「撤退は許可しない——いかなる犠牲を払ってでも、ポニリを保持せよ！」ポニリを巡る戦いは、その惨猛さと、クルスク突出部を消滅させようというドイツ軍の野心的な計画、そしてその計画の命運を握る戦いで命を落とした多数の兵士によって、歴史上特筆されるものとなる。

CG マップ：SaPマップの全域が用いられる。

CG 勝利条件：ドイツ軍は、いずれかのCGシナリオの終了時(RePh手順11.601)において、ヘクスW50、建物AA29、W47、T67、これに加えてEE27-EE34-EE37-EE40-BB51-Z66-Y69-Y71の道路／線路に隣接する建物／瓦礫ヘクスを22ヘクス以上支配していれば勝利。ソ連軍はドイツ軍の勝利を妨げるか、7月7日PMシナリオ以降、いずれかのCGシナリオの終了時にヘクスW50、建物AA29、W47、T67を支配していれば勝利。

全てのCGシナリオにおいて、ソ連軍が先に配置し、ドイツ軍が先攻。

CGシナリオ1 7月7日AM

★ ソ連軍初回シナリオOB：

第307狙撃兵師団第1019及び第1023狙撃兵連隊、第13対戦車砲旅団の一部
[ELR：3] 全てのドイツ軍支配下の盤端ヘクスから4ヘクス以上離して初期配置する（SSR CG-1.1およびCG-1.4参照）：{SAN：4}

RG：I1×2 RG：I3×4 RG：I4×2 CPP×22

塹壕×60 鉄条網×30 戦意高揚拠点(SSR CG16)×4

隠匿地雷地帯(SSR CG17)×6 ※6A-Pもしくは2A-Tのみ

要塞化建物区域(B23.9；トンネルは不可)×8

第1023狙撃兵連隊の一部 ヘクス列C以东で、かつヘクスナンバー25以上のヘクスに配置。No Move(E1.21)カウンターの下に配置される（SSR CG-1.3参照）

RG：I3×1

✚ ドイツ軍初回シナリオOB：

第292歩兵師団、第244突撃砲大隊および第656重駆逐戦車大隊の一部 [ELR：4] 各部隊の特記にあわせ進入（SSR CG-1.4参照）：{SAN：3}

第507擲弾兵連隊第1大隊の一部 第1ターン以降にA36以北の西端から進入

RG：I3×3

第507擲弾兵連隊第2大隊の一部 第1ターン以降にA25以北の西端から進入

RG：I3×3

第292歩兵師団、第292駆逐戦車大隊、および第244突撃砲大隊の一部 第1ターン以降にA31以北の西端から進入。および／もしくは第4ターン以降にAA1以东の北端から進入

RG：I1×6 RG：I6×3 CPP×15

ドイツ軍装甲予備(SSR CG7.21)から20以下のAFV

※StuG IIIg、StuH 42およびMarder III(H)のみを選べる

第292歩兵師団、および第656重駆逐戦車大隊の一部 第3ターン以降にAA1以东の北端から進入

RG：I2×1

ドイツ軍装甲予備(SSR CG7.21)から6以下のAFV

※StuPz IVおよびPzJg Tigerのみを選べる

CGシナリオ1 7月7日AM特別ルール

CG-1.1 A36とNN0、およびその間の盤端ヘクスはドイツ軍支配下である。残りの全てのヘクスはソ連軍支配下である。

CG-1.2 ソ連軍RG M1のCGシナリオ最大数(11.6175)は5である。トーチカは既定の半分のFPPコストで購入でき、全ての地雷地帯は隠匿配置してよい。

CG-1.3 No Moveカウンターの下に配置されたユニットに移動の自由(E1.21)が与えられるのは、確認済みの敵ユニットをLOS内に収めるか、第4ゲームターンの開始時である。

CG-1.4 どちらの陣営も、Iタイプ、およびVタイプのRGを購入できない。ドイツ軍のRGを、「盤上初期配置」や「予備」(11.6174)で購入してはならない。ドイツ軍が購入できる「野戦構築物」は自加の“？”のみである。



SaP

CG-6.1

CGシナリオ2 7月7日PM

ドイツ軍7月7日PM 増援:

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入

ドイツ軍装甲予備内(SSR CG7.21)の移動可能なAFV をいくつでも

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入。および/もしくはソ連軍ユニット/戦意高揚拠点の存在に関わらず、A36以南の西端から進入

RG : I1×2 RG : I3×3 RG : I6×1

CGシナリオ2 7月7日PM特別ルール

無し

CGシナリオ3 7月8日AM

ソ連軍7月8日AM 増援:

STAVKA増援(SSR CG7.22参照) 各部隊の特記に合わせ進入

第1ターン以降にSSR CG7-.1および/もしくはSSR CG-3.1に従って東端から進入

RG : I2×4 T-34 M43×30

第1ターン以降にSSR CG7-.1および/もしくはSSR CG-3.2に従って南端から進入

RG : I2×2 KV-1 M42×11 KV-1 M42 (AAMG付き) ×4

ドイツ軍7月8日AM 増援:

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入

ドイツ軍装甲予備内(SSR CG7.21)の移動可能なAFV をいくつでも

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入。および/もしくはソ連軍ユニット/戦意高揚拠点の存在に関わらず、A36以南の西端から進入

RG : I1×2 RG : I3×3 RG : I6×1

CGシナリオ3 7月8日AM特別ルール

CG-3.1 初期配置の前にソ連軍が特別に指定した増援ユニットは、第2ターンに東端から進入する際、自軍支配下の東端盤端ヘクスから10ヘクス以内であれば、ドイツ軍支配下の盤端ヘクスからでも進入できる。

CG-3.2 初期配置の前にソ連軍が特別に指定した増援ユニットは、第2ターンに南端から進入する際、自軍支配下の南端盤端ヘクスから10ヘクス以内であれば、ドイツ軍支配下の盤端ヘクスからでも進入できる。

CGシナリオ4 7月8日PM

ソ連軍7月8日PM 増援:

STAVKA増援(SSR CG7.22参照) 第1ターン以降にSSR CG7-.1および/もしくはSSR CG-4.1に従って東/南端から進入(SSR CG-4.2参照)

T-70×15 T-34 M43×5 Valentine VIII(b)×10 SU-152×2

ドイツ軍7月8日PM 増援:

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入

ドイツ軍装甲予備内(SSR CG7.21)の移動可能なAFV をいくつでも

CGシナリオ4 7月8日PM特別ルール

CG-4.1 初期配置の前にソ連軍が特別に指定した増援ユニットは、第2ターンに東/南端から進入する際、自軍支配下の東または南端の盤端ヘクスから10ヘクス以内であれば、ドイツ軍支配下の盤端ヘクスからでも進入できる。

CG-4.2 ソ連軍のAFVは、最低でも10両は南端から進入せねばならない。

CGシナリオ5 7月9日AM

ソ連軍7月9日AM 増援:

ソ連軍境界線内に初期配置

T-34 M41 (埋設) ×6

ドイツ軍7月9日AM 増援:

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入

ドイツ軍装甲予備内(SSR CG7.21)の移動可能なAFV をいくつでも

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入(SSR CG-5.2参照)

RG : I1×3 RG : I4×2

PzKpfw III L×3 PzKpfw IV F1×3 PzKpfw IV F2×3

CGシナリオ5 7月9日AM特別ルール

CG-5.1 天候は曇天(Overcas ; E3.5)である。

CG-5.2 ドイツ軍OB記載のAFVが盤外で残存した場合、装甲予備に組み込まれる。

CGシナリオ6 7月9日PM

ソ連軍7月9日PM 増援:

第3ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入

RG : I2×2

ドイツ軍7月9日PM 増援:

第1ターン以降にSSR CG7-.1に従って進入

ドイツ軍装甲予備内(SSR CG7.21)の移動可能なAFV をいくつでも

CGシナリオ6 7月9日PM特別ルール

CG-6.1 天候は曇天(Overcas ; E3.5)である。SSR SaP2とは異なり、直前のCGシナリオで雨が降ったなら、ECは多湿(Wet)となる。

結末: その日が終わるころ、ドイツ軍は想定をはるかに上回る損害を出しながらも、ポニリ村の北と西の土地を制圧し、その中心部に足掛かりを作ることになった。ドイツ軍上級司令部は頑強な抵抗に驚き、ポニリ村への進入と突破の遅れが、ドイツ軍の計画全体に重大な影響を与えていることを認識した。7月7日から9日は、ポニリを巡る戦いが最高潮に達した期間であった。ドイツ軍とソ連軍は、廃墟と化した街で膠着状態となり、血みどろの戦いを繰り返していた。損害がかさむ中、駅や給水塔、学校といった重要拠点の掌握が幾度となく(時には1日の内に何度も)両軍の間を行き来し、どちらの陣営も優位を保てなかった。ポニリを巡る戦いは、その後4日間続いた。ドイツ軍が地歩を確保する力を徐々に失う一方で、ソ連軍部隊が続々と集結し、勢いは傾き始めた。7月15日、ドイツ軍はポニリ村から撤退し、ソ連軍にその支配権を譲り渡した。



11.6

11.6 再装備フェイズ(RePh)：以下の手順(11.601-11.622)は、RePhに各陣営が同時に実施する。これはCG日とCG日の間になされる。同じ日のAMシナリオとPMシナリオの間の“日中”RePhには、この手順の一部が実施される¹⁶。各手順(と付随する手順)は、数字/アルファベット順に行くこと。現状に適合しない手順は省く(例：盤上に火災がない場合、RePhの手順11.609はとばす)。7月7日AMシナリオの前には、以下の手順で“*”がついたもののみを行う。“日中”RePhでは、“†”がついた手順(及びルール)のみを完了させる必要がある。

RePhの手順

†	11.601	混戦の完了
†	11.602	マーカー除去
†	11.603	回復と降車
	11.604	隠匿ユニット/野戦構築物、包囲&地雷原
	11.605	境界線の画定
	11.606	孤立
	11.607	盤上整理
†	11.608	捕虜
	11.609	鎮火
	11.610	操作班の再配置&統合
†	11.611	負傷指揮官、クラス上昇&昇進
†	11.612	新たなCGシナリオ&SAN調整
†	11.613	装備修理&補充
	11.614	装甲車両の撤収
	11.615	野戦構築物の撤去
†	11.616	CPP補充
†*	11.617	増援グループの購入
†*	11.618	RG戦力・兵器&指揮官
†*	11.619	野戦構築物の購入
*	11.620	偵察
*	11.621	ユニット初期配置
†*	11.622	CGシナリオ開始

† **11.601 混戦の完了：**敵ユニット同士が同じ区域を占めている場合、そこは混戦状態となる。混戦中の全ユニットは、混戦マーカーがなくなるまで、CCの解決を(無制限に)繰り返す。これらのユニットは、混戦に伴う通常のCCPhに行われる行動を自由にできる(捕獲の試み、離脱、攻撃など)。ソ連軍をフェイズプレイヤーと考える。RePhの混戦では、最初のラウンドが完了したら、そこでまた隠蔽状態にあるユニットは“?”を失い、釘づけ状態のユニットからPINカウンターを取り除き、各CXカウンターを除去し、車面上の各stun/Stunカウンターを裏返し(望むならCE状態にしてもよい)、機動状態にあるAFVからMOTIONカウンターを取り除く。最初のラウンドが終了した後、混戦状態は格闘戦(SSR SaP3)となる。手順11.601の完了をもって、そのCGシナリオの終了となる。

11.6011 解決の順序：混戦は(ヘクスの)英数字の若い順で解決する(例：A1の次にB16、その次にB35、その次にC19というふうに)。

† **11.602 マーカー除去：**ここで、以下のマーカー/カウンターを除去する。

- a) FFE, SR, 弾幕(Barrage)砲火マーカー
- b) 『煙幕』
- c) 目標捕捉マーカー
- d) 無線機と野戦電話【例外：残存；SSR CG10】
- e) DM, Disrupted, Fanatic, Berserk
- f) Wall Advan, Laber, HDマーカー, ダミースタック【例外：以上の全ては“日中”RePhでは除去しない】
- g) CX, Motion, CE, BU, Stunマーカー
- h) スタフカ戦車増援の全てのAFVおよびその残骸 (SSR CG7.22)
- i) 現状で秘匿(Cloak)されているユニットと装備は、初期配置時の区域に隠蔽状態にして盤上に配置する。ダミーの秘匿カウンターは除去される。現状で隠蔽状態のユニットと野戦構築物は、この時点で暴露する必要はない。
- j) 狙撃兵

† **11.603 回復と降車：**現在混乱状態となっている両陣営の全ユニットは、自動的に回復する。DRは不要である。全ての乗車兵/跨乗兵は、その車両のいる区域に降車する(A-P地雷原に降りたユニットは、即座に攻撃されず、11.6042が適用される)【例外：“日中”RePhでは、降車ユニットは攻撃されず、かつ11.6042も適用されない】。

11.604 隠匿ユニット/野戦構築物、包囲&地雷原

11.6041 隠匿ユニット/野戦構築物：現在隠匿されているユニットと野戦構築物(要塞化建物区域を含む)は、プレイヤーの選択により隠匿を維持してもよい；そのようなユニット/野戦構築物は次のCGシナリオにおいても現在の区域に初期配置せねばならないが、FPPコストは不要である。隠匿ユニットは盤上に置かれることなく残存し、境界線の画定に関しては考慮されない。すでに(すなわち以前のCGシナリオから)盤上にある野戦構築物は、以前どの陣営が支配していたかにかかわらず、現在その区域を支配している陣営が支配している。



11.6042 包囲：包囲されている各ユニット【例外：捕虜】はITCを行う(指揮官DRM適用)。ITCに成功したユニットは、現在の区域に残される(包囲マーカーは11.6064まで残しておく)。ITCに失敗すれば即座に除去となる【例外：包囲されている走行不能車両の露出状態にあるPRCが除去された場合、そのAFVは放棄状態で盤上に留まる】。これにより監視兵が除去となった捕虜は、可能であれば、同一区域にいる除去された監視兵の友軍ユニットが受け取らねばならない。捕虜が受け取られない場合、捕虜は自動的に再武装(A20.551)し、かつ除去された監視兵が落とした装備を所有することができる。それ以外の場合、除去となった被包囲ユニットが所有していた装備は、誰も所有しないままその区域に残される。



11.6043 地雷原：地雷原にいるAFVは、その種類に応じた地雷原攻撃を受ける。これは、地雷原区域退出を試みる場合と同様に、通常の方法で解決する。A-P地雷原ヘクスにいる各歩兵ユニットはNTCを行う(戦車指揮官除く)指揮能力修正を適用；ブービートラップを起爆させない；ドイツ軍の建設工兵[SSR SaP12]は-1DRMを受ける)。このITCに失敗すれば損耗となる【両方についての例外：地雷原の攻撃を受けず、かつ地雷原ヘクス/敵の支配するヘクスに入らずに、理論的に地雷原から退出できるユニットはNTCをする必要はない】。どの場合でも、生き残ったユニットは、RePhの手順11.607に取り除かれるまで、地雷原ヘクスの各自のいる区域に置いておいておく。

11.605 境界線の画定：ここでドイツ軍とソ連軍の前線を画定する。両陣営は連続したヘクス列(や頂点方向ヘクス列；以降両方を合わせて『ヘクス列』と表記)に印をつけていき、地図盤の一部に複数の隣接区域からなる、閉じた“ループ”を描く。このようにして囲まれた部分が、境界エリアとなる。これが手順11.6066の終了時に完了したら、境界エリアには全自軍ユニットと、場合によっては敵ユニットが含まれているはずである。各陣営とも、ルールを守りつつ、自身の境界エリア内の区域をできるだけ多く囲む試みを自由に行える。“ループ”が正しく画定されれば、両陣営とも、任意の前線区域から始めて隣接する前線区域をつたっていくと、同じ前線区域に2回以上入ることなく、最初の前線区域に戻るようになる。

11.6051 無人地帯：各陣営の境界線の画定により、双方の境界エリアに入らない部分や、双方の境界エリアが重なり合う部分がしばしばできる。双方の境界エリアに入らないヘクスは無人地帯となる。また、両陣営の境界エリアが重なりあったヘクスで、ユニットのいないヘクスは無人地帯となり(11.6062)、ユニットのいるヘクスは孤立エリアとなる。戦場各区域は決して無人地帯の区域とはならない。これは、どちらかの陣営が常に戦略区域を支配しているからである(SSR CG-1.1 CG開始時の支配を参照)。



SaP

11.6063



11.6052 支配マーカー:各陣営は、(CGシナリオの間/終了後のいつでも) 現在支配している**戦略区域**(定義は11.2参照)に自軍の区域支配マーカー(RBのカウンターに含まれている)を置く。支配マーカーの配置は、その区域の支配が勝利判定やどちらかの境界線の調整に影響する可能性がある場合だけでよい。支配マーカーは、支配する側が当該区域の支配を失った時に取り除く(あるいは裏返す)。非戦略区域も(A26.11-12に従い)支配の対象だが、支配マーカーが置かれることはない。

11.6053 盤端マーカー:まず、敵が支配する盤端ヘクスに隣接した自軍支配の盤端ヘクスのそれぞれに、境界線マーカーを置く。次に、これらのマーカーを、別の自軍境界線マーカーへ向ける。この向きは、敵の支配ヘクスの無い盤端『ヘクス列』に沿ったものとする[例外:盤端ヘクスの隣に敵の支配する盤端ヘクスであれば、当該ヘクスへマーカーを1個置き、向きは盤外とする]。必要に応じて、この盤端『ヘクス列』は、盤の「隅を回りこむ」ことがある(そのため、ヘクス列沿いが頂点方向ヘクス列沿いになったり、その逆となったりすることがある)。盤端区域の支配は特に重要であるため、プレイ中は盤端境界線マーカーを置いたままにすることを勧める(任意で初期配置後に取り除いてもよい)。盤端境界線マーカーは通常2つで、互いを向き合う点に留意する。



11.6054 境界線マーカー:ここで各陣営は境界線マーカーを、1度に1個ずつ、自軍歩兵MMC/支配マーカーのある地上レベル区域へ置いてゆく。片方が先に配置しても、双方同時に配置しても違いは生じない。配置した各境界線マーカーは、地上レベルに非SMCの敵ユニット/支配マーカーのない『ヘクス列』に沿って別の自軍境界線マーカーのある区域へ向けておく。また、新たな『ヘクス列』は、(盤端上であっても)別の自軍『ヘクス列』と重なってはならない[例外:既に自軍境界線マーカーのあるヘクス]。この境界線マーカーの配置は、各陣営がつながった『ヘクス列』(盤端『ヘクス列』を含む)からなる閉じた“ループ”を形成し、ルール上可能な範囲で一番広い境界エリアを囲むまで続けなくてはならない(ただし、この時点では自軍ユニットを残らず囲んでいるとは限らない)。こうしてできた“ループ”は、1つ以上となることもある。この手順で置かれたマーカーは、前の手順で置かれた盤端マーカーを「足がかり」としている。境界線の例として11.6066を参照。

11.6055 再調整:マーカーをルールに従って置いている限り、納得ゆく境界線ができるまで、配置済みの境界線マーカーを再調整するのは自由である。最初からやり直すのも構わないが、手順11.6053から始めること。

11.6056 ポケット:ここでまだ自身の境界線エリアの外にいる自軍ユニットは、ポケットの中にいる[例外:SMC単独では、ポケットを形成しない;11.6059を参照]。ユニットが地上レベルにいない場合、11.6057を参照。地上レベルのユニットがいる複数のポケットを連結するには、(可能であれば)2個の境界線マーカーを、そのような自軍非SMCユニット/支配マーカーのある別々のヘクスに同時に置く。この2個のマーカーは、敵の非SMCユニット/支配マーカーのない『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる。このように2個のマーカーを配置した後で、(可能であれば)追加の境界線マーカーを(11.6054に従い)配置できる。これは、ポケットを広げ、他の自軍ユニットを収めるためである。ただし、1つのポケットは、手順11.6054の間に自軍境界エリアで囲まれた区域をいっさい含んではならないし、いかなる自軍(11.6058)盤端ヘクスも含んではならない(後者が起きた場合、11.6058を参照)。ポケットが1ヘクスだけからなる場合、境界線マーカーは不要である。収まったユニットは、地図盤上に残り、次のシナリオでそのヘクスに初期配置するからである[例外:離脱;11.6063]。主たる境界エリアから物理的に分かれていたとしても、全ポケットエリアは孤立エリアであり、自軍の境界エリアの一部である。この時点で隠匿状態のユニットのうち、自軍境界エリアの外にいるものは盤上に隠蔽状態で置かれ、それらのユニットでポケットを作る。

11.6057 非地上レベルのポケット:MMCが建物区域の上階におり、敵の支配区域や火災が生じている区域を通らずに地上レベルへ行けない場合、その区域はポケットを形成する。また、利用できる階段がない場合も同様のポケットが生じる。このようなポケットは境界線マーカーで示さない。境界線マーカーは常に地上レベルに置くものだからである。したがって、この種のポケットは、縮小サイズのSaPマップのコピーに直接書きこむのが一番よい(丸で囲んだレベル数を書けば十分である)。同じ建物内で、上階のポケット区域(どちらの陣営の支配かに関わらず)同士が『隣接』したら、まとめて1つのポケットとなり、建物内や建物外の隣接ヘクスの孤立エリアと区別する。

11.6058 ポケットを広げる過程で盤端ヘクスを含んだら、境界エリアのその部分はポケットでなくなり、(手順11.6054で区画されたかのように)境界エリアの「通常の」部分とみなす。その部分の区域内の孤立状態は変化しない。ドイツ軍の境界エリアには、北/西端ヘクスが含まれなければならない。同様にソ連軍の境界エリアには、南/東端ヘクスが含まれなければならない。

11.6059 この時点で、各陣営は自身の境界線エリア内の全ての非孤立エリアの支配を獲得し、そのような区域から敵の支配マーカーを全部取り除く。まだ自軍境界線エリアの外にいる自軍SMC/トラックは除去される。孤立エリア内の各区域は、今の支配状態を保つ。無人地帯ヘクスは全て非支配状態となる。11.6066の例を参照。

11.606 孤立:中にあるユニットによって、孤立エリアは(AからDの)4タイプに分けられる。

- A) ユニットなし。
- B) 片方の陣営ないしは両陣営のSMC/トラックのみ
- C) 片方の陣営のMMC/AFV*
- D) 両陣営のMMC/AFV*

* (どちらかの陣営の) SMCが存在しても種別は変化しない。

11.6061 ユニットへの影響: Bタイプの孤立エリア内にいる各SMC/トラックは離脱(11.6063)を試みなくてはならない。Cタイプの孤立エリア内にいる敵SMC/トラックは離脱を試みなくてはならない。C/Dタイプの孤立エリア内にいる各ユニットや兵器は、弾薬減少状態(A19.131)で次のシナリオを開始する[例外:離脱(11.6063);除去(11.6095-6097, 11.611, 11.6132, 11.6134-6136)]ので識別記号/番号を記録する。孤立エリア内の初期配置制限については11.6211を参照。

11.6062 ヘクス支配への影響:タイプA、Bの各孤立エリアは、無人地帯となる[例外:タイプAまたはBポケット(のみ)に『隣接』する支配区域(すなわち無人地帯を無視して)の全てが、一方の側によって支配されている場合は、そのエリアの全区域が非孤立エリアとなり、その側に支配が移る。これが生じた場合、そのポケットを描いていた敵前線区域も、もはや敵側にとって境界線区域とはみなされない]。タイプCの孤立エリアの各区域は、その区域を占めている側によって支配される。タイプDの各孤立エリアは、各陣営によって支配される区域が混在する。

11.6063 孤立からの離脱:孤立エリアの区域にいるユニットは、離脱判定表でDRを行って、離脱を試みることができる。同一区域内にいる複数の歩兵ユニットが離脱を望む場合、1つないしは複数のスタックを組むことができる。それから各スタックは自身の離脱DRを行う。指揮官とスタックするドイツ軍1個分隊は自由に展開できる。離脱の試みに先だち、所有するSW/砲を放棄したり、受け渡したり、(可能であれば)分解することができる。離脱ユニットが砲とともに離脱することはできない[例外:牽引もしくはdm状態]。



11.6063

SaP

離脱判定表 (Escape Table)

修正後DR	歩兵	走行可能AFV
≤8	離脱 ¹	離脱
9	離脱、置き換え ^{2,3}	離脱
10	離脱、損耗 ³	放棄 ⁴
11	離脱、置き換えてから損耗 ^{2,3}	放棄 ⁴
≥12	除去	破壊 ⁴

1 修正前DR2は、常に離脱と戦渦(A15.)の両方が生じる；スタックの離脱によって生じた場合は、戦渦が適用されるユニットを無作為選択で決定する【例外：結果が狂暴化や降伏であれば除去となる】。

2 戦意喪失となるのであれば、代わりに除去となる。

3 スタックについては無作為選択を適用する。

4 現在のヘクスと向きが維持される；操作班は除去される(SSR CG8)

DRM：

+x (戦車) 指揮官の修正/ヒーローDRM (単独SMCでは不可)

-1 連軍*

-1 単独の負傷していないSMC

-1 自軍が支配する非孤立ヘクスから2ヘクス以内

-1 自軍が支配する非孤立ヘクスに隣接

+1 同じ離脱DRを行う1個HSを超える1個HS相当につき*

+1 IPCを超える1 IPCにつき (スタックについては最もPPを超過しているものに；スタックする1個指揮官は1個MMCのIPCを増加できることに注意) *

+2 包囲(A7.7)されている*

+2 捕獲車両

*車両には適用しない。

11.6064 離脱の結果：ユニットが離脱の試みで生き残れば、そのユニットと所有していたSW/dm状態の砲は残存し、さもなければSW/dm状態の砲は除去される。この時点で包囲マーカーを全部取り除く。地雷原ヘクスから離脱(11.6042)したAFVは、TBを生成しない。

11.6065 ユニットの離脱によって孤立エリアのタイプが変われば、11.6061-6062を再度参照して、残ったユニットとヘクス支配への影響を確定する。

11.6066 境界線の画定：この時点で、境界線画定の手順が完了する。両陣営は、縮小サイズのSaPマップのコピーに各自の境界線を描く(両陣営は同じコピーに各自の境界線を、色の違うマーカーを使って引く)。自軍の前線区域と、無人地帯または非孤立の敵が支配する区域が接する各ヘクスサイドにマーカーを引く。この手順により、つながった『ヘクス列』が、縮小サイズの地図盤の上でより分かりやすいものとなる。孤立エリアのタイプ(A, B, C, D)も記入しておく。SaP16 - 17ページの11.6066の例を参照。

11.607 盤上整理：ここで各プレイヤーは、自軍の支配する区域から非孤立ユニット/装備を全部撤収させ(維持されている情報カウンターと共に)、SaP章ダイバダ(11.15)のコピーの適正なボックスに置く【例外：要塞化された建物区域やトーチカ(SSR CG5; 11.4)内の砲/AFV、パックフロントの一部(SSR CG4)、走行不能(埋設AFVも含む；SSR CG7.23)のAFVは、盤から除かず現在の位置にとどめておく】。

11.6071 孤立エリア：孤立エリアにいるユニット/装備は、盤から撤収させず現在の位置にとどめておく



11.6072 残存装備と徴発：盤上に残された全装備と同様に、撤収したものは全て、その区域を支配する側に残存する【例外：隠匿状態の完全設置DC; 11.6073参照】。保有する側が望めば、装備を除去しても

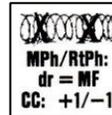
よい【例外：AFVは残骸ないしは燃え尽きた残骸となる】。AFVであれば、任意で武装挑発の試み(D10.5)を行った後で除去(残骸化)を選択できる。



11.60721 HMG/MMGの残存：どちらの陣営も、残存させられるMMGとHMGの数の上限は、残存する10個分隊相当(FRU)【例外：操作班とSMCは数えない】につき、それぞれ1つまでとなる。

この点に関して、孤立ユニット(及びそれらが所有するMMG/HMG)と、ソ連軍の50口径HMGは考慮されない。このMMGとHMGの残存数の上限は、これまでのCG内でOBにより与えられた/購入した機関銃小隊RG(ソ連軍のI4、ドイツ軍のI5が該当)のMMG/HMGの数だけ増加する。

例：7月7日PMのCGシナリオの後、ソ連軍には非孤立状態のMMCが37個分隊相当残存していた。ゆえに、4丁のMMGと4丁のHMGが残存可能な上限となる。孤立状態のユニットが所有しているMMG/HMGと、全ての50口径HMGは残存する。これに加え、7月7日AMの初期OBで2個の機関銃小隊が与えられているため、MMGの残存数は4丁、HMGの残存数は2丁増加する(ソ連軍プレイヤーが、7月7日AMもしくはPMシナリオで4RGを購入していたなら、更にその分も増加する)。



11.6073 隠匿された野戦構築物：要塞化された建物区域を含め、また隠匿状態の野戦構築物は盤上に置かれる【例外：火炎地雷(SSR SaP9)は、場所を露呈した後除去される】。各地雷原は、確認状態地雷原カウンターを置いて暴露する(その存在を明かすが、地雷原の戦力/種類までは明かさない)。盤上の各野戦構築物(つまり、以前のCGシナリオからあるもの)は、それが区域を支配する側が支配する。以前までどちらが支配していたかは関係ない。自軍が支配する区域にある、自軍が完全設置した隠匿状態のDCは、隠匿状態のままにしておくか、“撤収させて”残存させることができる。これが敵の支配する区域であれば、代わりに除去となる。



† 11.608 捕虜：非孤立ユニットに監視されている捕虜は除去される。孤立している監視兵は、自分の捕虜を監視し続ける(もしくは同一の孤立エリア内にいる他の自軍ユニットに自由に受け渡すことができる)か、処刑するか、あるいは解放することもできる。処刑すれば、次のCGシナリオでは虐殺(A20.4)の影響が出る。解放すれば、捕虜は自動的に捕虜側の陣営が残存保有する。非武装MMCは、同一規模の徴収兵MMCと置き換わる。解放されたSMCは、もとの種類のSMCと置き換わる。



11.609 鎮火：BLAZE(Flameではない)カウンターのある各区域は、完全に焼き尽くされたものと考え。各BLAZEカウンターを取り除き、以下の副次手順(11.6091-6097)により適切な地形変化の処理をする。



11.6091 炎上する残骸：(炎上する埋設されたAFV [SSR CG7.23] も含め) 炎上する残骸のBLAZEカウンターは、(もしあれば)残骸のある位置の可燃地形へと移す(新たにできた地形火災には以下の副次手順を適用する)。可燃地形がなければ、BLAZEカウンターは取り除く。残骸自体は燃え尽きた残骸カウンター(SSR CG15を参照)と交換する【例外：炎上した埋設AFVは除去する】。

11.6092 繁み、果樹園、麦畑と木造瓦礫：その区域に弾痕カウンターを置く。それまであった地形は存在しなくなる。

11.6093 石造瓦礫：石造瓦礫はそのまま存在し、以降のCGシナリオで再び燃える可能性がある。



11.6094 建物：棟内の区域に1つでもBLAZEカウンターがある工場以外の石造建物は、drを石造建物表に当てはめ、その建物が廃墟(4.3)になるか瓦礫になるかを決めねばならない。BLAZEカウンターが棟内の区域に1つでもある木造建物の全地上レベルには、木造瓦礫カウンターを置く。瓦礫の落下(B24.12)は生じない。これにより瓦礫化した建物内の(炎上済みの)残



SaP

11.6123

骸は除去される。新しくできた廃墟／瓦礫にあるFlameカウンターは取り除く。火災により瓦礫化／廃墟化した建物内に、再度初期配置が強制されていた孤立ユニット／装備は除去となり、孤立していた建物／瓦礫ヘクスは敵の支配となる。

石造建物表 (Stone Building Table)

修正後dr	結果
≤4	建物は廃墟(10.2)になる；建物にGuttedカウンターを置く。
≥5	建物は瓦礫になる；その建物の地上レベル区域の全てに瓦礫カウンターを置く。

drm :

+2	建物が1ヘクス建物である。
----	---------------



11.6096 延焼：ここで各FlameカウンターをBLAZE面に裏返し、さらに別のBLAZEカウンターを、隣接してBLAZE/Flameカウンターの無い各可燃地形ヘクスに置く。これらのBLAZEカウンターは、次のCGシナリオの開始時から影響し、それらのヘクスに存在する全可燃地形レベルを占めるものとする。ここで孤立ユニット／装備のうち、BLAZEカウンターを含んだ区域に初期配置せねばならないものは除去となる (AFVは燃え尽きた残骸と交換する)。

11.6097 野戦構築物と装備：地形火災区域内にある野戦構築物／装備は除去となる【例外：壕とトーチカ。ただし、中の装備は全て除去】。新たに廃墟になった建物内 (11.6095)にある非所有状態の装備 (野戦構築物／要塞化建物区域は含まない) は除去となる。

11.610 操作班の再配置&統合



11.6101 操作班の再配置：捕獲したものではない砲 (および50口径HMG) の残存数よりも、残存歩兵操作班の数が少ない陣営は、1線級のHSを歩兵操作班に交換してもよい。A25.2に反するとしても、必要に応じて展開してかまわない。



11.6102 統合：同一戦力値の同一クラスの残存HSは全て統合 (A1.32)し、各タイプのHSが複数個残存しないようにする【例外：残存した非孤立状態のSW MTRにつき、1個のHSを統合させずに維持できる；孤立したHSは、同一の孤立区域に初期配置が許された適正タイプの孤立HSとだけ統合できる；11.6242】。

† 11.611 負傷指揮官、クラス上昇&昇進



11.6111 負傷指揮官：各陣営は、負傷している指揮官につきdrを行う。修正後drが2以下で負傷のまま残存する。3以上ならば、後送を要するほど深刻な負傷とみなして除去となる (孤立していれば、負傷がもつて死亡する)。孤立エリア(11.6061；11.6242)で初期配置することになる指揮官には+1 drmが適用される。



11.6112 ヒーロー、MMC：両陣営とも残存したヒーローは除去する【例外：ヒーロー指揮官；11.6113】。ただし、除去するごとに、その陣営の所有者の選択により、1個MMCをクラス上昇させることができる (該当する場合、ヒーローと同一の孤立エリアにいるMMC)。また各陣営は、クラス上昇の資格がある残存歩兵MMC (操作班は不可) の個数を1回の秘密裏DRで判定する。どの場合でも、エリートMMCは戦意高揚となる (ただし、次のCGシナリオの間だけである；11.602e)。1回のRePhで、MMCは複数回のクラス上昇を起こさない。

MMCクラス上昇表 (MMC Battle Hardening Table)

修正後DR	対象MMC数
≤ -1	5
0	4
1	3
2-3	2
4-5	1
≥6	—

DRM :

-1	現在完了させているCGシナリオにおける、自軍の損害30CVPごとに (FRD)。
----	--



11.6113 指揮官：両陣営とも、残存したヒーロー指揮官はクラス上昇し、ヒーローではなくなる【例外：ヒーロー10-3はヒーローでなくなるが、それ以上の影響は生じない】。さらに、各陣営は1回の秘密裏DRを行い、次の表の各陣営の列に基づいて1残存歩兵指揮官のクラス上昇を判定する【例外：11.6114】。決定した指揮官が現在残存していない場合、(もしあれば)残存している非負傷指揮官の中で一番能力の低いものをクラス上昇させる。

指揮官クラス上昇表 (Leader Battle Hardening Table)

対象指揮官	ドイツ軍修正後DR	ソ連軍修正後DR
10-2	≤2	≤2
9-2	3	3
9-1	4	4
8-1	5	5
8-0	6-7	6
7-0	8-9	7-8
6+1	≥10	9-10
—	—	≥11

11.6114 非指揮官の昇進：11.6113の表でDRをする代わりに、以下のどちらかを選ぶ。

- a) 孤立していない非負傷8-0指揮官1個を、2個の7-0と交換する。または、
- b) 孤立していない非負傷8-1指揮官1個を、1個の8-0と1個の7-0に交換する。

ただし、現在の残存ユニットで、4個分隊相当 (ドイツ軍) または8個分隊相当 (ソ連軍) につき1個を超える指揮官が存在するのであれば、この選択(a/b)はどちらも行えない。))

† 11.612 新たなCGシナリオ&SAN調整

11.6121 新たなCGシナリオ：ここからのRePhの手順は、新たなCGシナリオの開始に関するものである。

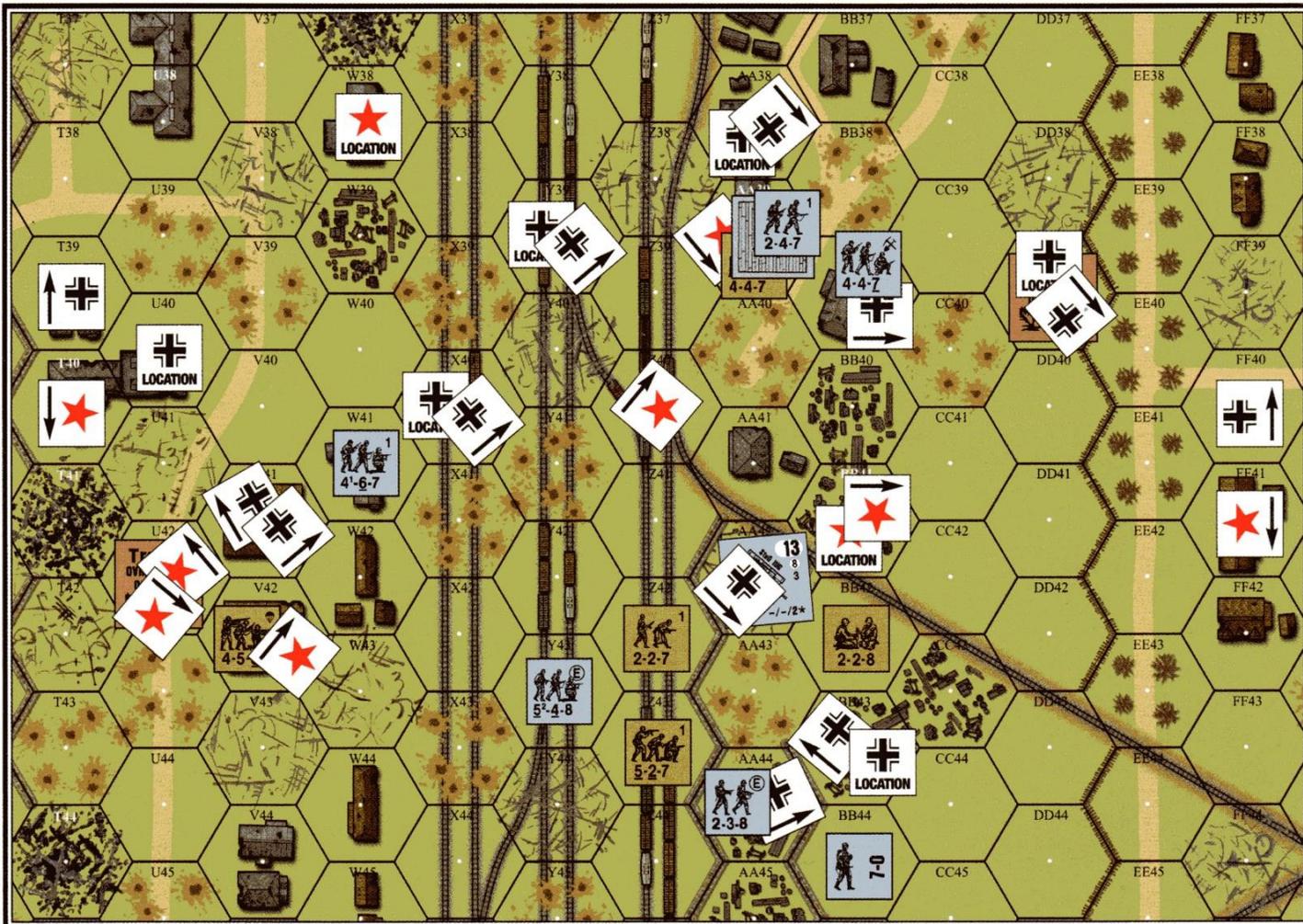


11.6122 SAN調整：現在のSANが4以上の陣営はdrを行う。現在のSANから4を引いた数値を+drmとする。修正後drが5以上でその陣営のSANが1減る。SANが0の陣営は、自動的に2に上がる (CPP消費は不要)。

11.6123 ブービートラップの活性レベル低減：レベルAまたはBのブービートラップがあれば、ソ連軍プレイヤーはdrを行う。drが6の目でレベルは1段階低下する (レベルAはBへ、レベルBはレベルCになる)。それ以外の目では影響はない。



11.6066の例



11.6066の例

ここで扱う例は、境界線画定の手順と孤立ユニットへの影響を説明するものである。様々な手順(11.605・6066)において各陣営が行う作業を詳述する。上図は、SaPマップの中央部分を示している。この例では、それ以外のヘクスは存在しない点に留意すること(ここで示す盤の端を、「実際の」盤端とみなす)。以下の例で太字で示されたヘクスの地上レベルには、境界線マーカーが配置される。「T37→V38」とは、T37に境界線マーカーを置き、ヘクス列T37 - U38 - V38に沿ってV38にある別の境界線マーカーへ向けることを意味する。「U38 - V38→W38」とは、U38に境界線マーカーを置き、(E12.11にある頂点方向ヘクス列の図に従い)頂点方向ヘクス列U38 - V38 - W38に沿ってW38へ向けることを意味する。

RePh手順11.6052 支配マーカーにおいて(CGシナリオの終了直後ではない)、各陣営は戦略区域に自軍の区域支配マーカーを置いていく。図ではマーカーが置かれた戦略区域が示されている。その資格がある区域の全てにマーカーを置かれるわけではない。マーカーを置く必要があるのは、境界線の調整に影響しうる戦略区域だけである。次に手順11.6053 盤端マーカーに従い、ドイツ軍プレイヤーは自軍の境界線マーカーをT39とFF40に置く。これらは、T39→T37、T37 - U37→FF37、FF37→FF40盤端『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる。ソ連軍プレイヤーも同様にT40とFF41に境界線マーカーを置き、T40→T44、T44 - U45→FF44、FF44→FF41盤端『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる(ヘクスBB44のドイツ軍7-0指揮官は、SMCであるためヘクスを支配できず[A26.11]、ゆえにT44 - U45→FF44のヘクス列を妨げない)。

次に、手順11.6054 境界線マーカーに従い、ドイツ軍プレイヤーは境界線マーカーをDD39から置き始める。これはFF40の盤端マーカーに向ける(ヘクス列DD39→FF40)。そして以下の順にマーカーを置いていく。BB39 - CC40→DD39、AA38 - BB38→BB39、Y39→AA38、X40 - Y40→Y39、V41→X40、最後にV41 - U41→T39。これで、以下のヘクスを含むつながった『ヘクス列』の「ループ」ができあがる: FF40、EE40、DD39、CC40、BB39、BB38、AA38、Z38、Y39、Y40、X40、W41、V41、U41、T39、T38、T37、S37、V37、W39、X37、Y37、Z37、AA37、BB37、CC37、DD37、EE37、FF37、FF38、FF39。以上のヘクスは、全てドイツ軍の前線区域であり、ドイツ軍の境界エリアをとり囲んでいる。

ドイツ軍の側が境界線を描いている間に、ソ連軍も同じことを行える。まず、ソ連軍プレイヤーは、境界線マーカーをBB41に配置し、頂点方向ヘクス列BB41 - CC41→FF41に沿ってFF41にある自軍盤端境界線マーカーへ向ける。そして以下の順にマーカーを置いていく。AA39 - AA40→BB41、Z40 - Z39→AA39、V42→Z40、U42→V42、U42 - U41→AT0(盤端境界線マーカー)。ソ連軍の境界線(前線区域)「ループ」には以下ヘクスが含まれる。FF41、EE41、DD41、CC41、BB40、AA40、AA39、Z39、Z40、Y41、X41、W42、V42、U42、U41、T40および残りの盤端境界線ヘクス。これらのヘクスはソ連軍の前線区域の大部分を占める。



SaP

11.6066の例

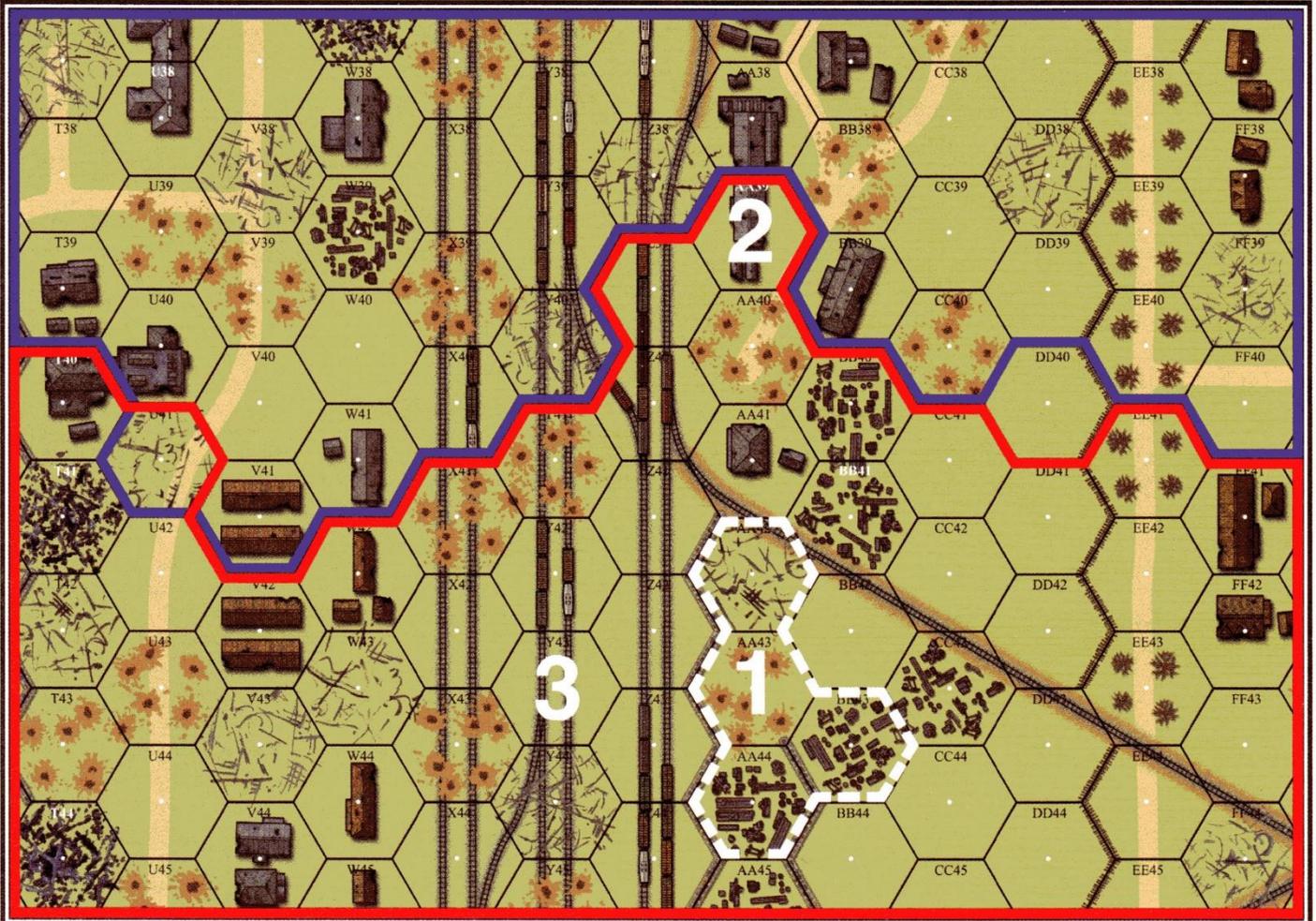
手順**11.6056** ポケットで、ソ連軍プレイヤーは、全自軍ユニットが既にソ連軍の境界エリア内/上に入っていることを確認した。そのため、ソ連軍のポケットは存在しない。一方、ドイツ軍プレイヤーは、残念ながら現時点でまだ5個自軍ユニット (StuG III G、5-4-8分隊、2-3-8HS、2-4-7HS、7-0指揮官) がドイツ軍境界線の外にいることを確認した。ドイツ軍プレイヤーは手順**11.6054**でStuG III Gのヘクスにマーカーを置きたいところだが、それはできない。そのヘクスに自軍MMC / 支配マーカーが存在しないからである。代わりに、**AA42**と**BB43**に境界線マーカーを置き、頂点方向ヘクス列**AA42** - AA43→**BB43**に沿って互いに向き合わせる。次に境界線マーカーを**AA44**→**BB43**に置きポケット#1を広げ、ドイツ軍2-3-8HSを収める。**AA42**→**AA44**は、**AA42** - AA43→**BB43**頂点方向ヘクス列のAA43で重なり合うため、適正な配置とならない。X40が既にドイツ軍境界線内にあるので、**X40**→**AA43**でポケットを広げるのも適正ではない。AA42、AA43、AA44、およびBB43のヘクスは、孤立したドイツ軍境界線ヘクスとなる。

2-4-7HSは建物上階(11.6057)のポケット#2におり、5-4-8分隊は単一ヘクスのポケット#3にある。AA39はドイツ軍境界エリアヘクスとなり、双方の境界エリアの一部となったため、このヘクスの地上レベルは孤立する (レベル1はすでに孤立状態のポケットである)。ヘクスDD40は (双方の境界線の外側にあるので) 無人地帯で非支配状態となる。一方で、W38ヘクスはドイツ軍の支配に移る (ソ連軍プレイヤーは、W38に自軍支配マーカーがあるということだけではポケットは形成できない。自軍ユニットが存在する必要があるためである)。7-0指揮官は除去となる (指揮官はAFV / MMC / 支配マーカーではないので、ドイツ軍プレイヤーはこの指揮官を含むようにポケット#1を広げられない)。

ここでRePh手順**11.606** 孤立へ進む。ソ連軍唯一の孤立ユニットはAA39の4-4-7分隊である。対して、ドイツ軍は以下のユニットが孤立している: StuG III G(AA42)、5-4-8分隊(Y43)、2-3-8HS(AA44)、および2-4-7HS(AA39)。ヘクスAA39のドイツ軍2-4-7HSとソ連軍4-4-7分隊は、ポケット#2を含む (がその全体がポケットなわけではない) 1ヘクスのタイプD孤立エリアにいる。ドイツ軍ポケット#3は、1ヘクスのタイプC孤立エリアである。ドイツ軍ポケット#1はタイプC孤立エリアである。ヘクスU41はタイプA孤立エリアである。**11.6061** ユニットへの影響に従い、上記の孤立ユニットは次のCGシナリオの開始時には弾薬減少を被っている (離脱しない限り; **11.6063** 孤立からの離脱)。ヘクスU41は両方の境界エリアに属し、かつ両陣営のユニットもないため (タイプA) 無人地帯となる(**11.6062** ヘクス支配への影響)。

手順**11.6063** でドイツ軍5-4-8分隊が離脱を試みる。離脱判定表のDRMは+1 (追加のHS) である。修正前DRは9で、これは修正後に10となる。結果、分隊は2-3-8HSへと損耗する。これは離脱して、ドイツ軍OBに残存する。手順**11.6065** でソ連軍側は (離脱ドイツ軍分隊が明け渡した) Y43のポケットの支配を獲得する。これは、Y43の『隣接』区域の全てがソ連軍に支配されているからである。ヘクスY43はもはやドイツ軍境界エリアの一部でなく、孤立状態でもない。

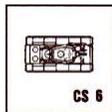
境界線の線引き: 右の図で、縮小サイズのRB 地図盤の拡大図に境界線がどのように引かれているかを示す(11.6066)。ソ連軍の境界線は赤で、ドイツ軍の境界線は青である。双方の境界線が1枚の縮小地図盤に引かれている点に注意。





11.613

† 11.613 装備修理&補充



11.6131 AFV&残骸:自軍が支配する区域にいるAFV/残骸(燃え尽きた残骸ではない)につき、以下の該当する手順を踏む。



a) 放棄:非孤立状態の放棄されたAFVは放棄したままでもよいし、あるいは自陣営の残存ユニットを(A21.22に従い)乗り込ませて操作させてもよい。乗り込んだユニットは、そのAFVを操作した状態で次のシナリオを開始する。



b) 衝撃/UK:衝撃/UKのAFVは、衝撃/UKでなくなるまでdrを行う(C7.42)。除去されなければ、マップから取り除き、孤立状態でなければ残存する[例外:“日中”RePhにおいては、現在の位置に残存する]。



c) ボグ:放棄されてないボグ状態のAFVは、ボグでなくなるか走行不能となるまで、ボグ解消を試みる(D8.3)。MP消費については無視する。ボグが解消されたら、マップから取り除き、孤立状態でなければ残存する。

d) 回収:捕獲されたものではない非孤立状態の走行不能AFV/残骸は、下表でdrを行い、回収できたかを判定する。“日中”RePhにおいては、回収は走行不能AFVのみ(残骸は不可)が実施でき、そのAFVは全ての確認状態の敵ユニットから6ヘクス以上離れていなければならない。

回収表 (Recover Table)

修正後dr †	結果
≤3	回収成功*
≥4	変化なし

† 修正前drが6の場合、残骸は武装挑発の試み(D10.5)を行った後燃え尽きた残骸となる(11.6072)。

* 残存する。マップ上から撤収する。各陣営は、回収に成功した数を記録しておく。

drm :

-2	全ての敵前線区域から8ヘクス以上離れている。
+2	いずれかの敵前線区域から3ヘクス以内にある。
+2	ドイツ軍において、すでに10両以上の走行不能AFV/残骸が回収されている。
+2	ソ連軍において、すでに6両以上の走行不能AFV/残骸が回収されている。

以下の手順 e) と f) は、“日中” RePhには実施されない。



e) 走行不能の修理:盤外に残存している走行不能AFVは(回収されたばかりのものも含む; 11.6031d)、下表でdrを行い、走行不能が修理できたかを判定する。

走行不能解消表 (Immobilization Removal Table)

修正後dr	結果
≤4	走行可能となる
≥5	変化なし



f) 帰還&残骸の修理: MAが使用不能となって盤外に残存している各AFV、および/もしくは盤外に残存した残骸(回収されたばかりのものも含む; 11.6031dは、下表でdrを行い、修理できたかを判定する。

帰還&残骸の修理表 (Recall & Wreck Repair Table)

修正後dr †	結果
≤2	修理成功*
≥3	残骸として残存

† 残骸の修正前drが6の場合、武装挑発の試み(D10.5)を行った後その残骸は除去となる(11.6072)。

* 全ての兵器が修理され、車両操作班と共に残存する。

drm :

-1	ドイツ軍
+2	現在のRePhにおいて回収されたもの。



11.6132 兵器の修理: 捕獲したものでない残存故障兵器のそれぞれについて、下表でdrを行う[例外:ドイツ軍装甲予備(Armor Pool)の故障兵器は自動的に修理される; SSR CG7.21]。

兵器修理表 (Weapon Repair Table)

修正後dr	結果
≤2	修理成功
≥3	除去*

* 車載兵器であれば使用不能となる。これがMAであれば、RECALLカウンターを置く(11.6161f; 11.6141)。

drm :

-2	車載兵器
-1	ソ連軍のMG/ATR
-x	その兵器の修理ナンバー
+1	孤立している
+1	不正規使用 (A21.13)のみ可能な兵器



11.6133 AFVのMG交換: 孤立していない非捕獲AFVの使用不能MGは(11.6132の手順で使用不能となったものでも)、自動的に修理できる。



11.6134 FT/DC: (理由は何であれ)直前のCGシナリオでプレイから除かれた捕獲したものでない各FT/DCは、除去をもたらした修正前効果DRが10以下の場合には、もとの所有者のもので残存保有される。それ以外の場合では、除去となる。残存FT/DCは、SaP章ディバイダの“Retained”ボックスに置く。ただし、この規定によって残存させることのできる自軍FT/DCの数は、RePhのこの段階で孤立していない突撃工兵(のみ)の分隊数以下に限られる。

11.6135 捕獲兵器: 機能している残存捕獲兵器につきdrを行い、3以上で除去となる(車載兵器であれば使用不能)。既に故障している捕獲兵器は除去(または使用不能)となる。いずれかの方法でMAが使用不能となっても捕獲AFVは帰還にならない。

11.6136 捕獲した車両: 捕獲した車両は、(MAが使用不能であっても)何らかの機能している兵器があれば、もしくは輸送/牽引能力があればプレイにとどまる。そうでなければ残骸となる。11.6072も参照。

11.6137 特殊弾薬: 残存している孤立していない非捕獲砲(車載砲も含め)、すべての特殊弾薬の使用可能性が(もしあれば)元に戻る。

11.6138 弾薬減少および弾薬欠乏の解消: 弾薬減少状態(11.6061)にある孤立していない歩兵ユニット/兵器は、それによる制限を解かれる。孤立していないユニットのLow Ammoカウンターは取り除く。



SaP

11.6174b

11.614 装甲車両の帰還：RECALLカウンターが乗せられた（MA使用不能ではない）、盤外に残存したAFVは統制状態に回復する。RECALLカウンターが乗せられた、盤外に残存したAFVは、次のCGシナリオをRECALLカウンターが乗った状態で開始する（孤立状態であれば弾薬減少状態にもなっている；11.6061）。



11.615 野戦構築物の撤去：自軍の支配する非孤立区域内にある確認状態の鉄条網/地雷原/壕（対戦車壕含む）を撤去する試みが行える。道路障害は、道路障害のヘクスサイドを共有する地上レベルの両区域を支配している陣営だけが撤去drを行える。1区域に上記の野戦構築物のタイプが複数あれば（全ての地雷原は同一“タイプ”とみなす）、各々について1回のdrを行える。ただし、今から振るdrがどれに対してのものを宣言すること【例外：その区域にある全A-P地雷原を撤去してからでなければ、同一区域にある他の野戦構築物の撤去の試みは行えない】。各RePhのこの手順の作業において、各区域内の野戦構築物1個につき1回しか撤去の試みが行えない。

野戦構築物撤去表 (Fortification Removal Table)

修正後dr	結果
≤3	撤去*
≥4†	影響なし

* 確認状態の地雷原の場合、その区域内の全地雷原（A-PおよびA-T）が撤去される。
† 修正前drが6の場合、孤立していないエリートMMCが1個損耗する（地雷除去の場合、可能であれば建設工兵が対象となる。その他の場合、可能であれば突撃工兵が対象となり、無ければ所有者が選択する；エリートMMCが存在していなければ、1線級MMCが対象となる；以下同様）。

drm :

+2	鉄条網/地雷原/壕が前線区域上にある。もしくは道路障害が1つ以上の前線区域のヘクスサイドに沿って存在する。
+1	鉄条網/地雷原/壕が前線区域に『隣接』している（前線区域上でない）。もしくは道路障害が、前線区域のヘクスサイドに沿って存在していないが、前線区域に『隣接』するヘクスのヘクスサイドに沿って存在する。
-1	自陣営に、3個分隊以上の孤立していない建設突撃工兵が残存している。
-1	自陣営に、3個分隊以上の孤立していない建設工兵が残存している；この修正は現在のRePhでの最初の地雷原除去の試みにのみ適用される。

† 11.616 CPP補充：各陣営は、CPP補充の秘密裏DRを行う。

CPP補充表 (CPP Replenishment Table)

修正後DR	CPP増加量
≤2	+19
3-4	+18
5-6	+17
7-8	+16
9-10	+15
≥11	+14

DRM :

-1	直前のCGシナリオで、自陣営が被ったCVP20ポイント(FRD)につき（最後のCGシナリオが終わってから、現在のRePhの間に除去された自軍ユニットを含む）。
----	---

11.6161 CG記録表の更新：CG記録表の、“補充(Repl)”列の現在のCG日の行に、CPP補充DRの結果を記録する（最初の「補充」欄は灰色となっているが、これは7月7日AMではCPP補充ができないためである）。現在のCG日の“補充”値と“開始(Start)”値（直前のCGシナリオで使用されていなかったCPP値）を足して、同じ行の“総計(Total)”欄に記入する。これが、RGの購入に使用できる総CPPである。

† 11.617 増援グループの購入：両陣営は、RG購入にCPPを秘密裏に振り分ける。使われたCPPは全て、その陣営の現在の総CPPから引く。使ったCPP、残ったCPP、購入したRGは相手には伝えない。各陣営は、各自のRG表を参照する。それには、使用可能な様々な種類のRG、各RGのコスト、CG期間中に購入できる各RGの個数、それぞれに関する特記事項が記載されている。

RGを選定するごとに、CG記録表の“購入RG(RG Purchased)”列の現在のCGシナリオの行に、そのID（と購入に使ったCPP）を記入する。全RGを選定し終わったら、CG記録表の“CPP 使用(Spent)”列の現在のCGシナリオの行に、使用した総CPPを記入する。次に、“CPP 残余(Left)”列の現在のCGシナリオの行に、残ったCPP値を（0であっても）記入する。残余のCPPは、偵察（RePhの手順11.620）や、次回以降のRePhでさらにRGを購入するのに使用できる。各RGには以下の列がもうけられている。

11.6171 ID：各RGはアルファベットと数字の識別記号がある。全ての歩兵RGのIDは“I#”、全ての砲RGは“G#”などとなっている。

11.6172 グループ種別(Group Type)：RGの名称が記載されている。名称とIDは購入者のRG購入記録（RePhの手順11.6177）に秘密裏に記録する。

11.6173 ユニット種別(Unit Type)と戦力：各RGに含まれるユニットの種別が記載されている。/の左右にある数字は、各RGの戦力が決定（RePhの手順11.6181:6182）した後、実際に受領されるそれぞれのユニット/兵器の数である。OBA RGについては11.6183で行う。

11.6174 CPPコスト(CPP Cost)：RGのCPPコストが記載されている。このコストは後に決定する戦力とは関係ない。このRGを受領するために、購入者の現在の総CPPから引かれるCPP値である。車両や大半の歩兵については、購入したCGシナリオの間に増援として盤外からプレイに登場する（SSR CG7参照）。各増援RGの全カウンターは、進入配置の時までSaP章ディバイダにあるCG部隊管理チャートの“Reinforcements”ボックスに置いておく。RGリストに記載のコストは、次の2通りの購入方法により変化する場合がある【例外：“日中” RePh】。

a) 盤上初期配置：歩兵や車両のRG（増援グループ表のIDが“T”や“V”のRG）は、追加のCPPを支払えば、購入したCGシナリオで盤上に初期配置できる。こうしたRGは、CPPを+1増加させて支払う【例外：ソ連軍の機関銃部隊RG（I4）は、購入したCGシナリオでも追加コストなしで常に盤上初期配置できる】。

b) 予備：歩兵RG（増援グループ表のIDが“T”で始まるもの）は、通常のCPPより1小さいコストで“予備RG”として購入できる。予備RGは、秘匿(E1.4)のルールに従って、購入したCGシナリオにおいて盤上初期配置（HIPは不可）しなければならない【例外：以下の規定により盤上に初期配置できなかった予備RG（ないしはその一部）は、購入したCGシナリオでは盤外に残存保有しなければならず、その後のシナリオで使用すべく他の自軍残存ユニットに加えることになる】。購入した予備RGごとに（購入者の任意で）、自動的に5個までのダミー秘匿カウンターを加えることができる。このRGは、自身の全秘匿カウンターを、一番近い敵の前線区域から6ヘクス以上離して地上レベルに初期配置する。秘匿状態の予備ユニット/スタックは、以下のことが起きるまで隠匿状態を保ち、いかなる行動も行っていない。敵ユニットが3ヘクス以内におり、その敵にLOSが通っている。もしくは、隠匿ユニット/スタックの隠蔽状態が失われるような攻撃を敵から受ける。その時点で、所有者は（もしあれば）秘匿カウンターの陣容を盤上に置いてよい（攻撃を受けたのであれば強制的に置かなくてはならない）。基本的に、予備秘匿カウンターとなっているカウンター（もしあれば）は盤上に登場するまでは存在しないものとみなされるが、以下の特記に注意すること。

- 予備秘匿カウンターは、オーバースタックに関して一切無視される。
- 秘匿ではないダミースタックは、予備秘匿カウンターと同じ区域に初期配置したり、進入したりしてはならない。
- 予備秘匿カウンターは、敵の狙撃に関しては非目標となる(A14.22)。



ドイツ軍増援グループ(RG)表

SaP



ドイツ軍増援グループ(RG)表



ID	グループ種別	ユニット種別	CPP コスト	CG シナリオ最大	CG 最大
I1	戦闘工兵小隊 ^{e,l,r}	3 × 5 ⁴ -4-8	4	2	6
I2	歩兵中隊(強化) ^{c,l,r}	15/12/12*/9/9* × 4-6-7	9	2	4
I3	歩兵中隊 ^{c,l,r}	15/12/12*/9/9* × 4-6-7	7	2	6
I4	歩兵中隊(弱体) ^{c,l,r}	15/12/12*/9/9* × 4-6-7	5	2	6
I5	機関銃小隊 ^{b,r}	2 × HMG、2 × MMG	3	1	4
I6	建設工兵小隊 ^{d,l,r,s}	4/3 × 4-4-7 建設工兵	3	2	6
G1	MTR 砲セクション ^{a,b,d}	3/2 × 81* 8cm GrW 34	3	2	6
G2	AT 砲セクション I ^{a,b,d}	3/2 × 50L 5cm PaK 38	2	2	4
G3	AT 砲セクション II ^{a,b,d}	3/2 × 75L 7.5cm PaK 40	5	2	4
V1	輸送小隊 ^r	3 × Opel Blitz	3	1	4
O1	大隊迫撃砲 ^{a,p,q}	80+mm 大隊迫撃砲 OBA (HE/Smoke)	1	2	6
O2	中砲兵 ^{a,p,q}	100+mm OBA (HE/Smoke)	2	1	4
O3	重砲兵 ^{a,p,q}	150+mm OBA (HE/Smoke)	3	1	4
O4	ネーベルベルファー ^{a,o,p,q}	150+mm ロケット(C1.9)OBA	2	1	4
O5	盤外観測員 ^{a,o}	盤外観測員	1	2	12
M1	野戦構築物	20 FPP	1	3	18
M2	狙撃兵	SAN 増加+1	1	1	6

- a 追加のコストなしに、購入したCGシナリオにおいて盤上初期配置できる[例外：“日中” RePhでは盤外観測員のみ可能]。
- b 各MGにつき1個の2-4-7HSがつく。各砲には1個の2-2-8操作班がつく。
- c 戦力の判定にはRePhの手順11.6181を参照する (RG I2には - 3DRM、RG I4には+3DRMを適用する)。スラッシュで区切られたユニット数は、順に増強(Reinforced)/完全(Full)/軽度減少(Light- Depleted)/中度減少(MD)/重度減少(HD)を表す。“*”は、そのうち3個分隊がELRによる置き換え(A19.13)を被ったMMC(4-4-7)となることを示す。
- d 戦力の判定にはRePhの手順11.6182を参照する。
- e 突撃工兵(SSR SaP11 ; H1.22)である。
- l SWと(戦車)指揮官の受領判定については、それぞれRePhの手順11.6184・6185を参照。
- o 盤外観測員 (SSR CG5 ; C1.63)。コストは盤外観測員を割り当てた1個のOBAモジュールごとに支払われる。割り当てられたOBAが残存している限り、各盤外観測員も残存する(SSR CG10)。各ロケットOBAモジュールRGには、盤外観測員が含まれる。
- p CPPを追加1コスト支払うことで、モジュールに事前指定砲撃ヘクス(C1.73)を割りあてられる(各モジュールの事前指定砲撃ヘクスの割り当て数の上限は2個である)。割り当てられたOBAが残存している限り、各事前指定砲撃ヘクスも残存する(SSR CG10)。SSR CG5.1も参照。
- q SSR CG5参照。チット(C1.211)の内容決定のため、RePhの手順11.6183を参照。
- r 購入したCGシナリオにおける登場は、必ず増援として進入しなければならない[例外：盤上予備としての購入；11.6174]。このRGを盤上に初期配置[例外：“日中” RePh]できるのは、現在のCGシナリオよりも前のCGシナリオにおいてすでに購入されている場合のみである。進入時の制限に関してはSSR CG7を参照。
- s 建設工兵(SSR SaP12 ; B28.8)

- 予備秘匿カウンターは、OBA砲撃権の追加チット(C1.21)の要不要に関して、確認済みユニットとスタックしていない限り隠蔽ユニットとみなす。
- 予備秘匿カウンター内の指揮官は、いかなる目的であっても指揮修正を使えない。
- 自軍ユニットの放火によるものでない炎/火災が、予備秘匿カウンター(ダミーも含む)のいる区域に生じた場合、そのカウンターは非火災区域の『隣接』区域に1回だけ移動/突撃できる。ただし、LOSに関わらず敵ユニットに近づいてはならない。それができない場合、所有者は現在のヘクスから3ヘクス以内の任意の区域に移せる。ただし、敵ユニットに近づいてはならず、予備秘匿カウンターの初期配置のルールを遵守しなくてはならない。適正なヘクスが無かった場合、秘匿カウンターは取り除かれ、その内容物は次のCGシナリオで用いるために盤外に残存する。

秘匿ユニットがCGシナリオ終了時にも存在していた場合は、これらのダミーでない秘匿予備ユニットは通常どおり残存するが、もはや予備とはみなされない。秘匿予備ユニットは通常のルールに従って孤立の影響を受ける。

11.6175 CGシナリオ最大(CG Date MAX) : 1回のCGシナリオで購入できる最大RG数を示す。さらに、1CGシナリオで購入できる歩兵中隊RGの最大数は2個中隊までである。このルールに関して、3個歩兵小隊の購入毎(FRD)に、1個歩兵中隊を購入したとみなされる。

11.6176 CG最大(CG MAX) : CGを通じて購入できるRGの最大数を示す。まだこの種類のRGが購入できるかを確認する目的で、CG期間中に購入した各RGを(RG購入記録に；11.6177)メモしておくこと。

11.6177 RG購入記録 : 現在のCGシナリオのRGの選定とCPPの消費が終わったら、RG購入記録を更新する。購入した(あるいはシナリオOBで与えられる)各RGで受領する全ユニット/装備の記録には用紙の1行を使う。これは、CG期間中のそれまでの購入数を記録するためでもある(11.6176)。以下は、RG購入記録の各列の説明である。

CGシナリオ(CG Date) : RGを購入したCGシナリオ(例：“7月7日AM”)。

RG ID : RGのアルファベット+数字ID (例：ソ連軍狙撃兵中隊は“I3”)。



ソ連軍増援グループ(RG)表



ID	グループ種別	ユニット種別	CPP コスト	CG シナリオ最大	CG 最大
I1	突撃兵小隊 ^{a,l,r}	3 × G ² -2-8	3	3	8
I2	親衛空挺中隊 ^{c,g,l,r}	15/12/12*/9/9* × 4-5-8	8	2	6
I3	狙撃兵中隊 ^{c,l,r}	12/9/9*/7/7* × 4-4-7; 3/3/3/2/2 × 5-2-7	5	2	10
I4	機関銃小隊 ^{a,b}	50cal. HMG、HMG、2 × MMG	3	2	6
G1	MTR 砲セクション ^{a,b,d}	3/2 × 82* 82mm BM obr. 37	3	2	4
G2	AT 砲セクション I ^{a,b,d}	3/2 × 45L 45mm PTP obr. 32	3	1	4
G3	AT 砲セクション II ^{a,b,d}	3/2 × 45LL 45mm PTP obr. 42	3	1	4
G4	ART 砲セクション ^{a,b,d}	3/2 × 76L 76.2mm obr. 39	5	1	4
G5	AA 砲セクション ^{a,b,d}	3/2 × 85L 85mm ZP obr. 39	7	1	2
V1	T-34 M43 小隊(埋設) ^{a,d,f,k}	4/3 × T-34 M43	3	2	4
V2	SU-76M 小隊 ^{d,k,r}	4/3 × SU-76M	2	2	6
V3	輸送小隊 ^r	3 × ZIS-5	3	1	2
O1	大隊迫撃砲 ^{a,p,q}	80+mm 大隊迫撃砲 OBA (HE/Smoke)	1	2	5
O2	中砲兵 ^{a,p,q}	120+mm OBA (HE/Smoke)	2	1	4
O3	重砲兵 ^{a,p,q}	150+mm OBA (HE/Smoke)	3	1	4
O4	カチューシャ ^{a,o,p,q}	200+mm ロケット(C1.9)OBA	2	1	5
O5	盤外観測員 ^{a,o}	盤外観測員	1	1	6
M1	野戦構築物	30 FPP	1	3 ^h	18
M2	狙撃兵	SAN 増加+1	1	1	6

a 追加のコストなしに、購入したCGシナリオにおいて盤上初期配置できる[例外：“日中” RePhでは盤外観測員のみ可能]。

b 各MMG/HMGにつき1個の2-3-7HSがつく。各50cal. HMG/砲には1個の2-2-8操作班がつく。

c 戦力の判定にはRePhの手順11.6181を参照する (RG I2には - 1DRMを適用する)。スラッシュで区切られたユニット数は、順に増強(Reinforced)/完全(Full)/軽度減少(Light- Depleted)/中度減少(MD)/重度減少(HD)を表す。“*”は、そのうち3個分隊がELRによる置き換え(A19.13)を被ったMMCとなることを示す。

d 戦力の判定にはRePhの手順11.6182を参照する。

e 突撃工兵(SSR SaP11 ; H1.22)である。

f 埋設AFVとして配置 (SSR CG7.43参照)

g 空挺兵(SSR SaP15) ; 7月8日AM以降のCGシナリオでなければ購入不可。

h 7月7日AMシナリオでのCGシナリオ最大値は5となる (SSR CG-1.2参照)。

k 戦車指揮官の受領判定については、SSR CG9を参照。

l SWと指揮官の受領判定については、それぞれRePhの手順11.6184-6185を参照。

o 盤外観測員 (SSR CG5 ; C1.63)。コストは盤外観測員を割り当てた1個のOBAモジュールごとに支払われる。割り当てられたOBAが残存している限り、各盤外観測員も残存する(SSR CG10)。各ロケットOBAモジュールRGには、盤外観測員が含まれる。

p CPPを追加1コスト支払うことで、モジュールに事前指定砲撃ヘクス(C1.73)を割り当てられる (各モジュールの事前指定砲撃ヘクスの割り当て数の上限は2個である)。割り当てられたOBAが残存している限り、各事前指定砲撃ヘクスも残存する(SSR CG10)。SSR CG5.1も参照。

q SSR CG5参照。チット(C1.211)の内容決定のため、RePhの手順11.6183を参照。

r 購入したCGシナリオにおける登場は、必ず増援として進入しなければならない[例外：盤上予備としての購入 ; 11.6174]。このRGを盤上に初期配置[例外：“日中” RePh]できるのは、現在のCGシナリオよりも前のCGシナリオにおいてすでに購入されている場合のみである。進入時の制限に関してはSSR CG7を参照。

種別(Group Type) : RGの名称 (例 : ソ連軍RG I3は“狙撃兵中隊”)。

購入#(#P) : CG期間中における、当該RGのこれまでの購入総数。

残余#(#R) : 今後のCG期間中における、そのRGタイプの購入可能数。その陣営のRG表の“CG最大”列 (の当該RG行) の数字から購入#(#P)の数字 (購入総数) を引いた値のことである。

戦力(Str) : RePhの手順11.6181-6182で確定したRG戦力を記入する。AFV/歩兵/砲中隊のRGについては、増強(Reinforced)戦力であれば“R”、完全(Full)戦力であれば“F”、減少(Depleted)戦力であれば“D”と記入 (軽度減少はLD、中度減少はMD、重度減少はHD) する。OBA RGについては、“P” (Plentiful ; 弾薬は豊富)、“N” (Normal ; 弾薬は普通)、“S” (Scarced ; 弾薬は不足) のどれかを記入する。

ユニット#(#Units) : RG表に記載の当該RGの受領ユニット数 (例 : 完全戦力のドイツ歩兵中隊であれば“12”)。

受領SW(SW Received) : 当該RGのSWが確定したら (RePhの手順11.6184)、受領した各SWの個数を記録する。

受領指揮官(Leaders Received) : 指揮官の受領資格のあるRGの指揮官が確定したら (RePhの手順11.6185 ; SSR CG9)、各指揮官の能力値(A10.7)を記入する。

その他(Other) : この欄には、(盤外) 観測員の区域、事前指定ヘクス、そのCG日のMOL能力といった、雑多な情報を記録する。

配置(Onboard) : 盤上(On-Map)初期配置RGと購入したRGであれば、“O”、増援(Reinforcement)RGとして購入したのであれば“R”、予備(Reserve)RGとして購入したのであれば“C”と記入する。詳細については11.6174を参照。



11.618

†11.618 RG戦力、兵器&指揮官

11.6181 歩兵中隊のRG：歩兵中隊RG戦力表で、各陣営のプレイヤーは購入した（あるいはOBで与えられた；11.5）歩兵中隊RGごとに、別個にDRを行う。各歩兵中隊RGが決定した戦力によって受領できるユニット種別とその数は、RG表に示されている。

歩兵中隊RG戦力表

Table with 2 columns: 修正後DR, RG戦力. Rows include DR levels from ≤ 2 to ≥ 12 and corresponding battle strength categories like Reinforced, Full, Lightly Depleted, etc.

*3個分隊がELRによる置き換えを被る(A19.13)

DRM:

Table with 2 columns: DRM, Unit. Rows show DRM values -1, -3, +3 and corresponding units like 連軍親衛空挺中隊 (I2), ドイツ軍歩兵(強化)中隊 (I2), ドイツ軍歩兵(弱体)中隊 (I4).

例：ソ連軍は7月7日AMのCGシナリオにおいて、4個の狙撃兵中隊RG(3)を初期OBで受領した。ソ連軍プレイヤーは、狙撃兵中隊ごとにDRを行い、歩兵中隊戦力表に当てはめる。結果は5、7、10、12であり、2個は完全戦力中隊（9×4-4-7および3×5-2-7）、1個は中度減少戦力中隊（7×4-4-7および2×5-2-7）、最後の1個は重度減少戦力中隊（4×4-4-7、3×4-2-6および2×5-2-7）となる。重度減少戦力中隊の4-4-7分隊受領数は7であり、7個分隊中3個分隊が4-2-6に置き換えられることを示している。

11.6182 歩兵小隊、AFV小隊および砲セクションRG：小隊RG戦力表で、各陣営のプレイヤーは購入した（あるいはOBで与えられた；11.5）建設工兵小隊RG、AFV小隊RG、砲セクションRGごとに、別個にDRを行う。完全戦力の小隊RGは“P”の左に記載された数のユニット／兵器を受領し、減少戦力であれば右に記載された数のユニット／兵器を受領する。

小隊／セクションRG戦力表

Table with 2 columns: 修正後DR, RG戦力. Rows include DR levels ≤ 9 and ≥ 10, and corresponding battle strength categories like 完全戦力, 減少戦力.

11.6183 OBAモジュールRG：各OBAモジュールRGの戦力を確定するため、下の該当する表で秘密裏DRを行う。RG購入記録表の“戦力(Str.)”列の当該RGの行に、確定した戦力を記入する。

Table with 4 columns: ドイツ軍OBA表, ソ連軍OBA表. Sub-tables for DR and 弾薬量* for both sides.

*事前指定ヘクスを得ていれば、黒チットを1つ追加する

11.6184 歩兵中隊／小隊SW：各歩兵中隊および小隊RGが受領するSWの数を確定するために、次の表を使う。増強および完全戦力の歩兵RGであれば、表に記載の定数を額面どおり受領する。減少戦力の歩兵RGであれば、同種の完全戦力のRGが使用できるSWにつき秘密裏drを行う。中度減少戦力なら+1、重度減少戦力なら+2のdrmを適用する。修正後dr4以下で、そのSWは受領される。受領したSWは、当該RGが参加する最初のCGシナリオに限り、SWを受領したRGのユニットが所有して初期配置／進入させる【例外：シナリオを通じて盤外にいて残存した場合】。RG購入記録の該当する列の当該RGの行に受領SWを記入する。

歩兵中隊／小隊SW表

Table with 9 columns: 国籍, RG種別, HMG, MMG, LMG, ATR, LtMTR, FT, DC. Rows list units like 戦闘工兵小隊, 歩兵中隊, 突撃兵小隊, etc.

†各親衛空挺中隊RG(I2)は追加drを行い、3以下で追加のLMG、4以上でDCを受領する【例外：減少戦力の場合、この追加drは最初のLMGが受領された場合に限り実施する】。

11.6185 指揮官確定：購入した（あるいはOBで与えられた；11.5）歩兵RGごとに【例外：機関銃小隊RG(ソ連軍I4、ドイツ軍I5)】、下の該当する表で秘密裏DRを行い、そのRGが受領する指揮官の数や種類を確定する。各歩兵指揮官は、当該指揮官が参加する最初のCGシナリオに限り、所属するRGのMMCとスタックして初期配置／進入させる【例外：シナリオを通じて、指揮官が盤外で控置されている場合、もしくは無線機か野戦電話を所有している場合】。

中隊指揮官確定表

Table with 3 columns: 修正後DR, ドイツ軍受領指揮官†, ソ連軍受領指揮官†. Rows show DR levels and corresponding unit counts for both sides.

†増強歩兵中隊 RG であれば、追加の7-0指揮官を受領する【例外：ソ連軍狙撃兵中隊(13)】。

DRM:

Table with 2 columns: DRM, Unit. Rows show DRM values -1, -1, +1 and corresponding units like 連軍親衛空挺中隊(I2), ドイツ軍増強／完全戦力中隊, ドイツ軍減少戦力中隊.

小隊指揮官確定表

Table with 3 columns: 修正後DR, ドイツ軍受領指揮官, ソ連軍受領指揮官†. Rows show DR levels and corresponding unit counts for both sides.

†ソ連軍は dr で4以下を出した場合にのみ、小隊指揮官を受領できる。

DRM:

Table with 2 columns: DRM, Unit. Rows show DRM values -2, -1, +1 and corresponding units like ドイツ軍戦闘工兵小隊(I1), ソ連軍突撃兵小隊(I1), 減少戦力小隊.



SaP

11.6191



† 11.619 野戦構築物の購入：FPPの使用によって受領する野戦構築物は、必要なFPPがあれば各CGシナリオで購入することができる（FPPそのものはRePhの手順11.617で購入する）。**購入手順の完了とともに、今回使用されなかった全残余FPPは喪失する。**野戦構築物を選定したら、野戦構築物記録表にその種類（地雷原であれば戦力も）を記入する。しかし、野戦構築物の実際の盤上の位置は、次のCGシナリオの初期配置まで決めておかなくてよい。「日中」RePhで購入された野戦構築物は、そのRePhでは盤上に配置されない；ただし、購入した“?”は増援として進入することができる。

野戦構築物購入表

野戦構築物の種別	FPP コスト
単独壕 ¹	3/2/1 ^{1,P}
塹壕	7 ^{2,P}
道路障害	10 ^P
鉄条網	8 ^P
要塞化建物区域 ^{F1}	10 ^{3,P}
HIP ^{F,I}	5/3/2/1/1 ⁴
? ^{F,I}	1 ⁵
完全設置 DC(A23.7) ^{F,I}	15 ⁶

以下の野戦構築物はソ連軍のみで購入できる。

野戦構築物の種別	FPP コスト
A-T 壕	20 ^P
隠匿地雷地帯 (SSR CG17)	20 ^{7,P}
確認済み地雷地帯 (SSR CG17)	10 ^{7,P}
火炎地雷 (SSR SaP9)	6 ^P
トーチカ	(a+b+c) × 1.5(FRU) ^{8,P}
ブービートラップ	20 ^{9,P}

- それぞれ3、2、1個分隊の容量。
- 他の塹壕（A-T壕ではない）に隣接して配置するなら、コストは5となる；すでに盤上にある3S単独壕と交換するなら、コストは4となる。
- 1建物区域のコスト。SaPの要塞化建物区域は、決してトンネルと交換することはできない。
- それぞれAFV/分隊/HS/操作班/SMCのコスト。1シナリオで、予備のない歩兵分隊の10%(FRU)を超えるMMCはHIPできない。A12.34に該当する砲とその操作班、トーチカの占有物(B30.7)、およびソ連軍の突撃工兵MMC（に追加同一区域に初期配置する全SW/SMC）は、10%の上限に数えることなく自由にHIPで配置できる。ソ連軍RG表の“w”も参照。どちらの陣営も秘匿予備ユニット/“?”のHIPを購入できない。
- ダミーの予備秘匿カウンターとして使用できる(11.6174)。SSR CG12も参照。
- プレイ開始前に、残存保有DC（または盤上配置する歩兵RGに与えられたDC）1個をHIPにして自軍の支配する区域に完全設置DC(A23.7)として初期配置できる【例外：孤立エリアに設置できるDCは、そのエリアに残存したものでなければならない】。この時に設置区域を記録し、「起爆させる」歩兵ユニットのIDも記録しておく。設置DCは索敵で暴露され、無作為のSW破壊で除去される。
- このコストは6A-Pもしくは2A-Tのものであり、12A-P/4A-Tであれば2倍のコストとなる。隠匿地雷地帯は、“日中”RePhには購入できない。7月7日AMのCGシナリオでは、確認済み地雷地帯のコストで購入した地雷地帯を隠匿配置できる(SSR CG-1.2)。

- a=容量、b=CA DRM、c=NCA DRMであり、これらの合計に1.5を乗じたもの(FRU)がコストになる。7月7日AMのCGシナリオでは、トーチカのコストは半減する(SSR CG-1.2)。
- 現在のレベルを次に高いレベルに向上させる（レベルC→B、レベルB→A）。ブービートラップは、SaP地図盤の全区域に影響が及び、ドイツ軍TCによってのみ起爆する。
- F “F”のついた野戦構築物だけが、前線区域に初期配置できる。前線区域で行われたTCでも通常どおりブービートラップを起爆させうる。
- I “I”のついた野戦構築物だけが孤立区域に配置可能である。
- P ソ連軍のみが「作業中(11.6191)」として購入できる。

11.6191 作業中(In Progress)：ソ連軍（のみ）は、“P”の注記が付いた野戦構築物を「作業中」の状態として、通常のFPPコストの50%（FRU）で購入できる。これらの野戦構築物（ブービートラップの向上も含む）は、それを購入したRePhでは盤上に配置できず、その直後のCGシナリオに続いて行われるRePh（のRePh手順11.6211/11.6213もしくは“日中”RePhなら11.622）を待たねばならない。ソ連軍プレイヤーは、別紙に購入した野戦構築物とそのコスト、配置予定ヘクスを記録しておかねばならない。配置予定ヘクスは現在ソ連軍支配下であり、かつ全てのドイツ軍支配ヘクスから8ヘクス以上離れていなければならない。その後のCGシナリオでその野戦構築物が配置される際、すでにそのヘクスがソ連軍支配下でなかった（あるいはその他の理由で配置が不可能になっていた）場合、その野戦構築物は盤上に配置されず失われる。地雷地帯は、その構成ヘクスのうちどれか1つでもソ連軍支配下になく不適格となった場合、その全体が失われる。

例：7月7日AMのCGシナリオ直後の“日中”RePhに、ソ連軍プレイヤーは30FPPを全て「作業中」として野戦構築物の購入に充てる。なぜなら、“日中”RePhでは購入したばかりの野戦構築物を盤上に配置できない(11.619)からである。

最初に、（それぞれが隣接するように配置する意図で）3個の塹壕を10FPPで購入する。最初の塹壕のコストは4（基本の7 × 1/2[FRU]）、残りの2個のコストはそれぞれ3（最初の塹壕に隣接する；5 × 1/2[FRU]）になるためである。彼は「作業中」のヘクスをT48、T49、T50と記録した。

次に、2つの6A-P地雷地帯をそれぞれ5 FPPで購入する(10×1/2)。残りの10FPPで、1個の火炎地雷(3FPP=6×1/2)、1個の要塞化建物区域(5FPP=10×1/2)、2個の2S単独壕（各1FPP=2×1/2）を購入した。これら全ての「作業中」のヘクス/区域も同様に記録しておく。

これらの「作業中」として購入された野戦構築物は、7月7日PMより後のCGシナリオにおけるRePh手順11.6211と11.6213において、記録されたヘクスが配置時点でソ連軍の支配下であり、かつ他の要件（例：ソ連軍の支配下であっても、そのヘクスが孤立していた場合、配置できる野戦構築物は“I”の注記があるものに限られる）も満たされていた場合、そのヘクスに配置される。

“日中”RePhでは購入した野戦構築物をすぐに盤上配置できないため、ソ連軍は「作業中」として野戦構築物を購入できるが、ドイツ軍はCPPをFPPの購入に使うべきではない（ドイツ軍が購入できるのは、増援として進入する“?”カウンターのみである）。

例：7月7日PMのCGシナリオ直後のRePhでは、両陣営ともに購入した野戦構築物をすぐに盤上配置できる。また、ソ連軍は「作業中」として野戦構築物を購入することも可能である。ここで「作業中」として購入された野戦構築物は、7月8日AMのCGシナリオ後のRePhにおいて、手順11.622で配置される（このRePhは“日中”RePhなので、手順11.621が存在しないためである）。



11.620

11.620 偵察: この目的のために所要CPPを消費していれば、偵察drを行える。偵察が可能であれば、その陣営は現在のCPP総計 (CG記録表の“残余(Left)”欄から1 (偵察drで有利なdmを得るなら2) を引き、次のCG日の“開始(Start)”欄に新たな総計を記入する。偵察できない、または偵察しないのであれば、次のCGシナリオに現在のCPP総計をそのまま書き写す。“開始(Start)”欄の数字は常にそのCGシナリオ開始時のCPP総計を示す。

修正後drは、偵察可能な区域数であり、対戦相手はそこに実際に初期配置されたユニットや野戦構築物 (要塞化された建物を含む) を明かさねばならない。偵察drには、以下の修正がある。

偵察 dm :

+3	2CPP消費
+1	ソ連軍
+1	主要分隊タイプが静粛

各CGシナリオで偵察できる**区域数**は、CG記録表の現在のCGシナリオの“偵察(Recon)”列に記入する。次のCGシナリオで全盤上ユニットを初期配置するまで、視察はないからである。偵察の効果についての詳細は11.6214を参照。

11.621 ユニット初期配置

11.6211 孤立ユニット初期配置: 先に初期配置する側は、(もしあれば) 孤立状態の全残存ユニット/装備を初期配置する。その後で相手も同様に配置する (SSR CG12も参照)。孤立エリア(11.606)では、各ユニットは (11.6071により) 直前のシナリオ終了時にいた区域か、それに『隣接』する自軍支配下の戦略区域にのみ初期配置できる[例外: 自軍配置エリア内の区域全てが通常のスタック制限の上限(A5.)に達しているなら、オーバースタックでの配置をしてもよい; 要塞化された建物/トーチカ内の砲/AFVや、バックフロント(SSR SaP18)の構成要素、走行不能 (埋設AFV; SSR CG7.23を含む) /放棄された車両は動かせない]。所有されていない装備は、ユニットがその区域に初期配置されていなければ、プレイ開始前に回収を試みることができる。孤立エリアに追加できる野戦構築物については、野戦構築物購入表(11.619)の注“T”を参照する。無線機/野戦電話は孤立区域に初期配置できない。孤立したユニットと兵器は弾薬減少(A19.131)状態となっている[例外: 捕獲兵器; A21.11]; IDを記録しておくこと。

11.6212 弾薬減少の解消: 弾薬減少状態となっている統制状態の孤立歩兵が、(弾薬減少状態でない) 統制状態の武装した (孤立歩兵以上のUS#を有する) 自軍歩兵MMCと同一区域で自軍プレイヤーターンを開始すれば、双方がTTIとなり統制状態を維持することで、そのプレイヤーターン終了時に弾薬減少状態が解消する。MGの弾薬減少状態は、弾薬減少状態となっていない統制状態の武装した自軍歩兵MMCが所有した時点で解消する。弾薬減少状態のHSは、統合によって分隊となった場合、弾薬減少状態が解消される。その他の歩兵ユニット/兵器の弾薬減少については、孤立していない状態でCGシナリオを終えた場合にものみ解消できる (11.6138)。これは、全てのAM CGシナリオ終了時にも当てはまる。なせなら、AM CGシナリオの後には境界線が確定されず、ゆえに孤立状態も生じないからである。捕獲兵器の使用には、弾薬減少状態が適用されないことに注意(A21.11)。

11.6213 非孤立ユニット初期配置: 先に初期配置する側は、残りの残存ユニット、装備、購入した野戦構築物、盤上初期配置RGを孤立していない自軍境界エリア内の区域に初期配置できる[例外: 野戦構築物購入表(11.619)の注“F”のついた野戦構築物のみが自軍の前線区域に配置できる]。盤上に初期配置しなかった残存ユニット/RGはSSR CG7.-.1に従って盤外から進入させられる。最後まで全くプレイに参加しなかったものは、次のCGシナリオに残存する。ユニット/装備を

初期配置する一方で、野戦構築物 (RePhの手順11.619) の初期配置区域を決め、RG記録表の「野戦構築物」下の各欄に区域を記入する。先に初期配置する側が初期配置を終えたら、相手側が同じ手順を踏む。SSR CG4も参照。

11.6214 偵察対象区域の視察: 初期配置が全部完了したら、(もしあれば) 各陣営は偵察(11.620)する区域を宣言する。各偵察対象区域は、一番近い自軍支配ヘクスから4ヘクス以内でなくてはならない。ソ連軍から始めて、交互に1区域ずつ偵察区域を宣言する。「偵察された」区域の (完全設置DCや要塞化建物区域と同様に) 隠匿ユニットは初期配置した区域に隠蔽状態で配置する。対戦相手は、それらのユニットの視察の権利(A12.16)も有する。これには敵へのLOSは関係ない。偵察対象区域に野戦構築物があれば、それは暴露され盤上に置かれる[例外: 地雷原のタイプ/戦力は暴露されない; 火炎地雷は撤去される]。隠蔽地形のスタックが視察を受けた後は、敵へのLOSに関係なく、それまであった“?”を戻す。

† **11.622 CGシナリオ開始:** “日中” RePhであれば、両陣営はここで盤外観測員と事前指定砲撃ヘクスの位置を秘密裏に記録し、ソ連軍プレイヤーは直前のCGシナリオにおいて「作業中(11.6191)」として購入した野戦構築物を、ここで配置する。これで次のCGシナリオのプレイ準備が整った。両陣営は現在のSANを伝え合う。



SaP

脚注13

脚注

1. SSR SaP2 ECと風、火災: 広大に広がる麦畑、繁み、そして果実園が描かれたポニリのマップは、麦畑と繁みの低い延焼ナンバーと相まって、炎上した残骸から端を発した災が、史実よりも広範囲の火災を引き起こしていった。我々はこれらの地形タイプの延焼ナンバーを引き上げることで火災を調節するのではなく、直接つながっていない(25.62)ことによる - 2 DRMを炎上する残骸 (B25.14) からの延焼 DR(B25.151)にも適用することにした。その後、そのDRMを全ての延焼DRに対して適用するように拡張し、加えて、1区域内に生じるFlame カウンター(B25.15)の数を1個に制限した。この措置は、火災の発生量を現実的なものにするだけでなく、シナリオやCGで実施する延焼DRの数を削減することにもなった。

2. SSR SaP9 火炎地雷: ソ連軍がクルスクで用いた多種多様な地雷の中で、特に致命的な威力を持ったものが火炎地雷であった。仕掛けられたワイヤーによる起爆で、1度だけ敵の予想接近経路に向けて広範囲な火炎を放射するものであった (訳注: Flame fougasseとしても知られている)。

3. SSR SaP10 装甲列車OBA: ソヴィエト第49装甲列車大隊は、2両の装甲列車をポニリ戦で運用した。それらの見た目は威圧的だったが、戦闘に与えた影響で最も大きかったのは、ドイツ空軍の戦闘爆撃機の注意を自身へと引き付け、町の他の目標と交戦させなかったことだった。これらの列車は数個の戦車用砲塔と軽対空兵器で武装しており、地図の南端から1km以上離れたところに位置し続けていた。そのため、我々は修正されたOBAでこれを表現することにした。

4. SSR SaP12 ドイツ軍建設工兵: 広範囲にわたるソ連軍の地雷原のため、ドイツ軍は絶えず地雷の撤去を続けねばならなかった。特別に建設工兵MMCを提供する事で、B28.8の能力をIDで記録するという煩瑣な作業を削減できた。地雷原内で自己回復する能力は、建設工兵MMCを地雷撤去に用いるようにプレイヤーをうながすことになるだろう。

5. SSR SaP14 固有戦車指揮官: 数において劣るドイツ軍装甲部隊は、ポニリの戦いでソヴィエト機甲部隊に引けを取らないどころか、ほとんどの場合は優位に立っていた。特に、第244突撃砲大隊の有効性は正に驚異的なものであった。我々は各StuG III GとStuH 42に、固有の8-1戦車指揮官を与えることでこれを再現しようとした。これは、未熟操作班(D3.45)と同様に、視覚的に補助するカウンターを必要としない。プレイテストでは(すでに繁忙状態の戦場をさらに雑然とさせる)戦車指揮官の物理的なカウンターが無くとも、テストプレイヤーはすぐにその存在を思い出すことができた。もちろん、プレイヤーが望むのであれば記憶のためにカウンターを使用するのは自由である。

6. SSR SaP15 ソ連軍空挺兵: ドイツ軍がスターリングラードへ向けて激しく押し寄せていた1942年の夏、STAVKAは既存の10個空挺軍団を親衛狙撃兵師団に転換し、スターリングラードとその周辺で大成功をおさめた。新たな空挺部隊は引き続き生み出されており、1942年の後半には、10個の親衛空挺歩兵師団を含む、新規の空挺部隊が引き続き設立された。これらは当初地上部隊として1943年2月に北西戦線で展開した。その大半は1943年の5月に中央戦線の増強に送られ、第4空挺師団はポニリの防御を成功させた。空挺部隊の柔軟性を再現するために、ソ連軍にこれらの部隊の“展開”を認め、さらに新規のカウンターを用意した。

7. SSR SaP18 バックフロント: 大祖国戦争におけるソ連軍の戦術の大半と同様に、複数の対戦車砲を単一の指揮下に置くというアイデアは、もともとドイツ軍が開発したものであった。1941年から42年にかけて、増加の一

途をたどるT-34とKV-1に対抗するために発案されたのである。この“対戦車陣地(protivotankovyje oprnyje punkty)”は、赤軍によって改良と拡張が加えられたものになった。特にこのクルスクでは、複数の砲が対戦車壕、地雷原、野砲の計画砲撃に組み込まれ、ソ連軍が呼ぶところの“対戦車地帯(protivotankovyje radiony)”を形成していた。

8. 2. SaP 破片: SaPの破片ルールは、他のHASLモジュールにあるそれと、TWILIGHT OF THE REICHで追加された新ルール(B37.)によく似ている。後者からの唯一の重要な違いは、(他のいくつかのHASLと同様に)破片が地図上に存在する条件が印刷されている場合のみであり、プレイ中に生じる可能性があるのは列車が燃え尽きた場合のみである。

8. 4.2 ポニリ駅 駅舎: この建物(ヘクスW46、W47、およびW48)は2階建てであるにもかかわらず、近隣で最も高い建物であった。駅の待合室という用途を考えても、地上階はその天井までかなりの高さがあった。地上階の高さは、2/12レベルの工場屋上接続ポイント(B23.87-88)に類似した、ユニットが移動時に通過するレベル1の途中区域を与えることで再現されている。屋根は緒戦で繰り返されたドイツ空軍とドイツ砲兵の攻撃により吹き飛ばされていた。このことは、VALOR OF THE GUARDS と RED FACTORIES にある、屋根の無い建物ルールによって、比較的簡単に十分な対応ができた。この強固なコンクリート製の建物は、戦闘後にまだ建っている数少ないものの1つだった。ここがポニリを巡る戦いの中心であり、戦闘中、何度もその支配権が移り変わったのだ。

10. 6.4 列車: ポニリ駅につながる線路と引き込み線には、多くの列車が停まっていた。これらの鉄道車両は—無傷で残骸か、もしくは焼け残りであるかにかかわらず—両陣営にとって、狙撃兵の格好の隠れ場所や、孤立した抵抗拠点となった。TWILIGHT OF THE REICHで導入された新たな列車ルールが、参照の利便性のためにこのルールにも含まれることになった。

11. 8. 荒れた畑地 & 9. 落葉した果実園: ポニリとその周辺(あるいは、ウクライナ全域)の農耕地帯は、ライ麦、小麦、ひまわり、その他多種多様な作物の広大な畑と、多くの果樹園によって特徴づけられていた。1943年の春から初夏にかけて、クルスク周辺の多くの畑は放置されていた。なぜなら、ソ連軍は来るべきドイツ軍の攻撃に備え、塹壕を掘るために多数の住民を動員したからである。加えて、戦闘の間にポニリに対して繰り返行われた砲撃が作物に重大な影響を与え、果樹園の実りは失われ、穀物はその茂りを奪われていった。その結果として、穀物畑の質と状態は、高さや密度などに関して非常に多様なものになった。我々は、標準的な麦畑、荒れた畑地、そして“四角い”繁みを用いて多様性を表すことにした。7月7日の初め(SLAUGHTER AT PONYRIの戦闘が始まる頃)、全ての果樹園は落葉している; 7月9日の初め、全ての麦畑は荒れた畑地として扱われる。

12. 10. 板塀: ポニリのような農村とその周辺では、一般的な木の板で作られた塀はごくありふれたものだった。これらの塀に生け垣のルールを適用することは、典型的な集落周辺の限定的なLOSを再現するのに簡便な方法だった。

13. 11. SLAUGHTER AT PONYRI キャンペーンゲーム: ポニリでの戦いは7月6日から7月15日まで続いたが、7月11日からは沈静化していた。下火になり始めた。7月15日以降、ドイツ軍はクルスク突出部の南方で目標達成に失敗し、さらにシシリー島に連合軍が上陸したため、ポニリからの全面撤退に転じた。それは、ヒトラーにシタデル作戦の中止を促すことになった。キャンペーンゲームは、この戦いのハイライトである7月7日から7月9日までを中心に描いている。CGをデザインする際の目標のひとつは、この戦い



脚注13

の特徴を再現するにあたり、重要な要素を盛り込みながら簡潔さを保つことだった。そのため、初期の段階で、夜間(E1)戦闘と航空支援(E7)の両方をCGから除外することが決まった。“クルスクのスターリングラード”と呼ばれた戦いであることから、夜間戦闘がその特徴だと見る向きもあるだろうが、夜間の活動の大半は激しい砲撃戦で、協調攻撃はほとんど行われず、陣地変更のための散発的な(時に残忍ではあったが)戦闘が見られるのみだった。また、両陣営ともここで描かれている3日間の前後において、クルスクの広範囲とポニリ周辺で航空支援を実施していた。しかし、7月7日から9日にかけては、ポニリで航空機による地上支援が行われた確実な証拠は残っていない。両陣営の前線が流動的でかなり近接していたことと、戦闘による煙と粉塵が地上部隊と空軍との連携を困難にしていたことにより、効果的な航空支援が不可能な状態だったのである。代わりに、戦術航空支援の効果は、増援の到着とそのタイミングに影響していた。E章脚注18 7.1 航空支援 の項が、これらの問題について取り扱っている。

14. CG8 固有操作班: このルールなしでは、CGに登場する車両の多さ(そして、撃破される車両の数)から考えて、あまりにも多くの1-2-7車両操作班が走り回ることになっただろう。全ての車両操作班を除去するというのは、極めてシンプルな解決策だった。

15. CG17 ソ連軍の地雷地帯: クルスク戦に先立ち、ソ連軍は地雷を広範囲に埋設した;当初は慎重に埋設区域を選定していたが、戦闘が進むにつれてそれはより拙速に行われるようになり、大抵はドイツ軍の進撃予想経路に、しばしば目につく形で散布されていた。このルールは、地雷の設置と解決の2つを同時に簡略化している。クルスクでのドイツ軍AFVの損失の大半は、ソ連軍の対戦車地雷によるものだった。

16. 11.6 “日中” RePh: このフェイズは、日中の戦闘における小休止を表している。これによってプレイヤーは再編成と増援が可能となり、この戦いの特徴づける一連の迅速な増援の到着を再現できた。戦闘中の短い時間という枠組みで考えると、移動や防御陣地の改善といった活動は、限定的なものになるだろう。

シナリオ エラッタ (MMP)

SaP4 For The Motherland: ドイツ軍のLMGカウンター在意匠がソ連軍のものになっているが、これは間違いであり、通常のドイツ軍LMGを使用するのが正しい。

SaP7 Unholy Trinity: SSR 4の“HE/SMOKE”は、“HE/Smoke”が正しい。

SaP9 Schoolhouse Rock: SSR 3の“HE/SMOKE”は、“HE/Smoke”が正しい。

SaP12 The Onslaught Resumes: ソ連軍の2両のValentine XIIは間違いであり、2両のValentine VIII(b)が正しい。